

D&D 4e キャラクターシート

Powerd by 4th Cage
ver. 090213

プレイヤー名

名前	ヒューマン	中型	サイズ	年齢	性別	身長	体重	属性	神格	パーティ名・所属
レベル	4	ファイター	伝説の道	神話の運命	3750	Total XP				

イニシアチブ

値	【敏】	1/2LV	特技	装備	その他
+7	Initiative	+3	+2	+2	
状況による修正					

能力値

現在値	修正値	修正+ レベル1/2
20	【筋】 +5	+7
13	【耐】 +1	+3
16	【敏】 +3	+5
8	【知】 -1	+1
10	【判】 +0	+2
10	【魅】 +0	+2

ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
46	23 (最大値の1/2)	11 (最大値の1/4)	10

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

技能

ボーナス	能力値 取得 +1/2lv (+5)	ACP	特技	装備	その他
+2	〈威圧〉 【魅】 +2 +	+ なし +	+ +		
+9	〈運動〉 【筋】 +7 + 5	+ -3 +	+ +		
+2	〈隠密〉 【敏】 +5 +	+ -3 +	+ +		
+2	〈軽業〉 【敏】 +5 +	+ -3 +	+ +		
+2	〈看破〉 【判】 +2 +	+ なし +	+ +		
+2	〈交渉〉 【魅】 +2 +	+ なし +	+ +		
+5	〈持久力〉 【耐】 +3 + 5	+ -3 +	+ +		
+7	〈事情通〉 【魅】 +2 + 5	+ なし +	+ +		
+2	〈自然〉 【判】 +2 +	+ なし +	+ +		
+1	〈宗教〉 【知】 +1 +	+ なし +	+ +		
+2	〈知覚〉 【判】 +2 +	+ なし +	+ +		
+2	〈地下探検〉 【判】 +2 +	+ なし +	+ +		
+7	〈治療〉 【判】 +2 + 5	+ なし +	+ +		
+2	〈盗賊〉 【敏】 +5 +	+ -3 +	+ +		
+2	〈はったり〉 【魅】 +2 +	+ なし +	+ +		
+1	〈魔法学〉 【知】 +1 +	+ なし +	+ +		
+1	〈歴史〉 【知】 +1 +	+ なし +	+ +		

防御値

値	10 + 1/2lv	能力値	クラス/ 種族	特技	強化	鎧	盾
21	AC	12	+3			+4	+2
状況ボーナス:							
21	頑健	12	+5	+3	+1		
状況ボーナス:							
19	反応	12	+3	+1	+1		+2
状況ボーナス:							
14	意志	12	+0	+1	+1		
状況ボーナス:							

アクションポイント

マイルストーン	アクションポイント
0	1
1	2
2	3

種族特徴
種族による 能力値修正
筋力 +2

ボーナス無限回パワー
ボーナス特技
ボーナス技能
防御値ボーナス

クラスの特徴

卓越の戦士(機会攻撃に【判】修正加算、命中で相手は移動終了)
ファイターの標的(攻撃した相手にマーク可能)
ファイターの武器の才:片手武器での攻撃時+1

君はバスタードソードと盾を手に戦う軽装戦士だ。
君の仕事はタイド・オヴ・アイアンで敵の戦列に割り込み、敵の攻撃をしつかと受け止めつつ仲間達に挟撃を提供し、あるいはマークや機会攻撃(君は特技により命中+2、“卓越の戦士”により機会攻撃が命中したら移動を停止させる力を持つ)を駆使して敵の移動を阻止することだ。
また、バッシング・アタックやダンス・オヴ・スチールは自分が移動しながら敵を殴ったり、敵の移動を殺すことができるパワーだ。これらを戦略的に使いこなしつつ、敵を封殺するのも君の役目の一つである。
ダメージを負ったらカムバック・ストライク。hpを回復しながら大ダメージを見定める。ただし1日1回しか使用できない点に注意。同様に、汎用パワーアンストッパブルも君にhpの追加を提供してくれる。また、シールドに込められたパワーは1日1回、1Rだけ全てのダメージを10減らすパワーを持つ。
これらを有効に使い分けながら仲間を守ること。それこそが君の任務である。

修得言語

共通語、ドワーフ語

移動速度

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				

感覚

値	ベース	技能
12	受動(看破)	10 + +2
12	受動(知覚)	10 + +2
特殊な感覚 通常		

基本攻撃

種別	基本近接攻撃	命判 総計	使用 能力値	1/2lv +修正	習熟	特技	強化	その他
バスタード・オースブレッド+1	+12	【筋】 +7	+3		+1	+1		
ダメージ								
1d10+ 6			【筋】 +5			+1		
その他追加効果・範囲など								
vs AC			マークしている対象へのクリティカルは+1d10ダメージ(AoD)			クリティカル時追加 1d6(1d10)		

種別	基本遠隔攻撃	命判 総計	使用 能力値	1/2lv +修正	習熟	特技	強化	その他
ジャベリン	+9	【筋】 +7	+2					
ダメージ								
1d6+ 5			【筋】 +5					
その他追加効果・範囲など								
vs AC			5/10			クリティカル時追加		

状況・効果による追加/ペナルティ

攻撃

種別	重刀剣	命判 総計	使用 能力値	1/2lv +修正	習熟	特技	強化	その他
ロングソード+1	+12	【筋】 +7	+3		+1	+1		
ダメージ								
1d8+ 6			【筋】 +5			+1		
その他追加効果・範囲など								
vs AC						クリティカル時追加 1d6		

特技

《武器習熟:バスタードソード》
《怒涛のアクション》:アクションポイント使用時命中+3
《早抜き》:攻撃アクションで武器を抜ける・イニシア+2
《機会逃さぬ刃》:機会攻撃時+2

防具									
【鎧】		AC計	元AC	強化	その他	その他			
ハイド・アーマーデルヴァーズ+1		4	3	1					
能力		区分	ACP		速度	重量			
			軽装體	1		25			
効果	アクション不要：いま行ったセーブを+2でふり直せる	アイテムLv	種族・クラスボーナス						
		3	AC	その他					

【盾】									
ヘヴィ・シールド									
AC計									
元AC									
強化									
その他									
その他									
シールド・オヴ・プロテクション									
能力			2	2					
	アイテムLv		AC		種族・クラスボーナス				
					その他				
			3						
効果					ACP		速度		重量
					2		-		15

武器							
名前	バスタード・オースブレード+1		使用能力値	習熟	ダメージ	射程・範囲	
種別	重刀剣		【筋】	3	1d10		
効果	マークしている対象へのクリティカルは+1d10ダメージ (AdV)	攻撃対象	アイテムLv	強化	クリティカル時追加ダメージ		
		AC	4	1	1d6(1d10)		
パワー	マイナー：次のマークしている相手への攻撃に+1d6ダメージ	区分	種族・クラスボーナス			命中	ダメージ
			重量				
		日	1			6	
状況修正その他							

名前	ジャベリン		使用能力値		習熟		ダメージ		射程・範囲	
種別	重投擲		【筋】	2	1d6		5/10			
効果			攻撃対象		アイテムLv	強化	クリティカル時追加ダメージ			
			AC							
パワー				区分	種族・クラスボーナス					
				命中	ダメージ	重量				
				-	1		2			
状況修正その他										

名前	ロングソード+1		使用能力値		習熟		ダメージ		射程・範囲	
種別	重刀剣		【筋】		3		1d8			
効果			攻撃対象		アイテムLv		強化		クリティカル時追加ダメージ	
			AC				1		1 d 6	
パワー			区分		種族・クラスボーナス		命中		ダメージ	
			-		1		4			
状況修正その他										

背景、性格、特徴など									
モチーフ：キャラモン									

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、チェイン、スケイル：ライト、ヘヴィシールド									
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									
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					
4	lv.	3750	xp.	5500	xp.				

魔法の装備・効果・パワー				
武器	バスタード・オースブレード+1	重	6	4
効果	マークしている対象へのクリティカルは+1d10ダメージ(Adv)			
パワー				
武器	マイナー：次のマークしている相手への攻撃に+1d6ダメージ[日]	重		<input type="checkbox"/>
効果	ジャベリン		2	
パワー				
武器	ロングソード+1	重	4	
効果				
パワー				
防具	ハイド・アーマーデルヴァーズ+1	重	25	3
効果				
パワー	アクション不要：いま行ったセーブを+2でふり直せる[日]			<input type="checkbox"/>
腕	ヘヴィ・シールド シールド・オヴ・プロテクション	重	15	3
効果				
パワー	標準：使用者と隣接する仲間一人に、次ターン終了時まで全ダメージに対する抵抗10[日]			<input type="checkbox"/>
脚				
効果				
パワー				
手				
効果				
パワー				
頭				
効果				
パワー				
首	アミュレット・オヴ・プロテクション+1	重		1
効果	頑健・反応・意志に+1			
パワー				
指輪				
効果				
パワー				
指輪				
効果				
パワー				
腰				
効果				
パワー				
装具				
効果				
パワー				
効果				
パワー				

＜アイテムの一日毎パワー使用回数記録欄＞									
				マイルストーン：					
				1～10lv：1回 11～20lv：2回 21lv～：3回 / マイルストーンごとに回復					

その他の装備									
アイテム		@lb	数	重量計					
ジャベリン		2	3	6					
クイス・パ（保存食：10日分）		1	1	1					
陽光棒		1	4	4					
携帯用寝具		1	5	5					
ロープ（50ft）		1	10	10					
火打ち石と打ち金									
記入済武器重量計		12	-	12					
記入済防具重量計		40	-	40					
		総計		78.0					

無限回パワー	
タイド・オヴ・アイアン[英]	
クリーヴ[英]	
シュア・ストライク[英]	
遭遇毎パワー	
パッシング・アタック[1]	<input type="checkbox"/>
ダンス・オヴ・スチール[3]	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>