D&D 4e キャラクターシート

Powerd by 4th Cage ver. 090409

プレイヤー名

名前	レベル	クラス	伝説の道	神話の運命	Total XP
0	5	ローグ	0	0	0

種族	サイズ	年齢	性別	身長	体重	属性	神格	パーティ名・所属
ヒューマン	中型	0	0	0	0	0	0	0

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
17	【筋】	+3	+5
12	【耐】	+1	+3
19	【敏】	+4	+6
8	【知】	−1	+1
10	【判】	+0	+2
12	【魅】	+1	+3

防御値

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

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
17	受動〈知覚〉	10	+	+7

特殊な感覚 通常

ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
44	22 (最大値の1/2)	11 (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

セーヴへの修正: 0

抵抗: 0

現在の状態・効果

アクションポイント

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: 0

種族特徴

種族による能力値修正 (どれか) +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

0

0

0

0

0

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	特技その他	強化	その他
	+1マジック・レイピア	+9	【筋】	+5	+3		+1	
ダメージ			使用能力値	修正	アイテム	特技その他	強化	その他
	[d8] + 4		【筋】	+3			+1	
vs	その他追加効果・範囲など						クリティカル時追加	
							1d6	

種別	基本遠隔攻撃	命判総計	使用能力値	1/2lv+修正	習熟	特技その他	強化	その他
	シュリケン	+9	【敏】	+6	+3			
ダメージ			使用能力値	修正	アイテム	特技その他	強化	その他
	[d6] + 0							
vs	その他追加効果・範囲など						クリティカル時追加	
							1d6	

攻撃

種別		命判総計	使用能力値	1/2lv+修正	習熟	特技その他	強化	その他
ダメージ			使用能力値	修正	アイテム	特技その他	強化	その他
vs	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/ペナルティメモ

技能

ボーナス			能力値 +1/2 lv	取得 (+5)	ACP	特技	装備	その他
+8	〈威圧〉	【魅】	+3	5	なし	0	0	0
+10	〈運動〉	【筋】	+5	5	+0	0	0	0
+11	〈隠密〉	【敏】	+6	5	+0	0	0	0
+11	〈軽業〉	【敏】	+6	5	+0	0	0	0
+2	〈看破〉	【判】	+2		なし	0	0	0
+3	〈交渉〉	【魅】	+3		なし	0	0	0
+3	〈持久力〉	【耐】	+3		+0	0	0	0
+3	〈事情通〉	【魅】	+3		なし	0	0	0
+2	〈自然〉	【判】	+2		なし	0	0	0
+1	〈宗教〉	【知】	+1		なし	0	0	0
+7	〈知覚〉	【判】	+2	5	なし	0	0	0
+2	〈地下探検〉	【判】	+2		なし	0	0	0
+2	〈治療〉	【判】	+2		なし	0	0	0
+11	〈盗賊〉	【敏】	+6	5	+0	0	0	0
+3	〈はったり〉	【魅】	+3		なし	0	0	0
+1	〈魔法学〉	【知】	+1		なし	0	0	0
+1	〈歴史〉	【知】	+1		なし	0	0	0

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"か"腕っ節無頼"を選択):PHB160

ローグの武器の才(手裏剣:ダメージが1d6、ダガー:攻撃に+1)

0

0

0

0

0

0

0

0

0

修得言語

共通語、(好きな言語1つ)

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
近接基礎攻撃	+9 【筋】	AC	0	0
遠隔基礎攻撃	+9 【敏】	AC	0	0
近接パワー(敏)	+10 【敏】	0	0	0
0		0	0	0
0		0	0	0
0		0	0	0
0		0	0	0

その他修正等メモ

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	0	0

効果: 0

区分	ACP	速度	重量
軽装鎧	0	0	15

パワー: 0

区分	アイテムLv	種族・クラスボーナス AC	その他
–	0	0	0

【盾】

	AC計	元AC	強化	その他	その他
–	0	0	0	0	0

効果: 0

アイテムLv	種族・クラスボーナス AC	その他
0	0	0

パワー: 0

区分	ACP	速度	重量
–	0	-	0

武器

名前	+1マジック・レイピア	使用能力値	習熟	基礎ダメージ	射程・範囲
種別	0	【筋】	3	d8	0

効果: 0

攻撃対象	アイテムLv	強化	クリティカル時追加ダメージ
0	0	1	1d6

パワー: 0

区分	種族・クラスボーナス 命中	ダメージ	重量
–	0	0	2

状況修正その他: 0

名前	シュリケン	使用能力値	習熟	基礎ダメージ	射程・範囲
種別	0	【敏】	3	d6	0

効果: 0

攻撃対象	アイテムLv	強化	クリティカル時追加ダメージ
0	0	0	1d6

パワー: 0

区分	種族・クラスボーナス 命中	ダメージ	重量
–	0	0	1

状況修正その他: 10枚

名前	0	使用能力値	習熟	基礎ダメージ	射程・範囲
種別	0	0	0	0	0

効果: 0

攻撃対象	アイテムLv	強化	クリティカル時追加ダメージ
0	0	0	0

パワー: 0

区分	種族・クラスボーナス 命中	ダメージ	重量
–	0	0	0

状況修正その他: 0

背景、性格、特徴など

0

習熟、使用可能装具など

防具の習熟　クロース・レザー

武器の習熟　ダガー、ハンドクロスボウ、シュリケン、スリング、ショートソード

装具　–

貨幣、その他の財産

0

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
5 lv.	0 xp.	7500 xp.

魔法の装備・効果・パワー

武器　+1マジック・レイピア　重 2　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

武器　シュリケン　重 1　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

武器　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

防具　レザー・アーマー　重 15　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

腕　-　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

脚　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

手　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

頭　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

首　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

指輪　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

指輪　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

腰　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

装具　0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

0　重 0　L 0
効果: 0
ハワー: ☐

<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追加

その他の装備

アイテム	@lb	数	重量計
標準冒険者キット	33	1	33
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
0		0	0
記入済武器重量計	3	-	3
記入済防具重量計	15	-	15
		総計	51.0

特技

背後からの一刺し（急所攻撃2d8）

上級武器習熟（レイピア）

怒涛のアクション（アクションポイント使用時の攻撃ロール＋3）

連続急所攻撃アクション（アクションポイント使用時、急所攻撃をもう一度使用可能）

0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0

無限回パワー

リポスト・ストライク

ピアシング・ストライク

ディスハートニング・ストライク

遭遇毎パワー

トーチャラス・ストライク ☐

トプル・オーヴァー ☐

一日毎パワー

ハンドスプリング・アソールト ☐

コンペル・ザ・クレイヴン ☐

汎用パワー

	取得
タンブル	☐

儀式

0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0
0

0	5	ローグ	ヒューマン	
名前	レベル	クラス	種族	プレイヤー名

アクション・ポイント	イニシアチブ	防御値				移動速度	感覚	
現在値	+6	AC	頑健	反応	意思	6 マス	受動〈看破〉	受動〈知覚〉
		19	16	19	14		12	17

ヒット・ポイント

最大hp	重傷値	回復力値	回復力使用回数／日	回復力使用回数現在値
44	22	11	7	

底力 1回／遭遇 使用済み □

死亡セーヴィング・スロー失敗回数 □□□

hp現在値	現在の状態・効果
一時的hp	

命判・ダメージ早見表

	武器・パワー名	アクション	範囲	射程	攻撃	対象	ダメージ・効果	その他
基礎攻撃	+1マジック・レイピア	0	0	0	【筋】 +9	0	d8+4	0
	シュリケン	0	0	0	【敏】 +9	0	d6+0	0
		0	0	0				0
無制限	リポスト・ストライク	標準	近接	武器	【敏】 +10	AC	1d8+5	次のターンまで、攻撃した目標に攻撃をされたら即応・割り込みで基礎攻撃が可能
	ピアシング・ストライク	標準	近接	武器	【敏】 +10	反応	1d8+5	0
	ディスハートニング・ストライク	標準	近接・遠隔	武器	【敏】 +10	AC	1d8+5	相手の次の攻撃ロール-2
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
遭遇毎	トーチャラス・ストライク	標準	近接	武器	【敏】 +10	0	2d8+8	0
	トプル・オーヴァー	標準	近接	武器	【敏】 +13	0	1d8+5	目標は伏せ上体
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
一日毎	ハンドスプリング・アソールト	標準	近接	武器	【敏】 10(信頼性)	AC	3d8+5	命中後、2マスシフト。突撃時にもこのパワーは使用可
	コンペル・ザ・クレイヴン	標準	近接・遠隔	武器	【敏】 +10	意志	2d8+5	ヒットしてもミスしても、：目標は1マス使用者から遠ざかる。その際移動困難な地形や危険な場所は避ける
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	タンブル	移動	0	0	0	0	0	3マスシフトする
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0
	0	0	0	0	0	0	0	0

魔法の装備・効果・パワー

魔法の装備	特性	パワー
武器	0	0
武器	0	0
武器	0	0
防具	0	0
腕部	0	0
脚部	0	0
両手	0	0
頭部	0	0
首	0	0
指輪	0	0

指輪	0	0
腰	0	0
装具	0	0
	0	0



