

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
26	13	6		9	10	11	12	13	14	15	16	5マス	7マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										5	0		

イニシアチブ					防御値									
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
+0	0	0			16	AC	10			6				
能力値					10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他	
筋力	能力値	能力修正値	能力判定値		12	頑健	10	2	0	0				
耐久力	14	+2	+2											
敏捷力	10	+0	+0		11	反応	10	1	0	0	0			
知力	12	+1	+1											
判断力	18	+4	+4		16	意志	10	4	0	2	0			
魅力	12	+1	+1											
技能					アクションポイント									
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他	0	1	2	3	4			
威圧	+1	【魅】	+1	なし										
運動	+1	【筋】	+2	-1										
隠密	-1	【敏】	+0	-1										
軽業	-1	【敏】	+0	-1										
看破	+4	【判】	+4	なし										
交渉	+8	【魅】	+1	5	なし	2								
持久力	+3	【耐】	+2	-1	2									
事情通	+1	【魅】	+1	なし										
自然	+4	【判】	+4	なし										
宗教	+6	【知】	+1	5	なし									
知覚	+4	【判】	+4	なし										
地下探検	+6	【判】	+4	なし	2									
治療	+9	【判】	+4	5	なし									
盗賊	-1	【敏】	+0	-1										
はったり	+1	【魅】	+1	なし										
魔法学	+6	【知】	+1	5	なし									
歴史	+1	【知】	+1	なし										
知覚		受動	知覚 : 14	受動	看破 : 14									

特技
(儀式修得者)、(武器装具練達;ハンマー&聖印)

種族的特徴
サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目
言語: 共通語、ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力&地下探検+2
鉄の胃袋: 対[毒]セーブ+5種族。ドワーフの底力: 底力をマイナーで使用。
ドワーフ武器習熟。荷重移動: 防具や重過重によって移動力が低下しない。
踏ん張り: 何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る。
攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。

クラス特徴
役割: 指揮役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 意志+2
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェインメイル
武器習熟: 単純近接、単純遠隔
武器装具: なし
クラス技能: 宗教。加えて看破、交渉、治療、魔法学、歴史、から3つ選択
癒し手の知恵: [回復]祈祷による回復HP値に+4(計算済)。
(儀式修得者) ボーナス特技、ボーナス儀式
チャネルディヴィニティ: 左記に分類されるパワーの習得。
ヒーリングワード: 同名のパワーの習得。

背景ルール
職人: 交渉 +2

近接基礎攻撃
武器: ウォーハンマー
間合い: 1マス
命中修正: +5
ダメージ: 1d10+2
その他:

遠隔基礎攻撃
武器:
射程:
命中修正:
ダメージ:
その他:

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
セイクリッド・フレイム	クラス	標準	無限
ランスofフェイス	クラス	標準	無限
ヒーリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇□□
CD:ターン・アンデッド	クラス	標準	遭遇□
CD:ディヴァイン・フォーチュン	クラス	フリー	遭遇□
ディヴァイン・グロウ	クラス	標準	遭遇□
ビーコンofホープ	クラス	標準	一日■

装備品
武器: ウォーハンマー
防具: チェイン・メイル
腕:
脚:
手:
頭:
首:
指輪:
腰:
装具: 聖印
その他: 儀式書、登はん用具、儀式構成要素(錬金術10)
標準冒険者キット: 背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ
陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
所持金: 8 gp,

特技
《武器装具練達：ハンマー&聖印》：該当の武器と装具での命中に+1。 《儀式修得者》：習得済の儀式を執行できる。

クラス特徴
癒し手の知恵：[回復]キーワードを持つクレリックの祈祷を用いた際、回復する HP 量が+4 される（計算済）。
チャネル・ディヴィニティ：遭遇毎に 1 回、チャネル・ディヴィニティと記載されたパワーを用いることができる。何種類を習得していようと、遭遇毎に一回のチャネル・ディヴィニティしか使えない。

底力
■底力
[遭遇毎]
マイナー・アクション(ドワーフの種族特徴) 使用者
効果：回復を 1 回分消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。
特殊：味方から難易度 10 の 治療 判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー
近接基礎攻撃(ウォーハンマー)
[無限回] [武器]
標準アクション 近接・武器（1 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+5 対 AC
ヒット：1d10+2 ダメージ（クリティカル時 12 ダメージ）

セイクリッド・フレイム /聖なる炎	クレリック/攻撃 1
[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション 遠隔・5 マス	
目標：クリーチャー1 体	
攻撃：+5 対 反応	
ヒット：1d6+4 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 10 ダメージ）。使用者の視界内の味方 1 人は 1 点の一時的 HP を得るか、1 回のセーヴィング・スローを行う。	

ランス of フェイス /信仰の槍	クレリック/攻撃 1
[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション 遠隔・5 マス	
目標：クリーチャー1 体	
攻撃：+5 対 反応	
ヒット：1d8+4 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 12 ダメージ）。使用者の視界内の味方 1 人は目標に対する次の攻撃ロールに+2 のパワー・ボーナスを得る。	

■■ヒーリング・ワード /癒しの言葉	クレリック/クラス特徴
[無限回] [信仰]、[回復]	
特殊：このパワーは 1 遭遇につき 2 回使用できるが、1 ラウンドには 1 回しか使用できない。	
マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5 マス	
目標：使用者または爆発範囲内の味方 1 体	
効果：目標は 1 回分の回復力を消費でき、それにより通常よりも 1d6+4 ポイント多くヒットポイントを回復できる。	

■チャネル・ディヴィニティ：ターン・アンデッド /神性伝導：アンデッド退散	クレリック/クラス特徴
[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション 近接範囲・爆発 2 マス	
目標：爆発範囲内のアンデッドすべて	
攻撃：+5 対意志	
ヒット：1d10+4 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 14 ダメージ）。使用者は目標を 4 マス押しやる。目標は使用者の次ターン末まで動けなくなる。	

■チャネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・フォーチュン /神性伝導：信仰の幸運	クレリック/クラス特徴
[遭遇毎] [信仰]	
フリー・アクション 使用者	
効果：使用者は次に行う 1 回の攻撃およびセーヴィング・スローのロールに+1 のボーナスを得る。ただし、ボーナスを得られるのは使用者の次ターン末までに行われたロールに限られる。	

■ディヴァイン・グロウ /進行の輝き	クレリック/攻撃 1
[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション 近接範囲・噴射 3 マス	
目標：噴射範囲内の敵すべて	
攻撃：+5 対 反応	
ヒット：1d8+4 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 12 ダメージ）。	
効果：噴射範囲内の味方は皆、使用者の次ターン末まで攻撃ロールに+2 パワー・ボーナス。	

■ビーコン of ホープ /希望の灯火	クレリック/クラス特徴
[一日毎] [信仰]、[装具]、[回復]	
標準アクション 遠隔範囲・爆発 3	
目標：爆発の範囲内の敵すべて	
攻撃：+5 対 意志	
ヒット：目標は使用者の次ターン末まで弱体化状態となる。	
効果：使用者および爆発範囲内にいた使用者の味方すべては 5HP を回復する。この遭遇の終了時まで、使用者の[回復]パワーが回復する HP 量は +5 される。	

儀式(詳細は PHB 参照)
ジェントル・リボウス(1Lv,構成要素費 10gp,執行 1 時間)：死体を蘇生できる期間を延長し、かつアンデッド化されることを防ぐ。
テンサース・フローティング・ディスク(1Lv,構成要素費 10gp,執行 10 分)：執行者の後を浮遊して付いてくる運搬用の円盤を創り出す。

この作成済み PC の解説：
■戦闘時の役割 このキャラクターの役割は指揮役です。指揮役は HP を回復するパワーを持っていますが、回復するだけが仕事ではありません。 敵を攻撃することによって、パーティが次に倒すべき敵への攻撃を当たりやすくしてダメージの集中を可能とし、これから敵陣に飛び込んでいく味方には防御力を上げる。パーティの動きの流れを作るのが重要な仕事となります。回復パワーはこれらのことを行いながら、その合間に回復を行えるようになっています。

■キャラクターの特色と運用
このキャラクターは祈りによって、後方から仲間を援護するドワーフの聖職者です。 このキャラクターが持つ回復パワーの効果は強力で、仲間の HP を大幅に回復させることができます。 遠隔攻撃が中心で AC が低い一方、遠隔攻撃も回復パワーも到達距離が長くないため、最前線から一歩離れた位置を保つ必要があります。この位置からランス of フェイスなどで味方にボーナスを与えつつ、味方が被害を受けたらセイクリッド・フレイムや回復パワーを用いることが基本的な運用となります。 攻撃を受けて自分の HP が減ったのなら、ヒーリングワードは他のキャラクターのために取っておき、底力を使用して回復しましょう。 チャネル・ディヴィニティは、遭遇毎にいずれかを使用できます。アンデッドがいるなら早目にターン・アンデッドを、いなければ重要な攻撃をするときにディヴァイン・フォーチュンを使用するといいでしょう。 君の攻撃のほとんどを占める遠隔攻撃でも、挟撃すれば戦術的優位が得ることができ、アクション・ポイント使用時には《怒濤のアクション》によって、更に命中率を上げることができます。 一日毎パワーは、長期戦になりそうな場合には早目に使用したほうが良いでしょう。 このキャラクターの技能は状態異常攻撃への対策となる 治療 やアンデッドの能力を知ることができる 宗教 が戦闘時に有用です。NPC とのやり取りでは 看破 と 交渉 が役に立つでしょう。