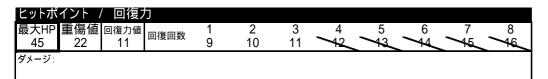
Lv: 4

種族: ドワーフ 性別: 男 年齢: 40



| | 移動 | 速度 | | | |
|--------|-----|-----------|-----|--|--|
| 通 5 | 常ファ | 疾走 フマフ | | | |
| 基本 | 防具 | アイテム | その他 | | |
| 5 | | | | | |

| 合計 | 【敏】 Lv補正 | 特技 | その他 | | |
|----------|-----------------|-------|-------------|----|----|
| +2 | 0 2 | 1332 | | 19 | AC |
| | 42 十 <i>(</i> 古 | | | 10 | |
| | 能力値 能力値 | 能力修正値 | 能力判定値 | | |
| 筋力 | 13 | +1 | +3 | 18 | 頑健 |
| 耐久力 | 18 | +4 | +6 | 10 | |
| בלאנוייו | 10 | 17 | 10 | | |
| 敏捷力 | 10 | +0 | +2 | 13 | 反心 |
| 知力 | 10 | +0 | +2 | | |
| | | | | | |
| 判断力 | 20 | +5 | +7 | 19 | 意志 |
| 魅力 | 8 | -1 | +1 | | |
| | | | <i>(</i>)- | | |
| | | 技 | 能 | | |

イニシアチブ

| | | | | | 防御値 | | | | | |
|----|----|---------|-------|----|-----|----|---|---|----|-----|
| | | 10+Lv/2 | 能力修正值 | 種族 | クラス | 特技 | 鎧 | 盾 | 強化 | その他 |
| 10 | AC | 12 | | | | | 6 | | 1 | |
| 19 | | | | | | | | , | , | |

| | 10+Lv/2 | 能力修正值 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他 | その他 |
|---|---------|-------|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| 健 | 12 | 4 | | 1 | | 1 | | | |
| | | | | | | | | | |

| 10+Lv/2 | 能力修正値 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | 盾 | その他 | その他 |
|---------|-------|----|-----|----|----|---|-----|-----|
| 12 | 0 | | | | 1 | | | |

| 10+Lv/2 | 能力修正值 | 種族 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他 | その他 |
|---------|-------|----|-----|----|----|-----|-----|-----|
| 12 | 5 | | 1 | | 1 | | | |

| , | | | | | |
|-----------|---|---|---|---|---|
| アクションボイント | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |

| | | | 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 | +1 | 【魅】 | +1 | | なし | | |
| 運動 | +2 | 【筋】 | +3 | | -1 | | |
| 隠密 | +1 | 【敏】 | +2 | | -1 | | |
| 軽業 | +1 | 【敏】 | +2 | | -1 | | |
| 看破 | +12 | 【判】 | +7 | 5 | なし | | |
| 交渉 | +1 | 【魅】 | +1 | | なし | | |
| 持久力 | +8 | 【耐】 | +6 | | -1 | 2 | 1 |
| 事情通 | +1 | 【魅】 | +1 | | なし | | |
| 自然 | +12 | 【判】 | +7 | 5 | なし | | |
| 宗教 | +2 | 【知】 | +2 | | なし | | |
| 知覚 | +12 | 【判】 | +7 | 5 | なし | | |
| 地下探検 | +9 | 【判】 | +7 | | なし | 2 | |
| 治療 | +12 | 【判】 | +7 | 5 | なし | | |
| 盗賊 | +1 | 【敏】 | +2 | | -1 | | |
| はったり | +1 | 【魅】 | +1 | | なし | | |
| 魔法学 | +2 | 【知】 | +2 | | なし | | |
| 歴史 | +4 | 【知】 | +2 | | なし | | 2 |
| 知 | 覚 | 受動 | 知覚: | 22 | 受動 | 看破: | 22 |

抵抗ボーナス

[毒]5(アイテム)

種族的特徴

サイズ: 中型 移動速度: 5マス 視覚: 夜目

言語: 共通語、ドワーフ語 技能ボーナス: 持久力&地下探検+2 鉄の胃袋:対[毒]セーヴ+5種族。ドワーフの底力:底力をマイナーで使用。 ドワーフ武器習熟。荷重移動:防具や重過重によって移動力が低下しない。 踏ん張り:何らかの強制移動効果によるマス数が一つ減る。

攻撃により伏せになったとき、セーヴに成功すれば伏せにならない。

クラス特徴

役割:防衛役 パワー源:原始 防御値ボーナス: 頑健+1、意志+1

防具習熟: クロース、レザー

武器習熟 単純近接、ロングスピア

装具: トーテム

クラス技能: 自然に加えて運動、看破、持久力、自然、宗教、知覚、治療、魔法学、歴史から3つ選択

精霊の相棒

護り手の精霊:精霊の恵み、スピリッツシールド ヒーリング・スピリット

背景ルール

父祖への献身: 歴史 判定に+2

(精霊との会話) スピーク・ウィズ・スピリッツは味方に技能ボーナスを与える。 (装具練達:トーテム) トーテム使用時の攻撃ロール+1(反映済

(アーマー習熟(チェイン))

所持金: 0 gp,

特技リスト

 近接基礎攻撃

 武器
 間合い 命中修正
 ダメージ
 その他

 ロング・スピア 2マス
 5
 1d10+1

| | | 读隔其磁 | まて 軽 | |
|----|----|------|------|-----|
| | | 还附坐员 | | |
| 武器 | 射程 | 命中修正 | ダメージ | その他 |

| ハリーリスト | | | |
|----------------------|-----|-----------|------------|
| 名称 | 習得 | アクション | 回数 |
| コール・スピリット・コンパニオン | クラス | マイナー | 無限 |
| スピリッツ・シールド | クラス | 機会 | 無限 |
| プロテクティング・ストライク | クラス | 標準 | 無限 |
| ホーンティング・ストライク | クラス | 標準 | 無限 |
| スピーク・ウィズ・スピリッツ | クラス | マイナー | 遭遇 |
| ヒーリング・スピリッツ | クラス | マイナー | 遭遇 |
| サンダー・ベアズ・ウォーディング | クラス | 標準 | 遭遇 |
| コール・トゥ・ザ・サヴェジ・エルダー | クラス | 標準 | 遭遇 |
| スピリッツ・オヴ・バトル | クラス | マイナー | 一目 |
| クレンバング・ウィンド・オヴ・ザ・ノーフ | クラフ | 堙淮 | — E |

| |
|-----------------------------------|
| 武器: スプリング・リニューアル・トーテム[+1] |
| 防具: ドワーヴン・チェイン[+1] |
| 施 |
| 脚 ウェーブ·ストライダー·ブーツ |
| 手 |
| 頭 |
| 首 アミュレット・オヴ・ヘルス[+1] |
| 指輪 |
| 腰 |
| 予備武器ロング・スピア |
| その他 <u>登はん道具、ポーション・オヴ・ヒーリング×2</u> |
| 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×2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋;登攀用具 |

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-- 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 -欄記入済み)

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

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

<mark>[無限回] [原始]、[創造]</mark> 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)

<mark>[無限回] [武器]</mark> 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

<mark>[無限回] [回復]、[原始]、[装具]、[精霊]</mark> 機会アクション 近接・精霊 1

機会アクション

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"

ビット: +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

<mark>[無限回] [原始]、[装具]、[精霊]</mark> 標準アクション 遠隔・5

| <mark>目標: クリーチャー1 体</mark> | 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

<mark>[遭遇毎] [原始]</mark> 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]

近接範囲・爆発 5 標準アクション 目標:使用者または爆発範囲内の味方1人

効果:目標は1回分の回復力を消費することができる。目標がそのように 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

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 /獰猛なる長老を喚ばう

<mark>[遭遇毎] [原始]、[精霊]、[装具]</mark> 標準アクション 近接・精霊 1

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

<mark>[一日毎] [原始]、[区域]</mark> マイナー・アクション 遠

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。

クレンジング・オヴ・ザ・ノース /障碍吹き散らす極北の風

<mark>[一日毎] [原始]、[装具]、[冷気]</mark> 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

攻擊:+9 対"頑健

ヒット: 1d10+6[冷気]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 トーテム[+1、スプリング・リニューアル] (Lv5 トーテム{PH2})

アイテム・スロット:装具(トーテム)

強化:攻撃ロールとダメージ・ロール+1

カリティカル: + 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

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回分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 そこ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 アイテム・スロット:脚部

(Lv3 お守り)

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。