

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 5マス		疾走 7マス	
28	14	7		9	10	11	12	13	14	15	16	基本	防具	アイテム	その他
ダメージ:															

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
+0	0	0			16	AC	10				6	0		
能力値					10+Lv/2									
筋力	能力値	能力修正値	能力判定値		13	頑健	10	3				0		
耐久力														
敏捷力					13	反応	10	2		1		0	0	
知力														
判断力					15	意志	10	4		1		0		
魅力														

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	+5	【魅】+4		なし		1
運動	-1	【筋】+0		-1		
隠密	+0	【敏】+0		-1		1
軽業	+0	【敏】+0		-1		1
看破	+3	【判】+0		なし	2	1
交渉	+11	【魅】+4	5	なし	2	
持久力	+3	【耐】+3		-1		1
事情通	+9	【魅】+4	5	なし		
自然	+1	【判】+0		なし		1
宗教	+3	【知】+2		なし		1
知覚	+1	【判】+0		なし		1
地下探検	+1	【判】+0		なし		1
治療	+5	【判】+0	5	なし		
盗賊	+0	【敏】+0		-1		1
はったり	+5	【魅】+4		なし		1
魔法学	+7	【知】+2	5	なし		
歴史	+9	【知】+2	5	なし		2
知覚		受動	知覚 : +11	受動	看破 : +13	

特技
(武器装具練達:重刀剣& Wand)

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、エルフ語、任意(ゴブリン語) 技能ボーナス: 看破と交渉 見よう見まね: クラス外の無限回パワーをひとつ遭遇毎パワーとして得る 二重の血統: 前提条件を満たせば、エルフとヒューマンの特技も取れる 集団交渉術: 10マス以内の味方の 交渉 判定に+1種族ボーナス

クラス特徴	100
役割: 指揮役 パワー源: 秘術 防御値ボーナス: 反応+1、意志+1	15
防具習熟: クロース、レザー、ハイド、チェーン、ライト・シールド	40
武器習熟: 単純近接、単純&軍用遠隔、シミター、ショート・ソード、ロングソード	
武器装具: Wand、魔法の楽器など	
クラス技能: 魔法学、+威圧、運動、軽業、看破、交渉、事情通、自然、宗教~から4つ	
技能の才: 修得済でない全ての技能判定に+1	
休息の歌: 一回の休憩に味方各自一回、通常回復値に+5回復	
バードの修行: 儀式を修得。一日に一度、バード儀式を消費無しで使用	
勇の徳: 1Rに1回、5マス以内の味方が敵を痛めつけたとき、一時HPを得る。	7
マジェスティック・ワード、ワーズofフレンドシップ: 同名パワーを得る。	12
背景ルール	15
芸人(PHB2): 歴史 +2	89
	11

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	
ロングソード	1マス	+4	1d8		

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	
ガイドド・ストライク	クラス1	標準	無限	
ヴィシャス・モックリー	クラス1	標準	無限	
シャウトofトライアンフ	クラス1	標準	遭遇□	
ステアリング・シャウト	クラス1	標準	一日■	
ナックforサクセス	種族	マイナー	遭遇□	
ワーズofフレンドシップ	クラス	マイナー	遭遇□	
マジェスティック・ワード	クラス	マイナー	遭遇□	

装備品
武器: ロングソード
防具: チェインメイル
腕
脚
手
頭
首
指輪
腰
装具: Wand
その他: 儀式書、楽器(リュート)
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: 11 gp,

種族特徴：上記種族特徴に記載

クラス特徴

技能の才：未習得技能の判定に+1(計算済)。
休息の歌：君が小休憩の間に楽器を演奏するか、歌うかしたのなら、君および君の声を聞くことのできる味方全員は、その小休憩において回復力を1回分消費する毎に5点のヒット・ポイントを追加で回復する。
バードの修行：《儀式修得者》特技を修得し、幾つかの儀式を修得する。更に1日に1回、9Lv以下のバード儀式を構成要素をせずに執行できる。
勇の徳：1Rに1回、君から5マス以内の味方が敵のヒット・ポイントを0にするか、重傷にした際、1回のフリー・アクションとしてその味方に一時ヒット・ポイントを4点与えることができる。

特殊な処理をする特技：なし

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)
[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：+4 対 AC
ヒット：1d8 ダメージ(クリティカル時8)

ガイドド・ストライク /導きの一打 バード/攻撃1
[無限回] [秘術]、[武器]
標準アクション 近接・1マス
目標：クリーチャー1体
攻撃：+8 対 AC
ヒット：1d8+4 ダメージ(クリティカル時12)。目標は使用者の次ターン末まで使用者の選んだ1種類の防御値に-2ペナルティを受ける。

ヴィシャス・モッカリイ /悪意ある囁き バード/攻撃1
[無限回] [秘術]、[装具]、[精神]、[魅了]
標準アクション 遠隔・10マス
目標：クリーチャー1体
攻撃：+5 対 意志
ヒット：1d6+4の[精神]ダメージ(クリティカル時10)。また、使用者の次ターン末まで攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

■シャウト of トライアンフ /勝利の叫び バード/攻撃1
[遭遇毎] [秘術]、[装具]、[雷鳴]
標準アクション 近接範囲・噴射3
目標：噴射範囲内の敵すべて
攻撃：+5 対 頑健
ヒット：1d6+4の[雷鳴]ダメージ(クリティカル時10ダメージ)。使用者は目標を3マス押しやる。
効果：使用者は噴射の範囲内の味方すべてを3マス横滑りさせる。

■ステアリング・シャウト /心奪わせる叫び バード/クラス特徴
[一日毎] [秘術]、[装具]、[精神]、[回復]
標準アクション 遠隔10
目標：クリーチャー1体
攻撃：+5 対 意志
ヒット：1d6+5[精神]ダメージ(クリティカル時11+1d6ダメージ)。
効果：その遭遇の終了まで、味方の一人が目標にヒットを与えるたびに、その味方は3点のヒットポイントを回復する。

■ナック for サクセス /成功の秘訣 ハーフエルフ/種族特徴
[遭遇毎]
マイナー・アクション 近接範囲・爆発5
目標：使用者または爆発の範囲内の味方1体。
効果：以下のうち1つを選択すること。
目標は1回のセービング・スローを行なう。
目標は1回のフリー・アクションとして2マスまでのシフトを行なう。
目標は、目標が目標の次のターンの終了時までに行なう次の1回の攻撃ロールに、+2のパワー・ボーナスを得る。
目標は、目標が目標の次のターンの終了時までに行なう次の1回の技能判定に、+4のパワー・ボーナスを得る。

■ワーズ of フレンズシップ /友愛の言葉 バード/クラス特徴
[遭遇毎] [秘術]
マイナー・アクション 使用者
効果：使用者は自分のターン終了時までに行う次の1回の交渉判定に+5パワー・ボーナスを得る。

■マジェスティック・ワード /靈感の言葉 バード/クラス特徴
[遭遇毎](特殊) [秘術]、[回復]
マイナー・アクション 近接範囲・爆発5
目標：使用者又は爆発の範囲内の味方一人
効果：目標は1回分の回復力を消費し、加えて4点を追加で回復できる。さらにを1マス横滑りさせる。
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1回しか使用できない。

儀式(詳細は PHB 参照)

トラヴェラーズ・チャント(1Lv, 構成要素費10gpと焦点具5gp, 執行10分)
8人までの味方は通常よりも早く移動できる。
コンプリヘンド・ランゲージ(1Lv, 構成要素費10gp, 執行10分) : 執行者が24時間以内に聞いた言語を理解できる(or それ以上)ようになる。

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、その合間に回復を行なえるようになっています。

■キャラクターの特色と運用
このキャラクターは剣を片手に戦歌によって、仲間を援護するハーフエルフの歌い手です。
このキャラクターが持つ回復パワーの効果は強力で仲間の HP を大幅に回復させることができることに加え、仲間に移動を行わせるといったおまけ効果があります。
加えて、「勇の徳」の効果は味方に一時 HP を与えて打たれ強さを底上げします。この効果に関しては仲間にあらかじめ伝え、忘れずに発揮させましょう。
君のパワーは近距離で機能するものが多い上に、回復パワーや「勇の徳」の到達距離は短く、最前線に近い位置にいる必要があります。
一日毎パワーは遭遇終了まで効果継続するものです。必要だと判断したら、早い段階で使ってしまった方が良いでしょう。
身につけた技能は、様々な局面で役に立ちます。特にダンジョンに向かう前の聞き込みでは、事情通が、NPC との駆け引きには《交渉》が、あんな様々な技能の手が足りないときに、専門家に次いで高い値で技能判定を行えるでしょう。