■ノームのバード　ロスウィン

【君の特徴について】

◆*君のパワーは多岐に渡るものである。状況に応じて使い分けよう。*

† 君ができるのは次のことだ；

・敵の攻撃ロールを減少させる

・味方に視認困難や不可視を与える

・味方を回復する

・敵や味方を移動させる

・敵に同士討ちをさせる

【君の攻撃力について】

◆*君は指揮役である。君のパワーは味方を有利に導くためのものだ。仲間のパラディンも防御的支援に長けている。協力して味方を守ろう。*

◎基本的な攻撃ロール：1d20＋14 対各種防御値

◎基本的なダメージ：1dX＋8

† Xは魔法によって異なる。

† クリティカルなら、＋3ｄ6（魔法の武器）

※ ショートボウを装備して遠距離攻撃もできるが、使えるパワーはない。このときのクリティカルのダメージは＋2d6。

【君の防御力について】

◆*君はマジックユーザーであるため、うたれ強くはないが、簡単に倒れもしない。なぜなら、君はダメージを受けた時、遭遇毎パワー[幻の如く消える]によって不可視となり、まんまと逃げるからだ。*

† [幻]に対するセーヴィングスローに＋5

（特徴：いたずら者の眼力）。

† 幻惑状態でも、敵に戦術的優位を与えない。

（魔法のブーツ）

† 小休憩で回復力を消費する際、追加で5ｈｐ回復

（特徴：ソング・オヴ・レスト）

＜＜それぞれのアクションについて＞＞

●イニシアチブ

◆*君のイニシアチブ修正は＋6だ。だが遅かろうが早かろうが、君は敵が来る前に隠れることができる。*

† 遮蔽または視認困難を得ているならば、〈隠密〉判定を行い、自分の存在を隠すことができる

（特徴：とっさの隠れ身）

※ 君の仲間のインヴォーカーは、1日に1回、味方全員のイニシアチブをさらに＋6できる。

●トリガー：フリーアクション

◆*君は仲間に指示を出して動かす。*

† 君の仲間への攻撃が外れたとき、君はその仲間を1マス横滑りさせることができる。（特徴：知の徳）

●即応・対応アクション

◆*君は攻撃に対応して姿を消すことができる。*

† 君は、攻撃をされた直後に、遭遇毎パワー[幻のごとく消える]によって不可視状態になれる。

●移動アクション

◆*君は遠距離魔法を撃つために、敵から離れる。*

† 君は4マスの移動力を持つ。

●マイナーアクション

◆*君はマイナーアクションで仲間を支援する。*

＜回復系＞

◎ [霊感の言葉]1遭遇2回。回復力＋2d6＋10の回復。さらに1マス横滑りが可能。

＜支援系＞

◎ [幻の消失]遭遇毎。使用者の次のターンの終了時か、攻撃するまで不可視。さらに2マス横滑りが可能。

◎ [急速調]1日1回。爆発10内の味方全員、2マス横滑り可能。

◎ [守りの歌]1日1回。使用者の次のターンの終了時まで、爆発5内の味方全員AC＋1。マイナーアクションによって維持可能。

＜技能系＞

◎ [友愛の言葉]遭遇毎。〈交渉〉に＋5。

◎ ブーツ・オブ・ダンシングのパワー：1日1回。〈運動〉〈軽業〉に＋5。

●標準アクション

◆*君は遠隔魔法の使い手である。*

＜支援：攻撃ロール減少＞

◎ **[誤導マーク]**無限回。対反応。1d8+8 ダメージ、使用者の次のターンの終了時まで、味方の１人に目標をマークさせる。

◎ **[悪意ある嘲り]**無限回。対意思。1d6+8[精神]ダメージ、使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに－２。

◎ **[大爆笑]**一日毎。対意思。3d8+8[精神]ダメージ／半減ダメージ。機会アクションを失い、かつ攻撃ロールに－２（セーヴ・終了）／ミス：使用者の次のターンの終了時まで機会アクションを失う。

◎ **[不運]**遭遇毎。対反応。味方一人を選ぶ。1d8+8[死霊]ダメージ、目標の攻撃ロールと、味方から目標への攻撃ロールを、それぞれ次の１回だけ、自分もロールして交換できる。

＜支援：視認関係＞

◎ **[魔眼]**遭遇毎。対意思。1d6+8[精神]ダメージ、使用者の次のターンの終了時まで、目標に対して不可視。

◎ **[とっさの友]**遭遇毎。対意思。味方一人を選ぶ。使用者の次のターンか彼が目標を攻撃するまで、目標は彼を攻撃できない。

◎ **[女王の守りの歌]**遭遇毎。対意思。2d10+8[精神]ダメージ、範囲内の味方に視認困難を与える。

＜強制移動＞

◎ **[雷鳴波]**遭遇毎。噴射３。対頑健。1d6+8[雷鳴]ダメージ、２マス押しやる。

◎ **[駆り立てる力]**遭遇毎。対頑健。1d10+8[力場]ダメージ、味方に隣接するように５マス横滑り。

＜回復＞

◎ **[心奮わせる叫び]**一日毎。対意思。2d6+8[精神]ダメージ、遭遇終了まで、目標に攻撃を命中させた味方は、ｈｐが１０点回復する。

◎「**底力**」遭遇毎。回復力だけ**回復**し、次のターンの開始時まですべての**防御値に＋２**すると共に、（君だけは）１回のセーヴィング・スローが行える。

◎「**防御専念**」無限回。次のターンの開始時まですべての**防御値に＋２**すると共に、（君だけは）１回のセーヴィング・スローが行える。

＜支配＞

◎ **[不和の歌]**一日毎。対意思。使用者の次のターンの終了時まで、目標を支配状態にし、追加で１回の基礎攻撃を行わせる。

＜演出＞

◎ **[幻の音]**無限回。任意の音を鳴らす。

※ アクションポイントを消費する際、君か隣接する仲間をフリーアクションで５マス瞬間移動させることができる。