

ハーフエルフ・クレリック

名前 _____ 性別 _____

ハーフエルフである君の中で、人間とエルフの血筋の最善の部分が組み合わさっている。君はカリスマ性と自信に満ちた生まれつきのリーダーだ。クレリックとしての君は、祈りによって仲間たちを癒し、元気付ける。

ヒット・ポイント：26 _____

重傷：13 回復力値：6 1日の回復力使用回数：9
イニシアチブ±0 _____ アクション・ポイント _____

防御値

AC	頑健	反応	意志
16	12	10	15

攻撃

近接基礎攻撃：+3(メイス) ダメージ：1d8+1
遠隔基礎攻撃：+2(クロスボウ) ダメージ：1d8

種族的特徴

身長：5フィート11インチ(約180cm) 体重：160ポンド(約70kg)
サイズ：中型 移動速度：5マス 視覚：夜目
言語：共通語、エルフ語、竜語 属性：秩序にして善

技能ボーナス：〈交渉〉+2、〈看破〉+2(すでに適用済み)
集団交渉術：君から10マス以内にいる君の味方は〈交渉〉判定に+1の種族ボーナスを得る。

無限回パワー

セイクリッド・フレイム Sacred Flame / 聖なる炎 クレリック/攻撃/1

上空から聖なる光が降り注いだ。その輝きは1人の敵を焼き焦がし、同時に味方の1人に恵みを与えた。

[無限回] ◆[光輝]、[信仰]、[装具]

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：1d6+3の[光輝]ダメージ。使用者の視界内にいる味方1人は、(使用者の【魅力】修正値+使用者のレベルの1/2)に等しい一時的ヒット・ポイントを得るか、1回のセーヴィング・スローを行なう。

ランス・オヴ・フェイス Lance of Faith / 信仰の槍 クレリック/攻撃/1

君は黄金色の輝きとともに眩い光のビームを放って敵を焼き焦がした。目標の体には細かな光がまわりつき、君の味方の攻撃を導いた。

[無限回] ◆[光輝]、[信仰]、[装具]

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：1d8+3の[光輝]ダメージ。使用者の視界内にいる味方1人は目標に対する次の攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

ボルスタリング・ストライク

Bolstering Strike / 賦活打撃 パラディン/攻撃/1

君は敵を容赦もためらいもなく攻撃し、君の正しさには信仰の活力という報いが与えられる。

[遭遇毎] ◆[信仰]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1体

攻撃：+5対AC

ヒット：1d8+3のダメージ。使用者は3ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

遭遇毎パワー

ヒーリング・ストライク

Healing Strike / 治療の打撃 クレリック/攻撃/1

信仰の輝きが君の武器に宿る。君が敵を打ち据えろと、君の神格は癒しというかたちで君または君の味方にちょっとした祝福を授けてくれた。

[遭遇毎] ◆[光輝]、[信仰]、[治療]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー 1体

攻撃：+3対AC

ヒット：2d8+1の[光輝]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時までマークされた状態になる。さらに、使用者または使用者から5マス以内にいる味方1人は1回ぶんの回復力を使用することができる。このときの回復量は普段よりも3点多くなる。

一日毎パワー

ビーコン・オヴ・ホープ

Beacon of Hope / 希望のともしび クレリック/攻撃/1

信仰のエネルギーが爆発し、敵を傷つけ、味方を癒す。輝かしいエネルギーは君の聖印の周りに消え残り、この戦いが終わるまで君の癒しの力を強めてくれる。

[一日毎] ◆[信仰]、[装具]、[治療]

標準アクション 近接範囲・爆発3

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：+3対“意志”

ヒット：目標は使用者の次のターンの終了時まで弱体化状態となる。

効果：使用者および爆発の範囲内にいた使用者の味方すべては8ヒット・ポイントを回復する。この遭遇の終了時まで、使用者の[治療]パワーが回復するヒット・ポイントの量は+5される。

クラス特徴

チャンネル・ディヴィニティ：君はこれらの特殊な信仰パワーのうちどれか1つを1回の遭遇毎に1回使用できる。

癒し手の知恵：[治療]のキーワードを持つクレリックの祈祷によって治療を行なう場合、回復するヒット・ポイントの量が+3される(訳注：この特徴の効果は他のパワーに適用済み)。

ヒーリング・ワード：1回の遭遇につき2回、マイナー・アクションとして、ヒーリング・ワードのパワーを使用できる。

特技

《バハムートの鎧》：君は自分が仕える神格であるバハムートの力を呼び起こし、アーマー・オヴ・バハムートのパワーを使用することができる。

ヒーリング・ワード

Healing Word / 治療の言葉 クレリック/クラス特徴

君が手短な祈りの言葉をつぶやくと、信仰の光が目標を包みこみ、傷を癒す助けとなった。

[遭遇毎] (特殊) ◆ [信仰]、[治療]

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。

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：目標は1回ぶんの回復力を使用する。回復するヒット・ポイントの量は通常よりも1d6+3ポイント増加する。

チャネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・フォーチュン

Channel Divinity: Divine Fortune / 神性伝導：信仰の幸運 クレリック/クラス特徴

危機に瀕してなお、君の信仰は決して揺らぐことはなく、むしろ信仰によって特別な祝福を授かった。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

フリー・アクション 使用者

効果：使用者は次に行なう1回の攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。ただし、ボーナスを得られるのは使用者の次のターンの終了時までに行なわれたロールに限られる。

チャネル・ディヴィニティ：ターン・アンデッド

Channel Divinity: Turn Undead / 神性伝導：アンデッド退散 クレリック/クラス特徴

君は敵なるアンデッドを焼き尽くし、押し戻し、その場に釘付けにした。

[遭遇毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[装具]

標準アクション 近接範囲・爆発2

目標：爆発の範囲内のアンデッドすべて

攻撃：+3対“意志”

ヒット：1d10+3の[光輝]ダメージ。使用者は目標を6マス押しやる。目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態となる。

ミス：半減ダメージ。目標は押しやられず、動けない状態にもならない。

チャネル・ディヴィニティ：アーマー・オヴ・バハムート

Channel Divinity: Armor of Bahamut / 神性伝導：バハムートの鎧 特技パワー

バハムートが君か君の仲間1人を恐るべき害から守る。

[遭遇毎] ◆ [信仰]

即応・割込 遠隔・5

トリガー：1体の敵が使用者か使用者の仲間1体に対して、1回のクリティカル・ヒットを与える。

効果：使用者が射程内にいる使用者の仲間1体に対する1回のクリティカル・ヒットを通常のヒットに変える。

装備品

防具：チェーン・メイル。

武器：メイス、クロスボウ、クロスボウ・ボルト(20)。君のクロスボウの射程は15 / 30である。

標準冒険者キット：このキットには以下のものが含まれている：背負い袋、携帯用寝具、火打石、ベルト・ポーチ、陽光棒(2)、10日分の保存食、50フィートの麻製ロープ、水袋。

バハムートの聖印

所持金：10gp

能力値	判定修正値	能力値	判定修正値
【筋】13	+1	【知】10	±0
【耐】14	+2	【判】16	+3
【敏】11	±0	【魅】16	+3

技能(能力値)	習得済み	判定修正値
〈威圧〉【魅】		+3
〈運動〉【筋】		+1
〈隠密〉【敏】		±0
〈軽業〉【敏】		±0
〈看破〉【判】		+5
〈交渉〉【魅】		+5
〈持久力〉【耐】		+2
〈事情通〉【魅】		+3
〈自然〉【判】		+3
〈宗教〉【知】	○	+5
〈知覚〉【判】		+3
〈地下探険〉【判】		+3
〈治療〉【判】	○	+8
〈盗賊〉【敏】		±0
〈はったり〉【魅】		+3
〈魔法学〉【知】	○	+5
〈歴史〉【知】	○	+5

2レベル

2レベルになった時点で、君は以下のものを得る。

ヒット・ポイント：31に増加 **重傷：**15に増加

回復力値：7に増加

レベル修正値：君は偶数レベルになったので、君のレベルの半分を加えるすべての値が増加する。これにより、攻撃ロール、防御値(アーマー・クラスを含む)、イニシアチブ、技能判定修正値が1ずつ増加する。

特技：《集団看破》君から10マス以内にいる君の味方は、〈看破〉技能判定とイニシアチブ判定に+1の種族ボーナスを得る。

キュア・ライト・ウーンズ

Cure Light Wounds / 軽傷治療 クレリック/汎用 / 2

君は短い祈りの言葉を唱え、即座に傷を癒す力を得る。君が一瞬だけ負傷したクリーチャーに触れると、相手はほのかに銀色の光に包まれた。

[一日毎] ◆ [信仰]、[治療]

標準アクション 近接・接触

目標：使用者またはクリーチャー1体

効果：目標は1回ぶんの回復力を使用したかのようにヒット・ポイントを回復する。このときの回復量は普段よりも3点多くなる。

3レベル

3レベルになった時点で、君は以下のものを得る。

ヒット・ポイント：36に増加 **重傷：**18に増加

回復力値：9に増加

ドーンティング・ライト

Daunting Light / 威風の光 クレリック/攻撃 / 3

燃えるような光の柱が敵を包み込む。その輝きは敵の目を焼き、しばらくのあいだ身の守りを妨げた。

[遭遇毎] ◆ [光輝]、[信仰]、[装具]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：+4対“反応”

ヒット：2d10+3の[光輝]ダメージ。

効果：使用者の視界内の味方1人は、目標に対して使用者の次のターンの終了時まで戦術的優位を得る。

