

## 天候 [Weather](#)

天候が冒険に重要な役割を果たすこともある。

表：天気ランダム決定表

d%	天気	寒冷な気候	温暖な気候 <sup>1</sup>	砂漠
01 ~ 70	通常天気	寒冷、凧	その季節の標準 <sup>2</sup>	猛暑、凧
71 ~ 80	異常な天気	熱波 (01 ~ 30) か寒波 (31 ~ 100)	熱波 (01 ~ 50) か寒波 (51 ~ 100)	猛暑、風が強い
81 ~ 90	荒れ模様の天気	降水 (雪)	降水 (その季節の標準)	猛暑、風が強い
91 ~ 99	嵐	吹雪	雷雨、吹雪	砂嵐
100	激しい嵐	猛吹雪	暴風、猛吹雪、台風、竜巻	豪雨

1...温暖な気候には、森林、丘陵、湿地、山岳、平原、暑熱な気候帯の水界が含まれる。

2...冬は寒い、夏は暑い、春と秋は穏やか、湿地は冬でも少し暖かい。

『表：天気ランダム決定表』は一般的な地域の天気を決めるために使うことができる。表の用語は以下の通り。

**凧**：風速は低い (毎時0~10マイル)。

**寒冷**：日中が華氏0~40度 (-17.8~4.5)、夜間はそれより華氏10~20度 (5.6~11.1) 低い。

**寒波**：気温が華氏10度 (5.6) 下がる。

**豪雨**：雨として扱う (後述の“降水”を参照) が、霧と同様に視認困難を与える。氾濫が起こる。豪雨は2d4時間続く。

**熱波**：気温が華氏10度 (5.6) 上がる。

**猛暑**：日中が華氏85~110度 (29.4~43.3)、夜間はそれより華氏10~20度 (5.6~11.1) 低い。

**穏やか**：日中が華氏40~60度 (4.4~15.6)、夜間はそれより華氏10~20度 (5.6~11.1) 低い。

**激しい嵐** (暴風/猛吹雪/台風/竜巻)：風速は毎時50マイルを超える (『表：風力効果』参照)。さらに猛吹雪は積雪 (深さ1d3フィート) を伴い、台風は豪雨を伴う。暴風は1d6時間持続する。猛吹雪は1d3日持続する。台風は1週間まで持続することがあるが、嵐の中心部が直撃する際の24~48時間の時間帯が、キャラクターたちにもっとも大きな影響がある。竜巻の寿命は非常に短く (1d6×10分)、たいていは雷雨システムの一部として形成される。

**降水**：d%をロールして、降水が霧 (01~30) であるか雨/雪 (31~90) であるか、みぞれ/ひょう (91~00) であるか決定する。雪とみぞれは気温が華氏30度以下 (氷点下) の時にだけ発生する。ほとんどの降水は2d4時間持続する。一方、ひょうは1d20分しか持続しないが、通常は1d4時間の雨を伴う。

**嵐** (砂嵐/吹雪/雷雨)：風速は毎時30~50マイル (強風) で、目視できる距離は1/4に減る。嵐は2d4 - 1時間持続する。詳細は後述の『嵐』の項を参照。

**暑い**：日中が華氏60~85度 (15.6~29.4)、夜間はそれより華氏10~20度 (5.6~11.1) 低い。

**風が強い**：風速は時速10~30マイル (軟風か疾風)。『表：風力効果』参照。

### 雨、雪、みぞれ、ひょう

悪天候にあうと、旅の足は遅くなり、時にはとまる。目的地までの行程を定めることも事実上不可能になる。すさまじい豪雨や猛吹雪は、濃い霧と同様に視界をぼやけさせてしまう。降水の大方は雨として現れるが、寒い時には雪やみぞれやひょうとなって現れることもある。何らかの降水の後に寒波が続く。寒波の現れる前には氷点より上だった温度が氷点下になったなら、氷が生じる。

**雨**：雨は目視できる距離を半分にし、知覚判定に-4のペナルティを及ぼす。また、炎、遠隔武器による攻撃、知覚判定に対しては、強風と同じ効果を及ぼす。

**雪**：降雪は視界、遠隔武器による攻撃、技能判定に対して、雨と同じ効果を及ぼす。また、雪に覆われたマス目に入る場合、1マスあたり2マス分の移動がかかる。1日間の降雪は地面に1d6インチの深さの雪を残す。

**大雪**：大雪は普通の降雪と同じ効果を有する。加えて霧 (『霧』参照) と同様に視界を制限する。1日間の大雪は地面に1d4フィートの深さの雪を残す。大雪に覆われたマス目に入る場合、1マスあたり4マス分の移動がかかる。大雪に疾風ないし強風がともなうと、あちこちに雪が吹き寄せられて高さ1d4×5フィートほどになったかたまりができる。特に小屋や大きなテントなど、風を跳ね返すほど大きなものの周囲や中にできることが多い。大雪には10%ほどの確率で稲妻 (『雷雨』参照) が伴う。雪は炎に対しては軟風と同じ効果を及ぼす。

**みぞれ**：みぞれというのはつまり氷まじりの雨である。降っている間は雨と同じ効果を有し (ただし覆われている炎を消す確率は75%)、一旦地面につくと雪と同じ効果を有する。

**ひょう**：ひょうは視界を狭めることはないが、ひょうの落ちる音は聴覚による知覚判定をより難しくする (-4のペナルティ)。時として (5%の確率で)、屋外にいる者全員に (1回の嵐につき) 1ポイントのダメージを与えるほどの大粒のひょうが降ってくることもある。一旦地面につくと、ひょうは移動に関して雪と同じ効果をあらわす。

## 嵐

一方に降水または砂、もう一方にあらゆる嵐につきものの風、この両者があいまって、嵐の中では目視できる距離が1/4になり、知覚判定に - 8にペナルティがつく。嵐は遠隔武器による攻撃を不可能にする。ただし攻城武器は例外で、攻撃ロールに - 4のペナルティを受けるだけでよい。ろうそくや松明などの“覆われていない火”は自動的に消える。ランタンなどの“覆われている火”は激しくゆらめき、50%の確率で消えてしまう。このような嵐のなか、屋外で身を隠す場所にいるわけでもないクリーチャーがどんな目にあうかについては『表：風力効果』を参照。嵐には次の3種がある。

**砂嵐（脅威度3）**：この砂漠の嵐は、他の嵐と違って降水を伴わない。代わりに目の細かな砂を吹きつけて、視界をさまたげ、覆われていない火をくすぶらせて消してしまう。覆われていない火も消してしまう可能性（50%）がある。砂嵐はほとんどの場合強風を伴っており、その吹き荒れた後には深さ1d6インチの砂が積もる。10%の確率で暴風級の砂嵐（『表：風力効果』参照）を伴った大砂嵐が起きることもある。こうした大砂嵐は、身を隠す場所もなく屋外にいる全ての者に毎ラウンド1d3ポイントの非致傷ダメージを与え、窒息の危険をも及ぼす（『溺れ』のルールを参照。ただしスカーフなどの防御手段で鼻と口を覆った者は、【耐久力】+10ラウンドが過ぎるまでは窒息し始めることはない）。大砂嵐は通った後に2d3 - 1フィートの細かな砂を残していく。

**吹雪**：他の嵐と同様の風と降水に加えて、吹雪は地面に深さ1d6インチの雪を残していく。

**雷雨**：風と降雪（通常は雨だが、ひょうが降ることもある）に加えて、雷雨は稲妻も伴っており、これはしかるべき隠れ場にはいない者（なかつく、金属製の鎧を着用していない者）には危険となる可能性がある。大まかなルールとして、嵐の中心付近にいる1時間の間、1分間に1回の落雷があるとみなすこと。1回の落雷は4d8 ~ 10d8ポイントの[電気]ダメージを与える。10の雷雨のうち1つは竜巻を伴っている。

**激しい嵐**：風と降水がすさまじいので視界はゼロになり、知覚判定と全ての遠隔武器による攻撃は不可能になる。覆われていない火は自動的に消え、覆われている火も75%の確率で水浸しになって消えてしまう。激しい嵐の範囲に入ったクリーチャーは頑健セーブを行わねばならず、失敗すればクリーチャーのサイズに基づいて影響を受ける（『表：風力効果』参照）。激しい嵐には以下の4種がある。

**暴風**：暴風はほとんど、あるいは全く降水を伴わないが、風の力だけでかなりのダメージを与える。

**猛吹雪**：激しい風と大雪（たいていは深さ1d3フィート）、そして厳寒の複合効果のため、備えをしていなかった者にとっては猛吹雪は死に至る危険となる。

**台風**：非常に激しい風と豪雨のため、台風は氾濫を伴う。このような条件下では、冒険活動はまず不可能である。

**竜巻**：信じられないほどの激しい風のため、竜巻にまきこまれた者は、重傷を負うか死んでしまうかもしれない。

## 霧

低くかかった雲か、地面から立ち上ったもやであるかに関わらず、霧は5フィートを超える全ての視界（暗視を含む）を妨げる。5フィート先のクリーチャーには視界困難を得る（そうしたクリーチャーからの攻撃やそうしたクリーチャーへの攻撃には20%の失敗確率がつく）。

## 風

風は砂やほこりを痛いほど吹き付けたり、大きな火を煽り立てたり、小舟をひっくり返したり、ガスや蒸気を吹き払ったりすることがある強い風なら、キャラクターを打ち倒したり（『表：風力効果』参照）、遠隔攻撃を妨げたり、一部の技能判定にペナルティを与えたりすることもある。

表：風力効果

風力	風速	遠隔攻撃 (通常兵器 / 攻城兵器) 1	クリーチャー のサイズ <sup>2</sup>	吹き飛ばされる サイズ <sup>3</sup>	飛行への ペナルティ
微風	毎時0 ~ 10マイル	/			
軟風	毎時11 ~ 20マイル	/			
疾風	毎時21 ~ 30マイル	- 2 /	超小型		- 2
強風	毎時31 ~ 50マイル	- 4 /	小型	超小型	- 4
暴風	毎時51 ~ 74マイル	不可能 / - 4	中型	小型	- 8
台風	毎時75 ~ 174マイル	不可能 / - 8	大型	中型	- 12

竜巻	毎時175～300マイル	不可能 / 不可能	超大型	大型	- 16
----	--------------	-----------	-----	----	------

- 1...攻城兵器の分類には、バリスタやカタパルトによる攻撃のほか、ジャイアントによる投石も含まれる。
- 2...クリーチャーのサイズ：このサイズと同じかより小さなサイズのクリーチャーは、DC10の【筋力】判定（地上にいる時）かDC20の 飛行 判定（空中にいる時）に成功しなければ、風の力に逆らって前に進むことができない。
- 3...吹き飛ばされるサイズ：地上にいるクリーチャーは、DC15の【筋力】判定に成功しなければ、風の力によって打ち倒されて伏せ状態になり、1d4×10フィート転がされ、10フィート転がされるごとに1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。飛行中のクリーチャーは、DC25の 飛行 判定に成功しなければ、2d6×10フィート吹き戻され、もみくちゃにされて2d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。

**微風**：穏やかなそよ風。ゲーム上の効果はおおむね何もない。

**軟風**：ろうそくのような小さな“覆われていない火”を50%の確率で消してしまう風。

**疾風**：ろうそく、松明などの“覆われていない火”を自動的に消してしまう強い風。これだけの風になると、遠隔攻撃ロールおよび 知覚 判定に - 2のペナルティがつく。

**強風**：あらゆる種類の“覆われていない火”を自動的に消してしまうだけでなく、これほどの風になると、ランタンの火などの“覆われている火”も激しく揺らめき、50%の確率で消えてしまう。遠隔武器攻撃と 知覚 判定に - 4ペナルティがつく。ガスト・オヴ・ウィンド呪文で生み出される風の速度はこれにあたる。

**暴風**：木丸ごとは無理でも、枝くらいは吹き散らしてしまう。暴風は“覆われていない火”を自動的に消し、ランタンなどの“覆われている火”も75%の確率で吹き消してしまう。遠隔武器攻撃は不可能で、攻城兵器でも - 4のペナルティがつく。風の立てる轟音のため 知覚 判定には - 8のペナルティがつく。

**台風級の風**：全ての火は消されてしまう。遠隔攻撃は不可能である（攻城兵器だけは例外だが、攻撃ロールに - 8のペナルティがつく）。聴覚に基づく 知覚 判定も不可能で、キャラクターに聞こえるのは風の怒号ばかり。台風級の風が吹けば、木々が倒されることも多い。

**竜巻（脅威度10）**：全ての火は消されてしまう。どんな遠隔攻撃も（攻城兵器のよるものも）、聴覚に基づく 知覚 判定も不可能である。竜巻の近くにいるキャラクターは、頑健セーブに失敗すると、吹き飛ばされる（『表：風力効果』参照）のではなく、竜巻の方に吸い寄せられる。じょうごの形をした竜巻の本体に接触したものは、巻き上げられて1d10ラウンドの間振り回され、乱暴に放り出される（落下ダメージが適用されるかもしれない）までの毎ラウンド6d6ポイントのダメージを被る。竜巻の回転速度は最大で毎時300マイルにまで及ぶことがあるが、竜巻自体は平均時速30マイル（およそ1ラウンドあたり250フィート）で進む。竜巻は木々を根こそぎにし、建物を壊し、そのほかこれに類する大きな破壊をもたらす。

## 環境の各種ルール [Environmental Rules](#)

特定の1種類の地形に特有の災害については『環境（野外）』で説明してある。以下に複数種類の舞台背景でよく起こりうる環境的な災害について述べる。

### 飢えと渴き

食料も水もなく、それらを手に入れる手段もないということもありうる。通常の気候では、中型サイズのキャラクターが飢えぬためには、1日に少なくとも1ガロン（約3.8リットル）の飲み物と、それなりの食料が1ポンド必要である（小型サイズのキャラクターはこの半分の量が必要）。非常に暑い気候では、脱水症状を起こさぬために、この2倍から3倍の水が必要である。

キャラクターは丸1日に加えて【耐久力】に等しい時間数だけ水なしで過ごすことができる。この期間が過ぎると、キャラクターは毎時間1回の【耐久力】判定（DC10、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなくてはならず、失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。自分の全ヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを被ったキャラクターは、そこから代わりに致傷ダメージを被るようになる。

キャラクターは食料なしで3日過ごすことができるが、空腹感はどんどんつのっていく。この期間が過ぎると、キャラクターは毎日1回の【耐久力】判定（DC10、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなくてはならず、失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。自分の全ヒット・ポイントに等しい非致傷ダメージを被ったキャラクターは、そこから代わりに致傷ダメージを被るようになる。

食料や水の欠乏から非致傷ダメージを被ったキャラクターは疲労状態となる。飢えや渴きによる非致傷ダメージは、そのキャラクターが必要な食料や水を手に入れるまでは回復しない。ヒット・ポイントを回復させる魔法ですらこのダメージを治癒することはできない。

### 暗闇

多くのキャラクターやモンスターは暗視を用いて全く明かりのない状況でも問題なくものを見ることができる。しかし通常の視覚または夜目しか持たないキャラクターは明かりが消されると完全な盲目状態に陥ってしまう。松明やランタンは地下に吹く突風で吹き消されてしまうことがあるし、魔法の光源が解呪されたり呪文相殺されたり、あるいは魔法の畏によって何も見通せぬ暗闇が作り出されたりもする。

キャラクターやモンスターの一部だけがものを見ることができ、他のものたちは盲目状態となる、といったことはよく起こる。下に挙げる点に関して、盲目状態のクリーチャーというのは周囲の暗闇を見通すことができないものたちを指す。暗闇によって盲目状態となったクリーチャーは、正確に基づいて追加ダメージを与える能力（たとえば急所攻撃やデュエリストの精密打撃）を失う。

盲目状態のクリーチャーは移動速度の半分よりも速く移動するためにはDC10の 軽業 判定を行わなければならない。この判

定に失敗したクリーチャーは転倒する。盲目状態のクリーチャーは疾走も突撃もできない。

全ての敵は盲目状態のクリーチャーに対して完全視認困難を持ち、そのため戦闘において盲目状態のクリーチャーは50%の失敗確率を持つ。盲目状態のクリーチャーはまず最初に、正しいマス目を攻撃するために敵の位置を特定しなければならない。盲目状態のクリーチャーが敵の位置を特定せずに攻撃を行った場合、間合いの内にあるランダムなマス目を攻撃する。位置を特定できていない敵に対して遠隔攻撃や呪文を使用するのであれば、ロールによって、盲目状態のクリーチャーが隣接するマス目のうちどちらの方向を向いているのかを決定する。その方向にいるものうち、最も近い目標に対して攻撃が向けられる。

盲目状態のクリーチャーは（もしあるなら）ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、ACに対して-2のペナルティを受ける。

盲目状態のクリーチャーは 知覚 判定と【筋力】および【敏捷力】に基づくほとんどの技能判定に-4のペナルティを被る。防具による判定ペナルティが適用される判定は全てこれに含まれる。暗闇によって盲目状態となったクリーチャーは、視覚に依存する全ての技能判定に自動的に失敗する。

暗闇によって盲目状態になったクリーチャーは凝視攻撃を使用することができず、また凝視攻撃に対して完全耐性を持つ。

暗闇によって盲目状態になったクリーチャーは、各ラウンド1回のフリー・アクションとして敵の位置を特定するための 知覚 判定（DCは敵の 隠密 判定に等しい）を行うことができる。判定に成功したなら盲目状態のキャラクターは見えないクリーチャーが「どこかそのあたりにいる」ことが判る。見えないクリーチャーの正確な位置を特定することはほぼ不可能である。

知覚 判定がDCを20以上上回ったなら、見えないクリーチャーのいるマス目を特定できる（しかしながら見えないクリーチャーはやはり盲目状態のクリーチャーに対して完全視認困難を持っている）。

盲目状態のクリーチャーは手探りで見えないクリーチャーを発見しようとすることもできる。キャラクターは手や武器を使い、1回の標準アクションとして、隣接する2つのマス目に対して接触攻撃を行う。もし見えないクリーチャーが指定したマス目にいたら、接触攻撃には50%の失敗確率がある。成功したなら、手探りをしていたキャラクターはダメージを与えはしないが、見えないクリーチャーの現在位置を特定することに成功する。しかし見えないクリーチャーが移動すれば、またその位置はわからなくなる。

盲目状態のクリーチャーが見えないクリーチャーに打撃を加えられたなら、盲目状態のキャラクターは打撃を加えたキャラクターの位置を特定できる（もちろん見えないクリーチャーが移動するまででしかないが）。例外は、見えないクリーチャーが5フィートよりも長い間合いを持っていた時（この場合盲目状態のキャラクターは見えない的の大体の位置を知るが、正確に特定することはできない）か、遠隔攻撃をしてきた時（この場合盲目状態のキャラクターは敵の大体の方向を知るが、位置はわからない）のみである。

鋭敏嗅覚の特殊能力を持つクリーチャーは自動的に、自らの5フィート以内にいる見えないクリーチャーの位置を特定する。

## 煙の効果

濃い煙を吸い込んでしまったキャラクターは、毎ラウンド1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると、そのラウンド息が詰まって咳き込むだけで終わってしまう。2ラウンド連続して息の詰まったキャラクターは、1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。煙は視界を妨げ、内部にいるキャラクターに視認困難（20%の失敗確率）を与える。

## 【酸】の効果

腐食性の酸に触れると、毎ラウンド、1d6ポイントのダメージを被る。酸の入った桶に落ちるなどしてキャラクターの全身が酸に浸かっている場合は別で、その場合は10d6ポイントのダメージを被る。投げた酸の小瓶やモンスターの吐いた酸による攻撃については、1ラウンドの接触とみなす。

ほとんどの酸から立ち上る気体は吸入性の毒である。大量の酸に隣接した者は、毎ラウンドに1回、DC13の頑健セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗すると1ポイントの【耐久力】ダメージを被る。この毒には“頻度”はなく、クリーチャーが酸から離れば即座に影響は受けなくなる。

【酸】の腐食能力に完全耐性のあるクリーチャーでも、全身浸かってしまえば、溺れる可能性がある（『溺れ』参照）。

## 窒息

呼吸すべき空気がないキャラクターは【耐久力】1ポイントにつき2ラウンドの間、息を止めておくことができる。キャラクターが標準アクションか全ラウンド・アクションを行うのであれば、息を止めておくことができる残り時間が1ラウンド減少する。この期間が過ぎると、息を止め続けるためには、そのキャラクターは【耐久力】判定（DC10）を行わなくてはならない。この判定は毎ラウンド行い、それ以前に成功した判定1回ごとにDCが+1されていく。

この【耐久力】判定に1回でも失敗すると、そのキャラクターは窒息し始める。1ラウンド目にそのキャラクターは気絶状態（hp0）となる。次のラウンドには、そのキャラクターは-1ヒット・ポイントになり、瀕死状態となる。3ラウンド目に、そのキャラクターは窒息死する。

**緩慢な窒息**：中型サイズのキャラクターは、一辺10フィートの密閉された部屋の中でゆくに6時間は呼吸できる。この期間が過ぎると、そのキャラクターは15分ごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを被る。中型サイズのキャラクターが1人増えるか、それなりの大きさの火元（たとえば松明など）が1つあるごとに、空気が保つ時間はそれに反比例し減る。非致傷ダメージの蓄積によって気絶状態となってしまうと、キャラクターは同じ速度で致傷ダメージを被るようになる。小型サイズのキャラクターは、中型サイズのキャラクターの半分の空気を消費する。

## 熱気による危険

熱は非致傷ダメージを与え、このダメージはキャラクターが涼む（日陰に入る、日没まで生き延びる、水を浴びる、エンデュア・エレメンツの目標となる、など）までは回復させることができない。総ヒット・ポイントと同じだけの非致傷ダメージを被ったキャラクターは、それ以降は熱気から致傷ダメージを被るようになる。

華氏90度（32.2℃）を越える非常に暑い環境にいるキャラクターは毎時間、1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧

を着用しているキャラクターはこのセーブに - 4のペナルティを被る。生存 技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（技能の説明を参照）。気絶状態になってしまったキャラクターは、致傷ダメージを被り始める（1時間につき1d4ポイント）。

華氏110度（43.3）を越える極暑環境にいるキャラクターは10分ごとに1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない、失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーブに - 4のペナルティを被る。生存 技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（生存 技能を参照）。気絶状態になってしまったキャラクターは、致傷ダメージを被り始める（10分につき1d4ポイント）。

熱にさらされることで非致傷ダメージを被ったキャラクターは熱射病を患い、疲労状態になる。これらのペナルティはキャラクターが熱により被った非致傷ダメージを回復した時に終了する。

華氏140度（60）を越える気温、火、熱湯、溶岩などの高温は致傷ダメージを与える。こうした高温の中で呼吸をすると、毎分（セーブなしで）1d6ポイントの致傷ダメージを受ける。さらに、キャラクターは5分ごとに1回の頑健セーブ（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない、失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。厚い衣服や何らかの鎧を着用しているキャラクターはこのセーブに - 4のペナルティを被る。

熱湯に触れると、毎ラウンドやけどによる1d6ポイントのダメージを被る。キャラクターの全身が熱湯に浸かっている場合は別で、その場合は毎ラウンド10d6ポイントのダメージを被る。

## 着火

燃える油や焚き火、瞬間的でない魔法の火にさらされたキャラクターは、衣服や髪の毛、装備などに着火することがある。通常、持続時間が“瞬間”の呪文によってキャラクターに火がつくことはない。これらの呪文による熱と炎は一瞬のうちに現れ消えるからである。

着火の危険にあるキャラクターは、火がつくのを避けるために1回の反応セーヴィング・スロー（DC15）を行うことができる。衣服や髪の毛に火がつけば、そのキャラクターは即座に1d6ポイントのダメージを被る。それ以降、火のついたキャラクターは毎ラウンド1回の更なる反応セーヴィング・スローを行わなければならない。失敗すれば、そのキャラクターはそのラウンドに1d6ポイントのダメージを被ったことになる。成功すれば火は消える。つまり、1回でもこのセーヴィング・スローに成功すれば、もはや火はついていないのだ。

火のついたキャラクターが身体を浸すのに十分な量の水に飛び込めば、火は自動的に消える。近くに大量の水がなければ、地面を転がったり外套などで火をくすぶらせて消化しようとすることで、+4のボーナスを得て再度セーブを行うことができる。

衣服や装備に火がついたものは、各アイテムごとに1回ずつの反応セーヴィング・スロー（DC15）を行わなければならない。これに失敗した可燃性のアイテムはキャラクターと同じだけのダメージを被る。

## 溶岩の効果

溶岩やマグマに触れると、毎ラウンド、2d6ポイントの[火]ダメージを受ける。活火山の火口に落ちるなどしてキャラクターの全身が溶岩に浸かっている場合は別で、その場合は毎ラウンド20d6ポイントの[火]ダメージを受ける。

マグマによるダメージは、マグマに接触しなくなってから1d3ラウンド持続するが、この追加ダメージは実際に接触していた時に受けるダメージの半分だけである（つまり毎ラウンド1d6ポイントや10d6ポイントになる）。[火]への完全耐性や抵抗は溶岩やマグマにも有効である。しかし、**[火]に完全耐性があるクリーチャー**（訳注：[更新](#)；[火]への完全耐性が抵抗があるクリーチャー）でも、溶岩に全身浸かっしまえば溺れる可能性がある（『溺れ』参照）。

## 水の危険

どんなキャラクターも、頭まで浸かっしまわぬ程度の比較的穏やかな水ならば、歩いて渡ることができ、この場合判定は不要である。同様に、静かな水面を泳ぐならば、DC10の 水泳 技能判定に成功するだけでよい。訓練を受けた泳ぎ手ならば、単に出目10をするだけでよい。ただし防具や重い装備を身につけていれば、泳ぐのは難しくなる（水泳 技能の説明を参照）。

一方、流れの速い水はもっと危険である。1ラウンドに1回のDC15の 水泳 判定か【筋力】判定を行い、成功すればキャラクターは沈まずにいられる。また判定に失敗すれば、キャラクターは1d3ポイントの非致傷ダメージ（岩場や階段状の滝を流れる水の場合は1d6ポイントの致傷ダメージ）を被る。

非常に深い水の中はたいがい真っ暗で、方向を定めるのが難しい上、水面から100フィート下にいるごとに水圧により毎分1d6ポイントのダメージを受ける。1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）に成功すれば、その分の間はダメージを被らなかったことになる。非常に冷たい水はそれに浸かっている1分ごとに1d6ポイントの非致傷ダメージを与える。

## 溺れ

どんなキャラクターも、自分の【耐久力】の2倍に等しいラウンドの間、息を止めておくことができる。そのキャラクターが標準アクションまたは全ラウンド・アクションをとるごとに、息を止めていられる残り時間が1ラウンド減少する。この期間が過ぎると、息を止め続けるためには、そのキャラクターは毎ラウンド1回の【耐久力】判定（DC10）を行わなくてはならない。1ラウンドごとにこの判定はDCが+1されていく。

ついにこの【耐久力】判定に失敗すると、そのキャラクターは溺れ始める。1ラウンド目にそのキャラクターは気絶状態（hp0）となる。次のラウンドには、そのキャラクターは - 1ヒット・ポイントになり、瀕死状態となる。3ラウンド目に、そのキャラクターは溺死する。

気絶状態のキャラクターが水中に沈んだ場合（あるいは水中にいる意識のあるキャラクターが気絶状態になった場合）、【耐久力】判定を行わなければならない。この判定に失敗すると、即座に、そのキャラクターは - 1ヒット・ポイントになり（すでにヒット・ポイントが - 1以下ならさらに1ヒット・ポイントを失う）。次のラウンドに、そのキャラクターは溺死する。

水以外の物質で溺れることもある。砂や流砂、細かい粉末、サイロー杯の穀物などである。

## 冷気による危険

冷気と風雪は非致傷ダメージを与える。寒冷環境によるダメージは、キャラクターが冷気から逃れ、再び温まるまでは回復させることができない。総ヒット・ポイントと同じだけの非致傷ダメージを被ったキャラクターは、それ以降は冷気から致傷ダメージを被るようになる。

華氏40度（4.4）を下回る寒天にさらされ、しかも備えのできていないキャラクターは毎時間、1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。

生存 技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある（技能の説明を参照）。

華氏0度（-17.8）を下回る厳しい冷気や風雪の中におり、しかも備えのできていないキャラクターは10分ごとに1回の頑健セーヴィング・スロー（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d6ポイントの非致傷ダメージを受ける。生存 技能を持つキャラクターはこのセーヴィング・スローにボーナスを得ることができ、このボーナスを他のキャラクターに及ぼせることがある。防寒服を着ているキャラクターは、冷気や風雪によるダメージに対して、1時間に1回だけ判定をすればよい。

冷気や風雪によって非致傷ダメージを被ったキャラクターは凍傷や低体温症を患う（疲労状態として扱う）。これらのペナルティはキャラクターが冷気や風雪により被った非致傷ダメージを回復した時に終了する。

華氏-20度（-28.9）を下回る極端な冷気は毎分（セーブなしで）1d6ポイントの致傷ダメージを与える。さらに、キャラクターは1回の頑健セーブ（DC15、これ以前に行った判定1回ごとに+1）を行わなければならない。失敗すると1d4ポイントの非致傷ダメージを受ける。

## 氷の効果

氷の上を歩くキャラクターは、氷でおおわれたマス目に進入する際に2マス分の移動を支払わなければならない。軽業 判定のDCは+5上昇する。長い間、氷と接触しているキャラクターは、厳しい冷気によるダメージを被る危険がある。

## 落下

クリーチャーは10フィート落下するごとに1d6ポイント、最大で20d6のダメージを被る。落下により致傷ダメージを被ったクリーチャーは伏せ状態で着地する。

キャラクターが単に滑ったり落ちたりしたのではなく、進んで飛び降りた場合、ダメージ自体は同じだが、最初の1d6分が非致傷ダメージになる。軽業 判定（DC15）に成功すれば、キャラクターは最初の10フィート分のダメージを無視し、次の10フィート分のダメージを非致傷ダメージにできる。たとえば、高さ30フィートの岩棚を滑り落ちたキャラクターは3d6ダメージを受ける。進んで飛び降りた場合、1d6ポイントの非致傷ダメージと2d6ポイントの致傷ダメージを受ける。進んで飛び降り、かつ 軽業 判定に成功した場合、この飛び込みで受けるのは1d6ポイントの非致傷ダメージと1d6ポイントの致傷ダメージだけである。

落ちた先がやわらかい表面（柔らかい地面、泥など）だった場合も、最初の1d6分が非致傷ダメージになる。この現象は進んで飛び降りた場合の減少や 軽業 による減少に加算される。

落下距離が500フィートを越えているか、フェザーフォールのような割り込みアクションで使えるものでない限り、キャラクターは落下中に呪文を使うことはできない。落下中に呪文を使うには、DC20+呪文レベルの精神集中判定が必要である。テレポートや同種の呪文を落下中に使った場合、位置を変えるだけで慣性を打ち消すことはできない。つまり地面の上に瞬間移動したとしても、落下した分のダメージを受けることになる。

**水に落ちる場合**：水に落ちる場合は若干処理が異なる。水深が10フィート以上なら、落下の最初の20フィート分はダメージを及ぼさない。次の20フィートは非致傷ダメージを及ぼす（10フィートごとに1d3）。そこから先は、落下ダメージは致傷ダメージになり、ダメージも通常通り（10フィートごとに1d6）。

進んで水に飛び込むキャラクターは、水泳 か 軽業 判定（DC15）に成功すればダメージを受けない。水深10フィートにつき30フィート分の落下までは、ただし判定のDCは、落下距離50フィートごとに5増える。

## 落下してくる物体

表：落下してくる物体からのダメージ

サイズ	ダメージ
小型	2d6
中型	3d6
大型	4d6
超大型	6d6
巨大	8d6
超巨大	10d6

10フィート以上の距離から落ちればキャラクターはダメージを被るが、落下してきた物体があたってもダメージを被る。キャラクターの上に落ちてきた物体は、そのサイズと落下してきた距離に基づいたダメージを与える。『表：落下してくる物体からのダメージ』には物体のサイズに基づくダメージ量が記載されている。これは物体が石のような密度の高く重い物であると仮定している。より軽い物体は、GMの判断により、表の半分のダメージを与えることにしてもよい。たとえば超大型の丸石がキャラクターにあたれば6d6ポイントのダメージを与えるが、木製の馬車なら3d6ポイントだけということにしてもよい。さらに、物体の落下距離が30フィート未満なら、与えるダメージは表の半分になる。落下距離が150フィートを越えるなら、表の2倍のダメージを与える。落下してきた物体も同じだけのダメージを受けることに注意。

物体をクリーチャーの上に落とすのは、遠隔接触攻撃になる。このような攻撃の射程単位は20フィートである。物体がクリーチャーの上に落ちた場合、そのクリーチャーは物体に気がついていれば、反応セーヴィング・スロー（DC15）に成功すれば、ダメージを半分にできる。落下する物体が罠の一部であるなら、これらの一般的なルールの代わりに罠のルールを用いる。