

DUNGEONS & DRAGONS

ENCOUNTERS

ヴァレナエ

エラドリン クレリック(ウォープリースト)/レベル2

難易度：★★★

「死の神レイヴン・クイーンに拝謁するは、お前だ。」

能力値と技能

防御値

その他の能力

筋力 10 +0

<運動>

AC 19

耐久力 14 +2

<持久力>

頑健 14

敏捷力 13 +1

<軽業>

<隠密>

<盗賊>

反応 14

意志 17

知力 10 +0

<魔法学>

<歴史>

<宗教>

イニシアチブ 移動速度(マス数)

+2 5

視覚

夜目、通常

言語

共通語、エルフ語

判断力 18 +4

<地下探検>

<治療>

<看破>

<自然>

<知覚>

ヒット・ポイント

(重傷値 15)

31

魅力 10 +0

<はったり>

<交渉>

<威圧>

<事情通>

一日の回復力使用回数

(回復力値 7)

■■■■■■■■■■

装備品

ジャベリン 3本、チェイン・メイル、ヘヴィ・シールド、ロングソード、冒険者キット、15gp

アクション

ポイント

■■

太陽の領域：

君は死亡セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。君の味方も、君から5マス以内にいる限り、このボーナスを得られる。

エラドリンの意志：

意志防御値に+1の種族ボーナスを得る。加えて、[魅力]効果に対するセーヴィング・スローに+5の種族ボーナスを得る。

無双の意志：

君が幻惑状態または朦朧状態であるなら、自分のターンの開始時に、その効果を終了させるためのセーヴィング・スローを行うことができる。このセーヴは、通常はセーヴによって終了しない効果に対しても行うことができる。

特技

《盾の妙技》



攻撃パワー

ブレッシング・オヴ・バトル 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 + 8 対 AC
 ヒット：(1d8 + 4)のダメージ。
 効果：使用者または使用者から5マス以内の味方1人は、使用者の次のターンの終了時まで、2点のすべてのダメージに対する抵抗を得る。

ブランド・オヴ・ザ・サン 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 + 8 対 AC
 ヒット：(1d8 + 4)のダメージ。
 効果：使用者または使用者から5マス以内の味方一人はセーヴィング・スローを1回行える。

ロングソード 無限回

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 + 4 対 AC
 ヒット：(1d8 + 0)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 + 4 対 AC
 ヒット：(1d6 + 0)のダメージ。

サン・バースト 遭遇毎

標準アクション 近接・武器
 目標：クリーチャー1体 攻撃：1d20 + 8 対 AC
 ヒット：(1d8 + 4)の[光輝]ダメージ。
 効果：使用者および使用者から5マス以内の味方は皆、一時的ヒット・ポイント5を獲得し、セーヴィング・スローを1回行うことができる。

レッサー・アスペクト・オヴ・ラス 一日毎

標準アクション 近接・武器
 目標：クリーチャー1体 攻撃：1d20 + 8 対 AC
 ヒット：(1d8 + 4)の[光輝]ダメージ。
 効果：使用者は一時的ヒット・ポイント10を得る。この遭遇の終了時まで、使用者は攻撃ロールに+1パワー・ボーナスを得るいっぽう、使用者に隣接して自分のターンを終了した敵は2の[光輝]ダメージを受ける。

クレリックは信仰の力を授かった戦闘指揮官である。
 君はクレリックとして闘いのさなかに立ち、敵にダメージを与えつつ味方を癒すのだ。
 射程内に3人以上味方がいるなら、**サン・バースト**を使おう。
 人数がいない場合、そして特にだれも**ブランド・オヴ・ザ・サン**によるセーヴィング・スローを必要としないのなら、**ブレッシング・バトル**を使おう。

汎用パワー

サンズ・グロウ 無限回

マイナー・アクション 近接・1
 目標：物体1つ、または何ものにも占められていないマス1つ
 効果：目標は「明るい」光を放つ。この光は目標の場所および目標から4マス以内のすべてのマスを照らす。この光は、1時間が経過するか、使用者がこのパワーをもう1回使用するか、使用者がフリー・アクションとして終了させるまで、持続する。

フェイスステップ 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。

ヒーリング・ワード 遭遇毎

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5
 目標：使用者または爆発の範囲内にいる味方1人
 効果：使用者は1回分の回復力を使用して通常よりも1d6ポイント多くヒット・ポイントを回復することができる。
 特殊：このパワーは1遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。

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。

チャンネル・ディヴィニティ
 君は2つのチャンネル・ディヴィニティのパワーを持っているが、1度の遭遇で使用できるのはどちらか一方のみである。

チャンネル・ディヴィニティ：スージング・ライト 遭遇毎

マイナー・アクション 近接範囲・爆発2
 目標：使用者または、爆発内の味方1人
 効果：使用者は+2のパワー・ボーナスつきで1回のセーヴィング・スローを行う。

チャンネル・ディヴィニティ：スマイト・アンデッド 遭遇毎

標準アクション 近接・武器
 目標：アンデッド・クリーチャー1体
 攻撃：1d20 + 6 対「意志」
 ヒット：(2d8 + 4)の[光輝]ダメージ、使用者は目標を5マスまで押しやる。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。
 ミス：半減ダメージ