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: 4

種族: 人間　　性別:
属性: 秩序にして善　　年齢:
背景: 兵士(士官)　　信仰: トーム(法と正義の神)
クラス: パラディン4　　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	18	→	+4	筋力ST +4
敏捷力	10	→	+0	敏捷ST +0
耐久力	14	→	+2	耐久ST +2
知力	10	→	+0	知力ST +0
判断力	12	→	+1	○ 判断ST +3
魅力	14	→	+2	○ 魅力ST +4

C

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+4	背景	○	+2	0
医術	+1		○	+1	0
運動	+6	背景	○	+4	0
隠密	+0			+0	0
軽業	+0			+0	0
看破	+3	○	○	+1	0
芸能	+2			+2	0
自然	+0			+0	0
宗教	+2	○	○	+0	0
生存	+1			+1	0
説得	+2		○	+2	0
捜査	+0			+0	0
知覚	+1			+1	0
手先の早業	+0			+0	0
動物使い	+1			+1	0
ペテン	+2			+2	0
魔法学	+0			+0	0
歴史	+0			+0	0
受動判断力(知覚)	+11				10

D 個性と背景

インスピレーション:

個人的特徴:
いつも丁寧で礼儀正しい。

理想: 「責任」
私はしなければならないことをし、権力には従う。

繋がり:
我が誇りは我が命。
私は自分自身で戦うことのできない誰かのために戦いをする。

欠点:
たとえそれが悲劇を生むとしても、私は法に従う。

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	○

・遊戯用具セット(ドラゴンチェス)、 ・乗り物(地上)

F

イニシアティブ		敏捷	特技	その他
+0	←	+0		

移動速度		種族	鎧	その他
30ft	←	30		

0

AC		鎧	盾	敏捷	他
19	←	17	+2	+0	

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 36
	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	+6	1d8+6	斬	–	–
–	–	–		–	–
ジャベリン	+6	1d6+4	刺突	30/120ft	5本

G 種族特徴

言語:共通語、竜語
・竜の祖先:ゴールド・ドラゴン
・ブレス攻撃:15ft円錐の炎
・ダメージ減少:[火]への抵抗

H クラス特徴

・信仰の感覚:3回/日
・癒しの手:20ポイント
・決闘スタイル
・神の一撃
・呪文発動能力
・健全なる肉体
・献身の宣誓:宣誓呪文、神との交信(1回/休憩;聖別武器、不浄退散)

I 特技やその他の特徴

340.5/450

J 装備品

階級章(士官)		束ねられた麻ロープ50ft
スプリントメイル	巨大な鱗1枚、おそらく竜のもの	ポーションofヒーリングx2本
シールド	背負い袋	
ロングソード	毛布	
ジャベリンx5本	保存食x10、 水袋	
トームの聖印(エンブレム)	火口箱	
ベルトポーチ	松明x10	
普通の衣服	食器	金貨109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、罠、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(セーヴ)で判定する。
☆セーヴの際には1ｄ20に要求された種類のセーヴ値を加える。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。君は聖騎士としての戦い方と教養を身につけている。
☆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] ドラゴンボーンの種族特性：
竜の祖先：ゴールド・ドラゴンの血を引いている。
ダメージ減少：[火]抵抗を身につけている。
ブレス攻撃：君は標準アクションを用い、ブレス攻撃を行うことができる。ブレス範囲は15ft円錐状(反応DC12)で失敗すると2d6[火]ダメージ、成功すると半減ダメージを受ける。ブレス攻撃は小休憩を取ることで、再び使えるようになる。

[H] クラス特徴：
パラディンのクラス特徴
信仰の感覚(3回/日)：君は強い悪や善の存在を、悪臭や天上の音楽などとして認識される。1回の標準アクションとして、感覚を開くことで、60ft以内の完全遮蔽を得ていない善や悪の来訪者、アンデッドの位置が分かる。同様に呪文で聖別された物や場所も感知できる。
癒しの手(20点)：君は20点の癒しプールを得る。君は標準アクションを用い、クリーチャーに触れることで、このプールを消費して同じだけのhpを回復できる。また、その際に5点を消費することで、毒や病気状態を1つ治療できる。
癒しプールは大休憩をとることで回復する。
戦闘スタイル(決闘スタイル)：片手に近接武器を持ち、他に武器を持っていないなら、その武器のダメージ・ロール+2(計算済)。
神の一撃：武器攻撃をヒットさせたとき、呪文スロットを消費して追加ダメージを与えられる(1Lvスロットの時+2ｄ8)。
健全なる肉体：病気への耐性を得る。

献身の宣誓：
・**献身の教え**：この宣誓をした者は以下の行動規範を持つ。
正直：嘘や不正をしてはならない、自身の言葉を約束とする。
勇敢：行動を恐れず、しかし賢明に注意せよ。
同情心:他者を助け、弱きを守り、それを脅かすものを罰せよ、敵への情けは判断力で加減せよ。
名誉：他者には公正であり、自身の行いを例示とせよ、損害の量が最も少なくなるよう可能な限り善行を示せ。
義務：自身の行動と結果に責任を持ち、公正な権威には従え。
・**宣誓呪文**：宣誓呪文を得る(呪文欄に記載)。
・**神との交信**（1回/休憩）：神との交信として、以下のどちらか能力を選らんで用いることができる。神との交信は小休憩か大休憩を取ることで再び用いることができる。
・**聖別武器**：アクションとして、自身の保持する一つの武器に力を注ぎこむ。1分間、その武器の攻撃ロールを+2、明るい光を20ft、薄暗い光を更に20ft放つ。もし魔法の武器でないのなら、その武器は魔法の武器扱いとなる。キャラクターが武器を保持しないか、意識を失ったら効果は終了する。
・**不浄退散**：アクションとして聖印を見せ、魔族とアンデッドの退散を行える。30ft以内の対象は【判断】セーヴ(DC12)を行い、失敗すると１分間かダメージを受けるまで退散する。退散するとリアクションをとれず、自身のターンで可能な限り使用者から遠ざかり、自ら30ft以内に近づけない。

[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。
・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 ：呪文のセーブ難易度12／命中修正+4
●1レベル呪文： 呪文スロット[ ],[ ],[ ]
君は下記の1レベル呪文を準備している。呪文を使うとスロットを消費し、呪文の使用回数は一晩の休憩を取ることで回復する。動作要素のある呪文を使うには片手があいている必要があるため、剣を鞘に収めておくなどの準備が必要になる。
・**ディヴァイン・フェイヴァー**[通常呪文]
発動時間：ボーナス・アクション（動作要素あり）
目標：術者
持続時間：集中、最長 1 分間(10 ラウンド)
効果:呪文の持続時間中、術者の武器攻撃は命中すると+1d4[光輝]の追加ダメージを与える。
・**シールド of フェイス**［通常呪文］
発動時間：ボーナス・アクション（動作要素あり）
目標：60 フィート以内のクリーチャー1 体
持続時間：集中、最長 1 分間(10 ラウンド)
効果：呪文の持続時間中、目標の AC に+2 のボーナス。
・**ラスフル・スマイト**[通常呪文]
発動時間：ボーナス・アクション（動作要素なし）
目標：術者
持続時間：集中、最長 1 分間(10 ラウンド)
効果：術者は効果時間中の次に近接攻撃を命中させたとき、+1d6[精神]の追加ダメージを与える。更に目標は【判断】セーヴ(DC12)を行い、失敗すると呪文終了まで“恐怖”状態になる。そのクリーチャーは恐怖状態を終わらせるためにアクションとして【判断】セーヴを行うことができる。
・**プロテクション from イーヴル and グッド**[通常&宣誓呪文]
発動時間：標準アクション（動作要素あり）
目標：接触した 1 体のクリーチャー
持続時間：集中、最長 10 分間(100 ラウンド)
効果：特定種類のクリーチャー(異形、天界生物、元素生物、妖精、魔族、アンデッド)は目標への攻撃に不利を受ける。目標は該当種から魅了や憑依をされることはなく、既に受けていた場合、効果から解放されるためのセーヴに有利を得る。
・**サンクチュアリ**[宣誓呪文]
発動時間：ボーナス・アクション（動作要素あり）
目標：30ft 以内の 1 体のクリーチャー
持続時間：1 分間(10R)、目標が何らかの攻撃行動をするまで。
効果：目標を単体攻撃の標的として攻撃する際には、【判断】セーヴに成功するか、新たな標的としなければならない。

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、・ブレス攻撃、・信仰の感覚を使う、・癒しの手を使う。
■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：・一部の呪文を使う。

味方と組織：

キャラクターの背景物語：