

ゲームの遊び方

； Playing the Game

プレイの流れ； Rhythm of Play

このTRPGの3つの主要な柱は、探検、社交的やりとり、戦闘である。どういった展開であれ、ゲームはだいたい次のようにして進む。

1. **GM が状況を説明する：**GM は、プレイヤーの操る冒険者たちがどこにいて、周りに何があるのかを説明する（部屋から外に通じる扉がいくつあるかや、机の上に何がのっているかなどである）。
2. **プレイヤーは自分のキャラクターが何をするかを説明する：**通常、キャラクターたちはダンジョンやその他の環境を移動する際には行動を共にする。しかし時には個々の冒険者が別々のことをする場合もある。たとえば、1人は宝箱の調査をし、1人は壁に彫り込まれた神秘的な印を調べ、また1人は怪物が現れはしないかと見張る……というぐあいだ。戦闘以外では、GM はすべてのキャラクターに行動する機会を与え、それらの行動をどのように解決するかを判断する。戦闘ではキャラクターは順繰りにターン（手番）を得て、行動をする。
3. **GM は冒険者の行動の結果を語る：**こうした作業の解決は、たいへん簡単な場合もある。たとえば冒険者が部屋を歩いて横切り、扉を開けようとしたなら、GM は単に「扉は開きました。そこであなたが見たものは……」と言って扉の先にある景色を説明すればよい場合もある。けれど、そうでない場合もある。扉に鍵がかかっていたり、床に恐るべき罠が隠されていたり、そのほかいろいろな状況のせいで、冒険者がこの作業を簡単に解決できない場合もある。そんな場合、具体的に何が起きたかはGM が判断する。この判断に際しては、ダイスをロールして行動の帰結や成否を決定することもある。この結果が語られることで、さらに次の判断が必要になり、ゲームの流れが『1. GM が状況を説明する』に立ち返る、ということもある。
- これらは冒険者たちが廃墟を用心深く探索している時か、腹黒い大公と話をしている時か、恐るべき竜との命がけの戦いのまただ中であるかに関わらず、あらゆるゲームセッション（TRPG をプレイするために集まること）に当てはまる。戦闘など、特定の状況下では、各人の行動は比較的カッチリと構造が決っており、キャラクターの行動はターンを用いて管理する。

細則は一般則に優越する； Exceptions Supersede General Rules

ゲームの各パートは一般的なルールによって規定されている。たとえば戦闘ルールでは、近接攻撃には【筋力】を、遠隔攻撃には【敏捷力】を用いると書かれている。これは一般的なルールであり、ゲーム内で明確に別のルールが定められていない限り、常に適用される一般則である。

また、このゲームには、クラス特徴、特技、武器特性、呪文、魔法のアイテム、モンスターの能力など、一般則と矛盾する要素が存在する。もし個別のルールと一般的なルールが食い違っているならば、個別のルールの方が優先される。たとえば、ある特徴に【魅力】を用いて近接攻撃が行えると書かれているならば、その記述が一般的なルールに反していても、【魅力】を用いて近接攻撃を行うことができる。

6つの能力値； The Six Abilities

すべてのクリーチャー（キャラクターとモンスター）は、『能力値の説明』表に示すように、肉体的、精神的な特質を数値化した6つの能力値を持っている。

能力値の説明； Ability Descriptions

能力値	能力値の意味するところ
【筋力】（【筋】）	力強さ
【敏捷力】（【敏】）	俊敏さ、反射神経、平衡感覚
【耐久力】（【耐】）	身体の健康さ、持久力
【知力】（【知】）	思考力、記憶力
【判断力】（【判】）	洞察、冷静さ
【魅力】（【魅】）	自信、威厳、魅力

能力値； Ability Scores

各能力値は1から20の値をとるが、一部のモンスターの能力値は30にもなる。能力値が大ききことは、その能力が高いことをあらわす。『能力値の値』表は、その値の意味をまとめたものである。

能力値の値； Ability Scores

数値	数値の意味するところ
1	通常は能力値としてあらわされる最低の値。効果によって能力値が0になるような場合、何が起こるかはその効果で説明される。
2～9	弱い能力値。
10～11	人間の平均的な能力値。
12～19	強力な能力値。
20	特別な効果がない限り、冒険者の持つ能力値の取りえる最大値。
21～29	並外れた能力値。
30	能力値の取りえる最大値。

能力値修正； Ability Modifiers

各能力値には、その能力値でD20判定を行うたびに適用する能力値修正が存在する（「D20判定」を参照）。能力値修正は、『能力値修正』表に示されているように、対応する能力値から算出される。

能力値修正； Ability Modifiers

能力値	修正の値	能力値	修正の値
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

D20 判定 ; D20 Tests

行動の帰結が定かでないとき、このゲームでは20面体のダイス=d20を振って成功か失敗か判定する。これらは**D20判定**と呼ばれ、能力値判定、セービング・スロー、攻撃ロールの3種のいずれかに属する。そして3つとも、以下の手順で行う。

- 1. d20を1個振る**：出た目が高ければ高いほどよい。**D20判定**に有利か得ているか不利を受けている時(「有利と不利」を参照)は、代わりにd20を2つ振って、どちらか1つの出た目のみを使用する。有利を得ている場合は高い方の目を使用し、不利を受けている場合は低い方の目を使用することになる。
- 2. 修正値を加える**：以下の修正値をd20で出た目に加算する。
 - **対応する能力値修正**：「ゲームの遊び方」と「ルール用語集」では、さまざまな**D20判定**で使用する能力値修正について説明している。
 - **関連するならば、君の習熟ボーナス**：各クリーチャーは習熟ボーナスを有しており、これはクリーチャーが習熟している技能などを使用した**D20判定**を行うときに足す数値である。「ゲームの遊び方」で後述する「習熟」を参照すること。
 - **状況によるボーナスとペナルティを適用する**：クラス特徴、呪文、その他の効果によって、**D20判定**にボーナスやペナルティが与えられることがある。
- 3. 合計の値を目標値と比べる**：d20の目と修正値の合計の値(=判定結果)が目標値「以上」ならば**D20判定**は成功である。目標値「未満」ならば失敗である。通常はGMが目標値を決定し、プレイヤーの**D20判定**が成功したかどうかを宣言する。能力値判定やセービング・スローの目標値は難易度と呼ばれる。攻撃ロールの目標値はアーマー・クラス(AC)と呼ばれ、キャラクターシートやデータ・ブロックに記されている(「ルール用語集」を参照)。

1の目と20の目 ; Rolling 20 or 1

攻撃ロールで振ったd20で20(「ナチュラル20」と呼ばれる)の目が出た場合、その攻撃は修正値や目標のACに関係なくヒットする。これがクリティカル・ヒットである(「ゲームの遊び方」後半の「戦闘」を参照)。

攻撃ロールで振ったd20で1(「ナチュラル1」と呼ばれる)の目が出た場合、その攻撃は修正値や目標のACに関係なくミスする。

能力値判定 ; Ability Checks

能力値判定は、クリーチャーが固く閉まった扉をこじ開けたり、錠前を解除したり、群衆を楽しませたり、暗号を解読したりといった課題を克服するために、生まれもった能力や訓練の成果を発揮することをあらわす。クリーチャーが(攻撃以外で)失敗の可能性がある行為を試みるならば、大抵の場合GMやルールによって能力値判定が求められる。成否が不確かで、物語的に興味深いことになるかも知れないため、ダイスが結果を決定するのだ。

能力値修正 ; Ability Modifier

能力値判定は、用いる能力値修正にちなんで名付けられる(【筋力】判定、【知力】判定など)。さまざまな状況で、どの能力値が最も関連しているかに応じて、さまざまな能力値判定が必要になる。

各能力値判定の使用例については『能力値判定の例』表を参照。

能力値判定の例 ; Ability Check Examples

能力値	判定内容
【筋力】	何かを持ち上げる、押す、引く、壊す
【敏捷力】	機敏に、素早く、または静かに動く
【耐久力】	限界を超えて体を動かす
【知力】	論理的な思考、記憶
【判断力】	環境や生き物の行動に注目する
【魅力】	影響を与える、楽しませる、または欺く

習熟ボーナス ; Proficiency Bonus

GMが**D20判定**に技能または道具の習熟が関連すると判断し、君がその習熟を有している場合、その能力値判定には習熟ボーナスを追加する。

たとえば、ルールが【筋力】を用いての〈運動〉または〈軽業〉の**D20判定**を行うように求めているならば、〈運動〉か〈軽業〉技能に習熟していれば、その能力値判定には習熟ボーナスを追加できる。

こういった技能が関連する判定は、“【筋力】〈運動〉判定”、または“【筋力】〈軽業〉”判定などと表記される。

技能と道具の習熟についての詳細は「習熟」を参照。

難易度 ; Difficulty Class

能力値判定の難易度は、試みる行動がどれくらい難しいかを表している。試みが難しくなるほど、難易度は高くなる。ルールによって特定の能力値判定の難易度が規定されていることもあるが、最終的な難易度はGMが判断する。『典型的難易度』表には、能力値判定に用いるさまざまな難易度を示している。

典型的難易度 ; Typical Difficulty Classes

作業の難しさ	難易度	作業の難しさ	難易度
非常に簡単	5	困難	20
簡単	10	非常に困難	25
通常	15	ほとんど不可能	30

切り捨て ; Round Down

ゲーム中で数字の割り算をする時には、端数が出たなら切り捨てる。たとえその端数が0.5以上であってもである。ただし、一部のルールでは例外的に切り上げの指示がされることがある。

セーヴィング・スロー ; Saving Throws

セーヴィング・スロー（セーブと略することもある）は、激しい爆発、毒ガスの噴出、精神を侵そうとする呪文などの脅威を、耐えたり避けたりして抵抗する試みをあらわす。通常、君が自分からセーヴィング・スローをしようとすることはない。君の操るキャラクターやモンスター（君がGMである場合）が害を受ける可能性があるとき、君はセーヴィング・スローを行う必要がある。セーブの成功／失敗したときの結果は、セーブを発生させた効果によって説明される。

君が効果に抵抗したくない場合は、セーブをせずに失敗することを選択してもよい。

能力値修正 ; Ability Modifier

セーヴィング・スローは、用いる能力値修正にちなんだ名付けられており、【耐久力】セーブや【判断力】セーブなどと表記される。

キャラクターは抵抗を試みる効果の種類によって、異なるセーヴィング・スローを行わねばならなくなる。これは『セーヴィング・スローの例』表に示されている。

セーヴィング・スローの例 ; Saving Throw Examples

能力値	セーブの内容
【筋力】	物理的な力へ抵抗する
【敏捷力】	危険を回避する
【耐久力】	有毒な危険に耐える
【知力】	幻をいつわりだと見極める
【判断力】	精神的な攻撃に抵抗する
【魅力】	君の自我を明確にする

習熟ボーナス ; Proficiency Bonus

セーヴィング・スローに習熟ボーナスを加えるのは、その種類のセーブの習熟を得ている時だ。

詳細は後述の「習熟」を参照。

難易度 ; Difficulty Class

セーヴィング・スローの難易度は、それを引き起こす効果がGMによって判断される。たとえば、呪文によってセーブを要求された場合、その難易度は術者の「呪文発動」の特徴と習熟ボーナスによって決定する。セーブを要求するモンスターの能力は、効果によってその難易度が指定されている。

攻撃ロール ; Attack Rolls

攻撃ロールでは、攻撃が目標にヒットするかどうかを決定する。攻撃ロールの判定結果が目標のアーマー・クラス以上なら、その攻撃はヒットする。通常、攻撃ロールは戦闘中に発生し、これは後述の「戦闘」で説明するが、アーチェリー競技などの戦闘ではない状況においても、GMが攻撃ロールを要求する場合はある。

能力値修正 ; Ability Modifier

『攻撃ロール能力値』表では、さまざまな種類の攻撃ロールで用いる能力値修正を示している。

攻撃ロール能力値 ; Attack Roll Abilities

能力値	攻撃の種類
【筋力】	武器または素手打撃による近接攻撃（「ルール用語集」参照）
【敏捷力】	武器による遠隔攻撃
さまざま	呪文攻撃（使用される能力値は、「呪文」で説明されているように、呪文発動の特徴によって決定する）

一部の特徴の効果によって、記載されているものとは異なる能力値修正を使用できることがある。たとえば、「妙技」の武器特性（「装備や所持品」を参照）を持つ武器を用いた近接攻撃の攻撃ロールには、【筋力】修正か【敏捷力】修正を用いることができる。

習熟ボーナス ; Proficiency Bonus

君が習熟している武器を用いて行う攻撃か、君の呪文による攻撃の攻撃ロールには、君の習熟ボーナスを追加する。

武器の習熟については「習熟」を参照。

アーマー・クラス (AC) ; Armor Class

クリーチャーのアーマー・クラス（ACと略することもある）は、そのクリーチャーが戦闘において負傷を避ける能力を表している。キャラクターのACは、キャラクター作成時（「キャラクター作成」を参照）に決定され、モンスターのACはデータ・ブロックに記されている。

基本ACの計算：すべてのクリーチャーの基本ACは、以下のよう

基本AC = 10 + クリーチャーの【敏捷力】修正

その後、クリーチャーの現在のACは、防具（鎧と盾）や魔法のアイテム、呪文などによって増減する。

基本ACは1つだけ：呪文やクラス特徴の中には、普段とは異なるやり方でキャラクターの基本ACを計算させるものがある。そのような能力を複数持っている場合、基本ACの計算に有効となるのは1つの効果だけであるため、どれを用いて基本ACを計算するか選択すること。

有利と不利 ; Advantage/Disadvantage

D20判定は、有利や不利と呼ばれる特別な状況の影響を受けることがある。有利は**D20判定**をとりまく有利な環境を反映したものであり、不利はその逆である。

通常、有利や不利は何らかの効果やアクションを使用して獲得する。GMは、その場の状況が特定の行為にプラスまたはマイナスの影響を及ぼすと考えたなら、その**D20判定**に有利または不利を与えると裁定することができる。

d20を2つ振る ; Roll Two D20s

D20判定に有利か不利を与えられている場合、君はd20を2つ振る。有利を得ている場合は2つの目のうち高い方を使用し、不利を受けている場合は低い方の目を使用する。

たとえば、不利を受けている**D20判定**で2d20を振った結果、18の目と3の目が出た場合、3の目を使用する。もしこれが有利を得ている**D20判定**であったなら、18の目を使用することとなる。

有利／不利は重複しない ; They Don't Stack

複数の状況が**D20判定**に影響を及ぼし、複数の有利を得たとしても、君はd20を2つしか振れない。同様に、複数の状況のから複数の不利を受けていても、君が振るd20は2つだけである。

状況によって1つの**D20判定**に有利と不利の両方が適用される場合、君はその**D20判定**に関して有利を不利も与えられていないものとみなされ、d20を1つだけ振ることになる。不利をもたらす原因が複数あり、有利をもたらす原因が1つしかない場合でも（あるいはその逆の場合でも）、このルールに変わりはない。この場合も、君はその**D20判定**に関して、有利も不利も与えられていないのである。

振り直し効果との相互作用 ; Interactions with Rerolls

君が有利か不利を与えられている**D20判定**において、何らかのゲーム的な効果によってそのd20を振り直し、または変更することになった場合、君は2つのd20のうちどちらか一方だけを振り直し、あるいは変更する。どちらを振り直すか、あるいは変更するかは、君が選択する。

たとえば、君がインスピレーション（囲みを参照）を持っていて、有利か不利を与えられている能力値判定において2d20で3と18の目を振った場合、君はインスピレーションを消費して、d20を2つともではなく、どちらか選んだ1つのd20を振り直すことができる。

インスピレーション ; Heroic Inspiration

GMやルールによって、君にインスピレーションが与えられることがある。君がインスピレーションを持っている場合、何らかのダイスを振った直後に、その内1つを振り直すために消費することができる。この時、振り直した結果は必ず採用しなければならない。

所持最大数は1つ：インスピレーションを複数持つことはできない。君が何らかの効果ですでにインスピレーションを持っている時に、さらに与えられたならば、代わりにまだ持っていないグループ内のプレイヤー・キャラクターに与えることができる。

インスピレーションの獲得：GM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。GMは通常、特に英雄的だったり、君の人格的特徴に沿っていたり、面白かったりするプレイをしたときにそれを与えるだろう。これは、プレイしているすべての人にとってゲームをより楽しくするための報酬である。

また、ルールによってGMとは無関係にキャラクターがインスピレーションを得ることが認められている場合がある。たとえばヒューマンのキャラクターは、種族特徴として毎日の開始時にインスピレーションを得ることができる。

習熟 ; Proficiency

キャラクターやモンスターはそれぞれに長けた分野を持っている。ある者は常人よりもはるかに多くの武器を使いこなす。ある者は人々の心持ちを読み解くのを得意とし、またある者は多元宇宙の秘密を解き明かすことが得意であるかもしれない。すべてのクリーチャーは、当人の訓練や経験によって得ている技量を反映した「習熟ボーナス」を持つ。キャラクターの習熟ボーナスは、キャラクターがレベルを上げるにつれて増加する（「キャラクター作成」を参照）。モンスターの習熟ボーナスは、そのモンスターの脅威度に基づいて決定する（「ルール用語集」を参照）。『習熟ボーナス』表にはボーナスの値を決定する方法が示されている。

クリーチャーが**D20判定**を行うために用いる技能やセーヴィング・スロー、あるいは使用するアイテムに習熟しているならば、習熟ボーナスは**D20判定**に加算される。このボーナスの値は、呪文攻撃や呪文セーブへの難易度の計算にも使用される。

習熟ボーナス ; Proficiency Bonus

レベルが脅威度	修正値	レベルが脅威度	修正値
4以下	+2	17～20	+6
5～8	+3	21～24	+7
9～12	+4	25～28	+8
13～16	+5	29～30	+9

技能 ; Skills

技能	能力値	使用例
〈威圧〉	【魅力】	畏敬の念を抱かせたり、脅かしたりして、他人に何かを強いる。
〈医術〉	【判断力】	病気を診断する、遺体の死因を特定する。
〈運動〉	【筋力】	遠くまで跳躍する、危険な水流で水面上に浮き続ける、何かを破壊する。
〈隠密〉	【敏捷力】	静かに動く、何かから身を隠す。
〈軽業〉	【敏捷力】	不安定な状況でバランスを取る、曲芸めいた身のこなしで動く。
〈看破〉	【判断力】	他クリーチャーの気持ちや真意を見極める。
〈芸能〉	【魅力】	物語を語る、音楽を演奏する、舞踏する。
〈自然〉	【知力】	地形、植物、動物、天候についての知識を思い出す。
〈宗教〉	【知力】	神々、宗教儀式、聖なる印章についての知識を思い出す。
〈生存〉	【判断力】	痕跡を探して辿る、正しい道を見つける、自然災害を避ける。
〈説得〉	【魅力】	誠実に、丁寧に誰かに何かを納得させる。
〈捜査〉	【知力】	本からあやふやな情報を見つける、物体の機能を推測する。
〈知覚〉	【判断力】	五感を用いて見落としがちな何かに気づく。
〈手先の早業〉	【敏捷力】	懐の物をスリ盗る、掌の物を隠す、手品を披露する。
〈動物使い〉	【判断力】	動物を、落ち着かせる、訓練する、特定の行動をとらせる。
〈ペテン〉	【魅力】	もっともらしい嘘をつく、違和感なく変装する。
〈魔法学〉	【知力】	呪文、魔法のアイテム、諸次元界などについての知識を思い出す。
〈歴史〉	【知力】	歴史的出来事、人々、国家、文化についての知識を思い出す。

ボーナスの値は重複しない ; The Bonus Doesn't Stack

習熟ボーナスは、d20の結果やその他の数値（呪文セーブの難易度など）の算出に複数回加算することはできない。たとえば、ルールによって【魅力】〈ペテン〉または〈説得〉の能力値判定を行うよう求められた場合、〈ペテン〉か〈説得〉のどちらかに習熟していれば習熟ボーナスを加算できるが、両方に習熟しているからといって習熟ボーナスを2回加算することはできない。

また、習熟ボーナスは加算する前に、掛け算または割り算（たとえば2倍、または半減）をすることがある。たとえば、「専門化」（「ルール用語集」を参照）は、特定の能力値判定に対して習熟ボーナスが2倍になる効果を持つ。こういった効果を適用する際、掛け算をするのは1度だけであり、割り算をするのも1度だけである。

技能の習熟 ; Skill Proficiencies

ほとんどの能力値判定は、クリーチャーが行おうとする行動の内容に該当する技能を用いて行われる。試みるアクション（「ゲームの遊び方」後半の「アクション」を参照）によっては、そのアクションの能力値判定を行う場合に使用する技能が指定されており、その他のルールでも、多くの場合関連する技能が記載されている。能力値判定に技能が関連する場合は、最終的にはGMが判断する。

あるクリーチャーが対応する技能の習熟を得ているなら、そのクリーチャーはその技能を用いる能力値判定に習熟ボーナスを加算することができる。対応する技能の習熟を得ていなくてもその技能に関連する能力値判定を行うことはできるが、習熟ボーナスは加算できず、通常的能力値判定を行う。たとえば、キャラクターが断崖をよじ登ろうとしたなら、GMは【筋力】〈運動〉判定を要求するだろう。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が【筋力】判定に加算される。キャラクターが〈運動〉の習熟を得ていなければ、キャラクターは単に【筋力】判定を行う。

キャラクターのゲーム開始時の技能習熟はキャラクター作成時に決定され、モンスターの技能習熟はモンスターのデータ・ブロックに記載されている。

『技能』表では、習熟を得ている各技能の使用例と、その技能が頻繁に適用される能力値を一覧にしている。

セーヴィング・スローの習熟 ; Saving Throw Proficiencies

ある能力値のセーヴィング・スロー（セーブ）の習熟を得ていると、キャラクターがその能力値を使用するセーブを行う際に、習熟ボーナスを加算できるようになる。たとえば【判断力】セーブに習熟していれば、【判断力】セーブを行うに習熟ボーナスを加算できる。一部のモンスターはデータ・ブロックに記載されているように、セーヴィング・スローへの習熟を得ていることがある。

各クラスは少なくとも2種類のセーヴィング・スローの習熟を得ており、これはそのクラスが特定の脅威に耐えたり回避したりして抵抗するための訓練をしていることをあらわす。たとえば、ウィザードは【知力】セーブと【判断力】セーブの習熟を得ている。彼らは精神的な攻撃への抵抗の訓練をしているためである。

装備への習熟 ; Equipment Proficiencies

キャラクターは、クラスや背景からさまざまな装備（武器や道具）への習熟を得る。装備への習熟には2つの分類がある。

武器：武器の習熟を得ている場合、その武器を用いて行う攻撃ロールに習熟ボーナスを加算することができる。

道具：道具の習熟を得ている場合、その道具を使用する能力値判定に習熟ボーナスを加算することができる。加えて、その判定で使用する技能の習熟も得ている場合は、その判定に有利を得る。これは1回能力値判定で、技能への習熟と道具への習熟の両方を活用していることになる。

アクション ; Actions

通常、移動や会話以外の行動をするためには、君はアクションを行うことになる。『アクション』表には、ゲームで行える主たるアクションが一覧にされている。詳細は「ルール用語集」を参照。

プレイヤー・キャラクターやモンスターは、これらに分類されていないアクションを行うこともできる。多くのクラス特徴その他の能力は、君がアクションとして行える行動の種類を増やし、君は思いついたアクションを即興で行おうとすることもできる。君がルールで定義されていないアクションを行おうとした時は、その内容をGMに説明し、GMがそのアクションが可能かどうか、もし可能ならどんな種類の **D20 判定**を行わなければならないか（もしくは不要か）を判断すること。

アクション ; Actions

アクション	内容の要約
援護	誰かの能力値判定や攻撃ロールを補助する、気絶状態のキャラクターの応急手当をする。
回避	君の次のターンの開始時まで、君を目標とした攻撃には不利を与え、君のすべての【敏捷力】セーブに有利を得る。君が無力状態であるか、君の移動速度が0に低下しているなら、これらの利益は得られない。
感化	クリーチャーの態度を変えるために【魅力】（〈ペテン〉、〈威圧〉、〈芸能〉、〈説得〉）判定 か【判断力】（〈調教〉）判定を行う。
隠れ身	【敏捷力】（〈隠密〉）判定を行う。
検分	【知力】（〈魔法学〉、〈歴史〉、〈捜査〉、〈自然〉、〈宗教〉）判定を行う。
攻撃	武器を用いた攻撃か、素手打撃を行う。
搜索	【判断力】（〈看破〉、〈医術〉、〈知覚〉、〈生存〉）判定を行う。
待機	指定した“トリガー”が発生した時、指定したアクションをリアクションとして実行できるように待機する。
早足	君はそのターンにおいて、君の移動速度に等しい距離を追加で移動できるようになる。
物体操作	非魔法的な物体を用いる。
魔法	呪文の発動か、魔法のアイテムや魔法的な特徴を使用する。
離脱	以後そのターンの間、君は敵の間合いから離れるような移動をしても、機会攻撃を誘発しない。

一度に1つだけ ; One Thing at a Time

このゲームでは、一度にどれだけのことができるかをアクションによって制御している。一度に実行できるアクションは1つだけである。この原則は後の「ゲームの遊び方」の「戦闘」で説明されるように、戦闘中において特に重要である。

これは戦闘以外の状況でも発生することがある：感化アクションでクリーチャーに何か影響を与えようとしたり、搜索アクションでクリーチャーの身振りを観察したりはできるが、その両方を同時に行うことはできない。また、ダンジョンを探索中に、搜索アクションで罫を探しながら、援護アクションで閉ざされた扉を開けよう（物体操作アクション）としている別のキャラクターを援護することはできない。

アクション ; Actions

先に例示した主たるアクションの内容は、以下の通りである：

援護 (アクション) ; Help [Action]

君は援護アクションを行うことで、以下のいずれかを行う。

能力値判定の援護：君が習熟を得ている技能か道具1つと、君が助言を与えるか手助けできる距離にいる味方1体を選ぶ。その味方は、選ばれた技能か道具を用いた次の1回の判定に有利を得る。この効果は、その味方が君の次のターンが開始するまでに使用しなければ失われる。君が味方を援護できるかどうかの最終的な決定は、GMが行う。

攻撃ロールの援護：君は5フィート（1.5m）以内の敵1体の注意をそらし、その敵に対して次に攻撃する味方の攻撃ロールに有利を与える。この効果は、次の君のターンが開始するまでに使用しなければ失われる。

応急手当：君は5フィート（1.5m）以内の気絶状態のクリーチャーに1体に応急手当をすることで難易度10の【判断力】（〈医術〉）判定を行う。成功したならば、そのクリーチャーは容体安定化するか、近接攻撃によって気絶させられていたならば、その気絶状態が終了する。「容体安定化」と「クリーチャーを気絶させる」も参照。

回避 (アクション) ; Dodge [Action]

君は回避アクションを行うことで、以下の効果を得る：次の君のターンが開始するまで、君から見えるクリーチャーが君を目標にして行う攻撃ロールに不利を与え、君は【敏捷力】セーブに有利を得る。君が無力状態であるか、君の移動速度が0であるなら、この効果は失われる。

感化 (アクション) ; Influence [Action]

感化アクションを行うことで、モンスターに何かするように促すことができる。モンスターとどのように交流するか説明するか、ロールプレイすること。君は騙そうとするのか、威嚇するのか、楽しませるのか、それとも真摯に説得しようとするのだろうか？

次に、GMはモンスターが君の交流からの促しをどう感じるか判断する。この判断によって以下のように能力値判定が必要になるかどうかが決まる。

望むところ：君の促しがモンスターの要望と一致しているならば、能力値判定は必要ない。モンスターは望み通り君の促しに従う。

不本意：君の促しがモンスターにとって不快であったり、属性に反したり、名誉を貶めたりするならば、判定は必要ない。モンスターはそんな促しには従わない。

躊躇：君の促しの内容がモンスターが躊躇するものならば、友好的、中立的、敵対的といった、モンスターの態度に影響を受ける能力値判定を行わなければならない。各態度についてはルール用語集で定義されている。『感化の判定』表では、モンスターとの交流の内容によって、どの能力値判定を行うべきかを示している。GMはこの能力値判定の内容を決定し、その難易度は15か感化アクションの目標のモンスターの【知力】のどちらか高い方となる。この能力値判定に成功したならば、モンスターは促された通りに行動する。失敗したならばその目標に同じ内容を促すためには24時間（またはGMが指定した時間）が経過するまで待たなければならない。

感化の判定 ; Influence Checks

能力値判定	交流内容
【判断力】〈動物使い〉	獣や怪物を優しくなだめる
【魅力】〈威圧〉	モンスターを脅す
【魅力】〈芸能〉	モンスターを楽しませる
【魅力】〈説得〉	君の意図が通じるモンスターを説得する
【魅力】〈ペテン〉	君の意図が通じるモンスターを騙す

隠れ身 (アクション) ; Hide [Action]

君は隠れ身アクションを行うことで、君自身の姿を隠そうとする。そのためには、重度隠蔽のエリアにいるか、3/4遮蔽か完全遮蔽の影になっていて、いずれの敵からも視線が通っていない状況で、難易度15の【敏捷力】〈隠密〉判定に成功しなければならない。君がクリーチャーを見ることができるなら、そのクリーチャーから君が見えるかどうかは判断できる。

この能力値判定に成功したならば、君は不可視状態になる。この能力値判定の結果の数値は記録しておくこと、この数値が、クリーチャーが【判断力】〈知覚〉判定で君を見つけるための難易度になる。

君が以下のような行動を取ると、その直後に君の不可視状態は終了する：ささやき声より大きな音を出す、敵から姿を見られる、攻撃ロールをする、音声構成要素が必要な呪文を発動する。

検分 (アクション) ; Study [Action]

君は検分アクションを行うことで、記憶や本、手がかり、その他知識の源を調べたり、ある事柄に関する重要な情報を思い出しするための【知力】判定を行う。『知識の範囲』表は、さまざまな情報の範囲と、その検分に用いる技能の一覧である。

知識の範囲 ; Areas of Knowledge

技能	範囲
〈自然〉	地形、自然、天候、特定のクリーチャー(野獣、ドラゴン、粘体、植物)
〈宗教〉	諸神格、宗教的な地位と儀式、聖なるシンボル、カルト教団、特定のクリーチャー(セレスチャル、フィンド、アンデッド)
〈捜査〉	罠、暗号、謎々、小道具
〈魔法学〉	呪文、魔法のアイテム、奇怪なシンボル、魔法的な伝統、諸次元界、特定のクリーチャー(異形、人造、エレメンタル、フェイ、怪物)
〈歴史〉	歴史的な出来事や人物、古代文明、戦争、特定のクリーチャー(巨人、人型生物)

攻撃 (アクション) ; Attack [Action]

君は攻撃アクションを行うことで、武器か素手打撃を用いた1回の攻撃ロールを行うことができる。

武器の装備と装備解除：君は攻撃アクションの一部として、1つの武器を装備するか装備解除ができる。これは攻撃の前と後どちらでも行える。これによって攻撃前に武器を装備するなら、あらかじめ武器を取り出す必要はない。武器の装備とは武器を鞘などから抜くか、落ちていた武器を拾うことである。装備解除とは、武器を収めたり、しまったり、落としたりすることである。

攻撃間の移動：もし君が攻撃アクションの一部として、複数回の攻撃を行える特徴(“追加攻撃”など)を持つならば、君は攻撃と攻撃の間に君の移動速度の一部あるいは全部を用いた移動をすることができる。

搜索 (アクション) ; Search [Action]

君は搜索アクションを行うことで、何かに気付いたり、見極めたりするための【判断力】判定を行う。『搜索』表には、君が気付くか見極めようとしている内容に応じて、用いることのできる技能が示されている。

搜索 ; Search

技能	内容
〈医術〉	クリーチャーの罹っている病気や死因
〈看破〉	クリーチャーの心理状況
〈生存〉	痕跡や食料
〈知覚〉	隠されたクリーチャーや物体

待機(アクション) ; Ready [Action]

君は、特定の状況が発生するまで行動を起こすのを遅らせるために待機アクションを行うことができる。そうすれば、次の君のターンが開始するよりも前のどこかで、君のリアクションを用いて行動することができるようになる。

まず、どのような状況(君が知覚できる状況に限る)が君のリアクションの「トリガー(作動条件)」となるかを決定する。次に、そのトリガーに対して、アクションを1つ行うか、最大で自分の移動速度までの移動するかを選ぶ。たとえば、「あのカルト教団員が落とし戸を踏んだら、俺はレバーを引いて落とし戸を開ける」「ゾンビが私の隣まで来たら、私は移動して離れる」のように宣言すること。

君が指定したトリガーが発生したなら、君はそのトリガーの処理が終わった直後に宣言した通りのリアクションを行うか、そのトリガーを無視するかできる。

呪文を待機する場合、君は通常通りその呪文を発動する(発動のためのリソースを消費する)が、呪文の効果はすぐには発揮されず、君はそのエネルギーを保持する。トリガーが発生した時点で、君はリアクションを用いて保持していた呪文の効果を発揮できる。保持する呪文は発動時間が1アクションでなければならず、呪文の効果を発揮するまでの間は精神集中する必要がある。この精神集中中は次の君のターンが開始するまで持続させることができる。精神集中が途切れると、保持していた呪文は効果を発揮せず消え去る。

早足(アクション) ; Dash [Action]

君が早足アクションを行うことで、現在のターンに通常よりも長い距離を移動できるようになる。君の移動速度は、君の現在の移動速度と同じだけ増加する。たとえば、移動速度が30フィート(9m)ならば、早足アクションを行うとこのターン60フィート(18m)まで移動できるようになる。移動速度が15フィート(4.5m)に減少しているならば(このターン移動して残っている移動速度ではなく、移動速度そのものが減少している場合)、早足アクションを行うとこのターン30フィート(9m)まで移動できるようになる。

飛行移動速度や水泳移動速度など、特別な移動速度を持つ場合、早足アクションで通常の移動速度ではなく特別な移動速度を使用してもよい。どの移動速度を使用するかは、早足アクションのたびに選択すること。「移動速度」も参照すること。

物体操作(アクション) ; Utilize [Action]

通常、物体を扱うのは攻撃アクションの一部として武器を抜くなど、他のアクションの一部として行える。ただし、アイテムや物体の使用にアクションを求められる場合には、物体操作アクションを行う必要がある。

魔法(アクション) ; Magic [Action]

君は魔法アクションを行うことで、発動時間が1アクションの呪文を発動するか、使用するために魔法アクションを行う必要がある魔法のアイテムやその他の特徴を使用できる。

発動時間が1分以上の呪文を発動するには、その発動時間が経過するまで毎ターン魔法アクションを行わねばならず、その間ずっと精神集中を維持しなければならない。精神集中が途切れるとその呪文は発動できないが、呪文スロットは消費されない。「精神集中」も参照すること。

離脱(アクション) ; Disengage [Action]

君が離脱アクションを行ったなら、以降のそのターン中の君の移動は機会攻撃を誘発しなくなる。

ボーナス・アクション ; Bonus Actions

さまざまなクラス特徴や呪文その他の能力は、君が自分のターンにボーナス・アクションと呼ばれる追加の行動を行えるようにしてくれる。君がボーナス・アクションを行えるのは、特殊能力や呪文やその他のゲーム的な特徴に「君はボーナス・アクションとしてこれこれを行える」のように書かれている時だけだ。そうでないなら、君はボーナス・アクションを持たない。たとえばローグはクラス特徴の“巧みなアクション”によってボーナス・アクションを行うことができる。

ボーナス・アクションは自分のターンごとに1回だけ行える。君がボーナス・アクションとして行える能力を2つ以上持っているなら、君はどのボーナス・アクションを行うのか選ばねばならない。

それぞれのボーナス・アクションの説明に特に書かれていない限り、自分のターン内のどのタイミングでボーナス・アクションを行うかは君の自由だ。また、いかなる理由であれ君がアクションを行えない状況であるなら、君はボーナス・アクションも行えない。

リアクション ; Reactions

ある種の特長能力や呪文や状況によって、リアクションと呼ばれる特別な行動を行えることがある。リアクションは何らかの“トリガー(作動条件)”に対して即座に反応するものであり、このトリガーは君自身のターンにも他者のターンにも発生しうる。本章の後方で説明する機会攻撃は、最も一般的なリアクションである。

君が1回リアクションを行うと、次の君のターンの開始時まで、君はリアクションを行えなくなる。リアクションが他のクリーチャーのターン中に割り込んで行われた場合、割り込まれたクリーチャーはそのリアクションが解決された直後に自分のターンを続けることができる。

リアクションの説明に特別な記載がない限り、リアクションはトリガーの直後のタイミングで発生する。

社交的やりとり ; Social Interaction

冒険の中で、プレイヤー・キャラクターは戦うよりも話すことを好む、さまざまな人々やモンスターと出会うだろう。そのような状況では、さまざまな形の社交的やりとりをすることとなる。たとえば、盗賊を説得して悪事を自白させたり、衛兵におべっかを使ったりだ。社交的やりとりの登場人物のうち、プレイヤーが操作するキャラクター以外全員——これをNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)と呼ぶ——の役はGMが担う。

君のキャラクターに対するNPCの態度は、“友好的”、“中立的”、“敵対的”のいずれかに分類される。友好的なNPCが喜んでPCに手を貸すいっぽう、敵対的なNPCはPCの邪魔をしようとする(「ルール用語集」も参照)。

社交的なやりとりは、ロールプレイと能力値判定の2つの方法で進行する。

ロールプレイ ; Roleplaying

ロールプレイとは文字通り、ロール(役柄、役目)を演じることだ。君のキャラクターが何を考え、行動し、話すかは、プレイヤーである君が決めるのだ。ロールプレイはこのゲームのあらゆる場面に含まれているが、とりわけ社交的なやりとりのシーンではロールプレイが主役になる。

自分のキャラクターをロールプレイするには、説明的手法と演技的手法という2つのやり方がある。君にとって最適な組み合わせ方を使う。

GMは君のキャラクターの行動や態度を元にNPCの反応を決める。臆病な盗賊ならば捕らえられる恐怖に屈しやすい。頑固な商人はアナグマに変身させられたとて協力を拒む。高慢ちきなドラゴンはおだてに弱い。

NPCとやりとりするには、GMが描写するNPCの個性に注意を払おう。それによってそのNPCの目的などを把握できれば、それらを活用してNPCの態度を変えられるかもしれない。

そのNPCが欲しがっているものを与えたり、そのNPCの恐怖の対象を持ち出して脅しつけ、NPCの同情心や目的を利用すれば、友情を築いたり、争いを避けたり、重要な情報を得たりできる。一方、誇り高い戦士を侮辱したり、貴族の味方を悪く言ったりしようものなら、相手を説得したり騙そうとする君の努力は速やかに徒勞へ変わるだろう。

能力値判定 ; Ability Checks

能力値判定は、社交的なやりとりの結果を決定するカギとなることがある。

君はロールプレイによってNPCの態度を変えようと試みることができるが、その場合でも確率の要素が残ることはある。NPCの反応を決める際にダイスを使おうとするGMは、通常であれば君に感化アクションを行うように言うだろう。

NPCとどのようにやりとりするかを考える際には、自分がどの技能に習熟を得ているのかにも注意を払おう。そして君が一番大きなボーナスを得られるような、君の得意技能を活用できるようなアプローチを考えよう。たとえば、君たちのパーティが門番を言いくるめて城の中に潜入する必要があるなら、〈ペテン〉技能の習熟を得ているローグが交渉の先頭に立つべきだ。

態度 ; Attitude

モンスターを含むNPCは、プレイヤー・キャラクターに対して、友好的、敵対的、中立的のいずれかの初期態度を持っている。

友好的：態度が友好的なクリーチャーは、君に好意的である。友好的なクリーチャーに対して行う感化アクションの能力値判定には有利を得る。

中立的：態度が中立的なクリーチャーは、君を助けようとも邪魔しようともしない。中立的な態度は、モンスターの基本的な態度である。

敵対的：態度が敵対的なクリーチャーは、君を好ましく思っていない。敵対的なクリーチャーに対して行う感化アクションの能力値判定には不利を受ける。

探検 ; Exploration

探検というのは必然的に、暗く危険で解き明かすべき謎に満ちた場所に入っていく過程を含む。本項のルールは、そういった場所で冒険者たちが周囲の環境と関わりあう際の、最も重要な部分をまとめたものだ。

冒険用装備 ; Adventuring Equipment

冒険者が探索するとき、彼らの用いる装備は多様な用法でその手助けとなる。たとえば、はしごを用いて道を外れた場所に到達したり、たいまつなどの光源で暗くして見落としがちなものに気づいたり、盗賊道具で施錠された扉や倉を通過したり、まきびしで追手を妨害したりすることができる。

冒険に役立つ多くの装備についてのルールは、「装備や所持品」を参照すること。「道具」と「冒険用装備」の項目は特に便利だ。また、「武器」に記された武器も、戦闘以外に使用できることがあるだろう。たとえば、触れるのをためらうような不吉なボタンをクォータースタッフで押すことができるかもしれない。

視覚と明るさ ; Vision and Light

危険に気づき、隠された物を見つけ、戦闘中に敵に攻撃を命じさせ、呪文の狙いを定めるなどは皆、キャラクターがものを見る能力に大きく依存している。したがって、以下で説明するような視覚を阻害する暗闇などの効果は深刻な障害になりうる。

エリアの隠蔽 ; Obscured Areas

あるエリアが軽度隠蔽または重度隠蔽になっていることがある。

軽度隠蔽：軽度隠蔽のエリア、たとえば薄暗い明るさ、薄い霧、普通の下生えなどにいるクリーチャーは、視覚に依存した【判断力】〈知覚〉の判定に不利を受ける。

重度隠蔽：重度隠蔽のエリア——たとえば暗闇、濃霧、濃密な下生えなど——は視界を完全に遮る。そのエリアのものを見ようとしている間、君は盲目状態（「ルール用語集」を参照）として扱われる。

光源 ; Light

光源の有無によって、以下に定義されるようにその場の照度が決定する。

明るい：明るい照度のもとでは、ほとんどのクリーチャーが普通にもものを見ることができる。どんよりと曇った昼間も照度は“明るい”。松明、ランタン、焚火などの光源は、特定の範囲内の“明るい”照度で照らす。

薄暗い：薄暗い照度下は軽度隠蔽のエリアとなる。薄暗い照度のエリアは、松明などの光源からの明るい光と周囲の暗闇との境界部分に発生することが多い。日の出や日没のか細い日光も“薄暗い”照度をもたらす。特別に明るい満月の光が降り注ぐ地面も“薄暗い”照度となることがある。

暗闇：暗闇の照度下は重度隠蔽のエリアとなる。キャラクターたちは、夜の野外（月の出ている晩であっても）、灯りのないダンジョンや地下洞窟の中、あるいは魔法的に作られた闇の空間で“暗闇”の照度と出くわす。

特別な感覚 ; Special Senses

一部のクリーチャーは、特定の状況で物事を感知するのに役立つ特別な感覚を持つ。

暗視：君が暗視を持っているなら、“薄暗い”範囲内を“明るい”範囲内であるかのように見ることができ、“暗闇”の範囲内を“薄暗い”範囲内であるかのように見ることができる。ただし、暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

疑似視覚：君が疑似視覚を持つならば、物理的な視覚に頼ることなく、特定の範囲内の状況を認識できる。その範囲内ならば、盲目状態や暗闇の中であっても、完全遮蔽に遮られていないものならば認識できる。さらに、その範囲内の不可視状態のものも認識することができる。

振動感知：振動感知を持つクリーチャーは、振動感知の範囲内に存在しているクリーチャーか、動いている物体の位置を、そのクリーチャーか物体がいるのと同じ表面（地面、壁、天井など）か同じ液体に触れている場合に限り、正確に特定できる。振動感知では空中のクリーチャーや物体の位置は特定できず、クリーチャーや物体を見ているわけではない。

超視覚：君が超視覚を持つならば、指定された範囲内に限り君の知覚能力は強化される。君は範囲内において、以下の知覚能力を得る：

暗闇：君は通常および魔法的な暗闇の中でもものを見ることができる。

不可視状態：君は不可視状態のクリーチャーや物体を見ることができる。

視覚的な幻：君は視覚的な幻を自動的に感知し、視覚的な幻に対するセービング・スローに自動的に成功する。

変化：変身生物や魔法によって変化しているクリーチャーや物体の真の姿を知覚できる。

エーテル界：君はエーテル界を見通すことができる。

隠れ身 ; Hiding

冒険者とモンスターは、お互いを密かに監視したり、見張りに気付かれぬよう通り抜けたり、待ち伏せを仕掛けたりするために、しばしば身を隠す。GMは、隠れることができるかどうか判断する。

君が隠れようと試みるなら、隠れ身アクションを行わねばならない。

物体を扱う ; Interacting with Objects

このゲームの中でキャラクターが周囲の物体を扱うとする場合、その処理はシンプルに進むことも多い。プレイヤーがGMに自分のキャラクターがやろうとしていることを告げ（たとえばレバーを動かす）、GMはそれによって（何かが起きるなら）起きることを描写する。ただし、物体に対してできることがルールで規定されていることもある（詳細は次章を参照）。

物体とは何か？ ; What Is an Object?

ルール上、物体とは、窓、扉、剣、本、机、椅子、石などの単一の無生物を指す。建造物や乗り物などの、複数の物体で構成されたもののことではない。

時間が限られる状況で物体を扱う ; Time-Limited Object Interactions

戦闘中など時間が限られた状況では、物体を扱う行動は制限される：何の制限もなしに物体を扱うのは1ターンにつき1回だけである。これは、クリーチャーの移動やアクションの途中で行わなければならない。同じターン中に2つ目の物体を扱いたければ、後の「ゲームの遊び方」の「戦闘」で説明するように、物体を扱うアクションが必要となる。

隠されたものを見つける ; Finding Hidden Objects

隠し扉、罠など何かしら隠されたものをキャラクターが搜索する場合、GMは普通【判断力】〈知覚〉判定を要求する。成功すると物体や重要な情報、あるいはその両方を見つける。

キャラクターが隠された物体の近くにいないならば、【判断力】〈知覚〉判定の結果に関わらず、物体を見つけることはできない。

物体の運搬 ; Carrying Objects

通常はその物体の重量を気にすることなく、装備や財宝を運搬することができる。きわめて重たい物体や大量の物品を運ぼうとしたとき、GMの判断次第で「ルール用語集」の「荷重」に関するルールに従うように求められることがある。

物体の破壊 ; Breaking Objects

1回のアクションとして、ガラスの容器や紙片などの壊れやすい非魔法的物体を自動的に砕いたり破いたりすることができる。

壊れにくい物体を破壊しようとしたとき、GMの判断次第で「ルール用語集」の「物体の破壊」に関するルールに従うように求められることがある。

危険要素 ; Hazards

キャラクターが直面する主たる危険はモンスターであるが、そのほかにも待ち受ける危険要素が存在する。

危険要素によって受ける状態については、「ルール用語集」を参照。

飢餓：クリーチャーは毎日、そのサイズに応じた量の食料を必要とする。『1日に必要な水と食料』表を参照）。1日に必要な量の半分以上しか食料を食べられなかっ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、失敗するとその1日の終わりに消耗状態を1段階受ける。5日間何も食べなかったクリーチャーは、5日目の終わりに自動的に消耗状態を1段階受け、その後も食事がとれないならば、1日が終わるごとに消耗状態を1段階受けなければならない。飢餓による消耗状態は、そのクリーチャーが1日に必要な食料を1日ですべて食べるまで終了できない。

脱水：クリーチャーは毎日、そのサイズに基づいて決定する量の水を必要とする（『1日に必要な水と食料』表を参照）。1日に必要な量の半分未満しか水を飲めなかったクリーチャーはその1日の終わりに消耗状態を1段階受けなければならない。脱水による消耗状態は、そのクリーチャーが1日に必要な水を1日ですべて飲むまで終了できない。

窒息：クリーチャーは窒息しはじめるまでに、（1 + 自分の【耐久力】修正）分（最低30秒）の長さまで息を吸わずにすることができる（1ラウンドは約6秒）。呼吸できなくなったり首を絞められたりすることでキャラクターの息が続かなくなったならば、そのクリーチャーはターンを終了するごとに消耗状態を1段階受ける。クリーチャーが再び息を吸えたなら、窒息によって受けた消耗状態はすべて終了する。

着火：着火しているクリーチャーや物体は、そのターンを開始した時に1d4の[火]ダメージを受ける。1回のアクションとして、伏せ状態になって地面を転がることで、自分についている火を消すことができる。水をかけられるか、水中に入るか、周囲の酸素がなくなることでも火は消える。

落下：落下したクリーチャーはその落下の終了時に、落下した10フィート（3m）ごとに1d6の[殴打]ダメージ（最大20d6）を受ける。落下によってダメージを受けたクリーチャーは伏せ状態になる。

水やその他の液体に落下したクリーチャーは難易度15の【筋力】〈運動〉か【敏捷力】〈軽業〉判定に成功することで、頭か足から液体に落下でき、その落下から受けるダメージを半分にできる。

1日に必要な水と食料 ; Food Needs per Day

サイズ	水の量	食料	サイズ	水の量	食料
超小型	1 リットル	125 g	大型	16 リットル	2 kg
小型	4 リットル	500 g	超大型	64 リットル	8 kg
中型	4 リットル	500 g	巨大	256 リットル	32 kg

旅 ; Travel

冒険の中で、キャラクターは数時間から数日かかるような長距離を旅することがある。GMは正確な距離や移動時間を概要の説明だけで済ませてもよいし、以下の旅のベースのルールを用いても構わない。

一秒を争うような場面でキャラクターがどれだけの速度で移動できるかは、後述の「戦闘」の「移動と位置」を参照すること。

旅のペース ; Travel Pace

冒険者集団が旅で移動する際には、『旅のペース』表にあるように、“通常”、“速い”、“遅い”のいずれかのペースで移動する。この表には、パーティが一定の時間で移動できる距離と、移動のペースがもたらす効果とが記されている。

乗用馬やその他の乗騎に乗っているならば、集団は1時間で通常の2倍の距離を移動できる。その後、再度乗騎にそのペースで移動をさせるには、小休憩か大休憩を終了しなければならない。乗騎については「装備や所持品」を参照。

「ゲームプレイツールボックス」には、特定の種類の地形が移動のペースに影響を与える選択ルールが記載されている。

旅のペース ; Travel Pace

単位時間当たりの移動速度 ; Distance Traveled Per

ペース	分	時間	日
速い	400 フィート (120m)	4 マイル (6.4 km)	30 マイル (48 km)
通常	300 フィート (90 m)	3 マイル (4.8 km)	24 マイル (38.4 km)
遅い	200 フィート (60m)	2 マイル (3.2 km)	18 マイル (28.8 km)

※1マイルは1,600 m (1.6 km)として換算

移動の各ペースは、以下のような効果を持つ：

速い：速いペースで旅しているならば、【判断力】(〈知覚〉あるいは〈生存〉)と【敏捷力】(〈隠密〉)判定に不利を受ける。

通常：通常のペースで旅しているならば、【敏捷力】(〈隠密〉)に不利を受ける。

遅い：遅いペースで旅しているならば、【判断力】(〈知覚〉あるいは〈生存〉)判定に有利を得る。

乗り物 ; Vehicles

ワゴン、馬車、その他乗り物(陸)を用いて旅するキャラクターは、通常のペースで移動する。乗り物(水)を用いて旅するキャラクターは、旅のペースを選ぶことはできず、その船の速度によって移動速度が決定する。船舶の規模や乗組員数によっては、船は1日最大24時間の旅ができることもある。乗り物については「装備や所持品」を参照。

隊列 ; Marching Order

屋外であれ屋内であれ、冒険者たちは移動中の隊列をはっきり決めておくべきだ。隊列が決まっていれば、どのキャラクターが畏に引かかるのか、隠れた敵に気付けるのは誰か、そして戦闘が始まった際に敵から一番近い位置にいるのは誰かといった事柄を決めるのが簡単になる。

戦闘中でなければ、隊列は自由に変更できる。君の好きな方法で記録しておくこと。たとえば紙に書き留めたり、ミニチュアを並べておくなど。

戦闘 ; Combat

冒険者たちは危険なモンスターや血も涙もない悪役に遭遇することがある。そうした瞬間、戦闘が発生することは珍しいことではない。

戦闘の手順 ; The Order of Combat

典型的な戦闘遭遇は2つの勢力の衝突であり、剣を振り回し、フェイントや受け流しや足さばきを駆使し、呪文の飛び交う場所だ。このゲームでは、混沌とした戦闘を、ラウンドとターンの繰り返しという形式にまとめている。1ラウンドはゲーム世界において約6秒を表す。1つのラウンドごとに、各戦闘参加者は自分のターンを1回ずつ行う。ターンを行う順番は戦闘の開始時に全員がイニシアチブをロールすることで決まる。全員が自分のターンを終えた時点でいずれかの勢力がもう一方を打ち負かしていない限り、戦闘は次のラウンドに移行する。

戦闘の各ステップ ; Combat Step by Step

戦闘は以下のステップによって進行する：

- 1. 位置の確認：**各キャラクターとモンスターの位置をGMが決める。GMは冒険者パーティの隊列や、部屋その他の場所ですべての冒険者が自分はどこにいてと宣言していたかに基づいて、敵との位置関係を(どの方向にどれだけ離れているかを)決める。
- 2. イニシアチブ順の決定：**戦闘遭遇の参加者全員がイニシアチブをロールし、各人がターンを行う順番を決める。
- 3. ターン処理：**各戦闘参加者がイニシアチブ順に従って各自のターンを行う。戦闘参加者全員が自分のターンを行った時点でそのラウンドは終了する。戦闘が終わるまでこの手順を繰り返すこと。

イニシアチブ ; Initiative

戦闘中に各自がターンを行う順番はイニシアチブによって決まる。戦闘の開始時に、戦闘参加者全員が、イニシアチブ順の中で自分がどこに来るかを決定するための【敏捷力】判定を行う。同一のデータを持つクリーチャーの集団についてはGMがまとめて1回だけロールし、その集団のクリーチャー全員が同時に行動することになる。

不意打ち：戦闘開始時に不意打ちされた戦闘参加者は、イニシアチブ判定に不利を受ける。たとえば、伏兵が戦いの開始を予期していない敵を襲って戦闘が開始したならば、その敵は不意打ちされる。

イニシアチブ順：イニシアチブの【敏捷力】判定の結果をイニシアチブ・カウント、あるいは単にイニシアチブと呼ぶ。GMはこの結果を最も高い者から最も低い者まで順番に並べて記録する。これが各ラウンドに各人が行動する順番となる(これをイニシアチブ順と呼ぶ)。1度決まったイニシアチブ順はラウンドごとに決めたおしり変化したりはせず、ずっと一定である。

同値：もしイニシアチブが同値ならば、GMが同値のモンスターのイニシアチブ順を決め、プレイヤーが同値のキャラクターのイニシアチブ順を決める。モンスターとプレイヤー・キャラクターが同値であったならば、GMがイニシアチブ順を決定する。

君のターン ; Your Turn

君は自分のターンにおいて、1つのアクションを行い、最大で自分の移動速度までの距離を移動できる。アクションと移動のどちらから始めるかは君の自由だ。

君がよく行うであろうアクションは本章後方の『戦闘中のアクション』の項にまとめられている。キャラクターの特徴やモンスターの能力も、アクションとして行える行動の種類を増やしてくれる。移動に関するルールは後述の『移動と位置』に載っている。

意思疎通：君は自分のターン中に、(君にできる範囲の)ちょっとした声やで意思疎通を行える。これはアクションも移動も必要としない。詳細に何かを説明したり、敵を説得しようと試みたりするなど、複雑な意思疎通にはアクションが必要になる。感化アクションはモンスターに何らかの影響を与えようとする主な方法の1つだ。

物体を扱う：君は移動またはアクションの途中で、その場のものごとや物体1つを“扱う”ことができる。たとえば、君が敵めがけて突き進むための移動の途中で、1枚の扉を開けられる。

同じターン中に2つ目の物体を扱いたければ、そのためにアクションを費やす(物体操作アクション)必要がある。魔法のアイテムや特殊な物体の中には、それを使うためにアクションが必要なものもある(個々のアイテムの説明を参照のこと)。

その行動が特に注意を要する時や、特別な障害が存在する時には、そうした行動にもアクションが必要だとGMが裁定する場合がある。たとえば、たてつけの悪い扉を開いたり、跳ね上げ橋を降ろすためのクランクを回したりするにはアクションが必要だとGMは判断するかもしれない。

自分のターンに何かをしない：君はまったく移動せずにアクションだけを行うこともできるし、自分のターンに何もしないことも選べる。自分のターンに何をするべきか決めかねた時は、『戦闘中のアクション』にある回避アクションまたは待機アクションを行うことも検討してみよう。

戦闘の終了 ; Ending Combat

戦闘に参加している勢力のうち、一方が敗北(クリーチャーの多くが死亡、気絶、逃亡するなど)すると戦闘は終了する。双方が合意することで、戦闘が終了することもあり得る。

移動と位置 ; Movement and Position

君は自分のターンに合計で自分の移動速度までの距離を移動することができる。ターン中に一切移動しなくても構わない。

君の移動には跳躍、這い込み、登攀、水泳(「ルール用語集」参照)も含まれる。君の移動の一部をこれらの特別な移動にしてもよいし、君の行う移動のすべてを特別な移動にしてもよい。

君がどのような移動をしたかに関わらず、君がターン中に移動した距離を足合わせて行き、このターンに君が移動できる距離を越えないようにしなければならない。

キャラクターの移動速度は、キャラクター作成時に決定する。モンスターの移動速度は、モンスターのデータ・ブロックに記されている。「移動速度」に関する詳細や、「登攀」、「飛行」、「水泳」などの特別な移動速度については「ルール用語集」を参照すること。

移動困難な地形 ; Difficult Terrain

戦闘参加者は移動困難な地形によって、望む距離の移動を妨げられることがある。背の低い家具、がれき、下生え、急な階段、雪、浅い沼地などが移動困難な地形の例である。

移動困難な地形を1フィート(30cm)移動するごとに、1フィート(30cm)長い距離を移動するものと数える(合計で2フィート、60cmぶん)。ある場所を移動困難な地形にするような要素が同じ場所に複数重なっていたとしても、この数え方に変わりはない。

移動の分割 ; Breaking Up Your Move

君は自分のターンの移動を任意に分割し、自分のアクションの前と後の両方で移動することができる。たとえば、君の移動速度が30フィート(9m)の場合、君はまず10フィート(3m)移動してからアクションを行い、その後で20フィート(6m)移動することができる。

伏せる ; Dropping Prone

君の移動速度が0でなければ、君は自分のターン中に自発的に伏せ状態(「ルール用語集」を参照)になることができる。この動作は移動として扱われない。

クリーチャーのサイズ ; Creature Size

あらゆるクリーチャーはいずれかのサイズに分類され、そのサイズによってマップ上でクリーチャーが占める空間の大きさが決定する。これは『サイズとスペース』表に示されており、表には超小型(最小の大きさ)から巨大(最大の大きさ)までのサイズが記載されている。

クリーチャーのスペースとは、戦闘において明確にそのクリーチャーの支配下にある範囲かつ、そのクリーチャーがまともに戦うために必要な広さのことである。

キャラクターのサイズは種族によって決定し、モンスターのサイズはデータ・ブロックに記載されている。

サイズとスペース ; Creature Size and Space

ベース	スペース(フィート、メートル)	スペース(マス)
超小型	2.5×2.5フィート(0.75×0.75m)	1/4マス
小型	5×5フィート(1.5×1.5m)	1マス
中型	5×5フィート(1.5×1.5m)	1マス
大型	10×10フィート(3×3m)	4マス(2×2)
超大型	15×15フィート(4.5×4.5m)	9マス(3×4)
巨大	20×20フィート(6×6m)以上	16マス(4×4)以上

他のクリーチャーをすり抜ける ; Moving around Other Creatures

君は移動中に、君の味方か、無力状態(「ルール用語集」を参照)であるかの、超小型か君より2段階以上サイズが大きい小さいクリーチャーのスペースを通過することができる。

他のクリーチャーのスペースは、そのクリーチャーが超小型か君の味方でなければ君にとっては移動困難な地形となる。

君は自分の意志で他のクリーチャーのスペース内で移動を一時停止したり、終了したりすることはできない。君が何らかの効果により他のクリーチャーのスペース内でターンを終了したら、君が超小型であるか、そのスペース内の他のクリーチャーよりも大きいサイズでない限り、君は伏せ状態(「ルール用語集」を参照)となる。

選択ルール：グリッド・マップを使った戦闘

; Playing on a Grid

正方形のマスと並べたグリッド・マップと、ミニチュアなどのゲーム用のコマを使って戦闘を処理する場合、以下のルールに従うこと。

マス：1つのマスは(ゲーム世界内での)5フィート(1.5m)四方を表すものとする。

移動速度：移動をフィート単位で数える代わりに、マス単位で数えること。つまり、移動距離を5フィート(1.5m)刻みで数えることになる。各自の移動速度を5(m表記ならば1.5)で割った数値を用意しておけば、処理がぐんと楽になる。たとえば、移動速度30フィート(9m)は移動速度6マスということになる。グリッド・マップを頻繁に使うなら、キャラクター・シートにマス単位での移動速度を書き込んでおこう。

マスに入る：マスに入るためには、十分に移動できなければならない。君の現在地のマスの隣(斜めでもよい)の何者にも占められないマスに入るには、1マス分の移動ができなければならない。そのマスが移動困難な地形ならば2マス分の移動ができなければならない、その他の効果によってはさらに多く移動できなければならないこともあり得る。

曲がり角：曲がり角のマスが壁や大木やその他の地形的特徴によって埋め尽くされている場合、その角を斜めに移動することはできない。

距離：グリッド・マップ上において、クリーチャーであれ物体であれ2つの“もの”の間の距離を数える際には、一方の“もの”に隣接するマスから数え始め、もう一方の“もの”があるマスまで含めた最短距離のマス数を数えること。

攻撃を行う ; Making an Attack

君は攻撃アクションで攻撃を行う。その他のいくつかのアクション、ボーナス・アクション、リアクションで攻撃が行えることもある。近接武器を用いても、遠隔武器を用いても、呪文の効果として行う場合であっても、攻撃は以下の手順で行われる。

- 1. 目標の選択 :** 君の攻撃の間合い (か射程内) から目標 (クリーチャーか物体か場所) を1つ選ぶ。
- 2. 修正値の決定 :** 目標が遮蔽を得ているかどうか、目標に対する君の攻撃ロールに有利や不利を与えられるかどうかを、GMが判断する。さらに、呪文や特殊能力その他の効果が君の攻撃ロールにボーナスやペナルティや有利や不利をもたらすこともある。
- 3. 攻撃の解決 :** 「ゲームの遊び方」で説明されているように、君は攻撃ロールを行う。ヒットしたなら続けてダメージ・ロールを行う (行った攻撃に特別なルールが付随している場合は別)。攻撃の中にはダメージに加えて／ダメージの代わりに特殊な効果を及ぼすものもある。

遠隔攻撃 ; Ranged Attacks

君が遠隔攻撃を行う際、君は弓 (ボウ) やクロスボウを射たり、ハンドアックスを投げたりと、遠くの敵に何らかの投射物を飛ばすことになる。遠隔攻撃を伴う呪文も多い。

射程 ; Range

遠隔攻撃は特定の射程内の目標に対してのみ行える。射程の数値が1つだけ書かれている場合 (呪文による遠隔攻撃はこれが多い)、その射程より遠くの目標を攻撃することはできない。

いっぽうロングボウやショートボウなどによる遠隔攻撃には、2種類の射程が書かれている。小さい方の数字が通常射程、大きい方の数字は長距離射程だ。この場合、通常射程より遠くの目標に対する攻撃ロールには不利を受け、長距離射程より遠くの目標は攻撃できない。

接近戦での遠隔攻撃 ; Ranged Attacks in Close Combat

君のすぐ隣に敵がいる状況では、遠隔攻撃の狙いを定めるのが難しくなる。武器や呪文その他の手段を用いて遠隔攻撃を行う際、君を見ることができる敵対的なクリーチャーが君から5フィート (1.5m) 以内におり、そのクリーチャーが無力状態 (「ルール用語集」を参照) ではないならば、君の攻撃ロールは不利を受ける。

近接攻撃 ; Melee Attacks

接近戦闘において、間合い内の敵を攻撃するのが近接攻撃だ。近接攻撃は手に持った武器か素手打撃で行われる。モンスターは爪や牙などの身体の一部を用いて近接攻撃を行うものが多い。

近接攻撃を伴う呪文も少ないながら存在する。

間合い ; Reach

クリーチャーは5フィート (1.5m) の間合いを持つため、近接攻撃を行うときに5フィート (1.5m) 以内の目標を攻撃できる。

一部のクリーチャーは5フィート (1.5m) より長い間合いの近接攻撃を行う能力を持つ。これはその攻撃の説明に記載される。

機会攻撃 ; Opportunity Attacks

戦闘においては誰もが、敵の守りがゆるむ瞬間を油断なく狙っている。敵の脇を無警戒に通り抜けるような真似をすれば、機会攻撃を誘発して自分を危険にさらすことになる。

機会攻撃を行う : 君から見えるクリーチャーが君の間合いを離れる時、君はそのクリーチャーに機会攻撃を行うことができる。機会攻撃を行うためには、君は自分のリアクションを使って、機会攻撃を誘発したクリーチャー 1 体に武器か素手打撃を用いた1回の近接攻撃を行う。この攻撃はそのクリーチャーが君の間合いを離れる直前に割りこんで発生する。

機会攻撃を避ける : 離脱アクションを行えば、そのターン中、君は移動することでは機会攻撃を誘発しなくなる。また、君が瞬間転移する場合や、何ものかが君の移動もアクションもリアクションも費やさせることなく君を移動させる場合も、君は機会攻撃を誘発しない。たとえば、君が爆発によって敵の間合いの外に吹き飛ばされたり、重力によって敵の間合いを通過して落下したりした場合、君が機会攻撃を誘発することはない。

クリーチャーを気絶させる ; Knocking Out a Creature

近接攻撃でクリーチャーのHPを0に減らした者は、代わりにそのクリーチャーのHPを1にして気絶状態にすることができる。この方法で与えた気絶状態は、小休憩を開始すると終了する。

誰かがこのクリーチャーのHPを回復するか、援護アクションとして応急手当を行い、難易度10の【判断力】(【医術】判定に成功することでも、この気絶状態は終了する。

遮蔽 ; Cover

戦闘においては、壁、樹木、クリーチャー、その他の障害物が遮蔽になるせいで、目標への攻撃が困難になる場合がある。『遮蔽』表に記載の通り遮蔽には3つの段階があり、それぞれ目標に異なる防御的な効果をもたらす。

目標が遮蔽の利益を得られるのは、攻撃その他の効果の起点が遮蔽物を挟んで目標と反対側にある時だけだ。目標が複数の遮蔽物の陰になっている場合、最も防御的な効果の大きい遮蔽のみが適用される；複数の遮蔽を足し合わせて遮蔽の段階が向上することはない。たとえば、ある目標がクリーチャーの陰にいないことによって1/2遮蔽を得ており、かつ木の幹によって3/4遮蔽を得ているなら、その目標は3/4遮蔽を有していることになる。

遮蔽 ; Cover

遮蔽	防御的な効果	遮蔽物
1/2遮蔽	目標はACと【敏捷力】セーブに+2 ボーナスを得る	目標の姿の1/2以上が隠れてしまう別のクリーチャー 1体や物体 1つ
3/4遮蔽	目標はACと【敏捷力】セーブに+5 ボーナスを得る	目標の姿の3/4以上が隠れてしまう物体 1つ
完全遮蔽	攻撃や呪文の直接的な目標に選ぶことができない	目標の姿を完全に隠してしまう物体 1つ

見えない攻撃者・見えない目標 ; Unseen Attackers and Targets

君から見えない目標を攻撃する時、君は攻撃ロールに不利を受ける。目標がいそうな位置をあてずっぽうで攻撃するのであれ、音はすれども姿は見えないクリーチャーを目標として攻撃するのであれ、不利を受けることに変わりはない。君が狙った位置に目標がいなかった場合、君の攻撃は自動的にミスする。

あるクリーチャーが君を見ることができていないなら、君はそのクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。

攻撃の際に君が（隠れ身アクションなどで）隠れていた場合、君の攻撃がヒットしてもミスしても、攻撃を終えた時点で君の位置は明らかになってしまう。

騎乗戦闘 ; Mounted Combat

乗り手よりもサイズが1段階以上大きく、乗騎に適した身体構造を持ち、乗騎になることに同意しているクリーチャーは、以下のルールを用いて乗騎として扱うことができる。

乗騎への乗り降り ; Mounting and Dismounting

君は移動中に5フィート（1.5m）以内のクリーチャーに騎乗するか、乗騎から降りることができる。その際には君の移動速度の半分の距離を移動するかのように扱われる。たとえば、君の移動速度が30フィート（9m）なら、（実際にはそんな距離を移動していないにもかかわらず）君は騎乗するために15フィート（4.5m）ぶんの距離を移動したものと扱われる。

乗騎の制御 ; Controlling a Mount

君が制御できる乗騎は、乗り手を乗せるための訓練を受けたものに限られる。家畜化された馬やロバなどのクリーチャーは皆この訓練を受けているものとみなされる。

君に制御されている乗騎のイニシアチブは、君がその乗騎に乗った時点で、君のイニシアチブと同一になる。君の乗騎は君のターン中において君の指示どおりに移動するが、アクションは以下の3種類しか行えない；早足、離脱、回避。君に制御されている乗騎は、君がその乗騎に乗ったターンから移動と行動を行える。

独立行動中の乗騎のイニシアチブ順は（君が乗った後も）元のままである。乗り手が乗っていることはこの乗騎が行えるアクションに何ら制限を与えず、この乗騎は好きなように移動し行動できる。

乗騎から落ちる ; Falling Off

何らかの効果が君の乗っている乗騎を乗騎の意志に反して移動させようとした時、君は難易度10の【敏捷力】セーブに成功せねばならない。これに失敗すると、君は乗騎から落下し、乗騎から5フィート（1.5m）以内の場所に伏せ状態（「ルール用語集」を参照）で着地する。また、騎乗中の君が伏せ状態になるか、乗騎が伏せ状態になった場合も、君はこのセーブを行わねばならない。

水中戦闘 ; Underwater Combat

水中での戦闘では以下のルールを用いる。

武器攻撃への妨害 ; Impeded Weapons

水泳移動速度を持たないクリーチャーが近接武器攻撃を行う際には、[刺突]ダメージを与える武器以外の武器を使う攻撃ロールに不利を受ける。

遠隔武器の通常射程より遠くの目標に対する遠隔武器攻撃は自動的にミスする。通常射程内の目標に対しても、攻撃ロールに不利を受ける。

[火]への抵抗 ; Fire Resistance

完全に水の中にいるクリーチャーや物体は、[火]ダメージへの抵抗を持つ（「ダメージと回復」を参照）。

ダメージと回復 ; Damage and Healing

以下のルールで説明されている通り、負傷や死は頻繁に直面する脅威だ。

ヒット・ポイント (HP) ; Hit Points

ヒット・ポイント (HP) は肉体的および精神的な打たれ強さと、生きようとする意志を組み合わせた概念だ。HPが多い者ほど死にくい。最大HPは、君が負傷していないときの現在HPの値だ。君の現在HP(単にHPと呼ぶことが多い)は、最大HPから0までの値を取り、0が最も低い数値となる(マイナスの値にはならない)。

君はダメージを受けるたび、受けたダメージのぶんだけHPが減少する。HPが0にならない限り、HPの減少が君の能力に影響を及ぼすことはない。

HPが最大HPの半分以下の数値である限り君は重傷状態である。重傷状態であること自体にゲーム的な効果はないが、その他の効果によって、参照されることがある。

ダメージ・ロール ; Damage Rolls

個々の武器、呪文、モンスターの持つ有害な能力には、与えるダメージの量が記載されている。君はダメージ・ダイスをロールし、すべての修正値を加えてから、目標にそのダメージを適用する。ダメージにペナルティを受けている場合、与えるダメージが0となることはあるが、マイナスの値になることはない。

武器で攻撃した場合のダメージ・ロールには能力値修正(攻撃ロールに用いたのと同じ能力値修正)を加える。呪文の場合は、個々の呪文のデータに、ダメージのためにロールすべきダイスと、加えるべき修正値とが記されている。

特別な記述がない限り、ブローガンのダメージのようにダメージ・ダイスをロールしない固定ダメージに能力値修正を加えることはできない。武器のダメージ・ダイスについては「装備所持品」を、呪文のダメージ・ダイスについては「呪文」を参照すること。

クリティカル・ヒット ; Critical Hits

君の攻撃がクリティカル・ヒットになった場合、君は追加のダメージを与える。その攻撃のダメージ・ダイスをすべて2回ずつロールしてすべて足し合わせた後で、適用すべき修正値を通常どおり加算すること。たとえば、君がダガーでクリティカル・ヒットを与えたら、君はそのダメージのために1d4ではなく2d4をロールし、攻撃ロールに用いた能力値の能力値修正を(1回だけ)加える。その攻撃にログの「急所攻撃」の効果のように、別のダメージ・ダイスが含まれていた場合、そちらのダイスも2倍になる。

セービング・スローとダメージ ; Saving Throws and Damage

セービング・スローを行わせる効果によって与えるダメージは、以下のルールで説明される。

複数の目標へのダメージ ; Damage against Multiple Targets

複数の目標へ同時にセーブを要求してダメージを与えるような効果を使用した場合、ダメージ・ロールは1回だけロールすること。たとえば、ウィザードがファイアーボールを発動したなら、その呪文のダメージを1回だけロールして、爆発に巻き込まれたクリーチャー全員にそのダメージを適用する。

半減ダメージ ; Half Damage

多くのセーブを要求する効果は、セーブに成功した目標に半減ダメージ(端数切り捨て)を与える。半減ダメージとは、セーブに失敗した時に与えられるはずだったダメージを半分(端数切り捨て)にした点数のダメージである。

ダメージ種別 ; Damage Types

ダメージを与える効果ごとに、[火]や[斬撃]などの異なるダメージの種別が指定されている(「ルール用語集」を参照)。ダメージ種別そのものに固有のルールはないが、ダメージへの抵抗などの他のルールはダメージ種別に基づいている。

『ダメージ種別』表には、GMがダメージ種別を決定するための例が示されている。使用するアドベンチャーやGMの想像力次第で、ここに記されていない種別のダメージが発生することもある。

ダメージ種別 ; Damage Types

種別	例
殴打 ; Bludgeoning	殴打武器攻撃、拳や蹄、締め付け、落下
斬撃 ; Slashing	斬撃武器攻撃、爪、切り裂く物体
刺突 ; Piercing	刺突武器攻撃、牙や棘、差し穿つ物体
光輝 ; Radiant	聖なるエネルギー、焼け付く光線
酸 ; Acid	腐食性の液体、消化酵素
死霊 ; Necrotic	生命を奪うエネルギー、怨嗟や怨念
精神 ; Psychic	精神を引き裂くエネルギー、強烈な動揺
電撃 ; Lightning	電気、雷の精霊の力
毒 ; Poison	有害ガス、毒物
火 ; Fire	炎、耐えがたい熱、火の元素や精霊の力
雷鳴 ; Thunder	音の衝撃、轟音
力場 ; Force	純粋な魔法のエネルギー
冷気 ; Cold	凍てつく水、氷瀑、氷の精霊の力
愛 ; Love	強い情念や執着、特有の魔力的な力
風 ; Wind	風の元素や精霊の力
地 ; Earth	地の元素や精霊の力
水 ; Water	水の元素や精霊の力

ダメージへの抵抗と脆弱性 ; Resistance and Vulnerability

クリーチャーや物体の中には、特定のダメージ種別に抵抗や脆弱性を持つものがある。ダメージ種別への抵抗を持つ場合、そのものに対するその種別のダメージは半分(端数切り捨て)になる。ダメージ種別への脆弱性を持つ場合、そのものに対するその種別のダメージは2倍になる。

たとえば、君が[冷気]への抵抗を持つなら、君が受ける[冷気]ダメージはすべて半分になる。君が[火]への脆弱性を持つなら、君が受ける[火]ダメージはすべて2倍になる。

重複しない ; No Stacking

1つのダメージに対して抵抗、あるいは脆弱性を重複して適用することはない。たとえば[死霊]ダメージへの抵抗と、“あらゆるダメージへの抵抗”を持つクリーチャーに対して与えられる[死霊]ダメージは半分になる(1/4にはならない)。

適用順 ; Order of Application

ダメージへの修正は(1)ボーナス、ペナルティ、掛け算。(2)抵抗。(3)脆弱性。の順に適用される。

たとえば、クリーチャーが“あらゆるダメージへの抵抗”と[火]への脆弱性を持ち、あらゆるダメージを5点減少させる魔法のオーラの範囲内にいるとする。そのクリーチャーに28点の[火]ダメージが与えられようとしたならば、まず5点減少し(23点)、次に抵抗によって半減し(端数切り捨てで11点)、最後に脆弱性によって2倍(22点)した点数のダメージが、最終的にそのクリーチャーに与えられる。

完全耐性; Immunity

一部のクリーチャーや物体は、特定のダメージ種別や状態に完全耐性を持つ。ダメージ種別への完全耐性は、その種別のダメージを一切受けないことを意味する。状態への完全耐性は、その状態となる効果を受けないことを意味する。

回復; Healing

HPはキュア・ウーンズやポーション・オヴ・ヒーリングなどの魔法的手段、または小休憩や大休憩(「ルール用語集」参照)によって回復することができる。

君が回復を受けたなら、君の現在HPに回復するHPの数値を加える。現在HPの値が最大HPを上回ることはないため、超過した分の回復は失われる。たとえば最大HPが20で現在HPが14のキャラクターが8点の回復を受けたならば、失われている6点分のみHPが回復し、超過した2点の回復は失われる。

ヒット・ポイントが0になる; Dropping to 0 Hit Points

以下で説明する通りHPが0になったクリーチャーは、即死するか気絶状態になる。

即死; Instant Death

クリーチャーが即死する主な状況は以下の通りである。

モンスターの死亡: モンスターはHPが0になった時点で死亡する。ただしGMはこのルールを無視し、キャラクターと同一のルールに従って処理することにもかまわない。

最大HPが0になる: クリーチャーの(現在HPではなく)最大HPが0になると、そのクリーチャーは死亡する。特定の効果は生命エネルギーの消耗をもたらすことで、クリーチャーの最大HPを減少させることがある。

大ダメージ: キャラクターが受けたダメージが、現在HPを0にしてなお“余り”があり、その余りがそのキャラクターの最大HP以上なら、そのキャラクターは死亡する。

たとえば、あるキャラクターの最大HPが12、現在HPが6であるとして、このキャラクターが1回の攻撃によって18点のダメージを受けると、キャラクターのHPが0になった上で12点の“余り”が生じる(18-6=12)。これはこのキャラクターの最大HP以上であるため、このキャラクターは即死する。

キャラクターの終焉; Character Demise

君のキャラクターが死亡しても、他のキャラクターがレイズ・デッドのような君のキャラクターを蘇生する魔法的な方法を見つけるかもしれない。あるいは、GMと共にゲームに参加する新たなキャラクター作成について話し合うことになるかもしれない。「ルール用語集」には死亡についての詳細が記載されている。

気絶; Falling Unconscious

君のHPが0になったが即死はしなかった場合、君はHPを回復するまで気絶状態(「ルール用語集」を参照)となり、死亡セーヴィング・スロー(下記参照)を行わなければならない。

死亡セーヴィング・スロー; Death Saving Throws

君のターンの開始時に君のHPが0であったなら、君は死亡セーヴィング・スローと呼ばれる特殊なセーヴィング・スローを行い、君が死に近づいたか生にしがみついているかを決めねばならない。死亡セーブはいかなる能力値にも対応していない。君はいまや宿命に身を委ねているのだ。

3回の成功 / 3回の失敗: 1d20をロールすること。出た目が10以上なら成功、9以下なら失敗だ。死亡セーブの成功や失敗そのものには何の効果もない。死亡セーブに3回成功した時点で君は容体安定化し(詳しくは後述)、3回失敗した時点で君は死亡する。

この成功や失敗は連続している必要がない。成功失敗のいずれかが3回になるまで、成功と失敗の回数を記録し続けること。死亡セーブの成功と失敗の回数は、君のHPが回復するか容体安定化した時点でリセットされて0に戻る。

1または20の目が出た場合: 死亡セーブにおいて1の目が出た場合、それは2回ぶんの失敗と数える。20の目が出た場合、君はHPを1点回復する。これによって君の気絶状態は終了する。

HPが0である時の被ダメージ: 君のHPが0である時に君がダメージを受けたなら、君は死亡セーブに1回失敗したことになる。そのダメージがクリティカル・ヒットによるものである場合は、2回ぶんの失敗と数える。もし、受けたダメージが君の最大HP以上なら、君は即死する。

容体安定化; Stabilizing a Character

君は援護アクションとして気絶状態のクリーチャーに応急手当を行い、そのクリーチャーを容体安定化させようとすることができる。これには難易度10の【判断力】〈医術〉判定に成功する必要がある。

容体安定化したクリーチャーはHPが0であっても死亡セーブを行わないが、依然として気絶状態のままである。容体安定化したクリーチャーがダメージを受けると、容体安定化は終了し、再び死亡セーブを行わねばならなくなる。容体安定化したクリーチャーが回復を受けられない場合、1d4時間後にHPを1点回復する。

一時的ヒット・ポイント(一時的HP) ; Temporary Hit Points

呪文や特殊能力は、以下の説明のように実際のHPを失うことを防ぐ“一時的ヒット・ポイント”(一時的HP)を与える。

まず一時的HPを失う ; Lose Temporary Hit Points First

君が一時的HPを持っている時にダメージを受けたなら、一時的HPがまず先に失われ、残ったダメージが君の現在のHPから差し引かれる。たとえば、君が一時的HPを5点有している時に7点のダメージを受けたなら、君は一時的HP5点をすべて失って、HPを2点減少する。

持続時間 ; Duration

一時的HPは(ダメージによって)失われるか、大休憩(「ルール用語集」を参照)を終了するまで持続する。

累積しない ; They Don't Stack

一時的HPを足し合わせることはできない。君がすでに一時的HPを持っている時に、さらに一時的HPを獲得したなら、君はどちらの一時的HPを有効にするか選ばなければならない。たとえば、すでに10点の一時的HPを持っている時に呪文の効果で12点の一時的HPを得たならば、君の一時的HPは10か12のどちらか選んだ方になる(合計した22にはできない)。

HPではなく回復でもない ; They're Not Hit Points or Healing

一時的HPを得ても、君のHPは増えることはない。HPを回復する効果で一時的HPを得ることはできない。そして、一時的HPを得ることは回復とはみなさない。一時的HPは君の本当のHPとは別物であるため、君のHPが最大であっても一時的HPを得ることができる。

君のHPが0であるなら、君が一時的HPを得ても君の気絶状態は終了せず、容体安定化することもない。君の命を救うには本物の回復が必要なのだ。

休憩 ; Resting

いかに英雄的な冒険者といえども、毎日24時間を冒険に費やし続けることはできない。冒険者にも休憩は必要だ。どんなリクチャーも冒険の一日の途中で1回または複数回の“小休憩”を取ることができる。そして“大休憩”を取ると冒険の一日が終わる。HPの回復は休憩の主な効果だ。

小休憩 ; Short Rest

小休憩は1時間の休息のことで、小休憩の間には読書や会話、飲食や見張り以上の激しい活動は行えない。小休憩を開始するには、君のHPが1以上でなければならない。

休憩の恩恵 : 君は小休憩の終了時に、以下の恩恵を受ける :

- 君は任意の数のヒット・ダイスを消費することができる。君はこの方法で消費するヒット・ダイスをすべて振り、それぞれの目に君の【耐久力】修正を加算した合計(最低でも1点)のHPを回復する。振ったヒット・ダイスの結果を見た後で、何度でも追加でヒット・ダイスを消費してかまわない。
- いくつかの特徴は、小休憩を完了することで再使用できるようになる。そのような特徴は、その特徴の効果で説明されている。

小休憩の中断 : 小休憩は以下のような要因で中断される :

- イニシアチブ判定を行う
- 初級呪文ではない呪文を発動する
- 何らかのダメージを受ける

小休憩が中断されたならば、何の恩恵も受けられない。

大休憩 ; Long Rest

大休憩はどのクリーチャーでも取ることのできる、8時間以上の休憩のことである。このうち6時間は睡眠に使わねばならず、残り2時間で以下のような軽い活動のみを行える ; 読書、会話、飲食、見張り。

睡眠中、君は気絶状態として扱われる。大休憩を終了したならば、次に大休憩を開始するには16時間以上が経過しなければならない。

休憩の恩恵 : 大休憩を開始するには、君のHPが1以上でなければならない。君は大休憩の終了時に、以下の恩恵を受ける :

- 君は失ったHPとヒット・ダイスをすべて回復する。もしHPの最大値が減少していたならば、元々の数値に戻る。
- 君の能力値が減少していたならば、元々の数値に戻る。
- 君が消耗状態を受けていたならば、その段階が1つ下がる。
- いくつかの特徴は、大休憩を完了することで再使用できるようになる。そのような特徴は、その特徴の効果で説明されている。

大休憩の中断 : 大休憩は以下のような要因で中断される :

- イニシアチブ判定を行う
- 初級呪文ではない呪文を発動する
- 何らかのダメージを受ける
- 1時間以上の歩行や運動をする

大休憩の開始から中断までに1時間以上経過していたならば、中断した時点で小休憩の恩恵を受けることはできる。「小休憩」も参照すること。

中断した大休憩をすぐに再開することは可能だが、その場合、1度中断したことで大休憩に必要な時間が1時間延長される。