

PRDJ_PDF

Pathfinder Roleplaying Game
Reference Document

2011/09/19

PRDJ PDF

Open Game License

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this

License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder RPG Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder RPG Bestiary. (c) 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Advanced Player's Guide. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn
The Book of Experimental Might. Copyright 2008, Monte J. Cook. All rights reserved.

Tome of Horrors. Copyright 2002, Necromancer Games, Inc.; Authors: Scott Greene, with Clark Peterson, Erica Balsley, Kevin Baase, Casey Christofferson, Lance Hawvermale, Travis Hawvermale, Patrick Lawinger, and Bill Webb; Based on original content from TSR.

このドキュメントは Paizo 社が公表している Pathfinder Roleplaying Game Reference Document (PRD) (<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/>) を日本語訳した prdj@ウィキ (<http://www29.atwiki.jp/prdj/>) を PDF 化したものです。このドキュメントの作成は shiga (志賀 努 @Oita Evil Spirit) が行いました。 (estspp@gmail.com)

戦闘

行動不能な場合：君がアクションを行えない場合でも、君はその遭遇の間中、イニシアチブ値を保持している。

戦闘の手順 How Combat Works

戦闘は一定の手順の繰り返しによって解決される。一区切りの時間単位である“ラウンド”を繰り返し、各ラウンドにおいては各人が順番に“ターン（手番）”を行なって行動していくのだ。戦闘は以下の手順に従って行われる。

1. 戦闘が始まったなら、戦闘の参加者は皆イニシアチブをロールする。
2. どのキャラクターが敵に気付いているかを判断する。それらのキャラクターは不意討ちラウンド中に行動できる。全てのキャラクターが敵に気付いているのであれば、通常ラウンドを開始する。より詳しい情報については、『不意討ち』項を参照すること。
3. 不意討ちラウンドが（もしあれば）終了した後で、全ての参加者が、この戦闘における最初の通常ラウンドを開始する。
4. 各参加者はイニシアチブ順（高い方から低い方へ）に行動を行う。
5. すべての参加者が1回ずつターンを行ったなら、最もイニシアチブの高い参加者が再び行動し、戦闘が終了するまでステップ3とステップ4を繰り返す。

戦闘ラウンド

各ラウンドはゲーム内の時間では6秒に当たる。戦闘の10ラウンドは1分に相当する。1ラウンドというのは、戦闘に参加している各人に1回ずつアクションを行う機会があることを意味する。

各ラウンドの処理は、まずイニシアチブの一番高い者から始め、イニシアチブ順に進めていく。あるキャラクターのターンが来たら、キャラクターはそのラウンド分のアクションをすべてそこで実行する（例外については『機会攻撃』や『イニシアチブ変更アクション』を参照）。

本ルールで“1全ラウンド”とあった場合、あるラウンドから次のラウンドの同じイニシアチブの数値（イニシアチブ・カウント）までの長さの時間を表すことが多い。一定のラウンド数持続する効果は、その効果が開始したのと同じ数値のイニシアチブ・カウントの直前まで続く。

イニシアチブ

戦闘の開始時に、戦闘に参加しているものはそれぞれ1回ずつイニシアチブ判定を行う。イニシアチブ判定は【敏捷力】判定である。各キャラクターはこのロールに自らの【敏捷力】修正値を適用する。特技、呪文、その他の効果による修正も適用すること。結果の高いものから順に、各キャラクターが順番に、自分のターンの行動を処理する。以降のラウンドにおいても、キャラクターたちはこの時と同じ順番で行動する（ただし、いずれかのキャラクターが自分のイニシアチブを変更するアクションを取った場合には順番が変わる；『イニシアチブ変更アクション』を参照）。

2名以上の参加者のイニシアチブ判定の結果が同じだった場合、イニシアチブ修正値の合計順に（高い方から順に）行動する。イニシアチブ修正値も同じ場合には、同店のもの同士で再びロールを行い、どちらが先に動くのかを決定する。

立ちすくみ状態：戦闘の開始時、君がまだ行動を得ていない段階（具体的には、イニシアチブ順に従って、自分の最初のターンを迎える前）では、君は立ちすくみ状態にある。立ちすくみ状態では、君は【敏捷力】ボーナスを（もしあっても）ACに適用できない。バーバリアンとローグの変則能力“直感回避”があれば、立ちすくみ状態でもACへの【敏捷力】ボーナスはなくなる。立ちすくみ状態のキャラクターは、『迎え討ち』特技を習得していない限り、機会攻撃を行えない。

不意討ち

戦闘が始まった時、敵に気付いていないなら、君は不意討ちを受ける。

一方の陣営の全員が敵の存在に気付いている場合もあれば、全員が気付いていない場合もあり、一部のものだけが気付いている場合もある。また敵も味方もそれぞれ数人だけ相手の存在に気付いており、残りの者は気付いていないという場合もあるだろう。

冒険者たちが敵に気付いているかどうかを決めるために、GMが〈知覚〉やその他の判定を要求することもある。

不意討ちラウンド：戦闘に参加している者たちの一部だけが敵に気付いているなら、通常ラウンドの前に1ラウンドの不意討ちラウンドが起こる。不意討ちラウンドには、敵に気付いた状態で戦闘を開始したが、イニシアチブ順（高い順）に、それぞれ1回の標準アクションもしくは移動アクションを行う。また君は不意討ちラウンド中にフリー・アクションを行うこともできる。もしだれも不意を討たれないか、あるいは全員が不意を討たれたなら、不意討ちラウンドは起こらない。

敵に気付いていない参加者：戦闘の開始時に敵に気付いていない参加者は、不意討ちラウンドに行動することができない。気付いていない参加者は、まだ行動していないので、立ちすくみ状態にある。このため、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失う。

戦闘に関わる数値 Combat Statistics

この項ではまず、戦闘における勝敗に影響する様々な数値について簡単にまとめ、次にそれらの使い方について解説を加える。

攻撃ロール

攻撃ロールは、君がラウンド内の自分のターンにおいて、敵に打撃を加えようと試みる行為を表している。攻撃ロールを行う場合には、1d20をロールして君の攻撃ボーナスを加える（このロールにはこれ以外の修正値が加わることもある）。結果が目標のアーマー・クラス以上であったなら、攻撃は命中してダメージを与える。

自動失敗と自動成功：攻撃ロールでダイスの目が1（d20で1の目が出ること）であったなら、常に失敗である。ダイスの目が20（d20で20の目が出ること）であったなら、常に命中である。ダイスの目が20であれば、クリティカル可能状態ともなる（『攻撃アクション』を参照）。

攻撃ボーナス

近接武器に関する攻撃ボーナスは：

基本攻撃ボーナス+【筋力】修正値+サイズ修正値

遠隔武器に関する攻撃ボーナスは：

基本攻撃ボーナス+【敏捷力】修正値+サイズ修正値+射程ペナルティ

アーマー・クラス

君のアーマー・クラス（AC）は、敵が君に有効な打撃を加えるのがどれくらい難しいのかを表している。敵は、君に攻撃を命中させるためには、攻撃ロールの結果でこの値以上を出さなければならない。ACは以下のようにして算出される：

10+鎧ボーナス+盾ボーナス+【敏捷力】修正値+その他の修正値

鎧は【敏捷力】ボーナスを制限する。そのため、鎧を着ていると、ACに君の【敏捷力】ボーナスの値を完全に適用することができないかもしれない（表『鎧と盾』を参照）。

【敏捷力】ボーナスが（あっても）使えない場合もある。攻撃に反応で

きない状況では、【敏捷力】ボーナスをACに足すことはできない（もともと【敏捷力】ボーナスがないなら関係ないが）。

その他の修正値：他にもさまざまな要素が君のACを修正する。

強化ボーナス：強化ボーナスによって、防具がより高性能になる。

反発ボーナス：魔法による反発効果が攻撃を避け、ACを向上させる。

外皮ボーナス：君の種族が強靱な皮や鱗や分厚い皮に覆われているのであれば、外皮がACを向上させる。

回避ボーナス：回避ボーナスは能動的に攻撃をよける能力を表している。どんな状況であれ、【敏捷力】ボーナスが適用できなくなる状況では、回避ボーナスもまた適用できなくなる（ただし、鎧を着たからといって【敏捷力】ボーナスが制限されるようにこれらのボーナスが制限されることはない）。他のほとんどのボーナスと違って、回避ボーナスはたがいに累積する。

表：サイズ修正値

サイズ	サイズ修正値
超巨大 (Colossal)	- 8
巨大 (Gargantuan)	- 4
超大型 (Huge)	- 2
大型 (Large)	- 1
中型 (Medium)	± 0
小型 (Small)	+ 1
超小型 (Tiny)	+ 2
微小 (Diminutive)	+ 4
極小 (Fine)	+ 8

サイズ修正値：サイズに従い、ACにボーナスやペナルティが適用される。表：『サイズ修正値』を参照。

接触攻撃：攻撃の中には防具（鎧、盾、外皮）を無視するものがある。このような攻撃は、全ての効果を及ぼすのにただ敵に接触するだけでよい。こうした場合、攻撃側は接触攻撃ルール（近接接触攻撃ルールか遠隔接触攻撃ルール）を行う。接触攻撃の目標となった場合、君のACに鎧ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナスは含まれない。これら以外のすべての修正値、たとえばサイズ修正値、【敏捷力】修正値、反発ボーナスなどは通常どおりに適用される。非実体接触攻撃は、遮蔽ボーナスを無視することを除けば、通常の接触攻撃と同様に働く。非実体接触攻撃はメイジ・アーマーやブレイサズ・オヴ・アーマーなどの【力場】効果を無視することはできない。

ダメージ

攻撃が成功したなら、ダメージを与える。与えるダメージの量は、使用した武器の種類によって決まる。

ダメージは目標の“現在のヒット・ポイント”を減少させる。

最低ダメージ：ペナルティを適用した結果としてダメージが1を下回った場合にも、命中打は1ポイントの非致傷ダメージを与える。

【筋力】ボーナス：近接武器または投擲武器（スリングを含む）を命中させたなら、ダメージに【筋力】修正値を加える。コンボジット・ボウ以外のボウによる攻撃では、【筋力】ペナルティを適用するが、【筋力】ボーナスは適用しない。

利き手でない手で使う武器：利き手でない手で使っている武器でダメージを与える場合、【筋力】ボーナスの1/2だけを加える。【筋力】ペナルティは、ペナルティそのままの値を適用する。

1本の武器を両手で持って使う：両手で持って使っている武器でダメージを与える場合、【筋力】ボーナスの1と1/2倍を加える（【筋力】ペナルティは1と1/2倍にはしない）。しかしながら、“軽い武器”を両手で持って使っている場合には、このような通常より多い【筋力】ボーナスを加えることはできない。

ダメージへの倍数の適用：たとえばクリティカル・ヒットが起きた時など、何らかの理由でダメージに倍数を適用することがある。この場合、ダメージを（修正値も込みで）複数回ロールして、結果を足し合わせる。

注：ダメージに対して倍数を複数回適用する場合、それぞれの倍数を、元となるまだ倍数を適用されていないダメージに対して、適用する。ダメージを2倍にする効果が2度適用される場合、通常のダメージの3倍になる。

例外：武器の通常のダメージを超える追加ダメージ・ダイスに対しては、決して倍数を適用しない。

能力値ダメージ：クリーチャーや魔法的效果の中には、一時的な能力値ダメージや永続的な能力値ダメージ（能力値の減少）を与えるものがある。

ヒット・ポイント

ヒット・ポイントの合計が0になったなら、君は満身創痍状態となる。-1になったなら、瀕死状態だ。【耐久力】の値と同じだけヒット・ポイントが0を下回ったのであれば、君は死亡状態となる（『負傷と死』を参照することで、より詳しい情報が得られる）。

機会攻撃

時として、近接戦闘中の者もガードを下げ、普段より防御が甘くなってしまうことがある。このような場合、近くにいる者は防御の隙をついて自由に攻撃することができる。これを“機会攻撃”という。機会攻撃がどのように行われるかについては、図『機会攻撃』を参照のこと。

機会攻撃範囲内にあるマス目：君はたとえ自分がアクションを行ってるときでなくても、自分が近接攻撃を行える範囲を機会攻撃範囲に収めている。原則として、君の接触面に隣接する全てのマス目（斜め隣のものも含む）がこれに該当する。機会攻撃範囲にあるマス目にいるときに特定のアクションを行った敵は、君から1回の機会攻撃を誘発する。君が素手の場合、ふつうはいずれのマス目も機会攻撃範囲に収めないため、機会攻撃を行うことはできない。

間合いの長い武器：中型サイズ以下のほとんどのクリーチャーは5フィートの間合いしか持っていない。これはつまり、5フィート（1マス）以内にいる敵に対してしか近接攻撃を行えないということを意味する。しかしながら、小型サイズあるいは中型サイズのクリーチャーが間合いのある武器を使用した場合には、通常よりも多くのマス目を機会攻撃範囲に収めることができる。また、中型サイズより大きなクリーチャーのほとんどは、10フィート以上の“生来の間合い”を持っている。

機会攻撃の誘発：機会攻撃を誘発しうるアクションには2種類ある。1つは機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して出ること。もう1つは機会攻撃範囲内にあるマス目で特定のアクションを行うことである。

移動：機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して出ると、通常、そこを機会攻撃範囲内に収めている敵から機会攻撃を誘発する。このような攻撃を避けるような代表的な手段は2つある。1つは“5フィート・ステップ”、もう1つは“撤退アクション”である。

注意がそれるような行動をとる：アクションの中には、機会攻撃範囲にあるマス目にいるときに言うと君が戦闘から注意をそらしてしまうために、機会攻撃を誘発するものがある。表『戦闘中のアクション』には、機会攻撃を誘発するさまざまな行動が記載されている。

通常であれば機会攻撃を誘発するようなアクションであっても、このルールに関する例外が適用されるケースは多いので気をつけること。

機会攻撃を行う：機会攻撃は1回の近接攻撃であり、ほとんどのキャラクターはこれを1ラウンドに1回しか行うことはできない。機会攻撃は、望まないなら行わなくてもかまわない。機会攻撃は、たとえそのラウンドですでに攻撃を行っていたとしても、通常の攻撃ボーナスの値で行う。

機会攻撃は、ラウンド中のアクションの通常の順序に“割り込んで”行なわれる。機会攻撃が誘発されたなら、即座に機会攻撃を解決する。その後で、次のキャラクターのターンを解決する（あるいは、機会攻撃がとあるキャラクターのターン中に誘発されたのであれば、進行中のターンを最後までやり終える）。

《迎え討ち》による追加の機会攻撃：君が《迎え討ち》の特技を持って

いるなら、自分の【敏捷力】修正値の値を1ラウンドに行える機会攻撃の回数に加えることができる。ただしこの特技を持っていたとしても、1回の機会につき最大1回の機会攻撃しか行えない点は変わらない。しかしながら、もし同一の敵が君から2回の機会攻撃を誘発したなら、君はそれぞれ別に、合計2回の機会攻撃を行うことができる（なぜなら、それぞれが別々の機会だからである）。まず特定の敵の機会攻撃範囲内にある特定のマスから出、それと同じラウンドに、同じ敵の機会攻撃範囲内にある別のマス目から移動して出たとしても、それぞれを、その敵に対する複数の機会であるとは見なさない。これらの機会攻撃は、常に君の、完全な値の通常の攻撃ボーナスを用いて行われる。

機会攻撃



この戦闘では、ファイターとソーサラーが、オーガとその相棒であるゴブリンと戦っている。

1：ファイターは、オーガ（彼は10フィートの間合いを持つ）やゴブリンの機会攻撃範囲内にあるマス目を避けることで、機会攻撃を誘発しない経路で安全に近づくこともできる。

2：ファイターがこの経路で近づいたなら、オーガとゴブリン双方のクリーチャーの機会攻撃範囲内にあるマス目を通るため、2回の機会攻撃を誘発する。

3：ソーサラーは撤退アクションを使用して離れる。その結果、彼女が移動した最初の1マス目は機会攻撃を誘発しない。そのため、彼女はゴブリンから安全に離れることができる。しかし彼女が2マス目から離れる際、彼女はオーガ（彼は10フィートの間合いを持つ）から機会攻撃を誘発する。彼女はフリー・アクションを使用して、この移動を5フィート・ステップに制限することができる。こうすることで、彼女はあらゆる機会攻撃を誘発しない。（訳注：ただし、移動アクション・撤退アクションと5フィート・ステップは同じラウンドに行なえない）

移動速度

移動速度は、君が1ラウンドにそれだけの距離を移動して、なおかつ攻撃や呪文の発動といった何らかの行為ができるということを示している。君の移動速度は主に、種族と、着用している鎧の種類によって決定される。

ドワーフ、ノーム、ハーフリングの移動速度は20フィート（4マス）である。中装鎧が重装鎧を着ているなら15フィート（3マス）となる（ドワーフは例外で、どんな種類の鎧を着ていても20フィート移動できる）。

人間、エルフ、ハーフェルフ、ハーフォーク、ほとんどの人型生物のモンスターの移動速度は30フィート（6マス）である。中装鎧や重装鎧を

着ているなら20フィート（4マス）である。

あるラウンドに2回の移動アクションを使用するなら（これは“2倍移動アクション”と呼ばれることもある）、移動速度の2倍までの距離を移動することができる。1つのラウンドをまるまる、全力で“疾走”することに費やしたなら、移動速度の4倍までの距離を移動することができる（重装鎧を着ている場合は3倍まで）。

セーヴィング・スロー

特殊な手段や魔法で攻撃された場合、その効果を無効にしたり緩和するためにセーヴィング・スローを行えることが多い。攻撃ロールと同様、セーヴィング・スローの場合もd20をロールして、クラス（『クラス』を参照）、レベル、能力値に応じたボーナスを加える。セーヴィング・スロー修正値は以下の通り：

基本セーブ・ボーナス+能力修正値

セーヴィング・スローの種類：セーヴィング・スローには、頑健、反応、意志の3種類がある。

頑健：このセーブは物理的な責め苦や、生命力や身体の健康さに対する攻撃に耐える能力を表す。頑健セーヴィング・スローには【耐久力】修正値を適用する。

反応：このセーブは範囲攻撃をかわしたり、予期しない状況に対応したりする能力を示す。反応セーヴィング・スローには【敏捷力】修正値を適用する。

意志：このセーブは、精神的な抵抗力や、様々な魔法の効果などに耐える能力を示す。意志セーヴィング・スローには【判断力】修正値を適用する。

セーヴィング・スローの難易度：セーブの難易度は、攻撃そのものによって決定される。

自動成功と自動失敗：セーヴィング・スローの際、ダイスの目が1（d20で出目が1）であったなら、必ず失敗となる（そして露出しているアイテムにダメージを与える可能性がある；『セーヴィング・スロー後にアイテムが助かったかどうか』を参照）。ダイスの目が20（d20で出目が20）であったなら、必ず成功となる。

戦闘中のアクション Actions In Combat

表：『戦闘中のアクション』

標準アクション	機会攻撃 ¹
攻撃（近接）	無
攻撃（遠隔）	有
攻撃（素手）	有
ポーションかオイル以外の魔法のアイテムを1つ起動する	無
援護	有/無 ²
呪文の発動（発動時間が1標準アクションのもの）	有
エネルギー放出	無
稼働中の呪文を維持するために精神集中を行う	無
呪文を1つ解除する	無
隠しておいた武器を1つ抜く（『手先の早業』を参照）	無
ポーションを1本飲むかオイルを1つ塗る	有
組みつきから脱出する	無
フェイント	無
火おこし棒で松明に火をつける	有
呪文抵抗を非作動状態にする	無
巻物を読む	有
待機（標準アクションを作動させる）	無
瀕死状態の仲間を容態安定化する（『治療』を参照）	有
防御専念	無
変則的能力を使用する	無
1アクションかかる技能を使用する	ふつうは有
擬似呪文能力を使用する	有
超常能力を使用する	無

移動アクション	機会攻撃 ¹
移動	有
恐れ状態になった乗騎を制御する	有
稼働中の呪文を向ける/向け直す	無
武器を1つ抜く ³	無

移動アクション	機会攻撃 ¹
ハンド・クロスボウ/ライト・クロスボウ1つを装填する	有
扉を開ける/閉める	無
馬に乗る/降りる	無
重い物体を1つ動かす	有
アイテムを1つ拾う	有
武器を1つ鞘に収める	有
伏せ状態から立ち上がる	有
盾を1枚準備する/使わない状態にする ³	無
しまっているアイテムを1つ取り出す	有

全ラウンド・アクション	機会攻撃 ¹
全力攻撃	無
突撃 ⁴	無
とどめの一撃	有
ネットから脱出する	有
消火する	無
松明をつける	有
ヘヴィ・クロスボウ/リピーティング・クロスボウを装填する	有
ロックト・ガントレットに武器をロックする/解除する	有
飛散武器を投擲する準備を行う	有
疾走	有
1ラウンドかかる技能を使用する	ふつうは有
最大で6人までの仲間に対し接触呪文を使用する	有
撤退 ⁴	無

フリー・アクション	機会攻撃 ¹
呪文の集中を中止する	無
アイテムを1つ落とす	無
床に伏せる	無
呪文の発動のために呪文構成要素を用意する ⁵	無
話す	無

即行アクション	機会攻撃 ¹
高速化した呪文の発動	無

割り込みアクション	機会攻撃 ¹
フェザー・フォールの発動	無

アクションではない行動	機会攻撃 ¹
行動遅延	無
5フィート・ステップ	無

アクション種別が不定なもの	機会攻撃 ¹
戦技の使用 ⁶	有
特技の使用 ⁷	さまざま

1……アクションの種類に関わらず、通常、君が敵の機会攻撃範囲内にあるマス目から移動して離れたなら、敵から機会攻撃を誘発する。この欄の内容は、それに付随する移動ではなく、そのアクション自体が機会攻撃を誘発するのかどうかを示している。
 2……君が、通常であれば機会攻撃を誘発するような誰かに対して援護を行ったなら、援護するという君の行動もまた、機会攻撃を誘発する。
 3……基本攻撃ボーナスが+1以上であるなら、君はこれらのアクションの1つを通常の移動と組み合わせられる。「二刀流」特技を持っているなら、軽い武器か片手武器を2つ同時に、通常1つの武器を抜くのに必要なのと同じ時間で準備することができる。
 4……君がそのラウンドに1回のアクションしか行えないように制限されているのならば、標準アクションとして行うことができる。
 5……その構成要素が非常に大きかったりかさのあるアイテムだったりする場合を除く。
 6……これらの戦技は1回の近接攻撃と置き換えられるものであり、1回のアクションと置き換えられるわけではない。近接攻撃と同様、攻撃アクションや突撃アクションにおいては1回だけ行うことができる。全力攻撃アクションにおいては、1回または複数回行うことができる。また、機会攻撃としても行なうことができる。あるものは個々のアクションとしても行なうことができる。
 7……個々の効果に関しては各特技の解説を参照。

1つのターンの間に、武器をふるうことから呪文を発動することまで、キャラクターが行うことのできるアクションは多岐に渡る。

アクション種別

アクションの種別は原則として、そのアクションを行うのに（6秒の戦闘ラウンドの枠組みの中で）どれくらいの時間がかかるのか、また移動をどう扱うのかということを示す分類である。アクションの種別は6つ：標準アクション、移動アクション、全ラウンド・アクション、即行アクション

ン、割り込みアクション、フリー・アクションである。

1回の通常ラウンド中に、君は1回の標準アクションと1回の移動アクションを行うか、あるいは1回の全ラウンド・アクションを行うことができる。また君は、1回の即行アクションと、好きな回数のフリー・アクションを行うことができる。君はいかなる場合においても、1回の標準アクションの代わりに1回の移動アクションを行うことができる。

特定の状況下（たとえば不意討ちラウンド中）においては、君は1回の移動アクションか1回の標準アクションのいずれかしか取ることができない。

標準アクション：標準アクションによって、君は何らかの事柄を行うことができる。標準アクションの中でもっともよく用いられるのは攻撃や呪文の発動である。表『戦闘中のアクション』を参照のこと。

移動アクション：1回の移動アクションで、君は自分の移動速度分の移動を行うか、あるいは同じくらいの時間で行なうことのできるなんらかのアクションを1回行うことができる。表『戦闘中のアクション』を参照のこと。

君は1回の標準アクションと置き換えて1回の移動アクションを行うことができる。もし君が特定の1ラウンド中に、他に物理的な距離を移動しないのであれば（君が自らの移動を移動に相当するアクションと取り替えた場合によく起こる）、君は1回の5フィート・ステップを行うことができる。これを行うタイミングは他のアクションの前、途中、後のいずれでもかまわない。

全ラウンド・アクション：全ラウンド・アクションを取ると、君のそのラウンドにおける全労力をつぎこむことになる。全ラウンド・アクションを行なう場合、できる移動は5フィート・ステップだけである。これは全ラウンド・アクションの前でも途中で後でも行える。加えて、何回かのフリー・アクションと即行アクション（後述を参照）を行うことができる。表『戦闘中のアクション』の全ラウンド・アクションの項を参照。

全ラウンド・アクションの中には、5フィート・ステップすら許されないものもある。

全ラウンド・アクションの中には、君が自らのラウンドに1回の標準アクションしか行えないような制限を受けている状況下に限り、標準アクションとして行うことができるものもある。どういったアクションがこれに当てはまるのかについては、後述の個々のアクションに関する解説を参照のこと。

フリー・アクション：フリー・アクションにはごくわずかな時間と労力しかかからない。君は他のアクションを普通に行いながら、1つ以上のフリー・アクションを行うことができる。しかしGMはこれに対して、実際どの程度のことからをフリーで行えるかという観点から、常識的な制限を加えるべきである。

即行アクション：即行アクションは非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けなければならない行為を表す。君は1ターンにつき1回の即行アクションを行なうことができる。

割り込みアクション：割り込みアクションは即行アクションに良く似ているが、割り込みアクションはいつでも——たとえ君のターン中でなくても——行なうことができる。

アクションではない行動：様々な行動の中には、簡単なものであるがゆえに、フリー・アクションとしてすら扱われないものがある。これらの行動は文字どおり行なうのに一定の時間を要するということではなく、何か他の行為に付随する一部分でしかないと思える。たとえば、矢をつがえるという行為は弓での攻撃の一部分である。

行動の制限：特定の状況下においては、君はまるまる1ラウンドを要する分のアクションを行うことはできない。このような場合、君の行動は制限され、1回の標準アクションか1回の移動アクションしか行うことはできない（これに加えて、通常通りフリー・アクションと即行アクションを行うことができる）。君は全ラウンド・アクションを行うことができない（ただし、1回の標準アクションを使用して“全ラウンド・アクションを開始する/完了する”ことができる。これについては後述）。

標準アクション

移動を別にすると、キャラクターがとる一般的なアクションのほとんどは標準アクションに分類される。

攻撃

1回の攻撃を行う行為は1回の標準アクションである。

近接攻撃：通常の近接攻撃を使用して、自分から5フィート以内の好きな敵を攻撃できる（5フィート以内にいる敵は君に隣接しているものと見なされる）。武器の説明に示されるように、近接武器の中には間合いの長いものもある。一般的な“間合いの長い武器”では、10フィート離れた敵を攻撃できるが、そのかわり隣接する（つまり5フィート以内の）敵を攻撃することはできない。

素手攻撃：ダメージを与えるためにパンチ、キック、頭突きなどで打撃する行為は近接武器による攻撃とほとんど同様だが、以下のような相違点がある。

機会攻撃：素手で攻撃を行うと、攻撃の対象となるキャラクターが武装していた場合には、相手からの機会攻撃を誘発する。機会攻撃は君の攻撃より前に行われる。素手攻撃は自分が攻撃する相手以外の敵からは機会攻撃を誘発しない。また、相手が武装していない場合も機会攻撃を誘発しない。

武装していないキャラクターは機会攻撃を行えない（ただし後述の『“武装している”と見なされる素手攻撃』を参照）。

“武装している”と見なされる素手攻撃：時に、キャラクターあるいはクリーチャーの素手攻撃が、武器による攻撃と見なされることがある。

モンク、《素手攻撃強化》の特技を習得しているキャラクター、接触攻撃呪文を相手に叩き込もうとしている魔法の使い手、物理的な肉体武器を持つ全てのクリーチャーは、いずれも武装していると見なされる（『肉体攻撃』を参照）。

武装しているかどうかという扱いは、攻撃と防御の両面に関わる点に注意（キャラクターは機会攻撃を行うことができる）。

素手打撃ダメージ：中型サイズのキャラクターによる素手打撃は1d3ポイントの殴打ダメージ（通常通り君の【筋力】修正値が加わる）を与える。小型サイズのキャラクターによる素手打撃は1d2ポイントの殴打ダメージを与える。大型サイズのキャラクターによる素手打撃は1d4ポイントの殴打ダメージを与える。素手打撃のダメージは非致傷ダメージである。（二刀流の攻撃ペナルティなどを考える際には素手打撃は“軽い武器”と見なす）。

致傷ダメージを与える：君は攻撃ロールを行う前に、自分の素手打撃で致傷ダメージを与えると宣言することができるが、攻撃ロールには-4のペナルティを被る。君が《素手攻撃強化》特技を持っているなら、攻撃ロールにペナルティを受けることなく素手攻撃で致傷ダメージを与えることができる。

遠隔攻撃：君は遠隔武器を使用して、その武器の最大射程内におり、かつ視線に捕らえている好きな目標に対し、矢弾を射出したり武器を投擲したりできる。投擲武器の最大射程は射程単位の5倍である。射出武器の最大射程は射程単位の10倍である。遠隔武器の中には最大射程がもつと短いものもあり、その場合は個々の説明文に明記されている。

肉体攻撃：爪や噛みつきといった肉体武器での攻撃は、間合い（通常は5フィート）に収めている好きなクリーチャーに対して行うことのできる近接攻撃である。これらの攻撃には最大の攻撃ボーナスを使用することができ、種類に応じたダメージ（通常通り君の【筋力】ボーナスが加わる）を与える。高い基本攻撃ボーナスを持っていたとしても、肉体武器による追加攻撃を行うことはできない。そのかわりに、君は複数の腕や、攻撃を行う能力を持つ身体の一部（種族や攻撃を可能にする能力に記載される）を使用して、追加の攻撃ロールを行う。君が1つの肉体攻撃しか持っていない（噛みつきなど。2回の爪攻撃はこの条件を満たさない）なら、

その攻撃によるダメージ・ロールに【筋力】ボーナスの1と1/2倍を加える。

肉体攻撃には、尾や翼のような、二次的肉体攻撃と記載のあるものがある。二次的肉体攻撃による攻撃は基本攻撃ボーナスから5を引いた値を使用する。これらの攻撃は種類に応じたダメージを与えるが、ダメージ・ロールには【筋力】修正値の半分しか加えない。

君は、それぞれの攻撃に使用する手足が残っている限り、肉体武器による攻撃を近接武器を使用した攻撃や素手攻撃と組み合わせて行なうことができる。例えば、君は爪による攻撃に使用した手で、ロングソードを使用した攻撃を行なうことはできない。この方法で追加攻撃を行う場合、全ての肉体武器は二次的肉体攻撃として扱われる。そのため、これらの攻撃に使用する基本攻撃ボーナスは-5され、ダメージ・ロールには【筋力】修正値の1/2だけを加える。さらに、近接武器や素手攻撃による攻撃は二刀流による攻撃として行なわれる。《二刀流》や《複数回攻撃》といった特技は、これらのペナルティを軽減する。（編注：非公式FAQより、二刀流としては扱われない）

複数回攻撃：1ラウンドに複数回の攻撃を行うことのできるキャラクターが2回以上の攻撃を行うためには、全力攻撃アクションを取らねばならない（『全ラウンド・アクション』を参照）。

近接戦闘中の敵に遠隔攻撃を行う：君の仲間のキャラクターと近接戦闘を行っている目標に対して遠隔武器を使用する場合、攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。2人のキャラクターが近接戦闘を行っていると思なされるのは、両者が敵どうしで、かつどちらかが相手を機会攻撃範囲に収めている場合である（気絶状態であるなど、何らかの理由で動くことができないキャラクターは、実際に攻撃されていない限り近接攻撃を行っているとは見なされない）。

ただし目標（目標が大きい場合にはそのうち狙っている部分）が、君の仲間のうち最も近くにいる者から10フィート以上離れていれば、たとえ目標のクリーチャーが仲間と近接戦闘を行っていても、-4のペナルティを受けなくてよい。

目標が近接戦闘を行っている君の仲間より2段階大きい場合、ペナルティは-2に減少する。目標が近接攻撃を行っている君の仲間より3段階大きいなら、ペナルティはなくなる。

《精密射撃》：《精密射撃》の特技を持っていると、このペナルティを受けずに済む。

標準アクションとして防衛的戦闘を行う：攻撃を行う際、防衛的戦闘を選択することができる。そうすれば、君は1ラウンドの間すべての攻撃に-4のペナルティを受け、代わりにその間ACに+2のボーナスを得る。

クリティカル・ヒット

攻撃を行った際、ダイスの目が20（d20で出目が20）なら、目標のアーマー・クラスに関わらず命中し、また同時にクリティカル可能状態となる。この攻撃は、クリティカル・ヒットになる可能性がある。実際にクリティカル・ヒットになったかどうかを判定するため、君は即座にクリティカル・ロールを行なう。これは、さきほど行った攻撃ロールとまったく同じすべての修正値を用いて攻撃ロールをもう一度行うというものである。クリティカル・ロールでも目標のACに対して命中の効果を得たなら、この攻撃はクリティカル・ヒットである（クリティカル・ロールでは、普通に命中するだけの値が出さえすればよい。もう一度20の目を出す必要はない）。クリティカル・ロールが失敗なら、攻撃は通常の命中となる。

クリティカル・ヒットになったなら、通常のボーナスを全て適用したダメージのロールを複数回行い、その値を全て加算して合計ダメージを算出する。特に明記されていない限り、クリティカル可能域は20であり、クリティカル倍率は×2である。

例外：（ログの急所攻撃のクラス特徴のような）精密さによるダメージや（フレイミング能力のような）特別な武器の特性による追加のダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットになっても倍率が適用されない。

クリティカル可能域が広がる場合：クリティカル可能域が20だけでは

ない場合もある。その場合、より低いダイスの目でもクリティカル可能域に入ったことになる。このような場合、20より低いダイスの目は自動命中ではない点に注意すること。また、命中しなかった攻撃ロールはダイスの目がいくつであってもクリティカル可能状態とはならない。

クリティカル倍率が増える場合：武器の中には、クリティカル・ヒットで2倍より大きなダメージを与えるものもある（『装備』を参照）。

呪文とクリティカル・ヒット：攻撃ロールを要する呪文では、クリティカル・ヒットが起こりうる。攻撃ロールを必要としない呪文では、クリティカル・ヒットは起こらない。能力値ダメージや能力値吸収（『特殊能力』を参照）を引き起こす呪文の場合、クリティカル・ヒットの際にはその能力値ダメージや能力値吸収が2倍になる。

魔法のアイテムの起動

魔法のアイテムの多くは起動を必要としない。しかしながら魔法のアイテムの中には起動を必要とするものもある。ポーション、巻物、ワンド、スタッフなどがそうである。特にそうでないと明記されていない限り、魔法のアイテム1つを起動する行為は1回の標準アクションである。

呪文完成型アイテム：呪文完成型のアイテムの起動は呪文の発動と同等である。行なうには精神集中が必要であり、機会攻撃を誘発する。精神集中が敗れたなら呪文は失われる。また、君は呪文を発動する場合と同様に、防衛的にアイテムを発動しようとする事ができる。

呪文解放型、合言葉型、単純使用型のアイテム：これらの種類のアイテムの起動には精神集中が不要であり、機会攻撃も誘発しない。

呪文の発動

ほとんどの呪文は発動に1標準アクションを要する。君はこのような呪文1つを、1回の移動アクションを行う前か後に発動することができる。

注：君は呪文の発動中にもACに対する【敏捷力】ボーナスを保持している。

構成要素：音声要素（“音声”と略する）のある呪文を発動するためには、君のキャラクターは、はっきりとした声で発音しなければならない。口を封じられているか、サイレンスの呪文の効果範囲にいるならば、音声要素のある呪文を発動することはできない。聴覚喪失状態にある呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動しようとする場合、20%の確率で呪文を台無しにしてしまう。

動作要素（“動作”と略する）のある呪文を発動するためには、少なくとも1本の手で自由に手ぶりができなくてはならない。縛られている状態だったり、組みつき状態であったり、両手がふさがっていたり使用中だったりする場合には、動作要素のある呪文を発動することはできない。

物質要素（“物質”と略する）、**焦点具**（“焦点”と略する）、**信仰焦点具**（“信仰”と略する）のどれかがある呪文を発動するためには、呪文の解説に指定のある物質を持っていなければならない。特に厄介な物質要素でない限り、これらの物質を用意する行為はフリー・アクションである。呪文構成要素ポーチを持っている限り、物質要素と焦点具のうち、特に価格が記載されていない物に関しては、持っていると思なされる。

精神集中：呪文を発動するには精神集中をしなければならない。精神集中ができない状況にあるなら、呪文を発動することはできない。呪文の発動を開始したものの、途中で何か精神集中を妨げた場合、精神集中判定に成功しなければ呪文を失ってしまう。判定のDCは、精神集中を妨げた原因に応じて決まる（『魔法』を参照）。判定に失敗したなら、呪文は効果を発揮せずに立ち消えてしまう。あらかじめ呪文を準備する場合には、準備していた呪文が失われる。準備せずにその場で呪文を唱える場合は、発動が成功しなかったにも関わらず、1日に使える呪文の数から差し引かれる。

呪文を維持するために精神集中を行う：一部の呪文は、継続させておくために持続的な精神集中を必要とする。呪文を維持するために精神集中を行う行為は、標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。呪文を発

動する際に精神集中を乱す可能性のある事柄は、維持のための精神集中も乱す可能性がある。精神集中が敗れたなら、呪文は終了する。

発動時間：ほとんどの呪文の発動時間は1標準アクションである。これにより発動した呪文は即座に効果を発揮する。

機会攻撃：一般的に、呪文を発動した場合には、君を機会攻撃範囲内に収めている敵からの機会攻撃を誘発する。機会攻撃によってダメージを受けたなら、君は精神集中判定（DC10 + 受けたダメージ + 呪文レベル）に成功しない限り、呪文を失ってしまう。発動に1回のフリー・アクションしか必要としない呪文は、機会攻撃を誘発しない。

防衛的発動：防衛的発動では機会攻撃を誘発しない。その代わりに、やり遂げるには精神集中判定（DC15 + 呪文レベルの2倍）が必要となる。失敗したなら呪文を失ってしまう。

戦闘における接触呪文：距離が“接触”となっている呪文は多い。これらの呪文を使う場合、君はまず呪文の発動を行ってから、対象に接触する。呪文を発動したのと同じラウンドに、君はフリー・アクションとして接触する（あるいは接触しようとする）ことができる。移動は呪文を発動する前、目標に接触した後、あるいは発動と接触の間のいずれかで行える。1人の仲間に対して接触するか、あるいは自分自身に呪文を使用するのであれば、自動的に行うことができる。しかし敵に接触するためには、攻撃ロールに成功しなければならない。

接触攻撃：接触呪文を帯びて敵に接触する攻撃は武器攻撃として扱われるため、機会攻撃を誘発しない。しかしながら、呪文を発動する行為自体は機会攻撃を誘発する。接触攻撃には、近接接触攻撃と遠隔接触攻撃の2種類がある。どちらのタイプの攻撃でもクリティカル・ヒットが起こりうる。接触呪文に対する敵のACは、鎧ボーナス、盾ボーナス、外皮ボーナスを含まない。サイズ修正値、【敏捷力】修正値、および反発ボーナス（もしあれば）はすべて通常通り適用される。

チャージの保持：呪文を発動したラウンドにチャージ消費を行わないなら、君はいつまでも、呪文のチャージを保持できる。接触攻撃は以後のラウンドで行える。チャージを保持しているとき、何か、あるいは誰かに接触したならば、たとえ意図して触ったのでなくとも、チャージ消費を行ってしまう。新たに他の呪文をチャージしたなら、チャージ保持中の接触呪文は失われる。1回の標準アクションで、1人の仲間に接触できる。1回の全ラウンド・アクションを行えば、最大で6人の仲間に接触できる。また別の選択肢として、チャージ保持中に通常の素手攻撃（あるいは肉体武器による攻撃）を行なうことができる。この場合、君は武装しているとは見なされず、通常に攻撃する場合と同様に機会攻撃を誘発してしまう。君の素手攻撃や肉体武器による攻撃が機会攻撃を誘発しないのであれば、こういった攻撃でも機会攻撃は誘発しない。攻撃が命中したら、素手攻撃あるいは肉体武器によるダメージを与え、呪文のチャージ消費が行われる。攻撃が失敗したなら、君はチャージを保持し続ける。

戦闘における遠隔接触攻撃：呪文の中には、呪文の発動の一部として遠隔接触攻撃を行なうものがある。この遠隔接触攻撃は呪文の発動の一部であり、個々のアクションを必要としない。防衛的発動を行ったとしても、遠隔接触攻撃は機会攻撃を誘発する。特記ない限り、遠隔接触攻撃は以降のターンまで保持しておくことはできない。

呪文の解除：稼働中の呪文を解除する行為は機会攻撃を誘発しない1回の標準アクションである。

全ラウンド・アクションを開始する/完了する

“全ラウンド・アクションを開始する”という標準アクションによって、君は全ラウンド・アクションを開始し、次のラウンドにもう1回の標準アクションを消費して、これを完了することができる。君はこのアクションを使用して、全力攻撃、突撃、疾走、撤退の各アクションを開始したり完了することはできない。

防衛専念

標準アクションとして、防御に専念することができる。君は1ラウンドの間、自らのACに+4の回避ボーナスを得る。君のACの上昇はこのラウンドの開始時点から始まる。防御専念は、防御的戦闘と組み合わせたり、《攻防一体》特技の利益と組み合わせたりすることはできない。防御専念を行っている間は、機会攻撃を行なうことはできない。

特殊能力の使用

特殊能力の使用は標準アクションである場合が多い。しかし標準アクションか、全ラウンド・アクションであるか、あるいはアクションでないかは、それぞれの能力ごとに定められている。

擬似呪文能力（擬呪）：擬似呪文能力の使用は呪文の発動のように働く。つまり精神集中を必要とし、機会攻撃を誘発する。擬似呪文能力は中断されうる。精神集中が破れたならば、能力の使用は失敗し、その試みは、能力を使った回数の中に数える。擬似呪文能力は、その能力や同名の呪文の解説に特に記載がない限り、1標準アクションの発動時間を持つ。

擬似呪文能力の防御的発動：呪文を発動する場合と同じように、擬似呪文能力の防御的な使用を試みることができる。精神集中判定（DC15 + 呪文レベルの2倍）に失敗したなら、能力を使うことはできず、その試みは、能力を使った回数の中に数える。

超常能力（超常）：超常能力の使用は通常、標準アクションである（各能力の説明で特に定義されている場合はこの限りではない。超常能力の使用は中断されず、精神集中を必要とせず、機会攻撃を誘発しない。

変則的能力（変則）：変則的能力の使用はふつう、アクションではない。変則的能力のほとんどは反射的かつ自動的に発揮されるからだ。アクション扱いとなる変則的能力は通常、標準アクションであり、中断されることがなく、精神集中を必要とせず、機会攻撃を誘発しない。

移動アクション

一部の移動に関係した技能を除き、ほとんどの移動アクションは判定を必要としない。

移動

移動アクションのうちもっとも単純なのが、君の移動速度分の距離を移動するという行為である。君が自らのターンにこのような移動アクションを行ったなら、君はそのターンに5フィート・ステップを行なうことはできない。

登攀（移動速度の1/4の距離まで）や水泳（移動速度の1/4の距離まで）といった標準的でない移動モードのほとんどもこの分類に含まれる。

登攀速度の上昇（登攀）判定に-5のペナルティを被ることにより、1回の移動アクションとして、自らの移動速度の1/2の距離を登攀することができる。

這い進む：君は1回の移動アクションとして5フィート這い進むことができる。這い進む行為は、君が這い進む経路上で君を機会攻撃範囲に含むすべての攻撃者から機会攻撃を誘発する。這い進んでいるクリーチャーは伏せ状態として扱われる。立ち上がる行為は移動アクションであり、機会攻撃を誘発する。

呪文を向ける／向け直す

呪文の中には、呪文を発動した後で、効果を新たな目標や範囲に向け直すことができるものがある。1つの呪文を向け直す行為は移動アクションであり、機会攻撃を誘発せず、精神集中も必要としない。

武器を1つ抜く／鞘に収める

戦闘で使用できるようにするべく武器を抜いたり、その手を自由に使えるようにするために武器を1つしまうといった行為は、それぞれ1回の

移動アクションを要する。このアクションはまたワンドのような、簡単に手に届く位置で運搬している、武器に似た物体に関しても適用される。もし君が武器や武器に似た物体を袋にしまっていたり、簡単に手の届かない位置で運搬していたなら、このアクションは“しまっただるアイテムを1つ取り出す”アクションとして扱う。

君の基本攻撃ボーナスが+1以上であるなら、君は1つの武器を1回のフリー・アクションで、1回の通常移動と組み合わせることで抜くことができる。《二刀流》特技を持っているなら、軽い武器か片手武器を2つ同時に、通常1つの武器を抜くのに必要なと同じ時間で準備することができる。

遠隔武器と共に使用するために矢弾（アロー、ボルト、スリング・ブリット、ジュリケンなど）を抜く（取り出す）行為はフリー・アクションである。

アイテムを取り扱う

ほとんどの場合、アイテムを1つ動かしたり取り扱ったりする行為は1回の移動アクションである。

これには、アイテムを1つしまう、重い物体を1つ動かす、扉を開くなどといった行為が含まれる。こういった行為の実例および、個々の行為が機会攻撃を誘発するかどうかについては、表『戦闘中のアクション』を参照。

乗騎に乗る／降りる

馬に乗ったり降りたりする行為はそれぞれ1回の移動アクションである。

素早く乗り降りする：君はDC20の〈騎乗〉判定に成功することにより、1回のフリー・アクションで乗騎に乗るか降りることができる。判定に失敗したなら、乗ったり降りたりする行為は1回の移動アクションとなる。君は、そのラウンドに乗ったり降りたりする行為を1回の移動アクションとして行なうことができないような状況では、素早く乗り降りすることを試みることができない。

盾を1枚準備する／使わない状態にする

盾ボーナスを得るために1枚の盾のストラップに腕を通す行為や、1枚の盾のストラップから腕を抜いて盾を落とし、盾の側の腕を他の目的に使用できるようにする行為は、それぞれ1回の移動アクションを要する。基本攻撃ボーナスが+1以上であるなら、君は1枚の盾を準備したり使えない状態にする行為を1回のフリー・アクションで、1回の通常移動と組み合わせる行なうことができる。

運搬している（が着用していない）盾を落とす行為は1回のフリー・アクションである。

立ち上がる

伏せ状態の姿勢から立ち上がる行為は1回の移動アクションを要し、機会攻撃を誘発する。

全ラウンド・アクション

全ラウンド・アクションを行うにはまるまる1ラウンドが必要である。そのため、標準アクションや移動アクションと組み合わせることはできないが、全ラウンド・アクション自体がいくばくかの距離の移動を含んでいない限り、1回の5フィート・ステップと組み合わせることができる。

全力攻撃

基本攻撃ボーナスが高かったり（『クラス』の基本攻撃ボーナスを参照）、2つの武器や双頭武器で戦っていたり、その他何らかの理由があって、1ラウンドあたりの攻撃回数が2回以上である場合、追加攻撃を行うためには全力攻撃アクションを使わなければならない。各攻撃の目標を前もつ

て決めておく必要はない。先に行った攻撃の結果を見てから、次の攻撃の目標を決めればよい。

全力攻撃中に行える移動は1回の5フィート・ステップだけである。ステップは攻撃の前、後、あるいは攻撃と攻撃の間のいずれかで行える。

基本攻撃ボーナスの値によって複数回攻撃が可能となっている場合には、攻撃を、ボーナスの高い順に行わなくてはならない。2つの武器を使用している場合には、どちらの武器で先に打撃してもかまわない。双頭武器を使用している場合には、武器のどちらの端で先に打撃してもかまわない。

攻撃アクションか全力攻撃アクションかを選択する：最初の攻撃の後、その結果を見てから、残りの攻撃を行なうことを放棄して代わりに1回の移動アクションを行うことに決めてもよい。すでに5フィート・ステップを行っていた場合には、移動アクションを使用して実際にいくばくかの距離を移動することはできない。しかし、別の種類の（訳注：物理的な距離の移動を伴わない）移動アクションを行うことはできる。

全ラウンド・アクションとして防衛的戦闘を行う：全力攻撃を行う際、防衛的戦闘を選択することができる。そうすれば、君は1ラウンドの間すべての攻撃に-4のペナルティを受け、代わりにその間ACに+2の回避ボーナスを得る。

呪文の発動

発動時間が1ラウンドの呪文の発動は1回の全ラウンド・アクションである。呪文は呪文の発動を開始したラウンドの次のラウンドの君のターンの開始時に効果を発揮する。そのターンには、呪文が完成した後で、通常通りに行動することができる。

発動に1分かかる呪文は、1分後の自分のターンの直前に効果を発揮する（君はそれまでの10ラウンドの間、ずっと全ラウンド・アクションで呪文の発動を行っている）。これらのアクションは途切れずに連続して行わねばならず、途中で邪魔が入ってはならない。さもなければ、呪文は自動的に失敗する。

発動時間が1全ラウンドかそれ以上かかる呪文を開始したならば、詠唱や身振りや精神集中を、最初のラウンドから（少なくとも）次のラウンドの自分のターンの直前まで継続しなければならない。呪文を開始してから完了するまでの間に精神集中が途切れたら、その呪文は失われてしまう。

1全ラウンド以上にわたって呪文の発動を継続しなければならない場合でも、機会攻撃を誘発するのは呪文の発動を開始したときだけである。呪文の発動を行っている間、君は周囲のいかなるマス目も機会攻撃範囲に収めない。

このアクションはこれ以外の点では、『標準アクション』の項にある『呪文の発動』と同様である。

修正呪文の発動：ソーサラーとバードは修正呪文（呪文修正特技によって強化された呪文）の発動に通常の呪文より長い時間を要する。その呪文の通常の発動時間が1標準アクションであったなら、修正前の呪文の発動はソーサラーやバードにとっては1回の全ラウンド・アクションである（《呪文高速化》の特技で修正された特技は例外で、発動時間は1回の即行アクションである）。これは発動時間が“1ラウンド”の呪文とは扱いが異なるので注意すること。呪文は発動を開始したのと同じラウンドに効果を発揮し、次のラウンドまで詠唱や身振りや精神集中を続ける必要もない。発動時間がもっと長い呪文の場合、修正呪文の発動には追加でさらに1回の全ラウンド・アクションを要する。

クレリックやドルイドがキュアやインフリクトやサモンの呪文の修正版を任意発動する場合、通常より長い時間を要する。発動時間が1標準アクションである呪文の修正版を任意発動する行為は1回の全ラウンド・アクションである。より発動時間の長い呪文の場合には、追加でさらに1回の全ラウンド・アクションを要する。

移動困難な地形で5フィート移動する

移動に支障があるような状況にあり、5フィート（1マス）移動するのに充分なだけの移動速度すら得られないことがある。こういった場合、1回の全ラウンド・アクションを使用して、好きな方向に5フィート（1マス）移動することができる。この移動は斜め方向でも構わない。見かけ以上は5フィート・ステップに似ているが、同じものではなく、通常通りに機会攻撃を誘発する。

疾走

1回の全ラウンド・アクションとして疾走を行える。この場合、さらに5フィート・ステップを行なうことはできない。疾走するなら、通常の移動速度の4倍（重装鎧を着ているなら3倍）までの距離を直線状に移動することができる。《疾走》特技を持っていない限り、ACへの【敏捷力】ボーナスは失われる。

【耐久力】の値と同じラウンド数までは問題なく疾走することができるが、その後も疾走を続けたいなら、【耐久力】判定（DC10）に成功しなくてはならない。疾走する限り、毎ラウンド判定を行わねばならず、この判定のDCは判定に成功するごとに1ずつ上昇していく。この判定に失敗したなら、疾走を止めなければならない。限界まで疾走したキャラクターは、1分間（10ラウンド）休憩をとらなければ、再び疾走することはできない。休憩している間、キャラクターは通常の移動アクションより早く移動することはできない。

君は移動困難な地形を疾走することはできない。また移動する先を見ることができない場合にも疾走は行えない。

疾走は負荷のない状態でのキャラクターで約時速13マイルの速度となる。

特殊能力の使用

特殊能力の使用は通常1標準アクションである。しかしながら、中には全ラウンド・アクションを要するものもあり、それは個々の能力ごとに定義されている。

撤退

近接戦闘からの撤退は1回の全ラウンド・アクションである。撤退する場合、君は自らの移動速度の2倍までの距離を移動できる。君が移動を開始したマス目は、君が見ることのできるいかなる敵からも機会攻撃範囲内に収められていないものと見なされる。そのため、君がそのマス目から移動して出る際には、可視状態の敵は君に対して機会攻撃を得ない。不可視状態の敵は君に対して機会攻撃を得る。君は盲目状態にある場合、戦闘からの撤退を行えない。君は撤退を行うのと同じラウンドには5フィート・ステップを行なうことができない。

撤退の過程において、君が機会攻撃範囲内にあるマス目（君が移動を開始したマス目以外のもの）から移動して出たなら、敵は通常通りに機会攻撃を得る。

君は専用の移動速度が記載されていない移動形態を用いて撤退を行うことはできない。

アクションの名称は“撤退”であるが、君がこれによって完全に戦闘から逃れ去ることができるわけではないのに注意。

行動の制限と撤退：君が各ラウンドに1回の標準アクションだけしか行えないような制限を受けていた場合には、1回の標準アクションとして撤退を行うことができる。この場合、君は最大で自らの移動速度分の移動を行える。

フリー・アクション

フリー・アクションにはいっさい所要時間がないが、君が1ターンに行うことのできる回数に制限があるかもしれない。フリー・アクションはめったに機会攻撃を誘発しない。以下によく用いられるフリー・アクション

ンの例をいくつか挙げておく。

呪文の集中を中止する

君は1回のフリー・アクションとして、稼働中の呪文1つの集中を中止することができる。

アイテムを1つ落とす

アイテムを1つ、君の接敵面が隣接するマス目に落とす行為は、1回のフリー・アクションである。

伏せる

自分の接敵面に伏せる行為は1回のフリー・アクションである。

話す

原則的に、何かを話す行為は1回のフリー・アクションであり、しかも君のターンでなくても行うことができる。1、2文ほどよりも多くの言葉を発する行為は原則として、1回のフリー・アクションの範疇を超えている。

即行アクション

即行アクションは非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けなければならない。君は1ターンにつき1回の即行アクションを、他のアクションを行う能力に影響を与えずに、行なうことができる。この点において即行アクションはフリー・アクションに似ている。しかし君は、他にどんなアクションを行っているかに関わらず、1ターンにつき1回の即行アクションしか行なうことはできない。君は、通常であれば1回のフリー・アクションを許可されるようなときであればいつでも、1回の即行アクションを行うことができる。通常、即行アクションは呪文の発動、特技の起動、魔法のアイテムの起動が含まれる。

高速化した呪文の発動

高速化した呪文（《呪文高速化》特技を参照）1つか、あるいは発動時間が“1フリー・アクション”もしくは“1即行アクション”の呪文1つを、1回の即行アクションとして発動することができる。特定の1ラウンドには、このような呪文を1つだけしか発動することができない。ただしこのような呪文は、通常の1ラウンドに1つという呪文の制限には数えられない。即行アクションとして呪文を発動する行為は、機会攻撃を誘発しない。

割り込みアクション

割り込みアクションは即行アクションに似ており、非常に短い時間しか必要としないが、フリー・アクションに比べるとより多くの努力と精力を傾けなければならない行為を表す。しかし即行アクションと異なり、割り込みアクションはいつでも——たとえ君のターン中でなくても——行なうことができる。フェザー・フォール呪文の発動は割り込みアクションである。というのも、この呪文はいつでも発動できるからである。

君のターン中に割り込みアクションを使用するのであれば、それは即行アクションと同じであり、そのターンの即行アクションとして数える。君が1回の割り込みアクションを、君のターン中でない時に使用したならば、君は君の次のターンが終了した後でなければ、次の割り込みアクションや即行アクションを行なうことができない。また君は、立ちすくみ状態にある間は割り込みアクションを使用することはできない。

その他のアクション

以下のアクションは達成するために必要な時間が一定ではなかったり、そうでなければ、他のアクションよりも異なって働く。

5フィート・ステップを行なう

君は他の種類の移動を一切行わないラウンドであれば、1回の5フィート・ステップを行うことができる。5フィート・ステップは決して機会攻撃を誘発しない。1ラウンドには2回以上の5フィート・ステップを行なうことはできない。またそのラウンドにこれ以外で実際に行くべきかの距離を移動するのであれば、5フィート・ステップを行なうことはできない。

君はそのラウンドに行う他のアクションの前、途中、あるいは後に5フィート・ステップを行なうことができる。

君は、移動困難な地形や暗闇のために移動に支障があったりすると、5フィート・ステップを行なうことはできない。移動速度が5フィート以下のクリーチャーは5フィート・ステップを行なうことはできない。なぜなら、これほどまで遅いクリーチャーにとっては、5フィートの移動ですらも移動アクションを要するからである。

君は専用の移動速度が記載されていない移動形態を用いて5フィート・ステップを行なうことはできない。

特技の使用

特技の中には戦闘において特殊なアクションを取ることを可能にするものがある。またそれ自体はアクションを必要としないものの、もともと行うことのできるなんらかの行為を試みる際に、何らかの利点を与えてくれるものがある。また戦闘ルール内で使用するためのものではない特技もある。個々の特技の説明を読めば、それらの特技に関して君が必要とする情報を得ることができる。

技能の使用

ほとんどの技能の使用は標準アクションであるが、中には移動アクションであるもの、全ラウンド・アクションであるもの、あるいはいずれとも異なるものなどがある。

個々の技能の説明文を読めば、その技能の行使にどんなアクションが必要なのか知ることができる。

負傷と死 Injury and Death

ヒット・ポイントは君を殺すのがどれくらい大変かを示す値だ。君のキャラクターは、いくらヒット・ポイントを失おうとも、ヒット・ポイントが0以下に低下するまでは、行動に支障をきたさない。

ヒット・ポイントを失う

致傷ダメージを受けてヒット・ポイントを失うというのが、キャラクターが負傷するもっとも一般的な方法である。

ヒット・ポイントが表しているもの：ヒット・ポイントはゲームの世界における2つの事象を表している：物理的に痛めつけられながら、それでも元気に動き続ける能力と、普通なら致命的な一撃を受けるところを、何とか軽い傷で済ませる能力である。

ヒット・ポイント・ダメージの効果：現在のヒット・ポイントが0以下になるまでは、ダメージは特に行動を阻害しない。0ヒット・ポイントでは、満身創痍状態となる。

ヒット・ポイントが-1以下になり、【耐久力】の負の値よりも大きいならば、気絶状態かつ瀕死状態となる。

ヒット・ポイントが【耐久力】の負の値以下となったなら、死亡状態で

ある。

大規模ダメージ（選択ルール）：1回の攻撃でヒット・ポイントの総量の半分（最小でも50ポイントのダメージ）かそれ以上の大量のダメージを受け、なおかつそれによって死亡しなかった場合、君は頑健セーブ（難易度15）を行なう。このセーヴィング・スローに失敗したなら、現在のヒット・ポイントに関わらず死亡する。複数回攻撃によってヒット・ポイントの総量の半分かそれ以上のダメージを受けたとしても、各攻撃のダメージがどれもヒット・ポイントの総量の半分（最小でも50ポイントのダメージ）かそれ以上の値でなかったならば、大規模ダメージのルールは適用されない。

満身創痍状態（0ヒット・ポイント）

現在のヒット・ポイントがぴったり0に落ちたなら、満身創痍状態となる。

よるめき状態となり、各ラウンド、1回の移動アクションか1回の標準アクションしか行なうことはできない（どちらか片方だけであり、全ラウンド・アクションも行なえない）。移動アクションであればそれ以上自らの体を傷つける心配なしに行えるが、何らかの標準アクション（あるいはそれ以外であっても、なんらかの厳しいアクション）を行えば、行なった後で1点のダメージを受ける。この行動で自分のヒット・ポイントが上昇したのでない限り、行動後に現在のヒット・ポイントは-1になり、瀕死状態になる。

治療によってヒット・ポイントが1以上にまで上昇したのなら、まるでヒット・ポイントが0以下に落ちたことがないかのように、ふたたび完全に機能するようになる。

瀕死状態から回復した場合にも、満身創痍状態となる。この場合は回復の途上にあり、ヒット・ポイントが0より低い場合もあり得る（『容態安定状態のキャラクターと回復』を参照）。

瀕死状態（ヒット・ポイントが-1以下）

キャラクターの現在のヒット・ポイントが-1以下になったが、【耐久力】の負の値よりも大きいならば、瀕死状態となる。

瀕死状態のキャラクターは即座に気絶状態となり、何らアクションを取ることができない。

瀕死状態のキャラクターは各ラウンドの終了時に1ヒット・ポイントを失う。これはキャラクターが死亡状態となるか容態安定状態となるまで続く。

死亡状態

キャラクターの現在のヒット・ポイントが【耐久力】の負の値以下になるか、大規模ダメージを受けたなら、死亡状態となる。キャラクターは能力値ダメージや能力値吸収によって、【耐久力】が0に下がることによっても死亡する（『特殊能力』を参照）。

レイズ・デッドやリザレクションのような強力な魔法を使用することで、死亡したキャラクターを生き返らせることができる。詳しい内容については『魔法』項を参照のこと。

容態安定状態のキャラクターと回復

ヒット・ポイントが負の値にまで減少した（がまだ死亡状態にない）次のターンと、それ以降の各ターンに、【耐久力】判定（難易度10）を行なってキャラクターが容態安定化となったのかを決める。この判定には現在のヒット・ポイントの負の値に等しいペナルティを受ける。既に容態安定状態のキャラクターはこの判定を行う必要はない。ダイスの目が20であったならこの判定は自動的に成功する。判定に失敗したならば1ヒット・ポイントを失う。気絶状態や瀕死状態のキャラクターは、自分のアクション

が発生するイニシアチブ・カウントを変更するような特殊なアクションを一切行うことができない。

アシッド・アローや出血効果のような持続ダメージを受けているキャラクターは、容態安定化するためのあらゆる【耐久力】判定に自動的に失敗する。このようなキャラクターは持続ダメージに加えて、ラウンドごとに1ヒット・ポイントを失う。

君は難易度15の〈治療〉判定に成功することにより、瀕死状態のキャラクターがそれ以上のヒット・ポイントを失わないようにすることができる。

なんらかの形の治療によって瀕死状態のキャラクターが1ダメージでも癒されたなら、それ以上ヒット・ポイントを失わなくなり容態安定状態となる。

治療によって瀕死状態のキャラクターのヒット・ポイントが0に上昇したなら、キャラクターは意識を取り戻し満身創痍状態となる。治療によってヒット・ポイントが1以上にまで上昇したなら、まるでヒット・ポイントが0以下に落ちたことがないかのように、ふたたび完全に機能するようになる。呪文の使い手は、ヒット・ポイントが0未満になる以前に保持していた呪文発動能力を取り戻す。

容態安定状態のキャラクターは、手当を受けたり魔法的な治療を受けたのであればやがて意識を取り戻して自然にヒット・ポイントを回復する。しかしながら、手当をしてくれるものがない場合には、いまだ命が危険にさらされており、死んでしまう場合もあり得る。

助けを借りた回復：手当を受けている瀕死状態のキャラクターが容態安定状態になった場合、1時間後に【耐久力】判定（難易度10）を行なう。成功したなら意識を取り戻す。この判定には現在のヒット・ポイントの負の値に等しいペナルティを受ける。意識を取り戻したヒット・ポイントが負の値のキャラクターは満身創痍状態として扱う。意識が戻らなかったなら、1時間毎に意識を取り戻すための判定を繰り返す。ダイスの目が20であったならこの判定は自動的に成功する。たとえ気絶状態が続いていても、ヒット・ポイントは自然治療する。ヒット・ポイントが1以上に回復した時点で、通常の状態に戻る。

助けを借りない回復：酷い傷を負ったキャラクターは放置されたらしばしば死亡にいたる。しかしながら、わずかだが自力で回復する可能性もある。そのようなキャラクターも助けを借りて回復を試みたものと同等に扱う。しかし、意識を取り戻すための【耐久力】判定に失敗することに1ヒット・ポイントを失う。この状態では自然治療は起こらない。ひとたび意識を取り戻したなら、1日に一度、8時間の休息の後で【耐久力】判定（難易度10）を行い、成功すれば自然治療が始まる。この判定にはヒット・ポイントの負の値に等しいペナルティを受ける。この判定に失敗すると1ヒット・ポイントを失うが、これにより気絶状態となることはない。ひとたびこの判定に成功したならば、自然治療が始まり、それ以上ヒット・ポイントを失う危険はなくなる。

治療

ダメージを受けた後、君は失ったヒット・ポイントを自然治療や魔法の治療によって回復することができる。いずれの場合でも、治療によって通常の合計ヒット・ポイントを超える値になることはない。

自然治療：1晩休息する（最低でも8時間の睡眠）ごとに、キャラクター・レベル1につき1ヒット・ポイント回復する。休息の途中で明らかな邪魔があれば、その晩は治療しない。

きちんとベッドに入ってる1昼夜休息すれば、キャラクター・レベルの2倍のヒット・ポイントを回復することができる。

魔法による治療：様々な能力や呪文によりヒット・ポイントを回復することができる。

治療の限界：失ったより大きな値のヒット・ポイントを回復することはできない。魔法の治療は現在のヒット・ポイントを通常の合計ヒット・ポイントより高い値にすることはできない。

能力値ダメージの治療：一時的な能力値ダメージは1晩の休息（8時間）

につき、作用を受けている各能力値がすべて1ポイントずつ回復する。きちんとベッドに入ってる1昼夜(24時間)休息すれば、作用を受けている能力値がすべて2ポイントずつ回復する。

一時的ヒット・ポイント

効果としてキャラクターに一時的ヒット・ポイントを与えるものがある。一時的ヒット・ポイントは現在のヒット・ポイントに追加で加えられるものである。ダメージを受けたときには、初めに一時的ヒット・ポイントから減少させる。一時的ヒット・ポイントを超えたダメージは通常通り現在のヒット・ポイントに適用される。一時的ヒット・ポイントを与える効果が終了するか解呪されるかしたなら、残っていた一時的ヒット・ポイントは失われてしまう。一時的ヒット・ポイントに受けていたダメージが現在のヒット・ポイントに移されることはない。

失われた一時的ヒット・ポイントは、たとえ魔法を用いても、本物のヒット・ポイントのように回復させることはできない。

【耐久力】の上昇と現在のヒット・ポイント：たとえ一時的にでも、キャラクターの**【耐久力】**が上昇したなら、ヒット・ポイントは上昇する(有効ヒット・ポイント上昇として)。しかしこれは一時的ヒット・ポイントとは異なるものだ。これによって増えたヒット・ポイントは回復させられるし、一時的ヒット・ポイントのように本来のヒット・ポイントより先に失われることもない。

非致傷ダメージ

非致傷ダメージは命に危険を及ぼさない程度の損害をキャラクターに負わせる。通常ダメージとは異なり、非致傷ダメージは休息により速やかに回復する。

非致傷ダメージの与え方：ある種の攻撃は非致傷ダメージを与える。その他の効果、たとえば暑さや疲労もまた非致傷ダメージを与える。非致傷ダメージを受けたら、その合計を記録すること。決して非致傷ダメージで現在のヒット・ポイントを減らしてはならない。これは“本物の”ダメージではないのだ。代わりに、非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントと同じになったら、君はよろめき状態(前述を参照)になってしまう。非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントを超えたら、君は気絶状態になる。

致傷ダメージを与える武器で非致傷ダメージを与える：致傷ダメージを与える近接武器を用いて、代わりに非致傷ダメージを与えることができる。ただし、攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。

非致傷ダメージを与える武器で致傷ダメージを与える：非致傷ダメージを与える武器、例えば素手攻撃を用いて、代わりに致傷ダメージを与えることができる。ただし、攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。

よろめき状態と気絶状態：受けた非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントとちょうど同じになったら、君はよろめき状態になる。君はラウンドごとに1回の移動アクションか1回の標準アクションしかとれなくなる(これに加えて、フリー・アクション、割り込みアクション、及び即行アクションを取ることができる)。現在のヒット・ポイントが再び非致傷ダメージより大きくなれば、君はよろめき状態から回復する。

受けた非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントより大きくなったら、君は気絶状態となる。気絶状態の間、君は無防備状態でもある。

気絶状態となった呪文の使い手は、気絶状態になる以前に持っていた呪文発動能力を保持し続けている。

非致傷ダメージが(現在のヒット・ポイントではなく)最大ヒット・ポイントに等しくなったなら、以降の非致傷ダメージは致傷ダメージとして扱われる。再生能力を持つクリーチャーには、このルールは適用されない。再生能力を持つクリーチャーが追加の非致傷ダメージを受けたとしても、単に気絶状態の時間が伸びるだけである。

非致傷ダメージの治癒：非致傷ダメージは、1時間毎にキャラクター・レベル1につき1ポイントずつ回復する。ヒット・ポイントへのダメージ

を回復する呪文や能力を使えば、ヒット・ポイントの回復と同ポイントの非致傷ダメージを一緒に除去できる。

移動、位置取り、距離 Movement, Position, And Distance

ミニチュアは30mmスケール——つまり身長6フィート(約180cm)の人間のミニチュアが約30mmの大きさとなっている。バトル・グリッド上のマス目は1インチ(2.54mm)幅で、これが5フィート四方の範囲を表している。

戦闘時の移動(戦術移動)

表：『戦術移動速度』

種族	鎧なしが軽装鎧	中装鎧が重装鎧
人間、エルフ、ハーフエルフ、ハーフオーク	30フィート(6マス)	20フィート(4マス)
ドワーフ	20フィート(4マス)	20フィート(4マス)
ハープリング、ノーム	20フィート(4マス)	15フィート(3マス)

移動速度は種族と着ている鎧(表『戦術移動速度』を参照)によって決定される。鎧を着ていないときの移動速度を基本移動速度と呼ぶ。

負荷：宝物や、大量の装備、倒れた仲間などを運んでおり、負荷がかかっているキャラクターは通常より動きが遅くなる(『補足ルール』を参照)。

移動の支障：移動困難な地形、障害物、劣悪な視界などは移動の支障になることがある。

戦闘中の移動：一般的に言って、君は1ラウンドの間に(1回の移動アクションと1回の標準アクションを使って)移動速度分の移動を行った上で何かを行うことができる。

移動以外に何も行わないなら(つまりそのラウンドの君のアクションを両方とも移動速度分の移動を行なうのに費やしたら)、移動速度の2倍を移動できる。

そのラウンド全体を疾走に費やしたなら、移動速度の4倍(重装鎧を着ているなら、移動速度の3倍)を移動できる。1全ラウンドを要する行為を行うなら、1回の5フィート・ステップしか行えない。

移動速度へのボーナス：バーバリアンは移動速度に+10フィートのボーナスを得る(重装鎧を着ていない場合のみ)。経験を積んだモンクも移動速度が速い(防具を身につけていない場合のみ)。加えて、様々な呪文や魔法のアイテムがキャラクターの移動速度に作用する。常に、まずキャラクターの基本移動速度に修正値を適用してから、鎧や負荷による調整を行うこと。またキャラクターの移動速度に対して同種のボーナスが複数あっても累積はしない点に注意。

距離の数え方

原則として、距離は5フィート1マス単位で数える。

斜め方向：距離を数える際、斜め方向の最初の1回目は1マス分と数え、2回目は2マス分、3回目は1マス分、4回目は2マス分、と数えていく。君は角を超えて斜めに移動することができない(たとえ5フィート・ステップを使用してもこれはできない)。君は敵を含め、クリーチャーを超えて斜めに移動することができる。

また君は穴のような通行不能障害物を越えて斜めに移動することができる。

最も近いクリーチャー：特定の場所から最も近いマス目や最も近いクリーチャーを判断することが重要な場合に、もし2つ以上のマス目やクリーチャーが同じ距離にあったら、ダイスをロールして、どちらが最も近いかをランダムに決定すること。

マス目の通過

ほとんどの環境において、君はなにものにも占められていないマス目を難なく通り抜けることができる。移動困難な地形やいくつかの呪文の効果

は、なにものにも占められていない空間を通る移動の邪魔となるかもしれない。

仲間：君は突撃を行っていない限り、仲間のクリーチャーが占めているマス目を通して移動することができる。仲間のクリーチャーが占めているマス目を通して移動する際、そのキャラクターは君に対して遮蔽を提供しない。

敵：君は敵が占めているマス目を通して移動することはできない。ただし敵が無防備状態である場合は特にペナルティを受けることもなく通過できる。特に極めて大きいようないくつかのクリーチャーは、たとえ無防備状態であっても障害物となるかもしれない。この場合、通過する1マスごとに2マスと数える。

移動の終了：君は無防備状態にあるもの以外のクリーチャーが占めているマス目で移動を終了することはできない。

蹴散らし：君は移動の途中で敵が占めているマス目を通してと試みることができる（『蹴散らし』を参照）。

〈軽業〉：訓練を積んでいるキャラクターは、敵が占めているマス目を〈軽業〉技能を使用して通過しようと試みることができる（〈軽業〉技能を参照）。

非常に小さなクリーチャー：極小サイズ、微小サイズ、超小型サイズのいずれかであるクリーチャーは、他のものが占めているマス目に入ったりと通過することができる。これを行う際には機会攻撃を誘発する。

サイズ分類が3段階以上大きい小さいクリーチャーが占めているマス目：全てのクリーチャーは、自分よりもサイズ分類が3段階以上大きいクリーチャーの占めているマス目を通して移動することができる。

大きなクリーチャーは、自分よりもサイズ分類が3段階以上小さなクリーチャーの占めているマス目を通して移動することができる。他のクリーチャーが占めているマス目を通して移動する行為は、マス目を占めているクリーチャーの機会攻撃を誘発する。

特別な例外：クリーチャーの中にはこれらのルールを破るものもある。〈軽業〉技能や類似した特殊能力を使用してさえ、そのマス目を完全に満たしているクリーチャーの占めているマス目を通して移動することはできない。

地形と障害物

絡み合った植物から瓦礫まで、移動を妨げる地形はいくつもある。

移動困難な地形：濃い下生え、でこぼこな床、急勾配の廊下などといった移動困難な地形は移動の支障になる。移動困難な地形は1マスで2マス分の移動と数える。移動困難なマス目に向けた斜め方向の移動は3マスと数える。移動困難な地形を通過して疾走したり突撃を行うことはできない。

君が異なった種類の地形のある複数のマス目を占めている場合、占めているマス目にある最も移動困難な地形が許す速度での移動しか行えない。

飛行クリーチャーや非実体クリーチャーにとっては、移動困難な地形も移動の支障とはならない。

障害物：移動困難な地形と同様、障害物も移動の邪魔になる。障害物が移動を阻害するが完全に移動を阻むわけではない場合、障害物のあるマス目や、マス目とマス目の間にある障害物を、それぞれ2マス分の移動と数える。君はこの障害物を超えるためのコストを、反対側にあるマス目に移動するのに必要なコストに加えて支払う。もし君が障害物を超える分と反対側のマス目に移動する分を合わせただけの移動を行えないならば、君は障害物を超えることはできない。障害物の中には、超えるのに技能判定を必要とするものもある。

一方で障害物の中には、移動を完全に遮るものもある。キャラクターは移動を遮る障害物を通して移動することはできない。

飛行クリーチャーや非実体クリーチャーはほとんどの障害物を避けることができる。

無理矢理入り込む：時として君は、君が占める接触面よりも幅の狭い範囲に無理矢理入り込む必要がある。君は、君の通常の接触面と比べて少なくとも半分幅がある場所に“無理矢理入り込む”ことによって通過したり侵入することができる。狭い場所に対する通過や侵入は、1マスの移

動を2マス分と数える。加えて狭い場所に無理矢理入り込んでいる間、君は攻撃ロールに-4のペナルティと、ACに-4のペナルティを受ける。

大型サイズのクリーチャー（通常は4マスの接触面を占める）が1マス幅の場所に無理矢理入り込む場合、そのクリーチャーのミニチュアは合計2マスと数えるようになる。置き方としては、2つのマス目の間にある辺を中心とするように配置すること。より大きなクリーチャーに関しても、無理矢理入り込んでいる範囲の形と大きさに合わせて適宜中心を定めること。

クリーチャーは無理矢理入り込むことによって敵の横を通過することができるが、他のものが占めているマス目で移動を終えることはできない。

自分の接触面の半分より幅の狭い場所に対し、無理矢理入り込むことによって通過したり侵入したりする場合には、〈脱出術〉判定が必要である。狭い場所に対し、〈脱出術〉を用いて無理矢理入り込むことによって通過したり侵入したりしている間は、攻撃を行うことができず、ACに-4のペナルティを被り、ACに対する【敏捷力】ボーナスを失う。

移動に関する特殊ルール

以下のルールは移動に関する特殊な状況をカバーする。

意図せずルール上許されない場所で移動を終える：ときとしてキャラクターは、制止することを許されない場所で移動を終えることがある。このような場合には、君のミニチュアを君が最後に占めていたルール上許された場所に置くか、あるいはそれより近い位置にルール上許される位置があるならば、そのうちで最も近い場所に置く。

2倍の移動コスト：なんらかの理由で移動に支障があるなら、通常、君の移動に要するコストは2倍になる。たとえば、移動困難な地形を通過する移動は1マスごとに2マスと数え、同様の地形を通過する斜め移動は3マスと数えられる（これは、通常なら斜め方向に2マス移動した場合と同じ値である）。

移動コストが2重に2倍となった場合には、1マスを4マスと数える（斜め方向の1マスは6マスと数える）。移動コストが3重に2倍となった場合には、マスを8マスと数える（斜め方向の1マスは12マスと数える）。これは2重に2倍になった場合には3倍になるというルールに対する例外である。

最低移動距離：移動にペナルティが課せられていようと、君は1回の全ラウンド・アクションを用いて、好きな方向に5フィート（1マス）の移動を行うことができる。このルールを利用して通行不能な地形を通過して移動したり、全ての移動が禁止されているにも関わらず移動を行ったりすることはできない。この移動は通常通りに機会攻撃を誘発する（動く距離は同じでも、これは5フィート・ステップではない）。

戦闘時の移動



ファイター（図中Fighter）の1マス目の移動は5フィート（1マス）

のコストが必要になる。2マス目の移動もまた5フィートのコストがかかるが、3マス目の移動（2回目の斜め方向の移動）は10フィートのコストが必要となる。4マス目の移動で彼は移動困難な地形へと侵入したので、再び10フィートのコストを支払う。この時点で（#6）、ファイターは30フィートを移動し、1回の移動アクションを終了する。最後の1マスの移動は、斜め方向で移動困難な地形へ侵入するもので、これには15フィートのコストが必要である。ファイターはこの距離まで移動するために、このターンの標準アクションを消費しなければならない。

大型サイズのオーガ（図中Ogre）の移動コストは合計20フィート（4マス）分の移動となる。オーガはこの位置では角を斜めに横切ることではないため、ここに示すように角を回り込んで移動しなければならない。

大きな／小さなサイズのクリーチャーの戦闘

Big And Little Creatures In Combat

表：『クリーチャーのサイズ分類と大きさ』

クリーチャーのサイズ	接敵面	生来の間合い ¹
極小	1/2 フィート	0
微小	1 フィート	0
超小型	2 と 1/2 フィート	0
小型	5 フィート	5 フィート
中型	5 フィート	5 フィート
大型（立ち）	10 フィート	10 フィート
大型（伏せ）	10 フィート	5 フィート
超大型（立ち）	15 フィート	15 フィート
超大型（伏せ）	15 フィート	10 フィート
巨大（立ち）	20 フィート	20 フィート
巨大（伏せ）	20 フィート	15 フィート
超巨大（立ち）	30 フィート	30 フィート
超巨大（伏せ）	30 フィート	20 フィート

1……これらの値は記載されたサイズのクリーチャーの典型的な値。例外は存在する。

小型サイズより小さかったり中型サイズより大きなクリーチャーには、位置取りに関して特殊なルールが適用される。

超小型サイズ、微小サイズ、極小サイズのクリーチャー：非常に小さなクリーチャーの接敵面は1マスより小さい。これは、このようなクリーチャーは1つのマス目に2体以上入ることができるということである。超小型サイズのクリーチャーは一般的には2と1/2フィート幅の接敵面しか占めず、そのため1つのマス目に4体入ることができる。微小サイズであれば25体、極小サイズであれば100体のクリーチャーが1マスの中に入ることができる。接敵面が1マスより小さなクリーチャーは通常、生来の間合いが0フィートである。これは隣接するマス目に届かないことを意味する。こういったクリーチャーが近接攻撃を行うためには、敵のマス目に入り込まねばならない。これは敵から機会攻撃を誘発する。君が必要とあらば自身のマス目を攻撃することができるため、このような小さなクリーチャーを通常通りに攻撃することができる。こういった小さなクリーチャーは生来の間合いを持たないため、周囲のマス目を機会攻撃範囲に収めない。また、こういった小さなクリーチャーは挟撃を行なうこともできない。

大型サイズ、超大型サイズ、巨大サイズ、超巨大サイズのクリーチャー：非常に大きなクリーチャーは1マスより広い接敵面を占める。

接敵面が1マスより大きなクリーチャーは、一般に10フィート以上の生来の間合いを持っており、隣接するマス目にはない目標にも攻撃が届く。

間合いのある武器を使用する場合は異なり、通常（5フィート）よりも長い生来の間合いを持つクリーチャーは、隣接するマス目も機会攻撃範囲内に収める。通常よりも長い生来の間合いを持つクリーチャーは、君が隣接していったならば、通常、君に対して機会攻撃を得る。なぜなら、君は攻撃を行う前に、そのクリーチャーの間合いに入り、その中で移動しなければならないからだ。君が5フィート・ステップを用いる場合はこの機会攻撃を避けられる。

大型サイズ以上のクリーチャーが間合いのある武器を使用した場合、生

来の間合いの2倍までの距離に攻撃することができるが、生来の間合いの範囲に攻撃を行うことはできない。

戦闘における修正値 Combat Modifiers

表：『攻撃ロールの修正値』

攻撃側が	近接	遠隔
目がくらんだ状態	-1	-1
からみつかれた状態	-2 ¹	-2 ¹
防御側を挟撃している	+2	—
不可視状態	+2 ²	+2 ²
高い場所にいる	+1	+0
伏せ状態	-4	-3
怯え状態または恐れ状態	-2	-2
狭い場所に無理矢理入り込んでいる	-4	-4

1……からみつかれた状態のキャラクターは【敏捷力】に-4のペナルティを被る。これも攻撃ロールに作用しうる。

2……防御側はACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

3……ほとんどの遠隔武器は攻撃側が伏せ状態だと使用できないが、クロスボウとシュリケンには伏せ状態でもペナルティなしで使用できる。

表：『アーマー・クラスへの修正』

防御側が	近接	遠隔
遮蔽の後ろにいる	+4	+4
盲目状態	-2 ¹	-2 ¹
視認困難であるか不可視状態	視認困難の項を参照	同左
戦慄状態	-2 ¹	-2 ¹
からみつかれた状態	+0 ²	+0 ²
立ちすくみ状態	+0 ¹	+0 ¹
組みつき状態（しかし攻撃側はそうではない）	+0 ¹	+0 ¹
無防備状態	-4 ³	+0 ³
膝をついているか座っている	-2	+2
押さえ込まれた状態	-4 ³	+0 ³
伏せ状態	-4	+4
狭い場所に無理矢理入り込んでいる	-4	-4
朦朧状態	-2 ¹	-2 ¹

1……防御側はACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

2……からみつかれた状態のクリーチャーは【敏捷力】に-4のペナルティを被る。

3……防御側は立ちすくみ状態であり、アーマー・クラスに【敏捷力】ボーナスを加えることはできない。

様々な要素や状態が攻撃ロールに影響する。状況によって、攻撃ロールやアーマー・クラスにペナルティやボーナスを受けることがある。

遮蔽

目標が君の遠隔攻撃に対して遮蔽を得ているかどうかを判断するには、まず君のマス目の角の1つを選択すること。その角から目標のマス面のいずれかの角を結ぶ線が、どれか1本でも、効果線を遮ったり遮蔽を与えるようなマス目や辺を通過していたり、他のクリーチャーの占めるマス目を通過していたならば、目標は遮蔽を得る（ACに+4）。

隣接している敵に対して近接攻撃を行う場合には、君のマス目と目標のマス目をつなぐいずれかの戦が壁（低い壁も含む）を通過していたならば、目標は遮蔽を得る。君と隣接していない敵に対して近接攻撃を行う場合（間合いの長い武器を使用する場合など）には、遠隔攻撃に関する遮蔽のルールを用いて遮蔽の有無を判断する。

低い障害物と遮蔽：低い障害物（君の身長半分の高さより高い壁など）は遮蔽を提供するが、遮蔽を得ることができるのは壁から30フィート（6マス）以内にいるクリーチャーのみである。攻撃側の方が目標よりも障害物に近い位置にいるならば、攻撃側は遮蔽を無視することができる。

遮蔽と機会攻撃：君は、君に対して遮蔽を得ている敵に対しては、機会攻撃を行うことができない。

遮蔽と反応セーブ：遮蔽は君に対し、反応セーブに+2のボーナスを与える。これは、君から見て遮蔽の反対側を起点とするか、あるいは遮蔽

の反対側で爆発した攻撃に対してのみ有効である。拡散効果は角を回り込んで広がり、結果この遮蔽ボーナスを無効化してしまうことがある。

遮蔽と〈隠密〉判定：君は遮蔽を使用して〈隠密〉判定を行うことができる。遮蔽がない場合、通常君は〈隠密〉判定を行うために視認困難（後述の項を参照）を必要とする。

柔らかい遮蔽：敵味方問わず、クリーチャーは君に遠隔攻撃に対する遮蔽を提供し、ACに+4のボーナスを与える可能性がある。しかしながら、このような「柔らかい遮蔽」は反応セーブへのボーナスを提供したり、〈隠密〉判定を可能にしてはくれない。

大きなクリーチャーと遮蔽：接敵面が5フィート（1マス）より大きなクリーチャーは、近接攻撃に対する遮蔽を判断する際、より小さなクリーチャーとはやや異なった方法で行う。こういったクリーチャーは、敵がそのクリーチャーの近接攻撃に対して遮蔽を得ているかを判断する際、占めているうちの好きな1マスを選んで使用することができる。同様に、こういったクリーチャーに対して近接攻撃を行う際、君はそのクリーチャーが占めているうちの好きな1マスを選んで、君の近接攻撃に対して遮蔽を得ているかどうかを判断することができる。

部分遮蔽：クリーチャーが遮蔽を得ているがその半分以上が見えているような場合、遮蔽が提供するボーナスはACに+2、反応セーブに+1に減少する。部分遮蔽の適用はGMの判断に従うこと。

完全遮蔽：君と目標との間に効果線が通っていない（君のマスから目標のマスに向けて、壁を通らない線を1本も引くことができない）場合、目標は君に対して完全遮蔽を得ているものと判断される。君は完全遮蔽を持つ目標に対して攻撃を行うことができない。

良好な遮蔽：ときとして、遮蔽はACや反応セーブに通常より大きなボーナスを与えることがある。たとえば、狭間窓から覗いている目標に対して攻撃を行う場合などがそれに当たる。こういった状況では、ACと反応セーブのボーナスを2倍（AC+8、反応セーブ+4）にしてもよい。このような良好な壁を得ているクリーチャーは、反応セーブへのボーナスが適用できる攻撃に対し「身かわし強化」の利益を得る。加えて、良好な遮蔽は〈隠密〉に+10のボーナスを提供する。

遮蔽



#1：ファイター（図中Fighter）はオーガ（図中Ogre）に隣接しており、彼が攻撃することを妨害するものはない。オーガはファイターに対して遮蔽を得ていない。

#2：ローグ（図中Rogue）はオーガに隣接しているが、彼女の接敵面の角からオーガの接敵面の角を結ぶ線が壁を通過している。オーガは彼女からの近接攻撃に対して遮蔽を得ている。しかしオーガが攻撃する際、ロー

グはオーガからの遮蔽を得ていない。というのも、オーガは生来の間合いを持っているためである（そのため、オーガの攻撃は遠隔攻撃と同じように扱う）。

#3：クレリック（図中Cleric）は遠隔攻撃を行う。遮蔽について考える際、彼女の接敵面の角の1つを選ぶ。（オーガの接敵面と選択した角とを結ぶ）線のいくつかが固体の面を通るため、オーガは遮蔽を得ていると見なす。

#4：ソーサラー（図中Sorcerer）もまた遠隔攻撃を行う。しかし彼女の接敵面から引いた線は、彼女がオーガの半分以上が見えていることを示している。これにより、オーガは（通常の遮蔽ではなく）部分遮蔽を得る。

視認困難

目標が君の遠隔攻撃に対して視認困難を得ているかどうかを判断するには、まず君のマス目の角の1つを選択すること。その角から目標の接敵面のいずれかの角を結ぶ線が、どれか1本でも、視認困難を提供するようなマス目や境界線を通っていたならば、目標は視認困難を得る。

隣接する目標に対して近接攻撃を行う場合、目標の接敵面が、視認困難を与えるような効果の中に完全に入っていたならば、目標は視認困難を得る。君と隣接していない敵に対して近接攻撃を行う場合には、遠隔攻撃に関する視認困難のルールを用いて判断する。

加えて一部の魔法的效果は、攻撃側と防御側の間に視認困難が存在するかどうかに関わらず、あらゆる攻撃に対して視認困難を提供する。

視認困難失敗確率：防御側が視認困難だと、攻撃側がいったん攻撃を成功させても、20%の確率で視認困難により防御側に当たらない。攻撃側が攻撃を命中させたなら、防御側は打撃を受けるのを避けるために、失敗確率のd%をロールしなければならない。視認困難の状況が重なる場合、累積はしない。

視認困難と〈隠密〉判定：君は視認困難を利用して〈隠密〉判定を行うことができる。視認困難がない場合、通常君は〈隠密〉判定を行うために遮蔽を必要とする。

完全視認困難：君と目標の間に効果線が通っているが君が目標を視線にとらえていない場合、目標は君に対して完全視認困難を持っていると見なされる。君は完全視認困難を持つ相手を攻撃することはできないが、目標が占めていると見当をつけたマス目を攻撃することはできる。完全視認困難を持つ敵が占めるマス目に対して行われた攻撃は成功しても、50%の失敗確率がある（通常の視認困難なら20%だが）。

君は完全視認困難を持つ敵に対しては、例えその敵が占めているマス目を1つまたは複数知っていたとしても、機会攻撃を行うことができない。

視認困難の無視：視認困難は常に有効というわけではない。たとえば、薄暗い範囲や暗闇は、暗視を持つ敵に対しては視認困難を提供しない。夜目を持つキャラクターであれば光源が同じでも通常のキャラクターより遠くまでははっきりと見ることができるという点にも注意が必要だ。不可視状態は完全視認困難を与えるが、視覚を持つ敵は〈知覚〉判定を行って不可視状態のキャラクターのいる位置を知ることができる。不可視状態のキャラクターは〈隠密〉判定に、移動しているなら+20、移動していないなら+40のボーナスを得る（敵は君を見ることができないが、その他の視覚的な情報や聴覚から君のいる位置を推察することができるかもしれないのだ）。

視認困難を段階分けする：特定の状況がより重度の、あるいはより軽度の視認困難を提供するというルールにすることもできる。この場合、それに応じて失敗確率を調整する。

挟撃

近接攻撃を行う際、攻撃対象が君の仲間によって機会攻撃範囲に収められており、その仲間が君から見て攻撃対象の反対側の辺もしくは角の先にいたならば、君は攻撃に+2の挟撃ボーナスを得る。

仲間である2人のキャラクターが特定の敵を挟んで挟撃しているかどうか判断に迷った場合、仲間である2体のクリーチャーの中心点をつな

ぐ想像上の線を引くこと。この線が敵の接敵面の2つの辺（そういった辺の端点を含む）を通過するなら、敵を挟撃している。

例外：挟撃を行なおうとするクリーチャーが複数のマスをおさめる場合、おさめているマスのうちいずれかが挟撃の条件を満たしていれば、挟撃ボーナスを得られる。

攻撃側に対して挟撃ボーナスを与えてくれるのは、防御側を機会攻撃範囲に収めているクリーチャーのみである。

間合いが0フィートのクリーチャーは敵を挟撃できない。

挟撃



1：ファイターとクレリックはオーガを挟撃している。彼らを線で結ぶと、その線はオーガの2つの向き合った辺を通過するからである。ファイターとクレリックは、オーガに対する攻撃ロールに+2のボーナスを得る。
2：ローグはオーガを挟撃していない。彼女とファイター、彼女とクレリックとを結ぶ線は、いずれもオーガの向き合った辺を通過することはないからである。ローグはソーサラーと（挟撃を判断するために）線を結ぶことはできない。ソーサラーはオーガと隣接しておらず、またオーガを機会攻撃範囲内に収めてもないからである。
3：ゴブリンとオーガはソーサラーを挟撃している。彼らの間に引いた線はソーサラーのマスの向き合った辺を通過するからである。しかしオーガがソーサラーに届くような間合いを持っていないのならば、オーガとゴブリンは彼女を挟撃していない。

無防備状態の敵

無防備状態の敵とは、縛られている状態、睡眠状態、麻痺状態、気絶状態など、とにかく君のなすがままな相手のことである。

通常攻撃：無防備状態のキャラクターは近接攻撃に対するACに-4のペナルティを受ける。加えて、無防備状態のキャラクターの【敏捷力】は0となり、近接攻撃、遠隔攻撃に関わらず、ACに-5のペナルティを被る（合計すると、近接攻撃に-9、遠隔攻撃に-5のペナルティとなる）。無防備状態のキャラクターは立ちすくみ状態としても扱う。

とどめの一撃：1回の全ラウンド・アクションとして、近接武器を使用して無防備状態の敵にとどめの一撃を加えることができる。目標に隣接しているのなら、ボウやクロスボウも使うことができる。

攻撃は自動的に命中し、クリティカル・ヒットとなる。対象はダメージに耐えて生き残ったとしても、頑健セーブ（難易度10+受けたダメージ）に成功しなければ死亡する。ローグはとどめの一撃を加える際、無防備状

態の敵に急所攻撃の追加ダメージをも与える。

とどめの一撃を加える行為は、攻撃者を機会攻撃範囲内に収めている敵から機会攻撃を誘発する。

クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーに対してはとどめの一撃を行えない。君は完全視認困難を持つクリーチャーに対してもとどめの一撃を行なうことができるが、これには2回の連続した全ラウンド・アクションを要する（相手のいるマス目を当てた上で、1回目のアクションで敵を“見つけ”、2回目にとどめの一撃を行なう）。

特殊攻撃 Special Attacks

このセクションでは、通常の攻撃、呪文の発動、クラスの能力の使用以外の、戦闘中に行う様々な行動について解説する。特殊攻撃には他のアクション（攻撃など）の一部であったり、機会攻撃として行なわれるものもある。

援護

近接戦闘において、君は敵の気をそらしたり邪魔をすることで、仲間1人の攻撃が防御を手助けすることができる。もし君が、仲間の1人と近接戦闘を行なっている敵に対して近接攻撃を行える位置にいるなら、標準アクションを1回用いて仲間1人の援護を試みられる。AC10に対する近接攻撃ロールを1回行うこと。成功すれば、その仲間はその敵に対する次の攻撃に+2のボーナス、もしくはその敵から受ける次の攻撃に対してACに+2のボーナスを得る（どちらにするかは君が決める）。ただしいずれの場合も、その“次の攻撃”が君の次のターンの開始時点より前に行われた場合に限る。複数のキャラクターが同じ仲間を援護することがあり、同様のボーナスは累積する。

このアクションは、他の方法で仲間1人を助けるためにも使用できる。たとえば、仲間が呪文の影響下にある場合や、他のキャラクターの技能判定を補助するという場合に使用できる。

突撃

突撃は特殊な全ラウンド・アクションであり、突撃をすれば、移動速度の2倍までの移動をしたうえで攻撃をすることができる。ただし、その際の移動には厳しい制約がある。

突撃における移動：移動は攻撃の後ではなく攻撃の前に行わなければならない。少なくとも10フィート（2マス）は移動せねばならず、最大で移動速度の2倍までの距離を移動できる。移動は指定した敵に向けて直線に行わねばならない。この移動の距離が君の移動速度と同じかそれより短く、かつ君の基本攻撃ボーナスが+1以上ならば、君は突撃の際に武器を抜いてもよい。

敵までの経路は開けておらねばならず、何かによって移動が遅くならない（移動困難な地形や障害物があるとはならない）。君はその敵を攻撃することのできる最も近い場所に向けて移動しなければならない。その場所が何かによって占められていたり、何かでふさがれていた場合には突撃は行えない。突撃を行なうクリーチャーのスタート時の接敵面と移動先の接敵面を結びいずれかの線が、移動を阻むマス目や移動を遅くするマス目、クリーチャー（仲間を含む）のいるマス目を通過していたなら、突撃は行えない。無防備状態の敵は突撃を妨げない。

君は自らのターンの開始時に敵を視線に捕らえていなかったならば、突撃することができない。

君は突撃を行うラウンドには5フィート・ステップを行なうことができない。

君が自らのターンの1回の標準アクションしか行えないような制限を受けている状況でも、突撃を行なうことはできる。ただし、その際の移動は君の移動速度分の距離までとなる（通常であれば移動速度の2倍まで）。

また、この場合には《早抜き》特技がなければ武器を抜くことはできない。君がこの選択肢を使用できるのは、君のターンに1回の標準アクションしか行えないような制限を受けている場合のみである。

突撃時の攻撃：移動の後、1回の近接攻撃を行うことができる。君は攻撃ロールには+2のボーナスが得られるが、次の君のターンの開始までACに-2のペナルティを被る。

突撃するキャラクターは突き飛ばしの試みにおける戦技判定に+2のボーナスを得る。

たとえ君が十分に高い基本攻撃ボーナスを持っていたり複数の武器を使用しているために追加攻撃を行うことができたとしても、突撃時には1回の攻撃しか行えない。

ランスと突撃攻撃：騎乗したキャラクターがランスを突撃に用いたなら、ランスは通常の2倍のダメージを与える。

突撃に対して待機した武器：スピア、トライデント、その他の刺突武器の中には、待機して（固定して）突撃してくるキャラクターに対して用いた場合、2倍のダメージを与えるものがある。

戦技

戦闘において、君は敵を妨害したり無力化するために、突き飛ばし、武器落とし、組みつき、蹴散らし、武器破壊、足払いといった技術を使おうと試みることができる。それらの技術はそれぞれに異なった結果をもたらすが、成否を決定する処理は、全て似通ったものを用いる。

戦技ボーナス：個々のキャラクターやクリーチャーは戦技ボーナス（CMB）を有する。これは戦技を使用する技術を表す。戦技ボーナスは以下の式を使用して計算する：

$$\text{戦技ボーナス (CMB)} = \text{基本攻撃ボーナス} + \text{【筋力】修正値} + \text{特別サイズ修正値}$$

超小型かそれより小さいサイズのクリーチャーは戦技ボーナスを計算する際、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を用いる。戦技ボーナスに付く“特別サイズ修正値”は以下の通り：極小-8、微小-4、超小型-2、小型-1、中型+0、大型+1、超大型+2、巨大+4、超巨大+8。特技や能力の中には、特定の戦技を使用する場合に戦技ボーナスにボーナスを与えるものがある。

戦技を使う：戦技を使用する際、君は試みる戦技に適したアクションを使用しなければならない。多くの戦技は攻撃アクションの一部、全力攻撃アクションの一部、機会攻撃の一部として（すなわち、近接攻撃を置き換えて）使用することができる。それ以外のものは特別なアクションを必要とする。特記ない限り、戦技の試みはその戦技の目標から機会攻撃を誘発する。その機会攻撃が命中したならば、君はそのダメージを通常通り受ける。そのダメージと等しいペナルティを戦技における攻撃ロールに被る。目標が動けない状態、気絶状態、その他対応できない状態であったなら、戦技は自動的に成功する（攻撃ロールにおいて、ダイスの目で20が出たかのように扱う）。目標が朦朧状態であったなら、戦技を試みる際の攻撃ロールに+4のボーナスを得る。

戦技を試みる際、通常の攻撃ボーナスの代わりに戦技ボーナスを攻撃ロールに加える。呪文、特技、その他の効果から現在攻撃ロールに得ているあらゆるボーナスをこの攻撃ロールに加えること。戦技に使用した武器や攻撃のボーナスを適用しなければならない。この戦技のDCは目標の戦技防御値となる。戦技の試みは攻撃ロールであり、視認困難や通常攻撃ロールに適用されるペナルティも適用される。

戦技防御値：個々のキャラクターとクリーチャーは戦技防御値（CMD）を持つ。これは戦技に抵抗する能力を表す。クリーチャーの戦技防御値は以下の式を使用して計算する：

$$\text{戦技防御値 (CMD)} = 10 + \text{基本攻撃ボーナス} + \text{【筋力】修正値} + \text{【敏捷力】修正値} + \text{特別サイズ修正値}$$

戦技防御値に付く“特別サイズ修正値”は以下の通り：極小-8、微小-4、超小型-2、小型-1、中型+0、大型+1、超大型+2、巨大+4、超巨大+8。特技や能力の中には、特定の戦技に抵抗する場合に戦技防御値にボーナスを与えるものがある。また、ACに適用されるボーナスのうち、状況ボーナス、反発ボーナス、回避ボーナス、洞察ボーナス、幸運ボーナス、士気ボーナス、不浄ボーナス、清浄ボーナスが、戦技防御値に適用される。ACに適用されるあらゆるペナルティが戦技防御値にも適用される。立ちすくみ状態のクリーチャーは戦技防御値に【敏捷力】ボーナスを加えることができない。

成否の決定：攻撃ロールが目標の戦技防御値と等しいか上回ったなら、その戦技は成功し記載された効果を発揮する。戦技の中には突き飛ばしのように、攻撃ロールが目標の戦技防御値をどれだけ上回ったかによって成功にいくつかの段階があるものも存在する。戦技の試みで出目が20だった場合には常に成功となる（組みつきからの脱出は除く）。出目が1だった場合には常に失敗となる。

突き飛ばし

突き飛ばしは1回の標準アクションとして行うか、突撃アクションの一部として、近接攻撃の代わりに行なうことができる。突き飛ばしを試みられるのは自分より1段階サイズの大きい相手までである。《突き飛ばし強化》の特技が同様の能力を持っていない限り、突き飛ばしはその目標からの機会攻撃を誘発する。

攻撃が成功したなら、目標を5フィート押し戻す。攻撃ロールが目標の戦技防御値を5上回ることにより、5フィート押し戻す距離を追加できる。君が望むなら目標とともに移動できるが、通常の移動速度までしか移動できない。攻撃が失敗したなら、移動は目標の正面で終了する。

突き飛ばしにより移動された敵は、この移動により機会攻撃を誘発しない。しかし、君が《上級突き飛ばし》特技を持っているならば誘発する。君は突き飛ばしによってクリーチャーを固体や障害物で占められたマスに移動させることはできない。突き飛ばしの経路にすでに他のクリーチャーがいる場合、君は直ちにそのクリーチャーに対して戦技判定を行わなければならない。この判定には（突き飛ばしの）最初から数えて追加で押すクリーチャーごとに-4のペナルティを受ける。成功したなら、君はそれらのクリーチャーを、より低い結果から計算される距離まで押し続けることができる。例えば、ファイターがゴブリンを15フィート押し、その5フィート後方に別のゴブリンがいたとする。ファイターは1体目のゴブリンを5フィート押しした後で、2体目のゴブリンに対してもう一度戦技判定を行わねばならない。その結果、2体目のゴブリンを20フィート押しような結果だった場合、ファイターはゴブリン2体両方を10フィート（最初のゴブリンが合計で15フィート移動するため）押し続けることができる。

武器落とし

武器落としは近接攻撃の代わりに試みることができる。《武器落とし強化》の特技が同様の能力を持っていない限り、武器落としはその目標からの機会攻撃を誘発する。素手攻撃による武器落としの試みは、攻撃に-4のペナルティを受ける。

攻撃が成功したなら、目標が手で持っているアイテムから1つを選択し（たとえそのアイテムが両手で保持されていたとしても）それを落とす。攻撃ロールの結果が目標の戦技防御値を10以上上回ったなら、目標がそれぞれの手で持っているアイテムを落とす（対象が2つ以上の手を持っている場合でも、最大で2つまで）。攻撃が10以上の差で失敗したなら、君は武器落としの試みに使用していた武器を落とす。武器を使用せずに武器落としに成功したなら、落とされたアイテムを君の手に保持してもよい。

組みつき

標準アクションとして、敵に組みついてその選択肢を制限しようと試み

ることができる。《組みつき強化》の特技や“掴み能力” (grab)、あるいは同様の能力を持っていない限り、組みつきはその目標からの機会攻撃を誘発する。両方の手が空いていない人型生物が組みつきを試みる場合、戦技ロールに-4のペナルティを被る。成功したなら攻撃者と目標の双方が組みつき状態となる (Appendices を参照)。隣接していない敵に対して組みつきに成功したなら、目標を隣接した何にも占められていない空間に移動させる (移動先として有効な何にも占められていない空間がない場合、組みつきは失敗する)。双方のクリーチャーが組みつき状態となるが、組みつきを開始したクリーチャーはフリー・アクションとして組みつきを解除して、攻撃側、防御側双方の組みつき状態を解くことができる。組みつきを解除しないなら、以降毎ラウンド、標準アクションとして、組みつき状態を維持するために判定を行わなければならない。目標が組みつきから逃れようとしなければ、そのラウンドの間組みつきを維持するための判定に+5の状況ボーナスを得る。判定に成功したならその組みつきを続けた上で以下のアクションから1つを (組みつきに使用した標準アクションの一部として) 行なうことができる。

移動：君と目標を君の移動速度の半分まで移動することができる。移動の最後に目標を君に隣接したマスに配置すること。ウォール・オブ・ファイアー や落とし穴の上といった危険な場所に敵を動かそうとするなら、目標は組みつきから逃れるための判定に+4のボーナスを得る。

ダメージを与える：君は目標に対し素手攻撃、肉体武器による攻撃、アーマー・スパイクや軽い武器や片手武器による攻撃と同等のダメージを与えることができる。このダメージは致傷ダメージでも非致傷ダメージでもよい。

押さえ込む：君は目標を押さえ込まれた状態 (『状態』項を参照) にすることができる。目標を押さえ込んだとしても、君は組みつき状態のままだが、ACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

縛り上げる：目標を押さえ込んでいるなら (あるいは目標が拘束状態や気絶状態なら)、君はロープを使用して目標を縛り上げることができる。これは押さえ込みの効果と同様だが、脱出のためのDCは (20+君の戦技ボーナス) となる (戦技防御値の代わりに戦技ボーナスを加える)。ロープで縛ったなら、以降のラウンドで押さえ込みを続けるための判定を行う必要はなくなる。目標と組みついている場合でもロープで縛りあげることが可能だが、戦技判定に-10のペナルティを受ける。もし束縛から脱出するためのDCが (20+戦技ボーナス) よりも高くなったなら、たとえダイスの目が20であったとしても、目標はその束縛から脱出することはできない。

君が組みつかれた場合：組みつかれたなら、君は標準アクションで戦技判定 (DCは相手の戦技防御値に等しく、機会攻撃は誘発しない) か (脱出術) 判定 (DCは相手の戦技防御値に等しい) を行い、組みつきから逃れようとする試みることができる。この判定に成功したなら、君は組みつきから抜け出し通常通り行動することができる。あるいは、成功した際に、君が組みついた側となり、相手に組みつくことができる (相手は戦技判定を行わずに組みつきから脱出できなくなり、君は戦技判定を行わずに組みつきから脱出できるようになる)。組みつきから逃れたり組みつきを返そうと試みる代わりに、片手しか使用しないアクションを行なうこともできる。片手しか使用しないアクションとは、呪文の発動や、軽いか片手武器で間合い内にいるクリーチャー (君に組みついているクリーチャーも含む) への攻撃などである。更なる詳細については (『状態』項の) “組みつき状態” を参照すること。君が押さえ込まれた状態なら、君のアクションは非常に制限される。詳細については『状態』項の “押さえ込まれた状態” を参照すること。

複数のクリーチャー：複数のクリーチャーが1体の目標に組みつきを試みることができる。最初に組みつきを行なうクリーチャー1体だけが判定を行う。この判定には、組みつきを支援するクリーチャーごとに+2のボーナスを得られる (援護アクションを使用する)。複数のクリーチャーが組みつきから逃れる試みを支援することもできる。この場合も、支援するクリーチャーごとに+2のボーナスを戦技判定に得られる (援護アクションを使用する)。

蹴散らし

君は移動の間や突撃の一部として、標準アクションとして目標を蹴散らし、目標の占めていたマスを通しようとする試みることができる。君は自分より1段階大きいかそれより小さいサイズの相手のみ蹴散らしを行なうことができる。《蹴散らし強化》の特技や同様の能力を持っていないなら、蹴散らしはこの戦技の目標から機会攻撃を誘発する。蹴散らしの試みが失敗したなら、目標の前方 (君が来た方向) の空間で移動を終了する。もし目標の前方が他のクリーチャーに占められていたなら、前方から最も近い何にも占められていない空間で移動を終了する。

目標を蹴散らそうと試みる際、目標は君を避け、攻撃を受けることなく君を通り抜けさせることを選択できる。目標が君を避けなかったなら、通常通り戦技判定を行う。戦技判定が成功したなら、君は目標の接触面をすり抜けて移動する。戦技判定が目標の戦技防御値を5以上上回ったなら、君は目標の接触面を通過し、目標を伏せ状態にする。目標が3つ以上の脚をもつ場合、2つを超える脚1つごとに、戦技攻撃ロールのDCに+2すること。

武器破壊

君は1回の近接攻撃を置き換えて、攻撃アクションの一部として敵が所持しているか身につけているアイテム1つを破壊しようとする試みることができる。《武器破壊強化》や同様の能力を持っていないければ、アイテムを破壊しようとする試みは戦技の目標から機会攻撃を誘発する。

攻撃が成功したなら、君は通常通りアイテムにダメージを与える。物体の硬度を越えたダメージが物体のヒット・ポイントを減少させる。ヒット・ポイントの総量がちょうど半分かそれより小さくなったなら、その物体は破損状態となる (『状態』項を参照)。君の与えるダメージが物体のヒット・ポイントを0以下まで減少させたなら、君はその物体を破壊することを選択できる。破壊することを選択しなければ、物体は1ヒット・ポイントだけ残った状態であり、依然として破損状態のままである。

足払い

君は1回の近接攻撃を置き換えて敵に足払いを試みることができる。君は自分よりサイズ分類が1段階大きい敵か、それより小さい敵に対してしか足払いを行えない。《足払い強化》の特技か同様の能力を持っていないければ、足払いの試みは戦技の目標から機会攻撃を誘発する。

攻撃が目標の戦技防御値を上回ったなら、目標は伏せ状態となる。10以上の差で失敗したなら、君が代わりに伏せ状態となる。目標が3つ以上の脚を持っていたなら、2つを上回る脚1つごとに、戦技攻撃ロールのDCに+2すること。粘体、脚のないクリーチャー、飛行しているクリーチャーなど、足払いされないクリーチャーもいる。

フェイント

フェイントは標準アクションである。フェイントを行なうためには (くはったり) 判定を行う。この判定のDCは (10+目標の基本攻撃ボーナス+目標の【判断力】修正値) である。目標が〈真意看破〉技能を習得している場合、DCは (10+〈真意看破〉ボーナス) と前述のDCのいずれが高い方となる。成功すると、君が目標に行う次の近接攻撃において、目標はACに【敏捷力】ボーナスを (もしあれば) 加えることができない。この攻撃は次の君のターンまでに行なわれなければならない。

人型生物でないクリーチャーに対するフェイントは、-4のペナルティを受ける。【知力】が1か2の動物のクリーチャーに対しては、-8のペナルティを受ける。【知力】を持たないクリーチャーに対しては、フェイントを行なうことはできない。戦闘において、フェイントは機会攻撃を誘発しない。

フェイントを移動アクションで行う：《フェイント強化》の特技を持つ

ているなら、フェイントの試みを移動アクションで行うことができる。

騎乗戦闘

このルールは戦闘時に馬に乗る手段をまとめているが、グリフィンやドラゴンといった一般的でない乗騎についても適用できる。

戦闘時の乗騎：ホース、ポニー、ライディング・ドッグは戦闘用乗騎として訓練を受けている。戦闘の訓練（動物使い）技能を参照）を受けていない乗騎は戦闘中恐れ状態になってしまう。下馬するのでなければ、君はそうした乗騎を制御するためだけに、毎ラウンド、1回の移動アクションとして（騎乗）判定（DC20）を行わねばならない。成功すれば、君はこの移動アクションの後に1回の標準アクションを取ることができる。失敗すれば、それは1回の全ラウンド・アクションだったと見なされる（つまり、君は自分の次のターンまでに他に何もすることができないということだ）。

乗騎は、君のイニシアチブに、君の指示に従って行動する。君は乗騎の移動速度で移動するが、乗騎は移動するために乗騎自体のアクションを用いる。

ホースは大型サイズのクリーチャーであり（ポニーは違う）、よって10フィート幅の接敵面を占める。処理を単純にするため、君は戦闘中、上記の接敵面を共有するものとする。

騎乗中の戦闘：（騎乗）判定（DC5）に成功すれば、君は乗騎を膝で操ることができ、従って、騎乗中に両手を用いて攻撃したり防御したりすることができる。この判定は1回のフリー・アクションである。

君が自分の乗騎より小さな、徒歩のクリーチャーを攻撃する場合、君は高い位置にいて、近接攻撃に+1のボーナスを得る。乗騎が5フィートを越えて移動する場合、君は1回の近接攻撃しか行うことができない。基本的に、君は攻撃する前に、乗騎が敵のところにとどり着くまで待たなければならないのだ。そのため全力攻撃を行なうことはできない。乗騎が全力で移動している場合でも、君は騎乗中に行う近接攻撃に関して何らペナルティを被らない。

君の乗騎が突撃するなら、君もまた突撃に付随するACペナルティを被る。君が突撃の終了時に攻撃を行なうなら、君は突撃によって得られるボーナスを受ける。馬上で突撃する場合には、君はランスで2倍のダメージを与える（『突撃』を参照）。

君は乗騎が2倍移動を行なっている間に遠隔武器を使用することができるが、攻撃ロールには-4のペナルティを被る。君は乗騎が疾走（移動速度の4倍）している間に遠隔攻撃を使用することができるが、攻撃ロールには-8のペナルティを被る。どちらの場合も、君は乗騎が移動の半分を完了した時点で攻撃ロールを行う。君は遠隔武器を用いて、乗騎が移動している間に全力攻撃アクションを行なうこともできる。同様に、君は通常通り移動アクションを行なうことができる。

騎乗中の呪文発動：乗騎が君の発動の前か後のどちらかに通常の移動（移動速度）までの距離を移動をする場合、君は通常通り呪文を発動することができる。乗騎を呪文発動の前と後の両方で移動させるなら、君は乗騎の移動中に呪文を発動することになり、激しい揺れのため精神集中判定（DC10 + 呪文レベル）を行なわねばならず、失敗するとその呪文を失う。乗騎が疾走（移動速度の4倍）しているなら、君は乗騎が移動速度の2倍を移動した時点で呪文を発動することができるが、非常に激しい揺れのために精神集中判定はさらに難しくなる（DC15 + 呪文レベル）。

戦闘中に乗騎が倒れた場合：君が騎乗している間に乗騎が倒れた場合、君は軟着陸するために（騎乗）判定（DC15）を行なわねばならない。この判定に失敗すると、1d6ポイントのダメージを被る。

君が倒れた場合：君が気絶した場合、君は50%の確率で鞍の上に留まる（軍用鞍に乗っているなら75%）。留まれば君は落下し、1d6ポイントのダメージを受ける。君が操らなくなれば、その乗騎は戦闘を避ける。

飛散武器の投擲

飛散武器は命中によって壊れ、内容物を目標とその周囲のクリーチャーや物体に飛び散らせ浴びせかける遠隔武器である。飛散武器による攻撃を行なう場合、目標に対して遠隔接触攻撃を行う。投擲武器は《武器習熟》を必要としないため、-4の未習熟ペナルティを受けることはない。命中した場合には、目標に直撃ダメージを与え、目標から5フィート以内のすべてのクリーチャーに飛散ダメージを与える。飛散武器は精密さに依存した（ローグの急所攻撃のクラス特徴のような）ダメージを与えることはできない。

君はまたグリッドの特定の交差点を目標とすることもできる。これはAC5に対する遠隔接触攻撃として扱う。しかしながらグリッドの交差点を目標とした場合、隣接するマス目にいる全てのクリーチャーが飛散ダメージを受けるが、直撃ダメージを受けるクリーチャーはいなくなる。君は例えば大型サイズのクリーチャーが占めている交差点を目標とすることはできない。このような場合はクリーチャーを狙うこととなる。

目標を外したなら（それがクリーチャーであれ交差点であれ）、1d8をロールする。これによって、投擲がどの方向にそれたのかが決定される。1の目が君の方向に戻る方向で、2から8に向かって時計回りにグリッドの交差点が目標のクリーチャーを一周する。次にその投擲が射程単位の何倍の距離を狙っていたのかを調べ、決定された方向に向かってその倍数と同じ数のマス目を数える。武器の落下地点が決まったなら、そこに隣接する全てのクリーチャーに飛散ダメージを与える。

二刀流

利き腕でない手で2つ目の武器を振るうなら、その武器で1ラウンドにつき1回の追加攻撃を行なうことができる。この方法で戦うなら、利き手での攻撃に-6のペナルティを受け、利き手でない手での攻撃に-10のペナルティを受ける。君はこのペナルティを以下の2つの方法で軽減することができる。1つ目の方法として、利き手でない手で使う武器が軽い武器なら、ペナルティはそれぞれ2ずつ軽減される。素手攻撃は常に軽い武器と見なされる。2つ目の方法として、《二刀流》の特技は利き手のペナルティを2、利き手でない手のペナルティを6軽減する。

これらの要素の影響は表：『二刀流のペナルティ』にまとめている。

双頭武器：双頭武器を用いれば、まるで2つの武器で戦っているかのように1回の追加攻撃を行なうことができる。ペナルティは、利き手でない手で使う武器が軽い武器である場合と同じように適用される。

投擲武器：両方の手で1つずつ武器を投擲する場合にも、同様のルールが適用される。ダーツやシュリケンは、この方法で用いる場合、軽い武器として扱う。ポーラ、ジャヴェリン、ネット、スリングは片手武器として扱う。

表：『二刀流のペナルティ』

条件	利き手	利き手でない方の手
通常のペナルティ	-6	-10
利き手でない手で使う武器が軽い	-4	-8
《二刀流》の特技	-4	-4
利き手でない手で使う武器が軽い、《二刀流》の特技	-2	-2

イニシアチブ変更アクション Special Initiative Actions

ここに挙げるのは、イニシアチブ順における位置を変更することによって、戦闘中に行動するタイミングを変更する方向である。

行動遅延

行動遅延を選択することにより、取りあえず何のアクションも行わず、自分の好きな段階のイニシアチブで行動できる。行動遅延を行なうなら、

自発的に自分のイニシアチブの結果を下げる。これは残りの戦闘の間ずっと適用される。これより後、同じラウンドに、新しく決めた、より低いイニシアチブ・カウントが来たなら、その段階で通常どおりに行動できる。君はこの新しいイニシアチブ・カウントをあらかじめ宣言しておいてもいいし、ただ単にそのラウンド、好きなタイミングが来るまで待っていて、行動を行い、その段階で自分の新たなイニシアチブ・カウントの値を訂正してもかまわない。

成り行きを見守るために費やした時間を取り戻すことはできない。また、誰か他の人のアクションを中断させて割り込むことはできない（それには待機したアクションを用いる）。

行動遅延とイニシアチブの推移：君のイニシアチブ・カウントは遅延していたアクションを取った時のカウントに変更される。もし遅延していたアクションを行なわないままに、次にアクションを行なう機会が来てしまったならば、遅延アクションは行われなかったことになる（もう一度遅延アクションを取ることはできるが）。

遅延していたアクションをラウンドが終わった後、自分の本来のターンが来る前の時点でいったら、君のイニシアチブ・カウントは新たにその時点の値に上昇するが、もはやそのラウンドはアクションを行なうことはできない。

待機

待機アクションは、何らかのアクションを準備しておき、自分のターンが終わってから、次の自分のターンが始まるまでの間のどこかで行うというものである。待機は機会攻撃を誘発しない標準アクションである（待機したアクション自体は機会攻撃を誘発するかもしれないが）。

アクションを待機させる：待機できるのは1回の標準アクション、1回の移動アクション、1回の即行アクション、1回のフリー・アクションのいずれかである。これを行なう場合、自分が行うアクションとそれを行なう条件を指定する。その後、君の次のアクションまでの間であればいつでも、指定した状況への対応として待機しておいたアクションを行なうことができる。このアクションは、引き金となったアクションより先に行われる。引き金となったアクションが他のクリーチャーの行動の一部であった場合、君はそのキャラクターの行動に割り込む。君が待機しておいたアクションを終えた後、割り込みをかけられたキャラクターがまだ残りのアクションを行なう能力を持っていたなら、そのアクションを再開する。君のイニシアチブ・カウントは変更される。残りの戦闘の間、君のイニシアチブ・カウントは待機しておいたアクションを行なったときのカウントとなり、君が待機していたアクションの引き金となったアクションを行なったキャラクターの直前に行動するようになる。

君は待機しておいたアクションの一部として5フィート・ステップを行なうことができるが、それは君がそのラウンド、それ以外に実際の距離を移動していない場合に限られる。

待機によるイニシアチブ・カウントの推移：君のイニシアチブ・カウントは、待機していたアクションを取った時のカウントに変更される。もし待機していたアクションを行なわないままに、次にアクションを行なう機会が来てしまったならば、待機アクションは行わなかったことになる（もう1度同じ待機アクションを取ることはできるが）。待機していたアクションをラウンドが変わった後、自分の本来のターンが来る前の時点でいったら、君のイニシアチブは新たにその時点の値に上昇するが、もはやそのラウンドはアクションを行なうことができない。

呪文の使い手の精神集中を乱す：「彼女が呪文を発動し始めたら」というような条件で、1人の呪文の使い手に対して1回の攻撃を待機させることができる。呪文の使い手にダメージを与えるが、とにかく精神集中を乱すことができたなら、相手は発動させようとしていた呪文を失ってしまうかもしれない（〈呪文学〉判定の結果によって決まる）。

相殺呪文の待機：1人の呪文の使い手に対して相殺呪文を待機することができる（条件はしばしば「彼女が呪文を発動し始めたら」となる）。この場合、呪文の使い手が呪文の発動を開始した時点で、〈呪文学〉判定（DC15

+呪文レベル）により、その内容を識別する試みを行える。識別し、かつ同じ呪文を発動できる状態にある（呪文を準備するキャラクターの場合、準備をしており、唱えられる状態にある）なら、その呪文を相殺呪文として唱えて自動的に相手の呪文を打ち消すことができる。相殺呪文は片方が信仰呪文でもう一方が秘術呪文であっても問題なく行える。

呪文の使い手は **ディスペル・マジック** を相殺呪文として使用することができるが、こちらは必ずうまくいくとは限らない。

突撃に対して武器を待機する：固定具の付いた武器を、突撃を迎え討つために待機することができる。このタイプの武器を待機しておいた場合、突撃するキャラクターに対して攻撃が命中したなら、2倍のダメージを与える。

魔法

呪文は1回限りの魔法効果である。呪文には2種類のものがある。すなわち、(ウィザード、バード、ソーサラーが使用する)秘術呪文と(クレリック、ドルイド、高レベルのパラディンとレンジャーが使用する)信仰呪文である。呪文の使い手の中には限られた修得呪文リストから呪文を選ぶ者もいれば、多くの選択肢の中から呪文を選ぶ者もいる。

ほとんどの呪文の使い手は呪文をあらかじめ準備する——これは呪文書からであることもあれば、真摯な祈りや瞑想を通じてであることもある——が、準備をせずにその場で呪文を発動するものもいる。このように、キャラクターが呪文を学び、準備する方法が異なっているにも関わらず、発動に関してはどの呪文も同じようなものである。

呪文の発動

呪文が秘術呪文でも信仰呪文でも、キャラクターが呪文をあらかじめ準備しておく場合もその場で選ぶ場合も、呪文は同じように発動される。

呪文の選択

まず、どの呪文を発動するか選択する。君がウィザード、クレリック、ドルイド、高レベルのパラディンかレンジャーなら、その日にあらかじめ準備しておいた呪文のうち、まだ使用していないものの中から選択する(『ウィザード呪文を準備する』および『信仰呪文を準備する』を参照)。

君がソーサラーかバードなら、修得している呪文から好きなものを選んで使ってよい。選んだ呪文と同レベルか、同じレベルの呪文を使用することができさえすればよいのである。

呪文を発動するには、術者は話すことができ(その呪文に音声要素が必要な場合)、身振りを行うことができ(その呪文に動作要素が必要な場合)、物質要素や焦点具(が必要なならそれらを)取り扱うことができなければならない。更に、術者は呪文の発動に精神を集中しなければならない。

呪文に複数のバージョンがある場合、術者は発動時にどのバージョンを使用するか選択する。呪文を準備するときに(ソーサラーやバードならば修得する時に)呪文のバージョンを特定する必要はない。

準備した呪文を発動すると、術者はその呪文を再び準備するまで使用することはできない(1つの呪文を複数個準備していたのならば、そのそれぞれを1回ずつ使用できる)。術者がソーサラーかバードなら、呪文を発動すると、それはその呪文レベルの1日の使用回数にカウントされるが、その回数上限に達するまでは同じ呪文を再び発動できる。

精神集中

表：精神集中判定のDC

状況	精神集中判定のDC
防御的発動	15 + 呪文レベルの2倍
呪文の発動中に負傷した	10 + 受けたダメージ + 呪文レベル
呪文の発動中に持続ダメージを被った	10 + 持続ダメージ源が最後に与えたダメージの半分 + 呪文レベル
呪文の発動中にダメージを与えない呪文の効果を受けた	スロー DC + 呪文レベル
呪文の発動中に組みつき／押さえつけられ	10 + 組みついてきたものの戦技状態である
	ボーナス + 呪文レベル

状況	精神集中判定のDC
激しい揺れ	10 + 呪文レベル
非常に激しい揺れ	15 + 呪文レベル
極めて激しい揺れ	20 + 呪文レベル
呪文の発動中にみぞれや雨を伴う風の中にいる	5 + 呪文レベル
呪文の発動中に砂礫が舞う風の中にいる	10 + 呪文レベル
呪文によって引き起こされた天候	『呪文』項を参照
呪文の発動中にからみつかれた状態である	15 + 呪文レベル

呪文を発動するためには、術者は精神を集中しなければならない。発動中に何かが術者の集中を乱した場合、術者は精神集中判定をしなければならない。失敗すると呪文は失われる。精神集中判定を行う際、術者はd20をロールし、その出目に術者レベルと、同じ種類の呪文のボーナスを決定する際に使用する能力値ボーナスとを加える。クレリック、ドルイド、レンジャーは術者の【判断力】修正値を加える。バード、パラディン、ソーサラーは術者の【魅力】修正値を加える。最後に、ウィザードは術者の【知力】修正値を加える。妨害が気の散るものであればあるほど、発動しようとしている呪文が高いレベルのものであればあるほど、DCは上がる(「表：精神集中判定のDC」を参照)。術者が判定に失敗すると、その呪文はあたかも発動してしまったが効果がなかったかのように失われる。

負傷：呪文の発動中に負傷すると、術者は精神集中判定(DC10 + 受けたダメージ・ポイント + 発動しようとしている呪文のレベル)を行わなければならない。この判定に失敗すると、発動中の呪文は効果を表すことなく失われる。呪文を妨害しようとするような事柄呪文の発動中に術者に加えられたとするのは、以下のような場合である。まず、(発動時間が1全ラウンド以上の呪文で)術者が呪文の発動を開始してから完了するまでの間にその事柄が行われた場合。次に、(呪文の発動によって誘発された機会攻撃や待機アクションのような条件攻撃によって)呪文の発動に応じてその事柄が行われる場合。

アシッド・アローや溶岩の池にいたりすることによって術者が持続ダメージを被っている場合、そのダメージの半分が呪文発動中に発生したと見なす。術者は精神集中判定(DC10 + 持続ダメージ源が最後に与えたダメージの半分 + 発動しようとしている呪文のレベル)を行わなければならない。最後に与えたダメージがその効果の与える最後のダメージだった場合、そのダメージは終了しており、それが術者の気を散らすことはない。

呪文：自分の呪文を発動中の術者が、別の呪文の作用を受けた場合、術者は精神集中判定を行わなければならない。失敗すると発動しようとしていた呪文は失われる。術者に作用する呪文がダメージを与えるものであれば、DCは(10 + ダメージ・ポイント + 術者が発動中の呪文のレベル)である。

呪文がその他の何らかの方法で術者を妨害したり、気を散らしたりするものであれば、DCは(その呪文のセーヴィング・スロー DC + 術者が発動中の呪文のレベル)であるセーヴィング・スローを行うことのできない呪文の場合、その呪文にセーヴィング・スローがあったとした場合のセーヴィング・スロー DC(10 + 呪文レベル + 術者の能力修正値)を用いる。

組みつき／押さえ込まれた状態：組みつき状態あるいは押さえ込まれた状態で発動できる呪文は、動作要素がなく、物質要素(が必要なならそれ)を手を持っている呪文のみである。その場合でも、術者は精神集中判定(DC10 + 組みついているものの戦技ボーナス + 発動しようとしている呪文のレベル)を行わねばならず、失敗すると呪文は失われる。

激しい揺れ：術者が移動中の馬に乗っていたり、揺れる馬車に乗っていたり、波立つ水面上のボートに乗っていたり、嵐に揉まれる船の船内にいたり、あるいは単に同様の激しさを揺さぶられている場合、術者は精神集中判定(DC10 + 発動しようとしている呪文のレベル)を行わなければ

ならず、失敗すると呪文は失われる。

非常に激しい揺れ：術者が早駆けする馬に乗っていたり、爆走する馬車に乗っていたり、急流や嵐の海の上でボートに乗っていたり、嵐に揉まれる船の甲板に立っていたり、あるいは同様の激しさで揺さぶられている場合、術者は精神集中判定（DC15 + 発動しようとしている呪文のレベル）を行わねばならず、失敗すると呪文は失われる。自身の影響などで揺れが極めて激しい場合、精神集中判定のDCは（20 + 発動しようとしている呪文のレベル）に等しい。

悪天候：悪天候の中で呪文を発動しようとするなら、精神集中判定を行わなければならない。目を開けていられないほどの雨やみぞれを伴う強い風の中にいる場合、DCは（5 + 術者が発動中の呪文のレベル）である。ひょうや土ほこりや砂礫が舞う激しい風の中にいる場合、DCは（10 + 術者が発動中の呪文のレベル）である。いずれの場合も、精神集中判定に失敗すると術者は呪文を失う。天候が呪文によって引き起こされたものであれば、上記の『呪文』の項のルールを使用すること。

防衛的発動：機会攻撃を誘発することなく呪文を発動したいなら、術者は精神集中判定（DC15 + 発動しようとしている呪文のレベルの2倍）に成功する必要がある。失敗すれば呪文を失う。

からみつかれた状態：ネットや足留め袋にからみつかれていたり、同様の効果を持つ呪文が作用しているときに呪文を発動したいなら、術者は精神集中判定（DC15 + 発動しようとしている呪文のレベル）を行わなければならない。失敗すれば呪文を失う。

呪文相殺

どの呪文も相殺呪文として発動することができる。そうすることで、その呪文のエネルギーを用い、他のキャラクターが同じ呪文を発動するのを妨害できる。呪文相殺は一方の呪文が信仰呪文で、もう一方が秘術呪文であっても効果がある。

呪文相殺の仕組み：呪文相殺を使用するには、術者は敵を相殺呪文の目標として選ばなければならない。術者は待機アクションを選ぶことでこれを行う。こうすると、術者は敵が呪文を発動しようとするまで自分のアクションの完了を遅らせることができる。待機は標準アクションなので、術者は待機アクションを取った上で自分の移動速度で移動できる。

相殺呪文の目標が呪文を発動しようとしたら、〈呪文学〉判定（DC15 + その呪文のレベル）を行うこと。この判定はフリー・アクションである。この判定に成功すれば、術者は敵の呪文を正確に識別し、その相殺を試みることができる。判定に失敗すれば相殺も識別もできない。

このアクションを完成させるには、術者は次に適切な呪文を発動しなければならない。一般則として、呪文は全く同じ呪文しか相殺できない。術者が同じ呪文を発動でき、その呪文を準備していたなら（あるいはしかるべきレベルの使用できるスロットを持っているなら）、相殺呪文の効果を生み出すようにそれを発動する。目標が“距離”内にいれば、どちらの呪文も自動的にお互いを無効化し、それ以外の効果を表すことはない。

修正呪文の相殺：ある呪文を相殺することができるかどうかを決定する際に、呪文修正特技は考慮に入れない。

例外：呪文の中には、ある呪文に限ってお互いに相殺しあうものがある。特に全く正反対の効果を持つ呪文の場合に多い。

相殺呪文としてのディスペル・マジック：術者は他の呪文の使い手の呪文を相殺するためにディスペル・マジックを使用でき、この場合、相手の発動しようとしている呪文を識別する必要はない。しかし、ディスペル・マジックは常に相殺呪文として働くとは限らない（この呪文の説明を参照のこと）。

術者レベル

呪文の威力はしばしば術者レベルに基づいている。術者レベルは大抵の場合、術者が発動しようとしている呪文が属するクラスのクラス・レベルと等しい。

術者は通常より低い術者レベルで呪文を発動することもできるが、術者レベルはその呪文を発動するのに十分なレベルでなければならないし、術者レベルに基づくすべての特徴は同じ術者レベルに基づいて計算しなければならない。

クラスの特徴やその他の特殊能力によって術者レベルが変化するような場合、その変化は（距離、持続時間、与えられるダメージなど）術者レベルに基づく効果だけでなく、目標の呪文抵抗を克服する際の術者レベル判定や解呪判定（解呪判定と判定のDCの両方）に使用される術者レベルにも適用される。

呪文の失敗

呪文の特徴が合致しない条件下で呪文を発動しようとした場合、発動は失敗し呪文は無駄になってしまう。

呪文は術者の精神集中が途切れても失敗するし、動作要素のある呪文の発動時に鎧を着ていた場合も、失敗する可能性がある。

呪文の結果

どのクリーチャー（や物体や範囲）に作用するか、（セーブが可能な場合）そのクリーチャーがセーヴィング・スローに成功したかどうかがあったら、術者は呪文の与える結果を適用できる。

特殊な呪文効果

特殊な呪文の効果の多くは、その呪文の系統に従って取り扱われる。その他にも、系統をまたがる特殊な特徴もある。

攻撃：呪文の中には、攻撃について触れているものがある。攻撃的な戦闘アクションはすべて、それが敵にダメージを与えないものであっても攻撃と見なされる。エネルギーの放出（channel energy）も、範囲内のクリーチャーを傷つける場合には攻撃として扱われる。敵がセーヴィング・スローで抵抗する呪文も、ダメージを与える呪文も、それ以外で対象に害があつたり行動を妨げる呪文も攻撃となる。サモン・モンスターやそれに類する呪文は攻撃とはならない。というのも、これらの呪文自体は誰に害を与えるものではないからである。

ボーナスの種類：通常、ボーナスには種類があって、呪文がどのようにボーナスを与えるかを表している。ボーナスの種類に関する重要な点は、普通、同じボーナス2つは累積しないということである。高い方のボーナスだけが有効になる。ただし、回避ボーナスとほとんどの状況ボーナス、種族ボーナスは例外である（『呪文の効果を組み合わせる』を参照）。同様の原理はペナルティにも適用される——同種のペナルティを2つ以上被ったキャラクターには、最もひどいペナルティのみが適用される。しかし、

ほとんどのペナルティには種類がなく、それらは常に累積する。種類の無いボーナスは常に累積するが、同じボーナス源から与えられるボーナスは累積しない。

死者を生き返らせる：いくつかの呪文には、殺されたキャラクターを生き返らせる力がある。

生きていたクリーチャーが死ぬと、その魂は肉体を離れて、物質界を去り、アストラル界を旅して、そのクリーチャーの神格が住む次元界へと向かう。もしそのクリーチャーが神格を信仰していなかった場合、その魂は対応する属性の次元界へと向かう。誰かを死から蘇らせるということは、その魂を呼び戻して、肉体に戻すことを意味する。次元界に関する詳しい情報は『環境』を参照すること。

負のレベル：生き返ったクリーチャーは通常、1以上の永続的負のレベルを得る(『特殊能力』を参照のこと)。この負のレベルは、レストレーションなどの呪文により取り除かれるまで、ほとんどのロールにペナルティを与える。死亡時にそのキャラクターが1レベルであれば、負のレベルを得る代わりに【耐久力】を2点失う。

生き返りの妨害：敵はキャラクターが死から蘇るのを難しくするために手を打っておくことができる。死体を隠しておけば、殺されたキャラクターを生き返らせるためにレイズ・デッドやリザレクションを使用するのを妨害できる。トラップ・ザ・ソウルを使えば、まずその魂を解放しない限り、いかなる生き返りをも妨害する。

当人の意志に反する生き返り：魂が望まなければ、生き返らせることはできない。魂は自分を生き返らせようとするキャラクターの名前、属性、(もしいるなら)守護神格を知ることができ、それに基づいて戻ることを拒否するかもしれない。

魔法効果を組み合わせる

呪文や魔法効果は、同じ効果範囲や同じ対象にたまたま別の呪文や魔法効果があくつ働いていようと、通常は記述通りの効果を表す。特殊な場合を除けば、呪文が他の呪文の働きに作用することはない。呪文が他の呪文に特定の影響を及ぼす場合、その呪文の解説にその効果についての説明がある。その他にも、同じ場所で複数の呪文や魔法効果が働いている場合に適用される一般的なルールがいくつかある：

累積する効果：攻撃ロール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、その他の特性にボーナスやペナルティを与える呪文は通常、同じ呪文とは累積しない。さらに一般的な話をすると、同じ種類のボーナスは違う呪文のものからであっても累積しない(一方が呪文以外の魔法効果によるものでも同様である；前述の『ボーナスの種類』を参照)。

ボーナス名が異なる：異なる2つの呪文によるボーナスやペナルティは、修正値の効果が異なれば累積する。名前についていないボーナスはどんなボーナスとも累積する。

威力の異なる同名の効果：2つ以上の同一の呪文が、異なる威力で同じ範囲あるいは目標に働いている場合、最も高い効果のもののみが適用される。

異なる結果の同じ効果：同じ呪文が同じ対象に2回以上かけられた場合、異なる効果を生み出すことがある。通常は、最後の呪文が他の呪文に優先される。以前の呪文が実際に除去されたり解除されたわけではないが、それらの効果は最後の呪文が持続する限り無意味になってしまうのだ。

ある効果によって別の効果が無意味になる：ときには、ある呪文のために、それ以降にかけられる呪文が無意味になってしまうこともある。呪文は双方とも依然として効果を表しているが、いくつかの理由から一方の呪文が他方を無意味にしてしまうのだ。

複数の精神制御効果：精神制御を可能にする複数の魔法効果は、互いを無意味にしてしまうことがある。例えば、対象から動く能力を奪ってしまうような呪文である。通常、対象が行動する能力を奪わない精神制御は互いに干渉しない。1体のクリーチャーが2体以上のクリーチャーに精神制御されている場合、全力を尽くして(それぞれの効果に可能な限度まで)それぞれのクリーチャーに従おうとする。精神制御されているクリーチャーが矛盾する命令を同時に受けた場合、制御しようとするものたちは対抗【魅力】判定を行い、そのクリーチャーがどの命令に従うかを決定すること。

正反対の効果を持つ呪文：正反対の効果を持つ呪文は通常通り適用される。すべてのボーナスやペナルティや変化は適用された順番で発生する。呪文の中にはお互いを完全に無効化あるいは相殺してしまうものもある。これは特殊な効果であり、個々の呪文の解説に記載されている。

瞬間的な効果：持続時間が“瞬間”の呪文が2つ以上、同じ目標に作用する場合、累積的に働く。

呪文の解説

各呪文の説明は標準的なフォーマットで記述されている。各情報分類については、以下で説明し、定義する。

名称

どの呪文の解説でも、最初の行には、その呪文の一般的に知られている名称が挙げられている。

系統(副系統)

呪文の名称の下には、その呪文が属している魔法系統を(必要なら副系統も)記載した行が来る。

ほとんどの呪文は8つの魔法系統の1つに属している。魔法系統とは、同様に働く、関連のある呪文をまとめたものである。(アーケイン・マーク、ウィッシュ、パーマネンシイ、プレスティジティション、リミテッド・ウィッシュなど)少数の呪文は共通呪文であり、どの系統にも属していない。

幻術

幻術呪文は他者の知覚や精神を欺く。人々がそこにはないものを見たり、そこにあるものを見なかったり、幻の音を聞いたり、起こらなかったことを思い出ししたりする。

虚像：虚像呪文は偽りの感覚刺激を作り出す。虚像を知覚する者たちは皆、同じ虚像を知覚するのであり、その虚像をそれぞれ少しずつ違った独自の感じ方で知覚するのではない(個々人に与えられる精神的な内容ではないのだ)。虚像は既にあるものを別のものに見せかけることはできない。音響効果を含む虚像は呪文の効果に「聞いて意味の判る会話を真似ることができる」と特記されていない限り、そうすることはできない。聞いて意味のわかる会話が可能な場合、それは術者が話せる言語のものでなければならない。自分が話せない言語を真似ようとした場合、その幻は意味のないたわごとを作り出す。同様に、術者は自分がどんなふうに見えるか知らないもののコピー映像を作り出すこともできない(また、自分がきちんと経験したことのない他の感覚のコピーを作り出すこともできない)。

虚像と幻覚は実在のものではないため、他の種類の幻術のように実際の効果を生み出すことはできない。これらは物体やクリーチャーにダメージを与えたり、重量を支えたり、栄養を与えたり、自然の諸力からの防御を提供することはできない。従って、これらの呪文は敵をまごつかせたり、遅らせたりするのに役立つが、直接攻撃する役には立たない。

虚像のACは(10+その虚像のサイズ修正)である。

幻覚：幻覚呪文は対象がどう知覚されるかということを変化させるため、視覚、触覚、味覚、嗅覚、聴覚にとって対象が全く別ものように知覚されるようにしたり、消え失せてしまったように感じさせることすらできる。

操影：操影呪文は他の次元界のエネルギーから半ば実在するものを作り出す。こうした幻術には現実の効果がある。操影の幻術からダメージを受けた場合、そのダメージは現実のものである。

紋様：紋様呪文は虚像と同様、他者が見ることのできるイメージを作り出す。しかし、紋様はそれを見たり、その中に捕らわれた者たちの精神に作用することもできる。すべての紋様は[精神作用]呪文である。

惑乱：惑乱呪文は、しばしば術者と呪文の対象にしか知覚できない精神的なイメージを作り出す。この印象は完全に対象の精神の中にある。個々人に与えられる精神的な印象なのだ(すべては対象の頭の中にあるもので、いつもの画像のように対象が実際に見ているものではないのだ)。第三者がその場の光景を見たり調べたりしても、この幻には全く気付かない。すべての惑乱は[精神作用]呪文である。

セーヴィング・スローと幻術(看破)：幻術効果と遭遇したクリーチャーは通常、それを慎重に調べるか、何らかの形でやり取りがなければ、それが幻かどうか気づくためにセーヴィング・スローを行うことはできない。

幻術に対してセーヴィング・スローに成功すると、それが偽りだと分かるが、虚像と惑乱は透明な輪郭として残る。

セーヴィング・スローに失敗した場合、そのキャラクターは何かがおかしいと気づくことに失敗したわけである。幻術が現実でないという議論の余地のない証拠に出会ったキャラクターはセーヴィング・スローを行う必要がない。観察者が幻術を看破するのに成功し、その事実を他の者たちに伝えた場合、そうした者たちはセーヴィング・スローに+4のボーナスを得る。

召喚術

各召喚術呪文は5つある副系統のいずれかに属している。召喚術は物体、クリーチャー、ある種のエネルギーを術者の元へ実体化させたり(招来)、実際に他の次元界から術者の次元界へクリーチャーを転送したり(招請)、癒したり(治療)、クリーチャーや物体を長距離にわたって転送したり(瞬間移動)、物体や効果をその場で作り出したりする(創造)。術者が召喚したクリーチャーは、通常、術者の命令に従う(常に従うとは限らないが)。

召喚術呪文で生み出されたり、術者の元に転送されたクリーチャーや物体は、他のクリーチャーや物体の内部に出現させることはできないし、空中に浮かせて出現させることもできない。そうしたものは、それを支えることのできる表面の上の何も無い場所に出現させなければならない。

クリーチャーや物体は呪文の“距離”内に出現させなければならないが、出現後も“距離”内に留まらなければならないということはない。

瞬間移動：瞬間移動呪文は、1体(1個)以上のクリーチャーや物体を非常に長い距離に渡って転送する。この種の呪文の中で最も強力なものは、次元界間の壁すら超える。招来呪文と異なり、こうした転送は(特記ない限り)片道旅行であり、解呪されることはない。

瞬間移動はアストラル界を通過する一種の旅行である。アストラル移動を妨げるものは何であれ、瞬間移動を妨げる。

招請：招請呪文はクリーチャーを他の次元界から術者のいる次元界へと転送する。呪文はそのクリーチャーに出身次元界へと戻る1回限りの能力を与えるが、それが可能な状況も制限してしまう。招請されたクリーチャーは殺されれば本当に死んでしまう。招来呪文(下記参照)によって呼び出されたクリーチャーのように消えて、再構成されるわけではない。

招請呪文の持続時間は瞬間である。従って、招請されたクリーチャーが解呪されることはない。

招来：招来呪文はクリーチャーや物体を、術者の指定した場所に即座にもたらす。呪文が切れるか解呪されれば、招来されたクリーチャーは本来いた場所へと即座に送り返されるが、招来された物体は呪文の解呪に特にそう書かれていない限り、送り返されることはない。招来されたクリーチャーは殺されたり、ヒット・ポイントが0以下になれば消える。これは実際に死んだのではない。こうしたクリーチャーが姿を取り戻すには24時間かかり、その間、再び招来することはできない。

クリーチャーを招来した呪文が切れ、クリーチャーが消え失せた場合、そのクリーチャーが発動した呪文はすべて切れる。招来されたクリーチャーは生得の将来能力を(例え持っていたとしても)使用することはできない。

創造：創造呪文は物質を操って、術者の指定した場所に物体やクリーチャーを作り出す。呪文に瞬間以外の持続時間があれば、魔法が創造物をまとめ上げており、呪文が切れば召喚されたクリーチャーや物体は跡形もなく消え失せる。呪文の持続時間が瞬間であれば、創造された物体やクリーチャーは魔法によって組み立てられただけである。そうしたものは無制限に存在し続け、存在するのに魔法が必要だということはない。

治療：信仰召喚術の中にはクリーチャーを癒したり、生き返らせるものすらある。

死霊術

死霊術呪文は死の力や不死なる存在、生命力を操る。アンデッド・クリーチャーに関係のある呪文がこの系統のかなりの部分を占めている。

心術

心術呪文は他者の精神に作用し、その行動に影響を与えたり操ったりできる。

すべての心術呪文は[精神作用]呪文である。心術呪文には2種類あり、術者は対象のクリーチャーに影響を及ぼす事ができる。

強制：強制呪文は、対象があるやり方で行動するように仕向けたり、対象の精神の働き方を変えたりする。強制呪文の中には対象に何らかのアクションをとらせたり何らかの効果を押し付けたりするものもあるし、呪文発動時に対象の行動を術者が決定することのできるものもあるし、対象に継続的な制御を及ぼせるものもある。

魅惑：魅惑呪文は対象が術者を見る見方を変える。普通は対象に、術者が仲の良い友人だと思込ませる。

占術

占術呪文によって、術者は忘れられて久しい秘密を知ったり、未来を予言したり、隠されたものを見つけたり、人を欺く呪文を見破ったりできる。

多くの占術呪文は円錐型の効果範囲を持つ。この効果範囲は術者とともに移動し、術者の見ている方向へと伸びる。この円錐形は術者が1ラウンドの間に眺めることができる範囲を示している。術者が同じ範囲を複数ラウンドの間調べた場合、術者はしばしば追加情報を得ることができるが、その内容については呪文の説明文に記載されている。

念視：念視呪文は、術者に情報を送る不可視の魔法的感知器官を作り出す。特記ない限り、この感知器官は術者の持つ知覚能力と同じ知覚力を持つ。これには、術者を目標とした呪文や効果も含まれるが、術者から放射される呪文や効果によるものは含まれない。ただし、この感知器官は術者のものではあるが、術者本体からは離れた、独立の感覚器官と見なされるため、術者が盲目状態や聴覚喪失状態、その他の知覚障害を負った場合でも、通常通り機能する。

(難易度20+呪文レベル)の〈知覚〉判定に成功したクリーチャーは、この感知器官に気づくことができる。この感知器官は、稼働中の呪文であるかのように解呪することができる。

鉛の薄膜や魔法による防護は念視呪文を遮断し、術者は呪文がそのように遮断されたことを感知する。

変成術

変成術はクリーチャーや物体、状況の性質を変化させる。

ポリモーフ：ポリモーフ呪文は目標の形態をとる形態から、別の形態に変化させる。ポリモーフ呪文によりあるクリーチャーの姿をしている間、〈変装〉の技能判定に+20のボーナスを得るが、そのクリーチャーのすべての肉体能力や特殊能力を得ることはできない。それぞれのポリモーフ呪文により、術者は特定の種類のクリーチャーの形態をとることができる。それにより、能力値や外皮へのボーナスを得る。加えて、それぞれのポリモーフ呪文はいくつかの利益をもたらす。それには、移動の種類、抵抗、知覚能力が含まれる。選択した形態がそれらの利益や、同じ種類でより優れた能力を提供する場合、その利益の全てを得る。選択した形態が同じ種類でより劣った能力を提供する場合、劣った能力を入れ替えて得る。基本移動速度は選択した形態に合致したものに變更される。選択した形態が水泳移動速度や穴掘り移動速度を所持している場合、水泳や穴掘りをしている間に呼吸する能力を得る。獲得した能力のセーブ DC は、この形態に変化させたポリモーフ呪文のセーブ DC に等しい。

これらの利益に加えて、基本クリーチャーが持つすべての肉体攻撃とそれらに対する《習熟》を獲得する。これらの攻撃は元の基本攻撃ボーナスに基づき、【筋力】か【敏捷力】(いずれか適当な方)の修正値を加える。ダメージ・ボーナスには【筋力】修正値を使用する。

ポリモーフ呪文によりサイズが変更された場合、サイズ修正値が変更される。これにより、アーマー・クラス、攻撃ボーナス、戦技ボーナス、〈隠密〉技能修正値が変更される。呪文の説明に特記しない限り、この変更によって能力値が変更されることはない。

特記しない限り、ポリモーフ呪文は特定の個人に変化するために使用することはできない。重要でない肉体的な特質の多くを操作することはできないが、外見は常にそのクリーチャーの種類の一般的な個体となる。ポリモーフ呪文はテンプレートが適用された形態やクリーチャーのより優れたバージョンの形態となるためには使用できない。

エレメンタル、植物、動物、魔獣、蟲、竜の種別であるクリーチャーの形態をとるためにポリモーフ呪文が使用された場合、装備品は身体に溶け込んでしまう。一定のボーナスを提供し起動する必要がないアイテムは、このように溶け込んでしまっても機能を保ち続ける(鎧と盾ボーナスは除外される。これらは機能するために鎧を着込む必要があるからである)。起動する必要があるアイテムは上記の形態をとっている間は使用することができない。これらの形態をとっている間、《物質要素省略》あるいは《化身時発動》特技がなければ物質要素を必要とするいかなる呪文も使用することはできない。竜のような、動きや会話に支障のない形態を選んでいるならば、動作要素や音声要素を必要とする呪文のみ使用することができる。元の形態と異なる形態に変化した場合、他のポリモーフ呪文も上記の制約を与える可能性がある(GMの判断に従うこと)。新たな形態が装備品を身体に溶け込ませるものでないなら、装備品のサイズは新しいサイズに見合ったものに変更される。

ポリモーフ呪文の影響を受けている間、元の形態に依存した変則能力や超常能力(超感覚、鋭敏嗅覚、暗視など)、肉体攻撃や移動の種類を失う。形態に依存するクラス特徴も同じように失うが、(爪を生やすソーサラーのような)特徴を加えるものは機能し続ける。これらのほとんどは明らかである。しかしGMは、どの能力が形態に依存しており、新しい形態になった時にどの能力が失われるかについて判断する際の最終的な決定権を持つ。

一度に1つのポリモーフ呪文の影響しか受けることはない。新しいポリモーフ呪文が発動した(あるいは、自然の化身のようなポリモーフ効果を起動した)場合、元々効果を及ぼしていた呪文を置き換えて、その効果が適用されたかどうかを決定することができる。加えて、ポリモーフ呪文の影響を受けている間、サイズを変更する呪文の影響を受けない。

ポリモーフ呪文が小型より小さいあるいは中型より大きいクリーチャーに使用された場合、ポリモーフ呪文によるボーナスを適用する前に、以下の表を使用して小型か中型のいずれかに能力値を調整すること。

クリーチャーの元のサイズ	【筋】	【敏】	【耐】	調整後のサイズ
極小	+6	-6	—	小型
微小	+6	-4	—	小型
超小型	+4	-2	—	小型
大型	-4	+2	-2	小型
超大型	-8	+4	-4	中型
巨大	-12	+4	-6	中型
超巨大	-16	+4	-8	中型

防御術

防御術は防御的な呪文である。物理的あるいは魔法的な障壁を作ったり、魔法的あるいは物理的能力を無効化したり、侵入者を傷つけたり、対象を他の次元界へと追い払ったりする。

防御術呪文が別の防御術呪文から10フィート以内で24時間以上稼働している場合、魔法の場が互いに干渉し、わずかに視認できるエネルギーの“ちらつき”が発生する。こうした呪文を〈知覚〉技能で発見する際のDCは4低下する。

防御術が特定の種類のクリーチャーを寄せ付けない障壁を作り出した場合、その障壁を使って、そうしたクリーチャーを押しやることはできない。術者がそうしたクリーチャーにその障壁を押し付けた場合、術者は障壁に対して圧力がかかることを感じる。それでも押し続けた場合、その呪文は終了する。

力術

力術呪文はエネルギーを操作したり、望む結果を生み出すために目に見えぬ源から力を引き出したりする。事実上、この種の呪文は無から有を作り出す。この種の呪文の多くは華々しい効果を生み出し、大量のダメージを与えることができる。

【補足説明】

補足説明がある場合、それは系統や副系統と同じ行に記載される。中には、複数の補足説明がある呪文もある。

補足説明には、【悪】、【音波】、【風】、【恐怖】、【言語依存】、【混沌】、【酸】、【精神作用】、【善】、【即死】、【地】、【秩序】、【電気】、【火】、【光】、【水】、【闇】、【力場】、【冷氣】がある。

こうした補足説明のほとんどは、それ自体にゲーム上の効果はないが、その呪文が他の呪文や特殊能力、珍しいクリーチャー、属性などどのように相互作用するのか決定する。

【言語依存】の呪文は意志疎通の媒体として相手の理解できる言語を使用する。目標が【言語依存】の呪文を発動した術者の言うことを理解できなかったり、術者の声が聞き取れなかったりした場合には失敗する。

【精神作用】の呪文は【知力】が1以上のクリーチャーにしか効果がない。

レベル

呪文の解説の次の行では、呪文のレベルを示している。これは0から9までの数値で、その呪文の相対的な威力を表している。この数値の前に、その呪文を発動できるクラス名が記載されている。呪文レベルは、その呪文の効果に対してセーブを行うことができるなら、そのDCに作用する。

構成要素

呪文の構成要素とは、その呪文を発動するために術者がやらなければならないこと、持っていなければならないもののことである。各呪文の構成

要素の項に、その呪文にはどのタイプの構成要素があるのかが略記されている。物質要素と焦点具の具体的な内容は説明文の最後に記載されている。通常、術者が構成要素について思い煩う必要はないが、何らかの理由で構成要素を使えない時や、物質要素や焦点具が高価なものである場合には重要となってくる。

音声要素 (音声)：音声要素とは、口にすべき詠唱である。音声要素を満たすには、術者ははっきりとした声で話すことができなければならない。サイレンスの呪文や猿ぐつわは詠唱を（従って呪文も）阻害する。聴覚喪失状態の呪文の使い手は、音声要素のある呪文を発動しようとすると、20%の確率で失敗する。

動作要素 (動作)：動作要素とは、手の慎重かつ正確な動きである。動作要素を満たすには、少なくとも1本の手が自由でなければならない。

物質要素 (物質)：物質要素とは、発動過程で呪文のエネルギーによって消滅してしまう物質や物体のことである。物質要素の価格が記載されていない場合、その価格は無視できる。価格の無視できる物質要素については、わざわざ記録せぬこと。呪文構成要素ポーチを持っている限り、必要な物はすべて持っているものと見なすこと。

焦点具 (焦点)：焦点具要素とは、ある種の小道具である。物質要素と異なり、焦点具は呪文発動時に消費されることはなく、再使用できる。物質要素と同じく、価格について特に記載がなければ、焦点具の価格は無視できる。価格の無視できる焦点具要素は呪文構成要素ポーチに入っているものと見なすこと。

信仰焦点具 (信仰)：信仰焦点具要素とは、霊的に重要なアイテムである。クレリックやパラディンの信仰焦点具はそのキャラクターの信教に相応しい聖印である。ドルイドやレンジャーの信仰焦点具はヒイラギやその他の神聖な植物の小枝である。

構成要素の項に“焦点/信仰”あるいは“物質/信仰”とあれば、その呪文の秘術呪文バージョンには焦点具要素や物質要素（スラッシュの前のもの）が必要で、信仰呪文バージョンには信仰焦点具要素（スラッシュの後ろのもの）がひとつである。

発動時間

ほとんどの呪文は1標準アクションの発動時間を有する。1ラウンド以上かかるものもあれば、即行アクションしか必要としないものもいくつかある。

発動に1ラウンドかかる呪文は1全ラウンド・アクションである。その呪文は、術者が発動を開始した次のラウンドの、術者のターンの開始直前に効果を表す。呪文が完成した後は、術者は通常通り行動できる。

発動するのに1分かかかる呪文は、1分後の術者のターンの直前に効果を表す（その10ラウンドの間の毎ラウンド、術者は上記の1ラウンドかかる発動時間の時と同様に、全ラウンド・アクションとして呪文の発動を行うのだ）。こうしたアクションは連続していなければならない、中断されてはならない。そのようなことがあれば、その呪文は自動的に失敗する。

発動に1ラウンド以上かかる呪文の発動を開始したら、術者は現在のラウンドから（少なくとも）次のラウンドの自分のターンの直前まで精神集中を続けなければならない。発動が完了するまでに精神集中を失ったら、術者は呪文を失う。

発動時間が1即行アクションの呪文は通常の“呪文は1ラウンドに1つ”という制限にカウントされない。しかし、その種の呪文は1ラウンドに1つしか発動できない。発動時間が1即行アクションの呪文を発動しても、機会攻撃は誘発しない。

術者は呪文が効果を表す時点で、呪文について（距離、目標、効果範囲、効果、バージョンなどの）必要な決断をすべて下す。

距離

呪文の“距離”はその呪文がどこまで届くかを示している。これは呪文の解説の“距離”の項で定義されている。呪文の“距離”はその呪文の効

果が発生しうる最大の距離であると同時に、術者が呪文の起点として指定できる最大距離でもある。もし呪文の効果範囲の一部でもその距離を超えるようであれば、その部分は無駄になってしまう。標準的な“距離”には以下のようなものがある。

自身：呪文は術者自身にのみ作用する。

接触：作用させるためには、術者がクリーチャーや物体に触れなければならない。ダメージを与える接触呪文は、武器と同様、クリティカル・ヒットになる可能性がある。接触呪文はダイスの目が20でクリティカル可能状態になり、クリティカル・ヒットに成功すれば2倍のダメージを与える。接触呪文の中には、術者が複数の目標に接触できるものがある。術者は発動の一部として、間合い内にいる同意する目標6体までに接触することができるが、術者がその呪文の発動を終了したのと同じラウンド中に目標全員に触れなければならない。その呪文が複数ラウンドをまたいで目標に触れることができるなら、6体のクリーチャーに接触するのは全ラウンド・アクションである。

近距離：呪文は術者から25フィートまで届く。最大射程は、術者レベル2レベルごとに5フィートずつ長くなる。

中距離：呪文は(100フィート+術者レベル毎に10フィート)まで届く。

長距離：呪文は(400フィート+術者レベル毎に40フィート)まで届く。

無限：呪文は同じ次元界ならどこまでも届く。

フィート単位で示される距離：呪文の中には一般的な“距離”の分類ではなく、フィート単位で示される“距離”もある。

呪文の狙いをつける

術者は、呪文のタイプにもよるが、呪文が誰に作用するかとか、呪文の効果はどこを起点にするかなどを選択しなければならない。呪文の解説の次の項目では、呪文の目標、効果、効果範囲を定義している。

目標：呪文の中には“目標”の項のあるものがある。これらの呪文は呪文の定義に従って、クリーチャーや物体に向けて直接発動する。術者は目標を見るか、触れるかできなければならない、その目標を特定して選択する必要がある。しかし、術者は呪文の発動を完了させるまで目標を選ぶ必要はない。

呪文の目標が自分自身であれば（呪文の解説で“目標：術者”とあれば）、術者はセーヴィング・スローを行なうことはできないし、呪文抵抗も適用されない。こうした呪文の場合、セーヴィング・スローと呪文抵抗の項は省略されている。

呪文の中には、同意する目標にしかかけられないものもある。自分が同意する目標であると言明することは、いつでも（立ちすくみ状態であったり、自分のターンでない時でも）可能である。気絶状態のクリーチャーは自動的に“同意する”と見なされるが、（縛られていたり、戦慄状態、組みつき状態、麻痺状態、押さえ込まれた状態、朦朧状態の者のように）意識はあっても動けなかったり無防備状態だったりするクリーチャーは、自動的に“同意する”と見なされるわけではない。

呪文の中には、術者が発動後に新たな目標や効果範囲に効果を向け直すことのできるものもある。呪文を向け直すのは、機会攻撃を誘発しない移動アクションである。

効果：呪文の中には、既に存在するものに作用するのではなく、ものを創造したり召喚したりするものもある。

術者は目で見えるか定義することで、そうしたものが現れる場所を指定しなければならない。呪文の“距離”によって効果をどれだけ遠くに発生させられるかが決まるが、効果が移動できるような場合、その効果は呪文の“距離”に関係なく移動することができる。

拡散：特に雲や霧のような効果の中には、起点（グリッドの交差点でなければならない）から拡散するものがある。この効果は曲がり角の向こうや、術者から見えない範囲にまで広がり得る。実際に広がった距離を測定し、その呪文の効果が曲がり角をその呪文の効果が曲がり角を回り込むなら、それも考慮に入れて距離を測定すること。拡散効果の広がる距離を測定する場合、壁があれば、それを回り込むように測定する。壁を突き

抜けるように測定してはならない。移動の場合と同様に、曲がり角を斜めに計測しないこと。こうした効果の場合、術者は起点を指定しなければならないが、効果の全ての部分に対して効果線（下記参照）が引かれている必要はない。

光線（レイ）：効果の中には光線であるものもある。術者は遠隔武器を扱っているかのように光線の狙いを定めるが、たいていの場合、通常の遠隔攻撃ではなく遠隔接触攻撃を行なう。遠隔武器と同様、術者は暗闇の中や不可視のクリーチャーに向けて、当たれば儲け物で発射することもできる。目標型呪文とは異なり、命中させようとするクリーチャーが見ている必要はない。しかし、途中でクリーチャーや障害物があれば、それは術者の視線を遮断したり、術者が狙っているクリーチャーに遮蔽を提供するかもしれない。

光線呪文に持続時間があれば、それは光線の引き起こす効果の持続時間であって、光線自体が存続する時間の長さではない。

光線呪文がダメージを与えるものであれば、武器と同様にクリティカル・ヒットになる可能性がある。光線呪文はダイスの目が20でクリティカル可能状態になり、クリティカル・ヒットに成功すれば2倍のダメージを与える。

呪文の範囲

範囲：呪文の中にはある範囲に作用するものもある。時に、呪文の解説で効果範囲が特別に定義されていることもあるが、たいていは、以下の分類の1つに入る。

呪文の効果範囲の形状に関係なく、術者は呪文がどこを起点とするのかを選択するが、それ以外に、その呪文がどのクリーチャーや物体に作用させるかということコントロールすることはない。呪文の起点は常にグリッドの交差点となる。あるクリーチャーが呪文の効果範囲内にいるかどうか調べる際には、キャラクターを移動させる時や、遠隔攻撃の射程を調べる際と同様に、起点からマス目で距離を計測すること。違いといえば、マスの中心から隣のマスの中心へと計測するのではなく、交差点から交差点へと計測することである。

マスを対角方向に計測することもできるが、その場合、2マス目、4マス目、6マス目……のマス目は2マス分の距離と計測することに注意。マスの起点から遠い方の辺が呪文の効果範囲内にあれば、そのマスの中のもののは呪文の効果範囲内にあることになる。しかし、呪文の効果範囲が、そのマスの起点から近い方の辺にしか触れていなかったなら、そのマスの中のものはその呪文の作用を受けない。

爆発、放射、拡散：効果範囲に作用する呪文のほとんどは、爆発が放射か拡散として機能する。どの場合も、術者は呪文の起点を選び、その地点から効果範囲を計測する。

爆発呪文は効果範囲内に収めたありとあらゆるものに作用する。これには、術者が見ることのできないクリーチャーすら含まれる。起点に対して完全遮蔽を得ているクリーチャーには作用することができない（つまり、この効果は曲がり角を回り込んだ先に及ぶことはないのだ）。爆発の基本的な形状は球形だが、爆発呪文の中には円錐形だと記述のあるものもある。爆発範囲には、呪文の効果が起点からどれだけ遠くまで広がるかが定義されている。

放射呪文は爆発呪文と同じように機能するが、呪文の持続時間の間じゅう、起点から効果が放たれ続ける。ほとんどの放射は円錐形か球形である。

拡散呪文は爆発と同様に広がるが、曲がり角を回り込む。術者が起点を選び、呪文はすべての方向に、記載された距離だけ広がる。その呪文の効果が曲がり角を回り込むようなら、それも考慮に入れて呪文の効果が覆う範囲を求めること。

円錐形、円筒形、直線状、球形：効果範囲に作用する呪文のほとんどは、円錐形、円筒形、直線状、球形など、特定の形状を有する。

円錐形呪文は術者から、術者の指定した方向に向けた四分円（円を4等分した扇型）に発せられる。この効果範囲は術者のいるマスのいずれかの角から発し、進むにつれて広がってゆく。円錐形呪文のほとんどは爆発か

放射（上記参照）であり、従って、角を回り込むことはない。

円筒形呪文を発動する際には、術者は呪文の起点を選ぶ。起点は水平な円の中心点となり、呪文はこの円からなだれ落ち、円筒形の範囲を満たす。円筒形呪文は、その範囲内にある全ての障害物を無視する。

直線状呪文は術者から、術者の指定した方向に向けて直線状に発せられる。この効果範囲は術者のいるマスのいずれかの角から発し、呪文の“距離”限界に達するか、効果線を遮る障壁にぶつかるまで伸びる。直線状呪文は、その直線が通り抜けるマスにいる全てのクリーチャーに作用する。

球形呪文は起点から広がり、球形の範囲を満たす。球形呪文は爆発でも放射でも拡散でもあり得る。

クリーチャー：この種の効果範囲を持つ呪文の中には、クリーチャーに（目標型呪文のように）直接作用するものもある。ただし、こうした呪文は術者の選んだ個々の目標に作用するのではなく、効果範囲内のある種のクリーチャー全てに作用する。この範囲は球形の爆発であることもあれば、円錐形の爆発であることもあり、その他の形をしていることもある。

多くの呪文は“生きているクリーチャー”に作用する。これはアンデッドと人造以外の全てのクリーチャーを指す。呪文の範囲にいたが呪文の対象とならない種類のクリーチャーは、作用を受けたクリーチャーの数に数えられない。

物体：この種の効果範囲を持つ呪文の中には、術者が選んだ効果範囲内の物体に作用するものもある（クリーチャーの項と同様だが、クリーチャーの代わりに物体に作用する）。

その他：効果範囲が独特な呪文もある。その場合、効果範囲はその呪文の説明文中で定義されている。

（自在）：効果範囲や効果の記載の最後に“（自在）”とあれば、術者は呪文の形状を変えることができる。自在な効果や自在な効果範囲は縦、横、奥行きいずれも10フィート以上にしなければならない。効果は効果範囲の多くは、不規則な形状を形作るのに便利なよう立方体単位で指定されている。3次元的な体積を勘定することが一番必要になりやすいのは、空中や水中で呪文の効果や効果範囲を定義する場合である。

効果線：効果線とは、呪文が作用するかどうかを示す、遮られることのない直線である。固体の障壁があれば効果線は妨害されてしまう。これは遠隔武器を使う際の視線のようなものだが、ただ効果線は視線とは違って、霧や闇など通常の視覚を制限する要素に遮られることはない。

呪文をかけようとしている目標や、呪文の効果を生じさせたい場所に対して術者から効果線が通っていないなければならない。発動しようとしている呪文の起点に対して効果線が通っていないなければならない。

爆発、円錐形、円筒形、放射の呪文の場合、その呪文は起点（球形の爆発の中心点、円錐形の爆発の開始点、円筒形の爆発の開始点、円筒形の円、放射の起点）から効果線が通っている効果範囲、クリーチャー、物体にのみ作用する。

少なくとも1平方フィートの貫通孔が開いている固体障壁は呪文の効果線を遮らない。そのような開口部があれば、壁のうちの周囲長さ5フィートの部分を、呪文の効果線が通っているかを調べる際には固体障壁とは見なさない。

表：呪文の範囲

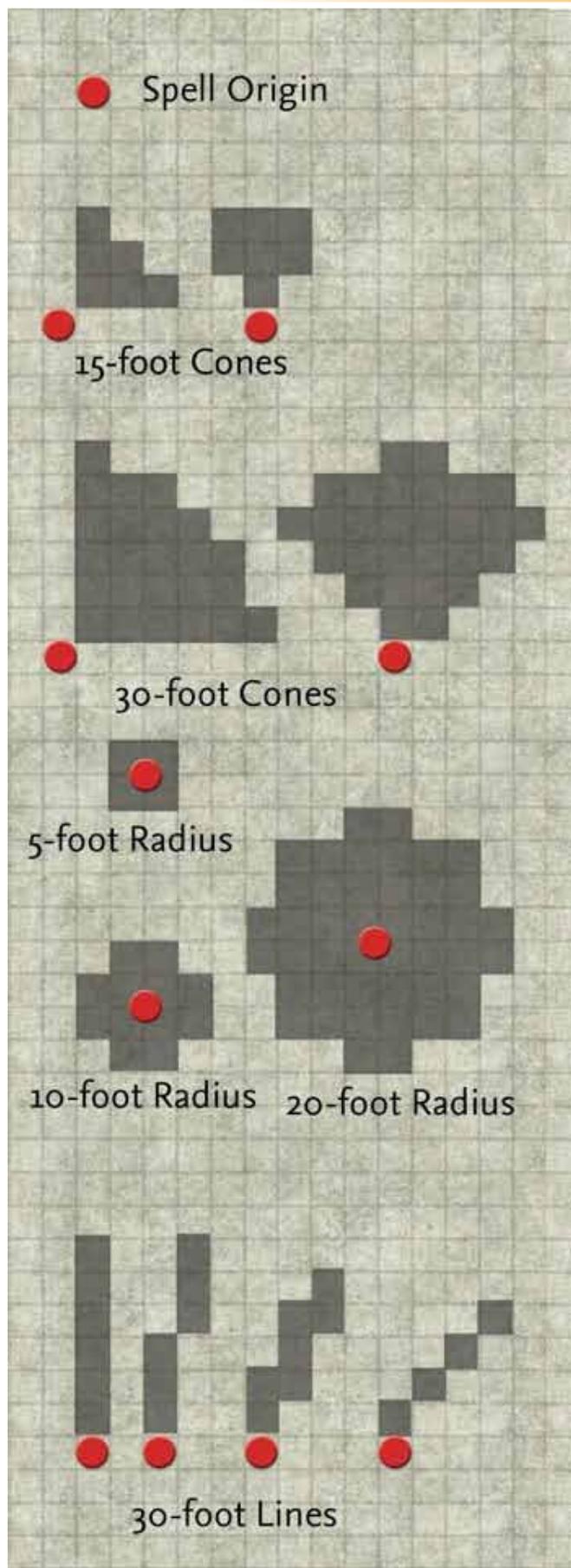
持続時間

呪文の持続時間の項に、その呪文の魔法エネルギーがどれだけ持続するかが記載されている。

期間で示される持続時間：持続時間の多くはラウンド、分、時間、その他の単位で示されている。この期間が過ぎれば、魔法は消え、呪文は終了する。持続時間が変化しうる場合、正確な期間は密やかにロールして決める。そのため、術者は呪文がいつ終了するかを知ることはない。

瞬間：この呪文のエネルギーは発動した瞬間に現れ、そして消える。ただし、呪文の効果は長時間持続するかもしれない。

永続：エネルギーは効果が続く限り持続する。ということは、この呪



文はディスベル・マジックで除去できるということである。

精神集中：呪文は術者が精神を集中している限り持続する。呪文の維持に精神を集中するのは標準アクションであり、機会攻撃を誘発しない。呪文発動時に精神集中を破る恐れのあることはすべて、呪文維持の精神集

中を破る可能性もあり、そうしなければ呪文は終了してしまう。『精神集中』の項を参照すること。

呪文に精神を集中しながら他の呪文を発動することはできない。ときには、術者が精神集中を止めてからも短時間、呪文が持続することもある。

対象、効果、効果範囲：呪文が直接クリーチャーに作用するものであれば、その結果は呪文の持続時間の間、対象についてまわる。その効果は移動するかもしれないし、その場を動かないかもしれない。そうした効果は持続時間が切れるまでに破壊されることもある。効果範囲に作用する呪文なら、呪文の持続時間の間、その範囲に留まる。

クリーチャーはその範囲に入ればその呪文の対象となり、離れば対象ではなくなる。

接触呪文とチャージの保持：ほとんどの場合、接触呪文を発動したラウンドにチャージを消費しなかった場合、術者は無期限に呪文のチャージを保持する（チャージ消費を遅らせる）ことができる。術者は毎ラウンド、チャージ消費が行われるまで接触攻撃を行なうことができる。術者が別の呪文を発動すれば、その接触呪文は消散してしまう。

接触呪文の中には、術者が複数の目標に接触できるものもある。この種の呪文では、チャージ保持を行なうことはできない。術者がその呪文の発動を終了したのと同じラウンド中に呪文の目標全員に触れなければならない。

チャージ消費：いくつかの呪文は、一定の期間か、作動するかチャージが消費されるまで持続する。

（解除可）：持続時間の項が“（解除可）”で終わっていたら、その呪文は術者が意のままに解除できる。術者は呪文の効果からその呪文の“距離”以内にいななければならない、解除の言葉を口にしなければならない。この言葉は通常、呪文の音声要素を修正したものとなる。その呪文に音声要素がない場合、術者は身振りでその呪文を解除する。呪文の解除は機会攻撃を誘発しない標準アクションである。

精神集中によって維持する呪文は本質的に解除可能であり、そうした呪文を解除するにはアクションは必要ない（呪文を終わらせるためにすべきことは術者が自分のターンに精神集中をやめることだけである）。

セーヴィング・スロー

通常、有害な呪文に対して目標はセーヴィング・スローを行なうことができ、成功すれば呪文の効果の一部あるいは全部を免れることができる。呪文の解説にあるセーヴィング・スローの項では、その呪文に対してどのタイプのセーヴィング・スローができるのかが定義され、その呪文に対してセーヴィング・スローにどのような効果があるのかが説明されている。

無効：この呪文は、セーヴィング・スローに成功した対象に対しては効果がない。

不完全：この呪文は、対象にある効果を及ぼす。セーヴィング・スローに成功すれば、それより弱い何らかの効果を与えられることになる。

半減：この呪文はダメージを与える。セーヴィング・スローに成功すれば半分（切り捨て）のダメージを被る。

不可：セーヴィング・スローは行えない。

看破：セーブに成功すれば、対象は効果は無視できる。

（物体）：この呪文は物体に対して発動することができる。物体は魔法の力を持っているか、呪文に抵抗しようとしているクリーチャーが装備中（手に持っている、着用している、握りしめているなど）である場合にのみ、セーヴィング・スローを行なうことができる。後者の場合、物体は自分自身のセーヴィング・スロー・ボーナスの方が大きくない限り、そのクリーチャーのボーナスを使用する。この注意書きがあるからといって、この呪文が物体にしかかけられないということはない。この種の呪文の中には、クリーチャーにも物体にもかけられるものもある。魔法のアイテムのセーヴィング・スロー・ボーナスは（2＋そのアイテムの術者レベルの半分）に等しい。

（無害）：この呪文は通常、有益であって害はないが、目標クリーチャーがセーヴィング・スローを試みたければ試みてよい。

セーヴィング・スロー難易度：呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は（10 + 呪文のレベル + 術者の関連能力値ボーナス）である。関連能力値はウィザードの場合は【知力】、ソーサラー、バード、パラディンの場合は【魅力】、クレリック、ドルイド、レンジャーの場合は【判断力】である。同じ呪文でも、クラスによって呪文レベルが変わることもある。常に術者のクラスに対応した呪文レベルを使用すること。

セーヴィング・スローに成功する：明らかな物理的効果のない呪文に対するセーブに成功したクリーチャーは敵対的な力や“うずき”を感じるが、その攻撃の性質を正確に推測することはできない。同様に、目標型呪文に対してクリーチャーがセーヴィング・スローに成功した場合、術者はその呪文が失敗したことを感知する。クリーチャーが効果型及び効果範囲型呪文に対してセーブに成功した場合、術者がそれを感知することはない。

自動失敗と自動成功：セーヴィング・スローでダイスの目が1だった（1d20の結果が1になった）場合は常に失敗となり、その呪文にさらされたアイテムはダメージを受ける可能性がある（後述の『セーヴィング・スロー後にアイテムが助かったかどうか』参照）。ダイスの目が20だった（1d20の結果が20になった）場合は常に成功となる。

自発的にセーヴィング・スローを取りやめる：クリーチャーは自発的にセーヴィング・スローを差し控え、呪文の結果を進んで受け入れることもできる。魔法に特別な抵抗力を持つキャラクターでさえ、望めばそれを抑えることができる。

表：魔法攻撃の作用を受けるアイテム

順番	アイテム
1	盾
2	鎧
3	魔法のヘルメット（兜）、ハット（帽子）、ヘッドバンド（額環）
4	手に持ったアイテム（武器、ワンドなどを含む）
5	魔法のクローク（外套）
6	背負ったり、鞆に収めるなどした武器
7	魔法のブレイザー（腕甲）
8	魔法の衣服
9	魔法の装身具（指輪を含む）
10	それ以外

順番：作用を受ける可能性の高い順。

セーヴィング・スロー後にアイテムが助かったかどうか：呪文の説明文で特記されていない限り、クリーチャーが運搬しているか着用している全てのアイテムは魔法による攻撃から助かったと見なす。しかし、クリーチャーのセーヴィング・スローのダイスの目が1だった場合、魔法にさらされたアイテムは害を受ける（その攻撃が、物体に害を与えるものであれば）。表『魔法攻撃の作用を受けるアイテム』を参照すること。そのクリーチャーが運搬しているか着用している物体のうち、どの4つがもっとも呪文の作用を受ける可能性があるかを調べ、その中からランダムにロールして決定する。ランダムに決定されたアイテムはその攻撃に対してセーヴィング・スローを行わなければならない、その攻撃によるダメージを何であれ被る。

クリーチャーが運搬しているわけでも着用しているわけでもなく、魔法の力もないアイテムは、セーヴィング・スローを行なうことはできない。たんにしかるべきダメージを受けるだけである。

呪文抵抗

呪文抵抗は特殊な防御能力である。呪文抵抗を有するクリーチャーに呪文が抵抗されてしまったなら、そのクリーチャーに呪文を作用させようとする術者は術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）でそのクリーチャーの呪文抵抗値以上の値を出さなければならない。防御側の呪文抵抗値は魔法攻撃に対するACのようなものである。この術者レベル判定には、術者レベルに対する全ての修正を含めること。

呪文抵抗が呪文からそのクリーチャーを守るかどうかについては、各呪

文の呪文抵抗の項と説明文に記載がある。多くの場合、呪文抵抗は抵抗するクリーチャーが呪文の目標になった場合にのみ適用され、抵抗するクリーチャーが既に効果を表している呪文に遭遇した場合には適用されない。

“物体”と“無害”の記載はセーヴィング・スローの場合と同じ意味を表している。“無害”と記載のある呪文の効果を上記の術者レベル判定なしで受けるためには、呪文抵抗を有するクリーチャーは自発的に抵抗を止める必要がある（標準アクション）。そのような場合、術者は上記の術者レベル判定を行なう必要はない。

説明文

呪文の解説のうち、この部分は、その呪文が何をし、どのように働くかを詳しく説明する。これ以前の項目で“本文参照”とあれば、その説明はここにある。

秘術呪文

ウィザード、ソーサラー、バードは秘術呪文を発動する。信仰呪文と比べると、秘術呪文はより派手な効果のものが多く。

呪文スロット：さまざまなキャラクター・クラス表を見れば、キャラクターが1日にそれぞれの呪文をいくつ発動できるかが判る。1日に使用できる呪文を入れる、この“空き”のことを“呪文スロット”と呼ぶ。低いレベルの呪文を高いレベルのスロットに入れるという選択肢は常にある。呪文の使い手の能力値が足りず、能力値がもっと高ければ使えたはずの呪文が使えない状態でも、スロット自体は得られる。ただし、そのスロットにはより低いレベルの呪文しか入れることができないのだ。

ウィザード呪文を準備する

ウィザードのレベルによって、そのウィザードが準備し使用できる呪文数は制限される。【知力】が高ければ、ウィザードはいくつか余分に呪文を準備できるようになる。ウィザードは同じ呪文を2回以上準備できるが、その呪文1つ1つがそのウィザードの1日の呪文数にカウントされる。呪文を準備するためには、ウィザードには少なくとも（10 + その呪文の呪文レベル）の【知力】がなければならない。

休息：その日の呪文を準備するには、ウィザードはまず8時間眠らなければならない。ウィザードはその時間の間、片時も欠かさず熟睡状態にしなければならないというわけではないが、休息の間は移動も戦闘も呪文の発動も技能の使用も会話も、その他の肉体的精神的な努力を必要とするいかなる作業も控えなければならない。ウィザードの休息が中断されたら、中断1回ごとにそのウィザードが精神をはっきりさせるために休息しなければならない合計時間に1時間が加算される。また、呪文を準備する直前、少なくとも1時間は中断されことなく休息を取らねばならない。キャラクターが何らかの理由で眠る必要がない場合でも、呪文を準備する前に8時間の安静な休息を取らねばならない。

最近発動した呪文による制限／休息の中断：ウィザードがごく最近呪文を発動した場合、力が流出してしまうため、新たに呪文を準備する能力が下がってしまう。次の日の呪文を準備する際に、ウィザードがその時から8時間前までに発動した呪文はすべてその日の呪文数にカウントされてしまう。

準備時の環境：呪文を準備するためには、ウィザードにはちゃんと精神を集中できるだけの平穏さ、静寂さ、快適さが必要である。ウィザードの周囲の環境が質 낮은ものである必要はないが、近くで戦闘が行われてい

たり、その他の大きな騒音がするなどの気を散らすものがあるとはならない。荒れ模様の天気さらさらされていれば必要な精神集中は妨げられるし、学習中に負傷したりセーヴィング・スローに失敗しても集中は妨げられる。また、ウィザードは学習に必要な自分の呪文書が手元になければならず、読むのに必要な十分な明りも要する。大きな例外が1つ：ウィザードは呪文書なしでリード・マジックを準備できる。

呪文準備時間：休憩した後、ウィザードは呪文書を熟読してその日の呪文を準備しなければならない。キャラクターが全ての呪文を準備しようとするなら、それには1時間かかる。1日の呪文数のうち一部だけを準備しようとするならその割合に比例して短い時間で済むが、常に少なくとも15分はかかる。これは適切な精神状態を達成するのに必要な最短の時間である。

呪文の選択と準備：呪文書から呪文を準備するまで、ウィザードが発動できる呪文はすでに前日に準備してあって、まだ使っていない呪文だけである。学習時間の間、ウィザードはどの呪文を準備するかを選択する。すでに（前日の）呪文を準備しており、まだ発動していない場合、ウィザードはそのすべて、あるいは一部を捨てて、新たな呪文のための余地を作ることができる。

その日の呪文を準備する際に、ウィザードは呪文スロットをいくつか開けたままにしておくこともできる。それ以降、その日のうちに、ウィザードは時間と状況が許せば、望むだけ何でも準備のプロセスを繰り返すことができる。ただし、以前準備した呪文を捨てて別の呪文に置き換えたり、それまでに発動したためにあいたスロットに呪文を準備することはできない。こうした準備には、休息によって精神をリフレッシュする必要がある。その日の初めに行った準備と同様に、この準備には少なくとも15分かかり、ウィザードが1日の呪文数の1/4より多くの呪文を準備するならばより長くかかる。

準備した呪文の保持；ウィザードが呪文を準備してしまうと、定められた構成要素を用いて完成させ発動するか、あるいは捨てるまで、ほとんど発動済みの状態としてそのウィザードの精神の中に留まる。魔法のアイテムの効果やモンスターの特殊攻撃など、一部の出来事によって準備された呪文がキャラクターの精神から消えてしまうということもあり得る。

死と準備した呪文の保持：呪文の使い手が死んだ場合、その精神に蓄えられていた呪文はすべて消えてしまう。ただし（レイズ・デッド、レストレーション、リザレクションなどの強力な魔法は、キャラクターを生き返る際に失ったエネルギーも回復させることができる。

秘術魔法の文書

秘術呪文を文字の形で記録するために、キャラクターは呪文に関わる魔法の諸力を書き記す複雑な表記法を使用する。この表記法で書くものは、母国語や出身文化圏がどのようなものであれ、同じシステムを用いる。とはいえ、キャラクター個人個人はこのシステムを独自の方法で用いる。他人の書いた魔法の文書は最も強力なウィザードにとってさえ、学習と解読に時間をかけねば理解できないものなのである。

（他人の呪文書や巻物に文書で記された呪文など）秘術魔法の文書を解読するためには、キャラクターは〈呪文学〉判定（難易度20＋その呪文の呪文レベル）に成功しなければならない。この技能判定に失敗した場合、そのキャラクターは次の日になるまでその呪文を読もうとすることはできない。リード・マジック呪文を使用すれば、技能判定なしで自動的に魔法の文書を解読できる。その魔法の文書を作成した人がその場において読み手を助けてくれる場合も、自動的に成功する。

キャラクターがある魔法の文書を解読したなら、そのキャラクターはその文書を再び解読する必要はない。魔法の文書を解読すれば、読み手は呪文を識別し、その効果がどんなものかだいたい判る（呪文の解説にある情報を得る）。魔法の文書が巻物で、読み手が秘術呪文の使い手なら、そのキャラクターはその巻物を使おうと試みるができる。

ウィザード呪文と借りた呪文書

ウィザードは、既に知っており自分の呪文書に記録してある呪文を準備するために、借りた呪文書を使用できるが、準備が成功するか否かは確実ではない。まず、ウィザードはその呪文書を解読しなければならない（上記の『秘術呪文の文書』を参照）。他人の呪文書にある呪文を解読したら、その呪文を準備するために読み手は〈呪文学〉判定（難易度15＋呪文レベル）に成功しなければならない。この判定に成功したら、そのウィザードはその呪文を準備できる。以前にその呪文を準備したことが何度あろうと、借りた呪文書で呪文を準備する場合、そのたびに判定を行わなければならない。判定が失敗なら、そのウィザードは次の日になるまで同じ書物から再びその呪文を準備しようとすることはできない（しかし、前述のように、その書物を解読するために判定を繰り返す必要はない）。

ウィザードの呪文書に呪文を追加する

ウィザードはいくつかの方法で、自分の呪文書に新たな呪文を書き加えることができる。ウィザードはウィザード呪文リストに含まれる呪文しか学ぶことはできない。

レベルアップ時に獲得する呪文：ウィザードは冒険と冒険の間に、ある程度の時間を割いて呪文の研究を行っている。ウィザードのクラス・レベルを上げるたびに、ウィザードは自分の選んだ2つの呪文を獲得し、呪文書に書き加えることができる。ただで得られるこの2つの呪文は、そのウィザードが発動できるレベルのものでなければならない。ウィザードが魔法の系統に専門化しているなら、ただで得られる2つの呪文のうち1つはそのウィザードの専門系統のものでなければならない。

他人の呪文書や巻物から写した呪文：またウィザードは、魔法の巻物や他のウィザードの呪文書に新たな呪文を見つけた時に、その呪文を自分の呪文書に書き加えることもできる。呪文の出所に関わらず、そのウィザードはまずその魔法の文書を解読しなければならない（上記の『秘術魔法の文書』を参照）。次に、ウィザードはその呪文の学習に1時間を費やさなければならない。その時間の終わりに、そのキャラクターは〈呪文学〉判定（難易度15＋呪文レベル）を行わなければならない。魔法の系統に専門化しているウィザードは、その新しい呪文が自分の専門系統のものであれば、この〈呪文学〉判定に＋2のボーナスを得る。判定に成功すれば、そのウィザードはその呪文を理解し、その呪文を自分の呪文書に書き写すことができる（下記の『呪文書に新たな呪文を書く』を参照）。この作業によって、コピー元の呪文書が害を受けることはないが、コピー元が魔法の巻物の場合、書き写すのに成功した呪文は羊皮紙の上から消えてしまう。

判定に失敗すれば、そのウィザードはその呪文を理解したり書き写したりすることはできない。〈呪文学〉のランクが上がるまでは、その呪文を再び学んだり書き写したりすることはできない。判定が失敗だった場合、書き写そうとしていた呪文が巻物から消えることはない。

ほとんどの場合、ウィザードが自分の呪文書の呪文を書き写す権利を他のウィザードに与える際には、料金を取る。この料金は通常、呪文を呪文書に記録するための費用の半分である（『呪文書に新たな呪文を書く』を参照）。珍しく他にない呪文はより高い価格となるかもしれない。

独自の研究：ウィザードは呪文を独自に研究することもでき、既に存

在する呪文と同じ呪文を複製したりまったく新しい呪文を作り出したたりできる。新しい呪文の研究にかかる費用と時間はGMの決定に従うが、最低でも1週間はかかり、研究する呪文のレベル毎に少なくとも1,000 gpが必要となる。また、この研究には、複数回の〈呪文学〉と〈知識：神秘学〉の判定が必要になる。

呪文書に新たな呪文を書く

新たな呪文を理解したら、ウィザードはその呪文を自分の呪文書に記録できる。

時間：この作業には、呪文レベル毎に1時間かかる。初級秘術呪文（0レベル呪文）の場合、記録には30分かかる。

呪文書のスペース：呪文は呪文レベル毎に呪文書の1ページを必要とする。0レベル呪文（初級秘術呪文）でも1ページは必要とする。呪文書は100ページある。

材料と費用：呪文書に呪文を書き込む際の費用は、以下の表に示されている。レベルアップするたびにただで得られる呪文については、上記のような時間にもかかわらず、費用も支払わなくてよいことに注意。

呪文レベル	記入コスト
0	5 gp
1	10 gp
2	40 gp
3	90 gp
4	160 gp
5	250 gp
6	360 gp
7	490 gp
8	640 gp
9	810 gp

呪文書の作り直しと複製

ウィザードは失った呪文書を作り直すのに、呪文を学ぶ際の手順を使うことができる。すでに準備した呪文があるなら、ウィザードはそれらの呪文を呪文書に書き込むのと同じだけの費用で新たな呪文書に書き込むことができる。この作業によって、準備していた呪文はまるで発動してしまっただけのようにウィザードの精神から消え去ってしまう。呪文を準備していなかったなら、借りた呪文書から呪文を準備し、しかる後に新たな呪文書に書き込むこともできる。

既にある呪文書の複製を作るのは、作り直すのと同じ手順を踏むが、作業はもっと簡単である。必要時間とページごとの費用は半分になる。

呪文書の売却

獲得した呪文書は、その中に書き込まれている呪文を購入して書き写すのに要する費用の半分の等しい価格で売却することができる。

ソーサラーとバード

ソーサラーとバードは秘術呪文を使用するが、呪文書も持たないし、呪文を準備することもない。ソーサラーやバードのクラス・レベルによって、発動することのできる呪文数に制限がある（各クラスの解説を参照）。【魅力】が高ければ、ソーサラーやバードはいくつか余分に呪文を発動できるようになる。どちらかのクラスのメンバーも少なくとも（10＋呪文レベル）の【魅力】がなければならない。

その日の呪文の用意：毎日、ソーサラーとバードは呪文を発動する作

業の心構えをしなければならない。ソーサラーとバードは（ウィザードと同様に）8時間休息する必要がある、その後、15分を費やして精神を集中させる（精神を集中させる際、バードは歌ったり、朗唱したり、何らかの楽器を掻き鳴らしたりしなければならない）。この期間の間、ソーサラーやバードは1日に使用できる数の呪文を発動するための心構えを行なう。こうしたリフレッシュの機会がなければ、そのキャラクターは前日に使ってしまった呪文スロットを回復させることはできない。

最近発動した呪文による制限：リフレッシュの時から8時間前までに発動した呪文は、ソーサラーやバードのその日の呪文数にカウントされる。

ソーサラーやバードのレパートリーに呪文を追加する：ソーサラーとバードはレベル・アップする度に呪文を修得する。それ以外の方法で呪文を手に入れることはない。レベルアップしたら、表『バードの修得呪文数』と表『ソーサラーの呪文数』を参照して、キャラクターは今では呪文をいくつ知っていることになるのか調べる。GMの許可があれば、ソーサラーとバードは自分たちが理解するに至った新たな珍しい呪文群の中から呪文を選ぶこともできる。

信仰呪文

クレリック、ドルイド、高レベルのパラディンやレンジャーは信仰呪文を発動できる。秘術呪文と違い、信仰呪文は信仰の源から力を引き出す。クレリックは諸神格や信仰の諸力から呪文の力を得る。自然の持つ信仰の力がドルイドとレンジャーの呪文に力を与える。秩序と善の信仰の力がパラディンの呪文に力を与える。信仰呪文は治療と守りに重きを置いており、秘術呪文と比べると華々しくも破壊的でもない。

信仰呪文を準備する

信仰呪文の使い手はウィザードとほぼ同じやり方で呪文を準備するが、いくつかの違いがある。信仰呪文に関する能力値は【判断力】である（パラディンは【魅力】である）。信仰呪文を準備するためには、キャラクターは（10＋呪文レベル）の【判断力】（パラディンは【魅力】）がなくてはならない。同様に、ボーナス呪文数も【判断力】に基づいている。

時間帯：信仰呪文の使い手は、ウィザードと同様に呪文をあらかじめ準備しておく。しかし信仰呪文の使い手が呪文を準備するためには休息期間を必要としない。その代わりに、キャラクターは1日の特定の時間帯を選んで、祈り、呪文を授かる。こうした時間は通常、何らかの日々のできごとに関係している。何らかのできごとのために、キャラクターが決められた時間に祈ることができなかつたなら、可能な限りすぐに祈らなければならない。最初の機会に呪文のため祈らなかつた場合、呪文を準備するのに次の日まで待たなければならない。

呪文の選択と準備：信仰呪文の使い手は、1日の特定の時間帯に祈り、瞑想することで、あらかじめ呪文を選んで準備する。呪文を準備するために必要な時間はウィザードと同じである（1時間）。準備を行なうために比較的平穏な環境が必要なものと同じ。クレリックはいくつかの呪文スロットを開けたままにしておくことができる。その日のうちに、クレリックは望むだけ何でも準備のプロセスを繰り返すことができる。ただし、以前準備した呪文を捨てて別の呪文に置き換えたり、それまでに発動したためにあいたスロットに呪文を準備することはできない。

信仰呪文の使い手は呪文書を必要としない。しかし、信仰呪文の使い手の呪文の選択は自分のクラスのリストにある呪文に限られる。クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーにはそれぞれ別々の呪文リストがある。クレリックの場合、キャラクター作成時に選択した2つの領域も利用できる。それぞれの領域はいくつかの特殊能力とボーナス呪文を与える。

呪文スロット：キャラクター・クラス表を見れば、キャラクターが1日にそれぞれのレベルの呪文をいくつ発動できるかが判る。1日に使用できるこの“空き”のことを“呪文スロット”と呼ぶ。低いレベルの呪文を高いレベルのスロットに入れるという選択肢は常にある。呪文の使い手の能力値が足りず、能力値がもっと高ければ使えなはずの呪文が使えない状態でも、スロット自体は得られる。ただし、そのスロットにはより低いレベルの呪文しか入れることができないのだ。

最近発動した呪文による制限：秘術呪文と同様に、準備の時点で、その時から8時間前までに発動した呪文は、準備できる呪文数にカウントされる。

キュア系およびインフリクト系呪文の任意発動：善のクレリック（や善の神格のクレリック）は準備した同じかそれ以上のレベルの呪文の代わりに、キュア系呪文を任意発動できる。ただし、領域呪文の代わりに任意発動することはできない。悪のクレリック（や悪の神格のクレリック）は準備した同じかそれ以上のレベルの（領域呪文でない）呪文の代わりに、インフリクト系呪文を任意発動できる。中立の神格の中立のクレリックはキャラクター作成時にプレイヤーがどちらの選択肢を選んだかによって、善のクレリックのようにキュア系呪文を任意発動するか、悪のクレリックのようにインフリクト系呪文を任意発動するかのどちらかである。キュア系かインフリクト系の呪文に置き換えられた呪文の信仰のエネルギーは、キュア系かインフリクト系の呪文が初めから準備されていたかのように、それらの呪文へと変換される。

サモン・ネイチャーズ・アライ系呪文の任意発動：ドルイドは準備した同じかそれ以上のレベルの呪文の代わりに、サモン・ネイチャーズ・アライ系呪文を任意発動できる。サモン・ネイチャーズ・アライ系の呪文で置き換えられた呪文の信仰のエネルギーは、サモン・ネイチャーズ・アライ系呪文が始めから準備されていたかのように、それらの呪文へと変換される。

信仰魔法の文書

信仰呪文は秘術呪文と同様、書き写したり、解読したりできる（『秘術呪文の文書』参照）。〈呪文学〉判定に成功することで、信仰魔法の文書を解読し、識別することができる。しかし、その呪文（の信仰呪文バージョン）が自分のクラスの呪文リストにあるキャラクターにしか、巻物から信仰呪文を発動することはできない。

新たな信仰呪文

信仰呪文の使い手は以下の方法で新たな呪文を獲得する。

レベルアップ時に獲得する呪文：信仰呪文を発動できるキャラクターは、冒険と冒険の間に信仰魔法の研究にある程度の時間を割いている。そうしたキャラクターがレベルアップして新たなレベルの信仰呪文が使えるようになるたびに、そのレベルの新たな呪文を自動的に修得する。

独自の研究：信仰呪文使い手は秘術呪文の使い手と同じように、呪文を独自に研究することもできる。そうした呪文は作成者だけが準備し、発動することができる。ただし、作成者が他人と共有しようと思えば別である。

特殊能力

ある種のクラスやクリーチャーは特殊能力を獲得する。それらの多くは呪文のような効果を有する。

擬似呪文能力：通常、擬似呪文能力は同名の呪文と同様に働く。擬似呪文能力には音声要素も動作要素も物質要素もないし、焦点具も必要ない。使い手はその能力を精神的に起動する。防具が擬似呪文能力の使用に作用することはない。例えその能力が動作要素のある秘術呪文に似ていたとしてもである。

擬似呪文能力はその能力や呪文の解説に特に記載がない限り、1標準アクションの発動時間を有する。それ以外では、擬似呪文能力はまったく呪文と同様に働く。

擬似呪文能力は呪文抵抗の対象となるし、ディスペル・マジックによって解呪されることもある。魔法が抑止されたり無効化される範囲では擬似呪文能力は働かない。擬似呪文能力は呪文の相殺のために使用することはできず、相殺されることもない。

クリーチャーの中には、実際、一種のソーサラーである者もいる。そうした者たちは、必要なら構成要素を用いて、ソーサラーと同じように秘術呪文を発動する。実際、クリーチャーの中には擬似呪文能力を持っており、さらにその上でソーサラーとして呪文を発動することができるものもある。

超常能力：超常能力は戦闘中に中断されることはなく、たいていは機会攻撃を誘発しない。超常能力は呪文抵抗や呪文相殺の対象とはならず、ディスペル・マジックによって解呪されることもない。しかし、超常能力も、魔法が抑止されたり無効化される範囲では働かない。

変則的能力：変則的能力は呪文とは違って戦闘中に中断されることはなく、たいていは機会攻撃を誘発しない。魔法を無効化したり停止させる効果や範囲は変則的能力には影響しない。これらの能力は解呪の対象にはならず、アンティマジック・フィールド内でも通常通り機能する。実際、変則的能力は物理法則を破っていることがあったとしても、魔法ではないのである。

通常能力：この分類には、キャラクターが身体づくりのおかげで持っている能力が含まれる。変則的能力でも超常能力でも擬似呪文能力でもないものは通常能力である。

ゲームマスター

遭遇をデザインする Designing Encounters

冒険の肝は遭遇である。遭遇とは、PCたちの前に解決しなければならない特殊な問題を投げかける出来事のことである。ほとんどの遭遇はモンスターないし敵対的なNPCとの戦闘をもたらすが、それ以外にも数多くの形での遭遇がある。罾が仕掛けられた回廊、猜疑心の強い王との政治的やりとり、ぐらつく吊り橋を渡る危険な道、PCが裏切っているのではないかと疑っている友好的なNPCとのかみ合わない押し問答、あるいはゲームにドラマを加味する何かしら、だ。頭を酷使するパズル、ロールプレイでの挑戦、および技能判定はすべて遭遇を解決する古典的手段だが、構築するのが最も複雑な遭遇は最も一般的な遭遇でもある——戦闘遭遇だ。

戦闘遭遇をデザインする際、君はPCたちに立ち向かってほしい脅威がどの程度のものかをまず最初に決定し、その上で下記に概略のある手順に従うこと。

ステップ1——パーティー平均レベルの決定：プレイヤー・キャラクターたちの平均レベルを算出したものがパーティー平均レベルだ。この値を最も近い自然数に四捨五入すること（これは端数切捨てのルールの数少ない例外の1つだ）。以下の遭遇作成ガイドラインは4～5人のPCグループを想定していることに注意すること。君のところのグループに6人以上のプレイヤーがいるのであれば、グループの平均レベルに1を加えること。君のところのグループに3人以下のプレイヤーしかいないのであれば、グループの平均レベルから1引くこと。例えば、グループに6人のプレイヤーがいて、その内の2人が4レベルであとの4人が5レベルなら、このグループのパーティー平均レベルは6レベルだ（合計28レベルを6人のプレイヤーで割って端数を切上げ、最終結果に1を加えている）。

表：遭遇の難しさ

難しさ	実際の脅威度
簡単	パーティー平均レベル-1
並	パーティー平均レベル
歯ごたえがある	パーティー平均レベル+1
困難	パーティー平均レベル+2
伝説的	パーティー平均レベル+3

表：有効脅威度

クリーチャーの数	有効脅威度
クリーチャー1体	脅威度
クリーチャー2体	脅威度+2
クリーチャー3体	脅威度+3
クリーチャー4体	脅威度+4
クリーチャー6体	脅威度+5
クリーチャー8体	脅威度+6
クリーチャー12体	脅威度+7
クリーチャー16体	脅威度+8

表：報酬経験点

脅威度	合計経験点	個人経験点		
		1～3人	4～5人	6人以上
1/8	50	15	15	10
1/6	65	20	15	10
1/4	100	35	25	15
1/3	135	45	35	25
1/2	200	65	50	35
1	400	135	100	65
2	600	200	150	100
3	800	265	200	135
4	1,200	400	300	200
5	1,600	535	400	265
6	2,400	800	600	400
7	3,200	1,070	800	535
8	4,800	1,600	1,200	800

脅威度	合計経験点	個人経験点		
		1～3人	4～5人	6人以上
9	6,400	2,130	1,600	1,070
10	9,600	3,200	2,400	1,600
11	12,800	4,270	3,200	2,130
12	19,200	6,400	4,800	3,200
13	25,600	8,530	6,400	4,270
14	38,400	12,800	9,600	6,400
15	51,200	17,100	12,800	8,530
16	76,800	25,600	19,200	12,800
17	102,400	34,100	25,600	17,100
18	153,600	51,200	38,400	25,600
19	204,800	68,300	51,200	34,100
20	307,200	102,000	76,800	51,200
21	409,600	137,000	102,400	68,300
22	614,400	205,000	153,600	102,400
23	819,200	273,000	204,800	137,000
24	1,228,800	410,000	307,200	204,800
25	1,638,400	546,000	409,600	273,000

ステップ2——脅威度の決定：脅威度とは、モンスター、罾、災害、その他の遭遇によってもたらされる相対的な危険性を明示するのに使われる便利な数値だ。脅威度が高ければ高いほど、遭遇はより危険になる。『遭遇の難しさ』表を参照して、望ましい脅威のDCとグループのパーティー平均レベルを基に、グループが立ち向かうべき脅威度を決定すること。

ステップ3——遭遇の構築：『報酬経験点』表の該当する脅威度の欄を見て、遭遇の合計報酬経験点を定めること。この値がその遭遇における“経験点予算枠”となる。あらゆるクリーチャー、罾、災害は、『報酬経験点』表の記述通りに、その脅威度によって決まる経験点に値する。遭遇を構築するためには、経験点の総計が“経験点予算枠”の総額を超えない範囲で、クリーチャー、罾、災害を単純に足し合わせる。まず最初に最も高い脅威度を持つ脅威を遭遇に加え、残りの予算ぶんをより劣る脅威で充填するのが、最も簡単である。

例えば、8レベルPC6人のグループを、ガーゴイル（脅威度4）のグループおよび首領のストーン・ジャイアント（脅威度8）と対峙する歯ごたえのある遭遇に立ち向かわせたいものとしよう。PCたちのパーティー平均レベルは9で、『遭遇の難しさ』表では、パーティー平均レベル9の歯ごたえのある遭遇は脅威度10（『報酬経験点』表に従って9,600経験点の遭遇）、となる。脅威度8ということで、ストーン・ジャイアントは4,800経験点に相当し、経験点予算枠の残り4,800経験点がガーゴイルぶんとして残っている。ガーゴイル1体の脅威度は4、従って1体当たり1,200経験点に相当し、これはこの遭遇の経験点予算の枠内でガーゴイル4体をまかなえることを意味する。君はこの遭遇を、ガーゴイルを3体だけ加えて、残った1,200経験点ぶんを小型アース・エレメンタルの従者（脅威度1、各々400経験点相当）3体に費やしてストーン・ジャイアントをよりいっそう援護することにより、更に洗練させることもできる。

NPCを加える：『種族』に詳細のあるすべてのPC種族など、ヒット・ダイスがただクラス・レベルのみを要因とし種族の特徴が関係していないクリーチャーは、通常のモンスターやクラス・レベルを持つモンスターとはいささか異なる形で戦闘に織り込まれる。クラス・レベルを所持するが種族ヒット・ダイスを持たないクリーチャーはクラス・レベル1に等しい脅威度のクリーチャーとして織り込まれる。（ウォリアーやアデプトなど）NPCクラス・レベルしか所持していないクリーチャーはクラス・レベル2に等しい脅威度のクリーチャーとして織り込まれる。この減少によりクリーチャーの脅威度が1未満になる場合、脅威度はこの減少にて1を下回る1ごとに以下の数列にて1段階ぶん低下する：1/2、1/3、1/4、1/6、1/8。

高脅威度の遭遇：高脅威度の遭遇の経験点の数字には実にたじろがされる。『有効脅威度』表にこうした大きな数字を扱いやすくする簡単な公式をいくつか載せている。同一クリーチャーを多数使用する場合、この早見表はそれらを1つの脅威度にまとめ上げる計算式を簡略化する役に立ち、合計経験点の算出が容易になる。例えば、この早見表を用いると、脅威度8（4,800経験点相当）のクリーチャー4体は脅威度12（19,200経験点相

当)のクリーチャー1体に相当する。

その場限りの脅威修正:君は特定のモンスターの脅威度を、強化したり、テンプレートを適用したり、クラス・レベルを与えたりすることによって修正することができるが、遭遇ないしクリーチャー自体にその場限りの修正を適用することによって遭遇の難しさを修正することもできる。ここでは遭遇の難しさを変更する方法を3通り取りあげる。

PCたちに都合のいい地形:(溶岩まみれでうだるように暑い洞窟で遭遇したイエティやごく狭い部屋で遭遇した巨体のドラゴンのような)得意とする要因からかけ離れた環境下にいるモンスターとの遭遇は、PCたちに有利である。遭遇自体は通常通りに構築するが、この遭遇の経験点を与える際には、遭遇が本来よりも1低い脅威度であるかのように経験点を与えること。

PCたちに都合の悪い地形:モンスターは、そのモンスターの得意とする環境下で遭遇した、という仮定の下でデザインされている。水中呼吸できるアボレスと水中エリアで遭遇したところで、たとえPCたちの中に水中で呼吸できる者が誰一人いない場合であっても、遭遇の脅威度が高まることはない。その一方で、(あらゆる光源を抑止するエリア内での擬似視覚持ちのクリーチャーとの遭遇など)環境が遭遇に深刻な影響を及ぼす場合、君の選択にて、遭遇の脅威度が1高いかのように有効報酬経験点を増やしてもよい。

NPCの装備による修正:君はNPCの装備を修正することによってクラス・レベルを持つNPCのパワー・レベルを大きく増減させてもよい。NPCの装備の合計価格は『NPCを作成する』の『NPCの装備』表に書かれている。装備なしで遭遇したクラスのあるNPCは(装備の欠如が実際にNPCの力を削いでいるという条件の下で)脅威度を1減らすべきであり、その一方で逆に(『レベルに応じたキャラクターの財産』表に記載の)PC並みの装備を持つクラスのあるNPCは本来の脅威度よりも1高い脅威度を持つべきだ。ただし、NPCにこうした追加装備を持たせることには慎重であれ。とりわけ高レベルでは、全冒険ぶんの宝物予算枠を一挙に吹き飛ばしかねない!

報酬経験点

『パスファインダー・ロールプレイング・ゲーム』のキャラクターたちは、モンスターを打倒し、脅威を克服し、冒険を達成することでレベルが上がっていく。そうする中で、彼らは経験点を稼いでいくのだ。脅威を克服するや否や経験点を与えることもできるが、それではゲーム・プレイのリズムがたやすく崩れ去ってしまう。ゲーム・セッションの終了時に経験点を与えるだけの方が簡単だ。その場合、キャラクターがレベルを得るに十分なほどの経験点を稼いでも、キャラクターのレベル・アップ作業でゲームを中断させてはならない。代わりにゲーム・セッション間にそうする時間をとればよい。

PCたちが克服したすべてのモンスター、罠、障害物、ロールプレイ遭遇の脅威度を一覧にしておくこと。各セッションの終了時に、参加したPCそれぞれに経験点を与えること。モンスター、罠、障害物はそれぞれ、脅威に関わったパーティーのレベルとは無関係に、その脅威度によって決まる一定量の経験点を与える。ただし、パーティー平均レベルよりも10以上低い脅威度しかない脅威ぶんの報酬経験点は決して勘定に入れてはならない。純粋にロールプレイだけの遭遇は一般的にパーティー平均レベルに等しい脅威度を持つ(ただし非常に簡単なロールプレイ遭遇や非常に困難なロールプレイ遭遇は脅威度を1下げるか上げるかしてもよい)。報酬経験点の与え方は2通りある。一方は正確だが、簡便化のために計算機が必要だ。もう一方はいささか抽象的ではある。

正確な経験点:いったんゲーム・セッションが終了したら、打倒した脅威度のリストを手に『報酬経験点』表の『合計経験点』欄でそれぞれの脅威度の評価を見ること。それぞれの脅威度の経験点を足し合わせた上で、この合計値をキャラクターの人数で割ること。キャラクターはそれぞれこの値に等しい量の経験点を獲得する。

抽象的な経験点:『個人報酬経験点』欄の該当するグループ規模の列に

記載されている報酬経験点を単純に足し合わせる。この場合、割り算はもう済んでいる。君はすべての報酬経験点を足し合わせて、各PCにどれだけ経験点を与えることになるのか求めるだけでよい。

ストーリー経験点:プレイヤーたちが物語の本筋に一段落つけたり重要な業績を打ち立てた際にストーリー経験点を与えるのをためらうことはない。この種の報酬はパーティー平均レベルに等しい脅威度の経験点の2倍に相当すべきだ。GM判断において、話の筋がことのほか長かったり難解だったりする場合はもっと多く与えてもよい。

宝物を配置する

表:レベルに応じたキャラクターの財産

PCのレベル*	財産
2	1,000 gp
3	3,000 gp
4	6,000 gp
5	10,500 gp
6	16,000 gp
7	23,500 gp
8	33,000 gp
9	46,000 gp
10	62,000 gp
11	82,000 gp
12	108,000 gp
13	140,000 gp
14	185,000 gp
15	240,000 gp
16	315,000 gp
17	410,000 gp
18	530,000 gp
19	685,000 gp
20	880,000 gp

*……1レベルのPCについては、『装備』の表6-1を参照すること。

PCたちがレベルを得ていくにつれて、彼らが運搬し使用する宝物の量もまた増大していく。『パスファインダー・ロールプレイング・ゲーム』は、同レベルのすべてのPCたちはおおよそ同量の宝物および魔法のアイテムを持っている、と仮定している。PCの第一の収入源は冒険にて得た宝物および略奪品なのだから、冒険中に配置する富および宝物の山を加減することが重要である。宝物の配置がたやすくなるよう、冒険でPCたちが受け取る宝物および魔法のアイテムの量は、彼らが立ち向かう遭遇の脅威度と関連している。遭遇の脅威度が高くなればなるほど、より多くの宝物を獲得できるのだ。

『レベルに応じたキャラクターの財産』表には、各PCが特定のレベルで持っていると期待される宝物の量が記載されている。この表は標準的ファンタジー・ゲームを想定していることに注意すること。ロー・ファンタジー・ゲームではこの表の半分の額しか与えられないかもしれないし、ハイ・ファンタジー・ゲームでは2倍の額になるかもしれない。この宝物の一部は冒険の途中で(ポーションや巻物などに)使われてなくなり、またあまり有用でない品々の一部はより有用な装備を購入できるよう半値で売却される、と想定されている。

『レベルに応じたキャラクターの財産』表はまた、死亡した者の代わりとして作成された新たなキャラクターなど、2レベル以降から開始する際のキャラクターたちの装備の予算を求めるのにも使われる。キャラクターたちは1つのアイテムに全財産の半分を超える額をつぎ込むべきではない。バランスがとれるよう、2レベル以降で構築されたPCたちはその財産を武器に25%まで、鎧および防具に25%まで、その他の魔法のアイテムに25%まで、ポーション、巻物、ワンドといった消耗品に15%まで、通常の装備および硬貨に10%までしか使えないとすべきである。キャラクター種別が異なればこの推奨比率と異なる財産の使い方をすることも可能。例えば、秘術術者は武器には些少な額しか使わず、その他の魔法のアイテムおよび消耗品にもっとずつ多くの額をつぎ込むかもしれない。

『遭遇ごとの宝物の価値』表には、PCたちの平均レベルおよびキャンペーンの経験点増加速度(ゆっくり、標準、速い)に基づいて、遭遇ごとに与

えるべき宝物の量が記載されている。簡単な遭遇ではPCたちの平均レベル-1の宝物を与えるべきである。歯ごたえがある、困難、伝説的な遭遇ではそれぞれPCたちの平均レベル+1、+2、+3の宝物を与えるべきだ。ロー・ファンタジー・ゲームをしているのであれば、表中の値を半減させること。ハイ・ファンタジー・ゲームをしているのであれば、表中の値を2倍にすること。

NPCたちとの遭遇では典型的に、NPCの装備のぶんにより、モンスター主体の遭遇で与えられるものの3倍の報酬が与えられる。埋め合わせのために、PCたちを宝物に関して得られるものの少ない追加遭遇2回ぶん立ち向かわせるようにすること。動物、植物、人造、精神を持たないアンデッド、粘体、および異は実にいい“宝物と縁の薄い”遭遇だ。その代わりに、PCたちが宝物がないか少ないクリーチャーたちと何度か対決したら、不公平を是正すべくいつか近い将来に有意義で価値の高い物品をいくつか入手する機会を与えられるべきである。一般則として、PCたちはキャラクターの全財産の半分よりも価値の高い魔法のアイテムを所有すべきではないので、高額な魔法のアイテムを与える前に確認するのを怠らないこと。

表：遭遇ごとの宝物の価値

パーティー平均レベ	遭遇ごとの宝物		
ル	ゆっくり	標準	速い
1	170 gp	260 gp	400 gp
2	350 gp	550 gp	800 gp
3	550 gp	800 gp	1,200 gp
4	750 gp	1,150 gp	1,700 gp
5	1,000 gp	1,550 gp	2,300 gp
6	1,350 gp	2,000 gp	3,000 gp
7	1,750 gp	2,600 gp	3,900 gp
8	2,200 gp	3,350 gp	5,000 gp
9	2,850 gp	4,250 gp	6,400 gp
10	3,650 gp	5,450 gp	8,200 gp
11	4,650 gp	7,000 gp	10,500 gp
12	6,000 gp	9,000 gp	13,500 gp
13	7,750 gp	11,600 gp	17,500 gp
14	10,000 gp	15,000 gp	22,000 gp
15	13,000 gp	19,500 gp	29,000 gp
16	16,500 gp	25,000 gp	38,000 gp
17	22,000 gp	32,000 gp	48,000 gp
18	28,000 gp	41,000 gp	62,000 gp
19	35,000 gp	53,000 gp	79,000 gp
20	44,000 gp	67,000 gp	100,000 gp

宝物の山を構築する

プレイヤーたちに「君たちは5,000 gp ぶんの宝石と10,000 gp ぶんの装身具を見つけたよ」と伝えてしまうだけで大抵は十分なのだが、詳細を伝えたほうが一般的にもっと面白く感じられるものだ。宝物に個性付けすることで、ゲームの臨場感を盛り上げる役に立つだけでなく、時には新たな冒険の引き金ともなりうる。以下の情報は追加の宝物の種類をランダムに決めるのに役立つ。物品の多くに推奨価値が書かれているが、君はその物品にふさわしいと思う価値を付け直すのをためらうことはない。まず最初に高価なアイテムを配置するのが一番簡単だ。望むなら、宝物の山の中にどの種のアイテムがあるのか決めるのに、『魔法のアイテム』の表を用いて魔法のアイテムをランダムにロールすることもできる。いったん宝物の山の価値の大部分を使い込んだら、あとの残りは硬貨なり魔法の力は持たないが価値ある宝物なりを好きなように割り振って散りばめてしまうだけでよい。

硬貨：宝物の山の中の硬貨は銅貨、銀貨、金貨、白金貨からなる——大体は銀貨と金貨が一般的だが、好きなように貨幣を割り振ってよい。硬貨とその価値の相関関係は『装備』の始めに書かれている。

宝石：各宝石にどれだけの価値を割り振ってもよいのだが、一部の宝石は他の宝石よりも本質的に価値が高いものである。宝石の価値を割り振る際には下記の価値分類（および関連する宝石）を指標として用いること。

低品質の宝石（10 gp）：アゲート、アズライト、ブルー・クォーツ、ヘ

マタイト、ラピス・ラズリ、マラカイト、オブシディアン、ロードクロサイト、タイガーアイ、ターコイズ、淡水産（形がいびつな）パール。

準宝石（50 gp）：ブラッドストーン、カーネリアン、カルセドニ、クリソベイズ、シトリン、ジャスパー、ムーンストーン、オニキス、ペリドット、ロック・クリスタル（無色の水晶）、サード、サードニクス、ローズ・クォーツ、スモーキー・クォーツ、スター・ローズ・クォーツ、ジルコン。

中品質の宝石（100 gp）：アンバー、アメジスト、クリソベリル、コーラル（さんご）、レッド・ガーネット、ブラウングリーン・ガーネット、ジェイド（ひすい）、ジェット（黒玉）、ホワイ・パール、ゴールデン・パール、ピンク・パール、シルヴァー・パール、レッド・スピネル、レッドブラウン・スピネル、ディープ・グリーン・スピネル、トルマリン。

高品質の宝石（500 gp）：アレキサンドライト、アクアマリン、ヴァイオレット・ガーネット、ブラック・パール、ディープ・ブルー・スピネル、ゴールデン・イエロー・トパーズ。

宝玉（1,000 gp）：エメラルド、ホワイト・オパール、ブラック・オパール、ファイアー・オパール、ブルー・サファイア、ファイアリー・イエロー・コランダム、リッチ・パープル・コランダム、ブルー・スター・サファイア、ブラック・スター・サファイア。

至宝玉（5,000 gp 以上）：非常に透明で明るいグリーン・エメラルド、ダイヤモンド、ヒヤシンス（赤褐色のジルコン）、ルビー。

魔法の力を持たない宝物：この広範な分類には装身具、上等の衣服、交易品、錬金術アイテム、高品質の品々、などなどが含まれる。宝石と異なり、この種の品々の多くは価値が定められているが、君は宝石で飾り立てたりことのほか見事な出来であることにして特に価値の高い品であるとしてもよい。これによる価格の上昇で追加の能力が授けられることはない——宝石が散りばめられて40,000 gpの価値がある高品質の冷たい鉄製シミターは、基本価格通り330 gpの価値の標準的な高品質の冷たい鉄製シミターと同様に機能する。何種類かの魔法の力を持たない宝物について、標準的な価値と併せて、多数の例示を下記に挙げる。

素晴らしい芸術品（100 gp 以上）：一部の芸術品は貴金属製だが、ほとんどの絵画、彫刻、文学作品、上等の衣服、などなどの価値はその巧緻と出来栄に由来する。芸術品はしばしばかさばって持ち運びしにくく、衝撃に弱いため、回収それ自体が冒険となりうる。

下級の装身具（50 gp）：この分類には真鍮、青銅、銅、象牙、あるいは珍しい木材でできた、時としてとても小さいか傷のある低品質の宝石がはめ込まれた、相対的に小さめの装身具が含まれる。下級の装身具には指輪、ブレスレット、イヤリングが含まれる。

中級の装身具（100～500 gp）：ほとんどの装身具は銀、金、翡翠、さんごで作られ、しばしば準宝石、あるいは中品質の宝石が飾られている。中級の装身具には下級の装身具全種に加えてアームバンド、ネックレス、ブローチが含まれる。

高級な装身具（500 gp 以上）：真に貴重な装身具は金、ミスラル、白金などの貴金属で作られている。この種の品には中級の装身具の種類に加えて王冠、王笏、ペンダント、その他の大振りな品が含まれる。

高品質の道具（100～300 gp）：この分類には高品質の武器、防具、技能用具が含まれる——この種のアイテムの更なる詳細および価格については『装備』を参照すること。

通常の装備（1,000 gp まで）：『装備』に詳細が載っている数多くの通常、あるいは錬金術系の有用なアイテムは宝物として流用できる。ほとんどの錬金術アイテムは携帯しやすく有用だが、錠前、聖印、望遠鏡、上等のワイン、上等の衣服といったその他の品々もまたちょっとした趣きのある宝物として役立つ。交易品は宝物としても役に立つ——例えば、10ポンドのサフランは150 gpの価値がある。

宝の地図およびその他の知識（さまざま）：宝の地図、船舶や家屋の証書、情報提供者のリストや警備当番表、合言葉、などなどといったアイテムは面白味のある宝物アイテムともなりうる。君はそういったアイテムの価値を好きなように決めていいし、またこういったアイテムはしばしば冒険のネタとして2重の意味で役に立つ。

魔法のアイテム：もちろん、魔法のアイテムの発見はどんな冒険者にも

喜ばれるご褒美だ。宝物の山の中に魔法のアイテムを配置する際には気を配るべきである。魔法のアイテムは購入するよりも見つけ出すほうが一般的に多くのプレイヤーを満足させるものだから、プレイヤーたちが使えるアイテムがたまたま配置されていたことにしたところで悪いことなど何一つありはしないのだ！魔法のアイテム（およびその価格）の大量のリストは『魔法のアイテム』に載っている。

魔法のアイテムの種別	平均価格
下級のアイテム	1,000 gp
中級のアイテム	10,000 gp
上級のアイテム	40,000 gp

一般的にはキャンペーンに及ぼす影響を慎重に考慮した上でアイテムを配置すべきなのだが、宝物の山の中にある魔法のアイテムをランダムに決めるのも面白いし、時間の節約にもなる。君は下記の価格で宝物の山の魔法のアイテムぶんのランダム・ダイス・ロール権を“購入”し、宝物予算枠から所定の金額を引いて、その上で『魔法のアイテム』の『魔法のアイテムのランダム決定法』表の適切な欄にてロールし、宝物の山の中にどんなアイテムがあったかを決定することもできる。だがこの手法をとる時は注意すること！簡単ではあるのだが、ダイス運の有無でゲーム内にあまりにも多くの宝物があふれかえったり、あるいは行き渡らなかつたりする。ランダムな魔法のアイテム配置法は、GMの良識の下に、常に手を加えられるべきだ。

生活費

冒険者の第一の収入源は宝物であり、第一の購入品は冒険を続けていくのに必要な呪文構成要素、武器、魔法のアイテム、ポーション、などなどの道具やアイテムである。では、食料などはどうする？家賃は？税金は？賄賂は？遊ぶ金は？

君がこの種の重要でない出費をプレイ中に細々とやり取りすることにしても別に構わないのだが、PCが部屋代を払ったり、水を買ったり、関税を払ったりするたびに記録を取るの、早々にいらたく面倒になってくる。この種の重要でない生活費を実際に記録していきたくないのであれば、単にこの種のささやかな出費を無視してしまってもいい。もっと現実的で手取り早いやり方として、生活にかかる経費を経常支出として支払わせる手もある。ゲーム中の月始めごとに、PCは自分のライフスタイル層に応じた一定量の金を支払わなければならない。望んだ層を維持できるだけの余裕がなければ、維持できる最初の層まで転落する。

極貧 (0 gp / 月) : PCは宿無しで、荒野や路上で生活している。極貧層のキャラクターは何かを買うたびに記録を取らなければならない、生きていくために〈生存〉判定や盗みに頼ったりする必要もあるかもしれない。

貧困 (3 gp / 月) : PCは安宿の普通の部屋で、両親と一緒に暮らしている。技能を持たない労働者やコモナーのほとんどはこのライフスタイル層に属する。1 sp 以下の食事や税金にかかった費用を記録する必要はない。

人並 (10 gp / 月) : PCは自分のアパートや小さな家、もしくは同程度の住居で暮らしている。技能を持っている者から熟練の者まで、エキスパートおよびウォリアーのほとんどはこのライフスタイル層に属する。1 gp 以下の魔法の力を持たないアイテムは自宅で 1d10 分以内に入手でき、また 1 gp 以下の一般的な食事や税金にかかった費用は記録を取る必要がない。

富裕 (100 gp / 月) : PCはかなり大きな家を持つか、上等な宿の快適な部屋を数室確保している。5 gp 以下の魔法の力を持たないアイテムは自宅の私物の中から 1d10 分以内に入手でき、また 10 gp を超える食事や税金にかかった費用を記録するだけでよい。

豪奢 (1,000 gp / 月) : PCは大邸宅や城などの豪奢な住居で暮らしている。当該の建物を私有してすらいえるのかもしれない。ほとんどのアリストクラートはこのライフスタイル層に属する。25 gp 以下の魔法の力を持たないアイテムは自宅の私物の中から 1d10 分以内に入手できる。100 gp

を超える食事や税金にかかった費用を記録するだけでよい。

21 レベル以降

『クラス』には 20 レベルを越えたらどうなるのかが書かれていないが、21 レベル以降もキャンペーンを続けたい時に参照すべきものが何もないというわけではない。夥しい数の出版物に掲載されたものなどのエピック・レベル用のルールは、多くの場合この種の代替ルールは予期せぬ問題を引き起こしかねないものの、『パスファインダー・ロールプレイング・ゲーム』と互換性がある。例えばキャンペーン世界が、20 レベルのキャラクターでも挑戦可能なことをパワーの上限として、クリーチャーや敵役が住み着いているのであれば、エピック・レベルのキャラクターたちが挑む脅威はいずこにあるというのだろうか？君はプレイヤーたちが先の 20 レベルを過ぎたものとは異なる次元界なり惑星なり次元なりを 1 つぶんの、まるつきり新しいキャンペーン設定を作成するはめになるかもしれない。これは大変な作業である。

Paizo Publishing は君のゲームをこういったエピックの領分へと踏み込ませるルールを最終的に出版するかもしれないが、君がそれを待ちきれなくて、しかも無料で公開された既存のエピック・レベル用ルールを使いたくないと言うのであれば、以下の簡易ガイドラインを使用することで 21 レベル以降も続行できる。このガイドラインは 20 レベルをはるかに超えてもこれだけで鮮烈で面白いゲームができるほど確固たるものではなく、キャンペーンをしめくくるのに、そう、経験レベル 22 ~ 23 くらいが必要になった時にせっぱつまって使うべきものであることに注意すること。同様に、君はこのルールを使用して 20 レベルのキャラクターたちが立ち向かう超強力な NPC たちを作成することもできる。

経験点 : 21 レベル以降のレベルを得るためには、キャラクターはその 1 つ前のレベルを獲得するのに必要だったものの 2 倍の経験点を得なければならない。従って、標準的な経験点の増え方をしたと仮定すると、20 レベルのキャラクターは 21 レベルになるのに 2,100,000 の経験点が必要である (19 レベルから 20 レベルに到達するには 1,050,000 の経験値が必要のため)。以降、このキャラクターが 22 レベルに到達するには 4,200,000 の、23 レベルに到達するには 8,400,000、などなどの経験点が必要となる。

パワーの定量化 : ヒット・ダイス、基本攻撃ボーナス、およびセーヴィング・スローは、21 レベル以降もそれまでと同じ、当該クラスに見合った割合で上昇していく。どんなキャラクターであっても基本攻撃ボーナスに基づく攻撃は 4 回までであることに注意すること。良好なセーヴィング・スローと劣悪なセーヴィング・スローとの差異が、まもなく、困ったほど大きくなっていくことにも注意すること。20 レベルよりもレベルが高くなればなるほど、この差異はあからさまに広がっていき、高レベルのキャラクターにとって自分の劣悪なセーヴィング・スローにてこ入れすることがなおいっそう重要になるだろう。パーバリアンのダメージ減少、ファイターのボーナス特技および武器訓練、パラディンの悪を討つ一撃、ローグの急所攻撃などの一定の増加率を持つクラス能力は適正な割合で上昇し続ける。

呪文 : 呪文使いの術者レベルは 21 レベル以降もクラス・レベル 1 ごとに 1 レベルずつ上昇し続ける。奇数レベルごとに、呪文使いは先の最高呪文レベルよりも 1 つ上の呪文レベルが利用できるようになり、新たな呪文レベルの呪文スロット 1 つを得る。こうした呪文スロットは呪文修正特技によって修正された呪文や低位の修得呪文を発動するのに使用される。偶数レベルごとに、呪文使いはその時点で発動可能な最高位の呪文レベルに等しいレベルぶんの追加呪文スロットを得る。この新たな呪文スロットはその時点で発動可能な呪文レベルに好きなように割り振ってよい。

例えば、21 レベル・ウィザードは 10 レベル呪文スロット 1 つを得るが、このスロットには 1 ~ 9 レベルの任意の呪文を準備するか、有効呪文レベルが 10 になる修正呪文 (《呪文持続時間延長》された サモン・モンスター IX や《呪文高速化》された ディスイнтеグレイト など) を準備することができる。クラス・レベル 22 の時点で、ウィザードは 10 呪文レベルぶんの新たな呪文スロットを得て、1 日の呪文数にして 1 レベル呪文 10 個、

または5レベル呪文2つ、または7レベル呪文1つと3レベル呪文1つ、または10レベル呪文を更に1つ、得ることができる。クラス・レベル23の時点で、ウィザードは11レベル呪文スロット1つを得る、などなど。

修得呪文数が限られている呪文使い（バードやソーサラーなど）は、あるレベルにおいて得る利益（新たな呪文レベルもしくは追加呪文スロット）と引き換えに、その時点で発動できる任意の呪文レベルの呪文2つを修得することにしてもよい。

君は専門の呪文使いクラスよりもかなりゆっくりと呪文を得ていく（パラディンやレンジャーのような）クラスについて、呪文レベルの獲得速度をもっと修正してもよい。

マルチクラス／上級クラス：20レベルを超えて成長する最も簡単な手段は、単純にマルチクラスするか上級クラスのレベルを得ることで、その場合は新たなクラス・レベルのすべての能力を通常通りに得る。これは実質的に20レベルをクラス・レベルの許容限界として扱うということではあるのだが、合計キャラクター・レベルの許容限界としてではない。

環境

ダンジョン Dungeons

冒険者が探検する可能性がある不可解な場所の中でも、ダンジョンより致命的なものはない。地下迷宮、無数の致命的な罠、飢えたモンスター、そして金には替えられない財宝がキャラクターの持つあらゆる技能を試すのである。以降のルールは沈没船の残骸から広大な洞窟網まで、どのような種別のダンジョンであっても適用することができる。

ダンジョンの種別

ダンジョンには大別して4種があり、現在どんな状態にあるかによって分類される。多くのダンジョンは、この基本4種のバリエーションか、4種のうち複数を組み合わせたものである。古いダンジョンの中には、何度も別々の住人が住みつき、何度も別々の目的で使われたものがある。

廃墟と化した建造物：この場所には、かつては住人がいたのだが、もともとの建造者はこのダンジョンを（完全に、または一部）放棄した。別のクリーチャーがうろついて来て、入りこんだ、地下に住むクリーチャーの多くは、自分の巣穴にできそうな、放棄された地下建造物を探しているものだ。この種のダンジョンの場合、もともと罠があったとしても、すでに作動して無害になっている可能性がある。そのかわり、ワンダリング・ビースト（さまよう獣）はぞろぞろいるだろう。

住人のいる建造物：このダンジョンは今現在も使われている。ダンジョンには、（往々にして知性のある）クリーチャーが住み着いている。ただし、そのクリーチャーがダンジョンを作ったのと同じクリーチャーとは限らない。“住人のいる建造物”には家、要塞、寺院、操業中の鉱山、牢獄、軍の司令部などがある。この種のダンジョンでは、罠やワンダリング・ビーストの出る割合は低く、組織された守備要員の出る割合が高い。守備要員には、1ヶ所を番をしているものもあれば、見張りで歩き回っているものもあるだろう。罠やワンダリング・ビーストは、もし出てくるとしたら、ダンジョンの住人たちに制御されていることが多い。“住人のいる建造物”には住人にあった調度、装飾、物資がある。また、住人が中を移動するのに便利になっている。この種のダンジョンの住人たちは、情報を伝え合う手段を共有しており、また、ほとんどの場合は外部と自由に行き来できる。

ダンジョンの中には、一部は住人がおり、一部はカラだったり廃墟と化していたりするものもある。そんな場合、そこに住んでいるのはダンジョンのもともとの建造者ではなく、放棄されたダンジョンの中に自分たちの基地、巣穴、砦を構えた知性あるクリーチャーの群れであることが多い。

大事なものの隠し場所：人は、守りたい大事なものを、地下に埋めて隠しておこうとすることがある。彼らが守ろうとするものは、莫大な財宝かもしれない。いずれにせよ、こうした価値ある物品はダンジョンの中に安置され、周囲には障壁、罠、守護者が配置される。

“大事な物の隠し場所”型のダンジョンは、他の型と比べて、罠の出る割合は最も高く、ワンダリング・ビーストの出る割合は最も低い。この種のダンジョンは、見ばえより実用を優先して作られるのが普通だが、時には像や壁画といった装飾が施されていることもある。重要人物の墓などは特にそうである。

時として、墓や宝物庫が、生きた守護者が住むようなつくりには造られることもある。この方法の問題は、侵入を試みる相手がない間も、守護者を生かしておかねばならないという点にある。こうしたクリーチャーに食料と水を与える方法としては、通常、魔法が一番の早道である。墓や宝物庫を作る際、ダンジョンを守るためにアンデッドや人造、つまり食料も休息も不要なクリーチャーを配しておくのはよくあることである。魔法の罠

でモンスターをダンジョン内に招来して侵入者を攻撃させるようにしておく手もある。招来されたモンスターは用が済めば消えるからである。

自然の洞窟網：地下洞窟はあらゆる種類の地下モンスターの住みかとなる。自然の力で形成され、迷路のごときトンネル群によってつながった、これらの洞窟には、いかなるパターンも秩序も装飾もない。生成に知性ある者の力が一切関与していないので、この種のダンジョンでは、罠や扉の出る割合は最も低い。

洞窟にはあらゆる種類の菌類がはびこり、ときには巨大なキノコが大森林よろしく生育していることもある。地下の肉食生物が、菌類を食べるいきものを探して、この森をうろついている。ときには菌類がぶきみな燐光を放ち、“天然の洞窟網”の微弱な光源となっていることもある。一部のエリアでは、デイトライト その他の魔法効果によって、緑の植物が育つのに十分な光があるかもしれない。

時として、“天然の洞窟網”が他の種類のダンジョンにつながっていることもある。人口のダンジョンを掘って、“天然の洞窟網”に行き当たったのだ。これにより、本来無関係な2つのダンジョンが合体し、奇妙な複合環境を生み出すこともある。“天然の洞窟網”と他の種類のダンジョンが合体すると、往々にして地価のクリーチャーが道を見つけて人工ダンジョンに入りこみ、住みつくようになる。

ダンジョンの構成要素

以降のルールは、ダンジョン内に見られる基本的な構成要素についてまとめていく。

壁

時として、石造りの壁——これは石を積み上げたもので、モルタルでつなぎ合わせてあることが多いが、常にそうであるとは限らない——が、ダンジョンを通路や部屋に分けていることがある。また、ダンジョンの壁は単に石を掘り進んだだけで、のみあとの残るざらざらしたものもある。また、自然にできた洞窟の、傷のないすべすべした石の場合もある。ダンジョンの壁を打ち壊したり打ち抜いたりするのは難しいが、壁に上るのは概してやさしい。

表：『壁』

壁の種類	典型的な厚み	破壊 DC	硬度	ヒット・ポイント ¹	〈登攀〉 DC
石造り	1 フィート	35	8	90hp	20
質のいい石造り	1 フィート	35	8	90hp	25
補強された石造り	1 フィート	45	8	180hp	15
岩盤を掘りぬいてできた壁	3 フィート	50	8	540hp	25
自然石	5 フィート	65	8	900hp	15
鉄	3 インチ	30	10	90hp	25
紙	紙のように薄い	1	—	1hp	30
木	6 インチ	20	5	60hp	21
魔法処理済み ²	—	+20	×2	×2 ³	—

1……10 フィート×10 フィートの区画ごとに。

2……壁の種類から割り出される数値にこの修正を施すこと。

3……または50。どちらか大きい方。

石造りの壁：もっとも一般的なダンジョンの壁である石造りの壁には、普通は1フィート以上の厚みがある。古びたものは往々にして割れ目や裂け目だらけで、その中には特に、厄介なスライムのたぐいや、小さなモンスターが潜んで獲物を待ち受けている。石つくりの壁に上るには、〈登攀〉判定（DC20）が必要になる。

質の良い石造りの壁：石造りの壁の中には、特に造りのいいものがある。普通よりでこぼこが少なく、石の噛み合わせがよく、すきまが少ないのである。こうした質のいい壁は、壁土や化粧しっくい塗りこめてあつたりもする。塗りこめた壁には絵、浮き彫り、その他の装飾が施されていることも多い。この種の壁は通常の石造りの壁に比べて、打ち壊す難しさは変

わらないが、よじ登るのは難しくなる（〈登攀〉判定のDCは25）。

補強された石造りの壁：壁の片側あるいは両側や内部に鉄棒を配して補強された石造りの壁も存在する。補強された壁の硬度はもとと同じだが、ヒット・ポイントは2倍になり、破壊DCは10上昇する。

岩盤を掘りぬいてできた壁：この種の壁は、石塊の中に部屋や通路を掘りぬいた結果としてできることが多い。岩盤を掘りぬいた荒い表面には、しばしば小さな岩棚があって、キノコが生え、小さな生物が棲息している。虫のたぐいやバット（コウモリ）や地下に棲むスネーク（ヘビ）など。壁に“むこう側”がある場合（つまり、その壁がダンジョンの2つの部屋を分かっている場合）、この種の壁の厚さは3フィート以上あるのが普通である。それより薄いと頭上の岩の重みに耐えかねて崩れ落ちてしまう危険があるのだ。岩盤を掘りぬいてできた壁に登るには、〈登攀〉判定（DC25）が必要になる。

自然石の壁：この種の壁面はでこぼこしており、平らなことはめつたにない。触った感じはなめらかだが、小さな穴や隠れたいくぼみ、さまざまな高さの岩棚がしばしばある。また、塗れていたり湿っていたりするものが普通である。というのも、自然の洞窟ができる一番よくある原因は水だからである。壁に“むこう側”がある場合、この種の壁の厚さは5フィート以上あるのが普通である。自然石の壁に登るには、〈登攀〉判定（DC15）が必要になる。

鉄の壁：この種の壁は、もっぱらダンジョン内の重要箇所（宝物庫など）の周囲に巡らされる。

紙の壁：紙の壁は視界を遮る障壁として配され、それだけの役にしか立たない。

木の壁：木の壁はしばしば、古いダンジョンに新しく付け加わった部品として存在する。動物の囲いや物の貯蔵場を造ったり、一時的な構造物であったり、あるいは単に大きな部屋を区切っていくつもの小さな部屋にするのに使われる。

魔法処理済みの壁：この種の壁は普通より強固で、硬度もヒット・ポイントも破壊DCも上がっている。魔法によってできる強度は、普通は硬度2倍、ヒット・ポイント2倍、破壊DC+20までである。魔法処理済みの壁は、壁に影響を与える可能性のある呪文に対して、セーブ・スローを行なうことができるようになる。セーブ時のボーナスは2+（壁を増強した魔法の術者レベル÷2）である。魔法処理済みの壁を作るには、《その他の魔法のアイテム作成》特技に加えて、壁を一辺10フィートの正方形1つぶん作るごとに1,500gpが必要になる。

狭間窓のある壁：狭間窓のある壁は、耐久性のある素材ならどんな素材からできていてもいいが、石造りや岩盤を掘りぬいてできた壁や木の壁が元になっていることが一番多い。狭間窓のある壁を使えば、防衛側は壁で身を守りながら侵入者にアローやクロスボウのボルトを射けることができる。このような場合、射手は良好な遮蔽を受け、これによってACに+8のボーナス、反応セーブに+4のボーナスを得、加えて“身かわし強化”のクラスの特徴を持っているものとして扱われる。

床

壁と同様、ダンジョンの床にも多くの種類がある。

石畳：石造りの壁と同様、石畳も石を組み合わせでできている。大概はひび割れており、何とか平らというレベルのもの。われめにはスライムが育ちモールド（カビ）がはびこっている。ときには水が石と石の間を小川となって流れたり、1ヶ所に水たまりを作っていることもある。石畳はダンジョンの床のうち、もっともよく見受けられるものである。

でこぼこした石畳：時がたつと、石畳の一部はでこぼこがひどくなる。こうした床面を通して疾走や突撃を行なうには、〈軽業〉判定（DC10）が必要である。失敗すると、そのキャラクターはこのラウンドの間、移動することができない。これと同じくらい不安定な床はルールに規定せず、例外とすべきである。

岩盤を掘りぬいた床：岩盤を掘りぬいた床はごつごつ、でこぼこしており、ぐらぐらする石や砂利や泥などに覆われていることが多い。こうし

た床を通して疾走や突撃を行なうには、〈軽業〉判定（DC10）が必要である。失敗してもキャラクターが行動できなくなるわけではないが、ただ、そのラウンドには疾走も突撃もできなくなる。

軽度の瓦礫：小さな瓦礫の塊が地面のそちこちに転がっている。軽度の瓦礫は〈軽業〉のDCを+2する。

重度の瓦礫：地面が大小の瓦礫に覆われている。“重度の瓦礫”に覆われたマスに入るには、1マスにつき2マスぶんの移動がかかる。“重度の瓦礫”は〈軽業〉のDCを+5、〈隠密〉のDCを+2する。

なめらかな石材の床：仕上げをほどこし、時には磨きまでかけた、なめらかな石の床。この種の床は有能で丁寧な建設者が造ったダンジョンにのみ見られる。

自然石の床：自然洞窟の床は、自然洞窟の壁と同様にでこぼこしている。洞窟に広い平らな底面があることはめつたにない。というより、自然洞窟の床は高さが一定ではないのである。隣の床面の高さがほんの1フィートしか変わらないこともあり、そんなところを通るのは階段を登るのと同様にやさしい。しかし別の場所では、床が突然何フィートも高くなったり低くなっており、1つの床から次の床へ進むのに〈登攀〉判定が要る。自然洞窟の床に“踏み分け道”のようなものができて、はっきりとわかるようになっていれば別だが、そうでない場合、自然石の床のマス目に入るには1マスにつき2マスぶんの移動がかかる。また、〈軽業〉判定のDCは+5される。疾走や突撃は、先ほど述べた“踏み分け道”を通して行なうのではない限り、不可能である。

すべりやすい床：この段で述べたダンジョンの床はどれも、水や氷や粘液や血によって、より厄介になることがある。床がすべりやすくなっている場合、〈軽業〉のDCは+5される。

格子：床に格子があり、その下には穴や、通常の床よりも低いエリアがある。格子は鉄製なのが普通だが、大きな格子の中には鉄で補強した木製のものもある。格子の多くはちょうつがいできき、下へ行けるようになっている（この種の格子は扉と同様、鍵がかかっていることもある）。ただし、中には稼働しない、固定式のものもある。厚みが1インチの典型的な格子は、hp25、硬度10、打ち破ったり壊して取りのけたりするDCは27。

岩棚や張り出し：岩棚や張り出しがあると、クリーチャーは低いエリアの上を歩くことができる。岩棚や張り出しはしばしば、縦穴の壁面をぐるりと囲み、地下水脈に沿って走り、大きな部屋の周りのバルコニーになり、あるいは射手が眼下の敵に矢弾を射かける足場となる。狭い岩棚や張り出し（幅12インチ未満のもの）を渡る場合、〈軽業〉判定が必要になる、失敗すると落ちる。岩棚や張り出しには手すりが付いていることもある。その場合、そこを移動する際の〈軽業〉判定には+5の状況ボーナスがつく。また、手すりのそばにいるキャラクターは、突き飛ばしによって岩棚や張り出しから突き落とされるかどうかを判定する際、対抗【筋力】判定に+2の状況ボーナスを得る（訳注：現在、突き飛ばしのルールは変わっていることから、この+2の状況ボーナスは戦技防衛値に適用されると思われる）。

岩棚や張り出しには、へりに高さ2、3フィート程度の低い壁がついていることもある。こうした壁は、壁の向こう30フィート以内からの攻撃に対して遮蔽を提供する（ただし、防衛側が攻撃側よりも壁に近い場合に限り）。

透明な床：補強したガラスや魔法の材質（それこそウォール・オヴ・フォースの場合もある）でできた透明な床があれば、危険な舞台を上から安全に眺めることができる。透明な床は時として溶岩の池、闘技場、モンスターを入れる囲い、拷問部屋などの上に配置される。また、防衛側が重要なエリアに侵入者が入ってくるのを見張るのに使われることもある。

スライドする床：スライドする床というのは、実のところ床についた“落とし戸”の一種だと言ってよい（動いて、その下にあるものを明るみに出すのが役目だから）。スライドする床は、普通はごくゆっくり動くので、上に立っている者たちは、床がスライドしてできる隙間に落ちることはなくすむ（逃げ場があれば）。最も中には、急速にスライドするので、キャラクターたちが下に落ちてしまいかねないものもある。落ちた先に何かがあるのかはいろいろである。針の植わった穴、燃える油の大おけ、シャー

ク(鉸)でいっぱいの中……いずれにせよ、こうした急速にスライドする床は“罨”扱いになる。

しかけ床：しかけ床は突然危険なものになるように作られている。一定の重量をかけたり、近くのどこかでレバーを引いたりすると、床から槍が飛び出したり、隠れた穴から蒸気や炎がごとく吹き出したり、床全体が回り舞台よろしく一回転したりするのである。この種の風変わりな床は、戦闘の舞台となるエリアに配置されていることが多く、戦闘をより面白く危険なものにするようにできている。この種の床は罨と同様に作成すること。

扉

ダンジョン内の扉は単なる入口や出口ではない。扉自体が遭遇であることも多い。ダンジョンの扉には大別して3種がある。木製、石製、鉄製。

表：『扉』

扉の種類	一般的な厚さ	硬度	破壊 DC		
			ヒット・ポイント	たてつけの悪い場合	鍵がかかっている場合
普通の木製の扉	1 インチ	5	10hp	13	15
上質の木製の扉	1 と 1/2 インチ	5	15hp	16	18
頑丈な木製の扉	2 インチ	5	20hp	23	25
石製の扉	4 インチ	8	60hp	28	28
鉄製の扉	2 インチ	10	60hp	28	28
木製の落とし格子	3 インチ	5	30hp	25*	25*
鉄製の落とし格子	2 インチ	10	60hp	25*	25*
錠	—	15	30hp	—	—
ちょうつがい	—	10	30hp	—	—

* ……これは持ち上げられる場合の DC。破壊する場合の DC は、同じ材質の扉のものを使うこと。

木製の扉：厚い板材を釘止めしたもの。強度を上げるためや、ダンジョンの湿気で木の板が反るのをおさえるために、鉄で補強する例もある。木製の扉は最もよくある扉である。その頑丈さはさまざまで、普通、上質、頑丈の3種がある。普通の木製の扉(破壊 DC15)は、本気で扉を壊そうとする相手を通さないようには作られていない。上質な木製の扉(破壊 DC18)は、しっかりしていて長持ちするが、それでも打撃が続けば持ちこたえられない。頑丈な木製の扉(破壊 DC25)は鉄で補強されており、無理やり通ろうとする者に対して、かなりよい障壁となる。扉は鉄のちょうつがいで戸口の枠に取り付けられている。扉の中ほどには引き輪があって、これを持って扉を開けるようになっていくことが多い。引き輪の代わりに鉄の引き棒が扉の一方または両方に付いていて、これが取っ手代わりになるというつくりの扉もある。住人のいるダンジョンでは、こうした扉は手入れが行き届いており(たてつけが悪くはならず)、鍵もかかっていることが多い。それでも重要エリアの扉は、鍵がかけられるものなら、かけてあるだろう。

石製の扉：堅固な石塊から掘り出した、この種の重く扱いにくい扉は、まん中を軸に回転するつくりになっていることが多い。とはいえドワーフなど、腕のいい工匠なら、石製の扉を支えるだけの強度を持つちょうつがいをこしらえることもできる。石の壁にある隠し扉は石製の扉であることが多い。それ以外では、石製の扉は何か大事なものを守るための頑丈な障壁として配置される。従って鍵やかんぬきがかかっていることが多い。

鉄製の扉：ダンジョン内の鉄製の扉は、錆を吹いてはいても堅牢で、木製の扉と同様にちょうつがいで固定されている。魔法によらない扉の中では、最も頑丈な代物である。鍵やかんぬきがかかっていることが多い。

扉の破壊：ダンジョンの扉は鍵がかかっていたり、罨があったり、補強されていたり、魔法の力で封印されていたり、単にたてつけが悪くて開かなかつたりする。よほど力が弱い限り、キャラクターなら誰でも、重い道具(大金槌など)を使って時間をかければ扉を打ち壊せる。また、特定の呪文や魔法のアイテムを使えば、キャラクターたちが鍵のかかった扉を片付けるのも簡単になる。

扉を斬撃武器や殴打武器で文字通り粉砕する場合、表『扉』にある硬度

とヒット・ポイントを使用すること。扉を打ち壊す際の DC を決めるには、以下をガイドラインとして用いること。

DC10 以下：誰でも打ち破れるような扉

DC11 ~ 15：力の強い人物なら1回で打ち破れるだろうし、平均的な人物でも1回で打ち破れるかもしれない扉

DC16 ~ 20：時間があればほとんど誰でも破ることができる扉

DC21 ~ 25：力の強い、あるいは非常に力の強い人物だけが打ち破れる可能性があり、そうした人物でもおそらくは1回では破れないであろう扉

DC26 以上：極めて力の強い人でなければ、打ち破ることはできないであろう扉

錠：ダンジョンの扉には往々にして錠がかかっている。このため〈装置無力化〉技能はたいそう重宝する。錠は通常、扉の内部の、ちょうつがいがあるのと逆側のヘリか、扉の中ほどに仕込まれている。組みこみ型の錠は、扉から鉄の棒が突き出して戸口の枠の穴にはまる仕組みだったり、鉄やがんじょうな木の棒が横すべりにすべって扉の向こう側でかんぬき状になる仕組みだったりする。一方、南京錠は扉の内部に組み込まれているのではなく、通常は扉についた輪っかか壁に付いた輪っかを錠前でつないでいる。もっと複雑な錠、たとえば組み合わせ錠やパズル式の錠などは、扉の内部に組み込まれているのが普通である。この種の“鍵のない錠前”は値が張るので、もっぱら堅牢な扉(すなわち、鉄で補強した木製の扉、石製の扉、鉄製の扉)に付いている。

〈装置無力化〉判定で錠を開ける際の DC は、20 ~ 30 の枠内に収まることが多いが、これより DC の高い錠や低い錠もあるにはある。1つの扉に2つ以上の錠がついていることもあり、それぞれ別々に解錠しなければならぬ。錠に罨が仕込まれていることも多い。毒針が出てきてローグの指をちよんとつつくというのが普通である。

時として、錠を壊すほうが、扉全体を壊すより早いことがある。PC が武器で錠をつんとやろうとしたら、典型的な錠は硬度 15、30 ヒット・ポイントとして扱うこと。錠が壊れるのは、扉と別々に攻撃された場合だけである。従って、組みこみ式の錠をこの手段で壊すことはできない。住人のいるダンジョンでは、扉に錠がかかっている場合、必ずどこかに錠があることをお忘れなく。

特殊な扉には、錠があっても鍵がないという場合もある。かわりに扉の近くにある複数のレバーを正しい組み合わせで上げ下げすることで開いたり、模様の書かれたボタンがたくさんあって、それを正しい順番で押すと開いたりするのである。

たてつけの悪い扉：ダンジョンは往々にして湿気が多いため、扉のたてつけが悪くなって開かなくなることもある。特に木製の扉に多い。木製の扉の約 10%、木製でない扉の約 5% は“たてつけが悪い”ものと見なすこと。長いこと忘れられていたり、放っておかれたりしたダンジョンの場合、この確率を2倍にすること(つまり木製の扉は 20%、木製でない扉は 10%になる)。

かんぬきのかかった扉：キャラクターがかんぬきのかかった扉を打ち開けようとする場合、扉自体の材質ではなく、かんぬきの頑丈さの方が重要になる。木のかんぬきのかかった扉を打ち明けるには DC25 の【筋力】判定、かんぬきが鉄なら DC30 の【筋力】判定が必要になる。ただし望むならかんぬきを無視して扉のほうを攻撃して破壊し、かんぬきは開いた戸口に突き出したままでほうっておくという手もある。

魔法の封印：アーケイン・ロック等の呪文によって、扉を通過するのがより面倒になっていることがある。アーケイン・ロック呪文のかかった扉は、たとえ物理的な錠はなくても、鍵のかかったものと見なされる。これを開けるにはノックかディスペル・マジックの呪文を使うか、【筋力】判定に成功しなければならない。

ちょうつがい：ほとんどの扉にはちょうつがいがある。もちろんスライド式のドアにはついていない(代わりにレールかみぞがあって、簡単に片方にすべらせることができるようになっていくのだ)。

普通のちょうつがい：このちょうつがいは金属製で、扉の片方の端と戸口枠や壁をつないでいる。扉はちょうつがいのあるほうに向けて開くこ

とを忘れないように。このため、ちょうつがいPCたちのいるほうにあれば、扉はPCたちのほうに開く。そうでなければ、扉はむしろ側に開く。冒険者たちは〈装置無力化〉判定に1度成功することに1つのちょうつがいを取り外せる（もちろん、ちょうつがい扉のこちら側にあればの話だが）。ほとんどのちょうつがいは錆びて離れなくなっているため、取り外す作業はDC20。一方、ちょうつがいを打ち壊すのは難しい。ほとんどのちょうつがいは硬度10、30ヒット・ポイントを有する。ちょうつがいの破壊DCは扉を打ち壊すさいのDCに等しい。

入れ子式ちょうつがい：このちょうつがいは普通よりずいぶん複雑なつくりで、よほど立派なつくりの場所にのみ見られる。この種のちょうつがいは壁の内部に仕込まれており、扉をどちらの向きにも開くようにしている。PCたちがちょうつがいに取りついていじろうと思ったら、まず戸口の枠なり壁なりをぶち抜かないといけないというありさま。入れ子式ちょうつがいは石の扉に見られることが多いが、木や鉄の扉に付いていることもある。

旋回軸：旋回軸というのは実のところ、ちょうつがいでもなんでもない。単に扉の上下にこぶがついていて、そのこぶが戸口の枠に開いた穴にはまるようになっているだけのものである。旋回軸の利点は、ちょうつがいと違って取り外されずにすみ、作るのも簡単だということ。欠点は扉が重心（普通は中央）を中心に旋回するため、扉の幅の半分までのものしか通れないということだ。旋回軸のついた扉は石製のものが多く、先述の欠点を補うために横幅がかなり広がっていることがよくある。欠点を補う方法その2は、旋回軸を片側に寄せ、扉の一方を厚く、もう一方を薄くして、もっと通常の扉に似た開き方をするようにしておくことである。壁にある隠し扉には、旋回軸を中心に旋回するものが多い。ちょうつがいがいぶん、扉があることを隠しやすいからである。また、旋回軸を使えば、本棚等の調度を隠し扉として働くようにすることもできる。

隠し扉：一見、単なる壁面（や床や天井）や書棚や暖炉や噴水のように偽装してある隠し扉を除けば、そこには秘密の通路や秘密の部屋がある。隠し扉のある区画を調べるものは、〈知覚〉判定（典型的な隠し扉ならDC20、巧みに隠してある隠し扉ならDC30）に成功すれば、隠し扉を発見できる（そこがあればの話だが）。

隠し扉には、隠れたボタンや踏み板を押すなど、特別な方法でないと開かないものも多い。いざ開くときには、通常の扉のように開くものもあれば、回転したり横にすべったり床に沈みこんだり天井に上がっていったり、はね橋上を下りたりして入口ができるものもある。ダンジョンを作る側は、隠し扉を床近くの低いところや壁の高い所に配して、見つけたり取りついたりするのを難しくすることもできる。ウィザードやソーサラーにはフェイズ・ドア呪文があり、これを使えば彼らにしか使えない魔法の隠し扉ができる。

魔法の扉：ダンジョンの本来の建設者たちが魔法をかけたことにより、扉は探検家たちに話しかけたり、戻れと警告したりするかもしれない。損害を受けるのを防ぐために、硬度やヒット・ポイントや、ディスインテグレート等の呪文に対するセーヴィング・スローが高くなっていることもある。魔法の扉は、扉の向こうに見える空間につながっているとは限らず、どこか遠くの土地や、ことによると別の次元界につながる門になっている場合もある。また、合言葉や特殊な鍵がないと開かないものもある。

落とし格子：これも言うてみれば扉の一種で、鉄の棒や、鉄のたがをはめた太い木の棒を組み合わせたつくりで、戸口の上の天井のくぼみから落ちてくる。横棒があって格子状になっていることも、そうでないこともある。巻き上げ機やキャプスタンを使って引き上げるしくみになっていることが多い。落とすときはすぐに落ちる。落とし戸の下端にはスパイク（棘）が着いていて、下に立つ者をおどし、落とし格子が落ちる最中に下をくぐりぬけようという気をなくさせる。下に落ちた落とし格子はそこで固定される。ただし中にはあまり重くて、固定するまでもなく常人には持ち上げられない代物もある。典型的な落とし格子を持ち上げるには【筋力】判定（DC25）が必要となる。

壁と扉とディテクト系呪文の関係

石の壁、鉄の壁、鉄製の扉には、ディテクト系の呪文（ディテクト・ソウツなど）を妨害するだけの厚さがあるのが普通である。木の壁、木製の扉、石製の扉には、それだけの厚さはないのが普通である。ただし壁に仕込まれた、壁と同じだけの（かつ1フィート以上の）厚さがある石造りの隠し扉は、ほとんどのディテクト系呪文を妨害する。

階段

ダンジョン内の階と階をつなぐ通常の方法は、階段を使うことである。階段の上り下りにおいてキャラクターは移動速度にペナルティを受けることはないが、疾走することはできない。階段では、〈軽業〉技能の判定のDCが4上昇する。階段には特に急であるため移動困難な地形と見なされるものもある。

落盤と崩落（脅威度8）

トンネルの落盤や崩落は実に危険なものである。ダンジョン探検家たちは、落ちてくる何トンもの岩に押し潰される危険に加えて、たとえ生き延びても山のように積もった石くれに埋もれて動けなくなったり、これまでにわかっている唯一の出口への道を閉ざされてしまったりする。落盤が起きると、崩落したエリアのまっただ中（埋没域という）にいる者はみんな埋もれてしまい、崩落の周辺部（流出域という）にいる者も転げてくる瓦礫でダメージを受ける。天井が弱くなっていて落盤の可能性があることに気付くには、〈知識：工学〉または〈製作：石工〉の判定（DC20）に成功すればよい。〈製作〉技能は未習得でも【知力】判定で代用できることに注意されたい。ドワーフは弱くなっている天井の10フィート以内を通りがかっただけで自動的にこの種の判定を行える。

弱くなっている天井は、何か大きな衝撃や振動が始まれば崩落する可能性がある。また、キャラクターが天井を支えている柱の半分以上を破壊した場合も崩落が起きる。

埋没域内のキャラクターは8d6ポイントのダメージを受ける。反応セーブ（DC15）に成功すれば半分ですむ。その上で、いずれにせよ“埋没”する。流出域内のキャラクターは3d6ポイントのダメージを受ける。反応セーブ（DC15）に成功すればダメージを受けない。この反応セーブに失敗したキャラクターは“埋没（buried）”する。

“埋没”したキャラクターは、その状態が続く限り、1分ごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。意識を失ったなら【耐久力】判定（DC15）を行なうこと。これに失敗すれば、以後は掘り返されるか死ぬまで、1分ごとに1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。

“埋没”せずにすんだキャラクターは、仲間を掘り出すことができる。なにも道具なしに手だけでやるなら、1分ごとに自分の重荷の5倍までの石や瓦礫を取り去れる。一辺5フィートの立方体の空間を満たす石くれの量は1トン（2,000ポンド）である。つるはし、かなたこ、ショベルなど、しかるべき道具を持っていれば、手でやる場合の2倍の早さで石くれをきれいに取り除かれる。“埋没”したキャラクターは【筋力】判定（DC25）に成功すれば自力で脱出することができる。

スライム、カビ、菌類

ダンジョンの暗くじめじめした片隅には、カビや菌類が繁茂している。呪文その他の特殊効果に関しては、スライム、カビ、菌類はみな植物として扱うこと。鼠と同様、危険なスライムやカビには脅威度があり、キャラクターはこれと遭遇することで経験値を得る。

暗く湿った場所にあまり長く放っておかれると、ほとんどのものは有機物のねばねばに覆われる。この種のスライム（ねばねばしたもの）は、たしかに気色の悪いものかもしれないが、危険なものではない。暗く涼しく湿った場所には、カビや菌類がはびこる。ダンジョンによくあるスライムと同様に無害なものもあれば、きわめて危険なものもある。マッシュルーム、

ホコリタケ、酵母菌、白カビ、その他いろいろの丸いキノコや細長いキノコや平たいキノコは、大方のダンジョン中に生息している。通常は無害であり、一部は食用に適する（あまりうまくなかったり、変な味がするものも多いが）。

ブラウン・モールド（茶色いカビ）脅威度 2：ブラウン・モールドは熱を食って生きており、周囲のあらゆるものから熱を奪い取る。通常は直径5フィートの斑点となって生育しており、その周囲、半径30フィートの気温は常に冷たい。このカビから5フィート以内の生きているクリーチャーは3d6ポイントの【冷氣】による非致傷ダメージを受ける。5フィート以内に炎を持っていくと、カビの斑点は即座に2倍の大きさになる。【冷氣】ダメージ、例えばコーン・オヴ・コールドによるダメージなどを与えれば、ブラウン・モールドは即座に破壊される。

グリーン・スライム（緑色のねばねばしたもの）脅威度 4：スライム（ねばねばしたもの）はダンジョンにはごくありふれたものだが、グリーン・スライムはその危険なバージョンである。触れた肉や有機物をむさぼり食い、金属すら溶かしてしまう。色は明るい緑色、水気があってねばねばしており、壁や床や天井に斑点のように群生して、有機物を取りこむにつれて増殖する。下で何らかの動きが（そしておそらくは食物が）あると、壁や天井から落ちてくる。

一辺5フィートのマスを占めるグリーン・スライムは、肉を1ラウンドむさぼり食うごとに、相手に1d6ポイントの【耐久力】ダメージを与える。接触した最初のラウンドには、グリーン・スライムをクリーチャーからこそげ落とすことができる。これにより、こそげ落としに使った器具は破壊される公算が高い。だが次のラウンドからは、凍らすか焼くか切り取るしかない。これにより、スライムの犠牲者にも同様にダメージが及ぶ。【冷氣】ダメージや【火】ダメージを与えるもの、太陽の光、リムーヴ・ディーズの呪文はグリーン・スライムの一塊を破壊する。木材や金属に対しては、グリーン・スライムは1ラウンドあたり2d6ポイントのダメージを与える。このとき金属の硬度は無視されるが、木材の硬度は有効である。石にはダメージはない。

フォスフォレスセント・ファンガス（ヒカリゴケ）：この地下で育つ奇妙なキノコは、ちょうど小さな森のようなかっこうで群生する。そしてスミレ色のおぼろげな光を放ち、その光はちょうどろうそくと同じように地下洞窟や通路を照らす。ごく稀に、松明ほどの光を放つものも存在する。

シュリーカー：この人間大の紫色のマッシュルームは、動くものや光源が10フィート以内に近づくやいなや、1d3ラウンド続くひどい音を発生させる。この叫び声により、50フィート以内で発生した一切の音が聞こえなくなってしまう。また、この音を調査するために配置された近くのクリーチャーを引き寄せさせる。シュリーカーの近くに生息するクリーチャーには、この音が食料や侵入者が近くにいることを意味すると学習したものもある。

イエロー・モールド（黄色いカビ）脅威度 6：この一辺5フィートのマスを占めるカビの群れは、平穩を乱されると有毒な胞子の雲を放出する。10フィート以内にいる者は、みな頑健セーブ（DC15）を行い、失敗すると1d3ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。以降の5ラウンドの間、毎ラウンド頑健セーブ（DC15）を行ない、失敗したならラウンドごとに1d3ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。頑健セーブに成功したなら、この効果は終了する。イエロー・モールドは火で焼かれると破壊される。また、太陽光を受けると活動を休止する。

罠 Traps

ダンジョンを取り巻く環境において、罠はよく見られる危険である。赤熱した炎から無数の毒のダーツまで、罠は価値ある財宝を守ったり侵入者の侵攻を止めるのに役立つ。

罠の諸要素

機械式の罠も魔法の罠もひっくり返して、あらゆる罠には以下の要素があ

る：脅威度、種類、〈知覚〉DC、〈装置無力化〉DC、作動条件、再準備条件、効果である（訳注：“持続時間”が追加されている）。トラップには毒や回避方法といった、オプション要素が含まれるトラップもある。個々の要素については、以下に示していく。

種類

事実上、罠は機械式の罠か魔法の罠のいずれかである。

機械式の罠：ダンジョンには邪悪きわまる機械式の（＝魔法のものではない）罠が頻りにしかけられている。罠はおおむね、以下のことから持って定義される——どこにあるか、どうすれば作動するか、作動する前に見つけるのがどの程度難しいか、ダメージをどの程度与えるか、影響を最小限にするためにキャラクターはセーヴィング・スローを行なうことができるかどうか、である。アロー（矢）や切り払う刃など、武器で攻撃する罠は、通常の攻撃ロールを行なう。攻撃ボーナスは罠の作りしだいで、個々の罠ごとに違う。PCが機械式の罠を作るには、〈製作：罠づくり〉技能に成功する必要がある（『罠の設計方法』と〈製作〉技能を参照）。

〈知覚〉判定に成功したクリーチャーは、罠が作動する前にその存在に気付く。この判定のDCは罠ごとに設定されている。一般に、判定に成功したということは、罠が起動する機構（踏み板や、扉の取っ手に取り付けられた奇妙な機構など）についてクリーチャーが識別できたことを表す。DCを5以上上回ったなら、罠が発動した際に起こることの示唆を得ることができる。

魔法の罠：危険な罠を作り出すのに使える呪文は多い。呪文やアイテムの説明に特に記述がない限り、以下のルールが適用される。

- ・ 〈知覚〉判定（DC25 + 呪文レベル）に成功すれば、魔法の罠が作動する前にその存在に気づける。
- ・ セーヴィング・スローに成功すれば、魔法の罠の効果を受けずにすむ（DCは10 + 呪文のレベル×1.5）。
- ・ クラス特徴“罠探し”を持っているキャラクターは〈装置無力化〉判定（DC25 + 呪文レベル）に成功することで魔法の罠を解除できる。他のキャラクターは〈装置無力化〉技能の判定で魔法の罠を解除することはできない。

魔法の罠は呪文の罠と魔法装置の罠に大別される。魔法装置の罠は、作動すると、ちょうどワンドやロッドやリング等の魔法のアイテムのように呪文の効果を生み出す。魔法装置の罠を作るには、〈その他の魔法のアイテム作成〉の特技が必要である。呪文の罠というのは、単に“罠としてはたらく呪文”のこと。呪文の罠を作るには、その呪文を発動できるキャラクターの協力が要る。普通は罠を作る本人が発動するか、罠を作るために雇われた呪文の使い手のNPCが発動する。

〈知覚〉と〈装置無力化〉のDC

作成者は機械式の罠の〈知覚〉DCと〈装置無力化〉DCを設定できる。魔法の罠の場合、これらのDCは罠を作るのに使った呪文のうち、最も呪文レベルの高いものによって定まる。

機械式の罠の場合：〈知覚〉および〈装置無力化〉の基本的なDCは20である。これらのDCのいずれかを上下させると、罠の脅威度が変化する（表：『機械式の罠の脅威度修正値』）。

魔法の罠の場合：〈知覚〉および〈装置無力化〉のDCは（25 + 使った呪文のうち最も呪文レベルの高いものの呪文レベル）である。魔法の罠に対して〈装置無力化〉を行えるのは“罠探し”のクラス特徴を有するキャラクターのみである。

作動条件

作動条件というのは、“何をしたらその罠が動き出すか”である。

場所：作動条件が“場所”となっている罨は、誰かが特定のマス目に立ち入った時点で作動する。

距離：この作動条件が付いている罨は、誰かが特定のマス目に立ち入った時点で作動する。この作動条件が“場所”と違うのは、クリーチャーが特定のマス目に立っている必要はないという点である。たとえば飛行しているクリーチャーは、作動条件が“距離”の罨を作動させることはあるが、“場所”の罨を作動させることはない。“距離”式の作動条件のうち機械式のもの、空気のほんのわずかな動きにも過敏に反応するので、空気が本来ほとんど動かない場所（墓所など）でしか使い物にならない。

魔法装置の罨にもっともよく使われる“距離”式の作動条件は、アラーム呪文である。この呪文を通常に発動した場合と違い、作動条件として用いられるアラーム呪文は、罨で守りたい範囲だけをカバーするようにしておくことができる。

魔法装置の罨の中には、特定の種類のクリーチャーが近づいた時のみ作動する、特殊な“距離”式の作動条件を有するものもある。たとえば悪の祭壇にディテクト・グッド呪文が“距離”式の作動条件として仕掛けてあり、善の属性を持つ者が充分近づいてきた時のみ、かねて用意の罨を作動させるといった具合。

音声：この作動条件は、何らかの音を感知したなら罨を作動させる。“音声”式の作動条件は、ちょうど生き物の耳のように働き、〈知覚〉判定のボーナスは+15である。〈隠密〉判定に成功するか、魔法的な静寂か、そのほか音を聞こえなくする何らかの効果を用いれば、罨を作動させずにすむ。“音声”式の作動条件を有する罨を作るには、作成過程でクリアオーディエンスを発動する必要がある。

視覚：この作動条件は魔法の罨用のもので、ちょうど実際の目のように働き、何かを“見る”と罨を働かせる。“視覚”式の作動条件を有する罨を作るには、作成過程でアーケイン・アイ、クリアヴォイアンス、ツール・シーイングのいずれかを発動する必要がある。見える距離と罨側に行く〈知覚〉ボーナスは、次の表にある通り、呪文によって異なる。

呪文	見える距離	〈知覚〉ボーナス
アーケイン・アイ	視線が通る範囲（距離無制限）	+20
クリアヴォイアンス	あらかじめ選択した1箇所	+15
ツール・シーイング	視線が通る範囲（最大120フィート）	+30

暗闇で闇を見る力を罨に与えたいなら、ツール・シーイング版を使うか、あるいは追加でダークヴィジョンまで発動する必要がある（ダークヴィジョンのほうにした場合、暗闇で物が見える距離は60フィートに制限される）。透明化や変装や幻術は、罨に使われた呪文自体をごまかせるようなら、“視覚”式の作動条件をごまかせる。

接触：“接触”式の作動条件は、何かが触れると罨が作動するというもの。作動条件の中でも、ごく容易にしつらえられるものである。この作動条件はダメージを与えるからくり物理的にくっついている場合もあるし、そうでない場合もある。魔法の“接触”式の作動条件を設けることもできる。それには罨にアラーム呪文を付け足し、呪文の効果範囲を狭めて作動の引き金となる一点だけにする必要がある。

時限：“時限”式の作動条件は、一定時間が経過すること、定期的に罨を働かせる。

呪文：呪文の罨はすべて、“呪文”式の作動条件を有する。“呪文”式の作動条件がどうやったら作動するかは、各呪文の記述を参照のこと。

持続時間

別の方法で始めたのでない限り、ほとんどの罨の持続時間は瞬間である。ひとたび作動したなら、その効果が表れ、そしてその機能はとまる。罨にはラウンド単位で持続時間があるものもある。そのような罨は、ラウンドごとのインシアチブの一番最初で記載された効果を発動する（あるいは戦闘の間、起動条件を満たし続ける限り起動し続ける）。

再準備条件

罨の差異準備条件というのは、“何をどうしたらその罨がもう一度作動可能になるか”である。罨を再準備するのは、普通は1分かそこらですむ。罨の再準備方法がもっと複雑な場合、かかる手間はGMが決定すること。

再準備不可：この罨は、罨全体を一から作りなおさない限り、一度しか作用しない。呪文の罨は再準備不可である。

修理：この罨が再び機能するようにするには、罨を修理しなければならない。機械式の罨を修理するには、〈製作：罨づくり〉が必要である。DCはその罨を作る際のDCに等しい。修理にかかる原材料費は、罨本来の市価の1/5である。罨を直すのにかかる時間を計算するのは、作成時と同様の計算方法でやるが、罨の市価の代わりに修理にかかる原材料費を用いること。

手動：この罨を再準備するには、誰かが罨の部品を本来の位置に戻してやらなければならない。機械式の罨の大方は、再準備条件が“手動”になっている。

自動：この罨はひとりでに再準備される。即座に再準備されるものもあり、一定の期間をおいて再準備されるものもある。

通りぬけ方法（オプション要素）

罨の作成者が、作成後／設置後もその罨をくぐりぬけて移動したいと思っているなら、何らかの通りぬけ用のしかけ（罨を一時的に解除するしかけ）をしておくというのはよい考えだ。“通りぬけ方法”の要素は、機械式の罨にしかないのが普通である。呪文の罨の場合、もともと術者自身は迂回できるようになっていることが多い。

錠：錠による通りぬけが可能になっている場合、〈装置無力化〉判定（DC30）に成功すれば通り抜けられる。

隠しスイッチ：隠しスイッチは〈知覚〉判定（DC25）に成功すれば発見できる。

隠し錠：隠し錠は“錠”の要素と“隠しスイッチ”の要素を組み合わせたものといえる。発見するには〈知覚〉判定（DC25）、その後罨を無事通りぬけるには〈解錠〉判定（DC30）が必要となる。

効果

罨の効果というのは、“その罨を働かせてしまった奴に何が起るか”をあらわす。通常、これはダメージか呪文効果の形をとるが、中にはもっと別の、特別な効果を有するものもある。罨は通常、自ら攻撃ロールを行なうか、相手に罨を避けるためのセーヴィング・スローを強要する。中には両方を行なう罨もあれば、どちらも行わない罨（『決して外れない』を参照）もある。

落とし穴：落とし穴というのは、キャラクターが落ちてダメージをこうむる可能性のある穴のことである。覆いをして隠してあるものも、覆いがなくむき出しのものもある。落とし穴に攻撃ロールはない。キャラクターは反応セーブ（DCは作成者が決定）に成功すれば穴に落ちずにすむ。セーブを要するこれ以外の機械式の罨もこの分類に属する。

覆いのないむきだしの落とし穴と自然の裂け目は、主に侵入者を脅かして特定の（落とし穴のある）道を進む気をなくさせるのに使われる。とはいえ、暗闇でうっかり落ち込んでしまったキャラクターたちは、まことに悲しい目を見ることになる。また、むきだしの落とし穴のそばで近接戦闘が起きた場合、穴は事態をいっそう厄介なものにするだろう。

覆いをして隠してある落とし穴は、一層危険な代物である。これを発見するには〈知覚〉（DC20）が必要で、しかもキャラクターが落とし穴の上を通る前に時間をかけてそのエリアを子細に搜索した場合に限られる。覆いをした落とし穴を見つけられなかったキャラクターも、反応セーブ（DC20）はでき、成功すれば落ちずにすむ。しかし疾走中だったり、その他不注意な移動をしていたりすれば、セーヴィング・スローは行えず、自動的に落ちる。

落とし穴の覆いかたはいろいろで、葉や木の葉や棒切れやごみくずなど、いらぬものを積み重ねただけだったり、大きなぼろきれ一枚だった

り、普通の床の一部に見えるように偽装された落とし戸だったりする。落とし戸は普通、十分な重量（通例、50～80ポンド）がかかると開くしくみになっている。ずるがしこい罠づくりは、開いた後で元通りに閉じ、次の獲物を待ち受けるしくみの落とし戸を作ることもある。このパリエーションとして、いったん元通りに閉じると鍵がかかり、引っかかったキャラクターはまったく完全に閉じこめられてしまうというものもある。この手の落とし戸を開けること自体は、通常の扉を開けると同程度の難しさだが、それもキャラクターたちが落とし戸に取りつくことができたとして話だ。加えて、ばねで閉まる仕組みの扉を開けたままにしておくには、【筋力】判定（DC13）が必要になる。

落とし穴の罠の底には、ただの固い床より、もっとひどいものがあることも多い。罠を作る側は、穴の底にスパイクやモンスター、酸の池、溶岩の海、あるいは水があるようにする。落とし穴の底にあるスパイクやその他、追加される物については、“罠のその他の特徴”の項を参照のこと。

モンスターが罠の中にいる場合もある。穴の底に住みついているモンスターは、ダンジョンの設計者によってそこに配置された場合もあれば、単に落ちてしまっただけで登れなかった場合もある。

落とし穴の底に第2の罠がしかけてあったら、その罠が機械式のものだろうが魔法のものだろうが、これはもう危険極まりないことになる。犠牲者が落ちてくると、第2の罠が作動し、すでに傷ついている犠牲者を、相手がまったく備えのできていないときに襲うのである。

遠隔攻撃型の罠：この型の罠は、ダーツやアローやスピア等々を、罠を作動させたものに浴びせかける。攻撃ボーナスは作成者が決定する。遠隔攻撃型の罠は高い【筋力】等級を持つコンボジット・ボウの効果を模倣するように作ることもできる。これにより、その罠のダメージには【筋力】等級と同じだけのボーナスがつく。この型の罠は、同じ型の矢弾が普通に及ぼすだけのダメージを与える。罠が高い【筋力】等級を有するように作られたなら、ダメージにはその等級と同じだけのボーナスが付く。

近接攻撃型の罠：壁から飛び出す鋭い刃、天井から落ちかかる岩のブロックなどが“近接攻撃型”の罠である。この型でも、攻撃ボーナスは作成者が決定する。この型の罠は、“使用している”近接武器と同じだけのダメージを与える。石のブロックが落ちてくる場合、GMは石が与える殴打ダメージを際に設定してよいが、その罠を再準備にはそれだけの石を元通りに戻さなければならないことに注意。

近接攻撃型の罠は、まるでその罠自体が高い【筋力】値を有しているかのように、ダメージ・ロールにボーナスが付くように作ることもできる。

呪文の罠：この種の罠は対応する呪文と同じ呪文の効果を生み出す。セーヴィング・スローを許す呪文の罠のセーブDCは、呪文と同様、（10＋呪文レベル＋術者の対応する能力修正値）である。

魔法装置の罠：この種の罠は作成時に仕込まれた呪文の効果を生み出す。効果は呪文の項にある通り。魔法装置の罠に仕込まれた呪文がセーヴィング・スローを許すなら、セーブDCは（10＋呪文レベル×1.5）である。中にはセーブがなく、攻撃ロールを行なう呪文もある。

特殊：罠の中には特殊な効果を生み出すようになっているものもある。たとえば相手をおぼれさせる水攻めの罠や能力値ダメージを与える独など。毒のセーブDCやダメージは毒の種類によるか、作成者がしかるべく決定する。

罠のその他の特徴

一部の罠には追加の特徴があって、一層物騒なものになっている。そうした特徴のうち、比較的よく見られるものを以下に挙げる。

液体：溺れの危険のある罠がこの分類に入る。液体を用いた罠には“決して外れない”とタイムラグという特徴（いずれも後述）があるのが普通である。

落とし穴の底にあるもの：落とし穴の底に何かスパイク以外のものがある場合は、それを別個の罠として扱うのが一番よい（『複数の罠』を参照）。その新しい罠には“場所”式の作動条件があって、（落ちてきたキャラクター等によって）大きな衝撃を受けると作動する、という扱いとなる。

落とし穴の底のスパイク：落とし穴の底のスパイク（棘）はダガー相当の扱いで、それぞれ＋10の攻撃ボーナスで攻撃する。穴の深さが10フィートに達することに攻撃ボーナスは＋1される（最大で＋5）。穴に落ちたキャラクターはみな、1d4本のスパイクに攻撃を受ける。このダメージは落下によるダメージに加えられる。後述する統計は、単に最も一般的なものについて述べたものにすぎない。中には、その下にははるかに危険なスパイクを据えた罠もある。落とし穴の底のスパイクは罠の平均ダメージを向上させる（『平均ダメージ』を参照）。

ガス：ガスの罠は何が危険かという、そのガスに混じっている毒を吸入するのが危険なのである。ガスを用いた罠には“決して外れない”とタイムラグという特徴（いずれも後述）があるのが普通である。

決して外れない：ダンジョンの壁全体がキャラクターを押し潰そうと迫ってくる場合、素早い反応も助けにならない（そもそも外れる可能性などありえないので）。“決して外れない”の特徴を有する罠に攻撃ボーナスはない。セーヴィング・スローでこれを回避することもできない。しかしタイムラグ（後述）はある。ガスや液体を用いる罠のほとんどは“決して外れない”である。

接触攻撃：近接接触攻撃ないし遠隔接触攻撃に成功しさえすれば命を与えような罠には、必ずこの特徴がついている。

タイムラグ：タイムラグとは、その罠が働いてから実際に害を及ぼすまでにどれだけの時間がかかるかである。“決して外れない”罠には必ずタイムラグがある。

毒：毒まで使う罠は、同じしくみで毒を使わない罠より危険なので、脅威度も上がる。特定の毒を使うと脅威度がどれだけ上がるのかについては、表『機械式の罠の脅威度修正値』を参照。罠に使えるのは吸入型、接触型、致傷型の毒のみであり、摂取型の毒は使えない。一部の罠は単に毒自体のダメージのみを及ぼす。毒のダメージだけでなく遠隔攻撃や近接攻撃のダメージまで及ぼすものもある。

複数目標：この特徴を有する罠は、2体以上のキャラクターに影響を与えることがある。

錬金術アイテム：機械式の罠には錬金術アイテムなどの特殊な物質やアイテムが組みこまれている場合がある。足留め袋、錬金術師の火、雷石などなど。こうしたアイテムの中には、呪文の効果に似たものを生み出すことがある。罠に組み込まれたアイテムが呪文の効果に似たものを生み出す場合、罠の脅威度は上昇する（表『機械式の罠の脅威度修正値』を参照）。

罠の例 Sample Traps

以下に挙げるのは、プレイヤー・キャラクターに挑むために罠を作成する際、まさにありそうな罠の例である。

矢の罠 脅威度 1

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20

効果

起動 接触式；再準備 不可

効果 攻撃＋15 遠隔（1d8＋1／×3）

落とし穴の罠 脅威度 1

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20

効果

起動 場所式；再準備 手動

効果 深さ20フィートの落とし穴（2d6、落下）；反応セーブ（DC20）で回避；複数目標（一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

毒を塗られたダーツの罠 脅威度 1

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20

効果

起動 接触式；再準備 不可

効果 攻撃＋10 遠隔（1d3＋グリーンブラッド・オイル）

振り降ろされる斧の罠 脅威度 1

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 手動
 効果 攻撃+10 近接 (1d8 + 1 / × 3)；複数目標 (10 フィート直線状の範囲にいる全てを目標とする)

バーニング・ハンズの罠 脅威度 2

種類 魔法装置；〈知覚〉DC26；〈装置無力化〉DC26
 効果
 起動 距離式 (アラーム)；再準備 不可
 効果 呪文効果 (バーニング・ハンズ、2d4 [火]、反応セーブ (DC11) に成功すればダメージ半減)；複数目標 (15 フィート円錐形の範囲にいる全てを目標とする)

ジャベリンの罠 脅威度 2

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 不可
 効果 攻撃+15 遠隔 (1d6 + 6)

そこにスパイクが植わった落とし穴の罠 脅威度 2

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 手動
 効果 深さ 10 フィートの落とし穴 (1d6、落下)；底にスパイク (攻撃+10 近接、各目標に対して 1d4 本のスパイクが、それぞれ 1d4 + 2 ダメージ)；反応セーブ (DC20 で回避)；複数目標 (一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする)

アシッド・アローの罠 脅威度 3

種類 魔法装置；〈知覚〉DC27；〈装置無力化〉DC27
 効果
 起動 距離式 (アラーム)；再準備 不可
 効果 呪文効果 (アシッド・アロー、攻撃+2 遠隔接触、1 ラウンドあたり 2d4 [酸] ダメージが 4 ラウンド)

巧みに偽装した落とし穴の罠 脅威度 3

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 手動
 効果 深さ 30 フィートの落とし穴 (3d6、落下)；反応セーブ (DC20) で回避；複数目標 (一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする)

電撃の弧の罠 脅威度 4

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 接触式；再準備 不可
 効果 電撃の弧 (4d6 [電気]、反応セーブ (DC20) で半減ダメージ)；複数目標 (30 フィート直線状の範囲にいる全てを目標とする)

壁に仕込んだ大鎌の罠 脅威度 4

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 自動
 効果 攻撃+20 近接 (2d4 + 6 / × 4)

落ちてくるブロックの罠 脅威度 5

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 手動
 効果 攻撃+15 近接 (6d6)；複数目標 (一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする)

ファイアーボールの罠 脅威度 5

種類 魔法装置；〈知覚〉DC28；〈装置無力化〉DC28
 効果
 起動 距離式 (アラーム)；再準備 不可
 効果 呪文効果 (ファイアーボール、6d6 [火]、反応セーブ (DC14) で半減ダメージ)；複数目標 (半径 20 フィート爆発の範囲にいる全てを目標とする)

フレイム・ストライクの罠 脅威度 6

種類 魔法装置；〈知覚〉DC30；〈装置無力化〉DC30
 効果
 起動 距離式 (アラーム)；再準備 不可
 効果 呪文効果 (フレイム・ストライク、8d6 [火]、反応セーブ (DC17) で半減ダメージ)；複数目標 (半径 10 フィートの円柱の範囲にいる全てを目標とする)

ワイヴァーン毒矢の罠 脅威度 6

種類 機械式；〈知覚〉DC20；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 不可
 効果 攻撃+15 遠隔 (1d6 およびワイヴァーンの毒 / × 3)

冷気の牙の罠 脅威度 7

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；持続 3 ラウンド；再準備 不可
 効果 凍える水の噴射 (3d6 [冷気]、反応セーブ (DC20) で半減ダメージ)；複数目標 (一辺 40 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする)

サモン・モンスター VI の罠 脅威度 7

種類 魔法装置；〈知覚〉DC31；〈装置無力化〉DC31
 効果
 起動 距離式 (アラーム)；再準備 不可
 効果 呪文効果 (サモン・モンスター VI、大型のエレメンタル 1 体を召喚する)

巧みに偽装した、底にスパイクが植わった落とし穴の罠 脅威度 8

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 手動
 効果 深さ 50 フィートの落とし穴 (5d6、落下)；底にスパイク (攻撃+15 近接、各目標に対して 1d4 本のスパイクが、それぞれ 1d6 + 5 ダメージ)；反応セーブ (DC20 で回避)；複数目標 (一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする)

"狂気の霧"を含んだ蒸気の罠 脅威度 8

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20
 効果
 起動 場所式；再準備 修理
 効果 毒のガス (狂気の霧)；決して外れない；タイムラグ (1 ラウンド)；複数目標 10 フィート×10 フィートの部屋内の全目標に効果あり)

雨あられと飛んでくる矢の罠 脅威度 9

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC25

効果

起動 視覚式（アーケイン・アイ）；再準備 修理

効果 攻撃+20 遠隔（6d6）；複数目標（20 フィートの直線状の範囲にいる全てを目標とする）

床全てを覆うショッキング・グラスプの罠 脅威度 9

種類 魔法装置；〈知覚〉DC26；〈装置無力化〉DC26

効果

起動 距離式（アラーム）；持続 1d6 ラウンド；再準備 不可

効果 呪文効果（ショッキング・グラスプ、攻撃+9 近接接触、4d6 [電気]）；複数目標（一辺 40 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

エネルギー・ドレインの罠 脅威度 10

種類 魔法装置；〈知覚〉DC34；〈装置無力化〉DC34

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；再準備 不可

効果 呪文効果（エネルギー・ドレイン、攻撃+10 遠隔接触、24 時間の間 2d4 点の一時的負のレベル、頑健セーブ（DC23）で無効）

刃の部屋の罠 脅威度 10

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20

効果

起動 場所式；持続 1d4 ラウンド；再準備 修理

効果 攻撃+20 近接（3d8 + 3）；複数目標（一辺 20 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

コーン・オヴ・コールドの罠 脅威度 11

種類 魔法装置；〈知覚〉DC30；〈装置無力化〉DC30

効果

起動 距離式（アラーム）；再準備 不可

効果 呪文効果（コーン・オヴ・コールド、15d6 [冷氣]、反応セーブ（DC17）で半減ダメージ）；複数目標（60 フィート円錐形の範囲にいる全てを目標とする）

底に毒のスパイクが植わった落とし穴の罠 脅威度 12

種類 機械式；〈知覚〉DC25；〈装置無力化〉DC20

効果

起動 場所式；再準備 手動

効果 深さ 50 フィートの落とし穴（5d6、落下）；底にスパイク（攻撃+15 近接、各目標に対して 1d4 本のスパイクが、それぞれ 1d6 + 5 ダメージおよびシャドウ・エッセンス）；反応セーブ（DC20 で回避）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

《呪文威力最大化》されたファイアーボールの罠 脅威度 13

種類 魔法装置；〈知覚〉DC31；〈装置無力化〉DC31

効果

起動 距離式（アラーム）；再準備 不可

効果 呪文効果（ファイアーボール、60 [火] ダメージ、反応セーブ（DC14）で半減ダメージ）；複数目標（半径 20 フィート爆発の範囲にいる全てを目標とする）

ハームの罠 脅威度 14

種類 魔法装置；〈知覚〉DC31；〈装置無力化〉DC31

効果

起動 接触式；再準備 不可

効果 呪文効果（ハーム、+6 近接接触、130 ダメージ、意志セーブ（DC19）で半減ダメージ、1 ヒット・ポイントまでしかヒット・ポイントを減少させない）

せない）

落石の罠 脅威度 15

種類 機械式；〈知覚〉DC30；〈装置無力化〉DC20

効果

起動 場所式；再準備 手動

効果 攻撃+15 近接（16d6）；複数目標（一辺 10 フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

《呪文威力強化》されたディスインテグレイトの罠 脅威度 16

種類 魔法装置；〈知覚〉DC33；〈装置無力化〉DC33

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；再準備 不可

効果 呪文効果（《呪文威力強化》されたディスインテグレイト、+9 遠隔接触、30d6 ダメージおよび 50%、頑健セーブ（DC19）に成功すれば 5d6 ダメージ及び 50%に減少）

ライトニング・ボルトの展示室の罠 脅威度 17

種類 魔法装置；〈知覚〉DC29；〈装置無力化〉DC29

効果

起動 距離式（アラーム）；持続 1d6 ラウンド；再準備 不可

効果 呪文効果（《呪文レベル上昇》されたライトニング・ボルト、8d6 [電気]、反応セーブ（DC16）で半減ダメージ）；複数目標（一辺 60 フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

致死毒を塗られた槍の罠 脅威度 18

種類 機械式；〈知覚〉DC30；〈装置無力化〉DC30

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；再準備 手動

効果 攻撃+20 遠隔（1d8 + 6 及びブラック・ロータス抽出液）

メテオ・スウォームの罠 脅威度 19

種類 魔法装置；〈知覚〉DC34；〈装置無力化〉DC34

効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）；再準備 不可

効果 呪文効果（メテオ・スウォーム、別の目標を持つ 4 つの火球、+9 遠隔接触、2d6 および 6d6 [火]、反応セーブ（DC23、-4 のペナルティを受けて判定）に成功すれば半減ダメージ、他の火球から 18d6 [火]、反応セーブ（DC23）に成功すれば半減ダメージ）；複数目標（4 体の目標、どのに体を取っても 40 フィート以上離れていないこと）

ディストラクションの罠 脅威度 20

種類 魔法装置；〈知覚〉DC34；〈装置無力化〉DC34

効果

起動 距離式で（アラーム）；再準備 不可

効果 呪文効果（《呪文レベル上昇》したディストラクション、190 ダメージ、頑健セーブ（DC23）に成功すれば、10d6 ダメージに減少）

罨の設計法

新しい罨の設計は簡単な手法をとる。まず、どの種類の罨を作成したいのかを決定するところから始める。

表：機械式の罨の脅威度修正値

特徴	脅威度修正値
〈知覚〉DC	
～15	-1
16～20	-
21～25	+1
26～29	+2
30～	+3
〈装置無力化〉DC	
～15	-1
16～20	-
21～25	+1
26～29	+2
30～	+3
反応セーブDC（落とし穴など、セーブが必要な罨の場合）	
～15	-1
16～20	-
21～25	+1
26～29	+2
30～	+3
攻撃ボーナス（近接攻撃や遠隔攻撃を行なう罨の場合）	
～0	-2
+1～+5	-1
+6～+10	-
+11～+15	+1
+16～+20	+2
接触攻撃	+1
ダメージ/効果	
平均ダメージ	10ポイントごとに+1
その他の特徴	
錬金術アイテム	模する呪文のレベル
自動的に再準備	+1
液体	+5
複数目標（ダメージを与えない）	+1
決して外れない	+2
距離式か視覚式で起動	+1
毒	
ブラック・アダーの毒	+1
ブラック・ロータス抽出液	+8
アカネグサ	+1
ブルー・フィニス	+1
オーサー焼香	+6
デスブレード	+5
ドラゴンの胆汁	+6
ジャイアント・ワスプ毒	+3
グリーンブラッド・オイル	+1
狂気の霧	+4
大型スコビーオン毒	+3
マリスの根のペースト	+3
中型スパイダー毒	+2
ニサリット	+4
パープル・ワーム毒	+4
サソーンヌの葉の残滓	+3
シャドウのエッセンス	+3
小型センチピード毒	+1
トリネアフの根	+5
アンゴル・ダスト	+3
ワイヴァーン毒	+5

表：魔法の罨の脅威度修正値

特徴	脅威度修正値
最も呪文レベルの高い呪文効果	+呪文レベル
ダメージを与える呪文効果	平均ダメージ10ポイントごとに+1

表：魔法装置の罨のコスト修正値

特徴	コスト修正値
作動条件に使うアラーム 呪文	-
再準備不可の罨	
罨に用いられる個々の呪文	+50gp × 術者レベル × 呪文レベル
物質要素	+全ての物質要素の費用
自動で再準備の罨	
罨に用いられる個々の呪文	+500gp × 術者レベル × 呪文レベル
物質要素	+物質要素の費用 × 100

表：〈製作：罨つくり〉のDC

罨の脅威度	基本〈製作：罨つくり〉DC
1～5	20
6～10	25
11～15	30
16～	35

追加条件	〈製作：罨つくり〉DC修正値
起動距離式	+5
自動で再準備	+5

機械式の罨：単に特定の罨に備えさせたい要素を選択し、それらの要素による罨の脅威度の修正値を合計して、最終的な脅威度を算出すること（表：『機械式の罨の脅威度修正値』を参照）。脅威度によって、キャラクターが罨を製作する際の〈製作：罨つくり〉のDCが求められる。

魔法の罨：機械式の罨と同様、その罨に備えさせたい要素を選択し、その結果できる罨の脅威度を算出すればよい（表：『魔法の罨の脅威度修正値』を参照）。PCが魔法の罨を設計し製作するには、『その他の魔法のアイテム作成』の特技を有しておらねばならない。加えて、その罨に必要な呪文を発動できなければならない。自分で発動できないなら、代わりに発動してくれるNPCを雇う必要がある。

罨の脅威度

罨の脅威度を求めるには、脅威度修正値（表：『機械式の罨の脅威度修正値』、表：『魔法の罨の脅威度修正値』を参照）をすべて合計し、それを罨の種類ごとの基本脅威度に足すこと。

機械式の罨：機械式の罨の基本脅威度は0である。最終的な脅威度が0以下になってしまったら、1以上になるようになんらかの特徴を付け加えること。

魔法の罨：呪文の罨や魔法装置の罨の基本脅威度は1である。その罨に使われた最も呪文レベルの高い呪文によって脅威度に修正が加わる（表：『魔法の罨の脅威度修正値』を参照）。

平均ダメージ：罨が（機械式の罨であろうと魔法の罨だろうと）ヒット・ポイントにダメージを与えるものなら、命中した場合の平均ダメージを算出し、その値を10で割ること（四捨五入）。罨が2体以上の目標を持つよう設計されているなら、この値を2倍すること。罨が複数ラウンドに渡りダメージを与えるよう設計されているなら、罨が起動しているラウンド数（持続時間が一定でないのなら、持続する平均ラウンド）とこの値とをかけ合わせる。この値は表：『機械式の罨の脅威度修正値』にある通り、罨の脅威度に対する修正値になる。毒のダメージはこの計算に入れないが、落とし穴の底に植わったスパイクによるダメージや複数回攻撃によるダメージは計算に加える。

魔法の罨の場合、脅威度に影響を与える修正は1つしかない。最もレベルの高い呪文の呪文レベルと、平均ダメージとの、どちらか高い方である。

複数の罨：罨が実際にはほぼ同一の範囲に影響を及ぼす2つ以上の罨を組み合わせたものであるなら、それぞれの罨の脅威度を個別に算出すること。

独立していない複数の罨：片方の罨がもう一方の罨の成功に頼っているなら（つまり最初の罨をかわせばもう一方は自動的にかわせるなら）、キャラクターは最初の罨と相対したことで両方の罨による経験値を獲得する。第二の罨が起動したかどうかには関係しない。

独立している複数の罫：2つ以上の罫が独立して働くなら（つまりどれもほかの罫の成功に依存せずに起動するなら）、キャラクターは相対した罫の経験値のみを獲得する。

機械式の罫のコスト

機械式の罫のコストは（1,000gp × 罫の脅威度）である。罫の起動や再準備に呪文が使用されている場合、それらのコストを個々に加える。罫が再準備不可の場合、コストを半分にする。“自動で再準備”の罫なら、コストを半分だけ加える（+ 50%する）。落とし穴の罫のような、特に単純な罫の場合、GMの判断に従いコストが削減されるかもしれない。そのようにして削減された罫でも、少なくとも（250gp × 罫の脅威度）のコストはかかる。

脅威度によるコストを算出した後、罫に組み込んだ錬金術アイテムや毒の値段がもしあれば、それも加算すること。もし罫が錬金術アイテムが毒を用いており、かつ“自動で再準備”なら、毒や錬金術アイテムのコストを20倍すること（20回分準備するわけである）。

複数の罫：罫が実際には複数の罫を組み合わせたものであるなら、各々の罫の最終コストを求めた上で合計すること。これは“独立した複数の罫”の場合も、“独立していない複数の罫”の場合も同じである。

魔法装置の罫のコスト

魔法装置の罫の製作には金貨の支払いが必要だけでなく、呪文の使い手が働かなければならない。表：『魔法装置の罫のコスト修正値』は魔法装置の罫のコストをまとめたものである。罫に複数の呪文が用いられているなら（例えば、メインの呪文効果以外に音声式や視覚式の起動条件のように呪文が使われている場合など）、制作者はすべての呪文のコストを払う必要がある（ただしアラームは例外で、NPCに発動してもらった場合以外はコストを支払わなくてよい）。

表：『魔法装置の罫のコスト修正値』に表示されているコストは、制作者が必要な呪文を自力で発動する（あるいは他のPCが無料で呪文を使ってくれる）場合のものである。NPCの呪文の使い手を雇って発動してもらわねばならない場合、そのコストもまた考慮する必要がある（『装備』項を参照）。

魔法装置の罫は、コスト500gpごとに製作に1日間かかる。

呪文の罫のコスト

呪文の罫にコストがかかるのは、制作者がNPCの呪文の使い手を雇って呪文を発動させる場合だけである。

機械式の罫の〈製作〉DC

製作する罫の脅威度がわかったなら、表：『製作：罫づくり』のDCの値と修正値を参照して、その〈製作：罫づくり〉DCを求めること。

判定方法：製作を担当するキャラクターは1週間ごとに、その週で罫の製作がどれだけ進んだかを見るために〈製作：罫づくり〉判定を行う。〈製作〉判定の詳細いやり方や判定に影響を及ぼす各種環境の詳細は〈製作〉技能の説明文を参照のこと。

野外での冒険 Wilderness

安全な都市の城壁を離れた危険な野外では、多くの冒険者たちが辿る跡無き大自然の中で道を見失い、あるいは恐ろしい悪天候の犠牲になっていく。

以下のルールは野外環境での冒険を行う際のガイドラインを提供する。

道に迷う

野外では色々な理由で道に迷うことがある。道や踏み分け道、川や海岸線といった分かりやすい地形に沿って移動すれば迷うことはないのだが、そういった目印を離れて野原のただ中に踏み込む旅人は、道がわからなくなってしまふ可能性がある。ことに視界が狭くなっていたり、地形が険しかったりすると。

狭い視界：あたり一帯の状況のせいで、キャラクターたちの視界が60フィート未満しかない場合、道に迷う可能性がある。霧や雪や激しい雨の中を旅するキャラクターたちは、すぐそばの目印すら見えなくなってしまうことがままある。これと同様、夜に旅するキャラクターたちも、光源の質や月光の明るさ、夜目や暗視の有無によっては、道に迷う可能性がある。

移動困難な地形：森林やムア、丘陵、山岳では、キャラクターたちはみな、道や踏み分け道や川などのはっきりわかる通り道や痕跡に沿って旅するのでない限り、道に迷う可能性がある。森林は特に危険である。なにしろ木々に隠れて遠くの目印は見えず、太陽や星も見えにくいので。

道に迷う可能性：道に迷う可能性のある状況では、先頭に立っているキャラクターが〈生存〉判定を行う。失敗すると道に迷う。判定DCは地形、視界の状況、いま旅している土地の地図を持っているかどうかによって異なる。次の表を参照し、最も高いDCを用いること。

地形	〈生存〉判定 DC
砂漠や平地	14
森林	16
ムアや丘陵	10
山岳	12
外海	18
都市、遺跡、ダンジョン	8

状況	修正値
適切な補助具（地図、六分儀）	+ 4
狭い視界	- 4

今旅している土地についての〈知識：地域〉ないし〈知識：地理〉のいづれかが5ランク以上あるキャラクターは、この判定に+2のボーナスを得る。

旅人たちが1時間のあいだ区域移動や野外移動を行うごとに、道に迷ったかどうかを判定すること。1時間単位で割り切れない余りの時間があつたなら、その部分についても1回判定を行う。一行が一緒になって行動している場合、先頭に立っているキャラクターのみが判定を行う。

道に迷うとどんな影響があるか：パーティーが道に迷った場合、彼らはもはや本来目指していた方向に進めるとは限らないパーティーが実際はどちらの方角に移動しているかをランダムに決定すること。見間違いのない目印に行き当たるか、あるいは道に迷ったことに気づいて方向感覚を取り戻すべく努力するまでは、一行の移動はランダムなままである。

道に迷ったことに気づく：ランダムな方向への移動を1時間行うごとに、パーティー内の全キャラクターが〈生存〉判定（DC20、ランダムな方向に1時間旅すること-1）を行う。成功すると、自分たちがもはや旅する方角をはっきり把握していないことに気づく。また、特定の状況によって迷ったことに気づく場合もある。

新しい進路を定める：一旦パーティーが道に迷ってしまった後で、正しい進行方向を定めるには、〈生存〉判定（DC15、ランダムな方向に1時間旅すること+2）を行う必要がある。これに失敗したキャラクターは、ランダムな方向を“正しい”ものとして旅を再開する。

キャラクターたちが新しい進路を決めて旅しはじめたなら、その進路が正しかろうと間違っていると、やはり再度道に迷う可能性がある。旅人

たちが道に迷う可能性のある状況が続いているなら、1時間旅することに前述の処理を行うこと。これにより、パーティーが進路を保持できるか、それとももう一度ランダムに進行しはじめるかがわかる。

「あっちだ」「いやちがうあっちだ」：道に迷った後では、正しい方向はどっちなのかを、複数のキャラクターが突き止めようとする可能性がある。その場合、GMは各キャラクターの〈生存〉判定をひそかにを行い、判定に成功したキャラクターに正しい進路を、失敗したキャラクターに正しいと思いついてランダムな進路を教えるべきである。

正しい状況判断を取り戻す：道に迷ったあとで、正しい進路を発見するには複数の方法がある。1、キャラクターたちが新しい進路を定め、かつそれが正しく、かつその進路を辿って本来の目的地に首尾よく到達したなら、彼らはもはや道に迷っていない。2、キャラクターたちが、ランダムな移動の結果、見間違いのない目印に行き当たることもありうる。3、霧が晴れる、日が昇るなど、状況が突然改善されたなら、道に迷っていたキャラクターたちは新しい進路を定める試みを行える。手順は上記の通りだが、この場合は〈生存〉判定に+4のボーナスがつく。

地形：森林

地形としての森林には3種がある。まばらな森林、中くらいの森林、密生した森林である。広大な森林は、その境界線の内部にこれら3種の全てを有し得る。森の外縁部では“まばらな森林”が多く、中心部では“密生した森林”が多い。

次の表は、バトル・グリッド上の特定のマス目に地形の構成要素のある可能性がどのくらいを示すものである。

	森林の種類		
	まばら	中くらい	密生
普通の木	50%	70%	80%
大木	—	10%	20%
軽度の下生え	50%	70%	50%
重度の下生え	—	20%	50%

木：森林で最も重要な地形の構成要素は（もちろん）木である。木と同じマス目にいるクリーチャーは、部分的遮蔽を得、ACに+2のボーナスと反応セーブに+1のボーナスを与えられる。木があるからといって、クリーチャーが戦闘に使う空間に、その他の影響が出ることはない。クリーチャーは木を利用できる時は利用するものとして扱われているのである。普通の木は幹はAC4、硬度5、150hpを有する。木に登るにはDC15の〈登攀〉判定に成功せねばならない。中くらいの森林や密生した森林には、普通の木だけではなく大木もある。大木は丸まる1マスを含め、背後のものに遮蔽を提供する。大木はAC3、硬度5、600hpを有する。大木に登る場合にもDC15の〈登攀〉判定に成功せねばならない。

下生え：森林の地面の大方はつる草や木の根っこや背の低い灌木で覆われている。軽度の下生えで覆われたマス目に入る場合、1マス移動するのに2マス分の移動がかかる。また、軽度の下生えは視認困難を提供してくれる。軽度の下生えは〈軽業〉と〈隠密〉のDCを+2する（木の葉や枝が邪魔になるので）。重度の下生えのあるマス目に入る場合、1マス移動するのに4マス分の移動がかかる。また、重度の下生えは失敗確率30%（通常の20%ではなく）の視認困難を提供する。重度の下生えは〈軽業〉のDCを+2する。一方重度の下生えは身を隠すにはよいので、〈隠密〉判定には+5の状況ボーナスを提供する。疾走や突撃は不可能である。下生えのマス目どうしは、くっついてかたまりになっていることが多い。下生えと木は互いに排除しあうものではなく、5フィート四方のマス目の中に木と下生えの両方が存在することはよくある。

林冠：エルフなど森の住人たちは、森の地面ではなく、ずっと高いところに平らな台を設けて、そこに住むことがよくある。こうした木製の台と台の間はロープ橋が渡してあることが多い。樹上の家を訪れるには、木の幹を登るか（〈登攀〉DC15）、縄梯子を登るか（〈登攀〉DC0）、滑車仕掛けの昇降機（毎ラウンド、1回の全ラウンド・アクションで【筋力】判定の結果×1フィートだけ昇れる）を使うのが普通である。樹上の台や林冠の枝の上にいるクリーチャーは、地べたのクリーチャーと戦う際には

遮蔽を得る。中くらいの森林や密生した森林では視認困難も得る。

森林のその他の構成要素：倒木はおおむね高さ3フィートで、“低い壁”と同様に遮蔽を提供する。これ乗り越えるには5フィート分の移動と同じだけの手間がかかる。森の小川は普通、幅5～10フィートで、深さは5フィートに満たない。大方の森林には曲がりくねった小道が通っている。森の小道は通れば通常の移動速度で移動できるが、遮蔽も視認困難も得られない。こうした小道は密生した森林ではそれほど見られないが、たとえ人跡未踏の森林でも、獣道は時として存在する。

森林での隠密行動と探知：まばらな森林では、近くに他者がいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は3d6×10フィートである。中くらいの森林では2d8×10フィート、密生した森林では2d6×10フィート。

下生えのあるマス目は全て視認困難を提供するため、森林で〈隠密〉技能を使うのは概して容易い。倒木や大木は遮蔽を提供し、これも〈隠密〉を可能にしてくれる。

森のそこらじゅうのざわめきも、聴覚による〈知覚〉判定をより困難にする。〈知覚〉の判定DCは10フィート離れるごとに1ではなく2上昇する。

森林火災（脅威度6）

野営のかがり火から飛ぶ火花は、普通は物に火をつけることはない。けれども気候が乾燥していたり、風が強かったり、折敷く朽葉が乾ききって燃えやすくなっていたりすると、森林火災の起きる可能性がある。また、落雷で木が燃え上がり、森林火災につながることもある。火災の原因がどうあれ、旅人が大火事に巻き込まれる可能性があることには変わりない。

2d6×100フィートまでの距離にいるキャラクターは、〈知覚〉判定に成功すれば森林火災を視認できる。森林火災は超巨大サイズのクリーチャーとして扱うので、DCは-16される。もしもキャラクター全員が〈知覚〉判定に失敗したなら、火災は近づいてくる。元々の距離の半分まで近づいてきたら自動的に見える。

盲目状態だったり、その他の理由で〈知覚〉判定が行えないキャラクターも森林火災が100フィート以内に近づいてきたら火災の熱を感じ取ることができ、自動的に“視認”したもとして扱われる。

火災の風下側の“ヘリ”は、人間の疾走する速度よりも速く移動することもある（軟風の場合で1ラウンドあたり120フィートとして処理すること）。森林の一部が炎上したなら、その部分の火が消えて煙を上げる消し炭になるまでは2d4×10分かかかる。森林火災につかまったキャラクターは、風下の“ヘリ”が自分たちから（追いつきようのないほど速く）離れて行き、刻一刻といっそう炎のまっただ中に閉じ込められる格好になることもある。

森林火災の境界線内では、キャラクターたちは3つの危険に直面する。熱気によるダメージ、着火、煙の吸入。

熱気によるダメージ：森林火災の中につかまってしまふのは、単なる高温にさらされる（『熱気による危険』参照）よりもっとひどいことだ。空気を吸い込むことで、キャラクターは毎ラウンド1d6ポイントの致傷ダメージを受ける（セーブ不可）。加えて、キャラクターは5ラウンドごとに1回頑健セーブ（DC15、2回目以降は1回ごとに+1）を行い、失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。息を止めれば致傷ダメージは受けずにすむが、非致傷ダメージは防げない。厚い衣服を着ている者や、何らかの鎧を着用している者は、この頑健セーブに-4のペナルティを受ける。金属製の鎧を着ている者や、高温の金属と接触しているものは、ヒートメタル呪文と同様の影響を受ける。

着火：森林火災に飲み込まれたキャラクターは、火災の“ヘリ”を通過した時点で1回、以後1分間経過することに1回、着火の可能性がある。

煙の吸入：森林火災はおのずと大量の煙を生み出す。濃い煙を吸い込んだキャラクターは毎ラウンド頑健セーブ（DC15、2回目以降は1回ごとに+1）を行いそのラウンドは煙で息が詰まって咳き込む。2ラウンド続けて息が詰まるごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。加えて煙は中にいるキャラクターに視認困難を提供する。

地形：湿地

湿地には2種がある。比較的乾燥した“ムア”と水気の多い“沼地”である。いずれもしばしば湖（後出の『地形：水界』で説明）と隣りあっている。湖は事実上、湿地でみられる3種類目の地形といっていけれどもいいかもしれない。

湿地の種類

	ムア	沼地
浅い泥濘	20%	40%
深い泥濘	5%	20%
軽度の下生え	30%	20%
重度の下生え	10%	20%

泥濘：特定のマス目が“浅い泥濘”の一部なら、そこには深い泥やたまり水がたまっており、深さはおよそ1フィート。浅い泥濘のマス目に入る場合、1マス移動するのに2マス分の移動がかかる。浅い泥濘のマス目では〈軽業〉判定のDCが+2される。

あるマス目が“深い泥濘”の一部なら、そこにはたまり水が4フィートほどもたまっている。サイズ分類が中型以上のクリーチャーは、深い泥濘のマス目に入る場合、1マス移動するのに4マス分の移動がかかる。望むなら泳ぐこともできる。サイズ分類が小型以下のクリーチャーは、深い泥濘を通るには泳がなければならない。深い泥濘では〈軽業〉判定は不可能である。

深い泥濘の水はサイズ分類が中型以上のクリーチャーに遮蔽を提供する。サイズ分類が小型以下のクリーチャーは良好な遮蔽(ACに+8のボーナス、反応セーブに+4のボーナス)を受ける。サイズ分類が中型以上のクリーチャーも、1回の移動アクションで身をかかめることにより、この良好な遮蔽を得ることができる。この良好な遮蔽を得ているキャラクターは、水中にいないクリーチャーに対する攻撃に-10のペナルティを受ける。

深い泥濘のマス目どうしは、一つとところにかたまりあっていることが多い。そうしてその周りを浅い泥濘のマス目が不規則な形で取り巻いている。浅い泥濘および深い泥濘は、どちらも〈隠密〉判定のDCを+2する。

下生え：湿地に生える灌木や葎などの背の高い草は、森林の下生えと同様の機能を有する。泥濘のマス目には下生えは存在し得ない。

流砂：流砂は一見ごくしっかりした、下生えまたは何も無い地形のように見える。そのせいで不注意なキャラクターは往々にして引っかかるのだ。通常で流砂に近づいたキャラクターは、DC8の〈生存〉判定を行い、成功すれば流砂の区域に足を踏み入れる前に危険に気づく。一方、突撃や疾走を行っているキャラクターは、実際に突っ込むまでは隠れていた流砂に気づくことはない。典型的な流砂の区域は直径20フィート。突撃や疾走を行っていたキャラクターは、慣性によって流砂の区域の中を1d2×5フィートぶん進んでしまう。

流砂の効果：流砂の中にいるキャラクターは、毎ラウンド、単に今の地点にとどまるだけでもDC10の〈水泳〉判定を行わなければならない。望む方向に移動したいならDC15の〈水泳〉判定を行わなければならない。流砂につかまったキャラクターがこの判定に5以上の差で失敗したなら、地面の下に沈み、息を止めていられなくなった時点で溺れ始める(〈水泳〉技能の説明を参照)。

流砂の地面の下にいるキャラクターは、〈水泳〉判定(DC15、加えて1ラウンド連続で地面の下にいるごとに+1)に成功すれば地表まで戻ることができる。

救助：流砂につかまったキャラクターを引き上げるのは困難な仕事になる可能性がある。助ける者には木の枝、槍の柄、ロープ等、その一方の端が流砂の犠牲者に届くような道具が要る。道具の端が犠牲者に届いたなら、助ける者は犠牲者を無事に引き上げるためにDC15の【筋力】判定を行い、犠牲者は道具にしっかり捕まっているためにDC10の【筋力】判定を行う。両方の判定が成功したなら、犠牲者は安全圏に5フィートだけ近くなる。犠牲者は、しっかりつかまっていられなかったら、即座にDC15の〈水泳〉判定を行い、失敗すると地面の下に沈んでしまう。

生け垣状の茂み：刺の多い灌木や石や土がひとかたまりになったもので、ムアによく見られる。こうした茂みのうち、狭いものは低い壁と同様に機能する。これを越えるには3マス移動するだけの手間がかかる。広いものは高さ5フィートを越え、グリッド上ではまるまる1マスを占める。広い生け垣状の茂みは、壁と同様に完全遮蔽を提供する。広い生け垣状の茂みのマスを通して移動するには、1マスあたり4マス分の移動を要する。ただし新しいマス目に入る際にDC10の〈登攀〉判定に成功すれば、そのマス目に入るには2マス分の移動でよい。

湿地のその他の地形構成要素：湿地、特に沼地には、森林と同様に木の生えているものがある。こうした木々は1箇所にかたまりあって小さな木立になっていることが多い。大方の湿地には小道があり、泥濘の部分を避けるために曲がりくねっている。森林の場合と同様、小道を通れば通常の移動速度で移動できるが、遮蔽も視認困難も得られない。

湿地での隠密行動と探知：ムアでは、近く他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は6d6×10フィート、沼地では2d8×10フィートである。下生えや深い泥濘が視認困難をたっぷり提供してくれるため、湿地では〈隠密〉技能を用いるのは概して容易い。

地形：丘陵

丘はどんな地形にあってもおかしくないが、丘陵群が景色の主要な要素になっている土地もある。このような地形としての丘陵には、大別して2種がある。なだらかな丘陵と起伏の多い丘陵である。丘陵地形はしばしば、移動困難な地形(山岳など)と平坦な地形(平地など)の間に中間地帯として存在する。

丘陵の種類

	なだらかな丘陵	起伏の多い丘陵
ゆるやかな斜面	75%	40%
急な斜面	20%	50%
崖	5%	10%
軽度の下生え	15%	15%

ゆるやかな斜面：ゆるやかな斜面の勾配は、移動に影響を与えるほどではない。それでも、斜面の上のほうに居るものは、下の敵への近接攻撃に+1のボーナスを得る。

急な斜面：急な斜面に登る(隣の、より高度の高いマス目へ移動する)キャラクターは“急な斜面”のマス目に入る場合、1マスあたり2マス分の移動がかかる。上から下へ(隣の、より高度の低いマス目へ)疾走または突撃を行うキャラクターは、その疾走や突撃の中で最初に“急な斜面”のマス目に入った時点で、DC10の〈軽業〉判定を行わなければならない。騎乗したキャラクターは〈軽業〉ではなくDC10の〈騎乗〉判定を行う。これらの判定に失敗したものはつまづき、1d2×5フィート先で移動を終えねばならなくなる。5以上の差で失敗したものはそのマス目で転倒して伏せ状態になり、そこで移動を終える。急な斜面では〈軽業〉のDCは+2される。

崖：典型的な崖はよじ登るのにDC15の〈登攀〉判定が必要で、高さは1d4×10フィート。ただし自作のマップに必要ななら、もっと高い崖を出しても差し支えない。崖は完全に垂直なものではなく、高さ30フィート未満なら一辺5フィートの正方形を占め、高さ30フィート以上なら一辺10フィートの正方形を占める。

軽度の下生え：丘陵にはヤマヨモギその他の小ぶりの灌木が生えているが、あたりじゅう下生えだらけということはない。軽度の下生えは視認困難を提供し、〈軽業〉と〈隠密〉の判定DCを+2する。

丘陵のその他の地形の構成要素：丘陵に木が生えているのは珍しくない。谷間には水の流れる小川(幅5から10フィート、深さ5フィート以下)や水の涸れた川床(幅5～10フィートの壟壕として扱う)がよくある。水は常に上から下へ流れることに注意。

丘陵での隠密行動と探知：なだらかな丘陵では、近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は2d10×10フィート、起伏の多い丘陵では2d6×10フィートである。丘陵で〈隠密〉技能を使うのは、手近に下生えがないかぎり困難である。丘のてっぺんや尾根は、

背後にいる者に遮蔽を提供してくれる。

地形：山岳 Mountain Terrain

地形としての山岳には3種がある。高原、起伏の多い山岳、険しい山岳である。キャラクターが山岳地帯を上へ上へと登っていくと、これら3種類に順番に出くわすことになる。まず高原、次に起伏の多い山岳、最後に山頂近くの険しい山岳。

山岳には岩壁という重要な地形の構成要素が存在する。これはマス目を占めるのではなく、マス目とマス目の間の境界線上に記される。

山岳の種類

	高原	起伏の多い山岳	険しい山岳
ゆるやかな斜面	50%	25%	15%
急な斜面	40%	55%	55%
崖	10%	15%	20%
裂け目	—	5%	10%
軽度の下生え	20%	10%	—
ガレ場	—	20%	30%
重度の瓦礫	—	20%	30%

ゆるやかな斜面、急な斜面：これについては『地形：丘陵』を参照。

崖：丘陵の崖と同様に機能するが、ただ山岳の典型的な崖は高さ 2d6 × 10 フィート。高さ 80 フィートよりも高い崖は、水平方向にして 20 フィートを占める。

裂け目：裂け目は、普通の地学的プロセスによって形成されたものであり、ダンジョンにおける落とし穴と同様の機能を有する。裂け目は隠されているわけではないので、うっかり裂け目に落ち込んでしまうなどということはない（突き飛ばしを受ければ話は別だが）。典型的な裂け目は深さ 2d4 × 10 フィート、長さ 20 フィート以上、幅は 5 ~ 20 フィート。裂け目を登って出るには DC15 の〈登攀〉判定を要する。“険しい山岳”では、典型的な裂け目の深さは 2d8 × 10 フィートになる。

軽度の下生え：これについては『地形：森林』を参照。

ガレ場：ガレ場には小さなぐらぐらする石くれが一面に散らばっている。移動速度に影響はないが、斜面にこんなものがあると、とんだことになりかねない。ゆるやかな斜面がガレ場になっていると、〈軽業〉判定の DC が + 2 され、急な斜面にあると + 5 される。また、なんらかの斜面がガレ場になっていると、〈隠密〉の判定 DC が + 2 される。

重度の瓦礫：地面が大小の瓦礫に覆われている。“重度の瓦礫”に覆われたマス目に入るには、1 マスにつき 2 マス分の手間がかかる。重度の瓦礫の上では〈軽業〉の DC は + 5、〈隠密〉の DC は + 2 される。

岩壁：岩壁は石の垂直な平面であり、これを登るには DC25 の〈登攀〉判定が必要になる。典型的な岩壁の高さは“起伏の多い山岳”では 2d4 × 10 フィート、“険しい山岳”では 2d8 × 10 フィート。岩壁はマス目の中ではなく、マス目とマス目の間に描かれる。

洞窟の入り口：洞窟の入り口は崖のマス目、急な斜面のマス目、岩壁の隣などにあり、典型的なもので幅 5 ~ 20 フィート、高さ 5 フィート。その奥には単なる 1 個の岩室から、複雑極まりない迷宮まで、あらゆるものが存在し得る。モンスターの巣になっている洞窟には、典型的なもので 1d3 個の部屋があり、それぞれ差し渡し 1d4 × 10 フィート。

山岳のその他の地形の構成要素：高原は森林限界線よりも標高が高いところから始まるのが普通である。このため、山岳では木などの森林でよく見られる地形の構成要素は稀になっている。水の流れる小川（幅 5 ~ 10 フィート、深さ 5 フィート以下）や水の溜れた川床（幅 5 ~ 10 フィートの壟塹として扱う）はよくある。標高が特に高い場所は、周りのもっと低い場所よりも概して気温が低く、氷に覆われていることがある（『地形：砂漠』を参照）。

山岳での隠密行動と探知：山岳では一般に、近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は 4d10 × 10 フィートである。むろん一部の頂や尾根に立てば、もっと遠くまで見渡せ、入り組んだ谷や渓谷では視認可能な距離がもっと短くなる。視線をさえぎる植生が少ない

ので、マップがどうなっているかを細かに見れば、それだけで遭遇がどの距離で始まるかを判断するヒントが得られるだろう。丘陵と同様、山岳でも山頂や尾根は背後のものに遮蔽を提供してくれる。

山岳では遠くの音を聞き取るのが容易い。音による〈知覚〉判定の DC は、聞く者と音源の間が（10 フィートではなく）20 フィート離れていることに + 1 される。

雪崩（脅威度 7）

多くの山岳地帯では、高い頂と大量の降雪が組み合わさると、雪崩の恐るべき脅威が生じる。雪や氷の雪崩はよくあるが、岩や土の雪崩（地すべり）が起きることもある。

雪崩は DC20 の〈知覚〉判定に成功したキャラクターであれば 1d10 × 500 フィート先から視認できる、超巨大クリーチャーとして扱う。キャラクターたちが〈知覚〉判定で遭遇距離を決定することに失敗したなら、雪崩は近づいてくる。元々の距離の半分まで近づいてきたなら自動的に見える。雪崩の接近を見つけることはできなくとも、聞きつけることはできるかもしれない。最適の状況下（他に大きな音がない場合）では、キャラクターは DC15 の〈知覚〉判定に成功すれば 1d6 × 500 フィート先の雪崩や地すべりの音を聞きつけることができる。雷雨など、音を聞きつけるのが難しい状況下では、DC は 20、25、あるいはもっと高くなるかもしれない。

地すべりや雪崩には判然とした 2 種の区域がある。埋没域（なだれ落ちてくる物の通り道）と流出域（なだれ落ちてくるものの一部が左右に広がって覆う範囲）である。埋没域内のキャラクターは必ず雪崩のダメージを受ける。流出域内のキャラクターは災難を避けられる可能性がある。埋没域内のキャラクターは 8d6 ポイントのダメージを受ける。DC15 の反応セーブに成功すれば半分のダメージですむ。そしてどちらにしても埋もれてしまう。流出域内のキャラクターは 3d6 ポイントのダメージを受ける。DC15 の反応セーブに成功すればダメージはない。セーブに失敗したなら雪崩に埋もれてしまう。

雪崩に埋もれたキャラクターは、1 分ごとに 1d6 ポイントの非致傷ダメージを受ける。埋もれたキャラクターが意識を失ったなら、DC15 の【耐久力】判定を行うこと。これに失敗すれば、以後は掘り出されるか死ぬまで、1d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。

典型的な雪崩は、流出域の一方の端から他方の端まで、さしわたし 1d6 × 100 フィート。中央部の埋没域の幅は、雪崩全体の半分である。

雪崩の進路上でキャラクターたちが正確にどこにいるかを判断するには、1d6 × 20 をロールすること。この結果が埋没域の中心の進む道がキャラクターたちと何フィート離れているかを示すものである。雪と氷の雪崩は 1 ラウンド 500 フィートの速度で進む。岩雪崩（地すべり）は 1 ラウンド 250 フィートの速度で進む。

山岳の旅

標高の高い場所を旅するのは、慣れていないクリーチャーにはひどく疲れ—それどころか、時には致命的である。寒さははなはだしく、空気中の酸素不足はもっとも頑健な戦士をもへたばらせてしまう。

高地に順応したキャラクター：高地に慣れたキャラクターは、山岳では低地民よりもうまくやっていける。“出現環境”の項に山岳が入っているキャラクターは山岳の現住者であり高地に慣れている者として扱われる。また、高地で 1 ヶ月以上暮らしたキャラクターは高地に慣れる。2 ヶ月以上山岳から離れていたキャラクターは、再び山岳に戻る際には、もう一度順応をやり直さなければならない。アンデッド、人造、その他呼吸をしないクリーチャーは高度の影響を受けない。

高度帯：一般的に言って、山岳には 3 つの高度帯がありうる。低い峠、低い頂/高い峠、高い頂である。

低い峠（高度 5,000 フィート未満 / 約 1,500 メートル未満）：低い山での旅の多くは、低い峠を進むことになる。この高度帯の多くは高原と森林でできている。旅人たちは進むのが難しいと感じるかもしれない（これは

山岳を移動する際の修正に反映されている)。ただし高度自体の影響はない。

低い頂／高い峠(高度 5,000 フィート～ 15,000 フィート／約 1,500 メートル～ 4,500 メートル)：低い山の頂近くの斜面を登る場合や、高い山を普通に旅するにあたってのほとんど場合は、この高度を通ることになる。高地に順応していないクリーチャーはみな、この高度の薄い空気を呼吸するだけで一苦勞である。こうしたキャラクターは、1 時間ごとに 1 回頑健セーブ (DC15、加えて 2 回目以降 1 回ごとに +1) を行い、失敗すると疲労状態になる。この疲労は、キャラクターがもっと空気の濃い場所に降りた時点で終わる。高地に順応しているキャラクターは、この頑健セーブを行う必要がない。

高い頂 (高度 15,000 フィート以上／約 4,500 メートル以上)：もっとも高い山には高度 20,000 フィート (約 6,000 メートル) を越えるものもある。この高度ではキャラクターは高い高度による疲労 (前項参照) の影響を受け、加えて高山病の影響を受ける。キャラクターが高地に順応しようといまいと関係ない。いわゆる高山病というのは、“長い間体に酸素が十分回っていないことをあらわすもの”であり、精神的な能力値と肉体的な能力値の両方に影響を与える。キャラクターは高度 15,000 フィート以上の場所で 6 時間を過ごすごとに 1 回、頑健セーブ (DC15、加えて 2 回目以降 1 回ごとに +1) を行い、失敗すると全ての能力値に 1 ポイントの能力値ダメージを受ける。高地に順応しているキャラクターは、高い高度による疲労や高山病に抵抗する際のセーヴィング・スローに +4 の技量ボーナスを得る。とはいえ、どんなベテランの山男も、この高度にいつまでもとどまっているわけにはいかない。

地形：砂漠 Desert Terrain

地形としての砂漠は、暑熱、温暖、寒冷のいずれの気候にも存在する。そうして 1 つの共通点を有する。雨が少なくてである。地形としての砂漠には 3 種ある。ツンドラ (寒冷気候)、岩砂漠 (温暖気候に多い)、砂砂漠 (暑熱気候に多い) である。

ツンドラには他の種類の砂漠と大いに違うところが 2 点ある。まず、雪と氷が地形の少なからぬ部分を覆っており、このため水を見つけるが容易い。次に、夏の盛りには永久凍土層の最上層 1 フィートばかりが溶けて、満目ただ泥の海になる。泥の海になったツンドラは移動や技能判定に対して、湿地の“浅い泥濘”と同じ影響を与える (たまり水がほとんどないのが違いである)。

次の表は、3 種の砂漠にそれぞれどんな地形の構成要素がどれだけあるかを示すものである。この表にある地形の構成要素は見な、同じマス目の中には共存し得ない。たとえばツンドラの 1 個のマス目には、軽度の下生えがあるかもしれないし、氷床があるかもしれない。しかし両方が同時に存在することはない。

	砂漠の種類		
	ツンドラ	岩砂漠	砂砂漠
軽度の下生え	15%	5%	5%
氷床	25%	—	—
軽度の瓦礫	5%	30%	10%
重度の瓦礫	—	30%	5%
砂丘	—	—	50%

軽度の下生え：悪環境にも強い小ぶりの灌木やサボテンからなる。他の環境に見られる“軽度の下生え”と同様に働く。

氷床：地面が滑りやすい氷で覆われている。氷床に覆われたマス目に入るには、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。また〈軽業〉判定の DC は +5 される。氷床を通過して疾走や突撃を行うには、DC10 の〈軽業〉判定が必要である。

軽度の瓦礫：小ぶりの岩があちこちに転がっており、素早く動き回るのが難しくなっている。〈軽業〉判定の DC が +2 される。

重度の瓦礫：より大きな岩がよりたくさんある。“重度の瓦礫”のあるマス目に入るには、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。〈軽業〉判定

の DC が +5、〈隠密〉判定の DC が +2 される。

砂丘：風が砂に働きかけてできあがった砂丘は、ゲームではいわば動く丘として機能する。風が強く、かつ一定方向に吹き続けるなら、砂丘は 1 週間に数百フィートほども移動することがある。時として、砂丘群は何百ものマス目を覆って連なることもある。砂丘は卓越風 (一定期間を通じて一地方で吹く回数の最も多い風向き) の風上側が“ゆるやかな斜面”で、風下側が“急な斜面”になっている。

砂漠のその他の地形の構成要素：ツンドラは森と境界を接していることがあり、この寒い荒地に木が生えているのはそう珍しくない。岩砂漠には天然の塔やメサ (卓上地形) がある。これは上が平らで全周が“崖”および“急な斜面” (いずれも『地形：山岳』参照) にとりまかれた地形である。砂砂漠には時として流砂がある。効果自体は『地形：湿地』で既述。ただし砂漠の流砂は湿地のそれとは違い、水気抜きの、目の細かな砂と塵の混じったものである。いずれの種類の砂漠にも、水の溜れた川床 (幅 5 ～ 15 フィートの壟壕として扱う) が縦横に走っている。まれに雨が降るとこの川床に水が満ちる。

砂漠での隠密行動と探知：概して、砂漠で近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は、6d6 × 20 フィートである。これより遠くでは、熱による光の歪みや地面のでこぼこのせいで視覚による知覚は不可能になる。砂砂漠における砂丘の存在は、この距離を 6d6 × 10 フィートにする。下生えなど、視認困難や遮蔽を提供してくれるものが少ないため、〈隠密〉を試みるのは困難である。

砂塵嵐

砂塵嵐は視界を 1d10 × 5 フィートにまで狭め、〈知覚〉判定に -4 のペナルティを与える。開けた場所で砂塵嵐につかまったキャラクターは 1 時間あたり 1d3 ポイントの非致傷ダメージを受ける。砂塵嵐の過ぎていった通り道では、何もかもが砂で薄く覆われている。運ばれてきた砂は、よほどしっかりしたもの以外のどんな封印や継ぎ目にも入り込んで、旅人の肌をざらざらにすりむき、運搬中の装備に混じりこむ。

地形：平地 Plains Terrain

地形としての平地には 3 種がある。農地、草地、戦場である。農地は定住地で一般的に見られる。草地は未開拓の平地をあらわす。戦場は大軍どうしがぶつかりあう (ぶつかりあった) 場所をいう。戦場が戦場であるのは一時のことで、やがては自然に草が生えて草地になるか、農夫の鋤に耕されて農地になるのが常である。戦場を農地や草地と並べて平地の種類のうち数えているのは、冒険者たちが戦場で時を過ごしがちだからであって、どこにでもあるからではない。

次の表は、3 種の平地にそれぞれどんな地形の構成要素がどれほどあるかを示すものである。農地の“軽度の下生え”は、刈入れを待つ穀物の穂をあらわす。このため、野菜を育てている農地や、収穫後から作物を植えて 2、3 ヶ月後くらいまでの農地には、“軽度の下生え”は少ない。

この表にある地形の構成要素はどれも、同じマス目の中には共存し得ない。

	平地の種類		
	農地	草地	戦場
軽度の下生え	40%	20%	10%
重度の下生え	—	10%	—
軽度の瓦礫	—	—	10%
壟壕	5%	—	5%
バーム	—	—	5%

下生え：穀物であるか、自然の植生であるかを問わず、平地に生える背の高い草は、森林における“軽度の下生え”と同じ機能を有する。特に密生した灌木群は“重度の下生え”として扱われる。平地にはこのような“重度の下生え”が点在している。

軽度の瓦礫：戦場にある“軽度の瓦礫”は、破壊された何物かをあらわ

すことが多い。建物の廃墟、石壁が崩れて石が散乱したものなど。その機能は『地形：砂漠』にある通り。

塹壕：塹壕は戦いの前に兵を守るために掘られることが多い。“低い壁”として働くが、ただ、隣接した敵からの攻撃に対しては遮蔽を提供してくれないところが違う。塹壕を出るには2マス分の移動がかかる。塹壕に入るには何も余分な手間はかからない。塹壕の外にいるクリーチャーが、塹壕の中にいるクリーチャーに対して近接攻撃を行う場合、相手より高い場所にいるということで攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

バーム：バームというのはよくある防御用の構造物である。要は低い土壁で、敵の移動を遅らせ、かつ、ある程度の遮蔽を得るのに使う。バームをマップ上に配置するには“急な斜面”（『地形：丘陵』を参照）を2列、互いにくっつけて描き込むこと。このとき、斜面の向きは、バームの両側が中央より低くなるようにする。従って、幅2マスのバームを越えようとするキャラクターは、まず1マス坂を上り、それから1マス坂を下ることになる。幅2マスのバームは、その背後に立つ者に、“低い壁”と同様に遮蔽を提供する。もっと大きなバームは、バームの一番高いところから1マス下だったところにいる者に“低い壁”と同様の特典を与える。

柵：木の柵はおおむね、家畜を1箇所を集めておくためや、やってくる敵兵を邪魔するために使われる。木の柵を1つ乗り越えるには、1マス分の移動をするのと同じだけの手間がかかる。石の柵はこれに加えて“低い壁”と同様に、ある程度の遮蔽を与える。騎乗したキャラクターは、DC15の〈騎乗〉判定に成功すれば、移動速度を落とすことなく柵を越えることができる。失敗したなら、乗騎は柵を越えるが、騎手は鞍から落ちてしまう。

平地のその他の地形の構成要素：大方の平地には、木がぼつぼつと点在している。ただし戦場では切り倒されて攻城兵器（『市街地にあるもの』参照）の材料にされてしまうことも多い。生け垣状の茂み（『地形：湿地』参照）は平地でも見られる。小川（通常は幅5～20フィート、深さ5～10フィート）もよくある。

平地での隠密動向と探知：平地では、近くに他者のいるのを探知するために〈知覚〉判定を行える最大距離は6d6×40フィートである。ただし実際にはマップ上の物が視界を遮るかもしれない。遮蔽や視認困難を提供してくれるものはかなりあるので、身を隠す場所はすぐそばにはなくとも、近場にはあることが多い。

地形：水界 Aquatic Terrain

水界は、ほとんどのPCにとって、最もやさしくない地形である。呼吸できないので。地上の各種地形と違い、地形としての水界には、ルール上、細かな地形の構成要素はない。もとより海底には多くの不思議があり、本章でこれまで見てきた地上の様々な地形の構成要素にはみな海底版がある。しかしキャラクターが海賊船の甲板で突き飛ばしにあって水中にどぼんといった場合、数百フィート下の海底に丈の高い海草の林があったとしても、それがなんであろう。そこで当ルールでは、地形としての水界を単に2つに大別する。流れる水（川や小川）と流れない水（海や湖）である。

流れる水：穏やかな大河は時速わずか数マイルで流れるので、ほとんどの場合、流れない水として機能する。しかし中にはもっと流れの速い川や小川もある。こうした川の水上や水中にあるものは、1ラウンドあたり10～40フィートの速度で下流に流される。真に流れの速い急流は1ラウンドあたり60～90フィートの速度で、泳ぐ者を下流に押しやってしまう。流れの速い川は、常に最低でも“荒れた水面”（〈水泳〉DC15）として扱われる。白く泡立つ急流は“大荒れの水面”（〈水泳〉DC20）として扱われる。流れる水の中にいるキャラクターは、自分のターンの最後に、所定の距離だけ下流に流される。川岸に対する相対位置を保とうとするキャラクターは、自分のターンの一部または全部を上流へ泳ぐことに費やさなければならない。

押し流される：1ラウンド60フィート以上の速度で流れる川によって押し流されているキャラクターは、毎ラウンド1回、DC20の〈水泳〉判定を行わねばならず、失敗すると水中に沈む。5以上の差で判定に成功し

たなら、岩や木の枝や水底の倒木につかまって体を固定することができる。岸にたどり着いて急流を脱出するには、DC20の〈水泳〉判定に3回連続で成功する必要がある。岩や枝や水底の倒木につかまって体を固定しているキャラクターが自力で脱出するには、そこを離れ水中に飛び出して泳ぎきらねばならない。ただし、他のキャラクターが彼らを救助することはできる。これはちょうど流砂（『地形：湿地』で既述）につかまったキャラクターを救出する場合のように行う。

流れない水：海や湖で移動するには、単に水泳移動速度を使うか、〈水泳〉判定に成功すればよい。DCは穏やかな水面で10、荒れた水面で15、大荒れな水面で20である。水中にいる場合、キャラクターは呼吸する方法を見つけねばならない。そうでないなら溺れる可能性がある。水中では、キャラクターはどちらの方向へも移動することができる。

水中での隠密行動と探知：水中でどれだけ遠くが見えるかは、水の透明度によって変わる。大体において、クリーチャーは水が澄んでいれば4d8×10フィート先まで、水がにごってれば1d8×10フィート先まで見通せる。動いている水は常に濁っているものとして扱う。ただし、特に流れのゆるい大きな川は例外である。

水中では身を隠すための遮蔽や視認困難を提供してくれるものを見つけるのは（海底を除き）難しい。

不可視状態について：不可視状態のクリーチャーは、水を押し回すことになる。そして水を押し回した場所には、そのクリーチャーの体の形をした“泡”のようなものが見える。このため、クリーチャーは完全視認困難（失敗確率50%）ではなく、視認困難（失敗確率20%）を得るにとどまる。

水中戦闘

本来陸上に住んでいるクリーチャーにとって、水中で戦うのはかなり骨である。水中の環境はクリーチャーのAC、攻撃ロール、ダメージ、移動に影響を与える。そのクリーチャーの相手が攻撃にボーナスを得ることもある。こうした効果を『表：水中での戦闘に関する影響』にまとめた。キャラクターが泳いでいる場合も、胸まで水につかって歩いている場合も、水底を歩いている場合も、みなこの表を使えばよい。

表：水中での戦闘に関する影響

状況	攻撃／ダメージ		移動速度	バランスを崩すか ¹
	斬撃／殴打	刺突		
フリーダム・オヴ・ムーヴメント	通常／通常	通常／通常	通常	崩さない
水泳移動速度を有する	-2／半分	通常	通常	崩さない
〈水泳〉判定に成功	-2／半分 ²	通常	1/4 または半分 ³	崩さない
しっかりした足場 ⁴	-2／半分 ²	通常	半分	崩さない
上記のいずれでもない	-2／半分 ²	-2／半分	通常	崩す

1……水中でばたばたもがいているクリーチャー（〈水泳〉判定に失敗した結果そうになっていることが多い）には、効果的に戦闘することは難しい。バランスを崩したクリーチャーは、ACへの【敏】ボーナスを失う。また、こうしたクリーチャーに対する攻撃には+2のボーナスがつく。

2……フリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を受けておらず、かつ水泳移動速度のないクリーチャーは、水中での組みつき判定には-2のペナルティを受けるが、組みつき時のダメージは通常通りに与える。

3……〈水泳〉判定に成功すれば、そのクリーチャーは1移動アクションによって本来の移動速度の1/4、1全ラウンド・アクションによって本来の移動速度の1/2で移動できる。

4……水底を歩いたり、船体を支えにしていたりする場合、そのクリーチャーは“しっかりした足場”を有するものとみなされる。クリーチャーが水底を歩けるのは、自分自身を水に沈めるだけの重さの装備品を運搬している場合だけである。中型サイズのクリーチャーで最低16ポンド。この重量はサイズ分類が1段階大きくなることに×2され、サイズ分類が1段階小さくなることに×1/2される。

水中での遠隔攻撃：水中では投擲武器は無効である（たとえ陸上から投げたとしても）。他の遠隔武器による攻撃には、通常の距離によるペナルティに加えて、水中を5フィート通るごとに攻撃ロールに-2のペナルティがつく。

陸上からの攻撃：泳いでいる者、水に浮かんでいる者、水面に顔を出して立ち泳ぎしている者、胸までかそれ以上の深さのある水をかき分けて歩いている者は、陸上の相手からの攻撃に対して良好な遮蔽を得る（ACに+8のボーナス、反応セーブに+4のボーナス）。ただし陸上にいる相手がフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を得ており、水中の目標に対して近接攻撃を行うのであれば、この遮蔽は無視される。完全に水面下にいるクリーチャーは、地上の相手に対して完全遮蔽を得る（ただし地上の相手がフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果を得ている場合を除く）。魔法効果は影響を受けないが、攻撃ロールを要するもの（これは他の効果と同様に影響を受ける）と「火」効果は別である。

火：魔法のものでない火（錬金術師の火を含む）は水中では燃えない。呪文および擬似呪文能力のうち、補足説明に「火」とあるものは、術者が術者レベル判定（DC20 + 呪文レベル）に成功しない限り、水中では効果がない。術者が判定に成功すれば、呪文は通常の火炎の効果の代わりに蒸気の泡を生み出すが、それ以外の点では呪文の説明通りに働く。超常能力の「火」効果は、特記なき限り水中では効果がない。水面は「火」呪文の効果線を遮断する。術者が術者レベル判定に成功して「火」呪文を水中で使い得たとしても、やはり水面はその呪文の効果線を遮断する。

水中での呪文：水中で呼吸ができない者にとって、水面下で呪文を使うのは困難である可能性がある。水中で呼吸できないクリーチャーが水中で呪文を使うには、精神集中判定（DC15 + 呪文レベル）に成功しなければならない（これは「火」呪文を水中で使うための術者レベル判定とは別に行われる）。水中で呼吸できるクリーチャーはなんら影響を受けず通常に呪文を発動できる。GM判断により、ある呪文が水中では異なる機能を発揮するようにしてもよい。

氾濫

野外の多くの場所では、よく川が氾濫する。

春になると、大量の雪解け水が流れ込み、川や小川の水かさを増して氾濫を起こす。また、激しい雨嵐や堤防の決壊といった事件によって、氾濫がおきることもある。

氾濫の際には、川はより広く、深く、流れが速くなる。春の氾濫期には、川の水面は1d10 + 10フィート高くなり、幅も1d4 × 50%増しになる。浅瀬は数日にわたって消滅する。橋が流されることもありうる。そして渡し舟も氾濫する川を渡ることはできない場合がある。氾濫中の川では「水泳」判定が1段階難しくなる（「穏やかな水面」は「荒れた水面」に、「荒れた水面」は「大荒れの水面」になる）。また、川の流れも50%分速くなる。

市街地の冒険 Urban Adventures

壁と扉と部屋と通路が組み合わさってできているあたり、都市は一見してダンジョンに似ている。だが、都市での冒険にはダンジョンでの冒険と大きく違う点が2つある。キャラクターたちが活用できるリソースが多いことと、司直の目にさらされることだ。

リソースの活用：ダンジョンや野外と違い、キャラクターたちは都市にいますぐに装備の売り買いができるのである。大きな都市や巨大都市には、おそらく高レベルのNPCや細かな知識分野の専門家がいて、力を貸してくれたり手がかりを読み解いてくれたりする。そしてPCたちは打撲や生傷を受けても、すぐに居心地のいい宿の一室に引っこむことができる。

撤退がきくことと、すぐ市場に着けることで、都市ではPCたちが比較的自由に冒険のペースをコントロールできる。

司直の目：都市での冒険とダンジョン探索との、もう1つの大きな違いは何か。ダンジョンは定義上ほぼ無法の地であり、そこにある掟はただ一つ、弱肉強食のジャングルの掟だけである。一方、都市は法律によって維持されており、そして法律のうちの少なからぬものは、まさに冒険者たちの日常の活動、すなわち殺しと死体あしりを防止するために作られている。とはいえ、多くの都市の法律は、モンスターを都市の安定に対する驚異と見なしており、殺しを禁じる法律は異形や悪の来訪者などには適用されないことが多い。だが邪悪な人型生物の多くは、全市民を保護する同じ法律によって保護される。悪の属性を有することは犯罪ではない（魔法の力が秩序を支えている重度の神権国家なら犯罪になるかもしれないが）。邪悪な「行為」のみが法に背くのである。たとえば冒険者たちが、悪党が市民に凶行をはたらく現場に出くわしたとしよう。そのとき冒険者たちが悪党に勝手に裁きを下して、その結果悪党が死んでしまったり、その他何らかの理由で裁判で証言することができなくなったなら、法律はこれを喜ばない。

武器・呪文の制限

公共の場での武器の携行や呪文の制限に関する法律は都市ごとに違う。

都市の法律はあらゆるキャラクターに同程度の影響を与えるとは限らない。モンクは武器を封印されてもさほど影響を受けないが、クレリックは聖印をすべて城門で没収されてしまうと大いに弱まる。

市街地にあるもの

壁、扉、貧弱な明かり、足もとのでこぼこ——都市はいろいろな点でダンジョンに似ている。都市設定で特に考慮すべきことをいくつか以下に挙げる。

壁と門

多くの都市は街壁で囲まれている。典型的な「小さな都市」の街壁は、要塞化された石の壁で、厚さ5フィート、高さ20フィート。こうした壁は比較的なめらかで、よじ登るにはDC30の〈登攀〉判定を要する。壁の一方には狭間が設けられており、これにより街壁の上の衛兵が体をむきだしにしないで済むようになっている。また、街壁の上には衛兵が歩き回れるだけの空間がある。典型的な「小さな都市」の街壁はAC3、硬度8で、10フィートの区画ごとに450hpを有する。

典型的な「大きな都市」の街壁は厚さ10フィート、高さ30フィート。街壁の上の衛兵のために、両側に狭間が設けられている。それ以外はなめらかで、よじ登るにはDC30の〈登攀〉判定を要する。この種の壁はAC3、硬度8で、10フィートの区画ごとに720hpを有する。

典型的な「巨大都市」の街壁は厚さ15フィート、高さ40フィート。両側に狭間があり、しばしば街壁の内部にトンネルや小部屋がある。「巨大都市」の街壁はAC3、硬度8で、10フィートの区画ごとに1,170hpを有する。

より小さな都市と違って、巨大都市は周囲の街壁の他に都市内部にも壁

を有する場合がある。単に都市が大きくなったせいで古い街壁が市内に残っているのかもしれないし、都市内部の地区と地区を区切る壁なのかもしれない。こうした壁は外部の街壁と同じほど大きく分厚い場合もあるが、普通は“大きな都市”や“小さな都市”の街壁程度である。

見張り塔：一部の街壁には見張り塔が設けられている。塔と塔の間隔は不規則である。常時すべての塔に人員を配しておくだけの衛兵がいる都市は少ないが、外から攻撃が来そうな時は話が別である。塔は周囲の野を見渡すによく、寄せ手に対する防衛の拠点によい。

典型的な見張り塔は、街壁に組みこまれていて街壁よりも10フィート高く、直径は街壁の厚みの5倍。塔の上のほうの階には矢狭間が並び、屋上には周囲の街壁と同様に狭間がある。小さな塔（厚さ5フィートの壁に付いている直径25フィートの塔）では、塔の階と階、階と屋上は単なる1本の梯子でつながっている。もっと大きな塔だと梯子のかわりに階段がある。

門が普段から使われているのでなければ、その入り口には、良い錠前（〈装置無力化〉DC30）のかかった、鉄で補強された重たい木製の扉が閉まっている。規定では、塔の鍵は衛兵隊長が身につける。また、合鍵が市内の要塞ないし兵舎に保管されることになっている。

門：典型的な街門には、落とし格子が2つあり、その間には天井に穴が開いていてここから物が落ちてくるしくみの門楼になっている。“町”や一部の“小さな都市”では、正門は街壁に設けられた両開きの鉄製の門である。

門は通常、昼間は開き、夜には錠前やかんぬきがかかる。通例、夜中も1つは旅人を入れる門があって、正直そうな者やしかるべき書類を持った者や充分な賄賂を出す者（このあたり個々の都市や個々の衛兵によって違う）は衛兵に門を開けてもらうことができる。

兵と衛兵

典型的な都市には成人人口の1%にあたる専門兵士がいる。加えて人口の5%にあたる民兵ないし徴集兵がいる。専門兵士は市の衛兵であり、市内の秩序維持に責任を負う。言うなれば現代の警察に類する役目であり、加うるに副次的な任務として都市を外敵から守る役目がある。一方、徴集兵は都市への攻撃があるとなった時に召集される。

典型的な衛兵隊は、8時間ごとの3交代制で勤務につく。部隊の30%は昼の勤め（午前8時～午後4時）、35%は夕の勤め（午後4時～午前0時）、35%は夜の勤め（午前0時～午前8時）である。どんな時も、勤務中の衛兵の80%は通りを見回り、残る20%は詰所に詰めておいて、近くで警報があったら反応する。この手の衛兵詰所は都市の各地区に1つ以上あり、1地域は数個の区画からなる。

都市の衛兵の大方はウォリアー、うちほとんどは1レベルである。士官の中には高レベルのウォリアーやファイターに加えて、一定数のクレリック、ウィザード、ソーサラー、またファイターと呪文の使い手のマルチラス・キャラクターもいる。

攻城兵器

攻城兵器とは、城や要塞を包囲攻撃する際に伝統的に用いられる大型の武器、仮設建造物、装備類のことである。

表：攻城兵器

アイテム	価格	ダメージ	クリティカル	射程単位	典型的操作員数
ヘヴィ・カタパルト	800 gp	6d6	—	200 フィート（最低100 フィート）	4
ライト・カタパルト	550 gp	4d6	—	150 フィート（最低100 フィート）	2
バリスタ	500 gp	3d8	19～20	120 フィート	1
攻城槌	1,000 gp	3d6*	—	—	10
攻城櫓	2,000 gp	—	—	—	20

*……特殊ルールあり、本文参照

カタパルト攻撃への修正値

状況	修正値
目標のマス目で視線が通っていない	-6
連続射撃（最新の失敗の着弾点が操作員に見える）	1回失敗することに+2加算（最大+10）
連続射撃（最新の失敗の着弾点が操作員に見えないが、着弾観測員からの報告がある）	1回失敗することに+1加算（最大+5）

〈装置無力化〉を使って無力化しようとする場合、攻城兵器は“複雑な装置”として扱う。無力化には2d4ラウンドかかり、DC20の〈装置無力化〉判定に成功しなければならない。典型的な攻城兵器は木製で、AC3（-5【敏捷力】、-2サイズ）、硬度5、80ヒット・ポイントを有する。別の素材で作られた攻城兵器だと異なる値になることもある。攻城兵器の中には装甲が施されているものもある。その種の鎧の価格を決める際には、攻城兵器を超大型のクリーチャーとして扱うこと。攻城兵器は高品質にしたり、魔法の武器として強化することができ、攻城兵器を命中させるための判定にその攻撃ロールへのボーナスを加えることができる。高品質の攻城兵器は表の価格より300gp高い。魔力が付与された攻城兵器は魔力を付与するのに通常2倍のコストがかかる。例えば、フル・プレートで鎧われた+1フレミング・ヘヴィ・カタパルトは、AC11となり、23,100gpかかることになる（基本価格800gp+鎧6,000gp+高品質300gp+強化16,000gp）。

ヘヴィ・カタパルト（重投石器）：ヘヴィ・カタパルトは強烈な力で岩や重い物体を投げるのでできる大型装置である。カタパルトから投射された物体は高い弧を描いて飛ぶため、視線の通らないマス目にも命中し得る。発射の際には、操作員の長が特殊な判定を行なう。DC15に対して、自分の基本攻撃ボーナス、【知力】修正値、射程単位によるペナルティ、『攻城兵器』表後半の各種修正のみを加えてロールすること。判定に成功すればカタパルトの石は目標のマス目に命中し、そのマス目内のすべての物体とキャラクターに対して表にある通りのダメージを与える。キャラクターはDC15の反応セーブに成功すればダメージを半分にできる。カタパルトの石が特定のマス目に命中したなら、以後の弾も同じマス目に命中する。ただしカタパルトが狙いを変えたり、風の方向や速度が変われば話は別である。

カタパルトの石が目標のマス目から外れたなら、どこに着地するかを決めるために1d8をロールすること。これによって、どちらの方向へそれたかが決まる。出た目が1ならばカタパルトのほうへそれる。以下、2～8まで時計回り。その方向へ、攻撃の1射程単位ごとに目標のマス目から1d4マスぶんそれる。

1基のカタパルトを再び発射可能にするには、一連の全ラウンド・アクションを必要とする。弾を撃ち出す“腕”の部分をウィンチを使って引き下ろすには、DC15の【筋力】判定1回が必要である。大方のカタパルトには巻き上げ用の滑車がついていて、最大2人までの操作員が援護アクションによってウィンチの主操作員を手助けできるようになっている。DC15の〈職能：攻城技師〉判定1回で“腕”の部分をしかるべき位置に固定でき、さらにもう1回の〈職能：攻城技師〉判定でカタパルトに弾をこめることができる。また、ヘヴィ・カタパルトの狙いをつけなおすには合計4回全ラウンド・アクションを要する（これらの全ラウンド・アクションは複数の操作員が同一ラウンドに行なうこともできる。従って4人の操作員がいれば、わずか1ラウンドでヘヴィ・カタパルトの狙いをつけなおすことができる）。

ヘヴィ・カタパルトは一辺15フィートの接触面を占める。

ライト・カタパルト（軽投石器）：ヘヴィ・カタパルトの小型軽量版。ヘヴィ・カタパルトと同様に機能するが、“腕”の部分をしかるべき位置まで引き下ろすのはDC10の【筋力】判定でよく、また狙いをつけなおすには合計2回全ラウンド・アクションでよい。

ライト・カタパルトは一辺10フィートの接触面を占める。

バリスタ：バリスタとは要するに非常に大きな固定式のクロスボウである。あまりに大きいため、大方のクリーチャーにとってこの武器の狙い

を定めるのは難しい。このため中型サイズのクリーチャーはパリスタ使用時の攻撃ロールに-4、小型サイズのクリーチャーは-6のペナルティを受ける。サイズ分類が大型未満のクリーチャーは、パリスタを発射後再装填するのに2回の全ラウンド・アクションを要する。

パリスタは一辺5フィートの接敵面を占める。

破城槌：重い棒。しばしば可動式の櫓（やぐら）に吊り下げられており、操作員たちは棒を勢いよく揺り動かして構造物にぶつけることができる。1回の全ラウンド・アクションで、操作員のうち破城槌の正面に一番近いキャラクターが構造物のACに対して攻撃ロールを行なう。この攻撃には、武器に《習熟》していないことによる-4のペナルティが付く（この装置に《習熟》することはできない）。『攻城兵器』表にある通りのダメージに加えて、破城槌を操作しているその他のキャラクター9人までが、1回の攻撃アクションによって、その【筋力】修正値を破城槌のダメージに足すことができる。1本の破城槌を揺り動かすには、最低でもサイズ分類が超大型以上のクリーチャー1体か、大型のクリーチャー2体か、中型のクリーチャー4体か、小型のクリーチャー8体が必要になる。

典型的な破城槌は長さ30フィート。戦闘では、破城槌を操作するクリーチャーたちは同じ長さの隣接したタテ2列になって並び、その間に破城槌が位置することになる。

攻城櫓：大きな木製の櫓。車輪がコロ（訳注：物を動かすために下に敷いて転がして用いる丸い棒）の上に乗せて移動できるようになっている。これを防壁に近づければ、攻撃側は遮蔽を得つつ櫓に登り、そこから防壁の上へ乗り移ることができる。攻城櫓の木製の壁は通常1フィートである。

典型的な攻城櫓は、一辺15フィートの接敵面を占める。櫓の内側のクリーチャーは、これを押しして10フィートの移動速度で動かすことができる（攻城櫓は疾走はできない）。地面の高さで攻城櫓を押す8体のクリーチャーは完全遮蔽を得る。櫓のより高い階にいる者たちは良好な遮蔽を得たうえで狭間窓から矢を射ることができる。

街路

都市の典型的な通りは狭く、曲がりくねっている。大方の通りの幅は平均で15～20フィート程度。路地は幅10フィートから、狭いときにはわずか5フィートほど。街路の敷石は、状態のよいものなら移動に何の障りもないが、修理の行き届いていない、わだちのついた泥道は“軽度の瓦礫”と見なされ、〈軽業〉判定のDCを+2する。

一部の都市、ことに小さな集落からより大きな都市へと成長していった都市には、これより大きな大通りというものが存在しない。計画都市や、大火事からの復興に際して上層部が計画的に（人家のあったところに）新しい道をひいた都市には数本、街区を通るより大きな大通りが存在するかもしれない。こうした大通りは幅25フィートで、四輪馬車どうしがすれちがえるようになっている。加えて、左右に幅5フィートの歩道がある。

群集：街路はしばしば、日々の暮らしを営む人々でごった返している。ほとんどの場合、都市の目抜き通りで戦闘になったからといって、そこにいあわせた1レベルのコモナーを全員マップに配置する必要はない。そうではなく、単にマップ上のどのマス目に群集がいるかを示せばいい。何か明白に危険なものを目にしたなら、群集は毎ラウンド、イニシアチブ・カウント0で、1ラウンドあたり30フィートの割合で離れてゆく。群衆のいるマス目に入るには、1マスあたり2マスぶんの移動がかかる。群衆のいるマス目にいるキャラクターには、群集が遮蔽を提供する。これにより、そのキャラクターは〈隠密〉判定を行なうことが可能になり、またACと反応セーブにボーナスを得る。

群集を操る：DC15の〈交渉〉判定、ないしDC20の〈威圧〉判定に成功すれば、群集を説得して特定の方向へ移動させることができる。ただし、このとき群集を試みを行なう者の声を聞か、姿を見ることができねばならない。この〈交渉〉判定には1全ラウンドを要するが、〈威圧〉ならば1回のフリー・アクションである。

2人以上のキャラクターが、同じ群集をそれぞれ別々の方向へ動かそうとしている場合、〈交渉〉か〈威圧〉を用いた対抗判定を行なって、群集

がどちらの言うことをきくかを決定する。2人の判定結果のどちらも上記のDCに達しなかった場合、群集は両方を無視する。

街路の上と下

屋根の上：建物の屋根の上に出るには、普通は壁を登る必要がある。もっとも、もっと高いところにある窓なりバルコニーなり橋なりから飛び降りる手もある。平らな屋根の上を走るのは容易いが、こうした屋根はおおむね暑熱気候にのみ見られる（雪がつもると平らな屋根はつぶれてしまうのだ）。斜めの屋根や“へ”の字型の屋根の一番高いところを伝ってゆくには、DC20の〈軽業〉判定が必要になる。屋根の斜めの面を高度を変えずに（つまり一番高いところと平行に）移動するには、DC15の〈軽業〉判定が必要になる。屋根の上で高いほうへ登っていったり、低いほうへ降りていったりするの、DC10の〈軽業〉判定でよい。

屋根が尽きたら、隣の屋根に飛び移ったり地面に飛び降りたりするには、幅跳びを試みることになる。隣の屋根までの距離は普通、水平距離にして1d3×5フィート。ただし、この空間のむこうの屋根がこちらより5フィート高い確率、5フィート低い確率、同高度である確率はあい等しい。〈軽業〉技能の記述（水平方向の跳躍の頂点での高さは、水平距離の1/4に等しい）に従って、キャラクターが首尾よく跳躍できたかどうかを判定すること。

下水道：下水道に入るには、ほとんどの場合、まず下水の格子を持ち上げて（1回の全ラウンド・アクション）から、10フィート下へ飛び降りる必要がある。下水道はちょうどダンジョンと同じようにつくられているが、“すべりやすい床”や水に覆われた床がより多い。そこでどんなクリーチャーと遭遇するかという点においても、下水道はダンジョンによく似ている。一部の都市は古い文明の遺跡の上に築かれているため、そんな土地の下水は、時として過ぎた昔の財宝や危険につながっている可能性がある。

都市の建築物

都市の建築物の多くは3種に分類され得る。まず大方は2～5階建てで、軒を並べて長い列をなして建てており、通りや大通りがこの列を断ち切っている。立ち並ぶこれらの家々は、普通は1階で家業を営み、上の階を事務所や住居にしている。

宿屋、成功している事業の拠点、大きな倉庫。それに粉屋や皮なめし屋のような、普通以上に場所をとる仕事の間。こういったものは、概して大きな一戸建ての建物になっており、階数は5階まで。

最後に、小さな住宅や店や倉庫や物置き場などの、簡単な木造1階建ての建物がある。特に貧しい地区に多い。

都市の大方の建築物は、下の1、2階は粘土製の煉瓦と石を組み合わせたもので、上の階や内壁や床は木でできている。屋根は板、わら、スレート（石板）を並べてピッチ（訳注：タールを蒸留した後に残る黒いかす）で継ぎ目をふさいだものなど、いろいろ。典型的な下の階の壁は厚さ1フィート、AC3、硬度8、90hpを有し、〈登攀〉DCは25である。典型的な上の階の壁は厚さ6インチ、AC3、硬度5、60hpを有し、〈登攀〉DCは21である。多くの建物の外側の扉は、“上質の木製の扉”であり、商店や酒場などの人の集まる建物でない限り、普通は鍵がかかっている。

都市の明かり

都市に大通りがあるなら、そこにはランタンが、家々の窓の日よけよりも7フィートほど高いところに連なって灯っている。ランタンとランタンの間は60フィートほどなので、その明かりはまあなんとか続いているといったところ。二次的な通りや路地に明かりはない。市民が夜中こうした道を歩くときはランタン持ちを雇うのが常である。

路地はまわりの高い建物のおかげで昼なお暗い。屋間に関して言えば、暗い路地といってもほんとうに視認困難を提供してくれるほど暗いことはめったにないが、〈隠密〉判定には+2の状況ボーナスが付く。

次元界 The Planes

ゲームでは終わりのない冒険が待ち受けている。他の大陸、他の惑星、他の銀河…これらを越えたさらに他の世界がある。無限の惑星の存在をすら越えたさらなる世界とは、全く異なる異次元世界であり、“存在の諸次元界”と呼びならわされている。稀にしかない連結点を除けば、各次元界は独自の自然法則を持つ独立した世界として存在している。これら異次元界の総体は“大なる彼方”として知られている。

次元界は想像力の限界まで無数にあるが、それら全ては5つの一般的な型に分類できる。物質界、中継界、内方次元界、外方次元界、そして数え切れないほどの擬似次元界である。

物質界：物質界はもっとも地球によく似ており、我々が住む現実世界と同じ自然法則が働いている。物質界の“広がり”はキャンペーンによって異なる。君のゲームの設定では1つの世界のみに限られるかもしれないが、あるいは他の惑星、衛星、星々、銀河など全宇宙に広がるかもしれない。パスファインダーRPGのキャンペーンは普通物質界が“本拠地”になる。

中継界：中継界は1つの共通した重要な特性を持っている。いずれも他の次元界と重なり合っていて、重なり合う世界間の移動に用いられるのだ。これらは物質界と最も密接に影響しあう次元界であり、様々な呪文によって頻繁に行き来される。こうした次元界を出身とするクリーチャーも存在する。中継界の例としては以下のものがある。

アストラル界：物質界と内方次元界を外方次元界とつないでいる銀色の虚空であるアストラル界は、魂が死後の世界へと旅するための媒介である。アストラル界を旅する者には、この次元界は、重なり合う諸次元界から生み出された現実のかけらがまるで塵のようにちりばめられた広大な空虚に見える。強力な呪文の使い手は瞬間移動する時にほんのわずかな時間アストラル界を利用している。またアストラル・プロジェクション呪文のような次元間旅行を行う呪文もアストラル界を利用している。

エーテル界：エーテル界は物質界と影界との間の緩衝地帯として存在するおぼろな世界であり、この2つの世界と重なり合っている。エーテル界を旅する者は、現実の世界がまるで実体を持たない亡霊のようなものとして見え、現実世界からは見られることなく固形物を通り抜けて移動することができる。エーテル界に住む奇妙なクリーチャーは、まるで亡霊や夢と同様に、神秘的かつ恐るべき方法で現実世界に影響を及ぼすことがある。強力な呪文の使い手は、エーテル界をブリンク、イセリアルネス、イセリアル・ジョイントなどの呪文で利用している。

影界：不気味で危険な影界は、物質界の恐ろしく、色のない“複製”である。物質界と重なり合っているものの、大きさはより小さく、多くの点でねじくれ歪んだ物質界の“投影”であり、一部は負のエネルギー（内方次元界を参照）と融合しており、アンデッドのシャドウやもっと悪い奇妙なモンスターたちの故郷である。強力な呪文の使い手はシャドウ・ウォーク呪文を使って物質界の長距離を速やかに移動したり、シャドウ・エヴォケーション呪文やシェイドのような擬似現実的な効果やクリーチャーを生み出すために影界を利用する。

内方次元界：内方次元界は現実の構成要素から成り立っている。これは、これらの次元界が物質界と一体であるかのように思わせるが、中継界のように物質界と重なり合っているわけではない。それぞれの内方次元界は1種類の元素ないしエネルギーのみで構成された世界であり、その力が他の全てを圧倒している。内方次元界の出身者の身体は、次元界と同じ元素やエネルギーでできている。内方次元界の例としては以下のものがある。

元素界：古典的な4つの内方次元界、すなわち風の次元界、地の次元界、火の次元界、水の次元界である。エレメンタルとして知られるクリーチャーはこれらの次元界から召還されるが、ジンニー、金属喰いのゾーン、インヴィジブルストーカー、イタズラ好きのメフィットなどの奇妙な住人も住んでいる。

エネルギー界：正のエネルギー界（ここから生命を呼び覚ます火花が降り注ぐ）と負のエネルギー界（ここからアンデッドの不吉な穢れがやってくる）がある。双方の次元界からのエネルギーは現実世界に満ちあふれ、全てのクリーチャーはこのエネルギーの満干によって生から死への行路を

進む。クレリックはこれらの世界からのエネルギーをエネルギー放出に利用している。

外方次元界：死すべき定めのもの世界の彼方、現実の礎である世界の彼方に、外方次元界は存在する。これらの世界は死者の魂の終着点であり、神々自らが統治する領域がある場所でもある。それぞれの外方次元界はどれも属性を持ち、特定の道徳観や規律観を具現している。各外方次元界の出身者たちも、その属しに傾倒しているものが多い。外方次元界は物質界を離れた魂が最後の安息—安らかなる悟りに至るにせよ、永遠に苦しみ続けるにせよ—を得る場所でもある。外方次元界の住人は、エンジェルとデーモン、ティタンとデヴィル、その他考えられる無数の存在の顕現を含む、神話的存在たちである。各キャンペーンはそれぞれの主題と必要に応じて独自の外方次元界を持つべきだが、古典的な外方次元界としては、秩序にして善の天上界ヘヴン、混沌にして悪の奈落界アビス、圧制的な秩序にして悪の地獄界ヘル、移り気で自由と喜びに満ちた混沌にして善の浄土界エリュシオンがある。強力な呪文の使い手は、コミュニケーションやコンタクト・アザー・ブレインのような呪文を使って助言や導きを得るために外方次元界と接触し、あるいはプレイナー・アライやサモン・モンスターのような呪文を使って味方を招来する。

擬似次元界：これは次元界と同じ機能を持つが、大きさが計測可能で、限られた手段によってしか出入りできない異次元空間全てを含む包括的な分類である。他のタイプの次元界の大きさが理論上無限であるのに対し、擬似次元界は直径数百フィート程度しかないこともある。無数の擬似次元界が現実世界を漂い、ほとんどがアストラル界とエーテル界を通じてつながっているが、いくつかは中継界から切り離され、隠蔽されたポータルや適切な呪文によってのみ出入りすることができる。

階層化された次元界

無限大はいくつもの、より小さな無限大に分割できる。そして次元界もまた関連性のあるより小さな次元界に分けることができる。こうしてできた階層は、実質上別個の存在の次元界であり、各階層が独自の次元界特性を持つことができる。階層は様々な種類のプレイナー・ゲート（次元門）、自然に存在する“渦動”や“行路”、移動する境界線などを通じて互いにつながっている。

他の次元界と階層化された次元界との行き来は、次元界ごとに決まった特定の階層—最上層か最下層—を通じてのみ行われるのが普通である。固定された進入ポイント（ポータルや自然に存在する渦動など）は、ほとんどがこの階層に通じており、他の階層への玄関口になっている。ブレイン・シフト呪文も、呪文の使い手を第1階層へ連れて行く。

次元界の相関関係

隔絶している2つの次元界は互いに重なり合うことも直接つながることもない。こうした次元界は異なる軌道をめぐる惑星のようなものである。片方の次元界から隔絶したもう片方の次元界に行くには、別の第3の次元界（中継界のような）を経由していかねばならない。

隣接した次元界：隣接した次元界は、特定の場所で互いに接触している。接触している場所には“連結点”が存在し、旅人たちはそこから自分の世界を後にして別の世界へ行くことができる。

併存する次元界：2つの次元界が併存しているなら、両者をつなぐ連結をどこにでも作り出すことができる。併存する次元界は互いに完全に重なり合っている。併存する次元界には重なり合った次元界のどこからでも行くことができる。併存する次元界から重なり合った次元界を見たり、互いに影響を及ぼしたりすることも多い。

天候 Weather

天候が冒険に重要な役割を果たすこともある。

表：天気ランダム決定表

d%	天気	寒冷な気候	温暖な気候 1	砂漠
01 ~ 70	通常の天気	寒冷、凧	その季節の標準 2	猛暑、凧
71 ~ 80	異常な天気	熱波 (01 ~ 30) か 寒波 (31 ~ 100)	熱波 (01 ~ 50) か 寒波 (51 ~ 100)	猛暑、風が 強い
81 ~ 90	荒れ模様の天気	降水 (雪)	降水 (その季節の 標準)	猛暑、風が 強い
91 ~ 99	嵐	吹雪	雷雨、吹雪	砂嵐
100	激しい嵐	猛吹雪	暴風、猛吹雪、台風、 竜巻	豪雨

1…温暖な気候には、森林、丘陵、湿地、山岳、平原、暑熱な気候帯の水界が含まれる。
2…冬は寒い、夏は暑い、春と秋は穏やか。湿地は冬でも少し暖かい。

『表：天気ランダム決定表』は一般的な地域の天気を決めるために使うことができる。表の用語は以下の通り。

凧：風速は低い（毎時 0 ~ 10 マイル）。

寒冷：日中が華氏 0 ~ 40 度（- 17.8 ~ 4.5°C）、夜間はそれより華氏 10 ~ 20 度（5.6 ~ 11.1°C）低い。

寒波：気温が華氏 10 度（5.6°C）下がる。

豪雨：雨として扱う（後述の“降水”を参照）が、霧と同様に視認困難を与える。氾濫が起こる。豪雨は 2d4 時間続く。

熱波：気温が華氏 10 度（5.6°C）上がる。

猛暑：日中が華氏 85 ~ 110 度（29.4 ~ 43.3°C）、夜間はそれより華氏 10 ~ 20 度（5.6 ~ 11.1°C）低い。

穏やか：日中が華氏 40 ~ 60 度（4.4°C ~ 15.6°C）、夜間はそれより華氏 10 ~ 20 度（5.6 ~ 11.1°C）低い。

激しい風（暴風／猛吹雪／台風／竜巻）：風速は毎時 50 マイルを超える（『表：風力効果』参照）。さらに猛吹雪は積雪（深さ 1d3 フィート）を伴い、台風は豪雨を伴う。暴風は 1d6 時間持続する。猛吹雪は 1d3 日持続する。台風は 1 週間まで持続することがあるが、嵐の中心部が直撃する際の 24 ~ 48 時間の時間帯が、キャラクターたちにもっとも大きな影響がある。竜巻の寿命は非常に短く（1d6 × 10 分）、たいていは雷雨システムの一部として形成される。

降水：d% をロールして、降水が霧（01 ~ 30）であるか雨／雪（31 ~ 90）であるか、みぞれ／ひょう（91 ~ 00）であるか決定する。雪とみぞれは気温が華氏 30 度以下（氷点下）の時にだけ発生する。ほとんどの降水は 2d4 時間持続する。一方、ひょうは 1d20 分しか持続しないが、通常は 1d4 時間の雨を伴う。

嵐（砂嵐／吹雪／雷雨）：風速は毎時 30 ~ 50 マイル（強風）で、目視できる距離は 1/4 に減る。嵐は 2d4 - 1 時間持続する。詳細は後述の『嵐』の項を参照。

暑い：日中が華氏 60 ~ 85 度（15.6°C ~ 29.4°C）、夜間はそれより華氏 10 ~ 20 度（5.6 ~ 11.1°C）低い。

風が強い：風速は時速 10 ~ 30 マイル（軟風か疾風）。『表：風力効果』参照。

雨、雪、みぞれ、ひょう

悪天候にあうと、旅の足は遅くなり、時にはとまる。目的地までの行程を定めることも事実上不可能になる。すさまじい豪雨や猛吹雪は、濃い霧と同様に視界をぼやけさせてしまう。降水の大方は雨として現れるが、寒い時には雪やみぞれやひょうとなって現れることもある。何らかの降水の後に寒波が続き、寒波の現れる前には氷点より上だった温度が氷点下になったなら、氷が生じる。

雨：雨は目視できる距離を半分にし、〈知覚〉判定に - 4 のペナルティを及ぼす。また、炎、遠隔武器による攻撃、〈知覚〉判定に対しては、強風と同じ効果を及ぼす。

雪：降雪は視界、遠隔武器による攻撃、技能判定に対して、雨と同じ効果を及ぼす。また、雪に覆われたマス目に入る場合、1 マスあたり 2 マス分の移動がかかる。1 日間の降雪は地面に 1d6 インチの深さの雪を残す。

大雪：大雪は普通の降雪と同じ効果を有する。加えて霧（『霧』参照）と同様に視界を制限する。1 日間の大雪は地面に 1d4 フィートの深さの雪を残す。大雪に覆われたマス目に入る場合、1 マスあたり 4 マス分の移動がかかる。大雪に疾風ないし強風がともなうと、あちこちに雪が吹き寄せられて高さ 1d4 × 5 フィートほどになったかたまりができる。特に小屋や大きなテントなど、風を跳ね返すほど大きなものの周囲や中にできることが多い。大雪には 10% ほどの確率で稲妻（『雷雨』参照）が伴う。雪は炎に対しては軟風と同じ効果を及ぼす。

みぞれ：みぞれというのはつまり氷まじりの雨である。降っている間は雨と同じ効果を有し（ただし覆われている炎を消す確率は 75%）、一旦地面につくと雪と同じ効果を有する。

ひょう：ひょうは視界を狭めることはないが、ひょうの落ちる音は聴覚による〈知覚〉判定をより難しくする（- 4 のペナルティ）。時として（5% の確率で）、屋外にいる者全員に（1 回の嵐につき）1 ポイントのダメージを与えるほどの大粒のひょうが降ってくることもある。一旦地面につくと、ひょうは移動に関して雪と同じ効果をあらわす。

嵐

一方に降水または砂、もう一方にあらゆる嵐につきものの風、この両者があいまって、嵐の中では目視できる距離が 1/4 になり、〈知覚〉判定に - 8 にペナルティがつく。嵐は遠隔武器による攻撃を不可能にする。ただし攻城武器は例外で、攻撃ロールに - 4 のペナルティを受けるだけでよい。ろうそくや松明などの“覆われていない火”は自動的に消える。ランタンなどの“覆われている火”は激しくゆらめき、50% の確率で消えてしまう。このような嵐のなか、屋外で身を隠す場所にいるわけでもないクリーチャーがどんな目にあうかについては『表：風力効果』を参照。嵐には次の 3 種がある。

砂嵐（脅威度 3）：この砂漠の嵐は、他の嵐と違って降水を伴わない。代わりに目の細かな砂を吹きつけて、視界をさまざまに、覆われていない火をくすぶらせて消してしまう。覆われていない火も消してしまう可能性（50%）がある。砂嵐はほとんどの場合強風を伴っており、その吹き荒れた後には深さ 1d6 インチの砂が積もる。10% の確率で暴風級の砂嵐（『表：風力効果』参照）を伴った大砂嵐が起きることもある。こうした大砂嵐は、身を隠す場所もなく屋外にいる全ての者に毎ラウンド 1d3 ポイントの非致死ダメージを与え、窒息の危険をも及ぼす（『溺れ』のルールを参照。ただしスカーフなどの防御手段で鼻と口を覆った者は、【耐久力】+ 10 ラウンドが過ぎるまでは窒息し始めることはない）。大砂嵐は通った後に 2d3 - 1 フィートの細かな砂を残していく。

吹雪：他の嵐と同様の風と降水に加えて、吹雪は地面に深さ 1d6 インチの雪を残していく。

雷雨：風と降雪（通常は雨だが、ひょうが降ることもある）に加えて、雷雨は稲妻も伴っており、これはしかるべき隠れ場にはいない者（なにかんずく、金属製の鎧を着用していない者）には危険となる可能性がある。大まかなルールとして、嵐の中心付近にいる 1 時間の間、1 分間に 1 回の落雷があるとみなすこと。1 回の落雷は 4d8 ~ 10d8 ポイントの [電気] ダメージを与える。10 の雷雨のうち 1 つは竜巻を伴っている。

激しい嵐：風と降水がすさまじいので視界はゼロになり、〈知覚〉判定と全ての遠隔武器による攻撃は不可能になる。覆われていない火は自動的に消え、覆われている火も 75% の確率で水浸しになって消えてしまう。激しい嵐の範囲に入ったクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すればクリーチャーのサイズに基づいて影響を受ける（『表：風力効果』参照）。激しい嵐には以下の 4 種がある。

暴風：暴風はほとんど、あるいは全く降水を伴わないが、風の力だけでかなりのダメージを与える。

猛吹雪：激しい嵐と大雪（たいていは深さ 1d3 フィート）、そして厳寒

の複合効果のため、備えをしていなかった者にとっては猛吹雪は死に至る危険となる。

台風：非常に激しい風と豪雨のため、台風は氾濫を伴う。このような条件下では、冒険活動はまず不可能である。

竜巻：信じられないほどの激しい風のため、竜巻にまきこまれた者は、重傷を負うか死んでしまうかもしれない。

霧

低くかかった雲か、地面から立ち上ったもやであるかに関わらず、霧は5フィートを超える全ての視界（暗視を含む）を妨げる。5フィート先のクリーチャーには視界困難を得る（そうしたクリーチャーからの攻撃やそうしたクリーチャーへの攻撃には20%の失敗確率がつく）。

風

風は砂やほこりを痛いほど吹き付けたり、大きな火を煽り立てたり、小舟をひっくり返したり、ガスや蒸気を吹き払ったりすることがある強い風なら、キャラクターを打ち倒したり（『表：風力効果』参照）、遠隔攻撃を妨げたり、一部の技能判定にペナルティを与えたりすることもある。

表：風力効果

風力	風速	遠隔攻撃 (通常 クリーチャー 兵器/攻城兵器) ¹	吹き飛ばさ (飛行) へのサイズ ²	れるサイズ ³	ペナルティ
微風	毎時 0 ~ 10 マイル	— / —	—	—	—
軟風	毎時 11 ~ 20 マイル	— / —	—	—	—
疾風	毎時 21 ~ 30 マイル	— 2 / —	超小型	—	— 2
強風	毎時 31 ~ 50 マイル	— 4 / —	小型	超小型	— 4
暴風	毎時 51 ~ 74 マイル	不可能 / — 4	中型	小型	— 8
台風	毎時 75 ~ 174 マイル	不可能 / — 8	大型	中型	— 12
竜巻	毎時 175 ~ 300 マイル	不可能 / 不可能	超大型	大型	— 16

1…攻城兵器の分類には、バリスタやカタパルトによる攻撃のほか、ジャイアントによる投石も含まれる。

2…クリーチャーのサイズ：このサイズと同じかより小さなサイズのクリーチャーは、DC10の【筋力】判定（地上にいる時）かDC20の〈飛行〉判定（空中にいる時）に成功しなければ、風の力に逆らって前に進むことができない。

3…吹き飛ばされるサイズ：地上にいるクリーチャーは、DC15の【筋力】判定に成功しなければ、風の力によって打ち倒されて伏せ状態になり、1d4 × 10フィート転がされ、10フィート転がされるごとに1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。飛行中のクリーチャーは、DC25の〈飛行〉判定に成功しなければ、2d6 × 10フィート吹き戻され、もみくちゃにされて2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。

微風：穏やかなそよ風。ゲーム上の効果はおおむね何もない。

軟風：ろうそくのような小さな“覆われていない火”を50%の確率で消してしまう風。

疾風：ろうそく、松明などの“覆われていない火”を自動的に消してしまう強い風。これだけの風になると、遠隔攻撃ロールおよび〈知覚〉判定に—2のペナルティがつく。

強風：あらゆる種類の“覆われていない火”を自動的に消してしまうだけでなく、これほどの風になると、ランタンの火などの“覆われている火”も激しく揺らめき、50%の確率で消えてしまう。遠隔武器攻撃と〈知覚〉判定に—4ペナルティがつく。ガス・オヴ・ウィンド 呪文で生み出される風の速度はこれにあたる。

暴風：木丸ごとは無理でも、枝くらいは吹き散らしてしまう。暴風は“覆われていない火”を自動的に消し、ランタンなどの“覆われている火”も75%の確率で吹き消してしまう。遠隔武器攻撃は不可能で、攻城兵器でも—4のペナルティがつく。風の立てる轟音のため〈知覚〉判定には—8のペナルティがつく。

台風級の風：全ての火は消されてしまう。遠隔攻撃は不可能である（攻城兵器だけは例外だが、攻撃ロールに—8のペナルティがつく）。聴覚に基づく〈知覚〉判定も不可能で、キャラクターに聞こえるのは風の怒号ばかり。台風級の風が吹けば、木々が倒されることも多い。

竜巻 (脅威度 10)：全ての火は消されてしまう。どんな遠隔攻撃も（攻城兵器のよるものも）、聴覚に基づく〈知覚〉判定も不可能である。竜巻の近くにいるキャラクターは、頑健セーブに失敗すると、吹き飛ばされる（『表：風力効果』参照）のではなく、竜巻の方に吸い寄せられる。じょうこの形をした竜巻の本体に接触したものは、巻き上げられて1d10ラウンドの間振り回され、乱暴に放り出される（落下ダメージが適用されるかもしれない）までの毎ラウンド6d6ポイントのダメージを被る。竜巻の回転速度は最大で毎時300マイルにまで及ぶことがあるが、竜巻自体は平均時速30マイル（およそ1ラウンドあたり250フィート）で進む。竜巻は木々を根こそぎにし、建物を壊し、そのほかこれに類する大きな破壊をもたらす。

環境の各種ルール Environmental Rules

特定の1種類の地形に特有の災害については『環境（野外）』で説明してある。以下に複数種類の舞台背景でよく起こりうる環境的な災害について述べる。

飢えと渇き

食料も水もなく、それらを手に入れる手段もないということもありうる。通常の気候では、中型サイズのキャラクターが飢えぬためには、1日に少なくとも1ガロン（約3.8リットル）の飲み物と、それなりの食料が1ポンド必要である（小型サイズのキャラクターはこの半分の量が必要）。非常に暑い気候では、脱水症状を起こさぬために、この2倍から3倍の水が必要である。

キャラクターは丸1日に加えて【耐久力】に等しい時間数だけ水なしで過ごすことができる。この期間が過ぎると、キャラクターは毎時間1回の【耐久力】判定（DC10、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなくてはならず、失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。自分の全ヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを被ったキャラクターは、そこから代わりに致傷ダメージを被るようになる。

キャラクターは食料なしで3日過ごすことができるが、空腹感はどんどんつっていき、この期間が過ぎると、キャラクターは毎日1回の【耐久力】判定（DC10、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなくてはならず、失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。自分の全ヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを被ったキャラクターは、そこから代わりに致傷ダメージを被るようになる。

食料や水の欠乏から非致傷ダメージを被ったキャラクターは疲労状態となる。飢えや渇きによる非致傷ダメージは、そのキャラクターが必要な食料や水を手に入れるまでは回復しない。ヒット・ポイントを回復させる魔法ですらこのダメージを治療することはできない。

暗闇

多くのキャラクターやモンスターは暗視を用いて全く明かりのない状況でも問題なくものを見ることができる。しかし通常の視覚または夜目しか持たないキャラクターは明かりが消されると完全な盲目状態に陥ってしまう。松明やランタンは地下に吹く突風で吹き消されてしまうことがあるし、魔法の光源が解呪されたり呪文相殺されたり、あるいは魔法の罫によって何も見通せぬ暗闇が作り出されたりもする。

キャラクターやモンスターの一部だけがものを見ることができ、他のものたちは盲目状態となる、といったことはよく起こる。下記に挙げる点に関して、盲目状態のクリーチャーというのは周囲の暗闇を見通すことができないものたちを指す。

暗闇によって盲目状態となったクリーチャーは、正確さに基づいて追加ダメージを与える能力（たとえば急所攻撃やデュエリストの精密打撃）を失う。

盲目状態のクリーチャーは移動速度の半分よりも速く移動するためにはDC10の〈軽業〉判定を行わなければならない。この判定に失敗したクリーチャーは転倒する。盲目状態のクリーチャーは疾走も突撃もできない。

全ての敵は盲目状態のクリーチャーに対して完全視認困難を持ち、そのため戦闘において盲目状態のクリーチャーは50%の失敗確率を持つ。盲目状態のクリーチャーはまず最初に、正しいマスを攻撃するために敵の位置を特定しなければならない。盲目状態のクリーチャーが敵の位置を特定せずに攻撃を行った場合、間合いの内にあるランダムなマスを攻撃する。位置を特定できていない敵に対して遠隔攻撃や呪文を使用するのであれば、ロールによって、盲目状態のクリーチャーが隣接するマス目のうちどちらの方向を向いているのかを決定する。その方向にいるもののうち、最も近い目標に対して攻撃が向けられる。

盲目状態のクリーチャーは（もしあるなら）ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、ACに対して-2のペナルティを受ける。

盲目状態のクリーチャーは〈知覚〉判定と【筋力】および【敏捷力】に基づくほとんどの技能判定に-4のペナルティを被る。防具による判定ペナルティが適用される判定は全てこれに含まれる。暗闇によって盲目状態となったクリーチャーは、視覚に依存する全ての技能判定に自動的に失敗する。

暗闇によって盲目状態になったクリーチャーは凝視攻撃を使用することができず、また凝視攻撃に対して完全耐性を持つ。

暗闇によって盲目状態になったクリーチャーは、各ラウンド1回のフリー・アクションとして敵の位置を特定するための〈知覚〉判定（DCは敵の〈隠密〉判定に等しい）を行うことができる。判定に成功したなら盲目状態のキャラクターは見えないクリーチャーが「どこかそのあたりにいる」ことが判る。見えないクリーチャーの正確な位置を特定することはほぼ不可能である。〈知覚〉判定がDCを20以上上回ったなら、見えないクリーチャーのいるマスを特定できる（しかしながら見えないクリーチャーはやはり盲目状態のクリーチャーに対して完全視認困難を持っている）。

盲目状態のクリーチャーは手探りで見えないクリーチャーを発見しようとすることもできる。キャラクターは手や武器を使い、1回の標準アクションとして、隣接する2つのマス目に対して接触攻撃を行う。もし見えないクリーチャーが指定したマス目にいたなら、接触攻撃には50%の失敗確率がある。成功したなら、手探りをしていたキャラクターはダメージを与えはしないが、見えないクリーチャーの現在位置を特定することに成功する。しかし見えないクリーチャーが移動すれば、またその位置はわからなくなる。

盲目状態のクリーチャーが見えないクリーチャーに打撃を加えられたなら、盲目状態のキャラクターは打撃を加えたキャラクターの位置を特定できる（もちろん見えないクリーチャーが移動するまででしかないが）。例外は、見えないクリーチャーが5フィートよりも長い間合いを持っていた時（この場合盲目状態のキャラクターは見えない的の大体の位置を知ることが、正確に特定することはできない）か、遠隔攻撃をしてきた時（この場合盲目状態のキャラクターは敵の大体の方向を知ることが、位置はわからない）のみである。

鋭敏嗅覚の特殊能力を持つクリーチャーは自動的に、自らの5フィート以内にいる見えないクリーチャーの位置を特定する。

煙の効果

濃い煙を吸い込んでしまったキャラクターは、毎ラウンド1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると、そのラウンド息が詰まって咳き込むだけで終わってしまう。2ラウンド連続して息の詰まったキャラクターは、1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。煙は視界を妨げ、内部にいるキャラクターに視認困難（20%の失敗確率）を与える。

〔酸〕の効果

腐食性の酸に触れると、毎ラウンド、1d6ポイントのダメージを被る。酸の入った桶に落ちるなどしてキャラクターの全身が酸に浸かっている場合は別で、その場合は10d6ポイントのダメージを被る。投げた酸の小瓶やモンスターの吐いた酸による攻撃については、1ラウンドの接触のみならず。

ほとんどの酸から立ち上る気体は吸入性の毒である。大量の酸に隣接した者は、毎ラウンドに1回、DC13の頑健セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを被る。この毒には「頻度」はなく、クリーチャーが酸から離れれば即座に影響は受けなくなる。

〔酸〕の腐食能力に完全耐性のあるクリーチャーでも、全身浸かってしまえば、溺れる可能性がある（『溺れ』参照）。

窒息

呼吸すべき空気がないキャラクターは【耐久力】1ポイントにつき2ラウンドの間、息を止めておくことができる。キャラクターが標準アクションか全ラウンド・アクションを行うのであれば、息を止めておくことができる残り時間が1ラウンド減少する。この期間が過ぎると、息を止め続けるためには、そのキャラクターは【耐久力】判定（DC10）を行わなくてはならない。この判定は毎ラウンド行い、それ以前に成功した判定1回ごとにDCが+1されていく。

この【耐久力】判定に1回でも失敗すると、そのキャラクターは窒息し始める。1ラウンド目にそのキャラクターは気絶状態（hp0）となる。次のラウンドには、そのキャラクターは-1ヒット・ポイントになり、瀕死状態となる。3ラウンド目に、そのキャラクターは窒息死する。

緩慢な窒息：中型サイズのキャラクターは、一辺10フィートの密閉された部屋の中でゆうに6時間は呼吸できる。この期間が過ぎると、そのキャラクターは15分ごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。中型サイズのキャラクターが1人増えるか、それなりの大きさの火元（たとえば松明など）が1つあるごとに、空気が保つ時間はそれに反比例し減る。非致傷ダメージの蓄積によって気絶状態となってしまふと、キャラクターは同じ速度で致傷ダメージを被るようになる。小型サイズのキャラクターは、中型サイズのキャラクターの半分の空気を消費する。

熱気による危険

熱は非致傷ダメージを与え、このダメージはキャラクターが涼む（日陰に入る、日没まで生き延びる、水を浴びる、エンデュア・エレメンツの目標となる、など）までは回復させることができない。総ヒット・ポイントと同じだけの非致傷ダメージを被ったキャラクターは、それ以降は熱気から致傷ダメージを被るようになる。

華氏90度（32.2℃）を越える非常に暑い環境にいるキャラクターは毎時間、1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーブに-4のペナルティを被る。〈生存〉技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（技能の説明を参照）。気絶状態になってしまったキャラクターは、致傷ダメージを被り始める（1時間につき1d4ポイント）。

華氏110度（43.3℃）を越える極暑環境にいるキャラクターは10分ごとに1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーブに-4のペナルティを被る。〈生存〉技能を持つキャラクター

はこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（〈生存〉技能を参照）。気絶状態になってしまったキャラクターは、致傷ダメージを被り始める（10分につき1d4ポイント）。

熱にさらされることで非致傷ダメージを被ったキャラクターは熱射病を患い、疲労状態になる。これらのペナルティはキャラクターが熱により被った非致傷ダメージを回復した時に終了する。

華氏140度（60℃）を越える気温、火、熱湯、溶岩などの高温は致傷ダメージを与える。こうした高温の中で呼吸をすると、毎分（セーブなしで）1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。さらに、キャラクターは5分ごとに1回の頑健セーブ（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーブに-4のペナルティを被る。

熱湯に触れると、毎ラウンドやけどによる1d6ポイントのダメージを被る。キャラクターの全身が熱湯に浸かっている場合は別で、その場合は毎ラウンド10d6ポイントのダメージを被る。

着火

燃える油や焚き火、瞬間的でない魔法の火にさらされたキャラクターは、衣服や髪の毛、装備などに着火することがある。通常、持続時間が「瞬間」の呪文によってキャラクターに火がつくことはない。これらの呪文による熱と炎は一瞬のうちに現れ消えるからである。

着火の危険にあるキャラクターは、火がつくのを避けるために1回の反応セーヴィング・スロー（DC15）を行うことができる。衣服や髪の毛に火がつけば、そのキャラクターは即座に1d6ポイントのダメージを被る。それ以降、火のついたキャラクターは毎ラウンド1回の更なる反応セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗すれば、そのキャラクターはそのラウンドに1d6ポイントのダメージを被ったことになる。成功すれば火は消える。つまり、1回でもこのセーヴィング・スローに成功すれば、もはや火はついていないのだ。

火のついたキャラクターが身体を浸すのに十分な量の水に飛び込めば、火は自動的に消える。近くに大量の水がなければ、地面を転がったり外套などで火をくすぶらせて消化しようとすることで、+4のボーナスを得て再度セーブを行うことができる。

衣服や装備に火がついたものは、各アイテムごとに1回ずつの反応セーヴィング・スロー（DC15）を行わなければならない。これに失敗した可燃性のアイテムはキャラクターと同じだけのダメージを被る。

溶岩の効果

溶岩やマグマに触れると、毎ラウンド、2d6ポイントのダメージを受ける。活火山の火口に落ちるなどしてキャラクターの全身が溶岩に浸かっている場合は別で、その場合は毎ラウンド20d6ポイントのダメージを受ける。

マグマによるダメージは、マグマに接触しなくなってから1d3ラウンド持続するが、この追加ダメージは実際に接触していた時に受けるダメージの半分だけである（つまり毎ラウンド1d6ポイントや10d6ポイントになる）。[火]への完全耐性や抵抗は溶岩やマグマにも有効である。しかし[火]に完全耐性があるクリーチャーでも、溶岩に全身浸かっしまえば溺れる可能性がある（『溺れ』参照）。

水の危険

どんなキャラクターも、頭まで浸かっしまわぬ程度の比較的穏やかな水ならば、歩いて渡ることができ、この場合判定は不要である。同様に、静かな水面を泳ぐならば、DC10の〈水泳〉技能判定に成功するだけでよい。訓練を受けた泳ぎ手ならば、単に出目10をするだけでよい。ただし防具や重い装備を身につけていれば、泳ぐのは難しくなる（〈水泳〉技能の説

明を参照）。

一方、流れの速い水はもっと危険である。1ラウンドに1回のDC15の〈水泳〉判定か【筋力】判定を行い、成功すればキャラクターは沈まずにいられる。また判定に失敗すれば、キャラクターは1d3ポイントの非致傷ダメージ（岩場や階段状の滝を流れる水の場合は1d6ポイントの致傷ダメージ）を被る。

非常に深い水の中はたいがい真っ暗で、方向を定めるのが難しい上、水面から100フィート下にいるごとに水圧により毎分1d6ポイントのダメージを受ける。1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）に成功すれば、その1分の間はダメージを被らなかったことになる。非常に冷たい水はそれに浸かっている1分ごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを与える。

溺れ

どんなキャラクターも、自分の【耐久力】の2倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。そのキャラクターが標準アクションまたは全ラウンド・アクションをとるごとに、息を止めていられる残り時間が1ラウンド減少する。この期間が過ぎると、息を止め続けるためには、そのキャラクターは毎ラウンド1回の【耐久力】判定（DC10）を行わなくてはならない。1ラウンドごとにこの判定はDCが+1されていく。

ついにこの【耐久力】判定に失敗すると、そのキャラクターは溺れ始める。1ラウンド目にそのキャラクターは気絶状態（hp0）となる。次のラウンドには、そのキャラクターは-1ヒット・ポイントになり、瀕死状態となる。3ラウンド目に、そのキャラクターは溺死する。

気絶状態のキャラクターが水中に沈んだ場合（あるいは水中にいる意識のあるキャラクターが気絶状態になった場合）、【耐久力】判定を行わなければならない。この判定に失敗すると、即座に、そのキャラクターは-1ヒット・ポイントになり（すでにヒット・ポイントが-1以下ならさらに1ヒット・ポイントを失う）。次のラウンドに、そのキャラクターは溺死する。

水以外の物質で溺れることもある。砂や流砂、細かい粉末、サイロ一杯の穀物などである。

冷気による危険

冷気と風雪は非致傷ダメージを与える。寒冷環境によるダメージは、キャラクターが冷気から逃れ、再び温まるまでは回復させることができない。総ヒット・ポイントと同じだけの非致傷ダメージを被ったキャラクターは、それ以降は冷気から致傷ダメージを被るようになる。

華氏40度（4.4℃）を下回る寒天にさらされ、しかも備えのできていないキャラクターは毎時間、1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。〈生存〉技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（技能の説明を参照）。

華氏0度（-17.8℃）を下回る厳しい冷気や風雪の中におり、しかも備えのできていないキャラクターは10分ごとに1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。〈生存〉技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある。防寒服を着ているキャラクターは、冷気や風雪によるダメージに対して、1時間に1回だけ判定をすればよい。

冷気や風雪によって非致傷ダメージを被ったキャラクターは凍傷や低体温症を患う（疲労状態として扱う）。これらのペナルティはキャラクターが冷気や風雪により被った非致傷ダメージを回復した時に終了する。

華氏-20度（-28.9℃）を下回る極端な冷気は毎分（セーブなしで）1d6ポイントの致傷ダメージを与える。さらに、キャラクターは1回の頑

健セーブ (DC15、これ以前に行った判定 1 回ごとに + 1) を行わなければならない、失敗すると 1d4 ポイントの非致傷ダメージを受ける。

氷の効果

氷の上を歩くキャラクターは、氷でおおわれたマス目に進入する際に 2 マス分の移動を支払わなければならない、〈軽業〉判定の DC は + 5 上昇する。長い間、氷と接触しているキャラクターは、厳しい冷気によるダメージを被る危険がある。

落下

クリーチャーは 10 フィート落下することに 1d6 ポイント、最大で 20d6 のダメージを被る。落下により致傷ダメージを被ったクリーチャーは伏せ状態で着地する。

キャラクターが単に滑ったり落ちたりしたのではなく、進んで飛び降りた場合、ダメージ自体は同じだが、最初の 1d6 分が非致傷ダメージになる。〈軽業〉判定 (DC15) に成功すれば、キャラクターは最初の 10 フィート分のダメージを無視し、次の 10 フィート分のダメージを非致傷ダメージにできる。たとえば、高さ 30 フィートの岩棚を滑り落ちたキャラクターは 3d6 ダメージを受ける。進んで飛び降りた場合、1d6 ポイントの非致傷ダメージと 2d6 ポイントの致傷ダメージを受ける。進んで飛び降り、かつ〈軽業〉判定に成功した場合、この飛び込みで受けるのは 1d6 ポイントの非致傷ダメージと 1d6 ポイントの致傷ダメージだけである。

落ちた先がやわらかい表面 (柔らかな地面、泥など) だった場合も、最初の 1d6 分が非致傷ダメージになる。この現象は進んで飛び降りた場合の減少や〈軽業〉による減少に加算される。

落下距離が 500 フィートを越えているか、フェザーフォールのような割り込みアクションで使えるものでない限り、キャラクターは落下中に呪文を使うことはできない。落下中に呪文を使うには、DC20 + 呪文レベルの精神集中判定が必要である。テレポートや同種の呪文を落下中に使った場合、位置を変えるだけで慣性を打ち消すことはできない。つまり地面の上に瞬間移動したとしても、落下した分のダメージを受けることになる。

水に落ちる場合：水に落ちる場合は若干処理が異なる。水深が 10 フィート以上なら、落下の最初の 20 フィート分はダメージを及ぼさない。次の 20 フィートは非致傷ダメージを及ぼす (10 フィートごとに 1d3)。そこから先は、落下ダメージは致傷ダメージになり、ダメージも通常通り (10 フィートごとに 1d6)。

進んで水に飛び込むキャラクターは、〈水泳〉か〈軽業〉判定 (DC15) に成功すればダメージを受けない。水深 10 フィートにつき 30 フィート分の落下までは、ただし判定の DC は、落下距離 50 フィートごとに 5 増える。

落下してくる物体

表：落下してくる物体からのダメージ

サイズ	ダメージ
小型	2d6
中型	3d6
大型	4d6
超大型	6d6
巨大	8d6
超巨大	10d6

10 フィート以上の距離から落ちればキャラクターはダメージを被るが、落下してきた物体があたってもダメージを被る。

キャラクターの上に落ちてきた物体は、そのサイズと落下してきた距離に基づいたダメージを与える。『表：落下してくる物体からのダメージ』には物体のサイズに基づくダメージ量が記載されている。これは物体が石のような密度の高く重い物であると仮定している。より軽い物体は、GM の判断により、表の半分のダメージを与えることにしてもよい。たとえば

超大型の丸石がキャラクターにあたれば 6d6 ポイントのダメージを与えるが、木製の馬車なら 3d6 ポイントだけということにしてもよい。さらに、物体の落下距離が 30 フィート未満なら、与えるダメージは表の半分になる。落下距離が 150 フィートを越えるなら、表の 2 倍のダメージを与える。落下してきた物体も同じだけのダメージを受けることに注意。

物体をクリーチャーの上に落とすのは、遠隔接触攻撃になる。このような攻撃の射程単位は 20 フィートである。物体がクリーチャーの上に落ちた場合、そのクリーチャーは物体に気がついていれば、反応セーヴィング・スロー (DC15) に成功すれば、ダメージを半分にできる。落下する物体が罠の一部であるなら、これらの一般的なルールの代わりに罠のルールを用いる。

NPC クラス

アデプト Adept

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d6。

クラス技能

アデプトのクラス技能は以下の通り：〈製作〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈治療〉【判】、〈知識：どれでも、別々の技能として修得すること〉【知】、〈職能〉【判】、〈呪文学〉【知】、〈生存〉【判】。
レベル毎の技能ランク：2 + 【知】修正値。

クラスの特徴

以下の全てがアデプトの NPC のクラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アデプトは全ての単純武器に《習熟》している。アデプトはどんな種類の鎧にも、また盾にも《習熟》していない。

呪文：アデプトは以下のアデプト呪文リストから、信仰呪文を発動する。クレリック同様に、アデプトは自分の呪文を毎日、あらかじめ準備する。アデプトは任意発動によってキュア または インフリクト 呪文を発動することはできない。

呪文を準備し、発動するためには、アデプトは最低でも 10 + 呪文レベルの【判断力】がなければならない。アデプトが発動した呪文に対するセービング・スローの DC は、10 + 呪文レベル + そのアデプトの【判断力】修正値である。

ウィザードと異なり、アデプトは書物や巻物から得るのではなく、学習によって準備するものでもない。その代わりに、彼らは瞑想するか祈るかして、信仰による靈感や自分自身の信仰の強さを通して呪文を得る。アデプトは 1 人 1 人時間帯を決めて、1 日分の呪文を回復するために毎日 1 時間を静かな黙想や祈禱に費やさねばならない。アデプトは休息にどれだけ費やしたかに関係なく呪文を準備できる。

他の呪文の使い手と同様にアデプトは毎日、特定レベルを特定回数使用することができる。アデプトが基本的に毎日いくつの呪文を使用できるかは表 14-1 に記載されている。加えてアデプトは高い【判断力】を持っているならボーナス呪文を得る。

表 14-1 にて、アデプトがあるレベルの 1 日の呪文を 0 個得る場合、ア

表：アデプト

レベル	基本攻撃				1 日の呪文使用回数						
	ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	0	1	2	3	4	5
1	+0	+0	+0	+2		3	1	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	使い魔の召喚	3	1	—	—	—	—
3	+1	+1	+1	+3		3	2	—	—	—	—
4	+2	+1	+1	+4		3	2	0	—	—	—
5	+2	+1	+1	+4		3	2	1	—	—	—
6	+3	+2	+2	+5		3	2	1	—	—	—
7	+3	+2	+2	+5		3	3	2	—	—	—
8	+4	+2	+2	+6		3	3	2	0	—	—
9	+4	+3	+3	+6		3	3	2	1	—	—
10	+5	+3	+3	+7		3	3	2	1	—	—
11	+5	+3	+3	+7		3	3	3	2	—	—
12	+6 / +1	+4	+4	+8		3	3	3	2	0	—
13	+6 / +1	+4	+4	+8		3	3	3	2	1	—
14	+7 / +2	+4	+4	+9		3	3	3	2	1	—
15	+7 / +2	+5	+5	+9		3	3	3	3	2	—
16	+8 / +3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	0
17	+8 / +3	+5	+5	+10		3	3	3	3	2	1
18	+9 / +4	+6	+6	+11		3	3	3	3	2	1
19	+9 / +4	+6	+6	+11		3	3	3	3	3	2
20	+10 / +5	+6	+6	+12		3	3	3	3	3	2

デプトは【判断力】によるボーナス呪文のみを得る。

アデプトはそれぞれの魔法のやり方に応じて、色々特定の聖印を信仰焦点具として用いる。

使い魔：クラス・レベルが 2 レベルになると、アデプトはウィザードの秘術の絆能力のように使い魔を呼び出すことができる。

アデプトの呪文リスト

アデプトは以下の呪文リストから呪文を選ぶ。

0 レベル：クリエイト・ウォーター、ディテクト・マジック、ゴースト・サウンド、ガイダンス、ライト、メンディング、ピュアリファイ・フード・アンド・ドリンク、リード・マジック、スタビライズ、タッチ・オヴ・ファティグ

1 レベル：プレス、バーニング・ハンズ、コーズ・フィアー、コマンド、コンプリヘンド・ランゲージズ、キュア・ライト・ウーンズ、ディテクト・ケイオス、ディテクト・イーヴル、ディテクト・グッド、ディテクト・ロー、エンデュア・エレメンツ、オブスキュアリング・ミスト、プロテクション・フロム・ケイオス、プロテクション・フロム・イーヴル、プロテクション・フロム・グッド、プロテクション・フロム・ロー、スリープ

2 レベル：エイド、アニマル・トランス、ベアズ・エンデュアランス、ブルズ・ストレンクス、キャッツ・グレイス、キュア・モデルット・ウーンズ、ダークネス、ディレイ・ポイズン、インヴィジビリティ、ミラー・イメージ、レジスト・エナジー、スコーチング・レイ、シー・インヴィジビリティ、ウェーブ

3 レベル：アニメイト・デッド、ピストウ・カース、コンテイジョン、コンティニューアル・フレイム、キュア・シリアス・ウーンズ、デライト、ディーパー・ダークネス、ライトニング・ボルト、ニュートラライズ・ポイズン、リムーヴ・カース、リムーヴ・ディジーズ、タンズ

4 レベル：キュア・クリティカル・ウーンズ、マイナー・クリエーション、ポリモーフ、レストレーション、ストーンスキン、ウォール・オヴ・ファイアー

5 レベル：バイルフル・ポリモーフ、ブレイク・エンチャントメント、コミュニケーション、ヒール、メジャー・クリエーション、レイズ・デッド、トゥルー・シーイング、ウォール・オヴ・ストーン

アリストクラート Aristocrat

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

アリストクラートのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈鑑定〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈知識：どれでも別々の技能として修得すること〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈芸能〉【魅】、〈言語学〉【知】、〈職能〉【判】、〈真意看破〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈知覚〉【判】。

レベル毎の技能ランク：4 + 【知】修正値。

表：アリストクラート

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6 / +1	+2	+2	+6
9	+6 / +1	+3	+3	+6
10	+7 / +2	+3	+3	+7
11	+8 / +3	+3	+3	+7
12	+9 / +4	+4	+4	+8
13	+9 / +4	+4	+4	+8
14	+10 / +5	+4	+4	+9
15	+11 / +6 / +1	+5	+5	+9
16	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10
17	+12 / +7 / +2	+5	+5	+10
18	+13 / +8 / +3	+6	+6	+11
19	+14 / +9 / +4	+6	+6	+11
20	+15 / +10 / +5	+6	+6	+12

クラスの特徴

以下の全てがアリストクラートの NPC のクラスの特徴である。

武器と防具の習熟：アリストクラートは全ての単純武器と軍用武器に《習熟》している。アリストクラートは全ての種類の鎧、盾に《習熟》している。

コモナー Commoner

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d6。

クラス技能

コモナーのクラス技能は以下の通り：〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈知覚〉【判】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：2 + 【知】修正値。

表：コモナー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ
1	+0	+0	+0	+0
2	+1	+0	+0	+0
3	+1	+1	+1	+1
4	+2	+1	+1	+1
5	+2	+1	+1	+1
6	+3	+2	+2	+2
7	+3	+2	+2	+2
8	+4	+2	+2	+2
9	+4	+3	+3	+3
10	+5	+3	+3	+3
11	+5	+3	+3	+3
12	+6 / +1	+4	+4	+4
13	+6 / +1	+4	+4	+4
14	+7 / +2	+4	+4	+4
15	+7 / +2	+5	+5	+5
16	+8 / +3	+5	+5	+5
17	+8 / +3	+5	+5	+5
18	+9 / +4	+6	+6	+6
19	+9 / +4	+6	+6	+6
20	+10 / +5	+6	+6	+6

クラスの特徴

以下の全てがコモナーの NPC のクラスの特徴である。

武器と防具の習熟：コモナーは全ての単純武器に《習熟》している。コモナーはどんな種類の鎧にも、また盾にも《習熟》していない。

エキスパート Expert

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d8。

クラス技能

エキスパートはどれでも 10 個の技能を選択してクラス技能にすることができる。

レベル毎の技能ランク：6 + 【知】修正値。

表：エキスパート

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ
1	+0	+0	+0	+2
2	+1	+0	+0	+3
3	+2	+1	+1	+3
4	+3	+1	+1	+4
5	+3	+1	+1	+4
6	+4	+2	+2	+5
7	+5	+2	+2	+5
8	+6/+1	+2	+2	+6
9	+6/+1	+3	+3	+6
10	+7/+2	+3	+3	+7
11	+8/+3	+3	+3	+7
12	+9/+4	+4	+4	+8
13	+9/+4	+4	+4	+8
14	+10/+5	+4	+4	+9
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12

クラスの特徴

以下の全てがエキスパートの NPC のクラスの特徴である。

武器と防具の習熟：エキスパートは全ての単純武器と軽装鎧に《習熟》している。エキスパートは盾には《習熟》していない。

ウォリアー Warrior

属性：どれでも。
ヒット・ダイスの種類：d10。

クラス技能

ウォリアーのクラス技能は以下の通り：〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈職能〉【判】、〈水泳〉【筋】、〈製作〉【知】、〈登攀〉【筋】、〈動物使い〉【魅】。

レベル毎の技能ランク：2 + 【知】修正値。

表：ウォリアー

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ
1	+1	+2	+0	+0
2	+2	+3	+0	+0
3	+3	+3	+1	+1
4	+4	+4	+1	+1
5	+5	+4	+1	+1
6	+6/+1	+5	+2	+2
7	+7/+2	+5	+2	+2
8	+8/+3	+6	+2	+2
9	+9/+4	+6	+3	+3
10	+10/+5	+7	+3	+3
11	+11/+6/+1	+7	+3	+3
12	+12/+7/+2	+8	+4	+4
13	+13/+8/+3	+8	+4	+4
14	+14/+9/+4	+9	+4	+4
15	+15/+10/+5	+9	+5	+5
16	+16/+11/+6/+1	+10	+5	+5
17	+17/+12/+7/+2	+10	+5	+5
18	+18/+13/+8/+3	+11	+6	+6
19	+19/+14/+9/+4	+11	+6	+6
20	+20/+15/+10/+5	+12	+6	+6

クラスの特徴

以下の全てがウォリアーの NPC の特徴である。

武器と防具の習熟：ウォリアーは全ての単純武器と軍用武器に《習熟》している。ウォリアーは全ての種類の鎧、盾に《習熟》している。

NPCの創造 Creating NPCs

プレイヤー・キャラクターがすむ世界は、彼らと相互に関係を持つことができる、興味深いキャラクター達が豊富にいるべきである。そのほとんどは名前や一般的な記述を必要とするだけだが、いくらかの人（街監視、地方の聖職者、萎びた賢者）は完全な能力値を有している。敵か味方かどちらにしても彼らに対してPCたちは戦闘の中で彼らのことを知るかもしれない。それとも、PC達はNPCの技能や能力を頼ることで、彼らのことを知るかもしれない。いずれにしても、これらのNPC達を作り出すためのプロセスは7つの簡単な手順で作成することができる。

ステップ1：基本

NPCを作成することの第一歩は、君のキャンペーンでその基本的な役割を決めることである。これには種族やクラス、基本的なコンセプトが含まれている。

ステップ2：能力値の決定

一旦、キャラクターの基本的なコンセプトが決定したら、能力値を割り振らなければならない。能力値を割り振った後で、NPCの種族修正を適用する。4レベルごとにNPCの能力値のいずれか1つを1上昇させること。もし、NPCがPCクラスのレベルを有していれば、英雄的なNPCとみなされ、より優れた能力値を獲得する。これらの能力値はどのように割り振ってもよい。

基本的な NPC：基本的な NPC の能力値は 13、12、11、10、9、8

英雄的な NPC：英雄的な NPC の能力値は 15、14、13、12、10、8

前もって用意された能力値：能力値を割り振るのではなく、君は表：NPCの能力値を用いて必要に応じた能力値を用いて決定することができる。バーバリアン、ファイター、モンク、パラディン、レンジャー、ウォリアーのような近接戦闘を第一とするキャラクターなら近接 NPC の能力値を使う。遠隔武器やファイター、レンジャー、ローグのような【敏捷力】で攻撃するキャラクターは遠隔 NPC を用いる。アデプト、クレリック、ドルイドのような信仰呪文能力をもつキャラクターは信仰 NPC を用いる。バード、ソーサラー、ウィザードのような秘術呪文能力をもつキャラクターは秘術 NPC を用いる。最後に、アリストクラート、バード、コモナー、エキスパート、ローグのような技能を使うことに慣れたキャラクターは技能 NPC を用いる。NPCにはこのような表のひとつに当てはまらず、調整された能力値を持っている場合もある。

表：NPCの能力値

能力値	近接 NPC		遠隔 NPC		信仰 NPC		秘術 NPC		技能 NPC	
	基本的	英雄的								
【筋力】	13	15	11	13	10	12	8	8	10	12
【敏捷力】	11	13	13	15	8	8	12	14	12	14
【耐久力】	12	14	12	14	12	14	10	12	11	13
【知力】	9	10	10	12	9	10	13*	15*	13	15
【判断力】	10	12	9	10	13	15	9	10	8	8
【魅力】	8	8	8	8	11	13	11*	13*	9	10

*……もし、秘術呪文の術者が【魅力】を基準として呪文を発動する場合、この2つの能力値を入れ替える

表：種族による能力値修正

能力値	ドワーフ	エルフ	ノーム	ハーフエルフ*	ハーフオーク*	ハーフリング	人間*
【筋力】	—	—	-2	—	—	-2	—
【敏捷力】	—	+2	—	—	—	+2	—
【耐久力】	+2	-2	+2	—	—	—	—
【知力】	—	+2	—	—	—	+2**	—
【判断力】	+2	—	—	—	—	—	—
【魅力】	-2	—	+2	—	—	—**	—

*……ハーフエルフ、ハーフオーク、人間は選択したいずれか1つの能力値を+2する

**……訳注 ハーフリングの能力修正は誤っている。正しくは-2筋力、+2敏捷、+2魅力である。

ステップ3：技能

正確に技能を割り振るために、キャラクターによって得られた技能ランクを合計してからそれらを割り振る。キャラクターが得られる個々の技能ランクがそのヒット・ダイスによって制限されることを覚えておかなければいけない。

より簡単な技能成長のために表：NPCの技能ポイントを参照し、NPCの獲得する技能ポイントの合計を決定する。いくつかの技能を（大抵はNPCのクラス技能リストの中から）選んだ後で、いくつかの技能をそれぞれレベルに等しい技能ランクで獲得する。

もし、NPCが2つのクラスを持っていたのなら、技能選択の最も少ない数のクラスで技能を選ぶことから始める。NPCは、彼の全体のキャラクター・レベルに等しい技能ランクでいくつかの技能を獲得する。次に、NPCは最初のクラスとの技能ポイントの差分だけ他のクラスで獲得する。いくつかの新たな技能を選択し、NPCは彼の2番目のクラスのレベルだけ、技能ランクを獲得する。例えば人間のファイター3/モンク4で【知力】修正が+1であったとすると、ファイターで4つの技能が選択できる（最少の技能ポイントである為）。これらの4つの技能は7ランク（彼の合計レベルに等しい）で獲得する。次にファイターとモンクの差分（この場合2つ）だけ技能を選択する。これら2つの技能はそれぞれ4ランク（彼のモンク・レベル）で獲得する。

もし、NPCが3つ以上のクラスを持っていれば、君は、正確な彼の技能を決定する方法を使わなくてはならない。

全てのNPCの技能ランクが決定したのなら、クラス技能ボーナスを加え、NPCの適切な能力値からNPCへのボーナスあるいはペナルティを適用する。

表：NPCの技能ポイント

PCクラスの技能ポイント*	NPCクラスの技能ポイント*
バーバリアン 4+【知】修正	アデプト 2+【知】修正
バード 6+【知】修正	アリストクラート 4+【知】修正
クレリック 2+【知】修正	コモナー 2+【知】修正
ドルイド 4+【知】修正	エキスパート 6+【知】修正
ファイター 2+【知】修正	ウォリアー 2+【知】修正
モンク 4+【知】修正	-
パラディン 2+【知】修正	-
レンジャー 6+【知】修正	-
ローグ 8+【知】修正	-
ソーサラー 2+【知】修正	-
ウィザード 2+【知】修正	-

*……人間の場合は追加で1点の技能ポイントを獲得する

ステップ4：特技

技能が決められた後に、次のステップとして NPC の特技を割り振る。最初にクラス能力として獲得できる全ての特技を割り振る。次に、NPC の合計レベル（1 レベルから 2 レベルごとに 1 つ）から得られる特技を割り振る。人間は 1 レベルで追加で 1 つ特技を獲得することを覚えておかなければならない。特技選択を簡素化する為に、以下にあるキャラクターのタイプによる特技リストから選ぶ。

秘術呪文の術者：《秘術の打撃》、《戦闘発動》、《物質要素省略》、《上級呪文熟練》、《上級呪文抵抗破り》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《アイテム作成特技（全て）》、《神速の反応》、《呪文修正特技（全て）》、《呪文熟練》、《呪文会得》、《呪文抵抗破り》、《追加 hp》。

信仰呪文の術者（エネルギー放出能力有り）：《来訪者へのエネルギー放出》、《エネルギー放出の一撃》、《戦闘発動》、《アンデッド威伏》、《エレメンタルへのエネルギー放出》、《エネルギー放出回数追加》、《イニシアチブ強化》、《エネルギー放出強化》、《鋼の意志》、《アイテム作成特技（特技）》、《呪文修正特技（全て）》、《強打》、《選択的エネルギー放出》、《呪文熟練》、《呪文抵抗破り》、《追加 hp》、《アンデッド退散》。

信仰呪文の術者（エネルギー放出能力無し）：《薙ぎ払い》、《戦闘発動》、《物質要素省略》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《アイテム作成特技（全て）》、《神速の反応》、《呪文修正特技（全て）》、《化身時発動》、《強打》、《呪文熟練》、《呪文抵抗破り》、《追加 hp》、《武器熟練》。

近接（技巧派の戦士）：《攻防一体》、《迎え討ち》、《威圧演舞》、《手ひどい一打》、《回避》、《上級渾身の一打》、《武器落とし強化》、《フェイント強化》、《足払い強化》、《渾身の一打強化》、《強行突破》、《一撃離脱》、《防衛崩し》、《渾身の一打》、《武器の妙技》、《大旋風》。

近接（素手の戦士）：《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《ゴルゴンの拳》、《組みつき強化》、《イニシアチブ強化》、《素手打撃強化》、《メドゥサの怒り》、《強行突破》、《蠍の型》、《矢つかみ》、《一撃離脱》、《朦朧化打撃》、《武器の妙技》。

近接（騎乗）：《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《騎乗戦闘》、《強打》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練（騎乗）》、《猛突撃》、《追加 hp》、《騎乗蹂躪》、《武器熟練》。

近接（剣&盾の戦士）：《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《渾身の一打強化》、《強打》、《盾熟練》、《盾攻撃の達人》、《盾のぶちかまし》、《二刀流》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

近接（両手持ち武器の戦士）：《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《頑健無比》、《上級渾身の一打》、《突き飛ばし強化》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《武器破壊強化》、《渾身の一打強化》、《強打》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

近接（二刀流の戦士）：《迎え討ち》、《回避》、《二重斬り》、《上級二刀流》、《上級渾身の一打》、《クリティカル強化》、《イニシアチブ強化》、《二刀流強化》、《渾身の一打強化》、《二刀の守り》、《二刀流》、《二刀のかきむしり》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

射撃：《致命的な狙い》、《遠射》、《上級渾身の一打》、《イニシアチブ強化》、《渾身の一打強化》、《束ね射ち》、《針の目を通す狙い》、《近距離射撃》、《精密射撃》、《高速装填》、《速射》、《機動射撃》、《渾身の一打》、《武器熟練》。

技能（多くの NPC）：《鑑習熟（全て）》、《頑健無比》、《イニシアチブ強化》、《鋼の意志》、《神速の反応》、《軍用武器習熟》、《疾走》、《盾習熟》、《技能熟練》、《追加 hp》。

ステップ5：クラス能力

特技を決めた後で、次のステップでは NPC が得られる全てのクラス能力を決める。これは NPC の呪文、激怒パワー、ローグの技、その他クラス基準の能力を選択することである。

呪文のところまで来たとき、各レベルで君が必要だと感じる呪文をどのようにして選択するかを決定する。NPC が修得している呪文の中から上位からの 2 つのレベルの様々な呪文を選択する。他の全てのレベルは少しの基本的な呪文を付け足す（もし必要なら複数準備する）。もしこの NPC がたった 1 回の遭遇（戦闘のような）でしか出会わない予定で、NPC がそれらの呪文をかけることがなさそうなら、作成をスピードアップする方法として低レベルの呪文を空けておいてもよい。君は必要に応じて、プレイ中に少しの呪文をいつでも選択することができる。

ステップ6：装備品

全ての NPC のクラス特徴を記録した後で、次に、キャラクターのレベルに合った装備品を用意することである。NPC は同レベルの PC より少ない装備品であることに注意しなければならない。もし、NPC が再登場しているキャラクターならば、彼の装備は注意して選ばなければならない。合計の gp は表：NPC の装備品を使って、どれくらい装備品を持っているかを決定する。一度限り登場する NPC はもっと単純に装備品を選んでよい。表：NPC には NPC の装備品を選択することをより簡単にすべく、多くのカテゴリーが記されている。キャラクターの装備を決めるとき、それぞれのカテゴリーで可能な限り支払う必要はない。それぞれのカテゴリーでの残金は他のカテゴリーで使用することができる。残ったものはキャラクターが所有するコインや宝石に代表される所持品として表せられる。

これらの価格は中間的な経験点成長で普通の財宝の割り当てを利用したキャンペーンでのおおよそで基本的な価値である。もし、君のキャンペーンが早い経験点成長の時の場合は、NPC の装備は 1 レベル高いものに修正する。もし、君のキャンペーンが遅い経験点成長なら NPC の装備品は 1 レベル低いものに修正する。もし、君のキャンペーンがハイファンタジーなら、価値を 2 倍にする。ロウファンタジーなら半分減らす。もし、NPC の装備品の最終的な価値が少々越えていたり不足していたとしても良いとする。

武器：ここには通常、高品質、魔法の武器、術者が敵を攻撃するための魔法の杖やワンドが含まれる。例えば、ワンド・オヴ・スコーチングレ

表：NPC の所持品

基本的なレベル	英雄的なレベル	合計 gp	武器	防具	魔法の品	消耗品	その他の所持品
1	—	260 gp	50 gp	130 gp	—	40 gp	40 gp
2	1	390 gp	100 gp	150 gp	—	40 gp	100 gp
3	2	780 gp	350 gp	200 gp	—	80 gp	150 gp
4	3	1,650 gp	650 gp	800 gp	—	100 gp	200 gp
5	4	2,400 gp	900 gp	1,000 gp	—	300 gp	200 gp
6	5	3,450 gp	1,400 gp	1,400 gp	—	450 gp	200 gp
7	6	4,650 gp	2,350 gp	1,650 gp	—	450 gp	200 gp
8	7	6,000 gp	2,700 gp	2,000 gp	500 gp	600 gp	200 gp
9	8	7,800 gp	3,000 gp	2,500 gp	1,000 gp	800 gp	500 gp
10	9	10,050 gp	3,500 gp	3,000 gp	2,000 gp	1,050 gp	500 gp
11	10	12,750 gp	4,000 gp	4,000 gp	3,000 gp	1,250 gp	500 gp
12	11	16,350 gp	6,000 gp	4,500 gp	4,000 gp	1,350 gp	500 gp
13	12	21,000 gp	8,500 gp	5,500 gp	5,000 gp	1,500 gp	500 gp
14	13	27,000 gp	9,000 gp	8,000 gp	7,000 gp	2,500 gp	500 gp
15	14	34,800 gp	12,000 gp	10,500 gp	9,000 gp	2,800 gp	500 gp
16	15	45,000 gp	17,000 gp	13,500 gp	11,000 gp	3,000 gp	500 gp
17	16	58,500 gp	19,000 gp	18,000 gp	16,000 gp	4,000 gp	1,500 gp
18	17	75,000 gp	24,000 gp	23,000 gp	20,000 gp	6,500 gp	1,500 gp
19	18	96,000 gp	30,000 gp	28,000 gp	28,000 gp	8,000 gp	2,000 gp
20	19	123,000 gp	40,000 gp	35,000 gp	35,000 gp	11,000 gp	2,000 gp
—	20	159,000 gp	55,000 gp	40,000 gp	44,000 gp	18,000 gp	2,000 gp

イは武器に含まれるが、スタッフ・オヴ・ライフは魔法の品の一部に数えられる。

防具：このカテゴリーには、鎧や盾が含まれる。同様に、キャラクターのACやセーヴィング・スローを増加させる魔法のアイテムも含まれる。

魔法の品：このカテゴリーには全てのその他の永久的な魔法のアイテムが含まれる。多くの指輪、ロッド、ワンド、その他の魔法のアイテムに含まれるものがこのカテゴリーに該当する。

消耗品：このカテゴリーに含まれるのは錬金術アイテム、ポーション、巻物、わずかなチャージ数のワンドが含まれる。チャージ型のその他の魔法のアイテムはこのグループに含まれる。

その他の装備品：このカテゴリーの金額を使って、キャラクターのための一般的な非魔法的な品を購入する。多くの場合、これらの装備は作成中は省略され、プレイ中に必要に応じて用意すればよい。君は、キャラクターが適切に彼の技能及びクラス能力を使うために必要であろう装備品を持たせることができる。このカテゴリーには NPC が身に付けて持っているであろう装飾品、宝石、はばら銭が含まれている。

ステップ7：詳細

君が NPC の装備品を全て割り振ったなら、後は詳細を決定することである。キャラクターの攻撃やダメージボーナス、CMB や CMD、イニシアチブ修正、AC を決定する。もし、キャラクターの魔法のアイテムが彼の技能や能力値に影響を与えるのなら、注意してそれらを変更する。キャラクターの合計 HP は平均値であると仮定して決定する。最後に、名前、属性、信仰、及びわずかな個人特性といった、他の重要な詳細部分を満たして完成となる。

用語集

特殊能力 Special abilities

以下の特殊能力にはいくつかのクリーチャー、呪文、および罠に一般的に使われるルールを含む。

表：特殊能力のタイプ

	変則的能力	擬似呪文能力	超常能力
解呪	No	Yes	No
呪文抵抗	No	Yes	No
アンティマジックの範囲	No	Yes	Yes
機会攻撃	No	Yes	No

解呪：ディスペル・マジック や類似の呪文によって、その種類の能力の効果を解呪できるか？

呪文抵抗：呪文抵抗によってクリーチャーはこれらの能力から守られるか？

アンティマジックの範囲：アンティマジック・フィールド や類似の魔法が、その能力を抑止するか？

機会攻撃：その能力の使用が呪文の発動と同じように機会攻撃を誘発するか？

変則的能力 (Ex)：変則的能力は非魔法的である。しかしながら、特別な訓練なしで使用したり学ぶことができるものではない。魔力を抑えるあるいは打ち消す効果や範囲によって変則的能力を無力化することはできない。

擬似呪文能力 (Sp)：名前が示すように擬似呪文能力は魔法的な能力で、非常に呪文に似た能力である。擬似呪文能力は呪文抵抗や ディスペル・マジック の影響を受ける。これらは魔法を抑えるか無力化する効果範囲では（例えば アンティマジック・フィールド）では効果を発揮しない。擬似呪文能力は普通に解呪や呪文相殺される。

超常能力 (Su)：超常能力は魔法的だが擬似呪文ではない。超常能力は呪文抵抗の影響を受けないが、魔法を抑えるか無力化する効果範囲では（例えば アンティマジック・フィールド）では効果を発揮しない。超常能力は解呪や呪文相殺の対象にならない。

それぞれの種類の特殊能力の概要については特殊能力の種類の表を参照せよ。

暗視 DARKVISION

暗視は全く光源無しでもものを見ることができると変則的能力であり、有効距離はクリーチャーごとに明記されている。暗視で見えるのは白黒の映像である（色の区別はつかない）。暗視によって、通常見ることができないものが見えるようにはならない。不可視状態の物体はやはり不可視状態であり、幻術は通常見える通りに見える。同様に通常通り、暗視を使用しているクリーチャーは凝視攻撃の対象となりうる。明かりの存在は暗視を無効化することはない。

鋭敏嗅覚 SCENT

この変則的能力はクリーチャーに、嗅覚を用いて近づいてくる敵を感知したり、隠れている敵を探したり、匂いを追跡したりする能力を与える。

鋭敏嗅覚の能力をもつクリーチャーは一般に 30 フィート以内を嗅覚によって敵を感知することができる。もし、相手が風上にいるなら有効距離は 60 フィートになる。もし、風下にいるなら有効距離は 15 フィートになる。煙や腐ったゴミみのような強い匂いは、上記の 2 倍先から感知することができる。スカンクの臭気やトログロダイトの悪臭のような強烈な

匂いは 3 倍の距離から感知できる。

クリーチャーは他のクリーチャーの存在を感知できるが、そのはつきりとした位置を知ることはできない。匂いの来る方向を調べる行為は 1 回の移動アクションである。匂いの原因から 5 フィート以内に近づいたら、クリーチャーは匂いの原因の位置を特定できる。

〈生存〉の技能と鋭敏嗅覚の能力を持つクリーチャーは匂いによって追跡を行える。痕跡を発見したり追跡を発見したり追跡できたかどうか知るために〈生存〉判定を行う。鋭敏嗅覚の能力をもつクリーチャーは未修得でも〈生存〉を使用して追跡の判定を試みることができる。新しい痕跡の典型的な DC は 10 である。この DC は、匂いの強さやクリーチャーの数、痕跡の古さなどによって上下する。痕跡ができてから 1 時間経つごとに、DC を 2 上昇させること。このほかの点では、〈生存〉技能の追跡のルールに従うこと。匂いで相手を追跡しているクリーチャーは、地面の状態や貧弱な視界を無視する。

鋭敏嗅覚の能力を持ったクリーチャーは、馴染みのある匂いを、ちょうど人間が馴染みのある風景を見分けるように、嗅ぎ分けることができる。

水、特に水の流れは、空気を呼吸するするクリーチャーに対して、痕跡を断ち切ってしまう。しかし、水を呼吸するクリーチャーは水中で容易に鋭敏嗅覚能力を使うことができる。

攪乱のために用いられる強力な匂いは、他の匂いを簡単に覆い隠してしまう。その様な匂いがあると、クリーチャーを感知し、識別する能力は完全に阻害されてしまい、追跡に必要な基本的な〈生存〉の DC は 10 ではなく 20 になる。

エネルギーに対する完全耐性と脆弱性

ENERGY IMMUNITY & VULNERABILITY

エネルギーへの完全耐性をもつクリーチャーはそのエネルギーから決してダメージを受けることない。もしクリーチャーが [火] に対する完全耐性を持っていたのならば、同時に [冷気] に対する脆弱性をもっている。もし、クリーチャーが [冷気] に対する完全耐性を持っていたのならば、同時に [火] に対する脆弱性をもっている。脆弱性はそのエネルギーのタイプからセービング・スローに成功しようがしまいかに関わらず、通常の + 50% 増しのダメージを受けることを意味する。

エネルギーに対する抵抗 ENERGY RESISTANCE

エネルギーに対する抵抗（通常は変則的能力）をもつクリーチャーは対応したタイプの各攻撃ごとにいくらかのダメージを軽減する能力を持っているが、完全に無力化するわけではない。それぞれの抵抗能力は、それが抵抗するエネルギーの型、および何ポイントのダメージを軽減するかが定義されている。そのダメージが通常か魔法的によるものかは関係ない。抵抗によってそのエネルギー攻撃から完全にダメージを防いだ場合、その攻撃は呪文発動を中断させることはない。この抵抗は抵抗を与える呪文によって効果が重なることはない。

エネルギー放出に対する抵抗 CHANNEL RESISTANCE

エネルギー放出に対する抵抗を持つクリーチャーはエネルギー放出に対する意志セーブにボーナスを得る。それらは、ダメージを半分にしたたり、効果に抵抗するための意志セーブに対してボーナスを加える。

擬似視覚と非視覚的感知

BLINDSIGHT AND BLINDSENSE

クリーチャーの中には視覚以外の感覚（数種類組み合わせている場合もある）を使用して、視覚なしで自在に行動する“擬似視覚”という変則的能力を持っているものがある。これらの感覚には、振動を感じる能力や、

鋭い嗅覚、鋭い聴覚、超音波などの反響を感じ取る能力などが含まれる。この能力は、不可視状態と視認困難（魔法による暗闇も含む）をそのクリーチャーにとって意味のないものにする（ただし、それでもエーテル状態のクリーチャーを見ることはできない）。この能力は、そのクリーチャーの説明に明記されている有効距離まで届く。

- ・ 擬似視覚では、色彩や濃淡を区別することはできない。擬似視覚では文字を読むことはできない。
- ・ 擬似視覚の使用によって、クリーチャーが凝視の対象になることはない（一方、暗視を使用した場合は対象となる）。
- ・ 盲目状態にする攻撃は、擬似視覚を使っているクリーチャーに不利益をもたらすことはない。
- ・ 聴覚喪失状態にする攻撃は、聴覚に頼っている場合の擬似視覚（バットの、超音波などの反響を感じる能力を妨害する）。
- ・ 擬似視覚は水中でも働くが、真空中では働かない。
- ・ 擬似視覚は“所くらまし”効果（ディスプレイメントの呪文やディスプレイサー・ビーストの能力によるもの）及び“かすみ効果”（ブラーの呪文などによるもの）を無効化する。

非視覚的感覚：一部のクリーチャーは上記のものより弱い、“非視覚的感覚”という能力を持つ。これもまた、見ることでできない存在に気づくことができる能力だが、擬似視覚ほど正確ではない。非視覚的感知を持つクリーチャーは通常、〈知覚〉判定を行わなくても、この特殊能力の有効範囲内において効果線が通っておりクリーチャーに気付き、位置を特定することができる。クリーチャーが非視覚的感知を持っていたとしても、そのクリーチャーが見ることができない敵は、やはりそのクリーチャーに対して完全視認困難（50%の失敗確率）をもつ。そのため視認困難を持つ敵を攻撃する場合には、通常通りの失敗確率を被る。非視覚的感知を持っていても、移動に際してはやはり視界の状態を作用を受ける。非視覚的感覚をもつクリーチャーもやはり、見ることができない敵からの攻撃に対しては、アーマー・クラスへの【敏捷力】ボーナスを失う。

[恐怖] FEAR

呪文、魔法のアイテム、ある種のモンスターなどには、キャラクターに[恐怖]の作用をもたらすものがある。ほとんどの場合、意志セーヴィング・スローに成功すればその効果を免れる。そして、判定に失敗したなら、キャラクターは怯え状態、恐れ状態、恐慌状態となる。

怯え状態

怯え状態となったキャラクターは、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、そして能力値判定に-2のペナルティを課せられる。

恐れ状態

恐れ状態になったキャラクターは、怯え状態であり、加えて[恐怖]の原因から可能な限り早い速度で逃げ去るが、逃走の経路は選択することができる。この制約を守る限り、いったん彼らが[恐怖]の原因が見えない（あるいはあまり聞こえない）場所にきたのなら、彼らは自由に行動できると考えている。しかしながら、[恐怖]の持続時間が続くと限り、再びその[恐怖]の原因が現れたなら、また逃走を余儀なくされる。逃走不可能なキャラクターは戦うことができる（ただし、やはり怯え状態である）。

恐慌状態

恐慌状態のクリーチャーは怯え状態であり、恐れ状態である。恐慌状態のクリーチャーは手に持っている全てのものを落とし、[恐怖]の原因から可能な限り早く逃げ去る。対象から逃走することは確かだが、その経路はランダムに決定される。彼らはその間、出会う危険に対して、立ち向か

うより逃げ去ることを選択する。危険の情報源となる光景（あるいは音）が不足しているなら彼らは望んだ行動を行うことができる。恐慌状態のキャラクターは逃走を阻まれたのなら、戦慄状態となる。

[恐怖] が増していく

[恐怖]の効果は累積する。怯え状態のキャラクターがもう一度怯え状態となったなら、恐れ状態になる。怯え状態のキャラクターが恐れ状態となったなら、恐慌状態になる。恐れ状態のキャラクターは、怯え状態か恐れ状態になったなら、恐慌状態になる。

呪文抵抗 SPELL RESISTANCE

呪文抵抗は呪文の作用を避けることのできる変則的能力である。呪文の中には呪文抵抗を与えるものもある。

呪文抵抗を持ったクリーチャーに作用を与えるためには、呪文の使い手が術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）を行い、クリーチャーの呪文抵抗の値以上を出さなければならない。防御側の呪文抵抗は魔法攻撃に対するアーマー・クラスのようなものである。もし、術者が判定に失敗したのなら、呪文はクリーチャーに作用を与えない。呪文抵抗の持ち主は、この能力を使うのになら特別なことを行う必要はない。たとえ本人が危険に気付いていなくとも、呪文抵抗は働く。

呪文と擬似呪文能力だけが呪文抵抗の対象となる。変則的能力と超常能力（魔法の武器の強化ボーナスを含む）は対象とならない。1体のクリーチャーが、呪文抵抗の対象となる能力とそうでない能力の両方を持っている場合もある。呪文の中にさえ、呪文抵抗を無視するものがある。詳細は以下の『呪文抵抗が適用される場合』を参照。

クリーチャーは自発的に呪文抵抗を弱めることができる。これは機会攻撃を発生させない標準アクションである。いったんクリーチャーが呪文抵抗を弱めると、クリーチャーは次のターンまでそのままである。クリーチャーの次のターンの開始時に、クリーチャーの呪文抵抗は自ら意図的に弱めない限り（この行動にはやはり機会攻撃を誘発しない1回の標準アクションが必要）自動的に復帰する。

クリーチャーの呪文抵抗は自身の呪文アイテムおよび能力などを妨げない。

呪文抵抗を持ったクリーチャーは、接触したり間に立ちはだかることによって他人のこの能力を共有させることはできない。呪文抵抗を他人に与えることができるのは、ごく一部のクリーチャーと、限られた魔法のアイテムだけである。

呪文抵抗は累積するものではなく、重複する。

呪文抵抗が適用される場合 WHEN SPELL RESISTANCE APPLIES

それぞれの呪文の解説には、その呪文に呪文抵抗が適用されるかどうかを示す項目がある。基本的に呪文抵抗が適用されるかどうかはその呪文が何を行うものであるかによって決まる。

目標型呪文 (Targeted Spells)：呪文がこの能力を持つクリーチャーを目標とした場合に呪文抵抗が適用される。一部、個々に目標を定める呪文がある。このような場合、同時に複数のクリーチャーの呪文抵抗は呪文のうち実際にそのクリーチャーを目標としている部分のみに適用される。その様な呪文が、呪文抵抗を持った複数の異なるクリーチャーを対象としたのなら、それぞれ個々に呪文抵抗の判定を行う。

範囲型呪文 (Area Spells)：クリーチャーが呪文の効果範囲内にいるなら呪文抵抗が適用される。この場合、呪文自体は作用を受けずに、抵抗したクリーチャーのみが守られる。

効果型呪文 (Effect Spells)：効果型呪文のほとんどは何かを招来したり創造するものであり、呪文抵抗の対象にならない。しかし時々、効果型の呪文に呪文抵抗が適用されることもある。これは通常、ウェブのように多少なりともクリーチャーに直接影響を与える呪文の場合である。

呪文抵抗は既に発動されている呪文からもクリーチャーを守る。クリー

チャーが最初に呪文の作用を受けたときに呪文抵抗判定をする。

特定の1回の呪文の発動や擬似呪文能力の行使については、1回だけ呪文抵抗の判定を行う。もし呪文抵抗が最初に失敗したなら、その特定の1回の呪文発動に対しては、毎回抵抗に失敗する。同様に、最初に呪文抵抗に成功したなら、それ以降も常に成功する。もしクリーチャーが自発的に呪文抵抗を下げ、その間に呪文の対象になったのなら、呪文抵抗を作動させたときに1度抵抗するチャンスを与えられる。

呪文抵抗は呪文によって生み出されたり放たれたエネルギーが実際に抵抗するクリーチャーの精神や肉体に働きかけなければ、効果を持たない。もし、呪文が何かほかのものに働き、その結果としてクリーチャーが何らかの作用を被ったとしても、ロールが行われることはない。クリーチャーは呪文に直接作用されなくても害を得ることはありえる。

もし、効果がクリーチャーの感覚を感わせたり、クリーチャーに関する事柄を明らかにするような効果に対しては適用されない。

呪文抵抗が発揮されるには、実際に魔法が働いていなくてはならない。持続時間が瞬間でなおかつ結果が持続する呪文は、抵抗するクリーチャーが、その呪文を発動した瞬間にそれにさらされたのでなければ、呪文抵抗の対象とはならない。

呪文抵抗の成功 SUCCESSFUL SPELL RESISTANCE

呪文抵抗は、呪文や擬似呪文能力が抵抗するクリーチャーに作用したり傷つけることを防ぐ。しかし決して、他のクリーチャーから魔法の効果を除いたり、他のクリーチャーへの呪文を無効化することはない。

既に発動され、継続中の呪文に関して、呪文抵抗に対する判定に術者側失敗したとしよう。その場合、抵抗する側のクリーチャーは、その呪文の持つあらゆる効果を無視できるようになる。しかし、呪文はそのクリーチャー以外には作用し続ける。

生命力吸収と負のレベル

ENERGY DRAIN AND NEGATIVE LEVELS

呪文やアンデッドの中には生命やエネルギーを奪い取る能力をもっているものがある。この恐るべき攻撃は“負のレベル”を引き起こす。この呪いはキャラクター多くのペナルティを与える。

負のレベルを受けたクリーチャーは、能力値判定、攻撃ロール、戦技判定、戦技防御値、セーヴィング・スロー、および技能判定に-1ペナルティが累積する。加えて、クリーチャーは現在および最大ヒット・ポイントを受けた負のレベルごとに5ポイント減少する。クリーチャーはまたレベル依存の変数（例えば呪文の発動時など）において自分の受けている負のレベルごとに1レベル低いものとして扱われる（※）。術者は負のレベルによって準備した呪文や呪文スロットを失わない。もしクリーチャーの負のレベルが合計ヒット・ダイスと同じかそれ以下になった場合死亡する。

一時的な負のレベルを受けたクリーチャーは毎日負のレベルを取り除くために新たにセーヴィング・スローを行う。このときのDCは負のレベルの呪いの効果を受けたときと同じになる。

※訳注：この表現は非常に曖昧である。この場合の“レベル”はキャラクター・レベル、クラス・レベル、術者レベルを指すであろうが、次の文で準備した呪文や呪文スロットが減らないと明記されているところから、他の能力でも使用回数に関わる部分以外のレベル依存の変数が下がると考えるのが妥当ではないかと思う。つまり、パーバリアンの1日の「激怒」時間やモンクの1日の“気”ポイントは減らないが、クレリックのチャネルエナジーの効果や難易度は下がるわけである。また、“レベル”はついていないが、クリティカル系特技の難易度は基本攻撃ボーナスを基準としているのでここにも同様のペナルティがついてもよさそうである。あくまで訳者（朋）の個人的見解なので、良い回答があればBBSに連絡ください。

いくつかの能力や呪文（レイズデッドのような）にはクリーチャーに永久的なレベル吸収を与える。これらはちょうど一時的な負のレベルと同

じような影響を与えるが、毎日新たなセーブを行うことはできない。レベル吸収はレストレーションのような呪文によって取り除くことができる。死んだクリーチャーが生き返った時に永久的な負のレベルが残る。永久的な負のレベルがヒット・ダイスと同じに達したクリーチャーは、レイズデッドやリサレクションのような呪文のみで蘇る事ができない。蘇らせた後、直後のラウンドにレストレーションの呪文を受けて負のレベルを取り除く必要がある。

[即死] 攻撃 DEATH ATTACKS

多くの場合、[即死]攻撃は効果を無効化するために耐久のセーヴィング・スローに成功すれば無効化できる。しかし、もしセーブに失敗すればキャラクターは即死する。

- レイズデッドは[即死]攻撃によって殺されたものには働かない。
- [即死]攻撃は即座に相手を殺す。犠牲者は容態安定化して命を取り留めるチャンスはない。
- それが問題になる場合、死亡状態のキャラクターは、どんな理由で死んだにしろ【耐久力】以下になる。
- デス・ウォードの呪文はこれらの攻撃から守る。

ダメージ減少 DAMAGE REDUCTION

魔法的クリーチャーの中には、武器によるダメージが即座に治癒したり、まるで不死身であるかのように、攻撃を全く無視する超常能力を持ったものがいる。

クリーチャーのダメージ減少（DR）に記された数値は、通常の攻撃のうちクリーチャーが無視できるヒット・ポイントの量を示している。通常、特定の種類の武器によって、この減少を克服することができる（DR克服を参照）。この情報はダメージ減少の数値と“/”で区切って記載されている。例えば、DR5/魔法のようなクリーチャーは魔法的でない限り全ての武器からのダメージを5点軽減することを意味する。もし“/”のあとに“-”が記されているのなら、そのダメージ減少は、ダメージ減少を無視できるものを除いたあらゆる攻撃に対して有効である。

ダメージ減少が完全に攻撃のダメージを無効化したなら、その攻撃に付随する効果も無視する、致傷型の毒、モンクの朦朧化打撃、致傷型の病気などの、ほとんどの特殊効果も無効化する。ダメージ減少は接触攻撃、攻撃に付随するエネルギー・ダメージ、生命力吸収を無効化しない。また、吸入、摂取、接触によってもたらされた毒や病気にも作用しない。

攻撃に成功したが、目標のダメージ軽減のせいでダメージを与えられなかった場合、その攻撃によって呪文を中断させることはできない。

呪文、擬似呪文能力、およびエネルギー攻撃（非魔法的な[火]でさえ）は、ダメージ減少を無視する。

時にダメージ減少は、瞬間的な治癒である。時に頑健な獣の皮、あるいは身体を表す。いずれの場合でも、キャラクター達は普通の攻撃が通じないことが見て取れる。

クリーチャーが複数の要因からダメージ減少を得ている場合、2つのダメージ減少は累積しない。かわりにそのクリーチャーは、その時々状況に応じて、最も有効なダメージ減少から利益を得る。

DR克服：ダメージ減少には特殊な素材、魔法の武器（+1かそれ以上の強化ボーナスをもつ全ての武器、ただし高品質による強化ボーナスは数えない）、特定の形状の武器（斬撃あるいは殴打のような）、特定の属性を帯びた武器によって克服できるものなどがある。

+1以上の強化ボーナスをもつ射出武器から発射された矢弾は、ダメージ減少の克服に関しては魔法の武器として扱われる。同様に、属性をもつ射出武器から発射された矢弾は、その射出武器の属性を得る（矢弾が既に属性を持っていた場合にはそれに追加される。）。

+3かそれ以上の強化ボーナスを持つ武器は、実際の素材や属性にか

かわらず、いくつかのダメージ軽減を克服することができる。以下の表は、どのようなタイプの強化ボーナスがどのようなダメージ減少を克服できるかを表したものである。

DRのタイプ	同等の武器の強化ボーナス
冷たい鉄/銀	+3
アダマンティン*	+4
属性基準	+5

* ……実際にアダマンティンのような武器が持つ硬さを無視する能力を持っていないことに注意。

能力値へのダメージ、ペナルティ、および吸収

Ability Score Damage, Penalty, and Drain

病気、毒、呪文およびその他の能力は、すべて直接君の能力値にダメージを与えることがある。このダメージは実際に能力値を減少させるわけではないが、その能力値を基準とする技能やその能力値を基準とする能力にペナルティを与える。

1つの能力値に2点ダメージを受けるごとに、技能判定やその能力値を基準とする能力に-1のペナルティを受ける。もし、君の受けた能力値のダメージの合計が君の能力値と同じになるか超過したのであれば、その能力値ダメージが君の能力値より小さくなるまでただちに気絶状態に陥る。唯一の例外は【耐久力】の場合である。もし君の【耐久力】へのダメージが君の【耐久力】と同じかそれ以上に達した場合、直ちに死亡する。他に記述がない限り、君の能力値へのダメージは、ダメージを与えられたそれぞれの能力値ごとに1日1ポイントの割合で回復する。能力値ダメージは、レジャーレストレーションのような呪文で治療することができる。

いくつかの呪文や能力の原因は君に限られた時間だけ能力値にペナルティを与える。これらの効果の間、これらのペナルティはちょうど能力値ダメージのように働く。しかし、この場合それらの効果によって気絶したり死亡したりすることはない。原則としてペナルティによって君の能力が1より小さくなることはない。

筋力 (STR) : 君の【筋力】にダメージを受けた場合、君は【筋力】基準の技能判定、近接攻撃ロール、武器のダメージ・ロール（もし、【筋力】によるなら）のペナルティを受ける。ペナルティは君の戦技ボーナス（Sサイズかそれ以上であるなら）と君の戦技防御値にも影響する。

敏捷力 (DEX) : 君の【敏捷力】にダメージを受けた場合、君は【敏捷力】基準の技能判定、遠隔攻撃ロール、イニシアチブ判定、反応のセーヴィング・スローにペナルティを受ける。ペナルティは君のAC、君の戦技ボーナス（Tサイズかそれ以下なら）と君の戦技防御値にも影響する。

耐久力 (CON) : 君の【耐久力】にダメージを受けた場合、頑健のセーヴィング・スローにペナルティを受ける。加えて、このペナルティによって君の全ヒット・ダイスとペナルティをかけた値だけ君の現在と最大ヒット・ポイントを減少させる。このボーナスが終了したとき、君の現在と最大ヒット・ポイントからこの値を回復させる。

知力 (INT) : 君の【知力】にダメージを受けた場合、【知力】基準の技能判定にペナルティを受ける。このペナルティは【知力】を基準とする呪文のDCにも影響する。

判断力 (WIS) : 君の【判断力】にダメージを受けた場合、【判断力】基準の技能判定、および意志のセーヴィング・スローにペナルティを受ける。このペナルティは【判断力】を基準とする呪文のDCにも影響する。

魅力 (CHA) : 君の【魅力】にダメージを受けた場合、【魅力】基準の技能判定にペナルティを受ける。このペナルティは【判断力】を基準とする呪文のDCや君のチャネルエネルギー能力への抵抗判定のDCにも影響する。

能力値吸収 : 能力値吸収は実際に能力値を減少させる。全てのその能力に関する技能、及びその能力値に関わる能力に修正を与える。これは君の技能ポイント、ヒット・ポイント、及びその他のボーナスも減少させる。能力値吸収はレストレーションのような呪文によって治療することができる。

能力値ボーナス Ability Score Bonuses

いくつかの呪文や能力には君の能力値を上昇させる。能力値の上昇の持続が1日かそれ以下の場合は一時的なボーナスに限られる。1つの能力値が2上昇するごとに技能や対応する能力値の判定に+1のボーナスを得る。

筋力 (STR) : 一時的に君の【筋力】が上昇した場合、君は【筋力】基準の技能判定、近接攻撃ロール、武器のダメージ・ロール（もし【筋力】によるなら）にボーナスを得る。ボーナスは君の戦技ボーナス（Sサイズかそれ以上であるなら）と君の戦技防御値にも影響する。

敏捷力 (DEX) : 一時的に君の【敏捷力】が上昇した場合、君は【敏捷力】基準の技能判定、遠隔攻撃ロール、イニシアチブ判定、反応のセーヴィング・スローにボーナスを得る。ボーナスは君のAC、君の戦技ボーナス（Tサイズかそれ以下なら）と君の戦技防御値にも影響する。

耐久力 (CON) : 一時的に君の【耐久力】が上昇した場合、頑健のセーヴィング・スローにボーナスを得る。加えて、このボーナスによって君の全ヒット・ダイスとボーナスをかけた値だけ君の現在と最大ヒット・ポイントを増加させる。このボーナスが終了したとき、君の現在と全体のヒット・ポイントからこの値を取り除く。

知力 (INT) : 一時的に君の【知力】が上昇した場合、【知力】基準の技能判定にボーナスを得る。このボーナスは【知力】を基準とする呪文のDCにも影響する。

判断力 (WIS) : 一時的に君の【判断力】が上昇した場合、【判断力】基準の技能判定、および意志のセーヴィング・スローにボーナスを得る。このボーナスは【判断力】を基準とする呪文のDCにも影響する。

魅力 (CHA) : 一時的に君の【魅力】が上昇した場合、【魅力】基準の技能判定にボーナスを得る。このボーナスは【判断力】を基準とする呪文のDCや君のエネルギー放出能力への抵抗判定のDCにも影響する。

恒久的ボーナス : 1日以上持続する能力値ボーナスの場合、実際には24時間後に適用する。その能力値に関する全て技能や能力に修正を受ける。これによって君は技能ポイント、ヒット・ポイント、あるいはその他のボーナスを得るかもしれない。これらのボーナスは失われた場合のために別に記録しておくべきである。

※訳注：したがってレベル上昇時に【知力】を上昇させ、【知力】ボーナスが上昇すれば、直ちにキャラクター・レベル点の技能ポイントを獲得するだろう。ただし、非公式FAQによると、ヘッドバンド・オウ・ヴァスト・インテリジェンスでは技能ポイントは得られず、決められた技能が合計HDと同じランクになるだけである。

不可視状態 INVISIBILITY

見られることなく移動することができるこの能力は、誰でも理解できるわけではない。見ることができなくとも、不可視状態のクリーチャーの立てる音、匂いを嗅いだり、あるいは触って感じ取ることはできる。

不可視状態のクリーチャーは、暗視を含めて視覚では発見できない。

不可視状態であるからといって、そのことによってクリーチャーがクリティカル・ヒットに完全耐性を得ることはない。しかしながら、不可視状態であればクリーチャーはレンジャーの“得意な敵”による追加ダメージと急所攻撃による追加ダメージに対し、完全耐性を得る。

クリーチャーは、基本的に、30フィート以内の活動中の不可視状態のクリーチャーの存在に、DC20の〈知覚〉判定によって気付くことができる。観察者は「そこに何かがいる」という感覚を得るが、それを目にしたたり、正確に攻撃の目標にしたりすることはできない。不可視状態のクリーチャーの位置を〈知覚〉判定で特定することは、ほぼ不可能（DCに+20）であり、たとえその判定に成功したとしても、不可視状態のクリーチャーは依然として、完全視認困難の利益を得る（50%の失敗確率）。もし不可視状態のクリーチャーが移動していたり、音を立てる行動を起こしている場合は、発見するDCに修正を受ける。

不可視状態のクリーチャーが	〈知覚〉
戦闘あるいは会話している	- 20
半分の移動力で移動	- 5
最大移動力で移動	- 10
走るあるいは突撃している	- 20
移動しない※	- 40
〈隠密〉を使用	〈隠密〉判定値+ 20
距離が離れている	10 フィートごとに+ 1
障害物（扉）の反対側にいる	+ 5
障害物（石製の壁）の反対側にいる	+ 15

※訳注：この場合、移動しない物体のことを指していると思われる

クリーチャーは手探りで不可視状態のクリーチャーを発見しようとすることもできる。キャラクターは手や武器を使い、1回の標準アクションとして、隣接する5フィート幅のマス目、2箇所に対して接触攻撃を行う。もし、不可視状態が指定した範囲内にいたなら、50%の失敗確率がある。成功したなら、手探りをしていたキャラクターはダメージは与えはしないが、不可視状態のクリーチャーの現在位置を特定することに成功する。しかし、不可視状態のクリーチャーが移動したのなら、またその位置はわからなくなる。

不可視状態のクリーチャーがキャラクターがキャラクターに打撃を加えたなら、打撃を受けたキャラクターは、打撃を行ったクリーチャーの位置を知る（もちろん、不可視状態のクリーチャーが移動するまででしかないが）。例外は不可視状態のクリーチャーが5フィート以上の間合いを持っていたときのみである。この場合、打撃を受けたキャラクターは、クリーチャーの大体の位置を知るが、正確な位置を特定することはできない。

キャラクターが、位置を特定することができた不可視状態のクリーチャーを攻撃する場合、通常通り攻撃を行うが、不可視状態のクリーチャーは依然、完全視認困難の利益を得る（50%の失敗確率）。特に巨大で動きの鈍いクリーチャーに対しては、失敗確率が低いかもかもしれない。

キャラクターが、位置を特定できていない不可視状態のクリーチャーを攻撃する場合、プレイヤーは、キャラクターが攻撃を向ける位置を指定する。そこに不可視状態のクリーチャーがいたなら、通常どおり攻撃を解決する。もし、そこに敵がいなかったら、そこに相手が居たかのように失敗確率を振り、プレイヤーにその結果を見せずに、キャラクターが失敗したと告げる。こうすればプレイヤーは、敵がそこにいなかったから外れたのか、失敗確率を振ったから外れたのかを知ることはない。

不可視状態のキャラクターが可視状態の物体を拾い上げた場合、その物体は可視状態のままである。不可視状態のクリーチャーは可視状態にある小さなアイテムを拾い上げて、隠す（ポケットの中に入れて、外套の下に隠したり）ことができ、こうすれば事実上アイテムも視認困難を得る。不可視状態の物体に小麦粉をまぶして、その位置がわかるようにすることもできる（小麦粉が落ちたり、吹き散らされるまで間での間だが）。

不可視状態のクリーチャーは痕跡を残す。彼らは通常どおり追跡される。砂や泥などの柔らかい地面に残った足跡は、敵に不可視状態のクリーチャーのいる位置の手がかりを与える。

水中にいる不可視状態のクリーチャーは、水を押しよけるため、その位置を知らせてしまう。しかしながら、不可視状態のクリーチャーはやはり見えにくいので、視認困難を得る。

鋭敏嗅覚の特殊能力をもつクリーチャーは、可視状態のクリーチャーと同様に、不可視状態のクリーチャーも感知できる。

《無視覚戦闘》の特技を持つクリーチャーは、通常より高い確率で不可視状態のクリーチャーに命中を加えられる。失敗確率を2回振り、両方が失敗と出た場合のみ失敗する（あるいは、50%の失敗確率ルールを2回行う代わりに25%の失敗確率ルールを1回だけ行ってよい）。

擬似視覚をもったクリーチャーは、相手のクリーチャーが不可視状態であるかに関わらず攻撃したり、その他のやりとりを行うことができる。

不可視状態にある火のついた松明は、依然、光を発する。これはライトの呪文の呪文や同様の呪文の発動の対象になっている不可視状態の物体についても同じである。

エーテル状態のクリーチャーは、不可視状態である。エーテル状態のク

リーチャーは物質界に存在しているわけではないので、〈知覚〉判定、鋭敏嗅覚、《無視覚戦闘》、擬似視覚などによってそれらの位置を特定することはできない。非実体クリーチャーはしばしば不可視状態である。鋭敏嗅覚、《無視覚戦闘》、擬似視覚は不可視状態の非実体クリーチャーを発見したり攻撃する助けにはならないが、〈知覚〉判定は有効である。

不可視状態のクリーチャーは、凝視攻撃を使用できない。

不可視状態は一連の占術系呪文を阻害しない。

クリーチャーの中には不可視状態のクリーチャーを感知したり見ることのできるものがあるため、不可視状態であっても、隠れることが有効となる場合がある。

麻痺 PARALYSIS

モンスターや呪文の中には、犠牲者を麻痺させ、魔法によって動けない状態にしてしまう超常能力や擬似呪文能力を持つものがある。毒による麻痺は災厄の項目を参照。

麻痺状態となったキャラクターは移動できず、話すことも、いかなる物理的なアクションを行うこともできない。その場に釘付けになり、凍りついて無防備状態となっている。仲間ですら彼の四肢を動かすことはできない。彼は純粋に精神的なアクション、たとえば要素を全く持たない呪文の発動などは行える。

翼を持ったクリーチャーが空中を飛行中に麻痺状態となった場合、翼を羽ばたかせる事ができず落下する。泳いでいたもの場合、泳ぐことができず、溺れる可能性もある。

（魅惑）と（強制） CHARM AND COMPULSION

多くの呪文や能力により、キャラクターやモンスターたちの精神を曇らせ、敵味方の区別をつかなくしたり、さらにはかつての仲間たちこそ最大の敵であると思込ませることができ。キャラクターやクリーチャーに作用を与える心術には、原則として（魅惑）と（強制）の2種類がある。

他のクリーチャーを（魅惑）することにより、（魅惑）を行ったキャラクターは、相手を友人だと思わせ、下僕とした相手の行動を示唆することができるが、隷属させた相手は絶対服従であったり、知性を失うわけではない。こういった種類の（魅惑）には様々なチャームの呪文が含まれる。基本的に、（魅惑）されたキャラクターは自由意志を保持しているが、歪められた視点に基づいて行動の選択を行う。

- （魅惑）されたクリーチャーは、新たな友人の話す言語を理解できるようになる魔法的能力を得るわけではない
- （魅惑）されたキャラクターは、元の属性はそのままだし、元の仲間はやはり仲間とみなすが、ただ、基本的には（魅惑）を行ったクリーチャーを親友であるとみなし、彼の示唆や指示を非常に重視する。
- （魅惑）されたキャラクターは、仲間が彼の新たな友人を脅かさなにかぎり、元の仲間とは戦わない。たとえその場合でも、その戦法が成功する可能性が少しでもある限り、取りうる中で最も致死性の少ない手段をとろうとする（本当に自分の友人同士が戦っている場合に間に割って入るように）。
- （魅惑）されたキャラクターは、通常なら例え親友であっても行わないような事柄を指示されたり命令された場合、主に対して【魅力】の対抗判定を行うことができる。成功したのなら、その命令に従わないことにはできるが（魅惑）は続く。
- （魅惑）されたキャラクターは、明確に自殺的であったり、即座に酷く自分の害になるような命令には、決して従わない。
- （魅惑）を行ったクリーチャーが下僕に対して、下僕が強く逆らうような命令を行ったのなら、対象は（魅惑）の影響を完全に振り払うための新たなセーヴィング・スローを行うことができる。
- （魅惑）されたキャラクターは、（魅惑）を行ったクリーチャーが明らかにその仲間であるものから、明確な攻撃を受けたなら、自動的に

(魅惑)の呪文や効果から解放される。

“(強制)”はこれとはまったく別のものである。(強制)は何らかの手段で目標の自由意志を押さえつけるか、あるいは目標の精神のあり方を完全に変化させてしまう。(魅惑)は対象の術者を友人とするが、(強制)は対象を術者に従わせるのである。

しかしながら、キャラクターが(魅惑)されたのか(強制)されたのかに関わらず、主に対して求められもしない情報や戦法を率先して行うことはない。

災厄 Afflictions

呪いや毒薬や病気まで、クリーチャーに影響を及ぼすことのできる多くの災厄がある。これらの災厄はそれぞれ異なる効果を持っているが、これらは全て同じようなシステムを用いて動く。全ての災厄はそれらが機能するときにセーヴィング・スローを要求する。もし成功したのならば、クリーチャーは災厄の影響を受けることなく、それ以上判定を行う必要はない。もし判定に失敗したのならば、クリーチャーは災厄の犠牲者となってその影響を受けなければいけない。

災厄は、ペナルティを受けることから逃れるために一定期間ごとにクリーチャーにセーヴィング・スローを要求する。ほとんどの災厄は、もしくはいくつかのセーヴィング・スローに連続して成功すれば、災厄は取り除かれ、それ以上のいかなるセーブも必要ではなくなる。いくつかの災厄(通常超常能力のものは、セーヴィング・スローだけで治療することができず、取り除くためには強力な魔法の助力を要求する。それぞれの災厄は、君がよりよくその結果を裁定するのを手伝うために、小さなブロックの情報に分けられている。

名称: 災厄の名称を表す。

種別: これは呪い、病気、毒などの災厄の種別を表す。ここには接触、吸引、負傷、呪文、あるいは畏といった関わる方法も含む。

抵抗: これは災厄を振り払うのに必要な抵抗のタイプおよび抵抗のDCを表している。他に記述がない限り、これはまた災厄の効果から逃れるためのDCにもなり、同様にリムーヴ・カースまたはニュートライズ・ポイズンのような災厄を終わらせるための呪文の際に必要な術者レベル判定へのDCとなる。

潜伏期間: いくつかの災厄は影響を受ける前にいくらかの時間がかかるものがある。潜伏期間をもつ災厄に関わったクリーチャーは直ちにセーヴィング・スローを行わなければならない。成功すれば災厄を避けられ、それ以上のセーヴィング・スローをする必要がないことを意味する。失敗した場合、クリーチャーは潜伏期間が経過した後、災厄を被り、追加のセーブを行うことが必要であることを意味する。災厄の効果はセーヴィング・スローに失敗した場合だけで、潜伏期間が経過するだけでは起きない。

頻度: これは災厄を被った後で、どれくらいの頻度で定期的にセーヴィング・スローを試みなければならないかを表す(もし、災厄に潜伏期間があるならその後で)。例えばキャラクターが他の方法で治療されなくても、早々にそれが治療される前に災厄が終了してしまうものもある。もし、災厄の終わりがある場合、頻度の項目に記述されている。例えば、病気の頻度に1/日と書かれていれば、治療されるまで続くが、毒の頻度に1/ラウンド(6ラウンド)と書かれていれば、6ラウンド後に災厄は終了する。

頻度のない災厄は、ただ一度災厄を被った時のみ(潜伏期間があればその後のみ)に影響を受ける。

効果: キャラクターがセーヴィング・スローに失敗すると、彼は各時間ごとにこの影響を受ける。多くの災厄の呪いは能力値ダメージかヒット・ポイントダメージである。これらの効果は次第に増加するが、通常は治療することができる。また、他の災厄はクリーチャーにペナルティを与えたり、他の効果を与えるものもある。クリーチャーに影響が残ったまま、最も最近のセーブに失敗したら、これらの効果はしばしば累積する。これらの災厄には初期効果があり、これらは最初のセーヴィング・スローに失敗したときに起きる、そして副次効果はテキストに記載された時のように追

加で行うセーブに失敗するときが発生する。災厄によって被ったヒット・ポイントと能力値へのダメージは災厄を治療するまでの間治療することはできない。

治療: この項目はどのように災厄を治療するかを表す。一般的に何度かのセーヴィング・スローを連続して成功しなければならない。たとえ災厄の頻度に時間制限が設けられていたとしても、もし十分なセーヴィング・スローをすれば早々に治療される。ヒット・ポイントダメージや能力値ダメージは災厄が治療されても取り除かれない。これらのダメージは普通に治療されなければいけない。治療の項目のない災厄はニュートライズ・ポイズンやリムーヴ・カースのような強力な呪文によってのみ治療することができる。どれほど多くのセーヴィング・スローをしようとも、この災厄は目標に効果を発揮し続ける。

例:(これは赤腫れ病に感染した場合の例である。)彼は病気を避けるための、DC15の頑健セーブに失敗した。従って、1d3日の潜伏期間後に彼は【筋力】への1d6ポイントのダメージを受けることを避けるために、もう一度DC15の頑健セーブに成功しなければならない。これ以後、それ以上の【筋力】ダメージを受けるのを避けるために(病気の頻度に従って)毎日DC15の頑健セーブに成功しなければならない。連続2日成功したとき、彼の病気は治療する。そして、その病気が引き起こした全てのダメージは、普通に良くなり始める。

毒 POISON

毒ほど一般的な災厄は他にはない。ヴァイパーの牙から汚れた暗殺者の刃まで、毒は常に晒される脅威である。毒はセーヴィング・スローに成功するか、ニュートライズ・ポイズンのような呪文で治療することができる。

接触毒は生身の肌に触れたと同時に冒される。このような毒は致傷毒として用いることができる。接触毒は、通常、1分の潜伏期間と1分の頻度を持っている。摂取毒はクリーチャーが毒を飲食したときに冒される。摂取毒はたいてい10分の潜伏期間と1分の頻度を持つ。致傷毒はクリーチャーの攻撃によって、あるいは毒の塗られた武器を介して冒される。致傷毒はたいてい潜伏期間がなく、頻度は1ラウンドである。吸引毒はクリーチャーがこのような毒を含むエリアに入ると同時に冒される。ほとんどの吸入毒は1服当たり10フィート立法の体積を満たす。毒の中にいる間、それを吸い込まないように息を止めることができる。息を止めている間頑健セーブを50%の確率でせずに済む。息を止めることと、窒息に関する記述は環境を参照。呼吸をする代わりに息を止め続けていると、キャラクターは通常窒息することに注意すること。

他の災厄と違って、同じ毒は累積する。致傷や接触によって引き起こされる毒は一度に1服以上与えることができないが、吸入毒は同時に複数用いることができる。追加で毒を1服加えることに全体の持続時間(頻度を後ろに記載されている時間)の半分持続時間を増加させる。加えて、毒の抵抗のDCを+2する。この増加は累積する。毒を複数使用することは毒の状態から治療する際には影響を与えず、これらの毒状態は一度に終了する。例えば、キャラクターが3回同じラウンドに中型のモンスラス・スパイダー達に噛みつかれたので、中型スパイダー毒を三度注入された。この不幸なキャラクターはDC18の頑健セーブに失敗すると、以後8ラウンド毒を受けなければならない。幸運にも1回セーブに成功し、治療されたキャラクターは3つのすべての毒から逃れられた。

毒を武器に塗る、あるいは単純に毒を使用することは標準アクションである。キャラクターは毒の使用するのに5%の可能性で自分自身に毒に晒されてしまう可能性があり、その毒に対して普通に抵抗しなければならないことがある。この場合、毒は消費されない。キャラクターが毒を仕込んだ武器で攻撃するときはいつも、もし攻撃ロールの際にダイスの出目が1の場合、彼自身の毒に冒される。この場合、武器の毒は消費される。キャラクターが“毒の使用”のクラス能力を持っていれば、偶然に自分自身に毒を受けてしまうようなことはない。

毒は〈製作:錬金術〉で作成することができる。この時のDCは毒の頑

健セーブのDCと同じである。作成の判定時にダイス目が1のときは、作っている間に製作者は毒に冒されてしまう。“毒の使用”のクラス能力を持っていれば、偶然に自分自身に毒を受けてしまうようなことはない。

以下に毒を作り出すときの参考となるサンプルを示す。

アカネグサ Bloodroot

種別 毒、致傷；**セーブ** 頑健 DC12
 潜伏期間 1ラウンド；**頻度** 1／ラウンド（4ラウンド）
効果 1【耐久力】ダメージ+1【判断力】ダメージ；**治療** 1回成功

悪夢の水蒸気 Nightmare vapor

種別 毒、吸入；**セーブ** 頑健 DC20
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
効果 1【判断力】ダメージ+混乱状態 1ラウンド；**治療** 2回連続成功

アルゴン・ダスト Ungol dust

種別 毒、吸入；**セーブ** 頑健 DC15
頻度 1／ラウンド（4ラウンド）
 初期効果 1【魅力】吸収；副次効果 1d2【魅力】ダメージ；**治療** 1回成功

イド苔 Id moss

種別 毒、摂取；**セーブ** 頑健 DC14
 潜伏期間 10分；**頻度** 1／分（6分）
効果 1d3【知力】ダメージ；**治療** 1回成功

王の眠り King's sleep

種別 毒、摂取；**セーブ** 頑健 DC19
 潜在期間 1日；**頻度** 1／日
効果 1【耐久力】吸収；**治療** 2回連続成功

表：毒の例

名前	種別	頑健 DC	潜伏期間	頻度	効果	治療	価格
アカネグサ	致傷	12	1ラウンド	1／ラウンド（4ラウンド）	1【耐久力】+1【判断力】	1回	100 gp
悪夢の水蒸気	吸入	20	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1【判断力】+混乱状態 1ラウンド	2回連続	1,800 gp
アルゴン・ダスト	吸入	15	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1【魅力】吸収／1d2【魅力】	1回	1,000 gp
イド苔	摂取	14	10分	1／分（6ラウンド）	1d3【知力】	1回	125 gp
王の眠り	摂取	19	1日	1／日	1【耐久力】吸収	2回連続	5,000 gp
大型スコルピオン毒	致傷	17	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d2【筋力】	1回	200 gp
オーサー焼香	吸入	18	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1【耐久力】吸収／1d3【耐久力】	2回連続	2,100 gp
狂気の霧	吸入	15	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【判】	1回	1,500 gp
グリーンブラッド・オイル	致傷	13	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1【耐久力】	1回	100 gp
グリーン・プリズマティック・ポイズン	呪文	様々	—	1／ラウンド（6ラウンド）	即死／1【耐久力】	2回連続	—
小型センチピード毒	致傷	11	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1【敏捷力】	1回	90 gp
サソノメの葉の残滓	接触	16	1分	1／分（6分）	2d12 hp／1【耐久力】	1回	300 gp
死の涙	接触	22	1分	1／分（6分）	1d6【耐久力】+1【敏捷力】	—	6,500 gp
縞模様のキノコ	摂取	11	10分	1／分（4分）	1d3【判断力】および1【知力】	1回	180 gp
ジャイアント・ワスプの毒	致傷	18	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d2【敏捷力】	1回	210 gp
シャドウ・エッセンス	致傷	17	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1【筋力】吸収／1d2【筋力】	1回	250 gp
ダーク・リーヴァーの粉末	接触	18	10分	1／分（6分間）	1d3【耐久力】+1【筋力】	2回連続	800 gp
ダグットのオイル	摂取	15	1分	—	気絶状態 1d3時間	1回	90 gp
中型スパイダー毒	致傷	14	—	1／ラウンド（4ラウンド）	1d2【筋力】	1回	150 gp
デスブレード	致傷	20	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【耐久力】	2回連続	1,800 gp
ドラウの毒	致傷	13	—	1／分（2分）	気絶状態 1分／2d4時間	1回	75 gp
ドラゴンの胆汁	接触	26	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【筋力】	—	1,500 gp
トリアネフの根	接触	16	1分	1／分（6分）	1d3【敏捷力】	1回	400 gp
トリカブト	摂取	16	10分	1／分（6分）	1d3【耐久力】	1回	500 gp
ニサリット	接触	13	1分	1／分（6分）	1d3【耐久力】	1回	650 gp
パープル・ワームの毒	致傷	24	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d3【筋力】	2回連続	700 gp
ヒ素	摂取	13	10分	1／分（4分間）	1d2【耐久力】	1回	120 gp
ブラック・アダーの毒	致傷	11	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d2【耐久力】	1回	120 gp
ブラック・ロータス抽出液	接触	20	1分	1／ラウンド（6ラウンド）	1d6【耐久力】	2回連続	4,500 gp
ブルー・フィニス	致傷	14	—	1／ラウンド（2ラウンド）	1【耐久力】／気絶状態 1d3時間	1回	120 gp
ヘムロック	摂取	18	10分	1／分（6ラウンド）	1d6【敏捷力】、本文参照	2回連続	2,500 gp
ベラドンナ	摂取	14	10分	1／分（6分間）	1d2【筋力】、本文参照	1回	100 gp
マリスの根のペースト	接触	16	1分	1／分（6分）	1d2【敏捷力】	1回	250 gp
リッチ・ダスト	摂取	17	10分	1／分（6分）	1d3【筋力】	2回連続	400 gp
ワイヴァーンの毒	致傷	17	—	1／ラウンド（6ラウンド）	1d4【耐久力】	2回連続	3,000 gp

大型スコルピオン毒 Large scorpion venom

種別 毒、致傷；**セーブ** 頑健 DC17
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
効果 1d2【筋力】ダメージ；**治療** 1回成功

オーサー焼香 Burnt othur fumes

種別 毒、吸入；**セーブ** 頑健 DC18
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
 初期効果 1【耐久力】吸収；副次効果 1d3【耐久力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

狂気の霧 Insanity mist

種別 毒、吸入；**セーブ** 頑健 DC15
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
効果 1d3【判断力】ダメージ；**治療** 1回成功

グリーンブラッド・オイル Greenblood oil

種別 毒、致傷；**セーブ** 頑健 DC13
頻度 1／ラウンド（4ラウンド）
効果 1【耐久力】ダメージ；**治療** 1回成功

グリーン・プリズマティック・ポイズン Green prismatic poison

種別 毒、呪文；**セーブ** 頑健 DC 呪文による
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
 初期効果 即死；副次効果 1【耐久力】ダメージ；**治療** 2回連続成功、詳細はプリズマティック・スフィアー、プリズマティック・スプレー、プリズマティック・ウォールを参照。

小型センチピード毒 Small centipede poison

種別 毒、致傷；**セーブ** 頑健 DC11

頻度 1 / ラウンド (4 ラウンド)

効果 1 【敏捷力】 ダメージ; 治療 1 回成功

サソーヌの葉の残滓 Sassone leaf residue

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC16

潜伏期間 1 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

初期効果 2d12 ヒット・ポイント・ダメージ; 副次効果 1 【耐久力】 ダメージ; 治療 1 回成功

死の涙 Tears of death

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC22

潜伏期間 1 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d6 【耐久力】 ダメージ+1 分間麻痺状態

縞模様のキノコ Striped toadstool

種別 毒、摂取; セーブ 頑健 DC11

潜伏期間 10 分; 頻度 1 / 分 (4 分)

効果 1d3 【判断力】 ダメージ+1 【知力】 ダメージ; 治療 1 回成功

ジャイアント・ワスプの毒 Giant Wasp Poison

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC18

頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

効果 1d2 【敏捷力】 ダメージ; 治療 1 回

シャドウ・エッセンス Shadow essence

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC17

頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

初期効果 1 【筋力】 吸収; 副次効果 1d2 【筋力】 ダメージ; 治療 1 回成功

ダーク・リーヴァーの粉末 Dark reaver power

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC18

潜伏期間 10 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d3 【耐久力】 ダメージ+1 【筋力】 ダメージ; 治療 2 回連続成功

ダギットのオイル Oil of taggit

種別 毒、摂取; セーブ 頑健 DC15

潜伏期間 10 分

効果 1d3 時間気絶状態; 治療 1 回成功

中型スパイダー毒 Medium spider venom

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC14

頻度 1 / ラウンド (4 ラウンド)

効果 1d2 【筋力】 ダメージ; 治療 1 回成功

デスブレード Deathblade

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC20

頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

効果 1d3 【耐久力】 ダメージ; 治療 2 回連続成功

ドラウの毒 Drow poison

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC13

頻度 1 / 分 (2 分)

初期効果 気絶状態 1 分間; 副次効果 気絶状態 2d4 時間; 治療 1 回

ドラゴンの胆汁 Dragon bile

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC26

頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

効果 1d3 【筋力】 ダメージ

トリアネフの根 Terinav root

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC16

潜伏期間 1 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d3 【敏捷力】 ダメージ; 治療 1 回成功

トリカブト Wolfsbane

種別 毒、摂取; セーブ 頑健 DC16

潜伏期間 10 分; 頻度 1 / 分 (6 ラウンド)

効果 1d3 【耐久力】 ダメージ; 治療 1 回成功

ニサリット Nitharit

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC13

潜伏期間 1 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d3 【耐久力】 ダメージ; 治療 1 回成功

パープル・ワームの毒 Purple worm poison

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC24

頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

効果 1d3 【筋力】; 治療 2 回連続成功

ヒ素 Arsenic

種別 毒、摂取; セーブ 頑健 DC13

潜伏期間 10 分; 頻度 1 / 分 (4 分)

効果 1d2 【耐久力】 ダメージ; 治療 1 回成功

ブラック・アダー (クロクサリヘビ) の毒 Black adder venom

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC11

頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

効果 1d2 【耐久力】 ダメージ; 治療 1 回成功

ブラック・ロータス (黒い蓮) 抽出液 Black lotus extract

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC20

潜伏期間 1 分; 頻度 1 / ラウンド (6 ラウンド)

効果 1d6 【耐久力】 ダメージ; 治療 2 回連続成功

ブルー・フィニス Blue whinnis

種別 毒、致傷; セーブ 頑健 DC14

頻度 1 / ラウンド (2 ラウンド)

初期効果 1 【耐久力】 ダメージ; 副次効果 気絶状態 1d3 時間; 治療 1 回成功

ヘムロック (毒人參) Hemlock

種別 毒、摂取; セーブ 頑健 DC18

潜伏期間 10 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d6 【敏捷力】 ダメージ、クリーチャーは【敏捷力】が 0 に下がり窒息する; 治療 2 回連続成功

ベラドンナ Belladonna

種別 毒、摂取; セーブ 頑健 DC14

潜伏期間 10 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d2 【筋力】 ダメージ、目標は過去に受けたライカンスローピの災厄に対するセーブを 1 回試みることができる

マリスの根のペースト Malyass root paste

種別 毒、接触; セーブ 頑健 DC16

潜伏期間 1 分; 頻度 1 / 分 (6 分)

効果 1d2 【敏捷力】 ダメージ; 治療 1 回成功

リッチ・ダスト Lich dust

種別 毒、摂取；**セーブ** 頑健 DC17
 潜伏期間 10分；**頻度** 1／分（6分）
 効果 1d3【筋力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

ワイヴァーンの毒 Wyvern poison

種別 毒、致傷；**セーブ** 頑健 DC17
頻度 1／ラウンド（6ラウンド）
 効果 1d4【耐久力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

呪い CURSES

墓を略奪する不屈きなごろつき、強力なウィザードを侮辱する酔っ払いの英雄、古の剣を取るとする無鉄砲な冒険家、その全てが呪いに悩まされるだろう。この魔法的な災厄は単純なペナルティから犠牲者をカエルに変身させるような判定まで様々な効果を起こすことができる。呪いにはゆっくりと腐敗して後には塵しか残らなくなるようなものもある。他の災厄とは異なり、ほとんどののろいはセーヴィング・スローに何度か成功しただけでは治療できない。しかしながら、呪いはリムーヴ・コースやブレイク・エンチャントメントのような呪文を使って治療することができる。ある呪いは能力値の低下を引き起こしたり、またある呪いは呪われると同時に能力値ペナルティを受けて時間が経っても薄らぐことも、悪化することもない。加えて、魔法のアイテムの中には呪いのような効果を発揮するものもある。詳細は魔法のアイテムの中の呪いのアイテムを参照せよ。

以下に呪いを作る時の参考となるサンプルを示す。

加齢の呪い Curse of the Ages

種別 呪い；**セーブ** 意志 DC17
頻度 1／日
 効果 1歳年をとる

ピストウ・コースの罠 Bestow Curse Trap

種別 呪い、呪文、罠；**セーブ** 意志 DC14
 効果【筋力】に-6ペナルティ

不運 Unluck

種別 呪い；**セーブ** 意志 DC20 無効化、一度受けた効果を無効化するために**セーブ**はできない
頻度 1／時間
 効果 目標はGMが決めた判定で再ロールしなければならず、より悪い結果になる。

ペイルフル・ポリモーフの呪文 Baleful Polymorph Spell

種別 呪い、呪文；**セーブ** 頑健 DC17、打ち消し、意志 DC17、部分的
 効果 目標をトカゲに変身させる。ペイルフル・ポリモーフの項目を見よ。

ミイラ腐敗病 Mummy Rot

種別 呪い、病気、負傷；**セーブ** 頑健 DC16
潜伏期間 1分；**頻度** 1／日
 効果 1d6【耐久】ダメージと1d6【魅力】ダメージ；**治療** ミイラ腐敗病はリムーヴ・コースとリムーヴ・ディジェーズの呪文を1分以内に両方発動することによってのみ**治療**できる。

ワーウルフのライカンスロピー Werewolf Lycanthropy

種別 呪い、負傷；**セーブ** 頑健 DC15 打ち消し、意志 DC15 効果を受けない
潜伏期間 次の満月；**頻度** 満月の夜の度、もしくは目標が負傷したときはいつも
 効果 目標は次の朝まで狼に変身してGMの管理下に置かれる。

病気 DISEASES

拡散した疫病から巨大ネズミに噛まれる事まで、病気は庶民同様冒険者にとっても大変な脅威となる。病気はめったに**頻度**に限界はないが、非常に長い潜伏期間がある。この潜伏期間はまた変数になっている。多くの病気が何回か連続で**セーヴィング・スロー**に成功するか、リムーヴ・ディジェーズのような呪文によって**治療**される。

以下に病気を作り出すときの参考となるサンプルを示す。

赤腫れ病 Red Ache

種別 病気、致傷；**セーブ** 頑健 DC15
潜伏期間 1d3日；**頻度** 1／日
 効果 1d6【筋力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

悪魔風邪 Devil Chills

種別 病気、致傷；**セーブ** 頑健 DC14
潜伏期間 1d4日；**頻度** 1／日
 効果 1d4【筋力】ダメージ；**治療** 3回連続成功

悪魔熱 Demon Fever

種別 病気、致傷；**セーブ** 頑健 DC18
潜伏期間 1日；**頻度** 1／日
 効果 1d6【耐久力】ダメージ、目標は2度目の頑健**セーブ**を行わなければならない。もし、失敗したのならば、ダメージの内1点は能力値吸収となる。；**治療** 2回連続成功

汚穢熱 Filth Fever

種別 病気、致傷；**セーブ** 頑健 DC12
潜伏期間 1d3日；**頻度** 1／日
 効果 1d3【敏捷力】ダメージ+1d3【耐久力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

狂笑熱 Cackle Fever

種別 病気、吸引；**セーブ** 頑健 DC16
潜伏期間 1日；**頻度** 1／日
 効果 1d6【判断力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

失明病 Blinding Sickness

種別 病気、摂取；**セーブ** 頑健 DC16
潜伏期間 1d3日；**頻度** 1／日
 効果 1d4【筋力】ダメージ、もし【筋力】に2点以上ダメージを受けた場合、目標は追加の頑健**セーブ**を行わなければならない。もし、失敗したならば失明する。；**治療** 2連続**セーブ**成功

焼脳病 Mindfire

種別 病気、吸引；**セーブ** 頑健 DC12
潜伏期間 1日；**頻度** 1／日
 効果 1d4【知力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

腺ペスト（普通のペスト） Bubonic Plague

種別 病気、致傷または吸引；**セーブ** 頑健 DC17
潜伏期間 1日；**頻度** 1／日
 効果 1d4【耐久力】ダメージ+1【魅力】ダメージ+疲労状態；**治療** 2回連続**セーブ**成功

震え病 Shakes

種別 病気、接触；**セーブ** 頑健 DC13
潜伏期間 1日；**頻度** 1／日
 効果 1d8【敏捷力】ダメージ；**治療** 2回連続成功

状態 / CONDITIONS

溶死病 Slimy Doom

種別 病気、接触；セーブ 頑健 DC14

潜伏期間 1日；頻度 1／日

効果 1d4【耐久力】ダメージ、目標は2度目の頑健セーブを行わなければいけない。もし、失敗したのならば、ダメージの内1点は能力値吸収となる。；治療 2回連続成功

癩病 Leprosy

種別 病気、接触、吸引、致傷；セーブ 頑健 DC12 打ち消し、頑健 DC20 効果を受けない

潜伏期間 2d4 週；頻度 1／週

効果 1d2【魅力】ダメージ；治療 2回連続成功

夜目 LOW-LIGHT VISION

夜目を持ったキャラクターは、光に敏感な目を持っており、薄暗い明かりの下で、通常より2倍遠くまでの距離を見通すことができる。夜目は色彩も判別できる。夜目をもった呪文の使い手は、少なくとも小さなろうそく程度の光源が脇にある限り、巻物を読むことができる。

夜目を持ったキャラクターは、月明かりに照らされた屋外を、昼間と同じように見通すことができる。

もし、1人のキャラクターが1つ以上の状態の影響を受けているならば、それを全て適用する。もし効果を組み合わせることができないならば、最も厳しい効果を適用すること。

押さえ込まれた状態 (Pinned)

押さえ込まれた状態のキャラクターはしっかりとしばられ、ほとんどの行動を行うことができない。押さえ込まれたキャラクターは移動することができず、立ちすくみ状態になる。加えてACに-4のペナルティを受ける。押さえ込まれたキャラクターの行うことができる行動は制限される。押さえ込まれたキャラクターは戦技判定か〈脱出術〉の判定で自由になることができる。押さえ込まれたキャラクターは音声および意思の行動はできるが、動作要素や物質要素を要求されるいくつかの呪文を発動することはできない。押さえ込まれたキャラクターが呪文を発動しようと試みる場合は、精神集中判定 (DC10 + 組みつけた者の戦技ボーナス + 呪文レベル) に成功しなければ呪文を失う。押さえ込まれた状態は組みつき状態のより厳しい状態だが、その効果は重ならない。

恐れ状態 (Frightened)

恐れ状態のクリーチャーは [恐怖] の原因から全力で逃げる。逃げることをできないならば、彼らは戦うこともできるが、全ての攻撃ロール、セービング・スロー、技能判定、能力値判定に-2のペナルティを被る。恐れ状態のクリーチャーは逃走するために、呪文を含めて各種の特殊能力を用いることができる。実際問題として、他に逃走する方法がない場合には、必ずこういった能力を使用しなければならない。

恐れ状態は怯え状態に似ているが、クリーチャーが可能な限り逃走しなければならないという点が異なる。より程度の酷い [恐怖] の状態には “恐慌状態” がある。

怯え状態 (Shaken)

怯え状態のキャラクターは攻撃ロール、セービング・スロー、技能判定、能力値判定に-2のペナルティを受ける。怯え状態は恐れ状態や恐慌状態よりは軽度な [恐怖] 状態である。

絡みつかれた状態 (Entangled)

キャラクターが何かに絡みつかれている状態。絡みつかれていると移動が阻害されるが、動かない物体に繋ぎ止められていたり、対抗する力で引きとめられていない限り、全く動けなくなるというわけではない。絡みつかれた状態のクリーチャーは半分の移動速度で移動し、走ったり突撃したりすることはできず、攻撃ロールに-2のペナルティ、有効【敏捷力】に-4ペナルティを受ける。絡みつかれた状態のキャラクターが呪文の発動を試みる場合、精神集中判定 (DC15 + 呪文レベル) に成功しなければ、呪文を失う。

過労状態 (Exhausted)

過労状態のキャラクターは半分の移動速度で移動し、【筋力】と【敏捷力】の両方に-6のペナルティを被る。1時間の間、完全に休息すれば、過労状態のキャラクターは疲労状態になる。疲労状態のキャラクターは、通常なら疲労状態になるような行動をとると過労状態になる。

気絶状態 (Unconscious)

気絶したクリーチャーはノック・アウトされ無防備状態である。ヒット・ポイントがマイナスになっている (ただし、クリーチャーの【耐久力】分

以下になつてはならない)か、非致傷ダメージが現在のヒット・ポイントを超えたときに気絶状態になる。

恐慌状態 (Panicked)

恐慌状態のクリーチャーは持っていたものを全て落とし、[恐怖]の原因から最高速で逃げる。その際、ランダムな経路をとり、途中で遭遇した全ての危険からも逃れる。それ以外のアクションは何も行うことができない。さらにそのクリーチャーはセーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に-2のペナルティを被る。追い詰められれば、恐慌状態のクリーチャーは戦慄状態となり、攻撃はしない。戦闘では大抵、防御専念アクションを用いる。恐慌状態のクリーチャーは逃走するために、呪文も含めて各種の特殊能力を用いることができる。実際問題として、他に逃走する方法がない場合には、必ずこういった能力を使用しなければならない。

恐慌状態は“怯え状態”や“恐れ状態”よりも程度の酷い[恐怖]の状態である。

組みつき状態 (Grappled)

組みつき状態のクリーチャーはクリーチャー・罠・何らかの効果によって押さえ込まれている。組みつき状態のクリーチャーは移動できず、【敏捷力】に-4のペナルティを受ける。組みつき状態のクリーチャーは組みつきを行うか組みつきから逃れるかの判定を除いて、攻撃ロールと戦技判定に-2のペナルティを受ける。加えて、組みつき状態のクリーチャーは両手を使った行動をとることができない。組みつき状態のクリーチャーは呪文を発動しようと試みる場合、DC10+組みついた者の戦技ボーナス+呪文レベルの精神集中判定を行い、失敗したのならば呪文を失う。組みつき状態のクリーチャーは機会攻撃を行うことができない。

組みつき状態のクリーチャーは通常なら可能な場合でも、〈隠匿〉を使って組みつきしているものから隠れることはできない、たとえ影隠れのような特殊能力を使ったとしても。もし、組みつき状態のクリーチャーが呪文や他の能力によって不可視状態になったのなら、組みつき状態でなくなるまで、戦技防御値に+2の状況ボーナスを得るが、それ以外の利益は得られない。

幻惑状態 (Dazed)

クリーチャーは通常行動を行うことができない。幻惑状態のクリーチャーは行動をとることができないが、ACにはペナルティを受けない。幻惑状態は一般的に1ラウンド持続する。

恍惚状態 (Fascinated)

超常的な効果や呪文の効果によって、うっとりさせられた状態。恍惚状態のクリーチャーはその場で静かに立ち止まるか座ったままであり、恍惚状態(恍惚状態を引き起こす効果)が続く限り、その効果に対して注意を向ける以外の何のアクションも行わない。〈知覚〉判定のような、反射的対応として行う技能判定には-4ペナルティを受ける。何らかの脅威となりうる事象、例えば接近してくる敵対的なクリーチャーといったものごとは、恍惚状態のクリーチャーに、恍惚効果に対する新たなセーヴィング・スローを行う機会を与える。明確な脅威、例えば誰かが武器を抜いたり、呪文を発動したり、恍惚状態のクリーチャーに対して遠隔武器の狙いをつけたりといった事柄は、自動的に効果を消散させる。恍惚状態のクリーチャーの間は、1回の標準アクションとして、クリーチャーを揺さぶって効果から解き放つことができる。

混乱状態 (Confused)

混乱したクリーチャーは精神的に酔っており、普通の行動を行うことができない。混乱したクリーチャーは全てのクリーチャーを敵とみなし、敵か味方を区別することができない。混乱しているクリーチャーに接触の呪

文を発動しようとする者は、近接接触攻撃に成功しなければいけない。もし、混乱したクリーチャーが攻撃されたのならば、クリーチャーは最後に攻撃されたクリーチャーが死亡するか見えなくなるまで攻撃する。

混乱したキャラクターは各ラウンドの始めに以下の表を振って、そのラウンドに行う行動を決定する。

d%	行動
01 ~ 25	普通に行動する
26 ~ 50	支離滅裂なことを呟く
51 ~ 75	手もとにある物で自分に攻撃 1d8 + 【筋力】修正ダメージ
76 ~ 100	最も近い生きものを攻撃する(この場合、使い魔は自分の一部とみなす)

表に示された行動を実行することが困難なキャラクターは支離滅裂なことを呟くだけである。混乱状態のクリーチャーを攻撃するときに攻撃するものは特に何も利点はない。混乱状態のクリーチャーが攻撃を受けた場合、まだ混乱状態ならそのターンは自動的に攻撃をしたクリーチャーを攻撃する。混乱状態のクリーチャーは、すでに攻撃対象として注意をかたむけているクリーチャー(最も最近の行動によって、あるいは直前に攻撃を受けたことによって)以外に対しては、機会攻撃を行わない。

死亡状態 (Dead)

キャラクターのヒット・ポイントが-【耐久力】以下になったか、【耐久力】の値が0になったか、呪文などの効果によって殺されてしまった状態。キャラクターの魂は肉体を離れる。死亡したキャラクターは通常および魔法の治療の利益を受けることができないが、魔法によって命を取り戻すことはあります。魔法によって保存されない限り、死体は通常通り腐敗するが、死亡したキャラクターの命を取り戻させる魔法は、その肉体を完全な健康状態か、あるいは死亡した時点での状態に回復させる(これは使用した呪文や装置による)。どちらにしても、蘇生されたキャラクターは、死後硬直や腐敗といった、死体に作用する状態に関して心配する必要はない。

出血状態 (Bleed)

クリーチャーは出血ダメージを受けたクリーチャーはターンの始めに決められたダメージを受ける。出血はDC15の〈治療〉判定に成功する、あるいはヒット・ポイントのダメージを回復させる効果の呪文によって出血を止めることができる(出血によって能力値ダメージを与えるときでさえ)。出血効果には能力値ダメージや、能力値吸収を引き起こす場合もある。出血効果はそれが異なる被害を与えることがない限りダメージ効果は重ならない。2つ以上の出血効果の影響を受けているとき、より悪い効果を採用する。この場合、能力値ダメージより能力値吸収のほうが悪い効果である。

生命力吸収状態 (Energy Drained)

キャラクターは1レベルかそれ以上の負のレベルを得て、それが恒久的なものとなる。もし、負のレベルがヒット・ダイスと同じかそれ以上になったら死亡する。生命力吸収と負のレベルの項目を参照せよ。

石化状態 (Petrified)

石化状態のキャラクターは石に変えられており、気絶状態であるとみなす。もし石化状態のキャラクターにひびが入ったり欠けた場合でも、石化状態から肉に戻る際に欠けた破片をくっつけておけば、そのキャラクターは被害を受けない。肉に戻る際に石化された体が完全でなければ、肉に戻った体も完全ではなく、永久にヒット・ポイントを失ったり、弱体化したりする。

戦慄状態 (Cowering)

キャラクターは[恐怖]に凍りつき、アクションを行うことができない。戦慄状態のクリーチャーはACに-2のペナルティを受け、【敏捷力】修正を(もしあるなら)失う。

立ちすくみ状態 (Flat-Footed)

その戦闘でまだ行動を行っていないキャラクターは、立ちすくみ状態であり、まだ周囲の状況に通常通り反応することにできずにいる。立ちすくみ状態のキャラクターは AC への【敏捷力】ボーナスを失い、機会攻撃も行えない。

聴覚喪失状態 (Deafened)

聴覚喪失状態のキャラクターは、音を聞くことができない。イニシアチブに -4 のペナルティを受け、音を基準とする〈知覚〉判定に自動失敗し、〈知覚〉判定に -4 のペナルティを受け、音声要素のある呪文の発動時に 20% の呪文失敗率を受ける。長期に渡り聴覚喪失状態に置かれたキャラクターはそれらの一部を克服できるかもしれない。

吐き気がする状態 (Nauseated)

吐き気がする状態は胃袋が裏返りそうな状態。吐き気がする状態のクリーチャーは攻撃したり、呪文を発動したり、呪文のために精神集中を行ったり、その他注意力が必要な行動を行うことはできない。こうしたキャラクターの唯一とれる行動は 1 ターンに 1 回の移動アクションだけである。

破損状態 (Broken)

アイテムが最大 HP の半分以上のダメージを受けた時点で破損状態としてあつかい、その機能を十分に果たすことができなくなる。破損状態のアイテムはそのものによって以下の状態になる。

- 武器に属するアイテムの場合、攻撃ロールとダメージ・ロールに -2 のペナルティを受ける。また、出目が 20 のときしかクリティカルが発生しなくなり、2 倍のダメージしか与えることができなくなる。
- 鎧や盾に属するアイテムの場合、AC ボーナスは半分になる。壊れた鎧は技能判定の鎧ペナルティが 2 倍になる。
- 技能判定に必要なアイテムの場合、その技能判定に -2 ペナルティを受ける。
- ワンドやスタッフの場合、チャージを 2 倍消費する。
- どのカテゴリーにも属さないアイテムの場合、破損状態でも使用しても特に影響をうけない。しかし、破損状態のアイテムは通常の価格の 75% の価値しかない。もし魔法的な物品なら術者レベルが魔法のアイテムのレベルかそれ以上の術者によるメンディングかメイク・ホウルの呪文でのみ修理できる。破損状態のアイテムが最大 HP の半分かそれ以上になった時点で破損状態でなくなる。魔法的でない物品は同様に修理することができ、あるいはそのアイテムを作る〈製作〉技能判定を使用する。一般的に、修理には DC20 の〈製作〉判定と、ダメージのポイントにつき 1 時間の作業時間を要する。修理する際、アイテムの価格の 1/10 を要求する（より酷いダメージを受けていたり、破壊されているならばそれ以上）。

※注釈：アイテムのヒット・ポイントが 0 かそれ以下になった場合、そのアイテムは完全に破壊される。この時、メンディングの呪文では、通常の物品は修理することができるが、魔法のアイテムの場合、その魔力は取り戻せない。メイク・ホウルの呪文では魔力も取り戻せるが、修理する者の術者レベルが少なくともそのアイテムのレベルの 2 倍必要となる。James Jacobs 氏の意見では、ラスト・モンスターの錆によって破壊されたアイテムは修理可能だが、ディスインテグレートによって破壊されて塵と化したものは修理することはできないとしている。

非実体状態 (Incorporeal)

実体のある肉体を持たない状態。非実体クリーチャーは、魔法的でない全ての攻撃形態に対して完全耐性がある。彼らには +1 以上の魔法の武器、呪文、擬似呪文能力、超常効果によって半分 (50%) のダメージを与えることができる。非実体クリーチャーは、他の非実体クリーチャーや [力場] 及び同様の効果から全てのダメージを受ける。

疲労状態 (Fatigued)

疲労状態のキャラクターは疾走することも突撃することもできず、【筋力】と【敏捷力】の両方に -2 のペナルティを被る。疲労状態のキャラクターは、通常なら疲労状態になるような行動をとると過労状態となる。8 時間の間、完全に休息すれば、疲労状態のキャラクターは通常に復帰する。

瀕死状態 (Dying)

瀕死状態のキャラクターは気絶し死に瀕している。クリーチャーは負のヒット・ポイントで容態安定状態でないときは瀕死状態である。瀕死状態のクリーチャーはいかなる行動も行うことができない。クリーチャーの次のターンに負のヒット・ポイント（しかし死亡していない）に減少した後、その後の全てのターンに、キャラクターは DC10 の【耐久力】判定に成功すれば容態安定状態になる。キャラクターはこの判定に負のヒット・ポイントの値と同じだけペナルティを受ける。キャラクターが容態安定状態になればこの判定をする必要はない。出目が 20 なら自動的にこの判定に成功する。もし、キャラクターがこの判定に失敗したのなら 1 ヒット・ポイントを失う。瀕死状態のキャラクターの負のヒット・ポイントが【耐久力】と同じかそれ以下になってしまったのなら死亡する。

不可視状態 (Invisible)

不可視状態のクリーチャーは視覚的に探し出せない。不可視状態のクリーチャーは視覚を有している敵への攻撃ロールに +2 のボーナスを得、その敵の AC の【敏捷力】ボーナスを無効化する。特殊能力の不可視状態を参照せよ。

伏せ状態 (Prone)

地面に横たわっている状態。伏せ状態の攻撃者は -4 の近接攻撃ロールのペナルティを受け、遠隔攻撃を行うことはできない（クロスボウを除く）。伏せ状態の防御者は遠隔攻撃に対する AC に +4 のボーナスを受けるが、近接攻撃に対して AC に -4 のペナルティを受ける。立ち上がる行動は移動相当行動で、機会攻撃を誘発する。

不調状態 (Sickened)

キャラクターは全ての攻撃ロール、武器ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、技能判定、能力値判定に -2 のペナルティを受ける。

麻痺状態 (Paralyzed)

麻痺状態のキャラクターはその場に凍りつき、移動したり行動することができない。麻痺状態のキャラクターは有効【敏捷力】と有効【筋力】が 0 の状態で、無防備状態であるが、純粋に精神的な行動を行うことはできない。麻痺させられた時点で翼で飛行中のクリーチャーは羽ばたかせる事ができず、落下する。水泳中のものが麻痺状態であれば泳ぐことができず溺れる。クリーチャーは仲間かどうかに関わらず麻痺状態のクリーチャーが占める接敵面を通過して移動することができる。しかし、その場合、麻痺状態のクリーチャーが占めている各マスは 2 マス分として数える。

満身創痍状態 (Disabled)

キャラクターのヒット・ポイントが0、もしくはヒット・ポイントが負の値になっているが容態安定状態で意識がある状態。満身創痍状態のキャラクターは1回の移動アクションか1回の標準アクションのどちらかを行うことができる（どちらか片方だけで、全ラウンド・アクションも行えない）。移動は半分の移動速度で行う。移動アクションであればそれ以上自分自身を傷つけることはありえないが、なんらかの標準アクション（あるいはGMが激しいと判断した行動、高速化した呪文の発動といったフリー・アクションも含む）を行うと、行った後で1ポイントのダメージを受ける。その行動によってヒット・ポイントが上昇したのではない限り、行動後に現在のヒット・ポイントは負の値になり、瀕死状態になる。

もし、彼が手助けを受けていれば、負のヒット・ポイントを持つ満身創痍状態のキャラクターは、自然にヒット・ポイントを取り戻す。そうでない場合、毎日8時間休息後にDC10の【耐久力】判定を試み、成功すればヒット・ポイントの自然回復が始まる。キャラクターはこの判定に負のヒット・ポイントの値と同じだけペナルティを受ける。この判定の失敗はキャラクターに1ヒット・ポイントを失わせるが、キャラクターを気絶状態にすることはない。いったんこの判定に成功したキャラクターは自然治癒し続け、もはやヒット・ポイントを失う危険には晒されなくなる。

無防備状態 (Helpless)

無防備状態のキャラクターは、金縛り状態、気絶状態、縛られている状態、睡眠状態、麻痺状態、その他の状態で全く敵のなすがままである。無防備状態の目標は【敏捷力】が0（修正値-5）を持っているものとして扱われる。無防備状態の目標に対する近接攻撃には+4ボーナスを与えられる（伏せ状態の目標を攻撃するのと同等）。遠隔攻撃に対しては、無防備状態の目標に対して特別なボーナスを得ることができない。ローグは無防備状態の敵に対して急所攻撃を行うことができる。

1回の全ラウンド・アクションとして、近接武器を使って無防備状態の敵にとどめの一撃を行うことができる。目標に隣接しているなら、ボウやクロスボウを用いてもよい。攻撃は自動的に命中し、クリティカル・ヒットとなる（ローグはとどめの一撃を加える際、無防備状態の敵に急所攻撃の追加ダメージも与える）。防御側はダメージに耐えて生き残ったとしても頑健セーブ（DC10+受けたダメージ）に成功しなければ死亡する。とどめの一撃を行う行為は機会攻撃を誘発する。

クリティカル・ヒットに耐性のあるクリーチャーは、とどめの一撃によって殺されるための頑健セーブを行う必要も無い。

目が眩んだ状態 (Dazzled)

目への過度の刺激のため、よく見えない状態。目が眩んだ状態のクリーチャーは攻撃ロールと視覚基準の〈知覚〉判定に-1のペナルティを受ける。

盲目状態 (Blinded)

クリーチャーは見ることができない。ACに-2ペナルティを受け、ACへの【敏】修正を失い（もしあるとしても）、【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定と知覚判定に-4のペナルティを受ける。視覚に依存する判定と行動（例えば視覚による知覚判定など）は自動的に失敗する。全ての相手は、盲目状態の目標から完全視認困難（50%で失敗）であるとみなされる。盲目のクリーチャーが半分以上の速さで移動しようとする場合、DC10の〈軽業〉判定に成功しないと見えない。判定に失敗すると転倒して伏せ状態になる。長時間盲目状態にあるキャラクターはこの障害に慣れるようになって、いくらかは克服することができるかもしれない。

朦朧状態 (Stunned)

朦朧状態のクリーチャーは手に持っているものを全て落とし、アクショ

ンを行うことができず、ACに-2のペナルティを受け、（もしあるならば）ACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

容態安定状態 (Stable)

瀕死状態であったが、それ以上ヒット・ポイントを失うのが止まり、かつ未だ負のヒット・ポイントを持っているキャラクターは容態安定状態になる。キャラクターはもはや瀕死状態ではないが、気絶状態である。他のキャラクターの手当て（例えば〈治療〉や魔法の治癒）によって容態安定状態となったら、それ以上ヒット・ポイントを失わない。キャラクターは1時間ごとにDC10の【耐久力】判定を行い、成功すれば意識を取り戻して満身創痍状態になる（たとえまだヒット・ポイントがマイナスでも）。キャラクターは負のヒット・ポイントと同じだけこの判定にペナルティを受ける。

キャラクターが手当てを受けずに自力で容態安定状態になったのなら、まだヒット・ポイントを失う危険性がある。毎時間、【耐久力】判定を行い成功すると（キャラクターは援助を受けられたかのように）容態安定状態になる。しかし失敗するとヒット・ポイントを1点失う。

よろめき状態 (Staggered)

よろめいたクリーチャーはそのラウンドの間移動アクションか標準アクションのいずれかしか行うことができない。（その両方を行う全ラウンド・アクションを行うことはできない）。よろめいているキャラクターは即行アクションや割り込みアクションを行うことはできる。クリーチャーの非致傷ダメージがクリーチャーのヒット・ポイントとちょうど同じ時によるめき状態になる。