

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: 3

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3

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
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	+3			+3	0
自然	+1		○	+1	0
宗教	+1		○	+1	0
生存	-1			-1	0
説得	+3			+3	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	+5	○	○	+3	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から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:

一時ヒットポイント:

	24	
--	----	--

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

・書の契約

I

特技やその他の特徴

J

装備品

小さなナイフ

ポーションofヒーリングx1本

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。

-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。

・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13/命中修正+5

●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(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(DC13)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。

・アームス of ハダル(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。

・ミスティ・ステップ(2Lv)

詠唱時間：1 ボーナス・アクション

目標：自身

持続時間：瞬間。

効果：術者は視界内で 30ft 以内の空き空間に瞬間移動する。

・スコーチング・レイ(2Lv)

目標：射程 120ft の 1~3 体への遠隔魔法攻撃 (1d20+5)

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。

・ブラインドネス/デフネス(2Lv)

目標：30ft 以内のクリーチャー1 体

持続時間：集中、最長 1 分。

効果：目標は【耐久】セーブを行い失敗すると、使用者は盲目にするか聴覚喪失になる(術者が選択)。対象は各ターンの終わりにセーブを行い、成功するとこの呪文は終了する。

●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+3[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。

・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
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。目標と親しいなら名、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。
- ・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」、「施錠されていない扉が開く/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：

