

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: 5

種族: ハーフオーク  
属性: 混沌にして中立  
背景: 辺境の者(略奪部族)  
クラス: バーバリアン5

性別:  
年齢:  
信仰:  
プレイヤー名:

B

習熟ボーナス

+3

| 能力値 (27pt)  | 能力修正 | セーヴィングスロー |
|-------------|------|-----------|
| 筋力 15 → 19  | +4   | 筋力ST +7   |
| 敏捷力 14 → 14 | +2   | 敏捷ST +2   |
| 耐久力 13 → 14 | +2   | 耐久ST +5   |
| 知力 8 → 8    | -1   | 知力ST -1   |
| 判断力 12 → 12 | +1   | 判断ST +1   |
| 魅力 10 → 10  | +0   | 魅力ST +0   |

C

技能

計

習熟

クラス

能力

その他

|           |    |    |   |    |    |
|-----------|----|----|---|----|----|
| 威圧        | +3 | 種族 | ○ | +0 | 0  |
| 運動        | +7 | 背景 | ○ | +4 | 0  |
| 隠密        | +2 |    |   | +2 | 0  |
| 軽業        | +2 |    |   | +2 | 0  |
| 看破        | +1 |    |   | +1 | 0  |
| 芸能        | +0 |    |   | +0 | 0  |
| 交渉        | +0 |    |   | +0 | 0  |
| 自然        | +2 | ○  | ○ | -1 | 0  |
| 宗教        | -1 |    |   | -1 | 0  |
| 生存        | +4 | 背景 | ○ | +1 | 0  |
| 搜索        | -1 |    |   | -1 | 0  |
| 知覚        | +4 | ○  | ○ | +1 | 0  |
| 治療        | +1 |    |   | +1 | 0  |
| 手先の早業     | +2 |    |   | +2 | 0  |
| 動物使い      | +1 |    | ○ | +1 | 0  |
| はったり      | +0 |    |   | +0 | 0  |
| 魔法        | -1 |    |   | -1 | 0  |
| 歴史        | -1 |    |   | -1 | 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:

放浪癖に駆られ、故郷の地から離れた。

貯金やお行儀は持ってない。それは腹ぺこのアウルベアに意味がない。

理想:

「変化」

命とは季節のようなもので、常に変わり続け、

そして我々は変わらねばならない。

繋がり:

部族から追放されたが、そこには仲の良い奴も悪い奴もいる。

見返してやるのには力と凄い獲物が必要だ。

欠点:

何事も暴力で解決だ！

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 | ○ |

・楽器(太鼓)

F

イニシアティブ

+2

敏捷

+2

特技

その他

| 移動速度 | 種族 | 鎧  | その他 |
|------|----|----|-----|
| 40ft | ←  | 30 | 10  |

| AC | 鎧 | 盾  | 敏捷 | 他  |
|----|---|----|----|----|
| 14 | ← | 10 | +0 | +2 |

| ヒットポイント | 最大ヒットポイント: | 50 |
|---------|------------|----|
|         | 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[+1] | +8 | 1d12+5 | 斬    | -       | -  |     |
| メイス          | +7 | 1d6+4  | 殴打   | -       | -  |     |
| ハンドアックス      | +7 | 1d6+4  | 斬    | 20/60ft | 2本 |     |

G

種族特徴

言語: 共通語、オーク語、巨人語

・威嚇

・執拗な耐久力: 1回/日

・凶暴な攻撃

H

クラス特徴

・激怒(3回/日): +2

・鎧わぬ守り

・危険感知

・向う見ずな攻撃

・狂戦士の道: 狂乱

・高速移動(+10ft)

・追加攻撃

I

特技やその他の特徴

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

J

装備品

猪の毛皮

ポーションofヒーリングx1本

グレート・アックス[+1]

背負い袋

メイス

毛布

ジャベリンx5本

保存食x10、水袋

ベルトポーチ

火口箱

旅人の衣服

松明x10

杖

食器

狩りの罠

束ねられた麻ロープ50ft

金貨325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、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。君は蛮族として戦い方と野外生活の術を身につけている。

☆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2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] ハーフオークの種族特性：

**暗視60ft**：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

**威嚇**：〈威圧〉への習熟を得る。

**執拗な耐久力**：hpが0以下になったが死んでいないときに、代わりにhp1になる。この能力は大休憩をするまで再び使えない。

**荒々しい攻撃**：近接攻撃でクリティカルしたときに、武器のダメージダイスに等しいダメージを追加で加えられる。

## [H] クラス特徴：

**ファイターのクラス特徴**

**鎧わぬ守り**：鎧を着けていないとき、ACが【耐久】だけ上昇する。

**激怒**(3回/日)：君はボーナス・アクションとして激怒できる。激怒中は以下の利益を得る。

・筋力チェックと筋力セーブに優位を得る。

・筋力を用いた近接攻撃の際、ダメージ・ロールに+2。

**グレート・アックス**：命中1d20+8 → ダメージ1d12+7

・[殴打]と[刺突]、[斬り]ダメージへの抵抗を得る。

激怒は、1分間持続する。気絶したり、君が敵意のあるクリーチャーに攻撃や彼らにダメージを与えることなくターンを終えたら、それ以前に終了する。また、ボーナス・アクションで終えることもできる。

激怒の使用回数は大休憩をとることで回復する。

**危険感知**：呪文や畏のような見ることのできる効果に対する【敏捷】セーブに有利を得る。この利益を得るためには、キャラクターは盲目や聴覚喪失、不自由状態になってはいけな

**向う見ずな攻撃**：自身のターンの最初の攻撃を“向う見ずな攻撃”にできる。そうした場合、そうした場合、そのターンの【筋力】を用いる近接攻撃に有利をつけられるが、キャラクターの次ターンまでキャラクターに対する攻撃ロールに有利がつく。

**狂戦士の道**：

・**狂乱**：激怒に入るときに「狂乱」に入れる。そうした場合、自身のターンの行動後にボーナス・アクションとして一回の近接武器攻撃を行える。激怒が終了すると、1段階の疲労を受ける。

**高速移動**：重装鎧を着ていないとき移動速度+10ft(計算済み)

**追加攻撃**：自身のターンの攻撃アクションをすると2回攻撃。

## [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。

・グレート・アックス[+1]：攻撃&ダメージ・ロールに+1。

・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 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：・激怒を開始する/終える。

何らかの理由で最大 6 段階までの疲労を受ける。各段階で以下の影響を累積的に受ける。大休憩を完了させることで、疲労は 1 段階軽減する。

1：能力値判定に不利を受ける。 4：最大 hp 半減。

2：移動速度半減。 5：移動速度が 0 に減少。

3：攻撃とセーブに不利を受ける。 6：死亡。

## 味方と組織：

---

---

---

## キャラクターの背景物語：

---

---

---

---

---

