

キャラクター・シート



A 名前 エズレン	属性	LN	種族 人間	XP レベル	0 1
	性別	男性			

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

C 種族的特徴	
速度	30フィート(6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	+0	+0	=+0
<軽業>【敏】	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	=+0
<騎乗>【敏】	<input type="checkbox"/>	0	+0	+0	=+0
<交渉>【魅】	<input type="checkbox"/>	0	-1	+0	=-1
<真意看破>【判】	<input type="checkbox"/>	0	+2	+0	=+2
<呪文学>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	=+7
<水泳>【筋】	<input type="checkbox"/>	1	+1	+0	=+2
<装置無力化>*【敏】	<input type="checkbox"/>				=
<知覚>【判】	<input type="checkbox"/>	1	+2	+0	=+3
<知識:自然>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<知識:宗教>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<知識:神秘学>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	=+7
<知識:ダンジョン探検>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<知識:地域>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<知識:地理>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>				=
<知識:歴史>*【知】	<input checked="" type="checkbox"/>	1	+3	+3	=+7
<治療>【判】	<input type="checkbox"/>	1	+2	+0	=+3
<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 type="checkbox"/> 盾	<input type="checkbox"/> 中装鎧	<input type="checkbox"/> 単純武器
<input type="checkbox"/> 軽装鎧	<input type="checkbox"/> 重装鎧	<input type="checkbox"/> 軍用武器
クラブ	ヘヴィ・クロスボウ	クォータースタッフ
ダガー	ライト・クロスボウ	

F クラス特性	HP	7
頑健セーブ	クラス 0 + 修正値 1 + その他 2 = 計 +3	
反応セーブ	クラス 0 + 修正値 0 + その他 = 計 +0	
意志セーブ	クラス 2 + 修正値 2 + その他 = 計 +4	
攻撃ボーナス	0	技能ランク 6
秘術の絆: 1回/日		
徒弟の手: 6回/日		

G 武器と攻撃					
イニシアチブ	(イニシアチブ強化)	4	+ 修正値 0	= 計 +4	
近接攻撃	攻撃ボーナス	0	+ 修正値 1	= 計 +1	
遠隔攻撃	攻撃ボーナス	0	+ 修正値 0	= 計 +0	
武器	高品質のクォータースタッフ				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル	タイプ	射程	矢弾
+2	1d6+1	20	殴	-	-
武器	ライト・クロスボウ				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル	タイプ	射程	矢弾
+0	1d8	19-20	刺	80フィート	10

H 鎧とアーマー・クラス (AC)					
AC	盾 0	+ 鎧 0	+ 修正値 0	+ 魔法 0	+ 10 = 計 10

I 特技	
《頑健無比》	
《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