

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

ファイター

犯罪者

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ドラゴンボーン(レッド)

真なる中立

種族

属性

経験点(XP)

1レベル

中型種族

筋力

+3

17

敏捷力

+1

12

耐久力

+2

14

知力

+0

10

判断力

+0

10

魅力

+1

12

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

- +5 【筋力】
- +1 【敏捷力】
- +4 【耐久力】
- +0 【知力】
- +0 【判断力】
- +1 【魅力】

セーヴィングスロー

- +3 (威圧) 【魅力】
- +0 (医術) 【判断力】
- +5 (運動) 【筋力】
- +3 (隠密) 【敏捷力】
- +1 (軽業) 【敏捷力】
- +0 (看破) 【判断力】
- +1 (芸能) 【魅力】
- +0 (自然) 【知力】
- +0 (宗教) 【知力】
- +0 (生存) 【判断力】
- +1 (説得) 【魅力】
- +0 (捜査) 【知力】
- +0 (知覚) 【判断力】
- +1 (手先の早業) 【敏捷力】
- +0 (動物使い) 【判断力】
- +3 (パテン) 【魅力】
- +0 (魔法学) 【知力】
- +0 (歴史) 【知力】

技能

10

受動【判断力】(知覚)値

【言語】:共通語、竜語

【習熟】:ファイター

全ての鎧、盾、単純武器、軍用武器

【道具習熟】:犯罪者

ゲーム道具(カード)、盗賊道具

その他の習熟と言語

14

アーマー・クラス
(AC)

+1

イニシアチブ

9.0m

(6マス)
移動速度

最大ヒット・ポイント 12

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

*AC 15は[原文:メジアーマー]使用時

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
グレートアックス	+5	1d12+3[斬撃]
グレートソード	+5	2d6+3[斬撃]
ハンドアックス	+5	1d6+3[斬撃]

・グレートソードとグレートアックスは、いずれも「両手用武器」となる。
・ハンドアックス:近接武器としても、遠隔武器としても使用可能
(射程距離:6.0m(4マス)/18.0m(12マス))

攻撃&呪文発動

CP

SP

EP

GP

PP

【装備】:ファイター

グレートソード、

グレートアックス

ハンドアックス(2本)、

チェイン・シャツ

探検家バック

(バック内訳:背負い袋、携帯用寝具、

炊事用具、はくち箱、たいまつ10本、

水袋、保存食10日分、

加えて、背負い袋の脇には15mの麻ロープ)

【装備】:犯罪者

かたてこ、

フード付の普通の服(暗色)、

ベルトポーチ

装備

・なかなか人を信用せず、「外面がいいのは隠し事が多いうことだ」と心得ている。

【人格的特徴】

・人々。理想ではなく、友には忠実。自分が大事に思う人々のためなら、それ以外の連中が地獄の川に送られようが、知ったことではない。

【尊ぶもの】

・恐ろしい罪を犯した。できることならつづかないをしたい。

【関わり深いもの】

・自分の犯した罪のせいで無実の人が獄中にあるが、「しょうがないよね」と思っている。

【弱み】

【ドラゴンボーン】(レッド)

あなたの体は赤の鱗におおわれており、[火]ダメージに抵抗を持つ。アクションを消費して、口から火のブレスを吐く。

【ブレス攻撃】使用回数:1回

(小休憩または大休憩後に再使用可)

範囲:4.5m(3マス)円錐形に噴射。範囲内のクリーチャーは難易度12の【耐久力】セーブをしなければならない。

セーブ失敗:2d6[火]ダメージ/

セーブ成功:上記の半減ダメージ

【犯罪者】

・【黒社会のコネ】:

君には他の犯罪者ネットワークとの「繋ぎ」ができる、信用のおける知人がいる。

【ファイター】

・【底力】:

ボーナスアクションを使用して、1d10+1のHPを回復する。(使用回数:1回)

ひとたび使用すると、小休憩、または大休憩を取るまで、再び使用できない。

・【戦闘スタイル】:

下記の戦闘スタイルを習得している。

●両手武器戦闘

君が両手で1つの近接武器(「両手用」または「両用」の特性を持つ武器に限る)で攻撃を行ない、その攻撃のダメージ・ダイスの出目が1か2の場合、それらのダイスを1度だけ再ロールできる。

特徴

DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

28才

208cm

年齢

身長

体重

目

肌

髪



外見

「下がってろ。値段分は働いてやる。」
「で、どいつを真っ二つにすりゃあいいんだ？」

仲間や組織

名称

シンボル

その他の特徴

あれだけの勇名を馳せた“赤竜”が、日陰者の用心棒になったのは、受けた依頼での手違いで無実の者を殺めてしまったのが切っ掛けだった。

依頼者である商人は、彼の「身代わり」を用意する代償として用心棒になることを要求し、恩義を感じた彼はそれに従ったのだが、ある時、その一連の筋書きを描いたのが商人自身であることを知る。

「もう、誰も信じられねえ…」そんな彼に救いの手を差し伸べたのは、たまたま知り合った盗賊ギルドの幹部だった。

彼は思う。「奴がどんな手品を使ったか知らないが、こうして冒険者パーティーで活動できているのも、奴のおかげだ。この借りはいつか返さねばならない。」

過去の経歴

財宝

キャラクター名

ウィザード

兵士

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ハイ・エルフ

秩序にして中立

種族

属性

経験点 (XP)

1レベル

中型種族

筋力

+0

10

敏捷力

+2

14

耐久力

+1

12

知力

+3

16

判断力

+1

12

魅力

+1

12

インスピレーション

+2

習熟ボーナス

- +0 【筋力】
- +2 【敏捷力】
- ±1 【耐久力】
- +5 【知力】
- ±3 【判断力】
- ±1 【魅力】

セーブリング・スロー

- +3 (威圧) 【魅力】
- ±1 (医術) 【判断力】
- +2 (運動) 【筋力】
- +2 (隠密) 【敏捷力】
- ±2 (軽業) 【敏捷力】
- ±1 (看破) 【判断力】
- ±1 (芸能) 【魅力】
- +3 (自然) 【知力】
- ±3 (宗教) 【知力】
- ±1 (生存) 【判断力】
- ±1 (説得) 【魅力】
- ±3 (捜査) 【知力】
- +3 (知覚) 【判断力】
- +2 (手先の早業) 【敏捷力】
- ±1 (動物使い) 【判断力】
- ±1 (ペテン) 【魅力】
- +5 (魔法学) 【知力】
- +5 (歴史) 【知力】

技能

12/15*
アーマー・クラス
(AC)

+2

イニシアチブ

9.0m
(6マス)
移動速度

最大ヒット・ポイント 7

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 1d6

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

*AC 15は【呪文:メイジャー・アーマー】使用時

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
クォータースタッフ	+2	1d6【殴打】
ファイアー・ボルト	+5	1d10【火】
レイ・オブ・フロスト	+5	1d8【冷気】

・ファイアー・ボルト (初級遠隔呪文/距離:36m(24マス))
 ・レイ・オブ・フロスト (初級遠隔呪文/距離:18m(12マス))

【ウィザード】
 魔法能力値:【知力】
 ・呪文セーブ難易度:13
 ・呪文攻撃ボーナス:+5
 ・習得初級呪文:3+1 (ハイ・エルフ特徴)
 ・準備呪文数:1+3【呪文書には1L、呪文6個収録】
 ・呪文スロット【1レベル】:2スロット/日

攻撃&呪文発動

・地獄を覗き込んでも眉一つ動かさない。

【人格的特徴】

・責務。私は勤めを果し、正当な権威に従う。

【尊ぶもの】

・自分の部隊の壊滅や、部隊を壊滅させた敵のことが腹裏を離れない。

【関わり深いもの】

・常に規則に従う—その規則がどんな不幸や悲惨をもたらそうとも。

【弱み】

【ハイ・エルフ】

- ・暗視 (18m(12マス))/睡眠代わりに4時間瞑想
- ・魅了に対するセーブに「有利」があり、魔法による催眠効果を無視する。
- ・初期呪文を1つ習得している。(反映済)

【ウィザード】

- ・【秘術回復】:
小休憩時に、消費済呪文スロットを1レベル分 回復できる。(1回/日)【1レベルを1つ】

・【儀式発動】:

- あなたは儀式として、自分の呪文書に書かれている「儀式」のタグを持つウィザード呪文を詠唱することができる。(呪文準備をしている必要はない)

・【修得呪文】:

- ★初級呪文
ファイアー・ボルト
ライト
メイジ・ハンド
レイ・オブ・フロスト

★1レベル呪文

- バーニング・ハンズ
チャーム・バースン
メイジ・アーマー
マジック・ミサイル
スリーブ
サンダーウェーブ

13

受動【判断力】(知覚)値

【言語】:共通語、エルフ語、始原語

【習熟:ハイ・エルフ】

ロングソード、ショートソード、
ショートボウ、ロングボウ

【習熟:ウィザード】

ダガー、ダーツ、スリング、クォーター
スタッフ、ライト・クロスボウ

【習熟:兵士】

ゲーム道具(ゲーム用カード)、乗り物(陸)

その他の習熟と言語

CP

SP

EP

GP 10

PP

【装備:ウィザード】

クォータースタッフ(兼 秘術焦点具)、
呪文書、探検家バック
(バック内訳:背負い袋、携帯用寝具、
炊事用具、はち箱、たいまつ10本、
水袋、保存食10日分、
加えて、背負い袋の脇には15mの麻ロープ)

【装備:兵士】

普通の服1着、ベルトポーチ、
階級章、ゲーム用カード一揃い、
倒した敵の記念品(破れた旗印)

装備

特徴



DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

256才

178cm

年齢

身長

体重

目

肌

髪



外見

「戦略を練り、作戦を立て、実行に移す。それだけだ」
「ここで迎え撃つ。矢弾(やだま)は私が用意する」

名称

シンボル

仲間や組織

その他の特徴

邪悪なるサーイの姦計によって滅ぼされた、とあるハイ・エルフ部族の生き残り。

彼は”真の名”を封印し、自分の一族郎党を無残な死に追いやり、時々疼く顔の傷跡の要因となった宿敵の姿を求め、冷徹な兵士として幾多の戦場を駆け巡ってきた。

故あって、今はこの冒険者パーティーに加わっているが、心の奥底にある復讐の炎は今も静かに彼を焦がし続ける...

過去の経歴

財宝

キャラクター名

ローグ

浮浪児

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ライトフット・ハープリング

混沌にして善

種族

属性

経験点(XP)

1レベル

小型種族

筋力

+0

10

敏捷力

+3

16

耐久力

+0

10

知力

+2

14

判断力

+1

12

魅力

+2

14

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

- +0 【筋力】
- +5 【敏捷力】
- +0 【耐久力】
- +4 【知力】
- +1 【判断力】
- +2 【魅力】

セーヴィング・スロー

- +2 (威圧) 【魅力】
- +1 (医術) 【判断力】
- +2 (運動) 【筋力】
- +7 (隠密) 【敏捷力】
- +3 (軽業) 【敏捷力】
- +1 (看破) 【判断力】
- +2 (芸能) 【魅力】
- +2 (自然) 【知力】
- +2 (宗教) 【知力】
- +1 (生存) 【判断力】
- +2 (説得) 【魅力】
- +4 (捜査) 【知力】
- +3 (知覚) 【判断力】
- +5 (手先の早業) 【敏捷力】
- +1 (動物使い) 【判断力】
- +4 (ペテン) 【魅力】
- +2 (魔法学) 【知力】
- +2 (歴史) 【知力】

技能

14
アーマー・クラス
(AC)

+3
イニシアチブ

7.5m
(5マス)
移動速度

最大ヒット・ポイント 8

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功

失敗

死亡セーブ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
ショートソード	+5	1d6+3【刺突】
ダガー	+5	1d4+3【刺突】
ショート・ボウ	+5	1d6+3【刺突】

- ・ダガーとショートソードは「妙技」特性を持つ武器である
- ・ダガー 近接武器としても、遠隔武器としても使用可能 (射程距離: 6.0m(6マス)/18.0m(12マス))
- ・ショートボウ 両手用武器 (射程距離: 24.0m(16マス)/96.0m(64マス))

攻撃&呪文発動

・人がほのめかし、あるいは隠すようなことを、あけすけに言う。

【人格的特徴】

・共同体。私たちは互いに助け合うべきだ。他の誰も助けてはくれないのだから。

【尊ぶもの】

・私が経てきたような苦労は、もう誰にもさせはしない。

【関わり深いもの】

・私がある物を誰より強く必要とするとき、それを手に入れることは、盗みではない。

【弱み】

【ライトフット・ハープリング】

- ・【隠密の天性】: あなたは、自分よりも1サイズ以上大きなクリーチャーによって隠されているなら、(隠密)を試みる事ができる。
- ・【ハープリングの幸運】: 攻撃ロールや、能力値判定、セーブの際に目目が1の場合は、1回だけ振り直しできる。
- ・【ハープリングの勇気】: 恐怖状態に対するセーブは「有利」となる。
- ・【すり抜け移動】: あなたは自分より1段階大きいクリーチャーの占めるスペースを通り抜けて移動できる。

【ローグ】

- ・【急所攻撃】: 1ターンに1回、「有利」を得ているクリーチャーへの攻撃ロールがヒットした際に、1d6の追加ダメージを与える。この際の武器は「妙技」特性を持つものか遠隔武器でなければならない。あなた以外の、攻撃目標にとっての(無力状態ではない)「敵」が、目標の1.5m(1マス)以内にて、あなたの攻撃ロールが「不利」ではない場合は、「有利」でなくても追加ダメージを与える。
- ・【盗賊の符牒】: あなたは盗賊が一般的に使用する符丁や隠語、サインやシンボルを理解しており、これらを駆使して普通の会話に見せかけて、相手に情報を伝えることができる。

【浮浪児】

- ・【街の秘密】: 戦闘時以外、君と君の仲間の同一都市内の移動は2倍の速度となる。

特徴

13

受動【判断力】(知覚)値

【言語】: 共通語、ハープリング語、盗賊の符牒

【習熟:ローグ】

軽装鎧、単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード、盗賊道具

【習熟強化:ローグ】(反映済)

(隠密)と、盗賊道具の習熟を使用して行なう能力値判定において、習熟ボーナスは2倍になる

【習熟:浮浪児】

変装道具、よろず修理屋道具

その他の習熟と言語

CP

SP

EP

GP 10

PP

【装備:ローグ】

ショートソード、ショートボウ、矢筒入りの矢(20本)、盗賊道具、レザー・アーマー、ダガー(2本)、地下探検家パック (パック内訳: 背負い袋、かたてこ、金桶、ピトン10本、たいまつ10本、保存食10日分、はくち箱、水袋。加えて、背負い袋側面に15mの麻ロープ)

【装備:浮浪児】

小ぶりのナイフ、自分の育った町の地図、普通の服1着、両親が描かれているロケット、ペットのマウス、ベルトポーチ

装備



DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

18才

89cm

年齢

身長

体重

目

肌

髪



外見

「盗んでないよ?
この金貨ちゃん達があたしの手飛び込んできた
だけ!へへ…」
「はい勝ち~!ま、あたし達にかかればこんなもんで
しょ~!」

名称

シンボル

仲間や組織

その他の特徴

親の顔も知らない彼女は、ラスカンの片隅でしぶとく生き抜くために、同じような境遇の仲間たちと、稼げるのなら何でもやった。

「仲間全員が生きのびるために必要なことなのだ、なにも悪いことはない、これは私たちにとって『まっとうな』仕事なのだから。」彼女はそう心に誓い、盗賊都市を駆け抜けてきた。

彼女はラスカンを離れ、遠い地で冒険者をやっている。以前の生活よりもかなり実入りの良い仕事ができるようになった。それでも彼女は「故郷」のことを忘れない。いつの日か、貯めた金と沢山の土産話を持って「弟や妹たちのところへ」里帰りするつもりなのだから...

過去の経歴

財宝

キャラクター名

クレリック (生命の領域) 侍祭

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ハーフエルフ

中立にして善

種族

属性

経験点 (XP)

1レベル

中型種族

筋力

+1

13

敏捷力

+0

10

耐久力

+2

14

知力

+0

10

判断力

+3

16

魅力

+2

14

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

- +1 【筋力】
- +0 【敏捷力】
- +2 【耐久力】
- +0 【知力】
- +5 【判断力】
- +4 【魅力】

セーヴィング・スロー

- +2 (威圧) 【魅力】
- +5 (医術) 【判断力】
- +1 (運動) 【筋力】
- +0 (隠密) 【敏捷力】
- +0 (軽業) 【敏捷力】
- +5 (看破) 【判断力】
- +2 (芸能) 【魅力】
- +0 (自然) 【知力】
- +2 (宗教) 【知力】
- +3 (生存) 【判断力】
- +4 (説得) 【魅力】
- +0 (捜査) 【知力】
- +5 (知覚) 【判断力】
- +0 (手先の早業) 【敏捷力】
- +3 (動物使い) 【判断力】
- +2 (ペテン) 【魅力】
- +2 (魔法学) 【知力】
- +0 (歴史) 【知力】

技能

16

アーマー・クラス (AC)

+0

イニシアチブ

9.0m

(6マス)

移動速度

最大ヒット・ポイント 10

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功

失敗

死亡セーブ

名称 攻撃ボーナス ダメージ/種別

メイス +3 1d6+1【殴打】

ライト・クロスボウ +2 1d8【刺突】

セイクリッド・フレム 【敏】13 1d8【光弾】

・ライト・クロスボウ 両手用武器

(射程距離24.0m(16マス)/96.0m(64マス))

【クレリック】

魔法能力値:【判断力】

・呪文セーブ難易度:13

・呪文攻撃ボーナス:+5

・習得初級呪文:3

・準備呪文数:1(Lv)+3(領域呪文は除く)

・呪文スロット[1レベル]:2スロット/日

攻撃&呪文発動

CP

SP

EP

GP 15

PP

【装備:クレリック】

メイス、ライト・クロスボウとボルト20本、

シールド(聖印付)、

スケイル・メイル

(【隠密】に「不利」を被る)

僧侶パック

(パック内訳:背負い袋、毛布、寄付金箱、

お香2塊、香炉、僧服、ろうそく10本、

はくち箱、保存食2日分、水袋)

【装備:侍祭】

祈禱書、お香5本、普通の服1着、

法衣、セルーネイの聖印、

ベルトポーチ

装備

・寺院で長いこと暮らしてきており、外の世界の
人々とやっていくには慣れていない。

【人格的特徴】

・慈善。この身を粉にしようとも、私は常に困って
いる人々を助けようと努める。

【尊ぶもの】

・両親が死んだときに拾ってくれた司祭に一生
の借りがある。

【関わり深いもの】

・信仰心ゆえに、同じ神への信仰を口にする者を
時として盲信してしまう。

【弱み】

【ハーフエルフ】

・暗視(18m(12マス))

・魅了に対するセーブに『有利』があり、魔法による催眠
効果を無視する。

【クレリック】

・【信仰の領域】(神格:セルーネイ)

あなたは神格に関連した領域を得る。

一生命の領域

★生命の使徒:あなたが1レベル以上の呪文を使用してHPを
回復させるときは、回復対象のクリーチャーの回復値に、常に
(2+使用呪文レベル)分を追加回復する。

・【儀式発動】:

あなたは儀式として、『儀式』のタグを持つクレリック
呪文を詠唱することができる。(呪文準備をしている
必要がある)

・【領域呪文】:

あなたが特定のクレリックレベルで習得した領域呪
文は、常に準備済みとなる。

・【準備呪文】:

★初級呪文
ガイダンス
ライト
セイクリッド・フレム

★1レベル呪文

プレス(領域呪文)
キュア・ウーンズ(領域呪文)
ガイディング・ボルト
ヒーリング・ワード
サンクチュアリ
シールド・オヴ・フェイス

特徴

15

受動【判断力】(知覚)値

【言語】:共通語、エルフ語、ノーム語、
ハーフリング語、森語

【習熟:クレリック(生命の領域)】
軽装鎧、中装鎧、重装鎧、盾、
全ての単純武器

その他の習熟と言語



DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

15才

150cm

年齢

身長

体重

目

肌

髪



外見

「じっとしててください。今、治療します！」
「セルーネイよ、どうか僕たちの道をお照らしてください…」

名称

シンボル

仲間や組織

その他の特徴

幼くして両親が亡くなり、天涯孤独となった彼に救いの手を差し伸べたのは、たまたま集落に立ち寄ったセルーネイ司祭であった。

司祭は彼を引き取り、自分の後継者とするべく、この十余年、人里離れた山奥の寺院で様々な試練を与えてきた。

成長した彼に、司祭は静かに語る。

「あなたは次の段階に進まなければなりません。旅立つのです。外の世界に出、万物を見、今まで学んだ教えを実践し、悟りの境地を目指しなさい。」

今、彼はセルーネイの教えを胸に、冒険者パーティーに所属して、民草のために奔走する。

過去の経歴

財宝

キャラクター名

ファイター

騎士

クラス&レベル

背景

プレイヤー名

ヒューマン

混沌にして善

種族

属性

経験点(XP)

1レベル

中型種族

筋力
+3

16

敏捷力
+1

12

耐久力
+3

16

知力
+0

10

判断力
+1

12

魅力
+0

11

インスピレーション

+2 習熟ボーナス

- +5 【筋力】
- +1 【敏捷力】
- +5 【耐久力】
- +0 【知力】
- +1 【判断力】
- +0 【魅力】

セーヴィングスロー

- +0 (威圧) 【魅力】
- +1 (医術) 【判断力】
- +5 (運動) 【筋力】
- +1 (隠密) 【敏捷力】
- +1 (軽業) 【敏捷力】
- +1 (看破) 【判断力】
- +0 (芸能) 【魅力】
- +0 (自然) 【知力】
- +0 (宗教) 【知力】
- +1 (生存) 【判断力】
- +2 (説得) 【魅力】
- +0 (捜査) 【知力】
- +3 (知覚) 【判断力】
- +1 (手先の早業) 【敏捷力】
- +1 (動物使い) 【判断力】
- +0 (ペテン) 【魅力】
- +0 (魔法学) 【知力】
- +2 (歴史) 【知力】

技能

18

アーマー・クラス
(AC)

+1

イニシアチブ

9.0m

(6マス)
移動速度

最大ヒット・ポイント 13

現在ヒット・ポイント

一時的ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

名称	攻撃ボーナス	ダメージ/種別
バトルアックス	+5	1d8+3【斬撃】
ジャヴェリン	+5	1d6+3【刺突】

・バトルアックス:両用武器
(両手持ち:1d10+3【斬撃】)

・ジャヴェリン:近接武器としても、
遠隔武器としても使用可能
(射程距離:9.0m(6マス)/36.0m(24マス))

攻撃&呪文発動

・親切で気前がよく民衆に人気がある。

【人格的特徴】

・敬意。貴族である私が敬意を受け取るのは当然のこと。だが人は地位の高下にかかわらず尊厳をもって取り扱われねばならぬ。

【尊ぶもの】

・下々の者からわれらが英雄と仰がれたい。

【関わり深いもの】

・しばしば言葉や行為によって一族に恥辱をもたらす。

【弱み】

【ファイター】

・【底力】:

ボーナスアクションを使用して、1d10+1のHPを回復する。(使用回数:1回)

ひとたび使用すると、小休憩、または大休憩を取るまで、再び使用できない。

・【戦闘スタイル】:

下記の戦闘スタイルを習得している。

● 護衛

君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から1.5m(1マス)以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いて、その攻撃の攻撃ロールに『不利』を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

【貴族】

・【従者】:

君は、君の一族に仕える2人の従者(老執事、メイド)から奉仕を受けている。また1人の従士(騎士見習い)をそば仕えの者としてかかえている。彼らに日常の用事を依頼することはできるが、一緒に戦ったりダンジョン等の危険な場所へ同行することはできない。

13

受動【判断力】(知覚)値

【言語】:共通語、オーク語、竜語

【習熟】:ファイター

全ての鎧、盾、単純武器、軍用武器

【道具習熟】:貴族

ゲーム道具(ゲーム用カード)

その他の習熟と言語

CP

SP

EP

GP 25

PP

【装備:ファイター】

バトルアックス(貴人から賜った)、

ジャヴェリン(5本)、シールド

チェイン・メイル

(隠密)に『不利』を被る、

地下探検家バック

(バック内訳:背負い袋、かたご、金種、

ピトン10本、たいまつ10本、はくち箱、

保存食10日分、水袋。

加えて、背負い袋の脇には15mの麻ロープ)

【装備:貴族】

上等な服1着、印章指輪、

家系図、財布

装備

特徴



DUNGEONS & DRAGONS

キャラクター名

17才

173cm

年齢

身長

体重

目

肌

髪



外見

「いざゆくぞ!我が華麗なる斧さばきを、とくにご覧あれ!」
「誓おう!我が民と我が家名、あー…その他もろもろの為に!」

名称

シンボル

仲間や組織

その他の特徴

ウォーターディーブに代々続く有力貴族の末子に生まれる。幼少時に出会った、英雄との誉れ高い前騎士団長に憧れ、親の反対を押し切って実家を飛び出し、騎士団に入団した。

だが、その性格故、騎士団内でたびたび乱闘騒ぎを起こし、騎士団への無期限出仕差し止めを命じられて、現在に至る。

(生家の爵位の関係で、首にされなかった)

今もその志は変わらず、己の名誉のため、民のため、その剣を振るうべく冒険者として活動している。

過去の経歴

財宝