PC名：

(ヒューマンの鋳掛け屋アーティフィサー)

クラス：アーティフィサー　Lv：4

種族：ヒューマン　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
41	20	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
+3	1	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	10	+0	+2
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	12	+1	+3
知力	18	+4	+6
判断力	16	+3	+5
魅力	8	-1	+1

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	4				2		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
17	頑健	12	2	1	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
18	反応	12	4	1			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
18	意志	12	3	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	+1	〔魅〕	+1		なし		
運動	+2	〔筋〕	+2		0		
隠密	+3	〔敏〕	+3		0		
軽業	+3	〔敏〕	+3		0		
看破	+5	〔判〕	+5		なし		
交渉	+1	〔魅〕	+1		なし		
持久力	+4	〔耐〕	+4		0		
事情通	+1	〔魅〕	+1		なし		
自然	+5	〔判〕	+5		なし		
宗教	+6	〔知〕	+6		なし		
知覚	+10	〔判〕	+5	5	なし		
地下探検	+10	〔判〕	+5	5	なし		
治療	+10	〔判〕	+5	5	なし		
盗賊	+10	〔敏〕	+3	5	0		2
はったり	+1	〔魅〕	+1		なし		
魔法学	+11	〔知〕	+6	5	なし		
歴史	+11	〔知〕	+6	5	なし		

知覚　受動〈知覚〉：20　受動〈看破〉：15

近接基礎攻撃

武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ+1	1マス	+6	1d8+2[電撃]	

装具パワー攻撃ボーナス

装具	射程	命中修正	ダメージ	その他
スタッフ+1		+8		

武器パワー攻撃ボーナス

スタッフ+1	+10	1d8+5

パワーリスト

名称	習得	アクション	回数
サンダリング・アーマー	クラス	標準	無限
スタティック・ショック	クラス	標準	無限
マジック・ウェポン	クラス	標準	無限
ヒーリング・インフュージョン：キュアラティヴ・アドミクスチャー	クラス	マイナー	遭遇□□
ヒーリング・インフュージョン：レジスティヴ・フォーミュラ	クラス	マイナー	遭遇□□
スパイク・ワイヤー	クラス	標準	遭遇□
オルタード・ラック	クラス	標準	遭遇□
スィフト・メンダー	クラス	マイナー	遭遇□
オウビーディエント・サーヴァント	クラス	標準	一日■

特技リスト

《脅威の治癒力》	回復パワーに+2のボーナス（反映済）
《武器練達：スタッフ類》	スタッフ使用時の武器パワーの攻撃ロール+1（反映済）
《装具練達：スタッフ》	スタッフ使用時の装具パワーの攻撃ロール+1（反映済）
《武器熟練：スタッフ類》	スタッフを使用してのダメージ+1(反映済)
《儀式修得者》	儀式を執行できる。

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　技能ボーナス：なし

ボーナス無限回パワー、ボーナス特技、ボーナス技能。

防御値ボーナス：頑健、反応、意志の各防御値+1。

クラス特徴

役割：指揮役　パワー源：秘術　防御値ボーナス：頑健+1、意志+1

防具習熟：クロース、レザー

武器習熟：単純近接、単純遠隔

武器装具：ロッド、スタッフ、ワンド

クラス技能：魔法学。加えて交渉、知覚、治療、地下探検、盗賊、魔法学、歴史、から4つ選択

秘術強化：1日の初め&マイルストーン毎にアイテムを強化できる（下記参照）

エネルギー付与:アイテムの1日毎パワー再チャージ、

エネルギー増強:フリーアクションで攻撃ロール+2

秘術による回復：アイテムの1日毎パワーを使用した味方は6点の一時HPを得る

ヒーリング・インフュージョン：同名のパワーの習得。

《儀式修得者》ボーナス特技。魔法でない投擲武器も手元に戻る

背景ルール

カニス氏族の鋳掛け屋：盗賊+2

装備品

武器：	ライトニング・スタッフ+1(5Lv)
防具：	ブリーチング・レザー+1(3Lv, 宝物庫)
腕	ブレイサーズ・オブ・レスパイト(2Lv, 宝物庫)
脚	
手	
頭	
首	クローク・オブ・ディストーション+1(4Lv, 宝物庫)
指輪	
腰	
装具	上記、スタッフと共通。
その他	盗賊道具、ポーション・オブ・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,

クラス特徴

儀式修得者：《儀式修得者》を習得し、儀式を幾つか習得している。
ヒーリング・インフュージョン（HI）：大休憩の終了時に“癒しの封呪”を 2 つ作れる。この封呪を消費して同名のパワーを使用できる。“封呪”は小休憩の間に君または味方一人の回復力を 1 回使って補充できる。
秘術強化：魔法のアイテムを 1 個強化する能力を一日に一回使える。マイルストーンに達する毎に使用回数が 1 回追加される。この能力の使用には小休憩を取る必要がある。ある物体を強化できるのは 1 日に 1 回だけ。
-エネルギー付与：魔法のアイテムの一日毎パワーを再チャージする。
-エネルギー増強：1 つの武器または装具に予備エネルギーを吹き込む。予備エネルギーは使用するか、大休憩を取るまで持続する。そのモノの使用者は 1 回の攻撃ロールを行った後に、1 回のフリーアクションでエネルギーを消費し、その攻撃ロールに+2 のボーナスを得る。
秘術による回復：戦闘中、味方が魔法のアイテムの一日毎パワーを用いるたびにその味方は 6 点の一時ヒットポイントを得る。

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(スタッフ[+1，ライトニング])

[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：+6 対 AC
ヒット：1d6+2 ダメージ（クリティカル時 8+1d6[電撃]ダメージ）

サンダリング・アーマー　/雷鳴の鎧　Arf/クラス特徴

[無限回]◆[秘術]、[装具]、[雷鳴]
標準アクション　　近接範囲・10 マス
1 次目標：使用者又は爆発の範囲内にいるクリーチャー1 体
効果：使用者の次ターン末まで、1 次目標は AC に+1 のパワー・ボーナスを得る。使用者は以下の攻撃を 1 回だけ行う。
2 次目標：爆発の範囲内の、1 次目標に隣接しているクリーチャー。
攻撃：+8 対 頑健
ヒット：1d8+6 の[雷鳴/電撃]ダメージ（クリティカル時 14+1d6[電撃]ダメージ）。目標を 1 次目標から遠ざけるように 1 マス押しやる。

スタティック・ショック　/静電気のお見舞い　Arf/クラス特徴

[無限回]◆[秘術]、[装具]、[電撃]
標準アクション　　近接・5 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 反応
ヒット：1d8+6 ダメージ（クリティカル時 14+1d6[電撃]ダメージ）。目標が使用者の次ターン末より以前に行う攻撃では、ダメージロールに-2。

マジック・ウェポン　/魔法の武器　Arf/クラス特徴

[無限回]◆[秘術]、[武器]
標準アクション　　近接または遠隔・武器(スタッフ)1 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+10 対 AC
ヒット:1d6+6[-/電撃]ダメージ(クリティカル時 12+1d6[電撃]ダメージ)。使用者に隣接している味方一人は、使用者の次ターン末まで攻撃ロールに+1 のボーナスと共に、ダメージロールに+3 のパワー・ボーナス。

■■HI：キュアラクティヴ・アドミクスチャー/CI：治療薬　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：目標は自分の[回復力値+5]を回復し、使用者はヒーリング・インフュージョンのクラス特徴によって得た「封呪」を消費する。
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。

■■HI：レジスティヴ・フォーミュラ/CI：抵抗の調合式　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：目標は遭遇終了まで AC に+1 パワーボーナスを得、使用者は「封呪」を消費する。目標は 1 回のフリーアクションで、上記のボーナスを終了させ、[自分の回復力値+2]の一時 HP を得ることができる。
特殊：キュアラクティヴ・アドミクスチャーと同様。

■スパイク・ワイヤー　/茨の緊縛　Arf/クラス特徴

[遭遇毎◆[秘術]、[装具]、[力場]
標準アクション　　遠隔 10
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 頑健
ヒット：1d8+6 の[力場/電撃]ダメージ(クリティカル時 14+1d6[電撃])。使用者の次ターン末まで、どんな攻撃も追加ダメージを 3 点与える。

■オルタード・ラック　/ツキ転移　Arf/クラス特徴

[遭遇毎◆[秘術]、[装具]
標準アクション　　遠隔範囲・爆発 2・10 マス以内
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+8 対 意志
ヒット：1d6+5[-/電撃]ダメージ(クリティカル時 14+1d6[電撃])。使用者の次ターン末まで、目標はセービングスローに-2 のペナルティを得る。
効果：使用者の次ターン末まで爆発範囲の味方 1 人は 7 点の一時 HP を得て 1 回の攻撃ロール、技能や能力値判定、セービングスローのいずれかに+2 のボーナスを得る。ボーナスは判定結果の確定後に適用できる。

■スィフト・メンダー　/小さな衛生兵　Arf/クラス特徴

[遭遇毎]◆[秘術]
マイナー・アクション　　遠隔・5 マス
目標：使用者または味方一人。
効果：目標は一回のセーヴィング・スローを行う。

■オウビーディエント・サーヴァント　/従順な下僕　Arf/クラス特徴

[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[召喚]
マイナー・アクション　　遠隔 10
効果：使用者は射程内の何ものにも占められていないマス目に、サイズ分類が「中型」であるオウビーディエント・サーヴァントを一つ造り出す。その特徴は以下のとおり。
・味方クリーチャー：召喚されたサーヴァントは味方として扱われる。
・防御値：防御値は使用者と同じ(AC19，頑健 17，反応 18，意思 18)。ただし、使用者に影響している一時的な効果は無視する。
・ヒット・ポイント：20
サーヴァントが破壊されたとき、使用者の回復回数が一つ減る。既に回復回数が残っていないなら、使用者は 10 点のダメージを受ける。
・回復力なし：サーヴァントは回復力を持たない。しかし、何らかのパワーで回復力を消費されることを許されるのなら、代わりに使用者の回復力を消費して、サーヴァントのヒットポイントを回復できる。
・移動速度：6
・サーヴァントへの命令：サーヴァントは自分自身のアクションを持たない。使用者がマイナーアクションを消費することで、以下の行動のうち一つをとることができる。
「這う」、「脱出する」、「飛ぶ」、「扉や容器の蓋の開閉」、「拾う」、「捨てる」、「走る」、「立ち上がる」、「シフトする」、「無理やり入り込む」。
・**標準アクション**：近接・1 または遠隔 5：目標はクリーチャー1 体；+10 対 AC；1d10+6[-/電撃]ダメージ。
・**機会攻撃**：近接・1：目標はクリーチャー1 対；+10 対 AC；1d10+6[-/電撃]ダメージ。目標は使用者の自ターン末までマークされた状態となる。

アイテム

■スタッフ[+1、ライトニング]　(Lv5 武器/装具)

アイテム・スロット：武器/装具(スタッフ)
強化：+1
クリティカル：+1d6[電撃]ダメージ。
パワー([無限回])：フリー・アクション。この武器によって与えられるダメージは全て[電撃]ダメージとなる(そのパワーに[電撃]キーワードもつく)。ダメージを元に戻すのは別のフリー・アクションである。
パワー([一日毎])：フリー・アクション。このパワーは使用者がこの武器による攻撃をヒットさせたときに使用できる。目標と目標から 2 マス以内にいる全ての敵は 1d6[電撃]ダメージを受ける。

■レザー・アーマー[+1,ブリーチ]　(Lv3 鎧)

アイテム・スロット：鎧(レザー・アーマー)
強化：AC+1
パワー([一日毎]◆[瞬間移動])：移動アクション。使用者が壁に隣接するマスにいるときにこのパワーを使用すると、反対側に瞬間移動できる。この瞬間移動に視線が通っている必要はないが、移動距離は 3 マスまで(従って、壁の厚さが 2 マス以内の時に使用できる)。既に占められているマスに向けて移動しようとした場合、効果は一切発動しない。K の時移動アクションは消費しないが、アイテムの一日毎パワーは消費する。

■クローク of ディストーション　(Lv5 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：6 マス以上離れた位置からの遠隔攻撃に対するすべての防御値に、+1 アイテム・ボーナスを得る。

■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)

メイク・ホウル(1Lv,構成要素費は特殊,執行 10 分) :1 辺 10ft 以内の物体 1 つを完全に修復する。構成費用コストは物体の価格の 20%。

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大きなスパナを手に、仲間の装備を魔法で強化して援護する人間の錬金術師です。

　このキャラクターが持つ回復パワーは、回復させる相手とは別の仲間の回復力を消費することが特徴です。これによって、仲間の回復回数の消耗を均等化することができ、パーティの能力が高まります。

　「秘術強化」や「レジスティブ・フォーミュラ」など遭遇に先立って味方を強化する能力や、「秘術による回復」などの仲間の行動に反応して自動的に発生する効果も多く、冒険の開始前に自分の能力を仲間に理解しておいて貰う必要があります。

　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。前線との距離が空いてしまいがちならば、予め“封呪”は「レジスティブ・フォーミュラ」を使っておくのも良いでしょう。

　身につけたパワーはそれぞれ異なる状況で役に立ち、狙う防御値も多岐に渡ります。状況に応じて使い分けることが重要となります。

　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調査や非戦闘時には〈歴史〉や〈魔法学〉、〈盗賊〉が、戦闘になってからでは〈知覚〉や〈治療〉、〈地下探検〉が役に立つでしょう。