PC名: クラス: パラディン (ドラゴンボーンの応報パラディン)

性別: 種族:ドラゴンボーン

ヒットポイント / 回復力 最大HP 重傷値 回復力値 6 3 5 8 回復回数 29 14 9 10 11 12 ダメージ:

	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							

その他

高クリティカル

合計	イ 【敏】	ニシアチ Lv補正		その他			1
+0	0	0				18	AC
		能力值				10	j
	能力	能力値 フ値	能力修正値	能力判定値			1
筋力		8	+4	+4		15	頑健
16	2	1				10	
耐久力		4	+2	+2			1
敏捷力	1	1	+0	+0		11	反心
11						11	
知力 8	8	3	-1	-1			1
判断力	1	4	+2	+2			意志
14						13	,_,,,
魅力	1	4	+2	+2			Ī
12	2		++	能			
技能名	ボーナス		打 能力判定値	習得	防具	種族	その他
	Δ. J.Λ.	【电表】	2	ш 1/3	tì ,	2	2 42 10

			10+Lv/2	能力修正值	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
ı	18	AC	10	0				8	0	0	
ı	10			重装							
_		<u>-</u> '									
			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

10

4

防御値

クラス 特技 強化 盾 その他 その他 10+Lv/2 能力修正值 **種族** 0 0 0

強化 その他 その他 その他 |0+Lv/2 能力修正値 特技 10 0

+6

間合い 命中修正

グレート・アックス 1マス

_					
アクションボイント	0	1	2	3	4

近接基礎攻擊

1d12+5

0

十七人	18 1 -		1X1		D E	エモ ナケ	マの/4
技能名			能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+4	【魅】	2		なし	2	
運動	+4	【筋】	4		-2		2
隠密	-2	【敏】	0		-2		
軽業	-2	【敏】	0		-2		
看破	+7	【判】	2	5	なし		
交涉	+7	【魅】	2	5	なし		
持久力	+0	【耐】	2		-2		
事情通	+2	【魅】	2		なし		
自然	+2	【判】	2		なし		
宗教	+4	【知】	-1	5	なし		
知覚	+2	【判】	2		なし		
地下探検	+2	【判】	2		なし		
治療	+7	【判】	2	5	なし		
盗賊	-2	【敏】	0		-2		
はったり	+2	【魅】	2		なし		
魔法学	-1	【知】	-1		なし		
歴史	+1	【知】	-1		なし	2	

		遠隔基	礎攻擊	
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
<u>ハンドアックス</u>	5/10マス	+6	1d6+5	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
ヴァリアント・ストライク	クラス	標準	無限
ホーリィ・ストライク	クラス	標準	無限
ドラゴン・ブレス	種族	マイナー	遭遇
レイディアント・スマイト	クラス	標準	遭遇
パラディンズ・ジャッジメント	クラス	標準	一日
ディヴァイン・チャレンジ	クラス	マイナー	無限
レイonハンズ	クラス	マイナー	無限
CD: ディヴァイン・ストレングス	クラス	マイナー	遭遇
CD: ディヴァイン・メトル	クラス	マイナー	但因

特技

受動 看破: 17

受動 知覚 : 12

(武器熟練:アックス類)

知覚

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚:通常

技能ボーナス: 威圧&歴史+2 言語:共通語、竜語

ドラゴンボーンの怒り:重傷の間、攻撃ロール+1

ドラゴンの末裔:回復力値が耐久ボーナス分増加(計算済み)

ドラゴン・ブレス:同名のパワーを得る。

基本クラスの特徴

役割: 防衛役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 頑健·反応·意思+1 防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェイン、スケイル、プレート; ライト・シールド、ヘヴィ・シールド

武器習熟 単純近接、軍用近接、軍用遠隔

武器装具:聖印

クラス技能: 宗教。加えて、威圧、看破、交渉、持久力、治療、歴史から3つ チャネル・ディヴィニティ: 遭遇毎パワーのディヴァイン・ストレングス / ディヴァイン・メトルを得る ディヴァイン・チャレンジ: 同名の無限回パワーを得る

レイ・オン・ハンズ:同名の無限回パワーを得る

背景ルール

軍人: 運動 +2

100 武器: グレートアックス、ハンドアックス 防具: プレート・アーマー 35 50

腕 脚

手 頭

首 指輪 腰

予備装具、他

10 その他 聖印

15 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

5 所持金: 5 gp,

クラス特徴

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。

ディヴァイン・チャレンジとレイ・オン・ハンズ:同名のパワーを得る。

《武器熟練:アックス類》: アックス類のダメージ+1(計算済み)。

武器の特性

高クリティカル: クリティカル時に武器ダメージダイス 1 個を振り足せる。

底力

底力

[遭遇毎]

標準アクション

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(グレートアックス):以下、特記無き限りこの武器を使用

[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

攻擊:+6対AC

ヒット: 1d12+5 ダメージ(クリティカル時 17+1d12 ダメージ)。

遠隔基礎攻撃(ハンドアックス)

遠隔・武器 (5/10 マス)

[無限回] [武器] 標準アクション 目標:クリーチャ

攻撃:+6対AC

ヒット: 1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)。

ヴァリアント・ストライク /勇士の打撃 パラディン/攻撃 1

<mark>[無限回] [信仰]、[武器]</mark> 標準アクション 近持

近接・1 マス

目標:クリーチャー1 体

攻撃:+6{+使用者に隣接している敵1体につき+1} 対 AC ヒット: 1d12+5 ダメージ(クリティカル時 17+1d12 ダメージ)。

ホーリィ・ストライク /聖なる打撃

[無限回] [信仰]、[武器]

標準アクション 近接・1 マス

目標:クリーチャー1 体

攻撃:+6 対 AC

ヒット: 1d12+5の[光輝]ダメージ(クリティカル時 17+1d12 ダメージ)使用 者が目標をマークしているのなら、ダメージ・ロール+2。

ドラゴン・ブレス /竜の吐息

種族パワー

<mark>[遭遇毎] [火]</mark> マイナー・アクション マイナー 近接範囲・噴射3

目標:噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃:+6 対 "反応

ヒット:1d6+2[火]ダメージ(クリティカル時8ダメージ)。

レイディアント・スマイト /光輝なる一撃

<mark>[遭遇毎] [信仰]、[武器]、[光輝]</mark> 標準アクション 近接・武器(1 マス)

標準アクション

目標:クリーチャー1体 攻撃:+6 対 AC

ヒット: 2d12+7[光輝]ダメージ(クリティカル時 31+1d12 ダメージ)。

パラディンズ・ジャッジメント /パラディ<u>ンの裁き Pd/攻撃1</u>

<mark>[一日毎] [信仰]、[武器]、[回復]</mark> 標準アクション 近接・武器(1 マス)

目標:クリーチャ

攻撃:+6 対 "AC"

ヒット: 3d12+5 ダメージ(クリティカル時 41+1d12 ダメージ)。使用者から

5マス以内にいる味方一人は回復力を消費できる。 ミス:使用者から5マス以内にいる味方一人は回復力を消費できる。

ディヴァイン・チャレンジ /信仰の標的 パラディン/クラス特徴

<mark>[無限回] [光輝] [信仰]</mark> マイナー・アクション近接範囲・爆発 5

目標:爆発の範囲内にいるクリーチャー1 体

日標:爆光の戦団内にいるグリーデャー「体効果:君は目標をマークする。目標がすでに他のクリーチャーにマークされているなら、君のマークの効果がそれを上書きし、それまでの目標のマークされた状態の効果は終了する。同様に、君がディヴァイン・チャレンジでマークしている目標が別のクリーチャーから新たにマークされた場

合、ディヴァイン・チャレンジの効果は終了する。 君が別の目標にこのパワーを使用するか、君が目標との交戦(後述)に失 敗するまで、目標はマークされた状態のままである。君にマークされてい 目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに-2のペナルティを負う。また、 使用者を目標に含まない攻撃を行うと、目標は5点の[光輝]ダメージを受ける。このダメージは1ターンにつき1回しか発生しない。君は自分のターン中、マークした目標と交戦するか、別の目標をマークしなければなら ない。目標と交戦したとみなされるためには、目標に攻撃を行うか、 に隣接した状態でターンを終えなければならない。君のターン終了時にどちらの条件も満たされていなければ、目標のマークされた状態は終了し、 君は次のターンにこのパワーを使用することが出来なくなる。ディヴァイ ン・チャレンジは、1 ターンに1 回だけ使用出来る

特殊:この能力は、チャレンジ(挑戦)という名称こそ帯びているものの、 目標の【知力】や言語能力になんら依存するものではない。これは目標の 行動に作用を及ぼす魔法的な強制効果であり、そのクリーチャーの性質に は無関係である。すでに君もしくは別のキャラクターからのディヴァイ ン・チャレンジの作用を受けているクリーチャーに対し、再度ディヴァイ ン・チャレンジを使用することは出来ない

レイ・オン・ハンズ /癒しの手 パラディン/クラス特徴

[無限回]

[無限回] [信仰]、[装具]、[回復] 特殊:このパワーは1日に2回使えるが、1ラウンドに1回しか使えない。

マイナー・アクション 近接・接触

目標:クリーチャー1体

効果:君は1回分の回復力を消費する。君のヒット・ポイントは回復しな いが、代わりに目標が1回分の回復力を消費したかのようにヒット・ポ イントを回復する。

チャネル・ディヴィニティ:ディヴァイン・ストレングス /神性伝導:信仰の力 パラディン/クラス特徴

[遭遇毎] [信仰] マイナー・アクション 使用者

効果:使用者がこのターンに行う次の1回の攻撃のダメージを4点追加。

チャネル・ディヴィニティ:ディヴァイン・メトル /神性伝導:信仰の奮起 パラディン/クラス特徴

パラディン/攻撃 1

[遭遇毎] [信仰] マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標:爆発の範囲内のクリーチャー1体

効果:目標は2点のボーナスを受けて1回のセーヴィング・スローを行う。

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防衛役です。防衛役は、ゲーム中最高の防御力 優れた近接攻撃能力を持ちます。

防衛役の第一の仕事は、防御力の低い味方への攻撃を妨害することにあ ります。敵の前に立ちはだかり、クラス特徴の"マーク"などを使い敵が自由に動き回るのを防ぎましょう。第二の仕事は、味方と協力して敵を殲滅することです。特に、味方の撃

破役が近接型であるときは挟撃ボーナスを与えることが重要になります。 撃破役や防衛役との連携と、'マーク'の活用次第で、君の攻撃力は撃破 役にさえ迫るものになります。

キャラクターの特色と運用

あなたは、竜族の血を引くドラゴンボーンの聖戦士です。

パラディンは、最高の防御力を誇るプレートアーマーに習熟し、高い防 御力を持ちます。あなたが前線で'デイヴァイン・チャレンジ'を使用することで、防御力の高いあなたを攻撃するか、不利益を承知であなたの味 方を攻撃するか、敵の行動は大きく制約されることになります

あなたの備えている武器やパワーは大ダメージを出すことができます。 大ダメージを出したいときには「レイディアント・スマイト」や「ホーリ イ・ストライク。 確実に命中させたいときには「ヴァリアント・ストライク」と使い分けていきましょう。

また、あなたは指揮役にこそ及びませんが"レイ・オン・ハンズ"や"デ イヴァイン・メトル"など味方を回復する能力を持ちます。更に、種族能 力の"ドラゴン・ブレス"は、雑魚を一掃するのに大きな力を発揮します。

技能面では、 交渉 や 看破 などの対人関係の能力が高い反面、 いプレートアーマーと相まって 運動 軽業 など、他の前衛が得意 重 軽業 など、他の前衛が得意と する分野は、余り得意ではありません。