PC名：

(ドラゴンボーンの応報パラディン)

クラス：　Lv：4

種族：　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
44	22	11		9	10	~~11~~	~~12~~	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

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		

イニシアチブ

合計	〔敏〕	Lv補正	特技	その他
+2	+0	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	20	+5	+7
耐久力	11	+0	+2
敏捷力	10	+0	+2
知力	8	-1	+1
判断力	16	+3	+5
魅力	14	+2	+4

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
23	AC	12					8	2	1	

		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
19	頑健	12	+5		1		1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
16	反応	12	+0		1		1	2		

		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
17	意志	12	+3		1		1			

アクションポイント	0	1	2	3	4

技能

技能名	ボーナス		能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+11	〔魅〕	+4	5	なし	2	
運動	+5	〔筋〕	+7		-4		2
隠密	-2	〔敏〕	+2		-4		
軽業	-2	〔敏〕	+2		-4		
看破	+5	〔判〕	+5		なし		
交渉	+9	〔魅〕	+4	5	なし		
持久力	+3	〔耐〕	+2	5	-4		
事情通	+4	〔魅〕	+4		なし		
自然	+5	〔判〕	+5		なし		
宗教	+6	〔知〕	+1	5	なし		
知覚	+5	〔判〕	+5		なし		
地下探検	+5	〔判〕	+5		なし		
治療	+5	〔判〕	+5		なし		
盗賊	-2	〔敏〕	+2		-4		
はったり	+4	〔魅〕	+4		なし		
魔法学	+1	〔知〕	+1		なし		
歴史	+3	〔知〕	+1		なし	2	

知覚　受動〈知覚〉：+15　受動〈看破〉：+15

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バスタードソード+1	1	+11	1d10+7[-/火]	フリー：[火]と切替え
ジャヴェリン+1	1	+10	1d6+6	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャヴェリン+1	10/20	+10	1d6+6	

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
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	□□□
ピアシング・スマイト	クラス	標準	遭遇□
スタガリング・スマイト	クラス	標準	遭遇□
ディヴァイン・ストレングス／デイヴァイン・メトル	クラス	マイナー	遭遇□
ドラゴン・ブレス	種族	マイナー	遭遇□
アストラル・スピーチ	クラス	マイナー	一日□
パラディンズ・ジャッジメント	クラス	標準	一日□

種族的特徴

サイズ：中型　移動速度：6マス　視覚：通常

言語：共通語、竜語　技能ボーナス：威圧と歴史

ドラゴンボーンの怒り：重傷時の攻撃ロール+1種族ボーナス

ドラゴンの末裔：回復力値に＋〔耐〕修正(反映済)

ドラゴン・ブレス：同名の遭遇毎パワーを得る

特技リスト

《武器熟練：重刀剣》　重刀剣類のダメージロールに+1特技ボーナス

《武器習熟：バスタードソード》　バスタードソードに習熟

《移動時の守り》　機会攻撃へのAC+2

クラス特徴

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／デイヴァイン・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

装備品

武器：フレイミング・ウェポン・バスタードソード (Lv5)

防具：ブラック・アイアン・アーマー・プレート・アーマー (Lv4)

腕

脚

手

頭

首：アミュレット・オヴ・ヘルス (Lv3)

指輪

腰

武器：ヴィシャス・ウェポン・ジャヴェリン (Lv2)

その他：ダガーx2、登はん道具、ヒーリング・ポーションx2

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：0 gp,

背景ルール

軍人：〈運動〉

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。

特殊な処理をする特技

《移動時の守り》：機会攻撃に対する AC+2。

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

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、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]◆[信仰]、[装具]、[回復]
特殊：このパワーは 1 日に 3 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。

近接基礎攻撃(バスタード・ソード[+1，フレイミング])

[無限回]◆[武器][-/火]
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：+11 対 AC
ヒット：1d10+7[-/火]ダメージ(クリティカル時 17+1d6[火]ダメージ)。武器の効果により、フリーでダメージを[火]に切り替えが可能。

遠隔基礎攻撃(ジャベリン[+1，ヴィシャス])

[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：+10 対 AC
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12+1d12 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/クラス特徴

[無限回]◆[信仰]、[武器]、[-/火]
標準アクション　　近接・1 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11{+使用者に隣接している敵 1 体につき+1} 対 AC
ヒット：1d10+7[-/火]ダメージ(クリティカル時 17+1d6[火]ダメージ)。

ホーリィ・ストライク　/聖なる打撃　　パラディン/クラス特徴

[無限回]◆[信仰]、[武器]、[光輝/火]
標準アクション　　近接・1 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d10+7 の[光輝/火]ダメージ(クリティカル時 17+1d6[火]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+3。

■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 5 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

[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。

■ドラゴン・ブレス　/竜の吐息　　種族パワー

[遭遇毎]◆[冷気、or ゲーム開始時に選択]
マイナー・アクション　　近接範囲・噴射 3
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+9 対“反応”
ヒット：1d6[上記の属性]ダメージ(クリティカル時 6 ダメージ)。

■ピアシング・スマイト　/徹甲の一撃　　パラディン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[信仰]、[武器] 、[-/火]
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：+11 対“反応”
ヒット：2d10+7[-/火]ダメージ(クリティカル時 27+1d6[火]ダメージ)。目標および 3 体までの使用者に隣接している敵達は使用者の次ターン末まで、使用者にマークされた状態となる。

■スタガリング・スマイト　/よろめかす一撃　パラディン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[信仰]、[武器]、[-/火]
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：+11 対“AC”
ヒット：2d10+7[-/火]ダメージ(クリティカル時 27+1d6[火]ダメージ)。使用者は目標を 3 マスだけ押しやる。

■アストラル・スピーチ　/アストラル式外交術　パラディン/クラス特徴

[一日毎]◆[信仰]
マイナー・アクション　　使用者
効果：使用者は遭遇終了時まで、〈交渉〉に+4 のパワー・ボーナスを得る。

■パラディンズ・ジャッジメント　/パラディンの裁き　Pd/クラス特徴

[一日毎]◆[信仰]、[武器]、[回復]、[-/火]
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：+11 対“AC”
ヒット：3d10+7[-/火]ダメージ(クリティカル時 37+1d6[火]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。

アイテム

■バスタード・ソード[+1、フレイミング]　(Lv5 武器)

アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d6[火]ダメージ。
パワー([無限回])：フリー・アクション。この武器によって与えられるダメージは全て[火]ダメージとなる(そのパワーに[火]キーワードもつく)。ダメージを元に戻すのは別のフリー・アクションである。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。このパワーは使用者がこの武器による攻撃をヒットさせたときに使用できる。目標に追加で 1d6[火]ダメージを与え、目標は継続的[火]ダメージ 5 を受ける(セーヴ・終了)。

ジャベリン[+1、ヴィシャス]　(Lv2 武器)

アイテム・スロット：武器(ジャベリン)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1　　クリティカル：+1d12 ダメージ。

■プレート・アーマー[+1,ブラック・アイアン]　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(プレート・アーマー)
強化：AC+1　　特性：[火]に対する抵抗 5、および[死霊]に対する抵抗 5。

■アミュレット of ヘルス　(Lv3 お守り)

アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1　　特性：[毒]に対する抵抗 5。

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する唯一のクラスであり、極めて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。
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。

あなたの防御力は極めて高く、特に《移動時の守り》により機会攻撃へのＡＣは 25 に達します。あなたが積極的に前に出ることで、味方は挟撃を行いやすくなり、戦況はさらに有利なものになっていくでしょう。

技能面では、対人関係の能力、中でも汎用パワーの“ アストラル・スピーチ ”を使用しての〈交渉〉が突出しています。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。