PC名：

(ヒューマンの武闘派クレリック)

クラス：クレリック　Lv：4
種族：ヒューマン　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
41	20	10		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
+1	-1	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	14	+2	+4
敏捷力	8	-1	+1
知力	10	+0	+2
判断力	14	+2	+4
魅力	12	+1	+3

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
21	AC	12					6	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
18	意志	12	+2	1	2		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	+3	〔魅〕	+3		なし		
運動	+4	〔筋〕	+7		-3		
隠密	-2	〔敏〕	+1		-3		
軽業	-2	〔敏〕	+1		-3		
看破	+9	〔判〕	+4	5	なし		
交渉	+8	〔魅〕	+3	5	なし		
持久力	+1	〔耐〕	+4		-3		
事情通	+3	〔魅〕	+3		なし		
自然	+4	〔判〕	+4		なし		
宗教	+9	〔知〕	+2	5	なし		2
知覚	+4	〔判〕	+4		なし		
地下探検	+4	〔判〕	+4		なし		
治療	+9	〔判〕	+4	5	なし		
盗賊	-2	〔敏〕	+1		-3		
はったり	+3	〔魅〕	+3		なし		
魔法学	+2	〔知〕	+2		なし		
歴史	+2	〔知〕	+2		なし		

知覚　受動〈知覚〉：+14　受動〈看破〉：+19

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+6	
ジャヴェリン	1	+9	1d6+5	

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	10/20	+9	1d6+5	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ライチャス・ブランド	クラス	標準	無限
セイクリッド・フレイム	クラス	標準	無限
ランス・オヴ・フェイス	クラス	標準	無限
ヒーリング・ストライク	クラス	標準	遭遇□
スプリット・ザ・スカイ	クラス	標準	遭遇□
ターン・アンデッド／ディヴァイン・フォーチュン	クラス	標/マイナー	遭遇□
ヒーリング・ワード	クラス	マイナー	遭□□
ビーコン・オヴ・ホープ	クラス	標準	一日□
ブレス	クラス	標準	一日□

特技リスト

《怒涛のアクション》	追加アクションでの攻撃ロールに+3
《武器習熟：バスタードソード》	バスタードソードに習熟
《盾習熟：ライト・シールド》	ライト・シールドに習熟
《盾習熟：ヘヴィ・シールド》	ヘヴィ・シールドに習熟
《儀式取得者》	儀式を執行できる

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、ゴブリン語　技能ボーナス：
ボーナス無限回パワー：クラスの無限回パワーを1つ多く習得
ボーナス特技：1レベル時に追加の特技1つ
ボーナス技能：1レベル時に追加の技能1つを習得
防御値ボーナス：頑健・反応・意思+1

クラス特徴

役割：指揮役　パワー源：信仰　防御値ボーナス：意思+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：聖印
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
癒し手の知恵：[回復]祈祷によるhp回復量に+2
《儀式取得者》：同名特技を得る
チャネル・ディヴィニティ：ターン・アンデッド／ディヴァイン・フォーチュンを得る
ヒーリングワード：同名の遭遇毎パワーを得る

背景ルール

祝福されし者：〈宗教〉

装備品

武器	テラー・ウェポン (Lv4)
防具	エグゾールテッド・アーマー・チェイン (Lv5)
腕	ヘヴィ・シールド
脚	
手	
頭	
首	アミュレット・オヴ・ヘルス (Lv3)
指輪	
腰	
装具	シンボル・オヴ・ライフ (Lv2)
その他	ジャヴェリン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,

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て回復力を消費させて回復する際、回復する HP 量が+2 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。

特殊な処理をする特技

《怒濤のアクション》：アクション・ポイントを消費することで得たアクションの間、君の行う攻撃ロールに+3 のボーナスを得る。
《儀式修得者》：習得済の儀式を執行できる。

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(バスタードソード[+1, テラー])

[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：+11 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ（クリティカル時 16+1d8 ダメージ）

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[無限回]◆[武器]
標準アクション　　遠隔・武器（10/20 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ（クリティカル時 11 ダメージ）

ライチャス・ブランド　/正義の烙印　クレリック/クラス特徴

[無限回]◆[信仰]、[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：+11 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ（クリティカル時 16+1d8 ダメージ）。使用者から 5 マス以内にいる味方一人は使用者の次ターン末まで、目標額する攻撃ロールに+3 のパワー・ボーナスを得る。

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・5 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+5 対 反応
ヒット：1d6+3 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 8+1d6 ダメージ）。使用者の視界内の味方 1 人は 3 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・5 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+5 対 反応
ヒット：1d8+3 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 8+1d6 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

[遭遇毎]◆[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+2 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+3 の[光輝]ダメージ（クリティカル時 13+1d6 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いじょうたいとなる。

■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。

■ヒーリング・ストライク　/治癒の打撃　クレリック/クラス特徴

[遭遇毎]◆[信仰]、[武器]、[光輝]、[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：+11 対 AC
ヒット：2d10+6[光輝]ダメージ（クリティカル時 26+1d8 ダメージ）。目標は使用者の次ターン末までマークされた状態となる。更に仕様書から 5 マス以内にいる味方一人は 1 回分の回復力を消費することができる(クラス特徴により、回復する HP 量に+2)。

■スプリット the スカイ　/天を裂く　クレリック/クラス特徴

[遭遇毎]◆[信仰]、[武器]、[雷鳴]
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 頑健
ヒット：1d10+6[雷鳴]ダメージ（クリティカル時 16+1d8 ダメージ）。使用者は目標を 2 マス押しやり、伏せ状態にする。

■ブレス　/祝福　クレリック/クラス特徴

[一日毎]◆[信仰]
標準アクション　　遠隔範囲・爆発 20
目標：爆発の範囲内の味方すべて
効果：全ての目標はこの遭遇の終了まで攻撃ロールに+1 のパワー・ボーナスを得る。

■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全ては 5HP を回復する。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。

アイテム

■バスタード・ソード[+1、テラー]　(Lv4 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：+1d8 ダメージ。
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する。目標はすべての防御値に-2 のペナルティを負う(セーヴ・終了)。

シンボル・オブ・ライフ[+1]　(Lv2 聖印)

アイテム・スロット：装具(シンボル)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1　クリティカル：+1d6 ダメージ。
パワー([一日毎]◆[回復])：マイナー・アクション。使用者のターン末まで、使用者の遭遇毎パワーあるいは一日毎パワーのどれか一つにより回復したキャラクターは更に追加で+1d6 のヒットポイントを回復する。

■チェイン・メイル[+1,エグゾールテッド]　(Lv5 鎧)

アイテム・スロット：鎧(チェイン・メイル)
強化：AC+1
パワー([一日毎]◆[回復])：マイナー・アクション。使用者のターン末まで、使用者の遭遇毎パワーあるいは一日毎パワーによって、それぞれのキャラクターが回復するヒット・ポイントは 1d10+1 だけ増加する。

■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。

■■ポーション of ヒーリング　(Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

儀式(詳細は PHB 参照)

ジェントル・リポウズ(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。
テンサーズ・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
あなたは、チェインメイルとヘヴィ・シールドで身を固めた重装備の神官戦士です。他の神官たちが神学や祈祷に費やした時間を、戦闘訓練で過ごしたあなたは、本職の戦士に迫る戦闘力を手に入れました。

　あなたは回復能力こそ他の指揮役に１歩劣るものの、指揮役でありながら、防衛役と肩を並べ防衛ラインを築くことが出来ます。挟撃を提供し、‘ ライチャス・ブランド ’ や ‘ スプリット・ザ・スカイ ’ を駆使して味方に有利な状況を生み出し、速やかに敵を殲滅していきましょう。
　低めな回復能力を補うためには ‘ エグゾールテッド・アーマー ’ や ‘ ビーコン・オヴ・ホープ ’ を有効に使うと良いでしょう。
　身に着けた技能では、〈宗教〉のほか、対人技能の〈看破〉や〈交渉〉が有用です。また、厳しい戦闘などでは〈治療〉も役に立つでしょう。