

パート1：キャラクター作成

第1章：キャラクターの作り方

ダンジョンズ & ドラゴンズで冒険を楽しむための第一歩は、君のためのキャラクターを考え、作ることだ。君のキャラクターはゲーム上のデータとロールプレイのきっかけとなるフック、そして君のイマジネーションの組み合わせだ。君は種族（人間、ハーフリングなど）とクラス（ファイター、ウィザードなど）を選ぶ。そして、君のキャラクターの人となり、外見、背景などを考える。そこまで終われば君のキャラクターはゲームの中で君の代理人としての役目を果たす、D&D 世界での君のアバターとなるのだ。

ステップ1に挑む前に、君が遊んでみたい冒険がどんなものかを考えよう。君は勇敢なファイター、闇に潜むローグ敬虔なクレリック、あるいは華麗なるウィザードになることができる。あるいは、至近距離での戦いが大好きな筋骨隆々としたローグや、遠い場所から鋭く敵を射抜く射手など、もっと型破りなキャラクターに興味を持っているかもしれない。ドワーフやエルフの登場するファンタジー小説は好きだろうか？ なら、こうした種族のキャラクターを作ってみよう。卓で一番丈夫な冒険者にしたい？ なら、ファイターを検討しよう。何を選べばいいかわからないなら、この本（訳注：たぶんスターターセットのこと）のイラストを見て、興味を持ったものを選んでみよう。

どんなキャラクターにするか決めたら、以下のステップにしたがって、君の決定を君の求めるキャラクターに反映していく。君のキャラクターのコンセプトは、君の選択とともに進化していくだろう。重要なのは、君がやりたいと思うキャラクターをプレイテーブルまで持ってくることだ。

この章を通じ、われわれは君のキャラクターを記録するものを**キャラクターシート**と呼ぶ。これは正式なもの（巻末に掲載されている）でも、何らかのデジタルな記録でもいいし、ノートに破いた紙でもかまわない。ただし、オフィシャルな D&D キャラクターシートは、ゲームを始めるにあたってどんな情報が必要か、ゲーム中それらをどう使うかを明らかにする。

ブレナーを作ろう

キャラクター作成の各ステップごとに、そのステップの例が示されている。ボブという名のプレイヤーが自分のドワーフのキャラクターであるブレナーを作るというものだ。

1. 種族の選択

すべてのキャラクターは種族に属している。D&D 世界における数多くの知的人型種族の1つにである。最も一般的なプレイヤー・キャラクター種族はドワーフ、エルフ、ハーフリング、そしてヒューマンである。種族の中にはまたマウンテン・ドワーフやウッド・エルフといったように**副種族**を有するものもある。これら種族についての情報は第2章で提供される。

種族の選択は、一般的な外見と文化や祖先から得られた生得の才能を規定することによって、キャラクターのアイデンティティに大きく寄与する。キャラクターの種族は、特殊感覚、特定の武器や道具への習熟、1つ以上の技能への習熟、あるいは初級呪文を使用する能力といったような、特定の種族特徴を与えてくれる。こうした特徴は特定のクラスの能力とかみ合うこともある（ステップ2を参照のこと）。例えば、ライトフット・ハーフリングはその種族特徴によって非常に優れたローグになるし、ハイ・エルフは強力なウィザードになる傾向がある。

時にはこうした典型に反してみるのもおもしろいだろう。たとえば、ハーフリングのパラディンやマウンテン・ドワーフのウィザードは、珍しくはあるが記憶に残るキャラクターとなるだろう。

また、種族によって、ステップ3で決定する能力値が1つ以上増加することになる。こうした増加を書き留め、後で適用することを忘れないようにすること。キャラクター・シートに種族から得られた特徴を記録すること。開始時の言語と基本移動速度も忘れずに書き留めること。

ブレナーを作ろう ステップ1

ボブはキャラクターを作るために席に着いた。彼は自分が遊びたいキャラクターとして、ぶっきらぼうなマウンテン・ドワーフがぴったりだと考えた。そこで、彼はドワーフの種族の特長として、移動速度25ftと、知っている言語として共通語、ドワーフ語とキャラクターシートに書き込んだ。

2. クラスの選択

すべての冒険者はクラスに属している。クラスはそのキャラクターがダンジョンを探索する際に使う、モンスターと戦う、緊迫した交渉で人をひきつけるなど、特別な才能や戦略を示すおおまかな職業である。クラスについては第3章に詳しく説明されている。

君のキャラクターは選択したクラスに基づき、いくつかの利点を得る。こうした利点の多くは**クラスの特徴**—能力（呪文使用能力を含む）であり、他のクラスのメンバーと区別される点である。また、鎧、武器、技能、セーブ、また時には器具などへの**習熟**を得る。習熟は、ある武器を使いこなしたり、説得力のある嘘を話すなど、君のキャラクターが特に上手にできることを定義したものである。君のキャラクターシートに、君のクラスの1レベルで得られるすべての特徴を記録すること。

レベル

通常、キャラクターは1レベルからスタートし、冒険を通じて得た**経験値** (XP) によりレベルを上げる。1レベルのキャラクターは冒険の世界の未経験者であるが、それ以前に兵士や海賊として危険なことをしていたかもしれない。

1レベルのスタートは、君のキャラクターにとって冒険者人生の始まりである。もし君がすでにゲームに親しんでいるなら、あるいは既に始まっているキャンペーンに参加するのであれば、君のDMはより高いレベルで、すでにいくつかのつらい冒険を生き抜いてきたものと仮定して、ゲームを始めてもよい。

君のレベルをキャラクターシートに記録すること。もし君が高レベルから始めるのであれば、クラスから与えられる要素を、1レベルから順次記録していくこと。また、君の経験点を記録する。1レベルのキャラクターは0XPである。高いレベルのキャラクターはそのレベルに必要とされる最低限の経験値を得る（この章の“1レベルを越えて”の項を参照）。

ヒットポイントとヒットダイス

キャラクターのヒットポイント (HP) は戦闘などの危険なシチュエーションでどのくらいそのキャラクターがタフであるかを示す。君の HP は君のヒットダイス (HD: 正しくは Hit Point Dice) から決定される。

君のキャラクターは 1 レベルにおいて 1HD を持つ。HD はクラスによってダイスが決定される。クラスの説明にあるように、HD にあたるダイスでの最大値を HP としてスタートする (これに、耐久力ボーナスを加えることができる: ステップ 3 を参照)。この値は、同時に **HP の最大値** をも意味する。

君の HP をキャラクターシートに記録すること。また、君のキャラクターの用いる HD のダイスの種類を記録する。休憩後、君は HD を消費して HP を回復できる (第 8 章 "休憩" を参照)。

習熟ボーナス

以下の表にはクラスの説明に書かれている習熟ボーナスをまとめている。1 レベルのキャラクターは +2 ボーナスを得る。君の習熟ボーナスは、君がキャラクターシートに記録する多くの項目に適用される。

- ・習熟した武器による攻撃ロール
- ・自分が使用した呪文の攻撃ロール
- ・習熟した技能を用いての能力値チェック
- ・習熟した器具を用いての能力値チェック
- ・習熟したセーヴィングスロー
- ・自分が使用した呪文のセーブDC (呪文使用クラスの説明を参照)

クラスにより、武器、セーブ、いくつかの技能および器具への習熟を決定する (技能については第 7 章に、器具については第 5 章にそれぞれ説明されている)。キャラクターの背景は追加の技能や器具への習熟を、一部の種族は更なる習熟を与える。これらの習熟を、習熟ボーナス同様にキャラクターシートに記録しておくこと。

習熟ボーナスはダイスを複数振っていても、複数回適用することはできない (Your proficiency bonus can't be added to a single die roll or other number more than once)。習熟ボーナスを修正 (たとえば 2 倍にしたり、半分にしたり) する際には、適用する前に修正する。状況により、習熟ボーナスを 1 回以上適用できるような、あるいは複数回ボーナスを倍にするような記述になっていても、君は習熟ボーナスは一度しか適用できないし、倍にできるのは一度だけだし、半分にできるのも一度だけである。

ブレナーを作ろう ステップ 2

ボブはブレナーは角の片方が折れた兜をかぶって、斧を手に戦場に突撃するところを想像している。ボブはブレナーをファイターにした。そこで、キャラクターシートにファイターの習熟と、1 レベルのクラス特典を記入した。

1 レベルファイターとして、ブレナーは 1 HD (ダイスは d10) と、10+【耐】修正値の HP を持つ。ボブはブレナーの【耐】が決まったら最終的な HP を決めるよう記録した (ステップ 3 参照)。また、1 レベルキャラクターに与えられる習熟ボーナスとして、+2 を記録した。

3. 能力値の決定 Determine Ability Scores

君のキャラクターがゲーム内で行うことの多くは、6 つの能力に基づいて行われる。**筋力** (【筋】)、**敏捷力** (【敏】)、**耐久力** (【耐】)、**知力** (【知】)、**判断力** (【判】)、**魅力** (【魅】) である。各能力には値が定められるため、キャラクターシートに記録する。

これら 6 つの能力値をどのように使うかの詳細は第 7 章に示されている。"能力値のサマリー" には各能力でどのくらいのことができるのか、どの種族でどの能力が上がるのか、どのクラスにどの能力値が重要かが示されている。

君はキャラクターの**能力値**をランダムに決定する。4 つの 6 面体ダイスを振り、高い値の 3 つの目の合計をメモする。これをあと 5 回繰り返し、6 つの値を得る。もし時間を節約したいなら、ダイスを振る代わりに "15, 14, 13, 12, 10, 8" の値を使う事にしても良い。

これら 6 つの値を、【筋】、【敏】、【耐】、【知】、【判】、【魅】それぞれの能力値の横にメモしていく。その後、君が選んだ種族による能力値の変更を行う。能力値の割り付けが終わったら、"能力値と能力値修正" 表を参照し、**各能力値の修正値**を決定する。表を使わなくても、能力値から 10 を引いて 2 で割る (端数切り捨て) することで修正を求めることができる。修正値は能力値の隣に記入しておくこと。

クイックビルド Quick Build

第 3 章の各クラスの説明には、そのクラスのキャラクターをすぐに作成するためのポイントや、最大の値をどの能力値に割り振るか、どの背景がそのクラスに適しているか、開始時の呪文が含まれる。

ブレナーを作ろう ステップ 3

ボブはブレナーの能力値を標準セット (15, 14, 13, 12, 10, 8) で決めることにした。彼はファイターなので、一番高い 15 を【筋】に割り振った。次に高い 14 を【耐】に割り振る。ブレナーは向こう見ずな戦士であるが、ボブは彼が老練で思慮深く、良き統率者にしたかったので、次に【判】と【魅】を高くした。その後、種族修正 (ブレナーは【耐】と【筋】が 2 ずつ増加する) を加え、ブレナーの能力値と能力修正値は以下になった: 【筋】17 (+3)、【敏】10 (+0)、【耐】16 (+3)、【知】8 (-1)、【判】13 (+1)、【魅】12 (+1)

ボブはブレナーの最終的な HP を計算する。10+【耐】修正値である +3 で、合計は 13 となる。

バリエーション: 能力値のカスタマイズ

君の DM のオプションとして許されるなら、君は能力値を決定する際に以下のバリエーションを適用しても良い。この方法はキャラクター作成時の能力値のセットをここに選択する方法である。

君は能力値に割り振るためのポイントを 27 ポイント有している。各値のスコアは "能力値のコスト" 表に示されている。例えば、能力値を 14 にするにはコストが 7 必要となる。この方法では、能力値は最高で種族修正前の値で 15 までしか上げられない。また、能力値を 8 以下にすることもできない。

この方法では、能力値 3 つを最高に、残り 3 つを最低にする (15, 15, 8, 8, 8, 8) こともできるし、ほぼ平均的 (13, 13, 13, 12, 12, 12) にすることも、また自分の望む組み合わせにすることも可能となる。

君は能力値に割り振るためのポイントを 27 ポイント有している。各値のスコアは "能力値のコスト" 表に示されている。例えば、能力値を 14 にするにはコストが 7 必要となる。

能力値のサマリー

筋力【筋】 Strength

規定：天性の運動能力、体の力

重要なクラス：ファイター

種族による上昇：

マウンテンドワーフ (+2)

人間 (+1)

敏捷力【敏】 Dexterity

規定：天性の敏捷さ、反射、バランス、平衡感覚

重要なクラス：ローグ

種族による上昇：

エルフ (+2)

人間 (+1)

ハーフリング (+2)

耐久力【耐】 Constitution

規定：健康、スタミナ、生命力

重要なクラス：すべて

種族による上昇：

ドワーフ (+2)

スタウトハーフリング (+1)

人間 (+1)

知力【知】 Intelligence

規定：精神の鋭さ、知識を思い出す、分析力

重要なクラス：ウィザード

種族による上昇：

ハイエルフ (+1)

人間 (+1)

判断力【判】 Wisdom

規定：注意力、直感力、洞察力

重要なクラス：クレリック

種族による上昇：

ヒルドワーフ (+1)

人間 (+1)

ウッドエルフ (+1)

魅力【魅】 Charisma

規定：信頼、雄弁さ、リーダーシップ

重要なクラス：リーダー、交渉役

種族による上昇：

ライトフットハーフリング (+1)

人間 (+1)

この方法では、能力値は最高で種族修正前の値で 15 までしか上げられない。また、能力値を 8 以下にすることもできない。

この方法では、能力値 3 つを最高に、残り 3 つを最低にする (15, 15, 15, 8, 8, 8) こともできるし、ほぼ平均的 (13, 13, 13, 12, 12, 12) にすることも、また自分の望む組み合わせにすることも可能となる。

4. キャラクターの詳細

君のキャラクターにベーシックゲームとしての面が備わったなら、次は人物としての肉付けをする。君のキャラクターには名前が必要だ。また、どんな外見か、通常どのように振る舞っているかなどを考える必要がある。

第 4 章の記載を使って、キャラクターの外見や特徴を決定することもできる。キャラクターの**属性**（キャラクターが決断を行う際のガイドラインとなる、モラルの指針）や**理想**を決定する。第 4 章はまた、**絆（または縁故）**と呼ばれるキャラクターのもっとも愛するものや、キャラクターの弱点となりうる**欠点**についても触れている。

君のキャラクターの**背景**はそのキャラクターがどの出身で、そんな職業に就き、D&D 世界のどんな立ち位置にいたかを示す。DM は第 4 章に示された内容を超える背景を加えてもよく、君のキャラクターコンセプトに沿うよう話し合いながら決めると良いだろう。

背景は君のキャラクターに背景特徴 background feature（多くは利点となる）を与えるとともに、2 つの技能への習熟、追加の言語ないし特定の器具への習熟を得る。これらの情報は、君の決めた個性に関する情報とともにキャラクターシートに記録する。

キャラクターの能力

キャラクターの能力値と種族を、キャラクターの外見や個性に落とし込もう。身体能力が高いが知性の足りないキャラクターは、腕力に欠けても利口なキャラクターと思考や振る舞いが大きく異なるだろう。

例えば、【筋】が高い者は大柄だったり引き締まった体つきをしているだろうし、【筋】が低いキャラクターならがりがりに痩せていたり、逆に太っているかもしれない。

高い【敏】のキャラクターはしなやかでスリムだろうし、低いキャラクターならひよろひよろしていたり、ぎこちなかったり、大きく太い指を持っていたりするだろう。

【耐】が高ければ健康で、輝く瞳と溢れるような生命力が感じられるだろう。一方低いキャラクターは病気がちで脆弱に見えるだろう。

【知】の高いキャラクターはおそらく好奇心が強く、向学心が強い感じがするだろうし、低いキャラクターならぶっきらぼうな語り口や忘れっぽさがみえるだろう。

高い【判】のキャラクターは判断力や共感力に溢れ、いま起きていることを正しく判断することができる。しかし、低いキャラクターは落ち着きがなかったり、向こう見ずだったり、忘れっぽかったりするだろう。

【魅】が高ければその外見には信頼がにじみ出し、優雅さと迫力が一体となっていることだろう。低いキャラクターはしゃくに障る、歯切れが悪い、臆病などといった感じを受ける。

ブレナーを作ろう ステップ 4

ボブはブレナーの名前、性別（男）、身長と体重、そして属性（秩序にして善）など基本的なディテールを埋める。ブレナーの高い【筋】や【耐】から、彼は健康で、引き締まった体をしており、また低い【知】から相応の忘れっぽさを思わせた。

ボブはブレナーを貴族の血を引いているが、その一族は封土から彼の幼いころに追放されていると設定した。彼はアイスウィンドデイルの僻村で鍛冶として働きながら育った。しかしブレナーは英雄的な宿命—いつの日か自分の領地を取り戻す—を持っていると考え、ボブは背景として「氏族の勇者 folk hero」を選択した。彼はこの背景からもたらされる習熟や特徴を記録した。

ボブはブレナーの非常にクリアな人物像を持っていたので、彼は「氏族の勇者」の背景で示唆される特徴を無視し、代わりにブレナーは、友人や仲間を心から思いやる、繊細なドワーフである一方、そうした心をぶっきらぼうな物言いや怒鳴り声といった振る舞いで隠していることにした。彼は背景から公平への理想 ideal of fairness を選択し、誰も法より上には存在しないと信じていると記入した。

彼の経歴から、ブレナーの絆は明白なものとなった。彼はいつの日かミスラル・ホールに、シャドウ・ドラゴンによってドワーフたちが追い払われた父祖の地を奪還させてくれるよう熱望している。彼の欠点は、他人を思いやる気持ちや感受性に縛られ、弱者や移ろう魂に弱く、認可無き時でも慈悲を示そうとすることである。

5. 装備の選択

クラスと背景は、君のキャラクターの武器、鎧、冒険用の道具などといった**初期装備**を決定する。装備をキャラクターシートに記録する。こうしたアイテムについては第5章に詳細が示されている。

クラスと背景から装備を決定する代わりに、初期装備を購入することもできる。その場合、第5章に示されたクラスごとに所持している**金貨**(gp)を使って装備を購入する。大量の装備とその価格も第5章に示されている。望むなら、これらに加えてトリンケット(訳注:ちょっとした小物。これらのリストも第5章に含まれる)を無料で得る事ができる。

君の【筋】は君が運搬できる装備の量を規定する。【筋】値の15倍以上(単位:ポンド)の装備を購入しようとしてはいけない。第7章には運搬量に関するより詳細な説明がある。

アーマークラス

君の**アーマークラス**(AC)は、君のキャラクターが戦闘中いかに傷つくことを避けられるかを示している。ACには、装備している鎧や盾、そして【敏】修正が影響する。とはいえ、すべてのキャラクターが鎧や盾を装備できるわけではない。

鎧や盾なしの状態では、君のキャラクターのACは10+【敏】修正値となる。もし鎧を着けたり盾を持った場合には、第5章のルールに従ってACを計算する。君のACをキャラクターシートに記録すること。

君のキャラクターは鎧や盾を有効に使うためにそれぞれの習熟が必要となる。クラスにより習熟している鎧や盾は異なる。習熟していない鎧や盾を装備すると不利益を受ける。第5章を参照のこと。

ある種の呪文やクラスは異なる方法でACを変更する。いくつかの方法でACを変更することになった場合、君はどれを適用するかを選ぶこと。

能力値のコスト

値	コスト	値	コスト
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

能力値と能力値修正

能力値	能力値修正	能力値	能力値修正
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

武器

キャラクターの装備する武器は、攻撃時に命中修正を、また命中時にダメージを算出する。

武器を使って攻撃する場合、君はd20を振り、その武器に習熟しているなら習熟ボーナスを加え、さらに適切な能力値修正を加える。

- **近接攻撃**の場合、君の【筋】修正値を攻撃とダメージに加える。レイピアのように妙技特性 finesse property を持つ武器の場合、代わりに【敏】を使用できる。
- **遠隔攻撃**の場合、【敏】を攻撃とダメージに加える。武器がハンドアックスのように手投げ特性 thrown property を持つ武器の場合、代わりに【筋】を使用できる。

ブレナーを作ろう ステップ5

ボブはファイターの初期装備と、背景である氏族の勇者の初期装備とを記入した。彼の初期装備はチェーンメイルとシールドで、これによりACは18となる。

ブレナーの武器として、ボブはバトルアックスとハンドアックス2つを選んだ。バトルアックスは近接武器なので、ブレナーは【筋】修正値を攻撃とダメージに加える。この場合、彼の攻撃ボーナスは【筋】修正値(+3)と習熟ボーナス(+2)で、計+5となる。バトルアックスは1d8の斬撃ダメージを与え、ブレナーはさらに【筋】ボーナスを加えられるため1d8+3の斬撃ダメージを与えられることになる。また、ハンドアックスを投げる場合は、ブレナーは同値の攻撃ボーナス(ハンドアックスは手投げ武器であり、攻撃とダメージに【筋】修正を用いる)を得るとともに、武器は命中時に1d6+3の斬撃ダメージを与える。

6. 一緒に遊ぼう

ほとんどのD&Dキャラクターは一人では機能しない。各キャラクターは**パーティ**の一員として役割を果たし、冒険者たちはともに一つの目的に立ち向かうのだ。チームワークと協力は君のパーティがD&D世界の幾多の苦難を乗り越え、生き残るチャンスを増すものだ。君の仲間となるプレイヤーやDMと話をし、キャラクター同士がどれくらい互いのことを知っているか、どのように出会ったか、どんな種類のクエストを引き受けるのかなどを決めよう。

1 レベルを越えて

君のキャラクターが冒険に出て試練を乗り越えるとともに、彼らは経験を得る。この経験を、経験値 (XP) としてあらわす。XP の合計が決まった値に至ったキャラクターは能力が向上する。この向上を **レベルが上がる** という形であらわす。

君のキャラクターのレベルが上がった時、クラスからは追加の特徴がもたらされることが多い。詳細はクラスの記述を参照のこと。こうして追加されるものには能力値 2 つを 1 ずつ、あるいは 1 つの能力値を 2 増加させることがある。ただし、この方法では能力値を 20 より大きくすることはできない。加えて、あるレベルでは習熟ボーナスが増加する。

レベルが上がる度、追加で 1 HD を得る。ヒットダイスを 1 回振り、【耐】修正値を加えて、最大 hp を増加する。この方法の代わりに、君はクラスで定められた固定値を使用できる。なお、この固定値は HD を振った際の目の平均 (端数切り上げ)

君の【耐】修正値が 1 増加した時には、君の hp はこれまで獲得したレベル分だけ hp の最大値が 1 増加する。例えば、ブレナーは 8 レベルのファイターだ。彼が【耐】を 17 から 18 に上げた時、彼の【耐】修正値は従来の +3 から +4 となり、ヒットポイントの最大値は 8 増加する。

キャラクター成長表には君がレベルを上げるのに必要な XP ならびに習熟ボーナスの値が、1 レベルから 20 レベルまでまとめられている。レベルを上昇した際に、ほかに得られるものについては各クラスの説明を参照すること。

プレイの階層

キャラクター成長表は 4 つのレベル帯 (級: Tier) に分かれている。これらのレベル帯はそのものには特に関連するルールなどはなく、キャラクターがレベルを獲得することによるプレイ経験の変化を概説したものだ。

最初のレベル帯 (1-4 レベル) では、キャラクターは事実上、見習い冒険者ともいった存在だ。彼らはウィザードの秘術の伝統 Arcane Tradition やファイターの戦士の典型 Martial Archetype のようなクラスごとの特色を選択などを通し、それぞれのクラスの特徴を学ぶのである。彼らが直面する危険は比較的小さなものであり、多くは田舎の農場での困りごとを片付ける、といった内容となる。

第二のレベル帯 (5-10 レベル) では、彼らは独り立ちしている。多くの術者は 3 レベル呪文を使い始めるレベル帯であり、ファイヤーボールやライトニングボルトといった新たな魔法の力の敷居を超えるところである。このレベル帯では武器を使うクラスの多くで 1 R 間の複数回攻撃が可能となる。キャラクターたちは街や国の危機に立ち向かう重要な存在となる。

第三のレベル帯 (11-16 レベル) のキャラクターは一般の民衆よりはるか高みにあり、冒険者の中でも一目置かれる存在となる。11 レベルにおいて、術者の多くは 6 レベル呪文を使用できる。それらの中には、それまでには決してなしえなかったことを実現できるようになる呪文も含まれている。他のキャラクターも、さらに多くの攻撃を加えたり、攻撃により重大な影響を与えることができるようになる。これらの強力な冒険者たちは地域や大陸といった広い範囲の脅威に直面するだろう。

そして、第四のレベル帯 (17-20 レベル) では、キャラクターはそのクラスの真髄を極め、彼らにふさわしい英雄 (あるいは大悪党) としてのアーキタイプを得る。彼らは世界の運命、あるいは多元宇宙の根本の平衡に関わるような冒険に直面するだろう。

キャラクター成長表

経験値	レベル	習熟ボーナス
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

第2章：種族

D&D 世界における大都市 - ウォーターディープ、グレイホーク自由市、不可思議なる " 扉の街 " シジルなど - を訪れれば、多くの事物に圧倒される。無数の異なる言語でべちゃくちゃとしゃべる声。数十の異なる調理法で作られた料理の香りが群衆でいっぱいの不潔な街路の悪臭と入り混じる。数え切れぬほどの建築様式で建てられた建物が、住民たちの出身地の多様さを思い出させる。

そして、そこに住む人々 - さまざまな大きさ、姿、肌の色の人々が、まばゆい色相の服に身を包んでいる - はさまざまな種族で構成されている。これらには、無数の民族性が入り混じった人間以外にも、小さきハーフリングや屈強なるドワーフ、この世のものとは思えない美しさを持つエルフがいる。

こうした一般的な種族に紛れて、エキゾチックな種族が散在している。群衆を押し分けて進む筋骨隆々としたドラゴンボーンや、陰に住まい、目に厄災の種を宿した狡猾そうなティーフリング。巧妙な木のおもちゃが動くのを見て笑う ノームの一团。ハーフェルフやハーフォークたちは彼らの両親のいずれかの種族に属することもなく、人間とともに働いている。さらには、陽の光を避けた一匹狼のドラウ - 広大なアンダーダークからの逃亡者は、彼の種族を恐れ、この世界に彼の生きる道を探している。プレイヤーズハンドブック (PHB) にはこうした普通ではない種族に関する情報が示されている。

種族を選ぼう

人間は D&D 世界において最も一般的な種族で、ドワーフ、エルフ、ハーフリング、そして数え切れないほどのファンタスティックな種族と共に生きている。君のキャラクターはこうした種族のうちの一つに属している。

多元宇宙のすべての知的な種族がプレイできる冒険者に向いているというわけではない。ドワーフ、エルフ、ハーフリング、人間は冒険者パーティを構成する冒険者として、最も一般的である。他の種族や副種族は冒険者として一般的とはいえない。

種族の選択は君のキャラクターに様々な面で影響する。それは冒険者としての生き様の根本的な特徴を決定する。種族を決める際には、どんなキャラクターをプレイしたいかを考えながらにしよう。たとえば、ハーフリングはひっそりと動き回るローグにぴったりだし、ドワーフならタフな戦士、エルフなら秘術魔法の使い手としてふさわしい。

種族は能力値や特徴などだけでなく、キャラクターの物語を作る際のきっかけともなる。この章にある各種族の解説には、その種族のロールプレイを助ける情報として、その種族の人となり、肉体的特徴、社会の特徴、種族としての属性の傾向などが示される。これらの解説は君のキャラクターを考える上で、大いに助けとなるだろう。とはいえ、冒険者は種族の一般的なところから外れていてもよい。なぜそのキャラクターは普通とは異なっているのかを考えることは、君のキャラクターの背景や個性を考える上で大きな助けとなるだろう。

種族特徴

各種族の解説には、その種族のものが一般的に有している種族特徴 racial traits が含まれる。以下の項には多くの種族に共通した特徴を挙げている。

能力値の上昇

すべての種族は 1 つ以上の能力値が向上する。

年齢

年齢の項に書かれているのは、その種族で成年と見なされる年齢と、推定寿命が記載されている。これらの情報は、君のキャラクターが何歳でゲームをスタートするかを決めるヒントになるだろう。君はキャラクターを何歳にしてもよく、それはいくつかの能力値の説明となるかもしれない。たとえば、君のキャラクターが幼いか、非常に高齢であれば、【筋】や【耐】が低い説明になるかもしれない。年をとってれば【知】や【判】が高くなっていることもあるだろう。

属性

多くの種族には、特定の属性となる傾向があり、それぞれの項で解説されている。これは PC を縛るためのものではないが、たとえば君のドワーフの属性が混沌であったとするなら、秩序属性のドワーフの社会は君のキャラクターを立てる助けとなるだろう。

大きさ

多くのキャラクター種族は中型サイズであり、大まかに 4 ~ 8ft ぐらいの身長となる。一部の種族は小型 (身長 2 ~ 4ft) で、中型のものとは異なるルールを使用する。重厚属性を持つ武器を使用した際の問題など、小型のキャラクターに関する重要なルールは第 5 章に説明がある。

移動速度

君の移動速度は旅 traveling (第 8 章) のとき、あるいは戦闘時 (第 9 章) にどれくらい移動できるかを示す。

言語

種族によって、話し、読み、書くことのできる言語が決まる。第 4 章には D&D の多元宇宙における一般的な言語が示されている。

副種族

一部の種族には副種族が存在する。副種族のものは元となる種族に加え、副種族に固有の特徴を得る。副種族の関わりは種族と種族、世界と世界の間で大きく異なる。たとえば、ドラゴンランスのキャンペーンセッティングでは、マウンテンドワーフとヒルドワーフは異なる氏族の同じ民族として共に生きているが、フォーゴットンレムでは彼らは国で分かれており、それぞれがシールドドワーフとゴールドドワーフと名乗っている。

ドワーフ

略

氏族と王国

略

短躯で頑健

略

神々、黄金、そして氏族

略

記憶は長く、恨みも長く

略

信頼はじっくりと

略

ドワーフの名前

略

ドワーフの特徴

君のドワーフのキャラクターは、ドワーフの生まれや出自に基づく生まれつきの能力を取り合わせて持っている。

能力値の上昇：君の【耐】は2上昇する。

年齢：ドワーフは人間同様に成熟するが、50歳になるまでは若造とみなされる。平均的に、彼らは350歳まで生きる。

属性：ドワーフの大半は秩序属性を持ち、秩序だった社会こそが大きな利益をもたらすと考えている。善属性に傾く傾向に加え、フェアプレイに対する強いこだわりと、命令に従うものこそが利益を分け合うにふさわしいという信念を持つ。

サイズ：ドワーフは身長4～5ftで、体重はおおよそ150ポンド程度である。サイズは中型となる。

移動速度：基礎移動速度は25ftである。重い鎧を着ていても移動速度が低下することはない。

暗視：地下で生活を送ることから、君は暗闇や薄明かりの中でよりよい視覚を得る。60ft以内であれば、薄明かりの中なら明るい、暗闇であれば薄明かりであるかのように視ることができる。その際、色を見分けることはできず、白黒として見える。

ドワーフの耐性：毒に対し優位であるものとしてセーブを行う。また、毒ダメージへの耐性を持つ(第9章参照)。

ドワーフ流戦闘訓練：君はバトルアックス、ハンドアックス、スローイングハンマー、ウォーハンマーに習熟を得る。

器具習熟：君は以下から選択した職人の器具の習熟を得る：鍛冶の器具、醸造用器具、石工の器具。

石工の勘：石造物の起源に関する【知】(歴史)チェックの際、<歴史>に習熟するとともに、習熟ボーナスを通常の2倍にすることができる。

言語：共通語とドワーフ語を話し、読み書きできる。ドワーフ語は固い子音と喉音が多く、他の言語を話すときにもその訛りが表れる。

副種族：D&D世界には主としてヒルドワーフとマウンテンドワーフの2つの副種族が存在し、どちらかを選択する。

ヒルドワーフ

ヒルドワーフは感覚が鋭く、深い洞察力を有し、回復力に優れる。フェイルーンの南方に強大な王国を築いたゴールドドワーフたちや、ドラゴンランスのクリンで逃散したナイダー Neidar や没落したクラール Klar はヒルドワーフである。

能力値の上昇：君の【判】は1上昇する。

ドワーフの頑健さ：君のhpの最大値は1上昇する。さらに、レベルが上がるたびに、1ポイントずつ増加する。

マウンテンドワーフ

マウンテンドワーフは力が強く、頑健な体を持ち、岩だらけのところで厳しい生活を送っている。君はおそらくドワーフにしては背が高く、体色は淡いだろう。フェイルーンの北方のシールドドワーフや、ドラゴンランスにおけるハイラー Hylar 族や貴族であるダイワー Daewar 族はマウンテンドワーフである。

能力値の上昇：君の【筋】は2上昇する。

ドワーフ流鎧訓練：君は軽装鎧並びに中装鎧に習熟している。

ドゥエルガー

ドゥエルガー、あるいはグレイドワーフはアンダーダークの深みに住む。彼らは密かにして悪辣な奴隷商として、地上を襲撃しては、アンダーダークの他の種族に売りに出す。彼らは生来の魔法能力として、不可視になったり、一時的にサイズを大きくしたりといった能力を有している。

エルフ

略

細身で優美

略

慇懃無礼

略

探索と冒険

略

時を知らぬ大局観

略

エルフの名前

略

隠され市森に在りて

略

エルフの特徴

君のエルフのキャラクターは幾千の年月に洗練された、複数の天与の才を持つ。

能力値の上昇：君の【敏】は2上昇する。

年齢：エルフは人間と同じくらいの年齢で肉体的な成熟に達するにもかかわらず、エルフは様々な経験が肉体的成長を超えることが成人することと理解している。そのため、エルフは一般に100歳ごろ成人して大人の名をもらい、750歳くらいまで生きる。

属性：エルフは自由と多様性、そして自己表現を愛することから、混沌属性の穏やかな面を強く好む。彼らは彼ら自身のものと同様に、他者の自由も評価し守ろうとする。また、善をそうでないものより重んじる。

サイズ：エルフは身長5～6ftで華奢な体格を持つ。サイズは中型である。

移動速度：君の基本移動速度は30ftである。

暗視：森の薄暗がりや夜の空になれているため、君は暗闇や薄明かりでもよく見ることができる。60ft以内であれば、薄明かりの中なら明るい、暗闇であれば薄明かりであるかのように視ることができる。その際、色を見分けることはできず、白黒として見える。

鋭敏感覚：君は知覚 Perception 技能に習熟を得る。

フェイの末裔：君は魅了に対するセーブに優位を得る。また、魔法により眠ることはない。

冥想：エルフは睡眠を必要としない。彼らは代わりに意識を半分残したまま、1日4時間の深い冥想を行う（一般に、この冥想は「トランス」と呼ばれている）。冥想中、君は夢を見ることもある。こうした夢は、長きにわたる実践の上で反射的に行われるようになった精神的な訓練である。冥想の後は、人間などが8時間睡眠した後同様の利益を得ることができる。

言語：共通語とエルフ語を話し、読み書きできる。エルフ語はなめらかで、微細な抑揚と複雑な文法を持つ。エルフ文学は豊かで変化に富み、特に歌と詩は他の種族の間にも有名である。バードの多くはエルフのパラードを自らのレパートリーに加えるべくエルフ語を学ぶ。

ドラウの暗闇

ある一つの例外を除き、ドラウ族は一般に蔑まれている。彼らは蜘蛛の女神であるロルス Lolth を中心に墮落した社会を構成し、貴族たちは自らの地位のために互いに殺し合い、敵を根絶やしにしようとしている。

ドラウは地表に生きる種族は奴隷以外の役に立たないと教え込まれながら成長する。

それでも、一つの例外は、そうした形態を打ち壊した。フォーゴトンレルムのノースのレンジャー、ドリズト・ドゥアーデンは、弱きものと純真なものよき守護者としての資質を証明して見せたのである。

副種族：エルフ族は古代に分裂し、ハイエルフ、ウッドエルフ、ダークエルフ（一般にドラウと呼ばれる）の3つの副種族に分かれた。本章では、副種族のうちの2つを示す。いくつかの世界では、フォーゴトンレルムのサンエルフやムーンエルフのように、さらにいくつかの副種族が存在している。君が望むなら、こうした少数派の副種族を選択してもよい。

ハイエルフ

ハイエルフとして、あなたは研ぎ澄まされた心と魔法の、少なくとも基礎をマスターしている。D&D世界の多くには、2種類のハイエルフが存在している。一つは傲慢で孤高を保ち、自らを他のエルフ族や非エルフよりも優れていると考えている。グレイホークのグレイエルフやドラゴンランスのシルバネスティ、フォーゴトンレルムのサンエルフなどが含まれる。もう一つはより一般的で親しみやすく、人間と他の種族との遭遇も頻繁である。グレイホークのハイエルフやドラゴンランスのクオリネスティ、フォーゴトンレルムのムーンエルフなどがこれに当たる。

フェイルーンのサンエルフ（ゴールドエルフ、サンライズエルフとも呼ばれる）はブロンズの肌と銅か黒、ゴールドブロードの髪を持ち、その瞳は金、銀か黒である。ムーンエルフ（シルバーエルフ、グレイエルフとも呼ばれる）はより色白で、なめらかな、時に青みがかった肌を持つ。彼らの多くは銀白、黒、青の髪を持つが、ブロード、茶、赤などは一般的ではない。瞳は青や緑に、金の点が散っている。

能力値の上昇：君の【知】は1上昇する。

エルフ流武器訓練：君はロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウに習熟している。

キャントリップ：君はウィザードの呪文リストのなかから、キャントリップを1つ得ることができる。呪文使用能力としては【知】を使用する。

追加言語：好きな言語を1つ、話し、読み書きできる。

ウッドエルフ

ウッドエルフとして、君は鋭敏な感覚と洞察力を有するとともに、君の生まれた森の中を素早く静かに移動する。この種にはグレイホークのワイルドエルフ（グルガシュ grugach）やドラゴンランスのカゴネスティ、あるいはグレイホークやフォーゴトンレルムのウッドエルフがあげられる。フェイルーンではウッドエルフ（またの名をワイルドエルフ、グリーンエルフ、フォレストエルフ）とも呼ばれる彼らは孤独で、非エルフ族からは疑いの目を持って見られている。ウッドエルフの肌は銅色がかった色で、時々緑の線が入っている。彼らの髪は茶や黒が多いが、時にブロードや銅色のこともある。瞳は緑、茶、ヘーゼルである。

能力値の上昇：君の【判】は1上昇する。

エルフ流武器訓練：君はロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウに習熟している。

素早い足捌き：君の基本移動能力は35ftである。

自然の隠し身：君は木の葉による軽度の隠蔽や大降りの雨 heavy rain、降雪、霧などといった自然現象を使って「隠れ身」を試みることができる。

ハーフリング

略

群衆に紛れる

略

牧歌的なおしゃべり

略

小柄で現実的

略

探索の機会

略

ハーフリングの名前

略

優しく好奇心旺盛

略

ハープリングの特徴

君のハープリングは通常、以下の特徴を持つ。

能力値の上昇：君の【敏】は2上昇する。

年齢：ハープリングは20年ほどで青年に達し、通常は一世紀と次の世紀の半ばくらいまで生きる。

属性：彼らはよき心と親切心を持ち、他者の痛みを憎み、抑圧を我慢することを決してしない。彼らはまた規則や伝統をよく守り、彼らのコミュニティを守るすべや、昔からの暮らしを守るにはどうすればよいかを深く学んでいる。

サイズ：ハープリングは平均で3ft程度の身長で、体重40ポンドほどである。サイズは小型である。

移動速度：君の基本移動速度は25ftである。

幸運：攻撃ロールや能力値チェック、セーブの時に1を振ったら、君はダイスを再ロールし、その結果を適用する。

勇敢：恐れ（恐れ状態 frightened）に対するセーブの際、優位を得る。

ハープリングの敏捷性：君よりサイズの大きなクリーチャーのいるマスを通過できる。

言語：共通語とハープリング語を話し、読み書きできる。ハープリング語は秘密にされているわけではないが、ハープリングたちはそれを他者に教えるのを嫌がっている。彼らは文字をあまり書かないため、文学もあまり発達していない。代わりに、彼らは非常に多くの口伝を残している。ほとんどのハープリングは自分たちの住んでいる場所、あるいは旅先の人々と話すために共通語を学んでいる。

副種族：ハープリングには2つの大きな種族として、ライトフットとスタウトがいる。2つの種は、本来の意味の副種族というよりも家族の關係のように近い。

ライトフットハープリング

ライトフットハープリングとして、君は人目を引かずに隠れることに長け、さらに他の人に隠れることに長じる。君は愛想がよく、他人とうまくやっていけることが多い。フォーゴトンレルムでは、ライトフットは最も広く分布する、最も一般的なハープリングである。

ライトフットは他のハープリングより旅に出たがる傾向が強く、他の種族とともに住んだり、遊牧民のような生活を送るものも多い。グレイホークではこの種のハープリングはヘアフィートあるいはトルフェロウと呼ばれている。

能力値の上昇：君の【魅】は1上昇する。

生来の隠密性：君は自分よりサイズの大きなクリーチャーの陰に隠れるを試みることができる。

スタウトハープリング

スタウトハープリングとして、君は平均より頑丈で、かつ毒に対する抵抗力を有する。このことから、スタウトはドワーフの血を引いていると言う者もいる。フォーゴトンレルムでは、こうしたハープリングはストロングハートと呼ばれ、南方ではもっとも一般的なハープリングである。

能力値の上昇：君の【耐】は1上昇する。

人なつこくて楽天的

ハープリングはあらゆる人とうまくやっとうとうとするし、しぶしぶであってもネガティブな者をも見境なく扱おうとする

ドワーフ：「ドワーフたちはよい友人だし、彼らは約束を守ってくれると信じられる。でも、彼らは笑ったら自分が傷つくとも思っているのかな？」

エルフ：「彼らはすごくきれいだよね！ 彼らの顔、音楽、礼儀正しさ、すべてがきれいだ。まるで夢から飛び出してきたみたいだよ。だけど、笑顔の後ろに何を隠してるかわからないことがあるよね。」

人間：「人間は本当に僕らに似ているよね。少なくとも彼らの何人かは。城や砦から出てきて、農民や牛飼いたちと話せば、きつともっと良くできると思うんだけどな。何も兵隊や領主様が何もかも間違ってるなんて言いたいわけじゃない。君は彼らの信念を賞賛すべきだと思う。彼らは自分の領地を守ることで、僕たちのことも守ってくれてるんだから。」

スタウトの回復力：君は毒へのセーブの際、優位を得る。また、毒によるダメージへの抵抗を持つ。

人間

略

様々な容貌

略

あらゆる事象での多様性

略

皆の「二番手」の親友

略

継続的な体制

略

略

野望のお手本

略

人間の名前及び民族

略

人間の特徴

人間について、どのような種族であるかを一言でまとめるのは難しいが、人間のキャラクターは以下の特徴を有している。

能力値の上昇：君のすべての能力値は1ずつ上昇する。

年齢：人間は十代のうちに成熟し、およそ一世紀を生きる。

属性：人間は特定の属性に寄らない。良いこと、悪いことはそれぞれが自ら見出す。

サイズ：人間の身長や体重の分布は広く、身長は5～6ftである。この範囲のどこにあっても、君のサイズは中型である。

移動速度：基礎移動速度は30ftである。

言語：君は共通語と、君の選択した言語を1つ話し、読み書きできる。通常、人間は取引のある別種族の言語（それは珍しい方言であることもある）を学ぶ。彼らは他の言語から拝借した言葉、例えばオークの呪詛やエルフの音楽的な表現、ドワーフの軍隊用語、などを広めることを好む。

追加の人間の特徴

君のDMがキャンペーンの中でPHBにある追加の特徴ルールの使用を認めるなら、通常の「能力値の上昇」特徴に代えて、以下の特徴を使用してもよい。

能力値の上昇：選択した能力値2つをそれぞれ1ずつ上昇させる。

技能：君は選択した技能への習熟を得る。

特技：君は特技を1つ選択し、それを得る。

第3章：クラス

略

クレリック

略

癒し手そして戦士

略

神の代行者

略

クラス

クラス	概説	ヒット ダイス	主要能力値	セーヴィングスロー習熟	武器と防具の習熟
クレリック	信仰魔法を用い、より高位の存在に仕える聖職の擁護者	d8	【判断力】	【判断力】&【魅力】	軽装鎧および中装鎧、盾、単純武器
ファイター	さまざまな武器や防具に熟練した武器戦闘の達人	d10	【筋力】 or 【敏捷力】	【筋力】&【耐久力】	鎧すべて、盾、単純武器および軍用武器
ローグ	隠密性と策略とを用い、障害や敵に打ち勝つ無頼漢	d8	【敏捷力】	【敏捷力】&【知力】	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
ウィザード	現実の構造を操作できる学究的な魔法使い	d6	【知力】	【知力】&【判断力】	ダガー、ダート、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ

クレリックを創る

略

クイックビルド

これらの提案に従うことで手早くクレリックを作ることができる。
最初に、【判断力】をキャラクターの最高能力値にする、次いで【筋力】か【耐久力】。第二に、侍祭（アコライト）の背景を選択すること。

クラスの特徴

クレリックは以下のクラス特徴を得る。

ヒットポイント

ヒットダイス：クレリックレベルごとに 1d8

1 レベル時ヒットポイント：8+【耐久力】修正値

レベル上昇時ヒットポイント：クレリックレベル 2 からクレリックレベルごとに 1d8(あるいは 5)+【耐久力】修正値

習熟

鎧と縦への習熟：軽装鎧、中装鎧、シールド

武器への習熟：単純武器

道具：なし

セーヴィング・スロー：【判断力】【魅力】

技能：〈歴史〉〈看破〉〈医術〉〈説得〉〈宗教学〉から 2 つを選択

装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- (a) メイスあるいは (b) ウォーハンマー (習熟していれば)
- (a) スケイルメイルあるいは (b) レザーアーマーあるいは (c) チェインメイル (習熟していれば)

クレリック

レベル	習熟 ボーナス	特徴	キャントリップ 修得数	—呪文レベル毎の呪文スロット数—								
				1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1st	+2	呪文詠唱、神格領域	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+2	神との交信 (1/ 休息)、 神格領域による特徴	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4th	+2	能力値増加	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5th	+2	アンデッド破壊 (CR 1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6th	+3	神との交信 (2/ 休息)、 神格領域による特徴	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7th	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8th	+3	能力値増加、アンデッド破壊 (CR 1)、 神格領域による特徴	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9th	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10th	+4	神格介入	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11th	+4	アンデッド破壊 (CR 2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12th	+4	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14th	+5	アンデッド破壊 (CR 3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16th	+5	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17th	+6	アンデッド破壊 (CR 4)、 神格領域による特徴	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	+6	神との交信 (3/ 休息)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	+6	能力値増加	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	+6	失敗なき神格介入	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1

- ・ (a) ライト・クロスボウと 20 本のボルトあるいは
(b) 単純武器を 1 つ
- ・ (a) 司祭のバックあるいは (b) 探検家のバック
- ・ シールドと聖印

呪文発動能力

神聖魔法の仲介者として、キャラクターは任意に発動できる初級呪文と 1 日に決まった回数だけ発動できるその他の呪文の組み合わせを持つ。「遊び方」の「魔法」の項に呪文発動の基本ルールが記されている。

初級呪文（キャントリップ）

キャラクターはクレリックの呪文リストから選択した 3 つの初級呪文を知っている。レベルが上がるとクレリックの表のように修得している初級呪文も増加する。

呪文の準備と発動

キャラクターのクレリックレベルはクレリックの表にあるように 1 レベル呪文やそれ以上のレベル呪文を発動できる回数を規定している。それらの呪文のひとつを発動させるために、キャラクターは呪文のレベルかそれ以上のレベルの呪文スロットをひとつ消費せねばならない。キャラクターは大休憩を完了させないと、使用したいかなる呪文スロットも回復しない。

キャラクターはクレリック呪文リストから選択した、キャラクターが発動するために使用可能なクレリック呪文のリストを準備する。キャラクターがそうする時、自身の【判断力】修正値 + キャラクターのクレリックレベルに等しい数のクレリック呪文を選択すること（最低 1 呪文）。その呪文はキャラクターが呪文スロットを持っているレベルでなければならない。

例えば、キャラクターが 3 レベルクレリックである場合、キャラクターは 4 つの 1 レベルと 2 つの 2 レベルの呪文スロットを持っている。【判断力】16 であれば、キャラクターが準備する呪文リストは 1 レベルと 2 レベルの好きな組み合わせで 6 つの呪文が含まれる。もしキャラクターが 1 レベル呪文のキュア・ウーンズを準備していれば、キャラクターはそれを 1 レベルか 2 レベルの呪文スロットで発動できる。その呪文の発動で準備した呪文のリストからその呪文を取り除くことはない。

キャラクターは大休憩を完了させた時に準備している呪文を変更できる。クレリック呪文のリストを新たに準備することは、祈りと瞑想の時間を要し、自身のリストにある呪文毎に最低でも呪文レベルにつき 1 分が必要である。

魔法能力

【判断力】はキャラクターのクレリック呪文のための魔法能力である。キャラクターの呪文の力は自身の神格への献身によってもたらされる。キャラクターは呪文がキャラクターの魔法能力を参照する時常にキャラクターの【判断力】を使用する。加えて、キャラクターは自身の【判断力】修正値を自身の発動するクレリック呪文のセーヴィングスロー難易度を設定する時と呪文で攻撃ロールを行う時に使用する。

呪文のセーヴ難易度 = 8 + キャラクターの習熟ボーナス +
キャラクターの【判断力】修正値

呪文の攻撃修正 = キャラクターの習熟ボーナス +
キャラクターの【判断力】修正値

儀式発動

キャラクターは呪文が（儀式）タグを持っていて、その呪文を準備してある場合に、クレリック呪文を儀式として発動できる。

焦点具

キャラクターは聖印（第 5 章を参照）を自身のクレリック呪文のための焦点具として使用できる。

神格領域

キャラクターの神格に関連した領域（知識、生命、光、自然、嵐、欺瞞、戦争）を選択すること。生命領域はクラス説明の最後に、それに関連する神の例示と共に説明されている。キャラクターの選択はそれを選択した 1 レベルから自身に領域呪文と他の能力をもたらす。それはまた、2 レベルになると神との交信に追加の選択をもたらし、6 レベル、8 レベル、17 レベルでも追加の特典をもたらす。

領域呪文

各領域は領域呪文として知られる、キャラクターがクレリックレベルを上げた時に領域の説明に記載されている呪文のリストを持つ。1 度領域呪文を得ると、キャラクターは常にその呪文を準備していて、毎日準備できる呪文の準備数には勘定しない。

もしキャラクターがクレリック呪文リストにない領域呪文を持つなら、その呪文は、にもかかわらずキャラクターにとってはクレリック呪文なのである。

神との交信

2 レベルになると、キャラクターは自身の神格から向けられる神との交信のエネルギーを得、魔法的な効果の燃料としてそのエネルギーを使える。キャラクターは 2 つのそのような効果（アンデッド退散とキャラクターの領域で決まる物）とともにスタートする。

神との交信を使う時はどちらの効果にするかを選択すること。神との交信を再使用するためには小休憩か大休憩を完了させる必要がある。

いくつかの神との交信の効果は、このクラスからのそのような効果を使う時にセーヴィングスローを要求し、そのセーヴィングスローの難易度はキャラクターの呪文セーヴ難易度に等しい。

6 レベルになると、キャラクターは休憩までの間に 2 回の神との交信を使えるようになり、18 レベルでキャラクターは休憩までの間に 3 回使用できるようになる。小休憩か大休憩を完了させた時は追加の使用回数も回復する。

神との交信：アンデッド退散

1 回のアクションとして、キャラクターは聖印を見せアンデッドを非難する祈りを唱える。キャラクターから 30 フィート以内のキャラクターを見聞きできる各アンデッドクリーチャーは【判断力】セーヴィングスローを行わねばならない。もしクリーチャーがセーヴに失敗すると、1 分間ダメージを受けるまで退散する。

退散させられたクリーチャーは自身のターンを可能な限りキャラクターから遠ざかることに費やし、自らの意志でキャラクターの 30 フィート以内に近づくことはできない。クリーチャーはリアクションを取る事もできない。例えば、それは速歩のみのアクションしか取れず、あるいは移動を阻害する効果から逃げようと試みる。もし移動する場所がなければ、そのクリーチャーは回避アクションを試みる事が可能である。

能力値増加

キャラクターが 4 レベルと、8 レベル、12 レベル、16 レベル、19 レベルに達すると、キャラクターは選択した 1 つの能力値を 2 増加させるか選択した 2 つの能力値を 1 ずつ増加させることができる。この特徴で能力値は 20 を超えて伸ばすことができない。

アンデッド破壊

5レベルになると、アンデッドがキャラクターのアンデッド退散の特徴でセーブに失敗したとき、アンデッド破壊表に記されている脅威度以下のクリーチャーは即座に破壊される。

アンデッド破壊

クレリックのレベル 破壊可能なアンデッドの脅威度

5th	1/2 以下
8th	1 以下
11th	2 以下
14th	3 以下
17th	4 以下

神格介入

10レベルになると、キャラクターは強大なほどに強く欲する時、キャラクターの代わりにキャラクターの神格が介入するよう召喚するアクションを取れる。

このアクションをキャラクターが取った時、キャラクターの要求に自身の神格が手助けを与えるかどうかを物語るため、パーセンテージダイスをロールする。もしロールした数値がキャラクターのクレリックレベル以下だった場合、キャラクターの神格は介入する。DMは介入の現象を選択すること。何らかのクレリック呪文や領域呪文の効果が適切である。

キャラクターはこのアクションを取った後、再び使用するには7日間が経過しなければならない。

20レベルになると、キャラクターは神格の介入を自動成功させられ、ロールする必要がなくなる。

神格領域

万神殿の中で、各神格は神格の領域と呼ばれる定命の生活や文明の異なる相として影響するものを持つ。あらゆる領域はいずれかの神格が神格の権能と呼ばれる影響力として持つ。例えばギリシアの神アポロの権能は知識、生命、光の領域を含む。クレリックとして、キャラクターは重点を置く自身の神格が持つ権能の相をひとつ選択し、キャラクターはその領域に関連した力を与えられる。

キャラクターの選択はキャラクターの神格に専念する特定の宗派に一致するかもしれない。アポロは例えば、光領域への影響力に重点を置くフォエブス（「輝き」）アポロとしてひとつの軍勢に崇拜され、別の場所では生命領域への影響力に重点を置くアセシウス（「癒し」）アポロとして崇拜されている。他方、キャラクターの領域選択は単純にその神格がキャラクターに最もアピールしている相を個人的に参照すればいいだろう。

各領域の説明はその領域に影響力を持つ神格の例が与えられている。神々はフォーゴトン・レルム、グレイホーク、ドラゴンランス、そしてエベロンの各キャンペーンセッティングや同様に太古の万神殿であるケルト、ギリシア、北欧、エジプトより含まれる。

生命の領域（ライフドメイン）

略

略

生命の領域（ライフドメイン）呪文

クレリックのレベル 呪文名

1st	ブレス、キュア・ウーンズ
3rd	レッサー・レストレーション、 スピリチュアル・ウェポン
5th	ピーコン・オヴ・ホープ、リヴィヴィファイ
7th	デス・ウォード、ガーディアン・オヴ・フェイス
9th	マス・キュア・ウーンズ、レイズ・デッド

ボーナス習熟

この領域を選択した場合、キャラクターは1レベルの段階で重装鎧に習熟する。

命の使徒

また、この領域を選択した1レベル開始時から、キャラクターの回復呪文はより効果的になる。キャラクターが呪文でクリーチャーのヒットポイントを回復させたならば、常にその「クリーチャー」は2+その呪文のレベルに等しいヒットポイントを追加で回復する。

神との交信：健康回復

2レベルになると、キャラクターは重大な負傷を癒すために自身の神との交信を使用できるようになる。

アクションとして、キャラクターが聖印を掲げ、キャラクターのクレリックレベルの5倍に等しい数値のヒットポイントを回復するエネルギーを呼び起こす。キャラクターから25フィート以内にいる任意の数のクリーチャーを選択すること。このヒットポイントはそれらの間で等分される。影響を受けるには、ヒットポイント最大値の半分以下にヒットポイントしか持っていないクリーチャーでなければならない。アンデッドや人造のクリーチャーであってもならない。

祝福されし癒し手

6レベルになると、キャラクターが他者を癒すために発動した回復呪文により自身も回復の恩恵を受ける。キャラクターが呪文でクリーチャーのヒットポイントを回復させたなら常に、「キャラクター」は2+その呪文のレベルに等しいヒットポイントを回復する。

神の一撃

8レベルになると、キャラクターは自身の武器に神のエネルギーを込める能力を得る。各ターンの1回キャラクターが1クリーチャーに武器攻撃を命中させると、キャラクターはその攻撃の対象に追加の1d8[光輝]ダメージを与えることができる。キャラクターが14レベルに達した時、この追加ダメージは2d8に増加する。

最高の癒し

17レベルになると、キャラクターはヒットポイントを回復するために呪文で1つかそれ以上のダイスを普通にロールする時、キャラクターは代わりに各ダイスで取り得る数字の最大値を使う。例えば、1クリーチャーに2d6ヒットポイントの回復をさせる代わりに、キャラクターは12点を回復させる。

ファイター

略

そつなくこなすスペシャリスト

略

危険を想定した訓練

略

ファイターを作る

略

クイックビルド

これらの提案に従うことで手早くファイターを作ることができる。最初に、近接攻撃と弓攻撃(あるいは精密武器)のどちらに焦点を当てるかで【筋力】か【敏捷力】をキャラクターの最高能力値にする、次いで【耐久力】。第二に、兵士の背景を選択すること。

クラスの特徴

ファイターは以下のクラス特徴を得る。

ヒットポイント

ヒットダイス：ファイターレベルごとに 1d10

1レベル時ヒットポイント：10+【耐久力】修正値

レベル上昇時ヒットポイント：ファイターレベル2からファイターレベルごとに 1d10(か 6)+【耐久力】修正値

習熟

鎧と縦への習熟：全ての鎧とシールド

武器への習熟：単純武器と軍用武器

道具：なし

セーヴィング・スロー：【筋力】【耐久力】

技能：〈軽業〉〈動物使い〉〈運動〉〈歴史〉〈看破〉〈威圧〉〈知覚〉〈生存〉から2つを選択

装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- (a) チェインメイルあるいは
- (b) レザーアーマー、ロングボウ、20本の矢入り矢筒
- (a) 軍用武器一つとシールドあるいは (b) 2つの軍用武器
- (a) ライト・クロスボウと20本のボルトあるいは
- (b) 2本のハンドアックス
- (a) ダンジョン探検家のパックあるいは (b) 探検家のパック

戦闘スタイル

キャラクターは自身を専門家として戦いのスタイルを適切に適應させる。以下の選択肢からひとつを選ぶこと。キャラクターはたとえ後に再び取得できるようになるとしても、ひとつの戦闘スタイルの選択肢は 1 回を超えて取得することができない。

弓術

キャラクターは遠隔武器による攻撃ロールに +2 のボーナスを得る。

防御

キャラクターが鎧を着用している時は AC に +1 のボーナスを得る。

決闘

キャラクターが片手に近接武器を持ちもう片方の手に武器を持っていないなら、その武器のダメージロールに +2 のボーナスを得る。

大物武器戦闘

キャラクターが両手を使った近接武器のダメージダイスをロールして出目 1 か 2 を出した場合、キャラクターはそのダメージダイスを振り直すことができるが、振り直し後に目 1 か 2 が出ても使用しなければならない。この武器は両手か両用の性質が付いていないなければならない。

保護

キャラクターから見えるクリーチャーが、キャラクターから 5 フィート以内にいるキャラクター以外の対象を攻撃する時に、キャラクターは自身のリアクションを使用してその攻撃に不利を付けることができる。キャラクターは盾を装備していなければならない。

二刀流

キャラクターが二刀流で戦闘に遭遇している時、キャラクターは副武器でのダメージにキャラクターの能力修正値を加算できる。

底力

キャラクターは自身を損害から守るために引き出せる限定的なスタミナの井戸を持つ。自身のターンに、キャラクターはボーナスアクションを使用して 1d10+ キャラクターのファイターレベルに等しいヒットポイントを回復する。

1 度この能力を使うと、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させない限りこの能力を再使用することができない。

アクション増加

2 レベルになると、キャラクターは通常の肉体的限界を瞬間的に超越できる。

キャラクターのターンに、キャラクターは通常のアクションや可能ならボーナスアクションより先に 1 回の追加アクションを取ることができる。そうした場合、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させない限りこの能力を再使用することはできない。17 レベルになると休憩までの間にこの特徴を 2 回使用できるようになるが、1 ターンに 2 回まとめて使う事はできない。

武勇の道

3 レベルになると、キャラクターは自身の武勇の鍛錬を極める道を選択する。チャンピオンの道がファイターの項の最後に詳細がある。PHB には他の選択肢も収録されている。キャラクターのこの選択によりファイター 3、7、10、15、18 レベルで能力を与えられる。

能力値増加

4 レベル、6 レベル、8 レベル、12 レベル、12 レベル、14 レベル、16 レベル、19 レベルに達すると、キャラクターは選択した 1 つの能力値を 2 増加させるか選択した 2 つの能力値を 1 ずつ増加させることができる。この特徴で能力値 20 を超えて伸ばすことはできない。

追加攻撃

5 レベルになると、キャラクターは自身のターンに攻撃アクションを取る時には 1 回ではなく 2 回攻撃できる。
この攻撃回数は 11 レベルで 3 回に、20 レベルで 4 回に増える。

不屈

9 レベルになると、キャラクターは失敗したセーヴィングスローを振り直せるようになる。そうした場合、新たなロール結果を使わねばならず、この特徴を大休憩が完了するまで再使用できない。
キャラクターが 13 レベルになると大休憩までに 2 回、17 レベルになると 3 回、この特徴を使用することができる。

ファイター

レベル	習熟	
	ボーナス	特徴
1st	+2	戦闘スタイル、底力
2nd	+2	アクション増加（1回）
3rd	+2	武勇の道
4th	+2	能力値増加
5th	+2	追加攻撃
6th	+3	能力値増加
7th	+3	武勇の道
8th	+3	能力値増加
9th	+4	不屈（1回）
10th	+4	武勇の道
11th	+4	追加攻撃（2）
12th	+4	能力値増加
13th	+5	不屈（2回）
14th	+5	能力値増加
15th	+5	武勇の道
16th	+5	能力値増加
17th	+6	アクション増加（1回）、 不屈（2回）
18th	+6	武勇の道
19th	+6	能力値増加
20th	+6	追加攻撃（3）

武勇の道

略

ローグ

略

チャンピオン

略

クリティカル強化

この道を選んだキャラクターが3レベルになると、キャラクターの武器攻撃はロール19か20でクリティカルヒットとなる。

注目に値する運動家

7レベルになると、キャラクターは習熟ボーナスを適用していない【筋力】【敏捷力】【耐久力】判定に自身の習熟ボーナスの半分(端数切上)を加算できる。

加えて、走り幅跳びをする際、そのフィート距離はキャラクターの【筋力】修正値だけ増加する。

追加戦闘スタイル

10レベルになると、キャラクターは第二の戦闘スタイルのクラス能力を選択できる。

上級クリティカル強化

15レベルになるとキャラクターの武器攻撃はロール18から20でクリティカルヒットとなる。

生存者

18レベルになると、キャラクターは戦いで回復力の極みに到達する。キャラクターのターンが開始される度に、キャラクターのヒットポイントが半分以上であるなら、キャラクターは5+キャラクターの【耐久力】修正値に等しいヒットポイントを回復する。キャラクターは0ヒットポイントではこの恩恵を受けられない。

スキルと精度

略

陰に生きる

段

ローグを創る

クイックビルド

これらの提案に従うことで手早くローグを作ることができる。最初に、【敏捷力】をキャラクターの最高能力値にする、もしあなたが〈探索〉を高めたいなら【知力】を次いで高い能力に、代わりに〈べてん〉や社交的な影響力を協調したいなら【魅力】を選ぶ。第二に、犯罪者の背景を選択すること。

クラスの特徴

ローグは以下のクラス特徴を得る。

ヒットポイント

ヒットダイス：ローグレベルごとに 1d8

1 レベル時ヒットポイント：8+【耐久力】修正値

レベル上昇時ヒットポイント：ローグレベル 2 からローグレベルごとに 1d8(か 5)+【耐久力】修正値

習熟

鎧と盾への習熟：軽装鎧

武器への習熟：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

道具：盗賊道具

セーヴィング・スロー：【敏捷力】【知力】

技能：〈軽業〉〈運動〉〈欺瞞〉〈看破〉〈威圧〉〈探索〉〈知覚〉〈芸能〉〈説得〉〈手先の早業〉〈隠密〉から 4 つを選択

装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- ・(a) レイピアあるいは (b) ショートソード
- ・(a) ショートボウと 20 本の矢入り矢筒あるいは (b) ショートソード
- ・(a) 強盗のバックあるいは (b) ダンジョン探検家のバックあるいは (c) 探検家のバック
- ・レザーアーマー、2 本のダガー、そして盗賊道具

専門的知識

1 レベルで、2 つの技能習熟か 1 つの技能習熟と盗賊道具の習熟を選択すること。キャラクターの習熟ボーナスは選択した習熟のどちらかを使用するあらゆる能力判定に対し 2 倍として計算する。

6 レベルになると、キャラクターはさらに 2 つの習熟を (技能か盗賊道具)、この特徴を得るために選択できる。

急所攻撃

1 レベルが始まると、キャラクターは敵の隙に有利を得る攻撃手段を知っている。1 ターンに 1 回、キャラクターがクリーチャーに攻撃を命中させた時、キャラクターがそのクリーチャーに対して有利を持っているなら、キャラクターはそのクリーチャーに 1d6 の追加ダメージを与えることができる。

キャラクターはキャラクター以外のそのクリーチャーの敵がクリーチャーの 5 フィート以内にいる場合に、その敵が不自由状態ではなくキャラクターが攻撃に不利を持っていないければ、その攻撃ロールに有利を持っている必要は無い。

この追加ダメージはローグの表にある急所攻撃の欄に記されているように、キャラクターのローグレベルによって決まる。

シーフの暗号

キャラクターは秘密の暗号言語であるシーフの暗号を修得する。その暗号は見かけ上は普通の会話でありながら隠れたメッセージをキャラクターに許す。シーフの暗号を知っている他のクリーチャーだけがこのようなメッセージを理解できる。この行為は同じ意味合いを平たく言うよりも隠れたメッセージの会話の方が 4 倍長い時間がかかる。

加えてキャラクターは例えばある地域が危険であるかやシーフズギルドの縄張りであるかどうか、良い略奪場所が近くにあるか、あるいはある地域の人達が当てになるか、盗賊の逃げ込める安全な家があるかなどを、隠されたサインやシンボルを組み合わせた単純なメッセージで短い会話として理解できる。

狡猾なアクション

2 レベルになると、キャラクターの素早い思考と機敏さは素早い行動と移動を可能にする。キャラクターは戦闘中における自身の各ターンにボーナスアクションを取ることができる。このアクションはエンゲージ離脱と隠れ身と速歩だけにしか使えない。

ローグの道

3 レベルになると、キャラクターは自身のローグ能力を使う上で見習う道を選択する。盗賊の詳細がこのクラスの説明の最後にある。PHB には他の選択肢も掲載されている。キャラクターの道の選択は 3 レベルと 9 レベル、13 レベル、17 レベルにキャラクターへ特徴をもたらす。

能力値増加

キャラクターが 4 レベル、8 レベル、10 レベル、12 レベル、16 レベル、19 レベルに達すると、キャラクターは選択した 1 つの能力値を 2 増加させるか選択した 2 つの能力値を 1 ずつ増加させることができる。この特徴で能力値は 20 を超えて伸ばすことができない。

ファイター

レベル	習熟 ボーナス	急所攻撃	特徴
1st	+2	1d6	専門的知識、急所攻撃 シーフの暗号
2nd	+2	1d6	狡猾なアクション
3rd	+2	2d6	ローグの道
4th	+2	2d6	能力値増加
5th	+2	3d6	超人的回避
6th	+3	3d6	専門的知識
7th	+3	4d6	身かわし強化
8th	+3	4d6	能力値増加
9th	+4	5d6	ローグの道
10th	+4	5d6	能力値増加
11th	+4	6d6	信頼できる才能
12th	+4	6d6	能力値増加
13th	+5	7d6	ローグの道
14th	+5	7d6	全周知覚
15th	+5	8d6	思考そらし
16th	+5	8d6	能力値増加
17th	+6	9d6	ローグの道
18th	+6	9d6	捕らえがたい
19th	+6	10d6	能力値増加
20th	+6	10d6	幸運のひとかき

超人的回避

5 レベルになると、キャラクターから見える攻撃者がキャラクターに攻撃を命中させると、キャラクターは自身へのその攻撃者のダメージを半減させるためにリアクションを使える。

身かわし強化

7 レベルになると、キャラクターはレッドドラゴンの火のプレスやアイス・ストーム呪文のような領域効果の如き手段を機敏に回避する。ある効果からのダメージを半減させるための【敏捷力】セーヴィングスローの対象になった時は、もしキャラクターがセーヴィングスローに成功すればダメージを受けず、失敗しても半分のダメージしか受けない。

信頼できる才能

11 レベルになると、キャラクターは自身の選択した技能を完璧にするため洗練させる。キャラクターは習熟ボーナスを加算できる能力判定を行う時にはいつでも、d20 ロールの 9 以下を 10 として扱える。

全周知覚

14 レベルになると、キャラクターは聞くことができるなら、自身の 10 フィート以内に居る隠れていたり不可視状態のクリーチャーの位置に気付く。

思考そらし

15 レベルになると、キャラクターは偉大な精神の力を獲得する。キャラクターは【判断力】セーヴィングスローに習熟ボーナスを得る。

捕らえがたい

18 レベルになると、キャラクターは自身に対して上手に行くことが希なほど捕らえにくくなる。キャラクターに対する攻撃ロールはキャラクターが不自由状態でない限り有利が付くことはない。

幸運のひとかき

20 レベルになると、キャラクターは必要な時に成功させる驚異的な技術を持つに至る。キャラクターの攻撃が間合い内 (射程内) で対象にミスした時、キャラクターはそれをミスから命中に変えられる。話変わって、キャラクターが能力判定に失敗した時は、キャラクターは d20 の出目を 20 に変更できる。

一度この能力を使うと、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させるまでこの能力を再使用できない。

ローグの道

略

盗賊

キャラクターは盗みの芸術の技術を磨く。強盗や追いはぎ、スリ、その他の犯罪者が典型的なこの道を選ぶ者であるが、プロの宝物探索人や冒険家やダンジョン探検家や調査者になりたいと思うためにローグに好んでなる者も居る。加えてキャラクターの敏捷性や隠密力の強化によって、キャラクターは太古の廃墟を探索したり、親しみのない言語を解読したり、キャラクターが通常なら扱えない魔法アイテムを使うために有用な技術を学ぶ。

素早い手業

3 レベルになると、キャラクターは「狡猾なアクション」によるボーナスアクションをその場にある物体を使ったり錠前を外したり罠を解除するために盗賊道具を使うための【敏捷力】〈手先の早業〉判定に使える。

階上作業

3 レベルになると、キャラクターは通常より素速く登はんする能力を得る：登はんには追加の移動コストが掛からない。加えてキャラクターの幅跳びの距離フィートはキャラクターの【敏捷力】修正値に等しい値だけ増加する。

隠密強化

9 レベルになると、キャラクターはそのターンに半分以下の移動速度で移動するなら【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

魔法アイテム使用

13 レベルになると、キャラクターは本来キャラクターに使えなくともキャラクターが即席でアイテムを使うだけの魔法の働きを十分に学ぶ。キャラクターは魔法アイテムを使う際にあらゆるクラスや種族やレベルの要求を無視する。

盗賊の反射神経

17 レベルになると、キャラクターは不意打ちや素速く危機から脱する達人になる。キャラクターは戦闘の最初のラウンドに 2 回行動できるようになる。キャラクターの最初のターンはイニシアチブ通りに振り、2 回目のアクションをイニシアチブ -10 で取る。キャラクターはこの特徴を不意打ちされている時には使用できない。

ウィザード

本文左段

秘術の学者

略

知識の誘惑

略

ウィザード

レベル	習熟		特徴	キャントリップ	—呪文レベル毎の呪文スロット数—								
	ボーナス	修得数		1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	
1st	+2	呪文詠唱、秘術回復	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	
2nd	+2	秘術の伝統組織	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	
3rd	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	
4th	+2	能力値増加	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	
5th	+2	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	
6th	+3	秘術の伝統組織	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	
7th	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	
8th	+3	能力値増加	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	
9th	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	
10th	+4	秘術の伝統組織	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	
11th	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	
12th	+4	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	
13th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	
14th	+5	秘術の伝統組織	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	
15th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	
16th	+5	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	
17th	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	
18th	+6	呪文の達人	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	
19th	+6	能力値増加	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	
20th	+6	調印呪文	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	

ウィザードを創る

略

クイックビルド

あなたは以下の提案によってウィザードを手早く作ることができる。最初に、【知力】を最も高い数値にし、【耐久力】か【敏捷力】を次いで高くする。第二に賢者の背景を選択する。第三にライト、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロストの初給呪文を選び、以下の1レベル呪文をキャラクターの呪文書に加えること：バーニング・ハンズ、チャーム・パーソン、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、シールド、スリープ。

クラスの特徴

ウィザードは以下のクラス特徴を得る。

ヒットポイント

ヒットダイス：ウィザードレベルごとに 1d6

1レベル時ヒットポイント：6+【耐久力】修正値

レベル上昇時ヒットポイント：ウィザードレベル2からウィザードレベルごとに 1d6(あるいは4)+【耐久力】修正値

習熟

鎧と盾への習熟：なし

武器への習熟：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

道具：なし

セーヴィング・スロー：【知力】【判断力】

技能：〈神秘学〉〈歴史〉〈看破〉〈探索〉〈医術〉〈宗教学〉から2つを選択

装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- ・(a) クォータースタッフあるいは(b) ダガー
- ・(a) 物質要素ポーチあるいは(b) 秘術焦点具
- ・(a) 学者のバックあるいは(b) 探検家のバック
- ・1冊の呪文書

呪文発動

秘術魔法の弟子として、キャラクターは自身の真の力について最初のかすかな現れを見せる呪文を収録した呪文書を持つ。第10章の一般的な呪文発動のルールと第11章のウィザード呪文リストを参照すること。

初級呪文

1レベルでは、キャラクターは3つの初級呪文をウィザードの呪文リストから選択する。キャラクターはウィザードの表にある初級呪文修得数にあるように高いレベルで選択した追加の初級呪文を修得する。

呪文書

1レベルで、キャラクターは自身が選択した6つの1レベル呪文を収録している呪文書を持っている。

呪文の準備と発動

ウィザードの表は1レベル呪文やそれ以上のレベルの呪文を何回発動できるかを示している。これらの呪文のひとつを発動するために、キャラクターはその呪文のレベルかそれより高いレベルのスロットをひとつ消費しなければならない。キャラクターは大休憩を完了させた時に、使用した全ての呪文スロットを回復する。

キャラクターは発動するために扱えるウィザード呪文のリストを準備する。そうするために、キャラクタの【知力】修正値+自身のウィザードレベル(最低1)に等しい数のウィザード呪文を自身の有紋書から選択すること。その呪文群はキャラクターが呪文スロットを持っているレベルのものでなければならない。

例えば、キャラクターが3レベルのウィザードであるなら、4つの1レベル呪文と2つの2レベル呪文を持つ。【知力】16ならキャラクターの準備する呪文のリストは自身の呪文書から選んだ1レベルと2レベルの好きな組み合わせの6つの呪文が含まれる。もしキャラクターが1レベル呪文のマジック・ミサイルを準備しているなら、1レベルか2レベルの呪文スロットを使用して発動できる。その呪文の発動で準備した呪文のリストからその呪文を取り除くことはない。

キャラクターは大休憩を完了させた時に準備している呪文のリストを変更できる。キャラクターの呪文の準備には呪文書を読み集中して記憶し、呪文を実際に書ける様に身振りを行う時間が必要で、キャラクターが準備するウィザード呪文ごとに呪文レベル毎1分の時間が最低でも必要である。

魔法能力

【知力】は学習と記憶を通して呪文を修得することから、キャラクターのウィザード呪文のための魔法能力である。キャラクターは呪文がキャラクターの魔法能力を参照する時常にキャラクターの【知力】を使用する。加えて、キャラクターは自身の【知力】修正値を自身の発動するウィザード呪文のセーヴィングスロー難易度を設定する時と呪文で攻撃ロールを行う時に使用する。

呪文のセーヴ難易度 = 8 + キャラクターの習熟ボーナス +
キャラクターの【判断力】修正値

呪文の攻撃修正 = キャラクターの習熟ボーナス +
キャラクターの【判断力】修正値

儀式発動

キャラクターは呪文書に持っている呪文が儀式タグを持っている場合に、そのウィザード呪文を儀式として準備することなく発動できる。

焦点具

キャラクターは秘術焦点具(第5章を参照)を自身のウィザード呪文のための焦点具として使用できる。

1 レベルとより高いレベルにおける呪文の学習

キャラクターがウィザードレベルを上げる度に、キャラクターは初級呪文を除く 2 つの呪文を呪文書に加えるが、それはウィザードの表に書かれている、キャラクターが発動できる呪文レベルでなければならない。冒険中にキャラクターは新たな呪文を見付けて自身の呪文書に加えるかもしれない。(「キャラクターの呪文書」サイドバーを参照のこと。) 左段

秘術回復

キャラクターは自身の呪文書から学習したことにより自身の魔法エネルギーのいくらかを回復させることを学ぶ。1 日に 1 回小休憩をした時に、キャラクターは自身の呪文書から学ぶことによっていくらかの魔法エネルギーが回復する。キャラクターは消費した呪文スロットを回復するために選択する。その呪文スロットは自身のウィザードレベルの半分 (端数切り上げ) 以下に等しい組み合わせの呪文レベルになる。

例えば、4 レベルウィザードの時、キャラクターは 2 レベルに等しい呪文スロットを回復できる。キャラクターは 1 つの 2 レベル呪文スロットか 2 つの 1 レベル呪文スロットのどちらかを回復できるのだ。

秘術の伝統組織

2 レベルになると、キャラクターは自らの魔的な学習を専門化するために 8 つの学派からひとつの秘術の伝統組織を選択する、それらは防御術、召喚術、占術、心術、力術、幻術、死霊術、変成術で、クラスの説明の最後に力術の詳細がある。

キャラクターの選択は自身に 2 レベルと 6 レベル、10 レベル、14 レベルに特徴をもたらす。

能力値増加

ウィザードの表で記された適切なレベルに達すると、キャラクターは選択した 1 つの能力値を 2 増加させるか選択した 2 つの能力値を 1 ずつ増加させることができる。この特徴で能力値は 20 を超えて伸ばすことができない。

呪文の達人

18 レベルに達すると、キャラクターは任意に発動できる呪文を習熟するに至る。キャラクターの呪文書にある 1 つの 1 レベル呪文と 1 つの 2 レベル呪文を選択すること。キャラクターはそれらの呪文を準備している時に呪文スロットを消費せずに最低呪文レベルとして発動できる。これらの呪文をより高い呪文レベルで発動したいなら、通常通り呪文スロットを消費しなければならない。8 時間を学習に費やすことで、キャラクターはこれらの呪文のひとつか両方を同じ呪文レベルの別のものに交換できる。

調印呪文

20 レベルに達すると、キャラクターは 2 つの強力な呪文に習熟し、それらを少しの労力で発動できる。調印呪文として 2 つの呪文レベル 3 の呪文を選択すること。キャラクターはそれらの呪文を準備している呪文とは別に勘定して、常に準備しており、呪文スロットを消費せずにそれぞれの呪文を 1 度だけ 3 レベル呪文として発動できる。そうした場合、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させない限り再び同じ事はできない。

どちらかの呪文をより高いレベルで発動させたい場合は、通常通り呪文スロットを消費しなければならない。

秘術の伝統組織

大魔術の学習は古く、初期の定命の者が開拓した魔法の引き延ばし方である。それは複雑な学習に専念する様々な伝統組織とともに確固として D&D の世界に確立してる。

最も一般的な多元宇宙の秘術の伝統組織は魔法の学派に集約される。

略

力術学派

略

力術の碩 (せき) 学

この学派を選択した 2 レベルになると、力術呪文を呪文書に書き写す際の費用と時間が半分になる。

呪文改造

2 レベルになると、キャラクターが他のクリーチャー達に影響を与える力術呪文を使う時、キャラクターはその呪文のレベル +1 人を選択できる。この選択されたクリーチャー達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し、その呪文から通常は半分のダメージを受ける場合にはダメージを受けない。

初級呪文強化

6 レベルになると、あるクリーチャーがキャラクターのダメージを与える力術呪文をセーヴィングスローに成功したことで呪文をミスした時でも、そのクリーチャーは半分のダメージを受ける。しかしそれ以外の追加効果は受けない。

力術強化

10 レベルになると、キャラクターは力術呪文のダメージロールに

【知力】修正値を加算できる

過同調

14 レベルになると、キャラクターはより単純な呪文のパワーを増加できる。キャラクターが呪文レベル 5 レベル以下のダメージを与えるウィザード呪文を発動する時、キャラクターはその呪文で最大ダメージを与える。

最初にそれをした場合は何も追加の効果はない。キャラクターが大休憩を完了する前にこの特徴を再び使った場合、キャラクターは呪文を発動した直後即座にその呪文の呪文レベル毎に 2d12[死霊] ダメージを受ける。キャラクターが大休憩を完了する前にこの特徴を再使用する度に、呪文レベル毎の [死霊] ダメージが 1d12 増加する。このダメージは抵抗力や完全耐性を無視する。

キャラクターの呪文書

レベルの上昇によってキャラクターの呪文書に加えた呪文はキャラクター自身の秘術的調査の結果であり、自然や宇宙に関する知力のプレイクスルーに等しい。キャラクターは冒険中にその他の呪文を見付けることもあるだろう。その呪文は例えば悪の魔術師の宝箱に入ったスクロールや太古の書庫にある朽ちた書物から見付けるのかもしれない。

呪文書に呪文を書き写す：キャラクターが呪文を見付けた時、その呪文がキャラクターに読めて、ウィザードの呪文リストにあり、普通に発動できるレベルであるならそれを呪文書に加えることができる。(いくつかの魔術師は呪文を秘密のアルファベットや記号で記録する。)

キャラクターの呪文書に呪文を書き写すことはキャラクターにその呪文の知識を与える。

呪文のレベルごとに、その作業は 1 時間の時間と 50gp のコストを必要とする。そのコストはキャラクターがその呪文を修得するための実験として費やした物質要素に相当する。

呪文書を置き換える：キャラクターは自身の呪文書から他の呪文書へ呪文を書き写すことができる。例えばキャラクターが呪文書の予備を作りたい時などである。これは新たな呪文をキャラクターの呪文書に書き写すのと全く同じ事である。

加えて、もしキャラクターが自身の呪文書を無くしてしまったなら、キャラクターは準備してある呪文を通常と同じ手段で新たな呪文書に書き写すしかない。キャラクターの呪文書にあった呪文を思い出すのは新たな呪文を見付けるのと同じく通常の手段が必要だ。このような理由から、多くのウィザード達が安全な場所に予備の呪文書を維持しているのである。

呪文書の外見：キャラクターの呪文書は装飾的な飾り書きと記述の余白で独特な呪文の編集になっている。それはキャラクターが師匠から贈り物として受け取った飾り気ない機能的な革の分厚い本や、太古の図書館で発見した繊細に綴じられた金箔の縁取りがある本や、キャラクターが事故で前の呪文書を失った後の本当にだらしない漁って集めた記述の蒐集物かもしれない。

第4章：個性と背景

キャラクターを特徴づけるのは種族とクラスだけではない。キャラクターは各々が自分自身の物語、関心事、関係、能力を持った個人であり、それらはクラスと種族では定義しきれないものである。本章では、キャラクターの特徴を他と区別して際立たせる名前と身体的特徴の基本情報、背景と言語に関するルール、および個性と属性の仔細といった内容を詳しく説明する。

キャラクターの詳細

君のキャラクターの名前と身体的特徴は、卓を囲む他のプレイヤーが君について最初に覚えることかもしれない。君の心に描いたキャラクターがこの二つの特徴要素にどのように反映されるかについては一考の価値があるというものだ。

名前

君の種族の説明にはその種族に属する者の名前の実例がリストアップされている。リストからどれか一つを選ぶ場合でも、名前にはそれなりの考慮を払うこと。

性別

君はキャラクターが男性か女性であれ、特別な恩恵や障害を被ることなくプレイすることができる。広い範囲でセックス（生物学的な性別）、ジェンダー（社会的、文化的に形成される性差）および性的行動に文化上期待されていることに対して、君のキャラクターはどのように順応し、あるいは順応せずにいるのかを考えてみよう。例えば、ドラウ男性の神官（クレリック）であれば、君のキャラクターはドラウ社会における従来のジェンダーでの役割区分に逆らうがゆえ、地底のドラウ社会を離れ地表にやってくるのかもしれない。

ティカとアルテミス：対照的な二人のキャラクター

本章で取扱う詳細内容は、君のキャラクターに他のどのキャラクターとも異なる大きな違いをもたらす。次の二人の人間戦士（ヒューマンのファイター）で見てみよう。

ドラゴンランスの世界に登場するティカ・ウェイランは、小生意気な10代女子で、子供時代は恵まれていなかった。盗賊（シーフ）の娘であった彼女は家を出て、ソレースの路頭で父親と同じ稼業に手を染めるようになった。〈憩いのわが家〉亭の亭主に盗みを働こうとしたが、逆に亭主に捕まってしまい、保護される。亭主は彼女にウェイトレスの仕事を与えた。だが、ソレースの町がドラゴン軍に襲われて荒廃すると、必要に駆られたティカはやむなく幼馴染みと連れ立って冒険へと踏み出す。戦士としての彼女の技能（お気に入りの武器の一つはいつもフライパン）は、かつての路頭で得た経験とあいまって、彼女が冒険を道を歩んでゆく上で貴重な技能となった。

アルテミス・エントレリは、“忘れられた領域”フォーゴトン・レルムはカリムポートの路上で育った。そして持ち前の機転と腕力と機敏さでカリムポートに何百とある貧民街の一つに自分の縄張りを築き上げてゆく。数年後、彼はカリムポートで最大の勢力を誇る盗賊ギルドの一つから注目されるようになり、その若さにかかわらずギルド内の序列を急速に駆け上ってゆく。アルテミスはカリムポートの太守の一人に暗殺者として目を掛けられ、とある盗まれた宝石を取り戻してくるよう遙か遠方の“氷風の谷”アイスウィンド・デイルへと送られる。彼はプロの殺し屋であり、絶えず自らに試練を課して己の技能を研鑽している。

ティカとアルテミスはどちらもヒューマンで、かつ（ローグの経験はある程度積んだ）ファイターであり、同様に高い【筋力】値と【敏捷力】値を持つが、二人の類似性はそこで終わっている。

セックスとジェンダーの二元論的な概念に縛られる必要はない。例えば、エルフの神コアロン・ラレシアンは往々にして中性的あるいは両性具有の存在だと考えられており、多元宇宙（マルチバース）に存するエルフの一部はコアロンの似姿として創造されている。男性を装った女性キャラクターをプレイすることもできるし、女性の体に入れ替わってしまったと感じている男性や、顎髭を生やしているが男性と間違えられるのが嫌いな女性ドワーフだっていい。同じように、キャラクターの性的指向についても君が決定する。

身長と体重

君は、種族の説明に記載された情報または身長・体重ランダム決定表によりキャラクターの身長と体重を決定することができる。キャラクターの能力値を見て、そこからキャラクターの身長と体重を想像してみよう。ひ弱だが機敏なキャラクターであれば細身かもしれないし、あるいは体重が重いだけかもしれない。

もし望むなら、身長・体重ランダム決定表でダイスを振ってキャラクターの身長と体重をランダムに決定することができる。身長修正値の列に表示されたダイスロールの結果が、基本身長をそのキャラクターの追加身長（インチ単位）となる。その値を、体重修正値の列に表示されたダイスロールの結果ないし重量で乗じた結果が、基本体重を上回るそのキャラクターの追加体重（ポンド単位）となる。

身長・体重ランダム決定表

種族	基本身長	身長修正	基本体重	体重修正
ヒューマン	4'8"	+2d10	110 lb.	× (2d4) lb.
ヒル・ドワーフ	3'8"	+2d4	115 lb.	× (2d6) lb.
マウンテン・ドワーフ	4'	+2d4	130 lb.	× (2d6) lb.
ハイ・エルフ	4'6"	+2d10	90 lb.	× (1d4) lb.
ウッド・エルフ	4'6"	+2d10	100 lb.	× (1d4) lb.
ハープリング	2'7"	+2d4	35 lb.	× 1 lb.

例えば、ティカはヒューマンなので、身長4フィート8インチ+2d10インチである。ティカのプレイヤーが2d10を振ったところ出目は合計12だったので、ティカの身長は5フィート8インチとなる〔訳注：1フィート=12インチ〕。次にプレイヤーはこの出目に対し2d4ポンドを乗じる。2d4を振ったところ結果は3だったので、ティカの追加体重は36ポンド（12×3）となり、これを基本体重110ポンドに足して、合計で体重は146ポンドとなる。

その他の身体的特徴

キャラクターの年齢や、髪、眼、肌の色を決める。特徴を際立たせるために身体的特徴として一風変わったもの、あるいは記憶に残るもの、例えば傷痕、跛行（びっこ）、刺青（タトゥー）などを加えてもよいかもしれない。

属性

ダンジョンズ&ドラゴンズの世界における典型的クリーチャーには属性が備わっており、これは、そのクリーチャーの倫理と性向とを大枠で表したものである。属性は、倫理性（善、悪、中立）と、社会秩序に対する姿勢（秩序、混沌、中立）という二つの要素からなる。したがって、そこにありうる組合せは九つの属性で定義される。

以下に、九つの属性を端的にまとめ、その属性のクリーチャーが典型的に有する行動パターンを説明する。個体によって典型的な行動パターンと大きく異なる可能性があり、属性の行動指針に対し完全にかつ常に忠実な者は少ない。

秩序にして善 (LG) 社会の期待に従い信頼性をもって正しいことを行う。ゴールド・ドラゴン、パラディン、大抵のドワーフが秩序にして善である。

中立にして善 (NG) 必要に応じて他者を助けるために最善を尽くす。多くのセレスチャル(天界生物)、一部のクラウド・ジャイアント、大抵のノームが中立にして善である。

混沌にして善 (CG) 他者が何を期待しているかに拘泥せず、良心の赴くままに行動する。コッパ・ドラゴン、多くのエルフ、ユニコーンが混沌にして善である。

秩序にして中立 (LN) 法、伝統、あるいは個人の規範に則って行動する。多くのモンク、一部のウィザードが秩序にして中立である。

真なる中立 (N) 倫理的な問題ではできれば回避し、いずれの陣営にも与せず、その時に最良と思われる行動を取る。リザードフォーク、大抵のドルイド、多くの人間が真なる中立である。

混沌にして中立 (CN) 気の赴くままに行動し、個人の自由を何よりも重視する。多くのパーバリアンや、ローグ、一部のバードが混沌にして中立である。

秩序にして悪 (LE) 伝統、忠誠、あるいは秩序という規範の範囲内で、理路整然とした綿密な方法により自己の欲するものを獲得する。デヴィル、ブルー・ドラゴン、ホブゴブリンが秩序にして悪である。

中立にして悪 (NE) 同情や後ろめたさを感じず、やり逃げできることなら何でもやる。多くのドラウ、一部のクラウド・ジャイアントや、ユーゴロスが中立にして悪である。

混沌にして悪 (CE) 勝手気ままな暴力をふるい、貪り、憎悪、殺戮欲に駆られて行動する。デーモン、レッド・ドラゴン、オークが混沌にして悪である。

多元宇宙における属性

ものを考えるクリーチャーの多くにとって、属性は倫理上の選択肢となる。ヒューマン、ドワーフ、エルフ、そしてその他の人型生物の種族は善か悪か、そして秩序か混沌のいずれかのやり方に従うことを選択できる。神話によれば、こうした種族を創造した善なる神々は自由意志なき善は奴隷と変わらないということを知っていたので、彼らに自由意志を与え、こうした倫理上のやり方を選ぶことができるようにしたのである。

しかし、その他の種族を創造した悪の諸神格は、自分たちに仕えさせるべくそうした種族を創造した。そうした種族は、自分たち神々の性質と一致するような傾向を抱くように生まれついている。オークたちのほとんどはオークの神たるグルームシュの暴力的かつ残忍な性質を共有しており、従って悪の方に向かう傾向がある。たとえあるオークが善の属性を選択したとしても、その者は自分の生涯の間ずっと、自分の生来の傾向と戦うことになる(ハーフオークでさえもオークの神の影響力が残っていて自らを引いているのを感じる)。

セレスチャルやフィンドにとって、属性はその性質に欠くことのできない部分である。デヴィルは秩序にして悪であることを選んだわけでもなく、秩序にして悪に向かう傾向を持っているわけでもないが、その本質は相当程度秩序にして悪である。あるデヴィルがどうにかして秩序にして悪でなくなった場合、その者はデヴィルでなくなってしまうだろう。

合理的な思考能力に欠けるクリーチャーはほとんどの場合属性を有さない——彼らは無属性(unaligned)である。こうしたクリーチャーには倫理的ないし道徳的な選択をする能力が欠けており、その獣のような性質に従った行動を取る。例えば、サメは残忍な捕食者であるが悪ではない。彼らは属性を持たないだけなのだ。

ティカとアルテミス：属性

ティカ・ウェイランは中立にして善で、基本的に善を愛し、可能な限り他者に手を貸そうと努力する。アルテミスは秩序にして悪で、知性を有する生物の価値に無関心ではあるが、殺人に対しては少なくとも職業的なアプローチを取っている。

悪のキャラクターであることから、アルテミスは冒険者として理想的ではない。彼は悪党として活動しており、そうしなくてはならない時にだけ——そしてそれが自分に最大の利益をもたらすときにだけ——英雄たちに協力するだけである。たいていのゲームにおいて、悪の冒険者はグループ内で自分の興味や目的を共有しない他者との間に問題を引き起こす。一般に、悪の属性は悪党やモンスターのためのものである。

言語

君のキャラクターが元々話することができる言語は種族によって示される。また、背景によっては1つ以上の言語を選択し、それが追加で使用可能になる可能性がある。キャラクター・シートにこうした言語を書き留めること。

『表：標準的な言語』から君の言語を選択すること。あるいは、自分のキャンペーンにおいて一般的なものを1つ選択すること。DMの許可があれば、その代わりに『表：珍しい言語』からの言語を選ぶことができるほか、盗賊の符丁(thieves' cant)やドルイド語といった秘密の言語を選ぶこともできる。

これらの言語の中には、実際にはいくつかの方言の集合体であるものがある。例えば始原語(Primordial)にはAuran、Aquan、IgnanとTerranという方言があり、それぞれ4つの元素の次元界(elemental planes)で利用されている。同じ言語の異なった方言を話すクリーチャー同士は互いに意思疎通を行うことができる。

表：標準的な言語

言語	一般的な話者	文字
共通語	ヒューマン	共通語
ドワーフ語	ドワーフ	ドワーフ語
エルフ語	エルフ	エルフ語
巨人語	オーガー、ジャイアント	ドワーフ語
ノーム語	ノーム	ドワーフ語
ゴブリン語	ゴブリン類	ドワーフ語
ハーフリング語	ハーフリング	共通語
オーク語	オーク	ドワーフ語

表：珍しい言語

言語	一般的な話者	文字
奈落語(Abyssal)	デーモン(Demons)	地獄語
神界語(Celestial)	セレスチャル(Celestials)	神界語
竜語	ドラゴン ドラゴンボーン	竜語
深淵語(Deep Speech)	マインドフレイヤー ビホルダー	—
地獄語(Infernal)	デヴィル(Devils)	地獄語
始原語(Primordial)	エレメンタル(Elementals)	ドワーフ語
森語(Sylvan)	フェイ・クリーチャー	エルフ語
地下共通語(Undercommon)	アンダーダークの交易商人	エルフ語

個人的特徴

略

欠点
略

性格の特徴
略

インスピレーション

インスピレーションは、ダンジョン・マスターが用いることができる道具であり、君が自分のキャラクターをその性格の特徴 (Personality Traits)、理想 (Ideals)、絆 (Bonds)、弱点 (Flaws) 通りにプレイした場合に報酬として与えられる。インスピレーションを使うことで、君は圧政に対する同情という性格の特徴を利用して乞食王子 (Beggar Prince) との交渉を有利に進めることができる。あるいは、インスピレーションによって、君は自分の故郷の村を守るという絆を思いだし、自分にかかっている呪文の効果を過去のものとすることができる。

インスピレーションを得る

DM はさまざまな理由で君にインスピレーションを与えることができる。通常、性格の特徴を演じたり、弱点や絆がもたらす問題点に屈したり、説得力あふれるようなキャラクターの演技方を君がした際に、DM はインスピレーションを与えてくれる。DM は、君がどのようにしたらゲーム中にインスピレーションを得られるのかを教えてくれるだろう。インスピレーションは「ある」か「ない」かのどちらかだ——後ほど使うためにインスピレーションを複数貯めておくことはできないのだ。

インスピレーションを使う

インスピレーションを有している場合、君はそれを攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定の際に消費できる。

理想
略

ティカとアルテミス：キャラクター像

略

縁故
略

ティカとアルテミス：個人的特徴

略

加えて、君がインスピレーションを有している場合、他のプレイヤーがいいロールプレイをしたり、いい考えを出したり、ゲームを楽しくするような何かをした時に、自分が持っているインスピレーションを与えることができる。他のプレイヤー・キャラクターがストーリーを楽しく興味深いものにするような形で貢献した場合、君は自分が持っているインスピレーションを消す代わりにそのキャラクターにインスピレーションを与えることができるのだ。

背景

あらゆるストーリーには始まりがある。背景によって、君のキャラクターがどこから来たのか、どのように冒険者になったのか、そして世界にどんなふうにもその位置を占めているのかといったことが明らかになる。君のファイターは勇敢なる騎士かもしれないし、白髪交じりの兵士かもしれない。君のウィザードは賢者や職人だったのかもしれない。君のローグはギルドの盗賊として行動していたのかもしれないし、道化師として群衆を扇動していたのかもしれない。

背景を選択することで、キャラクターのアイデンティティに関して、物語における重要な手がかりが手に入る。君の背景について尋ねるべき最も重要な問題として、いったい何が変わってしまったのか？ 君はなぜ背景に説明されているものをやめ、冒険を始めたのだろうか？ 君は開始時装備品を買うための資金をどこから手に入れたのだろうか？あるいは裕福な背景の出身である場合、なぜ君はもっとお金を持っていないのだろうか？ 君は自分のクラスの技

術をどうやって学んだのだろうか？ 背景を共有している一般人たちから君を引き離したのはいったい何だったのだろうか？

この章に例示されている背景により、具体的な利益（特徴、習熟、言語）とロールプレイングに関する示唆とが手に入る。

習熟

背景はそれぞれ2つの技能に対する習熟を与えてくれる。技能については第7章を参照のこと。

加えて、背景のうちほとんどのものが1つ以上の道具（tools）に対する習熟を与えてくれる。道具と道具の習熟については第5章を参照のこと。

キャラクターが2つの別の源から同じ習熟を得るような場合、代わりに同種（技能か道具）の別の習熟を1つ得ることができる。

言語

背景の中には、キャラクターが種族で得た以上の追加言語を習得できるようにしてくれるものもある。この章の前のほうの『言語』を参照すること。

装備

背景はそれぞれ開始時装備品のパッケージを与えてくれる。ただし、第5章にある装備品に貨幣を費やす選択ルールを用いている場合は、君は背景から開始時装備品を得ることはできない。

おすすめの特徴

背景の項には、その背景に基づいたおすすめの個人的な特徴が示されている。君はそこから特徴を選ぶか、ダイス・ロールをしてランダムに決めるか、それを参考にして自分で決めるかすることができる。

背景のカスタマイズ

君は背景の特徴の一部を自分のキャラクターやキャンペーン世界によりびったり合うような形に微調整することもできる。背景をカスタマイズしたい場合、特徴1つを別のものに置き換え、2つの技能を選び、サンプルの背景の中から習熟と言語を合計で2つになるように選ぶこと。君は背景からの装備パッケージを使うか、あるいは第5章にあるように装備品に貨幣を費やすことができる（貨幣を費やした場合には同時にクラスに示された装備パッケージももらうことができなくなる）。最終的に、性格的特徴2つ、理想1つ、絆1つ、弱点1つを選択すること。望みの背景に合う特徴を見つけれない場合、望みにあったものを作るためにDMに相談すること。

ティカとアルテミス：背景

略

アコライト (侍祭)

キャラクターは自身の生活を特定の神や神々の神殿での奉仕に費やしている。キャラクターは神聖な領域と聖者の世界との狭間で活動し、神聖な存在の崇拝者達に行うために神聖な儀式を執り行ったり供物をささげたりしている。キャラクターはクレリックである必要はない。神格と同調する力と同じことを神聖な儀式で執り行うわけではないのだ。

1 柱の神か 1 つの神々の神殿か他の疑似的な神格存在 1 柱を選び、術者の宗教的奉仕のありのまま詳細を DM に伝えること。キャラクターは寺院における下級の職員だったのか、幼少期から入信して司祭の聖なる儀式を手助けしていたのか？あるいはキャラクターはそれまでと違った手段で自身の神格に奉仕するための呼びかけを突如身に付けた高位の司祭だったのか？ひょっとしたら、キャラクターはあらゆる既存の寺院構造の外にある小さな教団や、キャラクターはいまだ否定しているが悪魔の主人に奉仕する教団グループの指導者だったのかもしれない。

技能習熟: <看破> 宗教学 >

言語: 任意のふたつ

装備: 聖印 (キャラクターが入信した際の賜り物)、聖書か聖輪、5 本の香の棒、法衣、普通の服一揃い、15gp の入ったベルトポーチ

特徴: 信心深い住居

侍祭として、キャラクターは自身と同じ信仰を共有する者を敬えと命じ、自身の神格の宗教的式典を執り行える。キャラクターやキャラクターの旅の仲間は、寺院やほこらや他のキャラクターの信仰の施設で無料の治癒と手当が期待できるが、キャラクターは呪文の必要とする物質要素をなんであれ提供しなければならない。キャラクターの信仰を共有している皆はキャラクター (キャラクターのみ) を中流のライフスタイルで援助する。

キャラクターはうち込んでいる自身の選択した神格や神々の特定の寺院と結びついていてもよく、キャラクターはそこを住居としても良い。これはその寺院をキャラクターが奉仕に使っていてまだその寺院と良好な状態であるか、寺院がキャラクターの見つけた新たな家であるからかもしれない。キャラクターの寺院の近くでは、キャラクターは司祭たちを手伝いに呼べるが、キャラクターが危険ではないことに呼びかけた場合に、かつキャラクターが未だ自身の寺院に良好な立場であるならその手伝いはもたらされる。

示唆される個性

侍祭は彼らの寺院やその他の宗教的共同体における体験によって具体化されるものである。彼らは歴史や彼らの信仰の教えを学び、彼らの寺院やほこらや彼らの理想や特徴に影響する階層制度を学ぶ。彼らの欠点はいくつかの秘密の哲学や異端の考え、あるいは理想そのものや過激派との結びつきにある。

d8 性格的特徴

- 1 私は自身の信仰上の特定の英雄を崇拝し、折につけその人物の行為や模範を手本とする。
- 2 私は最も激しき敵達にも共通点を見つけられ、彼らに共感し、常に平和に向かって努める。
- 3 私は行事や行動の度に予兆をみる。神々は私たちに話しかけようとしておられ、私たちはまさに耳を傾けなければならないのだ。
- 4 楽天的な態度には心動かされるものがない。
- 5 私はたいいてい状況で神聖なる文書や格言から引用 (あるいは誤引用) する。
- 6 私は他の神格を容認でき (あるいは容認できず)、他の神々の崇拝を尊敬する (あるいは非難する)。
- 7 私は良い食事や飲み物や我が寺院の中核の方々との間の高貴な暮らしを楽しんでいた。粗野な生活は私には不快だ。
- 8 私は寺院で長い間を外の世界の人々とのちょっとした交流経験に費やしてきた。

d6 理想

- 1 伝統: 太古の伝統への崇拝と供物は守られ支持されねばならない。(秩序)
- 2 慈善: 私はたとえ個人的な費用がかかろうとも、常に必要があれば助けるよう努める。(善)
- 3 変化: 我々は世界で恒常的に働けるよう神々の変化を助けるべきだ。(混沌)
- 4 力: 私はいつの日か信仰の宗教的地位の頂点に登り詰めたい。(秩序)
- 5 信仰: 私は我が神が我が行動を導いてくれると信じている。激しく働くともそれがいい方向に向かう信仰心を私は持っている。(秩序)
- 6 野望: 私は私自身の価値を我が神に認めてもらうために、神の教えに対して我が行動を調和させるよう努力している。(なんでも)

d6 縁故

- 1 私は長きに失われた我が信仰の太古の遺跡を復元するために命を賭したい。
- 2 私はいつの日か私に異端の烙印を押した腐敗した寺院の階級制度に復讐したい。
- 3 私は両親が死んだときに拾ってくれた司祭に我が人生の借りがある。
- 4 私の行うすべては一般の人々のために。
- 5 私は私が尽くしている寺院を守るためなら何でもする。
- 6 私は神聖な文書が定めた異端者を我が敵とし撃破するために探索する。

d6 欠点

- 1 私は他人を厳しく判断し、自分には同等以上に厳しい。
- 2 私は我が寺院の階級制度は力を有している人達にあまりにも多くの信頼を置いている。
- 3 私が信仰心は時々我が神への信仰を公言する者を盲信させる。
- 4 私は考え方に融通が利かない。
- 5 私は見知らぬ人に疑いをもち、最悪の事態を想定する。
- 6 一度ゴールに辿り着くと、私は自分の人生からあらゆる損失を無くして欲しいという想いに取り憑かれる。

クリミナル（犯罪者）

キャラクターは法を犯してきた犯罪の経験者だ。キャラクターは多くの時間を他の犯罪者の間で費やし、犯罪者の地下組織に依然として接点を持つ。キャラクターは多くの人々よりも文明社会の隙に入り込んだ世界の殺人者や盗賊や暴力家にはるかに近く、キャラクターは社会の規制や規則を無視しながら今まで生きてきた。

技能習熟：< 欺瞞 >< 隠密 >

道具習熟：ゲームのセットから 1 種類、盗賊道具

装備：かたてこ、フード付きの暗い色をした普通の服、15gp の入ったベルトポーチ

犯罪行為の特定

盗賊ギルドや似たような犯罪組織には多くの犯罪者が存在し、この構成員は何かしらに専門化している。犯罪者というものはそのような組織の外で仕事をする場合でも、特定の種類の犯罪行為に他のものより強い好みを持つ。犯罪者の人生をプレイする役割を選択するか、以下の表からロールすること。

d8 専門

- 1 恐喝
- 2 強盗
- 3 執行人
- 4 盗品故売

d8 専門

- 5 追いはぎ
- 6 殺し屋
- 7 スリ
- 8 密輸入

特徴：犯罪者との接点

キャラクターは他の犯罪者の情報網に連絡の取れる頼りになり信頼のおける接点を持つ。キャラクターはたとえどれほど距離が離れていてもメッセージを受け取る方法とメッセージを送る方法を知っている。具体的に言えば、キャラクターは地域の配達人や腐敗した商隊の主や水夫見習いのような、自身にメッセージを届けてくれる誰かを知っている。

示唆される個性

犯罪者は表面的には悪役を意味するだろうし、彼らの多くは悪役の中心的存在だ。しかし中には埋め合わせには足りないかもしれないが、人を引き付ける個性を豊富に持つ者もいる。盗賊であることに誇りを持つが、法や権力に敬意を払い犯罪は稀にしか見せないかもしれないのだ。

犯罪者のバリエーション：密偵

キャラクターの可能性は強盗や密輸入のようなものとは大して違いがないものの、キャラクターはまったく異なる方法論でそれらを学び訓練した。それがスパイ活動の代理人だ。キャラクターは王から公的に承認された代理人か、ひょっとしたらキャラクターは高位の入札者のために秘密を暴いて売のかもしれない。

d8 性格的特徴

- 1 俺は物事が悪い方に走ったら何をするかを常に計画している。
- 2 たいていどんな状況でも私はいつも穏やかだ。私は声や感情を荒立てず自分を制御している。
- 3 新しい場所で俺が最初にするのは、何でも価値のある場所—あるいは隠れられそうな場所—を書き留めておくことだ。
- 4 俺は新しい友達を作るより新しい敵を作るだろう。
- 5 俺は信じるのが驚異的に遅い。最も公平に見える人々でもしばしば最大の隠し事を持っているからだ。
- 6 俺は状況の持つリスクに注意を払わない。私にオッズを教えないでくれ。
- 7 俺を得るための最善の方法は俺にできないことであっても何でも俺に話すことだ。
- 8 俺はわずかな侮辱に激怒する。

d6 理想

- 1 名誉：私は取引において他人から盗みをするのではない。(秩序)
- 2 自由：鎖は、それを鍛える人々がそうするように、壊されるようできているんだ。(混沌)
- 3 慈善：俺は必要とする人たちのために裕福な連中から盗むんだ。(善)
- 4 欲望：俺は金持ちになるためには何だってするよ。(悪)
- 5 人々：私は理想ではなく友達に忠実で、私が気にかけている誰のためになら三途の川を渡ってやれる。(中立)
- 6 贖罪：誰に対しても良いことをするぜ。(善)

d6 縁故

- 1 寛大な後援者から借りている古い借金を返済しようとしている。
- 2 俺の不正利益は家族を養うためのものだ。
- 3 大事なものが盗まれ、俺はそれを盗み返す。
- 4 俺は今まで生きた中で最高に偉大な盗賊になる。
- 5 俺は恐ろしい犯罪の罪を着せられた。俺はそれから救済されることを望む。
- 6 俺のミスで俺の愛する人は死んでしまった。こんなことはもう二度と起こさせない。

d6 欠点

- 1 俺は何か価値のありそうなものを見ると、どうやって盗むか以外の何も考えられなくなる。
- 2 自分の友達と金の間の選択に直面する時には、俺は普通金を選ぶ。
- 3 計画があるのなら、俺はそれを忘れる。もしそれを忘れられないなら、俺はそれを無視する。
- 4 俺が嘘を言うときは、明確にそれが分かる。
- 5 物事が悪い方向に感じたら俺は尻尾を巻いて逃げる。
- 6 俺が関わったため無実の罪で刑務所に入ってる奴がいる。そのお陰で俺は無事だ。

フォークヒーロー（民間の英雄）

キャラクターは謙虚な社会的地位の出自だが、非常に多くのことに運命付けられている。キャラクターの故郷の村ではすでにキャラクターは英雄とみなされていて、キャラクターの運命はキャラクターをどこにでもいる一般人を脅かす暴君やモンスターに立ち向かわせる。

技能習熟：< 動物使い >< 生存 >

道具習熟：1 種類の職人道具、乗り物（地上）

装備：職人道具のセット（キャラクターが選択したひとつ）、ショベル、鉄の深底鍋、普通の服一揃え、10gp の入ったベルトポーチ

イベントの決定

キャラクターは以前民間でひよっとすると農家や鉱山労働者やしもべや羊飼いや木こりや墓掘りのような単純な職業に従事していた。しかし何か起きてキャラクターを異なる道に置き、キャラクターに偉大な存在という刻印を付けた。イベント決定表からキャラクターに民間の英雄という刻印を付けたことを選択するかランダムに決定せよ。

d10 イベント決定

- 1 私は暴君の代理人に立ち向かった。
- 2 私は人々を自然災害から救った。
- 3 私は恐ろしいモンスターに一人で立ち向かった。
- 4 私は貧しい者を救うために腐敗した商人から盗みを働いた。
- 5 私は民兵を率いて侵略軍と戦った。
- 6 私は暴君の居城に押し入り、人々を武装させるよう武器を盗んだ。
- 7 私は暴君の兵士に対し農機具を武器として使うよう農民を訓練した。
- 8 君主は私が評判の悪い法令に対して象徴的な抗議活動を行った後、それを撤廃した。
- 9 天界人が妖精がそれに近いクリーチャーが私の秘密の出自を祝福するか明かすかした。
- 10 私の統率力が開花し私のヒーロー気質を推薦されて、君主の軍隊に転職した。

特徴：素朴な歓待

キャラクターは一般人の地位から出自していて、彼らの間に適応するのは簡単である。キャラクターは他の民間人の間で、彼らに自分が危険な存在であると明かさないうり隠れたり休息したり回復する場所を見つけることができる。彼らはキャラクターを法やキャラクターを探す何者からも守ってくれるが、彼らはキャラクターのために彼らの生活のリスクを犯さない。

示唆される個性

民間の英雄は良くも悪くも一般人のひとりである。多くの民間の英雄が自らの素朴な出自を欠点ではなく美德と捉えていて、彼らの故郷のコミュニティは彼らにとってとても重要なのである。

d8 性格的特徴

- 1 私は人々をその言葉ではなく行動で判断する。
- 2 誰かがトラブルに遭遇していれば、私は常に助けの手を貸す用意がある。
- 3 私は心に何かを決意すると、たとえ何が邪魔をしようと私は私が道を行く。
- 4 私は強いフェアプレイの感性を持ち、常に議論には最も公平な解決策を見つけるよう試みる。
- 5 私は自分の能力に自信を持っていて、他人に自信を付けさせることもできる。
- 6 考えるのは他の人々のためことだ。私は行動が好きだ。
- 7 私はより賢く見せようと長文を使い誤用する。
- 8 私は簡単に飽きてしまう。いつ私自身の運命がやってくるんだ？

d6 理想

- 1 尊敬：人々は尊厳と敬意を持って扱われるに値する。（善）
- 2 公平：誰も法の前に優遇的待遇を得るべきではなく、誰も法より上には立てない。（秩序）
- 3 自由：王は民を抑圧してはならない。（混沌）
- 4 強さ：強くなれたなら、価値のある物や欲しい物は手に入れられる。（悪）
- 5 正直：何事に対しても嘘を吐くのは良くないし、私はしない。（中立）
- 6 運命：何も、そして誰も私を私の名声から遠ざけることはできない。（なんでも）

d6 縁故

- 1 私には家族が居るが、彼らがどこにいるかは分からない。いつの日か私は彼らに再会したい。
- 2 私は大地に働き、私は大地を愛し、そして私は大地を守る。
- 3 高貴な貴族が一度私に恐ろしい打撃を与えたので、私は遭遇したらそのガキ大将に復讐するだろう。
- 4 私の道具は以前の生活の象徴だから、自分の根っこを忘れないために私はこれを持ち歩く。
- 5 私は自らの身を守れない人達を守る。
- 6 私と一緒にやってきた子供の頃の恋人に私の運命を追い求めて欲しい。

d6 欠点

- 1 我が土地を支配する暴君は私が殺されるのを見ることなく止まるだろう。
- 2 私は私の運命の重要性を確信し、私の欠点や失敗のリスクに盲目だ。
- 3 私が若い頃、私を知っていた人々は、私の恥ずかしい秘密を知っている、私は再び家に帰ることはできない。
- 4 私は都市の悪習というものに、とりわけ痛飲には弱いという部分を持つ。
- 5 密かに、もし私が専制君主で土地を支配していたら、物事をより良くできるだろうと信じている。
- 6 私は仲間を信頼しなきゃという厄介な悩みを持っている。

セージ（賢者）

キャラクターは多元宇宙の伝承を学ぶことに年月を費やした。キャラクターは写本の腕を磨き巻物に学び、キャラクターにとって興味のあることの偉大な達人に話を聞いてきた。キャラクターの努力はキャラクターを学問の得意分野における達人にした。

技能習熟：< 神秘学 > 歴史 >

言語：任意のふたつの言語

装備：黒インク入りのボトル、羽根ペン、小さなナイフ、質問が書かれまだ回答に至っていない死んだ同僚からの手紙、普通の服ひとつ、10gp の入っているベルトポーチ

専門家

キャラクターが学術的に鍛えている本質のものを決めるために以下の表から d8 をロールするか選択肢から選択すること

d8 専門家

- 1 錬金術師
- 2 天文学者
- 3 信用されていない研究者
- 4 司書

d8 専門家

- 5 教授
- 6 調査員
- 7 ウィザードの弟子
- 8 代筆人

特徴：調査員

キャラクターが伝承の断片を学んだり思い出そうとするとき、キャラクターがその情報を知らなくても、しばしばどこに行っても誰からそれを獲得できるかを知っている。通常、この情報は図書館や写本室や大学や賢者やその他の学習している人やクリチャーから得られる。DM はキャラクターが探す情報をアクセスしがたい場所に隠したり、もっと単純に見つからないとしてもよい。多元宇宙の深遠なる秘密の発掘は冒険や全体を通すキャンペーンが必要になる。

示唆される個性

賢者はその大がかりな研究によって成り立ち、彼らの個性はこの研究の人生を反映している。学術の研究に捧げる、賢者は高度な知識に価値を見出す時々独りよがり、時々その知識を他の理想への手段とする。

d8 性格の特徴

- 1 私は博学であることを印象づけるために多音節の単語を使用します。
- 2 私は世界一の図書館であらゆる本を読んだ。—あるいは読んだことを自慢したい。
- 3 私は私ほど賢くない誰かを助けるのには慣れているので、私は人に何でもあらゆることを根気よく説明する。
- 4 良い謎よりも好きなものは私にはない。
- 5 私は自分の雄判断を下す前に議論のあらゆる側の人間に話を聞くことを望む。
- 6 私は……喋るのが……遅くって……馬鹿な……奴に……ついて……語る時……大抵……誰もが……私と……比べる……。
- 7 私は恐ろしく、恐ろしく不器用だ、社交的な状況では。
- 8 私は人々が常に私の秘密を盗もうとしていることを確信している。

d6 理想

- 1 知識：力と自己改善に至る道は知識を介することだ。（中立）
- 2 美：我々の何とも美しい点は自分自身を乗り越えて真実に辿り着くことだ。（善）
- 3 論理：感情で論理的な思考を曇らせてはならない。（秩序）
- 4 無制限：あらゆる存在に内在する無限の可能性に足かせをはめるべきではない。（混沌）
- 5 力：知識は力と支配に続く道だ。（悪）
- 6 自己改善：研究人生の目標は自分の改善である。（なんでも）

d6 縁故

- 1 我が生徒達を守ることは私の義務だ。
- 2 私は悪人の手に落ちてはいけなく、恐ろしい秘密を記した古代の文書を持っている。
- 3 私は図書館や大学や写本室や修道院を維持するために働く。
- 4 私のライフワークは 特定分野の伝承に関連した一続きの本だ。
- 5 私は特定の疑問への回答のために自分の人生を探しているところだ。
- 6 私は自分の魂を知識に売り渡した。私は偉大な行為をしてそれを取り戻したい。

d6 欠点

- 1 私は有望な情報に簡単に気を取られてしまう。
- 2 デモンを見た時大抵の人は悲鳴を上げて逃げるものだ。私は立ち止まってその解剖学的構造をノートに取る。
- 3 太古の秘密を暴くことこそ文明の価値に相違ない。
- 4 私は複雑なことに没頭することで明白な解決策を見渡す。
- 5 私は本当に考えていること以外を自分の言葉を通して話してしまい、いつも他人に無礼に話してしまう。
- 6 私は自分や誰かの命と引き替えに秘密を守るようなことはできない。

ソルジャー（兵士）

戦争はキャラクターが思い出して懐かしむ程長い、キャラクターの人生だった。キャラクターは幼い頃に訓練し、武器と防具の使い方を学び、基本的な生存技術を学び、それには戦場で生き残る術も含まれていた。キャラクターは国軍や傭兵集団やみよとしたら直近の戦いの間で名声を上げた地域の民兵などの立場に、今でも一員として収まっているのかも知れない。

キャラクターがこの背景を選んだら、DMと一緒にどんなような軍隊組織の一員であったかを決定し、どんな階級まで上り詰めたかを決定し、軍隊の経歴でどんな経験を積んだかを定めること。それは独立した陸軍なのか町の衛兵なのか村の民兵なのか？あるいは貴族や商人の私兵や傭兵団員だったのかも知れない。

技能習熟：< 運動 > < 生存 >

道具習熟：1 種類のゲーム、乗り物（地上）

装備：階級章、敵から奪った戦利品（ダガー、折れた刃物、軍旗の端っきれなど）、骨製のダイスセットまたはカード一揃い、普通の服一揃え、10gpの入ったベルトポーチ

専門化

兵士としての期間、キャラクターは自身の部隊や軍隊で演じた特定の役割を持つ。以下の表から d8 をロールするか選択してキャラクターの役割を決めること。

d8 専門

- | | |
|---|-----|
| 1 | 仕官 |
| 2 | 斥候 |
| 3 | 歩兵 |
| 4 | 騎兵 |
| 5 | 衛生兵 |

d8 専門

- | | |
|---|----------------------------------|
| 6 | 操舵士 |
| 7 | 運搬兵卒 |
| 8 | サポートスタッフ
(コック、鍛冶屋
等希望するもの) |

特徴：軍階級

キャラクターは兵士の経歴としての軍隊階級を持つ。兵士は自身の以前に契約していた軍事組織に未だキャラクターの権力と影響力を認め、より低い階級の者達はキャラクターを引き留める。キャラクターは自分の階級を引き合いに出すことで他の兵士達に影響を及ぼし、単純な装備や馬を一時的に使うため借りることができる。キャラクターは自身の階級を認めてくれる友好的な軍事野営地や要塞に普通にアクセスすることもできる。

示唆される個性

戦争の恐怖は兵役の厳格な規律と組み合わせるあらゆる兵士の評価を残し、彼らの理想を形成し、強い結束を形作り、そしてしばしば傷跡を残し、恐怖や恥や憎しみへの弱さを残す。

d8 性格的特徴

- | | |
|---|---|
| 1 | 私はいつも丁寧で礼儀正しい。 |
| 2 | 私は戦争の記憶に悩んでいる。私は頭の中からあの暴力のイメージを追いつけない。 |
| 3 | 私はあまりに多くの友を失ったから、新たな友を作るのはゆっくりだ。 |
| 4 | 私は鼓舞と戒訓に満ちたほぼすべての戦闘状況に関連した軍隊経験からの物語そのものだ。 |
| 5 | 私は尻込みせずにヘルハウンドを見下ろすことができる。 |
| 6 | 私は強くあるようなことを楽しみ、物事をぶっ壊すようなことを楽しむ。 |
| 7 | 私はユーモアの感覚がお粗末だ。 |
| 8 | 私は問題に直面している。単純で、直接的な解決法は成功への最善の道だ。 |

d6 理想

- | | |
|---|---|
| 1 | 偉大なる善：私たちの多くは他人を守るために自分達の生活を捨てた。(善) |
| 2 | 責任：私はしなければならないことをし、権力には従う。(秩序) |
| 3 | 独立：人々が盲目的に命令に従うなら、彼らは暴君のような存在を受け入れてしまう。(混沌) |
| 4 | 強さ：生活は戦争に、強い力こそが勝つのだ。(悪) |
| 5 | 生きるため生かす：殺したり戦争に行く者に理想は価値がない。(中立) |
| 6 | 国家：私の属する都市や国や人々は全て重要なことだ。(なんでも) |

d6 縁故

- | | |
|---|--|
| 1 | 私は今でも貢献した人達のために命を捨てられるだろう。誰かが戦場で私の命を救ってくれた。今は、私は何があっても |
| 2 | 友の背中を置き去りにすることはない。 |
| 3 | 私の誇りは我が命。 |
| 4 | 私は我が部隊が経験した惨敗、あるいは我が部隊を打ち負かした敵を決して忘れない。 |
| 5 | 私のそばで戦う人々のために死ぬ価値はある。 |
| 6 | 私は自分自身で戦うことのできない誰かのために戦いをする。 |

d6 欠点

- | | |
|---|--|
| 1 | 我々が直面している巨大な敵は恐れに震えて黙って我々から去るだろう。 |
| 2 | 私は戦士だと証明しない人に少ししか敬意を払わない。 |
| 3 | 私は多くの命を代償とする酷いミスを戦場で犯した—そしてその秘密を守るために私は何でもするだろう。 |
| 4 | 私の忌み嫌う敵は盲目と理不尽だ。 |
| 5 | たとえそれが悲劇を生むとしても、私は法に従う。 |
| 6 | 私は自分が悪い時にそれを認めるくらいなら自分の鎧を食らうだろう。 |

第5章：装備

大都市の市場は様々な売り手と買い手でいっぱいだ。ドワーフの鍛冶屋、エルフの木彫師、ハープリングの農夫、ノームの宝石商、それに言うまでもなくあらゆる姿、体格、肌の色をしたヒューマンたち。彼らは民族的、文化的な出自も多種多様だ。きわめて大きな都市では、異国の香辛料や豪華な衣服から、枝を編んだ籠や実用的な剣まで、およそ想像し得る限りのものは何でも売りに出されている。

冒険者にとっては、武器や鎧、背囊、ロープなど、その種の品物が手に入るかどうか、何にも増して重要だ。ダンジョンや野生の荒野においては、適切な装備が生死を分けるからだ。この章では、ありふれた、あるいは風変わりな品々について詳述する。D&Dの諸世界が差し出す脅威に直面する時、冒険者たちはたいてい、それらが役に立つことを発見するだろう。

初期装備

キャラクターを作成時に受け取る装備は、クラスと背景情報の組み合わせによって決まる。あるいはその代わりに、クラスによって決まった額の金貨（gold piece/gp）を受け取り、それを使ってこの章にある各種の一覧表からアイテムを購入してもよい。「表：クラスごとの初期所持金」を見て、何 gp 使えるのかを決定しよう。

プレイヤーは、初期装備をどうやって手に入れたのかを決定する。それは相続財産かもしれないし、キャラクターが成長を通じて買い込んできた品物なのかもしれない。君が装備している武器、鎧、背囊は軍務に由来するのかもしれない。自分で盗んできた可能性さえある。武器は世代から世代へと受け継がれてきた重代の家宝であり、ついに今、君のキャラクターがその衣鉢を継いで、先祖の冒険の足跡を追うことになったのかもしれない。

クラスごとの初期財産

クラス	資金
クレリック	5d4×10 gp
ファイター	5d4×10 gp
ローグ	4d4×10 gp
ウィザード	4d4×10 gp

財産

D&D 世界における財産の姿は様々であり、コインや宝石の原石、交易品、美術品、動物などがある。また、その性質はキャラクターの経済状態を反映している可能性がある。小作農の取引では必需品が物々交換され、税は穀物やチーズで支払われている。貴族階級は鉱山、港、農地の権利といった法的権利を取引する。あるいは金の延べ棒を使い、コインの枚数ではなくポンド単位で黄金をやり取りをする。商人や冒険者や専門的なサービスを提供する人々だけが日常的にコインを使って取引をするのだ。

コインの種類

一般的なコインには何種類もあり、その材質となる金属の相対的な価値に応じて異なる通貨単位として通用している。もっとも一般的なのは、金貨（gold piece/gp）、銀貨（silver piece/sp）、銅貨（copper piece/cp）の3種類だ。

金貨が1枚あれば、キャラクターは矢筒ひとつ、良質のロープ50フィート、ヤギ一頭などが買える。熟練の（だが達人というほどではない）工匠であれば、1日に金貨1枚を稼げる。金貨というコインはめったに使われないにせよ、金貨相当額は標準的な富の指標だ。商人たちが金貨数百枚あるいは数千枚の価値を持つ商品の取引を行うにあたっては、実際のコインのやり取りは普通しない。金貨で何枚というのは標準的な価値の指標であり、実際には金の延べ棒や、信用手形、高価な商品などが交換される。

金貨1枚は銀貨10枚に相当する。銀貨は一般庶民に一番広く流通しているコインだ。銀貨1枚で買えるのは、ダイス1セット、オイルランプ1瓶、つましい宿での一晩の宿泊といったところ。

銀貨1枚は銅貨10枚に相当する。肉体労働者や物乞いの間で一般的なコインだ。銅貨1枚で買えるのは、ろうそく1本、松明1本、チョーク1かけなどだ。

これらに加えて、その他の貴金属でできた一般的でないコインが財宝の山から見つかることがある。エレクトラム貨（electrum piece/ep）やプラチナ貨（platinum piece/pp）は滅亡した帝国や失われた王国に起源をもち、時には取引に使うと怪しまれたり疑われたりすることもある。エレクトラム貨には銀貨5枚相当の価値があり、プラチナ貨には金貨10枚相当の価値がある。

標準的なコインは1オンスの1/3の重量があるので、50枚で1ポンドの重量になる。

標準的な交換レート

硬貨	cp	sp	ep	gp	pp
銅貨 (cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
銀貨 (sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
エレクトラム貨 (ep)	50	5	1	1/2	1/20
金貨 (gp)	100	10	2	1	1/10
プラチナ貨 (pp)	1,000	100	20	10	1

財宝を売る

君が探検するダンジョンは、財宝、装備品、武器、鎧、そしてそれ以上の物が見つかるチャンスにあふれている。通常、財宝やトリンケットを売ることができるのは町やそのほかの居留地に帰ってきた時ということになる。ただしそれも、戦利品に興味を持つ買い手や商人がいればの話だ。

武器、鎧、装備品。 一般的なルールとしては、無傷の武器、鎧、及びそのほかの装備品は、市場で売ると価格の半額が手に入る。武器や鎧をモンスターが使っていた場合、それが売り物になる状態である可能性は小さい。

マジック・アイテム。 マジックアイテムを売るのは問題が多い。ポーションやスクロールの買い手を見つけるのはそれほど難しくない。しかしそれ以外のアイテムに関しては、最高に裕福な貴族以外はほとんど問題外となる。同様に、数少ない一般的なマジック・アイテムを除けば、マジック・アイテムや呪文を購入する機会にぶつ

かることなどほとんどないだろう。魔法は単なる金銀よりも遥かに価値があり、そのように扱われるべきだ。

宝石、装飾品、美術品。これらの品は市場価格そのままの価値を維持している（訳注：売却時に半額になるわけではないという意味）。普通にコインで売買することもできるし、他の取引の際に通貨として使用することもできる。DM は、例外的に高い価値を持つ宝物に関しては、まず大きな町（あるいはもっと大きな共同体）で買い手を見つける必要があることにしてもよい。

交易品。辺境の地では、多くの人々が物々交換で取引を行う。宝石や美術品のように、交易品——鉄の延べ棒、塩の袋、家畜など——は市場価格そのままの価値を維持しており、通貨として使用することもできる。

鎧と盾

D&D 世界は多種多様な文化からなる巨大なタペストリーであり、それぞれの文化は固有の技術水準にある。この理由により、冒険者たちが使える鎧の種類はレザー・アーマーからチェーン・メイル、高価なプレート・アーマー、さらにそれらの間に位置する何種類かの鎧までと、様々だ。「表：鎧」は、ゲーム内のいつでもどこでも一番手に入りやすい各種の鎧を集めたもので、それらを軽装鎧、中装鎧、重装鎧という3つのカテゴリに分類してある。多くの戦士たちは、盾を使うことで鎧の効果を補強している。

「表：鎧」には、D&D 世界で着用される一般的な各種の鎧について、価格、重量、そのほかの特徴が記載されている。

鎧習熟。鎧を着用し、ストラップで腕に盾を着けることは誰にでもできる。しかし効果的に着用する方法を知っているのは、その鎧の使用に習熟している者だけだ。それぞれのクラスごとに、どの種類の鎧に習熟しているかが決まっている。習熟していない鎧を着用している場合、キャラクターは【筋力】【敏捷力】に基づく能力値判定、セービング・スロー、攻撃ロールに劣位を被り、加えて呪文を唱えることができない。

アーマー・クラス (AC)。鎧は着用者を攻撃から守る。着用する鎧（と盾）によってキャラクターのベース・アーマー・クラスが決まる。

重装鎧。重装鎧は着用者が素早く、隠れて、自由に移動するのを妨げる。表：鎧のある鎧タイプの【筋力】の列に「【筋】13」あるいは「【筋 15】」などと書かれている場合、着用者の筋力が表の数値以上でない限り、その鎧を着用すると移動速度が 10 フィート減少する。

隠密。鎧一覧の「隠密」の列に「劣位」と書かれている場合、【敏捷力】（隠密）判定に劣位を被る。

盾。盾は木製もしくは金属製で、片手で使う。盾を装備するとアーマー・クラスは2上昇する。一度に効果を発揮する盾は1枚だけである。

軽装鎧

柔軟で薄い素材でできた軽装鎧は素早い冒険者に有利だ。運動性を犠牲にすることなく、ある程度の防御力を得られるからだ。軽装鎧を着用すると、アーマー・クラスを決定する際、鎧のタイプによるベース・ナンバーに【敏捷力】ボーナスを加えることができる。

パadded。パadded・アーマーは、布と詰め物で作ったキルトを何層も重ねた構造になっている。

レザー。この種の鎧の胸当てと肩当てはオイルの中で煮て硬化させた皮革でできている。その他の部分はもっと柔らかくて動きやすい素材でできている。

スタデッド・レザー。丈夫だが柔軟な皮革でできたスタデッド・レザーには、リベットやスパイクが密に埋め込まれている。

中装鎧

中装鎧は軽装鎧よりも高い防御力を提供するが、動きを妨げる度合いも大きい。中装鎧を着用すると、アーマー・クラスを決定する際、鎧のタイプによるベース・ナンバーに【敏捷力】ボーナスを最大で +2 まで加えることができる。

ハイド。この種の大雑把なつくりの鎧は、分厚い毛皮や生皮でできている。野蛮人の部族や邪悪なヒューマノイド、その他より良い鎧に必要な道具や素材を使えない人々が、よく着用している。

チェーン・シャツ。金属環をつなぎ合わせて作られているチェーン・シャツは、重ねた布や皮の間に着用される。この種の鎧は着用者の上半身に中程度の防御力を提供し、金属環どうしが触れ合う音は外側に重ね着したものが吸収する。

スケイル・メイル。この種の鎧は革製の上衣とレギンス（恐らくは別パーツのシャツも）で構成されており、それが魚の鱗によく似た、重なり合った金属片で覆われている。一式には籠手も含まれている。

プレストプレート。この種の鎧は成形された金属製の胸甲を柔らかな皮の衣服と合わせて構成されている。脚と腕が比較的無防備ではあるが、重要器官には高い防御力を提供し、一方で着用者にかかる負荷は比較的小さい。

ハーフ・プレート。ハーフ・プレートは着用者の体の大部分を覆う成形された金属板でできている。ただ、脚部の防御は革帯に付けられたシンプルな脛当て程度だ。

重装鎧

すべての鎧のカテゴリの中で、重装鎧は最高の防御を提供する。重装鎧一式は全身を多い、様々な攻撃を受け止めるよう設計されている。熟練の戦士だけが、この重くかさばる鎧を扱うことができる。重装鎧を着用すると、【敏捷力】ボーナスをアーマー・クラスに加えることができない。しかし、【敏捷力】修正がマイナスであっても、それによるペナルティを受けることはない。

リング・メイル。この種の鎧は重い環を縫い込んだレザー・アーマーである。環は剣や斧による打撃に対して鎧を強化するのを助ける。リング・メイルはチェーン・メイルより劣っているため、通常はより良い鎧を購入できない者が着用する。

チェーン・メイル。チェーン・メイルは金属環をつなぎ合わせて作られており、鎧の下に重ねるキルトの布が含まれている。これは擦り傷を防ぎ、打撃に対してクッションとなる。一式には籠手が含まれる。

スプリント。この種の鎧は、幅が狭く縦に長い帯状の金属を皮革製の下地に鎮止めしたもので、詰め物をした布の上に着用する。動きやすいチェーン・メイルが関節を保護する。

プレート。プレートは成形した板金をつなぎ合わせてあり、全身を覆う。プレートの一式には、籠手、重い皮革製のブーツ、バイザーのついたヘルメット、鎧の下に着る分厚い詰め物をした衣服が含まれる。バックルとストラップによって、重量を全身に分散することができる。

鎧の着脱

鎧を着たり脱いだりするのにかかる時間は、カテゴリによって決まっている。

着る これは鎧の着用にかかる時間である。鎧による AC へのボーナスを得られるのは、所定の時間をかけて鎧一式を着用したときのみである。

脱ぐ これは鎧を脱ぐのににかかる時間である。手伝いがいるなら、かかる時間は半分になる。

鎧の着脱

カテゴリ	着る	脱ぐ
軽装鎧	1 分	1 分
中装鎧	5 分	1 分
重装鎧	10 分	5 分
盾	1 アクション	1 アクション

武器

キャラクターのクラスは、キャラクターに武器への習熟を与える。クラスによって習熟が与えられる武器群は、クラスの得意分野やそのクラスが一番よく使うであろう武器を反映している。君が好きな武器がロングソードであろうとロングボウであろうと、武器とそれを効果的に扱う能力は、冒険において君の生死を分けるだろう。

「表：武器」は D&D 諸世界で使用される一般的な各種の武器について、価格、重量、命中した時に与えるダメージ、そのほかの特性 (special properties) が記載されている。どの武器も、近接武器もしくは遠隔武器のどちらかのグループに分かれる。近接武器は 5 フィート以内の標的を攻撃するために使用する。遠隔武器は離れた標的を攻撃するために使用する。

武器習熟

キャラクターの種族、クラス、特技、によって、特定の武器もしくは特定のカテゴリに属する武器への習熟が得られる。カテゴリには、単純武器と軍用武器の二つがある。大抵の人は単純武器に習熟している。単純武器には、クラブ、メイス、その他一般人が持つような武器が含まれる。

鎧

鎧	価格	アーマークラス (AC)	必要【筋力】値	隠密	重量
軽装鎧					
パadded	5 gp	11+【敏捷力】補正	—	劣位	8 lb.
レザー	10 gp	11+【敏捷力】補正	—	—	10 lb.
スタデッド・レザー	45 gp	12+【敏捷力】補正	—	—	13 lb.
中装鎧					
ハイド	10 gp	12+【敏捷力】補正 (最大 2)	—	—	12 lb.
チェイン・シャツ	50 gp	13+【敏捷力】補正 (最大 2)	—	—	20 lb.
スケイル・メイル	50 gp	14+【敏捷力】補正 (最大 2)	—	劣位	45 lb.
プレスト・プレート	400 gp	14+【敏捷力】補正 (最大 2)	—	—	20 lb.
ハーフ・プレート	750 gp	15+【敏捷力】補正 (最大 2)	—	劣位	40 lb.
重装鎧					
リング・メイル	30 gp	14	—	劣位	40 lb.
チェイン・メイル	75 gp	16	13 以上	劣位	55 lb.
スプリント	200 gp	17	15 以上	劣位	60 lb.
プレート	1,500 gp	18	15 以上	劣位	65 lb.
盾					
シールド	10 gp	+2	—	—	6 lb.

選択ルール：装備のサイズ

大半のキャンペーンでは、常識の範囲で、冒険の途中で見つけた装備を使ったり身に着けたりすることができる。たとえば大柄なハーフオークはハーフリングのレザーアーマーには収まりきらないし、ノームはクラウド・ジャイアントの優雅なローブに飲み込まれてしまうだろう。

DM はもっとリアリズムを持ち込むこともできる。たとえば、ヒューマンの個人に合わせて作られたプレート・アーマー一式は、かなり改造しなければ他の個人には着られないかもしれない。冒険者が変装の為に衛兵の制服を着たら、見るからにサイズが合わない感じになってしまうかもしれない。

この選択ルールを使用するなら、冒険者が鎧や服やそれに類する着用するためのアイテムを見つけた際には、鎧職人、仕立て屋、皮細工師、などの専門家を訪ねてそのアイテムを着られるようにしてもらう必要がある可能性がある。こうした作業には、アイテムの市場価格の 10%~40% の費用が掛かる。DM は d4×10 をロールして決めてもよいし、必要な調整の度合いをもとに追加のコストを決定してもよい。

軍用武器には、剣、斧、竿状武器など、効果的に使うためにもっと特殊な訓練が必要な武器が含まれる。戦士たちの多くが軍用武器を使用するのは、戦闘スタイルや訓練を一番有効に使えるからだ。

武器に対する習熟があれば (= その武器に習熟していれば)、その武器を使用して攻撃を行う際に、君の習熟ボーナスを攻撃ロールに加える。習熟がない (= その武器に習熟していない) 場合、命中判定に習熟ボーナスを加えない。

武器の特性

武器表に記載されているとおり、武器の多くにはその用途に応じた特性がある。

矢弾 (Ammunition)。矢弾の特性を持つ武器を用いて遠隔攻撃を行えるのは、その武器から発射するための矢弾を持っている時だけである。その武器で攻撃を行うたびに、1 回分の矢弾を消費する。矢筒やその他の容器から矢弾を取り出すのは、攻撃の一部である。戦闘終了後に戦場を探せば、消費した矢弾の半分以上を回収できる。

鎧

武器名	価格	ダメージ (種別)	重量	特性
汎用近接武器				
クラブ	1 sp	1d4 (殴打)	2 lb.	軽量
ダガー	2 gp	1d4 (刺突)	1 lb.	技巧的、軽量、投擲 (射程 20/60)
グレートクラブ	2 sp	1d8 (殴打)	10 lb.	両手
ハンドアックス	5 gp	1d6 (斬撃)	2 lb.	軽量、投擲 (射程 20/60)
ジャベリン	5 sp	1d6 (刺突)	2 lb.	投擲 (射程 30/120)
ライトハンマー	2 gp	1d4 (殴打)	2 lb.	軽量、投擲 (射程 20/60)
メイス	5 gp	1d6 (殴打)	4 lb.	—
クォータースタッフ	2 sp	1d6 (殴打)	4 lb.	両用 (1d8)
シッケル	1 gp	1d4 (斬撃)	2 lb.	軽量
スパア	1 gp	1d6 (刺突)	3 lb.	投擲 (射程 20/60)、両用 (1d8)
素手による打撃	—	1 (殴打)	—	—
汎用遠隔武器				
ライトクロスボウ	25 gp	1d8 (刺突)	5 lb.	矢弾 (射程 80/320)、要装填、両手
ダート	5 cp	1d4 (刺突)	1/4 lb.	技巧的、投擲 (射程 20/60)
ショートボウ	25 gp	1d6 (刺突)	2 lb.	矢弾 (射程 80/320)、両手
スリング	1 sp	1d4 (殴打)	—	矢弾 (射程 30/120)
軍用近接武器				
バトルアックス	10 gp	1d8 (斬撃)	4 lb.	両用 (1d10)
フレイル	10 gp	1d8 (殴打)	2 lb.	—
グレイブ	20 gp	1d10 (斬撃)	6 lb.	重厚、間合い、両手
グレートアックス	30 gp	1d12 (斬撃)	7 lb.	重厚、両手
グレートソード	50 gp	2d6 (斬撃)	6 lb.	重厚、両手
ハルバード	20 gp	1d10 (斬撃)	6 lb.	重厚、間合い、両手
ランス	10 gp	1d12 (刺突)	6 lb.	間合い、特殊
ロングソード	15 gp	1d8 (斬撃)	3 lb.	両用 (1d10)
モール	10 gp	2d6 (殴打)	10 lb.	重厚、両手
モーニングスター	15 gp	1d8 (刺突)	4 lb.	—
パイク	5 gp	1d10 (刺突)	18 lb.	重厚、間合い、両手
レイピア	25 gp	1d8 (刺突)	2 lb.	技巧的
シミター	25 gp	1d6 (斬撃)	3 lb.	技巧的、軽量
ショートソード	10 gp	1d6 (刺突)	2 lb.	技巧的、軽量
トライデント	5 gp	1d6 (刺突)	4 lb.	投擲 (射程 20/60)、両用 (1d8)
ウォーピック	5 gp	1d8 (刺突)	2 lb.	—
ウォーハンマー	15 gp	1d8 (殴打)	2 lb.	両用 (1d10)
ウィップ	2 gp	1d4 (斬撃)	3 lb.	技巧的、間合い
軍用遠隔武器				
ブロウガン	10 gp	1 (刺突)	1 lb.	矢弾 (射程 25/100)、要装填
ハンドクロスボウ	75 gp	1d6 (刺突)	3 lb.	矢弾 (射程 30/120)、軽量、要装填
ヘビークロスボウ	50 gp	1d10 (刺突)	18 lb.	矢弾 (射程 100/400)、重厚、要装填、両手
ロングボウ	50 gp	1d8 (刺突)	2 lb.	矢弾 (射程 150/600)、重厚、両手
ネット	1 gp	—	3 lb.	特殊、投擲 (射程 5/15)

矢弾の特性を持つ武器を近接攻撃に使用する場合、その武器は即席の武器として扱う (本章にて後述の「即席の武器」の項を参照)。スリングは、この用途で使ってダメージを与えるためには装填しなければならない。

技巧的 (Finesse). 技巧的な武器は、攻撃ロールとダメージロールの際に【筋力】を使うのか【敏捷力】を使うのかを君が選択できる。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。

重厚 (Heavy). 小型クリーチャーは重厚な武器を使用した攻撃に劣位を被る。小型クリーチャーが効果的に使うは、重厚な武器は大きすぎ、かさばりすぎる。

軽量 (Light). 軽量の武器は小さく、扱いやすいため、両手で2本 (以上) の武器を持って戦うのに理想的である。9章の「二刀流戦闘」 (two-weapon fighting) の項参照。

要装填 (Loading). この武器は装填するのに時間がかかるため、君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。

射程 (Range). 遠隔攻撃に使用できる武器は射程距離が設定されており、「矢弾」もしくは「投擲」の特性の後に、カッコ書きで記載されている (単位はフィート)。

射程距離には2つの数字がある。最初の数字は通常射程 (normal range)、二つ目の数字は遠射程 (long range) である。通常射程を超える距離にいる標的を攻撃する際には、攻撃ロールに劣位を被る。遠射程よりも遠い距離にいる標的は攻撃できない。

間合い (Reach). この武器で攻撃を行うと、君の間合いは5フィート伸びる。

特殊 (Special). 特殊の特性を持つ武器は通常とは異なるルールが適用されるため、武器ごとに項目を立てて説明している (本章にて後述の「特殊武器」の項を参照)

投擲 (Thrown). 武器が投擲の特性を持つ場合、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。たとえば、ハンドアックスを投げるならば【筋力】を使うが、ダガーを投げる場合は【筋力】と【敏捷力】のどちらを使ってもよい (ダガーには「軽量」の特性があるため)。

両手 (Two-Handed). この種の武器は、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。この特性にはカッコ書きでダメージの値が付記してある。それがこの武器を両手で持って近接攻撃を行う際のダメージである。

即席の武器

キャラクターたちは時に、自分の武器がないにもかかわらず、手近にあるものをなんでも使って攻撃しなければならないことがある。片手または両手で振るえる物なら何でも即席の武器になる。たとえば割れたグラス、テーブルの脚、フライパン、荷馬車の車輪、ゴブリンの死体などだ。たいていの場合、本物の武器のなかには即席の武器に似た物があるので、その武器として扱う。たとえば、テーブルの脚はクラブに似ている。DMの判断次第で、ある武器に習熟しているキャラクターは、その武器に似た物体を、武器そのものであるかのように使い、自分の習熟ボーナスを適用することができる。

武器には似ていない物体は1d4ダメージを与える (ダメージの種類はDMが適切なものを割り当てる)。遠隔武器を近接攻撃に用いる場合や、投擲の特性を持たない近接武器を投げて攻撃する場合は、それらはやはり1d4のダメージを与える。即席の投擲武器は通常射程20フィート、遠射程60フィートを持つ。

銀の武器

魔法のかかっていない武器に耐性 (全く効かない) や、抵抗力 (部分的にしか効かない) を持っているモンスターのうち、一部には銀の武器が効く。このため、用心深い冒険者は追加の費用をかけて武器に銀めっきをする。100gpで武器ひとつまたは矢弾10発を銀の武器にできる。これは銀の価格だけではなく、武器としての性能を損なわずに銀を付加するための時間と技術にかかる費用も含んでいる。

特殊武器

特殊なルールが適用される武器のルールを下記にて解説する。

ランス. 5フィート以内の敵を攻撃する際には劣位を被る。加えて、騎乗していない時には両手が必要になる

ネット. 大型以下のサイズのクリーチャーにネットが命中すると、そのクリーチャーは拘束されて、解放されるまでそのままである。ネットは不定形のクリーチャーや巨大サイズ以上のサイズのクリーチャーには何の効果もない。クリーチャーは自分のアクションを使用してDC10の【筋力】判定を行い、成功すれば自分自身もしくは間合いの範囲内にいる他のクリーチャー1体を解放することができる。同様に、ネット (ACは10) に5ポイントの斬撃ダメージを与えることができれば、クリーチャーを傷つけずに拘束する効果を終了させかつネットを破壊することができる。

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てネットを使って攻撃を行う場合、君が通常何回攻撃を行えるかに関係なく、1回だけ攻撃を行える。

冒険用具

このセクションでは、特殊ルールや追加の解説が必要なアイテムについて解説する。

酸 (Acid). 1回のアクションとして、この小瓶の中身を5フィート以内にいるクリーチャー1体に振り掛けるか、ぶつかった所で割れるように小瓶を20フィート先まで投げることができる。どちらの場合も、クリーチャー1対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この酸は即席の武器として扱う。命中したら、標的は2d6の酸ダメージを受ける。

アルケミスト・ファイア (Alchemist's Fire). このねばねばべたつく液体は空気に触れると発火する。1回のアクションとして、このフラスコをぶつかったところで割れるように20フィート先まで投げることができる。クリーチャー1対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際アルケミスト・ファイアは即席の武器として扱う。命中したら、標的は自分のターンの開始時ごとに1d4の火ダメージを受ける。このダメージを終了させるには、クリーチャー1体が1アクションを使用して、火を消すためにDC10の【敏捷力】判定に成功すればよい。

装備バック

クラスによって得られる初期装備には、有用な冒険用具をバックにして集めたものが含まれている。これらのバックの一覧をここに示す。初期装備を購入することにしたのなら、下記の価格でバックを購入することができる。そのほうが、個々のアイテムを別々に買うよりも安くつくだろう。

忍びの者バック (Burglar's Pack). 16 gp. バックバックひとつ、ボールベアリング1000個入りの袋、10フィートの紐、鈴ひとつ、ろうそく5本、パール1本、ハンマーひとつ、ピトン10本、フードつきランタン、油のフラスコ2本、携行食料5日分、火口箱ひとつ、水袋1枚。加えて、バックの側面に50フィートの麻のロープがつるしてある。

外交官バック (Diplomat's Pack). 39 gp. チェストひとつ、地図・巻物用ケース2本、上等の衣類一揃い、インクのボトル1本、インクペン1本、ランプ、油のフラスコ2本、紙5枚、香水の小瓶1本、封ろう、石鹸。

地下探検バック (Dungeoneer's Pack). 12 gp. バックバックひとつ、パール1本、ハンマー1本、ピトン10本、松明10本、火口箱、携行食料10日分、水袋1枚。加えて、バックの側面に50フィートの麻のロープがつるしてある。

芸人バック (Entertainer's Pack). 40 gp. バックバックひとつ、携帯寝具1巻き、衣装2着、ろうそく5本、携行食料5日分、水袋1枚、変装キット。

探検家バック (Explorer's Pack). 10 gp. バックバックひとつ、携帯寝具1巻き、携帯食器1セット、火口箱ひとつ、松明10本、携行食料10日分、水袋1枚。加えて、バックの側面に50フィートの麻のロープがつるしてある。

神官バック (Priest's Pack). 19 gp. バックバックひとつ、毛布1枚、ろうそく10本、火口箱ひとつ、献金箱ひとつ、お香2塊、香炉ひとつ、儀礼用の服、携行食料2日分、水袋1枚。

学者バック (Scholar's Pack). 40 gp. バックバックひとつ、伝承に関する書物1冊、インクのボトル1本、インクペン、羊皮紙10枚、砂の詰まった小さな袋、小さなナイフ。

冒険用具

アイテム名	価格	重量
アバカス	2 gp	2 lb.
酸 (小瓶)	25 gp	1 lb.
アルケミスト・ファイア (フラスコ)	50 gp	1 lb.
矢弾		
矢 (20 本)	1 gp	1 lb.
ブローガン用吹き矢 (50 本)	1 gp	1 lb.
クロスボウ・ボルト (20 本)	1 gp	1½ lb.
スリングの弾 (20 発)	4 cp	1½ lb.
耐毒剤 (小瓶)	50 gp	—
秘術呪文焦点具		
クリスタル	10 gp	1 lb.
オーブ	20 gp	3 lb.
ロッド	10 gp	2 lb.
スタッフ	5 gp	4 lb.
ワンド	10 gp	1 lb.
バックパック	2 gp	5 lb.
ボールベアリング (1000 個入り袋)	1 gp	2 lb.
樽	2 gp	70 lb.
バスケット	4 sp	2 lb.
携帯寝具	1 gp	7 lb.
鈴	1 gp	—
毛布	5 sp	3 lb.
滑車装置	1 gp	5 lb.
本	25 gp	5 lb.
ガラス瓶	2 gp	2 lb.
バケツ	5 cp	2 lb.
まきびし (20 個入り袋)	1 gp	2 lb.
ろうそく	1 cp	—
クロスボウ・ボルトのケース	1 gp	1 lb.
地図・巻物用ケース	1 gp	1 lb.
鎖 (長さ 10 フィート)	5 gp	10 lb.
チョーク (1 かげら)	1 cp	—
宝箱	5 gp	25 lb.
登攀キット	25 gp	12 lb.
一般的な服	5 sp	3 lb.
制服	5 gp	4 lb.
上質な服	15 gp	6 lb.
旅人の服	2 gp	4 lb.
構成要素ポーチ	25 gp	2 lb.
パール	2 gp	5 lb.
ドルイド呪文焦点具		
ヤドリギの小枝	1 gp	—
トーテム	1 gp	—
木製スタッフ	5 gp	4 lb.
イチイのワンド	10 gp	1 lb.
釣り具	1 gp	4 lb.
フラスコ／蓋付き大ジョッキ	2 cp	1 lb.
鉤縄	2 gp	4 lb.
ハンマー	1 gp	3 lb.
大ハンマー	2 gp	10 lb.
治療キット	5 gp	3 lb.

アイテム名	価格	重量
聖印		
アミュレット	5 gp	1 lb.
エンブレム	5 gp	—
レリックリイ	5 gp	2 lb.
聖水 (フラスコ)	25 gp	1 lb.
砂時計	25 gp	1 lb.
狩猟罫	5 gp	25 lb.
インク (1 オンスのボトル)	10 gp	—
インクペン	2 cp	—
ジョッキ／ピッチャー	2 cp	4 lb.
はしご (長さ 10 フィート)	1 sp	25 lb.
ランプ	5 sp	1 lb.
ブルズアイ・ランタン	10 gp	2 lb.
フード付ランタン	5 gp	2 lb.
錠前	10 gp	1 lb.
拡大鏡	100 gp	—
手枷	2 gp	6 lb.
携帯食器	5 sp	1 lb.
銅鉄製の鏡	5 gp	½ lb.
油 (フラスコ)	1 sp	1 lb.
紙 (1 枚)	2 sp	—
羊皮紙 (1 枚)	1 sp	—
香水 (小瓶)	5 gp	—
鉱夫のツルハシ	2 gp	10 lb.
ビトン	5 cp	¼ lb.
一般的な毒 (小瓶)	100 gp	—
竿 (長さ 10 フィート)	5 cp	7 lb.
鉄製ポット	2 gp	10 lb.
ポーション・オヴ・ヒーリング	50 gp	½ lb.
ポーチ	5 sp	1 lb.
矢筒	1 gp	1 lb.
携帯用破城鎚	4 gp	35 lb.
携行食料 (1 日分)	5 sp	2 lb.
ロープ	1 gp	4 lb.
麻のロープ (50 フィート)	1 gp	10 lb.
絹のロープ (50 フィート)	10 gp	5 lb.
袋	1 cp	½ lb.
商人の秤	5 gp	3 lb.
封ろう	5 sp	—
シャベル	2 gp	5 lb.
呼び笛	5 cp	—
印章指輪	5 gp	—
石鹼	2 cp	—
呪文書	50 gp	3 lb.
鉄の杭 (10 本)	1 gp	5 lb.
小型望遠鏡	1,000 gp	1 lb.
二人用テント	2 gp	20 lb.
火口箱	5 sp	1 lb.
松明	1 cp	1 lb.
小瓶	1 gp	—
水袋	2 sp	5 lb. (満杯時)
砥石	1 cp	1 lb.

耐毒剤 (Antitoxin). この小瓶に入った液体を飲んだクリーチャー 1 体は 1 時間の間、毒に対するセーヴィング・スローに優位を得る。ただし耐毒剤はアンデッドとコンストラクトには何の利益も与えない。

秘術呪文焦点具 (Arcane Focus). 秘術焦点具は特殊なアイテムである。オーブ (珠)、クリスタル、ロッド (笏)、特製のスタッフ (長い杖)、ワンド (短い杖) ほどの長さの木の枝、などであり、秘術呪文のパワーの流路となるように設計されている。ソーサラーやウォーロック、ウィザードは、呪文焦点具 (spellcasting focus) としてこれらの一つを使用できる。詳しくは第 10 章参照。

ボールベアリング (Ball Bearings). 1 回のアクションとして、このポーチに入った小さな金属球を 10 フィート四方の水平面いっばいにバラ撒くことができる。バラ撒かれたエリアに進入するクリーチャーは DC10 の【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗すると転倒して伏せ状態になる。エリア内を半分の手で移動するクリーチャーはセーヴィング・スローを行う必要はない。

滑車装置 (Block and Tackle). 滑車一組と、それに通した太綱、何かに引っ掛けるためのフックのセット。滑車装置を使えば、通常持ち上げられる重量の 4 倍を持ち上げることができる。

本 (Book). 本には、詩、歴史的な記録、特定分野の学問にかかわる情報、ノームの新奇な発明の図や覚書、あるいはそれ以外の文章や絵で表現できる何かが書かれていることだろう。呪文の書かれた本は呪文書 (本章にて後述) である。

まきびし (Caltrops). 1 回のアクションとして、この一袋のまきびしを 5 フィート四方のエリアいっばいにバラ撒くことができる。バラ撒かれたエリアに進入するクリーチャーは DC15 の【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗すると 1 ダメージを受けて移動を停止し、歩行移動速度が 10 フィート減少する。エリア内を半分の手で移動するクリーチャーはセーヴィング・スローを行う必要はない。

ろうそく (Candle). 1 時間の間、半径 5 フィートを明るく照らす (bright light) で照らし、もう 5 フィートを薄明かり (dim light) で照らす。

クロスボウ・ボルトのケース (Case, Crossbow Bolt). この木製のケースは 20 本までのクロスボウ・ボルト (クロスボウ用の矢) を収納できる。

地図・巻物用のケース (Case, Map or Scroll). この円筒形の皮製ケースは 10 枚までの紙または 5 枚までの羊皮紙を巻いて収納できる。

鎖 (Chain). 鎖は 10 ポイントのヒット・ポイントを持つ。DC20 の【筋力】判定に成功すると引きちぎることができる。

登攀キット (Climber's Kit). 登攀キットには、特殊なピトン (楔)、ブーツにつける金具、手袋、ハーネスが含まれている。使用者は 1 回のアクションを使用して、登攀キットで自分を釘付けすることができる。そうした場合、釘付けした地点から 25 フィート以上落下することはなくなる。また、釘付けを解除することなく同地点から 25 フィート以上登ることもできなくなる。

構成要素ポーチ (Component Pouch). 小さな防水の皮製ベルトポーチで、内部の小分けになったスペースに、所有者が呪文を発動するのに必要な物質構成要素やその他の特殊な物品が全て入っている。ただし、呪文の説明に何らかのコストがかかると記載されている構成要素は入っていない。

パール (Crowbar). パールを使うと、パールを梃子にできるようなケースであれば、【筋力】判定に優位を得ることができる。

ドルイド呪文焦点具 (Druidic Focus). ドルイド呪文焦点具は、ヤドリギかヒイラギの小枝、あるいはイチイなどの特別な樹でできたワンドやセブター (笏)、あるいは、生きた木から削り出したスタッフ、あるいは聖なる動物の羽毛、毛皮、骨、骨などを組み込んだトーフとなる物品である。ドルイド (プレイヤーズ・ハンドブックの第 3 章参照) は、こうした物品を第 10 章で説明する呪文発動の焦点具として使用できる。

釣具 (Fishing Tackle). このキットには、木製の竿、絹の釣り糸、コルクの浮き、鋼の釣針、鉛の重り、ベルベット製の疑似餌、小さい網が入っている。

治療キット (Healer's Kit). このキットは、包帯、軟膏、添え木が皮製ポーチに入ったものだ。このキットは 10 回使用できる。1 回のアクションとして、使用回数を 1 回消費し、0 ヒット・ポイントのクリーチャーを容態安定化することができる。その際【判断力】<医療> 判定は必要ない。

聖印 (Holy Symbol). 聖印は神やパントオンを表すシンボルだ。聖印は神格をあらわすシンボルを描いた護符や、盾に同じシンボルを慎重に彫り込んだ (あるいは嵌め込んだ) ものや、レリック (聖遺物) の欠片を納めた小さな箱などの形を取るだろう。プレイヤーズ・ハンドブックには、多元宇宙の多くの神々とそのシンボルの一覧が掲載されている。クレリックとパラディンは、聖印を呪文焦点具として使用できる (第 10 章にて詳述)。聖印をこの用途で使うには、呪文の発動者は聖印を手につか、見えるように身につけるか、盾に聖印を帯びる必要がある。

聖水 (Holy Water). 1 回のアクションとして、このフラスコの中身を 5 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に振り掛けるか、ぶつかった所で割れるようにフラスコを 20 フィート先まで投げることができる。どちらの場合も、クリーチャー 1 対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際聖水は即席の武器として扱う。命中したら、標的は 2d6 の光輝ダメージを受ける。クレリックやパラディンは、特別な儀式を行って聖水を作ることができる。儀式を行うには 1 時間かかり、25gp 相当の価値がある銀粉を使い、儀式の執行者は 1 レベル呪文のスロット一つを消費する必要がある。

狩猟罠 (Hunting Trap). アクションを使用して設置すると、この罠は鋸歯のついた鋼の輪になり、クリーチャーが中心の圧力板を踏むと弾けて閉じる。罠は重い鎖で、樹木や地中に刺さった杭などの動かない物体に固定してある。圧力板を踏んだクリーチャーは DC13 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行い、失敗すると 1d4 の刺突ダメージを受けて移動を停止する。その後は、クリーチャーが罠を抜けて自由にならない限り、その移動は鎖の長さ (通常 3 フィート) に制限される。クリーチャーはアクションを使用して DC13 の【筋力】判定を行い、成功すれば、自分や間合いの中にいる他のクリーチャーを自由にする。判定に失敗するごとに、捕われているクリーチャーは 1 点の刺突ダメージを受ける。

ランプ (Lamp). ランプは明るい光で半径 15 フィートを照らし、もう 30 フィートを薄明かりで照らす。一度火を灯すと、一瓶 (1 パイント) の油で 6 時間燃え続ける。

ブルズアイ・ランタン (Lantern, Bullseye). ブルズアイ・ランタンは、明るい光で扇状の範囲を 60 フィート先まで照らし、もう 60 フィートを薄明かりで照らす。一度火を灯すと、フラスコ 1 本 (1 パイント) の油で 6 時間燃え続ける。

フードつきランタン (Lantern, Hooded). フードつきランタンは明るい光で半径 30 フィートを照らし、もう 30 フィートを薄明かりで照らす。一度火を灯すと、フラスコ 1 本 (1 パイント) の油で 6 時間燃え続ける。1 回のアクションとして、このランタンのフードを下げて明かりを半径 5 フィートの薄暗い明かりに抑えることができる。

錠前 (Lock). 錠は錠前についてくる。錠がない場合、盗賊道具に習熟しているクリーチャーは DC15 の【敏捷力】判定に成功すればこの錠前を開けることができる。DM の判断によっては、もっと良い錠前がより高い値段で手に入るかもしれない。

拡大鏡 (Magnifying Glass). このレンズは小さなものを拡大して見せる。また、火打石と火打金の代わりににもなる。拡大鏡で火をつけるには、日光と同じくらいの明るい光、発火させるための火口画必要で、火がつくまで 5 分ほどかかる。拡大鏡は小さい物品やディティールの細かい物品を鑑定したり調べたりする際に優位を与える。

手枷(Manacles). この金属性拘束具は小型もしくは中型のクリーチャーを捕らえる。手枷から逃れるには DC20 の【敏捷力】判定が必要である。破壊するには DC20 の【筋力】判定が必要である。手枷 1 セットにつき 1 本の鍵がついてくる。鍵がない場合、盗賊道具に習熟しているクリーチャーは DC15 の【敏捷力】判定に成功すれば手枷の鍵を開けることができる。手枷は 15 ポイントのヒット・ポイントを持つ。

携帯食器 (Mess Kit). このブリキの箱にはカップ一つと簡単なナイフ、フォーク類が入っている。箱は止め具で固定されるが、片方は調理鍋になり、もう片方は皿もしくは浅いボウルとして使える。

油(Oil). 油は通常、1 パイント入りの陶製のフラスコで手に入る。1 回のアクションとして、このフラスコの中身を 5 フィート以内にいるクリーチャー 1 体に振り掛けるか、ぶつかった所で割れるようにフラスコを 20 フィート先まで投げることができる。どちらの場合も、クリーチャー 1 対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際油は即席の武器として扱う。命中したら、標的は油に覆われる。1 分後に油が乾いてしまう前に火ダメージを受けると、標的は燃え上がる油によって 5 ポイントの追加火ダメージを受ける。あるいは、地面が水平であれば、フラスコ 1 本分の油を地面にまいて 5 フィート四方のエリアを覆うこともできる。火がつくと、油は 2 ラウンドの間燃えて、そのエリアに入ったクリーチャーやそのエリアで自分のターンを終了したクリーチャーに 5 ポイントの火ダメージを与える。1 体のクリーチャーは 1 ターンに一度以上このダメージを受けることはない。

一般的な毒 (Poison, Basic). この小瓶の中の毒は、斬撃武器もしくは刺突武器一ひとつ、あるいは矢弾 3 つまでに塗りつけて使う。毒を塗るには 1 アクションを使用する。毒の塗られた武器や矢弾が命中したクリーチャーは DC10 の【耐久力】セービング・スローを行い、失敗すると 1d4 の毒ダメージを受ける。塗った毒は乾いてしまうまで 1 分間の間効力を保持する。

ポーション・オヴ・ヒーリング (Potion of Healing). この小瓶に入った赤い魔法の液体を飲んだクリーチャーは、2d4+2 ポイントのヒット・ポイントを回復する。ポーションを飲んだり飲ませたりするには 1 回のアクションを必要とする。

ポーチ (Pouch). 布もしくは皮製のポーチでスリングの弾 20 発か、ブローガン矢 50 発、その他のアイテムなどを収納できる。呪文の構成要素を収納するための中が小分けになった袋は特に構成要素ポーチと呼ぶ（この章にて前述）。

矢筒 (Quiver). 矢筒一つには 20 本の矢を収納できる。

携帯用破城鎚 (Ram, Portable). 携帯用破城鎚はドアを打ち破るのに使える。そうする場合、使用者は【筋力】判定に +4 のボーナスを得る。他のキャラクター 1 人がこの破城鎚の使用者を手伝うことができ、その場合はこのチェックに優位を得る。

携行食料 (Rations). 携行食料は、長い旅行にも適するような乾燥食料の組み合わせである。干し肉、ドライフルーツ、乾パン、ナッツ類など。

ロープ (Rope). 麻か絹でできたロープは、2 ポイントのヒットポイントを持ち、DC17 の【筋力】判定に成功すると引きちぎることができる。

商人の秤 (Scale, Merchant's). 秤には、小さな天秤・平皿・最大 2 ポンドまでの様々な重りのセットが含まれている。これを使えば、未加工の貴金属や交易品などの小さな物体の正確な重量を測ることができるので、その価値を判断するのに役立つ。

呪文書 (Spellbook). ウィザードの必需品。呪文書は皮で装丁された大部の書物で、呪文を記録するのに適した、上質皮紙の空白ページが 100 ページある。

小型望遠鏡 (Spyglass). 小型望遠鏡を通して見た物は 2 倍に拡大される。

テント (Tent). 単純で持ち運び可能な帆布製のシェルターで、2 人まで泊まれる。

火口箱 (Tinderbox). この小さな容器には、火をつけるのに使う、火打石、火打金、火口（通常は乾いた布を灯火用の油に浸したもの）が入っている。松明に火をつける——または、十分な量の露出した燃料が同時にある他の何かに火をつける——には、1 アクションを使用する。それ以外に火をつけるなら 1 分かかる。

松明(Torch). 松明は 1 時間の間燃えて、明るい光で半径 20 フィートを照らし、もう 20 フィートを薄明かりで照らす。燃える松明で近接攻撃を行って命中させたら、松明は 1 ポイントの火ダメージを与える。

容器の容量

容器	容量
バックパック※	1 立方フィート / 用具 30 ポンド
樽	液体 40 ガロン、固体 4 立方フィート
バスケット	2 立方フィート / 用具 40 ポンド
ボトル	液体 1.5 パイント
バケツ	液体 3 ガロン、固体 1/2 立方フィート
チェスト	12 立方フィート / 用具 300 ポンド
フラスコ／タンカード	液体 1 パイント
ジョッキ／ピッチャー	液体 1 ガロン
鉄製ポット	液体 1 ガロン
ポーチ	1/5 立方フィート / 用具 6 ポンド
袋	1 立方フィート / 用具 30 ポンド
小瓶	液体 4 オンス
水袋	液体 4 パイント

※バックパック（背囊）の外側には、携帯寝具や巻いたロープを吊ることができる

ツール

ツール（道具類）は、それ無しではできないような事をするのを助けてくれる。たとえばアイテムの作成や修理、文書の偽造、錠前破り、などだ。種族、クラス、バックグラウンド、特技などによって、特定のツールへの習熟が得られる。ツールに習熟していれば、ツールを使用して行うあらゆる能力値チェックに使用者の習熟ボーナスを加えることができる。ツールの使用は能力値 1 種だけと紐付けられているわけではなく、ツールへの習熟はその使用に関する、より広範な知識を表わしている。たとえば DM は、木工道具で精巧なディティールの彫刻をするならば【敏捷力】判定を、ある硬い木材から何かを掘り出す際には【筋力】判定を要求してよい。

ツール

アイテム名	価格	重量
工匠の道具類		
錬金術用消耗品	50 gp	8 lb.
醸造用消耗品	20 gp	9 lb.
書道用消耗品	10 gp	5 lb.
大工道具	8 gp	6 lb.
地図製作道具	15 gp	6 lb.
靴職人道具	5 gp	5 lb.
料理人の調理道具一式	1 gp	8 lb.
ガラス吹き道具	30 gp	5 lb.
宝飾細工道具	25 gp	2 lb.
皮細工道具	5 gp	5 lb.
石工道具	10 gp	8 lb.
塗装用消耗品	10 gp	5 lb.
陶工道具	10 gp	3 lb.
鍛冶道具	20 gp	8 lb.
鋳掛屋道具	50 gp	10 lb.
手織り道具	1 gp	5 lb.
木工道具	1 gp	5 lb.
変装キット	25 gp	3 lb.
偽造キット	15 gp	5 lb.
遊戯用具セット		
ダイス・セット	1 sp	—
ドラゴンチェス・セット	1 gp	½ lb.
ゲーム用カードセット	5 sp	—
スリードラゴン・アンティ・セット	1 gp	—
薬草師キット	5 gp	3 lb.
楽器		
バグパイプ	30 gp	6 lb.
ドラム	6 gp	3 lb.
ダルシマー	25 gp	10 lb.
フルート	2 gp	1 lb.
リュート	35 gp	2 lb.
リラ	30 gp	2 lb.
ホルン	3 gp	2 lb.
パン・フルート	12 gp	2 lb.
ショーム	2 gp	1 lb.
ヴィオール	30 gp	1 lb.
航海士道具	25 gp	2 lb.
毒薬キット	50 gp	2 lb.
盗賊道具	25 gp	1 lb.
乗り物（陸上・水上）	※	※

※「乗騎と乗り物」の項参照

略

略

乗騎と乗り物

良い乗騎がいれば、荒野を抜けてより早く移動することができる。しかし、乗騎の主要な目的は、乗騎なしでは歩みが遅くなってしまうほどの装備を運ぶことだ。「表：乗騎、その他の動物」には、それぞれの動物の速度と基本的な輸送力が示されている。

大型 4 輪馬車、荷車、チャリオット（戦車）、そり、荷馬車を引く動物は、車両の重量を含めて、基本となる輸送力の 5 倍の重量を動かすことができる。複数の動物が 1 台の車両を引くのであれば、輸送力を合計する。

D&D の諸世界には、この表に含まれない乗騎も存在するが、それらは希少だし普通は金で買うことができない。そうした乗騎には空飛ぶもの（ペガサス、グリフォン、ヒボグリフ、あるいはそれに類する動物）や、水棲の乗騎（たとえば巨大タツノオトシゴなど）

さえ含まれる。こうした乗騎を手に入れるには、卵を手に入れて自分でそのクリーチャーを育てるか、強い力を持つ何者かと取引するか、乗騎自身と交渉する必要がある。

バーディング(Barding)。バーディングは動物の頭部、頸部、胸部、胴体を保護する鎧である。本章の「表：鎧」にあるどの種類の鎧もバーディングとして購入できる。価格は人型生物用の同種の鎧の4倍、重量は2倍である。

鞍 (Saddles)。軍用の鞍は乗り手を固定するので、戦場で激しく動く乗騎に騎乗し続ける助けとなる。乗り手は、騎乗し続けるためのあらゆる判定に優位を得る。エキゾチックな鞍は、水棲の、あるいは飛行する乗騎に乗るために必要となる。

乗り物への習熟 (Vehicle Proficiency)。キャラクターがある種の乗り物（陸上もしくは水上）に習熟しているなら、難しい状況でその種の乗り物をコントロールするためのあらゆるチェックに習熟ボーナスを加えることができる。

手漕ぎの船舶 (Rowed Vessels)。キールボートと手漕ぎボートは湖や川で使われる。流れに沿って進むなら、流速を速度に加える（典型的な流れは流速3マイル）。これらの船は強い流れに逆らって漕ぎ進むことはできないが、岸辺から荷役獣に惹かれて流れをさかのぼることはできる。手漕ぎボートの重さは100ポンドであり、冒険者は必要に備え、これを担いで陸上に行くことができる。

乗騎、その他の動物

アイテム名	価格	速度	可搬重量
ラクダ	50 gp	50 ft.	480 lb.
ロバまたはラバ	8 gp	40 ft.	420 lb.
象	200 gp	40 ft.	1,320 lb.
荷役馬	50 gp	40 ft.	540 lb.
乗用馬	75 gp	60 ft.	480 lb.
マスチフ犬	25 gp	40 ft.	195 lb.
ポニー	30 gp	40 ft.	225 lb.
軍馬	400 gp	60 ft.	540 lb.

えさ、馬具、けん引車両

アイテム名	価格	重量
バーディング	×4	×2
はみ・馬勒	2 gp	1 lb.
大型四輪馬車	100 gp	600 lb.
荷車	15 gp	200 lb.
チャリオット	150 gp	100 lb.
飼葉（一日あたり）	5 cp	10 lb.
鞍		
エキゾチック	60 gp	40 lb.
軍用	20 gp	30 lb.
荷駄用	5 gp	15 lb.
乗馬用	10 gp	25 lb.
鞍袋	4 gp	8 lb.
荷そり	20 gp	300 lb.
馬小屋（一日あたり）	5 sp	—
荷馬車	35 gp	400 lb.

水上用の乗物

アイテム名	価格	可搬重量
ガレー船	30,000 gp	4 mph
キールボート	3,000 gp	1 mph
ロングシップ	10,000 gp	3 mph
手漕ぎ船	50 gp	1½ mph
帆船	10,000 gp	2 mph
戦船	25,000 gp	2½ mph

交易品

富は、そのほとんどがコインではない。コインでない富を量る基準は、家畜、穀物、土地、徴税権、（鉱山や森のような）資源の利用権といったものだ。

諸々のギルド、貴族、王族が交易を統制している。認可を受けた団体が権利を得て、特定のルートにそって交易を行い、商船をあちこちの港に送り出し、特定の品目を売買する。ギルドは自分たちが統制している商品やサービスの価格を定め、誰がその商品やサービスを売ってもよい（あるいは誰が売ってはいけないか）を決める。商人たちは交易品を交換する際に貨幣を使わない。「表：交易品」によく交換される品目の価値を示す。

交易品

価格	品名
1 cp	小麦1ポンド分
2 cp	小麦粉1ポンド分または鶏1羽
5 cp	塩1ポンド分
1 sp	鉄1ポンド分または帆布1平方ヤード分
5 sp	銅1ポンド分または綿布1平方ヤード分
1 gp	ショウガ1ポンド分またはヤギ1頭
2 gp	シナモンもしくはコショウ1ポンド分またはヒツジ1頭
3 gp	チョウジ1ポンド分またはブタ1頭
5 gp	銀1ポンド分または麻布1平方ヤード分
10 gp	絹布1平方ヤード分または牝牛1頭
15 gp	サフラン1ポンド分または牡牛1頭
50 gp	金1ポンド分
500 gp	プラチナ1ポンド分

諸経費

地下深くへ潜り込んで失われた財宝を求めて遺跡を探検したり、いや増す暗黒に対する戦争を戦ったりしていない時、冒険者はもっと世俗的な現実に向き合わなければならない。たとえファンタジーの世界にあっても、人は衣食住をはじめとする基本的要求を満たさねばならないのだ。それには金銭が必要だが、ある種のライフスタイルは他のライフスタイルよりコストがかかる。

ライフスタイルの諸経費

ライフスタイルにかかる諸経費の概念は、ファンタジー世界における生活費を計算する簡単な方法を提供する。諸経費には住居、飲食、その他の必要物全てが含まれている。さらに、装備の維持費も含まれているので、キャラクターはいつでも次なる冒険の呼び声に応える準備ができているというわけだ。

週もしくは月の初め（プレイヤーが選ぶ）になるたびに、「表：諸経費」からライフスタイルを選択し、そのライフスタイルの維持費用を支払う。表にある価格は 1 日毎のもので、30 日間のコストを計算するには表の価格を 30 倍する。キャラクターは自由になる資金に応じて、一定期間ごとにライフスタイルを変えてもよいし、そのキャリアを通じて同じライフスタイルを維持するケースもあるだろう。

ライフスタイルの選択はそれなりの結果を伴うだろう。富裕なライフスタイルを維持すれば、金持や権力のある人物とコネを作るのに有利だろうが、盗賊の標的になるリスクも冒すことになる。同様に、質素に暮らせば犯罪者を避けるのに有利かもしれないが、有力なコネクションを得ることはできそうにない。

ライフスタイルの諸経費

ライフスタイル	費用／日
悲惨	—
極貧	1 sp
貧相	2 sp
質素	1 gp
快適	2 gp
富裕	4 gp
貴族的	10 gp minimum

悲惨 (Wretched). 君の生活は非人間的な状況にある。家と呼べる場所はなく、雨風をしのげる場所ならどこでもそうせざるを得ない。納屋に忍び込み、木箱の中で身を寄せ合い、もっと暮らし向きの良い人々の慈悲にすがって生きている。悲惨なライフスタイルには危険がいっぱいだ。暴力、病気、空腹がどこでも着いて回る。悲惨な暮らしの他者は、君の鎧、武器、冒険用具をひどく欲しがっている。彼らの基準では、それらは富を意味するのだ。ほとんどの人々は君には目もくれない。

極貧 (Squalid). 君が住むのは、雨漏りのする家畜小屋、町のすぐ外にある床がぬかるんだ小屋、あるいは町の最下層区域にある虫だらけの下宿屋だ。自然から身を守る避難所はあるものの、君は絶望的で、往々にして暴力的な環境に暮らしている。そこは病気、飢え、不運でいっぱい。ほとんどの人々は君には目もくれず、法の庇護はほとんど受けられない。この生活水準にある人々のほとんどは大きな挫折や不運を経験している。精神に障害があったり、追放者の烙印を捺されていたり、病に苦しんでいるのだ。

貧相 (Poor). 貧相なライフスタイルは、しっかりとした共同体における快適さが得られないことを意味する。簡素な食事と住居、擦り切れた衣類、そして先の見えない状況から来る生活は、必要が満たされていても、おそらく愉快とはいえないものだろう。君の住まいは安宿の一室や酒場の上にある大部屋だろう。幾らかの法的保護を得てはいるが、それでもなお暴力、犯罪、病気と戦わなければならない。この生活水準の人々は、特に技能を持たない肉体労働者、露天商、行商人、盗賊、傭兵、その他の世間体のよろしくない職業であることが多い。

質素 (Modest). 質素なライフスタイルなら、君はスラムからは脱出できるし、装備を維持することも可能だ。町の旧い地区に住み、下宿屋か宿屋か神殿に部屋を借りている。飢えも渴きもなく、生活環境は簡素かもしれないが清潔だ。質素な暮らしをしている普通の人々とは、所帯持ちの兵士や肉体労働者、学生、僧侶、まじない師、といった人々だ。

快適 (Comfortable). 快適なライフスタイルを選ぶということは、君はいい服を買えるし、装備の維持も容易にできるということだ。君は中流の隣人たちに囲まれた小さな軒家か、上等な宿屋の個室に住んでいる。付き合う相手は商家や腕の良い商人、軍隊の将校などになる。

富裕 (Wealthy). 富裕なライフスタイルを選ぶということは、贅沢な暮らしができるが、貴族や王族の持つような世襲財産から得られる社会的地位には手が届かないということだ。

君の生活水準は大成功した商人、王家の寵を受けた側近、あるいはいくつかの小さな事業の所有者などと肩を並べる。君の住居はちょっとしたもので、通常は町の良い場所にある広々とした家や、上等な宿の数部屋ある 1 区画になる。君はおそらく少人数からなる従者の一団をかかえているだろう。

貴族的 (Aristocratic). 君は豊かで快適な生活をしている。君は共同体で最も力のある人々からなる小社会の一員となる。素晴らしい住居、おそらくは町で一番いい区画にある邸宅や最高級の宿の 1 区画に住み、最高のレストランで食事をし、最高に熟練したファッションナブルな仕立て屋を雇い、必要なことは何でもやってくれる召使の一団をかかえている。裕福で権力のある人々の社交的な集まりに招かれ、政治家、ギルドの指導者、高位の神官、貴族のお歴々とともにタバを過ごす。君は最も高いレベルから陰謀と裏切りを演じなければならない。君が富裕になればなるほど、政治的陰謀の駒、あるいは指し手として、それに巻き込まれる可能性も高くなる。

食事、飲料、宿泊

「表：食事、飲料、宿泊」には、個々の食品と一泊の宿泊費を記載されている。これらの価格はライフスタイルの諸経費合計に含まれている。

自給自足

この章で解説している諸経費とライフスタイルは、冒険と冒険の間の時間を町で過ごし、買えるサービスは何でも利用しているものと仮定している。食料、避難所に金を支払い、剣を研ぎ鎧を繕ってくれる町の住人に金を支払う、といった具合だ。しかしながら、キャラクターによっては、文明から離れて自分の時間を過ごし、荒野で狩りや採集をして自分たちを養い、自力で用具を繕うことを好む者もいるだろう。

この種のライフスタイルを維持するためにコインを支払う必要はないが、これには時間がかかる。第 8 章で説明するとおりに冒険と冒険の間の時間を専門分野の訓練に費やすのなら、かろうじて貧相なライフスタイルに相当する生活ができるにすぎない。〈生存〉技能に習熟しているのなら、快適なライフスタイルに相当する生活ができる。

食事、飲料、宿泊

アイテム名	価格
エール	
ガロン	2 sp
マグ 1 杯	4 cp
晚餐（一人あたり）	10 gp
パンひと塊	2 cp
チーズひと塊	1 sp
宿泊（一日あたり）	
極貧	7 cp
貧相	1 sp
質素	5 sp
快適	8 sp
富裕	2 gp
貴族的	4 gp
食事（一日あたり）	
極貧	3 cp
貧相	6 cp
質素	3 sp
快適	5 sp
富裕	8 sp
貴族的	2 gp
ぶつ切り肉ひと塊	3 sp
ワイン	
一般品（ピッチャー）	2 sp
上等（ボトル）	10 gp

サービス

冒険者は NPC に報酬を支払って助力を得たり、自分たちの利益の為に行動してもらうことができる。こうした雇人のほとんどはごく普通の技能を持つが、一部には工芸や芸術の達人もあり、ごくわずかながら冒険に関わる特殊な技術を持つ者もいる。

最も基本的な雇人（hirelings）を何種か「表：サービス」に挙げる。その他にも、典型的な町や都市に住む様々な人々を含めた一般的な雇人がおり、冒険者は支払いと引き換えに特定の仕事をってもらうことができる。

たとえば、ウィザードはお金を払って大工に複雑なチェスト（およびそのミニチュアのレプリカ）を作らせ、レオムンズ・シークレット・チェストの呪文に使うかもしれない。ファイターは武器職人に特別な剣を鍛えてくれるよう依頼するかもしれない。バードは来たるべき侯爵の御前での演奏に備えて、仕立て屋に支払って優雅な衣装を作らせるかもしれない。

それ以外に、より専門的な、あるいは危険なサービスを提供する雇人もいる。ホブゴブリンの軍隊に挑む冒険者に加勢して報酬を得る傭兵は、古代の伝承や難解な伝承を研究するために雇われる賢者たちと同様、雇人である。

高レベルの冒険者が何らかの本拠地を建設する場合、そこを運営するためには、城代や執事から馬屋番にいたる召使や職員をすべて雇わなければならないだろう。これらの雇人はしばしば、給与の一部として提供される本拠地内の住居を含む長期契約の恩恵を受ける。

サービス

アイテム名	報酬
馬車乗車料	
町と町を結ぶ路線	1 マイルあたり 3 cp
市内	1 cp
雇人	
技能あり	i 一日あたり 2 gp
技能なし	一日あたり 2 sp
伝令	一日あたり 2 cp
街道・関所の通行料	1 cp
乗船料	1 マイルあたり 1 sp

技能を持った雇人には、習熟（武器、ツール、技能への習熟）を要するサービスの為に雇われる者が含まれる。傭兵、工匠、書記などである。表の俸給は最低限の額である。一部の専門技術を持つ雇人は、より高い俸給を要求するだろう。非熟練労働者の雇人は特に技能を必要としない単純作業の為に雇われる。肉体労働者、荷運び、メイドなどといった労働者が含まれるだろう。

サービスとしての呪文

呪文を行使できる人々は、一般的な雇人のカテゴリーには含まれない。コインや助力と引き換えに、進んで呪文を行使してくれる誰かを探すことは可能かもしれないが、簡単に見つかることは稀だし、定価が決まっているわけでもない。一般則としては、求める呪文のレベルが高ければ、コストも高くなる。

たとえばキューアー・ウーンズやアイデンティファイなど、比較的一般的な 1 レベルまたは 2 レベルの呪文を行使するために誰かを雇うのは、町や都市であれば十分に容易であり、かかるコストは 10 ～ 50gp だろう（それに物質構成素材の価格が加わる）。より高いレベルの呪文をかける能力と意思のある誰かを見つけるには、大都市（おそらくは大学や優れて高名な寺院のある所）への旅が必要になるだろう。見つかったとしても、呪文使いは支払いの代わりに奉仕を求めるかもしれない。それは、危険な土地から希少なアイテムを持ち帰るとか、モンスターの巢食う荒野を旅して遠方の居住地に何か重要なものを届ける、といった冒険者だけが提供できるようなサービスになるだろう。

トリンケット

キャラクター作成時に、トリンケット表で1回ロールして、トリンケットを一つ手に入れることができる。トリンケット（ちっちゃなお宝、というほどの意味）は、少し謎めいたシンプルな品物だ。DMもこの表を使ってよい。ダンジョンの空き部屋に置いておいたり、クリーチャーのポケットに何か詰め込むのにも使えるだろう。

表

d100 トリンケット

01	ミイラ化したゴブリンの片手
02	月光の中でほのかに光る水晶の欠片ひとつ
03	どことも知れぬ地で鑄造された金貨1枚
04	知らない言葉で書かれた日記1冊
05	決して輝きの褪せない真鍮の指輪ひとつ
06	ガラスでできた古いチェスの駒1個
07	2個1組の指の骨でできたサイコロ。普通なら6の目がある面にはどくろのマークがついている
08	悪夢的なクリーチャーをかたどった小さな偶像ひとつ。この像は近くで眠る君（もしくは君たち）に、不安な夢を見せる
09	4本のミイラ化したエルフの指をぶら下げた、縄でできた首飾りひとつ
10	君の知らない国にある、小さな土地の権利譲渡証書
11	未知の物質でできたブロック1個。重量1オンス（約30g）
12	何本かの針で串刺しになった布製の人形ひとつ
13	未知の獣から採った歯1本
14	巨大な鱗1枚、おそらくドラゴンのもの
15	明るい緑色の羽1本
16	古い古い札1枚。君の似顔絵が描かれている。
17	揺らめく煙が満ちた、ガラス球1個
18	重さ1ポンドの、明るい赤色の殻の卵1個。
19	泡を吹き出すパイプ1本
20	ガラスの広口瓶ひとつ。中の液体には不気味な肉片が漬物のように浮いている。
21	ノームが細工した、ごく小さなオルゴールひとつ。ぼんやり子供の頃を思い出させる、ある曲を奏でる
22	木でできた、小さなうめばれ屋のハープリングの小像ひとつ
23	奇妙なルーン文字がエッチングされた真鍮製の球ひとつ
24	多色の石製円盤1枚
25	ごく小さな銀の大鵬の聖像ひとつ
26	47本のヒューマノイドの歯が入った袋。歯のうち一本は腐っている
27	黒曜石の欠片ひとつ。触れるといつでも暖かい
28	シンプルな革の首飾りから下がっている、ドラゴンの骨ばった鉤爪ひとつ
29	古い靴下1足
30	白紙の本1冊。ページにはインクもチョークも炭も付かず、どんな物質でも印をつけられない
31	銀でできた五芒星型のバッジ
32	ナイフ1本。本当は身内の誰かのもの
33	切った爪でいっぱい小さな小瓶1本
34	長方形の金属製器具ひとつ。端にごく小さなカップが2個ついていて、湿気が多いと火花を散らす
35	人間サイズの、スパンコールのついた白い手袋片方
36	100のごく小さなポケットがついたベスト1着

d100 トリンケット

37	小さい、重さのない石のブロック1個
38	あるゴブリンを描いた、ごく小さなスケッチ
39	空っぽの小さな小瓶。開けると香水の香りがする
40	宝石の原石1個。君以外の者が調べても石炭の塊にしか見えない
41	もとは古い紋章旗だった、布の切れ端1枚
42	失われた軍団の階級章ひとつ
43	舌が欠けた、ごく小さな銀の鈴1個
44	ノームが細工したランプの中に入った、機械じかけのカナリヤ1羽
45	底から無数の足が生えたように見える彫刻がされた、ごく小さな宝箱ひとつ
46	透明なガラス瓶に入ったスプライト（小妖精）の死骸
47	金属製の缶。開口部はないが、中からは液体、砂、蜘蛛、またはガラスの破片（好きなものを選ぶ）が入っているような音がする
48	ガラスの球1個。中には水が満ちていて、時計仕掛けの金魚が泳いでいる
49	柄に「M」と彫り込まれた銀のスプーン1本
50	黄銅色の木から作られた呼子笛ひとつ
51	君の片手ほどの大きさの、スカラベ虫の死骸
52	おもちゃの兵隊2体。片方の頭は取れている
53	それぞれサイズの違うボタンでいっぱい小さな箱ひとつ
54	火を灯せないろうそく1本
55	扉の無いごく小さな檻ひとつ
56	古い鍵ひとつ
57	判読できない宝の地図1枚
58	折れた剣の柄ひとつ
59	ウサギの脚1本
60	ガラスの目ひとつ
61	恐ろしい／醜い人物の肖像が彫られたカメオひとつ
62	コインほどの大きさの銀のドクロ
63	アラバスター（雪花石膏）のマスク
64	ピラミッド型の、粘り気のある、黒くてひどい匂いのするお香ひとつ
65	ナイトキャップひとつ。かぶると君に良い夢を見せてくれる
66	骨でできた「まきびし」1個
67	金でできたモノクル（片眼鏡）のフレームひとつ。レンズはない
68	1インチの立方体ひとつ。各面は異なる色で塗られている
69	水晶でできたドアノブひとつ
70	ピンク色の塵が詰まった包みひとつ
71	羊皮紙2枚に楽譜として書かれた、美しい歌の断片
72	銀色の涙の形をしたイヤリング。本物の涙から作られた
73	卵1個の殻。人間の悲惨な情景が心を乱すディテールで描かれている
74	扇1本。開くと眠っている猫が見える
75	骨製のパイプ1セット
76	四つ葉のクローバーの押し花ひとつ。礼儀作法について書かれた本に挟んである
77	羊皮紙1枚。複雑で新奇な機械仕掛けのアイデアが描かれている
78	華美な装飾の鞘。これまでどんな刃も、これにびたりとおさまるものは無かった
79	殺人事件のあった場所で開かれるパーティーへの招待状1通

d100 トリンケット

- 80 中央に鼠の頭がエッチングされたブロンズの五芒星
- 81 紫のハンカチ 1 枚。強力な大魔術師の名前が刺繍されている
- 82 寺院、城、もしくは別種の建築物のフロアプランの半分
- 83 小さくたたまれた布 1 枚。ひろげると素敵な帽子に変わる
- 84 はるか辺境の都市にある銀行の預金証明書 1 通
- 85 日記 1 冊。7 枚のページが失われている
- 87 からっぽの銀製嗅ぎ煙草入れひとつ。表面には「諸々の夢」という銘が刻まれている
- 87 知られざる神への信仰の為に作られた鉄製の聖印ひとつ
- 88 伝説の英雄の栄達と失墜を綴った本 1 冊。最終章は失われている。
- 89 小さな小瓶 1 本ぶんのドラゴンの血
- 90 エルフ様式でデザインされた、古代の矢 1 本
- 91 決して曲がらない針 1 本
- 92 ドワーフ様式でデザインされた、華美な装飾のブローチ
- 93 空のワインの瓶。綺麗なラベルが貼ってあり、ラベルには「ワインズ醸造所のウィザード、赤竜殺し、331422-W」と書いてある
- 94 多色の釉薬のかかったモザイクタイル 1 枚
- 95 石化した鼠 1 体
- 96 ドラゴンの頭蓋骨と交差した骨で飾られた黒い海賊旗 1 枚
- 97 ごく小さな機械仕掛けの蟹または蜘蛛。誰も見ていない時に動きまわる
- 98 ラードの入ったガラスの広口瓶ひとつ。ラベルは「グリフォン・グリース（グリフォン脂）」と読める
- 99 底が陶器でできた木箱ひとつ。中には胴の両端に頭のある芋虫が一匹入っている
- 100 英雄の遺灰を入れた金属製の骨壺ひとつ

第6章：カスタマイズ用の選択肢

能力値、種族、クラス、そして背景の組み合わせにより、ゲームにおける君のキャラクターの能力が定義される。そして、君が自分のキャラクターについて決めた個人の細部により、君のキャラクターは他のすべてのキャラクターと区別されることになる。クラスや種族の中にも、キャラクターが何ができるを細かく調整するための選択肢は存在する。しかし、プレイヤーの中には——DMの許可のもとで——さらなる一步を踏み出そうとする者たちもわずかながら存在する。

プレイヤーズ・ハンドブックの第6章では、キャラクターのカスタマイズに関する2種類の選択肢が定義される——マルチクラスと特技である。マルチクラスにより君はクラス同士を組み合わせることができ、特技により君はレベル上昇時に能力値を増加させる代わりに特殊な選択肢を選ぶことができるようになる。これらの選択肢がキャンペーンで使用可能かどうかはDMが決める。

マルチクラス

マルチクラスすることで、君は複数のクラスのレベルを上昇させることができる。そうすることで君は標準的なクラスの能力を混ぜ合わせ、クラスの選択肢をどれか1つ選んだだけでは実現できないようなキャラクター・コンセプトを反映したものを作り上げることができる。

このルールを用いることにより、レベルを上昇させる時にはいつでも、君には新たなクラスのレベルを得るという選択肢が提示されることになる。キャラクター・レベルを算出する際には、自分が持っているすべてのクラス・レベルを合算する。例えば、君がウィザード3レベルとファイター2レベルを有している場合、君は5レベル・キャラクターである。

レベルを上昇させる際、君は別のクラスのレベルを少しだけ取り、本質的には元のクラスの一員のままでいるとしてもよい。さもなければ、置き去りにしてきたクラスを顧みることなく完全に行く道を変えても構わない。3番目や4番目のクラスを伸ばし始めることすら可能である。同じレベルの単一クラスのキャラクターと比べると、君は汎用性と引き換えにいくばくかの集中を犠牲にすることになるだろう。

前提条件

新しいクラスの資格を得るには、プレイヤーズ・ハンドブックの『表：マルチクラスの前提条件』にあるように、君は現在の自分のクラスと新しいクラスの両方において能力値の前提条件を満たしていなければならない。新米キャラクターが受ける十分な訓練を欠いた状態で新たなクラスを習得せねばならないことから、君は天性の素質を持っていなければならないのである。そしてその天性の素質は、平均よりも高い能力値に反映されているというわけだ。

経験点

レベルを上昇させるための経験値は、第1章の「キャラクターの成長」の表にあるように、君の特定のクラスのレベルではなく常に君の合計キャラクター・レベルに基づいている。

ヒット・ポイントとヒット・ダイス

君は新しいクラスから『高レベル時のヒット・ポイント』に示されているとおりにヒット・ポイントを得る。君が『1レベル時点でのヒット・ポイント』を得ることができるのは、1レベル・キャラクターの時のクラスからのみである。ヒット・ダイスのプールを作るためには、自分が持っているすべてのクラスから得られたヒット・ダイスを合計する。ヒット・ダイスの種類が同じものについては単純に合計する。君のクラスが違った種類のヒット・ダイスを与えている場合、それらは別々に記録しておくこと。

習熟ボーナス

習熟ボーナスは、第1章の『表：キャラクターの成長』にあるように、君の特定のクラスのレベルではなく常に君の合計キャラクター・レベルに基づいている。

習熟

最初のクラス以外のクラス・レベルを得た時、君はそのクラスの開始時の習熟からいくつかのもののみを得る。より詳細な情報についてはプレイヤーズ・ハンドブックの第6章を参照すること。

クラス特徴

あるクラスにおいて新しいレベルを得た時、君はそのレベルに関する特徴を得る。ただし、いくつかの特徴にはマルチクラスをする場合の追加ルールが存在する。より詳細な情報についてはプレイヤーズ・ハンドブックの第6章を参照すること。

特技

特技は、キャラクターに特殊な能力を与えてくれるような才能や専門分野を表したものである。それはクラスが与えてくれるものを越えた訓練、経験、能力を具体化したものだ。より詳細な情報についてはプレイヤーズ・ハンドブックの第6章を参照すること。

ある特定のレベルにおいて、君はクラスにより能力値上昇(Ability Score Improvement)の特徴を得ることができる。この選択ルールを使うと、君はこの特徴を取るのをやめる代わりに特技を1つ選択し、それを取得することができるようになる。それぞれの特技は、その特技の項目に別途記載が無い限り1回限りしか取得できない。

特技に前提条件が指定されている場合、その特技を取得するにはその条件を満たしていなければならない。特技の取得後に前提条件を満たせなくなった場合には、前提条件を再び満たせるようになるまでその特技の利益を得られなくなる。