

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
44	22	11		9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6			

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		4				
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		17	頑健	12	2	1	1	1			
耐久力	14	+2	+4											
敏捷力	20	+5	+7		20	反応	12	5	1	1	1	0		
知力	10	+0	+2											
判断力	14	+2	+4		16	意志	12	2	1		1			
魅力	8	-1	+1											

技能							アクションポイント				
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他	0	1	2	3	4
威圧	+1	[魅]	1	なし							
運動	+7	[筋]	3	5	-1						
隠密	+6	[敏]	7	-1							
軽業	+11	[敏]	7	5	-1						
看破	+4	[判]	4	なし							
交渉	+1	[魅]	1	なし							
持久力	+3	[耐]	4	-1							
事情通	+1	[魅]	1	なし							
自然	+9	[判]	4	5	なし						
宗教	+2	[知]	2	なし							
知覚	+9	[判]	4	5	なし						
地下探検	+9	[判]	4	5	なし						
治療	+9	[判]	4	5	なし						
盗賊	+6	[敏]	7	-1							
はったり	+1	[魅]	1	なし							
魔法学	+2	[知]	2	なし							
歴史	+2	[知]	2	なし							
知覚	受動 (知覚) : 19				受動 (看破) : 14						

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	+6	1d8+1	

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[+1]	20/40	+10	1d10+7	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
ケアフル・アタック	クラス	標準	無限
ツリー・ファンゴド・ストライク	クラス	標準	遭遇
ディストラクティブ・ストライク	クラス	割込	遭遇
クルーシャル・アドバイス	クラス	対応	遭遇
スプリットtheツリー	クラス	標準	一日

特技
(移動時の守り)、(武器熟練:ロングボウ)、(必殺の狩人)、(怒濤のアクション)、(早抜き)

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、巨人語 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(計算済)。

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+1d8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

装備品
武器: ロングソード、ロングボウ[+1,フロスト] 防具: ハイド・アーマー[+1,ダーククリーフ] 腕 脚: ブーツofスパイダー・クライミング 手 頭 首: クロークofレジスタンス[+1] 指輪 腰 装具 その他: アローx60、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: 28 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。
《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)。
《**必殺の狩人**》：“狩人の獲物”のダイスを 1d8 に変更(計算済)。
《**怒濤のアクション**》：アクション・ポイントを消費することで得たアクションの間、君の行う攻撃ロールに+3 のボーナスを得る。
《**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、ボー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)。

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 1d8 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、全ての攻撃ロールを行った後で、ど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(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：+6 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(ロングボウ[+1,フロスト])

[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：+10 対 AC

ヒット：1d10+7 ダメージ (クリティカル時 17+1d6[冷氣]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：+10 対 AC の 2 回攻撃

ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+2 ダメージ (クリティカル時 12+1d6[冷氣]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：+12 対 AC

ヒット：1d10+7 ダメージ (クリティカル時 17+1d6[冷氣]ダメージ)。

ケアフル・アタック /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+2 ダメージ (クリティカル時 12+1d6[冷氣]ダメージ)。

■ツーフアングド・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：+10 対 AC の 2 回攻撃

ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+7 ダメージ (クリティカル時 17+1d6[冷氣]ダメージ)。攻撃が 2 回ともヒットした場合、2 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 (20/40 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：+10 対 AC

ヒット：1d10+7 ダメージ (クリティカル時 17+1d6[冷氣]ダメージ)。目標はトリガーとなった攻撃の攻撃ロールに-5 のペナルティを被る。

■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、+2 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。

■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：+10 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+7 ダメージ (クリティカル時 27+1d6[冷氣]ダメージ)。

アイテム

■ロングボウ[+1,フロスト]

(Lv3 武器)

アイテム・スロット：武器(ロングボウ)

強化：攻撃ロールとダメージロール+1

クリティカル：+1d6[冷氣]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[冷氣]ダメージとなる(そのパワーに[冷氣]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[1d8]冷氣ダメージを与え、さらに使用者の次ターン末まで減速状態となる。

■ハイド・アーマー[+1,ダークリーフ]

(Lv4 鎧)

アイテム・スロット：鎧(ハイド・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。

■クローク of レジスタンス

(Lv2 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])：マイナー・アクション。次の使用者のターン開始時まで全てのダメージに対する抵抗 5 を得る。

■ブーツ of スパイダー・クライミング

(Lv5 長靴)

アイテム・スロット：脚部

特性：登坂するために〈運動〉判定を行う際、使用者は移動速度の半分ではなく、通常の移動速度で登はんできる。

パワー([一日毎])：移動アクション。この移動アクションにおいて、使用者は自分の移動速度と同じ登はん移動速度で移動する。

■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、特に防衛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、敵の攻撃をかくぐって矢で射抜く人間の弓使いです。

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。

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して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。

また、《怒濤のアクション》は、そのアクション全ての攻撃に適用され、複数回攻撃パワーで大ダメージを与えることを可能にします。

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〉、状態異常から復帰できる〈治療〉、様々な危険を察知できる〈知覚〉は特に有用です。

あなたは仲間の手助けもできる二つの遭遇毎パワーを身につけています。仲間の状況に目を配り、必要に応じてこれらのパワーを使用することでパーティの総合力を底上げできます。