

名前： _____ 年齢： ____ 性別： ____ 属性： ____ レベル： 12
種族： ヒューマン クラス： アヴェンジャー 伝説の道： アンヴェイルド・ヴィセッジ
■ 背景 森林地帯／〈自然〉がクラス技能（反映済み）

イニシアチブ： +6 移動速度： 6

【AC】 27 【頑健】 23 【反応】 25 【意志】 28

HP： 94 重傷： 47 回復力： 24 回復力使用回数： 9

抵抗： 動けない状態・減速状態・拘束状態のセーブに+2アイテム・ボーナス、盲目状態にならない

◆ クラス／種族／伝説の道の特徴 (特記すべきもののみ)

- 団結の宣告：君は、君のオース・オヴ・エンミティ（後述のパワー）の目標となっている敵へのダメージ・ロールに、その目標に隣接している味方1体ごとに+2のボーナスを得る。
- 飛翔突撃：君は突撃のさい、その一部として移動速度までの飛行を行なえる。また、君は突撃による移動で誘発した機会攻撃に対するすべての防御値に+2のボーナスを得る。
- 《血の渴望》：戦闘第1ラウンドの間、“*”のついたパワーは追加ダメージ2d6を与える。
- ホード・ヘルム：突撃時+1d6ダメージ

【筋力】 11 (+0) 〈運動〉 12*

【耐久力】 14 (+2) 〈持久力〉 8

【敏捷力】 11 (+0) 〈隠密〉 6、〈軽業〉 11*、〈盗賊〉 6

【知力】 18 (+4) 〈宗教〉 15*、〈魔法学〉 10、〈歴史〉 10

【判断力】 22 (+6) 〈看破〉 12、〈自然〉 17*、〈知覚〉 20、〈地下探険〉 12、〈治療〉 12

【魅力】 9 (-1) 〈威圧〉 5 〈交渉〉 5 〈事情通〉 5 〈はったり〉 5

○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〉：+30 受動〈看破〉：+22 言語：共通語、始原語

■ 近接基礎攻撃

武器：ディスラプティング・モルデンクラッド+3

攻撃：+18 対 AC

ヒット：2d6+13(クリティカル25+3d6 [光輝]) (ダメージのダイスで出目1なら振り直し)

■ アイテム・パワー

◆ ディスラプティング・モルデンクラッド [一日毎]、[光輝]

フリー・アクション アンデッドにこの武器をヒットさせた時。3d10 [光輝] ダメージを与える。

◆ ガントレット・オヴ・オーガ・パワー [一日毎]

フリー・アクション 近接攻撃をヒットさせたとき、ダメージ・ロールに+5。

◆ ブーツ・オヴ・フリー・ムーヴメント [遭遇毎]

マイナー・アクション “セーブ・終了”である、動けない状態、減速状態、拘束状態の効果のいずれか一つについてセーブを1回行なう。

◆ ポーション・オヴ・ヴァイタリティ [消費] [回復]

マイナー・アクション 飲んで回復力を1回消費することで、通常回復の代わりに25hp回復し、セーブによって終了させられる効果一つに対してセーブを行なえる。

■ 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。

神顔のアクション：追加のアクションを行なうためにAPを消費したなら、その遭遇においてチャネル・ディヴィニティのパワーを1回多く使用できるようになる。

デーモンスキン・タトゥー：追加アクションを得るためAPを消費した際、君はこの遭遇の終了時まで、[酸]、[冷氣]、[火]、[電撃]、[雷鳴]のいずれか一つのダメージ種別に抵抗5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。

■ 即応アクション

◆ チャネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・ガイダンス／神性伝導：神与 [遭遇毎]

即応・割込 トリガー：10マス以内の味方がオース・オヴ・エンミティの目標を攻撃する

目標：その攻撃を行なった味方 効果：目標は2回目の攻撃ロールを行ない、好きな結果を用いる

特殊：チャネル・ディヴィニティは1遭遇1回のみ。

◆ ラス・オヴ・ザ・ディヴァイン／信仰の怒り [一日毎]、[光輝]

即応・対応 トリガー：敵が君にクリティカル・ヒットを与える

目標：10マス以内にいる、君のオース・オヴ・エンミティの目標であるクリーチャー1体

効果：そのクリティカル・ヒットに等しい[光輝]ダメージを受ける

■ マイナー・アクション

◆ オース・オヴ・エンミティ／滅殺の誓言 [遭遇毎] (特殊)

目標：10マス以内にいる、君から見えるクリーチャー1体

効果：君が目標に対して近接攻撃を行なう際、君に隣接している敵がその目標のみならば攻撃ロールを2回行ない高い方を使用する。この効果は遭遇終了、あるいは目標のhpが0になるまで続く。効果が終了したなら、このパワーの使用回数は回復する。

このパワーの使用時、目標に近づくように2マスシフトできる。また、この目標に味方が攻撃をヒットさせたなら、君は(3+目標に隣接する味方1体ごとに3)の一時的ヒット・ポイントを得る。

◆ チャネル・ディヴィニティ：ディヴァイン・レイジ／神性伝道：神聖激怒 [遭遇毎]

近接範囲・爆発1 目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：+15 対 “意志” ヒット：1マス押しやり、君の次ターン終了時まで攻撃ロールに-2ペナルティミス：1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。

◆ リフォーカス・エンミティ／滅殺対象変更 [遭遇毎]

目標：10マス以内にいる君から見える敵1体

効果：君のオース・オヴ・エンミティの目標が、現在の目標からこのパワーの目標へ変わる。

◆ ウィングズ・オヴ・ヴェンジャンス／復讐の双翼 [遭遇毎]

効果：次の使用者のターンの終了時まで、使用者は飛行速度7を得、さらにホバリングも可能になる。

■ 移動アクション

◆ **ディヴァイン・ヴィジャランス／隙無き信仰** [遭遇毎]

効果: 君は移動速度ぶん (6マス) のシフトを行なう。君は次の自分のターンの終了時まで、いかなる敵にも戦術的優位を与えない。

■ 標準アクション (特記ない場合。目標はクリーチャー1体)

◆ ***オーヴァーホウエルミング・ストライク／圧倒打撃** [無限回]

攻撃: +18 対 AC
ヒット: 2d6+13 (クリティカル 25+3d6 [光輝]) ダメージ。君は1マスシフトし、元いたマスに目標を1マス横滑りさせる。

◆ **ボンド・オヴ・センシャー／宣告の結縁** [無限回]、[光輝]、[魅了]

遠隔・5 目標: クリーチャー1体
攻撃: +15 対“意志”。目標がオース・オヴ・エンミティの目標であり、かつ君に隣接している敵がいなかった場合、君は攻撃ロールを2回行い、いずれかの結果を使用することができる。
ヒット: 目標を4マス引き寄せる。その移動が使用者に隣接するマス目で終わったら 1d10+5 (クリティカル 15+3d6 [光輝]) の [光輝] ダメージ。

◆ ***リーディング・ストライク／打撃指導** [無限回]

攻撃: +18 対 AC
ヒット: 2d6+13 (クリティカル 25+3d6 [光輝]) ダメージ。君または目標のいずれかに隣接している味方1体は、目標に対して次に行なうダメージ・ロールに+4ボーナスを得る。

◆ **底力** [遭遇毎]

効果: 回復力を1回消費し、24hp回復する。次の自ターン開始時まですべての防御値に+2

◆ ***ワールウィンド・チャージ／旋風突撃** [遭遇毎]

攻撃: +18 対 AC ヒット: 4d6+13 (クリティカル 37+3d6 [光輝]) ダメージ
特殊: 突撃の際、近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用できる。そうしたなら突撃中の移動によって誘発した機会攻撃に対し、ACに+4ボーナスを得る。

◆ **チャネル・ディヴィニティ: アブジュア・アンデッド／神性伝導: アンデッド排斥** [遭遇毎]

近接範囲・爆発5 目標: 爆発の範囲内のアンデッド1体
攻撃: +15 対“意志”
ヒット: 5d10+11 (クリティカル 61+3d6 [光輝]) の [光輝] ダメージ。目標を7マス引き寄せる。目標は君の次ターン終了時まで“動けない状態”となる。
ミス: 半減ダメージ、目標を1マス引き寄せる。
特殊: チャネル・ディヴィニティは1遭遇1回のみ。

◆ ***デッドリィ・ストライド／恐るべき歩み** [遭遇毎]

効果: 攻撃前に3マスシフトする。この移動の間、君は位相移動の能力を得る。
攻撃: +18 対 AC ヒット: 4d6+13 (クリティカル 37+3d6 [光輝]) ダメージ

◆ ***イネクソラブル・パスト／容赦なき追跡** [遭遇毎]

効果: 攻撃前に君は、自ターン終了時まで位相移動を得たうえで、3マスシフトできる。
攻撃: +18 対 AC ヒット: 4d6+13 (クリティカル 37+3d6 [光輝]) ダメージ

◆ **レイディアント・ヴィゼジ／光り輝く相貌** [遭遇毎]

近接範囲・噴射5 目標: 噴射の範囲内の敵すべて
攻撃: +15 対“反応” ヒット: 3d6+11 (クリティカル 29+3d6 [光輝]) の [光輝] ダメージ

◆ ***ストレンクス・オヴ・メニー／多勢の力** [一日毎]

効果: 君の次ターン終了時まで、君から2マス以内に味方が1体いるごとに、ダメージ・ロールに+2のボーナス。
攻撃: +18 対 AC
ヒット: 6d6+13 (クリティカル 49+3d6 [光輝]) ダメージ ミス: 半減ダメージ

◆ ***エクスキューショナーズ・クローク／処刑者の忍び衣** [一日毎]

攻撃: +18 対 AC
ヒット: 4d6+13 (クリティカル 37+3d6 [光輝])、君は目標に対して不可視となる (セーブ・終了)
後効果: 君は次の自ターン終了時まで目標から不可視となる。
ミス: 半減ダメージ。君は次の自分ターン終了時まで目標から不可視となる。

◆ ***ウィンズ・オヴ・ウォウ／悲嘆の風** [一日毎]

1次目標: クリーチャー1体 攻撃: +18 対 AC
ヒット: 6d6+13 (クリティカル 49+3d6 [光輝]) ミス: 半減ダメージ
効果: 君は近接範囲・爆発1の2次攻撃を行なう
2次目標: 1次攻撃の目標以外の、爆発の範囲内の敵すべて 2次攻撃: +18 対“頑健”
ヒット: 2次目標を1d4マス押しやる

■ 所持品

ディスラプティング・モルデンクラッド+3、アミュレット・オヴ・プロテクション+3、ローブ・オヴ・アイズ・ギスウィーヴ・アーマー+3、アイアン・アームバンズ・オヴ・パワー (英雄級)、ブーツ・オヴ・フリー・ムーヴメント (英雄級)、ベルト・オヴ・ヴィゴ (英雄級)、ホード・ヘルム (英雄級)、ガントレット・オヴ・オーガパワー、デーモンスキン・タトゥー (英雄級)、4pp

■ 特技

《近接戦訓練》、《信仰の鎧強化》、《神性激怒》、《血の渴望》、《武器習熟: モルデンクラッド》、《武器熟練: ハンマー類》、《武器練達: ハンマー類》、《復讐のうねり》、《滅殺者の肉迫》

■ 解説

突出して袋叩きにされることの無いよう、イニシアチブは故意に防衛役よりも低い。1ラウンド目にオース・オヴ・エンミティ→ワールウィンド・チャージ→アクション・ポイント使ってストレンクス・オヴ・メニーとすると、合計で14d6+26+ (目標に隣接している味方の数×4)、期待値で80以上のダメージを与える。
モルデンクラッドではd6で1が出たら振り直し。