

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: ハーフリング(スタウト) 性別:
属性: 混沌にして中立 年齢:
背景: 犯罪者(強盗) 信仰:
クラス: ロード4 プレイヤー名:

B

習熟ボーナス

+2

能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングススロー
筋力 10 → +0	筋力ST +0	
敏捷力 19 → +4	敏捷ST +6	
耐久力 14 → +2	耐久ST +2	
知力 13 → +1	知力ST +3	
判断力 12 → +1	判断ST +1	
魅力 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
医術	+1			+1	0
運動	+0		○	+0	0
隠密	+6	背景	○	+4	0
軽業	+6	クラス	○	+4	0
看破	+1		○	+1	0
芸能	+0		○	+0	0
自然	+1			+1	0
宗教	+1			+1	0
生存	+1			+1	0
説得	+0		○	+0	0
捜査	+3	クラス	○	+1	0
知覚	+5	クラス	○	+1	+2
手先の早業	+6	クラス	○	+4	0
動物使い	+1			+1	0
ペテン	+2	背景	○	+0	0
魔法学	+1			+1	0
歴史	+1			+1	0
受動判断力(知覚)	15				10

D

個性と背景

インスピレーション:

個人的特徴:

新しいところで最初に行うのはあらゆるもの弱み、
あるいは隠している何かに注意を払う。

理想:

「自由」
鎖は砕かれるためにある。それが、誰に作られた物であっても。

繋がり:

大切なものが自分から奪われた。
自分の目的はそれを奪い返し、あがなわせる事だ。

欠点:

計画があるのなら、俺はそれを忘れる。
もしそれを忘れられないなら、無視する。

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	

・ハンド・クロスウボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード

・盗賊道具(習熟ボーナス+4)、ゲームセット一種、変装キット、毒使いの道具

F

イニシアティブ

敏捷

特技

その他

+4	←	+4		
----	---	----	--	--

移動速度	←	種族	鎧	その他
25ft		25		

AC	←	鎧	盾	敏捷	他
16		12	+0	+4	

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
レイピア	+6	1d8+4	刺突	-	-
ショートソード(副武器)	+6	1d6	刺突	-	-
ダガー(投擲)	+6	1d4+4	刺突	60/320ft	2本

G

種族特徴

言語: 共通語、ハーフリング語

・小型サイズ

・幸運

・勇敢

・ハーフリングの敏捷性

・スタウトの回復力

H

クラス特徴

・急所攻撃2d6

・熟練の技

・盗賊の符丁

・狡猾なアクション

・暗殺者の道: ボーナス習熟、暗殺

I

特技やその他の特徴

J

装備品

フード付きの暗い服	ハンマーとピトンx10個
スタデッドレザー	背負い袋
レイピア	毛布
ショートソード	保存食x5、水袋
ダガーx2本	火口箱
盗賊道具	ロウソクx5
かなてこx2本	束ねられた麻の縄50ft
ベルトポーチ	油x2瓶

金貨200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。君は盗賊として隠密と盗みの技を身につけている。

☆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。

君は右手に持ったレイピアで攻撃し、更にボーナス・アクションを用いて、副武器のショートソードで攻撃できる。この攻撃のダメージには君の敏捷修正値を追加できない。

[G] ハーフリング(スタウト)の種族特性：

小型サイズ：ハーフリングの大きさは小型サイズである。

幸運：攻撃ロールや能力値チェック、セーブの時に1を振ったら、君はダイスを再ロールし、その結果を適用する。

勇敢：[恐怖]に対するセーブの際、優位を得る。

ハーフリングの敏捷性：君よりサイズの大きなクリーチャーのいるマスを通過できる。

スタウトの回復力：毒へのセーブに優位。毒ダメージへの抵抗。

[H] クラス特徴：

ローグのクラス特徴

急所攻撃2d6：1ターンに1回、君は優位を得た攻撃をヒットさせたときに、2d6の追加ダメージを与えることができる。

もし目標の敵(=君の味方)がその5ft以内にいたなら、敵が無効化能力を持っているか、君が不利を受けていなければ、優位が無くとも急所攻撃が発生する。

熟練の技：君は〈知覚〉と盗賊道具の習熟ボーナスが2倍になる。

盗賊の符丁：君は身振りや暗号を用いて、盗賊の符丁を知らない者に気づかれずにメッセージをやり取りできる。また、これらを用いた盗賊ギルドの縄張りを示す印に気付き、利用できる。

狡猾なアクション：ボーナス・アクションとして、“疾走”と“エンゲージ離脱”、“隠れ身”を行うことができる。

暗殺者の道：

・**ボーナス習熟：**変装キットと毒使いの道具に習熟する。

・**暗殺：**戦闘でまだターンをとっていないクリーチャーに対する攻撃に有利を得る。加えて、不意打ちで攻撃をヒットさせると、クリティカルヒットとなる。

[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、・25 フィート移動、・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：・逆手の武器で攻撃、・狡猾なアクション

味方と組織：

キャラクターの背景物語：

