

クラス: クレリック(パイロア;善属性) Lv: 1
 種族: ヒューマン 性別: 年齢:

移動速度			
通常 5マス		疾走 7マス	
基本	防具	アイテム	その他
6	-1		

装備品	
武器:	メイス
防具:	チェーン・メイル
腕	
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
装具	アストラルの聖印
その他	儀式書
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:	30 gp,

特技
《武器装具練達：メイス類&聖印》：該当の武器と装具での攻撃に+1。 《上級装具訓練：アストラルの聖印》：上級装具である聖印を用いた攻撃の遠隔射程+2、[光輝]攻撃のダメージ+2(それぞれ計算済み)。 《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)。 チャンネル・ディヴィニティ：遭遇毎に1回、チャンネル・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ンネル・ディヴィニティしか使えない。

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション 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(メイス)
[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：+4 対 AC
ヒット：1d8+1 ダメージ(クリティカル時9ダメージ)

セイクリッド・フレイム /聖なる炎	クレリック/クラス特徴
[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション 遠隔・7マス	
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+5 対 反応	
ヒット：1d6+6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/クラス特徴
[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション 遠隔・7マス	
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+5 対 反応	
ヒット：1d8+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時14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。	

■ヒロイック・エフォート /英雄的奮闘	ヒューマン/種族特徴/汎用
[遭遇毎]	
アクション不要 使用者	
トリガー：使用者が1回の攻撃ロールをミスするか、1回のセーヴィング・スローに失敗する。	
効果：使用者はトリガーとなった攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+4の種族ボーナスを得る。	

■■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]、[装具]、[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。	

■チャンネル・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+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時16ダメージ)。使用者は目標を3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。	

■チャンネル・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 /信仰の輝き	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+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時14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 近接範囲・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な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人間の聖職者です。 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動きとなります。 遠隔攻撃でも挟撃すれば戦術的優位が得ることができ、更にヒロイック・エフォートによって強引に命中させることができます。ここぞというときには、前に出ることも有効です。 チャンネル・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、いなければディヴァイン・フォーチュンと使い分けてください。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ちます。
