

## キャラクター作成 ; Character Creation

「キャラクター作成」の章には、以下の新規および改訂された要素が含まれており、記載順に紹介されている。キャラクター作成の手順は更新前と異なり、新たな順序で記載されている。

### 好きな形式のキャラクターシートを用意する

; Choose a Character Sheet

#### キャラクターシート [新規名称] ; Character Sheet

キャラクターの詳細を記録するあらゆる形式のものを「キャラクターシート」と呼称することとなった。

### 作成の決まりを確認する ; Regulation Check

#### レギュレーション [新規ルール、新規名称] ; Regulation

キャラクター作成に先立ち、GMは(必要であれば)事前に「レギュレーション」と呼称される決まりをGM自らの手で決定し、ゲームに参加するプレイヤーに提示することとなった。

それに伴い“入門”、“通常”、“オープンワールド”という3種類の推奨レギュレーションを紹介した。

### 君のキャラクターを作成する [更新ルール]

; Create Your Character

キャラクターを作成するための手順が、一部更新された。

### 作成済みのキャラクター [新規ルール]

; Pregenerated Character

あらかじめ作成されたキャラクターを使用して冒険をはじめる方法について紹介した。

### キャラクターの起源 [更新ルール] ; Character Origin

キャラクターの背景と種族は起源と総称することとなった。また、それぞれの内容が更新された：

**背景の決定：**従来通り背景を作成するルールとなっているが、サンプル背景として兵士、犯罪者、賢者、侍祭の4つを提示している。また、背景によって、いくつかのルール上重要な要素(能力値の上昇、起源特技の取得、技能と道具への習熟、初期装備)が提供される。

背景には得られる特徴が明記されなくなったが、設定したキャラクターの持つ背景によっては、依然としてGMの判断やプレイヤーの提案によって冒険の中での恩恵や使命、時には責務や損害を受け得る。

**種族の選択：**選択した種族(英語ではRaceからSpeciesに用語が変更)によって、キャラクターのサイズ、移動速度、クリーチャー分類が決定するとともに、いくつかの種族特徴を得る。

種族は能力値の上昇や言語を提供しなくなり、キャラクターの属性にも影響を与えない。

### キャラクターの起源 [新規ルール] ; Character Origin

キャラクターの起源に新たな項目が追加された。

**言語：**すべてのキャラクターは、共通語に加えて2つの言語を身につける。この選択は背景や種族には影響されない。これによって選ぶことのできる一般的な言語と珍しい言語の内容は更新されている。さらに、共通手話が新たな言語として追加された。

### ステップ3：能力値の決定 [更新ルール] ; Ability Scores

キャラクターの能力値に割り振る数字を決定する方法に、ポイント購入が追加された。

### 割り当てた能力値の調整 [更新ルール]

; Adjust Ability Scores

能力値の上昇はキャラクターの種族ではなく、キャラクターの背景に基づいて行われる。

### ステップ5：キャラクターの詳細の決定 [更新ルール、新規ルール] ; Step 5: Character Creation Details

このステップでいくつかの計算と記入をすることを、キャラクターシートに“記録”するという呼び方で統合した。これらのルールには、セービング・スローと技能への習熟の記録、初期の最大HPの決定、そして呪文を発動するクラスに適用される呪文発動の攻撃ボーナスや呪文セーブ難易度の説明などが含まれる。

### 1レベルよりも先 [更新ルール] ; Level Advancement

キャラクターの成長について、以下の3つの方法を列挙した：

- 経験点 ; Experience Points
- マイルストーン ; Milestone
- 一度限りのキャラクター ; One-Off Character

### クラス別固定ヒット・ポイント

; Fixed Hit Points By Class [新規ルール]

レベルアップした時のHP上昇点数は、クラスごとではなく、この表に記される。

### ゲーム・プレイの“段階” ; Tiers of Play [新規ルール]

キャラクターのレベルに応じた“段階”の説明を更新している。

### 高レベルからのゲーム開始 [新規ルール]

; Starting at Higher Levels

開始時の装備品、20レベルでのボーナス特技についての囲みを含む、この章を新規に追加している。

### マルチクラス [新規ルール] ; Multiclassing

キャラクターが複数のクラスのレベルを得るための、マルチクラスのルールが追加された。

### 珍品奇品 [更新ルール] ; Trinkets

この章と『珍品奇品』表の内容が更新された。

## 起源 ; Character Origins

「起源」の章には、以下の新規および改訂された要素が含まれており、記載順に紹介されている。

### キャラクターの背景 [更新ルール] ; Character Backgrounds

背景が持つ要素として、特徴が削除され、以下の内容が追加された：

- 能力値 ; Ability Scores (以前は種族によって上昇していた)
- 特技 ; Feat

### 初期装備 [更新ルール] ; Equipment

初期装備として、指定の装備を手に入れる代わりに、指定の GP を得る選択肢が追加された。

### 背景の描写 [新規ルール] ; Background Descriptions

放浪者と求道者を削除し、以下のサンプル背景を新たに提示した：

- 犯罪者 ; Criminal
- 賢者 ; Sage
- 兵士 ; Soldier

### 侍祭 [更新ルール] ; Acolyte

このサンプル背景の内容が更新され、新たなルールに対応した。

## キャラクターの種族 ; Character Species

### 種族の持つ要素 [更新ルール] ; Parts of a Species

種族は英語では Race と呼ばれていたが、Species に変更された。日本語での「種族」には変更はない。また、種族を構成する要素が変更された。

### 種族の描写 [新規ルール] ; Species Descriptions

以下の種族が新たに追加された：

- オーク ; Orc
- グライアス ; Goliath

### 種族の描写 [更新ルール] ; Species Descriptions

以下の種族の内容が更新され、新たなルールに対応した：

- エルフ ; Elf
- ティーフリング ; Tiefling
- ドラゴンボーン ; Dragonborn
- ドワーフ ; Dwarf
- ノーム ; Gnome
- ハーフエルフ ; Half-Elf
- ハーフオーク ; Half-Orc
- ハーフリング ; Halfling
- ヒューマン ; Human

## 特技 ; Feats

「特技」の章には、以下の新規および改訂された要素が含まれており、記載順に紹介されている。

### 特技を構成する要素 [新規ルール] ; Parts of a Feat

特技は、“起源特技”、“共通特技”、“戦闘スタイル特技”、“偉業の証特技”などの分類をされるようになった。この章に記載される特技は、以下の更新された特技を除いて、すべて新規のものである。

### 能力値上昇 [更新ルール] ; Ability Score Improvement

このルールはクラス特徴ではなく、特技の 1 つとなった。それに伴い、クラス特徴によって特技を取得することがルールとなった。

### 《組み技の達人》 ; Grappler [更新ルール]

この特技は更新され、“共通特技”となった。

### 戦闘スタイル特技 [更新ルール] ; Fighting Style Feats

“戦闘スタイル”はクラス特徴ではなく、“戦闘スタイル特技”となった。