

クラス: インヴォーカー(ソブリン・ホスト) Lv: 4
 種族: ヒューマン 性別: 女 年齢: 22

[illegible]

移動速度			
通常 6マス		疾走 8マス	
基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+2	0	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
18	AC	12	2				3		1	

能力値			
	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	8	-1	+1
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	10	+0	+2
知力	14	+2	+4
判断力	20	+5	+7
魅力	10	+0	+2

		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
17	頑健	12	2	1	1		1		

	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
17	反応	12	2	1	1		1	0	

		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
20	意志	12	5	1	1		1			

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】	+1		0		
隠密	+2	【敏】	+2		0		
軽業	+2	【敏】	+2		0		
看破	+12	【判】	+7	5	なし		
交渉	+2	【魅】	+2		なし		
持久力	+9	【耐】	+4	5	0		
事情通	+2	【魅】	+2		なし		
自然	+12	【判】	+7	5	なし		
宗教	+9	【知】	+4	5	なし		
知覚	+7	【判】	+7		なし		
地下探検	+7	【判】	+7		なし		
治療	+9	【判】	+7		なし		2
盗賊	+2	【敏】	+2		0		
はったり	+2	【魅】	+2		なし		
魔法学	+11	【知】	+4	5	なし		2
歴史	+9	【知】	+4	5	なし		
知覚		受動	知覚	: 17	受動	看破	: 22

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+1	近接	+4	1d8	

遠隔基礎攻撃				
装具	射程	命中修正	ダメージ	その他
サン・ストライク	10	+9	1d8+6	1マス横滑り

パワー使用近接基礎攻撃				
サヴェジ・レンド	接触	+9	1d8+6	1マス横滑り

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
グラスピング・シャーズ	クラス	標準	無限
サン・ストライク	クラス	標準	無限
ディヴァイン・ボルト	クラス	標準	無限
ワイルド・シェイブ	特技	マイナー	無限
チャンネル・ディヴィニティ:ブリザード・ヴァース・リビューク	クラス	即応・対応	遭遇
チャンネル・ディヴィニティ:リビューク・アンデッド	クラス	標準	遭遇□
サンダー・オヴ・ジャッジメント	クラス	標準	遭遇□
サヴェージ・レンド	特技	標準	遭遇□
ブレデターズ・フラリー	特技	標準	遭遇□
ディヴァイン・コール	クラス	マイナー	遭遇□
バインディング・インヴォケーション・オヴ・チェインズ	クラス	標準	一日■

特技リスト	
《古き信仰の参入者》	【マルチ】ドルイド 自然 取得、ワイルド・シェイプ、パワー追加
《初級パワー》	マルチクラスの遭遇パワーと入れ替え可能
《装具練達：スタッフ》	スタッフ使用時の装具パワーの攻撃ロール+1(反映済)
《怒涛のアクション》	アクションポイント使用時攻撃ロール+3
《儀式修得者》	儀式を執行できる

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、竜語 技能ボーナス：なし
 ボーナス無限回パワァー、ボーナス特技、ボーナス技能。
 防御値ボーナス：頑健、反応、意志の各防御値+1。

クラス特徴
役割: 制御役 パワー源: 信仰 防衛値ボーナス: 頑健、反応、意志+1
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェイン
武器習熟: 単純近接、単純遠隔
武器装具: スタッフ、ロッド
クラス技能: 宗教 加えて、威圧、看破、交渉、持久力、魔法学、歴史から3つ選択。
信仰の誓約: 保護の誓約
チャネル・ディヴィニティ: プリザーヴァーズ・リビューク
チャネル・ディヴィニティ: リビューク・アンデッド
誓約発現: 遭遇、一日[信仰]攻撃パワー使用時、10マス以内の味方1体を1マス横滑り
ボーナス特技: (儀式修得者)
一日一回、構成要素なしでハンド・オヴ・フェイト発動
背景ルール
学者: 魔法学+2

装備品	
武器:	(フェイスウォーム・スタッフ+1)
防具:	アーマー・オヴ・クレンジング+1(3Lv, 宝物庫)
腕	-
脚	-
手	-
頭	ゴーグルズ・オヴ・オーラ・サイト(5Lv, 宝物庫)
首	アミュレット・オヴ・フィジカル・リゾルヴ+1(2Lv, 宝物庫)
指輪	-
腰	-
装具	フェイスウォーム・スタッフ+1(4Lv, 宝物庫)
その他	-
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: 0 gp,	

クラス特徴
儀式修得者 ：《儀式修得者》を習得し、ハンド・オヴ・フェイトを 1 日 1 回、構成要素なしで執行できる。他、1 レベル儀式 1 つを有する。
保護の誓約 ：チャネル・ディヴィニティ：ブリザーヴァーズ・リビュークを得る。また、自分のターンに遭遇毎または一日毎の[信仰]の攻撃パワーを使用した時、君から 10 マス以内にいる味方 1 人を 1 マス横滑りさせる。

特殊な処理をする特技 1：古き信仰の参入者
[マルチクラス]ドルイド。<自然>スキルを得る。ワイルド・シェイブの能力を得る。ドルイドの無限回パワー1つを遭遇毎パワーとして得る。
特殊な処理をする特技 2：初級パワー
[マルチクラス]しているクラスの遭遇毎パワー1つと入れ替え（済）

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[+1、フェイスウォーム])

[無限回] [武器]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+4 対 AC

ヒット：1d8 ダメージ(クリティカル時：8 ダメージ。および使用者の次のターン終了時まで幻惑状態を与える。以下、クラス特徴パワーでもダメージを除いて同様の効果を追加。ただし、二重には乗らない)。

グラスピング・シャーズ /捕える破片

Inv /クラス特徴

[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]

標準アクション

遠隔範囲・爆発 1・10

目標：爆発の範囲内クリーチャーすべて

攻撃：+9 対 頑健

ヒット：+5[光輝]ダメージ(クリティカル時+効果)。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

サン・ストライク /陽光波

Inv /クラス特徴

[無限回] [信仰]、[装具]、[光輝]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+9 対 反応

ヒット：1d8+6[光輝]ダメージ(クリティカル時 14 ダメージ+効果)。使用者は目標を1マス横滑りさせる。

このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

ディヴァイン・ボルト /神の電光

Inv /クラス特徴

[無限回] [秘術]、[装具]、[電撃]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1 体または2 体

攻撃：+9 対 反応

ヒット：1d6+6[電撃]ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ+効果)

ワイルド・シェイプ /自然の化身

Dlu /クラス特徴

[無限回] [原始]、[変身]

マイナー

使用者

特殊：このパワーは1 ラウンドに1 回しか使用できない。

効果：使用者は人型形態から野獣形態に変身する。あるいは逆に、野獣形態から人型形態に戻る。野獣形態から人型形態に戻る際、使用者は 1 マスシフトする。使用者は野獣形態である間、攻撃パワーと汎用パワーと特技パワーのうち[野獣形態]キーワードを持たないものを使用することはできないが、そういったパワーを維持することはできる。

使用者は、ワイルド・シェイブを使用して野獣形態になるときに、特定の 1 つの形態を選ぶ。

この野獣形態は使用者と同じサイズ分類の、“自然”起源または“フェイ”起源の野獣に似た姿であり、特記なき限りこの変身によってゲーム上のデータや移動モードが変化することはない。使用者の装備品は野獣形態の一部になるが、手に持っていたすべてのアイテム(使用者が使用できる装具を除く)は地面に落ちる。使用者は野獣形態になった後も装備していたアイテムの利益を受け続ける(シールドは除く)。

使用者は装備している魔法のアイテムおよび魔法の装具の特性とパワーを使用できるが、魔法の武器および“その他の魔法のアイテム”の特性やパワーを使用することはできない。使用者の野獣形態の一部になっている装備品を外すことはできない。何らかの入れ物が使用者の野獣形態の一部になっているなら、その中のアイテムを取り出すことはできない。

■チャネル・ディヴィニティ：	Inv / クラス特徴
以下のどちらかのパワーを遭遇毎に 1 回使用できる。	
ブリザーヴァーズ・リビューク	Inv / クラス特徴
[遭遇毎](特殊) [信仰]	
即応・対応	使用者
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ヒットを与えた。	
効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者はトリガーを発生させた敵に対する次の一回の攻撃ロールに+2（使用者の【知】修正値）に等しいボーナスを得る。	

リビューク・アンデッド	Inv/クラス特徴
[遭遇毎](特殊) [信仰]、[装具]、[光輝]	
標準アクション	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：+9 対 意志	
特殊：1d10+6[光輝]ダメージ(クリティカル時 16 ダメージ)。使用者は目標を 2 マス押しやる。目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。	
ミス：半減ダメージ。	

■サンダー・オヴ ジャッジメント /裁きの稲妻

Inv /クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]、[装具]、[雷鳴]

標準アクション

遠隔 10

目標：クリーチャー1体、2体、または3体

攻撃：+9 対 頑健

ヒット：1d6+6[雷鳴]ダメージ（クリティカル時12ダメージ）。または目標が1体だけなら、2d6+6[雷鳴]ダメージ（クリティカル時18ダメージ）。さらに、目標は次の使用者のターンの終了時まで幻惑状態になる。

■ サヴェッジ・レント / 獰猛なかきむしり	Dlu / クラス特徴
[遭遇毎] [原始]、[装具]、[野獣形態]	
標準アクション	近接・接触
目標：クリーチャー1体	
攻撃：+9 対 反応	
ヒット：1d8+6 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ+効果)。使用者は 目標を1マス横滑りさせる。	
特殊：このパワーは近接基礎攻撃として使用できる。	

■プレデターズ・フラリー /捕食獣の連打		Dlu /クラス特徴
[遭遇毎] [原始]、[装具]、[野獣形態]		
標準アクション	近接・接触	
目標：1次：クリーチャー1体		
攻撃：+9 対 反応		
ヒット：1d6+6ダメージ(クリティカル時12ダメージ)。1次目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。		
効果：使用者は2マスシフトし、2次攻撃を行う。		

2 次目標：1 次目標以外のクリーチャー1 体
2 次攻撃：+9 対 反応
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12 ダメージ)。2 次目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

■ディヴァイン・コール /信仰の呼び寄せ

Inv /クラス特徴

[遭遇毎] [信仰]

マイナー・アクション

遠隔・10

目標：味方 1 体または 2 体。

効果：使用者はそれぞれの目標を 3 マスずつ引き寄せる。

■バインディング・イクォーション・オブ・フェイス /縛鎖の請願

Inv /クラス特徴

[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：+9 対 反応

ヒット：目標は減速状態になる(セーブ・終了)(クリティカル時+効果)。

ミス：目標は使用者の次のターン終了時まで減速状態になる。

アイテム
■スタッフ[+1、フェイスウォーム]
(Lv4 武器/装具)
アイテム・スロット：武器/装具(スタッフ)
強化：+1
クリティカル：目標は魔法の虫に刺され、次の使用者のターンの終了時まで幻惑状態になる。

パワー([一日毎])：フリー・アクション。この装具を用いた攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用する。魔法の刺す虫どもが、次の使用者のターンの終了時まで、目標を幻惑状態にする。

■ハイド・アーマー[+1,オヴ・クレンジグ]
(Lv3 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)
強化：AC+1
特性：継続的ダメージに対するセーヴィング・スローに+2のアイテム・ボーナスを得る。

■アミュレット・オヴ・フィジカル・リゾルヴ
(Lv5 お守り)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
特性：[毒]のキーワードをもつ効果および使用者を弱体化状態、減速状態、動けない状態にさせる効果に対するセーヴィング・スローに+2のアイテム・ボーナスを得る。

■ゴーグルズ・オヴ・オーラ・サイト
(Lv2 眼鏡)
アイテム・スロット：腕部
治療 判定に+2のアイテム・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 体選ぶ。使用者は目標の現在のヒット・ポイントおよび最大ヒット・ポイントの値、目標に[毒]や[病気]が作用しているかどうか、また目標が何らかの[毒]や[病気]を与える能力を有しているかどうかを知ることができる。

儀式(詳細は PHB 参照)
・ハンド・オヴ・フェイト(70gp、10 分、10 分、PHB311)
どの行動を行えばもっとも利益が出るか、3 つまで質問できる。
・ウォーター・ウォーク(20gp、10 分、1 時間、PHB303)
自分か仲間 1 人が水の上を歩けるようにする。
・コンプリヘンド・ランゲージ(10gp、<魔法学>、10 分、24 時間、PHB307)
24 時間以内に文章を見たか言葉を聞いた言語 1 つを理解する。
[レシディウム：45gp]

この PC の解説：

■選択したアイテムバック：4

■戦闘時の役割：

このキャラクターの役割は制御役である。敵の動きを封じ、味方の移動を手助けする。情報を得て、戦闘撃破や行動選択を早める。

■キャラクターの特色と運用：

敵の配置を微調整しつつ（横滑り、押しやり）行動を阻害し（減速状態）アクションをさせない（幻惑状態）ように制御する。味方の移動を補助する能力も使用できる（横滑り、引き寄せ）。

状態異常を乗せる事に重点を置いているため、打撃力は低い（クリティカル時、幻惑状態）。

一日毎パワー等、集団にヒットしても、通常、幻惑状態が乗らないパワーを使用した時、アイテムの一日毎パワーを発動して幻惑状態を追加する。

近距離戦も行うため、中衛（5マス）から前衛（近接）位置を保ちつつ接近しての<治癒>も使い、仲間に底力（難易度 10）やセーヴィング・スロー（難易度 15）様態安定化（難易度 15）を行わせる。

ゴーグル（アイテム）の能力を使って敵 HP を把握し、計画的に敵を撃破する助けとする。分岐点等では、構成要素不要のハンド・オヴ・フェイト（1日1回）を執行し、素早い行動選択を目指す。