

A Dungeons and Dragons 5th キャラクターシート

キャラクターの名前	レベル: 1	種族: エルフ(ハイエルフ) 性別:
		属性: 混沌にして善 年齢:
		背景: 賢者(魔法使いの弟子) 信仰: エルフの神コアロン
		クラス: ウィザード1 プレイヤー名:

習熟ボーナス +2

B

能力値 (27pt)	能力修正	セーヴィングスロー
筋力 9 → -1	筋力ST -1	
敏捷力 14 → +2	敏捷ST +2	
耐久力 14 → +2	耐久ST +2	
知力 16 → +3	知力ST +5	○
判断力 12 → +1	判断ST +3	○
魅力 10 → +0	魅力ST +0	

C

技能	計	習熟	クラス	能力	その他
威圧(魅力)	+0			+0	0
医術(判断)	+1		○	+1	0
運動(筋力)	-1			-1	0
隠密(敏捷)	+2			+2	0
軽業(敏捷)	+2			+2	0
看破(判断)	+3	クラス	○	+1	0
芸能(魅力)	+0			+0	0
自然(知力)	+3			+3	0
宗教(知力)	+3		○	+3	0
生存(判断)	+1			+1	0
説得(魅力)	+0			+0	0
捜査(知力)	+5	クラス	○	+3	0
知覚(判断)	+3	種族		+1	0
手先の早業(敏捷)	+2			+2	0
動物使い(判断)	+1			+1	0
ペテン(魅力)	+0			+0	0
魔法学(知力)	+5	背景	○	+3	0
歴史(知力)	+5	背景	○	+3	0
受動判断力(知覚)	+13				

D 個性と背景 **インスピレーション:**

個人的特徴:
面白い謎が何よりも好き。
バカを助けるのに慣れており、物事を懇切丁寧に説明する。
「研究能力」求める情報がどこで得られるかが分かる。
尊ぶもの: 「無限」
あらゆる存在の中には無限の可能性がある。
なにものもその可能性を制限することはできない。

関り深いもの:
私は恐ろしい秘密の古い文書を持ち、欠落を埋めようとしている
これをふさわしからぬ者の手に渡すわけにはいかない。

欠点:
情報が得られそうだとすると、すぐそちらへ注意をひかれる。

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

・ダガー、ダーツ、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ
・ロングソード、ショートソード、ロングボウ、ショートボウ、・ゲーム・セット(カードゲーム)

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
9m (6マス)	←	9	
		0	

AC	鎧	盾	敏捷	他
12	←	10	+2	

ヒットポイント

最大ヒットポイント: 8
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+2	刺突	6/18m	

G 種族特徴 (種族移動速度↓)

言語: 共通語、エルフ語、+竜語、ゴブリン語、オーク語 9

- ・暗視18m
- ・鋭い感覚
- ・フェイの血筋
- ・トランス

・エルフの武器訓練、初級呪文、追加言語

H クラス特徴

呪文発動
儀式発動
秘術回復(計1Lv分/日)

I 特技やその他の特徴

J 装備品

小さなナイフ	
ダガー	黒インクの壺
秘術焦点具(ワンド)	羽ペン
背負い袋	小さなナイフ
呪文書	死んだ同輩からの手紙
学問書	ベルトポーチ
インク1ピン	
ペン	
羊皮紙x10	
砂を入れた小さな袋	金貨10枚

L 呪文 **ウィザード呪文(後述)**

[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。

君は手番において、移動速度を消費して移動できる。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] エルフ(ハイエルフ)の種族特性：

エルフは森に住む素早く優美な種族です。妖精郷を出自とし、大変な長命です。弓を使つての狩りの技や、魔法が得意です。

暗視18m：18m先までの暗闇を見通せる。

鋭い感覚：〈知覚〉に習熟している。

フェイ起源：魅了と魔法の眠りへのセーブに優位を得る。

まじない：1つの0Lv呪文を覚えている。

トランス：大休憩の代わりに4時間の瞑想を行える。

追加言語：一つの言語を追加で修得している(反映済み)。

[H] クラス特徴：

ウィザードは宇宙に存在する魔力をエネルギー源とした呪文を使う、学者肌の魔法使いです。

ウィザードのクラス特徴

呪文詠唱：君は呪文書に記載した呪文を準備して使用できる。

秘術回復：君は1日に1回、使用済み呪文スロットを回復できる。

儀式発動：10分かけた儀式を行うことで、[儀式]呪文を準備していない[儀式]呪文を発動できます。

[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：

●1レベル呪文：通常[], [], 秘術回復[]

君は下記の1レベル呪文を準備している。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。

・スリープ

目標：射程 27m(18マス)、効果範囲 6m内のクリーチャー
持続時間：1分間(10ラウンド)

効果：合計hpが5d8までの目標を眠らせ、気絶状態とする。
効果は現在hpが低いものから順に影響する。アンデッドや魅了に効果を受けないものはこの呪文の効果を受けない。

・バーニング・ハンズ

目標：術者から効果範囲 4.5m(3マス)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。

・マジック・ミサイル

目標：射程 36m(24マス)、効果範囲 3m四方の地面
持続時間：瞬間

効果：3本の光の矢を創り出し、それを自動的に命中させる。
それぞれの矢は1d4+1[力場]ダメージを与える。

・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。

以下の呪文は、準備をしていないが[儀式]として発動できる。

・ディテクト・マジック [儀式]

目標：使用者

持続時間：精神集中、最大10分

効果：使用者は9m以内にある魔法の存在を感知する。更に1アクションを用いることで、視認できるもの魔法のオーラの種類を判別できる

●まじない：君は4種類の0Lv呪文を回数無制限で使用できる。

・レイ of フロスト

目標：射程 18m(12マス)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1d8[冷氣]ダメージ。術者の次ターン開始まで移動速度3m低下する。

・ショッキング・グラスプ

目標：接触した1体への近接魔法攻撃 1d20+5

(金属鎧を北相手への攻撃ロールに有利)

持続時間：瞬間+α

効果：命中した目標に1d8[電撃]ダメージ。目標は目標の次ターン開始までリアクションを行えない。

・メイジ・ハンド

目標：9mに出現させた霊体の手が触れられる物

持続時間：1分間

効果：使用者は出現させた手を操って物を操作したり、鍵のかがかいていない扉を開け閉めできる。

・ライト

目標：接触した物体一つ

持続時間：1時間

効果：目標の物体を輝かせ、6m(4マス)以内を通常の明るさにし、12m(8マス)以内の明るさを薄暗い明るさにする。

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、・9m移動、・マジック・アイテムを使用、・呪文を使う。

■合計で9mまでの移動：・起き上がる(4.5m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

