

PC名: (ドラウのハンター)

クラス: レンジャー(ハンター) Lv: 1  
種族: ドラウ 性別: 年齢:

ヒットポイント / 回復力 table with columns for HP, damage, recovery, and hit counts.

移動速度 table with columns for normal, dash, and other movement types.

イニシアチブ table with columns for initiative, level correction, special, and other.

防御値 table with columns for AC, 10+Lv/2, ability correction, race, class, special, armor, shield, enhancement, and other.

能力値

Ability scores table with columns for ability name, ability value, ability correction, and ability judgment value.

Ability scores table with columns for ability name, 10+Lv/2, ability correction, race, class, special, enhancement, shield, other, and other.

技能

Skills table with columns for skill name, bonus, ability judgment value, acquisition, armor, race, and other.

アクションポイント table with columns for action points 0-4.

近接基礎攻撃 table with columns for weapon, range, hit correction, damage, and other.

遠隔基礎攻撃 table with columns for weapon, range, hit correction, damage, and other.

パワーリスト table with columns for name, acquisition, action, and count.

特技

(ボウ練達)、(挟撃への砲撃)

種族的特徴

Size: 中型 移動速度: 6マス 視覚: 暗視  
言語: 共通語、エルフ語 技能ボーナス: 威圧と隠密  
フェイ起源: 起源に関わる効果に関してフェイであるものと見なされる。  
トランス: 1日に4時間のトランスでで大休憩と同様の効果を得られる。  
ロルスの祝福を受けたもの: クラウドofダークネスかダークファイヤーのどちらかを修得

基本クラスの特徴

役割: 制御役 パワー源: 武勇&原始 防御値ボーナス: 頑健+1、反応+1  
防具習熟: クロース、レザー

武器習熟: 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔

武器装具:

クラス技能: 自然or地下探検に加えて、運動、隠密、軽業、持久力、知覚、治療から4つ  
弓術スタイル(弓使い): (ボウ練達)を得る。

武器の才:[武器]攻撃の攻撃ロール+1。

自然の相貌: 該当する[構え]パワーを修得する。

荒野の生存術: 該当する能力から2つを得る。

弓術の達人、ディスラプティブ・ショット: 該当するパワーを得る。

背景ルール

100 装備品

Equipment table with columns for item name, quantity, and other details.

## 特技

**【ボウ練達】**：ボウ類使用時の攻撃ロール+1 特技(適用済み)。また、ボウ類を用いて行う他のいかなるクリーチャーとも隣接していない1体のクリーチャーに対して行う攻撃のダメージ・ロール+1。

**【挟撃への砲撃】**：君は自分以外の味方達によって挟撃されている敵に対して遠隔攻撃または遠隔範囲攻撃を行う際、戦術的優位を得る。

## 種族特徴

**フェイ起源**：クリーチャーの起源に関わる効果に関しフェイ起源となる。  
**トランス**：睡眠をとる代わりに、迷走状態に入る。一日に4時間のトランスを行うことで、多種族が6時間の大休憩を得ると同様の利益を得られる。トランスの間、通常通りの注意を払っており、近づく敵などに通常通り気付く。

## クラス特徴

**武器の才**：[武器]攻撃ロールに+1(適用済み)。

**荒野の生存術**：

- ・**奇襲練達**：君が 隠密 判定を行うとき、君から 10 マス以内にいる全ての味方は、君の次のターン終了時までの間、次に行く 隠密 判定に+2のボーナスを得る。
- ・**荒野の追跡者**：小休憩の間に周辺の地域を調査するための 知覚 判定を行える。この地域は一边が 10 マスまでの大きさの範囲。判定に成功したのなら、過去 24 時間以内にその範囲を通過したクリーチャーの数、いつ、どこから入り、どこから出て行ったかを知ることができる。

## 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 (ロングソード)**

[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：+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 (10/20 マス)

目標：クリーチャー1 体

攻撃：+8 対 AC

ヒット：1d10+4 ダメージ (クリティカル時 14 ダメージ)

**エイムド・ショット/狙撃**

レンジャー/攻撃

[無限回] [武勇]

標準アクション 使用者

効果：使用者は 1 つの武器を用いて 1 回の遠隔基礎攻撃を行う。この際、部分遮蔽および部分視認困難による攻撃ロールへのペナルティは無視する。更にこの攻撃において、良好な遮蔽や完全視認困難によるペナルティは最大でも-2にしかない。

**クレヴァー・ショット/功射**

レンジャー/攻撃

[無限回] [武勇]

標準アクション 使用者

効果：使用者は 1 つの武器を用いて 1 回の遠隔基礎攻撃を行う。この攻撃がヒットしたなら、さらに目標は以下の中から使用者が選択した効果 1 つの対象となる。

使用者は目標を 2 マス横滑りさせる。

目標を伏せ状態にできる。

目標は減速状態になる(セーブ・終了)。

**ラビッド・ショット/速射**

レンジャー/攻撃

[無限回] [武勇]

標準アクション 使用者

効果：使用者は 1 つの武器を用いて、攻撃の射程内にある一つのマスの中にいるか、そのマスに隣接している全てのクリーチャーに対して、1 回筒の遠隔基礎攻撃を行う。使用者はこの攻撃において、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

**ディスラプティブ・ショット /阻止射撃**

レンジャー/攻撃

[遭遇毎] [武勇]、[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：+8 対 AC

ヒット：1d10+4 ダメージ (クリティカル時 14 ダメージ)。更に使用者は目標を“動けない状態(セーブ・終了)”または“幻惑状態(セーブ・終了)”のいずれかにする。

**アспект of the パウンスング・リンクス/飛びかかる山猫の相 Rn/汎用**

[無限回] [原始]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は“飛びかかる山猫”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。

使用者はイニシアチブ判定に+4のボーナス。

遭遇における使用者の最初のターンの間、使用者の攻撃ロールに+2のパワー・ボーナス。

使用者は自分が移動することによって誘発される機会攻撃に対して、全ての防御値に+3のパワー・ボーナスを得る。

**アспект of the ラーキング・スパイダー/隠れ潜む蜘蛛の相 Rn/汎用**

[無限回] [原始]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は“群狼”の構えを取る。構えが終了するまでの間、使用者は以下の利益を得る。

使用者は隠密判定に+2のボーナス。

使用者は登はんのための 運動 判定に+5のパワー・ボーナスを得る。

使用者が敵に対して戦術的優位を得ている間、使用者はその敵に対するダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナス。

**クラウド of ダークネス /闇の雲**

ドラウ/種族特徴

[遭遇毎]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 1

効果：爆発の範囲内に闇の雲が創り出される。雲は使用者の次ターン未まで同じところに留まる。この雲は視線を遮り、雲の中のマスはみな“完全な遮蔽”である。雲の中にいるクリーチャーは、相でなくなる間 d 盲目状態になる。使用者自身はこれらの効果に対する完全耐性を有する。

**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制御役です。制御役の第一の仕事は多数の敵をまとめて対処すること、特に戦闘開始から早々に“雑魚”を一掃することです。

第二の仕事は、戦場のコントロールです。君のパワーには敵に異常状態を与えるものが多くあります。これらを活用して、敵の行動を阻害しつつ常に味方が全力で攻撃できる状況を作っていきましょう。

キャラクターの特色と運用

あなたは影に潜んで放つ弓で敵を苦しめる闇エルフの狩人です。

あなたは 2 つの「アспект〜」の“構え”パワーと、3 つの「〜ショット」パワーを組み替えて強化した遠隔基礎攻撃で、敵の力を抑え込むことで味方を守ります。

予め「アспект of the パウンスング・リンクス」の構えで先手をとって、「ラビッド・ショット」で雑魚を掃討するのが、初手の基本戦術となるでしょう。その後は状況によって、柔軟に切り替える必要がありますが、強敵には「クレヴァー・ショット」の伏せ効果や、ディスラプティブ・ショットの幻惑効果が有効です。

あなたの技能は、冒険で役に立つものが揃っています。探検中の様々な危険を回避できる 地下探検 や戦闘中の移動に役立つ 運動、危険を察知できる 知覚 は特に有用です。これらを「荒野の生存術」と組み合わせることで、より有効に活用することができます。