

ハーフエルフのクレリック

名前: _____ 性別: _____

君は、人間とエルフ両方の良い部分を受け継ぐハーフエルフだ。君は魅力的で、度胸があり、そして生来の指導者である。君は、祈りで仲間を癒し奮い立たせるクレリックである。

ヒット・ポイント:26 _____

流血状態:13 治癒力:6 日あたりの治癒力:9

イニシアチブ:+4 _____ アクション・ポイント: _____

防御能力

AC 頑健 反応 意思

16 12 10 15

攻撃能力

近接基本攻撃:+3(メイス) ダメージ:1d8+1

遠隔基本攻撃:+2(クロスボウ) ダメージ:1d8

種族の特徴

身長:5フィート11インチ 体重:160ポンド サイズ:中型

移動速度:5マス 視覚:夜目

言語:共通語、竜語、エルフ語

属性:秩序にして善

技能ボーナス:(交渉)+2、(洞察)+2(計算済み)

集団交渉:君は10マス以内にいる仲間が行なう(交渉)判定に+1の種族ボーナスを与える。

無制限に使用できるパワー

ランス・オヴ・フェイス クレリック・攻撃・1レベル

まばゆい光線が黄金の輝きとなって君の敵を灼く。火花は対象の周りに残り、仲間の攻撃を導く。

無制限◆[光輝]、[信仰]、[呪具]

標準アクション [遠隔]5

対象:クリーチャー1体

攻撃:+3 対反応

命中:1d8+3 点の[光輝]ダメージ、さらに君の視界内にいる仲間のひとりとは対象に行なう次の攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

セイクリッド・フレイム クレリック・攻撃・1レベル

天から聖なる光が降りそそぎ、敵を焦がすとともにその光は善の力で仲間に力を与える。

無制限◆[光輝]、[信仰]、[呪具]

標準アクション [遠隔]5

対象:クリーチャー1体

攻撃:+3 対反応

命中:1d6+3 点の[光輝]ダメージ、さらに君の視界内にいる仲間のひとりに君の【魅力】調整値+レベルの半分の一時的ヒット・ポイントか次に行なうセーヴィング・スローへのボーナスを得る。



遭遇ごとに使用できるパワー

ヒーリング・ストライク クレリック・攻撃・1レベル

君の武器に目がくらむほどの神聖な輝きやどる。君が敵に一撃を与えると、君の神は小さな癒しの祝福を君たちに与える。

遭遇◆[光輝]、[信仰]、[治癒]、[武器]

標準アクション [近接]武器

対象:クリーチャー1体

攻撃:+3 対AC

命中:2d8+1 点の[光輝]ダメージ、さらに対象を君の次のターン終了まで挑発状態にする。加えて、君か5マス以内の仲間は治癒力を使用できる。

日ごとに使用できるパワー

ビーコン・オヴ・ホープ クレリック・攻撃・1レベル

君が放つ信仰の光は敵を苦しめ仲間を癒す。

日◆[信仰]、[治癒]、[呪具]

標準アクション [隣接]爆発3

対象:爆発内の敵すべて

攻撃:+3 対意思

命中:君の次のターン終了まで対象を弱体化状態にする。

効果:爆発内にいる君と仲間は5ヒット・ポイントを回復し、遭遇が終了するまで君の[治癒]パワーはさらに5ヒット・ポイントを回復させる。

クラスの特徴

信仰力変換:君は遭遇ごとに1回特殊な信仰のパワー(CDとついたもの)を使用できる。

癒し手の知識:君が使用するクレリックのパワーで、[治癒]のキーワードを持つものは、回復量が+3される。

癒しの嘉信:君は遭遇ごとに2回、副次アクションでヒーリング・ワードのパワーを使用できる。

ヒーリング・ワード **クレリックの特徴**
君のささやきほどの短い祈りは聖なる光で対象を清め、傷が癒えるのを助ける。

遭遇(特別)◆[信仰]、[治療]
特別:君はこのパワーを遭遇ごとに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。
副次アクション [隣接]爆発5
対象:君か仲間1体
効果:君の仲間は治療力を使用することができ、さらに回復量に1d6を足す。

CD:ディヴァイン・フォーチュン **クレリックの特徴**
危機にみえても、君が抱く真の信仰は特別な恵みを与える。

遭遇◆[信仰]
フリー・アクション [自身]
効果:君は次のターン終了時までに行なう次の攻撃ロールかセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

CD:ターン・アンデッド **クレリックの特徴**
君はアンデッドの敵を焼き、退却させ、その場に縛る。

遭遇◆[光輝]、[信仰]、[呪具]
標準アクション [隣接]爆発2
対象:爆発内のアンデッドすべて
攻撃:+3 対意思
命中:1d10+3点の[光輝]ダメージ、さらに対象を6マス押し出す。対象は君の次のターン終了時まで不動状態となる。
失敗:ダメージ半減、さらに対象は押し出されず不動状態にもならない。

CD:アーマー・オヴ・バハムート **クレリックの特徴**
バハムートは君や仲間を破滅的な痛みから護る。

遭遇◆[信仰]
割り込みアクション(妨害) [遠隔]5
条件:敵が君か仲間クリティカル・ヒットを放ったとき
効果:君か射程内の仲間が受けたクリティカル・ヒットを通常の命中に変更する。

能力値	修正値	能力値	修正値
筋力	13 +1	知力	10 +0
耐久力	14 +2	判断力	16 +3
敏捷力	11 +0	魅力	16 +3

特技

《信仰力変換:バハムートの鎧》:君は信仰する神格のパワーであるアーマー・オヴ・バハムートを使用できる。

装備

鎧:チェイン・メイル

武器:メイス、クロスボウ、クロウボウ・ボルト(20)。君のクロスボウは15/20の射程を持つ。

冒険者キット:キットには以下のものが含まれている:寝袋、火打ち石と打ち金、ベルトポーチ、陽光棒(2)、食料(10日分)、麻のロープ(50フィート)、水袋。

バハムートの聖印

現金:10gp

技能(能力値)	訓練済み?	修正値
軽業(【敏】)		+0
神秘学(【知】)	○	+5
運動(【筋】)		+1
はったり(【魅】)		+3
交渉(【魅】)		+3
ダンジョン探検(【判】)		+3
持久力(【耐】)		+2
治療(【判】)	○	+8
歴史(【知】)	○	+5
洞察(【判】)		+3
威圧(【魅】)		+3
自然(【判】)		+3
知覚(【判】)		+3
宗教(【知】)	○	+5
隠密(【敏】)		+0
世事(【魅】)		+3
手妻(【敏】)		+0

2レベル

君は2レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:31に上昇 流血状態:15に上昇

治療力:7に上昇

レベル修整:君の新しいレベルは偶数であるから、レベルの半分を足す能力が向上する。君の攻撃、防御、イニシアチブ、そして技能判定の修整値が1上昇する。

特技:《集団洞察》:君は10マス以内にいる仲間が行なう〈洞察〉およびイニシアチブ判定に+1の種族ボーナスを与える。

キュア・ライト・ウーンズ

クレリック・多目的・2レベル

君が声に出した簡潔な祈りは力を持ち、少し触れただけで君や傷ついたクリーチャーはほのかな銀の光によってみるみるうちに傷が癒える。

日◆[信仰]、[治療]

標準アクション [近接]接触

対象:君かクリーチャー1体

効果:対象は治療力を使用したかのようにヒット・ポイントを回復する。

3レベル

君は3レベルで以下のものを得る。

ヒット・ポイント:36に上昇 流血状態:18に上昇

治療力:9に上昇

ダウニング・ライト

クレリック・攻撃・3レベル

火柱が君の敵を光で覆う。その輝く炎はしばしの間敵の守りを妨げる。

遭遇◆[光輝]、[信仰]、[呪具]

標準アクション [遠隔]10

対象:クリーチャー1体

攻撃:+4 対反応

命中:2d10+3点の[光輝]ダメージ。

効果:君の視界内にいる仲間のひとは君の次のターンが終わるまで対象に対する有利を得る。