

プレイヤー名 Power by 4th Cage
ver. 090409

0	5	レンジャー	0	0	0
名前	レベル	クラス	伝説の道	神話の運命	Total XP
シフター（ロングトウース）	中型	0	0	0	0
種族	サイズ	年齢	性別	身長	体重
					属性
					神格
					パーティ名・所属

防御値

値	【敏】	1/2LV	特技	装備	その他
+3	Initiative	+1	+2	+0	

状況による修正

値	10 +	クラス/ 1/2lv	能力値	種族	特技	強化	鎧	盾
17	AC	12	+1				+4	
状況ボーナス:							その他	その他

現在値	基本	防具	アイテム	その他
6	速度(マス)	6		

特殊な移動

移動速度

現在値		修正値	修正+ レベル1/2
19	【筋】	+4	+6
12	【耐】	+1	+3
12	【敏】	+1	+3
8	【知】	-1	+1
19	【判】	+4	+6
10	【魅】	+0	+2

17	防御値	10+	クラス/ 種族	特技	強化	その他	その他
	頑健	12	能力値 1/2lv +4	+1			
状況ボーナス:							

感覚			
値		ベース	技能
16	受動<看破>	10 +	+6
21	受動<知覚>	10 +	+1

アクションポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
44	22 (最大値の1/2)	11 (最大値の1/4)	7

	マイルストーン	アクションポイント
	0	1
	1	2
	2	3

アクションポイント使用による追加効果

0

基本攻撃									
種別	基本近接攻撃	命中			威力			特殊	
		総計	使用 能力値	1/2倍 修正	習熟	その他	強化	その他	
	H1マジック・グレートソード	+10	【筋】	+6	+3			+1	
	ダメージ		使用 能力値	修正	アイテム	その他	強化	その他	
	[1d10]	+5	【筋】	+4			+1		
		その他追加効果・範囲など						クリティカル時追加など	
vs								1d6	

hp現在値	回復力使用回数
一時的hp	
底力	1回/遭遇
死亡セーヴィングスロー 失敗カウント	使用済
セーブへの修正	
0	
抵抗	
0	
現在の状態・効果	

[illegible]

基本	基本遠隔攻撃		節約 計算	使用 能力値	1/2w +修正	特技 習熟	その他	強化	その他
	ジャベリン		+8	【筋】	+6	+2			
派生	ダメージ		使用 能力値	修正	アイテム	その他	強化	その他	
	[1d6]		+4	【筋】	+4				
		その他追加効果・範囲など						クリティカル時追加	
VS									

クラスの特徴

ポーンナス		能力値 取得 + 1/2 lv (+5)							ACP	特技	装備	その他
+2	〈威圧〉	【魅】	+2	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+12	〈運動〉	【筋】	+6	+	5	+	-1	+	0	+	0	2
+2	〈隠密〉	【敏】	+3	+	+	-1	+	0	+	0	+	0
+2	〈軽業〉	【敏】	+3	+	+	-1	+	0	+	0	+	0
+6	〈看破〉	【判】	+6	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+2	〈交渉〉	【魅】	+2	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+4	〈持久力〉	【耐】	+3	+	+	-1	+	0	+	0	+	2
+2	〈事情通〉	【魅】	+2	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+11	〈自然〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+	0	+	0	0
+1	〈宗教〉	【知】	+1	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+11	〈知覚〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+	0	+	0	0
+11	〈地下探検〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+	0	+	0	0
+11	〈治療〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+	0	+	0	0
+2	〈盗賊〉	【敏】	+3	+	+	-1	+	0	+	0	+	0
+2	〈はったり〉	【魅】	+2	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+1	〈魔法学〉	【知】	+1	+	+	なし	+	0	+	0	+	0
+1	〈歴史〉	【知】	+1	+	+	なし	+	0	+	0	+	0

[illegible]

命判・ダメージ早見表

武器・パワー名	攻撃	対象	ダメージ	その他
近接基礎攻撃	+10 【筋】	AC	1d10+5	0
遠隔基礎攻撃	+8 【筋】	0	1d6+5	0
0		0	0	0
0		0	0	0
0		0	0	0
0		0	0	0
0		0	0	0

その他修正等メモ

防具

【金】		AC計	元AC	強化	その他	その他
ハイド・アーマー		4	3	1	0	0
効果		区分	ACP	速度	重量	
		軽減値	1	0	25	
備考		区分	アイテム Lv	種族・クラスボーナス その他		
		-	0	0	0	

【盾】

【盾】		AC計	元AC	強化	その他	その他
	-	0	0	0	0	0
効果	0	アイテム	種族・クラスボーナス			
		LV	AC	その他		
		0	0	0		
ダメージ	0	区分	ACP	速度	重量	
		-	0	-	0	

武器

名前	+1マジック・グレートソード				使用	能力値		習熟	基礎ダメージ		射程・範囲
種類	0				【筋】	3		1d10		0	
効果	0				攻撃対象	アイテム Lv		強化		クリティカル時 追加ダメージ	
					0		1 1		1d6		
バフ	0				区分	種族・クラスボーナス 会心				ダメージ	
					-		0		0		9
状況修正その他 0											

名前	ジャベリン		使用			
			能力値	習熟	基礎ダメージ	射撃・範囲
種類	0		【筋】	2	1d6	0
効果	0	攻撃対象		アイテム し	強化	クリティカル発 生率ダメージ
		0		0	0	0
バフ	0			種族・クラス・ポス 位中	ダメージ	重量
		区分		-	0	0

伏魔修正その他
と見えす3本でいい

名前	0	使用			
		能力値	習熟	基礎ダメージ	射撃・範囲
種類	0	0	0	0	0
効果	0	攻撃対象	アイテム しり	強化	クリティカル時 追加ダメージ
		0	0	0	0
バフ	0	区分	種族・クラスボーナス		
			命中	ダメージ	重量
		-	0	0	0

状況修正その他

0

背景、性格、特徴など

0

習熟、使用可能装具など

防具の習熟 クロース、レザー、ハイド
武器の習熟 単純近接、軍用近接、単純遠隔、軍用遠隔
装具 -

貨幣、その他の財産

0

経験値、マイルストーン記録

現在のレベル		現在のxp	次レベル
5	lv.	0 xp.	7500 xp.

魔法の装備・効果・パワー

武器	+1マジック・グレートソード	重	9	L	1
効果	0				
パワー					☐
武器	ジャベリン	重	6	L	0
効果	0				
パワー					☐
武器		重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
防具	ハイド・アーマー+1マジック	重	25	L	0
効果	0				
パワー					☐
腕	-	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
脚	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
手	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
頭	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
首	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
指輪	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
指輪	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
腰	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
装具	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐
	0	重	0	L	0
効果	0				
パワー					☐

その他の装備

アイテム	個数	重量計
標準冒険者キット	33	1 33
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
0		0 0
記入済武器重量計	15	- 15
記入済防具重量計	25	- 25
総計		73.0

特技

必殺の狩人(狩人の獲物ダメージD8)

[illegible]

無限回パワー

プレデター・ストライク

サークリング・ストライク

遭遇毎パワー

シンクロナイズド・ストライク

ビースト・ラッチ

一日毎パワー

パートナー・サヴェッジング

ラサレイティング・モール

汎用パワー

クール・シヤル・アドバイス

儀式

[illegible]

アクション・ポイント

イニシアチブ

防御値

移動速度

感覚

現在値

+3

AC17

頑健17

反応14

意思16

6マス

受動(覚破)16

受動(知覚)21

ヒット・ポイント

最大hp44

重傷値22

回復力値11

回復力使用回数／日7

回復力使用回数現在値

底力 1回／遭遇

使用済み

死亡セーヴィング・スロー失敗回数

hp現在値	現在の状態・効果
一時的hp	

命判・ダメージ早見表

	武器・パワー名	アクション	範囲	射程	攻撃	対象	ダメージ・効果	その他
通常攻撃	+1マジック・グレートソード	0	0	0	【筋】 +10	0	1d10+5	0
	ジャベリン	0	0	0	【筋】 +8	0	1d6+4	0
		0	0	0				0
無差別攻撃	ブレデター・ストライク	標準	近接	野獣1	【筋】 +7	AC	1d12+7	ベアによる攻撃
	サークリング・ストライク	標準	近接	武器	【筋】 +10	AC	1d10+5	攻撃の前か後に、ベアが1マスのシフトが可能
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
無差別攻撃	0	0	0	0	0	0	0	0
	シンクロナイズド・ストライク	標準	近接	武器(野獣)	【筋】 +7	AC	1d12+3/1d10+9	一時攻撃後、使用者の二次攻撃:+10対反応
	ビースト・ラッチ	標準	近接	武器(野獣)	【筋】 +10	AC	2d10+9	目標が動物なら、ボアがフックアクションで動物の首に固定するまでマスをシフトする。目標が動物であるなら元のターン終了まで固定状態
	ロングトウース・シフティング	マイナー	0	0	0	0	0	重傷時発動、ダメージ+2、重傷である間再生2
通常攻撃	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
通常攻撃	0	0	0	0	0	0	0	0
	バートナード・サヴェッジング	標準	近接	野獣1	【筋】 +7	AC	2d12+3/ミスは半減	目標が獲物なら、使用者が3マスのシフトを行って1回の基礎攻撃を行う
	ラサレイティング・モール	標準	近接	武器	【筋】 +10	AC	2d10+9/ミスは半減	目標が獲物で、かつボアと隣接している場合、目標は継続的5ダメージ(スローダウン)7。この継続的ダメージ中、目標はボアに継続的固定を与える
	0	0	0	0	0	0	0	0
通常攻撃	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
通常攻撃	0	0	0	0	0	0	0	0
	クルーシャル・アドバイス	即応・対応	遠隔	5	0	0	+4の修正を与えて技能判定の再ロール	範囲内の見聞きできる味方が、使用者の取得済み技能の判定を行った
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
通常攻撃	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0

魔法の装備・効果・パワー

魔法の装備	特性	パワー
武器	0	0
武器	0	0
武器	0	0
防具	0	0
腕部	0	0
脚部	0	0
両手	0	0
顔部	0	0
首	0	0
指輪	0	0

指輪	0	0
環	0	0
器具	0	0
	0	0

[illegible]