

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: 人間

属性: 中立にして善

背景: 民衆の英雄

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 → 16	+3	筋力ST +5
敏捷力 13 → 14	+2	敏捷ST +2
耐久力 13 → 14	+2	耐久ST +4
知力 10 → 11	+0	知力ST +0
判断力 13 → 14	+2	判断ST +2
魅力 9 → 10	+0	魅力ST +0

C

技能

計

習熟

クラス

能力

その他

威圧	+0	○	○	+0	0
運動	+5	○	○	+3	0
隠密	+2			+2	0
軽業	+2		○	+2	0
看破	+2		○	+2	0
芸能	+0			+0	0
交渉	+0			+0	0
自然	+0			+0	0
宗教	+0			+0	0
生存	+4	背景	○	+2	0
搜索	+0			+0	0
知覚	+4	○	○	+2	0
治療	+2			+2	0
手先の早業	+2			+2	0
動物使い	+4	背景	○	+2	0
はったり	+0			+0	0
魔法	+0			+0	0
歴史	+0		○	+0	0
受動判断力(知覚)	14				10

D

個性と背景

インスピレーション:

個人的特徴:

誰かが苦難に遭っているとき、自分は常に手助けする用意がある。

理想:

「宿命」

どんな物もそして誰も、自分を自身の衝動からそらせない。

繋がり:

家族がいたが、彼が今どこにいるかは分からない。

いつの日か、再び彼らと会いたいと望んでいる。

欠点:

自らの運命の重要性を確信するあまり、自分の欠点と失敗の危険に気付かない。

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	○

・大工道具、・乗り物(地上)

F

イニシアティブ

+2

←

敏捷

+2

特技

その他

移動速度

30ft

←

種族

30

鎧

その他

AC

18

←

鎧

16

盾

+2

敏捷

+0

他

ヒットポイント

最大ヒットポイント: 12

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
ロングソード	+5	1d8+3	斬	-	-
-	-	-	-	-	-
ライト・クロスボウ	+4	1d8+2	刺突	80/320ft	20本

G

種族特徴

言語: 共通語、オーク語

H

クラス特徴

・底力

・護衛スタイル

I

特技やその他の特徴

J

装備品

ショベル

鉄製ポット

背負い袋

毛布

保存食x10、水袋

火口箱

松明x10

食器

金貨10枚

148.5/158.5

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。君は戦士としての身体の動かし方や旅の仕方を身につけている。

☆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] 人間の種族特性：

人間は特殊能力を持たないが、高い能力値を持っている。

[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(護衛スタイル)：君が見ることのできるクリーチャーが君以外を攻撃したときに、それが君から5ft以内にいるのなら、君はリアクションでその攻撃ロールに不利を課すことができる。これには君が盾を装備している必要がある。

[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30ft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：

君はオームーからテシアに至る通商道をの隊商や農場の護衛をすることが多く、街道周辺の宿や商人に知人が多い。クリフデンのバルダーク建設組合のメンバーからもそうである。一方、君はムランディンの野盗たちからは恨みを買っている。

キャラクターの背景物語：

かつて君の一族はクリフデンの町に住んでいたが、100年ほど前に怪物たちの襲撃をうけて、ムランディンに連れられたという。君はムランディンの農場で生まれ、怪物たちに追い立てられて育った。一人前になる頃には家族は離散していたが、君は優れた戦士となった。オームーからとテシアにかけて旅を繰り返しつつ、身の回りの人々を守ってきた。

君はクリフデンの町が復興しつつあると聞き、町に向かうことにした。家族の手がかりを探し、国境の町を守るためだ。そして、そこを拠点にしてムランディンの怪物を滅ぼし、かの地で苦しめられる人々を助けるために。

