

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: 人間	性別:
			属性: 中立にして善	年齢:
			クラス: ファイター1	信仰: カイリーエン(勇猛の神)

能力値		能力修正値		
5	筋力	16 → 18	0 → +4	STR
	敏捷力	14 → 14	0 → +2	DEX
5	耐久力	14 → 14	0 → +2	CON
	知力	10 → 10	0 → +0	INT
2	判断力	12 → 12	0 → +1	WIZ
	魅力	8 → 8	0 → -1	CHA

種族特性とキャラクター特徴		
C	基本移動速度: 30 ft	サイズ 中型
	言語: 共通語	
	ボーナス特技1つ	
	熟練: Lvごとに技能pt+1	

D	習得クラスのデータ								
	Lv	クラスLv	hd	BAB	頑健	反応	意思	技能pt	適正hp
13	1	ファイター1	10	1	2			3	1
0	2								
0	3								
0	4								
0	5								
0	6								
0	7								
0	8								
0	9								
0	10								
0	11								
0	12								
0	13								
0	14								
0	15								
0	16								
0	17								
0	18								
0	19								
0	20								

E	クラス特徴			
ボーナス戦闘特技 × 1				
		武器・防具への習熟		
		軽装鎧 ○	盾 ○	
		中装鎧 ○	単純武器 ○	
		重装鎧 ○	軍用武器 ○	

G	特技	
	《武器熟練:クレートソード》	
	《追加hp》	
	《強打》	

防御能力		ヒットポイント: 16			
スケイル・メール	判定値	鎧	盾	敏捷	他
AC	17	+5		+2	
接触AC	12	-	-	+2	
立ちすくみAC	15	+5	+0	+0	
セーブ	判定値	クラス 能力 その他			
頑健セーブ	+4	←	2	+2	
反応セーブ	+2	←	0	+2	
意思セーブ	+1	←	0	+1	

攻撃能力					
イニシアティブ	判定値		敏捷	特技	その他
		+2	←	+2	
攻撃の種類	値		クラス	能力	その他
近接攻撃	+5	←	1	+4	
遠隔攻撃	+3	←	1	+2	
戦技ボーナス	+5	←	1	+4	
戦技防御値	17	←	1	+6	

メイン武器		グレートソード				
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	間合	残弾数	
+6	2d6+6	19~20/x2	斬	5ft	-	

サブ武器		モーニングスター			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	間合	残弾数
+5	1d8+4	20/x2	殴	5ft	-

遠隔武器		ジャベリン			
攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
+3	1d6+4	20/x2	刺突	30ft	3本

F	技能	計	クラス	ランク	能力	その他
	威圧(魅)	+3	○	1	-1	
	△隠密(敏)	-2			+2	
	△軽業(敏)	-2			+2	
	鑑定(知)	+0			+0	
	△騎乗(敏)	-2	○		+2	
	芸能() (魅)	-1			-1	
	×言語学(知)	+0			+0	
	交渉(魅)	-1			-1	
	真意看破(判)	+1			+1	
	×呪文学(知)	+0			+0	
	△水泳(筋)	+4	○	1	+4	
	生存(判)	+1	○		+1	
	△×装置無力化(敏)	-2			+2	
	△脱出術(敏)	-2			+2	
	知覚(判)	+1			+1	
	×知識(貴族)(知)	+0			+0	
	×知識(工学)(知)	+0	○		+0	
	×知識(次元界)(知)	+0			+0	
	×知識(自然)(知)	+0			+0	
	×知識(宗教)(知)	+0			+0	
	×知識(神秘学)(知)	+0			+0	
	×知識(ダンジョン探検)(知)	+0	○		+0	
	×知識(地域)(知)	+0			+0	
	×知識(地理)(知)	+0			+0	
	×知識(歴史)(知)	+0			+0	
	治療(判)	+1			+1	
	△×手先の早業(敏)	-2			+2	
	△登はん(筋)	+4	○	1	+4	
	×動物使い(魅)	-1	○		-1	
	はったり(魅)	-1			-1	
	変装(魅)	-5			-1	
	△飛行(敏)	-2			+2	
	×魔法装置使用(魅)	-1			-1	



資産と荷重、移動速度

作成時資産	175	gp	11	身長	5ft 9inch
装備価格総計	122.67	gp		体重	175 (pd)
残り資産	52.33	gp	4	10	120
				荷重	重量(pd)
所持金				移動(ft)	
白金貨	5	枚		軽荷重	100
金貨	2	枚		中荷重	200
銀貨	3	枚		重荷重	300
銅貨	3	枚		総荷重	94.5
				総重量	269.5



裝備品

[illegible]

《強打》の使用により、近接攻撃の命中に—1のペナルティを受ける代わりにダメージを増やせます。グレートソードでは以下になります。

s・グレートソード：命中+5 → ダメージ2d6+9



魔法能力

[illegible]