キャラクター名 / 所属・経歴など	性別	プレイヤー名
脳筋 / 大ダメージで敵を撃破		

クラス／レベル	属性	信仰する神格
レンジャー2/ファイター1	真なる中立	

種族		年齢	身長	体重	肌の色	目の色	髪の色
ハーフオーク / 人型生物(オーク)	中型		4'11"	88 lb			

キャラクターの外見

能力名	基本能力値	能力修正値	その他の修正値	一時的修正値
筋力 Str	18	+4		
敏捷力 Dex	14	+2		
耐久力 Con	16	+3		
知力 Int	10	0		
判断力 Wis	10	0		
魅力 Cha	6	-2		

	合計	=	【敏】修正値	+	特技修正値	+	その他の修正値
イニシアチブ修正値	+2	=	+2	+		+	

HP ヒットポイント	27	HD ヒット・ダイス	3	LA レベル調整値	0

AC アーマークラス	17	=	10	+	5 (鎧ボーナス)	+	(盾ボーナス)	+	2 (【敏】修正値)	+	0 (サイズ修正値)	+	(外皮ボーナス)	+	(外皮への強化ボーナス)	+	(反発ボーナス)	+	(その他の修正値)

立ちすくみ アーマークラス	15	No (立ちすくみしない)	
対接触 アーマークラス	12	秘術呪文失敗率	20%
対非実体接触 アーマークラス	12	防具または荷重による判定ペナルティ	-1

	合計	=	基本セーヴ	+	能力修正値	+	特技・クラスの修正値	+	その他の修正値	+	一時的修正値
頑健 【耐久力】	+8	=	+5	+	+3	+		+		+	
反応 【敏捷力】	+5	=	+3	+	+2	+		+		+	
意志 【判断力】	0	=	0	+	0	+		+		+	

セーヴィング・スロー

状態による修正値

	合計	=	基本攻撃ボーナス	+	【筋】修正値	+	サイズ修正値	+	その他の修正値	+	一時的修正値
近接攻撃ボーナス Melee Attack	+7	=	+3	+	+4	+	0	+		+	
遠隔攻撃ボーナス Ranged Attack	+5	=	+3	+	+2	+	0	+		+	

	合計	=	基本攻撃ボーナス	+	能力値修正値	+	サイズ修正値	+	特技/技能修正値	+	強化ボーナス	+	その他の修正値
対足払い	+4	=	—	+	+4	+	0	+		+		+	
対組み付き	+7	=	+3	+	+4	+	0	+		+		+	
対突き飛ばし	+4	=	—	+	+4	+	0	+		+		+	
対武器落とし	+7	=	+3	+	+4	+	—	+		+		+	

【敏】修正値 / サイズ修正値 / その他の修正値 / 一時的修正値

基本攻撃ボーナス
+3

生来の間合い
5ft

武器

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
高品質のグレートソード	+9	2d6+6	19~20/x2

間合い/射程	重量	ダメージの種類	サイズ分類	その他の能力など
5	8. lb	斬撃	中型	

矢/弾

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
グレートクラブ	+7	1d10+6	20/x2

間合い/射程	重量	ダメージの種類	サイズ分類	その他の能力など
5	8. lb	殴打	中型	

矢/弾

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
高品質のダーツ	+6	1d4+4	20/x2

間合い/射程	重量	ダメージの種類	サイズ分類	その他の能力など
20	.5 lb	刺突	中型	距離が3,4マスだと命中-2, 5,6マスだと更に命中-2

矢/弾 アロー

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル
高品質のダーツ(速射)	+4	1d4+4	20/x2

間合い/射程	重量	ダメージの種類	サイズ分類	その他の能力など
20	.5 lb	刺突	中型	2発投げることができる

矢/弾

鎧	タイプ	鎧ボーナス	【敏】ボーナス上限
+1チェイン・シャツ	軽装鎧	5	4

判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度	重量	その他の能力など
-1	20%	30'	25	

盾	タイプ	盾ボーナス	【敏】ボーナス上限
		0	—

判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度	重量	その他の能力など
0	0%		0	

その他の防具(1)	タイプ	ボーナス	【敏】ボーナス上限
		0	—

判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度	重量	その他の能力など
0	0%		0	

その他の防具(2)	タイプ	ボーナス	【敏】ボーナス上限
バフ		0	—

判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度	重量	その他の能力など
0	0%		0	

移動速度	軽荷重	中荷重	重荷重		軽荷重	中荷重	重荷重		軽荷重	中荷重	重荷重
地上	30'	20'	20'	飛行				水泳			
登攀				穴掘り							

視覚：通常	✔	夜目	—	暗視	60'	擬似視覚		非視覚的感知		振動感知	—	嗅覚	—

技能

技能名	対応能力値		技能修正値	=	能力修正値	+	ランク	その他の修正値
〈威圧〉	【魅】		−2	=	−2	+		
〈鑑定〉	【知】		0	=	0	+		
〈隠れ身〉	【敏】	*	+1	=	+2	+		判定ペナ−1
〈軽業〉	【敏】	*	+6	=	+2	+	3	相乗+2、判定ペナ−1
〈聞き耳〉	【判】		+5	=	0	+	5	
〈騎乗〉	【敏】		+2	=	+2	+		
〈偽造〉	【知】		0	=	0	+		
〈芸能〉	【魅】		−2	=	−2	+		
〈交渉〉	【魅】		−2	=	−2	+		
〈視認〉	【判】		+5	=	0	+	5	
〈忍び足〉	【敏】	*	+1	=	+2	+		判定ペナ−1
〈真意看破〉	【判】		0	=	0	+		
〈情報収集〉	【魅】		−2	=	−2	+		
〈精神集中〉	【耐】		+3	=	+3	+		
〈水泳〉	【筋】	#	+2	=	+4	+		判定ペナ−2
〈製作〉	【知】		0	=	0	+		
〈生存〉	【判】		+5	=	0	+	5	
〈捜索〉	【知】		0	=	0	+		
〈脱出術〉	【敏】	*	+1	=	+2	+		判定ペナ−1
〈知識：自然〉	【知】		+7	=	0	+	5	相乗+2
〈跳躍〉	【筋】	*	+9	=	+4	+	6	判定ペナ−1
〈治療〉	【判】		0	=	0	+		
〈登攀〉	【筋】	*	+3	=	+4	+		判定ペナ−1
〈縄使い〉	【敏】		+2	=	+2	+		
〈はったり〉	【魅】		−2	=	−2	+		
〈平衡感覚〉	【敏】	*	+1	=	+2	+		判定ペナ−1
〈変装〉	【魅】		−2	=	−2	+		
〈言語〉	なし		0	=		+		

＊ 防具による判定ペナルティが適用される。
防具による判定ペナルティの2倍が適用される。

言語	共通語、オーク語

クラス名	
術者レベル	
対応能力値	対応能力値 / 修正値

クラス名	
術者レベル	
対応能力値	対応能力値 / 修正値

クラス名	
発現者レベル	
対応能力値	対応能力値 / 修正値
パワー・ポイント・リザーブ	

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
呪文レベル										
セーヴ難易度										
合計呪文数										
習得呪文数										

専門化系統・選択領域 / 禁止系統

その他の特殊能力

	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
呪文レベル										
セーヴ難易度										
合計呪文数										
習得呪文数										

専門化系統・選択領域 / 禁止系統

その他の特殊能力

	—	1	2	3	4	5	6	7	8	9
パワーレベル										
セーヴ難易度										
習得パワー数										

選択分野

その他の特殊能力

特技

《強打》	攻撃ボーナスをダメージと交換する。（基本攻撃ボーナスが上限）
《追跡》	追跡するために〈生存〉判定を使用する。
《武器熟練》	選択した武器での攻撃ロールに＋1ボーナス。
《薙ぎ払い》	対象が倒れたら追加攻撃を得る。
《速射》	毎ラウンド追加で1回の遠隔攻撃ができる。最も高い基本攻撃ボーナスで行うが、－2のペナルティ。

特殊能力、特殊攻撃

[レンジャー]

得意な敵

アンデットに対してダメージ+2

所持品

	数	呪文レベル	術者レベル	lb.
▼背負い袋				2

武器習熟	:	全ての単純武器	—	全ての軍用武器	—
エルフ	—	ウィザード	—	サイオン	—
ドルイド	—	バード	—	モンク	—
ローグ	—		—		—
盾・鎧習熟	:	盾	—	タワー・シールド	—
軽装鎧	—	中装鎧	—	重装鎧	—

装備中のアイテム

▼武器	lb.
高品質のグレートソード	8
高品質のダーツ	0.5
高品質のダーツ(速射)	0
グレートクラブ	8
スパイクト・ガントレット	0
▼武器(矢弾)	lb.
アロー(20)	3
▼防具	lb.
+1チェイン・シャツ	25

▼紐やベルトで腕や足に挟んでいるもの	呪文レベル	術者レベル	チャージ数	lb.

▼着用箇所のあるアイテム		呪文レベル	術者レベル	チャージ数	lb.
頭(ハット,ヘルム):					
顔(ゴーグル):					
首(アミュレット):					
肩(クローク):					
胴(ヴェスト,シャツ):					
腰(ベルト):					
腕(ブレイサー):					
手(グラブ,ガントレット):					
指輪(右手):					
指輪(左手):					
足(ブーツ):					
その他の箇所:					2
	キュア・ライト・ウーンズ・ワンド(1d8+1)			25	0
装備中のアイテムの合計重量(lb)					46.5

所持金額

pp	78	sp	5
gp	6	cp	
硬貨の重量(1lb/50枚):			1.8 lb

経験点

次のレベルまで:

経験点ペナルティ:

【筋力】:18

軽荷重	現在の荷重	地面から持ち上げる
～100 lb	軽荷重	～600 lb
中荷重	荷重による 判定ペナルティ	頭上に持ち上げる
～200 lb	0	～300 lb
重荷重	荷重による【敏】上限	押し引きする
～300 lb	上限なし	～1500 lb

合計運搬重量(装備中のアイテムの合計重量＋装備の重量＋所持品): 50.30

脳筋 / 大ダメージで敵を撃破

キャラクター名 / 所属・経歴など

物質界

出身次元界 / 出身地