

# D&D 4e キャラクターシート

Powered by 4th Cage  
ver. 090409

プレイヤー名

名前 エラドリン レベル 4 クラス ソードメイジ 伝説の道 神話の運命 Total XP

種族 エラドリン 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
+3	Initiative	+1	+2	+0	

状況による修正

### 防御値

値	10+	クラス/能力値	種族	特技	強化	鎧	盾
24	AC	12 +5				+4	

状況ボーナス: ソードメイジの防護: AC+3(反映済み、気絶すると解除)

### 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

### 能力値

現在値	修正値	修正+レベル1/2
16	【筋】 +3	+5
13	【耐】 +1	+3
12	【敏】 +1	+3
20	【知】 +5	+7
10	【判】 +0	+2
8	【魅】 -1	+1

### 防衛値

値	10+	クラス/能力値	種族	特技	強化	その他	盾
16	頑健	12 +3			+1		
21	反応	12 +5			+1	+3	
16	意志	12 +0 +3			+1		

状況ボーナス: ソードメイジの防護: AC+3(反映済み、気絶すると解除)

### 感覚

値	ベース	技能
12	受動(看破)	10 + +2
13	受動(知覚)	10 + +3

特殊な感覚 夜目

### ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
46	23 (最大値の1/2)	11 (最大値の1/4)	9

### 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

### 基本攻撃

種別	命判	使用	1/2lv	特技	強化	その他
基本近接攻撃	総計	能力値 +修正	習熟	その他		
	+11	【知】 +7	+3		+1	

ダメージ: [1d8] +10 【知】 +5 +2 +2 +1

vs AC: 1d6

### hp現在値

hp現在値	回復力使用回数

一時的hp

底力 1回/遭逢 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

【死霊】5、【毒】5

現在の状態・効果

### 種族特徴

種族による能力値修正 【敏捷力】+2 【知力】+2

エラドリンの教育: 技能1つを追加で修得

エラドリン武器習熟: ロングソードに習熟

エラドリンの意志: 意志に+1, 【魅了】効果へのセーブに+5

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

トランス: 睡眠の代わりに4時間のトランスで大休憩

フェイスステップ: 遭遇毎パワー獲得

### 基本遠隔攻撃

種別	命判	使用	1/2lv	特技	強化	その他
ジャヴェリン	総計	能力値 +修正	習熟	その他		
	+7	【筋】 +5	+2			

ダメージ: [1d6] +3 【筋】 +3

vs AC: 10/20

### 攻撃

種別	命判	使用	1/2lv	特技	強化	その他
	総計	能力値 +修正	習熟	その他		

ダメージ

vs

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	取得	ACP	特技	装備	その他
+1	【威圧】	【魅】 +1 + + なし + + +				
+9	【運動】	【筋】 +5 + 5 + -1 + + +				
+2	【隠密】	【敏】 +3 + + -1 + + +				
+2	【軽業】	【敏】 +3 + + -1 + + +				
+2	【看破】	【判】 +2 + + なし + + +				
+1	【交渉】	【魅】 +1 + + なし + + +				
+7	【持久力】	【耐】 +3 + 5 + -1 + + +				
+1	【事情通】	【魅】 +1 + + なし + + +				
+2	【自然】	【判】 +2 + + なし + + +				
+12	【宗教】	【知】 +7 + 5 + なし + + +				
+3	【知覚】	【判】 +2 + + なし + + 1 +				
+2	【地下探検】	【判】 +2 + + なし + + +				
+2	【治療】	【判】 +2 + + なし + + +				
+2	【盗賊】	【敏】 +3 + + -1 + + +				
+1	【はったり】	【魅】 +1 + + なし + + +				
+14	【魔法学】	【知】 +7 + 5 + なし + + + 2				
+14	【歴史】	【知】 +7 + 5 + なし + + + 2				

### クラスの特徴

剣の絆: 一振りの軽/重刀剣類と絆を結ぶ事で特殊能力を得る(FRPp38)

ソードメイジの盾: イーゼス・オヴ・アソルト(FRPp38)

ソードメイジの防護: 軽/重刀剣使用時にAC+1、片手が空いているならAC+3。気絶したら消える

### 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

### 修得言語

共通語、エルフ語

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
特性:[死霊[毒]への抵抗5
効果 区分 ACP 速度 重量
軽装 1 25
◆[死霊]:即応・対応。敵が使用者に攻撃をヒット:その敵に1d10-1[死霊]ダメージ

【盾】 AC計 元AC 強化 その他 その他
-
効果 アイテムLv AC その他
区分 ACP 速度 重量
- -

武器
バトルクレイズド・ロングソード(宝物庫75)
使用能力値 習熟 基礎ダメージ 射程・範囲
【知】 3 1d8
特性:使用者重傷時に+1d6の追加ダメージ
効果 攻撃対象 アイテムLv 強化 クリティカル特追加ダメージ
AC 4 1 1d6
マイナー:2点のダメージを受ける。次自T終了まで重傷扱い。

ジャヴェリン
使用能力値 習熟 基礎ダメージ 射程・範囲
【筋】 2 1d6 10/20
効果 攻撃対象 アイテムLv 強化 クリティカル特追加ダメージ
AC
区分 種族・クラスボーナス 重量
- 0中 ダメージ

名前 使用能力値 習熟 基礎ダメージ 射程・範囲
種類 【筋】 2 1d6 10/20
効果 攻撃対象 アイテムLv 強化 クリティカル特追加ダメージ
AC
区分 種族・クラスボーナス 重量
- 0中 ダメージ

背景、性格、特徴など

習熟、使用可能装具など
防具の習熟 クロス・レザー
武器の習熟 単純近接、軍用軽刀剣類、軍用重刀剣類、単純遠隔
装具 軽刀剣類または重刀剣類。装具として使用の際には習熟ボーナスは入らない。

貨幣、その他の財産
10gp

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. xp. 5500 xp.

魔法の装備・効果・パワー

武器 バトルクレイズド・ロングソード(宝物庫75) 重 L 4
効果 特性:使用者重傷時に+1d6の追加ダメージ
パワー マイナー:2点のダメージを受ける。次自T終了まで重傷扱い。[日]
武器 ジャヴェリン 重 L
効果
武器 重 L
効果
パワー [-]
防具 ハイド・アーマーデスカット (PHB228) 重 25 L 5
効果 特性:[死霊[毒]への抵抗5
パワー ◆[死霊]:即応・対応。敵が使用者に攻撃をヒット:その敵に1d10-1[死霊]ダメージ[日]
腕 プレイサーズ・オヴ・マイティ・スタライキング (PHB p245) 重 L 2
効果 近接基礎攻撃のダメージ+2(アイテム)
パワー
脚 重 L
効果
パワー
手 重 L
効果
パワー
頭 重 L
効果
パワー
首 オーナメント・オブ・アラートネス(宝物庫149) 重 L 3
効果 (知覚)判定に+1(アイテム)
パワー [日]
指輪 重 L
効果
パワー
指輪 重 L
効果
パワー
腰 重 L
効果
パワー
装具 重 L
効果
パワー
指輪 重 L
効果
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 ④/⑥ 数 重量計
標準冒険者キット 33 1 33
ヒーリング・ポーション (PHB255) 3
記入済武器重量計 -
記入済防具重量計 25 - 25
総計 58.0

特技

鍔習熟:ハイド(PHB201)
エラドリンの精兵(PHB196、全てのスピアに習熟、ロングソードのダメージ+2特技)
知的な剣匠(FRPG136、近接基礎攻撃を知カベース)
無限回パワー
ソード・バースト (FRPG39) [英1]
ライトニング・ルアー (FRPG39) [英1]
イージス・オヴ・アソールト (FRPG38) マーク[英1]
イージス・オヴ・アソールト (FRPG38) 発動[英1]

遭遇毎パワー
フェイ・ステップ (PHB34) [英1]
フレイルム・サイクロン (FRPG39) [英1]
トランスポージング・レンジ (FRPG40) [英3]

一日毎パワー
ダンス・オヴ・ザ・ソード (秘術84) [英1]

汎用パワー 取得
ホスト・オヴ・シールズ (秘術85) [英2] [日]

儀式