

キャラクター・シート



A 名前	キーラ	属性	NG	種族	人間	XP	0
		性別	女性				クラス

B 能力値		能力修正値	
【筋力】	13	+1	【筋】修正値
【敏捷力】	8	-1	【敏】修正値
【耐久力】	14	+2	【耐】修正値
【知力】	10	+0	【知】修正値
【判断力】	17	+3	【判】修正値
【魅力】	12	+1	【魅】修正値

C 種族的特徴	
速度	20フィート(4マス)
ボーナス技能ランク	
ボーナス特技	

D 技能	クラス 技能	ランク	能力 修正値	その他 修正値	計
<隠密>【敏】	<input type="checkbox"/>	0	+ -1	+ 0	= -1
<軽業>【敏】	<input type="checkbox"/>	0	+ -1	+ 0	= -1
<騎乗>【敏】	<input type="checkbox"/>	0	+ -1	+ 0	= -1
<交渉>【魅】	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+ 1	+ 3	= +5
<真意看破>【判】	<input checked="" type="checkbox"/>	0	+ 3	+ 0	= +3
<呪文学>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<水泳>【筋】	<input type="checkbox"/>	0	+ 1	+ 0	= +1
<装置無力化>*【敏】	<input type="checkbox"/>				=
<知覚>【判】	<input type="checkbox"/>	0	+ 3	+ 0	= +3
<知識:自然>*【知】	<input type="checkbox"/>				=
<知識:宗教>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+ 0	+ 3	= +4
<知識:神秘学>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<知識:ダンジョン探検>*【知】	<input type="checkbox"/>				=
<知識:地域>*【知】	<input type="checkbox"/>				=
<知識:地理>*【知】	<input type="checkbox"/>				=
<知識:歴史>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<治療>【判】	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+ 3	+ 3	= +7
<登攀>【筋】	<input type="checkbox"/>	0	+ 1	+ 0	= +1
*修得専用技能 <はったり>【魅】	<input type="checkbox"/>	0	+ 1	+ 0	= +1

E 鎧と武器の習熟		
<input checked="" type="checkbox"/> 盾	<input checked="" type="checkbox"/> 中装鎧	<input checked="" type="checkbox"/> 単純武器
<input checked="" type="checkbox"/> 軽装鎧	<input type="checkbox"/> 重装鎧	<input type="checkbox"/> 軍用武器
シミター		

F クラス特性		HP	10
頑健セーブ	クラス 2 + 耐修正値 2 + その他 =	計	+4
反応セーブ	クラス 0 + 耐修正値 -1 + その他 =	計	-1
意志セーブ	クラス 2 + 耐修正値 3 + その他 =	計	+5
攻撃ボーナス	0	技能ランク	3
女神サーレンレイを信仰			
聖なる武器:シミター			
死の調伏:6回			
エネルギー放出:1d6 6回/日			

G 武器と攻撃					
イニシアチブ	(イニシアチブ強化) 4 + 耐修正値 -1 = 計 +3				
近接攻撃	攻撃ボーナス 0 + 耐修正値 1 = 計 +1				
遠隔攻撃	攻撃ボーナス 0 + 耐修正値 -1 = 計 -1				
武器	シミター				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル	タイプ	射程	矢弾
+1	1d6+1	18-20	斬	-	-
武器	スリング				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル	タイプ	射程	矢弾
-1	1d4+1	20	殴	50フィート	10

H 鎧とアーマー・クラス (AC)	
AC	盾 5 + 盾 0 + 耐修正値 -1 + 魔法 0 + 10 = 計 14

I 特技	
《エネルギー放出回数追加》	
《イニシアチブ強化》	

J 装備	
装備は右に記載する	

K 呪文	
呪文は右に記載する	