

PC名: (ドラゴンボーンの献身キャバリア)

クラス: パラディン(自己犠牲のキャバリア) Lv: 1
種族: ドラゴンボーン 性別: 年齢:

種族特性
ヒットポイント / 回復力
最大HP 29 重傷値 14 回復力値 9 回復回数 1 2 3 4 5 6 7 8
ダメージ:

移動速度
通常 5マス 疾走 7マス
基本 6 防具 -1 アイテム その他

イニシアチブ
合計 [敏] Lv補正 特技 その他
+0 0 0

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
20 AC 10 0 重装 8 2 0

能力値

筋力 18 +4 +4
耐久力 14 +2 +2
知力 10 +0 +0
判断力 11 +0 +0
魅力 16 +3 +3

15 頑健 10 4 種族 クラス 特技 強化 その他 その他
13 反応 10 0 種族 クラス 特技 強化 盾 その他 その他
14 意志 10 3 種族 クラス 特技 強化 その他 その他

16 2

14

10 10 +0 +0

10

10 10 +0 +0

10

11 +0 +0

11

16 +3 +3

14 2

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 +5 [魅] 3 なし 2
運動 +5 [筋] 4 5 -4
隠密 -4 [敏] 0 -4
軽業 -4 [敏] 0 -4
看破 +0 [判] 0 なし
交渉 +8 [魅] 3 5 なし
持久力 -2 [耐] 2 -4
事情通 +3 [魅] 3 なし
自然 +0 [判] 0 なし
宗教 +5 [知] 0 5 なし
知覚 +0 [判] 0 なし
地下探検 +0 [判] 0 なし
治療 +0 [判] 0 なし
盗賊 -4 [敏] 0 -4
はったり +3 [魅] 3 なし
魔法学 +0 [知] 0 なし
歴史 +7 [知] 0 5 なし 2
知覚 受動 知覚 : 10 受動 看破 : 10

アクションポイント 0 1 2 3 4

近接基礎攻撃

武器 間合い 命中修正 ダメージ その他
ロングソード 1マス +7 1d8+4

遠隔基礎攻撃

武器 射程 命中修正 ダメージ その他
ジャベリン 10/15マス +6 1d6+4

パワースキット

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/1Lv 標準 無限
ストライクofホープ クラス 標準 無限
ドラゴン・プレス 種族 マイナー 遭遇
ホーリー・スマイト クラス1Lv 標準 遭遇
ディフェンダー・オーラ クラス 標準 無限
ライチャス・レイディアンス クラス マイナー 無限
ライチャス・シールド クラス マイナー 遭遇

特技

(果敢な前進)

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 & 歴史+2
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・プレス: 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: クロス、レザー、ハイド、チェーン、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、単純近接、軍用遠隔
武器装具: 聖印
クラス技能: 威圧、運動、看破、交渉、持久力、宗教、治療、歴史から4つ
自己犠牲の徳: 回復回数が増加、マイナーで底力を消費して味方を回復。
また、関連したパワーなどを得る。
ディフェンダー・オーラ、ライチャス・レイディアンス、ライチャス・シールド:
味方を守る一連のパワーを得る。

背景ルール

装備品

100 武器: ロングソード、ジャベリン
20 防具: プレート・アーマー
50 腕: ヘヴィ・シールド
10 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
90 陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
10 所持金: 10 gp,

種族的特徴
ドラゴンボーンの怒り：君が重傷の間、攻撃ロール+1。

クラス特徴
自己犠牲の精神：回復回数が増加(計算済み)。マイナー・アクションで底力を消費し、5マス以内の味方のhpを回復できる。その場合、君はhpを回復せず、その味方は自身の回復値に等しいhpを回復する。
ディフェンダー・オーラ、ライチャス・レイディアンズ、ライチャス・シールド：味方を守るための同名パワーを得る。

特技
【果敢な前進】：君は遭遇における君の最初のターンにおいて移動速度に+4特技ボーナスを得る。

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(ロングソード)：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：+7対AC
ヒット：1d8+4ダメージ(クリティカル時12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(10/15マス)
目標：クリーチャー1体
攻撃：+6対AC
ヒット：1d6+4ダメージ(クリティカル時10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：+7(+使用者に隣接している敵1体につき+1)対AC
ヒット：1d8+4ダメージ(クリティカル時12ダメージ)。

ストライク of ホープ / 希望を与える打撃 **パラディン/攻撃**
[無限回] [信仰]、[武器]、[光輝]
標準アクション 近接・1マス
目標：クリーチャー1体
攻撃：+7対AC
ヒット：1d8+4の[光輝]ダメージ(クリティカル時12ダメージ)。使用者から5マス以内の味方一人は3点の一時hpを得る。その味方が重傷ならば、この一時hpは8点となる。

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)。

ホーリー・スマイト / 聖なる一撃 **パラディン/攻撃**
[遭遇毎] [信仰]、[光輝]
フリー・アクション 使用者
トリガー：使用者が1体の敵を無限回[武器]パワーの目標にする。
効果：その目標は5点の[光輝]ダメージを受ける。トリガーの攻撃がヒットしたなら、目標は更に使用者の次ターン末まで幻惑状態になる。

ディフェンダー・オーラ / 防御のオーラ **パラディン/汎用**
[無限回] [オーラ]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は“オーラ1”のオーラを起動する。このオーラは使用者が1回のマイナー・アクションとして終了するか、使用者が気絶状態になるまで持続する。このオーラ内にいる間、使用者も“使用者の味方のうち、ディフェンダー・オーラを起動している者”も含まない攻撃を行うすべての敵は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。“マークされた状態”の敵はこのオーラの対象にならない。

ライチャス・レイディアンズ / 正義の光明 **パラディン/攻撃**
[無限回] [信仰]、[光輝]
機会アクション 近接・1
トリガー：使用者のディフェンダー・オーラの対象となっている敵が、以下のいずれかを行う。(1)シフトを行う、(2)使用者の味方を目標とした攻撃を行い、かつその攻撃の目標に、使用者も“使用者の味方のうち、ディフェンダー・オーラを起動している者”も含まれない。
効果：目標は6点の[光輝]ダメージを受ける。

ライチャス・シールド / 正義の盾 **パラディン/汎用**
[遭遇毎] [信仰]
即応・割込 近接範囲・爆発3
トリガー：使用者から3マス以内にいる味方が攻撃でダメージを受ける。目標：爆発内にいる、トリガーとなるダメージを受けた味方一人。
効果：使用者はトリガーを発生させた攻撃のダメージを目標の代わりに受ける。このダメージに使用者の抵抗および完全耐性は無視する。さらに使用者は次の自分のターン終了時まで、攻撃ロールに+2パワーボーナスを得る。

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。敵の前に立ちほだかり、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さ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“ガーディアン・オーラ”を張って前線に立つことで、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となります。1ラウンド目における移動の速さを利用して、敵を抑えに飛び込んでいきましょう。
あなたの修得している無限回パワーは当たりやすい「ヴァリアント・ストライク」と味方の損害を抑える「ストライク of ホープ」です。状況を見て使い分けましょう。
また、「ホーリー・スマイト」を用いることで、大ダメージを狙うこともできます。
あなたは指揮役にこそ及びませんが“自己犠牲の精神”や“ライチャス・シールド”など味方を支援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、交渉により対人関係の能力が高く、宗教や歴史などにかんするちしきが豊富な反面、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。