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	4	レンジャー	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
エルフ	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
+9	Initiative	+5	+2	+2		

状況による修正

能力値

現在値		修正値	修正+レベル1/2
10	【筋】	+0	+2
13	【耐】	+1	+3
20	【敏】	+5	+7
8	【知】	−1	+1
18	【判】	+4	+6
10	【魅】	+0	+2

防御値

値		防御値	10+1/2lv	能力値	クラス/種族	特技	強化	その他	その他
21	AC	12	+5				+4		
15	頑健	12	+1	+1			+1		
19	反応	12	+5	+1			+1		
17	意志	12	+4				+1		

状況ボーナス:

その他	その他

移動速度

現在値		基本	防具	アイテム	その他
7	速度(マス)	7			

特殊な移動

感覚

値		ベース		技能
16	受動〈看破〉	10	+	+6
23	受動〈知覚〉	10	+	+13

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	特技その他	強化	その他
	+1マジック・ロングソード	+6	【筋】	+2	+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
[1D8] + 1	【筋】				+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
	+2マジック・ロングボウ	+12	【敏】	+7	+2	+1	+2	

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
[1D10] + 7	【敏】	+5			+2	

vs	AC	その他追加効果・範囲など	クリティカル時追加
		10/20	2D6

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

ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
40	20 (最大値の1/2)	10 (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 【敏捷力】+2【判断力】+2

エルフ武器習熟:ロングボウ、ショートボウに習熟

フェイ起源:クリーチャーの起源に関わる効果に対してフェイとして扱う

集団警戒:5マス内のエルフ以外の仲間は全て〈知覚〉+1

荒れ地渡り:シフトの際、移動困難地形を無視

エルブン・アキュラシィ:パワーの獲得

0

0

0

0

技能

ボーナス			能力値	+1/2lv	取得	(+5)	ACP	特技	装備	その他
+2	〈威圧〉	【魅】	+2	+		+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+1	〈運動〉	【筋】	+2	+		+	−1	+ 0	+ 0	+ 0
+11	〈隠密〉	【敏】	+7	+	5	+	−1	+ 0	+ 0	+ 0
+11	〈軽業〉	【敏】	+7	+	5	+	−1	+ 0	+ 0	+ 0
+6	〈看破〉	【判】	+6	+		+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+2	〈交渉〉	【魅】	+2	+		+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+2	〈持久力〉	【耐】	+3	+		+	−1	+ 0	+ 0	+ 0
+2	〈事情通〉	【魅】	+2	+		+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+13	〈自然〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+ 0	+ 0	+ 2
+1	〈宗教〉	【知】	+1	+		+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+13	〈知覚〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+ 0	+ 0	+ 2
+11	〈地下探検〉	【判】	+6	+	5	+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+6	〈治療〉	【判】	+6	+		+	なし	+ 0	+ 0	+ 0
+6	〈盗賊〉	【敏】	+7	+		+	−1	+ 0	+ 0	+ 0
+2	〈はったり〉	【魅】	+2	+		+	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

狩人の獲物:ターン毎・マイナーで「獲物」を指定。獲物には1Rに一度、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:狩人戦闘スタイル

《早抜き》取得。フリーアクションとして武器を一つ収められる

さらに遠隔攻撃時に起こる機会攻撃に対し、Acに＋4のボーナス

0

0

0

0

0

0

0

修得言語

共通語、エルフ語

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
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

その他修正等メモ

防具

【鎧】

	AC計	元AC	強化	その他	その他
ハイド・アーマー	4	3	1	0	0

効果：[死霊][毒]に対する抵抗5

区分	ACP	速度	重量
軽装鎧	1	0	25

パワー：即応・対応　敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせた際に使用。敵に1D10の[死霊]ダメージ

区分	アイテムLv	種族・クラスボーナス AC	種族・クラスボーナス その他
日	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	種族・クラスボーナス 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・ロングソード　使用能力値：【筋】　習熟：3　基礎ダメージ：1D8　射程・範囲：0

種別：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	1	1	1D6

パワー：0

区分	種族・クラスボーナス 命中	種族・クラスボーナス ダメージ	重量
–	0	0	0

状況修正その他：0

名前：+2マジック・ロングボウ　使用能力値：【敏】　習熟：2　基礎ダメージ：1D10　射程・範囲：10/20

種別：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
AC	6	2	2D6

パワー：0

区分	種族・クラスボーナス 命中	種族・クラスボーナス ダメージ	重量
–	0	0	0

状況修正その他：0

名前：0　使用能力値：0　習熟：0　基礎ダメージ：0　射程・範囲：0

種別：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	種族・クラスボーナス 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、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

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
4 lv.	0 xp.	5500 xp.

魔法の装備・効果・パワー

武器：+1マジック・ロングソード　重：0　L：1

効果：0

パワー：□

武器：+2マジック・ロングボウ　重：0　L：6

効果：0

パワー：□

武器：重：0　L：0

効果：0

パワー：□

防具：ハイド・アーマー+1デスカット・アーマー　重：25　L：0

効果：[死霊][毒]に対する抵抗5

パワー：即応・対応　敵が使用者に対して近接攻撃をヒットさせた際に使用。敵に1D10の[死霊]ダメージ[日]　□

腕：- 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

脚：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

手：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

頭：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

首：アミュレット・オブ・レゾリューション　重：0　L：0

効果：0

パワー：一日毎：セーヴィングスロウに失敗した際、そのダイスを再ロールする[]　□

指輪：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

指輪：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

腰：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

装具：0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

0 重：0　L：0

効果：0

パワー：□

<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	0	-	0
記入済防具重量計	25	-	25
		総計	58.0

特技

武器練達：ボウ類（ボウ類を使っての攻撃ロール＋1特技ボーナス）

武器熟練：ボウ類（ボウ類でのダメージロールに＋1特技ボーナス）

必殺の狩人（狩人の獲物のダイスが1D8になる）

早抜き（イニシアティブ+2　武器やアイテムを使ってアクションをする際、そのアクションと一緒に装備を取り出せる）

0
0
0
0
0
0
0
0
0
0

無限回パワー

ツイン・ストライク

フェイディング・ストライク

遭遇毎パワー

ツーファングド・ストライク □

シャドウ。ワスプ。ストライク □

□

□

□

エルヴン・アキュラシィ □

□

一日毎パワー

ハンターズ・ベア・トラップ □

□

□

□

□

□

汎用パワー

	取得
インヴィゴレイティング・ストライド(遭遇毎) [遭]	□
	□
	□
	□
	□
	□
	□
	□

儀式

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

名前	レベル	クラス	種族	プレイヤー名
0	4	レンジャー	エルフ	

アクション・ポイント

現在値

イニシアチブ

+9

防御値

AC	頑健	反応	意思
21	15	19	17

移動速度

7 マス

感覚

受動〈看破〉	受動〈知覚〉
16	23

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
40	20	10	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

一時的hp

現在の状態・効果

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・ロングソード	0	0	0	【筋】 +6	0	1D8+1	0
基礎攻撃	+2マジック・ロングボウ	0	0	0	【敏】 +12	AC	1D10+7	0
基礎攻撃		0	0	0				0
無制限	ツイン・ストライク	標準	遠隔	武器	【敏】 +12	AC	1D10+3 二回攻撃	0
無制限	フェイディング・ストライク	標準	近接	武器	【敏】 +11	AC	1D8+6（ロングソード）2マスシフトを行う	移動先は目標に隣接しない場所で終えること、機会攻撃の再、基礎攻撃として使用可能
無制限	0	0	遠隔	武器	【敏】 +12	AC	1D10+8（ロングボウ）2マスシフトを行う	移動先は目標に隣接しない場所で終えること
無制限	0	0	0	0	0	0	0	0
無制限	0	0	0	0	0	0	0	0
遭遇毎	ツーファングド・ストライク	標準	遠隔	武器	【敏】 +12	AC	1D10+8の二回攻撃、	2回の攻撃がヒットした際追加の4ダメージ
遭遇毎	シャドウ。ワスプ。ストライク	標準	遠隔	武器	【敏】 +12	反応	2D10+8	0
遭遇毎	0	0	0	0	0	0	0	0
遭遇毎	0	0	0	0	0	0	0	0
遭遇毎	0	0	0	0	0	0	0	0
遭遇毎	エルヴン・アキュラシィ	Act不要	0	0	0	0	攻撃がミスした際、その攻撃を再ロールできる	0
遭遇毎	0	0	0	0	0	0	0	0
一日毎	ハンターズ・ベア・トラップ	標準	遠隔	武器	【敏】 +12	AC	2D10+8 目標が減速状態になり、継続的ダメージ5を与える（セーヴ終了）	ミス：半減ダメージ、次のターン終了時まで減速状態
一日毎	0	0	0	0	0	0	0	0
一日毎	0	0	0	0	0	0	0	0
一日毎	0	0	0	0	0	0	0	0
一日毎	0	0	0	0	0	0	0	0
一日毎	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	インヴィゴレイティング・ストライド（遭遇毎）	移動	使用者	0	0	0	4マスシフトする。いかなる敵にも隣接してはいけない	さらに、使用者は底力を使用できる
汎用	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	0	0	0	0	0	0	0	0
汎用	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 [一日毎] ☐
腕部	0	0
脚部	0	0
両手	0	0
頭部	0	0
首	0	0
指輪	0	0