■ドラウのアヴェンジャー　イリヴァルラ

【君の特徴について】

◆君のパワーのほとんどは、自らの「移動」に関係したものである。君は位置取りによって敵をかく乱する。

君の特殊な移動方法をまとめておく；

＜１日１回＞
戦闘開始時：[アヴェンジャーの警戒]３マスシフト
＜遭遇毎（１遭遇１回）＞
攻撃された時：「こだま逃れ」３マス瞬間移動 **移動アクション：**「疾風の相」５マスシフト **標準アクション：**「虚空からの急襲」攻撃前または後に２マス瞬間移動 **標準アクション：**「容赦なき追走」攻撃の前に位相移動で６マスシフト **標準アクション：**「迅きこと天使のごとく」攻撃の前に５マスシフト **標準アクション（命中時）：**「隔離する打撃」敵と一緒に５マス瞬間移動 **アクションポイントによる追加アクションの直前または直後：**「特徴:神衣のアクション」２マス瞬間移動
＜無限回＞
標準アクション（命中時）： 「圧倒打撃」１マスシフト、敵を元のマスに横滑り **[滅殺の宣誓]の目標が逃走：** 「追討の結縁」５マスシフト（追う）

※特殊な移動方法について

シフト：機会攻撃を誘発しない

位相移動：移動困難な地形・障害物を無視

瞬間移動：終着点が見えていればあらゆる阻害無く移動

【君の攻撃力について】

◆君は撃破役ではあるが、君の仲間のバーバリアンほど一撃のダメージに期待はできない。

しかし、君はマイナーアクションのパワー[滅殺の宣誓]により、安定した命中率を期待し、クリティカルに賭けることができる。

◎基本的な攻撃ロール：1d20＋15 対 AC

† 君が隣接しているのが[滅殺の宣誓]の対象のみならば、その目標への近接攻撃は**２回ロールしてどちらかを選択**できる。

◎基本的なダメージ：2d4＋9

† 君が戦術的優位を得、かつ重傷状態の敵に＋1d6
（特徴：引導の技）

† 君から逃走した[滅殺の宣誓]の目標に＋**8**
（特徴：追討の宣告）

† [光の聖域]の範囲内ならば、＋1d6 **[光輝]**
（１日１回標準アクションパワー[光の聖域]）

† 重傷の間、＋**5**（1日1回、マイナーアクションで発動）
（魔法のブレイサー）

† クリティカル時、＋1d10／＋4d4／＋3d6 **[毒]**
（特技：破壊的クリティカル／武器：高クリティカル／魔法）

※クロス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。これには引導の技、追討の宣告、[光の聖域]、破壊的クリティカルの効果が乗る。

【君の防御力について】

◆君には信仰の盾によってＡＣが２９ある。敵地に単身飛び込み、遊撃役となることも可能である。

† 攻撃をされた直後、３マス**瞬間移動**。
（遭遇毎／即応・対応パワー[こだま逃れ]）

† 自分の周囲に闇を発生させ、**完全視認困難**を得る。
（遭遇毎／マイナーパワー[闇の雲]）

†「底力」により、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**。
（遭遇毎標準アクション「底力」）

※小休憩で回復力を消費する際、追加で５ｈｐ回復する
（仲間のバードの特徴：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＋１３と高い。*

† 戦闘開始時、イニシアチブ修正＋５、３マスシフト
（１日１回、パワー[アヴェンジャーの警戒]）

※ 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。

●即応・対応アクション

◆*君は攻撃をされた時にも移動できる。*

† 攻撃をされた直後に、１遭遇に１回のパワー[こだま逃れ]によって３マス瞬間移動ができる。

●即応・割込アクション

◆*君は、[滅殺の宣誓]の恩恵を分け与えられる。*

† 仲間が[滅殺の宣誓]の目標へ攻撃したとき、１遭遇に１回のパワー[神性伝導]を[神性伝導：神与]として使うことで、２回目のロールを振らせることができる。

●マイナーアクション

◆*君のマイナーアクションは、主に君の最大の利点を生かすために使われる。*

† 君は１遭遇に１回、[滅殺の宣誓]という遭遇毎パワーによって敵を１体指定することができる。君と隣接している敵がその１体のみの場合、近接攻撃の**攻撃ロールを２回振って選ぶことができる**。これにより、君は敵に攻撃を命中させる可能性が大幅に高くなる。この宣誓はその敵が倒れるまで持続し、その敵が倒れたら使用回数が回復する（別な敵を指定できる）。

† あるいは戦術的優位を得るためや他の目的のために、遭遇毎パワー[闇の雲]か[闇の火]を使うかもしれない。

◎[闇の雲]は自分を中心に闇を発生させる。戦術的優位や完全な隠蔽を得る、視線を妨害する、それを嫌う敵を退かせ「追討の宣告」「追討の結縁」の条件を満たす、などに使えるだろう。

◎[闇の火]は敵１体に絞られるが、仲間にも戦術的優位の恩恵を与える。

† 君が重傷状態なら、魔法のブレイサーの力（１日１回）により、重傷から回復するまで近接ダメージに＋５。

†「武器をしまう」「しまっていた武器を出す」「ポーションを引き抜く」といったその他の行動も考えられる。

●移動アクション

◆*君の移動アクションは君の機動性を活かす。*

†君は６マスの移動力を持つ。

†状況によっては、移動アクションの終了時に、〈隠密〉技能によって隠れ、戦術的優位を得ようと試みるのも可能である。

†遭遇毎パワー[疾風の相]によって５マスのシフトをし、かつＡＣと反応防御値に＋２を得ることもできる。

●標準アクション

◆*君はパワーによる近接攻撃が得意で、そのほとんどは攻撃と同時に移動ができる。*

◎ [虚空からの急襲]遭遇毎。戦術的優位がある時に、２W攻撃相当。２マス瞬間移動できる。ダイスが多いが固定値がないので、クリティカル期待。

◎ [容赦なき追走]遭遇毎。２W攻撃。攻撃の前に位相移動を（自次ターン終まで）得て６マスシフトできる。

◎ [迅きこと天使のごとく]遭遇毎。２W攻撃。攻撃の前に５マスシフトできる。上記の下位互換。ダメージだけを見て使ってもいい。

◎ [隔離する打撃]遭遇毎。２W攻撃。命中時、敵と一緒に５マス瞬間移動。味方の近くや危険地形に敵を連れて行けるのが美味しい。

◎ [光の聖域]一日毎。２W攻撃。命中に関わらず、その後の君のダメージを１ｄ６増加させる（条件あり）。

◎ [予知の結縁]一日毎。２W攻撃。命中に関わらず目標へ機会攻撃の機会を増やす。１対１の時に真価を発揮。

◎ [忍耐の打撃]一日毎。３W攻撃。君のパワーの中で最大のダメージを誇る。おまけでセーヴィングスロー。

◎ [圧倒打撃]無限回。１W攻撃。敵を引っ張る。ちょっとした立ち位置調節に。

◎ [追討の結縁]無限回。１W攻撃。敵を追いかける。仲間の強制移動能力とのコンボで。

◎ [神性伝導：アンデッド排斥]遭遇毎。アンデッドに大きなダメージを与えて引き寄せる。

◎「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。

※ 君の武器攻撃が命中したならば、フリーアクションで魔法の剣のパワーを解放（１日１回）し、相手を減速状態にでき、さらに動けない状態となる可能性がある。