

DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTERS

ブランディス

人間 パラディン(キャヴァリアー)/レベル1

難易度：★★

能力値と技能

筋力	18	+4
<運動>		+5
耐久力	12	+1
<持久力>		+2
敏捷力	10	+0
<軽業>		-4
<隠密>		-4
<盗賊>		-4
知力	10	+0
<魔法学>		+0
<歴史>		+0
<宗教>		+5
判断力	10	+0
<地下探検>		+0
<治療>		+0
<看破>		+5
<自然>		+0
<知覚>		+0
魅力	16	+3
<はったり>		+3
<交渉>		+8
<威圧>		+3
<事情通>		+3

防御値

AC	20
頑健	16
反応	14
意志	15

イニシアチブ 移動速度(マス数)
+4 5

視覚
通常

言語
共通語、巨人語

ヒット・ポイント
(重傷値 16)

32

一日の回復力使用回数 (回復力値 13)



装備品

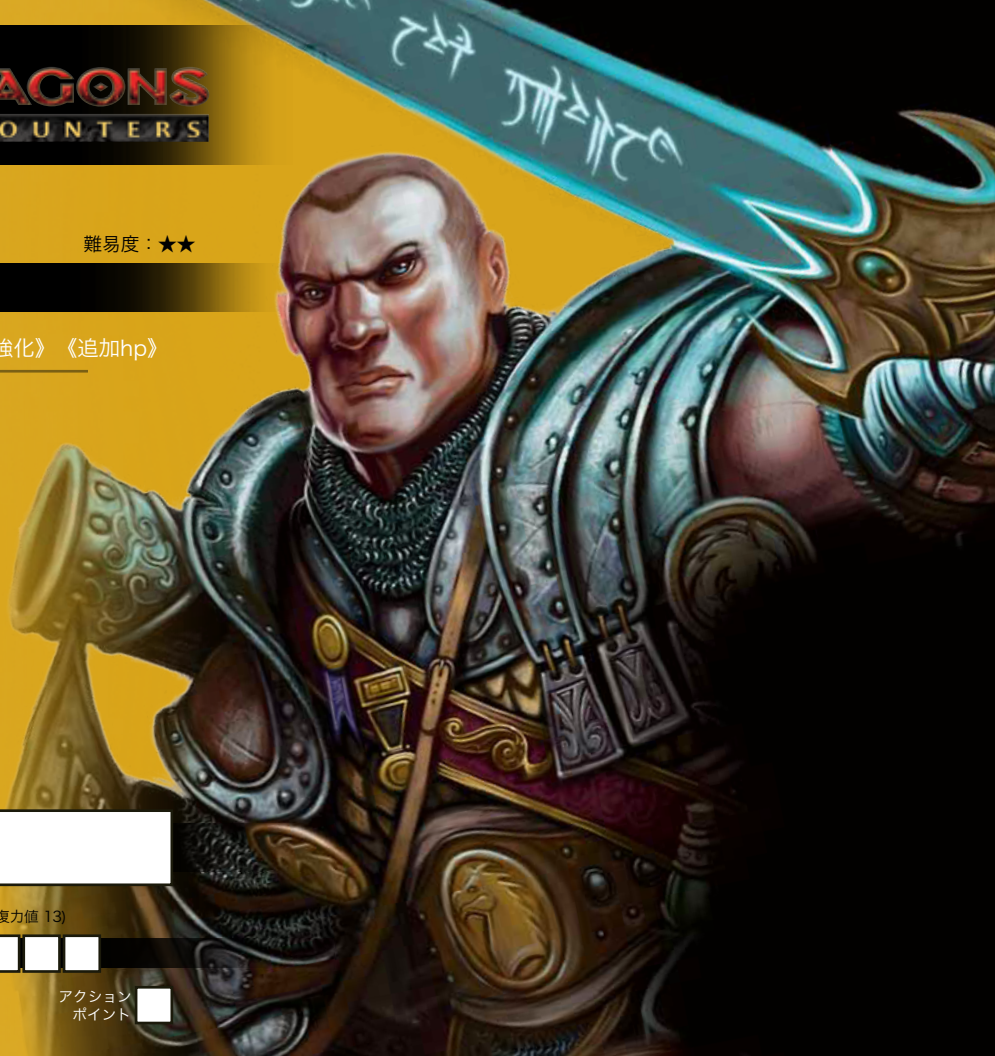
ジャヴェリン 2本、ロングソード、ヘヴィ・シールド、プレート・アーマー、冒険者キット

アクション
ポイント



特技

《回復力強化》《追加hp》



攻撃パワー

ライチャス・レイディアンス

無限回

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する攻撃を行い、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。

目標：トリガーを起動させた敵

効果：目標は6の[光輝]ダメージを受ける。

ヴェンジフル・ストライク

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体 攻撃：1d20 + 7 対 AC
ヒット：(1d8 + 4)の[光輝]ダメージ。使用者から5マス以内に重傷状態の味方が1人以上いるなら、目標は3の追加[光輝]ダメージを受ける。

ミス：使用者は目標に対する次のダメージ・ロールに+2パワー・ボーナスを得る。

ジャベリン

標準アクション

遠隔・10/20

遠隔基礎攻撃

目標：クリーチャー1体

攻撃：1d20 + 6 対 AC

ヒット：(1d6 + 4)のダメージ。

ロングロード

標準アクション

近接武器

近接基礎攻撃

目標：クリーチャー1体

攻撃：1d20 + 7 対 AC

ヒット：(1d8 + 4)のダメージ。

ヴァリアント・ストライク

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：1d20 + 7 対 AC。使用者はこの攻撃ロールに、使用者に隣接している敵の数に等しいボーナスを得る。

ヒット：(1d8 + 4)のダメージ。

ホーリィ・スマイト

遭遇毎

フリー・アクション

使用者

トリガー：使用者が1体の敵を無限回の攻撃の目標にする。

効果：その目標は5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、目標はさらに使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

ライチャス・シールド

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によってダメージを受ける。

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1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。このダメージは使用者の抵抗および完全耐性を無視する。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。

汎用パワー

ディフェダー・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"も目標に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。

ヒロイック・エフォート

遭遇毎

アクション不要

使用者

トリガー：使用者が1回の攻撃ロールをミスするか、1回セーヴィング・スローに失敗する

効果：使用者はトリガーとなった攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+4の種族ボーナスを得る。

底力

遭遇毎

標準アクション

使用者

効果：使用者は回復力を1回分消費して、ヒット・ポイントを回復力値ぶん回復し、次の使用者のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。