

# D&D 4e キャラクターシート

Powerd by 4th Cage  
ver. 090213

プレイヤー名

				4		ファイター						3750	
名前				レベル		クラス		伝説の道		神話の運命		Total XP	
ドワーフ				中型									
種族		サイズ	年齢	性別	身長	体重	属性	神格	パーティ名・所属				

## イニシアチブ

値	【敏】	1/2LV	特技	装備	その他
+2	Initiative	+0	+2	+0	
状況による修正					

## 能力値

現在値	修正値	修正+ レベル1/2
18	【筋】 +4	+6
17	【耐】 +3	+5
10	【敏】 +0	+2
8	【知】 -1	+1
16	【判】 +3	+5
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
50	26 (最大値の1/2)	13 (最大値の1/4)	12

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 + 1/2 lv (+5)		ACP	特技	装備	その他
+2	〈威圧〉 【魅】	+2 +	+ なし +	+	+	
+9	〈運動〉 【筋】	+6 + 5	+ -2 +	+	+	
+0	〈隠密〉 【敏】	+2 +	+ -2 +	+	+	
+1	〈軽業〉 【敏】	+2 +	+ -2 +	+	1 +	
+5	〈看破〉 【判】	+5 +	+ なし +	+	+	
+2	〈交渉〉 【魅】	+2 +	+ なし +	+	+	
+10	〈持久力〉 【耐】	+5 + 5	+ -2 +	+	+	2
+7	〈事情通〉 【魅】	+2 + 5	+ なし +	+	+	
+5	〈自然〉 【判】	+5 +	+ なし +	+	+	
+1	〈宗教〉 【知】	+1 +	+ なし +	+	+	
+5	〈知覚〉 【判】	+5 +	+ なし +	+	+	
+7	〈地下探検〉 【判】	+5 +	+ なし +	+	+	2
+5	〈治療〉 【判】	+5 +	+ なし +	+	+	
+0	〈盗賊〉 【敏】	+2 +	+ -2 +	+	+	
+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	+0			+9	
状況ボーナス:							
18	頑健	12	+4	+2			
状況ボーナス:							
12	反応	12	+0				
状況ボーナス:							
15	意志	12	+3				
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

アクションポイント使用による追加効果

## 種族特徴

種族による 能力値修正	【耐久力】+2【判断力】+2
----------------	----------------

鋼の胃袋: [毒]へのセーブに+5

ドワーフの底力:「底力」をマイナーアクションで使用できる

ドワーフ武器習熟:スローイングハンマー、ウォーハンマーに習熟

荷重移動:防具、重装鎧による移動速度減少を無視

踏ん張り:「移動させる」効果での移動マスを1少なく。伏せ状態になる攻撃に即座にセーブ

## 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:両手武器での攻撃時+1

君の役割は敵を防波堤のごとく食い止め、グレートアックスの一撃をたたき込むことだ。敵の機会攻撃を恐れずどんどん前に進み(そのために君は《移動時の守り》を修得している:機会攻撃へのACが+2される)、時にはあえて敵に自分を包囲させながらも仲間達に挟撃を提供する。攻撃した敵をマークしつつ、機会攻撃に命中+3(卓越の戦士能力)で敵を逃さないことで、君の仲間達が戦いやすい状況を作る壁役こそが君の重要な任務である。時にはゲット・オヴァー・ヒアで仲間を移動させ、有利な状況を作るのも忘れずに。一方で、君は優秀な攻撃者でもある。最大ダメージをたたき出すグレートアックスと、それに込められたパワーやアクションポイントの使用で敵に連続攻撃をたたき込もう。また、シュア・ストライクやスウィーピング・ブロウは攻撃をあたりやすくし、スピニング・スウィープは敵を転ばせて近接攻撃の命中率を上げてくれる。さらにクリーヴは敵を殴ったとき、そばにいる別の敵に自動でダメージを入れる(=hpの低い敵を抹殺できる)し、スウィーピング・ブロウは周囲の敵を全て1回ずつ攻撃可能だ。またブルート・ストライクは3wもの大ダメージをたたき出す貴重なパワーだ。状況に応じてこれらを使い分けつつ、時には底力(マイナー:hp回復+ACなどに+2)を使って回復しながら戦おう。

## 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
4	速度(マス)	5	-1	
特殊な移動				

## 感覚

値	ベース	技能
15	受動(看破)	10 + +5
15	受動(知覚)	10 + +5
特殊な感覚 夜目		

## 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
	クイック・グレートアックス+1	+10	【筋】	+6	+2		+1	+1
ダメージ			使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他
	1d12+9		【筋】	+4	+2	+2	+1	
その他追加効果・範囲など								
vs AC	高クリティカル・クイック(AdV)						クリティカル時追加 1d12+1d6	

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
スローイング・ハンマー		+8	【筋】	+6	+2			
ダメージ								
1d6+ 6			使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化 <td>その他</td>	その他
			【筋】	+4	+2			
その他追加効果・範囲など								
vs AC			5/10			クリティカル増追加		

状況・効果による追加/ペナルティ

## 攻撃

種別	ハンマー類(殴)	命判 総計	使用 能力値	1/2lv +修正	習熟	特技	強化	その他
スローイング・ハンマー	+8	【筋】	+6	+2				
ダメージ			使用 能力値	修正	アイテム	特技	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	AC							

## 特技

《ドワーフ流武器訓練》:アックス類・ハンマー類ダメージ+2

《鎧習熟:プレート》

《移動時の守り》:機会攻撃に対するAC+2

防具

【鎧】

		AC計	元AC	強化	その他	その他		
プレート・アーマー		9	8	1				
能力	死へのセーブ時に+2ポーンナス (AdV)	区分	ACP	速度	重量			
		軽装鎧	2	1	50			
効果	アクションなし。いま失敗したセーブを、かわりに20の目が出たものとして扱う。	リィム 4V	補強・プラス・ナス					
		AC	その他					
		2						

【盾】		AC計	元AC	強化	その他	その他
		-				
能力			アイテム Lv	種族・クラス・ギース AC      その他		
効果				ACP	速度	重量
					-	

武器						
名称 種別	クイック・グレートアックス+1	使用 能力値	熟練	ダメージ	射程・範囲	
	アックス類	【筋】	2	1d12		
効果	高クリティカル・クイック(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	3	1	1d12+1d6	
バ ッ ク 1	フリー：命中時に使用、即座にもう一 度近接攻撃を行う(対象は選択可)	区分	格闘・ウスダゲ+ナ ス ダメージ		重量	
		日	1	2		
状況修正その他						

名前 種別	スローイング・ハンマー		使用 能力値	習熟	ダメージ	射程・範囲
	ハンマー類(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			特殊・クラスボーナス ダメージ			
			区分	命中	重量	
			-		2	2
状況修正その他						

名前 種別	スローイング・ハンマー	使用 能力値	熟達	ダメージ	射撃・範囲
	ハンマー類(酸)	[筋]	2	1d6	
効果		攻撃対象	アイテム Lv	強化	ワリテのふり時 追加ダメージ
		AC			
バウ イ		区分	稀族・クラスがーナズ ダメージ		
		-		2	2

状況修正その他

**背景、性格、特徴など**

モチーフ: フリント

習熟、使用可能装具など	
防具の習熟	クロス、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					
<b>経験値、マイルストーン記録</b>					
現在のレベル		現在のxp		次レベル	
4	Iv.	3750	xp.	5500	xp.

魔法の装備・効果・パワー		
武器	クイック・グレートアックス+1	重 2 力 3
効果	高クリティカル・クイック(AdV)	
パワー		
武器	スローイング・ハンマー	重 2 力 2
効果		
パワー		
武器	スローイング・ハンマー	重 2 力 2
効果		
パワー		
防具	プレート・アーマーヴァーヴェ+1	重 50 力 2
効果	死へのセーブ時に+2ボーナス(AdV)	
パワー		
腕	ブレイサーズ・オヴ・マイティ・ストライキング	重 2 力 2
効果	近接基礎攻撃ダメージに+2	
パワー		
脚	アクロバットブーツ	重 2 力 2
効果	〈軽業〉+1	
パワー		
手	マイナー：伏せ状態から立ち上がる[無]	重 2 力 2
効果		
パワー		
頭		重 2 力 2
効果		
パワー		
首		重 2 力 2
効果		
パワー		
指輪		重 2 力 2
効果		
パワー		
指輪		重 2 力 2
効果		
パワー		
腰	ベルト・オヴ・ヴィゴー	重 2 力 2
効果	回復力+1	
パワー		
装具		重 2 力 2
効果		
パワー		
		重 2 力 2
効果		
パワー		

＜アイテムの一日毎パワー使用回数記録欄＞	
<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	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	

アイテム	個	重	計
スローイングハンマー	2	2	4
ダガー	1	1	1
クイス・バ（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	4	-	4
記入済防具重量計	50	-	50
	総計		79.0

[illegible][illegible][illegible][illegible]

武器・パワー名	攻撃	対象	ダメージ	その他
近接基礎	【筋】 +10	AC	1d12+9	
普通のパワー	【筋】 +10	AC	いろいろ	
シュア・ストライク	【筋】 +12	AC	1d12+1	
スウィーピング・ブロー	【筋】 +12	AC	1d12+7	

その他外部からの修正メモ欄  
機会攻撃時命中+3・あたれば相手は移動停止(卓越の戦士)