

PC名:	“笑う断頭台の”サヒール	(ノームの勇気バード)	クラス: バード(勇の徳)	Lv: 1
			種族: ノーム	性別: 男 年齢: 121才

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		
28	14	7		9	10							4マス	6マス		
ダメージ:												基本	防具	アイテム	その他
												5	-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	その他
+1	1	0			16	AC	10	0				6	0		
								重装							

能力値					能力値										
	能力値	能力修正値	能力判定値				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	10	+0	+0		13	頑健	10	3							
耐久力	16	+3	+3												

敏捷力	12	+1	+1		12	反応	10	1		1		0	0		
知力	12	+1	+1												

判断力	10	+0	+0		15	意志	10	4		1		0			
魅力	18	+4	+4												

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

技能							近接基礎攻撃				
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他	武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
威圧	+5	【魅】	4	なし		1	ウォーアックス	1マス	+3	1d12	両用
運動	+1	【筋】	0	0		1					
隠密	+8	【敏】	1	5	0	2					
軽業	+2	【敏】	1		0	1					
看破	+1	【判】	0	なし		1					
交渉	+10	【魅】	4	5	なし	1					
持久力	+4	【耐】	3		0	1					
事情通	+5	【魅】	4		なし	1					
自然	+1	【判】	0		なし	1					
宗教	+2	【知】	1		なし	1					
知覚	+6	【判】	0	5	なし	1					
地下探検	+0	【判】	0		なし						
治療	+7	【判】	0	5	なし	2					
盗賊	+2	【敏】	1		0	1					
はったり	+4	【魅】	4		なし						
魔法学	+8	【知】	1	5	なし	2					
歴史	+2	【知】	1		なし	1					
知覚				受動<知覚>: 16		受動<看破>: 11					

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	
ガイディング・ストライク	クラス1	標準	無限	
ヴィシヤス・モッカーリー	クラス1	標準	無限	
ブランダー	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■	
フェイド・アウェイ	種族	即・対応	遭遇□	
ワーズofフレンドシップ	クラス	マイナー	遭遇□	
マジスティック・ワード	クラス	マイナー	遭遇□	
アイアン・リサーチヤンス	治療2	マイナー	遭遇□	

特技	
《武器装具練達:アックス&ワンド》、《武器習熟:ウォーアックス》	

種族的特徴		
サイズ: 小型	移動速度: 5マス	視覚: 夜目
言語: 共通語、エルフ語	技能ボーナス: 隠密と魔法学	
フェイ起源: 起源に関わる効果に関してフェイであるものと見なされる。 音のいたずら: 遭遇毎に1回「ゴースト・サウンド」をマイナーで使用 とっさの隠れ身: イニシアチブ時に遮蔽か視認困難を得てるなら隠密できる。 いたずら者の眼力: [幻]に対するセーブに+5。		

基本クラスの特徴		装備品	
役割: 指揮役	パワー源: 秘術	防具ボーナス: 反応+1、意志+1	武器: ウォーアックス
防具習熟: クロス、レザー、ハイド、チェーン、ライト・シールド			防具: チェインメイル
武器習熟: 単純近接、単純&軍用遠隔、シメター、ショート・ソード、ロングソード			腕
武器装具: ワンド、魔法の楽器など			脚
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			手
技能の才: 修得済でない全ての技能判定に+1			頭
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			首
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			指輪
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	予備装具、他	腰
マジスティック・ワード、ワーズofフレンドシップ: 同名パワーを得る。	20	その他	ワンド
	15	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	その他
	97	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋	
	18	所持金: 18 gp,	

背景ルール	
秘術密偵(AP): <隠密>習得	97
特殊条件: テーマの代わりに特技一つと2Lv汎用パワーを習得	18

## 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。更に1日に1回、9Lv以下のバード儀式を構成要素の消費なしに執行できる。  
**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(ウォーアックス)

[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：+3 対AC

ヒット：1d12ダメージ(クリティカル時12)

### 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：+7 対AC

ヒット：1d12+4ダメージ(クリティカル時16)。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。

### ヴィシヤス・モッカリイ /悪意ある囁り

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。

### ■ブランダー /つまぎ

バード/攻撃1

[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[魅了]

標準アクション 遠隔5

目標：クリーチャー1体

攻撃：+5 対意思

ヒット：1d6+4のダメージ(クリティカル時10ダメージ)、使用者は目標を2マス横滑り。この横滑りの間、使用者かその味方の一人はフリー・アクションとして+2のボーナスを得て近接基礎攻撃をできる。

### ■ステアリング・シャウト /心奮わせる叫び

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。

### ■フェイド・アウェイ /幻のごとく消える

ノーム/種族特徴

[遭遇毎]◆[幻]

即応・対応 使用者

トリガー：使用者がダメージを受ける。

効果：使用者は攻撃を行うか使用者の次ターン末まで不可視になる。

### ■ワーズ of フレンドシップ /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。

## ■マジスティック・ワード /灵感の言葉

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1d6+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。

## ■アイアン・リサージャンス /鋼の回復力

治療/汎用2

[遭遇毎]◆[回復]

マイナー・アクション 近接・1マス

目標：使用者または味方ひとり；目標は重症でなければならず、回復力が2回以上残っていなければいけない。

効果：目標は回復力を1回分失った後、回復力を1回分または2回分消費できる。加えて目標は回復力値の1/2の一時hpを得る。

## アイテム

### 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

君は処刑斧をかついで放浪するノームの歌手です。ノームに害なすものを囁りの歌で追い詰め、その首を落とします。

君が持つ回復パワー仲間のHPを大幅に回復させることができることに加え、横滑りさ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。

自分の手番以外でも、適切な行動を行える様にゲームの状況に注意している必要があります。

君の攻撃パワーや回復パワーや「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。防御力は低いので「フェイド・アウェイ」能力の不可視化を有効に活用しましょう。

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。特にダンジョンでの調査には〈知覚〉や〈魔法学〉が、NPCとの駆け引きには〈交渉〉が、あと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。

