



# はじめてのD&D 第5版

A面

V1.3a (2022/12/15)- Layout by Fighter-KOU

## 基本のダイス



- ★”通常”の判定: D20ダイスを1個振る
- ★数字が大きいほど良い結果
- ★戦闘時: 出目20 – クリティカル  
出目 1 – ファンブル

## 技能判定とセーブ



能力修正値  
技能修正値  
セーブ修正値  
等

- ★D20ダイスを振り、**修正値**を加算
- ★修正値を足した**合計値**が、**目標値**  
**以上**なら**判定**や**セーブ**に**成功**
- ★他者との**対抗判定**(他者との力比べ等)  
の場合は、**判定結果の高い方**が勝ち

## “有利”と“不利”

- ★”**有利**”または”**不利**”な判定のときは  
D20ダイスを2個振りして、片方の  
結果を使用します



- 有利**: 高い出目 / **不利**: 低い出目
- ★**有利**と**不利**が**同時に存在**する時は  
**通常(1個振り)**として扱います

## “有利” / “不利”になる例

- ★1.5m (5 feet/1マス)以内にいる味方が  
**援護**してくれる
- ★こちらを見ることができない敵に**攻撃**する
- ★倒れている(伏せ状態)の敵に**近接攻撃**する
- ★**状態異常**(朦朧など)を受けている敵に  
攻撃する
- ★1.5m (5 feet/1マス)以内に敵がいる時に  
**遠隔攻撃**する
- ★こちらから見ることができない敵に  
**攻撃**される
- ★倒れている(伏せ状態)の敵に**遠隔攻撃**する
- ★自分が**状態異常**(朦朧など)を受けている

## ロールプレイ



- ★”**種族**”や”**クラス**”、”**背景**””**性格**”や  
”**勢力**”を意識してロールプレイして  
みましょう

例『君たちは、誇りに掛けて必ず護り切る!!』  
例「騎士の私は、常に子供たちをかばいながら  
敵と戦います」

判定に**ボーナス**が付いたり、  
**インスピレーション**がもらえるかも!

## インスピレーション



- ★プレイ中にゲームマスターから貰えます
- ★各キャラクターごとに 最大1個持てます  
(使用後であれば、再取得可能)
- ★攻撃ロール、イニシアチブ、能力値判定  
に使用すると “通常”の判定を“**有利**”に、  
“**不利**”な判定を“通常”に変更できます
- ★**自分の持っている**インスピレーションを  
他キャラクターの優れた行動等を称える  
ために**渡す**ことができます

どんどん手に入れて、どんどん使って、  
冒険を**優位**に進めよう

### イニシアチブと”不意打ち”



イニシアチブ  
修正値

- ★D20ダイスを振り、**修正値を加算し合計値が大きい順**に行動する
- ★**不意打ち**に成功すると、**相手**は自分の第1ターンに**アクションも移動も行なえず**、第1ターン終了まで**リアクションも取れない**

### “ラウンド”と”アクション”

- ★各**ラウンド**の自分の**ターン**(手番)に**移動とアクション**を実行 [1ラウンド:6秒]
- ★移動とアクションの組み合わせや順番は**自由**  
例: 移動力が9.0m (30 feet/6マス)の場合  
(1) 6.0m(20 feet/4マス)**移動**  
(2) その場で**アクション** (攻撃等)  
(3) 残り3.0m(10 feet/2マス)**移動**
- ★**ボーナスアクション**等が有るならそれも組み込める
- ★**アクションができない時は、ボーナスアクションもできない**

### A Cとクリティカル

- ★**武器**や**魔法攻撃**をする際は、相手の**A C**(攻撃を避ける能力値)を目標に、判定結果が**同値以上**だと**命中**となる
- ★**クリティカル**: **ダメージ値決定**に使用する**ダイス個数が2倍**になる

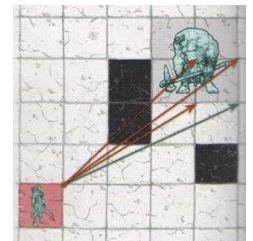
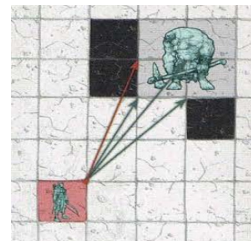


[2d6+2]+[1d4]

[4d6+2]+[2d4]

### 遮蔽と視線

- ★**全く見えない敵**は**狙えない**
- ★**遮蔽があるなら**、程度によって**A Cと【敏捷力】セーブに+2**、または**+5ボーナス**を得る

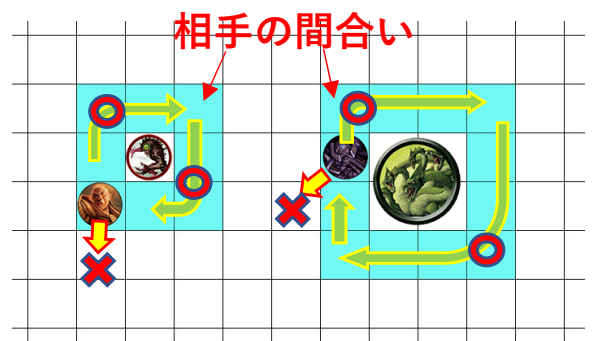


少しでも見えるなら**【敏捷力】**以外の**セーブを要求する呪文**がおすすめ!

### 移動と地形

- ★次のときは**移動速度が2倍必要**
  - **移動困難な地形**を通る
  - 通常地形を**這い進む**
  - **仲間のいる場所**をすり抜ける
  - 自分より**2段階大きい敵**をすり抜ける
- ★クリーチャーのいるところで**移動を終了できない**
- ★”伏せ”からの立ち上りは**移動速度の半分**を使わないと立ち上がりれません  
[例:移動力 **9.0m** (30 feet/6マス)なら、立ち上がりに**4.5m**(15feet/3マス)分必要]

### “機会攻撃”と”離脱”



- ★**間合い**を周回移動しても**攻撃されない**
- ★**間合いから離れようとすると、攻撃される場合がある**
- ★**安全に出るには”離脱”アクション要**