

1.作成日/使用期間: 2005.8.20~

2.場所:

3.DM名:

4.プレイヤー名: Hyperion

5.キャンペーン名:

PHB=3.57レイアーズ ハンドブック

6.シナリオ名:

DMG=3.5ダンジョン マスターガイド

15.PC符号:

16.種族(PHB11-20): Human

17.属性(PHB103-106): Chaotic Good

18.性別(PHB109): Male

19.年齢(PHB109):

20.身長(PHB109): 5'8"

21.体重(PHB109): 130lb

22.信仰神格(PHB106-108):

能力値 能力値修正値(PHB8表1-1) サイコロ振り 20.種族修正 年齢修正 30.レベル成長 その他/修正値ダメージ

現在値 元値 (PHB7-10) (PHB7-8) (PHB12) (PHB109表6-4) (PHB10) (DMG269)

9.[筋力]:[筋]	:	=	14	+	-	+	+	+
10.[敏捷力]:[敏]	:	=	15	+	+	+	+	+
11.[耐久力]:[耐]	:	=	14	+	+	+	+	+
12.[知力]:[知]	:	=	10	+	+	+	+	+
13.[判断力]:[判]	:	=	11	+	+	+	+	+
14.[魅力]:[魅]	:	=	13	+	+	+	+	+
Appearance:[映]	:	=	14	+	+	+	+	+
Luck:[運]	:	=	17	+	+	+	+	+

8. キャラクターイメージ

(PHB110外見、性格、背景)

32.HP 32

ダメージ/残りHP(PHB119,127)

非致命ダメージ(PHB134)

20.種族の特徴(PHB11-20)

サイズ 21.サイズ修正 視覚

22.基本移動力: 適性クラス 言語

レベル調整値

30.キャラクター 31.経験値 32.クラス 33.HD(PHB23) 33.基本攻撃ボーナス 34.頑健 35.反応 36.意志 37.特殊/特技/スキルポイント

レベル (PHB22表3-2) (PHB21-60) HP(PHB134) BAB(PHB22表3-1) 基本セーブ値(PHB134,174,170) /ハーフポイント/その他

Sloughback

+3

Weapon Finesse

Herald's Cry (Weapon Proficiency)

Guard + AF

36

Turn Weapon Deflection

Action Points: 6

Luck Points: 7

38.頑健セーブ +3 = 34.頑健 +3 + 10.[耐久力]修正値 +1 + その他

42.武器習熟: Simple, Martial

39.反応セーブ +3 = 35.反応 +3 + 10.[敏捷力]修正値 +2 + その他

43.鎧習熟: Light

40.意志セーブ 0 = 34.意志 0 + 10.[判断力]修正値 0 + その他

44.スタート資金: (DMG132表5-1/PHB111表7-1)

41.インシアチブ修正値(PHB136) + = 10.[敏捷力]修正値 + その他修正値

50.武器(PHB116表7-5/156) 51.攻撃ボーナス サイズ 品質 価格 ダメージ クリティカル 射程単位 重量 タイプ 頑健 HP 武器特性/備考

近接攻撃ボーナス=33 BAB+9.[筋力]修正値+その他 遠隔攻撃ボーナス=33 BAB+10.[敏捷力]修正値+その他

Rapier +1 Rapier (Silver)

Longspear +2 SRB

70.防具(PHB123表7-6/156) サイズ 品質 価格 鎧/盾ボーナス 敏捷力ボーナス上限 71.防具ヘルパー 秘呪文失敗率 タイプ 頑健 HP 72.防具特性

鎧: Studded Leather

盾:

71.AC(PHB134) 18 = 10+21.サイズ修正 + 鎧ボーナス + 盾ボーナス + 外皮ボーナス + 10.[敏捷力]修正値 +3 + 反応ボーナス + その他

72.確立AC(PHB137) 13 = 10+21.サイズ修正 + 鎧ボーナス + 盾ボーナス + 外皮ボーナス + 反応ボーナス + その他

73.接触AC(PHB136) 13 = 10+21.サイズ修正 + 10.[敏捷力]修正値 + 反応ボーナス + その他

74.移動速度(PHB123表7-6) 30 75.軽荷重(PHB162) 76.中荷重(PHB162) 77.重荷重(PHB162)

= 22.基本移動力と72.防具特性 78.頭上(PHB162) 79.持上(PHB162) 80.押引(PHB162)

1.技能名 91.技能=92.ランク+能力値修正値(9~14)+その他修正(PHB61-86) ○は92.技能ランク無し=ゼロで判定可能、×不可、※クラス専門技能

○視認[判]	0	=	+	0	○聞き耳[判]	0	=	+	0	*71.防具/200.負荷ペナルティ有り **300.重量ペナルティ有り				
×呪文学[知]		=	+		○サバイバル[判]	0	=	+	0	×*軽業[敏]	8	=	5	+
×サイクラフト[知]		=	+		○*隠れ身[敏]	0	=	+	3	○*跳躍[筋]	1	=	+	
○精神集中[耐]	4	=	+	-1	×*忍び足[敏]		=	+		○*平衡感覚[敏]	8	=	+	3
×知識[知]		=	+		○捜索[知]	0	=	+	0	○*登攀[筋]	1	=	+	
神秘学		=	+		×解錠[敏]		=	+		○*水泳[筋]	1	=	+	2
宗教		=	+		×装置無力化[知]		=	+		○騎乗[敏]	2	=	+	
自然		=	+		○変装[魅]	4	=	+	-1	×動物使い[魅]		=	+	
ダンジョン学		=	+		○情報収集[魅]	4	=	+	-1	○交渉[魅]	5	=	+	1
異次元		=	+		○*導引[敏]	4	=	+	2	○威圧[魅]		=	+	2
ローカル		=	+		×解読[知]		=	+		○威圧[筋]		=	+	2
		=	+		×*魔法装置使用[魅]		=	+		○はったい[魅]		=	+	
		=	+		×*サイオニクス装置使用[魅]		=	+		○高貴貴族[判]	0	=	+	
		=	+		○*機使[敏]	3	=	+	3	×言語		=	+	
×製作[知]錬金術		=	+		○*脱出術[敏]	0	=	+	3			=	+	
○製作[知]		=	+	0	○鑑定[知]	0	=	+	0			=	+	
		=	+		○偽造[知]	0	=	+	0	×職能[判]		=	+	
		=	+		○芸能[魅]	4	=	+	1			=	+	
○治療[判]		=	0	+			=	+				=	+	
×オートヒール[判]		=	+				=	+				=	+	
		=	+				=	+				=	+	

神秘学:人造、竜、魔獣、野獣、変身生物	宗教:アンテッド	自然:植物、動物、フェイ、巨人、人怪、魔
ダンジョン学:異形、粘体	異次元:来訪者、ELメンタル	ローカル(地方名称):人型生物、人

神秘学:人造、竜、魔獣、野獣、変身生物 宗教:アンテッド 自然:植物、動物、フェイ、巨人、人怪、魔
ダンジョン学:異形、粘体 異次元:来訪者、エレメンタル ローカル(地方名称):人型生物、人