

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: 23
		背景: ギルド職人(肉屋)	信仰: 戦の神
		クラス: ファイター1	プレイヤー名:

習熟ボーナス	+2
--------	----

能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー
筋力 16 → +3	筋力ST +5	○
敏捷力 12 → +1	敏捷ST +1	○
耐久力 14 → +2	耐久ST +4	○
知力 8 → -1	知力ST -1	○
判断力 12 → +1	判断ST +1	○
魅力 12 → +1	魅力ST +1	○

イニシアティブ	敏捷	特技	その他
+1	←	+1	

移動速度	種族	鎧	その他
30ft	←	30	

AC	鎧	盾	敏捷	他
17	←	16	+0	+1

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 12
	一時ヒットポイント:

攻撃能力					
武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
ロングソード	+5	1d8+3	斬撃	-	
ウォーハンマー	+5	1d8+3	殴打	-	
ハンドアックス	+5	1d6+3	斬撃	20/60ft	x2本

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧(魅力)	+3	クラス	○	+1	0
医術(判断)	+1			+1	0
運動(筋力)	+5	クラス	○	+3	0
隠密(敏捷)	+1			+1	0
軽業(敏捷)	+1		○	+1	0
看破(判断)	+3	背景	○	+1	0
芸能(魅力)	+1			+1	0
自然(知力)	-1			-1	0
宗教(知力)	-1			-1	0
生存(判断)	+1		○	+1	0
説得(魅力)	+3	背景		+1	0
捜査(知力)	-1			-1	0
知覚(判断)	+3	種族	○	+1	0
手先の早業(敏捷)	+1			+1	0
動物使い(判断)	+1		○	+1	0
ペテン(魅力)	+1			+1	0
魔法学(知力)	-1			-1	0
歴史(知力)	-1		○	-1	0
受動判断力(知覚)	+13				

種族特徴	(種族移動速度↓)
言語: 共通語、言語1種類(巨人語)	30

クラス特徴
戦闘スタイル: 二刀流
底力: ボーナスAct→hp回復1d10+1

個性と背景	インスピレーション:
個人的特徴: 肉屋	
己の職業について好んで長広舌をふるう。	
何事もやるからには徹底的にやる。目にした肉は無駄にしない。	
「ギルド員」所属ギルドから便宜を図って貰える。会費5gp/月	
尊ぶもの: 「気前の良さ」	
有難いことに、自分には手に職があるのだから、これを世の中の役に立てたいものだ。	
関り深いもの:	
私は今の自分を鍛えてくれたギルドに重大な恩義を負っている。	
欠点:	
高価なものや値のつけられないものを手に入れるためならなんでもする。	

特技やその他の特徴
【二刀の使い手】
→両手それぞれに武器装備時AC+1
→軽武器以外でも二刀流を行える
→二つの片手武器を同時に抜ける

武器・防具、道具への習熟			
軽装鎧	○	盾	○
中装鎧	○	単純武器	○
重装鎧	○	軍用武器	○
・職人道具-調理用具、言語: 巨人語、地下共通語			

装備品	保存食x10
ロングソード	水袋
ウォーハンマー	束ねられた麻ロープ50ft
チェーン・メール	調理用具
ハンド・アックスx2	肉屋ギルド発行の紹介状
背負い袋	旅人の服
かなてこ	ベルトポーチ
金槌とピトンx10個	
松明x10	
ほくち箱	金貨15枚

1 0
1 0
1 0

