

Dungeons and Dragons 5th

作成済キャラクター

A

キャラクターの名前

レベル: 2

種族: ティーフリング
属性: 混沌にして中立
背景: 学者(天文学)
クラス: ウォーロック2

性別:
年齢:
信仰:
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	

C

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。

理想:

「知識」

力と自己啓発への道に至るには知識を通す

繋がリ:

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

+2

敏捷

+2

特技

その他

移動速度

30ft

←

種族

30

鎧

その他

AC(メイジャーマー)

15

←

鎧

13

盾

+0

敏捷

+2

他

ヒットポイント

最大ヒットポイント: 17

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+3	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

・超自然的な祈願: 苦悶を与える爆風、影の鎧

I

特技やその他の特徴

J

装備品

小さなナイフ

ローブ

死んだ同僚からの手紙

ダガーx4本

背負い袋

秘術焦点具(ロッド)

保存食x5、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x10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、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1d20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+1d20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：ソーマタージ呪文を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5点の一時hpを得る。

超自然的な祈願：伝承の研究により以下の祈願を身につけている。

-苦悶を与える爆風：Eブラスト呪文のダメージに【魅力】追加。

-影の鎧：メイジ・アーマーをスロット消費なしで任意に使用。

[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。2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晚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。

・アームス of ハダル

目標：術者から 10ft 以内のクリーチャー

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。

・メイジ・アーマー

目標：接触したクリーチャー1 体

持続時間：8 時間

効果：目標の基本 AC を 13+【敏】にする。

●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・ブラスト(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。

・ソーマタージ(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：

キャラクターの背景物語：

