

WORLDWIDE DUNGEONS & DRAGONS

GAME DAY DMG II IN JAPAN

グローリヌス

男ヒューマンインヴォーカー / レベル6 / 無属性

“ 貴様の存在そのものが、アイウーンのご意志を侮辱しておる！ ”

能力値	修正値	防御値	インシアチブ	修得済み技能
筋力 8	+2	AC 20	+3	〈看破〉 +12
耐久力 15	+5	頑健 19	移動速度 (マス数) 5	〈持久力〉 +9
敏捷 10	+3		視界 通常	〈宗教〉 +11
知力 16	+6	反応 20	言語 共通語 & 深淵語	〈魔法学〉 +13
判断力 18	+7	意志 21		〈歴史〉 +11
魅力 10	+3			

ヒットポイント 50
(重傷 25)

底力

回復力 12

装備品

スタッフ・オヴ・ディスタント・シールドイング ポーション・オヴ・ヒーリング
タクティシャン・チェインメイル +1 標準冒険者キット
アミュレット・オブ・プロテクション +2

そのほかの装備



近接基礎攻撃

標準 / 近接武器 / 無限回

必要条件 スタッフ; +6 対 AC; 1d8 + 1 ダメージ。

遠隔基礎攻撃

標準 / 遠隔 10 / 無限回

サン・ストライクのパワーを参照。

ディヴァイン・ボルツ

標準 / 遠隔 10 / 無限回

クリーチャー 1体か2体; +10 対 反応; 1d6 + 6[電撃]ダメージ。

サン・ストライク

標準 / 遠隔 10 / 無限回

+10 対 頑健; 1d8 + 6[光輝]ダメージ。君は目標を1マス横滑りさせる。

特殊: このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。

グラスピング・シャーズ 標準 / 遠隔範囲・爆発 1・10マス以内 / 無限回

爆発の範囲内のクリーチャーすべて; +10 対 頑健; 4 [光輝]ダメージ。目標は君の次のターンの終了時まで減速状態となる。

リビューク・アンデッド 標準 / 近接範囲・爆発 5 / 遭遇毎

噴射の範囲内のアンデッドすべて; +10 対 意志; 2d10 + 6 [光輝]ダメージ。君は目標を2マス押しやる。目標は君の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。チャネル・ディヴィニティ: 1遭遇に1度、君はチャネル・ディヴィニティのパワーを使用することができる。

プリザーヴァーズ・リビューク 即応・対応 / 使用者 / 遭遇毎

君から10マス以内にいる敵が君の味方にヒットを与えた時、君の次のターンの終了時まで、君はトリガーを発生させた敵に対する次の1回の攻撃ロールに+4のボーナスを得る。君のその味方は一時的hp7を得る。チャネル・ディヴィニティ: 1遭遇に1度、君はチャネル・ディヴィニティのパワーを使用することができる。

アストラル・テラー 標準 / 近接範囲・爆発 3 / 遭遇毎

爆発の範囲内の敵すべて; +10 対 意志; 1d6 + 6 [精神]ダメージ。君は目標を2マス押しやる。

グリフ・オヴ・インプリズメント 標準 / 遠隔範囲・爆発 1・10マス以内 / 遭遇毎

爆発の範囲内のクリーチャーすべて; +10 対 意志; 1d8 + 6 [光輝]ダメージ。目標の次のターンの終了時まで目標が移動したなら、その目標は[光輝]ダメージ5を被る。

ディヴァイン・コール マイナー / 遠隔 10 / 遭遇毎

味方1体または2体; 君はそれぞれの目標を3マスずつ引き寄せる。

パーズング・フレイム 標準 / 遠隔 10 / 一日毎

+10 対 反応; 1d10 + 6 [火]ダメージおよび継続的[火]ダメージ10 (セーブ・終了)。ミス: 半減ダメージおよび継続的[火]ダメージ5 (セーブ・終了)。

シアリング・オーブ 標準 / 遠隔範囲・爆発 1・10マス以内 / 一日毎

爆発の範囲内のクリーチャーすべて; +10 対 頑健; 1d8 + 6 [光輝]ダメージ。目標は盲目状態となる (セーブ・終了)。目標はさらに、君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、目標は君の次のターンの終了時まで盲目状態となる。

アストラル・ステップ 移動 / 近接範囲・爆発 5 / 一日毎

君と爆発の範囲内の味方すべて; 君は個々の目標を7マスずつ瞬間移動させる。

スタッフ・オヴ・ディスタント・シールドイング +2 クリティカル時+2d6

一日毎/マイナー: 君から10マス以内の味方を1体選択する。次にその味方へ攻撃ロールを行う敵は、[光輝]ダメージ10をこうむる。

ポーション・オヴ・ヒーリング 消費型

マイナー: ポーションを飲む; 回復力を1回ぶん消費し、使用者は10hpを回復する。

そのほかの能力

《ヒューマンの忍耐力》: セーヴィング・スローに+1

保護の誓約: 君が自分のターンの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マス横滑りさせることができる。

《インヴォーカーの防衛》: 君が3マス以内にいる敵にインヴォーカーのパワーでヒットを与えたなら、君は次の自分のターンの開始時までACに+2の特技ボーナスを得る。

* 簡潔にするため、いくつかのキャラクターの選択は、このキャラクター・シートに記載していない。

Use the Character Builder to create and modify this character!

See www.wizards.com/dnd/insider for more information.

All trademarks are property of Wizards of the Coast LLC. ©2009 Wizards. Illustration by Amelia Stoner.

Localization by HobbyJAPAN