

(ドラゴンボーンの応報パラディン)

種族: ドラゴンボーン 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		

防御値										
10+Lv/2 能力修正値				種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
18	AC	10	0				8	0	0	
	重装									

		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
15	頑健	10	4		1		0		

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
11	反応	10	0		1		0	0		

	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
13	意志	10	2		1		0		

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
グレート・アックス	1マス	+6	1d12+5	高クリティカル

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ハンドアックス	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
ホーリー・ストライク	クラス	標準	無限
ドラゴン・プレス	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
レイオンハンズ	クラス	マイナー	無限□
CD:ディヴァイン・ストrengthス	クラス	マイナー	
CD:ディヴァイン・メトル	クラス	マイナー	遭遇□

[illegible]

装備品	
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
腕	
脚	
手	
頭	
首	
指輪	
腰	
予備装具、他	
その他	聖印
標準冒險者キット:	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:	5 gp,

クラス特徴
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。
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。

特技
《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 使用者
効果：回復を1回消費し、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
攻撃：+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)
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器(5/10マス)
目標：クリーチャー1体
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
[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{+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)。	

ホーリー・ストライク /聖なる打撃	パラディン/攻撃1
[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
[遭遇毎] [火]	
マイナー・アクション 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	パラディン/攻撃1
[遭遇毎] [信仰]、[武器]、[光輝]	
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：+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 /パラディンの裁き	Pd/攻撃1
[一日毎] [信仰]、[武器]、[回復]	
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：+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
[無限回] [光輝] [信仰]	
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	
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が終了する。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・チャレンジの効果が終了する。	
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る目標は、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、目標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いか、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] [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。	

■チャンネル・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。	

■チャンネル・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
[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と、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‘ディヴァイン・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「ホーリー・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“ディヴァイン・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、重いプレートアーマーと相まって 運動 軽業 など、他の前衛が得意とする分野は、余り得意ではありません。
