

■PC名:ドーン Lv :4
■種族 :ドワーフ クラス:インヴォーカー:憤怒の誓約
■背景:セントリック出身 (<自然>をクラス技能とする)
■筋力:10(+2) 耐久力:17(+5) 敏捷力:10(+2) 知力:14(+4) 判断力:20(+7) 魅力:8(+1)

■イニシアティブ:+2(レベル1/2) ■移動力:5 /疾走時:7
■AC:19、頑健:17、反応:16、意思:19
■HP:39 重傷値:19 回復力値:9 回復回数:9/□□□□□/□□□□□/

■技能

威圧+2、運動+1、隠密+1、軽業+1、看破+12、交渉+1、持久力+11、事情通+1、自然+12、宗教+9、
知覚+7、地下探検+9、治療+7、盗賊+1、はったり+1、魔法学+4、歴史+4
■受動知覚:17 受動看破:22

■特技

・《装具練達:スタッフ》スタッフを用いた[装具]パワー攻撃に+1。
・《挟撃への砲撃》挟撃されている敵に対して遠隔攻撃及び遠隔範囲攻撃を行う場合に戦術的優位を得る
・《神罰の使徒》<宗教>取得済み、オースofエンミティ(遭遇毎)を得る

■アイテムリスト

装備部位:アイテム名(LvX,PHB以外の出展)

武器:

防具:チェイン:アーマーofレジスタンス(Lv2、宝物庫40)

腕:

脚:

手:

頭:スカルマスク(Lv5、宝物庫143)

首:アミュレットofヘルス+1(Lv3、PHB250)

指輪:

腰:

装具:フェイスウォームスタッフ+1(Lv4、宝物庫107)

その他:レシディウム(45gp)

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

■種族特徴

・銅の胃袋: [毒] へのセーブに+5
・ドワーフの底力:「底力」をマイナーアクションで使用できる
・ドワーフ武器習熟:スローイングハンマー、ウォーハンマーに習熟
・荷重移動:防具、重装鎧による移動速度減少を無視
・踏ん張り:"移動させる"効果での移動マスを1少なく。伏せ状態になる攻撃に即座にセーブ

■クラス特徴

・《儀式取得者》特技獲得
・信仰の誓約: ("憤怒の誓約")
・チャネル・ディヴィニティ:1遭遇に1回使用できるパワー

■無限回パワー

・近接基礎攻撃 [無限回]◆[武器]

標準アクション 近接・武器 (1マス)

目標:クリーチャー1体

攻撃: +2 対AC

ヒット:d4ダメージ

・遠隔基礎攻撃(サン・ストライク) [無限回]◆[信仰] [光輝] [装具]

標準アクション 遠隔・装具 (10マス) 目標:クリーチャー1体

攻撃: +9 対反応

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

以降の記載は全て装具としてフェイスウォームスタッフ+1を使用時。

・ヴァンガード・ライトニング インヴォーカー/クラス特徴 [無限回]◆[信仰] [電撃] [装具]

標準アクション 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: +9 対反応

ヒット:d6+6の [電撃] ダメージ(クリティカル時12ダメージ。目標は幻惑状態)。次の使用者のターン終了時まで目標は機会攻撃を行うたびに2 [電撃]ダメージ

・サン・ストライク インヴォーカー/クラス特徴 [無限回]◆[信仰] [光輝] [装具]

標準アクション 遠隔・装具 (10マス) 目標:クリーチャー1体

攻撃: +9 対反応

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

■遭遇毎パワー

・サンダーofジャッジメント インヴォーカー/クラス特徴 [遭遇毎]◆[信仰] [雷鳴] [装具]

標準アクション 遠隔10 目標:クリーチャー1〜3体

攻撃:+9 対頑健

ヒット:1d6+6の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時12ダメージ。目標は幻惑状態)。さらに使用者のターン終了時まで幻惑状態、3マス押しやる。目標が1体だけなら2d6+6の雷鳴ダメージ。

・チェインズofカルケリ インヴォーカー/クラス特徴 [遭遇毎]◆[信仰] [装具]

標準アクション 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全て

攻撃:+9 対反応

ヒット:2d8+6ダメージ(クリティカル時22ダメージ。目標は幻惑状態)。

効果:次の使用者のターン終了時まで、目標は減速状態になる

・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:+9 対意志

ヒット:1d10+6の[光輝]ダメージ(クリティカル時16ダメージ。目標は幻惑状態)。目標を2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。

■一日毎パワー

・サモン・エンジェルofファイア インヴォーカー/クラス特徴 [一日毎]◆[召喚] [信仰] [火] [装具]

標準マイナーアクション 遠隔5

効果:何ものにも占められていないマスに中型のエンジェルofファイアを召喚する。

このエンジェルは移動速度6と飛行移動速度6(ホバリング)を有する。

使用者はこのエンジェルに以下の命令を行わせることができる。

標準アクション:近接範囲・爆発1;目標は爆発の範囲内のクリーチャー全て;+9対“反応”;1d8+6[火]ダメージ(クリティカル時14。目標は幻惑状態)。

機会攻撃:近接・1;目標はクリーチャー1体;+9対“反応”1d8+6[火]ダメージ(クリティカル時14。目標は幻惑状態)。

■汎用パワー

・シュラウドofウォーニング インヴォーカー/クラス特徴 [一日毎]◆[信仰]

トリガー:使用者および使用者の味方達が遭遇の開始時にイニシアチブをロールする。

アクション不要 爆発10 目標:使用者及び爆発の範囲内の味方

効果:それぞれの味方はイニシアチブ判定に+4のボーナスを得る。

■アイテム

・アーマーofレジスタンス Lv2 分類 鎧 強化:AC+1
[火]抵抗5

・アミュレットofヘルス+1 Lv3 分類 首 強化:頑健と反応と意志+1
特性:[毒]抵抗5

・フェイスウォームスタッフ+1 Lv4 分類 装具 強化:命中とダメージ+1 クリティカル:目標は自次ターン終了時まで幻惑状態
パワー([一日毎]◆):この攻撃がヒットした際に自次ターン終了時まで幻惑状態

・スカルマスク Lv5 分類

特性:使用者を見ることの出来る敵は[恐怖]の効果に対するsave-2
:[死霊]抵抗5、<威圧>に+1アイテムボーナス

■儀式

・ウォーターウォーク(2Lv,構成要素費20gp,執行10分):

執行者または一人の仲間は固い地面にいるかのように水上を歩ける。任意でON/OFF可。