キャラクター作成
; CharacterCreation

好きな形式のキャラクターシートを用意する; Choose a Character Sheet

キャラクターの詳細はキャラクターシートに記録することになる。

この章ではキャラクターの詳細を記録するためのあらゆる形式のものを「キャラクターシート」と呼ぶ：印刷されたシート、デジタルキャラクターシート、単なる普通の紙など。自分の使いやすい形式のキャラクターシートを選んで、キャラクター作成に用いること。

作成の決まり（レギュレーション）を確認する; Regulation Check

君たちの挑む冒険の内容によって、どんなキャラクターを作成するのか、決まり（レギュレーション）が設定される。

レギュレーションは“レベルの指定”といった簡単なものから、“使用できるクラスや種族の指定”や“修得や準備のできない呪文の指定”、“使用できる作品の指定”といった詳細なものまで多岐にわたる。GMはプレイヤーにキャラクターを作成してもらう前に必ずレギュレーションを伝えること。

以下に、フィフスエディションRPGアドバンスで遊ぶ時に推奨するレギュレーションを列挙する：

入門：本書だけを使用して、1レベルのキャラクターを作成する。

通常：本書とGMが指定した作品を使用して、3レベルのキャラクターを作成する。

オープンワールド：第5版RPG作品から、GMに使用の確認を取った作品を自由に組み合わせて、GMが指定したレベルのキャラクターを作成する。

君のキャラクターを作成する
; Create Your Character

君がこのゲームで操作するキャラクターを、以下のどちらかの方法で作成すること：(1) この章の記述に従って、一から作成する。(2) 既に各種データが記載されている作成済みのキャラクターから1つを選択する 。

君がキャラクターを一から作成するのであれば、以下の手順で作成すること：

1. **クラスの決定：**あらゆる冒険者はいずれかの“クラス”に就いており、そのクラスの“レベル”を有している。クラスはキャラクターのクラス特徴、特別な才能、得意な戦い方などを大まかに表すものであり、レベルはキャラクターの強さの段階を示す数値である。
2. **起源の決定：**キャラクターの“起源”とは“背景”と“種族”という2つの要素だ。背景はキャラクターが冒険の旅に出るまでにどのように過ごしていたのかを、種族はキャラクターの祖先が何者なのかをあらわす。この時、キャラクターの知っている言語についても選択することになる。
3. **能力値の決定：**ゲーム中、キャラクターの行動の多くは6種類の“能力値”に影響される。
4. **属性（アライメント）の選択：**“属性”とはキャラクターの道徳的規範を指し示す言葉だ。
5. **詳細の決定：**ここまでに選択した内容を元に、キャラクターシートの残る部分の詳細を決定し、記入する。

ステップ1：クラスの決定; Choose Class

クラスを記録する; Write Your Class

キャラクターのクラスを選択する。『クラスの概要』表にあるクラスについては、「クラス」の章に記載されている。

レギュレーションによっては、GMがその他の作品に掲載されているクラスを選択できると指定することもある。キャラクター作成時に必ずGMと確認すること。クラスを選択したならばキャラクターシートに記録すること。

クラスの概要；Class Overview

クラス	好むもの	主要能力値	複雑さ
ウィザード	呪文書	【知力】	普通
ウォーロック	超常の知識	【魅力】	難しい
クレリック	神々	【判断力】	普通
ソーサラー	力	【魅力】	難しい
ドルイド	自然	【判断力】	難しい
バード	芸能、芸術	【魅力】	難しい
バーバリアン	戦闘	【筋力】	普通
パラディン	防衛	【筋力】と【魅力】	普通
ファイター	武器	【筋力】か【敏捷力】	易しい
モンク	素手の戦闘	【敏捷力】と【判断力】	難しい
レンジャー	野外生存	【敏捷力】と【判断力】	普通
ローグ	隠密	【敏捷力】	易しい

レベルを記録する; Write Your Level

レギュレーションで指定されたレベルをキャラクターシートに記録すること。作成するキャラクターのレベルが1より高いならば、「高レベルからのゲーム開始」を参照すること。

経験点を記録する：君のキャラクターのレベルに応じた経験点を記録すること（「1レベルよりも先」を参照）。1レベルから冒険を開始するキャラクターの経験点は0点である。

防具訓練の記録; Note Armor Training

選択したクラスによって、君は特定の種類の防具訓練を得ていることとなる。キャラクターシートに防具訓練を記録すること。

防具訓練は、その防具を効果的に着用して、防御のボーナスを得られることを意味する。防具の種類については「装備と所持品」を参照すること。

作成済みのキャラクター; Pregenerated Character

フィフスエディションRPGアドバンスをはじめとした第5版RPGの作品群では、作品内や公式ウェブサイトに作成済みキャラクターが掲載されていることがある。

君はそういった作成済みのキャラクターの中から、GMが指定したか、作成の決まりから外れていないキャラクターのデータを1つ選択して、自分のキャラクターとして使用してもよい。

作成済みのキャラクターは、その内容の一部（属性やキャラクターの名前など）が定められていないこともある。そういった内容については、キャラクターを一から作成する手順を参考に君が独自に決定すること。

また、GMが認めるならば、作成済みのキャラクターの内容を一部変更してもよい。

ステップ2：キャラクターの起源 ; Character Origin

キャラクターの起源として、背景、種族、そして2つの言語を決定する。

背景は、そのキャラクターの個性や人格を形成するにあたってもっとも影響を与えた場所や職業をあらわす。種族と言語の組み合わせは、そのキャラクターの経歴を想像する際に多くの発想の源となるだろう。

背景の決定 ; Choose a Background

GMや他のプレイヤーと相談の上でキャラクターの背景を作成し、キャラクターシートに記録する。背景を作成する代わりに、「キャラクターの起源」に記載された、あらかじめ用意されているサンプル背景から好きなものを選択してもかまわない。

背景は、**3．能力値の決定**の際にも影響する。サンプル背景から背景を選択する際には、『背景の能力値』表でクラスの主要能力値に対応するものを確認するとよい。

背景の能力値 ; Ability Scores and Backgrounds

能力値	背景
【筋力】	兵士
【敏捷力】	兵士、犯罪者
【耐久力】	兵士、犯罪者、賢者
【知力】	侍祭、犯罪者、賢者
【判断力】	侍祭、賢者
【魅力〉	侍祭

特技を記録する：記録した背景によって、キャラクターに与えられる特技を記録する。特技については「特技」を参照すること。

習熟を記録する：記録した背景によって、キャラクターは技能2つと道具1つの習熟を得るので、それらを記録する。

君はクラスによっても習熟を得る。また、『クラス』表によって習熟ボーナスも指定される（1レベルの時点では＋2である）。

得た習熟と、習熟ボーナスの数値をキャラクターシートに記録すること。**ステップ5：詳細の決定**でこれらの習熟に関しての数値を記録していくことになる。

初期装備の選択 ; Choose Starting Equipment

背景とクラスによって初期装備が決定する。また、このステップで獲得した貨幣で「装備と所持品」から望む物を購入してもよい。

選択した装備はキャラクターシートに記録すること。装備の詳細は「装備と所持品」に記載されているので、ひとまず君の装備すべてを記録しておいて、後から詳細を確認してもよいだろう。装備を購入した後に余った貨幣も忘れずに記録すること。

種族の選択 ; Choose a Species

キャラクターの種族を選択する。以下の種族については、「キャラクターの起源」に記載されている：エルフ、オーク、ゴライアス、ティーフリング、ドラゴンボーン、ドワーフ、ノーム、ハーフリング、ハーフエルフ、ハーフオーク、ヒューマン。

GMは、その他の作品に掲載されている種族を選択できるものとすることもできる。キャラクター作成時に必ずGMと確認すること。種族を選択したならばキャラクターシートに記録し、種族特徴も記録すること。

キャラクターのサイズと移動速度も種族によって決定されるので、これらもキャラクターシートに記録すること。

経歴と現状を想像しよう ; Imagine Your Past and Present

君のキャラクターの背景や種族から、過去に何が起きたのかを想像しよう。過去はキャラクターの現在にも影響を与えているはずだ。それを念頭において、以下の質問への回答を、君のキャラクターの立場で考えてみよう。

- 君はなぜ、冒険に挑むことになった?
- 君は誰に（あるいは何に）育てられた?
- 幼い頃に親しかったのは何者だ?
- 君の幼少期にペットはいたか?
- 恋をしたことはあるか?　あるならば相手は何者だ?
- ギルドや教会等の組織に所属していたか?　もしそうなら今も所属しているのか?

言語の選択 ; Choose Languages

君のキャラクターは少なくとも3種類の言語を身につけている。共通語に加えて、『標準的な言語』表から選ぶか、d12を振って決定した2つの言語である。言語を身につけているとは、キャラクターがその言語を用いたコミュニケーションが取れて、読み書きができることを意味する。君はクラス特徴や種族特徴、その他の利益によってさらなる言語を身につけることもある。

『標準的な言語と珍しい言語』表の“標準的な言語”の欄では、一般的なゲームの舞台となる世界で広く普及している標準的な言語が一覧になっている。すべてのプレイヤー・キャラクターは共通語を身につけている。その他の標準的な言語は、その世界に広く生息する種族によって用いられ、広まっている。

“珍しい言語”の欄では、あまり一般に普及していない秘密の言語や、他の次元界からもたらされた言語が一覧になっている。キャラクターは一部のクラス特徴や種族特徴、その他の利益によって珍しい言語を身につけることもある。

標準的な言語と珍しい言語 ; Standard Languages and Rare Languages

1d12	標準的な言語	珍しい言語
1	共通手話	奈落語
2	竜語	始原語*
3～4	ドワーフ語	天上語
5～6	エルフ語	森語
7	巨人語	深淵語
8	ノーム語	盗賊の符丁
9	ゴブリン語	ドルイド語
10～11	ハーフリング語	地下共通語
12	オーク語	地獄語
—	共通語	—

*始原語には風界語、水界語、火界語および地界語という方言があり、4つの元素界でそれぞれ使われている。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。

ステップ3：能力値の決定 ; Ability Scores

キャラクターの能力値を決定するために、次の手順に従って6個の数値を定めて、その数値を6種類の能力値に割り当てることとなる。6種類の能力値とその使い方の詳細は「ゲームプレイ」を参照すること。

6個の数値を決定する ; Generate Your Scores

以下の3つの方法のいずれかで6個の数値を決定する。GMによって数値の決定方法が指定されることもある。

既定値割り振り：以下の既定の6個の数値を用いる：15、14、13、12、10、8。

ランダム決定：6面体ダイスを4つ振り、その中で高い方から3つの目の合計値を求める。この過程を合計6回繰り返すことで、6個の数値を決定する。

ポイント購入：君は数値を“買う”ために27ポイントを持っている。数値1個を買うのにかかるポイントの量は『能力値ポイント』表に記されている。たとえば、14の数値を1個買うのには7ポイントかかる。

能力値ポイント ; Ability Score Point Costs

数値	必要ポイント	数値	必要ポイント
8	0ポイント	12	4ポイント
9	1ポイント	13	5ポイント
10	2ポイント	14	7ポイント
11	3ポイント	15	9ポイント

数値を能力値に割り当て ;

6個の数値を決定したら、君のクラスの主要能力値を念頭に置いて【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】の6種類の能力値にこの6個の数値を割り当て、記録する。

既定値割り振りで数値を決定した場合は、『クラスごとの標準的な割り当て』表を参照するとよい。この表では、各クラスの主要能力値にもっとも高い数値が割り当てられている。その他の方法で6個の数値を決定した場合でも、この表を参考に最も高くする能力値と最も低くする能力値を参考にするとよい。

クラスごとの標準的な割り当て ; Standard Array by Class

クラス	【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
ウィザード	8	12	13	15	14	10
ウォーロック	8	14	13	12	10	15
クレリック	14	8	13	10	15	12
ソーサラー	10	13	14	8	12	15
ドルイド	8	12	14	13	15	10
バード	8	14	12	13	10	15
バーバリアン	15	13	14	10	12	8
パラディン	15	10	13	8	12	14
ファイター	15	14	13	8	10	12
モンク	12	15	13	10	14	8
レンジャー	12	15	13	8	14	10
ローグ	12	15	13	14	10	8

割り当てた能力値の調整 ; Assign Ability Scores

数値をどの能力値に割り当てるか決定した後、君の背景に応じて能力値を調整する。背景ごとに3つの能力値が指定されており、君は「その内1つを+2し、選ばなかった内1つを+1する」か「3つとも+1する」のいずれかを選ぶことができる。ただし、これによって能力値を20より大きくすることはできない。

キャラクターのクラスの主要能力値を上げるプレイヤーもいれば、低くなっている能力値を上げるプレイヤーもいるだろう。

能力値と能力値修正の決定 ; Determine Ability Modifiers

最後に『能力値とその能力値修正』表を用いてキャラクターの各能力値の修正の値を決定する。この表で対応する能力値の値の右に書かれた数値が、その能力値の能力値修正の値となる。

能力値とその能力値修正 ; Ability Scores and Modifiers

能力値	能力値修正	能力値	能力値修正
3	−4	12 〜 13	+1
4 〜 5	−3	14 〜 15	+2
6 〜 7	−2	16 〜 17	+3
8 〜 9	−1	18 〜 19	+4
10 〜 11	+0	20	+5

ステップ4：属性（アライメント）の選択 ; Alignment

以下からキャラクターの属性を選択し、キャラクターシートに記入する。

このゲームはプレイヤー・キャラクターが悪属性ではないことを前提としているため、悪属性のキャラクターをどうしても作りたいというときにはGMに確認を取り、了承を得ること。

9つの属性 ; The Nine Alignments

属性はクリーチャーの倫理観と個々人の傾向を大雑把に表したものである。属性は倫理性を定義するもの（善・中立・悪）と、社会および秩序に対する姿勢を表したもの（秩序・中立・混沌）の2要素から成る。

以下は属性の簡単なまとめで、その属性を有するクリーチャーの典型的な行動パターンを説明するものである。とはいえ、個々人の行動には当然個人差がある。

秩序にして善（LG）：秩序にして善のクリーチャーは、社会が正しいと認める行動を取ろうと努める。不正と戦い、罪のない人々をためらいなく守る者は“秩序にして善”である。

中立にして善（NG）：中立にして善の者たちは、規則の中に生きながらも、時にそれを破って善かれと思ったことを行う。求めに応じて誰かを助ける優しい人物は“中立にして善”である。

混沌にして善（CG）：混沌にして善のクリーチャーは、他人がどう考えていようと、自身の道義心に従って行動する。冷酷な男爵の徴税人から金を盗んで貧しい人々のために使う義賊は、おそらく“混沌にして善”である。

秩序にして中立（LN）：秩序にして中立の個々人は、法、伝統、あるいは個人的な規範に則って行動する。それが己の従う規範に反するなら、困っている人の求めにも悪徳の誘惑にも応じない者が“秩序にして中立”である。

真なる中立（N）：真なる中立は、倫理的問題には確たる態度を取らず、その時々で一番いいと思う行動を取る属性である。道徳的な議論に飽き飽きした人物は“真なる中立”である。

混沌にして中立（CN）：混沌にして中立のクリーチャーは己の気の向くままに行動し、個人の自由を何よりも重視する。自らの知恵を活かして土地をさまようならず者は、おそらく“混沌にして中立”である。

秩序にして悪（CE）：秩序にして悪のクリーチャーは伝統、忠誠、あるいは秩序といった規範から外れない範囲で、論理的に、己の欲するものを獲得する。権力争いに明け暮れて市民を搾取する貴族は、“秩序にして悪”である。

中立にして悪（NE）：中立にして悪のクリーチャーは、自分の欲望を追及するときに罪の意識に苛まれない者たちだ。気ままに強盗や殺人を犯す犯罪者は、“中立にして悪”である。

混沌にして悪（CE）：混沌にして悪のクリーチャーは、貪欲さや憎悪、血に飢えた欲求に駆られるまま、気まぐれに暴力を振るう。復讐や大混乱を画策する悪役は、“混沌にして悪”である。

無属性のクリーチャー ; Unaligned Creatures

論理的な思考能力を持たない多くのクリーチャーは属性を持たない。これらは無属性である。たとえばサメは野蛮な捕食者ではあるが悪ではない。彼らは無属性のクリーチャーだ。

ステップ5：詳細の決定 ; Character Creation Details

次に、キャラクターシートの残る個所を記入していく。

クラス特徴の記録 ; Record Class Features

「クラス」の章の『クラス』表を確認し、君のクラスの1レベルで得られるクラス特徴を確認し、記録する。各クラス特徴の詳細は「クラス」の章で説明されている。クラス特徴内で何かを選択するよう指示されているなら、それに従うこと。

数値を計算して記録する ; Fill In Numbers

以下の数値を計算し、キャラクターシートに記録する。

セーヴィング・スロー（セーヴ）：習熟しているセーヴは、対応する能力値の能力値修正に習熟ボーナスを加えた数値を記録する。習熟していないセーヴは対応する能力値の能力値修正をそのまま記録しておく。

技能：習熟している技能は、その技能の対応する能力値の能力値修正に習熟ボーナスを加えた数値を記録する。習熟していない技能は対応する能力値の能力値修正をそのまま記録しておく。

受動〈知覚〉値：GMはキャラクターが何かに気付いたかどうかを決める時、【判断力】判定を求めないことがある。その場合、GMは代わりに受動〈知覚〉値を用いる。受動〈知覚〉値とは、君が自発的に何かを探しているのではない時に、周囲をどの程度認識しているのかをあらわす値である。受動〈知覚〉値は以下のように算出する。

受動〈知覚〉値 = 10 +【判断力】〈知覚〉の修正値

この時、君の行う【判断力】〈知覚〉判定に適用されるすべての修正値が加算される。たとえば、【判断力】が15で習熟ボーナスが+2のキャラクターが、〈知覚〉に習熟しているならば、そのキャラクターの受動〈知覚〉値は14（10 +【判断力】修正の2 + 習熟ボーナスの2）となる。

HP（ヒット・ポイント）：『クラスごとの1レベルのHP』表に示されているように、クラスと【耐久力】修正によって1レベルでの最大HPの値が決定する。

クラスごとの1レベルのHP ; Level 1 Hit Points by Class

クラス	HPの最大値
バーバリアン	12 +【耐久力】修正
パラディン、ファイター、レンジャー	10 +【耐久力】修正
ウォーロック、クレリック、ドルイド、バード、モンク、ローグ	8 +【耐久力】修正
ウィザード、ソーサラー	6 +【耐久力】修正

キャラクターシートには最大HPの値を記録する欄の他にもダメージを受けている時の現在HPと、一時的HP、そして死亡セーヴィング・スローの結果を記録する欄も存在する。

ヒット・ダイス（ヒット・ポイント・ダイス）：クラスの説明にはそのクラスで得られるヒット・ダイスの種類が記載されているので、それをキャラクターシートに記録する。1レベルのキャラクターはヒット・ダイスを1個持っている。キャラクターは小休憩の際にヒット・ダイスを消費することでHPを回復できる。キャラクターシートには消費したヒット・ダイスの数を記録しておく欄も存在する。

イニシアチブ値を決定する時の修正値：イニシアチブの欄には君の【敏捷力】修正を記録すること。

AC（アーマー・クラス）：鎧や盾を装備していないならば、基本ACは（10 +【敏捷力】修正）となる。初期装備に鎧か盾（またはその両方）が含まれているならば、「防具」のルールを用いてACを算出すること。クラス特徴によっては異なる算出方法で基本ACを決定できることがある。

攻撃ボーナス：キャラクターシートの「武器と初級呪文」欄に、初期装備の武器を記録する。習熟している武器の攻撃ボーナスは、特別な武器の特性がない限り以下のいずれかとなる。

近接攻撃ボーナス =【筋力】修正 + 習熟ボーナス
遠隔攻撃ボーナス =【敏捷力】修正 + 習熟ボーナス

「装備と所持品」の章で、武器のダメージと特性を確認して記録する。また、武器のダメージにはその武器を用いた攻撃ロールに使用する能力値の能力値修正を追加すること。

呪文発動：君の呪文セーヴ難易度と、呪文攻撃ボーナスを以下の方法で算出し、記録する。

呪文セーヴ難易度 = 8 + 呪文発動能力値修正 + 習熟ボーナス
呪文攻撃ボーナス = 呪文発動能力値修正 + 習熟ボーナス

呪文発動能力値は、呪文発動のクラス特徴によって指定されている。

呪文スロット、初級呪文、準備呪文：君の選んだクラスのクラス特徴に“呪文発動”か“契約による魔術”があるならば、『クラス』表には君の使用できる呪文スロットの数、修得できる初級呪文の数、そして準備呪文の数が記載されている。修得する初級呪文と、準備呪文を選択し、使用できる呪文スロットの数と共にキャラクターシートに記録すること。

1レベルよりも先；Level Advancement

君のキャラクターは冒険の旅に出て脅威を乗り越えることで経験を積み、そのキャラクターの力が高まる。成長によってクラス・レベルを得ることをレベルアップという。

キャラクターがどのように成長するのかは、いくつかの方法の中からアドベンチャーの開始時にGMによって決定される。以下に、このゲームで多く用いられる成長について列挙するが、GMや君のグループは望むならここに書かれている以外の方法で成長させたり、ゲームの途中で異なる方法へ変更してもかまわない：

経験点；Experience Points

キャラクターの成長度合いを経験点（XP）の蓄積で表す方法。キャラクターは、GMによって経験点が配布された時に加えて、戦闘遭遇を乗り越える（あるいは知恵や機転によって通過したり回避したりする）たびに打倒した敵の脅威度を合計して、キャラクターの人数で等分した点数の経験点を獲得する。

これによってキャラクターの得ている経験点の合計が『キャラクターの成長』表の“経験値”欄の数値以上になると、そのキャラクターは対応するレベルとなる。

マイルストーン；Milestone

アドベンチャーの中でゲームの進行が特定の節目に達する、あるいはGMが決定した回数のセッションを終えるたびに、キャラクターが指定のレベルまで成長する方法。GMがあらかじめ決めていた節目に達するか、決めていた回数のセッションが終わったならば、キャラクターは指定されたレベルまで成長する。

この方法ではプレイヤーはゲームプレイ中に経験点を計算しないが、便宜上レベルが上がるたびに、『キャラクターの成長』表の対応するレベルの“経験点”欄に書かれた数値を、得ている経験点としてキャラクターシートに記録する。

一度限りのキャラクター；One-Off Character

一度のセッションで完結する形式の冒険を楽しむ際などは、レギュレーションに則って作成したキャラクターを、そのセッションでしか使用しないという遊び方をすることもある。

こういった特定のセッションでしか使用しないことを想定したキャラクターは成長をさせないため、経験点を管理する必要はない。そのため、経験点はキャラクター作成時に記録した点数のまま変更しない。

キャラクターの成長；Character Advancement

レベル	経験点	習熟ボーナス
1	0	＋2
2	300	＋2
3	900	＋2
4	2,700	＋2
5	6,500	＋3
6	14,000	＋3
7	23,000	＋3
8	34,000	＋3
9	48,000	＋4
10	64,000	＋4

レベル	経験点	習熟ボーナス
11	85,000	＋4
12	100,000	＋4
13	120,000	＋5
14	140,000	＋5
15	165,000	＋5
16	195,000	＋5
17	225,000	＋6
18	265,000	＋6
19	305,000	＋6
20	355,000	＋6

レベルアップ；Gaining a Level

レベルアップしたならば、君は以下の手順に従ってキャラクターを成長させる。

1. **クラスの選択：**ほとんどのキャラクターは自分のクラスのレベルを上げる。しかし、「マルチクラス」のルールを使用するならば、別のクラスのレベルを上げることもできる。
2. **HPとヒット・ダイスの再計算：**レベルが1上がるたびに、そのキャラクターは追加で1つのヒット・ダイスを得る。このヒット・ダイスを振って、出た目に【耐久力】修正を足した値（最低1点）だけ、キャラクターの最大HPを増加させること。ヒット・ダイスを振るするかわりに、『クラス別固定HP』表の“レベル毎のHPの増加点数”欄の数値だけ、最大HPを増加させてもよい。

クラス別固定HP；Fixed Hit Points by Class

クラス	レベル毎のHP増加点数
バーバリアン	7＋【耐久力】修正
パラディン、ファイター、レンジャー	6＋【耐久力】修正
ウォーロック、クレリック、ドルイド、バード、モンク、ローグ	5＋【耐久力】修正
ウィザード、ソーサラー	4＋【耐久力】修正

3. **新たなクラス特徴の記録：**「クラス」の章の『クラス』表で、そのクラスの新たなレベルで得られるクラス特徴を確認し、記録する。新たに得られるクラス特徴で何かを選択するよう指示されているなら、それに従うこと。
4. **習熟ボーナスの調整：**キャラクターの習熟ボーナスは、『キャラクターの成長』表や『クラス』表に記載の通り、特定のレベルに達すると増加する。習熟ボーナスが増加したならば、キャラクターシート上の習熟ボーナスを含むすべての数値が増加するので、確認して記録し直すこと。
5. **能力値修正の調整：**君が、能力値が上昇する特技を取得し、その能力値が偶数になるならば、能力値修正も変化する。この時、キャラクターシート上でその能力値修正を用いて算出するすべての数値を確認して記録し直すこと。もし【耐久力】修正が1上昇したならば、最大HPの値は新たなレベルに等しい点数上昇する。たとえばキャラクターが8レベルとなり【耐久力】が17から18へと上昇した場合、【耐久力】修正は＋4に増加する。これによってキャラクターの最大HPの値は、8レベルに到達した時に上昇した数値に加えて、新たなレベルに等しい8点上昇する。

ゲーム・プレイの“段階”; Tiers of Play

レベルアップするたび、キャラクターはより大きな問題に対処するための新たな能力を獲得していく。キャラクターのレベルが上がるにつれてゲームの調子も変化し、キャンペーンで語られる危機の度合いも高まっていく。キャラクター（およびキャンペーン）が冒険を始めたばかりの1レベルから究極的な高みに至る20レベルまでの間に辿る冒険の物語は、主に4つの段階に分けられる。

これらの“段階”そのものに関連したルールは存在しない。段階というのはキャラクターのレベルが上昇するにつれてゲームの雰囲気が変わっていく様子をおおまかに区分けしたものである。

第1段階（1～4レベル）; Tier 1 (Levels 1–4)

第1段階において、キャラクターたちはおおむね駆け出しの冒険者だ。彼らは特定のクラスの一員とみなされるために欠かせないクラス特徴を得ている最中である。彼らが立ち向かう脅威は比較的小規模なものであり、いくつかの農場や村々を脅かす程度なのが普通だ。

第2段階（5～10レベル）; Tier 2 (Levels 5–10)

第2段階において、キャラクターは一人前になる。呪文使いたちは*ファイアーボール*や*ライトニング・ボルト*、*レイズ・デッド*といった象徴的な呪文の力を手に入れる。武器を使うクラスの多くは1ラウンドに複数回の攻撃を行う能力を得る。キャラクターたちは重要人物とみなされはじめ、諸都市や諸王国を脅かす脅威に立ち向かっていく。

第3段階（11～16レベル）; Tier 3 (Levels 11–16)

第3段階において、キャラクターたちは他の冒険者たちと比べても抜きんでた水準の力を獲得する。

11レベルに至った呪文使いたちは、現実に多大な影響を及ぼし得る呪文を修得する。その他のキャラクターはさらに多く攻撃を行ったり、その攻撃で象徴的な何かを起こす能力を得る。この強大な冒険者たちはしばしば、地域や大陸全体を脅かすような脅威に立ち向かう。

第4段階（17～20レベル）; Tier 4 (Levels 17–20)

第4段階において、キャラクターたちは各自のクラス特徴の奥義を極め、そのクラスに属する者の英雄的な模範となる。彼らの冒険にはこの世界の運命がかかっている――そしてさらに、多元宇宙の根本的秩序までもが。

高レベルからのゲーム開始 ; Starting at Higher Levels

TRPGに慣れ親しんだグループで遊ぶ場合、あらかじめ成長したキャラクターで冒険をはじめることで、よりエキサイティングなゲームを楽しむことができる。

君たちがTRPGのプレイ経験があるグループならば、3レベルのキャラクターを作成して冒険を開始するとよい。

キャラクターの作成; Creating Your Character

レベルの高いキャラクターは、この章のキャラクター作成手順で作成したキャラクターを、「レベルアップ」することで作成する。

この時、キャラクターはゲーム開始時のレベルに到達するために最小限の経験点を得ている。たとえば、3レベルでゲームを開始するならば、そのキャラクターが持つ経験点は900点、10レベルでゲームを開始するならば64,000点である。

開始時の装備品; Starting Equipment

GMはキャラクターが（1レベル時の）初期装備品より多くの装備や、魔法のアイテムを所持してゲームを開始するかどうか決定する。この時、GMは『高レベルでの開始時の装備品』表を参考にしてもよい。

3レベルのキャラクターを作成して冒険を開始する場合、初期装備として*ポーション・オヴ・ヒーリング*か、*呪文の巻物*（初級呪文か1レベル呪文から1つ、君が選択した呪文が記されている）のどちらか1つを選択して所持しているものとするとよい。

また、プレイヤーは、開始時に購入できる装備についてはGMに確認すること。たとえば「装備と所持品」に記載されている火器は1レベルのキャラクターには高価だが、GMが購入を許可するかもしれない。

20レベルでのボーナス特技; Bonus Feats at Level 20

GMはキャラクターが20レベルに到達してそれ以上レベルアップできないキャラクターに、さらなる力を与えるために追加の特技を与えてもよい。このルールを用いるならば、各キャラクターは経験点が355,000XPから30,000点を上回るたびに、任意の特技1つを獲得できるようになる。偉業の証特技はこのルールで獲得するのに適したものだが、プレイヤーはその20レベルとなったキャラクターが取得できる特技であればどれでも選ぶことができる。

高レベルでの開始時の装備品；Starting Equipment at Higher Levels

開始レベル	装備品と貨幣	魔法のアイテム
2～4	初期装備品	コモン×1
5～10	500 GP ＋ 1d10 × 25 GP、初期装備品	コモン×1、アンコモン×1
11～16	5,000 GP ＋ 1d10 × 250 GP、初期装備品	コモン×2、アンコモン×3、レア×1
17～20	20,000 GP ＋ 1d10 × 250 GP、初期装備品	コモン×2、アンコモン×4、レア×3、ヴェリー・レア×1

マルチクラス ; Multiclassing

マルチクラスによって、君は複数のクラスのレベルを持つことが可能になる。このルールの下では、君はレベルアップのたびに、現在のクラスを1レベル上げるか、新しいクラスのレベルを得るかを選ぶことになる。

これにより複数のクラスの能力を組み合わせて、標準的なクラス1つでは表現できないキャラクター・コンセプトを実現することができるのだ。

前提条件 ; Prerequisites

マルチクラスによって新たなクラスを得るためには、現在と新たなクラスの双方の主要能力値が13以上でなければならない。

たとえば現在のクラスがバーバリアンであるキャラクターがマルチクラスによってドルイド・クラスを得るには、バーバリアンの主要能力値である【筋力】と、ドルイドの主要能力値である【判断力】が共に13以上でなければならない。

経験点 ; Experience Points

レベルアップに必要な経験点の量は、特定のクラスのレベルではなく合計キャラクター・レベルによって決まる。キャラクター作成の『キャラクターの成長』表を参照すること。

したがって、君がクレリック6 ／ファイター 1なら、君がクレリックの7レベル目、ないしファイターの2レベル目を得るためには、8レベルに上がれるだけの経験点が必要だ。

HPとヒット・ダイス ; Hit Points and Hit Point Dice

君は「1レベルよりも先」のレベルアップの手順に従って最大HPを増加させる。『クラスごとの1レベルのHP』表の内容を用いるのは、君が1レベル・キャラクターの時だけだ。

君が有するすべてのクラスのヒット・ダイスを集めたものが、君のヒット・ダイスの総量になる。各クラスのヒット・ダイスの種類が等しいなら、単にヒット・ダイスの数を合計すればよい。たとえば、ファイターもパラディンもヒット・ダイスはd10であるため、君がパラディン5 ／ファイター 5なら、君は1d10のヒット・ダイスを10個持つことになる。

君の各クラスが異なる種類のヒット・ダイスを持つ場合、それらは別々に記録する必要がある。たとえば君がパラディン5 ／クレリック5なら、君は1d10のヒット・ダイス5個と1d8のヒット・ダイス5個を持つことになる。

習熟ボーナス ; Proficiency Bonus

君の習熟ボーナスは、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・レベルによって決まる。キャラクター作成の『キャラクターの成長』表を参照のこと。

たとえば、君がファイター 3 ／ローグ2なら、君は5レベル・キャラクターとしての習熟ボーナス（＋3）を持つ。

習熟 ; Proficiencies

君が最初のクラス以外のクラス・レベルを得た際、君はそのクラスの1レベルで得られる習熟の一部しか得られない。各クラスの説明を参照すること。

クラス特徴 ; Class Features

君は新たなクラスのレベルを得る時、そのクラスのそのレベルのクラス特徴をすべて得る。いくつかのクラス特徴にはマルチクラスに関する特別なルールがある。各クラスに書かれた、マルチクラスに関する説明を参照すること。

基本ACを独自に算出するクラス特徴（“鎧わぬ守り”など）、“追加攻撃”、“呪文発動”については以下のルールが適用される。

基本ACを独自に算出するクラス特徴 ; Armor Class

クラス特徴によって基本ACの算出方法を複数持っていても、ACの算出に用いるのはいずれか1つだけである。

たとえばモンクの“鎧わぬ守り”とソーサラーの“竜の防御力”のクラス特徴を持つモンク／ソーサラーは自身の基本ACを算出するにあたって、どちらを用いるのか選ばなければならない。

追加攻撃 ; Extra Attack

複数のクラスから“追加攻撃”のクラス特徴を得ていたとしても、それらは累積しない。君のクラス特徴に明記されていない限り（例：ファイターの“2回の追加攻撃”）、合計3回以上の攻撃を行うことはできない。同様に、ウォーロックの“妖術”の1つである“血に飢えた剣”と、“追加攻撃”の両方を持っていても、攻撃回数がさらに増えることはない。

呪文発動 ; Spellcasting

君の呪文発動能力は、君のクラスの中で呪文発動能力を有するクラス・レベルの合計、あるいは一部を用いて算出する。

君が複数のクラスから“呪文発動”のクラス特徴を得ているなら、以下のルールが適用される。君がマルチクラスしているが“呪文発動”のクラス特徴は1つのクラスからしか得ていない場合は、そのクラスの記述に従えばよい。

呪文の習得：君が修得する呪文は、個々のクラスごとに別々に（君がそのクラスだけのレベルを持つキャラクターであるかのように）決まる。たとえば、君がレンジャー 4 ／ソーサラー 3であるなら、君は自分のレンジャー・クラスのレベルに基づいて1レベルのレンジャー呪文を3つ修得している。また、君は3レベルのソーサラーでもあるため、ソーサラーの初級呪文を4つと、1レベルか2レベルのソーサラー呪文を6つ修得している。

君が修得している呪文はすべて、君のクラスのいずれか1つに属しており、その呪文を発動する際にはそのクラスの呪文発動能力値を用いる。

初級呪文：もし君の初級呪文が高レベル時に効果が上昇するなら、その上昇は君のキャラクター・レベルに基づいて行われる。特定のクラスのレベルに基づくわけではない。

呪文スロット：君が利用可能な呪文スロットは、(1) 君のウィザード、クレリック、ソーサラー、ドルイド、バードのレベルと、(2) 君のパラディンおよびレンジャーのレベルの半分（端数切り捨て）を合計した数値を元に『マルチクラスした呪文の使い手』表を参照することで決まる。

君が呪文を発動できるクラスを2つ以上有する場合、右の表を見ると、君が修得も準備もできぬほど高いレベルの呪文スロットが得られることになっている、ということもあろう。その場合、君はその呪文スロットを利用できることはできるが、スロットのレベルより低いレベルの呪文を発動するためにしか使えない。君が発動する低レベル呪文が、*バーニング・ハンズ*などのように“高レベル版”で発動することでより高い効果を得られるものなら、君は高いレベルのスロットを使うことで）その低レベル呪文のより高い効果を得られる。

たとえば君がレンジャー 4 ／ソーサラー 3であるとすると、君は呪文スロットの決定に関して5レベルのキャラクターとみなされる：ソーサラーのすべてのレベルとレンジャーのレベルの半分を数えるためである。そのため『マルチクラスした呪文の使い手の呪文レベル毎の呪文スロット』の表に従い、1レベルのスロットを4つ、2レベルのスロットを3つ、3レベルのスロットを2つ持つことになる。だが、君はどちらのクラスの3レベル呪文も1つも修得しておらず、2レベルのレンジャー呪文もいっさい修得していない。そこで、君はこれらの呪文スロットを使って君が修得している呪文（のみ）を発動できる——場合によっては効果を高めた“高レベル版”で。

契約による魔術：君が“呪文発動”のクラス特徴と、ウォーロック・クラスの“契約による魔術”のクラス特徴とを兼ね備えている場合、君は“契約による魔術”で得た呪文スロットを用いて、“呪文発動”のクラス特徴を持つクラスによって修得している呪文、ないしは準備呪文を発動することができる。また、“呪文発動”のクラス特徴で得た呪文スロットを用いて、君が修得しているウォーロック呪文を発動することもできる。

マルチクラスした呪文の使い手；Multiclass Spellcaster

	—利用可能な呪文スロットのレベルと数—								
レベルの合計	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20	4	3	3	3	3	2	2	1	1

珍品奇品；Trinkets

君はキャラクターを作成する際に『珍品奇品』表を1回ロールし、何がしかの謎を秘めた小物である“珍品奇品”を1つ手に入れることができる。また、この表はGMにも役立つだろう。たとえばダンジョンの一室やクリーチャーのポケットの中身を決める際に便利だ。

珍品奇品；Trinkets

1d100	珍品奇品
01	ミイラ化したゴブリンの手
02	月光の下でほのかに光るクリスタルの欠片
03	未知の土地で造られた金貨
04	未知の言語で書かれた日記
05	決して光沢の褪せない真鍮の指輪
06	ガラス製の古びたチェスの駒
07	6の目の代わりに髑髏の印がついた骨製のダイス2つ
08	悪夢じみたクリーチャーの小像；これを近くに置いて寝ると不気味な夢を見る
09	一房の何者かの毛
10	見知らぬ土地の1区画の不動産譲渡証書
11	未知の素材でできた重さ1オンスのブロック
12	針が何本も刺さった布製の人形
13	未知の獣の歯
14	ドラゴンのものと思しき巨大な鱗
15	鮮やかな緑色の羽
16	君の顔が描かれた古い占い用のカード
17	中で煙がたゆたうガラスの球体
18	明るい赤色の殻を持つ重さ500 gの卵
19	泡を噴き出すパイプ
20	保存液に奇妙な肉塊が浮かぶガラス容器
21	君の子供時代にぼんやりと聞き覚えのある曲を演奏するノーム製の小さなオルゴール
22	すまし顔のハーフリングの木製の小像
23	奇妙なルーンがエッチングされた真鍮の球体
24	極彩色の石の円盤
25	銀製の大鴉の小像
26	人型生物の歯が47本入った袋（うち1本は腐っている）
27	触れると常に暖かい黒曜石の欠片
28	飾り気のない革紐にドラゴンの骨ばった鉤爪を吊るしたネックレス
29	古靴下1組
30	インク、チョーク、黒鉛、その他何を使っても書き込めない白紙の本
31	五芒星型の銀のバッジ
32	親戚の持ち物だったナイフ
33	切った爪が詰まったガラスの小瓶
34	直方体状の金属製の装置；一方の端に小さな杯型の金属部品が2つ付いており、濡れると火花が散る
35	ヒューマン用の大きさのスパンコール白手袋1つ
36	小さなポケットが100個ついたチョッキ
37	重さが0の小さな石のブロック
38	ゴブリンの小さな肖像画の下書き
39	空なのに開けると香水の薫りがするガラスの小瓶
40	君以外には石炭に見える宝石
41	古い旗の一部だった布きれ
42	無くなった軍隊の階級章
43	鳴らすための“舌”が無い銀製の小さな鐘
44	機械仕掛けのカナリアが入ったランプ
45	下に無数の足がついているかのような彫刻を施した小さな箱
46	透明なガラス瓶に入ったスプライトの死体
47	開けられる場所が見当たらない金属の缶；中に液体、砂、蜘蛛、または割れたガラスが詰まっているような音がする（内容物は君が選ぶこと）
48	中に水が詰まったガラスの球体；その水中でからくり細工の金魚が泳いでいる
49	柄にMの字が刻印された銀のスプーン
50	金色の木材製の呼子笛
51	手の平ほどの大きさの甲虫の死骸
52	おもちゃの兵隊2名、うち1人は頭がない
53	大小さまざまなボタンが詰まった小さな箱
54	火の着かないろうそく
55	扉の無い小さな檻
56	古びた鍵
57	解読不能な宝の地図
58	壊れた剣の柄
59	ウサギの足（英米では幸運のお守りとされる）
60	ガラス製の目玉
61	醜い人物を模したカメオ細工
62	コイン大の銀の髑髏
63	雪花石膏（アラバスター）製の仮面
64	ひどい悪臭を放つ粘着性のピラミッド型のお香
65	被って寝ると幸せな夢が見られるナイトキャップ
66	骨製のまきびし1つ
67	レンズの無い金の片眼鏡（モノクル）のフレーム
68	各面が別の色に塗られた1辺1インチ（約2.5cm）の立方体
69	クリスタル製のドアノブ
70	ピンクの粉末が詰まった小さな包み
71	2枚の羊皮紙に音符で記された美しい歌の断片
72	本物の涙で造られた銀色の涙滴型のイヤリング
73	人々が苦しむ光景をぞっとするほど写実的に描いた卵の殻
74	広げると猫の寝姿が描いてある扇
75	骨製のパイプ一式
76	マナーとエチケットの本の中に挟まれた四葉のクローバー
77	複雑な機械仕掛けが描かれた羊皮紙
78	優美な剣の鞘；この鞘に合う剣が見つかったことはない
79	殺人事件が起きたパーティの招待状
80	中心に鼠の頭がエッチングされた真鍮の五芒星
81	強力な大魔道士の名前が刺繍された紫色のハンカチ
82	寺院か城塞らしき建物の間取り図の半分
83	折りたたまれた布きれ；広げると上品な帽子に変わる
84	遥か遠方の都市にある銀行の預金証書
85	7つのページが失われている日記帳
86	表面に“夢”と刻まれた、銀製で空っぽのかぎタバコ入れ
87	未知の神を奉ずる鉄製の聖印
88	伝説的な英雄の栄枯盛衰を語る書物；最後の章が欠けている
89	ドラゴンの血が入った小瓶
90	エルフ造りの太古の矢
91	決して曲がらない針
92	ドワーフ造りの精巧なブローチ
93	空のワイン瓶；きれいなラベルに“*ワイン魔道士醸造所　赤竜潰し331422-W*”とある
94	極彩色の釉薬で彩られたモザイク・タイル
95	石化したマウス（ハツカネズミ）
96	竜の髑髏の下で2本の骨が交差した模様の黒い海賊旗
97	小さな機械仕掛けの蟹または蜘蛛；見張っていないと勝手に動き出す
98	ラードの詰まったガラスの壺；ラベルには“*グリフィン・グリース*”とある
99	体の両端に頭がある生きた芋虫が入った、底面は陶器製で他の面は木製の箱
100	金属製の骨壺に入った英雄の遺灰