

A Dungeons and Dragons 5th		キャラクターシート	
キャラクターの名前		レベル: 1	種族: ライトフット・ハープリング 性別: 属性: 混沌にして中立 年齢: 背景: 犯罪者(密輸) 信仰: 幸運の女神ティモラ クラス: ローグ1 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	10 → +0	筋力ST +0	○
敏捷力	16 → +3	敏捷ST +5	
耐久力	14 → +2	耐久ST +2	○
知力	12 → +1	知力ST +3	
判断力	10 → +0	判断ST +0	
魅力	14 → +2	魅力ST +2	

C 技能		計	習熟	クラス	能力	その他
威圧(魅力)	+2			○	+2	0
医術(判断)	+0				+0	0
運動(筋力)	+0			○	+0	0
隠密(敏捷)	+5	背景		○	+3	0
軽業(敏捷)	+5	クラス		○	+3	0
看破(判断)	+0			○	+0	0
芸能(魅力)	+2			○	+2	0
自然(知力)	+1				+1	0
宗教(知力)	+1				+1	0
生存(判断)	+0				+0	0
説得(魅力)	+4	クラス		○	+2	0
捜査(知力)	+3	クラス		○	+1	0
知覚(判断)	+4	クラス		○	+0	+2
手先の早業(敏捷)	+3			○	+3	0
動物使い(判断)	+0				+0	0
ペテン(魅力)	+4	背景		○	+2	0
魔法学(知力)	+1				+1	0
歴史(知力)	+1				+1	0
受動判断力(知覚)	+14					

D 個性と背景		インスピレーション:
個人的特徴:	得意な犯罪: 密輸	
所見の相手は敵に回さず、仲良くなろうとする。 「お前にやできっこない」と言われると、やりたくなる。 「黒社会のコネ」犯罪ネットワークからの手助けを得る。		
尊ぶもの:	「自由」	
世に鎖あれば断ち切ろう、鎖を作った者もまた断ち切ろう。		
関り深いもの:		
奪われた大事なものがある。必ず取り返す。		
欠点:		
嘘をつくとき決まって出てしまう癖がある(髪の毛のいじる)。		

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	
・ショート・ソード、ハンド・クロスボウ、レイピア、ロングソード ・盗賊道具(敏捷→+7)、乗り物(陸)、ゲーム道具(ダイス)			

F イニシアティブ	+3	敏捷	←	+3	特技		その他	
-----------	----	----	---	----	----	--	-----	--

移動速度	7.5m	←	種族	7.5	鎧	0	その他	
------	------	---	----	-----	---	---	-----	--

AC	14	←	鎧	11	盾		敏捷	+3	他	
----	----	---	---	----	---	--	----	----	---	--

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 10	一時ヒットポイント:	
96			

攻撃能力					
武器	攻撃ボーナス	ダメージ	種別	射程	残弾数
ショートソード	+5	1d6+3	刺突	-	
ダガー(逆手使用)	+5	1d4	刺突	6/18m	2本
ショートボウ	+5	1d6+3	刺突	24/96m	20本

G 種族特徴	(種族移動速度↓)
言語: 共通語、ハープリング語	7.5
・体格: 小型サイズ	
・ハープリングの幸運	
・ハープリングの勇気	・隠密の天性
・すり抜け移動	

H クラス特徴
・急所攻撃1d6
・習熟強化: 盗賊道具、<知覚>
・盗賊の符丁

I 特技やその他の特徴	
-------------	--

J 装備品	小さな金属球(1000個)入り袋	フード付きの服
ショートソード	3mの細紐	ダイスひとそらい
ショートボウ	ベル	ベルトポーチ
アロー20本in矢筒	ろうそくx5	
ダガーx2本	かなてこ	
レザー・アーマー	金槌とピトンx10個	
盗賊道具	覆い付ランタン	
背負い袋	油x2瓶	
保存食x5	ほくち箱	
水袋	束ねられた麻ロープ50ft	金貨15枚

L 呪文	なし
------	----

[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。

君は手番において、移動速度を消費して移動できる。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。

君は右手に持ったショートソードで攻撃し、更にボーナス・アクションを用いて、副武器のダガーで攻撃できる。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(ライトフット)の種族特性：

ハーフリングは小さな体に素早さと勇気、幸運を備えた種族です。陽気で愛想がいい一方、危地で隠密と勇敢さで発揮します。

小型サイズ：ハーフリングの大きさは小型サイズである。

ハーフリングの幸運：攻撃ロールや能力値チェック、セーブ時に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。

ハーフリングの勇敢：[恐怖]に対するセーブの際、優位を得る。

すり抜け移動：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。

隠密の天性：君は君よりサイズが1段階大きいクリーチャーによってのみ隠蔽されているときも隠れ身を試みることができる。

[H] クラス特徴：

ローグは身に付けた技と機智で危険を潜り抜けるならず者です。隠密で忍び寄って危険を探り、鋭い一撃を送り込みます。

ローグのクラス特徴

急所攻撃1d6：1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、1d6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1.5m以内にいたら、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づき、利用できる。

[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)のできること

- 標準アクションを一つ：・武器で攻撃、・7.5m移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。
- 合計で7.5 mまでの移動：・起き上がる(4.5 m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：・逆手に持った武器で攻撃する。

