



# 第1章：キャラクター作成の手順



あなたが利用可能なプレーヤー・キャラクター（PC）クラスは4つの人間クラス（クレリック、ファイター、マジックユーザー、シーフ）、3つのデミヒューマンクラス（ドワーフ、エルフ、ハープリング）と2つの特別なキャラクタークラス（ドルイド、ミスティック）がある。

恐らくデミヒューマン・キャラクタークラスのクラス名が、職業というより人種や種族名のように思えることに気付くだろう。デミヒューマンの選択が人間より限定されており、そのため種族全体を1つのキャラクタークラスで表わすことができる。

## キャラクタークラスの種類

大抵のキャラクターは人間であろう。大抵のD&D ゲームキャンペーンにおいて、人間は全ての知的生物の中で最も繁栄している。新しいキャラクターは、彼の能力値に関わらず、人間クラスの1つ（クレリック、ファイター、マジックユーザー、シーフ）になることができる。

### キャラクタークラスと必要能力値表

キャラクター クラス	主要能力値	必要能力値
クレリック	ウィズダム	なし
ファイター	ストレンクス	なし
マジックユーザー	インテリジェンス	なし
シーフ	デクスタリティ	なし
ドワーフ	ストレンクス	コンスティテュション 9
エルフ	ストレンクス インテリジェンス	インテリジェンス 9
ハープリング	ストレンクス デクスタリティ	デクスタリティ 9 コンスティテュション 9
ドルイド	ウィズダム	ニュートラルアライメント、9レベルまでクレリックとしてプレイしている
ミスティック	ストレンクス デクスタリティ	ウィズダム 13 デクスタリティ 13

デミヒューマンキャラクター（ドワーフ、エルフ、ハープリング）の存在は人間よりは少なくするべきである。これらの種族は幾分孤立しており、また神秘的であることになっている。彼らは人間に非常によく類似しているため、「デミヒューマン」として知られている。デミヒューマンキャラクターのそれぞれは特定の必要能力値を持つ。新たに作成されたキャラクターがいずれかの特定の能力値が必要能力値に満たないなら、彼をデミヒューマンクラスにすることはできない。

特別なキャラクタークラス（ドルイド、ミスティック）はルールの人間クラスに属する。ただし、厳しい必要条件と、独特のガイドライン（後述）を持つ。DMはキャンペーンで彼らを使うことを望まないかもしれない。その場合、これらのクラスを選択できないようにしてもよい。

## キャラクタークラスの解説

クレリックは重要かつ尊敬すべき目的に彼の生命を捧げた人間キャラクターである。しばしばこの目的はクレリックのアライメントと合致する。ローブルクレリックは例えば、キャンペーン世界全体に法と秩序を広めることにひたむきであろう。クレリックは呪文を行使し、またファイターとほとんど変わらないくらいの多くの武器とアーマーを使うことができる。クレリックの主要能力値はウィズダムである。

ファイターは戦闘能力に優れた人間キャラクターである。ファイターは重装甲の騎士でも軽装甲の剣士でもあり得るが、並外れた戦闘技能が彼を特別な存在にしている。ファイターの主要能力値はストレンクスである。

マジックユーザーは魔法を行使することができる人間キャラクターである。マジックユーザーには戦闘能力はほとんどない。そしてレベルが低いうちは同様に魔法も非常に少ない。しかし、マジックユーザーが経験を得るにつれて強力な魔法を行使できる強力なキャラクターに成長する。マジックユーザーの主要能力値はインテリジェンスである。

シーフは隠密行動に優れた人間キャラクターである。シーフが実際に盗みによって生計を立てるかどうかには拘わらず、それに適した能力を持っている。シーフは静かに移動したり、切り立った壁を登ったり、錠を開けたり等のことができる。シーフはマジックユーザーよりは戦闘能力が高いが、さほど強い戦闘要員ではない。シーフの主要能力値はデクスタリティである。

ドワーフは頑丈な、ずんぐりしたデミヒューマンである。ドワーフは多くの点でファイターに似ているが、ファイターと異なる多くの特殊能力—そして特別な制限—を持つ。ドワーフの主要能力値はストレンクスである。またドワーフキャラクターは9以上のコンスティテュションを持つていなければならない。もし作成したキャラクターのコンスティテュションが8以下なら、ドワーフになることはできない。

エルフは瘦せた、俊敏なデミヒューマンである。エルフはファイターとマジックユーザーの能力を融合した非常に有能なクラスである。エルフはファイター程の耐久力を持たず、同様にマジックユーザー程の魔法の能力を行使できない。しかし、エルフは両方のクラスの能力の大部分を持っている。エルフは人間クラスと異なる多くの特殊能力—そして特別な制限—を持つ。エルフの主要能力値はストレンクスとインテリジェンスの2つである。またエルフキャラクターは9以上のインテリジェンスを持つていなければならない。もし作成したキャラクターのインテリジェンスが8以下なら、エルフになることはできない。

ハープリングは小さなデミヒューマンである。ハープリングは戦士に似た能力を持つが、森林術で有名である。ハープリングはファイター程の耐久力を持っていないが、ファイターと異なる多くの特殊能力—そして特別な制限—を持つ。ハープリングの主要能力値はストレンクスとデクスタリティの2つである。またハープリングキャラクターは9以上のインテリジェンスとコンスティテュションを持つていなければならない。もし作成したキャラクターのインテリジェンスかコンスティテュション（または両方）が8以下なら、ハープリングになることはできない。

ドルイドは自然の保護に身を捧げる、特別な種類のスペルキャスターである。新しく作成したキャラクターをドルイドとしてゲームを開始することはできない。ドルイドキャラクターはクレリックとしてゲームを開始しなければならない。実際、ニュートラルアライメント（アライメントはステップ9「アライメントの決定」で論じる）のクレリックとして、9レベルまで経験を積まなくてはならない。その時点でのみドルイドになることができる。

ミスティックはある種の戦士修道士である。ミスティックは禁欲的な生活を送り、哲学と肉体の鍛錬—非武装戦闘の達人になれるような訓練—に明け暮れる。ミスティックは全てのキャンペーンに適切なわけではない。DMは自分のキャンペーンにミスティックを導入するかどうかを自由に決めることができる。ミスティックの主要能力値はストレンクスとデクスタリティである。また、ミスティックキャラクターはストレンクスとデクスタリティが共に13以上でなければならない。

これらのキャラクタークラスは第2章でより詳細な説明がなされる。もしあなたが新しいキャラクターのクラスを決めるために十分な情報を持っていないと感じたなら、先に第2章を読んでから決めることができる。キャラクターのクラスを決定したら、次のステップに進むこと。

## 能力値の調整

キャラクターの特に必要でない能力値を2ポイント下げることによって、主要能力値を1ポイント上げることができる。他の能力値を9未満に下げない限り、望むだけ何回でもこの交換を行うことができる。デクスタリティ、コンスティテュション、カリスマを下げることはできない。上昇できるのはキャラクターの主要能力値のみである。

キャラクターの能力値を振り、キャラクタークラスを決定したら、他のアビリティを下げることににより主要能力値を上げることが可能である。これはいわば、1つの能力を訓練している間、他の能力の訓練をおろそかにすることを表わしている（例えばマジックユーザーは運動を全くせずに全ての時間を勉強につき込むかもしれない。その場合、彼は高いインテリジェンスと低いストレンクスを持つようになるだろう）。以下は能力値を交換する際のルールである。

1. 主要能力値を1ポイント上げるには、他の能力値を2ポイント下げる。選択したキャラクタークラスが2つの主要能力値を持つなら、両方とも（別個に）上げてよい。
2. コンスティテュションとカリスマは上下させることはできない。
3. デクスタリティは下げることができないが、シーフからハープリングキャラクターが上げることができる。
4. どの能力値も9未満にすることはできない。能力値が既に10以下ならもう下げることはできない。

例：あるエルフが12のインテリジェンスとストレンクス、13のウィズダムを持っている。プレイヤーは彼がより力強く、より頭が良いことを望んでいる。彼はウィズダムを2下げて11にし、ストレンクスを1上げた。さらにウィズダムを9にしてインテリジェンスを1上げた。結果としてストレンクスとインテリジェンスが13、ウィズダムが9になる。

ストレンクスとウィズダムが共に15のクレリックがストレンクスを6下げ（9になる）、ウィズダムを3上げた（18になる）。

もし能力値の調整を望むなら、この先のステップに進む前にこの時点で行わなければならない。以後、能力値の調整を行うことはできない。能力値の調整は必ずしも行わなければならないものではない。これは自由選択であり、必須のものではない。

## ヒットポイント決定

キャラクターのヒットポイントはどれだけの負傷に耐えられるかを表す能力値である。ヒットポイントが高いと、死ぬまでにより多くのダメージに耐えることができる。一般に、長く経験を積んだキャラクターはより多くのヒットポイントを得る。そのため、経験豊かなキャラクターは未経験なキャラクター





# 第1章：キャラクター作成の手順



ターより、戦闘あるいは他の危険な状況でより長く持ちこたえることができる。

キャラクターの職業（キャラクタークラス）はキャラクターヒットポイントに劇的な影響を与える。ファイターとドワーフは多くのヒットポイントを得る。マジックユーザーとシーフはかなり少ないヒットポイントを得る。他のクラスは両者の中間のヒットポイントを得る。「キャラクタークラスとヒットダイス表」であなたのキャラクタークラスを探し、そこに記された種類のダイスを振ること。キャラクターのコンステリテーションがヒットポイントに影響を与える事を忘れないこと。「能力値によるボーナス/ペナルティ表」でキャラクターにふさわしいボーナス/ペナルティを探し、ダイスで得たヒットポイントに加える。

キャラクタークラスとヒットダイス表	
キャラクタークラス	ヒットポイント 決定ダイス
クレリック	1d6
ファイター	1d8
マジックユーザー	1d4
シーフ	1d4
ドワーフ	1d8
エルフ	1d6
ハープリング	1d6
ドルイド	*
ミスティック	1d6
* 適用されない	

## 所持金の決定

3d6 の結果に 10 をかけて、キャラクターの所持金（gp）を決定する。

キャラクターは何年もの間儉約を重ね、通常の衣服といくらかの所持金の他は何も持たずに冒険を開始する。あなたは装備品を買いに行く必要があるだろう。しかし、まず所持金を決定しなければならない。

3d6（6 面体ダイスを 3 回）を振り、その合計に 10 をかける（例えば 12 を振ったなら結果は 120 である）。この数字が開始時の金貨（gp）の枚数である。キャラクターシートに書き留めること。もし手書きのシートを使用しているなら、裏面に「所持金」と書き、その横に結果の数字を記入する。

## 装備品の購入

キャラクターが金を持っている今、冒険に必要な装備品を買い整えることができる。この本の後ろ、第 4 章に装備品の完全なリストがある。ダンジョンマスターに、リスト上の装備の全てが彼のキャンペーンで利用できるかどうかを確認せよ。もし彼のキャンペーンが「標準的な」D&D<sup>®</sup> ゲームキャンペーンから外れるものなら、彼は独自のリストを持っているだろう。

キャラクターがどのような装備品を使用できるかどうかは（特にアーマーと武器について）制限がある。購入する前に、次の章のキャラクタークラスの解説を確認すること。

例えばマジックユーザーはアーマーを身に付ける

ことが全くできない。使用できる武器の種類もごく僅かである。このクラスのキャラクターがソードやシールドを買うことは金の浪費になるだろう。その代わり、かれの金はとっておくか、オイル、トーチや他の装備を買うのに使うことができる。シーフはオープンロックの能力を使うためにはシーフ用ツールを買わなくてはならない。

白紙に、購入したい装備品を全て書き留め、その値段を合計せよ。その合計がキャラクターの所持金より多いなら、リストから何かを消去しなければならない。値段の合計が所持金より少ないなら、所持金から合計を引き、装備品のリストをキャラクターシートに書き写すこと。

買い物は注意深くせよ！例えばあなたはローブを買い忘れるかもしれない。そして冒険中に突然それが必要になったとする。しかしあなたがローブを買わなかったならそれを持っていない。何を買うべきか—そして買わないべきかは他のプレイヤーと DM に助言を求めよ。高価な装備は金をためておいて後で買うこともできることを忘れないこと。

## 呪文を忘れないこと

キャラクターがスペルキャスターであるなら、彼が知っている呪文を準備する必要がある。マジックユーザーは第 1 経験レベルにおいて、2 つの呪文を知っている。一方クレリックは第 2 経験レベルにおいて最初の呪文を学ぶ。DM に、キャラクターが知っている呪文を確認せよ。

マジックユーザーは知っている呪文を記録するためにスペルブックを必要とする。マジックユーザーの最初のスペルブックは無料—彼を教えた魔法使いの贈り物である。クレリックはスペルブックを必要としない。

## 他の数値とロールの決定

アーマークラス、ヒットロール、セーヴィングスローはキャラクターが戦闘を行う際に重要な数値である。この数値はキャラクターの他の属性から計算したり、以下に示す表から得られる。

## アーマークラス

アーマークラス（略して AC）はキャラクターに攻撃を命中させるのがどれだけ難しいかを示す数値である。アーマークラスは D&D ゲームの他の数値と異なり、低いほど良い数値である。

キャラクターのアーマークラスは、キャラクターが着用している防具の AC と、デクスタリティの修正を足したものである。まず「防具の種類とアーマークラス表」

防具の種類とアーマークラス表	
防具の種類	アーマークラス
防具なし	9
レザー・アーマー	7
スケール・アーマー	6
チェイン・メイル	5
バンデッド・アーマー	4
プレート・メイル	3
スーツ・アーマー	0
シールド	-1*
* シールドを使用すると、AC から 1 を引く。例：チェインメイルのみなら AC は 5。そこでシールドを使うと AC は 4。	

ークラス表」でキャラクターの防具の種類を見つける。

表から防具の種類によるアーマークラスを求めたら、デクスタリティによる修正を行うことができる。

「能力値によるボーナス/ペナルティ表」で、キャラクターのデクスタリティ修正を見つけること。修正 +1 毎にアーマークラスから 1 を引く。修正 -1 毎にアーマークラスに 1 を足す。

例：あなたがチェインメイルとシールドを身に着けている（AC4）。デクスタリティの能力値は 15（+1 ボーナス）である。結果としてあなたのアーマークラスは 3 に改善される。もしあなたがプレートメイルとシールドを身に着けているとする（AC2）。しかし、デクスタリティの能力値が 5（-2 ペナルティ）だとすると、アーマークラスは 4 に悪化する。

AC が低いとあなたは打撃を受け難くなることを忘れないこと。ペナルティは AC を上昇させ、実際に打撃を受け易くさせる。もし AC が 0 より良ければ、「マイナス」数が使われる。例えば、デクスタリティの能力値が 18（+3 のボーナス、AC を 3 改善する）のキャラクターがプレートメイルとシールドを着用している（AC2）。結果的に AC はマイナス 1（-1）になる。

## アタックロール

アタックロールは、キャラクターが目標に攻撃を命中させることがどれだけ容易かあるいは困難かを表わす数値である。

戦闘において、あなたのキャラクターが他のキャラクターに攻撃を命中させようとする時、1d20 を振る。これがアタックロールである（ゲーム上では、「ヒットロール」、「トゥヒットロール」、「ロールトゥヒット」と呼ばれることもある）。ダイスを振って数値を得たら、キャラクターの能力値による修正、魔法の武器、その他の修正を加える。結果を敵のアーマークラスに命中させるのに必要な数値以上なら、キャラクターの攻撃は敵に命中する。

けれども、「敵のアーマークラスに命中させるのに必要な数値」はどのように求めるのか？これは単純な話で、そのための便利な表が用意されている。106 ページの「アタックロール表」を参照せよ。106 ページをめくり、表を見たらまたこのページに戻る。

この表では、あなたのキャラクターのレベルと敵のキャラクターのアーマークラスの交差する場所の数値を得る。「MU」の列はマジックユーザー、「C,T,D」の列はクレリック、シーフ、ドルイド、「F」の列はファイター（ミスティックと低レベルのデミヒューマンを含む）、「DH」の列は高レベルのデミヒューマンのために使われる。「19」から「-20」の数値は敵のアーマークラスを表わす。

1 レベルのファイターが AC2 の敵を攻撃する。第 8 章のアタックロール表上で、「F」（ファイター）の列の「1-3」の行（経験レベル 1—3 のこと）と AC2 の列の交差する場所の数値（17）を見る。あなたは敵に命中させるために 1d20 で 17 以上の目が必要である。

## アタックロール表と THAC0

キャラクターシートにキャラクターのアタックロールを記入せよ。これには 2 通りの方法がある。1 つは初心者プレイヤーや暗算が苦手なプレイヤー向け、もう 1 つは上級者プレイヤーや暗算が苦にならないプレイヤー向けである。

