

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8
97	48	24		9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ:

移動速度

通常		疾走	
5マス		7マス	
基本	防具	アイテム	その他
5	0		

インシアチブ

合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+6	0	6	0	

防御値

10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
31	AC	16			10	2	3	

能力値

筋力	22	+6	+12
耐久力	16	+3	+9
敏捷力	11	+0	+6
知力	9	-1	+5
判断力	18	+4	+10
魅力	11	+0	+6

能力値

10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
26	頑健	16	6	1	3			

能力値

10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
22	反応	16	0	1	3	2		

能力値

10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他
27	意志	16	4	1	3	3		

アクションポイント

0	1	2	3	4
---	---	---	---	---

技能

技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+6	【魅】6		なし		
運動	+8	【筋】12		-4		
隠密	+2	【敏】6		-4		
軽業	+7	【敏】6	5	-4		
看破	+10	【判】10		なし		
交渉	+11	【魅】6	5	なし		
持久力	+7	【耐】9		-4	2	
事情通	+6	【魅】6		なし		
自然	+10	【判】10		なし		
宗教	+10	【知】5	5	なし		
知覚	+10	【判】10		なし		
地下探検	+12	【判】10		なし	2	
治療	+15	【判】10	5	なし		
盗賊	+2	【敏】6		-4		
はったり	+6	【魅】6		なし		
魔法学	+5	【知】5		なし		
歴史	+5	【知】5		なし		
知覚		受動 知覚 : 20		受動 看破 : 20		

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ウォー・アックス+3	1マス	+19	1d12+11	高クリット

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ハンド・アックス+3	5/10	+19	1d6+11	

パワースト

名称	習得	アクション	回数
ホーリー・ストライク	クラス	標準	無限
ヴァーチャス・ストライク	クラス	標準	無限
ディヴァイン・チャレンジ	クラス	マイナー	無限
レイ・オン・ハンズ	クラス	マイナー	遭遇
ドワーヴン・リジリアンス	種族	マイナー	遭遇
CD:ディヴァイン・ストレンクスノメトル	クラス	マイナー	遭遇
CD:ライチャス・レイジ・オブ・テンパス	クラス	マイナー	遭遇
ガーディアン・ライト	クラス1	標準	遭遇
ホールド・ファスト	クラス3	標準	遭遇
カムバック・スマイト	クラス7	標準	遭遇
ストレンクス・オブ・テン	伝説	標準	遭遇
ブラッド・オブ・ザ・マイティ	クラス1	標準	一日
フレンジーイング・スマイト	クラス5	標準	一日
ナイトリィ・インターセッション	クラス9	即・割込	一日
ディヴァイン・カウンター	クラス2	即・割込	遭遇
タイムリィ・ドッチ	クラス6	即・割込	遭遇
ヴァーチャー	クラス10	マイナー	遭遇
クエスターズ・ディシプリン	クラス12	無ACT	一日

特技

テンパスの正義の怒り	ドワーフの武器習熟	斧練達	割込み底力
無双の意志	傷口の穢れ	荒野の戦士	恐るべき斧

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目
言語: 共通語、ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力、地下探検+2
[毒]セーヴィング・スロー+5種族ボーナス
踏ん張り: 強制移動マスを1マス減少、伏せ効果を受けた時、1回のセーヴィング・スローに成功すれば伏せ状態にならずにすむ。

基本クラスの特徴

役割: 防衛役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 頑健・反応・意思+1
防具習熟: クロス、レザー、ハイド、チェーン、スケイル、プレート; ライト・シールド、ヘヴィ・シールド
武器習熟: 単純近接、軍用近接、軍用遠隔
武器装具: 聖印
クラス技能: 宗教。加えて、威圧、看破、交渉、持久力、治療、歴史から3つ
チャネル・ディヴィニティ: 遭遇毎パワーのディヴァイン・ストレンクスノメトルを得る
ディヴァイン・チャレンジ: 同名の無限回パワーを得る
レイ・オン・ハンズ: 同名の無限回パワーを得る
断固たるアクション: 追加アクションを得る為AP使用時、+2ボーナスでセーヴ1回
真実の感覚: [恐怖][幻][魅了]への意思防御値+2ボーナス(無名)

装備品

武器: ウォー・アックス+3、ハンド・アックス+3
防具: マジック・プレート+3
腕
脚
手
頭
首: アミュレット・オブ・プロテクション+3
指輪
腰
予備装具、他
その他

13,000
12,735
265

所持金:

クラスと伝説の道の特徴
ディヴァイン・チャレンジ と レイ・オン・ハンズ ：同名のパワーを得る。 神の制裁 ：一部の特技やパワーに効果により、君は敵をそれぞれに定められた間、この効果でマークできる。君にマークされている目標は、君を目標に含まない攻撃ロールに-2 のペナルティを負う。このマークが終了するまで、 <u>目標は各ラウンドにおいて一番最初に君を目標として含まない攻撃を行ったときに、5 点の[光輝]ダメージを受ける。</u> チャネル・ディヴィニティ ：遭遇毎に 1 回、チャネル・ディヴィニティと記載されたパワーを用いることができる。何種類を習得していようと、遭遇毎に一回のチャネル・ディヴィニティしか使えない。 断固たるアクション ：追加アクションを得る為アクション・ポイント使用時、+2 ボーナスでセーブを 1 回行える。 真実の感覚 ：[恐怖][幻][魅了]への意思防御値に+2 無名ボーナス。

特殊な処理をする特技：なし
《アックス練達》 ：アックス類使用時の攻撃ロール+1 特技(適用済み)。また、アックス類を使用時の ダメージ・ロールにおける出目 1 を一つだけ振り直すことができる 。再ロールの結果を振り直すことはできない。 《傷口の穢れ》 ：君の近接[武器]攻撃がヒット敵は君の次ターン末までヒットポイントを回復できない。 《恐るべき斧》 ：すべてのアックスを高クリティカル武器として扱う。 《テンバスの正義の怒り》 ：君は CD パワーを得る。 《荒野の戦士》 ：1 遭遇に 1 度、マイナー・アクションとして、君は自分に見える中で最も近い敵 1 体を自分の獲物に指定できる。 <u>1 ラウンドに 1 回、君の攻撃が自分の獲物にヒットしたなら、君はその攻撃に 2d6 の追加ダメージを与える。</u> 1 ラウンドに複数回の攻撃を行える場合、すべての攻撃ロールを行った後で、どの攻撃に追加ダメージを与えるかを決定する。“狩人の獲物”による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時まで一度しか与えられない。”狩人の獲物”の効果は、君の次のターン終了時まで持続する。 《割込底力》 ：攻撃によってダメージを受けた際に、即応・割込として底力を使用できる。 《無双の意志》 ：意志防御値+3。眩惑、朦朧状態だった場合には、ターン開始時にこの効果を終了させるためのセーブを行える。

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション 使用者
効果：回復を 1 回分消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。 特殊：味方から難易度 10 の 治療 判定を受けることでも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー
ディヴァイン・チャレンジ /信仰の標的
パラディン/クラス特徴
[無限回] [光輝] [信仰]
マイナー・アクション近接範囲・爆発 5
目標：爆発の範囲内にいるクリーチャー 1 体
効果： <u>使用者は目標をマークする。</u> このマークは使用者がこのパワーを再び使用するまで持続する。また、使用者がくだんの目標と“交戦”しなかった場合――すなわち、使用者が自分のターン中にくだんの目標を攻撃せず、かつ使用者が自分のターンの終了時にくだんの目標と隣接していなかった場合――使用者のターンの終了時にこのマークは終了する。 このマークが終了するまで、目標は毎ラウンド、そのラウンドに初めて使用者の味方を“使用者自身を目標に含まない攻撃パワー”の目標とした際に、 <u>14 点の[光輝]ダメージ</u> を受ける。ディヴァイン・チャレンジは、1 ターンに 1 回だけ使用出来る

近接基礎攻撃(ウォーアックス[+3])
ヴァーチュアス・ストライク /高潔なる打撃
パラディン/攻撃 1
[無限回] [信仰]、[武器]、[光輝]
標準アクション 近接・1 マス
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：1d12+11[光輝]ダメージ(クリティカル時 23+3d6+2d12)、使用者は次の自ターン開始時までセーブ+2。

ホーリィ・ストライク /聖なる打撃
パラディン/クラス特徴
[無限回] [信仰]、[武器]、[光輝]
標準アクション 近接・1 マス
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：1d12+11 [光輝]ダメージ(クリティカル時 23+2d6+2d12)。使用者が目標をマークしているのなら、ダメージ・ロール+4。

遠隔基礎攻撃(ハンドアックス[+3])
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器 (5/10 マス)
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：1d6+11 ダメージ(クリティカル時 18+5d6)。

■ガーディアン・ライト /守護者の光
パラディン/攻撃 1
[遭遇毎] [信仰]、[武器]、[光輝]
標準アクション 近接・1 マス
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：1d12+11[光輝]ダメージ(クリティカル時 23+3d6+2d12)。使用者は自身の次ターン末まで“耐久”、“反応”と“意思”の各防御値に+4。

■ホールド・ファスト /素早い拘束
パラディン/攻撃 3
[遭遇毎] [信仰]、[武器]
標準アクション 近接・1 マス
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：2d12+11[光輝]ダメージ(クリティカル時 35+3d6+2d12)、および目標は使用者の次ターン末まで動けない状態になる。 特殊：突撃を行う際、基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用できる。

■カムバック・スマイト /返しの一撃
パラディン/攻撃 7
[遭遇毎] [信仰]、[武器]
標準アクション 近接・1 マス
効果：攻撃前に使用者は自分に影響を及ぼしているセーブで終了できる全ての効果について 1 回ずつセーブを行う。使用者は攻撃及びダメージ・ロールに使用者がセーブに成功した効果の数に等しいボーナスを得る。
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：2d12+11[光輝]ダメージ(クリティカル時 35+3d6+2d12)。

■ストレンクス of テン /十人力
伝説の道/攻撃 11
[遭遇毎] [信仰]、[武器]、[力場]
標準アクション 近接範囲・噴射 3
目標：噴射範囲内の敵すべて
攻撃：+13 対“頑健”
ヒット：2d12+3[力場]ダメージ(クリティカル時 27+3d6+2d12)、及び使用者は目標を 3 マス押しやる。目標はまた、使用者の次ターン開始時まで、使用者の神の制裁の対象となる。 効果：攻撃後、使用者は噴射の範囲内の任意のマスにシフトする。

■ブラッド of マイティ /力強きものの血
パラディン/攻撃 1
[一日毎] [信仰]、[武器]、[信頼性]
標準アクション 近接・1 マス
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：4d12+11 ダメージ(クリティカル時 59+3d6+2d12)。
効果：使用者は 5 ダメージを被る。このダメージは減少できない。

■フレンジーイング・スマイト /狂乱の一撃
パラディン/攻撃 5
[一日毎] [信仰]、[武器]、[影]
標準アクション 近接・1 マス
目標：クリーチャー 1 体
攻撃：+19 対 AC
ヒット：4d12+11 ダメージ(クリティカル時 59+3d6+2d12)、使用者は目標を 2 マスまで押しやる。しかるのち、使用者は 3 マスまでのシフトを行う。シフト先は目標に隣接するマスでなければならない。 ミス：半減ダメージ。 効果：使用者は次の自ターン開始時まで戦術的優位を与える。

■ナイトリィ・インターセッション /騎士の取りなし
Pd/攻撃 9
[一日毎] [信仰]、[武器]
即応・割込 近接範囲・爆発 10 マス
トリガー：使用者から 10 マス以内の敵 1 体の近接あるいは遠隔攻撃が使用者の味方にヒットする。
目標：トリガーを発生させた敵
効果：トリガーを発生させた攻撃はその味方でなく、使用者にヒットする。使用者は目標を自分の隣接マスに引き寄せ、以下の攻撃を行う。 攻撃：+19 対“AC”
ヒット：2d12+11 ダメージ(クリティカル時 35+3d6+12)。目標は遭遇終了まで使用者の“神の制裁”の対象となる。

■ドワーヴン・リジリアンス /ドワーフの底力
ドワーフ/汎用 1
[遭遇毎]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は底力を使用する。

■■■■ レイ・オン・ハンズ /癒しの手
パラディン/クラス特徴
[無限回] [信仰]、[装具]、[回復]
特殊：このパワーは 1 日に 4 回使えるが、1 ラウンドに 1 回しか使えない。
マイナー・アクション 近接・接触
目標：クリーチャー 1 体
効果：君は 1 回分の回復力を消費する。君のヒット・ポイントは回復しないが、代わりに目標が 1 回分の回復力を消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。

効果：使用者がこのターンに行う次の1回の攻撃のダメージを6点追加。

効果:目標は0点のボーナスを受けて1回のセーヴィング・スローを行う。

効果：使用者が次の自分のターンの終了時までに行なう、次の1回の「武器」攻撃で敵にヒットを与えた場合、以下の結果が生じる：(1)それがクリティカル・ヒットでなかったなら、使用者は「もしクリティカル・ヒットを与えていたならロールしたはずの追加ダメージ・ダイス」をロールし、その結果を追加ダメージとして与える。(2)もしその攻撃がクリティカル・ヒットだったなら、追加ダメージは自動的に最大値になる。

効果：使用者はトリガーを発生させた敵の攻撃から受けるのは半減ダメージのみとなり、トリガーを発生させた敵は次の自分のターン末まで使用者の神の制裁の対象となる。

なった攻撃の射程外に移動したら、トリガーを発生させた敵はその攻撃の新たな目標を選ぶことができる。

ない。代わりに使用者の回復力値に等しい一時 hp を得る。

効果：トリガーを発生させた攻撃が引き起こしたすべての状態は、使用者に対しては無視される。