

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
45	22	11		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6			

イニシアチブ					防御値									
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
+2	0	2			21	AC	12	4		4			1	

能力値													
能力値		能力修正値	能力判定値	10+Lv/2		能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
筋力	10	+0	+2	15	頑健	12	1		1		1		
耐久力	13	+1	+3										
敏捷力	10	+0	+2	18	反応	12	4		1		1	0	
知力	18	+4	+6										
判断力	20	+5	+7	19	意志	12	5		1		1		
魅力	8	-1	+1										
アクションポイント									0	1	2	3	4

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	+1	【魅】	+1	なし		
運動	+2	【筋】	+2	0		
隠密	+2	【敏】	+2	0		
軽業	+7	【敏】	+2	5	0	
看破	+12	【判】	+7	5	なし	
交渉	+1	【魅】	+1	なし		
持久力	+3	【耐】	+3	0		
事情通	+1	【魅】	+1	なし		
自然	+7	【判】	+7	なし		
宗教	+13	【知】	+6	5	なし	2
知覚	+13	【判】	+7	5	なし	1
地下探検	+7	【判】	+7	なし		
治療	+7	【判】	+7	なし		
盗賊	+2	【敏】	+2	0		
はったり	+1	【魅】	+1	なし		
魔法学	+6	【知】	+6	なし		
歴史	+8	【知】	+6	なし	2	
知覚		受動	知覚 : 23	受動	看破 : 22	

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
モルデンクラッド+1	1マス	+10	2d6+6	暴虐1

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	10/20	+4	1d6	

パワースト				
名称	習得	アクション	回数	
ボンド・オブ・レトリビューション	クラス	標準	無限	
レイディアント・ヴェンジャス	クラス	標準	無限	
メモリー・オブ・ア・サウザンド・ライフタイムズ	種族	フリー	遭遇	遭遇
オース・オブ・エンミティ	クラス	マイナー	遭遇	遭遇
チャネル・デヴィニティ:アブジュア・アンデッド	クラス	標準	遭遇	遭遇
チャネル・デヴィニティ:デヴァイン・ガイダンス	クラス	対応	遭遇	遭遇
エンジェリック・アラクリティ	クラス	標準	遭遇	遭遇
ヘイロー・オブ・ファイアー	クラス	標準	遭遇	遭遇
レゾナント・エスケープ	クラス	対応	遭遇	遭遇
アспект・オブ・マイト	クラス	標準	一日	

種族的特徴				
サイズ: 中型	移動速度: 6マス	視覚: 夜目		
言語: 共通語、エルフ語	技能ボーナス: 自然と知覚			
アストラルの威傷:重傷のクリーチャーからの攻撃に対して全ての防御値に+1				
アストラルの抵抗:7の[光輝][死霊]に対する抵抗				
永劫起源:クリーチャーの起源に関わる効果に対して永劫として扱う				
メモリー・オブ・ア・サウザンド・ライフタイムズ:遭遇毎パワーの獲得(トリガーとなったロールに+1d6)				
クラス特徴				
役割: 撃破役	パワー源: 信仰	防御値ボーナス: 頑健+1、反応+1、意志+1		
防具習熟: クロース				

武器習熟: 単純近接、軍用近接、単純遠隔
武器装具: なし
クラス技能: 信仰、+左記非選択、威圧、運動、隠密、軽業、持久力、事情通、宗教、知覚、治療から3つ
応報の宣告: オースの目標以外からヒットするたび目標へのダメージに+4(ターン終了・累積)
オースオヴエンミティ:遭遇毎パワー(ただし目標のHPが0になった場合再使用可)
チャネル・ディヴィニティ:1遭遇に1回使用できるパワー
信仰の鎧:重装鎧と盾を装備しない限りACに+3

背景ルール	
将校:	看破をクラス技能リストへ追加

特技リスト	
(武器習熟:モルデンクラッド)	モルデンクラッドに習熟
(近接戦訓練)	近接基礎攻撃の能力値を[判断力]にする(反映済)
(信仰の鎧強化)	信仰の鎧の効果のAC上昇に+1(反映済)

装備品	
武器:	ヴァンガード・ウェポン モルデンクラッド+1(3Lv)
防具:	ストーン・スキン クロース・アーマー+1(3Lv)
腕	
脚	ブーツ・オブ・アダプト・チャージング(2Lv)
手	
頭	
首	オーナメント・オブ・アラートネス+1(3Lv)
指輪	
腰	
予備武器	ジャベリン:2本
その他	登はん用具、ポーションofヒーリングx2
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	
陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋	
所持金: 0 gp,	

種族特徴	
アストラルの威厳 ：重傷のクリーチャーからの攻撃に対してはすべての防 御値に+1のボーナスを得る。 アストラルの抵抗力 ：[光輝]ダメージならびに[死霊]ダメージに対 して7に等しい抵抗を有する。	
クラス特徴	
応報の宣告 ：君のオース・オブ・エンミティの目標以外の敵が君にヒット させるたび、君は次の自分のターンの終了時まで、自分のオース・オブ・ エンミティの目標に対するダメージ・ロールに4のボーナスを得る。こ のボーナスは累積する。 信仰の鎧 ：君は神の加護によって守られている。クロス・アーマーを着 用しているか鎧を着用していない上で、盾も使用していないならば、君 はACに+4のボーナスを得る。（特技による修正済） チャネル・ディヴィニティ ：遭遇毎に1回、チャネル・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。何種類を習得してしようと、 遭遇毎に一回のチャネル・ディヴィニティしか使えない。	
特殊な処理をする特技 ：なし	
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、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(モルデンクラッド[+1、ヴァンガード・ウェポン])	
[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：+10 対AC	
ヒット：2d6+6ダメージ(クリティカル時18+1d8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(10/20マス)
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+4 対AC	
ヒット：1d6ダメージ(クリティカル時6ダメージ)	
以降の記載は全て武器としてモルデンクラッドを使用時。	
ボンド・オヴ・レトリビューション/応報の結縁	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[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：+10 対AC	
ヒット：2d6+6ダメージ(クリティカル時18+1d8ダメージ)。使用者の次 のターンの終了時まで、目標以外の敵が使用者を攻撃してヒットまた はミスした時、目標は4[光輝]ダメージを受ける。このダメージは使用 者に対する次の1回の攻撃にのみ適用される。	
レイディアント・ヴェンジャンス/応報の輝き	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[無限回] [装具]、[光輝]、[信仰]	
標準アクション	遠隔・10マス
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+7 対反応	
ヒット：1d8+5の[光輝]ダメージ(クリティカル時13ダメージ)。使用者 は5の一時的ヒット・ポイントを得る。	
■メモリー・オヴ・ア・サウザンド・ライフタイムズ /千の前世の記憶	
デーヴァ/種族特徴	
[遭遇毎]	
不要	使用者
トリガー：使用者が攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力 値判定のいずれかを1回行い、しかもその結果が気に入らない。	
効果：使用者はトリガーとなった1つのロールに1d6を加える。	
■オース・オヴ・エンミティ /滅殺の誓言	
アヴェンジャー/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：爆発の範囲内にいて使用者から見える敵1体。	
効果：使用者が目標に対して近接攻撃を行う際、使用者に隣接している敵 がその目標のみであるなら、使用者は攻撃ロールを2回行って高い方の 結果を使用する。この効果はその遭遇が終了するか目標のヒット・ポイ ントが0になるまで持続する。このパワーの効果が終了した時点で、こ のパワーの使用回数は回復する。	

■チャル・ディヴィニティ：アブジュア・アンデッド	
/神聖伝導：アンデッド排斥	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[遭遇毎] [装具]、[光輝]、[信仰]	
標準アクション	近接・範囲爆発5
目標：爆発の範囲内のアンデッド1体	
攻撃：+7 対意志	
ヒット：3d10+5の[光輝]ダメージ(クリティカル時35ダメージ)。使用者 は目標を6マス引き寄せる。目標は使用者の次のターンの終了時まで動 けない状態になる。	
■チャル・ディヴィニティ：ディヴァイン・ガイダンス /神聖伝導：神与	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[遭遇毎] [信仰]	
即応・割込アクション	近接・範囲爆発10
トリガー：10マス以内の味方が使用者のオース・オヴ・エンミティの目標 を攻撃する	
目標：トリガーの攻撃を行った味方	
効果：目標は2回目の攻撃ロールを行い、好きな方の結果を使用する。	
■エンジェリック・アラクリティ /疾きこと天使のごとく	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[遭遇毎] [武器]、[信仰]	
標準アクション	近接・武器(1マス)
効果：使用者は攻撃の前に2マスシフトできる。	
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+10 対AC	
ヒット：4d6+6ダメージ(クリティカル時30+1d8ダメージ)。	
■ヘイロー・オヴ・ファイアー /炎の光輪神	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[遭遇毎] [武器]、[火]、[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：+10 対AC	
ヒット：4d6+6ダメージ[火](クリティカル時30+1d8ダメージ[火])。 使用者の次のターンの終了時まで、目標に隣接してターンを終了した敵 はみな9[火]ダメージを受ける。	
■レゾナント・エスケイプ /こだま逃れ	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[遭遇毎] [瞬間移動]、[信仰]	
即応・対応	使用者
トリガー：敵が使用者に対する近接攻撃をヒットまたはミスする	
効果：使用者は3マス瞬間移動する。	
■アспект・オヴ・マイト /剛力の相	
アヴェンジャー/クラス特徴	
[一日毎] [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：+10 対AC	
ヒット：6d6+6ダメージ(クリティカル時42+1d8ダメージ)。	
ミス：半減ダメージ。	
効果：この遭遇の終了時まで、使用者は 運動 判定に+5のパワー・ボ ーナス、移動速度に+2のパワー・ボーナス、近接攻撃のダメージ・ロ ールに+2のパワー・ボーナスを得る。	
アイテム	
モルデンクラッド[+1、ヴァンガード・ウェポン]	
(Lv3 武器)	
アイテム・スロット：武器(モルデンクラッド)	
強化：攻撃ロールとダメージロール+1	
クリティカル：+1d8ダメージ。	
特性：ヒットした突撃攻撃は+1d8の追加ダメージを与える。	
パワー ([一日毎])：マイナー・アクション。突撃攻撃を行う際にこのパワ ーを使用できる。突撃攻撃がヒットした場合、使用者から10マス以内 のすべての味方は、次の使用者のターンの開始時まで、攻撃ロールに+ 1のボーナスを得るが、ダメージ・ロールにはのボーナスとして得られ ない。(0のため)	
ジャベリン	
(武器)	
アイテム・スロット：武器(ジャベリン)	
■クロス・アーマー[+1、ストーン・スキン]	
(Lv3 鎧)	
アイテム・スロット：鎧(クロス・アーマー)	
強化：AC+1	
パワー ([遭遇毎])：マイナー・アクション。使用者は遭遇の終了時まで5 の一時的ヒット・ポイントを得る。	
■ブーツ・オヴ・アデプト・チャージング	
(Lv3 靴)	
アイテム・スロット：脚	
特性：突撃のあと、使用者は自分のターンの終了前に1マスシフトできる。	

■オーナメント of アラートネス (Lv3 お守り)

アイテム・スロット：首

強化：頑健、反応、および意志+1

特性：知覚 判定に、+1のアイテム・ボーナスを得る。

パワー([一日毎])：マイナー・アクション。その遭遇の終了時まで、使用者が戦術的優位を与えた場合でも、敵は通常の攻撃ロールへの+2のボーナスを得られない。戦術的優位に関するそれ以外の利益は得られる。

■ポーション of ヒーリング (Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション

パワー([消費型] [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。

このPCの特徴：

■戦闘時の役割

このキャラクターの役割は撃破役です。

■キャラクターの特色

軍の将校だった彼はデイ・オブ・モーニングの際、彼の部下もろとも巻き込まれました。バタバタ死んで行く部下を何もできずに力尽きようとしたとき、ソヴリン・ホストから「このデイ・オブ・モーニングの原因を突き止め、罰を与えるべし」とのお告げが聞こえました。その瞬間、彼はデーヴァに転成し、アヴェンジャーに生まれ変わりました。彼はソヴリン・ホストの教えを守りつつ、復讐の機会を狙っています。

知覚が高いので、パーティのレーダーです。

パワーが尽きてもダメージが出やすくなるような構成です。