

# D&D BASIC RULES

D&D私家邦訳wiki版

D&D プレイヤーズベーシックルール 日本語訳

# 仮表紙

※原典はWizards of the Coast社の著作物です。最新版はD&D特設サイト(英語)で無料公開されています。

2014.12.26



dnd5e-jp @ウィキ



# 目次

## イントロダクション

序	2
冒険の世界	2
ルールを使用する	3
プレイのやり方	3
冒険	4

## パート1「キャラクター作成」

### 第1章 キャラクターの作り方

1. 種族の選択	6
2. クラスの選択	6
3. 能力値の決定	7
4. キャラクターの詳細	8
5. 装備の選択	9

1 レベルを超えて	10
-----------	----

### 第2章 種族

種族を選ぼう	11
ドワーフ	12
エルフ	13
ハーフリング	16
人間	17

### 第3章 クラス

クレリック	20
ファイター	24
ローグ	26
ウィザード	29

### 第4章 個性と背景

キャラクターの詳細	33
インスピレーション	35
背景	36
アコライト	37
クリミナル	38
フォークヒーロー	39
ノーブル	40
セージ	41
ソルジャー	42

### 第5章 装備

初期装備	43
鎧と盾	44
武器	45
冒険用品	47
道具	50
乗り物	51
交易品	52
経費	52
トリンケット	54

### 第6章 カスタマイズ用の選択肢

## パート2「ゲームをプレイする」

### 第7章 能力値の使用

能力値の基本値と修正値	57
優位と劣位	57
習熟ボーナス	57
能力値チェック	58
能力値を使う	59
セーヴィングスロー	62

### 第8章 冒険

時間	63
移動	63
環境	65
他者とのやり取り	66
休息	67
冒険と冒険の間	67

### 第9章 戦闘

戦闘の手順	69
移動と位置取り	70
戦闘中のアクション	71
攻撃する	73
遮蔽	74
ダメージと回復	74
騎乗戦闘	76
水中戦	77

## パート3「魔法のルール」

### 第10章 呪文の行使

呪文とは何?	78
呪文を発動する	79

### 第11章 呪文

クレリック呪文	82
ウィザード呪文	89

### 別表A: 状態異常

この冊子は Wizards of the Coast 社の D&D Player's Basic Rules を日本語で遊ぼうと立ち上げられた「D&D 私家邦訳 wiki」の内容を纏めた物です。

wiki は度々更新が行われ、冊子内の情報が古くなってしまったり、誤った情報のまま掲載されてしまっている場合があります。冊子を鵜呑みにせず、wiki 上の最新情報をチェックしたり、原典である D&D Player's Basic Rules を参照しながら利用してください。

また、途中でスッポリと抜け落ちているようなページが存在します。これは編集ミスではなく、wiki 上の記載が無いことによるものです。

2014.12.26 版

# イントロダクション

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ロールプレイング・ゲームは剣と魔法の世界についての物語を語るゲームだ。それは子供時代のごっこ遊びの要素を共有する。それらの遊びのように、D&Dは想像力によって動かされる。それは嵐の夜空の下にそびえ立つ城の映像とファンタジーの冒険者達がその光景が与える試練にどのように対応するかという想像力に関するものである。

**ダンジョンマスター (DM) :** 岩の多い峰を通り過ぎると道は突如左に折れ曲がり君の前にレイヴンロフト城がそびえ立つ。ポロポロになった石の塔はその接近を静かに見守っている。それは見捨てられた衛兵所のように見える。それらの向こうには広い亀裂がぼかんと空いていて、下方には深い霧に包まれ見えなくなっている。下りている跳ね橋には亀裂が走り、その城の中庭へのアーチ状をした入り口に導いている。跳ね橋の鎖は風にきしみ、その錆び付いた鉄は重みにピンと張っている。高く堅牢な壁の天辺には石のガーゴイルが窪みの中から君達を見つめていてぞっとするほど気味が悪い。腐った木製の落とし格子には緑が生い茂り、入り口のトンネルに吊されている。この向こうには、たっぷりとした暖かな光が中庭に溢れている。

**フィリップ (ガレスを演じている) :** 僕はそのガーゴイル達を見てもみたい。僕はそれらがただの石像ではないんじゃないかと感じてるんだ。

**アミ (リーヴァを演じている) :** その跳ね橋は危なそうに見える？ 私はそれがどのくらいしっかりしているか見てみたい。私たちはそこを渡れるか、そうでなければ私たちの重量で崩壊してしまうかしら？

ごっこ遊びと違うのは、D&Dは冒険者達の行動の結果を決定する手段としてストーリーの構造を与えていることだ。プレイヤー達は彼らの攻撃が命中したかミスしたかを解決するために、あるいは彼らの冒険者達が崖を登れたかどうかを解決するためにダイスをロールし、あるいは打撃を与えた魔法のライトニング・ボルト（稲妻の矢）を避けるためロールしたり、他のいくらかの危険な作業をやりとげるためにロールする。なんだったって可能だが、そのダイスは他より可能性のありそうなことを実現するためのものだ。

**ダンジョンマスター (DM) :** 分かった、一つずつ済ませよう。フィリップ、君はそのガーゴイルを見るんだね？

**フィリップ :** そうさ。それがクリーチャーであったり飾りではないってヒントはあるかな？

**DM :** 【知力】 判定をやってみなよ。

**フィリップ :** 僕の〈調査〉技能は使える？

**DM :** もちろん！

**フィリップ (d20を振る) :** あらら、7だ。

**DM :** それは君には飾りに見える。そしてアミ、リーヴァは跳ね橋を調べるんだね？

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームにおいて、それぞれのプレイヤーは（キャラクターと呼ばれる）冒険者を作りだし、他

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームにおいて、それぞれのプレイヤーは（キャラクターと呼ばれる）冒険者を作りだし、他の（友達によって演じられる）冒険者達と協力する。一緒に行動することで、そのグループは暗いダンジョンや廃墟の街や幽霊の出る城や密林の奥深くに失われた寺院や神秘的な山の真下にある溶岩で満たされた大洞窟を探検できるのだ。冒険者達はパズルを解き、他のキャラクター達と会話し、ファンタジックなモンスター達と戦い、素晴らしい魔法のアイテムや他の財宝を発見する。

しかしながらプレイヤーの一人は、そのゲームの語り部で審判を務めるダンジョン・マスター (DM) の役割を担う。DMはキャラクター達のために災害を通過させ探検の筋道を決める冒険を作成する。DMはレイヴンロフト城の入り口を説明するかも知れないし、プレイヤー達は彼らの冒険者達に何をさせたいかを決める。彼らは危険な風化した跳ね橋を歩いて渡るだろうか？ その跳ね橋が折れた場合に誰かが落ちる可能性を最小限にするためにそれぞれをロープで結びつけるだろうか？あるいは彼らをその亀裂に運ぶために呪文を発動するだろうか？

その後DMは冒険者達の行動の結果を決め、彼らの体験することを口述する。なぜならDMはプレイヤー達のあらゆる試みに対する対応を即興で作ることができるからで、D&Dは無数の柔軟性を持ち、それぞれの冒険はエキサイティングで思いがけないものに成り得る。

ゲームは本当の意味での終了を迎えない：ひとつの物語や探索が終了した時、新たなものが始まり、**キャンペーン**と呼ばれる継続的な物語が作り出される。自身のキャンペーンを数ヶ月や数年継続して遊ぶ多くの人々が、彼らの残した物語を拾い上げては毎週かそのくらいの頻度で自身の友達に会う。その冒険者達はキャンペーンが継続することに強く成長する。毎回モンスターを倒すことが、毎回冒険を完了することが、そして毎回財宝を発見することが必ずしも物語の継続を加えることにはならないが、冒険者達は新たな可能性を得るのである。この力の増加は冒険者達のレベルとして反映する。

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームには勝ち負けは存在しない—最低でも、その用語が普通に理解されている形では。集まって、DMとプレイヤー達は命に関わる危険に直面する勇気ある冒険者達の興奮する物語を作り出す。時に冒険者達は獐猛なモンスター達によって調子を崩すか極悪な悪役達に消耗させられて恐ろしい終わりを迎えるかもしれない。たとえそうであったとしても、他の冒険者達が彼らの死した同志達を復活させるために強力な魔法を探ることができるし、プレイヤーは継続して遊ぶために新たなキャラクターを創造することを選択するかも知れない。そのグループは冒険を成功に導くことに失敗するかも知れないが、誰もが良い時間を過ごしたり思い出に残る物語を作り出せたなら、彼らは全員勝者なのだ。

## 冒険の世界

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームにおける多くの世界は魔法とモンスター達の、勇敢な戦士達と目を見張る冒険の場所である。それは中世ファンタジー世界の創立から始まり、その後クリーチャーや場所や魔法といったその世界を独特にするものを加える。

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームの世界群は**多元宇宙 (マルチバース)**と呼ばれる広大な宇宙の中に存在し、不思議で神秘的な方法によって他の世界や火の元素界、無限の深さを保つアビスといった他の存在の次元界に接続される。この多元世界の中は果てしなく様々な世界群である。それらの多くはD&Dゲームの公式セッティングとして出版された。伝説のフォーゴトン・レルム、

グレイホーク、ダーク・サン、ミスタラ、エベロンといったセッティングは多元世界という布地に集うよう織り込まれている。並行したこれらの世界群は何百何千それ以上であり、D&D プレイヤーの世代ごとに彼ら自身のゲームとして作り上げたのである。そしてその豊かさに満ちた多元世界の真ん中に、あなたはあなた自身の世界を作り出しでも構わないのだ。

これら全ての世界は個性を共有するが、それぞれの世界は独自の歴史と文化、固有のモンスターや種族、ファンタジックな地形、太古のダンジョン、そして陰謀を企てる悪役を個別に設定されている。いくらかの種族は異なる世界に於いては普通でない特徴を持つ。例えばダーク・サン・セッティングのハープリング達はジャングルに暮らす人食い人種で、エルブ達は砂漠の遊牧民だ。いくつかの世界に登場する種族は、エベロンのウォーフオーズ（最終戦争で戦うために命を吹き込まれ作り出された戦士達）のように、他のセッティングでは知られてはいない。いくらかの世界は、ドラゴンランス・セッティングにおいて中心的役割を担ったドラゴンランス戦争のような、ひとつの壮大な物語に支配されている。しかしそれが D&D 世界の全てではなく、あなたはキャラクターを作って彼らのどれか一人で遊ぶためにこの本のルールを使えるのだ。

あなたの DM はこれらの世界のひとつか自作した世界にキャンペーンを設定するだろう。なぜなら D&D の世界には本当に多くの多様性があり、あなたは DM にあなたがゲームを遊ぶ上で影響するであろうハウスルールが何かあるか確認しておくべきだ。究極的には、ダンジョン・マスターはそのキャンペーンとそのセッティング、たとえそのセッティングが出版された世界であったとしても、における権力者である。

## ルールを使用する

D&D ベーシック・ルールの文書は3つのパートに分かれている。

**パート1**は、あなたがゲームで遊ぶであろうキャラクターを作るために必要とするルールと手引きが与えられた、キャラクター作成に関するものである。それはあなたが選択できる様々な種族、クラス、背景、装備、そして他のカスタマイズの選択肢が含まれる。パート1の多くのルールはパート2やパート3の素材に頼っている。

**パート2**はゲームの遊び方についてのルールが、この「はじめに」で説明されている基本を超えて詳しく述べられている。そのパートはあなたのキャラクターが試みる作業の正否を決定するために行うダイス・ロールの種類を含み、ゲーム中における3種類の大きな活動の種類（探検、相互作用、そして戦闘）について説明する。

**パート3**は魔法についての全てである。それは D&D 世界における魔法の本質と、呪文発動のルールと、ゲームに於いて魔法を使うキャラクター（とモンスター）に扱える選り抜かれた典型的な呪文を含む。

## 遊び方

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームのプレイはこの基本的なパターンに従って展開する。

**1. DM が状況を説明する。**DM はプレイヤー達に彼らの冒険者達がどこにいて彼らの回りには何があるかを話し、彼ら自身に示されている基本的な選択肢の範囲を提案する（幾つの扉が部屋に導かれているか、どんなテーブルが置かれているか、酒場には誰が居るのか、等々）。

**2. プレイヤーは何をしたいのか詳細に述べる。**時折一人のプレイヤーがパーティー全体について話し、例えばこう言う「私たちは東の扉を利用するだろう」。それ以外の時には異なる冒険者達が異なることをする：一人の冒険者は二人目が壁に掘られた難解な記号を調査し、三人目がモンスター達への見張りを維持している間に宝箱を探索するかもしれない。プレイヤー達はターンを取る必要はないが、DM は全てのプレイヤーの声を聞き、それらの行動をどのように解決するかを決定する。

時に作業の解決は簡単である。冒険者達が部屋を横切って扉を開きたいのなら、DM はその扉が開いたことを告げ、その向こうに何が横たわっているかの詳細を述べるだろう。しかし扉に錠が掛かっていたり、その床に命に関わる罠が隠されていたり、いくらかの他の状況が冒険者達に作業を完了させるよう骨を折らせるなら、DM は何が起こったかを決め、しばしばある行動の結果を決めるためにダイスをロールすることに頼る。

**3. DM は冒険者達の行動の結果を述べる。**結果を説明することはしばしば別の決断の地点を導き、ゲームの流れはステップ1に戻る。

このパターンは冒険者達が警戒しながら廃墟を探検しようと、よこしまな王子と会話しようと、強力なドラゴンとの命がけの戦いに閉じ込められようと維持される。適切な状況に於いて、とりわけ戦闘では、行動はよりはっきりした形を持ち、プレイヤー達（およびDM）は行動を選択して解決するためにターンを取る。しかしほとんどの時間において、プレイは冒険の状況に合わせて流動的で柔軟である。

しばしば冒険の行動はプレイヤー達とDMの想像力から生じ、DMが声によってそのシーンを配する説明に頼る。いくらかのDMは雰囲気を作る助けとして音楽や、美術や、録音した音響効果を使うことを好み、多くのプレイヤー達とDM達は同様にゲームで演じる様々な冒険者達やモンスター達や他のキャラクター達を異なる声色で演じ分ける。時にDMはプレイヤー達が誰がどこにいるかを把握し続ける助けのために、あるシーンに含まれる各クリーチャーを表すため地図を広げ、トークンやミニチュア・フィギュアを使う。

## ゲームのダイスについて

ゲームでは異なる数値が側面に配された多面体のダイスが用いられる。こうしたダイスはゲームショップや多くの書店で見つけることができるだろう。

このルールにおいては、「d」の文字の後に続く面の数値がダイスの違いを表している：すなわち、d4、d6、d8、d10、d12、そしてd20である。例えば、「d6」は6面体のダイス（多くのゲームに使われる一般的な立方体）を指す。

%ダイス、すなわちd100は少々異なった働きをする。0～9の数値が配された10面ダイスを2つロールすることにより、1から100の数値を生成するのである。

片方のダイス（ロールする前に指定すること）が10の位の数字となり、もう片方が1の位の数字となる。例えば、君が7と1をロールしたら、数値は71となる。0が2つ出た場合には100となる。10面ダイスの中には（00、10、20といったように10の位の数値が配されているものがある。こうしたダイスは10の位と1の位を見極めるのをより容易くしてくれる。先の例の場合、70と1をロールすれば71となり、00と0が100になるというわけだ。

君がダイスをロールする必要がある際、ある種類のダイスをいくつかロールすることになるのかは、そこに加算される修正値とあわせてルールが教えてくれる。例えば、「3d8+5」は君が8面ダイスを3つロールし、それらを合計した後に5を加算することを意味している。

同様の「d」による表記法では、「1d3」や「1d2」といった表現がなされることがある。1d3 のロール結果を出すためには、d6 を1回ロールしてロールの出目を2で割る（切り上げ）ことになる。1d2 のロール結果を出すためには、ダイスをどれかロールし、そのロールの出目が偶数であった奇数であったかによって1か2を割り当てることになる（あるいはまた、ロールの出目がダイスの面の数の半分よりも上ならば2とするやり方もある）。

## d20 ロールについて

冒険者のソードの一撃はドラゴンを傷つけたのか、それとも鉄のような固さの鱗にはじかれたのか？ このオーガーはそのひどい嘘を信じるのだろうか？ キャラクターは荒ぶる川の流れを泳いで渡りきれぬだろうか？ キャラクターは火球の爆発をまともに食らうのを避けられるだろうか、それともその火炎からのダメージをすべて受けることになってしまったのだろうか？ このように行動の結果が不確かな場合、ダンジョンズ&ドラゴンズのゲームでは20面ダイスをロールし（すなわちd20を行い）、成功したか失敗したかを決定することになる。

ゲーム内のキャラクターやモンスターはみな6つの**能力基本値 (ability scores)** で定義された能力を有している。この能力値とは【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】であり、一般的な冒険者の場合には3～18の範囲となる（モンスターは1～30の値を持つ可能性がある）。これらの能力値と、そこから導き出される**能力修正値 (ability modifiers)** はプレイヤーがキャラクターやモンスターのために行うほぼすべてのd20ロールの基本となる。

d20ロールの主だったものとしては、能力値判定、攻撃ロール、そしてセーヴィング・スローの3種類があり、ゲームに関するロールの根幹を形成している。これらすべては以下の段階に従う。

1. **ダイスをロールし、修正値を加算する。** d20をロールし、適切な修正値を加算する。一般的には、この修正値は6種類の能力値から算出され、時にはキャラクターの特定の技術を反映するために習熟ボーナスを含めることもある（各能力値と能力修正値を決める方法については第1章を参照のこと）。
2. **状況によるボーナスやペナルティを適用する。** クラスの特徴、呪文、特定の状況、その他の効果により判定にボーナスまたはペナルティが与えられることがある。
3. **結果の合計を目標の数値と比較する。** 合計が目標数値以上であった場合、その能力値判定や攻撃ロール、あるいはセーヴィング・スローは成功する。さもなければ失敗である。目標数値を決定し、プレイヤーの能力値判定や攻撃ロール、あるいはセーヴィング・スローが成功したのか失敗したのかを告げるのは通常はDMである。

能力値判定やセーヴィング・スローの目標数値は**難易度 (DC ; Difficulty Class)** と呼ばれる。攻撃ロールの目標数値は**アーマー・クラス (AC ; Armor Class)** と呼ばれる。

この単純なルールはD&Dのプレイにおけるほとんどの作業の解決を管理している。ゲーム内でd20を用いるためのより詳細なルールは第7章で提供される。

## 優位と劣位

時に、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローに特殊な状況による修正が化されることがある。これらは『優位』(advantage) や『劣位』(disadvantage) と呼ばれる。優位はd20判定を取り巻く好ましい状況を反映したものであり、一方で劣位はその反対の状況を反映したものである。優位ないし劣位のいずれかを有する際、君は判定を行う際にd20を2回ロールする。君が優位を有する場

合には2つのロールのうち高い方の出目を用い、劣位を有する場合には低い方の出目を用いる。例えば、君が劣位を有しており17と5の出目を振り出したとしよう。この場合君は5を使うことになる。代わりに君が優位を有していてそれらので目を振り出したのだとしたら、君は17を使うことになる。

優位と劣位に関するより詳しいルールは第7章で提供される。

## 細則は常に優先される

この本、特に第2部と3部には、どのようにしてゲームをプレイするかを管理するためのルールが収められている。一方で、種族特徴、クラスの特徴、呪文、魔法のアイテム、モンスターの能力、その他のゲーム的な要素の多くが、何らかのやり方で一般的則を逸脱し、ゲームのその他の機能の仕組みに対する例外となることがある。このことを覚えておくこと：細則が一般則と矛盾する場合、細則が優越する。

ルールの例外はだいたいの場合ちょっとしたものだ。例えば、冒険者たちの多くはロングボウに対する習熟を有していないが、ウッド・エルフはみな種族特徴のおかげで習熟を有している。その特徴はゲーム内にちょっとした例外を作り出している。ルールを派手に逸脱するような例もある。例えば、冒険者は普通は壁を通り抜けることができないが、呪文の中にはそれを可能にするようなものも存在する。こうした大きなルール上の例外のほとんどは魔法によるものである。

## 端数は切り捨てる

まず最初に、君が知っておくべき大事な一般則が存在する。ゲームの中で数字を除算する時は常に、端数が出た場合にはこれを切り捨てること。仮にその端数が1/2以上であった場合でもある。

## 冒険

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンズ・ゲームはダンジョン・マスターが提供する冒険に乗り出すキャラクター達のグループで成り立つ。それぞれのキャラクターは、能力値や技能、クラス特徴、種族特徴、装備、魔法アイテムといった形態でその冒険に特定の可能性をもたらす。全てのキャラクターは異なり、様々な強さと弱さを持つため、冒険者達の最善のパーティーは個々のキャラクターが他を互いに補完し、仲間の弱さを補うものである。冒険者達はその冒険を協力して成功裏に完結させなければならない。

冒険こそはゲームの心臓部であり、序盤、中盤、終盤の物語である。冒険はダンジョンマスターによって作られるか店で購入でき、DMが必要とし望む物にあつらえるようにつまみ出され修正される。どちらの場合でも、それが地下のダンジョンであれボロボロの城であれ、いっばいに広がる荒野であれ、賑やかな都市であれ、冒険はファンタジーの設定である。それはキャラクター達（その卓を囲む他のプレイヤー達によって作り出され演じられた冒険者達や、同様にノンプレイヤー・キャラクター達 (NPC 達) の豊かな種類を特徴付ける。これらのキャラクター達は冒険における後援者、仲間、敵、雇った者、背景のその他大勢であるだろう。しばしば NPC 達の一人は冒険の行動により多く使われる予定の悪役 (ヴィラン) である。

彼らの冒険の推移を超えて、キャラクター達は何らかの手段で扱わねばならない様々なクリーチャー達や物品や状況に向かい合わされる。時に冒険者達と他のクリーチャー達は戦闘によって互いに殺し合うか捕まえ合うために彼らの最善を尽くす。時に冒険者達は心にある目的と共に他のクリーチャー（または魔法の物品とすら）と話す。そしてしばしば、冒険者達はパズルを解いたり、障害を迂回したり、隠された何かを見つけたり、現在の状況を整理する試みに

時間を費やす。その合間に、冒険者達は世界を探検し、次に何に挑戦するかやどこに旅をするかについて決定を下す。

冒険はその長さも複雑さもさまざまである。短い冒険は少ない挑戦のみを与えるかもしれないし、完了させるために1回のゲームセッションで事足りるかもしれない。長い冒険は数百の戦闘と相互のやりとりと他の挑戦を含めることができ、実時間で何週間も何ヶ月もかけて継続するプレイを通すために多数のセッションをこなすかもしれない。通常、ある冒険の終わりは、休息するためと彼らの労働の戦利品を楽しむために文明に引き返してきた冒険者達によって印付けられる。

しかしそれが物語の終わりではない。あなたはある冒険を、複数の興奮させる場面で作られたTVシリーズにおける1回のエピソードと考えることができる。ひとつのキャンペーンはシリーズ全体—冒険同士が繋ぎ合わさった一続きのものであり、一貫した冒険者達のグループによって開始から終了まで物語を追い掛けるのである。

## 冒険の三本柱

冒険者達は彼らのプレイヤー達が想像できるどんなことにも挑戦できるが、3つの幅広い区分：探検、社交的なやりとり、戦闘は彼らの活動について語るための助けになり得る。

**探検**は冒険者達の世界間の移動と、彼らの注意が必要な状況や物体との関わり合いの両方を含む。探検はプレイヤー達が彼らのキャラクター達に何をさせたいかを描写し、DMが結果として何が起きたかをプレイヤー達に話すギヴ・アンド・テイクの形となる。大きな規模ではキャラクター達が1日ばかりで起伏のある平原を横断したり、1時間で彼らのやり方によって地下の大洞窟を通過することに時間を費やすことが含まれるだろう。より小さな規模では、一人のキャラクターがダンジョンの部屋で、何が起きるかを見るためにレバーを引くことを意味するだろう。

**社交的なやりとり**は冒険者達が他の誰か（あるいは何か）と会話することを特徴とする。それは捕らえた斥候がゴブリンの住処にある秘密の入り口を明かしたり、救出した囚人から情報を得たり、オークの首領に慈悲を懇願したり、離れた場所の冒険者達を現すためにおしゃべりな魔法の鏡を説得するような要求を意味するかもしれない。

第7章と第8章のルールは探検と社交的なやりとりを支え、第3章では多くのクラス特徴で、第4章では個人的特徴で行える。

**戦闘**は第9章で扱われているが、キャラクター達と他のクリーチャー達が武器を振り、魔法を発動し、位置関係を操作し、等々—彼らの敵を打ち負かすために、それが全ての敵を殺すことを意味しようとして捉えることを意味しようとして、大敗北に直面しようとして、全員が努力する。戦闘はD&Dセッションに於いて最も構造的な要素で、クリーチャー達は誰もが行動の機会を得るよう手配するためにターンを取る。たとえ長い交戦の前後であっても、シールドに乗って階段を飛び降りるような突飛な曲芸を試みたり、その環境を調査（ひよっとしたら神秘的なレバーを引くことで）してみたり、仲間や敵や中立のパーティーを含む他のクリーチャーに相互のやりとりをしかけてみたりと、依然として十分な冒険の機会がある。

## 驚異の魔法

いくらかのD&Dにおける冒険は何らの魔法的な事件も無く終了する。助けになろうと有害であろうと、魔法は冒険者達の生活に度々登場し、それは第10章と11章で取り上げられている。

ダンジョンズ・アンド・ドラゴンの世界において、魔法の専門家は希で、彼らの並外れた才能によって人々の集団から分けておかれる。一般人は魔法の証拠を定期的に見るかも知れないが、それは通常少数派である—幻想的なモンスターや目に見える答えを得る祈り手、ボディガードとして動くシールド・ガーディアンと共に路地を歩いて渡るウィザードなど。

けれども冒険のためには、魔法は彼らの生存のための要となる。回復魔法のないクレリックやバラディンは、冒険者達をあっという間に負傷で倒れさせるだろう。バードやクレリックの増強魔法の支えなくしては、戦士は強力な敵に打ち負かされるかもしれない。ウィザードやドルイドの予見の魔法的な力や融通性がなければ、あらゆる脅威は10倍増しになるだろう。

魔法は悪役にも好んで使われる。多くの冒険は、何らかの邪悪な結末のために魔法を使う、決意の固い術者の策謀によって動かされる。あるカルトの首領は海の下に眠る神を目覚めさせる方法を探し、あるハグは若者をその活力を魔法的に吸い取るために誘拐し、ある狂ったウィザードは複製の命を持つオートマトンの軍隊に投資するために働き、あるドラゴンは破壊の神を復活させるための神秘的な儀式を開始する—これらは冒険者達が直面する魔法的な脅威のほんの2、3の例である。彼ら自身が持つ魔法と共に、呪文や魔法アイテムの形で、冒険者達はそれらに打ち勝つだろう！

# パート 1：キャラクター作成

## 第 1 章：キャラクターの作り方

ダンジョンズ & ドラゴンズで冒険を楽しむための第一歩は、君のためのキャラクターを考え、作ることだ。君のキャラクターはゲーム上のデータとロールプレイのきっかけとなるフック、そして君のイメージの組み合わせだ。君は種族（人間、ハーフリングなど）とクラス（ファイター、ウィザードなど）を選ぶ。そして、君のキャラクターの人となり、外見、背景などを考える。そこまで終われば君のキャラクターはゲームの中で君の代理人としての役目を果たす、D&D 世界での君のアバターとなるのだ。

ステップ 1 に挑む前に、君が遊んでみたい冒険がどんなものか考えよう。君は勇敢なファイター、闇に潜むローグ敬虔なクレリック、あるいは華麗なるウィザードになることができる。あるいは、至近距離での戦いが大好きな筋骨隆々としたローグや、遠い場所から鋭く敵を射抜く射手など、もっと型破りなキャラクターに興味を持っているかもしれない。ドワーフやエルフの登場するファンタジー小説は好きだろうか？なら、こうした種族のキャラクターを作ってみよう。卓で一番丈夫な冒険者にしたい？なら、ファイターを検討しよう。何を選べばいいかわからないなら、この本（訳注：たぶんスターターセットのこと）のイラストを見て、興味を持ったものを選んでみよう。

どんなキャラクターにするか決めたら、以下のステップにしたがって、君の決定を君の求めるキャラクターに反映していく。君のキャラクターのコンセプトは、君の選択とともに進化していくだろう。重要なのは、君がやりたいと思うキャラクターをプレイテーブルまで持ってくることだ。

この章を通じ、われわれは君のキャラクターを記録するものを**キャラクターシート**と呼ぶ。これは正式なもの（巻末に掲載されている）でも、何らかのデジタルな記録でもいいし、ノートを破いた紙でもかまわない。ただし、オフィシャルな D&D キャラクターシートは、ゲームを始めにあたってどんな情報が必要か、ゲーム中それらをどう使うかを明らかにする。

### ブレナーを作ろう

キャラクター作成の各ステップごとに、そのステップの例が示されている。ボブという名のプレイヤーが自分のドワーフのキャラクターであるブレナーを作るというものだ。

### 1. 種族の選択

すべてのキャラクターは種族に属している。D&D 世界における数多くの知的人型種族の 1 つにである。最も一般的なプレイヤーキャラクター種族はドワーフ、エルフ、ハーフリング、そしてヒューマンである。種族の中にはまたマウンテンドワーフやウッドエルフといったように**副種族**を有するものもある。これら種族についての情報は第 2 章で提供される。

種族の選択は、一般的な外見と文化や祖先から得られた生得の才能を規定することによって、キャラクターのアイデンティティに大きく寄与する。キャラクターの種族は、特殊感覚、特定の武器や道具への習熟、1 つ以上の技能への習熟、あるいは初級呪文を使用する能力といったような、特定の種族特徴を与えてくれる。こうした特徴は特定のクラスの能力とかみ合うこともある（ステップ 2 を参照のこと）。例えば、ライトフットハーフリングはその種族特徴によって非常に優れたローグになるし、ハイエルフは強力なウィザードになる傾向がある。

時にはこうした典型に反してみるのもおもしろいだろう。たとえば、ハーフリングのパラディンやマウンテンドワーフのウィザードは、珍しくはあるが記憶に残るキャラクターとなるだろう。

また、種族によって、ステップ 3 で決定する能力値が 1 つ以上増加することになる。こうした増加を書き留め、後で適用することを忘れないようにすること。キャラクターシートに種族から得られた特徴を記録すること。開始時の言語と基本移動速度も忘れずに書き留めること。

### ブレナーを作ろう ステップ 1

ボブはキャラクターを作るために席に着いた。彼は自分がプレイするキャラクターとして、ぶっきらぼうなマウンテンドワーフがぴったりだと考えた。そこで、彼はドワーフの種族の特長として、移動速度 25 フィートと、知っている言語として共通語、ドワーフ語とキャラクターシートに書き込んだ。

### 2. クラスの選択

すべての冒険者はクラスに属している。クラスはそのキャラクターがダンジョンを探索する際に使う、モンスターと戦う、緊迫した交渉で人をひきつけるなど、特別な才能や戦略を示すおおまかな職業である。クラスについては第 3 章に詳しく説明されている。

君のキャラクターは選択したクラスに基づき、いくつかの利点を得る。こうした利点の多くは**クラスの特徴**—能力（呪文使用能力を含む）であり、他のクラスのメンバーと区別される点である。また、鎧、武器、技能、セーブ、また時には器具などへの**習熟**を得る。習熟は、ある武器を使いこなしたり、説得力のある嘘を話すなど、君のキャラクターが特に上手にできることを定義したものである。君のキャラクターシートに、君のクラスの 1 レベルで得られるすべての特徴を記録すること。

### レベル

通常、キャラクターは 1 レベルからスタートし、冒険を通じて得た**経験値** (XP) によりレベルを上げる。1 レベルのキャラクターは冒険の世界の未経験者であるが、それ以前に兵士や海賊として危険なことをしていたかもしれない。

1 レベルのスタートは、君のキャラクターにとって冒険者人生の始まりである。もし君がすでにゲームに親しんでいるなら、あるいは既に始まっているキャンペーンに参加するのであれば、君の DM はより高いレベルで、すでにいくつかのつらい冒険を生き抜いてきたものと仮定して、ゲームを始めてもよい。

君のレベルをキャラクターシートに記録すること。もし君が高レベルから始めるのであれば、クラスから与えられる要素を、1 レベルから順次記録していくこと。また、君の経験点を記録する。1 レベルのキャラクターは 0 XP である。高いレベルのキャラクターはそのレベルに必要とされる最低限の経験値を得る（この章の「1 レベルを越えて」の項を参照）。

## ヒットポイントとヒットダイス

キャラクターのヒットポイント(hp)は戦闘などの危険なシチュエーションでどのくらいそのキャラクターがタフであるかを示す。君のhpは君のヒットダイス(HD:正しくはHit Point Dice)から決定される。

君のキャラクターは1レベルにおいて1HDを持つ。HDはクラスによってダイスが決定される。クラスの説明にあるように、HDにあたるダイスでの最大値をhpとしてスタートする(これに、耐久力のボーナスを加えることができる:ステップ3を参照)。この値は、同時に**hpの最大値**をも意味する。

君のhpをキャラクターシートに記録すること。また、君のキャラクターの用いるHDのダイスの種類を記録する。休憩後、君はHDを消費してhpを回復できる(第8章「冒険」中の休憩の項を参照)。

## 習熟ボーナス

以下の表にはクラスの説明に書かれている習熟ボーナスをまとめてある。1レベルのキャラクターは+2ボーナスを得る。君の習熟ボーナスは、君がキャラクターシートに記録する多くの項目に適用される。

- 習熟した武器による攻撃ロール
- 自分が使用した呪文の攻撃ロール
- 習熟した技能を用いての能力値チェック
- 習熟した器具を用いての能力値チェック
- 習熟したセーヴィングスロー
- 自分が使用した呪文のセーブDC(呪文使用クラスの説明を参照)

クラスにより、武器、セーブ、いくつかの技能および道具への習熟を決定する(技能については第7章に、道具については第5章にそれぞれ説明されている)。キャラクターの背景は追加の技能や器具への習熟を、一部の種族は更なる習熟を与える。これらの習熟を、習熟ボーナス同様にキャラクターシートに記録しておくこと。

習熟ボーナスはダイスを一度に一つ振ろうが複数振ろうが一回を超えて加えられることは無い。習熟ボーナスを修正(たとえば2倍にしたり、半分にしたり)する際には、適用する前に修正する。状況により、習熟ボーナスを1回以上適用できるような、あるいは複数回ボーナスを倍にするような記述になっていても、君は習熟ボーナスは一度しか適用できないし、倍にできるのは一度だけだし、半分にできるのも一度だけである。

## ブレナーを作ろう ステップ2

ボブはブレナーは角の片方が折れた兜をかぶって、斧を手に戦場に突撃するところを想像している。ボブはブレナーをファイターにした。そこで、キャラクターシートにファイターの習熟と、1レベルのクラス特典を記入した。

1レベルファイターとして、ブレナーは1HD(ダイスはd10)と、10+【耐】修正値のHPを持つ。ボブはブレナーの【耐】が決まったら最終的なHPを決めるよう記録した(ステップ3参照)。また、1レベルキャラクターに与えられる習熟ボーナスとして、+2を記録した。

## 3. 能力値の決定

君のキャラクターがゲーム内で行うことの多くは、6つの能力に基づいて行われる。**筋力**(【筋】または【筋力】ないしはストレングス)、**敏捷力**(【敏】または【敏捷力】ないしはデクスタリティ)、**耐久力**(【耐】または【耐久力】ないしはコンスティテューション)、**知力**(【知】または【知力】ないしはインテリジェンス)、**判断力**(【判】または【判断力】ないしはウィズダム)、**魅力**(【魅】または【魅力】ないしはカリスマ)である。各能力には値が定められるため、キャラクターシートに記録する。

これら6つの能力値をどのように使うかの詳細は第7章に示されている。次ページの「能力値のサマリー」には各能力でどのくらいのことのできるのか、どの種族でどの能力が上がるのか、どのクラスにどの能力値が重要かが示されている。

君はキャラクターの**能力値**をランダムに決定する。4つの6面体ダイスを振り、高い値の3つの目の合計をメモする。これをあと5回繰り返して、6つの値を得る。もし時間を節約したいなら、ダイスを振る代わりに「15, 14, 13, 12, 10, 8」の値を使う事にしても良い。

これら6つの値を、【筋】、【敏】、【耐】、【知】、【判】、【魅】それぞれの能力値の横にメモしていく。その後、君が選んだ種族による能力値の変更を行う。能力値の割り付けが終わったら、下段の「能力値と能力値修正」表を参照し、各**能力値の修正値**を決定する。表を使わなくても、能力値から10を引いて2で割る(端数切り捨て)することで修正を求めることができる。修正値は能力値の隣に記入しておくこと。

### クイックビルド Quick Build

第3章の各クラスの説明には、そのクラスのキャラクターをすぐに作成するためのポイントや、最大の値をどの能力値に割り振るか、どの背景がそのクラスに適しているか、開始時の呪文が含まれる。

## ブレナーを作ろう ステップ3

ボブはブレナーの能力値を標準セット(15, 14, 13, 12, 10, 8)で決めることにした。彼はファイターなので、一番高い15を【筋】に割り振った。次に高い14を【耐】に割り振る。ブレナーは向こう見ずな戦士であるが、ボブは彼が老獪で思慮深く、良き統率者にしたかったので、次に【判】と【魅】を高くした。その後、種族修正(ブレナーは【耐】と【筋】が2ずつ増加する)を加え、ブレナーの能力値と能力修正値は以下ようになった:【筋】17(+3)、【敏】10(+0)、【耐】16(+3)、【知】8(-1)、【判】13(+1)、【魅】12(+1)

ボブはブレナーの最終的なHPを計算する。10+【耐】修正値である+3で、合計は13となる。

### 能力値と能力値修正

能力値	能力値修正	能力値	能力値修正
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

## 能力値のサマリー

### 筋力【筋】 Strength

規定：天性の運動能力、体の力

重要なクラス：ファイター

種族による上昇：

マウンテンドワーフ (+2)

人間 (+1)

### 敏捷力【敏】 Dexterity

規定：天性の敏捷さ、反射、バランス、平衡感覚

重要なクラス：ローグ

種族による上昇：

エルフ (+2)

人間 (+1)

ハーフリング (+2)

### 耐久力【耐】 Constitution

規定：健康、スタミナ、生命力

重要なクラス：すべて

種族による上昇：

ドワーフ (+2)

スタウトハーフリング (+1)

人間 (+1)

### 知力【知】 Intelligence

規定：精神の鋭さ、知識を思い出す、分析力

重要なクラス：ウィザード

種族による上昇：

ハイエルフ (+1)

人間 (+1)

### 判断力【判】 Wisdom

規定：注意力、直感力、洞察力

重要なクラス：クレリック

種族による上昇：

ヒルドワーフ (+1)

人間 (+1)

ウッドエルフ (+1)

### 魅力【魅】 Charisma

規定：信頼、雄弁さ、リーダーシップ

重要なクラス：リーダー、交渉役

種族による上昇：

ライトフットハーフリング (+1)

人間 (+1)

## 選択ルール：能力値のカスタマイズ

DM がオプションとして許可するのであれば、君は能力値を決定する際に以下の選択ルールを適用しても良い。この方法はキャラクター作成時の能力値のセットをここに選択する方法である。

君は能力値に割り振るためのポイントを 27 ポイント有している。各値のスコアは「能力値のコスト」表に示されている。例えば、能力値を 14 にするにはコストが 7 必要となる。この方法では、能力値は最高で種族修正前の値で 15 までしか上げられない。また、能力値を 8 以下にすることもできない。

この方法では、能力値 3 つを最高に、残り 3 つを最低にする (15, 15, 15, 8, 8, 8) こともできるし、ほぼ平均的 (13, 13, 13, 12, 12, 12) にすることも、また自分の望む組み合わせにすることも可能となる。

## 能力値のコスト

値	コスト	値	コスト
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

## 4. キャラクターの詳細

君のキャラクターにベーシックゲームとしての面が備わったなら、次は人 第 4 章の記載を使って、キャラクターの外見や特徴を決定することもできる。キャラクターの**属性** (キャラクターが決断を行う際のガイドラインとなる、モラルの指針) や**理想**を決定する。第 4 章はまた、**絆 (または縁故)** と呼ばれるキャラクターのもっとも愛するものや、キャラクターの弱点となりうる**欠点**についても触れている。

君のキャラクターの**背景**はそのキャラクターがどこの出身で、そんな職業に就き、D&D 世界のどんな立ち位置にいたかを示す。DM は第 4 章に示された内容を超える背景を加えてもよく、君のキャラクターコンセプトに沿うよう話し合いながら決めると良いだろう。

背景は君のキャラクターに背景特徴 (多くは利点となる) を与えるとともに、2 つの技能への習熟、追加の言語ないし特定の道具への習熟を得る。これらの情報は、君の決めた個性に関する情報とともにキャラクターシートに記録する。

### キャラクターの能力

キャラクターの能力値と種族を、キャラクターの外見や個性に落とし込もう。身体能力が高いが知性の足りないキャラクターは、腕力に欠けても利口なキャラクターと思考や振る舞いが大きく異なるだろう。

例えば、【筋】が高い者は大柄だったり引き締まった体つきをしているだろうし、【筋】が低いキャラクターならがりがりに痩せていたり、逆に太っているかもしれない。

高い【敏】のキャラクターはしなやかでスリムだろうし、低いキャラクターならひよろひよろしていたり、ぎこちなかったり、大きく太い指を持っていたりするだろう。

【耐】が高ければ健康で、輝く瞳と溢れるような生命力が感じられるだろう。一方低いキャラクターは病気がちで脆弱に見えるだろう。

【知】の高いキャラクターはおそらく好奇心が強く、向学心が強い感じがするだろうし、低いキャラクターならぶっきらぼうな語り口や忘れっぽさがみえるだろう。

高い【判】のキャラクターは判断力や共感力に溢れ、いま起きていることを正しく判断することができる。しかし、低いキャラクターは落ち着きがなかったり、向こう見ずだったり、忘れっぽかったりするだろう。

【魅】が高ければその外見には信頼がにじみ出し、優雅さと迫力が一体となっていることだろう。低いキャラクターはしゃくに障る、歯切れが悪い、臆病などといった感じを受ける。

#### ブレナーを作ろう ステップ 4

ボブはブレナーの名前、性別(男)、身長と体重、そして属性(秩序にして善)など基本的なディテールを埋める。ブレナーの高い【筋】や【耐】から、彼は健康で、引き締まった体をしており、また低い【知】から相応の忘れっぽさを思わせた。

ボブはブレナーを貴族の血を引いているが、その一族は封土から彼の幼いころに追放されていると設定した。彼はアイスウィンドデイルの僻村で鍛冶として働きながら育った。しかしブレナーは英雄的な宿命—いつの日か自分の領地を取り戻す—を持っていると考え、ボブは背景として「フォークヒーロー=民間の英雄」を選択した。彼はこの背景からもたらされる習熟や特徴を記録した。

ボブはブレナーの非常にクリアな人物像を持っていたので、彼は「フォークヒーロー=民間の英雄」の背景で示唆される特徴を無視し、代わりにブレナーは、友人や仲間を心から思いやる、繊細なドワーフである一方、そうした心をぶっきらぼうな物言いや怒鳴り声といった振る舞いで隠していることにした。彼は背景から公平への理想を選択し、誰も法より上には存在しないと信じていると記入した。

彼の経歴から、ブレナーの絆は明白なものとなった。彼はいつの日かミスラルホールに、シャドウドラゴンによってドワーフたちが追い払われた父祖の地を奪還させてくれるよう熱望している。彼の欠点は、他人を思いやる気持ちや感受性に縛られ、弱者や移ろう魂に弱く、認可無き時でも慈悲を示そうとすることである。

## 5. 装備の選択

クラスと背景は、君のキャラクターの武器、鎧、冒険用の道具などといった初期装備を決定する。装備をキャラクターシートに記録する。こうしたアイテムについては第5章に詳細が示されている。

クラスと背景から装備を決定する代わりに、初期装備を購入することもできる。その場合、第5章に示されたクラスごとに所持している金貨(gp)を使って装備を購入する。大量の装備とその価格も第5章に示されている。望むなら、これらに加えてトリンケット(訳注:ちょっとした小物。これらのリストも第5章に含まれる)を無料で得る事ができる。

君の【筋】は君が運搬できる装備の量を規定する。【筋】値の15倍以上(単位:ポンド)の装備を購入しようとしてはいけない。第7章には運搬量に関するより詳細な説明がある。

#### アーマークラス

君のアーマークラス(AC)は、君のキャラクターが戦闘中いかに傷つくことを避けられるかを示している。ACには、装備している鎧や盾、そして【敏】修正が影響する。とはいえ、すべてのキャラクターが鎧や盾を装備できるわけではない。

鎧や盾なしの状態では、君のキャラクターのACは10+【敏】修正値となる。もし鎧を着けたり盾を持った場合には、第5章のルールに従ってACを計算する。君のACをキャラクターシートに記録すること。

君のキャラクターは鎧や盾を有効に使うためにそれぞれの習熟が必要となる。クラスにより習熟している鎧や盾は異なる。習熟していない鎧や盾を装備すると不利益を受ける。第5章を参照のこと。

ある種の呪文やクラスは異なる方法でACを変更する。いくつかの方法でACを変更することになった場合、君はどれを適用するかを選ぶこと。

#### 武器

キャラクターの装備する武器は、攻撃時に命中修正を、また命中時にダメージを算出する。

武器を使って攻撃する場合、君はd20を振り、その武器に習熟しているなら習熟ボーナスを加え、さらに適切な能力値修正を加える。

- **近接攻撃**の場合、君の【筋】修正値を攻撃とダメージに加える。レイピアのように技巧的特性を持つ武器の場合、代わりに【敏】を使用できる。
- **遠隔攻撃**の場合、【敏】を攻撃とダメージに加える。武器がハンドアックスのように投擲特性を持つ武器の場合、代わりに【筋】を使用できる。

#### ブレナーを作ろう ステップ 5

ボブはファイターの初期装備と、背景である氏族の勇者の初期装備とを記入した。彼の初期装備はチェインメイルとシールドで、これによりACは18となる。

ブレナーの武器として、ボブはバトルアックスとハンドアックス2つを選んだ。バトルアックスは近接武器なので、ブレナーは【筋】修正値を攻撃とダメージに加える。この場合、彼の攻撃ボーナスは【筋】修正値(+3)と習熟ボーナス(+2)で、計+5となる。バトルアックスは1d8の斬撃ダメージを与え、ブレナーはさらに【筋】ボーナスを加えられるため1d8+3の斬撃ダメージを与えられることになる。また、ハンドアックスを投げる場合は、ブレナーは同値の攻撃ボーナス(ハンドアックスは手投げ武器であり、攻撃とダメージに【筋】修正を用いる)を得るとともに、武器は命中時に1d6+3の斬撃ダメージを与える。

## 6. 一緒に遊ぼう

ほとんどのD&Dキャラクターは一人では機能しない。各キャラクターはパーティの一員として役割を果たし、冒険者たちはともに一つの目的に立ち向かうのだ。チームワークと協力は君のパーティがD&D世界の幾多の苦難を乗り越え、生き残るチャンスを増すものだ。君の仲間となるプレイヤーやDMと話をして、キャラクター同士がどれくらい互いのことを知っているか、どのように出会ったか、どんな種類のクエストを引き受けるのかなどを決めよう。

## 1 レベルを越えて

君のキャラクターが冒険に出て試練を乗り越えたとともに、彼らは経験を得る。この経験を、経験値 (XP) としてあらわす。XP の合計が決まった値に至ったキャラクターは能力が向上する。この向上を**レベルが上がる**という形であらわす。

君のキャラクターのレベルが上がった時、クラスからは追加の特徴がもたらされることが多い。詳細はクラスの記述を参照のこと。こうして追加されるものには能力値 2 つを 1 ずつ、あるいは 1 つの能力値を 2 増加することがある。ただし、この方法では能力値を 20 より大きくすることはできない。加えて、あるレベルでは習熟ボーナスが増加する。

レベルが上がる度、追加で 1 HD を得る。ヒットダイスを 1 回振り、【耐】修正値を加えて、最大 hp を増加する。この方法の代わりに、君はクラスで定められた固定値を使用できる。なお、この固定値は HD を振った際の目の平均 (端数切り上げ)

君の【耐】修正値が 1 増加した時には、君の hp はこれまで獲得したレベル分だけ hp の最大値が 1 増加する。例えば、プレナーは 8 レベルのファイターだ。彼が【耐】を 17 から 18 に上げた時、彼の【耐】修正値は従来からの +3 から +4 となり、ヒットポイントの最大値は 8 増加する。

キャラクター成長表には君がレベルを上げるのに必要な XP ならびに習熟ボーナスの値が、1 レベルから 20 レベルまでまとめられている。レベルを上昇した際に、ほかに得られるものについては各クラスの説明を参照すること。

## プレイの階層

キャラクター成長表は 4 つのレベル帯 (級: Tier) に分かれている。これらのレベル帯はそのものには特に関連するルールなどはなく、キャラクターがレベルを獲得することによるプレイ経験の変化を概説したものだ。

最初のレベル帯 (1 ~ 4 レベル) では、キャラクターは事実上、見習い冒険者ともいった存在だ。彼らはウィザードの「秘術の伝統組織」やファイターの「武勇の道」のようなクラスごとの特色を選択などを通し、それぞれのクラスの特徴を学ぶのである。彼らが直面する危険は比較的小さなものであり、多くは田舎の農場での困りごとを片付ける、といった内容となる。

第二のレベル帯 (5 ~ 10 レベル) では、彼らは独り立ちしている。多くの術者は 3 レベル呪文を使い始めるレベル帯であり、ファイヤーボールやライトニングボルトといった新たな魔法の力の敷居を超えるところである。このレベル帯では武器を使うクラスの多くで 1 ラウンドの間に複数回攻撃が可能となる。キャラクターたちは街や国の危機に立ち向かう重要な存在となる。

第三のレベル帯 (11 ~ 16 レベル) のキャラクターは一般の民衆よりはるか高みにあり、冒険者の中でも一目置かれる存在となる。11 レベルにおいて、術者の多くは 6 レベル呪文を使用できる。それらの中には、それまでには決してなしえなかったことを実現できるようになる呪文も含まれている。他のキャラクターも、さらに多くの攻撃を加えたり、攻撃により重大な影響を与えることができるようになる。これらの強力な冒険者たちは地域や大陸といった広い範囲の脅威に直面するだろう。

そして、第四のレベル帯 (17 ~ 20 レベル) では、キャラクターはそのクラスの真髄を極め、彼らにふさわしい英雄 (あるいは大悪党) としてのアーキタイプ (= クラス内で選択した特徴) を得る。彼らは世界の運命、あるいは多元宇宙の根本の平衡に関わるような冒険に直面するだろう。

## キャラクター成長表

経験値	レベル	習熟ボーナス
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

## 第2章：種族

ダンジョンズアンドドラゴンズの世界における大都市—ウォーターディープ、グレイホーク自由市、不可思議なる“扉の街”シジルなどを訪れれば、多くの事物に圧倒される。無数の異なる言語でぺちゃくちゃとしゃべる声。数十の異なる調理法で作られた料理の香りが群衆でいっぱいの不潔な街路の悪臭と入り混じる。数え切れぬほどの建築様式で建てられた建物が、住民たちの出身地の多様さを思い出させる。

そして、そこに住む人々—さまざまな大きさ、姿、肌の色の人々が、まばゆい色相の服に身を包んでいる—はさまざまな種族で構成されている。これらには、無数の民族性が入り混じった人間以外にも、小さきハーフリングや屈強なるドワーフ、この世のものとは思えない美しさを持つエルフがいる。

こうした一般的な種族に紛れて、エキゾチックな種族が散在している。群衆を押し分けて進む筋骨隆々としたドラゴンボーンや、陰に住まい、目に厄災の種を宿した狡猾そうなティーフリング。巧妙な木のおもちゃが動くのを見て笑うノームの団。ハーフエルフやハーフオークたちは彼らの両親のいずれかの種族に属することもなく、人間とともに働いている。さらには、陽の光を避けた一匹狼のドラウ—広大なアンダーダークからの逃亡者は、彼の種族を恐れ、この世界に彼の生きる道を探している。プレイヤーズハンドブック (PHB) にはこうした普通ではない種族に関する情報が示されている。

### 種族を選ぶ

人間は D&D 世界において最も一般的な種族で、ドワーフ、エルフ、ハーフリング、そして数え切れないほどのファンタスティックな種族と共に生きている。君のキャラクターはこうした種族のうちの一つに属している。

多元宇宙のすべての知的な種族がプレイできる冒険者に向いているというわけではない。ドワーフ、エルフ、ハーフリング、人間は冒険者パーティを構成する冒険者として、最も一般的である。他の種族や副種族は冒険者として一般的とはいえない。

種族の選択は君のキャラクターに様々な面で影響する。それは冒険者としての生き様の根本的な特徴を決定する。種族を決める際には、どんなキャラクターをプレイしたいかを考えながらにしよう。たとえば、ハーフリングはひっそりと動き回るローグにぴったりだし、ドワーフならタフな戦士、エルフなら秘術魔法の使い手としてふさわしい。

種族は能力値や特徴などだけでなく、キャラクターの物語を作る際のきっかけともなる。この章にある各種族の解説には、その種族のロールプレイを助ける情報として、その種族の人となり、肉体的特徴、社会の特徴、種族としての属性の傾向などが示される。これらの解説は君のキャラクターを考える上で、大いに助けとなるだろう。とはいえ、冒険者は種族の一般的なところから外れていてもよい。なぜそのキャラクターは普通とは異なっているのかを考えることは、君のキャラクターの背景や個性を考える上で大きな助けとなるだろう。

### 種族の特徴

各種族の解説には、その種族のものが一般的に有している種族の特徴が含まれる。以下の項には多くの種族に共通した特徴を挙げている。

#### 能力値の上昇

すべての種族は1つ以上の能力値が向上する。

#### 年齢

年齢の項に書かれているのは、その種族で成年と見なされる年齢と、推定寿命が記載されている。これらの情報は、君のキャラクターが何歳でゲームをスタートするかを決めるヒントになるだろう。君はキャラクターを何歳にしてもよく、それはいくつかの能力値の説明となるかもしれない。たとえば、君のキャラクターが幼いか、非常に高齢であれば、【筋力】や【耐久力】が低い説明になるかもしれない。年をとっていれば【知力】や【判断力】が高くなっていることもあるだろう。

#### 属性

多くの種族には、特定の属性となる傾向があり、それぞれの項で解説されている。これは PC を縛るためのものではないが、たとえば君のドワーフの属性が混沌であったとするなら、秩序属性のドワーフの社会は君のキャラクターを立てる助けとなるだろう。

#### 大きさ

多くのキャラクター種族は中型サイズであり、大まかに4～8フィートぐらいの身長となる。一部の種族は小型(身長2～4フィート)で、中型のものとは異なるルールを使用する。重厚属性を持つ武器を使用した際の問題など、小型のキャラクターに関する重要なルールは第5章に説明がある。

#### 移動速度

君の移動速度は旅(第8章)のとき、あるいは戦闘時(第9章)にどれくらい移動できるかを示す。

#### 言語

種族によって、話し、読み、書くことのできる言語が決まる。第4章には D&D の多元宇宙における一般的な言語が示されている。

#### 副種族

一部の種族には副種族が存在する。副種族のものは元となる種族に加え、副種族に固有の特徴を得る。副種族の関わりは種族と種族、世界と世界の間で大きく異なる。たとえば、ドラゴンランスのキャンペーンセッティングでは、マウンテンドワーフとヒルドワーフは異なる氏族の同じ民族として共に生きているが、フォーゴットンレルムでは彼らは国で分かれており、それぞれがシールドドワーフとゴールドドワーフと名乗っている。

## ドワーフ

略

## 氏族と王国

略

## 短躯で頑健

略

## 神々、黄金、そして氏族

略

## 記憶は長く、恨みも長く

略

## 信頼はじっくりと

略

## ドワーフの名前

略

## ドワーフの特徴

君のドワーフのキャラクターは、ドワーフの生まれや出自に基づく生まれつきの能力を取り合わせて持っている。

**能力値の上昇：**君の【耐久力】は2上昇する。

**年齢：**ドワーフは人間同様に成熟するが、50歳になるまでは若造とみなされる。平均的に、彼らは350歳まで生きる。

**属性：**ドワーフの大半は秩序属性を持ち、秩序だった社会こそが大きな利益をもたらすと考えている。善属性に傾く傾向に加え、フェアプレイに対する強いこだわりと、命令に従うものこそが利益を分け合うにふさわしいという信念を持つ。

**サイズ：**ドワーフは身長4～5ftで、体重はおよそ150ポンド程度である。サイズは中型となる。

**移動速度：**基礎移動速度は25ftである。重い鎧を着ていても移動速度が低下することはない。

**暗視：**地下で生活を送ることから、君は暗闇や薄明かりの中でよりよい視覚を得る。60ft以内であれば、薄明かりの中なら明るい、暗闇であれば薄明かりであるかのように視ることができる。その際、色を見分けることはできず、白黒として見える。

**ドワーフの耐性：**毒に対し優位であるものとしてセーブを行う。また、毒ダメージへの耐性を持つ（第9章参照）。

**ドワーフ流戦闘訓練：**君はバトルアックス、ハンドアックス、スローイングハンマー、ウォーハンマーに習熟を得る。

**器具習熟：**君は以下から選択した職人の器具の習熟を得る：鍛冶の器具、醸造用器具、石工の器具。

**石工の勘：**石造物の起源に関する【知力】（歴史）チェックの際、〈歴史〉に習熟するとともに、習熟ボーナスを通常の2倍にすることができる。

**言語：**共通語とドワーフ語を話し、読み書きできる。ドワーフ語は固い子音と喉音が多く、他の言語を話すときにもその訛りが表れる。

**副種族：**D&D世界には主としてヒルドワーフとマウンテンドワーフの2つの副種族が存在し、どちらかを選択する。

### ヒルドワーフ

ヒルドワーフは感覚が鋭く、深い洞察力を有し、回復力に優れる。フェイルーンの南方に強大な王国を築いたゴールドドワーフたちや、ドラゴンランスのクリンで逃散したナイダーや没落したクラーはヒルドワーフである。

**能力値の上昇：**君の【判断力】は1上昇する。

**ドワーフの頑健さ：**君のhpの最大値は1上昇する。さらに、レベルが上がるたびに、1ポイントずつ増加する。

### マウンテンドワーフ

マウンテンドワーフは力が強く、頑健な体を持ち、岩だらけのところで厳しい生活を送っている。君はおそらくドワーフにしては背が高く、体色は淡いだろう。フェイルーンの北方のシールドドワーフや、ドラゴンランスにおけるハイラー族や貴族であるダイワー族はマウンテンドワーフである。

**能力値の上昇：**君の【筋力】は2上昇する。

**ドワーフ流鎧訓練：**君は軽装鎧並びに中装鎧に習熟している。

### ドゥエルガー

ドゥエルガー、あるいはグレイドワーフはアンダーダークの深みに住む。彼らは密かにして悪辣な奴隷商として、地上を襲撃しては、アンダーダークの他の種族に売りに出す。彼らは生来の魔法能力として、不可視になったり、一時的にサイズを大きくしたりといった能力を有している。

## エルフ

略

細身で優美

略

慇懃無礼

略

探索と冒険

略

時を知らぬ大局観

略

エルフの名前

略

隠され市森に在りて

略

## エルフの特徴

君のエルフのキャラクターは幾千の年月に洗練された、複数の天与の才を持つ。

**能力値の上昇：**君の【敏捷力】は2上昇する。

**年齢：**エルフは人間と同じくらいの年齢で肉体的な成熟に達するにもかかわらず、エルフは様々な経験が肉体的成長を超えることが成人することと理解している。そのため、エルフは一般に100歳ごろ成人して大人の名をもらい、750歳くらいまで生きる。

**属性：**エルフは自由と多様性、そして自己表現を愛することから、混沌属性の穏やかな面を強く好む。彼らは彼ら自身のものと同様に、他者の自由も評価し守ろうとする。また、善をそうでないものより重んじる。

**サイズ：**エルフは身長5～6ftで華奢な体格を持つ。サイズは中型である。

**移動速度：**君の基本移動速度は30ftである。

**暗視：**森の薄暗がりや夜の空になれているため、君は暗闇や薄明かりでもよく見ることができる。60ft以内であれば、薄明かりの中なら明るい、暗闇であれば薄明かりであるかのように視ることができる。その際、色を見分けることはできず、白黒として見える。

**鋭敏感覚：**君は〈知覚〉の技能に習熟を得る。

**フェイの末裔：**君は魅了に対するセーブに優位を得る。また、魔法により眠ることはない。

**冥想：**エルフは睡眠を必要としない。彼らは代わりに意識を半分残したまま、1日4時間の深い冥想を行う（一般に、この冥想は「トランス」とも呼ばれている）。冥想中、君は夢を見ることもある。こうした夢は、長きにわたる実践の上で反射的に行われるようになった精神的な訓練である。冥想の後は、人間などが8時間睡眠した後同様の利益を得ることができる。

**言語：**共通語とエルフ語を話し、読み書きできる。エルフ語はなめらかで、微細な抑揚と複雑な文法を持つ。エルフ文学は豊かで変化に富み、特に歌と詩は他の種族の間にも有名である。バードの多くはエルフのパラードを自らのレパートリーに加えるべくエルフ語を学ぶ。

### ドラウの暗闇

ある一つの例外を除き、ドラウ族は一般に蔑まれていた。彼らは蜘蛛の女神であるロルスを中心に墮落した社会を構成し、貴族たちは自らの地位のために互いに殺し合い、敵を根絶やしにしようとしている。

ドラウは地表に生きる種族は奴隷以外の役に立たないと教え込まれながら成長する。

それでも、一つの例外は、そうした形骸を打ち壊した。フォーゴトンレルムのノースのレンジャー、ドリズト・ドゥアーデンは、弱きものと純真なものよき守護者としての資質を証明して見せたのである。

**副種族：**エルフ族は古代に分裂し、ハリエルフ、ウッドエルフ、ダークエルフ（一般にドラウと呼ばれる）の3つの副種族に分かれた。本章では、副種族のうちの2つを示す。いくつかの世界では、フォーゴトンレルムのサンエルフやムーンエルフのように、さらにいくつかの副種族が存在している。君が望むなら、こうした少数派の副種族を選択してもよい。

### ハリエルフ

ハリエルフとして、あなたは研ぎ澄まされた心と魔法の、少なくとも基礎をマスターしている。D&D世界の多くには、2種類のハリエルフが存在している。一つは傲慢で孤高を保ち、自らを他のエルフ族や非エルフよりも優れていると考えている。グレイホークのグレイエルフやドラゴンランスのシルバネスティ、フォーゴトンレルムのサンエルフなどが含まれる。もう一つはより一般的で親しみやすく、人間と他の種族との遭遇も頻繁である。グレイホークのハリエルフやドラゴンランスのクオリネスティ、フォーゴトンレルムのムーンエルフなどがこれに当たる。

フェイルーンのサンエルフ（ゴールドエルフ、サンライズエルフとも呼ばれる）はブロンズの肌と銅か黒、ゴールドブロンドの髪を持ち、その瞳は金、銀か黒である。ムーンエルフ（シルバーエルフ、グレイエルフとも呼ばれる）はより色白で、なめらかな、時に青みがかった肌を持つ。彼らの多くは銀白、黒、青の髪を持つが、ブロンド、茶、赤などは一般的ではない。瞳は青や緑に、金の点が散っている。

**能力値の上昇：**君の【知力】は1上昇する。

**エルフ流武器訓練：**君はロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウに習熟している。

**キャントリップ：**君はウィザードの呪文リストのなかから、キャントリップを1つ得ることができる。呪文使用能力としては【知力】を使用する。

**追加言語：**好きな言語を1つ、話し、読み書きできる。

### ウッドエルフ

ウッドエルフとして、君は鋭敏な感覚と洞察力を有するとともに、君の生まれた森の中を素早く静かに移動する。この種にはグレイホークのワイルドエルフ（グルガシュ）やドラゴンランスのカゴネスティ、あるいはグレイホークやフォーゴトンレルムのウッドエルフがあげられる。フェイルーンではウッドエルフ（またの名をワイルドエルフ、グリーンエルフ、フォレストエルフ）とも呼ばれる彼らは孤独で、非エルフ族からは疑いの目を持って見られている。ウッドエルフの肌は銅色がかった色で、時々緑の線が入っている。彼らの髪は茶や黒が多いが、時にブロンドや銅色のこともある。瞳は緑、茶、ヘーゼルである。

**能力値の上昇：**君の【判断力】は1上昇する。

**エルフ流武器訓練：**君はロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウに習熟している。

**素早い足捌き：**君の基本移動能力は35ftである。

**自然の隠し身：**君は木の葉による軽度の隠蔽や大降りの雨、降雪、霧などといった自然現象を使って「隠れ身」（※60ページコラム参照）を試みることができる。

# ハーフリング

略

## 群衆に紛れる

---

略

## 牧歌的なおしゃべり

---

略

## 小柄で現実的

---

略

## 探索の機会

---

略

## ハーフリングの名前

---

略

## 優しく好奇心旺盛

---

略

## ハーフリングの特徴

君のハーフリングは通常、以下の特徴を持つ。

**能力値の上昇：**君の【敏捷力】は2上昇する。

**年齢：**ハーフリングは20年ほどで青年に達し、通常は一世紀と次の世紀の半ばくらいまで生きる。

**属性：**彼らはよき心と親切心を持ち、他者の痛みを憎み、抑圧を我慢することを決してしない。彼らはまた規則や伝統をよく守り、彼らのコミュニティを守るすべや、昔からの暮らしを守るにはどうすればよいかを深く学んでいる。

**サイズ：**ハーフリングは平均で3ft程度の身長で、体重40ポンドほどである。サイズは小型である。

**移動速度：**君の基本移動速度は25ftである。

**幸運：**攻撃ロールや能力値チェック、セーブの時に1を振ったら、君はダイスを再ロールし、その結果を適用する。

**勇敢：**恐れ（恐れ状態）に対するセーブの際、優位を得る。

**ハーフリングの敏捷性：**君よりサイズの大きなクリーチャーのいるマスを通過できる。

**言語：**共通語とハーフリング語を話し、読み書きできる。ハーフリング語は秘密にされているわけではないが、ハーフリングたちはそれを他者に教えるのを嫌がっている。彼らは文字をあまり書かないため、文学もあまり発達していない。代わりに、彼らは非常に多くの口伝を残している。ほとんどのハーフリングは自分たちの住んでいる場所、あるいは旅先の人々と話すために共通語を学んでいる。

**副種族：**ハーフリングには2つの大きな種族として、ライトフットとスタウトがいる。2つの種は、本来の意味の副種族というよりも家族の関係のように近い。

### ライトフットハーフリング

ライトフットハーフリングとして、君は人目を引かずに隠れることに長け、さらに他の人に隠れることに長じる。君は愛想がよく、他人とうまくやっていけることが多い。フォーゴトンレルムでは、ライトフットは最も広く分布する、最も一般的なハーフリングである。

ライトフットは他のハーフリングより旅に出たがる傾向が強く、他の種族とともに住んだり、遊牧民のような生活を送るものも多い。グレイホークではこの種のハーフリングはヘアフィートあるいはトールフェロウと呼ばれている。

**能力値の上昇：**君の【魅力】は1上昇する。

**生来の隠密性：**君は自分よりサイズの大きなクリーチャーの陰に隠れることを試みることができる。

### スタウトハーフリング

スタウトハーフリングとして、君は平均より頑丈で、かつ毒に対する抵抗力を有する。このことから、スタウトはドワーフの血を引いていると言う者もいる。フォーゴトンレルムでは、こうしたハーフリングはストロングハートと呼ばれ、南方ではもっとも一般的なハーフリングである。

**能力値の上昇：**君の【耐久力】は1上昇する。

## 人なつこくて楽天的

ハーフリングはあらゆる人とうまくやっいてこうとするし、しぶしぶであってもネガティブな者をも見境なく扱おうとする

ドワーフ：「ドワーフたちはよい友人だし、彼らは約束を守ってくれると信じられる。でも、彼らは笑ったら自分が傷つくとも思っているのかな？」

エルフ：「彼らはすごくきれいだよね！ 彼らの顔、音楽、礼儀正しき、すべてがきれいだ。まるで夢から飛び出してきたみたいだよ。だけど、笑顔の後ろに何を隠してるかわからないことがあるよね。」

人間：「人間は本当に僕らに似ているよね。少なくとも彼らの何人かは。城や砦から出てきて、農民や牛飼いたちと話せば、きつともっと良くできると思うんだけどな。何も兵隊や領主様が何もかも間違ってるなんて言いたいわけじゃない。君は彼らの信念を賞賛すべきだと思う。彼らは自分の領地を守ることで、僕たちのことも守ってくれてるんだから。」

**スタウトの回復力：**君は毒へのセーブの際、優位を得る。また、毒によるダメージへの抵抗を持つ。

## 人間

略

## 様々な容貌

略

## あらゆる事象での多様性

---

略

## 皆の「二番手」の親友

略

## 継続的な体制

---

略

略

## 野望のお手本

---

略

## 人間の名前及び民族

---

略

## 人間の特徴

人間について、どのような種族であるかを一言でまとめるのは難しいが、人間のキャラクターは以下の特徴を有している。

**能力値の上昇：**君のすべての能力値は1ずつ上昇する。

**年齢：**人間は十代のうちに成熟し、およそ一世紀を生きる。

**属性：**人間は特定の属性に寄らない。良いこと、悪いことはそれぞれが自ら見出す。

**サイズ：**人間の身長や体重の分布は広く、身長は5～6ftである。この範囲のどこにあっても、君のサイズは中型である。

**移動速度：**基礎移動速度は30ftである。

**言語：**君は共通語と、君の選択した言語を1つ話し、読み書きできる。通常、人間は取引のある別種族の言語（それは珍しい方言であることもある）を学ぶ。彼らは他の言語から拝借した言葉、例えばオークの呪詛やエルフの音楽的な表現、ドワーフの軍隊用語、などを広めることを好む。

### 追加の人間の特徴

君のDMがキャンペーンの中でPHBにある追加の特徴ルールの使用を認めるなら、通常の「能力値の上昇」特徴に代えて、以下の特徴を使用してもよい。（※編注：「特技」の内容はPHBを参照のこと）

**能力値の上昇：**選択した能力値2つをそれぞれ1ずつ上昇させる。

**技能：**君は選択した技能への習熟を得る。

**特技：**君は特技を1つ選択し、それを得る。

## 第3章：クラス

冒険者達は、他の人々がけっして敢えて導こうとはしない興奮する生活への渇きに駆り立てられた、並外れた人々だ。彼らは世界の暗い場所への探検に挑み、劣った女や男では立ち向かえない挑戦に挑むヒーローだ。

クラスはキャラクターにできる何かを決定する最も重要なものだ。それはより多くの習熟がある：それはあなたのキャラクターの天職だ。クラスはあなたの考える世界とクラスとの相互作用の方法を形作り、多元宇宙における他の人々や力との関わり合いを形作る。例えばファイターは戦略と戦術の実用的な専門用語で世界を見、自分自身をより大きな勝負に見合うための質入れをするかのように見なすだろう。クレリックは対照的に、自分自身を神が打ち明けた計画のため自ら望んだ僕、あるいは様々な神格の間で企てられた闘争のため自ら望んだ僕と見なす。ファイターが傭兵集団や軍隊に接触している間、クレリックは自身と何人かの信仰を同じくする司祭やパラディンや信奉者と交際を持つだろう。

あなたのクラスはあなたに、ファイターの武器や防具に対する熟練やウィザードの呪文のような様々な特殊能力を与える。低レベルでは、あなたのクラスは2つか3つの能力しか与えてくれないが、あなたのレベルが上がればあなたはより多くの能力を得、既に持っている能力はしばしば強化される。この章に参戦している各クラスはレベルごとに得る能力を便覧化した表を含み、それぞれの能力は詳細に説明される。

冒険者達はときどきひとつを超えたクラスを成長させる。あるローグは生活の方向を切り替えパラディンの宣誓を誓うかもしれない。あるバーバリアンは遅れて魔法の才能が開花しバーバリアンとして成長しながらソーサラークラスを二重化して発展させるかもしれない。エルフ達は魔法的な訓練と武器の熟達を組み合わせるファイターとウィザードを同時に成長させることが知られている。この方法でクラスを組み合わせる選択ルールをマルチクラスと呼び、プレイヤーズ・ハンドブックで紹介している。

基本的なクラス—クラス表で列記した—はほぼ全てのD&D世界で見つけられ、典型的な冒険者達の範囲を規定する。他のクラスに関する情報はプレイヤーズ・ハンドブックを参照すること。

### クレリック 略

### 癒し手そして戦士 略

### 神の代行者 略

#### クラス

クラス	概説	ヒット ダイス	主要能力値	セーヴィングスロー習熟	武器と防具の習熟
クレリック	信仰魔法を用い、より高位の存在に仕える聖職の擁護者	d8	【判断力】	【判断力】&【魅力】	軽装鎧および中装鎧、盾、単純武器
ファイター	さまざまな武器や防具に熟練した武器戦闘の達人	d10	【筋力】 or【敏捷力】	【筋力】&【耐久力】	鎧すべて、盾、単純武器および軍用武器
ローグ	隠密性と戦略とを用い、障害や敵に打ち勝つ無頼漢	d8	【敏捷力】	【敏捷力】&【知力】	ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード
ウィザード	現実の構造を操作できる学究的な魔法使い	d6	【知力】	【知力】&【判断力】	ダガー、ダート、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ

## クレリックを創る

略

## クイックビルド

これらの提案に従うことで手早くクレリックを作ることができる。最初に、【判断力】をキャラクターの最高能力値にする、次いで【筋力】か【耐久力】。第二に、侍祭（アコライト）の背景を選択すること。

## クラスの特徴

クレリックは以下のクラス特徴を得る。

## ヒットポイント

**ヒットダイス**：クレリックレベルごとに 1d8

**1レベル時ヒットポイント**：8+【耐久力】修正値

**レベル上昇時ヒットポイント**：クレリックレベル2からクレリックレベルごとに 1d8（あるいは5）+【耐久力】修正値

## 習熟

**鎧と盾への習熟**：軽装鎧、中装鎧、シールド

**武器への習熟**：単純武器

**道具**：なし

**セーヴィング・スロー**：【判断力】【魅力】

**技能**：〈歴史〉〈看破〉〈医術〉〈説得〉〈宗教学〉から2つを選択

## 装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- (a) メイスあるいは (b) ウォーハンマー（習熟していれば）
- (a) スケイルメイルあるいは (b) レザーアーマーあるいは (c) チェインメイル（習熟していれば）

## クレリック

レベル	習熟 ボーナス	特徴	キャントリップ 修得数	—呪文レベル毎の呪文スロット数—										
				1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th		
1st	+2	呪文詠唱、神格領域	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+2	神との交信（1/ 休息）、 神格領域による特徴	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	+2	能力値増加	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5th	+3	アンデッド破壊（CR 1/2）	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6th	+3	神との交信（2/ 休息）、 神格領域による特徴	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7th	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8th	+3	能力値増加、アンデッド破壊（CR 1）、 神格領域による特徴	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9th	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10th	+4	神格介入	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11th	+4	アンデッド破壊（CR 2）	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12th	+4	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
14th	+5	アンデッド破壊（CR 3）	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
16th	+5	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17th	+6	アンデッド破壊（CR 4）、 神格領域による特徴	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—
18th	+6	神との交信（3/ 休息）	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—	—
19th	+6	能力値増加	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—	—
20th	+6	失敗なき神格介入	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—	—

- ・ (a) ライト・クロスボウと 20 本のボルトあるいは  
 (b) 単純武器を 1 つ
- ・ (a) 司祭のバックあるいは (b) 探検家のバック
- ・ シールドと聖印

## 呪文発動能力

神聖魔法の仲介者として、キャラクターは任意に発動できる初級呪文と 1 日に決まった回数だけ発動できるその他の呪文の組み合わせを持つ。「遊び方」の「魔法」の項に呪文発動の基本ルールが記されている。

### 初級呪文 (キャントリップ)

キャラクターはクレリックの呪文リストから選択した 3 つの初級呪文を知っている。レベルが上がるとクレリックの表のように修得している初級呪文も増加する。

### 呪文の準備と発動

キャラクターのクレリックレベルはクレリックの表にあるように 1 レベル呪文やそれ以上のレベル呪文を発動できる回数を規定している。それらの呪文のひとつを発動させるために、キャラクターは呪文のレベルかそれ以上のレベルの呪文スロットをひとつ消費せねばならない。キャラクターは大休憩を完了させないと、使用したいかなる呪文スロットも回復しない。

キャラクターはクレリック呪文リストから選択した、キャラクターが発動するために使用可能なクレリック呪文のリストを準備する。キャラクターがそうする時、自身の【判断力】修正値 + キャラクターのクレリックレベルに等しい数のクレリック呪文を選択すること (最低 1 呪文)。その呪文はキャラクターが呪文スロットを持っているレベルでなければならない。

例えば、キャラクターが 3 レベルクレリックである場合、キャラクターは 4 つの 1 レベルと 2 つの 2 レベルの呪文スロットを持っている。【判断力】16 であれば、キャラクターが準備する呪文リストは 1 レベルと 2 レベルの好きな組み合わせで 6 つの呪文が含まれる。もしキャラクターが 1 レベル呪文のキュア・ウーンズを準備していれば、キャラクターはそれを 1 レベルか 2 レベルの呪文スロットで発動できる。その呪文の発動で準備した呪文のリストからその呪文を取り除くことはない。

キャラクターは大休憩を完了させた時に準備している呪文を変更できる。クレリック呪文のリストを新たに準備することは、祈りと瞑想の時間を要し、自身のリストにある呪文毎に最低でも呪文レベルにつき 1 分が必要である。

### 魔法能力

【判断力】はキャラクターのクレリック呪文のための魔法能力である。キャラクターの呪文の力は自身の神格への献身によってもたらされる。キャラクターは呪文がキャラクターの魔法能力を参照する時常にキャラクターの【判断力】を使用する。加えて、キャラクターは自身の【判断力】修正値を自身の発動するクレリック呪文のセーヴィングスロー難易度を設定する時と呪文で攻撃ロールを行う時に使用する。

**呪文のセーブ難易度** = 8 + キャラクターの習熟ボーナス +  
 キャラクターの【判断力】修正値

**呪文の攻撃修正** = キャラクターの習熟ボーナス +  
 キャラクターの【判断力】修正値

### 儀式発動

キャラクターは呪文が (儀式) タグを持っていて、その呪文を準備してある場合に、クレリック呪文を儀式として発動できる。

## 焦点具

キャラクターは聖印 (第 5 章を参照) を自身のクレリック呪文のための焦点具として使用できる。

## 神格領域

キャラクターの神格に関連した領域 (知識、生命、光、自然、嵐、欺瞞、戦争) を選択すること。生命領域はクラス説明の最後に、それに関連する神の例示と共に説明されている。キャラクターの選択はそれを選択した 1 レベルから自身に領域呪文と他の能力をもたらす。それはまた、2 レベルになると神との交信に追加の選択をもたらす、6 レベル、8 レベル、17 レベルでも追加の特典をもたらす。

### 領域呪文

各領域は領域呪文として知られる、キャラクターがクレリックレベルを上げた時に領域の説明に記載されている呪文のリストを持つ。1 度領域呪文を得ると、キャラクターは常にその呪文を準備している、毎日準備できる呪文の準備数には勘定しない。

もしキャラクターがクレリック呪文リストにない領域呪文を持つなら、その呪文は、にもかかわらずキャラクターにとってはクレリック呪文なのである。

## 神との交信

2 レベルになると、キャラクターは自身の神格から向けられる神との交信のエネルギーを得、魔法的な効果の燃料としてそのエネルギーを使える。キャラクターは 2 つのそのような効果 (アンデッド退散とキャラクターの領域で決まる物) とともにスタートする。

神との交信を使う時はどちらの効果にするかを選択すること。神との交信を再使用するためには小休憩か大休憩を完了させる必要がある。

いくつかの神との交信の効果は、このクラスからのそのような効果を使う時にセーヴィングスローを要求し、そのセーヴィングスローの難易度はキャラクターの呪文セーブ難易度に等しい。

6 レベルになると、キャラクターは休憩までの間に 2 回の神との交信を使えるようになり、18 レベルでキャラクターは休憩までの間に 3 回使用できるようになる。小休憩か大休憩を完了させた時は追加の使用回数も回復する。

### 神との交信：アンデッド退散

1 回のアクションとして、キャラクターは聖印を見せアンデッドを非難する祈りを唱える。キャラクターから 30 フィート以内のキャラクターを見聞きできる各アンデッドクリーチャーは【判断力】セーヴィングスローを行わねばならない。もしクリーチャーがセーブに失敗すると、1 分間かダメージを受けるまで退散する。

退散させられたクリーチャーは自身のターンを可能な限りキャラクターから遠ざかることに費やし、自らの意志でキャラクターの 30 フィート以内に近づくことはできない。クリーチャーはリアクションを取る事もできない。例えば、それは速歩のみのアクションしか取れず、あるいは移動を阻害する効果から逃げようと試みる。もし移動する場所がなければ、そのクリーチャーは回避アクションを試みる事が可能である。

## 能力値増加

キャラクターが 4 レベルと、8 レベル、12 レベル、16 レベル、19 レベルに達すると、キャラクターは選択した 1 つの能力値を 2 増加させるか選択した 2 つの能力値を 1 ずつ増加させることができる。この特徴で能力値は 20 を超えて伸ばすことができない。

## アンデッド破壊

5レベルになると、アンデッドがキャラクターのアンデッド退散の特徴でセーブに失敗したとき、アンデッド破壊表に記されている脅威度以下のクリーチャーは即座に破壊される。

### アンデッド破壊

クレリックのレベル 破壊可能なアンデッドの脅威度

5th	1/2 以下
8th	1 以下
11th	2 以下
14th	3 以下
17th	4 以下

## 神格介入

10レベルになると、キャラクターは強大なほどに強く欲する時、キャラクターの代わりにキャラクターの神格が介入するよう召喚するアクションを取れる。

このアクションをキャラクターが取った時、キャラクターの要求に自身の神格が手助けを与えるかどうかを物語るため、パーセンテージダイスをロールする。もしロールした数値がキャラクターのクレリックレベル以下だった場合、キャラクターの神格は介入する。DMは介入の現象を選択すること。何らかのクレリック呪文や領域呪文の効果が適切である。

キャラクターはこのアクションを取った後、再び使用するには7日間が経過しなければならない。

20レベルになると、キャラクターは神格の介入を自動成功させられ、ロールする必要がなくなる。

## 神格領域

万神殿の中で、各神格は神格の領域と呼ばれる定命の生活や文明の異なる相として影響するものを持つ。あらゆる領域はいずれかの神格が神格の権能と呼ばれる影響力として持つ。例えばギリシアの神アポロの権能は知識、生命、光の領域を含む。クレリックとして、キャラクターは重点を置く自身の神格が持つ権能の相をひとつ選択し、キャラクターはその領域に関連した力を与えられる。

キャラクターの選択はキャラクターの神格に専念する特定の宗派に一致するかもしれない。アポロは例えば、光領域への影響力に重点を置くフォエブス（「輝き」）アポロとしてひとつの軍勢に崇拜され、別の場所では生命領域への影響力に重点を置くアセシウス（「癒し」）アポロとして崇拜されている。他方、キャラクターの領域選択は単純にその神格がキャラクターに最もアピールしている相を個人的に参照すればいいだろう。

各領域の説明はその領域に影響力を持つ神格の例が与えられている。神々はフォーゴトン・レルム、グレイホーク、ドラゴンランス、そしてエベロンの各キャンペーンセッティングや同様に太古の万神殿であるケルト、ギリシア、北欧、エジプトより含まれる。

## 生命の領域（ライフドメイン）

略

略

## 生命の領域（ライフドメイン）呪文

クレリックのレベル 呪文名

1st	ブレス、キュア・ウーンズ
3rd	レッサー・レストレーション、 スピリチュアル・ウェポン
5th	ビーコン・オヴ・ホープ、リヴィヴィファイ
7th	デス・ウォード、ガーディアン・オヴ・フェイス
9th	マス・キュア・ウーンズ、レイズ・デッド

### ボーナス習熟

この領域を選択した場合、キャラクターは1レベルの段階で重装鎧に習熟する。

### 命の使徒

また、この領域を選択した1レベル開始時から、キャラクターの回復呪文はより効果的になる。キャラクターが呪文でクリーチャーのヒットポイントを回復させたならば、常にその「クリーチャー」は2+その呪文のレベルに等しいヒットポイントを追加で回復する。

### 神との交信：健康回復

2レベルになると、キャラクターは重大な負傷を癒すために自身の神との交信を使用できるようになる。

アクションとして、キャラクターが聖印を掲げ、キャラクターのクレリックレベルの5倍に等しい数値のヒットポイントを回復するエネルギーを呼び起こす。キャラクターから25フィート以内にいる任意の数のクリーチャーを選択すること。このヒットポイントはそれらの間で等分される。影響を受けるには、ヒットポイント最大値の半分以下にヒットポイントしか持っていないクリーチャーでなければならず、アンデッドや人造のクリーチャーであってもならない。

### 祝福されし癒し手

6レベルになると、キャラクターが他者を癒すために発動した回復呪文により自身も回復の恩恵を受ける。キャラクターが呪文でクリーチャーのヒットポイントを回復させたなら常に、「キャラクター」は2+その呪文のレベルに等しいヒットポイントを回復する。

### 神の一撃

8レベルになると、キャラクターは自身の武器に神のエネルギーを込める能力を得る。各ターンに1回キャラクターが1クリーチャーに武器攻撃を命中させると、キャラクターはその攻撃の対象に追加の1d8[光輝]ダメージを与えることができる。キャラクターが14レベルに達した時、この追加ダメージは2d8に増加する。

### 最高の癒し

17レベルになると、キャラクターはヒットポイントを回復するために呪文で1つかそれ以上のダイスを普通にロールする時、キャラクターは代わりに各ダイスで取り得る数字の最大値を使う。例えば、1クリーチャーに2d6ヒットポイントの回復をさせる代わりに、キャラクターは12点を回復させる。

## ファイター

略

### そつなくこなすなスペシャリスト

略

### 危険を想定した訓練

略

## ファイターを創る

略

### クイックビルド

これらの提案に従うことで手早くファイターを作ることができる。最初に、近接攻撃と弓攻撃（あるいは技巧的な武器）のどちらに焦点を当てるかで【筋力】か【敏捷力】をキャラクターの最高能力値にする、次いで【耐久力】。第二に、兵士の背景を選択すること。

### クラスの特徴

ファイターは以下のクラス特徴を得る。

#### ヒットポイント

ヒットダイス：ファイターレベルごとに 1d10

1レベル時ヒットポイント：10+【耐久力】修正値

レベル上昇時ヒットポイント：ファイターレベル2からファイターレベルごとに 1d10（か6）+【耐久力】修正値

#### 習熟

鎧と盾への習熟：全ての鎧とシールド

武器への習熟：単純武器と軍用武器

道具：なし

セーヴィング・スロー：【筋力】【耐久力】

技能：〈軽業〉〈動物使い〉〈運動〉〈歴史〉〈看破〉〈威圧〉〈知覚〉〈生存〉から2つを選択

#### 装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- (a) チェインメールあるいは (b) レザーアーマー、ロングボウ、20本の矢入り矢筒
- (a) 軍用武器一つとシールドあるいは (b) 2つの軍用武器
- (a) ライト・クロスボウと20本のボルトあるいは (b) 2本のハンドアックス
- (a) ダンジョン探検家のパックあるいは (b) 探検家のパック

## 戦闘スタイル

キャラクターは自身を専門家として戦いのスタイルを適切に適応させる。以下の選択肢からひとつを選ぶこと。キャラクターはたとえ後に再び取得できるようになるとしても、ひとつの戦闘スタイルの選択肢は1回を超えて取得することができない。

### 弓術

キャラクターは遠隔武器による攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

### 防御

キャラクターが鎧を着用している時はACに+1のボーナスを得る。

### 決闘

キャラクターが片手に近接武器を持ちもう片方の手に武器を持っていないなら、その武器のダメージロールに+2のボーナスを得る。

### 大物武器戦闘

キャラクターが両手を使った近接武器のダメージダイスをロールして出目1か2を出した場合、キャラクターはそのダメージダイスを振り直すことができるが、振り直し後に出目1か2が出ても使用しなければならない。この武器は両手が両用の性質が付いていなければならない。

### 保護

キャラクターから見えるクリーチャーが、キャラクターから5フィート以内にいるキャラクター以外の対象を攻撃する時に、キャラクターは自身のリアクションを使用してその攻撃に不利を付けることができる。キャラクターは盾を装備していなければならない。

### 二刀流

キャラクターが二刀流で戦闘に遭遇している時、キャラクターは副武器でのダメージにキャラクターの能力修正値を加算できる。

## 底力

キャラクターは自身を損害から守るために引き出せる限定的なスタミナの井戸を持つ。自身のターンに、キャラクターはボーナスアクションを使用して1d10+キャラクターのファイターレベルに等しいヒットポイントを回復する。

1度この能力を使うと、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させない限りこの能力を再使用することができない。

## アクション増加

2レベルになると、キャラクターは通常の肉体的限界を瞬間的に超越できる。

キャラクターのターンに、キャラクターは通常のアクションや可能ならボーナスアクションより先に1回の追加アクションを取ることができる。そうした場合、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させない限りこの能力を再使用することはできない。17レベルになると休憩までの間にこの特徴を2回使用できるようになるが、1ターンに2回まとめて使う事はできない。

## 武勇の道

3レベルになると、キャラクターは自身の武勇の鍛錬を極める道を選択する。チャンピオンの道がファイターの項の最後に詳細がある。PHBには他の選択肢も収録されている。キャラクターのこの選択によりファイター3、7、10、15、18レベルで能力を与えられる。

## 能力値増加

4レベル、6レベル、8レベル、12レベル、14レベル、16レベル、19レベルに達すると、キャラクターは選択した1つの能力値を2増加させるか選択した2つの能力値を1ずつ増加させることができる。この特徴で能力値20を超えて伸ばすことはできない。

## 追加攻撃

5レベルになると、キャラクターは自身のターンに攻撃アクションを取る時には1回ではなく2回攻撃できる。

この攻撃回数は11レベルで3回に、20レベルで4回に増える。

## 不屈

9レベルになると、キャラクターは失敗したセーヴィングスローを振り直せるようになる。そうした場合、新たなロール結果を使わねばならず、この特徴を大休憩が完了するまで再使用できない。

キャラクターが13レベルになると大休憩までに2回、17レベルになると3回、この特徴を使用することができる。

## ファイター

レベル	習熟 ボーナス	特徴
1st	+2	戦闘スタイル、底力
2nd	+2	アクション増加（1回）
3rd	+2	武勇の道
4th	+2	能力値増加
5th	+3	追加攻撃
6th	+3	能力値増加
7th	+3	武勇の道
8th	+3	能力値増加
9th	+4	不屈（1回）
10th	+4	武勇の道
11th	+4	追加攻撃（2）
12th	+4	能力値増加
13th	+5	不屈（2回）
14th	+5	能力値増加
15th	+5	武勇の道
16th	+5	能力値増加
17th	+6	アクション増加（1回）、 不屈（2回）
18th	+6	武勇の道
19th	+6	能力値増加
20th	+6	追加攻撃（3）

## 武勇の道

略

### チャンピオン

---

略

#### クリティカル強化

この道を選んだキャラクターが3レベルになると、キャラクターの武器攻撃はロール 19 か 20 でクリティカルヒットとなる。

#### 注目に値する運動家

7レベルになると、キャラクターは習熟ボーナスを適用していない【筋力】【敏捷力】【耐久力】判定に自身の習熟ボーナスの半分(端数切上)を加算できる。  
加えて、走り幅跳びをする際、そのフィート距離はキャラクターの【筋力】修正値だけ増加する。

#### 追加戦闘スタイル

10レベルになると、キャラクターは第二の戦闘スタイルのクラス能力を選択できる。

#### 上級クリティカル強化

15レベルになるとキャラクターの武器攻撃はロール 18 から 20 でクリティカルヒットとなる。

#### 生存者

18レベルになると、キャラクターは戦いで回復力の極みに到達する。キャラクターのターンが開始される度に、キャラクターのヒットポイントが半分以下であるなら、キャラクターは5+キャラクターの【耐久力】修正値に等しいヒットポイントを回復する。キャラクターは0ヒットポイントではこの恩恵を受けられない。

## ローグ

略

### スキルと精度

---

略

### 陰に生きる

---

段

## ローグを創る

### クイックビルド

これらの提案に従うことで手早くローグを作ることができる。最初に、【敏捷力】をキャラクターの最高能力値にする、もしあなたが〈探索〉を高めたいなら【知力】を次いで高い能力に、代わりに〈欺瞞〉や社交的な影響力を協調したいなら【魅力】を選ぶ。第二に、犯罪者の背景を選択すること。

## クラスの特徴

ローグは以下のクラス特徴を得る。

### ヒットポイント

**ヒットダイス**：ローグレベルごとに 1d8

**1レベル時ヒットポイント**：8 + 【耐久力】修正値

**レベル上昇時ヒットポイント**：ローグレベル2からローグレベルごとに 1d8 (か5) + 【耐久力】修正値

### 習熟

**鎧と盾への習熟**：軽装鎧

**武器への習熟**：単純武器、ハンドクロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード

**道具**：盗賊道具

**セーヴィング・スロー**：【敏捷力】【知力】

**技能**：〈軽業〉〈運動〉〈欺瞞〉〈看破〉〈威圧〉〈探索〉〈知覚〉〈芸能〉〈説得〉〈手先の早業〉〈隠密〉から4つを選択

### 装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- ・ (a) レイピアあるいは (b) ショートソード
- ・ (a) ショートボウと20本の矢入り矢筒あるいは (b) ショートソード
- ・ (a) 強盗のパックあるいは (b) ダンジョン探検家のパックあるいは (c) 探検家のパック
- ・ レザーアーマー、2本のダガー、そして盗賊道具

## 専門的知識

1レベルで、「2つの技能習熟」か「1つの技能習熟と盗賊道具」の習熟を選択すること。キャラクターの習熟ボーナスは選択した習熟のどちらかを使用するあらゆる能力判定に対し2倍として計算する。

6レベルになると、キャラクターはさらに2つの習熟を(技能か盗賊道具)、この特徴を得るために選択できる。

## 急所攻撃

1レベルが始まると、キャラクターは敵の隙に有利を得る攻撃手段を知っている。1ターンに1回、キャラクターがクリーチャーに攻撃を命中させた時、キャラクターがそのクリーチャーに対して優位であるなら、キャラクターはそのクリーチャーに1d6の追加ダメージを与えることができる。

キャラクターはキャラクター以外のそのクリーチャーの敵がクリーチャーの5フィート以内にいる場合に、その敵が不自由状態ではなくキャラクターが攻撃に劣位状態であれば、その攻撃ロールが優位状態である必要は無い。

この追加ダメージはローグの表にある急所攻撃の欄に記されているように、キャラクターのローグレベルによって決まる。

## シーフの暗号

キャラクターは秘密の暗号言語であるシーフの暗号を修得する。その暗号は見かけ上は普通の会話でありながら隠れたメッセージをキャラクターに許す。シーフの暗号を知っている他のクリーチャーだけがこのようなメッセージを理解できる。この行為は同じ意味合いを平たく言うよりも隠れたメッセージの会話の方が4倍長い時間がかかる。

加えてキャラクターは例えばある地域が危険であるかやシーフズギルドの縄張りであるかどうか、良い略奪場所が近くにあるか、あるいはある地域の人達が当てになるか、盗賊の逃げ込める安全な家があるかなどを、隠されたサインやシンボルを組み合わせた単純なメッセージで短い会話として理解できる。

## 狡猾なアクション

2レベルになると、キャラクターの素早い思考と機敏さは素早い行動と移動を可能にする。キャラクターは戦闘中における自身の各ターンにボーナスアクションを取ることができる。このアクションはエンゲージ離脱と隠れ身と速歩だけにしか使えない。

## ローグの道

3レベルになると、キャラクターは自身のローグ能力を使う上で見習う道を選択する。盗賊の詳細がこのクラスの説明の最後にある。PHBには他の選択肢も掲載されている。キャラクターの道の選択は3レベルと9レベル、13レベル、17レベルにキャラクターへ特徴をもたらす。

## 能力値増加

キャラクターが4レベル、8レベル、10レベル、12レベル、16レベル、19レベルに達すると、キャラクターは選択した1つの能力値を2増加させるか選択した2つの能力値を1ずつ増加させることができる。この特徴で能力値は20を超えて伸ばすことができない。

## ファイター

レベル	習熟 ボーナス	急所攻撃	特徴
1st	+2	1d6	専門的知識、急所攻撃 シーフの暗号
2nd	+2	1d6	狡猾なアクション
3rd	+2	2d6	ローグの道
4th	+2	2d6	能力値増加
5th	+3	3d6	超人的回避
6th	+3	3d6	専門的知識
7th	+3	4d6	身かわし強化
8th	+3	4d6	能力値増加
9th	+4	5d6	ローグの道
10th	+4	5d6	能力値増加
11th	+4	6d6	信頼できる才能
12th	+4	6d6	能力値増加
13th	+5	7d6	ローグの道
14th	+5	7d6	全周知覚
15th	+5	8d6	思考そらし
16th	+5	8d6	能力値増加
17th	+6	9d6	ローグの道
18th	+6	9d6	捕らえがたい
19th	+6	10d6	能力値増加
20th	+6	10d6	幸運のひとかき

### 超人的回避

5レベルになると、キャラクターから見える攻撃者がキャラクターに攻撃を命中させると、キャラクターは自身へのその攻撃者のダメージを半減させるためにリアクションを使える。

### 身かわし強化

7レベルになると、キャラクターはレッドドラゴンの火のプレスやアイス・ストームの呪文のような領域効果の如き手段を機敏に回避する。ある効果からのダメージを半減させるための【敏捷力】セーヴィングスローの対象になった時は、もしキャラクターがセーヴィングスローに成功すればダメージを受けず、失敗しても半分のダメージしか受けない。

### 信頼できる才能

11レベルになると、キャラクターは自身の選択した技能を完璧にするため洗練させる。キャラクターは習熟ボーナスを加算できる能力判定を行う時にはいつでも、d20 ロールの9以下を10として扱える。

### 全周知覚

14レベルになると、キャラクターは聞くことができるなら、自身の10フィート以内に居る隠れていたり不可視状態のクリーチャーの位置に気付ける。

### 思考そらし

15レベルになると、キャラクターは偉大な精神の力を獲得する。キャラクターは【判断力】セーヴィングスローに習熟ボーナスを得る。

### 捕らえがたき姿

18レベルになると、キャラクターは自身に対して上手に行くことが希なほど捕らえにくくなる。キャラクターに対する攻撃ロールはキャラクターが不自由状態でない限り有利が付くことはない。

## 幸運のひとかき

20レベルになると、キャラクターは必要な時に成功させる驚異的な技術を持つに至る。キャラクターの攻撃が間合い内(射程内)で対象にミスした時、キャラクターはそれをミスから命中に変えられる。話変わって、キャラクターが能力判定に失敗した時は、キャラクターはd20の出目を20に変更できる。

一度この能力を使うと、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させるまでこの能力を再使用できない。

## ローグの道

略

## 盗賊

キャラクターは盗みの芸術の技術を磨く。強盗や追いはぎ、スリ、その他の犯罪者が典型的なこの道を選ぶ者であるが、プロの宝物探索人や冒険家やダンジョン探検家や調査者になりたいと思うためにローグに好んでなる者も居る。加えてキャラクターの敏捷性や隠密力の強化によって、キャラクターは太古の廃墟を探検したり、親しみのない言語を解読したり、キャラクターが通常なら扱えない魔法アイテムを使うために有用な技術を学ぶ。

### 素早い手業

3レベルになると、キャラクターは「狡猾なアクション」によるボーナスアクションをその場にある物体を使ったり錠前を外したり罠を解除するために盗賊道具を使うための【敏捷力】〈手先の早業〉判定に使える。

### 階上作業

3レベルになると、キャラクターは通常より素速く登はんする能力を得る：登はんには追加の移動コストが掛からない。加えてキャラクターの幅跳びの距離フィートはキャラクターの【敏捷力】修正値に等しい値だけ増加する。

### 隠密強化

9レベルになると、キャラクターはそのターンに半分以下の移動速度で移動するなら【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

### 魔法アイテム使用

13レベルになると、キャラクターは本来キャラクターに使えなくともキャラクターが即席でアイテムを使うだけの魔法の働きを十分に学ぶ。キャラクターは魔法アイテムを使う際にあらゆるクラスや種族やレベルの要求を無視する。

### 盗賊の反射神経

17レベルになると、キャラクターは不意打ちや素速く危機から脱する達人になる。キャラクターは戦闘の最初のラウンドに2回行動できるようになる。キャラクターの最初のターンはインシアチブ通りにとり、2回目のアクションをインシアチブ値-10でとる。キャラクターはこの特徴を不意打ちされている時には使用できない。

## ウィザード

本文左段

## 秘術の学者

略

## 知識の誘惑

略

## ウィザード

レベル	習熟 ボーナス	特徴	キャントリップ		—呪文レベル毎の呪文スロット数—								
			修得数	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th	
1st	+2	呪文詠唱、秘術回復	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2nd	+2	秘術の伝統組織	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3rd	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—
4th	+2	能力値増加	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—
5th	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
6th	+3	秘術の伝統組織	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—
7th	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—
8th	+3	能力値増加	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—
9th	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—
10th	+4	秘術の伝統組織	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—
11th	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
12th	+4	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—
13th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
14th	+5	秘術の伝統組織	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—
15th	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
16th	+5	能力値増加	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—
17th	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—
18th	+6	呪文の達人	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—
19th	+6	能力値増加	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—
20th	+6	調印呪文	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—

## ウィザードを創る

略

### クイックビルド

あなたは以下の提案によってウィザードを手早く作ることができる。最初に、【知力】を最も高い数値にし、【耐久力】か【敏捷力】を次いで高くする。第二に賢者の背景を選択する。第三にライト、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロストの初給呪文を選び、以下の1レベル呪文をキャラクターの呪文書に加えること：パーニング・ハンズ、チャーム・パーソン、メイジ・アーマー、マジック・ミサイル、シールド、スリープ。

## クラスの特徴

ウィザードは以下のクラス特徴を得る。

### ヒットポイント

**ヒットダイス**：ウィザードレベルごとに 1d6

**1レベル時ヒットポイント**：6 +【耐久力】修正値

**レベル上昇時ヒットポイント**：ウィザードレベル2からウィザードレベルごとに 1d6（あるいは4）+【耐久力】修正値

### 習熟

**鎧と盾への習熟**：なし

**武器への習熟**：ダガー、ダーツ、スリング、クォータースタッフ、ライトクロスボウ

**道具**：なし

**セーヴィング・スロー**：【知力】【判断力】

**技能**：〈神秘学〉〈歴史〉〈看破〉〈探索〉〈医術〉〈宗教学〉から2つを選択

### 装備

キャラクターは以下の装備で開始し、背景で与えられた装備も加える。

- (a) クォータースタッフあるいは (b) ダガー
- (a) 物質要素ポーチあるいは (b) 秘術焦点具
- (a) 学者のバックあるいは (b) 探検家のバック
- 1冊の呪文書

## 呪文発動

秘術魔法の弟子として、キャラクターは自身の真の力について最初のかすかな現れを見せる呪文を収録した呪文書を持つ。第10章の一般的な呪文発動のルールと第11章のウィザード呪文リストを参照すること。

## 初級呪文

1レベルでは、キャラクターは3つの初級呪文をウィザードの呪文リストから選択する。キャラクターはウィザードの表にある初級呪文修得数にあるようにより高いレベルで選択した追加の初級呪文を修得する。

## 呪文書

1レベルで、キャラクターは自身が選択した6つの1レベル呪文を収録している呪文書を持っている。

## 呪文の準備と発動

ウィザードの表は1レベル呪文やそれ以上のレベルの呪文を何回発動できるかを示している。これらの呪文のひとつを発動するために、キャラクターはその呪文のレベルかそれより高いレベルのスロットをひとつ消費しなければならない。キャラクターは大休憩を完了させた時に、使用した全ての呪文スロットを回復する。

キャラクターは発動するために扱えるウィザード呪文のリストを準備する。そうするために、キャラクターの【知力】修正値+自身のウィザードレベル（最低1）に等しい数のウィザード呪文を自身の呪文書から選択すること。その呪文群はキャラクターが呪文スロットを持っているレベルのものでなければならない。

例えば、キャラクターが3レベルのウィザードであるなら、4つの1レベル呪文と2つの2レベル呪文を持つ。【知力】16ならキャラクターの準備する呪文のリストは自身の呪文書から選んだ1レベルと2レベルの好きな組み合わせの6つの呪文が含まれる。もしキャラクターが1レベル呪文のマジック・ミサイルを準備しているなら、1レベルか2レベルの呪文スロットを使用して発動できる。その呪文の発動で準備した呪文のリストからその呪文を取り除くことはない。

キャラクターは大休憩を完了させた時に準備している呪文のリストを変更できる。キャラクターの呪文の準備には呪文書を読み集中して記憶し、呪文を実際に書ける様に身振りを行う時間が必要で、キャラクターが準備するウィザード呪文ごとに呪文レベル毎1分の時間が最低でも必要である。

## 魔法能力

【知力】は学習と記憶を通して呪文を修得することから、キャラクターのウィザード呪文のための魔法能力である。キャラクターは呪文がキャラクターの魔法能力を参照する時常にキャラクターの【知力】を使用する。加えて、キャラクターは自身の【知力】修正値を自身の発動するウィザード呪文のセーヴィングスロー難易度を設定する時と呪文で攻撃ロールを行う時に使用する。

**呪文のセーヴ難易度** = 8 + キャラクターの習熟ボーナス + キャラクターの【知力】修正値

**呪文の攻撃修正** = キャラクターの習熟ボーナス + キャラクターの【知力】修正値

## 儀式発動

キャラクターは呪文書に持っている呪文が儀式タグを持っている場合に、そのウィザード呪文を儀式として準備することなく発動できる。

## 焦点具

キャラクターは秘術焦点具（第5章を参照）を自身のウィザード呪文のための焦点具として使用できる。

## 1 レベルとより高いレベルにおける呪文の学習

キャラクターがウィザードレベルを上げる度に、キャラクターは初級呪文を除く2つの呪文を呪文書に加えるが、それはウィザードの表に書かれている、キャラクターが発動できる呪文レベルでなければならない。冒険中にキャラクターは新たな呪文を見つけて自身の呪文書に加えるかもしれない。(「キャラクターの呪文書」サイドバーを参照のこと。)

## 秘術回復

キャラクターは自身の呪文書から学習したことにより自身の魔法エネルギーのいくらかを回復させることを学ぶ。1日に1回小休憩をした時に、キャラクターは自身の呪文書から学ぶことによっていくらかの魔法エネルギーが回復する。キャラクターは消費した呪文スロットを回復するために選択する。その呪文スロットは自身のウィザードレベルの半分(端数切り上げ)以下に等しい組み合わせの呪文レベルになる。

例えば、4レベルウィザードの時、キャラクターは2レベルに等しい呪文スロットを回復できる。キャラクターは1つの2レベル呪文スロットか2つの1レベル呪文スロットのどちらかを回復できるのだ。

## 秘術の伝統組織

2レベルになると、キャラクターは自らの魔術的な学習を専門化するために8つの学派からひとつの秘術の伝統組織を選択する、それらは防衛術、召喚術、占術、心術、力術、幻術、死霊術、変成術で、クラスの説明の最後に力術の詳細がある。

キャラクターの選択は自身に2レベルと6レベル、10レベル、14レベルに特徴をもたらす。

## 能力値増加

ウィザードの表で記された適切なレベルに達すると、キャラクターは選択した1つの能力値を2増加させるか選択した2つの能力値を1ずつ増加させることができる。この特徴で能力値は20を超えて伸ばすことができない。

## 呪文の達人

18レベルに達すると、キャラクターは任意に発動できる呪文を習熟するに至る。キャラクターの呪文書にある1つの1レベル呪文と1つの2レベル呪文を選択すること。キャラクターはそれらの呪文を準備している時に呪文スロットを消費せずに最低呪文レベルとして発動できる。これらの呪文をより高い呪文レベルで発動したいなら、通常通り呪文スロットを消費しなければならない。

8時間を学習に費やすことで、キャラクターはこれらの呪文のひとつか両方を同じ呪文レベルの別のものに交換できる。

## 調印呪文

20レベルに達すると、キャラクターは2つの強力な呪文に習熟し、それらを少しの労力で発動できる。調印呪文として2つの呪文レベル3の呪文を選択すること。キャラクターはそれらの呪文を準備している呪文とは別に勘定して、常に準備しており、呪文スロットを消費せずにそれぞれの呪文を1度だけ3レベル呪文として発動できる。そうした場合、キャラクターは小休憩か大休憩を完了させない限り再び同じ事はできない。

どちらかの呪文をより高いレベルで発動させたい場合は、通常通り呪文スロットを消費しなければならない。

## 秘術の伝統組織

大魔術の学習は古く、初期の定命の者が開拓した魔法の引き延ばし方である。それは複雑な学習に専念する様々な伝統組織とともに確固としてD&Dの世界に確立してる。

最も一般的な多元宇宙の秘術の伝統組織は魔法の学派に集約される。

略

## 力術学派

略

### 力術の碩(せき)学

この学派を選択した2レベルになると、力術呪文を呪文書に書き写す際の費用と時間が半分になる。

### 呪文改造

2レベルになると、キャラクターが他のクリーチャー達に影響を与える力術呪文を使う時、キャラクターはその呪文のレベル+1人を選択できる。この選択されたクリーチャー達はその呪文に対するセーヴィングスローに自動的に成功し、その呪文から通常は半分のダメージを受ける場合にはダメージを受けない。

### 初級呪文強化

6レベルになると、あるクリーチャーがキャラクターのダメージを与える力術呪文をセーヴィングスローに成功したことで呪文をミスした時でも、そのクリーチャーは半分のダメージを受ける。しかしそれ以外の追加効果は受けない。

### 力術強化

10レベルになると、キャラクターは力術呪文のダメージロールに【知力】修正値を加算できる

## 過同調

14 レベルになると、キャラクターはより単純な呪文のパワーを増加できる。キャラクターが呪文レベル5 レベル以下のダメージを与えるウィザード呪文を発動する時、キャラクターはその呪文で最大ダメージを与える。

最初にそれをした場合は何も追加の効果はない。キャラクターが大休憩を完了する前にこの特徴を再び使った場合、キャラクターは呪文を発動した直後即座にその呪文の呪文レベル毎に 2d12[ 死霊 ] ダメージを受ける。キャラクターが大休憩を完了する前にこの特徴を再使用する度に、呪文レベル毎の [ 死霊 ] ダメージが 1d12 増加する。このダメージは抵抗力や完全耐性を無視する。

### キャラクターの呪文書

レベルの上昇によってキャラクターの呪文書に加えた呪文はキャラクター自身の秘術的調査の結果であり、自然や宇宙に関する知力のブレイクスルーに等しい。キャラクターは冒険中にその他の呪文を見付けることもあるだろう。その呪文は例えば悪の魔術師の宝箱に入ったスクロールや太古の書庫にある朽ちた書物から見付けるのかもしれない。

**呪文書に呪文を書き写す：**キャラクターが呪文を見付けた時、その呪文がキャラクターに読めて、ウィザードの呪文リストにあり、普通に発動できるレベルであるならそれを呪文書に加えることができる。(いくつかの魔術師は呪文を秘密のアルファベットや記号で記録する。)

キャラクターの呪文書に呪文を書き写すことはキャラクターにその呪文の知識を与える。

呪文のレベルごとに、その作業は1時間の時間と50gpのコストを必要とする。そのコストはキャラクターがその呪文を修得するための実験として費やした物質要素に相当する。

**呪文書を置き換える：**キャラクターは自身の呪文書から他の呪文書へ呪文を書き写すことができる。例えばキャラクターが呪文書の予備を作りたい時などである。これは新たな呪文をキャラクターの呪文書に書き写すのと全く同じ事である。

加えて、もしキャラクターが自身の呪文書を無くしてしまったなら、キャラクターは準備してある呪文を通常と同じ手段で新たな呪文書に書き写すしかない。キャラクターの呪文書にあった呪文を思い出すのは新たな呪文を見付けるのと同じく通常の手段が必要だ。この様な理由から、多くのウィザード達が安全な場所に予備の呪文書を維持しているのである。

**呪文書の外見：**キャラクターの呪文書は装飾的な飾り書きと記述の余白で独特な呪文の編集になっている。それはキャラクターが師匠から贈り物として受け取った飾り気ない機能的な革の分厚い本や、太古の図書館で発見した繊細に綴じられた金箔の縁取りがある本や、キャラクターが事故で前の呪文書を失った後の本当にだらしない漁って集めた記述の蒐集物かもしれない。

## 第4章：個性と背景

キャラクターを特徴づけるのは種族とクラスだけではない。キャラクターは各自が自分自身の物語、関心事、関係、能力を持った個人であり、それらはクラスと種族では定義しきれないものである。本章では、キャラクターの特徴を他と区別して際立たせる名前と身体的特徴の基本情報、背景と言語に関するルール、および個性と属性の仔細といった内容を詳しく説明する。

### キャラクターの詳細

君のキャラクターの名前と身体的特徴は、卓を囲む他のプレイヤーが君について最初に覚えることかもしれない。君の心に描いたキャラクターがこの二つの特徴要素にどのように反映されるかについては一考の価値があるというものだ。

#### 名前

君の種族の説明にはその種族に属する者の名前の実例がリストアップされている。リストからどれか一つを選ぶ場合でも、名前にはそれなりの考慮を払うこと。

#### 性別

君はキャラクターが男性あれ女性であれ、特別な恩恵や障害を被ることなくプレイすることができる。広い範囲でセックス（生物学的な性別）、ジェンダー（社会的、文化的に形成される性差）および性的行動に文化上期待されていることに対して、君のキャラクターはどのように順応し、あるいは順応せずにいるのかを考えてみよう。例えば、ドラウ男性の神官（クレリック）であれば、君のキャラクターはドラウ社会における従来のジェンダーでの役割区分に逆らうがゆえ、地底のドラウ社会を離れ地表にやってくるのかもしれない。

#### ティカとアルテミス：対照的な二人のキャラクター

本章で取扱う詳細内容は、君のキャラクターに他のどのキャラクターとも異なる大きな違いをもたらす。次の二人の人間戦士（ヒューマンのファイター）で見てみよう。

ドラゴンランスの世界に登場するティカ・ウェイランは、小生意気な10代女子で、子供時代の環境は恵まれていなかった。盗賊（シーフ）の娘であった彼女は家を出して、ソレースの路頭で父親と同じ稼業に手を染めるようになった。〈憩いのわが家〉亭の亭主に盗みを働こうとしたが、逆に亭主に捕まってしまい、保護される。亭主は彼女にウェイトレスの仕事を与えた。だが、ソレースの町がドラゴン軍に襲われて荒廃すると、必要に駆られたティカはやむなく幼馴染みらと連れ立って冒険へと踏み出す。戦士としての彼女の技能（お気に入りの武器の一つはいつもフライパン）は、かつての路頭で得た経験とあいまって、彼女が冒険を道を行んでゆく上で貴重な技能となった。

アルテミス・エントレリは、“忘れられた領域”フォーゴトン・レルムはカリムポートの路上で育った。そして持ち前の機転と腕力と機敏さでカリムポートに何百とある貧民街の一つに自分の縄張りを築き上げてゆく。数年後、彼はカリムポートで最大の勢力を誇る盗賊ギルドの一つから注目されるようになり、その若さにかかわらずギルド内の序列を急速に駆け上ってゆく。アルテミスはカリムポートの太守の一人に暗殺者として目を掛けられ、とある盗まれた宝石を取り戻してくるよう遙か遠方の“氷風の谷”アイスウィンド・テイルへと送られる。彼はプロの殺し屋であり、絶えず自らに試練を課して己の技能を研鑽している。

ティカとアルテミスはどちらもヒューマンで、かつ（ローグの経験はある程度積んだ）ファイターであり、同様に高い【筋力】値と【敏捷力】値を持つが、二人の類似性はそこで終わっている。

セックスとジェンダーの二元論的な概念に縛られる必要はない。例えば、エルフの神コアロン・ラシアンは往々にして中性的あるいは両性具有の存在だと考えられており、多元宇宙（マルチバース）に存するエルフの一部はコアロンの似姿として創造されている。男性を装った女性キャラクターをプレイすることもできるし、女性の体に入れ替わってしまったと感じている男性や、鬚を生やしているが男性と間違えられるのが嫌いな女性ドワーフだっていい。同じように、キャラクターの性的指向についても君が決定する。

### 身長と体重

君は、種族の説明に記載された情報または身長・体重ランダム決定表によりキャラクターの身長と体重を決定することができる。キャラクターの能力値を見て、そこからキャラクターの身長と体重を想像してみよう。ひ弱だが機敏なキャラクターであれば細身かもしれない。腕力が強くたくまなキャラクターであれば、背が高いかもしれないし、あるいは体重が重いだけかもしれない。

もし望むなら、身長・体重ランダム決定表でダイスを振ってキャラクターの身長と体重をランダムに決定することができる。身長修正値の列に表示されたダイスロールの結果が、基本身長をそのキャラクターの追加身長（インチ単位）となる。その値を、体重修正値の列に表示されたダイスロールの結果ないし重量で乗じた結果が、基本体重を上回るそのキャラクターの追加体重（ポンド単位）となる。

#### 身長・体重ランダム決定表

種族	基本身長	身長修正	基本体重	体重修正
ヒューマン	4'8"	+2d10	110 lb.	× (2d4) lb.
ヒル・ドワーフ	3'8"	+2d4	115 lb.	× (2d6) lb.
マウンテン・ドワーフ	4'	+2d4	130 lb.	× (2d6) lb.
ハイ・エルフ	4'6"	+2d10	90 lb.	× (1d4) lb.
ウッド・エルフ	4'6"	+2d10	100 lb.	× (1d4) lb.
ハープリング	2'7"	+2d4	35 lb.	× 1 lb.

例えば、ティカはヒューマンなので、身長4フィート8インチ+2d10インチである。ティカのプレイヤーが2d10を振ったところ出目は合計12だったので、ティカの身長は5フィート8インチとなる〔訳注：1フィート=12インチ〕。次にプレイヤーはこの出目に対し2d4ポンドを乗じる。2d4を振ったところ結果は3だったので、ティカの追加体重は36ポンド（12×3）となり、これを基本体重110ポンドに足して、合計で体重は146ポンドとなる。

### その他の身体的特徴

キャラクターの年齢や、髪、眼、肌の色を決める。特徴を際立たせるために身体的特徴として一風変わったもの、あるいは記憶に残るもの、例えば傷痕、跛行（びっこ）、刺青（タトゥー）などを加えてもよいかもしれない。

### 属性

ダンジョンズ&ドラゴンズの世界における典型的クリーチャーには属性が備わっており、これは、そのクリーチャーの倫理と性向とを大枠で表したものである。属性は、倫理性（善、悪、中立）と、社会秩序に対する姿勢（秩序、混沌、中立）という二つの要素からなる。したがって、そこにありうる組合せは九つの属性で定義される。

以下に、九つの属性を端的にまとめ、その属性のクリーチャーが典型的に有する行動パターンを説明する。個体によって典型的な行動パターンと大きく異なる可能性があり、属性の行動指針に対し完全にかつ常に忠実な者は少ない。

**秩序にして善 (LG)** 社会の期待に従い信頼性をもって正しいことを行う。ゴルド・ドラゴン、パラディン、大抵のドワーフが秩序にして善である。

**中立にして善 (NG)** 必要に応じて他者を助けるために最善を尽くす。多くのセレスチャル(天界生物)、一部のクラウド・ジャイアント、大抵のノームが中立にして善である。

**混沌にして善 (CG)** 他者が何を期待しているかに拘泥せず、良心の赴くままに行動する。コッパー・ドラゴン、多くのエルフ、ユニコーンが混沌にして善である。

**秩序にして中立 (LN)** 法、伝統、あるいは個人の規範に則って行動する。多くのモンク、一部のウィザードが秩序にして中立である。

**真なる中立 (N)** 倫理的な問題はできれば回避し、いずれの陣営にも与せず、その時に最良と思われる行動を取る。リザードフォーク、大抵のドルイド、多くの人間が真なる中立である。

**混沌にして中立 (CN)** 気の赴くままに行動し、個人の自由を何よりも重視する。多くのバーバリアンや、ローグ、一部のバードが混沌にして中立である。

**秩序にして悪 (LE)** 伝統、忠誠、あるいは秩序という規範の範囲内で、理路整然とした綿密な方法により自己の欲するものを獲得する。デヴィル、ブルー・ドラゴン、ホブゴブリンが秩序にして悪である。

**中立にして悪 (NE)** 同情や後ろめたさを感じず、やり逃げできることなら何でもやる。多くのドラウ、一部のクラウド・ジャイアントや、ユーゴロスが中立にして悪である。

**混沌にして悪 (CE)** 勝手気ままな暴力をふるい、貪り、憎悪、殺戮欲に駆られて行動する。デーモン、レッド・ドラゴン、オークが混沌にして悪である。

## 多元宇宙における属性

ものを考えるクリーチャーの多くにとって、属性は倫理上の選択肢となる。ヒューマン、ドワーフ、エルフ、そしてその他の人型生物の種族は善か悪か、そして秩序か混沌のいずれかのやり方に従うことを選択できる。神話によれば、こうした種族を創造した善なる神々は自由意志なき善は奴隷と変わらないということを知っていたので、彼らに自由意志を与え、こうした倫理上のやり方を選ぶことができるようにしたのだという。

しかし、その他の種族を創造した悪の諸神格は、自分たちに仕えさせるべくそうした種族を創造した。そうした種族は、自分たち神々の性質と一致するような傾向を抱くように生まれついている。オークたちのほとんどはオークの神たるグルームシュの暴力的かつ残忍な性質を共有しており、従って悪の方に向かう傾向がある。たとえあるオークが善の属性を選択したとしても、その者は自分の生涯の間中ずっと、自分の生来の傾向と戦うことになる(ハーフオークでさえもオークの神の影響力が残っていて自らを引いているのを感じる)。

セレスチャルやフィンドにとって、属性はその性質に欠くことのできない部分である。デヴィルは秩序にして悪であることを選んだわけでもなく、秩序にして悪に向かう傾向を持っているわけでもないが、その本質は相当程度秩序にして悪である。あるデヴィルがどうにかして秩序にして悪でなくなった場合、その者はデヴィルでなくなってしまうだろう。

合理的な思考能力に欠けるクリーチャーはほとんどの場合属性を有さない——彼らは無属性(unaligned)である。こうしたクリーチャーには倫理的ないし道徳的な選択をする能力が欠けており、その獣のような性質に従った行動を取る。例えば、サメは残忍な捕食者であるが悪ではない。彼らは属性を持たないだけなのだ。

## ティカとアルテミス：属性

ティカ・ウェイランは中立にして善で、基本的に善を愛し、可能な限り他者に手を貸そうと努力する。アルテミスは秩序にして悪で、知性を有する生物の価値に無関心ではあるが、殺人に対しては少なくとも職業的なアプローチを取っている。

悪のキャラクターであることから、アルテミスは冒険者として理想的ではない。彼は悪党として活動しており、そうしなくてはならない時にだけ——そしてそれが自分に最大の利益をもたらすときにだけ——英雄たちに協力するだけである。たいていのゲームにおいて、悪の冒険者はグループ内で自分の興味や目的を共有しない他者との間に問題を引き起こす。一般に、悪の属性は悪党やモンスターのためのものである。

## 言語

君のキャラクターが元々話することができる言語は種族によって示される。また、背景によっては1つ以上の言語を選択し、それが追加で使用可能になる可能性がある。キャラクター・シートにこうした言語を書き留めること。

『表：標準的な言語』から君の言語を選択すること。あるいは、自分のキャンペーンにおいて一般的なものを1つ選択すること。DMの許可があれば、その代わりに『表：珍しい言語』からの言語を選ぶことができるほか、盗賊の符丁(thieves' cant)やドルイド語といった秘密の言語を選ぶこともできる。

これらの言語の中には、実際にはいくつかの方言の集合体であるものがある。例えば始原語(Primordial)にはAuran、Aquan、IgnanとTerranという方言があり、それぞれ4つの元素の次元界(elemental planes)で利用されている。同じ言語の異なった方言を話すクリーチャー同士は互いに意思疎通を行うことができる。

表：標準的な言語

言語	一般的な話者	文字
共通語	ヒューマン	共通語
ドワーフ語	ドワーフ	ドワーフ語
エルフ語	エルフ	エルフ語
巨人語	オーガー、ジャイアント	ドワーフ語
ノーム語	ノーム	ドワーフ語
ゴブリン語	ゴブリン類	ドワーフ語
ハーフリング語	ハーフリング	共通語
オーク語	オーク	ドワーフ語

表：珍しい言語

言語	一般的な話者	文字
奈落語(Abyssal)	デーモン(Demons)	地獄語
神界語(Celestial)	セレスチャル(Celestials)	神界語
竜語	ドラゴン ドラゴンボーン	竜語
深淵語(Deep Speech)	マインドフレイヤー ビホルダー	—
地獄語(Infernal)	デヴィル(Devils)	地獄語
始原語(Primordial)	エレメンタル(Elementals)	ドワーフ語
森語(Sylvan)	フェイ・クリーチャー	エルフ語
地下共通語(Undercommon)	アンダーダークの交易商人	エルフ語

## 個人的特徴

キャラクターの個性——連の特徴や癖、性癖、信念、弱点といった、個人に個性的なアイデンティティを与えるものを肉付けすることは、君がゲームをする際に自分のキャラクターを生き生きとさせる助けになるだろう。ここでは4種類の特徴が提供されている：性格的特徴、理想、絆、弱点である。この4種類以外にも、好きな言葉や文句、表情や動作の癖、悪癖やお決まり不平など、想像できるものなら何でもいいのでキャラクターのために考えること。

この章の後の方で紹介されている背景のそれぞれには、想像力を誘ってくれるようなおすすめの特徴が含まれている。君はそうした選択肢に縛られる必要はないが、よい出発点とはなるだろう。

### 性格的特徴

君のキャラクターに性格的特徴を2つ与えること。性格的特徴は小さく単純なり方ではあるが、君が自分のキャラクターを他人のキャラクターと区別する助けになってくれる。性格的特徴は、君のキャラクターについて興味深いことや楽しいことを何かしら語りかけてくれるようなものであるべきだ。君のキャラクターを際立たせたものになっているのは何かということについて、明確な自己描写であるべきなのだ。「私は賢い」はいい特徴ではない。なぜならそれは多くのキャラクターを描写するものだからだ。一方「私はキャンドルキープのすべての本を読み尽くした」というのは、キャラクターの関心や好みについて君に特定の何かを語りかけてくれるものだ。

性格的特徴は、君のキャラクターが好むもの、過去の業績、キャラクターが嫌っているか恐れているもの、キャラクターの自己態度や性癖、ないしは能力値の影響について描写したものでいい。

性格的特徴について考えるための出発点としては、君の能力値のうち最も高いものと最も低いものに注目し、それぞれに関連する特徴を1つずつ定義するというものがある。いずれの場合も長所にも短所にもなり得る：例えば君は低い値を克服するために一生懸命だったかもしれないし、高い値にうぬぼれているかもしれない。

### 理想

君のキャラクターを突き動かす理想を1つ描写すること。理想とは君が最も強く信じているものごとであり、君が何かをする際に君に行動させずにはおかないような、根本に関わる道徳観や倫理上の信条である。理想は、人生の目的から中核となる思考体系までのあらゆるものを網羅する。

理想は以下の疑問のすべてに答えを導いてくれる：君が決して裏切らない原則とは何か？君に犠牲を払うよう促すものとは何であろうか？君を行動へと駆り立て、君の目的と野心とを方向付けるものは何であろうか？君が得たいと奮闘するものの中から最も重要とするものを1つだけあげるとしたら、それはなんであるか？

君は好ましいと思うどの理想を選択してもよい。ただ、それを決める際にはキャラクターの属性がよい足がかりとなる。この章の背景にはそれぞれおすすめの良い理想が6つずつ含まれている。そのうち5つは属性の一側面に関連づけられている：秩序、混沌、善、悪、そして中立だ。最後の1つは、道徳観や倫理上の見地といったものよりも、特定の背景に関連した何かを有している。

### 縁故

君のキャラクターのために縁故を1つ作成すること。縁故は人々や場所、あるいは世界における出来事とキャラクターとの関係性を表している。縁故は、背景からの物事と君とを関連づけるものだ。縁故は君に高貴な英雄的行為をするように促したり、君が自身の最大の利益に反するような行動を行うように仕向けたりする可能性がある。縁故はキャラクターの動機や目的に力を与え、多くの部分で理想と同じように機能する。

縁故は以下の疑問のすべてに答えを導いてくれる：君が最も気にかけているのはどういった人物なのだろうか？君が縁故を感じ取るのはどのような場所なのか？君の所有物のうち、最も大事にしているものは何であろうか？君の縁故は、君のクラス、背景、種族、あるいはその他キャラクターの歴史や個性に関する何らかの面に関連しているかもしれない。君はまた、冒険の途中に新しい縁故を得ても構わない。

### 欠点

最後に、キャラクターのために欠点を1つ選ぶこと。キャラクターの欠点は、なんらかの悪癖、衝動、恐怖、あるいは性格上の欠点を表したものだ——特に、他の者が君に破滅をもたらしたり、あるいは君に最大の利益に反する行動をさせるために利用できるようなものである。欠点はネガティブな性格的特徴よりもはるかに重大なものであり、以下の疑問のすべてに答えを導いてくれる：君を激怒させるものとは何か？君が恐怖でくみ上がってしまうような人物、概念、出来事とはどんなものか？君の悪癖とはどんなものか？

## インスピレーション

インスピレーションは、ダンジョン・マスターが用いることができる道具であり、君が自分のキャラクターをその性格的特徴、理想、縁故、弱点の通りにプレイした場合に報酬として与えられる。インスピレーションを使うことで、君は圧政に対する同情という性格的特徴を利用して乞食王子との交渉を有利に進めることができる。あるいは、インスピレーションによって、君は自分の故郷の村を守るという絆を思いだし、自分にかかっている呪文の効果を過去のものとするすることができる。

### インスピレーションを得る

DMはさまざまな理由で君にインスピレーションを与えることができる。通常、性格的特徴を演じたり、弱点や絆がもたらす問題点に屈したり、説得力あふれるようなキャラクターの演じ方を君がした際に、DMはインスピレーションを与えてくれる。DMは、君がどのようにしたらゲーム中にインスピレーションを得られるのかを教えてくれるだろう。インスピレーションは「ある」か「ない」かのどちらかだ——後ほど使うためにインスピレーションを複数貯めておくことはできないのだ。

### インスピレーションを使う

インスピレーションを有している場合、君はそれを攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定の際に消費できる。

#### ティカとアルテミス：キャラクター像

ティカ・ウェイランとアルテミス・エンレトリという名前が互いに異なったキャラクターを与え、それが個性にどのように影響しているのかを考えてみることにしよう。ティカは若い女性で、自分が子供なんかではないと証明することを強く思っている、そして彼女の名前は若年でありきたりな印象を持たせている。アルテミス・エンレトリは異邦出身でより神秘的な名前である印象を与える。

ティカは冒険のキャリアをスタートさせた時19歳であった、彼女は赤褐色の髪、碧の瞳、白い肌のそばかす面で、その右腰にはモールが下げられている。アルテミスは小男で、がっちりとした体型、全身が筋張った筋肉質である。彼は角ばった顔立ちと張った頬骨を持ち、常に髭剃りが必要なように感じられる。彼の漆黒の髪は太くしっかりと生えている。しかし彼の瞳はグレーで生気の無いかのようである——彼の空っぽの人生と魂を誤魔化すかのよう。

## ティカとアルテミス：個人的特徴

ティカとアルテミスは違った性格の特徴を持っている。ティカ・ウェイランは自慢好きの人物が嫌いであり、盗賊として生きていた頃にまずい落下を経験したことにより高所恐怖症を持つに至っている。アルテミス・エントレリは常に最悪の事態に備えており、素早く的確に確信を持って行動する。

理想について注目してみよう。ティカ・ウェイランは、ほとんど子供のような無邪気さを持っており、人生の価値というものを信じ、またすべての人が正当に評価されるということが重要だと信じている。彼女は属性としては中立にして善であり、人生と尊重の理想に忠実である。アルテミス・エントレリは、自分の感情に支配されることを決して許さず、自分の技術を向上させようと絶えず努力している。秩序にして悪の属性は、彼に公平さと権力への欲望という理想を与えている。

ティカ・ウェイランの縁故は『憩いのわが家亭』に対するものだ。宿の主人は彼女の人生に新しい機会を与えてくれたし、彼女の冒険仲間との友情はそこで働いている時に生まれたからだ。ドラゴン軍の略奪による宿の破壊によって、ティカは煮えたぎるような怒りと共に彼らを憎む非常に個人的な理由を抱くに至った。彼女の縁故は、「私は『憩いのわが家亭』を破壊したドラゴン軍を罰するために必要なら何でもするだろう」といった感じで描写することができる。

アルテミス・エントレリの縁故は、彼に匹敵するほどの剣の腕前と断固たる決意を持つドリット・ドゥアーデンとの奇妙な、ほとんど逆説的な関係である。ドリットとの最初の戦いにおいて、アルテミスは自身に関するいくばくかの真実をこの敵の中に見いだした。

もし彼の人生が違った道筋をたどっていたなら、彼もまたドラウの英雄の人生により近いような人生を送ったかもしれないというちょっとした暗示をだ。その瞬間から、アルテミスは罪ある暗殺者以上のものとなった——彼はドリットとのライバル関係に突き動かされるアンチヒーローとなったのだ。彼の縁故は、「自分の実力がドリット・ドゥアーデンよりも上回っていると証し立てるまでは私はくつろげない」といった感じで描写することができる。

いずれのキャラクターも、それぞれ重要な欠点を有している。ティカ・ウェイランは仲間知らずで、そして情緒的な面でもろさを抱えている。そして彼女は仲間たちよりもかなり若いため、仲間たちが何年か前に知っていた子供の頃のように自分のことを考えることがあるのにいらいだちを覚えている。あることを成し遂げたなら自分が大人であることを示せると思い込んだ場合、彼女は自分の信条に反する行動をする気にすらなるかもしれない。アルテミス・エントレリはあらゆる個人的な関係から完全に遮られた状態でただそっとしておかれることを望んでいる。

加えて、君がインスピレーションを有している場合、他のプレイヤーがいいロールプレイをしたり、いい考えを出したり、ゲームを楽しくするような何かをした時に、自分が持っているインスピレーションを与えることができる。他のプレイヤー・キャラクターがストーリーを楽しく興味深いものにするような形で貢献した場合、君は自分が持っているインスピレーションを消す代わりにそのキャラクターにインスピレーションを与えることができるのだ。

## 背景

あらゆるストーリーには始まりがある。背景によって、君のキャラクターがどこから来たのか、どのように冒険者になったのか、そして世界にどんなふうにしてその位置を占めているのかといったことが明らかになる。君のファイターは勇敢なる騎士かもしれないし、白髪交じりの兵士かもしれない。君のウィザードは賢者や職人だったのかもしれない。君のローグはギルドの盗賊として行動していたのかもしれないし、道化師として群衆を扇動していたのかもしれない。

背景を選択することで、キャラクターのアイデンティティに関して、物語における重要な手がかりが手に入る。君の背景について尋ねるべき最も重要な問題として、いったい何が変わってしまったのか？ 君はなぜ背景に説明されているものをやめ、冒険を始めたの

だろうか？ 君は開始時装備品を買うための資金をどこから手に入れたのだろうか？あるいは裕福な背景の出身である場合、なぜ君はもっとお金を持っていないのだろうか？君は自分のクラスの技術をどうやって学んだのだろうか？背景を共有している一般人たちから君を引き離したのはいったい何だったのだろうか？

この章に例示されている背景により、具体的な利益（特徴、習熟、言語）とロールプレイングに関する示唆とが手に入る。

## 習熟

背景はそれぞれ2つの技能に対する習熟を与えてくれる。技能については第7章を参照のこと。

加えて、背景のうちほとんどのものが1つ以上の道具（tools）に対する習熟を与えてくれる。道具と道具の習熟については第5章を参照のこと。

キャラクターが2つの別の源から同じ習熟を得るような場合、代わりに同種（技能か道具）の別の習熟を1つ得ることができる。

## 言語

背景の中には、キャラクターが種族で得た以上の追加言語を習得できるようにしてくれるものもある。この章の前のほうの『言語』を参照すること。

## 装備

背景はそれぞれ開始時装備品のパッケージを与えてくれる。ただし、第5章にある装備品に貨幣を費やす選択ルールを用いている場合は、君は背景から開始時装備品を得ることはできない。

## おすすめの特徴

背景の項には、その背景に基づいたおすすめの個人的な特徴が示されている。君はそこから特徴を選ぶか、ダイス・ロールをしてランダムに決めるか、それを参考にして自分で決めるかすることができる。

## 背景のカスタマイズ

君は背景の特徴の一部を自分のキャラクターやキャンペーン世界によりびったり合うような形に微調整することもできる。背景をカスタマイズしたい場合、特徴1つを別のものに置き換え、2つの技能を選び、サンプルの背景の中から習熟と言語を合計で2つになるように選ぶこと。君は背景からの装備パッケージを使うか、あるいは第5章にあるように装備品に貨幣を費やすことができる（貨幣を費やした場合には同時にクラスに示された装備パッケージももらうことができなくなる）。最終的に、性格の特徴2つ、理想1つ、絆1つ、弱点1つを選択すること。望みの背景に合う特徴を見つけられない場合、望みにあったものを作るためにDMに相談すること。

## ティカとアルテミス：背景

ティカ・ウェイランとアルテミス・エントレリはいずれも、若い頃は路地の浮浪児として生きていた。ウェイトレスとしてのティカの生き方は彼女を真に変えることはなく、それゆえ彼女は『浮浪児』の背景を選び、〈手先の早業〉と〈隠密〉技能に習熟を得、盗賊としてのやり口を学んだ。アルテミスは、『犯罪者』の背景によりさらに明確化されており、盗みと毒の道具で技能と同様、〈欺瞞〉と〈隠密〉の技能を得、盗みと毒物に関する道具への習熟を得ている。

## アコライト (侍祭)

キャラクターは自身の生活を特定の神や神々の神殿での奉仕に費やしている。キャラクターは神聖な領域と聖者の世界との狭間で活動し、神聖な存在の崇拝者達に行うために神聖な儀式を執り行ったり供物をささげたりしている。キャラクターはクレリックである必要はない。神格と同調する力と同じことを神聖な儀式で執り行うわけではないのだ。

1 柱の神か1つの神々の神殿か他の疑似的な神格存在1柱を選び、術者の宗教的奉仕のありのまま詳細をDMに伝えること。キャラクターは寺院における下級の職員だったのか、幼少期から入信して司祭の聖なる儀式を手助けしていたのか？あるいはキャラクターはそれまでと違った手段で自身の神格に奉仕するための呼びかけを突如身に付けた高位の司祭だったのか？ひょっとしたら、キャラクターはあらゆる既存の寺院構造の外にある小さな教団や、キャラクターはいまだ否定しているが悪魔の主人に奉仕する教団グループの指導者だったのかもしれない。

**技能習熟：**<看破><宗教学>

**言語：**任意のふたつ

**装備：**聖印(キャラクターが入信した際の賜り物)、聖書か聖輪、5本の香の棒、法衣、普通の服一揃い、15gpの入ったベルトポーチ

### 特徴：信心深い住居

侍祭として、キャラクターは自身と同じ信仰を共有する者を敬えと命じ、自身の神格の宗教的式典を執り行える。キャラクターやキャラクターの旅の仲間は、寺院やほこらや他のキャラクターの信仰の施設で無料の治癒と手当が期待できるが、キャラクターは呪文の必要とする物質要素をなんであれ提供しなければならない。キャラクターの信仰を共有している皆はキャラクター(キャラクターのみ)を中流のライフスタイルで援助する。

キャラクターはうち込んでいる自身の選択した神格や神々の特定の寺院と結びついていてもよく、キャラクターはそこを住居としても良い。これはその寺院をキャラクターが奉仕に使ってまだその寺院と良好な状態であるか、寺院がキャラクターの見つけた新たな家であるからかもしれない。キャラクターの寺院の近くでは、キャラクターは司祭たちを手伝いに呼べるが、キャラクターが危険ではないことに呼びかけた場合に、かつキャラクターが未だ自身の寺院に良好な立場であるならその手伝いはもたらされる。

### 示唆される個性

侍祭は彼らの寺院やその他の宗教的共同体における体験によって具体化されるものである。彼らは歴史や彼らの信仰の教えを学び、彼らの寺院やほこらや彼らの理想や特徴に影響する階級制度を学ぶ。彼らの欠点はいくつかの秘密の哲学や異端の考え、あるいは理想そのものや過激派との結びつきにある。

### d8 性格的特徴

- 1 私は自身の信仰上の特定の英雄を崇拝し、折につけその人物の行為が模範を手本とする。
- 2 私は最も激しき敵達にも共通点を見つけられ、彼らに共感し、常に平和に向かって努める。
- 3 私は行事や行動の度に予兆をみる。神々は私たちに話しかけようとしておられ、私たちはまさに耳を傾けなければならないのだ。
- 4 楽天的な態度には心動かされるものがない。
- 5 私はたいいてい状況で神聖なる文書や格言から引用(あるいは誤引用)する。
- 6 私は他の神格を容認でき(あるいは容認できず)、他の神々の崇拝を尊敬する(あるいは非難する)。
- 7 私は良い食事や飲み物や我が寺院の中核の方々との間の高貴な暮らしを楽しんでいた。粗野な生活は私には不快だ。
- 8 私は寺院で長い間を外の世界の人々とのちょっとした交流経験に費やしてきた。

### d6 理想

- 1 伝統：太古の伝統への崇拝と供物は守られ支持されねばならない。(秩序)
- 2 慈善：私はたとえ個人的な費用がかかろうとも、常に必要があれば助けるよう努める。(善)
- 3 変化：我々は世界で恒常的に働けるよう神々の変化を助けるべきだ。(混沌)
- 4 力：私はいつの日か信仰の宗教的地位の頂点に登り詰めたい。(秩序)
- 5 信仰：私は我が神が我が行動を導いてくれると信じている。激しく働くともそれがいい方向に向かう信仰心を私は持っている。(秩序)
- 6 野望：私は私自身の価値を我が神に認めてもらうために、神の教えに対して我が行動を調和させるよう努力している。(なんでも)

### d6 縁故

- 1 私は長きに失われた我が信仰の太古の遺跡を復元するために命を賭したい。
- 2 私はいつの日か私に異端の烙印を押した腐敗した寺院の階級制度に復讐したい。
- 3 私は両親が死んだときに拾ってくれた司祭に我が人生の借りがある。
- 4 私の行うすべては一般の人々のために。
- 5 私は私が尽くしている寺院を守るためなら何でもする。
- 6 私は神聖な文書が定めた異端者を我が敵とし撃破するために探索する。

### d6 欠点

- 1 私は他人を厳しく判断し、自分には同等以上に厳しい。
- 2 私は我が寺院の階級制度は力を有している人達にあまりにも多くの信頼を置いている。
- 3 私が信仰心は時々我が神への信仰を公言する者を盲信させる。
- 4 私は考え方に融通が利かない。
- 5 私は見知らぬ人に疑いをもち、最悪の事態を想定する。
- 6 一度ゴールに辿り着くと、私は自分の人生からあらゆる損失を無くして欲しいという想いに取り憑かれる。

## クリミナル（犯罪者）

キャラクターは法を犯してきた犯罪の経験者だ。キャラクターは多くの時間を他の犯罪者の間で費やし、犯罪者の地下組織に依然として接点を持つ。キャラクターは多くの人々よりも文明社会の際に入り込んだ世界の殺人者や盗賊や暴力家にはるかに近く、キャラクターは社会の規制や規則を無視しながら今まで生きてきた。

**技能習熟：**< 欺瞞 > < 隠密 >

**道具習熟：**ゲームのセットから 1 種類、盗賊道具

**装備：**かたてこ、フード付きの暗い色をした普通の服、15gp の入ったベルトポーチ

### 犯罪行為の特定

盗賊ギルドや似たような犯罪組織には多くの犯罪者が存在し、この構成員は何かしらの専門化している。犯罪者というものはそのような組織の外で仕事をする場合でも、特定の種類の犯罪行為に他のものより強い好みを持つ。犯罪者の人生をプレイする役割を選択するか、以下の表からロールすること。

#### d8 専門

- 1 恐喝
- 2 強盗
- 3 執行人
- 4 盗品故売

#### d8 専門

- 5 追いはぎ
- 6 殺し屋
- 7 スリ
- 8 密輸入

### 特徴：犯罪者との接点

キャラクターは他の犯罪者の情報網に連絡の取れる頼りになり信頼のおける接点を持つ。キャラクターはたとえどれほど距離が離れていてもメッセージを受け取る方法とメッセージを送る方法を知っている。具体的に言えば、キャラクターは地域の配達人や腐敗した商隊の主や水夫見習いのような、自身にメッセージを届けてくれる誰かを知っている。

### 示唆される個性

犯罪者は表面的には悪役を意味するだろうし、彼らの多くは悪役の中心的存在だ。しかし中には埋め合わせには足りないかもしれないが、人を引き付ける個性を豊富に持つ者もいる。盗賊であることに誇りを持つが、法や権力に敬意を払い犯罪は稀にしか見せないかもしれないのだ。

### 犯罪者のバリエーション：密偵

キャラクターの可能性は強盗や密輸入のようなものとは大して違くないものの、キャラクターはまったく異なる方法論でそれらを学び訓練した。それがスパイ活動の代理人だ。キャラクターは王から公的に承認された代理人か、ひょっとしたらキャラクターは高位の入札者のために秘密を暴いて売るのがかもしれない。

### d8 性格的特徴

- 1 俺は物事が悪い方に走ったら何をするかを常に計画している。
- 2 たいていどんな状況でも私はいつも穏やかだ。私は声や感情を荒立てず自分を制御している。
- 3 新しい場所で俺が最初にするのは、何でも価値のある場所—あるいは隠れられそうな場所—を書き留めておくことだ。
- 4 俺は新しい友達を作るより新しい敵を作るだろう。
- 5 俺は信じるのが驚異的に遅い。最も公平に見える人々でもしばしば最大の隠し事を持っているからだ。
- 6 俺は状況の持つリスクに注意を払わない。私にオッズを教えないでくれ。
- 7 俺を得るための最善の方法は俺にできないことであっても何でも俺に話すことだ。
- 8 俺はわずかな侮辱に激怒する。

### d6 理想

- 1 名誉：私は取引において他人から盗みをすることはない。(秩序)
- 2 自由：鎖は、それを鍛える人々がそうするように、壊されるようになってきているんだ。(混沌)
- 3 慈善：俺は必要とする人たちのために裕福な連中から盗むんだ。(善)
- 4 欲望：俺は金持ちになるためには何だってするよ。(悪)
- 5 人々：私は理想ではなく友達に忠実で、私が気に入っている誰のためになら三途の川を渡ってやれる。(中立)
- 6 贖罪：誰に対しても良いことをするぜ。(善)

### d6 縁故

- 1 寛大な後援者から借りている古い借金を返済しようとしている。
- 2 俺の不正利益は家族を養うためのものだ。
- 3 大事なものが盗まれ、俺はそれを盗み返す。
- 4 俺は今まで生きて中で最高に偉大な盗賊になる。
- 5 俺は恐ろしい犯罪の罪を着せられた。俺はそれから救済されることを望む。
- 6 俺のミスで俺の愛する人は死んでしまった。こんなことはもう二度と起こさせない。

### d6 欠点

- 1 俺は何か価値のありそうなものを見ると、どうやって盗むか以外の何も考えられなくなる。
- 2 自分の友達と金の間の選択に直面する時には、俺は普通金を選ぶ。
- 3 計画があるのなら、俺はそれを忘れる。もしそれを忘れられないなら、俺はそれを無視する。
- 4 俺が嘘を言うときは、明確にそれが分かる。
- 5 物事が悪い方向に感じたら俺は尻尾を巻いて逃げる。
- 6 俺が関わったため無実の罪で刑務所に入ってる奴がいる。そのお陰で俺は無事だ。

## フォークヒーロー（民間の英雄）

キャラクターは謙虚な社会的地位の出自だが、非常に多くのことに運命付けられている。キャラクターの故郷の村ではすでにキャラクターは英雄とみなされていて、キャラクターの運命はキャラクターをどこにでもいる一般人を脅かす暴君やモンスターに立ち向かわせる。

**技能習熟：**< 動物使い >< 生存 >

**道具習熟：**1 種類の職人道具、乗り物（地上）

**装備：**職人道具のセット（キャラクターが選択したひとつ）、ショベル、鉄の深底鍋、普通の服一揃え、10gp の入ったベルトポーチ

### イベントの決定

キャラクターは以前民間でひよっとすると農家や鉱山労働者やしもべや羊飼いや木こりや墓掘りのような単純な職業に従事していた。しかし何か起きてキャラクターを異なる道に置き、キャラクターに偉大な存在という刻印を付けた。イベント決定表からキャラクターに民間の英雄という刻印を付けたことを選択するかランダムに決定せよ。

#### d10 イベント決定

- 1 私は暴君の代理人に立ち向かった。
- 2 私は人々を自然災害から救った。
- 3 私は恐ろしいモンスターに一人で立ち向かった。
- 4 私は貧しい者を救うために腐敗した商人から盗みを働いた。
- 5 私は民兵を率いて侵略軍と戦った。
- 6 私は暴君の居城に押し入り、人々を武装させるよう武器を盗んだ。
- 7 私は暴君の兵士に対し農機具を武器として使うよう農民を訓練した。
- 8 君主は私が評判の悪い法令に対して象徴的な抗議活動を行った後、それを撤廃した。
- 9 天界人が妖精がそれに近いクリーチャーが私の秘密の出自を祝福するか明かすかした。
- 10 私の統率力が開花し私のヒーロー気質を推薦されて、君主の軍隊に転職した。

### 特徴：素朴な歓待

キャラクターは一般人の地位から出自していて、彼らの間に適応するのは簡単である。キャラクターは他の民間人の間で、彼らに自分が危険な存在であると明かさな限り隠れたり休息したり回復する場所を見つけることができる。彼らはキャラクターを法やキャラクターを探す何者からも守ってくれるが、彼らはキャラクターのために彼らの生活のリスクを犯さない。

### 示唆される個性

民間の英雄は良くも悪くも一般人のひとりである。多くの民間の英雄が自らの素朴な出自を欠点ではなく美德と捉えていて、彼らの故郷のコミュニティは彼らにとってとても重要なのである。

#### d8 性格的特徴

- 1 私は人々をその言葉ではなく行動で判断する。
- 2 誰かがトラブルに遭遇していれば、私は常に助けの手を貸す用意がある。
- 3 私は心に何かを決意すると、たとえ何が邪魔をしようと私は我が道を行く。
- 4 私は強いフェアプレイの感性を持ち、常に議論には最も公平な解決策を見つけるよう試みる。
- 5 私は自分の能力に自信を持っていて、他人に自信を付けさせることもできる。
- 6 考えるのは他の人々のためことだ。私は行動が好きだ。
- 7 私はより賢く見せようと長文を使い誤用する。
- 8 私は簡単に飽きてしまう。いつ私自身の運命がやってくるんだ？

#### d6 理想

- 1 尊敬：人々は尊厳と敬意を持って扱われるに値する。（善）
- 2 公平：誰も法の前に優遇の待遇を得るべきではなく、誰も法より上には立てない。（秩序）
- 3 自由：王は民を抑圧してはならない。（混沌）
- 4 強さ：強くなれたなら、価値のある物や欲しい物は手に入れられる。（悪）
- 5 正直：何事に対しても嘘を吐くのは良くないし、私はしない。（中立）
- 6 運命：何も、そして誰も私を私の名声から遠ざけることはできない。（なんでも）

#### d6 縁故

- 1 私には家族が居るが、彼らがどこにいるかは分からない。いつの日か私は彼らに再会したい。
- 2 私は大地に働き、私は大地を愛し、そして私は大地を守る。
- 3 高貴な貴族が一度私に恐ろしい打撃を与えたので、私は遭遇したらそのガキ大将に復讐するだろう。
- 4 私の道具は以前の生活の象徴だから、自分の根っこを忘れないために私はこれを持ち歩く。
- 5 私は自らの身を守れない人達を守る。
- 6 私と一緒にやってきた子供の頃の恋人に私の運命を追い求めて欲しい。

#### d6 欠点

- 1 我が土地を支配する暴君は私が殺されるのを見ることなく止まるだろう。
- 2 私は私の運命の重要性を確信し、私の欠点や失敗のリスクに盲目だ。
- 3 私が若い頃、私を知っていた人々は、私の恥ずかしい秘密を知っているのだから、私は再び家に帰ることはできない。
- 4 私は都市の悪習というものに、とりわけ痛飲には弱いという部分を持つ。
- 5 密かに、もし私が専制君主で土地を支配していたら、物事をより良くできるだろうと信じている。
- 6 私は仲間を信頼しなきゃという厄介な悩みを持っている。

## ノーブル（貴族）

君は富と力と特権を理解している。君は貴族の称号を持ち君の一族は領地を持ち、収税し、政治的に重大な影響力を持つ。君は働くことや不便なことに慣れていない過度に甘やかされた貴族政治主義者かも知れないし、貴族に昇格したかつての商人かも知れないし、相続権を奪った資格の価値に不釣り合いな悪漢かも知れない。あるいは君は誠実で、自身の領地で働き生活する人々に関して深く配慮し、自身の彼らに対する責任を鋭く自覚している、よく働く土地所有者かも知れない。

適切な称号を決めその称号がどの程度の権力を持つかを DM と共に考えること。貴族の称号はそれを持つだけでは機能しない—それは一族全体の結びつきであり、君が持つどんな称号であっても、君はそれをその子供達に引き継いでいこう。君は貴族の称号を決めることだけを必要とせず、君は自身の一族が持つ特徴を述べ、彼らの君への影響力も DM と考えるべきである。

君の一族は古く確立しているか、あるいは君の称号はついこの間与えられた物か？ 彼らはどのくらいの影響力を持ち、どのくらいの領地を有しているか？ 君の一族はその地域の他の貴族達の間でどれくらいの名声を得ているか？ 一般の人々は彼らをどのように評価するか？

君の一族内の立場は何であるか？ 君は一族の家長を継承するのか？ 君はその責任に関してどのように感じているか？ あるいは君は自身が何をしようと、一族に恥ずかしい思いをさせない限りは誰も気にしない相続権の筋道から遠い下位の立場なのか？ 君の一族の当主は君の冒険の経歴をどのように考えているか？ 君は自身の一族に気に入られているか、あるいは君一族のその他の人々によって遠ざけられているか？

君の一族は紋章を持っているか？ 君が身に付けているであろう印環の記章は？ いつも君が身に纏う特有の色は？ 君が自身の血筋の象徴として、あるいは一族の魂の一員として尊重する動物は？

これらの細部は君の一族を確立する助けになり、君の称号をキャンペーンの世界に特徴付ける助けとなる。

**技能習熟：** < 説得 > < 歴史 >

**道具習熟：** 1 種類のゲームのセット

**言語：** 任意のひとつ

**装備：** 上質な衣服一揃、印環、家系図の巻物、25gp 入りの財布

**特徴：** 特権階級

君の貴族の生まれのために、人々は君のために最善を尽くそうと考える。君は上流階級に迎え入れられ、人々は君がどこにしようと君が正しいと見なす。一般人は君を宿泊させようと努力し、怒らせないよう努め、高位階級の他の人々は君を同じ社会階級の一員であると見なす。君は望むのであれば地域の貴族との謁見を確保することができる。

**示唆される個性**

貴族はほとんどの人々が決して経験したことのない、とても異なる生活様式に生まれ起き、彼らの個性には受けた教育が反映される。貴族の称号は過度の繋がりと共に来る—一族や他の貴族（君主を含む）や一族の世話を任せている人々や称号それ自身への責任として。しかしこの責任こそしばしば貴族を衰退させる良い手段となる。

## d8 性格的特徴

- 1 私の雄弁なお世辞は私が話した誰をも最も素晴らしいと感じさせ、世界で最も重要な人物であると思わせる。
- 2 一般人は私の親切さと寛容さから私を愛している。
- 3 私の下層民の群れより上質な威厳を物腰を見て疑う者は誰も居ないだろう。
- 4 私は自分の晴れ着を常に見ては大きな痛みを抱え、最新の流行を追いつける。
- 5 私は自分の手を汚すのが好きではなく、ふさわしくない宿泊施設に入るのは絶対に嫌だ。
- 6 私の貴族の生まれにもかかわらず、私は自分自身を他の人々の上に置けない。我々は全て同じ血を持っているのだから。
- 7 私の好意、ひとたび失い、永遠に失われた。
- 8 もしあなたが私を傷つけるなら、私はあなたを叩きつぶし、あなたの名を没落させ、あなたの友人を塩漬けにする。

## d6 理想

- 1 尊敬：尊敬とは私の立場上当然私に与えられる物だが、全ての人々は社会的身分とは無関係に、その尊さを論じられるに値するのだ。（善）
- 2 責任：私より上の権威を尊敬するのは、ちょうど私より下位の者が私を尊敬せねばならぬように、私の義務である。（秩序）
- 3 独立：私は我が一族に甘やかされることなく自分で自身の手綱を握っていると証明せねばならない。（混沌）
- 4 力：私より大きな力を手に入れられれば、誰も私に何をしろと命令しなくなるだろう。（悪）
- 5 一族：血は水よりも濃い。（なんでも）
- 6 貴族の義務：私より身分の低い人々を護り世話するのは私の義務だ。（善）

## d6 縁故

- 1 私は我が一族の承認を勝ち取るためならいかなる試練にも立ち向かうだろう。
- 2 我が家の他の貴族一族との協調はどんな犠牲を払ってでも維持されねばならない。
- 3 卑賤なことは我が一族の他の者達よりもより重要だ。
- 4 私は我が一族から軽蔑されている一族の継承者を愛している。
- 5 我が君主と私との契約は不動のものである。
- 6 一般市民は私を人々の英雄であると見なければならぬ。

## d6 欠点

- 1 私は密かに全ての人々は私より下級であると信じている。
- 2 私は我が一族を永遠に没落させるだろう本当に恥ずべき秘密を隠している。
- 3 私はとても頻繁に直接的でない侮辱を耳にし、どんな世界でも脅しが私に提出され、そして私はすぐ怒る。
- 4 私は世俗的な喜びに飽くことを知らない欲望を持つ。
- 5 実際は、世界は私を中心に回っている。
- 6 私の言動によって、私はしばしば一族の恥をさらす。

## セージ（賢者）

キャラクターは多元宇宙の伝承を学ぶことに年月を費やした。キャラクターは写本の腕を磨き巻物に学び、キャラクターにとって興味のあることの偉大な達人に話を聞いてきた。キャラクターの努力はキャラクターを学問の得意分野における達人にした。

**技能習熟：**< 神秘学 >< 歴史 >

**言語：**任意のふたつの言語

**装備：**黒インク入りのボトル、羽根ペン、小さなナイフ、質問が書かれまだ回答に至っていない死んだ同僚からの手紙、普通の服ひとそろい、10gp の入っているベルトポーチ

### 専門家

キャラクターが学究的に鍛えている本質のものを決めるために以下の表から d8 をロールするか選択肢から選択すること

d8 専門家	d8 専門家
1 錬金術師	5 教授
2 天文学者	6 調査員
3 信用されていない研究者	7 ウィザードの弟子
4 司書	8 代筆人

### 特徴：調査員

キャラクターが伝承の断片を学んだり思い出そうとするとき、キャラクターがその情報を知らなくても、しばしばどこに行っても誰からそれを獲得できるかを知っている。通常、この情報は図書館や写本室や大学や賢者やその他の学習している人やクリチャーから得られる。DM はキャラクターが探す情報をアクセスしたい場所に隠したり、もっと単純に見つからないとしてもよい。多元宇宙の深遠なる秘密の発掘は冒険や全体を通すキャンペーンが必要になる。

### 示唆される個性

賢者はその大がかりな研究によって成り立ち、彼らの個性はこの研究の人生を反映している。学術の研究に捧げる、賢者は高度な知識に価値を見出す一時々独りよがり、時々その知識を他の理想への手段とする。

### d8 性格的特徴

- 1 私は博学であることを印象づけるために多音節の単語を使用します。
- 2 私は世界一の図書館であらゆる本を読んだ。—あるいは読んだことを自慢したい。
- 3 私は私ほど賢くない誰かを助けるのには慣れているので、私は人に何でもあらゆることを根気よく説明する。
- 4 良い謎よりも好きなものは私にはない。
- 5 私は自分の雄判断を下す前に議論のあらゆる側の人間に話を聞くことを望む。
- 6 私は……喋るのが……遅くって……馬鹿な…奴に…ついて…語る時…大抵……誰もが……私と……比べる……。
- 7 私は恐ろしく、恐ろしく不器用だ、社交的な状況では。
- 8 私は人々が常に私の秘密を盗もうとしていることを確信している。

### d6 理想

- 1 知識：力と自己改善に至る道は知識を介することだ。（中立）
- 2 美：我々の何とも美しい点は自分自身を乗り越えて真実に辿り着くことだ。（善）
- 3 論理：感情で論理的な思考を曇らせてはならない。（秩序）
- 4 無制限：あらゆる存在に内在する無限の可能性に足かせをはめるべきではない。（混沌）
- 5 力：知識は力と支配に続く道だ。（悪）
- 6 自己改善：研究人生の目標は自分の改善である。（なんでも）

### d6 縁故

- 1 我が生徒達を守ることは私の義務だ。
- 2 私は悪人の手に落ちてはいけなく、恐ろしい秘密を記した古代の文書を持っている。
- 3 私は図書館や大学や写本室や修道院を維持するために働く。
- 4 私のライフワークは 特定分野の伝承に関連した一続きの本だ。
- 5 私は特定の疑問への回答のために自分の人生を探しているところだ。
- 6 私は自分の魂を知識に売り渡した。私は偉大な行為をしてそれを取り戻したい。

### d6 欠点

- 1 私は有望な情報に簡単に気を取られてしまう。
- 2 デモンを見た時大抵の人は悲鳴を上げて逃げるものだ。私は立ち止まってその解剖学的構造をノートに取る。
- 3 太古の秘密を暴くことこそ文明の価値に相違ない。
- 4 私は複雑なことに没頭することで明白な解決策を見渡す。
- 5 私は本当に考えていること以外を自分の言葉を通して話してしまい、いつも他人に無礼に話してしまう。
- 6 私は自分や誰かの命と引き替えに秘密を守るようなことはできない。

## ソルジャー（兵士）

戦争はキャラクターが思い出して懐かしむ程長い、キャラクターの人生だった。キャラクターは幼い頃に訓練し、武器と防具の使い方を学び、基本的な生存技術を学び、それには戦場で生き残る術も含まれていた。キャラクターは国軍や傭兵集団やみよっとしたら直近の戦の間で名声を上げた地域の民兵などの立場に、今でも一員として収まっているのかも知れない。

キャラクターがこの背景を選んだら、DMと一緒にあってどのような軍隊組織の一員であったかを決定し、どんな階級まで上り詰めたかを決定し、軍隊の経歴でどんな経験を積んだかを定めること。それは独立した陸軍なのか町の衛兵なのか村の民兵なのか？あるいは貴族や商人の私兵や傭兵団員だったのかも知れない。

**技能習熟：**<運動><生存>

**道具習熟：**1種類のゲーム、乗り物（地上）

**装備：**階級章、敵から奪った戦利品（ダガー、折れた刃物、軍旗の端っきれなど）、骨製のダイスセットまたはカード一揃い、普通の服一揃え、10gpの入ったベルトポーチ

### 専門化

兵士としての期間、キャラクターは自身の部隊や軍隊で演じた特定の役割を持つ。以下の表からd8をロールするか選択してキャラクターの役割を決めること。

d8 専門	d8 専門
1 仕官	6 操舵士
2 斥候	7 運搬兵卒
3 歩兵	8 サポートスタッフ (コック、鍛冶屋 等希望するもの)
4 騎兵	
5 衛生兵	

### 特徴：軍階級

キャラクターは兵士の経歴としての軍隊階級を持つ。兵士は自身の以前に契約していた軍事組織に未だキャラクターの権力と影響力を認め、より低い階級の者達はキャラクターを引き留める。キャラクターは自分の階級を引き合いに出すことで他の兵士達に影響を及ぼし、単純な装備や馬を一時的に使うため借りることができる。キャラクターは自身の階級を認めてくれる友好的な軍事野営地や要塞に普通にアクセスすることもできる。

### 示唆される個性

戦争の恐怖は兵役の厳格な規律と組み合わせるあらゆる兵士の評価を残し、彼らの理想を形成し、強い結束を形作り、そしてしばしば傷跡を残し、恐怖や恥や憎しみへの弱さを残す。

### d8 性格的特徴

- 1 私はいつも丁寧で礼儀正しい。
- 2 私は戦争の記憶に悩んでいる。私は頭の中からあの暴力のイメージを追い出せない。
- 3 私はあまりに多くの友を失ったから、新たな友を作るのはゆっくりだ。
- 4 私は鼓舞と戒訓に満ちたほぼすべての戦闘状況に関連した軍隊経験からの物語そのものだ。
- 5 私は尻込みせずにヘルハウンドを見下ろすことができる。
- 6 私は強くあるようなことを楽しみ、物事をぶっ壊すようなことを楽しむ。
- 7 私はユーモアの感覚がお粗末だ。
- 8 私は問題に直面している。単純で、直接的な解決法は成功への最善の道だ。

### d6 理想

- 1 偉大なる善：私たちの多くは他人を守るために自分達の生活を捨てた。(善)
- 2 責任：私はしなければならぬことをし、権力には従う。(秩序)
- 3 独立：人々が盲目的に命令に従うなら、彼らは暴君のような存在を受け入れてしまう。(混沌)
- 4 強さ：生活は戦争に、強い力こそが勝つのだ。(悪)
- 5 生きるため生かす：殺したり戦争に行く者に理想は価値がない。(中立)
- 6 国家：私の属する都市や国や人々は全て重要なことだ。(なんでも)

### d6 縁故

- 1 私は今でも貢献した人達のために命を捨てられるだろう。誰かが戦場で私の命を救ってくれた。今は、私は何があっても
- 2 友の背中を置き去りにすることはない。
- 3 私の誇りは我が命。
- 4 私は我が部隊が経験した惨敗、あるいは我が部隊を打ち負かした敵を決して忘れない。
- 5 私のそばで戦う人々のために死ぬ価値はある。
- 6 私は自分自身で戦うことのできない誰かのために戦いをする。

### d6 欠点

- 1 我々が直面している巨大な敵は恐れに震えて黙って我々から去るだろう。
- 2 私は戦士だと証明しない人に少ししか敬意を払わない。
- 3 私は多くの命を代償とする酷いミスを戦場で犯した—そしてその秘密を守るために私は何でもするだろう。
- 4 私の忌み嫌う敵は盲目と理不尽だ。
- 5 たとえそれが悲劇を生むとしても、私は法に従う。
- 6 私は自分が悪い時にそれを認めるくらいなら自分の鎧を食らうだろう。

## 第5章：装備

大都市の市場は様々な売り手と買い手でいっぱいだ。ドワーフの鍛冶屋、エルフの木彫師、ハープリングの農夫、ノームの宝石商、それに言うまでもなくあらゆる姿、体格、肌の色をしたヒューマンたち。彼らは民族的、文化的な出自も多種多様だ。きわめて大きな大都市では、異国の香辛料や豪華な衣服から、枝を編んだ籠や実用的な剣まで、およそ想像し得る限りのものは何でも売りに出されている。

冒険者にとっては、武器や鎧、背囊、ロープなど、その種の品物が手に入るかどうか、何にも増して重要だ。ダンジョンや野生の荒野においては、適切な装備が生死を分けるからだ。この章では、ありふれた、あるいは風変わりな品々について詳述する。D&Dの諸世界が差し出す脅威に直面する時、冒険者たちはたいてい、それらが役に立つことを発見するだろう。

### 初期装備

キャラクターを作成時に受け取る装備は、クラスと背景情報の組み合わせによって決まる。あるいはその代わりに、クラスによって決まった額の金貨 (gold piece/gp) を受け取り、それを使ってこの章にある各種の一覧表からアイテムを購入してもよい。「表：クラスごとの初期所持金」を見て、何 gp 使えるのかを決定しよう。

プレイヤーは、初期装備をどうやって手に入れたのかを決定する。それは相続財産かもしれないし、キャラクターが成長を通じて買い込んできた品物なのかもしれない。君が装備している武器、鎧、背囊は軍務に由来するのかもしれない。自分で盗んできた可能性さえある。武器は世代から世代へと受け継がれてきた重代の家宝であり、ついに今、君のキャラクターがその衣鉢を継いで、先祖の冒険の足跡を追うことになったのかもしれない。

#### クラスごとの初期財産

クラス	資金
クレリック	5d4×10 gp
ファイター	5d4×10 gp
ローグ	4d4×10 gp
ウィザード	4d4×10 gp

### 財産

D&D 世界における財産の姿は様々であり、コインや宝石の原石、交易品、美術品、動物などがある。また、その性質はキャラクターの経済状態を反映している可能性がある。小作農の取引では必需品が物々交換され、税は穀物やチーズで支払われている。貴族階級は鉱山、港、農地の権利といった法的権利を取引する。あるいは金の延べ棒を使い、コインの枚数ではなくポンド単位で黄金をやり取りをする。商人や冒険者や専門的なサービスを提供する人々だけが日常的にコインを使って取引をするのだ。

### コインの種類

一般的なコインには何種類もあり、その材質となる金属の相対的な価値に応じて異なる通貨単位として通用している。もっとも一般的なのは、金貨 (gold piece/gp)、銀貨 (silver piece/sp)、銅貨 (copper piece/cp) の3種類だ。

金貨が1枚あれば、キャラクターは矢筒ひとつ、良質のロープ50フィート、ヤギー頭などが買える。熟練の（だが達人というほどではない）工匠であれば、1日に金貨1枚を稼げる。金貨というコインはめったに使われないにせよ、金貨相当額は標準的な富の指標だ。商人たちが金貨数百枚あるいは数千枚の価値を持つ商品の取引を行うにあたっては、実際のコインのやり取りは普通しない。金貨で何枚というのは標準的な価値の指標であり、実際には金の延べ棒や、信用手形、高価な商品などが交換される。

金貨1枚は銀貨10枚に相当する。銀貨は一般庶民に一番広く流通しているコインだ。銀貨1枚で買えるのは、ダイス1セット、オイルランプ1瓶、つましい宿での一晩の宿泊といったところ。

銀貨1枚は銅貨10枚に相当する。肉体労働者や物乞いの間で一般的なコインだ。銅貨1枚で買えるのは、ろうそく1本、松明1本、チョコレート1かけなどだ。

これらに加えて、その他の貴金属でできた一般的でないコインが財宝の山から見つかることがある。エレクトラム貨 (electrum piece/ep) やプラチナ貨 (platinum piece/pp) は滅亡した帝国や失われた王国に起源をもち、時には取引に使うと怪しまれたり疑われたりすることもある。エレクトラム貨には銀貨5枚相当の価値があり、プラチナ貨には金貨10枚相当の価値がある。

標準的なコインは1オンスの1/3の重量があるので、50枚で1ポンドの重量になる。

#### 標準的な交換レート

硬貨	cp	sp	ep	gp	pp
銅貨 (cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
銀貨 (sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
エレクトラム貨 (ep)	50	5	1	1/2	1/20
金貨 (gp)	100	10	2	1	1/10
プラチナ貨 (pp)	1,000	100	20	10	1

### 財宝を売る

君が探検するダンジョンは、財宝、装備品、武器、鎧、そしてそれ以上の物が見つかるチャンスにあふれている。通常、財宝やトリンケットを売ることができるのは町やそのほかの居留地に帰ってきた時ということになる。ただしそれも、戦利品に興味を持つ買い手や商人がいればの話だ。

**武器、鎧、装備品。** 一般的なルールとしては、無傷の武器、鎧、及びそのほかの装備品は、市場で売ると価格の半額が手に入る。武器や鎧をモンスターが使っていた場合、それが売り物になる状態である可能性は小さい。

**マジック・アイテム。** マジックアイテムを売るのは問題が多い。ポーションやスクロールの買い手を見つけるのはそれほど難しくない。しかしそれ以外のアイテムに関しては、最高に裕福な貴族以外はほとんど問題外となる。同様に、数少ない一般的なマジック・アイテムを除けば、マジック・アイテムや呪文を購入する機会にぶつ

かることなどほとんどないだろう。魔法は単なる金銀よりも遥かに価値があり、そのように扱われるべきだ。

**宝石、装飾品、美術品。** これらの品は市場価格そのままの価値を維持している（訳注：売却時に半額になるわけではないという意味）。普通にコインで売買することもできるし、他の取引の際に通貨として使用することもできる。DMは、例外的に高い価値を持つ宝物に関しては、まず大きな町（あるいはもっと大きな共同体）で買い手を見つける必要があることにしてもよい。

**交易品。** 辺境の地では、多くの人々が物々交換で取引を行う。宝石や美術品のように、交易品——鉄の延べ棒、塩の袋、家畜など——は市場価格そのままの価値を維持しており、通貨として使用することもできる。

## 鎧と盾

D&D世界は多種多様な文化からなる巨大なタペストリーであり、それぞれの文化は固有の技術水準にある。この理由により、冒険者たちが使える鎧の種類はレザー・アーマーからチェーン・メイル、高価なプレート・アーマー、さらにそれらの間に位置する何種類かの鎧までと、様々だ。「表：鎧」は、ゲーム内のいづれでも一番手に入りやすい各種の鎧を集めたもので、それらを軽装鎧、中装鎧、重装鎧という3つのカテゴリに分類してある。多くの戦士たちは、盾を使うことで鎧の効果を補強している。

「表：鎧」には、D&D世界で着用される一般的な各種の鎧について、価格、重量、そのほかの特徴が記載されている。

**鎧習熟。** 鎧を着用し、ストラップで腕に盾を着けることは誰にでもできる。しかし効果的に着用する方法を知っているのは、その鎧の使用に習熟している者だけだ。それぞれのクラスごとに、どの種類の鎧に習熟しているかが決まっている。習熟していない鎧を着用している場合、キャラクターは【筋力】【敏捷力】に基づく能力値判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロールに劣位を被り、加えて呪文を唱えることができない。

**アーマー・クラス (AC)。** 鎧は着用者を攻撃から守る。着用する鎧（と盾）によってキャラクターのベース・アーマー・クラスが決まる。

### 選択ルール：装備のサイズ

大半のキャンペーンでは、常識の範囲で、冒険の途中で見つけた装備を使ったり身につけたりすることができる。たとえば大柄なハーフオークはハーフリングのレザーアーマーには収まりきらないし、ノームはクラウド・ジャイアントの優雅なローブに飲み込まれてしまうだろう。

DMはもっとリアリズムを持ち込むこともできる。たとえば、ヒューマンの個人に合わせて作られたプレート・アーマー一式は、かなり改造しなければ他の個人には着られないかもしれない。冒険者が変装の為に衛兵の制服を着たら、見るからにサイズが合わない感じになってしまうかもしれない。

この選択ルールを使用するなら、冒険者が鎧や服やそれに類する着用するためのアイテムを見つけた際には、鎧職人、仕立て屋、皮細工師、などの専門家を訪ねてそのアイテムを着られるようにしてもらう必要がある可能性がある。こうした作業には、アイテムの市場価格の10%~40%の費用が掛かる。DMはd4×10をロールして決めてもよいし、必要な調整の度合いをもとに追加のコストを決定してもよい。

**重装鎧。** 重装鎧は着用者が素早く、隠れて、自由に移動するのを妨げる。表：鎧のある鎧タイプの【筋力】の列に「【筋】13」あるいは「【筋15】」などと書かれている場合、着用者の筋力が表の数値以上でない限り、その鎧を着用すると移動速度が10フィート減少する。

**隠密。** 鎧一覧の「隠密」の列に「劣位」と書かれている場合、【敏捷力】（隠密）判定に劣位を被る。

**盾。** 盾は木製もしくは金属製で、片手で使う。盾を装備するとアーマー・クラスは2上昇する。一度に効果を発揮する盾は1枚だけである。

### 軽装鎧

柔軟で薄い素材でできた軽装鎧は素早い冒険者に有利だ。運動性を犠牲にすることなく、ある程度の防御力を得られるからだ。軽装鎧を着用すると、アーマー・クラスを決定する際、鎧のタイプによるベース・ナンバーに【敏捷力】ボーナスを加えることができる。

**パッドド。** パッドド・アーマーは、布と詰め物で作ったキルトを何層も重ねた構造になっている。

## 鎧

鎧	価格	アーマー・クラス (AC)	必要【筋力】値	隠密	重量
<b>軽装鎧</b>					
パッドド	5 gp	11+【敏捷力】補正	—	劣位	8 lb.
レザー	10 gp	11+【敏捷力】補正	—	—	10 lb.
スタッド・レザー	45 gp	12+【敏捷力】補正	—	—	13 lb.
<b>中装鎧</b>					
ハイド	10 gp	12+【敏捷力】補正 (最大2)	—	—	12 lb.
チェーン・シャツ	50 gp	13+【敏捷力】補正 (最大2)	—	—	20 lb.
スケイル・メイル	50 gp	14+【敏捷力】補正 (最大2)	—	劣位	45 lb.
プレスト・プレート	400 gp	14+【敏捷力】補正 (最大2)	—	—	20 lb.
ハーフ・プレート	750 gp	15+【敏捷力】補正 (最大2)	—	劣位	40 lb.
<b>重装鎧</b>					
リング・メイル	30 gp	14	—	劣位	40 lb.
チェーン・メイル	75 gp	16	13以上	劣位	55 lb.
スプリント	200 gp	17	15以上	劣位	60 lb.
プレート	1,500 gp	18	15以上	劣位	65 lb.
<b>盾</b>					
シールド	10 gp	+2	—	—	6 lb.

**レザー**。この種の鎧の胸当てと肩当てはオイルの中で煮て硬化させた皮革でできている。その他の部分はもっと柔らかくて動きやすい素材でできている。

**スタデッド・レザー**。丈夫だが柔軟な皮革でできたスタデッド・レザーには、リベットやスパイクが密に埋め込まれている。

## 中装鎧

中装鎧は軽装鎧よりも高い防御力を提供するが、動きを妨げる度合いも大きい。中装鎧を着用すると、アーマー・クラスを決定する際、鎧のタイプによるベース・ナンバーに【敏捷力】ボーナスを最大で+2まで加えることができる。

**ハイド**。この種の大雑把なつくりの鎧は、分厚い毛皮や生皮でできている。野蛮人の部族や邪悪なヒューマノイド、その他より良い鎧に必要な道具や素材を使えない人々が、よく着用している。

**チェイン・シャツ**。金属環をつなぎ合わせて作られているチェイン・シャツは、重ねた布や皮の間に着用される。この種の鎧は着用者の上半身に中程度の防御力を提供し、金属環どうしが触れ合う音は外側に重ね着したものが吸収する。

**スケイル・メイル**。この種の鎧は革製の上衣とレギンス（恐らくは別パーツのシャツも）で構成されており、それが魚の鱗によく似た、重なり合った金属片で覆われている。一式には籠手も含まれている。

**ブレストプレート**。この種の鎧は成形された金属製の胸甲を柔らかな皮の衣服と合わせて構成されている。脚と腕が比較的無防備ではあるが、重要器官には高い防御力を提供し、一方で着用者にかかる負荷は比較的軽い。

**ハーフ・プレート**。ハーフ・プレートは着用者の体の大部分を覆う成形された金属板でできている。ただ、脚部の防御は革帯に付けられたシンプルな脛当て程度だ。

## 重装鎧

すべての鎧のカテゴリーの中で、重装鎧は最高の防御を提供する。重装鎧一式は全身を多し、様々な攻撃を受け止めるよう設計されている。熟練の戦士だけが、この重くかさばる鎧を扱うことができる。重装鎧を着用すると、【敏捷力】ボーナスをアーマー・クラスに加えることができない。しかし、【敏捷力】修正がマイナスであっても、それによるペナルティを受けない。

**リング・メイル**。この種の鎧は重い環を縫い込んだレザー・アーマーである。環は剣や斧による打撃に対して鎧を強化するのを助ける。リング・メイルはチェイン・メイルより劣っているため、通常はより良い鎧を購入できない者が着用する。

**チェイン・メイル**。チェイン・メイルは金属環をつなぎ合わせて作られており、鎧の下に重ねるキルトの布が含まれている。これは擦り傷を防ぎ、打撃に対してクッションとなる。一式には籠手が含まれる。

**スプリント**。この種の鎧は、幅が狭く縦に長い帯状の金属を皮革製の下地に鎮止めしたもので、詰め物をした布の上に着用する。動きやすいチェイン・メイルが関節を保護する。

**プレート**。プレートは成形した板金をつなぎ合わせてあり、全身を覆う。プレートの一式には、籠手、重い皮革製のブーツ、バイザーのついたヘルメット、鎧の下に着る分厚い詰め物をした衣服が含まれる。バックルとストラップによって、重量を全身に分散することができる。

## 鎧の着脱

鎧を着たり脱いだりするのにかかる時間は、カテゴリーによって決まっている。

**着る**。これは鎧の着用にかかる時間である。鎧によるACへのボーナスを得られるのは、所定の時間をかけて鎧一式を着用したときのみである。

**脱ぐ**。これは鎧を脱ぐのにかかる時間である。手伝いがいるなら、かかる時間は半分になる。

## 鎧の着脱

カテゴリー	着る	脱ぐ
軽装鎧	1分	1分
中装鎧	5分	1分
重装鎧	10分	5分
盾	1アクション	1アクション

## 武器

キャラクターのクラスは、キャラクターに武器への習熟を与える。クラスによって習熟が与えられる武器群は、クラスの得意分野やそのクラスが一番よく使うであろう武器を反映している。君が好きな武器がロングソードであろうとロングボウであろうと、武器とそれを効果的に扱う能力は、冒険において君の生死を分けるだろう。

「表：武器」はD&D諸世界で使用される一般的な各種の武器について、価格、重量、命中した時に与えるダメージ、そのほかの特性（special properties）が記載されている。どの武器も、近接武器もしくは遠隔武器のどちらかのグループに分かれる。近接武器は5フィート以内の標的を攻撃するために使用する。遠隔武器は離れた標的を攻撃するために使用する。

## 武器習熟

キャラクターの種族、クラス、特技、によって、特定の武器もしくは特定のカテゴリーに属する武器への習熟が得られる。カテゴリーには、単純武器と軍用武器の二つがある。大抵の人は単純武器に習熟している。単純武器には、クラブ、メイス、その他一般人が持つような武器が含まれる。軍用武器には、剣、斧、竿状武器など、効果的に使うためにもっと特殊な訓練が必要な武器が含まれる。戦士たちの多くが軍用武器を使用するのは、戦闘スタイルや訓練を一番有効に使えるからだ。

武器に対する習熟があれば（＝その武器に習熟していれば）、その武器を使用して攻撃を行う際に、君の習熟ボーナスを攻撃ロールに加える。習熟がない（＝その武器に習熟していない）場合、命中判定に習熟ボーナスを加えない。

## 武器の特性

武器表に記載されているとおり、武器の多くにはその用途に応じた特性がある。

**矢弾 (Ammunition)**。矢弾の特性を持つ武器を用いて遠隔攻撃を行えるのは、その武器から発射するための矢弾を持っている時だけである。その武器で攻撃を行うたびに、1回分の矢弾を消費する。矢筒やその他の容器から矢弾を取り出すのは、攻撃の一部である。戦闘終了後に戦場を探せば、消費した矢弾の半分を回収できる。

## 武器

武器名	価格	ダメージ (種別)	重量	特性
<b>単純近接武器</b>				
クラブ	1 sp	1d4 ( 殴打 )	2 lb.	軽量
ダガー	2 gp	1d4 ( 刺突 )	1 lb.	技巧的、軽量、投擲 (射程 20/60)
グレートクラブ	2 sp	1d8 ( 殴打 )	10 lb.	両手
ハンドアックス	5 gp	1d6 ( 斬撃 )	2 lb.	軽量、投擲 (射程 20/60)
ジャベリン	5 sp	1d6 ( 刺突 )	2 lb.	投擲 (射程 30/120)
ライトハンマー	2 gp	1d4 ( 殴打 )	2 lb.	軽量、投擲 (射程 20/60)
メイス	5 gp	1d6 ( 殴打 )	4 lb.	—
クォータースタッフ	2 sp	1d6 ( 殴打 )	4 lb.	両用 (1d8)
シッケル	1 gp	1d4 ( 斬撃 )	2 lb.	軽量
スピア	1 gp	1d6 ( 刺突 )	3 lb.	投擲 (射程 20/60)、両用 (1d8)
素手による打撃	—	1 ( 殴打 )	—	—
<b>単純遠隔武器</b>				
ライトクロスボウ	25 gp	1d8 ( 刺突 )	5 lb.	矢弾 (射程 80/320)、要装填、両手
ダート	5 cp	1d4 ( 刺突 )	1/4 lb.	技巧的、投擲 (射程 20/60)
ショートボウ	25 gp	1d6 ( 刺突 )	2 lb.	矢弾 (射程 80/320)、両手
スリング	1 sp	1d4 ( 殴打 )	—	矢弾 (射程 30/120)
<b>軍用近接武器</b>				
バトルアックス	10 gp	1d8 ( 斬撃 )	4 lb.	両用 (1d10)
フレイル	10 gp	1d8 ( 殴打 )	2 lb.	—
グレイブ	20 gp	1d10 ( 斬撃 )	6 lb.	重厚、間合い、両手
グレートアックス	30 gp	1d12 ( 斬撃 )	7 lb.	重厚、両手
グレートソード	50 gp	2d6 ( 斬撃 )	6 lb.	重厚、両手
ハルバード	20 gp	1d10 ( 斬撃 )	6 lb.	重厚、間合い、両手
ランス	10 gp	1d12 ( 刺突 )	6 lb.	間合い、特殊
ロングソード	15 gp	1d8 ( 斬撃 )	3 lb.	両用 (1d10)
モール	10 gp	2d6 ( 殴打 )	10 lb.	重厚、両手
モーニングスター	15 gp	1d8 ( 刺突 )	4 lb.	—
パイク	5 gp	1d10 ( 刺突 )	18 lb.	重厚、間合い、両手
レイピア	25 gp	1d8 ( 刺突 )	2 lb.	技巧的
シミター	25 gp	1d6 ( 斬撃 )	3 lb.	技巧的、軽量
ショートソード	10 gp	1d6 ( 刺突 )	2 lb.	技巧的、軽量
トライデント	5 gp	1d6 ( 刺突 )	4 lb.	投擲 (射程 20/60)、両用 (1d8)
ウォーピック	5 gp	1d8 ( 刺突 )	2 lb.	—
ウォーハンマー	15 gp	1d8 ( 殴打 )	2 lb.	両用 (1d10)
ウィップ	2 gp	1d4 ( 斬撃 )	3 lb.	技巧的、間合い
<b>軍用遠隔武器</b>				
ブローガン	10 gp	1 ( 刺突 )	1 lb.	矢弾 (射程 25/100)、要装填
ハンドクロスボウ	75 gp	1d6 ( 刺突 )	3 lb.	矢弾 (射程 30/120)、軽量、要装填
ヘビークロスボウ	50 gp	1d10 ( 刺突 )	18 lb.	矢弾 (射程 100/400)、重厚、要装填、両手
ロングボウ	50 gp	1d8 ( 刺突 )	2 lb.	矢弾 (射程 150/600)、重厚、両手
ネット	1 gp	—	3 lb.	特殊、投擲 (射程 5/15)

矢弾の特性を持つ武器を近接攻撃に使用する場合、その武器は即席の武器として扱う (本章にて後述の「即席の武器」の項を参照)。スリングは、この用途で使ってダメージを与えるためには装填しなければならない。

**技巧的 (Finesse)**. 技巧的な武器は、攻撃ロールとダメージロールの際に【筋力】を使うのか【敏捷力】を使うのかを君が選択できる。両方のロールには同じ修正値を使用しなければならない。

**重厚 (Heavy)**. 小型クリーチャーは重厚な武器を使用した攻撃に劣位を被る。小型クリーチャーが効果的に使うは、重厚な武器は大きすぎ、かさばりすぎる。

**軽量 (Light)**. 軽量の武器は小さく、扱いやすいため、両手で2本 (以上) の武器を持って戦うのに理想的である。9章の「二刀流戦闘」(two-weapon fighting) の項参照。

**要装填 (Loading)**. この武器は装填するのに時間がかかるため、君が通常何回攻撃を行えるかに関係なく、1回のアクション、ボーナスアクション、リアクションを使用した際には1発の矢弾しか発射できない。

**射程 (Range)**. 遠隔攻撃に使用できる武器は射程距離が設定されており、「矢弾」もしくは「投擲」の特性の後に、カッコ書きで記載されている (単位はフィート)。

射程距離には2つの数字がある。最初の数字は通常射程 (normal range)、二つ目の数字は遠射程 (long range) である。通常射程を超える距離にいる標的を攻撃する際には、攻撃ロールに劣位を被る。遠射程よりも遠い距離にいる標的は攻撃できない。

**間合い (Reach).** この武器で攻撃を行うと、君の間合いは5フィート伸びる。

**特殊 (Special).** 特殊の特性を持つ武器は通常とは異なるルールが適用されるため、武器ごとに項目を立てて説明している (本章にて後述の「特殊武器」の項を参照)

**投擲 (Thrown).** 武器が投擲の特性を持つ場合、その武器を投げて遠隔攻撃を行うことができる。その武器が近接武器の場合、攻撃ロールとダメージロールへの修正は、その武器を使って近接攻撃を行う時と同じ能力値を用いる。たとえば、ハンドアックスを投げるならば【筋力】を使うが、ダガーを投げる場合は【筋力】と【敏捷力】のどちらを使ってもよい (ダガーには「軽量」の特性があるため)。

**両手 (Two-Handed).** この種の武器は、使用するために両手が必要となる。

**両用 (Versatile).** この武器は片手でも両手でも使うことができる。この特性にはカッコ書きでダメージの値が付記してある。それがこの武器を両手で持って近接攻撃を行う際のダメージである。

## 即席の武器

キャラクターたちは時に、自分の武器がないにもかかわらず、手近にあるものをなんでも使って攻撃しなければならないことがある。片手または両手で振るえる物なら何でも即席の武器になる。たとえば割れたグラス、テーブルの脚、フライパン、荷馬車の車輪、ゴブリンの死体などだ。たいていの場合、本物の武器のなかには即席の武器に似た物があるので、その武器として扱う。たとえば、テーブルの脚はクラブに似ている。DMの判断次第で、ある武器に習熟しているキャラクターは、その武器に似た物体を、武器そのものであるかのように使い、自分の習熟ボーナスを適用することができる。

武器には似ていない物体は1d4ダメージを与える (ダメージの種類はDMが適切なものを割り当てる)。遠隔武器を近接攻撃に用いる場合や、投擲の特性を持たない近接武器を投げて攻撃する場合は、それらはやはり1d4のダメージを与える。即席の投擲武器は通常射程20フィート、遠射程60フィートを持つ。

## 銀の武器

魔法のかかっていない武器に耐性 (全く効かない) や、抵抗力 (部分的にしか効かない) を持っているモンスターのうち、一部には銀の武器が効く。このため、用心深い冒険者は追加の費用をかけて武器に銀めっきをする。100gpで武器ひとつまたは矢弾10発を銀の武器にできる。これは銀の価格だけではなく、武器としての性能を損なわずに銀を付加するための時間と技術にかかる費用も含んでいる。

## 特殊武器

特殊なルールが適用される武器のルールを下記にて解説する。

**ランス.** 5フィート以内の敵を攻撃する際には劣位を被る。加えて、騎乗していない時には両手が必要になる

**ネット.** 大型以下のサイズのクリーチャーにネットが命中すると、そのクリーチャーは拘束されて、解放されるまでそのままである。ネットは不定形のクリーチャーや巨大サイズ以上のサイズのクリーチャーには何の効果もない。クリーチャーは自分のアクションを使用してDC10の【筋力】判定を行い、成功すれば自分自身もしくは間合いの範囲内にいる他のクリーチャー1体を解放することができる。同様に、ネット (ACは10) に5ポイントの斬撃ダメージを与えることができれば、クリーチャーを傷つけずに拘束する効果を終了させかつネットを破壊することができる。

1回のアクション、ボーナスアクション、リアクションを使用してネットを使って攻撃を行う場合、君が通常何回攻撃を行えるかに関係なく、1回だけ攻撃を行える。

## 冒険用具

このセクションでは、特殊ルールや追加の解説が必要なアイテムについて解説する。

**酸 (Acid).** 1回のアクションとして、この小瓶の中身を5フィート以内にいるクリーチャー1体に振り掛けるか、ぶつかった所で割れるように小瓶を20フィート先まで投げることができる。どちらの場合も、クリーチャー1対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際酸は即席の武器として扱う。命中したら、標的は2d6の酸ダメージを受ける。

**アルケミスト・ファイア (Alchemist's Fire).** このねばねばべたつく液体は空気に触れると発火する。1回のアクションとして、このフラスコをぶつかったところで割れるように20フィート先まで投げることができる。クリーチャー1対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際アルケミスト・ファイアは即席の武器として扱う。命中したら、標的は自分のターンの開始時ごとに1d4の火ダメージを受ける。このダメージを終了させるには、クリーチャー1体が1アクションを使用して、火を消すためにDC10の【敏捷力】判定に成功すればよい。

**耐毒剤 (Antitoxin).** この小瓶に入った液体を飲んだクリーチャー1体は1時間の間、毒に対するセーヴィング・スローに優位を得る。ただし耐毒剤はアンデッドとコンストラクトには何の利益も与えない。

**秘術呪文焦点具 (Arcane Focus).** 秘術焦点具は特殊なアイテムである。オーブ (珠)、クリスタル、ロッド (笏)、特製のスタッフ (長い杖)、ワンド (短い杖) ほどの長さの木の枝、などであり、秘術呪文のパワーの流路となるように設計されている。ソーサラーやウォーロック、ウィザードは、呪文焦点具 (spellcasting focus) としてこれらの一つを使用できる。詳しくは第10章参照。

**ボールベアリング (Ball Bearings).** 1回のアクションとして、このボールに入った小さな金属球を10フィート四方の水平面いっばいにバラ撒くことができる。バラ撒かれたエリアに進入するクリーチャーはDC10の【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗すると転倒して伏せ状態になる。エリア内を半分の手で移動するクリーチャーはセーヴィング・スローを行う必要はない。

**滑車装置 (Block and Tackle).** 滑車一組と、それに通した太綱、何かに引っ掛けるためのフックのセット。滑車装置を使えば、通常持ち上げられる重量の4倍を持ち上げることができる。

**本 (Book).** 本には、詩、歴史的な記録、特定分野の学問にかかわる情報、ノームの新奇な発明の図や覚書、あるいはそれ以外の文章や絵で表現できる何か書かれていることだろう。呪文の書かれた本は呪文書 (本章にて後述) である。

**まきびし (Caltrops).** 1回のアクションとして、この一袋のまきびしを5フィート四方のエリアいっばいにバラ撒くことができる。バラ撒かれたエリアに進入するクリーチャーはDC15の【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗すると1ダメージを受けて移動を停止し、歩行移動速度が10フィート減少する。エリア内を半分の手で移動するクリーチャーはセーヴィング・スローを行う必要はない。

## 冒険用具

アイテム名	価格	重量
アバカス	2 gp	2 lb.
酸 (小瓶)	25 gp	1 lb.
アルケミスト・ファイア (フラスコ)	50 gp	1 lb.
矢弾		
矢 (20 本)	1 gp	1 lb.
ブローガン用吹き矢 (50 本)	1 gp	1 lb.
クロスボウ・ボルト (20 本)	1 gp	1½ lb.
スリングの弾 (20 発)	4 cp	1½ lb.
耐毒剤 (小瓶)	50 gp	—
秘術呪文焦点具		
クリスタル	10 gp	1 lb.
オーブ	20 gp	3 lb.
ロッド	10 gp	2 lb.
スタッフ	5 gp	4 lb.
ワンド	10 gp	1 lb.
バックパック	2 gp	5 lb.
ボールペアリング (1000 個入り袋)	1 gp	2 lb.
樽	2 gp	70 lb.
バスケット	4 sp	2 lb.
携帯寝具	1 gp	7 lb.
鈴	1 gp	—
毛布	5 sp	3 lb.
滑車装置	1 gp	5 lb.
本	25 gp	5 lb.
ガラス瓶	2 gp	2 lb.
バケツ	5 cp	2 lb.
まきびし (20 個入り袋)	1 gp	2 lb.
ろうそく	1 cp	—
クロスボウ・ボルトのケース	1 gp	1 lb.
地図・巻物用ケース	1 gp	1 lb.
鎖 (長さ 10 フィート)	5 gp	10 lb.
チョーク (1 かけら)	1 cp	—
宝箱	5 gp	25 lb.
登攀キット	25 gp	12 lb.
一般的な服	5 sp	3 lb.
制服	5 gp	4 lb.
上質な服	15 gp	6 lb.
旅人の服	2 gp	4 lb.
構成要素ポーチ	25 gp	2 lb.
パール	2 gp	5 lb.
ドルイド呪文焦点具		
ヤドリギの小枝	1 gp	—
トーテム	1 gp	—
木製スタッフ	5 gp	4 lb.
イチイのワンド	10 gp	1 lb.
釣り具	1 gp	4 lb.
フラスコ/蓋付き大ジョッキ	2 cp	1 lb.
釣縄	2 gp	4 lb.
ハンマー	1 gp	3 lb.
大ハンマー	2 gp	10 lb.
治療キット	5 gp	3 lb.

アイテム名	価格	重量
聖印		
アミュレット	5 gp	1 lb.
エンブレム	5 gp	—
レリックリイ	5 gp	2 lb.
聖水 (フラスコ)	25 gp	1 lb.
砂時計	25 gp	1 lb.
狩猟罨	5 gp	25 lb.
インク (1 オンスのボトル)	10 gp	—
インクペン	2 cp	—
ジョッキ/ピッチャー	2 cp	4 lb.
はしご (長さ 10 フィート)	1 sp	25 lb.
ランプ	5 sp	1 lb.
ブルズアイ・ランタン	10 gp	2 lb.
フード付ランタン	5 gp	2 lb.
錠前	10 gp	1 lb.
拡大鏡	100 gp	—
手枷	2 gp	6 lb.
携帯食器	5 sp	1 lb.
鋼鉄製の鏡	5 gp	½ lb.
油 (フラスコ)	1 sp	1 lb.
紙 (1 枚)	2 sp	—
羊皮紙 (1 枚)	1 sp	—
香水 (小瓶)	5 gp	—
鉱夫のツルハシ	2 gp	10 lb.
ビトン	5 cp	¼ lb.
一般的な毒 (小瓶)	100 gp	—
竿 (長さ 10 フィート)	5 cp	7 lb.
鉄製ポット	2 gp	10 lb.
ポジション・オヴ・ヒーリング	50 gp	½ lb.
ポーチ	5 sp	1 lb.
矢筒	1 gp	1 lb.
携帯用破城錠	4 gp	35 lb.
携行食料 (1 日分)	5 sp	2 lb.
ロープ	1 gp	4 lb.
麻のロープ (50 フィート)	1 gp	10 lb.
絹のロープ (50 フィート)	10 gp	5 lb.
袋	1 cp	½ lb.
商人の秤	5 gp	3 lb.
封ろう	5 sp	—
シャベル	2 gp	5 lb.
呼子笛	5 cp	—
印章指輪	5 gp	—
石鹸	2 cp	—
呪文書	50 gp	3 lb.
鉄の杭 (10 本)	1 gp	5 lb.
小型望遠鏡	1,000 gp	1 lb.
二人用テント	2 gp	20 lb.
火口箱	5 sp	1 lb.
松明	1 cp	1 lb.
小瓶	1 gp	—
水袋	2 sp	5 lb. (満杯時)
砥石	1 cp	1 lb.

速度で移動するクリーチャーはセーヴィング・スローを行う必要はない。

**ろうそく (Candle)**. 1時間の間、半径5フィートを明るく照らす (bright light) で照らし、もう5フィートを薄明かり (dim light) で照らす。

**クロスボウ・ボルトのケース (Case, Crossbow Bolt)**. この木製のケースは20本までのクロスボウ・ボルト (クロスボウ用の矢) を収納できる。

**地図・巻物用のケース (Case, Map or Scroll)**. この円筒形の皮製ケースは10枚までの紙または5枚までの羊皮紙を巻いて収納できる。

**鎖 (Chain)**. 鎖は10ポイントのヒット・ポイントを持つ。DC20の【筋力】判定に成功すると引きちぎることができる。

**登攀キット (Climber's Kit)**. 登攀キットには、特殊なピトン (楔)、ブーツにつける金具、手袋、ハーネスが含まれている。使用者は1回のアクションを使用して、登攀キットで自分を釘付けすることができる。そうした場合、釘付けした地点から25フィート以上落下することはなくなる。また、釘付けを解除することなく同地点から25フィート以上登ることもできなくなる。

**構成要素ポーチ (Component Pouch)**. 小さな防水の皮製ベルトポーチで、内部の小分けになったスペースに、所有者が呪文を発動するのに必要な物質構成要素やその他の特殊な物品が全て入っている。ただし、呪文の説明に何らかのコストがかかると記載されている構成要素は入っていない。

**パール (Crowbar)**. パールを使うと、パールを梃子にできるようなケースであれば、【筋力】判定に優位を得ることができる。

**ドルイド呪文焦点具 (Druidic Focus)**. ドルイド呪文焦点具は、ヤドリギかヒイラギの小枝、あるいはイチイなどの特別な樹でできたワンドやセプター (笏)、あるいは、生きた木から削り出したスタッフ、あるいは聖なる動物の羽毛、毛皮、骨、骨などを組み込んだトテムとなる物品である。ドルイド (プレイヤーズ・ハンドブックの第3章参照) は、こうした物品を第10章で説明する呪文発動の焦点具として使用できる。

**釣具 (Fishing Tackle)**. このキットには、木製の竿、絹の釣り糸、コルクの浮き、鋼の釣針、鉛の重り、ベルベット製の疑似餌、小さい網が入っている。

**治療キット (Healer's Kit)**. このキットは、包帯、軟膏、添え木が皮製ポーチに入ったものだ。このキットは10回使用できる。1回のアクションとして、使用回数を1回消費し、0ヒット・ポイントのクリーチャーを容態安定化することができる。その際【判断力】〈医術〉判定は必要ない。

**聖印 (Holy Symbol)** 聖印は神やパンテオンを表すシンボルだ。聖印は神格をあらわすシンボルを描いた護符や、盾に同じシンボルを慎重に彫り込んだ (あるいは嵌め込んだ) ものや、レリック (聖遺物) の欠片を納めた小さな箱などの形を取るだろう。プレイヤーズ・ハンドブックには、多元宇宙の多くの神々とそのシンボルの一覧が掲載されている。クレリックとパラディンは、聖印を呪文焦点具として使用できる (第10章にて詳述)。聖印をこの用途で使うには、呪文の発動者は聖印を手につか、見えるように身につけるか、盾に聖印を帯びる必要がある。

**聖水 (Holy Water)**. 1回のアクションとして、このフラスコの中身を5フィート以内にいるクリーチャー1体に振り掛けるか、ぶつかった所で割れるようにフラスコを20フィート先まで投げることができる。どちらの場合も、クリーチャー1対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際聖水は即席の武器として扱う。命中したら、標的は2d6の光輝ダメージを受ける。クレリックやパラディンは、特別な儀式を行って聖水を作ることができる。儀式を行うには1時間かかり、25gp相当の価値がある銀粉を使い、儀式の執行者は1レベル呪文のスロット一つを消費する必要がある。

**狩猟罠 (Hunting Trap)**. アクションを使用して設置すると、この罠は鋸歯のついた鋼の輪になり、クリーチャーが中心の圧力板を踏むと弾けて閉じる。罠は重い鎖で、樹木や地中不覚に刺さった杭などの動かない物体に固定してある。圧力板を踏んだクリーチャーはDC13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行い、失敗すると1d4の刺突ダメージを受けて移動を停止する。その後は、クリーチャーが罠を抜けて自由にされない限り、その移動は鎖の長さ (通常3フィート) に制限される。クリーチャーはアクションを使用してDC13の【筋力】判定を行い、成功すれば、自分や間合いの中にある他のクリーチャーを自由にすることができる。判定に失敗するごとに、捕われているクリーチャーは1点の刺突ダメージを受ける。

**ランプ (Lamp)**. ランプは明るい光で半径15フィートを照らし、もう30フィートを薄明かりで照らす。一度火を灯すと、一瓶 (1ポイント) の油で6時間燃え続ける。

**ブルズアイ・ランタン (Lantern, Bullseye)**. ブルズアイ・ランタンは、明るい光で扇状の範囲を60フィート先まで照らし、もう60フィートを薄明かりで照らす。一度火を灯すと、フラスコ1本 (1ポイント) の油で6時間燃え続ける。

**フードつきランタン (Lantern, Hooded)**. フードつきランタンは明るい光で半径30フィートを照らし、もう30フィートを薄明かりで照らす。一度火を灯すと、フラスコ1本 (1ポイント) の油で6時間燃え続ける。1回のアクションとして、このランタンのフードを下げて明かりを半径5フィートの薄暗い明かりに抑えることができる。

**錠前 (Lock)**. 錠は錠前についてくる。錠がない場合、盗賊道具に習熟しているクリーチャーはDC15の【敏捷力】判定に成功すればこの錠前を開けることができる。DMの判断によっては、もっと良い錠前がより高い値段で手に入るかもしれない。

## 装備パック

クラスによって得られる初期装備には、有用な冒険用装備をバックにして集めたものが含まれている。これらのバックの一覧をここに示す。初期装備を購入することにしたのなら、下記の価格でバックを購入することができる。そのほうが、個々のアイテムを別々に買うよりも安くつくだろう。

**強盗バック (Burglar's Pack)**. 16gp. バックパックひとつ、ボールベアリング1000個入りの袋、10フィートの紐、鈴ひとつ、ろうそく5本、パール1本、ハンマーひとつ、ピトン10本、フードつきランタン、油のフラスコ2本、携行食料5日分、火口箱ひとつ、水袋1枚。加えて、バックの側面に50フィートの麻のロープがつるしてある。

**外交官バック (Diplomat's Pack)**. 39gp. チェストひとつ、地図・巻物用ケース2本、上等の衣類一揃い、インクのボトル1本、インクペン1本、ランプ、油のフラスコ2本、紙5枚、香水の小瓶1本、封ろう、石鹸。

**ダンジョン探検家バック (Dungeoneer's Pack)**. 12gp. バックパックひとつ、パール1本、ハンマー1本、ピトン10本、松明10本、火口箱、携行食料10日分、水袋1枚。加えて、バックの側面に50フィートの麻のロープがつるしてある。

**芸人バック (Entertainer's Pack)**. 40gp. バックパックひとつ、携帯寝具1巻き、衣装2着、ろうそく5本、携行食料5日分、水袋1枚、変装キット。

**探検家バック (Explorer's Pack)**. 10gp. バックパックひとつ、携帯寝具1巻き、携帯食器1セット、火口箱ひとつ、松明10本、携行食料10日分、水袋1枚。加えて、バックの側面に50フィートの麻のロープがつるしてある。

**司祭バック (Priest's Pack)**. 19gp. バックパックひとつ、毛布1枚、ろうそく10本、火口箱ひとつ、献金箱ひとつ、お香2塊、香炉ひとつ、儀礼用の服、携行食料2日分、水袋1枚。

**学者バック (Scholar's Pack)**. 40gp. バックパックひとつ、伝承に関する書物1冊、インクのボトル1本、インクペン、羊皮紙10枚、砂の詰まった小さな袋、小さなナイフ。

**拡大鏡 (Magnifying Glass)**. このレンズは小さなものを拡大して見せる。また、火打石と火打金の代わりにもなる。拡大鏡で火をつけるには、日光と同じくらいの明るい光、発火させるための火口画必要で、火がつくまで5分ほどかかる。拡大鏡は小さい物品やディティールの細かい物品を鑑定したり調べたりする際に優位を与える。

**手枷 (Manacles)**. この金属性拘束具は小型もしくは中型のクリーチャーを捕らえる。手枷から逃れるにはDC20の【敏捷力】判定が必要である。破壊するにはDC20の【筋力】判定が必要である。手枷1セットにつき1本の鍵がついてくる。鍵がない場合、盗賊道具に習熟しているクリーチャーはDC15の【敏捷力】判定に成功すれば手枷の鍵を開けることができる。手枷は15ポイントのヒット・ポイントを持つ。

**携帯食器 (Mess Kit)**. このブリキの箱にはカップ一つと簡単なナイフ、フォーク類が入っている。箱は止め具で固定されるが、片方は調理鍋になり、もう片方は皿もしくは浅いボウルとして使える。

**油 (Oil)**. 油は通常、1パイント入りの陶製のフラスコで手に入る。1回のアクションとして、このフラスコの中身を5フィート以内にいるクリーチャー1体に振り掛けるか、ぶつかった所で割れるようにフラスコを20フィート先まで投げることができる。どちらの場合も、クリーチャー1対か物体ひとつに対して遠隔攻撃ロールを行う。この際油は即席の武器として扱う。命中したら、標的は油に覆われる。1分後に油が乾いてしまう前に火ダメージを受けると、標的は燃え上がる油によって5ポイントの追加火ダメージを受ける。あるいは、地面が水平であれば、フラスコ1本分の油を地面にまいて5フィート四方のエリアを覆うこともできる。火がつくと、油は2ラウンドの間燃えて、そのエリアに入ったクリーチャーやそのエリアで自分のターンを終了したクリーチャーに5ポイントの火ダメージを与える。1体のクリーチャーは1ターンに一度以上このダメージを受けることはない。

**一般的な毒 (Poison, Basic)**. この小瓶の中の毒は、斬撃武器もしくは刺突武器一ひとつ、あるいは矢弾3つまでに塗りつけて使う。毒を塗るには1アクションを使用する。毒の塗られた武器や矢弾が命中したクリーチャーはDC10の【耐久力】セービング・スローを行い、失敗すると1d4の毒ダメージを受ける。塗った毒は乾いてしまうまで1分間の間効力を保持する。

**ポーション・オヴ・ヒーリング (Potion of Healing)**. この小瓶に入った赤い魔法の液体を飲んだクリーチャーは、2d4+2ポイントのヒット・ポイントを回復する。ポーションを飲んだり飲ませたりするには1回のアクションを必要とする。

**ポーチ (Pouch)**. 布もしくは皮製のポーチでスリングの弾20発か、ブローガンの矢50発、その他のアイテムなどを収納できる。呪文の構成要素を収納するための中が小分けになった袋は特に構成要素ポーチと呼ぶ（この章にて前述）。

**矢筒 (Quiver)**. 矢筒一つには20本の矢を収納できる。

**携帯用破城鎚 (Ram, Portable)**. 携帯用破城鎚はドアを打ち破るのに使える。そうする場合、使用者は【筋力】判定に+4のボーナスを得る。他のキャラクター1人がこの破城鎚の使用者を手伝うことができ、その場合はこのチェックに優位を得る。

**携行食料 (Rations)**. 携行食料は、長い旅行にも適するような乾燥食料の組み合わせである。干し肉、ドライフルーツ、乾パン、ナッツ類など。

**ロープ (Rope)**. 麻か絹でできたロープは、2ポイントのヒットポイントを持ち、DC17の【筋力】判定に成功すると引きちぎることができる。

**商人の秤 (Scale, Merchant's)**. 秤には、小さな天秤・平皿・最大2ポンドまでの様々な重りのセットが含まれている。これを例えば、未加工の貴金属や交易品などの小さな物体の正確な重量を測ることができるので、その価値を判断するのに役立つ。

**呪文書 (Spellbook)**. ウィザードの必需品。呪文書は皮で装丁された大部の書物で、呪文を記録するのに適した、上質皮紙の空白ページが100ページある。

**小型望遠鏡 (Spyglass)**. 小型望遠鏡を通して見た物は2倍に拡大される。

**テント (Tent)**. 単純で持ち運び可能な帆布製のシェルターで、2人まで泊まれる。

**火口箱 (Tinderbox)**. この小さな容器には、火をつけるのに使う、火打石、火打金、火口（通常は乾いた布を灯火用の油に浸したもの）が入っている。松明に火をつける——または、十分な量の露出した燃料が同時にある他の何かに火をつける——には、1アクションを使用する。それ以外に火をつけるなら1分かかる。

**松明 (Torch)**. 松明は1時間の間燃えて、明るい光で半径20フィートを照らし、もう20フィートを薄明かりで照らす。燃える松明で近接攻撃を行って命中させたら、松明は1ポイントの火ダメージを与える。

## 容器の容量

容器	容量
バックパック※	1立方フィート/用具30ポンド
樽	液体40ガロン、固体4立方フィート
バスケット	2立方フィート/用具40ポンド
ボトル	液体1.5パイント
バケツ	液体3ガロン、固体1/2立方フィート
チェスト	12立方フィート/用具300ポンド
フラスコ/タンカード	液体1パイント
ジョッキ/ピッチャー	液体1ガロン
鉄製ポット	液体1ガロン
ポーチ	1/5立方フィート/用具6ポンド
袋	1立方フィート/用具30ポンド
小瓶	液体4オンス
水袋	液体4パイント

※バックパック（背囊）の外側には、携帯寝具や巻いたロープを吊ることができる

## ツール

ツール（道具類）は、それ無しではできないような事をするのを助けてくれる。たとえばアイテムの作成や修理、文書の偽造、錠前破り、などだ。種族、クラス、バックグラウンド、特技などによって、特定のツールへの習熟が得られる。ツールに習熟していれば、ツールを使用して行うあらゆる能力値チェックに使用者の習熟ボーナスを加えることができる。ツールの使用は能力値1種だけと紐付けられているわけではなく、ツールへの習熟はその使用に関する、より広範な知識を表わしている。たとえばDMは、木工道具で精巧なディティールの彫刻をするならば【敏捷力】判定を、ある硬い木材から何かを掘り出す際には【筋力】判定を要求してよい。

**職人道具**. これらの特殊な道具群は製作や取引を追求するために必要なアイテム群を含む。表には最も一般的な種類の道具を例示し、それぞれ提供されているアイテムはひとつの製作に関連する。一揃いの職人道具への習熟はキャラクターに自身の製作でその道具を使って行うあらゆる能力判定に自身の習熟ボーナスを加算させる。それぞれの職人道具は個別に習熟する必要がある。

**変装キット**. このポーチに入った化粧品、ヘアダイ、小さい物理的な小道具はキャラクターに物理的な外見を変更する変装をさせる。このキットへの習熟はキャラクターが外見の変装を行う能力判

定に自身の習熟ボーナスを加算させる。

## ツール

アイテム名	価格	重量
<b>職人の道具類</b>		
錬金術用消耗品	50 gp	8 lb.
醸造用消耗品	20 gp	9 lb.
書道用消耗品	10 gp	5 lb.
大工道具	8 gp	6 lb.
地図製作道具	15 gp	6 lb.
靴職人道具	5 gp	5 lb.
料理人の調理道具一式	1 gp	8 lb.
ガラス吹き道具	30 gp	5 lb.
宝飾細工道具	25 gp	2 lb.
皮細工道具	5 gp	5 lb.
石工道具	10 gp	8 lb.
塗装用消耗品	10 gp	5 lb.
陶工道具	10 gp	3 lb.
鍛冶道具	20 gp	8 lb.
鑄掛屋道具	50 gp	10 lb.
手織り道具	1 gp	5 lb.
木工道具	1 gp	5 lb.
変装セット	25 gp	3 lb.
文書偽造セット	15 gp	5 lb.
<b>ゲームのセット</b>		
ダイス・セット	1 sp	—
ドラゴンチェス・セット	1 gp	½ lb.
ゲーム用カードセット	5 sp	—
スリドラゴン・アンティ・セット	1 gp	—
薬草師キット	5 gp	3 lb.
<b>楽器</b>		
バグパイプ	30 gp	6 lb.
ドラム	6 gp	3 lb.
ダルシマー	25 gp	10 lb.
フルート	2 gp	1 lb.
リュート	35 gp	2 lb.
リラ	30 gp	2 lb.
ホルン	3 gp	2 lb.
パン・フルート	12 gp	2 lb.
ショーム	2 gp	1 lb.
ヴィオラ	30 gp	1 lb.
航海士の道具	25 gp	2 lb.
毒使いの道具	50 gp	2 lb.
盗賊道具	25 gp	1 lb.
乗り物 (陸上・水上)	※	※

※「乗騎と乗り物」の項参照

**文書偽造セット.** この小さな箱には種々様々な紙と羊皮紙とペンとインク、封と封蝋、金や銀の飾り模様、そしてその他の、物理的な文書を納得できる偽造とするための必要な消耗品が収納されている。この道具に習熟していれば、物理的な文書の偽造を作る際の技能判定に習熟ボーナスを加算できる。

**ゲームのセット.** このアイテムはダイスやカードのデッキ (スリー・ドラゴン・アンティのようなゲームのための) を含む幅広いゲーム作品を指し示す。いくらかの一般的な例を道具表に示すが、他種類のゲームのセットも存在する。もしキャラクターがゲームのセットに習熟していれば、そのセットでゲームをプレイする際の能力判定に自身の習熟ボーナスを加えることができる。それぞれのゲームのセットは個別に習熟が必要である。

**薬師の道具.** この道具は薬師によって治療薬やポーションを作るための刈り込み鋏やすり鉢とすりこぎやポーチと小瓶のような種々様々な器具が入っている。この道具への習熟はハーブを識別したり使う時にキャラクターが行う能力判定に習熟ボーナスを加算させる。また、この道具への習熟は解毒薬やポーション・オブ・ヒーリングを作り出すために必要だ。

**楽器.** 例として表にいくつかの一般的な種類の楽器を紹介している。もしキャラクターが与えられた楽器への習熟を有しているなら、キャラクターはその楽器を使った音楽演奏をするためのあらゆる能力判定に自身の習熟ボーナスを加えることができる。それぞれの楽器は個別に習熟が必要である。

**航海士の道具.** この道具のセットは海上での航海に使用される。航海士の道具への習熟はキャラクターに航海図を辿ることと船の舵取りをさせる。加えて、この道具はキャラクターに海に迷うのを避けるための何らかの能力判定に自身の習熟ボーナスを加算することを許す。

**毒使いの道具.** 毒使いの道具は小瓶と化学薬品と他の毒を作るのに必要な装備が含まれる。この道具への習熟はキャラクターに毒を使ったり作ったりする際の何らかの能力判定に自身の習熟ボーナスを加算させる。

**盗賊道具.** 盗賊道具のセットは小さなファイル、錠外しのピックのセット、小さい鏡が付いた金属製のハンドル、細い刃の鋸セット、二本のプライヤーが含まれている。盗賊道具への習熟を有していれば、罠の解除や解錠に習熟ボーナスを加算できる。

## 乗騎と乗り物

良い乗騎がいれば、荒野を抜けてより早く移動することができる。しかし、乗騎の主要な目的は、乗騎なしでは歩みが遅くなってしまうほどの装備を運ぶことだ。「表：乗騎、その他の動物」には、それぞれの動物の速度と基本的な輸送力が示されている。

大型 4 輪馬車、荷車、チャリオット (戦車)、そり、荷馬車を引く動物は、車両の重量を含めて、基本となる輸送力の 5 倍の重量を動かすことができる。複数の動物が 1 台の車両を引くのであれば、輸送力を合計する。

D&D の諸世界には、この表に含まれない乗騎も存在するが、それらは希少だし普通は金で買うことができない。そうした乗騎には空飛ぶもの (ペガサス、グリフォン、ヒポグリフ、あるいはそれに類する動物) や、水棲の乗騎 (たとえば巨大タツノオトシゴなど) さえ含まれる。こうした乗騎を手に入れるには、卵を手に入れて自分でそのクリーチャーを育てるか、強い力を持つ何者かと取引するか、乗騎自身と交渉する必要がある。

**バーディング (Barding).** バーディングは動物の頭部、頸部、胸部、胴体を保護する鎧である。本章の「表：鎧」にあるどの種類の鎧もバーディングとして購入できる。価格は人型生物用の同種の鎧の 4 倍、重量は 2 倍である。

**鞍 (Saddles)**. 軍用の鞍は乗り手を固定するので、戦場で激しく動く乗騎に騎乗し続ける助けとなる。乗り手は、騎乗し続けるためのあらゆる判定に優位を得る。エキゾチックな鞍は、水棲の、あるいは飛行する乗騎に乗るために必要となる。

**乗り物への習熟 (Vehicle Proficiency)**. キャラクターがある種の乗り物（陸上もしくは水上）に習熟しているなら、難しい状況でその種の乗り物をコントロールするためのあらゆるチェックに習熟ボーナスを加えることができる。

**手漕ぎの船舶 (Rowed Vessels)**. キールボートと手漕ぎボートは湖や川で使われる。流れに沿って進むなら、流速を速度に加える（典型的な流れは流速 3 マイル）。これらの船は強い流れに逆らって漕ぎ進むことはできないが、岸辺から荷役獣に惹かれて流れをさかのぼることはできる。手漕ぎボートの重さは 100 ポンドであり、冒険者は必要に備え、これを担いで陸上に行くことができる。

### 乗騎、その他の動物

アイテム名	価格	速度	可搬重量
ラクダ	50 gp	50 ft.	480 lb.
ロバまたはラバ	8 gp	40 ft.	420 lb.
象	200 gp	40 ft.	1,320 lb.
荷役馬	50 gp	40 ft.	540 lb.
乗用馬	75 gp	60 ft.	480 lb.
マスチフ犬	25 gp	40 ft.	195 lb.
ポニー	30 gp	40 ft.	225 lb.
軍馬	400 gp	60 ft.	540 lb.

### えさ、馬具、けん引車両

アイテム名	価格	重量
バーディング	×4	×2
はみ・馬勒	2 gp	1 lb.
大型四輪馬車	100 gp	600 lb.
荷車	15 gp	200 lb.
チャリオット	150 gp	100 lb.
飼葉（一日あたり）	5 cp	10 lb.
鞍		
エキゾチック	60 gp	40 lb.
軍用	20 gp	30 lb.
荷駄用	5 gp	15 lb.
乗馬用	10 gp	25 lb.
鞍袋	4 gp	8 lb.
荷そり	20 gp	300 lb.
馬小屋（一日あたり）	5 sp	—
荷馬車	35 gp	400 lb.

### 水上用の乗物

アイテム名	価格	可搬重量
ガレー船	30,000 gp	4 mph
キールボート	3,000 gp	1 mph
ロングシップ	10,000 gp	3 mph
手漕ぎ船	50 gp	1½ mph
帆船	10,000 gp	2 mph
戦船	25,000 gp	2½ mph

## 交易品

富は、そのほとんどがコインではない。コインでない富を量る基準は、家畜、穀物、土地、徴税権、(鉱山や森のような) 資源の利用権といったものだ。

諸々のギルド、貴族、王族が交易を統制している。認可を受けた団体が権利を得て、特定のルートにそって交易を行い、商船をあちこちの港に送り出し、特定の品目を売買する。ギルドは自分たちが統制している商品やサービスの価格を定め、誰がその商品やサービスを売ってもよいか（あるいは誰が売ってはいけないか）を決める。商人たちは交易品を交換する際に貨幣を使わない。「表：交易品」によく交換される品目の価値を示す。

### 交易品

価格	品名
1 cp	小麦 1 ポンド分
2 cp	小麦粉 1 ポンド分または鶏 1 羽
5 cp	塩 1 ポンド分
1 sp	鉄 1 ポンド分または帆布 1 平方ヤード分
5 sp	銅 1 ポンド分または綿布 1 平方ヤード分
1 gp	ショウガ 1 ポンド分またはヤギ 1 頭
2 gp	シナモンもしくはコショウ 1 ポンド分またはヒツジ 1 頭
3 gp	チョウジ 1 ポンド分またはブタ 1 頭
5 gp	銀 1 ポンド分または麻布 1 平方ヤード分
10 gp	絹布 1 平方ヤード分または牝牛 1 頭
15 gp	サフラン 1 ポンド分または牡牛 1 頭
50 gp	金 1 ポンド分
500 gp	プラチナ 1 ポンド分

## 諸経費

地下深くへ潜り込んで失われた財宝を求めて遺跡を探索したり、いや増す暗黒に対する戦争を戦ったりしていない時、冒険者はもっと世俗的な現実立ち向かわなければならない。たとえファンタジーの世界であっても、人は衣食住をはじめとする基本的要求を満たさねばならないのだ。それには金銭が必要だが、ある種のライフスタイルは他のライフスタイルよりコストがかかる。

### ライフスタイルの諸経費

ライフスタイルにかかる諸経費の概念は、ファンタジー世界における生活費を計算する簡単な方法を提供する。諸経費には住居、飲食、その他の必要物全てが含まれている。さらに、装備の維持費も含まれているので、キャラクターはいつでも次なる冒険の呼び声に応える準備ができていくというわけだ。

週もしくは月の初め（プレイヤーが選ぶ）になるたびに、「表：諸経費」からライフスタイルを選択し、そのライフスタイルの維持費用を支払う。表にある価格は 1 日毎のものなので、30 日間のコストを計算するには表の価格を 30 倍する。キャラクターは自由になる資金に応じて、一定期間ごとにライフスタイルを変えてもよし、そのキャリアを通じて同じライフスタイルを維持するケースもあるだろう。

ライフスタイルの選択はそれなりの結果を伴うだろう。富裕なライフスタイルを維持すれば、金持や権力のある人物とコネを作るの

に有利だろうが、盗賊の標的になるリスクも冒すことになる。同様に、質素に暮らせば犯罪者を避けるのに有利かもしれないが、有力なコネクションを得ることはできそうにない。

### ライフスタイルの諸経費

ライフスタイル	費用/日
悲惨	—
極貧	1 sp
貧相	2 sp
質素	1 gp
快適	2 gp
富裕	4 gp
貴族的	10 gp minimum

**悲惨 (Wretched).** 君の生活は非人間的な状況にある。家と呼べる場所はなく、雨風をしのげる場所ならどこでもそうせざるを得ない。納屋に忍び込み、木箱の中で身を寄せ合い、もっと暮らし向きの良い人々の慈悲にすがって生きている。悲惨なライフスタイルには危険がいっぱいだ。暴力、病気、空腹がどこでも着いて回る。悲惨な暮らしの他者は、君の鎧、武器、冒険用具をひどく欲しがっている。彼らの基準では、それらは富を意味するのだ。ほとんどの人々は君には目もくれない。

**極貧 (Squalid).** 君が住むのは、雨漏りのする家畜小屋、町のすぐ外にある床がぬかるんだ小屋、あるいは町の最下層区域にある虫だらけの下宿屋だ。自然から身を守る避難所はあるものの、君は絶望的で、往々にして暴力的な環境に暮らしている。そこは病気、飢え、不運でいっぱい。ほとんどの人々は君には目もくれず、法の庇護はほとんど受けられない。この生活水準にある人々のほとんどは大きな挫折や不運を経験している。精神に障害があったり、追放者の烙印を捺されていたり、病に苦しんでいるのだ。

**貧相 (Poor).** 貧相なライフスタイルは、しっかりとした共同体における快適さが得られないことを意味する。簡素な食事と住居、擦り切れた衣類、そして先の見えない状況から来る生活は、必要が満たされていても、おそらく愉快とはいえないものだろう。君の住まいは安宿の一室や酒場の上にある大部屋だろう。幾らかの法的保護を得ているが、それでもなお暴力、犯罪、病気と戦わなければならない。この生活水準の人々は、特に技能を持たない肉体労働者、露天商、行商人、盗賊、傭兵、その他の世間体のよろしくない職業であることが多い。

**質素 (Modest).** 質素なライフスタイルなら、君はスラムからは脱出できるし、装備を維持することも可能だ。町の古い地区に住み、下宿屋か宿屋か神殿に部屋を借りている。飢えも渴きもなく、生活環境は簡素かもしれないが清潔だ。質素な暮らしをしている普通の人々とは、所持持ちの兵士や肉体労働者、学生、僧侶、まじない師、といった人々だ。

**快適 (Comfortable).** 快適なライフスタイルを選ぶということは、君はいい服を買えるし、装備の維持も容易にできるということだ。君は中流の隣人たちに囲まれた小さな軒家か、上等な宿屋の個室に住んでいる。付き合う相手は商家や腕の良い商人、軍隊の将校などになる。

**富裕 (Wealthy).** 富裕なライフスタイルを選ぶということは、贅沢な暮らしができるが、貴族や王族の持つような世襲財産から得られる社会的地位には手が届かないということだ。

君の生活水準は大成功した商人、王家の寵を受けた側近、あるいはいくつかの小さな事業の所有者などと肩を並べる。君の住居は

ちょっとしたもので、通常は町の良い場所にある広々した家や、上等な宿の数部屋ある1区画になる。君はおそらく少人数からなる従者の一団をかかえているだろう。

**貴族的 (Aristocratic).** 君は豊かで快適な生活をしている。君は共同体で最も力のある人々からなる小社会の一員となる。素晴らしい住居、おそらくは町で一番いい区画にある邸宅や最高級の宿の1区画に住み、最高のレストランで食事をし、最高に熟練したファッションナブルな仕立て屋を雇い、必要なことは何でもやってくれる召使の一団をかかえている。裕福で権力のある人々の社交的な集まりに招かれ、政治家、ギルドの指導者、高位の神官、貴族のお歴々とともに夕べを過ごす。君は最も高いレベルから陰謀と裏切りを演じなければならない。君が富裕になればなるほど、政治的陰謀の駒、あるいは指し手として、それに巻き込まれる可能性も高くなる。

### 食事、飲料、宿泊

「表：食事、飲料、宿泊」には、個々の食品と一泊の宿泊費を記載されている。これらの価格はライフスタイルの諸経費合計に含まれている。

#### 食事、飲料、宿泊

アイテム名	価格
エール	
ガロン	2 sp
マグ1杯	4 cp
晚餐 (一人あたり)	10 gp
パンひと塊	2 cp
チーズひと塊	1 sp
宿泊 (一日あたり)	
極貧	7 cp
貧相	1 sp
質素	5 sp
快適	8 sp
富裕	2 gp
貴族的	4 gp
食事 (一日あたり)	
極貧	3 cp
貧相	6 cp
質素	3 sp
快適	5 sp
富裕	8 sp
貴族的	2 gp
ぶつ切り肉ひと塊	3 sp
ワイン	
一般品 (ピッチャー)	2 sp
上等 (ボトル)	10 gp

### サービス

冒険者は NPC に報酬を支払って助力を得たり、自分たちの利益の為に行動してもらうことができる。こうした雇人のほとんどはごく普通の技能を持つが、一部には工芸や芸術の達人もおり、ごくわずかだが冒険に関わる特殊な技術を持つ者もいる。

最も基本的な雇人 (hirelings) を何種か「表：サービス」に挙げる。その他にも、典型的な町や都市に住む様々な人々を含めた一般的な雇人がおり、冒険者は支払いと引き換えに特定の仕事をしてもらうことができる。

たとえば、ウィザードはお金を払って大工に複雑なチェスト（およびそのミニチュアのレプリカ）を作らせ、レオムズ・シークレット・チェストの呪文に使うかもしれない。ファイターは武器職人に特別な剣を鍛えてくれるよう依頼するかもしれない。バードは来たるべき侯爵の御前で演奏に備えて、仕立て屋に支払って優雅な衣装を作らせるかもしれない。

それ以外に、より専門的な、あるいは危険なサービスを提供する雇人もいる。ホブゴブリンの軍隊に挑む冒険者に加勢して報酬を得る傭兵は、古代の伝承や難解な伝承を研究するために雇われる賢者たちと同様、雇人である。

高レベルの冒険者が何らかの本拠地を建設する場合、そこを運営するためには、城代や執事から馬屋番にいたる召使や職員をすべて雇わなければならないだろう。これらの雇人はしばしば、給与の一部として提供される本拠地内の住居を含む長期契約の恩恵を受ける。

## サービス

アイテム名	報酬
<b>馬車乗車料</b>	
町と町を結ぶ路線	1 マイルあたり 3 cp
市内	1 cp
<b>雇人</b>	
技能あり	i 一日あたり 2 gp
技能なし	一日あたり 2 sp
伝令	一日あたり 2 cp
街道・関所の通行料	1 cp
乗船料	1 マイルあたり 1 sp

技能を持った雇人には、習熟（武器、ツール、技能への習熟）を要するサービスの為に雇われる者が含まれる。傭兵、工匠、書記などである。表の俸給は最低限の額である。一部の専門技術を持つ雇人は、より高い俸給を要求するだろう。非熟練労働者の雇人は特に技能を必要としない単純作業の為に雇われる。肉体労働者、荷運び、メイドなどといった労働者が含まれるだろう。

## 自給自足

この章で解説している諸経費とライフスタイルは、冒険と冒険の間の時間を町で過ごし、買えるサービスは何でも利用しているものと仮定している。食料、避難所に金を支払い、剣を研ぎ鎧を繕ってくれる町の住人に金を支払う、といった具合だ。しかしながら、キャラクターによっては、文明から離れて自分の時間を過ごし、荒野で狩りや採集をして自分たちを養い、自力で用具を繕うことを好む者もいるだろう。

この種のライフスタイルを維持するためにコインを支払う必要はないが、これには時間がかかる。第 8 章で説明するとおり冒険と冒険の間の時間を専門分野の訓練に費やすのなら、かろうじて貧相なライフスタイルに相当する生活ができるにすぎない。〈生存〉技能に習熟しているのなら、快適なライフスタイルに相当する生活ができる。

## サービスとしての呪文

呪文を行使できる人々は、一般的な雇人のカテゴリーには含まれない。コインや助力と引き換えに、進んで呪文を行使してくれる誰かを探すことは可能かもしれないが、簡単に見つかることは稀だし、定価が決まっているわけでもない。一般則としては、求める呪文のレベルが高ければ、コストも高くなる。

たとえばキュアー・ウーンズやアイデンティファイなど、比較的一般的な 1 レベルまたは 2 レベルの呪文を行使するために誰かを雇うのは、町や都市であれば十分に容易であり、かかるコストは 10 ~ 50gp だろう（それに物質構成素材の価格が加わる）。より高いレベルの呪文をかける能力と意思のある誰かを見つけるには、大都市（おそらくは大学や優れて高名な寺院のある所）への旅が必要になるだろう。見つかったとしても、呪文使いは支払いの代わりに奉仕を求めるかもしれない。それは、危険な土地から希少なアイテムを持ち帰るとか、モンスターの巣食う荒野を旅して遠方の居住地に何か重要なものを届ける、といった冒険者だけが提供できるようなサービスになるだろう。

## トリンケット

キャラクター作成時に、トリンケット表で 1 回ロールして、トリンケットを一つ手に入れることができる。トリンケット（ちっちゃなお宝、というほどの意味）は、少し謎めいたシンプルな品物だ。DM もこの表を使ってよい。ダンジョンの空き部屋に置いておいたり、クリーチャーのポケットに何か詰め込むのにも使えるだろう。

## トリンケット

d100 トリンケット

- 01 ミイラ化したゴブリンの片手
- 02 月光の中でほのかに光る水晶の欠片ひとつ
- 03 どことも知れぬ地で鍛造された金貨 1 枚
- 04 知らない言葉で書かれた日記 1 冊
- 05 決して輝きの褪せない真鍮の指輪ひとつ
- 06 ガラスでできた古いチェスの駒 1 個
- 07 2 個 1 組の指の骨でできたサイコロ。普通なら 6 の目がある面にはどくろのマークがついている
- 08 悪夢的なクリーチャーをかたどった小さな偶像ひとつ。この像は近くで眠る君（もしくは君たち）に、不安な夢を見せる
- 09 4 本のミイラ化したエルフの指をぶら下げた、縄でできた首飾りひとつ
- 10 君の知らない国にある、小さな土地の権利譲渡証書
- 11 未知の物質でできたブロック 1 個。重量 1 オンス（約 30g）
- 12 何本かの針で串刺しになった布製の人形ひとつ
- 13 未知の獣から採った歯 1 本
- 14 巨大な鱗 1 枚、おそらくドラゴンのもの
- 15 明るい緑色の羽 1 本
- 16 古い古い札 1 枚。君の似顔絵が描かれている。
- 17 揺らめく煙が満ちた、ガラス球 1 個
- 18 重さ 1 ポンドの、明るい赤色の殻の卵 1 個。
- 19 泡を吹き出すパイプ 1 本
- 20 ガラスの広口瓶ひとつ。中の液体には不気味な肉片が漬物のように浮いている。

## d100 トリンケット

- 21 ノームが細工した、ごく小さなオルゴールひとつ。ぼんやり子供の頃を思い出させる、ある曲を奏でる
- 22 木でできた、小さなうめぼれ屋のハープリングの小像ひとつ
- 23 奇妙なルーン文字がエッチングされた真鍮製の球ひとつ
- 24 多色の石製円盤 1 枚
- 25 ごく小さな銀の大鴉の聖像ひとつ
- 26 47 本のヒューマノイドの歯が入った袋。歯のうち一本は腐っている
- 27 黒曜石の欠片ひとつ。触れるといつでも暖かい
- 28 シンプルな革の首飾りから下がっている、ドラゴンの骨ばった鉤爪ひとつ
- 29 古い靴下 1 足
- 30 白紙の本 1 冊。ページにはインクもチョークも炭も付かず、どんな物質でも印をつけられない
- 31 銀でできた五芒星型のバッジ
- 32 ナイフ 1 本。本当は身内の誰かのもの
- 33 切った爪でいっぱいのごく小さな小瓶 1 本
- 34 長方形の金属製器具ひとつ。端にごく小さなカップが 2 個ついていて、湿気が多いと火花を散らす
- 35 人間サイズの、スパンコールのついた白い手袋片方
- 36 100 のごく小さなポケットがついたベスト 1 着
- 37 小さい、重さのない石のブロック 1 個
- 38 あるゴブリンを描いた、ごく小さなスケッチ
- 39 空っぽの小さな小瓶。開けると香水の香りがする
- 40 宝石の原石 1 個。君以外の者が調べても石炭の塊にしか見えない
- 41 もとは古い紋章旗だった、布の切れ端 1 枚
- 42 失われた軍団の階級章ひとつ
- 43 舌が欠けた、ごく小さな銀の鈴 1 個
- 44 ノームが細工したランプの中に入った、機械じかけのカナリヤ 1 羽
- 45 底から無数の足が生えたように見える彫刻がされた、ごく小さな宝箱ひとつ
- 46 透明なガラス瓶に入ったスプライト（小妖精）の死骸
- 47 金属製の缶。開口部はないが、中からは液体、砂、蜘蛛、またはガラスの破片（好きなものを選んで）が入っているような音がする
- 48 ガラスの球 1 個。中には水が満ちていて、時計仕掛けの金魚が泳いでいる
- 49 柄に「M」と彫り込まれた銀のスプーン 1 本
- 50 黄金色の木から作られた呼子笛ひとつ
- 51 君の片手ほどの大きさの、スカラベ虫の死骸
- 52 おもちゃの兵隊 2 体。片方の頭は取れている
- 53 それぞれサイズの違うボタンでいっぱいのごく小さな箱ひとつ
- 54 火を灯せないろうそく 1 本
- 55 扉の無いごく小さな檻ひとつ
- 56 古い鍵ひとつ
- 57 判読できない宝の地図 1 枚
- 58 折れた剣の柄ひとつ
- 59 ウサギの脚 1 本
- 60 ガラスの目ひとつ
- 61 恐ろしい／醜い人物の肖像が彫られたカメオひとつ
- 62 コインほどの大きさの銀のドクロ
- 63 アラバスター（雪花石膏）のマスク
- 64 ピラミッド型の、粘り気のある、黒くてひどい匂いのするお香ひとつ

## d100 トリンケット

- 65 ナイトキャップひとつ。かぶると君に良い夢を見せてくれる
- 66 骨でできた「まきびし」 1 個
- 67 金でできたモノクル（片眼鏡）のフレームひとつ。レンズはない
- 68 1 インチの立方体ひとつ。各面は異なる色で塗られている
- 69 水晶でできたドアノブひとつ
- 70 ピンク色の塵が詰まった包みひとつ
- 71 羊皮紙 2 枚に楽譜として書かれた、美しい歌の断片
- 72 銀色の涙の形をしたイヤリング。本物の涙から作られた
- 73 卵 1 個の殻。人間の悲惨な情景が心を乱すディテールで描かれている
- 74 扇 1 本。開くと眠っている猫が見える
- 75 骨製のパイプ 1 セット
- 76 四つ葉のクローバーの押し花ひとつ。礼儀作法について書かれた本に挟んである
- 77 羊皮紙 1 枚。複雑で新奇な機械仕掛けのアイデアが描かれている
- 78 華美な装飾の鞘。これまでどんな刃も、これにびたりとおさまるものは無かった
- 79 殺人事件のあった場所で開かれるパーティーへの招待状 1 通
- 80 中央に鼠の頭がエッチングされたブロンズの五芒星
- 81 紫のハンカチ 1 枚。強力な大魔術師の名前が刺繍されている
- 82 寺院、城、もしくは別種の建築物のフロアプランの半分
- 83 小さくたたまれた布 1 枚。ひろげると素敵な帽子に変わる
- 84 はるか辺境の都市にある銀行の預金証明書 1 通
- 85 日記 1 冊。7 枚のページが失われている
- 87 からっぽの銀製嗅ぎ煙草入れひとつ。表面には「諸々の夢」という銘が刻まれている
- 87 知られざる神への信仰の為に作られた鉄製の聖印ひとつ
- 88 伝説の英雄の栄達と失墜を綴った本 1 冊。最終章は失われている。
- 89 小さな小瓶 1 本ぶんのドラゴンの血
- 90 エルフ様式でデザインされた、古代の矢 1 本
- 91 決して曲がらない針 1 本
- 92 ドワーフ様式でデザインされた、華美な装飾のブローチ
- 93 空のワインの瓶。綺麗なラベルが貼ってあり、ラベルには「ワイン醸造所のウィザード、赤竜殺し、331422-W」と書いてある
- 94 多色の釉薬のかかったモザイクタイル 1 枚
- 95 石化した鼠 1 体
- 96 ドラゴンの頭蓋骨と交差した骨で飾られた黒い海賊旗 1 枚
- 97 ごく小さな機械仕掛けの蟹または蜘蛛。誰も見ていない時に動きまわる
- 98 ラードの入ったガラスの広口瓶ひとつ。ラベルは「グリフォン・グリース（グリフォン脂）」と読める
- 99 底が陶器でできた木箱ひとつ。中には胴の両端に頭のある芋虫が一匹入っている
- 100 英雄の遺灰を入れた金属製の骨壺ひとつ

## 第6章：カスタマイズ用の選択肢

能力値、種族、クラス、そして背景の組み合わせにより、ゲームにおける君のキャラクターの能力が定義される。そして、君が自分のキャラクターについて決めた個人の細部により、君のキャラクターは他のすべてのキャラクターと区別されることになる。クラスや種族の中にも、キャラクターが何ができるを細かく調整するための選択肢は存在する。しかし、プレイヤーの中には——DMの許可のもとで——さらなる一歩を踏み出そうとする者たちもわずかながら存在する。

プレイヤーズ・ハンドブックの第6章では、キャラクターのカスタマイズに関する2種類の選択肢が定義される——マルチクラスと特技である。マルチクラスにより君はクラス同士を組み合わせることができ、特技により君はレベル上昇時に能力値を増加させる代わりに特殊な選択肢を選ぶことができるようになる。これらの選択肢がキャンペーンで使用可能かどうかはDMが決める。

### マルチクラス

マルチクラスすることで、君は複数のクラスのレベルを上昇させることができる。そうすることで君は標準的なクラスの能力を混ぜ合わせ、クラスの選択肢をどれか1つ選んだだけでは実現できないようなキャラクター・コンセプトを反映したものを作り上げることができる。

このルールを用いることにより、レベルを上昇させる時にはいつでも、君には新たなクラスのレベルを得るという選択肢が提示されることになる。キャラクター・レベルを算出する際には、自分が持っているすべてのクラス・レベルを合算する。例えば、君がウィザード3レベルとファイター2レベルを有している場合、君は5レベルキャラクターである。

レベルを上昇させる際、君は別のクラスのレベルを少しだけ取り、本質的には元のクラスの一員のままでいるとしてもよい。さもなければ、置き去りにしてきたクラスを顧みることなく完全に行く道を変えても構わない。3番目や4番目のクラスを伸ばし始めることすら可能である。同じレベルの単一クラスのキャラクターと比べると、君は汎用性と引き換えにいくばくかの集中を犠牲にすることになるだろう。

### 前提条件

新しいクラスの資格を得るには、プレイヤーズ・ハンドブックの『表：マルチクラスの前条件』にあるように、君は現在の自分のクラスと新しいクラスの両方において能力値の前条件を満たしていなければならない。新米キャラクターが受ける十分な訓練を欠いた状態で新たなクラスを習得せねばならないことから、君は天性の素質を持っていないといけないのである。そしてその天性の素質は、平均よりも高い能力値に反映されているというわけだ。

### 経験点

レベルを上昇させるための経験値は、第1章の「キャラクターの成長」の表にあるように、君の特定のクラスのレベルではなく常に君の合計キャラクター・レベルに基づいている。

### ヒット・ポイントとヒット・ダイス

君は新しいクラスから『高レベル時のヒット・ポイント』に示されているとおりにヒット・ポイントを得る。君が『1レベル時点でのヒット・ポイント』を得ることができるのは、1レベル・キャラクターの時のクラスからのみである。ヒット・ダイスのプールを作るためには、自分が持っているすべてのクラスから得られたヒット・ダイスを合計する。ヒット・ダイスの種類が同じものについては単純に合計する。君のクラスが違った種類のヒット・ダイスを与えている場合、それらは別々に記録しておくこと。

### 習熟ボーナス

習熟ボーナスは、第1章の『表：キャラクターの成長』にあるように、君の特定のクラスのレベルではなく常に君の合計キャラクター・レベルに基づいている。

### 習熟

最初のクラス以外のクラス・レベルを得た時、君はそのクラスの開始時の習熟からいくつかのもののみを得る。より詳細な情報についてはプレイヤーズ・ハンドブックの第6章を参照すること。

### クラス特徴

あるクラスにおいて新しいレベルを得た時、君はそのレベルに関する特徴を得る。ただし、いくつかの特徴にはマルチクラスをする場合の追加ルールが存在する。より詳細な情報についてはプレイヤーズ・ハンドブックの第6章を参照すること。

### 特技

特技は、キャラクターに特殊な能力を与えてくれるような才能や専門分野を表したものである。それはクラスが与えてくれるものを越えた訓練、経験、能力を具体化したものだ。より詳細な情報についてはプレイヤーズ・ハンドブックの第6章を参照すること。

ある特定のレベルにおいて、君はクラスにより能力値上昇(Ability Score Improvement)の特徴を得ることができる。この選択ルールを使うと、君はこの特徴を取るのをやめる代わりに特技を1つ選択し、それを取得することができるようになる。それぞれの特技は、その特技の項目に別途記載が無い限り1回限りしか取得できない。

特技に前提条件が指定されている場合、その特技を取得するにはその条件を満たしていなければならない。特技の取得後に前提条件を満たせなくなった場合には、前提条件を再び満たせるようになるまでその特技の利益を得られなくなる。

# パート2：ゲームをプレイする

## 第7章：能力値の使用

6つの能力値は、あらゆるキャラクターの肉体的、精神的特徴をおおまかに描き出すことができる。

- ・【筋力】 肉体的な力の尺度
- ・【敏捷力】 素早さの尺度
- ・【耐久力】 耐える能力の尺度
- ・【知力】 論理的な能力と記憶力の尺度
- ・【判断力】 知覚と洞察力の尺度
- ・【魅力】 人格的な力の尺度

キャラクターは筋骨隆々で洞察力に富んでいるだろうか？ 才気にあふれて魅力的だろうか？ 機敏で丈夫だろうか？ 能力値はこうした性質、すなわちそのクリーチャーの長所と短所を定義する。

三種の主な判定である「能力値チェック」「セーヴィング・スロー」「攻撃ロール」は、6つの能力値に依存している。本書の「はじめに」において、これらの判定の基本となるルールを説明した。すなわちd20をロールし、6つの能力値のうちどれか1つから得られる能力値修正を加え、合計を目標値と比べるというルールだ。

本章では能力値チェックとセーヴィング・スローの使用法に焦点を当てて説明する。これらはゲームにおいてクリーチャーのとり様々な基本的行動をカバーする。攻撃ロールについてのルールは第9章で説明する。

### 能力値の基本値と修正値

クリーチャーの各能力値には、その能力の大きさを示す能力基本値(score)がある。この基本値は先天的能力の尺度であるだけでなく、その能力値に関連付けられた活動に対する訓練や熟達の度合いも表わしている。

平均的な能力基本値は人間(ヒューマン)で10~11だが、冒険者やモンスターの多くは大半の能力値において平均より頭一つ抜けた存在である。能力基本値18は、人が通常到達し得る最高の値である。冒険者の能力基本値は最大で20、モンスターや神性を有する存在は最大で30に達することもあり得る。

各能力値には、能力基本値から算出される修正値も設定されており、これは-5(能力基本値1の場合)から+10(能力基本値30の場合)の値を取る。「表：能力基本値と修正値」に、能力基本値の取り得る1~30の値に対応する能力修正値を記載している。

#### 能力基本値と修正値

能力値	修正値	能力値	修正値
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

表を参照せずに修正値を求めるには、能力基本値から10を引き、差を2で割る(端数切捨て)。

能力修正値は、ほとんどすべての攻撃ロール、能力値チェック、セーヴィング・スローに影響を与えるので、ゲーム中はもともとなる能力基本値よりも頻繁に使われる。

### 優位と劣位

時として、特殊能力や呪文の効果によって、君が能力値チェックや、セーヴィング・スロー、攻撃ロールに「優位」あるいは「劣位」を得ると書かれていることがある。その場合、君は1個余計にd20をロールする。優位を得ているなら、2つのd20のうち高い方の出目を採用し、劣位を得ているなら低い方の出目を採用する。たとえば、君が劣位を得ている判定で17と5を振った場合は、5の出目を採用する。劣位の代わりに優位を得ているのなら、17の出目を採用する。

複数の条件が判定に影響し、それぞれが優位や劣位をもたらす場合でも、追加のd20は1個より多くはならない。たとえば優位を与えるような有利な条件が二つ重なったとしても、君が振る追加のダイスは1個だけだ。

もしも複数の条件によって優位と劣位の両方がもたらされるなら、君はそのどちらも得ていないものとして扱い、振るd20は1個だけとなる。これは複数の条件が劣位を与え、優位を与える条件が1つだけという場合でも適用されるし、逆もまた然りだ。こうした状況では、君は優位も劣位も得ることはない。

ゲーム中に優位や劣位に加えて、たとえばハーフリングの特徴「幸運」のような他のルールによってd20を振り直す場合は、d20のうち一つだけを振り直すことができる。どれを振り直すかは君が選ぶ。たとえば、あるハーフリングが能力値判定に優位を得ており、1と13を振った場合、このハーフリングは幸運の特徴を使って1の出目を振り直すことができる。

通常、優位や劣位が得られるのは特殊能力、アクション、呪文などの使用による。インスピレーション(第4章参照)もまた、キャラクターのpersonality、ideal、or bondに関連した判定において、優位を与える。DMも、状況がダイスロールに良い影響や悪い影響を与えると判断すれば、優位や劣位を与えることにしてよい。

### 習熟ボーナス

キャラクターは、レベルによって決まる「習熟ボーナス」を持つ(第1章にて詳述)。モンスターにも習熟ボーナスはあり、データ・ブロックに含まれている。能力値チェック、セーヴィング・スロー、攻撃ロールについてのルールでも習熟ボーナスを使うことがある。

習熟ボーナスを、ダイスロールやそのほかの数字に加える際、複数回加えてはならない。たとえば、二つの異なるルールで「【判断力】セーブに習熟ボーナスを加える」と書かれていた場合であっても、セーブには1回だけボーナスを加えること。

時には、出目に加える前に習熟ボーナスを何倍かしたり、数字で割ったりする(たとえば2倍にしたり半分にした)場合がある。

たとえばローグの Expertise feature は幾つかの能力値チェックにおいて習熟ボーナスを2倍する。もしある条件が君の習熟ボーナスを一つの判定に対して複数回適用するよう示唆していたとしても、加えるのは一度だけだし、掛けたり割ったりするのも1回だけだ。

同様に、通常君の習熟ボーナスが適用されない能力値チェックの際には、習熟ボーナスを何倍かできる feature や効果があったとしても、習熟ボーナスを足すことはできない。0は何倍しても0であるから、そのチェックにおいて君の習熟ボーナスは0である。つまり、〈歴史〉技能に習熟が無いのであれば、【知力】〈歴史〉チェックにおいて習熟ボーナスを2倍にする feature があっても何の役にも立たない。

一般に、攻撃ロールとセーヴィング・スローへの習熟ボーナスが倍加されることはない。もし feature や効果によってそうな場合は、上記のルールに従う。

## 能力値チェック

能力値チェックは、キャラクターもしくはモンスターが何らかの困難を克服する試みに際して、その生来の能力と訓練をテストするものである。DMはキャラクターもしくはモンスターが失敗の可能性のある（攻撃以外の）行動を試みたときに、能力値チェックを要求する。結果が不確かな時に、ダイスで結果を決めるのだ。

すべての能力値チェックでは、DMは6つの能力値のうちどれが今試みるタスク（行動）と関係があるのかを決め、さらにそのタスクの難しさを表す DC（Difficulty Class / 難易度）を決定する。タスクが難しくければ、それだけ DC も高くなる。「表：典型的な難易度」にもっとも一般的な DC が示されている。

### 難易度の典型

タスクの難易度	DC
非常に簡単	5
簡単	10
中程度	15
難しい	20
とても難しい	25
不可能に近い	30

能力値チェックを行うには、d20を振って関係のある能力値の修正値を加える。他のd20判定と同様に、ボーナスやペナルティを適用してDCと比べる。合計がDC以上であれば、能力値チェックは成功である。クリーチャーは克服しようとしていた困難を克服する。さもなければ、チェックは失敗である。失敗したキャラクターもしくはモンスターが目的に対して少しも前進しなかったのか、前進はしたものの何らかの不利益を被ったのかは、DMの決定次第となる。

## 対抗判定

時として、片方のキャラクターもしくはモンスターの試みが、もう片方の試みに真っ向から反する場合がある。たとえば床の上に落ちた魔法の指輪を引っ掴むというような、両者が同じことを試みて、どちらか一人だけが成功できるような場合である。または、モンスターが押し開けようとしている扉を冒険者が閉じようとしている場合のような、いずれか片方が目的を達するのをもう片方が妨害するような場合もそうである。こうした状況では、その結果は対抗判定と呼ばれる特殊な能力値チェックで決定する。

対抗判定を行う両者は、試みる行動に適した能力値で能力値チェックを行う。このチェックには適切なボーナスとペナルティを全て適用するが、結果をDCと比較するのではなく、両者のチェック結果を比較する。チェックの結果が高かった側の参加者が、対抗判定に勝利し、行動に成功するか、相手の成功を妨害したことになる。引き分け（達成値が同じ）なら、状況は対抗判定の前と変わらない。そのため、引き分けでも実質的にはどちらか勝利する場合もあるだろう。つまり、床の指輪を掴むような対抗判定では、引き分けならどちらも指輪をつかむことができない。扉を開けようとするモンスターと閉じておこうとする冒険者との対抗判定で達成値が同じなら、ドアは閉まったままになる。

## 技能

1種の能力値が表す「能力」は広い範囲を表しており、「技能」はこうした能力のうち訓練で伸ばせる部分である。つまり、技能はいずれかの能力値がカバーする能力のうち特定の分野を表現しており、個人が技能に習熟しているということは、その分野に対する集中的な訓練を意味している（キャラクターが最初に習熟している技能はキャラクター作成時に決まる。モンスターが習熟している技能はデータ・ブロックに記載されている）。

たとえば、キャラクターがアクロバティックな離れ業を試みる時も、手の平に物を隠そうとするときも、隠れたまま地道ようとする時も、いずれも【敏捷力】チェックでそれを表現する。これら【敏捷力】の個々の側面はそれぞれ特定の技能に関連付けられている。〈軽業〉〈手先の早業〉〈隠密〉である。〈隠密〉に習熟しているキャラクターは、【敏捷力】判定のうち、忍び歩いたり隠れたりに関係する判定が特に上手い。

各能力値に関連する技能は下記の一覧に記載されている（【耐久力】に関連する技能はない）。本章にて後述する各能力値の解説には、その能力値に関連する技能の使用法の例が載っている。

### 【筋力】

〈運動〉 Athletics

### 【敏捷力】

〈軽業〉 Acrobatics

〈手先の早業〉 Sleight of Hand

〈隠密〉 Stealth

### 【知力】

〈神秘学〉 Arcana

〈歴史〉 History

〈調査〉 Investigation

〈自然〉 Nature

〈宗教〉 Religion

### 【判断力】

〈動物使い〉 Animal Handling

〈看破〉 Insight

〈医術〉 Medicine

〈知覚〉 Perception

〈生存〉 Survival

### 【魅力】

〈虚偽〉 Deception

〈威圧〉 Intimidation

〈演芸〉 Performance

〈説得〉 Persuasion

時として、DMは技能を指定して能力値チェックを要求する。たとえば、「【判断力】〈知覚〉チェックをしてくれ」といった具合に。別のケースでは、プレイヤーがDMに対して、技能に対する習熟をチェックに適用できるかを尋ねることもあるだろう。いずれの場合も、技能への習熟が意味するのは、その技能が使えるチェックに対して自分の習熟ボーナスを適用できるということだ。その技能に習熟していない場合は、通常的能力値チェックを行う。

たとえば、キャラクターが危険な崖をよじ登ろうと試みる場合、DMは【筋力】〈運動〉チェックを要求してよい。キャラクターが〈運動〉に習熟していれば、キャラクターの習熟ボーナスを筋力チェックに加える。キャラクターに習熟がないのであれば、単に【筋力】チェックを行う。

## 選択ルール：異なる能力値で技能を使う

通常、キャラクターが持つ技能への習熟は、特定の能力値を使った能力値チェックにのみ適用される。〈軽業〉への習熟は通常なら【筋力】チェックに適用される。しかしながら、状況によっては、異なる種類の能力値チェックに習熟を適用することも理屈に合う場合がある。そんな時は、DMが通常とは異なる組み合わせの能力値と技能でチェックを要求する可能性もあるし、プレイヤーからDMに異なる組み合わせのチェックが可能か尋ねてもよい。たとえば、君が沖合いの島から本土まで泳がなければならないでしょう。君のスタミナが足りるかを判定するため、DMは【持久力】チェックを求めるところだ。DMはこのケースでは君の〈運動〉技能への習熟を適用してもよいことにして、【持久力】〈運動〉チェックを要求するかもしれない。君は〈運動〉に習熟しているので、【耐久力】チェックに習熟ボーナスを加えて、通常の【筋力】〈運動〉チェックと同様にチェックを行う。同様に、ドワーフのファイターがむきだしの力を見せ付けて敵を威圧するなら、通常〈威圧〉は【魅力】で使う技能ではあるものの、この場合はDMが【筋力】〈威圧〉チェックを求めるともかもしれない。

## 受動チェック

受動チェックは、ダイスロールを行わない特殊な能力値チェックだ。この種のチェックは繰り返し行うタスクの平均的なできばえを表すのに使ったり（たとえば何度も隠し扉を探す場合）、キャラクターが上手くやれたかどうかをダイスを振らずに秘かに決定したい時（たとえば隠れたモンスターに気付いたかどうかの判定）にDMが使ったりする。

ここでは受動チェックで使用する値の計算方法を説明する。

「10+チェックに適用される修正全て」に加えて、もし優位があれば5を加え、劣位があれば5を引く。この受動チェックの値はゲーム上ではスコアと呼ぶ。

たとえば、ある1レベルキャラクターの【判断力】が15で〈知覚〉に習熟していた場合、その【判断力】〈知覚〉受動チェックのスコアは14である。

【敏捷力】セクションで後述の隠れ身に関するルールは受動チェックのルールを使用する。第8章の探検に関するルールも同様である。

## 協力する

時折2体かそれ以上のキャラクターがチームを組んで作業に取り組む。その努力を導くキャラクター—あるいは最も高い能力修正値を持つ1体—は、他のキャラクターの援護を与えられたことを反映して、有利を持って能力判定を行える。戦闘においては、これは援護アクションが要求される（第9章参照）。

キャラクターはもしその作業が単独で試みることのできるものである場合、援護を提供するしかできない。例えば、盗賊道具への習熟を要求する解錠の試みにおいて、習熟を持っていないキャラクターはその仕事で他のキャラクターを援護することはできない。また、キャラクターは2体かそれ以上の個人が一緒に作業をしている時に実質的に利益をもたらすであろう時にのみ、援護を行える。針に糸を通すようないくらかの作業は、援護するのが容易ではない。

## グループでのチェック

数体の個人がグループとして何かを完遂することを試みる時、DMはグループ能力判定を要求することができる。そのような状況では、特定の作業に熟練しているキャラクター達はそうでない人達をカバーするのができる。

グループ能力判定を行うために、グループの誰もが能力判定を行う。最低でもグループの半分が成功すれば、グループ全体が成功する。そうでなければそのグループは失敗する。

グループ判定はほとんど行われることがなく、彼らには全てのキャラクターがグループとして成功するか失敗する時に最も使いやすい。例えば、冒険者達が沼地を航行する時、DMはもしかするとキャラクター達が流砂や陥没穴や他の環境の自然災害を避けることができるか見るためにグループ【判断力】〈生存〉判定を要求するかもしれない。もし最低でもグループの半分が成功すれば、成功したキャラクター達は危険を避けるために仲間達をガイドできる。そうでなければ、そのグループはこれらの災害のひとつにつまづく。

## 能力値を使う

キャラクターやモンスターがゲーム中で試みるどんなタスクも、6つの能力値のうちひとつがカバーする。このセクションでは各能力値のさらに詳しい説明と、ゲーム内での使用法を説明する。

### 【筋力】

【筋力】は肉体的な力、運動訓練の度合い、キャラクターが発揮する物理的な力の大きさを示す。

### 【筋力】チェック

【筋力】チェックは何かを持ち上げ、引っ張り、押し、打ち砕くといった行動や、隙間を押し通るなど、周囲に肉体的な力を及ぼすあらゆる行動を扱う。〈運動〉技能は特定分野の【筋力】チェックに対する素養を反映する。

〈運動〉、【筋力】〈運動〉判定は、よじ登る、ジャンプする、泳ぐ、等に伴う困難な状況をカバーする。例としては以下のようなものがある。

- ・急な崖や滑りやすい崖に登る、崩れやすい壁面をよじ登る、叩き落とそうとする者に対抗して表面にしがみつく
- ・非常に長い距離を跳び越える、ジャンプの中間点で曲芸をこなす
- ・不安定な水流、嵐の波浪、海藻に覆われた水域などで泳ぎ続ける、あるいは浮いたままにいるために努力する

**その他の【筋力】チェック。** 以下のようなタスクを試みるなら、DMは【筋力】チェックを要求するかもしれない。

- ・嵌まりこんだ扉、施錠された扉、つかい棒の入った扉を開ける
- ・戒めを引きちぎって自由になる
- ・小さすぎるトンネルを抜ける
- ・荷馬車に引きずられながら、それに這い上がる
- ・彫像をひっくり返す
- ・転がる丸石を止める

## 攻撃ロールとダメージ

メイス、バトルアックス、ジャベリンといった近接武器で攻撃を行う際は、攻撃ロールとダメージロールに【筋力】修正値を加える。白兵戦においては近接武器を使用して近接攻撃を行う。近接武器の一部は投げて遠隔攻撃を行うこともできる。

### 持ち上げる、運ぶ

【筋力】基本値によって、持ち運べる重量が決まる。以下の用語は、キャラクターがどれだけ持ち上げて運べるのかを定義する。

**可搬重量 (Carrying Capacity)**. 可搬重量は、【筋力】基本値の15倍である。これは君が運搬できる重量（単位はポンド）を示す。この数字は、普通ならキャラクターがいちいち心配しなくてよい程度には大きい。

**押し・引き・持ち上げ重量 (Push, Drag, or Lift)**. 君は可搬重量の2倍（【筋力】基本値の30倍）までの重量を押し、引き、持ち上げることができる。可搬重量以上の重量を擦したり引いたりする場合、移動速度は5フィートに落ちる。

**サイズと重量 (Size and Strength)**. 大きいクリーチャーほど大重量を運べるし、非常に小さいクリーチャーなら運べる重量は小さくなる。中型より1段階サイズが大きくなるごとに、可搬重量と押し・引き・持ち上げ重量を2倍する。超小型のクリーチャーではこれを半分にする。

## 選択ルール 行動阻害要因

持ち上げと運搬に関するルールは極めてシンプルだ。装備重量によるキャラクターの行動阻害に関する詳細なルールを望むプレイヤーの為に、以下にルールを記載する。このルールを使用するときは「表：鎧」の【筋力】の列を無視すること。

【筋力】基本値の5倍を超える重量を運ぶ時、キャラクターは**荷重状態** (encumbered) となり、移動速度が10フィート低下する。

【筋力】基本値の10倍を超えて可搬重量以下の重量を運ぶ時には、荷重状態の代わりに**重過重状態** (heavily encumbered) となり、移動速度が20フィート低下し、【筋力】【敏捷力】【耐久力】を使用する能力値チェック、攻撃ロール、セーヴィング・スローに劣位を被る。

## 【敏捷力】

【敏捷力】は、素早さ、反射神経、バランス感覚を示す。

### 【敏捷力】チェック

【敏捷力】チェックは正確に、速く、静かに動く試みや、足場の悪い場所で転倒を避ける試みを扱う。〈軽業〉〈手先の早業〉〈隠密〉技能は特定分野の【敏捷力】チェックに対する素養を反映する。

〈軽業〉. 【敏捷力】〈軽業〉チェックは、用心のいる状況で転倒を避ける（氷の薄板の上を走り抜ける）、綱渡りの綱の上でバランスを取る、揺れる船の甲板で立ち続けるといった試みをカバーする。そのほかにも、飛び込んだり転がったり、宙返りやとんぼ返りなどのアクロバティックな離れ業をやり遂げたかどうかを判定するために、DMは【敏捷力】〈軽業〉チェックを求めるかもしれない。

## 隠れ身

隠れようとするときには【敏捷力】〈隠密〉判定を行う。見つかるか隠れるのをやめるまでの間、このチェックの達成値が、君の存在の痕跡を能動的に探すクリーチャーの【判断力】〈知覚〉判定との対抗判定に使われる。

君を見ることができるクリーチャーから隠れることはできないし、（警告の叫びをあげる、花瓶をひっくり返すなどして）物音を立てれば位置を暴露してしまう。透明なクリーチャーは見られることが無いので、常に隠れようと試みることができる。しかしながら、通過した痕跡は残るし、音を立ててはならない点は変わらない。

戦闘中は、ほとんどのクリーチャーが全方位を警戒して危険の兆候を探っているため、隠れた状態から姿を現してクリーチャーに近づけば、相手から見えてしまうのが普通だ。しかし、特定の状況下では、何かに気を取られたクリーチャーには隠れたまま近づくことが可能で、見られる前に攻撃を行えば優位を得る、とDMが裁定する可能性もある。

**受動知覚 (Passive Perception)**. 隠れていても、特に捜索を行っているわけではないクリーチャーが君に気付く可能性はある。DMは【敏捷力】〈隠密〉チェックの結果とクリーチャーの受動〈知覚〉スコア（10+クリーチャーの【判断力】修正値にそのほかのボーナス、ペナルティを適用。この際もし優位があれば+5、劣位があれば-5を加える）を比べる。

たとえば、1レベルキャラクター（習熟ボーナス+2）が【判断力】15（修正値+2）と〈知覚〉への習熟を持っている場合、その受動知覚は14である。

何が見えるのか？ 隠されたクリーチャーや物品が見つかるかどうかを決める主な要素は、その区域内がどの程度よく見えるのかという事だ。ルール上は軽度の隠蔽もしくは重度の隠蔽という処理になるが、これは第8章で説明されている。

〈手先の早業〉. 他人の体に何か物を潜ませたり、自分が身につけているものを隠すなどの、手品や手先のトリックを行う時は、【敏捷力】〈手先の早業〉チェックを行う。他にも、他人の財布をスリ取れたか、他人のポケットの中身を抜き取れたか、といった判定のためにDMは【敏捷力】〈手先の早業〉チェックを求めるかもしれない。

〈隠密〉. 敵から隠れる、衛兵をやり過ごす、気付かれずに姿を消す、見られず聞かれず誰かを付け回す、などを試みる際には、【敏捷力】〈隠密〉チェックを行う。

**その他の【敏捷力】チェック**. 以下のようなタスクを行うために、DMは【敏捷力】チェックを要求するかもしれない。

- 急な下り坂で、大量の荷を積んだ馬車をコントロールする
- チャリオットを操って急なターンをする
- 錠前破り
- 罠の無力化
- 囚人をしっかり縛り上げる
- 戒めをすり抜ける
- 弦楽器を演奏する
- 小さい、あるいは精巧な物を作る

## 攻撃ロールとダメージ

スリングやロングボウなどの遠隔武器で攻撃を行う際は、攻撃ロールとダメージロールに【敏捷力】修正値を加える。また、ダガーやレイピアといった、「技巧的」の特性を持つ遠隔武器で攻撃を行う場合、攻撃ロールとダメージロールに【敏捷力】修正値を加えてもよい。

## アーマー・クラス

着用している鎧によって、【敏捷力】修正の一部もしくは全部をアーマー・クラスに加えることができる（第5章参照）。

## イニシアチブ

各戦闘の開始時には、【敏捷力】チェックによってイニシアチブ・ロールを行う。イニシアチブはクリーチャーが戦闘中に手番（ターン）を得る順番を決定する（第9章参照）。

## 【耐久力】

【耐久力】は健康、スタミナ、生命力を示す。

### 【耐久力】チェック

【耐久力】チェックは、あまり一般的ではない。また、【耐久力】に関連付けられた技能も存在しない。なぜならこの能力値が表す「耐える力」は、キャラクターやモンスターの側の積極的な努力というよりも、概してむしろ受動的なものだからである。しかしながら、通常の限界を超えた力を発揮する試みを扱うために【耐久力】チェックを行うことはある。

DMは以下のようなタスクを行う時に【耐久力】チェックを求められるかもしれない。

- ・息を止める
- ・休憩なしに何時間も行軍や労働を行う
- ・眠らずにいる
- ・水や食料なしに生き延びる
- ・ジョッキ一杯のエールを一息に飲み干す

## ヒット・ポイント

【耐久力】修正は、ヒット・ポイントを増やす。主には、ヒット・ポイントのためのヒット・ダイス1個ごとに、【耐久力】修正を適用する。

【耐久力】修正が変化したら、ヒット・ポイントの最大値も、1レベルから変化後の修正値だったかのように変化する。たとえば、4レベルになった際に【耐久力】基本値を伸ばして修正値が+1から+2に増えたとすると、ヒット・ポイントは1レベルから【耐久力】修正値が+2出会ったかのように修正される。そのため、1～3レベルで得たヒット・ポイントに3ポイントを加え、さらに新しい修正値を使って4レベルのヒット・ポイント増加を決める。別の例として、7レベルで何らかの効果によって【耐久力】基本値が下がり、その結果として【耐久力】修正値が1下がったとすると、ヒット・ポイントの最大値は7点下がる

## 【知力】

【知力】は精神の鋭敏さ、記憶の正確さ、論理的思考力を示す。

### 【知力】チェック

【知力】チェックは論理、教育、記憶、演繹的推理を使う時に役立つ。〈神秘学〉〈歴史〉〈調査〉〈自然〉〈宗教〉技能は特定分野の【知力】チェックに対する素養を反映する。

〈秘術〉。【知力】〈秘術〉チェックは、呪文、マジックアイテム、秘術的シンボル、魔法的伝統、存在の諸次元界（多次元宇宙）、それら次元の住人についての知識を思い出す能力を表す。

〈歴史〉。【知力】〈歴史〉チェックは、歴史的出来事、伝説に残る人々、古代の諸王国、過去の争い、最近の戦争、失われた文明についての知識を思い出す能力を表す。

〈捜査〉。手がかりを求めてあたりを探し回り、手がかりから推論を行う時、【知力】〈捜査〉チェックを行う。隠された物品のありかを推測する、傷跡を見てどんな武器によるものか見分ける、トンネルの崩壊を引き起こす最も脆弱な箇所を判断する、といった場合がそれにあたるだろう。隠された知識の断片を求めて古代の巻物を精読する場合も【知力】〈捜査〉が要求されるだろう。

〈自然〉。【知力】〈自然〉チェックは地形、植物、動物、天候、様々な自然の周期に関する知識を思い出す能力を表す。

〈宗教〉。【知力】〈宗教〉チェックは諸々の神格、祈りと儀式、宗教組織、聖印、秘密のカルトの行動についての知識を思い出す能力を表す。

その他の【知力】チェック。DMは以下のようなタスクを行おうとすると、【知力】チェックを要求するかもしれない。

- ・言葉を使わずにクリーチャーと意思疎通する
- ・貴重なアイテムの価値を鑑定する
- ・市の衛兵の前を通過するための変装に協力する
- ・文書を偽造する
- ・制作や取引についての知識を思い出す
- ・（チェス、ポーカー、バックギャモンのような）運より腕前が重要なゲームに勝つ

## 呪文発動能力

ウィザードは【知力】を呪文発動能力値として使い、発動する呪文のセーヴィング・スローのDCを決める際にも使用する。

## 【判断力】

【判断力】は周囲の世界への順応と、知覚力、直観力を表す。

### 【判断力】チェック

【判断力】チェックはボディランゲージの解釈、他人の感情の理解、周囲の出来事に気付く能力、傷付いた人を手当てする能力を表す。〈動物使い〉〈看破〉〈医術〉〈知覚〉〈生存〉技能は特定分野の【判断力】チェックに対する素養を反映する。

〈動物使い〉。家畜をおとなしくさせる、乗騎を驚かせないようにする、動物の意図を読む、といったことができるかどうか問題になった場合、DMは【判断力】〈動物使い〉チェックを行うよう求めるかもしれない。また、危険の大きな行動を取る際に乗騎をコントロールする際にも【判断力】〈動物使い〉チェックを行う。

### 隠されたものを探し出す

秘密の扉や罠といった、隠されたものを探す時には、DMは普通【判断力】〈知覚〉チェックを要求する。こうしたチェックは、成功しなければ見落としてしまうだろう隠されたディティールやその他の情報、手がかりを発見するために使用する。

ほとんどの場合、成功する可能性をDMが判断するために、プレイヤーはキャラクターがどこを探すのかを説明する必要がある。たとえば、タンスの一番上の抽斗に入っている一揃いのたたんだ衣類の下に、1本の鍵が隠されているとする。もしプレイヤーがDMに、部屋の中を歩き回って家具や壁に手がかりを探すと伝えたなら、【判断力】〈知覚〉チェックの結果に関わらず、鍵を見つける可能性はない。成功の可能性があるのは、引出しを開ける、もしくはタンスを探すとほつきり伝えた場合だけだ。

〈看破〉。【判断力】〈看破〉チェックは、嘘を見つけたり、誰かの次の行動を予測したりする際に、他のクリーチャーの真意を読み取れたかどうかを判定する。これには、ボディランゲージ、話し方の癖、いつもの癖の変化などの小さな手がかりを総合する能力も含まれる。

〈医術〉。【判断力】〈医術〉チェックによって、瀕死の仲間の容態安定化や、病気の診断を試みることができる。

〈知覚〉。【判断力】〈知覚〉チェックによって、見つける、聞き取る、あるいは他の方法で何かがあることを知ることができる。周囲についての総合的な注意力と感覚の鋭さを示す。たとえば、閉じたドア越しに会話を聞き取ろうとする、開いた窓の下で盗み聞きする、森の中を静かに移動するモンスターの物音を聞きつける、などを試みることができる。あるいは、隠されていたり見落としやすい物、つまり路上で待ち伏せするために伏せているオークども、小路の陰に隠れている暴漢たち、閉じた秘密の扉の下から漏れるそろうくの灯などを見つける試みにも使える。

〈生存〉。跡を追跡する、野生の鳥獣を狩る、凍てついた荒野でグループを先導する、近くにオウルベアが住んでいる痕跡を見つけ、識別する、天候を予測する、流砂やそのほかの自然の脅威を避ける、といった際に、DMは【判断力】(自然)チェックを求めらる。

**その他の【判断力】チェック**。DMは以下のようなタスクを行おうとするときに、【判断力】チェックを要求するかもしれない。

- ・ 次の行動について第六感を働かせる
- ・ 死体もしくは生きてるように見えるクリーチャーがアンデッドかどうかを知る

### 呪文発動能力

クレリックは【判断力】を呪文発動能力値として使い、発動する呪文のセーヴィング・スローのDCを決める際にも使用する。

## 【魅力】

【魅力】は効果的に他者と関わる能力を示す。自信、雄弁さ、人を引惹き付ける個性や従わせる個性といった要素も含まれている。

### 【魅力】チェック

【魅力】チェックは、他者に影響を与えたり楽しませたりしたい時、強い印象を与えたり説得力のある嘘をつきたい時、難しい社会的状況を切り抜きたい時などに発生する。〈虚偽〉〈威圧〉〈演芸〉〈説得〉技能は特定分野の【魅力】チェックに対する素養を反映する。

〈虚偽〉。【魅力】〈虚偽〉チェックは、言葉や行動を通じてそれらしく真実を隠せたかどうかを判定する。この「虚偽」には、曖昧な言い回しで相手の誤解を誘うことも、全くの嘘を言うことも含まれる。典型的な状況は、衛兵を言いくるめる、商人をペてんにかける、賭博で金を稼ぐ、変装して別人に成り済ます、ありもしない保証をして他者の疑いを解く、あからさまなウソを吐くあいだ真面目な顔をしておおせる、などが含まれる。

〈威圧〉。あからさまな脅威、敵意のある行動、肉体的暴力を通じて誰かに影響を与えることを試みる時、DMは【魅力】〈威圧〉判定を要求するかもしれない。たとえば囚人から情報を引き出す、路上の暴漢たちに対立から手を引かせる、嘲笑する高官に対して割れたボトルの端を使ってもう一度考え直してもらおう、といったケースだ。

〈演芸〉。【魅力】〈演芸〉チェックは音楽、ダンス、演技、物語、そのほか何らかのエンターテイメントによって、観衆をどの程度楽しませることができたかを判定する。

〈説得〉。君が誰か(個人もしくはグループ)に対して、機転、社交儀礼、性格の良さなどで影響を与えようと試みる際に、DMは【魅力】〈説得〉判定を要求するかもしれない。〈説得〉が使える典型的な状況は、誠意をもって行動し、友好をはぐくもうとしている時、誠心誠意をもって頼みごとをする時、適切な礼儀作法にのっとって見せた時などである。他社の説得の例としては、パーティーが王に会えるよう侍従を説得する、相争う部族間の和平を話し合う、町に住む人々を群衆として動かす、といったことが含まれる。

**その他の【魅力】チェック**。DMは以下のようなタスクを行おうとするときに、【魅力】チェックを要求するかもしれない。

- ・ ニュース、うわさ、ゴシップを探している時、話を聞くべき最適な人物を見つける
- ・ 会話のきっかけとなる話題を判断して、群衆になじむ

### 呪文発動能力

バード、パラディン、ソーサラー、ウォーロックは【魅力】を呪文発動能力値として使い、発動する呪文のセーヴィング・スローのDCを決める際にも使用する。

## セーヴィング・スロー

セーヴィング・スロー(セーブとも呼ぶ)は呪文や罠、病気など、その種の脅威に対する抵抗の試みである。セーヴィング・スローは通常、自分から行うと決める物ではなく、キャラクターやモンスターが危害を受ける危険のある時に強いられて行うものである。

セーヴィング・スローを行うには、d20をロールして適切な能力修正値を加える。たとえば、【敏捷力】セーブには【敏捷力】修正値を使用する。セーヴィング・スローは、DMの判断によっては状況によるボーナスやペナルティを受け、また優位や劣位も受ける。

各クラスは少なくとも2種のセーブに対する習熟を得る。たとえばウィザードなら【知力】セーブに習熟している。技能への習熟と同様に、セーブへの習熟があれば、特定の能力値を使用して行なうセーブに習熟ボーナスを加えることができる。一部のモンスターも同様にセーブへの習熟を持つ。

セーブのDCは、セーブの原因になった効果によって決まる。たとえば、セーブができる呪文に対するセーブのDCは、術者の呪文発動能力値と習熟ボーナスによって決まる。

セーブが成功・失敗した際の結果についても、セーブを行なった効果に説明されている。通常、セーブに成功したクリーチャーはある効果からまったく危害を受けないか、受ける危害の度合いが減少する。

## 第8章：冒険

〈恐怖の墓所〉奥深くに踏み込み、ウォーターディープの裏路地をすり抜け、〈恐怖の島〉の深いジャングルに踏み分け道を切り開く——D&Dの冒険を構成するのはこうした物事だ。君のキャラクターは忘れられた遺跡と地図無き土地を踏査し、暗黒の秘密と狡猾邪悪な陰謀を暴き、汚れた怪物を斬り伏せるだろう。うまくいけば、キャラクターは生き延びてたくさんの報酬を手に入れ、そうして次の冒険に旅立つのだ。

本章では、移動のルールから複雑な社会関係に至る、冒険生活を構成する基本的な物事について説明する。休息に関するルールや、冒険と冒険の間にキャラクターができることも説明する。

探索するのが埃っぽいダンジョンだろうと、王宮の複雑な勢力関係だろうと、ゲーム自体の持つリズムは変わらない。それは「はじめに」の章で説明した通り、以下のようなものだ

1. DMが状況を説明する
2. プレイヤー達は何がしたいかを説明する
3. DMはプレイヤーたちの行動の結果を説明する

一般的なやり方は、DMが冒険する場所の概要を描いた地図を使い、ダンジョンの通路や未開地域をキャラクター達が探検していくのにしたがって、現在位置と通過経路を確認していくというものだ。DM用の注意書きには、地図のどこに何があるかが書かれており、地図上のエリアごとに冒険者たちが初めて入った際に何が起きるかも説明されている。

時には、時間経過と冒険者たちの行動によって何が起きるかが決まるタイプの冒険もある。その場合、DMは地図の代わりに時刻表やフローチャートを使って進行管理を行なうことができるだろう。

### 時間

経過時間の記録が必要な状況では、行動ごとの所要時間をDMが決定する。DMは現在の状況に合わせて、様々な時間単位を使うことにしてよい。ダンジョンの中では、冒険者の行動は分単位で進む。たとえば長い通路を慎重に抜けるのに1分、その先の部屋で何か面白い物や値打ち物がないか探し回るのに約10分かかかる。

街や荒野では、おおむね1時間単位の進行が適切だろう。たとえば冒険者達は森の真ん中にぼつんと立つ塔に何とかたどり着こうとしており、15マイルを急いで4時間以内に踏破しなければならない。

長距離旅行では、1日単位の進行が最適だ。たとえば冒険者たちはバルダーズ・ゲートからウォーターディープに向け、道沿いに4日間旅したところでゴブリンの待ち伏せを受けるまでは平穩に旅ができる。

戦闘など速いペースで状況が変化する時は、ゲームは1ラウンドごとに進行する。1ラウンドは6秒間であり、これについては第9章で解説する。

### 移動

流れの速い川を泳ぎ渡る、ダンジョンの通路を忍び歩く、足場の悪い山の斜面をよじ登る——どんな種類の移動も、D&Dの冒険において重要な役割を果たす。

DMは冒険者の移動について、正確な距離と時間を計算せずに簡略化してよい。たとえば「君たちがダンジョンの入り口を見つけたのは、森の中を進んで三日目の夕方まで遅くなった時だった」という具合。ダンジョン内であっても、大きなダンジョンや複雑な洞窟群では特に、遭遇と遭遇の間の移動を簡略化することがある。たとえば「古代のドワーフによる要塞の入口で衛兵を殺した後、君たちが地図を見ながら物音のよく響く通路を何マイルも進むと、裂け目にかかる石造のアーチ橋にたどり着いた」という具合。

しかしながら、ある地点から別の地点への移動に、日単位、時間単位、分単位のいずれであれ、どの程度の時間がかかるかが重要になることもある。ルール上で移動にかかる時間を決定するのは、クリーチャーの移動ペースと、移動する場所の地形という二つの要素だ。

### 移動速度

すべてのキャラクターやモンスターが持つ「移動速度」は、キャラクターもしくはモンスターが1ラウンドに歩いて移動できる距離（単位はフィート）である。この数字は、命の危険を前にして短時間精力的に動くような状況を想定している。

以下のルールは、キャラクターやモンスターが1分毎、1時間ごと、1日ごとに移動できる距離を決定する。

### 移動ペース

移動するにあたって、冒険者の一団は「表：移動ペース」に記載された「遅いペース」「通常ペース」「速いペース」のいずれかを選ぶ。この表は、パーティが一定時間内に移動可能な距離と、ペースごとの特別な効果を示している。キャラクターは速いペースで移動すると物事を知覚しにくくなる一方、遅いペースで移動すると姿を隠して忍び歩き試みが可能になり、より慎重にある区域を探索することができるようになる（本章にて後述。「移動中の活動」の項を参照）。

強行軍 (Forced March) 移動ペース表は一日に8時間の移動を想定している。疲労するリスクはあるが、この制限を超えて移動することもできる。

8時間を超えて1時間移動するごとに、移動ペースに応じて表：移動ペースの「時間」の列に示された距離だけ移動できる。1時間が経過したところで、キャラクターごとに【耐久力】セーブを行わなければならない。DCは「10+8時間を超える1時間ごとに1」である。失敗すると1レベル疲労する（疲労については別表：状態異常を参照）

乗騎と乗り物 (Mounts and Vehicles) 短時間（1時間以内）であれば、多くの動物は人型生物より速く移動できる。騎乗したキャラクターは、1時間のあいだ全速力で進み、速いペースの二倍の距離を移動できる。8～10マイルごとに元気な乗騎に乗りかえるなら、このペースで更に長く移動できるが、これが可能なのは人口密度の高い地域における例外的に稀な状況である。

荷馬車、大型四輪馬車などの陸上を移動する乗り物に乗ったキャラクターは通常通り移動ペースを選ぶ。船舶の類に乗っているキャ

ラクターの移動は、船舶の移動速度に限定される（第5章参照）が、速いペースによるペナルティを受けることはなく、遅いペースによる利益を得ることもない。船舶はサイズと乗員数によっては1日24時間移動することができる。

ペガサスやグリフォンなどの特殊な乗騎や、フライング・カーペット（空飛ぶ絨毯）のような特殊な乗り物に乗れば、より速く移動することができる。特殊な移動方法については、ダンジョンマスターズ・ガイドブックにより多くの情報が記載されている。

## 移動ペース

各時間単位毎の移動距離

ペース	分	時間	日
早いペース	400 フィート	4 マイル	30 マイル
通常ペース	300 フィート	3 マイル	24 マイル
遅いペース	200 フィート	2 マイル	18 マイル

受動【判断力】〈知覚〉のスコアに-5ペナルティを使用できる

## 移動困難な地形

表：移動ペースに記載された移動速度は、比較的障害のない地形での移動を想定している。すなわち、街道、開けた土地、障害物のないダンジョンの通路などである。しかし冒険者はしばしば深い森、深い沼、瓦礫に覆われた廃墟、険しい山、氷結した地面などに直面する。これらは全て移動困難地形として扱う。

移動困難地形では移動速度は半分になる。つまり、移動困難地形を1フィート移動すると移動速度を2フィート消費する。同様に1分毎、1時間毎、1日毎の移動でも、通常の半分の距離しか進むことができない。

## 特殊な移動

危険地帯や未開地域での移動は、普通に歩くだけでは済まないことも多い。冒険者たちは、よじ登ったり、這ったり、泳いだり、ジャンプしなければ行けない場所に行く必要があるかもしれない。

### 登る

登ったり泳いだりする時は、1フィート移動するごとに1フィート余計に移動速度を消費する（移動困難地形なら2フィート余計に消費する）。ただし登攀移動速度や水泳移動速度を持っているクリーチャー以外は例外である。滑りやすい垂直な壁や手がかりの少ない壁面を登る場合は、DMの判断次第で【筋】〈運動〉チェックに成功する必要がある。同様に、激しく動く水面や水中を移動する場合も【筋】〈運動〉チェックに成功しなければならないかもしれない。

### ジャンプ

ジャンプできる距離は【筋力】によって決まる。

**幅跳び**。幅跳びの際は、【筋力】基本値と同じフィート数だけジャンプできる。ただし、ジャンプの直前に少なくとも10フィート助走する必要がある。立ち幅跳びなら、ジャンプできる距離は半分になる。どちらの場合も、ジャンプした1フィートごとに1フィート分の移動速度を消費する。

このルールはジャンプの高さは問題にならない場合、つまり小川や裂け目を飛び越えるような場合を想定している。生垣や低い壁などの（ジャンプした距離の1/4以下の高さの）低い障害物を飛び越

える場合は、DMの判断によってはDC10の【筋】〈運動〉チェックが必要になる。失敗すると障害物にぶつかる。

着地した場所が移動困難な地形なら、転倒を避けるためにDC10の【敏】〈軽業〉チェックに成功しなければならず、失敗すると着地の際に転倒する。

**高跳び**。高跳びの場合、「3+【筋】修正値」フィート跳び上がることができる。ただし、ジャンプの直前に少なくとも10フィート助走する必要がある。立ち高跳びなら、ジャンプできる高さは半分になる。どちらの場合も、ジャンプした1フィートごとに1フィート分の移動速度を消費する。状況によっては、DMは通常より高く跳ぶための【筋】〈運動〉チェックを許可してもよい。

キャラクターはジャンプする時に、自分の身長半分の腕を伸ばすことができる。したがって、ジャンプした高さに自分の身長1.5倍を加えた高さにまで手が届くことになる。

## 移動中の活動

冒険者たちがダンジョンや荒野を抜けて移動する際は、危険に対して常に警戒していなければならない。さらに、キャラクターによっては仲間の旅を助けるような活動をすることもできる。

### 隊列

冒険者たちは隊列を決めておくべきである。どのキャラクターが罠の効果を受けるのか、隠れた敵に気付く可能性があるのは誰か、戦闘が始まった時点で敵に一番近いのは誰か、といったことを決める際には、隊列が決まっていたほうが簡単だ。

キャラクターは最前列、中列（複数列の場合もある）、最後列のいずれかを占める。最前列と最後列が横一列に並べるだけの空間の幅が必要なので、狭い場所では隊列を変更しなければならない（通常はキャラクターが中列に移動する）。

3列より少ない場合 冒険者パーティーの隊列が横列2つしかない場合は、最前列と最後列だけになる。横一列の隊列なら、その列は最前列として扱う。

### 隠密

遅いペースで移動する場合、隠密して動くことができる。開けた場所であれば、遭遇した他のクリーチャーを不意を打ったり、隠れて通り抜けたりを試みることができる。詳しくは第7章参照のこと

### パーティーの分割

パーティーを分割する事に意味がある場合もある。特に、一部のキャラクターが先行して偵察したい時などである。冒険者たちは複数のパーティーに分かれてそれぞれ異なる速度で進むことができる。それぞれのグループが前列、中列、後列に分かれるのだ。

このやり方の欠点は、攻撃を受けてしまった場合に、パーティーがいくつかの小グループに分断されることだ。利点は、隠密に優れるキャラクターがゆっくり移動すれば、不器用なキャラクターなら警戒されてしまうだろう敵の側を隠れたまま通過できることだ。二人のローグが遅いペースで移動する際には、仲間のドワーフ・ファイターは後方に置いていく方がずっと気づかれ難い。

## 脅威に気付く

キャラクターの受動【判断力】〈知覚〉のスコアを使って、グループの誰かが隠された脅威に気付いたかどうかを判定することができる。DMは、ある脅威について、特定の列にいるキャラクターのみがそれに気付く可能性があるかを決めることができる。例えば、キャラクターがあるトンネルの迷路を探索するにあたってDMは、隠密に後をつけてくるクリーチャーを見つけたりその音を聞きつけたりする可能性があるのは、後列にいるキャラクターのみであると決めることができる。前列や中列にいるキャラクターには、気づくチャンスがないのだ。

速いペースで移動している間、キャラクターは隠れた脅威に気づくための受動【判断力】〈知覚〉のスコアに-5のペナルティを受ける。

**クリーチャーとの遭遇 (Encountering Creatures)**。移動中の冒険者たちがクリーチャーに遭遇した、とDMが決めたなら、次に何が起きるかは双方の出方次第という事になる。両グループが、攻撃するか、対話を始めるか、逃げるか、それとも相手の出方を見るか、という決断をすることになる。

**敵を不意打ちする (Surprising Foes)**。冒険者たちが敵対的なクリーチャーと遭遇したなら、戦いが始まった時に冒険者たちや敵側が不意を打たれるかどうかをDMが判断する。不意打ちに関するより詳しい情報は、第9章にある。

## その他の活動

グループで移動している時に他のことをしているキャラクターは、危険に対する警戒に注意を集中することができない。彼らはグループが隠れた脅威に気付くための【判】〈知覚〉チェックに貢献することができないが、危険に対して警戒していないキャラクターは、かわりに下記の活動のどれか一つ（もしくはDMが許可したその他の活動）を行うことができる。

**ナビゲート (Navigate)** グループが密に迷わないようにする試み。DMが求めた際には【判】〈生存〉チェックを行う（ダンジョンマスターズ・ガイドには、グループが道に迷うかどうかを判定するルールが掲載されている）。

**地図を描く (Draw a Map)** 地図を描いてグループの行程を記録し、道に迷ったら来た道に戻る時の役に立てることができる。能力値チェックは必要ない。

**追跡 (Track)**。他のクリーチャーの痕跡を追うことができる。DMが求めた際には【判】〈生存〉チェックを行う（ダンジョンマスターズ・ガイドには、追跡のためのルールが掲載されている）。

**食糧採集 (Forage)** 食べられる水や食料が無いかと目を光らせ続ける。DMが求めた際には【判】〈生存〉チェックを行う（ダンジョンマスターズ・ガイドには、食糧採集のためのルールが掲載されている）。

## 環境

冒険というもの、その定義からして、暗くて危険で探索すべき秘密に満ちた場所に潜り込むものだ。このセクションでは、冒険者がそうした場所の環境と関わる際のルールを記載する。ダンジョンマスターズ・ガイドには、もっと普通ではない状況のためのルールが掲載されている。

## 落下

すごく高い所から落ちるといのは、冒険者が直面する事故の中では一番よくあるものだ。

落下した地点では、落下距離10フィートごとに1d6（最大20d6）の殴打ダメージを受ける。落下によるダメージを受けないようにしない限り、キャラクターは着地したら伏せ状態になる。

## 窒息

クリーチャーは「1+【耐】修正値」分だけ息を止めることができる（最短30秒）。

それが経過してしまったら、【耐】修正値ラウンド（最短1ラウンド）は生きていられる。このラウンド数が経過した次のラウンドの開始時に、ヒット・ポイントが0になって瀕死状態になる。

たとえば、【耐】14のクリーチャーは3ラウンド息を止めることができる。窒息し始めたら、ヒット・ポイントが0になるまで2ラウンドの時間がある。

## 視野と明かり

冒険におけるもっとも基本的な行動——いくつか挙げるなら、危険に気付くこと、隠されたものを見つける事、戦闘で敵に命中打を加え、呪文の狙いをつけること——これらはキャラクターの見る能力に強く依存している。暗闇や、その他の視覚を妨害する効果は極めて重大な障害となり得る。

ある区域は軽度にもしくは重度に隠蔽されている可能性がある。薄暗い明かりに照らされた区域、切れ切れの霧に覆われた区域、中程度の数など、**軽度**に隠蔽された場所では、視覚に依存する【判】〈知覚〉チェックは劣位を被る。**重度**に隠蔽された区域——暗闇、不透明な濃霧、密生した藪など——は完全に視野を遮る。重度に隠蔽された区域内では、クリーチャーは実質的に盲目状態（別表参照）となる。

光源の有無によって、照明の程度は3段階のカテゴリに分けられる。明るい光 (bright light)、薄暗い光 (dim light)、暗闇 (darkness) の3つである。

**明るい光 (bright light)**。の下では、ほとんどのクリーチャーは通常通りに見ることができる。日中は、たとえ日の陰った日であっても明るい。松明、ランタン、火などの光源も、特定の半径内には明るい照明をもたらす。

**薄暗い光 (dim light)**。は影 (shadow) とよばれ、軽度

に隠蔽された区域を作り出す。薄暗い区域は、通常、明るい光を放つ光源（たとえば松明）とそれを取り巻く暗闇の境界部分に発生する。黄昏や夜明けの薄明かりも薄暗い照明として扱う。

**暗闇 (darkness)**。は重度に隠蔽された区域を作り出す。野外で暗闇に出会うのは夜間（たとえ最も月の明るい夜でも）である。明かりのないダンジョンや地下洞穴といった閉鎖空間、魔法的な暗黒地帯も暗闇である。

## 非視覚視野

非視覚視野を持つクリーチャーは、自分から一定半径内を視覚に頼らず知覚する。粘体などの目のないクリーチャー、コウモリや真の竜族といった、反響定位能力や極めて鋭敏な感覚を持つクリーチャーが非視覚視野を持つ。

## 暗視

D&D 諸世界においては、多くのクリーチャーが暗視を持っており、中でも地下に住むものに多い。暗視を持つクリーチャーは、特定の距離までの暗闇を、薄暗い区域であるかのように見通すことができる。したがって、クリーチャーの暗視距離までは、暗闇の区域も軽度

## 完全視

完全視を持つクリーチャーは、完全視の距離内であれば以下のことができる。通常の暗闇と魔法的な暗闇を見通すことができ、不可視のクリーチャーや物体を見ることができ、視覚的な幻を自動的に探知してこれに対するセーブを行うことができる。変身生物 (shapechanger) や魔法的に変身しているクリーチャーの真の姿を見抜くことができる。加えて、エーテル界 (Ethereal Plane) まで見通すことができる。

## 食料と水

キャラクターは飲み食いしないと疲労の効果を受ける (別表参照)。食料や水の欠乏によって疲労状態になった場合、キャラクターが必要量を十分に満たすだけ飲み食いしない限り、疲労は取り除けない。

1人のキャラクターは1日に1ポンドの食料を必要とする。半分の食料で持たせることで食料を食い延ばすことは可能だ。半分の食料で1日過ごすごとに、半日食料なしで過ごしたものと扱う。

### 食料

食料なしで過ごせるのは「3+【耐】修正値」日 (最短1日) である。この限界を超えて1日経過するごとに、自動的に1レベル疲労する。普通に食べて1日過ごせば、食べずに過ごした日数はリセットされてゼロに戻る。

### 水

キャラクターは1日に1ガロンの水を必要とし、暑い気候の下では、必要量は1日2ガロンになる。必要量の半分しか水を飲まなかったキャラクターは、1日の終わりにDC15の【耐】セーブに成功しなければ1レベル疲労する。

半分未満の量の水しか手に入らないのなら、そのキャラクターは1日の終わりに自動的に1レベル疲労する。

キャラクターがすでに1レベル以上疲労しているのなら、上記のどちらのケースでもキャラクターは2レベル疲労する。

## 物体に関するルール

環境の中での物体に対するキャラクターの行動は、ゲーム内では往々にして単純に処理される。プレイヤーはDMに対して、レバーを動かすなどのやりたいことを伝え、DMは何かが起こるならそれを描写する。

たとえば、キャラクターがレバーを引くことにしたら、続いて起こるのは、落とし格子が上がる、部屋に大量の水があふれる、近くの壁にあった秘密の扉が開く、などであるかもしれない。しかし、もしレバーがそこで錆びついているのなら、力任せに引かなければならないだろう。そのような場合、DMはキャラクターがレバーを望む位置まで動かせたかどうかを判定するために【筋】チェックを求めるかもしれない。こうした行動のたび、タスクの難しさに応じてDMがDCを設定する。

キャラクターは武器や呪文で物体にダメージを与えることもできる。物体は毒 (poison) と精神 (psychic) ダメージには耐性があるが、それ以外の物理的・魔法的な攻撃からはクリーチャーとよく似た形で影響を受ける。DMは物体のアーマー・クラスとヒット・ポイントを決め、特定の種類の攻撃に抵抗や耐性を持つかどうかを決める (たとえば、棍棒でロープを切るのは難しい)。物体は【筋】セーブ

と【敏】セーブには常に失敗し、その他のセーブを要求する効果に耐性を有する。ヒット・ポイントがゼロになったら、物体は壊れる。キャラクターは、【筋】チェックによって物体の破壊を試みることもできる。こうしたチェックのDCはDMが定める。

## 他者とのやり取り

ダンジョンを探索し、障害を克服し、モンスターを倒すのがD&Dにおける冒険の中心的部分だ。だが、それに劣らず重要なのが、冒険者たちと世界の住人との間の社交的なやり取りだ。やり取りは様々な形をとる。良心の無い盗賊に不正行為を告白するよう説得する必要に迫られるかもしれないし、ドラゴンを言いくるめて自分を殺さずにおいてもらうようにすることを試みるのかもしれない。DMはやり取りに参加しているキャラクターのうち、ゲームに参加しているプレイヤーに属さないキャラクターの役割を引き受ける。そのようなキャラクターをノンプレイヤー・キャラクター (NPC) と呼ぶ。

一般的にはNPCの態度は友好的、中立的、敵対的、のいずれかとなる。友好的なNPCは君たちを助けてくれるだろう。敵対的なら、君たちの前に立ちふさがる傾向にある。友好的なNPCからのほうが、君たちの望むところを得やすいのはもちろんだ。

社会的やり取りには、大きく分けて2つの要素がある。ロールプレイと能力値チェックである。

## ロールプレイ

ロールプレイとは、文字通り役割 (ロール) を演ずる (プレイ) することである。

この場合は、君がキャラクターとなって、キャラクターがどのように考え、行動し、話すかを決定するのだ。

ロールプレイはゲームのどの部分にも含まれている。しかし前面に出てくるのは、社会的やり取りの場面だ。君のキャラクターの変わったところや癖、個性などが、やり取りの結果に影響する。

君のキャラクターのロールプレイをする際には、二つのスタイルがある。説明的なやり方と、演劇的なやり方だ。ほとんどのプレイヤーは、二つの方法を組み合わせて使う。自分にとって一番良い配分で二つを混ぜて使おう。

### 説明的なやり方

このやり方では、君はキャラクターの台詞や行動をDMと他のプレイヤーに説明する。君の脳内にあるキャラクターのイメージを描き出し、キャラクターが何をしたのかと、どのようにそれをしたのかを皆に説明する。たとえばこんな具合だ。クリスはドワーフのトルデクをプレイしている。トルデクは喧嘩っ早く、一族の不幸をクロークウッドのエルフたちのせいだと考えている。ある酒場で、感じの悪いエルフの吟遊詩人がトルデクのテーブルに座り、このドワーフと会話を始めようとした。

クリス「トルデクは床に唾を吐いて、そのバードを喰うように侮蔑して、バーに向かってドスドス歩くと。椅子に座って、もう一杯注文する前にエルフをにらみつける」

この例では、クリスはトルデクの気分を表現し、態度と行動について明確なイメージをDMに伝えている。

説明的なロールプレイをするときには、以下の点に注意するとよい。

- 君のキャラクターの感情と態度を説明する
- 君のキャラクターの意図と、他の者がそれをどう受け取るかを第一に考える
- 君が楽しくできる程度に描写に脚色を入れる

すべてを正しくやろうと気に病む必要はない。君のキャラクターが何をしようのか考えることと、脳内のイメージを説明すること、そこに集中しよう。

### 演劇的なやり方

説明的なやり方が DM や同席するプレイヤーに君のキャラクターが何を考え何をするのかを話すやり方であるなら、演劇的なやり方はそれを見せる。

演劇的なロールプレイングを用いる場合、君は役を演じる俳優のようにキャラクターの声色で話す。キャラクターの行動や仕草をそのまま演じてもいい。これは説明的なやり方よりも没入させる力があるが、それでもなお、演技で上手く表せない部分については説明が必要だ。

ここで再び、上述のクリスがやったトルデクのロールプレイを例に取ろう。クリスが演劇的なロールプレイをするなら……

トルデクとして話すとき、クリスは低くしわがれた声色で話す「急に酷い匂いがしたから何かと思ったぞ。ワシが貴様から聞きたいことがあるとすれば、貴様の腕をひと捻りして悲鳴を楽しみたいってくらいものだ」それからクリスは普通の声に戻って言う「僕は立ち上がってエルフを睨み付けると、バーに向かうよ」

### ロールプレイの結果

DM は君のキャラクターの行動や態度を見て、NPC がどう反応するのかを決める。臆病なキャラクターなら、暴力で脅されれば屈服する。頑固なドワーフは他人が何やかやと口を出すのに従うのは拒む。見栄張りのドラゴンはお世辞に弱い。

NPC とやり取りする時には、DM が描写する NPC の雰囲気、台詞、個性に注意を払おう。NPC の個人的な trait、ideals、flaws、bond を見極めることができれば、NPC の態度に影響を与えるためにそれらを利用できるだろう。

D&D におけるやり取りは実生活でのやり取りとよく似ている。君たちが NPC に対してほしがるものを差し出すことができたり、彼らが恐れるもので脅しをかけたり、彼らの共感を得たり彼らの目的に沿うことができれば、適切な言葉を使って、望むものをほとんど何でも手に入れることができるだろう。一方で、誇り高い戦士を侮辱したり、貴族の取り巻きを悪く言ったりすれば、相手を説いたり騙すのはうまくいかないだろう。

### 能力値チェック

ロールプレイに加えて、能力値チェックもやり取りの結果を決める重要な要素だ。

ロールプレイによって NPC の態度を変えることもできるが、状況によってはなお偶然的な要素が絡む場合もある。たとえば、DM が DM が NPC の反応を決めるのにダイスに一役買ってもらいたいと考えたなら、やり取りの途中、任意の時点で【魅】チェックを要求するかもしれない。

NPC とどのようなやり取りをしたいか考える際には、自分が習熟している技能に注意を払おう。そして自分の持つ最良のボーナスと技能を利用して優位に立とう。グループが城に入れてもらうために衛兵を引っかける必要があるなら、〈虚偽〉技能に習熟したローグが会話をリードするのが最も成功を期待できるだろう。人質の解放について話し合うなら、〈説得〉技能を持つクレリックが主に話すべきだろう。

## 休息

どれほど英雄的な冒険者であっても、1日24時間を濃密な探索や他者とのやり取りや戦闘に費やすことはできない。彼らは休息を必要とする。眠り、食べ、傷の手当てをし、呪文を唱えるために頭と心のリフレッシュして、さらなる冒険に備えるのだ。

冒険者たちは冒険中の一日の間に何度か「小休憩」を取り、一日の終わりには「大休憩」を取る。

### 小休憩

小休憩は少なくとも1時間の休憩で、その間キャラクター達は飲み食いし、読み、傷の手当てをする以上の激しい行動はしない。小休憩の最後に、各キャラクターは上限（すなわちキャラクターのレベルと同数）までのヒット・ダイスを消費することができる。消費したヒット・ダイスと同じ個数、同じ種類のダイスを振り、各ダイスの出目に自分の【耐】修正値を加え、合計に等しい値のヒット・ポイントを回復する。この際プレイヤーは、ヒット・ダイスを1個づつロールして、その出目を見てから次の1個を振るかどうかを決めてよい。こうして消費したヒット・ダイスが回復するのは、大休憩の終了時である（下記参照）。

### 大休憩

大休憩はかなり長時間の休憩で、少なくとも8時間の長さが必要となる。その間にキャラクターたちは眠ったり軽度の活動（読んだり、話したり、食べたり、2時間を越えない長さで見張りに立つ）をする。休憩がある程度の時間にわたる激しい活動（1時間以上にわたって歩き、戦い、呪文を発動し、そのほか類似の冒険的行動を取る事）によって中断された場合、キャラクターたちはまた最初から休憩を始めなければならない。休憩による利益は何も得られない。

大休憩の終了時には、減少していたヒット・ポイントは回復する。消費していたヒット・ダイスも、最大値の半分にあたる分だけ回復する。たとえばキャラクターのヒット・ダイスが8個だとすると、大休憩終了時には、消費していたヒット・ダイスを最大4個まで回復できる。

キャラクターは24時間に1回までしか大休憩の利益を受けられない。また、キャラクターは大休憩開始時に少なくとも1ポイントのヒット・ポイントを有していなければ、大休憩の利益を得ることができない。

## 冒険と冒険の間

ダンジョンへの旅の後、旧き邪悪に対する戦いの前に、冒険者は休息し、回復し、次の冒険の準備をするための時間を必要とする。多くの冒険者はこの時間をその他の仕事にも充てている。武器防具を作り、調査研究をし、汗水垂らして稼いだ金を使う、といった事だ。

時間が経過しても特に盛り上げたり描写すべきことが起きないケースもある。その場合、DMは新しい冒険を始めるにあたって単に経過した時間を明言し、プレイヤーたちにその間キャラクターが何をしていたのかを大まかに説明させる。そうでない時は、君たちに見えないところで何かが起きているので、正確な時間経過を記録しておきたいとDMが考えているのかもしれない。

## ライフスタイルの諸経費

冒険と冒険の間に、キャラクターは生活の質を選んでそのライフスタイルを維持するコストを支払う（第5章参照）。

特定のライフスタイルで暮らすことが、キャラクターに多大な影響を及ぼすわけではない。しかし、君のライフスタイルは個人やグループのキャラクターに対する反応を左右する。たとえば、貴族的なライフスタイルで暮らしているなら、ある都市の貴族たちに影響を及ぼすのは貧しい暮らしをしている時より容易になるだろう。

## 休息期間の活動

冒険と冒険の間に、DMは君に休息期間中のキャラクターが何をしているかを尋ねるかもしれない。休息期間の長さは様々だが、休息期間中の活動は完了までに日単位の時間をかけて初めて、何らかの利益を得ることができる。一日活動したと数えるには、少なくとも1日に8時間を費やす必要がある。連続して毎日活動を行う必要はない。また、最低限必要な日数以上の期間が取れるなら、より長く同じ活動を行ってもいいし、別の活動に切り替えることもできる。

休息期間中の活動は、ここで解説する以外にもあり得る。君のキャラクターの休息期間を本章がカバーしていないことに使いたいなら、DMに相談すること。

## 製作

冒険用具や芸術作品といった魔法的でない物品を製作することができる。前提として、作成しようとする物品に関連付けられたツール（一般的には工匠の道具類）に習熟している必要がある。それ以外にも、特殊な素材や場所を使える必要があるかもしれない。たとえば、鍛冶道具に習熟しているキャラクターは剣や鎧一式を製作するために炉を必要とする。

製作に費やした休息期間の一日毎に、市価が合計5gpまでのアイテム（一つまたは複数）を作り出すことができる。その際、市価の半額に相当する原料を消費する。市場価格が5gpより高いものについては、毎日5gp分ずつ作業が進捗していくので、そのアイテムの市価に達した時点で完成となる。たとえば、市価1,500gpのプレート・アーマー一式を一人で作るには300日が必要となる。

複数のキャラクターが労力を結集して一つのアイテムを製作することもできる。これには全員が必要なツールに習熟しており、一か所に集まって作業するのが前提条件となる。一人につき1日5gp分の進捗に貢献できる。たとえば、必要なツールに習熟したキャラクターが3人でプレート・アーマー一式を製作するのにかかる日数は100日、必要経費は750gpとなる。

製作を行っている間、質素なライフスタイルを維持するなら、それに必要な1日1gpのコストはかかからない。あるいは、快適なライフスタイルを通常の半額で維持することができる（ライフスタイルの諸経費の詳細については第5章参照）。

## 働く

冒険と冒険の間に働くなら、1日1gpを払わなくても質素なライフスタイルを維持できる（ライフスタイルの諸経費の詳細については第5章参照）。この利益は正業に就いて働く限り持続する。

寺院や盗賊ギルドなど、待遇の良い雇用を提供する組織の一員であるなら、快適なライフスタイルを維持することができる。

〈芸能〉技能に習熟しており、休息期間中にそれを使用するなら、富裕なライフスタイルを維持することができる。

## 療養

冒険と冒険の間の休息期間を能力を損なう負傷や病気、毒からの回復に使うこともできる。

3日間を療養に費やした後で、DC15の【耐】セーブを行うことができる。成功すれば、下記のいずれかを選択できる。

- ・ヒット・ポイントの回復を妨げる効果ひとつの効果を終了させる
- ・続く24時間の間、現在影響を受けている病気や毒に対するセーブに優位を得る

## 調査

冒険と冒険の間の時間は、キャンペーン全体に関わる謎の手がかりを得るための調査に最適の機会となる。これには、文書館で埃っぽい写本やぼろぼろの巻物を読みふけったり、地元の連中から噂話やゴシップを聞き出すために飲み物を奢ったりすることが含まれる。

君たちが調査を始める際に、DMは情報が手に入るかどうか、それを見つけ出すのに何日の休息期間を費やす必要があるのか、調査には何らかの制約（特定個人や一冊の写本、あるいは特定の場所になるなど）があるのか、といったことを決定する。

調査を一日行うごとに、諸経費を賄うために1gpを費やす必要がある。このコストは、ライフスタイルの諸経費（第5章参照）とは別に必要となる

## 訓練

冒険と冒険の間の時間を、新しい言語を学んだり、ツールの訓練に使う事もできる。それ以外の訓練も、DMが許可してくれる可能性はある。

まず、君に教える気のある教師を見つける必要がある。DMはかかる期間と、能力値チェックが必要かどうかと、必要ならその種類と回数を決定する。

訓練には250日かかり、1日あたり1gpがかかる。必要な時間と金銭を費やした後、キャラクターは新たな言語を習得するか、新しいツールに習熟する。

## 第9章：戦闘

鏗り音も激しく、刃が盾を打つ。巨大な爪が鎧を貫き、耳をつんざくような音をたてる。ウィザードの詠唱に続いて閃光が輝き、炎が弾けて花を咲かせる。鋭い音が空気を切り裂き、モンスターの墮落した臭いごと叩き斬る。

この章は君が君のキャラクターやモンスターに戦闘させる際、小競り合いからダンジョン内での戦闘、あるいは戦場での戦いについて必要なルールについて説明している。この章のルールはプレイヤーからDMに至るまで必要なものだ。

DMは全てのモンスターとNPCをコントロールし、各プレイヤーは自分のPCをコントロールする。つまり、ここでの『君』という言葉はキャラクターだけでなく、モンスターをも含む言葉である。

### 戦闘の手順

通常の戦闘は、二つの勢力のぶつかり合いであり、剣呑な武器を振るい、フェイントをかけ、いなし、素早く立ち回り、呪文を唱えながら進行する。ゲーム中ではこうした混沌とした状況をラウンドとターンのサイクルによって整理する。1ラウンドはゲーム世界でおよそ6秒となる。

1ラウンドの間に、戦闘の参加者は一度ずつターンの順番が回ってくる。ターンの順番は戦闘遭遇の最初に全員のイニシアチブロールによって決定される。全員がそれぞれのターンを実行した後、どちらか一方の側が打ち倒されたりしない限り、次のラウンドに続く。

### 不意打ち

冒険者の一団が山賊のアジトに忍び寄り、木の陰から飛び出して攻撃した。ゼラチナスキューブがダンジョンの通路を滑り降り、冒険者の一団に忍び寄った。冒険者たちは仲間一人が飲み込まれるまで、キューブに気がつかなかった。これらのシチュエーションは、戦闘に参加する一方が他方に不意打ちを行ったケースである。

DMは誰が不意を討ったかを決定する。もし両方の側が相手に忍び寄ろうとしているなら、両者はともに相手に気がつく。そうでなければ、DMは隠れている側の【敏】<隠行>チェックと、他方の各クリーチャーの受動的な【判】<知覚>の結果を比較する。気がつかないクリーチャーないしモンスターがいれば、遭遇の最初に不意打ちが発生する。

#### 戦闘のステップ

1. 不意打ちの有無の決定：DMは戦闘時に誰が不意打ちを受けるかを決める。
2. 位置の決定：DMは全てのクリーチャーやモンスターがどの位置にいるかを決定する。冒険者たちにはどのような順に並んで歩いているか、部屋などであればどのあたりにいるかを確認する。DMはそれに対して、敵のフィギュアをどこに置くか、どの向きにどれほど離れているかを決める。
3. イニシアチブを振る：戦闘に参加する者はすべてイニシアチブロールを行い、戦闘に参加する順番を決める。
4. ターンを進行する：戦闘に参加している者は、先のイニシアチブの順に従い、それぞれのターンを実行する。
5. 次のラウンドを開始する：戦闘の参加者はすべて、イニシアチブの順にターンを実行する。戦闘が終了するまでステップ4から5を繰り返す。

もし君が不意打ちされたのなら、君は最初のターンに移動やアクションをとることができず、ターン終了時までリアクションをとることもできない。ほかのメンバーが不意打ちされていないとしても、あるメンバーが不意打ちを受けることはあり得る。

### イニシアチブ

イニシアチブは戦闘中の行動順を決める。戦闘が始まったとき、すべての参加者は【敏】チェックを行い、イニシアチブ順を決定する。DMは同じようなクリーチャーは1グループとしてまとめてロールし、そのグループは同じイニシアチブで一斉に動く。

DMは【敏】チェックの結果が最も高かったものから、最も低かったものまで順に並べる。戦闘ラウンド中はこの順番（イニシアチブ順）に従って行動する。イニシアチブ順は以降のラウンドにも引き継がれる。

イニシアチブの結果が同じだった場合、DMは自分のコントロールするクリーチャーの、プレイヤーは自分たちがコントロールするキャラクターの行動順を、それぞれ決定する。モンスターとキャラクターの間で同じになった際には、DMが決定する。オプションとして、DMは同じ結果だった者たちでd20の再ロールを行わせ、結果が高い者から順に行動するとしてもよい。

### 君のターンでできること

君のターンが来たら、君は移動速度までの距離を移動し、アクションを一つ行うことができる。アクションの前に移動するか、後に移動するかは最初に決定する。君の移動速度 -- 歩行速度ともいう -- は君のキャラクターシートに記載されている。

君が行うことのできる行動はこの章の最後の方にある「戦闘中のアクション」に詳しく記載されている。多くのクラス特徴や能力は君の行動に追加のオプションを与える。この章の「移動と位置」の項では移動に関するルールが扱われている。

君は移動、アクションや、その他の行動をしなくてもよい。君が自分のターンに何をするかを決められなければ、「戦闘中のアクション」の項に記載されている回避アクションや待機アクションをとることもできる。

#### ボーナスアクション

様々なクラス特徴や呪文、能力は、君に「ボーナスアクション」と呼ばれる追加のアクションを与える。たとえば、特徴の一つである狡猾な行動は、ログにボーナスアクションを与える。君はボーナスアクションを特殊能力や呪文、特徴などによって与えられたときにのみ使用できる。ほかの時にボーナスアクションを使うことはできない。君は君のターンでしかボーナスアクションを使うことはできず、複数のボーナスアクションを得たときには1つを選んで使用しなければならない。

君は得られるタイミングが記載されていないボーナスアクションを君のターンのどのタイミングで得るかを選択できる。また、君が何らかの方法でアクションを行う能力を奪われたなら、君はボーナスアクションを行う能力も同時に失う。

## ターン中にできるその他のこと

君がターン中にできることは、アクションや移動を必要としない、いろいろな“飾り”のようなこともある。

話ができるなら、君のターンの時に言葉やジェスチャーを使ってコミュニケーションをとることもできる。また、移動やアクションの最中に、ものや環境に特徴的なことをなんら代償なしに使うこともできる。たとえば、君は敵に近づくために移動の途中でドアを開けることもできるし、攻撃の際にアクションの一部として武器を抜くこともできる。

しかし、こうしたことを二つ以上したいなら、君はアクションを使わなければならない。一部のマジックアイテムや特殊な物品は使用に際してアクションが必要とされる旨が本文に記載されている。

DMは特別な行動や通常とは違う障害のある行動に対し、アクションの使用を要求してくるかもしれない。たとえば、DMはドア止めのついたドアをこじ開けたり、跳ね橋を下ろすためのクランクを回すためにアクションが必要な合理的な理由を述べることを期待しているかもしれない。

## リアクション

ある特殊能力や呪文、状況は「リアクション」と名付けられている特殊なアクションを許される。リアクションは君のターン中、あるいは他者のターン中に起こったことをトリガーに、即座に行われる反応として行われる。この章の後半で説明されている機会攻撃は、リアクションの中で最もよく使われるものの一つだろう。

もし君がリアクションをとったなら、君の次のターンが始まるまで別のリアクションを行うことはできない。リアクションが他者のターンを邪魔した場合でも、そのクリーチャーはリアクションの解決後に続けることができる。

## 移動と位置取り

戦闘中、キャラクターとモンスターは絶え間なく動き回り、時には自分に有利な位置をとろうと移動する。

### 君ができること

以下に示すのは君が移動アクションと組み合わせて行えるアクションの例である。

- ・ 剣を抜く、納める
- ・ ドアを開ける、閉める
- ・ バックパックからポーションを取り出す。
- ・ 落ちている斧を拾う
- ・ 机から安物の宝石を拾い上げる
- ・ 自分の指輪をはずす
- ・ 食べ物を口に突っ込む
- ・ ベルトポーチから何枚かのコインを引っ張り出す
- ・ フラゴンに残ったエールを一気に飲み干す
- ・ レバーやスイッチを入れる
- ・ 燭台から松明を引っ張り出す
- ・ 手の届く書架から本を取り出す
- ・ 小さな火を消す
- ・ マスクを被る
- ・ クロークのフードを目深に被る
- ・ ドアで聞き耳をたてる
- ・ 小さな石を蹴る
- ・ 錠に挿した鍵をまわす
- ・ 10ft 棒で地面をつつく
- ・ 他のキャラにアイテムを渡す

君のターンでは、君は移動速度までの距離を移動できる。もっと長く、あるいは短く移動するには下記のルールを参照のこと。

君の移動にはジャンプや登攀、水泳なども含まれる。これらの異なる移動方法は歩行と組み合わせることも、どれかだけで移動を続けることもできる。ただし、移動のたびに君の移動できる距離からの移動法であれ移動した距離を引くこと（訳註：移動方法を複数組み合わせても、合計で移動できる距離は変わらないの意）。『特殊な移動方法』については第8章にジャンプや登攀、水泳などが個別に説明されている。

## 移動を振り分ける

ターン中、アクションを行う前や後に、移動を振り分けることができる。例えば、君の移動速度が30ftなら、まず10ft移動し、アクションを行ったあと、20ft移動することができる。

## 攻撃をはさんだ移動

君が複数回攻撃できるなら、攻撃のたびに移動することができる。例えば、君が追加攻撃の特徴によって二回攻撃ができる、移動力が25ftのファイターなら、まず10ft移動し、攻撃して、さらに15ft移動して攻撃することができる。

## 移動速度を変える

例えば君が歩行と飛行といったように、二つ以上の移動速度を持っているなら、君は自由に移動モードを変更し、戻すことができる。ただし、変更するたびに、それまでに君が移動した距離を、新しい移動速度から引いて、新たな移動速度とする。その距離が、君が移動できる距離となる。その結果が0となるなら、君はその移動でそれ以上移動することはできない。

例えば、君が通常の移動速度30ftを持っているとき、ウィザードがフライ呪文を唱え、飛行速度60ftを得たとする。この時、もし君が20ft飛行したなら、そのあと歩けるのは10ftだけである。その後再び飛行すれば、さらに30ftを飛ぶことができる。

## 移動困難地形

戦闘が何もない部屋や平坦な空き地で行われるのはまれなことだ。岩のごろごろしている洞窟や下生えだらけの深い森、かたつく階段など、典型的な戦場は移動困難な地形を含んでいるものだ。

移動困難地形を1ft移動するためには、余計に1ft分の移動力が必要となる。同じ場所に移動困難となる条件がいくつか重なっていたとしても、このルールは同様に適用される。

背の低い家具、がれき、下生え、急な階段、雪、浅い沼地などがこうした移動困難地形に数えられる。また、他のクリーチャーのいる場所は、それが敵か味方かに関わらず移動困難地形とみなされる。

## 伏せる

戦闘中、敵に殴り倒されたり、投げ飛ばされたりすることで、地面に這いつくばるといのはよくあることだ。ゲーム中、それは伏せ状態 Prone として扱われ、巻末の用語集にも記載されている。

君は移動力を使わず伏せ状態になることができる。立ち上がるにはもう少し努力が必要となり、君の移動力の半分が必要となる。例えば、移動速度が30ftなら、立ち上がるためには移動速度を15ft分費やす必要がある。それ以下の移動力しか残っていない、あるいはそもそも移動力が0であれば、君は立ち上がることはできない。

伏せ状態から移動するには、君は這い進むか、テレポーテーションのような魔法を使わなければならない。1ftを這い進むには、余

分に 1ft 分を使わなければならない。それが移動困難地形であれば、さらに 1ft 分、つまり、1ft 進むために 3ft 分の移動が必要となる。

## 敵の周りを動く

君は君に敵意を持たないクリーチャーのいるスペースを通過できる。一方、相手に敵意がある場合は、そのクリーチャーのサイズが君より 2 段階以上大きいかさければ通過できる。いずれにせよ、他のクリーチャーのいるスペースは移動困難であることを忘れないでいること。

それが敵でも味方でも、君は他のクリーチャーがいるところで移動を終えることはできない。

君が敵対するクリーチャーの間合いから離れたとき、君は機会攻撃を受ける。詳細はこの章にて後述される。

## 飛行

飛行できるクリーチャーはその機動力の恩恵を大いに楽しむことができるが、一方で彼らは常に墜落の危険と隣り合わせている。もし飛行中のクリーチャーが伏せ状態にされた場合、移動速度が 0 になり、移動する能力を失う。また、そのクリーチャーが滞空 hover したり、フライ呪文のような魔法でそこに浮いていることができない限り、その場で落下する。

## クリーチャーのサイズ

クリーチャーはそれぞれ異なる範囲を占める。サイズの分類表には、戦闘中にクリーチャーがどのくらいの広さを占有するかが示されている。物体にもこのサイズ分類を適用してよい。

### サイズの分類

サイズ	大きさ (ft×ft)
超小型	2½×2½
小型	5×5
中型	5×5
大型	10×10
超大型	15×15

表の内容 1

### 大きさ

クリーチャーの大きさは戦闘時にその範囲を有効に制御できていることを示すもので、実際の体の大きさを示すものではない。例えば典型的な中型のクリーチャーの幅は 5ft ではないが、それくらいの幅を制御している。したがって、中型のホブゴブリンが 5ft の幅の戸口の前に立っていたとしても、ほかのクリーチャーがホブゴブリンをどかさないとそこを通れないということはない。

クリーチャーの大きさは、同時にそのクリーチャーが効率的に戦うために必要な広さも反映している。そのため、戦闘中インクリーチャーの周りにいられるクリーチャーの数は限られている。戦っている者が中型であれば、周囲 5ft を 8 体のクリーチャーで取り囲むことができる。より大きなクリーチャーならさらに大きなスペースを占めることができるため、より少ない数で相手を取り囲むことができる。大型のクリーチャーなら 5 体いれば、中型かより小さい者

を入れる小さな部屋を作り出せる。それに対し、巨大のクリーチャーを取り囲むなら、中型のクリーチャーが 20 体必要となる。

## 無理やり入り込む

クリーチャーは自分の大きさより狭いところに無理やり入り込むことができる。よって、大型のクリーチャーでも 5ft の通路を通り抜けることができる。このように無理やり入り込む場合、クリーチャーは 1ft 移動するのに余計に 1ft 使わなければならない、その状態で戦うなら攻撃と【敏】セーブに劣位を被る。また、狭いところに入り込んでいるクリーチャーを攻撃する際には優位を得る。

## 戦闘中のアクション

君がターン中にアクションを行うとき、君が行えるアクションの 1 つを実施できるほか、君がクラスや特殊能力、あるいは何らかの理由で与えられたアクションを行える。モンスターは能力の説明にこうしたアクションへのオプションが記載されている。

もし君がルール上説明がないアクションを行うなら、DM はそのアクションが可能か否か、それを行うにはどのような判定が必要かを、そしてそれを実行しときにはその正否を説明する。

## 攻撃

戦闘中、もっとも頻繁に行われるのは、剣を振る、弓から矢を放つ、拳を振るうなどといった攻撃アクションである。このアクションにより、君は一回の近接攻撃か遠隔攻撃ができる。攻撃の詳細については『攻撃を行う』の項を参照のこと。

ファイターの持つ追加攻撃などといった特徴は、アクション時に更なる攻撃を可能にする。

### 選択ルール：グリッドを使う

君がミニチュアやトークンを使って、四角いグリッド上でプレイしたいなら、以下のルールに従うこと。

マス Squares：各マスは 5ft 四方である。

移動速度：1ft 単位ではなく、5ft 単位で移動する。つまり、君は 5ft ずつ移動する。君の移動速度を 5 で割り、移動できるマス目の数として計算しておくことよ。例えば、移動速度が 30ft なら、6 マス移動と置き換えられる。頻繁に使うようならにキャラクターシートに書いておくことよ。

マスに入る：マスに入るためには、少なくとも 1 マスぶんの移動距離が残っていなければならない。なお、斜めのマスにはいるのも同様である（この斜め移動に関するルールはリアリズムを犠牲にゲームをスムーズに進めるための措置である。DMG にはよりリアルな扱い方についての記載が行われる）。

もしマスに入るのに、移動困難地形のように余計なコストがかかる地形だった場合、君はそこに入るために十分なコストを支払えなければならない。例えば、移動困難地形なら、少なくとも 2 マスぶんの移動力がのこっていないなければならない。

角：斜め移動で曲がり角や壁、樹木といった、マスのスペースを埋めるような地形を横切るように移動することはできない。

距離：あるものからあるものへの距離はどう決めるか？ クリーチャーと物で変わるか？ マスで数える場合はスタート地点に隣接するマスから数えはじめ、最短距離を通して対象のいるマス目までの数を数える。

## 呪文を唱える

ウィザードやクレリック、そして多くのモンスターたちは、呪文を使い、戦闘に大きな影響を与える。呪文には、術者が呪文を使用するために必要なアクションを示した発動時間があり、アクションだけでなく、リアクションであったり、分や時間単位であらわされる場合もある。したがって、呪文の詠唱そのものにはアクションは必要ではない。ほとんどの呪文の発動時間は1アクションであり、術者は戦闘中のアクションを使って呪文を使う。第10章に呪文使用に関する詳細があるので参照のこと。

## ダッシュ

ダッシュを行うと、そのターンに普段よりも余計に移動できる。各種の修正を行った後の移動速度分、移動が増加する。例えば、移動速度が30ftなら、ダッシュしたターンには60ft移動できる。

移動速度を増やしたり減らしたりする効果は、ダッシュ時に追加される移動にも同じだけ適用される。例えば、君の移動速度が30ftから15ftになった場合、君はこのターンにダッシュすることで30ft移動できる。

## 離脱

離脱アクションを行うと、そのターン中は移動による機会攻撃を受けない。

## 回避

回避アクションは、攻撃を回避することに集中するアクションである。君の次のターンの開始時まで、攻撃者が見えているなら、君への攻撃には劣位が与えられるほか、君の【敏】セーブには優位が与えられる。君はこれらの利益を脱力状態（巻末の付表を参照）や、移動速度が0になったとき失う。

## 援護

君は誰かの仕事が完成するのを援護することができる。援護アクションを行うことで、そのクリーチャーは、君の次のターンの最初まで、作業のために行う次の能力値チェックに優位を与えることができる。

もう一つ、君は5ft以内で戦う友好的なクリーチャーの攻撃を援護できる。君はフェイントをかけ、敵の注意をひきつけるなどして、仲間がより効果的に攻撃できるようにする。援護されている仲間が君の次のターンの開始時までに攻撃を行った場合、その最初の攻撃判定に優位を得る。

## 隠行

君は隠行アクションを行い、【敏】〈隠密〉を行うことで姿を隠そうと試みることができる（詳細は第7章：隠れ身の項を参照）。成功すれば、君はこの章の「不可視の攻撃と対象」の項に記載される利益を得る。

## 待機

時には、敵の上に飛び乗ったり、周りの状況が整うまで機会をうかがいたいこともあるだろう。そうしたければ、君は自分のターンで待機アクションを使い、リアクションを使ってあとで行動できるようにすることができる。

最初に、君はリアクションのためのトリガーとして、観測できる状況の変化を決める。次に、そのトリガーに対し、どんなアクションをするか、あるいは移動速度までの距離を移動するかを決める。

例えば「狂信者が跳ね上げ戸をまたいだら、それを開けるためにこのレバーを下げる」「ゴブリンが自分の隣に来たら、そこから逃げる」などが例としてあげられるだろう。

トリガーとなる行為が行われたら、そのトリガーが終わってからか、あるいはトリガーとなった行動を邪魔する形でリアクションを行うことができる。1ラウンドの間には1度しかリアクションはできないことを忘れずに。

君が呪文を待機しているなら、君は通常通り呪文を唱えたが、そのエネルギーを保持した状態となり、トリガーとなる事象のリアクションとしてそれを開放する。

待機できる呪文は発動時間が1アクションのものであり、魔力を保持している間は精神集中が必要となる（詳細は第10章を参照）。精神集中が破れたら、呪文は何の効果も発揮せずに消え去る。例えば、君がウェブ呪文のために精神集中を保っているときにマジックミサイルを待機するなら、君はマジックミサイルを敵に放つため、ウェブ呪文を停止しなければならない。また、リアクションとしてマジックミサイルを放つ前にダメージを受けたりしたら、君の精神集中は破れる。

## 搜索

君は搜索アクションを行うことで、何かを探すために自分の注意力をすべて注ぎ込む。どのように探すかによって、DMは【判】〈知覚〉と【知】〈調査〉いずれのチェックで行うかを決めてよい。

## 物を使う

通常、物を扱うときは、攻撃の一部として剣を抜くなどといったように、何かの行動と同時に行うことができる。しかし、物を使うためにアクションを必要とするような場合には、君は物を扱うアクションを行う。このアクションは君のターンに複数の物を扱うような時にも使用できる。

### 即興のアクション

君のキャラクターは上記のアクション以外にも、ドアを叩き壊す、敵を脅す、魔法の守りの弱点を探し出す、敵に和平を呼び掛けるなど、様々なことができる。アクションの制限となるのは君の想像力と、キャラクターの能力値だけだ。第7章の能力値に関する説明を読めば、君はもっと即興でできることを思い付くだろう。

君がこのルールに掲載されていないことをアクションとして行いたいなら、DMはそのアクションの可能性と、それを行うためには何をすればいいか、そして実行したなら成功か失敗かを説明する。

## 攻撃する

近接武器を叩きつけたり、遠くの敵を遠隔武器で撃ったりするとき、あるいは呪文の一部として攻撃判定を行うには、以下の単純なシステムで解決する。

1. **対象を選ぶ。** 攻撃できる範囲にいる対象（クリーチャー、物体、場所など）を選択する。
2. **修正を決定する。** DMは対象に適用される遮蔽や、優位/劣位の有無などを決定する。加えて、攻撃判定にボーナスやペナルティなどの修正を与える呪文や特殊能力、その他の効果を適用する。
3. **攻撃の解決。** 攻撃判定を行う。命中したら、攻撃が特殊な効果をもたらさない限り、ダメージを決定して適用する。一部の攻撃はダメージに加え、あるいはダメージの代わりに特殊な効果を引き起こす。

もし君がしたアクションが攻撃かそうでないかが分からないとき、それを明確にするルールは一つだ。「攻撃判定をしたら、それは攻撃だ」。

## 攻撃判定

攻撃したとき、君の攻撃判定はその攻撃が当たったかどうかを決める。攻撃判定を行うためには、君はd20を振り、適切な修正を加える。これらの合計が対象のアーマーカーラス（AC）を超えていれば、攻撃は命中である。キャラクターのACは制作時に決められ、モンスターのACはモンスターのデータに示される。

### ダイスロールへの修正

攻撃判定を行ったとき、それに与えられる修正には、能力値修正と習熟ボーナスの2つがあげられる。モンスターの場合は修正値がモンスターのデータに示される。

**能力値修正。** 近接攻撃には【筋】、遠隔攻撃には【敏】の能力値修正をそれぞれ用いる。武器の中で、技巧ないし投擲の特性を持つものはこのルールから外れる。また、呪文による攻撃には、呪文の発動に用いられる能力値修正が用いられる。詳細は第10章を参照のこと。

**習熟ボーナス。** 君は自分が習熟している武器を使用しているとき、攻撃に習熟ボーナスを加える。呪文による攻撃にも同様に加える。

### 1や20が出た

運命の祝福か、あるいは呪いによって、戦闘時には新兵が攻撃を命中させ、古参兵が攻撃をはずすこともある。

攻撃時のd20ロールで20が出たとき、修正や相手のACがいくつかによらず、その攻撃は命中する。加えて、その攻撃はこの章で後に説明されるクリティカルヒットとなる。

一方、1が出た場合には、修正や相手のACがいくつかによらず、その攻撃は外れとなる。

## 不可視の敵と対象

戦闘時には敵の目から逃れるために物陰に隠れたり、インヴィジビリティの呪文を唱えたり、闇の中に潜んだりすることがある。もし君が、見えていない対象を攻撃するなら、その攻撃判定には劣位が課される。このとき、君は対象がどこにいるかを推測したり、どこにいるかを音で確認したりする必要があるのは言うまでもない。そうして攻撃した場所に相手がいないならば、当然その攻撃は自動的に外れる。DMはそのような場合、通常は敵がいる場所の推測が間違っていたため攻撃が外れたことを伝える。

クリーチャーが君のことを見えていないなら、君からの攻撃には優位が与えられる

君が隠れていて、かつ両者とも相手が見えず、聞こえてもいなかったら、君は攻撃の時、攻撃が当たろうが外れようが隠れている場所から出なければならぬ。

## 遠隔攻撃

遠隔攻撃として、君は弓やクロスボウを撃ち、手斧などの手投げ武器を投げ、離れた敵を攻撃する。モンスターは尾のトゲを飛ばすこともある。また、多くの呪文は遠隔攻撃を含んでいる。

### 射程

君が遠隔攻撃を行う際には、対象が射程内である必要がある。

もしその遠隔攻撃が呪文によるものなら、射程は1つであり、射程を越えて攻撃することはできない。

一部の遠隔攻撃、例えばロングボウやショートボウには射程が2つある。短い方が通常射程、長い方が最大射程である。通常射程を越える攻撃には劣位が課され、また、最大射程を越える対象を射撃することはできない。

### 近接戦時の射撃

すぐとなりの敵に狙いを定めて射撃するのは難しい。呪文でも飛び道具でも、君を視認しかつ脱力状態ではない敵対的なクリーチャーの5ft以内にいる場合、遠隔攻撃には劣位が課される。

## 近接攻撃

白兵戦において、君は間合い内の敵を近接攻撃できる。近接攻撃は通常、剣や斧、ウォーハンマーなどの手持ちの武器で行われる。モンスターは通常、爪や角、牙、触手などの体を使った攻撃を行う。また、一部の呪文は近接攻撃を含んでいる。

ほとんどのクリーチャーは5ftの間合いを持ち、5ft内の敵に近接攻撃を行える。一部のクリーチャー（多くは中型より大きい）は5ftより広い間合いを持つので、それぞれの説明を参照のこと。

君は武器なしで近接攻撃を行える。これら素手攻撃については、第5章の武器表を参照のこと。

## 機会攻撃

戦闘の間は、互いが相手のガードが下がる瞬間を待ち構えているものだ。自らを危険にさらすことなく、無頓着に敵の回りを歩くことは難しい。そんなことをすれば、敵の機会攻撃を招くことになる。

君は、目に入っている敵対的なクリーチャーが君の間合いから離れるとき、機会攻撃を行うことができる。機会攻撃のために、君はリアクションを使用し、相手に一回の近接攻撃を行う。攻撃は相手の移動に割り込む形で、相手が間合いから離れるまさにその瞬間に行われる。

君は離脱アクションを行うことで、機会攻撃を避けることができる。また、テレポートや、君が自身の移動距離を使わない移動やアクション、リアクションによって機会攻撃を受けることもない。例えば、君が爆発に巻き込まれて敵の間合いから押し出されたり、落下中に間合いを通過したとしても、機会攻撃を受けることはない。

## 二刀流

君が攻撃アクションを行うとき、片手に軽い近接武器を持っているなら、君は追加アクションでもう一方の手に持った軽い近接武器で攻撃できる。この追加攻撃のダメージには、君の能力値修正がマイナスでない限り、能力値修正をダメージへ加えることはできない。

持っているのが手投げ属性の武器であれば、近接攻撃の代わりに投げることができる。

## 掴み

クリーチャーを掴んだり、取っ組み合いをしたいときには、攻撃アクションとして特殊な近接攻撃である掴みを行うことができる。君が攻撃アクションで複数回攻撃ができるなら、そのうちの一回を置き換えることもできる。

掴みの対象は君より1サイズ以上大きくてはならず、君の間合い内にいなければならない。少なくとも一方の空いている手を使って、対象を掴もうとするときには、君の【筋】〈運動〉と相手の【筋】〈運動〉または【敏】〈軽業〉（対象がどちらを使うか選ぶ）の対抗判定を行う。君が勝てば、対象は君に掴まれた状態となる（巻末の用語集参照）。この状態は決められた方法で終わることもあるし、君が望むときに相手を解放することもできる（アクションは必要としない）。

**掴みからの脱出。** 掴まれた状態のクリーチャーはアクションを脱出のために使える。そうするためには、相手の【筋】〈運動〉または【敏】〈軽業〉と君の【筋】〈運動〉の対抗判定を行う。

**掴んだクリーチャーを動かす。** 君が移動するとき、掴んでいるクリーチャーを引きずったり運んだりすることができるが、移動速度は半分となり、自分より2サイズ以上小さいクリーチャーでなければならない。

## クリーチャーを突き飛ばす

攻撃アクションを使って、君は特殊な近接攻撃としてクリーチャーを突き飛ばし、転ばせたり遠くに押し退けたりできる。君が攻撃アクションで複数回攻撃ができるなら、そのうちの一回を置き換えることもできる。

## 戦闘時の対抗判定

戦闘中には君の腕前のおどろきを敵に見せつけてやらねばならないこともある。こうした試みは、ゲーム中は対抗判定として表現される。この項では、戦闘中でアクションが必要とされる一般的な対抗判定、掴みと突き飛ばしが示されている。DMはこれらを参考に、ゲームに対抗判定を盛り込んでよい。

対象は君より1サイズ以上大きくてはならず、君の間合い内にいなければならない。突き飛ばすときには、君の【筋】〈運動〉と相手の【筋】〈運動〉または【敏】〈軽業〉（対象がどちらを使うか選ぶ）の対抗判定を行う。君が勝てば相手をその場で伏せ状態にするか、君から5ft離れた位置まで押すことができる。

## 遮蔽

壁、樹木、クリーチャーなど、戦闘中に遮蔽、すなわち対象にダメージを与えるのを困難にするものは無数にある。対象は、攻撃やその他の効果を及ぼそうとする方向に向けた遮蔽からのみその恩恵を受けることができる。

遮蔽には3段階ある。対象が複数の要因から遮蔽を受けている場合は、もっとも防御効果の高い遮蔽だけを適用し、効果を加算することはできない。例えば、対象がクリーチャーからの1/2遮蔽と、樹木からの3/4遮蔽を同時に受けているなら、その対象は3/4遮蔽を得ていることになる。

**1/2 遮蔽**を受けている対象はACと【敏】セーブに+2のボーナスを得る。1/2遮蔽を受けるには、障害によってからだの半分ほどが隠されていなければならない。こうした障害には低い壁、大きな家具、低い木の幹、クリーチャー（敵・味方を問わない）などがある。

**3/4 遮蔽**を受けている対象はACと【敏】セーブに+5のボーナスを得る。3/4遮蔽を受けるには、障害によってからだの3/4ほどが隠されていなければならない。こうした障害には落とし格子や矢狭間、生い茂った樹木などがある。

**完全遮蔽**を得た対象を攻撃や呪文の直接の対象にすることはできない。ただし、一部の呪文は効果範囲の中に対象を巻き込むことができる。完全遮蔽を得た対象は、障害物によって全身が隠されている。

## ダメージと回復

D&D・世界を冒険する者にとって、傷ついたり死んだりするのは常に隣り合わせのことである。剣で斬り、矢を正確に撃ち込み、ファイヤーボール呪文から解き放たれる炎はダメージを与え、時にはそのクリーチャーの死をももたらす。

## ヒットポイント

ヒットポイント（hp）は肉体と精神の耐久性を組み合わせた存在であり、いきる意思であり、また幸運でもある。たくさんhpを持つクリーチャーほど死に難く、hpが少ないほど脆弱である。

クリーチャーの現在のhp（通常はこれがhpと呼ばれるものである）は最大値から0までの値を取り得る。この値はクリーチャーが傷ついたり、癒されたりすることで頻繁に変化する。

クリーチャーがダメージを受けたとき、hp からダメージの値を差し引く。失われた hp の大きさは、hp が 0 になるまでクリーチャーの能力に影響を与えることはない。

## ダメージの決定

様々な武器、呪文、モンスターの能力などにより、ダメージがもたらされる。ダメージ決定の為にダイスを降り、各種修正を加え、対象へのダメージを決定する。魔法の武器や特殊能力などはダメージにボーナスを与える。

武器で攻撃するときには、ダメージに能力値修正（命中判定に加えらるる能力値と同じものを使用する）が加えられる。呪文の場合は、どのダイスを使用するか、どのような修正が加えられるかが呪文の説明に記載されている。

呪文やその他の効果によって複数の対象にダメージを与えるような場合、ダメージはすべての対象のためにダイスを一度だけ振る。例えば、ウィザードのファイヤーボール呪文やクレリックのフレームストライク呪文であれば、爆発に巻き込まれたすべてのクリーチャーのダメージを一回のダイスロールで決定する。

### クリティカルヒット

クリティカルヒットとなったときは、対象へのダメージに追加のダイスを振ることができる。攻撃者のダメージダイスの数を 2 倍にして、出た目を合計する。その後、通常通りダメージへの修正を加える。プレイスピードを上げるため、すべてのダイスを一度に振るとよいだろう。

例えば、君のダガー攻撃がクリティカルした場合、ダメージは 1d4 ではなく 2d4 となり、これに能力値修正を加える。もし攻撃に、ローグの急所攻撃のような追加のダメージダイスが含まれるなら、これらのダイス数も 2 倍になる。

### ダメージの種別

攻撃やダメージ呪文、その他のダメージをもたらす効果は、それぞれ子となるダメージの種別を有する。ダメージ種別はそれ自身には特にルールはないものの、ダメージへの耐性などといったルールの摘要時に使用される。

ダメージの種別は以下の通りであるが、DM はこれらの例をもとに新しい効果を作成してもよい。

**酸。** ブラックドラゴンのプレスとして吹き付けられたり、ブラックプディングの分泌する消化酵素がもたらすダメージは酸ダメージである。

**殴打。** 鈍い力 -- ハンマーや落下、締め付けなど -- は殴打ダメージを与える。

**冷氣。** アイスデヴィルの槍が放つ地獄の冷氣や、ホワイトドラゴンのすべてを凍てつかせるようなプレスは冷氣ダメージを与える。

**火。** レッドドラゴンの炎のプレスや炎を産み出す多くの呪文は火ダメージを与える。

**力場。** 力場はダメージを産み出すことに焦点を当てた純粋な魔法エネルギーである。力場ダメージはその多くがマジックミサイルやスピリチュアルウェポンといった呪文によるものである。

**電撃。** ライトニングボルト呪文やブルードラゴンのプレスは電撃ダメージを与える。

**死霊。** アンデッドや一部の呪文により生じる死霊ダメージは、物質だけでなく生命そのものを衰弱させる。

**刺突。** スピアのような武器やモンスターの噛みつきのような、突いたり刺したりするような攻撃は、刺突ダメージを与える。

**毒。** 毒棘が刺さったりグリーンドラゴンの毒ガスのプレスは毒ダメージを与える。

**精神。** マインドフレイヤーのサイオニックブラストのように、精神による能力によって精神ダメージはもたらされる。

**光輝。** クレリックのフレームストライク呪文や、炎のように肉を焼き焦がすエンジェルの強烈なる一撃、力ある精霊の暴走などは光輝ダメージを与える。

**斬撃。** 剣や斧、モンスターの鋭い爪などは、斬撃ダメージを与える。

**雷鳴。** サンダーウェーブ呪文のような、辺りを揺るがすような音の爆発は、雷鳴ダメージを与える。

### ダメージの効果の説明

DM は hp の喪失を異なる形で説明できる。君の現在の hp が最大値の半分以下になるまでは、通常は特に傷ついたりしてはいない。半分以下になったとき、切り傷やアザといった、弱りはじめる兆候が現れる。さらに、君の hp を 0 にする打撃が君を捉えたなら、出欠おびただしい傷や外傷ができたか、あるいは単に打ち倒され、気を失ってしまう。

## ダメージ耐性と脆弱性

一部のクリーチャーや物体は特定のダメージでは非常に傷つけにくかったり、逆に容易に傷つけられたりする。もしクリーチャーが特定のダメージ種別に対するダメージ抵抗を持つなら、その種のダメージを半分にできる。一方、脆弱性を持っているなら、受けるダメージは 2 倍になる。

耐性や脆弱性はダメージに対するすべての修正が適用されてから適用される。例えば、殴打ダメージに耐性のあるクリーチャーが 25 点の殴打ダメージを受けたとする。このときクリーチャーが魔法の助けにより、すべてのダメージを 5 点防ぎ魔法のオーラに包まれているなら、まず 25 点のうち 5 点が削減され、次いでダメージが半減されるため、受けるダメージは 10 点となる。

複数の耐性や脆弱性が重なる場合は、どれか 1 つだけを適用する。例えば、火ダメージに対する耐性とすべての非魔法の攻撃への耐性を持っているクリーチャーが、非魔法の火による攻撃のダメージは半分になる（1/4 にはならない）。

## 治癒

死んでしまっていなければ、ダメージは永遠のものではない。死でさえも、強力な魔法の前では絶対のものではないのだ。休憩はクリーチャーの hp を回復し（詳細は第 8 章に記載されている）、キュアウーンズなどの呪文や回復のポーションはダメージを簡単に拭き去る。

なんらかの形で治癒したクリーチャーは、hp を得て、現在の hp に加算する。hp はそのクリーチャーの最大 hp を越えることはなく、越えて治癒した分はすべて失われる。例えば、ドルイドがレンジャーの hp を 8 点癒したとする。レンジャーの最大 hp が 20 で現在の hp が 14 だとしたら、レンジャーはドルイドから 8 点ではなく 6 点回復してもらったことになる（訳注：つまり、レンジャーの現在の hp は 20 となる）。

死亡したキャラクターは、リヴィヴィファイのような魔法を使わない限り、その命を取り戻すことはない。

## hp が 0 になる

hp が 0 になったからといって、君は無条件に死んだり意識を失うわけではない。以下の説明を読むこと。

### 即死

大きなダメージは君を即死せしめる。ダメージが君の hp を 0 にしてなお余りあるとき、そのダメージが君の hp の最大値を越えるなら、君は即死する。例えば、最大 hp が 12 のクレリックの現在の hp が 6 だとしよう。このクレリックが攻撃により 18 ダメージを受けたら、hp が 0 になると共に 12 のダメージが残される。残されたダメージが hp の最大値と同値となったことから、このクレリックは死亡する。

### 意識を失う

ダメージが君の hp を 0 にしたものの、君を死亡させていなければ、君は気絶状態となる（別表：状態異常参照）。気絶状態は、君が hp を回復したとき終了する。

### デス・セーブ

ターンの開始時に hp が 0 になっているときには、君は死に近づいているか、はたまた生にしがみついているかを決めるデス・セーブと呼ばれる特殊なセービング・スローをしなくてはならない。このセーブには通常とは異なり、特定の能力値を用いない。君はいまや運命の掌の上にあり、呪文や特徴のみがセーブの成功を助けてくれる。

d20 をロールせよ。出目が 10 以上であればセーブは成功である。そうでなければセーブは失敗だ。成功や失敗そのものはなんの影響も与えない。しかし、三度目の成功は、君を安定化する（以下を参照）。そして三度目の失敗は君を死亡させる。成功や失敗は連続している必要はなく、セーブする度に 3 回になるまで結果を記録しておく。正否の回数は hp が回復するか、安定化するごとに 0 に戻る。

**1 か 20 を振る。** デス・セーブの際に出目が 1 であれば、失敗 2 回分としてカウントする。出目が 20 なら、君は hp を 1 回復する。

**ダメージで hp が 0 になる。** hp が 0 の時にダメージを受けたら、デス・セーブに 1 回失敗したのとする。ダメージがクリティカルヒットであったら、2 回失敗したものとみなす。ダメージが君の最大 hp 以上なら、君は即死する。

### クリーチャーの安定化

hp が 0 になったクリーチャーを救う最良の手段は、治癒を施すことだ。治癒が不可能であれば、クリーチャーは安定化するか、あるいはデス・セーブに失敗して死ぬ。

君は意識を失っているクリーチャーを救うため、アクションを応急手当に使うことができる。DC10 の【判】〈医術〉に成功することで、そのクリーチャーを安定化することができる。

安定化したクリーチャーにはデス・セーブは必要ないが、hp は 0 のままであり、気絶状態のままである。安定化中にダメージを受けたクリーチャーは暗影か状態が終了し、再びデス・セーブを行わなければならない。安定化したクリーチャーは 1d4 時間後に 1hp を得る。

### モンスターの死

多くの DM は、モンスターの hp が 0 になったら気絶し、デス・セーブを行うより、なつたと同時に死亡することにするだろう。

強力な敵役や特別な NPC は通常通り、気絶とデス・セーブのルールを摘要してもよい。

## クリーチャーを気絶させる

時に、敵を殺そうとするのではなく、生かしたままとらえたいこともある。攻撃側が近接攻撃でクリーチャーの hp を 0 にしたとき、攻撃側はクリーチャーを気絶させることを選んでもよい。攻撃側はダメージを与えた時に、即座にどちらにするか決めることができる。

## 一時ヒットポイント

一部の呪文や特殊能力はクリーチャーに一時 hp を与える。一時 hp は現在の hp とは別個のものである。それは、君に与えられるダメージを吸収し、君を傷つくことから守る、hp の貯蔵庫なのだ。

一時 hp があるときにダメージを受けたら、まず一時 hp からダメージ分を差し引き、残ったダメージがあればそれを hp に適用する。例えば君が 5 点の一時 hp を得ているときに 7 点のダメージを受けたとしたら、君はすべての一時 hp を失い、2 点のダメージを受ける。

一時 hp は現在の hp とは別のものであることから、最大 hp による制限は課されない。キャラクターは hp が最大であっても一時 hp を得ることができる。

治癒が一時 hp を回復することではなく、あとから追加されることもない。君が追加 hp を得ているとき、さらに追加 hp を得ることがあったら、君は現在の追加 hp をそのまま保つか、新しく得た追加 hp に変えるかを選ばなければならない。例えば、君がすでに 10 追加 hp を持っているとき、12 点の追加 hp を得たとする。このとき、君は追加 hp を 10 点にするか 12 点にするかを選ばなければならない、22 点になることはない。

hp が 0 の時に追加 hp を得ても、意識を取り戻したり安定化することはない。追加 hp はダメージを直接吸収するだけのものであり、君を救うことができるのは治癒だけなのだ。なお、一時 hp の持続時間が残っていたとしても、大休憩ののちはすべて失われる。

## 騎乗戦闘

戦場でウォーホースを駆って突撃する騎士、グリフオンの背に跨がり呪文を唱えるウィザード、ペガススに乗り空を自在に駆けるクレリック、これらはいずれも騎乗動物の移動速度と機動力を十全に活かしている。

君は、乗用できる体の構造と、乗ろうとするものより 1 サイズ大きい体を持ち、騎乗を許すクリーチャーを乗騎として、以下のルールに則って扱うことができる。

## 乗騎への乗り降り

移動中、君は5ft以内の乗騎に乗り降りすることができる。このような行動には、コストとして移動速度の半分を必要とする。例えば、君の移動速度が30ftなら、馬へ騎乗した際の移動時は15ftとなる。したがって、君がすでに移動速度の半分を移動していたり、移動力が0になったときには騎乗は行えない。

君の乗っている乗騎がなんらかの効果で移動させられたとき、君はDC10の【敏】セーブに成功しなければ乗騎から落ちる。その場合、5ft以内のどこかに落ち、伏せ状態となる。騎乗中に伏せ状態にされた時にも、同様にセーブを行う。騎乗中の乗騎が伏せ状態にされた時には、君はリアクションを使って馬から降りることができ、その場合は同様に5ft内に足から降りる。そうできなければ、君は乗騎から5ft内に落ち、伏せ状態となる。

## 乗騎のコントロール

君が騎乗しているなら、2つのオプションがある。君が乗騎をコントロールする方法と、君と乗騎がそれぞれ個別に動く方法である。ドラゴンなどの知性あるクリーチャーは、騎乗者と別に動くことができる。

君は騎乗者を受け入れるよう訓練された乗騎のみ、コントロールすることができる。家畜化された馬やロバなどの生き物はこうしたトレーニングを受けているのだ。コントロールされているクリーチャーのイニシアチブは騎乗者と同じになる。通常の移動時と同様に移動できるが、アクションとしてはダッシュ、離脱、回避の3つしか行えない。コントロールされている乗騎は、騎乗者のターン中に移動したりアクションを行ったりできる。

個別に動くことができるクリーチャーは自分のイニシアチブで行動する。騎乗者を背にしている乗騎のアクションには影響はなく、移動も行動も望むように行うことができる。戦場からの脱出や、激しい攻撃で敵に深い傷を負わせるなど、乗騎は騎乗者の要望に応じて行動する。

騎乗中、乗騎が機会攻撃を誘発した場合、攻撃する側は騎乗者か乗騎のいずれかを攻撃するか選択できる。

## 水中戦

冒険者たちは時にはサハギンの海底の棲みかに彼らを追ったり、古代の沈没船でサメと戦ったり、水に沈んだダンジョンなどの厳しい環境で戦わなければならないことがある。水中でのルールは以下の通り。

水中で武器で攻撃する際、クリーチャーが天然にせよ魔法的にせよ水泳速度を持っていないければ、ダガー、ジャベリン、ショートソード、スピア、トライデント以外の武器での攻撃には劣位が課される。飛び道具の場合、基本射程を越える距離での攻撃は自動的に失敗となる。基本射程内であれば、武器がクロスボウ、ネット、ジャベリンのような投擲武器（スピア、トライデント、ダーツ）でない限り劣位が課される。

クリーチャーでも物体でも、完全に水中にあるものは火ダメージへの耐性を有する。

# パート3：魔法のルール

## 第10章：呪文の行使

魔法は D&D 世界に満ちており、呪文という形で最もよく登場する。この章では呪文発動のためのルールを提供しよう。異なるキャラクタークラスは特有の方法で呪文を学び準備し、モンスターは独特な方法で呪文を使う。その発生源は無視して、ここにルールをフォローした呪文がある。

### 呪文とは何？

呪文は個別の魔法の効果であり、多元宇宙を覆う魔法のエネルギーが具現化した単一の形態に限定的に現れたものである。呪文を発動すると、キャラクターは世界を覆う生の魔法の見えない存在を注意深く引き出し、それらをその場で特定の模様でピン留めし、それらを特定の方法で振動させ、その後望んだ効果に解き放つために一ほとんどの場合この一連の時間を数秒で一解放する。

呪文は汎用性の高い道具であり、武器であり、防御の言葉で有り得る。それらはダメージを与えたり元に戻したりでき、状態を与えたり取り去ったり（おまけを参照）、命のエネルギーを吸い取ったり、死から命を復活させることもできる。

勘定されていない数千の呪文が多元宇宙の歴史の移り変わりの中で作られ、それらの多くが長いこと忘れられている。いくらかは死したる神の精神に囚われていたり太古の廃墟に隠されているポロポロの呪文書に未だ記録が横たわっている。あるいはそれらは、そうするに十分な力と賢明さを蓄積したキャラクターによってある日再発明されることもある。

### 呪文レベル

全ての呪文が 0 から 9 のレベルを持つ。呪文のレベルはどの程度力強いかの一般的な指標で、低い（しかし未だ印象深い）1 レベルのマジック・ミサイルから 9 レベルのタイム・ストップまでである。キャントリップ（初級呪文）—キャラクターが大抵そらんじて発動できる単純だが力強い呪文—はレベル 0 である。最も高い呪文のレベルは、その呪文を使うためにより高いレベルの術者でなければならない。

呪文レベルとキャラクターレベルは直接的な対応はしていない。一般的に、9 レベル呪文を発動するためにキャラクターは 9 レベルではなく最低 17 レベルになっている。

### 呪文を知り、準備する

術者は呪文を使う前に、彼ないし彼女は呪文をしっかり精神に留めておかねばならないか、魔法アイテムでその呪文にアクセスしなければならない。2～3 のクラスの一人は常に精神に固定されている限定された呪文のリストを持つ。同じ事は多くの魔法を使うモンスターにも当てはまる。他の術者、クレリックやウィザードは、呪文を準備する過程を経る。この過程は異なるクラスで様々で、彼らの記述に詳しい。

あらゆる事例で、術者が精神に一度に留めておける数は、そのキャラクターレベルで決まる。

### 呪文スロット

術者が幾つの呪文を知っていて覚えているかに関係無く、彼または彼女は休憩を取るまでに限定された数の呪文しか発動できない。魔法という生地の操作と本当に単純な呪文のエネルギーに同調する事は肉体的にも精神的にもやっかいで、より高いレベルの呪文であるほどよりそうなる。このように、呪文発動クラスの記述は各キャラクターレベルで各呪文レベルを何回発動できるかの表を含む。例えば 3 レベルウィザードのウマラは 4 つの 1 レベル呪文スロットと 2 つの 2 レベル呪文スロットを持っている。

キャラクターが呪文を発動する時、彼ないし彼女はその呪文のレベルより高レベルのスロットひとつを消費し、事実上スロットをその呪文で「充填」する。あなたは呪文のスロットを決まったサイズの型—1 レベルスロットは小さく、より高レベルの呪文ではより大きくなる—であると考えていることができる。1 レベル呪文はどんなサイズのスロットにも収まるが、9 レベル呪文は 9 レベルスロットにしか収まらない。そうウマラが 1 レベル呪文のマジック・ミサイルを発動する時、彼女は自身の 4 つの 1 レベルスロットのひとつを消費し、3 つが後に残るのである。

大休憩を完了させると消費した呪文スロットが回復する（第 8 章の休憩のルールを参照）。

いくらかの術者やモンスターは呪文スロットを使わずに呪文を発動させる特殊能力を持つ。

### 呪文をより高レベルで発動する

術者がその呪文のレベルより高いレベルのスロットを使って呪文を発動する時、その呪文はその発動ではより高レベルであると仮定される。例えば、もしウマラがマジック・ミサイルを 2 レベルスロットのひとつを使用して発動させたなら、そのマジック・ミサイルは 2 レベルである。事実上、その呪文はそれが置かれたスロットを満たすために拡張される。

いくつかの呪文、マジック・ミサイルやキュア・ウーンズのような物は、より高いレベルで発動させた時に、呪文の記述に詳細を書かれているように、より強力な効果を持つ。

### 初級呪文（キャントリップ）

初級呪文は任意に発動できる呪文で、前もって準備をすることも呪文スロットを使用することもない。練習を繰り返すことで術者の精神にその呪文が固定され、何度も効果を作り出す必要からその魔法が術者に注入された。初級呪文の呪文レベルは 0 である。

### 儀式

特定の呪文は（儀式）という特別なタグを持つ。そのような呪文は以下の通常の呪文発動ルールを使えるが、この呪文は儀式としても発動できるのである。儀式バージョンの呪文は通常よりも 10 分長く発動にかかる。それは呪文スロットを消費せず、これは儀式バージョンの呪文はより高いレベルでは発動できないことも意味する。

呪文を儀式として発動するために、そうするための能力を与えてくれる特徴を持っていないといけない。例えばクレリックやドルイドはそのような特徴を持っている。術者はその呪文を、ウィザードがそうであるようにそのキャラクターの儀式の特徴が特殊な別の物でない限り、準備してあるか自身の修得呪文に列記されている必要もある。

## 呪文を発動する

キャラクターが呪文を発動する時、キャラクターのクラスや呪文の効果に関係無い同一の基本的なルールを以下に示す。

各呪文の記述は第 11 章から、呪文の名前、レベル、魔法の系統、詠唱時間、距離、構成要素、持続時間を含む区分けされた情報とともに始まる。呪文の記載項目の残りはその呪文の効果である。

## 詠唱時間

ほとんどの呪文は発動に 1 回のアクションを必要とするが、いくつかの呪文はボーナスアクションやリアクションやより多くの時間を発動のために必要とする。

### ボーナスアクション

ボーナスアクションで発動する呪文は殊更に素速い。キャラクターは自身のターンにその呪文を発動するために、このターンにまだボーナスアクションが使われていなければボーナスアクションを使わねばならない。キャラクターは他の呪文を同じターンに使うことはないが、詠唱時間が 1 アクションの初級呪文は例外である。

### リアクション

いくつかの呪文はリアクションとして発動できる。これらの呪文は何かのイベントに反応して発動し、もたらすために秒間の断片を取る。呪文がリアクションとして発動できれば、その呪文の記述がキャラクターに何ができるかを正確に語る。

### より長い詠唱時間

特定の呪文（儀式呪文を含む）は、数分や数時間といった、発動までにより時間を必要とする。キャラクターが 1 回のアクションやリアクションよりも長い詠唱時間を伴う鬼門を発動する時、キャラクターはその呪文の発動に毎ターンのアクションを費やさねばならず、そうしている間集中力も維持していなければならない（後述の「集中力」参照）。もしキャラクターの集中力が崩れれば、その呪文は失敗するが、呪文スロットは消費しない。キャラクターが再度その呪文の発動を試みるなら、最初からやり直す必要がある。

## 射程

呪文の対象は呪文の射程内に収まっていないといけない。マジック・ミサイルのような呪文の対象は 1 体のクリーチャーである。ファイヤー・ボールのような呪文の対象は火の玉が炸裂するスペースの一点である。

ほとんどの呪文は射程をフィート表記で持っている。いくつかの呪文は術者が接触するたった 1 体のクリーチャー（術者を含む）を対象にできる。例えばシールド呪文のようなその他の呪文は術者にだけ効果がある。これらの呪文は術者の射程を持つ。

### 鎧を着ての発動

精神集中と正確な身体動作が呪文発動には要求されるため、術者は呪文を発動するために自身が着ている鎧に習熟していなければならない。術者はそうでなければ自身の鎧によって呪文発動のための集中が乱され物理的にも邪魔される。

術者を起点とした円錐状や直線の効果の呪文も、呪文の効果の始点が術者でなければならないことを示すため、術者の射程を持つ（この章の「領域効果」の項を参照）。

ひとたび呪文が発動すると、この効果は呪文の記述に他のことが記述されていない限り、その射程に制限されない。

## 構成要素

呪文の構成要素はそれを発動させるために術者が満たす必要のある物理的な要求である。各呪文の記述にそれが発声や動作や物質の要素の要求しているかどうかを示されている。術者がひとつかそれ以上の構成要素を提供できなければ、術者はその呪文を発動できない。

### 発声（ヴァーバル：V）

ほとんどの呪文は神秘的な言葉を詠唱することを要求する。その言葉それ自体は呪文の力の源ではなく、むしろ特定のピッチや共鳴を伴う適切な音の組み合わせが魔法の動作の道筋を設定する。従って、猿ぐつわをはめられたり、サイレンス呪文のようなもので作られた静寂の領域にいるキャラクターは発声要素を持つ呪文を発動できない。

### 動作（ソマティック：S）

呪文発動の身体動作は強制的な身振りや入り組んだ身振りの組み合わせを含む。もし呪文が動作要素を必要とするなら、術者はこれらの身振りを遂行するために最低でも片手を自由に使えなければならない。

### 物質（マテリアル：M）

いくつかの呪文の発動は構成要素の欄に括弧書きで特記された特定の物質を要求する。キャラクターは**物質要素ポーチ**か**呪文発動焦点具**（第 5 章参照）を呪文の特定の物質要素の代わりに使える。しかし物質要素に費用が示されているなら、キャラクターは自身が呪文を発動する前にその特定の物質要素を持っていなければならない。

もし呪文が物質要素の呪文による消費を示していれば、術者はこの物質要素をその呪文を発動する度に提供しなければならない。

術者は片手をこれらの構成要素にアクセスするため開けておかなければならないが、それは動作要素を遂行するために使う手と同じで構わない。

## 持続時間

呪文の持続時間はその呪文が持続する時間の長さである。持続時間はラウンド、数分、数時間、数年で表現される。いくつかの呪文はその効果が呪文の解呪されるまでか破壊されるまで持続する効果が指定される。

### 瞬間

多くの呪文は瞬間である。この呪文は有害なものや回復や創造やクリーチャーないし物体を変える物で、そのマホ王の存在がほんの瞬間でしかないため解呪されない方法である。

### 集中

いくつかの呪文は魔法をアクティブに保つために術者に集中力の維持を要求する。もし術者が集中力を失えば、その呪文は終了する。

もし呪文が集中力で維持しなければならないなら、その事実は持続時間の表記に示され、その呪文がどれだけ長く集中していらるかを特定している。術者は集中力をいつでも終了できる（アクション不要）。

移動や攻撃のような通常の活動では、集中力には干渉しない。以下の要素は集中力を壊すことができる。

- ・**集中力が必要な他の呪文を発動する。** 術者はもし他の集中力を要求する他の呪文を発動すると呪文の集中を失う。術者は2つの呪文を同時に集中することができない。
- ・**ダメージを受ける。** 術者が呪文の集中をしている間にダメージを受ければいつでも、術者は集中を維持するために【耐久力】セーヴィングスローを行わねばならない。難易度は10か術者の受けたダメージの半分のうちか高い方である。もし術者が矢とドラゴンのプレス攻撃など、複数の発生源からダメージを受けた場合、術者はそれぞれのダメージ発生源毎に分割してセーヴィングスローを行う。
- ・**不自由になるか殺される。** 術者は不自由になるか術者が死ぬと自身の呪文への集中力は失われる。

DMは暴風に揺られる船に乗っている間に波に打ち付けられるような、適切な環境的要因で望むこともでき、術者に呪文の集中力を維持するため難易度10の【耐久力】セーヴィングスローを要求するかもしれない。

## 対象

一般的な呪文は術者に、呪文の魔法によって影響を受ける1体かそれ以上の対象を要求する。呪文の記述は術者に呪文の対象がクリーチャーなのか物体なのか領域効果の起点なのかどうかを教えてください(後述)。

呪文が知覚的な効果を持っていない限り、クリーチャーは全ての呪文によって対象とされたかどうか知ることができないだろう。パチパチ音を立てるライトニングのような効果はすぐに分かるが、もっと微妙な効果、クリーチャーの思考を読む試みのようなものは、一般的には呪文が違う事を書いていない限り気付かれない。

### 対象に視線が通っているか

何らかの対象に術者は明確な道筋を持っていないと、完全遮蔽の背後には道筋ができない。

もし術者が領域効果を、術者との間に壁などが有り邪魔されて術者から見えない一点に置く場合、その起点はその障害物の手前側に来る。

### 術者を対象にする

もし呪文の対象が術者の選択する1体のクリーチャーであるなら、そのクリーチャーが敵対的でなければならない場合や術者以外のクリーチャーと特定されている場合でない限り術者は自分自身を選択できる。もし術者が自信の発動する領域効果の呪文の中に居れば、術者は自分自身を対象とする。

## 領域効果

バーニング・ハンズやコーン・オブ・コールドのような領域を覆う呪文は、複数のクリーチャーに一度に影響を与えることができる。

呪文の説明はその領域効果を、一般的に5つの異なる形態、円錐状、立方体、円柱形、直線状、球状のどれかひとつに特定する。領域効果ごとに呪文のエネルギーが炸裂する場所を**起点**として持つ。それぞれの形状のルールは起点の位置がどのようであるか特定する。一般的には起点はスペースの中にあるが、いくつかの呪文はクリーチャーや物体を領域の起点に持つ。

## 魔法の系統

魔法の学院は呪文を呪文の系統と呼ばれる8つのカテゴリーに分類する。研究者、特にウィザードはそれが正確な学習によってもたらされたものであるか神格によって授けられた物であるかどうかは、本質的には同じ方法に全ての魔法が機能すると信じて、これら全ての呪文の分類を用いる。

魔法の系統は呪文の説明を助ける—いくつかのルールが系統に言及しているが、それらにはそのもののルールがない—。

防衛術の呪文は本質が防衛的で、それらのいくつかは攻撃的な用法を持つ。それらは魔法的な障壁を作り、損害を与える効果を打ち消し、侵入者に損害を与え、クリーチャーを他の存在の次元に消し去る。

召喚術の呪文は物体やクリーチャーをある場所から別の場所に転送する物を含む。いくつかの呪文は術者のそばにクリーチャーか物体を召喚し、逆に別のものは術者に別の場所へ遠隔移動することを許す。いくつかの召喚術は何も無いところから効果や物体を作り出す。

占術呪文は、長く忘れられた秘密の形態で、未来や、隠れた物の場所や、真実が幻術の裏にあるかや、離れた人や場所の姿を垣間見られるかどうかの情報を明らかにする。

心術呪文は他者の心に影響し、彼らの行動を制御したり行動に影響を与えたりする。そのような呪文は敵に術者を友達のように見せたり、クリーチャーに行動を強制したり、他のクリーチャーを操り人形のように制御することができる。

力術の呪文は魔法のエネルギーで望む効果を作り出すために操作する。いくつかは火や稲妻の噴射を呼び出す。他は正のエネルギーに同調して傷を癒す。

幻術呪文は他者の心や感覚を欺く。それらは人に存在していないものが見えているようにしたり、幻の雑音が聞こえるようにしたり、決して起こっていないことを思い出させたりする。いくつかの幻術呪文は全てのクリーチャーが見られる幻の映像を作り出すが、最も狡猾な幻はクリーチャーの精神に直接映像を植え付ける。

死霊術呪文は生と死のエネルギーを操る。そのような呪文は生命力の余剰な蓄えを与えるか、他のクリーチャーから生命エネルギーを吸い取るか、アンデッドを作るか、あるいは死から生を引き戻すことができる。アンデッドの創造、即ちアニメート・デッドのような死霊術呪文の使用を通すものは良い行為ではなく、悪の術者だけがそのような呪文を頻繁に使う。

変成術呪文はクリーチャーや物体や環境の特性を変更する。それらは敵を無害なクリーチャーに変えたり、仲間の筋力を増強したり、物体を術者の命令で動かしたり、クリーチャー生来の回復能力を傷から高速で回復するよう増強したりできる。

起点から直線的に呪文の効果は展開する。領域効果内の場所としての起点からブロックされていない直線が確保できない場合、その場所はその呪文の領域に含むことができない。ひとつの想像上の直線がブロックされるためには、第9章で説明したように障害物が完全遮蔽を提供しなければならない。

### 円錐状

円錐状はその起点から術者の選択した方向に伸びている。円錐状の終端点に沿った幅の長さは起点からその点への距離に等しい。円錐状の領域効果は最大長を特定する。

円錐状の起点は、術者が違う事を望まない限りその円錐状の領域効果に含まれない。

## 立方体

術者は立方体効果の面上のどこかに起点を選択する。立方体のサイズは各面の長さとして表記されている。

立方体の起点は術者が違う事を望まない限り立方体の領域効果に含まれない。

## 円柱形

円柱形の起点は、呪文の説明で与えられているように特定の半径を持つ円の中心である。この円は地面にあるか呪文効果の高さにあるかどうかでなければならない。円柱形内のエネルギーは起点から円周方向に直線状に伸び、円柱形の底辺を形成する。この呪文の効果はその底辺から打ち上げるか天井から打ち下げるかして、その距離は円柱形の高さに等しい。

円柱形の起点はその円柱形の領域効果に含まれる。

## 直線状

直線状は起点から直線の道にその長さまで伸び、領域が定めたその幅までを覆う。

直線の起点は、術者が違う事を望まない限りその直線状の領域効果には含まれない。

## 球状

術者は球状の起点を選択し、その球体はその点から外側に広がる。この球状のサイズはその起点からの広がりやフィート表記の半径として表現されている。

球状の起点はその球状の領域効果に含まれる。

## セーヴィングスロー

多くの呪文が対象に呪文の効果のいくらかあるいは全てを避けるためのセーヴィングスローを行うよう指定する。その呪文は対象がセーブで使う能力値を指定し、成功や失敗で何が起るかを指定する。

術者の呪文のひとつに抵抗するための難易度は 8+ 術者の魔法能力修正値 + 術者の習熟ボーナス + 何らかの特殊な修正に等しい。

## 攻撃ロール

いくらかの呪文は術者に意図された標的に呪文の効果が命中したかどうかを決めるための攻撃ロールを行うことを要求する。術者の呪文攻撃による攻撃ボーナスは術者の魔法能力修正値 + 術者の習熟ボーナスに等しい。

攻撃ロールを要求するほとんどの呪文が遠隔攻撃を伴う。不自由ではなく術者を見ることのできる敵対的なクリーチャーの 5 フィート以内での遠隔攻撃ロールに術者は不利を得ることを忘れてはいけない(第 9 章参照)。

## 魔法効果の組み合わせ

異なる呪文の効果はそれらの呪文同士の持続時間が重なる間に一緒に加わる。同じ呪文を複数回発動した効果は、しかしながら、組み合わせられない。代わりに、それらの発動からのほとんどの有能な効果—最も高いボーナスなどはそれらの持続時間が重なっている間適用される。

例えば、2 人のクレリックがプレスを同じ対象に発動した場合、そのキャラクターはその呪文の効果をつた 1 回しか得られず、そのキャラクターは 2 つのボーナスダイスをロールすることはできないのだ。

### 魔法の織

D&D の多元宇宙の中の世界は魔法的な世界である。全ての存在は魔法の力に満ち潜在的なエネルギーがあらゆる石や流れや生き物や大気それ自体に未開発で横たわっている。生の魔法は創造の原料であり、静かで存在の精神なき意思であり、あらゆるわずかな物質に浸透し多元宇宙の至る所の全てのエネルギーの兆候に現れる。

定命の者はこの生の魔法を直接的に形作ることができない。代わりに彼らは術者の意思と生の魔法の原料との間のある種の接点として、魔法の生地を使って行く。フォーゴトン・レルムの術者達はそれを織と呼び、女神ミストラの霊的実体と認識しているが、術者達はこの接点に様々な形で名前や視覚化を行う。どのような名前でも、織が無いと、生の魔法は錠が掛けられアクセス不能になる。最も力強いアーチメイジですら織が破れている領域では魔法でろうそくに火を点すこともできない。しかし織によって囲まれた術者は敵に吹き付ける稲妻を形作ったり片目の瞬きで数百マイルを輸送したり、死それ自体を反転できる。

全ての魔法は織で決まり、様々な方法で異なる種類の魔法にアクセスする。ウィザードやウォーロックやソーサラーやバードの呪文は一般的に秘術魔法と呼ばれる。これらの呪文は織の働きを理解——学習または本能的——に頼る。その術者は望む効果を作り出すため織の存在を直接的に引き抜く。エルドリッチナイトやアーケイントリックスターも秘術魔法を使う。クレリックやドルイドやパラディンやレンジャーの呪文は神聖魔法と呼ばれる。これらの術者の織へのアクセスは神格——神や自然の力の神格やパラディンの宣誓の聖なる勢力——の力によって取り次がれる。

魔法の効果が作られればいつでも、織の織り糸がその効果を可能にするために絡み合い、ねじれ、折りたたまれる。キャラクター達がディテクト・マジックやアイデンティファイのような占術呪文を使う時、彼らはその織りを垣間見る。ディスベル・マジックのような呪文は織を滑らかにする。アンチマジック・フィールドの様な呪文はその呪文によって領域が影響され、その魔法がそれを通じてではなく周囲に溢れ、織を再編成する。そして織がダメージを受けたり破れたりしている場所では、魔法は予測できない形で働くか全く働かない。

# 第11章：呪文

この章では、D&Dの世界において最も一般的な呪文を解説している。この章は最も一般的な呪文使用クラスの呪文リストから始まり、次いでそれぞれの呪文がアルファベット順に並べられ、解説されている。(編註：使用上の利便性からクラス～レベル～50音順で表記してあります。また呪文レベル5までの収録です。)

## クレリック呪文

### キャントリップ／初級信仰呪文 (0 レベル・クレリック呪文)

ガイダンス /Guidance  
スペア・ザ・ダイイング /Spare the Dying  
セイクリッド・フレイム /Sacred Flame  
ゾーマタージィ /Thaumaturgy  
ライト /Light  
レジスタンス /Resistance

### 1 レベル・クレリック呪文

インフリクト・ウーンズ /Inflict Wounds  
ガイディング・ボルト /Guiding Bolt  
キュア・ウーンズ /Cure Wounds  
コマンド /Command  
サンクチュアリ /Sanctuary  
シールド・オヴ・フェイス /Shield of Faith  
ディテクト・マジック /Detect Magic  
ヒーリング・ワード /Healing Word  
ブレス /Bless

### 2 レベル・クレリック呪文

エイド /Aid  
オーギュリィ /Augury  
サイレンス /Silence  
スピリチュアル・ウェポン /Spiritual Weapon  
プレイヤー・オヴ・ヒーリング /Prayer of Healing  
ホールド・パーソン /Hold Person  
レッサー・レストレーション /Lesser Restoration  
ワーディング・ボンド /Warding Bond

### 3 レベル・クレリック呪文

スピーク・ウィズ・デッド /Speak with Dead  
スピリット・ガーディアン /Spirit Guardians  
ディスパル・マジック /Dispel Magic  
ビーコン・オヴ・ホープ /Beacon of Hope  
プロテクション・フロム・エナジー /Protection from Energy  
マス・ヒーリング・ワード /Mass Healing Word  
リヴィヴィファイ /Revivify  
リムーヴ・カース /Remove Curse

### 4 レベル・クレリック呪文

ガーディアン・オヴ・フェイス /Guardian of Faith  
ディヴィネーション /Divination  
デス・ウォード /Death Ward  
フリーダム・オヴ・ムーブメント /Freedom of Movement  
ロケート・クリーチャー /Locate Creature

### 5 レベル・クレリック呪文

グレーター・レストレーション /Greater Restoration  
コミュニオン /Commune  
フレイム・ストライク /Flame Strike  
マス・キュア・ウーンズ /Mass Cure Wounds  
レイズ・デッド /Raise Dead

### 6 レベル・クレリック呪文

トゥルー・シーイング /True Seeing  
ハーム /Harm  
ヒール /Heal  
ヒーローズ・フィースト /Heroes' Feast  
ファインド・ザ・パス /Find the Path  
ブレード・バリアー /Blade Barrier

### 7 レベル・クレリック呪文

イセリアルネス /Etherealness  
ファイア・ストーム /Fire Storm  
リザレクション /Resurrection  
リジェネレート /Regenerate

### 8 レベル・クレリック呪文

アースクエイク /Earthquake  
アンティマジック・フィールド /Antimagic Field  
ホーリー・オーラ /Holy Aura

### 9 レベル・クレリック呪文

アストラル・プロジェクション /Astral Projection  
ゲート /Gate  
トゥルー・リザレクション /True Resurrection  
マス・ヒール /Mass Heal

## クレリック呪文

### キャントリップ／初級信仰呪文

#### ガイダンス

占術の初級呪文 (キャントリップ)

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長1分

効果：術者は1体の望んでいるクリーチャーに接触する。呪文が終了するまでに1回、対象はd4を振って自身の選択したひとつの能力判定に加算することができる。これはD20をロールする前でも後でも構わない。その後呪文は終了する。

#### スペア・ザ・ダイイング

死霊術の初級呪文 (キャントリップ)

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：1体の生きている、ヒットポイントが0のクリーチャーに接触すること。そのクリーチャーは安定状態になる。この呪文はアンデッドと人工生物には効果がない。

## セイクリッド・フレイム

力術の初級呪文 (キャントリップ)

詠唱時間：1 アクション

距離：60 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：炎のような神聖なる輝きが距離内の術者から見える 1 クリーチャーに巻き付く。対象は【敏捷力】セーヴィング・スローに成功しないと 1d8 の光輝ダメージを受ける。対象はこのセーヴィングスローに遮蔽から何の恩恵も受けない。

高レベルでは：呪文のダメージが規定レベルごとに 1d8 増強される。5 レベルで 2d8、11 レベルで 3d8、17 レベルで 4d8。

## ソーマタージ

変成術の初級呪文 (キャントリップ)

詠唱時間：1 アクション

距離：30 フィート

構成要素：音声

持続時間：最長 1 分

効果：術者は距離内に小さな驚異の、神格の力の印を執り行う。距離内で以下の効果から一つを選択すること。

- ・持続時間中、術者の声を通常の 3 倍の大きさまで拡大する。
- ・術者は 1 分の間炎を瞬かせたり、パチパチと爆ぜさせたり、より明るくしたり、暗くしたり、色を変化させたりする。
- ・術者は 1 分の間かすかでゆるやかな地震を大地に起こす。
- ・術者は距離内の一点を発生源とする音を瞬間的に発生させる。その音は雷の轟きであったりフクロウやカラスの鳴き声であったり、不吉な囁き声のようなものである。
- ・術者は瞬間的に施錠させられていない 1 つの窓かドアを跳ね開けたり乱暴に閉じたりする。
- ・術者は 1 分の間自身の眼球の外見を変化させる。

この呪文を複数回発動させると、1 分間の効果を 3 つまで同時に維持でき、術者はそれらの効果のひとつをアクションとして早期終了させることもできる。

## ライト

力術の初級呪文 (キャントリップ)

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、物質 (1 匹のホタルかヒカリゴケ)

持続時間：1 時間

効果：術者はどの面も 10 フィートを超えない一つの物体に触れること。呪文が終了するまで、その物質は半径 20 フィートの明るい光を発し、さらに追加の 20 フィートまでを弱い光で照らす。

この光は術者の好む色にすることができる。その物体を不透明な物で完全に覆ってしまうと、光はブロックされる。呪文は術者がアクションとして解除したときこの呪文を唱え直したときに早期終了する。

術者が対象を敵対的なクリーチャーが持つか装着している物体にした時、そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローに成功することで、この呪文を避けられる。

## レジスタンス

防衛術の初級呪文 (キャントリップ)

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質 (ミニチュアの外套)

持続時間：集中、最長 1 分

効果：1 体の望んでいるクリーチャーに接触すること。

この呪文が終了するまでに 1 回、そのクリーチャーは自身が選んだ 1 回のセーヴィングスローに d4 をロールして加算できる。

これは d20 をロールする前でも後でも選択できる。その後呪文は終了する。

## 1 レベルクレリック呪文

### インフリクト・ウーンズ

1 レベル死霊術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：間合い内の 1 クリーチャーに対して近接呪文攻撃を行うこと。命中すると、その対象は 3d10 [死霊] ダメージを受ける。

高レベルでは：2 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に与えるダメージが 1d10 増加する。

### ガイディング・ボルト

1 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：120 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1 ラウンド

効果：一条の閃光が距離内の術者が選択した 1 クリーチャーに向かう。対象に遠隔呪文攻撃を行うこと。命中すると、その対象は 4d6 [光輝] ダメージを受け、術者の次のターンが終了する前にこの対象に対して行われる次の攻撃ロールには神秘的な弱い光の瞬きが対象に現れ、有利が付く。

高レベルでは：2 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが 1d6 増加する。

### キュア・ウーンズ

1 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：術者が 1 体のクリーチャーに接触して、1d8+ 術者の魔法能力修正値点を回復する。この呪文はアンデッドと人工生物には効果がない。

高レベルでは：2 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に回復するヒットポイントが 1d8 増加する。

## コマンド

1レベル心術

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声

持続時間：1ラウンド

効果：術者は距離内に居て見ることの出来る1体のクリーチャーに一言の命令を語りかける。対象は【判断力】セーヴィング・スローに成功しなければ、対象の直後のターンでその命令に従う。この呪文はアンデッドや術者の言語が理解できない場合や術者の命令が対象を直接的に傷つけるような場合には効果がない。

幾つかの典型的な命令を以下に記す。ここに記されている以外を命令しても構わない。そうした場合、DMは対象がどのように振る舞うかを決定する。対象が命令に従えない場合、呪文は終了する。

「近づけ」対象は術者に向かって最短経路で向かって来て、術者の5フィート以内に侵入するとそのターンを終える。

「落とせ」対象は保持しているものがあれば全て落としてそのターンを終了する。

「逃げよ」対象はそのターンを術者から可能な限り速く遠ざかるために費やす。

「ひれ伏せ」対象は伏せ状態になってそのターンを終了する。

「止まれ」対象は移動せざるようなアクションも取らない。飛行中のクリーチャーは可能であれば宙に静止する。もし宙に静止しなければならない場合、対象は必要最小限の距離を飛行して宙に留まる。

高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に術者は対象の人数を1人増やすことができる。但し対象はそれぞれが30フィート以内の距離に収まっている必要がある。

## サンクチュアリ

1レベル防衛術

詠唱時間：1ボーナスアクション

距離：30フィート

構成要素：音声、動作、物質（小さな銀の鏡）

持続時間：1分

効果：距離内に居る1体のクリーチャーを攻撃から守る。呪文が終了するまで、そのクリーチャーを攻撃や被害を与える呪文の対象にした誰かはまず最初に【判断力】セーヴィング・スローに成功しなければならない。セーブに失敗すると、新たな対象を選択せねばその攻撃や呪文は失敗する。この呪文は選択したクリーチャーをファイヤーボールの爆発のような領域効果からは保護しない。

選択したクリーチャーが敵クリーチャーに攻撃したり効果を及ぼす呪文を発動させたら、この呪文は終了する。

## シールド・オヴ・フェイス

1レベル防衛術

詠唱時間：1ボーナスアクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（少しの聖なる文言が書かれた小さな羊皮紙）

持続時間：集中、最長10分

効果：距離内の術者が選択した1体のクリーチャーをチラチラ光る幕が取り巻き、その対象のACに持続時間中+2のボーナスを与える。

## ディテクト・マジック

1レベル占術（儀式）

詠唱時間：1アクション

距離：術者

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長10分

効果：持続時間中、術者は自身から30フィート以内に存在する魔法の存在を知覚する。もし魔法を感じできれば、アクションを使用して周囲に見えるクリーチャーや物体がうっすらと纏う魔法のオーラを見ることができ、その魔法の系統なども存在するなら知ることができる。

この呪文は大抵の障壁も通り抜けるが、1フィートの石や1インチの一般的な金属や薄いシート状の鉛や3フィートの木や漆喰に阻害される。

## ヒーリング・ワード

1レベル力術

詠唱時間：1ボーナスアクション

距離：60フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

効果：距離内の1体のクリーチャーを選択すると、そのクリーチャーは1d4+魔法能力修正値点のヒットポイントを回復する。この呪文はアンデッドと人工生物には効果がない。

高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にヒットポイントの回復量が1d4増加する。

## ブレス

1レベル心術

詠唱時間：1アクション

距離：30フィート

構成要素：音声、動作、物質（撒き散らすための聖水）

持続時間：集中、最長1分まで

効果：術者は距離内にいる3体のクリーチャーを選択して祝福する。対象が呪文の終わる前に攻撃ロールやセーヴィング・スローを行ったら、その攻撃ロールやセーヴィングスローに1d4を加算する。

## 2レベルクレリック呪文

### エイド

2レベル防衛術

詠唱時間：1アクション

距離：30フィート

構成要素：音声、動作、物質（小さい白布の切れ端）

持続時間：8時間

効果：術者の祈りが神聖な祝福をタフネスと決意に呼び起こされる。範囲内にいるこの呪文に現在影響されていない3体までのクリーチャーを選ぶこと。それぞれの対象の最大ヒットポイントと現在ヒットポイントは持続時間の間5点増加する。

高レベルでは：キャラクターが3レベル以上のスロットを使ってこの呪文を発動させたら、スロットのレベルが1上がる毎に対象のヒットポイント増加量が5点増加する。

## オーギュリー

2レベル占術 (儀式)

詠唱時間：1分

距離：術者

構成要素：音声、動作、物質 (最低でも 25gp の価値がある特殊な印の付いた複数の棒や骨あるいは似た複数のトークン)

持続時間：瞬間

効果：これからの 30 分間の行動計画を記述すること。宝石をちりばめた複数の棒を投げたり複数のドラゴンの骨を転がしたり細かい彫刻が施された複数のカードを置いたり、その他の占うための道具を用いることで、術者は異世界の存在からその行動の結果を答えとして受け取る。

DM は可能性のある答えを以下から選択する。

- ・幸福、良い結果の場合。
- ・苦痛、悪い結果の場合。
- ・幸福と苦痛、良い結果と悪い結果の両方である場合。
- ・何も無し、特に良くも悪くもない結果の場合。

この呪文は追加の呪文発動や仲間を増減で起こり得る状況を変えて報告することはない。

もし術者がこの呪文を次の大休憩を完了させるまでに 2 回以上発動させる場合、最初の発動から 1 回余計に発動させるごとに 25 パーセントの確立でランダムな結果を読み取ってしまう。DM はこのロールを秘密にすること。

## サイレンス

2レベル幻術 (儀式)

詠唱時間：1 アクション

距離：120 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長 10 分

効果：持続時間中、距離内の術者が指定した一点を中心とする半径 20 フィートの球体内からは音が発生できなくなり、音が通過しなくなる。

完全に球体内に入っているクリーチャーや物体は [雷鳴] ダメージに完全耐性を持ち、完全に中に入っているクリーチャーは聴覚喪失状態になる。

音声要素の入っている呪文の発動はここでは不可能になる。

## スピリチュアル・ウェポン

2レベル力術

詠唱時間：1 ボーナスアクション

距離：60 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1 分

効果：術者は宙に浮かぶ霊体の武器を距離内に、持続時間の間か術者がこの呪文を再使用するまで作り出す。術者がこの呪文を発動した時、この武器の 5 フィート以内に存在するクリーチャーに近接呪文攻撃を行える。命中すると、対象は 1d8+ 術者の魔法能力修正値に等しい [力場] ダメージを与える。

術者のターンにボーナスアクションとして、この武器を 20 フィートまで移動させてその 5 フィート以内に居るクリーチャーに攻撃させる行動を繰り返させることができる。

この武器は術者が選択するどんな形も取れる。クレリックの神格は特定の武器に関連づけられるが (聖クスパートはメイスが知られ、トールはハンマーが知られている)、この呪文の効果は武器を似せるだけである。

高レベルでは：3 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2 レベル呪文から 2 レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが 1d8 増加する。

## プレイヤー・オヴ・ヒーリング

2レベル力術

詠唱時間：10 分

距離：30 フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

効果：距離内の術者から見える 6 体までの術者が選択したクリーチャーはそれぞれヒットポイントを 2d8+ 術者の魔法能力修正値に等しい量回復する。

高レベルでは：3 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に回復量が 1d8 増加する。

## ホールド・パーソン

2レベル心術

詠唱時間：1 アクション

距離：60 フィート

構成要素：音声、動作、物質 (小さく真っ直ぐな鉄片)

持続時間：集中、最長 1 分

効果：距離内にいて術者から見える 1 体の人型生物を選択する。その対象は【判断力】セーヴィングスローに成功しなければ持続時間中麻痺状態に陥る。その対象の各ターンの終了時、対象は新たな【判断力】セーヴィングスローを行える。成功すれば、対象へのこの呪文は終了する。

高レベルでは：3 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に対象の人型生物を 1 体増やせる。この人型生物たちはそれぞれが 30 フィート以内に居なければならない。

## レッサー・レストレーション

2レベル防御術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：術者はクリーチャーに接触し、1 つの病気か 1 つの状態異常を終了できる。その状態とは盲目状態、聴覚喪失状態、麻痺状態、毒状態である。

## ワーディング・ボンド

2レベル防御術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質 (最低でも 50gp の価値がある複数のプラチナのリング、持続時間中に術者と対象が着けていなければならない)

持続時間：1 時間

効果：この呪文は術者が接触した望んでいるクリーチャーを守り、呪文が終了するまで術者と対象の間に神秘的な繋がりを作り出す。対象が術者から 60 フィート以内に居る間、対象は AC とセーヴィングスローに +1 のボーナスを得、あらゆるダメージへの抵抗力を得る。また、対象がダメージを受ける度に術者も同じ量のダメージを受ける。

術者のヒットポイントが 0 になったり対象が 60 フィートを越えて離れてしまった場合、この呪文は終了する。この呪文が繋がりを持っているクリーチャーのどちらかに再び掛けられた場合も、この呪文は終了する。術者はこの呪文をアクションとして消すこともできる。

### 3レベルクレリック呪文

#### スピーク・ウィズ・デッド

3レベル死霊術

詠唱時間：1アクション

距離：10フィート

構成要素：音声、動作、物質（燃えているお香）

持続時間：10分

効果：距離内の術者が選択した死体の知性と命を見かけ上授け、術者が提出する質問の答えを問わせる。その死体はアンデッドではなく口を未だ持っていないなければならない。この呪文はその死体が10日が経過するまでにこの呪文の対象になっていたなら失敗する。その呪文が終了するまで、術者はその死体に5つまでの質問を問いかけることができる。その死体は知っていた言語を含み、生活で知っていた何かだけを知っている。答えは通常簡潔か、謎めいているか、反復性のもので、もし術者がそれに敵対していたりその敵であると認識されていたとしても、その死体は真実を答えるよう強制させられてはいない。

この呪文はクリーチャーの魂をその体に戻すことはなく、霊体を操っているだけである。従って、その死体は新たな情報を学ぶことはなく、それが死んでから起こったあらゆる事を理解しておらず、将来の出来事に対する推測もできない。

#### スピリット・ガーディアン

3レベル召喚術

詠唱時間：1アクション

距離：術者（半径15フィート）

構成要素：音声、動作、物質（聖印）

持続時間：集中、最長10分

効果：術者は自身を守るために前方に複数の霊体を呼び出す。彼らは持続時間中術者の周囲15フィートの距離を跳び回る。術者が善か中立だったなら、彼らの霊体の形は天使か妖精の外見を取る（術者の選択）。術者が悪だった場合、彼らは魔族の外見を取る。

この呪文を発動した時、術者はこれに影響されない、術者から見える任意の数のクリーチャーを指定できる。影響されているクリーチャーの移動速度は領域内では半分になり、そのクリーチャーが最初に領域内に入った時と領域内でターンを開始した時に、そのクリーチャーは【判断力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーブに失敗すると、そのクリーチャーは3d8[光輝]ダメージ（術者が善か中立の場合）を受けるかあるいは3d8[死霊]ダメージ（術者が悪の場合）を受ける。セーブに成功すれば、そのクリーチャーは半分のダメージだけを受ける。

#### ディスペル・マジック

3レベル防御術

詠唱時間：1アクション

距離：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：距離内の1体のクリーチャーか1個の物体かひとつの魔法効果を選択すること。対象の呪文レベル3レベルかそれ以下のあらゆる呪文が終了する。対象の呪文レベル4レベルかそれ以上の各呪文には術者の魔法能力を使って1回の能力判定を行う。難易度は10+その呪文のレベルである。判定に成功すれば、その呪文は終了する。

高レベルでは：4レベル呪文スロットより高レベルでこの呪文を発動させる時、術者はその呪文スロットのレベル以下の呪文を自動的に終了させることができる。

#### ビーコン・オブ・ホープ

3レベル防御術

詠唱時間：1アクション

距離：30フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長1分

効果：この呪文は希望と活力を授ける。距離内の任意数のクリーチャーを選択すること。持続時間中、各クリーチャーは【判断力】セーヴィングスローと死亡セーヴィングスローに有利がわかり、何らかの治癒からヒットポイントが最大数値まで回復する。

#### プロテクション・フロム・エナジー

3レベル防御術

詠唱時間：1アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：最長1時間

効果：持続時間中、術者が接触した望んでいるクリーチャーは術者が選択したひとつのダメージ種別（[酸]、[稲妻]、[火]、[雷鳴]、[冷気]）への抵抗力を持つ。

#### マス・ヒーリング・ワード

3レベル力術

詠唱時間：1ボーナスアクション

距離：60フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

効果：回復の言葉を術者が発すると、距離内の術者が選択した6体までのクリーチャーがそれぞれ1d4+術者の魔法能力修正値に等しいヒットポイントを回復する。この呪文はアンデッドと人工生物には効果がない。

高レベルでは：4レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、3レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に回復量が1d4増加する。

#### リヴィヴィファイ

3レベル召喚術

詠唱時間：1アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質（300gpの価値があるダイヤモンド、これは呪文が消費する）

持続時間：瞬間

効果：術者は1分以内に死亡したクリーチャーに接触する。そのクリーチャーは1ヒットポイントで復活する。この呪文は老衰で死んだクリーチャーの命を復活できず、いかなる失われた身体の部位も修復できない。

#### リムーヴ・カース

3レベル防御術

詠唱時間：1アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：術者が接触することで、1体のクリーチャーか1個の物体に影響している全ての呪いが終了する。もしその物体が呪われた魔法アイテムだった場合、その呪いは残存するが、この呪文は所持者のその物体との同調を破壊し取り除けたり処分できるようにする。

## 4 レベルクレリック呪文

### ガーディアン・オヴ・フェイス

4 レベル召喚術

詠唱時間：1 アクション

距離：30 フィート

構成要素：音声

持続時間：8 時間

効果：大きな霊体の守護者が現れ、距離内で術者から見えて術者の選択した占有されていないスペースに持続時間中浮遊している。その守護者はそのスペースを占有し、かすかに光るソードと術者の神格の紋章で飾られたシールドを除きぼんやりしている。

ターン中に最初に守護者の 10 フィート以内のスペースに移動した術者に敵対するいかなるクリーチャーも【敏捷力】セーヴィングスローに成功しなければならない。セーブに失敗したクリーチャーは 20[ 光輝 ] ダメージを受け、成功した者も半分のダメージを受ける。守護者は合計で 60 ダメージを受けると消失する。

### ディヴィネーション

4 レベル占術 (儀式)

詠唱時間：1 アクション

距離：術者

構成要素：音声、動作、物質 (香と術者の宗教に見合った供物の提供、合わせて 25gp 分、どれも呪文が消費する)

持続時間：瞬間

効果：術者の魔法と供物は術者を神格かその従者に接触させる。術者は 7 日以内に起きる特定の目標か出来事か活動に関する一つの疑問を尋ねることができる。DM は事実即した返答を示す。その返答は短いフレーズや暗喩や予兆かも知れない。

この呪文は追加の呪文発動や仲間を増減で起こり得る状況を変えて報告することはない。

もし術者がこの呪文を次の大休憩を完了させるまでに 2 回以上発動させる場合、最初の発動から 1 回余計に発動させるごとに 25 パーセントの確立でランダムな結果を読み取ってしまう。DM はこのルールを秘密にすること。

### デス・ウォード

4 レベル防御術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：8 時間

効果：術者は対象に接触し、紙からの防護を与える。

対象がダメージを受けた結果として 0 ヒットポイントまで低下した最初の瞬間、対象のヒットポイントは代わりに 1 ヒットポイントに低下し、この呪文は終了する。

もし対象がダメージを受けることなく瞬間的に死ぬような効果の対象になった時にその呪文が依然として機能していれば、対象に対するその効果は無効化され、この呪文は終了する。

### フリーダム・オヴ・ムーヴメント

4 レベル防御術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質 (革紐、腕かそれに類似の身体器官を取り巻くように跳ね返らせる)

持続時間：1 時間

効果：術者は望んでいるクリーチャーに接触する。持続時間中、対象の移動は移動困難地形の影響を受けず、呪文や他の魔法的な効果は対象の移動速度を下げることはできず、対象は麻痺にも拘束状態にもならない。

対象は手枷や組み付いているクリーチャーのような魔法的でない拘束状態から 5 フィート分の移動速度を消費することで脱出もできる。最後に、水中に居る状態では対象の移動や攻撃にペナルティは課さない。

### ロケット・クリーチャー

4 レベル占術

詠唱時間：1 アクション

距離：術者

構成要素：音声、動作、物質 (少量のブラッドハウンドの毛皮)

持続時間：集中、最長 1 時間

効果：術者がよく知っているクリーチャーの名前を記述するか呼ぶこと。術者は自身から 1,000 フィート以内のそのクリーチャーの位置を方向で感知する。そのクリーチャーが動いていれば、術者はその方向が移動することを知る。

この呪文は術者がよく知っている特定のクリーチャーを特定するか、最も近い特定の種類のクリーチャー (人間やユニコーンのような) の位置を特定するが、術者はそのようなクリーチャーを間近—30 フィート以内—で一度は見たことがなければならぬ。もし術者が記述したか名前を呼んだクリーチャーが、ポリモーフ呪文の効果の影響下にあるなどで別の形になっていれば、この呪文はそのクリーチャーの位置を特定できない。

この呪文はそのクリーチャーと術者の間の直線の道のりに最低でも 10 フィート幅の水の区画が走っているとクリーチャーの位置を特定できない。

## 5 レベルクレリック呪文

### グレーター・レストレーション

5 レベル防御術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質 (最低でも 100gp の価値があるダイヤモンドの粉末、これはこの呪文が消費する)

持続時間：瞬間

効果：術者は衰弱させる効果から元に戻すため接触したクリーチャーに正のエネルギーを吹き込む。術者は対象の疲労レベルを 1 段階下げ、対象の以下の効果をひとつ終了させる。

- 対象を魅了状態か石化状態にしている効果をひとつ
- 呪われた魔法アイテムと同調している対象を含む、ひとつの呪い
- 対象の能力値ひとつの何らかの減少
- 対象の最大ヒットポイントを低下させている効果ひとつ

## コミュニケーション

5レベル占術(儀式)

詠唱時間：1分

距離：術者

構成要素：音声、動作、物質(お香と小瓶に入った聖水ないし不浄な水)

持続時間：1分

効果：術者は自身の神格か神格の代理に接触し、はいかいいえで答えられるような3つまでの質問を問いかける。術者はこの呪文が終了する前に質問を問わなければならない。術者はそれぞれの質問に対して正しい答えを受け取る。

神格は全知である必要は無く、そのため神格の知識を超えている情報の質問には答えとして「不明確」を受け取るかもしれない。一言で答える場合は神の意図したものとは反対に受け取られたりミスリードをする可能性があるため、DMは短いフレーズで答えることにしても良い。

もし術者がこの呪文を次の大休憩を完了させるまでに2回以上発動させる場合、最初の発動から1回余計に発動させるごとに25パーセントの確立で答えが返らないことがある。DMはこのルールを秘密にすること。

## フレイム・ストライク

5レベル力術

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(少しの硫黄)

持続時間：瞬間

効果：垂直な円柱状の神聖な火が天国から術者が特定した場所にうなりを上げ落ちる。距離内の1点を中心とする半径10フィート、高さ40フィートの円柱内の各クリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは4d6[火]ダメージと4d6[光輝]ダメージを受け、成功したクリーチャーも半分のダメージを受ける。

高レベルでは：6レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、5レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に[火]ダメージか[光輝]ダメージが(選択)1d6増加する。

## マス・キュア・ウーンズ

5レベル召喚術

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：回復エネルギーの波が術者の選択した距離内の一点から沸き上がる。その地点を中心とする半径30フィートの球体内に居る6体までのクリーチャーを選択すること。それぞれの対象は3d8+魔法能力修正値に等しいヒットポイントが回復する。この呪文はアンデッドと人造生物には効果がない。

高レベルでは：6レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、5レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に回復量が1d8増加する。

## レイズ・デッド

5レベル死霊術

詠唱時間：1時間

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質(最低でも500gpの価値があるダイヤモンド、これは呪文が消費する)

持続時間：瞬間

効果：術者は命を与えるために接触した、死んでから10日以内の死んでいるクリーチャーを復活させる。もしそのクリーチャーの魂が望み、体に再び入る気になれば、そのクリーチャーは1ヒットポイントで命を取り戻す。

この呪文はそのクリーチャーが死んだ時に影響されていたあらゆる毒を中和し魔法的でない病気を癒す。この呪文はしかしながら、魔法的な病気や呪いや似た様な効果は取り除けない：もしこれらが最初に取り除かれることなくその前にこの呪文が発動されたら、そのクリーチャーが命を取り戻した時にそれらの効果を受ける。この呪文はアンデッドクリーチャーの命を取り戻すことはできない。

この呪文は全ての致命的な傷を塞ぐが、失われた身体の部位は再生しない。もしそのクリーチャーが生存するために不可欠な身体の部位や組織—例えばその頭であるとか—が欠けていれば、この呪文は自動的に失敗する。

死からの帰還は苦しい試練である。その対象はあらゆる攻撃ロールとセーヴィングスローと能力判定に-4のペナルティを受ける。その対象が大休憩を完了させたなら常に、そのペナルティは消え去るまで1小さくなる。

## 6レベルクレリック呪文

略

## 7レベルクレリック呪文

略

## 8レベルクレリック呪文

略

## 9レベルクレリック呪文

略

## ウィザード呪文

### キャントリップ／初級信仰呪文（0レベル・ウィザード呪文）

アシッド・スプラッシュ /Acid Splash  
ショッキング・グラス /Shocking Grasp  
ダンシング・ライト /Dancing Lights  
ファイア・ボルト /Fire Bolt  
プレステディション /Prestidigitation  
ポイズン・スプレー /Poison Spray  
マイナー・イリュージョン /Minor Illusion  
メイジ・ハンド /Mage Hand  
ライト /Light  
レイ・オヴ・フロスト /Ray of Frost

### 1レベル・ウィザード呪文

アイデンティファイ /Identify  
コンプリヘンド・ランゲージ /Comprehend Languages  
サイレント・イメージ /Silent Image  
サンダーウェイヴ /Thunderwave  
シールド /Shield  
スリープ /Sleep  
チャーム・パーソン /Charm Person  
ディスガイズ・セルフ /Disguise Self  
ディテクト・マジック /Detect Magic  
バーニング・ハンズ /Burning Hands  
マジック・ミサイル /Magic Missile  
メイジ・アーマー /Mage Armor

### 2レベル・ウィザード呪文

アーケイン・ロック /Arcane Lock  
インヴィジビリティ /Invisibility  
ウェブ /Web  
サジェスチョン /Suggestion  
シャッター /Shatter  
スパイダー・クライム /Spider Climb  
ダークネス /Darkness  
ノック /Knock  
ブラー /Blur  
フレイミング・スフィア /Flaming Sphere  
ホールド・パーソン /Hold Person  
マジック・ウェポン /Magic Weapon  
ミスティ・ステップ /Misty Step  
レヴィテート /Levitate

### 3レベル・ウィザード呪文

カウンターSPELL /Counterspell  
ディスペル・マジック /Dispel Magic  
ファイアボール /Fireball  
フライ /Fly  
プロテクション・フロム・エナジー /Protection from Energy  
ヘイスト /Haste  
メジャー・イメージ /Major Image  
ライトニング・ボルト /Lightning Bolt

### 4レベル・ウィザード呪文

アーケイン・アイ /Arcane Eye  
アイス・ストーム /Ice Storm  
ウォール・オヴ・ファイア /Wall of Fire  
グレーター・インヴィジビリティ /Greater Invisibility  
ストーンスキン /Stoneskin  
ディメンション・ドア /Dimension Door

### 5レベル・ウィザード呪文

ウォール・オヴ・ストーン /Wall of Stone  
コーン・オヴ・コールド /Cone of Cold  
ドミネイト・パーソン /Dominate Person  
ドリーム /Dream  
パスウォール /Passwall

### 6レベル・ウィザード呪文

オットーズ・イレザストブル・ダンス /Otto's Irresistible Dance  
グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ /Globe of Invulnerability  
チェイン・ライトニング /Chain Lightning  
ディスインテグレート /Disintegrate  
トゥルー・シーイング /True Seeing  
マス・サジェスチョン /Mass Suggestion

### 7レベル・ウィザード呪文

ディレイド・ブラスト・ファイアーボール /Delayed Blast Fireball  
テレポート /Teleport  
フィンガー・オヴ・デス /Finger of Death  
モルデンカイネンズ・ソード /Mordenkainen's Sword

### 8レベル・ウィザード呪文

サンバースト /Sunburst  
ドミネイト・モンスター /Dominate Monster  
パワー・ワード・スタン /Power Word Stun  
メイズ /Maze

### 9レベル・ウィザード呪文

インプリズメント /Imprisonment  
タイム・ストップ /Time Stop  
パワー・ワード・キル /Power Word Kill  
フォーサイト /Foresight  
メテオ・スウォーム /Meteor Swarm

## ウィザード呪文

### キャントリップ／初級秘術呪文

アシッド・スプラッシュ  
召喚術の初級呪文(キャントリップ)

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：術者は酸の泡を投げる。距離内に居る1体のクリーチャーか互いに5フィート以内の2体のクリーチャーを選択せよ。対象は【敏捷力】セーヴィングスローに成功しなければならず、そうでなければ1d6[酸]ダメージを受ける。

この呪文のダメージは術者が5レベル(2d6)、11レベル(3d6)、17レベル(4d6)に達する毎に括弧内にあるように1d6ずつ増加する。

## ショッキング・グラスブ

力術の初級呪文 (キャストリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 接触

**構成要素:** 音声、動作

**持続時間:** 瞬間

効果: 稲妻が術者の手からほとばしり、接触を試みた1体のクリーチャーに衝撃を与える。その対象に対して近接呪文攻撃を行うこと。対象が金属製の鎧を着ていればその攻撃ロールに有利が付く。命中すると、対象は1d8[稲妻]ダメージを受け、対象の次のターンが開始するまでリアクションを取れなくなる。

高レベルでは: 呪文のダメージが5レベルから1d8増強される。5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8。

## ダンシング・ライト

力術の初級呪文 (キャストリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 120 フィート

**構成要素:** 音声、動作、物質 (少量のリンか箒の木かホタルの幼虫)

**持続時間:** 集中、最長1分間

効果: 術者は距離内にたいまつやランタンや光る球体のような、持続時間中滞空しているたいまつサイズの明かりを4つまで作り出す。術者は4つの明かりを1つに集めて、漠然とした中型の人型生物の形にすることもできる。術者が選択したどの場合でも、その明かりはそれぞれ半径10フィートの弱い明かりを発する。

術者のターンにボーナスアクションとして、その明かりを距離内で60フィートまで移動させることができる。どの2つの明かり同士もそれぞれ20フィートより離れさせることはできず、呪文の距離を超えてしまうと瞬き消えてしまう。

## ファイヤー・ボルト

力術の初級呪文 (キャストリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 120 フィート

**構成要素:** 音声、動作

**持続時間:** 瞬間

効果: 術者は距離内の1クリーチャーか1つの物体に火の塊を投げつける。対象に対して遠隔呪文攻撃を行うこと。命中すると、対象は1d10[火]ダメージを受ける。着用も持ち運びもされていない可燃性の物体にこの呪文が命中すると着火する。

高レベルでは: 呪文のダメージが5レベルで(2d10)、11レベルで(3d10)、17レベルで(4d10)に強化される。

## プレスティディジテーション

変成術の初級呪文 (キャストリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 10 フィート

**構成要素:** 音声、動作

**持続時間:** 最長1時間

効果: この呪文は初心者魔術師が練習で使う小規模な魔法の業である。術者は以下の魔法効果から一つを距離内に作り出す。

- ・術者は電光のシャワーやそよぐ風、かすかな楽器の旋律、奇妙な臭いのような無害な感覚的效果をひとつ瞬間的に作り出す。
- ・術者は瞬間的にろうそくやたいまつや小さなキャンプファイアの火を点けたり消したりする。
- ・1立方フィート以内のアイテム一つを瞬間的に綺麗にしたり汚したりする。

- ・1立方フィートまでの生きていない物質を最大1時間冷やしたり温めたり味付けしたりする。
- ・術者はひとつの物体か一つの面上に最長1時間のあいだ1色の色か小さなマークかシンボルを作る。
- ・術者は自身の掌に収まる魔法的でない装飾品や幻のイメージを作り出し術者の次のターンが終了するまで持続させる。

もし術者がこの魔法を複数回発動させた場合は、瞬間的でない効果は3つまで一度にアクティブにできるが術者はひとつの効果をも1回のアクションとして消すことができる。

## ポイズン・スプレー

召喚術の初級呪文 (キャストリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 10 フィート

**構成要素:** 音声、動作

**持続時間:** 瞬間

効果: 術者は自身の手を伸ばし自身から見える距離内に居るクリーチャーに向け、自身の掌からかすかに悪臭のするガスを投射する。そのクリーチャーは【耐久力】セーヴィングスローを成功させなければ1d12[毒]ダメージを受ける。

この呪文のダメージは術者が5レベル(2d12)、11レベル(3d12)、17レベル(4d12)に達した時に、括弧内にあるように1d12ずつ増加する。

## マイナー・イリュージョン

幻術の初級呪文 (キャストリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 30 フィート

**構成要素:** 動作、物質 (少しの羊毛)

**持続時間:** 1分

効果: 術者は距離内に音か物体のイメージを持続時間の間作り出す。この幻はアクションとして消し去るかこの呪文を唱え直しても終了する。

音を作り出す場合、その音の音量は囁き声から叫び声までの範囲を取れる。その音は術者の声や他者の声、ライオンの咆吼、ドラムのビート、あるいは術者の選択したその他の音である。その音は持続時間中継続して鳴るが、術者は呪文が終了する前にその音を消し去ることができる。

物体のイメージを作り出す場合—椅子や泥だらけの足跡や小さな箱のようなもの—、それは5立方フィート以内に収まっていなければならない。このイメージは音も光も臭いもその他の感覚的效果も作り出さない。

イメージへの物理的な干渉はそのものがすり抜けてしまうため、幻であることがばれる。

もしクリーチャーが自身のアクションを使用してその音やイメージを見抜こうとする場合、そのクリーチャーは幻だと思える物を特定して【知力】〈探索〉判定を術者の呪文セーブ難易度に対して成功させる必要がある。もしあるクリーチャーがその幻を何であるか見抜いてしまうと、その幻はそのクリーチャーに対してはばやけてしまう。

## メイジ・ハンド

召喚術の初級呪文 (キャントリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 30 フィート

**構成要素:** 音声、動作

**持続時間:** 1 分

効果: 霊体の浮遊する手が距離内の術者が指定した一点に出現する。その手は持続時間が切れるか使用者がアクションを使って消すまで存在する。この手は術者から 30 フィート以上離れるかこの呪文を発動し直すと消失する。

術者はアクションを使用してその手を操作できる。術者はその手で物体を操作したり、錠の掛かっているドアやコンテナを開けたり、開いたコンテナから内容物を出し入れしたり、壺から内容物を放出したりできる。術者はこの手を利用する度 30 フィートまで移動させられる。

この手は攻撃を行わず、魔法アイテムを使用できず、10 ポンドより重い物を持ち運べない。

## ライト

力術の初級呪文 (キャントリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 接触

**構成要素:** 音声、物質 (1 匹のホタルかヒカリゴケ)

**持続時間:** 1 時間

効果: 術者はどの面も 10 フィートを超えない一つの物体に触れること。呪文が終了するまで、その物質は半径 20 フィートの明るい光を発し、さらに追加の 20 フィートまでを弱い光で照らす。この光は術者の好む色にすることができる。その物体を不透明な物で完全に覆ってしまうと、光はブロックされる。呪文は術者がアクションとして解除したときとこの呪文を唱え直したときに早期終了する。

術者が対象を敵対的なクリーチャーが持つか装着している物体にした時、そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローに成功することで、この呪文を避けられる。

## レイ・オヴ・フロスト

力術の初級呪文 (キャントリップ)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 60 フィート

**構成要素:** 音声、動作

**持続時間:** 瞬間

効果: 距離内にいる 1 体のクリーチャーに青白い光の凍てつくビームを飛ばしてぶつける。その対象に対して遠隔呪文攻撃を行うこと。命中すると、対象は 1d8 の冷気ダメージを受け、術者の次のターンを開始するまでその移動速度が 10 フィート縮まる。

高レベルでは: 呪文のダメージが規定レベルごとに 1d8 増強される。5 レベル (2d8)、11 レベル (3d8)、17 レベル (4d8)。

## 1 レベルウィザード呪文

### アイデンティファイ

1 レベル占術 (儀式)

**詠唱時間:** 1 分

**距離:** 接触

**構成要素:** 音声、動作、物質 (最低でも 100gp 分の真珠とフクロウの羽毛)

**持続時間:** 瞬間

効果: 術者は接触しながらそれを通して呪文を発動する 1 個の物体を選択する。それが魔法アイテムやそれ以外の魔法付与された物体なら、たとえ使うのに条件が必要である場合でもその能力全てと使い方が分かり、もし使用回数があるなら何回分が充填されているかも分かる。術者はそのアイテムに影響している全ての呪文が分かり、それらが何かも分かる。もしそのアイテムが魔法で作られた物なら、術者はどんな呪文がそれを作ったかが分かる。

もし術者が代わりにクリーチャーに接触して発動すれば、もし何かに影響されているなら、現在影響を与えている呪文が何か分かる。

### コンプリヘンド・ランゲージ

1 レベル占術 (儀式)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 術者

**構成要素:** 音声、動作、物質 (ひとつまみのススと塩)

**持続時間:** 1 時間

効果: 持続時間中、術者は聞くことができるなら聞いた言葉の意味を理解できる。術者は見ることができるなら書かれている言葉の意味を、それに触ることで理解できる。1 ページ分の文章を読むのに 1 分掛かる。

この呪文は文章に隠されている秘密のメッセージや秘術の魔法紋のように言語で書かれた物の一部でもない物を解読できるものではない。

### サイレント・イメージ

1 レベル幻術 (儀式)

**詠唱時間:** 1 アクション

**距離:** 60 フィート

**構成要素:** 音声、動作、物質 (少しの羊毛)

**持続時間:** 集中、最長 10 分

効果: 術者は 15 立方フィートを超えないひとつの物体かクリーチャーか他の視認可能な現象のイメージを作り出す。そのイメージは距離内の一点に持続時間中出現する。そのイメージは純粋に視覚的な物で、音や臭いや他の感覚的な効果は伴わない。

術者はアクションを使用してそのイメージを距離内の任意の一点に移動させることができる。そのイメージが場所を変える時に、術者はそのイメージが自然に動いているように外見を変えることができる。例えば術者がクリーチャーのイメージを作り出して動かす時、術者はそのイメージを歩いているように変化させられる。

このイメージへの物理的な干渉は、すり抜けてしまうためにそれが幻だとばれてしまう。クリーチャーはそれが幻だと特定して術者の呪文セーブ難易度に対する【知力】〈探索〉判定に成功すればそのイメージを見破ることができる。もしあるクリーチャーがその幻を何であるか見抜いてしまうと、そのクリーチャーはその幻を透かして見られてしまう。

## サンダー・ウェイヴ

1レベル力術

詠唱時間：1アクション

距離：術者(15フィート立方体)

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：雷の力の波が術者から吐き出される。術者を起点とした一辺15フィートの立方体内にいる各クリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行わねばならない。セーブに失敗すると、そのクリーチャーは2d8[雷鳴]ダメージを受け、術者から10フィート押し出される。セーブに成功すれば半分のダメージしか受けず押し出されもしない。

加えて、範囲内にある保護されていない物質はこの呪文の効果によって自動的に術者から10フィート遠くに押しやられ、この呪文は雷鳴を術者から300フィートに渡って鳴り響かせる。高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d8増加する。

## シールド

1レベル防衛術

詠唱時間：1リアクション、術者に対する攻撃が命中したかマジック・ミサイルの呪文の対象になった時

距離：術者

構成要素：音声、動作

持続時間：1ラウンド

効果：不可視の魔法の力場による障壁が現れて術者を守る。術者の次のターンが開始するまで、術者はACに+5のボーナスを得、これは引き金となった攻撃にも有効であり、マジック・ミサイルから術者はダメージを受けない。

## スリープ

1レベル心術

詠唱時間：1アクション

距離：90フィート

構成要素：音声、物質(ひとつまみの砂かバラの花びらかオオロギ)

持続時間：1分

効果：この呪文の魔法はクリーチャー達を眠たくして眠りに誘う。5d8をロールしてこの呪文に影響されるクリーチャーの合計ヒットポイントが幾つかを定める。術者が選択した距離内の1点から半径20フィートの各クリーチャーの現在ヒットポイントの順番に影響される(意識不明のクリーチャーは影響されない)。現在のヒットポイントが低いクリーチャーから順にこの呪文の影響を受けて呪文が終了するまで意識不明に陥り、その眠れる者はダメージを受けたり誰かがアクションを使ってゆさぶったりひっぱたくと目覚める。

眠ったクリーチャーのヒットポイントを最初に振った合計値から引いて次に低いヒットポイントのクリーチャーを同様に処理していく。クリーチャーのヒットポイントが合計値と同等かそれ以下でなければ影響されない。

アンデッドと魅了状態に耐性を持つクリーチャーはこの呪文に影響されない。

高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に振るダイスが2d8増加する。

## チャーム・パーソン

1レベル心術

詠唱時間：1アクション

距離：30フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1時間

効果：術者は距離内で1体の人型生物に魅了を試みる。対象は【判断力】セーヴィング・スローを行わねばならず、術者か術者の仲間が対象と戦闘中ならそのロールに有利を得る。セーヴィング・スローに失敗したなら、呪文が終了するか術者かその仲間が何かしらの傷つけるような振る舞いを対象に行うまで、対象は魅了される。魅了されているクリーチャーは術者を仲の良い知人と見なす。呪文が終了すると、そのクリーチャーは術者に魅了されていたことを知る。高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に術者は対象の人数を1人増やすことができる。但し対象はそれぞれが30フィート以内の距離に収まっている必要が有る。

## ディスガイイス・セルフ

1レベル幻術

詠唱時間：1アクション

距離：術者

構成要素：音声、動作

持続時間：1時間

効果：術者は自身を呪文が終了するか解除するためのアクションを取るまで別の姿にする～衣装、鎧、武器や装備を含む～。術者は1フィート高いか低い、痩せてるか太っているか、あるいはそれらの中間に見せることができる。しかし身体の種類を変化させることはできず、体型や四肢のアレンジに留めなければならない。そうでなければ、幻影を術者に拡大するのを諦めてしまう。

その変化は物理的な干渉を誤魔化すことができない。例えば衣装に帽子を作り出しても物体はその帽子をすり抜け、誰かが触れてもそこには何も無いか術者の頭と髪との感触があるだけである。術者が自身より痩せたイメージを作り出しても、実際には痩せてはいないため本来当たらない部分が当たってしまう。

術者が偽装していることを見破るには、アクションを使ってよく観察し、術者の呪文セーブ難易度に対する【知力】〈探索〉判定に成功しなければならない。

## ディテクト・マジック

1レベル占術(儀式)

詠唱時間：1アクション

距離：術者

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長10分

効果：持続時間中、術者は自身から30フィート以内に存在する魔法の存在を知覚する。もし魔法を感知できれば、アクションを使用して周囲に見えるクリーチャーや物体がうっすらと纏う魔法のオーラを見ることができ、その魔法の系統なども存在するなら知ることができる。

この呪文は大抵の障壁も通り抜けるが、1フィートの石や1インチの一般的な金属や薄いシート状の鉛や3フィートの木や漆喰に阻害される。

## バーニング・ハンズ

1レベル力術

**詠唱時間**：1アクション

**距離**：術者 (15フィート円錐形)

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：瞬間

効果：術者が親指同士をくっつけて指を開いて手を構えることで、薄いシート状の炎が外に開いた指先から打ち出される。15フィート円錐形内の各クリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行うこと。セーブに失敗すると3d6の火ダメージを、成功するとその半分に等しいダメージを受ける。

その火は装備していたり持ち運んでいたりしない可燃物に着火する。

高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d6増加する。

## マジック・ミサイル

1レベル力術

**詠唱時間**：1アクション

**距離**：120フィート

**構成要素**：音声、動作

**持続時間**：瞬間

効果：術者は3本の青く輝く魔法的な力場の矢を作り出す。それぞれの矢は術者から見るものの出来る、距離内で術者が選択したクリーチャーに命中する。1本の矢は1d4+1の力場ダメージを対象に与える。矢は同時に命中するが、術者はそれらを単一のクリーチャーでも何体かのクリーチャーにでも向けられる。

高レベルでは：2レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、1レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に矢が1本増加する。

## メイジ・アーマー

1レベル防御術

**詠唱時間**：1アクション

**距離**：術者

**構成要素**：音声、動作、物質 (一片の保存処理がされた革)

**持続時間**：8時間

効果：鎧を着ていない、望んでいるクリーチャーに接触し、呪文が終了するまで、魔法の力場が対象の体を取りまく。対象は基本ACが13+対象の【敏捷力】修正値になる。呪文は対象が鎧を着るか術者の1回のアクションで早期終了する。

## 2レベルウィザード呪文

### アーケイン・ロック

2レベル防御術

**詠唱時間**：1アクション

**距離**：接触

**構成要素**：音声、動作、物質 (呪文で消費する最低でも25gpの価値がある金粉)

**持続時間**：解呪されるまで

効果：閉じている扉や窓や門やその他の通用口に接触すること。その選択した物体は持続時間の間施錠される。術者と、この呪文を発動させる時に術者が指定したクリーチャー達はこの物体を普通に開くことができる。術者はその物体の5フィート以内で喋ることで呪文を1分間抑制できる合言葉を設定できる。そうでなければ、破壊されるか解呪されるか呪文が抑制されるまで、開けるのは不可能である。ロックの呪文を発動するとアーケイン・ロックを10分間抑制する。

この呪文に影響されている間、その物体は破壊や強制的に開くことが難しくなり、破壊や解錠のための難易度が10上昇する。

### インヴィジビリティ

2レベル幻術

**詠唱時間**：1アクション

**距離**：接触

**構成要素**：音声、動作、物質 (アラビア糊の入ったケースに入った塵毛)

**持続時間**：瞬間

効果：術者が接触したクリーチャーは呪文が終了するまで不可視になる。対象が着用していたり持ち運んでいる者も全て対象の人物の下にある間は不可視になる。この呪文は対象が攻撃をしたり呪文を発動すると終了する。

高レベルでは：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に呪文の対象と鳴るクリーチャーが1体増加する。

### ウェブ

2レベル召喚術

**詠唱時間**：1アクション

**距離**：60フィート

**構成要素**：音声、動作、物質 (少量の蜘蛛の巣)

**持続時間**：集中、最長1時間

効果：術者は大量で分厚くネバネバした蜘蛛の巣を距離内の指定の地点に召喚する。この蜘蛛の巣は持続時間中指定地点を一辺20フィートの立方体内を埋め尽くす。この蜘蛛の巣は移動困難地形であり軽度の視認困難領域である。

蜘蛛の巣が2つの物質的な塊の間 (天井と床のような)をつなげたり床や壁や天井に渡すように広げなければ、この蜘蛛の巣は自壊して術者の次のターンが開始される時に呪文が終了する。蜘蛛の巣は真っ直ぐな平面に広げた時、深さ5フィートになる。

蜘蛛の巣の中でターンを始めたたりターン中に蜘蛛の巣内に入り込む各クリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローをしなければならない。

セーブに失敗すると、そのクリーチャーは蜘蛛の巣の中に居る間か自由になるまで拘束状態になる。

蜘蛛の巣によって拘束状態になったクリーチャーは自身のアクションを使用して術者の呪文セーブ難易度に対する【筋力】判定に成功すれば、もはや拘束状態ではなくなる。

この蜘蛛の巣は可燃性で、1ラウンドに一辺5フィートの立方体の蜘蛛の巣が火によって燃えて消失し、火が燃え始めたターンに蜘蛛の巣の中でターンを開始するクリーチャーは2d4[火]ダメージを受ける。

## サジェスチョン

2レベル心術

**詠唱時間：**1 アクション

**距離：**30 フィート

**構成要素：**音声、物質 (蛇の舌と少しのハチノスカ一滴の甘い香りの油)

**持続時間：**集中、最長 8 時間

効果：術者は行動の方針 (1 文か 2 文に制限される) を提案し術者から見て術者の声が聞こえて理解できる魔法的なクリーチャーに影響を与える。魅了されないクリーチャー達はこの呪文に完全耐性を持つ。この提案は行動の方針が妥当であるように聞こえる言葉でなければならない。

そのクリーチャーに自分を殴れ、スピアを自分に投げろ、自分を焼き殺せ、あるいは他の何か目に見えて有害な行動を提案するとこの呪文を終わらせる。

対象は【判断力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーヴィに失敗すると、術者が記述した行動指針に持てる最高の能力で従事する。

この行動方針の提案は持続時間全体に継続される。提案された行動が短い時間で終わってしまったなら、行動を問いかけることもなく対象が終了した時にこの呪文は終了する。

術者は持続時間中に特別な行動の引き金となる状況を特定できる。例えば、術者は騎士に、彼女が最初に会った物乞いに自分のウォーホースを与えなさいと提言できる。呪文が消滅するまでに状況に遭遇しなければ、行動は行われない。

術者やその仲間達がその対象にダメージを与えたら、この呪文は終了する。

## シャッター

2レベル力術

**詠唱時間：**1 アクション

**距離：**60 フィート

**構成要素：**音声、物質 (雲母の欠片)

**持続時間：**瞬間

効果：範囲内の任意の場所から突然痛烈な大音量が噴出し、鳴り響く。起点から 10 フィート半径の球内のクリーチャーは【耐久力】セーヴィングスローに成功しなければ 3d8 の [雷鳴] ダメージを被り、成功した場合には半分のダメージを受ける。石や水晶、金属などでできた生物はセーヴィングスローに劣位を与えられる。

また、効果範囲内にある非魔法的な身に着けたり手に持ったりしている物体にもダメージを与える。

高レベルでは：3 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが 1d8 増加する。

## スパイダー・クライム

2レベル変成術

**詠唱時間：**1 アクション

**距離：**接触

**構成要素：**音声、動作、物質 (ひとしずくの瀝青と蜘蛛)

**持続時間：**集中、最長 1 時間

効果：呪文が終了するまで、術者の接触した 1 体の望んでいるクリーチャーは垂直な面や上下が逆転した天井を手を使わず上下に渡る能力を得る。対象は歩行速度に等しい登はん速度も得る。

## ダークネス

2レベル力術

**詠唱時間：**1 アクション

**距離：**60 フィート

**構成要素：**音声、物質 (コウモリの羽毛、ひとしずくのピッチか石炭の欠片)

**持続時間：**集中、最長 10 分

効果：術者が距離内で選択した地点から魔法的な闇が広がり、属時間の間半径 15 フィートの球体を満たす。その闇は曲がり角を回り込む。

暗視を持っているクリーチャーでもこの闇は見通せず、魔法的でない明かりはこれを照らせない。

術者が持っているか誰も着用も持ち運びもしていない 1 つの物体を中心地点として選択すると、闇はその物体から発生し、それが動けば闇も動く。ボウルやヘルムのような光を通さない物体で闇の発生源を完全に覆ってしまうと、その闇は遮断される。

2 呪文レベルかそれ以下で作られた光の領域にこの呪文を少しでも重ねると、その光を作っている呪文は解呪される。

## ノック

2レベル変成術

**詠唱時間：**1 アクション

**距離：**60 フィート

**構成要素：**音声

**持続時間：**瞬間

効果：距離内にある術者から見える物体を選択すること。その物体は扉や箱 (ボックス) か運搬用の箱 (チェスト)、手枷のセット、南京錠、あるいは他の一般的なあるいは魔法的なアクセスを妨害できる収納具がある。

一般的な錠で閉めた状態を保持できる物であったり、貼り付けられたりかんぬきのかかった物である対象を解錠したり剥がしたり、かんぬきを外したりする。もし対象が複数の錠を掛けられていたら、それらの内のひとつだけを解錠する。

アーケイン・ロックで閉じた状態を維持している対象を選択した時は、その呪文は 10 分間抑制され、その時間の間だけ対象は普通に開け閉めできるようになる。

この呪文を発動する時、対象の物体から発されるノック音が轟き、300 フィート遠くまで鳴り響く。

## ブラー

2レベル幻術

**詠唱時間：**1 アクション

**距離：**術者

**構成要素：**音声

**持続時間：**集中、最長 1 分まで

効果：術者はの体は術者を見られる誰から見てもぶれて、ずれて、波打つ。持続時間中、どのクリーチャーも術者に対する攻撃ロールに不利を持つようになる。完全視覚のような幻影を見通すことができたり、全周知覚のように視覚に頼らない攻撃者はこの効果に完全耐性を持つ。

## フレイミング・スフィア

2レベル召喚術

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（少しの獣脂、ひとつまみの硫黄、粉末状の鉄）

持続時間：集中、最長1分

効果：持続時間中、距離内の術者が指定した占有されていないスペースに直径5フィートの火の球体が現れる。その球体から5フィート以内でターンを終了したクリーチャーはすべて【敏捷力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは2d6[火]ダメージを受け、成功しても半分のダメージを受ける。ボーナスアクションとして、術者はこの球体を30フィートまで移動できる。術者が球体をクリーチャーに衝突させると、そのクリーチャーは球体のダメージに対するセーヴィングスローを行わねばならないが、その球体はそのターンの移動を停止する。

術者が球体を動かしている時、術者はそれを5フィートの高さまで飛び跳ねさせ障害を越えさせることができ、穴を10フィートまで飛び越えさせることができる。この球体は装着も持ち運びもしてない可燃性の物体に着火し、半径20フィートを明るいまかりで照らし、さらに半径20フィートまでを弱い明かりで照らす。

高レベルでは：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが1d6増加する。

## ホールド・パーソン

2レベル心術

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（小さく真っ直ぐな鉄片）

持続時間：集中、最長1分

効果：距離内にいて術者から見える1体の人型生物を選択する。その対象は【判断力】セーヴィングスローに成功しなければ持続時間中麻痺状態に陥る。その対象の各ターンの終了時、対象は新たな【判断力】セーヴィングスローを行える。成功すれば、対象へのこの呪文は終了する。

高レベルでは：3レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、2レベル呪文から1レベル呪文レベルが高くなる毎に対象の人型生物を1体増やせる。この人型生物たちはそれぞれが30フィート以内に居なければならない。

## マジック・ウェポン

2レベル変成術

詠唱時間：1ボーナスアクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長1時間

効果：術者は魔法的でない武器に接触する。呪文が終了するまで、この武器は攻撃ロールとダメージロールに+1のボーナスを与える魔法の武器になる。

高レベルでは：4レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、このボーナスは+2に増加し、6レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、このボーナスは+3に増加する。

## ミスティ・ステップ

2レベル召喚術

詠唱時間：1ボーナスアクション

距離：術者

構成要素：音声

持続時間：瞬間

効果：銀色の霧が一時的に周囲に立ちこめ、術者は自身から見える30フィート以内の何にも占有されていないスペースにテレポートする。

## レヴィテート

2レベル変成術

詠唱時間：1アクション

距離：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（小さな革の輪っかか、一方の端に長い柄の付いたコップ状に曲げられている黄金の針金）

持続時間：集中、最長10分

効果：距離内にいる、術者から見えて選択された1体のクリーチャーか1個の物体を術者は、20フィートまで垂直に浮き上がり、そのまま持続時間中維持される。この呪文は500ポンドまでの対象を浮揚させられる。望んでいないクリーチャーは【耐久力】セーヴィングスローに成功すれば影響を受けない。

その対象は間合い内の固定されている物体や表面（壁や天井など）を押したり引いたりすることによってしか移動できず、登はん中であるなら移動することはできる。術者は対象の高さを自身のターンに20フィートまで上下どちらでも変えられる。術者自身が対象である場合は、自身の移動を用いて上方にも下方にも移動できる。しかし術者は対象を動かすためのアクションを呪文の距離内でしか行えない。

呪文が終了した時、もし対象が空中にいたとしても緩やかに浮かびながら着地する。

## 3レベルウィザード呪文

### カウンタースペル

3レベル防御術

詠唱時間：1リアクション、60フィート以内の目に見えるクリーチャーが呪文を行使する時

距離：60フィート

構成要素：動作

持続時間：瞬間

君は呪文を行使しようとするクリーチャーを遮ろうとする。もしそのクリーチャーが3レベル以下の呪文を行使しようとしているのであれば、その呪文は失敗し効果を発揮しない。4レベル以上の呪文であった場合は君の呪文行使の能力をチェックする。

そのDCは相手の呪文レベルに10を加えたものとなる。これに成功すれば相手のクリーチャーの呪文は失敗し、効果を現さない。

高レベルでは：4レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使った場合、相手の呪文レベルが消費したスロットのレベル以下であるならば対象となった呪文は失敗し効果を現さない。

### ディスペル・マジック

3レベル防御術

詠唱時間：1アクション

距離：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

効果：距離内の1体のクリーチャーか1個の物体かひとつの魔法

効果を選択すること。対象の呪文レベル 3 レベルかそれ以下のあらゆる呪文が終了する。対象の呪文レベル 4 レベルかそれ以上の各呪文には術者の魔法能力を使って 1 回の能力判定を行う。難易度は 10+ その呪文のレベルである。判定に成功すれば、その呪文は終了する。

高レベルでは：4 レベル呪文スロットより高レベルでこの呪文を発動させる時、術者はその呪文スロットのレベル以下の呪文を自動的に終了させることができる。

### ファイヤー・ボール

3 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：150 フィート

構成要素：音声、動作、物質（小さなボール状のコウモリの糞と羽毛）

持続時間：瞬間

効果：術者の指先から明るい閃光の筋が距離内の指定した一点に向かい、その後炎の爆発による轟音が炸裂する。その地点を中心とする半径 20 フィートの球体内にいる各クリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローを行わねばならない。対象はセーブに失敗すると 8D6[火]ダメージを受け、セーブに成功しても半分のダメージを受ける。

この炎の爆発は曲がり角を巻き込む。着用も持ち運びもされていない可燃性の物体は着火する。

高レベルでは：4 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、3 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが 1d6 増加する。

### フライ

3 レベル変成術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質（何らかの鳥の翼からの羽根）

持続時間：集中、最長 10 分まで

効果：術者は望むクリーチャーに接触する。対象は持続時間中飛行速度 60 フィートを得る。呪文が終了した時、その対象がまだ宙にいれば、対象は止められるまで落下する。

高レベルでは：4 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、3 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に術者は追加で 1 体のクリーチャーを対象にできる。

### プロテクション・フロム・エナジー

3 レベル防衛術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：最長 1 時間

効果：持続時間中、術者が接触した望んでいるクリーチャーは術者が選択したひとつのダメージ種別（[酸]、[稲妻]、[火]、[雷鳴]、[冷氣]）への抵抗力を持つ。

### ヘイスト

3 レベル変成術

詠唱時間：1 アクション

距離：30 フィート

構成要素：音声、動作、物質（リコリスの削りクズ）

持続時間：集中、最長 1 分まで

効果：距離内の術者から見える望んでいるクリーチャーを選択する

こと。呪文が終了するまで、対象の移動速度は二倍になり、AC に +2 を得て、【敏捷力】セーヴィングスローに有利が付き、対象自身のターンに追加アクションが得られる。このアクションは攻撃（1 回の武器攻撃のみ）、速歩、エンゲージ離脱、隠れ身、物体を使うアクションだけを取れる。

呪文が終了する時、対象は反動に襲われて自身の次のターンの後まで移動することもアクションを取る事もできない。

### メジャー・イメージ

3 レベル幻術

詠唱時間：1 アクション

距離：120 フィート

構成要素：音声、動作、物質（少量の羊毛）

持続時間：集中、最長 10 分

効果：術者は最大で 20 フィート立方の物体やクリーチャーや他の視覚的な現象の映像を作り出す。この映像は持続時間中距離内の術者から見える場所に局所的に現れる。それは音や臭いや温度が完璧に現実的で描くものに適切である。術者は熱や冷気でダメージを与えるのに十分なものを作ることはできないし、音の轟きは [雷鳴] デメージや聴覚喪失状態を与えるに十分でもなく。あるいはクリーチャーに吐き気を催すだろう臭い（トログロダイトの悪臭のような）を作り出すこともできない。

術者がその幻の距離内に居る限り、術者はその映像を自身のアクションを使って距離内の別の地点に移動できる。映像が場所を変えると、術者はその外見を自然に移動しているように変化させられる。例えば、術者がクリーチャーのイメージを作りそれを移動させる時、術者はその映像を歩いているような外見に変化させられるのである。同様に、術者はその幻が別の時に異なる音を発しているようにさせたり、例えば会話するように作ることもできる。

その映像への物理的な干渉は、すり抜けてしまうためそれが幻影だとばれてしまう。アクションを使用してその映像を見抜こうとするクリーチャーは術者の呪文セーブ難易度に対する【知力】〈探索〉判定に成功することでそれが幻影だと特定できる。もしあるクリーチャーがその幻影が何であるか見抜いたなら、そのクリーチャーはその映像を透かして見られ、他の感覚的な質もそのクリーチャーにはおぼろげになる。

高レベルでは：6 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うとこの呪文は集中力の要求無しで解呪されるまで持続する。

### ライトニング・ボルト

3 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：術者（100 フィート直線状）

構成要素：音声、動作、物質（少しの毛皮と琥珀か水晶かガラスのロッド）

持続時間：瞬間

効果：長さ 100 フィート、幅 5 フィートの直線状の稲妻の一撃が術者から選択した方向に吹き出す。直線内にいる各クリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーブに失敗すると 8d6[稲妻]ダメージを受け、成功してもちょうど半分のダメージを受ける。

この稲妻は領域内の着用も持ち運びもされていない可燃性の物体に着火する。

高レベルでは：4 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、3 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが 1d6 増加する。

## 4 レベルウィザード呪文

### アーケイン・アイ

4 レベル占術

詠唱時間：1 アクション

距離：30 フィート

構成要素：音声、動作、物質（少量のコウモリの毛）

持続時間：集中、最長 1 時間

効果：術者は持続時間中大気中に浮遊する魔法的な見えない目を射程内に作り出す。

術者は、精神的に通常の視覚か 30 フィートの暗視かのどちらかの視覚情報を受け取る。その目は全周を見渡せる。

1 回のアクションとして、術者はその目を好きな方向に 30 フィートまで動かせる。その目がどこまで術者から離れて動いても制限はないが、実在する他の次元界に入り込むことはできない。物質的な障壁は目の移動を阻止する。しかし目は直径 1 インチの小ささの間を通り抜けることができる。

### アイス・ストーム

4 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：300 フィート

構成要素：音声、動作、物質（ひとつまみの塵と数滴の水）

持続時間：瞬間

効果：距離内の 1 点を中心とする半径 20 フィート、高さ 40 フィートの円柱内の地面に岩のように固い氷の雹が叩きつける。その円柱内の各クリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローをしなければならない。

セーヴに失敗したクリーチャーは 2d8 叩きダメージと 4d6 冷気ダメージを受け、成功した者はその半分のダメージを受ける。雹は嵐の領域の効果を術者の次のターンが終了するまで移動困難地形に変更する。

高レベルでは：5 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、4 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に叩きダメージが 1d8 増加する。

### ウォール・オブ・ファイア

4 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：120 フィート

構成要素：音声、動作、物質（リンの小片）

持続時間：集中、最長 1 分

範囲内のしっかりとした面の上に火の壁を作り出す。君は長さ 60 フィート、高さ 20 フィート、厚さ 1 フィートまでの壁、もしくは 20 フィートまでの高さの 1 フィートの厚さの周囲を囲う壁を作成することができる。この壁は持続時間の間出現し続ける。

壁の出現時、その内部に存在するクリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローを行う。これに失敗した場合は 5d8 の [火] ダメージを被り、成功した場合は半分のダメージとなる。

発動時に選択した任意の一面はその側の 10 フィート内に、または壁内でそのターンを終える各々のクリーチャーに 5d8 の [火] ダメージを与える。それぞれのターンで壁に突入する最初とその場所でターンを終える時に同様のダメージを与える。ただし壁の反対の面にはダメージを与える効果はない。

高レベルでは：5 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、4 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎に叩きダメージが 1d8 増加する。

### グレーター・インヴィジビリティ

4 レベル幻術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長 1 分

効果：術者が術者の接触したクリーチャーは呪文が終了するまで不可視になる。対象が身に付けていたり持ち運んでいる全ての物も対象が保持している限り不可視になる。

### ストーンスキン

4 レベル防衛術

詠唱時間：1 アクション

距離：接触

構成要素：音声、動作、物質（100gp の価値があるダイヤモンド、これはこの呪文が消費する）

持続時間：集中、最長 1 時間

効果：この呪文は術者が接触した望んでいるクリーチャーの肉体を石のように硬くする。この呪文が終了するまで、その対象は魔法的でない [叩き] [刺突] [斬撃] ダメージに抵抗力を持つ。

### ディメンジョン・ドア

4 レベル召喚術

詠唱時間：1 アクション

距離：500 フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

効果：術者は現在の地点から距離内の任意の地点に己をテレポートさせる。術者は望んだ地点に確実に到達する。その地点は術者から見えるか、術者に映像化できる場所か、「200 フィート直線で下向きに」や「北西 45° の 300 フィート上方」などの距離と方向を記述できる場所である。

術者は所持限界を超えない範囲で物体を運べる。術者は 1 体の望むクリーチャーとその所持限界以下の重量の荷物も運べる。そのクリーチャーは術者がこの呪文を発動させる時に 5 フィート以内に居なければならない。

術者の到着地点がクリーチャーや物体で占有されていたら、術者とその同行クリーチャーはそれぞれ 4d6 [力場] ダメージを受け、この呪文は術者のテレポートに失敗する。

## 5 レベルウィザード呪文

### ウォール・オブ・ストーン

5 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：120 フィート

構成要素：音声、動作、物質（花崗岩の小さな塊）

持続時間：集中、最長 10 分

効果：魔法的でない固体の石の壁が距離内の術者が指定した一点に実体として飛び出す。この壁は 6 インチの厚さと 10 枚の 10 フィート × 10 フィートのパネルで構成されている。あるいは術者は 10 フィート × 20 フィートでたった 3 インチの厚さのパネルを作り出すこともできる。

もしこの壁が出現した時にクリーチャーのスペースに割り込んでいれば、そのクリーチャーは壁のどちらか一方の側に押しやられる（術者の選択）。もしクリーチャーが全ての側を壁に（あるいは壁と他の固体の表面に）囲まれていれば、そのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィングスローを行える。成功すると、そのクリーチャーは壁に囲まれないよう移動速度一杯まで移動するために自身のリアクションを使うことができる。

その壁はクリーチャーや物体と同じスペースを占有することはできないが、術者の望むどんな形も取れる。壁は垂直である必要も固い土台に載っている必要も無い。しかし既存の石に固体として支持され、くっついていなければならない。従って、術者はこの呪文を大きな割れ目の橋渡しにしたり傾斜路を造るために使う事もできる。

術者が長さ 20 フィートより大きなスパンを作る場合、術者は作って支持するため各パネルのサイズを半分にしなければならない。術者はクレナレーション（上部に矢を打つための凹凸が付いた壁）や、銃丸の付いた壁などを作るため壁の形を粗くすることもできる。この壁はダメージを受け、突破される石で作られた物体だ。各パネルは AC15 と厚さ 1 インチ当たり 30 ヒットポイントを持つ。パネルのヒットポイントが 0 に低下すればそれは破壊され、DM の判断で繋がっているパネルが崩壊する可能性も有る。

もし術者の集中力がこの呪文の持続時間一杯まで維持されれば、その壁は永続化され解呪されなくなる。そうでなければ、この呪文が終了した時に壁は消失する。

### コーン・オブ・コールド

5 レベル力術

詠唱時間：1 アクション

距離：術者（60 フィートの円錐形）

構成要素：音声、動作、物質（小さな水晶かガラスの円錐）

持続時間：瞬間

効果：術者の両手から冷気の爆風が噴出する。60 フィートの円錐形内にいる各クリーチャーは【耐久力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーヴに失敗したクリーチャーは 8d8〔冷気〕のダメージを受け、セーヴに成功しても半分のダメージを受ける。

この呪文で殺されたクリーチャーは解けるまで氷の彫像となる。

高レベルでは：6 レベル呪文スロットかより高いスロットでこの呪文を使うと、5 レベル呪文から 1 レベル呪文レベルが高くなる毎にダメージが 1d8 増加する。

### ドミネート・パーソン

5 レベル心術

詠唱時間：1 アクション

距離：60 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最長 1 分

効果：術者は距離内で見ることができる人型生物を欺くよう試みる。それは【判断力】セーヴィングスローに成功しなければ、持続時間中術者に魅了される。もし術者が術者に友好的なクリーチャーが対象と戦闘をすると、対象はセーヴィングスローに有利を得る。

対象のクリーチャーが魅了されてる間、術者と対象の 2 体は同じ実体の次元界に存在している間テレパシー的繋がりを持つ。術者は意識のある間このテレパシー的繋がりを利用して対象クリーチャーに命令を送ることができ（アクション不要）、対象はそれに従うために最善を尽くす。

術者は「そのクリーチャーと戦え」や「そこを走って渡れ」や「その物体を取ってこい」などの簡単で一般的な行動の命令を特定できる。もしそのクリーチャーが命令を完遂して更なる指示を術者から受けられないなら、対象はその能力を最善にするために自身を保全し防衛する。

術者は自身のアクションを完全に使える上に対象を正確に制御できる。

術者の次のターンが終了するまで、そのクリーチャーは術者の選んだ行動のみを取り、術者が取ることを許していないどんな行動も取らない。

この時間中、術者はそのクリーチャーにリアクションを取らせることもできるが、この要求は術者自身のリアクションを同様に使用する。

いかなる場合も対象がダメージを受ければ、対象はこの呪文に対し新たな【判断力】セーヴィングスローを行う。もしセーヴィングスローに成功すれば、この呪文は終了する。

高レベルでは：6 レベル呪文スロットでこの呪文を使うと、持続時間が集中、最長 10 分になる。7 レベル呪文スロットでこの呪文を使うと、持続時間が集中、最長 1 時間になる。8 レベル呪文スロットかより高い呪文レベルでこの呪文を使うと、持続時間が集中、最長 8 時間になる。

## ドリーム

5レベル幻術

詠唱時間：1分

距離：特殊

構成要素：音声、動作、物質（掌一杯の砂、少量のインク、眠っている鳥から引き抜いた羽根ペン）

持続時間：8時間

効果：この呪文はクリーチャーの夢を形作る。この呪文の対象として術者を知っているクリーチャーを選択すること。その対象は術者と同じ存在の次元界に居なければならない。エルフのような眠らないクリーチャーにはこの呪文で接触することはできない。術者か、術者に接触している望んだクリーチャーは伝言人として行動するためトランス状態に入る。トランス状態の間、伝言人は自身の周囲のことは気付いているが、アクションを取ることも動くこともできない。

対象が眠っている場合は、伝言人が対象の夢に出現して、呪文の持続時間内で対象が眠っている間対象と話ができる。伝言人は夢の環境を、風景や物体や他のイメージを作ることで整形もできる。伝言人はいつでもトランスから脱してこの呪文の効果を早期終了させることができる。

対象は起きた時にその夢を完璧に思い出す。もし対象が術者が呪文を発動した時に起きていれば、伝言人はそれを知り、トランス状態を解く（呪文を終わらせる）か対象が眠りに就くまで待つかのどちらかになるが、どちらの場合でも伝言人は対象の夢に現れている。術者は伝言人を対象にとって怪物的で恐ろしい外見にすることもできる。もしそうするなら、その伝言人は10単語までの伝言を送ることができ、対象は【判断力】セーヴィングスローを行わねばならない。セーブに失敗すると、幻影の奇怪なものの反響は対象が眠っている間持続する悪夢を生み、その休息からのあらゆる利益を受けることから対象を妨害する。加えて、対象が起きると、対象は3d6 [精神] ダメージを受ける。

もし術者が一房の髪や爪の欠片や似た様な対象の体の部分のような対象の身体の一部を持っているなら、対象はセーヴィングスローを不利を持って行う。

## パスウォール

5レベル変成術

詠唱時間：1アクション

距離：30フィート

構成要素：音声、動作、物質（ひとつまみの胡麻の種）

持続時間：1時間

効果：術者から見える距離内の木製や漆喰製や石製の表面（壁や天井や床のような）のうち術者が選択した点に通路が現れる。術者は開口の寸法を選択する：5フィートまでの幅、8フィートまでの高さ、そして20フィートまでの深さ。この通路はその周辺の構造に不安定さを持たない。

その開口部が消えたら、呪文で作られた通路内に残っているクリーチャーや物体は術者が呪文を発動した面に最も近い占有されていないスペースに安全に排出される。

## 6レベルウィザード呪文

略

## 7レベルウィザード呪文

略

## 8レベルウィザード呪文

略

## 9レベルウィザード呪文

略

## 別表A：状態異常

クリーチャーの状態は呪文やクラスの特徴、モンスターの攻撃などさまざまな効果により変化し、そのクリーチャーができることを能変える。盲目状態のように機能を失った状態や、不可視のような状態は、優位を与える。

状態はそれが打ち消されるまで続く。例えば、伏せ状態は立ち上がることで打ち消される。あるいは、その効果に定められた持続時間が経過することで終了する。

もし、複数の効果が同じ状態異常を引き起こすなら、それぞれ異常が効果終了まで持続するが、より重篤な状態を引き起こすことはない。状態異常かそうでないか分からないのである。

以下の定義はクリーチャーを対象としておきる状態異常である。

### 盲目状態

- ・盲目状態のクリーチャーはものを見ることができず、視覚に依存する能力値判定に自動的に失敗する。
- ・盲目状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは優位を得る一方、盲目状態のクリーチャーの攻撃ロールには劣位が課せられる。

### 魅惑された状態

- ・魅惑されたクリーチャーは、魅惑したクリーチャーを攻撃したり、有害な能力や魔法効果の対象とすることができない。
- ・魅惑したクリーチャーは、魅惑したクリーチャーとの社会的な関わりに関するすべての能力値判定に優位を得る。

### 聴覚喪失状態

- ・聴覚喪失状態のクリーチャーは音を聞くことができず、聴覚に依存する能力値判定に自動的に失敗する。

### 恐れ状態

- ・恐れ状態のクリーチャーは、視線が通っている恐怖の発生源に対する能力値判定と攻撃ロールに劣位が課せられる。
- ・クリーチャーは自発的に恐怖の発生源に近寄るような移動をすることができない。

### 組み付き状態

- ・組み付き状態のクリーチャーの移動速度は0になり、移動によってもたらされるすべてのボーナスを失う。
- ・組み付いたクリーチャーが脱力状態となった場合、組み付き状態は終了する。
- ・組み付かれたクリーチャーがサンダー・ウェーブの呪文などの効果によって組み付いたクリーチャーの間合いや組み付き効果の範囲から外れた場合にも、組み付き状態は終了する。

### 脱力状態

- ・脱力状態のクリーチャーはアクションやリアクションを行うことができない。

### 不可視状態

- ・不可視状態のクリーチャーは魔法の補助や特殊な知覚がない限り視ることができない。隠密を試みる場合、不可視状態のクリーチャーは重度の隠蔽を得たものとして扱う。不可視状態のクリーチャーの位置は、そのクリーチャーがたてる物音や、残された足跡によって探す事ができる。
- ・不可視状態のクリーチャーに対する攻撃ロールには劣位が課せられ、逆に不可視状態のクリーチャーの攻撃ロールは優位を得る。

### 麻痺状態

- ・麻痺状態のクリーチャーは脱力状態となり、移動も会話も行うことができない。
- ・麻痺状態となったクリーチャーは、筋力と敏捷力を用いたセーブに自動的に失敗する。
- ・麻痺状態となったクリーチャーに対する攻撃ロールは優位を得る。
- ・攻撃者が麻痺状態となったクリーチャーの5ft以内にいる場合、命中した攻撃ロールはすべてクリティカル・ヒット critical hit となる。

### 石化状態

- ・石化したクリーチャーは、装備および所持している非魔法の装備と共に固い動かない物質（普通は石である）に変化する。重量は10倍になり、風化も生じる。
- ・石化したクリーチャーは脱力状態となり、移動も会話もできず、周囲の状況を認識することもできない。
- ・石化したクリーチャーに対する攻撃ロールは優位を得る。
- ・石化したクリーチャーは、筋力と敏捷力を用いたセーブに自動的に失敗する。
- ・石化したクリーチャーはすべてのダメージに対する耐性を有する。
- ・石化したクリーチャーがすでに毒や病気を得ていた場合はその効果が遅延されるだけで、それらの効果が消去されることはない。

### 毒状態

- ・毒に侵されたクリーチャーは攻撃ロールと能力値判定に劣位が課せられる。

### 伏せ状態

- ・伏せ状態となったクリーチャーは、立ち上がって伏せ状態を終わらせるまで、取りうる移動オプションは這い進みのみとなる。
- ・伏せ状態となったクリーチャーの攻撃ロールには劣位が課せられる。
- ・攻撃者が伏せ状態となったクリーチャーから5フィート以内にいる場合、伏せているクリーチャーに対する攻撃ロールは優位を得る。しかし5フィートより離れている場合の攻撃ロールには劣位が課せられる。

### 拘束状態

- ・拘束状態にあるクリーチャーは移動速度が0となり、移動に関するボーナスを得ることができなくなる。
- ・拘束状態にあるクリーチャーに対する攻撃ロールは優位を得る。
- ・拘束状態にあるクリーチャーの攻撃は劣位が課せられるほか、【敏】セーブに劣位が課せられる。

### 朦朧化状態

- ・朦朧化したクリーチャーは脱力状態であり、移動できず、口ごもるようにならなくなる。
- ・朦朧化したクリーチャーは【筋】【敏】のセーブに自動的に失敗する。
- ・朦朧化したクリーチャーへの攻撃は優位を得る。

## 気絶状態

- ・気絶状態のクリーチャーは脱力状態であり、移動や会話ができず、周囲の状況に気がつくこともない。
- ・気絶状態のクリーチャーは手に持っているものを落とし、その場で伏せ状態となる。
- ・気絶状態のクリーチャーは【筋】【敏】のセーブに自動的に失敗する。
- ・気絶状態のクリーチャーへの攻撃は優位を得る。
- ・攻撃者がこのクリーチャーの 5ft 以内にいる場合、命中した攻撃ロールはすべてクリティカル・ヒットとなる。

## 過労状態

一部の特殊能力や、飢餓や長期に及ぶ低温や高温といった環境による危機は、過労と総称される特殊な状態異常を引き起こす。過労は 6 段階に分けられる。クリーチャーに一段階以上の過労を起こす効果は、各効果の記述に記載されている。

段階 効果

- |   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | 能力値チェックに劣位が課される   |
| 2 | 移動速度が半分になる        |
| 3 | 攻撃ロールとセーブに劣位が課される |
| 4 | 最大 hp が半分になる      |
| 5 | 移動速度が 0 となる       |
| 6 | 死亡                |

すでに過労状態で、別の効果による過労を受けた場合、現在の段階に新たな効果による過労を加えて新たな過労の効果とする。例えば、第 2 段階の過労状態の過労のクリーチャーは移動速度が半分になるとともに、能力値チェックに劣位が課される。

過労を解消する効果は、その説明にある段階ぶんの過労を解消する。そして、すべての過労効果は段階が 1 より下になったときに終了する。

大休憩が終了するたび、きちんと飲食をしていたなら、過労は一段階軽減される。





## ■ 行為判定

### ★能力値判定 (Ability Checks) ※『優位/不利』有り

D20 + 能力修正値/技能値 + 各種修正  
結果が、難易度(DC)「以上」であれば成功する

### ★コンテスト (Contests) ※『優位/不利』有り

複数人で能力値の対抗判定する場合、成功値が一番高い者が勝利者(行動成功/相手を妨害)となる。  
引き分け(同値)の場合は判定前と状況は変わらない

### ★セーヴィング・スロー (Saving Throws) ※『優位/不利』有り

D20 + 能力修正値 + 各種修正  
結果が難易度(DC)「以上」であれば成功する

### ★受動判定 (Passive Checks)

10 + 能力修正値/技能値 + 各種修正 + 「優位(+5)/不利(-5)」  
結果が、対抗難易度(DC)「以上」であれば成功する

### ★集団判定 (Group Checks) ※『優位/不利』有り

複数人で同時に同一の判定を行なう場合、判定結果が判定に参加した人の半数以上が難易度(DC)「以上」であれば「成功」する

### ★協力/援護 (Working Together)

複数人で協力して能力値判定をする場合、能力値判定を行なう代表者は、「優位」として判定を行なうことができる

## ■ 習熟ボーナス (Proficiency Bonus)

レベルによって決まる「習熟ボーナス」を持つ。  
「習熟している項目」に対しての判定等で、ボーナス値を加える。  
※ 習熟ボーナスを、各種ロールやそのほかの値に加える際は、その値を複数回加えてはならない。

## ■ 優位 (Advantage) と 不利 (Disadvantage)

様々な判定やロールの際に、あなたに「優位」「不利」な状況がある場合、D20を追加で1個ロールしていずれかの目を選択する。

★「優位」(Advantage) : 2個のダイス目の高い方

★「不利」(Disadvantage) : 2個のダイス目の低い方

※ 優位・不利の数はロールするD20ダイス数に影響しない  
※ 同値の場合、行為判定に「優位」「不利」な状況は無いと扱う。  
※ 複数の発生源から優位・不利な状況が同時に発生する場合、「優位・不利な状況はない」ものとして取り扱われ、追加の20面ダイスをロールしない。

## ■ HP(ヒットポイント)と休憩/回復

HP (Hit Point):  
そのキャラクターの持つ生命力を示す。

ヒットダイス (Hit Dice):  
HP回復の基本となるダイス。クラスにより異なる。

小休憩 (Short Rest):  
任意に、1時間の休息ができる。  
休息が終了する時点で、ヒットダイスを所有個数まで消費してロールし、出目の合計値分だけHPの回復ができる。

大休憩 (Long Rest):  
24時間に1回だけ、8時間の休息ができる。  
HPは全快し、ヒットダイスは最大値の1/2個回復<sup>(端数切上げ)</sup>する。(クラスで規定された所有上限値は超えない)

ポーション・オヴ・ヒーリング (Potion of Healing): 50gp  
「飲む」/「投与する」アクションにより、2d4+2 HP回復

## ■ 状態 (Condition)

状態	概要
気絶状態 (Unconscious)	・クリーチャーは無力化された状態となり、動くことも話すこともできなくなり、付近の状況も知覚できなくなる ・手に持っているものは落とし、伏せ状態になる ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴィングスローに自動失敗 ・相手の攻撃に『優位』を与える ・5フィート以内の相手からの攻撃はクリティカル・ヒットとなる
恐怖状態 (Frightened)	・恐怖の対象が視界に入る間 能力値判定や攻撃が『不利』になる ・恐怖の対象へと近づく移動ができない
拘束状態 (Restrained)	・移動速度が0になり、移動速度からボーナスが得られない ・相手の攻撃に『優位』を与え、自分の攻撃が『不利』になる ・【敏捷力】のセーヴィングスローが『不利』になる
石化状態 (Petrified)	・石化状態のクリーチャーは身に着けたマジックアイテムを除き、衣服ごと身体が石またはそれに準ずる物質へと変質する。(質量は10倍 / 老化は停止) ・石化状態のクリーチャーは無力化状態となり、動くことも話すこともできなくなる ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴィングスローに自動失敗 ・クリーチャーは、すべてのダメージに対する耐性を持つ ・クリーチャーは、毒/病気の影響を受けない、また、既に受けている病気/毒の影響は中断される(完治したわけではない)
聴覚喪失状態 (Deafened)	・聞く事を伴う能力値判定に自動失敗
掴まれた状態 (Grappled)	・掴まれたクリーチャーは移動速度がゼロになり、同時に移動速度からのボーナスも受けられなくなる ・掴んでいる相手が掴みを維持できなくなった時点で、状態終了 ・呪文等で掴みが無効化された場合も同様に状態終了
毒状態 [PHB] (Poisoned)	・攻撃ロールと能力値判定が『不利』となる
不可視状態 (Invisible)	・魔法や特殊な感覚以外で「視られる」ことはない ・隠れる行為に対して「重度な隠蔽」を得る ・音や移動の痕跡から「位置」を見つけることができる。 ・不可視状態のクリーチャーに対する攻撃は常に『不利』を与え、不可視状態のクリーチャーの攻撃は常に『優位』となる
伏せ状態 (Prone)	・立たない限り、移動は匍匐に限定され、攻撃が『不利』になる ・5フィート以内の相手の攻撃に『優位』を与え、それ以外には『不利』を与える
麻痺状態 (Paralyzed)	・麻痺状態のクリーチャーは無力化状態となり、動くことも話すこともできなくなる ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴィングスローに自動失敗 ・相手の攻撃に『優位』を与える ・5フィート以内の相手からの攻撃はクリティカル・ヒットとなる
魅了状態 (Charmed)	・魅了された相手を攻撃や攻撃魔法等の対象にできない ・魅了を掛けた者が魅了された相手に対する社交系能力値判定に『優位』を得る
無力化状態 (Incapacitated)	・無力化状態のクリーチャーはアクションもリアクションも取れない
盲目状態 (Blinded)	・視ることを伴う能力値判定に自動失敗 ・相手の攻撃に『優位』を与え、自分の攻撃が『不利』になる
朦朧状態 (Stunned)	・無力化された状態となり、動くことはできなくなる。(口ごもりながらならしゃべることはできる) ・相手の攻撃に『優位』を与える ・【筋力】と【敏捷力】のセーヴィングスローに自動失敗

★「掴み」からの脱出:  
掴み側<運動>に対して、<運動>または<軽業>でのコンテスト

★「掴み」中の移動:  
移動力の半分(掴み対象が2サイズ以上小さい場合を除く)



## ■能力値/技能 (Ability/Skill)

能力値	概要	
<b>【筋力】</b>	筋力判定は、物を押す/引く/壊す等、肉体的動作にかかわる事象を判定します。 (ドアを破る、ワゴンに飛び乗る、枷を壊す etc.)	
	技能	概要
	<運動>	(Athletics) 困難な状況下での登攀、ジャンプ、水泳等の運動全般にかかわる成否を判定
<b>【敏捷力】</b>	敏捷力判定は、素早く、静かにかつ機敏に移動したり、バランスを保てるかを判定します。 (鍵を開ける、罠を外す、捕虜を安全に拘束、精密な作業、暴走ワゴンを華麗に制御 etc.)	
	技能	概要
	<軽業>	(Acrobatics) 水面を走ったり、ロープの綱渡りや揺れる甲板等でのバランス感覚等を判定
	<手先の早業>	(Sleight of Hands) 物をさっと隠したり、他人の財布を掏ったり、他人のポケットにコインを忍ばせたり等の手先の器用さを判定
	<隠密>	(Stealth) 敵から姿を隠したり、誰にも見つからず忍び込んだりする際の成否を判定
<b>【耐久力】</b>	耐久力判定は、通常の限界を超えた事象においても正常を保てるかを判定します。 (長時間息を止める、休み無しに進軍、食物や水無しで生き残る、エール一気飲み etc.)	
<b>【知力】</b>	知力判定は、あなたがどれだけ知識/知恵を習得しているのかを判定します。 (アイテム鑑定、ゲーム必勝法、文書偽造、変装、言葉に依らない生物との対話 etc.)	
	技能	概要
	<秘術>	(Arcana) 様々な呪文、マジックアイテム、儀式、秘紋等の秘術に関する知識全般についての成否判定
	<歴史>	(History) 歴史上の著名人や王国、失われた都市、かつての戦争等の歴史に関する知識全般についての成否判定
	<捜査>	(Investigation) 隠匿物の捜索や傷口からの武器特定、トンネル崩落ポイント発見、巻物に隠された情報を解読等、捜査関係の成否判定
	<自然>	(Nature) 地形、植物、動物、天候や自然サイクル等の自然に関する知識全般についての成否判定
	<宗教>	(Religion) 神格、儀式、祈祷、宗教内の階層、聖印、秘密教団等の宗教に関する知識全般についての成否判定
<b>【判断力】</b>	判断力判定は、あなたがどれだけ事象や環境から状況を正しく認識できるかを判定します。(アンデッドか否かの判定、行動指針に従うべきか以内の判断 etc.)	
	技能	概要
	<動物使い>	(Animal Handling) 動物を落ち着かせたり、動物の思考を直感的に理解したり、騎乗時のコントロール等の成否判定
	<看破>	(Insight) 相手の癖や話し方、ボディランゲージ等から嘘を見抜いたり、相手の真意を把握できるかを判定。
	<医術>	(Medicine) 瀕死の仲間の状態安定や病気の診断等の医術に関する知識全般の成否判定
	<知覚>	(Perception) 視覚、聴覚といった五感から得られる情報や感覚から、何かを発見したり、隠れている敵を発見できるかの成否判定
	<生存>	(Survival) 獲物を追跡したり、天候や自然災害を予測したり等の生存にかかわる成否判定
<b>【魅力】</b>	魅力判定は、あなたが他者や周囲にどのような印象/影響を与えるのかを判定します。 (ニュースやゴシップ、噂の入手/流布に最適な人物を見つける、群衆にまぎれる etc.)	
	技能	概要
	<欺瞞>	(Deception) 言動により相手に対して真実を隠べいたり、嘘を信用させたり、ギャンブルでいかさましたりする際の成否判定
	<威圧>	(Intimidation) 言葉や態度によって相手を畏怖させて懐柔したり、真実を話させたりする際の成否判定
	<芸能>	(Performance) 音楽、ダンス、演技、朗読、その他の演目で観客を喜ばすことができるかの成否判定
	<説得>	(Persuasion) 敵との和平交渉や領主への忠言等、友好や社交によって相手を誠実に説得する際の成否判定

## ■DC (Difficulty Class)

DC	行為の難易度
5	かなり簡単
10	簡単
15	普通
20	困難
25	かなり困難
30	不可能に近い

## ■呪文詠唱 (Spellcasting)

※発動条件/持続時間/構成要素等は、呪文ごとに異なるので、必ず呪文ごとに確認すること。

### ★攻撃系呪文

D20 + 呪文に使用する【能力】修正値 + 習熟ボーナス + 各種修正

### ★一般呪文: 対象の呪文抵抗セーブ目標値

8 + 呪文に使用する【能力】修正値 + 習熟ボーナス + 各種修正



## ■ 戦闘の手順

1. 「不意打ち」の判定  
相手の受動<知覚>を目標値として  
『集団<隠密>(Stealth)判定』  
※「不意打ち」されたクリーチャーは、そのクリーチャーの第1ターン終了まで、移動やアクションを取れない
2. 敵味方 位置確認 ⇒ イニシアチブをロール  
D20 + 【敏捷力】修正値 + (ボーナス/ペナルティ)
3. ターン進行 ⇒ ラウンド処理 (1ラウンド: 6秒)  
イニシアチブ順に自ターンを得て、移動/アクション処理する

## ■ 攻撃の流れ

1. 目標の選択
2. 修正要素の確認  
・優位(Advantage)と不利(Disadvantage)の確認  
・ボーナス/ペナルティによる修正 (遮蔽/地形/明るさ等)
3. 攻撃判定  
・武器/呪文 等、攻撃ロール/ダメージロール

## ■ 自ターンの処理/リアクション

- ★ターン内にできること  
自ターンに、下記の2つの行動がとれる。
- ・アクションの実行: 「戦闘中のアクション」から1つ
  - ・移動: 自分の移動スピードまでの移動を1回
- さらに、クラス等によって下記のような行動がとれる
- ・ボーナスアクション: 「指定されたアクション」から毎ターン1つ
  - ・追加アクション: 「指定されたアクション/タイミング/回数」
- ★ターンの全スキップ/一部のスキップ  
2つの行動の片方 or 両方をスキップできる。  
全く何も行動しない場合、あなたの次ターンまで積極防衛して「回避」アクションを取っているとみなす。
- ★リアクション  
特殊な能力や呪文等により、あなたは『リアクション』と呼ばれる特殊なアクションが実行できる。様々なトリガーにより、発動する。リアクションを使用すると、次の自ターン開始時まで別のリアクションが取れない。

- ★「それ以外にできること」(Other Activity on Your Turn)  
「それ以外にできること」で規定しているような些細な行動を、移動やアクション中に1回行なうことができる。※例外/特殊有り  
一度に2つ以上行なうような場合は、普通に1回の「アクション」を使用して処理する

## ■ 戦闘中の移動/機会攻撃

- ★移動: 1ラウンド中に自分の移動スピードまで移動できる
- 移動困難地形※: 5フィート移動毎に移動力5フィート余分に必要  
※敵味方かかわらずクリーチャーの占める場所は移動困難地形として数える/取り扱う
- 匍匐: 伏せ移動。5フィート移動毎に移動力5フィート余分に必要  
移動の分割: 移動を分割し、途中でアクションをすることができる。  
【例】移動スピード30フィート → 10フィート移動し、トラップドアの探索したあと、20フィート移動
- ほかのクリーチャーの周りを移動:  
自分より2サイズ以上大きい敵でなければ、敵のマスは通過できない。味方のマスは通過できるが、味方のいるマスに留まることはできない。
- 機会攻撃 (Opportunity Attacks):  
リアクションの1種。あなたの間合い距離から移動行動で離れていくクリーチャーに対し、武器または一部呪文での近接攻撃を行なうことができる。この攻撃は そのクリーチャーの移動を中断させ、あなたの間合いから離脱する前に行なわれる。

## ■ 攻撃判定 (Attack Check)

- 武器攻撃判定:  
<近接武器攻撃> ※『優位/不利』有り  
D20 + 【筋力】修正値 + 習熟ボーナス(習熟している場合) + 各種修正  
<遠隔武器攻撃> ※『優位/不利』有り  
D20 + 【敏捷力】修正値 + 習熟ボーナス(習熟している場合) + 各種修正  
※5フィート以内に敵がいる場合、遠隔攻撃は『不利』となる
- 武器攻撃の種類:  
◎近接武器攻撃: 武器の間合いは原則5フィート。  
◎二刀流攻撃: ボーナスアクションとして副武器攻撃可能。  
ダメージには能力値修正は乗らない(除:マイナスの値)  
◎遠隔武器攻撃: 最大射程まで攻撃可能  
標準射程以上の場合、「不利」として扱う
- 魔法攻撃判定:  
D20 + 【知力】、【判断力】または【魅力】※修正値 ※クラスごとに指定  
+ 習熟ボーナス(習熟している場合) + 各種修正  
※5フィート以内に敵がいる場合、魔法攻撃は『不利』となる
- 習熟していない攻撃:  
『不利』な状態での攻撃として取り扱う
- ヒット(命中):  
攻撃判定結果が目標のAC以上なら、攻撃は「ヒット」となる  
出目20: 自動命中となり、クリティカル ヒットとして扱う
- ダメージ:  
全てのダメージには種類がある。ダメージダイスや固定値により算定し、抵抗/脆弱性を確認後、確定。  
抵抗: ダメージ値が2分の1となる  
脆弱性: ダメージ値が2倍となる
- クリティカルヒット:  
ダメージロールで使用する全ダイス数が2倍になる  
例) ローグ: 2d8 (武器) + 1d6 (Sneak Attack分追加) + 2  
⇒ 4d8 + 2d6 + 2
- 複数の対象へのダメージ:  
1回のダメージロールの値が、全ての対象に適用される

## ■ 「それ以外にできること」

- ・剣を抜く、あるいはしまう
- ・ドアを開ける、あるいは閉める
- ・バックバックからポーションを取り出す
- ・落ちている斧を拾う
- ・机から安物の宝石を取る
- ・自分の指から指輪をはずす
- ・食べ物を口に詰め込む
- ・地面に旗を立てる
- ・ベルトポーチから何枚かのコインを探す
- ・大瓶に入ったエールを飲み干す
- ・レバーやスイッチを入れる
- ・燭台から松明を引き出す
- ・手の届く本棚から本を取り出す
- ・小さな火を消す
- ・マスクを被る
- ・外套のフードを引き出して、頭から被る
- ・ドアで聞き耳をする
- ・小さな石を蹴る
- ・錠前の鍵をまわす
- ・10フィート棒で地面を軽くたたく
- ・他のキャラにアイテムを手渡しする



## ■ 戦闘中のアクション (Actions in Combat)

アクション	概要
攻撃 (Attack)	近接/遠隔武器を用いて攻撃する。
呪文の詠唱 (Cast a Spell)	呪文を詠唱する。
疾走 (Dash)	現在の最大移動速度分まで追加移動する。
離脱 (Disengage)	戦闘区域から離脱する。この際、機会攻撃は受けない。 ※離れるためには「移動スピード」が残っていなければならない。
回避 (Dodge)	回避に集中する。あなたの次のターン開始時まで、あなたへの攻撃はすべて「不利」に、あなたの【敏捷力】セーブは「優位」になる。(あなたの速度がゼロに低下/無力化した状態では、回避の効果が失われる。)
援助 (Help)	他のクリーチャーの作業(次の能力値判定)を援助する、または、5フィート以内の味方の攻撃を援助する。(成功すると最初の攻撃ロールは「優位」となる)
隠れる (Hide)	<隠密>判定をし、隠れる。成功した場合、あなたは「見えない」ことによる利益を得る。
準備/待機 (Ready)	トリガーと1つの行動(移動もしくはアクション)を指定して、準備状態をとる。 トリガーが発生したら、リアクション(1ラウンド1回)として準備していた行動を実行する。呪文準備時に被ダメすると失敗/消費。
調べる (Search)	何かを調べたり、探したりする。内容によって、技能判定が要求される。
物を使う (Use an Object)	物を使用するためにアクションが必要な場合、「物を使う」を実行する。

## ■ 移動の種類

歩行 (Walk)	移動速度まで歩行
跳躍 (Jump)	10フィート助走後ジャンプ(幅跳び/高跳び)。助走無しだと、移動力の半分まで。
登攀 (Climb)	登攀。1フィート上る毎に、1フィート追加消費
水泳 (Swim)	水泳。1フィート毎に、1フィート追加消費。
伏せる (Drop Prone)	その場に伏せる。移動速度は不要
立ちあがる (Stand Up)	移動速度の半分を消費。残0: 立てない

## ■ 遮蔽と隠蔽

状態	概要
半分遮蔽 (Half Cover):	対象のACの値や敏捷度セーヴィングスローに+2のボーナス
4分の3遮蔽 (Three-Quarters Cover):	対象のACの値や敏捷度セーヴィングスローに+5のボーナス
完全遮蔽 (Total Cover):	対象を攻撃や、範囲呪文以外の呪文で直接『目標』にできない

「隠れる」利点: 「隠れる」対象への攻撃が『優位』となる  
「見えない」対象への攻撃: 対象への攻撃が『不利』となる

★すべてのクリーチャー(味方を含め)は遮蔽となる

## ■ 気絶/死亡と死亡セーブ

**気絶状態:** 残りHP以上のダメージを受けた場合、HPがゼロ&「気絶状態」となり、HPが回復するまでその状態が続く。

**死亡セーヴィングスロー:**  
HPがゼロの状態でああなたのターンを開始する場合、難易度10の耐久力セーヴィングスローを毎行なう。  
3回成功すると状態安定(「気絶状態」)、3回失敗すると死亡  
出目1: 2回失敗 / 出目20: HP 1点の状態に回復する

**死亡:** HPがゼロの際に、最大HPの値以上のマイナスダメージを受けた場合、死亡となる。  
最大HP値未満の場合は死亡セーブ1回失敗でカウントする

**状態の安定化:** (<医術>判定- 応急手当)  
「気絶状態」のクリーチャーに隣接し、応急手当アクションとして、DC10の<医術>チェックに成功すると、状態安定する。

## ■ 隠れる (Hiding) / 見つける (Finding)

★敵から隠れる(Hiding) ※『優位/不利』有り  
<隠密>判定 vs 受動知覚値+ ボーナス/ペナルティによる修正  
結果が、「隠れる対象」の受動知覚値(10+[判断力]修正値)「以上」であれば成功となる。なお、「隠れる対象」側に『優位』『不利』があれば、それぞれ受動知覚値に+5/-5する。

★隠された物(秘密の扉/罫等)を見つける(Finding) ※『優位/不利』有り  
<知覚>判定 + ボーナス/ペナルティによる修正  
結果が、搜索対象物の難易度(DC)「以上」であれば成功する。

## ■ ダメージの種類

酸 (Acid)	刺突 (Piercing)
殴打 (Bludgeoning)	毒 (Poison)
冷気 (Cold)	精神 (Psychic)
火 (Fire)	光輝 (Radiant)
力場 (Force)	斬撃 (Slashing)
電撃 (Lightning)	雷鳴 (Thunder)
死霊 (Necrotic)	

★落下ダメージ: 1d6殴打/10フィート(上限20d6)  
[ダメージ種類による効果]  
◎抵抗(Resistance): ダメージが半分になる。  
◎脆弱性(Vulnerability): ダメージが2倍になる。

## ■ 重量 (Weight)

概要	上限値
可搬重量	【筋力】基本値 × 15 (ポンド)
押し・引き・持ち上げ重量	【筋力】基本値 × 30 (ポンド) ※超過した場合、移動は5フィート固定

## ■ インスピレーション

★「インスピレーション」の取得  
PCの「個性」「信念」「絆」「欠点」に沿ったロールプレイや行動をとることにより、DM判断で「インスピレーション」の褒章を渡す。

★「インスピレーション」の使用  
所有者が「インスピレーション」を使用することにより、攻撃ロール、各種セーブ、技能地判定が『優位』になる。  
また、あなたの仲間の素晴らしいアイデアや、ストーリーが面白くなりそうな展開に対して、あなたの「インスピレーション」を渡すことができる。



## ■武器の特性 (Weapon Property)

特性	概要
★軽量 [Light]	この武器は、『二刀流』での攻撃に使用できる。
★重厚 [Heavy]	小型クリーチャーがこの武器を使用する場合、攻撃は「不利」として取り扱う。
★投擲 [Thrown]	その武器を投げて遠隔攻撃を行うことができる。その武器が近接武器の場合、攻撃ロールとダメージロールへの修正は、その武器を使って近接攻撃を行う時と同じ能力値を用いる。
★矢弾 [Ammunition]	矢弾を射出する武器。戦闘終了後に数分かけると、半分の矢弾を回収できる。矢弾単体を近接攻撃時の代用武器として取り扱える。
★要装填 [Loading]	装填に時間がかかるため、使用者が通常何回攻撃を行えるかに関係なく、1回のアクション、ボーナスアクション、リアクションを使用した際には1発の矢弾しか発射できない。
★技巧 [Finesse]	攻撃ロール/ダメージロールの際に、任意に【筋力】修正値を使うか【敏捷力】修正値を使うかを選択できる。(両方のロールには同じ修正値を使用しなければならない)
★両手用 [Two-Handed]	この武器は、使用するために両手が必要となる。
★両用武器 [Versatile]	この武器は片手でも両手でも使うことができる。両手で使うときは()内の数値を使用する。
★間合い [Reach]	この武器で攻撃を行うと、使用者の間合いは5フィート伸びる。
★射程 [Range]	最初の数字は通常射程(Normal Range)、二つ目の数字は遠距離射程(Long Range)で、遠距離での攻撃時は「不利」とする。遠距離射程を超えて攻撃できない。

## ■属性

属性			2
秩序にして善	(LG)	Lauful good	『聖戦なす者』
中立にして善	(NG)	Neutral good	『恩恵なす者』
混沌にして善	(CG)	Chaotic good	『至福の者』
秩序にして中立	(LN)	Lauful neutral	『規律ある者』
真なる中立	(N)	Neutral	『選ばざる者』
混沌にして中立	(CN)	Chaotic neutral	『自由なる者』
秩序にして悪	(LE)	Lauful evil	『圧政なす者』
中立にして悪	(NE)	Neutral evil	『罪なす者』
混沌にして悪	(CE)	Chaotic evil	『破壊する者』

## ■言語

言語	
共通語	Common
ドワーフ語	Dwarvish
エルフ語	Elvish
巨人語	Giant
ノーム語	Gnomish
ゴブリン語	Goblin
ハーフリング語	Halfling
オーク語	Orc
奈落語	Abyssal
天界語	Celestial
竜語	Draconic
深淵語	Deep Speech
地獄語	Infernal
始原語	Primordial
森語	Sylvan
地下共通語	Undercommon

## ■生活水準

ライフスタイル	1日毎出費
悲惨 (Wretched)	—
極貧 (Squalid)	1 sp
貧相 (Poor)	2 sp
質素 (Modest)	1 gp
快適 (Comfortable)	2 gp
富裕 (Wealthy)	4 gp
貴族的 (Aristocratic)	最低10 gp

## ■物価 (抜粋)

アイテム	価格
晩餐(1人当たり)	10 gp
パン(一塊)	2 cp
チーズ(一塊)	1 sp
ぶつ切り肉(一塊)	3 sp
エール	
★1ガロン	2 sp
★マグ1杯	4 cp
ワイン	
★普通(ピッチャー)	2 sp
★上質(ボトル)	10 gp
宿の宿泊(1日毎)	
★極貧	7 cp
★貧相	1 sp
★質素	5 sp
★快適	8 sp
★富裕	2 gp
★貴族的	4 gp
食事(1日分)	
★極貧	3 cp
★貧相	6 cp
★質素	3 sp
★快適	5 sp
★富裕	8 sp
★貴族的	2 gp

## ■通貨

コイン	レート
銅貨(cp)	1 cp
銀貨(sp)	10 cp
エレクトラム貨(ep)	50 cp
金貨(gp)	100 cp
プラチナ貨(pp)	1000 cp

## ■旅のペース

単位時間	急ぎ	普通	ゆっくり
1分	400フィート	300フィート	200フィート
1時間	4マイル	3マイル	2マイル
1日	30マイル	24マイル	18マイル
判定への影響	受動(知覚) -5		<隠密>可

## ■疲労 (Exhaustion)

いくつかの特殊能力や環境が、『疲労』という特殊状態をあなたにもたらす。『疲労』には6つの段階があり、その度合いによって、さまざまな効果を受ける。『疲労』段階が進むごとに受ける効果が追加され、最後には死に至る。疲労を回復するには大休憩が必要となり、食料と水を摂取しながら大休憩を終えることで、疲労レベルが1段階改善する。

レベル	効果
1レベル	技能地判定が『不利』になる
2レベル	最大移動速度が半分になる
3レベル	攻撃ロールと各種セーブが『不利』になる
4レベル	最大HPが半分になる
5レベル	最大移動速度がゼロになる
6レベル	死亡する



# この呪文リストについて

2014/11/1

V1.0 - Create by Fighter-KOU

このリストは D&D 5 版におけるキャラ作成時に、いろいろと面倒な呪文選択する際の索引として準備したものです。記載内容は、D&D Player's Handbook (PHB -First Printing: August 2014)、および Basic Rules (V0.2)に基づいております。

データ自体は Excel 2013 で入れているだけなので、基本機能にて並べ替えとか、絞り込みすれば特に問題なく使えるはずですよ。

なお、呪文のカナ表記ですが、一応下記のような優先度で入力しました。

(1) 4 版に同名の呪文がある (2) 3 版に同名の呪文がある (3) 4 版のカナ記述ルールに沿って勝手に入力

もし、「4 版サブりに載っている呼称と違うがな!!」「その綴り方はおかしい!!」「明らかなミス発見!!」等のご指摘がありましたら、下部記載の連絡先にご一報いただくと幸いです。

連絡先: [fighterkou@gmail.com](mailto:fighterkou@gmail.com) / Twitter: [Fighter\\_KOU](#)

## 【項目一覧】

呪文名 (カナ表記[仮])	: 呪文名のカナ表記
呪文名 (英語)	: 呪文名の英語表記
BR 掲載	: ●→Basic Rules に掲載のあるもの (現在は v0.2)
BR ページ	: 掲載ページ番号
PHB ページ	: PHB の掲載ページ番号
レベル	: 呪文レベル
高レベル詠唱	: ●→呪文レベルよりも高いレベルで詠唱可能な呪文
系統	: 呪文の系統
詠唱時間	: 詠唱に必要な時間
距離	: 呪文の効果範囲
持続時間	: 呪文の効果時間+B265
精神集中	: ●→精神集中(Concentration)が必要な呪文
儀式	: ●→儀式魔法
音声	: ●→呪文発動に音声が必要
動作	: ●→呪文発動に動作が必要
物質	: ●→呪文発動にアイテム/素材が必要
バード	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
クレリック	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
ドルイド	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
パラディン	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
レンジャー	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
ソーサラー	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
ウォーロック	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
ウィザード	: ●→このクラスで選択可、▲→本来は選択できないが、サブクラスにより選択可になるもの
ハイエルフ	: ▲→この種族を選択するとここから一つを生得する。
ダークエルフ	: ●→この種族を選択すると生得する
ティーフリング	: ●→この種族を選択すると生得する
フォレストノーム	: ●→この種族を選択すると生得する
概要	: ユーザーが手入力するために無記載 (大人の事情です、ご了承ください。 m(_ _)m )



呪文名(カタ基記[仮])	呪文名(英語)	B R 掲	P H B 真	レ レ ル ル ル 詠	系統	詠唱時間	距離	持続時間	精神集中	音動作	物質	バ ラ デ イ ン	レ ン ジ ヤ ー	ソ ー サ ー	ウ オ ー ク	ウ イ ザ ー ド	ハ イ エ ル ン	タ ク エ ル ン	チ ャ ー フ リ ン グ	ホ レ ス ト ー ム
カラー・スプレー	Color Spray	●	222	1	●	幻術	1 アクション	自身(15 フィート円錐形)	1 ラウンド	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コマンド	Command	●	85	223	1	●	心術	1 アクション	1 分(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コミュニオン	Commune	●	86	223	5	占術	自身	自身	1 分	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コミュニオン・ウィズ・ネイチャー	Commune with Nature	●	224	5	占術	占術	自身	自身	1 分	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンバインド・デュエル	Compelled Duel	●	224	1	心術	占術	1 ポーズ・アクション	30 フィート	1 分(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンプリヘンド・ランゲージ	Comprehend Languages	●	86	224	1	占術	自身	自身	1 時間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンパルション	Compulsion	●	224	4	心術	占術	1 アクション	30 フィート	1 分(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コン・オブ・コールド	Conc of Cold	●	86	224	5	力術	自身(60 フィート円錐形)	自身	瞬間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンフュージョン	Confusion	●	224	4	●	心術	1 アクション	90 フィート	1 分(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・アニマルズ	Conjure Animals	●	225	3	●	召喚術	1 アクション	60 フィート	1 時間(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・バレッジ	Conjure Barrage	●	225	3	●	召喚術	自身(60 フィート円錐形)	自身	瞬間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・セラステイアール	Conjure Celestial	●	225	7	●	召喚術	1 分	90 フィート	1 時間(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・エレメンタル	Conjure Elemental	●	225	5	●	召喚術	1 分	90 フィート	1 時間(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・フェイ	Conjure Fey	●	226	6	●	召喚術	1 分	90 フィート	1 時間(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・マイナー・エレメンタルズ	Conjure Minor Elementals	●	226	4	●	召喚術	1 分	90 フィート	1 時間(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・ホール	Conjure Volley	●	226	5	●	召喚術	1 アクション	150 フィート	瞬間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンジャラー・ウッドランド・ビーイング	Conjure Woodland Beings	●	226	4	●	召喚術	1 アクション	60 フィート	1 時間(最大)	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンタクト・アザー・プレーン	Contact Other Plane	●	226	5	●	占術	1 分	自身	1 分	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンタクション	Contagion	●	227	5	●	死霊術	1 アクション	接触	7 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術	自身	自身	10 日間	○	○	●	●	●	●	●	●	●	●	●
コンテイング	Contingency	●	227	6	●	力術</														





呪文名(カナ表記[仮])	呪文名(英語)	B R 掲	B R 載	P H B 真	レ ベル	系統	詠唱時間	距離	精神集中	音声動作	バ ー ト ク レ ッ ト	ド ラ イ ド	ハ ラ イ ン	レ ン シ ヤ ー	ソ ー サ ラ ー	ウ イ ザ ー ド	ハ イ エ ル ン	タ ク エ ル ン	チ ャ ー ン グ	オ レ ス ト ー ム
メイジ・アーマー	Mage Armor	●	96	256	1	防御術	1 アクション	接触		○	○			●	●	●				
メイジ・ハンド	Mage Hand	●	96	256	0	召喚術	1 アクション	30 フィート		○	○	●		●	●	●	▲			
マジック・サークル	Magic Circle		256	3	●	防御術	1 分	10 フィート		○	○	●			●	●				
マジック・ジャー	Magic Jar		257	6		死霊術	1 分	自身		○	○					●				
マジック・ミサイル	Magic Missile	●	96	257	1	●	力術	120 フィート		○	○					●				
マジック・マウス	Magic Mouth		257	2	●	幻術	1 分	30 フィート		○	○	●				●				
マジック・ウェポン	Magic Weapon	●	96	257	2	●	変成術	接触		○	○	●				▲	戦			
メジャー・イメージ	Major Image	●	96	258	3	●	幻術	120 フィート		○	○					●				
マス・キュア・ワウンズ	Mass Cure Wounds	●	96	258	5	●	召喚術	60 フィート		○	○	●				●				
マス・ヒール	Mass Heal	●	97	258	9	●	召喚術	60 フィート		○	○	●				●				
マス・ヒーリング・ワード	Mass Healing Word	●	97	258	3	●	力術	60 フィート		○	○	●				●				
マス・サジェスジョン	Mass Suggestion	●	97	258	6	●	心術	60 フィート		○	○	●				●				
メイズ	Maze	●	97	258	8	●	召喚術	60 フィート		○	○					●				
メルド・イントロ・ストーン	Meld into Stone		259	3	●	変成術	1 アクション	接触		○	○	●				●				
メルフィス・アシッド・アロー	Melf's Acid Arrow		259	2	●	力術	1 アクション	90 フィート		○	○	●				▲	沼			
メンディング	Mending		259	0		変成術	1 分	接触		○	○	●				●				
メッセージ	Message		259	0		変成術	1 アクション	120 フィート		○	○	●				●				
メテオ・スワーム	Meteor Swarm	●	97	259	9	●	力術	1 アクション		○	○	●				●				
マインド・ブランク	Mind Blank		259	8		防御術	1 アクション	1 マイル		○	○	●				●				
マイナー・イリュージョン	Minor Illusion	●	97	260	0	●	幻術	30 フィート		○	○	●				●				●
ミラージュ・アーケイン	Mirage Arcane		260	7	●	幻術	10 分	見える範囲		○	○	●				●				●
ミラー・イメージ	Mirror Image		260	2	●	幻術	1 アクション	自身		○	○	●				▲	欺	海		●
ミスリード	Mislead		260	5	●	幻術	1 アクション	自身		○	○	●				●				●
ミスティ・ステップ	Misty Step	●	98	260	2	●	召喚術	1 アクション		○	○	●				▲	欺	海		▲
モディファイ・メモリー	Modify Memory		261	5	●	心術	1 アクション	30 フィート		○	○	●				▲	欺			●
ムーンビーム	Moonbeam		261	2	●	力術	1 アクション	120 フィート		○	○	●				●				●
モルデンカインズ・フェイスフル・ハウンド	Mordenkainen's Faithful Hound		261	4	●	召喚術	1 アクション	30 フィート		○	○	●				●				▲
モルデンカインズ・マグニフィセント・マンション	Mordenkainen's Magnificent Mansion		261	7	●	召喚術	1 分	300 フィート		○	○	●				●				●
モルデンカインズ・プライベート・サンクチュアリ	Mordenkainen's Private Sanctum		262	4	●	防御術	10 分	120 フィート		○	○	●				●				●
モルデンカインズ・ソード	Mordenkainen's Sword	●	98	262	7	●	力術	60 フィート		○	○	●				●				●
ムーヴ・アース	Move Earth		263	6		変成術	1 アクション	120 フィート		○	○	●				●				●
ノンデテクション	Nondetection		263	3		防御術	1 アクション	接触		○	○	●				▲	知			●
ニストラルズ・マジック・オーラ	Nystul's Magic Aura		263	2		幻術	1 アクション	接触		○	○	●				●				●
オティルークス・フリージング・スフィア	Otiluke's Freezing Sphere		263	6	●	力術	1 アクション	300 フィート		○	○	●				●				●
オティルークス・レジリエント・スフィア	Otiluke's Resilient Sphere		264	4		力術	1 アクション	30 フィート		○	○	●				●				●
オットー・イレザストブル・ダンス	Otto's Irresistible Dance	●	98	264	6	●	心術	30 フィート		○	○	●				●				●
パス・ウィズアウト・トレース	Pass without Trace		264	2		防御術	1 アクション	自身		○	○	●				▲	欺			●
パスウォール	Passwall	●	98	264	5	●	変成術	30 フィート		○	○	●				▲	欺			●
ファンタズマル・フォース	Phantasmal Force		264	2	●	幻術	1 アクション	60 フィート		○	○	●				●				▲
ファンタズマル・キラ	Phantasmal Killer		265	4	●	幻術	1 アクション	120 フィート		○	○	●				●				▲
ファンタム・ステイド	Phantom Steed		265	3		幻術	1 分	30 フィート		○	○	●				●				●
フレイナー・アライ	Planar Ally		265	6		召喚術	10 分	60 フィート		○	○	●				●				●
フレイナー・バインディング	Planar Binding		265	5	●	防御術	1 時間	60 フィート		○	○	●				●				●
プレーン・シフト	Plane Shift		266	7		召喚術	1 アクション	接触		○	○	●				●				●
プラント・グロース	Plant Growth		266	3		変成術	150 フィート (特殊)	120 フィート		○	○	●				●				▲
ポイズン・スプレー	Poison Spray	●	98	266	0	●	召喚術	10 フィート		○	○	●				●				▲
ポリモルフ	Polymorph		266	4		変成術	1 アクション	60 フィート		○	○	●				●				●
パワー・ワード・ヒール	Power Word Heal		266	9		力術	1 アクション	接触		○	○	●				●				●
パワー・ワード・キル	Power Word Kill	●	98	266	9	●	心術	60 フィート		○	○	●				●				●
パワー・ワード・スタン	Power Word Stun	●	98	267	8	●	心術	60 フィート		○	○	●				●				●
プレイヤー・オブ・ヒーリング	Prayer of Healing	●	98	267	2	●	力術	30 フィート		○	○	●				●				●
プレステイティティション	Prestidigitation	●	99	267	0	●	変成術	10 フィート		○	○	●				●				●











年齢 AGE

身長 HEIGHT

体重 WEIGHT

瞳 EYES

肌 SKIN

髪 HAIR

キャラクター名

Blank space for character portrait.

キャラクターの肖像

Blank space for notes.

名前

シンボル

同盟・組織 ALLIES & ORGANIZATIONS

Blank space for character story.

キャラクターの物語

Blank space for additional features and traits.

追加の特徴・特性 ADDITIONAL FEATURES & TRAITS

Blank space for treasure.

財宝 TREASURE



呪文発動クラス  
SPELLCASTING CLASS

呪文発動能力値  
SPELLCASTING ABILITY

対呪文セーブ難易度  
SPELLSAVE DC

呪文攻撃ボーナス  
SPELLATTACK BONUS

0

初級呪文 CANTRIPS

3

6

Blank lines for level 0 spells.

Blank lines for level 3 spells.

Blank lines for level 6 spells.

呪文レベル      スロット合計      使用済みスロット

1

呪文名

Table for level 1 spells with columns for level, total slots, used slots, and name.

4

7

Blank lines for level 4 spells.

Blank lines for level 7 spells.

2

Blank lines for level 2 spells.

5

8

Blank lines for level 5 spells.

Blank lines for level 8 spells.

9



