

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: 5

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5

性別:

年齢:

信仰:

プレイヤー名:

習熟ボーナス

+3

B

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 +2
魅力	18	→	+4	魅力ST +7

C

技能

計

習熟

クラス

能力

その他

威圧	+4		○	+4	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
交渉	+4			+4	0
自然	+1		○	+1	0
宗教	+1		○	+1	0
生存	-1			-1	0
搜索	+4	○	○	+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	+7	○	○	+4	0
魔法	+4	背景	○	+1	0
歴史	+4	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

←

30ft

AC(メイジャーマー)

←

15

種族

鎧

盾

敏捷

他

99	30			
13	+0	+2		

ヒットポイント

最大ヒットポイント:

38

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	+5	1d4	刺突	-	-
エルドリッチ・プラスト呪文	+8	1d10+4	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、追い払う爆風、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

ワンドofウォーメイジ[+1]

ローブ

死んだ同僚からの手紙

ポーションofヒーリングx1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296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：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4点の一時hpを得る。

超自然的祈願：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。

-追い払う爆風：Eブラスト呪文で敵を10ft押しやれる。

-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。

・ワンド of ウォーメイジ：呪文攻撃ロールに+1(計算済)、呪文攻撃時に半遮蔽を無視する。

・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16／命中修正+8

●3レベル呪文：スロット[], []

君は下記の3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(3Lv)

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 8 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。

・ファイヤー・ボール(3Lv)

目標：150ft 以内の半径 20ft 球形内のクリーチャー

持続時間：瞬間

効果：目標は【敏捷】セーブ(DC16)を行い、失敗すると 8d6 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。

・スティンキング・クラウド(3Lv)

目標：90ft 以内の半径 20ft 球形内のクリーチャー

持続時間：瞬間

効果：範囲内に重度の視認困難な雲を作り出す。範囲内で行動開始した目標は【耐久力】セーブ(DC16)を行い、失敗すると吐き気を催しよるめくことに自分のターンを費やす。中程度の風は 4R で、強い風は 1R で雲を吹き散らす。

・アームス of ハダル(3Lv)

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 4d6 [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(3Lv)

目標：接触したクリーチャー2 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。

・スコーチング・レイ(3Lv)

目標：射程 120ft の 1~4 体への遠隔魔法攻撃 (1d20+8)

持続時間：瞬間

効果：4本の炎の光線を撃つ、目標は1体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 1~2 体への遠隔魔法攻撃 (1d20+8)

持続時間：瞬間

効果：2本の光線を撃つ、目標は1体でも2体の対象でも良い。

命中した目標にそれぞれ 1d10+4[力場]ダメージを与え、10ft押しやる。

・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

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。

目標：30 フィート以内の術者の指定した一点

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。

目標：30ft 持続時間：1 分間まで

「カラスの鳴き声」、「施錠されてない扉が開く/閉まる」…。

■ボーナス・アクションを一つ：・ヘクス呪文の使用/移し替え

[illegible]