

技能	未 取得 使用	判 定 ベ ナ	対 応 能 力 値	対 抗 判 定	解説	参 照 ペ ー ジ	難易度の例				
威圧 解錠 解読 隠れ身			魅 敏 知 敏	右記参照 視認	1d20 + HD + [判断力] + [恐怖]耐性との対抗。 鍵を開けるときに。平均的な錠前の難易度は25、最高で40。 暗号に限らず、わからない文章を解読する。基本は25。 移動速度半分ならペナルティなし。サイズ毎に±4。	67 67 67 67	非常に簡単 難易度0 簡単 難易度5 普通 難易度10 難しい 難易度15 困難 難易度20 たいへん困難 難易度25 英雄的 難易度30 ほぼ不可能 難易度40				
軽業 鑑定 聞き耳 騎乗			敏 知 判 敏	忍び足	落下距離軽減や機会攻撃範囲突破には難易度15。 難易度12で誤差10%。希少な品は難易度15以上。 忍び寄る猫の難易度は19。扉を一枚隔てると+5。 乗騎に攻撃させる、障害跳びには難易度15。	68 68 68 69	対抗判定の組み合わせ				
偽造 芸能 言語 交渉			知 魅 魅	偽造 交渉	特定個人のものであれば+8。サンプルがあれば+4。 記憶に残る上演には難易度25。高品質な楽器で+2。 1ランクにつき1種類の言語を修得する。判定はない。 礼儀作法、優雅さ、如才なさ、敏感さが含まれる。	69 70 70 70		実行側 対抗側 忍び足 VS 聞き耳 はったり VS 真意看破 隠れ身 VS 視認 縄使い VS 脱出術 手先の早業 VS 視認 変装 VS 視認 偽造 VS 偽造			
視認 忍び足 呪文学 情報収集			判 敏 知 魅	各種 聞き耳	視覚により何かを発見する。気がそれている場合 - 5。 半分の移動速度ならペナルティなし。通常速度なら - 5。 呪文の知識。発動中の呪文識別は15 + 呪文レベル。 特定の噂であれば15 ~ 25、あるいはそれ以上となる。	71 71 72 72					
職能 真意看破 水泳 製作		× 2	判 判 筋 知	はったり	薬草師、書記、料理人、漁師、鉦夫、伐採人、執事など。 嘘やはたりの感知には難易度20、心術の感知は25。 荒れた水面を泳ぐ難易度は15、5以上失敗すると沈む。 鍛冶、製本、大工、宝石加工、織物、絵描き、革細工など。	72 72 73 73					
製作:錬金術 精神集中 生存 搜索			知 耐 判 知		物質やポーションの識別、陽光棒や雷石製作は難易度25。 馬の速駆けなどの激しい揺れへの難易度は15 + 呪文レベル。 "1/2速度の行軍 + 補給"の難易度は10、+ 2毎に食料1人分。 一般的な隠し扉や罠に気付くには難易度20以上。	73 74 75 75	特定技能に+2ボーナスを与える特技				
装置無力化 脱出術 知識:貴族および王族 知識:建築術および工学			知 敏 知 知	縄使い	罠やその他の単純な機械を無力化する。 縛られたり、組み付き状態から抜けるときに。 貴族、王族の知識。 建築、工学の知識。建築物や装置の構造を理解する。	76 76 76 76		(運動能力) 水泳 登攀 (鋭敏感覚) 聞き耳 視認 (隠密) 隠れ身 忍び足 (軽業師) 軽業 跳躍 (偽装の名人) 偽造 変装 (器用な指先) 解錠 装置無力化 (交渉人) 交渉 真意看破 (柔軟な肉体) 脱出術 平衡感覚 (自力生存) 生存 治療 (精査) 解読 鑑定 (説得力) 威圧 はったり (探偵) 情報収集 搜索 (手さばき) 手先の早業 縄使い (動物の友) 騎乗 動物使い (魔法の才) 呪文学 魔法装置使用			
知識:次元界 知識:自然 知識:宗教 知識:神秘学			知 知 知 知		アストラル、次元界に関わる呪文、 来訪者 、 エレメンタル の知識。 季節と周期、 動物 、 フェイ 、 巨人 、 人怪 、 植物 、 蟲 の知識。 神話、宗教諸会派、シンボル、 神 、 女神 、 アンデッド の知識。 古代の謎、魔術の諸流派、 人造 、 竜 、 魔獣 の知識。	76 76 76 76					
知識:ダンジョン探検 知識:地域 知識:地理学 知識:歴史学			知 知 知 知		洞窟、地下探検、 異形 、 粘体 の知識。 伝説、有名人、法律、しきたり、住民、 人型生物 の知識。 諸国、地形、気候、民族の知識。 王族、戦争、植民地、移民、都市の設立の知識。	76 77 78 79					
跳躍 治療 手先の早業 登攀			筋 判 敏 筋	視認	意識的に飛び降り、10フィート分の衝撃を減らすには難易度15。 瀕死状態を小康状態にしたり、毒や病気を治療する。 硬貨をくすねるには難易度10、小さな物品は難易度20。 斜面を登るときに。適度にある足場の場合、難易度20。	77 78 78 79	技能の相乗効果(p62-76)				
動物使い 縄使い はったり 平衡感覚			魅 敏 魅 敏	脱出術 真意看破	動物に技を仕込んだり、忠実なペットにする。 縄を結ぶ。片手で結ぶには難易度15。 嘘やはたりの感知には難易度20、心術の感知は25。 細い場所を渡るときに。幅5 ~ 15cmの場合難易度15。	80 81 81 82		軽業 跳躍 平衡感覚 真意看破 交渉 生存 知識:自然 知識:貴族および王族 交渉 知識:神秘学 呪文学			
変装 魔法装置使用			魅 魅	視認	性別、種族、年齢段階が異なる毎に - 2修正。 呪文能力を真似るには難易度20、-20をした値が術者レベル。	83 83		知識:地域 情報収集 跳躍 軽業 動物使い 騎乗 はったり 威圧 交渉 手先の早業			
特殊な状況での技能の相乗ボーナス								知識:宗教 知識:歴史学 動物使い	アンデッド退散 バードの知識 野生動物との共感		
特殊な状況での技能の相乗ボーナス							交渉 とNPCの最初の態度				
5ランクで		+ 2ボーナス		状況			態度	意味	行動例		
解読 呪文学 製作 搜索		魔法装置使用 魔法装置使用 鑑定 生存		巻物に関する事項 巻物に関する事項 自分に製作できる分野 痕跡をたどる			敵対的	「痛い目に遭わせてやる」	攻撃、妨害、叱責		
脱出術 知識:建築術および工学 知識:各種 縄使い		縄使い 搜索 生存 脱出術		何かを縛る 隠し扉の搜索 関連する地形、分野 ロープからの脱出			非友好的	「ひどい目に遭っちまえ」	嘘をつく、悪い噂、避ける、信用しない		
縄使い はったり 魔法装置使用		登攀 変装 呪文学		ロープで登攀する 特定個人になりすます 巻物を解読する			中立的	「どうでもいいや」	社会儀礼的会話		
							友好的	「幸運を祈る」	雑談、助言、賛成、擁護		
							協力的	「何とか助けよう」	保護、支援、治療、加勢		
態度の変化(交渉 ないし[1d20 + [魅]修正]による)											
最初、新しい態度		敵対的		非友好的		中立的		友好的		協力的	
敵対的		20未満		20		25		35		50	
非友好的		5未満		5		15		25		40	
中立的				1未満		1		15		30	
友好的						1未満		1		20	

移動速度(基本移動速度と負荷によって低下した移動速度:単位はフィート)												
基本移動速度	100	90	80	70	60	50	40	30	20	15	10	5
マス目数	20	18	16	14	12	10	8	6	4	3	2	1
低下した移動速度	70	60	55	50	40	35	30	20	15	10	5	5
マス目数	14	12	11	10	8	7	6	4	3	2	1	1

中荷重以上(中装鎧以上を装備)の場合基本移動力は低下し、下段の低下した移動速度となる。

中荷重:最大[敏]修正+3、判定ペナルティ-3、疾走は移動速度×4
重荷重:最大[敏]修正+1、判定ペナルティ-6、疾走は移動速度×3

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

移動速度(区間移動/1分:単位はフィート)												
歩行	700	600	550	500	400	350	300	200	150	100	50	50
速歩	1400	1200	1100	1000	800	700	600	400	300	200	100	100
疾走(×3)	2100	1800	1650	1500	1200	1050	900	600	450	300	150	150
疾走(×4)	2800	2400	2200	4000	1600	1400	1200	800	600	400	200	200

移動速度(野外移動:単位はマイル)												
歩行/1時間	7	6	5.5	5	4	3.5	3	2	1.5	1	0.5	0.5
歩行/8時間	56	48	44	40	32	28	24	16	12	8	4	4
速歩/1時間	14	12	11	10	8	7	6	4	3	2	1	1
速歩/8時間												

速歩:2倍移動アクション。

速歩は1時間なら問題なく行える。さらに睡眠を挟まず速歩を1時間続けると1ポイントの非致傷ダメージを受ける。以降1時間ごとに倍々の非致傷ダメージを受ける(例:速歩5時間なら0+1+2+4+8=15ダメージ)。

[耐]9以上なら1分間疾走可:全ラウンドアクションで通常の4倍(重装鎧なら3倍)移動。疾走中ACへの[敏]ボーナス喪失。

[耐]ラウンドを越えて疾走するなら、難易度[10+越えたラウンド数]の[耐]判定を行う。失敗時、その場で停止。10ラウンド休憩するまでは疾走不可。

1日に8時間以上歩く場合(「強行軍」)、1時間毎に難易度[10+追加1時間ごとに2]の[耐]判定を行う。失敗時、1d6非致傷ダメージを受ける。非致傷ダメージを受けた場合、疲労状態となる。

サイズが違う場合を除いて、他のクリーチャーが占めるマスで移動を終了することは出来ない。

移動の支障(戦術移動)		
状況	例	移動コスト
移動困難な地形	瓦礫、下生え、急な斜面、氷、裂け目などのある面、でこぼこした床	×2
障害物*	低い壁、倒木、倒れた柱	×2
視界の悪さ	暗闇、霧	×2
通行不可能	床から天井まである壁、閉まっている扉、封鎖された通路	

*:技能判定が必要な場合もある。
移動コストが余計にかかる場合には5フィート・ステップは不可。

地形と野外移動			
地形	街道	道、踏み分け道	道のない土地
ムア*	×1	×1	×3/4
丘陵	×1	×3/4	×1/2
砂漠、砂地	×1	×1/2	×1/2
山岳	×3/4	×3/4	×1/2
湿地	×1	×3/4	×1/2
森林	×1	×1	×1/2
ツンドラ、凍土	×1	×3/4	×3/4
平地	×1	×1	×3/4
密林	×1	×3/4	×1/2

*:イングランドやスコットランドなどに多い、ヒースの生えた水はけの悪い高原地帯。

光源と照明(アイテム)			
アイテム	明るい光	薄明るい照明	持続時間
覆いつきランタン	30フィート	60フィート	6時間 /1ポイント
消えずの松明	20フィート	40フィート	永続
松明	20フィート	40フィート	1時間
投光式ランタン*1	60フィート 円錐形	120フィート 円錐形	6時間 /1ポイント
普通のランプ	15フィート	30フィート	6時間 /1ポイント
陽光棒	30フィート	60フィート	6時間
ろうそく	なし*2	5フィート	1時間

*1:投光式ランタンは全周ではなく円錐形に照明を発する。
*2:ろうそくは明るい光を発せず、ただ薄明るい照明のみを発する。

<視認>判定(難易度20)に成功することで、完全な闇の中では「明るい光」の20倍、薄暗い中でなら「明るい光」10倍の距離から光源を発見できる。

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

<視認>判定(難易度20)に成功することで、完全な闇の中では「明るい光」の20倍、薄暗い中でなら「明るい光」10倍の距離から光源を発見できる。

飛行機動性					
	完璧	良好 ^{*1}	標準	貧弱	劣悪
最小前進速度	なし	なし	半分	半分	半分
ホバリング	可	可	不可	不可	不可
後退	可	可	不可	不可	不可
後退への切り替え	無制限	-5フィート	不可	不可	不可
旋回	無制限	90° / 5フィート	45° / 5フィート	45° / 5フィート	45° / 10フィート
その場での旋回	無制限	90° / -5フィート	45° / -5フィート	不可	不可
最大旋回角度	無制限	無制限	90°	45°	45°
上昇角度	無制限	無制限	60°	45°	45°
上昇速度	完全	半分	半分	半分	半分
下降角度	無制限	無制限	無制限	45°	45°
下降速度	2倍	2倍	2倍	2倍	2倍
下降/上昇の切り替え	0	0	5フィート	10フィート	20フィート

***1: フライの飛行機動性。**
 飛行性能(完璧)のみ空中での5フィート・ステップが可能(特に定められていないのでDMの判断が優先)。

最小前進速度:1ラウンドに示された距離を前進できなければ、その移動の最後に着地せねばならない。着地できなければまっすぐに落下し、最初のラウンドは150フィート落ちる。これにより地面に到達したなら落下ダメージ(10フィートごとに1d6、最大20d6)を受ける。地面に到達しなかったら、次のターン、失速からの回復に費やさねばならない。反応セーブ(難易度20)に成功することで体勢を整え、落下を防ぐことができる。失敗時、さらに300フィート落下。地面に到達したならば、落下した距離のダメージを受け、到達しなければ次のターンに回復のチャンスがある。

ホバリング: その場にとどまる能力。

後退: 旋回を行わずに、後ろ向きに飛行する能力。

後退への切り替え: 飛行性能(良好)は後退を始める際に5フィート分の飛行速度を消費する。

下降/上昇の切り替え: 下降から上昇へと切り替える際、示された距離を(最低)進んでから上昇することができる。

サイズと武器ダメージ増減表								
サイズ分類が小さくなる				中型 ダメージ	サイズ分類が大きくなる			
4段階	3段階	2段階	1段階		1段階	2段階	3段階	4段階
			1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
		1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
1d2	1d3	1d4	1d6	2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
1d4	1d6	1d8	1d10	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	2d10	4d8	6d8	8d6	12d8

落下してくる物体からのダメージ	
物体の重量	落下距離
201ポンド以上200ポンドごとに	10フィートごとに
200～101ポンド	20フィートごとに
100～51ポンド	30フィートごとに
50～31ポンド	40フィートごとに
30～11ポンド	50フィートごとに
10～6ポンド	60フィートごとに
5～1ポンド	70フィートごとに
10フィート落下した場合、物体は重量200ポンドごとに1d6のダメージを与える。落下距離も10フィートごとに追加で1d6(最大20d6)のダメージを与える。	
200ポンドより軽い物体は、より長い距離を落下しなければ同じダメージを与えることはできない。ある重量の物体が1d6ダメージを与えるには、どれだけの距離を落下しなければならないかは、上の表を参照。	

サイズ修正							
サイズと例	素手攻撃	AC修正	組み付き修正	<隠れ身>等修正	接敵面*	生来の間合い*	
						立ち	伏せ
極小(ポーションの小瓶)	1d1	+8	-16	+8	1/2	0	0
微小(巻物)	1d1	+4	-12	+4	1	0	0
超小型(大判の本)	1d1	+2	-8	+2	2と1/2	0	0
小型(椅子)	1d2	+1	-4	+1	5	5	5
中型(樽)	1d3		0		5	5	5
大型(大きな扉)	1d4	-1	+4	-1	10	10	5
超大型(四輪馬車)	1d6	-2	+8	-2	15	15	10
巨大(納屋や物置)	1d8	-4	+12	-4	20	20	15
超巨大(家や蔵)	2d6	-8	+16	-8	30	30	20

*単位はフィート。

上方向に対しては自らの接敵面の幅と同じだけの背丈があるものとする。つまり上方向に対しては自らの接敵面の値に加えて、生来の間合いまでの高さの間合いが届くということである。

自分より3段階以上サイズの大きいクリーチャーの接敵面内を通過することができる。

サイズ分類が2段階以上の差があるクリーチャーどうしは同じマスを占めることができる。通常時に1マスを占める半分の頭数のクリーチャーが1マスに入ることができる。

サイズ分類が3段階以上の差があるクリーチャーどうしは同じマスを占めることができる。

攻撃ルール / ACへの修正値			
攻撃者の攻撃ルールへの修正 / 状態	近接	遠隔	備考
目がくらんだ状態	-1	-1	
からみつかれた状態	-2	-2	*1
防御側を挟撃している	+2		
不可視状態	+2	+2	*2
高い場所にいる	+1	±0	
伏せ状態	-4		*3
怯え状態または恐れ状態	-2	-2	
狭い場所に無理やり入り込んでいる	-4	-4	
防御側のACへの修正 / 状態	近接	遠隔	備考
遮蔽の後ろにいる	+4	+4	
盲目状態	-2	-2	*4
視認困難であるか不可視状態	視認困難の項目を参照		
戦慄状態	-2	-2	*4
からみつかれた状態	±0	±0	*5
立ちすくみ状態(不意打ち、平衡感覚 使用中、登攀中など)	±0	±0	*4
組み付き状態(ただし攻撃側ではない)	±0	±0	*4*6
無防備状態(麻痺状態、睡眠状態、縛られている状態など)	-4	±0	
膝をついているか座っている	-2	+2	
抑え込まれた状態	-4	±0	*7
伏せ状態	-4	+4	
狭い場所に無理やり入り込んでいる	-4	-4	
朦朧状態	-2	-2	*4

非実体、不可視への攻撃と発見						
発見手段	不可視状態			非実体および不可視		
	感知	位置特定	視認困難	感知	位置特定	視認困難
視認	*1	*1		*1	*1	
聞き耳	*2	*2		×	×	
鋭敏嗅覚		×		×	×	
擬似視覚			×	×	×	
擬似知覚		×		×	×	
攻撃への反撃						
めくらうち						
(無視界戦闘)			*3			
感知: 対象に気づくかどうか。 なら攻撃された時[敏] ボーナスを失わない。 位置特定: なら特定できる。×でも効果線は引ける。 視認困難: 50%攻撃失敗確率を適用するかどうか。 なら適用、×なら適用しない。 手探り: 標準アクションで2マスに接触攻撃(50%失敗確率を適用)。成功なら位置特定。 反撃: 攻撃範囲5フィートの不可視状態の敵に対してのみ位置特定						

遮蔽	
種別	効果
遮蔽	AC+4、反応セーブ+2、隠れ身 可能、機会攻撃不可
障害物	障害物より30フィート内の者のみ遮蔽を得る。攻撃側が遮蔽により近いなら効果を無視できる。
異なった度合いの遮蔽	AC+8、反応セーブ+4、隠れ身 +10、身かわし強化
柔らかい遮蔽	射撃に対してAC+4、隠れ身 不可
完全遮蔽	攻撃不可
複数のマスを占有するクリーチャーは、自分より小さなクリーチャーへ近接攻撃を行う際は、好きなマスを選んで遮蔽を得ているか判断できる。同様に、複数のマスを占有するクリーチャーへの近接攻撃を行う際も、好きなマスを選んで遮蔽を得ているか判断できる。	

二刀流のペナルティ		
条件		
通常のペナルティ		利き手 -6 利き手でない手 -10
利き手でない方の手で扱う武器が軽い		-4 -8
(二刀流)の特技		-4 -4
利き手でない方の手で扱う武器が軽い、(二刀流)		-2 -2

生命力吸収	
・負のレベルを与える。	
・負のレベルが現在のレベルと同じになったら死亡。	
・負のレベルを1レベル得るごとに攻撃ルール、セーブ、技能判定、能力値判定、有効レベルに-1のペナルティを受け、上限HPおよび現在HPを5ポイント失う。準備してあった最高LVの呪文を1つ失う。	
・24時間以内に取り除かれなかった場合、キャラクターは負のレベル1レベルごとに頑健セーブを行う。失敗したらレベルを1失う。経験点は前レベルと現レベルの間になる。	

- *1 からみつかれた状態では[敏]に-4のペナルティを被り、攻撃ルールに作用する
- *2 防御側はACへの[敏] ボーナスを失う。防御側が盲目状態の場合はこれは適用されない。
- *3 クロスボウとシュリケンにはペナルティなしで使用できる。
- *4 防御側はACへの[敏] ボーナスを失う。
- *5 からみつかれた状態では[敏]に-4のペナルティを被る。
- *6 遠隔攻撃の場合組み付き状態の者のうち誰を攻撃したのかランダムで決定。防御側はACへの[敏] ボーナスを失う。
- *7 防御側の[敏]は0(修正値-5)として扱う。

*1 通常 視認 難易度20(相手が動かなければ難易度30、物体なら難易度40)で感知。目標値を20上回れば位置特定。フリーアクション。	
*2 不可視状態のクリーチャーを発見する為の 聞き耳 難易度	
不可視状態のクリーチャーが...	難易度
戦闘中あるいはしゃべっている	0
半分の移動速度で移動中	忍び足
完全な移動速度で移動中	忍び足 -4
疾走あるいは突撃している	忍び足 -20
いくらか遠くにいる	10フィートごとに+1
障害物の反対側にいる(扉)	+5
障害物の反対側にいる(石製の壁)	+15
上記に加え通常の 聞き耳 への修正が加わる。目標値を20上回れば位置特定。フリーアクション。	
*3 視認困難による攻撃失敗の判定を2回できる	

視認困難	
段階	効果
視認困難	20%攻撃失敗確率
完全視認困難	50%攻撃失敗確率、機会攻撃を受けない

特殊能力の種類とそれぞれから受ける影響			
	変則	擬呪	超常
解呪	不可	可	不可*
相殺	不可	不可	不可
呪文抵抗	不可	可	不可
アンティマジックの範囲	不可	可	可
機会攻撃	不可	可	不可

- * 石化など一部可能なものもあり
- 解呪:** ディスベル・マジックなどで効果を解呪できるか？
- 相殺:** 呪文相殺ができるか？
- 呪文抵抗:** 呪文抵抗によって自身を守れるか？
- アンティマジックの範囲:** アンティマジックなどで抑止されるか？
- 機会攻撃:** 機会攻撃を誘発するか？

ダメージの回復	
HPダメージ	休憩一晚ごとに、レベルにつき1ポイント回復
非致傷ダメージ	1時間ごとにレベルにつき1ポイント回復
能力値ダメージ	休憩一晚につき1ポイント回復
いずれも<治療>により回復量を増加できる。	

状態サマリー

<p>押さえ込まれた状態: 組み付きにおいて押さえ込まれ、動けない状態(無防備状態ではない)。</p> <p>恐れ状態: 全力で(呪文なども使って)逃げる。逃げられなければ攻撃ロール、ダメージ、セーブに-2(士気ペナルティ)で戦う。</p> <p>怯え状態: 攻撃ロール、セーブ、技能判定、能力値判定に-2のペナルティ。</p> <p>からみつかれた状態: 攻撃ロール-2、【敏】-4、移動1/2、走る: 突撃不可、呪文使用時には 精神集中 判定(難易度15+呪文レベル)。</p> <p>過労状態: 移動1/2、【筋】【敏】-6、1時間の休憩で疲労状態に。</p> <p>気絶状態: 無防備状態。HPが-1~-9で気絶した場合、安定状態となったキャラクターは毎時間ごとに10%で意識を取り戻す。非致傷ダメージで気絶した場合、毎分10%で眼を覚まし、よるめき状態となる。</p> <p>恐慌状態: 手にしているものをすべて落とし、最高速で逃げる(逃げる方向はランダム)。各種判定-2、逃げられなければ戦慄状態に。</p> <p>組み付き状態: 素手または軽い武器、肉体武器での攻撃など限定されたアクションのみ可能。機会攻撃不可。組み付いている敵に対して、ACへの【敏】ボーナス喪失。</p> <p>幻惑状態: アクション不可。ACへのペナルティ等はなし。</p> <p>恍惚状態: その場で効果に注意を向ける以外のアクション不可。視認 聞き耳-4。危険が身に迫れば再セーブ可。他のキャラクターは1回の標準アクションとして揺さぶって効果から解き放つことができる。</p> <p>混乱状態: 自らのターンの始めにd%ロールして行動を決定する。1~10: 呪文の使い手を近接/遠隔武器で攻撃。不可能であれば呪文の使い手に近づく。11~20: 通常通り行動。21~50: 喧くばかりで行動しない。51~70: 最大移動速度で呪文の使い手から逃げる。71~100: 最も近くのクリーチャーを攻撃。上記の行動が取れない場合、喧くばかりで行動しない。混乱状態のキャラクターは攻撃対象として注意を向けているクリーチャー以外には機会攻撃を行わない。</p> <p>死亡状態: HPが0以下、【耐】が0など様々な理由で死亡し、魂が肉体を離れている状態。魔法によって復活可能。</p> <p>石化状態: 石に変えられた状態。気絶状態として扱う。</p> <p>戦慄状態: AC-2のペナルティに加え、ACへの【敏】ボーナス喪失。アクション不可。</p> <p>退散状態: アンデッド退散の影響を受けている状態。最上かつ最速の手段で10ラウンド間逃げる。逃げられない場合は戦慄状態となる。</p> <p>立ちすくみ状態: ACへの【敏】ボーナス喪失、機会攻撃不可、急所攻撃の対象とならない。</p> <p>聴覚喪失状態: イニシアチブ-4、聞き耳 は自動的に失敗、音声要素のある呪文は発動時に20%の呪文失敗率がある。</p> <p>能力値吸収: 1点以上永続的に失われること。魔法でのみ回復。【筋】0=無防備状態。【敏】0=麻痺状態。【耐】0=死亡。知能系0=気絶状態。</p> <p>能力値減少: 能力値の減少。原因となった状況が終了した時点で回復。</p> <p>能力値ダメージ: 一時的に1点以上失われること。基本的に1日1ポイント回復。【筋】0=無防備状態。【敏】0=麻痺状態。【耐】0=死亡。【知】【判】【魅】0=気絶状態。</p>		<p>吐き気がする状態: 移動アクションと一部フリーアクションのみ可。精神集中などできない。</p> <p>非実体状態: 魔法的でない攻撃に完全耐性。他の非実体クリーチャー、+1以上の魔法の武器、呪文、擬似呪文、超常能力のみ効果。【力場】、ゴーストタッチ効果以外のダメージは50%で無視。急所攻撃、クリティカル無視。どちらの方向にも移動可。【力場】効果以外の物体通り抜け可。重量ない。音立てない。足跡残さない。落下ダメージ無視。</p> <p>疲労状態: 走る / 突撃不可、【筋】【敏】-2。激しい運動で過労状態に。8時間の休憩で完全回復。</p> <p>瀕死状態: HP-1~-9の間で気絶状態。自身のターンに10%で容態安定化。失敗時1ダメージ。HP-10で死亡状態。治療 判定(難易度15)に成功するかHP回復呪文により安定化する。</p> <p>不可視状態: こちらを知覚できない敵への攻撃ロール+2。不可視状態を知覚できない敵はACへの【敏】ボーナス喪失。不可視状態は完全視認困難を持ち、攻撃してきた者に50%の攻撃失敗確率を適用する。隠れ身 に+20(移動している)または+40(じっとしている)のボーナスを得る。視認 難易度40(前のターン移動した)または難易度50(じっとしている)で不可視状態のクリーチャーの位置特定。</p> <p>伏せ状態: 近接攻撃-4、クロスボウ系を除き遠隔攻撃不可。近接攻撃へのAC-4、遠隔攻撃へのAC+4。立ち上がる(移動アクション)際機会攻撃を受ける。</p> <p>不調状態: 攻撃ロール、ダメージ、セーブ、技能判定、能力判定に-2のペナルティ</p> <p>麻痺状態: 【筋】【敏】=0。肉体を使った行動不可。意識ある。麻痺状態に陥っただけでは伏せ状態にはならない。無防備状態。麻痺状態のクリーチャーの占有するマスは誰でも移動可。その際それぞれ2マス分として数える。</p> <p>満身創痍状態: HP0またはHPがマイナスだが容態安定状態であり、意識がある状態。1回の標準アクションが1回の移動相当アクション(移動する際は移動速度半分)を行うことができる。標準アクション後、HPがマイナスのままならば1ダメージを受け、瀕死状態となる。</p> <p>無防備状態: 拘束、睡眠、気絶状態、麻痺状態などの動けない時。【敏】0(=AC-5)、近接攻撃へのAC-4、急所攻撃、とどめの一撃(自動命中+クリティカル; 頑健セーブ(難易度=10+ダメージ)失敗で即死; クリティカル無効生物には無効)可。</p> <p>目がくらんだ状態: 攻撃ロール、視認 搜索 判定に-1のペナルティ。</p> <p>盲目状態: AC-2。ACへの【敏】ボーナス喪失。搜索 判定および【筋】【敏】系技能判定-4。目に頼る技能使用不可。全ての相手に完全視認困難(50%の攻撃失敗率)適用。</p> <p>朦朧状態: AC-2。ACへの【敏】ボーナス喪失。手にしているものをすべて落とす。アクション不可。</p> <p>容態安定状態: 気絶状態で、HP-1~-9だが瀕死状態ではない状態。この状態になると毎ラウンドHPを失うことはない。</p> <p>よるめき状態: 非致傷ダメージでHPがちょうど0の状態。1回の標準アクションが1回の部分アクションのどちらかしが行えない。</p>	
--	--	--	--

物体の硬度和HP

物体	硬度	HP	難易度*	物体(中型サイズ)	硬度	HP
ロープ/直径1インチ	0	2	23	小型剣(ショートソード)	10	2
鎖	10	5	26	片手剣(ロングソード)	10	5
枷	10	10	26	両手剣(グレートソード)	10	10
小型の箱	5	1	17	軽い金属柄(ライト・メイス)	10	10
宝箱	5	15	23	片手金属柄(ヘヴィ・メイス)	10	20
木の壁/3インチ厚	5	60	20	軽い柄付(ハンドアックス)	5	2
石造りの壁/1フィート厚	8	90	35	片手柄付(バトルアックス)	5	5
岩盤/3フィート厚	8	540	50	両手柄付(グレートアックス)	5	20
錠	15	30		射出武器(クロスボウ)	5	5
ちょうつがい	10	30		バックラー	10	5
普通の木の扉	5	10	13	木製ライト・シールド	5	7
上質な木の扉	5	15	18	鋼鉄製ライト・シールド	5	15
頑丈な木の扉	5	20	23	木製ヘヴィ・シールド	10	10
鉄の扉/2インチ厚	10	60	28	鋼鉄製ヘヴィ・シールド	10	20
*破壊難易度: 【筋】判定難易度				タワー・シールド	5	20

魔法の武器、防具、盾は魔法による強化+1ごとに硬度+2、hp+10。

武器などのサイズが上がるたびにHPをx2する。

武器などのサイズが下がるたびにHPをx0.5する。

【音波】【酸】ダメージはそのまま全ダメージを与える。【電気】【火】ダメージは硬度を適用する前にダメージを1/2する。【冷氣】ダメージは硬度を適用する前にダメージを1/4する。

セーブで1振った時に ダメージを受けるアイテム

優先順に4個の中からランダムで決定	
優先順位	アイテム
1st	盾
2nd	鎧
3rd	兜、帽子、ヘッドバンドなど
4th	手に持った物
5th	魔法のクローク
6th	しまってある武器
7th	魔法のブレイサー
8th	魔法の衣類
9th	魔法の装飾品
10th	その他

影響を受けたアイテムは、可能ならばセーブを行い、それぞれの効果を受ける。ダメージがアイテムのhpを超えればアイテムは破壊される。

アクション区分と機会攻撃		
行動	機会攻撃	参照
アクションではない		
5フィート・ステップ		142
行動遅延(自分のイニシアチブ値を減らす)		158
フリーアクション		
高速化した呪文の発動		92
呪文の集中を中止する		
呪文発動の 精神集中 判定・呪文相殺の為の 呪文学 判定		139
呪文の発動のために呪文要素を用意する*1		139
アイテムを捨てる / 落とす		142
床に伏せる		142
話す・声を上げる		142
ドールドやレンジャーが 動物使い で動物を扱う。		81
全ラウンド・アクション		
全力攻撃		141
突撃*2		152
とどめの一撃	受	151
ネットから脱出する	受	118
消火する		
松明に火をつける	受	124
ヘヴィ・クロスボウ / リピーティング・クロスボウに装填	受	119
ロック・ガントレットに武器をロックする / 解除する	受	123
聖水など飛散武器を投擲する準備を行う	受	139
疾走(移動速度の4倍/重装鎧を着ているなら3倍で移動)	受	142
1ラウンドかかる技能の使用	通常受	139
最大6人までの仲間接触呪文を使用する	受	140
撤退		141
標準アクション		
攻撃関連行動		
攻撃(近接)		137
攻撃(遠隔)	受	137
攻撃(素手)	通常受	137
武器落とし*3	受	153
組みつき*3	受	153
足払い*3		156
突き飛ばし		152
防御専念		140
蹴散らし		155
組みつきから脱出する		154
援護*4	*5	152
相手が装備している武器や物体への打撃	受	155
アイテム・物品への攻撃		163
魔法関連行動		
発動時間が1標準アクションの呪文を発動	受	138
巻物等の呪文完成型のアイテムの発動	受	140
呪文開放型、合言葉型、単純使用型アイテムの発動		140
ポーションを1本飲むか、オイルを1つ塗る	受	
特殊能力の使用(擬似呪文能力)	受	140
特殊能力の使用(超常能力・アクション扱いの変則的能力の使用)		140
呪文効果を維持するための精神集中		140
呪文を1つ解除する		140
呪文抵抗を非作動状態にする		
未使用の接触呪文のチャージ開放		138
アンデッド退散 / 威伏		157
一般行動など		
待機(標準アクションを作動させる)		158
瀕死状態の仲間を 治療 する	受	78
フェイント(はったり の使用)		153
火おこし棒で松明に火をつける	受	126
隠しておいた武器を1つ抜く		78
1アクションかかる技能を使用する	通常受	62
特技の使用*6	さまざま	
移動相当アクション		
移動	受	140
登攀*7	受	79
軽業*7	受	
跳躍*7	受	
忍び足*7	受	
武器を抜く*8		140
武器を1つ鞘に収める	受	140
扉を開ける / 閉める	受	140
アイテムを取り出す / しまう / 拾う*9	受	140
伏せた状態からの復帰(= 立ち上がる)	受	141
盾の準備 / 納める*7		140
ハンド・クロスボウ / ライト・クロスボウの装填	受	119
恐慌状態の乗騎を制衡	受	69
馬に乗る / 降りる		141
扉を開ける / 閉める		140
重い物体を動かす	受	140
稼働中の呪文を向ける / 向け直す		141

戦闘中に取れる主な行動		@ : 機会攻撃を受ける行動
行動遅延 (非アクション)		p158
自分のイニシアチブの値を遅らせることが出来る(次Rへの持ちこし可)。		
待機 (非アクション・特殊)		p158
特定の状況まで行動を保留する(例: 敵の近接攻撃を受けた、特定の敵が呪文を唱えたとなど)。条件を満たした時点で1回の標準・移動アクションが可能(イニシアチブ値はそのときの値に変更される)。条件を満たさなかった場合、次のラウンドの行動順に解除される。		
突撃 (標準アクション)		p152
通常の2倍の距離まで(最低10フィート)の直線移動を行った後、1回の近接攻撃が可能。命中に+2、ACに-2(次Rの自分の行動まで)。通り道に移動困難地形(味方を含む)があるときは不可。相手側が待機で特定の武器を構えそれが命中した場合、2倍のダメージを受ける。		
蹴散らし@ (標準アクション)		p155
移動中に敵を押ししのけて進む。自分より1段階大きい相手までしか対象にできない 1: 防御側から機会攻撃を受ける 2: 防御側は「避ける」か「ブロック」を選択。「避ける」なら防御側に影響なし。 3: 対抗判定 [攻[筋力]vs防[筋力]or[敏捷]・サイズ1段階差ごと+4、四脚以上なら+4修正]。 成功したら相手は伏せ状態に(そのまま通過可能)なり 失敗したら攻撃側が5フィート後退し、さらに防御側は「仕返し」可。		
非致傷攻撃 (標準アクション)		p144
命中に-4のペナルティを受け、非致傷ダメージを与える。 このダメージは1時間毎にレベル分回復する。		
援護 (標準アクション)		p152
同じ目標に近接攻撃している仲間の支援に徹する。 目標のACを10として命中判定 仲間は命中もしくはACに+2のボーナス		
フェイント (標準アクション)		p153
相手を惑わせ、攻撃をうまく回避できなくする(はったり で防御側 真意看破 との対抗)。 成功すれば、次の自分の攻撃時相手は[敏捷]ボーナスを失い立ちすくみ状態となる。 人型でない生物に対しては-4のペナルティ、[知力]が1-2のクリーチャーに対しては-8、知性の無いクリーチャーにはフェイントを行うことが出来ない。		
武器落とし@ (標準アクション)		p153
近接攻撃として相手の武器or持物を攻撃して落とす(素手なら掴み取る)。 1: 防御側機会攻撃(ダメージを受けたら武器落としには即座に失敗) 2: 対抗ロール(両手武器+4、軽い武器-4、サイズ1差ごと+4、防御側が近接武器でなければ-4) 3: 勝てば武器はその場に落ちる。負けたら防御側は「仕返し」が可能。 アイテムを奪う場合は素手攻撃(命中-4)で行う。掴みやすい状態なら+4、防御側は「仕返し」できない。		
防御的戦闘 (標準アクションor全ラウンド・アクション)		p138
次の自分の番まで命中に-4のペナルティを受ける代わりに、ACに+2のボーナス得る。 (攻防一体) 効果と重複可。 軽業 5ランク以上あればAC+3に。		
防御専念 (標準アクション)		p140
次の自分の番まで攻撃を一切放棄する代わりに、ACに+4のボーナスを得る。(軽業 5ランク以上なら+6)		
撤退 (全ラウンドアクション)		p141
移動を開始したマスでは機会攻撃を受けない、移動距離の2倍まで移動可。盲目時不可。		
とどめの一撃@ (全ラウンドアクション)		p151
無防備状態の相手に使用: 攻撃は自動的に命中し、クリティカルヒットとなる(急所攻撃可)。攻撃を受けた者は頑健セーブ(10+ 受けたダメージ)に成功しなければ即死。		
組みつき@ (標準アクション)		p153
1: 防御側機会攻撃_ダメージを与えられたらその場で組み付き失敗 2: つかむ_近接接触攻撃による命中判定 成功なら3:へ 3: 捕らえる_フリーアクションで対抗組み付き判定。 成功なら組み付き状態に(素手(肉体武器)ダメージを与える)。 対抗組み付き判定 = 基本攻撃ボーナス + [筋力]修正値 + 組みつきサイズ修正 4: 組み付きの継続_組み付きを継続するなら相手のマスに移動(アクション不要・機会攻撃を受ける)。 ・組み付き参加者は参加者以外からの攻撃を受ける際、[敏]修正を失い、機会攻撃不可 組み付きからの脱出は 脱出術 でもできる(標準アクション)。 組みつき中にできること 素手(肉体武器)または軽い武器で攻撃: 命中-4で攻撃 魔法アイテム起動 呪文構成要素を1つ準備: 全ラウンドアクション。 呪文発動、発動時間1標準アクション以上・動作要素のある呪文などは不可。要 精神集中 。 組みつき対抗判定に成功毎にできること ダメージを与える: 組みつき対抗判定に成功すれば素手ダメージを与えられる。 押さえ込む: 相手を1R身動きできなくする(無防備状態ではない)。対象は脱出まで身動き・発声不可。押さえ込まれた相手を外部の者が攻撃する際には+4のボーナス 組み付きから脱出する: 組み付き判定成功で組み付きから抜け出せる。 移動: 標準アクション、移動速度の1/2まで相手を引きずって移動、押さえ込み後なら+4。 軽い武器を1つ準備: 組み付き判定成功毎に1つ 他人が押さえ込まれているのを解く: 味方を押さえ込まれた状態から解く(組み付きは依然継続)		
足払い (素手近接攻撃)		p156
素手接触攻撃が成功した場合、[攻撃側[筋力]対防御側[筋力]または[敏捷]の対抗判定 サイズ差ごとに+4、防御側が足が2本より多ければ+4、自分より2サイズ以上大きい相手には使用不可。 足払いされると伏せ状態に(足払いに失敗したら防御側は「仕返し」可)。 飛行状態の敵はバランスを崩し、騎乗している相手なら乗騎から引きずりおろす。 スバイク・チェイン、ダイア・フレイル、ヘヴィ・フレイル、ライト・フレイル、ギザーム、ハルバード、ウィップ などといった武器は足払いに使用できる。その場合、武器を用いての近接接触攻撃となり、機会攻撃を誘発しない。 発しない。足払いし返された際、武器を落とすことで、伏せ状態にはならない。		
突き飛ばし@ (標準アクション) 突撃との併用可		p152
攻撃側は防御側の接触面内に移動する(機会攻撃を誘発する。25%で防御側に攻撃) 対抗[筋力]判定を行い、攻撃側の勝利で防御側を5フィート後に移動させる。 攻撃側が敗北した場合、攻撃側が5フィート後に押し戻される。 サイズ差ごとに+4、防御側が足が2本より多ければ+4、自分より2サイズ以上大きい相手には使用不可。		
致傷ダメージの武器で非致傷ダメージ/非致傷ダメージの武器で通常ダメージを与える		p144
通常ダメージを与える武器で非致傷ダメージを与える: 攻撃ロールに - 4のペナルティ 非致傷ダメージを与える武器で通常ダメージを与える: 攻撃ロールに - 4のペナルティ		

機会攻撃の欄はそのアクション自体が機会攻撃を誘発するかどうかを示している。アクションに伴う移動により機会攻撃を誘発することもある。

*1: その構成要素が大きかったりかさのあるアイテムであった場合を除く。この判断はDMが行う。

*2: 君がそのラウンドに1回のアクションしか行えないよう制限されているならば、標準アクションとして行うことができる。その場合移動速度はそのままである。

*3: これらの攻撃形態は1回の近接攻撃と置き換えられるものであり、1回のアクションと置き換えられるわけではない。近接攻撃と同様、攻撃アクションや突撃アクションにおいては1回だけ行うことができる。全力攻撃アクションにおいては1回または複数回行うことができる。また、機会攻撃としても行うことができる。

*4: 伏せ状態のキャラクターに援護を行うことで、安全に立ち上がらせることも可能(伏せ状態のキャラクターへの援護を参照)。

*5: 君が、通常であれば機会攻撃を誘発する行動を行っている誰かに対して援護を行ったなら、援護するという君の行動もまた機会攻撃を誘発する。

*6: 個々の効果に関しては各特技の効果を参照

*7: 移動と組み合わせで判定を行う。技能によって移動速度は異なる。

*8: 基本攻撃ボーナスが+1以上であるなら君はこれらのアクション1つを通常の移動と組み合わせられる(1回の移動と同時にできる)。(二刀流)特技を持っているなら、軽い武器か片手武器を2つ同時に、通常の武器1つを抜くのに同じ時間で準備できる。

*9: キャラクターの生来の間合いの中にあるものを拾うことができる。

機会攻撃と移動

敵の機会攻撃範囲から出るとき、および機会攻撃が「受」の行動を敵の機会攻撃範囲内で行うたびに、機会攻撃を受ける(相手が可能なら)。

移動の場合「5フィート・ステップ」が「撤退(最初のマスのみ)」の場合には機会攻撃を受けない。

アンデッド退散	
退散判定: 1d20+【魅】修正	
結果	退散可能なHD
0以下	クレリック・レベル-4
1-3	クレリック・レベル-3
4-6	クレリック・レベル-2
7-9	クレリック・レベル-1
10-12	クレリック・レベル
13-15	クレリック・レベル+1
16-18	クレリック・レベル+2
19-21	クレリック・レベル+3
22以上	クレリック・レベル+4
クレリック・レベルがアンデッドのHDの2倍以上なら退散の代わりに破壊できる。	
退散ダメージ(HD) 2d6+クレリック・レベル+【魅】修正	

巻物の術者レベル判定

巻物に書かれた呪文が、自分のクラスの呪文リストにあり、発動するのに必要な最低限の能力値はあるが、発動するために必要なレベルが足りない場合には、**巻物の術者レベル+1を難易度に術者レベル判定を行う**。この判定に成功することで、巻物から呪文を使用することができる。

戦闘の手順	
1	不意打ちの解決 不意打ち側の部分アクション*
2	イニシアチブの決定 D20+イニシアチブ修正
3	イニシアチブ順に行動 各キャラクターの行動解決*
4	戦闘の解決 決着がつくまで3を繰り返す。
*イニシアチブが1回も回って来ていないキャラクターは立ちすくみ状態であり、A Cへの【敏捷】ボーナスを失う。	

1ターンの行動の組み合わせ	
即行or割り込み+標準+移動相当+5フィート・ステップ	
即行or割り込み+移動相当+移動相当+5フィート・ステップ	
即行or割り込み+全ラウンド・アクション+5フィート・ステップ	
即行or割り込み+移動+移動(2倍移動)	
即行or割り込み+標準+移動相当	
割り込みアクションは自分のターンでなくても行える。ただし、割り込みアクションを行うと、次の自分のターンが回ってくるまで、割り込みアクションは行えない。1ラウンドには1回の即行アクションが割り込みアクションしか行えない。	

呪文の距離			
術者レベル	近距離	中距離	遠距離
1	25	110	440
2	30	120	480
3		130	520
4	35	140	560
5		150	600
6	40	160	640
7		170	680
8	45	180	720
9		190	760
10	50	200	800
11		210	840
12	55	220	880
13		230	920
14	60	240	960
15		250	1000
16	65	260	1040
17		270	1080
18	70	280	1120
19		290	1160
20	75	300	1200

ディテクト・イーヴル				
1R	悪のオーラの存在を感知。	オーラ強度	残留時間	悪のオーラ強度
2R	悪のオーラの数とその中で最も強い者の強度がわかる。オーラの強度が術者のレベルの2倍以上なら術者は1R朦朧化。	微弱	1d6R	微弱
3R	各オーラの強度と位置がわかる。視界内に存在しなければ方向はわかる。	中程度	1d6分	中程度
		強力	1d6×10分	強力
		圧倒的	1d6日	圧倒的

ディテクト・マジック				
1R	悪のオーラの存在を感知。	オーラ強度	残留時間	オーラ強度
2R	悪のオーラの数とその中で最も強い者の強度がわかる。オーラの強度が術者のレベルの2倍以上なら術者は1R朦朧化。	微弱	1d6R	微弱
3R	各オーラの強度と位置がわかる。視界内に存在しなければ方向はわかる。呪文学 判定を行える。	中程度	1d6分	中程度
		強力	1d6×10分	強力
		圧倒的	1d6日	圧倒的

オーラ系統識別: 呪文学 [15+術者レベルの半分]				
アイテムの性質		系統		
防具、防御的アイテム		防御術		
武器、攻撃的アイテム		力術		
能力値、技能へのボーナス		変成術		

運搬能力 表示の単位は中型用データですべてポンド PHBp160抜粋						
筋力	軽荷重	中荷重	重荷重	頭上に持ち上げる	地面から持ち上げる	押し引きする
1	~3	4~6	7~10	10	20	50
2	~6	7~13	14~20	20	40	100
3	10	11~20	21~30	30	60	150
4	~13	14~26	27~40	40	80	200
5	~16	17~33	34~50	50	100	250
6	~20	21~40	41~60	60	120	300
7	~23	24~46	47~70	70	140	350
8	~26	27~53	53~80	80	160	400
9	~30	31~60	61~90	90	280	450
10	~33	34~66	67~100	100	200	500
11	~38	39~76	77~115	115	230	575
12	~43	44~86	87~130	130	260	650
13	~50	51~100	101~150	150	300	750
14	~58	59~116	117~175	175	350	875
15	~66	67~133	134~200	200	400	1000
16	~76	77~153	154~230	230	460	1150
17	~86	87~173	174~260	260	520	1300
18	~100	101~200	201~300	300	600	1500
19	~116	117~233	234~350	350	700	1750
20	~133	134~266	266~400	400	800	2000
21	~153	154~306	307~460	460	920	2300
22	~173	174~346	347~520	520	1040	2600
23	~200	201~400	401~600	600	1200	3000
24	~233	234~466	467~700	700	1400	3500
25	~266	267~533	534~800	800	1600	4000
26	~306	307~613	614~920	920	1840	4600
27	~346	347~693	694~1040	1040	2080	5200
28	~400	401~800	801~1200	1200	2400	6000
29	~466	467~933	934~1400	1400	2800	7000

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

単位変換	
1インチ	約 2.5 cm
1フィート(12インチ)	約 30 cm
1マイル	1,6 km
1ポンド	453 g
1パイント	500 cc
1ガロン	約 3

経験点およびレベル上昇に伴う特典					
キャラクターレベル	経験点	クラス技能 最大ランク	クラス外技能 最大ランク	特技	能力値上昇
1	0	4	2	1つ目	
2	1,000	5	2.5		
3	3,000	6	3	2つ目	
4	6,000	7	3.5		1回目
5	10,000	8	4		
6	15,000	9	4.5	3つ目	
7	21,000	10	5		
8	28,000	11	5.5		2回目
9	36,000	12	6	4つ目	
10	45,000	13	6.5		
11	55,000	14	7		
12	66,000	15	7.5	5つ目	3回目
13	78,000	16	8		
14	91,000	17	8.5		
15	105,000	18	9	6つ目	
16	120,000	19	9.5		4回目
17	136,000	20	10		
18	153,000	21	10.5	7つ目	
19	171,000	22	11		
20	190,000	23	11.5		5回目

能力値修正										
能力値	修正値	1Lv	2Lv	3Lv	4Lv	5Lv	6Lv	7Lv	8Lv	9Lv
1	- 5									
2 ~ 3	- 4									
4 ~ 5	- 3									
6 ~ 7	- 2									
8 ~ 9	- 1									
10 ~ 11	± 0									
12 ~ 13	+ 1	1								
14 ~ 15	+ 2	1	1							
16 ~ 17	+ 3	1	1	1						
18 ~ 19	+ 4	1	1	1	1					
20 ~ 21	+ 5	2	1	1	1	1				
22 ~ 23	+ 6	2	2	1	1	1	1			
24 ~ 25	+ 7	2	2	2	1	1	1	1		
26 ~ 27	+ 8	2	2	2	2	1	1	1	1	
28 ~ 29	+ 9	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30 ~ 31	+ 10	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32 ~ 33	+ 11	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34 ~ 35	+ 12	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36 ~ 37	+ 13	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38 ~ 39	+ 14	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40 ~ 41	+ 15	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42 ~ 43	+ 16	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44 ~ 45	+ 17	5	4	4	4	4	3	3	3	3