

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
43	21	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			

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
+2	+0	2			16	AC	12	1			2		1	
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	能力値	能力修正値	能力判定値		18	頑健	12	+3	1	1	1			
耐久力														
敏捷力														
知力														
判断力														
魅力														
15	反応	12	+1	1							1			
20	意志	12	+5	1	1						1			

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	+7	[筋]	+2	5	0	
隠密	+2	[敏]	+2	0		
軽業	+2	[敏]	+2	0		
看破	+7	[判]	+7	なし		
交渉	+1	[魅]	+1	なし		
持久力	+12	[耐]	+5	5	0	2
事情通	+1	[魅]	+1	なし		
自然	+12	[判]	+7	5	なし	
宗教	+5	[知]	+3	なし		2
知覚	+12	[判]	+7	5	なし	
地下探検	+7	[判]	+7	なし		
治療	+12	[判]	+7	5	なし	
盗賊	+2	[敏]	+2	0		
はったり	+1	[魅]	+1	なし		
魔法学	+8	[知]	+3	5	なし	
歴史	+3	[知]	+3	なし		
知覚	受動(知覚): +22			受動(看破): +17		

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

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他

パワーリスト				
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	
ホーンディング・ストライク	クラス	標準	無限	
プロテクティング・ストライク	クラス	標準	無限	
ストーカーズ・ストライク	クラス	標準	無限	
サンダー・ベアズ・ウォーディング	クラス	標準	遭遇	
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・スピリット	クラス	マイナー	遭遇	
スプリング・リニューアル・ストライク	クラス	標準	遭遇	
ブレッシング・オヴ・ザ・セブン・ウィンズ	クラス	標準	一日	
スピリット・オヴ・ライフ	クラス	標準	一日	

特技リスト	
ヒーリング・スピリット連鎖	追加の回復を受ける者を変更できる。
護り手の精霊熟練	精霊の相棒に隣接している味方は頑健・反応・意思に+1
装具練達(トーテム)	選択した装具を用いた攻撃に+1
技能修得	持久力を修得

装備品	
武器:	
防具:	ベア・スピリット・レザーアーマー (Lv4)
腕	ブレイサーズ・オヴ・レスパイト(Lv2)
脚	
手	
頭	
首	アミュレット・オヴ・ヘルス (Lv3)
指輪	
腰	
装具	スプリング・リニューアル・トーテム (Lv5)
その他	ウォーターワークの儀式、レシディウム(45gp)
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: 0 gp,	

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、ゴブリン語	技能ボーナス:
ボーナス無限回パワー: クラスの無限回パワーを1つ多く習得	
ボーナス特技: 1レベル時に追加の特技1つ	
ボーナス技能: 1レベル時に追加の技能1つを習得	
防御値ボーナス: 頑健・反応・意思+1	
クラス特徴	
役割: 指揮役	パワー源: 自然
防御値ボーナス: 頑健+1,意思+1	
防具習熟:	クロス、レザー
武器習熟:	単純近接、ロングスピア
武器装具:	トーテム
クラス技能: 自然。加えて運動、看破、持久力、宗教、知覚、治療、魔法学、歴史から3つ	
スピーク・ウィズ・スピリット: 同名の遭遇毎パワーを得る	
精霊の相棒: コール・スピリット・コパニオンを得る。	
護り手の精霊: 精霊に隣接している味方は底力や[回復]パワーによる回復時に[耐久力]修正値分だけ追加で回復する。	
ヒーリング・スピリット: 同名の遭遇毎パワーを得る	
背景ルール	
クバーラ出身 (持久力+2)	

クラス特徴

腕り手の精霊：精霊の相棒に隣接している味方が底力を使ったり、君がその味方に使った[回復]パワーによりヒット・ポイントを回復する際、追加で 3HP ぶんだけ回復する。

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

コール・スピリット・コンパニオン / 精霊の相棒招請

シャーマン/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[創造]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 20 マス

効果：使用者は自分の政令の相棒を、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。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まで持続するか、使用者がこのパワーを再び使用するまで持続する。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とき、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。

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 ポイント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 ポイント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。

スピリット・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]、[精霊]、[装具]

機会アクション 近接・精霊 (1 マス)

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)。

効果：使用者の精霊の相棒から 5 マス以内にいる味方 1 体は 5HP 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]、[精霊]、[装具]

標準アクション 近接・精霊 (1 マス)

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+9 対 意思

ヒット：1d8+6 ダメージ (クリティカル時 14+1d6 ダメージ)。使用者の精霊の相棒に隣接しているすべての味方は 3 点の一時的 HP を得る。

ストーカーズ・ストライク / 狩る者の打撃

シャーマン/クラス特徴

[無限回]◆[原始]、[精霊]、[装具]

標準アクション 近接・精霊 (1 マス)

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+9 対 頑健

ヒット：1d10+6 ダメージ (クリティカル時 16+1d6 ダメージ)。使用者の次のターン終了時まで、精霊の相棒は使用者や使用者の味方と、敵を挟撃できるようになる。

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]、[精神]、[装具]

標準アクション 遠隔・5 マス

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+9 対 意思

ヒット：1d6+6 の[精神]ダメージ (クリティカル時 12+1d6 ダメージ)。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 人に対して戦術的優位を与える。

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]◆[回復]、[原始]

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、目標が回復するなら使用者の精霊の相棒に隣接している味方 1 体か、目標から 2 マス離れている味方 1 体は 1d6 ぶんだけ回復できる。(特技の効果適応済み)

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 使用者

効果：このターンの間、使用者は次に自分が行う 1 回の技能判定に、+5 のボーナスを得る。

サンダー・ベアズ・ウォーディング / 雷吼する熊の警護

シャーマン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[原始]、[装具]、[雷鳴]

標準アクション 遠隔・5 マス

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+9 対 頑健

ヒット：1d6+6 の[雷鳴]ダメージ (クリティカル時 12+1d6 ダメージ)。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、“すべてのダメージに対する抵抗” 3 を得る。

スプリング・リニューアル・ストライク / 春の再生の打撃

シャーマン/クラス特徴

[遭遇毎]◆[回復]、[原始]、[精霊]、[装具]

標準アクション 近接・精霊 (1 マス)

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+9 対 頑健

ヒット：2d8+6 ダメージ (クリティカル時 22+1d6 ダメージ)。使用者の精霊の相棒に隣接している味方 1 体は回復力を 1 回分消費することができる。更に追加で 3HP ぶんだけ回復する。

ブレッシング・オヴ・ザ・セヴン・ウィンズ / 七つの風の祝福

シャーマン/クラス特徴

[一日毎]◆[区域]、[原始]、[装具]

標準アクション 遠隔・5 マス

目標：クリーチャー 1 体

攻撃：+9 対 頑健

ヒット：2d10+6 ダメージ (クリティカル時は 26+1d6 ダメージ)。使用者は目標を 2 マス横滑りさせる。

ミス：半減ダメージ

効果：この攻撃は、目標を中心とした爆発 1 マスの範囲、渦巻く強風の区域を作る。この区域はその遭遇の終了時まで持続する。使用者は 1 回の移動アクションとしてこの区域を 5 マス移動させることができる。1 回のマイナー・アクションとして使用者はこの区域の中にいるすべてのクリーチャーを 1 マス横滑りさせることができる。

スピリット・オヴ・ライフ / 命の精霊

シャーマン/クラス特徴

[一日毎]◆[回復]、[原始]

標準アクション 近接範囲・爆発 10

目標：爆発の範囲内にいる味方 1 体

効果：目標は 1 回分の回復力を消費したかのようにヒット・ポイントを回復する。

アイテム

■スプリング・リニューアル・トーテム[+1]

(Lv5 装具)

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

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 体は 2HP ぶんだけ回復する。

パワー([一日毎]◆[回復])：フリー・アクション。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たときに使用する。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 体は“再生” 2 を得る。

■ベア・スピリット・アーマー[+1]

(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(レザー)

強化：AC+1

パワー([一日毎]◆[精霊])：即応・対応。使用者の精霊の相棒から 5 マス以内にいる味方 1 体が敵に攻撃をヒットさせた時に使用する。使用者および使用者の精霊の相棒から 5 マス以内にいるすべての味方は、8 ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

■アミュレット・オヴ・ヘルス

(Lv3 お守り)

アイテム・スロット：首

強化：頑健、反応、および意志+1

特性：[毒]に対する抵抗 5。

■ブレースァーズ・オヴ・レスバイト

(Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

パワー([1 日毎]◆[回復])：フリー・アクション。使用者に隣接する味方がヒット・ポイントを回復する時に使用する。使用者または使用者に隣接する別の味方 1 体が 1d8 のヒット・ポイントを回復する。

儀式(詳細は PHB 参照)

ウォーター・ワーク(2Lv, 構成要素費 20gp, 執行 10 分)：使用者または味方 1 体は水面を移動できるようになる。

この 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。HP を回復させることはもちろん、精霊の相棒を使って簡易的な前衛の役目もできるキャラクターとしています。

■キャラクターの特色と運用

精霊の相棒を使つての攻撃や挟撃を行います。本人は遠隔攻撃で支援します。他の前衛の空いた隙間を埋めるような形で相棒の精霊を使います。