

# DUNGEONS & DRAGONS

## ENCOUNTERS

### クロー

レヴァント バラディン(キャヴァリアー)/レベル3 秩序にして善

バハムート

レイヴン・クイーン

「白金竜の裁きを受けろ。さもなくば鴉の女王にその身を委ねるが良い」

能力値と技能

防御値

その他の能力

筋力 18 +4

AC 21

過去の生(エアドリン)：  
クローは(特技、伝説の道などの)前提条件を満たすかどうかについてはエアドリンでもあると見なされる。

<運動> +1

頑健 16

不死者の活力：  
ヒット・ポイントが0以下になり、瀕死状態になったならば、クローは“気絶状態にならず、かわりに幻惑状態になる”ことを選択できる。ただしこの場合も死亡セーブは通常通りに行い、失敗したら気絶状態になる。

耐久力 11 +1

反応 15

《重刃剣練達》：  
敵の機会攻撃に対して、すべての防御値に+2

<持久力> -1

意志 15

背景：呪われし者

敏捷力 12 +1

イニシアチブ 移動速度(マス数)  
+2 5

特技

<軽業> -2

視覚  
夜目、通常

《過去の生の記憶》

<隠密> -2

言語  
共通語、エルフ語

<盗賊> -2

知力 8 -1

ヒット・ポイント  
(重傷値 19)

38

<魔法学> +0

一日の回復力使用回数 (回復力値 9)

<歴史> +0

<宗教> +7

判断力 10 +0



<地下探検> +1

<治療> +6

<看破> +6

<自然> +1

<知覚> +1

魅力 16 +3

<はったり> +4

<交渉> +9

<威圧> +6

<事情通> +4

装備品  
ジャベリンx2、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 ☐



## 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・オーラの対象になっている敵が、シフトを行うか、“使用者の味方を目標とし、使用者もディフェンダー・オーラを起動させている他の味方も目標に含まない攻撃”を行う。  
目標：トリガーを起こした敵  
効果：目標は6ポイントの[光輝]ダメージを受ける。

### ストライク・オヴ・ホープ

無限回

標準アクション 近接・武器  
目標：クリーチャー1体 攻撃：1d20 + 9 対 AC  
ヒット：(1d8 + 4)の[光輝]ダメージ。使用者から5マス以内の味方1人は一時的ヒット・ポイント3を得る。その味方が重傷なら、一時的ヒット・ポイントは8を得る。

### ヴァリアント・ストライク

無限回

標準アクション 近接・武器  
目標：クリーチャー1体  
攻撃：1d20 + 9 対 AC。使用者は自身に隣接している敵の数に等しいボーナスを攻撃ロールに得る。  
ヒット：(1d8 + 4)のダメージ。

### ジャヴェリン

無限回

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 + 7 対 AC  
ヒット：(1d6 + 4)のダメージ。

パラディン、それは善の守護者にして悪を討つ聖なる戦士。  
パラディンたる君の主な役目は戦場に立ち、敵が防御の弱い君の仲間ではなく、君自身を攻撃するようにし続けることだ。  
ディフェンダー・オーラとホーリー・スミットを使って敵の攻撃の選択肢を狭め、なおも君以外を殴ろうとする輩に制裁を加えてやろう。

### ホーリー・スミット

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[武器]攻撃パワーの目標にする。  
効果：その目標は5ポイントの[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。

### ダーク・リーピング

遭遇毎

フリー・アクション 使用者  
トリガー：5マス以内のクリーチャー1体のヒット・ポイントが0になる。  
効果：使用者は、次の自分のターン終了時まで自分が攻撃でヒットを与えたクリーチャーのうち1体に(1d8+3)の追加[死霊]ダメージを与えることができる。  
特殊：フェイ・ステップを使用したら、その遭遇では使用できない。

## 汎用パワー

### ディフェンダー・オーラ

無限回

マイナー・アクション 使用者  
効果：使用者は“オーラ1”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。

### ライチャス・シールド

遭遇毎

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の終了時まで攻撃ロールに+2のパワー・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。

### フェイ・ステップ

遭遇毎

移動アクション 使用者  
効果：5マスまでの瞬間移動を行う。  
特殊：ダーク・リーピングを使用したら、その遭遇では使用できない。

### レストア・ヴァイタリティ

一日毎

マイナー・アクション 近接・1  
目標：クリーチャー1体  
効果：目標は使用者の回復力に等しいヒット・ポイントを回復する。さらに目標はセーヴィング・スローを1回行うことができる。