D＆D 5th Edition ルールサマリーシート A面

日本語Basic Rules V0.3 + PHB 版: ２０１５/１０/０１ - V 2.0 Layout by Fighter-KOU

■行為判定

★能力値判定 (Ability Checks)※『有利/不利』有り

D20 + 能力修正値/技能値 + 各種修正
結果が、難易度(DC)「以上」であれば成功する

★対抗判定 (Contests) ※『有利/不利』有り

複数人で能力値の対抗判定する場合、成功値が一番高い者が勝利者(行動成功/相手を妨害)となる。
引き分け(同値)の場合は判定前と状況は変わらない

★セーヴィング・スロー (Saving Throws)※『有利/不利』有り

D20 + 能力修正値 + 各種修正
結果が難易度(DC)「以上」であれば成功する

★受動判定 (Passive Checks)

10＋能力修正値/技能値 + 各種修正 +「有利(+5)/不利(−5)」
結果が、対抗難易度(DC)「以上」であれば成功する

★集団判定 (Group Checks)※『有利/不利』有り

複数人で同時に同一の判定を行なう場合、判定結果が判定に参加した人の半数以上が難易度(DC)「以上」であれば「成功」する

★協力/援護 (Working Together)

複数人で協力して能力値判定をする場合、能力値判定を行なう代表者は、「有利」として判定を行なうことができる

■有利 (Advantage)と 不利 (Disadvantage)

様々な判定やロールの際に、あなたに「有利」「不利」な状況がある場合、D20を追加で1個ロールしていずれかの目を選択する。

★「有利」(Advantage) ：2個のダイス目の高い方
★「不利」(Disadvantage)：2個のダイス目の低い方

※ 有利・不利の数はロールするD20ダイス数に影響しない
※ 同値の場合、行為判定に「有利」「不利」な状況は無いと扱う。
※ 複数の発生源から有利・不利な状況が同時に発生する場合、「有利・不利な状況はない」 ものとして取り扱われ、追加の20面ダイスをロールしない。

■習熟ボーナス (Proficiency Bonus)

レベルによって決まる「習熟ボーナス」を持つ。
「習熟している項目」に対しての判定等で、ボーナス値を加える。
※ 習熟ボーナスを、各種ロールやそのほかの値に加える際は
その値を複数回加えてはならない。

■インスピレーション

★「インスピレーション」の取得

PCの背景:「人格的特徴」「尊ぶもの」「関わり深いもの」「弱み」に沿ったロールプレイや行動をとることにより、DM判断でPCに「インスピレーション」の褒章を渡す。

★「インスピレーション」の使用

所有者が「インスピレーション」を使用することにより、攻撃ロール、各種セーヴ、技能地判定が『有利』になる。
また、あなたの仲間の素晴らしいアイデアや、ストーリーが面白くなりそうな展開に対して、あなたの「インスピレーション」を渡すことができる。

■状態 (Condition)

状態	概要
気絶状態 (Unconscious)	・クリーチャーは無力状態となり、動くことも話すこともできなくなり、付近の状況を認識できなくなる ・手に持っているものは落とし、倒れて伏せ状態になる ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴに自動失敗 ・相手の攻撃に『有利』を与える ・5フィート以内の相手からの攻撃がヒットしたなら、必ずクリティカルとなる
恐怖状態 (Frightened)	・恐怖の対象が視界に入る間 能力値判定や攻撃ロールが『不利』になる ・恐怖の対象へと近づく移動ができない
拘束状態 (Restrained)	・移動速度が0になり、移動速度からボーナスが得られない ・相手の攻撃に『有利』を与え、自分の攻撃が『不利』になる ・【敏捷力】セーヴが『不利』になる
石化状態 (Petrified)	・石化状態のクリーチャーは身に着けたマジックアイテムを除き、衣服ごと身体が石またはそれに準ずる物質へと変質する。(質量は10倍 / 老化は停止) ・石化状態のクリーチャーは無力状態となり、動くことも話すこともできなくなる ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴに自動失敗 ・クリーチャーは、すべてのダメージに対する抵抗を得る ・クリーチャーは、毒/病気に完全耐性を得、また、既に受けている病気/毒の影響は中断される (完治したわけではない)
聴覚喪失状態 (Deafened)	・音を聞くことができず、聞く事を伴う能力値判定に自動失敗
つかまれた状態 (Grappled)	・つかまれたクリーチャーは移動速度がゼロになり、同時に移動速度からのボーナスも受けられなくなる ・つかんでいる相手が無力状態になった時点で、状態終了 ・つかんでいる相手が掴みを維持できなくなった時点で、状態終了 呪文等でつかみが無効化された場合も同様に状態終了
毒状態 (Poisoned)	・攻撃ロールと能力値判定が『不利』となる
不可視状態 (Invisible)	・魔法や特殊な感覚以外で「視られる」ことはない ・隠れる行為に対して「重度な隠蔽」を得る ・音や移動の痕跡から「位置」を見つけることができる。 ・不可視状態のクリーチャーに対する攻撃は常に『不利』を与え、不可視状態のクリーチャーの攻撃は常に『有利』となる
伏せ状態 (Prone)	・立つまで、移動は這い進みに限定、攻撃が『不利』になる ・5フィート以内の相手からの攻撃に『有利』を与え、それ以外には『不利』を与える
麻痺状態 (Paralyzed)	・麻痺状態のクリーチャーは無力状態となり、動くことも話すこともできなくなる ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴに自動失敗 ・相手の攻撃に『有利』を与える ・5フィート以内の相手からの攻撃がヒットしたなら、必ずクリティカルとなる
魅了状態 (Charmed)	・魅了された相手を攻撃や、相手にとって有害な魔法等の対象にできない ・魅了を掛けた者が魅了された相手に対する社交系能力値判定に『有利』を得る
無力状態 (Incapacitated)	・無力状態のクリーチャーはアクションもリアクションも取れない
盲目状態 (Blinded)	・視ることを伴う能力値判定に自動失敗 ・相手からの攻撃は『有利』に、自分の攻撃が『不利』になる
朦朧状態 (Stunned)	・無力状態となり、動くことはできなくなる。(口ごもりながらならゆっくりとしゃべることはできる) ・相手の攻撃に『有利』を与える ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴに自動失敗

★「つかみ」からの脱出:
つかみ側<運動>に対して、<運動>または<軽業>での対抗判定
★「掴み」中の移動:
つかんでいる側の移動速度の半分まで (掴み対象が2段階以上小さい場合を除く)

D&D 5th Edition ルールサマリーシート B面

日本語Basic Rules V0.3 + PHB 版: ２０１５/１０/０１ - V 2.0 Layout by Fighter-KOU

■能力値/技能 (Ability/Skill)

能力値	概要		
【筋力】	筋力判定は、物を押す/引く/壊す等、肉体的動作にかかわる事象を判定します。 (ドアを破る、ワゴンに飛び乗る、枷を壊す etc.)		
	技能		概要
	〈運動〉	(Atheletics)	困難な状況下での登攀、ジャンプ、水泳等の運動全般にかかわる成否を判定
【敏捷力】	敏捷力判定は、素早く、静かにかつ機敏に移動したり、バランスを保てるかを判定します。 (鍵を開ける、罠を外す、捕虜を安全に拘束、精密な作業、暴走ワゴンを華麗に制御 etc.)		
	技能		概要
	〈軽業〉	(Acrobatics)	氷面を走ったり、ロープの綱渡りや揺れる甲板等でのバランス感覚等を判定
	〈手先の早業〉	(Sleight of Hands)	物をさっと隠したり、他人の財布を掏ったり、他人のポケットにコインを忍ばせたり等の手先の器用さを判定
	〈隠密〉	(Stealth)	敵から姿を隠したり、誰にも見つからず忍び込んだりする際の成否を判定
【耐久力】	耐久力判定は、通常の限界を超えた事象においても正常を保てるかを判定します。 (長時間息を止める、休み無しに進軍、食物や水無しで生き残る、エール一気飲み etc.)		
【知力】	知力判定は、あなたがどれだけの知識/知恵を習得しているのかを判定します。 (アイテム鑑定、ゲーム必勝法、文書偽造、変装、言葉に依らない生物との対話 etc.)		
	技能		概要
	〈魔法学〉	(Arcana)	様々な呪文、マジックアイテム、儀式、秘紋等の秘術に関する知識全般についての成否判定
	〈歴史〉	(History)	歴史上の著名人や王国、失われた都市、かつての戦争等の歴史に関する知識全般についての成否判定
	〈捜査〉	(Investigation)	隠匿物の捜索や傷口からの武器特定、トンネル崩落ポイント発見、巻物に隠された情報を解読等、捜査関係の成否判定
	〈自然〉	(Nature)	地形、植物、動物、天候や自然サイクル等の自然に関する知識全般についての成否判定
	〈宗教〉	(Religion)	神格、儀式、祈祷、宗教内の階層、聖印、秘密教団等の宗教に関する知識全般についての成否判定
【判断力】	判断力判定は、あなたがどれだけ事象や環境から状況を正しく認識できるかを判定します。(アンデッドか否かの判定、行動指針に従うべきか以内の判断 etc.)		
	技能		概要
	〈動物使い〉	(Animal Handling)	動物を落ち着かせたり、動物の思考を直感的に理解したり、騎乗時のコントロール等の成否判定
	〈看破〉	(Insight)	相手の癖や話し方、ボディランゲージ等から嘘を見抜いたり、相手の真意を把握できるかを判定。
	〈医術〉	(Medicine)	瀕死の仲間の状態安定や病気の診断等の医術に関する知識全般の成否判定
	〈知覚〉	(Perception)	視覚、聴覚といった五感から得られる情報や感覚から、何かを発見したり、隠れている敵を発見できるかの成否判定
	〈生存〉	(Survival)	獲物を追跡したり、天候や自然災害を予測したり等の生存にかかわる成否判定
【魅力】	魅力判定は、あなたが他者や周囲にどのような印象/影響を与えるのかを判定します。 (ニュースやゴシップ、噂の入手/流布に最適な人物を見つける、群衆にまぎれる etc.)		
	技能		概要
	〈ペテン〉	(Deception)	言動により相手に対して真実を隠ぺいしたり、嘘を信用させたり、ギャンブルでいかさましたりする際の成否判定
	〈威圧〉	(Intimidation)	言葉や態度によって相手を畏怖させて懐柔したり、真実を話させたりする際の成否判定
	〈芸能〉	(Performance)	音楽、ダンス、演技、朗読、その他の演目で観客を喜ばすことができるかの成否判定
	〈説得〉	(Persuasion)	敵との和平交渉や領主への忠言等、友好や社交によって相手を誠実に説得する際の成否判定

■移動のペース

単位時間	速い	通常	遅い
1分	400フィート	300フィート	200フィート
1時間	4マイル	3マイル	2マイル
1日	30マイル	24マイル	18マイル
判定への影響	受動〈知覚〉－5	なし	〈隠密〉可

■重量 (Weight)

概要	上限値
運搬能力 (Carrying Capacity)	【筋力】値×15 (ポンド)
押し・引き・持ち上げ重量	【筋力】値×30 (ポンド) ※上限値を超過した場合、押し引きの移動速度は5フィートまで低下する

D&D 5th Edition ルールサマリーシート C面

日本語Basic Rules V0.3 + PHB 版: ２０１５/１０/０１ - V 2.0 Layout by Fighter-KOU

■戦闘の手順

1.「不意打ち」の判定
相手全員の受動<知覚>を目標値に、
隠れる側それぞれが 『<隠密>(Stealth)判定』
※「不意打ち」されたクリーチャーは、そのクリーチャーの第1ターン終了まで、移動やアクションを取れない
また、自身の第1ターン終了まで、リアクションを取れない

2.敵味方 位置確認 ➡ イニシアチブをロール
D20 + 【敏捷力】修正値 + (ボーナス/ペナルティ)

3.ターン進行 ➡ ラウンド処理 (1ラウンド: 6秒)
ラウンドを開始し、イニシアチブ順に自ターンを得て移動/アクションを処理する。全員がターンを行ったら、そのラウンドは終了し、次ラウンドへと移る。

■自ターンの処理/リアクション

★ターン内にできること
自ターンに、下記の2つの行動がとれる。
・アクションの実行: 「戦闘中のアクション」から1つ
・移動: 自分の移動速度までの移動。
(移動速度を分割して使用可)

さらに、クラス等によって下記のような行動がとれる
・ボーナスアクション: 「指定されたアクション」から毎ターン1つ
・追加アクション: 「指定されたアクション/タイミング/回数」

★ターンの全スキップ/一部のスキップ
2つの行動の片方 or 両方をスキップできる。
全く何も行動しない場合、あなたの次ターンまで積極防御して「回避」アクションを取っているとみなす。

★リアクション
特殊な能力や呪文等により、あなたは『リアクション』と呼ばれる特殊なアクションが実行できる。様々なトリガーにより、発動する。
リアクションを使用すると、次の自ターン開始時まで別のリアクションが取れない。

★「それ以外にできること」(Other Activity on Your Turn)
「それ以外にできること」で規定しているような些細な行動を、移動やアクション中に1回行なうことができる。※例外/特殊有り
一度に2つ以上行うような場合は、普通に1回の"アクション"を使用して処理する

■戦闘中のアクション (サマリ)

攻撃	(Attack)	援助	(Help)
呪文の発動	(Cast a Spell)	隠れ身	(Hide)
早足	(Dash)	準備/待機	(Ready)
離脱	(Disengage)	捜索	(Search)
回避	(Dodge)	物体の操作	(Use an Object)

■隠れる (Hiding) / 見つける (Finding)

★敵から隠れる(Hiding) ※『有利/不利』有り
< 隠密> 判定 vs 受動知覚値+ボーナス/ペナルティによる修正

結果が、「隠れる対象」の受動知覚値(10+【判断力】修正値)「以上」であれば成功となる。なお、「隠れる対象」側に『有利』『不利』があれば、それぞれ受動知覚値に+5/−5する。

★隠された物(秘密の扉/罠等)を見つける(Finding) ※『有利/不利』有り
< 知覚> 判定 +ボーナス/ペナルティによる修正
結果が、捜索対象物の難易度(DC)「以上」であれば成功する。

■戦闘中の移動/機会攻撃

★移動: 1ラウンド中に自分の移動速度まで移動できる

移動困難地形※:
1フィート移動毎に、移動速度が1フィート余分に必要
※敵味方かかわらずクリーチャーの占める場所は移動困難地形として数える/取り扱う

這い進み: 伏せ移動。
1フィート移動毎に、移動速度が1フィート余分に必要

移動の分割: 移動を分割し、途中でアクションをすることができる。
【例】移動速度30フィート: 10フィート移動し、トラップドアの捜索をしたあと、20フィート移動

ほかのクリーチャーの周りを移動:
自分より2段階以上大きい敵でなければ、敵のマスは通過できない。味方のマスは通過できるが、味方のいるマスに留まることはできない。

機会攻撃 (Opportunity Attacks):
リアクションの1種。あなたの間合い距離から移動行動で離れていくクリーチャーに対し、武器または一部呪文での近接攻撃を行なうことができる。
この攻撃は そのクリーチャーの移動を中断させ、あなたの間合いから離脱する前に行なわれる。

無理やり入り込む (Squeezing):
自分より1段階小さいクリーチャーが入れる場所には無理やり入り込んだり、通過できる。
※1フィート移動毎に、移動速度が1フィート余分に必要で、この状態での攻撃ロールと【敏捷力】セーヴが「不利」となる。
※この対象への他者からの攻撃には「有利」を与える。

■移動の種類

歩行 (Walk)	移動速度まで歩行
跳躍 (Jump)	★ 移動速度の範囲内で、跳躍可 幅跳び(Long Jump) 10フィート助走後、【筋力】値フィートまで幅跳び。助走無しだとその半分まで。 高跳び(High Jump) 10フィート助走後、3+【筋力】修正値フィートまで高跳び。 助走無しだとその半分まで。
登攀 (Climb)	登攀。1フィート上る毎に、1フィート追加消費
水泳 (Swim)	水泳。1フィート毎に、1フィート追加消費。
伏せる (Drop Prone)	その場に伏せる。移動速度は不要
立ちあがる (Stand Up)	移動速度の半分を消費して、立ち上がる。 移動速度が半分未満だと立ち上がれない。
這い進み (Crawl)	伏せ状態で這い進む。1フィート移動毎に、1フィート(移動困難地形では2フィート)追加消費。

■遮蔽(Cover)

状態	概要
2分の1遮蔽 (Half Cover):	対象のACの値や敏捷度セーヴィングスローに+2のボーナス
4分の3遮蔽 (Three-Quarters Cover):	対象のACの値や敏捷度セーヴィングスローに+5のボーナス
完全遮蔽 (Total Cover):	対象を攻撃や、範囲呪文以外の呪文で直接『目標』にできない

「隠れる」利点:「隠れる」対象への攻撃が『有利』となる
「見えない」対象への攻撃: 対象への攻撃が『不利』となる
★すべてのクリーチャー(味方を含め)は遮蔽となる

D＆D 5th Edition ルールサマリーシート　D面

日本語Basic Rules V0.3＋PHB 版:　２０１５/１０/０１　- V 2.0　Layout by Fighter-KOU

■攻撃の流れ

1.目標の選択

2.修正要素の確認

・有利(Advantage)と不利(Disadvantage)の確認

・ボーナス/ペナルティによる修正（遮蔽/地形/明るさ等）

3.攻撃判定

・武器/呪文 等、攻撃ロール/ダメージロール

■戦闘中のアクション (Actions in Combat)

アクション	概要
攻撃 (Attack)	近接/遠隔武器を用いて攻撃する。
呪文の発動 (Cast a Spell)	呪文を発動する。
早足 (Dash)	現在の最大移動速度分まで追加移動する。
離脱 (Disengage)	戦闘区域から離脱する。この際、そのターン中の残りの移動は、機会攻撃を受けない。 ※離れるためには「移動速度」が残っていなければならない。
回避 (Dodge)	回避に集中する。あなたの次ターン開始時まで、あなたへの攻撃はすべて「不利」になり、あなたの【敏捷力】セーヴは「有利」になる。 （あなたの移動速度がゼロの場合か無力状態では、回避の効果が失われる。）
援助 (Help)	他のクリーチャーの作業を援助する。（次の1回の能力値判定は「有利」になる） または、5フィート以内の敵へと味方が行う攻撃を援助する。（あなたの次ターン開始時までに行われる、その敵への最初の攻撃ロールは「有利」となる）
隠れる (Hide)	<隠密>判定をし、隠れる。成功した場合、あなたは「見えない」ことによる利益を得る。
待機 (Ready)	トリガーと待機する1つの行動(移動もしくはアクション)を指定して、準備状態をとる。 トリガーが発生したら、リアクションを消費して準備していた行動を、任意に実行することができる。 待機できる呪文は「発動時間が1アクション」のもののみで、待機中は「精神集中」が適用される。 （「待機」の時点で精神集中している呪文があった場合、この待機により集中が途切れ、効果が終了する。）
捜索 (Search)	何かを調べたり、探したりする。内容によって、技能判定が要求される。
物体の操作 (Use an Object)	物を使用するためにアクションが必要な場合、「物を使う」を実行する。

■攻撃判定 (Attack Check)

武器攻撃判定:

<近接武器攻撃> ※『有利/不利』有り

D20 +【筋力】修正値 + 習熟ボーナス(習熟している場合) + 各種修正

<遠隔武器攻撃> ※『有利/不利』有り

D20 +【敏捷力】修正値 + 習熟ボーナス(習熟している場合) + 各種修正

※5フィート以内に、攻撃者が見えて無力状態でない敵がいる場合や長距離射程は、遠隔攻撃が『不利』となる

武器攻撃の種類:

◎近接武器攻撃: 武器の間合いは原則5フィート。

◎二刀流攻撃: ボーナスアクションとして、別の手の武器で近接攻撃可。"投擲"特性があれば、投げてもOK。
ダメージには能力値修正は乗らない（除:マイナスの値）

◎遠隔武器攻撃:
最大射程(通常射程/長距離射程で表記)まで攻撃可能。
長距離射程を超えた攻撃はできない。

魔法攻撃判定:

D20 +【知力】、【判断力】または【魅力】※修正値 ※クラスごとに指定
+ 習熟ボーナス(習熟している場合) + 各種修正

※5フィート以内に、攻撃者が見えて無力状態でない敵がいる場合、遠隔魔法攻撃は『不利』となる

習熟していない攻撃:

『不利』な状態での攻撃として取り扱う

ヒット(命中):

攻撃判定結果が目標のAC以上なら、攻撃は「ヒット」となる

出目20：命中となり、クリティカル ヒットとして扱う

出目 1：失敗となり、ミスとして扱う

ダメージ:

全てのダメージには種類がある。ダメージダイスや固定値により算定し、抵抗/脆弱性を確認後、確定。

クリティカルヒット:

ダメージロールで使用する全ダイス数が2倍になる

例） ローグ: 2d8（武器）+1d6（Sneak Attack分追加）+ 2
➡ 4d8 + 2d6 + 2

複数の対象へのダメージ:

1回のダメージロールの値が、全ての対象に適用される

不可視の敵への攻撃/攻撃者が不可視の攻撃:

不可視の敵への攻撃ロールは「不利」となる

攻撃者が対象から見えない時の攻撃は「有利」となる

水中戦闘:

-水中移動速度を持たないクリーチャーの近接武器攻撃:
「ダガー、ジャベリン、ショートソード、トライデント、スピア」以外での攻撃は『不利』な状態での攻撃として取り扱う

-すべての遠隔武器攻撃:
「クロスボウ、ネット、ジャベリン類、ダーツ、トライデント、スピア」以外での攻撃は『不利』な攻撃として取り扱う
遠距離射程以上離れた対象への攻撃は自動失敗となる

-[火]ダメージへの抵抗:
完全に水中にいるクリーチャー/物体は[火]ダメージに抵抗を持つ

組みつき(対象: 間合い内で、自分のサイズ以下～1段階大きい)

<運動> vs <運動>または<軽業>での対抗判定

成功: 対象は「つかまれた」状態（離すのはアクション不要）

D&D 5th Edition ルールサマリーシート E面

日本語Basic Rules V0.3 + PHB 版: ２０１５/１０/０１ - V 2.0 Layout by Fighter-KOU

■ダメージの種類

酸	(Acid)	刺突	(Piercing)
殴打	(Bludgeoning)	毒	(Poison)
冷気	(Cold)	精神	(Psychic)
火	(Fire)	光輝	(Radiant)
力場	(Force)	斬撃	(Slashing)
電撃	(Lightning)	雷鳴	(Thunder)
死霊	(Necrotic)		

★落下ダメージ: 1d6殴打/10フィート (上限 20d6)

[ダメージ抵抗と脆弱性]
◎完全耐性(Immunity): ダメージが無効になる。
◎抵抗(Resistance): ダメージが半分になる。
◎脆弱性(Vulnerability): ダメージが2倍になる。
抵抗と脆弱性は、他の各種修正(ダメージ軽減オーラ等)を適用した後に、適用し算定される。
同一ダメージに対して複数の抵抗/脆弱性があっても、適用は一回だけ。(4倍や1/4にならない)

■HP(ヒットポイント)と休憩/回復

HP/ヒット・ポイント(Hit Points):
そのキャラクターの持つ生命力を示す。

ヒットダイス(Hit Dice):
HP回復の基本となるダイス。クラスにより異なる。

小休憩(Short Rest):
任意に、1時間の休息ができる。
休息が終了する時点で、ヒットダイスを所有個数まで消費して、1回のロールごとに出目+【耐久力】修正値の合計値分だけHPの回復ができる。

大休憩(Long Rest):
24時間に1回だけ、8時間の休息ができる。
HPは全快し、ヒットダイスは最大値の1/2個回復(端数切上げ)する。(クラスで規定された所有上限値は超えない)
消費した呪文スロットはすべて回復する。

ポーション・オヴ・ヒーリング(Potion of Healing): 50gp
「飲む」/「投与する」アクションにより、2d4+2 HP回復

一時的ヒット・ポイント(Temporary Hit Points):
ダメージを受けた際に、一時的HPがある場合はHPより先に一時的HPを減少させる。
一時的HPは特に持続時間の指定がない場合、大休憩を終えるまで有効となる。

■気絶/死亡と死亡セーヴ

気絶状態: 残りHP以上のダメージを受けた場合、HPがゼロ&「気絶状態」となり、HPが回復するまでその状態が続く。

死亡セーヴィングスロー:
HPがゼロの状態であなたのターンを開始する場合、難易度10の耐久力セーヴィングスローを毎回行なう。
3回成功すると容態安定化(「死亡セーヴ不要/気絶状態」)
3回失敗すると死亡

[出目1: 2回失敗 / 出目20: HP 1点の状態に回復]

即死: HPがゼロの際に、最大HPの値以上のマイナスダメージを受けた場合、即死となる。

容態安定化: (<医術>判定- 応急手当)
「気絶状態」のクリーチャーに隣接し、応急手当アクションとして、DC10の<医術>チェックに成功すると、容態安定する。

モンスターの死と手加減:
モンスターはHPが0となった場合、基本的に死亡となる。
近接武器攻撃以外は手加減(気絶させる等)できない。

■武器の特性 (Weapon Property)

特性	概要
★軽武器 [Light]	この武器は、『二刀流』での攻撃に使用できる。
★重武器 [Heavy]	小型クリーチャーがこの武器を使用する場合、攻撃は「不利」として取り扱う。
★投擲 [Thrown]	その武器を投げて遠隔攻撃を行うことができる。その武器が近接武器の場合、攻撃ロールとダメージロールへの修正は、その武器を使って近接攻撃を行う時と同じ能力値を用いる。
★矢弾 [Ammunition]	矢弾を射出する武器。戦闘終了後に数分かけると、半分の矢弾を回収できる。矢弾単体を近接攻撃時の代用武器として取り扱える。
★装填 [Loading]	装填に時間がかかるため、使用者が通常何回攻撃を行えるかに関係なく、1回のアクション、ボーナスアクション、リアクションを使用した際には1発の矢弾しか発射できない。
★妙技 [Finesse]	攻撃ロール/ダメージロールの際に、任意に【筋力】修正値を使うか【敏捷力】修正値を使うかを選択できる。(両方のロールには同じ修正値を使用しなければならない)
★両手用 [Two-Handed]	この武器は、使用するために両手が必要となる。
★両用 [Versatile]	この武器は片手でも両手でも使うことができる。両手で使うときは()内の数値を使用する。
★間合い [Reach]	この武器で攻撃を行うと、使用者の間合いは5フィート伸びる。
★射程 [Range]	最初の数字は通常射程(Normal Range)、二つ目の数字は遠距離射程(Long Range)で、遠距離での攻撃時は「不利」とする。遠距離射程を超えて攻撃できない。

■「それ以外にできること」

- 1本の剣を抜く、あるいはしまう
- 1つのドアを開ける、あるいは閉める
- バックパックからポーションを取り出す
- 1本の落ちている斧を拾う
- 机から雑貨を1つ取る
- 自分の指から指輪を1つはずす
- 自分の口に食べ物を詰め込む
- 地面に1本の旗竿を立てる
- ベルトポーチから数枚のコインを取り出す
- ジョッキ1杯のエールを飲み干す
- 1つのレバーやスイッチを動かす
- 燭台から松明を1本、引き抜く
- 手の届く本棚から本を1冊取り出す
- 小さな火を1つ消す
- マスクを1つ被る
- 外套のフードを引き出して、頭から被る
- 1つのドアで聞き耳をする
- 1つの小さな石を蹴る
- 錠前の鍵1つをまわす
- 10フィート棒で地面を軽くたたく
- 他のキャラにアイテムを1つ手渡しする

D&D 5th Edition ルールサマリーシート F面

日本語Basic Rules V0.3 + PHB 版: ２０１５/１０/０１ - V 2.0 Layout by Fighter-KOU

■呪文の発動 (Spell casting)

◎ 術者が見えないものを呪文の目標(Target)にはできない

※発動条件/持続時間/構成要素等は、呪文ごとに異なるので、必ず呪文ごとに確認すること。

★攻撃系呪文

D20 + 呪文に使用する【能力】修正値 + 習熟ボーナス + 各種修正

★一般呪文: 対象の呪文抵抗セーヴ目標値

8 + 呪文に使用する【能力】修正値 + 習熟ボーナス + 各種修正

★呪文スロットと初級呪文(Cantrip)

呪文発動: 呪文レベル以上の呪文スロットを1つ消費する

初級呪文: 呪文スロットを消費せず、回数無制限で使用可

★発動時間(Casting Time)

発動時間として"1ボーナスアクション"を使用する呪文と"1アクション"を使用する呪文を同一ターン中に発動できない(初級呪文は発動可)

★攻撃系呪文

D20 + 呪文に使用する【能力】修正値 + 習熟ボーナス + 各種修正

★精神集中 (Concentration)

一部の呪文には、効果を維持するために最大持続時間が終わるまで精神集中し続けねばならない呪文がある。

精神集中が必要な呪文は、下記の条件で終了する。

- 術者が自発的に精神集中を終える / 最大持続時間を経過
- 精神集中を要する別の呪文を発動しようとした
- 術者が無力状態になるか、死亡する
- 術者が攻撃を受けたり、環境要因で精神集中を妨げられる

精神集中をしているときに攻撃され、ダメージを受けた場合は集中が途切れたかどうかを【耐久力】セーヴで判定する。

(複数の発生源からのダメージ: 都度、個々にセーヴ要)

目標難易度: 10 または、受けたダメージの半分

■消耗状態 (Exhaustion)

いくつかの特殊能力や環境が、『消耗』という特殊状態をあなたにもたらす。『消耗』には6つの段階があり、その度合いによって、さまざまな効果を受ける。『消耗』段階が進むごとに受ける効果が追加されていき、最後の段階に到達すると死に至る。

消耗を回復するには大休憩が必要である。

それなりの食料と水を摂取しながら大休憩を終えることで、消耗レベルが1段階改善する。

レベル	効果
1レベル	すべての能力値判定が『不利』になる
2レベル	移動速度が1/2になる
3レベル	攻撃ロールと各種セーヴが『不利』になる
4レベル	最大HPが1/2になる
5レベル	移動速度がゼロになる
6レベル	死亡する

■DC (Difficulty Class)

DC	典型的難易度
5	非常に簡単
10	簡単
15	通常
20	困難
25	非常に困難
30	ほとんど不可能

■通貨レート

通貨単位	レート
銅貨(cp)	1 cp
銀貨(sp)	10 cp
エレクトラム貨(ep)	50 cp
金貨(gp)	100 cp
プラチナ貨(pp)	1000 cp

■物価 (抜粋)

アイテム	価格	アイテム	価格
宿の宿泊(1日毎)		食事	
★貧窮	7 cp	ごちそう(1人当たり)	10 gp
★貧乏	1 sp	パン(1斤)	2 cp
★質素	5 sp	チーズ(1塊)	1 sp
★快適	8 sp	肉(1塊)	3 sp
★裕福	2 gp	エール	
★貴族的	4 gp	★1ガロン	2 sp
食事(1日分)		★ジョッキ1杯	4 cp
★貧窮	3 cp	ワイン	
★貧乏	6 cp	★並(ピッチャー)	2 sp
★質素	3 sp	★上質(ボトル)	10 gp
★快適	5 sp		
★裕福	8 sp		
★貴族的	2 gp		

■生活費

生活レベル	1日毎の生活費
最貧 (Wretched)	―
貧窮 (Squalid)	1 sp
貧乏 (Poor)	2 sp
質素 (Modest)	1 gp
快適 (Comfortable)	2 gp
裕福 (Wealthy)	4 gp
貴族的 (Aristocratic)	最低10 gp

■言語

言語		使用文字
共通語	Common	共通語
ドワーフ語	Dwarvish	ドワーフ語
エルフ語	Elvish	エルフ語
巨人語	Giant	ドワーフ語
ノーム語	Gnomish	ドワーフ語
ゴブリン語	Goblin	ドワーフ語
ハーフリング語	Halfling	共通語
オーク語	Orc	ドワーフ語
奈落語	Abyssal	地獄語
天上語	Celestial	天上語
竜語	Draconic	竜語
深淵語	Deep Speech	-
地獄語	Infernal	地獄語
始原語	Primordial	ドワーフ語
森語	Sylvan	エルフ語
地下共通語	Undercommon	エルフ語

■属性

属性			2
秩序にして善	(LG)	Lauful good	『聖戦なす者』
中立にして善	(NG)	Neutral good	『恩恵なす者』
混沌にして善	(CG)	Chaotic good	『至福の者』
秩序にして中立	(LN)	Lauful neutral	『規律ある者』
真なる中立	(N)	Neutral	『選ばざる者』
混沌にして中立	(CN)	Chaotic neutral	『自由なる者』
秩序にして悪	(LE)	Lauful evil	『圧政なす者』
中立にして悪	(NE)	Neutral evil	『罪なす者』
混沌にして悪	(CE)	Chaotic evil	『破壊する者』