

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 7マス		疾走 9マス		
31	15	7										基本 7	防具	アイテム	その他	
ダメージ:																

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	
+5	4	1			19	AC	11	4		3	0	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	11	+0	+1		15	頑健	11	2	1	1				
耐久力	14	+2	+3											
敏捷力	18	+4	+5		17	反応	11	4	1	1	0			
知力	10	+0	+1											
判断力	16	+3	+4		15	意志	11	3		1				
魅力	10	+0	+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	+5	【筋】	1	5	-1	
隠密	+9	【敏】	5	5	-1	
軽業	+9	【敏】	5	5	-1	
看破	+4	【判】	4	なし		
交渉	+1	【魅】	1	なし		
持久力	+2	【耐】	3	-1		
事情通	+1	【魅】	1	なし		
自然	+11	【判】	4	5	なし	2
宗教	+1	【知】	1	なし		
知覚	+11	【判】	4	5	なし	2
地下探検	+4	【判】	4	なし		
治療	+4	【判】	4	なし		
盗賊	+6	【敏】	5	-1		2
はったり	+1	【魅】	1	なし		
魔法学	+1	【知】	1	なし		
歴史	+1	【知】	1	なし		
知覚				受動<知覚>: 21	受動<看破>: 14	

特技
《ボウ類練達》《武器熟練: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。

基本クラスの特徴
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

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
レイピア	1マス	+4	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マス	+9	1d10+6	

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
ニンブル・ストライク	クラス	標準	無限
ツーフングド・ストライク	クラス	標準	遭遇口
スプリットtheツリー	クラス	標準	一日口
エルヴン・アキュラシイ	種族	-	遭遇口
オーク・スキン	クラス	マイナー	一日口

装備品	
武器:	ロングボウ[+1,リバウンディング](2Lv,AV2)、レイピア
防具:	ハイド・アーマー[+1,プレデターズ・ハイド](3Lv,AV2)
腕	
脚	
手	
頭	
首	クロークofレジスタンス[+1](2Lv,PHB)
指輪	
腰	
予備装具、他	アローx60,フリージング・アロー(3Lv,AV2)x6本
その他	ポーションofヒーリングx2、盗賊道具
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: 33 gp,	

特技：(特殊な処理をするもの)
《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》：該当武器類でのダメージ+1 特技(適用済)。
《ボウ練達》：該当武器類での攻撃+1 特技(適用済)。加えて、他のいかなるクリーチャーとも隣接していないクリーチャーに対して行うボウ類を用いた[武器]攻撃のダメージ・ロールに+1。

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(レイピア)
[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：+4 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：+9 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ (クリティカル時 16+1d6 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/攻撃 1
[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：+9 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)。

ニンブル・ストライク /鋭敏射撃 レンジャー/攻撃 1
[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：+9 対 AC
ヒット：1d10+6 ダメージ (クリティカル時 16+1d6 ダメージ)。

■ツーフアングド・ストライク /双牙撃 レンジャー/攻撃 1
[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：+9 対 AC の2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに1d10+6 ダメージ (クリティカル時 16+1d6)。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/攻撃 1
[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：+9 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+6 ダメージ (クリティカル時 26+1d6 ダメージ)。

■エルヴン・アキュラシイ /エルフの正確さ 種族/汎用
[遭遇毎]
フリー・アクション 使用者
トリガー：1 回の攻撃ロールを行い、その結果が気に入らない。
効果：その攻撃を再ロール。出目に関わらず、2 回目の結果を適用する。

■オーク・スキン /樗の肌 レンジャー/汎用 2
[遭遇毎]◆[原始]
マイナー・アクション 使用者
効果：この遭遇の終了まで、使用者は3 点の“すべてのダメージに対する抵抗”を得る。

アイテム
■ロングボウ[+1, リバウンディング] (Lv2 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 ダメージ。
パワー([一日毎]◆)：フリー・アクション。トリガー：使用者がこの武器を用いた攻撃をミスする。効果：使用者は目標から5 マス以内にいる目標以外の敵 1 体に対して遠隔基礎攻撃を行う。

ハイド・アーマー[+1, プレデターズ・ハイド] (Lv3 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)
強化：AC+1
特性：使用者が“狩人の獲物”に指定している目標にヒットを与えた際、使用者は次の自分のターンの末まで、獲物に指定した敵に対するすべての防御値を+1。

■■■■フリージング・アロー/氷結の矢 (Lv3 矢弾)
アイテム・スロット：矢弾(アロー[+1])
特性([消費型])：使用者がこの矢弾を用いて敵 1 体に攻撃をヒットさせた場合、その敵は+1d6[冷気]追加ダメージを受け、次の自分のターンの終了時まで減速状態になる。

■■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。ときには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。

■ウェストクラウンの町における
エルフとレンジャー

ウェストクラウンの北にはバロウ・ウッドの森があり、エルフの国がありました。が今では廃れ、そこに残るものは多くありません。
町には小さなエルフの居住区があります。エルフらは、悪魔を崇拝する町の支配層を好まず、貧しい人々と一緒に暮らすものが多くいます。
危険な獣や魔物が町中にさへ徘徊することがあるこの国では、狩りに長けたレンジャーは、様々な人々から必要とされています。例えば荒野の旅の護衛として、あるいは罪人を追うため、まれに悪魔を狩るために。

