

技能	未修得使用	鑑ペナ	対応能力	対抗判定	解説	ページ
言語 水泳 跳躍 登攀		x2	-	筋力	1ランクにつき1種類の言語を修得する。判定はない。荒れた水面を泳ぐ難易度は15、5以上失敗すると沈む。意識的に飛び降り、10feet分の衝撃を減らすには難易度15。斜面を登るときに。適度にある足場の場合、難易度20。	70 73 77 79
解錠 隠れ身 軽業 騎乗			視認	敏捷力	鍵を開けるときに。平均的な錠前の難易度は25、最高で40。移動速度半分ならペナルティなし。サイズ毎に±4。落下距離軽減や機会攻撃範囲突破には難易度15。乗騎に攻撃させる。障害跳びには難易度15。	67 67 68 69
忍び足 脱出術 手先の早業 縄使い			聞き耳 縄使い 視認 脱出術	敏捷力	半分の移動速度ならペナルティなし。通常速度なら-5。縛られたり、組み付き状態から抜けるときに。硬貨をくすねるには難易度10、小さな物品は難易度20。縄を結ぶ。片手で結ぶには難易度15。	70 76 76 81
平衡感覚 精神集中 解読 鑑定			耐久力	知力	細い場所を渡るときに。5~15cmの場合難易度15。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。暗号に限らず、わからない文章を解読する。基本は25。難易度12で誤差10%。希少な品は難易度15以上。	82 74 67 68
偽造 呪文学 製作 製作(錬金術)			偽造	知力	特定個人のものでなければ+8。サンプルがあれば+4。呪文の知識。発動中の呪文識別は15+呪文レベル。鍛冶、製本、大工、宝石加工、織物、絵描き、革細工など。物質やポーシジョンの識別、陽光棒や雷石製作は難易度25。	69 72 73 73
搜索 装置無力化 知識(貴族・王族) 知識(建築術・工学)				知力	一般的な隠し扉や罠に気付くには難易度20以上。罠やその他の単純な機械を無力化する。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。	75 76 76 76
知識(次元界) 知識(自然) 知識(宗教) 知識(神秘学)				知力	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) 知識(歴史)				知力	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 76 76 76
知識(その他) 聞き耳 視認 職能			忍び足 各種	判断力	該当の知識。忍び寄る猫の難易度は19。扉を一枚隔てると+5。視覚により何かを発見する。気がそれている場合-5。薬草師、書記、料理人、漁師、鉦夫、伐採人、執事など。	76 68 70 72
真意看破 生存 治療 威圧			はったり	判断力	嘘やはたりの感知には難易度20、心術の感知は25。"1/2速度の行軍+補給"の難易度は10、+2毎に食料1人分。瀕死状態を小康状態にしたり、毒や病気を治療する。	72 75 78
芸能 交渉 情報収集 動物使い			右記参照	魅力	1d20+HD+[判断力]+[恐怖]耐性との対抗。	66
はったり 変装 魔法装置使用			交渉	魅力	記憶に残る上演には難易度25。高品質な楽器で+2。礼儀作法、優雅さ、如才なさ、敏感さが含まれる。特定の噂であれば15~25、あるいはそれ以上となる。動物に技を仕込んだり、忠実なペットにする。	70 70 72 80
			真意看破 視認	魅力	演技、言いくるめ。半疑を信じさせるには難易度+10。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。	81 83 83

抵抗判定の組み合わせ

実行側	対抗側
忍び足	聞き耳
はったり	真意看破
隠れ身	視認
縄使い	脱出術
騎乗	騎乗
変装	視認
すり	視認
偽造	偽造

特定技能に+2ボーナスを与える特技

特技	ボーナス	適用技能
運動能力 (Athletic)	+2	水泳、登攀
鋭敏感覚 (Alertness)	+2	聞き耳、視認
隠密 (Stealthy)	+2	隠れ身、忍び足
軽業師 (Acrobatic)	+2	軽業、跳躍
偽装の名人 (Deceitful)	+2	偽造、変装
器用な指先 (Nimble Fingers)	+2	開錠、装置無力化
交渉人 (Negotiator)	+2	交渉、真意看破
柔軟な肉体 (Agile)	+2	脱出術、平衡感覚
自力生存 (Self Sufficient)	+2	生存、治療
精査 (Diligent)	+2	解読、鑑定
説得力 (Persuasive)	+2	威圧、はったり
探偵 (Investigator)	+2	情報収集、搜索
手さばき (Deft Hands)	+2	手先の早業、縄使い
動物の友 (Animal Affinity)	+2	騎乗、動物使い
魔法の才 (Magical Aptitude)	+2	呪文学、魔法装置使用

技能の相乗効果 (p62-76)

5ランクで	+2ボーナス
軽業	跳躍 平衡感覚
真意看破	交渉
生存	知識(自然)
知識(貴族・王族)	交渉
知識(神秘学)	呪文学
知識(地域)	情報収集
跳躍	軽業
動物使い	騎乗
はったり	交渉 威圧 手先の早業

技能以外への相乗効果 (p62-76)

5ランクで	+2ボーナス
知識(宗教)	(アンデッド退散)
知識(歴史)	(バードの知識)
動物使い	(野生動物との共感)

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
解読	魔法装置使用	巻物に関する事項
呪文学	魔法装置使用	巻物に関する事項
製作	鑑定	自分の製作できる分野
搜索	生存	痕跡をたどる
脱出術	縄使い	何かを縛る
知識(建築術・工学)	搜索	隠し扉の搜索
知識(各種)	生存	関連する地形、分野
縄使い	脱出術	ロープからの脱出
縄使い	登攀	ロープで登攀する
はったり	変装	特定個人になりすます
魔法装置使用	呪文学	巻物を解読する

交渉 と NPC の最初の態度

	意味	行動例
敵対的	「痛い目に遭わせてやる」	攻撃、妨害、叱責
非友好的	「ひどい目に遭っちゃまえ」	嘘をつく、悪い噂、避ける、信用しない
中立的	「どうでもいいや」	社交儀礼的会話
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

【軽業】 【敏】 修得のみ・防具ペナルティあり	
作業	難易度
落下ダメージを10ft軽減	15
移動の一部として機会攻撃を受けずに移動力の半分まで移動	15 (追加の敵ごとに+2) *敵ごとに判定・失敗しても移動そのものは行われる
移動の一部として機会攻撃を受けずに移動力の半分まで移動	25 (追加の敵ごとに+2) *敵ごとに判定・失敗したら手前で停止
機会攻撃を受けずにフリーアクションで立ち上がる	35
軽業 への修正	
・少しの障害・少し滑る・傾きなど……難易度+2	
・障害が多い・滑りやすいなど……難易度+5	
・通常の移動速度で 軽業 ……技能-10	

【聞き耳】 【判】再挑戦は全ラウンドアクション			
音	難易度	音	難易度
戦いの物音	-10	注意がそれている	+5
話している人々	0	聞き手から10ft離れる	+1
ささやき声	15	扉を1枚隔てる	+5
(内容を聞き取る)	+15	石の壁を1枚隔てる	+15

【騎乗】 【敏】	
作業	難易度
膝で操る(両手が使えない)	5
鞍にとどまる(落馬せずに済む)	10
訓練済みの乗騎とともに戦う	10
遮蔽を取る(乗騎で遮蔽1/2)	15
軟着陸(落馬時のダメージなし)	15
障害跳び(乗騎の<跳躍>チェックは別に行う)	15
訓練されていない乗騎を戦闘で使う	20
素早く乗り降りする*	20

鞍なし:-5、軍用鞍:+2 * 防具のペナルティ適用

【精神集中】 【耐】	
精神集中を乱す行動	難易度
呪文発動中のダメージ	10+受けたダメージ+呪文レベル
呪文発動中の継続ダメージ	10+ダメージの1/2+呪文レベル
非ダメージ呪文で集中を乱される	術の抵抗難易度+呪文レベル
組み付き・押さえ込まれ時	20+呪文レベル
激しい揺れ(馬上、揺れる馬車、嵐の中の船内)	10+呪文レベル
非常に激しい揺れ(馬で早駆け、嵐の中の船の甲板)	15+呪文レベル
強風・目を開けていられない雨やみぞれ	5+呪文レベル
烈しい風・ひょうや土ほこりや砂礫が舞う	10+呪文レベル
防衛的発動	15+呪文レベル
術者がエンタングル、足止め袋などにからみつかれている	15+呪文レベル

【装置無力化】 【知】修得時のみ		
作業例	難易度	時間
錠を開かなく/閉じなくする	10	1R
車輪に仕掛けをする	15	1d4R
罟を解除/設置し直す	20	2d4R
魔法の罟の解除*	25	2d4R
複雑な罟の無力化/装置にうまく仕掛け*	25	2d4R

いじった形跡を残さないためにはさらに難易度+5
*ローグのみ可
難易度10+で成功すれば罟を解除せず通過できる

【登攀】 【筋】	
壁・表面の例	難易度
険しい斜面、壁+結び目のあるロープ	0
壁+ロープ、結び目のあるロープ	5
立ったり掴んだりできる壁の出っ張り(てこぼこの壁や船の索具)	10
適当な手がかりのある表面(自然石、木、ロープ、ピトンを打った壁)	15
わずかに凹凸のある表面(ダンジョンや廃墟の典型的な壁)	20
手がかりはあるが足をかけられない(オーバーハング、天井)	25
対向面を利用できる	-10
直角面を利用できる	-5
表面が滑りやすい	+5

【はったり】 【判】	
状況の例	難易度
対象が信じがっている	-5
信じられ、対象にあまり影響がない	+0
やや信じがたい/対象にリスクがある	+5
信じられない/対象に大きなリスク	+10
とんでもない/考えられない話	+20

対象 真意看破 との対抗ロール

【平衡感覚】 【敏】使用中は「バランスを崩した」状態			
表面	難易度	表面	難易度
幅 7-12インチ	10	てこぼこの床	+2 ~ +5
幅 2-6インチ	15	傾斜	+2
幅2インチ未満	20	滑りやすい表面	+2 ~ +5

成功すればこれらの表面を1/2速度で移動でき、失敗なら移動不可。5差以上の失敗は落下/転倒。

【真意看破】 【判】	
作業	難易度
直感	20
心術感知	25 (or 15)

状態サマリー

能力値ダメージ: 【耐】が0=死亡; 知能系0=意識不明; 身体系0=行動不能	組み付かれ: 素手・Sサイズ武器での攻撃より複雑な行動、移動、機会攻撃不可、【敏】のACボーナス喪失。
能力値吸収: 魔法でのみ回復	金縛り: 体を使う行動一切不可(無防備); 精神行動可
盲目: 全ての相手に完全な視認困難(50%で攻撃はずれ、【敏】のACボーナス喪失、【筋】【敏】系技能判定-4、目に頼る技能使用不可)	無防備: 拘束、睡眠、意識不明など、動けないとき; 攻撃側近接+4(遠隔+0)、【敏】0(=AC-5); 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
戦慄: 【敏】ACボーナス喪失、アクション不可、攻撃側+2	非実体状態: 肉体のない状態、魔法武器or魔法or非実体の生物以外の攻撃無効; 【力場】・ゴーストタッチ効果以外は50%ミスチャンス
幻惑: 行動不能(防御行動可能)	おさえこみ: 動けない(無防備状態ではない)
聴覚喪失: イニシアチブ-4、聞き耳 不可、音声要素のある呪文を20%で失敗	伏せ: 近接攻撃-4、遠隔攻撃不可(クロスボウ等なら修正なし)、攻撃側近接+4、遠隔-4、立ち上がる(移動アクション)際機会攻撃をうける
絡みつかれた: 攻撃-2、【敏】-4、移動1/2、走る・突撃不可、呪文使用時には精神集中(難易度15)	怯え: 攻撃、ダメージ、セーブに-2
過労: 移動1/2、【筋】【敏】-6; 1時間の休憩で疲労状態に	よろめき: 非致傷ダメージでHPがちょうど0に; 通常アクションがとれる場面で部分アクションしかできない
疲労: 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。	朦朧: 【敏】のACボーナス喪失、行動不可; 攻撃側+2
立ちすくみ: 【敏】のACボーナス喪失、自分は機会攻撃できず、急所攻撃を受ける。	目がくらんだ: 攻撃/視覚を使う技能に-1
恐怖: 出来る限り(呪文なども使って)逃げる。逃げられなければ攻撃、ダメージ、セーブに-2で戦う。	不可視: こちらを知覚できない敵への命中+2、ACへの【敏】ボーナス喪失
麻痺: 【筋】【敏】が0に。肉体を使った行動不可。無防備状態。	吐き気: 移動アクションと一部フリーアクションのみ可。集中などはできない。
石化: アクション不可。すべての感覚喪失。【筋】【敏】が0。	恍惚: 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ST可。
恐慌: 手にしているものを50%で落とし、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に。	

負傷状態

満身創痍(0ヒット・ポイント)
気絶状態ではないが、それに近い状態。
移動(移動力1/2)しか行なえない。
標準アクションを行えば、そのラウンドの最後に1HPを失い瀕死に。
瀕死(-1から-9ヒット・ポイント)
即座に気絶(無抵抗状態: 何らアクションを取ることはできない)。
ラウンドの最後にd%をロールし、10%以下が出たら安定化する。(安定化できなければ1HPを失う)
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。
死亡(-10ヒット・ポイント以下)
魂が肉体を離れている状態

回復

ダメージ	休憩一晚につき、レベル毎1HPを回復
非致傷ダメージ	1時間につきレベル毎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

エネルギー吸収

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1につき攻撃・セーブ・技能・能力値チェック・効果レベル-1した上で、準備してあった最高LVの呪文を喪失する
・24時間以内に回復できなかった場合、キャラクターは頑健セーブ(難易度はクリーチャーによる)
・失敗したらレベルを失う(経験値は前レベルと現レベルの中間に)

移動速度表

基準速度	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
中荷重+	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:最大[敏]修正+3、判定ペナルティ-3
 重荷重:最大[敏]修正+1、判定ペナルティ-6、疾走x3まで

1分間の移動:歩行・速歩・疾走(x3、x4)が可能

[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・その間[敏]へのACボーナス喪失
 [耐]Rを越えて走るなら難易度[10+越えたR数]の[耐]チェックに成功しなければその場で停止:10R休憩するまでは疾走不可

1時間の移動:歩行・速歩が可能

速歩は1時間なら問題なし。さらに1時間続けると1非致傷ダメージを受け、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)

1日の移動距離(野外移動・単位:マイル)

歩行	80	72	64	56	48	40	32	24	16	12	8	4
----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---	---

1日に8時間以上歩く場合(「強行軍」)1時間毎に難易度[10+余分に歩いた時間]の[耐]判定:失敗すると1d6非致傷ダメージ+疲労状態

飛行機動性

	完璧	良好	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・後退	可	可(後退切替:-5ft)	不可	不可	不可
反転	無制限	可	不可	不可	不可
旋回	無制限	90°/5ft	45°/5ft	45°/5ft	45°/10ft
その場旋回	無制限	90°/-5ft	45°/-5ft	不可	不可
最大旋回角度	無制限	無制限	90°	45°	45°
上昇角・速度	無制限・完全	無制限・半分	60°・半分	45°・半分	45°・半分
下降角・速度	無制限・2倍	無制限・2倍	無制限・2倍	45°・2倍	45°・2倍
上下への切り替え	0	0	5ft	10ft	20ft

移動力への修正倍率

地形	街道	道	道なし
平地	x1	x1	x1
藪・荒地	x1	x1	x3/4
森	x1	x1	x1/2
密林	x1	x3/4	x1/4
沼地	x1	x3/4	x1/2
丘陵地	x1	x3/4	x1/2
山地	x3/4	x1/2	x1/4
砂漠	x1	-	x1/2

・この他"移動困難な地形""障害物""視界が悪い"などの条件は移動コストを2倍にする

アンデッド退散

退散判定:1d20+[魅力]修正	
結果	退散可能な最大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

ディテクト・オーラ

1R目:悪のオーラ存在感知
 2R目:悪のオーラの数とその中でもっとも強いものの強度*
 3R目:各オーラ強度、位置(or方向)
 *強度が術者のキャラクターレベルの2倍以上なら1R朦朧化

<オーラ残留時間>

オーラ強度	残留時間
微弱	1d6R
中程度	1d6分
強力	1d6x10分
圧倒的	1d6日

ディテクト・マジック

1R目:魔法のオーラの存在感知
 2R目:オーラの数とその中でもっとも強いものの強度
 3R目:各オーラ強度

呪文/物体	微弱	中程度	強力	圧倒的
機能している呪文(呪文レベル)	3以下	4-6	7-9	10以上
魔法のアイテム(術者レベル)	5以下	6-11	12-20	21以上

光源

光源	有効半径	持続	光源	有効半径	持続
覆い付きランタン	30ft	6h	コンティニユアル	20ft	永続
たいまつ	20ft	1h	フレム		
投光式ランタン	60ft*	6h	ダウニングライト	20ft	1分
ランプ	15ft	6h	デイライト	60ft	30分
陽光棒	30ft	6h	ライト	20ft	10分
口ウソク	5ft	1h			

* 60ft x 20ft の円錐形

・有効半径の2倍まで:"薄暗い"

・完全な闇の中では有効半径の20倍、薄暗い中でなら10倍までの距離から光源を視認できる(難易度20)

<悪のオーラ強度>

クリーチャー/物体	微弱	中程度	強力	圧倒的
悪のクリーチャー(HD)	10以下	11-25	26-50	51-
アンデッド(HD)	2以下	3-8	9-20	21-
悪の来訪者(HD)	1以下	2-4	5-10	11-
悪の神のクレリック(術者レベル)	1	2-4	5-10	11-
悪の魔法アイテム・呪文(術者レベル)	2以下	3-8	9-20	21-

<オーラ系統判別:<呪文学>[15+術レベル]>

アイテムの性質	系統
防具と防衛的アイテム	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

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		
発動時間が一瞬の呪文(フェザー・フォールや《呪文高速化》した呪文)投射	×	142
呪文のための(精神集中)判定・呪文相殺の試みでの(呪文学)判定	×	139
呪文の発動のために呪文要素を用意する	×	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
全ラウンド・アクション		
登攀(移動速度の1/2)	×	79
全力攻撃	×	141
1ラウンドかかるスキルの使用	種別	139
動けない相手にとどめを刺す	○	151
火を放つ／たいまつに火をつける／消火する	○	124
ヘビークロスボウ／リピーティング・クロスボウに装填	○	119
ロック・ガントレットに武器をロックする／解除する	○	123
油を投擲する準備を行う	○	139
両手持ち武器を片手で投擲する	○	111
最大6人までの仲間接触呪文を使用する	○	140
撤退	×	141
疾走(通常速度の4倍で移動(重装鎧を着ているなら3倍))	○	142
標準アクション		
攻撃関連行動		
攻撃(近接)	×	137
攻撃(遠隔)	○	137
攻撃(素手)	通常○	137
突撃	×	152
武器落とし	○	153
組み付きに入る	○	153
足払い	×	156
突き飛ばし	○	152
防御専念	×	140
蹴散らし	×	155
組み付きから脱出する	×	154
援護	×	152
相手が装備している武器や物体への打撃	○	155
アイテム・物品への攻撃	×	163
魔法関連行動		
1アクションかかる呪文を投射(接触呪文なら投射→接触までを含む)	○	138
魔法のアイテムの発動(巻物等の呪文完成型のアイテム)	○	140
魔法のアイテムの発動(呪文開放型、合言葉型、単純使用型アイテム)	×	140
特殊能力の使用(擬似呪文能力)	○	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・呪文効果の向きの変更のための集中	×	140
呪文を解除する	×	140
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
移動アクション		
移動	×	140
登攀(移動速度 1/4)	×	79
武器を抜く(基本攻撃ボーナス+1以上なら他の移動と組み合わせ可能)	×	140
武器を収める	○	140
ドアを開ける／重いものを動かす	○	140
アイテムを取り出す／しまう／拾う	○	140
伏せた状態からの復帰(＝立ち上がる)	○	141
盾の準備／納める	×	140
ハンド・クロスボウ／ライト・クロスボウの装填	○	119
恐慌状態の乗騎を制御	○	69
馬に乗る／降りる	×	141
扉を開ける	×	140
重い物体を動かす	○	140
呪文の効果の向きを変える	×	141
一般行動など		
待機(部分アクションの準備)	×	158
瀕死状態の仲間を(治療)する	○	78
自分に接触呪文を使う	×	138
フェイント(くはったり)の使用	×	153
火おこし棒で松明に火をつける	○	126
1アクションかかる技能を使用する	×	62

移動と機会攻撃

敵の機会攻撃範囲から出るときおよび機会攻撃が○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」か「撤退(最初のマスのみ)」の場合には機会攻撃を受けない。

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できる(次Rへの持ちこし可)。	
待機 (非アクション: 特殊)	p158
特定の状況になる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、など)条件を満たした時点で1回の攻撃・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10ft)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や(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
移動中に敵を押し倒す。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】vs防【筋】or【敏】・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)。失敗したら5ft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(くはったり)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】ボーナスを失う。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や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: 対抗攻撃ロール(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	
防衛的戦闘 (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のボーナスを得る。《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+を受けたダメージ)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・一部の武器は足払いに使用可能)	p156
近接接触攻撃が成功した場合、[攻撃側【筋】対 防御側【筋】または【敏】]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)。	
※浮遊・魔法的に飛行している相手には効果なし。翼で飛んでいる相手は落下。	
騎乗している相手なら乗騎から引きずりおろす。	
突き飛ばし ◎ (標準アクション) 突撃 との併用可	p152
攻撃側は防御側のいる空間に移動する(機会攻撃可・周囲のものも攻撃できるが25%で仲間に命中)対抗【筋】判定を行い、成功なら相手を5フィート後に押しやる(失敗すると攻撃側が5フィート後に)。	
相手を5フィート後に押しやる(失敗すると、攻撃側が5フィート後に押しやられる)。	
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。	
通常ダメージを与える武器で非致傷ダメージ・非致傷ダメージを与える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	

攻撃ロール/ACへの修正値

状態	(攻撃者の命中ロールへの修正)	近接	遠隔	備考
攻撃側が防御側を挟撃している		+2	-	*1
攻撃側が高い場所にいる		+1	+0	
攻撃側が伏せ状態		-4		*2
攻撃側が不可視状態		+2	+2	*3
攻撃側が狭いところに入り込んでいる(=圧搾状態)#		-4	-4	
状態	(防御者のACへの修正)	近接	遠隔	備考
防御側が座っているか膝をついている		-2	+2	
防御側が伏せ状態		-4	+4	*3
防御側が味方と近接戦闘中		+0	+4	
防御側が朦朧状態、戦慄状態、あるいはバランスを崩している		-2	-2	*3
防御側が遮蔽の後ろにいる		+4	+4	
防御側が不意打ちされているか立ちすくみ状態		+0	+0	*3
防御側が狭い場所に入り込んでいる		-4	-4	
防御側が組み付かれた状態(で攻撃側がそうでない場合)		+0	+0	*3*4
防御側が押さえ込まれた状態		-4	+0	*3*4
防御側が無防備(麻痺状態、昏睡中、縛られている、など)		-4	0	*5

- *1 攻撃側 急所攻撃使用可
- *2 遠隔武器はクロスボウを除いて使用できない
- *3 ACに対する【敏捷力】ボーナスを失う
- *4 組み付き状態の者への射撃は誰に命中したかランダムに決定
- *5 防御側は【敏】が0攻撃側は”どめの一撃”可能)

#サプリメント“Underdak”追加ルール:トンネルによる圧搾

状態	大きさ(体長比)		移動制限*	使用武器と修正**			
	高さ	幅		軽	片手	両手	射撃
狭い/低い	1/2	1/2	1/2	-2	-4	×	○
狭くて低い	1/2	1/2	1/4	-4	-8	×	○
這って移動	1/4	1/2	5フィート	-4	-8	×	クロスボウのみ
通りにくい	〈脱出術〉15(5フィート)			-8	×	×	クロスボウのみ
非常に困難	〈脱出術〉30(5フィート)			×	×	×	×

*移動制限中はACへの【敏】ボーナスを失っている
**刺突武器はサイズが1段階小さいものとみなす

二刀流のペナルティ

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

特殊能力の種類

	変則(Ex)	超常(Su)	擬呪(Sp)
解呪	不可	不可※	可
呪文抵抗	不可	不可	可
アンチマジックフィールド	不可	可	可
機会攻撃	不可	不可	可

※一部可能なものあり(石化など)

遮蔽

段階	効果
遮蔽	AC+4、反射ST+2、隠れ身可能・機会攻撃不可
異なった度合いの遮蔽	AC+8、反射ST+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

視認困難

段階	効果
視認困難	20%攻撃失敗確率、隠れ身に+20(動かなければ+40)※
完全な視認困難	50%攻撃失敗確率、機会攻撃を受けない ※DM判断で各修正が変動する場合あり

〈視認〉と不可視・非実体

発見手段	不可視			非実体+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/知覚	○	○/×	×/○	×/×	×/×	○/○
攻撃への反撃/めくらうち	-	-	○/○	-	-	○/○
《無視界戦闘》	-	-	*3	-	-	○

*1: 通常DC20で感知。相手が動かなければDC30、物体ならDC40
目標値を20上回れば位置特定可能。フリーアクション。

*2: **不可視状態のクリーチャーが...** **難易度**
 戦闘・会話中 0
 移動速度の半分で移動 〈忍び足〉
 移動速度で移動 〈忍び足〉-4
 疾走/突撃 〈忍び足〉-20
 (これらに通常の〈聞き耳〉への修正が加わる)
 ◎目標値を20上回れば位置特定可能。フリーアクション。

*3: 視認困難によるミスチャンスチェックを2回できる
 ・**反撃**: 攻撃範囲5フィートの不可視の敵に対してのみ位置特定扱い

感知: 対象に気がつくか。○なら攻撃されたとき【敏】ボーナスを失わない。
 位置特定: Xでも効果線は引ける 視認困難: 攻撃側50%ミスチャンス
 ・手探り...標準アクションで2マスに接触攻撃(50%ミス適用)。成功なら位置特定。

物体の硬度とHP

物体	硬度	HP	難*	物体	硬度	HP
ロープ(1インチ太)	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	小型鉄柄(ライトメイス)	10	10
宝箱	5	15	23	片手鉄柄(ヘヴィメイス)	10	20
石造りの壁(1ft厚)	8	90	35	小型柄付(ハンドアックス)	5	2
木の壁(6in.厚)	5	60	20	片手柄付(バトルアックス)	5	5
錠	15	30	-	両手柄付(グレートアックス)	5	10
ちょうつがい	10	30	-	射出武器(クロスボウ)	5	5
普通の木の扉	5	10	13	バックラー	10	5
上質な木の扉	5	15	18	木製スモールシールド	5	7
頑丈な木の扉	5	20	23	木製ラージシールド	5	15
鉄の扉(2インチ厚)	10	60	28	鉄製スモールシールド	10	10
				鉄製ラージシールド	10	20

*破壊難易度:【筋力】判定
 ※+1魔法強化ボーナスごとに硬度+2、hp+10
 ※アイテムは中サイズ。サイズが変わるたびhpがx2/x0.5される

サイズと武器ダメージ増減表

-3	-2	-1	元のダメージ	サイズ+1	+2	+3
-	-	1	1d2	1d3	1d4	1d6
-	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8
1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	2d4	2d6	3d6	4d6
1d6	1d8	1d10	2d6	3d6	4d6	6d6
1d8	1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	6d8
1d10	2d6	2d8	2d10	4d8	6d8	8d6

STで1を振ったとき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	手に持ったもの
5th	魔法のクローク
6th	しまっている武器
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、効果を受ける。ダメージが装備のhpを超えれば破壊される。

サイズ修正

	素手攻撃	AC修正	組みつき修正	〈隠れ身〉等修正	生来の間合い*	
					水平	垂直
超巨大(C:倉庫の長辺側)	2d6	-8	+16	-8	30	64以上
巨大(G:倉庫の短辺側)	1d8	-4	+12	-4	20	64
超大型(H:馬車)	1d6	-2	+8	-2	15	32
大型(L:大型の扉)	1d4	-1	+4	-1	10	16
中型(M:樽)	1d3	-	0	-	5	8
小型(S:いす)	1d2	+1	-4	+1	5	4
超小型(T:魔道書)	1d1	+2	-8	+2	0	2
微小(D:巻物)	1d1	+4	-12	+4	0	1
極小(F:ポーションびん)	1d1	+8	-16	+8	0	1/2

*伏せ状態のクリーチャーは間合いがサイズひとつ分小さくなる・単位フィート