

PC名: (ドワーフのクレリック[ウォープリースト])

クラス: クレリック(ウォープリースト) Lv: 1
種族: ドワーフ 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力 table with columns: 最大HP, 重傷値, 回復力値, 回復回数, 1-8

移動速度 table with columns: 通常, 疾走, 基本, 防具, アイテム, その他

イニシアチブ table with columns: 合計, [敏], Lv補正, 特技, その他

防御値 table with columns: AC, 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 鎧, 盾, 強化, その他

能力値

Ability values table with columns: 筋力, 耐久力, 敏捷力, 知力, 判断力, 魅力

Ability modifiers table with columns: 10+Lv/2, 能力修正値, 種族, クラス, 特技, 強化, その他

技能

Skill table with columns: 技能名, ボーナス, 能力判定値, 習得, 防具, 種族, その他

アクションポイント table with columns: 0, 1, 2, 3, 4

近接基礎攻撃 table with columns: 武器, 間合い, 命中修正, ダメージ, その他

遠隔基礎攻撃 table with columns: 武器, 射程, 命中修正, ダメージ, その他

パワーリスト table with columns: 名称, 習得, アクション, 回数

特技 (鈍器練達)

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目
言語: 共通語, ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力&地下探検+2
鉄の胃袋: 対[毒]セーブ+5種族. ドワーヴン・リジリアンス: 同名パワー修得.
ドワーフ武器習熟. 荷重移動: 防具や重過重によって移動力が低下しない.
踏ん張り: 何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る.
攻撃により伏せになったとき、セーブに成功すれば伏せにならない。

基本クラスの特徴

役割: 指揮役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 意志+2
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェインメイル
ライト・シールド、ヘヴィ・シールド
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つ選択
ヒーリングワード: 同名のパワーの習得。
チャネルディヴィニティ: 左記に分類されるパワーの習得。
嵐の領域の特徴: [電撃]と[雷鳴]抵抗5、領域に応じたパワー修得。
ヒーリングワードの対象は、次の1回の攻撃のダメージ+2パワー。

背景ルール

なし

100 装備品 table with columns: 20 武器, 40 防具, 10 腕, 脚, 手, 頭, 首, 指輪, 腰, 10 装具, 10 その他

特技
【鈍器練達】:ハンマー類およびメイス類での[武器]攻撃ロール+1 特技(計算済)。該当武器を用いた[武器]攻撃で、押しやりや横滑りさせる場合、そのマス数を+1 特技(計算済み)。

クラス特徴
嵐の領域の特徴: [電撃]に対する抵抗5、[雷鳴]に対する抵抗5。
ヒーリング・ワードを使用した際、目標は次の目標のターン終了までに行う次の1回のダメージ・ロールに+2 パワー・ボーナス。
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。何種類を習得しようとしても、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(ウォーハンマー)
[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: +5 対AC
ヒット: 1d10+2ダメージ(クリティカル時12ダメージ)

遠隔基礎攻撃(スローイング・ハンマー)
[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: +5 対AC
ヒット: 1d6+2ダメージ(クリティカル時8ダメージ)

ストーム・ハンマー /嵐の鉄槌 クレリック/攻撃1
[無限回] [信仰]、[武器]、[電撃]、[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: +7 対頑健
ヒット: 1d10+4の[電撃]&[雷鳴]ダメージ(クリティカル時14ダメージ)。
特殊: この攻撃は突撃のときに近接基礎攻撃の代わりに使用できる。

ブッシング of the ラス /怒りの祝福 クレリック/攻撃1
[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: +7 対AC
ヒット: 1d10+4の[電撃]&[雷鳴]ダメージ(クリティカル時14ダメージ)。
効果: 使用者または使用者から5マス以内の味方1人は、使用者の次のターン末までに行う次の一回のダメージ・ロールに3点のパワー・ボーナスを得る。

サンダリング・スチール /轟雷の鋼 クレリック/攻撃1
[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: +7 対AC
ヒット: 2d10+4の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時24ダメージ)。
効果: 使用者の次ターン末まで、使用者またはその味方がこの目標に次にヒットを与えたとき、目標は3点の追加ダメージを受ける。

レッサー・アспект of ラス /怒りの化身・下級 クレリック/攻撃1
[一日毎] [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: +7 対意志
ヒット: 1d10+4の[光輝]ダメージ(クリティカル時14ダメージ)。
効果: 使用者は一時hp10を得る。この遭遇の終了時まで、使用者は使用者は攻撃ロールに+1 パワー・ボーナスを得、使用者に隣接してターンを終えた敵は3点の[光輝]ダメージを受ける。

ヒーリング・ワード /癒しの言葉 クレリック/汎用
[遭遇毎](特殊) [信仰]、[回復]
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人
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ポイント多くヒットポイントを回復できる。
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。

スマイト・アンデッド /アンデッドを撃つ一撃 クレリック/攻撃1
[遭遇毎] [信仰]、[武器]、[光輝]、[チャンネル・ディヴィニティ]
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: +7 対意志
ヒット: 2d10+4の[光輝]ダメージ(クリティカル時24ダメージ) 使用者は目標を7マス押しやる。目標は使用者の次ターン末まで動けない状態になる。
ミス: 半減ダメージ。

ストーム・サージ /押し寄せる雷嵐 クレリック/汎用1
[遭遇毎] [信仰]、[チャンネル・ディヴィニティ]
マイナー・アクション 近接範囲・爆発1マス
目標: 使用者または爆発範囲内の味方1人
効果: 使用者の次ターン末まで、目標が次に近接[武器]攻撃のためにダメージ・ロールを行うとき、目標は4の追加[電撃]ダメージを与える。

クリエイト・ウォーター /水の生成 クレリック/汎用1
[遭遇毎] [信仰]
マイナー・アクション 近接・1マス
目標: 最大容量1ガロン(約3.8L)以下の、空の杯やビンなどの容器一つ
効果: その容器は飲用に適した水で満たされる。

ドワーヴン・レジリアンス /ドワーフの底力 ドワーフ/汎用1
[遭遇毎]
マイナー・アクション 使用者
効果: 使用者は底力を使用する。

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えるようになっていきます。

キャラクターの特色と運用
このキャラクターは戦槌を片手に戦場で神の敵を叩きのめすドワーフの戦司祭です。
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 を回復させつつ、その攻撃力を上げることができます。
その他のパワーも攻撃することによって、自分や仲間の攻撃力を底上げするものが多く、仲間と連携することで素早く敵の頭数を減らして味方への損害を抑えるのが基本となります。
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スマイト・アンデッドを、いなければ命中しそうな攻撃をするときにストーム・サージを使用するといいいでしょう。
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 が役に立つでしょう。