

機会攻撃関係

行動	部分	機会攻撃	参照
アクションではない			
行動遅延(自分のイニシアチブ値を減らす)		x	134
フリー・アクション			
発動時間が一瞬の呪文(フェー・フォルや呪文高速化した呪文) 投射		x	82
呪文のための 精神集中 判定・呪文相殺の試みでの 呪文学 判定		x	68-66
ビグ・ズ・カント・フィスト/ルイボ・バターン・シールド等の呪文の方向決定		x	242-271
呪文の発動のために呪文要素を用意する		x	*1
アイテムを捨てる / 落とす		x	
床に伏せる		x	
話す・声を上げる		x	
タワー・シールドの向きを変える		x	
全ラウンド・アクション			
登攀(移動速度の1/2)		x	
全力攻撃		x	
1ラウンドかかるスキルの使用		種別	
動けない相手にとどめを刺す			133
火を放つ / たいまつに火をつける / 消火する			
ヘビー・クロスボウ / リバーティング・クロスボウに装填			
ロック・ガントレットに武器をロックする / 解除する			
油を投擲する準備を行う			107
両手持ち武器を片手で投擲する			97
最大6人までの仲間に接触呪文を使用する			151
仕切り直し(移動不可)		x	134
2倍移動		x	126
疾走(通常速度の4倍で移動(重装鎧を着ているなら3倍))			126
標準アクション			
攻撃関連行動			
攻撃(近接)		x	122
攻撃(遠隔)			123
攻撃(素手)		特殊	140
突撃		x	124
武器落とし			137
組み付きに入る			137
足払い		x	139
突き飛ばし(突撃)			136
突き飛ばし(攻撃)		x	136
蹴落とし(突撃)		x	138
組み付きから脱出する		x	137
援護		x	135
相手が装備している武器や物体への打撃			136
アイテム・物品への攻撃		x	135
防御専念		x	127
魔法関連行動			
1アクションかかる呪文を投射(接触呪文なら投射 接触までを含む)			125
魔法のアイテムの発動(巻物等の呪文完成型のアイテム)			126
魔法のアイテムの発動(呪文開放型、合言葉型、単純使用型アイテム)		x	126
特殊能力の使用(疑似呪文能力)			126
特殊能力の使用(超常能力・アクション扱いの変則的能力の使用)		x	126
呪文効果を維持・呪文効果の向きの変更のための集中		x	125
呪文を解除する		x	
未使用の接触呪文のチャージ開放		x	125
アンデッド退散 / 威伏		x	139
移動 / 移動相当行動			
移動		x	
登攀(移動速度 1/4)		x	
武器を抜く		x	*2
武器を収める			
ドアを開ける / 重いものを動かす			
アイテムを取り出す / しまう / 捨てる			
伏せた状態からの復帰(=立ち上がる)		x	
盾の準備 / 納める		x	*2
ハンド・クロスボウ / ライト・クロスボウの装填			
恐慌状態の乗騎を制御			64
馬に乗る / 降りる		x	64
扉を開ける		x	
重い物体を動かす			
フレイミング・スフィア・レヴィテートの呪文の対象の移動方向の指示		x	251-271
一般行動など			
待機(部分アクションの準備)		x	
瀕死状態の仲間を治療する			70
自分に接触呪文を使う		x	151
フェイント(はったりの使用)		x	73
火おこし棒で松明に火をつける			113
1アクションかかる技能を使用する		x	

*1 呪文要素が特に大きかったりかさばるアイテムで無い限り(DMの判断)

*2 基本攻撃ボーナスが+1以上なら通常の移動と合わせて行える
部分アクション相当の全ラウンド・アクションは5フィート移動不可

移動と機会攻撃

敵の機会攻撃範囲内を移動したり、機会攻撃が の行動を敵の機会攻撃範囲内で行うと機会攻撃を受ける。ただし、「そのRの移動が5ftのみ」または、「そのRは移動のみで敵の機会攻撃範囲から抜けた」、のいずれかの場合には機会攻撃を受けずに済む。

1Rの間にできる行動の組み合わせ

- 標準アクション + 移動相当アクション
- 移動相当アクション + 標準アクション
- 移動相当アクション + 移動相当アクション
- 全ラウンド・アクション (+5フィート移動)

戦闘中に取れる主な行動

行動遅延	p133
自分のイニシアチブの値を遅らせることが出来る(° - 10 - イニシアチブ修正まで)。	
仕切り直し	p133
そのRの間一切の行動を行わない。次Rからイニシアチブは20+各種修正値になる。	
待機	p134
特定の状況になるまで行動を保留する(例:敵の直接攻撃を受けた、特定の敵が呪文を唱えた、など) 条件を満たした時点で、移動、1回の攻撃も(1アクションの呪文等が可能。 行動を起こした場合、イニシアチブ値はそのときの値に変更される。 条件を満たさなかった場合、次のラウンドの行動順に解除される。	
突撃	p124
通常の2倍の距離までの直線移動を行った後、1回の近接攻撃が可能。 命中に+2を得るが、ACに-2を受ける(次Rの自分の行動まで)。最低10ft以上の直線を移動しなくてはならない 相手側が待機行動で特定の武器を構えそれが命中した場合、2倍のダメージを食らう。	
蹴落とし(突撃時のみ)	p135
自分より1段階大きい(または小さい)か、自分と同じ大きさの相手に対してのみ、 突撃の移動中に蹴落としを選択したら、防御側は避けるかブロックを選択 : ブロックするなら攻撃側は防御側に"足払い"を行い、成功したらその相手を通過 失敗したら5ft戻る。また、足払いを返されたらその場に伏せ状態になる。	
非致命攻撃	p134
命中に-4のペナルティを受け、非致命ダメージを与える事が出来る。 このダメージは1時間毎に1レベル分回復する。	
援護	p135
同じ目標に近接攻撃している仲間の支援に徹する。 目標のACを10として命中判定に成功すると、その目標に近接している 他のキャラクター1人は命中もしくはACに+2のボーナスを得る。	
フェイント	p73
はったり で相手を惑わせ、自分の攻撃をうまく回避できないようにする(防御側 真意看破 との対抗ロール 成功すれば、次の自分の攻撃時相手は[敏捷力]ボーナスを失う。人型でない生物に対しては-4のペナルティ [知力]が1か2のクリーチャーに対しては-8。知性の無いクリーチャーにはフェイントを行うことが出来ない)。	
武器落とし @	p137
命中判定の対抗ロールを行い攻撃側が勝てば相手の武器を落とすことが出来る(攻撃側が負けた場合は即座に防御側が武器落しを試みることができる)。	
武器のサイズの大きい側は、その差ごとに対抗ロールに +4を得る。 防御側が両手で武器を持っている場合 +4 防御側の武器がロック・ガントレットに武器を取りつけている場合 +10 (武器落とし強化)を持たない限り、攻撃側は機会攻撃の対象になる。	
防衛的戦闘	p124
命中に-4のペナルティを受ける代わりに、ACに+2のボーナスを得る。(防衛一体)の特技を持っている場合は、攻撃に-5までのペナルティ(自分の基本攻撃ボーナスまで)を算 その数値と同じ数値をACに加算することができる。 これらの修正は次の自分の順番まで継続する。	
防御専念	p127
攻撃を一切放棄する代わりに、ACに+4のボーナスを得る。 この修正は次の自分の順番まで継続する。	
とどめの一撃 @	p133
無防備状態の相手に使用: 攻撃は自動的に命中し、クリティカルヒットとなる(急所攻撃可)。 攻撃を受けた者は頑健セーブ(10+受けたダメージ)に成功しなければ即死する。	
組みつき @ (機会攻撃が命中したら自動失敗)	p137
1)つかむ: 近接接触攻撃による命中判定 成功なら2)へ 2)捕まえる: 組みつき対抗判定 成功なら 組み付きを開始 相手の占める空間に移動 組みつき参加者は 参加者以外 からの攻撃を受ける際、[敏]修正を失い、機会攻撃不可 組みつき対抗判定に成功無にできること ダメージを与える: 組みつき対抗判定に成功すれば、素手または小型の武器でダメージを与えられる。 押さえ込む: 相手1R身動きできなくする(無防備状態にはならない)。対象は"脱出"するまで身動き不可。 押さえ込まれた相手を外部の者が攻撃する際には+4のボーナス 他人が押さえ込まれているのを解く: 味方を押さえ込まれた状態から解く(組み付きは依然継続) 脱出する: "組み付き"から脱出 組みつき対抗判定: = 基本攻撃ボーナス + [筋力]修正値 + 組みつきサイズ修正	
足払い	p139
足払いされたキャラクターは伏せ状態に陥る(足払いに失敗すると、相手側から即座に足払いを掛けられる) 近接接触攻撃として近接攻撃を行う。攻撃が成功した場合、[筋力]対抗判定を行う。 攻撃者は[筋力]防御者は[筋力]または[敏捷力](修正値の大きい方) また、組みつきサイズ修正の値をロールに加える。 もし、防御者が2本より多い足の数を持っている場合、判定に+4のボーナスを得る。	
仕切り直し	p134
このアクションをしている間、何も行動できない。次のラウンド以降においてイニシアチブ 判定で20の目を出した場合は値になる。	
突き飛ばし (突撃時のみ @)	p136
突き飛ばしに成功すると、相手側を5フィート後に押しやる(失敗すると、攻撃側が5フィート後に押しやられる 自分より一段階大きいサイズ以下の目標に対して行うことができる。 攻撃側は防御側がいる空間に移動する。(防御側が5フィートの攻撃範囲を持つ場合は2回跳ぶ) 次に攻撃側と防御側が対抗[筋力]判定を行う。 組みつきサイズ修正と2本より多い足なら+4の修正が加わる。	
通常ダメージを与える武器で非致命ダメージ・非致命ダメージを与える武器で通常ダメージを与える	p135
通常ダメージを与える武器で非致命ダメージを与える : 攻撃ロールに -4のペナルティ 非致命ダメージを与える武器で通常ダメージを与える : 攻撃ロールに -4のペナルティ	
@: 機会攻撃を受ける行動	

サイズ修正

	素手攻撃	AC修正	組みつき	隠れ身等
超巨大(C:倉庫の長辺側)	2d6	-8	+16	-8
巨大(G:倉庫の短辺側)	1d8	-4	+12	-4
超大型(H:馬車)	1d6	-2	+8	-2
大型(L:大型の扉)	1d4	-1	+4	-1
中型(M:樽)	1d3	-	0	-
小型(S:いす)	1d2	+1	-4	+1
超小型(T:魔道書)	1d1	+2	-8	+2
微小(D:巻物)	1d1	+4	-12	+4
極小(F:ポーションびん)	1d1	+8	-16	+8

攻撃ロールへの修正値

状態	近接	遠隔	備考
攻撃側が防御側を 挟撃 している	+2	-	*1
攻撃側が 高い場所 にいる	+1	+0	
攻撃側が 伏せ 状態	-4		*2
攻撃側が 不可視 状態	+2	+2	*3
防御側が 座っているか膝をつ いている	+2	-2	
防御側が 伏せ 状態	+4	-4	*3
防御側が 味方と近接戦闘中	+0	-4	
防御側が 朦朧状態、戦慄状態、あるいはバランスを崩 している	+2	+2	*3
防御側が 登攀 している(シールド使用不可)	+2	+2	*3
防御側が 不意打ち されているか 立ちすくみ 状態	+0	+0	*3
防御側が 疾走 している	+0	-2	*3
防御側が 組み付かれた 状態(で攻撃側がそうでない場合)	+0	+0	*3*4
防御側が 押さえ込まれた 状態	+4	-4	*3
防御側が 無防備(麻痺状態、昏睡中、縛られている、など)	+4	0	*5

- *1 攻撃側 急所攻撃使用可
- *2 遠隔武器はクロスボウを除いて使用できない
- *3 防御側はACに対する【敏捷力】ボーナスを失う p138
- *4 組み付き状態にあるものを**射撃**した場合、誰に命中したのかランダムに決定する。
- *5 『無防備状態の敵』参照 p133
:防御側は【敏捷力】が0になり、【敏】ボーナスは-5として扱う。
攻撃側は”とどめの一撃”可能)

視認困難

段階	例	失敗確率
1/4	薄い霧; かなりの暗闇; まばらな木の葉	10%
1/2	ブラーの呪文; 濃い霧の中で5フィートの距離	20%
3/4	茂った木の葉	30%
9/10	ほぼ完全な暗闇	40%
完全	インビジビリティ; 攻撃側が盲目状態、完全な暗闇; 濃い霧の中で10フィートの距離	50%

遮蔽

段階	例	ACボーナス	反応セーブ
1/4	3フィートの高さの壁の後ろに人間が立つ	+2	+1
1/2	樹木や曲がり角越しに戦う; 開いた窓の後ろに立つ; 同じサイズのクリーチャーの背後にいる	+4	+2
3/4	樹木や曲がり角越しに覗く	+7	+3
9/10	狭間窓の後ろ、開いた窓の後ろにいる	+10	+4 *
完全	丈夫な壁の反対側にいる	-	-

* 反応セーブに失敗した場合1/2のダメージ、成功したらダメージなし

負傷状態 P.129

満身創痍状態 (0ヒット・ポイント)
気絶状態ではないが、それに近い状態。 1ラウンドに1回の部分アクションしか行なえない。 何らかの激しい行動を行なえば、そのラウンドの最後に1HPを失う。
瀕死状態 (-1から-9ヒット・ポイント)
即座に気絶(無抵抗状態:何らアクションを取ることができない)。 ラウンドの最後にd%をロールし、10%以下が出たら安定化する。 (安定化できなければ1HPを失う) 治療 判定(難易度15)に成功するかHP回復呪文により安定化する。
死亡状態 (-10ヒット・ポイント以下)
魂が肉体を離れている状態

回復(PHB p129, p135)

ダメージ	休憩一晩につき、レベル毎1HPを回復
非致傷ダメージ	1時間につきレベル毎1ポイント回復
能力値ダメージ	休憩一晩につき1ポイント回復

エネルギー吸収

負のレベルを与える。負のレベルが現在のレベルと同じになったら死亡
・負のレベル1につき攻撃・セーブ・技能・能力値チェック・有効レベル-1
した上で、準備してあった最高LVの呪文を喪失する
・24時間以内に回復できなかった場合、キャラクターは頑健セーブ(難易度はクリーチャーによる)
;失敗したらレベルを失う(経験値は前レベルと現レベルの中間に)

状態サマリー

能力値ダメージ :【耐】が0=死亡;知能系0=意識不明;身体系0=行動不能	組み付かれ :素手・Sサイズ武器での攻撃より複雑な行動、移動、機会攻撃不可、【敏】のACボーナス喪失。
能力値吸収 :魔法でのみ回復	金縛り :体を使う行動一切不可(無防備);精神行動可
盲目 :全ての相手に完全な視認困難(50%で攻撃はずれ、【敏】のACボーナス喪失、【筋】【敏】系技能判定-4、目に頼る技能使用不可)	無防備 :拘束、睡眠、意識不明など、動けないとき;攻撃側近接+4(遠隔+0)、【敏】0(=AC-5);急所攻撃・とどめの一撃(自動命中+クリティカル;頑健セーブ(難易度=10+ダメージ)失敗で即死;クリティカル無効生物には無効)可
戦慄 :【敏】ACボーナス喪失、移動アクション不可、攻撃側+2	非実体状態 :肉体のない状態;+1以上の魔法武器or魔法or非実体の生物以外の攻撃無効
戦慄 :行動不能(防御行動可能)	おさえこみ :動けない(無防備状態ではない)
聴覚喪失 :イニシアチブ-4、聞き耳不可、音声要素のある呪文を20%で失敗	伏せ :近接攻撃-4、遠隔攻撃不可(クロスボウ等なら修正なし)。攻撃側近接+4、遠隔-4。立ち上がる=移動相当アクション
絡みつかれた :攻撃-2、【敏】-4、移動1/2、走る・突撃不可、呪文使用時には精神集中(難易度15)	怯え :攻撃、ダメージ、セーブに-2
過労 :移動1/2、【筋】【敏】-6;1時間の休憩で疲労状態に	よろめき :非致傷ダメージでHPがちょうど0に;通常アクションがとれる場面で部分アクションしかできない
疲労 :走る/突撃不可、【筋】【敏】-2;激しい運動で過労状態に。8時間の休憩で完全回復。	朦朧 :【敏】のACボーナス喪失、行動不可;攻撃側+2
立ちすくみ :【敏】のACボーナス喪失、自分は機会攻撃できず、急所攻撃を受ける。	目がくらんだ :攻撃-1
恐怖 :出来る限り(呪文なども使って)逃げる。逃げられなければ攻撃、ダメージ、セーブに-2で戦う。	

二刀流のペナルティ

条件	利き手	利き手でない手
通常のペナルティ	-6	-10
利き手でない方の手で扱う武器が軽い	-4	-8
(両手利き)	-6	-6
(二刀流)	-4	-8
利き手でない方の手で扱う武器が軽い、(両手利き)	-4	-4
利き手でない方の手で扱う武器が軽い、(二刀流)	-2	-6
(両手利き)+(二刀流)	-4	-4
利き手でない手で扱う武器が軽く、(両手利き)+(二刀流)	-2	-2

特殊能力の種類

	変則(Ex)	超常(Su)	擬呪(Sp)
解呪	不可	不可	可
呪文抵抗	不可	不可	可
アンチマジックフィールド	不可	可	可
機会攻撃	不可	不可	可

一部可能なものあり(石化など)

技能と難易度

<軽業> [敏]・修得のみ・防具ペナルティあり	
作業	難易度
落下ダメージを10ft分軽減	15
機会攻撃を受けずに20ft移動*	15
機会攻撃を受けずに(敵のいるマスを含め)20ft移動*	25

*判定に失敗しても機会攻撃を受けた上で移動できる

<聞き耳> [判]再挑戦は全ラウンドアクション	
音	難易度
話している人々*	0
聞き手から10ft離れる	+1
扉を1枚隔てる	+5
石の壁を1枚隔てる	+15

*3.5eでは「ささやき声」が難易度15/10差成功で内容聞き取り可

<騎乗> [敏]	
作業	難易度
膝で操る(両手が見える)	5
鞍にとどまる(落馬せずに済む)	10
訓練済みの乗騎とともに戦う	10
遮蔽を取る(乗騎で遮蔽1/2)	15
軟着陸(落馬時のダメージなし)	15
障害跳び(乗騎の<跳躍>チェックは別に行う)	15
訓練されていない乗騎を戦闘で使う	20
素早く降り降りする*	20

鞍なし:-5、軍用鞍:+2 *：防具のペナルティ適用

<視認> [判]再挑戦は全ラウンドアクション	
状況	難易度
距離10ftにつき	-1
視認側の気がそれている	-5
<隠れ身>・変装への対抗ロール	判定値
不可視状態の敵に気づく	20

視認難易度>	
状況	難易度
基本 #	20
サイズ	サイズごと+4/-4
背景との色合い	+5 ~ -5
動いて(移動して)いない	+5
6体以上	-2
月明かり *	+5
星明かり **	+10

<真意看破> [判]	
作業	難易度
直感	20
心術感知	25

<精神集中> [耐]	
精神集中を乱す行動	難易度
呪文発動中のダメージ	10+受けたダメージ+呪文レベル
呪文発動中の継続ダメージ	10+ダメージの1/2+呪文レベル
非ダメージ呪文で集中を乱される	術の抵抗難易度+呪文レベル
組み付き・押さえ込まれ時	20+呪文レベル
激しい揺れ(馬上、揺れる馬車、嵐の中の船内)	10+呪文レベル
非常に激しい揺れ(馬で早駆け、嵐の中の船の甲板)	15+呪文レベル
強風・目を開けていられない雨やみぞれ	5+呪文レベル
烈しい風・ひょうや土ほこりや砂礫が舞う	10+呪文レベル
防御的発動	15+呪文レベル
術者がエンタングル、足止め袋などからみつかれている	15+呪文レベル

視認距離	
地形	距離
煙・深い霧	2d4x5ft
ジャングル・深い森	2d4x10ft
まばらな森	3d6x10ft
低木林、雑木林・藪	6d6x10ft
草原	6d6x20ft
暗闇	視界の限界

#相手が隠れているなら[25+<隠れ身>技能修正値]
ただし隠れている側も<視認>+2で、移動力は1/2になる

*夜目を持っているか、その距離までの暗視があれば<視認>+5
**夜目を持っていないか、その距離までの暗視があれば<視認>+10(両者は重複しない)

<装置無力化> [知] 修得時のみ		
作業	難易度	時間
錠を開かなく/閉じなくする	10	1R
車輪に仕掛けをする	15	1d4R
罫を解除/設置し直す	20	2d4R
魔法の罫の解除*	25	2d4R
複雑な罫の無力化/装置にうまく仕掛け*	25	2d4R

いじくった形跡を残さないためにはさらに難易度+5
*ローグのみ可
難易度10+で成功したローグは罫を解除せず通過できる

<登攀> [敏]	
壁・表面の例	難易度
険しい斜面、壁・結び目のあるロープ	0
壁+ロープ、結び目のあるロープ	5
立ったり掴んだりできる壁の出っ張り(でこぼこの壁や船の索具)	10
適当な手がかりのある表面(自然石、木、ロープ、ピトンを打った壁)	15
わずかに凹凸のある表面(ガンジヤや廢墟の典型的な壁)	20
手がかりはあるが足をかけられない(オーバーハング、天井)	25
対向面を利用できる	-10
直角面を利用できる	-5
表面が滑りやすい	+5

<はったり> [判] 修得時のみ	
状況の例	難易度
対象が信じたがっている	-5
信じられ、対象にあまり影響がない	+0
やや信じがたい/対象にリスクがある	+5
信じられない/対象に大きなリスク	+10
とんでもない/考えられない話	+20

対象 真意看破 との対抗ロール

<平衡感覚> [敏] 使用中は「バランスを崩した」状態			
表面	難易度	表面	難易度
幅 7-12インチ	10	でこぼこの床	10
幅 2-6インチ	15	傾斜	+5
幅1インチ未満	20	滑りやすい表面	+5

成功すればこれらの表面上を通常の1/2速度で移動でき、失敗なら移動不可。5差以上の失敗は落下。

移動速度表												
基準速度	100	90	80	70	60	50	40	30	20	15	10	5
中装/中荷重	70	65	60	50	40	35	30	20	15	10	5	5
1分間の移動距離(区域移動・単位:ft)												
移動速度	100	90	80	70	60	50	40	30	20	15	10	5
歩行	1,000	900	800	700	600	500	400	300	200	150	100	50
走行	2,000	1,800	1,600	1,400	1,200	1,000	800	600	400	300	200	100
疾走(3)	3,000	2,700	2,400	2,100	1,800	1,500	1,200	900	600	450	300	150
疾走(4)	4,000	3,600	3,200	2,800	2,400	2,000	1,600	1,200	800	600	400	200

[耐]9以上なら1分間疾走可:全ラウンドアクションで通常の4倍(重装鎧なら3倍)移動・その間[敏]へのACボ-ナス喪失
[耐]Rを越えて走るなら難易度[10+越えたR数]の[耐]チェックに成功しなければその場で停止:10R休憩するまでは疾走不可

1時間の移動距離(野外移動・単位:マイル)												
歩行	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1.5	1	0.5
走行	20	18	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1

走行は1時間なら問題なし。さらに1時間走ると1非致傷ダメージを受け、以降1時間ごとに倍々の非致傷ダメージを受ける(例:走行5時間なら0+1+2+4+8=15ダメージ)

1日の移動距離(野外移動・単位:マイル)												
歩行	80	72	64	56	48	40	32	24	16	12	8	4
1日に8時間以上歩く場合(「強行軍」)、1時間毎に難易度[10+余分に歩いた時間]の[耐]判定:失敗すると1d6非致傷ダメージ(4時間休息するまで回復しない)												

飛行機動性 (DMGp69)					
	完璧	良好	標準	貧弱	劣悪
最小前進速度	なし	なし	半分	半分	半分
ホバリング・後退	可	可	不可	不可	不可
反転	無制限	可	不可	不可	不可
旋回	無制限	90°/5ft	45°/5ft	45°/5ft	45°/10ft
その場旋回	無制限	90°/5ft	45°/5ft	不可	不可
最大旋回角度	無制限	無制限	90°	45°	45°
上昇角・速度	無制限・完全	無制限・半分	60°・半分	45°・半分	45°・半分
下降角・速度	無制限・2倍	無制限・2倍	無制限・2倍	45°・2倍	45°・2倍
上下への切り替え	0	0	5ft	10ft	20ft

抵抗判定の組み合わせ			
実行側	vs	対抗側	
忍び足	vs	聞き耳	
はったり	vs	真意看破	
隠れ身	vs	視認	
縄使い	vs	脱出術	
騎乗	vs	騎乗	
変装	vs	視認	
すり	vs	視認	
偽造	vs	偽造	

移動力への修正倍率	
移動の障害	修正
中(下生え)	x3/4
重(密生した下生え)	x1/2
足場の悪さ	
悪い(急な傾斜、泥濘)	x1/2
大変悪い(深い積雪)	x1/4
視界が悪い(闇、霧)	x1/2

地形	街道	道	道なし
平地	x1	x1	x1
藪・荒地	x1	x1	x3/4
森	x1	x1	x1/2
密林	x1	x3/4	x1/4
沼地	x1	x3/4	x1/2
丘陵地	x1	x3/4	x1/2
山地	x3/4	x1/2	x1/4
砂漠	x1	-	x1/2

NPC属性ランダム決定表

d%	属性
01-20	善
21-50	中立
51-100	悪

DMG p47

NPCの最初の態度

	意味	行動例
敵対的	「痛い目に遭わせてやる」	攻撃、妨害、叱責
非友好的	「ひどい目に遭っちゃえ」	嘘をつく、悪い噂、避ける、信用しない
中立的	「どうでもいいや」	社交儀礼的会話
友好的	「幸運を祈る」	雑談、助言、賛成、擁護
協力的	「何とか助けよう」	保護、支援、治療、加勢

NPCクラスランダム決定表

善	中立	悪	クラス
01-05	01-05	01-10	バーバリアン
06-10	06-10	11-15	バード
11-30	11-15	16-35	クレリック
31-35	16-25	36-40	ドルイド
36-45	26-45	41-50	ファイター
46-50	46-50	51-55	モンク
51-55	-	-	パラディン
56-65	51-55	56-60	レンジャー
66-75	56-75	61-80	ローグ
76-80	76-80	81-85	ソーサラー
81-100	81-100	86-100	ウィザード

態度の変化 (1d20 + [魅力]修正により、態度が変化する DMGp149)

最初、新しい態度	敵対的	非友好的	中立的	友好的	協力的
敵対的	20未満	20	25	35	50
非友好的	5未満	5	15	25	40
中立的	-	1未満	1	15	30
友好的	-	-	1未満	1	20

アンデッド退散 PHB p140

退散判定: 1d20 + [魅力]修正	
結果	退散可能な最大HD
0以下	クレリック・レベル - 4
1-3	クレリック・レベル - 3
4-6	クレリック・レベル - 2
7-9	クレリック・レベル - 1
10-12	クレリック・レベル
13-15	クレリック・レベル + 1
16-18	クレリック・レベル + 2
19-21	クレリック・レベル + 3
22以上	クレリック・レベル + 4

クレリックレベルがアンデッドのHDの2倍以上なら退散の代わりに破壊できる

物体の硬度とHP

物体	硬度	HP	難*	物体	硬度	HP
スピア	5	2	14	超小型剣(ダガー)	10	1
ロープ(1インチ太)	0	2	23	小型剣(ショートソード)	10	2
鎖	10	5	26	中型剣(ロングソード)	10	5
枷	10	10	26	大型剣(グレートソード)	10	10
高品質の枷	10	10	28	小型鉄柄(ライトメイス)	10	10
小型の箱	5	1	17	中型鉄柄(ヘヴィメイス)	10	25
宝箱	5	15	23	小型柄付(ハンドアックス)	14	2
普通の木の扉	5	10	13	中型柄付(バトルアックス)	5	5
上質な木の扉	5	15	18	大型柄付(グレートアックス)	5	10
頑丈な木の扉	5	20	23	超大型クラブ	5	60
鉄の扉(2インチ厚)	10	60	28	バックラー	10	5
石造りの壁(1ft厚)	8	90	35	木製スモールシールド	5	10
切り出した石材(3ft厚)	8	540	50	木製ラージシールド	5	15
*破壊難易度: [筋力]判定				鉄製スモールシールド	10	10
				鉄製ラージシールド	10	20
				タワーシールド	5	20

PHBp136

退散ダメージ = 2d6 + クレリックレベル + [魅]修正

サイズと武器ダメージ増減表 from A&EG p4

-3	-2	-1	元のダメージ	サイズ +1	+2	+3
-	-	-	1	1d2	1d3	1d4
-	-	1	1d2	1d3	1d4	1d6
-	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d3	1d4	1d6	2d4	2d6	3d6	4d6
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d6	4d6
1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6	6d6
1d8	1d10	1d12	1d20	4d6	6d6	8d6

光源

光源	有効半径	持続	光源	有効半径	持続
覆い付きランタン	30ft	6h	コンティニウア	20ft	永続
たいまつ	20ft	1h	ルフレム	20ft	永続
投光式ランタン	60ft*	6h	ダウジングライト	20ft	1分
ランプ	15ft	6h	デイライト	60ft	30分
陽光棒	30ft	6h	ライト	20ft	10分
口ウソク	5ft	1h			

ディテクト・マジック

- 1R目: 魔法のオーラの存在感知
- 2R目: オーラの数とその中でもっとも強いものの強度
- 3R目: 各オーラ強度

<魔法のオーラ強度>

オーラ強度	機能中の呪文レベル	アイテムの術者レベル
希薄	0か残留オーラ	残留オーラ
微弱	1 - 3	1 - 5
中程度	4 - 6	6 - 11
強力	7 - 9	12 - 20
圧倒的	7-ティアクトなど	エピック

<オーラ系統判別: <呪文学> [15 + 術レベル] >

アイテムの性質	系統
前提条件に呪文がある	最高レベルの呪文
防具と防御的アイテム	防御術
武器・攻撃的アイテム	力術
能力値・技能へのボーナス	変成術

ディテクト・イーヴル

- 1R目: 悪の存在感知
- 2R目: 悪のオーラの数とその中でもっとも強いものの強度*
- 3R目: 各オーラ強度、位置(0r方向)

*強度が術者のキャラクターレベルの2倍以上なら1R朦朧化

<悪のオーラ強度>

クリーチャー/物体	悪のパワー
悪のクリーチャー	HD ÷ 5
アンデッド	HD ÷ 2
悪のエレメンタル	HD ÷ 2
悪の魔法アイテム・呪文	術者レベル ÷ 2
悪の来訪者	HD
悪の神のクレリック	クラスレベル

悪のパワー	オーラ強度
残留	希薄
1以下	微弱
2 - 4	中程度
5 - 10	強力
11以上	圧倒的

<オーラ残留時間>

オーラ強度	残留時間
希薄	-
微弱	1d6分
中程度	1d6x10分
強力	1d6時間
圧倒的	1d6日

技能なしでも使用できる技能

技能名	関連能力	サマリー	Special	(参照)
跳躍	Jump	【腕】# ジャンプする	<軽業>5以上なら+2/《疾走》で飛翔距離増加	p70
登攀	Climb	【腕】# 壁、木を登る	<縄使い> 5以上でロープ使った登攀+2	p71
水泳	Swim	【腕】\$ およぐ		p67
縄使い	Use Rope	【敏】 ロープの扱い(縛る、結ぶなど)	絹のロープなら+2/<脱出術> 5以上なら人を縛るとき+2	p72
忍び足	Move Silently	【敏】# 音を立てずに移動する		p66
隠れ身	Hide	【敏】# 物陰などに隠れる(<視認>と対抗ロール)	サイズ修正	p63
脱出術	Escape Artist	【敏】# 縄抜けなど	<縄使い> 5以上でロープから逃れる際+2	p69
平衡感覚	Balance	【敏】# 滑る床、狭い場所などでのバランス	<軽業>5以上なら+2	p73
騎乗	Ride	【敏】## 騎乗動物のコントロール	鞍なし-5/<動物使い> 5以上で+2/軍用鞍で+2	p64
精神集中	concentration	【耐】 呪文発動のための精神集中	<<戦闘発動>>で+4	p68
念視術	Scry	【知】 占い(呪文、アイテムから事実を読みとる)、念視されていることに気づく		p72
鑑定	Appraise	【知】 物品の鑑定;価値(価格)を算出		p63
偽造	Forgery	【知】 品物、書類の偽造	読み書きのできる言語のみ可	p65
製作 *	Craft	【知】 ある職業における技術および物品の作成・修理		p67
搜索	Search	【知】 隠されたものを探す(ローグは魔法罫なども発見可)	難易度10以下の足跡を見つける(<<追跡>>不要)	p69
治療	Heal	【判】 傷・毒・病気の治療	<職能(薬草師)>5で+2	p70
真意看破	Sense Motive	【判】 嘘・ごまかし・心術などを見破る	5以上なら<交渉>、<符丁>(読みとり時のみ)に+2	p67
野外知識	Wilderness Lore	【判】 野外生活・野生動物等の方法・知識など	<方向感覚>5以上なら道を探すとき+2	p76
聞き耳	Listen	【判】¥ 小さな音や会話を聞き取る/<真意看破>と対抗ロール	<<鋭敏感覚>>で+2	p64
視認	Spot	【判】¥ 隠れている者・待ち伏せ・変装などに気付く	<<鋭敏感覚>>で+2	p66
芸能 *	Perform	【魅】 ある分野のパフォーマンス(演奏、踊り、歌など)		p65
威圧	Intimidate	【魅】 脅すなどして情報を聞き出す	<はったり>5以上で+2	p63
交渉	Diplomacy	【魅】 儀礼・話術・社会知識を含む交渉術(主に対NPC)	<はったり><真意看破>5以上なら+2(累積可)	p65
情報収集	Gather Information	【魅】 相手の人種・職業向けの話術などを含む		p66
はったり	Bluff	【魅】 嘘をつききる(真意看破と対抗ロール)	5以上なら<威圧><すり>に+2、<符丁>送信時+2	p73
変装	Disguise	【魅】 変装	<はったり>5以上で+2/魔法による変装は+10	p74

* 種類選択

鎧のペナルティを受ける技能 ¥ 受動の場合アリ(DMが判定)

鎧の<<習熟>>を持たずに鎧をつけた場合ペナルティを受ける技能

\$ 重量によるペナルティを受ける技能(5ポンドにつき-1)

その他の相乗ボーナス

この技能が5ランクあったら	この技能に+2ボーナス
解読	魔法装置使用(巻物)
軽業	跳躍・平衡感覚
職能(薬草師)	治療
呪文学	魔法装置使用(巻物)
動物共感	動物使い
動物使い	騎乗
魔法装置使用	呪文学(巻物解読)