ルールの更新 ; Rule Update

ゲームの遊び方 ; Playing the Game

「ゲームの遊び方」の章には、以下の新規、および更新された要素が含まれている。

D20判定 ; D20 Tests

D20判定［新規ルール］; D20 Tests

D20判定は、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローを包括する新しい用語である。

あるルールがこれら3つのすべてに適用される場合、3つの用語を個別に列挙するのではなく、**D20判定**と総称する。

インスピレーション［更新ルール］; Heroic Inspiration

インスピレーションのルールが更新され、事前に使用して有利を得るのではなく、振ったダイスのうち1つを振り直す効果となった。

習熟 ; Proficiency

道具習熟［更新ルール］; Tool Proficiency

能力値判定に使用する道具と技能の両方の習熟を得ている場合、習熟ボーナスに加えて、その判定に有利を得るようになった。

アクション ; Actions

攻撃アクション［更新ルール］; Attack Action

攻撃アクションにいくつか更新点がある：

- このアクションに武器か素手打撃を用いた攻撃が含まれることが明記される。
- このアクションで攻撃を行うたび、しまっている武器1つを取り出して攻撃できる状態にするか、攻撃できる状態の武器1つをしまうことができるようになった。この時、取り出すかしまうかする武器1つは、その攻撃アクションで使用しない武器でもかまわない。
- 戦闘中、攻撃と攻撃の間に移動できるルールは基本のルールではなく、攻撃アクションの効果の一部となった。

援護（アクション）［更新ルール］; Help Action

能力値判定で味方を援護する際、クリーチャーの得ている技能と道具の習熟、そして味方との距離によって制限されるようになった。

隠れ身（アクション）［更新ルール］; Hide Action

隠れ身のルールは隠れ身アクションとなった。

感化（アクション）［新規ルール］; Influence Action

能力値判定を通じてモンスターに何らかの影響を与えるルールには、感化アクションという名称が与えられた。

魔法（アクション）［新規ルール、更新ルール］; Magic Action

魔法アクションは、呪文を発動したり、魔法のアイテムを使用したり、魔法的な特徴を使用したりするために用いられる。アクションとして呪文を発動する行動はこのアクションに統合された。

クラス特徴や魔法のアイテムの特徴を使用するためにアクションが必要な場合、このアクションが用いられるようになった。また、*アンティマジック・フィールド*のような効果によって、このアクションが使用できなくなる場合もある。

捜索（アクション）［新規ルール］; Search Action

何かを調べるアクションは、捜索アクションと検分アクション（下記参照）として定義された。

捜索アクションには、隠されたものを見分けるための【判断力】判定、たとえば、隠れたクリーチャーを見つけるための【判断力】〈知覚〉判定などを含む。

検分（アクション）［新規ルール］; Study Action

検分アクションは、何かを思い出したり、書籍やその他の知識の源を調査したりするための【知力】判定を含む。

物体操作（アクション）［新規名称］; Utilize Action

アクションとして物体の操作を行うことは、物体操作アクションとして定義された。

戦闘 ; Combat

不意打ち［更新ルール］; Surprise

不意打ちを受けても、不意打ちラウンドは発生しなくなった。

代わりに、不意打ちされたクリーチャーは、その戦闘のイニシアチブ判定に不利を受ける。

伏せ状態になる［更新ルール］; Dropping Prone

クリーチャーの移動速度が0の場合、自発的に伏せ状態になることはできない。

他のクリーチャーを通過［更新ルール］
; Moving around Other Creatures

このルールの更新点は以下のとおり：

- 無力化されたクリーチャーのいるスペースを通過できる。
- 味方の占めるスペースは自由に通過できる（移動困難な地形として扱わなくなった）。
- 味方ではない超小型クリーチャーのいるスペースを通過できる。そのクリーチャーのスペースは、移動困難な地形として扱わない。
- 何らかの理由で他のクリーチャーと同じスペースでターンを終了した場合、君が超小型であるか、他のクリーチャーよりも大きい場合を除いて、伏せ状態となる。

水中戦闘［更新ルール］; Underwater Combat

［刺突］ダメージを与える武器すべてが、水泳移動速度を持たないクリーチャーの水中で行う攻撃ロールで不利を受けなくなった（以前は指定された武器以外を使用すると不利を受けていた）。

ダメージと回復 ; Damage and Healing

セーヴィング・スローとダメージ［更新ルール］
; Saving Throws and Damage

以前は、複数のクリーチャーに同時にダメージを与える効果はすべて、ダメージ・ロール1回だけを行ってすべてのクリーチャーに与えるダメージを決定していた。ルールの更新によって、ダメージ・ロールを1回だけ行ってすべてのクリーチャーに与えるダメージを決定するという方法は、クリーチャーにセーヴィング・スローを要求する効果にのみ適用されるようになった。

クリーチャーを気絶させる［更新ルール］
; Knocking Out a Creature

このルールによって気絶状態にしたクリーチャーのHPは、0ではなく1となり、その時点で小休憩を開始するものとなる。

クリーチャーがHPを回復した場合、このルールによって与えられた気絶状態は終了する。

装備や所持品 ; Equipment

「装備や所持品」の章には、以下の新規および改訂された要素が含まれている。

装備の売却［更新ルール］; Selling Equipment

装備の売却ルールが更新され、魔法のアイテムの価値については「魔法のアイテム」を参照するようになった。

武器 ; Weapons

特性［更新ルール］; Properties

以下の武器の特性の内容が更新された：

- 重武器；Heavy：クリーチャーのサイズではなく、【筋力】か【敏捷力】の値によって攻撃ロールに不利を受けるようになった。
- 軽武器；Light：以前は“二刀流”として戦闘のルールに含まれていた逆手による攻撃が、“軽武器”の特性内に含まれた。
- 投擲；Thrown：投擲する武器を取り出すことが、攻撃の一部とみなされることが明記された。

マスタリー［新規ルール］; Mastery Properties

各武器に、新たにマスタリーが設定された。

ある武器のマスタリーを使用できるようになる特徴を持っていると、攻撃に際してその武器のマスタリーを使用できる。

『武器』表［更新ルール］; Weapons Table

『武器』表の内容がいくつか更新された。

トライデントのダメージの増加、ランスの特性の変更、ネットの削除（武器ではなく冒険用装備に変更）など。

『武器』表［新規ルール］; Weapons Table

マスケット；Musketとピストル；Pistolが新たに追加された。

防具 ; Armor

防具訓練［新規名称］; Armor Training

以前は“防具の習熟”とされていたが、キャラクターの習熟ボーナスを用いないため、名称が“防具訓練”に変更された。

防具［新規名称］; Armor

以下の鎧の名称が更新された：

- パデッド・アーマー；Padded Armor（以前はパデッド；padded）
- レザー・アーマー；Leather Armor（以前はレザー；leather）
- スタデッド・レザー・アーマー；Studded Leather Armor（以前はスタデット・レザー；studded leather）
- ハイド・アーマー；Hide Armor（以前はハイド；hide）
- ハーフ・プレート・アーマー；Half Plate Armor（以前はハーフ・プレート；half plate）
- スプリント・アーマー；Splint Armor（以前はスプリント；splint）
- プレート・アーマー；Plate Armor（以前はプレート；plate）

道具 ; Tools

道具習熟［更新ルール］; Tool Proficiency

能力値判定に使用する道具と技能の両方の習熟を得ている場合、習熟ボーナスに加えて、その判定に有利を得る、という新たなルールが設けられた。

さまざまな道具［新規ルール］; Other Tools

すべてのさまざまな道具に、新たにルールが追加された。

職人道具［新規ルール］; Artisan’s Tools

すべての職人道具に、新たにルールが追加された。

冒険用装備 ; Adventuring Gear

冒険用装備［更新ルール］; Adventuring Gear

絹のロープと麻のロープが、ロープに統合された。

冒険用装備［新規ルール］; Adventuring Gear

以下の冒険用装備が新たに追加された：

- 地図；Map
- ネット；Net
- *呪文の巻物*（初級呪文、1レベル）；Spell Scroll（Cantrip, Level1）
- 紐；String

冒険用装備［新規名称］; Adventuring Gear

以下の冒険用装備の名称が変更された：

- 10フィート棒；Pole（日本語では、以前は竿）
- 応急手当キット；Healer's Kit（以前は治療用具）
- 矢弾：ブリット（スリング）；（以前はスリング・ブリット）
- 矢弾：ボルト（クロスボウ）；（以前はクロスボウ・ボルト）
- 矢弾：ニードル（ブロウガン）；（以前はブロウガン用ニードル）
- 容器：フラスコ；Frask（以前はビン）

冒険用装備［削除］; Adventuring Gear

以下の冒険用装備は一覧から削除された：

- 金槌；Hammer
- 携帯用炊事用具；Mess kit
- 呪文書；Spell Book（ウィザードのクラス特徴で言及）
- 商人の天秤；Scale, merchant’s
- 砂時計；Hourglass
- 石鹸；Soap
- そろばん；Abacus
- チョーク；Chalk
- 釣具；Fishing tackle
- つるはし；Pick, miner’s
- 砥石；Whetstone
- ピトン；Piton（登攀用具に含まれる）
- 封蝋；Sealing wax

冒険用装備［更新ルール］; Adventuring Gear

上記に記載のない冒険用装備はすべて、ルールが更新されている。特筆すべき改訂点として、*ポーション・オヴ・ヒーリング*は1回のボーナス・アクションとして、君が飲むことも、他のクリーチャーに投与することもできるようになった。

乗騎と乗り物 ; Mounts and Vehicles

鞍 [更新ルール] ; Saddles

鞍の付属品が更新され、以前は分かれていた物品が含まれる。

大型の乗り物 [新規ルール] ; Large Vehicles

乗り物の乗組員、乗客、積載量、AC、HP、ダメージ閾値、修理に関するルールが新たに追加された。

乗り物の習熟 [更新ルール] ; Vehicle Proficiency

乗り物への習熟（陸、水共に）は削除された。

呪文発動 ; Spellcasting

呪文発動 [新規名称] ; Spellcasting

呪文発動サービスから名称が変更された。

呪文発動 [新規ルール] ; Spellcasting

『呪文発動サービス』表の内容が更新されている。

魔法のアイテム ; Magic Items

魔法のアイテムの識別 [新規ルール] ; Identifying a Magic Item

これは新たに追加されたルールである。

非魔法的アイテムの作成 [更新ルール] ; Crafting Nonmagical Items

非魔法的アイテムを作成するためのルールが改訂された。

ポーション・オヴ・ヒーリングの作成 [新規ルール] ; Brewing Potions of Healing

これは新たに追加されたルールである。

呪文の巻物の作成 [新規ルール] ; Scribing Spell Scrolls

これは新たに追加されたルールである。

ルール用語集 ; Rules Glossary

「ルール用語集」の章には、以下の新規および改訂された要素が含まれている。

ルール定義 [新規名称] ; Rules Definitions

以下の要素は新たな名称に変更された：

- 移動速度；Speed（以前は歩行移動速度；Walking Speed）
- 物体操作（アクション）；Utilize［Action］（以前は物体の操作；Use an Object）

ルール定義[新規名称、更新ルール] ; Rules Definitions

以下の要素は新たな名称に変更され、ルールが更新された：

- 防具訓練；Armor Training（以前は防具の習熟；armor proficiency）
- 物体の破壊；Breaking Objects（以前は物体のルールに含まれていた）
- 脱水（危険要素）；Dehydration［Hazard］（以前は水；Water）
- インスピレーション（日本語では変更がないが、英語では名称が“Heroic inspiration”になり、効果もダイスの振り直しに変更）
- ヒット・ポイント・ダイス；Hit Point Dice（ヒット・ダイス；Hit Dice は略称となった）
- 魔法アクション；Magic［Action］（呪文発動のルールに追加要素が含まれた）
- 飢餓（危険要素）；Malnutrition［Hazard］（以前は食料；Food）

ルール定義 [新規ルール] ; Rules Definitions

以下の要素はルールが更新されたか、新たに定義された：

- 1日毎；Per Day
- D20判定；D20 Test
- オーラ状（効果範囲）；Emanation［Area of Effect］
- 感化（アクション）；Influence［Action］
- 危険要素；Hazard
- キャラクターシート；Character Sheet
- 切り捨て；Round Down
- 検分（アクション）；Study［Action］
- 死亡；Dead
- 占められたスペース；Occupied Space
- 重傷状態；Bloodied
- 瞬間転移；Teleportation
- 専門化；Expertise（個別の特徴ではなく、ルールで定義された）
- 着火（危険要素）；Burning［Hazard］
- 中立的（態度）；Indifferent［Attitude］
- 敵；Enemy
- 敵対的（態度）；Hostile［Attitude］
- 同時に発生した効果；Simultaneous Effect
- 同調；Attitude
- 何ものにも占められていないスペース；Unoccupied Space
- 呪い；Curses
- 憑依；Possession
- 物体；Object
- 変化；Shape-Shifting
- 魔法的な効果；Magical Effect
- 幻；Illusions
- 味方；Ally
- 目標；Target
- 友好的（態度）；Friendly［Attitude］

ルール定義 [更新ルール] ; Rules Definitions

以下の要素のルールが更新された：

- アーマー・クラス；Armor Class（基本ACを算出する効果は1つだけ選ぶ）
- アクション；Action
- 移動困難な地形；Difficult Terrain
- 移動速度；Speed
- イニシアチブ；Initiative
- 援護（アクション）；Help［Action］
- 円筒形（効果範囲）；Cylinder
- 隠れ身（アクション）；Hide［Action］
- 機会攻撃；Opportunity Attacks
- 疑似視覚；Blindsight
- クリーチャーを気絶させる；Knocking Out a Creature
- 効果範囲；Area of Effect
- 攻撃（アクション）；Attack［Action］
- 小休憩；Short Rest
- 消耗状態（状態）；Exhaustion［Condition］
- 震動感知；Tremorsense
- 素手打撃；Unarmed Strike（攻撃アクションとして行えることとして、目標にダメージを与えるだけではなく、つかみと押しやりが含まれた）
- 精神集中；Concentration（セーヴ難易度の最大値が30に）
- セーヴィング・スロー；Saving Throw（わざとセーヴに失敗することができる）
- 石化状態（状態）；Petrified［Condition］
- 大休憩；Long Rest
- 代用武器；Improvised Weapons
- 探索（アクション）；Search［Action］
- 窒息（危険要素）；Suffocation［Hazard］
- 超視覚；Truesight
- つかまれた状態（状態）；Grappled［Condition］
- つかみ；Grappling
- データ・ブロック；Stat Block
- 早足（アクション）；Dash［Action］
- 飛行；Flying
- 不意打ち；Surprise
- 不可視状態（状態）；Invisible［Condition］
- 魅了状態（状態）；Charmed［Condition］
- 無力状態（状態）；Incapacitated［Condition］
- 朦朧状態（状態）；Stunned［Condition］（喋れないが、移動できる）
- 容体安定化；Stable
- 落下（危険要素）；Falling［Hazard］