

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
40	20	10		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6	0		

イニシアチブ					防御値									
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
+4	0	2		2	22	AC	12	4			3	2	1	

能力値														
	能力値	能力修正値	能力判定値		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	
筋力	18	+4	+6		18	頑健	12	4		1		1		

耐久力	13	+1	+3													
-----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

敏捷力	10	+0	+2													
-----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

知力	18	+4	+6													
----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

判断力	8	-1	+1													
-----	---	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

魅力	12	+1	+3													
----	----	----	----	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

技能							近接基礎攻撃					
技能名	ボーナス		能力判定値	習得	防具	種族	その他	武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
威圧	+8	【魅】	3	5	なし			ロングソード[+1]	1マス	+11	1d8+6	[火]ダメージ
運動	+8	【筋】	6	5	-3							
隠密	+1	【敏】	2		-3	2						
軽業	-1	【敏】	2		-3							
看破	+1	【判】	1		なし							
交渉	+3	【魅】	3		なし							
持久力	+0	【耐】	3		-3							
事情通	+3	【魅】	3		なし							
自然	+1	【判】	1		なし							
宗教	+6	【知】	6		なし							
知覚	+1	【判】	1		なし							
地下探検	+1	【判】	1		なし							
治療	+6	【判】	1	5	なし							
盗賊	-1	【敏】	2		-3							
はったり	+5	【魅】	3		なし	2						
魔法学	+6	【知】	6		なし							
歴史	+11	【知】	6	5	なし							
知覚							受動	知覚	: 11	受動	看破	: 11

近接基礎攻撃					遠隔基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他	武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ロングソード[+1]	1マス	+11	1d8+6	[火]ダメージ	ジャベリン	10/20	+8	1d6+4	

パワーリスト				
名称	習得	アクション	回数	
ウルフバック・タクティクス	クラス	標準	無限	
コマンドーズ・ストライク	クラス	標準	無限	
インファーマル・ラス	種族	マイナー	遭遇□	
インスパイアリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇□□□	
ウォーローズ・フェイヴァー	クラス	標準	遭遇□	
シェイク・イット・オフ	クラス	マイナー	遭遇□	
インスパイアリング・ウォークライ	クラス	標準	遭遇□	
リードtheアタック	クラス	標準	一日■	

特技	
(強襲戦術)、(盾習熟:ヘヴィ・シールド)、(地獄の業火の血統)	

種族的特徴	
サイズ: 中型	移動速度: 6マス 視覚: 夜目
言語: 共通語、他1つ(始原語)	技能ボーナス: 隠密とはったり
手負い狩り: 重傷の敵への攻撃に+1種族。	
[火]に対する抵抗7	
インファーマル・ラス: 同名の遭遇ごとパワーを得る。	

クラス特徴	
役割: 指揮役	パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェーン・シャツ、ライト・シールド	
武器習熟: 単純近接、単純遠隔、軍用近接武器	
武器装具:	
クラス技能: 威圧、運動、交渉、持久力、治療、歴史から4つ	
戦闘指揮官: 君自身と味方はイニシアチブに+2パワー・ボーナス(計算済)。	
インスパイアリング・ワード: 同名パワーを得る。	
戦術の威风: 君から見える味方一人がアクション・ポイントを消費して得た攻撃ロールに+2、ダメージ・ロールに+4ボーナス。	

装備品	
武器: ロングソード[+1,フレイミング]、ジャベリン	
防具: ハイド・アーマー[+1、ダーククリーフ]	
腕:	
脚: キャット・ステップ・ブーツ	
手:	
頭:	
首: クロークofレジスタンス[+1]	
指輪:	
腰:	
装具:	
その他: 登はん用具、ポーションofヒーリング	
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: 138 gp,	

背景ルール	
適用なし	

特技

《盾習熟：ヘヴィ・シールド》：該当の防具に習熟する。
《強襲戦術》：戦術の威風で、更にダメージ・ロールも強化する(計算済)。
《地獄の業火の血統》：[火]と[恐怖]のパワー使用時の攻撃ロールとダメージ・ロールに+1 特技ボーナス(計算済)。下記、ロングソードを用いた全ての攻撃にアイテム効果の[火]を付加している。この効果を用いない場合、攻撃ロールとダメージ・ロールの値は1ずつ低下する。

種族特徴

手負い狩り：重傷値の敵への攻撃に+1 種族ボーナスを得る。
[火]に対する抵抗7。

クラス特徴

戦術指揮官：君および君から 10 マス以内にいて、君を見、声を聞ける全ての味方は、イニシアチブ判定に+2 パワー・ボーナスを得る(計算済)。
戦術の威風：君から見える味方 1 名が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した際、その味方はその追加アクションにおける攻撃ロールに+2、ダメージロールに+4 のボーナスを得る。

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(ロングソード[+1、フレイミング])
[無限回] [武器]、[火]
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：+11 対 AC
ヒット：1d8+6[火]ダメージ(クリティカル時 14+1d6[火]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)

[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器(10/20 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 AC
ヒット：1d6+4 ダメージ(クリティカル時 10 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてロングソードを使用時。

ウルフバック・タクティクス /群狼戦術 ウォーロード/クラス特徴
[無限回] [武勇]、[武器]、[火]
標準アクション 近接・武器(1マス)
目標：クリーチャー1 体
特殊：使用者の攻撃前に、使用者が目標に隣接している味方一人に、フリー・アクションとして1マスのシフトを行わすことができる。
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d8+6[火]ダメージ(クリティカル時 14+1d6[火]ダメージ)。

コマンドーズ・ストライク /打撃指揮 ウォーロード/クラス特徴

[無限回] [武勇]、[武器]、[火]
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：使用者の間合い内の味方一人が目標に1回の近接基礎攻撃を行う。
ヒット：その味方の近接基礎攻撃のダメージに+5 修正値を与える。

■インファーマル・ラス /地獄の怒り ティーフリング/種族特徴

[遭遇毎] [瞬間移動]
マイナー・アクション 使用者
効果：自分の1つ前のターン以降に自分に攻撃をヒットさせた1体の敵に対する1回の攻撃ロールに+1 パワー、更にダメージに+1 種族ボーナス。

■インスパイアリング・ワード /鼓舞の言葉 ウォーロード/クラス特徴

[遭遇毎](特殊) [武勇]、[回復]
特殊：このパワーは1遭遇につき2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。
マイナー・アクション 近接範囲・爆発5マス
目標：使用者または爆発範囲内の味方1 体
効果：目標は1回分の回復力を消費でき、それにより通常よりも1d6 ポイント多くヒット・ポイントを回復できる。

■ウォーローズ・フェイヴァー /WRの支援 ウォーロード/クラス特徴

[遭遇毎] [武勇]、[武器]、[火]
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：+11 対 AC
ヒット：2d8+6[火]ダメージ(クリティカル時 22+1d6[火]ダメージ)。使用者の次ターン末まで、使用者から5マス以内の味方一人は目標に対する攻撃ロールの全てに+5 パワー・ボーナス。

■インスパイアリング・ウォークライ /鼓舞する関の声 WR/クラス特徴

[遭遇毎] [武勇]、[武器]、[火]
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：+11 対 AC

ヒット：2d8+6[火]ダメージ(クリティカル時 22+1d6[火]ダメージ)。

効果：使用者の声が聞こえて、使用者から5マス以内にいる味方1人は1回のセーヴィング・スローを行う。

■シェイク・イット・オフ/苦難を振り払う ウォーロード/クラス特徴

[遭遇毎] [武勇]
マイナー・アクション 遠隔・10 マス
目標：使用者または味方1人
効果：目標は+1 パワーを得て、1回のセーヴィング・スローを行う。

■リード the アタック /攻撃命令 ウォーロード/クラス特徴

[一日毎] [武勇]、[武器]、[火]
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：+11 対 AC
ヒット：3d8+6[火]ダメージ(クリティカル時 30+1d6[火]ダメージ)。遭遇終了時まで、使用者および使用者から5マス以内の全ての味方は目標に対する攻撃ロールに+5 パワー・ボーナス。
ミス：使用者および5マス以内の味方は目標への攻撃に+1 パワー。

アイテム

■ロングソード[+1、フレイミング] (Lv5 武器)
アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
強化：+1； クリティカル：+1d6[火]ダメージ。
パワー([無限回])：フリー・アクション。この武器によって与えられるダメージは全て[火]ダメージとなる(そのパワーに[火]キーワードもつく)。ダメージを元に戻すのは別のフリー・アクションである。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。このパワーは使用者がこの武器による攻撃をヒットさせたときに使用できる。追加で1d6[火]ダメージを与え、さらに目標は継続的[火]ダメージ5 受ける(セーブ・終了)。

■ハイド・アーマー[+1、ダークリーフ] (Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)； 強化：AC+1
特性：遭遇の度、使用者に対して最初に行われる攻撃に対する AC+2。

■クローク of レジスタンス (Lv2 外套)

アイテム・スロット：首； 強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。次の使用者のターン開始時まで全てのダメージに対する抵抗5を得る。

■キャットステップ・ブーツ (Lv3 長靴)

アイテム・スロット：脚部
特性：使用者が落下、あるいは飛び降りを行った場合、通常の落下ダメージの半分のみを受け、さらに常に伏せ状態にならずに足から着地する。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。使用者が次に行う 軽業 判定、あるいは 運動 判定に+5 パワー・ボーナスを得る。

■ポーション of ヒーリング (Lv5 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型] [回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済み PC の解説：

■戦闘時の役割
このキャラクターの役割は指揮役です。指揮役は HP を回復するパワーを持っていますが、回復するだけが仕事ではありません。
敵を攻撃することによって、パーティが次に倒すべき敵への攻撃を当たりやすくしてダメージの集中を可能とし、これから敵陣に飛び込んでいく味方には防御力を上げる。パーティの動きの流れを作るのが重要な仕事となります。回復パワーはこれらのことを行いながら、その合間に使用できるようにになっています。

■キャラクターの特色と運用

君は炎の剣を振るって敵を焼き殺しながら味方に指示を飛ばす前線指揮官で、地獄から伝わる苛烈な戦術の使い手です。
君が持つ回復パワーのヒット・ポイント回復値は大きくないものの、代わりに君が戦場にいるだけで味方の攻撃力が上がります。「戦術指揮官」と「戦術の威風」の効果はゲーム開始前に味方に伝えて、味方に有効に活用して貰うと共に、アクション・ポイントを利用するたびにその効果をアピールしておきましょう。これらの効果と、味方の攻撃ロールにボーナスを与える君のパワーを併用し、パーティの照準を次に倒すべき敵に集中させて、殺られる前に殺ることが被害を抑えることに繋がります。
君は《地獄の業火の血統》と武器について[火]効果とを組み合わせることによって、高い命中率とダメージを得ています。このため[火]への抵抗を越えるのに役立ち、治療 は状態異常効果への対策となります。戦闘を強制終了させ、その後の尋問には 威圧 が有効です。また、ダンジョンに向かう前に 歴史 で状況を分析することによって、シナリオそのものを有利に進めることができます。