

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: 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3

性別:

年齢:

信仰:

プレイヤー名:

B

習熟ボーナス

+2

能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー
筋力 15 → 17	+3	筋力ST +5
敏捷力 14 → 14	+2	敏捷ST +2
耐久力 13 → 14	+2	耐久ST +4
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

F

イニシアティブ

+2

敏捷

特技

その他

移動速度	種族	鎧	その他
30ft	30		

2

AC	鎧	盾	敏捷	他
14	10	+0	+2	+2

ヒットポイント	最大ヒットポイント:	一時ヒットポイント:
	32	

C

技能

計

習熟

クラス

能力

その他

威圧	+2	種族	○	+0	0
医術	+1			+1	0
運動	+5	背景	○	+3	0
隠密	+2			+2	0
軽業	+2			+2	0
看破	+1			+1	0
芸能	+0			+0	0
自然	+1	○	○	-1	0
宗教	-1			-1	0
生存	+3	背景	○	+1	0
説得	+0			+0	0
捜査	-1			-1	0
知覚	+3	○	○	+1	0
手先の早業	+2			+2	0
動物使い	+1		○	+1	0
ペテン	+0			+0	0
魔法学	-1			-1	0
歴史	-1			-1	0
受動判断力(知覚)	+13				10

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	斬	-	-	
メイス	+5	1d6+3	殴打	-	-	
ハンドアックス	+4	1d6+2	刺突	80/320ft	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

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いない。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!

I

特技やその他の特徴


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)

J

装備品

グレート・アックス	猪の毛皮	ポーションofヒーリングx1本
メイス	背負い袋	
ジャベリンx5本	毛布	
ベルトポーチ	保存食x10、水袋	
旅人の衣服	火口箱	
杖	松明x10	
狩りの罠	食器	
	束ねられた麻ロープ50ft	金貨245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] 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+5 → ダメージ1d12+5

- ・[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。

#### [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 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：

---

---

---

---

---

---

