

クラス特徴

精霊の相棒：護り手の精霊

精霊の恵み：底力を使用するか、君がその味方に使用した〔回復〕パワーにより HP を回復する時、精霊に隣接する味方は+4（〔耐〕修正分）追加で回復。

スピリッツ・シールド：同名の無限回パワーを得る。

プロテクティング・ストライク：同名の無限回パワーを得る。

ヒーリング・スピリット：遭遇毎に2回使用できる遭遇パワーを得る。

特殊な処理をする特技：精霊との会話

スピーク・ウィズ・スピリッツは味方にも技能ボーナスを与える。（パワー欄記入済み）

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

コール・スピリット・コンパニオン / 精霊の相棒招請 クラス特徴

〔無限回〕◆〔原始〕、〔創造〕

マイナー・アクション(特殊) 近接・爆発20

効果：効果：使用者は自分の精霊の相棒を、爆発の範囲内の何ものにも占められていないマスへと創造する。この精霊の相棒は使用者が気絶状態になるか、使用者が1回のマイナー・アクションとして解除するか、使用者がこのパワーを再び使用するまで持続する。

※使用者のターンの終了時において、(1)使用者が精霊から20マス以内にいること、(2)使用者から精霊のマスに対して効果線が通っていること、の二つの条件を満たしていない限り精霊は終了する。この精霊はマス1つを占める。敵はこのマスを通り抜けることはできないが、味方は通り抜けることができる。使用者は自分が移動アクションを取った時、この精霊も使用者自身の移動速度に等しいマスだけ移動させることができる。

※精霊の相棒は、しっかりとした実体を持つ障害物を通過するように移動させることはできない。この精霊は近接攻撃、あるいは遠隔攻撃の目標とすることができるが、ヒット・ポイントは持っていない。もしも1回の近接攻撃、あるいは遠隔攻撃がこの精霊に12以上のダメージを与えたなら、精霊は消え失せ、使用者は7のダメージを受ける。それ以外では、精霊はその攻撃の作用を受けない。

※精霊の相棒は使用者に等しい防御値を持つ。

近接基礎攻撃1(ロング・スピア)

〔無限回〕◆〔武器〕

標準アクション 近接・武器(2マス)

目標：クリーチャー1体

攻撃：+5対AC

ヒット：1d10+1ダメージ(クリティカル時11ダメージ)

スピリッツ・シールド/精霊の盾 シャーマン/クラス特徴

〔無限回〕◆〔回復〕、〔原始〕、〔装具〕、〔精霊〕

機会アクション 近接・精霊1

トリガー：敵1体が、使用者の精霊の相棒に隣接したマスからシフトすることなしに離れた時

目標：トリガーとなった敵

攻撃：+9対“反応”

ヒット：+5ダメージ(クリティカル時5+1d6ダメージ+さらに使用者から5マス以内の味方1人は+2のHPを回復。以下、同様の効果を追加)

効果：使用者の精霊の相棒から5マス以内にいる味方1人は、+5ヒット・ポイント回復する。

プロテクティング・ストライク / 護りの打撃 シャーマン/クラス特徴

〔無限回〕◆〔原始〕、〔装具〕、〔精霊〕

標準アクション 近接・精霊1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+9対“意志”

ヒット：1d8+6ダメージ(クリティカル時12+1d6ダメージ+効果)。さらに使用者の精霊の相棒に隣接しているすべての味方は、+4（〔耐〕修正値）に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

ホーンティング・スピリッツ / つきまとう精霊 シャーマン/クラス特徴

〔無限回〕◆〔原始〕、〔装具〕、〔精霊〕

標準アクション 遠隔・5

目標：クリーチャー1体

攻撃：+9対“意志”

ヒット：1d6+6〔精神〕ダメージ(クリティカル時12+1d6ダメージ+効果)。使用者の次のターン終了時まで、目標は使用者の選択した味方1体に対して戦術的優位を与える。

■スピーク・ウィズ・スピリッツ/精霊との会話 シャーマン/クラス特徴

〔遭遇毎〕◆〔原始〕

マイナー・アクション

目標：使用者および5マス以内の味方一人（特技による増強済み）

効果：このターンの間、目標は次に行う1回の技能判定に+5のボーナスを与える。

■ヒーリング・スピリット / 回復の精霊 シャーマン/クラス特徴

〔遭遇毎〕(特殊) ◆〔回復〕、〔原始〕

標準アクション 近接範囲・爆発5

目標：使用者または爆発範囲内の味方1人

効果：目標は1回の回復力を消費することができる。目標がそうにするなら、使用者の精霊の相棒に隣接している味方1人は、1d6のヒット・ポイントを回復する。

特殊：このパワーは1回の遭遇につき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。

■サンダー・ベアズ・ウォーディング/雷吼する熊の警護 Sha/クラス

〔遭遇毎〕◆〔原始〕、〔装具〕、〔雷鳴〕

標準アクション 遠隔・5

目標：クリーチャー1体

攻撃：+9対“頑健”

ヒット：1d6+6〔雷鳴〕ダメージ(クリティカル時12+1d6ダメージ+効果)。使用者の次のターン終了時まで、使用者および使用者の味方は、使用者の精霊の相棒に隣接している間、+4（〔耐〕修正値）に等しいだけの、“すべてのダメージに対する抵抗”を得る。さらに使用者あるいは使用者の5マス以内にいる味方1人は、+4（〔耐〕修正値）に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

■コール・トゥ・ザ・サヴェジ・エルダー / 悍猛なる長老を喚ぼう

〔遭遇毎〕◆〔原始〕、〔精霊〕、〔装具〕

標準アクション 近接・精霊1

目標：クリーチャー1体

攻撃：+9対“反応”

ヒット：2d8+6ダメージ(クリティカル時22+1d6ダメージ+効果)。使用者の次のターン終了時まで、使用者の精霊の相棒に隣接しているすべての味方は、その近接攻撃のダメージ・ロールに、+5（〔判〕修正値）に等しいパワー・ボーナスを得る。

■スピリット・オヴ・バトル / 戦いの精霊 Sha/クラス

〔一日毎〕◆〔原始〕、〔区域〕

マイナー・アクション 遠隔範囲・爆発5・10

効果：爆発の範囲内は、その遭遇の終了時まで持続する、先祖の霊で満たされた区域となる。この区域の中にいる間、使用者の味方はその攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

■クレンジン・オヴ・ザ・ノース / 障壁吹き散らす極北の風

〔一日毎〕◆〔原始〕、〔装具〕、〔冷氣〕

標準アクション 近接・噴射5

目標：噴射の範囲内にいるすべての敵

攻撃：+9対“頑健”

ヒット：1d10+6〔冷氣〕ダメージ(クリティカル時16+1d6ダメージ+効果)。ミス：半減ダメージ。

効果：噴射範囲内にいるすべての味方は、+5のパワー・ボーナスを得て1回のセーヴィング・スローを行う。

アイテム

トールテム〔+1、スプリング・リニューアル〕 (Lv5 トールテム〔PH2〕)

アイテム・スロット：装具(トールテム)

強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1

クリティカル：+1d6ダメージ、さらに使用者から5マス以内にいる味方1人は2ヒット・ポイントを回復する。

パワー(〔一日毎〕)：フリー・アクション。トリガー：使用者がこのトールテムを用いた〔原始〕の攻撃パワーを1体の敵にヒットさせる。効果：この遭遇の終了時まで、使用者から5マス以内にいる味方1人は再生2を得る。

■ドワーブン・チェイン〔+1〕 (Lv2 鎧)

アイテム・スロット：鎧(チェイン・アーマー)

強化：AC+1

特性：〈持久力〉判定に+1のアイテム・ボーナスを得る。

パワー(〔一日毎〕◆〔回復〕)：フリー・アクション。使用者はあたかも回復力を1回消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。

■ウェイヴストライダー・ブーツ (Lv4 ブーツ)

アイテム・スロット：足

特性：自分のターンの開始時にしっかりとした表面の上にいるのであれば、使用者は液体の上を、あたかもそれが通常の地形であるかのように歩いて渡ることができる。ターン終了時にもまだ液体の上にいる場合、使用者は沈んでしまう。

パワー(〔一日毎〕)：遭遇の終了時まで、使用者は液体の表面を、あたかもそれが通常の地形の上であるかのように移動して渡ることができる。

■アミュレット・オヴ・ヘルス (Lv3 お守り)

アイテム・スロット：脚部

強化：頑健、反応、および意志+1

特性：〔毒〕に対する抵抗5を得る。

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ある。多彩な回復手段と、一時的ヒット・ポイントを乗せる能力を持つ。

■指揮役としての特色と運用

細かく回復を行いつつ、一時的HPを乗せてダメージの軽減を図る。味方の技能判定を助けたり、近接ダメージを上昇させて一気に相手を叩き伏せさせることもできる。