

遮蔽(p133,8-9)

遮蔽	例	AC	反応 ST・ボーナス
1/4	低い壁の後	+2	+1
1/2	角越しに戦闘	+4	+2
3/4	角越しに覗く	+7	+3
9/10	狭間の後ろ	+10	+4(失敗で1/2ダメージ、成功でダメージ0)

視認困難(p133,8-10)

視認	例	失敗確率
1/4	薄い霧;かなりの暗闇;まばらな木の葉	10%
1/2	ブラーの呪文;濃い霧で距離 5feet	20%
3/4	繁った木の葉	30%
9/10	ほぼ完全な暗闇	40%
完全	盲目状態;完全な暗闇;濃い霧で距離 10feet	50%

攻撃ロールへの修正値(p132,8-8)

攻撃	近接	遠隔
攻撃側が挟撃している	+2	-
攻撃側が高い場所にいる	+1	+0
攻撃側が伏せ位置	-4	*
攻撃側が不可視状態	+2**	+2**
攻撃側が座っている・膝をついている	+2	-2
防御側が伏せ状態	+4	-4
防御側が登攀・朦朧・戦慄状態、バランスを崩した	+2**	+2**
防御側が不意打ちされている・立ちすくみ状態	+0**	+0**
防御側が疾走している	+0**	-2**
防御側だけが組みつかれた状態	+0†	+0†
防御側が押さえ込まれた状態	+4**	+4**

\* :クロスボウのみ使用可能  
 \*\*:防御側は AC に [敏捷力] 修正がつかない  
 † :誰を攻撃したかランダム, AC に [敏捷力] 修正なし

射程ペナルティ(p118)

射程単位毎に-2, 投擲の最大射程は射程の5倍, 射出は10倍

光源(p144)

アイテム	半径	持続	アイテム	半径	持続
覆い付きランタン	30feet	6hr	ろうそく	5feet	1hr
たいまつ	15	6hr	陽光棒	30	6hr
投光式ランタン	60-20	6hr	たいまつ	20	1hr
コンティニューアル・フレーム	20	永遠	デイトライト	60	30分
ダンシングライト	各 20	1分	ライト	20	10分

治療(p129,p135)

自然治癒: 1レベルにつき1日に1HP, ベッドなら1.5HP  
 非致傷ダメージは1レベルにつき1時間に1HP回復  
 一時的な能力低下は1レベルにつき1日に1点回復

技能判定(p62-76)

<威圧>【魅】未修得可

DCは10+相手のHD, やり直し不可。

<軽業>【敏】修得のみ、防具による判定ペナルティ

DC	作業
15	落下ダメージ計算の際に、落下距離 -10feet
15	機会攻撃範囲を通過して20feet移動, 成功すれば機会攻撃を誘発しない。
25	敵のマスを通過して20feet移動, 成功すれば機会攻撃を誘発しない。

<鑑定>【知】未修得可

判定に1分必要, 同じ物品へのやり直し不可  
 一般的な物品: DC12, 成功誤差±10%, 失敗誤差±50%。  
 失敗した場合, DMが(2d6+3)×10%で判定結果を決定。  
 希少/特殊な物品: DC15以上, 成功誤差±30%, この場合, DMが(2d4+5)×10%で判定結果を決定, 失敗すると価値不明

<水泳>【筋】未修得可、防具による判定ペナルティ

判定に成功すると全ラウンドアクションとして1/2速度で移動または移動相当アクションで1/4速度で移動できる, 5以上失敗すると溺れる  
 静かな水面 DC10, 荒れた水面 DC15, 大荒れの水面 DC20  
 装備5ポンド毎に-1ペナルティ

<すり>【敏】修得のみ、防具による判定ペナルティ

DC	作業
10	硬貨サイズの物品をくすねる。硬貨を消す。
20	人から小さな品を盗む。相手が<視認>判定に成功すると気付かれる。

<脱出術>【敏】未修得可、防具による判定ペナルティ

全ラウンドアクション: ネット, ほとんどの呪文(DC20)  
 ロープ(DC<縄使い>+10), 枷(DC30), 高品質の枷(DC35)1分

<跳躍>【筋】未修得可、防具による判定ペナルティ

重装備での判定不可, 走る場合は跳躍前に20feet走る  
 移動速度30feet用の表: 他は速度比例で計算, ただし最大は変わらない

種類	DC	距離(feet)	最大(feet)
走り幅跳び	5+目標幅	5+X	身長×6
立ち跳び	4+2×目標幅	3+X/2	身長×2
走り高跳び	2+4×目標高さ	2+X/4	身長×1.5
立ち高跳び	2+8×目標高さ	2+X/8	身長
後ろ跳び	2+8×目標幅	1+X/8	身長

<治療>【判】

DC15: 瀕死状態を救う

<登攀>【筋】未修得可、防具による判定ペナルティ

判定に成功すると全ラウンドアクションとして1/2速度で移動できる。  
 5以上失敗すると落下する

DC	作業
0	歩くには険しすぎる傾斜。足を踏ん張る壁とロープ。
5	足を踏ん張る壁とロープ。結び目のあるロープ, ロープ・トリック呪文
10	非常にでこぼこした壁, 船の索具。
15	適度に手がかり足がかりのある石・木, 結び目のないロープ。
20	わずかな凸凹しかない壁面, ダンジョンや廃墟の典型的な壁面。
25	ざらざらした壁面, 自然石やレンガの壁。
25	手がかりはあるが足がかりのないオーバールーフや天井。
-10	煙突や岩の裂け目など足を踏ん張ることが出来る場所は難易度 -10
-5	直角に交わる2つの壁に足を踏ん張ることが出来る場所は難易度 -5
+5	表面が滑りやすい場所は難易度 +5

<はったり>【魅】未修得可

全ラウンドアクション, 相手の<真意看破>と対抗判定。  
 戦闘中のフェイントを除き再挑戦不可。

<真意看破>修正	内容
-5	対象が信じがたい
+0	信じられる内容&対象にとって重要ではない
+5	少しばかり信じたい or 対象にとってリスクがある
+10	信じにくい or 対象に大きなリスクを求める
+20	まったく信じがたい

<平衡感覚>【敏】未修得可、防具による判定ペナルティ

移動相当アクション, 判定に成功すると1/2速度で移動できる。  
 5以上失敗すると落下する

DC	表面	DC	表面
10	18~30cm幅	10	でこぼこの床
15	5~15cm幅	+5	傾斜面
20	5cm未満	+5	すべりやすい表面

<変装>【魅】未修得可

1d3×10分, 相手の<視認>との対抗判定。

変装	<視認>修正	親しさ	<視認>ボーナス
大きな変化を加えない	+5	見覚えがある	+4
異なる性別に変装	-2	知人・同僚	+6
異なる種族に変装	-2	親しい友人	+8
異なる世代に変装	-2	親友, 恋人, 肉親	+10
特定のクラスに変装	+2		

<方向感覚>【判】修得のみ

1分, DC15, 1日1回, 修正前のダイスの目が1であれば間違った方向(ランダム決定)を北と思い込む。

技能の相乗効果(p62-76)

5ランクで	+2ボーナス	5ランクで	+2ボーナス
<はったり>	<交渉><威圧><すり>	<職能(薬草師)>	<治療>
<軽業>	<平衡感覚><跳躍>	<真意看破>	<交渉>
<跳躍>	<軽業>	<動物使い>	<騎乗>

特殊な状況での技能の相乗効果(p62-76)

5ランクで	+2ボーナス	状況
<動物共感>	<動物使い>	普通の動物: 5ランク, 野獣: 9ランク
<はったり>	<変装>	見られていると分かっているときのみ
<はったり>	<符丁>	メッセージを送るときのみ
<解読>	<魔法装置使用>	巻物のみ
<真意看破>	<符丁>	メッセージを受け取るときのみ
<呪文学>	<魔法装置使用>	巻物のみ
<縄使い>	<登攀>	ロープを使うときのみ
<縄使い>	<脱出術>	ロープで縛られた状態からの脱出のみ
<脱出術>	<縄使い>	誰かを縛る判定のみ
<方向感覚>	<野外知識>	道に迷わないための判定のみ

状態

能力値吸収状態(DMG p84)

筋・敏0: 移動不能、耐0: 死亡、知・判・魅0: 気絶

盲目状態(DMG p85)

完全視認困難。攻撃失敗確率 1/2、移動速度 1/2

AC に敏捷力ボーナスがつかない、盲目状態の者への攻撃に+2

筋力・敏捷力ベースの判定、搜索判定に-2

混乱状態(DMG p83)

毎ラウンド1D10、混乱状態の者が攻撃を受けると、次のラウンドには反撃する

1	1 分間さまよう
2-6	1 ラウンド、何もしない
7-9	1 ラウンド、最も近くの生き物に攻撃
10	1 ラウンド、普通に行動する

戦慄状態(DMG p84)

AC に敏捷力ボーナスがつかず、行動不能。戦慄状態の者への攻撃には+2。

幻惑状態(DMG p83)

行動不能

聴覚喪失状態(DMG p84)

イニシアティブ-4、<聞き耳>判定不能

音声要素が必要な呪文の失敗確率 20%

満身創痍状態(DMG p84)

HP が0 になった状態。1 ラウンド1回の部分アクションのみ

激しい行動を行うと、行動後に1ダメージ

瀕死状態(DMG p84)

HP が 1 ~ -9 の状態。10%確率で安定化。安定化しなければ1ダメージ

<治療>DC15 で安定化

からみつかれた状態(DMG p83)

攻撃に-2、[敏捷力]に-4、移動速度 1/2

呪文には<精神集中>判定 DC15 が必要

疲労状態(DMG p84)

[筋力]と[敏捷力]に-2、8時間の完全休息で回復

過労状態(DMG p83)

既に疲労状態の者が更に疲労行動をとると過労状態となる

[筋力]と[敏捷力]に-6、1時間の完全休息で疲労状態

恐怖(DMG p76)

恐怖の効果は累積する。

怯え状態: 攻撃・判定・ST に-2

恐怖状態: 上記に加え、逃げた。逃げ切れなければ攻撃

恐慌状態: 上記に加え、手に持つものを 50%の確率で落とし、ランダムに逃げる。

逃げ切れなければ防衛専念アクション

伏せ状態(DMG p84)

近接攻撃-4、射撃は不可、クロスボウはペナルティなし

伏せ状態から起き上がるのは移動相当アクション

伏せ状態の者への攻撃は、近接: +4 射撃: -4

よろめき状態(DMG p85)

非致傷ダメージで HP が0 になると発生、部分アクションのみ

朦朧状態(DMG p85)

AC への敏捷力修正を失う、部分アクションのみ

朦朧状態の者への攻撃に+2

無防備状態(PHB p133)

AC への敏捷力修正を-5として扱う、行動不能

無防備状態の者への近接攻撃に+4

生命力吸収(DMG p75)

1 レベル失う毎に: 技能判定・能力判定 -1、攻撃 -1、ST -1、有効レベル-1

準備中の最高レベル呪文を失う

24 時間後に頑健 ST(DC はクリーチャーによる)

失敗するとレベルを失う(経験点はレベルの中間値)

自分のレベル以上のレベルを失うと死亡する

落下物によるダメージ(DMG p88,3-18)

10ft(小さなものは下表)毎に1d6ダメージ、90kg を越える毎に1d6追加

重量	落下	重量	落下	重量	落下
90-45kg	20feet	23-14kg	40feet	5-2kg	60feet
45-23kg	30feet	14-5kg	50feet	2-0.5kg	70feet

いろいろな壁(DMG p107,4-3)

壁の種類	厚さ	破壊 DC	硬さ	HP*	登攀 DC
石造り	1feet	35	8	90	15
質のいい石造り	1feet	35	8	90	20
補強された石造り	1feet	45	8	180	15
岩盤を掘り抜いた壁	3feet	50	8	540	22
自然石	5feet	65	8	900	20
鉄	3inch	30	10	90	25
紙	薄い	1	-	1	30
木	6inch	20	5	60	21
魔法処理済み**	-	+20	x2	x2 か +50(小さい方)	

\* 10feet x 10feet 毎に

いろいろな扉(DMG p108,4-4)

扉の種類	厚さ	硬さ	HP	破壊 DC
	(inch)			たてつけが悪い 鍵
普通の木製の扉	1"	5	10	13 15
上質な木製の扉	1.5"	5	15	16 18
頑丈な木製の扉	2"	5	20	23 25
石製の扉	4"	8	60	28 28
鉄製の扉	2"	10	60	28 28
木製の落とし格子	3"	5	30	25* 25*
鉄製の落とし格子	2"	10	60	25* 25*
錠	-	15	30	
ちょうつがい	-	15	30	

\* 持ち上げ DC。破壊する時は扉の値を使う。

<視認>距離/難易度(DMG p60,3-1,3-2)

距離		難易度	
地域	距離(平均)	環境	DC
煙 / 濃い霧	2d4x5' (25')	基本	20
ジャングル / 深い森	2d4x10' (50')	サイズ	± 4 サイズ毎
まばらな森	3d6x10' (105')	背景との色合い	± 5 以上
低木林 / 雑木林 / 藪	6d6x10' (210')	動いていない	+5
草原 / 遮蔽物少	6d6x20' (420')	6 体以上	-2
完全な暗闇	Limit of sight	月明り*	+5
屋内(明かり有り)	Line of sight	星明り**	+10
		完全な暗闇	要暗視

\* 暗視や夜目を持っていない場合

\*\* 夜目を持っていない場合+5、暗視を持っていない場合+10

野外移動速度(PHB p143,9-3)

移動速度	15'	20'	30'	40'	
1 分	歩行	150'	200'	300'	400'
	走行	300'	400'	600'	800'
	疾走(3)	450'	600'	900'	1,200'
	疾走(4)	600'	800'	1,200'	1,600'
1 時間	歩行	1.5 miles	2 miles	3 miles	4 miles
	走行	3 miles	4 miles	6 miles	8 miles
1 日	歩行	12 miles	16 miles	24 miles	32 miles

魔法によるボーナス(DMG p177,8-1)

ボーナス	対象	ボーナス	対象
回避ボーナス	AC	清浄ボーナス	AC, ST, 判定
外皮ボーナス		不浄ボーナス	
加速ボーナス		洞察ボーナス	AC, ST, 判定, 攻撃
反発ボーナス		幸運ボーナス	AC, ST, 判定, 攻撃, ダメージ
鎧ボーナス	能力値	技量ボーナス	ST, 判定, 攻撃
強化ボーナス		士気ボーナス	ST, 判定, 攻撃, ダメージ
体得ボーナス	[筋] [体]	強化ボーナス	鎧 / 盾ボーナス, 攻撃, ダメージ
巨大化ボーナス			
相乗ボーナス			
状況ボーナス	攻撃, 判定		
抵抗ボーナス	ST		

累積: 種類名の違うボーナスは累積し、同種類のボーナスは累積しない。

ただし、鎧 / 盾・遠隔武器と矢 / 弾・回避・相乗・状況ボーナスは例外。

選択ルール: 即死となる大規模ダメージをサイズにより変化させる

(DMG p66,3-8)

極小	微小	超小型	小型	中型	大型	超大型	巨大	超巨大
10	20	30	40	50	60	70	80	90

選択ルール: 瞬殺(DMG p64)

攻撃ロール 出目 20 出目 20 出目 20 で瞬殺

選択ルール: クリティカル・ミス(ファンブル)(DMG p65)

攻撃ロール 出目 1 [敏捷力] DC10 失敗するとファンブル

## さまざまなアクション(PHB p127,8-3,8-4)

\* 機会攻撃を誘発する + 機会攻撃をしてもよい

### フリー・アクション

アイテムを落とす、床に伏せる、話す(呪文高速化)呪文詠唱 etc

### 移動相当アクション

登攀(移動速度の 1/4)、武器を鞘に納める\*、扉を開く、アイテムを拾う\*、しまつてあるアイテムを取り出す\*、重い物を動かす\*、伏せ状態から立ち上がる、ハンド/ライトクロスボウに装填\*

武器を抜く、盾を準備/しまう:基本攻撃ボーナスが+1 以上であれば、通常の移動と組み合わせるとよい

### 通常アクション(アクション+通常の移動可)

攻撃、待機(部分アクションの準備)、フェイント(p73<はったり>参照)、瀕死の者を<治癒>、突き飛ばし(突撃)、蹴散らし(突撃)、1アクション技能、アンデッド退散、防衛専念、呪文\*

### 全ラウンドアクション(アクション+5feet ステップのみ可)

全力攻撃、登攀(移動速度の 1/2)、1ラウンドかかる技能、とどめの一撃(p133)、松明に点火\*、変身(ポリモーフ/セルフ p257)、仕切り直し(移動不可)、エンタングル呪文等からの脱出\*、ヘヴィ/ノリピーティングクロスボウを装填\*、バード/ソウサラーが1アクション呪文を唱える\*、6 人まで接触呪文を唱える\*、消火する、両手武器を片手で投げる\*

### 部分アクション(アクション+5feet ステップのみ可)

攻撃、呪文\*、移動、部分疾走(×2)\*

## 防衛的戦闘(p124)

攻撃に-4、ACに+2、

## 突撃(p124)

最低 10feet の直線移動し、攻撃に +2、ACに-2、

## 防衛専念(p127)

防衛と移動に専念し、ACに+4、

## 非致傷ダメージ(p134)

通常武器で非致傷ダメージを与える場合は、攻撃に-4、

## 武器落とし(p137)

接近戦でのみ可能、防衛側は機会攻撃が可能、

対抗攻撃判定、武器サイズが大きいと一段階毎に+4、防衛側が両手持ちなら+4、攻撃側が勝てば武器落とし成功、防衛側が勝てば逆に武器落としを試みることができる、

## 突き飛ばし(p136)

防衛側のマスに移動、機会攻撃を誘発、ただし防御者以外の機会攻撃は確率 25%で防御者を攻撃する、対抗[筋力]判定、突撃していれば+2、サイズが異なると一段階毎に±4、防衛側が四足だと+4、攻撃側が勝つと 5feet 突き飛ばす、さらに判定で上回った分×1feet を押ししてもよい、この移動は機会攻撃を誘発、失敗すると 5feet 押し戻される、

## 援護(p135)

AC10 に対して攻撃判定、成功すれば、その敵と戦っている仲間の攻撃ロールに+2 またはACに+2、援護によりヒプノティズム呪文やスリープ呪文の影響下にある仲間を正気にさせることもできる、

## とどめの一撃(p133)

前提条件として防衛側が「無防備状態」であることが必要、近接武器による全ラウンドアクション(目標に隣接していればボウ等も使用可)

自動的に命中&クリティカルヒット、頑健セーブ(DC10+受けたダメージ)に成功しなければ死亡する、

## 足払い(p139)

2 段階以上大きな相手には足払いすることができない、

近接接触攻撃として近接攻撃を行う、攻撃が成功したら[筋力]対抗判定、防衛側は[敏捷力]を使ってもよい、サイズが異なると一段階毎に±4、防衛側が四足だと+4、攻撃側が勝つと伏せ状態となる、防衛側が勝った場合、逆に足払いを試みてもよい、

## 物体への攻撃(p135,8-11)

物体への攻撃する場合、近接武器を使えば判定に+4、

全ラウンドアクションでよく狙えば、判定に+4

物体のACは 5+サイズ修正

サイズ	例	修正値
超巨大	家・倉	-8
巨大	納屋・物置	-4
超大型	四輪馬車	-2
大型	大きな扉	-1

サイズ	例	修正値
小型	椅子	+1
超小型	大判の本	+2
微小	巻物	+4
極小	ポーション	+8

クリーチャーが抱える、または背負っている物体の場合、AC10+クリーチャーの敏捷力修正/魔法による修正、手に持っている場合は、さらに+5、近接武器による修正は使えない、

## 武器への打撃(p136,8-13)

2 段階以上大きな武器には攻撃することができない

機会攻撃を誘発、その後に対抗攻撃判定、

攻撃側が勝てば武器への攻撃が命中、

武器	硬度	HP
ダガー	10	1
ショートソード	10	2
ロングソード	10	5
グレートソード	10	10
ライトメイス	10	10
ヘビーメイス	10	25
ハンドアックス	5	2
バトルアックス	5	5

武器	硬度	HP
グレートアックス	5	10
オーガ用クラブ	5	60
バックラー	10	5
木製スモールシールド	5	10
鋼鉄製スモールシールド	10	10
木製ラージシールド	5	15
鋼鉄製ラージシールド	10	20
タワシールド	5	20

## 組みつき(p137)

組みつき判定 = 基本攻撃ボーナス + [筋力]修正値 + 特別サイズ修正値

特別サイズ修正値: 超巨大+16、巨大+12、超大型+8、大型+4、中型 0、

小型-4、超小型-8、微小-12、極小-16

**機会攻撃:**組みつき前に機会攻撃を誘発、機会攻撃が命中したら組みつき失敗、

**つかむ:**近接接触攻撃、成功したら「捕らえる」へ、

**捕らえる:**組みつき対抗判定を行う、成功すれば組みつきに入り、素手攻撃ダメージを与える、「入りこむ」へ、

**入りこむ:**相手のマスに入る、組みつきしている相手以外からの機会攻撃を誘発、入り込んだ場合、組み付き成功となる、

### 組みつき中に出来ること

組み付き中に行える行動は以下の通り、行動をするためには組み付き対抗判定に勝つ必要がある、対抗判定に勝った場合、1回の攻撃を消費して行動する、

**素手攻撃のダメージを与える:**素手攻撃による非致傷ダメージ、

モンク以外が通常ダメージを与えるためには組み付き判定-4、

**押さえ込む:**1ラウンドの間、相手を行動不能にする、押さえ込んでいる間は押さえ込んでいる相手に武器攻撃を行えず、他の相手を押さえ込んだり、攻撃をしたりすることは出来ない、押さえ込まれているキャラクターが他のキャラクターから攻撃を受けた場合、ACに-4 のペナルティ、

**押さえ込みを解く:**他人が押さえ込まれているのを解く

**脱出する:**自ら組み付き状態を解く

組み付き対抗判定を行わずに以下の行動をすることも出来る、

**軽い武器で攻撃する:**押さえ込んだり、押さえ込まれたりしていなければ

軽い武器で攻撃をすることが出来る、

組み付き中に二つの武器を使用することは出来ない、

**身をよじて逃げる:**<脱出術>vs 組みつきで対抗判定、

成功すれば押さえ込み状態か、組みつき状態から脱出できる、

## アンデッドの退散と威伏(p139)

・距離 60feet まで、完全遮蔽でないこと

・1d20 + [魅力]修正値:最大HD

判定	最大 HD
~0	レベル-4
1-3	レベル-3
4-6	レベル-2

判定	最大 HD
7-9	レベル-1
10-12	レベル+0
13-15	レベル+1

判定	最大 HD
16-18	レベル+2
19-21	レベル+3
22~	レベル+4

2d6 + レベル + [魅力]修正値:退散 HD 合計

退散または戦慄状態 10 ラウンド経過するか、自分から 10feet 以内に近づくと効果を失う

威伏したアンデッドに命令を与えるのは標準アクション

武器(DMG p248,PHB p98,7-4)

武器	ダメージ	Critical	射程	分類	価格
ウィップ	1d2S	x2	15'	小/特/斬	
ウォーハンマー	1d8	x3		中/軍/殴	
オーク・ダブル・アックス	1d8/1d8	x3		大/特/斬	
カマ	1d6	x2		小/特/斬	
ギザーム*	2d4	x3		大/軍/斬	
クォータースタッフ	1d6/1d6	x2		大/単/殴	
ククリ	1d4	18-20		超小/特/斬	
クラブ	1d6	x2	10'	中/単/殴	
グレイブ*	1d10	x3		大/軍/斬	
グレートアックス	1d12	x3		大/軍/斬	
グレートクラブ	1d10	x2		大/軍/殴	
グレートソード	2d6	19-20		大/軍/斬	
コンボジット・ショートボウ	1d6	x3	70'	中/軍/刺	
コンボジット・ロングボウ	1d8	x3	110'	大/軍/刺	
サイズ	2d4	x4		大/軍/刺/斬	
サップ	1d6S	x2		小/軍/殴	
シッケル	1d6	x2		小/単/斬	
シミター	1d6	18-20		中/軍/刺	
ジャベリン	1d6	x2	30'	中/単/刺	
シャンガム	1d6	x2		小/特/刺	
シュリケン	1	x2	30'	超小/特/刺	
ショートスピア	1d8	x3	20'	大/単/刺	
ショートソード	1d6	19-20		小/軍/刺	
ショートボウ	1d6	x3	60'	中/軍/刺	
素手攻撃(小型)	1d2S	x2		- / 単/殴	
素手攻撃(中型)	1d3S	x2		- / 単/殴	
スパイク・ガントレット	1d4	x2		超小/単/刺	
スパイク・チェーン*	2d4	x2		大/特/刺	
スリング	1d4	x2	50'	小/単/殴	
スローイング・アックス	1d6	x2	10'	小/軍/斬	
ダーツ	1d4	x2	20'	中/単/刺	
ダイヤ・フレイル	1d8/1d8	x2		大/特/殴	
ダガー	1d4	19-20	10'	超小/単/刺	
ツーン・ブレード・ソード	1d8/1d8	19-20		大/特/斬	
トライデント	1d8	x2	10'	中/軍/刺	
ドワーブ・アークロッシュ	1d8/1d6	x3		大/特/斬/刺	
ドワーブ・ウォーアックス	1d10	x3		中/特/斬	
ヌンチャク	1d6	x2		小/特/殴	
ネット	-	-	10'	中/特/-	
ノーム・フット・ハンマー	1d6/1d4	x3/x4		中/特/殴/刺	
ハーフスピア	1d6	x3	20'	中/単/刺	
ハーフリング・カマ	1d4	x2		超小/特/斬	
ハーフリング・シャンガム	1d4	x2		超小/特/斬	
ハーフリング・ヌンチャク	1d4	x2		超小/特/殴	
バスタードソード	1d10	19-20		中/特/斬	
バトルアックス	1d8	x3		中/軍/斬	
ハルバード	1d10	x3		大/軍/刺/斬	
パンチング・ダガー	1d4	x3		超小/単/刺	
ハンド・クロスボウ	1d4	19-20	30'	超小/特/刺	
ファルシオン	2d4	18-20		大/軍/斬	
ヘビー・クロスボウ	1d10	19-20	120'	中/単/刺	
ヘビー・ピック	1d6	x4		中/軍/刺	
ヘビー・フレイル	1d10	19-20		大/軍/殴	
ヘビー・メイス	1d8	x2		中/単/殴	
ヘビー・ランス*	1d8	x3		中/軍/刺	
モーニングスター	1d8	x2		中/単/殴/刺	
ライト・クロスボウ	1d8	19-20	80'	小/単/刺	
ライト・ハンマー	1d4	x2	20'	小/軍/殴	
ライト・フレイル	1d8	x2		中/軍/殴	
ライト・メイス	1d6	x2		小/単/殴	
ライト・ランス	1d6	x3		小/軍/刺	
ランサー*	2d4	x3		大/軍/刺	
リピーティング・クロスボウ	1d8	19-20	80'	中/特/刺	
レイピア	1d6	18-20		中/軍/刺	
ロングスピア*	1d8	x3		大/軍/刺	
ロングソード	1d8	19-20		中/軍/斬	
ロングボウ	1d8	x3	100'	大/軍/刺	

\* 間合いの長い武器

高品質の武器：攻撃ロールに+1、魔法効果と累積しない、市価+300gp、

ミスラル、ダークウッド：重量 1/2

アダマンティン：天然強化ボーナス 1d4, 1d6 は+1、1d8-1d12 は+2、

魔法効果と累積しない、

武器のサイズとダメージに関しては(DMG p162)を参照のこと。

防具(DMG p249,PHB p104,7-5)

防具	AC ボーナス	[敏] 上限	判定ペナ	呪文失敗率	価格
スケイルメイル	4	3	-4	25%	
スティッド・レザー	3	5	-1	15%	
スプリントメイル	6	0	-7	40%	
チェイン・シャツ	4	4	-2	20%	
チェインメイル	5	2	-5	30%	
ハーフ・プレート	7	0	-7	40%	
ハイド・アーマー	3	4	-3	20%	
バディッド	1	8	0	5%	
バンディッド・メイル	6	1	-6	35%	
フル・プレート	8	1	-6	35%	
プレート	5	3	-4	25%	
レザー	2	6	0	10%	
バックラー	1	-	-1	5%	
木製シールドS	1	-	-1	5%	
鋼鉄製シールドS	1	-	-1	5%	
木製シールドL	2	-	-2	15%	
鋼鉄製シールドL	2	-	-2	15%	
タウシールド	cover	-	-10	50%	

高品質の防具：判定ペナルティ-1、市価+150gp、

ミスラル：重量1ランク軽い、呪文失敗率-10%、

[敏] ボーナス上限+2、判定ペナルティ-3

ダークウッド：重量 1/2、盾の判定ペナルティ-2

アダマンティン：天然強化ボーナス軽装は+1、中装は+2、重装は+3

毒(DMG p80,3-16)

毒名	種別	ダメージ	予後ダメージ
小型センチピード毒	致傷 DC 11	1d2 [敏]	1d2 [敏]
グリーンブラッド・オイル	致傷 DC 13	1 [耐]	1d2 [耐]
中型スパイダー毒	致傷 DC 14	1d4 [筋]	1d6 [筋]
アカネグサ	致傷 DC 12	0	1d4[耐]+1d6[判]
パーブルワーム毒	致傷 DC 24	1d6 [筋]	1d6 [筋]
大型スコロピオン毒	致傷 DC 18	1d6 [筋]	1d6 [筋]
ワイバーン毒	致傷 DC 17	2d6 [耐]	2d6 [耐]
ブルー・フィニス	致傷 DC 14	1 [耐]	気絶
ジャイアント・ワズプ毒	致傷 DC 18	1d6 [敏]	1d6 [敏]
シドウのエッセンス	致傷 DC 17	1 [筋]*	2d6 [筋]
クロクサリヘビ毒	致傷 DC 12	0	1d6 [筋]
デスブレード	致傷 DC 20	1d6 [耐]	2d6 [耐]
マリスの根のペースト	接触 DC 16	1 [敏]	2d4 [敏]
ニザリット	接触 DC 13	0	3d6 [耐]
ドラゴンの胆汁	接触 DC 26	3d6 [筋]	0
サツーンヌの葉の残滓	接触 DC 16	2d12 hp	1d6 [耐]
トリネアフの根	接触 DC 16	1d6 [敏]	2d6 [敏]
キャリオン・クローラ・脳の絞り汁	接触 DC 13	麻痺	0
ブラック・ロータス抽出液	接触 DC 20	3d6 [耐]	3d6 [耐]
タギットのオイル	摂取 DC 15	0	気絶
イドの苔	摂取 DC 14	1d4 [知]	2d6 [知]
シマカラカサダケ	摂取 DC 11	1 [判]	2d6[判]+1d4 [知]
ヒ素	摂取 DC 13	1 [耐]	1d8 [耐]
リッチ・ダスト	摂取 DC 17	2d6 [筋]	1d6 [筋]
ダーク・リーパーの粉末	摂取 DC 18	2d6 [耐]	1d6[耐]+1d6[筋]
アンゴル・ダスト	吸入 DC 15	1 [魅]	1d6[魅]+1[魅]*
オーサー・焼香	吸入 DC 18	1 [耐]*	3d6 [耐]
狂気の霧	吸入 DC 15	1d4 [判]	2d6 [判]

初期ダメージの1分後にセーブを失敗すると予後ダメージ。

病気(DMG p75,3-14)

病名	感染	DC	潜伏期間	ダメージ
失明病	摂取	16	1d3 日	1d4 [筋] †
狂笑熱	吸入	16	1 日	1d6 [判]
魔鬼熱	致傷	18	1 日	1d6 [耐]**
悪魔風邪†	致傷	14	1d4 日	1d4 [筋]
汚穢熱	致傷	12	1d3 日	1d3 [敏], 1d3 [耐]
焼脳病	吸入	12	1 日	1d4 [知]
ミイラ腐敗病*	接触	20	1 日	1d6 [耐]

\* セーブによる回復はない、魔法的な治療のみ有効、

赤腐れ病	致傷	15	1d3 日	1d6 [筋]
震え病	接触	13	1 日	1d8 [敏]
溶死病	接触	14	1 日	1d4 [耐]**

毎日頑健セーブし、失敗でダメージ、2回連続成功で完治する。