

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 ヒューマン レベル 4 クラス レンジャー 伝説の道 神話の運命 Total XP

種族 ヒューマン 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
+7	Initiative	+5	+2	+0	

状況による修正

防御値

値	防御値	10+	1/2lv	能力値	種族	特技	強化	鎧	盾
21	AC	12	+5					+4	

状況ボーナス:
対機会攻撃AC+2、遠隔攻撃で誘発した機会攻撃にAC+2(アイテム)

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
10	【筋】 +0	+2
13	【耐】 +1	+3
20	【敏】 +5	+7
10	【知】 +0	+2
16	【判】 +3	+5
8	【魅】 -1	+1

防衛値

値	防御値	10+	1/2lv	能力値	種族	特技	強化	その他	盾
16	頑健	12	+1	+2			+1		
20	反応	12	+5	+2			+1		
17	意志	12	+3	+1			+1		

感覚

値	受動(看破)	ベース	技能
15	受動(知覚)	10	+ +5
22	受動(知覚)	10	+ +12

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
40	20	10	7

(最大値の1/2) (最大値の1/4)

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
《怒涛のアクション》: 命中+3、「ヴェテランス・アーマー」次自T終了まで攻撃ロール&全防衛値+1(アイテム)

基本攻撃

種別	基本近接攻撃	命判	使用	1/2lv	特技		
総計	能力値	修正	習熟	その他	強化	その他	
代替武器	+2	【筋】	+2				
ダメージ		使用	修正	アイテム	その他	強化	その他
[1d4]	+0	【筋】					
vs AC							

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

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

ボーナス無限回パワー

ボーナス特技

ボーナス技能

防衛値ボーナス

基本遠隔攻撃

種別	基本遠隔攻撃	命判	使用	1/2lv	特技		
総計	能力値	修正	習熟	その他	強化	その他	
ポイント・ブランク(宝物庫79)	+10	+7	+2		+1		
ダメージ		使用	修正	アイテム	その他	強化	その他
[1d12]	+6	【敏】	+5		+1		
vs AC							

攻撃

種別	ダガー	命判	使用	1/2lv	特技		
総計	能力値	修正	習熟	その他	強化	その他	
	+5	【筋】	+2	+3			
ダメージ		使用	修正	アイテム	その他	強化	その他
[0]	+0	【筋】					
vs AC							

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	+	+
+6	【運動】	【筋】	+2	+5	-1	+	+
+11	【隠密】	【敏】	+7	+5	-1	+	+
+6	【軽業】	【敏】	+7	+	-1	+	+
+5	【看破】	【判】	+5	+	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	+	+
+10	【自然】	【判】	+5	+5	なし	+	+
+2	【宗教】	【知】	+2	+	なし	+	+
+12	【知覚】	【判】	+5	+5	なし	+	+2
+10	【地下探検】	【判】	+5	+5	なし	+	+
+5	【治療】	【判】	+5	+	なし	+	+
+6	【盗賊】	【敏】	+7	+	-1	+	+
+1	【はったり】	【魅】	+1	+	なし	+	+
+2	【魔法学】	【知】	+2	+	なし	+	+
+2	【歴史】	【知】	+2	+	なし	+	+

クラスの特徴

狩人の獲物・タンク・マイナーで獲物を指定。獲物には1R1C一度、1d6の追加ダメージ

最近射撃: 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(《移動時の守り》習得)

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
グレートボウ	+10 【敏】	AC	1d12+7	
ツイン・ストライク	+10 【敏】	AC	1d12+2	

修得言語

共通語、エルフ語

最近射撃: 遠隔攻撃時、目標に自分より近い味方がいなければ命中+1

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
効果 ACP使用時、次自T終了まで攻撃ロール&全防衛値+1(アイテム)
AC 25
パワー 2

【盾】 AC計 元AC 強化 その他 その他
効果
パワー

武器
名前 代用武器
種類 【筋】 1d4
効果 攻撃対象 AC
AC 3 1 1d6
パワー 遭

名前 ポイント・ブランク(宝物庫79)
種類 グレートボウ 【敏】 2 1d12 25/50
効果 これによる遠隔攻撃での機会攻撃にAC+2(アイテム)
AC 3 1 1d6
パワー フリー:遠隔攻撃時に使用。今回の攻撃は機会攻撃を誘発しない。

名前 ダガー
種類 【筋】 3
効果 AC
AC 3 1 1d6
パワー

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、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 lv. xp. 5500 xp.

魔法の装備・効果・パワー

武器 代用武器 重 L
効果
パワー
武器 ポイント・ブランク(宝物庫79) 重 L 3
効果 これによる遠隔攻撃での機会攻撃にAC+2(アイテム)
パワー フリー:遠隔攻撃時に使用。今回の攻撃は機会攻撃を誘発しない。 [遭]
武器 ダガー 重 L
効果
パワー
防具 ハイド・アーマー-ヴェテランズ・アーマー(宝物庫64) 重 25 L 2
効果 ACP使用時、次自T終了まで攻撃ロール&全防衛値+1(アイテム)
パワー
腕
脚
手
頭 スタッグ・ヘルム(宝物庫143) 重 L 5
効果 <知覚>+2(アイテム)。不意打ちされたラウンドにもマイナーアクションを1回行える。
首 クローク・オヴ・ディストーション(宝物庫151) 重 L 4
効果 6マス以上離れた場所からの使用者への攻撃ロール-5
指輪
指輪
腰
装具
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 @lv 数 重量計
標準冒険者キット 33 1 33
アロー(30) 3 3 9
登攀用具 11 1 11
消えずの松明 1 1 1
ポーションオヴヒーリング(PHB255) 3
記入済武器重量計
記入済防具重量計 25 - 25
総計 79.0

特技

武器習熟(PHB200):グレートボウ(宝物庫10)
武器熟練:ボウ類(PHB200)
必殺の狩人(PHB200、狩人の獲物がd8)
怒涛のアクション(PHB199、追加アクションでの攻撃ロール+3)

無限回パワー

ツイン・ストライク(PHB148)[英1]
ニンブル・ストライク(PHB148)[英1]
ケアフル・アタック(PHB148)[英1]

一日毎パワー

スプリット・ザ・ツリー(PHB149)[英1]

汎用パワー

クルーシャル・アドヴァイス(PHB149)[英2] [遭]

備式