

キャラクター名

プレイヤー名



クラス 種族 属性 信仰する神格

レベル サイズ 年齢 性別 身長 体重 眼の色 髪の色

能力名	能力値	能力修正値	一時的能力値	一時的修正値	合計	現在のHP	非致死ダメージ	移動速度
筋力					HP ヒット・ポイント			
敏捷力					AC アーマー・クラス			
耐久力								
知力								
判断力								
魅力								

接触 アーマー・クラス 立ちすくみ アーマー・クラス

イニシアチブ修正値 = +

ダメージ減少

セーヴィング・スロー

頑健(耐久力)	合計	基本セーブ	能力修正値	魔法による修正値	その他の修正値	一時的修正値	状態による修正値
反応(敏捷力)							
意志(判断力)							

基本攻撃ボーナス 呪文抵抗

組み付き修正値 = + + +

合計 基本攻撃ボーナス 【筋力】修正値 サイズ修正値 その他の修正値

武器		合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
射程	タイプ	その他		

矢／弾

武器		合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
射程	タイプ	その他		

矢／弾

武器		合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
射程	タイプ	その他		

矢／弾

武器		合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
射程	タイプ	その他		

矢／弾

武器		合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
射程	タイプ	その他		

矢／弾

合計攻撃ボーナス＝基本攻撃ボーナス＋(近接攻撃なら【筋力】、遠隔攻撃なら【敏捷力】修正値)＋サイズ修正値＋《武器熟練》による1(もしあれば)＋高品質武器によるボーナスが魔法の武器等による強化ボーナス(もしあれば)＋その他の修正値

技能		最大ランク	/
技能名	対応能力値	技能修正値	能力修正値
□〈威圧〉■	【魅力】		
□〈解錠〉	【敏捷力】		
□〈解読〉	【知力】		
□〈隠れ身〉■	【敏捷力】*		
□〈軽業〉	【敏捷力】*		
□〈鑑定〉■	【知力】		
□〈聞き耳〉■	【判断力】		
□〈騎乗〉■	【敏捷力】		
□〈偽造〉■	【知力】		
□〈芸能()〉	【魅力】		
□〈芸能()〉	【魅力】		
□〈芸能()〉	【魅力】		
□〈交渉〉■	【魅力】		
□〈サバイバル〉■	【判断力】		
□〈視認〉■	【判断力】		
□〈忍び足〉■	【敏捷力】*		
□〈呪文学〉	【知力】		
□〈情報収集〉■	【魅力】		
□〈職能()〉	【判断力】		
□〈職能()〉	【判断力】		
□〈真意看破〉■	【判断力】		
□〈水泳〉■	【筋力】*		
□〈製作()〉■	【知力】		
□〈製作()〉■	【知力】		
□〈製作()〉■	【知力】		
□〈精神集中〉■	【耐久力】		
□〈搜索〉■	【知力】		
□〈装置無力化〉	【知力】		
□〈脱出術〉■	【敏捷力】*		
□〈知識(貴族および王族)〉	【知力】		
□〈知識(建築術および工学)〉	【知力】		
□〈知識(次元界)〉	【知力】		
□〈知識(自然)〉	【知力】		
□〈知識(宗教)〉	【知力】		
□〈知識(神秘学)〉	【知力】		
□〈知識(地域)〉	【知力】		
□〈知識(地理)〉	【知力】		
□〈知識(歴史)〉	【知力】		
□〈知識(ダンジョン探検)〉	【知力】		
□〈知識()〉	【知力】		
□〈跳躍〉■	【筋力】*		
□〈治療〉■	【判断力】		
□〈手職〉	【敏捷力】*		
□〈登攀〉■	【筋力】*		
□〈動物使い〉	【魅力】		
□〈縄使い〉■	【敏捷力】		
□〈はったり〉■	【魅力】		
□〈平衡感覚〉■	【敏捷力】*		
□〈変装〉■	【魅力】		
□〈魔法装置使用〉	【魅力】		

■マークのある技能はたとえキャラクターの技能ランクが0でも普通に使用できる。
□には、その技能がキャラクターのクラス技能である場合に×を印すること。
*防具による判定ペナルティがあれば、それが適用される。(〈水泳〉へは倍のペナルティ。)

