

クイックスタートガイド



●D&D4.0e 3つの基本原則

・単純なルールと多くの例外 ・細則は一般即に優越する ・端数は切り捨て

行為判定

技能判定

D20 + 技能判定修正値 + パワーなどの修正
結果が難易度「以上」であれば成功する。

対抗判定

D20 + 技能判定修正値 + パワーなどの修正
結果が相手「以上」であれば成功する。

チャレンジに要する時間は、該当技能による。
〈盗賊〉は標準アクション、〈知覚〉の検索は一分

小休憩と大休憩

小休憩（一日何回でも可能）

5分間程度の休息が必要
遭遇毎のパワーの使用回数を回復する

大休憩（一日一回）

6時間の休息が必要
HPと回復力の使用回数は全て回復する
一日毎のパワーを含めて、全てのパワー
の使用回数を回復する
アクションポイントを1に戻す

アクションポイント

使い方

自分のターンにのみ、遭遇毎に
一回だけ使用可能。
いずれかのアクション1回を得る

増加と回復

マイルストーン(進行上の一区切り)毎に
1ポイント増加する。
大休憩を取った場合、今のアクション
ポイントを問わずに1に戻る。

戦闘の手順

イニシアチブ

D20 + イニシアチブ修正

この数値は、意図的に変更しない限り遭遇中は変化しない。

不意打ちラウンドの処理

不意打ちラウンドを得ている参加者はイニシアチブ順に1回のターンを行う。

ターンを行う

参加者はイニシアチブ順に自分のターンを得て、アクションを行う。
遭遇が終了するまで、順にターンを繰り返す。

ターンの手順

ターンの開始

アクションを行う前に、以下を処理すること。
「継続ダメージ」「再生」「その他効果」

アクション

「標準アクション」「移動アクション」「マイナーアクションを行う。
順番は任意で、一部アクションを行わなくてもよい。

ターンの終了

ターンの終了時に、以下を処理すること。
「セーヴィングスロー」「効果の終了」

攻撃ロール（パワーを含む）

攻撃ロール

D20 + 攻撃修正 + さまざまな修正 をロールする。

防御値との比較

攻撃毎に指定された、相手の「防御値」を参照し、結果と比較する。
防御値は「AC (アーマークラス)」「頑健」「反応」「意思」。
防御値以上であれば、攻撃は成功する。ダメージをロールすること。

クリティカルヒット

攻撃ロールの出目が20だった場合
クリティカルヒットとして、その攻撃
のダメージは「最大値」になる。

挟撃

一体の敵を、味方二人がともに
正反対の位置で隣接して挟み込んで
かつ攻撃可能(遠隔でも)な状態。
戦術的優位を得る。

機会攻撃

隣接したマスで、敵が以下の行動を
取った場合、割り込みアクション
として機会攻撃を行うことができる
機会攻撃は、相手のターンに一回
行うことができ、ラウンド中の回数
制限はない。

- ・遠隔攻撃および遠隔範囲攻撃
- ・移動の開始（シフトを除く）
- ・突撃に伴う移動

セーヴィングスロー

ターンの終了時、継続している効果
を終了させるために行う。
D20をロールし、10以上が出れば
その効果は終了する。

戦術的優位

戦術的優位にある目標に対して攻撃
する場合、攻撃ロールに+2する
また、急所攻撃が発生する。

負傷と死亡

重傷：最大HPの半分

重傷中のみ発動するパワーもある

瀕死：HP0以下。気絶状態。

瀕死中は毎ターン、セーヴィングスロー
を行う。3回失敗した場合、完全に
死亡する。

死亡：HPが重傷分マイナスになるか
死亡セーヴィングスローに3回失敗する

自分のターンに行えるアクション

標準アクション（1回）

攻撃や、多くの攻撃的パワー。
必要なら、移動アクションに変換が可能。

移動アクション（1回）

キャラクターの移動力分のマス目を「歩行」するか、より多く
を「疾走」するか、あるいは1マスだけ「シフト」する。
縦横斜めに移動可能。移動困難地形は2マスと数える。

マイナーアクション（1回）

主に行動を補助するパワーや行動を行う。
武器を抜いたり、鍵のかかっている箱を開けたり。

フリーアクション（回数制限なし）

話をしたり、持っているものを落とすなど。

他人のターンに行えるアクション

機会アクション（ラウンドごとに1回）

相手が機会アクションを誘発する行為をした場合に行動する。
1ラウンドに1回行うことができる。機会攻撃は例外である。

即応アクション/割り込み

トリガーとなった行動に割り込んで行動する。
割り込みの結果、トリガーとなった行動が不可能になった場合
これを失敗させる。

即応アクション/対応

トリガーとなった行動の直後に行動する。
トリガーとなった行動を解決後に解決する。

フリーアクション（回数制限なし）

話をしたり、持っているものを落とすなど。

主な標準アクション（パワーを除く）

基礎攻撃

パワーを使わず、1回の近接攻撃か遠隔攻撃を行う。

突撃

敵に向かって「2～移動速度分まで」を移動し、その後近接攻撃
を行う。その近接攻撃には、攻撃ロールに+1される。
突撃は、機会攻撃を誘発する。突撃後には、いかなるアクション
も行えない。

底力（遭遇につき1回）※重要

回復力を一回分消費し、回復量（最大HPの1/4）のHPを回復
する。次の自分のターンの開始時まで、すべての防御値に+2される。

主な移動アクション

歩行

自分の移動速度分のマス目を移動する。

シフト

好きな方向に1マスだけ移動する。この移動は機会攻撃を誘発しない。
また、移動困難地形にはシフトで移動することは出来ない。

疾走

移動速度+2マスを移動する。
すべての敵に戦術的優位を与える。