

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
26	13	6		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
+4	4	0			17	AC	10	4			3			

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	13	頑健	10	2		1		0			
耐久力	14	+2	+2		反応	10	4		1		0	0		
敏捷力	18	+4	+4	15	意志	10	3				0			
知力	10	+0	+0		アクションポイント						0	1	2	3
判断力	16	+3	+3	13										
魅力	10	+0	+0											

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	+0	〔魅〕 0		なし		
運動	+4	〔筋〕 0	5	-1		
隠密	+3	〔敏〕 4		-1		
軽業	+8	〔敏〕 4	5	-1		
看破	+3	〔判〕 3		なし		
交渉	+0	〔魅〕 0		なし		
持久力	+1	〔耐〕 2		-1		
事情通	+0	〔魅〕 0		なし		
自然	+10	〔判〕 3	5	なし	2	
宗教	+0	〔知〕 0		なし		
知覚	+10	〔判〕 3	5	なし	2	
地下探検	+8	〔判〕 3	5	なし		
治療	+3	〔判〕 3		なし		
盗賊	+3	〔敏〕 4		-1		
はったり	+0	〔魅〕 0		なし		
魔法学	+0	〔知〕 0		なし		
歴史	+0	〔知〕 0		なし		
知覚	受動(知覚): 20			受動(看破): 13		

特技
《移動時の守り》、《武器熟練:ロングボウ》

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。 弓術戦闘スタイル: 《移動時の守り》を得る。

背景ルール
適用なし

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
ロングソード	1マス	+3	1d8	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ロングボウ	20/40	+6	1d10+5	フリー装填

パワーストック			
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
ニンブル・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
ツリー・ファンゴッド・ストライク	クラス	標準	遭遇
スプリットtheツリー	クラス	標準	一日

装備品
武器: ロングソード、ロングボウ 防具: ハイド・アーマー
腕
脚
手
頭
首
指輪
腰
装具
その他: アローx60
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: 8 gp,

特技
《移動時の守り》：機会攻撃に対する AC に+2 のボーナス。

種族特徴
荒地地渡り：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 種族ボーナスを得る。

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くにいる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。

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(ロングソード)
[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：+3 対 AC
ヒット：1d8 ダメージ (クリティカル時 8 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ロングボウ)
[無限回]◆[武器]
標準アクション 遠隔・武器 (20/40 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 AC
ヒット：1d10+5 ダメージ (クリティカル時 15 ダメージ)

以下のパワーは全てロング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 (20/40 マス)
目標：クリーチャー1 体または 2 体
攻撃：+6 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+1 ダメージ(クリティカル時 11 ダメージ)。

ニンブル・ストライク /鋭敏射撃 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 (20/40 マス)
目標：クリーチャー1 体
特殊：使用者は攻撃を行う前 or 後に 1 マスのシフトを行う。
攻撃：+6 対 AC
ヒット：1d10+5 ダメージ (クリティカル時 15 ダメージ)。

■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。

■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 (20/40 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+6 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+5 ダメージ(クリティカル時 15 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。

■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 (20/40 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：+6 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：2d10+5 ダメージ (クリティカル時 25 ダメージ)。

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到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、敵の攻撃をかくく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ることが可能です。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。
エルフの種族特徴である移動力の高さや、攻撃のふり直しパワーは、このような戦術で狙った相手を仕留めるのに役立つものです。
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、《移動時の守り》を持つ君は機会攻撃に対する防御力が低くありません。このことから、防御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。