



竜たちの島ストームレック 溺死した水夫たち

『DUNGEONS & DRAGONS スターター・セット：竜たちの島ストームレック』は、君たちが協力して物語をつむぐアクション満載ゲーム、『DUNGEONS & DRAGONS』の入り口だ！ 物語の幕開けとなる大興奮の遭遇、『溺死した水夫たち』を遊んで、今すぐ冒険のなんたるかを味わって欲しい。

これには『溺死した水夫たち』の遭遇に加えて、すぐに遊べる5枚のキャラクター・シートと、冒険者パーティの呪文使いたち用に、選りすぐった呪文のリストを準備してある。もしも君が20面ダイスを持っていないなら、ダイスをロールするさまざまなアプリを使うのがよいだろう。

これまでD&Dをプレイしたことがなくても心配はいらない。この遭遇こそが最高のスタート地点だ！ 遭遇の進め方を知るにはplaydnd.comにある、『Encounter Walk-Through: Drowned Sailors

(遭遇ガイド：溺死した水夫たち)』の動画を見よう。動画では、君が知っておくべきことをすべて解説してある。playdnd.comには他にも、プレイヤーとダンジョン・マスターの両方に役立つツールがたくさんある。

ダンジョン・マスター諸君！



『Encounter Walk-Through: Drowned Sailors』のビデオを見てこの遭遇の進め方を把握しよう！



アドベンチャーの概要

D&Dのアドベンチャーというのは、いくつもの場所とクエストと脅威が集まっていて、それらがDMに“ここから1つの物語を作り出そう”という気を起させるつくりになっている。その物語の結末は、プレイヤー・キャラクターたちの行動と決断と、それにちろんダイス（さいころ）の目しだいで決まる。

『竜たちの島ストームレック』では、キャラクターたちは太古から竜と竜の戦場であった島を探検するうち、いつしか自らも竜の戦に巻きこまれてゆく。

まずはプレイヤー各人に、自分がプレイするキャラクターを1人選んでもらおう。付属のキャラクター・シートに5人のキャラクターが印刷されている。選び終ったならプレイヤーたちに、(1)キャラクター・シートを読んでおいてもらい、(2)キャラクターの名前をつけてもらい、(3)キャラクターの人となりや外見を決めてもらおう。名前や人となりや外見については、キャラクター・シートに書きこんでもらうといい。そうすればキャラクターがいつそう“自分のもの”と思えるようになるだろう。それと、プレイヤーたちに「呪文」のハンドアウトを渡しておこう。これはウィザードとクレリックのキャラクターにとって役に立つ呪文を紹介する資料だ。もしもプレイヤーが自分のキャラクターについて聞きたいことがあるのなら、playdnd.comに行ってみよう。そこにさらなる情報がある。

アドベンチャーの背景

“竜の安らぎ”と呼ばれる修道院、その由来は善なる金属竜（ゴールド、シルヴァー、ブロンズ、プラス、カッパー）と邪悪なる色彩竜（レッド、ブルー、グリーン、ブラック、ホワイト）のいにしえからの争いにさかのぼる。ずっと昔のこと、メタリック・ドラゴンたちが暴れ回るレッド・ドラゴンを海の底へと閉じ込めた。しかしそのレッド・ドラゴンの怒りは激しく、海の底から火山が盛り上がった。こうしてできたのが“竜の安らぎ”のあるストームレック島（“海難島”ほどの意）である。

閉じ込められた竜の強大な魔力は、ストームレック島に消えることなき影響を残している。その魔力は他の竜をこの島へ呼びよせ、そしてこの島は幾度となく戦場となった。ここで死んだドラゴンたちは島に霊的な傷跡を残し、それが怪物や予測不可能な魔法を生み出している——そして、ここから冒険が始まるのだ！



“竜の安らぎ” へようこそ

冒険はストームレック島にある“竜の安らぎ”と呼ばれる小さな修道院で幕を開ける。ここは世界に疲れた人々が平穏と和解と啓発を求めてやって来る避難所である。キャラクターたちはここでストームレック島が直面している危機について学ぶ。

各キャラクターにはそれぞれこの修道院にやって来る理由があり、それはキャラクター・シートに記されている。また、DMはプレイヤーに“キャラクターがこの修道院を運営している長老ルナラの知恵と助けを借りようとしている理由”を独自に考えてもらってもよい。

ゲーム開始の準備ができれば以下の文章を読み上げること：

ストームレック島への船旅は事なく過ぎて、へさきのかたに島が見えます。いかにも事ありげな島で多くの不思議を宿すと噂です。ふなばたから見下ろせば海草が五色に光り、見上げれば曇り空からもれる日の光が、行く手の島の青々とした草と黒々とした玄武岩を照らしています。海から突き出た岩を避けて、島の北側の穏やかな港へと船は進んでゆきます。

行くほどに、見上げる崖のその上に、風の吹き抜ける大きな礼拝所があるのが見えてきます。船は港の入口近くに錨をおろします。

2人の船員が小舟をこいで皆さんを陸へ渡してくれます。小舟に乗っている間に、礼拝所の中心にそびえる像を眺める時間は充分ありました。7羽のカナリアに囲まれたしわくちやの老人の像です。崖の壁面には礼拝所に向う長いつづら折りの道があって、道の途中には崖に穴をうがった入口がいくつもあります。

2人の船員が皆さんを送り届けた先はボロボロの棧橋です。棧橋には大きなこぎ船が1艘、きちんと係留してあります。船員たちは崖の登り口を指さし、皆さんの幸運を祈って船に戻ってゆきます。さあ、皆さん、“竜の安らぎ”へようこそ！

冒険を続ける前に、もしプレイヤーどうしがキャラクターの自己紹介を済ませていないなら、この時点でやってもらおうとよい。プレイヤーによっては、自分が“竜の安らぎ”にやって来た理由を人に話したいと思うかもしれないし、当面伏せておきたいと思うかもしれない。

一行が修道院へ向うにあたって、“どんな隊列を組んで進むのか”をプレイヤーたちに聞いておこう。誰が先頭に立ち誰がしんがりをつとめるのか、といったことを聞いてメモを作成するのだ。

準備ができれば『溺死した水夫たち』へ進もう。

溺死した水夫たち

以下の文章を読み上げて遭遇を開始しよう：

海岸を離れて崖の小道につこうというとき、背後でビシャンと水のはねる音、ゴボゴボという水をふくんでうめくような声が聞こえます。9mほど先で、3つの人影が、よろめきながら岸にあがってきます。服は船乗りの服ですが、肌は灰色で、まるで溺れ死んだ死体のように見えます。だらしなく開いた口から塩水をだらだら垂らし、皆さんのほうへよろよろと近づいてきます。

よろめき歩く3人の水夫はゾンビである。最近難破して死んだ水夫の死体がアンデッド化したもの。キャラクターたちには2つの選択肢がある。向きを変えてゾンビと戦ってもよい。また、今の道を進み続けて、よろめき歩くのろまなゾンビを後に残してゆく手もある。

キャラクターたちが向きを変えて戦う場合、これが冒険の最初の戦闘遭遇になる。戦闘遭遇の処理には以下の手順を踏む：

1. 以下のゾンビのデータ・ブロックを参照する。
2. イニシアチブ・ルールを用いて、誰が1番目、2番目、3番目……に行動するかを決定する。メモ帳に全員のイニシアチブ・カウントを記録しておく。
3. ゾンビは自分のイニシアチブ・カウントでキャラクターに向けて移動する。十分に近づいたなら近接攻撃を行なう。攻撃を処理するのに必要な情報はゾンビのデータ・ブロックにある。
4. キャラクターはそれぞれのイニシアチブ・カウントにおいて、自分のキャラクター・シートに記されたアクションを選んで実行できる。
5. ゾンビは全員が倒れるまで戦う。

“アンデッドのしぶとさ”に注意：ゾンビの特徴“アンデッドのしぶとさ”は、この歩く死体を殺すのがどれほど難しいかをあらわすもの。この特徴がゾンビの死を防いだ時は、プレイヤーに“何が起きたのか”についてのヒントを与えるべきである。「たしかにとどめを刺したはずが、何ということでしょう、相手は動きを止めようとしません!」と言うなど。逆に、ゾンビが（クレリックの初級呪文セイクリッド・フレイム等で）[光輝] ダメージを受けた時にはいつでも、ゾンビが苦しみ、おめき叫ぶさまを描写してもいいだろう。これはプレイヤーに“[光輝] ダメージはアンデッドのしぶとさを無効化するのに役立つのでは”と勘づかせるのに役立つ。もしプレイヤーに「私のキャラクターはゾンビ相手の戦い方について何か知ってませんか」等と聞かれたなら、難易度10の【知力】判定を行なわせること。成功した者は“強力な打撃（＝クリティカル・ヒット）や[光輝] ダメージはゾンビにとどめを刺すのによい”ということを出す。

ルナラ、一行を救う：万一ゾンビが冒険者たちに勝利した場合、長老ルナラが一行を救いに来る。キャラクターたちは“竜の安らぎ”の礼拝所で目を覚ます。ルナラは、「私は戦いの物音を聞いて駆けつけたのです。ゾンビがあなたがたを海に引きずりこむ前になんとか間に合いました」と説明する。

ゾンビから逃げる場合：キャラクターたちがゾンビに対して分が悪かったり、彼らとの戦いを避けることにしたなら、よろめき歩くのろまな相手を振り切るのはたやすい。ゾンビは一行を追って“竜の安らぎ”への小道を登ってくるようなことはない。アドベンチャー・ブックにあるとおり、キャラクターたちには後でもう一度ゾンビの相手をする機会があることだろう。



ゾンビ

中型・アンデッド、多くは中立にして悪

AC：8

hp：22 (3d8 + 9)

移動速度：6m

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

セーブ：【判】 ± 0

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：暗視 18m、受動〈知覚〉8

言語：生前に知っていた言語すべてを理解するが話せない

脅威度：1/4

習熟ボーナス：+ 2

アンデッドのしぶとさ：[光輝] ダメージでもクリティカル・ヒットでもないダメージによってこのゾンビのヒット・ポイントが0になった時、このゾンビは難易度（5 + 受けたダメージ）の【耐久力】セーブを行なう。成功したなら、このゾンビのヒット・ポイントは0ではなく1になる。

尋常ならざる性質：ゾンビは空気、飲食物、睡眠が不要である

アクション

叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃 + 3、間合い 1.5m、目標 1つ。ヒット：4 (1d6 + 1) [殴打] ダメージ。

ハンドアウト：呪文

もしも君が呪文を使うキャラクターをプレイするなら、キャラクター・シートにはたくさんの呪文が並んでいるだろう。この遭遇用に、たくさんの呪文から最も役に立つだろうと思われる呪文を絞り込んだ。さらなる呪文とそのくわしい説明については、*D&D* スターター・セット：竜たちの島ストームレックに収録されている。

クレリック呪文

セイクリッド・フレイム

Sacred Flame / 聖なる炎

初級呪文、力術

発動時間：1 アクション

射程：18m

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

射程内の君が見ることができるクリーチャー 1 体に対し、天から炎のような輝きが降り注ぐ。目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1d8 の「光輝」ダメージを受ける。目標はこのセーヴィング・スローに対しては遮蔽から利益を得ることができない。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに 1d8 ずつ増加する、すなわち 5 レベルで 2d8、11 レベルで 3d8、17 レベルで 4d8 である。

キュア・ウーンズ

Cure Wounds / 傷治療

1 レベル、力術

発動時間：1 アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君が接触したクリーチャー 1 体は（1d8 + 君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとに回復量が 1d8 増加する。

ウィザード呪文

レイ・オヴ・フロスト

Ray of Frost / 冷気光線

初級呪文、力術

発動時間：1 アクション

射程：18m

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

青白い冷気エネルギーのビームを射程内のクリーチャーに放つ。目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットすると目標は 1d8 の「冷気」ダメージを受け、君の次のターン開始時まで移動速度が 3m 減少する。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに 1d8 ずつ増加する、すなわち 5 レベルで 2d8、11 レベルで 3d8、17 レベルで 4d8 である。

サンダーウェイヴ

Thunderwave / 雷鳴波

1 レベル、力術

発動時間：1 アクション

射程：自身（1 辺 4.5m の立方体）

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

雷鳴の如き力の波が君から放たれてあたりをなぎ払う。君を起点とする 1 辺 4.5m の立方体の中にいる各クリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。セーブに失敗したクリーチャーは 2d8 の「雷鳴」ダメージを受け、君から遠ざかる方向に 3m 押しやられる。成功すればその半分（切り捨て）のダメージで済み、押しやられない。

加えて、完全にこの効果範囲内に入っている固定されていない物体は、この呪文の効果によって自動的に、君から遠ざかる方向に 3m 押しやられる。さらに、この呪文は雷鳴のような轟音を発し、それは 90m 以内に聞こえてしまう。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとにダメージが 1d8 増加する。

さらなる 探険の世界！

この物語の続きを、現在発売中の『D&D スターター・セット：竜たちの島ストームレック』で楽しもう！ このボックス・セットには、ゲームの基本的なルールに加えて、ドラゴン同士の太古の戦争に巻き込まれた英雄的なキャラクターをプレイするために必要なすべてのものが含まれている。キャラクターたちはストームレック島の秘密を探っていくことになる。壮大な冒険に旅立とう！

playdnd.com で、ゲームを始めるのに役立つ情報やツール、ビデオガイドを見よう。



CREDITS

Lead Designer: James Wyatt

Designers: Sydney Adams, Makenzie De Armas,
Dan Dillon

Rules Developers: Jeremy Crawford, Ben Petrisor

Art Director: Kate Irwin

Graphic Designers: Matt Cole, Bob Jordan, Trish Yochum

Cover Illustrator: Karl Kopinski

Cartographer: Mike Schley

Interior Illustrators: Conceptopolis, Jenn Ravenna

Character Sheet Illustrators: Richard Whitters,
Shawn Wood

Editors: Judy Bauer, Michele Carter

Product Manager: Natalie Egan

Producer: Rob Hawkey

キャラクター名

クレリック

クラス

ヒル・ドワーフ

種族

1

レベル

中型

サイズ分類

兵士

背景

秩序にして善

属性

+2

習熟ボーナス

【筋力】

+2

14

【敏捷力】

-1

8

【耐久力】

+2

15

【知力】

±0

10

【判断力】

+3

16

【魅力】

+1

12

○ +2 【筋力】

○ -1 【敏捷力】

○ +2 【耐久力】

○ ±0 【知力】

● +5 【判断力】

● +3 【魅力】

セーヴィング・スロー

● +3 〈威圧〉【魅力】

● +5 〈医術〉【判断力】

● +4 〈運動〉【筋力】

○ -1* 〈隠密〉【敏捷力】

○ -1 〈軽業〉【敏捷力】

○ +3 〈看破〉【判断力】

○ +1 〈芸能〉【魅力】

○ ±0 〈自然〉【知力】

● +2 〈宗教〉【知力】

○ +3 〈生存〉【判断力】

○ +1 〈説得〉【魅力】

○ ±0 〈捜査〉【知力】

○ +3 〈知覚〉【判断力】

○ -1 〈手先の早業〉【敏捷力】

○ +3 〈動物使い〉【判断力】

○ +1 〈ペテン〉【魅力】

○ ±0 〈魔法学〉【知力】

○ ±0 〈歴史〉【知力】

* 装備品の項を参照

技能

13

受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP

10

PP

貨幣

18

アーマー・
クラス
(AC)

-1

イニシアチブ

7.5m

移動速度

最大ヒット・ポイント 11

現在ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーブは、左上のセーブのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はすべての鎧、盾、単純武器、バトルアックス、ウォーハンマーに習熟している。

言語

君は共通語、ドワーフ語、エルフ語、ゴブリン語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

メイス：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をメイスで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 4 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d6 + 2 [殴打] ダメージを受ける。

ハンドアックス：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をハンドアックスで攻撃できる。また、ハンドアックスは 6m 以内の目標に投擲したり、18m 以内の目標に（攻撃ロールに不利を受けて）投擲することでもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 4 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d6 + 2 [斬撃] ダメージを受ける。

クレリック

クレリックである君は、神から授かった魔法を使う。君は旅人や追放者を見守る神マーサモア・ドゥーインを崇めている。

君はクレリックというクラスから以下の特徴を得ている。
信仰の領域：君は自分の神格に関連する魔法的な専門分野である“信仰の領域”から魔力を引き出す。君の領域は生命だ。この領域が与える特徴は、キャラクター・シートの他の場所に書いてある。

◆ チェイン・メイル*

◆ シールド

◆ メイス

◆ ハンドアックス

◆ 聖印

◆ 背負い袋

◆ 携帯用寝具

◆ 携帯用炊事用具

◆ ほくち箱

◆ 松明 10 本

◆ 保存食 10 日ぶん

◆ 水袋

◆ 麻のロープ、15m

◆ 階級章

◆ 倒した敵の記念品である折れた刃

◆ 骨のダイスー揃い

◆ 普通の服 1 着

◆ ポーチ

* この鎧を着用している間、君の【敏捷力】〈隠密〉判定に不利がつく。

装備

準備呪文：君は大休憩を終えるたびに、このシートの裏面にある 1 レベル呪文リストから 4 つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。これらの 4 つに加えて、生命の領域のおかげで、君は以下の 2 つの呪文を常に準備している：キュア・ウーンズとブレス。

準備した呪文をここに書く：

キュア・ウーンズ

ブレス

呪文スロット：君には、準備した呪文を発動するために使用できる 1 レベルの呪文スロットが 2 つある。それらを使用して、2 種類の呪文を 1 回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を 2 回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

このシートの裏面にある『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

初級呪文：君はいくつかの初級呪文を修得している。初級呪文は呪文スロットを消費せずに発動できる。君が修得している初級呪文は以下のとおりだ。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある：

セイクリッド・ブレイム

ライト

ソーマタージー

呪文攻撃とセーヴィング・スロー：クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーブの難易度は 13 だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 5 をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【判断力】に基づいている。

呪文セーブ難易度 = 13

呪文攻撃ロール = 1d20 + 5

裏面へ続く

儀式発動：あるクレリック呪文に（儀式）のタグが付いており、君がその呪文を準備しているなら、君はその呪文を儀式として発動できる。儀式の説明はルールブックにある。

生命の使徒：生命の領域のおかげで、君の回復呪文は効果が高い。君が呪文レベル 1 以上の呪文を用いてクリーチャーのヒット・ポイントを回復する時には常に、クリーチャーは追加で（2 + 呪文レベル）のヒット・ポイントを回復する。

ヒル・ドワーフ

ドワーフは石から作られたと言われるが、彼ら自身も石のように丈夫で固く、忍耐力をもって何百年も生き続ける。ヒル・ドワーフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から 18m までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ドワーフの毒耐性：〔毒〕ダメージに対する抵抗を有する。また、自分の毒状態を防いだし終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

石工の勘：石造物の由来に関する【知力】〈歴史〉判定を行なう際、君は〈歴史〉技能を習熟済であるものと見なされ、かつその判定には（通常の習熟ボーナスのかわりに）習熟ボーナスの 2 倍を加算する（つまり 1d20 + 4 をロールすることになる）。

壮健なるドワーフ：最大 hp が 1 増加する。最大 hp はレベルアップのたびにさらに 1 増加する（ヒット・ポイントの項目に加算済み）。

重装鎧：君の移動速度は、重装鎧の着用によって減少することはない。

君の兵士としての背景

君はミントーン島で兵士の訓練を受け、傭兵団に入った。そしてネヴァーウインターの都の軍隊や警備隊で働くため、傭兵団の仲間と一緒にこの都へやってきた。時が経つにつれて、君は同僚の兵士たちの大半に幻滅した。彼らは守るべき民衆に犠牲を強いて、己の職権を濫用しているように見えたのだ。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君は兵士としての経歴から、いくつかの言語を修得した（表側の『言語』の欄に追記済み）。君が持つ〈威圧〉と〈運動〉の技能習熟は、君が肉体的な訓練を積み、敵の脅し方を知っていることを表している。

最近、君は棺にかける布を思わせる影が音もなく海をわたり、暗闇の中で島を飲み込むという夢を見た。初めはただの夢だろうと気にもしなかったが、“死の果てしない飢えに立ち向かえ”という声までも聞こえ始めた。君はそれが神の声だと確信し、退職して使命に乗り出した。

個人的な目標：死の影を祓う。夢で見た風景をもとに調べてみると、ネヴァーウインターからそう遠くないストームレックという島が見つかった。人里離れたこの島の修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。君が神から防げと言われた差し迫る危険に関連した何らかの鍵を、この島にいる誰かが握っているかもしれない。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

- キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
- キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、一目でわかる肉体的特徴を持たせてもよい。
- 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ 2 レベルや 3 レベルになれるかは DM が教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが 1 つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d8）が 1 つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分の hp を回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に 1d8 + 3 を追加する（これは“壮健なるドワーフ”の利益を含んだ数値である）。

呪文発動能力の成長

レベルアップによって、君はより多くの呪文を使えるようになる。『呪文発動』表にあるとおり、君が準備できる呪文の数は（君のレベル + 君の【判断力】修正値）だ。また、呪文スロットも増える。

呪文発動

クレリック・レベル	準備呪文数	1 レベル・スロット	2 レベル・スロット
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

2 レベルの特徴

神性伝導：君は神から授かった信仰のエネルギーによって“アンデッド退散”と“生命保護”という 2 種類の効果を生み出すことができる。神性伝導を用いるさい、どちらの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

アンデッド退散：君は 1 回のアクションとして自分の聖印を明らかに示す。君から 9m 以内におり、君の姿を見るか声を聞くことのできるアンデッドはみな、難易度 13 の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは、1 分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自分の意志で君から 9m 以内の場所で移動を終了することは不可能であり、リアクションをとることもできない。そのクリーチャーはアクションとしては“早足”アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、“回避”アクションも使用可能である。

生命保護：君は 1 回のアクションとして聖印を明らかに示し、君から 9m 以内の任意の数のクリーチャーを選択して、それらのクリーチャーに最大で 10hp ぶんの回復を分配する。この特徴によってクリーチャーの現在ヒット・ポイントを“最大ヒット・ポイントの半分”より大きくなるように回復することはできない。

3 レベルの特徴

呪文：今や君は 2 レベル呪文を準備して発動できる。君が選んで準備した呪文に加えて、君は以下の 2 つの呪文を常に準備している：スピリチュアル・ウェポンとレッセー・レストレーション。

生命保護：今や君は、生命保護を使用した際に、最大で 15hp を分配できる。

クレリック呪文リスト

1 レベル呪文

ガイディング・ボルト
キュア・ワウンズ
コマンド
サンクチュアリ
シールド・オヴ・フェイス
ディテクト・マジック（儀式）
ヒーリング・ワード
ブレス
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド

2 レベル呪文

スピリチュアル・ウェポン
ホールド・パースン
レッセー・レストレーション

SHAWN WOOD



キャラクター名

ファイター

クラス

ウッド・エルフ

種族

1

レベル

中型

サイズ分類

民衆英雄

背景

中立にして善

属性

【筋力】

+ 1

13

【敏捷力】

+ 3

17

【耐久力】

+ 2

14

【知力】

± 0

10

【判断力】

+ 1

13

【魅力】

- 1

8

+ 2

習熟ボーナス

● + 3 【筋力】

○ + 3 【敏捷力】

● + 4 【耐久力】

○ ± 0 【知力】

○ + 1 【判断力】

○ - 1 【魅力】

セーヴィング・スロー

○ - 1 〈威圧〉【魅力】

○ + 1 〈医術〉【判断力】

○ + 1 〈運動〉【筋力】

○ + 3 〈隠密〉【敏捷力】

● + 5 〈軽業〉【敏捷力】

○ + 1 〈看破〉【判断力】

○ - 1 〈芸能〉【魅力】

○ ± 0 〈自然〉【知力】

○ ± 0 〈宗教〉【知力】

● + 3 〈生存〉【判断力】

○ - 1 〈説得〉【魅力】

○ ± 0 〈捜査〉【知力】

● + 3 〈知覚〉【判断力】

○ + 3 〈手先の早業〉【敏捷力】

● + 3 〈動物使い〉【判断力】

○ - 1 〈ペテン〉【魅力】

○ ± 0 〈魔法学〉【知力】

● + 2 〈歴史〉【知力】

技能

13

受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP

10

PP

貨幣

14

アーマー・
クラス
(AC)

+ 3

イニシアチブ

10.5m

移動速度

最大ヒット・ポイント 12

現在ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

◆ レザー・アーマー

◆ ロングボウ

◆ アロー 20 本

◆ グレートソード

◆ 背負い袋

◆ 携帯用寝具

◆ 携帯用炊事用具

◆ ほくち箱

◆ 松明 10 本

◆ 保存食 10 日ぶん

◆ 水袋

◆ 麻のロープ、15m

◆ シャベル

◆ 鉄のなべ

◆ 普通の服 1 着

◆ ポーチ

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーブは、左上のセーブのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はすべての鎧、盾、単純武器、軍用武器に習熟している。

言語

君は共通語、ドワーフ語、エルフ語、ハープリング語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

グレートソード：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をグレートソードで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 3 をロールすること。ヒットすると、目標は 2d6 + 1 [斬撃] ダメージを受ける。

ロングボウ：君はロングボウで 45m 以内の目標を射撃したり、180m 以内の目標を（攻撃ロールに不利を受けて）射撃できる。ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 7 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d8 + 3 [刺突] ダメージを受ける。

ファイター

ファイターはさまざまな武器と防具を使いこなす肉弾戦の達人だ。ファイターはすべての戦闘スタイルの基本を学んだ上で、好きな分野 1 つ（君の場合は弓術）を専門にする。このように、基本的な能力の幅が広く、その上で一人一人が専門的な能力を深く究めているため、ファイターは卓越した戦闘要員となる。

君はファイターというクラスから以下の特徴を得ている。

底力：君は持久力の泉（ただし有限）を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は 1 回のボーナス・アクションを用いて、(1d10 + ファイター・レベル) のヒット・ポイントを回復できる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

戦闘スタイル：弓術：遠隔武器での攻撃ロールに + 2 のボーナスを得る。このボーナスは、君のロングボウの攻撃にはすでに含まれている。

ウッド・エルフ

エルフはこの世のならぬ優美さと長い寿命を持つ、情熱的な人々だ。多元宇宙が生まれたばかりのころ、最初のウッド・エルフたちはこの世界の森に惚れこみ、森にまつわる神秘的な特徴を持つようになった。君の足の速さと、茂みその他の自然環境に隠れる能力も、この神秘的な力の一部だ。

ウッド・エルフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から 18m までを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋：自分が魅了状態になるのを防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。魔法によって君を眠らせることもできない。4 時間の間トランスと呼ばれる瞑想を行なうことで、大休憩の利益を得られる。君はトランスの間も意識を保っている。

自然隠れ：君は、茂みや豪雨や降雪や霧などの自然現象によって“軽度の隠蔽”を得ているだけの時にも“隠れ身”アクションを行なえる。

君の民衆英雄としての背景

君の両親は、ネヴァーウィンターの都の東、ネヴァーウィンター森の端にある、サンダーツリーという豊かな村に住んでいた。だが、近くにあるホートナウ山が30年前に噴火し、君の両親は逃げ出した。君の年齢によっては、赤ん坊の君を抱えての避難だったかもしれない。君の家族はこの地域の村から村へさすらい、労働者として働ける場所で働いた。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君はさまざまな人々の言語を修得している（表側の『言語』の欄に追記済み）。〈動物使い〉と〈生存〉技能の習熟は、君の生育環境と、動物の世話をし、大自然の中で生き延びてきた経験を表している。

ここ数年、君はネヴァーウィンター市内の活気ある造船所で船大工として働いていた。だが、君が何らかの壮大な運命の元にあることは君のまわりの誰の目にも明らかであり、君自身もそう思っていた。君はかつて悪徳船長に立ち向かったことがあり、職場の仲間たちから尊敬されている。いつか、君の真価が発揮される日がやってくる。その時、君は英雄になるだろう。

個人的な目標：自分の運命を決める。“竜の安らぎ”という人里離れた修道院に、大いなる知恵を——ひょっとしたら超自然的な洞察力を——持つという年齢の賢者がいる。この修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。おそらく長老ルナラは、君が己の英雄的な運命とは何なのかを見定め、その運命を成就する正しい道をたどって、君がなるべき英雄になるのを助け導いてくれるだろう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。下の『メモ』欄に、君のキャラクターの見た目を書き込んでいい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事なのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ2レベルや3レベルになれるかはDMが教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが1つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d10）が1つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分のhpを回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に1d10 + 2を追加する。

2レベルの特徴

怒涛のアクション：君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できる。君は自分のターンにおいて追加で1回のアクションを行なえる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

3レベルの特徴

クリティカル率上昇：君の武器攻撃はダイスの目が19～20でクリティカル・ヒットになる。



メモ

キャラクター名

パラディン

クラス

ヒューマン

種族

1

レベル

中型

サイズ分類

貴族

背景

秩序にして善

属性

【筋力】

+ 3

16

【敏捷力】

- 1

9

【耐久力】

+ 2

15

【知力】

± 0

11

【判断力】

+ 1

13

【魅力】

+ 2

14

+ 2

習熟ボーナス

○ + 3 【筋力】

○ - 1 【敏捷力】

○ + 2 【耐久力】

○ ± 0 【知力】

● + 3 【判断力】

● + 4 【魅力】

セーヴィング・スロー

○ + 2 〈威圧〉【魅力】

○ + 1 〈医術〉【判断力】

● + 5 〈運動〉【筋力】

○ - 1* 〈隠密〉【敏捷力】

○ - 1 〈軽業〉【敏捷力】

● + 3 〈看破〉【判断力】

○ + 2 〈芸能〉【魅力】

○ ± 0 〈自然〉【知力】

○ ± 0 〈宗教〉【知力】

○ + 1 〈生存〉【判断力】

● + 4 〈説得〉【魅力】

○ ± 0 〈捜査〉【知力】

○ + 1 〈知覚〉【判断力】

○ - 1 〈手先の早業〉【敏捷力】

○ + 1 〈動物使い〉【判断力】

○ + 2 〈ベテン〉【魅力】

○ ± 0 〈魔法学〉【知力】

● + 2 〈歴史〉【知力】

* 装備品の項を参照

技能

11

受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP

25

PP

貨幣

18

アーマー・
クラス
(AC)

- 1

イニシアチブ

9m

移動速度

最大ヒット・ポイント 12

現在ヒット・ポイント

計 1d10

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーブは、左上のセーブのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はすべての鎧、盾、単純武器、軍用武器に習熟している。

言語

君は共通語、竜語、ドワーフ語、巨人語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

バトルアックス：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をバトルアックスで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 5 をロールすること。ヒットしたなら、目標は 1d8 + 3 [斬撃] ダメージを受ける。ただし、君が両手でバトルアックスを使用しているなら（つまりシールドを外しているなら）、1d10 + 3 [斬撃] ダメージだ。

ジャヴェリン：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をジャヴェリンで攻撃できる。また、ジャヴェリンは 9m 以内の目標に投擲したり、36m 以内の目標に（攻撃ロールに不利を受けて）投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 5 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d6 + 3 [刺突] ダメージを受ける。

パラディン

パラディンは神々、太古の規範、大義に誓いを立てる。パラディンの誓いは強力な絆であり、敬虔な戦士を祝福された勇者に変える。君は、英雄の守護神であり正義の擁護者である“プラティナム・ドラゴン”パハムートに誓いを立てている。

◆ チェイン・メイル*

◆ バトルアックス

◆ シールド

◆ ジャヴェリン 5 本

◆ 聖印

◆ 背負い袋

◆ 携帯用寝具

◆ 携帯用炊事用具

◆ ほくち箱

◆ 松明 10 本

◆ 保存食 10 日ぶん

◆ 水袋

◆ 麻のロープ、15m

◆ 上等な服 1 着

◆ 印章指輪

◆ 家系図

◆ ポーチ

* この鎧を着用している間、君の【敏捷力】〈隠密〉判定に不利がつく。

装備

君はパラディンというクラスから以下の特徴を得ている。

聖邪感知：君は 1 回のアクションとして己の意識を解放し、強力な悪や善の気配を感知できる。君は次の自分のターンの終了時まで、君から 18m 以内にあり、かつ完全遮蔽の背後にいないわけではなく、アンデッド、セレスチャル、フィンドすべての位置を知る。君は感知した存在すべてのクリーチャー種別（アンデッド、セレスチャル、フィンド）を知るが、正体がわかるわけではない。君は先述の距離内の、聖別または冒涇された場所や物品すべての存在も感知する。

癒しの手：君の祝福された接触は傷を癒す。君は治癒力のプールを持っており、プールは君が大休憩を取ることですべて回復する。君はこのプールを用いて合計で 5 ヒット・ポイントを回復できる。

君は 1 回のアクションとして 1 体のクリーチャーに接触し、プールから力を引き出してそのクリーチャーのヒット・ポイントを任意の数値だけ回復できる（最大で、現在プールに残っている値まで）。

また君は、治癒力のプールから 5 ヒット・ポイント分を、目標のヒット・ポイントを回復するのではなく、目標の病気 1 つの治療、または目標に作用している 1 つの毒の中和のために消費することもできる。“癒しの手”の 1 回の使用によって複数の病気ならびに複数の毒を癒すことも可能である。その場合、治癒力のプールから、病気または毒 1 つごとに 5 ポイント分を消費すること。

この特徴はアンデッドおよび人造クリーチャーに対しては効果がない。

ヒューマンについて

ヒューマンはフォーゴトン・レルム世界で最も数の多い人々だ。ヒューマンは世界中の村や町や都市で、エルフ、ドワーフ、ハープリング、その他の人々と一緒に暮らしている。ヒューマンの冒険者は、後世に残る偉業の達成を目指していることが多い。

裏面へ続く

君の貴族としての背景

君の一族は富と権力と特権の味を知っている。ネヴァーウィンターが栄えていたころ、君の両親は市の北東の山地にあるコーリン・ヒル郡を治めていた。だが30年前にホートナウ山が噴火した時、ネヴァーウィンターは荒廃し、コーリン・ヒルは消滅した。豪華な本邸で育つはずだった君は、ウォーターディープ市内の小さな別邸で育った。成人した今、君が相続できるものは貴族の称号以外に何も無い。

君の背景が君のキャラクターを形作る。君は家庭教師からドワーフと巨人の言葉を教わった(表側の『言語』の欄に追記済み)。〈説得〉と〈歴史〉技能の習熟は、君が受けてきた歴史と礼儀作法の教育を反映している。

バハムートに誓いを立てて以来、君はネヴァーウィンターに戻り、民衆を守るはずの組織や機関から見落とされた人々を守る勇者として働いている。だが最近、君の決意は市の衛兵や市を治める貴族の腐敗によって揺さぶられている。

個人的な目標：決意を固めなおすための巡礼。決意を固めなおす方法を探していた君は、小さな島にある人里離れた修道院、“竜の安らぎ”のことを知った。この修道院には竜神バハムートの神殿がある。君はそこへ行って、この世界における自分の立ち位置について熟考したいと思っている。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

- キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
- キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。
- 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む(キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい)。大事なものは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ2レベルや3レベルになれるかはDMが教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが1つ上がるたびに、ヒット・ダイス(d10)が1つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分のhpを回復できる(ルールブックに説明あり)。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に1d10+2を追加する。

2レベルの特徴

準備呪文：君は大休憩を終えるたびに、このページの右にある1レベル呪文リストから3つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。準備した呪文をここに書こう：

_____	_____
_____	_____
_____	_____

呪文スロット：君には、準備した呪文を発動するために使用できる1レベルの呪文スロットが2つある。それらを使用して、2種類の呪文を1回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を2回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

呪文発動

パラディン・レベル	準備呪文数	1レベル・スロット
2	3	☐ ☐
3	3	☐ ☐ ☐

呪文攻撃とセーヴィング・スロー：クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーヴの難易度は12だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために1d20+4をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【魅力】に基づいている。

呪文セーヴ難易度 = 12
呪文攻撃ロール = 1d20 + 4

戦闘スタイル：護衛：君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から1.5m以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

神聖なる一撃：君は近接武器攻撃で1体のクリーチャーにヒットを与えた時に、呪文スロットを1つ消費して、目標に武器本来のダメージに加えて2d8の「光輝」ダメージを与えることができる。目標がアンデッドまたはフィンドであるなら、このダメージはさらに1d8増加する。

癒しの手：“癒しの手”の治癒力のプールが10に増加する。

3レベルの特徴

健全なる肉体：体内を流れる信仰魔法の力により、君は病気に対する完全耐性を得る。

癒しの手：“癒しの手”の治癒力のプールが15に増加する。

呪文：『呪文発動』表にあるとおり、呪文スロットが1つ増える。君が選んで準備した呪文に加えて、君は以下の2つの呪文を常に準備している：サンクチュアリとプロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド。

神性伝導：君は自分の誓いから信仰のエネルギーを授かり、それによって“武器聖別”と“不浄者退散”という2種類の効果を生み出すことができる：神性伝導を用いるさい、どちらの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

武器聖別：君は1回のアクションとして聖印を明らかに示し、自分が手に持っている武器1つに正のエネルギーを宿すことができる。以後1分間、君はその武器で行なう攻撃ロールに+2する。また、その武器は半径6mに“明るい”光、さらに6m先まで“薄暗い”光を放つ。その武器がもともと魔法の武器でなかったならば、この神性伝導の期間中、武器は魔法のものとなる。君はこの効果を、君のターンにおいて、他のアクションの一部として終了させることができる。また、君がもはやこの武器を手にも持っても運搬してもいなくなった場合や、君が気絶状態になった場合にも、この効果は終了する。

不浄者退散：君は1回のアクションとして自分の聖印を明らかに示す。君から9m以内に、君の姿を見るか声を聞くことのできるアンデッドとフィンドはみな、難易度12の【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは、1分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自分の意志で君から9m以内の場所での移動を終了することは不可能であり、リアクションをとることもできない。そのクリーチャーはアクションとしては“早足”アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、“回避”アクションも使用可能である。

パラディン呪文リスト

1レベル呪文

キュア・ウーンズ
コマンド
シールド・オヴ・フェイス
ディテクト・マジック
ブレス
プロテクション・フロム・イーヴル・
アンド・グッド



SHAWN WOOD

キャラクター名

ローグ

クラス

ライトフット・ハープリング

種族

1

レベル

小型

サイズ分類

犯罪者

背景

混沌にして善

属性

【筋力】

- 1

8

【敏捷力】

+ 3

16

【耐久力】

+ 1

12

【知力】

+ 1

13

【判断力】

± 0

10

【魅力】

+ 3

16

+ 2

習熟ボーナス

○ - 1 【筋力】

● + 5 【敏捷力】

○ + 1 【耐久力】

● + 3 【知力】

○ ± 0 【判断力】

○ + 3 【魅力】

セーヴィング・スロー

○ + 3 〈威圧〉【魅力】

○ ± 0 〈医術〉【判断力】

○ - 1 〈運動〉【筋力】

● + 7 〈隠密〉【敏捷力】

● + 5 〈軽業〉【敏捷力】

○ ± 0 〈看破〉【判断力】

○ + 3 〈芸能〉【魅力】

○ + 1 〈自然〉【知力】

○ + 1 〈宗教〉【知力】

○ ± 0 〈生存〉【判断力】

○ + 3 〈説得〉【魅力】

● + 3 〈捜査〉【知力】

● + 2 〈知覚〉【判断力】

● + 5 〈手先の早業〉【敏捷力】

○ ± 0 〈動物使い〉【判断力】

● + 5 〈ベテン〉【魅力】

○ + 1 〈魔法学〉【知力】

○ + 1 〈歴史〉【知力】

技能

12

受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP

15

PP

貨幣

14

アーマー・
クラス
(AC)

+ 3

イニシアチブ

7.5m

移動速度

最大ヒット・ポイント 9

現在ヒット・ポイント

計 1d8

ヒット・ダイス

成功 ○ ○ ○ ○

失敗 ○ ○ ○ ○

死亡セーブ

◆ レザー・アーマー

◆ ショートボウ

◆ アロー 20 本

◆ ダガー 2 本

◆ 盗賊道具

◆ 背負い袋

◆ 小さな金属球
(1,000 個入りの袋)

◆ 3m の細ひも

◆ ベル

◆ ろうそく 5 本

◆ かなてこ 2 本

◆ 金錠

◆ ビトン 10 本

◆ 覆い付きランタン

◆ 油 2 ビン

◆ 保存食 5 日ぶん

◆ ほくち箱

◆ 水袋

◆ 麻のロープ、15m

◆ 暗い色合いでフード
つきの普通の服 1 着

◆ ポーチ

装備

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーブは、左上のセーブのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君は軽装鎧、単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソードに習熟している。また、盗賊道具にも習熟している。

言語

君は共通語、ゴブリン語、ハープリング語の会話と読み書きができる。

攻撃

君が最初から以下の武器を持っており、これらを使って攻撃を行なえる。

ダガー：近接攻撃として、君から 1.5m 以内の目標をダガーで攻撃できる。また、ダガーは 6m 以内の目標に投擲したり、18m 以内の目標に（攻撃ロールに不利を受けて）投擲することもできる。どの場合も、ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 5 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d4 + 3 [刺突] ダメージを受ける。

ショートボウ：君はショートボウで 24m 以内の目標を射撃したり、96m 以内の目標を（攻撃ロールに不利を受けて）射撃できる。ヒットしたか否かを決めるために 1d20 + 5 をロールすること。ヒットすると、目標は 1d6 + 3 [刺突] ダメージを受ける。

ローグ

ローグほどさまざまな技術に通じたキャラクターはめったにいない。戦闘においては、ローグは蛮力よりも技知を重んじ、攻撃が最も有効な場所へ精確な一撃を送りこむ。

君はローグというクラスから以下の特徴を得ている。

習熟強化：〈隠密〉技能または盗賊道具の習熟を使用して行なう能力値判定においては、君の習熟ボーナスは 2 倍になる（君の技能リストの数値にはすでに適用済み）。

急所攻撃：君は 1 ターンに 1 回、敏捷力に基づく攻撃（たとえばダガーやショートボウによるもの）でクリーチャー 1 体にヒットを与えた時、その攻撃ロールに有利を得ているなら、追加で 1d6 ダメージを与えることができる。攻撃の目標となるクリーチャーに対して以下の条件のすべてを満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ていなくとも上記の追加ダメージを与えられる：(1) 目標の 1.5m 以内に、目標にとって敵であるクリーチャー（君自身を除く）が存在する。(2) その“目標にとっての敵”が無力状態でない。(3) 君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

盗賊の符牒：君は盗賊の符牒を知っている。専門用語、隠語、暗号を混ぜ合わせた秘密の符牒である。これを用いれば、一見何の変哲もない会話の中に、秘密の情報を隠すことができる。加えて、君は一連の秘密の合図や印を解する。これは短く単純な情報を伝えるのに用いられる。

ライトフット・ハープリング

ハープリングは体こそ小さいが、最強のドラゴンにも負けない勇気と幸運を備えている。ライトフット・ハープリングは気付かれずに身を隠すのがうまく、敵味方を問わず自分より大きな連中をすり抜けたり隠れ蓑に使ったりする。

ライトフット・ハープリングであることにより、君は以下の特徴を得る。

ハープリングの幸運：攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローの d20 で 1 の目を出したなら、そのダイスを再ロールできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない（訳注：もう 1 度 1 の目が出た場合、その結果を再ロールすることはできない）。

ハープリングの勇氣：自分の恐怖状態を防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

すり抜け移動：君は、君自身よりもサイズ分類が 1 段階大きいクリーチャーの占めるスペースを通り抜けて移動できる。

隠密の天性：君は、自分よりサイズ分類が 1 段階以上大きいクリーチャーによってのみ隠蔽されている時にも、隠れ身を試みることができる。

裏面へ続く

君の犯罪者としての背景

君は幼いころに、“金びか紋首台”と呼ばれる盗賊ギルドに入った。このギルドは近年繁栄しており、その影響力はソード・コースト全体に広がりつつある。君はギルドの拡大に便乗し、ネヴァーウィンターの都で一旗あげようともくろんでいる。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。君はやくざ者やばくち打ちから盗賊道具の使い方を学び（このシートの表側の『習熟』の欄に書かれている）、同時にゴブリン語も学んだ。〈隠密〉と〈ペテン〉技能の習熟も、君の生育環境と、口先でトラブルを回避し、友好的とはいえない視線をすり抜けてきた経験を反映している。

ネヴァーウィンターには金儲けのチャンスが充分にあったが、君が夢想していたような荒稼ぎはできなかった。君は密輸業者から、“金びか紋首台”のとある幹部がギルドを裏切り、仲間を殺し、王様の身代金に匹敵する莫大な財宝を持って逃げたという話を聞いた。君があちこちで拾った情報もこの話を裏付けており、君はこれが単なる噂ではないと確信している。

個人的な目標：失われた財宝の発見。大金を持ち逃げしたギルド員の素性は知らないが、そいつが自分の足跡をうまく隠したのは確かだ。足跡が途絶えたのはネヴァーウィンターだが、君は最近になって、とある離島に“竜の安らぎ”という修道院があることを知った。この修道院には、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿がある。また、現在の修道院には世捨て人の共同体があり、自分の過去から逃げ切りたい者にとっては絶好の隠れ場所だ。財宝がそこにあるなら、見つけてみせよう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

1. キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
2. キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。下の『メモ』欄に、君のキャラクターの見た目を書き込んでもいい。
3. 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでよい）。大事なことは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ2レベルや3レベルになれるかはDMが教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが1つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d8）が1つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分のhpを回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に1d8 + 1を追加する。

2レベルの特徴

巧妙なアクション：君は機転と俊敏さを活かして素早く動き、素早く行動できる。君は戦闘において君のターンごとに1回のボーナス・アクションをとれる。このアクションは以下のいずれかのためにのみ使用できる：（1）隠れ身、（2）早足、（3）離脱。

3レベルの特徴

屋根渡り：君は通常よりも高速で登攀を行なう能力を得る。君はもはや、登攀を行なうのに追加の移動を要しない。加えて、君が助走つきの跳躍を行なう際には、跳躍可能な距離が【敏捷力】修正値×0.3 m だけ伸びる。

器用な指先：君は“巧妙なアクション”によって得られるボーナス・アクションを用いて、【敏捷力】〈手先の早業〉判定を行なうこと、“物体の操作”アクションを行なうこと、盗賊道具を用いて罠の解除や解錠を行なうことができる。

急所攻撃：君の急所攻撃は、1d6 でなく2d6 のダメージを与える。



SHAWN WOOD

メモ

キャラクター名

ウィザード

クラス

ハイ・エルフ

種族

1

レベル

中型

サイズ分類

賢者

背景

中立にして善

属性

+2

習熟ボーナス

【筋力】

±0

10

【敏捷力】

+2

15

【耐久力】

+2

14

【知力】

+3

16

【判断力】

+1

12

【魅力】

-1

8

○ ±0【筋力】

○ +2【敏捷力】

○ +2【耐久力】

● +5【知力】

● +3【判断力】

○ -1【魅力】

セーヴィング・スロー

○ -1〈威圧〉【魅力】

○ +1【医術】【判断力】

○ ±0【運動】【筋力】

○ +2【隠密】【敏捷力】

○ +2【軽業】【敏捷力】

● +3【看破】【判断力】

○ -1【芸能】【魅力】

○ +3【自然】【知力】

○ +3【宗教】【知力】

○ +1【生存】【判断力】

○ -1【説得】【魅力】

● +5【捜査】【知力】

● +3【知覚】【判断力】

○ +2【手先の早業】【敏捷力】

○ +1【動物使い】【判断力】

○ -1【ペテン】【魅力】

● +5【魔法学】【知力】

● +5【歴史】【知力】

技能

13

受動【判断力】〈知覚〉値

CP

SP

EP

GP

10

PP

貨幣

12

アーマー・
クラス
(AC)

+2

イニシアチブ

9m

移動速度

最大ヒット・ポイント 8

現在ヒット・ポイント

計 1d6

ヒット・ダイス

成功 ○○○○

失敗 ○○○○

死亡セーブ

習熟

君は以下の習熟を持つ。習熟の説明はルールブックにある。

セーヴィング・スロー：君が習熟しているセーブは、左上のセーブのリストで●の印が付いている。

技能：君が習熟している技能は、左の技能リストで●の印が付いている。

装備品：君はダガー、ダーツ、ライト・クロスボウ、ロングソード、クォータースタッフ、ショートボウ、ショートソード、スリングに習熟している。

言語

君は共通語、天上語、竜語、ドワーフ語、エルフ語の会話と読み書きができる。

攻撃

戦闘における君の最善の手段は呪文だが、武器も少しは扱える。

ショートソード：近接攻撃として、君から1.5m以内の目標をショートソードで攻撃できる。ヒットしたか否かを決めるために1d20 + 4をロールすること。ヒットすると、目標は1d6 + 2 [刺突] ダメージを受ける。

ウィザード

ウィザードは宇宙にあまねく存在する魔力をエネルギー源とした呪文を使う、学者肌の魔法使いだ。ウィザードは知識の誘惑に勝てず、安全な書庫をうち捨てて、朽ちかけた廃墟、失われた都市へ迷いこんでゆく。

君はウィザードというクラスから以下の特徴を得ている。

呪文書：君は自分が修得している以下の1レベル呪文を記した呪文書を持っている。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある。

サンダーウェイヴ

メイジ・アーマー

シールド

スリープ

ディテクト・マジック

マジック・ミサイル

◆ ショートソード

◆ 呪文構成要素ポーチ

◆ 呪文書

◆ 背負い袋

◆ 学術書

◆ インク2壺

◆ ペン

◆ 羊皮紙10枚

◆ 砂の小袋

◆ 小さなナイフ

◆ 死んだ同輩からの手紙（その中の質問に君はまだ答えられていない）

◆ 普通の服1着

◆ ポーチ

装備

準備呪文：君は大休憩を終えるたびに、自分の呪文書から4つの呪文を選び、君が発動可能な呪文として準備できる。準備した呪文をここに書こう：

呪文スロット：君には、準備した呪文を発動するために使用できる1レベルの呪文スロットが2つある。それらを使用して、2種類の呪文を1回ずつ発動してもよいし、同じ呪文を2回発動してもよい。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

このシートの裏面にある『呪文発動』表に印をつけることで、消費した呪文スロットを記録できる。各呪文スロットはチェックボックスで表されている。

初級呪文：君はいくつかの初級呪文を修得している。初級呪文は呪文スロットを消費せずに発動できる。君が修得している初級呪文は以下のとおりだ。個々の呪文の詳しい説明はルールブックにある：

ショッキング・グラスプ メイジ・ハンド
プレスティディジティション レイ・オヴ・フロスト

呪文攻撃とセーヴィング・スロー：クリーチャーが君の呪文に抵抗するためにセーヴィング・スローを行うとき、そのセーブの難易度は13だ。君が呪文攻撃を行なう時は、ヒットしたか否かを決めるために1d20 + 5をロールすること。これらの数字は、君の呪文発動能力値である【知力】に基づいている。

呪文セーブ難易度 = 13

呪文攻撃ロール = 1d20 + 5

儀式発動：あるウィザード呪文に（儀式）のタグが付いており、かつその呪文が君の呪文書にあるなら、君はその呪文を儀式として発動できる。その呪文を準備している必要はない。儀式の説明はルールブックにある。

秘術回復：君は呪文書に丹念に目を通すことで、自分の魔法エネルギーを一部回復することができる。1日1回、小休憩を終えた時点で、君は1レベルの呪文スロットを1つ回復できる。

裏面へ続く

ハイ・エルフ

エルフはこの世のならぬ優美さと長い寿命を持つ、情熱的な人々だ。多元宇宙が生まれたばかりのころ、最初のハイ・エルフたちは、フェイワイルドと呼ばれる魔法と情念に満ちた幻想の世界が自然世界と触れて重なり合う場所である、“妖精の渡瀬”に住み着いた。ゆえにハイ・エルフたちは、2つの世界が混ざり合った神秘的な特徴を備えている。君の言語の才能と、便利な魔法を生得的に理解している点も、この神秘的な力の一部である。

ハイ・エルフであることにより、君は以下の特徴を得る。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から18mまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋：自分が魅了状態になるのを防いだり終了させたりするためのセーヴィング・スローに有利を得る。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。魔法によって君を眠らせることもできない。4時間の間トランスと呼ばれる瞑想を行なうことで、大休憩の利益を得られる。君はトランスの間も意識を保っている。

初級呪文：君の初級呪文の1つであるブレスティディジテイション（前述のリスト参照）は、ハイ・エルフの生得的な魔法であり、ウィザードとして身につけたものではない。

君の賢者としての背景

君の長いエルフ人生の早い時点で、両親は君の魔法的な才能に気付き、ネヴァーウィンターの都に住む親切的ウィザードに弟子入りさせた。君の学業成績は優秀であり、兄弟弟子との間に友情やライバル意識が生まれた。君はエネルギーに関する派手な力を振るう才能に恵まれており、力術の系統を専門的に学んだ。

君の背景は君のキャラクターを形作る上で重要な役割を果たす。同輩の追いかけていた秘密が君を駆り立てる。〈魔法学〉と〈歴史〉技能の習熟は、君の生育環境と、君が魔法の性質および過去の偉大な魔法使いについて研究してきたことを反映している。

修業期間を終えた後、君と同輩たちは各自の研究を進めるべく別々の道を進んだ。最近、同輩の1人から届いた手紙は、君を失われた知識のありかへ向かわせるものであった。その手紙が届いた直後、君は悲報を耳にした。君の友人が不思議な状況で亡くなったのだ。

個人的な目標：失われた知識の発見。その手紙には、大昔に亡くなったウィザードたちが近くの島に建てた秘術天文台のことが記されており、そこに強力な魔法が眠っている可能性が示唆されていた。その島には“竜の安らぎ”と呼ばれる小さな修道院もある。この修道院にある、英雄の守護神であり正義の擁護者である竜神バハムートの神殿の管理人なら、その観測所に関する情報を持っているはずだ。管理人である長老ルナラは、君の友が見つけられずに死んだ知識を発見するための道を、君に示してくれるだろう。

キャラクターを君のものにする

以下のステップを踏んで、このキャラクターを君独自のものにしよう：

- キャラクターの名前を決めて、このシートの表側の『キャラクター名』の欄に書き込む。現実世界の文化や文学作品から引用したものなど、どんな名前をつけてもいい。
- キャラクターの外見と性別を決める。キャラクターの身長、体重、年齢、目や髪や肌の色を決める。このページのイラストを元に考えてもよいし、まったく自由に考えてもよい。傷跡がある、片足を引きずっている、眼鏡をかけている、刺青があるなど、記憶に残るような肉体的特徴を持たせてもよい。
- 君のキャラクターの性格を考え、君のキャラクターの属性についてルールブックの説明を読む（キャラクター・シートに書いてあるのと別の属性を選んでもよい）。大事ななのは、君が楽しめるような特徴や癖を君のキャラクターに持たせることだ。

レベルアップ

君がいつ2レベルや3レベルになれるかはDMが教えてくれる。レベルアップすると、以下に示したそのレベルの特徴が得られる。

ヒット・ダイスとヒット・ポイント

レベルが1つ上がるたびに、ヒット・ダイス（d6）が1つ増える。君は小休憩を取ったときに、ヒット・ダイスを使用して自分のhpを回復できる（ルールブックに説明あり）。レベルアップしたら、このシートの『ヒット・ダイス』の欄に新しいヒット・ダイスを追加し、ヒットポイントの最大値に1d6 + 2を追加する。

呪文発動能力の成長

レベルアップによって、君はより多くの呪文を使えるようになる。『呪文発動』表にあるとおり、君が準備できる呪文の数は（君のレベル＋君の【知力】修正値）だ。また、呪文スロットも増える。

呪文発動

ウィザード・レベル	準備呪文数	1レベル・スロット	2レベル・スロット
1	4	□□	—
2	5	□□□	—
3	6	□□□□	□□

呪文書に呪文を追加する：君はウィザードのレベルを得るたび、以下のウィザード呪文リストから新たに2つのウィザード呪文を選んで呪文書に加えることができる。これらの呪文はいずれも君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない。また、君は冒険の中で、他の呪文が記された巻物や呪文書を発見し、その呪文を君の呪文書に加えることができるかもしれない。

呪文書に呪文を書き写す：ウィザード呪文を発見したなら、それを呪文書に加えることができる。だがそれには、君がその呪文のレベルと同じレベルの呪文スロットを持っており、かつ君にその呪文を解読し書き写す時間がなければならない。

この手順には、（呪文のレベル×2）時間と（呪文のレベル×50）gpを要する。金額はその呪文を身に付けるための実験の過程で消費する物質要素と、呪文を記録するための最上のインクの価格をあらわす。この時間と金を支払い終えたなら、君はそれ以後、他の自分の呪文と同じようにその呪文を準備できるようになる。

2レベルの特徴

力術の専門家：君が力術呪文を自分の呪文書に書き写すのに要する金額と時間は半分になる。

呪文効果範囲操作：君の発動する力術呪文が、君から見えるクリーチャーに作用を及ぼしそうな時、君はそれらの（訳注：君から見える）クリーチャーのうち、最大で（1＋呪文レベル）体までを選択できる。選択されたクリーチャーは、その呪文に対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。もしもその呪文が本来、セーヴに成功すれば半分のダメージを受けるものであったならば、選択されたクリーチャーはダメージを受けない。

3レベルの特徴

秘術回復：君は今や、2レベル呪文スロットを1つ回復するか、1レベル呪文スロットを2つ回復するかを選べる。

呪文：今や君は2レベル呪文を準備して発動できる。

ウィザード呪文リスト

1レベル呪文

コンプリヘンド・ランゲージズ（儀式）
サンダーウェイヴ
シールド
スリープ
ディテクト・マジック（儀式）
プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド
マジック・ミサイル
メイジ・アーマー
レイ・オヴ・シックス

2レベル呪文

インヴィジビリティ
シャター
フレイミング・スフィアー
ホールド・パースン
ミステイ・ステップ



RICHARD WHITTERS