

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 6マス	疾走 8マス
67	33	16										基本 6	防具 アイテム その他
ダメージ:													

注)アイテム効果により回復力値が+1されている。

イニシアチブ				
合計	【敏】	Lv補正	特技	その他
+8	2	4	2	

能力値				
能力値	能力修正値	能力判定値		
筋力	20	+5 +9		
耐久力	15	+2 +6		
敏捷力	14	+2 +6		
知力	8	-1 +3		
判断力	14	+2 +6		
魅力	10	+0 +4		

防御値									
10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
23	AC	14	0		7		2		
重装鎧									
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	
23	頑健	14	5	1 1	2				
10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他	
20	反応	14	2	1 1	2	0			
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	
19	意志	14	2	1	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	
バスタードソード[+2]	1マス	+15	1d10+10		

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	15/10マス	+11	1d6+5		

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	
ヒット・アンド・ラン	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	
サンダー・タスク・ボアストライク	クラス3	標準	遭遇	
スウィーピング・ワールウィンド	クラス7	標準	遭遇	
ジョーズ・オブ・ザ・ウルフ	クラス1	標準	一日	
フレンジード・スカーミッシュ	クラス5	標準	一日	
ヒロイック・エフォート	種族	-	遭遇	
インヴィゴレイティング・ストライド	クラス2	移動	遭遇	
ステップof theモーニング・ミスト	クラス6	移動	一日	

特技リスト

(追加hp)、(上級武器習熟:バスタード・ソード)、(重刀剣練達)、(武器熟練:重刀剣)、(断刀の一撃)、(チェーンメール習熟)、(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、他一つ(巨人語) 技能ボーナス: なし

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。

ヒロイック・エフォート:同名のパワーを得る。

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

森林: 知覚 +2

装備品	
武器:	バスタード・ソード[+2,ペアード](8Lv,AV)
防具:	ファインメール[+2,エラドリン](8Lv,PHB)
腕	
520 脚	アクロバット・ブーツ(2Lv,PHB)
1800 手	アイアンアームバンズofパワー(6Lv,AV)
頭	
首	クローク[+2,レジスタンス](9Lv,PHB)
指輪	
腰	
装具	
250 その他	ポーションofヒーリング, フローズン・ウェットストーン(7Lv,AV)x2
15	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
2,570	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
30	所持金: 30 gp,

特技 (特殊な処理をするもの)
《重刀剣練達》 ：重刀剣類使用時の攻撃ロール+1 特技(適用済み)。また、重刀剣類を使用時に 機会攻撃に対する全ての防御値を+2 。 《断頭の一撃》 ：伏せ状態の敵に アックス類または重刀剣類を用いてヒットを与えるたびに、目標に+5 の追加ダメージを与える 。 《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、ポジ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 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には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[+2,ペアード])
[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：+15 対 AC
ヒット：1d10+10 ダメージ (クリティカル時 20+2d6 ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン)
[無限回] [武器]
標準アクション 遠隔・武器 (10/15 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+11 対 AC
ヒット：1d6+5 ダメージ (クリティカル時 11 ダメージ)

以下のパワーは全てバスタード・ソード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 近接・武器 (1 マス)
目標：クリーチャー1 体または 2 体
攻撃：+15 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+2d6 ダメージ)。

ヒット and ラン /一撃離脱 レンジャー/攻撃 1
[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：+15 対 AC
ヒット：1d10+10 ダメージ (クリティカル時 20+2d6 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際、目標の隣接マスからの 1 マス目の移動は目標からの機会攻撃を誘発しない。

■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 近接・武器 (1 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+15 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：1 回の攻撃ごとに 1d10+10 ダメージ(クリティカル時 20+2d6 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。

■サンダータスク・ボア・ストライク /雷牙猪の撃 レンジャー/攻撃 3
[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：+15 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：それぞれ 1d10+10 ダメージ (クリティカル時 20+2d6 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 3 マス押しやる。

■スィーピング・ワールウィンド /薙ぎ払う大旋風 レンジャー/攻撃 7
[遭遇毎] [武器]、[武勇]
標準アクション 近接範囲・爆発 1
目標：爆発の範囲内の敵すべて
攻撃：+15 対 AC
ヒット：1d10+8 ダメージ (クリティカル時 18+2d6 ダメージ)。使用者は目標を 2 マス押しやり、伏せ状態にする。

■ジョーズ of the ウルフ /咬狼撃 レンジャー/攻撃 1
[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：+15 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：それぞれ 2d10+10 ダメージ (クリティカル時 30+2d6 ダメージ)。
ミス：攻撃 1 回毎に半減ダメージ。

■フレンジード・スカーミッシュ /狂乱攻撃 レンジャー/攻撃 5
[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 体または 2 体
攻撃：+15 対 AC の 2 回攻撃
特殊：2 回の攻撃の前または後に使用者は機会攻撃を誘発することなく、自分の移動速度までの移動を行える。
ヒット：一回の攻撃ごとに 1d10+10 ダメージ (クリティカル時 20+2d6 ダメージ)。1 回の攻撃がヒットすると、目標は使用者の次ターン未まで、幻惑状態になる。両方の攻撃が同一目標にヒットしたのなら、目標は幻惑かつ減速状態になる。

■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] [原始]、[瞬間移動]
移動アクション 使用者
効果：使用者は 6 マスまでの瞬間移動を行い、そのご使用者の自ターン未まですべての防御値に+5 のパワー・ボーナスを得る。

アイテム
■バスタード・ソード[+2, ペアード] (Lv8 武器)
アイテム・スロット：武器(バスタード・ソード)
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([無限回])：フリー・アクション。武器を二つの全く同じ武器に分ける。一方は主武器側、もう一方は副武器側の手に現れる。再度アクションを使用すれば、武器を一つに戻すことができる。
*このパワーをフリーで行えるのは、《早抜き》を修得しているため。

■ファインチャイン・メイル[+2,エラドリン] (Lv8 鎧)
アイテム・スロット：鎧(高品質のチェインメイル)
強化：AC+2(合計 AC+9)
特性：使用者自身の行うすべての瞬間移動距離に+1(計算済み)。この鎧は移動速度および技能判定にペナルティを及ぼさない。

■クローク of レジスタンス (Lv7 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([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。

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：近接攻撃のダメージ・ロールに+2 アイテム・ボーナス(計算済)。

■アクロバット・ブーツ (Lv2 長靴)
アイテム・スロット：脚部
特性： 軽業 判定に+1 のアイテムボーナス。
パワー([無限回])：マイナー・アクション。伏せ状態から立ち上がる。

■■フローズン・ウェットストーン (Lv7 砥石)
アイテム・スロット：ウェットストーン
パワー([消費型] [冷氣])：マイナー・アクション。この砥石で使用者の持っている近接あるいは遠隔武器一つにふれる。その遭遇の終了時まで、その武器での攻撃に成功すると、2 の[冷氣]ダメージを追加で与える。

■ポジション 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

あなたは妖精の鎖帷子を身につけて素早く駆け、臨機応変の双剣を組み替えながら敵と切り結ぶ荒野の剣士です。

狙った敵に近づいて獲物に指定し、2 回の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。伏せ状態の敵に対してなら、《断頭の一撃》の効果が両方の攻撃に乗るため、さらに大きなダメージを出すことができます。また、ウェットストーンの利用も有効です。

一方で敵の攻撃からの被害を抑えるためには、防衛役との連携や、汎用パワーをタイミング良く使っていくことが重要になります。

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。