

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	4	レンジャー	伝説の道	神話の運命	3750
	レベル	クラス			Total XP
種族	ハーフエルフ	中型	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
14	【筋】 +2	+4
14	【耐】 +2	+4
18	【敏】 +4	+6
8	【知】 -1	+1
14	【判】 +2	+4
12	【魅】 +1	+3

ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
41	20	10	8
(最大値の1/2)		(最大値の1/4)	

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	
セーヴへの修正	
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
+3	《威圧》 【魅】 +3 +	+ なし +	+ +		
+8	《運動》 【筋】 +4 + 5	+ -1 +	+ +		
+5	《隠密》 【敏】 +6 +	+ -1 +	+ +		
+5	《軽業》 【敏】 +6 +	+ -1 +	+ +		
+6	《看破》 【判】 +4 +	+ なし +	+ +		2
+10	《交渉》 【魅】 +3 + 5	+ なし +	+ +		2
+8	《持久力》 【耐】 +4 + 5	+ -1 +	+ +		
+3	《事情通》 【魅】 +3 +	+ なし +	+ +		
+9	《自然》 【判】 +4 + 5	+ 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 +	+ +		
+9	《治療》 【判】 +4 + 5	+ なし +	+ +		
+5	《盗賊》 【敏】 +6 +	+ -1 +	+ +		
+3	《はったり》 【魅】 +3 +	+ 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	防御値	12	+4			+3	
状況ボーナス:							
16	防御値	12	+2	+1	+1		
状況ボーナス:							
18	防御値	12	+4	+1	+1		
状況ボーナス:							
15	防御値	12	+2		+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
【耐久力】+2 【魅力】+2

見よう見まね(他クラスの無限回パワー1つを遭遇毎として修得)
二重の血統(エルフ、ヒューマン血統の特技等を修得可)
集団交渉術(10マス以内の味方に〈交渉〉+1)

クラスの特徴

狩人の獲物: ターン毎・マイナーで「獲物」を指定。獲物には1回一度、1d6の追加ダメージ
最接近射撃: 自分が対象にとって一番近い敵なら遠隔に命中+1
戦闘スタイル: 弓術を選択(PHB147)

君はハーフエルフのレンジャーだ。弓を得意としているが、リーダーとしての訓練も受けている。 君は戦闘時、マイナーアクションで「狩人の獲物」を使用できる。「獲物」として選んだ敵への攻撃が成功すれば、《必殺の狩人》特技とあわせ1d8ダメージを追加できる(1ラウンドに1回)。 「自分が対象にとり一番近い敵であるとき」命中に+1できる「最接近射撃」やケアフル・アタック(ダメージがやや低い代わりに命中+2)と組み合わせ、射撃で敵にダメージを与えるのが君の仕事だ。 また、ディスラプティブ・ストライクは敵が君の仲間を攻撃するのに割り込んで大きなダメージを与えることが出来る。他のパワーも副次効果がいっぱいあるので付属のパワーカードを良く読んでみよう。 加えて、君はリーダーとしての訓練を受けている。インスパイアリング・ワードは仲間のhpを通常よりも大きく回復させる貴重な効果だし、コマンドーズ・ストライクは自分の代わりに攻撃力の高い仲間に攻撃をしてもらえパワーだ。ダメージの大きいローグが攻撃をハズしたときに使うことでダメージ効率を上げられるぞ！ 最後に、君はアクションポイント(1遭遇1回、1ポイントと引き替えに1回余分に行動できる)を使うことで、攻撃に+3のボーナスが得られる。1日毎パワーを使うときなどはこれで命中率を上げて確実に敵をしとめよう。
--

修得言語

共通語、エルフ語、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
16	受動(看破)	10 + +6
19	受動(知覚)	10 + +9
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
	ロングソード+1	+8	【筋】	+4	+3		+1	
ダメージ			使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他
1d8+3			【筋】	+2			+1	
			その他追加効果・範囲など				クリティカル時追加	
vs	AC							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
	ヴィンヤス・ロングボウ+1	+9	【敏】	+6	+2		+1	
ダメージ			使用 能力値	修正	アイテム	特技	強化 <td>その他</td>	その他
1d10+7			【敏】	+4	+2		+1	
			その他追加効果・範囲など			クリティカル時追加		
vs	AC	20/40 クリティカル時ダメージ増加					+1d12	

状況・効果による追加/ペナルティ

攻撃

種別	命判	使用	1/2lv	習熟	特技	強化	その他
	総計	能力値	+修正				
	+0		+0				
ダメージ		使用	修正	アイテム	特技	強化	その他
0+0			+0				
		その他追加効果・範囲など				クリティカル時追加	
vs							

特技

《移動時の守り》(クラスボーナス): 機会攻撃に対しAC+2
《戦術の学び手》: インスパイアリング・ワードを1日毎パワーで得る
《必殺の狩人》: 狩人の獲物ダメージが1d8に増加
《怒涛のアクション》: アクションポイント使用時の攻撃に+3

防具

【鎧】		AC計	元AC	強化	その他	その他
ハイド・アーマー		3	3			
能力	遭遇毎、最初に受ける攻撃に対しAC+2	区分	ACP	速度	重量	
		軽装鎧	1		25	
効果		アイルムLv	機族・ガラス・オース			
		AC	その他			
		4	1			

【盾】

【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 種別	ロングソード+1	使用 能力値		熟練	ダメージ	射撃・範囲
	重刀剣類	【筋】	3	1d8		
効果		攻撃対象	アタック Lv	強化	アタックの同時 追加ダメージ	
		AC	1	1	1d6	
パワ ー		区分	繰返・クラスター+2 命中 ダメージ		重量	
		-				
状況修正その他						

名前 種別	ヴィシヤス・ロングボウ+1				使用 能力値	習熟	ダメージ	射撃・範囲
	ボウ類		[敏]	2	1d10	20/40		
	クリティカル時ダメージ増加		攻撃対象	アタック Lv	強化	クリティカル時 追加ダメージ		
効果			AC	2	1	+1d12		
			区分	補正・ウスダマナ2 命中		ダメージ		
パワ ー			-					
状況修正その他								

名前 種別	使用 能力値		習熟	ダメージ	射撃・範囲
効果	攻撃対象		アイテム Lv	強化	ワリテウカル時 追加ダメージ
パワ ー	区分		種族・クラス・ナ ス		
	-		命中	ダメージ	重量
状況修正その他					

背景、性格、特徴など

モチーフ:タニス

習熟、使用可能装具など

防具の習熟	クロス、レザー、ハイド
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	Iv.	3750	xp.	5500	xp.

魔法の装備・効果・パワー

武器	ロングソード+1	重	3s	1
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
武器	ヴィシヤス・ロングボウ+1	重	3s	2
効果	クリティカル時ダメージ増加			
パワー				<input type="checkbox"/>
武器		重	3s	
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
防具	ハイド・アーマー ダークリーフ+1	重	3s	4
効果	遭遇毎、最初に受ける攻撃に対しAC+2		25	
パワー				<input type="checkbox"/>
腕	プレイサース・オヴ・ザ・パフェクト・ショット	重	3s	3
効果	遠隔基礎攻撃にダメージ+2			
パワー				<input type="checkbox"/>
脚	アクロバットブーツ	重	3s	2
効果	〈軽業〉+1			
パワー	マイナー：伏せ状態から立ち上がる[無]	重	3s	<input type="checkbox"/>
手				
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
頭		重	3s	
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
首	セーフウィング・アミュレット+1	重	3s	3
効果	頭・反・意+1、落下距離を10フィート減少し、落下時足から着地する			
パワー				<input type="checkbox"/>
指輪		重	3s	
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
指輪		重	3s	
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
腰		重	3s	
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
装具		重	3s	
効果				
パワー				<input type="checkbox"/>
		重	3s	
効果				
パワー				

その他の装備

アイテム	個数	重量計
クイス・パ（保存食：10日分）	1	1
陽光棒	1	4
携帯用寝具	1	5
ロープ（50ft）	1	10
火打ち石と打ち金		
アロー（30）	3	6
記入済武器重量計		-
記入済防具重量計	25	-
	総計	51.0

無限回パワー

[illegible]

遭遇毎パワー

[illegible]

一日毎パワー

[illegible]

汎用パワー

[illegible]

儀式

[illegible]

命判・ダメージ早見表

武器・パワー名	攻撃	対象	ダメージ	その他
ケアフル・アタック	【詠】 +9	AC	1d10+5	
通常の射撃系パワー	【詠】 +7	AC	いろいろ	
近接基礎射撃	【詠】 +7	AC	1d10+7	
近接基礎近接	【詠】 +5	AC	1d8+3	
その他外部からの修正メモ欄 一番近くの敵に対し命中+1(クラス能力)、 マイナーで一番近くの敵を「獲物」指定：1体まで・指定した対象に対する攻撃 に+1d8追加ダメージ(1R11) アクションポイント使用時の攻撃+3(「怒潮のアクション」) 機会攻撃に対してAC+2(「移動時の守り」)				