

状態一覧

状態	攻撃 ロール	防御値	〈知覚〉 判定	移動	戦術的 優位	挟撃	機会 アクション	摘要
動けない状態				移動不可				● 君は現在いる場所から移動することができないが、[瞬間移動]は行えるし、君を“押しやる”、“引き寄せる”、“横滑り”させることは可能である。
気絶状態		−5				不可	×	● 君は無防備状態となる。 ● いかなるアクションも行えない。 ● 伏せ状態になることが不可能でない限り、伏せ状態になる。
減速状態				2				● 君の移動速度の変化は君の移動モード全てに適用されるが、[瞬間移動]、“押しやる”、“引き寄せる”、“横滑り”による移動には適用されない。 ● 移動中に減速状態になった場合、既に2マス以上移動していたなら、君の移動は減速状態になった瞬間に終了する。
幻惑状態					○	不可	×	● 自分のターンにおいて、標準アクション、移動アクション、マイナー・アクションのうちいずれかを1つしか行うことができず（フリー・アクションは行える）、機会アクションや即応アクションは行えない。
拘束状態	−2				○			● 君は動けない状態となる。 ● 君を“押しやる”、“引き寄せる”、“横滑り”させることはできない。
支配状態								● 君は幻惑状態となる。 ● 君を支配しているクリーチャーが君のアクションを決定する。君は“無限回”以外のパワーを使用することができない。
弱体化状態								● 君の攻撃は半減ダメージを与えるが、君が与える継続的ダメージは半減しない。
石化状態			知覚不可				×	● 君は石に変えられている。 ● いかなるアクションもとれない。 ● すべてのダメージに対して抵抗20を得る。 ● 周囲の環境を知覚できない。 ● 年をとらない。
聴覚喪失状態		−10						● 音を認識できない。
瀕死状態								● 君は気絶状態となる。 ● 君のヒット・ポイントは0以下である。 ● 毎ラウンド、死亡セーヴィング・スローを行う。
不意を討たれた状態					○	不可	×	● いかなるアクションも行えない。
伏せ状態	−2	注		半減	○ (近接)			● 君は地面に横たわっていて、立ち上がらない限りずっと伏せ状態のままである（君が飛行している場合、君は自分の飛行速度に等しいマスだけ安全に落下する。この落下によって着地しなかったら、君は普通に落下する）。 注：隣接していない敵からの遠隔攻撃のみ防御値+2
マークされた状態								● 君をマークしているクリーチャーを目標に含まない攻撃の攻撃ロールに−2 のペナルティを被る
無防備状態					○			● とどめの一撃の対象となる。 注：普通、無防備状態は気絶状態によって生じる。
盲目状態		−10			○	不可		● いかなる目標にも視線が通らない（すべての目標は完全視認困難を得る）。
朦朧状態					○	不可	×	● いかなるアクションも行えない。

攻撃修正値	
●すべて	
目標が遮蔽を得ている	−2
目標が良好な遮蔽を得ている	−5
目標が気絶状態	+5
攻撃者が伏せ状態	−2
攻撃者が拘束状態	−2
攻撃者が疾走状態	−5
攻撃者が無理矢理入り込んでいる状態	−5
攻撃への援護が成功した味方1人につき	+2
敵に対する戦術的優位	+2
※ 戦術的優位を得られる目標の状態	
幻惑状態、拘束状態、不意を討たれた状態、伏せ状態、無防備状態、盲目状態、朦朧状態、無理矢理入り込む、疾走、登攀、バランス、目標を攻撃者自身が挟撃	
●近接攻撃	
突撃	+1
目標が視認困難を得ている	−2
目標に視線が通らない	−5
●遠隔攻撃	
長距離射程(武器のみ)	−2
目標が伏せ状態	−2
目標が遮蔽を得ている	−2
目標が良好な遮蔽を得ている	−5
●遠隔範囲攻撃	
起点マスが遮蔽を得ている	−2
起点マスに視線が通っていない	−5

強制移動と強制移動の制限	
引き寄せる	全ての移動は、移動強制者に近づく移動でなければならない
押しやる	全ての移動は、移動強制者から遠ざかる移動でなければならない
横滑り	移動の方向に制限はない
移動先の制限	パワーによって移動先が制限される場合、それに従う
機会攻撃	強制移動では機会攻撃は発生しない
移動困難地形	強制移動は、移動困難地形の影響を受けない
移動に含まない	強制移動によって移動者のアクションは消費されない
ルールの正しい場所	移動先は移動者が進入できる場所ではない

通常移動の制限	
移動困難な地形	移動の困難な地形は2マス分として数える
障害物	障害物の角を通して斜めに移動することはできない
味方のマス	味方は移動を遮らない
敵のマス	無防備状態ではない敵を通過することはできない
移動終了時	伏せ状態の味方が無防備状態の敵をのそいて、何者かのいるマスで移動を終了することはできない

つかみ（標準アクション）	
目標と条件	生来の近接攻撃の間合い内にいるサイズ分類が1段階大きいものまで。自身の手1本は空いている状態。
攻撃	【筋力】対“反応” 武器による修正は一切加えない。
ヒット	敵は、脱出するかつかみを終了するまで、動けない状態になる。
つかみの維持	1回のマイナー・アクション。つかみを終了するのはフリー・アクション。
つかみを終了させる効果	機会アクションをとれなくなるような状態(幻惑状態、朦朧状態、不意を討たれた状態、気絶状態など)の作用を受けたなら、つかんでいる目標を即座に放す。また、つかんでいる目標から離れたならば、目標を放し、つかみは終了する。押しやり、引き寄せ、横滑りによって君または目標のいずれかが移動させられ、結果として目標が生来の間合いの外に出てしまったなら、つかみは終了する。

つかんだ目標を動かす（標準アクション）	
攻撃	【筋力】対“頑健” 武器による修正は一切加えない。
ヒット	君の移動速度の半分までの移動を行ない、つかんだ目標を引き寄せる。
機会攻撃	目標を引き寄せる際は、君がその目標からの機会攻撃を誘発することはなく、その目標が君からの機会攻撃を誘発することもない。また、目標は隣接した敵からの機会攻撃を誘発することはないが、君の移動は、つかんでいる目標以外の敵からの機会攻撃を誘発する。

戦闘における行動				機会 攻撃
行動	アクション	概要		
パワーの使用（近接，近接範囲）	様々	近接または近接範囲のパワーを使う		×
パワーの使用（遠隔，遠隔範囲）	様々	遠隔または遠隔範囲のパワーを使う		○
パワーの使用（その他）	様々	上記分類に属さないパワーを使う		様々
近接基礎攻撃	標準	近接基礎攻撃を行う		×
遠隔基礎攻撃	標準	遠隔基礎攻撃を行う		○
突撃	標準	2マス以上、移動速度以下のマスを直線移動し、攻撃ロールに+1で近接基礎攻撃または突き飛ばしを行う		○ (移動)
底力の使用	標準	回復力を1消費して、hpを自身の回復力値分回復し、次のターン直前まで全ての防御値に+2のボーナスを得る。（1遭遇1回のみ）		×
盾の着脱	標準	盾の着脱を行う		×
薬の投与	標準	気絶状態のクリーチャーに薬を飲ませる		×
即応アクションの待機	標準	特定のトリガーが発生する状況になるまで行動を待機する。		×
援護	標準	隣接する味方の次の攻撃ロール、次の攻撃に対する全ての防御値、次に行う技能または能力値判定のいずれか1つに+2のボーナスを与える		×
防御専念	標準	自身の次のターンの開始時まで全ての防御値に+2のボーナスを得る。		×
歩く	移動	自分の移動速度まで移動する。		○
シフト	移動	機会攻撃を誘発せずに1マス移動する。（移動困難地形は複数マスシフト可能時以外不可）		×
疾走	移動	移動速度+2の速度で移動する。次のターンまで戦術的優位を与える。		○
立ち上がる	移動	伏せ状態から立ち上がる。		×
無理矢理入り込む	移動	接界面の1段階小さい場所に入り込む。同じアクションの1部として、移動速度の半分の速度で移動できる。無理矢理入り込んでいる状態が終了するまで自身の攻撃に−5のペナルティを負い、周囲に戦術的優位を与える。		○
武器を抜く／収める	マイナー	武器を抜く、鞘におさめる		×
薬を飲む	マイナー	薬を飲む		×
伏せる	マイナー	地面に伏せる		×
クロス・ボウに装てん	マイナー	クロス・ボウに装填		×
ドアの開閉	マイナー	鍵の掛かっていないドアや箱の開閉		×
アイテムを拾う	マイナー	手の届く範囲にある物体を拾う		×
アイテムを取り出す／収納	マイナー	自身のアイテムを取り出すか、収納する		×
アイテムを放す	フリー	手に保持しているアイテムを離す		×
アクション・ポイントの使用	フリー	アクション・ポイントを使用する（不意打ちラウンドは使用不可）		×
会話	フリー	二言三言話す		×
トリガーとなるアクションの直前に行動	即応・割込	トリガーとなる行動が発生する直前に待機した行動を実行		様々
トリガーとなるアクションの直後に行動	即応・対応	トリガーとなる行動が発生した直後に待機した行動を実行		様々
機会攻撃をする	機会	機会攻撃を誘発した敵に対して、近接基礎攻撃		×
イニシアチブの行動順を遅らせる	—	イニシアチブでの行動順を指定した値まで遅らせる		×

突き飛ばし（標準アクション）	
目標	隣接したサイズ分類が1段階大きいものまで。
攻撃	【筋力】対“頑健” 武器による修正は一切加えない。
ヒット	目標を1マス押しやり、空いたマス目にシフトする。
押しやれない場合	目標を押しやれるマス目がない場合、突き飛ばしには何の効果もない。

脱出（移動アクション）	
攻撃	〈運動〉対“頑健” または〈軽技〉対“反応” 武器による修正は一切加えない。
ヒット	つかみは終了し、君はこの移動アクションの一部としてシフトを行なえる。

技能判定難易度

パーティーのレベル		簡単	標準的	困難
1	～	3	5	10
4	～	6	7	12
7	～	9	8	14
10	～	12	10	16
13	～	15	11	18
16	～	18	13	20
19	～	21	14	22
22	～	24	16	24
25	～	27	17	26
28	～	30	19	28

知識判定（アクション:不要、再挑戦:更なる情報入手で可）

技能	事 例
〈自然〉	自然世界——地形、天候、気象、植物、季節——に関するちょっとした役に立つ情報を思い出したり、自然に関する手掛かりに気付く。
〈宗教〉	神々や宗教的伝承、式典、奇跡、聖印、神学に関する知識を学んでいる。ちょっとした役に立つ宗教的知識を思い出したり、宗教に関連した手掛かりに気付く。
〈地下探検〉	地下を探検することに関する知識と技能——ダンジョン構造物において進むべき道を見つける方法や、曲がりくねった洞窟内で自分の位置を知る方法、ダンジョン内の危険要因を認識する方法、地下世界アンダーダークにおいて食糧を見つける方法——を学んでいる。地下世界に関するちょっとした役に立つ情報を思い出したり、地下世界に関する手掛かりに気付く。
〈魔法学〉	魔法に関する伝承と魔法効果に関する知識関連の役に立つ情報を思い出したり、魔法に関連した手掛かりに気付く。“彼方の領域”に関する情報は“修得済み”のみ可で、難易度25超
〈歴史〉	1地方およびさらに広い世界の歴史——重要な事件の時系列的な記録とそうした事件の原因についての説明を含む王族その他の政治的指導者、戦争、伝説、重要な人物、法律、慣習、伝統、忘れがたい出来事——に関する情報を思い出したり、歴史的な手掛かりに気づく。

レベル	難易度	概要
上般的	10	あるテーマに関して一般的に知られている情報
専門的	20	恐らくその学問分野の専門家だけが知っているような特殊な情報
秘奥的	30	恐らくその学問分野の学者だけが知っているような秘伝的な情報

級による修正	修正値
伝説級	+5
神話級	+10

モンスター知識（アクション:不要、再挑戦:更なる情報入手で可）

技能	識別可能なクリーチャー
〈自然〉	“自然”起源のクリーチャー（自然世界のクリーチャー）
〈宗教〉	“永劫”起源のクリーチャー（アストラル海のクリーチャー、アンデッド）のキーワードを持つクリーチャー
〈地下探検〉	“異形”起源のクリーチャー（“彼方の領域”のクリーチャー）
〈魔法学〉	“元素”、“フェイ”、“シャドウ”起源のクリーチャー（元素の渾沌、フェイワイルド、シャドウフェルのクリーチャー）（人造）のキーワードを持つクリーチャー

判定で判ること	難易度
名前、種別、キーワード	15
パワーすべて	20
抵抗力と脆弱性	25

クリーチャーの級	修正値
伝説級のクリーチャー	+5
神話級のクリーチャー	+10

足跡の発見（通常1分、再挑戦:不可、〈知覚〉）

状態	難易度および修正
柔らかい地面(雪、柔らかい土、泥)	15
堅い地面(木、石)	25
足跡ができてから雨や雪が降った	+10
足跡ができてから1日経つごとに	+2
相手が足跡を消そうとした	+5
サイズが超大型以上のクリーチャー	-5
10体以上の集団	-5

成功	君は何かを見つけたか、あるいは聞きつけた。
失敗	君は状況が変化するまで再び試みることはできない。

聞き耳（能動的聞き耳はマイナー・アクション、再挑戦:可、〈知覚〉）

状態	難易度および修正
相手の〈隠密〉	〈隠密〉判定との対抗
進行中の戦闘、興奮した話し声、演説 ※注	5
普通の会話、儀式の進行 ※注	10
扉が開閉する音（およびこれと類似の音）	10
声を潜めた会話、ささやき声 ※注	20
戦闘の準備（武器を構える音など）	30
扉を1枚へだてるごとに	+5
壁を1枚へだてるごとに	+10
10マスより遠い	+2

※注 〈知覚〉判定の結果が難易度を5以上上回っており、話されている言語を理解できるなら、話の内容を聞き取ることができる。

視認あるいは**探索**（能動的視認はマイナー・アクション、探索:1分、

再挑戦:可、〈知覚〉）

状態	難易度および修正
相手の〈隠密〉	〈隠密〉判定との対抗
かるうじて隠れている/隠してある	10
うまく隠れている/隠してある	25
10マスより遠い	+2

応急手当（標準アクション、再挑戦:可、〈治療〉）

作業	難易度
隣接するキャラクター1人の底力を使わせる	10
隣接するキャラクター1人の瀕死状態を容態安定化	15
隣接するキャラクター1人にセーヴィング・スローを与える	15

- 底力を使わせる**:そのキャラクターがアクションを費やさずに底力使用できる。但しそのキャラクターは底力の使用によって与えられる防衛値へのボーナスは得ない。
- 容態安定化**:成功したなら、そのキャラクターは再びダメージを受けるまで、死に対するセーヴィング・スローを行わずにすませることができる。キャラクターが容態安定化したからといって、そのキャラクターの現時点での合計ヒット・ポイントが変化することはない。
- セーヴィング・スローを与える**:成功したなら、対象はただちに1回のセーヴィング・スローを行なうか、その仲間は自分の次のターンの終了時に行なう1回のセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。
- 病気の治療**:君は大休憩の間じゅう、そのキャラクターに付き添っていないければならず、大休憩が終了した時点で〈治療 判定を行なう。
- 〈持久力〉の代用**:君の〈治療 判定の結果が病気のキャラクターの〈持久力 判定の結果より高い場合、君の〈治療 判定の結果を適用する。

食糧を見つける（1時間、地上:〈自然〉、地下:〈地下探検〉）

24時間ぶんとして充分な食糧と水を見つけ、手に入れる

作業内容	難易度および修正
1人の人物のための食糧と水を見つける	15
5人までの人物のための食糧と水を見つける	25
耕作されている環境	-5
不毛な土地	+5

成功	君は24時間ぶんとして充分な食糧と水を見つける。
失敗	君は食糧も水も見つけれられない。別の地域に移動すれば、君は再び食糧を見つけようとしてすることができる。

動物使い（〈自然〉）

“自然”起源の野獣に対して、これをなだめたり、芸を仕込んだり、そのほか何らかの形で扱ったりするためには、〈自然 判定を行なうこと。自然世界の動物1体を扱うことは、通常、何回かの成功が必要な技能チャレンジの一部。

耐える（アクションは不要、再挑戦:文中、〈持久力〉）

過酷な環境に耐えたり、有害な効果を食い止め、通常の肉体の限界を超えて己を駆り立てたり、長時間にわたって泳いだり息を止めたり、病氣や飢え渴きの衰弱させる効果を受けずにすませたりすることができる。

作業	難易度および修正
過酷な天候に耐える	基本15
ひどい悪天候	20
高い標高	21
非常に高い標高	26
低温	22
身も凍るような低温	26
高温	22
息苦しいほどの高温	26
立ちこめる煙や灰	26
立ちこめる死霊のエネルギー	31
飢えを無視する(3週間を過ぎた後)	20+5/日
渴きを無視する(3日を過ぎた後)	20+5/日
息を止める(3分を超える1ラウンドごとに)	20+5/ラウンド
息を止める(ダメージを受けたラウンドに息を止め続ける)	20
泳ぐか立ち泳ぎする(1時間を超えて)	15+2/時間
病氣に抵抗する	さまざま

成功	君はある状況を耐える。
失敗	君は状況が変化するか、一定の時間が過ぎ去るまで再び試みることはできない。

情報収集（1時間、〈事情通〉）

共同体と情報	難易度および修正
普通の共同体	15
敵対的な共同体	20
まったく異質な共同体	30
簡単に手に入る情報	-2
手に入れない情報	+5
秘密だったり厳重に守られている情報	+10

成功	君は有益な情報を集め、噂を聞きつけ、うまい話や仕事の口を見つけ出す。
失敗	再び試みることはできるが、同じ情報を追い続けているなら、誰かの注意をひいてしまうだろう。

交渉（〈交渉〉）

君は自分の機転、狡猾さ、社交的な魅力によって、他者に影響を与えることができる。意見を変えさせたり、善意を抱かせたり、後援者から援助を引き出したり、正しい礼儀作法を披露したり、誠実に取引をまとめたりする。〈交渉 判定はDMの設定した難易度に対して行なわれる。

威圧（アクション:戦闘時は標準アクション、再挑戦:その遭遇の間は不可、〈威圧〉）

◆ 判定 :目標の意志防衛値		
状態	自身の判定値	目標の防衛値
目標の理解できる言語を話せない	-5	
目標は元々非友好的		+5
目標は元々敵対的		+10
◆ 目標は君の姿を見、君の声を聞くことができないおれなければならない。		
◆ 一度に複数の敵に対して行う場合は個別に判定を行う。		
◆ 判定の成否にかかわらず、目標は敵対的となる。		
成功	重傷の目標1体を降伏させたり、その意志に反して目標1体に秘密を白状させたり、目標1体を脅して何らかの行動をとらせたりすることができる。	
失敗	—（目標は敵対的となる）	

看破（〈はったり〉に対抗する際のアクションは不要、戦闘においてはマイ

ナー・アクション、〈看破〉）

社交的なやり取りの間に他者の意図を見抜き、ボディ・ランゲージを読み取ることができる。動機を理解したり、行間を読み取ったり、雰囲気や態度を感じ取ったり、誰かがどれだけ本当のことを話しているかを見抜いたり（〈はったり 判定に対抗）、ある効果が「 【 】」であることを見抜く。

作業	難易度
動機や態度を見抜く	10+クリーチャーのレベルの半分
外部の影響力を感じ取る	25+効果のレベルの半分
効果が「 【 】」であると認識する	15+効果のレベルの半分

成功	君は〈はったり〉を見破り、社交的な状況についての手掛かりを得、誰かにに対して外部からの影響があることを感じ取り、ある効果が「 【 】」であることを見抜く。
失敗	状況が変化するまで再び試みることはできない。 ◆ ある効果が「 【 】」であることを見抜く:「 【 】」である効果を見抜いたとしても奴が消え去ることはないが、君はその効果が【 】であると認識する。

解錠（標準アクション、再挑戦:可、〈盗賊〉）

錠前	難易度および修正
英雄級	20
伝説級	30
神話級	35
盗賊道具を使う	+2

成功	君はその錠前をはずす。
失敗	君は新たなアクションにより再び判定を試みる。

すり（標準アクション、再挑戦:状況による、〈盗賊〉）

◆ 難易度 :難易度20＋目標のレベルの半分。戦闘中では、判定に－10のペナルティ。	
成功	君は気付かれることなく、目標から小さな物体を1つ盗み取る。
失敗 （4以下の差）	君はその物体を盗み取れなかったが、目標は気付いていない。君は新たなアクションにより再び試みることができる。
失敗 （5以上の差）	君はその物体を盗み取れず、目標は君が盗もうとしたことに気付いてしまう。

手先の早業（標準アクション、再挑戦:状況による、〈盗賊〉）

◆ 難易度 :基本難易度15。	
成功	君は装備中でない小さな物体1つを掌に隠すか、手品を披露する。
失敗	君はその物体を隠すことができるが、傍観者がそれを目にするか、君の手品を見抜いてしまう。

罠の無力化（標準アクション、再挑戦:状況による、〈盗賊〉）

罠の状態	難易度および修正
英雄級	20
伝説級	30
神話級	35
盗賊道具を使う	-2
罠の作動を遅らせる	-5

成功	君は罠を無力化するか作動を遅らせる。無力化すれば、その罠は再準備しない限り無害となる。罠の作動を遅らせれば、その罠の仕掛けられた範囲は君の次のターンの終了時まで安全に通行できるようになる。何も起こらない。君は新たなアクションにより再び判定を試みる可以尝试。
失敗 （4以下の差）	
失敗 （5以上の差）	君は罠を作動させてしまう。

登攀（移動アクション、再挑戦：可、〈運動〉）

表面	難易度
梯子	0
ロープ	10
凹凸のある表面(洞窟の壁)	15
ざらざらした表面(レンガ造りの壁)	20
石造りの壁	20
岩盤を掘り抜いてできた壁	20
自然石の壁	10
木製の壁	30

状態	判定値	修正値
すべりやすい表面		+5
非常に滑らかな表面		+10
登攀用具を使用している	+2	
2つの面の間で足を踏ん張ることができる	+5	
そのとき受けたダメージで重傷となった(登攀中の傷を負った場合の判定のみ)		+5

成功	君は君の移動速度の半分の速度で登攀する。落とし穴から這い出る時のように登攀して表面の天辺にたどり着いた際には、君は天辺にたどり着くための移動の一部として、その表面に隣接するマスに入ることができる。移動の最後のマスとして、君はそのマスに入ることになる。
失敗 (4以下の差)	君はスタート時のマスに留まり、移動アクションのそれ以降の部分を失うが、落ちることはない。君は別の移動アクションの一部として再び登攀しようすることができる。
失敗 (5以上の差)	君は落下し、移動アクションのそれ以降の部分を失う。

- ◆**戦術的優位を与える**:登攀している間、すべての敵は君に対して戦術的優位を得る。
- ◆**ダメージを受けた場合**:登攀中にダメージを受けた場合、君は登攀中の表面の難易度を使って〈運動〉判定を行ない、この判定に失敗したら、君は現在の高度から落下する。落下中にしがみつこうとする場合、しがみつくための難易度に君が受けたダメージを加える。
- ◆**しがみつく**:登攀中に落下した場合、君は1回のフリー・アクションとして、落下を止めるため何かにしがみつこうと〈運動〉判定を行なうことができる。何にしがみつくための基本難易度は(君が登攀している表面の難易度+5)であり、状況によって修正が加わる。しがみつくためには、1回だけ判定を行なうことができる。失敗したなら、DMが可能だと裁定しない限り、再使用不可。
- ◆**登攀移動速度**:登攀中、登攀移動速度を有する場合は、そちらの移動速度を使用し、移動困難な地形を無視し、登攀によって戦術的優位を与えることがなく、登攀するために〈運動〉判定を行なうこともない。

跳躍－高跳び（移動アクション、再挑戦：可、〈運動〉）

- ◆**助走無し高跳び**(フィート)＝〈運動〉判定結果÷10（端数切り捨て）。
- ◆**助走あり**(2マス以上移動) **高跳び**(フィート)＝〈運動〉判定結果÷5（端数切り捨て）。
- ◆移動が尽きたなら、君は落下する。2倍移動している場合、君は空中で1回目の移動を終了することができる。

跳躍－幅跳び（移動アクション、再挑戦：可、〈運動〉）

- ◆**助走無し幅跳び**(マス)＝〈運動〉判定の結果÷10
- ◆**助走あり**(2マス以上移動) **幅跳び**(マス)＝〈運動〉判定の結果÷5
- ◆君はこの結果で決定されたマスに着地する。落とし穴や地割れの上に着地してしまったなら、君は落下し、移動アクションのそれ以降の部分を失う。
- ◆**垂直方向に跳んだ距離**:君が垂直方向に跳んだ距離は、君の幅跳び距離の1／4に等しい。幅跳び中にあった障害物の高さを跳び越えなかった場合、君はその障害物にぶつかって伏せ状態となり、移動アクションのそれ以降の部分を失う。

つかみからの脱出（移動アクション、再挑戦：可、〈運動〉または〈軽業〉）

- ◆**判定**:君を動けない状態にしているクリーチャーまたは効果に対して〈運動〉対“頑健”または〈軽業〉対“反応”

成功	つかみは終了し、君はこの移動アクションの一部としてシフトを行える。
失敗	君はつかまれたままになる。

水泳（移動アクション、再挑戦：可、〈運動〉）

水の状態	難易度
静かな水面	10
荒れた水面	15
大荒れの水面	20

成功	君の移動速度の半分で泳いだり、水に浮いて立ち泳ぎしたりすることができる。
失敗 (4以下の差)	その場に留まり、移動アクションのそれ以降の部分を失う。君は別の移動アクションの一部として再び泳こうとすることができる。
失敗 (5以上の差)	1マス沈み、溺れて窒息する危険がある(詳しくは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』の第9章)

- ◆**水泳移動速度**:水泳移動速度を有する場合は、そちらの移動速度を使用し、泳ぐために〈運動〉判定を行なうことがない。

軽業曲技（種類によって標準アクションか移動アクション、再挑戦：可、〈軽業〉）

シャンデリアからぶら下がったり、敵の頭上で宙返りしたり、盾に乗って階段をすべり降りたり、その他、君に想像できてDMが挑むのを許可した軽業曲技を試みる。DMは曲技の複雑さと状況の危険度に基づいて難易度を決定する。曲技に失敗したら、君は曲技を開始したマスで倒れ、伏せ状態となる(曲技の種類や状況によっては、DMは君が着地した場所を変更するかもしれない)。DMには常に、特定の状況で曲技が不可能だと宣言したり、高い難易度を設定したりする権利がある。

- ◆**難易度**:基本難易度15。

成功	君は軽業曲技を成し遂げる。
失敗	君はその曲技を成し遂げるのに失敗し、倒れて伏せ状態になるか、結果としてその他何らかの被害を被る。

平衡感覚（移動アクションの一部、再挑戦：可、〈軽業〉）

幅1フィート未満の足場(岩棚や綱渡り)の綱など)や不安定な足場(風に揺れる吊り橋や丸太など)を移動する。

足場	難易度および修正
狭いか不安定	20
非常に狭い(6インチ未満)	+5
狭くて不安定	+5

成功	君は狭い足場や不安定な足場の上を、君の移動速度の半分の速度で移動することができる。
失敗 (4以下の差)	君はスタート時のマスに留まり、移動アクションのそれ以降の部分を失うが、落ちることはない。君は別の移動アクションの一部として再び移動しようすることができる。
失敗 (5以上の差)	君は足場から落下し、移動アクションのそれ以降の部分を失う。不安定ではあるが、狭くない足場を移動しようとしていた場合、君は落下するのではなく、スタート時のマスで倒れ、伏せ状態となる。まだ同じ足場の上にいるなら、君は別の移動アクションの一部として再び移動しようすることができる。

- ◆**戦術的優位を与える**:バランスをとろうとしている間、すべての敵は君に対して戦術的優位を得る。
- ◆**ダメージを受けた場合**:ダメージを受けた場合、君はその場に立ち続けるために新たな〈軽業〉判定を行なわねばならない。

拘束からの脱出（5分または標準アクション、再挑戦：可、〈軽業〉）

- ◆**難易度**:基本難易度20。難易度は拘束の種類、品質によって決まり、DMが設定する。また、1回の標準アクションで脱出を試みることができるが、その場合、難易度は10上昇する。

成功	君は物理的な拘束から抜け出す。
失敗	君は誰かの助けが得られる場合にのみ、再び脱出しようすることができる。

落下ダメージの軽減（落下した場合はフリー、跳び降りた場合は移動

アクション、再挑戦：不可、〈軽業〉“修得済み”）
高い場所から落ちたり、跳び降りた場合、君は自分が受ける落下ダメージを軽減するために〈軽業〉判定を行なうことができる。

- ◆**軽減されるダメージ量**＝〈軽業〉判定結果の半分（端数切り捨て)に等しい値

隠れ身（移動アクションの終了時、再挑戦：可、〈隠密〉）

- ◆**判定**:目標の受動(知覚)。観察者が複数いる場合は、個々に判定する。
- ◆**条件**:相手に対して良好な遮蔽もしくは完全視認困難を得ているか、敵から視線が通らない場所にいなければならない。

自身の状態	修正値
話している	-5
3マス以上移動	-5
疾走状態	-10

成功	君はうまく隠れたことになる物を聞きつけられることもなく、敵からは不可視として扱われる(P.280、281の『遮蔽 および『視認できないものを目標とする』を参照のこと)。
失敗	君は別の移動アクションの終了時に再び〈隠密〉を試みることができる。

- ◆**隠れ身の維持**
 - 視界の外にいる**:ある敵に対して遮蔽も視認困難も持たない状態になったなら、君はその敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。隠れたままにいるためには、ある程度の遮蔽もしくは視認困難が必要なのである(ただし良好な遮蔽や完全視認困難までは必要ないし、敵から視線が通っていても構わない)。隠れ身を維持するために他のクリーチャーを遮蔽として用いることはできない。
 - 音を立てない**:ささやき声よりも大きな声を発したり、その他注目を集めるような行為を行なったなら、君の立てる音を聞くことのできる敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。
 - あまり動かない**:1つのアクションの中で3マス以上移動したなら、君は－5のペナルティを受けた上で〈隠密〉判定をやりなおさなければならない。君が疾走を行なった場合、このペナルティは-10になる。敵の受動(知覚)が君の判定結果を上回っていた場合、君はその敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。
 - 攻撃を行わない**:攻撃を行なったなら、隠れ身は終了する。
 - 隠れ身を維持できない**:君が隠れ身を維持できなくなるようなアクションをとった場合、隠れていることによる利益はそのアクションの終了時まで持続する。同じアクションの一部としてふたたび隠れようとすることはできない。
 - 敵の行動**:敵は自分のターンにおいて、隠れている君を見つけようすることができる。ある敵が能動的に(知覚)判定を行なって君の〈隠密〉判定の結果(新しく〈隠密〉を行なうわけではない)を上回ったなら、君はその敵に対しては隠れ身を維持できなくなる。また、敵が君の接敵面内に入ろうとした場合も、君はその敵に対して隠れ身を維持できなくなる。

フェイント：戦術的優位を得る（標準アクション、戦闘遭遇ごとに

1回、〈はったり〉）

- ◆**対抗判定**:〈はったり〉対〈看破〉。
- ◆君はフェイントにより、隣接する敵1体に対して戦術的優位を得ようすることができる。成功したなら、君の次のターン終了時まで、その敵に対する戦術的優位を得る。

フェイント：隠れるための隙を作る（標準アクション、戦闘遭遇

ごとに1回、〈はったり〉）

君を見ることができる敵すべての受動(看破)に対して1回の〈はったり〉判定を行なうこと。成功したなら、その場にいる敵すべての受動(知覚)に対して1回の〈隠密〉判定を行なうこと。ある敵に対して〈隠密〉判定が成功したなら、君は次の君のターンの終了時あるいは攻撃を行なうまでの間、その敵から隠れていることになる。

魔力感知：創造物あるいは区域の識別（マイナー・アクション、

〈魔法学〉“修得済み”）

- ◆**難易度**:難易度15＋そのパワーのレベルの半分。
- ◆君はその創造物あるいは区域の効果を見ることができなければならない。

成功	君はその効果を作り出すために使用されたパワー、その“パワー源”とキーワードを識別する。
失敗	この遭遇の間、君はその効果の識別を再び試みることができない。

魔力感知：儀式的識別（標準アクション、〈魔法学〉“修得済み”）

- ◆**難易度**:難易度20＋その儀式的レベルの半分。君はその儀式の効果を見るか、それ以外の方法で感知できなければならない。

成功	君はその儀式とその系統を識別する。
失敗	大休憩を1回とるまで、君はその儀式の識別を再び試みることができない。

魔力感知：魔法効果の識別（標準アクション、〈魔法学〉“修得済み”）

- ◆**難易度**:難易度20＋その効果のレベル(あれば)の半分。
- ◆君はその効果を見るか、あるいはそれ以外の方法で感知できなければならない。
- ◆**パワーでもなければ、儀式でもない**:その魔法効果は魔法のアイテムによるものでもなく、パワーや儀式の産物であってもならない。

成功	君はその効果の名前、パワー源およびキーワードを(それぞれ存在するならば)知る。
失敗	大休憩を1回とるまで、君はその効果の識別を再び試みることができない。

魔力感知：魔法の存在の感知（1分、〈魔法学〉“修得済み”）

- ◆**難易度**:難易度20＋範囲内の魔法のアイテム、パワー(創造物あるいは区域、儀式、魔法現象のレベルの半分)。
- ◆**感知範囲**:君は全方向にわたって、(5＋君のレベル)に等しいマス数内の魔法を感知することができ、すでに気付いている魔法エネルギーの発生源を無視することができる。すべての障壁を無視すること。君は壁や扉などを通して魔法を感知することができる。

成功	君は、君の判定結果がその難易度以上であるような魔法エネルギーの発生源すべてを感知する。君はその魔法のパワーの源を(あれば)知る。その魔法エネルギーの発生源が視界内にあれば、君はその場所を特定できる。視界内になければ、君はその魔法エネルギーが放射してくる方向を知ることができるが、そこまでの距離は判らない
失敗	君が何も感知しなかったのか、範囲内に感知すべきものが何もなかったかのどちらかである。大休憩を1回とるまで、君はその範囲内の魔法の感知を再び試みることができない。

力技（〈筋力〉判定）

壁の破壊	難易度
石造りの壁(厚さ1フィート)	35
岩盤を掘り抜いてできた壁(厚さ3フィート)	43
自然石の壁(厚さ3フィート)	43
木製の壁(厚さ6インチ)	26

扉を打ち壊す	難易度	レベル
木製の扉を打ち壊す	16	3
かんぬきのかかった	20	9
石製、あるいは鉄製	25	18
アダマンティン製	29	29
力場で閉ざされた門を突破する	38	-

落とし格子を壊して開く	難易度	レベル
木製の格子を壊して開く	23	15
鉄製の格子を壊して開く	28	26
アダマンティンの格子を壊して開く	33	30+

遮蔽

近接攻撃

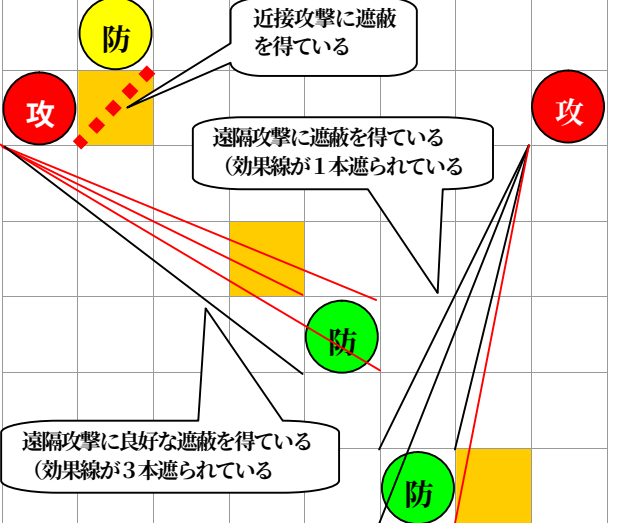
- ◆ 証明責任は防御側。
- ◆ 攻撃者の接敵面のいずれか1つから、目標の接敵面の頂点1つに対して直線を引くとき、その直線が何かに遮られているなら、目標は遮蔽を得る。
- ◆ 近接攻撃に対して良好な遮蔽を与えるのは、特殊な地形効果（鉄格子や矢狭間など）のみ。

遠隔攻撃

- ◆ 証明責任は攻撃側。
- ◆ 攻撃者が自身が占めるマス目の頂点1つを選び、その頂点から目標が占めているマス目1つの全ての頂点に直線を引く。どの直線もしっかりとした実体を持つ物体または敵対するクリーチャーによって遮られないうら目標は遮蔽を得ない。この時、壁に沿って走る直線は遮られているものとはみなされない。攻撃者が遮るものない射線を確保できない場合、または攻撃者が自身の接敵面のどの頂点を選んでも、1本または2本の直線が遮られているなら、目標は遮蔽を得る。
- ◆ 攻撃者の接敵面内のどの頂点を選んでも、また目標の接敵面内のどのマスを選んでも、前述の直線のうち3本ないし4本が遮られている場合、目標は良好な遮蔽を得る。
- ◆ 攻撃者の接敵面内のどの頂点から目標の接敵面内のどのマス目を選んでも4本とも遮られる場合、攻撃者はその相手を目標にすることはできない。

近接範囲攻撃および遠隔範囲攻撃

- ◆ 遮蔽の有無は以下の点を除いて遠隔攻撃と同様
- ◆ 攻撃者の接敵面ではなくその効果の起点マスを判断に用いる。
- ◆ 近接範囲攻撃および遠隔範囲攻撃に対してはクリーチャーは遮蔽を提供しない。



落下

- ◆ 10フィート落ちる毎に1d10のダメージを受ける。
- ◆ 〈軽業〉でダメージを軽減できる。

キャラクター・レベル別の落下の危険度

レベル		やや危険	深刻な危険	致命的危険
1	～ 5	20フィート	30フィート	40フィート
6	～ 10	30フィート	50フィート	70フィート
11	～ 15	40フィート	70フィート	110フィート
16	～ 20	60フィート	90フィート	140フィート
21	～ 25	80フィート	110フィート	170フィート
26	～ 30	90フィート	130フィート	200フィート

水中戦闘

状　　況	攻撃ロール修正
[火]のキーワードを持つパワー	－2
スピア類またはクロスボウ類の武器	＋0
スピア類およびクロスボウ類以外の武器	－2
（水棲）キーワードを持つクリーチャーが（水棲）キーワードを持たないクリーチャーに対して	＋2

水中の地形

水流: 水中のクリーチャーすべてを水が流れる方向に推し動かす。これは、移動速度が水流の速さに等しく、移動方向が水の流れる向きに限定された、“横滑り”の効果である。水の流れに逆らおうとする者は、移動速度の一部を費やして水流による横滑りの距離を減らすことができる。その際、横滑りによる移動速度を部分的に減らすこともできる。

空中戦闘

飛行:移動アクション

- ◆ **移動**: 自分の飛行移動速度に等しいマスだけ移動する。
- ◆ **上昇/下降**: 飛行中、君は垂直に上昇することも、垂直に下降することも、斜めに上昇または下降することも可能である。上昇または下降するからといって、移動するマスの数え方が変わることはない。
- ◆ **最小移動距離**: 飛べるだけの空間が無いせいであれ、飛行アクションを行わなかったせいであれ、自分のターン内に少なくとも2マス飛行しなければ、君は自分のターンの終了時に墜落する。（“ホバリング”の能力を持つ場合を除く）
- ◆ **着地と墜落**: しっかりとつかまることのできる表面や上に立つことのできる地面まで飛行したクリーチャーは、そこで着地することができる。飛行中に意図せずして何らかの物体にぶつかったクリーチャーは即座に墜落する。
- ◆ **2倍飛行**: 同じターンにおいて2回の飛行アクションを行う場合、自分の飛行移動速度の2倍のマスを移動することができる。通常、君は味方のいるマスで移動を終了することはできないが、2倍飛行を行う場合、1回目の飛行アクションの終了地点は味方の接敵面内であっても構わない。
- ◆ **機会攻撃を誘発**: 飛行によって敵に隣接するマスを離れた場合、その敵は君に機会攻撃を行うことができる。
- ◆ **機会攻撃は行えない**: 飛行中のクリーチャーは機会攻撃を行うことができない。（“ホバリング”の能力を持つ場合を除く）
- ◆ **伏せ状態になった場合**: 伏せ状態になった飛行中のクリーチャーは墜落する。

墜落

ほとんどの場合、空中から墜落したクリーチャーは地面に叩きつけられ、通常の落下ダメージを受ける。
◆ **1ラウンドに落下するマス**: 20マス（100フィート）。
◆ **落下ダメージを受け無い墜落**: 自分の飛行移動速度までの高度
◆ **墜落の中断**: 墜落した際に、そのラウンド中に地面まで落下しなかった場合、墜落の中断を試みることができる。これは、1回の標準アクションを要する難易度30の〈運動〉判定であり、自身の飛行移動速度に等しいボーナスを得る。

飛行に関するその他のルール（飛行に関する能力）

- ◆ 高度限界: この高度より高く飛ぶことはできない。
- ◆ 野外飛行: 野外飛行速度で移動中のクリーチャーは、マイナー・アクション、即応アクション、標準アクションを失うが、1回の移動アクションで野外飛行の欄に記載された距離を移動可能。
- ◆ 飛行時劣悪: 空中での活動に向いていない。
- ◆ 着陸時劣悪: 地上での活動に向いていない。
- ◆ ホバリング: 空中での完璧な機動性

飛行に関する能力	地上にいる	空中にいる	最小飛行距離	機会攻撃シフト
記述無し	—	—	2	×
飛行時劣悪	—	攻撃ロールと全ての防御値に－4	2	×
着陸時劣悪	攻撃ロールと全ての防御値に－4	—	2	×
ホバリング	—	—	0	○

乗騎

- ◆ **サイズ分類**: 乗り手よりも1段階以上大きい
- ◆ **騎乗**: 乗り手は騎乗するとき、騎乗するクリーチャーに隣接しなければならない。
- ◆ **同意が必要**: 乗り手は乗騎が同意していなければ騎乗できない。
- ◆ **鞍**: 騎乗戦闘を行う場合、鞍の無い乗騎に騎乗している乗り手は、攻撃ロール、AC、反応防御値に－2のペナルティを受ける。
- ◆ **《騎乗戦闘》**: この特技を持つ乗り手は騎乗しているクリーチャーが乗り手に与える特殊な[乗騎]パワーをすべて利用できる。さらに、乗騎が〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈持久力〉の判定を乗り手のボーナスを用いることも可能。《騎乗戦闘》を乗り手が習得していない場合、乗騎の攻撃ロールに－2のペナルティを受ける。

乗騎と乗り手

- ◆ **接敵面は共有**
- ◆ **機会攻撃**: 機会攻撃を受ける場合は、機会攻撃をする側が乗騎が乗り手のどちらかを攻撃するか選べる。ただし、乗り手が遠隔攻撃または遠隔範囲攻撃を行うことによって機会攻撃を誘発した場合は、乗騎を目標に機会攻撃を行うことはできない。
- ◆ **強制移動**: 乗り手のみが強制移動を引き起こす攻撃を受けた場合、乗り手は“乗騎もその強制移動の効果を受ける”ことを選択することができる。乗り手だけが強制移動させられて、乗騎の接敵面の外に移動させられたなら、その乗り手は乗騎から降ろされる。
- ◆ **乗り降り**: 乗るのも降りるのも1回の標準アクション
- ◆ **イニシアチブ**: どちらも乗り手のイニシアチブで行動。乗騎から乗り手が降りても変わらず。
- ◆ **アクション**: 乗り手と乗騎はアクションを共有する。つまり、つまり、一方が標準アクションを使用したらもう一方は標準アクションを使用できないということ。もちろん、分離したらそれぞれ独自のアクションを持つ。
- ◆ **閉所での乗騎**: 野外環境出身の乗騎はダンジョン内での攻撃ロールとすべての防御値に－2。但し、DMが認めた広大なダンジョンではペナルティを受けない。
- ◆ **乗騎が伏せ状態の効果を受ける**: 乗り手は強制的に降ろされる。場所は乗り手が指定。
- ◆ **乗り手が伏せ状態の効果を受ける**: 即座に1回のセーヴィング・スローを行う。10未満の場合は乗り手が選んだ場所に降ろされ伏せ状態となる。10以上の場合は、-乗り手・乗騎ともに何の効果も受けない。

状況	乗り手	乗騎
乗り手《騎乗戦闘》の特技を持たない	〔乗騎〕の利益 攻撃ロールを得ない	－2
鞍をつけていない乗騎	攻撃ロール、AC、反応防御値	－2
野外環境出身の乗騎が閉所にいる	—	攻撃ロール、全ての防御値－2

地形の特徴

- ◆ **移動困難な地形**: マス目に進入するのに1マス余計に移動しなければならない。
例: 瓦礫、でこぼこの地面、浅い水地、倒木、急斜面
- ◆ **遮断地形**: 移動を阻み、視線と効果線を遮断し、“遮蔽”を提供する。
例: 壁、扉、通過できない瓦礫
- ◆ **脅威となる地形**: うまく通り抜けられるために技能判定や能力値判定が必要となる。
例: 氷、深い水場、深い泥、裂け目に渡された細い梁
- ◆ **妨害となる地形**: その中に踏み込もうとするクリーチャーの移動を妨げたりダメージを与えたりする。
例: 穴、深い水場、火
- ◆ **隠蔽された地形**: 視認困難を提供し、目標が十分に離れているのであれば視線を遮断する。
 - ・ **軽度な遮蔽**: “薄暗い”照明、霧、煙、強く降る雪や雨
 - **視認困難**: 軽度な隠蔽のマス目にいる目標は視認困難を得る。
 - ・ **重度な遮蔽**: 濃い霧、濃い煙
 - **視認困難**: 隣接する目標は視認困難を得る
 - **視界の外**: 隣接していないクリーチャーを見ることはできない。
 - ・ **完全な遮蔽**: 霧、かすみ、魔法的な暗闇の場。何も見ることができない。隣接していたとしても同様。
- ◆ **遮蔽地形**: 遮蔽を提供し、遠隔攻撃をより難しくする。
例: 低い壁、瓦礫の山

光源と視覚

光源の例			
光源	範囲	明るさ	持続時間
ろうそく	2	薄暗い	1時間
壁の燭台の松明	5	明るい	1時間
ランタン	10	明るい	1パイント（1ビン）ごとに8時間
キャンプの焚き火	10	明るい	8時間
陽光棒	20	明るい	4時間
燐光キノコ	10	薄暗い	生きている間
生け簀の火鉢	10	明るい	8時間
暖炉／オープン	5	明るい	燃料の補給毎に8時間
火事場	2	明るい	燃料の補給毎に8時間
マグマ	40	明るい	高熱を帯びている間
超小型の（火）クリーチャー	2	明るい	生きている間
小型の（火）クリーチャー	5	明るい	生きている間
中型の（火）クリーチャー	10	明るい	生きている間
大型の（火）クリーチャー	20	明るい	生きている間
超大型の（火）クリーチャー	40	明るい	生きている間
巨大の（火）クリーチャー			

視覚	“明るい”照明	“薄暗い”照明	“暗闇”の範囲
通常	通常通り	軽度な遮蔽	完全な遮蔽
夜目	通常通り	通常通り	完全な遮蔽
暗視	通常通り	通常通り	通常通り

- ◆ **擬似視覚と振動感知**: 範囲内の隠蔽されたマス目の効果および不可視を無視できる。ただし、その範囲外に対しては視覚に頼らなければならない。