

## 罠 Traps

ダンジョンを取り巻く環境において、罠はよく見られる危険である。赤熱した炎から無数の毒のダーツまで、罠は価値ある財宝を守ったり侵入者の侵攻を止めるのに役立つ。

### 罠の諸要素

機械式の罠も魔法の罠もひっくるめて、あらゆる罠には以下の要素がある：脅威度、種類、知覚 DC、装置無力化 DC、作動条件、再準備条件、効果である（訳注：“持続時間”が追加されている）。トラップには毒や回避方法といった、オプション要素が含まれるトラップもある。個々の要素については、以下に示していく。

### 種類

事実上、罠は機械式の罠か魔法の罠のいずれかである。

**機械式の罠**：ダンジョンには邪悪きわまる機械式の（＝魔法のものではない）罠が頻繁にしかけられている。罠はおおむね、以下のことがらを持って定義される。どこにあるか、どうすれば作動するか、作動する前に見つけるのがどの程度難しいか、ダメージをどの程度与えるか、影響を最小限にするためにキャラクターはセーヴィング・スローを行なうことができるかどうか、である。アロー（矢）や切り払う刃など、武器で攻撃する罠は、通常の攻撃ロールを行なう。攻撃ボーナスは罠の作りしだいで、個々の罠ごとに違う。PCが機械式の罠を作るには、製作：罠づくり 技能に成功する必要がある（『罠の設計方法』と 製作 技能を参照）。

知覚 判定に成功したクリーチャーは、罠が作動する前にその存在に気付く。この判定のDCは罠ごとに設定されている。一般に、判定に成功したということは、罠が起動する機構（踏み板や、扉の取っ手に取り付けられた奇妙な機構など）についてクリーチャーが識別できたことを表す。DCを5以上上回ったなら、罠が発動した際に起こることの示唆を得ることができる。

**魔法の罠**：危険な罠を作り出すのに使える呪文は多い。呪文やアイテムの説明に特に記述がない限り、以下のルールが適用される。

- ・ 知覚 判定（DC25＋呪文レベル）に成功すれば、魔法の罠が発動する前にその存在に気づける。
- ・ セーヴィング・スローに成功すれば、魔法の罠の効果を受けずにすむ（DCは10＋呪文のレベル×1.5）。
- ・ クラス特徴“罠探し”を持っているキャラクターは 装置無力化 判定（DC25＋呪文レベル）に成功することで魔法の罠を解除できる。他のキャラクターは 装置無力化 技能の判定で魔法の罠を解除することはできない。

魔法の罠は呪文の罠と魔法装置の罠に大別される。魔法装置の罠は、作動すると、ちょうどワンドやロッドやリング等の魔法のアイテムのように呪文の効果を生み出す。魔法装置の罠を作るには、《その他の魔法のアイテム作成》の特技が必要である。呪文の罠というのは、単に“罠としてはたらく呪文”のこと。呪文の罠を作るには、その呪文を発動できるキャラクターの協力が要る。普通は罠を作る本人が発動するか、罠を作るために雇われた呪文の使い手のNPCが発動する。

### 知覚 と 装置無力化 のDC

作成者は機械式の罠の 知覚 DCと 装置無力化 DCを設定できる。魔法の罠の場合、これらのDCは罠を作るのに使った呪文のうち、最も呪文レベルの高いものによって定まる。

**機械式の罠の場合**： 知覚 および 装置無力化 の基本的なDCは20である。これらのDCのいずれかを上下させると、罠の脅威度が変化する（表：『機械式の罠の脅威度修正値』）。

**魔法の罠の場合**： 知覚 および 装置無力化 のDCは（25＋使った呪文のうち最も呪文レベルの高いものの呪文レベル）である。魔法の罠に対して 装置無力化 を行えるのは“罠探し”のクラス特徴を有するキャラクターのみである。

### 作動条件

作動条件というのは、“何をしたらその罠が動き出すか”である。

**場所**：作動条件が“場所”となっている罠は、誰かが特定のマス目に立ち入った時点で作動する。

**距離**：この作動条件が付いている罠は、誰かが特定のマス目に立ち入った時点で作動する。この作動条件が“場所”と違うのは、クリーチャーが特定のマス目に立っている必要はないという点である。たとえば飛行しているクリーチャーは、作動条件が“距離”の罠を作動させることはあるが、“場所”の罠を作動させることはない。“距離”式の作動条件のうち機械式のもの、空気のほんのわずかな動きにも過敏に反応するので、空気が本来ほとんど動かない場所（墓所など）でしか使い物にならない。

魔法装置の罠にもっともよく使われる“距離”式の作動条件は、アラーム 呪文である。この呪文を通常に発動した場合と違い、作動条件として用いられる アラーム 呪文は、罠で守りたい範囲だけをカバーするようにしておくことができる。

魔法装置の罠の中には、特定の種類のクリーチャーが近づいた時のみ作動する、特殊な“距離”式の作動条件を有するものもある。たとえば悪の祭壇に ディテクト・グッド 呪文が“距離”式の作動条件として仕掛けてあり、善の属性を持つ者が充分近づいてきた時のみ、かねて用意の罠を作動させるといった具合。

**音声**：この作動条件は、何らかの音を感知したら罠を作動させる。“音声”式の作動条件は、ちょうど生き物の耳のように働き、知覚 判定のボーナスは＋15である。隠密 判定に成功するか、魔法的な静寂か、そのほか音を聞こえなくする何らかの効果を用いれば、罠を作動させずにすむ。“音声”式の作動条件を有する罠を作るには、作成過程で クレアオーディエンス を発動する必要がある。

**視覚**：この作動条件は魔法の罠用のもので、ちょうど実際の目のように働き、何かを“見る”と罠を働かせる。“視覚”式の作動条件を有する罠を作るには、作成過程で アークイン・アイ、クリアヴォイアンス、トゥルー・シーイングのいずれかを発動す

る必要がある。見える距離と畏側に付く 知覚 ボーナスは、次の表にある通り、呪文によって異なる。

呪文	見える距離	知覚 ボーナス
アーケイン・アイ	視線が通る範囲（距離無制限）	+ 20
クリアヴォイアンス	あらかじめ選択した1箇所	+ 15
トゥルー・シーイング	視線が通る範囲（最大120フィート）	+ 30

暗闇で闇を見る力を畏に与えたいなら、トゥルー・シーイング版を使うか、あるいは追加で **ダークヴィジョン** まで発動する必要がある（**ダークヴィジョン**のほうにした場合、暗闇で物が見える距離は60フィートに制限される）。透明化や変装や幻術は、畏に使われた呪文自体をごまかせるようなら、“視覚”式の作動条件をごまかせる。

**接触**：“接触”式の作動条件は、何かに触れると畏が作動するというもの。作動条件の中でも、ごく容易にしつらえられるものである。この作動条件はダメージを与えるからくり物理的にくっついている場合もあるし、そうでない場合もある。魔法の“接触”式の作動条件を設けることもできる。それには畏に **アラーム** 呪文を付け足し、呪文の効果範囲を狭めて作動の引き金となる一点だけにする必要はある。

**時限**：“時限”式の作動条件は、一定時間が経過するごとに、定期的に畏を働かせる。

**呪文**：呪文の畏はすべて、“呪文”式の作動条件を有する。“呪文”式の作動条件がどうやったら作動するかは、各呪文の記述を参照のこと。

## 持続時間

別の方法で始めたのでない限り、ほとんどの畏の持続時間は瞬間である。ひとたび作動したなら、その効果が表れ、そしてその機能はとまる。畏にはラウンド単位で持続時間があるものもある。そのような畏は、ラウンドごとのイニシアチブの一番最初で記載された効果を発動する（あるいは戦闘の間、起動条件を満たし続ける限り起動し続ける）。

## 再準備条件

畏の差異準備条件というのは、“何をしたらその畏がもう一度作動可能になるか”である。畏を再準備するのは、普通は1分かそこらですむ。畏の再準備方法がもっと複雑な場合、かかる手間はGMが決定すること。

**再準備不可**：この畏は、畏全体を一から作りなおさない限り、一度しか作用しない。呪文の畏は再準備不可である。

**修理**：この畏が再び機能するようにするには、畏を修理しなければならない。機械式の畏を修理するには、製作：畏づくりが必要である。DCはその畏を作る際のDCに等しい。修理にかかる原材料費は、畏本来の市価の1/5である。畏を直すのにかかる時間を計算するのは、作成時と同様の計算方法でやるが、畏の市価の代わりに修理にかかる原材料費を用いること。

**手動**：この畏を再準備するには、誰かが畏の部品を本来の位置に戻してやらなければならない。機械式の畏の大方は、再準備条件が“手動”になっている。

**自動**：この畏はひとりでに再準備される。即座に再準備されるものもあり、一定の期間をおいて再準備されるものもある。

## 通りぬけ方法（オプション要素）

畏の作成者が、作成後 / 設置後もその畏をくぐりぬけて移動したいと思っているなら、何らかの通りぬけ用のしかけ（畏を一時的に解除するしかけ）をしておくというのはよい考えだ。“通りぬけ方法”の要素は、機械式の畏にしかないのが普通である。呪文の畏の場合、もともと術者自身は迂回できるようになっていることが多い。

**錠**：錠による通りぬけが可能になっている場合、装置無力化 判定（DC30）に成功すれば通り抜けられる。

**隠しスイッチ**：隠しスイッチは 知覚 判定（DC25）に成功すれば発見できる。

**隠し錠**：隠し錠は“錠”の要素と“隠しスイッチ”の要素を組み合わせたものといえる。発見するには 知覚 判定（DC25）、その後畏を無事通りぬけるには 装置無力化 判定（DC30）が必要となる。

## 効果

畏の効果というのは、“その畏を働かせてしまった奴に何が起こるか”をあらわす。通常、これはダメージか呪文効果の形をとるが、中にはもっと別の、特別な効果を有するものもある。畏は通常、自ら攻撃ロールを行なうか、相手に畏を避けるためのセーヴィング・スローを強要する。中には両方を行なう畏もあれば、どちらも行わない畏（『決して外れない』を参照）もある。

**落とし穴**：落とし穴というのは、キャラクターが落ちてダメージをこうむる可能性のある穴のことである。覆いをして隠してあるものも、覆いがなくむき出しのものもある。落とし穴に攻撃ロールはない。キャラクターは反応セーブ（DCは作成者が決定）に成功すれば穴に落ちずにすむ。セーブを要するこれ以外の機械式の畏もこの分類に属する。

覆いのないむきだしの落とし穴と自然の裂け目は、主に侵入者を脅かして特定の（落とし穴のある）道を進む気をなくさせるのに使われる。とはいえ、暗闇でうっかり落ち込んでしまったキャラクターたちは、まことに悲しい目を見ることになる。また、むきだしの落とし穴のそばで近接戦闘が起きた場合、穴は事態をいっそう厄介なものにするだろう。

覆いをして隠してある落とし穴は、一層危険な代物である。これを発見するには 知覚（DC20）が必要で、しかもキャラクターが落とし穴の上を通る前に時間をかけてそのエリアを子細に搜索した場合に限られる。覆いをした落とし穴を見つけられなかったキャラクターも、反応セーブ（DC20）はでき、成功すれば落ちずにすむ。しかし疾走中だったり、その他不注意な移動をし

ていたりすれば、セーヴィング・スローは行えず、自動的に落ちる。

落とし穴の覆いかたはいろいろで、藁や木の葉や棒切れやごみくずなど、いらぬものを積み重ねただけだったり、大きなぼろきれ一枚だったり、普通の床の一部に見えるように偽装された落とし戸だったりする。落とし戸は普通、十分な重量（通例、50～80ポンド）がかかると開くしくみになっている。ずるがしこい罠づくりは、開いた後で元通りに閉じ、次の獲物を待ち受けるしくみの落とし戸を作ることもある。これのバリエーションとして、いったん元通りに閉じると鍵がかかり、引っかかったキャラクターはまったく完全に閉じこめられてしまうというものもある。この手の落とし戸を開けること自体は、通常の扉を開けるのと同程度の難しさだが、それもキャラクターたちが落とし戸に取りつくことができたとしての話だ。加えて、ばねで閉まる仕組みの扉を開けたままにしておくには、【筋力】判定（DC13）が必要になる。

落とし穴の罠の底には、ただの固い床より、もっとひどいものがあることも多い。罠を作る側は、穴の底にスパイクやモンスター、酸の池、溶岩の海、あるいは水があるようにする。落とし穴の底にあるスパイクやその他、追加される物については、“罠のその他の特徴”の項を参照のこと。

モンスターが罠の中にいる場合もある。穴の底に住みついているモンスターは、ダンジョンの設計者によってそこに配置された場合もあれば、単に落ちてしまっただけで登れなかった場合もある。

落とし穴の底に第2の罠がしかけてあったら、その罠が機械式のものだろうが魔法のものだろうが、これはもう危険極まりないことになる。犠牲者が落ちてくると、第2の罠が作動し、すでに傷ついている犠牲者を、相手がまったく備えのできていないときに襲うのである。

**遠隔攻撃型の罠**：この型の罠は、ダーツやアローやスピア等々を、罠を作動させたものに浴びせかける。攻撃ボーナスは作成者が決定する。遠隔攻撃型の罠は高い【筋力】等級を持つコンボジット・ボウの効果を模倣するように作ることもできる。これにより、その罠のダメージには【筋力】等級と同じだけのボーナスがつく。この型の罠は、同じ型の矢弾が普通に及ぼすだけのダメージを与える。罠が高い【筋力】等級を有するように作られたなら、ダメージにはその等級と同じだけのボーナスが付く。

**近接攻撃型の罠**：壁から飛び出す鋭い刃、天井から落ちかかる岩のブロックなどが“近接攻撃型”の罠である。この型でも、攻撃ボーナスは作成者が決定する。この型の罠は、“使用している”近接武器と同じだけのダメージを与える。石のブロックが落ちてくる場合、GMは石が与える殴打ダメージを隙に設定してよいが、その罠を再準備にはそれだけの石を元通り上に戻さなければならないことに注意。

近接攻撃型の罠は、まるでその罠自体が高い【筋力】値を有しているかのように、ダメージ・ロールにボーナスが付くように作ることもできる。

**呪文の罠**：この種の罠は対応する呪文と同じ呪文の効果を生み出す。セーヴィング・スローを許す呪文の罠のセーブDCは、呪文と同様、（10＋呪文レベル＋術者の対応する能力修正値）である。

**魔法装置の罠**：この種の罠は作成時に仕込まれた呪文の効果を生み出す。効果は呪文の項にある通り。魔法装置の罠に仕込まれた呪文がセーヴィング・スローを許すなら、セーブDCは（10＋呪文レベル×1.5）である。中にはセーブがなく、攻撃ロールを行なう呪文もある。

**特殊**：罠の中には特殊な効果を生み出すようになっているものもある。たとえば相手をおぼれさせる水攻めの罠や能力値ダメージを与える毒など。毒のセーブDCやダメージは毒の種類によるが、作成者がしかるべく決定する。

## 罠のその他の特徴

一部の罠には追加の特徴があって、一層物騒なものになっている。そうした特徴のうち、比較的よく見られるものを以下に挙げる。

**液体**：溺れの危険のある罠がこの分類に入る。液体を用いた罠には“決して外れない”とタイムラグという特徴（いずれも後述）があるのが普通である。

**落とし穴の底にあるもの**：落とし穴の底に何かスパイク以外のものがある場合は、それを別個の罠として扱うのが一番よい（『複数の罠』を参照）。その新しい罠には“場所”式の作動条件があって、（落ちてきたキャラクター等によって）大きな衝撃を受けると作動する、という扱いとなる。

**落とし穴の底のスパイク**：落とし穴の底のスパイク（棘）はダガー相当の扱いで、それぞれ＋10の攻撃ボーナスで攻撃する。穴の深さが10フィートに達するごとに攻撃ボーナスは＋1される（最大で＋5）。穴に落ちたキャラクターはみな、1d4本のスパイクに攻撃を受ける。このダメージは落下によるダメージに加えられる。後述する統計は、単に最も一般的なものについて述べたものにすぎない。中には、その下にはるかに危険なスパイクを据えた罠もある。落とし穴の底のスパイクは罠の平均ダメージを向上させる（『平均ダメージ』を参照）。

**ガス**：ガスの罠は何が危険かという点、そのガスに混じっている毒を吸入するのが危険なのである。ガスを用いた罠には“決して外れない”とタイムラグという特徴（いずれも後述）があるのが普通である。

**決して外れない**：ダンジョンの壁全体がキャラクターを押し潰そうと迫ってくる場合、素早い反応も助けにならない（そもそも外れる可能性などありえないので）。“決して外れない”の特徴を有する罠に攻撃ボーナスはない。セーヴィング・スローでこれを回避することもできない。しかしタイムラグ（後述）はある。ガスや液体を用いる罠のほとんどは“決して外れない”である。

**接触攻撃**：近接接触攻撃ないし遠隔接触攻撃に成功しさえすれば命中を与えるような罠には、必ずこの特徴がついている。

**タイムラグ**：タイムラグとは、その罠が働いてから実際に害を及ぼすまでにどれだけの時間がかかるかである。“決して外れない”罠には必ずタイムラグがある。

**毒**：毒まで使う罠は、同じしくみで毒を使わない罠より危険なので、脅威度も上がる。特定の毒を使うと脅威度がどれだけ上がるのかについては、表『機械式の罠の脅威度修正値』を参照。罠に使えるのは吸入型、接触型、致傷型の毒のみであり、摂取型の毒は使えない。一部の罠は単に毒自体のダメージのみを及ぼす。毒のダメージだけでなく遠隔攻撃や近接攻撃のダメージまで及ぼすものもある。

**複数目標**：この特徴を有する罠は、2体以上のキャラクターに影響を与えることがある。

**錬金術アイテム**：機械式の罠には錬金術アイテムなどの特殊な物質やアイテムが組みこまれている場合がある。足留め袋、錬金術師の火、雷石などなど。こうしたアイテムの中には、呪文の効果に似たものを生み出すことがある。罠に組み込まれたアイテムが呪文の効果に似たものを生み出す場合、罠の脅威度は上昇する（表：『機械式の罠の脅威度修正値』を参照）。

## 罾の例 [Sample Traps](#)

以下に挙げるのは、プレイヤー・キャラクターに挑むために罾を作成する際、まさにありそうな罾の例である。

### 矢の罾 脅威度1

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果

起動 接触式； 再準備 不可

効果 攻撃 + 15遠隔 (1d8 + 1 / × 3)

### 落とし穴の罾 脅威度1

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果

起動 場所式； 再準備 手動

効果 深さ20フィートの落とし穴 (2d6、落下)； 反応セーブ (DC20) で回避； 複数目標 (一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする)

### 毒を塗られたダーツの罾 脅威度1

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果

起動 接触式； 再準備 不可

効果 攻撃 + 10遠隔 (1d3 + グリーンブラッド・オイル)

### 振り降ろされる斧の罾 脅威度1

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果

起動 場所式； 再準備 手動

効果 攻撃 + 10近接 (1d8 + 1 / × 3)； 複数目標 (10フィート直線状の範囲にいる全てを目標とする)

### バーニング・ハンズの罾 脅威度2

種類 魔法装置； 知覚 DC26； 装置無力化 DC26

効果

起動 距離式 (アラーム)； 再準備 不可

効果 呪文効果 (バーニング・ハンズ、2d4 [火]、反応セーブ (DC11) に成功すればダメージ半減)； 複数目標 (15フィート円錐形の範囲にいる全てを目標とする)

### ジャベリンの罾 脅威度2

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果

起動 場所式； 再準備 不可

効果 攻撃 + 15遠隔 (1d6 + 6)

### 底にスパイクが植わった落とし穴の罾 脅威度2

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果

起動 場所式； 再準備 手動

効果 深さ10フィートの落とし穴 (1d6、落下)； 底にスパイク (攻撃 + 10近接、各目標に対して1d4本のスパイクが、それぞれ1d4 + 2ダメージ)； 反応セーブ (DC20で回避)； 複数目標 (一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする)

### アシッド・アローの罾 脅威度3

種類 魔法装置； 知覚 DC27； 装置無力化 DC27

効果

起動 距離式 (アラーム)； 再準備 不可

効果 呪文効果 (アシッド・アロー、攻撃 + 2遠隔接触、1ラウンドあたり2d4 [酸] ダメージが4ラウンド)

### 巧みに偽装した落とし穴の罠 脅威度3

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式；再準備 手動  
効果 深さ30フィートの落とし穴（3d6、落下）；反応セーブ（DC20）で回避；複数目標（一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

### 電撃の弧の罠 脅威度4

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

効果  
起動 接触式；再準備 不可  
効果 電撃の弧（4d6 [電気]、反応セーブ（DC20）で半減ダメージ）；複数目標（30フィート直線状の範囲にいる全てを目標とする）

### 壁に仕込んだ大鎌の罠 脅威度4

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式；再準備 自動  
効果 攻撃 + 20近接（2d4 + 6/×4）

### 落ちてくるブロックの罠 脅威度5

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式；再準備 手動  
効果 攻撃 + 15近接（6d6）；複数目標（一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

### ファイアーボールの罠 脅威度5

種類 魔法装置； 知覚 DC28； 装置無力化 DC28

効果  
起動 距離式（アラーム）；再準備 不可  
効果 呪文効果（ファイアーボール、6d6 [火]、反応セーブ（DC14）で半減ダメージ）；複数目標（半径20フィート爆発の範囲にいる全てを目標とする）

### フレイム・ストライクの罠 脅威度6

種類 魔法装置； 知覚 DC30； 装置無力化 DC30

効果  
起動 距離式（アラーム）；再準備 不可  
効果 呪文効果（フレイム・ストライク、8d6 [火]、反応セーブ（DC17）で半減ダメージ）；複数目標（半径10フィートの円柱の範囲にいる全てを目標とする）

### ワイヴァーン毒矢の罠 脅威度6

種類 機械式； 知覚 DC20； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式；再準備 不可  
効果 攻撃 + 15遠隔（1d6およびワイヴァーンの毒/×3）

### 冷気の牙の罠 脅威度7

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式；持続3ラウンド；再準備 不可  
効果 凍える水の噴射（3d6 [冷気]、反応セーブ（DC20）で半減ダメージ）；複数目標（一辺40フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

### サモン・モンスターVIの罠 脅威度7

種類 魔法装置； 知覚 DC31； 装置無力化 DC31

#### 効果

起動 距離式（アラーム）； 再準備 不可

効果 呪文効果（サモン・モンスターVI、大型のエレメンタル1d3体が超大型のエレメンタル1体を召喚する）

### 巧みに偽装した、底にスパイクが植わった落とし穴の罠 脅威度8

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

#### 効果

起動 場所式； 再準備 手動

効果 深さ50フィートの落とし穴（5d6、落下）；底にスパイク（攻撃+15近接、各目標に対して1d4本のスパイクが、それぞれ1d6+5ダメージ）；反応セーブ（DC20で回避）；複数目標（一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

### “狂気の霧”を含んだ蒸気の罠 脅威度8

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

#### 効果

起動 場所式； 再準備 修理

効果 毒のガス（狂気の霧）；決して外れない；タイムラグ（1ラウンド）；複数目標10フィート×10フィートの部屋内の全目標に効果あり）

### 雨あられと飛んでくる矢の罠 脅威度9

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC25

#### 効果

起動 視覚式（アーケイン・アイ）； 再準備 修理

効果 攻撃+20遠隔（6d6）；複数目標（20フィートの直線状の範囲にいる全てを目標とする）

### 床全てを覆うショッキング・グラスプの罠 脅威度9

種類 魔法装置； 知覚 DC26； 装置無力化 DC26

#### 効果

起動 距離式（アラーム）；持続1d6ラウンド； 再準備 不可

効果 呪文効果（ショッキング・グラスプ、攻撃+9近接接触、4d6 [電気]）；複数目標（一辺40フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

### エナジー・ドレインの罠 脅威度10

種類 魔法装置； 知覚 DC34； 装置無力化 DC34

#### 効果

起動 視覚式（トゥルー・シーイング）； 再準備 不可

効果 呪文効果（エナジー・ドレイン、攻撃+10遠隔接触、24時間の間2d4点の一時的負のレベル、頑健セーブ（DC23）で無効）

### 刃の部屋の罠 脅威度10

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

#### 効果

起動 場所式；持続1d4ラウンド； 再準備 修理

効果 攻撃+20近接（3d8+3）；複数目標（一辺20フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

### コーン・オヴ・コールドの罠 脅威度11

種類 魔法装置； 知覚 DC30； 装置無力化 DC30

#### 効果

起動 距離式（アラーム）； 再準備 不可

効果 呪文効果（コーン・オヴ・コールド、15d6 [冷気]、反応セーブ（DC17）で半減ダメージ）；複数目標（60フィート円錐形の範囲にいる全てを目標とする）

### 底に毒のスパイクが植わった落とし穴の罠 脅威度12

種類 機械式； 知覚 DC25； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式； 再準備 手動  
効果 深さ50フィートの落とし穴（5d6、落下）；底にスパイク（攻撃+15近接、各目標に対して1d4本のスパイクが、それぞれ1d6+5ダメージおよびシャドウ・エッセンス）；反応セーブ（DC20で回避）；複数目標（一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

### 《呪文威力最大化》された ファイアーボールの罠 脅威度13

種類 魔法装置； 知覚 DC31； 装置無力化 DC31

効果  
起動 距離式（アラーム）； 再準備 不可  
効果 呪文効果（ファイアーボール、60 [火] ダメージ、反応セーブ（DC14）で半減ダメージ）；複数目標（半径20フィート爆発の範囲にいる全てを目標とする）

### ハームの罠 脅威度14

種類 魔法装置； 知覚 DC31； 装置無力化 DC31

効果  
起動 接触式； 再準備 不可  
効果 呪文効果（ハーム、+6近接接触、130ダメージ、意志セーブ（DC19）で半減ダメージ、1ヒット・ポイントまでしかヒット・ポイントを減少させない）

### 落石の罠 脅威度15

種類 機械式； 知覚 DC30； 装置無力化 DC20

効果  
起動 場所式； 再準備 手動  
効果 攻撃+15近接（16d6）；複数目標（一辺10フィートの正方形の範囲にいる全てを目標とする）

### 《呪文威力強化》された ディスインテグレイトの罠 脅威度16

種類 魔法装置； 知覚 DC33； 装置無力化 DC33

効果  
起動 視覚式（トゥルー・シーイング）； 再準備 不可  
効果 呪文効果（《呪文威力強化》された ディスインテグレイト、+9遠隔接触、30d6ダメージおよび50%、頑健セーブ（DC19）に成功すれば5d6ダメージ及び50%に減少）

### ライトニング・ボルトの展示室の罠 脅威度17

種類 魔法装置； 知覚 DC29； 装置無力化 DC29

効果  
起動 距離式（アラーム）；持続1d6ラウンド； 再準備 不可  
効果 呪文効果（《呪文レベル上昇》された ライトニング・ボルト、8d6 [電気]、反応セーブ（DC16）で半減ダメージ）；複数目標（一辺60フィートの正方形の部屋にいる全てを目標とする）

### 致死毒を塗られた槍の罠 脅威度18

種類 機械式； 知覚 DC30； 装置無力化 DC30

効果  
起動 視覚式（トゥルー・シーイング）； 再準備 手動  
効果 攻撃+20遠隔（1d8+6及びブラック・ロータス抽出液）

### メテオ・スウォームの罠 脅威度19

種類 魔法装置； 知覚 DC34； 装置無力化 DC34

効果  
起動 視覚式（トゥルー・シーイング）； 再準備 不可  
効果 呪文効果（メテオ・スウォーム、別の目標を持つ4つの火球、+9遠隔接触、2d6および6d6 [火]、反応セーブ（DC23、-4のペナルティを受けて判定）に成功すれば半減ダメージ、他の火球から18d6 [火]、反応セーブ（DC23）に成功すれば半減ダメージ）；複数目標（4体の目標、どのに体を取っても40フィート以上離れていないこと）

## ディストラクションの罠 脅威度20

種類 魔法装置； 知覚 DC34； 装置無力化 DC34

効果 起動 距離式で（アラーム）； 再準備 不可  
 効果 呪文効果（《呪文レベル上昇》した ディストラクション、190ダメージ、頑健セーブ（DC23）に成功すれば、10d6ダメージに減少）

### 罠の設計法

新しい罠の設計は簡単な手法をとる。まず、どの種類の罠を作成したいのかを決定するところから始める。

表：機械式の罠の脅威度修正値

特徴	脅威度修正値
知覚 DC	
～ 15	- 1
16～20	
21～25	+ 1
26～29	+ 2
30～	+ 3
装置無力化 DC	
～ 15	- 1
16～20	
21～25	+ 1
26～29	+ 2
30～	+ 3
反応セーブDC（落とし穴など、セーブが必要な罠の場合）	
～ 15	- 1
16～20	
21～25	+ 1
26～29	+ 2
30～	+ 3
攻撃ボーナス（近接攻撃や遠隔攻撃を行なう罠の場合）	
～ 0	- 2
+ 1～ + 5	- 1
+ 6～ + 10	
+ 11～ + 15	+ 1
+ 16～ + 20	+ 2
接触攻撃	+ 1
ダメージ/効果	

平均ダメージ	10ポイントごとに +1
その他の特徴	
錬金術アイテム	模する呪文のレベル
自動的に再準備	+1
液体	+5
複数目標（ダメージを与えない）	+1
決して外れない	+2
距離式か視覚式で起動	+1
毒	
<a href="#">ブラック・アダーの毒</a>	+1
<a href="#">ブラック・ロータス抽出液</a>	+8
<a href="#">アカネグサ</a>	+1
<a href="#">ブルー・フィニス</a>	+1
<a href="#">オーサー焼香</a>	+6
<a href="#">デスブレード</a>	+5
<a href="#">ドラゴンの胆汁</a>	+6
<a href="#">ジャイアント・ワスプの毒</a>	+3
<a href="#">グリーンブラッド・オイル</a>	+1
<a href="#">狂気の霧</a>	+4
<a href="#">大型スコーピオン毒</a>	+3
<a href="#">マリスの根のペースト</a>	+3
<a href="#">中型スパイダー毒</a>	+2
<a href="#">ニサリット</a>	+4
<a href="#">パープル・ワームの毒</a>	+4
<a href="#">サソメの葉の残滓</a>	+3
<a href="#">シャドウ・エッセンス</a>	+3
<a href="#">小型センチピード毒</a>	+1
<a href="#">トリアネフの根</a>	+5
<a href="#">アンゴル・ダスト</a>	+3
<a href="#">ワイヴァーンの毒</a>	+5

表：魔法の罠の脅威度修正値

特徴	脅威度修正値
最も呪文レベルの高い呪文効果	+ 呪文レベル
ダメージを与える呪文効果	平均ダメージ10ポイントごとに +1

表：魔法装置の罫のコスト修正値

特徴	コスト修正値
作動条件に使う アラーム 呪文	
再準備不可の罫	
罫に用いられる個々の呪文	+ 50gp × 術者レベル × 呪文レベル
物質要素	+ 全ての物質要素の費用
自動で再準備の罫	
罫に用いられる個々の呪文	+ 500gp × 術者レベル × 呪文レベル
物質要素	+ 物質要素の費用 × 100

表：製作：罫づくり のDC

罫の脅威度	基本 製作：罫づくり DC
1～5	20
6～10	25
11～15	30
16～	35

追加条件	製作：罫づくり DC修正値
起動距離式	+ 5
自動で再準備	+ 5

**機械式の罫**：単に特定の罫に備えさせたい要素を選択し、それらの要素による罫の脅威度の修正値を合計して、最終的な脅威度を算出すること（表：『機械式の罫の脅威度修正値』を参照）。脅威度によって、キャラクターが罫を製作する際の 製作：罫づくり のDCが求められる。

**魔法の罫**：機械式の罫と同様、その罫に備えさせたい要素を選択し、その結果できる罫の脅威度を算出すればよい（表：『魔法の罫の脅威度修正値』を参照）。PCが魔法の罫を設計し製作するには、《その他の魔法のアイテム作成》の特技を有しておらねばならない。加えて、その罫に必要な呪文を発動できなければならない。自分で発動できないなら、代わりに発動してくれるNPCを雇う必要がある。

## 罫の脅威度

罫の脅威度を求めるには、脅威度修正値（表：『機械式の罫の脅威度修正値』、表：『魔法の罫の脅威度修正値』を参照）をすべて合計し、それを罫の種類ごとの基本脅威度に足すこと。

**機械式の罫**：機械式の罫の基本脅威度は0である。最終的な脅威度が0以下になってしまったら、1以上になるようになんらかの特徴を付け加えること。

**魔法の罫**：呪文の罫や魔法装置の罫の基本脅威度は1である。その罫に使われた最も呪文レベルの高い呪文によって脅威度に修正が加わる（表：『魔法の罫の脅威度修正値』を参照）。

**平均ダメージ**：罫が（機械式の罫であろうと魔法の罫であろうと）ヒット・ポイントにダメージを与えるものなら、命中した場合の平均ダメージを算出し、その値を10で割ること（四捨五入）。罫が2体以上の目標を持つよう設計されているなら、この値を2倍すること。罫が複数ラウンドに渡りダメージを与えるよう設計されているなら、罫が起動しているラウンド数（持続時間が一定でないのなら、持続する平均ラウンド）とこの値とをかけ合わせる。この値は表：『機械式の罫の脅威度修正値』にある通り、罫の脅威度に対する修正値になる。毒のダメージはこの計算に入れないが、落とし穴の底に植わったスパイクによるダメージや複数回攻撃によるダメージは計算に加える。

魔法の罫の場合、脅威度に影響を与える修正は1つしかない。最もレベルの高い呪文の呪文レベルと、平均ダメージとの、どちらか高い方である。

**複数の罫**：罫が実際にはほぼ同一の範囲に影響を及ぼす2つ以上の罫を組み合わせたものであるなら、それぞれの罫の脅威度を

個別に算出すること。

**独立していない複数の罫**：片方の罫がもう一方の罫の成功に頼っているなら（つまり最初の罫をかわせばもう一方は自動的にかわせるなら）、キャラクターは最初の罫と相対したことで両方の罫による経験値を獲得する。第二の罫が起動したかどうかには関係しない。

**独立している複数の罫**：2つ以上の罫が独立して働くなら（つまりどれもがほかの罫の成功に依存せずに起動するなら）、キャラクターは相対した罫の経験値のみを獲得する。

### 機械式の罫のコスト

機械式の罫のコストは（1,000gp × 罫の脅威度）である。罫の起動や再準備に呪文が使用されている場合、それらのコストを個々に加える。罫が再準備不可の場合、コストを半分にする。“自動で再準備”の罫なら、コストを半分だけ加える（+50%する）。落とし穴の罫のような、特に単純な罫の場合、GMの判断に従いコストが削減されるかもしれない。そのようにして削減された罫でも、少なくとも（250gp × 罫の脅威度）のコストはかかる。

脅威度によるコストを算出した後、罫に組み込んだ錬金術アイテムや毒の値段がもしあれば、それも加算すること。もし罫が錬金術アイテムが毒を用いており、かつ“自動で再準備”なら、毒や錬金術アイテムのコストを20倍すること（20回分準備するわけである）。

**複数の罫**：罫が実際には複数の罫を組み合わせたものであるなら、各々の罫の最終コストを求めた上で合計すること。これは“独立した複数の罫”の場合も、“独立していない複数の罫”の場合も同じである。

### 魔法装置の罫のコスト

魔法装置の罫の製作には金貨の支払いが必要なだけでなく、呪文の使い手が働かなければならない。表：『魔法装置の罫のコスト修正値』は魔法装置の罫のコストをまとめたものである。罫に複数の呪文が用いられているなら（例えば、メインの呪文効果以外に音声式や視覚式の起動条件のように呪文が使われている場合など）、制作者はすべての呪文のコストを払う必要がある（ただしアラームは例外で、NPCに発動してもらう場合以外はコストを支払わなくてよい）。

表：『魔法装置の罫のコスト修正値』に表示されているコストは、制作者が必要な呪文を自力で発動する（あるいは他のPCが無料で呪文を使ってくれる）場合のものである。NPCの呪文の使い手を雇って発動してもらわねばならない場合、そのコストもまた考慮する必要がある（『装備』項を参照）。

魔法装置の罫は、コスト500gpごとに製作に1日間かかる。

### 呪文の罫のコスト

呪文の罫にコストがかかるのは、制作者がNPCの呪文の使い手を雇って呪文を発動させる場合だけである。

### 機械式の罫の 製作 DC

製作する罫の脅威度がわかったなら、表：『製作：罫づくりのDC』の値と修正値を参照して、その製作：罫づくりDCを求めること。

**判定方法**：製作を担当するキャラクターは1週間ごとに、その週で罫の製作がどれだけ進んだかを見るために製作：罫づくり判定を行う。製作判定の詳しいやり方や判定に影響を及ぼす各種環境の詳細は製作技能の説明文を参照のこと。

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

投稿