PC名：

(ジョラスコ氏族ハーフリングのバード)

クラス：バード　Lv：4

種族：ハーフリング　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
43	21	10		9	10	~~11~~	~~12~~	~~13~~	~~14~~	~~15~~	~~16~~

ダメージ：

移動速度

通常	疾走
6 マス	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
+4	2	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	8	-1	+1
耐久力	16	+3	+5
敏捷力	14	+2	+4
知力	14	+2	+4
判断力	10	+0	+2
魅力	18	+4	+6

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
19	AC	12	2				3	1	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
16	頑健	12	3				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	2		1		1	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	意志	12	4		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〕	+6		なし		1
運動	+1	〔筋〕	+1		-1		1
隠密	+4	〔敏〕	+4		-1		1
軽業	+6	〔敏〕	+4		-1	2	1
看破	+3	〔判〕	+2		なし		1
交渉	+11	〔魅〕	+6	5	なし		
持久力	+5	〔耐〕	+5		-1		1
事情通	+11	〔魅〕	+6	5	なし		
自然	+3	〔判〕	+2		なし		1
宗教	+9	〔知〕	+4	5	なし		
知覚	+3	〔判〕	+2		なし		1
地下探検	+3	〔判〕	+2		なし		1
治療	+5	〔判〕	+2		なし		3
盗賊	+6	〔敏〕	+4		-1	2	1
はったり	+7	〔魅〕	+6		なし		1
魔法学	+9	〔知〕	+4	5	なし		
歴史	+9	〔知〕	+4	5	なし		

知覚　受動〈知覚〉：13　受動〈看破〉：13

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ショートソード+1	1マス	+10	1d6+5	

装具使用時の攻撃ボーナス

装具	射程	命中修正	ダメージ	その他
ソングブレード		+8		

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
ヴィシャス・モッカリィ	クラス	標準	無限
ミスディレクテッド・マーク	クラス	標準	無限
セカンド・チャンス	種族	割込	遭遇□
シャウト・オヴ・トライアンフ	クラス	標準	遭遇□
マジェスティック・ワード	クラス	マイナー	遭遇□□
ワーズ・オブ・フレンドシップ	クラス	マイナー	遭遇□
ディソナント・ストレイン	クラス	標準	遭遇□
ステアリング・シャウト	クラス	標準	一日□
ソング・オヴ・カレッジ	クラス	マイナー	一日□

特技リスト

《治癒のマーク》　回復パワーか底力を使わせたときセービングスロー

《装具練達：軽刀剣類》　ショートソード使用時の装具パワーの攻撃ロール+1（反映済）

《近接戦訓練：魅力》　近接基礎攻撃を筋力ではなく魅力で行う（反映済）

《儀式習得者》　儀式を習得、執行できる

種族的特徴

サイズ：小型　移動速度：6マス　視覚：通常

言語：共通語、他一つ(ゴブリン語)　技能ボーナス：軽業と盗賊

剛胆：恐怖に対するセーヴに+5種族。

機敏な対応：機会攻撃に対するACに+2種族。

セカンドチャンス：同名のパワーを取得。

習得儀式

トラヴェラーズ・チャント（PHB2）、コンプリヘンド・ランゲッジ

クラス特徴

役割：指揮役　パワー源：秘術　防御値ボーナス：反応+1、意思+1

防具習熟：クロース、レザー、ハイド、チェインメイル；ライトシールド

武器習熟：単純近接、シミター、ショート・ソード、ロングソード、単純遠隔、軍用遠隔

武器装具：ワンド、楽器、ソングブレード

クラス技能：隠密と盗賊、+威圧、運動、軽業、看破、事情通、知覚、地下探検、はったりから4つ

技能の才：未修得の技能に+1、儀式習得：バード用1つ+1

休息の歌：小休憩時回復力1回分につき4点追加で回復

知の徳：1ラウンドに1回7マス以内の味方1体に対する攻撃がミスになった時フリーアクションでその味方を1マス横滑りさせる

装備品

武器：	ハーシュ・ソングブレード・ショートソード+1(3Lv,PHB2)
防具：	ダークリーフ・ハイド+1(4Lv)
腕	ブレイサーズ・オブ・レスパイト(2Lv,宝物庫)
脚	
手	ライトシールド
頭	
首	ケープ・オヴ・ザ・マウンティバンク+1(5Lv宝物庫)
指輪	
腰	
装具	上記のソングブレード
その他	楽器、盗賊道具、ポーションofヒーリング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,

背景ルール

ジョラスコ氏族の衛生兵：〈治療〉+2

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は、その小休憩において回復力を 1 回分消費する毎に 4 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、4Lv 以下のバード儀式を構成要素をせずに執行できる。
智の徳：1R に 1 回、君から 7 マス以内の味方への敵の攻撃がミスした際、君は1回のフリー・アクションとして、その味方を 1 マス横滑りできる。

特殊な処理をする特技：

《治癒のマーク》：味方一人に[回復]パワーを使うか、〈治療〉を用いて底力を使わせたなら、その味方は 1 回のセーヴィング・スローも行える。

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(ショートソード[+1, ハーシュ・ソング])

[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：+10 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ（クリティカル時 11+1d8 ダメージ）

ヴィシャス・モッカリィ　/悪意ある囁り　　バード/クラス特徴

[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：+8 対 意志
ヒット：1d6+5 の[精神]ダメージ（クリティカル時 11+1d8 ダメージ）。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。

ミスディレクテッド・マーク　/誤導マーク　　バード/クラス特徴

[無限回]◆[秘術]、[装具]
標準アクション　　遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 反応
ヒット：1d8+5 ダメージ（クリティカル時 13+1d8 ダメージ）。さらに目標は使用者からの次ターン末まで、使用者から 5 マス以内にいる味方の一人によって、マークされる。

■セカンド・チャンス　/二度目の正直　　ハーフリング/種族特徴

[遭遇毎]
即応・割込　　使用者
トリガー：使用者に対する 1 回の攻撃がヒットする。
効果：敵にその攻撃ロールを才ロールさせる。再ロールの方の出目が低かったとしても、敵は再ロールの結果を用いなければならない。

■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　/霊感の言葉　　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。さらに目標を 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。

■シャウト of トライアンフ　/勝利の叫び　　バード/クラス特徴

[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：+8 対 頑健
ヒット：1d6+5 の[雷鳴]ダメージ（クリティカル時 11+1d8 ダメージ）。使用者は目標を 1 マス押しやる。

■ディソナンスト・ストレイン　/不協和音の旋律　　バード/クラス特徴

[遭遇毎◆[秘術]、[装具]、[精神]
標準アクション　　遠隔 5
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 意志
ヒット：2d6+5[精神]ダメージ（クリティカル時 17+1d8 ダメージ）。目標は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。加えて、使用者から 5 マス以内にいる味方一人はセーヴィング・スローを一回行える。

■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：+8 対 意志
ヒット：2d6+5[精神]ダメージ（クリティカル時 17+1d8 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 4 点のヒットポイントを回復する。

■ソング of カレッジ　/勇気の歌　　バード/クラス特徴

[一日毎]◆[秘術]
マイナー・アクション　　近接範囲・爆発 5
効果：使用者の次ターン末まで持続する、区域を作り出す。仕様者が移動すると、この区域も使用者を中心として移動する。この区域内にいる間、味方は全員、攻撃ロールに+1 のパワー・ボーナスを得る。
維持・マイナー：区域が持続する。

アイテム

■ショートソード[+1、ハーシュ・ソングブレード]　　(Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(ショートソード)、装具(ソングブレード)
強化：攻撃ロールとダメージ・ロール+1
クリティカル：+1d8 ダメージ。
特性：バードはこの武器をバードのパワーのための装具として使用できる。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。トリガー：使用者がこの武器を用いてバードの[雷鳴]パワーを 1 体の敵にヒットさせた。効果：トリガーとなった攻撃から 2 マス以内にいる全ての敵は、使用者の次ターン末まで幻惑状態になる。

■レザー・アーマー[+1,ダークリーフ]　　(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+1
特性：遭遇の度、使用者に対して最初に行われる攻撃に対する AC+2。

■ケープ of the マウンティバンク　　(Lv5 外套)

アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
パワー([一日毎])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットした場合にこのパワーを使用できる。使用者は 5 マス瞬間移動し、次の自分のターン終了時まで攻撃者に対して戦術的優位を得る。

■ブレイサーズ of レスパイト　　(Lv2 腕甲)

アイテム・スロット：腕部
パワー([一日毎]◆[回復])：フリー・アクション。使用者に隣接する味方のヒット・ポイント回復時にこのパワーを使用できる。使用者または使用者に隣接する別の味方一体が 1d8 のヒットポイントを回復する。

■■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 10 ポイントのヒット・ポイントを回復する。

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歌によって、仲間を援護する小人の吟遊詩人です。
　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、仲間の移動やセーヴィング・スローを行わせるといったおまけ効果があります。加えて、「智の徳」の効果は敵の行動に反応して手番を消費せずに味方を有利な位置に移動できます。
　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。
　君のパワーは遠隔攻撃が中心とはいえ、回復パワーや「智の徳」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ばかりです。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。