

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: ドワーフ  
属性: 秩序にして中立  
背景: 兵士(斥候)  
クラス: ファイター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 12 → 12 | → +1 | 敏捷ST +1   |
| 耐久力 14 → 16 | → +3 | 耐久ST +5   |
| 知力 10 → 10  | → +0 | 知力ST +0   |
| 判断力 13 → 13 | → +1 | 判断ST +1   |
| 魅力 8 → 8    | → -1 | 魅力ST -1   |

C

技能

計

習熟

クラス

能力

その他

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

D

個性と背景

インスピレーション:

個人的特徴:

これまでにあまりに多くの共を失った、  
そして新しい友を作るのには時間がかかる。

理想:

「責務」

自分が請け負った事は実行せねばならない、  
所属する権威からのものであればなおのこと。

繋がり:

共に戦った相手のためには、死ぬ価値がある。

欠点:

間違いを認めるくらいなら、自分の鎧を食べてしまう。

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 | ○ |

・ゲームセット(ダイス・ゲーム)、・乗り物(地上)

F

イニシアティブ

敏捷

特技

その他

|    |   |    |  |  |
|----|---|----|--|--|
| +1 | ← | +1 |  |  |
|----|---|----|--|--|

|      |   |    |   |     |
|------|---|----|---|-----|
| 移動速度 | ← | 種族 | 鎧 | その他 |
| 25ft | ← | 25 |   |     |

|    |   |    |    |    |   |
|----|---|----|----|----|---|
| AC | ← | 鎧  | 盾  | 敏捷 | 他 |
| 17 | ← | 17 | +0 | +0 |   |

|         |            |    |
|---------|------------|----|
| 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 |
|----------|--------|--------|----|---------|-----|
| グレートアックス | +5     | 1d12+3 | 殴打 | -       | -   |
| ハンドアックス  | +3     | 1d6+3  | 斬  | 20/60ft | 2本  |

G

種族特徴

言語: 共通語、ドワーフ語

・暗視60ft

・毒への抵抗

・ドワーフ武器訓練、鎧訓練

H

クラス特徴

・両手武器スタイル

・底力

・アクション増加

・チャンピオンの道: クリティカル強化19~20

I

特技やその他の特徴

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

J

303.3/350

装備品

背負い袋

ポーションofヒーリングx1本

スプリントメール

保存食x10、水袋

グレートアックス

火口箱

ハンドアックスx2本

たいまつx10

ベルトポーチ

かなてこ

普通の衣服

金づち

階級章(斥候兵)

ピトンx10

ゴブリン部族の旗の切れ端

束ねられた麻ロープ50ft

金貨46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。君は兵士としての訓練と言動を身につけている。

☆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。

## [G] ドワーフの種族特性：

暗視60ft：暗闇の中を60ftまで見渡すことができる。

ドワーフの抵抗料：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。毒ダメージへの抵抗を得る。

ドワーフ流武器訓練：バトル・アックス、ハンドアックス、スローイング・ハンマー、ウォーハンマーへの習熟を得る。

ドワーフ流鎧訓練：軽装鎧と中装鎧への習熟を得る。

## [H] クラス特徴：

### ファイターのクラス特徴

底力：自ターンにボーナス・アクションを用いて自分のhpを1d10+1点だけ回復できる。この特徴は1度だけ使用でき、小休憩をとることで再び使用できる。

戦闘スタイル(大業物スタイル)：君が近接両手武器のダメージロールで1か2を振ったとき、君はダイスを振り直しできる。再ロールの結果が1や2でもその結果を用いねばならない。

アクション増加：自身のターンの通常のアクションや可能ならボーナス・アクションより先に、1回の追加アクションをとることができる。そうした場合、小休憩か大休憩を取らない限りこの能力を再使用できない。

### チャンピオンの道：

・クリティカル強化(19～20)：近接攻撃ロールで19～20を振った際にクリティカルとなる。

## [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、・離脱移動 30ft、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で 25ft 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：・底力を使う。

## 味方と組織：

---

---

---

## キャラクターの背景物語：

---

---

---

---

---

---

