

パスファインダーRPGの参考文献へようこそ！

パスファインダーRPGはオープンゲームライセンスの下で公開され、パスファインダーRPGのコアルールはオープンゲームライセンスの条件の下でだれでも無料で利用できることを意味する。チャートと表、ルールのこの解説はパスファインダーRPGの公開したルールを全て含み、パスファインダーRPGの出版社の仕事とゲーマーの私的利用のために提供する。

この概要は公式パスファインダーRPGでない！パスファインダーRPGの使いやすい入門書に興味を持ち『Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook』 (<http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderRPG/v5748btpy88yj>)と『Pathfinder Roleplaying Game Bestiary』 (<http://paizo.com/pathfinder/pathfinderRPG/v5748btpy85k5>)を購入していただくと、プレイヤーキャラクターを脅かす350以上のモンスターを完備することになる。

これらの書籍はパスファインダーRPGを十分に楽しく経験するのに必要なキーとなるルール概念を説明したり紹介したりするたくさんの記述文書と何百もの美しいフルカラーのイラストを含む。『Core Rulebook』と『Bestiary』はどちらも手頃なPDF版 (<http://paizo.com/store/downloads/pathfinder/pathfinderRPG>)でも入手できる。

このゲームの遊び方 Playing the Game

パスファインダーRPGをプレイしている間、ゲームマスターはゲーム世界の中で何が起きたか、そしてプレイヤーはその出来事に対して何をするかを述べる。しかしそれは物語の“語り”とは違う。プレイヤーの行動と、ゲームマスターにコントロールされるキャラクター（ノンプレイヤーキャラクター、NPCと呼ばれる）の行動は決まっているものではない。ほとんどのアクションには成功のためにはダイスロールが要求され、また一部のアクションは完了するのが他者にとってより難しいものである。各キャラクターはそれぞれなにか人より秀でた部分を持ち、技能や能力に基づいたボーナスを得る。

ロールを要求される際には“d#”と記載されている。“#”にはダイスの面数と同じ数がかかれている。もし同じダイスを複数回振る必要があるなら、“d”の前に数値が書かれる。例えば、もし4d6を要求されたなら、君は6面体ダイスを4つ振り、その合計を求める。時に数値の後ろに+や-に続く数値が書かれている場合があるが、これはダイスの目の合計に足す、あるいは引くという意味だ（各ダイスそれぞれに修正を与えるのではない）。

ゲーム中はほとんどのロールは20面体で、キャラクターの技能や能力、状況などに基づく修正を加えた上で行われる。通常、高い目は低い目より良いものだ。パーセントロールは特殊なケースで、“d#”の代わりに“d%”と表記される。2つの色違いの10面体（2d10）を使用し、2つのランダムな数を求める。一方の色を10のケタと決め、ロールする。もし10のケタのダイスが4、もうひとつのダイスが2とでたら、42がでたとみなす。10のケタのダイスが0だった場合、結果は1~9か100となる。両方のダイスが0だったときは100とみなすのだ。一部の10面体には10、20、30といった具合に、d%として読みやすいようにはじめから10のケタが印刷されている。それから、あらゆる端数計算では、通常端数は切り捨てであることを覚えておくように。

君のキャラクターは冒険に赴き、そこで金を、魔法のアイテムを、そして経験点を稼ぐ。金はよりよい装備を購入するために、そして魔法のアイテムは強力な能力をもって君のキャラクターを強化してくれる。経験点は挑戦を乗り越えたことと、物語の筋書きを完遂したことに対する報酬として与えられる。十分な経験点を稼げば、君のキャラクターはレベルを1つあげることができ、彼のより大きな挑戦を可能にする新しいパワーと能力を得るのだ。

一番重要なルール

本書に掲載されているルールは君のキャラクターに息吹を吹き込み、また彼らの冒険する世界を提供するものだ。これらは君のプレイをかんたんに、そしてエキサイティングにするようデザインされているが、君はこれらのルールが君のゲームグループのスタイルにそぐわないものだと思うかも知れない。

覚えておいて欲しいのは、ルールは君たちのものであるということだ。君はルールを君の思うように変更することができる。多くのゲームマスターたちはいくつもの「ハウスルール」をゲームに使っている。ゲームマスターとプレイヤーと一緒にゲームをしている者がみんな理解できるよう話し合うべきだ。ゲームマスターはルールの最終権限者ではあるが、パスファインダーRPGは経験を共有しあい、ルールが誤っているなら全てのプレイヤーに提供すべきだ。

一般的な用語 Common Terms

パスファインダーRPGではたくさんの用語、略語、そしてゲームのルールを規定する定義が用いられている。以下は中でもよく使われるものが上げられている。

（訳注： は新しい単語、なので訳文はオリジナル）

能力値 Ability score：クリーチャーはそれぞれ6つの能力値を持つ：【筋力】【敏捷力】【耐久力】【知力】【判断力】【魅力】である。これらの値はクリーチャーにとってもっとも基本的な属性となる。能力値が高いほど、そのキャラクターは高い潜在能力と可能性を秘めているといえる。

アクション Action：アクションとは、戦闘中のラウンド中に行われることを抽象的に区分したものだ。能力を使う、呪文を発動する、攻撃するなどといった行動の全てにアクションが必要とされる。標準アクション、移動アクション、即行アクション、フリー・アクション、全ラウンド・アクションなどがある（戦闘の項参照）。

属性 Alignment：属性はクリーチャーの基本的なモラルや倫理的な態度を示す。属性は2つの要素からなる：秩序、中立、混沌という軸、そして善、中立、悪という軸だ。属性は通常略された形で、それぞれの要素を組合わせた略語で記述される。LNなら秩序にして中立Lawful Neutral、CEなら混沌にして悪Chaotic Evilといった具合に。両方の要素が中立の者は、単にN（真なる中立）と呼ばれる。

アーマー・クラス Armor Class (AC)：すべてのクリーチャーはアーマー・クラスを持つ。この値は戦闘中、そのクリーチャーがどのくらい堅いかを表す。他の値同様、高いほど良い。

基本攻撃ボーナス Base Attack Bonus (BAB)：すべてのクリーチャーは基本攻撃ボーナスを持ち、これは戦闘中の技術を表している。レベルやヒット・ダイスを得るように、基本攻撃ボーナスも向上する。基本攻撃ボーナスが+6、+11、+16になると、そのクリーチャーは全ラウンド・アクションを取ることで複数回攻撃を得る（これは全ラウンド・アクションのひとつである：戦闘の項参照）

ボーナス Bonus：ボーナスとは、判定や計算で求められる値に加算される数値を指す。多くのボーナスには種類があり、基本的な

ルールとして同じ種類のボーナスは累積（“スタック”）しない。単純に、高い値のボーナスだけが適用される。

術者レベル Caster Level (CL)：術者レベルはクリーチャーの呪文を発動する能力や力を表す。クリーチャーが呪文を使ったとき、その呪文に範囲やダメージがあるなら、それらは術者レベルをベースとして決定されることが多い。

クラス Class：クラスはキャラクターやクリーチャーの専門性を表す。クラスはたくさんのボーナスを提供するとともに、キャラクターに呪文の発動能力や変身といった、他者には行えない行動を可能にする。クラスにおいてレベルを獲得すれば、新しい、より強力な能力を得ることができ、ほとんどのPCは基本クラスか上級クラスを得ることで、より強力になっていく。ほとんどのNPCは、やや能力に欠けるNPCクラスを得る（NPCの創造の章を参照のこと）。

判定 Check：判定はd20ルールに、（あれば）他の修正を加えることで行われる。典型的な例としては攻撃ロール、技能判定、能力値判定、セーヴィング・スローなどがある。

戦技 Combat Maneuver：足払いや武器落とし、掴みなどといった、直接相手を傷つけない戦闘中に取れる行動（戦闘の章を参照）。

戦技ボーナス Combat Maneuver Bonus (CMB)：戦技にどれくらい長けているかを表す値。戦技を実行する際、この値はd20ロールに加算される。

戦技ボーナス = 基本攻撃ボーナス + 【筋力】修正値 + サイズ修正

戦技防御値 Combat Maneuver Defense (CMD)：この値はそのクリーチャーに対して戦技を行うのがどれくらい難しいかを表す。クリーチャーのCMDはクリーチャーに対して戦技を行う際の難易度と同様に扱われる。

戦技防御値 = 10 + 基本攻撃ボーナス + 【筋力】修正値 + 【敏捷力】修正値 + サイズ修正

精神集中判定 Concentration Check：クリーチャーが呪文を使用する際、途中で邪魔をされたときには、精神集中判定を行い、失敗すればその呪文を失う（魔法の章参照）。

クリーチャー Creature：クリーチャーとは物語や世界における活動的な参加者を指す。PC、NPC、モンスターなどが含まれている。

ダメージ減少 Damage Reduction (DR)：損傷への耐性を持つクリーチャーは一般にダメージ減少を有している。物理的なダメージから定められた値ぶん、ダメージを差し引くことができるのである。多くの場合、DRはある種の武器を素通ししてしまう。それは“ / ”とそれに続く種別、例えば“ 10 / 冷たい鉄 ”のように表記される。一部のDRは全ての物理ダメージに対して適用される。そうしたDRの場合はとして表記される。特殊能力Special Abilitiesの項により詳しく記載されている。

難易度 Difficulty Class (DC)：クリーチャーが成功の保証されていない行動を試みる際には、何らかの判定（通常は技能判定）を行わなければならない。

クリーチャーが成功が保証されない行動を実行しようとするときはいつでも、彼はある種の判定（通常技術判定）をしなければなりません。その判定に成功し、アクションを成功させるには、結果がそのアクションの難易度と同じかそれ以上でなければならない。

変則的能力（変則） Extraordinary Abilities (Ex)：変則的能力はその機能に魔法に依存しない、尋常ではない能力を指す。

経験点 Experience Points (XP)：キャラクターがいくつもの挑戦を乗り越え、モンスターを倒し、クエストを完了することで、経験点を得る。経験点は時間とともに蓄積され、ある一定の値に達したとき、キャラクターはレベルを得る。

特技 Feat：特技はクリーチャーが習得した能力のひとつである。特技は時にルールや制限を無視することを許す。クリーチャーは彼らのHDに基づき特技の数を決定するほか、一部のクラスや能力はボーナス特技を与える。

ゲームマスター Game Master (GM)：ゲーム・マスター（GM）はルールの審判を行う者であり、PCが冒険する物語と世界の要素の全てをコントロールする。GMの義務は、公平で楽しいゲームを提供することである。

ヒット・ダイス Hit Dice (HD)：HDはクリーチャーの一般的な力と技能のレベルを表す。クリーチャーがレベルを得るときは、ヒット・ダイスも追加される。

一方、モンスターは種族HDにより、その一般的な力と能力を表している。HDはクリーチャー・タイプにより、例えば“ 3d8 ”などというふうに決定される。このクリーチャーのhpを決めるために、君はd8を3回行い、結果を加算し、さらに他の修正を合計する。

ヒット・ポイント Hit Points (hp)：ヒット・ポイント（hp）はいまこの瞬間にクリーチャーがどれくらい強健で健康的かを抽象的に表している。クリーチャーのヒット・ポイントを決定するために、そのHD分のダイスをロールする。キャラクター・クラス・レベルを得ているなら、その最初のヒット・ダイスのhpは最大となる。ただし、そのクラスがNPCクラスであれば、通常通りロールすること。hpは傷つけられることで、自然治癒、あるいは魔法的に回復するまで減少する。クリーチャーのhpが0以下に落ちると、気絶状態となる。さらに、0より落ち込んだhpの値が【耐久力】の値を超えた時、そのクリーチャーは死亡する。

イニシアチブ Initiative：戦闘が始まる時はいつでも、戦闘にかかわる全てのクリーチャーが、戦闘中の行動の順番を決定するためにイニシアチブ判定を行わなければならない。結果が大きいほど早く行動できる。

レベル Level：キャラクターのレベルは、彼の全体的な能力と力を表している。レベルには3つのタイプがある。クラス・レベルは、キャラクターの持つ特定のクラスのレベル数である。キャラクター・レベルは、キャラクターの持つクラス・レベルの合計である。加えて、呪文は0から9までのレベルが振り分けられている。このレベルは呪文の総合的な力を表している。術者はレベルを獲得することで、より高次のレベルの呪文を修得する。

モンスター Monster：モンスターは、能力や力を表すのにクラス・レベルの代わりに種族HDを持っている（一部、クラス・レベルを持つ者もいる）。PCは、通常モンスターではない。

倍率 Multiplying：複数の倍率をロールに適用するよう要求されたとき、その乗数は互いに乗算されない。代わりに、最初の倍率に、次の倍率より1小さい値を加算して、1つの倍率として使用する。

例えば、2倍の倍率を2回適用するような場合、その倍率は4倍ではなく3倍となる。

ノンプレイヤー・キャラクター Nonplayer Character (NPC)：GMがコントロールするキャラクターたちのこと。

ペナルティ Penalty：ペナルティは判定や合計値から引かれる数値である。ペナルティにはタイプはなく、通常はペナルティはスタック（累積）する。

プレイヤー・キャラクター Player Character (Character, PC)：プレイヤーによりコントロールされるキャラクターのこと。

ラウンド Round：戦闘は、ラウンドで測られる。個々のラウンドの間に、すべてのクリーチャーはイニシアチブの順に、行動するためのターンを得る。1ラウンドは、ゲーム内時間で6秒を意味する。

端数処理 Rounding：時に、ルールは結果や値の端数を処理するよう要求する場合がある。特に明記されない限り、端数は常に切り捨てること。例えば、7を半分にする場合、その結果は3となる。

セーヴィング・スロー Saving Throw：クリーチャーが危険な呪文や効果の対象となったとき、時に被る損害や生じる結果を軽減するためのセーブを許される。セーブは受動的なものであり、アクションは必要とされない。これらは自動的に行われるものなのだ。セーブには3つのタイプがある：頑健セーブ（毒、病気、身体的な障害に耐えるのに用いる）、反応セーブ（ファイアーボールのようなエリア全体に対する効果を避けるのに用いる）、意志セーブ（精神への攻撃や呪文に耐えるのに用いる）の3つである。

技能 Skill：技能は、壁の登攀や廊下をそっと歩く、侵入者を発見するといったありきたりな仕事を果たすクリーチャーの能力を

表している。クリーチャーの持つ技能のランクは、その技能にどのくらい習熟しているかを示す。クリーチャーがHDを得ると、技能に加算できる技能ランクを得る。

呪文 Spell：呪文は、敵を傷つけることから死者を生き返らせることまで、幅広い機能を果たす。呪文は、その呪文が何を目標とすることができるか、その効果がなんであるか、そして抵抗あるいは打ち消すことが可能か否かを詳記してある。

擬似呪文能力(擬呪) Spell-Like Abilities (Sp)：擬似呪文能力は呪文と同様に機能するが、特殊な種族の能力、あるいは特定のクラスの能力として与えられる(キャラクターのレベルの上昇によって呪文発動クラスが得る呪文とは異なる)。

呪文抵抗 Spell Resistance (SR)：一部のクリーチャーは魔法への抵抗、すなわち呪文抵抗を得る。

呪文抵抗を持つクリーチャーが呪文の目標になるとき、その呪文の術者は呪文が対象に効果を及ぼすか否かを確認するため、術者レベル判定を行わねばならない。この判定のDCは、目標クリーチャーのSRと等しい(また、一部の呪文はSRを無視できる)。

累積(する) Stacking：累積(スタックとも)とは、特定の判定あるいは何かの総計に及ぼすボーナスないしペナルティを合計することを意味する。一般的に、同じタイプのボーナスは累積しない。最も高いボーナスだけが適用されるのである。一方、大部分のペナルティは累積する。これは、ペナルティはおおのこの値が合計されることを意味する。

ペナルティとボーナスは通常互いに累積する。これは、ペナルティがボーナス全てを打ち消す、あるいはその逆にボーナスが上回る場合もあるということだ。

超常能力(超常) Supernatural Abilities (Su)：超常能力とは、魔法的な攻撃や防衛、あるいは特性を指す。これらの能力は常に機能している場合もあるし、あるいは利用する際に特定の行動を必要とする場合もある。超常能力の説明は、それがどのように使われるかと、効果を含んでいる。

ターン Turn：1ラウンドの間に、クリーチャーは様々な行動を実行できる。1ターンを得る。通常の1ターンの間に、キャラクターは1つの標準アクションと1つの移動アクション、1つの即行アクション、そして複数のフリー・アクションを得る。一般的でない行動についても許されている(詳細は戦闘の章を参照のこと)。

キャラクター作成 [Generating a Character](#)

狡猾なローグから勇敢なパラディンまで、Pathfinder RPGでは、君がプレイしたいキャラクターを作ることができる。キャラクター作成の際には、まず君のキャラクターのコンセプトを決定する。君は恐るべきモンスターと対峙し、盾と剣もて爪と牙に対抗するキャラクターが作りたい？ それとも大いなる彼方から力を引き出し、己の最期を知る神秘的な予言者？ ほとんどどんなキャラクターでもプレイすることが可能だ。

コンセプトを決定できたら、以下のステップを追うことで君のアイデアに命を吹き込み、Pathfinder RPGキャラクター・シート(PRDサイトにダウンロード・コピー可能なものが用意されている)にキャラクターの情報や数値データを記載しよう。

ステップ1 能力値の決定：最初にキャラクターの能力値を決定する。6つの能力値は君のキャラクターの最も基礎的な特質を決定し、様々なディテールや計算値の算出に用いられる。一部のクラスは能力値が平均以上であることを要求する。

ステップ2 種族の決定：次に、種族を選択する。能力値への修正だけでなく、種族特性についても気をつけよう(種族の章参照)。GMが追加するかもしれないが、7種の基本種族から選択しよう。各種族には自動取得できる言語のリストと、いくつかのボーナス言語をリストアップしてある。キャラクターは【知力】ボーナスと同じ数のボーナス言語を知っている。

ステップ3 クラスの選択：キャラクター・クラスとはそのキャラクターの専門、たとえばファイターやウィザードなどといった職業を意味している。新たに作られたキャラクターであれば、彼は選んだクラスで1レベル目を開始する。彼はモンスターを倒して経験値(XP)を得ることでレベルを上げ、新たな力と能力を得る。

ステップ4 技能と特技の選択：君のキャラクターがどれくらいの技能ランクを得られるかを、クラスと【知力】修正値(そして人間が得られるようなその他のボーナス)決定する。ランクは技能に割り振るが、1つの技能には最大でもレベルと同値のランクしか割り振れないことを忘れずに(よって、作成されたばかりのキャラクターは通常1ランクしか割り振れない)。技能決定後、いくつかの特技が得られるかを、クラスとレベルをベースに決定し、どの特技を修得するかを決定する。

ステップ5 装備の購入：新しいキャラクターはそれぞれクラスに基づいて決定された所持金で、チェーンメイルから革製のバックパックまで、広範囲にわたる装備品を購入する。これらの装備品はキャラクターの冒険における生存を助ける。一般に、最初の所持金ではGMの同意なしに魔法のアイテムを購入してはならない。

ステップ6 詳細の完成：最後にキャラクターの詳細、開始ヒット・ポイント(hp)、アーマー・クラス(AC)、セーブ値、イニシアチブ修正、攻撃に関する諸数値などを決定する。これらの数値はこれまでのステップでの結果により決定される。これ以外にも、キャラクターの名前や属性、外見的特徴を決定する必要がある。また、2、3の特徴を書き留めておくと、ゲームプレイ中の助けになるだろう。年齢や属性についての補足的なルールは“補足ルール”の章に詳細がある。

能力値 [Ability Scores](#)

各々のキャラクターは、最も基本的な特質を表す6つの能力値を持つ。それは彼らの生来の素質と才能である。能力値は時に能力値判定のために、値そのものを用いることもあるし、その修正値は技能や特殊能力のほとんどに影響する。能力値は通常3から18であるが、種族ボーナスやペナルティなどで変わることもある；平均的な能力値は10である。

能力値の決定 [Generating Ability Scores](#)

能力値の決定にはいくつかの方法がある。これらの方法はキャラクター作成にそれぞれ異なった自由度とランダム性を与える。種族修正(種族により、君のキャラクターの能力値には修正が加えられる - 種族の章参照)は能力値を決定した後、種族修正を加える(訳注：ランダムでもポイントバイ方式でも、能力値を決定してから種族修正を加えよ、ということ)。

標準型：4d6をロールし、一番低い目を捨て、残った3つのさいの目を合計する。結果を記録し、これを繰り返して6つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は“旧式”と比べランダム性に乏しく、平均より高い能力値を持つキャラクターができる。

旧式：3d6をロールし、合計する。結果を記録し、これを繰り返して6つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は全くのランダムなものであり、一部のキャラクターは必ずば抜けた能力値を持って生まれる。1ステップで能力値を決めるなら、ロールした順に上から決めていく、ということでもよい。しかしこうして作成されたキャラクターは、キャラク

ター作成時に決めたコンセプトに適合しないだろう。その能力値はクラスや特徴を支えるよう最適化されたものではないからだ。

英雄的：2d6 + 6をロールし、合計する。結果を記録し、これを繰り返して6つの値を作成する。これらの値を、それぞれ望む能力値に割り当てる。この方法は“標準型”と比べランダム性に乏しく、より能力値が高めのキャラクターになる。

ダイス・プール型：各キャラクターは24d6を行い、プールとして持つ。そして、これを各能力値に当てはめていく。ダイスを振る前に、プレイヤーはどの能力値に何個のダイスを割り当てるかを決めておくこと（最低でも1能力値につき3d6を割り振ること）。割り当てが終わったら、プレイヤーは各能力値についてダイスをロールし、高い順に3つを選んでその値の合計を能力値とする。もしよりハイパワーなゲームを行うなら、ダイス・プールの総ダイス数を28にする。この方法は標準型と同程度のキャラクターとなる。

能力値購入：各キャラクターは基礎能力値を増加するためのポイントを得る。この方法では全ての能力値のベースを10として開始する。キャラクターはそれぞれの能力値を得たポイントを消費して向上させる。能力値を低くしてさらなるポイントを得ることもできる。ただし、この方法では能力値は7より小さく、あるいは18より大きくすることはできない。“表：能力値ポイントと能力値”には能力値の値に対応するコストが示されている。全てのポイントを使用した後、種族修正を加えること。

表：能力値ポイントと能力値

能力値	ポイント	能力値	ポイント
7	- 4	13	3
8	- 2	14	5
9	- 1	15	7
10	0	16	10
11	1	17	13
12	2	18	17

この方式で得られるポイントはプレイするキャンペーンにより異なる。標準的なポイント数は15である。標準的なNPCは3ポイント以下で作成される（詳細はNPCの詳細の章を参照）。購入方式はプレイヤーの選択が重視され、平等なバランスのキャラクターが作成できる。このシステムはイベントなどでのキャラクター作成（たとえばPathfinder Society（詳細は<http://paizo.com/pathfinderSociety>まで）のような）でよく用いられている。

表：キャンペーンタイプ別能力値ポイント

キャンペーンの種類	ポイント数
ロー・ファンタジー	10ポイント
標準的なファンタジー	15ポイント
ハイ・ファンタジー	20ポイント
英雄的ファンタジー	25ポイント

ボーナスの決定 Determine Bonuses

種族による能力値修正を行った後の各能力値からは、- 5から + 5の範囲をとる修正値が求められる。表：能力値修正とボーナス呪文には、能力値の値に対応した修正値を示す。修正値は君のキャラクターがある能力値に関連した行動を取る際に、ダイス・ロールに加算される数値だ。またダイスロール以外の数値に適用される場合もある。正の値（プラスの値）のものを“ボーナス”、負の値（マイナスの値）のものを“ペナルティ”と呼ぶ。表にはボーナス呪文の数も記されている。君のキャラクターが術者なら、この値を知っている必要がある。

能力値と呪文の使い手 Abilities and Spellcasters

どの能力値をもとにしてボーナス呪文数を決定するかは、君のキャラクターがどのタイプの呪文の使い手であるかによって異なる。ウィザードなら【知力】、クレリック、ドルイド、レンジャーなら【判断力】、バード、パラディン、ソーサラーは【魅力】を用いる。加えて、高い能力値を持つ呪文の使い手は求める高い呪文レベルの呪文を使うために、十分なレベルを稼がなければならない。詳しくはクラスの章を参照。

表：能力値修正と1日毎のボーナス呪文数

能力値	修正	ボーナス呪文レベル									
		0	1st	2nd	3rd	4th	5th	6th	7th	8th	9th
1	- 5	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
2~3	- 4	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
4~5	- 3	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
6~7	- 2	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
8~9	- 1	この能力値に対応したクラスの呪文は発動できない									
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

各能力値の解説 The Abilities

各能力値は個別に説明されている。また、彼の行動の一部にも影響を与える。

【筋力】 / 【筋】 [Strength](#) (Str)

【筋力】はキャラクターの筋力や体の力を表す。この能力はファイター、バーバリアン、パラディン、レンジャー、モンクのような至近距離で（あるいは“近接”で）闘うクラスにとってにとって重要である。【筋力】はキャラクターが持ち運ぶことのできる装備の量を決めるためにも用いられる。【筋力】の値が0まで低下したキャラクターは、移動するには衰弱しすぎており、気絶状態となる。一部のクリーチャーは【筋力】の値を持たず、よって全ての【筋力】ベースの技能や判定に修正が入らない。キャラクターの【筋力】修正値は以下のものに適用される：

- ・ 近接攻撃ロール。
- ・ 近接武器および投擲武器（スリングを含む）のダメージ・ロール（例外：利き手でない手による攻撃のダメージ・ロールには【筋力】ボーナスの半分しか適用されない。一方、両手での攻撃には【筋力】ボーナスを1.5倍して適用する。コンボジット・ボウ以外のボウで攻撃する場合、ボーナスは適用されないが、ペナルティは適用される）。
- ・ 登攀、水泳判定。

【筋力】判定（ドアを打ち壊す場合など）。

【敏捷力】 / 【敏】 [Dexterity](#) (Dex)

【敏捷力】は素早さや反応性、バランスを規定する。この能力はローグにとって最も重要なものだが、軽・中装鎧、あるいは鎧を着ないものにとっても有用なものだ。また、ボウやスリングといった遠隔攻撃をうまく行うにも重要だ。【敏捷力】の値が0になると、動くことができなくなり、実質的に“動けない状態”になる（しかし意識は失わない）。

キャラクターの【敏捷力】修正値は以下のものに適用される：

- ・ 遠隔攻撃ロール。これにはボウやクロスボウ、スローイング・アックスのほか、スコーピング・レイやシアリング・ライトといった遠隔呪文も含まれる。
- ・ アーマー・クラス（AC）。ただしキャラクターが攻撃に対応できる場合に限る。
- ・ 反応セーブ。ファイアーボールのような攻撃は素早く動けることで避けることが可能となる。
- ・ 軽業、装置無力化、脱出術、飛行、騎乗、手先の早業、隠密技能判定。

【耐久力】 / 【耐】 [Constitution](#) (Con)

【耐久力】はキャラクターの健康状態やスタミナを表している。【耐久力】ボーナスはヒット・ポイントを増加するので、この能力値は全てのキャラクターにとって重要であると言える。アンデッドや人造の一部は【耐久力】の値を持っていない。これらのクリーチャーが【耐久力】基準の判定を行わなければならない際にはボーナスが+0であるとみなすこと。【耐久力】の値が0になったキャラクターは死亡する。

キャラクターの【耐久力】修正値は以下のものに適用される：

- ・ 各ヒット・ダイスにおけるhpロール（ペナルティにより0以下になっても、最低でも1は得られる点に注意。つまり、レベルが上がれば自動的にhpが1は増加する）
- ・ 頑健セーヴィング・スロー。毒や病気といった危険に耐える。

キャラクターの【耐久力】の値が【耐久力】修正値まで変えるのに十分なほど変更した場合、キャラクターのヒット・ポイントもあわせて上昇や減少する。

【知力】 / 【知】 [Intelligence](#) (Int)

【知力】はキャラクターの学習能力と論理的思考力を表す。この能力値は呪文使用能力に関わるため、ウィザードにとって重要である。動物なみの知性しかないものは【知力】の値が1か2しかない。会話を理解するには少なくとも【知力】の値3が必要である。【知力】の値が0になったクリーチャーは昏睡する。一部のクリーチャーは【知力】の値を持っていない。彼らが【知力】ベースの技能判定等を行う際には修正値が+0であるものとして行う。

キャラクターの【知力】修正値は以下のものに適用される：

- ・ キャラクターの知るボーナス言語の数。これは共通語と種族言語に加えて獲得できるものである。もしペナルティがあっても、【知力】が3より低くない限り、種族言語の読み書き・会話は可能である。
- ・ 各レベルで得られる技能ポイント数。しかしながらキャラクターは常にレベル毎に最低1ポイントは得られる。
- ・ 鑑定、職能、知識、言語学、呪文学技能判定。

ウィザードのボーナス呪文数は【知力】の値により決定される。ウィザードが秘術呪文を使用するには最低でも10+呪文レベルの【知力】の値が必要である。

【判断力】 / 【判】 [Wisdom](#) (Wis)

【判断力】は意志力、常識力、思慮分別、直感力を表す。【判断力】はクレリックやドルイドにとってもっとも重要であり、パラディンやレンジャーにとっても重要度は高い。感覚の鋭いキャラクターを作りたいなら、【判断力】を高くするのが良いだろう。全てのクリーチャーが【判断力】の値を有している。【判断力】の値が0になったキャラクターは理性的な考えができず、気絶状態となる。

キャラクターの【判断力】修正値は以下のものに適用される：

- ・ 意志セーヴィング・スロー（チャーム・パースンなどの呪文の効果を免れるための判定）。
- ・ 治療、知覚、職能、真意看破、生存技能判定。

クレリック、ドルイド、レンジャーは【判断力】の値に基づいてボーナス呪文を得られる。クレリック、ドルイド、レンジャーが呪文を発動するには少なくとも10+呪文レベル以上の【判断力】の値を有していなければならない。

【魅力】 / 【魅】 [Charisma](#) (Cha)

【魅力】はキャラクターの個性の強さ、人を惹きつける力、統率力、そして外見の美しさを表す。パラディンやソーサラー、バードにとって最も重要な能力値である。また、エネルギー放出に関わるため、クレリックにとっても重要な能力値である。アンデッドに

とって【魅力】は彼らの超自然的な“生命力”を表している。全てのクリーチャーが【魅力】の値を有している。【魅力】の値が0になったキャラクターは自己主張ができず、気絶状態となる。

キャラクターの【魅力】修正値は以下のものに適用される：

- ・ はったり 交渉 変装 動物使い 威圧 芸能 魔法装置使用 技能判定。
- ・ クレリックやパラディンがアンデッドを傷つけるためにエネルギー放出を使用する際のDC。

バード、パラディン、ソーサラーは【魅力】の値に基づいてボーナス呪文を得られる。バード、パラディン、ソーサラーは呪文を発動するには少なくとも10+呪文レベル以上の【魅力】の値を有していなければならない。

- ・ × d%ロールとも呼ばれる。 -- お天気屋 (2009-09-20 11:13:35)
- ・ ("d#"の代わりに) "d%" と表記される。 -- お天気屋 (2009-09-20 11:14:21)
- ・ ご指摘ごっつあんです！ 修正したッス！ -- いしかわ (2009-09-21 05:13:20)
- ・ "18以上"->"18より高く" -- むさきち (2009-10-05 22:25:40)
- ・ "能力値購入："->"boldに -- むさきち (2009-10-05 22:26:32)
- ・ うお、スマンス。今気づいた。修正しました！ -- いしかわ (2009-11-01 16:45:54)
- ・ ターン 手番では。 -- 名無しさん (2009-11-09 18:58:02)
- ・ ご無沙汰です。日本語版キャラシーに知識<神秘学>がないです。 -- パンチョ (2011-11-23 10:48:27)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿