

A	キャラクターの名前	レベル: 1	種族: ティーフリング	性別:
			属性: 混沌にして中立	年齢:
			背景: 学者(天文学)	信仰:
			クラス: ウォーロック1	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 10 → +0	筋力ST +0	
敏捷力 14 → +2	敏捷ST +2	
耐久力 14 → +2	耐久ST +2	
知力 13 → +1	知力ST +1	
判断力 8 → -1	判断ST +1	
魅力 16 → +3	魅力ST +5	

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+3		○	+3	0
運動	+0			+0	0
隠密	+2			+2	0
軽業	+2			+2	0
看破	-1			-1	0
芸能	+3			+3	0
交渉	+3			+3	0
自然	+1		○	+1	0
宗教	+1		○	+1	0
生存	-1			-1	0
搜索	+3	○	○	+1	0
知覚	-1			-1	0
治療	-1			-1	0
手先の早業	+2			+2	0
動物使い	-1			-1	0
はったり	+5	○	○	+3	0
魔法	+3	背景	○	+1	0
歴史	+3	背景	○	+1	0
受動判断力(知覚)	9				10

D	個性と背景	インスピレーション:
	個人的特徴:	
	人々が常に自分の持つ秘密を盗もうとしていると確信している。	
	星の智慧教会	
	理想: 「知識」	
	力と自己啓発への道に至るには知識を通す	
	繋がり:	
	私は持っている古代の文書には、 間違っただけの手に渡ってはならぬ恐ろしい秘密が書かれている。	
	欠点:	
	多くの人はデーモンを見たときに叫び声と共に逃げ出すが、 自分は立ち止まってその形態を書き留める。	

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

F	イニシアティブ	敏捷	特技	その他
	+2	←	+2	

移動速度	種族	鎧	その他
30ft	←	30	

AC	鎧	盾	敏捷	他
13	←	11	+0	+2

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 10
	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
ダガー	+4	1d4	刺突	-	-
エルドリッチ・プラスト呪文	+5	1d10	力場	120ft	-

G	種族特徴
	言語: 共通語、地獄語、エルフ語、ゴブリン語
	・暗視60ft
	・火への抵抗
	・地獄の伝承: ソーマタージ1回/日

H	クラス特徴
	・契約魔術
	・異界の後援者(魔王)
	-闇の存在の祝福

I	特技やその他の特徴

J	装備品	小さなナイフ
	レザーアーマー	死んだ同僚からの手紙
	ダガー×4本	背負い袋
	秘術焦点具(ロッド)	保存食×5、水袋
	ベルトポーチ	伝承の本
	普通の服一式	インク壺とペン
	インク壺	羊皮紙×10枚
	羽根ペン	小さな砂袋
		金貨10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。君は魔術師としての知識と、貴族の礼節を身につけている。

☆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] ティーフリングの種族特性：

暗視60ft：60ft先までの暗闇を見通せる。

地獄の抵抗：[火]抵抗を持つ。

地獄の伝承：ゾーマタージ呪文を1回/1日使用できる。

## [H] クラス特徴：

### ウォーロックのクラス特徴

契約呪文：君は契約によって得た呪文を使用できる。

異界の後援者（魔王）：君は魔族との契約で力を得ている。

-魔王の拡張呪文：契約により呪文を追加で修得する

-闇の存在の祝福：敵対的なクリーチャーにhpを0まで下げられた時に4点の一時hpを得る。

## [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。

## [K] 呪文：呪文のセーブ難易度13/命中修正+5

### ●1レベル呪文：スロット[ ]

君は下記の1レベル呪文を修得している。1つの呪文スロットを持ち、呪文を使うとスロットが消費される。呪文の使用回数は小休憩か一晩の休憩を取ることで回復する。特記無き限り詠唱は1標準アクションである。

### ・ヘクス

詠唱時間：1 ボーナス・アクション

目標：90ft 以内のクリーチャー1 体

持続時間：集中、最長1 時間まで

効果：目標は指定した能力判定に不利を受ける。期間中に術者の攻撃がヒットするたび追加 1d6[死霊]ダメージを与える。

目標のhp が0 以下になったら、術者は以降のターンのボーナス・アクションで新しい目標を選ぶことができる。

### ・バーニング・ハンズ

目標：術者から効果範囲 15ft 円錐内のクリーチャー

持続時間：瞬間

効果：目標は【敏捷】セーブ（DC13）を行い、失敗すると3d6の[火]ダメージを受け、成功すると半分のダメージを受ける。

### ・アームズ of ハダル

目標：術者から 10ft 以内のクリーチャー全て

持続時間：瞬間

効果：目標は筋力セーブを行い、失敗すると 2d6 [死霊]ダメージをうけ、リアクションを取れない。成功すると半減ダメージのみを受ける。

●まじない：君は3種類の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

### ・エルドリッチ・プラスト（無限回）

目標：射程 120ft の 1 体への遠隔魔法攻撃 1d20+5

持続時間：瞬間

効果：命中した目標に 1d10[力場]ダメージ。

### ・ブレード・ワード（無限回）

目標：自身

持続時間：次ターン末まで

効果：武器攻撃の[殴打][斬][刺突]ダメージへの抵抗を得る。

### ・ゾーマタージ（1 回/日）

目標：30ft 持続時間：1 分間まで

効果：術者は超自然的なできごとの予兆を3 つまで発生させる。

例えば「術者の声が3 倍響く/眼光が変わる」、「炎がちらつく」、「カラスの鳴き声」、「施錠されてない扉が開く/閉まる」・・・。

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、・30 フィート移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で30ft 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・アクションを一つ：・ヘクス呪文の使用/移し替え

## 味方と組織：

君は「星の智慧教会」に所属している。カルトには幾つかの派閥があり、内部においては一枚岩でない。カルト員は社会の様々なところに潜んでおり、秘密のハンドサインで確認できる。君はティーフリングのザニフィール家の生まれだが、そこから離脱しており、裏切り者と見なされている。

## キャラクターの背景物語：

オームーの古いティーフリングのザニフィール家系に生まれた君は種族に残る呪いを解くべく研究した果てに氏族を抜けて「星の智慧教会」に辿り着いた。

そこで君は世界の裏に潜む“古きもの”について知った。世界の変化の多くに彼らの影響があり、星辰からその予兆を読み取れるのだ。君は自らの血に宿した地獄の力が自身を滅ぼす前に、それを超える新たな力を得ることを渴望して、そのために教会の研究と陰謀に没頭している。

君の元にクリフデンに調査に向かった教会の友人から手紙が届いた。そこには彼の地に残る“大いなるもの”の痕跡の発見の報告と危険な兆候が記されていた。君は調査を手伝うためにそこに向かうこととした。

