DUNGEONS & DRAGONS 5e
キャラクター記録用紙

キャラクター名 ＿＿＿＿ プレイヤー名 ＿＿＿＿

クラス ＿＿＿＿ 種族 ＿＿＿＿ 属性 ＿＿＿＿ 信仰する神格 ＿＿＿＿

レベル ＿＿＿＿ サイズ ＿＿＿＿ 年齢 ＿＿＿＿ 性別 ＿＿＿＿ 身長 ＿＿＿＿ 体重 ＿＿＿＿ 眼の色 ＿＿＿＿ 髪の色 ＿＿＿＿

能力名	能力値	能力修正値	一時的能力値	一時的修正値
筋力				
敏捷力				
耐久力				
知力				
判断力				
魅力				

HP ヒット・ポイント：合計 ＿＿ 現在のHP ＿＿＿＿ 非致傷ダメージ ＿＿＿＿ **移動速度** ＿＿＿＿

AC アーマー・クラス：合計 ＿＿ = 10 + 鎧ボーナス ＿＿ + 楯ボーナス ＿＿ + 【敏捷力】修正値 ＿＿ + サイズ修正値 ＿＿ + 外皮ボーナス ＿＿ + 反発修正値 ＿＿ + その他の修正値 ＿＿

ダメージ減少 ＿＿＿＿

接触 アーマー・クラス ＿＿ 立ちすくみ アーマー・クラス ＿＿

イニシアチブ修正値：合計 ＿＿ = 【敏捷力】修正 ＿＿ + その他の修正値 ＿＿

セーヴィング・スロー	合計	基本セーヴ	能力修正値	魔法による修正値	その他の修正値	一時的修正値
頑健（耐久力）						
反応（敏捷力）						
意志（判断力）						

状態による修正値 ＿＿＿＿

基本攻撃ボーナス ＿＿＿＿ 呪文抵抗 ＿＿＿＿

組み付き 修正値：合計 ＿＿ = 基本攻撃ボーナス ＿＿ + 【筋力】修正値 ＿＿ + サイズ修正値 ＿＿ + その他の修正値 ＿＿

武器

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル

射程	タイプ	その他

矢／弾 ＿＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

武器

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル

射程	タイプ	その他

矢／弾 ＿＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

武器

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル

射程	タイプ	その他

矢／弾 ＿＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

武器

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル

射程	タイプ	その他

矢／弾 ＿＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

武器

武器	合計攻撃ボーナス	ダメージ	クリティカル

射程	タイプ	その他

矢／弾 ＿＿＿＿ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□

合計攻撃ボーナス＝基本攻撃ボーナス+（近接攻撃なら【筋力】、遠隔攻撃なら【敏捷力】修正値）+サイズ修正値+《武器熟練》による1（もしあれば）+高品質武器によるボーナスか魔法の武器等による強化ボーナス（もしあれば）+その他の修正値

技能

最大ランク ＿＿

クラス技能	技能名	対応能力値	技能修正値	能力修正値	ランク	その他修正値
□	〈威圧〉■	【魅力】				
□	〈解錠〉	【敏捷力】				
□	〈解読〉	【知力】				
□	〈隠れ身〉■	【敏捷力】*				
□	〈軽業〉	【敏捷力】*				
□	〈鑑定〉■	【知力】				
□	〈聞き耳〉■	【判断力】				
□	〈騎乗〉■	【敏捷力】				
□	〈偽造〉■	【知力】				
□	〈芸能（＿＿＿＿）〉	【魅力】				
	（＿＿＿＿）	【魅力】				
	（＿＿＿＿）	【魅力】				
□	〈交渉〉■	【魅力】				
□	〈視認〉■	【判断力】				
□	〈忍び足〉■	【敏捷力】*				
□	〈呪文学〉	【知力】				
□	〈情報収集〉■	【魅力】				
□	〈職能（＿＿＿＿）〉	【判断力】				
	（＿＿＿＿）	【判断力】				
□	〈真意看破〉■	【判断力】				
□	〈水泳〉■	【筋力】*				
□	〈製作（＿＿＿＿）〉■	【知力】				
	（＿＿＿＿）	【知力】				
	（＿＿＿＿）	【知力】				
□	〈精神集中〉■	【耐久力】				
□	〈生存〉■	【判断力】				
□	〈捜索〉■	【知力】				
□	〈装置無力化〉	【知力】				
□	〈脱出術〉■	【敏捷力】*				
□	〈知識（貴族および王族）〉	【知力】				
□	〈知識（建築術および工学）〉	【知力】				
□	〈知識（次元界）〉	【知力】				
□	〈知識（自然）〉	【知力】				
□	〈知識（宗教）〉	【知力】				
□	〈知識（神秘学）〉	【知力】				
□	〈知識（地域）〉	【知力】				
□	〈知識（地理）〉	【知力】				
□	〈知識（歴史）〉	【知力】				
□	〈知識（ダンジョン探検）〉	【知力】				
□	〈知識（＿＿＿＿）〉	【知力】				
□	〈跳躍〉■	【筋力】*				
□	〈治療〉■	【判断力】				
□	〈手先の早業〉	【敏捷力】*				
□	〈登攀〉■	【筋力】*				
□	〈動物使い〉	【魅力】				
□	〈縄使い〉■	【敏捷力】				
□	〈はったり〉■	【魅力】				
□	〈平衡感覚〉■	【敏捷力】*				
□	〈変装〉■	【魅力】				
□	〈魔法装置使用〉	【魅力】				
□	＿＿＿＿	＿＿				
□	＿＿＿＿	＿＿				
□	＿＿＿＿	＿＿				
□	＿＿＿＿	＿＿				

■マークのある技能はたとえキャラクターの技能ランクが0でも普通に使用できる。
□には、その技能がキャラクターのクラス技能である場合に×を印すこと。
*防具による判定ペナルティがあれば、それが適用される。（〈水泳〉へは倍のペナルティ。）

キャンペーン名

経験値

装備品

鎧その他の防具

タイプ	鎧ボーナス	【敏捷力】ボーナス上限

判定ペナルティ	秘術呪文失敗率	移動速度	重量	その他

楯その他の防具

楯(鎧)ボーナス	重量	判定ペナルティ

秘術呪文失敗率	その他

その他の防具

鎧(楯)ボーナス	重量	その他

その他の防具

鎧(楯)ボーナス	重量	その他

その他の所持品

アイテム	ページ	重量	アイテム	ページ	重量
			合計運搬重量		

軽荷重	中荷重	重荷重	頭上に持ち上げる =最大荷重	地面から持ち上げる 最大荷重の2倍	押し引きする 最大重量の5倍

所持金

cp—

sp—

gp—

pp—

1pp=10gp=100sp=1000cp

特技

ページ

特殊能力

ページ

言語

初期の言語数=共通語+種族語+【知力】修正値

各追加言語(言語)=_____技能ポイント

呪文

領域/専門化した系統

0レベル:

1レベル:

2レベル:

3レベル:

4レベル:

5レベル:

6レベル:

7レベル:

8レベル:

9レベル:

呪文セーヴ

難易度修正値

秘術呪文失敗率

%

状態による修正値

呪文修得数	呪文セーヴ難易度	レベル	一日の呪文数	ボーナス呪文
		0		0
		1		
		2		
		3		
		4		
		5		
		6		
		7		
		8		
		9		