

## 装備品

武器:グレート・アックス、ジャヴェリン

防具:プレート

標準冒険者キット: 背負い袋、携帯用寝具、火打石、 ベルト・ポーチ、陽光棒 × 2、保存食 10 日分、50 フィートの麻製ロープ、水袋

所持金:なし

技能ボーナス:+ 2 (威圧)、+ 2 (歴史)

ドラゴンボーンの怒り: 君が重傷状態である間、攻撃ロールに + 1 の種族ボーナスを得る ドラゴンの末裔: 君の回復力値は、(最大ヒット・ポイントの1/4+【耐】修正値) である

**ドラゴン・ブレス:**パワー参照

防具の習熟:クロース、レザー、ハイド、チェインメイル、スケイル、プレート、

ライト・シールド、ヘヴィ・シールド

武器の習熟:単純近接、軍用近接、単純遠隔

武器装具:聖印

防御値ボーナス: 頑健 + 1、反応 + 1、意志 + 1

**クラス技能**: 〈宗教〉。加えて、〈威圧〉〈看破〉〈交渉〉〈持久力〉〈治療〉〈歴史〉から3つ選択

チャネル・ディヴィニティ:パワー参照 ディヴァイン・チャレンジ:パワー参照 レイ・オン・ハンズ: パワー参照

#### 特技

**《ドラゴン・ブレス範囲拡大》:** ドラゴン・ブレスのパワーを使用する際、その範囲を噴射3ではなく噴射5にすることが出来る

#### 底力

## ■ 底力

[遭遇毎]

標準アクション 使用者

**効果:**回復力を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(グレート・アックス)

[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:+**6** 対 A C

ヒット:1d12 + 4 ダメージ (クリティカル時 16 + 1d12 ダメージ)

#### 遠隔基礎攻撃(ジャヴェリン)

[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:+6対 AC

**ヒット:1d6 + 4** ダメージ (クリティカル時 10 ダメージ)

## ■■ レイ・オン・ハンズ

癒しの手 パラディン / クラス特徴

[無限回](特殊)◆[回復][信仰]

**特殊:** このパワーは 1 日につき  $\mathbf{2}$  回 (=+2 【判】) だけ使用出来る。だが、1 ラウンドに複数回使用することは出来ない

マイナー・アクション 近接・接触(1 マス)

目標:クリーチャー1体

**効果:** 君は1回分の回復力を消費する。君のヒット・ポイントは回復しないが、 代わりに目標が1回分の回復力を消費したかのようにヒット・ポイントが回復す る。君が回復力を消費できない場合には、このパワーは使用出来ない

#### ディヴァイン・チャレンジ

信仰の標的 パラディン / クラス特徴

[無限回]◆[光輝][信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 5

目標:爆発範囲内にいるクリーチャー1体

効果: 君は目標をマークする。

目標がすでに他のクリーチャーにマークされているなら、君のマークの効果がそれを上書きし、それまでの目標のマークされた状態の効果は終了する。同様に、 君がディヴァイン・チャレンジでマークしている目標が別のクリーチャーから新たにマークされた場合、ディヴァイン・チャレンジの効果は終了する。

君が別の目標にこのパワーを使用するか、君が目標との交戦 (後述) に失敗するまで、目標はマークされた状態のままである。

君にマークされている目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに・2 のペナルティを負う。また、使用者を目標に含まない攻撃を行うと、目標は 6 点 (=3+3 [魅]) の [光輝] ダメージを受ける。このダメージは1ターンにつき1回しか発生しない。

君は自分のターン中、マークした目標と交戦するか、別の目標をマークしなければならない。目標と交戦したとみなされるためには、目標に攻撃を行うか、目標に隣接した状態でターンを終えなければならない。君のターン終了時にどちらの条件も満たされていなければ、目標のマークされた状態は終了し、君は次のターンこのパワーを使用することが出来なくなる。

ディヴァイン・チャレンジは、1ターンに1回だけ使用出来る

特殊: この能力は、チャレンジ (挑戦) という名称こそ帯びているものの、目標の【知力】や言語能力になんら依存するものではない。これは目標の行動に作用を及ぼす魔法的な強制効果であり、そのクリーチャーの性質には無関係である。すでに君もしくは別のキャラクターからのディヴァイン・チャレンジの作用を受けているクリーチャーに対し、再度ディヴァイン・チャレンジを使用することは出来ない

## 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]◆[武器][信仰]

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:+6+(君に隣接している敵1体につき+1)対AC

**ヒット:1d12 + 4** ダメージ (クリティカル時 16 + 1d12 ダメージ)

## ホーリィ・ストライク

聖なる打撃

パラディン / 攻撃 / 1

[無限回]◆[武器][光輝][信仰]

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:+6 対AC

**ヒット:1d12 + 4** [光輝] ダメージ(クリティカル時 **16 + 1d12** ダメージ)。 君が目標をマークしているなら、ダメージ・ロールに**+ 2** (= +2 【判】)ボーナスを得る

#### ■ ドラゴン・ブレス

竜の叶息

ドラゴンボーン / クラス特徴

[遭遇毎] ◆ [電撃]

**マイナー・アクション 近接範囲・**噴射 3 or 噴射 5

目標: 噴射範囲内のクリーチャー全て

攻撃:+6 対 反応

**ヒット:1d6 + 1** [電撃] ダメージ (クリティカル時 **7** ダメージ)

## ■ チャネル・ディヴィニティ: ディヴァイン・ストレンクス

神性伝導:信仰の力

パラディン / クラス特徴

[遭遇毎] ◆ [信仰]

マイナー・アクション 使用者

**効果:**君がこのターンに行う次の1回の攻撃のダメージに、**+4**(=+4【筋】) の追加ダメージを加える

特殊:チャネル・ディヴィニティは、1 遭遇につきいずれか1つのみ使用出来る

## ■ チャネル・ディヴィニティ: ディヴァイン・メトル

神性伝導:信仰の奮起

パラディン / クラス特徴

[遭遇毎] ◆ [信仰]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標:爆発の範囲内にいるクリーチャー1体

**効果:**目標は1回のセーヴィング・スローを行う。このロールには、**+3** (=+3 【魅】) のボーナスが与えられる

**特殊:**チャネル・ディヴィニティは、1 遭遇につきいずれか1つのみ使用出来る

**近接・**武器(1マス)

### ■ ピアシング・スマイト

徹甲の一撃

パラディン / 攻撃 / 1

[遭遇毎] ◆ [武器] [信仰]

標準アクション

目標:クリーチャー1体

攻撃:+6 対 反応

ヒット:2d12 + 4 ダメージ (クリティカル時 28 + 1d12 ダメージ)。

目標に加え、君に隣接している **2** 体 (= + 2 [判]) までの敵達を、君の次のターン終了時までマーク状態とする。

# ■ レイディアント・デリリウム

惑乱の煌めき

パラディン / 攻撃 / 1

[一日毎] ◆ [装具] [光輝] [信仰]

標準アクション

遠隔•5

目標:クリーチャー1体

**攻撃:+ 3** 対 反応

ヒット: 3d8+3 [光輝] ダメージ (クリティカル時 27 ダメージ)。

目標は、君の次のターン終了時まで幻惑状態となる。 さらに、目標は AC に- 2

のペナルティを受ける(セーヴ・終了)

ミス: 半減ダメージ。目標は、君の次のターン終了時まで幻惑状態となる