

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
41	20	10		9	10	11	12	13	14	15	16	7マス	9マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										7			

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
+9	5	2	2		21	AC	12	5			3		1	

能力値				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	能力値	能力修正値	能力判定値	16	頑健	12	2		1		1			
耐久力	14	+2	+4											
敏捷力	20	+5	+7	19	反応	12	5		1		1	0		
知力	8	-1	+1											
判断力	16	+3	+5	16	意志	12	3				1			
魅力	10	+0	+2											
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	+2	【魅】	2	なし		
運動	+9	【筋】	3	-1		2
隠密	+6	【敏】	7	-1		
軽業	+11	【敏】	7	-1		
看破	+5	【判】	5	なし		
交渉	+2	【魅】	2	なし		
持久力	+3	【耐】	4	-1		
事情通	+2	【魅】	2	なし		
自然	+12	【判】	5	なし	2	
宗教	+1	【知】	1	なし		
知覚	+12	【判】	5	なし	2	
地下探検	+10	【判】	5	なし		
治療	+5	【判】	5	なし		
盗賊	+6	【敏】	7	-1		
はったり	+2	【魅】	2	なし		
魔法学	+1	【知】	1	なし		
歴史	+1	【知】	1	なし		
知覚	受動	知覚 : 22	受動	看破 : 15		

特技
(早抜き)、(武器習熟:グレートボウ)、(武器熟練:ボウ類)、(武器練達:ボウ類)

種族的特徴
サイズ: 中型 移動速度: 7マス 視覚: 夜目 言語: 共通語、エルフ語 技能ボーナス: 自然と知覚 フェイ起源、エルフ流武器習熟 集団警戒:5マス以内のエルフでない味方は 知覚 に+1種族。 荒れ地渡り:シフトを行う際に移動困難な地形を無視できる。 エルヴン・アキュラシイ:同名の遭遇毎パワーを得る。

クラス特徴
役割: 撃破役 パワー源: 武勇 防御値ボーナス: 頑健+1、反応+1 防具習熟: クロース、レザー、ハイド 武器習熟: 単純近接、単純遠隔、軍用近接、軍用遠隔 武器装具: なし クラス技能: 自然か地下探検、+左記非選択、運動、隠密、軽業、持久力、知覚、治療から4つ 狩人の獲物: ターン毎に指定した“獲物”に+1d6ダメージ。 最近接射撃: 射撃目標に対してより近い味方がいないなら攻撃+1。 狩人戦闘スタイル: (早抜き) 習得。フリーで、武器を納められる。 遠隔攻撃を行うことで誘発した機会攻撃に対しAC+4。

背景ルール
PHB2野生のエルフ: 運動、軽業 から「運動 +2」を選択。

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

近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
スピア	1マス	+5	1d8+1	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
グレートボウ	25/50	+11	1d12+8[冷気]	フリー装填

パワーリスト			
名称	習得	アクション	回数
ツイン・ストライク	クラス	標準	無限
フェイディング・ストライク	クラス	標準	無限
エルヴン・アキュラシイ	種族	割込	遭遇
ツイー・ファングド・ストライク	クラス	標準	遭遇
クルーシャル・アドバイス	クラス	対応	遭遇
ディスラプテブ・ストライク	クラス	割込	遭遇
スプリットtheツリー	クラス	標準	一日

装備品	
武器:	グレートボウ[+1,フロスト](3Lv,PHB)、スピア
防具:	ハイド・アーマー[+1,ブラッドカット](4Lv,PHB)
腕	
脚	
手	
頭	
首	ケーブルofマウンティバンク[+1](5Lv, AV)
指輪	
腰	
その他	シペイシャードofマーシレス・コールド(2Lv, EP)
その他	アローx90、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	

特技
《武器習熟：グレートボウ》：該当の武器に習熟する(計算済)。 《武器練達：ボウ類》：該当タイプの武器での命中に+1(計算済)。 《武器熟練：ボウ類》：該当タイプの武器でのダメージに+1(計算済)。 《早抜き》：君は物体一つを、その物体を使用するためのアクションの一部として取り出せる(例：武器を抜いて同時に攻撃する、ポジションを抜いて同時に飲む/飲ませる)。イニシアチブ修正+2(計算済)。

種族特徴
荒れ地渡り：シフトを行う際に移動困難な地形を無視できる。 集団警戒：5マス以内のエルフでない味方は 知覚 に+1 種族ボーナス。

クラス特徴
狩人の獲物：1 ターンに1 度、マイナー・アクションとして、君は自分に見える中で最も近い敵 1 体を自分の獲物に指定できる。1 ラウンドに1 回、君の攻撃が自分の獲物にヒットしたなら、君はその攻撃に1d6 の追加ダメージを与える。1 ラウンドに複数回の攻撃を行える場合、その攻撃に追加ダメージを与えるかを決定すること。“狩人の獲物” による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時まで一度しか与えられない。 “狩人の獲物” の効果は、その遭遇が終了するか、獲物が倒されるか、君が新たな獲物を指定するまで持続する。同時に2 体以上の敵を獲物に指定することはできない。 最近接射撃：君の攻撃の目標に対して、君よりその目標に近い君の味方が存在しないなら、その目標に対する遠隔攻撃ロールに+1 のボーナスを得る。 狩人戦闘スタイル：《早抜き》習得。フリーで、武器を納められる。遠隔攻撃を行うことで誘発した機会攻撃に対し AC+4。

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(スピア)
[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：+5 対 AC
ヒット：1d8+1 ダメージ(クリティカル時 9 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(グレートボウ[+1, フロスト])
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器(25/50 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d12+8[冷気]ダメージ(クリティカル時 20+1d6[冷気]ダメージ)
*以下はすべて武器のパワーを用いて[冷気]パワーにした場合。

以下のパワーは全てグレートボウを用いたときのもの。
ツイン・ストライク /二重攻撃 レンジャー/クラス特徴
[無限回] [武器]、[武勇]
標準アクション 遠隔・武器(25/50 マス)
目標：クリーチャー1 体または2 体
攻撃：+11 対 AC の2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d12+3 ダメージ(クリティカル時 15+1d6[冷気]ダメージ)。

フェイディング・ストライク /打って退く レンジャー/クラス特徴
[無限回] [武器]、[武勇]
標準アクション 遠隔・武器(25/50 マス)
目標：クリーチャー1 体
特殊：機会攻撃を行う際、近接基礎攻撃がわりにこのパワーを使用できる。。
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d12+8 ダメージ(クリティカル時 20+1d6[冷気]ダメージ)。使用者は2 マスのシフトを行う(移動先は目標に隣接していないマスで無ければならない)。

■エルヴン・アキュラシイ /エルフの正確さ エルフ/種族特徴
[遭遇毎]
フリー・アクション 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：1 回の攻撃を再ロール。出目に関わらず、2 回目の結果を適用する。

■クルーシャル・アドバイス /有用な助言 レンジャー/クラス特徴
[遭遇毎] [武勇]
即応・対応 遠隔・5 マス
トリガー：使用者から見えるか聞こえる、射程内の味方一人が、使用者が習得済である技能を用いた一回の技能判定を行う。
効果：その味方に、+3 パワー・ボーナスを得た上でその技能判定を再ロールする能力を与える。

■ツーフングド・ストライク /双牙撃 レンジャー/クラス特徴
[遭遇毎] [武器]、[武勇]
標準アクション 遠隔・武器(25/50 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 AC の2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d12+8[冷気]ダメージ(クリティカル時 20+1d6[冷気]ダメージ)。攻撃が2 回ともヒットした場合、3 点の追加ダメージ。

■ディスラプティブ・ストライク /妨害攻撃 レンジャー/クラス特徴
[遭遇毎] [武器]、[武勇]
即応・割込 遠隔・武器(25/50 マス)
トリガー：使用者または味方一人が1 体のクリーチャーに攻撃される。
目標：攻撃しているクリーチャー1 体
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d12+8[冷気]ダメージ(クリティカル時 20+1d6[冷気]ダメージ)。目標はトリガーとなった攻撃の攻撃ロールに-6 のペナルティを被る。

■スプリット the ツリー /分枝矢 レンジャー/クラス特徴
[一日毎] [武器]、[武勇]
標準アクション 遠隔・武器(25/50 マス)
目標：互いの距離が3 マス以内であるクリーチャー2 体
攻撃：+13 対 AC。攻撃ロールを2 回ロールし、高いほうの結果を両方の目標に適用する。
ヒット：2d12+8[冷気]ダメージ(クリティカル時 24+1d6[冷気]ダメージ)。

アイテム
■グレートボウ[+1, フロスト] (Lv3 武器)
アイテム・スロット：武器(グレートボウ)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d6[冷気]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[冷気]ダメージとなる(そのパワーに[冷気]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。目標に追加で1d6[冷気]ダメージを与え、更に使用者の自ターン未まで減速状態になる。

■ハイド・アーマー[+1, ブラッド・カット] (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])：マイナー・アクション。使用者は自分が“重傷”のときにこのパワーを使用でき、次の自ターン未まで、全てのダメージに対する抵抗 10 を得る。

■ケープ of マウンティバンク[+1] (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], [瞬間移動])：即応・対応。使用者に対する攻撃がヒットしたとき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。

■シベイヤード of マーシレス・コールド (Lv2 その他)
アイテム・スロット：ドラゴンシャード・オーグメント(武器)
効果：これを取り付けた武器を用いた[冷気]パワーのダメージ+1。

■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。

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撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。 しかし、一般に撃破役の AC や回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防御役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。
■キャラクターの特色と運用 あなたは乱戦のさなかを駆け回り、敵の攻撃をかいくぐって矢で射抜く妖精の弓使いです。 ロングボウの攻撃射程は長く、味方の背後から連射することで、安定してダメージを与えられます。しかし、後ろから弓を撃つだけでは、能力を最大限に発揮することはできません。優先して倒すべき敵を獲物に指定するためや、最近接射撃のボーナスを得るためには、敵に近づいて攻撃する必要があります。挟撃による攻撃ボーナスは遠隔攻撃でも得られることに加え、《狩人戦闘スタイル》を持つ君は機会攻撃に対し高い防御力を持ちますこのことから、防衛役にマークされた敵に対してなら、隣接した目標に機会攻撃を誘発して弓を撃つことも有効です。 あなたの技能は、冒険で役に立つものが揃っています。多くの敵を識別できる 自然 や戦闘中の移動に役立つ 運動、様々な危険を察知できる 知覚 は特に有用です。また、仲間の 知覚 判定にボーナスを与える能力は、事前に周りに伝えておいてください。