

名前： _____ 年齢： ____ 性別： ____ 属性： ____ レベル： 12
種族： エラドリン クラス： ウォーロード 伝説の道： シーリア・ナイト
■ 背景 軍人 (PHB2 p179) / 〈運動〉 +2 (反映済み)

イニシアチブ： +7 移動速度： 6
【AC】 29 【頑健】 26 【反応】 26 【意志】 22
HP： 81 重傷： 40 回復力： 21 回復力使用回数： 10
抵抗： [魅了] の効果に対するセーブに+5

◆ クラス／種族／伝説の道／その他の特徴 (特記すべきもののみ)

- 遊撃の威風：君を見ることのできる味方が攻撃のためにアクション・ポイントを使ったなら、味方はその攻撃のすべての攻撃ロールに+1。また攻撃の前か後にフリー・アクションとして5マスシフトできる。
- 祝福されたフェイ：(セーブ・終了)の[魅了]効果を受けているなら、自ターン開始時ごとに各効果に対しそれぞれ1回のセーヴィング・スローを行なえる。これに失敗しても、自ターン終了時には、通常通りセーブを行なえる。
- トランス：1日4時間のトランスで大休憩できる。トランス中も周囲を知覚している。

【筋力】 20 (+5) 〈運動〉 15*
【耐久力】 14 (+2) 〈持久力〉 10*
【敏捷力】 13 (+1) 〈隠密〉 4、〈軽業〉 4、〈盗賊〉 4
【知力】 20 (+5) 〈宗教〉 11、〈魔法学〉 18*、〈歴史〉 18*
【判断力】 11 (+0) 〈看破〉 6、〈自然〉 6、〈知覚〉 6、〈地下探検〉 6、〈治療〉 11*
【魅力】 9 (-1) 〈威圧〉 5、〈交渉〉 5、〈事情通〉 5、〈はったり〉 5
○能力値判定は(能力修正値+6)で判定する；“*”は修得済み技能
受動〈知覚〉：+16 受動〈看破〉：+16 言語：共通語、エルフ語

■ 近接基礎攻撃

武器：クロークト・トラトナイル+3
特性：最初にヒットするまでこの武器は不可視であり、使用者は戦術的優位を得る。小休憩で回復。
攻撃：+17 対AC； ダメージ：1d8+10(クリティカル 18+3d6)

■ 遠隔基礎攻撃

武器：クロークト・トラトナイル+3 射程：10/20 特性：同上
攻撃：+17 対AC； ダメージ：1d8+10(クリティカル 18+3d6)

■ アイテム・パワー

- ◆ ヒーラーズ・ヘヴィ・シールド (【一日毎】)
フリー トリガー：君あるいは君の視界内の味方がhpを回復する。
効果：その[回復]効果は最大値となる。

■ イニシアチブ決定時

- ◆ バトルフロント・シフト／最前線突入 [遭遇毎]
アクション不要 目標：使用者または近接範囲・爆発3の範囲内にいる味方1か2体
効果：目標はその移動速度の半分だけシフトする。

■ フリー・アクション

- ◆ アクション・ポイント使用
追加の1回のアクションを得る。及び以下の効果を得る。
フェイの跳躍アクション：アクション・ポイントを消費することで、追加アクションの代わりに10マス瞬間移動できる。
- ◆ フラッシュ・オヴ・インサイト／刹那の見切り [遭遇毎]
トリガー：君の無限回近接[武器]攻撃が敵にヒットする 目標：ヒットした敵1体
効果：目標を伏せ状態にするか、5マス押しやる

■ 即応アクション

- ◆ フェイ・エスケープ／フェイの脱出 [一日毎]
即応・割込 トリガー：敵が君に隣接するマス目に入る
効果：君は5マスの瞬間移動を行なう

■ マイナー・アクション

- ◆ インスパイアリング・ワード／鼓舞の言葉 [遭遇毎(3回)]、[回復]
特殊：1遭遇3回まで使用できるが、1ラウンドには1回まで。
目標：10マス以内のクリーチャー1体
効果：目標は回復力を1回消費し、さらに3d6+5追加で回復する。

■ 移動アクション

- ◆ フェイ・ステップ／フェイの一飛び [遭遇毎]、[瞬間移動]
効果：君および君から5マス以内にいる味方1人はそれぞれ5マス瞬間移動する。
- ◆ リオリエント・ジ・アクシス／隊列変更 [遭遇毎]
効果：君および君から5マス以内にいるすべての味方は1回のフリー・アクションとしてそれぞれ5マスシフトする。

■ **標準アクション** (特記ない限り、攻撃の目標はクリーチャー1体)

- ◆ **底力** [遭遇毎]
効果:回復力を1回消費し、21hp回復する。次の自ターン開始時まですべての防御値に+2
- ◆ **リスキー・ショット/背水射撃** [無限回]
遠隔攻撃: +17 対 AC 射程: 10/20 ヒット: 1d8+15 (クリティカル 23+3d6) ダメージ
効果: 次の自ターン開始時まで、君は戦術的優位を敵に与える。
- ◆ **コマンドーズ・ストライク/打撃指揮** [無限回]
近接・武器 目標: 使用者の間合い内の敵1体
攻撃: 君の間合いの中の味方1人が目標に対し1回の近接基礎攻撃を行なう。そのダメージに+5
- ◆ **レイス・ジ・アロー/矢走り** [遭遇毎]
遠隔攻撃: +17 対 AC 射程: 10/20
ヒット: 1d8+10 (クリティカル 18+3d6) ダメージ。君から見える味方1人はフリー・アクションとして目標に突撃か近接基礎攻撃を行なえる。その攻撃ロールとダメージ・ロールに+5パワーボーナス
- ◆ **インスパイアリング・ウォー・クライ/鼓舞する闘いの声** [遭遇毎]
近接攻撃: +17 対 AC ヒット: 2d8+10 (クリティカル 26+3d6) ダメージ。
効果: 5マス以内において君の声を聞ける味方1人は、+2のボーナスを得て1回のセーブを行なう。
- ◆ **サラウンド・フォー/包囲戦術** [遭遇毎]
近接攻撃: +17 対 AC ヒット: 2d8+10 (クリティカル 26+3d6) ダメージ。
効果: 君は目標に隣接している味方1人を、目標に隣接する他のマスへと横滑りさせる。この際、その味方は目標のいるマスを通って移動である。
- ◆ **エンソーサルド・マインド/惑う精神** [遭遇毎]、[魅了]
遠隔攻撃: +15 対 “意志” 射程: 5
ヒット: 君の次ターン終了時まで、目標は君を攻撃できなくなる。さらに、目標の間合い内のクリーチャーが君に攻撃し、ヒットかミスしたら、目標はそのクリーチャーに対してフリー・アクションとして1回の近接基礎攻撃を行なう。この攻撃ロールには+2のボーナスが付く。

- ◆ **リード・ジ・アタック/攻撃命令** [一日毎]
近接攻撃: +17 対 AC
ヒット: 3d8+10 (クリティカル 34+3d6) ダメージ。次の君のターン終了時まで、君と君から5マス以内にいる味方は目標に対する攻撃ロールに+6パワーボーナスを得る。
ミス: 半減ダメージ。次の君のターン終了時まで、君と君から5マス以内にいる味方は目標に対する攻撃ロールに+1パワーボーナスを得る。
- ◆ **ターニング・ポイント/回天** [一日毎]
近接攻撃: +17 対 AC
ヒット: 2d8+10 (クリティカル 26+3d6) ダメージ。君あるいは君から5マス以内にいる味方は+2のボーナスを得てセーヴィング・スローを1回行なう。
ミス: 君または味方1人は、目標が発生させた、セーブにより終了させられる効果1つに対して+2のボーナスを得てセーヴィング・スローを1回行なう。
- ◆ **エヴィセレイティング・ショット/内臓に達する一射** [一日毎]、[信頼性]
遠隔攻撃: +17 対 AC 射程: 10/20
ヒット: 3d8+10 (クリティカル 34+3d6) ダメージ。目標は戦術的優位を与える (セーブ・終了)。
後効果: 目標は君の次ターン終了時まで戦術的優位を与える。

■ **所持品**

クロークト・トラトナイル+3、マントル・オヴ・ザ・ゴールデン・ジェネラル+3、マジック・アースハイド・アーマー+3、ヒーラーズ・ヘヴィ・シールド (英雄級)、ベルト・オヴ・ヴィゴー (英雄級)、サークレット・オヴ・インドミタビリティ (英雄級)、80gp

■ **特技**

《エラドリンの精兵》、《抗戦》、《戦術的インスパイアリング・ワード》、《鉄甲のウォーロード》
《バトルフロント・シフト強化》、《フェイの戦術》、《武器熟練: スピア類》、《遊撃の威風強化》

■ **解説**

パワーはHP回復、移動、セーブなど汎用性の高いものに絞ってある。遠近両用のウォーロードとであり、イニシアチブ決定時に仲間や自分を動かすことができるため、積極的にパーティの連携を考えよう。HP回復手段はインスパイアリング・ワード (ただし3回) のみなので、他のPCのHP回復手段も知っておくと良いだろう。