

Dungeons and Dragons 5th

作成済キャラクター

A

キャラクターの名前

レベル: 1

種族: ドワーフ

属性: 秩序にして中立

背景: 兵士(斥候)

クラス: ファイター1

性別:

年齢:

信仰:

プレイヤー名:

B

習熟ボーナス

+2

能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー
筋力 15 2 0	筋力ST +5	
敏捷力 12 2	敏捷ST +1	
耐久力 14 2	耐久ST +5	
知力 10 0	知力ST +0	
判断力 13 0	判断ST +1	
魅力 8 0	魅力ST -1	

C

技能

計

習熟

クラス

能力

その他

威圧	+1	背景	○	-1	0
運動	+5	背景	○	+3	0
隠密	+1			+1	0
軽業	+1		○	+1	0
看破	+1		○	+1	0
芸能	-1			-1	0
交渉	-1			-1	0
自然	+0			+0	0
宗教	+0			+0	0
生存	+3	○	○	+1	0
搜索	+0			+0	0
知覚	+3	○	○	+1	0
治療	+1			+1	0
手先の早業	+1			+1	0
動物使い	+1		○	+1	0
はったり	-1			-1	0
魔法	+0			+0	0
歴史	+0		○	+0	0
受動判断力(知覚)	13				10

D

個性と背景

インスピレーション:

個人的特徴:

これまでにあまりに多くの共を失った、
そして新しい友を作るのには時間がかかる。

理想:

「責務」

自分が請け負った事は実行せねばならない、
所属する権威からのものであればなおのこと。

繋がり:

共に戦った相手のためには、死ぬ価値がある。

欠点:

間違いを認めるくらいなら、自分の鎧を食べてしまう。

E

武器・防具、道具への習熟

軽装鎧	○	盾	○
中装鎧	○	単純武器	○
重装鎧	○	軍用武器	○

・ゲームセット(ダイス・ゲーム)、・乗り物(地上)

F

イニシアティブ

+1

敏捷

+1

特技

その他

移動速度

25ft

←

種族

25

鎧

その他

AC

16

←

鎧

16

盾

+0

敏捷

+0

他

ヒットポイント

最大ヒットポイント: 13

一時ヒットポイント:

攻撃能力

武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
グレートアックス	+5	1d12+3	殴打	-	-
ハンドアックス	+3	1d6+3	斬	20/60ft	2本

G

種族特徴

言語: 共通語、ドワーフ語

・暗視60ft

・毒への抵抗

・ドワーフ武器訓練、鎧訓練

H

クラス特徴

・両手武器スタイル

・底力

I

特技やその他の特徴

J

装備品

背負い袋

チェインメール

グレートアックス

ハンドアックスx2本

ベルトポーチ

普通の衣服

階級章(斥候兵)

ゴブリン部族の旗の切れ端

保存食x10、水袋

火口箱

たいまつx10

かなてこ

金づち

ピトンx10

束ねられた麻ロープ50ft

金貨10枚

K

呪文

記載欄を参照

[A] キャラクターシート：

このシートには君がゲームをするのに必要な情報がまとめられている。また君が得た宝物、経験値などを記入するのにも使う。

[B] 能力値と能力修正値、セーヴィング・スロー：

能力値は身体や心の才能を表すもので、高いほどよい。能力値が高ければ能力修正値も高くなる。

☆何かを行おうとするとき、能力値チェックを要求されることがある。その場合はd20を振り、能力修正値を加算する。

☆判定の際に、君が得意とすることであるなら、「習熟ボーナス」を加算できる。また「有利」な判定ならd20を2回振って良い値をとる。「不利」なら2回振って悪い値をとる。

呪文や毒、恐怖、畏、ドラゴンの炎などに耐えられるか否かは能力値に対応したセーヴィング・スロー(セーブ)で判定する。

☆セーブの際には1d20に要求された種類のセーブ値を加える。出目で20が出たら常に成功、1なら失敗となる。

[C] 技能チェックのやり方：

物を登ったり泳いだりといった「できること」は技能で表される。君は兵士としての訓練と言動を身につけている。

☆技能チェックは1d20して「計」を加える。結果は高い値であるほどよい。

[D] 個性と背景、インスピレーション：

これらは君の性格や求める行い、社会への繋がり、欠点を表している。ゲーム中に特徴を反映したプレイを行えば、DMから「インスピレーション」を与えられる。

☆インスピレーションを消費することで、判定の際に「有利」を得ることができる。

また、他のプレイヤーが良いプレイを行ったと考えたとき、君が持っているインスピレーションを譲ることができる。

[E] 武器・防具、道具への習熟：

君はこれらの武器や防具、道具をペナルティ無しに利用できる。

[F] 戦闘の仕方：

君は戦闘の最初にイニシアチブチェックを行う(1d20)。最も値の高いものから行動し、以下、高い順に行動を解決する。

君は移動アクションを用いて、自分の移動速度だけ移動できる。HPやアーマークラス(AC)は君が敵からの攻撃に対し、どれくらい耐えられるかを示す。高いほどタフで攻撃を受けにくい。

☆君は1ターンに1回攻撃ができる。攻撃の判定には使用した武器の攻撃ロールに+1d20を加える。この値が敵のAC以上なら命中だ！ダメージを振れ。出目が1なら外れだが、20ならクリティカルだ。DMにクリティカルについて聞いてみよう。

[G] ドワーフの種族特性：

暗視60ft：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

ドワーフの抵抗料：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。毒ダメージへの抵抗を得る。

ドワーフ流武器訓練：バトル・アックス、ハンドアックス、スローイング・ハンマー、ウォーハンマーへの習熟を得る。

ドワーフ流鎧訓練：軽装鎧と中装鎧への習熟を得る。

[H] クラス特徴：

ファイターのクラス特徴

底力：自ターンにボーナス・アクションを用いて自分のhpを1d10+1点だけ回復できる。この特徴は1度だけ使用でき、小休憩をとることで再び使用できる。

戦闘スタイル(大業物スタイル)：君が近接両手武器のダメージロールで1か2を振ったとき、君はダイスを振り直しできる。再ロールの結果が1や2でもその結果を用いねばならない。

[I] 特技、その他の特徴：

特技は君の持つ特殊な能力を示す。

[J] 装備品：

君が持ち歩いている装備品を示す。

[K] 呪文：

君は呪文を使えない。

自分の手番(ターン)でできること

■標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・離脱移動 30ft、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で25ftまでの移動：・起き上がる(15ft分)

■関連した雑多な行動を一つ：・今いるマスに伏せる、・ドアを開ける／閉める、・武器を抜く、・アイテムを拾う、・アイテムを手渡す

■アクションを要しない行動：・持っているアイテムを落とす、・話す

■ボーナス・アクション：・底力を使う。

味方と組織：

君はブラックビアーード氏族による地下都市のドワーフ遺跡探索の元メンバーである。部隊は解散したが、生き残りの部隊員や氏族の者とは強い結びつきがある。氏族は武具の生産に携わっており、軍隊や商工ギルドにも、一定の敬意を持って遇される。

キャラクターの背景物語：

君はブラックビアーード氏族が行ったザゼスパー地下のドワーフ地下都市の遺跡探索に氏族の一員として参加した。ゴブリンやクオトアなどの怪物が潜む遺跡の探索は難航し、脱出路の確保の指示を受けた君の小隊が戻った時に部隊の姿は見当たらなかった。

指揮官を失って部隊は解散したが、君の探索の意志と戦友との関係は継続している。

クリフデンの町に住み着いた年配の戦友、アデリックから手助けを求める手紙が届いた。君は戦いの準備を整え、クリフデンへと向かった。

