

キャラクター名			プレイヤー名				マスター名	
種族	性別	年齢	サイズ	属性	信仰	神格		
身長	1'=30.5cm 1"=2.54cm 1/12=1"	体重	1ポンド=454g	出身/国籍				

	初期値	種族	LV	強化	加齢	その他	能力値	修正値	一時的	ボーナス	ダメージ/ペナルティ
【筋力】											
【敏捷力】											
【耐久力】											
【知力】											
【判断力】											
【魅力】											

LV	クラス	基本攻撃	セーヴィングスロー			HP	能力	適正	技能	特技		
	上昇クラス名	上昇値	頑健	反応	意思	上昇値	上昇値	クラス	上昇値	成長(LV)	クラス所得	ボーナス特技
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												
16												
17												
18												
19												
20												

基本攻撃ボーナス					HP合計	技能合計値
耐性	能力値修正値				一時的ヒットポイント	ダメージ
	クラス修正値					
	その他修正値					
セーヴィングスロー合計値		頑健	反応	意思		
一時的修正値						

経験点	現在	次のレベル		
ヒーローポイント				
ダメージ減少(DR)	呪文抵抗(SR)			
視覚	通常	夜目	暗視	
その他知覚	疑似視覚	振動感知	鋭敏嗅覚	非視覚的感知

移動速度	基本移動速度	マス	1時間/マイル	防具使用時	一時的修正

その他移動	登攀	水泳	穴掘り	飛行	/機動性	その他



キャラクター名 プレイヤー名 マスター名

基本攻撃ボーナス BAB 合計値 = クラスボーナス + クラスボーナス + クラスボーナス イニシアチブ修正 合計値 = 【敏】修正 + 種族・特技修正 + その他修正

近接 基本攻撃ボーナス + 能力修正【筋】 + 能力修正※【敏】 + 強化ボーナス + サイズボーナス + 土気ボーナス + 洞察ボーナス + その他の修正 = 合計値

※特技などで変わっている場合

遠隔 基本攻撃ボーナス + 能力修正※【筋】 + 能力修正【敏】 + 強化ボーナス + サイズボーナス + 土気ボーナス + 洞察ボーナス + その他の修正 = 合計値

戦技 CMB 基本攻撃ボーナス + 能力修正【筋】 + 特技修正 + 強化ボーナス + サイズボーナス + 種族ボーナス + モンク修正 + その他の修正 = 合計値

武器・攻撃・特性	重量	攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル	射程/間合	ダメージタイプ	サイズ	その他・特殊能力

矢弾・回数アイテム	特性・修正	数量・チャージ																								
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25

アーマークラス (AC) 合計値 = 10 + 鎧ボーナス + 盾ボーナス + 外皮ボーナス + 能力修正【敏】 + 回避ボーナス + 反発ボーナス + サイズ修正 + その他修正

接触AC 合計値 = 10 + 基本攻撃ボーナス + 能力修正【筋】 + 能力修正【敏】 + サイズ修正 + 回避ボーナス + 反発ボーナス + その他修正

立ちすくみAC 合計値 = 10 + 基本攻撃ボーナス + 能力修正【筋】 + 能力修正【敏】 + サイズ修正 + 回避ボーナス + 反発ボーナス + その他修正

戦技防御値 CMD 合計値 = 10 + 基本攻撃ボーナス + 能力修正【筋】 + 能力修正【敏】 + サイズ修正 + 回避ボーナス + 反発ボーナス + その他修正

防御アイテム・特性	鎧ボーナス	盾ボーナス	外皮ボーナス	回避ボーナス	反発ボーナス	その他ボーナス	【敏】ボーナス上限	判定ペナルティ	秘術呪文失敗確率	その他・特殊能力

頑健セーブ 合計値 = クラスボーナス + クラスボーナス + クラスボーナス + 能力修正【筋】 + 特技修正 + 魔法による修正 + アイテムによる修正 + その他修正

反応セーブ 合計値 = クラスボーナス + クラスボーナス + クラスボーナス + 能力修正【敏】 + 特技修正 + 魔法による修正 + アイテムによる修正 + その他修正

意志セーブ 合計値 = クラスボーナス + クラスボーナス + クラスボーナス + 能力修正【智】 + 特技修正 + 魔法による修正 + アイテムによる修正 + その他修正

クラス特徴・その他

\*This character sheet uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This character sheet is not published.





技能	技能なし	クラス技能	合計	ランク 0/25	能力修正	クラス	種族	特技・特徴	その他
威圧	○	□		=	+	【魅】	+	+	+
隠密		□		=	+	【敏】	+	+	+
軽業		□		=	+	【敏】*	+	+	+
鑑定	○	□		=	+	【知】	+	+	+
騎乗	○	□		=	+	【敏】	+	+	+
言語学	○	□		=	+	【知】	+	+	+
芸能	○	□		=	+	【魅】	+	+	+
芸能	○	□		=	+	【魅】	+	+	+
交渉	○	□		=	+	【魅】	+	+	+
呪文学		□		=	+	【知】	+	+	+
職能		□		=	+	【判】	+	+	+
職能		□		=	+	【判】	+	+	+
職能		□		=	+	【判】	+	+	+
真意看破	○	□		=	+	【判】	+	+	+
水泳	○	□		=	+	【筋】**	+	+	+
製作	○	□		=	+	【知】	+	+	+
製作	○	□		=	+	【知】	+	+	+
製作 (錬金術)	○	□		=	+	【知】	+	+	+
生存	○	□		=	+	【判】	+	+	+
装置無力化		□		=	+	【敏】	+	+	+
脱出術	○	□		=	+	【敏】	+	+	+
知覚	○	□		=	+	【判】	+	+	+
知識 (貴族)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (工学)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (次元界)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (自然)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (宗教)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (神秘学)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (地域)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (地理)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (歴史)		□		=	+	【知】	+	+	+
知識 (ダンジョン探検)		□		=	+	【知】	+	+	+
治療	○	□		=	+	【判】	+	+	+
手先の早業		□		=	+	【敏】*	+	+	+
登攀	○	□		=	+	【筋】*	+	+	+
動物使い		□		=	+	【魅】	+	+	+
はったり	○	□		=	+	【魅】	+	+	+
飛行	○	□		=	+	【敏】*	+	+	+
変装	○	□		=	+	【魅】	+	+	+
魔法装置使用		□		=	+	【魅】	+	+	+

\* 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倍が適応される。