

D&D 4e キャラクターシート

プレイヤー名

Power by 4th Cage
Since 09040!

名前 ドラウ レベル **12** クラス ウォーロード/戦闘指揮官/応変の威風 マルチクラス ナイト・コマンダー
種族 ドラウ サイズ 中型 年齢 性別 身長 体重 属性 神格
伝説の道 神話の運命
千年迷宮に吹く風は地下勇者への挽歌
パーティ名・所属

イニシアチブ

値	【敏】	1/2LV	クラス	特技	装備	その他
+11	Initiative	+2	+6	+0	+3	+0
状況による修正						

能力値

現在値	修正値	修正+ レベル1/2
19	【筋】 +4	+10
13	【耐】 +1	+7
15	【敏】 +2	+8
12	【知】 +1	+7
9	【判】 -1	+5
20	【魅】 +5	+11

防御値

値	防御値	10 + 1/2lv	能力値	鎧	強化	盾	特技	クラス/ 種族
28	AC	16	+0	+8	+3	+1		
状況ボーナス: 機会攻撃に対して+2ボーナス								
25	頑健	16	+4	+1	+2	+2		
状況ボーナス: 機会攻撃に対して+2ボーナス								
23	反応	16	+2		+2	+2		+1
状況ボーナス: 機会攻撃に対して+2ボーナス								
26	意志	16	+5	+1	+2	+2		
状況ボーナス: 機会攻撃に対して+2ボーナス								

移動速度

現在値	基本	防具	アイテム	クラス	その他
5	速度(マス)	6	-1		
特殊な移動					

感覚

15	受動(看破)	15	受動(知覚)
特殊な感覚 暗視			

特技

《重刀剣練達》: [武器]攻撃ロールに+2特技ボーナス。機会攻撃に対して全ての防御値に+2ボーナス

《インスパイアリング・ワード強化》: インスパイアリング・ワードによる回復量に+5ボーナス

《速効の戦闘指揮官》: 戦闘指揮官のイニシアチブボーナスが+3

《防御強化》: 頑健、反応、意志に+2特技ボーナス

《力貫す攻撃命令》: 味方に、自分に隣接している敵に対する1回の基礎攻撃を行わせる時、その攻撃のダメージロールに+2ボーナスを得る

《追加hp》: 10点の追加hpを得る

《激甚突撃》: 1体の敵に突撃すると、全ての味方は君の次のターンの終了まで戦術的優位を得る

《抗戦》: 遭遇毎にインスパイアリング・ワードを追加で1回使用できる

ヒットポイント

最大値	重傷値	回復力値	使用回数/日
90	45 (最大値の1/2)	23 (最大値の1/4)	8

アクションポイント

アクションポイント

アクションポイント使用による追加効果
味方は全員、君の次のターンの開始まで全ての防御値に+1ボーナスを得る。

技能

ボーナス	能力値	取得	鎧の レベル1/2	ペナルティ	特技	アイテム	種族+ その他
+13	威圧	【魅】	+11	+0	+なし	+なし	+2
+9	運動	【筋】	+10	+0	+なし	+なし	+なし
+9	隠密	【敏】	+8	+0	+なし	+なし	+2
+7	軽業	【敏】	+8	+0	+なし	+なし	+なし
+5	看破	【判】	+5	+0	+なし	+なし	+なし
+16	交渉	【魅】	+11	+5	+なし	+なし	+なし
+11	持久力	【耐】	+7	+5	+なし	+なし	+なし
+11	事情通	【魅】	+11	+0	+なし	+なし	+なし
+5	自然	【判】	+5	+0	+なし	+なし	+なし
+7	宗教	【知】	+7	+0	+なし	+なし	+なし
+5	知覚	【判】	+5	+0	+なし	+なし	+なし
+5	地下探検	【判】	+5	+0	+なし	+なし	+なし
+10	治療	【判】	+5	+5	+なし	+なし	+なし
+7	盗賊	【敏】	+8	+0	+なし	+なし	+なし
+11	はったり	【魅】	+11	+0	+なし	+なし	+なし
+7	魔法学	【知】	+7	+0	+なし	+なし	+なし
+12	歴史	【知】	+7	+5	+なし	+なし	+なし

種族特徴

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

ロールスの祝福を受けた者: 遭遇毎パワー"ダークファイアー"修得

クラスの特徴

インスパイアリング・ワード: 遭遇毎パワー修得

戦闘指揮官: 10マス以内の仲間と自分のイニシアチブ判定に+2
応変の威風①: 君を見ることが出来る味方がAP使用時、追加アクションのダメージにレベルの1/2+【知】修正値
応変の威風②: その攻撃がどの目標にもヒットしなかった場合、レベルの1/2+【魅】修正値の一次的hpを得る

儀式呪文

名譽と栄光: 君に隣接している味方は、攻撃ロールに+2パワーボーナス

ナイト・コマンダーのアクション: アクションポイントを使用した時、味方は全員、君の次のターンの開始まで全ての防御値に+1ボーナスを得る。
このボーナスを得るには、味方は君が見え、声が聞こえる状態でなければならない

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
標準用寝具			0.0
背負い袋			0.0
火打石と打ち金			0.0
ベルトポーチ			0.0
保存食10食			0.0
水袋			0.0
陽光棒2本			0.0
麻のロープ (50フィート)			0.0
ポーション・オヴ・ヒーリング		1	0.0
貨幣重量			0.3
装備重量			54.0
総計			33.3

貨幣

0	ad	0	pp	15	gp	0	sp	0	cp
---	----	---	----	----	----	---	----	---	----

背景、性格、特徴など

修得言語

共通語、エルフ語

経験値

現在のレベル	現在のxp	次レベル
12 lv.	0 xp.	39,000 xp.

イニシアチブ

アクション・ポイント

パワー・ポイント

防御値

移動速度

感覚

+11	現在値	現在値 / 0	AC 28	頑健 25	反応 23	意志 26	5 マス	受動(看破) 15	受動(知覚) 15
-----	-----	---------	----------	----------	----------	----------	------	--------------	--------------

ヒット・ポイント

最大hp 90	重傷値 45	回復力値 23	回復力使用回数/日 8	回復力使用回数現在値	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	セーブへの修正
抵抗	[力場]に対する抵抗10を得る
一時的hp	現在の状態

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・詳細
キャプテンズ・ウェポン・ロングソード+3	標準	-	-	【筋】 +18	AC	1d8+7/両用/クリティカル時+3d8
突撃時	標準	-	-	【筋】 +19	AC	1d8+7/両用/クリティカル時+3d8
ダイレクト・ザ・ストライク	標準	遠隔	5	-	-	目標: 味方1人 使用者から10マス以内にて、使用者から見える1体の敵を選ぶ。味方1人はフリーアクションとして基礎攻撃を行う
ウルフ・バック・タクティクス	標準	近接	1	【筋】 +18	AC	ヒット: 1d8+8ダメージ 効果: 攻撃を行う前に使用者か目標に隣接する味方は1マスのシフトができる
ダーク・ファイアー	マイナー	遠隔	10	【魅】 +17	反応	ヒット: 使用者のターンの終了時まで(1)この目標への攻撃は戦術的優位を得る(2)目標は不可視や視界困難の利益を得ることができない
インスパイアリング・ワード x 3	マイナー	近接範囲	爆発10	-	-	使用者または爆発の範囲内の味方1人 効果: 目標は回復力を1回消費でき、追加で4d6+5ポイント多くhpを回復できる
ハンマー・アンド・アンヴィル	標準	近接	1	【筋】 +18	反応	ヒット: 1d8+7ダメージ 目標に隣接する味方1人はフリーアクションで目標に1回の近接基礎攻撃を行える。そのダメージロールに+5ボーナス
インスパイアリング・ウォー・クライ	標準	遠*	1	【筋】 +18	AC	ヒット: 2d8+7ダメージ 使用者から声が聞こえて、使用者から5マス以内にいる味方1人は1回のセーヴィング・スローができる
デッドリィ・リターンズ	標準	近接	1	【筋】 +18	AC	ヒット: ヒット: 2d8+7ダメージ 使用者は自分の5マス以内の味方を選択。使用者の次のターンの終了までに、この攻撃の目標が使用者か選択した味方を攻撃した場合、その味方は目標に1回の近接基礎攻撃を行うことができる
スラッシュ・アンド・プレス	標準	近接	1	【筋】 +18	AC	ヒット: 3d8+7ダメージ この攻撃後、使用者は自分に隣接する全ての敵を1マス押しやることできる
バスタージョン・オブ・ディフェンス	標準	近接	1	【筋】 +18	AC	ヒット: 3d8+7ダメージ 使用者から5マス以内の全ての味方は、遭遇の終了時まで全ての防御値に+1ボーナスを得る
セント・オブ・ヴィクトリー	標準	近接範囲	10	-	-	効果: 使用者から5マス以内の全ての味方は、10点の一時的hpを得る
アイアン・ドラゴン・チャージ	標準	近接	1	【筋】 +18	AC	ヒット: 3d8+7ダメージ この遭遇の終了まで使用者が敵に突撃する度、突撃の開始時に使用者から5マス以内の味方1人は即応・対応として同じクレーチャーに突撃を行う
エンカレッジング・ブースト [遭]	マイナー	遠隔	5	-	-	目標: 味方1人 効果: 目標は即座に自分自身の底力を使用でき、そうするなら+5点追加でhpを回復する
リアシュアリング・ジェスチャー [遭]	フリー	遠隔	5	-	-	トリガー: インスパイアリングワードを使用する 効果: インスパイアリングワードの効果+一時的hp10点
ライジング・デフレクション [遭]	即応・割込	-	-	-	-	トリガー: 敵1体使用者に遠隔攻撃をヒットさせる 効果: その攻撃によるダメージを1/2にする。その攻撃を行った者から5マス以内にいる味方1人は、フリーアクションとして攻撃を行った者に対して突撃を行う。
ブレイク・ゼア・ナーヴ [遭]	マイナー	近接	1	-	-	目標は使用者の次のターンの終了時までマークされた状態になる

装備品/装備品の効果・パワー

魔法の装備	特性	パワー(区分 アクション/範囲/射程/パワー内容)
武器 Lv13 キャプテンズ・ウェポン・ロングソード+3		【遭遇時】 マイナー/使用者から3マス以内//味方1人を選択。その味方は遭遇中1回のダメージロールに+5ボーナス
武器 Lv13 突撃時		【一日毎】 標準/使用者に隣接するクレーチャー//そのクレーチャーから3マス以内にいる使用者の味方は皆、フリーアクションとしてそのクレーチャーに1回の基礎攻撃を行う
防具 Lv11 マジック・ブレイドチェーンメイルアーマー+3		
脚部 Lv10 ヒーラーズ・シールド		【一日毎】 フリー///使用者あるいは使用者から視線が通っている味方1体がhpを回復する時に使用する。回復するhpの内、ランダムに決定される数値は最大値になり、更に+5のhpを追加で回復。
脚部 Lv2 アクロバット・ブーツ	軽業判定に+1アイテムボーナス	【無制限】 マイナー///伏せ状態から立ち上がる
両手 Lv12 グラブズ・オブ・ザ・ヒーラー	使用者が[回復]のキーワードを持つパワーを使用する時、そのパワーの目標1体が1d6hpを追加で回復する	【一日毎】 標準///回復力を1回消費する。隣接する味方は使用者が失った回復力値に等しい値のhpを回復する
指輪 Lv8 ブローチ・オブ・シールドイング+2	[力場]に対する抵抗10を得る	【一日毎】 即応・割込///使用者に遠隔範囲、近接範囲、あるいは遠隔攻撃がヒットした場合に使用。その攻撃に対してブローチの[力場]に対する抵抗と等しい値の全てのダメージに対する抵抗を得る
指輪 Lv		
指輪 Lv		
腰 Lv		
装具 Lv		
その他 Lv		