

技能一覧					
技能	未修得使用	対応能力値	判定ペナルティ	対抗	概要
威圧	○【魅】	—	—	—	相手の態度変更、“怯え”状態。DC[10+目標HD+目標【判】修正値]
隠密	○【敏】	有	—	知覚	遮蔽や視認困難時。隠れ身と忍足。観察されていたら不可。狙撃。
軽業	○【敏】	有	—	—	悪い足場での移動、飛び降り、幅/高飛び、機会攻撃範囲のすり抜け
鑑定	○【知】	—	—	—	物品の価値見積もり。宝物の山から最も価値のあるものを探す
騎乗	○【敏】	有	—	—	主に戦闘時の特殊な動作を行う際の技能
芸能	○【魅】	—	—	—	演芸の技能。一部のバード能力使用時には必須
言語学	×【知】	—	—	言語学	文書の解説、偽造文書の作成/看破、言語の習得
交渉	○【魅】	—	—	—	説得や情報収集
呪文学	×【知】	—	—	—	発動される呪文の識別、巻物の解説、魔法アイテムの作成
職能	×【判】	—	—	—	専門技能を使った1週間の労働
真意看破	○【判】	—	—	—	真偽の見極め、対人での直感、心術効果の感知
水泳	○【筋】	有	—	—	移動速度1/4での水泳。【耐】の2倍ラウンド、呼吸我慢(アクション制限有)
制作	○【知】	—	—	—	アイテムの作成
生存	○【判】	—	—	—	荒野での自活、自然現象への対処、追跡
装置無力化	×【敏】	有	—	—	罠や錠前の解除。機械的な仕掛けの設置
脱出術	○【敏】	有	—	—	束縛(DC[様々])や組み付きからの脱出(DC[相手のCMB])。
知覚	○【判】	—	—	—	五感での気づき。危険感知。〈隠密〉の看破。
知識	×【知】	—	—	—	各カテゴリごとの知識、モンスターの知識。DC[5～30]
治療	○【判】	—	—	—	傷や毒、病気の治療
手先の早業	×【敏】	有	—	知覚	スリ、小さな武器の隠匿、手品
登攀	○【筋】	有	—	—	斜面や壁の登攀。移動速度1/4。落下中のしがみつ、踏みとどまり。
動物使い	×【魅】	—	—	—	動物の訓練、指示に従わせる、飼育慣らす
はったり	○【魅】	—	—	真意看破	他人を騙したり、密かなメッセージを送る。戦闘時のフェイント補助
飛行	○【敏】	有	—	—	飛行中、複雑な動作をする際の技能
変装	○【魅】	—	—	知覚	異なる外見への変装。自分の属性(性別や種族など)と異なればペナルティ
魔法装置使用	×【魅】	—	—	—	巻物やワンドの魔法能力を起動する

技能判定ボーナス	
技能	技能判定値*
未修得	1d20 + 能力修正値 + 種族修正値
習得済み	1d20 + 技能ランク + 能力修正値 + 種族修正値 + 特技による修正(あれば)
習得済みのクラス技能	1d20 + 技能ランク + 能力修正値 + 種族修正値 + 特技による修正(あれば) + 3
*【筋力】および【敏捷力】に基づく技能には防具による判定ペナルティが適用される	

技能の使用	
出目10	危険や気を散らすものがない場合、出目10を選択できる。1d20ロールをする代わりに、10の目が出たものとして扱う。気を散らすものや脅威(戦闘など)がある場合はできない。 期待値で成功しそうな場合、高い目をださなくてもいい場合に安全のために使用する。
出目20	十分な時間があり、気を散らすことや脅威になるものがなく、さらにその技能に失敗した場合の罰則がない場合に選択できる。時間をかけて20が出たことにするという選択であり、通常の判定でかかる時間の約20倍の時間を要する(1ラウンド以下の作業であれば2分になる)。 実際には何度も失敗してようやく20を出したという状況の簡略表現なので、失敗の恐れのある作業の場合は自動的に失敗してしまうことになる。
援護	他人の技能判定を助けるため、同じ種類の技能判定によって援護ができる。援護を行う者の判定結果が10以上であれば、援護を受ける者は+2のボーナスを得る。他人を援護する際には出目10は使えない。自分が達成できる可能性のない作業については他人を援護することはできない。

鎧の着脱			
タイプ	着る	急いで着る*1	脱ぐ
盾(どれでも)	1移動アクション	—	1移動アクション
パデッド、レザー、ハイド、スタデッド・レザー、チェイン・シャツ	1分	5ラウンド	1分 *2
プレストプレート、スケイル・メイル、チェインメイル、バンデッド・メイル、スプリント・メイル	4分 *2	1分	1分 *2
ハーフプレート、フル・プレート	4分 *3	4分 *2	1d4+1分 *2
*1 防具による判定ペナルティおよび鎧ボーナスが1ポイント悪化する			
*2 他人の助けがある場合は1/2。他に何もしていないキャラクター1人の隣接している1~2人を助けられる。互いに助けあうことはできない。			
*3 普通に着るためには他人の助けが必要。助けがないと”急いで着る”ことしかできない			

特技による技能ボーナス	
《特技》	《技能》
《欺きの名人》	〈はったり〉〈変装〉
《運動能力》	〈登攀〉〈水泳〉
《鋭敏感覚》	〈知覚〉〈真意看破〉
《軽業師》	〈軽業〉〈飛行〉
《技能熟練》*	〈選択した技能〉
《器用な指先》	〈装置無力化〉〈手先の早業〉
《忍びの技》	〈脱出術〉〈隠密〉
《自力生存》	〈治療〉〈生存〉
《説得力》	〈交渉〉〈威圧〉
《動物の友》	〈動物使い〉〈騎乗〉
《魔法の才》	〈呪文学〉〈魔法装置使用〉
技能使用時に+2ボーナスを与える。技能ランクが10以上であればボーナスは+4になる。	
* 選択した技能の使用判定に+3。技能ランクが10以上ならば+6になる。	

技能対抗判定の組み合わせ		
実行側		対抗側
〈はったり〉	⇔	〈真意看破〉
〈変装〉	⇔	〈知覚〉
〈言語学〉	⇔	〈言語学〉
〈手先の早業〉	⇔	〈知覚〉
〈隠密〉	⇔	〈知覚〉

アクション区分と機会攻撃	
行動	機会攻撃
<b>標準アクション</b>	
攻撃(近接)	—
攻撃(遠隔)	有
攻撃(素手)	有
ポーション/オイル以外の魔法アイテムを1つ起動	—
援護	有/—(*1)
呪文の発動(発動時間が1標準アクション)	有
エネルギー放出	—
稼動中の呪文維持のための精神集中	—
呪文を一つ解除する	—
隠し武器を一つ抜く(〈手先の早業〉参照)	—
ポーションを1本飲む/オイルを1つ塗る	有
組みつから脱出する	—
フェイント	—
火おこし棒で松明に火をつける	有
呪文抵抗を非作動状態にする	—
巻物を読む	有
待機(標準アクションを作動させる)	—
瀕死状態の仲間を容態安定化する(〈治療〉参照)	有
防御専念	—
変則的能力を使用する	—
1アクションかかる技能を使用する	普通は有
擬似呪文能力を使用する	有
超常能力を使用する	—
<b>移動アクション</b>	
移動	有
恐れ状態になった乗騎を制御する	有
稼動中の呪文を向ける/向け直す	—
武器を1つ抜く(*2)	—
ハンド/ライト・クロスボウを装填する	有
扉を開ける/閉める	—
馬に乗る/降りる	—
重い物体を1つ動かす	有
アイテムを1つ拾う	有
武器を1つ鞘に収める	有
伏せ状態から立ち上がる	有
盾を1枚準備する/使わない状態にする(*2)	—
しまっているアイテムを1つ取り出す	有
<b>全ラウンドアクション</b>	
全力攻撃	—
突撃(*3)	—
とどめの一撃	有
ネットから脱出する	有
消火する	有
松明をつける	有
ヘヴィ/リベティング・クロスボウを装填する	有
ロケット・ガンレットに武器をロックする/解除する	有
飛散武器を投擲する準備を行う	有
疾走	有
1ラウンドかかる技能を使用する	普通は有
最大で6人までの仲間に対し接触呪文を使用する	有
撤退(*3)	—
<b>フリーアクション</b>	
呪文の集中を中止する	—
アイテムを1つ落とす	—
床に伏せる	—
呪文発動のため呪文構成要素を準備する(*4)	—
話す	—
<b>即行アクション</b>	
高速化した呪文の発動	—
<b>割り込みアクション</b>	
フェザー・フォールの発動	—
<b>アクションではない行動</b>	
行動遅延(イニシアチブ順を遅らせる)	—
5フィート・ステップ	—
戦技の使用(*5)	有
特技の使用(*6)	さまざま
*1:君が、通常であれば機会攻撃を誘発するような誰かに対して援護を行ったなら、援護するという君の行動もまた、機会攻撃を誘発する	
*2:基本攻撃ボーナスが+1以上であるなら、君はこれらのアクションの1つを通常の移動と組み合わせられる。(二刀流)特技を持っているなら、軽い武器か片手武器を2つ同時に、通常1つの武器を抜くのに必要なのと同じ時間で準備することができる。	
*3:君がそのラウンドに1回のアクションしか行えないように制限されているのならば、標準アクションとして行うことができる。	
*4:その構成要素が非常に大きかったり嵩張るアイテムである場合を除く。	
*5:これらの戦技は1回の近接攻撃と置き換えられるものであり、1回のアクションと置き換えられるわけではない。近接攻撃と同様、攻撃アクションや突撃アクションにおいては1回だけ行うことができる。全力攻撃アクションにおいては、1回または複数回行うことができる。また、機会攻撃としても行なうことができる。あるものは個々のアクションとしても行なうことができる。	
*6:個々の効果に関しては各特技の解説を参照。	

戦闘中の様々な行動 @:機会攻撃を誘発する	
<b>■行動遅延</b> 非アクション	
自分のイニシアチブ値を遅らせる。以後その遭遇では遅らせたイニシアチブでターンが回ってくる。遅延ターンを次のラウンドに回すと、イニシアチブ値は上昇するが行動回数1回減少することになる。	
<b>■待機</b> 非アクション	
特定の状況まで行動を保留する(例:敵の近接攻撃を受けた、特定の敵が呪文を唱えたなど)。条件を満たした時点で1回の標準・移動・即行・フリーアクションが可能。	
待機アクション条件がクリーチャーの行動であったら、行動に割り込む(先に行動する)。	
イニシアチブ値は待機アクションの実行契機となった行動をしたキャラクターの直前に変更される。	
条件を満たさなかった場合、次ラウンドの当初のイニシアチブによるターンで解除される。	
<b>■突撃</b> 全ラウンド・アクション	
最低10フィート(2マス)～移動距離の倍の移動後、指定した敵へ近接攻撃1回(1回限定)	
攻撃ロール+2、次ターン開始までAC-2、突き飛ばし戦技+2判定	
突撃距離が移動速度以下かつ基本攻撃ボーナス+1ならば突撃時に武器を抜ける。	
敵への最短ルートが開かれており(味方もNG)、かつ移動遅延をもたらす地形であってはならない。	
対象は自分のターン開始時に視線に捉えておく必要がある。突撃ラウンドには5フィート・ステップは行えない。	
標準アクションのみ可能な状態では移動速度までの距離となり、《早抜き》がなければ武器を抜けない。	
ランスを用いた突撃時ダメージ2倍。一部刺突武器で突撃に対して待機すると2倍ダメージ	
<b>■援護</b> 標準アクション	
近接攻撃を行っている仲間と同じ対象に近接攻撃可能な場合に、仲間の支援に徹する。	
AC10に対する近接攻撃ロール成功→その敵への命中もしくはACに+2(選択)。効果累積	
<b>■防御専念</b> 標準アクション	
標準アクションで次ラウンドの自ターンまでAC+4を得る。	
防御的戦闘や《攻防一体》特技の利益とは累積しない。	
防御専念中は機会攻撃を行えない。	
<b>■フェイント</b> 標準アクション	
DC10+目標の基本攻撃ボーナス+目標の【判】修正]で(はったり)判定。	
目標が(真意看破)持ちの場合は[10+(真意看破)ボーナス]と上記のいずれか高い方がDC。	
成功したら目標に対する君の*次ターンの*近接攻撃時、目標はACへの【敏】修正を喪失。	
人型生物でない目標の場合-4。【知力】2以下のクリーチャーに対しては-8。【知力】のない相手には不可。	
<b>■撤退</b> 全ラウンド・アクション	
移動を開始したマスでは機会攻撃を受けない。移動距離の2倍まで移動可。盲目時不可。	
不可視状態の敵からは移動開始したマスでも機会攻撃を受ける。	
撤退を行うラウンドでは5フィート・ステップ不可。	
<b>■非致傷攻撃</b> 標準アクション	
攻撃ロール-4で命中させる。	
非致傷ダメージが現在HPを超えたら気絶状態になる。	
非致傷ダメージはキャラクター・レベル/時間で回復する。	
<b>■突き飛ばし@</b> 標準アクション・戦技/突撃の一部	
自分より1サイズ大きい相手まで突き飛ばし可能。相手のCMD(戦技防御値)と対抗ロール。	
成功時5フィート押す。CMDを5上回ると+5フィート。失敗時は目標の正面で停止する。	
突き飛ばされた相手は機会攻撃を誘発しないが、君が《上級突き飛ばし》を修得していれば誘発する。	
突き飛ばし経路に他のクリーチャーがいる場合は、そのクリーチャーに対して直ちに戦技判定(ルール参照)。	
<b>■武器落とし@</b> 標準アクション・戦技	
《武器落とし強化》特技が同様の能力がない場合機会攻撃を誘発する。	
素手攻撃時は攻撃ロールに-4ペナルティ。成功したら目標が手に持っているアイテム1つを選択し、落とす。	
相手の戦技防御値と10差以上で成功したら、それぞれの手で持っているアイテムを落とす(最大2つまで)。	
相手の戦技防御値と10差以上で失敗したら、武器落としに使用した自分のアイテムを落とす。	
素手攻撃で武器落としに成功したら、そのアイテムを手保持してよい。	
<b>■武器破壊@</b> 標準アクション・戦技	
《武器破壊強化》特技が同様の能力がない場合機会攻撃を誘発する。	
破壊しきらないことを選択できる。1HP残った状態(破損状態)。	
<b>■組みつき@</b> 標準アクション・戦技	
《組みつき強化》特技や《掴み能力》等がない場合機会攻撃を誘発する。	
機会攻撃を受けたら通常通りダメージを受け、戦技の攻撃ロールにダメージ値のペナルティも受ける。	
相手が気絶状態等動けない状態なら自動的成功。朦朧状態は+4。	
出目20は常に成功、出目1は常に失敗。	
両方の手が空いてない人型生物が組みつきを試みる場合はCMB-4。	
隣接していない相手への組みつきに成功したら、隣接した空いた空間に移動させる。空間がなければ失敗。	
組みついた側はフリー・アクションで解除可能。	
毎ラウンド、標準アクションで状態維持のため判定。目標が抵抗しないなら判定+5。	
判定に成功したら、標準アクションで以下のうち一つを実行可能。	
<b>移動:</b> 自分の移動速度1/2で一緒に移動。移動終了時点で目標は自分に隣接したマスに配置。ウォール・オブ・ファイアーや落とし穴などの危険な場所に動かそうとした場合、目標は組みつき解除判定+4。	
<b>ダメージを与える:</b> 素手攻撃、肉體武器攻撃、アーマー・スパイク、軽い武器、片手武器による攻撃同等ダメージ。致傷/非致傷いずれでもよい。	
<b>押さえ込む:</b> 押さえ込まれた状態にする。自分のACへの【敏】修正を喪失する。縛り上げが可能になる。	
<b>縛り上げる:</b> ロープで縛り上げる。脱出DC[20+CMB]。縛りた以後のラウンドで組みつき維持の判定は不要。組みつき状態から縛り上げる場合はCMB-10。脱出DCが[20+被捕縛者CMB]の場合は脱出不可。	
<b>君が組み付かれた場合:</b>	
標準アクションで戦技判定 or (脱出術)判定⇨相手のCMD。成功で脱出 or 逆に組みついた状態。	
呪文発動、軽い片手武器で間合いにいるクリーチャー(含組みついている相手)へ攻撃。	
<b>複数のクリーチャー:</b>	
組みつく際、逃れる際に組みつくクリーチャーから支援(援護アクション)を受けられる。	
呪文発動、軽い片手武器で最初に組みつくクリーチャー、組みつかれているクリーチャーのみ。	
<b>■蹴散らし@</b> 標準アクション・戦技	
移動や突撃の一部。目標の占めていたマスを通過する。	
自分と±1段階のサイズの相手のみ可能。	
《蹴散らし強化》特技が同様の能力がなければ機会攻撃を誘発する。	
判定に失敗したら目標の直前(君が来た方向)で停止。空いてなければ目標前方で一番近いマス。	
戦技判定が目標のCMD+5以上ならば目標は伏せ状態になる。	
目標が3つ以上の脚を持つ場合、1本ごとにDC+2。	
目標は対抗せず回避して通り抜けさせることも選択することもできる。	
<b>■足払い@</b> 標準アクション・戦技	
《足払い強化》特技が同様の能力がない場合機会攻撃を誘発する。	
自分と±1段階のサイズの相手のみ可能。	
相手のCMDを上回ったら相手は伏せ状態。10差以上で失敗したら自分が伏せ状態。	
目標が3つ以上の脚を持つ場合、1本ごとにDC+2。	
粘土、脚を持たない、飛行しているクリーチャーには無効。	

戦闘の手順	
1	イニシアチブの決定 d20+イニシアチブ修正
2	不意打ちの解決 不意打ち側の部分アクション*
3	イニシアチブ順に行動 各キャラクターの行動解決*
4	戦闘の解決 決着がつくまで3を繰り返す。
*イニシアチブが1回も回って来ていないキャラクターは立ちすくみ状態であり、ACへの【敏捷】ボーナスを失う。	

機会攻撃と移動	
相手の機会攻撃範囲から出る時に誘発する。 機会攻撃が「受」の行動を敵の機会攻撃範囲内で行った場合も誘発する。 素手の場合は通常は機会攻撃を行えない。 《迎え討ち》等による修正がなければ機会攻撃は1回/ラウンドのみ。 「5フィート・ステップ」が「撤退(最初のマスのみ)」であれば誘発しない。	

攻撃ロール／ACへの修正値			
攻撃者の状態	近接	遠隔	備考
目がくらんだ状態	-1	-1	
からみつかれた状態	-2	-2	*1
防御側を挟撃している	+2		
不可視状態	+2	+2	*2
高い場所にいる	+1	±0	
伏せ状態	-4		*3
怯え状態または恐れ状態	-2	-2	
狭い場所に無理やり入り込んでいる	-4	-4	
防御側の状態	近接	遠隔	備考
遮蔽の後ろにいる	+4	+4	
盲目状態	-2	-2	*4
視認困難であるか不可視状態	視認困難の項目を参照		
戦慄状態	-2	-2	*4
からみつかれた状態	±0	±0	*5
立ちすくみ状態(不意打ち、〈軽業〉使用中、登攀中など)	±0	±0	*4
組みつき状態(ただし攻撃側ではない)	±0	±0	*4
無防備状態(麻痺状態、睡眠状態、縛られている状態など)	-4	±0	*7
膝をついているか座っている	-2	+2	
押さえ込まれた状態	-4	±0	*6
伏せ状態	-4	+4	
狭い場所に無理やり入り込んでいる	-4	-4	
朦朧状態	-2	-2	*4
*1 からみつかれた状態では【敏】に-4のペナルティを被り、攻撃ロールに作用する			
*2 防御側はACへの【敏】ボーナスを失う。防御側が盲目状態の場合はこれは適用されない。			
*3 クロスボウとシュリケンにはペナルティなしで利用できる。			
*4 防御側はACへの【敏】ボーナスを失う。			
*5 からみつかれた状態では【敏】に-4のペナルティを被る。			
*6 防御側はACへの【敏】ボーナスを失う。立ちすくみ状態。			
*7 【敏】ボーナス喪失、表の記載に加えてAC-5ペナルティ。立ちすくみ状態。			

二刀流のペナルティー		
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
《二刀流》の特技を習得している	-4	-4
利き手でない方の手で扱う武器が軽く、 《二刀流》の特技を習得している	-2	-2

クリティカル・ヒット	
攻撃ロールで出目20(武器によってはもっと広範囲な値)を出したらクリティカル可能状態。攻撃ロールと同条件でロールし、命中効果を得たらクリティカル・ヒット成立。失敗したら通常の命中。接触においても出目20でクリティカル可能となる。 クリティカル・ヒットのダメージは通常の(定数)ボーナスを全て適用したダメージロールを複数回行った合計値。通常は2倍。 例外:精密さによるダメージ(急所攻撃など)や特別な武器(フレイミングなど)の特性による追加ダメージはクリティカル倍率の適用外である。	

1ターンの行動の組み合わせ	
標準ラウンド	
即行or割り込み+標準+移動相当+5フィート・ステップ *	
即行or割り込み+移動相当+移動相当+5フィート・ステップ *	
即行or割り込み+全ラウンド・アクション+5フィート・ステップ *	
即行or割り込み+移動+移動(2倍移動)	
即行or割り込み+標準+移動相当	
割り込みアクションは自分のターンでなくても行える。ただし、割り込みアクションを行うと、次の自分のターンが“終わる”まで、即行アクション及び割り込みアクションは行えない。	
*:他のアクションで移動を行わない場合のみ、5フィート・ステップできる。	
不意打ちラウンド	
標準、移動、移動相当のいずれか1つ	

戦術移動時の支障		
状況	例	移動コスト
移動困難な地形	瓦礫、倒木、軽度の下生え、浅い泥濘、急な斜面、氷、裂け目などのある面、でこぼこした床	x2
	重度の下生え、深い泥濘	x4
	障害物*	x2
視界の悪さ	低い壁、倒木、倒れた柱	x2
視界の悪さ	暗闇、霧	x2
通行不可能	床から天井までである壁、閉まっている扉、封鎖された通路	—
*:技能判定を要する場合あり		

水中での戦闘に関する影響				
状況	攻撃/ダメージ		移動速度	バランス *1
	斬撃/殴打	刺突		
フリーダム・オヴ・ムーヴメント	通常/通常	通常/通常	通常	崩さない
水泳移動速度あり	-2/半分	通常/通常	通常	崩さない
〈水泳〉判定成功	-2/半分 *2	通常/通常	1/4 or 半分 *3	崩さない
しっかりと足場 *4	-2/半分 *2	通常/通常	半分	崩さない
上記以外	-2/半分 *2	-2/半分	通常	崩す
*1 バランスを崩したらACへの【敏】修正を喪失。バランスを崩した相手への攻撃ロールは+2				
*2 組みつき判定は-2を受けるが、組みつき時のダメージは通常通り				
*3 〈水泳〉判定に成功すれば移動速度は移動アクションでは1/4、全ラウンド・アクションでは1/2で移動可				
*4 水底を歩いている、船体を支えにしているなどの場合は“しっかりと足場”を有するとみなす。水底を歩くために、中型サイズでは最低16ポンド必要。この重量はサイズが1段階大きくなるごとに2倍、1段階小さくなるごとに1/2倍される。				

水中での遠隔攻撃	
水中の目標に対する投擲武器は投擲位置を問わず無効	
他の遠隔武器は、通常の 距離ペナルティ+水中5ftごとに-2 の攻撃ペナルティ	
陸上からの攻撃	
状態	遮蔽
泳いでいる	良好な遮蔽 *1
水に浮かんでいる	良好な遮蔽 *1
水面に顔を出して立ち泳ぎしている	良好な遮蔽 *1
胸以上の深さの水をかき分けて歩いている	良好な遮蔽 *1
完全に水面下にいる	完全遮蔽 *2
上記以外	何もしない
*1 陸上にいる相手がフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果あり、かつ近接攻撃時は無効	
*2 陸上にいる相手がフリーダム・オヴ・ムーヴメントの効果ある場合は無効	
[火]効果以外の呪文自体は影響を受けないが、呪文発動の際に攻撃ロールが必要なのは上記の影響を受ける。	

火	
錬金術のものを含む、魔法以外の火は水中では燃えない。	
呪文と擬似呪文で、[火]であるものは術者lv判定(DC[20+呪文lv])が必要。	
判定成功で火の代わりに蒸気の泡が発生する以外の効果は通常通り。	
水面は[火]呪文の効果線を遮断する(術者lv判定の結果によらず)。	
超常能力の[火]は、特記されていない限り水中では効果なし。	
呪文の発動	
水中で呼吸できない者が発動する際はDC[15+呪文lv]の精神集中判定が必要。	
水中で呼吸できる者は影響なし。	



遮蔽	
種別	効果
遮蔽	AC+4、反応セーブ+2(*1)、〈隠密〉可能、機会攻撃不可
低い障害物	障害物より30フィート内の者のみ遮蔽を得る。攻撃側が遮蔽により近いなら効果は無視できる。
柔らかな遮蔽	射撃に対してAC+4、〈隠密〉不可
部分遮蔽	半分以上見えている状態。AC+2、反応セーブ+1
完全遮蔽	攻撃不可
良好な遮蔽	AC+8、反応セーブ+4、〈隠密〉+10、身かわし強化
複数のマス占有するクリーチャーは、自分より小さなクリーチャーへ近接攻撃を行う際は、好きなマスを選んで遮蔽を得ているか判断できる。同様に、複数のマス占有するクリーチャーへの近接攻撃を行う際も、好きなマスを選んで遮蔽を得ているか判断できる。	
*1: 遮蔽の反対側を起点とするか爆発したものに有効。拡散効果時は無効になる可能性がある。	

非実体、不可視への攻撃と発見						
発見手段	不可視状態			非実体および不可視		
	感知	位置特定	視認困難	感知	位置特定	視認困難
〈知覚〉	*1	*2	○	*1	×	○
鋭敏嗅覚	○	×	*3	○	×	○
擬似視覚	○	○	×	×	×	○
非視覚的感知	○*4	○*4	○	×	×	○
攻撃への反撃	—	—	○	—	—	○
めくらうち	—	—	○	—	—	○
《無視界戦闘》	—	—	*5	—	—	○
<b>感知:</b> 対象に気づくかどうか。○なら攻撃された時【敏】ボーナスを失わない。 <b>位置特定:</b> ○なら特定できる。×でも効果線は引ける。 <b>視認困難:</b> 50%攻撃失敗確率を適用するかどうか。○なら適用、×なら適用しない。 <b>手探り:</b> 標準アクションで2マスに接触攻撃(50%失敗確率を適用)。成功なら位置特定。 <b>反撃:</b> 攻撃範囲5フィートの不可視状態の敵に対してのみ位置特定 *1 DC[20+『不可視状態のクリーチャーの〈知覚〉難易度修正』表の修正値] *2 DC[40+『不可視状態のクリーチャーの〈知覚〉難易度修正』表の修正値] *3 1移動アクションを消費して、匂いの方向を調べられる。匂いの元から5フィート以内にいる場合は位置特定が可能。 *4 効果線が通っていれば可能。 *5 視認困難による失敗確率ロールを2回行い、2回とも失敗でなければヒットさせられる。視認困難な相手からの近接攻撃を受けた際のペナルティ及び攻撃者のボーナス無効。						

明るさと影響				
明るさ	状況	〈隠密〉	視覚	ペナルティ
明るい光	直射日光の当たる屋外、デイトライト効果範囲内	不可視状態か遮蔽が必要	はっきり物を見られる	“光に過敏”、“光による盲目化”特性を持つクリーチャー
通常の光	日中の林冠の下、松明から20ft以内、ライト効果範囲内	不可視状態か遮蔽が必要	はっきり物を見られる	—
薄暗い光	月が出ている夜の屋外、満天の星明り、松明から20～40ftの範囲	可能	ぼんやりと物を見られる	暗視や闇視界がない場合に視認困難
暗闇	明りの灯っていないダンジョンの部屋、ほとんどの洞窟、月が出ていない曇りの夜の屋外	可能	暗視がないと盲目状態	暗視がなければ完全視認困難。ACの【敏】修正なし、AC-2、視覚の〈知覚〉に-4、【筋力】【敏捷力】に基づくほとんどの判定に-4。

生命力吸収と負のレベル	
生命力吸収能力により一時的な負のレベルを与える。	
負のレベルが現在のレベル(HD)と同じになった場合は死亡する。	
負のレベルを1レベル得るごとに能力値判定、攻撃ロール、戦技判定、戦技防御値、セーヴィング・スロー、技能判定に-1のペナルティを受け、上限HPおよび現在HPを5ポイント失う。レベル依存の変数(呪文の発動時など)には累積した負のレベル分低いものとして扱う。	
一時的な負のレベルを得た場合は、毎日セーヴィング・スローを行う。DCは負のレベルの呪いを効果を受けた時と同様。	
レイズデッドやリザレクションによって生き返ったクリーチャーは永続的な負のレベルを負う。この場合はセーヴィング・スローの対象外となる。	
一時的、永続的な負のレベルはレストレーションやグレート・レストレーションの呪文によって解消できる。	

視認困難	
段階	効果
視認困難	20%攻撃失敗確率
完全視認困難	50%攻撃失敗確率、機会攻撃を受けない
視認困難状態を得ている場合、遮蔽なしで〈隠密〉技能を使用できる。	
不可視状態は完全視認困難。〈隠密〉判定に移動していれば+20、移動していなければ+40を得る。	
不可視状態のクリーチャーが水中にいる場合は、完全視認困難ではなく視認困難状態になる。	

不可視状態クリーチャーの〈知覚〉難易度修正	
不可視状態のクリーチャーが…	難易度修正値
戦闘中あるいは会話している	-20
半分の移動速度で移動中	-5
完全な移動速度で移動中	-10
疾走あるいは突撃している	-20
移動していない	-40
〈隠密〉を使用	〈隠密〉判定値+20
距離が離れている	10フィートごとに+1
障害物(扉)の反対側にいる	5
障害物(石製の壁)の反対側にいる	15

特殊能力の性質			
	変則的	擬似呪文	超自然
解呪	不可	可	不可*
呪文抵抗	不可	可	不可
アンティマジックの範囲	不可	可	可
機会攻撃	不可	可	不可
*石化など一部可能なものもあり			
解呪: ディスペル・マジックなどで効果を解呪できるか?			
呪文抵抗: 呪文抵抗によってこの能力から守れるか?			
アンティマジックの範囲: アンティマジック・フィールドなどで抑止されるか?			
機会攻撃: 機会攻撃を誘発するか?			

ダメージの回復	
HPダメージ	休息一晚(8時間)ごとに、1/1v回復。きちんとベッドに入って一昼夜(24時間)休息するとキャラクター・レベルx2ポイント回復する。
非致傷ダメージ	1時間毎に1/1v回復。
能力値ダメージ	休憩一晚(8時間)につき各能力値1ポイント回復。きちんとベッドに入って一昼夜(24時間)の休息で各能力値2ポイント回復。
いずれも〈治療〉により回復量を増加できる。	

特技による呪文修正				呪文の距離			
ウィザードと信仰呪文の使い手:		呪文に及ぼす影響:		術者レベル	近距離	中距離	長距離
呪文を準備する時点で修正特技を適用する呪文を決定し、指定されたレベルのスロットに準備する。		効果判定の際には本来の呪文lvとして扱う。 直接発動呪文が対象。アイテムからの起動は対象外。		1	25	110	440
ソーサラーとバードの使い手:		構成要素を不要にする特技であっても機会攻撃は免れない。《呪文高速化》は機会攻撃の対象外。		2	30	120	480
発動時に修正適用を決定。発動時間の延伸。		組み合わせられない特技と呪文がある。		3	30	130	520
任意発動と呪文修正特技:		複数の異なる特技を適用可能。スロットlv変更は累積。		4	35	140	560
発動時間の延伸。		修正された呪文でも相殺のルールは変化しない。		5	35	150	600
発動時間の延伸:		魔法のアイテムと修正呪文:		6	40	160	640
1標準アクション→全ラウンド・アクション 1標準アクションより長い発動時間の呪文は、通常発動時間+1全ラウンド・アクション必要。《呪文高速化》は例外。		修正呪文をアイテムに込めることが可能。アイテムの効果を引き起こすために修正特技は不要。		7	40	170	680
				8	45	180	720
				9	45	190	760
				10	50	200	800
				11	50	210	840
				12	55	220	880
				13	55	230	920
				14	60	240	960
				15	60	250	1,000
				16	65	260	1,040
				17	65	270	1,080
				18	70	280	1,120
				19	70	290	1,160
				20	75	300	1,200
				無限:同じ次元界ならどこまでも			
				単位はフィート			
				呪文のセーブDC			
				術者自身の発動及びスタッフからの発動			
				10+呪文Lv+術者の関連能力値ボーナス			
				スタッフ以外のアイテムからの発動			
				10+呪文Lv+当該呪文を発動するのに必要な最低能力値の能力値ボーナス			

移動																									
移動速度と速度低下																									
基本移動速度	120	115	110	105	100	95	90	85	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5	
マス目数	24	23	22	21	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
低下した移動速度	80	80	75	70	70	65	60	60	55	50	50	45	40	40	35	30	30	25	20	20	15	10	10	5	
マス目数	16	16	15	14	14	13	12	12	11	10	10	9	8	8	7	6	6	5	4	4	3	2	2	1	
中荷重以上(中装鎧以上を装備)の場合基本移動速度が低下する。基本20ft種族→15ft(ドワーフは20ft)、基本30ft種族→20ft																									

中荷重　： 最大【敏】修正+3、判定ペナルティ-3、疾走x4  
重荷重　： 最大【敏】修正+1、判定ペナルティ-6、疾走x3

移動速度(戦術移動／1ラウンド:単位はフィート)																
歩行	80	75	70	65	60	55	50	45	40	35	30	25	20	15	10	5
マス目数	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
速歩	160	150	140	130	120	110	100	90	80	70	60	50	40	30	20	10
マス目数	32	30	28	26	24	22	20	18	16	14	12	10	8	6	4	2
疾走(×3)	240	225	210	195	180	165	150	135	120	105	90	75	60	45	30	15
マス目数	48	45	42	39	36	33	30	27	24	21	18	15	12	9	6	3
疾走(×4)	320	300	280	260	240	220	400	180	160	140	120	100	80	60	40	20
マス目数	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	12	8	4

移動速度(区域移動／1分:単位はフィート)																
歩行	800	750	700	650	600	550	500	450	400	350	300	250	200	150	100	50
速歩	1,600	1,500	1,400	1,300	1,200	1,100	1,000	900	800	700	600	500	400	300	200	100
疾走(×3)	2,400	2,250	2,100	1,950	1,800	1,650	1,500	1,350	1,200	1,050	900	750	600	450	300	150
疾走(×4)	3,200	3,000	2,800	2,600	2,400	2,200	2,000	1,800	1,600	1,400	1,200	1,000	800	600	400	200

移動速度(野外移動:単位はマイル)																
歩行／1時間	8	7.5	7	6.5	6	5.5	5	4.5	4	3.5	3	2.5	2	1.5	1	0.5
歩行／8時間	64	60	56	52	48	44	40	36	32	28	24	20	16	12	8	4
速歩／1時間	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
速歩／8時間	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

**速歩**：2倍移動アクション。  
速歩は1時間なら問題なく行える。さらに睡眠を挟まず速歩を1時間続けると1ポイントの非致傷ダメージを受ける。以降1時間ごとに倍々の非致傷ダメージを受ける(例：速歩5時間なら0+1+2+4+8=15ダメージ)。非致傷ダメージを受けた場合、疲労状態となる。非致傷ダメージを取り除くと疲労状態からも回復する。  
【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。疾走中はACへの【敏】修正を喪失。  
【耐】ラウンドを越えて疾走するなら、DC[10+越えたラウンド数]の【耐】判定を行う。失敗時、その場で停止。10ラウンド休憩するまでは疾走不可。休憩中は通常移動アクションより速い移動は不可。  
1日に8時間以上歩く場合(「強行軍」)、1時間毎にDC[10+追加1時間ごとに2]の【耐】判定を行う。失敗時、1d6非致傷ダメージを受ける。非致傷ダメージを受けた場合、疲労状態となる。非致傷ダメージを取り除くと疲労状態からも回復する。  
サイズが違う場合を除いて、他のクリーチャーが占めるマスで移動を終了することは出来ない。  
疾走：移動困難な地形は疾走不可。移動先を見ることができない場合も不可。移動先までの経路に1つでも移動の支障となるマスがあつてはならない。

地形と野外移動			
地形	街道	道、踏み分け道	道のない土地
ムア*	x1	x1	x3/4
丘陵	x1	x3/4	x1/2
砂漠、砂地	x1	x1/2	x1/2
山岳	x3/4	x3/4	x1/2
湿地	x1	x3/4	x1/2
森林	x1	x1	x1/2
ツンドラ、凍土	x1	x3/4	x3/4
平地	x1	x1	x3/4
密林	x1	x3/4	x1/2
*：イングランドやスコットランドなどに多い、ヒースの生えた水はけの悪い高原地帯。			

夜目と暗視	
能力	視界
夜目	各光源の照明範囲の2倍の距離まで通常視認
暗視	光に照らされた区画と自身から60ft以内の暗闇の区画の通常視認

光源と照明(アイテム)			
アイテム	明るい光	薄明るい照明	持続時間
覆いつきランタン	30フィート	60フィート	6時間 /1バイント
消えずの松明	20フィート	40フィート	永続
松明	20フィート	40フィート	1時間
投光式ランタン*1	60フィート 円錐形	120フィート 円錐形	6時間 /1バイント
普通のランプ	15フィート	30フィート	6時間 /1バイント
陽光棒	30フィート	60フィート	6時間
ろうそく	なし*2	5フィート	1時間
*1：投光式ランタンは全周ではなく円錐形に照明を発する。 *2：ろうそくは明るい光を発せず、ただ薄明るい照明のみを発する。			

光源と照明(呪文)			
呪文	明るい光	薄明るい照明	持続時間
コンティニュアル・フレイム	20フィート	40フィート	永続
ダンシング・ライツ(松明形態)	(各)20フィート	(各)40フィート	1分
デイライト	60フィート	120フィート	30分
ライト	20フィート	40フィート	10分

サイズ修正									
サイズ	素手攻撃	AC修正	CMB修正	CMD修正	〈隠密〉修正	〈飛行〉修正	接敵面*	生来の間合い*	立ち伏せ
極小		+8	-8	-8	+16	+8	1/2	0	0
微小		+4	-4	-4	+12	+6	1	0	0
超小型		+2	-2	-2	+8	+4	2と1/2	0	0
小型	1d2	+1	-1	-1	+4	+2	5	5	5
中型	1d3	±0	±0	±0	±0	±0	5	5	5
大型	1d4	-1	+1	+1	-4	-2	10	10	5
超大型		-2	+2	+2	-8	-4	15	15	10
巨大		-4	+4	+4	-12	-6	20	20	15
超巨大		-8	+8	+8	-16	-8	30	30	20
* 単位はフィート。									
極小、微小、超小型サイズのクリーチャーは他のものが占めているマス目に入ったり通過できる。この行動は機会攻撃を誘発する。									
自分より3段階以上サイズ差のあるクリーチャーの接敵面内を通過することができる。大小いずれの場合も機会攻撃を誘発する。									

壁						サイズと武器ダメージ増減表			
壁の種類	典型的な厚み	破壊難易度	硬度	ヒット・ポイント *1	〈登攀〉難易度	超小型	小型	中型	大型
石造り	1フィート	35	8	90	20	—	1	1d2	1d3
質のいい石造り	1フィート	35	8	90	25	1	1d2	1d3	1d4
補強された石造り	1フィート	45	8	180	15	1d2	1d3	1d4	1d6
岩盤を掘りぬいてできた壁	3フィート	50	8	540	25	1d3	1d4	1d6	1d8
自然石	5フィート	65	8	900	15	1d4	1d6	1d8	2d6
鉄	3インチ	30	10	90	25	1d6	1d8	1d10	2d8
紙	紙のように薄い	1	—	1	30	1d8	1d10	1d12	3d6
木	6インチ	20	5	60	21	1d4	1d6	2d4	2d6
魔法処理済み *2	—	20	x2	x2 *3	—	1d8	1d10	2d6	3d6
*1 10フィートx10フィートの区画ごとの値						1d10	2d6	2d8	3d8
*2 壁の種類から割り出される数値にこの修正を施す						2d6	2d8	2d10	4d8
*3 または50。どちらか大きい方									

物体の破壊、硬度とHP										
物体	硬度	HP	難易度*1	武器/防具*3	硬度	HP	*1【筋】判定での破壊難易度	材質	硬度	HP
ロープ(直径1インチ)	0	2	23	軽い刀剣	10	2	*2 持ち上げる場合の難易度。破壊する場合は該当する材質の難易度を使用	ガラス	1	1/厚さ1インチ
鎖	10	5	26	片手刀剣	10	5	*3 表は中型サイズ。サイズが1段階上がったらHPx2、1段階下がったらHPx0.5。魔法アイテムは強化+1ごとに硬度+2、HP+10	紙、布	0	2/厚さ1インチ
枷	10	10	26	両手刀剣	10	10		ロープ	0	2/厚さ1インチ
高品質の枷	10	10	28	軽い金属製柄付武器	10	10		氷	0	3/厚さ1インチ
小型の箱	5	1	17	片手金属製柄付武器	10	20		皮、革	2	5/厚さ1インチ
宝箱	5	15	23	軽い柄付武器	5	2	*4 材質によって異なる。	木	5	10/厚さ1インチ
石造りの壁(1ft厚)	8	90	35	片手柄付武器	5	5	*5 鎧ボーナスx5	石	8	15/厚さ1インチ
岩壁(3ft厚)	8	540	50	両手柄付武器	5	10	<div>物体への攻撃</div> <p>腕力で→DC[示された難易度]で【筋】判定 武器で→AC[10+サイズ修正-5-2]。ダメージロール値-物体硬度 物体の合計HPは材質と大きさから決定。非常に大きな物体は部位ごとにHPを持つ。 大半のエネルギー攻撃は硬度適用前にダメージ半減。材質とエネルギー種別で適宜修正。 攻城兵器を除く遠隔武器の攻撃は硬度適用前にダメージ半減。 物体は非致傷ダメージ、クリティカル・ヒット無効。</p>	鉄、鋼	10	30/厚さ1インチ
ちょうつがい	10	30	—	射出武器	5	5		ミスラル	15	30/厚さ1インチ
錠	15	30	—	鎧	*4	*4		アダマンティン	20	40/厚さ1インチ
木製落とし格子(3インチ厚)	5	30	25*2	バックラー	10	5				
鉄製落とし格子(2インチ厚)	10	60	25*2	木製ライト・シールド	5	7				
普通の木製の扉	5	10	13	木製ヘヴィ・シールド	5	15				
上質な木製の扉	5	15	18	金属製ライト・シールド	10	10				
頑丈な木製の扉	5	20	23	金属製ヘヴィ・シールド	10	20				
鉄製の扉(厚さ2インチ)	10	60	28	タワー・シールド	5	20				
木製かんぬき	—	—	25							
鉄製かんぬき	—	—	30							

セーヴィング・スロー 出目1の場合のアイテムへのダメージ		
優先順位	アイテム	
1	盾	セーヴィング・スローで出目1だった場合、表からランダムに4つ選択する。選択されたアイテムは可能であればセーヴィング・スローを行う。
2	鎧	
3	兜、帽子、ヘッドバンドなど	非魔法、非装備のアイテムはセーヴィング・スロー不可(セーブ失敗扱い)。装備中のアイテムは装備者と同様にセーヴィング・スローを行う。
4	手に持った物	
5	魔法のクローク(外套)	魔法のアイテムは2+術者lv/2でセーヴィング・スローを行う。装備中の場合は、所持者か前述の値の高い方を使用する。
6	しまってある武器	
7	魔法のプレイサー(腕甲)	
8	魔法の衣類	
9	魔法の装飾品(指輪を含む)	
10	その他	



状態	
<b>盲目状態</b> AC-2、ACの【敏】修正なし、【筋力】【敏捷力】を記述する技能判定及び〈知覚〉判定に-4。視覚に依存する判定は自動的失敗。全ての相手を完全視認困難とみなす。半分以上の速度で移動するためにはDC10の〈軽業〉判定成功が必要。失敗時は伏せ状態になる。	<b>破損状態</b> アイテムが最大HPの半分以上のダメージを受けたら破損状態になり機能不全に陥る。武器：攻撃・ダメージロール-2。クリティカルは出目20・2倍限定。鎧や盾：ACボーナス半減、鎧ペナルティ2倍。要技能判定なアイテムは判定-2。ワンドやスタッフのチャージは2倍消費。破損状態のアイテムは価値75%。メンディングやメイク・ホウルで魔法/非魔法ともに修理可能。〈制作〉技能で非魔法を修理可能。
<b>怯え状態</b> 攻撃、セーブ、技能判定、能力値判定全て-2。	<b>破壊状態</b> アイテムのHPが0以下になるとその機能を失う。メンディングにより非魔法は修復可能だが魔力は戻らない。メイク・ホウルは魔力回復も可能。
<b>恐れ状態</b> [恐怖]の原因から全力で逃亡。逃亡不可ならば戦闘も可能。攻撃、セーブ、技能判定、能力値判定全て-2。呪文等を含めて全ての能力で逃亡を図る。	<b>聴覚喪失状態</b> イニシアチブ-4、音による〈知覚〉判定自動失敗、〈知覚〉判定-4、音声要素を持つ呪文の発動失敗20%
<b>恐慌状態</b> 持っていたものを全て落とす。[恐怖]の原因からランダムな方向に全力で逃げる。途中で遭遇した危険からも逃げる。セーブ、技能判定、能力値判定全て-2。追い詰められると“戦慄状態”。戦闘の際は防御専念。呪文等を含めて全ての能力で逃走を図る。	<b>よろめき状態</b> 移動アクションか標準アクションのいずれか。即行アクション、割り込みアクションも可。非致傷ダメージがHPと同じ状態。
<b>戦慄状態</b> [恐怖]で凍りつき、アクション不可。AC-2、ACへの【敏】修正なし。	<b>臍腫状態</b> 手に持っているものを全て落とし、一切のアクション不可。AC-2、ACへの【敏】修正を喪失。
<b>混乱状態</b> 全てのクリーチャーを敵とみなす。この状態にあるものに接触呪文をかける場合は近接接触攻撃の成功が必要。最後に攻撃してきたクリーチャーに攻撃する。毎ラウンドのターン開始時にd100の行動決定ロール。25以下：普通に行動 50以下：支離滅裂な発言 75以下：自分に攻撃1d8+【筋】修正 100以下：最も近い生き物を攻撃。混乱中は攻撃対象として注意を向けているクリーチャーにのみ機会攻撃を実施する。	<b>出血状態</b> ターン開始時にダメージ。DC15で〈治療〉に成功するか呪文によって出血を止められる。異なる被害を与えない限り効果は重ならず、より悪い方が適用され
<b>幻惑状態</b> 通常アクション不可。通常1ラウンド持続。	<b>満身創痍状態</b> HPが0以下、容態安定状態で意識あり。1回の移動か標準アクションのいずれかのみ可。移動速度1/2。激しいと見做されるフリー・アクションや標準アクション実行後はHP-1。そのアクションでHPが上昇していない限り瀕死状態。手助けがあれば自然回復する。ない場合毎日8時間休息後DC[10+HPのマイナス分]の【耐】判定に成功で自然回復。判定失敗でHP-1、気絶しない。
<b>目が眩んだ状態</b> 攻撃判定-1、視覚による〈知覚〉判定-1	<b>容態安定状態</b> HPの減少が停止したがHPがマイナス状態。気絶状態。手当や呪文により容態安定状態になった場合は、毎時間DC[10+HPマイナス分]の【耐】判定成功で満身創痍状態へ(HPは変化しない)。自力で容態安定状態になった場合、毎時DC[10+HPマイナス分]の【耐】判定に失敗するとHP-1。成功は現状維持。
<b>恍惚状態</b> 〈知覚〉等反射的対応の技能判定-4。脅威の事象(接近する敵対者等)は再度のセーブ機会。明確な脅威により状態から解放。1回の標準アクションで恍惚状態にあるものを揺さぶって効果から解放できる。	<b>瀕死状態</b> HPマイナス、容態が安定していない状態。行動不可。毎ターンDC[10+HPマイナス分]の【耐】判定。成功時は容態安定状態。出目20は自動成功。失敗時HP-1。
<b>立ちすくみ状態</b> ACへの【敏】修正を喪失、機会攻撃不可。	<b>死亡状態</b> HPが0-【耐久力】以下か、【耐久力】が0になったか、即死効果を受けて殺された状態。
<b>絡みつかれた状態</b> 移動速度1/2、走行/突撃不可、攻撃-2、【敏】-4、呪文発動時DC[15+呪文lv]の精神集中判定が必要。	<b>気絶状態</b> 0>HP>-耐久力か、非致傷ダメージがHPを超えた状態。無防備状態。
<b>組みつき状態</b> 移動不可。【敏】-4。組みつき関連以外の攻撃、戦技判定-2。両手を使う行動不可。呪文使用はDC10+組みついたものの戦技ボーナス+呪文lvの精神集中判定。機会攻撃不可。〈隠密〉や影隠れなどの特殊能力不可。不可視状態になると戦技防御値+2のみ。	<b>麻痺状態</b> 純粋に精神的な行動以外の移動や行動は不可。【筋力】【敏捷力】が0とみなす。飛行中だった場合は落下。水泳中だった場合は溺れる。麻痺状態クリーチャーの占めるマス目は誰でも通過可。その際各マスは2マス分として数える。
<b>押さえ込まれた状態</b> 移動不可。立ちすくみ状態。AC-4。戦技判定か〈脱出術〉で解放される。音声、意思の行動は可、動作や物質を必要とする呪文は不可。呪文使用時はDC[10+組みついた者のCMB+呪文lv]の精神集中判定が必要。	<b>無防備状態</b> 【敏捷力】が0(-5)。無防備状態への近接攻撃は+4。急所攻撃可能。全ラウンド・アクション1回で近接武器によるとどめの一撃が可能。隣接状態ならばボウ/クロスボウでも可。自動的命中・クリティカル。防御側はDC10+受けたダメージの【頑】セーブに失敗で死亡。クリティカル耐性がある場合は頑健セーブ不要。
<b>非実体状態</b> 非魔法的攻撃に完全耐性。+1以上の魔法の武器、呪文、擬似呪文、超常効果により半分のダメージを与えられる。他の非実体クリーチャー、全ての【力場】や同様の効果からは通常のダメージを受ける。	<b>吐き気がする状態</b> 1回の移動アクション以外の行動は不可。
<b>不可視状態</b> 知覚できない対象への攻撃+2、対象はACへの【敏】修正を喪失。不可視状態への完全視認困難により、50%で失敗。『非実体、不可視への攻撃と発見』及び『不可視状態クリーチャーの〈知覚〉難易度修正』を参照。水中にいる場合は完全ではなく通常の視認困難になる。	<b>石化状態</b> 気絶扱い。ひびが入ったり欠けても、石化を解除する際にくっつけておけば影響はない。不完全な状態で肉体に戻ると永久にHPを失ったり弱体化する。
<b>不調状態</b> 攻撃、武器ダメージ、セーブ、技能判定、能力値判定全て-2。	<b>疲労状態</b> 疾走/突撃不可。【筋力】【敏捷力】両方に-2。通常→疲労となる行動により過労状態。8時間の完全休息で通常に復帰。
<b>能力値ダメージ</b> 毒・病気・呪文等により能力値にダメージを受けた状態。【耐久力】以外の能力値へのダメージ累積が能力値以上になると気絶する。【耐久力】の場合は直ちに死亡する。原則として各能力値ごとに1/日の割合で回復。レッサー・レストレーションなどで治療可能。	<b>過労状態</b> 移動速度1/2、【筋力】【敏捷力】両方に-6。1時間完全休息で疲労状態
<b>能力値減少</b> 限られた時間のみのペナルティ。気絶や死亡しない以外は「能力値ダメージ」と同様の効果。原則として能力値が1未満になることはない。	<b>伏せ状態</b> 近接攻撃ロール-4、クロスボウを除く遠隔攻撃不可。対遠隔攻撃AC+4、対近接攻撃AC-4。立ち上がりは移動アクション、機会攻撃を誘発する。
<b>能力値吸収</b> 実際に能力値が減少し、減少した能力値が関わる能力(技能ポイント、HP、その他ボーナス)も減少する。レストレーション等の呪文で回復。自然回復な	<b>退散状態</b> 《アンデッド退散》の効果を受けDC10+術者lv/2+【魅】修正の意志セーブに失敗した状態。10ラウンドの間恐慌状態と同様に逃走する。知的なアンデッドは毎ラウンド意志セーブが可能。



飢えと乾き

通常の気候1日あたり1ガロン(約3.8ℓ)の飲料、食料1ポンドが必要  
小型サイズのキャラクターは上記の半分が必要

非常に暑い気候1日あたり2〜3ガロン(約3.8ℓ)の飲料、食料1ポンドが必要

丸一日+【耐久力】時間、水なしで過ごせる。左記時間を過ぎたら、毎時間【耐】判定(DC[10]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗したら1d6の非致傷ダメージ。全HPに等しい非致傷ダメージを受けたら、以降は致傷ダメージを受ける。

食料無しで過ごせるのは三日間。以降は日1回【耐】判定(DC[10]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗したら1d6の非致傷ダメージ。全HPに等しい非致傷ダメージを受けたら、以降は致傷ダメージを受ける。

飢えと乾きにより非致傷ダメージを受けたら\*疲労状態\*となる。必要な食料、水を手に入れるまでは1回復しない。魔法ではこの非致傷ダメージは回復出来ない。

煙の効果

濃い煙を吸い込んだキャラクターは、毎ラウンド1回の頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗するとそのラウンドは息が詰まって咳き込む以外の行動不可。2ラウンド連続で息の詰まったキャラクターは1d6の非致傷ダメージを受ける。

煙内部にいるキャラクターに視認困難を与える。

酸の効果

酸に触れている間毎ラウンド1d6ダメージ。全身が酸に浸かっている場合は10d6ポイントのダメージを受ける。

酸の小瓶やモンスターの吐いた酸の攻撃は、1ラウンドの接触として扱う。

大量の酸に隣接した者は、立ち上る吸入性の毒により毎ラウンドDC[13]の頑健STを行い、失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを受ける。

酸から離れて隣接状態でなくなれば即座に影響を受けなくなる。

【酸】への完全耐性でダメージ回避。全身浸かっている場合は溺れる可能性がある。

窒息

空気の無い状態では、【耐久力】×2ラウンドの間、息を止めていられる。標準/全ラウンドアクションの実行で残りラウンド数-1。ラウンド経過後は【耐久力】判定(DC[10]、2回目以降+1ずつ蓄積)が必要。

判定失敗で窒息する。1R目:気絶状態、2R目:瀕死状態、3R目:窒息死

緩慢な窒息

中型サイズであれば一辺10ftの密閉された部屋の中で6時間は呼吸できる。その後は15分毎に1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。中型サイズのキャラクターが1人増えるか、松明程度の火元が1つ増えるごとに空気が保つ時間は反比例する。

小型サイズのキャラクターの空気消費量は、中型サイズの半分である。  
非致傷ダメージの蓄積により気絶状態となって以降、同じペースで致傷ダメージを受ける。

熱気による危険

43.3℃≥気温>32.2℃(華氏90℃超、110℃以下)の環境

毎時間、頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗すると1d4の非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用している場合は判定-4。〈生存〉技能がある場合はボーナスを得る。技能の説明を確認のこと。非致傷ダメージの蓄積により気絶状態になって以降は、1時間ごとに1d4の致傷ダメージを受ける。

60℃≥気温>43.3℃(華氏111℃超、140℃以下)の環境

10分ごとに頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗すると1d4の非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用している場合は判定-4。〈生存〉技能がある場合はボーナスを得る。技能の説明を確認のこと。非致傷ダメージの蓄積により気絶状態になって以降は、10分ごとに1d4の致傷ダメージを受ける。

熱による非致傷ダメージを得たら熱射病になり\*疲労状態\*になる。この非致傷ダメージは、涼む(日陰に入る、日没を迎える、水浴び、エンデュア・エレメンツの目標となる等)まで回復出来ない。非致傷ダメージの回復により、状態は終了する。

気温>60℃(華氏140℃超)の環境(火、熱湯、溶岩などの高温環境)

このような高温環境で呼吸すると、毎分1d6の致傷ダメージ。5分ごとに頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗すると1d4の非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用している場合は判定-4。

熱湯に触れたら1d6のダメージ。全身が熱湯に浸かっている場合は10d6。

着火

燃える油や焚き火、瞬間的でない魔法の火にさらされた場合、反応ST(DC[15])を行い、失敗したら髪の毛や装備品等に着火して1d6のダメージ。以降、毎ラウンド同じ条件で反応STを行い、成功すれば火は消えるが失敗したら1d6ダメージ。地面を転がったり外套などを使うことで、反応STに+4修正。キャラクターの体を浸すのに十分な量の水に飛び込めば自動的に消える。

体に着火した場合、各アイテムごとに1回ずつ反応ST(DC[15])を行い、失敗した可燃性のアイテムはキャラクターと同じダメージを受ける。

溶岩の効果

溶岩やマグマに触れている間、毎ラウンド2d6のダメージ。全身が溶岩に浸かっている場合は毎ラウンド20d6のダメージ。

溶岩/マグマに接触しなくなると以降、ダメージは1d3ラウンド持続するが、ダメージは半分(1d6、10d6)に減少する。

【火】への完全耐性でダメージ回避。全身浸かっている場合は溺れる可能性がある。

水の危険

頭まで浸からない、穏やかな流れならば歩いて渡れるため判定不要。  
静かな水面を泳ぐ場合はDC[10]の〈水泳〉判定。

流れが速い場合は毎ラウンドDC[15]の〈水泳〉か【筋】判定を行い、成功すれば沈まない。失敗すると沈み、1d3の非致傷ダメージを受ける(岩場や階段状の滝などの場合は1d6の非致傷ダメージ)。『溺れ』も参照。

非常に深い水の中

真っ暗で方向を定めるのが困難。  
水深100ftごとに毎分1d6ダメージ。頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)に成功するとその1分間はダメージを受けない。  
非常に冷たい水は浸かっている1分ごとに1d6の非致傷ダメージ。

溺れ

息を止めていられるのは【耐久力】の2倍ラウンドまで。  
標準アクションもしくは全ラウンド・アクションを行うごとに、残りラウンド数が1減少する。  
可能ラウンド経過後は、毎ラウンド【耐】判定(DC[10]、2回目以降+1ずつ累積)を行い、失敗すると溺れ始める。  
1ラウンド目に気絶状態、2ラウンド目に瀕死状態、3ラウンド目に溺死する。  
気絶状態で沈むか、水中にいて気絶した場合、【耐】判定を行い、失敗すると即座に瀕死状態(既にHPが-1以下ならさらに-1)になり、次のラウンドに溺死する。

冷氣による危険

4.4℃>気温(華氏40℃未満)の環境

寒さへの備えのないキャラクターは1時間ごとに頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)に失敗したら1d6の非致傷ダメージを受ける。〈生存〉技能がある場合はボーナスを得る。技能の説明を確認のこと。

-17.8℃>気温(華氏0℃未満)の環境

寒さへの備えのないキャラクターは10分ごとに頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)に失敗したら1d6の非致傷ダメージを受ける。〈生存〉技能がある場合はボーナスを得る。技能の説明を確認のこと。  
防寒服を着ているキャラクターは1時間ごとの判定でよい。

冷氣や風雪により非致傷ダメージを受けたキャラクターは、凍傷や低体温症になり\*疲労状態\*。この非致傷ダメージは、十分体を温めるまで回復出来ない。非致傷ダメージの回復により、状態は終了する。

-28.9℃>気温(華氏-20℃未満)の環境

毎分セーブなしで1d6の致傷ダメージを受け、頑健ST(DC[15]、2回目以降+1ずつ累積)に失敗すると1d4の非致傷ダメージも受ける。

氷の効果

氷で覆われたマス目に進入する際には2マス分の移動コストが必要。  
〈軽業〉判定のDCは+5される。  
長時間氷と接触している場合、『冷氣による危険』で示したダメージを受ける可能性がある。

落下

10ft落下するごとに1d6のダメージ。最大20d6。  
落下により致傷ダメージを受けた場合は、伏せ状態になる。  
進んで飛び降りた場合、最初の10ft分は非致傷ダメージ。DC[15]の〈軽業〉判定成功で、最初の10ft分は無視し、次の10ft分は非致傷ダメージ。  
落ちた先が柔らかい表面であった場合も、10ft分は非致傷ダメージとなる。この処理は自発的は飛び降り、〈軽業〉判定と累積する。  
500ft以上の落下か、フェザーフォールなど割り込みアクションによるものを除き、落下中の呪文発動にはDC[20+呪文レベル]の精神集中判定が必要。  
テレポート等の呪文を使った場合、位置が変わるだけで慣性は維持される(地上に瞬間移動したとしても、落下分のダメージは受ける)。

水に落ちる場合

水深10ft以上ならば、最初の20ft分の落下はダメージなし。次の20ft分は1d3/10ftの非致傷ダメージ。それ以上は10ftごとに1d6の致傷ダメージ。  
進んで水に飛び込む場合、水深10ftあたり30ft分の落下は、DC[15]の〈水泳〉か〈軽業〉判定に成功すればダメージなし。ただし落下距離が50ftごとにDCは+5。

落下してくる物体

落下距離が30ft以上150ft以下、石のような密度が高い物体がキャラクターの上に落ちてきた場合のダメージ算出は右の表の通り。落下物が軽い物体であった場合は、ダメージ1/2でよい。落下物そのものも同じだけ受ける。	サイズ	ダメージ
	小型	2d6
	中型	3d6
	大型	4d6
	超大型	6d6
	巨大	8d6
	超巨大	10d6

  
物体をクリーチャーの上に落とすのは射程単位20ftの遠隔接触攻撃扱い。対象はDC[15]の反応STに成功すればダメージを半減。罌の一部の場合は罌のルールを適用。

暗闇

暗視能力を持たないクリーチャーは盲目状態になる。  
盲目状態時は正確さに基づく追加ダメージ(急所攻撃など)を与えられない。  
『非実体、不可視への攻撃と発見』、『視認困難』、『攻撃ロール/ACへの修正値』、『夜目と暗視』の各表を参照。

運搬能力 表示は中型用データで単位は全てポンド						
筋力	軽荷重	中荷重	重荷重	頭上に持ち上げる	地面から持ち上げる	押し引きする
1	～3	4～6	7～10	10	20	50
2	～6	7～13	14～20	20	40	100
3	～10	11～20	21～30	30	60	150
4	～13	14～26	27～40	40	80	200
5	～16	17～33	34～50	50	100	250
6	～20	21～40	41～60	60	120	300
7	～23	24～46	47～70	70	140	350
8	～26	27～53	54～80	80	160	400
9	～30	31～60	61～90	90	180	450
10	～33	34～66	67～100	100	200	500
11	～38	39～76	77～115	115	230	575
12	～43	44～86	87～130	130	260	650
13	～50	51～100	101～150	150	300	750
14	～58	59～116	117～175	175	350	875
15	～66	67～133	134～200	200	400	1,000
16	～76	77～153	154～230	230	460	1,150
17	～86	87～173	174～260	260	520	1,300
18	～100	101～200	201～300	300	600	1,500
19	～116	117～233	234～350	350	700	1,750
20	～133	134～266	267～400	400	800	2,000
21	～153	154～306	307～460	460	920	2,300
22	～173	174～346	347～520	520	1,040	2,600
23	～200	201～400	401～600	600	1,200	3,000
24	～233	234～466	467～700	700	1,400	3,500
25	～266	267～533	534～800	800	1,600	4,000
26	～306	307～613	614～920	920	1,840	4,600
27	～346	347～693	694～1,040	1,040	2,080	5,200
28	～400	401～800	801～1,200	1,200	2,400	6,000
29	～466	467～933	934～1,400	1,400	2,800	7,000
+10	x4	x4	x4	x4	x4	x4

サイズによる運搬能力修正 (左表の運搬能力への修正)		
二足歩行		四足歩行
極小	x 1/8	極小 x 1/4
微小	x 1/4	微小 x 1/2
超小型	x 1/2	超小型 x 3/4
小型	x 3/4	小型 x 1
中型	x 1	中型 x 3/2
大型	x 2	大型 x 3
超大型	x 4	超大型 x 6
巨大	x 8	巨大 x 12
超巨大	x 16	超巨大 x 24

単位変換	
1インチ	約2.5cm
1フィート(12インチ)	約30cm
1マイル	1.6km
1ポンド	453g
1パイント	500cc
1ガロン	約3ℓ

経験点およびレベル上昇に伴う特典					
キャラクター レベル	合計経験点			特技	能力値成長
	遅い	通常	早い		
1	—	—	—	1st	—
2	3,000	2,000	1,300	—	—
3	7,500	5,000	3,300	2nd	—
4	14,000	9,000	6,000	—	1回目
5	23,000	15,000	10,000	3rd	—
6	35,000	23,000	15,000	—	—
7	53,000	35,000	23,000	4th	—
8	77,000	51,000	34,000	—	2回目
9	115,000	75,000	50,000	5th	—
10	160,000	105,000	71,000	—	—
11	235,000	155,000	105,000	6th	—
12	330,000	220,000	145,000	—	3回目
13	475,000	315,000	210,000	7th	—
14	665,000	445,000	295,000	—	—
15	955,000	635,000	425,000	8th	—
16	1,350,000	890,000	600,000	—	4回目
17	1,900,000	1,300,000	850,000	9th	—
18	2,700,000	1,800,000	1,200,000	—	—
19	3,850,000	2,550,000	1,700,000	10th	—
20	5,350,000	3,600,000	2,400,000	—	5回目

能力値修正		1Lv	2Lv	3Lv	4Lv	5Lv	6Lv	7Lv	8Lv	9Lv
能力値	修正値									
1	-5	この能力値に対応するクラスの呪文の発動不可								
2～3	-4	この能力値に対応するクラスの呪文の発動不可								
4～5	-3	この能力値に対応するクラスの呪文の発動不可								
6～7	-2	この能力値に対応するクラスの呪文の発動不可								
8～9	-1	この能力値に対応するクラスの呪文の発動不可								
10～11	0	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12～13	+1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
14～15	+2	1	1	—	—	—	—	—	—	—
16～17	+3	1	1	1	—	—	—	—	—	—
18～19	+4	1	1	1	1	—	—	—	—	—
20～21	+5	2	1	1	1	1	—	—	—	—
22～23	+6	2	2	1	1	1	1	—	—	—
24～25	+7	2	2	2	1	1	1	1	—	—
26～27	+8	2	2	2	2	1	1	1	1	—
28～29	+9	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30～31	10	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32～33	+11	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34～35	+12	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36～37	+13	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38～39	+14	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40～41	+15	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42～43	+16	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44～45	+17	5	4	4	4	4	3	3	3	3

野外

道に迷う

狭い視界

移動困難な地形

地形

状況

判定に失敗したら

道に迷ったことに気づくために

新しい進路を定める

複数キャラクターが方向を見定めようとした場合

新しい進路を定めた後

状況変化

隠密行動と探知

森林

湿地

丘陵

山岳

砂漠

平地

水界

野外環境の構成要素と特性

木

林冠

下生え

ゆるやかな斜面

急な斜面

瓦礫

水床

塹壕

柵

ガレ場

泥濘

流砂

流砂中の行動

生垣状の茂み

流れる水

流れない水

その他の構成要素



天候						
天気ランダム決定表					降水内容決定表	
d%	天気	寒冷な気候		温暖な気候*1	砂漠	d% 降水内容
01~70	通常天気	寒冷、凧		その季節の標準*2	猛暑、凧	01~30 霧
71~80	異常な天気	熱波(01~30)か寒波(31~100)		熱波(01~50)か寒波(51~100)	猛暑、風が強い	31~90 通常 雨
81~90	荒れ模様の天気	降水(雪)		降水(その季節の標準)	猛暑、風が強い	氷点下 雪
91~99	嵐	吹雪(嵐)		雷雨(嵐)、吹雪(嵐)	砂嵐(嵐)	通常 ヒョウ
100	激しい嵐	猛吹雪		暴風、猛吹雪、台風、竜巻	豪雨	氷点下 みぞれ
*1:森林、丘陵、湿地、山岳、平原、暑熱な気候帯の水界が含まれる						
*2:冬は寒冷、夏は暑く、春と秋は穏やか、湿地は冬でも少し暖かい						

天候概要		風力効果						
天気	状況	風力	風速	遠隔攻撃*1	攻城兵器	釘付け*2	吹き飛ばし*3	〈飛行〉修正値
寒冷	日中は-17.8~4.4℃ 夜間は5.6~11.1℃低下	微風	0~10マイル/h	—	—	—	—	—
穏やか	日中は4.4~15.6℃ 夜間は5.6~11.1℃低下	軟風	11~20マイル/h	—	—	—	—	—
暑い	日中は15.6~29.4℃ 夜間は5.6~11.1℃低下	疾風	21~30マイル/h	-2	—	超小型	—	-2
凧	0~10マイル/h程度の風	強風	31~50マイル/h	-4	—	小型	超小型	-4
寒波	気温が5.6℃低下	暴風	51~74マイル/h	不可能	-4	中型	小型	-8
熱波	気温が5.6℃上昇	台風	75~174マイル/h	不可能	-8	大型	中型	-12
猛暑	日中は29.4~43.3℃ 夜間は5.6~11.1℃低下	竜巻	175~300マイル/h	不可能	不可能	超大型	大型	-16
風が強い	10~30マイル/hの軟風か疾風	*1:ノリスタやカタバトのほか、ジャイアントによる投石も含む						
降水	2d4時間持続。ヒョウは1d4時間の雨を伴ない1d20分持続	*2:指定されたサイズ以下のクリーチャーはDC[10]の【筋力】判定(地上)かDC[20]の〈飛行〉判定(空中)に失敗すると風に逆らって前進できない。						
嵐	30~50マイル/hの強風。目視距離1/4。2d4~1時間	*3:指定されたサイズ以下のクリーチャーが地上にいる場合、DC[15]の【筋力】判定に失敗すると打ち倒されて伏せ状態になり、1d4x10ft転がされ、10ftごとに1d4非致傷ダメージ。飛行中の場合、DC[25]の〈飛行〉判定に失敗すると2d6x10ft吹き戻され、2d6非致傷ダメージ。						
豪雨	2d4時間継続。霧同様の視認困難。氾濫発生							
暴風	50マイル/h以上の風。1d6時間持続							
猛吹雪	50マイル/h以上の風。1d3ftの積雪。1d3日持続							
台風	豪雨を伴う50マイル/h以上の風。1週間程度持続。中心部直撃の24~48時間程度が影響最大							
竜巻	50マイル/h以上の風。1d6x10分程度。雷雨の一部							

天候詳細						
状況	視界	〈知覚〉	遠隔武器	火	覆われた火	その他影響
雨、雪、みぞれ、ヒョウ、霧						
雨	1/2	-4	-4	100%	50%	
雪	1/2	-4	-4	—	—	移動コスト2倍。降雪1d6インチ/日
大雪	5ftまで	-4	-4	ろうそく程度は50%	—	移動コスト4倍。降雪1d4ft/日。暗視を持っていても視界影響を受ける。5ft先は「視認困難」
みぞれ	1/2	-4	-4	100%	75%	移動コスト2倍
ヒョウ	通常	聴覚-4	-4	—	—	移動コスト2倍。5%で屋外にいる者全員1ダメージ
霧	5ftまで	—	—	—	—	暗視を持っていても視界影響を受ける。5ft先は「視認困難」
嵐						
砂嵐	1/4	-8	不可能*1	100%	50%	10%で身を晒している者に1d3/Rの非致傷ダメージの暴風級。2d3-1ftの砂。窒息*2
吹雪	1/4	-8	不可能*1	100%	50%	1d6インチの降雪
雷雨	1/4	-8	不可能*1	100%	50%	嵐の中心にいる1時間、1回/分で落雷。4d8~10d8の[電気]ダメージ。10%は竜巻有り。
暴風	0	不可能	不可能	100%	75%	『風力効果』表に従って頑健セーブ
猛吹雪	0	不可能	不可能	100%	75%	1d3フィートほどの大雪。備えが不十分であれば死に至る。
台風	0	不可能	不可能	100%	75%	冒険活動はほぼ不可能
竜巻	0	不可能	不可能	100%	75%	巻き込まれた者は重傷を負うか死亡する可能性がある
風						
微風	通常					
軟風	通常			50%		
疾風	通常	-2	-2	ろうそく程度は50%	—	
強風	通常	-4	-4	100%	50%	ガスト・オブ・ウィンド呪文で生み出される風はこのレベル
暴風	0	-8	不可能*1	100%	75%	
台風級	0	不可能	不可能*1	100%	100%	
竜巻	0	不可能	不可能	100%	100%	*3
*1:攻城兵器は-4ペナルティで使用可能						
*2:『溺れる』参照。鼻と口を覆っていれば【耐久力】+10Rまでは窒息しない。						
*3:竜巻の近くにいるクリーチャーは頑健セーブ失敗で竜巻に吸い寄せられる。竜巻の本体に接触したものは、巻き上げられて1d10ラウンドの間振り回され、乱暴に放り出される(落下ダメージ可能性有り)。までの毎ラウンド6d6ダメージ。						
砂嵐は脅威度3、竜巻は脅威度10の自然災害						