

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
46	23	11	回復回数	9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ:

移動速度

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
6	-1		

イニシアチブ

合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+3	0	3		

能力値

能力値	能力修正値	能力判定値	
筋力	10	+0	+3
耐久力	16	+3	+6
敏捷力	10	+0	+3
知力	15	+2	+5
判断力	20	+5	+8
魅力	8	-1	+2

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										
23	AC	13					7		2	1

能力値

能力値	能力修正値	能力判定値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他	
18	頑健	13	3		1		1			
17	反応	13	2		1		1	0		
20	意志	13	5		1		1			

アクションポイント

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	+2	[魅]	2	なし		
運動	+1	[筋]	3	-2		
隠密	+1	[敏]	3	-2		
軽業	+3	[敏]	3	-2		2
看破	+13	[判]	8	5	なし	
交渉	+2	[魅]	2	なし		
持久力	+4	[耐]	6	-2		
事情通	+2	[魅]	2	なし		
自然	+8	[判]	8	なし		
宗教	+12	[知]	5	5	なし	2
知覚	+8	[判]	8	なし		
地下探検	+8	[判]	8	なし		
治療	+10	[判]	8	なし		2
盗賊	+1	[敏]	3	-2		
はったり	+2	[魅]	2	なし		
魔法学	+12	[知]	5	5	なし	2
歴史	+12	[知]	5	5	なし	2
知覚		受動	知覚 : 18	受動	看破 : 23	

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ[+2]	1マス	+8	1d8+2	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
サン・ストライク	10マス	+11	1d8+7[光輝]	横滑り2マス

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ヴァンガーズ・ライトニング	クラス1	標準	無限
サン・ストライク	クラス1	標準	無限
メモリーofサウザンド・ライフ・タイムズ	種族	フリー	遭遇
CD:リビューク・アンデッド	クラス	標準	遭遇
CD:アーマーofラス	クラス	即・対応	遭遇
サンダーofジャッジメント	クラス1	標準	遭遇
グリフofインブリズメント	クラス3	標準	遭遇
バインディング・インヴォケーションofチェインズ	クラス3	標準	一日
トランペットof theスター・フォール	クラス5	標準	一日
アーケイン・マタリングズ	技能2	フリー	遭遇
シールドofライト	クラス6	即・割込	遭遇

特技

(双頭スタッフ訓練),(武器装具練達:スタッフ類),(上級装具訓練:電光石火のスタッフ),(幸運のパワー),

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常
言語: 共通語+2(始原語、深淵語) 技能ボーナス: 魔法学&歴史+2
永劫起源:起源に関して“永劫”扱いとなる。
アストラルの威厳:重傷クリーチャーからの攻撃に対し全防御+1
アストラルの抵抗力:[光輝]抵抗8、および[死霊]抵抗8
メモリーof aサウザンド・ライフ・タイムズ:同名パワーを修得

基本クラスの特徴

役割: 制御役 パワー源: 信仰 防御値ボーナス: 頑健・反応・意思+1
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェインメイル

装備品

武器: スタッフ[+2,アフターショック](7Lv,AV2)
防具: ファイン・チェインメイル[+2,インボスターズ,6Lv,AV]
腕
脚
手
頭 ゴーグルズofオーラサイト(5Lv, AV)
首 スパイダー・シルク・マントル(+1,3Lv,AV2)
指輪
腰
予備装具、他 ライディング・ホース(PHB)
その他 Pofヒーリングx3(5Lv,PHB)、構成要素(練金60, 薬草40)
標準冒険者キット: 背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ
陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
所持金: 5 gp,

背景ルール

悟りのとき(PHB2): 魔法学 +2

特殊な処理をする種族の特徴：なし
特殊な処理をする特技：
《**上級装具訓練：電光石火のスタッフ**》：[装具]パワーによる強制移動効果の移動距離を+1マス、[装具][雷鳴]パワーのダメージ+2(反映済み)。
《**双頭スタッフ訓練**》：スタッフを双刀武器として扱い、主武器側に[防御]特性を、副武器側に[副武器]特性を付ける。
《**幸運のパワー**》：軽業 +2。「ヴァンガーズ・ライトニング」使用時に
出目 19～20 でクリティカルする。

クラスと伝説の道の特徴
チャンネル・ディヴィニティ：遭遇毎に 1 回、チャンネル・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。何種類を習得しようとして、遭遇毎に一回のチャンネル・ディヴィニティしか使えない。
憤怒の誓約：「CD アーマー of ラス」を修得。遭遇毎と一日毎の攻撃パワー使用時、そのダメージロールにそのパワーで攻撃した目標の数を加える。
儀式修得者：《儀式修得者》を獲得、儀式書を得る。一日一回、「ハンド of フェイト」儀式を構成要素費用無しで執行できる。

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
近接基礎攻撃(スタッフ[+2、アフターショック])
[無限回] [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：+8 対 AC
ヒット：1d6+7 ダメージ(クリティカル時 13+2d6,周囲 1 マスの敵は伏せ)

(遠隔基礎攻撃)サン・ストライク /陽光波 インヴォーカー/攻撃 1
[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 反応
ヒット：1d8+7 ダメージ(クリティカル時 15+α ダメージ)。使用者は目標を 2 マス横滑りさせる。

ヴァンガーズ・ライトニング /導きの稲妻 インヴォーカー/攻撃 1
[無限回] [信仰]、[装具]、[電撃]
標準アクション 遠隔・爆発 1 マス・10 マス以内
目標：爆発の範囲内クリーチャーすべて
攻撃：+11 対 反応(出目 19～20 でクリティカル)
ヒット：1d6+7[電撃]ダメージ(クリティカル時 13+α)、使用者の次ターン
末まで目標は機会攻撃を行うたびに 2[電撃]ダメージを受ける。

■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：アンデッド威伏 インヴォーカー/クラス特徴
[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[光輝]
標準アクション 近接範囲・噴射 5 マス
目標：範囲内のアンデッドすべて
攻撃：+11 対 意志
ヒット：1d10+7 の[光輝]ダメージ(クリティカル時 17+α)。目標を 3 マス押しやる。目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となる。

■チャンネル・ディヴィニティ：アーマー of ラス /神性伝導：憤怒の鎧 インヴォーカー/クラス特徴
[遭遇毎] [信仰]、[光輝]
即応・対応 近接範囲・爆発 5
トリガー：使用者から 5 マス以内にいる敵が使用者にヒットを与えた。
目標：範囲内にいる、トリガーを発生させた 1 体の敵
効果：目標は 3 点の光輝ダメージを受け、使用者は目標を 2 マス押しやる。さらに使用者の次ターン末まで、目標は全ての攻撃に対する脆弱性 2 を得る。

■サンダー of ジャッジメント /裁きの稲妻 インヴォーカー/クラス特徴
[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[雷鳴]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体、2 体、または 3 体
攻撃：+11 対 頑健
ヒット：1d6+9 の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時 15+α ダメージ)。または目標が 1 体だけなら、2d6+9 の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時 21 ダメージ+α)。さらに、目標は使用者の次ターン末まで幻惑状態となり、使用者は目標を 4 マス押しやる。

■グリフ of インブリズメント /幽閉の秘紋 インヴォーカー/攻撃 3
[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[雷鳴]
標準アクション 遠隔・爆発 1 マス・10 マス以内
目標：爆発の範囲内クリーチャーすべて
攻撃：+11 対 反応
ヒット：1d8+7[光輝]ダメージ(クリティカル時 15+α)、目標の自ターン末までに目標が移動したのなら、その目標は 5[光輝]ダメージを受ける。

■バインディング・インヴォケーション of チェインズ /縛鎖の請願 インヴォーカー/攻撃 1
[一日毎] [信仰]、[装具]
標準アクション 近接範囲・爆発 10
目標：爆発の範囲内の敵すべて
攻撃：+11 対 反応
ヒット：目標は減速状態になる(セーブ・終了)。
ミス：目標は使用者の次ターン末まで減速状態になる。

■トランペット the スターズ・フォール/流星の報せ インヴォーカー/攻撃 1
[一日毎] [信仰]、[装具]、[区域]、[光輝]、[火]
標準アクション 遠隔範囲・爆発 2・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：+11 対 反応
ヒット：2d6+7[光輝]&[火]ダメージ(クリティカル時 19+α)および使用者は目標を伏せ状態にする。
ミス：半減ダメージ、および使用者は目標を 2 マス押しやる。
効果：爆発により、遭遇が終了するまで持続する煙に満たされた区域が作られる。この区域は重度の隠蔽となる。

■メモリー of a サウザンド・ライフタイムズ /千の前世の記憶 種族
[遭遇毎]
アクションでない 使用者
トリガー：使用者が攻撃ロール、セービング・スロー、技能判定、能力値判定のいずれかを 1 回行い、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 1d6 を加える。

■アーケイン・マタリング /魔法のうんちく 魔法学/汎用 2
[遭遇毎]
フリー・アクション 使用者
トリガー：使用者が 威圧、交渉 または はったり 判定を 1 回行う。
効果：使用者はその 1 回の 威圧、交渉 または はったり の判定の代わりに 1 回の 魔法学 判定を行う。

■シールド of ライト /光の盾 インヴォーカー/汎用 6
[遭遇毎] [信仰]
即応・割込 遠隔・10 マス
トリガー：使用者から 10 マス以内にいる敵が使用者の味方に対して攻撃ロールを行う。
目標：トリガーとなった敵
効果：目標はトリガーとなった攻撃ロールに-3 ペナルティを受ける。その攻撃が味方にヒットしてダメージを与えたなら、使用者はダメージの適用後に、その味方を 1 マス横滑りさせる。

アイテム
■スタッフ[+2,アフターショック] (Lv7 武器/スタッフ)
アイテム・スロット：武器(クォータースタッフ)/装具(スタッフ)
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+2
クリティカル：+2d6 ダメージ。更にクリティカルした目標に隣接する全ての敵は倒れて “ 伏せ状態 ” になる。

■ファイン・チェイン・メール[+2,インボスターズ] (Lv6 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ファイン・チェインメール)
強化：AC+2 (合計 AC+9)
パワー([無限回][変身])：マイナー・アクション。使用者は鎧を何の変哲もない一揃いの衣服に変えてしまうことができる。衣服の状態では鎧は一切の鎧ボーナスを提供せず、判定修正を課したり、移動力を減少させることもない。自分の外見を誤魔化すための はったり 判定に+2 ボーナス。また、使用者はマイナー・アクションで鎧を元の形に戻せる。

■スパイダー・シルク・マントル「+1」 (Lv3 外套)
アイテム・スロット：首； 強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([遭遇毎])：マイナー・アクション。使用者は自分のターンの終了時まで、自分の移動速度に相応しい登はん(蜘蛛歩き)移動速度を得る。

■ゴーグル of オーラサイト (Lv5 帽子)
アイテム・スロット：頭部
特性：治療 判定に+2 アイテムボーナス。
パワー([遭遇毎])：マイナー・アクション。使用者から 10 マス以内の目標を 1 対選ぶ。使用者は目標の現在 HP および最大 HP、目標に[毒]や[病氣]が作用しているかどうか、また目標が何らかの[毒]や[病氣]を与える能力を有しているかを知ることができる。

■ポーション of ヒーリング (Lv5 ポーション)
アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型] [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

■ポーション of レジスタンス[必要に応じて作成] (Lv4 ポーション)
アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型] [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費。それぞれのダメージに対し 5 点の抵抗を得る。

儀式(詳細は PHB 参照)

ハンド of フェイト(4Lv,構成要素費 70gp,執行 10 分) :提示した 3 つまでの選択肢から最も多くの利益が得られるものを示唆する。

コンプリヘンド・ランゲージ(1Lv,構成要素費 10gp,執行 10 分) :執行者が 24 時間以内に見聞きした言語を理解できるようになる。

ブリューボーション(1Lv,構成要素費は定価,執行 10 分) :ボーションを作成する。

ウォーター・ウォーク(1Lv,構成要素費 20gp,執行 10 分) :対象は水上を歩けるようになる。

この作成済み PC の解説 :

■戦闘時の役割

このキャラクターの役割は制御役です。制御役の第一の仕事は多数の敵をまとめて対処すること、特に戦闘開始から早々に“ 雑魚 ”を一掃することです。

第二の仕事は、戦場のコントロールです。君のパワーには敵に異常状態を与えるものや、戦場に影響を与え続けるものがあります。これらを活用して、敵の行動を阻害しつつ常に味方が全力で攻撃できる状況を作っていきます。

■このキャラクターの特色と運用

君は、遙か昔から転生を繰り返しつつ世界を放浪する神々の使いです。旅の女神アヴァンドラの導きの下に、杖を手に冒険の旅を続けています。

インヴォーカーは[信仰]を力の源とする制御役であり、多くの敵にまとめてダメージを与えると共に、強制移動効果や状態異常を与えることで、敵を分断するのが得意です。

君の攻撃はクリティカルが発生すると、隣接した敵を伏せ状態にすることができます。強制移動効果なども併用しつつ、仲間と協力してできるだけ敵を一ヶ所にまとめて始末できるようにしましょう。

君は敵を攻撃するだけではなく、ゴーグル of オーラサイトによる敵の分析や、シールド of ライトによる味方への集中攻撃を避けるなど、多様な能力を持ちます。状況に応じて行動を使い分け、味方に有利な状況を作り出しましょう。

身につけた技能は戦闘時には知識技能として役立つことが多いほか、戦闘以外では 魔法学 を魅力系技能の判定に代用することで、様々な局面で役立つことが多いです。状況を見定めて最も有効な技能に代用して活用していきます。

■選択クエスト :「Quest.4 かたき討ち」

今生の転生を受けたばかりの未熟な君を助け、アヴァンドラの教えのなんたるかを教えてくれた師が死霊騎士に倒され旅を続けられなくなるまでの傷を負った。その仇と、前世でかすかな聞き覚えが有るその死霊騎士の名との因縁を断ち切るため、死霊騎士の探索の旅に出た。

ライディング・ホース (Lv1 暴れ役, XP100)	
大型・自然・野獣(乗騎)	
イニシアチブ: +1	感覚: <知覚>+5、夜目
HP: 36 ; 重傷値 18	
AC14; 頑健 15, 反応 13, 意志 10	
移動速度: 10	
M キック/蹴り(標準; 無限回)	
+4 対 AC ; 1d6+4 ダメージ。	
属性: 無属性	言語: ー
能力値: 筋 19(+4), 敏 13(+1), 判 11(+0), 耐 16(+3), 知 2(-4), 魅 9(-1)	
解説: 乗用の馬です。積極的に戦闘に活用するつもりはないので、主にプレイヤーのために購入。これは移動中に戦闘になった際の予備的なデータです。	