

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: 3

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3

性別:

年齢:

信仰:

プレイヤー名:

習熟ボーナス

+2

B

能力値 (27pt)

能力修正

セーヴィングスロー

筋力	15	2	0	0	筋力ST +5
敏捷力	12	2	0	0	敏捷ST +1
耐久力	14	2	0	0	耐久ST +5
知力	10	2	0	0	知力ST +0
判断力	13	2	0	0	判断ST +1
魅力	8	2	0	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

敏捷

特技

その他

+1	←	+1	
----	---	----	--

移動速度

←

25ft

種族

鎧

盾

敏捷

他

25				
----	--	--	--	--

ヒットポイント

最大ヒットポイント:

31

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

・アクション増加

・チャンピオンの道: クリティカル強化19~20

I

特技やその他の特徴

J

装備品

背負い袋

ポーションofヒーリングx1本

スプリントメール

保存食x10、水袋

グレートアックス

火口箱

ハンドアックスx2本

たいまつx10

ベルトポーチ

かなてこ

普通の衣服

金づち

階級章(斥候兵)

ピトンx10

ゴブリン部族の旗の切れ端

束ねられた麻ロープ50ft

金貨46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1 d 20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+1 d 20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。

アクション増加：自身のターンの通常のアクションや可能ならボーナス・アクションより先に、1回の追加アクションをとることができる。そうした場合、小休憩か大休憩を取らない限りこの能力を再使用できない。

チャンピオンの道：

・**クリティカル強化(19～20)**：近接攻撃ロールで19～20を振った際にクリティカルとなる。

[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。

・ポーション of ヒーリング：飲むと hp を 2d4+2 回復する。

[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：

キャラクターの背景物語：

