

1.作成日/使用期間: 2005/1/30 2.場所: 都立大
3.DM名: 4.プレイヤー名: 77 ユズキ
5.キャンペーン名: Ebon Young Heroes PHB=3.57レイアーズ ハンドブック
6.シナリオ名: The Forgotten Forge DMG=3.5ダンジョン マスターガイド

15.PC枠番: 2 16.種族(PHB11-20): Warforged 17.属性(PHB103-106): NG
18.性別(PHB109): M 19.年齢(PHB109): 10歳 20.身長(PHB109): 6'7" 21.体重(PHB109): 286
22.信仰神格(PHB106-108): 186.48cm 129.844kg

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]	: 17+3= 17	+	+	+	+	
10.[敏捷力]:[敏]	: 15+2= 15	+	+	+	+	
11.[耐久力]:[耐]	: 17+3= 15	+	2	+	+	
12.[知力]:[知]	: 13+1= 13	+	+	+	+	
13.[判断力]:[判]	: 11+0= 11	+	-2	+	+	
14.[魅力]:[魅]	: 10+0= 10	+	-2	+	+	
Appearance:[貌]	: 14+2= 14	+	+	+	+	
Luck:[運]	: 14+2= 14	+	+	+	+	

8. キャラクターイメージ
(PHB110外見、性格、背景)



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
Living Construct Subtype M +0 Normal 30 Fighter Common +0
Immunity to sleep, poison, fear, disease, necrosis, fire, cold, explosion, cannot heal, cannot damage itself
400, not able to lose HP. Composite plating: Ac+2 Armor Bonus 56 Light Fortification: 25/0 idk. PHB11=auto. Jc

30.キャラクター 31.経験値 32.クラス 33.HD(PHB23) 34.基本攻撃ボーナス 35.頑健 36.反応 37.意志 38.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
1 0 Fighter 13 +1 +2 0 0 1st. Adamantine armor
2 1000 Fighter 25 (12) +2 (+1) +3 (+1) 0 0 熟練 TAC 2/adamantine, 3/32
3 3000 Fighter 25 (12) +2 (+1) +3 (+1) 0 0 +1 mat get -5 skill bonus

Action Points: 5 6 4 Luck Points: 6+1 15=12 Flaws: Cleave
38.頑健セーブ +5 = 34.頑健 2 +11.[耐久力]修正値 +3 +その他 42.武器習熟: Basic, Heavy Blades, Polearms, Estoc (Faint)
39.反応セーブ +2 = 35.反応 0 +10.[敏捷力]修正値 +2 +その他 43.鎧習熟: Light, Medium, Heavy (Main)
40.意志セーブ 0 = 34.意志 0 +13.[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) (190gp) 140gp

41.インシテック修正値(PHB136) +2 = 10.[敏捷力]修正値 +2 +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 硬度 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
Greatsword +4 → +6 rope 2d6+4 19-20/x2 - 15b. sp 10 (1)
Greatsword +1 (Adamant) +7 2d6+5 19-20/x2 - 1 sp. 10 00

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.防具ペナルティ 秘呪文失敗率 タイプ 硬度 HP 72.防具特性
鎧: X
盾: X
71.AC(PHB134) 19 = 10+21.サイズ修正 0 +鎧ボーナス +2 +盾ボーナス +外皮ボーナス +10.[敏捷力]修正値 +1 +反発ボーナス +その他
72.鎧立AC(PHB137) 18 = 10+21.サイズ修正 0 +鎧ボーナス +8 +盾ボーナス +外皮ボーナス +反発ボーナス +その他
73.鎧触AC(PHB136) 11 = 10+21.サイズ修正 0 +10.[敏捷力]修正値 +1 +反発ボーナス +その他
74.移動速度(PHB123表7-6) 20 75.軽荷重(PHB162) 80 76.中荷重(PHB162) 173 77.重荷重(PHB162) 260
= 22.基本移動力+72.防具特性 78.頭上(PHB162) 260 79.持上(PHB162) 520 80.押引(PHB162) 300

1.技能名 91.技能 = 92.ランク+能力地修正値(9~14)+その他修正(PHB61-86) ○は92.技能ランク無し = セロで判定可能、×不可、※クラス専門技能
○視認[判] +2 = 2(4) + 0 ○聞き耳[判] +2 = 2(4) + 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] = + ×*軽業[敏] +3 = 1(2) + +2
×サイクラフト[知] = + ○*隠れ身[敏] = + ○*跳躍[筋] = +
○精神集中[耐] = + ×*忍び足[敏] = + ○*平衡感覚[敏] = +
×知識[知] = + ○探索[知] = + ○*登攀[筋] = +
神秘学 = + ×解錠[敏] = + ○*水泳[筋] = + +ペナルティ2倍
宗教 = + ×薬無効化[知] = + ○騎乗[敏] +4 = 2(4) + +2
自然 = + ○変装[魅] -1 = 1(2) + ×動物使い[魅] = +
ダンジョン学 = + ○情報収集[魅] = + ○交渉[魅] = +
異次元 = + ○*すり[敏] = + ○威圧[魅] = +
ローカル = + ×解読[知] = + ○威圧[筋] = +
= + ×*魔法装置使用[魅] = + ○はったり[魅] = +
= + ×*サイオニクス装置使用[魅] = + ○真意看破[判] = +
= + ○*縛使い[敏] = + ×言語 = +
×製作[知] 錬金術 = + ○*脱出術[敏] = + ○鑑定[知] = +
○製作[知] = + ○偽造[知] = + ○偽造[知] = +
= + ○*芸能[魅] = + ×職能[判] = +
○治療[判] = + = + = +
×オートヒプシス[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、エレメンタル ローカル(地方名称): 人型生物、人

100.魔法(PHB169-303)

レベル 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

DC

呪文数

呪文レベル 呪文名

記憶数

110.背景(略)

出生(誕生日、生地、両親、状況等)

1887年、Sharn 16号フェーズで
Roll of the dice
ボルト・スプリング・スプリング・スプリング
ヤシカ、スプリング・スプリング
スプリング・スプリング・スプリング
Slim of the Defenders Guild
スプリング・スプリング・スプリング・スプリング
ボルト・スプリング・スプリング・スプリング
スプリング・スプリング・スプリング・スプリング

成人

中年/壮年/老年

現状(CYまたはDR)

121.身体的特徴

122.頭身

123.肌色

124.髪色

125.髪型

126.瞳色

127.秘密の特徴

128.ボイスイメージ

129.口癖/口調

130.役柄

131.癖

132.秘密の願望/欲望/野心

Warfordの可能性を探っている

133.ロールプレイング時の特徴/助言

グレート・スプリング・スプリング

スプリング・スプリング

134.特徴(Traits:Unearthed Arcana86-91)

135.欠点(Flaws:Unearthed Arcana91-92)

Shady: Ranged Attack Roll-2

アイテム名称 品質 単価 個数/小計 重量 硬度/HP キースタールレベル 備考(効果、購入場所/日)

装備全般(PHB128-129表7-8/156) ■装備箇所制限(DMG210) マジックアイテム全般(DMG211-288)

衣服(着衣時重量計算外)

70.防具(鎧一式)

50/70.右手装備品(武器、シールド、光源等) □アダマント+1 グレートソード

50/70.左手装備品(武器、シールド、光源等)

50/70.両手装備品(両手武器等)

■ハット/ヘルム/ヘルムどれか1個

■グローブ/ケープ/マントどれか1個

Travel Cloak(1200gp1lb)

■アミュレット/ブローチ/メダリオン/ネックレス/ヘアアプト/スカーフどれか1個

■ローブ1服

■ベスト/ベストメント/シャツどれか1個

■ブレイザー/ブレスレットどれか1個

■クラブ/ガントレットどれか1対

■右手リング

■左手リング

■ブーツ1足

足回り:

■ヘルム1個

負い革(高品質)(50sp.0.5lb.+容量最大12個分lb.)

ホーション・ヘルム(高品質)(60gp.1lb.容量最大10本分lb.)

ヘルム・ホーション(1gp.中型は0.5lb.容量最大0.25立方ft.8lb.まで)

呪文構成要素・ホーション(5gp.中型は0.25lb.容量最大0.125立方ft.6lb.まで)

巻物整理器(5gp.0.5lb.15本移動相当)

腰回り:水袋(1gp.中型は4lb.容量最大0.25立方ft.8lb.まで)

腰回り:杖

腰回り:

背中:

背中:背負袋=バックパック(2gp.中型は2lb.容量最大1立方ft.50lb.まで)内

保存食(1日5sp1lb.)

ランタン(6時間/油1本.覆い付き30/60f7gp2lb.投光式60/120f12gp3lb.)/油(1sp1lb)

スバル・フック(100p.5gp.2lb.)/盗賊道具(30or100gp.1or2lb.)/所持金(コイン50枚で1lb.)

総合計金額

総重量

lb.(**300重量ハナリティ1/5)

200.負荷 最大[敏捷力] 負荷ハナリティ 100 90 80 70 60 50 40 30 20 15 10 疾走

中荷重: +3 -3 70 65 60 50 40 35 30 20 15 10 5 ×4

重荷重: +5 -6 70 65 60 50 40 35 30 20 15 10 5 ×3

136.ペット/ファミリー(PHB52-53)/乗馬等

※データの詳細はモンスターズマニュアル等参照

名前

サイズ HD(hp)

インシアキブ修正値

移動速度

AC

基本攻撃/組み付き

攻撃

ダメージ

接触面/間合い

特殊攻撃

特殊能力

セーフ 頑健 反応 意志

筋 敏 耐

知 判 魅

技能

特技