

ルール用語集 ; Rules Glossary

用語集の表記規則 ; Glossary Conventions

この用語集の表記は、以下の規則に従う。

タグ：一部の項目は「攻撃（アクション）」のように名称の後ろに括弧で囲んだタグが付いている。（アクション）、（危険要素）、（効果範囲）、（状態）、（態度）のタグは、そのルールにそのタグ付けされたルールが適用されることを示す。ルール用語集内には、タグとなっている用語の項目も存在する。

“君”という呼称：このルール用語集内やルールのその他の部分では、ゲーム中に何が起こるかの記載がよく書かれている。そこで書かれる“君”とは、ゲームプレイ中の特定の瞬間にそのルールが適用されるクリーチャーや物体のことを指す。たとえば、伏せ状態（状態）の項目中での“君”とは、伏せ状態であるクリーチャーのことを指す。

“参照”：ルール用語集の一部の項目では、ルール用語集内の他の項目やルールの別の箇所、あるいはその両方を指し示す関連項目を参照するよう指示している。

略語：以下はルール用語集やルール内の他の箇所に記載される略語の一覧である。

略語	意味
AC	アーマー・クラス
C	精神集中
CE	混沌にして悪
CG	混沌にして善
CN	混沌にして中立
cp	銅貨
CR	脅威度
CP	銅貨
EP	合金貨、エレクトラム貨
GM	ゲームマスター
GP	金貨
HP	ヒット・ポイント
HD	ヒット・ポイント・ダイス
LE	秩序にして悪

略語	意味
LG	秩序にして善
LN	秩序にして中立
M	物質構成要素
N	真なる中立
NE	中立にして悪
NG	中立にして善
NPC	ノンプレイヤー・キャラクター
PB	習熟ボーナス
PP	白金貨、プラチナム貨
R	儀式
S	動作構成要素
SP	銀貨
V	音声構成要素
XP	経験点

ルール定義 ; Rules Definitions

ここでは各項目のルール定義を列挙している。他の章と内容が重複している箇所も存在する。

1 日毎 ; Per Day

ルール中で何かを1日に使用できる回数が明確に定められている場合、それは大休憩を終えるたびに、再びその回数まで使用できるようになることを意味する。

D20 判定 ; D20 Test

D20 判定は、ゲームでd20を振ることになる主要な3種、能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローの総称である。ゲーム内の何かが**D20 判定**に影響を及ぼす場合、これら3種すべてに影響する。GMは特定の状況で**D20 判定**が必要となるか判断すること。「ゲームの遊び方」の「**D20 判定**」も参照すること。

アーマー・クラス ; Armor Class

アーマー・クラス(AC)は、攻撃ロールの目標値である。ACは目標に有効打となる攻撃を命中させるのがどれほど難しいかを表す数値である。

君の基本ACは、(10 + 君の【敏捷力】修正)によって決定する。通常と異なる方法で君の基本ACが算出できる場合、どの方法でACを決定するか選択すること。複数のACを同時に使用することはできない。「攻撃ロール」も参照すること。

明るい ; Bright Light

“明るい”は通常の照度である。「ゲームの遊び方」の「探検」も参照すること。

アクション ; Action

君のターンでは1つのアクションを行うことができる。以下の一覧のアクションか、特徴などで得たアクションから、行うアクションを選ぶこと。「ゲームの遊び方」の「アクション」も参照すること。

以下に記載のアクションについては、ルール用語集の対応する項目で定義されている。

援護 ; Help	回避 ; Dodge	感化 ; Influence	隠れ身 ; Hide
検分 ; Study	攻撃 ; Attack	搜索 ; Search	待機 ; Ready
早足 ; Dash	物体操作 ; Utilize	魔法 ; Magic	離脱 ; Disengage

アドベンチャー ; Adventure

アドベンチャーとは遭遇や出会いの連続である。プレイの中で物語が生まれていこう。遭遇も参照すること。

穴掘移動速度 ; Burrow Speed

穴掘移動速度を有するクリーチャーは、穴掘移動速度を用いることで砂や土、泥や積雪の中を移動することができる。このクリーチャーは、特別な特徴などを持たない限り硬い岩を穴掘移動で通り抜けることはできない。「移動速度」も参照すること。

暗視 ; Darkvision

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。詳細は「ゲームの遊び方」の「探検」を参照。

一時的HP ; Temporary Hit Points

一時的HPは効果によって付与され、HPを失うことへのバリアのようなものとして君を守ってくれる。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

移動困難な地形 ; Difficult Terrain

スペースが移動困難な地形である場合、そのスペースで1フィート(30cm)移動するごとに追加で1フィート(30cm)長い距離を移動するものと数える。たとえば、移動困難な地形を5フィート(1.5m)移動するには、合計で10フィート(3m)分の距離を移動でなければならない。移動困難な地形の効果は累積しない。そのスペースが移動困難な地形であるか否かで判断する。

スペースに以下のものが存在するなら、そのスペースは移動困難な地形となる：

- ・超小型でなく、君の味方でもないクリーチャー
- ・君のサイズより大きいサイズのクリーチャーのための家具
- ・大雪、氷、ガレキ、藪
- ・膝より上で、腰より下の水位の液体
- ・君のサイズより小さいサイズのクリーチャーのための開口部
- ・角度が20度以上の傾斜地

移動速度 ; Speed

クリーチャーは移動速度を有しており、これはそのクリーチャーが自身のターンに移動できる最大の距離(フィート)を表している。「登攀」、「這い進む」、「飛行」、「跳躍」、「水泳」、「ゲームの遊び方」も参照すること。

特別な移動速度：クリーチャーには「穴掘移動速度」、「登攀移動速度」、「飛行移動速度」、「水泳移動速度」などの特別な移動速度を持つものが存在し、それぞれルール用語集で定義されている。複数の移動速度を持つ場合、移動に際してどの移動速度を使用するのかを選択する。移動中に移動速度を切り替えることもできるが、このターンにすでに移動した距離が、切り替える移動速度以上であったならば、その新たな移動速度で移動することはできない。たとえば移動速度30フィート(9m)、飛行移動速度40フィート(12m)のクリーチャーは、10フィート(3m)飛行移動した後、10フィート(3m)歩いて移動してから、さらに20フィート(6m)飛行移動するために飛び上がることができる。

移動速度が変化したら：一定時間、効果によって移動速度が増加あるいは減少するならば、その時間中、特別な移動速度も同じだけ増加あるいは減少する。たとえば、何らかの効果によって飛行移動速度が0に減少したクリーチャーは、登攀移動速度を持っていてもそちらも0になる。同様に通常の移動速度が半分になったクリーチャーが飛行移動速度を持っていたならば、そちらも半分になる。

イニシアチブ ; Initiative

イニシアチブによって、戦闘中に各自がターンを行う順番が決まる。「ゲームの遊び方」の「戦闘」では、イニシアチブ判定について説明している。

GMは戦闘参加者のイニシアチブ判定を行うのではなく、イニシアチブ値を使用することもできる。イニシアチブ・スコアは(10 + そのクリーチャーの【敏捷力】修正)である。イニシアチブ判定に有利を得ているクリーチャーは、イニシアチブを+5する。不利を受けているクリーチャーは、イニシアチブを-5する。「ゲームの遊び方」の「戦闘」も参照すること。

インスピレーション ; Heroic Inspiration

プレイヤー・キャラクターである君がインスピレーションを持っているなら、君はそれを消費することで、君の振ったあらゆるダイスを1個振り直すことができる。この時、新たな結果を必ず採用しなければならない。

もし君がインスピレーションを既に持っている時に、新たにインスピレーションを得ることとなったなら、君の選んだ他のプレイヤー・キャラクターにインスピレーションを与えない限り、新たに得ようとしていたインスピレーションは失われる。

薄暗い ; Dim Light

薄暗い範囲は軽度隠蔽として扱われる。詳細は「軽度隠蔽」と「ゲームの遊び方」の「探検」を参照。

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。

円錐形(効果範囲) ; Cone [Area of Effect]

円錐形の効果範囲は、起点から範囲を発生させた者が選んだ方向に広がる。円錐形の効果範囲内の任意の点において、その点を含む位置での「円錐形の横幅」は、その点から起点までの距離に等しい。たとえば、円錐形の起点から15フィート(4.5m)の距離では、その範囲の横幅もまた15フィート(4.5m)となる。円錐形の最大の長さはその範囲を発生させた効果によって指定される。

君が故意に含めようとしない限り、円錐形の起点はその円錐形の効果範囲に含まれない。

円筒形(効果範囲) ; Cylinder [Area of Effect]

円筒形の効果範囲は、起点を中心とした円を上または下の面として円筒形に上下に広がる。円筒形の範囲を発生させる効果では、円筒形の高さと面の半径を指定している。

円筒形の起点はその円筒形の効果範囲に含まれる。

オーラ状(効果範囲) ; Emanation [Area of Effect]

オーラ状の効果範囲は、起点となるクリーチャーや物体からすべての方向に直線状に広がる。オーラ状の範囲を発生させる効果では、起点から広がる距離を指定している。

オーラ状の効果範囲は、持続時間が瞬間であるか、その場に固定される効果でない限り、起点となるクリーチャーや物体と共に移動する。

君が故意に含めようとしない限り、オーラ状の起点はその直線状の効果範囲に含まれない。

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。

回復 ; Healing

回復は、減少した君のHPを元に戻すことである。詳細は「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」を参照。

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

完全耐性 ; Immunity

君がダメージ種別か状態への完全耐性を有する場合、その種別のダメージまたはその状態は君に一切影響を与えない。

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。

荷重 ; Carrying Capacity

『荷重』表に書かれている通り、君のサイズと【筋力】（能力値修正ではなく、能力値そのもの）によって、君の持ち運べる最大の重量が決定する。表ではあわせて牽引したりおしたりして引きずれる、あるいは単に持ち上げられる最大の重量も記されている。

君が持ち運びできる最大の重量を越える重量を押し牽きするか持ち上げている間、君の移動速度は5フィート（1.5m）より大きくなりません。

荷重 ; Carrying Capacity

クリーチャーのサイズ	持ち運び	牽く／持ち上げる／押す
超小型	【筋力】× 3.75 kg	【筋力】× 7.5 kg
小型 / 中型	【筋力】× 7.5 kg	【筋力】× 15 kg
大型	【筋力】× 15 kg	【筋力】× 30 kg
超大型	【筋力】× 30 kg	【筋力】× 60 kg
巨大	【筋力】× 60 kg	【筋力】× 120 kg

機会攻撃 ; Opportunity Attacks

機会攻撃は、君から見えるクリーチャーが移動、あるいはアクション、ボーナス・アクション、リアクションによって君の間合いから離れる時をトリガーとして行うことができる。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込んで発生する。「ゲームの遊び方」の「戦闘」も参照すること。

飢餓 (危険要素) ; Malnutrition [Hazard]

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。「消耗状態」も参照すること。

1日に必要な食料 ; Food Needs per Day

サイズ	食料	サイズ	食料
超小型	125 g	大型	2 kg
小型	500 g	超大型	8 kg
中型	500 g	巨大	32 kg

危険要素 : Hazard

危険要素は環境などから被害を受け得る要素である。「飢餓」、「脱水」、「窒息」、「着火」、「落下」も参照すること。

儀式 ; Ritual

(儀式)のタグが付いた呪文を準備している場合、君はその呪文を儀式として発動できる。儀式として発動する呪文は、通常より10分間長い発動時間が必要となるが、呪文スロットを消費しない。ただし、本来の呪文レベルよりも高いレベルで発動することはできない。「呪文」も参照すること。

擬似視覚 ; Blindsight

君が擬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。

気絶状態 (状態) ; Unconscious [Condition]

- 気絶状態である間、君は以下の影響を受ける：
- 君は無力状態かつ、伏せ状態でもある。手にしていたものはすべて落とす。気絶状態が終了しても、立ち上がらない限り伏せ状態のままである。
 - 君の移動速度は0になり、増加させることはできない。
 - 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。
 - 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
 - 君に対して5フィート(1.5m)以内から行われた攻撃ロールがヒットしたならば、そのヒットはd20の目に関わらずクリティカル・ヒットになる。
 - 君は周囲の状況を認識できない。

技能 ; Skill

技能は能力値判定に関連付けられる専門分野である。技能の習熟を有しているなら、その技能に関連する能力値判定を行う際に習熟ボーナスを加算することができる。「ゲームの遊び方」も参照すること。

キャラクターシート ; Character Sheet

キャラクターシートとは、キャラクターの情報を記録するために使用する紙や電子データである。「キャラクターの作成」も参照すること。

キャンペーン ; Campaign

キャンペーンとは、連続した複数のアドベンチャーの集まりである。「アドベンチャー」も参照すること。

球形 (効果範囲) ; Sphere [Area of Effect]

球形の効果範囲は、起点からすべての方向に直線状に広がる。球形の範囲を発生させる効果では、起点からどれだけの距離まで届くか(=球の半径)を指定している。

球形の起点はその球形の効果範囲に含まれる。

脅威度 ; Challenge Rating

脅威度は、モンスターが同レベルの4人のプレイヤー・キャラクターからなるパーティにとって、どれだけの脅威になるかを数値化したものである。モンスターの脅威度をキャラクターのレベルと比較すること。脅威度の方が高い場合、モンスターは危険である可能性が高い。脅威度の方が低い場合、モンスターはほとんど脅威にならない可能性がある。ただし、状況やプレイヤー・キャラクターの数によって、実際のプレイ中のモンスターの脅威の度合いは大きく変化することもある。

「ゲームプレイツールボックス」の「戦闘遭遇」には、戦闘遭遇の準備をするために脅威度を活用するGM向けの手引きが記載されている。「データ・ブロック」も参照すること。

恐怖状態 (状態) ; Frightened [Condition]

- 恐怖状態である間、君は以下の影響を受ける：
- 君は君を恐怖状態にしているものに視線が通っている限り、能力値判定と攻撃ロールに不利を受ける。
 - 君は自ら進んで恐怖の源へ近づくように移動することはできない。

切り捨て ; Round Down

ゲーム中で数字の割り算や掛け算をする時には、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。

暗闇 ; Darkness

暗闇の範囲は重度隠蔽として扱われる。詳細は「重度隠蔽」と「ゲームの遊び方」の「探検」を参照。

クリーチャー ; Creature

ゲーム中に登場するすべてのキャラクター(プレイヤー・キャラクターを含む)をクリーチャーと呼ぶ。「クリーチャー分類」も参照すること。

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、援護アクションで応急手当を行って難易度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。

クリーチャー分類; Creature Type

プレイヤー・キャラクターを含むあらゆるクリーチャーには、ルール上その分類を示すタグが付与されている。ほとんどのプレイヤー・キャラクターは人型生物である。

このゲームの代表的なクリーチャー分類は以下の通り：

異形	エレメンタル	怪物
野獣	フェイ	ウーズ
セレスチャル	フィード	植物
人造	巨人	アンデッド
ドラゴン	人型生物	

クリーチャー分類そのものに固有のルールはないが、一部の特徴や効果によって、その分類を参照することがある。

クリティカル・ヒット; Critical Hit

攻撃ロールで振ったd20で20の目が出たならば、それはクリティカル・ヒットとなり、修正値や目標のACに関係なく攻撃がヒットする。また、クリティカル・ヒットとなった攻撃は目標へのダメージを決定するに際して追加のダイスを振れる。その攻撃のダメージ・ダイスをすべて2回ずつロールして出た目を合計した後で、適用すべき修正値を通常通り加算すること。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

経験点; Experience Points

キャラクターが困難に打ち勝ち、アドベンチャーを完了すると、GMからキャラクターに経験点 (XP) が与えられる。XP の合計が一定値以上になったキャラクターはレベルアップする。「1レベルよりも先」も参照すること。

軽度隠蔽; Lightly Obscured

君が軽度隠蔽のエリア内を見ようとしているならば、【判断力】(知覚) 判定に不利を受ける。「薄暗い」と、「このゲームの遊び方」の「探検」の項目も参照すること。

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たりするための【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、フィード、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)

効果範囲; Area of Effect

多くの呪文やその他の効果の説明では、その効果範囲が定められており、その範囲の形状は通常は以下の6つのいずれかとなる。これらの効果範囲の形状については、ルール用語集で定義されている：

円錐形; Cone	円筒形; Cylinder	オーラ状; Emanation
球形; Sphere	直線状; Line	立方体; Cube

効果範囲には、効果のエネルギーが噴き出る場所となる起点が定められる。各効果範囲の形状の項目では、起点について定めている。効果範囲は起点からまっすぐ広がる。起点から遮るものない直線を引くことができない場所は効果範囲に含まれない。この直線を遮るのは、完全遮蔽を与えるような障害物に限られる。「遮蔽」も参照すること。

君から見えない地点を起点にすることはできない。

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、落ちている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できる距離の一部あるいは全部を用いた移動をすることができる。

攻撃ロール; Attack Roll

攻撃ロールは、武器、素手打撃、呪文で攻撃した時に行うD20判定である。「ゲームの遊び方」の「D20判定」も参照すること。

拘束状態 (状態); Restrained [Condition]

拘束状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君の移動速度は0になり、増加させることはできない。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。君が行う攻撃ロールには不利を受ける。
- 君は【敏捷力】セーブに不利を受ける。

サイズ; Size

クリーチャーや物体は、超小型、小型、中型、大型、超大型、巨大のいずれかのサイズに分類される。クリーチャーのサイズは戦闘中にそのクリーチャーが占めるスペースを決定する。物体のサイズはその物体のHPに影響を及ぼす。「物体の破壊」と「ゲームの遊び方」も参照すること。

死亡 ; Dead

死亡したクリーチャーはHPを持たず、まずレイズ・デッドやリヴィヴィファイなどで蘇生されない限り、そのHPを回復させることができない。

クリーチャーが蘇生された場合、蘇生した効果によってそのクリーチャーの蘇生時点でのHPが決まる。特に記載がなければ、そのクリーチャーが死亡した時点で受けていた状態、魔法的感染、呪いなどは、それらの持続時間が終了していなければ、再び効果を発揮する。ただし、クリーチャーが消耗状態を得ている状態で死亡していたならば、消耗状態は1段階減少して蘇生される。そのクリーチャーが1つ以上の魔法のアイテムに同調していたなら、その同調は終了している。

死亡セーヴィング・スロー ; Death Saving Throw

プレイヤー・キャラクターは、HPが0でターンを開始したならば、死亡セーヴィング・スロー（死亡セーブともいう）を行わねばならない。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。
※死亡セーヴィング・スローは能力値にひもづかない特殊なセーヴィング・スローである。

占められたスペース ; Occupied Space

クリーチャーが存在するか、物体によって完全に満たされているならば、そのスペースは占められたスペース（何ものかに占められたスペース）となる。

遮蔽 ; Cover

遮蔽は、遮られている目標を保護する。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：

遮蔽	防御的な効果
1/2遮蔽	ACと【敏捷力】セーブに+2ボーナス
3/4遮蔽	ACと【敏捷力】セーブに+5ボーナス
完全遮蔽	直接的な目標に選べない

複数の遮蔽に遮られている場合、もっとも防御的な効果の大きい遮蔽のみが適用される。「ゲームの遊び方」の「戦闘」も参照すること。

習熟 ; Proficiency

君が何かの習熟を得ているならば、君がそれを使用して行うD20判定には習熟ボーナスを加算できる。クリーチャーは技能やセーヴィング・スロー、あるいは武器や道具に習熟しているかもしれない。「ゲームの遊び方」の「習熟」も参照すること。

重傷状態 ; Bloodied

あるクリーチャーのHPが最大値の半分以下であるならば、そのクリーチャーは重傷状態である。重傷状態そのものに固有のルールはないが、一部の特徴でクリーチャーが重傷状態であるかないかを参照することがある。

重度隠蔽 ; Heavily Obscured

君は重度隠蔽のエリア内を見ようとしている間、盲目状態として扱われる。「盲目状態」、「暗闇」、「このゲームの遊び方」の「探検」の項目も参照すること。

受動〈知覚〉値 ; Passive Perception

受動〈知覚〉値は、クリーチャーが周囲を意識している度合いを表す数値である。GMはクリーチャーが自発的に【判断力】〈知覚〉判定をせずに何かに気付くかどうかを判断するとき、この数値を使用する。

クリーチャーの受動〈知覚〉値は(10 + そのクリーチャーの【判断力】〈知覚〉の修正)となる。クリーチャーが【判断力】〈知覚〉判定に有利を得ているならば、受動〈知覚〉値を+5する。クリーチャーがその判定に不利を受けているならば、受動〈知覚〉値を-5する。

たとえば、【判断力】が15で〈知覚〉の習熟を得ている1レベルのキャラクターの受動〈知覚〉値は14(10 + 2 + 2)である。そのキャラクターが、【判断力】〈知覚〉判定に有利を得ているなら、受動〈知覚〉値は19となる。

呪文 ; Spell

呪文は魔法的な効果である。「呪文」も参照すること。

呪文攻撃 ; Spell Attack

呪文攻撃は、呪文かその他の魔法的な効果によって発生する攻撃ロールである。詳細は「呪文の発動」を参照。

呪文発動の焦点具 ; Spellcasting Focus

呪文発動の焦点具は、特定のクリーチャーが呪文発動のために物質構成要素の代わりに使用できる物体である。呪文発動の焦点具を持っていれば、価格が記載されておらず、その呪文によって消費されない物質構成要素を持っていなくてもその呪文を発動できる。一部のクラスでは、指定された呪文発動のために、呪文発動の焦点具を使用することができる。「呪文」の「呪文発動」も参照すること。

瞬間転移 ; Teleportation

瞬間転移は特殊な魔法的な位置変更手段である。瞬間転移は移動と異なり、一度消えてから指定した地点へと即座に出現する、位置を変更する効果である。瞬間転移はルールで指定されていない限り君がターン中に移動できる距離に数えることはなく、機会攻撃を誘発することもない。

瞬間転移すると、着用ないし運搬しているすべての物体が共に転移する。瞬間転移する際に他のクリーチャーに触れていたとしても、効果で特に指示されていない限り、触れているクリーチャーが瞬間転移するようなことはない。

君の瞬間転移の指定地点が何ものかに占められているならば、代わりに君は指定地点に最も近い何ものにも占められていないスペースに出現する。

瞬間転移をする効果には、転移の指定地点が見えている必要があるかどうかの記述がある。

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。

状態 ; Condition

状態とはゲーム内で受ける一時的なキャラクターのありさまである。各状態の項目では、その状態を受けているキャラクターに及ぼされる影響と、（もしルールの存在するならば）その状態を終了させる方法が定義されている。

この用語集には、以下の状態についての項目が存在する：

気絶状態 ; Unconscious	恐怖状態 ; Frightened	拘束状態 ; Restrained
消耗状態 ; Exhaustion	石化状態 ; Petrified	聴覚喪失状態 ; Deafened
つかまれた状態 ; Grappled	毒状態 ; Poisoned	不可視状態 ; Invisible
伏せ状態 ; Prone	麻痺状態 ; Paralyzed	魅了状態 ; Charmed
無力状態 ; Incapacitated	盲目状態 ; Blinded	朦朧状態 ; Stunned

※「重傷状態」は状態とついているが、これらの状態とは異なる

状態は重複することはない。クリーチャーは各状態を受けているか受けていないかどちらでしかない。ただし、消耗状態は例外であり、複数回受けたならば、それが段階によって表される。

消耗状態 (状態) ; Exhaustion [Condition]

消耗状態である間、君は以下の影響を受ける：

消耗段階：この状態は累積する。君が消耗状態を受けるたびに、君の消耗状態が1段階上昇する。消耗状態が6段階まで上昇すると、君は死亡する。

D20 判定への影響：君がD20判定を行う時、その結果は君の消耗状態の1段階につき-2される。

移動速度減少：君の移動速度は、君の受けている消耗状態の1段階につき5フィート(1.5m)減少する。

消耗状態からの回復：1回の大休憩を終了することで、君の消耗状態は1段階下がる。現在の消耗状態の段階が1未満になったなら、君の消耗状態は終了する。

初級呪文 ; Cantrip

初級呪文はレベル0で、呪文スロットを消費せずに発動できる呪文である。「呪文」も参照すること。

振動感知 ; Tremorsense

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。

水泳 ; Swimming

君が水泳（液体中を移動すること）をしている間、1フィート(30cm)移動するごとに追加で1フィート(30cm)長い距離を移動するものと数える。君が水泳移動速度を持っていて、それを用いているならば、追加の1フィート(30cm)を数える必要はない。GMの判断によっては、荒れた水域で水泳するには難易度15の【筋力】〈運動〉判定に成功しなければならないことがある。

水泳移動速度 ; Swim Speed

水泳移動速度を用いることで、通常の移動速度ならば1フィート(30cm)移動するごとに数える必要のある追加の1フィート(30cm)を必要とせずに水泳して移動することができる。「水泳」と「移動速度」も参照すること。

素手打撃 ; Unarmed Strike

武器を用いた近接攻撃を行う代わりに、拳や蹴り、頭突きやそれに類する肉体を用いた一撃を放つことができる。ゲーム用語としてこれらは素手打撃と呼ばれ、君の身体を用いて5フィート(1.5m)以内の目標1体にダメージを与えたり、つかんだり、突き飛ばしたりする近接攻撃である。

素手打撃を行う時は、その効果として以下からいずれかを選ぶこと：

ダメージ：君は目標に対して攻撃ロールを行う。この攻撃ロールには君の【筋力】修正と習熟ボーナスを加算する。ヒットしたならば、目標に(1 + 君の【筋力】修正)の[殴打]ダメージを与える。

つかみ：目標は、【筋力】セーブか【敏捷力】セーブのどちらかを目標自身が選んで行わねばならず、失敗すると君によってつかまれた状態を受ける(セーブ難易度と脱出難易度：8 + 君の【筋力】修正 + 君の習熟ボーナス)。このつかみは、目標のサイズが君のサイズ以下か、君より1段階大きい場合かつ、君の手が1つ以上空いている場合のみ行える。「つかまれた状態」も参照すること。

押しやり：目標は、【筋力】セーブか【敏捷力】セーブ(難易度：8 + 君の【筋力】修正 + 君の習熟ボーナス)のどちらかを目標自身が選んで行わねばならない。このセーブに失敗したならば、君は目標を5フィート(1.5m)押しやるか、伏せ状態にする。この押しやりは、目標のサイズが君のサイズ以下か、君より1段階大きい場合のみ行える。

セーブ ; Save

セーブはセーヴィング・スローの略称である。「セーヴィング・スロー」を参照。

セーヴィング・スロー ; Saving Throw

セーヴィング・スロー（セーブともいう）は、脅威を耐えたりよけたりして抵抗する試みをあらわす。君はセービング・スローが要求されたとき、望むならd20を振らずに失敗にしてもよい。セーブの結果何が起こるかは、セーブを要求した効果に記載されている。セーブを要求された目標が、そのセーブに必要な能力値を持たない場合、目標は自動的にそのセーブに失敗する。「ゲームの遊び方」の「D20判定」も参照すること。

精神集中 ; Concentration

一部の呪文を含むいくつかの効果では、精神を集中し続けなければならないと記載されていることがある。効果を使用した者の精神集中が途切れると、そういった効果は終了してしまう。効果を精神集中によって維持できる持続時間の上限が定められている場合、効果文中で説明がなされている：最大1分、1時間、あるいはその他の時間、など。クリーチャーはいつでも自分の精神集中を（アクション不要で）終了させることができる。精神集中は、以下の要因によっても乱されて終了することがある。

精神集中は1つだけ：君が精神集中している間に、別の精神集中をすると、既存の精神集中は途切れてしまう。

ダメージを受ける：精神集中している間にダメージを受けるたび、君は精神集中を維持するための【耐久力】セーブを行わねばならない。このセーブの難易度は10または“受けたダメージの半分”（ただし、最大でも難易度30）のうち高い方になる。

無力状態か死亡：君が無力状態になるか死亡した時点で、君の精神集中は途切れてしまう。

脆弱性 ; Vulnerability

君がダメージ種別への脆弱性を有している場合、君が受けるその種別のダメージは2倍になる。同一のダメージ種別に作用する脆弱性が複数存在しても、処理は1回だけ適用する。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

石化状態 (状態) ; Petrified [Condition]

石化状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は着用または運搬していた非魔法的な物品すべてとともに、自律行動能力を持たない堅い物体（通常は石）に変化する。重量は10倍になり、年をとることは無くなる。
- 君は無力状態でもある。
- 君の移動速度が0になり、増加させることはできない。
- 君への攻撃ロールは有利を得る。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君はあらゆるダメージへの抵抗を得る。
- 君は毒状態への完全耐性を得る。

専門化 ; Expertise

専門化は、技能の習熟を強化する特徴である。君が専門化していて習熟を有している技能を用いる能力値判定では、（その他の効果によって2倍になっていない限り）習熟ボーナスを2倍にする。

専門化は、習熟を有する技能1つに対応するものとして得る。同一の技能を複数回専門化することはできない。

「ゲームの遊び方」の「習熟」も参照すること。

遭遇 ; Encounter

遭遇とは、ゲームの3つの柱（社会的やりとり、探検、戦闘）の少なくとも1つの要素を持った冒険の1場面である。「ゲームの遊び方」の「社会的やり取り」、「探検」、「戦闘」も参照すること。

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

属性 (アライメント) ; Alignment

属性はクリーチャーの倫理観と個々人の傾向を大雑把に表したものである。属性は倫理性を定義するもの（善・中立・悪）と、社会および秩序に対する姿勢を表したもの（秩序・中立・混沌）の2要素から成る。この要素により、秩序にして善、中立にして悪など、9つの属性がある。「キャラクター作成」も参照すること。

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行うアクションを1つか、最大で自分の移動速度までの距離を移動するかを選ぶ。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——スロットや構成要素——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。

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。

態度 ; Attitude

モンスターはプレイヤー・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」、「敵対的」、「中立的」、「感化」も参照すること。

代用武器 ; Improvised Weapons

代用武器とは、割れたビン、テーブルの脚、フライパンなどその場しのぎで振るわれる手近な物だ。単純武器や軍用武器であっても、その用途に反する方法、たとえば“投擲”特性を持たない近接武器を投げつける、遠隔武器で近接攻撃をする、といった使い方をしたならば、代用武器として扱う。代用武器は以下のルールに従う。

習熟：攻撃ロールに習熟ボーナスを加算しない。

ダメージ：1d4ダメージを与える。そのダメージ種別は、その物体で適切とGMが判断した種別になる。

射程：投げたならば、通常射程は20フィート(6m)、長距離射程は60フィート(18m)である。

武器の相当品：代用武器が単純武器や軍用武器によく似た物体であるならば、GMはそれを代用武器ではなく、よく似た武器に相当するものとして、同一の機能を有すると判断してもよい。たとえば、GMはテーブルの脚がクラブと同一の機能を有すると判断してもよい。

高跳び ; High Jump

君は走り高跳びを行うことで、(3 + 【筋力】修正)に等しいフィート数ぶん(最低0フィート)空中に跳び上がることができる。ただしこれは、跳躍の直前に10フィート(3m)以上移動した場合に限る。助走なしの立ち高跳びを行う場合、跳び上がれる高さは半分になる。助走の有無に関わらず、1フィート(30cm)の跳躍は1フィート(30cm)ぶんの移動として数える。

高跳びを行う際に腕を上には伸ばせば、頭よりも自分の身長の手分だけ高い位置まで手が届く。したがって、君の手が届く高さの最大値は、(君が跳び上がった高さ + 君の身長×1.5倍)となる。

脱水(危険要素) ; Dehydration [Hazard]

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』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。「消耗状態」も参照すること。

1日に必要な水 ; Water Needs per Day

サイズ	水の量	サイズ	水の量
超小型	1 リットル	大型	16 リットル
小型	4 リットル	超大型	64 リットル
中型	4 リットル	巨大	256 リットル

ダメージ ; Damage

クリーチャーや物体がHPを失う原因が、ダメージである。

ダメージ・ロール ; Damage Roll

ダメージ・ロールでは、ダイスを振り、能力値修正などのボーナスを加えて、攻撃の目標に与えるダメージを決定する。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

ダメージ閾値 ; Damage Threshold

ダメージ閾値を有するクリーチャーや物体は、1つの攻撃や効果からダメージ閾値以上のダメージを受けない限り、すべてのダメージに対して完全耐性を有するものとして扱う。ただし、一度にダメージ閾値以上のダメージを受けた場合には、そのすべてのダメージを受ける。ダメージ閾値を越えないダメージは表面上の傷にしかならず、HPを減らせないのだ。たとえば、物体のダメージ閾値が10であるならば、その物体に9点のダメージが与えられようとしても、ダメージ閾値未満であるためその物体はダメージを受けない。その物体に11点のダメージが与えられたならば、その物体はそのダメージをすべて受ける。

ダメージ種別 ; Damage Types

攻撃やその他の有害な効果は、様々な種別のダメージを与える。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
冷氣 ; Cold	凍てつく水、氷瀑、氷の精霊の力
愛 ; Love	強い情念や執着、特有の魔法的な力
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

窒息 (危険要素) ; Suffocation [Hazard]

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 (注: 1 ラウンドは 6 秒)。呼吸できなかつたり首を絞められたりすることでクリーチャ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 (危険要素) ; Burning [Hazard]

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。

中立的 (態度) ; Indifferent [Attitude]

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。「感化」も参照すること。

聴覚喪失状態 (状態) ; Deafened [Condition]

聴覚喪失状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は音を聞くことができず、聴覚を必要とする能力値判定には自動的に失敗する。

超視覚 ; Truesight

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ヴィング・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。

跳躍 ; Jumping

君が跳躍する時、君は水平方向への幅跳びをするか、垂直方向への高飛びをするか選ぶ。詳細は「幅跳び」と「高飛び」を参照。

直線状 (効果範囲) ; Line [Area of Effect]

直線状の効果範囲は、起点からその直線の長さに等しい距離まで一直線に伸び、指定された幅に収まる範囲を覆う。直線状の範囲を発生させる効果は、直線の長さや幅を指定する。

君が故意に含めようとしない限り、直線状の起点はその直線状の効果範囲に含まれない。

つかまれた状態 (状態) ; Grappled [Condition]

つかまれた状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君の移動速度が 0 になり、増加させることはできない。
- 君は、君をつかんでいる者以外を目標とした攻撃ロールに不利を受ける。
- 君をつかんでいる者は、君を引きずったり運んだりして連れて移動できる。ただし、君が超小型であるか、つかんでいる者よりも 2 段階以上サイズが小さくなければ、つかんでいる者は 1 フィート (30cm) 移動するごとに、余分に 1 フィート分 (30cm) の距離を移動するものと数える必要がある。

つかみ ; Grappling

クリーチャーは他のクリーチャーをつかむことができる。キャラクターは通常、素手打撃を使用してつかみを行う。モンスターの中には獲物を素早くつかむことができる特殊な攻撃手段を持つものも少なくない。どのような方法でつかみを行ったとしても、つかみは以下のルールに従う。「素手打撃」と「つかまれた状態」も参照すること。

つかまれた状態：つかみに成功したクリーチャーは、そのつかんだクリーチャーにつかまれた状態を与える。

1 つの手でつかめるのは 1 体：クリーチャーは他のクリーチャーをつかむためには手が空いていなければならない。一部のデータ・ブロックやゲーム内の効果によっては、クリーチャーが触手や口、その他の部位を用いてつかみを行うこともある。つかみを行うクリーチャーがどの部位を用いたとしても、1 つの部位でつかむことができるクリーチャーは 1 体だけで、その部位でのつかみを終了しない限り、他のクリーチャーと同じ部位でつかもうとすることはできない。

つかみの終了：つかまれた状態のクリーチャーは、1 回のアクションとして、そのつかみの難易度へ【筋力】〈運動〉か【敏捷力】〈軽業〉判定に成功することで、つかみから脱出してつかまれた状態を終了させることができる。また、君をつかんでいるクリーチャーが無力状態になるか、君をつかんでいるクリーチャーの間合いよりも離れた距離に君が移動した場合にもつかみは終了する。つかんでいる側のクリーチャーは、いつでもつかんだクリーチャーを離すことができる (アクション不要)。

データ・ブロック ; Stat Block

データ・ブロックにはモンスターのゲーム的なデータが記載されている。各データ・ブロックでは、モンスターの名称に続いて以下の情報が記載されている。

サイズ：モンスターは超小型、小型、中型、大型、超大型、巨大のいずれかのサイズである。「サイズ」も参照すること。

クリーチャー分類：この欄にはそのモンスターの分類と、どのような一群に含まれるかが記載される。「クリーチャー分類」も参照すること。

属性：この欄ではそのモンスターの一般的な属性が提示されている。実際のそのモンスターの属性はGMが決定すること。「属性(アライメント)」も参照すること。

AC、イニシアチブ、HP：これらの項目ではモンスターのAC、イニシアチブ修正値、HPの最大値が記載されている。それぞれについては「ゲームの遊び方」を参照すること。HPの後ろには、モンスターのヒット・ダイスと、(もしあれば)【耐久力】修正が最大HPをどれだけ上昇させているかが括弧で併記されている。イニシアチブ修正値にはイニシアチブ値(イニシアチブ判定で10の目が出た時の値)が括弧で併記されている。魔法的な効果で作り出されたクリーチャーには、ヒット・ダイスやイニシアチブの項目がないものも存在する。

移動速度：この欄にはモンスターの移動速度と、もしあれば特別な移動速度が記載される。「穴掘移動速度」、「登攀移動速度」、「飛行移動速度」、「水泳移動速度」も参照すること。

能力値：能力値と能力値修正、セーブへの修正値が表として記載されている。「ゲームの遊び方」で詳細が説明されている。

技能：この欄にはモンスターが技能の習熟を有するならば、それが記載される。「習熟」も参照すること。

抵抗、脆弱性：これらの欄にはモンスターがダメージへの抵抗と脆弱性を有するならば、それが記載される。「抵抗」と「脆弱性」も参照すること。

完全耐性：この欄にはモンスターがダメージと状態への完全耐性を有するならば、それが記載される。「完全耐性」も参照すること。

装備：モンスターが手放せるか、モンスターから回収できる装備を持っているなら、この欄に記載される。

感覚：この欄には暗視などのモンスターの持つ特別な感覚と、受動〈知覚〉値が記載される。「受動〈知覚〉値」も参照すること。

言語：この欄にはモンスターが身につけている言語が記載される。

脅威度：脅威度はモンスターのもたらす脅威を目安化した数値で、「モンスター」の項目で説明されている。脅威度の後ろには、モンスターを倒すことでキャラクターが獲得する経験点と、このモンスターの習熟ボーナスの値が記載されている。魔法的な効果で作り出されたクリーチャーには脅威度を持たないものも存在する。「脅威度」と「経験点」も参照すること。

特徴：もし有しているならば、常に、あるいは特定の状況下で効果を発揮するモンスターの特徴がこの欄に記載される。

アクション：モンスターはルール用語集に記載されているアクションに加えて、この欄に記載のあるアクションを行うことができる。「ゲームの遊び方」の「アクション」も参照すること。

ボーナス・アクション：もしモンスターがボーナス・アクションで行える行動を持っているなら、この欄に記載される。

リアクション：もしモンスターが何らかの特殊なリアクションの行動を持っているなら、この欄に記載される。

攻撃能力の表記：攻撃能力は、名称と、それが近接／遠隔のどちらの攻撃であるかから始まり、攻撃ロールへの修正値、攻撃の間合いか射程、そしてヒットした時に何が起きるかが記載されている。

特に記載がない限り、攻撃の目標は1つである。

セーブ要求能力の表記：セーブ要求能力は、その名称と、その能力で何のセーブを行わなければならないかの指定から始まり、そのセーブの難易度、セーブを行わねばならないクリーチャーの説明、セーブに失敗／成功した時に何が起きるかが記載されている。

ダメージの表記：データ・ブロック中では通常、与えるダメージの決定について、用いるダイスとその平均値を併記している。たとえば、ヒット時に4(1d4 + 2)ダメージを与える、といった具合だ。GMはダメージの決定に、平均値とダイスのどちらを使用してもよい。同時に両方を用いるわけではない。

抵抗 ; Resistance

君がある種別のダメージへの抵抗を有している場合、君が受けるその種別のダメージは半分(切り捨て)になる。同一のダメージ種別に作用する抵抗が複数存在しても、処理は1回だけ適用する。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

敵 ; Enemy

戦闘で君と敵対するか、積極的に危害を加えようとするか、ルールやGMによって敵と指定されたクリーチャーは、君の敵である。

敵対的(態度) ; Hostile [Attitude]

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。「感化」も参照すること。

テレパシー ; Telepathy

テレパシーは、クリーチャーが指定範囲内の別のクリーチャーと精神的にコミュニケーションをとることを可能にする魔法的な能力である。ルールで定められない限り、テレパシーするクリーチャー同士は、共通の言語を身につけていなくともコミュニケーションがとれる。ただし、テレパシーされる側のクリーチャーが少なくとも1つの言語を身につけているか、テレパシーを持っていないかならなければならない。

テレパシーする側は、相手クリーチャーが見えていなくともよく、いつでもコミュニケーションを終了できる(アクション不要)。テレパシーでコミュニケーションを取っているクリーチャーの一方が無力状態になったならば、テレパシーによるコミュニケーションは即座に切断されて終了する。また、相手がテレパシーの範囲内にいなくなったか、別のクリーチャーとテレパシーによるコミュニケーションを開始した場合も、切断されて終了する。

テレパシーを持たないクリーチャーは、相手からのテレパシーによるコミュニケーションを受け取ることはできるが、自分からテレパシーを開始することはできない。テレパシーによるコミュニケーションが開始すると、テレパシーを持たないクリーチャーでも、テレパシーによるコミュニケーションが切断されるまで相手と精神的にコミュニケーションを取り続けることができる。

同時に発生した効果 ; Simultaneous Effects

あるターンの同一の時点で複数の出来事が起きた時は、そのターンを進行しているプレイヤーかGMが、その出来事が起こる順番を決定する。たとえば、プレイヤー・キャラクターのターンの開始時に2つの効果が発生したならば、そのキャラクターを操作するプレイヤーが、どちらの効果が先に起きて適用されるのかを決定する。

同調 ; Attunement

一部の魔法のアイテムは、クリーチャーがそのアイテムと同調と呼ばれる結びつきをもってはじめてそのアイテムの魔法的な特性を使用できるようになっている。1体のクリーチャーが同時に同調していられるアイテムは最大で3つまでである。「装備や所持品」の「魔法のアイテム」も参照すること。

登攀 ; Climbing

君が登攀している間、1フィート (30cm) 移動するごとに追加で1フィート (30cm) 長い距離を移動するものと数える。君が登攀移動速度を持っていて、それを用いているならば、追加の1フィート (30cm) を数える必要はない。GMの判断によっては、滑りやすい面や手がかりの少ない面を登攀するには難易度15の【筋力】(運動) 判定に成功しなければならないことがある。

登攀移動速度 ; Climb Speed

登攀移動速度を用いることで、通常の移動速度ならば必要になる追加のフィートを必要とせず、垂直な表面を縦横に移動することができる。「登攀」と「移動速度」も参照すること。

毒状態 (状態) ; Poisoned [Condition]

毒状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

何ものにも占められていないスペース ; Unoccupied Space

クリーチャーがおらず、物体で満たされていないスペースは、何ものにも占められていないスペースである。

難易度 ; Difficulty Class

難易度は、能力値判定やセービング・スローの目標値である。詳細は「ゲームの遊び方」の「**D20判定**」を参照。

能力値と能力値修正 ; Ability Score and Modifier

クリーチャーは【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】の6つの能力値と、それぞれに対応する能力値修正を持つ。能力値修正は対応する能力値で**D20判定**を行う時、ルールで求められたときに加算する数値である。「ゲームの遊び方」の「6つの能力値」も参照すること。

能力値判定 ; Ability Check

能力値判定は、6つの能力値のうち1つ、あるいは能力値に関連した技能を使用して、課題に対応するために行う**D20判定**である。「ゲームの遊び方」の「**D20判定**」と「習熟」も参照すること。

呪い ; Curses

ゲーム内の一部の効果は、クリーチャーや物体に呪いを与える。その呪いを与える効果によって呪いの内容が決定する。呪いはリムーヴ・カースかグレーター・レストレーション、あるいは呪いを解くことができる明示されたその他の魔法的な効果によって解除できる。

ノンプレイヤー・キャラクター ; Nonplayer Character

ノンプレイヤー・キャラクターは固有の名前と明確な個性・性格をもつモンスターである。「モンスター」も参照すること。

這い進み ; Crawling

君が這い進みで移動するならば、1フィート (30cm) 移動するごとに追加で1フィート (30cm) 長い距離を移動するものと数える。「移動速度」も参照すること。

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。君がこのターンに移動できる距離は、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 (このターン移動できる距離ではなく、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。

幅跳び ; Long Jump

君は走り幅跳びを行うことで、自分の【筋力】の値に等しいフィート数ぶんの距離を跳躍することができる。ただしこれは、跳躍の直前に10フィート (3m) 以上移動した場合に限る。助走なしの立ち幅跳びを行う場合、跳躍距離は半分になる。助走の有無に関わらず、1フィート (30cm) の跳躍は1フィート (30cm) ぶんの距離の移動として数える。

幅跳びの着地場所が移動困難な地形だった場合、君は難易度10の【敏捷力】(軽業) 判定に成功しなければ伏せ状態になる。

このルールは、小川や崖を跳び越える場合など、跳び上がる高さが問題にならないケースを想定したものである。GMの判断だけで、生垣や低い壁などのあまり高くない障害物 (最大で跳躍距離の1/4までの高さ) を跳び越えるためには難易度10の【筋力】(運動) 判定に成功する必要があることがある。この判定に失敗した場合、君はその障害物にぶつかってしまう。

飛行 ; Flying

さまざまな効果によって、クリーチャーは飛行することがある。飛行中に (ホバリングできずに) 無力状態か伏せ状態になるか、移動速度が0になると落下する。ホバリングできるならば、空中にとどまることができる。「落下」と「移動速度」も参照すること。

飛行移動速度 ; Fly Speed

飛行移動速度は、空中を移動するために使用できる。飛行移動速度があるならば、着地するか、落下するか、死亡するまで空中にとどまることができる。「飛行」と「移動速度」も参照すること。

ヒット・ダイス (HD) ; Hit Dice

ヒット・ダイスはヒット・ポイント・ダイスの略称である。「ヒット・ポイント・ダイス」を参照。

ヒット・ポイント ; Hit Points

ヒット・ポイント (HP) は、クリーチャーや物体を殺したり壊したりするのがどれほど困難かを表す数値である。ダメージを受けるとHPは減少し、回復されるとHPは増加する。君は自分のHPの最大値を上回るHPを持つことはできず、HPは0より小さくならない (どんなにダメージを受けても、HPは0までしか減らない)。「物体の破壊」や「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

ヒット・ポイント・ダイス ; Hit Point Dice

ヒット・ポイント・ダイス（ヒット・ダイスと略す）は、「キャラクターの作成」で説明されているように、プレイヤー・キャラクターのHPの最大値を決定するために用いる。多くのモンスターもヒット・ダイスを有している。クリーチャーは小休憩を取った時に、ヒット・ダイスを消費してHPを回復することができる。「小休憩」も参照すること。

憑依 ; Possession

一部の効果によって、クリーチャーは他のクリーチャーや存在に憑依されることがある。クリーチャーが憑依されて何が起るかは、憑依する効果に記載されている。プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッドは憑依を防ぐことができ、ディスペル・イーヴル・アンド・グッドは憑依を終了させることができる。

不意打ち ; Surprise

クリーチャーが戦闘の開始に気付くことなく、その戦闘に巻き込まれてしまった場合、そのクリーチャーは不意打ちされたことでイニシアチブ判定に不利を受ける。「ゲームの遊び方」の「戦闘」も参照すること。

不可視状態 (状態) ; Invisible [Condition]

不可視状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君はイニシアチブ判定に有利を得る。
- 目標が見えていなければならない効果は、その効果の使用者が何らかの方法で君を見ることができない限り、君に影響を与えない。君が着用または運搬している物品すべても見えなくなる。
- 君を目標とした攻撃ロールは不利を受け、君の攻撃ロールには有利を得る。あるクリーチャーが何らかの方法で君を見ることができれば、そのクリーチャーはこれらの影響を受けない。

伏せ状態 (状態) ; Prone [Condition]

伏せ状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は這い進む移動をするか、君の移動速度の半分（切り捨て）に等しい距離を移動したのとして立ち上がって伏せ状態を終了させることしかできない。もし君の移動速度が0ならば、立ち上がることもできない。
- 君は攻撃ロールに不利を受ける。君から5フィート（1.5m）以内のクリーチャーが君へ行う攻撃ロールは有利を得て、それ以外のクリーチャーが君へ行う攻撃ロールは不利を受ける。

武器 ; Weapon

武器は単純武器か軍用武器のいずれかに分類される物体である。詳細は「装備や所持品」を参照。

武器攻撃 ; Weapon Attack

武器攻撃は武器を用いて行われる攻撃ロールである。使用する武器が近接武器ならば近接武器攻撃、遠隔武器ならば遠隔武器攻撃となる。詳細は「武器」を参照。

物体 ; Object

物体とは、生物ではない単独の存在である。建物のような複合物は、複数の物体で構成された存在である。「物体の破壊」も参照すること。

物体の破壊 ; Breaking Objects

物体は以下のルールに従って、攻撃や一部の呪文によって傷つけられることがある。物体が極端に壊れやすいのなら、GMはクリーチャーが攻撃か物体操作アクションを行うことで、その物体を破壊できるものとしてもよい。

AC：『物体のアーマー・クラス』表では、物体の素材によって定まるACの基準を列挙している。

物体のAC ; Object Armor Class

AC	素材	AC	素材
11	布、紙、ロープ	19	鉄、銅
13	水晶、ガラス、氷	21	ミスラル
15	木	23	アダマンティン
17	石		

HP：物体のHPが0になると、その物体は破壊される。『物体のヒット・ポイント』表は、大型以下のサイズで脆い／頑丈な物体の平均的なHPを例示している。超大型か巨大な物体のHPを管理するには、その物体を大型以下のサイズになるように分割し、各部分のHPを記録することで管理すること。GMは物体の一部が破壊されると、全体が崩壊するのかを判断すること。

物体のHP ; Object Hit Points

サイズ	脆い	頑丈
超小型（ボトル、錠前）	2 (1d4)	5 (2d4)
小型（櫃、リュート）	3 (1d6)	10 (3d6)
中型（たる、シャンデリア）	4 (1d8)	18 (4d8)
大型（荷車、ダイニングテーブル）	5 (1d10)	27 (5d10)

ダメージ種別と物体：物体は[毒]と[精神]に完全耐性を有する。GMは一部のダメージ種別がある物体に対して効果的／非効果的であると判断してもよい。たとえば、[斬撃]は[殴打]と比べると何かを砕くには適していない。紙や布などでできた物体は[火]ダメージに脆弱性を有するかもしれない。

ダメージ閾値：障壁などの大きな物体は、多くの場合ダメージ閾値で表される堅固さを有している。「ダメージ閾値」も参照すること。

能力値を持たない：ルールによって指定されていない限り、物体は能力値を持たない。能力値がないため、物体は能力値判定を行わず、あらゆるセーヴィング・スローに自動的に失敗する。

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。

不利 ; Disadvantage

D20判定に不利が与えられている場合、君はd20を2つ振り、2つの出た目のうち低い方を使用しなければならない。複数の不利を得たとしても、君はd20を2つ振るだけでよい。**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**に関して有利も不利も受けていないものとみなされる。

「このゲームの遊び方」の「**D20判定**」も参照すること。

プレイヤー・キャラクター ; Player Character

プレイヤー・キャラクターは、プレイヤーによって操作されるキャラクターである。詳細は「キャラクター作成」を参照。

変化 ; Shape-Shifting

君が“自然の化身”の特徴やポリモーフなどの効果によって変化する場合、何が起こるかはその効果に記載されている。効果に特に記載されていない限り、状態、呪文、呪いなど、その時点で君にかかっている効果は、別の形態に変化しても引き継がれる。変化している間に死亡したならば、君は本来の姿に戻る。

ボーナス・アクション ; Bonus Action

ボーナス・アクションは、君のターンにアクションを行っていても取ることができる特別な行動だ。ボーナス・アクションは自分のターンごとに1回だけ、ルールとして明確に使用できることが規定されている時のみ行える。「ゲームの遊び方」の「アクション」も参照すること。

防具訓練 ; Armor Training

君が防具の防具訓練を得ていると、以下のペナルティを受けることなくその防具を使用できる。

鎧：軽装鎧、中装鎧、重装鎧を防具訓練を得ることなく着ていると、【筋力】と【敏捷力】を用いる **D20 判定** に不利を受け、呪文を発動することはできない。

盾：盾を防具訓練を得ることなく着けていると、盾による AC へのボーナスは得られない。

「不利」と「装備や所持品」の「防具（鎧と盾）」も参照すること。

ホバリング ; Hover

一部のクリーチャーはデータ・ブロックに記載の通りホバリングでき、一部の呪文やその他の効果でもホバリングの能力が得られる。飛行中にホバリングすると、特定の状況下での落下を防ぐことができる。「飛行」も参照すること。

間合い ; Reach

特別なルールがない限り、クリーチャーの間合いは5フィート(1.5m)である。

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。

魔法的な効果 ; Magical Effect

呪文や魔法のアイテム、あるいはルールによって魔法であると指定されている現象によって起こる効果は、魔法的な効果である。

幻 ; Illusions

呪文やその他の効果は、時折魔法的な幻を作り出す。このような効果には、その幻が何を起こし、どの感覚あるいは精神的な能力を欺くのが記載されている。

もし幻がスペースに作り出されたならば、その幻には実体も重量もないが、作り出した効果に記述がない限り、あたかも実体を持ち、周囲の環境の影響を受けているように見える。

たとえば、クリーチャーが存在するように見える幻は影や光の反射をもたらし、吹く風からの影響を受けているようにも見える。同様に、音が鳴ったように聞こえる幻は、空間内に反響しているかのように聞こえる。

麻痺状態(状態) ; Paralyzed [Condition]

麻痺状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は無力状態でもある。
- 君の移動速度が0になり、増加させることはできない。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。
- 君から5フィート(1.5m)以内から行われた攻撃ロールがヒットしたならば、そのヒットは出た目に関わらずクリティカル・ヒットになる。

味方 ; Ally

君のパーティの一員であるか、君と同じ勢力として戦っているか、ルールや GM によって君の味方であると指定されたクリーチャーは、君の味方のクリーチャーである。

魅了状態(状態) ; Charmed [Condition]

魅了状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は君を魅了状態にした相手を、攻撃することも、ダメージを与える能力や魔法的な効果の目標とすることもできない。
- 君を魅了状態にした相手は、君との社交的なやりとりをするための能力値判定に有利を得る。

無力状態(状態) ; Incapacitated [Condition]

無力状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君はアクションもボーナス・アクションもリアクションも行えない。
- 君は精神集中を維持できない。
- 君は言葉を発することができない。
- 君はイニシアチブ判定に不利を受ける。

盲目状態(状態) ; Blinded [Condition]

盲目状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は物を見ることができず、視覚を必要とする能力値判定に自動的に失敗する。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。君の行う攻撃ロールは不利を受ける。

朦朧状態(状態) ; Stunned [Condition]

朦朧状態である間、君は以下の影響を受ける：

- 君は無力状態でもある。
- 君は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗する。
- 君を目標とした攻撃ロールは有利を得る。

目標 ; Target

目標とは、それに対して攻撃ロールが行われているか、効果によってセーヴィング・スローを要求されているか、呪文やその他の能力の影響を受けるものとして選ばれた、クリーチャーか物体を指す。

モンスター ; Monster

モンスターはGMによって操作されるクリーチャーである。たとえ友好的なクリーチャーであってもこう呼ばれる。「クリーチャー」と「NPC」も参照すること。

友好的 (態度) ; Friendly [Attitude]

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。「感化」も参照すること。

有利 ; Advantage

D20判定に有利が与えられている場合、君はd20を2つ振り、2つの出た目のうち高い方を使用する。複数の有利を得たとしても、君はd20を2つしか振れない。**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**に関して有利も不利も得ていないものとみなされる。

「このゲームの遊び方」の「**D20判定**」も参照すること。

容体安定化 ; Stable

クリーチャーのHPが0であっても、そのクリーチャーが容体安定化していれば死亡セーヴィング・スローを行う必要はない。「ゲームの遊び方」の「ダメージと回復」も参照すること。

リアクション ; Reaction

リアクションは、その効果で定められたトリガー（作動条件）に対応して行われる特別な行動である。君は他のクリーチャーのターンでもリアクションを行うことができ、君のターン中ならば、アクションかボーナス・アクションの一方か両方を行っていてもリアクションを行うことができる。

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。機会攻撃は、すべてのクリーチャーが行えるリアクションの1つだ。「機会攻撃」と「ゲームの遊び方」の「アクション」も参照すること。

落下 (危険要素) ; Falling [Hazard]

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。

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。

立方体 (効果範囲) ; Cube [Area of Effect]

立方体の効果範囲は、立方体の表面上の任意の点を起点として直線状に広がる。立方体の範囲を発生させる効果では、その立方体の一辺の長さが指定される。

君が故意に含めようとする限り、立方体の起点はその立方体の効果範囲に含まれない。