PC名：

(エラドリンの戦術ウォーロード)

クラス：ウォーロード　Lv：4
種族：エラドリン　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数 1	2	3	4	5	6	7	8
40	20	10	~~9~~	~~10~~	~~11~~	~~12~~	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

ダメージ：

移動速度

通常 6 マス		疾走 8 マス	
基本	防具	アイテム	その他
6			

イニシアチブ

合計	[敏]	Lv補正	特技	その他
+3	+1	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	18	+4	+6
耐久力	13	+1	+3
敏捷力	12	+1	+3
知力	18	+4	+6
判断力	8	-1	+1
魅力	10	+0	+2

防御値

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他
20	AC	12	4				3		1	

		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
18	頑健	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
17	反応	12	+4				1	0		

		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
15	意志	12	+0	1	1		1			

アクションポイント	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	+7	[魅]	+2	5	なし		
運動	+9	[筋]	+6	5	-2		
隠密	+1	[敏]	+3		-2		
軽業	+8	[敏]	+3	5	-2		2
看破	+1	[判]	+1		なし		
交渉	+2	[魅]	+2		なし		
持久力	+1	[耐]	+3		-2		
事情通	+2	[魅]	+2		なし		
自然	+1	[判]	+1		なし		
宗教	+6	[知]	+6		なし		
知覚	+1	[判]	+1		なし		
地下探検	+1	[判]	+1		なし		
治療	+6	[判]	+1	5	なし		
盗賊	+1	[敏]	+3		-2		
はったり	+2	[魅]	+2		なし		
魔法学	+8	[知]	+6		なし	2	
歴史	+13	[知]	+6	5	なし	2	

知覚　受動〈知覚〉：+11　受動〈看破〉：+11

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
グレートスピア	2	+11	1d10+7	
トライデント+1	1	+10	1d6+7	

遠隔基礎攻撃

武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
トライデント+1	8/11	+10	1d6+7	

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ウルフパック・タクティクス	クラス	標準	無限
コマンダーズ・ストライク	クラス	標準	無限
フェイ・ステップ	種族	移動	遭遇□
インスパイアリング・ワード	クラス	マイナー	遭遇□□
ウォーローズ・フェイヴァー	クラス	標準	遭遇□
シェイク・イット・オフ	クラス	マイナー	遭遇□
インスパイアリング・ウォークライ	クラス	標準	遭遇□
リードtheアタック	クラス	標準	一日■

特技リスト

《エラドリンの精兵》	ロングソードとスピア類に習熟、ダメージ+2
《武器練達：スピア類》	スピア類を用いての[武器]パワーの攻撃+1
《強襲戦術》	味方はアクションポイント使用時にダメージ+3

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　技能ボーナス：魔法学&歴史+2
エラドリンの教育、エラドリン流武器習熟、フェイ起源。
エラドリンの意志：意志防御値+1種族、[魅了]セーヴに+5種族。
トランス：睡眠の代わりに4時間のトランスを取る。その間、無防備にならない。
フェイ・ステップ：同名の遭遇毎パワーを得る。

クラス特徴

役割：指揮役　パワー源：武勇　防御値ボーナス：頑健+1、意志+1
防具習熟：クロース、レザー、ハイド、チェイン・シャツ、ライト・シールド

武器習熟　単純近接、単純遠隔、軍用近接武器
武器装具：
クラス技能：威圧、運動、交渉、持久力、治療、歴史から4つ
戦闘指揮官：君自身と味方はイニシアチブに+2パワー・ボーナス(計算済)。
インスパイアリング・ワード：同名パワーを得る。
戦術の威風：君から見える味方一人がアクション・ポイントを消費して得た攻撃ロールに+2、ダメージ・ロールに+4ボーナス。

背景ルール

船乗り：軽業+2

装備品

武器	ヴェンジフル・グレートスピア (Lv5；AV64)
防具	アダーグリース・ハイド・アーマー(3Lv；AV41)
腕	
脚	
手	
頭	
首	ヒーラーズ・ブローチ(Lv4,AV153)
指輪	
腰	
予備武器	トライデント(+1,ディスタンス；AV72)
その他	登はん道具、ヒーリング・ポーションx2

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,

特殊な処理をする特技
《強襲戦術》：戦術の威風で、更にダメージ・ロールも強化する適用済)。

種族特徴
フェイ起源：フェイ起源のクリーチャーとして扱われます。
エラドリンの意志：意志防御値に+1 種族(計算済)。また、[魅了]効果に対するセーヴに+5 の種族ボーナスを得ます。
トランス：睡眠の代わりに 4 時間のトランスを行います。トランス中は通常通りに警戒を行っており、危険に対応できます。

クラス特徴
戦闘指揮官：君および君から 10 マス以内にいて、君を見、声を聞ける全ての味方は、イニシアチブ判定に+2 パワー・ボーナスを得る(計算済)。
戦術の威風：君を見ることができる味方 1 名が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した際、その味方はその追加アクションにおける攻撃ロールに+2、ダメージロールに+4 のボーナスを得る。

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
近接基礎攻撃(グレートスピア[+1、ヴェンジフル])
[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：+11 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(トライデント[+1,ディスタンス])
[無限回]◆[武器]
標準アクション　　遠隔・武器（8/16 マス）
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+10 対 AC
ヒット：1d6+7 ダメージ(クリティカル時 13 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてグレートスピアを使用時。
ウルフパック・タクティクス　/群狼戦術　　ウォーロード/クラス特徴
[無限回]◆[武勇]、[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
特殊：使用者の攻撃前に、使用者か目標に隣接している味方一人に、フリー・アクションとして 1 マスのシフトを行わすことができる。
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d10+7 ダメージ(クリティカル時 17+1d6 ダメージ)。

コマンダーズ・ストライク　/打撃指揮　　ウォーロード/クラス特徴
[無限回]◆[武勇]、[武器]、[火]
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：使用者の間合い内の味方一人が目標に 1 回の近接基礎攻撃を行う。
ヒット：その味方の近接基礎攻撃のダメージに+4 を与える。

■フェイ・ステップ　/フェイの一跳び　　エラドリン/種族特徴
[遭遇毎]◆[瞬間移動]
移動アクション　　使用者
効果：5 マスまでの瞬間移動を行う。

■■インスパイアリング・ワード　/鼓舞の言葉　ウォーロード/クラス特徴
[遭遇毎](特殊)◆[武勇]、[回復]
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、それにより通常よりも 1d6+1 ポイント多くヒット・ポイントを回復できる。

■ウォーローズ・フェイヴァー　/WR の支援　ウォーロード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[武勇]、[武器]、[火]
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：+11 対 AC
ヒット：2d10+7 ダメージ(クリティカル時 27+1d6 ダメージ)。使用者の次ターン末まで、使用者から 5 マス以内の味方一人は目標に対する攻撃ロールの全てに+5 パワー・ボーナス。

■インスパイアリング・ウォークライ　/鼓舞する鬨の声　WR/クラス特徴
[遭遇毎]◆[武勇]、[武器]、[火]
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：+11 対 AC
ヒット：2d10+7 ダメージ(クリティカル時 27+1d6 ダメージ)。
効果：使用者の声が聞こえて、使用者から 5 マス以内にいる味方 1 人は 1 回のセーヴィング・スローを行う。

■シェイク・イット・オフ/苦難を振り払う　ウォーロード/クラス特徴
[遭遇毎]◆[武勇]
マイナー・アクション　　遠隔・10 マス
目標：使用者または味方 1 人
効果：1 回のセーヴィング・スローを行う。

■リード the アタック　/攻撃命令　　ウォーロード/クラス特徴
[一日毎]◆[武勇]、[武器]、[火]
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：+11 対 AC
ヒット：3d10+7 ダメージ(クリティカル時 37+1d6 ダメージ)。使用者の次ターン末まで、使用者および使用者から 5 マス以内の全ての味方は目標に対する攻撃ロールに+5 パワー・ボーナス。
ミス：使用者および 5 マス以内の味方は目標への攻撃に+1 パワー。

アイテム
■グレートスピア [+1、ヴェンジフル]　(Lv5 武器)
アイテム・スロット：武器(グレートスピア)
強化：+1
クリティカル：+1d6 ダメージ。
パワー([遭遇回])：フリー・アクション。使用者から 10 マス以内の“重傷”の味方に対して攻撃がヒットした際にこのパワーを使用できる。使用者の次ターン末まで、その攻撃を行ったものに対する攻撃ロールに+2 パワー・ボーナスを得、ダメージを+1d10 する。

トライデント[+1, ディスタンス]　(AV72)　(Lv1 武器)
アイテム・スロット：武器（トライデント）
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1
クリティカル：なし。
特性：通常射程+5、長距離射程+5。

■ハイド・アーマー[+1,アダーグリース]　(Lv3 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)；　強化：AC+1
パワー([一日毎]◆[毒])：即応・対応。フリー・アクション。このパワーは敵が使用者に攻撃を行ってミスしたときに使用できる。攻撃者は継続的[毒]ダメージ 5 を被る(セーヴ･終了)。使用者は 1 マスシフトできる。

■ヒーラーズ・ブローチ　(Lv2 外套)
アイテム・スロット：首；　強化：頑健、反応、および意志+1
特性：使用者が自分自身あるいは味方にヒットポイントを回復させるパワーを使用する時、回復するヒットポイントの値にブローチの強化ボーナスを足す(適用済)。

■ポーション of ヒーリング　(Lv5 ポーション)
アイテム・スロット：ポーション
パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を 1 回分消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は 11 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

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、その合間に使用できるようになっています。

■キャラクターの特色と運用
あなたは大きな銛を振るって戦場を跳び回る妖精の戦士です。船上や段差を渡り歩きながら、味方に指示を飛ばす前線指揮官であり、妖精界から伝わる変幻自在の戦術の使い手です。
　あなたの持つ回復パワーのヒット・ポイント回復値は大きくないものの、代わりに君が戦場にいるだけで味方の攻撃力が上がります。「戦闘指揮官」と「戦術の威風」の効果はゲーム開始前に味方に伝えて、味方に有効に活用して貰うと共に、アクション・ポイントを利用するたびにその効果をアピールしておきましょう。これらの効果と、味方の攻撃ロールにボーナスを与える君のパワーを併用し、パーティの照準を次に倒すべき敵に集中させて、殺られる前に殺ることが被害を抑えることに繋がります。
　それでも重傷の仲間が出たら、治療すると共に武器のヴェンジフル能力の出番となります。
　あなたは間合いの長い武器の使用と、「フェイ・ステップ」の能力によって広い攻撃範囲を持っているものの、防衛能力は高くありません。最前線に出るべき時と、少し下がるときのメリハリをつけて戦いましょう。
　敵を攻撃する以外に、各種の技能も重要です。〈運動〉は不利な地形を越えるのに役立ち、〈治療〉は状態異常効果への対策となります。戦闘を強制終了させ、その後の尋問には〈威圧〉が有効です。また、ダンジョンに向かう前に〈歴史〉で状況を分析することによって、シナリオそのものを有利に進めることができます。