

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	ケンダー		レベル	4	クラス	ローグ	伝説の道	神話の運命	Total XP	3750
種族	ケンダー	小型	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
+6	Initiative	+4	+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
12	【筋】 +1	+3
12	【耐】 +1	+3
19	【敏】 +4	+6
8	【知】 -1	+1
14	【判】 +2	+4
16	【魅】 +3	+5

ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
39	19 (最大値の1/2)	9 (最大値の1/4)	7

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
+5	〈威圧〉 【魅】 +5 +	なし	+	+	+
+8	〈運動〉 【筋】 +3 + 5	+0	+	+	+
+11	〈隠密〉 【敏】 +6 + 5	+0	+	+	+
+13	〈軽業〉 【敏】 +6 + 5	+0	+	+	+ 2
+4	〈看破〉 【判】 +4 +	なし	+	+	+
+5	〈交渉〉 【魅】 +5 +	なし	+	+	+
+3	〈持久力〉 【耐】 +3 +	+0	+	+	+
+5	〈事情通〉 【魅】 +5 +	なし	+	+	+
+4	〈自然〉 【判】 +4 +	なし	+	+	+
+1	〈宗教〉 【知】 +1 +	なし	+	+	+
+9	〈知覚〉 【判】 +4 + 5	なし	+	+	+
+4	〈地下探検〉 【判】 +4 +	なし	+	+	+
+4	〈治療〉 【判】 +4 +	なし	+	+	+
+14	〈盗賊〉 【敏】 +6 + 5	+0	+	+	+ 1 + 2
+10	〈はったり〉 【魅】 +5 + 5	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	種族	特技	強化	鎧	盾
19	AC	12	+4			+3	
状況ボーナス:							
14	頑健	12	+1			+1	
状況ボーナス:							
19	反応	12	+4	+2		+1	
状況ボーナス:							
16	意志	12	+3			+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

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	【敏捷力】+2 【魅力】+2
----------------	----------------

剛胆: [恐怖]へのセーブに+5

機敏な反応: 機会攻撃にAC+2

ケンダーズ・ポケット: 遭遇毎パワーの獲得

《武器習熟》: フーパック他のケンダー族武器

クラスの特徴

急所攻撃(1Rに1回、戦術的優位を得ていたら追加ダメージ2d6)

先制攻撃(ラウンドの最初、自分よりイニシアの遅い相手に戦術的優位)

ローグの戦術("欺きの達人"): PHB160

ローグの武器のオ(手裏剣: ダメージが1d6、ダガー: 攻撃に+1)

君はケンダーのローグだ。
君の仕事は持ちまへの器用さで鍵を開けたり罠を回避すること(〈盗賊〉技能を使う)、〈隠密〉技能を用いてそつと敵情を探ること、そして戦闘中は敵の背後を突いて大ダメージを与えることだ。
戦闘時、君は仲間と共に敵を挟撃する(はさむ)ことで**戦術的優位**を得、**攻撃に+3、ダメージに2d8**を追加できる。もちろん、各種パワーを併用することでパーティの誰よりも大きなダメージを与えられるのだ。これにより、君はパーティで最大のダメージ効率をたたき出すことができるだろう。ただし、体の小さな君はファイター達より打たれ弱いし、装甲もそう厚くないので気をつけよう。《人ごみ隠れ》でちょっとだけ有利ではあるが、挟撃のために敵の周りを移動すれば機会攻撃を受ける危険がある。しかしシフトを用いれば機会攻撃は受けずに済むし、汎用パワー「タンブル」を使えば一度に3マスのシフトも可能となる。また、君は欺きの達人能力で機会攻撃へのACは+3となる。君のパワーには多く「敵を動かす技」が含まれている。仲間との協調を考えながら、うまく位置取りを行って敵にダガーをたたき込もう。
加えて、君の持つデュエリスツ・ダガーは1日毎パワーとして「次に攻撃する敵に戦術的優位を得る」というパワーを持つ。真正面から向うときでもこのパワーを使えばOK！ こころざしと言いつつ狙ってみよう。

修得言語

共通語、ケンダー語

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
14	受動(看破)	10 + +4
19	受動(知覚)	10 + +9
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
デュエリスツ・ダガー+1	+8	【筋】	+3	+3		+1	+1	
ダメージ		使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他	
1d4+ 2		【筋】	+1			+1		
vs AC		その他追加効果・範囲など			クリティカル時追加			
		戦術的優位を得た相手へのクリティカルは1d8に			+1d6(or1d8)			

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
ダガー(投)	+10	【敏】	+6	+3			+1	
ダメージ		使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他	
1d4+ 4		【敏】	+4					
vs AC		その他追加効果・範囲など			クリティカル時追加			
		5/10						

状況・効果による追加/ペナルティ

攻撃

種別	スリング	命判 総計	使用 能力値	1/2lv +修正	習熟	特技	強化	その他
フーパック	+9	【敏】	+6	+3				
ダメージ		使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他	
1d6+ 4		【敏】	+4					
vs AC		その他追加効果・範囲など			クリティカル時追加			
		10/20						

特技

《背後からの一刺し》: 急所攻撃ダメージ2d8

《素早き刃》: 戦術的優位を得ているとき軽刀剣での攻撃+1

《人ごみ隠れ》: 中型の敵2体以上に隣接していたらAC+2

防具							
【鎧】							
		AC計	元AC	強化	その他	その他	
レザー・アーマー		3	2	1			
能力		区分		ACP	速度	重量	
		軽装鎧				15	
効果		アイテムLv	種族・クラスボーナス				
		AC	その他				
		1					

【盾】									
		AC計	元AC	強化	その他	その他			
-									
能力		アイテムLv	種族・クラスボーナス						
		AC	その他						
効果		ACP			速度	重量			
					-				

武器							
名前	デュエリスト・ダガー+1			使用 能力値	習熟	ダメージ	射程・範囲
種別	軽刀剣			【筋】	3	1d4	
効果	戦術的優位を得た相手へのクリティカルは1d8に			攻撃対象	アイテム Lv	強化	クリティカル時 追加ダメージ
パワー	このターン、次に攻撃する敵に対して 戦術的優位を得る			AC	3	1	+1d6(or1d8)
				区分	種族・クラスボーナス 命中 ダメージ		重量
				日	1		1
状況修正その他							

名前		ダガー(投)		使用能力値		習熟		ダメージ		射程・範囲	
名前		種別		【敏】		3		1d4		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	
				-		1				1	
状況修正その他											

名前	フーバック		使用 能力値		習熟		ダメージ		射程・範囲		
種別	スリング		【敏】		3		1d6		10/20		
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	
				無						2	
状況修正その他											

背景、性格、特徴など									
モチーフ:タッスルホッフ									