

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
57	28	14										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
+8	5	3			23	AC	13	5			3	0	2	

能力値				能力値										
筋力	能力値	能力修正値	能力判定値	17	頑健	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
11	11	+0	+3			13	2		1		1			
耐久力	能力値	能力修正値	能力判定値	20	反応	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
14	15	+2	+5			13	5		1		1	0		
敏捷力	能力値	能力修正値	能力判定値	16	意志	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
17	20	+5	+8			13	2				1			
知力	能力値	能力修正値	能力判定値	10	魅力	アクションポイント				0	1	2	3	4
10	10	+0	+3											
判断力	能力値	能力修正値	能力判定値	12	魅力	アクションポイント				0	1	2	3	4
12	14	+2	+5											
魅力	能力値	能力修正値	能力判定値	10	魅力	アクションポイント				0	1	2	3	4
10	10	+0	+3											

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	+3	【魅】	3		なし		
運動	+7	【筋】	3	5	-1		
隠密	+12	【敏】	8	5	-1		
軽業	+12	【敏】	8	5	-1		
看破	+5	【判】	5		なし		
交渉	+3	【魅】	3		なし		
持久力	+4	【耐】	5		-1		
事情通	+3	【魅】	3		なし		
自然	+12	【判】	5	5	なし	2	
宗教	+3	【知】	3		なし		
知覚	+15	【判】	5	5	なし	2	3
地下探検	+5	【判】	5		なし		
治療	+5	【判】	5		なし		
盗賊	+7	【敏】	8		-1		
はったり	+3	【魅】	3		なし		
魔法学	+3	【知】	3		なし		
歴史	+3	【知】	3		なし		
知覚		受動	知覚 : 25		受動	看破 : 15	

特技
(移動時の守り)、(武器習熟:グレートボウ)、(ボウ類練達)、(武器熟練:ボウ類)、(必殺の狩人)

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	1800
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	25
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。	360 840
背景ルール	182 100 15 1,507 293
見張り番: 知覚 +2	

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	+6	1d8	

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[+2]	25/50マス	+13	1d12+10	

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1	標準	無限
ニンブル・ストライク	クラス1	標準	無限
ツーフングド・ストライク	クラス1	標準	遭遇
ディスラプティブ・ストライク	クラス3	即・割込	遭遇
スパイクス of theマンティコア	クラス7	標準	遭遇
スプリット theツリー	クラス1	標準	一日
スプリンタリング・ショット	クラス5	標準	一日
エルヴン・アキュラシイ	種族	-	遭遇
インヴィゴレイト・ストライド	クラス2	マイナー	遭遇
ステップ ofモーニング・ミスト	クラス6	マイナー	一日

装備品			
武器:	ロングボウ[+2,リバウンディング](2Lv,AV2)、レイピア		
防具:	ハイド・アーマー[+2,レジスタンス(火)](7Lv,AV)		
腕	ブレイザーズ ofアーチェリー[+2](6Lv,AV)		
脚			
手			
頭	ヘッドバンド ofパーセプション[+1](1Lv,AV)		
首	スパイダーシルク・マントル[+1](3Lv,AV2)		
指輪			
腰			
予備装具、他	アロー-x60		
その他	ポジション 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:	293 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。	
《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 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、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(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：+6 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(グレートボウ[+2,リバウンディング])	
[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：+13 対 AC	
ヒット：1d12+10 ダメージ (クリティカル時 22+2d6 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	
[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：+13 対 AC の 2 回攻撃	
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d12+5 ダメージ (クリティカル時 17+2d6)	
シンブル・ストライク /鋭敏射撃	
[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：+13 対 AC	
ヒット：1d12+10 ダメージ (クリティカル時 22+2d6 ダメージ)	
■ツーフアングド・ストライク /双牙撃	
[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：+13 対 AC の 2 回攻撃	
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d12+10 ダメージ (クリティカル時 22+2d6)。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	
[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：+13 対 AC	
ヒット：1d12+10 ダメージ (クリティカル時 22+2d6 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。	

■スパイクス of the マンティコア /～のスパイク	
レンジャー/攻撃 7	
[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 体または 2 体	
攻撃：+13 対 AC の 2 回攻撃	
ヒット(1 射目)：2d12+10 ダメージ (クリティカル時 34+2d6)	
ヒット(2 射目)：1d12+10 ダメージ (クリティカル時 22+2d6)	
■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 (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+10 ダメージ (クリティカル時 34+2d6 ダメージ)	
■スプリンタリング・ショット /微塵の矢	
レンジャー/攻撃 5	
[一日毎] [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：+13 対 AC	
ヒット：3d12+10 ダメージ (クリティカル時 46+2d6 ダメージ)。目標はこの遭遇の終了まで攻撃ロールに-2 のペナルティ。	
ミス：半減ダメージ。目標は遭遇の終了まで攻撃ロールに-1 のペナルティ。	
■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。	
■インヴィゴレイティング・ストライド/活力をもたらす歩み	
Rn/汎用 2	
[遭遇毎] [武勇]、[回復]	
移動アクション	使用者
効果：使用者は 2 マスまでシフトできる。これはいかなる敵にも隣接していない状況で終えなければならない。使用者は自分の底力を使える。	
■ステップ of モーニングミスト/朝霧の一步	
レンジャー/汎用 6	
[一日毎] [武勇]、[瞬間移動]	
移動アクション	使用者
効果：使用者は 5 マスまでの瞬間移動を行い、その後、使用者の次のターンの終了時まですべての防御値に+5 のボーナス。	
アイテム	
■グレートボウ[+2,リバウンディング]	
(Lv7 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+2	
クリティカル：+2d6 ダメージ。	
パワー([遭遇毎]) ：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[+2,レジスタンス(火)]	
(Lv7 鎧)	
アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)	
強化：AC+2	
特性： [火]に対する抵抗 5.	
■スパイダーシルク・マントル「+1」	
(Lv3 外套)	
アイテム・スロット：首； 強化：頑健、反応、および意志+2	
パワー([遭遇毎]) ：マイナー・アクション。使用者は自分のターン終了時まで、自分の移動速度に等しい(=7)登はん(蜘蛛歩き)移動速度を得る。	
ヘッドバンド of パーセプション	
(Lv1 額冠)	
アイテム・スロット：頭部	
特性： 知覚 に+1 アイテム・ボーナス。	
アイアンアームバンズ of パワー	
(Lv6 腕甲)	
アイテム・スロット：腕部	
特性：弓攻撃のダメージ・ロールに+2 アイテム・ボーナス(計算済)。	
■■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。

グレート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いながら弓を撃つことも有効です。

遭遇毎の攻撃パワーは出し惜しみせず、使用可能なタイミングで使ってしまいましょう。そして一日毎パワーは、強敵がいると思った戦闘では、早々に使ってしまおうのを勧めします。敵の頭数を減らしてしまえば味方への損害を抑えることができます。

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。今は廃れ、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いです。

危険な獣や魔物が町中にさえ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。

