

パラディン Paladin

選ばれた一握りのものたちだけが、信仰の力を輝かせるに値する。邪悪と闘うことに生涯とその剣を捧げる気高き者たち、それがパラディンだ。ナイト、クルセイダー、ロー・プリンガー（法をもたらす者の意）、パラディンは、信仰の正義を捜し求めるだけでなく、彼らの仕える高貴なる神々の教えを体現する。気高きゴールを追い求めて、彼らは厳格なる法の道徳と規律を支持する。その公正さの見返りとして、この神聖なる勇者たちは彼らの探索を助ける様々な恩恵 邪悪を打ち払い、無垢なるものを癒し、敬虔なる信者たちを勇気付ける を祝福と共に授かる。彼らの信念は彼らが救済すべき魂を蝕まれたものたちとの闘争へと彼らを導くが、パラディンたちは無限の信仰への挑戦、闇への誘惑、火中の栗を拾うがごとき戦いをなんとか切り抜け、輝ける未来をもたらす。

役割：パラディンは混沌とした闘いの只中において、仲間を照らす道しるべとして仕える。邪悪なものたちにとっては不倶戴天の敵である一方、善なるものたちにとっては、その神聖なる戦いを助け、力を与える存在である。彼らの魔力と武力は、彼らを理想的な守護者たらしめ、頽れた者たちを祝福し、再び立ち上がらせる。

属性：秩序にして善。

ヒット・ダイスの種類：d10。



クラス技能

パラディンのクラス技能は、以下の通り：騎乗【敏】、交渉【魅】、呪文学【知】、職能【判】、真意看破【判】、製作【知】、知識：貴族【知】、知識：宗教【知】、治療【判】、動物使い【魅】。

レベル上昇毎の技能ポイント：2+【知】修正値。

表：パラディン

| レベル | 攻撃ボーナス | 頑健セーブ | 反応セーブ | 意志セーブ | 特殊能力 | 1日の呪文数 | | | |
|-----|---------|-------|-------|-------|-------------------------------|--------|-----|-----|-----|
| | | | | | | 1st | 2nd | 3rd | 4th |
| 1st | +1 | +2 | +0 | +2 | 善のオーラ、ディテクト・イーヴル、悪を討つ一撃 1 / 日 | | | | |
| 2nd | +2 | +3 | +0 | +3 | 信仰の恩寵、癒しの手 | | | | |
| 3rd | +3 | +3 | +1 | +3 | 勇気のオーラ、頑健なる肉体、慈悲 | | | | |
| 4th | +4 | +4 | +1 | +4 | 正のエネルギー放出、悪を討つ一撃 2 / 日 | 0 | | | |
| 5th | +5 | +4 | +1 | +4 | 信仰の絆 | 1 | | | |
| 6th | +6 / +1 | +5 | +2 | +5 | 慈悲 | 1 | | | |
| 7th | +7 / +2 | +5 | +2 | +5 | 悪を討つ一撃 3 / 日 | 1 | 0 | | |
| 8th | +8 / +3 | +6 | +2 | +6 | 不屈のオーラ | 1 | 1 | | |

| | | | | | | | | | |
|------|----------------------|-----|----|-----|--------------|---|---|---|---|
| 9th | +9 / +4 | +6 | +3 | +6 | 慈悲 | 2 | 1 | | |
| 10th | +10 / +5 | +7 | +3 | +7 | 悪を討つ一撃 4 / 日 | 2 | 1 | 0 | |
| 11th | +11 / +6 / +1 | +7 | +3 | +7 | 正義のオーラ | 2 | 1 | 1 | |
| 12th | +12 / +7 / +2 | +8 | +4 | +8 | 慈悲 | 2 | 2 | 1 | |
| 13th | +13 / +8 / +3 | +8 | +4 | +8 | 悪を討つ一撃 5 / 日 | 3 | 2 | 1 | 0 |
| 14th | +14 / +9 / +4 | +9 | +4 | +9 | 信仰のオーラ | 3 | 2 | 1 | 1 |
| 15th | +15 / +10 / +5 | +9 | +5 | +9 | 慈悲 | 3 | 2 | 2 | 1 |
| 16th | +16 / +11 / +6 / +1 | +10 | +5 | +10 | 悪を討つ一撃 6 / 日 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 17th | +17 / +12 / +7 / +2 | +10 | +5 | +10 | 公正なオーラ | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 18th | +18 / +13 / +8 / +3 | +11 | +6 | +11 | 慈悲 | 4 | 3 | 2 | 2 |
| 19th | +19 / +14 / +9 / +4 | +11 | +6 | +11 | 悪を討つ一撃 7 / 日 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| 20th | +20 / +15 / +10 / +5 | +12 | +6 | +12 | 聖なるチャンピオン | 4 | 4 | 3 | 3 |

クラスの特徴

パラディンのクラスの特徴は以下の通りである。

武器と防具への習熟：パラディンは単純武器と軍用武器に《習熟》している。また全ての鎧（重装、中装、および軽装）および盾（タワー・シールドを除く）に《習熟》している。

善のオーラ（変則）：パラディンの善のオーラ強度（詳細は [ディテクト・グッド](#) 参照）は、パラディンのクラス・レベルに等しい。

ディテクト・イーヴル（擬呪）：パラディンは、回数無制限で [ディテクト・イーヴル](#) を使うことができる。効果は同名の呪文と同様である。パラディンは60フィート以内にあるアイテムひとつか1体の対象に対して1回の移動アクションで精神を集中することで、それが邪悪であるかどうかを見抜き、あたかも3ラウンド費やしたかのようにそのオーラの強度を知ることができる。1つの個人または物体に集中し続ける限り、パラディンは範囲内にある他の邪悪に気付くことはない。

悪を討つ一撃（超常）：1日1回、パラディンは邪悪に打ち勝つ善の力を呼び出すことができる。1回の即行アクションを費やして、1体の対象を“一撃”の目標として選ぶ。もしこの目標が邪悪であれば、パラディンは【魅力】のボーナス（あれば）を攻撃ロールに加え、かつパラディン・レベル1ごとに1ポイントの追加ダメージを全てのダメージ・ロールに加える。もし対象が（悪）の副種別を持つ来訪者、悪属性のドラゴンまたはアンデッドであれば、最初に命中した攻撃のダメージへのボーナスは増加し、パラディンが持つレベル毎に2ポイントになる。標的に関わらず、悪を討つ一撃はクリーチャーが持つ全てのダメージ減少を自動的に無視する。

加えて、悪を討つ一撃が効果を発揮している間、パラディンは一撃の対象となっている目標からの攻撃に対して、ACに（もしあれば）【魅力】修正値を反発ボーナスとして加えることができる。もしパラディンが悪の属性でないクリーチャーを一撃の目標にしてしまったなら、その一撃は消費され、効果は発揮しない。

悪を討つ一撃の効果はその目標が死亡するか、パラディンが休息を取りこの能力の使用を回復するまで持続する。4レベルになってからと以後3レベル毎に追加で1回、パラディンは1日に使用できる悪を討つ一撃の回数を増やすことができる（表：パラディン参照）。19レベルで最大7回使用できる。

信仰の恩寵（超常）：2レベル以降、パラディンは【魅力】ボーナス（あれば）を全てのセーヴィング・スローにボーナスとして加える。

癒しの手（超常）：2レベルになると、パラディンは接触することで、（自分であろうと、他人であろうと）負傷を治療することができる。1日に使える回数は、1/2パラディン・レベル+【魅力】ボーナスである。この能力を使用すると、パラディンは1体の対象のヒット・ポイントを、パラディン・レベル2レベル毎に1d6ヒット・ポイント分回復することができる。この能力は、パラディン自身を目標とする場合には即行アクションだが、それ以外を対象とする場合には標準アクションを必要とする。その名称にも関わらず、パラディンは片手が自由であれば、この能力を使用することができる（訳注：原文の能力名は“Lay on hands”と複数形である）。

ヒーリング・パワーとして使用する代わりに、パラディンはこの能力を使ってアンデッドにダメージを与えることができる。与えるダメージは、パラディン・レベル2レベル毎に1d6ポイントである。この能力を使用するためには、1回の接触攻撃に成功する必要がある。この攻撃は機会攻撃を誘発しない。このダメージに対して、アンデッドはセーヴィング・スローを行うことはできない。

勇気のオーラ（超常）：3レベルになると、パラディンは[恐怖]効果（魔法の効果も、それ以外でも）に対して完全耐性を得る。また、パラディンから10フィート以内にいる全ての味方は、[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+4の士気ボーナスを得る。この効果は、パラディンの意識がある場合にのみ有効である。パラディンが**気絶状態**か**死亡状態**では、効果はない。

頑健なる肉体（変則）：3レベルで、パラディンはすべての病気に対して完全耐性を得る。これは、超自然の病気や、魔法の病気も含む。また、ミイラ腐敗病も含まれる。

慈悲（超常）：3レベルになってからと以後3レベル毎に、パラディンは慈悲をひとつ選択することができる。ひとつの慈悲は、パラディンの“癒しの手”の能力にひとつの効果を加える。パラディンが“癒しの手”の能力を1体の対象に対して使用して傷を癒すたびに、対象はそのパラディンが有する全ての“慈悲”の効果も受ける。慈悲は呪い、病気または毒によってもたらされた状態を、その症状そのものを治療すること無く、一時的に取り除くことができる。そのような状態は、慈悲が症状そのものを取り除くのでない限り、1時間後に再び発現する。

3レベルの時点で、パラディンは以下の初級慈悲リストから、選択することができる。

- ・ **疲労状態**：対象を**疲労状態**でなくす。
- ・ **怯え状態**：対象を**怯え状態**でなくす。
- ・ **不調状態**：対象を**不調状態**でなくす。

6レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

- ・ **幻惑状態**：対象は**幻惑状態**でなくす。
- ・ **病気**：パラディンの“癒しの手”能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとする **リム・ヴ・ディジーズ**として機能する。
- ・ **よろめき状態**：対象の実際のヒット・ポイントが0でないなら、**よろめき状態**でなくす。

9レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

- ・ **呪い**：パラディンの“癒しの手”能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとする **リム・ヴ・コース**として機能する。
- ・ **過労状態**：対象を**過労状態**でなくす。パラディンは先に“疲労の慈悲”を持っていなければ、この慈悲を選択できない。
- ・ **恐れ状態**：対象を**恐れ状態**でなくす。パラディンは先に“怯えの慈悲”を持っていなければ、この慈悲を選択できない。
- ・ **吐き気がする状態**：対象を**吐き気がする状態**でなくす。パラディンは先に“不調の慈悲”を持っていなければ、この慈悲を選択できない。
- ・ **毒**：パラディンの“癒しの手”能力はまた、パラディン・レベルを術者レベルとする **ニュートライズ・ポイズン**として機能する。

12レベルの時点で、以下の慈悲リストが選択肢に加えられる。

- ・ **盲目**：対象を**盲目状態**でなくす。
- ・ **聴覚喪失状態**：対象を**聴覚喪失状態**でなくす。
- ・ **麻痺状態**：対象を**麻痺状態**でなくす。
- ・ **朦朧状態**：対象を**朦朧状態**でなくす。

これらの能力は累積する。例えば12レベル・パラディンの“癒しの手”は6d6ポイントのダメージを癒し、**過労状態**と**疲労状態**を取り除き、病気と毒を治療する。一度状態または呪文効果を選んだら、以後変更することはできない。

正のエネルギー放出（超常）：4レベルに達したパラディンはクレリックと同様に、超常能力として正のエネルギー放出能力を得る。この能力の使用は、2回の“癒しの手”の使用回数を消費する。パラディンは“正のエネルギー放出”を行うときは、自身のレベルを有効クレリック・レベルとして使用する。この能力は【魅力】ベースである。

呪文：4レベルになると、パラディンはパラディンの呪文リストにある少数の信仰呪文を選択し、使用することができる。パラディンは、事前に呪文を選んで準備する必要がある。

準備する際、また発動する際、パラディンは10+使用する呪文レベルと同じだけの【魅力】能力値を有している必要がある。また、呪文に抵抗するDCは、10+呪文レベル+パラディンの【魅力】ボーナスである。

他の呪文の使い手同様、パラディンも1日に決まった数の呪文数しか使用することができない。呪文の使用回数は、表：パラディンに記載されている。加えて、もしパラディンの【魅力】が高ければ、1日の呪文数にボーナスを得る可能性がある（“表：能力値修正と1日毎のボーナス呪文数”を参照）。“表：パラディン”において、1日の呪文数が“0”となっている時は、パラディンは【魅力】能力値に基づいて得られるそのレベルのボーナス呪文しか得ることはできない。

パラディンは1日の呪文数を回復するために、1日に1時間は静寂の中での祈禱と瞑想をしなければならない。パラディンはパラディン呪文リストに記載されているいかなる呪文でも選択できるが、日々の瞑想の中でそれらの呪文を事前に準備しておかなければならない。

3レベルまでパラディンは術者レベルを持たない。4レベルの時点で、パラディンは現在のパラディン・レベル-3の術者レベルを得る。

信仰の絆（擬呪）：5レベルに到達したパラディンは、信仰する神との間に“信仰の絆”を結ぶことができる。この絆は以下の2つの内いずれかの形を取る。一度形態を選んでしまったなら、以後はそれを変更することはできない。

最初の絆の形態は、標準アクションでパラディンの武器に天界の精霊の助力を呼び降ろし、パラディン・レベル毎に1分間パラディンの武器を強化する。招請を行った時、その武器は松明のように明るく輝く。5レベルの時点で精霊は武器に+1の強化ボーナスを与える。これは5レベルを超える3レベル毎に+1され、20レベルの時点で最大+6になる。これらのボーナスは既にその武器に備わっている強化ボーナスに累積させても構わないし（最大で+5まで）、以下にある武器の特殊能力を付与しても良い。[スピード](#)、[ディフェンディング](#)、[プリリアント・エナジー](#)、[フレイミング](#)、[フレイミング・バースト](#)、[ホーリィ](#)、[マーシフル](#)、[アクシオマティック](#)、[ディスラプション](#)、[キーン](#)。

これらの特殊能力の付与は、特殊能力のコスト（“表：近接武器の特殊能力”参照）と同等のボーナス量を消費する。これらの能力は、すでにその武器が有している如何なる特殊能力に対しても追加で作用するが、同じ能力の重複は累積しない。もしその武器が魔法のものでないなら、最低でも+1の強化ボーナスを付与しないと、他の特殊能力を付与することはできない。

ボーナスと特殊能力は、その精霊が招請された時に選択しなければならない。そしてそれは一度選んでしまうと、次に精霊を呼び出すときまで変更することはできない。天界の精霊は、パラディン以外のいかなる者がこの契約を結んだ武器を手にしても、何のボーナスも提供しない。しかし、パラディンの手に戻ったらまたボーナスを与える。このボーナスは双頭武器の一方にしか作用しない。5レベルのパラディンは、1日に1回この能力を使用することができる。またそれ以後も5レベルを超える4レベル毎に、パラディンは1日1回追加でこの能力を使用することができる。つまり、17レベル時点で1日に4回、この能力を利用することができる。もし天界の精霊を宿した武器が破壊された場合、そのパラディンは30日間かまたは、そのパラディンが新たにレベルを獲得するまでの間、この能力を使用することができなくなる。パラディンはこの30日の期間、攻撃ロールとダメージ・ロールに-1のペナルティを被る。

第二の契約は、パラディンが邪悪に対する聖戦に赴く際に随行する、非常に知性があり強力な、そして忠誠心に厚い乗騎の奉仕を受けさせるようにする。この乗騎は通常は（中型サイズのパラディンにとっては）ヘヴィ・ホースまたは、（小型サイズのパラディンにとっては）ポニーであるが、ボア、キャメル、ドッグなどのエキゾチックな乗騎もまた適している。この乗騎はドルイドの動物の相棒として機能する。パラディン・レベルを有効ドルイド・レベルとして使用する。絆の乗騎は最低でも【知力】6を有する。

1日に1回、全ラウンド・アクションを費やすことで、パラディンはその特別な乗騎を魔法的に召喚することができる。この能力はパラディンのレベルの1/3に等しい呪文レベルを持つ。乗騎はすぐさまパラディンの隣に出現する。パラディンは5レベルの時点でこの能力を1日に1回使用でき、以後4レベル毎に1日に1回追加で使用できるようになる。最終的には17レベルで1日に4回呼び出すことができる。

11レベルの時点で、乗騎は[セレスチャル・テンプレート](#)を持ち、呪文の対象タイプを判別するときは魔獣として扱う。15レベルの時点で、パラディンの乗騎は11+パラディン・レベルの呪文抵抗を持つ。

パラディンの乗騎が死亡した場合、パラディンは30日間かまたは新たなパラディン・レベルを得るまで、別の乗騎を招来することはできない。パラディンはこの30日の期間、攻撃ロールとダメージ・ロールに-1のペナルティを被る。

不屈のオーラ（超常）：8レベルの時点で、パラディンは（魅惑）の呪文と擬似呪文能力に完全耐性を得ることができる。パラディンの仲間は彼女の10フィート以内に留まる限り+4の士気ボーナスを、（魅惑）の呪文に対抗するためのセーヴィング・スローに貰える。

この能力はパラディンの意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

正義のオーラ（超常）：11レベルの時点で、パラディンは悪を討つ一撃能力を2回分消費することで、悪を討つ一撃能力を周辺10フィートの範囲内に居る仲間に1分間付与することができる。得られるボーナスはこのパラディンのものを使用する。この能力で一撃能力を授かった同盟者達は、パラディンの次のターンが来る前に、この一撃能力を消費しなければならない。この能力を使用するのはフリー・アクションである。悪のクリーチャーはこの能力からは如何なる影響も受けない。

信仰のオーラ（超常）：14レベルの時点で、パラディンの振るう武器は、ダメージ減少を打ち負かすときに善属性の武器として見なされる。パラディンの10フィート以内でパラディンの敵に対して行われた攻撃は全て、善属性の武器とみなされる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

公正なオーラ（超常）：17レベルの時点で、パラディンは5/悪のダメージ減少と、心術（強制）の呪文と擬似呪文能力に対する完全耐性を得る。パラディンの10フィート以内に居る仲間は+4の士気ボーナスを、心術（強制）の効果に対するセーヴィング・スローに対して得ることができる。

この能力はパラディンが意識がある時にのみ作用する。意識を失ったり死亡したりしていると効果を発揮しない。

聖なるチャンピオン（超常）：20レベルの時点でパラディンは、自身が崇める神々のパワーの導管となる。ダメージ減少は10/悪になる。このパラディンが悪の来訪者に悪を討つ一撃を使用すると、その来訪者は同時に[パニッシュメント](#)の対象になる。術者レベルはパラディン・レベルに等しい（武器と聖印は自動的にこの能力の対象が憎む物体としてみなされる）。[パニッシュメント](#)の効果とその攻撃のダメージ処理を解決した後で、その“悪を討つ一撃”は終了する。加えて、もしパラディンがクリーチャーを癒すために正のエネルギー放出の能力が“癒しの手”の能力を使用した時はいつでも、その回復量は常に最大値となる。

行動規範：パラディンの属性は“秩序にして善”でなければならない。一度でも進んで悪の行を行ったら、全てのクラス能力を失う。

加えてパラディンの行動規範は、正当な権威に敬意を払い、名誉をもって行動し（嘘をつかない、ズルをしない、毒を使わない等）、助けが必要な者を助け（その助けが、悪や混沌の助成とならない場合）、無垢な者たちを迫害し脅かす者たちを罰することを求めている。

仲間：パラディンは善または中立の属性の者と冒険を共にするが、悪の属性のキャラクターや自身の倫理観に反する者と共に行動することは避ける。特別な状況では悪の者と同盟を組むこともありうるが、より大きな悪を滅ぼすためと信じている場合だけである。そのような同盟を組んでいる間、定期的に[アトーンメント](#)呪文を求めねばならないし、その害が益を上回っていると感じたならばすぐに解消しなければならない。パラディンは、“秩序にして善”の雇い人、従者、腹心のみを受け入れる。

元パラディン

“秩序にして善”で無くなったり、悪の行動を喜んで受け入れたら、行動規範を大幅に逸脱したパラディンは、全てのパラディン能力（パラディンの特別な乗騎も含まれるが、武器、鎧、盾への習熟は残る）と、呪文を使う能力を失う。パラディンはこれ以上パラディン・レベルを上げることはできない。違反に対してしかるべき贖罪を行えば、失った能力を回復し、レベル上昇の制限も解除される（詳しくは、[アトーンメント](#)の呪文を参照）。

| | |
|-------|----------------------|
| 名前: | <input type="text"/> |
| コメント: | <input type="text"/> |

投稿