

A	キャラクターの名前	レベル: 8	種族: ドワーフ	性別:
			属性: 中立にして善	年齢:
			クラス: ローグ7、レンジャー1	信仰: トラグ(鍛冶の神)

B	能力値		能力修正値	
	筋力	20	→ +5	STR
5	敏捷力	14	→ +2	DEX
	耐久力	15	→ +2	CON
3	知力	10	→ +0	INT
	判断力	14	→ +2	WIZ
0	魅力	8	→ -1	CHA

C	種族特性とキャラクター特徴		サイズ	中型
	基本移動速度: 20 ft	貪欲: 貴金属の(鑑定)+2種族	暗視60ft	嫌悪: 対オークゴ&ゴブリンへの攻撃+1
武器精通: ドワーフ武器に習熟。		頑丈: 毒、呪文、擬似呪文へのセーブ+2種族	ゆっくり着実: 鎧や荷重で速度修正なし	踏ん張り: 突き飛ばし、足払いへの戦技防御+4
防衛訓練: 対巨人AC+4回避		石工の動石壁や床の罫/隠し扉に(知覚)+2自動判定		

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
11	1	ローグ1	8	0		2		8
8	2	ローグ2	8	1		1		8
8	3	レンジャー1	10	1	2			6
8	4	ローグ3	8	1	1		1	8
8	5	ローグ4	8	1		1		8
8	6	ローグ5	8					8
8	7	ローグ6	8	1	1	1		8
8	8	ローグ7	8	1				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	
	急所攻撃+2d6	異感知+1: 対異AC、セーブ+1
異探し: 魔法の罫を発見解除可		直感回避: 立ちすくみでペナルティ無
罫の発見と解除に+2ボーナス		ローグの技: 武器訓練
身かわし: 反応セーブ成功でダメージ無		ローグの技: 出血攻撃
ローグの技(罫見抜き): 10ft罫自動チェック		
得意な敵(アンデッド): 該当生物に対し+2		
追跡: 痕跡辿りなどの生存+1		
野生動物との共感1d20で共感判定		
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
ハンド・クロスボウ		

G	特技	
	1《追加hp》	
3《技能熟練: 装置無力化》		
5《武器熟練: DWアックス》		
5《イニシアチブ強化》		
7《技能熟練: 知覚》		

K	防御能力		ヒットポイント: 75	
	ミスラ製プレストプレート[+2]盾	判定値	鎧	盾
AC		24	+8	+2
接触AC		12	-	+2
立ちすくみAC		22	+8	+2
セーブ判定値		クラス	能力	その他
頑健セーブ		+7	←	4
反応セーブ		+10	←	7
意思セーブ		+5	←	2

J	攻撃能力		敏捷	特技	その他
	イニシアチブ	判定値	←	+2	4
攻撃の種類		値	クラス	能力	その他
近接攻撃		+11	←	6	+5
遠隔攻撃		+8	←	6	+2
戦技ボーナス		+11	←	6	+5
戦技防御値		23	←	6	+7

メイン武器	ドワーフ・ウォーアックス[+2]		ダメージ	クリティカル域	種別	間合	残弾数
	攻撃ボーナス	+14/+9	1d10+7	20/x3	斬	5ft	-

サブ武器	冷たい鉄のモーニングスター		ダメージ	クリティカル域	種別	間合	残弾数
	攻撃ボーナス	+11/+6	1d8+5	20/x2	刺&殴	5ft	-

遠隔武器	ジェベリン		ダメージ	クリティカル域	種別	射程	残弾数
	攻撃ボーナス	+8	1d6+5	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)	+10	○	8	-1	
△隠密(敏)		+12	○	8	+2	
△軽業(敏)		+12	○	8	+2	
鑑定(知)		+6	○	1	+0	2
△騎乗(敏)		+1	○		+2	
芸能() (魅)		-1	○		-1	
×言語学(知)		+0	○		+0	
交渉(魅)		+3	○	1	-1	
真意看破(判)		+9	○	4	+2	
×呪文学(知)		+0	○		+0	
△水泳(筋)		+11	○	4	+5	
生存(判)		+6	○	1	+2	
△×装置無力化(敏)		+22	○	8	+2	10
△脱出術(敏)		+5	○	1	+2	
知覚(判)		+21	○	8	+2	8
×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)		+4	○	1	+0	
×知識(地域)(知)		+7	○	4	+0	
×知識(地理)(知)		+0	○		+0	
×知識(歴史)(知)		+0			+0	
治療(判)		+2	○		+2	
△×手先の早業(敏)		+1	○		+2	
△登はん(筋)		+11	○	4	+5	
×動物使い(魅)		-1	○		-1	
はったり(魅)		-1	○		-1	
変装(魅)		-1	○		-1	
△飛行(敏)		+1			+2	
×魔法装置使用(魅)		+3	○	1	-1	

資産と荷重、移動速度						
H	作成時資産	33000 gp		4	身長	4ft 1inch
	装備価格総計	32687.77 gp			体重	178 (pd)
	残り資産	312.23 gp		3	9	150
					荷重	重量(pd) 移動(ft)
	所持金				軽荷重	133
	白金貨	31	枚		中荷重	266
	金貨	2	枚		重荷重	400
	銀貨	2	枚			
	銅貨	3	枚		総荷重	89
					総重量	267

魔法能力	
術者レベル	0
対応能力値	
精神集中判定値	
近距離呪文	
中距離呪文	
遠距離呪文	
呪文Lv	セーブスロット数 習得数

0	10		
1	11		
2	12		
3	13		
4	14		
5	15		
6	16		
7	17		
8	18		
9	19		

呪文Lv	準備	呪文名
------	----	-----

○急所攻撃：30ft以内にいる自身を効果的に守れない敵を攻撃できれば、その急所をつくことで4d6の追加ダメージを与えられる。これは、主に以下の3つの状況の時である。

- ・対象がまだ戦闘の手番が回ってきていない。
- ・対象が麻痺・無防備状態である。
- ・対象が痺と君の仲間に挟撃されている。

○罫探し：〈装置無力化〉技能判定と罫を探すための〈知覚〉技能判定に+4。ローグは〈装置無力化〉で魔法的な罫を解除できる。

[illegible]