

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
46	23	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	
+4	2	2			19	AC	12	+2		3	1	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		20	+5	+7	頑健	12	+5	1	1	1	
耐久力	14	+2	+4		20									
敏捷力	14	+2	+4		18	反応	12	+2	1	1	1	1		
知力	10	+0	+2		15	意志	12	1	1					
判断力	12	+1	+3											
魅力	8	-1	+1											

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	+12	〔筋〕	+7	5	-1	1
隠密	+9	〔敏〕	+4	5	-1	1
軽業	+8	〔敏〕	+4	5	-1	
看破	+3	〔判〕	+3	なし		
交渉	+1	〔魅〕	+1	なし		
持久力	+8	〔耐〕	+4	5	-1	
事情通	+1	〔魅〕	+1	なし		
自然	+8	〔判〕	+3	5	なし	
宗教	+2	〔知〕	+2	なし		
知覚	+8	〔判〕	+3	5	なし	
地下探検	+3	〔判〕	+3	なし		
治療	+3	〔判〕	+3	なし		
盗賊	+3	〔敏〕	+4	-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) : 18			受動 (看破) : 13		

特技
《二刀流》、《追加HP》、《武器習熟:バスタード・ソード》、《武器熟練:重刀剣類》、《二刀の守り》

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、他一つ(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、軍用近接、単純遠隔、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。
二刀流戦闘スタイル: 《追加HP》を得る。全ての片手武器を副武器であるかのように使用できる。

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
バスタード・ソード[+1]	1マス	+10	1d10+8	

遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
ジャベリン[+1]	10/20	+9	1d6+6	

パワースト			
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
ケアフル・アタック	クラス	標準	無限
ヒット・アンド・ラン	クラス	標準	無限
ツーフングド・ストライク	クラス	標準	遭遇
イールド・グラウンド	クラス	対応	遭遇
サンダータスク・ボア・ストライク	クラス	標準	遭遇
ジョーズ・オブ・ザ・ウルフ	クラス	標準	一日

装備品	
武器:	バスタードソードx2[+1,ライトニング]5lv、[+1,テラー]4lv、ジャベリン+1
防具:	ハイド・アーマー[+1,シルヴァン]3lv
腕	
脚	
手	
頭	
首	アミュレット・オブ・プロテクション[+1]
指輪	
腰	
装具	
その他	ポジションofヒーリング
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: 70 gp,	

特技
《武器習熟：バスタード・ソード》：該当の武器に習熟する。
《武器熟練：重刀剣類》：該当タイプの武器でのダメージに+1(計算済)。
《二刀流》：二刀流の主武器でのダメージに+1(計算済)。
《二刀の守り》二刀流時 AC と反応に盾+1、《追加 HP》HP+5。

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、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。
二刀流戦闘スタイル：主武器を使っていない方の手で全ての片手武器を副武器であるかのように使用できる。ボーナス特技《追加 HP》を習得。
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：回復力を 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(バスタード・ソード[+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：+10 対 AC
ヒット：1d10+8 ダメージ(クリティカル時 18+1d6[電撃]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン[+1])
[無限回]◆[武器]
標準アクション 遠隔・武器 (10/20 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+9 対 AC
ヒット：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 12+1d6 ダメージ)

以降の記載は全て武器としてバスタード・ソードを使用時。
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 近接・武器 (1 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(主武器と副武器で 1 回ずつ)
ヒット：1d10+3(クリティカル時 13+1d6[電撃]ダメージ) と 1d10+2(クリティカル時 12+1d8 ダメージ)

ケアフル・アタック/慎重なる攻撃 レンジャー/クラス特徴
[無限回]◆[武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器 (1 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+12 対 AC
ヒット：1d10+3 ダメージ(クリティカル時 13+1d6[電撃]ダメージ)。

ヒット and ラン / 一撃離脱 レンジャー/クラス特徴
[無限回]◆[武器]、[武勇]
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：+10 対 AC
ヒット：1d10+8 ダメージ(クリティカル時 18+1d6[電撃]ダメージ)。
効果：使用者がこの攻撃後、同じターンにおいて移動を行う場合、目標に隣接したマスからの 1 マス目の移動は目標から機会攻撃を誘発しない。

■イールド・グラウンド / 転進 レンジャー/クラス特徴
[遭遇毎]◆[武勇]
即応・対応 使用者
トリガー：1 体の敵が 1 回の近接攻撃で使用者にダメージを与える。
効果：使用者は 1 マスシフトする。使用者の次ターン未まで全ての防御値に+2 のパワー・ボーナス。

■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 近接・武器 (1 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：1d10+8 ダメージ (クリティカル時 18+1d6[電撃]ダメージ) と 1d10+7 ダメージ (クリティカル時 17+1d8 ダメージ)。攻撃が 2 回ともヒットした場合、1 点の追加ダメージ。

■サンダータスク・ボア・ストライク / 雷牙猪の撃 レンジャー/クラス特徴
[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]
標準アクション 近接・武器 (1 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：1d10+8 ダメージ (クリティカル時 18+1d6[電撃]ダメージ) と 1d10+7 ダメージ (クリティカル時 17+1d8 ダメージ)。1 回のヒット毎に目標を 1 マス押しやる。2 回共が同一目標にヒットしたなら、目標を 2 マス押しやる。

■ジョーズ of the ウルフ / 咬狼撃 レンジャー/クラス特徴
[一日毎]◆[武器]、[武勇]
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：+10 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：2d10+8 ダメージ (クリティカル時 28+1d6[電撃]ダメージ) と 2d10+7 ダメージ (クリティカル時 27+1d8 ダメージ)。
ミス：攻撃 1 回毎に半減ダメージ。

アイテム
■バスタード・ソード[+1、ライトニング] (Lv5 武器)
アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
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。

■バスタード・ソード[+1、テラー] (Lv4 武器)
アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
強化：+1
クリティカル：+1d8 ダメージ。
パワー([一日毎]◆[恐怖])：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する。目標は全ての防御値に-2 のペナルティを負う(セーブ・終了)。

ハイド・アーマー[+1、シルヴァン] (Lv3 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)
強化：AC+1
特性：〈運動〉と〈隠密〉に+1 アイテム・ボーナス。

■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。

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
あなたは両手のそれぞれに持った大剣で敵を切り刻む狩人です。
狙った敵に近づいて獲物に指定し、2 回攻撃を繰り返すだけで安定してダメージを累積できます。とはいえ、大きなダメージを出すためには両方の攻撃が命中させる必要があります。このためには挟撃は有効です。
また、あなたは撃破役のうちでも特に AC が低く、敵から攻撃を受けがちです。被害を最小限に抑えるためには防衛役との連携や、遭遇毎パワーを早い段階で惜しまずに用いて敵の頭数を減らすことが重要となります。
また、あなたの持つ[ライトニング]剣も雑魚を掃討して敵の数を減らすのに便利な武器です。一方、[テラー]剣は強敵をパーティ全員で集中攻撃するときに有効です。これらの剣の効果を適時使い分ける事で、戦闘を有利に進めることができます。
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〉、様々な危険を察知できる〈知覚〉は特に有効です。