

起源 ; Character Origins

キャラクターの背景 ; Character Backgrounds

背景は、そのキャラクターが冒険者になる前にどこで何をしていたかという、その人物の個性を形成する要因となる情報をあらわすものである。

アドベンチャーを開始する前に、あらかじめGMや他のプレイヤーと相談して背景の内容を決定すること。

背景の作成 ; Creating a Background

以下の要素を決めて背景を作成すること。各要素の内容を決定する順番は、前後してもよい：

名称と詳細 ; Name and Descriptions

GMや他のプレイヤーと共に、君が挑むアドベンチャーやキャンペーンの内容に相応しい背景の名称と詳細を自由に決定する。

能力値 ; Ability Scores

この背景に相応しいと思われる3つの能力値を選択する。君は「その内2つを選んで1つを+2、もう1つを+1する」か、「3つすべてを+1する」か選択する。ただしこの時、能力値を20より大きくはできない。

以下に、背景のために能力値を選択する指針を示す：

【筋力】や【敏捷力】：これらの能力値は身体的な運動能力の高さを持っていて然るべき背景に適切だ。

【耐久力】：この能力値は高い持久力を有するか長時間の活動に慣れている背景に適切だ。

【知力】や【判断力】：これらの能力値の一方、あるいは両方は思考や精神的な問題への取り組みを行う背景に適切だ。

【魅力】：この能力値は人前に立ったり社会的に他者と交流したりする背景に適切だ。

特技 ; Feat

この背景によって得られる特技を、起源特技から1つ選択する。起源特技については、「起源特技」を参照すること。

技能習熟 ; Skill Proficiencies

この背景によって習熟が得られる技能を2つ選択する。

この技能は背景に関連深いものであれば、この背景で選択した能力値に関連するものでなくて構わない。

道具習熟 ; Tool Proficiency

この背景によって習熟が得られる道具1つを選択する。

この道具は背景に関連深いものを選ぶのが適切だ。

初期装備 ; Equipment

初期装備として、金額が50 GP分を越えないように、この背景による初期装備を購入する。

ただし、軍用武器や防具はキャラクターのクラスによって入手する装備であるため購入できない。余った貨幣は、初期所持金となる。

一切初期装備を購入せず、50GPを初期所持金として得てもよい。

サンプル背景 ; Sample Background

以下に列挙するのは、先の手順に従ってあらかじめ作成した背景のサンプルである。

君とGM、そして他のプレイヤー全員が望むのであれば、アドベンチャーに参加するプレイヤーのうちの一部、あるいは全員が以下のサンプル背景からキャラクターの背景を選択してもかまわない。

侍祭 ; Acolyte

能力値：【知力】、【判断力】、【魅力】

特技：《魔法のたしなみ(クレリック)》(「特技」を参照)

技能習熟：〈看破〉、〈宗教〉

道具習熟：執筆用具

初期装備：AかBを選択：(A) 執筆用具、書物(祈祷書)、聖印、羊皮紙10枚、服(ローブ)、8 GP または (B) 50 GP

犯罪者 ; Criminal

能力値：【敏捷力】、【耐久力】、【知力】

特技：《警戒》(「特技」を参照)

技能習熟：〈手先の早業〉、〈隠密〉

道具習熟：盗賊道具

初期装備：AかBを選択：(A) ダガー2本、盗賊道具、かなてこ、ポーチ2つ、服(旅人の服)、16 GP または (B) 50 GP

賢者 ; Sage

能力値：【耐久力】、【知力】、【判断力】

特技：《魔法のたしなみ(ウィザード)》(「特技」を参照)

技能習熟：〈魔法学〉、〈歴史〉

道具習熟：執筆用具

初期装備：AかBを選択：(A) クォータースタッフ、執筆用具、書物(歴史)、羊皮紙8枚、服(ローブ)、8 GP または (B) 50 GP

兵士 ; Soldier

能力値：【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】

特技：《狂暴な戦士》(「特技」を参照)

技能習熟：〈運動〉、〈威圧〉

道具習熟：任意のゲーム道具1種類(「装備と所持品」を参照)

初期装備：AかBを選択：(A) スピア、ショートボウ、アロー20本、ゲーム道具(道具習熟で選んだ1つ)、応急手当キット、矢筒、服(旅人の服)、14 GP または (B) 50 GP

キャラクターの種族 ; Character Species

キャラクターの種族を選択する時、君のキャラクターはヒューマンであるのか、それともドラゴンボーンやノームといった空想上の種族の一員であるのかを決定する。多元宇宙の多様な世界には、さまざまな知的種族が存在する。種族には、君の冒険者がその種族であることで得られる数々の種族特徴が含まれている。

種族を構成する要素 ; Parts of a Species

種族は以下の要素で構成されている。

クリーチャー分類 ; Creature Type

選択した種族によって、キャラクターのクリーチャー分類が決まる。詳細は「ルール用語集」を参照。「起源」に記載されているすべての種族は人型生物である。キャラクターとして選ぶことができる人型生物以外の種族は、他の作品に登場する。

サイズ ; Size

選択した種族によって、キャラクターのサイズが決まる。種族内でも個人の持つ体格の差によってその身長は大きく変わり、一部の種族ではキャラクターのサイズを小型か中型か選べるほどの個体差が存在することもある。

移動速度 ; Speed

選択した種族によって、キャラクターの移動速度が決まる。

種族特徴 ; Special Traits

各種族には、その種族独特の身体的機能や魔法的な能力に基づいた独特な種族特徴がある。選択した種族によって、キャラクターはこれらの特徴を得る。一部の種族特徴には、いくつかの選肢肢から君がその効果を選択するものも存在する。

種族の詳細 ; Species Descriptions

エルフ ; Elf

クリーチャー分類 : 人型生物

サイズ : 中型 (身長約5 ~ 6フィート、約150 ~ 180cm)

移動速度 : 30フィート (9m)

エルフである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視 : 君は距離60フィート (18m) の暗視を持つ。

エルフの氏族 : 君は属する氏族によって魔法的な能力を得る。『エルフの氏族』表で1種類の氏族を選ぶこと。君はその氏族の1レベルの利益を得る。

さらに、3レベルと5レベルになると表に記載された呪文を追加で修得する。これらの呪文は常時準備呪文であり、呪文スロットの消費なしに発動することができる。君が一度この方法で呪文を発動したら、大休憩を終えるまでこの方法で呪文を発動することはできない。ただし、適切な呪文スロットを消費して発動することはできる。

氏族を選択した時、これらの呪文の発動能力値を【知力】、【判断力】、【魅力】のいずれかから選択すること。

フェイの血筋 : 君は魅了状態にならないためか、終了させるためのセーブに有利を得る。

鋭敏感覚 : 君は以下の以下の技能から1つを選び、その習熟を得る : 〈看破〉、〈知覚〉、〈生存〉。

トランス : 君は睡眠を必要とせず、魔法的な効果によって眠らされることはない。君は4時間の間、意識を保ったまま深い瞑想をし続けることで、大休憩を完了することができる。

オーク ; Orc

クリーチャー分類 : 人型生物

サイズ : 中型 (身長約6 ~ 7フィート、約180 ~ 210cm)

移動速度 : 30フィート (9m)

オークである君は、以下の種族特徴を持つ。

アドレナリン・ラッシュ : 君は1回のボーナス・アクションとして早足アクションを行うことができる。そうしたならば、君は習熟ボーナスに等しい点数の一時的HPを得る。

君はこの特徴を、君の習熟ボーナスに等しい回数まで使用できる。君が小休憩か大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

暗視 : 君は距離120フィート (36m) の暗視を持つ。

執拗なしぶとさ : 君のHPが0になり、しかも君が即死しないなら、君のHPは0ではなく1になる。君がこの特徴を一度使用したら、大休憩を終えるまで再使用できない。

エルフの氏族 ; Elven Lineages

氏族	1レベル	3レベル	5レベル
ドラウ ; Drow	君の暗視の範囲が120フィート (36m) になる。 君は初級呪文の <i>ダンシング・ライト</i> を修得する。	フェアリー・ファイアー	ダークネス
ハイ・エルフ ; High Elf	君は初級呪文の <i>プレスティージンテーション</i> を修得する。 大休憩を終えるたび、この特徴で修得している初級呪文を、ウィザードの呪文リストの別の初級呪文へ置き換えることができる。	ディティクト・マジック	ミスティ・ステップ
ウッド・エルフ ; Wood Elf	君の移動速度は35フィート (10.5m) になる。 君は初級呪文の <i>ドルイドクラフト</i> を修得する。	ロングストライダー	パス・ウィズアウト・トレイス

ゴライアス ; Goliath

クリーチャー分類：人型生物

サイズ：中型(身長約7～8フィート、約210～240cm)

移動速度：35フィート(10.5m)

ゴライアスである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視：君は距離60フィート(18m)の暗視を持つ。

巨人の血脈：君は巨人の子孫である。君の祖先から受け継いだ魔法的な能力を決定するために、以下のいずれか1つを選択し、その利益を得ること。選択した利益は、君の習熟ボーナスに等しい回数まで使用できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する：

雲の道行(クラウド・ジャイアント)：1回のボーナス・アクションとして、君は魔法の効果によって30フィート(9m)以内の何ものにも占められていないスペースへ瞬間転移することができる。

炎の熱気(ファイアー・ジャイアント)：君の攻撃がヒットして、目標にダメージを与える時、目標に1d10の[火]ダメージを与えてもよい。

霜の寒気(フロスト・ジャイアント)：君の攻撃がヒットして、目標にダメージを与える時、目標に1d6の[冷気]ダメージを与えて、次の君のターンが開始するまで目標の移動速度を10フィート(3m)減少させてもよい。

丘の招き(ヒル・ジャイアント)：サイズが大型以下のクリーチャーに攻撃をヒットさせてダメージを与えた時、目標を伏せ状態にしてもよい。

岩の硬度(ストーン・ジャイアント)：君がダメージを受ける時、リアクションとして使用できる。君はそのダメージを(1d12 + 君の【耐久力】修正)点減少させる。

嵐の霹靂(ストーム・ジャイアント)：君が60フィート(18m)以内のクリーチャーからダメージを受けた時、リアクションとして使用できる。そのクリーチャーに1d8の[雷鳴]ダメージを与える。

大型形態：5レベル以降、君はサイズが大型のクリーチャーにとって十分なスペースにいるならば、1回のボーナス・アクションとして君のサイズを大型に変更できる。この変化は、10分経過するか君が終了させる(アクション不要)まで持続する。持続時間中、君は【筋力】判定に有利を得て、移動速度が10フィート(3m)増加する。君がこの特徴を一度使用したら、大休憩を終えるまで再使用できない。

優れた体格：君はつかまれた状態から脱するための能力値判定に有利を得る。また、君が運ぶことができるものを決定する際には、君のサイズは1段階大きいサイズとして扱われる。

ティーフリング ; Tiefling

クリーチャー分類：人型生物

サイズ：中型(身長約4～7フィート、約120～210cm)か、小型(身長約3～4フィート、約90cm～120cm)。この種族を選択したとき、どちらか選ぶこと。

移動速度：30フィート(9m)

ティーフリングである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視：君は距離60フィート(18m)の暗視を持つ。

地獄の血の遺産：君は地獄の血を引くことによって魔法的な能力を得てしまっている。『地獄の血の遺産』表で1種類の遺産を選ぶこと。君はその遺産の1レベルの利益を得る。さらに、3レベルと5レベルになると、表に記載された呪文を追加で修得する。これらの呪文は常時準備呪文であり、呪文スロットの消費なしに発動することができる。君が一度この方法で呪文を発動したら、大休憩を終えるまでこの方法で呪文を発動することはできない。ただし、適切な呪文スロットを消費して発動することはできる。

遺産を選択した時、これらの呪文の発動能力値を【知力】、【判断力】、【魅力】のいずれかから選択すること。

異界の存在：君は初級呪文のソーマタージーを修得している。この呪文の呪文発動能力値は、君が“地獄の血の遺産”で選んだ能力値となる。

地獄の血の遺産 ; Fiendish Legacies

遺産	1レベル	3レベル	5レベル
アビスサル ; Abyssal	君は[毒]ダメージへの抵抗を得る。 君は初級呪文の <i>ポイズン・スプレー</i> を修得する。	<i>レイ・オブ・シックネス</i>	<i>ホールド・パースン</i>
クトニオニック* ; Chthonic	君は[死霊]ダメージへの抵抗を得る。 君は初級呪文の <i>チル・タッチ</i> を修得する。	<i>フォールス・ライフ</i>	<i>レイ・オブ・エンフィーブルメント</i>
インファナル ; Infernal	君は[火]ダメージへの抵抗を得る。 君は初級呪文の <i>ファイアー・ボルト</i> を修得する。	<i>ヘリッシュ・リビューク</i>	<i>ダークネス</i>

*クトニオニックは、ギリシャ神話に登場する名で、“大地の地下”を意味する“クトニオス”に由来する。

ドラゴンボーン ; Dragonborn**クリーチャー分類**：人型生物**サイズ**：中型(身長約5～7フィート、約150～210cm)**移動速度**：30フィート(9m)

ドラゴンボーンである君は、以下の種族特徴を持つ。

祖先の竜：君は竜の血をひいている。『祖先の竜』表で1種類のドラゴンを選択すること。君の“プレス攻撃”と“ダメージ抵抗”の効果、そして君の外見は選択したドラゴンによって決定する。

祖先の竜 ; Draconic Ancestors

ドラゴン	ダメージ種別	ドラゴン	ダメージ種別
グリーン	【酸】	カッパー	【酸】
ブラック	【酸】	ゴールド	【火】
ブルー	【電撃】	シルヴァー	【冷氣】
ホワイト	【冷氣】	プラス	【火】
レッド	【火】	ブロンズ	【電撃】

プレス攻撃：君は攻撃アクションで行う攻撃のうち1つを、口から魔法のエネルギーを放つプレス攻撃に置き換えることができる。プレス攻撃を使用する際、プレス攻撃の範囲を15フィート(4.5m)の円錐状か、5フィート×30フィート(1.5m×9m)の直線状のどちらの形状にするか選択する。この範囲内のすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーブ(セーブ難易度：8+君の【耐久力】修正+君の習熟ボーナス)を行わなければならない。このセーブに失敗したクリーチャーは1d10のダメージを受ける(このダメージ種別は君の“祖先の竜”によって決まる)。セーブに成功したクリーチャーは半減ダメージを受ける。このダメージは5レベルで2d10、11レベルで3d10、17レベルで4d10に上昇する。

君はこの特徴を、君の習熟ボーナスに等しい回数まで使用できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

ダメージ抵抗：君は“祖先の竜”に対応したダメージ種別への抵抗を有する。

暗視：君は距離60フィート(18m)の暗視を持つ。

竜の飛翔：君が5レベルになると、竜の魔力と交信することで一時的な飛行能力を得ることができるようになる。君は1回のボーナス・アクションとして背中にエネルギーで形成された翼を生やすことができる。翼は10分が経過するか、君が翼を消す(アクション不要)か、無力状態になるまで持続する。この翼が生えている間、君は君の移動速度に等しい飛行移動速度を得る。この翼は、君の“祖先の竜”によって決定するダメージ種別のエネルギーで構成されているように見える。君がこの特徴を一度使用したら、大休憩を終えるまで再使用できない。

ドワーフ ; Dwarf**クリーチャー分類**：人型生物**サイズ**：中型(身長約4～5フィート、約120～150cm)**移動速度**：30フィート(9m)

ドワーフである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視：君は距離120フィート(36m)の暗視を持つ。

ドワーフの毒耐性：君は【毒】ダメージに対する抵抗を有する。また、君は毒状態にならないためか、終了させるためのセーブに有利を得る。

壮健なるドワーフ：君の最大HPが1点増加する。最大HPはレベルアップのたびにさらに1点増加する。

石工の勘：1回のボーナス・アクションとして、君は10分の間、周囲60フィート(18m)の範囲への振動感知を得る。この振動感知を用いるには、君が石の表面に立つか触れていなければならない。石は天然のものでも、加工済みのものでも構わない。君はこの特徴を、君の習熟ボーナスに等しい回数まで使用できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

ノーム ; Gnome**クリーチャー分類**：人型生物**サイズ**：小型(身長約3～4フィート、約90～120cm)**移動速度**：30フィート(9m)

ノームである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視：君は距離60フィート(18m)の暗視を持つ。

ノームの機転：君は【知力】セーブ、【判断力】セーブ、【魅力】セーブに有利を得る。

ノームの氏族：君は属する氏族によって、魔法的な能力を得る。以下から1つを選択すること。さらに、これらの呪文の発動能力値を【知力】、【判断力】、【魅力】のいずれかから選択すること：

フォレスト・ノーム：君は初級呪文のマイナー・イリュージョンを修得する。君にとってスピーク・ウィズ・アニマルズは常時準備呪文である。君はこの呪文を呪文スロットを消費せずに、君の習熟ボーナスに等しい回数まで発動できる。君が大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。ただし、適切な呪文スロットを消費して発動することはできる。

ロック・ノーム：君は初級呪文のメンディングとプレスティディジティションを修得する。加えて君は、10分かけてプレスティディジティションを発動することで、オルゴール、ぜんまい仕掛けのおもちゃ、火おこし機などの超小型サイズのからくり仕掛け(AC5、最大HP1)を1つ作成できる。この仕掛けを作成するに際して、君はプレスティディジティションの持つ効果から1つを選択する。君か、他のクリーチャーが1回のボーナス・アクションとしてそのからくり仕掛けに触って起動することで、選択した効果が発揮される。たとえば、「火を点けたり、消したりする」効果を選択していたならば、触れる者は点火か消化かのどちらかを選んで起動する(一度にどちらか1つのみ)。このからくり仕掛けは一度に合計3個まで機能させておくことができ、作成から8時間経過するか、物体操作アクションとして分解することでバラバラになって機能しなくなる。

ハーフエルフ ; Half-Elf

クリーチャー分類：人型生物

サイズ：中型(身長約5～6フィート、約150～180cm)

移動速度：30フィート(9m)

ハーフエルフである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視：君は距離60フィート(18m)の暗視を持つ。

フェイの血筋：君は魅了状態にならないためか、終了させるためのセーブに有利を得る。

技能の才：君は任意の2つの技能の習熟を得る。

言語の才：君は任意の1つの言語を追加で身に付ける。

ハーフオーク ; Half-Orc

クリーチャー分類：人型生物

サイズ：中型(身長約6～7フィート、約180～210cm)

移動速度：30フィート(9m)

ハーフオークである君は、以下の種族特徴を持つ。

暗視：君は距離60フィート(18m)の暗視を持つ。

強面：君は〈威圧〉の習熟を得る。

執拗なしぶとさ：君のHPが0になり、しかも君が即死しないなら、君のHPは0ではなく1になる。君がこの特徴を一度使用したら、大休憩を終えるまで再使用できない。

猛攻：君が武器を用いた近接攻撃でクリティカル・ヒットを与えたなら、その武器のダメージ・ダイスのうち1つ(ダメージ・ダイスを2個振る武器でも1つだけ)をもう一度ロールして、その結果をクリティカル・ヒットの追加ダメージに加えることができる。

ハーフリング ; Halfling

クリーチャー分類：人型生物

サイズ：小型(身長約2～3フィート、約60～90cm)

移動速度：30フィート(9m)

ハーフリングである君は、以下の種族特徴を持つ。

ハーフリングの勇氣：君は恐怖状態にならないためか、終了させるためのセーブに有利を得る。

すり抜け移動：君は、君自身よりもサイズが1段階だけ大きいクリーチャーの占めるスペースも通り抜けて移動できるが、同じスペースで移動を止めることはできない。

ハーフリングの幸運：君が行ったD20判定で1の目を出したなら、そのダイスを振り直しできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない(もう一度1の目が出た場合、その結果を振り直すことはできない)。

隠密の天性：君は、自分よりサイズが1段階以上大きいクリーチャー1体によって視線が遮られている時にも、隠れ身アクションを行うことができる。

ヒューマン ; Human

クリーチャー分類：人型生物

サイズ：中型(身長約4～7フィート、約120～210cm)か、小型(身長約2～4フィート、約60～120cm)。この種族を選択したとき、どちらか選ぶこと。

移動速度：30フィート(9m)

ヒューマンである君は、以下の種族特徴を持つ。

臨機応変：君が大休憩を終えるたび、インスピレーションを得る。

追加技能：君は任意の1つの技能の習熟を得る。

適応力：君は任意の1つの起源特技(「特技」を参照)を得る。《技術習熟》を推奨する。