PC名：

(ヴァラナーエルフの二刀流レンジャー)

クラス：レンジャー　Lv：4

種族：エルフ　性別：　年齢：

ヒットポイント / 回復力

最大HP	重傷値	回復力値	回復回数 1	2	3	4	5	6	7	8
46	23	11	9	10	11	12	13	14	15	16

ダメージ：

移動速度

通常	疾走
7 マス	9 マス

基本	防具	アイテム	その他
7			

イニシアチブ

合計	〔敏〕	Lv補正	特技	その他
+4	2	2		

能力値

	能力値	能力修正値	能力判定値
筋力	18	+4	+6
耐久力	14	+2	+4
敏捷力	14	+2	+4
知力	10	+0	+2
判断力	14	+2	+4
魅力	8	-1	+1

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
19	AC	12	2				3		1	1

		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
18	頑健	12	4		1		1			

		10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	盾	その他	その他
16	反応	12	2		1		1	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
15	意志	12	2				1			

アクションポイント	0	1	2	3	4

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	+10	〔筋〕	+6	5	-1		
隠密	+8	〔敏〕	+4	5	-1		
軽業	+10	〔敏〕	+4	5	-1		2
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	+11	〔判〕	+4	5	なし	2	
宗教	+2	〔知〕	+2		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	+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〉：21　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
ダブルシミター+1	1マス	+10	1d6+6	高クリティカル

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+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	標準	無限
ケアフル・ストライク	クラス	標準	無限
エルヴン・アキュラシィ	種族	フリー	遭遇□
ツーファングド・ストライク	クラス	標準	遭遇□
サンダータスク・ボア・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□
ジョーズ・オヴ・ザ・ウルフ	クラス	標準	一日□

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。

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

ヴァラナー出身：軽業+2

特技リスト

《武器習熟：ダブルシミター》	ダブルシミターに習熟
《武器練達：重刀剣類》	重刀剣類使用時の武器パワーの攻撃ロール+1（反映済）
《武器熟練：重刀剣類》	重刀剣類使用時のダメージロール+1（反映済）
《追加HP》	HPに5点のボーナス（反映済み）

装備品

武器：ライフドリンカー・ダブルシミター+1(5Lv)

防具：ブラッドカット・ハイド+1(4Lv)

腕

脚

手

頭

首　ブローチ・オブ・シールディング+1(3Lv)

指輪

腰

予備武器　ヴィシャス・ジャベリン+1(2Lv)

その他　登はん用具、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：0 gp,

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。

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に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。

特殊な処理をする特技：なし

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(ダブルシミター[+1、ライフドリンカー])
[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：1d6+6 ダメージ(クリティカル時 14+1d6+1d6[死霊]ダメージ)

遠隔基礎攻撃(ジャベリン[+1，ヴィシャス])
[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+5 ダメージ(クリティカル時 11+1d12 ダメージ)

ツイン・ストライク(ダブルシミター)/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(主打突部と 2 次打突部で 1 回ずつ)
ヒット：それぞれ 1d6+2(クリティカル時 8+1d6+1d6[死霊]ダメージ)

ツイン・ストライク(ジャベリン)　/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（10/20 マス）
目標：クリーチャー1 体または 2 体
攻撃：+7 対 AC の 2 回攻撃
ヒット：それぞれ 1d6+1(クリティカル時 7+1d12 ダメージ)。

以降の記載は全て武器としてダブルシミターを使用時。
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：+10 対 AC
ヒット：1d6+2 ダメージ(クリティカル時 8+1d6+1d6[死霊]ダメージ)。

■エルヴン・アキュラシイ　/エルフの正確さ　　エルフ/種族特徴
[遭遇毎]
フリー・アクション　　使用者
トリガー：使用者に対する 1 回の攻撃がヒットする。
効果：1 回の攻撃を再ロール。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。使用者の次ターン末まで全ての防御値に+2 のパワー・ボーナス。

■ツーファングド・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：それぞれ 1d6+6 ダメージ（クリティカル時 12+1d6+1d6[死霊]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/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：それぞれ 1d6+6 ダメージ（クリティカル時 12+1d6+1d6[死霊]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：2d6+6 ダメージ（クリティカル時 18+1d6+1d6[死霊]ダメージ）。
ミス：攻撃 1 回毎に半減ダメージ。

アイテム
ダブルシミター[+1、ライフドリンカー]　　(Lv5 武器)
アイテム・スロット：武器(ダブルシミター)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d6[死霊]ダメージ。
特性：この武器による攻撃で敵 1 体のヒット・ポイントを 0 以下にしたのなら、使用者は一時的ヒット・ポイント 5 を得る。

ジャベリン[+1、ヴィシャス]　　(Lv2 武器)
アイテム・スロット：武器(ジャベリン)
強化：攻撃ロールとダメージロール+1
クリティカル：+1d12 ダメージ。

■ハイド・アーマー[+1,ブラッド・カット]　　(Lv3 鎧)
アイテム・スロット：鎧(ハイド・アーマー)
強化：AC+1
パワー([一日毎])：マイナー・アクション。使用者は自分が “ 重傷 ” のときにこのパワーを使用でき、次の自ターン末まで、全てのダメージに対する抵抗 10 を得る。

■ブローチ of シールディング　　(Lv3 お守り)
アイテム・スロット：首
強化：頑健、反応、および意志+1
特性：[力場]に対する抵抗 10 を得る。
パワー([一日毎])：即応・割込。使用者に遠隔範囲、近接範囲、あるいは遠隔攻撃はヒットしたときにこのパワーを使用する。その攻撃に対して全てのダメージに対する抵抗 10 を得る。

■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
あなたは両端に反り返った刃のついた、ダブルシミターを振り回して敵を切り刻むヴァラナー平原出身のエルフ戦士です。
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。敵を倒すことができれば、武器の効果で一時ヒットポイントを得ることができ、防御に余裕ができます。
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。