

名前： \_\_\_\_\_ 年齢： \_\_\_\_ 性別： \_\_\_\_ 属性： \_\_\_\_ レベル： 12  
種族： ディーヴァ クラス： インヴォーカー 伝説の道： アデプト・オヴ・ウィスパーズ  
■ 背景 悟りの時 (PHB2 p181) / 〈魔法学〉 +2 (反映済み)

イニシアチブ： +10 移動速度： 5  
【AC】 28 【頑健】 24 【反応】 23 【意志】 26  
HP： 72 重傷： 36 回復力： 18 回復力使用回数： 10  
抵抗： [死霊] 11、[光輝] 11、[火] 5

#### ◆ クラス/種族/伝説の道/その他の特徴 (特記すべきもののみ)

- 誓約発現 (憤怒の誓約)：君が自分のターンに遭遇毎または一日毎の攻撃パワーを使用した時、君はそのパワーのダメージ・ロールに、そのパワーで攻撃した敵の数に等しいボーナスを得る。
- 静かなる存在：幾つかの技能にボーナス/ペナルティ (反映済み)。また、疑似視覚や振動感知によっては感知されなくなる。
- アストラルの威厳：重傷のクリーチャーからの攻撃に対しては、すべての防御値に+1 ボーナス。
- 《連携爆破》：爆発および噴射の範囲内に味方がいる場合、攻撃ロールに+1

【筋力】 14 (+2) 〈運動〉 7  
【耐久力】 18 (+4) 〈持久力〉 9  
【敏捷力】 11 (+0) 〈隠密〉 7 〈軽業〉 5 〈盗賊〉 5  
【知力】 13 (+1) 〈宗教〉 16\* 〈魔法学〉 14\* 〈歴史〉 14\*  
【判断力】 22 (+6) 〈看破〉 19\* 〈自然〉 12 〈知覚〉 12 〈地下探険〉 12 〈治療〉 19\*  
【魅力】 9 (-1) 〈威圧〉 7 〈交渉〉 3 〈事情通〉 5 〈はったり〉 3

○能力値判定は (能力修正値+6) で判定する；“\*”は修得済み技能

受動〈知覚〉：+22 受動〈看破〉：+29 言語：共通語、竜語、深淵語

#### ■ 近接基礎攻撃

武器：スタッフ・オヴ・ルーイン+3 近接 1

攻撃：+13 対AC； ダメージ：1d8+10(クリティカル 18+3d10)

#### ■ アイテム・パワー

- ◆ フレイムドリンカー・ライト・シールド (【一日毎】)  
即応・割込 トリガー：君に隣接した味方が [火] ダメージを受ける  
その味方に使用者の次ターン終了時まで “[火] に対する抵抗 10” を与える。
- ◆ グラブズ・オヴ・グレイス： (【一日毎】)  
マイナー 使用者に隣接した味方 1 人は 1 回のセーブを行なう。

#### ■ フリー・アクション

##### ◆ アクション・ポイント使用

追加の 1 回のアクションを得る。及び以下の効果を得る。

熟練者のアクション：追加アクションを得るためAPを消費した際、次の自ターン開始時まで [信仰] パワーの攻撃ロールに+2、[信仰] パワーの噴射または爆発の範囲を 1 拡大できる

ヴェテランズ・アーマー+3：APを消費したら、自ターン終了時まですべての防御値と攻撃ロールに+1のアイテム・ボーナス

ファイアーハート・タトゥー：追加アクションを得るためAPを消費した際、一時的 hp5 を得る。

遊撃の威風 (ウォーロードより)：攻撃のためにアクション・ポイントを使ったなら、その攻撃のすべての攻撃ロールに+1。また攻撃の前か後にフリー・アクションとして 5 マスシフトできる。

#### ■ アクション不要

##### ◆ メモリー・オヴ・ア・サウザンド・ライフタイムズ/千の前世の記憶 [遭遇毎]

トリガー：君が攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定のいずれかを 1 回行ない、しかもその結果が気に入らない

効果：使用者はトリガーとなった 1 つのロールに 1d8 を加える。それでもなお失敗した場合、このパワーの使用回数は失われない。

#### ■ 即応アクション

##### ◆ チャネル・ディヴィニティ：アーマー・オヴ・ラス/神性伝導：憤怒の鎧 [遭遇毎]

即応・対応 トリガー：5 マス以内にいる敵が君にヒットを与えた

目標：トリガーとなった敵 1 体 効果：1d6+4 [光輝] ダメージを与え、2 マス押しやる

特殊：チャネル・ディヴィニティは 1 遭遇 1 回のみ。

#### ■ マイナー・アクション

##### ◆ ヴァーチュエーズ・タッチ/高德の接触 [一日毎]

近接・接触 目標：クリーチャー 1 体

効果：目標から以下の状態ひとつを取り除く：減速状態、幻惑状態、弱体化状態、聴覚喪失状態、盲目状態、朦朧状態。

##### ◆ ディヴァイン・プロテクション/神与の護り [遭遇毎]

効果：次の君のターンの終了時まで、君は機会攻撃を誘発しない。

##### ◆ エナংশエイション/言明する声 [一日毎]

効果：次の使用者のターンの終了時まで、使用者は自分の近接範囲噴射あるいは近接爆発攻撃の範囲を 1 拡大できる。

#### ■ 移動アクション

##### ◆ アストラル・ステップ/アストラル跳躍 [一日毎]

近接範囲・爆発 5 目標：使用者および爆発の範囲内の味方すべて

効果：使用者はそれぞれの目標を 3 マスずつ瞬間移動させる。

## ■ 標準アクション

- ◆ **底力** **【遭遇毎】**  
効果：回復力を1回消費し、18hp回復する。次の自ターン開始時まですべての防御値に+2
- ◆ **ハンド・オヴ・レイディアンス／輝きの手** **【無限回】**  
遠隔・10 目標：クリーチャー1、2もしくは3体  
攻撃：+16対“反応” ヒット：1d4+13（クリティカル17+3d10）[光輝] ダメージ
- ◆ **マントル・オヴ・ジ・インフィデル／不信心者のマント** **【無限回】**  
遠隔・20 目標：クリーチャー1体  
攻撃：+16対“意志” ヒット：1d6+14（クリティカル：20+3d10）[光輝] ダメージ、目標がマークされているなら、“マークされた状態”による攻撃ロールへのペナルティは、-2でなく-4となる。
- ◆ **アストラル・テラー／アストラルの恐怖** **【遭遇毎】**  
近接範囲・爆発3 目標：爆発の範囲内の敵すべて  
攻撃：+16対“意志” ヒット：1d6+14（クリティカル：20+3d10）[精神] ダメージ、目標を2マス押しやる
- ◆ **チャンネル・ディヴィニティ：リビューク・アンデッド／神性伝導：アンデッド感伏** **【遭遇毎】**  
近接範囲・噴射5 目標：噴射の範囲内のアンデッドすべて  
攻撃：+16対“意志”  
ヒット：3d10+14（クリティカル44+3d10）[光輝] ダメージ。君は目標を2マス押しやる。目標は君の次ターン終了時まで幻惑状態となる。ミス：半減ダメージ  
特殊：チャンネル・ディヴィニティは1遭遇1回のみ。
- ◆ **チェインズ・オヴ・カルケリ／カルケリの鎖** **【遭遇毎】**  
遠隔範囲・爆発1・10マス以内 目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて  
攻撃：+16対“反応”  
ヒット：2d8+14（クリティカル30+3d10）ダメージ、目標は君の次ターン終了時まで減速状態になる。
- ◆ **レイン・オヴ・ブラッド／血の雨** **【遭遇毎】**  
遠隔範囲・爆発1・10マス以内 目標：爆発の範囲内の敵すべて  
効果：範囲内の味方は君の次ターン終了時まで攻撃ロール+4  
攻撃：+16対“頑健” ヒット：1d6+14（クリティカル20+3d10）ダメージ、目標は君の次ターン終了時まで“全てのダメージに対する脆弱性5”を得る
- ◆ **アドモニッシング・ウィスパーク／戒めの囁き** **【遭遇毎】**  
近接範囲・爆発2 目標：爆発の範囲内の敵すべて  
攻撃：+16対“意志”  
ヒット：3d6+14（クリティカル32+3d10）ダメージ、君は目標を2マス押しやる。目標は次の君のターン終了時まで聴覚喪失状態になる。もし目標が“重傷”の味方1体に隣接していた場合、目標は加えて次の君のターン終了時まで幻惑状態になる。

- ◆ **インヴォケーション・オヴ・アイス・アンド・ファイアー／氷と炎の喚起** **【一日毎】**、[区域]、[火]、[冷気]  
近接範囲・噴射5 目標：範囲内のクリーチャーすべて  
攻撃：+16対“反応” ヒット：2d6+14（クリティカル26+3d10）の[火]かつ[冷気]ダメージ。  
効果：噴射により、次の君のターン終了時までで続く、燃える雷の降り注ぐ区域が作られる。区域内でターンを開始したすべてのクリーチャーは5の[火]かつ[冷気]ダメージを負う。  
維持・マイナー：[区域]は持続する。
- ◆ **グラスピング・チェインズ・オヴ・ザ・ジャスティシアー／裁く者の縛鎖** **【一日毎】**  
遠隔範囲・爆発2・10マス以内 目標：爆発の範囲内の敵すべて  
攻撃：+16対“反応”  
ヒット：1d6+14（Crit：20+3d10）[力場] ダメージ、目標は“動けない状態”（セ・終）となる。  
ミス：半減ダメージ、目標は君の次ターン終了時まで減速状態となる。
- ◆ **フォーフォールド・インヴォケーション・オヴ・ドゥーム／破滅の4行詩** **【一日毎】**  
近接範囲・爆発10 目標：爆発の範囲内の敵すべて  
攻撃：+16対“意志”  
ヒット：目標は幻惑状態になる（セーブ・終了）ミス：目標は君の次ターン終了時まで幻惑状態となる。  
効果：遭遇終了まで、君への攻撃をヒットまたはミスしたクリーチャーは皆、5[精神]ダメージを受ける。
- ◆ **レストレイティヴ・ワード／回復の言葉** **【一日毎】** [回復]  
近接・接触 目標：味方1人  
効果：目標は回復力2回ぶんを消費でき、さらにセーヴィング・スロー1回を行なうことができる。

## ■ 所持品

スタッフ・オヴ・ルーイン+3、アミュレット・オヴ・プロテクション+3、ヴェテランズ・ブレイド  
メイル・アーマー+3、フレイムドリンカー・ライト・シールド（英雄級）、グラヴズ・オヴ・グレイス（英雄級）、フィラクター・オヴ・ディヴィニティ（英雄級）、ブーツ・オヴ・クイックネス（英雄級）、ファイアーハート・タトゥー（英雄級）、1pp、60gp

## ■ 特技

《儀式取得者》、《幸運な血統》、《高貴なる系譜》、《高潔なる兵士》、《装具練達：スタッフ類》  
《盾習熟：ライト》、《武器熟練：スタッフ類》、《連携爆破》

## ■ 解説

制御役はどうしても複雑になりがちのため、単なるダメージや、“～状態（セーブ・終了）”を与えるだけなど、シンプルなパワーを選択した。ヴァーチャーズ・タッチ、レストレイティヴ・ワードは回数こそ限られるが強力な[回復]手段。比較的高いACを生かし、時には前へ。