

## DAC2019

michi

ライトヴォール、秩序して善  
ハーフ・オークの男性、パラディンLv9  
STR : +4 / 18 = 8+7+2(Race)+1(Lv4)  
DEX : +0 / 10 = 8+2  
CON : +1 / 12 = 8+3 +1(Race)  
INT : -1 / 8  
WIS : +1 / 12 = 8+4 = 12  
CHA : +3 / 16 = 8 + 7 + 1(Lv4)

宗教：戦神イルネヴォール

イニシアチブ修正 +0

速度 30ft.

Hit Points : 67

AC : 20

言語：オーク語、共通語、セレスチャル

### 習熟

- 習熟ボーナス +4
- セーブ習熟
  - WIS +5
  - CHA +7
- 技能習熟
  - 〈威圧〉 +7
  - 〈運動〉 +8
  - 〈看破〉 +5
  - 〈説得〉 +7
  - 〈知覚〉 +5

### 武器

- ロングソード 攻撃 +8、ダメージ 1d8+4/斬撃
- ジャヴェリン 攻撃 +8、ダメージ 1d6+4/刺突、投擲、射程30/120
- ウォーハンマー 攻撃 +8、ダメージ 1d8+4/殴打、両用1d10
- ヘヴィ・クロスボウ 攻撃 +4、ダメージ 1d10/刺突、重武器、装填、射程 100/400、両手

### 種族的特徴

- 速度30ft.
- 能力値ボーナス
  - STR+2, CON+1

- 暗視60ft.
  - 60ft. 以内の薄暗い明かりを明るい明かりとして扱え、暗闇を薄暗い明かりとして扱える。しかし暗闇の中の物体は、白黒でしか判別できない。
- 強面/Menacing
  - 〈威圧〉技能に習熟する。
- ハーフオークのしぶとさ/Relentless Endurance
  - 君のHPが0まで減少し、かつ即死しないなら、代わりにHPを1にする。この能力を1回使用すると、次の大休憩を終了するまで再びこの能力を使用することはできない。
- 猛攻/Savage Attacks
  - 君が近接武器攻撃をクリティカル・ヒットさせた場合、クリティカル・ヒットによる追加ダメージを決定する際に追加で1個の武器ダメージ・ダイスをロールすることができる。

### クラス特徴

- 習熟
  - すべての鎧、盾、単純武器、軍用武器 セーブ：WIS、CHA
  - 技能：〈運動〉、〈説得〉
- 正邪感知/Lv1
  - 君は、1回のアクションにより、次の君のターンの終了時までの間、君から60フィート以内にいる完全遮蔽状態でない、セレスチャル、フィードまたはアンデッド・クリーチャーの位置を感じ取ることができる。君はその種族（セレスチャル、フィードまたはアンデッド）を識別できるが、それ以上の固体情報は分からない。
  - また、同じ範囲内にある聖別/Consecratedまたは冒涇/desecratedされた場所または物体を感知することもできる。
  - 君はこの能力を1 + 【魅力】修正値に等しい回数使用でき、大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。
- 癒しの手/Lv1
  - 君はパラディン・レベル×5点の癒しの力を蓄えておくことができる。この力は、大休憩を取ることで回復する。
  - 君は、1回のアクションとして、目標のクリーチャーに接触し、蓄えている癒しの力を超えない範囲で好きなだけポイントを消費してHPを回復させることができる。
  - また、5ポイント分の癒しの力を消費して、目標から一つの病気か一つの自然の毒を取り除くことができる。君は癒しの力を消費さえすれば、同時に複数の病気や毒を取り除くことができる。
  - この能力は、アンデッドや人造クリーチャーには効果を及ぼさない。
- 戦闘スタイル/Lv2
  - 護衛：君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君の5フィート以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない

- 呪文発動能力/Lv2
  - 発動：君が準備しているパラディン呪文のうち1つを発動した場合、その呪文レベルと同じかそれ以上のレベルの-slotを1つ消費する。slotは大休憩をとるごとに回復する。
  - 呪文の準備：君は【魅力】修正値+パラディンレベルの半分の数（最低でも1つ）の呪文を準備しておくことができる。準備する呪文は君が呪文slotを持つレベルの呪文でなければならない。君は大休憩のたびに準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するにはリストに含める呪文1つ毎にその呪文の呪文レベル+1分以上の時間を掛けなければならない
  - 呪文発動能力値：パラディン呪文には呪文発動能力値として【魅力】を使用する。セーブ難易度は8+習熟ボーナス+【魅力】修正値である。パラディンは、聖印を呪文焦点具として使用する。
    - 呪文攻撃ボーナス：+7
    - 呪文セーブ難易度：15
  - 呪文slot
    - 呪文レベル1：4    呪文レベル2：3    呪文レベル3：2
    - 発動可能なパラディン呪文数：7個
      - プレス、コマンド、キュアウーンズ、ヒロイズム、レッサーレストレーション、マジック・ウェポン、エイド
- 神聖なる一撃/Lv2
  - 君は、近接武器攻撃でクリーチャーにヒットを与えたときに、パラディン呪文slotを1つ消費することで、追加の光輝ダメージを与えることができる。このダメージは1レベル呪文を消費した場合+2d8、2レベル呪文を消費した場合+3d8と以降1レベルごとに+1d8ずつ増える。最大で+5d8。
  - もし、目標がアンデッドかフィードであった場合、ダメージが1d8点上昇する。
- 健全なる肉体/Lv3
  - 君は病気に対する完全耐性を得る。
- 聖なる誓い/Lv3
  - 古き者の誓い
    - 君は選択した神聖なる誓いにより神性伝導能力を得る。神性伝導は一度使用すると次の小休憩か大休憩が終了するまで使用できない。神性伝導がセーブを要求する場合、それはパラディン呪文のDCを用いる。
  - 誓いの呪文
    - 君が誓いの呪文を得たなら、常にその呪文を準備しているものとし、それは毎日準備できる呪文の準備数には勘定しない。
    - PL3：エンスネアリング・ストライク、スピークウィズアニマルズ
    - PL5：ミスティ・ステップ、ムーンビーム
    - PL9：プラント・グロウス、プロテクション・フロム・エナジー
- 神聖伝導
  - 大自然の怒り
    - 君は、1回のアクションにより、幽霊じみた蔦を生やし君から10フィート以内において君から見える目標のクリーチャー1体へ向けて伸ばすこ

とができる。対象クリーチャーは【筋力】または【敏捷力】セーブを行い（目標自身がどちらか選択）、失敗すると拘束状態/Restrainedになる。蔦によって拘束されている間、そのクリーチャーは自分のターンの最後に拘束を解くためのセーブを行うことができる。セーブに成功するとクリーチャーは自由の身になり蔦は消滅する。

- 不義なる者退散
  - 君は、1回アクションにより、聖印を示し、フェイやフィードにとって耳に苦痛な古の言葉を口にする。君から30フィート以内にいて、君の声を聞くことができるフェイまたはフィードは【判断力】セーブを行う。セーブに失敗すると、1分間、退散状態になる。ダメージを受けた場合にも退散状態は終了する。
  - 退散状態のクリーチャーは、自分のターンを可能な限り君から遠ざかるように移動することに専念し、君から30フィート以内の場所へ移動することができない。また、リアクションを行うことができない。そのクリーチャーはアクションとして、早足アクションか、そのクリーチャーを移動できなくさせている状態から抜け出すような行動しかできない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、回避アクションを行う。
  - もし、そのクリーチャーの本来の形態が、幻術/Illusion、変身/Shapeshifting、あるいはその他の能力により隠されている場合には、退散状態になった時点で明らかにされる。
- 能力値強化/Lv4
  - STR+1, CHR+1
- 追加攻撃/Lv5
  - 君が自分のターンに攻撃アクションを行った場合、1回ではなく2回の攻撃を行うことができる。
- 防護のオーラ/Lv6
  - 君が意識を保っている限り、君から10ft以内の友好的な生物はあらゆるセーブに【魅力】修正値に等しいボーナス(+3)を得る。
- 聖なる誓いの特徴/Lv7
  - 対呪文オーラ
    - 君並びに君から10ft以内の友好的なクリーチャー全員は、呪文のダメージに対して抵抗を得る。
- 特技取得/Lv8
  - 守護戦士
    - 君がクリーチャーに機会攻撃をヒットさせたなら、以降そのターン中、そのクリーチャーの移動速度は0になる。
    - 君の間合いから離れるクリーチャーは例え“離脱”アクションをとっていても君から機会攻撃を誘発する
    - 君から5フィート以内にいるクリーチャーが君以外の目標に対して攻撃を行ったならば（かつ、その目標がこの特技を取得していないならば）、君は自分のリアクションを用いてその攻撃を行ったクリーチャーに対し1回の近接攻撃を行うことができる。

装備

- 初期装備
  - ロングソード、シールド、ジャヴェリン x 5、探検家パック
  - チェインメール、聖印
- 500gp+125gp
  - ヘヴィ・クロスボウ 50gp
  - ウォーハンマー 15gp
  - クロスボウ・ボルト x 20本 1gp
  - クロスボウ・ボルトケース 1gp
  - 登攀用具 25gp
  - ボールベアリング 1gp
  - ポーション・オヴ・ヒーリング50gp
  - スクロール
    - レッサーレストレーション x 2 300gp
    - ディテクトマジック 75gp
    - ディテクトイーヴィル・アンド・グッド 75gp
  - 残り：32gp
- アンコモンのマジックアイテム1個
  - プレートメール・ミスラル・アーマー AC18、不利なし

#### 背景

- 異邦人
  - 技能習熟：〈看破〉〈知覚〉 道具習熟：ゲーム一種
  - 言語：セレスチャル
  - 装備：旅人の服一着、ゲーム道具一種、故郷から持ってきた不正確な地図数枚、故郷の工芸様式で作られた地位いさな装飾品(10gp相当)、ポーチ5gp入り
- 北方から放浪してきた異邦人
- 人格的特徴
  - 1日の始まりに周りのものには馴染みのないちょっとした伝統的儀式を行う
- 尊ぶもの
  - 開放的：旅で会った親切な人々からは学ぶべきことが多い
  - 関わり深いもの：この見知らぬ土地の美と不思議に心を奪われてしまった
  - 弱み：この地の新しい嗜好品やその他の楽しみごとに目がない