

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	
55	27	13	9									
ダメージ:									通常			
									5マス		疾走7マス	
									基本	防具	アイテム	その他
									6	-1		

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
+3	0	3			25	AC	13	0		8	2	2
					重装							

能力値				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	+7	21	頑健	13	4	1	1	2		
15	2	1										
耐久力	13	+1	+4									
13												
敏捷力	10	+0	+3	21	反応	13	3	1		2	2	
10												
知力	16	+3	+6									
15	1											
判断力	13	+1	+4	18	意志	13	1	1	1	2		
10												
魅力	10	+0	+3									
13												

技能						
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+3	[魅]	3	なし		
運動	+10	[筋]	7	5	-2	
隠密	+1	[敏]	3	-2		
軽業	+1	[敏]	3	-2		
看破	+4	[判]	4	なし		
交渉	+8	[魅]	3	5	なし	
持久力	+2	[耐]	4	-2		
事情通	+3	[魅]	3	なし		
自然	+4	[判]	4	なし		
宗教	+11	[知]	6	5	なし	
知覚	+4	[判]	4	なし		
地下探検	+4	[判]	4	なし		
治療	+9	[判]	4	5	なし	
盗賊	+1	[敏]	3	-2		
はったり	+3	[魅]	3	なし		
魔法学	+11	[知]	6	5	なし	
歴史	+11	[知]	6	5	なし	
知覚	受動(知覚): 14			受動(看破): 14		

特技
(上級武器習熟:バスタードソード)、(重刀剣練達)、(鉄甲のウォーロード)、(強襲戦術)、(神罰の使徒)

種族的特徴
サイズ: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 通常 言語: 共通語、他一つ(巨人語) 技能ボーナス: なし ボーナス特技、ボーナス技能。 防御値ボーナス: 頑健、反応、意志の各防御値+1。 ヒロイック・エフォート: 同名のパワーを得る。

基本クラスの特徴	1800
役割: 指揮役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1	360
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェイン・シャツ、ライト・シールド、ヘヴィ・シールド	680
武器習熟: 単純近接、単純遠隔、軍用近接武器	520
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	
最前線指揮官:ヘヴィ・シールドに習熟	
インスパイアリング・ワード:同名パワーを得る。	
戦術の威風: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。	

背景ルール	100
学者: (魔法学) をクラス技能にする	15
	1,660
	140

アクションポイント	0	1	2	3	4
-----------	---	---	---	---	---

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
バスタードソード[+2]	1マス	+13	1d10+6	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン	10/20マス	+10	1d6+5	

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
ウルフパック・タクティクス	クラス1	標準	無限
ブラッシュ・アソールト	クラス1	標準	無限
ウォーローズ・フェイヴァー	クラス1	標準	遭遇
インスパイアリング・ウォークライ	クラス3	標準	遭遇
サブライズ・アタック	クラス7	標準	遭遇
リードtheアタック	クラス1	標準	一日
エグザンブラーofアクション	クラス5	標準	一日
ヒロイック・エフォート	種族	-	遭遇
インスパイアリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇
シェイク・イット・オフ	クラス2	マイナー	遭遇
フラッシュofインサイト	クラス2	フリー	遭遇
オースofエンミティ	マルチクラス	マイナー	遭遇

装備品	
武器:	バスタードソード[+2,クロークT](8Lv,AV)、ジャベリン[+1]
防具:	スケイルメイル[+2,レジスタンス(火)](7Lv)
腕	ヴァンガーズ・シールド(3Lv)
脚	アクロバット・ブーツ(2Lv)
手	
頭	
首	アミュレットofプロテクション[+2]
指輪	
腰	
予備装具、他	
その他	ポーションofヒーリングx2
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:	140 gp,

特技
《鉄甲のウォーロード》：スケイルアーマーに習熟し、回復回数+1。
《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)。
《重刀剣練達》：該当武器類での攻撃+1 特技(適用済)。重刀剣を用いている際に機会攻撃に対するすべての防御値+2。
《神罰の信徒》：アヴェンジャーとのマルチクラス。《宗教》を修得し、オース of エンミティを遭遇毎に 1 ターン使用できるようになる。

クラス特徴
最前線指揮官：ヘヴィ・シールドに習熟する。
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(バスタードソード[+2、クロークト])
[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：+13 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16+2d6 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン[+1])
[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：+10 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ(クリティカル時 11+1d6 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてバスタードソードを使用時。
ウルフバック・タクティクス / 群狼戦術 ウォーロード/攻撃 1
[無限回]◆[武勇]、[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
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 マスのシフトをさせることができる。
攻撃：+13 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16+2d6 ダメージ)。

ブラッシュ・アソールト / 捨て身の強襲 ウォーロード/攻撃 1
[無限回]◆[武勇]、[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：+13 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16+2d6 ダメージ)。
効果：目標は使用者に対し、戦術的優位を得た上で、1 回のフリー・アクションとして近接基礎攻撃を行うことができる。目標がその攻撃を行ったのなら、目標から 5 マス以内にいる使用者の選んだ味方 1 人は、その目標に対し 1 回のフリー・アクションとして基礎攻撃を行える。

■ウォーローズ・フェイヴァー / WR の支援 ウォーロード/攻撃 1
[遭遇毎]◆[武勇]、[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：+13 対 AC
ヒット：2d10+6 ダメージ(クリティカル時 26+2d6 ダメージ)。使用者の次のターン末まで、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+4 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/攻撃 3
[遭遇毎]◆[武勇]、[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：+13 対 AC
ヒット：2d10+6 ダメージ(クリティカル時 26+2d6 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。

■サプライズ・アタック / 不意打ち攻撃 WR/攻撃 7
[遭遇毎]◆[武勇]、[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：+13 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16+2d6 ダメージ)。使用者から 5 マス以内にいる味方 1 人は、フリーアクションとして、その味方が選んだ目標に対して戦術的優位を得た上で 1 回の基礎攻撃を行う。

■リード the アタック / 攻撃命令 ウォーロード/攻撃 1
[一日毎]◆[武勇]、[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：+13 対 AC
ヒット：3d10+6 ダメージ(クリティカル時 36+2d6 ダメージ)。使用者の次のターン終了まで、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+4 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。

■エグザンプラー of アクション / 攻勢の模範 ウォーロード/攻撃 5
[一日毎]◆[武勇]、[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：+13 対 意志
ヒット：1d10+6 ダメージ(クリティカル時 16+2d6 ダメージ)。目標は弱体化状態になり、かつ戦術的優位を与える(セーブ・両方とも終了)。目標がこのパワーの影響を受けている限り、使用者とその味方全員の目標に対する攻撃は+5 の追加ダメージを与える。
ミス：使用者の次のターン終了まで、目標は弱体化状態になり、かつ戦術的優位を与える。その間、使用者とその味方全員の目標に対する攻撃は+2 の追加ダメージを与える。

■ヒロイック・エフォート / 英雄的奮闘 種族パワー/汎用
[遭遇毎]◆
アクション不要 使用者
トリガー：使用者が 1 回の攻撃か、1 回のセーヴィングスローにミスする。
効果：トリガーとなったロールに+4 種族ボーナスを得る。

■インスパイアリング・ワード / 鼓舞の言葉 ウォーロード/汎用
[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。

■シェイク・イット・オフ/苦難を振り払う ウォーロード/汎用 2
[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。

■フラッシュ of インサイト/刹那の見切り ウォーロード/汎用 2
[遭遇毎]◆[武勇]
フリー・アクション 近接・1 マス
トリガー：使用者の無限回[武器]攻撃が 1 体の敵にヒットする。
目標：使用者がヒットを与えた敵
効果：使用者は目標を伏せ状態にするか、あるいは 3 マスまで押しやる

■オース of エンミティ/滅殺の宣言 アヴェンジャー/汎用
[遭遇毎]◆[信仰]
マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10 マス
目標：爆発の範囲内の使用者から見える敵 1 体
効果：使用者が目標に近接攻撃する際、使用者に隣接する敵が目標のみならば、使用者は攻撃ロールを 2 回行って、高い方の結果を採用する。このパワーのこう化は使用者の次のターン終了時まで持続する。

アイテム
バスタードソード[+2、クロークト] (Lv8 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：+2d6 ダメージ。
特性：この武器は持ち主以外から不可視である。この武器の使用者は、この武器による攻撃は 1 回ヒットし、誰からも見えるようになるまで、近接攻撃で戦術的優位を得る。
小休憩のために鞘に収められると、また不可視となる。

ドレイクスケイル・アーマー[+2、レジスタンス(火)] (Lv7 鎧)
アイテム・スロット：鎧(高品質スケイル・アーマー)
強化：AC+2 /合計 AC+10 **特性：[火]に対する抵抗 5。**

アクロバット・ブーツ (Lv2 長靴)
アイテム・スロット：脚部
特性：〈軽業〉判定に+1 のアイテム・ボーナス。
パワー([無限回])：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

ヴァンガーズ・シールド (Lv3 盾)
アイテム・スロット：腕部
特性：使用者は突撃攻撃に対してすべての防御値に+4 のアイテムボーナス。

■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なっています。

■キャラクターの特色と運用

君は鎧に身を固め、自らを囷にして敵の隙を作り、味方を助ける前線指揮官です。

君が持つ回復パワーのヒット・ポイント回復量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。

敵を攻撃する以外に、各種の技能も重要です。〈運動〉は不利な地形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。また、ダンジョンの中や向かう前に〈歴史〉や〈魔法学〉、〈宗教〉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。

