DUNGEONS & DRAGONS®

キャラクター名

ファイター2	貴族（Noble）	
クラスとレベル Class & Level	背景 Background	プレイヤー名
ヒューマン	中立にして善	
種族 Race	属性 Alignment	経験値

Strength【筋力】 3 (16)

Dexterity【敏捷力】 2 (14)

Constitution【耐久力】 2 (14)

Intelligence【知力】 -1 (9)

Wisdom【判断力】 1 (12)

Charisma【魅力】 2 (14)

インスピレーション Inspiration

習熟ボーナス Proficiency Bonus: 2

- ● 5 【筋力】
- ○ 2 【敏捷力】
- ● 4 【耐久力】
- ○ -1 【知力】
- ○ 1 【判断力】
- ○ 2 【魅力】

セーヴィング・スロー

- ○ 2 Acrobatics《軽業》【敏捷力】
- ○ 1 Animal handling《動物使い》【判断力】
- ○ -1 Arcana《秘術》【知力】
- ● 5 Athletics《運動》【筋力】
- ○ 2 Deception《欺瞞》【魅力】
- ● 1 History《歴史》【知力】
- ○ 1 Insight《看破》【判断力】
- ● 4 Intimidation《威圧》【魅力】
- ○ -1 Investigation《捜査》【知力】
- ○ 1 Medicine《医術》【判断力】
- ○ -1 Nature《自然》【知力】
- ○ 1 Perception《知覚》【判断力】
- ○ 2 Performance《芸能》【魅力】
- ● 4 Persuasion《説得》【魅力】
- ○ -1 Religion《宗教》【知力】
- ○ 2 Sleight of Hand《手先の早業》【敏捷力】
- ○ 2 Stealth《隠密》【敏捷力】
- ○ 1 Survival《生存》【判断力】

技能 Skills

11 受動【判断力】（《知覚》） Passive Wisdom (Perception)

鎧：すべての鎧、盾
武器：単純武器、軍用武器
道具習熟：トランプ
セーヴィング・スロー：【筋力】、【耐久力】
言語：ドワーフ語、エルフ語

Other proficiencies & Languages
その他の習熟と言語

18 アーマークラス

2 イニシアチブ

30 移動速度

最大ヒット・ポイント 20

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

合計 2d10
☐1d10+2
☐1d10+2
ヒット・ダイス

成功 ○○○
失敗 ○○○
死亡セーヴ

攻撃	攻撃ボーナス	ダメージ/型
ロングソード	+5	1d8+5/斬
ジャベリン(投擲30/120)	+5	1d6+5/刺
ライト・クロスボウ	+4	1d8+2/刺

――特別な戦闘行動――

■怒涛のアクション(1回/小休憩) ☐

■底力(ボーナスアクション/1d10+2点回復/小休憩) ☐

攻撃と呪文発動 Attacks & Spellcasting

CP
SP
EP
GP 25
PP

見事な服1着、印章指輪、家系図、財布
(鎧)チェイン・メイル
(武器)ロングソード(片手)
(武器)ジャベリン3本
(盾)シールド(片手)
(武器)ライト・クロスボウとボルト20本
(ポーチ)ヒーリングポーション1本

探険家パック
（背負い袋、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、たいまつ10本、保存食10日分、水袋。加えて背負い袋の脇には50フィートの麻のロープがくくりつけられている。）

装備 Equipment

■親切で気前がよく民衆に人気がある。

■一度嫌いになった相手は決して許さない。

性格的特徴 Personality Traits

■貴き者の義務。下々の者を守り育むのは私の義務だ。（善）

理想、信念 Ideals

■家族からの賞賛を得るためなら、どんな挑戦にも立ち向う。

絆、束縛 Bonds

■真に恥ずべき秘密を隠している。この秘密が発覚したなら家は永遠に破滅だ。

弱点、欠点 Flaws

――背景の特徴：名誉ある地位――
君は貴い生れゆえに人の期待を集める。君は上流社会に歓迎され、どこへ立ち入ろうとしても止められることは滅多にない。世の人は君の意を迎え不興を避けようとつとめ、生れの貴い者たちは君を同じ階級の者と見なす。君は望むならば土地土地の貴族に面会できる。

――クラス特徴：ファイター ――
■戦闘スタイル：片手武器戦闘
一本の手で近接武器を持ち、そして他の武器を何も持っていないならば、その武器のダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。（ボーナス計算済み）

■底力
君は持久力の泉（ただし有限）を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、（1d10+ファイター・レベル）のヒット・ポイントを回復できる。この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

■怒涛のアクション
2レベル以降、君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できるようになる。君は自分のターンにおいて、通常のアクション（と、場合によって許される1回のボーナス・アクション）に加えて、さらに追加で1回のアクションを行なえる。
この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。17レベル以降、君はこの特徴を次の休憩までの間に2回使用できるようになるが、それでも1ターンには1回しか使用できない。

特徴・特性 Features & Traits

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

キャラクター名

年齢 Age　身長 Height　体重 Weight

瞳 Eyes　肌 Skin　髪 Hair

キャラクターの肖像

名前

シンボル

同盟・組織　ALLIES & ORGANIZATIONS

追加の特徴・特性　ADITIONAL FEATURES & TRAITS

キャラクターの物語

財宝　TREASURE

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

呪文発動クラス
SPELLCASTING CLASS

呪文発動能力値
SPELLCASTING ABILITY

対呪文セーヴ難易度
SPELLSAVE DC

呪文攻撃ボーナス
SPELLATTACK BONUS

0 初級呪文 CANTRIPS

呪文レベル　スロット合計　使用済みスロット

1

2

知っている呪文

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.