

D&D 4e キャラクターシート

Power by 4th Cage
ver. 081203

プレイヤー名

名前	レグダー	8	ファイター	伝説の道	神話の運命	13000			
種族	ヒューマン	中型	男	身長	体重	属性	善	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
+9	Initiative	+1	+4	+4	

状況による修正

能力値

現在値	修正値	修正+レベル1/2
22	【筋】 +6	+10
15	【耐】 +2	+6
12	【敏】 +1	+5
10	【知】 +0	+4
10	【判】 +0	+4
8	【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
72	36 (最大値の1/2)	18 (最大値の1/4)	11

hp現在値	回復力使用回数

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	
+1 (特技)	
抵抗	
[火][死霊]に5(鎧)	
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
+8	【威圧】	【魅】	+3 + 5	+ なし	+ +		
+6	【運動】	【筋】	+10 +	+ -4	+ +		
+1	【隠密】	【敏】	+5 +	+ -4	+ +		
+2	【軽業】	【敏】	+5 +	+ -4	+ + 1		
+4	【看破】	【判】	+4 +	+ なし	+ +		
+3	【交渉】	【魅】	+3 +	+ なし	+ +		
+7	【持久力】	【耐】	+6 + 5	+ -4	+ +		
+3	【事情通】	【魅】	+3 +	+ なし	+ +		
+9	【自然】	【判】	+4 + 5	+ なし	+ +		
+4	【宗教】	【知】	+4 +	+ なし	+ +		
+6	【知覚】	【判】	+4 +	+ なし	+ 2 +		
+4	【地下探検】	【判】	+4 +	+ なし	+ +		
+9	【治療】	【判】	+4 + 5	+ なし	+ +		
+1	【盗賊】	【敏】	+5 +	+ -4	+ +		
+3	【はったり】	【魅】	+3 +	+ なし	+ +		
+4	【魔法学】	【知】	+4 +	+ なし	+ +		
+4	【歴史】	【知】	+4 +	+ なし	+ +		

防御値

値	10+						
防御値	1/2lv	能力値	クラス	特技	強化	鎧	盾
26	AC	14	+0			+10	+2

状況ボーナス:

値	10+						
防御値	1/2lv	能力値	クラス	特技	強化	その他	盾
25	頑健	14	+6	+2	+2	+1	

状況ボーナス:

値	10+						
防御値	1/2lv	能力値	クラス	特技	強化	その他	盾
20	反応	14	+1		+2	+1	+2

状況ボーナス:

値	10+						
防御値	1/2lv	能力値	クラス	特技	強化	その他	盾
17	意志	14	+0		+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

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	【筋】+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):片手武器での攻撃時+1

修得言語

共通語、ゴブリン語

移動速度

現在値	基本	防具	アイテム	その他
5	速度(マス)	6	-1	

特殊な移動

感覚

値	ベース	技能
14	受動(看破)	10 + +4
16	受動(知覚)	10 + +6

特殊な感覚

基本攻撃

種別	基本近接攻撃	命判	使用	1/2lv	その他		
別	総計	能力値	+修正	習熟	特技	強化	その他
バスタードソード+2・フロスト	+16	【筋】	+10	+3		+2	+1

ダメージ

ダメージ	能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他
1d10+8	【筋】	+6			+2	

vs AC

その他追加効果・範囲など	クリティカル時追加
ダメージ(冷気)炎傷(炎)1回毎にダメージ増大、炎傷+1回	2d6[冷気]

基本遠隔攻撃

種別	基本遠隔攻撃	命判	使用	1/2lv	その他		
別	総計	能力値	+修正	習熟	特技	強化	その他
ジャベリン	10	【筋】	10	+2			+1

ダメージ

ダメージ	能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他
1d6+6	【筋】	6				

vs AC

その他追加効果・範囲など	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	命判	使用	1/2lv	その他			
別	総計	能力値	+修正	習熟	特技	強化	その他
	+10	【筋】	+10				

ダメージ

ダメージ	能力値	修正	アイテム	特技	強化	その他
+6	【筋】	+6				

vs AC

その他追加効果・範囲など	クリティカル時追加
--------------	-----------

特技

- 《怒濤の行動》アクションポイント使用時に攻撃+3
- 《ヒューマンの忍耐力》セーブに+1
- 《鎧習熟:プレート》
- 《鋭感覚》不意を討たれても戦術的優位なし、(知覚)+2
- 《イニシアチブ強化》
- 《武器習熟(バスタードソード)》

