

ゲームプレイツールボックス

； Gameplay Toolbox

旅のペース； Travel Pace

「ゲームの遊び方」で説明されている通り、冒険者集団は“通常”、“速い”、“遅い”のいずれかのペースで陸地を移動できる。旅の間、キャラクターが選択できる最大の移動ペースは、『旅する地形』表にあるように、旅路の大部分を占める地形によって決定される。また、その他の要因が移動ペースに影響を与えることもある。

歩きやすい道； Good Roads

歩きやすい道を往くならば、冒険者集団の最大の移動ペースは一段階上昇する（“遅い”から“通常”、“通常”から“速い”に）。

速く歩けない旅人たち； Slower Travelers

集団内の誰かの移動速度が通常の半分以下に減少しているならば、その集団は遅いペースで旅しなければならない。

強行軍； Extended Travel

キャラクターは疲労する危険を冒して、一日に8時間以上の旅を敢行することができる。旅する時間が8時間を越える1時間ごとに、各キャラクターは【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると消耗状態を1段階受ける。セーブ難易度は（10 + 8時間を越えた時間数）となる。

特別な移動方法； Special Movement

ウィンド・ウォークなどの呪文やカーペット・オヴ・フライングなどの魔法のアイテムのように、集団全員が長時間特別な移動速度や通常より早い移動速度を用いることができる場合は、以下を参照して冒険者集団の移動速度を計算すること。

時速（マイル／1時間）＝ 移動速度 ÷ 10

日速（マイル／1日）： 通常のペース ＝

時速（マイル／1時間）× 旅に費やす時間（通常は8時間）

日速：速いペース ＝ 日速（マイル／1日）× 1½（切り捨て）

日速：遅いペース ＝ 日速（マイル／1日）× ⅔（切り捨て）

※1マイルは1,600 mとして換算

キャラクター全員が空を飛んでいるか、その他の特別な移動方法によって移動困難な地形を無視できるならば、旅する地形に関係なく速いペースで旅することができる。

乗り物； Vehicles

乗り物を使用して旅する集団は、その乗り物の速度（マイル／1時間、「装備や所持品」を参照すること）を用いて旅の間の移動速度を決定し、旅のペースを選択しない。

旅する地形； Travel Terrain

地形	最大の移動ペース	遭遇時の距離	食料を採取する難易度	正しい道を進む難易度	何かを探す難易度
アンダーダーク； Underdark	通常	2d6 × 10 フィート (3m)	20	10	20
沿岸； Coastal	通常	2d10 × 10 フィート (3m)	10	5	15
丘陵； Hill	通常	2d10 × 10 フィート (3m)	15	10	15
極地； Arctic	速い*	6d6 × 10 フィート (3m)	20	10	10
砂漠； Desert	通常	6d6 × 10 フィート (3m)	20	10	10
山岳； Mountain	遅い	4d10 × 10 フィート (3m)	20	15	20
湿地； Swamp	遅い	2d8 × 10 フィート (3m)	10	15	20
森林； Forest	通常	2d8 × 10 フィート (3m)	10	15	15
水上； Waterborne	特殊†	6d6 × 10 フィート (3m)	15	10	15
草原； Grassland	速い	6d6 × 10 フィート (3m)	15	5	15
都市部； Urban	通常	2d6 × 10 フィート (3m)	20	15	15

* 極地で“速い”ペースを維持するには、適切な装備(スキーなど)が必要である。

† 水上を旅するキャラクターの移動速度は、乗り物によって異なる。「乗り物」を参照すること。

背景の作成 ; Creating a Background

キャラクターの背景は、そのキャラクターが冒険者になる前に何をしていたのかを表す。独自の背景を作成したり、既存の背景に手を加えたりすることで、キャンペーンの特定の題材や舞台となる世界の要素を反映させることができる。また、プレイヤーが自分のキャラクターに期待する物語を作り上げるために背景を作成することもできる。

この項では、君の世界とそこで活躍する英雄のための背景を作成する方法を順に説明する。

1. 能力値の指定 ; Choose Abilities

背景に相応しいと思われる3つの能力値を選択する：

【筋力】や【敏捷力】：これらの能力値は身体的な運動能力の高さを持っていて然るべき背景に適切だ。

【耐久力】：この能力値は高い持久力を有するか長時間の活動に慣れている背景に適切だ。

【知力】や【判断力】：これらの能力値の一方、あるいは両方は思考や精神的な問題への取り組みを行う背景に適切だ。

【魅力】：この能力値は人前に立ったり社会的に他者と交流したりする背景に適切だ。

2. 特技の指定 ; Choose a Feat

背景によって得られる特技を、起源特技から1つ選択する。起源特技の例については、「特技」の「起源特技」を参照すること。

3. 技能習熟の指定 ; Choose Skill Proficiencies

背景によって習熟が得られる技能を2つ選択する。この技能は背景に関連深いものであれば、1. で指定した背景での能力値に関連するものでなくて構わない。

4. 道具習熟の指定 ; Choose a Tool Proficiency

背景によって習熟が得られる道具1つを選択する。この道具は背景に関連深いものが適切だ。

5. 装備の指定 ; Choose Equipment

合計が50 GP(未使用のGPも含む)になるように、背景で得られる装備のセットを選択する。軍用武器や防具は、キャラクターのクラスによって入手する装備であるため、含めないこと。

呪いと魔法的感染症 ; Curses and Magical Contagions

呪いは指定した期間、あるいは何らかの手段で解呪するまで継続する魔法的な害悪である。魔法的感染症は魔法によって引き起こされて、他者に感染する可能性のある魔法的な悪影響である。

ここでは呪いと魔法的感染症について解説する。

呪い ; Curses

呪いは通常、以下に記述するいずれかの形式をとる。

ビストウ・カース ; Bestow Curse

もっとも単純な呪いは、ビストウ・カースによって与えられる。この呪いの効果は限定的で、リムーヴ・カースで終了させることができる。

ビストウ・カースは他の呪いの効果を測るのに有用な比較対象だ。1分継続する呪いは3レベル呪文に相当し、解呪されるまで継続する呪いは9レベル呪文に相当する。

呪われたクリーチャー ; Cursed Creatures

クリーチャーの中には、呪いによって生み出されるものや、呪いを伝播させる能力を持つものがある。ワーウルフはその一例だ。リムーヴ・カースのような呪文が、呪いによって生み出されたクリーチャーにどのような影響を与えるかはGMが決定する。たとえば、呪いによって生み出されたマミーは、その体にリムーヴ・カースを発動することによってのみ永久に破壊できる、といった具合だ。

呪われた魔法のアイテム ; Cursed Magic Items

呪われた魔法のアイテムは、意図して作られるか、超自然的な出来事の結果によって現れる。このようなアイテムについては「魔法のアイテム」を参照すること。

物語的な呪い ; Narrative Curses

アドベンチャーの中でクリーチャーが禁忌を侵したり、誓いを破ったり、墓所を穢したり、無実の人物を殺害したりすることで、超自然的で正当なる罰としての“呪い”がもたらされることがあるだろう。このような呪いはGMが用意したどのような効果を持つこともあれば、本項目で説明されるような呪いに手を加えたものであることもあるだろう。

このような呪いを受けたクリーチャーは、なぜ自分が罰を受けているのかを自覚し、どう罪を償えば赦されるのか、気付くことができるべきである。リムーヴ・カースのような呪文が、このような物語的な呪いにどのような影響を与えるか（たとえば一定時間その呪いを抑え込める、など）はGMの判断次第である。いずれにせよ、物語的な呪いは、キャンペーンを形作る情報の一つとして、珍しく強力な魔法のようなものであるべきだろう。

環境による呪い ; Environmental Curses

一部の地域は悪意で満ちており、そこに留まるものに等しく呪いを与える。悪魔憑きは環境による呪いの一例である。

悪魔憑き : 悪魔憑きは奈落の混沌と悪から発生した、悪魔に関与する物体を扱う者や、悪魔の精神が待ち受ける冒涇された場所に留まる犠牲者を悩ませる呪いだ。

悪魔憑きの呪いを受けたクリーチャーは難易度15の【魅力】セーブを行わねばならず、失敗すると肉体を持たない悪魔的な存在に憑依されてしまう。憑依されたクリーチャーは、D20判定で1の目を振るたびに、悪魔的な存在に肉体の支配権を奪われ、それ以降のその存在に自身の行動を決定されるようになる。憑依されたクリーチャーは、それ以降ターンを終了するたびに難易度15の【魅力】セーブを行うことができ、成功すると肉体の支配権を取り戻せる。

悪魔憑きの呪いを受けているクリーチャーは、大休憩の終了時に難易度15の【魅力】セーブを行う。このセーブに成功すると、そのクリーチャーの悪魔憑きは終了する。悪魔憑きはディスパル・イーヴル・アンド・グッドや呪いを解呪する魔法的な効果を受けることでも終了する。

魔法的感染症 ; Magical Contagions

錬金術師やポーション醸造家、そして生の魔法の満ちる場所が魔法的感染症を生み出してしまったといわれている。このような感染症の発生は、キャラクターが治療法を探し、感染を防ごうとするようなアドベンチャーの土台となるだろう。

休憩と回復 ; Rest and Recuperation

魔法的感染症に感染しているクリーチャーが3日間の療養（大休憩を中断するような行為を一切行わないこと）をするたびに、難易度15の【耐久力】セーブを行う。成功すると、そのクリーチャーは以降24時間、感染への抵抗のためのセービング・スローに有利を得る。

魔法的感染症の例 ; Example Contagions

以下に列挙する魔法的感染症の項目にある、各感染症のセーブ難易度や効果、その他の特性は、GMがキャンペーンに合わせで自由に変更することができる。

狂笑熱 ; Cackle Fever

魔法的感染症

低品質なポーションやエリクサーは、人型生物にのみ感染する狂笑熱で汚染されていることがある（奇妙なことにノームはこの病気に完全耐性を持つ）。以下の症状が、感染してから1d4日後に現れる：

発熱：感染したクリーチャーは消耗状態を1段階受ける。これはこの魔法的感染症が治癒されるまで除去できない。

制御できぬ笑い：クリーチャーはこの消耗状態である間、[精神]以外の種別のダメージを受けるたびに難易度13の【耐久力】セーブを行わなければならない。セーブに失敗するとそのクリーチャーは5(1d10)の[精神]ダメージを受け、狂ったような笑いの発作によって無力状態を受ける。このクリーチャーは自身のターンを終了するたびに、同一のセーブを再び行うことができ、このセーブに成功するか、1分が経過すると、狂ったような笑いとなり無力状態は終了する。

感染への抵抗：感染したクリーチャーは大休憩を終了するたびに、難易度13の【耐久力】セーブを行うことができる。このセーブに3回成功すると、感染は終了し、そのクリーチャーは1年間狂笑熱に完全耐性を得る。

周囲への感染：この魔法的感染症に感染しているクリーチャーから10フィート(3m)以内でターンを開始したノーム以外の人型生物は、難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると狂笑熱に感染する。このセーブに成功したなら、以降24時間そのクリーチャーのもたらす狂笑熱の感染に対して完全耐性を得る。

下水病 ; Sewer Plague

魔法的感染症

汚れたポーションや錬金術の廃液は下水病を引き起こすことがある。また、下水道やゴミの山に棲む（アティアグやラットのような）クリーチャーによって媒介されることもある。この感染を媒介するクリーチャーに傷つけられたり、この感染に汚染された汚物やゴミに触れた人型生物は、難易度11の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると下水病に感染する。以下の症状が、感染してから1d4日後に現れる：

疲労：感染したクリーチャーは消耗状態を1段階受ける。

衰弱：感染したクリーチャーは消耗状態である間、ヒット・ダイスを消費しても通常の半分の量のHPしか回復できない。

休まらない：感染したクリーチャーは消耗状態である間、大休憩を終了してもHPが回復せず、消耗状態の段階が下がらない。

感染への抵抗：感染したクリーチャーは、毎日夜明けを迎えるたびに難易度11の【耐久力】セーブを行わなければならない。失敗すると消耗状態を1段階受ける。このセーブに成功すると、消耗状態は1段階下がる。クリーチャーの消耗状態がすべて取り除かれたなら、このクリーチャーの感染は終了する。

眼腐れ病 ; Sight Rot

魔法的感染症

眼腐れ病に汚染された水を飲んだ野獣か人型生物は、難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると眼腐れ病に感染し、感染が終了するまで盲目状態を受ける。

感染への抵抗：ヒールやレッサラー・レストレーションなどの呪文はこの感染を即座に終了させる。薬草師道具の習熟を有するキャラクターは、その道具を用いて1時間かけて非魔法的な軟膏を作成することができる。この軟膏を眼腐れ病に感染しているクリーチャーの目に塗ると、この感染は24時間抑制される。この方法で感染が72時間（3回分の軟膏の塗布）抑制されると、このクリーチャーの感染は終了する。

周囲への感染：眼腐れ病に感染したクリーチャーに触れた人型生物は、難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると眼腐れ病に感染する。このセーブに成功したなら、以降24時間そのクリーチャーのもたらす眼腐れ病の感染に対して完全耐性を得る。

環境の影響 ; Environmental Effects

薄い氷 ; Thin Ice

薄い氷は1辺10フィート(3m)の正方形の範囲あたり(3d10×5) kgまでの重量しか支えられない。薄い氷の範囲にかかる総重量が、支えられる重量を超過すると、その範囲の氷は割れる。割れた氷の上にいたすべてのクリーチャーは氷の下で冷たい水に落ちる(「冷たい水」も参照すること)。

高地 ; High Altitude

海拔10,000フィート(3,000m)以上の高地での旅は、大気中の酸素濃度が低いため、呼吸を必要とするクリーチャーにとって過酷なものとなる。呼吸をするクリーチャーがそのような高地を旅する場合、そのクリーチャーが移動できる時間を計算する際には1時間の移動を2時間ぶんに加えなければならない(「旅のペース」も参照すること)。

クリーチャーはその高度で30日以上過ごすことで順応できる。呼吸をするクリーチャーは、もともとその環境で生まれたのでない限り、20,000フィート(6,000m)以上の高度には順応できない。

酷暑 ; Extreme Heat

気温が摂氏38℃以上であるときは常に、その熱気にさらされている上に飲料を飲める状況にないクリーチャーは、1時間経つたびに【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると消耗状態を1段階受ける。このセーブ難易度は最初の1時間は5であり、以降1時間ごとに1ずつ上昇していく。中装鎧が重装鎧を着ているクリーチャーはこのセーブに不利を受ける。[火]ダメージへの抵抗が完全耐性を持つクリーチャーは、このセーブに自動的に成功する。

極寒 ; Extreme Cold

気温が摂氏-18℃以下であるときは常に、その冷気にさらされているクリーチャーは1時間経つたびに難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると消耗状態を1段階受ける。[冷氣]ダメージへの抵抗が完全耐性をもつクリーチャーは、このセーブに自動的に成功する。

強風 ; Strong Wind

強風は武器を用いた遠隔攻撃ロールに不利を与える。また、強風は覆われていない火を吹き消し、霧を吹き散らす。強風の中で空を飛んでいるクリーチャーは、ターンの終了時に着地せねばならず、さもなければ落下する。

砂漠での強風は砂嵐を起こし、これにより【判断力】〈知覚〉判定へ不利を与えることがある。

滑る氷 ; Slippery Ice

滑る氷は移動困難な地形である。ターン中にはじめて滑る氷の上に移動したクリーチャーは、難易度10の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

冷たい水 ; Frigid Water

クリーチャーは冷たい水に、(自分の【耐久力】値)分間浸かっていることができる。しかし、それを過ぎると悪影響を受ける可能性が出てくる。冷たい水に浸かっている時間を越えると、そのクリーチャーは1分経つたびに難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると消耗状態を1段階受ける。[冷氣]ダメージへの抵抗が完全耐性を持つクリーチャーは、生まれつき氷のように冷たい水の中での生活に適応しているクリーチャーと同様に、このセーブに自動的に成功する。

強い雨や強い雪 ; Heavy Precipitation

強い雨や強い雪が降っている範囲は、すべて軽度隠蔽されていることとなり、その範囲内のクリーチャーは【判断力】〈知覚〉判定に不利を受ける。強い雨は覆われていない火を消す。

深い水 ; Deep Water

100フィート(30m)以上の深度の水中での水泳には、水圧と低温のために大変な困難が課される。深い水中で1時間水泳するたびに、水泳移動速度を持たないクリーチャーは難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると消耗状態を1段階受ける。

恐怖とストレス ; Fear and Mental Stress

冒険者はその稼業のため、通常の人々よりも恐怖や心理的ストレスの影響を受けにくい。

農夫はクマや亡霊に出会えば怯えて逃げてしまうだろうが、冒険者の心はその程度で折れはしない。とはいえ特定のクリーチャーの特徴やゲーム中に登場する効果によっては、どれほど強い心を持つ冒険者ですら、怯えたり神経をすり減らしたりしてしまうことがある。

GMはこれらのルールを採用するつもりならば、キャンペーン開始前にプレイヤーとよく話し合うこと。

恐怖をもたらす効果 ; Fear Effects

キャラクターが超自然的な恐るべきものに出会ったときは、基本的に恐怖状態を与えるとよいだろう。恐怖をもたらす効果に耐えるには、通常は【判断力】セーブに成功せねばならない。その難易度は状況の恐ろしさに応じて変化するため、『恐怖へのセーブ難易度』表で例示している。

恐怖へのセーブ難易度 ; Sample Fear DCs

例	セーブ難易度
キャラクターが石棺を開けると、恐ろしい(が、無害な)幻が現れる	10
キャラクターが魔法的な震にかかり、そのキャラクターだけに見える、そのキャラクターが最も恐れるものの幻が現れる	15
アビスへのポータルが開き、悪夢めいた苦痛と殺戮の領域が顕現する	20

通常、恐怖状態になったクリーチャーは、自分のターンを終了するたびにセーヴィング・スローを行うことができ、成功するとその影響から脱することができる。

GMの判断によっては、恐怖状態である間、他の影響を受けるものとしてもよい。以下に例を列挙する：

- この効果で恐怖状態となっているクリーチャーは、自分のターンのたびに早足アクションを行ってから、できる限り恐怖をもたらしたもののから遠ざかるように移動しなければならない。
- この効果で恐怖状態となっているクリーチャーへの攻撃ロールには有利を得る。
- この効果で恐怖状態になっているクリーチャーは、自分のターンで以下のいずれか1つだけしか行うことができない：移動、アクション、ボーナス・アクション。

ストレスをもたらす効果 ; Mental Stress Effects

キャラクターが強いストレスを引き起こす効果に曝されたとき、その影響を表現するために[精神]ダメージを与えると良いだろう。『ストレスの例』表では、そういった影響を受ける状況と、そのセーブ難易度を例示している。ストレスは、通常は【判断力】セーブによって抵抗を試みられるが、状況によっては【知力】セーブや【魅力】セーブのほうがより適切なこともあるだろう。GMはこのセーブに成功したキャラクターが一切ダメージを受けないのではなく、半分のダメージを受けるものとしてもよい。

ストレスの例 ; Sample Mental Stress Effects

例	セーブ難易度	[精神]ダメージ
キャラクターが現実への認識を歪める幻覚物質を摂取してしまう	10	1d6
キャラクターが悪魔めいた像に触れると、その像がキャラクターの精神を引き裂き粉々にすると脅してくる	15	3d6
魔法的な罠にかかったキャラクターが、次のターンが終了するまで彼方の領域へと送られる	20	9d6

継続する影響 ; Prolonged Effects

ストレスに曝されることで、以下のような継続する影響を受けてしまうこともあり得るだろう：

短期的な影響：キャラクターは1d10分間、恐怖状態か気絶状態か朦朧状態を受ける。キャラクターはこの状態にある間、予測不能な行動を取るか、幻覚症状に悩まされることもあり得る。これらの影響はカーム・エモーションかレッサー・レストレーションで終了させることができる。

長期的な影響：そのキャラクターは無気力や意欲の減退によって1d10×10時間、指定されたいくつか、もしくはすべての能力値を用いた能力値判定に不利を受ける。たとえば、キャラクターは疲れ果てて【筋力】を用いることができなくなったり、他者を疑いすぎて【魅力】を用いることができなくなったりする。これらの影響はカーム・エモーションかレッサー・レストレーションで終了させることができる。

無期限の影響：無期限の影響では、グレート・レストレーションで終了させるまで上記の長期的な影響が持続してしまう。カーム・エモーションは効果時間中この影響を抑制することができる(終了させることはできない)。

毒 ; Poison

毒はその油断ならぬ致命的な性質から、暗殺者や悪属性のクリーチャーに重用される代物である。

毒には以下の4つの種類がある：

接触型 (Contact) ; 接触型の毒は物体に塗布され、接触されるか洗い落とされるまで効力を失わない。接触型の毒が露出した肌に接触したクリーチャーは、その毒の効果を受ける。

摂取型 (Ingested) ; 摂取型の毒が効果を及ぼすには、クリーチャーにその毒1回分全量が飲み込まなければならない。1回分の毒は食料や飲料に入れることができる。GMは1回分に満たない毒を摂取した際には、抵抗するセーヴィング・スローに有利が得られたり、セーブに失敗しても半分しかダメージを受けなかったりするなどの、弱い効果をもたらすものとしてもよい。

吸入型 (Inhaled) ; これらの毒は粉末やガスの形を取り、吸入されることで効果を及ぼす。散布された粉末やガスは1辺5フィート (1.5m) の立方体の範囲内のすべてのクリーチャーにその毒の効果をもちらす。これらの粉末やガスが漂う“雲”は、使用後ただちに消え失せる。鼻の粘膜や涙管、その他体の一部からも吸収されるため、息を止めても吸入型の毒の効果を免れることはできない。

致傷型 (Injury) ; 致傷型の毒は武器や矢弾、その他「刺突」か「斬撃」ダメージを与える物体に、1回のボーナス・アクションとして塗布することができ、傷口から体内に入るか洗い落とされるまで効力を失わない。この種の毒が塗布された物体から、「刺突」か「斬撃」ダメージを受けたクリーチャーは、その毒の効果を受ける。

毒の購入 ; Purchasing Poison

冒険の舞台によっては、毒の所持と使用は法律で禁じられているが、闇市場の密売人や無節操な薬師がそれらを隠し持っている可能性がある。犯罪社会とのつながりがあるキャラクターは毒を簡単に購入できるかもしれない。他のキャラクターの場合、欲しい毒を購入するには、広く情報を集めて、賄賂を払うなどする必要がある。

毒 ; Poison

毒	種類	価格
暗殺者の血 ; Assassin's Blood	摂取型	150 GP
エーテルのエッセンス ; Essence of Ether	吸入型	300 GP
怨恨香 ; Malice	吸入型	250 GP
オーサー焼香 ; Burnt Othur Fumes	吸入型	500 GP
大ヘビ毒 ; Serpent Venom	致傷型	200 GP
蜘蛛の刺し ; Spider's Sting	致傷型	200 GP
クロウラーの粘液 ; Crawler Mucus	接触型	200 GP
真実血清 ; Truth Serum	摂取型	150 GP
蒼白テンキ ; Pale Tincture	摂取型	250 GP
タギットのオイル ; Oil of Taggit	接触型	400 GP
鈍麻剤 ; Torpor	摂取型	600 GP
パープル・ワーム毒 ; Purple Worm Poison	致傷型	2,000 GP
夜半の涙 ; Midnight Tears	摂取型	1,500 GP
ワイヴァーン毒 ; Wyvern Poison	致傷型	1,200 GP

毒の採取 ; Harvesting Poison

キャラクターは、死亡しているか無力状態の有毒なクリーチャーから毒の採取を試みることができる。この作業には1d6分かかり、作業後にキャラクターは調毒道具を使用して難易度20の【知力】(自然)判定を行う。この能力値判定に成功したならば、キャラクターは1回分の毒を採取することに成功し、それ以上同じクリーチャーから毒を採取することはできなくなる。失敗したならば毒を採取することはできず、5以上の差で失敗してしまったならば、キャラクターはその毒の効果を受けてしまう。

毒の例 ; Sample Poisons

ここでは毒の例を五十音順に列挙している。各毒の項目では、その毒1回分の価格、毒の種類(接触型、摂取型、吸入型、致傷型)、及び毒によって与える効果が説明されている。

暗殺者の血 ; Assassin's Blood (150 GP)

摂取型の毒

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度10の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると6(1d12)の[毒]ダメージを受け、24時間持続する毒状態を受ける(成功：半減ダメージを受け、毒状態は受けない)。

エーテルのエッセンス ; Essence of Ether (300 GP)

吸入型の毒

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると8時間持続する毒状態を受ける。この効果で毒状態である間、そのクリーチャーは気絶状態でもある。このクリーチャーがダメージを受けるか、他のクリーチャーが1回のアクションとして揺り起こすことでそのクリーチャーは目を覚ます。

怨恨香 ; Malice (250 GP)

吸入型の毒

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1時間持続する毒状態を受ける。この効果で毒状態である間、そのクリーチャーは盲目状態でもある。

オーサー焼香 ; Burnt Othur Fumes (500 GP)

吸入型の毒

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると10(3d6)の[毒]ダメージを受け、さらに自分のターンを開始するたびにこのセーブを再び行わなければならない。以降このセーブに失敗するたび、そのクリーチャーは3(1d6)の[毒]ダメージを受ける。セーブに3回成功した時点で、この毒の効果は終了する。

大ヘビ毒 ; Serpent Venom (200 GP)

致傷型の毒

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度11の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると10(3d6)の[毒]ダメージを受ける(成功：半減ダメージ)。

蜘蛛の一刺し ; Spider's Sting (200 GP)*致傷型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1時間持続する毒状態を受ける。5以上の差でセーブに失敗したならば、この効果で毒状態である間、そのクリーチャーは気絶状態でもある。このクリーチャーがダメージを受けるか、他のクリーチャーが1回のアクションとして揺り起こすことでそのクリーチャーは目を覚ます。

クロウラーの粘液 ; Crawler Mucus (200 GP)*接触型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1分間持続する毒状態を受ける。この効果で毒状態である間、そのクリーチャーは麻痺状態でもある。このクリーチャーは自分のターンを終了するたびに同一のセーヴィング・スローを行うことができ、成功したならば自分へのこの毒の効果は終了する。

真実血清 ; Truth Serum (150 GP)*摂取型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度11の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると1時間持続する毒状態を受ける。この効果で毒状態であるクリーチャーは、意図的に嘘をつくことができない。

蒼白チンキ ; Pale Tincture (250 GP)*摂取型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度16の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると3(1d6)の[毒]ダメージと毒状態を受ける。この毒を受けたクリーチャーは24時間が経過するたびにこのセーブを行わねばならず、失敗すると3(1d6)の[毒]ダメージを受ける。この毒の効果が終了するまで、この毒によって受けたダメージはいかなる手段でも治癒されない。セーヴィング・スローに7回成功したら、この毒の効果は終了し、そのクリーチャーは通常通りに治癒が可能になる。

タギットのオイル ; Oil of Taggit (400 GP)*接触型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度13の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると24時間持続する毒状態を受ける。この効果で毒状態である間、そのクリーチャーは気絶状態でもある。このクリーチャーはダメージを受けると目を覚ます。

鈍麻剤 ; Torpor (600 GP)*摂取型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度15の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると4d6時間持続する毒状態を受ける。この効果で毒状態であるクリーチャーの移動速度は半分になる。

パープル・ワーム毒 ; Purple Worm Poison (2,000 GP)*致傷型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度21の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると35(10d6)の[毒]ダメージを受ける(成功：半減ダメージ)。

夜半の涙 ; Midnight Tears (1,500 GP)*摂取型の毒*

この毒の効果を受けても、真夜中になるまで効果は発揮されない。毒状態を終了する効果は、この毒を中和する。真夜中になるまでこの毒が中和されなければ、そのクリーチャーは難易度17の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると31(9d6)の[毒]ダメージを受ける(成功：半減ダメージ)。

ワイヴァーン毒 ; Wyvern Poison (1,200 GP)*致傷型の毒*

この毒の効果を受けたクリーチャーは難易度14の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると24(7d6)の[毒]ダメージを受ける(成功：半減ダメージ)。

罨; Traps

罨は、その魅力を損なわないように控えめに使用する必要がある。隠された罨は楽しいサプライズを提供するが、冒険の間あまりにも罨が多いと、プレイヤーが慎重になり過ぎてゲームが停滞してしまうことだろう。

良い罨とは、手練れのキャラクターが気分転換代わりに短時間で解除できるものや、素早い思考とチームワークが必要な致命的な謎解きなどだ。だれにも気づけず、避けることもできない罨なぞ、そう面白いものではない。

罨について; Parts of a Trap

各罨の項目では、その罨の名称の後に以下の説明が記載されている。

レベルと深刻さ: 各罨には示されたレベルのキャラクターにとって、邪魔を意図した“妨害”か、殺害を目的とした“致命”であるかの深刻さが指定されている。妨害の罨は、示されたレベルのキャラクターにとって深刻なダメージを及ぼす可能性は低い、しかし致命的の罨は、示されたレベルのキャラクターに深刻なダメージを与え得る。

トリガー: 罨はクリーチャーがどこかに立ち入った時、または物体に触れたときに作動するように設定されていることが多い。トリガーの例としては、感圧板を踏む、仕掛け線に引っかかる、ドアノブを回す、間違った鍵を錠前に使う、等がある。

持続時間: 一部の罨の項目には、ラウンドか分、あるいは時間で、その効果の持続時間が記されている。また、罨が破壊されるか解除されるまで効果が持続すると指定されているものもある。罨の持続時間が“瞬時的”であるなら、その罨は即座に効果を発揮する。ひとたび罨が起動した後、再度起動するようになるならば、ここに書かれる。特に記述がなければ、罨はひとたび起動すると、再度起動することはない。

示されたレベルより低いレベルのキャラクターの冒険にその罨が登場させる際は十分に注意すること。特定のレベルにとっては危険度が“妨害”の罨でも、低いレベルのキャラクターにとっては“致命”な罨と同等になる可能性がある。

罨; Trap

罨	深刻さ	レベル
隠蔽落とし穴; Hidden Pit	妨害	1 ~ 4
転がる岩; Rolling Stone	致命 妨害	11 ~ 16 17 ~ 20
スパイク落とし穴; Spiked Pit	致命	1 ~ 4
毒のダーツ; Poisoned Darts	致命	1 ~ 4
毒針; Poisoned Needle	妨害	1 ~ 4
崩落する天井; Collapsing Roof	致命	1 ~ 4
炎を吐く像; Fire-Casting Statue	致命	1 ~ 4
落下するネット; Falling Net	妨害	1 ~ 4

罨の例; Example Traps

ここでは罨の例を五十音順に列挙している。

隠蔽落とし穴; Hidden Pit

妨害の罨 (1 ~ 4レベル)

トリガー: クリーチャーが落とし穴の蓋を踏み

持続時間: 瞬時的

この深さ10フィート(3m)の落とし穴は、周囲の床と同じ素材から作られた蝶番付きの蓋を備えている。クリーチャーが蓋に踏み込んだら、その蓋は落とし戸のように下に開き、侵入者を下の落とし穴に落とし、その後、蓋は開いたままになる。

この落とし穴に落ちたクリーチャーは落下によって3(1d6)の[殴打]ダメージを受ける。

発見と解除: クリーチャーは検分アクションとして落とし穴の蓋の取り付けられた床の一部を調べることで、難易度15の【知力】〈捜査〉判定を行い、成功するとこの落とし穴を発見できる。落とし穴を発見したならば、蓋と床の間に鉄のスパイクやそれに類する物を挟むことで蓋が開くのを防ぎ、安全に通過できるようになる。アーケイン・ロックなどの呪文で蓋を閉じたままにした場合も同様である。

脱出: クリーチャーが落とし穴内部の滑らかな壁面を登攀するには、登攀移動速度か登攀道具、またはスパイダー・クライムのような呪文が必要になる。壁に手や足をかけられる大きさの亀裂を入れれば、脱出しやすくなる。

高レベル版: GMは以下の表のように穴を深くし、ダメージを上昇させて、この罨をより高レベル向けにすることができる。

レベル	穴の深さ	[殴打]ダメージ
5 ~ 10	30フィート(9m)	10 (3d6)
11 ~ 16	60フィート(18m)	21 (6d6)
17 ~ 20	120フィート(36m)	42 (12d6)

転がる岩 ; Rolling Stone

致命の罠 (11 ~ 16レベル) / 妨害の罠 (17 ~ 20レベル)

トリガー : クリーチャーが感圧板を踏む

持続時間 : 岩が止まるまで

クリーチャーが隠された感圧板を踏むと、半径5フィート(1.5m)の硬い球形の岩が隠された空間から放出され、転がり始める。岩と付近のすべてのクリーチャーはイニシアチブ判定を行うこと。この時、岩はイニシアチブ判定に+8のボーナスを得る。

岩は自分のターンに、60フィート(18m)まっすぐ移動するが、障害物によって方向転換して進路を変えることがある。この岩はクリーチャーの占めるスペースを通り抜けることができ、クリーチャーもまたこの岩の占めるスペースを通り抜けることができる。岩の占めるスペースは移動困難な地形として扱う。

ターン中にはじめて岩がクリーチャーの占めるスペースに入るか、転がっている岩の占めるスペースにクリーチャーが入るたび、そのクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると55(10d10)の[殴打]ダメージと伏せ状態を受ける。

岩は壁やそれと同様の障害物にぶつくと、そこで停止する。この岩は通常の角を曲がることはできないが、創造的なダンジョン作成者は付近の通路の曲がり角を滑らかなカーブにして、岩が転がり続けられるようにしておく。

発見と解除 : クリーチャーは検分アクションとして感圧板のある範囲を調べることで、難易度15の【知力】〈捜査〉判定を行い、成功すると感圧板を発見し、その機能に気付く。感圧板の下に鉄のスパイクやそれに類する物を挟めば、罠が起動することを防ぐことができる。

岩の破壊 : この岩はAC17、HP100、ダメージ閾値10、[毒]と[精神]ダメージへの完全耐性を持つ、大型の物体である。

岩の移動する距離を減らす : 1回のアクションとして、クリーチャーは難易度20の【筋力】〈運動〉判定を行って岩の移動速度を減らそうとすることができる。この判定に成功したなら、岩が1ターンに移動する距離は15フィート(4.5m)だけ減少する。岩が1ターンに移動する距離が0まで減少したなら、この岩は移動しなくなり、もはや脅威ではなくなる。

スパイク落とし穴 ; Spiked Pit

致命の罠 (1 ~ 4レベル)

トリガー : クリーチャーが落とし穴の蓋を踏む

持続時間 : 瞬間的

この深さ10フィート(3m)の落とし穴は、周囲の床と同じ素材から作られた蝶番付きの蓋を備えている。クリーチャーが蓋に踏み込んだら、その蓋は落とし戸のように下に開き、底に鋭利な木製か金属製のトゲが生えた落とし穴に侵入者を落とし、その後、蓋は開いたままになる。

この落とし穴に落ちたクリーチャーは落下によって3(1d6)の[殴打]ダメージと、トゲによる9(2d8)の[刺突]ダメージを受ける。

発見と解除 : クリーチャーは検分アクションとして落とし穴の蓋が取り付けられた床の一部を調べることで、難易度15の【知力】〈捜査〉判定を行い、成功するとこの落とし穴を発見できる。落とし穴を発見したならば、蓋と床の間に鉄のスパイクやそれに類する物を挟むことで蓋が開くのを防ぎ、安全に通過できるようになる。アーケイン・ロックなどの呪文で蓋を閉じたままにした場合も同様である。

脱出 : クリーチャーが落とし穴内部の滑らかな壁面を登攀するには、登攀移動速度か登攀道具、またはスパイダー・クライムのような呪文が必要になる。壁に手や足をかけられる大きさの亀裂を入れれば、脱出しやすくなる。

高レベル版 : GMは以下の表のように穴を深くし、ダメージを上昇させて、この罠をより高レベル向けにすることができる。

レベル	穴の深さ	ダメージ
5 ~ 10	30 フィート(9m)	10 (3d6) [殴打] + 13 (3d8) [刺突]
11 ~ 16	60 フィート(18m)	21 (6d6) [殴打] + 36 (8d8) [刺突]
17 ~ 20	120 フィート(36m)	42 (12d6) [殴打] + 57 (13d8) [刺突]

毒のダーツ ; Poisoned Darts

致命の罠 (1 ~ 4レベル)

トリガー：クリーチャーが感圧板を踏む

持続時間：瞬間的、この罠の起動回数が3回未満であるならば、次のターンの開始時に再度起動が可能になる

クリーチャーがターン中にはじめてこの罠の感圧板を踏むと、周囲の壁に隠された発射口から毒のダーツが発射される。壁に開いたこの発射口はほこりや蜘蛛の巣で覆われていたり、壁を飾る浮彫や壁画、フレスコ画の中に巧妙に隠されていたりする。

ダーツの発射先にいる各クリーチャーは難易度13の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると1d3本のダーツが当たり、ダーツ1本につき3(1d6)の[毒]ダメージを受ける。

発見と解除：クリーチャーは探索アクションとして壁を調べ、難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば、ダーツの発射口を発見できる。すべての発射口を蠟や布、泥などで塞ぐことで、その中にあるダーツが発射されないようにできる。

また、クリーチャーは探索アクションとして感圧板のある範囲を調べ、難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば、感圧板を発見できる。感圧板の下に鉄のスパイクやそれに類する物を挟めば、罠が起動することを防ぐことができる。

高レベル版：GMは以下の表のようにダーツのダメージを増やすことで、この罠をより高レベル向けにすることができる。

レベル	[毒]ダメージ
5 ~ 10	7 (2d6)
11 ~ 16	14 (4d6)
17 ~ 20	24 (7d6)

毒針 ; Poisoned Needle

妨害の罠 (1 ~ 4レベル)

トリガー：クリーチャーが罠のかかった鍵を適切に開けないか、罠の解除に失敗する

持続時間：瞬間的

毒針は錠前に隠されている。クリーチャーが正しい鍵を使わずにこの錠前を開けようとしたなら、毒針が飛び出してきてクリーチャーに刺さる。毒針の刺さったクリーチャーは難易度11の【耐久力】セーブを行わねばならず、失敗すると5(1d10)の[毒]ダメージを受け、1時間持続する毒状態を受ける(成功：半減ダメージを受け、毒状態は受けない)。

回避方法：ノックや同様の魔法的な効果を使用して鍵を開けた場合、この罠は起動しない。

発見と解除：クリーチャーは探索アクションとして、罠のある錠前を調べ、難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功すればこの罠に気付く。罠に気付いたならば、1回のアクションとしてこの罠の解除を試みることができ、難易度15の【敏捷力】〈手先の早業〉に成功すれば解除できる。ただし、失敗するとそのクリーチャーに対して罠が起動する。

高レベル版：GMは以下の表のようにダメージとセーブ難易度を上昇させて、この罠をより高レベル向けにすることができる。

レベル	[毒]ダメージ	セーブ難易度
5 ~ 10	11 (2d10)	13
11 ~ 16	22 (4d10)	15
17 ~ 20	55 (10d10)	17

崩落する天井 ; Collapsing Roof

致命の罠 (1 ~ 4レベル)

トリガー：クリーチャーが仕掛け線に引っかかる

持続時間：瞬間的

この罠は仕掛け線を使い、天井の不安定な箇所を崩落させる。この仕掛け線は、引っ張られると倒れてしまう天井を支える2本の梁の間、地面から高さ3インチ(7.5cm)のところに張られている。

仕掛け線のあるスペースを最初に通過したクリーチャーは、支えを倒してしまい、これによって天井の不安定な箇所は崩落する。

天井の不安定な箇所の下にいるすべてのクリーチャーは難易度13の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると11(2d10)の[殴打]ダメージを受ける(成功：半減ダメージ)。加えて崩落した天井は、落下した範囲を移動困難な地形へと変える。

発見と解除：クリーチャーは探索アクションとして罠のある範囲を調べ、難易度11の【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば、天井の不安定な箇所と仕掛け線を発見できる。仕掛け線を発見しているならば、その仕掛け線を切って罠を解除するか、仕掛け線を選んでそのスペースを通過することができる(能力値判定は不要)。

高レベル版：GMは以下の表のようにダメージとセーブ難易度を上昇させて、この罠をより高レベル向けにすることができる。

レベル	[殴打]ダメージ	セーブ難易度
5 ~ 10	22 (4d10)	15
11 ~ 16	55 (10d10)	17
17 ~ 20	99 (18d10)	19

炎を吐く像 ; Fire-Casting Statue

致命の罠 (1 ~ 4レベル)

トリガー：クリーチャーが感圧板を踏む**持続時間**：瞬間的、この罠は次のターンの開始時に再度起動が可能になる

クリーチャーがターン中にはじめてこの罠の感圧板を踏むか、そのスペースでターンを開始すると、その近くにある像から15フィート(4.5m)の円錐形の範囲に魔法的な炎が吐き出される。その像はドラゴンからウィザードまで、どのような形のものでも構わない。円錐形の範囲内のすべてのクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると11(2d10)の[火]ダメージを受ける(成功：半減ダメージ)。

発見と解除：ディテクト・マジックは像の周りに召喚術の魔法のオーラがあることを明らかにする。像から5フィート(1.5m)以内のクリーチャーは探索アクションとして像を調べ、難易度10の【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば小さな秘文を発見できる。さらに、検分アクションとしてこの秘文について調べ、難易度15の【知力】〈魔法学〉判定に成功すればこの秘文が“炎”を意味することに気付く。クリーチャーは1回のアクションとして、鋭利な物体を用いて秘文を改ざんすることで、この罠を解除できる。

また、クリーチャーは探索アクションとして感圧板のある範囲を調べ、難易度15の【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば、感圧板を発見できる。感圧板の下に鉄のスパイクやそれに類する物を挟めば、罠が起動することを防ぐことができる。

高レベル版：GMは以下の表のようにダメージを上昇させ、効果範囲を拡大することで、この罠をより高レベル向けにすることができる。

レベル	[火]ダメージ	効果範囲
5 ~ 10	22 (4d10)	30 フィート (9m) の円錐型
11 ~ 16	55 (10d10)	60 フィート (18m) の円錐型
17 ~ 20	99 (18d10)	120 フィート (36m) の円錐型

落下するネット ; Falling Net

妨害の罠 (1 ~ 4レベル)

トリガー：クリーチャーが仕掛け線に引っかかる**持続時間**：瞬間的

この罠は仕掛け線を使い、天井から吊られた10フィート(3m)四方の重みのあるネットを落とす。仕掛け線は2本の柱や木の間、地面から高さ3インチ(7.5cm)のところに張られている。

仕掛け線のあるスペースを最初に通過したクリーチャーの上にネットが落ちてくる。そのクリーチャーは難易度10の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗するとネットから脱出するまで拘束状態を受ける。そのクリーチャーのサイズが超大型以上ならば、このセーブに自動的に成功する。ネットの中のクリーチャーか、ネットに手が届くクリーチャーが1回のアクションとして難易度10の【筋力】〈運動〉判定に成功すると、そのネットからクリーチャーを脱出させることができる。

発見と解除：クリーチャーは探索アクションとして罠のある範囲を調べ、難易度11の【判断力】〈知覚〉判定に成功すれば、吊られたネットと仕掛け線を発見できる。仕掛け線を発見しているならば、その仕掛け線を切って罠を解除するか、仕掛け線避けてそのスペースを通過することができる(能力値判定は不要)。

ネットの破壊：ネットのHPを0にすれば、ネットの中のクリーチャーを脱出させられる。ネットについては「冒険用装備」を参照すること。

罠の設置：盗賊道具と罠を構成する要素(ネットを含む)を所有しているクリーチャーは、難易度13の【敏捷力】〈手先の早業〉判定に成功することで、落下するネットの罠を設置できる。この設置には10分かかる。

高レベル版：ネットの重量を増やすことで、この罠をより高レベル向けにすることができる。GMは以下の表のようにセーブ難易度と【筋力】〈運動〉判定の難易度を上昇させること。

レベル	難易度
5 ~ 10	12
11 ~ 16	14
17 ~ 20	16

戦闘遭遇 ; Combat Encounters

以下の要素を用いて、戦闘をより面白く、あるいは歯ごたえのあるものにすることができる。

- 高低差を作る**：高低差をもたらす地形的要素（積み上がった空箱、岩棚、バルコニーなど）を取り入れると、巧みな位置取りからメリットが受けられるようになり、キャラクターに跳躍や登攀、飛行や瞬間転移といった特殊な移動を促せる。
- 防衛に適した位置取り**：攻撃の届かない場所や防衛に適した位置に敵が存在すれば、普段は遠隔攻撃を行うキャラクターでも移動せざるを得なくなる。
- 別種類のモンスター**：別種類のモンスターが協力することで、それらの能力を組み合わせることができる——異なるクラスや起源の者がパーティを組むように、多様な力は強力になる。
- 移動の理由を作る**：キャラクターや敵に、戦場を動き回らなければならない理由を用意しよう。シャンデリア、火薬や油のタル、転がる岩の罠などだ。

戦闘遭遇の難易度 ; Combat Encounter Difficulty

以下を参考に、目的に合った難易度の戦闘遭遇を作成すること。

ステップ1. 遭遇難易度の選択 ; Choose a Difficulty

遭遇難易度は、以下の3段階に分けられる。

- 通常 (Low Difficulty)**：“通常”の戦闘遭遇は、プレイヤーたちがヒヤリとする瞬間が1～2回発生するが、最終的にはキャラクター側が死亡者なしで勝てるはずだ。ただし、1人以上のキャラクターが回復のためにリソースを消費することになるだろう。大まかなガイドラインとして一般的に、1体のモンスターがそのモンスターの脅威度と同じレベルのキャラクター4人からなるパーティと対峙するのが通常の戦闘遭遇である。
- 困難 (Moderate Difficulty)**：“困難”の戦闘遭遇では、回復やその他のリソースを消費しなければ冒険者たちが悲惨な目に遭う可能性がある。打たれ弱いキャラクターが戦闘不能になる可能性が十分にあり、1人以上のキャラクターが死亡する可能性すらある。
- 死地 (High Difficulty)**：“死地”の戦闘遭遇では、1人以上のキャラクターが死亡する可能性がある。生き延びるためには巧みな戦術と素早い判断、そして幸運の助けが必要になるだろう。

ステップ2. 経験点予算の決定 ; Determine Your XP Budget

『キャラクターごとの経験点予算』表を用いて、パーティにとっての3段階の遭遇難易度の基準となる経験点の量を計算しよう。表に記された数字とパーティ人数を掛けることで、その戦闘遭遇に費やせる経験点予算が算出できる。

キャラクターごとの経験点予算 ; XP Budget per Character

レベル	遭遇難易度		
	通常	困難	死地
1	50	75	100
2	100	150	200
3	150	225	400
4	250	375	500
5	500	750	1,100
6	600	1,000	1,400
7	750	1,300	1,700
8	1,000	1,700	2,100
9	1,300	2,000	2,600
10	1,600	2,300	3,100
11	1,900	2,900	4,100
12	2,200	3,700	4,700
13	2,600	4,200	5,400
14	2,900	4,900	6,200
15	3,300	5,400	7,800
16	3,800	6,100	9,800
17	4,500	7,200	11,700
18	5,000	8,700	14,200
19	5,500	10,700	17,200
20	6,400	13,200	22,000

ステップ3. 予算を費やす ; Spend Your Budget

すべてのクリーチャーのデータ・ブロックには経験点が記されている。クリーチャーを戦闘遭遇に追加する際は、経験点予算からその経験点を差し引いて、費やせる残りの予算を算出していく。経験点予算を使い切る必要はなく、少々余ってしまったてもかまわない。以下に、予算の費やし方の例を挙げる；

例1. 1レベルキャラクター4人向けの“通常”の戦闘遭遇では、経験点予算は50×4＝200点となる。これを費やしてクリーチャーを追加することで、以下のような戦闘遭遇を作成できる：

- **バグベアの戦士**(200XP)1体
- **ジャイアント・ワズプ**(100XP)2体、合計200 XP
- **ジャイアント・ラット**(25XP)6体、合計150 XP

例2. 3レベルキャラクター5人向けの“困難”の戦闘遭遇では、経験点予算は225×5＝1,125点となる。これを費やすことで、以下のような戦闘遭遇を作成できる：

- **ドルイド**(450XP)2体 + **スタージ**(25 XP)9体、合計1,125XP
- **ワイト**(700XP)1体 + **ウォーホース・スケルトン**(100XP)1体 + **スケルトン**(50XP)6体、合計1,100 XP

例3. 15レベルキャラクター6人向けの“死地”の戦闘遭遇では、経験点予算は7,800×6＝46,800点となる。これを費やすことで、以下の戦闘遭遇を作成できる：

- **アダルト・レッド・ドラゴン**(18,000XP)2体 + **ファイアー・ジャイアント**(5,000XP)2体、合計46,000 XP

トラブルシューティング ; Troubleshooting

戦闘遭遇を作成し、実際に使って遊ぶときには以下の点に注意すること。

クリーチャーの総数 ; Many Creatures

戦闘遭遇に参加するクリーチャーが多いほど、幸運（あるいは不運）の連鎖が予定外にキャラクターにダメージを与えてしまう可能性が上がる。戦闘遭遇にキャラクターの数×2体以上のクリーチャーを参加させるなら、すぐに倒せる脆いクリーチャーを含めること。これは1～2レベルのキャラクターにとって特に重要だ。

調整 ; Adjustments

プレイヤーが欠席してしまった時などは、戦闘遭遇作成時に想定した難易度を保つためにクリーチャーを何体か登場させない方がよいかもしれない。また、ダイスの結果やその他の要因で、戦闘遭遇が想定よりも簡単あるいは難しくなる可能性もあるだろう。登場したクリーチャーを逃亡させる（遭遇を簡単にする）、援軍が駆けつける（遭遇を難しくする）などの方法を用いれば、その場で戦闘遭遇を調整することができる。

脅威度0のクリーチャー ; CR 0 Creatures

脅威度が0のクリーチャーはあまりたくさん登場させるべきではない。戦闘遭遇に脅威度0のクリーチャーを大量に登場させたいという場合は、代わりにスウォーム（群れ）を使用するとよい。

参照するデータ・ブロックの数 ; Number of Stat Blocks

優れた戦闘遭遇では、ファイアー・ジャイアントとヘル・ハウンドの組み合わせのように、ある種類のクリーチャーが別種のクリーチャーと共に登場することがよくある。その戦闘遭遇を進めるうえで、参照しなければならないデータ・ブロックの数には注意しよう。クリーチャーの能力が複雑であれば、1つの戦闘遭遇で2つ、3つと参照するデータ・ブロックが増えると、あまりにも手間がかかってしまう。

強力なクリーチャー ; Powerful Creatures

君の作成した戦闘遭遇に、パーティのレベルよりも高い脅威度のクリーチャーが含まれている場合、そのクリーチャーは1回のアクションだけでキャラクター1体を倒してしまう可能性があることに注意すること。たとえばオーガ（脅威度2）は1回の攻撃で1レベルのウィザードを倒してしまう。

珍しい特徴 ; Unusual Features

もしモンスターにレベルの低いキャラクターでは簡単には対処できない特徴があるなら、そのモンスターの脅威度よりもレベルが低いキャラクターたちとの戦闘遭遇には登場させないようにすること。