

+ 目次

属性 [Alignment](#)

クリーチャーの大ざっぱな倫理観や人生観を表すものが“属性”である。“属性”には“秩序にして善”、“中立にして善”、“混沌にして善”、“秩序にして中立”、“真なる中立”、“混沌にして中立”、“秩序にして悪”、“中立にして悪”、“混沌にして悪”の9種がある。

属性は君のキャラクターの人となりを考える上での1つの道具にすぎない。決してキャラクターをしぼりつける拘束着ではない。どの属性も、幅広いさまざまな性格型や人生哲学を表しているのだ。たとえば同じ属性のキャラクターが2人いて、互いにまったく違った性格ということもあり得る。さらに言えば、まったく矛盾のない人間は世に稀である。

すべてのクリーチャーは1つの属性を持っている。属性はいくつかの呪文や魔法のアイテムの有効性を決める。

動物など、道義的な判断ができないクリーチャーは、“真なる中立”である。恐ろしい毒蛇や人食い虎も、道義に照らして正しい行ないや間違っただけの行ないをする能力がそもそもないのだから、“真なる中立”である。犬がよく言うことをきき、猫がきままでも、真に秩序や混沌に属するだけの道義的な能力はない。

善と悪

善のキャラクターやクリーチャーは罪なき生命を守る。悪のキャラクターやクリーチャーは、楽しみや利益のために罪なき生命を墮落させ、あるいは滅ぼす。

“善”とは思いやり、生命を尊ぶこと、知性ある存在の尊厳を重んじることを意味する。善のキャラクターは自分を犠牲にしても他人を助ける。

“悪”とは他者を傷つけ、おさえつけ、殺すことを意味する。悪のクリーチャーの中には、一片の慈悲も持たず、自分の都合で平然と他者を殺すものもいる。また、進んで悪をなし、楽しみのためや、悪の神や悪の主君への忠義だてのために殺すものもいる。

善悪に関して中立の人々は、罪なきものを殺すのは気がとがめるが、他人を助け守るために自分が損をすることには熱心でない。

秩序と混沌

秩序のキャラクターは真実を告げ、約束を守り、権威を重んじ、伝統を尊び、務めを怠ったものを裁く。混沌のキャラクターはもっぱら自分の良心に従い、あれをしるこれをしると言われるのを嫌い、伝統よりも新しい考えを好み、約束は守りたければ守る。

“秩序”とは名誉、信義、権威に対する服従、信頼性を意味する。悪いほうに転べば、偏狭、旧弊の墨守、独断、融通のきかなさなどを意味することもある。進んで秩序に従う者は、ただ秩序ある行ないによってのみ、人々が信用しあい、「みんなもやるべきことをやってくれるだろう」と信じて正しい判断を下す、そんな世の中を作り出すことができるのだと言う。

“混沌”とは自由、融通、柔軟を意味する。悪いほうに転べば、無分別、正当な権威に対する軽蔑、勝手なふるまい、無責任などを意味することもある。進んで混沌の行ないをなす者は、皆が拘束を受けず自由であってはじめて人々は自分自身を十全に表現でき、1人1人が本来持っている力をふるうので世の中のためにもなるのだと言う。

秩序と混沌の間で中立である人々は、権威には一応の敬意を抱いており、特にこれに従おう、または叛こうという衝動はない。元来誠実ではあるが、時として人に嘘をつき欺こうという思いのきざすこともある。

属性段階

時おりルールで、属性を扱う際に、“段階”について言及することがある。この場合、“段階”とは、下記の表にて、2つの属性間で属性が移行した回数について言及している。斜め方向にある“段階”は2段階と数えることに注意すること。例えば、“秩序にして中立”のキャラクターは“秩序にして善”からは1段階離れており、“混沌にして悪”からは3段階離れている。クレリックの属性は仕える神格の属性から1段階以内にある属性でなければならない。

	秩序	中立	混沌
善	秩序にして善(LG)	中立にして善(NG)	混沌にして善(CG)
中立	秩序にして中立(LN)	真なる中立(N)	混沌にして中立(CN)
悪	秩序にして悪(LE)	中立にして悪(NE)	混沌にして悪(CE)

9つの属性

“秩序 中立 混沌”の要素と、“善 中立 悪”の要素を組み合わせると、以下に挙げる9つの属性になる。それぞれの説明文は、その属性の典型的なキャラクターについて述べたものである。個人個人は下記の標準とは違うことがあるし、同じキャラクターでもその日その日で、属性通りにふるまったり、そうでもなかったりすることがあるので注意されたい。つまるところ、以下の説明はロールプレイの絶対的な台本としてではなく、あくまで大ざっぱな指針として使ってほしい。

最初の6つの属性、“秩序にして善”から“混沌にして中立”までがPC用の標準的な属性である。3つの悪の属性はモンスターや悪漢用である。GMの許可があれば、プレイヤーは自分のPCに悪属性をあてがってもよいが、その種のキャラクターはしばしば、善属性や中立属性のパーティー・メンバーとの仲違いやいさかいのもとになる。GMは許可する前に悪属性のPCがキャンペーンにどのような影響をおよぼすか慎重に考慮しておくことが奨励される。

秩序にして善(LG)：“秩序にして善”のキャラクターは、人々が“善良な人物”に期待し要求する通りにふるまう。悪との戦いに身を捧げる覚悟もできていれば、情け容赦なく戦う訓練もできている。真実を告げ、約定を守り、困っている者を助け、不正に反対する意見を堂々と述べる。“秩序にして善”のキャラクターは、罪ある者が罰されずにいるのを見るのを嫌う。

“秩序にして善”は、名誉と同情心を併せ持つのだ。

中立にして善(NG)：“中立にして善”のキャラクターは、ひとりの善良な人間としてできる限りのことをする。熱心に他人のためをはかる。王や為政者と力を合わせることもあるが、そういった人々にとりたてて恩義を感じているわけではない。

“中立にして善”とは、秩序をむやみに好んだり、むやみに嫌ったりすることなく、良いことをする、ということの意味する。

混沌にして善(CG)：“混沌にして善”のキャラクターは、他人が自分に何を期待するかにはお構いなしで、もっぱら己の良心に従って行動する。よろず自分流にやるが、優しく親切である。善や正義がこの世にあることを信じているが、法や規則はあまり好きでない。人が他人をおどして言うことをきかせようとするのは我慢がならない。こうしたキャラクターは自分自身の道義のものさしに従うのであり、このものさしは善ではあるが、社会のものさしとは合致しない。

“混沌にして善”は、良い心根と自由な魂を併せ持つのだ。

秩序にして中立(LN)：“秩序にして中立”のキャラクターは、法や習わしや己を律する掟に従って行動する。秩序と組織こそ最上のものと見なす。自分一個の規範を信じ、己の決めごとやしきたりに従って生きている場合もあるだろうし、万人のための規範を信じ、組織のしっかりした、強い政府を好む場合もあるだろう。

“秩序にして中立”とは、君は善や悪に偏りすぎず、それでいて信用できて高潔である、ということの意味する。

真なる中立(N)：“真なる中立”のキャラクターは、いい考えだと思ったことをやる。善と悪、秩序と混沌に関して、特にどちらかに強く心ひかれることはない。ほとんどの場合、中立というのは確固たる信念や偏向がないという意味で、進んで中立であろうとしているという意味ではない。こうしたキャラクターも、善のほうが悪より良いものだと考えている。何といても、悪い隣人や支配者よりは、善い隣人や支配者を持ちたいと思うものだ。とはいえ、みずから進んで抽象的、普遍的な善などというものを支持しようとはしない。

一方“真なる中立”のキャラクターの中には、哲学として進んで中立にくみする者たちもいる。彼らは善や悪、秩序や混沌は偏見であり危険なゆきすぎであると見なす。長い目で見れば、中立の中道こそ最善の、最もつりあいのとれた道であると説く。

“真なる中立”とは、君はどんな状況でもごく自然に、偏見や衝動に囚われずにふるまう、ということの意味する。

混沌にして中立(CN)：“混沌にして中立”のキャラクターは、気まぐれのままに動く、徹底した個人主義者である。自分が縛られず自由であることは大事だが、進んで他人の自由を守ってやろうとはしない。偉いものは避けて通り、あれをするなこれをするなどと言われるのは我慢ならず、古いしきたりには歯向かう。とはいえ“混沌にして中立”のキャラクターは、無秩序を求める戦いの一環として組織と見るやぶち壊すというわけではない。そんなことをするには、善（と人々を解放する願い）や悪（と自分と違う連中をひどい目にあわせる魂胆）につき動かされていなければならないだろう。“混沌にして中立”のキャラクターは何をするかわからないこともあるが、まったくでたために行動しているわけではないことに注意。橋を渡らねばならないのに橋から飛び降りるなどということはないのだ。

“混沌にして中立”は、世の中の決まりにも囚われず、慈善家の理想にも入れ揚げない、まったくの自由を表している。

秩序にして悪(LE)：“秩序にして悪”の悪党は、自分の行動規範の枠内で、欲しいものを順序立てて手に入れ、そのために誰を犠牲にしようと思に介さない。伝統、忠義、規則は気にするが、自由、尊厳、人命は気にしない。事を運ぶにあたって掟には従うが、慈悲や同情は持ち合わせない。位階の中に身をおくのが居心地よく、支配するのも好きだが、他人に仕える用意もある。他人を行為によってではなく、種族、宗教、門地、階級によって軽蔑する。法や約定を破るのは気が進まない。

気が進まないのは1つには性格のせい、いま1つには彼を道義的に非難する輩から身を守るのに社会秩序を利用しているせいである。“秩序にして悪”の悪党の中には、特定のタブーを持っている者もいる。たとえば血も涙もない殺しはやらない（部下にやらせる）、子供に危害を加えない（なるべくなら）などである。彼らは、こうした心の呵責を有していることで、節操のない悪党どもより一段上にあると思っている。

“秩序にして悪”の人々やリーダーの中には、ちょうど“秩序にして善”の聖戦士が善に身を捧げるように、熱意をもって悪に身を捧げる者もいる。自分のために平気で他人を傷つけるだけでなく、悪をひろめること自体が喜びなのだ。くわえて、悪をなすことが悪の神や悪の主君に対する義務だと考えている場合もある。

“秩序にして悪”は、筋道立てて、意識して事を運び、往々にして首尾よく事をしおおせる悪を表している。

中立にして悪(NE)：“中立にして悪”の悪党は、罰せられずにやっつてのけられることなら何でもやる。純粹かつ単純に一身これ私欲である。利益や楽しみや都合のために人を殺し、相手のために一滴の涙も流さない。秩序を愛する気持ちは皆目なく、法や伝統や掟に従うことでより善良になったり高貴になったりするなどという幻想は棄にしたくともない。その一方、“混沌にして悪”の悪党とちがって、じっとしているのが苦手でなく、もめごとを好むわけでもない。

“中立にして悪”の悪党の中には、悪を理想として掲げ、悪のために悪をなすものもいる。こんな悪党どもは往々にして、悪の神や秘密結社に仕える者である。

“中立にして悪”は、名誉も変革も求めない、純然たる悪を表している。

混沌にして悪(CE)：“混沌にして悪”の悪党は、己の欲望、憎悪、破壊衝動の駆り立てるままにどんなことでもする。気短で癡猛、気まぐれ次第で乱暴をし、何をしでかすかわからない。単に欲しいものを手に入れようとしているだけの時でも無慈悲で暴力的である。これが悪と混沌を広めることに加担してでもいようものなら、もっと手におえなくなる。幸い、立てる計画は運だのみで、その加わる集団や従える集団もさほど組織立ったものではない。“混沌にして悪”の人々は力づくで従わせないと協力しないのが普通で、頭目が頭目でいられるのは、追い落としや暗殺の企てをはばみきれの間だけである。

“混沌にして悪”は、単に美と生命の破壊だけでなく、美と生命の基礎となる秩序そのものの破壊を表している。

属性の変更

属性とは、NPC、国家、宗教、組織、モンスター、さらには魔法のアイテムの普段のふるまいを略述するために使われる道具、利便性の高い省略表記である。

『クラス』収録のある種のキャラクター・クラスでは特定の属性とは相容れない者に及ぶ影響が列記されており、また呪文や魔法のアイテムの中には属性に応じて目標に異なる効果を及ぼすものもあるが、その上さらにその者が自分で決めた属性から外れたふるまいをしていないかどうかなどということまでふつうはあまりくよくよ悩まずともよい。結局、ゲーム・マスターは、前述の説明文なりGM自身の意見や解釈なりに基づいて、何ものかが指定の属性に従っているかどうかの判断を下してしまえるのだから。GMが希求する必要があるのは、“混沌にして中立”や“混沌にして悪”といった属性間の相違点を構成することごとについて首尾一貫していることだけだ。属性を測る厳密な公式などありはしない。ヒット・ポイントや技能ランクやアーマー・クラスと異なり、属性はもっぱらGMが管理する区分けである。プレイヤーには自分のやりたいように遊ばせるのが一番だ。プレイヤーが

君、つまりGMがその属性にはふさわしくないと考えるやり方でロールプレイしているのなら、その行動は属性から外れているとそのプレイヤーに伝え、どうしてそうするのか聞いてみること。ただしその時は友好的に、プレイヤーが属性を変更したかったら、そうさせるといい。多くの場合、この種の変更は性格の変化以外には大したことがないようにすべきだ。ことによると、属性の変更が修正というかプレイヤーが（GMから見て）自分のキャラクターをどう表現するのかをより正確に略述している場合にはまったく何も変わらないこともありうる。場合によっては、属性を変更することでキャラクターの能力に影響があることもある。詳細については『クラス』内のクラス紹介記事を参照すること。不本意な要因や一時的な人格の齟齬により引き起こされた属性の変更によって受けたダメージを処置するにはアトーンメント呪文が必要になるかもしれない。

自分のキャラクターに頻りに属性を変えさせているプレイヤーは、おそらくは“混沌にして中立”のキャラクターでプレイすべきだ。

その他の個人データ [Vital Statistics](#)

この節ではキャラクターの開始時の年齢、身長、体重を決める。キャラクターの種族やクラスがこの種の特徴に影響を及ぼす。以下の特徴に一致しないキャラクターを作成する時はその前に君のGMと話し合うこと。

年齢

年齢は選んで決めてもいいし、ランダムに決めてもいい。選んで決める場合、キャラクターの種族とクラスから割り出される最低年齢以上にする。選んで決めるのでなければ、『開始時年齢ランダム決定表』表のキャラクターのクラスの欄に書かれたダイスでロールし、その結果をキャラクターの種族の最低成年年齢に加えて、キャラクターが何歳なのか決定すること。

表：開始時年齢ランダム決定表

種族	成年	ソーサラー、バーバリ アン、ローグ	バード、パラディン、ファイ ター、レンジャー	ウィザード、クレリック、 ドルイド、モンク
人間	15歳	+ 1d4	+ 1d6	+ 2d6
ドワーフ	40歳	+ 3d6	+ 5d6	+ 7d6
エルフ	110 歳	+ 4d6	+ 6d6	+ 10d6
ノーム	40歳	+ 4d6	+ 6d6	+ 9d6
ハーフエ ルフ	20歳	+ 1d6	+ 2d6	+ 3d6
ハーフ オーク	14歳	+ 1d4	+ 1d6	+ 2d6
ハーフリ ング	20歳	+ 2d4	+ 3d6	+ 4d6

キャラクターが年齢を重ねるにつれ、肉体的な能力値は減り、精神的な能力値は増す（『年齢効果』表参照）。年齢の各段階での効果は累積する。ただし、どの能力も年齢によって1より下になることはない。

キャラクターが古希に達したなら、秘かに“寿命”をロールして、その結果を記録しておくこと。この数字はプレイヤーには知らせずにおく。キャラクターが寿命に達したなら、老齢によって翌年のうちのいつかの時点で死ぬ。

寿命はプレイヤー・キャラクター用である。この世の多くの人は疫病や伝染病や事故や暴力によって古希に達せずに死ぬ。

表：年齢効果

種族	中年 ¹	老年 ²	古希 ³	寿命
人間	35歳	53歳	70歳	70 + 2d20歳
ドワーフ	125歳	188歳	250歳	250 + 2d%歳
エルフ	175歳	263歳	350歳	350 + 4d%歳
ノーム	100歳	150歳	200歳	200 + 3d%歳
ハーフエルフ	62歳	93歳	125歳	125 + 3d20歳

ハーフオーク	30歳	45歳	60歳	60 + 2d10歳
ハーフリング	50歳	75歳	100歳	100 + 5d20歳

- 1.....【筋力】【耐久力】【敏捷力】 - 1、【知力】【判断力】【魅力】 + 1、
- 2.....【筋力】【耐久力】【敏捷力】 - 2、【知力】【判断力】【魅力】 + 1、
- 3.....【筋力】【耐久力】【敏捷力】 - 3、【知力】【判断力】【魅力】 + 1、

身長体重

キャラクターの身長を決めるには、『身長体重ランダム決定表』表に書かれた修正ダイスをロールして、キャラクターの種族と性別による基本身長にロールの結果をインチ単位で加えること。キャラクターの体重を決めるには、修正ダイスの結果に体重修正を掛けて、その結果をキャラクターの種族と性別による基本体重に加えること。

表：身長体重ランダム決定表

種族	基本身長	基本体重	修正	体重修正
人間、男	4'10"	120ポンド	2d10	× 5ポンド
人間、女	4' 5"	85ポンド	2d10	× 5ポンド
ドワーフ、男	3' 9"	150ポンド	2d4	× 7ポンド
ドワーフ、女	3' 7"	120ポンド	2d4	× 7ポンド
エルフ、男	5' 4"	100ポンド	2d8	× 3ポンド
エルフ、女	5' 4"	90ポンド	2d6	× 3ポンド
ノーム、男	3' 0"	35ポンド	2d4	× 1ポンド
ノーム、女	2'10"	30ポンド	2d4	× 1ポンド
ハーフエルフ、男	5' 2"	110ポンド	2d8	× 5ポンド
ハーフエルフ、女	5' 0"	90ポンド	2d8	× 5ポンド
ハーフオーク、男	4'10"	150ポンド	2d12	× 7ポンド
ハーフオーク、女	4' 5"	110ポンド	2d12	× 7ポンド
ハーフリング、男	2' 8"	30ポンド	2d4	× 1ポンド
ハーフリング、女	2' 6"	25ポンド	2d4	× 1ポンド

(訳注：1' = 12" 30cm, 1" 2.5cm, 1ポンド 0.45kg)

運搬能力 Carrying Capacity

運搬能力のルールは、キャラクターの装備がどれだけキャラクターの移動力を落とすかを決定する。負荷には2つの部分がある。鎧による負荷と総重量による負荷である。

鎧による負荷：キャラクターの鎧はACへの【敏捷力】ボーナス上限、防具による判定ペナルティ、移動速度、疾走時の移動速度を決定する。キャラクターの力が弱かったり、たくさんの装備品を運んでいたりしない限りは、これだけのことを知っておけば充分である。その他の持ち物があるからといって、鎧で移動速度が落ちた以上に落ちることはない。

しかしキャラクターの力が弱かったり、たくさんの装備品を運んでいたりするなら、その時は重量から負荷を割り出す必要がある。特に重いものを運ぼうという時には重量の計算が重要になる。

表：運搬能力

【筋力】	軽荷重	中荷重	重荷重
1	~ 3	4 ~ 6	7 ~ 10

2	~ 6	7 ~ 13	14 ~ 20
3	~ 10	11 ~ 20	21 ~ 30
4	~ 13	14 ~ 26	27 ~ 40
5	~ 16	17 ~ 33	34 ~ 50
6	~ 20	21 ~ 40	41 ~ 60
7	~ 23	24 ~ 46	47 ~ 70
8	~ 26	27 ~ 53	54 ~ 80
9	~ 30	31 ~ 60	61 ~ 90
10	~ 33	34 ~ 66	67 ~ 100
11	~ 38	39 ~ 76	77 ~ 115
12	~ 43	44 ~ 86	87 ~ 130
13	~ 50	51 ~ 100	101 ~ 150
14	~ 58	59 ~ 116	117 ~ 175
15	~ 66	67 ~ 133	134 ~ 200
16	~ 76	77 ~ 153	154 ~ 230
17	~ 86	87 ~ 173	174 ~ 260
18	~ 100	101 ~ 200	201 ~ 300
19	~ 116	117 ~ 233	234 ~ 350
20	~ 133	134 ~ 266	267 ~ 400
21	~ 153	154 ~ 306	307 ~ 460
22	~ 173	174 ~ 346	347 ~ 520
23	~ 200	201 ~ 400	401 ~ 600
24	~ 233	234 ~ 466	467 ~ 700
25	~ 266	267 ~ 533	534 ~ 800
26	~ 306	307 ~ 613	614 ~ 920
27	~ 346	347 ~ 693	694 ~ 1,040
28	~ 400	401 ~ 800	801 ~ 1,200
29	~ 466	467 ~ 933	934 ~ 1,400
+ 10	× 4	× 4	× 4

注：荷重の単位はすべてポンド。

重量による負荷：装備がキャラクターの移動速度を（すでに鎧で落ちている以上に）落とすほど重いかどうかを見るには、そのキャラクターの持っているあらゆるアイテム（武器、防具、装備など）の重量を合計すること。その上で『運搬能力』表で、合計重量とキャラクターの【筋力】を見比べる。くだんの重量がキャラクターの運搬能力と比べてどの程度かによって、軽荷重、中荷重、重荷重のいずれかになる。防具と同様、荷重によってもACへの【敏捷力】ボーナス上限、（防具による判定ペナルティと同様の）判定ペナルティ、移動速度、疾走時に移動速度の何倍まで移動できるかが決まる。『荷重の影響』表を参照。鎧によって制限を受ける能力や技能に関しては、中荷重は中装鎧相当、重荷重は重装鎧相当として扱う。軽荷重はキャラクターへの負荷にはならない。キャラクターが鎧を着ている場合、鎧によるペナルティと荷重によるペナルティのうち、きついほうの数字だけを使うこと。ペナルティが累積するわけではない。

表：荷重の影響

荷重	【敏捷力】ボーナス上限	判定ペナルティ	移動速度		疾走
			(30フィート)	(20フィート)	
中荷重	+3	-3	20フィート	15フィート	×4
重荷重	+1	-6	20フィート	15フィート	×3

持ち上げと押し引き：キャラクターは最大荷重までの重さのものを頭上に持ち上げることができる。キャラクターの最大荷重は、『運搬能力』表の重荷重の列のキャラクターの【筋力】の欄に書かれている大きい方の数字の重量のことである。

また、最大荷重の2倍までのものを地面から持ち上げることができるが、これを持ったままでは、よろよろ歩くことができるだけである。この超過荷重状態では、キャラクターはACへの【敏捷力】ボーナスを失い、1ラウンドあたり（1回の全ラウンド・アクションでやっと）5フィートしか動けない。

キャラクターはおおむね、最大荷重の5倍までのものを地面に付けたまま押し引きできる。有利な状況ではこの数字は倍になり、不利な状況では半分以下になる。

もっと大きなクリーチャー、小さなクリーチャー：『運搬能力』表にある数字は、二足歩行の中型クリーチャー用のものである。もっと大きなクリーチャーは、もっと多くの荷物を運べるが、それがどれだけかはサイズ分類による：大型（×2）、超大型（×4）、巨大（×8）、超巨大（×16）。もっと小さなクリーチャーは、もっと少ない荷物しか運べず、それがどれだけかはサイズ分類による：小型（×3/4）、超小型（×1/2）、微小（×1/4）、極小（×1/8）。

四足歩行クリーチャーは、二足歩行クリーチャーよりも重い荷物を運べる。『運搬能力』表のクリーチャーの【筋力】に応じた数字に、先述の倍数ではなく、以下の倍数を掛け合わせる：極小（×1/4）、微小（×1/2）、超小型（×3/4）、小型（×1）、中型（×3/2）、大型（×3）、超大型（×6）、巨大（×12）、超巨大（×24）。

規格外の【筋力】：【筋力】が『運搬能力』表の範囲にないほど高い場合、【筋力】20～29の欄から、1の位が同じものを選ぶ、その数字を、クリーチャーの【筋力】がその数字を10上回るごとに4倍する。

その他の移動速度に関する鎧と負荷

下記の表は基本移動速度5フィートから120フィートまで（5フィート単位で）のすべての移動速度に関して、低下した移動速度を記したものである。

基本移動速度	低下した移動速度
5	5
10～15	10
20	15
25～30	20
35	25
40～45	30
50	35
55～60	40
65	45
70～75	50
80	55
85～90	60
95	65
100～105	70
110	75
115～120	80

注：移動速度の単位はすべてフィート。

移動 Movement

ゲーム中には3通りの移動スケールがある。

- ・ 戦術移動.....戦闘時に使う。単位はフィート（または5フィートのマス）/ラウンド。
- ・ 区域移動.....一定区画を探索するときを使う。単位はフィート/分。
- ・ 野外移動.....ある土地から他の土地へ移動する時に使う。単位はマイル/時またはマイル/日。

移動モード：各種移動スケール内で移動するにあたって、クリーチャーは普通は歩行、速歩、疾走のどれかを行なう。

歩行：歩行は急いでおらず、しかし行くあてのある移動をあらわす。負荷のかかっていない成人の人間の場合で3マイル/時。

速歩：速歩は急ぎ足で、負荷のかかっていない人間の場合で6マイル/時程度の移動である。2倍移動アクションがこの“速歩”にあたる。

疾走（×3）：標準移動速度の3倍が、重装鎧を着たキャラクターの疾走時の速度である。フル・プレートを着た人間が7マイル/時で移動するのもこの“疾走”にあたる。

疾走（×4）：標準移動速度の4倍が、中装鎧、軽装鎧、鎧なしのキャラクターの疾走時の速度である。負荷のかかっていない人間が12マイル/時、チェインメイルを着た人間が9マイル/時で移動するのもこの“疾走”にあたる。

詳細については『移動と距離』表を参照すること。

表：移動と距離

移動速度	15フィート	20フィート	30フィート	40フィート
1ラウンド（戦術移動）*				
歩行	15フィート	20フィート	30フィート	40フィート
速歩	30フィート	40フィート	60フィート	80フィート
疾走（×3）	45フィート	60フィート	90フィート	120フィート
疾走（×4）	60フィート	80フィート	120フィート	160フィート
1分（区域移動）				
歩行	150フィート	200フィート	300フィート	400フィート
速歩	300フィート	400フィート	600フィート	800フィート
疾走（×3）	450フィート	600フィート	900フィート	1,200フィート
疾走（×4）	600フィート	800フィート	1,200フィート	1,600フィート
1時間（野外移動）				
歩行	1.5マイル	2マイル	3マイル	4マイル
速歩	3マイル	4マイル	6マイル	8マイル
疾走				
1日（野外移動）				
歩行	12マイル	16マイル	24マイル	32マイル
速歩				
疾走				

*戦術移動はフィート単位ではなく、バトル・グリッド上のマス目の数（1マス=5フィート）で計算されることも多い。

戦術移動

戦闘時には戦術移動速度を用いる。戦闘中は、明らかな理由によりキャラクターはおおむね歩行ではなく、速歩か疾走を行なう。キャラクターが移動速度ぶん動いた上で何らかのアクションを行なう場合、そのキャラクターのラウンドの半分は“速歩”で移動し、もう半分で別のことをしているのである。

表：移動の障害

状況	追加移動コスト
移動困難な地形	×2
障害物*	×2
視界の悪さ	×2
通行不可能	

*.....技能判定が必要な場合もあり。

移動の障害：移動困難な地形、障害物、視界の悪さが移動の障害となることもある（表：『移動の障害』を参照）。移動の障害がある場合、移動で踏み込む1マス1マスを、それぞれ2マスとして数えることが多い。これにより、1回の移動で動ける距離は事実上半分になる。

2つ以上の状況が当てはまる場合、すべてのコストを掛け合わせる。これは倍数の適用に関する通常のルールの例外である。

場合によっては、移動の障害があまりに大きく、5フィート（1マス）すら移動できない勘定になってしまうこともあるだろう。その場合は、1回の全ラウンド・アクションをとることで、どちらの方向にも（斜め方向にも）5フィート（1マス）だけ移動できる。なお、この行動は5フィート・ステップのように見えるかもしれないが、実際には5フィート・ステップではないので、普通に機会攻撃を誘発する。このルールを利用して移動不可能な地形を移動したり、麻痺状態などであらゆる移動が禁止されている時に移動したりすることはできない。

疾走や突撃を行なう際には、その移動経路中に1つでも移動の障害となるマスがあってはならない。

区域移動

区画を探索中のキャラクターは、分単位での区域移動を行なう。

歩行：キャラクターは区域スケール上で何ら問題なく歩行できる。

速歩：キャラクターは区域スケール上で何ら問題なく速歩できる。時間単位の移動については次項『野外移動』を参照。

疾走：キャラクターは区域スケール上で自分の【耐久力】に等しいラウンドの間休みなしに疾走できる。長時間の疾走を網羅するルールに関しては『戦闘』を参照。

表：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
平原	×1	×1	×3/4
密林	×1	×3/4	×1/4

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

野外移動

キャラクターたちが野を越え山を越え長い道のりを旅する時には、野外移動を行なうことになる。野外移動は時間単位か日単位で行なわれる。1日というのは、実際には8時間移動することをあらわす。手こぎ式の船の場合、1日というのは10時間こぎ進むことをあらわす。帆走式の船なら24時間である。

歩行：旅の間は1日に8時間、何ら問題なく歩行できる。これより長く歩いていると疲れることがある（後述の『強行軍』参照）。

速歩：速歩は1時間、問題なく行なえる。睡眠をはさみずにもう1時間速歩すれば1ポイントの非致傷ダメージを受ける。さらに1時間速歩することに、先に受けた2倍のダメージを受ける。速歩によって1ポイントでも非致傷ダメージを受けたキャラクターは疲労状態になる。

疲労状態のキャラクターは疾走や突撃が行なえず、【筋力】と【敏捷力】に-2のペナルティを受ける。この非致傷ダメージを取り除けば、疲労状態からも回復する。

疾走：長い間疾走を続けることは不可能である。疾走と休息をくりかえしてみると、事実上、速歩と変わりなくなってしまう。

地形：移動する地形は、1時間、あるいは1日でどれだけの距離を移動できるかに作用する（『地形と野外移動』表を参照）。“街道”とは、まっすぐで広く舗装された道路を指す。“道”というのは普通は舗装されていない土の道を指す。“踏み分け道”も道と同じようなものだが、ただ一列でしか通れず、乗り物に乗って旅するパーティーは踏み分け道の利益を受けられない（訳注：乗騎は“乗り物”には含まれない）。“道のない土地”というのは、まったく道のない原野を指す。

強行軍：普通に1日歩くというのは、歩行で1日8時間移動することを意味する。昼間のうち、残りの時間には、キャンプを設営したり撤去したり、休息したり食事をしたりする。1日8時間を超える歩行移動を行なうことを強行軍という。8時間を超えて1時間歩くごとに、【耐久力】判定を行なう（DC10+追加1時間ごとに2）。判定に失敗したら1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。強行軍によって1ポイントでも非致傷ダメージを受けたキャラクターは疲労状態になる。この非致傷ダメージを取り除けば、疲労状態からも回復する。自分にむち打ってあまりに無茶な行軍を続け、結果として意識を失ってしまうということもあり得る。

騎乗移動：騎手を乗せた乗騎は“速歩”速度で移動できる。ただしこのとき乗騎が受けるダメージは非致傷ダメージではなく致傷ダメージである。乗騎に強行軍をさせることもできるが、このとき乗騎の【耐久力】判定は自動的に失敗し、これまた致傷ダメージを受ける。長時間の速歩や強行軍によって1ポイントでもダメージを受けた乗騎は疲労状態になる。

騎乗移動の速度や、動物に牽引される乗り物の速度は、『乗騎と乗り物』表を参照。

水上移動：水上用の乗り物の速度は、『乗騎と乗り物』表を参照。

表：乗騎と乗り物

乗騎 / 乗り物	1時間	1日
乗用動物（荷重）		
ライト・ホース	5マイル	40マイル
ライト・ホース（175～525ポンド） ¹	3と1/2マイル	28マイル
ヘヴィ・ホース	5マイル	40マイル
ヘヴィ・ホース（229～690ポンド） ¹	3と1/2マイル	28マイル
ポニー	4マイル	32マイル
ポニー（151～450ポンド） ¹	3マイル	24マイル
ライディング・ドッグ	4マイル	32マイル
ライディング・ドッグ（101～300ポンド） ¹	3マイル	24マイル
二輪馬車、四輪馬車	2マイル	16マイル
船		
いかだ、平底船（竿か綱で引く） ²	1/2マイル	5マイル
キールボート（櫂で漕ぐ） ²	1マイル	10マイル
こぎ船（櫂で漕ぐ） ²	1と1/2マイル	15マイル
帆船（帆走）	2マイル	48マイル
軍船（帆・櫂併用）	2と1/2マイル	60マイル
ロングシップ（帆・櫂併用）	3マイル	72マイル
ガレー船（櫂・帆併用）	4マイル	96マイル

- 1.....ホース等の四足獣は、通常のキャラクターよりも沢山の荷物を運べる。詳しくは『運搬能力』を参照。
 - 2.....いかだ、平底船、キールボート、こぎ船は湖や川で用いられる。流れに乗って川を下るさいには河流の速度（標準3マイル/時）を乗り物の速度に足すこと。その場合、船は10時間こぎ進める上に、誰かがちゃんと導くことができるなら、もう14時間河流にのって流れてゆけ、1日の移動距離に3×14=42マイルを足すことができる。これらの船は、河流が速い場合、流れに逆らって河をこぎ昇ることはできないが、荷運び用の獣に河辺を歩かせ、船を上流へ牽いてゆくことはできる。
- 訳注.....キールボートは噴水が浅く大ざっぱなつくりの荷運び船。ロングシップは地球のヴァイキングが使ったような、長い船体を持つ商船兼軍船。

逃走と追跡

ラウンド単位の移動では、単にマス目を数えるだけの場合、足の遅いキャラクターが足の速いむきになっているキャラクターから逃れるのは不可能だ。同様に、足の速いキャラクターが足の遅いキャラクターから逃れるぶんには何の問題もない。

関係する2体のキャラクターの移動速度が等しい場合、追跡劇を解決する簡単な方法がある。一方のキャラクターが他方のキャラクターを追っていて、両者が同じ移動速度で移動しており、かつ追跡劇は少なくとも数ラウンドの間続く場合、対抗【敏捷力】判定を行なわせて追跡劇のラウンド中どちらが速かったかを見ること。追われている方のクリーチャーが勝ったら、そのクリーチャーが逃げ切る。追っている方が勝ったら、逃げるクリーチャーに追いつける。

時として野外で追跡劇が発生し、2者がお互いを時おり遠目にとらえるだけで、追跡劇が数日の間続くこともある。長期に渡る追跡劇の場合、パーティーの全員が対抗【耐久力】判定を行なって、どちらのパーティーがより長くペースを維持できたか決める。追われている方のクリーチャーが高い結果をロールしたら、そのクリーチャーが逃げ切る。そうでなければ、スタミナが長持ちした追跡者が獲物に追いつく。

- 年齢効果による精神能力値の上昇は+1ずつだと思います。 -- ama (2010-12-08 00:35:11)
- 修正しました。 -- レム・レイ (2010-12-08 19:05:18)

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

投稿

探検 [Exploration](#)

視界と照明、そして物を壊す方法に関するルール以上に冒険者の成功に寄与するルールなど稀だ。各々に関するルールを以下で述べる。

視界と光源

ドワーフやハーフォークには暗視の能力があるが、『種族』収録の他の種族はみな、物を見るのに光がいる。光源が照らす半径と、その光の持続時間については、『光源と照明』表を参照すること。“低照度”の欄は、光源に照らされている半径の外側の、明度が1段階高くなる範囲（例えば、“暗闇”から“薄暗い光”に）を示している。

表：光源と照明

アイテム	通常	低照度	持続時間
覆い付きランタン	30フィート	60フィート	6時間 / パイント
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	60フィート円錐形	120フィート円錐形	6時間 / パイント
普通のランプ	15フィート	30フィート	6時間 / パイント
陽光棒	30フィート	60フィート	6時間
ろうそく	なし ¹	5フィート	1時間
呪文	通常	低照度	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
デイライト	60フィート ²	120フィート	10分 / レベル
ライト	20フィート	40フィート	10分 / レベル

- 1.....ろうそくは明るい照明を発せず、ただ薄暗い光のみを発する。
- 2..... デイライト 呪文の明かりは“明るい光”である。

明るい光の範囲内では、全キャラクターがはっきり物を見ることができる。“光に過敏”や“光による盲目化”を持つものなど、クリーチャーの中には、明るい光の範囲内にいるとペナルティを受けるものもいる。明るい光の範囲内では、クリーチャーは不可視状態であるか遮蔽を得ていない限り 隠密 を行なえない。“明るい光の範囲”には、直射日光の当たる屋外とデイライト呪文の効果範囲が含まれる。

通常の光は明るい光とまったく同じように働くが、“光に過敏”や“光による盲目化”を持つキャラクターはペナルティを受けない。“通常の光の範囲”には、日中の林冠の下、松明から20フィート以内、ライト呪文の効果範囲が含まれる。

薄暗い光の範囲内では、キャラクターは物をぼんやりと見ることができる。この範囲にいるクリーチャーは、暗視能力や闇を見通す能力を持っていない相手に対して、視認困難（戦闘時に20%の失敗確率）を得る。薄暗い光の範囲内にいるクリーチャーは、身を隠すために 隠密 判定を行なえる。“薄暗い光の範囲”には、空に月が出ている夜の屋外、満天の星明り、松明から20～40フィートの間の範囲が含まれる。

暗闇の範囲内では、暗視能力のないクリーチャーは事実上、盲目状態となる。盲目状態のキャラクターは、物が見えないという明白な効果に加えて、戦闘において50%の失敗確率が付く（あらゆる相手が完全視認困難を得る）。また、ACへの【敏捷力】ボーナスがあればそれを失い、ACに-2のペナルティを受け、視覚による 知覚 判定に-4のペナルティを受け、【筋力】や【敏捷力】に基づくほとんどの技能判定にも-4のペナルティを受ける。“暗闇の範囲”には、明かりの灯っていないダンジョンの部屋、ほとんどの洞窟、月が出ていない曇りの夜の屋外が含まれる。

夜目能力を持つキャラクター（エルフ、ノーム、ハーフエルフ）は光源から表にある距離の2倍までの距離にあるものを見てとれる。これらの種族のキャラクターに関しては、事実上、“明るい光”、“通常の光”、“薄暗い光”の距離を2倍として扱うこと。

暗視能力を持つキャラクター（ドワーフ、ハーフオーク）は、光に照らされた区画と、60フィート以内の暗闇の区画が、どちらも普通に見通せる。

暗視のできるキャラクターから60フィート以内では、クリーチャーは不可視状態であるか遮蔽を得ていない限り 隠密 で隠れることができない（訳注：クリーチャーの中には60フィートより遠くまで見渡せる暗視能力を持つものもいるので注意）。

壊して押し入る

物体を壊そうと試みる場合、キャラクターには2つの選択肢がある。武器で攻撃して壊すのか、単に腕力でぶち壊すかである。

表：物体のサイズとAC

サイズ	AC修正値
超巨大	- 8
巨大	- 4
超大型	- 2
大型	- 1
中型	+ 0
小型	+ 1
超小型	+ 2
微小	+ 4
極小	+ 8

表：材質の硬度とヒット・ポイント

材質	硬度	ヒット・ポイント
ガラス	1	1 / 厚さ1インチごと
紙、布	0	2 / 厚さ1インチごと

ロープ	0	2 / 厚さ1インチごと
氷	0	3 / 厚さ1インチごと
皮、革	2	5 / 厚さ1インチごと
木	5	10 / 厚さ1インチごと
石	8	15 / 厚さ1インチごと
鉄、鋼	10	30 / 厚さ1インチごと
ミスラル	15	30 / 厚さ1インチごと
アダマンティン	20	40 / 厚さ1インチごと

表：物体の硬度とヒット・ポイント

物体	硬度	ヒット・ポイント	破壊DC
ロープ（直径1インチ）	0	2	23
普通の木製の扉	5	10	13
小型の箱	5	1	17
上質な木製の扉	5	15	18
宝箱	5	15	23
頑丈な木製の扉	5	20	23
石造りの壁（厚さ1フィート）	8	90	35
岩壁（厚さ3フィート）	8	540	50
鎖	10	5	26
枷	10	10	26
高品質の枷	10	10	28
鉄製の扉（厚さ2インチ）	10	60	28

表：アイテムを破壊または引きちぎるDC

【筋力】判定の対象	DC
普通の扉を打ち壊す	13
上質な扉を打ち壊す	18
頑丈な扉を打ち壊す	23
ロープによる縛めを引きちぎる	23
鉄の棒を曲げる	24
かんぬきのかかった扉を打ち壊す	25
鎖による縛めを引きちぎる	26
鉄製の扉を打ち壊す	28
状況	DC調整*

ホールド・ポータル	+ 5
アーケイン・ロック	+ 10

*両方がかかっている場合、大きな方の数値だけを使用すること。

物体への攻撃

相手の武器や盾を斬撃武器や殴打武器で攻撃して破壊するには、“武器破壊”特殊攻撃を行なうこと（『戦闘』を参照）。物体への攻撃も武器破壊とほぼ同様に処理するが、戦技判定が物体のACとの対抗になるところが違う。一般に、物体への攻撃は斬撃武器が殴打武器でのみ行なえる。

アーマー・クラス：物体にはクリーチャーよりも簡単に攻撃を命中させることができる。普通、物体は動かないからだ。反面、物体の中には、一撃一撃のダメージを少しずつ減少させてしまうような頑丈なものも多い。物体のACは（10 + 物体のサイズ修正（『物体のサイズとAC』表を参照） + 物体の【敏捷力】修正値）である。非自律行動物体はもともと【敏捷力】が0なので【敏捷力】修正値は - 5で、さらにACに - 2のペナルティが付く。そのうえ、1回の全ラウンド・アクションを使って、よく狙って攻撃するなら、近接武器での攻撃は自動的に命中し、遠隔武器での攻撃には攻撃ロールに + 5のボーナスが付く。

硬度：物体にはそれぞれ“硬度”がある。これはその物体がどれだけダメージに耐性があるかを数値で表したものだ。物体がダメージを受けた時には常に、その物体の硬度をダメージから差し引く。物体のヒット・ポイントを減少させるのは、硬度を超えた分のダメージだけである（『一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント』表、『材質の硬度とヒット・ポイント』表、『物体の硬度とヒット・ポイント』表を参照）。

ヒット・ポイント：物体の合計ヒット・ポイントは、材質と大きさで決まる（『一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント』表、『材質の硬度とヒット・ポイント』表、『物体の硬度とヒット・ポイント』表を参照）。合計ヒット・ポイントの半分以上のダメージを受けた物体は破損状態（『状態』を参照）となる。物体のヒット・ポイントが0になると、それは使い物にならなくなってしまう。

非常に大きな物体は、部位ごとに個別のヒット・ポイントを持つ。

エネルギー攻撃：エネルギー攻撃はほとんどの物体に半分のダメージを与える。物体の硬度を適用する前にダメージを半分にする。GMの裁量において、エネルギーの種類によっては特定の物体に対してとても効果的であるとしてもよい。例えば、[火]は羊皮紙、布、その他のたやすく燃えるものに対して完全なダメージを与えるということにしてもよい。[音波]はガラスや結晶質の物体に対して完全なダメージを与えるということにしてもよい。

遠隔武器によるダメージ：物体は遠隔武器からは半分のダメージしか受けない（攻城兵器の類は除く）。物体の硬度を適用する前にダメージを半分にする。

効果のない武器：ある種の武器ではある種の物体に効果的にダメージを与えられない。例えば、殴打武器がローブにダメージを与えるのに使われることはない。同様に、ピックやハンマーなどのように石を破壊するためにデザインされているのでない限り、ほとんどの近接武器は石製の壁や扉には大して効果がない。

完全耐性：物体は非致傷ダメージおよびクリティカル・ヒットに完全耐性がある。クリーチャーとして扱われるところの自律行動物体すらも、この完全耐性を備えている。

魔法の鎧、盾、武器：強化ボーナスが + 1あるごとに、鎧や武器や盾の硬度は + 2され、ヒット・ポイントは + 10される。

特定の攻撃に対する脆弱性：ある種の攻撃はある種の物体に対して特に効果的である。そのような場合、攻撃は通常の2倍のダメージを与え、さらに物体の硬度を無視してもよい。

ダメージを受けた物体：ダメージを受けた物体は、アイテムのヒット・ポイントが0になるまでは、破損状態ではあるが完全に機能し、hpが0になったとたん破壊状態となる。

ダメージを受けているが破壊状態となっていない物体は、製作 技能やいくつかの呪文で修理できる。

セーヴィング・スロー：魔法のものでなく、かつ装備中でないアイテムはまったくセーヴィング・スローを行なえない。セーヴィング・スローに自動的に失敗したもとして扱われ、セーヴィング・スローに成功すると抵抗したり無効化したりできる呪文などの攻撃の効果に完全に受ける。キャラクターが装備中の（つまり握っていたり、触れていたり、着ていたりする）アイテムはキャラクター本人と同様に（キャラクターのセーヴィング・スローを用いて）セーヴィング・スローを行なう。

魔法のアイテムは常にセーヴィング・スローを行なえる。魔法のアイテムの頑健、反応、意志セーブ・ボーナスは（2 + その術者レベルの半分）である。装備中の魔法のアイテムは、所持者がアイテム自身のセーヴィング・スローのどちらか高い方を使用する。

アニメイテッド・オブジェクト：アニメイテッド・オブジェクトは、クリーチャーとしてACを算出する。非自律行動物体としては扱わない。

アイテムの破壊

通常にダメージを与えるのではなく、急激な力を加えて何かを壊そうとする場合、成功したかどうか見るには【筋力】判定を行なう（“武器破壊”特殊攻撃などの場合と違い、攻撃ロールとダメージ・ロールを行なうのではない）。硬度はアイテムを破壊する際のDCには影響しないため、DCは材質よりむしろ構造によって決まる。破壊する際の一般的なDCに関しては『アイテムを破壊または引きちぎるDC』表を参照すること。

アイテムがヒット・ポイントを半分以上失っていたら、そのアイテムは破損状態（『状態』を参照）となり、それを破壊するDCは2低下する。

中型より大きなクリーチャーや小さなクリーチャーは、扉を打ち破る際の【筋力】判定に以下のようなサイズ・ボーナスやサイズ・ペナルティを受ける：極小 - 16、微小 - 12、超小型 - 8、小型 - 4、大型 + 4、超大型 + 8、巨大 + 12、超巨大 + 16。

また、かなてこや携行型破城槌は、キャラクターが扉を打ち破る際の成功確率を上昇させる（『装備』を参照）。

表：一般的な鎧、武器、盾の硬度とヒット・ポイント

武器防具	硬度 ¹	ヒット・ポイント ^{2, 3}
軽い刀剣	10	2
片手刀剣	10	5
両手刀剣	10	10
軽い金属製柄付武器	10	10
片手金属製柄付武器	10	20
軽い柄付武器	5	2
片手柄付武器	5	5
両手柄付武器	5	10
射出武器	5	5
鎧	特殊 ⁴	鎧ボーナス×5
バックラー	10	5
木製ライト・シールド	5	7
木製ヘヴィ・シールド	5	15
金属製ライト・シールド	10	10
金属製ヘヴィ・シールド	10	20
タワー・シールド	5	20

¹魔法のアイテムの強化ボーナス+1ごとに+2。

²hpの値は中型サイズの鎧、武器、盾のもの。サイズ分類が中型よりも1段階小さくなるごとに半分にし、1段階大きくなるごとに2倍すること。

³魔法のアイテムの強化ボーナス+1ごとに+10。

⁴材質によって異なる。表：『材質の硬度とヒット・ポイント』を参照。

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

投稿