DUNGEONS & DRAGONS ダンジョンズ&ドラゴンズ キャラクター・シート

プレイヤーの名前

キャラクターの名前 | レベル | クラス | 伝説の道 | 神話の運命 | 合計XP

種族 | サイズ | 年齢 | 性別 | 身長 | 体重 | 属性 | 神格 | 冒険者パーティ名またはその他の所属

イニシアチブ

値 | 【敏】 | レベルの1/2 | その他

イニシアチブ

状況による修正値

能力値

値	能力値	能力修正値	修正値+レベルの1/2
	【筋】【筋力】		
	【耐】【耐久力】		
	【敏】【敏捷力】		
	【知】【知力】		
	【判】【判断力】		
	【魅】【魅力】		

防御値

値

AC = 防御値 | 10+レベルの1/2 | 防具／能力値 | クラス | 特技 | 強化 | その他 | その他

状況ボーナス

	防御値	10+レベルの1/2	能力値	クラス	特技	強化	その他	その他
頑健								
反応								
意志								

状況ボーナス

移動速度

値 | 基本 | 防具 | アイテム | その他

移動速度（マス）

特殊な移動

感覚

値 | 受動感覚 | 基本 | 技能ボーナス

	受動〈看破〉	10	+
	受動〈知覚〉	10	+

特殊な感覚

攻撃ボーナス計算スペース

能力値：

攻撃ボーナス | レベルの1/2 | 能力値 | クラス | 習熟 | 特技 | 強化 | その他

能力値：

攻撃ボーナス | レベルの1/2 | 能力値 | クラス | 習熟 | 特技 | 強化 | その他

ヒット・ポイント

最大HP | 重傷値（hpの1/2） | 回復力：回復力値（hpの1/4） | 回復力使用回数／日

hp現在値 | 底力使用回数現在値

底力　1回／遭遇　使用済み

一時的hp

死亡セーヴィング・スロー失敗回数

セーヴィング・スロー修正値

抵抗

現在の状態と効果

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・ポイント消費による追加効果

ダメージ計算スペース

能力値：

ダメージ | 能力値 | 特技 | 強化 | その他 | その他

能力値：

ダメージ | 能力値 | 特技 | 強化 | その他 | その他

基礎攻撃

攻撃ボーナス		防御値	武器またはパワー	ダメージ
	対			
	対			
	対			
	対			

種族特徴

種族による能力値修正

クラス／伝説の道／神話の運命特徴

修得言語

技能

ボーナス	技能名		能力修正値+レベルの1/2	修得済み（+5）	防具によるペナルティ	その他
	〈威圧〉	【魅】			なし	
	〈運動〉	【筋】				
	〈隠密〉	【敏】				
	〈軽業〉	【敏】				
	〈看破〉	【判】			なし	
	〈交渉〉	【魅】			なし	
	〈持久力〉	【耐】				
	〈事情通〉	【魅】			なし	
	〈自然〉	【判】			なし	
	〈宗教〉	【知】			なし	
	〈知覚〉	【判】			なし	
	〈地下探険〉	【判】			なし	
	〈治療〉	【判】			なし	
	〈盗賊〉	【敏】				
	〈はったり〉	【魅】			なし	
	〈魔法学〉	【知】			なし	
	〈歴史〉	【知】			なし	

特技

©2009 Wizards of the Coast, Inc. 個人的用途に限りコピーして使用できます。