

A	キャラクターの名前	レベル: 4	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4	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 18 → +4	魅力ST +6	

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧	+4		○	+4	0
医術	-1			-1	0
運動	+0			+0	0
隠密	+2			+2	0
軽業	+2			+2	0
看破	-1			-1	0
芸能	+4			+4	0
自然	+1		○	+1	0
宗教	+1		○	+1	0
生存	-1			-1	0
説得	+4			+4	0
捜査	+3	○	○	+1	0
知覚	-1			-1	0
手先の早業	+2			+2	0
動物使い	-1			-1	0
ペテン	+6	○	○	+4	0
魔法学	+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	
	繋がり:	
	私は持っている古代の文書には、 間違ったも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(メイジャーマー)	鎧	盾	敏捷	他
15	←	13	+0	+2

ヒットポイント	最大ヒットポイント: 31
	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	+6	1d10+4	カ場	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
	・書の契約

I	特技やその他の特徴

J	装備品	小さなナイフ	巻物ofバーニング・ハンズ
	ローブ	死んだ同僚からの手紙	ポーションofヒーリングx2本
	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246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。

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。

書の契約：追加の0Lv呪文を任意の呪文リストから習得する。

[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。

・巻物 of パーニング・ハンド：この巻物を消費することで、パーニング・ハンド呪文を使用できる。

・ポーション of ヒーリング：飲むとhpを2d4+2回復する。

[K] 呪文：呪文のセーブ難易度14/命中修正+6

●2レベル呪文：スロット[], []

君は下記の2レベルまでの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(1Lv)

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(2Lv)

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(DC14)を行い、失敗すると4d6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 ハダダル(2Lv)

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3d6[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(1Lv;スロット消費なしで使用)

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。

・インビジビリティ(2Lv)

目標：接触したクリーチャー1 体

持続時間：集中、最長1 時間。目標の攻撃や呪文発動で終了。効果：目標は装備品なども含め不可視になる。

・スコーピング・レイ(2Lv)

目標：射程120ft の1~3 体への遠隔魔法攻撃(1d20+7)

持続時間：瞬間

効果：3本の炎の光線を撃つ、目標は1体の対象でも複数の対象でも良い。命中した目標にそれぞれ2d6[火]ダメージ。

●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+7)

持続時間：瞬間

効果：命中した目標に1d10+4[力場]ダメージ。

・ブレード・ウォード(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。

・セイクリッド・フレイルム(無限回)

目標：60 フィート以内のクリーチャー1 体

持続時間：瞬間

効果：目標は反応セーブ(DC13)を行い、失敗すると1d8[光輝]ダメージを受ける。目標はセーブの際に遮蔽から恩恵を得ない。

・ガイダンス

目標：接触したクリーチャー1 体

持続時間：1 分間

効果：対象は効果時間中に行う1 回の能力チェックの前か後に、+1d4を加えることができる。

・メッセージ(無限回)

目標：120 フィート以内のクリーチャー1 体

持続時間：1 ラウンド

効果：目標にだけ伝わる囁き声のメッセージを送り、その返事を受け取る。目標と親しいなら、障害物を通して発動できる。1ft の石や1 インチの金属、3ft の木材は呪文を妨げる。この呪文は直線だけでなく、曲がり角など自由に進められる。

・メイジ・ハンド(無限回)

目標：30 フィート以内の術者の指定した一点

持続時間：1 分(1 ラウンド)

効果：目標点に浮遊する霊体の手が現れる。手は30ft 以内で持続時間が過ぎるか術者が消すまで存在する。術者はアクシ

ョンを用いて、この手を操作できる。カギのかかっていない扉や容器を開けたり、容器から内容物を取り出したりできる。術者はこの手を用いるたび、30ft まで移動できる。この手は攻撃や魔法アイテムの使用をできず、10 ポンドより重いものを運べない。

• **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：

