

時々君は手早くキャラクターをD&Dのセッションのために必要とする。キャラクター作成のための限られた時間で即興のゲームを行っているかどうかにかかわらず、君は手早く新しいプレイヤーを確立しているゲームに参加させたく、また君は死んだ冒険者を替えるために新しいPCを必要とし、これらのオプションルールは君のためのものだ。これらのルールはキャラクター作成の通常のプロセスの代わりに使うことができ、1レベルキャラクターを手早く生み出す一連の表とプロセスの想像力と選択肢を入れ替える。

背景を除いて、これらのルールは物事を単純しておく手段としてD&Dベーシック・ルールを利用できるキャラクターオプションに重きを置いている。

属性 Alignment

君のキャラクターの属性を決定するためにd6をロールする。

d6	属性
1	秩序にして前
2	中立にして前
3	混沌にして前
4	秩序にして中立
5	中立
6	混沌にして中立

背景 Background

背景はすでに君のキャラクターに肉図家をするためにランダム表を利用して、適用するのが簡単である。ベーシック・ルールを使っているならば、君はキャラクターの背景を決定するためにd6をロールすることができ、Player's Handbookから背景の全リストを使うためにd20をロールする。

d6	背景 (ベーシック・ルール)
1	侍祭
2	犯罪者
3	民衆英雄
4	貴族
5	賢者
6	兵士
d20	背景 (Player's Handbook)
1-2	侍祭
3	ぺてん師 Charlatan
4-5	犯罪者
6	芸人 Entertainer
7-8	民衆英雄
9-10	ギルドの職人 Guild artisan
11	隠者 Hermit
12	貴族

- 13-14 異邦人 Outlander
- 15 賢者
- 16-17 水夫 Sailor
- 18-19 兵士 Soldier
- 20 浮浪児 Urchin

あるいは、ロールプレイングを通して、キャラクターの人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱みを決定し快適であるプレイヤーに対して、手早いキャラクター作成のプロセスは背景を控えることによりさらに手早くすることができ、その代わりに通常背景によって提供される技能と道具の習熟のためにロールする。下記表を4回ロールし、重複した結果は再ロールする。

- | | |
|-----|---------|
| d20 | 習熟 |
| 1 | 〈軽業〉 |
| 2 | 〈動物使い〉 |
| 3 | 〈魔法学〉 |
| 4 | 〈運動〉 |
| 5 | 〈ペテン〉 |
| 6 | 〈歴史〉 |
| 7 | 〈看破〉 |
| 8 | 〈威圧〉 |
| 9 | 〈捜査〉 |
| 10 | 〈医術〉 |
| 11 | 〈自然〉 |
| 12 | 〈知覚〉 |
| 13 | 〈芸能〉 |
| 14 | 〈説得〉 |
| 15 | 〈宗教〉 |
| 16 | 〈手先の早業〉 |
| 17 | 〈隠密〉 |
| 18 | 〈生存〉 |
| 19 | 職人道具 |
| 20 | 盗賊道具 |

背景特徴の代わりに一旦どんなゲーム・セッションの間であっても、君は会う非プレイヤーキャラクターを選ぶことができ、キャラクターがそのNPCを知っていると断言することができる。関係は尊敬であるが、必ずしも親しみやすいわけではない。DMIは君の関係の正確な性質を決定する。

クラスと能力 Class and Abilities

以下の表から君のクラスを決定するためにd6をロールする。ローグやウィザードよりファイターやクレリックのほうが生まれやすい。特に君が全パーティをランダムに生み出すならば、ファイターとクレリックに確立を傾けることは、戦闘においてパーティの生存能力を支えることを助けることができる。あるいは（または君がすでにバランスの良いパーティに追加するキャラクターを生み出そうとしているならば）、d4をロールし、各々クラスの発生する可能性を等しくすることができる。

d6	d4	クラス
1-2	1	クレリック
3-4	2	ファイター
5	3	ローグ
6	4	ウィザード

君の能力値を決定するとき、どの能力が君のキャラクターの大部分の使い方に役立つかに
ついてクラスの君の選択を形作る。君のキャラクターが使う能力値の列を決定するために
d6をロールする。そこで君のクラスであらわされる君の能力にそれらを割り当てる。

d6	能力値
1	18, 14, 12, 8, 8, 6
2	16, 14, 14, 10, 10, 8
3	16, 16, 12, 10, 8, 8
4	16, 12, 12, 12, 10, 8
5	14, 14, 12, 12, 12, 12
6	14, 14, 14, 12, 12, 10

クレリック：【判断力】、【筋力】、【耐久力】、【魅力】、【敏捷力】、【知
力】

ファイター：【筋力】、【耐久力】、【敏捷力】、【判断力】、【知力】、【魅
力】

ローグ：【敏捷力】、【魅力】、【知力】、【耐久力】、【筋力】、【判断力】

ウィザード：【知力】、【敏捷力】、【判断力】、【魅力】、【耐久力】、【筋
力】

例えば、クレリックを作っているプレイヤーは、キャラクターの能力値の列のために4を
ロールした—16、12、12、12、10、8。これらの数はクレリックのためのリストにある能
力値のその順序で割り当てられ、キャラクターは【筋力】12、【敏捷力】10、【耐久力】
12、【知力】8、【判断力】16、【魅力】12を与えられる。

君のキャラクターの能力値を割り当てた、後君の種族のための修正を適用する前に（下記
参照）、値の2つを入れ替えることができる。

装備 Equipment

君のクラスも君の装備を決定する。探検家パックや僧侶パックのような前もって作られて
あるパックを除いて、君のクラスの手早い装備品の選択から装備を選ぶ。

あるいは、君は以下の標準的なパッケージの1つを選ぶことができる：

- ・ **クレリック**: メイス、スケイル・メイル、ライト・クロスボウとボルト20本、シールド、
聖印
- ・ **ファイター**: チェイン・メイル、ロングソード、シールド、ライト・クロスボウとボルト
20本
- ・ **ローグ**: ショートソード、ショートボウとアロー20本、レザー・アーマー、2本のダガー、
盗賊道具
- ・ **ウィザード**: ダガー、呪文構成要素ポーチ、呪文書

それから、以下の標準手的な装備パックを君のキャラクターのために1つ選ぶ：

- ・バックパック、ずだ袋、ランタン、2つの油ビン、ほくち箱、12このピトン、金鎚、水袋、保存食（4日分）、5gp
 - ・バックパック、2つのずだ袋、6つの松明、3つの油ビン、ほくち箱、10フィートの棒、50フィートのロープ、水袋、保存食（4日分）、鋼鉄製の鏡
 - ・バックパック、4つのずだ袋、聖印または盗賊道具、12このピトン、50フィートのロープ、水袋、保存食（4日分）
- 全てのキャラクターはダガーと、ライト・クロスボウと10本のボルトもしくは5このジャベリンのいずれかを得る。

クレリック呪文 Cleric Spells

呪文をランダムに決定することは、1レベルのクレリックを作成するプロセスの速度を上げることができる。

キャントリップ。君のクレリックのキャントリップを決定するためにd6を3回ロールし、重複した結果は再ロールする。

d6	キャントリップ
1	ガイダンス
2	ライト
3	レジスタンス
4	セイクリッド・フレイム
5	スペア・ザ・ダイイング
6	ソーマタージ

呪文。君が準備可能なクレリックの呪文のためにd10をロールし、重複した結果は再ロールする。

d10	呪文
1	ブレス
2	コマンド
3-4	キュア・ウーンズ
5	ディテクト・マジック
6	ガイディング・ボルト
7	ヒーリング・ワード
8	インフリクト・ウーンズ
9	サンクチュアリ
10	シールド・オヴ・フェイス

ファイターの戦闘スタイル Fighter Fighting Style

君の戦闘スタイルを決定するためにd6をロールし、君が標準的なパッケージを選ぶならば、示されているように調整する。

d6	戦闘スタイル
1	弓術（ライト・クロスボウと20本のボルトをロングボウと20本のアローに変更；君の選択で、チェイン・メイルをレザー・アーマーに変更）
2	護衛
3	二刀流
4	片手武器戦闘（ロングソードとシールドをグレートアックスに変更する）
5	防御

ローグの習熟 Rogue Proficiencies

君の技能を決定するためにd12を4回ロールし、重複した結果は再ロールする。加えて君の背景によって与えられる技能と重複した結果も再ロールする。

d12	技能
1	〈軽業〉
2	〈運動〉
3	〈ペテン〉
4	〈看破〉
5	〈威圧〉
6	〈捜査〉
7	〈知覚〉
8	〈芸能〉
9	〈説得〉
10	〈手先の早業〉
11–12	〈隠密〉

ウィザード呪文 Wizard Spells

呪文をランダムに決定することは、1レベルのウィザードを作成するプロセスの速度を上げることができる。

キャントリップ。君のウィザードのキャントリップを決定するためにd10を3回ロールし、重複した結果は再ロールする。

d10	キャントリップ
1	アシッド・スプラッシュ
2	ダンシング・ライツ
3	ファイアー・ボルト
4	ライト
5	メイジ・ハンド
6	マイナー・イリュージョン
7	ポイズン・スプレー
8	プレスティディジティション
9	レイ・オヴ・フロスト
10	ショッキング・グラスプ

呪文。君のウィザードの呪文書の中身を決定するためにd12を6回ロールし、重複した結果は再ロールする。

d12	呪文
1	バーニング・ハンズ
2	チャーム・パースン
3	コンプリヘンド・ランゲージズ
4	ディテクト・マジック
5	ディスガイズ・セルフ
6	アイデンティファイ
7	メイジ・アーマー

- | | |
|----|------------|
| 8 | マジック・ミサイル |
| 9 | シールド |
| 10 | サイレント・イメージ |
| 11 | スリープ |
| 12 | サンダーウェイヴ |

種族 Race

最後に君のキャラクターの種族を決定するためにd12をロールする。検定的なD&Dの人口データを反映してもっとも簡単なオプションへプレイヤーを後押しするために以下の表はヒューマンへ傾けてある。

- | | |
|------|---------------|
| d12 | 種族 |
| 1 | ヒル・ドワーフ |
| 2 | マウンテン・ドワーフ |
| 3 | ハイ・エルフ |
| 4 | ウッド・エルフ |
| 5 | ライトフット・ハーフリング |
| 6 | スタウト・ハーフリング |
| 7-12 | ヒューマン |