



# BASIC RULES

## ダンジョンズ&ドラゴンズ プレイヤー用ベーシック・ルール日本語版

Player's Basic Rules Version 0.3

### Credits

D&D Lead Designers: Mike Mearls, Jeremy Crawford

Design Team: Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson, Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

Editing Team: Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray  
Producer: Greg Bilsland

Art Directors: Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

Graphic Designers: Bree Heiss, Emi Tanji

Interior Illustrator: Jaime Jones

Additional Contributors: Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Chris Tulach, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

Project Management: Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay  
Production Services: Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita Williams

Brand and Marketing: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom

Based on the original D&D game created by E. Gary Gygax and Dave Arneson, with Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, and Don Kaye

Drawing from further development by J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, David "Zeb" Cook, Ed Greenwood, Keith Baker, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob Heinsoo

Additional consultation provided by Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, and Zak S.

Special thanks: Hobby Japan

Playtesting provided by over 175,000 fans of D&D. Thank you!

Release: August 12, 2014

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player's Handbook, Monster Manual, Dungeon Master's Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC,  
1107 Lake Washington Boulevard North Suite 800  
Renton, Washington 98056 (本社)  
〒112-0004 東京都文京区後楽1丁目4番14号(日本窓口)

**DUNGEONS & DRAGONS**

Available for download at  
[DungeonsandDragons.com](http://DungeonsandDragons.com)

ダンジョンズ&ドラゴンズ日本公式ホームページ：  
<https://dnd-jp.com/>

**WIZARDS**  
OF THE COAST

# D&D ベーシック・ルール序言

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(D&D)の舞台は中世ファンタジー世界です。あなたがたはその世界で多くの物語、多くの冒険を経験することになります。無限の可能性と驚異があなたがたを待っています。『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ベーシック・ルールは、このRPGの中核部分をPDF化したものです。

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ベーシック・ルールは、このゲームの中核部分を収めた(100ページを優に超える)PDFです。カバーするレベルは1~20(つまり『ダンジョンズ&ドラゴンズ』製品版と同一)。ウィザード、クレリック、ファイター、ローグの4クラスの最も基本的なバージョンを収録。種族の選択肢としてはエルフ、ドワーフ、ハーフリング、ヒューマン。そして120の呪文、5種類の背景、キャラクター・シートも収められています。

けれど一番いい話はこれからです。ベーシック・ルールは完全無料のPDFなのです。英語版はウィザーズ・オブ・ザ・コースト公式サイト内部のベーシック・ルールのページ(<http://dnd.wizards.com/articles/features/basicrules?x=dnd/basicrules>)から、日本語版は『ダンジョンズ&ドラゴンズ』日本公式サイト(つまりあなたがいま見ているこのページです)から無料でダウンロードできます。私どもはD&Dを少しでも多くの方に届けたいと心から願っています。そして無料のデジタル・ファイルこそが、そのための一番の方法なのです。

さあ、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ベーシック・ルールへようこそ！

## 日本語版補足

翻訳：D&D第5版ベーシック・ルール翻訳チーム

編集：上田明、伏見義行、

D&D第5版ベーシック・ルール編集スタッフ

日本語版デザインワーク：田中彰

協力：AL Regional Coordinator for Japan "Takeya Ukifune"

## 謝辞

D&Dベーシック・ルールの翻訳公開にあたり、以下の皆さんに心からの感謝を申し上げます。

- これまでD&D Adventure Leagueを開催して下さった、すべての店舗関係者ならびにスタッフ。
  - Adventure Leagueのイベントに参加して下さった、すべてのDMとプレイヤー。
  - D&D Adventure League日本地域のコーディネーター "Takeya Ukifune" 氏。
- 皆さんの活動と実績、熱意がプロジェクトの原動力となりました。

また、ホビージャパン、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト両社の担当者の方々には、ファン活動に対して誠実な対応をいただきました。

この翻訳が正式な形で公開できるようになったのは、両社担当者の御理解の賜物です。重ねて、ご協力に感謝いたします。

## ここから先へ

このpdfは、D&Dベーシック・ルールのうち、プレイヤー用のルールです。

少しの想像力と遊び仲間があれば、このpdfだけを使って仲間うちで遊ぶことは、もちろんできます。けれども念のために、

「ここに行けば遊び相手が見つかるよ」という場所や……

「これから後、こんなものが公開されるよ」という情報や……

「英語でよければこんなルールがあるよ」という案内などを、以下に載せます。

## イベント開催店舗

D&D Learn-To-Playの日本地域での活動については、以下のサイトをご覧ください。

- 『ダンジョンズ&ドラゴンズ』日本語公式サイト(<https://dnd-jp.com/>)のイベント情報(<https://dnd-jp.com/event/>)。

## DM用ルール

D&Dベーシック・ルールは『ダンジョンズ&ドラゴンズ』日本語公式サイトで無料でダウンロードできます。(<https://dnd-jp.com/tools/>)

## 製品版ルールブック

D&Dは3冊のコア・ルールブック、すなわちプレイヤー・キャラクターに関するルールとデータをまとめた『Player's Handbook』(PHB)、モンスターのデータや生態を記した『Monster Manual』(MM)、数多くの選択ルールおよびダンジョン・マスターへの有用なアドバイス、データを記した『Dungeon Master's Guide』(DMG)から構成されています。

このプレイヤー用ベーシック・ルールはPHBからの抜粋です。PHBにはさらに、

- ベーシック・ルール所収の4クラスのバリエーション(多彩な技を使って戦うファイターのBattle Masterや、幻術の専門家であるウィザードのIllusionistなど)
- ティーフリング、ドラウ(ダークエルフ)、ドラゴンボーン、ノーム、ハーフエルフ、ハーフオークといった種族。
- ウォーロック、ソーサラー、ドルイド、バード、バーバリアン、パラディン、モンク、レンジャーといったクラス。
- キャラクターを強力に個性化する“特技”と“マルチクラス”の詳細なルール。
- さらになる呪文。

が掲載されています。このベーシック・ルールを最初のステップとして、英語のルールに触れてみるのもオススメです。

## D&Dについての最新情報

D&Dについての最新情報は以下のウェブサイトで得られます。

- D&D公式サイト(英語)(<http://dnd.wizards.com/>)
- D&D公式サイト(日本語)(<https://dnd-jp.com/>)

## 皆さんの力が必要です

私ども翻訳担当者は、D&Dを少しでも多くの方に届けたいと心から願っています。

D&D製品版の日本語翻訳出版に関するご要望は、ウィザーズ・オブ・ザ・コースト本社へお送りください。

<http://dnd.wizards.com/> (合衆国本社)

## 翻訳にあたってのおぼえがき

### 略号について

本書では以下の略号を用いる。

AC：アーマー・クラス(Armor Class)

hp：ヒット・ポイント(Hit Point)

XP：経験点(eXperience Point)

gp：金貨(Gold Piece)

sp：銀貨(Silver Piece)

cp：銅貨(Copper Piece)

ep：エレクトラム貨(Electrum Piece)

pp：プラチナ貨(Platinum Piece)

### 単位について

本書では英米特有の単位が多く用いられている。

このため、単位の換算法を以下に載せる。

#### • 重さ

1[ポンド]=454[g]

#### • 長さ

1[インチ]=2.54[cm]=1/12[フィート]

1[フィート]=30.5[cm]

1[ヤード]=0.914[m]=3[フィート]

1[マイル]=1.61[km]=1760[ヤード]

#### • 面積

1[平方フィート]=0.0929[m<sup>2</sup>]

1[平方ヤード]=0.832[m<sup>2</sup>]=1/4840[エーカー]

1[エーカー]=4050[m<sup>2</sup>]

1[平方マイル]=2.59[km<sup>2</sup>]=640[エーカー]

#### • 体積

1[ガロン]=3.79[リットル]

1[液用/パイント]=473[cc]=1/8[ガロン]

1[液用オンス]=29.6[cc]=1/128[ガロン]

1[立方フィート]=28.3[リットル]

1[立方ヤード]=765[リットル]=27[立方フィート]

以上の単位はそのまま訳し、一部メートル・キログラム法と併記した。

この他にも稀に出てくる単位があるが、それについては必ずメートル・キログラム法と併記した。

### あいうえお順について

物をあいうえお順に配列するさい、長音符(ー)は直前の母音と同じ音とみならず。たとえばハーフリングはハフリンク扱いではなくハアフリンク扱い。

### 「以上」と「以下」について

日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われたい。

### 英語の併記について

英語版アドベンチャーを遊ぶ人や、英語版ルールブックを読む人の便宜のため、本書中の術語やアイテム名のうち参照頻度が高いと思われるものには適宜、英語を併記した。また特に参照頻度の高い第9章(戦闘)ではすべての下線付き見出しに英語を併記した。

### おことわり

本書に登場する個人・団体・思想・病名その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

## はじめに

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』ロールプレイング・ゲームは剣と魔法の世界における物語のゲームである。そこにはいくぶん、子供のごっこ遊びに似た要素がある。ごっこ遊びと同じように、D&Dもまた、想像力によって駆動される。嵐吹く夜空のもとにそびえる城を思いえがき、城に待つ数々の危険に、勇敢な冒険者がどうやって立ち向うかを想像する——そんな遊びである。

ダンジョン・マスター (DM)：道は、切り立った山と山のあいだを抜け、それから急に東に折れ曲りました。にわかに目の前にそびえる、この城が、レイヴンロフト城にまちがいありません。石づくりの塔が、なかば砕けながら、それでも近づく者をじっと見張りつづけています。むかしはきつと塔に見張り番が立っていたのでしよう。塔のむこうには、地面に大きな裂け目が口を開いています。裂け目の底は霧に包まれてなにも見えません。裂け目には跳ね橋が渡してあり、跳ね橋を渡った先にはアーチ型の門があって、門のむこうは城の中庭になっています。跳ね橋を引き上げるための鎖は、きしきしと音をたてています。風に吹かれた金属がすれあう音、錆びた鉄が重みにきしむ音です。城壁は高く、見るからにがんじょうで、城壁の上には石づくりのガーゴイル像がいくつも、うつろな穴になった目であなたがたを見つめ、ぶきみな笑いをうかべています。入口のアーチ門の頭上にあるのは、敵の侵入を防ぐための木造の落し格子ですが、いまは苔むして朽ちかけています。門のむこう、中庭のむこうには、レイヴンロフト城の大扉が開いたままになっていて、中庭にはあたたかな光がさしこんでいます。

フィリップ (ガレスというキャラクターをプレイしている)：わしね、そのガーゴイルをよく見てみたいんだわ。ただの像かねそれ。

エイミー (リヴァをプレイしている)：跳ね橋って大丈夫そう？ がんじょう？ 歩いて渡れそうなんか、体重がかかったらガラガラで崩れそうなんか、どんな感じですか。

ごっこ遊びと違うところもある。D&Dでは、物語の枠組みとして、冒険者の行動の結果いかに決定する方法が定まっている。プレイヤーは自分の操る冒険者の攻撃がヒットしたかミスしたか、冒険者が崖を登りきれたか、転がって魔法の電撃を避けることができたか、その他さまざまな危険な行為を首尾よくやっつけることができたかどうかを判定するためにダイスをロールする(=各種のさいころを振る)。何が起きるか、それはわからない。けれども、ダイスをロールする結果として、ある結果が他の結果よりも高い確率で起きるといえることは、ある。

ダンジョン・マスター (DM)：あーアレです、一つずつ処理しましょう一つずつ。フィリップさん、ガレスはガーゴイル像をよく見るですな？

フィリップ：そうそうそれぞれ。ホントに飾りなのかね。クリーチャーでなくて。

DM：【知力】判定願います。

フィリップ：〈捜査〉技能足していかな。

DM：もちろんです。

フィリップ：(d20をロールする)んーむー。7。

DM：は。あなたにはただの飾りに見えます。エイミーさんエイミーさん。リヴァは跳ね橋を調べてみるでよろしいですね？

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』において、プレイヤーはそれぞれ1人の冒険者(キャラクターともいう)を作成し、他の冒険者(友達がプレイする)とチームを組む。この集団、仲間、グループは、

力を合せて暗い地下迷宮、廃墟と化した都市、呪われた古城、密林の謎の寺院、不思議な山の奥底の溶岩の煮えたぎる洞窟……を探検する。冒険者たちは謎を解き、他の登場人物と話し、驚くべき怪物と戦い、想像を絶する魔法のアイテムその他の宝物を見出す。

さて、プレイヤーのうち1人はダンジョン・マスター (DM)の役をつとめる。DMはゲーム内で皆に先立って物語を語りだす語り手であり、同時にゲームの審判役でもある。DMはキャラクターたちが挑むべきアドベンチャー(冒険)を作成する。キャラクターたちはアドベンチャーの中に待つ危険を乗り越え、どの道を行くべきかを決断する。たとえばDMはレイヴンロフト城の入口のありさまを語り、プレイヤーたちは(自分の操る)冒険者が何をするかを決める。冒険者たちは古びた危なっかしい跳ね橋を渡ってゆくだろうか。ロープで体をつなぎあわせて、万一跳ね橋の床が抜けても落下の危険を最少にしようとするだろうか。それとも魔法の呪文で空を飛んで裂け目を越えてゆくだろうか。

さて、DMはこれを受けて、冒険者たちの行動がいかなる結果に至ったかを裁定し、冒険者たちがどんな目にあうかを語る。プレイヤーがどんなことを試みて、DMは“どうすればいいか”をその場で考え出して対応するので、D&Dはたいそう柔軟性の高いゲームであり、毎回の冒険がすばらしくわくわくする、予想外の展開をむかえる。

そしてこのゲームに本当の意味での終りはない。一つの物語が、一つの冒険が終わったならば、次の物語、次の冒険が待っており、ひとつつながりの長い物語になってゆく(これをキャンペーンという)。少なからぬD&Dプレイヤーが、何ヶ月も、何年もかけてキャンペーンを遊ぶ。毎週のように友達と顔を合せては、前回の続きの話をまた遊ぶ。キャンペーンが進むにつれて冒険者の力は強まってゆく。怪物を倒すたび、冒険を終えるたび、宝物を見出すたびに、物語は前へ進んでゆくが、それだけではない——そのたびに冒険者もまた、新たな能力を手に入れるのだ。この“力が高まってゆくこと”は、冒険者のレベルという形であらわされる。

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』というゲームに勝敗はない。すくなくとも、通常の意味での勝敗はない。DMとプレイヤーは一緒になって、恐るべき脅威に立ち向う勇敢な冒険者たちの物語を作りあげてゆく。時には冒険者が無惨な最期をとげることもある。どうもうなモンスターに八つ裂きにされて。あるいは、狡猾な悪党の手にかかって。しかしそれで終りではない。生き残った冒険者たちは、斃れた仲間を蘇らせる強力な魔法を求めて旅に出ることもできる。また、死んだ冒険者のプレイヤーが、新たなキャラクターを作成して冒険を続けることもできる。冒険の一行が個々のアドベンチャーを成功裡に終えられないということはあるだろう。けれどそれでも、誰もが楽しい時間を過ごし、記憶に残る物語を生み出したなら、彼らはみな勝利したのだ。

## 舞台となる世界

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の舞台となる複数の世界は、いずれも魔法と怪物の横行する地、勇敢な戦士と驚くべき冒険の待つ地である。多くは中世ヨーロッパ風ファンタジーの世界を土台としており、その上で個々の世界は特有のクリーチャー、土地、魔法によって独特のものとなっている。

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の諸世界は、多元宇宙と呼ばれる巨大な宇宙の中に存在し、奇妙不思議な方法で相互につながりあい、また他の存在の次元界——たとえば火の元素界、たとえば無限の階層な奈落界アビス——ともつながっている。多元宇宙には無数かつ無限に多様な世界が存在する。うち、複数のものが、

D&Dの公式セッティング(世界設定)として刊行されてきた。フォーゴトン・レルム。ドラゴンランス。グレイホーク。ダーク・サン。ミスタラ。そしてエベロン。これらの世界はみな、多元宇宙という大きな織物を織りなす糸となっている。そしてこれらの名高い世界のほかに、さらに無数の世界がある——何世代にも及ぶD&Dプレイヤーが、自分たちのゲームのために作り上げた世界が。この豊富な多元宇宙のなかに、君もまた、君自身の世界を作り上げることになるかもしれない。

これらの世界には共通の特徴もある。けれど、個々の世界はそれぞれ固有の歴史と文化、特徴ある怪物と種族、不思議な地形、太古の地下迷宮、たくらみをめぐらす悪党どもを擁している。一部の種族は世界が違えば特徴も違う。たとえばダーク・サン世界のハープリングは密林に住む人食い種族であり、エルフは砂漠の遊牧民である。一部の世界には他のセッティングにみられない種族が存在する。たとえばエベロン世界のウォーフオーズドは、人の手で生み出され生命をふきこまれて最終戦争の戦場に送りこまれた兵士種族である。一部の世界は一つの大きな物語を軸として動く。たとえばドラゴンランス世界の竜槍戦争である。こんなふうに色々な違いはあるが、これらの世界はすべてD&Dの世界であり、どの世界でキャラクターを作成してゲームをするのにも本書のルールは使用できる。

君のDMはこうした既存の世界のひとつをキャンペーンの舞台にするかもしれない。また、自作の世界を舞台にするかもしれない。D&Dの諸世界は実に多様だから、君は今回のキャンペーンではハウスルールを使うのか(そして使うとしたらそれがゲームにどんな影響をもたらすか)を、DMと話し合っておくとよい。たとえ公式世界を用いる場合も、キャンペーンと世界設定に関する決定権は最終的にはDMにある。

## このルールの使い方

このD&Dベーシック・ルールは3部から成る。

第1部はキャラクター作成を扱い、ゲーム中で君がプレイするキャラクターを作成するためのルールとアドバイスを収める。さまざまな種族、クラス、背景、装備品、そのほかキャラクターをカスタマイズするための選択可能なオプションのわずかながらここにある。第1部のルールの中には、第2部、第3部に出てくる要素を用いたものが少なからずある。

第2部では実際にゲームをプレイするためのルールを、この『はじめに』の項にある基本的な説明より、ずっと細かに取り上げる。キャラクターが挑んだ行為の成否を決定するためにどんな種類のダイス・ロールを行なうかを説明し、ゲーム中での活動の3種の大分類、すなわち探検、社交的やりとり、戦闘について解説する。

第3部ではもっぱら魔法を扱う。ここにはD&D世界における魔法のありよう、呪文発動に関するルールがあり、そしてゲーム中で魔法を使うキャラクター(とモンスター)が利用できる代表的な呪文が抜粋してある。

## このゲームはどうやって遊ぶか

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』というゲームは、だいたい次のようにして進む。

1.DMが状況を説明する。DMはプレイヤーたちに、彼らの操る冒険者(=PC)たちがどこにいて、周りに何ががあるかを説明し、一目でわかる基本的な選択肢にはどんなものがあるかを示す(部屋から外に通じる扉がいくつあるとか、テーブルの上に何がのっているとか、宿屋に誰々がいるとかである)。

2.プレイヤーが、自分は何がしたいかを述べる。具体的には、たとえば1人のプレイヤーがパーティ全体を代表して「みんなで

東の扉へ向います」などと言う場合もある。また個々の冒険者が別々のことをする場合もある。1人は宝箱に鍵や罨はかかっているかを調べ、1人は壁に彫りこまれた神秘的な紋章を検分し、また1人は怪物が現れはしないかを見張る……というぐあい。プレイヤーたちは必ずしも順ぐりに“ぼくは／わたしは何をするか”を宣言せねばならないわけではない。しかし何にせよDMはプレイヤー全員の言うことに耳をかたむけ、それらの行動をどう解決すればいいかを判断する。

こうした作業の解決は、たいへん簡単な場合もある。たとえば冒険者が部屋を歩いて横切り扉を開けようとしたなら、DMは単に「扉は開きました。そこであなたが見たものは……」と言って扉の先にある景色を説明すればよい場合もある。けれど、そうでない場合もある。扉に鍵がかかっていたり、床に恐るべき罨が隠れていたり、そのほかいろいろなる状況のせいで、冒険者がこの作業を簡単に解決できない場合もある。そんな場合、具体的に何が起きたかはDMが判断する。この判断に際しては、ダイスをロールして行動の帰結や成否を決定することもよくある。

3.DMは冒険者の行動の結果として何が起きたかを語る。この結果が語られることで、話に改めて次の判断が必要になり、ゲームの流れが『1.DMが状況を説明する』に立ち返る、ということもよくある。

冒険者たちが廃墟を用心深く探索している時にも、腹黒い大公と話をしている時にも、恐るべき竜との命がけの戦いのまっただ中でも、このパターンは成立する。戦闘など、特定の状況下では、各人の行動は比較的カッチリと構造が決っており、プレイヤーたち(とDM)は決った順番通りに行動を選択し解決してゆく。けれどほとんどの場合には、ゲームの進行はもっとあいまいで柔軟であり、冒険のその場その場の状況に合った形で進む。

冒険者の行動は、プレイヤーとDMの想像力の中で起り、情景描写はDMが言葉で語るだけ、ということも多い。DMは絵や音楽や(あらかじめ録音済みの)音響効果を用いてふんいきを盛りあげることもある。DMやプレイヤーが、ゲームの中で冒険者やモンスターやその他のキャラクターを演じ分けるために声色や口調を変えることも多い。DMは時にはマップを広げ、その場にいるクリーチャーをコマやミニチュアであらわして、“誰がどこにいるか”をプレイヤーにわかりやすくすることもある。

## ゲームに使うダイス

このゲームでは、いろいろな多面体のダイス(それぞれの面に数字が書いてある)を使う。これらのダイスはゲームショップや書店で入手できる。

ルール中、各種のダイスは「d+面数」で略記される。d4、d6、d8、d10、d12、d20がある。たとえばd6は6面体のダイス(多くのゲームで使用される典型的な立方体のさいころ)を意味する。

パーセンテージ・ダイスまたはd100というのはこれとは少し違う。これはつまり、1~100の数字を出すために、2個の別々の10面体ダイス(いずれも0~9の数字が書いてある)をロールすることである。一方のダイスが10の位になり、もう一方が1の位になる(どちらをどちらにするかはロールの前に宣言すること)。たとえばこれで7と1が出たなら結果は71である。2つとも0が出たなら結果は100である。世の中には10の倍数(00、10、20……)が書いてある10面体ダイスもあって、これを使えばどちらが10の位でどちらが1の位かがわかりやすくなる。この場合、70と1が出たなら71、00と0が出たなら100である。

ダイスをロールする際、どんな種類のダイスを何個ロールして、どれだけの修正値を足し引きするかは、ルールに指定がある。たとえば“3d8+5”というのは、8面体ダイスを3個ロールして出た目を足し合わせ、その合計の値に5を足す、ということである。

同じような“d”表記に、“1d3”や“1d2”というものがある。1d3のロールを行なうには、1d6をロールして出た目を2で割る(端

数切り上げ)。1d2のロールを行なうには、任意のダイスをロールして、奇数なら1、偶数なら2とする(代案として、出た目がそのダイスの面数の半分よりも大きいならば2とする、という方法もある)。

## d20

冒険者のふるった剣は、竜を傷つけるか、それとも鉄のようにかたい“うろこ”にはね返されるだろうか。オーガ(人食い鬼)は冒険者のとんでもないはったりにダメされてくれるだろうか。キャラクターは濁流を泳ぎ渡ることができるだろうか。キャラクターは炸裂する火の玉を避けることができるだろうか、炎からまともにダメージを受けてしまうだろうか。行動の帰結が定かでないとき、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』では20面体のダイス=d20をロールして成功か失敗かを判定する。

ゲーム内のキャラクターやモンスターはみな、何がどのくらい得意かを、6つの能力値であらわされている。能力値には【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】がある。これらの能力値は、ほとんどの冒険者の場合、3~18の枠の中におさまる(モンスターは1~30の値を取り得る)。これらの能力値と、能力値から算出される能力修正値が、プレイヤーがキャラクターやモンスターのために行なうd20ロールのほとんどすべての基本となる。

ほとんどのd20ロールは能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローの3種のいずれかに属する。この3つがD&Dのロールの基本になる。そして3つとも、以下の簡単なルールに従う。

1.ダイスをロールして修正値を足す。1d20をロールし、適用される修正値をすべて足す。これは6つの能力値のどれか1つに由来する修正値であることが多い。キャラクターが特定の技能に長けていることを示す習熟ボーナスが修正値に含まれることもある。各能力値のくわしい説明と、どうやって能力値から修正値が決定されるかについては、第1章を参照のこと。

2.状況によるボーナスとペナルティを適用する。クラス特徴、呪文、特定の状況、その他の効果によって、判定にボーナスやペナルティが付くことがある。

3.合計の値を目標値と比べる。合計の値(訳注:これをロール結果と言うこともある)が目標値以上なら、その能力値判定/攻撃ロール/セーヴィング・スローは成功である。目標値未満なら失敗である。通常はDMが目標値を決定し、プレイヤーの能力値判定/攻撃ロール/セーヴィング・スローが成功したか失敗したかを宣言する。能力値判定やセーヴィング・スローの目標値は難易度と呼ばれる。攻撃ロールの目標値はアーマー・クラス(AC)と呼ばれる。

この簡単なルールが、D&Dというゲームの中での、ほとんどの行為の成否を決める。ゲームにおけるd20の使用法に関するさらに詳細なルールは第7章を参照。

## 有利と不利

能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローは、有利(advantage)や不利(disadvantage)と呼ばれる特別な状況の影響を受けることがある。有利はd20ロールをとりまく有利な環境を反映したものであり、不利はその逆である。有利を得ている時や不利を受けている時は、ロールを行なう際にもう1個のd20をロールする。そして有利を得ている時は高いほうの目を、不利を受けている時は低いほうの目を使う。たとえば不利を受けていて出た目が17と5なら、5のほうを使う。逆に有利を得ていて出た目が出たなら、17のほうを使う。

有利と不利に関するより詳しいルールは第7章を参照。

## 細則は一般則に優越する

この文書、特に第2部と第3部には、ゲームのプレイ時に使うルールがつまっている。その上で、種族的特徴、クラス特徴、呪文、魔法のアイテム、モンスターの能力、その他のゲーム上の要素の多くは、ルールの一般則を何らかの形で破り、それによって“ゲームがどう運びどう働くか”というしくみに例外を生み出している。これを記憶されたい:もし個別のルールと一般的なルールが食い違っているならば、個別のルールのほうが優先される。たとえば、多くの冒険者はロングボウに習熟を得ていない。けれどもすべてのウッド・エルフは種族的特徴としてロングボウの習熟を得る。この特徴はゲームに小さな例外状況を作り出しているわけである。もっとわかりやすく一般則を破っている例もある。たとえば冒険者は通常、壁を抜けて進むことはできない。けれど一部の呪文はこれを可能にする。ルールに大きな例外が生じるのは、魔法によるものが最も多い。

## 端数切り捨てる

ここに1つ、最初におぼえておくべき一般則がある。ゲーム中で数字の割り算をする時には、端数が出たなら切り捨てる。たとえばその端数が0.5以上であってもである。

## アドベンチャー

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』は、ダンジョン・マスターのしつらえたアドベンチャー(冒険)に、キャラクターの集団が挑むという形で進む。キャラクターにはそれぞれ固有の“できること”があり、それは能力値、技能、クラス特徴、種族的特徴、装備品、魔法のアイテムによってあらわされる。キャラクターはそれぞれ異なっており、さまざまな長所と欠点を備えている。それゆえ、いかなる冒険者パーティ(集団)が最強かといえば、キャラクターたちが互いに助けあい、仲間の弱点を補いあうパーティこそが最強である。冒険者たちはアドベンチャーを首尾よくくぐりぬげるためには協力しあわねばならない。

アドベンチャーはゲームの中心であり心臓である。アドベンチャーには始まりと中ほどと終りがある。アドベンチャーはダンジョン・マスターが自作することもあり、店で買ってきてDMの必要や好みに応じて微調整することもある。いずれにせよアドベンチャーは興味深い土地を舞台にする。広大な地下迷宮、朽ちかけた古城、目路の限り広がる荒野、混みあった大都市。そしてさまざまなキャラクターが出演する。君と卓を囲む他のプレイヤーたちが作り、演じる冒険者もいれば、プレイヤーではなくDMが動かすノンプレイヤー・キャラクター(NPC)もいる。NPCには雇い主や後援者もいれば、仲間、敵、PCに雇われて働く者、冒険の背景に出てくるその他大勢もいる。NPCの1人が悪党で、その悪だくみがアドベンチャーの流れを少なからず押し進める、ということも多い。

アドベンチャーが進むにつれて、キャラクターたちはさまざまな者、物、事に出くわし、これと何らかの形で関わらねばならなくなる。冒険者たちには(そして他のクリーチャーにも)、全力をつくして他者を戦闘で抹殺/捕獲せねばならないこともある。また、冒険者たちは目的達成のために他のクリーチャーを(時には魔法ある物体を!)説き伏せねばならない、ということもある。そして冒険者たちはしばしば、パズルを解き、障害物を迂回し、隠されたものを見出し、現状の裏に潜む秘密を暴くために時を費やす。冒険者たちは世界を探険し、いずれの道を行くべきか、次に何をなすべきか決断を下す。

アドベンチャーの長さや複雑さはさまざまである。短いアドベンチャーの場合、待ちうける脅威は数えるほどで、アドベンチャーはゲーム・セッション(ゲームのための集まり)1回だけで終る。

長いアドベンチャーには数百回の戦闘、社交的やりとり、その他の脅威があり、何十回ものセッションを通じて進む。実時間で数週間や数ヶ月にわたることも珍しくない。アドベンチャーは普通、冒険者たちが休息し冒険の収穫を満喫するために文明の土地へ戻ってゆくところで終る。

けれど、それが物語の終りというわけではない。個々のアドベンチャーはTVドラマの1話1話のようなもので、複数の面白い場面から成っている。そしてキャンペーンというのはTVドラマ全体のようなもの、いくつものアドベンチャーをつなげたもので、そこでは同じ面子の冒険者たちが、物語を最初から最後まで通ってゆく。

## アドベンチャーの3つの柱

冒険者たちは、プレイヤーの思いつくことなら何でもやろうとすることができる。しかしここでは冒険者の活動を3種に大別しておくことが有益であろう。すなわち探険、社交的やりとり、戦闘である。

探険には、冒険者たちがこの世界を移動すること、冒険者たちが注意を要する物や事と関わりあうことが含まれる。探険はプレイヤーが“自分のキャラクターに何をさせたいか”を説明し、ダンジョン・マスターが“するとその結果何が起きたか”を語る、というやりとりを重ねて進む。大きなところでは、一行がゆるやかな高低のある平原を丸1日かけて旅したり、地下洞窟を1時間かけて進んだりする。小さなところでは、1人のキャラクターがダンジョンの一室で1本のレバーを引き、何が起きかを見てみようとする。これらはすべて探険の一環である。

社交的やりとりでは、冒険者たちは他のなにものかと言葉を交す。たとえば敵の物見を捕えて、ゴブリンのねぐらに通じる秘密の入口のありかを吐けと迫るのも、助け出した囚人から情報を得ようとするのも、乱暴なオークの族長に慈悲を乞うのも、おしゃべり好きな魔法の鏡をうまく説き伏せて遠いかなたの景色を映してもらうのも、すべてこれに当てはまる。

第7章、第8章のルールは、探険や社交的やりとりと深いかわりがある。第3章のクラス特徴や第4章の背景の要素の中にも、探険や社交的やりとりに役立つものが少なくない。

戦闘は第9章の主題である。キャラクターやその他のクリーチャーは武器をふるい、呪文を発動し、有利な位置取りのために動き回り、その他さまざまなことをする。目的は敵を打ち負かすこと。一口に打ち負かすと言っても、敵を皆殺しにすることもあれば、捕えることも、壊走させることもある。戦闘はD&Dのセッションの中で一番かっちり構造の決った部分である。クリーチャーはそれぞれ順ぐりに自分のターン(手番)を行ない、全員に行動の機会が巡ってくる。白熱の戦いの中でも、冒険者たちには色々な面白い離れわざをやっつけてのける機会がある。盾に乗って階段を滑り降りることも、周囲の環境に働きかける(たとえば、しくみのわからぬレバーをぐいと引くなど)ことも、仲間や、敵や、敵でも味方でもない冒険者の一行といったクリーチャーと社交的やりとりをすることもできる。

## 魔法の驚異

D&Dのアドベンチャーが、魔法に関わる事態が何も起きないまま終わってしまうことはめったにない。害をなし益をもたらす魔法は、冒険者の生涯にしばしば顔を出す。魔法は第10章、第11章の主題である。

『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の世界では、魔法を行なう者はごく少数であり、その驚くべき“わざ”のために衆人とは隔絶している。世の人が“たしかに魔法はある”という証拠を目にすることは多いが、その多くはごく小さな、ちょっとしたものである。ふしぎな怪物。明らかな証を伴って聞き届けられる祈り。シールド・ガーディアン(盾なる守護者)と呼ばれる人造クリーチャーを護衛として大路を歩くウィザード。まあ、ざっとそんなところ。

一方、冒険者にとっては、魔法はまさに生存の鍵である。クレリックやバラディンの癒しの魔法がなければ、傷ついた冒険者はたやすく音を上げる。勇気を与えるバードやクレリックの魔法の助けがなければ、戦士たちは強力な敵に圧倒されてしまう。ウィザードやドルイドの多様かつ強力な魔力がなければ、あらゆる脅威は10倍の力をもって迫ってくる。

また、魔法は悪党の大好きな武器でもある。多くのアドベンチャーは、魔法の力でよこしまな目的を上げようと血まなこになった、呪文使いの悪だくみを軸にして動く。邪教の神官が水底にまどるむ神を目覚めさせようとする。ハグ(妖婆)が若者をさらって魔法の力で彼らの若さを吸い上げてしまおうとする。狂えるウィザードが生き物の姿を真似た自動人形の大軍勢を作り上げようとする。1頭の竜が謎めいた儀式を執り行ない、破壊の神として生れ変わろうとする。……これらはいずれも、冒険者たちの直面するであろう魔法の脅威のほんのとは口にすぎない。そして冒険者たちはこうした脅威に立ち向かうのだ、自らもまた、呪文や魔法のアイテムといった魔法を携えて！

# 第1部：キャラクター作成

## 第1章：キャラクター作成手順

君が『ダンジョン&ドラゴンズ』において1人の冒険者をプレイするための第一歩は、君の、君だけのキャラクターを想像し作り上げることだ。君のキャラクターは、ゲーム的なデータと、ロールプレイの材料と、君の想像力とを組み合わせる。君は種族（ヒューマンやハーフリングなど）を選び、クラス（ファイターやウィザードなど）を選ぶ。また、君のキャラクターの性格、外見、背景設定も決める。すべてが終わったら、君のキャラクターはゲーム内での君の分身、『ダンジョンズ&ドラゴンズ』世界における君自身となる。

後述のステップ1に取りかかか前に、君がプレイしたいのはどんな冒険者なのかを考えてみよう。君がなりたいのは、勇敢なファイター、隠密に長けたローグ、熱意あふれるクレリック、それとも才気灼爛のウィザードだろうか。あるいは肉弾戦の好きな筋骨隆々のローグや、遠くから1体ずつ敵を排除していく狙撃手のような、もっと風変わりなキャラクターに興味があるだろうか。ドワーフやエルフの出てくるファンタジーものが好きなら、そういった種族のキャラクターを作ってみよう。仲間内で一番タフな冒険者でありたいなら、クラスはファイターを選ぼう。どこから手をつければよいのか分からないなら、本書のイラストをパラパラ眺めて（訳注：イラストはプレイヤーズ・ハンドブック所収）、特に目を引くものがないか探してみよう。

頭の中でキャラクターが固まったら、以下の手順を1つずつ順番にこなし、君が作りたいキャラクター像を反映した選択を行なっていこう。何かを選ぶたび、君のキャラクター・コンセプトが変化していく場合もある。ここで大事なことは、君がプレイしている楽しいキャラクターを持って卓につくことだ。

本章にはキャラクター・シートという言葉がたびたび登場するが、これは何であれ君が自分のキャラクターを記録するために使うもののことを指している。公式なキャラクター・シート（たとえば本書の最後に付属しているもの）、電子的な記録媒体、メモ用紙、その他なんでもかまわない。とはいえ、どんな情報が必要なのか、そしてゲーム中にその情報をどう使うかを把握するまでは、公式のキャラクター・シートを使うことをお勧める。

### ブルーノールの作成

キャラクター作成の各ステップには、例としてボブというプレイヤーがブルーノールと言う名のドワーフのキャラクターを作成する過程が記されている。

### ステップ1：種族の選択

各キャラクターはいずれか1つの種族に、すなわちD&D世界に多数存在する知的人型生物のいずれかに属している。プレイヤー・キャラクターとして最も一般的な種族は、ドワーフ、エルフ、ハーフリング、ヒューマンだ。いくつかの種族は亜種族に分かれている（たとえばマウンテン・ドワーフやウッド・エルフ）。種族に関する詳しい情報は第2章に載っている。

種族の選択は君のキャラクターのアイデンティティに重大な影響を及ぼす。種族によって大まかな外見が決まり、文化や血筋に基づく生まれつきの才能が決まるからだ。キャラクターの種族は、特殊な感覚、特定の武器や道具の習熟、技能の習熟、ちょっとした呪文を使う能力などの種族的特徴を与える。これらの特徴は特定のクラス（ステップ2を参照）の能力とうまくかみ合う場合もある。たとえば、ライトフット・ハーフリングの種族的特徴は素晴

らしいローグを生み出すし、ハイ・エルフは強力なウィザードになりやすい。もちろん、あえて典型的なイメージに逆らってみるのも面白い。たとえばハーフリングのパラディンやマウンテン・ドワーフのウィザードは、風変わりな記憶に残るキャラクターになるだろう。

種族はまた、君の能力値（これはステップ3で決める）のうち1つ以上を向上させる。種族による能力値上昇をメモしておき、忘れずに後で適用すること。

また、種族の特徴をすべてキャラクター・シートに書き写すこと。開始時に知っている言語と基本の移動速度も書いておこう。

### ブルーノールの作成、ステップ1

ボブは腰を落ち着けて自分のキャラクターを作り始めた。自分がプレイしたいキャラクターのイメージにはぶっきらぼうなマウンテン・ドワーフがぴったりに見えた。ボブはドワーフの種族的特徴をすべて自分のキャラクター・シートに書き写す。移動速度は25フィート、言語は共通語とドワーフ語を知っているということも書き込んだ。

### ステップ2：クラスの選択

各冒険者はいずれか1つのクラスに属している。クラスはキャラクターの天職や、そのキャラクターが持っている特別な才能や、ダンジョンを探索したりモンスターと戦ったり緊迫した交渉事に関与したりする際に取る可能性が最も高い行動をおおまかに示すものだ。キャラクターのクラスは第3章で説明されている。

君のキャラクターは選んだクラスからいくつかの利益を得る。そういった利益の多くはクラス特徴——君のキャラクターを他のクラスの者とは異なった者として特徴づけるような能力（これには呪文発動能力も含まれる）——である。また、君はいくつかの習熟も得る。防具、武器、技能、セーヴィング・スロー、そして時には道具への習熟も。習熟によって君のキャラクターの得意分野（特定の武器をうまく扱えるか、もっともらしい嘘をつけるかなど）の多くが決まる。

君のキャラクター・シートに、君のクラスの1レベルで得られる特徴をすべて書き込むこと。

### レベル

キャラクターは1レベルから始まり、冒険の中で経験点（XP）を獲得してレベルアップしていくのが普通だ。1レベルのキャラクターは冒険の世界においてまだまだ未熟だが、過去に兵士や海賊として危険な物事に関わった経験があってもおかしくない。

1レベルでゲームを開始するのは、ここから君のキャラクターの冒険者としての人生が始まるということだ。いっぽう、君がすでにこのゲームに慣れ親しんでいるなら、あるいは既存のキャンペーンに途中参加するなら、君のDMは最初から高レベルで始めるよう君に言うかもしれない。その場合、君のキャラクターはすでにいくつかの冒険を生きてきたということになる。

キャラクター・シートに君のレベルを書き込もう。高レベルでゲームを始める場合は、1レベルより上のレベルで得られるクラス特徴も書き写すこと。また、君の経験点も記録する必要がある。1レベル・キャラクターは0XPを持っている。高レベルのキャラクターはそのレベルに達するのに必要な最低限の経験点を持った状態で始めるのが普通だ（後述の『1レベルよりも先』を見よ）。



## ヒット・ポイントとヒット・ダイス

君のキャラクターのヒット・ポイントは、君のキャラクターが戦闘その他の危険な状況においてどのくらいタフかを表している。君のヒット・ポイントは君のヒット・ダイス（これはヒット・ポイント・ダイスの省略形である）によって決まる。

1レベルの時点で、君のキャラクターは1ヒット・ダイスを持っている。このダイスの種類は君のクラスによって決まる。君の1レベル時のヒット・ポイントはヒット・ダイスの最大値であり、この数値は各クラスの項に記されている（ステップ3で決まる君の【耐久力】修正値もヒット・ポイントに加算される）。このヒット・ポイントの値は君の最大ヒット・ポイントでもある。

君のキャラクターのヒット・ポイントの値をキャラクター・シートに書きこもう。君のキャラクターのヒット・ダイスの種類と数も書いておくこと。君は小休憩の時に自分のヒット・ダイスを消費してヒット・ポイントを回復できる（第8章『休憩』参照）。

## 習熟ボーナス

各クラスの項に含まれている表には“習熟ボーナス”（proficiency bonus）も記されている。1レベル・キャラクターの習熟ボーナスは+2だ。この習熟ボーナスの値は君がキャラクター・シートに書き込む数値の多くに加算される。

- 君が習熟している武器を用いた攻撃ロール
- 君が発動する呪文の攻撃ロール
- 君が習熟している技能を用いた能力値判定
- 君が習熟している道具を用いた能力値判定
- 君が習熟しているセーヴィング・スロー
- 君が発動する呪文のセーヴィング・スロー難易度（呪文発動能力を持つ各クラスの説明にあるとおり）

君が選んだクラスによって、武器の習熟、セーヴィング・スローの習熟、技能と道具の習熟の一部が決まる（技能は第7章、道具は第5章で説明されている）。君が選ぶ背景によっても追加の技能と道具の習熟が得られる。また、いくつかの種族からも何らかの習熟が得られることがある。キャラクター・シートにこれらの習熟をすべて書きこみ、また君の習熟ボーナスの値も書きこんでおこう。

1つのダイス・ロールないしゲーム的な数値に、君の習熟ボーナスを複数回加算することはできない。時として、君の習熟ボーナスは（ロールの目に加える前に）増減することがある（2倍または半減する場合が多い）。同一のロールに習熟ボーナスを複数回適用できるような状況においても、君は実際には習熟ボーナスを1回だけ適用するし、習熟ボーナスの増減を適用するのも1回だけである。

## ブルーノールの作成、ステップ2

ポブはブルーノールが斧を掲げて戦場に突進するシーンを思い浮かべた。彼の兜には2本の角が生えており、そのうち1本は折れていた。ポブはブルーノールをファイターにすることに決め、ファイターの習熟と1レベル時の特徴をすべてキャラクター・シートに書き写した。

1レベルのファイターであるブルーノールは1ヒット・ダイス（1d10）を持っており、開始時のヒット・ポイントは（10+【耐久力】修正値）である。ポブはこのことをメモしておき、ステップ3でブルーノールの【耐久力】を決めた後で最終的な数値を計算することにした。また、1レベル・キャラクターの習熟ボーナスである+2もメモしておいた。

## ステップ3：能力値の決定

君のキャラクターがゲーム内で行なうことの大半は、以下の6種類の能力のいずれかに依存する；【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】。これらの能力はみな“能力値”として数値化され、キャラクター・シートにその数値を書きこむことになる。

6種類の能力値とその使い方は第7章で説明されている。また、後述の『能力値の要約』表は、それぞれの能力値がどのような性質の尺度なのか、どの種族がどの能力値を上昇させるのか、それぞれの能力値がどのクラスにとって特に重要なのかをまとめたものである。

キャラクターの6種類の能力値はランダムに決定される。6面体ダイスを4つロールし、その中で高い方から3つの目の合計値を求めよ。この過程を合計6回繰り返すことで、6個の数値が得られる。時間を節約したいか、ランダムに能力値を決めるのが好みに合わない場合は、代りに以下の能力値を用いる；15、14、13、12、10、8。

次にこの6つの数値を君のキャラクターの6種類の能力値（【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】、【知力】、【判断力】、【魅力】）に割り振る。そして、君が選んだ種族による能力値への修正を加える。

能力値が決まったなら、『能力値と能力修正値』表を参考に能力修正値を求めよう。この表を見ずに修正値を求めるには、（能力値-10）/2（端数切捨て）の計算を行えばよい。各能力値の隣に能力修正値を書き込むこと。

### 簡易作成法

第3章の各クラスの説明には、そのクラスのキャラクターを素早く作り上げるためのアドバイスが載っている。その中には、どの能力値を高くすべきか、どの背景を選ぶべきか、開始時のおすすめ呪文なども含まれている。

## ブルーノールの作成、ステップ3

ポブはブルーノールの能力値を決めるのに標準的な能力値セット（15、14、13、12、10、8）を使うことにした。ブルーノールはファイターなので、一番高い値である15は【筋力】に割り振る。2番目に高い14は【耐久力】にした。ブルーノールはぶっきらぼうな戦士だが、ポブはこのドワーフを年かきで知恵深い良き指導者にしかつたので、【判断力】と【魅力】もそれなりに高かった。種族のボーナス（【筋力】と【耐久力】が2ずつ上昇する）を適用すると、ブルーノールの能力値と能力修正値は以下ようになった。【筋力】17（+3）、【敏捷力】10（±0）、【耐久力】16（+3）、【知力】8（-1）、【判断力】13（+1）、【魅力】12（+1）

ポブはブルーノールの最終的なヒット・ポイントも書き込む。10にブルーノールの【耐久力】修正値である+3を加えた13ヒット・ポイントだ。

### 能力値と能力修正値

能力値	修正値	能力値	修正値
1	-5	16~17	+3
2~3	-4	18~19	+4
4~5	-3	20~21	+5
6~7	-2	22~23	+6
8~9	-1	24~25	+7
10~11	±0	26~27	+8
12~13	+1	28~29	+9
14~15	+2	30	+10

## 能力値の要約

### 【筋力】

示すもの：運動能力、肉体的な力

誰に重要か：ファイター

上昇する種族：

マウンテン・ドワーフ(+2)

ヒューマン(+1)

### 【敏捷力】

示すもの：肉体的な素早さ、反応速度、平衡感覚、身のこなし

誰に重要か：ローグ

上昇する種族：

エルフ(+2)

ハープリング(+2)

ヒューマン(+1)

### 【耐久力】

示すもの：健康、スタミナ、生命力

誰に重要か：すべて

上昇する種族：

ドワーフ(+2)

スタウト・ハープリング(+1)

ヒューマン(+1)

### 【知力】

示すもの：鋭敏な知能、記憶力、分析力

誰に重要か：ウィザード

上昇する種族：

ハイ・エルフ(+1)

ヒューマン(+1)

### 【判断力】

示すもの：注意力、直観、洞察力

誰に重要か：クレリック

上昇する種族：

ヒル・ドワーフ(+1)

ウッド・エルフ(+1)

ヒューマン(+1)

### 【魅力】

示すもの：自信、雄弁、リーダーシップ

誰に重要か：リーダーや交渉担当のキャラクター

上昇する種族：

ライトフット・ハープリング(+1)

ヒューマン(+1)

## 選択ルール：能力値のカスタマイズ

DMが許可するなら、能力値を決める際にこの選択ルールを使うことができる。このやり方を使えば、キャラクターを作成する際に1つ1つの能力値を個別に決めていくことができる。

君は能力値を“買う”ために27ポイントを持っている。これによって能力値を買うのにかかるポイントの量は『能力値ポイント』表に記されている。たとえば、1つの能力値を14にするには7ポイントかかる。このルールを使う場合、種族ボーナスを適用する前の能力値は最大で15までだ。また、能力値を8未満にすることはできない。

この能力値決定ルールを使えば、高い数値3つと低い数値3つ(15、15、15、8、8、8)から、すべての能力値がほぼ同じで平均より少しだけ上の値(13、13、13、12、12、12)まで、任意の数値の組み合わせを作り上げることが可能だ。

## 能力値ポイント

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

## ステップ4：キャラクターの背景設定

君のキャラクターの基本的なゲーム的能力を決めたなら、次は一個の人物として肉付けする時間だ。君のキャラクターには名前が必要だ。また、君のキャラクターの外見や日常的な振る舞いも思い浮かべてみよう。

第4章の内容を参考にして、君のキャラクターに肉体的な特徴や人格的な特徴を設定していこう。君のキャラクターの決断に影響する倫理的な物差しである属性と、尊ぶものも選ぼう。また第4章には、君のキャラクターの最も大事なものである関わり深いものや、いつか君の足枷になりうる弱味を決めるためのガイドラインもある。

君のキャラクターの背景は、キャラクターの出自、以前の職業、D&D世界における立ち位置などを表している。君のDMは第4章に載っているもの以外の背景を用意しているかもしれない。また、君とDMが協力して君のキャラクター・コンセプトにぴったりの背景を自作することもできる。

背景は君のキャラクターに(ゲーム的利益が厳密に決まっていない)“背景の特徴”1つと技能への習熟2つを与える。さらに追加の言語や道具への習熟を与える背景もある。これらの情報と、先ほど決めた性格面の設定とを、君のキャラクター・シートに書きこもう。

## 君のキャラクターの能力値

君のキャラクターの外見や性格を決める際には、君の能力値や種族も考慮に入れよう。肉体的にはとても強いが【知力】の低いキャラクターと、【筋力】は低いが天才的な頭脳を持つキャラクターとでは、考え方も振る舞いもそうとう違ってくるはずだ。

たとえば、【筋力】が高いキャラクターは筋骨隆々もしくは運動選手のような引き締まった体をしているのが普通だ。いっぽう【筋力】が低いキャラクターは痩せすぎか太りすぎの可能性もある。

【敏捷力】の高いキャラクターは柔軟でスリムな体つきの可能性が高い。【敏捷力】の低いキャラクターはひよる長い手足をもてあましていたり、逆に丸っこい体つきで指が太すぎたりする。

【耐久力】の高いキャラクターは健康そうに見える。目はキラキラと光り、生気が満ち溢れているのだ。【耐久力】の低いキャラクターは病気がちだったり体つきが華奢だったりする。

【知力】の高いキャラクターは知識欲旺盛で勉強熱心だ。【知力】の低いキャラクターはしゃべり方が素朴だったり、物忘れが多かったりする。

【判断力】の高いキャラクターは良し悪しを見定めるのがうまく、他人の気持ちが分かり、その場で何が起きているかをなんとなく察知できる。【判断力】の低いキャラクターは何か夢中になると周囲が見えなくなったり、分別に欠けたり、不注意だったりする。

【魅力】の高いキャラクターはいかにも自信たっぷり、優雅な物腰または威圧的な雰囲気を持っていても多い。【魅力】の低いキャラクターは人の気に障ることを言ったり、口下手だったり、人見知りだったりする。

## ブルーノールの作成、ステップ4

ボブはブルーノールの基本的な設定を書き込んでいく；名前、性別(男性)、身長と体重、属性(秩序にして善)。ブルーノールは【筋力】と【耐久力】が高いので、骨太でたくましい体つきをしている。また、【知力】が低いので、物忘れがやや多そうだ。

ボブが考えたブルーノールの設定は以下のとおり。ブルーノールは貴族の血筋を引いているが、彼がまだ幼いころに氏族ごと故郷を去らねばならなくなった。彼はアイスウィンド・デイルの寒村で鍛冶屋として育ったが、彼には故郷を取り返すという英雄的な宿命があった。そこでボブはこのドワーフの背景として“民衆英雄”を選び、この背景が与える習熟と特徴をキャラクター・シートに書き写した。

ボブはブルーノールの性格についてはっきりとしたイメージを持っていたので、民衆英雄の背景で提案されている性格の特徴は使わず、以下のように書き込んだ。“ブルーノールは世話好きで感受性豊かなドワーフであり、友人や仲間に対してはまじりけなしの愛情を抱いているのだが、そういった柔和な心はぶっきらぼうで怒鳴りがちな態度の後ろに隠れてしまっている”。ボブはこの背景の“尊ぶもの”のリストから“公正”を選び、“ブルーノールは、秩序に優先するものは何もないと信じている”と追記した。

ブルーノールの来歴から考えるに、彼の“関わり深いもの”は明々白々だ。彼はいつの日かミスラル・ホールを——ドワーフたちが掘り起こしてしまったシャドウ・ドラゴンによって奪われた故郷を取り戻すことを切望しているのである。いっぽう彼の“弱味”は、世話好きで感受性豊かな彼の性格に関連したものだ。彼は孤児や流浪の人々に同情しやすく、そうすべき根拠が見当たらない時にも情けをかけてしまうことがある。

## ステップ5、装備の選択

君が選んだクラスと背景によって、君の初期装備(武器、防具、その他の冒険用具など)が決まる。これらの装備をキャラクター・シートに書き写すこと。個々のアイテムの詳しい説明は第5章に載っている。

また、クラスと背景によって決まる装備を貰わずに、自分で装備品を選んで購入していくこともできる。君はクラスによって決まる(第5章を見よ)いくらかの所持金を最初から持っている。装備品とその価格の長大なリストも5章にある。君は望むなら無料で1つの“珍品奇品”も貰うことができる(『珍品奇品』表は第5章の最後にある)。

君が持ち運べる荷物の量は君の【筋力】の値によって制限される。合計重量(ポンド単位)が君の【筋力】の値の15倍を超えるような買い物はしない方がいい。詳しくは第7章の運搬能力の項を見よ。

## AC(アーマー・クラス)

君のACは、君のキャラクターが戦闘において負傷を避ける能力を表している。ACを向上させる要素としては、君が着用している鎧、持っている盾、そして君の【敏捷力】修正値などがある。ただし、すべてのキャラクターが鎧を着用したり盾を持ったりするとは限らない。

鎧も盾もない場合、君のキャラクターのACは(10+君の【敏捷力】修正値)だ。君のキャラクターが鎧を着用しているか、盾を持っているか、その両方に該当するなら、5章のルールを用いてACを計算することになる。キャラクター・シートに君のACを記入すること。

鎧や盾を身に着けて効果的に活用するためには、君のキャラクターが鎧や盾に習熟している必要がある。鎧と盾の習熟は君のクラスによって決まる。習熟していない鎧を着用したり盾を持ったりした場合は、5章に書かれている通りの不利益を被ることになる。

呪文やクラス特徴の中には、普段とは異なったやり方でACを計算させるようなものもある。そのような能力を複数持っている場合は、どれを用いてACを計算するか君が選ぶこと。

## 武器

君のキャラクターが持つ武器のそれぞれについて、君がその武器で攻撃を行なう際に用いる修正値と、攻撃がヒットした際に与えるダメージとを計算しよう。

武器で攻撃を行なう際には、1d20をロールして(君がその武器に習熟しているなら)君の習熟ボーナスを加え、さらに適切な能力修正値を加える。

- 近接武器による攻撃の場合は、攻撃ロールとダメージ・ロールに【筋力】修正値を用いること。ただしレイピアのように“妙技”の特性を持つ武器の場合は、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を用いることもできる。
- 遠隔武器による攻撃の場合は、攻撃ロールとダメージ・ロールに【敏捷力】修正値を用いること。ただしハンドアックスのように“投擲”の特性を持つ武器の場合は、【敏捷力】修正値の代わりに【筋力】修正値を用いることもできる。

## ブルーノールの作成、ステップ5

ボブはファイターのクラスおよび民衆英雄の背景による開始時の装備品を書き写した。彼の初期装備にはチェイン・メールとシールドが含まれており、これによってブルーノールのACは18になる。

ボブはブルーノールの武器としてバトルアックス1本とハンドアックス2本を選んだ。バトルアックスは近接武器なので、攻撃とダメージに【筋力】を用いる。ブルーノールの攻撃ボーナスは彼の【筋力】修正値(+3)に習熟ボーナス(+2)を加えて+5となる。バトルアックスは1d8の[斬撃]ダメージを与える武器であり、ブルーノールはこの武器でヒットを与えた際に自分の【筋力】修正値をダメージに加えることができるので、合計すると1d8+3の[斬撃]ダメージとなる。ハンドアックスを投擲する際も彼の攻撃ボーナスは同じであり(ハンドアックスは投擲武器であるため、攻撃とダメージに【筋力】を使える)、ヒットしたならば1d6+3の[斬撃]ダメージを与える。

## ステップ6：仲間と共に

D&Dのキャラクターが独りで活動することは稀だ。各キャラクターはパーティ(=共通の目的のために協働する冒険者グループ)の中で何がしかの役割を担う。ダンジョンズ&ドラゴンズの世界で待ち受ける数多の危険を生き延びるためには、チームワークと協力が大いに役立つのだ。他のプレイヤーたちやDMと話し合い、キャラクターたちはすでに知り合いなのか否か、どうやって出会った/これから出会うのか、このグループはどんな種類の使命を担うことになるのかを決めておこう。

## 1レベルよりも先

君のキャラクターは冒険の旅に出て脅威を乗り越えるたびに経験を積む。経験の度合は“経験点”によってあらわされる。経験点の合計が特定の値に達すると、そのキャラクターの力は高まる。この成長をレベルアップという。

キャラクターがレベルアップしたなら、クラスによって新たな特徴が手に入る。詳しくは各クラスの記述を参照されたい。これらの特徴の中には、能力値を増加させるものもある(2種類の能力値を1ずつ上昇させるか、1種類の能力値を2上昇させることになる)。能力値を20より上に上げることはできない。加えて、あらゆるキャラクターの習熟ボーナスは、特定のレベルに達すると増加する。

キャラクターはレベルアップのたびに追加で1つのヒット・ダイスを獲得。このヒット・ダイスをロールし、出た目に【耐久力】修正値を足して、合計の値だけ最大ヒット・ポイントを増加させること。ヒット・ダイスをロールするかわりに、クラスの項にある固定値を足すことにしてもいい。この固定値はダイス・ロールの平均値(切り上げ)に等しい。

キャラクターの【耐久力】修正値が1増加したなら、ヒット・ポイント上限は“現在のレベル×1”だけ増加する。たとえばブルーノーというキャラクターが、ファイターとして8レベルに達したとき、【耐久力】の値を17から18に上昇させたとする。これにより【耐久力】修正値はこれまで+3だったのが+4になるので、最大ヒット・ポイントは8上昇する。

『キャラクターの成長』表には、キャラクターがレベル1からレベル20まで成長するのに入り用な経験点(XP)と、各レベルのキャラクターの習熟ボーナスがまとめてある。キャラクターが成長に応じてこれ以外にどんな力を手に入れるかについては、そのキャラクターのクラスの記述を参照されたい。

## ゲーム・プレイの“段階”

『キャラクターの成長』表の色分けは、このゲームをプレイする際の4つの段階の区切りを表している。“段階”そのものに関連したルールは存在しない。段階というのはキャラクターのレベルが上昇するにつれてゲームの雰囲気が変わっていく様子をおおまかに分けけたものである。

第1段階(1～4レベル)において、キャラクターたちはおおむね駆け出しの冒険者だ。彼らは特定のクラスの一員とみなされるために欠かせないクラス特徴を修得している最中である(ウィザードの“秘術の学派”やファイターの“戦士の類型”のように、個々のクラス内部の個性の違いを生み出す重要な選択肢も、クラス特徴の中に含まれる)。彼らが立ち向かう脅威は比較的小規模なものであり、いくつかの農場や村々を脅かす程度なのが普通だ。

第2段階(5～10レベル)において、キャラクターは一人前になる。多くの呪文使いたちはこの段階の最初の時点で3レベル呪文を発動できるようになり、ファイアーボールやライトニング・ボルトといった呪文を含むこれまでとは段違いの魔法の力を手に入れる。この段階において、武器を使うクラスの多くは1ラウンドに複数回の攻撃を行なう能力を得る。キャラクターたちは重要人物とみなされはじめ、諸都市や諸王国を脅かす脅威に立ち向かっていく。

第3段階(11～16レベル)において、キャラクターたちは常人と一線を画する水準の力を獲得し、他の冒険者たちと比べても抜きん出た存在となる。11レベルにおいて、呪文使いたちの多くは6レベル呪文を発動できるようになるが、その中にはこれまでプレイヤー・キャラクターには実現不可能だったはずの効果を生み出すようなものも含まれている。他のキャラクターは攻撃回数がさらに増加したり、攻撃によってとてつもない効果を生み出せるようになったりする。この強大な冒険者たちはしばしば、地域や大陸全体を脅かすような脅威に立ち向かう。

第4段階(17～20レベル)において、キャラクターたちは各自のクラス特徴の奥義を極め、そのクラスに属する者の英雄的な(あるいは最悪の)模範となる。彼らの冒険にはこの世界の運命がかかっている——そしてさらに、多元宇宙の根本的秩序までもが。

### キャラクターの成長

経験点	レベル	習熟ボーナス
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6

## 第2章：種族

D&Dの諸世界の大会——たとえばフォーゴトン・レルム世界の壮麗な都ウォーターディープ、グレイホーク世界の自由都市グレイホーク、諸次元界の交点にあたる神秘的都シギル——を訪れた者の五感には圧倒される。無数の異なる言語で呼びあう声また声。何十もの厨房の料理のにおいが、街路の人ごみのにおい、不衛生な町のおいに入り混じる。さまざまな様式の建物は、住人の出自もまた、さまざまであることを物語る。

まったく、街に住む人々の多彩なこと！ 体の大小も、体型も、肌の色も異なり、目もくらむばかりのさまざまな色や形の服を着た、これらの人々の中には、多くの異なる種族がいる。体の小さなハーフリング。がっしりしたドワーフ。目もくらむばかり美しいエルフ。そしてヒューマン(人間)の多くの民族がいる。

これらの一般的な種族に混じって、ちらほらと、本当に珍しい種族の者もいる。ここには巨体のドラゴンボーンが人ごみをかき分けて進む。かき分けるにはティーフリングがひそやかに影に潜み、目にいたずらな光を宿している。ノームの一団がどっと笑い崩れる——彼らの1人が、ひとりだけで動く、気のきいた木製のおもちやを動かしたのだ。ハーフエルフやハーフオークがヒューマンに混じって暮し、働いている。けれども彼らは、両親のどちらの種族にも、完全に属してはいない。そして日の光のささめ場所に孤独なドラウがいる。地下世界アンダーダークからの逃亡者。彼の種族を恐れる、この世界で、これから生きていこうとしているのだ。こうした一般的なでない種族に関する詳細は『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照されたい。

### 種族選択

ヒューマンはD&D世界で最も一般的な種族である。だが、彼らはドワーフ、エルフ、ハーフリングその他さまざまな不思議な種族とともに生き、ともに働いている。君のキャラクターはこれらの種族のいずれかに属する。

多元宇宙のすべての知的種族がプレイヤーの操る冒険者に適するわけではない。エルフ、ドワーフ、ハーフリング、ヒューマンは、典型的なパーティを構成するたぐいの冒険者を生む、最も一般的な種族である。他の種族や亜種族は、冒険者としては、それほど一般的でない。

君の種族選択は、君のキャラクターのさまざまな面に影響を与える。種族選択によって、キャラクターが冒険の生涯の最初から最後までつきあうことになる、いくつかの基本的な特性が決まる。だから、種族選択の際には、自分がどんなキャラクターをプレイしたいかを念頭に置いて決めよう。たとえばハーフリングはすばしっこいローグに向き、ドワーフはしづとい戦士に向き、エルフは秘術の達人になれる。

種族選択は単にキャラクターの能力値や特徴に作用するだけではない。君のキャラクターの物語を作り上げるきっかけにもなる。本章の各種族の記述には、その種族のキャラクターをロールプレイするのに役立つ情報が含まれている。人となり、姿形、その種族の社会の特徴、属性的傾向などが。こうした細かな点が、君が自分の操るキャラクターについて考えてみる際の手助けになるだろう。むしろ冒険者は種族の平均からは大きく異なっているが、一向に差し支えない。その場合、君のキャラクターが“なぜ”普通と違うのかを考えてみるのも一興だろう。それはキャラクターの背景や人柄について考える上できっと役立つはずだ。

### 種族的特徴

各種族の記述は、その種族の者に共通する種族的特徴について触れている。ほとんどの種族の種族的特徴には以下の項目が含まれる。

#### 能力値上昇

種族によって、キャラクターの1つないし複数の能力値が上昇する。

#### 年齢

『年齢』の項には、その種族の者が成人と見なされる年齢と、予想される寿命が記してある。この情報は君のキャラクターのゲーム開始時の年齢を決定する助けになるだろう。君はキャラクターの年齢を何歳にしてもよい。年齢は一部の能力値の高低を説明する助けにもなる。たとえば子供や老人をプレイしている場合、【筋力】や【耐久力】が低いのは年齢のせいだということにできる。ある程度年がいつているなら、【知力】や【判断力】が高いのももっともなことだ。

#### 属性

多くの種族には、特定の属性に偏る傾向がある。それはこの項目で解説される。これはプレイヤー・キャラクターの属性に制限を加えるものではない。しかし、たとえば“ドワーフの社会は秩序を重んじるのに反して、私のドワーフのキャラクターは混沌属性なのだが、これはなぜだろう”と考えてみることは、自分のキャラクター像をはっきりさせるのに役立つことがあるかもしれない。

#### 体格

サイズ分類についていうと、ほとんどの種族のキャラクターは“中型”サイズである。これにはだいたい身長4～8フィート(約120～240cm)のクリーチャーが含まれる。少数の種族のキャラクターは“小型”サイズ、つまり身長2～4フィート(約60～120cm)であり、一部のゲーム・ルールが異なった風に適用される。中でも大きなルール上の違いは、小型サイズのキャラクターは大きな武器を使用するのが難しいということである(第5章参照)。

#### 移動速度

君の移動速度は、君がふだんの移動(第8章参照)や戦闘(第9章参照)のなかでどれだけの距離を移動できるかを決定する。

#### 言語

君のキャラクターは種族によって特定の言語を会話し読み書きできる。D&Dの多元宇宙に存在する一般的な言語の一覧は第4章を参照。

#### 亜種族

1つの種族は得てして複数の亜種族に分れている。亜種族の一員は、その亜種族が属する種族の特徴を有し、加えて亜種族特有の特徴をも有する(訳注：たとえばマウンテン・ドワーフは、ドワーフの特徴に加えてマウンテン・ドワーフ特有の特徴をも有する)。亜種族間の関係がどんなものかは、種族によっても、世界によっても異なる。たとえばドラゴンランス世界ではマウンテン・ドワーフとヒル・ドワーフは同じ種族内の異なる氏族として一緒に暮しているが、フォーゴトン・レルム世界では遠く離れて別々の王国に住み、マウンテン・ドワーフはシールド・ドワーフと自称し、ヒル・ドワーフはゴールド・ドワーフと自称している。

## エルフ

「これほどの美が存在するとは思ったこともありませんでした」  
ゴールドムーンが静かに言った。その日の行程はきつかったが、その先には夢にも思わない報酬が待っていた。彼らは高い崖の上から伝説の都クォリノストを見下ろしていた。

都の四隅からは、ほっそりとして四基の尖塔が紡錘のようにきらめいてそびえ立っている。その燦然と輝く白い石に、銀の大理石模様がまばゆい。優美なアーチが尖塔から尖塔へと空を横切っている。それはいにしへのドワーフの金銀細工師の技により、一軍隊の重みにも耐えるほど頑丈なのに、外見は非常に繊細で、鳥が一羽とまっただけでも均衡をくずしてしまいそうに見える。この輝くアーチが都の唯一の境界だった。クォリノストには城壁はない。エルフの都は、愛情深く荒野に腕を広げていた。

——マーガレット・ワイズ&トレイシー・ヒックマン  
『城砦の赤竜』(安田均訳、アスキー/エンターブレイン刊)

エルフはこの世ならぬ優美さを備えた、魔法にゆかりぶかい種族である。彼らはこの世界に生きているが、完全にこの世界に属する存在というわけではない。彼らの住むのは霊妙な美をたたえた土地である。たとえば古い森のなか。あるいは、妖精めいた薄あかりを帯びた銀の尖塔のなか。空中には優しい楽の音が漂い、風のなかにはかすかな床しい香りがある。エルフは自然と魔法、美術と芸術、音楽と詩、この世界の良き事どもを愛する。

### 細身で優美

エルフはこの世のものとも思えぬ優美さと繊細な顔立ちを備えている。その姿は、ヒューマンの目にも、他の多くの種族の目にも、そら恐ろしいほど美しいものと映る。背丈は平均としてはヒューマンよりもわずかに低く、5フィート(約152cm)以下から6フィート(約183cm)をわずかに超えるまでの幅に収まる。そしてヒューマンよりも細身で、体重は100~145ポンド(約45~66kg)に過ぎない。身長は男女ともほぼ変わらず、体重は男性のほうが女性よりもわずかに重く、

ヒューマンにある肌や髪や目の色はすべてエルフにもある。く

#### 高慢にして優雅

たしかにエルフは高慢になることもある。彼らは他人に多くを期待する。だが、エルフの標準からすれば欠けたところのある連中(つまるところ、エルフ以外のすべて)に対しても、たいていは愛想よく、ていねいである。そして彼らは大抵の者の中に何かしら“いいところ”を見つけることができる。

ドワーフ：「ドワーフは鈍感で不器用で無骨な人々です。ユーモアと教養と礼儀に欠けるかわり、武勇に長けています。そして彼らの腕ききの鍛冶屋が生み出す芸術品は、エルフのわざに近い、すぐれたものです」

ハーフリング：「ハーフリングは単純な楽しみに生きています。そしてそれは決して悪いことではありません。彼らは優しく親切で、仲間の世話をやき、庭の世話をします。そうして、いざという時には、見かけよりもずっとしぶといのです」

ヒューマン：「彼らはあまりに急ぎ、あまりに多くを求め、短い命の過ぎ去る前に何事かを成し遂げようとはやります。彼らはしばしば、身を労し骨を砕き、しかも何の為すところもなく終ります。それでもなお、彼らが何を成し遂げたかを見れば、賞賛しないわけにはいきません。彼らがもう少し歩みをゆるめ、もう少し洗練されたならば、すばらしいでしょうに」

わえて、エルフの中には赤銅色、青銅色、水色に近いほど白い肌、緑や青の髪、白目も黒目もなく黄金や白銀の湖のような目をもつ者もある。ひげはなく体毛は薄い。好んで明るい色合いの優雅な衣を着、単純ながら美しい装身具を身につける。

### 長期的な視野

エルフの寿命はゆうに700年以上に及ぶ。このため彼らは、命みじかい種族が深刻に受け止める事柄を、より長期的な視野をもって受け入れる。興奮するというより面白がることが多く、渴望するというより興味深く思うことが多い。思わぬできごとにあっても大抵は泰然として動じない。けれども、ひとたび目あてを定めたなら——たとえば任務を帯びて冒険の旅に出たり、新しい技術や技芸を学ぶことにしたなら、一心に打ちこむようになる。彼らが友情や敵意を抱くには時間がかかり、友情や敵意を忘れるにはさらに長い時間がかかる。小さな侮辱には軽蔑をもって応え、大きな侮辱には復讐をもって応える。

エルフは危険に面しては若木の枝のように柔軟である。意見の相違を解決するには、暴力に訴えるより前に、まず折衝と妥協が大事と思っている。自分たちの住む森によそものが入りこんできたなら、エルフは「向うはそのうち出てゆくだろう」と考えて姿を隠してしまうといわれる。けれど一朝事ある時には容赦なく戦い、剣でも弓でも戦術でも大した腕前を示す。

### 森の隠れ里

ほとんどのエルフは森のなか、木陰に隠れた小さな村に住む。鳥や獣を狩り、食物を採集し、作物を育てて暮す。技能と魔法のおかげで、土地を開墾したり耕したりすることなく、自分たちの必要を満たすだけのものを手に入れている。工芸に長け、見るも見事な布を織り美術品を作る。よそものとの交流は概して限定的だが、中には採掘作業に興味を持たない同族のために、細工物を金属と取引して生計を立てている者もいる。

故郷の外にいるエルフは、吟遊詩人、芸術家、賢者であることが多い。ヒューマンの貴族たちは、自分の子弟に剣技や魔術を教えてもらおうと、競ってエルフの教師を求める。

### 探険と冒険

エルフは漂泊の思いに駆られて冒険の旅に出る。きわめて長命であるため、何世紀にもわたって探険と発見の旅を続けることもある。ヒューマンの社会は、毎日やるものがきっちり決まっており、そのくせ十年単位でやることはほとんど変わってゆくことから、エルフはどうもこれになじめない。そこでヒューマンの社会で暮らすエルフは、自由に旅し、急ぐも休むも自分で決められるような仕事を選ぶ。また、エルフは武技を磨き魔術を高めることを好むが、冒険はその機会をふんだんに与えてくれる。反乱軍に加わって圧政と戦う者もある。また、大義のために戦う勇者となる者もある。

### エルフの名前

エルフは自分で成人を宣言するまでは子供として扱われ、幼名で呼ばれる(中には100歳の誕生日より後にはじめて成人を宣言する者もある)。

成人を宣言した時に、エルフは成人名を選ぶ。とはいえ、その者の子供の頃を知っている者は、幼名で呼び続けることもある。ひとりひとりのエルフの成人名は、どれも独自に作られるが、尊敬する人物や家族の一員の名前をもとにすることはある。男性名と女性名の差は少ない。以下の名前前の分類は、あくまでも一般的な傾向を示すものにすぎない。くわえて、あらゆるエルフは家名をもつ。家名はエルフ語の普通の単語をくみあわせたものであることが多い。ヒューマンの社会を旅するエルフには家名を共通語に訳する者もあり、エルフ語のまま通す者もある。

幼名：アラ、インニル、ヴァル、エリン、サイ、シア、シルリン、デル、ナイルス、ナイル、ファイン、ファン、ブリン、メルラ、ライル、リン

成人名(男性名)：アイラル、アウスト、アドラン、アラミル、アランニス、イヴェルリオス、イムメラル、ヴァリス、エニアリス、エルダン、エレヴァン、ガリンダン、カルリク、クウアリオン、サミオル、サリヴォル、セレン、ソヴェリス、パイリアス、ハダライ、ヒモ、ヘイアン、ベイロ、ベルリアン、ペレン、ミンダルティス、ラウキアン、リアルドン、ロレン

成人名(女性名)：アドリエ、アナストリアンナ、アルサイア、アンティヌア、アンドラステ、イエレニア、ヴァダニア、ヴァランセ、エンナ、カイルン、キルラセ、ケレンナ、ケイレス、ザナフィア、サリエル、シア、ジェレンネス、シャヴァ、シャナイルラ、シルアクワイ、セイラストラ、ドルシリア、ナイヴァアラ、ビレル、フェロシアル、ベスリンナ、マイアリー、メリエレ、リア、レシャンナ

家名(カッコ内は共通語)：アマキイル(宝石の花)、アマスタキア(星の花)、イルフェルキア(宝石の華)、ガラノデル(月のささやき)、シアンノデル(月の小川)、ジロスキエント(金の花びら)、ナイロ(夜のそよ風)、ホリミオン(金剛石のしずく)、メリアムネ(カシの木のかかと)、リアドン(銀のシダの葉)

## エルフの特徴

君のプレイするエルフのキャラクターには、エルフの数千年にわたる洗練のたまものとして、さまざまな生得の能力がある。

能力値上昇：【敏捷力】値が2上昇する。

年齢：エルフは肉体的にはヒューマンと同じほどの年齢で成人となる。けれどもエルフのいう“成人する”とは、単に体が大きくなることではなく、この世で経験を積むことまでを含む。多くの場合、エルフは100歳前後で成人を宣言し、成人名を名乗る。長命の者は750歳ほどまで生きる。

属性：エルフは自由と多様性と自己表現を愛するため、混沌の穏やかな側面に強く傾倒している。おのれの自由を尊ぶのと同じく、他人の自由を尊び守るため、善属性であることが(善属性でないことよりも)多い。

体格：エルフの身長は5フィート(約152cm)未満～6フィート(約183cm)以上、体つきは細身で、サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

暗視(Darkvision)：君は薄明りの森に慣れ、夜の空に慣れており、闇や暗がりを見通す目をもつ。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィートまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

鋭敏感覚：君は〈知覚〉技能に習熟している。

フェイの血筋：君は魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魔法は君を眠らせることはできない。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。かわりに深い瞑想に入り、半ば意識を保ったまま、1日4時間を過ごす。この種の瞑想を共通語で“トランス”という。瞑想中、君はある種の夢を見ることがあるが、こうした夢は実際には、長年の修練によってほとんど本能的なものとなった精神鍛錬なのである。このようにして4時間休息したなら、君はヒューマンが8時間の睡眠によって得るのと同じ利益を得る。

言語：君は共通語とエルフ語の会話と読み書きができる。エルフ語は微妙なイントネーションと複雑な文法を持つ流れるような言葉である。エルフの文学は豊かで多様であり、かれらの歌や詩は他の種族の間でも名高い。多くの吟遊詩人はエルフ語を学び、自分のレパートリーにエルフのバラードを加えようとする。

亜種族：エルフ族は太古の分裂によって3つの主要な亜種族に分れた。すなわちウッド・エルフ(森のエルフ)、ハイ・エルフ(上のエルフ)、ダーク・エルフ(闇のエルフ。一般にドラウと呼ばれる)である。この文書では3つの亜種族のうち2つのみが選択可能なものとして提示される(訳注：ドラウのプレイヤー・キャラクター用データは『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照)。一部の世界では、これらの亜種族の中にさらに細かな分類がある(フォーゴトン・レルムのサン・エルフとムーン・エルフなどが好例である)。それゆえ、君は望むならばもっと細かな亜種族を選択することもできる。

## ウッド・エルフ

ウッド・エルフである君は、鋭敏な五感と直感を備えており、慣れ親しんだ森のなか、足どり軽く速やかに音もなく動く。グレイホークのワイルド・エルフ(グルガック)、ドラゴンランスのカゴネスティ、それにグレイホークやフォーゴトン・レルムでウッド・エルフと呼ばれる者たちがこの亜種族に属する。フェイルーンのウッド・エルフ(ワイルド・エルフ、グリーン・エルフ、フォレスト・エルフともいう)は人里を離れて隠れ住み、エルフ以外の者に疑いの目を向ける。

ウッド・エルフの肌は概して赤銅色であり、わずかに緑がかっていることもある。髪の色は茶色や黒が多いが、金髪や赤銅色のこともある。目の色は緑、茶色、あるいはハシバミ色という薄い金褐色である。

能力値上昇：【判断力】値が1上昇する。

エルフ流武器訓練：ロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウの習熟を有する。

俊足：基本的な歩行移動速度が35フィートに上昇する。

自然隠れ：君は、茂みや豪雨や降雪や霧などの自然現象によって“軽度の隠蔽”を得ているだけの時にも隠れ身を試みることができ。

## ハイ・エルフ

ハイ・エルフである君は、鋭敏な精神を備え、魔法を(少なくとも魔法の基礎を)修めている。D&Dの諸世界の多くにおいて、ハイ・エルフには2種類がある。片方(グレイホークのグレイ・エルフとヴァレー・エルフ、ドラゴンランスのシルヴァネスティ、フォーゴトン・レルムのサン・エルフ)は己を高く恃て隠れ住み、自分たちのことをエルフ以外の者にまさり、他のエルフにもまさっていると考えている。もう一方(グレイホークのハイ・エルフ、ドラゴンランスのクオリネスティ、フォーゴトン・レルムのムーン・エルフ)はより数が多く、より親しみやすく、ヒューマンその他の種族に混じっていることも多い。

フェイルーンのサン・エルフ(ゴールド・エルフ、サンライズ・エルフともいう)は、肌は青銅色、髪は赤銅色や黒や金色、目は金色や銀色や黒をしている。ムーン・エルフ(シルヴァー・エルフ、グレイ・エルフともいう)はより色白で、肌の色は雪化石膏(アラ

### ドラウの闇

1つの名高い例外がなかったなら、ドラウ族は世界じゅうでさげすまれていたことだろう。彼らの墮落した社会は蜘蛛の女神ロルスの恩寵にあずかろうと躍起になっている。そしてロルスはドラウの名家が覇権を巡って暗殺や他家の絶滅を図るのを奨励してきた。やがてドラウたちは、地上の諸種族には奴隷としての価値しかないと感じるに至った。

だがこの鑄型から外れたドラウが少なくとも1人いる。フォーゴトン・レルム世界において“北方”の地のレンジャー、ドリズト・ドゥアーデンは、弱き者、罪なき者を守る心正しい人物として自らを証しだてた。

バスター)のよう、時には青みがかったこともある。髪は銀白、黒、青が多いが、金色、茶色、赤色がかった髪も少なくはない。目の色は青や緑で、そのなかに金色の斑点がある。

能力値上昇：【知力】値が1上昇する。

エルフ流武器訓練：ロングソード、ショートソード、ショートボウ、ロングボウの習熟を有する。

初級呪文：ウィザード呪文リストから選択した1種類の初級呪文を習得している。その呪文の呪文発動能力値は【知力】である。

追加言語：選択した1種類の言語の会話と読み書きができる。

## ドワーフ

「おそかったじゃないか、エルフ」

聞きおぼえのある、らんぼうな声でした。

ブルーノー・バトルハンマーが、雪男の背中に足をかけて、あらわれた。その雪男の下に、ドリズットがいることなんか、まるで気にしていないようだ。

重くてしようがないけれど、とがった長い鼻や、白いものがまじりはじめてはいるけれど、まだ火のように赤いひげをみて、ドリズットはうれしくなった。

「探しに出てきたおかげで、おまえさんをすくえたってわけだ」

——R・A・サルヴァトーレ『アイスウィンド・サーガ』  
(風見潤訳、アスキー／エンターブレイン刊)

古い栄光に満ちたあまたの王国。山々の奥底を掘り抜いてつくられた大広間。深い坑道に、熱のこもった鍛冶場にひびく、つるはしと金鋸の音。氏族と伝統への忠誠。ゴブリンやオークに向ける激しい敵意。……こうしたさまざまな共通点が、あらゆるドワーフを一つにたばねている。

### 短軀で頑丈

ドワーフは勇敢で頑健であり、戦士、鉱夫、石細工、金属細工の達者で通っている。身の丈は5フィート(約152cm)に満たないが、横幅が広く体が堅固なので体重は相当にある。ヒューマンとドワーフを比べてみると、ヒューマンのほうが2フィート近く背が高いのに、体重は同程度、ということもまあある。ドワーフ族は勇気と持久力にかけても、もっと体の大きな種族に少しも劣らない。

ドワーフの肌の色は濃い茶色から、もっと色白のところに赤みがさしたもまでさまざまだが、一番多いのは薄茶色や濃褐色——ちょうど地面にもあるような色である。髪は長く伸ばして飾り気のない整え方をしており、その色は黒や灰色や茶色が多い。色白の者には赤毛もよくある。ドワーフの男はひげを重んじ、念入りに手入れをする。

### 長い記憶、長い怨恨

ドワーフは長ければ400年以上も生きる。それゆえ、特に長命な者は、今とは随分違った世界のことを憶えている。たとえば(フォーゴトン・レルム世界の)フェルバー砦に住む長命の者の中には、300年余りも昔、オークが砦を攻め取ってドワーフたちを250年にわたる流浪の旅に追いやった時のことを憶えている者が何人かいる。この長命ゆえにドワーフは、ヒューマンやハープリングのような命短い種族とは異なる見かたで世界を見る。

ドワーフはその愛する山々と同じように頑丈で我慢強く、数世紀の時の過ぎゆくのを堅忍もって耐え、容易に変らない。彼らは氏族の伝統を尊ぶ。この世界がまだ若かったころ、いにしえのドワーフの砦が初めて成ったころまで祖先の血を辿る。そして一族

の慣わしをたやすく忘れはしない。ドワーフの神々への献身もこうした慣わしの一つである。神々はドワーフの重んじる理想を高くかかげる——すなわち勤勉な労働、戦闘技術、鍛冶仕事への献身を。

ドワーフはひとりひとりが堅忍不拔であり、言を違えず、やる時は断固やりぬく。そのさまは時として片意地の域に達する。多くのドワーフは確固たる応報の観念を持ち、不当な扱いを受けたなら長く忘れない。1人のドワーフが受けた不正は、氏族全体に対する不正である。そのため1人のドワーフが報復を企てると、それは氏族全体をまきこむ争いに発展しかねない。

### 氏族と王国

ドワーフの諸王国は山々の地下深く広がる。そこでドワーフたちは宝石や貴金属を掘り出し、鍛冶の炉で驚くべき品々をつくりだしている。彼らは貴金属や見事な装身具の美と芸術を愛する。そして一部のドワーフにおいては、この愛は貪欲へと変じる。山々の地下に見出されない富は、どんなものでも、交易によって手に入る。ドワーフは船が性に合わないため、一山あててやろうと思うヒューマンやハープリングは、ドワーフにかわってドワーフの品々を船で交易する。他の種族の信用できる者はドワーフの居住地に歓迎されるが、やはり一部の場所には出入りできない。

ドワーフ社会で最も重要な構成単位は氏族である。そしてドワーフは社会的立場を重んじる。自分の王国からずっと遠くで暮しているドワーフも、自分がどの氏族に属しているかということは大切にしており、縁続きのドワーフにはすぐに気づくし、誓いや呪いには先祖の名を出す。“氏族なし”になるというのはドワーフに起り得る最悪の運命である。

異郷にあるドワーフの多くは職人、特に武器鍛冶、鎧鍛冶、宝石細工師として身を立っている。中には傭兵や護衛になる者もあり、勇敢で忠実であるため、どこでもひっぱりだこになる。

#### すぐには人を信じぬ者

ドワーフは他の種族といちおうはうまくやってゆける——いちおうは。ドワーフのことわざには「知り合いと友には百年の違いあり」という。たしかにこれは誇張が過ぎるかもしれない、けれどもヒューマンのような命短い種族がドワーフの信用をかちえるのがどれだけ難しいかを示すものではあるのだ。

エルフ：「エルフを頼るのはいい考えとはいえん。あいつらは次に何をしてくすかわからん。オークの頭を金鋸で打ち割る段になっても、エルフが剣を抜くか、歌い出すかは、さっぱりわからんのじゃ。軽はずみな、うわついた奴らじゃ。それでも確かに言えることが2つある。まず、エルフの鍛冶屋は少ないが、その少ない鍛冶屋が、実にみごとな仕事をする。次に、山からオークやゴブリンが押し寄せてきた時は、エルフには安心して背中を預けられる。エルフはドワーフほど強くはないかも知れんが、オークを憎むことでは、むしろにひげをとらんのじゃ」

ハープリング：「さよう、あれは愉快な奴らじゃ。しかしおまえさん、ハープリングの英雄豪傑なるものを見たことはあるかね。ハープリングの大帝国を、勝ち誇る軍勢を見たことは。百歩譲って、ハープリングの手になる、世々を経て受け継がれる宝物は。ありやあせん。してみれば、あの連中のことを、まじめに深く考えようたって、それは無理な相談ではないかね、あ？」

ヒューマン：「ヒューマンの人となり呑みこむには時間がかかる。時間をかけてやっと呑みこめたころには、そのヒューマンは死の床についとる。それでも運がよければ子供や孫がおって、親や祖父母のよい腕前とよい心根を受け継ぐ。そうしてはじめて、ドワーフはヒューマンの友を持つことになる。そうして友の死を見送ることになる！ ヒューマンは、心を一つの望みに向け、望みのものを手に入れる。竜の宝の山を。あるいは帝国の玉座を。あの打ちこみようは見事じゃ。まあ、あの打ちこみようのせいで、始終もめごとを起すんじゃが」



## 黄金、神々、氏族

冒険の生活を送るドワーフのうち、ある者は財宝を求める——財宝そのもののために、何らかの目的のために、あるいは他人を助けるために。

またある者は神の命令や啓示につき動かされる。直接神の呼び声を聞いた者もあれば、ドワーフの神の一柱に栄光をもたらそうと志す者もある。

氏族や祖先もまた重要な動機となる。ドワーフのうち、ある者は氏族の失われた名誉を取り戻そうと願う。ある者は氏族がずっと昔に受けた不正に報復しようとする。ある者は、追放に処されたのち、氏族内で新たな地位を得ようとはやる。またある者は、偉大な祖先の帯びていた、何世紀も前に戦場で失われた斧を求める。

## ドワーフの名前

ドワーフの名前は氏族の長老が伝統に従って付ける。ドワーフにとって“行儀になかった”名とは、何世代にもわたって何度も何度も使われ続けた名のことなのだ。ドワーフの名は個人のものでなく氏族に属するものである。そのため、氏族に属する名のひとつをおとしめ、汚した者は、その名を剥奪される。ドワーフの法により、名を剥奪されたドワーフは、元の名はもとより、一切のドワーフの名を使うことを禁じられる。

男性名：アドリク、アルベリヒ、ヴェイト、ヴォンダル、ウルフガル、エインキル、エベルク、オスカル、オルシク、ガルダイ、キルドラク、ソラディン、ダイン、タクリン、ダラク、デルグ、トーリン、トラヴォク、トラウボン、トルデク、パエルン、ハルベク、バレンド、ブルーノー、プロットル、モルグラン、ファルグリム、フリント、ラングリム、リュエリク

女性名：アウドヒルド、アムベル、アルティン、イルデ、ヴィストラ、エルデス、カスラ、クリストリッド、グルティス、グンローダ、サヌル、ダグナル、ディエサ、トルガ、トルベラ、バルドリン、ファルクルン、フィネレン、ヘルヤ、フリン、マルドレッド、リスウィン、リフトラーサ

氏族名：アイアンフィスト(鉄拳)、ウンガルト、ゴルン、ストラケルン、ダンキル、トルン、バトルハンマー(戦鎚)、バルデルク、ファイアーフォージ(火の鍛冶場)、ブローンアンヴィル(「金床で働く力持ち」ほどの意)、フロストピアド(霜鬚)、ホルデレク、ルトゲール、ルムナヘイム、ロデール

## ドワーフの特徴

君のプレイするドワーフのキャラクターは生れつき以下の能力を備えている。それらはすべてドワーフ族の性質の一部である。

能力値上昇：【耐久力】値が2上昇する。

年齢：ドワーフはヒューマンと同じほどの速度で成年に達するが、50歳までは若者と見なされる。寿命は平均で350年ほど。

属性：ほとんどのドワーフは秩序属性であり、規律正しい社会を有益なものとかたく信じている。また多くの者は善属性であり、正々堂々のふるまいを重んじ、公正な秩序の利益を受ける資格は万人にあると信じている。

体格：ドワーフの身長は4~5フィート(約122~152cm)、体重は平均150ポンド(約68kg)程度、サイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は25フィート。君の移動速度は、重装鎧の着用によって減少することはない。

暗視(Darkvision)：君は地下の生活に慣れており、闇や暗がりを見通す目をもつ。君は“薄暗い”光の中では自分から60フィートまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ドワーフの毒耐性：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、[毒]ダメージに対する抵抗を有する(第9章参照)。

ドワーフ流武器訓練：バトルアックス、ハンドアックス、ライト・ハンマー、ウォーハンマーの習熟を有する。

道具習熟：君は次の職人道具のうち1つの習熟を有する：石工道具、鍛冶道具、醸造用品。

石工の勘：石造物の由来に関する【知力】(歴史)判定を行なう際、君は(歴史)技能を習熟済であるものと見なされ、かつその判定には(通常)の習熟ボーナスのかわりに)習熟ボーナスの2倍を加算する。

言語：君は共通語とドワーフ語の会話と読み書きができる。もともとドワーフ語には硬子音と喉音が目立つが、ドワーフが何語を話すときもこの特徴はつきまとう。

亜種族：D&D世界にはドワーフの主要な亜種族が2つある。ヒル・ドワーフ(丘小人)とマウンテン・ドワーフ(山小人)である。いずれか一方を選択すること。

## ヒル・ドワーフ

ヒル・ドワーフである君は、鋭い感覚、深い洞察、並々ならぬ頑丈さを備えている。フェイルーンの南方に強大な王国を築いているゴールド・ドワーフ、ドラゴンランス世界のネイダーやクラールはいずれもヒル・ドワーフである。

能力値上昇：【判断力】値が1上昇する。

壮健なるドワーフ：最大hpが1増加する。最大hpはレベルアップのたびにさらに1増加する。

## マウンテン・ドワーフ

マウンテン・ドワーフである君は剛力で頑強であり、険しい土地の厳しい生活に慣れている。ドワーフにしてはいくぶん背が高く、いくぶん色白であることが多い。フェイルーン北方のシールド・ドワーフや、ドラゴンランス世界のハイラーやデアワーはいずれもマウンテン・ドワーフである。

能力値上昇：【筋力】値が2上昇する。

ドワーフ流防具訓練：軽装鎧と中装鎧の習熟を有する。

## ドウエルガル

ドウエルガル、またの名グレイ・ドワーフは、アンダーダークの奥深くの都市に住んでいる。凶暴なうえ隠密のわざにすぐれた奴隷商人で、地上世界を襲って捕虜を捕まえては、アンダーダークの他の種族に売る。生来の魔法能力によって、不可視になることも、一時的に巨大化することもできる。

## ハーFRING

このあたり数百キロ四方で、ハーFRINGといえば、レギスだけだった。

ハーFRINGはもともと小柄だけれど、レギスはとりわけ身体が小さかった。頭のとっぺんに生えているふわふわした茶色の髪をいれても、身長は90センチくらいのものだろう。

そのくせ、いつもたらふく食べるせいで、お腹にはたっぷり肉がついている。

そのお腹を空に向け、頭のうしろで手をくんで、レギスは、びっしりとコケの生えた木の幹によりかかっていた。

ここは、メア・デュアルドンという湖の岸辺。

レギスは、つりざおがわりの木の枝を、足の指のあいだにはさみこんでいる。

枝は、しずかな湖面へと長くのばされ、メア・デュアルドン湖の、かがみのような水面に、くつきりとかげを映していた。

——R・A・サルヴァトーレ『アイスウィンド・サーガ』  
(風見潤訳、アスキー/エンターブレイン刊)

ほとんどのハープリングが目指すのはわが家での憩いである。わが家こそは、徘徊するモンスターや激突する軍勢から遠く離れて、平和と静けさの中に腰を落ち着けるところである。そこには暖かな火が燃え、たっぷりした食事がある。すばらしい飲み物と楽しい会話がある。たしかに、ハープリングの中には、郊外の田園社会で生きる者もある。また、常に旅する放浪の集団を形成している者もある。彼らは遠い道や広がる地平線に心ひかれ、新たな土地や新たな人に会って、まだ見たことのない珍しいものを見つけようとする。けれどこれらの放浪者たちも平和と食べ物と暖炉とわが家を愛することには変りがない。ただ、彼らにとってわが家とは、揺れながら泥道を行く馬車や、川を下るいかだのことであったりするのだ。

## 小柄な実際家

体の小さなハープリングたちは、もっと大きなクリーチャーでいっぱいの世界で生きのびるために、相手に気づかれぬことと、相手に気づかれても攻撃されないようにすることを心がけてきた。身の丈およそ3フィート(約91cm)で、比較的無害に見える彼らは、それゆえに諸帝国のかけで、戦争や政争のまわりで、何世紀もの時代を生きのびてきた。体つきは太目で、体重は40~45ポンド(約18~20kg)。

ハープリングの肌の色は褐色から桃色までいろいろ。髪は茶色や薄茶色で波打っており、目は茶色や薄い金褐色である。男性はよくもみあげを伸ばしているが、あごひげを生やしている者は少なく、口ひげはさらに稀である。彼らは単純で着心地がよく実用的な服と、明るい色合いを好む。

ハープリングが実用本位なのは服にかぎったことではない。彼らはもっぱら基本的な欲求と単純な楽しみを追い求め、見栄坊なところがない。どんな金持ちのハープリングも、宝物は見せびらかさず、地下室にしまいこんでおく。問題があれば簡単な解決法を見つけるのがうまく、あれこれ迷うのは性に合わない。

## 親切で好奇心旺盛

ハープリングは概して陽気で愛想がいい。家族や友達との付き合いを欠かさず、わが家の炉辺でくつろぐのが好きで、黄金や栄光を夢見することは少ない。ハープリングの冒険者も、世界へ足を踏み出したのは、共同体や友情や放浪癖や好奇心ゆえであることが多い。彼らは何か新しいものを、ごく単純なものでもいいから、見つけるのが大好きだ。たとえば珍しい食べ物、見なれぬ型の服、そんなものでもいい。

### 気さくで前向き

ハープリングは他の誰ともうまくやってゆける。そして彼らは軽々しく他人をひとまとめにして「ヒューマンはみんなこれこれだ」とか「ドワーフはみんなこんなふうだ」などとは言わない。とくに、軽々しくひとまとめにして悪口を言うことは決してない。

エルフ：「実にきれいだねえ！ 顔も、音楽も、ふるまいも何もかも。すてきな夢の中から抜け出てきたみたいだ。けれどあの笑顔の裏に何があるかはわからない。見かけ以上のものがあるのは確かだよ」

ドワーフ：「ドワーフは友達になれば当てになるし、言ったことは必ず守る。けれど、たまには笑顔を見せてくれても悪いことはないと思うんだ」

ヒューマン：「実のところ、ヒューマンはずいぶん私らに似てる。すくなくとも、ずいぶん私らに似てるヒューマンはいる。城や砦はさておいて、野原で働く農夫や羊飼いと話をしてみれば、そこにはしっかりした、心根のいいヒューマンがいる。ああ、いや、男爵さまや兵隊を悪く言おうてんじゃないんだよ。あれはあれで立派な真面目な人たちで、自分らの土地を守ることで、私らのことも守ってくれてるんだ」

ハープリングは情にもろく、生き物がひどい目にあっているのを見るのが我慢ならない。心が広く、苦しい時にも喜んで自分の物を他人と分かちあう。

## 人ごみに溶けこむ者

ハープリングはヒューマン、ドワーフ、エルフの共同体にたやすく溶けこみ、役に立つ奴として歓迎される。しかも生れつきすばしっこく、控えめで気取りがないので、要らぬ注意をひくことがない。

ハープリングは他の者と力を合せて働くのがうまく、友達には(その友達がハープリングであってもなくても)誠実である。そして友達や家族や共同体が危険にさらされた時には特筆すべき勇猛さを見せる。

## 田園の楽しみ

ほとんどのハープリングは、大きな農場や手入れの行き届いた林のある、小さな平和な共同体に暮している。ハープリングの王国などというものを築くことはめったにない。それどころか、「庄」と呼ばれる静かな集落より、もっと広い土地を手に入れようとするこすら、めったにない。ハープリングはあまり貴族や王を置かず、かわりに一族の長老に皆を導いてもらう。諸帝国の興亡にかわりなく、ハープリングの家族は家の昔からのやりかたを守る。

少なからぬハープリングは他の種族の間で暮している。そこでは彼らは、正直でマメに働くので、たっぷり報酬をもらい、おいしい食べ物飲み物にも事欠かない。ハープリングの共同体の中には、一つところにとどまらず、馬車を駆り船を操って旅をすみかとするものもある。

## 目ざとく機会をつかむ者

ハープリングが冒険者の道に入るのは、共同体を守るため、友達を助けるため、あるいは珍しいものでいっぱいの広い世界を旅するためである。彼らにとって冒険は生涯の生業というわけではなく、たまたま巻き込まれたり、必要に迫られたりで冒険に出る者が多いのである。

## ハープリングの名前

ハープリングには名前が1つ、家名が1つある。加えてニックネームを1つ持っていることもある。ハープリングの家名は、ニックネームが何世代にも渡って受け継がれた結果、一家の名として定着してしまったものが多い。

男性名：アルトン、アンダー、ウェルビー、エリック、エルドン、オズボーン、ギャレット、ケイド、コリン、フィナン、ペリン、ミロ、メリック、ライル、リード、リンダル、ロスコー

女性名：アンドリー、ヴァーナ、ヴァニ、キスリ、キャリー、シャイナ、ジリアン、セラフィーナ、トリム、ネッダ、ブリー、ペイラ、ポーシャ、メルラ、ユーフェミア、ラヴィニア、リダ

家名：アンダーパウ(枝の下家)、グッドバレル(樽良家)、グリーンボトル(緑瓶家)、ソーンゲイジ(トゲすも家)、ティーリーフ(茶葉家)、トスコブル(丸石投げ家)、ハイヒル(高丘家)、ヒルトップル(転びヶ丘家)、ブラッシュギャザー(刷毛集め家)、リーギャロウ(芳野家)

## ハーフリングの特徴

君のプレイするハーフリングのキャラクターは、あらゆるハーフリングに共通の特徴として、以下のものを備えている。

能力値上昇：【敏捷力】値が2上昇する。

年齢：ハーフリングは20歳で成年に達し、通常、150年ほど生きる。

属性：ハーフリングの多くは“秩序にして善”である。概して心優しく親切で、他人の苦しみを見過せせず、抑圧されるのを我慢できない。たいそうきちんとしており、古くからのしきたりを重んじ、いつでも昔ながらの安楽な暮しを守るため、共同体のために働くつもりである。

体格：ハーフリングは平均で身長3フィート（約91cm）、体重40ポンド（約18kg）ほど、サイズ分類は小型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は25フィートである。

ハーフリングの幸運：攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローで1の目を出したなら、そのダイスを再ロールできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない（訳注：たとえもう一度1の目が出て、その結果を必ず使用せねばならない）。

ハーフリングの勇氣：恐怖状態をもたらず効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

すり抜け移動：君は、君自身よりもサイズ分類が1段階大きいクリーチャーの占める場所を通り抜けて移動できる。

言語：君は共通語とハーフリング語の会話と読み書きができる。ハーフリング語は別段秘密の言語というわけではないが、ハーフリングは他の者にハーフリング語を教えたがらない傾向がある。彼らは文字の記録を残すことが少なく、文学作品は豊富とはいいがたい。反面、口承の伝統はたいそう強い。ほとんどのハーフリングは、他の種族の土地に住んだり旅したりしている時、その種族と会話するには共通語を話す。

亜種族：ハーフリングはスタウト（頑丈な者）とライトフット（身軽な者）の2種類に大別される。けれどもこの2種類は、本当の亜種族というよりは近い親戚のようなものである。これらの亜種族のうち1つを選択すること。

### スタウト

スタウト・ハーフリングである君は、平均よりも頑丈で、毒に強い。一説に、スタウト・ハーフリングはドワーフの血をひいているのだともいう。フォーゴトン・レルム世界では、これらのハーフリングはストロングハートとも呼ばれ、南方に多く住んでいる。

能力値上昇：【耐久力】値が1上昇する。

スタウトの毒耐性：毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、[毒]ダメージに対する抵抗を有する。

### ライトフット

ライトフット・ハーフリングである君は、気づかれずに身を隠すのがうまく、他の者を隠れ蓑に使うこともできる。ごく気さくで誰ともうまくやってゆける。フォーゴトン・レルムでは、ライトフット・ハーフリングはずいぶん遠くまで移動して広がり、最も一般的なハーフリングとなっている。

ライトフット・ハーフリングは他のハーフリングよりも放浪癖が強く、しばしば他の種族の間に住み、あるいは旅暮しをしている。グレイホーク世界では、これらのハーフリングはヘアフィート、トールフェロウなどと呼ばれる。

能力値上昇：【魅力】値が1上昇する。

隠密の天性：君は、自分よりサイズ分類が1段階以上大きいクリーチャーによってのみ見えにくくなっている時にも、隠れ身を試みることができる。

## ヒューマン

それは休みなく動き続ける人々の物語でした。かれらはずっと昔、細長い船に乗って海や川へ乗り出しました。はじめは襲い、奪うために、やがては新しい土地に住みつぐために。そして本のすべてのページからは、いきいきとした力と、冒険を思う心が、歌うたうようにひびいてくるのでした。夜がふけてもリリエルは読みつづけました。大切なろうそくに1本また1本と火をともしながら。

リリエルはこれまで、人間たちのことを、大して考えたことはありませんでした。けれど物語は彼女をとらえて離しません。黄ばんだページに記されているのは、勇ましい英雄、どうもうな珍しい獣、力ある蕃神のこと。それに、はるかな国の一部であり、その国を織りなす糸でもある、魔法のことでした。

—Elaine Cunningham 『Daughter of the Drow』

ほとんどの世界において、ヒューマン（人間）は主要種族の中で最も若い。すなわち、ドワーフやエルフや竜などに比べて、世界に姿をあらわすのも遅かったし、寿命も短い。恐らく命短いためか、彼らは与えられた歳月の中で、あたくぎりのことをなすしとげようとする。あるいは、他の年かさの種族に、何かをなすしとげようとして見せようとしているのかもしれない。そのために彼らは征服と通商によって偉大な帝国を築くのかもしれない。彼らを駆り立てるものが何であれ、ヒューマンはどの世界でも新しいことを始め、目的へ邁進し、辺境を開拓する。

## 幅広い特徴

移住と征服を好むゆえに、ヒューマンは他の主要種族よりも身体面で多様である。典型的なヒューマンの姿などというものはない。個々のヒューマンは身長5フィート（約152cm）から6フィート（約183cm）余り、体重は125ポンド（約57kg）から250ポンド（約114kg）ほど。肌の色は漆黒に近い者から極めて白い者までおり、髪も黒髪から金髪までさまざまである（巻毛も縮れ毛も直毛もある）。男の中にはひげを伸ばす者もあり、ひげは薄いことも、濃いこともある。少なからぬヒューマンはヒューマン以外の血を薄くひいており、エルフ、オークその他の血筋をうかがわせる。ヒューマンは十代後半で成年に達する。ほとんどの者の生涯は百年にも満たない。

## 万事に多様

主要種族のなかで、ヒューマンこそが最も適応力と野心に富む。ヒューマンの物の好みや善悪の基準や風習は、住みついた土地土地で大いに異なる。ともあれ、彼らはひとたび住みつくと断じて留まる。世々を経て残る都市を築き、世紀を経て残る大王国を築く。個々のヒューマンの生命こそ短けれ、ヒューマンの国家や文化は古い伝統を保ち、どんなヒューマンの記憶にもないほど古い起源を有する。ヒューマンはもっぱら現在に生きるゆえに冒険の生活に向く。だが一面で彼らは未来の計画を立て、長く続く何かを残そうとする。ヒューマンは個人としても集団としても適応力が高く臨機応変であり、政治や社会の変動に敏感である。

## 受け継がれる伝統

エルフやドワーフにあつては、個人が特別な土地を守り、力ある秘密を守る責任を負う。ヒューマンは同様の目的のために聖騎士団や組織を創設する。ドワーフの氏族やハーフリングの長老たちが古いならわしを新しい世代に伝えてゆくように、ヒューマンの寺院、政府、図書館、法律はヒューマンの伝統を歴史の礎と

している。ヒューマンは永遠不滅を夢見、そして(死の鉤爪を逃れるために神の位を、あるいは死せざる死を求める少数の者を除いては)死後も生者の記憶に残ることによって永遠不滅たらしめるのである。

ヒューマンの中にはよその嫌もあるが、概して彼らの社会はよそのを受け入れる。ヒューマンの土地にはヒューマン以外の種族が多数存在する——ヒューマン以外の種族の土地に住むヒューマンの割合よりもずっと多く。

## 野望の成就

冒険を求めるヒューマンは、この大胆不敵な野心家の種族の中でも、ひととき大胆不敵な野心家である。彼らは権力と富と名声を積み、同族の目に栄光を見せつけようとする。反面、他の種族に比して、ヒューマンは土地のためや同族のためではなく、大義のために働くことも多い。

### 誰にとっても二番目に親しい友達

ヒューマンはヒューマン同士互いに混じりあうのと同様、他の種族の者とも互いに混じりあう。親しい友を多く持てるかどうかはともかく、大方の相手とはそこそこうまくやれる。ヒューマンはしばしば使節、外交官、行政官、商人、各種官吏として働く。

エルフ：「エルフの森には踏みこまないのが得策。やつらはよそ者を好かない。うかつに入れば矢だるまになるか、魔法にかけられる。けど中にはエルフの高慢を捨てて、人を同等の相手と扱ってくれる奴もいる。そいつらからは実際、大いに学ぶところがあるってもんだ」

ドワーフ：「あれは頑丈な連中で、頼れる友達で、約束を違えない。ただ黄金にがめついのが玉に瑕だね」

ハープリング：「ハープリングの家で出てくるごちそうときたら、こりゃあ素敵なものだ。アタマを屋根にぶっつけずにすむ限りはね。食いものはよし、話は面白し、暖炉は暖かいと来てる。あの連中にちょっとでも野心というか山っ気がありさえすりゃあ、立派なものなんだがなあ」

## ヒューマンの名前と民族性

ヒューマンの文化は他の種族よりはるかに多様であるため、ヒューマン全体の典型的な名前などというものはない。ヒューマンの親は子供に他の言語から取った名前を付けることすらある。ドワーフ語、エルフ語などである(そして比較的正確に発音することも、そうでないこともある)。けれど大方の親は土地土地の文化や先祖伝来のしきたりに従った名前をつける。

ヒューマンの物質文明や肉体的特徴は土地土地で大きく違う。たとえばフォーゴトン・レルム世界では、衣服も建築様式も食事音楽も文学も、北西のシルヴァー・マーチとずっと東のターミッシュやインピルターでは大いに違い、もっと遠いかなたのカラ・トゥアでは一段と違う。とはいえヒューマンの肉体的特徴が多様なのは最初期のヒューマンの民族移動によるところ大きい。ため、(訳注：諸方のヒューマンの流れこむ)シルヴァー・マーチでは、あらゆる肌や髪の色、あらゆる特徴を備えた人々が入り混じっている。

フォーゴトン・レルム世界では、ヒューマンの9種類の民族集団が広く認知されている(これに加えてさらに12を超える民族が、フェイルーンの比較的辺鄙な土地に見られる)。これらの集団とその典型的な人名は、君のヒューマンのキャラクターがいかなる世界に属するとしても、発想の源として有益であろう。

## イラスク人

イラスク人は背が高く白い肌の種族で、目の色は青か、鋼に似た灰色。髪は漆黒の者が多いが、北西のはてに住む者は金髪、赤毛、薄褐色の髪を有する。

イラスク人名：(男性名)アース、アンダー、ゲス、ストー、タマン、フラス、ブラス、ブラン、マルサー、ラス、ランダー；(女性名)アマフレイ、ウェストラ、オルガ、ケスラ、シリフレイ、セフレイ、ベサ、マラ；(姓)ウィンドリヴァー、ストームウィンド、ブライトウッド、ヘルダー、ホーンレイヴン、ラックマン

## カリムシャン人

カリムシャン人は他の大方のヒューマンよりも背が低く痩せぎすで、肌も髪も目も暗褐色である。おおむねフェイルーン南西部で見られる。

カリムシャン人名：(男性名)アセイル、ザシェイル、ステイマー、ハセイド、バルデイード、ヘメド、メフメン；(女性名)アタラ、ザシェイダ、ジャスマル、セイディル、セイポーラ、ハマ、メイリル、ヤシェイラ；(姓)ジャッサーン、ドゥメイ、ハーリド、パーシャール、バジャ、モスタナ、レイン

## ショウ人

フェイルーンのはるか東、カラ・トゥアの地で、最も数にすぐれ権勢をにぎっている民族集団がショウ人である。肌は黄色がかった赤銅色で、髪も目も黒い。ショウの人名にあっては通常、姓が名の前に来る。

ショウ人名：(男性名)アン、ウェン、オン、ジアン、シャン、シュイ、ジュン、チー、チェン、ファイ、メン、リアン、ロン；(女性名)ジア、シュイ、タイ、チアオ、チャオ、バイ、メイ、レイ；(姓)カオ、クン、サン、シン、タン、チエン、ピン、ファン、ラオ、リン、ワン

## ダマラ人

ダマラ人はおおむねフェイルーン北西部で見られる。身長体型とも標準的で、肌は小麦色から白の間におさまる。髪は茶色が黒が多く、目の色はさまざまだが茶色が最も多い。

ダマラ人名：(男性名)イヴォール、イガー、オリョール、グラール、グリゴール、コセーフ、セルゴール、フォヂェール、ミヴァール、パーヴェル、ポール；(女性名)アリョースラ、オーリマ、カーラ、カチェルニン、ゾーラ、ターニャ、ナターリイ、マラー；(姓)クリエーノフ、シェーモフ、スタラーク、チョールニン、ドーツク、ニエーメツク、ベールスク、マールスク

## チョンダス人

チョンダス人は痩せぎすで小麦色の肌をした人々で、茶色な髪の毛は色が薄い者ではほとんど金髪に似、色が濃い者ではほとんど黒髪に似る。背が高く目の色は緑や茶色という者が多いが、とはいえ、例外はいくらもある。フェイルーン中央部の内海沿岸では、チョンダス系の人々が多数を占める。

チョンダス人名：(男性名)イーヴンダー、グリム、ゴースタッグ、ステッド、ダーヴィン、ドーン、ヘルム、マラーク、モーン、ランダル；(女性名)アーヴィーネ、エスヴェール、ケリ、ジェッセル、シャンドリ、テッセル、ミリ、ルリーネ、ロワン；(姓)アンブルクラウン、イーヴンウッド、グレイキャッスル、ダンドラゴン、トールスタッグ、バックマン

## テシア人

フェイルーン西端のソード・コースト全土に広がるテシア人は、身長体型とも標準的で、肌は浅黒いが北方に住む者ほど色白になる。髪や目の色はさまざまだが、茶色い髪と青い目が最も多い。テシア人は基本的にチョンダス系の名前を使う。

## トゥラム人

内海南岸の土着民トゥラム人は概して背が高く筋肉質で、肌の色は濃い赤褐色、髪は黒いちぢれ毛、眼は黒い。

トゥラム人名：(男性名)アントン、ウンベロ、サラザール、ディエロ、ピエロン、マルコン、リマルド、ロメロ；(女性名)ヴォンダ、クアラ、セリセ、ドナ、ハラナ、バラマ、ファイラ、マルタ、ルイサ；(姓)アゴスト、アストリオ、カラブラ、ドミネ、ピサカル、ファロネ、マリヴァルディ、ラモンド

## ムルホランド人

内海東岸～南東岸で多数を占めるムルホランド人は、概して背が高く、痩せて、肌は琥珀色、目は茶色や薄い金褐色である。髪の色は黒から濃褐色なのだが、ムルホランド人が最も威勢を張っている土地では、貴族をはじめとして多数のムルホランド人が髪をすっかり剃り上げてしまっている。

ムルホランド人名：(男性名)アオト、ウルフル、エフプトキ、ケトト、ソケフル、タザルデ、パレリス、ムメド、ラマス；(女性名)アリジマ、ウマラ、セフリス、ゾリス、チャチ、トーラ、ヌララ、ネピス、ムリチ；(姓)アンスクルド、アンハラブ、ウートラクト、セプレト、ナタンデム、ハフペト、フェジム

## ラシエメン人

ラシエメン人が最も多く見られるのは内海の東であり、しばしばムルホランド人と混交している。ラシエメン人は背が低く太目で筋肉質である。おおむね色浅黒く、黒い目と濃い黒髪を有する。ラシエメン人名：(男性名)ヴラディスラク、カニサール、シャウマル、ジャンダル、ファウルガル、ポリヴィク、マディスラク、ラルメヴィク；(女性名)イムゼル、イミス、シェヴァアラ、タミス、ナヴァアラ、フィエヴァアラ、フルマラ、ユルドラ；(姓)イルタジャラ、ウルモキナ、スタナノガ、チェルゴバ、チェルニーナ、ムルニエサラ

## ヒューマンの特徴

ヒューマンを一般化するのは難しいが、ともあれ君のプレイするヒューマンのキャラクターには以下の特徴がある。

能力値上昇：全能力値が1ずつ上昇する。

年齢：ヒューマンは十代後半で成年に達する。ほとんどの者の生涯は百年にも満たない。

属性：ヒューマンは特定の属性にのみ偏ってはいない。彼らの中には至善の者も極悪の者もある。

体格：ヒューマンの身長や体型はさまざまである。身長はたった5フィート(約152cm)の者から6フィート(約183cm)をゆうに越す者までいる。君がこの間のどこに位置するかに関わらず、君のサイズ分類は中型である。

移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィートである。

言語：君は共通語ならびに別の1種類の言語での会話と読み書きができる。ヒューマンはつきあいのある人々の言語を学ぶことが多い(これには世間一般に知られていない方言の類を含む)。彼らはしばしば会話の中に他の言語から借りてきた語をはさむ。オーク語ののしり、エルフ語の音楽的表現、ドワーフ語の軍事用語などを。

### ヒューマンの特徴(選択ルール)

もし君のキャンペーンが『プレイヤーズ・ハンドブック』所収の選択ルールである“特技”(feat)を採用しているなら、DMは以下のヒューマンの特徴(選択ルール)の使用を許可してくれるかもしれない。ヒューマンの特徴“能力値上昇”(全能力値が1ずつ上昇)を失うかわりに以下のすべてが得られる。

能力値上昇：2種類の別々の能力値(君が選択する)が1ずつ上昇する。

技能：任意の1つの技能に習熟する。

特技：任意の1つの特技を得る。

## 第3章：クラス

冒険者は世の常の人とは異なる。彼らはスリルを求めて、他の者が敢えて足を向けぬ人生に踏みこむ。彼らは英雄であり、世界の暗黒の地を探険し、尋常の男女が耐え得ぬ脅威に挑む。

君のキャラクターには何ができるのか、それを最も端的にあらわすのがクラスである。クラスは単なる職業ではない。それは言わばキャラクターを呼び招いた天命である。クラスは君が世界をどう考え、世界と、さらには多元宇宙の多くの種族や勢力と、どのように関わってゆくかを方向づける。たとえばファイターは世界をごく实际的に、戦術と機動の観点でとらえ、己を大きなゲームの中の1つの駒に過ぎぬものと見なすかもしれない。一方クレリックは自分自身を神の進める計画に、あるいは神々の争いに、進んで加わる者と見なすかもしれない。ファイターが傭兵団や軍隊に知人を有するのに対して、クレリックは信仰を同じくする司祭、パラディン、信者に知人を有することであろう。

君のキャラクターはクラスに由来するさまざまな特徴を得る。ファイターは武器や防具の扱いに長け、ウィザードは呪文を身につける。低レベルにおいては、クラスによって得られる特徴は数少ないが、レベルアップにつれて特徴の数は増えてゆくし、既存の特徴が強化されることもままある。本章の各クラスの項目には、それぞれ君が各レベルで得る利益をまとめた表があり、それぞれの利益の詳細な解説がある。

時として冒険者は、1つのクラスだけでなく、複数のクラスで成長してゆくことがある。たとえばローグが人生の方向を変え、クレリックのクラスをちょっとかじった上で、ローグとしても成長を続ける、などということもある。エルフはしばしば、武芸のわざと魔法の訓練を組み合わせ、ファイターとウィザードの双方で修行を続ける。複数のクラスをこのように組み合わせる(これをマルチクラスという)ための選択ルールは、『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照。

以下の『クラス』表に出る4つの基本的なクラスは、D&Dのほとんどの世界に存在する、最も典型的な冒険者といえる。その他のクラスに関しては『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照。

### クラス

クラス	解説	ヒット・ダイス	主要能力値	セーブ習熟	武器防具習熟
ウィザード	世界の構造を操作する、学問として魔法を修めた魔法使い	d6	【知】	【知】、【判】	ダガー、ダーツ、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ
クレリック	信仰のために戦う勇者。高次の存在に仕え信仰魔法を使う	d8	【判】	【判】、【魅】	軽装鎧、中装鎧、盾、単純武器
ファイター	戦闘技術の達人。さまざまな武器防具を使いこなす	d10	【筋】か【敏】	【筋】、【耐】	あらゆる鎧、盾、単純武器、軍用武器
ローグ	素早さと騙しの技で敵も邪魔物も乗り越える無頼漢	d8	【敏】	【敏】、【知】	軽装鎧、単純武器、ハンド・クロスボウ、ロングソード、レイピア、ショートソード

## ウィザード

高い位をあらわす銀のローブを着たエルフは、戦場の景色に心を乱されぬように目を閉じ、静かに詠唱をはじめた。体の前で指をゆり動かし、呪文を唱え終わると、敵勢のまったただ中へ小さな火の粒が飛び、そしてはじけた。業火は広がり、敵兵を呑みこんだ……

ひとりのヒューマンが、念入りに何度も確かめながら、石の床に白墨で複雑な魔法円を描いていった。それから白墨のすべての線、すべての優雅な曲線の上に、鉄の粉をまいた。かくて円を完成させたのち、低い単調な声で呪文を唱えはじめた。すると円の中の空間に穴があらわれ、穴のむこうのこの世ならぬ次元界から、硫黄の臭いがただよいはじめた……

そのノームはダンジョンの分れ道の床にしゃがみこみ、奇妙な印を刻んだ小さな骨をいくつもほうり投げた。骨に向かって、口のなかでモゴモゴと、ふしぎな力ある言葉をつぶやいた。目をつぶったのは、幻視をはっきりと見るため。そうしてノームはゆっくりとわずき、目を開けて、左手の通路を指差した……

ウィザードは恐るべき魔法の使い手である。一口にウィザードと言っても色々だが、いかなる呪文を使うかによって、“ウィザード”というクラスとして認定され、総称される。宇宙にあまねく存在する、目に見えぬ魔法の糸——これを称して“織”という——を操って、ウィザードはさまざまな呪文を使う。炸裂する火炎、はたたく雷電、ひそかな欺き、力づくの精神支配。ウィザードの魔法は異次元から怪物を召喚し、未来をかいま見、殺した敵をゾンビに変える。さらに強力な呪文は、ある物質を他の物質に変え、天から流星を呼び、異世界への扉を開く。

### 秘術の学匠

魔法の力は制御しがたく謎に満ち、さまざまな形でさまざまな働きをする。魔法の力に惹かれ、魔法の謎を解き明かそうとする学徒は絶えない。ある者は「神のごとくなり世界そのものを作り変えよう」と志す。ウィザードがありふれた呪文を発動するとき、そこにあらわれるのは数語の奇妙な言葉、短い身ぶり、時として少量の風変りな物体に過ぎない。だが、こうした目に見える要素のかけには、魔法使いの弟子としての何年もの修行と、長い時間をかけた研究が隠れているのだ。

ウィザードは呪文とともに生き呪文とともに死ぬ。他の一切は些事に過ぎぬ。彼らは実験を重ね経験を積んで新しい呪文を身につける。また、他のウィザードから、太古の書や碑から、あるいは(フェイなどの)魔法に満ちた古のクリーチャーから呪文を学ぶこともある。

## 知識の誘惑

ウィザードの生活が平凡なものであることは稀である。彼らが世間一般の生活に最も近づくのは、図書館や大学で賢者や講師として働き、他の者に多元宇宙の秘密を教授する場合であろう。占い師として世すぎをする者、軍隊に力を貸す者、犯罪者や支配者となる者もある。

けれども、どれほど冒険に縁遠いウィザードも、知識の誘惑には勝てず、安全な書庫や実験室をうち捨てて、朽ちかけた廃墟、失われた都市へ迷いこんでゆく。ほとんどのウィザードは、「太古の文明に属するウィザードは、今は失われた魔法の秘密を知っていた。この秘密を見出せば、今の世の魔法をはるかにしのぐ力への道がひらける！」と信じて疑わないからである。

## ウィザードの作成

ウィザードのキャラクターを作成する際には、1つ、あるいは複数の尋常でないできごとを中心に“これまでのいきさつ”を考えるべきである。君のキャラクターはどんな経緯で魔法と出会ったのだろうか。どうやって自分に魔法の適性があることを知ったのだろうか。生れつき魔法の才能があったのだろうか、それとも単に努めて学び修練を欠かさなかったのだろうか。魔法のクリチャー、あるいは古代の書と出会って、魔法の基礎を学んだのだろうか。

そして君が学問の日々を終え冒険に旅立ったのはなぜだろうか。ひとたび魔法の知識を味わったが最後、知識欲をおさえきれなくなったのだろうか。どんなウィザードも踏み入ったことのないという、秘められた知識の宝庫のありかを聞きつけたのだろうか。それとも単に、身につけた魔法のわざを危険の中で試してみたくなったのだろうか。

### 簡易作成法

ウィザードを手早く作成するには次のようにするとよい。まず【知力】を一番高い能力値にする。2番目に高くするのは【耐久力】か【敏捷力】がよい。次に背景として“賢者”を選択する。それから初級呪文としてメイジ・ハンド、ライト、レイ・オヴ・フロスト、呪文書に書きこむ1レベル呪文としてシールド、スリーブ、チャーム・パースン、バーニング・ハンズ、マジック・ミサイル、メイジ・アーマーを選択する。

## クラス特徴

ウィザードであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

### ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ウィザード・レベルごとに1d6

1レベル時のヒット・ポイント：6 + 【耐久力】修正値

以後のヒット・ポイント：1レベルより後のウィザード・レベルごとに(1d6(または4) + 【耐久力】修正値)

### 習熟

鎧：—

武器：ダガー、ダーツ、スリング、クォータースタッフ、ライト・クロスボウ

道具：—

セーヴィング・スロー：【知力】、【判断力】

技能：以下から2つ選択；〈医术〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉

## 装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a)クォータースタッフ、または(b)ダガー
- (a)呪文構成要素ポーチ、または(b)秘術焦点具
- (a)学者パック、または(b)探険家パック
- 呪文書

## 呪文発動

秘術の学徒である君は呪文書を持っており、呪文書には呪文が書きこまれている。それらの呪文こそ、いずれ君が身につける真の力の端緒である。呪文発動の一般則は第10章、ウィザード呪文リストは第11章を参照。

### 初級呪文

1レベルの時点で、君はウィザード呪文リストから任意の3つの初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『ウィザード』表の初級呪文修得数の項にある通り、追加でウィザードの初級呪文を学んでゆく。

### 呪文書

1レベルの時点で、君は任意の6つの1レベル・ウィザード呪文を収めた呪文書を有している。呪文書は君の修得ウィザード呪文の保管庫だが、ただ初級呪文は例外である——初級呪文は君の精神に固定されているのだ。

### 呪文の準備と発動

君が1レベル以上の呪文を発動するための呪文スロットをどれだけ有するかは、『ウィザード』表に示してある。これらの呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

君は、“自分が発動可能なウィザード呪文”はどれとどれにするかを選択し、そのリストを作成する。君の呪文書にある中から、(【知力】修正値 + ウィザード・レベル)に等しい数(最低1つ)の呪文を選択すること。このとき、選択する呪文の呪文レベルは、君が呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

たとえば君が3レベル・ウィザードだったとしよう。君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。【知力】が16なら、君は1レベル呪文、2レベル呪文あわせて6つを準備できる(うち、1レベル呪文をいくつ、2レベル呪文をいくつ準備するかは自由である)。1レベル呪文のマジック・ミサイルを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。呪文を発動しても、その呪文が“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するには、自分の呪文書によく目を通し、呪文発動に必要な詠唱と身振りを憶えこむ必要がある。リストに含める呪文1つごとに(その呪文の呪文レベル×1分)以上の時間をかけねばならない。

## 呪文発動能力値

君のウィザード呪文発動能力値は【知力】である。君は呪文書に丹念に目を通し記憶することで呪文を学ぶからである。ウィザード呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【知力】を使う。加えて、君が発動するウィザード呪文のセーブ難易度を決定する際や、ウィザード呪文の攻撃ロールを行なう際にも【知力】を使う。

呪文のセーブ難易度＝  
8＋君の習熟ボーナス＋君の【知力】修正値  
呪文の攻撃修正値＝  
君の習熟ボーナス＋君の【知力】修正値

## 儀式発動

あるウィザード呪文に(儀式)のタグが付いており、かつその呪文が君の呪文書にあるなら、君はその呪文を儀式として発動できる。その呪文を準備済である必要はない。

## 呪文発動時の焦点具

君はウィザード呪文発動時の焦点具として秘術焦点具(第5章参照)を使える。

### 君の呪文書

君がレベルアップにつれて自分の呪文書に追加する呪文は、君の秘術に関する研究や、また多元宇宙のありようについての君の知的進歩を反映したものである。くわえて、冒険の中で他の呪文を見出すこともある。たとえば邪悪なウィザードの宝箱のなかに巻物があり、そこに記された呪文を見出すかもしれない。あるいは古い書庫に眠る埃まみれの書物の中に呪文が記されているかもしれない。

呪文書に呪文を書き写す：1レベル以上のウィザード呪文を発見したなら、それを呪文書に加えることができる。だがそれには、その呪文が“君が準備可能な呪文レベル”のものであり、かつ君にその呪文を解読し書き写す時間がなければならない。

呪文を呪文書に書き写すには、呪文の基本的な型を写し取り、呪文を書いたウィザードの用いた独特の記法を解読せねばならない。そして必要な音声と身ぶりが呑みこめるまで呪文を練習し、しかるのち自分の記法で自分の呪文書に記すのである。

この手順には、(呪文のレベル×2)時間と(呪文のレベル×50)gpを要する。金額はその呪文を身に付けるための実験の過程で消費する物質要素と、呪文を記録するための最上のインクの価格をあらわす。この時間と金を支払い終えたなら、君はそれ以後、他の自分の呪文と同じようにその呪文を準備できるようになる。

呪文書の予備：君は自分の呪文書から他の書へ呪文を写すことができる。これはたとえば呪文書の予備を作っておきたい時などにやることになる。新しい呪文を呪文書に写すのと同じようなものだが、ただ、より速く簡単である。なにしろ自分の記法は自分でわかっており、呪文を発動するやりかたも呑みこんでいるからである。この場合、呪文を書き写すのにかかるのは(呪文のレベル×1)時間と(呪文のレベル×10)gpだけですむ。

呪文書をなくしてしまったなら、これと同じ方法で、自分が準備している呪文を新しい呪文書に書き写すこともできる。呪文書の残りの部分を埋めるには、通常通り、新しい呪文を見出す必要がある。それではたまらないというので、多くのウィザードは予備の呪文書を作って安全な場所にしまっておく。

呪文書の外見：君の呪文書は君が独自に呪文を編纂したものであり、飾りも空白部分への書きこみも独自のものである。呪文書の外見はさまざまである。師匠から贈られた何のへんてつも無い実用一点張りの革表紙本かもしれない。古い書庫で見つけた、ページのふちが金色の、立派な装丁の書物かもしれない。ことによると、本の体裁すらなしていない、ただ書きつけを集めただけの代物かもしれない(事故で以前の呪文書をなくしてしまったのだ)。

## 1レベル以上の呪文の修得

君はウィザードのレベルを得るたび、新たに2つのウィザード呪文を選んで呪文書に加えることができる。これらの呪文はいつでも君が呪文スロットを有しているレベルのものでなければならない(『ウィザード』表を参照)。また、君は冒険の中で他の呪文を発見して呪文書に加えることができるかもしれない(コラム『君の呪文書』を参照)。

## 秘術回復

君は呪文書に丹念に目を通すことで魔法のエネルギーを一部回復するというわざを学んだ。1日1回、小休憩を終えた時点で、君は消費済の呪文スロットを一定量だけ回復することができる。それらの呪文スロットの合計レベルは、君のウィザード・レベルの $\frac{1}{2}$ (端数切り上げ)以下でなければならない。また、6レベル以上のスロットを回復することはできない。

たとえば4レベル・ウィザードは合計2レベル相当の呪文スロットを回復できる。2レベル呪文スロットを1つ回復しても、1レベル呪文スロットを2つ回復してもよい。

## 秘術の学派

2レベルの時点で、君は秘術の学派の中から1つを選択し、以後は魔法の8系統のうち1系統を重視して魔法を修練する。その8系統とは、幻術、召喚術、死霊術、心術、占術、変成術、防衛術、力術である。うち、力術系統はこのクラスの最後に詳述されている。他の系統については『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照。

ここでの選択にもとづいて、君は2、6、10、14レベルで特徴を得る。

## 能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にはできない。

## 呪文体得

18レベルの時点で、君は特定の呪文を体得して意のままに発動できるようになる。君の呪文書から1レベル・ウィザード呪文を1つ、2レベル・ウィザード呪文を1つ選択すること。君はこれらの呪文を最低レベルで(訳注：1レベル呪文なら1レベル・スロットで、2レベル呪文なら2レベル・スロットで)発動する場合、その呪文を準備してさえすれば、呪文スロットを消費することなく発動できる。これらの呪文をもっと高いレベルで発動する場合は、通常通り呪文スロットを消費せねばならない。

8時間を学習に費やせば、これらの選択した呪文の片方または両方を、同じレベルの他の呪文と交換できる。

## 愛用呪文

20レベルに達したなら、君は2種類の強力な呪文を体得して、わずかな手間で発動できるようになる。君の呪文書から2つの3レベル・ウィザード呪文を愛用呪文として選択すること。君はこれらの呪文を常に準備しており、しかもこれらの呪文は君が準備できる呪文の数を計算する際には勘定に入れない。そして君はこれらの呪文を、それぞれ1度ずつ、3レベル呪文として呪文スロットを消費することなく発動できる。ただし、1度こうして無料で発動した呪文は、小休憩または大休憩を終了するまでは再びこうして無料で発動することはできない。

これらの呪文をもっと高いレベルで発動する場合は、通常通り呪文スロットを消費せねばならない。



## 秘術の学派

ウィザード呪文の研究は、定命の者が魔法を発見して以来、連続と続いてきた。それはD&D世界に確固と根づいており、複数の学派が、その複雑な研究に打ちこんでいる。

多元宇宙で最も一般的な秘術の諸学派は、魔法の各系統に基づいて発展してきた。ウィザードたちは世々、数千の呪文の目録を作り、呪文を8つの分類、8つの“系統”に分けたのである（詳細は第10章参照）。土地によっては、これらの学派は実際の学校になった。また別の土地では、あくまでも学問上の派閥であり、複数の派閥が学徒や資金を集めようと争いあうのだった。派閥に属さずひとり自分の塔に住み、弟子を育てるウィザードも、教育に際してはやはり魔法を系統に分けて教えるのだった。各系統の呪文にはそれぞれ別の技法が要るからである。

## 力術系統

### School of Evocation

君は強力な元素的効果、極寒や業火や轟雷や紫電や強酸をつくりだす魔法を重点的に学ぶ。力術士の中には軍事組織に雇われ、遠距離から敵勢を吹き飛ばす砲兵役として働く者もある。弱きを助けるために目ざましい魔力をふるう者もある。してまた、自分ひとりの利益のために山賊や冒険者や野心家の暴君となる者もある。

### 力術の徒

2レベルでこの系統を選択した時から、君が力術呪文を自分の呪文書に書き写すのに要する金額と時間は $\frac{1}{2}$ になる。

### 呪文効果範囲操作

2レベル以降、君はおのれの力術呪文の範囲内に、比較的安全な小さな“穴”を作ることができるようになる。君から見えるクリーチャーに作用する力術呪文を発動するさい、君はそれらの（訳

注：君から見える）クリーチャーのうち（1＋呪文レベル）体までを選択できる。選択されたクリーチャーは、くだんの呪文に対するセーヴィング・スローに自動的に成功する。もしもその呪文が本来、セーブに成功すれば半分のダメージを受けるものであったならば、選択されたクリーチャーはダメージを受けない。

### 初級呪文強化

6レベル以降、君の初級呪文のうちダメージを与えるものは、効果の直撃を避けた者にも作用を及ぼすようになる。クリーチャーが君の初級呪文に対するセーブに成功したなら、そのクリーチャーはその初級呪文のダメージの $\frac{1}{2}$ を受けるが、その初級呪文のそれ以外の追加効果は一切受けない。

### 力術強化

10レベル以降、君は自分が発動するあらゆるウィザード力術呪文に関して、その呪文の1回のダメージ・ロールにのみ【知力】修正値を加算できる。

### 限界突破

14レベル以降、君は比較的単純な呪文の力を増すことができるようになる。ダメージを与える1レベル～5レベルのウィザード呪文を発動するさい、君はその呪文で最大ダメージを与えることができる。

初めてそうした時には何の副作用もない。だがこの特徴を大休憩を終える前に2度目に使用したなら、発動の直後に（呪文レベル×2）d12の[死霊]ダメージを受ける。この特徴を大休憩を終えることなく使うたびに、この[死霊]ダメージは呪文レベルごとに1d12だけ増加する（訳注：たとえばこの特徴を3度目に使い、そのときの呪文が3レベル呪文だったなら、9d12の[死霊]ダメージ）。このダメージは抵抗や完全耐性を無視する。

## ウィザード

レベル	習熟		特徴	初級呪文 修得数	——呪文レベル毎の呪文スロット数——										
	ボーナス				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	+2		呪文発動、秘術回復	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2		秘術の学派	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2		—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2		能力値上昇	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3		—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3		秘術の学派の特徴	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3		—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8	+3		能力値上昇	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9	+4		—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10	+4		秘術の学派の特徴	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11	+4		—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12	+4		能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13	+5		—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
14	+5		秘術の学派の特徴	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15	+5		—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
16	+5		能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17	+6		—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—
18	+6		呪文体得	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—	—
19	+6		能力値上昇	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—	—
20	+6		愛用呪文	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—	—

## クレリック

空の太陽へ向けて腕をあげ目をあげ、声をあげて祈ると、そのエルフのすがたは内なる光に輝いた。その輝きは外へあふれ出て、戦い疲れた仲間たちの傷を癒すのだった……

栄光の歌を歌いながら、そのドワーフは斧をうち振り、群がるオークを右へ左へ切り倒した。敵の倒れるたびごとに、神々をたたえる声をあげて……

死せざる死者の恐るべき軍勢が、いまも仲間たちに群がり襲いかかろうとする、そのとき。ひとりのヒューマンが呪いの言葉を投げかけ、聖印を高くかかげた。すると、見よ！ 聖印は光を放ち、襲い来るゾンビどもを追い返した……

クレリックは定命の世界と、神々のいます遠い次元界とを“なかだち”する者である。その為すところは、いかなる神に仕えるかによって変わるが、神の為すわざをその身に宿している点はみな同じである。彼らは単なる僧職ではなく、信仰魔法の驚くべき力を有している。

### 癒し手にして戦士

信仰魔法とは、その名から容易に察せられるごとく、神の力である。神々からこの世界へと流れる力である。クレリックは言わばこの力を導く管であり、神の力を用いて不思議の功徳をあらわす。神々はこの力を求める者みなに力を与えるわけではない。尊い呼びかけにこたえることのできる、選ばれた者にのみ力を与えるのである。

信仰魔法の会得は学問でも修練でもない。なるほどクレリックが祈りの文句をそらんじ、古い儀式を習い覚えることはあろう。けれどクレリック呪文を発動する力は、ただ神に身を捧げ、神のみむねを悟ることによって生れる。

クレリックは友の傷を癒しふるいたたせる魔法と、敵を傷つけ邪魔する魔法の双方を組み合わせて使う。敵を恐れさせ震えあがらせ、病や毒をもたらす呪いをかけ、はては天の火を下して敵を焼きつくす。世には脳天に鎚矛を打ちこまれて当然の悪党が多いため、クレリックは日ごろ鍛えた武器の技をふるい、神の力を帯びて戦場を往来する。

### 神の使徒

寺院や社では何人もの侍祭や礼拝指導者が働いている。だが、彼らのすべてがクレリックであるわけではない。僧侶の中には、寺院で働く簡素な暮らしが性に合った者、神のみむねを武器と魔法ではなく、祈りと供物によって執り行なう者も多いのである。一部の都市では、僧職は政治的地位であり、より高い権威に至る踏み台であると思われており、神との交感はいささか必要とされない。どんな宗教組織でも、本当のクレリックは数少ない。

クレリックが冒険の日々に入るのは、多くの場合、神がそれを望み給うたからである。神意を成就せんとすれば、しばしば文明の地を離れて危険を踏み、悪を討ち、太古の墓所に聖宝を求めることになる。また、多くのクレリックは同信の者を守るのをとめとしている。そのためには、暴れ回るオークの群と戦い、国と国の争いを仲裁し、デーモン・プリンスがこの世界に現れるためのポータル(転移門)を封印することもある。

冒険の旅をするクレリックの多くは、同じ宗教の寺院や組織と何らかのつながりを保っている。寺院がクレリックの助けを乞い、大司祭がクレリックの働きを求めることもあるであろう。

## クレリックの作成

クレリックのキャラクターを作成するとき、まず考えるべき一番大事なことがある。君はどんな神に仕え、どんな原理を体現しているのだろうか。本書巻末にはフォーゴトン・レルムの世界にいます多くの神々のリストがある(訳注：その他の神については『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照)。君のキャンペーンにどの神が存在するかはDMと相談されたい。

神を選んだなら、次は君のクレリックとその神の関わりを考えてみよう。君は自ら望んでクレリックとなったのだろうか。それとも君の望みなど関係なく、ただ神が君を選んで使徒としたのだろうか。同じ宗門の、寺院で日々を送る僧侶から、君はどう思われているのだろうか。信仰を守る立派な戦士と見られているだろうか、やっかい者と見なされているだろうか。君の究極の目標は何だろうか。神は君に特別な任務を与えるつもりなのだろうか。それとも君自身が、尊い大業をなしとげて己の値打ちを証し立てようとしているのだろうか。

### 簡易作成法

クレリックを手早く作成するには次のようにするとよい。まず【判断力】を一番高い能力値にする。2番目に高くするのは【筋力】か【耐久力】がよい。次に背景として“侍祭”を選択する。

## クラス特徴

クレリックであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

### ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：クレリック・レベルごとに1d8

1レベル時のヒット・ポイント：8+【耐久力】修正値

以後のヒット・ポイント：1レベルより後のクレリック・レベルごとに(1d8(または5))+【耐久力】修正値)

### 習熟

鎧：軽装鎧、中装鎧、盾

武器：単純武器

道具：—

セーヴィング・スロー：【判断力】、【魅力】

技能：以下から2つ選択；〈医術〉、〈看破〉、〈宗教〉、〈説得〉、〈歴史〉

### 装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a)メイス、または(b)ウォーハンマー(要習熟)
- (a)スケイル・メイル、または(b)レザー・アーマー、または(c)チェイン・メイル(要習熟)
- (a)ライト・クロスボウとボルト20本、または(b)任意の単純武器1つ
- (a)僧侶パック、または(b)探検家パック
- シールドと聖印

### 呪文発動

信仰の力を伝える導管である君は、クレリック呪文を発動できる。呪文発動の一般則は第10章、クレリック呪文リストは第11章を参照。

## 初級呪文

1レベルの時点で、君はクレリック呪文リストから任意の3つの初級呪文を修得している。さらに、レベルアップにともない、『クレリック』表の初級呪文修得数の項にある通り、追加でクレリックの初級呪文を学んでゆく。

## 呪文の準備と発動

君が1レベル以上の呪文を発動するための呪文スロットをどれだけ有するかは、『クレリック』表に示してある。これらの呪文を1つ発動するには、その呪文のレベル以上のスロットを1つ消費せねばならない。大休憩を終えたなら、君は消費した呪文スロットをすべて回復する。

君は、クレリック呪文リストから“自分が発動可能なクレリック呪文”はどれとどれにするかを選択し、そのリストを作成する。発動可能なものとして選択できるクレリック呪文の数は、(【判断力】修正値+クレリック・レベル)に等しい(最低1種)。また、選択する呪文の呪文レベルは、君が呪文スロットを有する呪文レベルでなければならない。

たとえば君が3レベル・クレリックだったとしよう。君は1レベルの呪文スロットを4つ、2レベルの呪文スロットを2つ有している。【判断力】が16なら、君は1レベル呪文、2レベル呪文あわせて6種類を準備できる(うち、1レベル呪文をいくつ、2レベル呪文をいくつ準備するかは自由である)。1レベル呪文のキュア・ウーンズを準備している場合、君はこれを1レベル・スロットを使って発動することも、2レベル・スロットを使って発動することもできる。呪文を発動しても、その呪文が“いま準備している呪文”のリストから消え去るわけではない。

君は、大休憩を終了するたびに、準備している呪文のリストを変更できる。新しいリストを作成するには、祈りと瞑想に時を過ごす必要がある。リストに含める呪文1つごとに(その呪文の呪文レベル×1分)以上の時間をかけねばならない。

## 呪文発動能力値

君のクレリック呪文発動能力値は【判断力】である。君の魔法の力は神への献身に由来するからである。クレリック呪文に“呪文発動能力値”とある場合、君は常に【判断力】を使う。加えて、君が発動するクレリック呪文のセーブ難易度を決定する際や、クレリック呪文の攻撃ロールを行なう際にも【判断力】を使う。

$$\begin{aligned} \text{呪文のセーブ難易度} &= \\ &8 + \text{君の習熟ボーナス} + \text{君の【判断力】修正値} \\ \text{呪文の攻撃修正値} &= \\ &\text{君の習熟ボーナス} + \text{君の【判断力】修正値} \end{aligned}$$

## 儀式発動

あるクレリック呪文に(儀式)のタグが付いており、君がその呪文を準備済であるなら、君はその呪文を儀式として発動できる。

## 呪文発動時の焦点具

君はクレリック呪文発動時の焦点具として聖印(第5章参照)を使える。

## 信仰の領域

以下の中から1つの領域を選択すること(それは君の信じる神が有する領域でなければならない): 知識(Knowledge)、生命(Life)、光(Light)、自然(Nature)、嵐(Tempest)、欺き(Trickery)、戦(War)。うち、生命の領域はこのクラスの最後に詳述されている。この領域を有する神の例もそこに挙げてある。他の領域の詳細は『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照。

1レベルでこの選択をした時点で、領域に応じた領域呪文その他の特徴を得る。将来においては、2レベルで神性伝導の特徴を得る時点で、領域に応じた“神性伝導の別の使い方”を得る。さらに6、8、17レベルで追加の利益を得る。

## クレリック

レベル	習熟 ボーナス	特徴	初級呪文 修得数	—呪文レベル毎の呪文スロット数—										
				1	2	3	4	5	6	7	8	9		
1	+2	呪文発動、信仰の領域	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	神性伝導(1/休憩)、信仰の領域の特徴	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力値上昇	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	アンデッド破壊(脅威度1/2)	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
6	+3	神性伝導(2/休憩)、信仰の領域の特徴	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—	—	—
8	+3	能力値上昇、アンデッド破壊(脅威度1)、信仰の領域の特徴	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—	—	—
10	+4	神性介入	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—	—	—
11	+4	アンデッド破壊(脅威度2)	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
12	+4	能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
14	+5	アンデッド破壊(脅威度3)	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
16	+5	能力値上昇	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—	—	—
17	+6	アンデッド破壊(脅威度4)、信仰の領域の特徴	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	—	—
18	+6	神性伝導(3/休憩)	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	—	—
19	+6	能力値上昇	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	—	—
20	+6	神性介入の強化	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	—	—

## 領域呪文

各領域には領域呪文のリストがある。君はこれらの呪文を、各領域の記述にある通りのクレリック・レベルにおいて得る。ひとたび特定の領域呪文を得たなら、その呪文は常に準備済となる。君は領域呪文に加えて、前述の通り、毎日【判断力】修正値＋クレリック・レベル種類の呪文を準備できるのである。

君が本来クレリック呪文リストにない呪文を領域呪文として得ている場合、その呪文は君にとってはクレリック呪文となる。

## 神性伝導 (Channel Divinity)

2レベルの時点で、君は神から信仰のエネルギーを直接授かり、これを放って魔法効果を生み出すことができるようになる。最初は2つの効果をあらわすことができる。ひとつは“アンデッド退散”であり、もうひとつは領域によって決まる。一部の領域においては、レベルアップに従って新しく追加の効果を得られることがある(各領域の記述を参照)。

神性伝導を用いるさい、いずれの効果を生み出すかは君が選択する。ひとたび神性伝導を使用したなら、以後小休憩または大休憩を終了するまでは、神性伝導は使用できなくなる。

神性伝導の効果の中にはセーヴィング・スローを要求するものがある。クレリックのクラスに由来するこのような効果を用いる場合、そのセーブ難易度は、君のクレリック呪文のセーブ難易度に等しい。

6レベル以降、君は休憩と休憩の間に神性伝導を2回まで使用できるようになる。18レベル以降、休憩と休憩の間に3回まで使用できるようになる。小休憩または大休憩を終えるたび、消費した使用回数はすべて回復する。

## 神性伝導：アンデッド退散 (Turn Undead)

君は1回のアクションとして、聖印をかかげアンデッドを咎める祈りを口にする。君から30フィート以内におり、君の姿を見るか声を聞くことのできるアンデッドはみな、【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは、1分間が経過するかダメージを受けるまで“退散”する。

退散中のクリーチャーは、自分のターンを、できるだけ君から遠くへ移動することに費やさねばならず、また自ら進んで君から30フィート以内の場所へ移動することは不可能であり、リアクションをとることもできない。そのクリーチャーはアクションとしては早足アクションか、自分の移動を妨げる効果を脱しようとするためのアクションしか使用できない。ただし、どこへも移動できない場合に限り、回避アクションも使用可能である。

## 能力値上昇

4、8、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にはできない。

## アンデッド破壊

5レベル以降、君の“アンデッド退散”に対するセーブに失敗したアンデッドは、その脅威度が特定の値以下であるなら即座に破壊される。『アンデッド破壊』表を参照。

### アンデッド破壊

クレリック・レベル	破壊されるアンデッドの脅威度
5	1/2以下
8	1以下
11	2以下
14	3以下
17	4以下

## 神性介入

10レベル以降、君は真に助けが必要な時、己の信じる神に介入と助力を呼びかけることができる。

神の助けを呼ぶには、自分のアクションを使用し、どのような助けを求めるかを説明し、d%をロールする必要がある。ロール結果が君のクレリック・レベル以下ならば、君の崇める神が介入する。介入の効果はDMが決定する。何らかのクレリック呪文またはクレリックの領域呪文と同じ効果が生じるというのが、もっともありそうなことである。

ひとたび介入が生じたならば、君は以後7日間、この特徴を使用できなくなる。実際に介入が生じなかったならば、君は大休憩を終了すれば再びこの特徴を使用できる。

20レベルの時点で、君の介入の呼びかけは自動的に成功するようになる——もはやダイスロールは必要ない。

## 信仰の領域

パンテオン(神格集団)において、個々の神々はそれぞれ、定命の者たちの生活や文明の一側面に影響力を及ぼす。この一側面を、その神の“領域”とよぶ。1柱の神が影響を及ぼす領域すべてをまとめたものが、その神の“権能”である。たとえばギリシア神話のアポロンの権能には光輝、生命、知識の領域が含まれる。クレリックである君は、その崇める神の権能の中から1つの領域を選んでこれを重んじ、その領域と結びついた力を得る。

君の選択は、その神を崇める特定の分派に属している結果であるかもしれない。たとえばアポロンはある土地ではポイボス(輝くもの)・アポロンとして崇拝され、光の領域の力が強調されている。またある土地ではアポロ・アケシオス(癒すもの)として崇拝され、生命の領域の力が強調されている、というぐあい。またあるいは、君が領域を選択したのは、単に君個人の志向であるかもしれない。その神の複数の側面のうち、最も君の心にかなうものを選んだというわけである。

各領域の記述には、その領域に影響を持つ神の例が挙げられている。そこにはフォーゴトン・レルム、グレイホーク、ドラゴンランス、エベロン世界の神々があり、また古代のケルト、ギリシア、北欧、エジプトのパンテオンの神々もある。

## 生命の領域

### Life Domain

生命の領域が重んじるのは、生き生きとした正のエネルギーである。正のエネルギーは宇宙の根源的な力のひとつであり、あらゆる生命を保つ力である。生命の神々は活力と健康を重んじ、傷病者を癒し、死ならびに“死せざる死”の勢力をうちほらう。悪属性でない神のほとんどは、この領域に影響力を有している可能性がある。特に農業の神(チョーンティーア、アラワイ、デメテルなど)、太陽の神(ラサンダー、ペイロア、ラー・ホルアクティなど)、治癒や忍耐の神(イルメイター、ミシャカル、アポロ、ディアンケヒトなど)、家庭や共同体の神(ヘスティア、ハトホル、ポルドレイなど)に多い。

### 生命の領域呪文

クレリック ・レベル	呪文
1	キュア・ウーンズ、プレス
3	スピリチュアル・ウェポン、 レッサー・レストレーション
5	ビーコン・オヴ・ホープ、リヴィヴィファイ
7	ガーディアン・オヴ・フェイス、デス・ウォード
9	マス・キュア・ウーンズ、レイズ・デッド

## 習熟追加

1レベルでこの領域を選択した時点で、君は重装鎧の習熟を得る。

## 生命の使徒

1レベルから既に、君の治癒呪文はより効果的になる。君が呪文レベル1以上の呪文を用いてクリーチャーのヒット・ポイント回復する時には常に、クリーチャーは追加で(2+呪文レベル)のヒット・ポイントを回復する。

## 神性伝導：生命保護 (Preserve Life)

2レベル以降、君は神性伝導を用いて、深手を負った者を癒すことができるようになる。

君は1回のアクションとして聖印を明らかに示し、治癒の力を呼びおろして、合計で(クレリック・レベル×5)hpを回復する。君から30フィート以内の任意の数のクリーチャーを選択し、先述のヒット・ポイントをこれらのクリーチャーに分配すること。この特徴によってクリーチャーの現在ヒット・ポイントを“最大ヒット・ポイントの半分”より大きくすることはできない。この特徴をアンデッドや人造クリーチャーに対して使用することはできない。

## 幸いなる癒し手

6レベル以降、君が他者に対して発動する治癒呪文は君をもまた癒す。君が呪文レベル1以上の“君以外のクリーチャーのヒット・ポイントを回復させる呪文”を発動したなら、君は(2+呪文レベル)hpを回復する。

## 信仰込めた打撃

8レベルの時点で、君は武器による打撃に信仰の力を込める能力を得る。君は自分の各ターンにおいて1回ずつ、1体のクリーチャーに武器攻撃をヒットさせた際に、その攻撃において目標に追加で1d8 [光輝]ダメージを与えることができる。14レベルの時点で、この追加ダメージは2d8に増加する。

## 治癒の極意

17レベル以降、君は呪文でヒット・ポイントを回復するために本来なら1つあるいは複数のダイスを振るはずのところ、すべてのダイスの最大の目を使用することができる。たとえばあるクリーチャーを2d6ヒット・ポイント回復させるはずのところ、12ヒット・ポイント回復させることができるのである。

## ファイター

板金鎧が金属のすれあう音を立てる。ヒューマンの鎧武者が、盾を構えて身を守りつつ、ゴブリンの群めがけて突進する。その後ろのエルフは、鉾を打った革鎧を着て、見事なつくりの弓を引き、ゴブリンどもを矢だるまにする。かたわらのハーフオークは、仲間2人の攻撃が彼此あいまって最大の効果をあげるよう、声を張りあげ指図を下す……

オーガが棍棒をふりおろす、そのとき。鎖鎧を着たドワーフが、相棒の体を盾でかばい、恐るべき一撃を脇へ流す。相棒というのは、金属の小札を魚鱗のように連ねた札鎧を着たハーフエルフで、オーガの周りを回りながら、目もくらむ速さで双刀をふるい、防御の隙を突く。

観客の目を楽しませようと、剣闘士が闘技場に戦う。片手に三つ又の矛、片手に網。得意の技は敵を網で捕えて引きずり回すことで、観客の大受けを取り、戦いの上でも有利。だが今日の相手は一味違い、青光る剣から稲妻を放った……

これらの英雄はみなファイターである。ファイターは恐らくD&D世界で最も多様なクラスである。遍歴の騎士、征服王、王の代理戦士、精鋭歩兵、非情な傭兵、山賊のかしら。彼らはみなファイターである。誰よりも武器と鎧の扱いに長け、あらゆる戦闘技術に通暁し、そして“死”に慣れている——死をもたらすことにも、死に面と向うことにも。

## 広い能力・深い能力

ファイターはあらゆる戦闘技術の基礎を学ぶ。あらゆるファイターは、斧をふるい、細身の剣で丁々発止の決闘をし、長剣や両手使いの大剣を使い、弓をひき、果ては敵を網でからめ取り……と、何をやっても相当の腕前を備えている。盾も使いばあらゆる鎧も使いこなす。その上で、ファイターには1人1人、得意の技がある。ある者は弓術に長け、ある者はよく二刀を使い、ある者は武技を補うに魔法をもつてする。このように、基本的な能力の幅が広く、その上で一人一人が専門的な能力を深く究めているため、ファイターは戦場においてもダンジョンにおいても卓越した戦闘要員となる。

## 危険に慣れた者

都市の衛兵、村落の民兵、王家の軍兵のすべてがファイターというわけではない。こうした軍勢の多くは、それほど訓練を積んでいない兵士であり、ごく基礎的な戦闘知識しか持たない。熟練兵、士官、訓練を積んだ屈強の用心棒、忠義な騎士などはファイターである。

一部のファイターは鍛えた技を冒険に使おうとする。ダンジョン探検、怪物退治、そのほか冒険にはつきものの危険な仕事は、ファイターにはうってつけのもので、過去の生活ともそれほど違わない。危険はより大きいかもしれないが、報酬もより大きい。なにしろ、都市の衛兵をつとめるファイターには、魔法の名剣フレイム・タンを手に入れる機会などめったにないのだ。

## ファイターの作成

ファイターのキャラクターを作成する際には、キャラクターの背景とも結びつけて、2つの事柄を考えてみよう。(1)君はどんな環境で戦闘訓練を受けたのだろうか。(2)君はまわりの普通の戦士たちとどこが違ったのだろうか。君はきわだって冷酷非情だったのだろうか。ひととき熱心に修行に打ちこみ、師匠に目をかけてもらったのだろうか。だとしたら、なぜ熱心に修行したのだろうか。故郷の危機、復讐の念、腕前を証しだてたい思い、どれであってもおかしくない。

君は貴族の抱える軍隊、あるいは土地の民兵隊で正規の訓練を受けたのかもしれない。軍学校で訓練を受け、戦略、戦術、戦史を学んだのかもしれない。まったくの我流で、実戦で腕を磨いた荒削りな戦士なのかもしれない。君は農場暮らしを脱出するために剣を取ったのだろうか、それとも一族累代の伝統に従って戦士となったのだろうか。君は武器と鎧をどうやって手に入れたのだろうか。軍で給与されたのだろうか、先祖伝来の品を受け継いだのだろうか、それとも長年かけて爪に火をともし貯めた金で買ったのだろうか。いずれにせよ、いまや武器防具は君にとってひときわ重要な財産であり、君を死の抱擁から救う唯一の宝物となっている。

## 簡易作成法

ファイターを手早く作成するには次のようにするとよい。まず【筋力】と【敏捷力】のどちらかを一番高い能力値にする(近接武器をメインで使うなら【筋力】、遠隔武器や“妙技”武器をメインで使うなら【敏捷力】)。2番目に高くするのは【耐久力】がよい。次に背景として“兵士”を選択する。

## クラス特徴

ファイターであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

### ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ファイター・レベルごとに1d10

1レベル時のヒット・ポイント：10＋【耐久力】修正値

以後のヒット・ポイント：1レベルより後のファイター・レベルごとに(1d10(または6)＋【耐久力】修正値)

### 習熟

鎧：すべての鎧、盾

武器：単純武器、軍用武器

道具：――

セーヴィング・スロー：【筋力】、【耐久力】

技能：以下から2つ選択；〈威圧〉、〈運動〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉、〈歴史〉

### 装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a) チェイン・メール、または (b) レザー、ロングボウ、アロー20本
- (a) 任意の軍用武器1つとシールド1つ、または (b) 任意の軍用武器2つ
- (a) ライト・クロスボウとボルト20本、または (b) ハンドアックス2丁
- (a) 地下探険家パック、または (b) 探険家パック

### 戦闘スタイル

君は得意の戦法として1種類の戦闘スタイルを採用する。以下の中から1つを選択すること。これ以後また戦闘スタイルを選択することがあっても、同一の戦闘スタイルを2度選択することはできない。

### 片手武器戦闘

一本の手で武器を持ち、そして他の武器を何も持っていないならば、その武器のダメージ・ロールに＋2のボーナスを得る(訳注：盾は武器ではないため、一本の手で武器を持ち、一本の手で盾を持っていてもこの利益は得られる)。

### 弓術

遠隔武器での攻撃ロールに＋2のボーナスを得る。

### 護衛

君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から5フィート以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君はリアクションを用いてその攻撃ロールに不利を付けることができる。ただしこれには君が盾を使用していなければならない。

### 二刀流

2つの武器を持って戦うとき、君は2つ目の武器の攻撃のダメージにも能力修正値を足せる。

### 防御

鎧を着ているならばACに＋1のボーナスを得る。

### 両手武器戦闘

両手で1つの近接武器を使用して攻撃を行ない、その攻撃のダメージ・ダイスで1か2の目を出したなら、君はその1や2が出たダイスを再ロールできる。ただし再ロールの結果は、たとえ1や2であっても、必ず使用せねばならない。この利益を得るためには、武器が“両手用”または“両用”の特性を有している必要がある。

### 底力

君は持久力の泉(ただし有限)を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、(1d10＋ファイター・レベル)のヒット・ポイントを回復できる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

### 怒涛のアクション

2レベル以降、君は短時間だけ通常の限界を超えて活動できるようになる。君は自分のターンにおいて、通常のアクション(と、場合によって許される1回のボーナス・アクション)に加えて、さらに追加で1回のアクションを行なえる。

この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。17レベル以降、君はこの特徴を次の休憩までの間に2回使用できるようになるが、それでも1ターンには1回しか使用できない。

### 戦士の類型

3レベルの時点で、君は3つの類型の中から1つを選び、その類型に従って戦法と技術を磨いてゆく。戦士の類型のうちチャンピオンはファイターの項の最後に詳述される。他の類型については『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照されたい。ここで選択した類型によって、3、7、10、15、18レベルで得られる特徴が決定される。

## 能力値上昇

4、6、8、12、14、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にはできない。

## 追加攻撃

5レベル以降、君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに1回ではなく計2回の攻撃を行なえるようになる。

この攻撃回数はファイター11レベルで計3回、20レベルで計4回まで増加する。

## 不屈

9レベル以降、君は失敗したセーヴィング・スローを再ロールできるようになる。再ロールを行なった場合、再ロールの結果は必ず使用せねばならない。この特徴はひとたび使用したなら、大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

13レベル以降、君はこの特徴を次の大休憩までの間に2回使用できるようになる。17レベル以降、君はこの特徴を次の大休憩までの間に3回使用できるようになる。

### ファイター

レベル	習熟ボーナス	特徴
1	+2	戦闘スタイル、底力
2	+2	怒涛のアクション(1/休憩)
3	+2	戦士の類型
4	+2	能力値上昇
5	+3	追加攻撃(計2回)
6	+3	能力値上昇
7	+3	戦士の類型の特徴
8	+3	能力値上昇
9	+4	不屈(1/大休憩)
10	+4	戦士の類型の特徴
11	+4	追加攻撃(計3回)
12	+4	能力値上昇
13	+5	不屈(2/大休憩)
14	+5	能力値上昇
15	+5	戦士の類型の特徴
16	+5	能力値上昇
17	+6	怒涛のアクション(2/休憩)、 不屈(3/大休憩)
18	+6	戦士の類型の特徴
19	+6	能力値上昇
20	+6	追加攻撃(計4回)

## 戦士の類型

ファイターが己の戦闘技術を完成させるために取る手法は個人で違う。そのやりかたによって、君の戦士としてのありかたが定まる。

## チャンピオン

### Champion / 闘士

チャンピオン型のファイターは純粋な肉体の力を研ぎすまして恐るべき完成形に至る。この類型に属する者は厳格な訓練と肉体の力を組み合わせて破壊的な打撃を与える。

## クリティカル率上昇

3レベルで戦士の類型としてチャンピオンを選択した時点で、君の武器攻撃はダイスの目が19～20でクリティカル・ヒットになる。

## 抜群の身体能力

7レベル以降、君は習熟ボーナスを得ていない【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】判定のすべてに、習熟ボーナスの $\frac{1}{2}$ (切り上げ)を加えることができる。

加えて、助走つきの幅跳びを行なう際には、跳躍可能な距離が(【筋力】修正値×1)フィートだけ増大する。

## 戦闘スタイル追加

10レベルの時点で、君はクラス特徴“戦闘スタイル”から、もう1種類の戦闘スタイルを選択できる。

## クリティカル率大上昇

15レベル以降、君の武器攻撃はダイスの目が18～20でクリティカル・ヒットになる。

## 生命力

18レベルの時点で、君が打撃に耐えて戦いぬく力は頂点に達する。君は自分のターンの開始時ごとに、もしヒット・ポイントが最大値の半分以下であるならば、(5+【耐久力】修正値)のヒット・ポイントを回復する。君はヒット・ポイントが0の時にはこの利益を得られない。

## ローグ

仲間たちに“待て”と合図を送って歩いて、そのハーフリングは、ダンジョンの通路を身をかがめ足音を殺して進んでいった。扉に耳を押しつけてから、道具を一そろい取り出したと思うと、たちまち鍵を開けてしまった。そうしてこのハーフリングは、仲間のファイターが扉を蹴り開けようと進む間に、物陰に身を潜めた……

1人のヒューマンが路地の影のなかに潜んでいた。その相棒は相棒で待ち伏せの準備をしていた。狙う獲物が——悪名高い奴隷商人が路地を通り過ぎるとき、相棒が大声をあげた。商人は何事ならんと確かめに行こうとする。そのとき暗殺者の刃が奴隷商人の喉を切り裂き、商人は声も立てずにくずおれた……

笑いをこらえながら、そのノームは手の指を素早く動かし、魔法の力で番人のベルトから鍵束を取り上げた。たちまち鍵はノームの手にあり、牢屋の扉は開き、ノームと仲間はいつでも牢を抜け出せるようになっていた……

ローグは技術と隠密性を活かし敵の弱点を突いてどんな状況でも切り抜ける。どんな問題にも解決法を見出すコツを心得ており、臨機応変で多芸多才で融通の利くところを大いに見せつける。これはまさに冒険の一行が成功するには欠かせぬ才能である。

### 技術と正確さ

ローグは、戦闘能力の向上に努めるのと同じほど、各種技術の向上にも打ちこむ。ローグ以外のキャラクターに、これほど技術面ですぐれた者はめったにいない。多くのローグは忍び、隠れ、欺きのわざを重んじる。ダンジョンでの活動の助けになる技術、つまり壁を登り、罠を発見し解除し、鍵を開けるといった技術を研ぎ澄ます者もいる。

戦闘においては、ローグは蛮力よりも狡知を重んじる。連打で敵を叩き伏せるのではなく、急所へ精確な一撃を送りこむ。危険の回避には超自然的というべき勘を備えている。そして一部の者は、こうした能力をさらに補う、ちょっとした魔法まで心得ている。

### 影に生きる

どんな町にも都市にも一定数のローグがいる。ほとんどの者はこのクラスの最悪のステロタイプに従って、押込強盗、殺し屋、スリ、詐欺師として生計を立てている。こうした連中が盗賊ギルドや犯罪結社を結成していることも多い。独立独歩のローグも多いが、彼らも時には手下を集めて詐欺や押込の仲間を使う。ローグの中には真つ当な仕事で暮しを立てている者も一定数いる。錠前師、探偵、害虫・害獣退治人(ダイア・ラットやワーラットが下水道を徘徊している世界では、これは危険な職業なのだ)などである。

冒険者としては、ローグは法に背いて行動することも、法に従って行動することもある。冷酷非常な犯罪者で、宝の山をかすめて一財産築いてやろうと思立ったという者もある。また、法の目を逃れるために冒険の人生に踏みこんだ者もある。一方ではそもそも犯罪のためではなく、もっぱら古代の廃墟や秘密の墳墓に忍びこむために技を学び、磨いてきたという者もある。

### ローグの作成

ローグのキャラクターを作成する際には、キャラクターと法との関係を考えてみよう。君は過去に犯罪に手を染めたことがあるのだろうか(あるいは、今まさに手を染めているのだろうか)。君は司直から、あるいは激怒した盗賊ギルドの長から、逃げているのだろうか。あるいは、より大きな危険とより大きな報酬を求めてギルドを離れたのだろうか。君を冒険に駆り立てるのはカネだろうか、それとももっと他の欲望や理想だろうか。

君がこれまでの生活を離れた“きっかけ”は何だろうか。大じけな詐欺や押込強盗に失敗して、稼業を一からやり直す羽目になったのだろうか。それとも運よく盗みに大成功して、ケチな盗人稼業から足を洗えるようになったのだろうか。漂泊の思いに駆られて故郷から巣立ったのだろうか。ひょっとしたら、君は突然一家や師匠と別れて、新たな仲間を見つけねばならなくなったのかもしれない。あるいは新しい友人(=今の冒険者仲間)が、君の技術を活かして生計を立てる新たな可能性を示してくれたのかもしれない。

### 簡易作成法

ローグを手早く作成するには次のようにするとよい。まず【敏捷力】を一番高い能力値にする。〈捜査〉の高いキャラクターにしたい場合【知力】を2番目に高くする。人をあざむき、世に交わる能力を高めたい場合【魅力】を2番目に高くする。次に背景として“犯罪者”を選択する。

## クラス特徴

ローグであることにより、君は以下のクラス特徴を得る。

### ヒット・ポイント

ヒット・ダイス：ローグ・レベルごとに1d8

1レベル時のヒット・ポイント：8+【耐久力】修正値

以後のヒット・ポイント：1レベルより後のローグ・レベルごとに(1d8(または5)+【耐久力】修正値)

### 習熟

鎧：軽装鎧

武器：単純武器、ショートソード、ハンド・クロスボウ、レイピア、ロングソード

道具：盗賊道具

セーヴィング・スロー：【敏捷力】、【知力】

技能：以下から4つ選択；〈威圧〉、〈運動〉、〈隠密〉、〈軽業〉、〈看破〉、〈芸能〉、〈説得〉、〈捜査〉、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈ペテン〉

### 装備品

初期装備品は以下の通り。これに加えて背景によって得られる装備品もある。

- (a)レイピア、または(b)ショートソード
- (a)ショートボウとアロー20本入りの矢筒、または(b)ショートソード
- (a)泥棒パック、または(b)地下探検家パック、または(c)探検家パック
- レザー・アーマー、ダガー2本、盗賊道具

### 習熟強化

1レベルの時点で、君が既に得ている技能習熟のうち2種類を選択するか、“君が既に得ている技能習熟のうち1種類、ならびに、盗賊道具への習熟”を選択する。それらの習熟を使用して行なう能力値判定においては、君の習熟ボーナスは2倍になる。

6レベルの時点で、君はさらに2種類の(技能または盗賊道具への)習熟を選択してこの利益を得られる。



## 急所攻撃

1レベル以降、君は敵の隙を突いて巧みな一撃を与えるやりかたを心得る。君は1ターンに1回、攻撃ロールに有利を得た攻撃で君がヒットを与えたクリーチャー1体に対して、追加で1d6ダメージを与えることができる。その攻撃は“妙技”の特性を持つ武器または遠隔武器を使用したものでなければならない。

以下の条件のすべてを満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ていなくとも上記の追加ダメージを与えられる：(1)君以外の“目標クリーチャーにとっての敵”が、目標クリーチャーから5フィート以内にいる。(2)その“目標クリーチャーにとっての敵”が無力状態でない。(3)君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

この追加ダメージの値は、君がローグ・レベルを得るに従って、『ローグ』表の急所攻撃の項にある通り増加する。

## 盗賊の符牒

ローグの訓練の間に君は盗賊の符牒を学んだ。俚言、隠語、暗号を混ぜ合わせた秘密の符牒である。これを用いれば、一見何の変哲もない会話の中に、秘密の情報を隠すことができる。盗賊の符牒を知る者のみが、こうした情報を解し得る。この種の情報を伝えるには、同じことを隠さず話す場合の4倍の時間がかかる。

加えて、君は一連の秘密の合図や印を解する。これは短く単純な情報を伝えるのに用いられる。「ここは危険」、「ここはギルドのなわばり」、「近くに獲物あり」、「この者はカモ」、「この者は逃亡中の盗賊に隠れ家を提供してくれる」等である。

## 巧妙なアクション

2レベル以降、君は機転と俊敏さを活かして素早く動き、素早く行動することができるようになる。君は戦闘において君のターンごとに1回のボーナス・アクションをとれる。このアクションは以下のいずれかのためにのみ使用できる：(1)早足、(2)離脱、(3)隠れ身。

## ローグの類型

3レベルの時点で、君は3つの類型の中から1つを選び、これに従ってローグの能力を鍛錬する。ここではシーフの類型のみを詳述する。他の類型に関しては『プレイヤーズ・ハンドブック』を参照のこと。ここで選択した類型によって、3、9、13、17レベルで得られる特徴が決定される。

## 能力値上昇

4、8、10、12、16、19レベルの時点で、君は任意の1種類の能力値を2上昇させるか、あるいは任意の2種類の能力値を1ずつ上昇させることができる。通常通り、この特徴によってもまた、能力値を20より上にはできない。

## 直感回避

5レベル以降、君から見える者が君を攻撃してヒットを与えたなら、君はリアクションを用いてその攻撃の君に対するダメージを半分にすることができる。

## 身かわし

7レベル以降、君は特定の範囲効果(レッド・ドラゴンの炎の息、アイス・ストームの呪文など)から素早く飛びのくことができるようになる。君が【敏捷力】セーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果にさらされた場合、君はそのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですむ。

## 確かな技術

11レベルに至った君は、身につけた技術を、完璧に近いまでに砥ぎました。習熟ボーナスを足せる能力値判定を行なう時には常に、d20ロールでの9以下の目を10として扱うことができる。

## 非視覚的感知

君は14レベル以降、物音を聞くことができる限り、君から10フィート以内の隠れているクリーチャーや不可視のクリーチャーすべての位置を認識できる。

## 囚われぬ心

15レベルに至った君は、今まで以上の精神力を身につけた。【判断力】セーヴィング・スローの習熟を得る。

## 捕捉不能

18レベル以降、君があんまり巧みに身をかわすので、打ちかかる敵は滅多に君を出し抜けない。君が無力状態でない限り、君に対する攻撃ロールは決して有利を得られない。

## 幸運児

20レベルの時点で、君は成功せねばならぬ時に必ず成功するすばらしいコツをつかんだ。もし君の攻撃が射程内の目標に対してミスしたなら、君はその1回のミスをヒットに変えることができる。あるいはまた、もし君が1回の能力値判定に失敗したなら、君はそのd20ロールの目を20として扱うことができる。

君はこの特徴をひとたび使用したなら、1回の小休憩または大休憩を終了するまで、これを再び使うことができない。

## ローグ

レベル	習熟 ボーナス	急所 攻撃	特徴
1	+2	1d6	習熟強化、急所攻撃、盗賊の符牒
2	+2	1d6	巧妙なアクション
3	+2	2d6	ローグの類型
4	+2	2d6	能力値上昇
5	+3	3d6	直感回避
6	+3	3d6	習熟強化
7	+3	4d6	身かわし
8	+3	4d6	能力値上昇
9	+4	5d6	ローグの類型の特徴
10	+4	5d6	能力値上昇
11	+4	6d6	確かな技術
12	+4	6d6	能力値上昇
13	+5	7d6	ローグの類型の特徴
14	+5	7d6	非視覚的感知
15	+5	8d6	囚われぬ心
16	+5	8d6	能力値上昇
17	+6	9d6	ローグの類型の特徴
18	+6	9d6	捕捉不能
19	+6	10d6	能力値上昇
20	+6	10d6	幸運児

## ローグの種類

ローグどうしの共通点は多い。ローグはみな技術を研ぎ澄まし、戦いでは精確な命取りの一撃を放ち、素早い身のこなしを身につけてゆく。けれど、こうした技術にどんな方向性を持たせるかは個々人で違う。君の選択した類型は、君が何を重んじるかを反映したものである。どんな職業を選んだかというよりは、むしろ、どんな技法を好むかを示すものである。

### シーフ

#### Thief / 盗人

君は盗みの技を磨く。この類型に属する者には押込強盗、山賊、スリその他の犯罪者が多い。けれど、それだけではない。プロの宝探し、冒険家、ダンジョン探検家、探偵をもって自認するローグもまた、この類型に属する。君は俊敏性、隠密性を高めるだけでなく、古代の廃墟を探検し、読み慣れぬ言語を読み、本来使えぬ魔法のアイテムを使うといった技術をも身につけてゆく。

#### 器用な指先

3レベル以降、君は“巧妙なアクション”によって得られるボーナス・アクションを用いて、【敏捷力】〈手先の早業〉判定を行なうこと、盗賊道具を用いて罠の解除や解錠を行なうこと、“物体の操作”アクションを行なうことができる。

#### 屋根渡り

3レベルでシーフの類型を選択した時点で、君は通常よりも高速で登攀を行なうことができるようになる。君はもはや、登攀を行なうのに追加の移動を要しない。

加えて、君が助走つきの跳躍を行なう際には、跳躍距離が(【敏捷力】修正値)フィートだけ伸びる。

#### 隠密無双

9レベル以降、君はもしもあるターンに移動速度の半分以下しか移動しないなら、そのターンに行なう【敏捷力】〈隠密〉判定に有利を得る。

#### 魔法装置使用

13レベルの時点で、魔法の働きについて多くを学んできた君は、本来君用でない魔法のアイテムの用法をずばり見抜けるまでになった。君は魔法のアイテムの使用にあたってクラス、種族、レベルの条件をすべて無視する。

#### 神速

17レベルに達した時点で、君は待ち伏せをしかけるにも危険から素早く逃れるにも自在を得る。すなわち、君は各戦闘において、最初のラウンドに2回のターンを得る。1回目のターンは通常のイニシアチブで回ってくる。2回目のターンは(君のイニシアチブ-10)で回ってくる。君は、不意を討たれている時には、この特徴を使用できない。

## 第4章：個性と背景

キャラクターは種族やクラスだけで定義できるものではない。彼らはクラスだの種族だのというものが定義するもの以上に、それぞれに異なった物語、興味関心、関係性、そして能力を持った個人なのだ。本章はこれらのさまざまなキャラクターの詳細について解説するものである。その内容には典型的な名前や肉体的なことに関する説明、背景や言語に関するルール、そして人格や属性に関するさまざまな事柄も含まれる。

### キャラクターの詳細

君のキャラクターの名前と肉体的な特徴は、同卓した他のプレイヤーたちが君について知る最初の事柄ということになる。それゆえ、君が心に思い描いているキャラクターに、その名前や外見が似つかわしいかどうかは、考えてみる価値のあることである。

#### 名前

君のキャラクターが属する種族の解説には、その種族の構成員の名前のサンプルも記載されている。単にそのリストから1つを選ぶのだとしても、名前を決めるに当たっては幾分か君の考えを込めること。

#### 性別

男性と女性のどちらのキャラクターをプレイするにしても、そのことで特段の利益や不利益が生じることはない。より広範な文化における生物学的性別、社会的性別、および性的な振舞いに関する先入観に対し、君のキャラクターがどのように従うか、あるいは従わないかについては考慮すること。例えば男性のドラウのクレリックはドラウの社会における伝統的な性的役割分担に反抗するものであり、それは君のキャラクターがドラウの社会を捨てて地上に向かう理由となりうる。

君は生物学的あるいは社会的な性別に関する二元論的な考えに縛られる必要はない。例えばエルフの神であるコアロン・ラレシアンはしばしば中性あるいは両性具有の存在としてあらわされ、多元宇宙におけるエルフたちの中にも中性あるいは両性具有の存在として生れてくる者がいる。また、男性として振る舞う女性のキャラクターをプレイしてもよいし、女性の身体に囚われてしまったと感じている男性をプレイしてもよいし、男性と間違われることを極端に嫌う髭の生えた女性のドワーフをプレイしてもよい。同様に、君のキャラクターの性的指向も君が決定してよい。

#### 身長と体重

キャラクターの身長と体重を決定するにあたって、君は種族の説明に記載された情報を使用してもよいし、『身長・体重ランダム決定表』を使用してもよい。キャラクターの能力値から、ふさわしい身長と体重を考えること。腕力はないが機敏なキャラクターならば細身だろう。腕力が強く頑丈だというなら背が高いかもしれないし、あるいは体重だけ重いというのも考えられる。

望むなら、身長・体重ランダム決定表を使ってキャラクターの身長と体重をダイスロールによってランダムに決定してもよい。身長修正値の列に示したダイスロールの結果が、そのキャラクターの基本身長よりどれだけ背が高いかを表す値(単位はインチ)となる。その同じ値に、体重修正値の列に示したダイスロールあるいは数値を掛け算した値が、そのキャラクターの基本体重よりどれだけ重いかを表す値(単位はポンド)となる。

#### 身長・体重ランダム決定表

種族	基本身長	身長修正値	基本体重	体重修正値
ヒューマン	4'8"	+2d10	110 lb.	×(2d4) lb.
ウッド・エルフ	4'6"	+2d10	100 lb.	×(1d4) lb.
ハイ・エルフ	4'6"	+2d10	90 lb.	×(1d4) lb.
ヒル・ドワーフ	3'8"	+2d4	115 lb.	×(2d6) lb.
マウンテン・ドワーフ	4'	+2d4	130 lb.	×(2d6) lb.
ハープリング	2'7"	+2d4	35 lb.	×1 lb.

(訳注：1'=1フィート=12インチ=30.5cm、1"=1インチ=2.54cm、1lb.=1ポンド=454g)

例えば、ヒューマンのティカの身長は4フィート8インチ+2d10インチとなる。ティカのプレイヤーが2d10をロールし、出た目の合計は12だったので、ティカの身長は5フィート8インチとなる。次にこの12という値に対し2d4を掛ける。2d4をロールし3という結果を得たので、ティカの追加体重は36ポンド(12×3)となり、これを基本体重110ポンドに足して、合計で体重は146ポンドとなる。

#### その他の身体的特徴

キャラクターの年齢、および髪、眼、肌の色を選ぶこと。際立った特徴を持たせるために、傷痕があるだの、足を引きずっているだの、あるいは刺青をしているだのといった風変わりなものや、あるいは記憶に残りやすい身体的特徴を与えてもよいだろう。

#### ティカとアルテミス：対照的なキャラクターたち

本章の内容は、君のキャラクターを他のすべてのキャラクターたちとは全く異なったものとして設定するためのものである。例として以下の2人のヒューマンの戦士を挙げよう。

ドラゴンランスの物語に登場するティカ・ウェイランは荒っぽい幼少期を送った向こう気の強い10代の娘である。盗賊の娘だった彼女は家出し、ソレースの路上で自分の父親と同じ稼業に手を染めた。そして〈憩いのわが家〉亭の亭主に強盗をしかけたが、逆に捕まってしまった。亭主は彼女を保護し、酒場のウェイトレスとしての仕事を与えた。だがソレースの街がドラゴン軍の侵略によって壊滅し酒場も破壊されてしまうと、ティカは幼馴染の友人と一緒に冒険に出ざるを得なくなった。かつての路上での経験と結びついた彼女のファイターとしての技能(フライパンも彼女のお気に入りの武器のひとつであり続けた)は、彼女の冒険の人生における彼女の様々な能力を他と比べ得ぬものとしたのである。

アルテミス・エントレリは、フォーゴトン・レルムのカリムポートの路上で育った。そして機転と腕力とすばしっこさを駆使して、この都市に何百と存在する貧民街の1つに自分の縄張りを作り上げてきた。数年後、彼はカリムポートで最も勢力の大きな部類に入る盗賊ギルドの1つの目にとまり、そしてその若さにもかかわらずギルド内の序列を急速に上り詰めていった。アルテミスはカリムポートの太守の1人に暗殺者として厚遇されるようになった。そしてその太守は、盗まれた宝石を取り戻させるため、遥かアイスウィンド・デイルへと彼を送り出したのである。彼はプロの殺し屋であり、己の技術を向上させるべく、常に自分に試練を課している。

ティカとアルテミスはどちらもヒューマンであり、(ログとしての経験をいくぶんが有する)ファイターであり、高い【筋力】値と【敏捷力】値を持つところまでは共通しているが、似ているのはそこまでである。

## 属性

ダンジョンズ&ドラゴンズの世界における典型的なクリーチャーはそれぞれ1つの“属性”を有する。これはそのクリーチャーの倫理観と個々人の傾向を大雑把に表したものである。属性は以下の2つの要素から成る。すなわち、倫理性を定義するもの(善・悪・中立)と、社会および秩序に対する姿勢を表したもの(秩序・混沌・中立)である。従って9つの異なった属性の組み合わせが存在しうるのである。

以下は9つの属性の簡単なまとめで、その属性を有するクリーチャーの典型的な行動パターンを説明するものである。とはいえ、個々人の行動は“典型的な行動パターン”とは大きく異なりうる。属性の指し示す行動パターンに完全に、そして常に従う個体などそうはいないのだ。

秩序にして善のクリーチャーは、概ね、社会が正しいと認める行動を取る。ゴールド・ドラゴン、パラディン、そしてほとんどのドワーフが“秩序にして善”である。

中立にして善の連中は、他者の必要に応じて彼らを助けるために最善を尽くす。多くのセレスチャル、一部のクラウド・ジャイアント、そしてほとんどのノームが“中立にして善”である。

混沌にして善のクリーチャーは、他人がどう考えていようと、自身の道義心に従って行動する。カッパー・ドラゴン、多くのエルフ、そしてユニコーンが“混沌にして善”である。

秩序にして中立の個々人は、法、伝統、あるいは個人的な規範に則って行動する。多くのモンクが“秩序にして中立”であり、ウィザードにもそのような者たちがいる。

真なる中立は、倫理的問題に関する言明を避けていずれの陣営にも与せず、その時に最良と思われる行動を取ることを好む属性である。リザードフォーク、ほとんどのドルイド、そして多くのヒューマンが“真なる中立”である。

混沌にして中立のクリーチャーは己の気の向くままに行動し、個人の自由を何よりも重視する。多くのバーバリアンとローグは“混沌にして中立”であり、バードの中にもそのような者がある。

秩序にして悪のクリーチャーは伝統、忠誠、あるいは秩序といった規範の中で、組織的に、己の欲するものを獲得する。デヴィル、ブルー・ドラゴン、ホブゴブリンが“秩序にして悪”である。

中立にして悪は、慈悲心だの後ろめたさだのとは無縁で、やって無事に済むことならなんでもするという属性である。多くのドラウは“中立にして悪”である。クラウド・ジャイアントの一部やユーゴロスもそうである。

混沌にして悪のクリーチャーは、貪欲さや憎悪、血に飢えた欲求に駆られるまま、気まぐれに暴力を振るう。デーモン、レッド・ドラゴン、オークが“混沌にして悪”である。

### ティカとアルテミス：属性

ティカ・ウェイランは“中立にして善”である。彼女は基本的に親切で、可能な限り他者に手を貸そうと努力する。アルテミスは“秩序にして悪”である。彼は生命の価値などと言ったものには無関心だが、少なくとも殺人に関してはプロとしての矜持を持っている。

悪のキャラクターであるアルテミスは、理想的な冒険者ではない。彼は悪党として活動を始め、必要に駆られたとき——そしてそれがまさに自分の目的に合致するというとき——にのみ、英雄たちと行動を共にする。たいていのゲームにおいて、悪の冒険者は、興味や目的を共有しない同じグループ内の他者との間に問題を引き起こす。一般的に言って、悪の属性は悪党やモンスター用のものだ。

## 多元宇宙における属性

思考能力を持つ多くのクリーチャーにとって、属性とは倫理を選択することである。ヒューマン、ドワーフ、エルフ、そしてその他の人型生物の種族は、善と悪、そして秩序と混沌について、いずれの道に従うかを選択できる。神話によれば、こうした種族を創造した善なる神々は自由意志に拠らない善はすなわち奴隷化であると知っていたので、彼らに自由意志を与え、どのような倫理をも選べるようにしたのだという。

しかしその他の種族のなかには、悪の神々に仕えるために生み出されたものもある。そうした種族は生まれながらにして、作り主たる神々の性質と一致するような傾向が強い。たとえばオークのほとんどはオークの神グルームシュの暴力的かつ残忍な性質を共有しており、従って悪へと傾き易いのである。善の属性を選択したある1体のオークがいたとして、そのオークは生涯を通じて、自らに内在する傾向と戦い続けることになる(ハーフオークでさえも、オークの神の影響力がしつこく自分を引き寄せようとしているのを感じるのだ)。

属性は、セレスチャルやフィンドのありようにおいて必須の部分である。デヴィルは“秩序にして悪”であることを選びはしない。“秩序にして悪”に向かう傾向を持ってもらえない。むしろ、その本質が“秩序にして悪”なのである。あるデヴィルが何らかの理由で“秩序にして悪”でなくなった場合、そのデヴィルはデヴィルであることをやめてしまう、ということになるだろう。

理性的な思考能力に欠けるほとんどのクリーチャーは、属性を有さない——彼らは無属性である。こうしたクリーチャーには倫理的もしくは道徳的な選択をする能力が欠けており、動物的本能に従って行動する。例えばシャーク(サメ)は残忍な捕食者であるが悪ではない。属性を持たないだけなのだ。

## 言語

君がどの種族を選ぶかで、君のキャラクターが最初から話することができる言語が決まってくる。また、背景によっては、君が選んだ1つ以上の追加言語が使用可能になるかもしれない。キャラクター・シートにこれらの言語を記載すること。

君の言語を、『標準的な言語』表から選択するか、君のキャンペーンにおける一般的な言語の中から選択すること。DMの許可があれば、『標準的な言語』でなく『珍しい言語』表から選んでもよいし、シーフの符丁やドルイド語といった秘密の言語を選んでもよい。

これらの言語の中には、実際にはいくつかの“方言”の集合体であるものがある。例えば始原語には風界語、水界語、火界語および地界語という方言があり、4つの元素界でそれぞれ使われている。同じ言語の異なった方言を話すクリーチャー同士は、互いに意思疎通を行うことができる。

### 標準的な言語

言語	一般的な話者	文字
共通語	ヒューマン	共通語
エルフ語	エルフ	エルフ語
オーク語	オーク	ドワーフ語
巨人語	オーガ、ジャイアント	ドワーフ語
ゴブリン語	ゴブリン類	ドワーフ語
ドワーフ語	ドワーフ	ドワーフ語
ノーム語	ノーム	ドワーフ語
ハーフリング語	ハーフリング	共通語

## 珍しい言語

言語	一般的な話者	文字
始原語	エレメンタル	ドワーフ語
地獄語	デヴィル	地獄語
深淵語	マインドフレイヤー、 ビホルダー	—
地下共通語	アンダーダークの商人	エルフ語
天上語	セレスチャル	天上語
奈落語	デーモン	地獄語
森語	フェイ・クリーチャー	エルフ語
竜語	ドラゴン、ドラゴンボーン	竜語

## キャラクターの個性

君のキャラクターの個性を肉付けする——すなわち、特徴や癖、習慣、信念、弱味といった、一個人に特異なアイデンティティを与える一連の要因を付与することは、ゲームを遊ぶ中でキャラクターを生き生きとさせるのに役立つだろう。ここでは4種類の特徴について述べる。すなわち、人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味である。この4種類以外にも、君のキャラクターが好む言葉や言い回し、表情や動作の癖、悪癖や苛立たしく感じるもの、その他諸々の思い浮かぶ特徴について考えてみる。

本章で後述する背景のそれぞれには、想像のきっかけになりそうな“おすすめ的人物像”が含まれている。これらのオプションに縛られる必要はないが、よい出発点とはなるだろう。

### 人格的特徴

君のキャラクターに“人格的特徴”を2つ与えること。人格的特徴は、君が自分のキャラクターを他人のそれと異なったものにするための助けとなる、ちょっとした簡単な方法である。人格的特徴は、君のキャラクターに関して、何か興味深く面白いことを君に思い描かせるようなものにすべきだ。つまり、君のキャラクターを特徴づけることに特化した、明確な自己描写であるべきなのだ。「私は賢い」はいい特徴ではない。多くのキャラクターをその言葉で説明できてしまうからだ。一方「私はキャンドルキープのすべての本を読み尽くした」というのは、キャラクターの関心や傾向について君に特定の何かを告げるものだ。

“人格的特徴”としては、君のキャラクターが好むもの、過去の功績、嫌いなもの、恐れているもの、自分自身をどう思っているか、癖、或いは能力値を反映させたものなどがありうる。

“人格的特徴”について考える取っ掛かりとして、君の能力値のうち最も高いものと最も低いものに注目し、それぞれに関連する特徴を1つずつ定義するというのはなかなか使い勝手がよい。いずれの場合においても、長所も短所も描き得るのだ——例えば君は低い能力値を克服するために非常に努力したのかもしれないし、高い能力値にうぬぼれているのかもしれないのだから。

### 尊ぶもの

君のキャラクターを突き動かす、君の“尊ぶもの”を1つ説明すること。“尊ぶもの”とは、君が最も強く信じている種々のものごとであり、君を“そうせざるにはいられない”状態で行動させるようにする、根本的な道徳的および倫理的な信念である。君の人生の目的から君を支える思想信条の体系までの、あらゆるものが君の“尊ぶもの”となりうる。

“尊ぶもの”は、以下のいずれかに対する答となっている：君が決して裏切らない原理原則は何か？ 君に犠牲を払うよう促すものは何か？ 君を行動へと駆り立て、君の目的や野心を導くものは何か？ 君が何としても得ようとする唯一絶対のものとは何か？

君は“尊ぶもの”として好きなものを選んでよいが、決めるに当たってはキャラクターの属性がよい出発点となる。本章の『背景』には、それぞれおすすめの“尊ぶもの”が6つずつ記載されている。そのうち5つは属性のありように関連づけられている。すなわち秩序、混沌、善、悪、そして中立だ。最後の1つについては、道徳的あるいは倫理的な立場といったものよりも、特定の背景により強く関連付けられたものである。

### 関わり深いもの

君のキャラクターに“関わり深いもの”を1つ作成すること。“関わり深いもの”はこの世界における人々や場所、あるいは出来事といったものとキャラクターとの関係性を表している。“関わり深いもの”は、君と背景に由来する様々なことがらとを結びつける。“関わり深いもの”は君に英雄的行為を促すかもしれないし、“関わり深いもの”が脅かされたために君は自分の最大の関心事に反して行動せざるを得なくなるかもしれない。君に“関わり深いもの”は、君の“尊ぶもの”と非常に似た機能を果たす——すなわち、キャラクターの動機や目的を導いてゆくのだ。

“関わり深いもの”は、以下のいずれかに対する答となっている：君が最も気にかけているのは誰か？ 君が特別なつながりを感じる場所はどこか？ 君が最も大事にしている持ち物は何か？

君の“関わり深いもの”は、君のクラス、背景、種族、あるいはその他キャラクターの来歴や人格に関するなんらかの面に結びつくものだろう。君は冒険の途中に新たな“関わり深いもの”を得ることになるかもしれない。

### 弱味

最後に、キャラクターのために“弱味”を1つ選ぶこと。キャラクターの“弱味”とは、なんらかの悪癖、衝動、恐怖、あるいは弱い部分を表したもの——特に、他の者が君に破滅をもたらしたり、あるいは君に最大の関心事に反する行動をさせるために利用できるようなものである。“弱味”は単に性格のネガティブな一面という程度のものではない。それはもっとはるかに決定的なもので、以下のいずれかに対する答となっている：君を激怒させるものは何か？ 君を恐れさせる人物、概念、出来事は何か？ 君の悪癖は何か？

#### ティカとアルテミス：キャラクターの詳細

ティカ・ウェイランとアルテミス・エントレリという2つの名前が、どんなふうに関わり深いものかを示し、どんなふうに関わり深いものかを示しているかを考えてみよう。ティカは“自分はもう子供ではない”ことを証明しようと心に決めた若い女性であり、彼女の名前は若くてごく普通の人物であるように響く。アルテミス・エントレリは異国の出身で、より謎めいて響く名前を持つ。

ティカは冒険を始めた時には19歳で、赤褐色の髪と緑の目、そばかすの浮いた白い肌をしており、右のお尻に痣がある。アルテミスは小男で、引き締まった強靱な筋肉を持っている。彼は骨張った造作で高い頬骨を持ち、常に無精ひげを伸ばしている。漆黒の髪は密集し豊かだが、目は灰色で生気に乏しい——彼の人生と魂の空虚さをこっそりと告げるかのよう。

## インスピレーション

インスピレーションとは、君が自分のキャラクターをその人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味に忠実にプレイした時に、それに対して報いるためにダンジョン・マスターが用いることができるルールである。インスピレーションを使うことで、君は“抑圧された人々に対する同情”という“人格的特徴”を上手く使って、乞食の親分との交渉を有利に進めることができる。あるいは、インスピレーションが君に“自分の故郷の村を守る”という“関わり深いもの”を思い出させ、君にかかっていた呪文の効果を押しつけさせるということも可能なのだ。

### ティカとアルテミス：人格的特徴

ティカとアルテミスは違った“人格的特徴”を持っている。ティカ・ウェイランはお高くとまった人物が嫌いであり、盗賊時代に高いところから落ちて酷い目にあった結果、高所恐怖症ぎみになっている。アルテミス・エントレリは常に最悪の事態に備えており、素早く的確な確信を持って行動する。

“尊ぶもの”について注目してみよう。ティカ・ウェイランは、ほとんど子供っぽいまでの無邪気さを持っており、生命の価値を、そしてまた他者を尊重することの重要性を信じている。彼女は属性としては“中立にして善”であり、生命と敬意という“尊ぶもの”を非常に大事にしている。アルテミス・エントレリは、感情に溺れることを己に断じて許さず、技術を向上させるべく常に挑戦を続けている。“秩序にして悪”の属性は、彼に不偏であることと権力への欲望という“尊ぶもの”を与えている。

ティカ・ウェイランの“関わり深いもの”は〈憩いのわが家〉亭だ。この酒場の主人は彼女の人生に新しい機会を与えてくれたし、彼女の冒険仲間との友情は、彼女がそこで働いている時に培われたからだ。侵略してきたドラゴン軍が酒場を破壊したことは、ティカが凄まじい怒りをもって彼らを憎悪するに至る、非常に個人的な理由を与えた。彼女の“関わり深いもの”は、「私は〈憩いのわが家〉亭を破壊したドラゴン軍を罰することができるなら何でもする」といった感じで描写できる。

アルテミス・エントレリの“関わり深いもの”は、剣技においても苦い決意においても彼に匹敵する男ドリット・ドゥアーデンとの、奇妙な、矛盾に近い関係である。ドリットとの最初の戦いにおいて、アルテミスはこの敵の中に自身の姿の片鱗を見出した——もし彼の人生が違った道筋をたどっていたなら、彼もまたこのドラウの英雄に近い生き方をしていたかもしれないというある種の示唆を。その瞬間から、アルテミスは犯罪的な暗殺者以上のものとなった——彼はドリットとのライバル心に衝き動かされるアンチヒーローとなったのだ。彼の“関わり深いもの”は、「自分がドリット・ドゥアーデンを上回っていると証明するまで、自分は安らぐことはない」といったふうに描写できる。

いずれのキャラクターも、それぞれ重要な“弱味”を有している。ティカ・ウェイランはうぶで、情緒的なもろさを抱えている。自分が仲間たちより年下であるせいで、仲間たちから相も変わらず子ども扱いされることに苛立っている。特定のなにかを成し遂げたなら自分が充分に大人であることを示せると思い込んだなら、自分の信条に反する行動をとってしまうことも、あるかもしれない。アルテミス・エントレリはあらゆる個人的な関係を完全に遮断しており、ただ放っておかれることを望んでいる。

## インスピレーションを得る

DMが君にインスピレーションを与えると決める理由には様々なものが挙げられる。典型例としては、“人格的特徴”に沿ったプレイをしたり、“弱味”や“関わり深いもの”によってもたらされる不利益を受け入れたり、その他の説得力のある方法で君がキャラクターを上手く描き出した際に、DMはインスピレーションを与えてくれる。DMは、君がどのようにしたらゲーム中にインスピレーションを得られるのかを教えてくれるだろう。

インスピレーションは“ある”か“ない”かのどちらかだ——後で使う用にとって複数のインスピレーションをためこむことはできない。

## インスピレーションを使う

インスピレーションを持っている場合、君はそれを攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定を行なう際に消費できる。インスピレーションを消費することで、君はその1回のロールに有利を得る。

さらに、君がインスピレーションを持っているなら、他のプレイヤーがいいロールプレイをしたり、いい考えを出したり、ゲームを楽しむような何かをした時に、君は自分が持っているインスピレーションを使ってこれを褒め讃えることができる。すなわち、他のプレイヤー・キャラクターが楽しく興味深い方法で物語に多大な貢献をした場合、君は自分が持っているインスピレーションを差し出して、そのキャラクターにインスピレーションを渡すことができるのだ。

## 背景

あらゆる物語には始まりがある。君のキャラクターがどこから来たのか、どのように冒険者になったのか、そして世界にどのような位置を占めているのかといったことを明らかにするのが背景だ。君のファイターは勇敢な騎士かもしれないし、白髪交じりの兵士かもしれない。君のウィザードは賢者だったかもしれないし職人だったかもしれない。君のローグはギルドの盗賊として活動していたかもしれないし、拍手の雨を浴びる道化師だったのかもかもしれない。

背景を選択することで、キャラクターのアイデンティティに関する重要な物語的手がかりが手に入る。君の背景に関連して尋ねるべき最も重要な質問は、「何が変わったのか？」ということだ。君はなぜ背景にあるような生活をやめ、冒険を始めたのだろうか？ 最初の装備を買うための資金をどこで手に入れたのだろうか？ あるいは裕福な背景の出身である場合、なぜ君は“もっとたくさんの”お金を持っていないのだろうか？ 君は自分のクラスの技術をどのように学んだのだろうか？ 君と同じ背景を持つ普通の人たちと君を異なったものにしたのはいったい何だったのだろうか？

本章に記載された背景のサンプルは、具体的な利益(特徴、習熟、言語)とロールプレイに関する示唆の双方を提供するものである。

## 習熟

背景はそれぞれ2つの技能に対する習熟を与える。技能については第7章を参照のこと。

加えて、背景のうちほとんどのものが1種類以上の道具に対する習熟を与えてくれる。道具と道具の習熟については第5章を参照のこと。

キャラクターは、2つの異なる理由によって同一の技能習熟や同一の道具習熟を得てしまう場合、代わりに同種の(技能習熟なら技能習熟、道具習熟なら道具習熟、という意味である)別の習熟を1つ得ることができる。

## 言語

背景の中には、種族によって得られるもの以外の追加言語の習得を可能にするものがある。本章で前述の『言語』を参照すること。

## 装備

それぞれの背景は一揃いの初期装備を与えてくれる。ただし、第5章にある“クラスごとの初期所持金”で装備品を購入するという選択肢を取った場合は、背景による初期装備を得ることはできない。

## おすすめの人物像

背景の項には、その背景に基づいたおすすめの人物像が示されている。君はそこから特徴を選ぶか、ダイス・ロールをしてランダムに決めるか、それを参考にして自分で決めるかすることができる。

## 背景のカスタマイズ

君は背景の特徴の一部を自分のキャラクターやキャンペーン世界により沿った形に微調整したいと考えるかもしれない。背景をカスタマイズする場合、特徴の1つをどれでも好きなものに置き換え、2つの好きな技能を選び、サンプル背景の中から道具習熟と言語を合計で2つになるように選ぶこと。君は背景が提供する装備パッケージを使ってもよいし、第5章にあるように装備品を購入することもできる(購入した場合には、クラスに示された装備パッケージを得ることはできない)。最後に人格的特徴2つ、尊ぶもの1つ、関わり深いもの1つ、弱味1つを選択すること。君が望む背景をぴったり表すような特徴がない場合、DMと相談して特徴をこしらえること。

### ティカとアルテミス：背景

ティカ・ウェイランとアルテミス・エントレリはいずれも、幼いころはいわゆるストリートチルドレンであった。その後ティカはウェイトレスになったが、それは彼女を真に変えることはなく、それゆえ彼女は“urchin”の背景(訳注:『プレイヤーズ・ハンドブック』所収の、ストリートチルドレン的な背景)を選び、〈手先の早業〉と〈隠密〉技能に習熟し、盗賊道具の扱いを学んだ。アルテミスは、“犯罪者”の背景によりさらにはっきりと定義づけられており、〈隠密〉と〈ペテン〉の技能を得ると同時に、盗賊と毒の道具に習熟している。

## 貴族(Noble)

君は富、権力、特権の何たるかをよく知っている。君には貴族の称号があり、君の家族は土地を所有し税を集め少なからぬ政治的影響力を有している。君は仕事にも少しの不便にも耐えられない、甘やかされ放題に育った貴族の子弟かもしれない。商人あがりのニワカ貴族かもしれない。廃嫡された背徳漢で、俺にも貴族の権利はあるはずだと勝手に思っているのかもしれない。あるいは領民を守るのを務めと心得、民の面倒をよく見る、正直で働き者の領主なのかもしれない。

DMと話し合っ、君の有する称号を決め、その称号にどれほどの権威があるのかを決めること。貴族の称号は自分一人だけのものではない。一族全体に関わるものであり、子供に受け継がれるものである。それゆえ、ただ称号を決めるだけではなく、君の家族や、家が君に及ぼしている影響についても、DMと話し合って決めよう。

君の家は古く伝統あるものだろうか。それとも近年貴族になったばかりなのだろうか。君の家はいかなる土地にいかほどの影響力を有しているのだろうか。近隣の貴族は君の家をどう評判しているだろうか。平民はどうだろうか。

家の中での君の位置はどんなものだろうか。家長の後継者だろうか、すでに称号を受け継いだ当主だろうか。だとしたら、称号にともなう義務について君はどう考えているのだろうか。それとも君の継承権の順番はごく低く、君が何をしようと、家に迷惑をかけない限り家の連中は少しも気にしないのだろうか。家長は君が冒険の日々を送ることをどう思っているのだろうか。君は家の誇りなのだろうか、それとも一族の鼻つまみ者なのだろうか。

君の家には紋章があるだろうか。君は家の紋章を帯びた印章指輪をしているかもしれない。紋章にある色のものをいつも身につけているかもしれない。あるいは特定の動物を家のしるしや、精神的な家族の一員と見なしているかもしれない。こうした細かな点を決めておくことで、君の家や称号が、キャンペーン世界の一部になる。

技能習熟：〈説得〉、〈歴史〉

道具習熟：ゲーム道具のうち1種類

言語：任意の言語1つ

装備：見事な服1着、印章指輪、家系図、財布(25gp入り)

## 特徴：名誉ある地位

君は貴い生れゆえに人の期待を集める。君は上流社会に歓迎され、どこへ立ち入ろうとしても止められることは滅多にない。世の人は君の意を迎え不興を避けようとつとめ、生れの貴い者たちは君を同じ階級の者と見なす。君は望むならば土地土地の貴族に面会できる。

## おすすめの人物像

貴族は、庶人が経験することのない、まったく別の暮らしの中で生れ育つ。人となりも自然と違ってくる。貴族の称号は多数の紐帯、約束、関係にもとづく。一族に対する責任。他の貴族(王を含む)に対する責任。領民に対する責任。そして称号そのものに対する責任が、貴族の肩にはかかっている。これらの重責が、しばしば、貴族をしいだいに衰弱させてゆく。

### 1d8 人格的特徴

- 1 言葉たくみに人にこびへつらい、相手を「われこそ大人物よ」と思いあがらせるのがうまい。
- 2 親切で気前がよく民衆に人気がある。
- 3 押し出しが立派で、一見ただけでは成り上がり者とはわからない。
- 4 骨を折って見かけを整え、最新流行のファッションに身を包んでいる。
- 5 手を汚すのを嫌い、ふさわしからぬ相手と一緒にのるところを見られるのを嫌う。
- 6 貴い生れを鼻にかけず、体に流れる血は誰も同じと思っている。
- 7 一度嫌いになった相手は決して許さない。
- 8 一度害を受けたなら相手を叩き潰し、名誉を奪い、畑に塩をまかずにはおかない。

### 1d6 尊ぶもの

- 1 敬意。貴族である私が敬意を受けるのは当然のこと。だが人は地位の高下にかかわらず尊厳をもって取り扱われねばならぬ。(善)
- 2 責任。下々の者が私の権威を尊ぶごとく、私は上つ方の権威を尊ばねばならぬ。(秩序)
- 3 独立。家族の世話にならず自分で生きてゆけることを証明してみせる。(混沌)
- 4 権力。私がより大きな力を手にすれば、誰も私にあしろうこうしと指図はできなくなる。(悪)
- 5 家族。血は水よりも濃い。(属性問わず)
- 6 貴き者の義務。下々の者を守り育むのは私の義務だ。(善)

### 1d6 関わり深いもの

- 1 家族からの賞賛を得るためなら、どんな挑戦にも立ち向う。
- 2 わが家はさる貴族の家と親しく手を結んでいる。この紐帯はいかなる犠牲を払っても維持せねばならない。
- 3 わが家の者たちほど大切なものはない。
- 4 私はわが家と犬猿の仲のさる家の跡取り娘／息子を愛している。
- 5 王に絶対の忠誠を尽している。
- 6 下々の者からわれらが英雄と仰がりたい。

### 1d6 弱味

- 1 心中ひそかにあらゆる者を見下している。
- 2 真に恥ずべき秘密を隠している。この秘密が発覚したなら家は永遠に破滅だ。
- 3 自分に向けられた言葉のはしばしに侮辱や脅迫を嗅ぎつけ、すぐに怒りを起す。
- 4 肉の喜びを求めて飽かない。
- 5 世界は自分を中心に回っている。
- 6 ししばし言葉や行為によって一族に恥辱をもたらす。

## 賢者 (Sage)

君は長らく多元宇宙の知識を学んできた。写本を読みふけり、巻物を調べあげ、斯界の権威の説くところに耳を傾けてきた。努力のかいあって、いまや君は自分の研究分野においてはひとかどの専門家となった。

技能習熟：〈魔法学〉、〈歴史〉

言語：任意の言語2つ

装備：黒インクにつば、羽ペン、小さなナイフ、死んだ同輩からの手紙(その中の質問に君はまだ答えられていない)、普通の服1着、ベルトポーチ(10gp入り)

## 賢者の種類

君がどのような学問の訓練を受けてきたかを決定するには、次の表でd8をロールするか、表から自由に選択すること。

1d8	種類
1	錬金術師
2	占星術師
3	名誉を失った学究
4	司書
5	教授
6	研究者
7	魔法使いの弟子
8	書記

## 特徴：研究能力

君が特定の知識を得よう、あるいは思い出そうとする時、君にその情報自体はなくても往々にして「どこで誰からその情報を得られるか」はわかる。通常、その情報は図書館や文書室や大学や、賢者その他の知恵ある人や知恵あるクリーチャーから得られる。ただしDMは「君の求める知識は到達困難な場所に隠されている」、「その知識を得ることはできない」等と判断することもある。そして、多元宇宙の最も深遠な秘密を解き明かすには1つのアドベンチャー、時には1つのキャンペーンを要することもある。

## おすすめの人物像

賢者はみな、長らく研究を続けてきた者である。この研究生活は彼らの人格に影響を及ぼす。学問の追及に身を捧げてきたため、賢者は知識を重んじる。知識それ自体のために知識を重んじることも、他の理想を追求する手段として知識を重んじることもある。

### 1d8 人格的特徴

- 1 学識を示す長く難しい言葉を使う。
- 2 世界中の名だたる大図書館の蔵書をすべて読破している。あるいは、そのように自称している。
- 3 自分より愚かな者を助けるのに慣れており、物事を噛んで含めるように辛抱強く説明する。
- 4 面白い謎が何より大好きである。
- 5 論議に判断を下す前に、まず全員の言い分を聞く。
- 6 私は……愚者と……話す時は……ゆっくりと……話すのだ……して……世の中の……大方の者は……私に比すれば……愚者だ。
- 7 人付き合いが嫌で嫌で仕方がない。
- 8 いつも人々が自分の大事な秘密を盗み出そうとしているような気がする。

### 1d6 尊ぶもの

- 1 知識。力も成長も知識を通じて得られる。(中立)
- 2 美。美しいものの中には真実につながる道が隠れている。(善)
- 3 論理。論理的思考を感情で曇らせてはならぬ。(秩序)
- 4 無限。あらゆる存在の中には無限の可能性がある。なにもその可能性を制限することはできない。(混沌)
- 5 権力。知識は権力と支配につながる道だ。(悪)
- 6 向上。人が学者として生きるのは、自分自身を向上させるためだ。(属性問わず)



#### 1d6 関わり深いもの

- 1 弟子たちを守るのは私の義務だ。
- 2 私は恐ろしい秘密の隠れた古い文書を持っている。これを良からぬ者の手に渡すわけにはいかない。
- 3 私は1つの図書館、大学、文書室、あるいは僧院を保護するために働いている。
- 4 私は生涯をかけて特定分野の知識に関する一連の書物を記している。
- 5 私は生涯をかけてある1つの問の答を求めている。
- 6 私は知識のために魂を売った。だがいつか大きな偉業をなしとげ魂を取り戻したい。

#### 1d6 弱味

- 1 情報が得られそうだとすると、すぐそちらへ注意を引かれてしまう。
- 2 世の人はデーモンを見ると思わず悲鳴をあげて逃げ出す。私は思わず足を止めて解剖学上の知見を記してしまう。
- 3 1つの古い秘密を知るためなら、1つの文明を滅ぼしてもかまわない。
- 4 複雑な解決法を追い求めるあまり、明々白々な解決法に気がつかない。
- 5 言葉を練らずして話し、いつも人を怒らせてしまう。
- 6 秘密を守れるか否かに自分や他人の命がかかっている時にも、べらべらと秘密を口にしてしまう。

## 侍祭 (Acolyte)

君は特定の神あるいは神々にささげられた寺院での奉仕に人生を過ごしてきた。君は聖俗両世界を結ぶ者として行動し、神格の御前に信仰者たちを教え導くために、神聖な儀式を執り行ない犠牲を捧げるのだ。君はクレリックである必要はない。神聖な儀式を執り行なうのと神に授かった力をふるうのは別のことなのだ。

1柱の神か1系統のパンテオン、あるいは他の擬似的な神格存在1つを選び、君の宗教的奉仕がどのような性格のものであるかをDMに伝えること。付録Bにはフォーゴトン・レルムの世界設定に由来するサンプルとしてのパンテオンを記載してある。君はいずれ司祭たちの聖なる儀式の手伝いをするようにと幼少時から言われて育った寺男だろうか？あるいは高位の司祭だったが、ある日突然、違う手段で神に奉仕するようにという召命をうけたのだろうか？ひょっとしたら、君は既存の寺院組織の外にある小さなカルトの指導者だったのかもしれない。それどころか、もとはデーモンやデビルを主とあがめるオカルト集団の指導者だったが、今はその主に背くに至った、ということすらあるかもしれない。

技能習熟：〈看破〉、〈宗教学〉

言語：任意のもの2つ

装備：聖印（君が聖職に関わるようになったときに貰ったものである）、祈祷書かマニ車、お香5本、法衣、普通の服1着、ベルトポーチ（15gp入り）

### 特徴：信仰あつき者の保護

侍祭である君は自身と信仰を同じくする人々からの尊敬を集めており、自身の奉じる神格のための宗教的儀式を執り行うことができる。君と君の冒険仲間は、君の奉じる神格の“寺院、社、その他の施設”において、無料で治療や世話をうけられるが、呪文に必要な物質要素はすべて君が提供しなければならない。君と信仰を共有する人物はみな、君を助けて生活レベル“質素”相当の生活をさせてくれる（ただし、君だけだ。君の仲間は含まない）。

君は君が信仰する神格あるいはパンテオンにささげられた寺院のうち、特定のひとつと結びつきを持っており、そこに自分の部屋を持っている。君がこれまで仕えていた寺院と良好な関係を保っているならその寺院が“特に結びつきのある寺院”となってもいいし、君が新たな“ホーム”として見出した寺院がその種の寺院となるのでもよい。君は自身の寺院の近くにいればその司祭たちを呼び出して何か手伝いをさせることができる。この場合、この“手伝い”は危険を伴わないものでなければならず、また、君は自身の寺院と良好な関係を保っていないとしない。

### おすすめの人物像

侍祭というものは、自身の寺院やその他の宗教的な共同体における経験によってかたちづけられるものである。彼らが学ぶ自身の信仰の歴史や教え、そして寺院や社、あるいは階級制度と彼ら自身との関係性が、彼らの癖や“尊ぶもの”に影響を与えている。彼らの弱味は隠れた偽善や異端の考えであるかもしれない。あるいはまた、彼ら自身の“尊ぶもの”や“関わり深いもの”が行きすぎた結果であるかもしれない。

#### 1d8 人格的特徴

- 1 自身の信仰上の特定の英雄を崇拝しており、常にその人物の行ないや模範に倣う。
- 2 最も対立する敵の中にさえ共通点を見出すことができ、彼らに共感し、常に平和のために努めている。
- 3 私はあらゆる出来事や行ないの中に神のお告げを見る。神々は我々に話しかけようとしておられる。我々はただ聞くことさえすればよいのだ。
- 4 何ものも私の楽天的な態度を揺るがすことはできない。
- 5 ほとんどすべての状況において、聖なる文言やことわざを引用（あるいは誤引用）する。
- 6 他の信仰に対して寛容（あるいは不寛容）であり、他の神々への信仰をたつとぶ（あるいは非難する）。
- 7 私は良いものを飲み食いし、私の属する寺院の高位の人々の間で上流社会の生活を享受してきた。粗野な生活は私には不快だ。
- 8 寺院で長いこと暮らしてきており、外の世界の人々とやっていくのには慣れていない。

#### 1d6 尊ぶもの

- 1 伝統。信仰と犠牲への古いふいふ伝統は変わることなく保たれ続けていかねばならない。（秩序）
- 2 慈善。この身を粉にしようとも、私は常に困っている人々を助けようと努める。（善）
- 3 変化。神々は常にこの世に変化をもたらすべく活動しており、我々はそれを手助けせねばならぬ。（混沌）
- 4 権力。私はいつの日かわが教団の頂に登り詰めたい。（秩序）
- 5 信仰。私は我が神が我が行ないを導くことを信じる。懸命に働いたなら物事はよくなるのだと信じている。（秩序）
- 6 野望。我が身が我が神の恩寵にふさわしいことを証明するため、私は我が神の教えに従って行動している。（属性問わず）

#### 1d6 関わり深いもの

- 1 はるか昔に失われた我が信仰における古代の聖遺物奪還に命を懸けている。
- 2 私はいつの日か、私に異端の烙印を押した腐敗した寺院のお偉方に復讐する。
- 3 両親が死んだときに拾ってくれた司祭に一生の借りがある。
- 4 私の行なうことはすべて一般庶民のためだ。
- 5 自分が仕える寺院を守るためなら何でもする。
- 6 敵どもが異端として破棄しようとしている聖なる文書を、私は探し出し守ろうとしている。

#### 1d6 弱味

- 1 他人を厳しく裁き、自分にはさらに厳しい。
- 2 自分の寺院の階級の中で権力を握っている人々をあまりにも信用しすぎる。
- 3 信仰心ゆえに、同じ神への信仰を口にする者を時として盲信してしまう。
- 4 融通の効かない考え方をする。
- 5 外部の者を見ると、うるんな奴と思い、どんなひどいことをしてかすかわからぬと思う。
- 6 いったん目標を定めると、そのことしか考えられなくなり、人生における他のあらゆる事柄を置き捨ててしまう。

## 犯罪者 (Criminal)

君は年季の入った犯罪者であり、何度も法を犯し、他の犯罪者と長らく交際してきた。今も黒社会にコネがある。君は大方の人よりも殺しや盗みや暴力(それは文明の裏面にあまねく存するもの)に近い。社会の法や規則の裏をかいて、君はこれまで生き延びてきたのだ。

技能習熟：〈隠密〉、〈ペテン〉

道具習熟：ゲーム道具のうち1種類、盗賊道具

装備：かなてこ、(暗い色合いで頭巾つきの)普通の服1着、ベルトポーチ(15gp入り)

### 得意な犯罪

一口に犯罪者といっても色々である。盗賊ギルドその他の犯罪組織は、さまざまな得意技を持った者を揃えている。こうした組織に属さぬ犯罪者にも、他の犯罪よりもこの犯罪が好きだという好みはある。君が犯罪者歴の中で果した役目を、下の表から選択するか、ロールして決定すること。

#### 1d8 得意技

- 1 恐喝
- 2 押込強盗
- 3 腕つぶし
- 4 故売
- 5 追いはぎ
- 6 殺し
- 7 スリ
- 8 密輸

### 特徴：黒社会のコネ

君には信用できる知人がある。その人物は君と、他の犯罪者たちのネットワークとをつなぐ役目を果たす。君はその人物と連絡を取る方法を知っている(たとえどれほど遠く離れていても)。より具体的に言えば、君は連絡を取るのに使える現地の連絡員、腐敗した隊商頭、怪しげな水夫……等を知っている。

### おすすめの人物像

犯罪者は悪党に見えるかもしれない。そして確かに犯罪者の中には根っからの悪党も少なくない。だが中には悪党なりに人望を集める者もいる。悪行をつくって余りある美点を備えた者も希にいる。盗人にも名誉を重んじる者はある——けれども、法や秩序に敬意を示す者は稀である。

## 犯罪者の別案：間者

君の有する技術それ自体は押込強盗や密輸入と大差ない。けれども君はその技術を全く別の状況下で身につけた——スパイ、密偵、間者として。君は王国公認の密偵をつとめてきたのかもしれない。あるいは見出した秘密をカネ次第で誰にでも売ってきたのかもしれない。

#### 1d8 人格的特徴

- 1 事がまずく運んだ時の用心を忘れない。
- 2 常に冷静で、声を荒げず、激情に流されない。
- 3 新しい土地では決まって周囲に目を配り、金目の物や、物を隠せる場所の目星をつける。
- 4 初見の相手は敵に回さず仲良くなろうとする。
- 5 なかなか人を信用せず、「外面がいいのは隠し事が多いってことだ」と心得ている。
- 6 事にあたって危険をかえりみず勝算を気につけない。
- 7 「おまえにやできっこない」と言われると決まってやりたくなる。
- 8 少しでも侮辱されるとカッとなる。

#### 1d6 尊ぶもの

- 1 仁義。商売仲間からは盗まない。(秩序)
- 2 自由。世に鎖あらば断ち切ろう。鎖を作った者もまた断ち切ろう。(混沌)
- 3 慈善。金持ちから盗んで窮民を助ける。(善)
- 4 欲の皮。金のためなら何でもやる。(悪)
- 5 人々。理想ではなく友に忠実。身内のためなら他人を殺すのは何でもない。(中立)
- 6 つぐない。誰の中にも善の火種はある。(善)

#### 1d6 関わり深いもの

- 1 古い大恩人にどうか恩を返さねばならぬと思っている。
- 2 後ろ暗い商売をしてでも養わねばならぬ家族がある。
- 3 奪われた大事なものがある。必ず盗り返す。
- 4 かならず史上最高の大盗賊になる。
- 5 恐ろしい罪を犯した。できることならつぐないをしたい。
- 6 私は自分の失敗のせいで愛する人を死なせてしまった。二度とは繰り返さない。

#### 1d6 弱味

- 1 価値あるものを見ると「どうやって盗むか」しか考えられなくなる。
- 2 金と友、どちらを取るかと言われたら、たいてい金を取ってしまう。
- 3 計画があつたらたいてい忘れる。忘れなかったら無視する。
- 4 嘘をつく時には決まって出てしまう癖がある。
- 5 雲行きが怪しい時はすぐ尻尾を巻いて逃げ出す。
- 6 自分の犯した罪のせいで無実の人が獄中にあるが、「しょうがないよね」と思っている。

## 兵士 (Soldier)

物心ついた頃からずっと、戦いが君の人生だった。子供のころから訓練を受け、武器と防具の使いかたを学び、サバイバルのイロハを身につけた——戦場での生きのびかたを含めて。君は国の常備軍、あるいは傭兵団に属していたのかもしれない。それとも故郷の民兵の一員で、最近の戦で大手柄を立てたのかもしれない。

この背景を選択する場合、DMと話し合っ、君がどのような軍事組織に属していたのか、その組織内でどこまで昇進したのか、軍歴においていかなる経験をしたのかを決めよう。君が属していた組織は常備軍だったのだろうか、町の衛兵隊や村の民兵隊だったのだろうか。貴族や商人の私兵だったのだろうか、あるいは傭兵団だったのだろうか。

技能習熟：〈威圧〉、〈運動〉

道具習熟：ゲーム道具のうち1種類、乗り物(陸)

装備：階級章、倒した敵の記念品(ダガー、折れた刃、旗の切れ端など)、骨のダイス—揃いまたはトランプ—揃い、普通の服1着、ベルトポーチ(10gp入り)

### 兵士の種類

兵士として過ごす間、君は部隊の中で何かしらの役目を果たしていた。その役目を決定するには、次の表でd8をロールするか、表から自由に選択すること。

1d8	種類
1	士官
2	斥候
3	歩兵
4	騎兵
5	軍医
6	補給係
7	旗持ち
8	支援要員(料理人、鍛冶屋など)

### 特徴：軍の階級

君は兵士としての経歴から軍の階級を有している。君の属していた軍事組織に忠誠を誓っている兵士は、君の権威と影響力がどれほどのものを理解しており、もし君のほうが階級が上ならば君に敬意を払う。君は自分の階級を示して他の兵士に影響力を及ぼし、ありふれた装備や馬を一時借り受けることができる。また、君の階級が意味を持つ友好的な軍隊の駐屯地や要塞に立ち入ることもできる。

### おすすめの人物像

戦の恐ろしさと軍規の厳しさはあらゆる兵士に何らかの痕跡を残してゆく。兵士の重んじる理想も、戦友どうしの堅い絆も、そこから来るもの。兵士がしばしば心身に傷を受け、折にふれて恐怖や恥辱や憎悪が眼前に蘇るようになるのも、そこから来るものである。

### 1d8 人格的特徴

- 常に礼儀正しく物腰が丁寧である。
- 戦の記憶に悩まされており、蜚行の幻影を振り払うことができない。
- 余りに多くの友を失ったため、なかなか新しい友を作ることができない。
- 軍務を経て、戦いにつきものの、勇ましい話や用心をうながす話を多く知るに至った。
- 地獄を覗きこんでも眉一つ動かさない。
- 力自慢で物を打ち壊すのが好きだ。
- 言う冗談が荒っぽい。
- 問題は正面から突破する。単純直截な手段こそが成功への一番の道だ。

### 1d6 尊ぶもの

- 公益。我らのつとめは身を捨てて他者を守るにある。(善)
- 責務。私は務めを果し、正当な権威に従う。(秩序)
- 独立。物を考えずただ命令に従うのは、暗君の暴虐を受け入れるに等しい。(混沌)
- 力。戦でも人生でも強い者が勝つ。(悪)
- 人それぞれ。どんな立派な理想も、殺し、戦う理由にはならない。(中立)
- 国家。私の都市／国家／民族こそが最も重い。(属性問わず)

### 1d6 関わり深いもの

- 古い戦友のためには命を捨てて悔いない。
- かつて戦友に命を救われたため、決して仲間を見捨てようとししない。
- 名誉を命と心得ている。
- 自分の部隊の壊滅や、部隊を壊滅させた敵のことが脳裡を離れない。
- 肩を並べて戦った戦友だというのは、戦友のためなら死ぬということだ。
- 自分の身を守れない弱者のために戦う。

### 1d6 弱味

- 戦で出会った恐ろしい敵のことを思うと今でも震えが来る。
- 実戦を経た戦士以外の者にはほとんど敬意を抱かない。
- 戦いで自分の大失敗ゆえに多くの命を犠牲にしたことがある。その失態を秘し隠しておくためなら何でもする。
- 敵を激しく理不尽に憎んでいる。
- 常に規則に従う——その規則がどんな不幸や悲惨をもたらそうとも。
- 自分の非を認めるぐらいなら自分の鎧を食ってみせる。

## 民衆英雄 (Folk Hero)

君は貧しい民衆の出だが、ただ人では終らぬ運命を背負っている。生れた村では、君はもう英雄と呼ばれている。そして運命が君を呼んでいる。広い世の中に出て貧しい人々を助け、彼らを苦しめる悪い王様や恐ろしい怪物と戦え、と。

技能習熟：〈生存〉、〈動物使い〉

道具習熟：職人道具のうち1種類、乗り物(陸)

装備：選択した種類の職人道具1つ、シャベル、鉄なべ、普通の服1着、ベルトポーチ(10gp入り)

### 英雄になったきっかけ

君はもともと貧しい人々の間で、農夫、鋤夫、召使、牧夫、木こり、墓掘りといった、ありふれた仕事に従事していた。そんなとき何かが起きて、君は別の道を歩き出し、大きなことに関わるようになった。君を民衆の英雄にした、きっかけとなったできごとを、選択するかランダムに決定すること。

#### 1d10 きっかけ

- 1 暴君の手先に逆らった。
- 2 天災の時に人々を守った。
- 3 恐ろしい怪物にただ一人立ち向った。
- 4 悪い商人から金を奪って貧しい人々を助けた。
- 5 民兵隊を率いて侵略軍を追い払った。
- 6 暴君の城に押し入り、武器を奪って人々に与えた。
- 7 暴君の軍勢と戦うため、農具を武器に農民を鍛えあげた。
- 8 領主が出したひどいおふれを、抗議を示す行動で取り下げさせた。
- 9 セレスチャル、フェイ等のクリーチャーから、祝福を受け、あるいは出生の秘密を教えられた。
- 10 むりやり領主の軍勢に入れられたが、立派な働きをして隊長にとりたてられ、ほめそやされた。

### 特徴：民衆の支持

民衆の中から出た君は、民衆にたやすく溶けこめる。君は隠れ、休み、力を取り戻す場所を民衆の間に見出すことができる(ただし君自身が民衆にとって危険なふるまいをしたなら話は別だ)。民は君を法律からも、そのほか君を探す何者からも、かばい、かくまってくれる。だが彼らとて、君のために自分の命を危険にさらそうとはしない。

### おすすめの人物像

民衆英雄は、良くも悪くも、ありふれた人々の一人である。多くの民衆英雄は何のへんてつもない出自を誇りにこそすれ、恥に思うことはない。そして彼らにとって故郷の共同体はいつまでも大切なものである。

#### 1d8 人格的特徴

- 1 人を判断するには言葉ではなく行動を見る。
- 2 困っている人を見ると助けずにいられない。
- 3 一度決心したことは何があっても曲げない。
- 4 強いフェアプレイの精神を持ち、もめごとには常に公平な解決法を見出そうとする。
- 5 おのれの力を信じており、他人にも自信を持たせようと努める。
- 6 考え事は他人に任せて行動に突き進む。
- 7 頭のよさそうなしゃべりかたをしようと、難しい言葉を使っては間違える。
- 8 退屈な日常に飽いており、いつか非凡な運命のやって来るのを待っている。

#### 1d6 尊ぶもの

- 1 敬意。人はみな尊厳と敬意をもって扱われるべきだ。(善)
- 2 公正。法の前では誰もがえこひいきなく公正に取り扱われねばならない。そして何者も法を超越した存在ではない。(秩序)
- 3 自由。暴君が人民をしいたげるのを許すことはできない。(混沌)
- 4 力。力さえあれば、手に入る。私の欲しいもの、私にふさわしいものが。(悪)
- 5 誠実。自分が本当の自分と違う何者かであるようなふりをするのはよくないことだ。(中立)
- 6 運命。大きな使命が私を呼んでいる。なんびとにも、なにものにも、邪魔させはしない。(属性問わず)

#### 1d6 関わり深いもの

- 1 どこにいるのかわからない家族がいる。いつか再び巡りたい。
- 2 私はこの土地を耕してきた。この土地が大好きだ。この土地を命がけで守る。
- 3 むかし高慢な貴族が私をひどい目にあわせた。あいつも、他のいばり屋も、見つけたらこっぴどくこらしめてやる。
- 4 私の使う道具は、昔の暮しを物語るものだ。生れを忘れないために、いつも持ち歩いている。
- 5 自分で身を守れない弱い者を、私は守り助ける。
- 6 子供のころに大好きだった子が、いっしょに来てくれて、私とおなじ運命を追い求めてくれたらどんなにいいだろう。

#### 1d6 弱味

- 1 私の国を治める暴君が、何としても私の首を取ろうとしている。
- 2 運命を信じるあまり、自分の短所に気づかず、失敗の可能性を考えない。
- 3 私の子供のころを知る人々は、私の恥ずべき秘密を知っている。だから故郷へは二度と帰れない。
- 4 都市の悪徳に弱い。特に酒に弱い。
- 5 心中ひそかに「おれが権力を握って国を治めれば世の中はもっとよくなる」と信じている。
- 6 なかなか味方を信じることができない。

## 第5章：装備

大都市の市場には売り手と買い手が山ほど集まっている。ドワーフの鍛冶屋にエルフの木彫り師、ハープリングの農夫にノームの宝石屋、そしてもちろん多種多様な国々と文化からやってきた、顔かたちも体格も肌の色も千差万別のヒューマンたち。最大級の都市ともなれば、希少な香辛料や贅沢な衣装から、枝を編んだ籠や実用一辺倒の剣にいたるまで、思いつく限りありとあらゆるものが売っている。

だが冒険者にとって重要なのは、防具、武器、背負い袋、ロープなどの装備が買えるかどうかだ。ダンジョンや未開の大自然の中では、適切な装備の有無が生死を分かつこともあるのだから。本章では、冒険者たちがD&Dの諸世界に待ち受ける脅威に立ち向かう際に役立つことの多い物品を、ありふれた品から珍品まで詳しく説明している。

### 初期装備

キャラクターを作成する際、君は(1)自分のクラスと背景に基づいた装備品を受け取る。ただし、(2)君のクラスによって決まる金額を元手に、本章のリストに載っているアイテムを買っていくこともできる(その場合、『クラスごとの初期所持金』表を見て、君が買い物に使える金額を求めること)。

また、開始時の装備品を君がどうやって入手したのかも考えておこう。遺産として受け継いだことにしてもいいし、成人するまでの間に買い揃えたことにしてもよい。君の武器、防具、背負い袋は軍隊に勤めていた時に支給されたのかもしれない。君の装備品は盗んで手に入れたものだという可能性すらある。君の武器は先祖代々受け継がれてきた家宝で、今これを受け継いだ君は祖先と同じく冒険の道を歩み始めようとしている、のかもしれない。

#### クラスごとの初期所持金

クラス	所持金
ウィザード	4d4 × 10gp
クレリック	5d4 × 10gp
ファイター	5d4 × 10gp
ローグ	4d4 × 10gp

### 財産

D&D世界において、財産にはさまざまな形のものがありうる。君のキャラクターの資産状況は、貨幣、宝石、交易品、芸術品、家畜、不動産などによって表される。農民たちは物々交換によって必要なものを入手し、穀物やチーズで税金を納める。貴族たちは鉱山や港や農場に関する利権を取引したり、貨幣でなく重量で価値を計る金の延べ棒で取引したりする。日常的に貨幣を扱うのは、商人や冒険者、そして雇われて専門的技能を提供する人々ぐらいのものだ。

#### 貨幣

一般的な貨幣には、材質となる金属の相対的価値に基づいた何通りかの呼び名がある。中でも最もよく使われるのが、金貨(gp)、銀貨(sp)、銅貨(cp)の3種類だ。金貨が1枚あれば、矢筒1つ、良質のロープ50フィートぶん、あるいは山羊1頭が買える。(名人とまではいかない)熟練の職人の稼ぎが1日1gpだ。金貨そのものの使用頻度はあまり高くないが、財産を数える際の単位とし

てはgpを用いるのが一般的である。商人たちが何百gpや何千gpという量の商品やサービスを取引する際に、実物の貨幣で決済することは珍しい。gpはあくまで金銭的価値を計る標準的な単位であり、実際の取引は金の延べ棒、手形、高価な品物などで行なわれるのである。

金貨1枚(1gp)は銀貨10枚(10sp)に等しい。銀貨は庶民が最も頻繁に使う貨幣だ。銀貨が1枚あれば、サイコロ1組かランプ用の油1瓶が買えるし、安宿に一晩泊まることもできる。

銀貨1枚(1sp)は銅貨10枚(10cp)に等しい。銅貨は日雇い労働者や物乞いが最も頻繁に使う貨幣だ。銅貨が1枚あれば、ろうそく1本、松明1本、あるいはチョコレート1本が買える。

さらに、宝の山には他の貴金属で造られた珍しい貨幣が含まれていることもある。エレクトラム貨(ep)やプラチナ貨(pp)は滅びた帝国や失われた王国の遺産であり、商取引に使うと要らぬ疑いや警戒を招いてしまうこともある。エレクトラム貨1枚(1ep)は銀貨5枚(5sp)に等しく、プラチナ貨1枚(1pp)は金貨10枚(10gp)に等しい。

標準的な貨幣の重さは1枚あたり1/3オンスであるため、貨幣50枚で1ポンドになる(1オンスは1/16ポンド=約28g)。

#### 標準的な交換レート

通貨単位	cp	sp	ep	gp	pp
銅貨(cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
銀貨(sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
エレクトラム貨(ep)	50	5	1	1/2	1/20
金貨(gp)	100	10	2	1	1/10
プラチナ貨(pp)	1,000	100	20	10	1

### 財宝の売却

ダンジョン探検の過程で財宝、装備品、武器、防具などを発見することは多い。通常、君は町などの居住地に戻った際に財宝や装身具を売却することができるが、それも君が見つけた品を買う意志のある買い手や商人が見つければの話だ。

武器、防具、その他の装備品：一般的なルールとして、無傷の武器、防具、その他の装備品は市場において市価の半額で売却できる。ただし、モンスターが使っていた武器や防具が売り物になるような良い状態であることは珍しい。

魔法のアイテム：魔法のアイテムの売却には問題が多い。ポーションや巻物の買い手を見つけるのは難しくないが、それ以外の魔法のアイテムに手が届くのは裕福な貴族ぐらいのものだ。同様に、レアリティがコモン(訳注：魔法のアイテムのデータにコモンと書いてある)いくつかの魔法のアイテムを除いて、魔法のアイテムや呪文が売りに出されることはまずありえない。魔法というものには単なる金銭では計れない価値があり、常にそういうものとして扱われるべきなのだ。

宝石、宝飾品、芸術品：これらのアイテムは市場において市価どおりの価格で売却できる。貨幣と交換できるだけでなく、商取引の際に貨幣代わりに使うことも可能だ。ただしDMは、極めて価値の高い財宝については、大きな町や都市で買い手を見つける必要があるということにしておくべきだ。

交易品：辺境の土地では、多くの人々が物々交換で商取引を行なっている。宝石や芸術品と同じく、交易品——鉄の延べ棒、塩、家畜など——も市場において市価どおりの価格で売却でき、貨幣代わりに使用可能である。

## 鎧と盾

D&Dの世界という壮大なつづれ織りは、多くの異なる文化が入り混じってできており、それぞれの文化にはそれぞれの技術レベルがある。それゆえ冒険者には、レザー・アーマー、チェイン・メイル、はては高価なプレート・アーマー、そしてそれらの中間に位置する複数種類の鎧といった、実にさまざまな防具にお目にかかる機会がある。『防具』表では、ゲームに登場する最も一般的な種類の鎧を集め、これを軽装鎧、中装鎧、重装鎧の3種に分類してある。鎧に加えて盾を使う戦士も多い。

『防具』表には、D&D世界で人々の着用する一般的な防具の価格、重量、その他の特性が示されている。

防具習熟：鎧を着用することや、盾を腕に止めること、それ自体は誰にでもできる。けれど、防具を効果的に使えるのは、防具の使用に習熟している者だけである。キャラクターはクラスによって特定種類の防具への習熟を得る。習熟していない防具を着用している場合、君は【筋力】および【敏捷力】を使用する攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローに不利を受け、かつ呪文を発動することができなくなる。

アーマー・クラス (AC)：防具は着用者を攻撃から守る。君の基本的なアーマー・クラスは着用している鎧(と盾)によって決る。

重装鎧：重い鎧を着用すると素早く、静かに、自由に動くのは難しくなる。『防具』表の特定の防具の【筋力】の項に“【筋】13”または“【筋】15”とある場合、もし着用者の【筋力】がその値未満ならば、着用者の移動速度は10フィート減少する。

隠密：『防具』表の『隠密』の項に“不利”とある場合、着用者は【敏捷力】<隠密>判定に不利を受ける。

盾：盾は木や金属でできており、片方の手に着ける。シールドを使用しているとACが2上昇する。君は一度に1枚の盾からしか利益を得られない。

### 軽装鎧

軽装鎧は薄く柔軟な素材でできている。動きを妨げられず、しかも一定の防護を得られるというので、素早い冒険者がこれを愛用する。軽装鎧着用時には、鎧の種類に由来する基本的なACの値に【敏捷力】修正値を足してACを算出する。

パデッド：パデッド・アーマー(布鎧)は刺子をした何層もの布と詰め物でできている。

レザー：レザー・アーマー(革鎧)の胸当てと肩当ては、油で煮て硬化させた革でできている。他の部分はもっと軟らかくて折り曲げやすい素材でできている。

### 防具

防具	価格	AC	【筋力】	隠密	重量
<b>軽装鎧</b>					
パデッド	5gp	11 + 【敏】修正値	—	不利	8ポンド
レザー	10gp	11 + 【敏】修正値	—	—	10ポンド
スタデッド・レザー	45gp	12 + 【敏】修正値	—	—	13ポンド
<b>中装鎧</b>					
ハイド	10gp	12 + 【敏】修正値(最大2)	—	—	12ポンド
チェイン・シャツ	50gp	13 + 【敏】修正値(最大2)	—	—	20ポンド
スケイル・メイル	50gp	14 + 【敏】修正値(最大2)	—	不利	45ポンド
プレストプレート	400gp	14 + 【敏】修正値(最大2)	—	—	20ポンド
ハーフ・プレート	750gp	15 + 【敏】修正値(最大2)	—	不利	40ポンド
<b>重装鎧</b>					
リング・メイル	30gp	14	—	不利	40ポンド
チェイン・メイル	75gp	16	【筋】13	不利	55ポンド
スプリント	200gp	17	【筋】15	不利	60ポンド
プレート	1,500gp	18	【筋】15	不利	65ポンド
<b>盾</b>					
シールド	10gp	+2	—	—	6ポンド

スタデッド・レザー：スタデッド・レザー(鋳打ち革鎧)は、じょうぶだが軟らかい革に、鋳をびっしりと打ち付けて補強したつくりになっている。

### 中装鎧

中装鎧は軽装鎧よりも守りが堅いが、動きをさまたげる度合いも高い。中装鎧着用時には、鎧の種類に由来する基本的なACの値に【敏捷力】修正値(ただし最大で+2まで)を足してACを算出する。

ハイド：ハイド・アーマー(獣皮鎧)は分厚い毛皮でできた原始的な鎧である。野蛮な部族民、邪悪な人型生物など、もっとよい鎧を作る道具も素材もない者がよくこれを着る。

チェイン・シャツ：金属の輪が組み合わさってできたチェイン・シャツは、“下に布や革の服を着る、中にチェイン・シャツを着る、上に布や革の服を着る”という具合に使うのが普通である。この鎧により、着用者は上半身に一定程度の防護を得られる。鎖の輪のこすれあう音は、上に着た服で和らげられる。

スケイル・メイル：スケイル・メイル(札鎧)は、革のコートと脚絆(時には脚絆と別になったスカートも)を、上から金属の小札をいくつも、ちょうど魚の鱗のような具合に重ねて覆ったもの。この鎧には籠手が付いている。

プレストプレート：プレストプレートは、体に合せた金属の胸甲を、柔軟な革と組み合わせた鎧である。手足の守りこそ比較的薄い。急所をきちんと守り、しかもそれほど動きを邪魔しない。

ハーフ・プレート：ハーフ・プレートは、体に合せて曲げた金属板で胴体の大方を覆うつくりになっている。脚部の守りは簡素な脛当を革紐で足に固定しただけ。

### 重装鎧

あらゆる種類の鎧の中で、重装鎧こそが最高の防御力を提供する。これらの鎧は全身を覆い、さまざまな攻撃を食い止めるように造られている。鎧に慣れた戦士でなければ、こうまで重くかさばるものを着て満足には動けない。

重装鎧着用時には、ACに【敏捷力】修正値を足すことはできない。そのかわり、たとえ【敏捷力】修正値がマイナスであっても、ペナルティは受けずにすむ。

リング・メイル：リング・メイルはレザー・アーマーに無数の頑丈な輪を縫い付けたものである。輪は剣や斧の打撃に対して鎧を補強する。リング・メイルはチェイン・メイルに劣るため、よい鎧を買う金のない者がもっぱら着用する。

チェイン・メイル：チェイン・メイルは金属の輪を組み合わせて作ってある。内側には刺子をした布の層があって、体が鎖にされるのを防ぎ、打撃のいきおいを和らげる。この鎧には籠手が付いている。

スプリント：この鎧は金属の細帯を縦に並べ、革の下地に鎮止めたもので、布製の詰め物の上に着る。関節部は柔軟性に富む鎖帷子が守る。

プレート：この鎧は、金属板の形を整えて体に合うようにしたもの、鎮で止めたり組み合わせたりして、体じゅうを覆うようにしつらえてある。この鎧には籠手、じょうぶな革のブーツ、面頬のついた兜、鎧の下に着る分厚い詰め物が付いて来る。留め金や紐のおかげで、鎧の重量は一箇所にかかるのではなく、うまく体じゅうに散らっている。

## 鎧の着脱

鎧の着脱にかかる時間は、その鎧の分類によって決る。

着る：この欄は鎧を着るのにかかる時間を示す。鎧のACの利益を受けられるのは、鎧を着るのにきっかりこの欄にあるだけの時間をかけた時だけである。

脱ぐ：この欄は鎧を脱ぐのにかかる時間を示す。他人の助力を得ている場合は、この時間を半分にすること。

### 鎧の着脱

分類	着る	脱ぐ
軽装鎧	1分	1分
中装鎧	5分	1分
重装鎧	10分	5分
盾	1アクション	1アクション

### 選択ルール：装備品のサイズ合わせ

ほとんどのキャンペーンにおいては、キャラクターは冒険の中で見つけたすべての装備品を使用でき着用できる——常識の範囲内で（たとえば筋骨隆々たるハーフオークの体はハーフリング用のレザー・アーマーにはおさまらず、ノームがクラウド・ジャイアントの優雅なローブをかぶったが最後これは布地に呑みこまれてしまう）。

さて、しかしDMはさらなるリアリズムを追求することもできる。たとえば特定のヒューマンのために作られたプレート・アーマーはしかるべき調整を施さないと他のヒューマンには合わず、特定の衛兵の服は、冒険者が変装のために着ようとしても明らかに体に合っていないように見える……というぐあい。

この選択ルールを採用するなら、冒険者は鎧、衣服など、着る物を発見したならば、鎧鍛冶、仕立屋、革細工師など、その品を着用可能にしてくれる専門家のところへ持って行かねばならない。仕立て直しの作業にかかる費用は、品物の市価の10～40%である。DMは1d4×10をロールしてもよいし、必要な仕立て直しの手間に応じて費用を適宜判断してもよい。

## 武器

君のクラスは君にいくつかの武器の習熟を与える。これはそのクラスの方向性と、君が使う可能性の高い分野とを反映したものだ。君の得意武器はロングソードだろうか、それともロングボウだろうか。いずれにせよ、君が手にする武器と、それを使いこなす腕前とが、冒険において君の生死を分ける。

『武器』表にはD&D世界で最も一般的な武器が列挙され、各武器の価格と重量、ヒットした時のダメージ、その武器が持つ特殊な特性が記されている。すべての武器は近接武器と遠隔武器のいずれかに分類される。近接武器は君から5フィート以内の目標を攻撃するために使われ、遠隔武器は離れた目標を攻撃するために使われる。

## 武器の習熟

君の種族、クラス、特技は、特定の武器もしくは特定の分類に属する武器への習熟を与える。武器には単純と軍用という2つの分類がある。ほとんどの人々はすべての単純武器に習熟している。単純武器には、クラブやメイスその他の、庶民が持っていることが多い武器が含まれる。軍用武器には剣、斧、長柄武器などが含まれ、使いこなすにはより専門的な訓練が必要だ。ほとんどの戦士は、自分の戦闘スタイルや修練を最大限に生かすために、軍用武器を使う。

君がある武器に習熟しているなら、君はその武器を用いて行なうあらゆる攻撃の攻撃ロールに君の習熟ボーナスを加える。習熟していない武器を用いた攻撃ロールには、習熟ボーナスを加えることができない。

## 武器の特性

『武器』表にあるとおり、多くの武器はその武器の使い方に関連した特別な“特性”を備えている。

軽武器 (Light)：軽武器は小さくて扱いやすいため、二刀流に最適だ。二刀流に関するルールは第9章を見よ。

射程 (Range)：遠隔攻撃を行なえる武器には、“矢弾”または“投擲”の特性の直後の( )内に射程が記されている。射程には2つの数字がある。1つ目の数字はその武器の通常射程 (単位はフィート) であり、2つ目の数字は長距離射程だ。通常射程よりも遠くの目標を攻撃する際、君は攻撃ロールに“不利”をこうむる。長距離射程より遠くの目標を攻撃することはできない。

重武器 (Heavy)：小型サイズのクリーチャーは“重武器”の特性を持つ武器を用いた攻撃ロールに“不利”を被る。重武器は大きく重いため、小型クリーチャーには使いこなせないのだ。

装填 (Loading)：“装填”の特性を持つ武器は装填に時間がかかるため、君が1回のアクション、ボーナス・アクション、またはリアクションを費やして攻撃を行なう際、(君が通常行なえる攻撃の回数とは無関係に) 1つの矢弾しか射出できない。

投擲 (Thrown)：“投擲”の特性を持つ武器は、それを投げつけて遠隔攻撃を行なうことができる。“投擲”の特性を持つ近接武器の場合、その武器で近接攻撃を行なう際に用いるのと同じ能力値を、投擲時の攻撃ロールとダメージ・ロールにも加える。たとえば、ハンドアックスを投擲する際には【筋力】を用いるが、ダガーを投擲する際には【筋力】と【敏捷力】のいずれか好きな方を用いることができる(ダガーは“妙技”の特性を持っているため)。

特殊 (Special)：特性の欄に“特殊”と書かれている武器には、その武器の使い方に関する特殊なルールが適用される。ルールの内容は後述の『特殊武器』の項にある各武器の説明を見よ。

間合い (Reach)：“間合い”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行なう際、君の間合いは5フィート長くなる。君がこの武器で機会攻撃 (第9章参照) を行なう際の間合いもまた5フィート長くなる。

妙技 (Finesse) : “妙技”の特性を持つ武器を用いて攻撃を行なう際には、攻撃ロールとダメージ・ロールに関して【筋力】と【敏捷力】のうち好きな方を用いることができる。ただし攻撃ロールとダメージ・ロールには必ず同一の能力値を用いること。

矢弾 (Ammunition) : “矢弾”の特性を持つ武器を用いて遠隔攻撃を行なうためには、その武器から射出する矢弾を持っていないなければならない。この種の武器で攻撃を1回行なうたび、矢弾が1つ消費される。矢筒やケースその他の容器から矢弾を取り出すのは攻撃の一部とみなされる (片手武器に装填を行なうには、1本の手が空いていなければならない)。戦闘終了後に1分かけて戦場を捜し歩くことにより、消費した矢弾の半数を回収することができる。矢弾の特性を持つ武器を用いて近接攻撃を行なう場合、その武器は代用武器とみなされる (後述の『代用武器』の項を見よ)。スリングを代用武器として用いてダメージを与えるためには、そのスリングが装填済みでなければならない。

両手用 (Two-Handed) : “両手用”の特性を持つ武器で攻撃を行なうには2本の手を要する。

両用 (Versatile) : “両用”の特性を持つ武器は、1本の手で使うことも2本の手で使うこともできる。この特性を持つ武器は、

2本の手でその武器を使って近接攻撃を行なった時のダメージが特性欄の“両用”の後ろの( )内に記されている。

## 代用武器

キャラクターが武器を持っておらず、何でもいから手近なものでも武器代わりにして攻撃を行なわざるを得ないという場合もある。割れたグラス、テーブルの脚、フライパン、馬車の車輪、ゴブリンの死体など、君が片手または両手で振り回せるものは何でも代用武器とみなされる。

多くの場合、代用武器は本物の武器と同じように働き、ルール上でも同じように処理される。たとえば、テーブルの脚はおおむねクラブとみなせる。DMの判断しただが、ある武器に習熟しているキャラクターはその武器に似た物体もその武器であるかのように扱うことができ、習熟ボーナスを足せることにしてもよい。

似た武器の無い物体は1d4ダメージを与える (ダメージの種類はその物体にふさわしいものをDMが選ぶ)。遠隔武器を用いて近接攻撃を行なう場合や、投擲の特性を持たない近接武器を投げつけようとする場合も、ダメージは1d4だ。代用投擲武器の通常射程は20フィート、長距離射程は60フィートである。

## 武器

名前	価格	ダメージ	重量	特性
<b>単純近接武器</b>				
クォータースタッフ	2sp	1d6 [殴打]	4ポンド	両用 (1d8)
クラブ	1sp	1d4 [殴打]	2ポンド	軽武器
グレートクラブ	2sp	1d8 [殴打]	10ポンド	両手用
シッケル	1gp	1d4 [斬撃]	2ポンド	軽武器
ジャヴェリン	5sp	1d6 [刺突]	2ポンド	投擲 (射程 30/120)
スピア	1gp	1d6 [刺突]	3ポンド	投擲 (射程 20/60)、両用 (1d8)
ダガー	2gp	1d4 [刺突]	1ポンド	妙技、軽武器、投擲 (射程 20/60)
ハンドアックス	5gp	1d6 [斬撃]	2ポンド	軽武器、投擲 (射程 20/60)
メイス	5gp	1d6 [殴打]	4ポンド	—
ライト・ハンマー	2gp	1d4 [殴打]	2ポンド	軽武器、投擲 (射程 20/60)
<b>単純遠隔武器</b>				
ショートボウ	25gp	1d6 [刺突]	2ポンド	矢弾 (射程 80/320)、両手用
スリング	1sp	1d4 [殴打]	—	矢弾 (射程 30/120)
ダーツ	5cp	1d4 [刺突]	1/4ポンド	妙技、投擲 (射程 20/60)
ライト・クロスボウ	25gp	1d8 [刺突]	5ポンド	矢弾 (射程 80/320)、装填、両手用
<b>軍用近接武器</b>				
ウィップ	2gp	1d4 [斬撃]	3ポンド	妙技、間合い
ウォーハンマー	15gp	1d8 [殴打]	2ポンド	両用 (1d10)
ウォー・ピック	5gp	1d8 [刺突]	2ポンド	—
グレイヴ	20gp	1d10 [斬撃]	6ポンド	重武器、間合い、両手用
グレートアックス	30gp	1d12 [斬撃]	7ポンド	重武器、両手用
グレートソード	50gp	2d6 [斬撃]	6ポンド	重武器、両手用
シミター	25gp	1d6 [斬撃]	3ポンド	妙技、軽武器
ショートソード	10gp	1d6 [刺突]	2ポンド	妙技、軽武器
トライデント	5gp	1d6 [刺突]	4ポンド	投擲 (射程 20/60)、両用 (1d8)
パイク	5gp	1d10 [刺突]	18ポンド	重武器、間合い、両手用
バトルアックス	10gp	1d8 [斬撃]	4ポンド	両用 (1d10)
ハルバード	20gp	1d10 [斬撃]	6ポンド	重武器、間合い、両手用
フレイル	10gp	1d8 [殴打]	2ポンド	—
モーニングスター	15gp	1d8 [刺突]	4ポンド	—
モール	10gp	2d6 [殴打]	10ポンド	重武器、両手用
ランス	10gp	1d12 [刺突]	6ポンド	間合い、特殊
レイピア	25gp	1d8 [刺突]	2ポンド	妙技
ロングソード	15gp	1d8 [斬撃]	3ポンド	両用 (1d10)
<b>軍用遠隔武器</b>				
ネット	1gp	—	3ポンド	特殊、投擲 (射程 5/15)
ハンド・クロスボウ	75gp	1d6 [刺突]	3ポンド	矢弾 (射程 30/120)、軽武器、装填
ブローガン	10gp	1 [刺突]	1ポンド	矢弾 (射程 25/100)、装填
ヘヴィ・クロスボウ	50gp	1d10 [刺突]	18ポンド	矢弾 (射程 100/400)、重武器、装填、両手用
ロングボウ	50gp	1d8 [刺突]	2ポンド	矢弾 (射程 150/600)、重武器、両手用



## 銀の武器

魔法の武器でない武器に対する完全耐性または抵抗を持つモンスターの一部に対しては、銀の武器ならその完全耐性や抵抗を無視できる場合がある。そこで用心深い冒険者たちは追加の金を払って自分の武器に銀メッキを施す。100gp支払うことで、武器1つまたは矢弾10個を銀張りにしてもらうことができる。この料金には、銀そのものの価格だけでなく、武器を鈍らせずに銀メッキを施すために必要な作業時間や専門技能の費用も含まれている。

## 特殊武器

特殊なルールが適用される武器の説明を以下に述べる。

ネット：サイズ分類が大型以下のクリーチャーにネットによる攻撃がヒットすると、そのクリーチャーはネットから解放されるまでのあいだ拘束状態になる。(訳注：ウーズのように)不定形のクリーチャーや、サイズ分類が超大型以上のクリーチャーに対して、ネットは何の効果も及ぼさない。クリーチャーはアクションを費やして難易度10の【筋力】判定を行なうことにより、この判定に成功すれば自分または自分の間合い内のクリーチャー1体をネットから解放することができる。また、ネット(ACは10)に5の【斬撃】ダメージを与えることで、ネットに絡まれたクリーチャーにダメージを与えることなく解放することができる。そうした場合、ネットの効果は終了し、ネットは破壊される。

君が1回のアクション、ボーナス・アクション、またはリアクションを費やしてネットを用いた攻撃を行なう際には、(君が通常行なえる攻撃の回数とは無関係に)1回の攻撃しか行なえない。

ランス：ランスを用いて自分から5フィート以内の目標を攻撃する際には“不利”がつく。また、騎乗せずにランスを使う際には2本の手が必要である。

## 冒険用装備

本項で扱うのは、特殊なルールを有するアイテムや、詳しい説明を要するアイテムである。

油/Oil：油は通常、容量1パイント(約500cc)の陶器のビンで売られている。君は1回のアクションとして、このビンの中身を君から5フィート以内のクリーチャー1体に浴びせることも、20フィートまで投げることもできる(後者の場合ビンは衝撃で割れる)。いずれの場合にも、油のビンを代用武器として扱い、1体のクリーチャーまたは1つの物体に対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。ヒットしたなら目標は油で覆われる。油は1分後に乾く。目標は、油が乾く前に【火】ダメージを受けたなら、燃える油によって追加で5の【火】ダメージを受ける。また、君は1回のアクションとして1ビンの油を平らな地面にまき、5フィート×5フィートの正方形の範囲を覆うことができる。これに火がつけば、油は2ラウンドにわたって燃える。その間にこの範囲に入ったクリーチャーや範囲内でターンを終了したクリーチャーは5の【火】ダメージを受ける。1体のクリーチャーが1ターンに2回以上このダメージを受けることはない。

覆い付きランタン/Lantern, Hooded：覆い付きランタンは半径30フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。このランプは、一度火がついたなら、1ビン(1パイント=約500cc)の油を消費して6時間のあいだ燃える。君は1回のアクションとしてこのランプの覆いを下げ、光量を絞って、半径5フィートの範囲を“薄暗い”光で照らすだけにしてしまうことができる。

枷/Manacles：この金属製の拘束具はサイズ分類が小型~中型のクリーチャーをつないでおくのに使われる。枷からの脱出には難易度20の【敏捷力】判定を、壊すには難易度20の【筋力】判定を要する。鍵がない場合、盗賊道具に習熟しているクリーチャーは、難易度15の【敏捷力】判定に成功すれば枷の錠前を外せる。

枷は15ヒット・ポイントを有する。

滑車装置/Block and Tackle：複数の滑車、滑車に通す綱、物を吊り下げる留め金や自在鉤の組み合わせ。君は滑車装置を用いることで、君が通常持ち上げられる重量の4倍までのものを引き上げることができる。

かなてこ/Crowbar：かなてこを“てこ”として使える状況(訳注：扉や箱をむりやりこじ開ける時など)においては、これを使用することで【筋力】判定に有利を得られる。

基本的な毒/Poison, Basic：君はこの小ビン1つぶんの毒を用いて1つの斬撃武器または刺突武器、あるいは3つまでの矢弾を毒で覆うことができる。このように武器1つまたは矢弾3つに毒を付着させるには1回のアクションを要する。毒の武器や矢弾でヒットを受けたクリーチャーは難易度10の【頑健】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d4の【毒】ダメージを受ける。一旦武器に付着した毒は乾いてしまうまで1分間効果を保つ。

鎖/Chain：鎖は10ヒット・ポイントを有する。また、これを引きちぎるには難易度20の【筋力】判定に成功する必要がある。クロスボウ・ボルト・ケース/Case, Crossbow Bolt：木製のケース。クロスボウ・ボルト20本を収納できる。

携帯型破城槌/Ram, Portable：扉を打ち破るのに使う。これを使えば扉を打ち破る際の【筋力】判定に+4のボーナスを得られる。破城鎚を使うのをもう1人のキャラクターに手伝ってもらえば、この判定に有利を得られる。

携帯用炊事用具/Mess Kit：この錫製の箱の中にはコップが1つと簡素なナイフ、フォーク、スプーンの類が入っている。箱は2つにわかれ、片方は平鍋に、もう一方は皿ないし浅い碗になる。

罠/Hunting Trap：この罠は、君が1回のアクションを用いて仕掛けると、ノコギリ状の歯のついた鋼鉄の輪っかの形になる。そしてクリーチャーが輪の中央の踏み板を踏むとパチンと閉まる。この罠はじょうぶな鎖で動かない物体(樹木、地面に打ちこんだ大釘など)に固定して使う。踏み板を踏んでしまったクリーチャーは難易度13の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d4の【刺突】ダメージを受けてその場で移動を停止する。以後、罠から自由になるまで、そのクリーチャーは鎖(通常は長さ3フィート)の届く範囲にしか移動できない。クリーチャーは1回のアクションとして難易度13の【筋力】判定を行ない、これに成功すれば自分自身または“自分の間合い内にいるクリーチャー1体”をこの罠から自由にすることができる。この判定に1回失敗するたび、罠にかかったクリーチャーは1の【刺突】ダメージを受ける。

小型望遠鏡/Spyglass：小型望遠鏡を通して見ると、ものが二倍の大きさに見える。

酸/Acid：君は1回のアクションとして、この小ビンの中身を君から5フィート以内のクリーチャー1体に浴びせることも、20フィートまで投げることもできる(後者の場合小ビンは衝撃で割れる)。いずれの場合にも、酸を代用武器として扱い、1体のクリーチャーまたは1つの物体に対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。ヒットしたなら目標は2d6の【酸】ダメージを受ける。

呪文構成要素ポーチ/Component Pouch：これは水を通さない小さなベルトポーチで、内部はいくつもの小さな仕切りに分かれており、物質要素やその他の特殊な品々など、呪文発動に必要なものがすべて入っている。ただし(個々の呪文の記述中に出てくる)価格の明記してある物質要素は除く。

呪文書/Spellbook：呪文を書きこむのに適した、白紙の羊皮紙100ページからなる大きな革装本。ウィザードには絶対必要な品である。

商人の天秤/Scale, Merchant's：これには小さな天秤、小皿、しかるべき重さの重り一式(最大2ポンドまで)が含まれる。この

## 冒険用装備

品名	価格	重量
油/Oil(ビン)	1sp	1ポンド
インク/Ink(1オンス入りのビン)	10gp	—
印章指輪/Signet ring	5gp	—
覆い付きランタン/Lantern, hooded	5gp	2ポンド
大金鎚/Hammer, sledge	2gp	10ポンド
大釘(鉄製)/Spikes, iron(10本)	1gp	5ポンド
大ビン(ガラス製)/Bottle, glass	2gp	2ポンド
鏡(鋼鉄製)/Mirror, steel	5gp	1/2ポンド
かご/Basket	4sp	2ポンド
枷/Manacles	2gp	6ポンド
滑車装置/Block and tackle	1gp	5ポンド
金鎚/Hammer	1gp	3ポンド
かなてこ/Crowbar	2gp	5ポンド
紙/Paper(1枚)	2sp	—
基本的な毒/Poison, basic(小ビン)	100gp	—
鎖/Chain(10フィート)	5gp	10ポンド
クロスボウ・ボルト・ケース/ Case, crossbow bolt	1gp	1ポンド
携行型破城槌/Ram, portable	4gp	35ポンド
携帯用寝具/Bedroll	1gp	7ポンド
携帯用炊事用具/Mess kit	2sp	1ポンド
警笛/Signal whistle	5cp	—
獣罠/Hunting trap	5gp	25ポンド
香水/Perfume(ビン)	5gp	—
小型望遠鏡/Spyglass	1,000gp	1ポンド
小ビン/Vial	1gp	—
酸/Acid(小ビン)	25gp	1ポンド
シャベル/Shovel	2gp	5ポンド
呪文構成要素ポーチ/Component pouch	25gp	2ポンド
呪文書/Spellbook	50gp	3ポンド
商人の天秤/Scale, merchant's	5gp	3ポンド
錠前/Lock	10gp	1ポンド
書物/Book	25gp	5ポンド
ずだ袋/Sack	1cp	1/2ポンド
砂時計/Hourglass	25gp	1ポンド
聖印/Holy symbol		
アミュレット/Amulet	5gp	1ポンド
聖遺物箱/Reliquary	5gp	2ポンド
紋章/Emblem(*1)	5gp	—
聖水/Holy water(ビン)	25gp	1ポンド
石鹸/Soap	2cp	—
そろばん/Abacus	2gp	2ポンド
耐毒剤/Antitoxin(小ビン)	50gp	—
松明/Torch	1cp	1ポンド
たる/Barrel	2gp	70ポンド
地図・巻物入れ/Case, map or scroll	1gp	1ポンド
チョーク/Chalk(1片)	1cp	—
治療用具/Healer's kit	5gp	3ポンド
釣具/Fishing tackle	1gp	4ポンド
つるはし/Pick, miner's	2gp	10ポンド
鉄のつぼ/Pot, iron	2gp	10ポンド
テント(2人用)/Tent, two-person	2gp	20ポンド
砥石/Whetstone	1cp	1ポンド
投光式ランタン/Lantern, bullseye	10gp	2ポンド
登攀用具/Climber's kit	25gp	12ポンド
ドルイド用焦点具/Druidic focus		
イチイのワンド/Yew wand	10gp	1ポンド

品名	価格	重量
木の杖/Wooden staff	5gp	4ポンド
トーテム/Totem	1gp	—
ヤドリギの小枝/Sprig of mistletoe	1gp	—
バケツ/Bucket	5cp	2ポンド
はしご/Ladder(10フィート)	1sp	25ポンド
バックパック/Backpack	2gp	5ポンド
秘術焦点具/Arcane focus		
オーブ/Orb	20gp	3ポンド
クリスタル/Crystal	10gp	1ポンド
スタッフ/Staff	5gp	4ポンド
ロッド/Rod	10gp	2ポンド
ワンド/Wand	10gp	1ポンド
櫃/Chest	5gp	25ポンド
ひっかけ鉤/Grappling hook(*2)	2gp	4ポンド
ピトン/Piton	5cp	1/4ポンド
ビン、ジョッキ/Flask or tankard	2cp	1ポンド
封蝋/Sealing wax	5sp	—
服(旅人の服)/Clothes, traveler's	2gp	4ポンド
服(舞台衣装)/Clothes, costume	5gp	4ポンド
服(普通の服)/Clothes, common	5sp	3ポンド
服(見事な服)/Clothes, fine	15gp	6ポンド
ベル/Bell	1gp	—
ペン/Ink pen	2cp	—
棒/Pole(10フィート)	5cp	7ポンド
ポーション・オヴ・ヒーリング/ Potion of healing	50gp	1/2ポンド
ポーチ/Pouch	5sp	1ポンド
ボールベアリング/Ball bearings (1,000個入りの袋)	1gp	2ポンド
ほくち箱/Tinderbox	5sp	1ポンド
保存食/Rations(1日分)	5sp	2ポンド
まきびし/Caltrops(20個入りの袋)	1gp	2ポンド
水差し/Jug or pitcher	2cp	4ポンド
虫眼鏡/Magnifying glass	100gp	—
毛布/Blanket	5sp	3ポンド
水袋/Waterskin	2sp	5ポンド (full)
矢弾/Ammunition		
アロー/Arrows(20本)	1gp	1ポンド
クロスボウ・ボルト/ Crossbow bolts(20本)	1gp	1.5ポンド
スリング・ブリット/ Sling bullets(20個)	4cp	1.5ポンド
ブローガン用ニードル/ Browgun needles(50本)	1gp	1ポンド
矢筒/Quiver	1gp	1ポンド
羊皮紙/Parchment(1枚)	1sp	—
ランプ/Lamp	5sp	1ポンド
錬金術師の火/Alchemist's Fire(ビン)	50gp	1ポンド
ろうそく/Candle	1cp	—
ローブ/Robes	1gp	4ポンド
ロープ(麻)/ Rope, hempen(50フィート)	1gp	10ポンド
ロープ(絹)/Rope, silk(50フィート)	10gp	5ポンド

(訳注)

(\*1) ……盾などに付ける。

(\*2) ……ロープの端に付け、ロープを城の胸壁、家の窓、木の枝などにひっかけるのに使う。

天秤があれば、貴金属や交易品など、小さな物体の重さを正確に量ることができ、そうした物の価値を判断する助けになる。

錠前／Lock：錠前は鍵で開ける仕組みになっている。鍵がない場合も、盗賊道具に習熟しているクリーチャーは難易度15の【敏捷力】判定に成功すればこの錠前を開けることができる。DMはもっとよい錠前が(もっと高い価格で)購入可能であるということにしてくれるかもしれない。

書物／Book：書物には詩や、歴史記述や、特定分野に関する知識や、ノームのからくり仕掛けに関する図表や覚え書きや、そのほか文字や絵で表現できるものすべてが含まれる。呪文を収めた書物を呪文書(当該項目参照)という。

聖印／Holy Symbol：聖印は1柱の神または1つのパンテオン(神々の集まり)をあらわす印である。その形態はさまざま、神をあらわす印を帯びたアミュレット(お守り)であったり、同じ印を盾のおもてに紋章として彫刻あるいは象嵌したものであったり、聖遺物の断片を収めた小箱であったりする。『プレイヤーズ・ハンドブック』には多元宇宙の多くの神々とその典型的な印が記載されている。クレリックやパラディンは聖印を呪文発動焦点具として使用できる(第10章参照)。聖印を呪文発動焦点具として使用するには、術者は聖印を手につか、外から明らかに見えるように着用するか、盾のおもてに聖印を掲げていなければならない。

聖水／Holy Water：君は1回のアクションとして、このビンの中身を君から5フィート以内のクリーチャー1体に浴びせることも、20フィートまで投げられる(後者の場合ビンは衝撃で割れる)。いずれの場合にも、聖水を代用武器として扱い、1体の目標クリーチャーに対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。攻撃がヒットした場合、目標は、もしフィードまたはアンデッドであるなら、2d6の【光輝】ダメージを受ける。

クレリックならびにパラディンは、特殊な儀式を執り行なうことにより、聖水を作り出すことができる。この儀式の執行には1時間かかり、25gp相当の銀の粉末を使用する。そして儀式を執行する者は1レベル呪文スロットを1つ消費する必要がある。

耐毒剤／Antitoxin：この液体を小ビン1つぶん飲み干したクリーチャーは、以後1時間、毒に対するセーヴィング・スローに有利を得る。ただしアンデッドや人造クリーチャーはこの利益を受けられない。

松明／Torch：松明は1時間のあいだ燃え、半径20フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに20フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。火のついた松明で近接攻撃を行ない、ヒットを与えたら、松明は1の【火】ダメージを与える。

地図・巻物入れ／Case, Map or Scroll：革の筒。巻いた紙なら10枚、巻いた羊皮紙なら5枚を収納できる。

治療用具／Healer's Kit：革製のポーチに包帯、軟膏、添え木などがいっぱいにつまったもの。この用具一式は合計10回まで使用できる。君は1回のアクションとして、この用具の使用回数を1回消費することで、ヒット・ポイントが0のクリーチャー1体を、【判断力】(【医术】判定の必要なく)容態安定化させることができる。

釣具／Fishing Tackle：釣具一式には木製の釣竿、絹の釣糸、コルク製の浮き、鋼鉄の釣針、鉛のおもり、毛ばり、目の細かな網が含まれる。

テント／Tent：カンバス地の、携行可能な、単純なつくりのテント。中で人2人が寝られる。

投光式ランタン／Lantern, Bullseye：投光式ランタンは円錐状に長さ60フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに60フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。このランタンは、一度火がついたら、1ビン(1パイント=約500cc)の油を消費して6時間のあいだ燃える。

登攀用具／Climber's Kit：登攀用具一式には特製のピトン、

靴の爪先に付ける金具、手袋、ハーネスが含まれる。君は1回のアクションとして登攀用具を使用することで自分の体を一箇所に係留することができる。体を特定地点に係留している場合、その地点から25フィート下までしか落下することはない。また、係留を解かない限り、その地点から25フィートより遠くへ登攀することはできない。

ドルイド用焦点具／Druidic Focus：ドルイド用焦点具にはヒイラギやヤドリギの小枝、イチイなどの特別な木材でできたワンド(細い杖)や笏、生きている木をそのまま引き抜いて杖にしたもの、聖なる動物の羽毛や毛皮や骨や歯をくみあわせて作ったトーテムのようなもの……等がある。ドルイド(『プレイヤーズ・ハンドブック』第3章参照)はこうした物体を呪文発動焦点具(第10章参照)として用いる。

秘術焦点具／Arcane Focus：秘術焦点具というのは秘術呪文の力を導くために作られた特殊なアイテムであり、オーブ(宝珠)、クリスタル(結晶)、ロッド(棒)、特別製のスタッフ(杖)、ワンド(細い杖)状の木製品などの形態を取る。ウィザード、ウォーロック、ソーサラーはこれらのアイテムを呪文発動焦点具として使用できる(第10章を参照)。

ポーション・オヴ・ヒーリング(癒しの水薬)／Potion of Healing：この赤い魔法の液体を飲んだキャラクターは2d4+2ヒット・ポイントを回復する。ポーションの小ビン1本ぶんを自分で飲み、あるいは他人に飲ませるには、1回のアクションを要する。

ポーチ／Pouch：布製あるいは革製の小物入れ。スリング・ブリットなら20個、ブローガン用ニードルなら50本……等を収納できる。呪文構成要素を収めるための、中が仕切ったあるポーチのことを、呪文構成要素ポーチと呼ぶ(当該項目参照)。

ボールベアリング／Ball Bearings：君は1回のアクションとしてこの無数の小さな金属球を袋からザラザラとばらまき、10フィート×10フィートの水平な正方形の範囲を覆うことができる。この範囲を通過して移動するクリーチャーは、難易度10の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると倒れて伏せ状態になる。この範囲を通る際に半分の移動速度で移動するクリーチャーは、このセーヴィング・スローを行なう必要はない。

ほくち箱／Tinderbox：この小さな箱の中には火をおこすための火打石、打ち金、ほくち(乾いた布を軽油にひたしたものであることが多い)が入っている。これを用いて松明やその他の“充分量の覆われていない燃料”に火をつけるには1回のアクションを要し、それ以外のものに火をつけるには1分を要する。

保存食／Rations：保存食は水気のない食物で、長旅に向く。干し肉、干し果物、堅パン、ナッツ類などである。

まきびし／Caltrops：君は1回のアクションとして1袋ぶんのまきびしを地面にまき、5フィート×5フィートの正方形の範囲を覆うことができる。この範囲に入ったクリーチャーは難易度15の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとそこで移動を止めかつ1の【刺突】ダメージを受ける。さらに、そのクリーチャーは、以後ヒット・ポイントを1点以上回復するまで、移動速度が10フィート減少する。この範囲を通る際に半分の移動速度で移動するクリーチャーは、上記のセーヴィング・スローを行なう必要はない。

虫眼鏡／Magnifying Glass：このレンズを使えば、小さいものを拡大して見ることができる。火打ち石と打ち金のかわりに火をおこすにも使える(ただし虫眼鏡で光を集めて火をおこすには、直射日光相当の明るさの光、光を当てるほくちを要し、そして発火までには約5分の時間がかかる)。虫眼鏡を使えば、小さい品や細かな細工のある品を値踏みしたり調べたりする際の能力判定に有利を得られる。

矢筒／Quiver：矢筒は20本までのアロー(矢)を収納できる。

ランプ/Lamp：ランプは半径15フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに30フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。ランプは、一度火がついたなら、1ピン(1パイント=約500cc)の油を消費して6時間のあいだ燃える。

錬金術師の火/Alchemist's Fire：これはねばねばした粘着性の流動体で、空気にふれると発火する。君は1回のアクションとして“錬金術師の火”のピンを20フィートまで投げることができる(ピンは衝撃で割れる)。“錬金術師の火”を代用武器として扱い、1体のクリーチャーまたは1つの物体に対して1回の遠隔攻撃を行なうこと。ヒットしたなら目標は以後目標自身のターンの開始時ごとに1d4の[火]ダメージを受ける。任意のクリーチャーは、自身の1回のアクションを用いて難易度10の【敏捷力】判定に成功すればこの火を消し、このダメージを終了させることができる。

ろうそく/Candle：ろうそくは1時間にわたって半径5フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに5フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。

ロープ/Rope：ロープには麻のものと絹のものがあるが、いずれも2ヒット・ポイントを有し、引きちぎるには難易度17の【筋力】判定を要する。

### 装備品パック

キャラクターがクラスによって得られる初期装備の中には、役に立つ冒険用装備をまとめてバックにしたものが含まれる。それらのバックの内訳を以下に記す。初期装備を買う場合もバックを以下の価格で買える(その価格はバックに含まれる品々を個別に買う場合よりもお得な場合がある)。

外交官パック/Diplomat's Pack (39gp)：櫃、地図/巻物入れ2つ、見事な服1着、インク1ピン、ペン、ランプ、油2ピン、紙5枚、香水の小ビン、封蝋、石鹸。

学者パック/Scholar's Pack (40gp)：バックパック、学問書、インク1ピン、ペン、羊皮紙10枚、砂を入れた小さな袋、小さなナイフ。

芸人パック/Entertainer's Pack (40gp)：バックパック、携帯用寝具、舞台衣装2着、ろうそく5本、保存食5日分、水袋、変装用具。

僧侶パック/Priest's Pack (19gp)：バックパック、毛布、ろうそく10本、ほくち箱、寄付金箱、お香2塊、香炉、僧服、保存食2日分、水袋。

探検家パック/Explorer's Pack (10gp)：バックパック、携帯用寝具、炊事用具、ほくち箱、たいまつ10本、保存食10日分、水袋。加えてバックパックの脇には50フィートの麻のロープがくくりつけられている。

地下探検家パック/Dungeoneer's Pack (12gp)：バックパック、かなてこ、金錠、ピトン10本、ほくち箱、保存食10日分、水袋。加えてバックパックの脇には50フィートの麻のロープがくくりつけられている。

泥棒パック/Burglar's Pack (16gp)：バックパック、ボールベアリング1,000個入りの袋、10フィートの細ひも、ベル、ろうそく5本、かなてこ、金錠、ピトン10本、覆い付きランタン、油2ピン、保存食5日分、ほくち箱、水袋。加えてバックパックの脇には50フィートの麻のロープがくくりつけられている。

### 容器の容量

容器	容量
大ビン/Bottle	1.5パイントの液体
かご/Basket	2立方フィート/40ポンドの装備品
小ビン/Vial	4オンスの液体
ずだ袋/Sack	1立方フィート/300ポンドの装備品
たる/Barrel	40ガロンの液体、4立方フィートの固体
鉄のつぼ/Pot, Iron	1ガロンの液体
バケツ/Bucket	3ガロンの液体、 $\frac{1}{2}$ 立方フィートの固体
バックパック/Backpack*	1立方フィート/30ポンドの装備品
櫃/Chest	12立方フィート/300ポンドの装備品
ビンまたはジョッキ/Flask or Tankard	1パイントの液体
ポーチ/Pouch	$\frac{1}{5}$ 立方フィート/6ポンドの装備品
水差し/Jug or Pitcher	1ガロンの液体
水袋/Waterskin	4パイントの液体

\*……通常の容量に加えて、バックパックの外部には携帯用寝具やロープといった品物をくくりつけることもできる。

## 道具

道具を使うことで、道具なしではできないことができるようになる。たとえばアイテムの作成や修理、文書の偽造、鍵開けなどだ。道具の習熟は君の種族、クラス、背景、特技から得られる。君がある道具に習熟しているなら、君はその道具を使って行なうあらゆる能力値判定に自分の習熟ボーナスを加えることができる。(訳注：技能と違い)道具の使い道は特定の1種類の能力値と関連付けられてはいない。道具への習熟は、その道具の使い方に関する幅広い知識を表しているからだ。たとえば、君が木彫道具を使って繊細な彫刻を作ろうとするなら、DMは君に【敏捷力】判定を行なわせるだろう。一方、きわめて硬い木材を使って何かを作ろうとする場合は【筋力】判定を要求されるかもしれない。

楽器/Musical Instrument：最も一般的な種類の楽器をいくつか、『道具』表に例示した。君がある楽器に習熟しているなら、その楽器を演奏するために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。個々の楽器は個別の習熟を要する。

偽造用具/Forgery Kit：この小さな箱には、多種多様な紙と羊皮紙、ペンとインク、印章判と封蝋、金箔と銀箔、そのほか物理的な文書の偽造に必要なものが揃っている。君が偽造用具に習熟しているなら、文書を物理的に偽造するために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

ゲーム道具/Gaming Set：この種のアイテムには、サイコロやカードゲーム(たとえばスリードラゴン・アンティ)など幅広いゲーム道具が含まれる。『道具』表には一般的なゲームがいくつか載っているが、他のゲームも多数存在する。君があるゲーム道具に習熟しているなら、そのゲームをプレイするために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。個々のゲーム道具は個別の習熟を要する。

航海道具/Navigator's Tools：この道具一式は、海を航行するために使う。君が航海道具に習熟しているなら、航路を策定し海図通りに進むために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。また、この道具があれば、海で迷うのを避けるために君が行なうあらゆる能力値判定にも君の習熟ボーナスを加えることができる。

職人道具/Artisan's Tools：これらの道具類には、手工業や職業のために必要なアイテムが含まれている。表に載っているのは最も一般的な種類の道具であり、それぞれ特定の1種類の職人仕事に関連したアイテムが揃っている。君がある職人道具に習熟

しているなら、その道具を用いた職人仕事のために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。個々の職人道具は個別の習熟を要する。

調毒道具／Poisoner's Kit：この道具一式には、毒の調査に必要な小瓶や化学薬品その他の材料道具が含まれている。君が調毒道具に習熟しているなら、毒の調査または使用のために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

調薬道具／Herbalism Kit：この道具一式には、薬草師が薬やポーションを作るために使う道具類（はさみ、すり鉢、乳棒など）および小袋や小瓶が入っている。君が調薬道具に習熟しているなら、薬草を識別または調剤するために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。また、耐毒剤およびポーション・オヴ・ヒーリングを作るためには調薬道具への習熟が必要である。

## 道具

アイテム	価格	重量
<b>楽器</b>		
ヴァイオル(ヴァイオリンに似た弦楽器)	30gp	1ポンド
ショーム(オーボエの祖先)	2gp	1ポンド
ダルシマー(打弦楽器、ピアノの祖先)	25gp	10ポンド
ドラム	6gp	3ポンド
バグパイプ	30gp	6ポンド
パン・フルート(パンパイプ)	12gp	2ポンド
フルート	2gp	1ポンド
ホルン	3gp	2ポンド
ライア(リラ、豎琴)	30gp	2ポンド
リュート(ギターの前)	35gp	2ポンド
偽造用具	15gp	5ポンド
<b>ゲーム道具</b>		
スリードラゴン・アンティエイ掬い	1gp	—
ダイス掬い	1sp	—
ドラゴンチェス掬い	1gp	1/2ポンド
トランプ掬い	5sp	—
航海道具	25gp	2ポンド
<b>職人道具</b>		
鋳掛屋道具	50gp	10ポンド
石工道具	10gp	8ポンド
画材	10gp	5ポンド
鍛冶道具	20gp	8ポンド
ガラス吹き道具	30gp	5ポンド
革細工道具	5gp	5ポンド
木彫道具	1gp	5ポンド
靴直し道具	5gp	5ポンド
醸造用品	20gp	9ポンド
織工道具	1gp	5ポンド
書道用品	10gp	5ポンド
大工道具	8gp	6ポンド
地図作成用品	15gp	6ポンド
調理用具	1gp	8ポンド
陶芸道具	10gp	3ポンド
宝石細工道具	25gp	2ポンド
錬金術用品	50gp	8ポンド
調毒道具	50gp	2ポンド
調薬道具	5gp	3ポンド
盗賊道具	25gp	1ポンド
乗り物(陸または水)	*	*
変装用具	25gp	3ポンド

\*……『乗騎と乗り物』を見よ

盗賊道具／Thieves' Tools：この道具一式には、小さなやすり、鍵開け道具セット、金属の柄が付いた小さな鏡、細身のハサミ、ペンチが入っている。君が盗賊道具に習熟しているなら、罠を無力化したり鍵を開けたりするために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

変装用具／Disguise Kit：このポーチには、君の肉体的外見を変えて変装するために使える化粧品や髪染めその他の小道具が入っている。君が変装用具に習熟しているなら、視覚的な変装を行なうために君が行なうあらゆる能力値判定に君の習熟ボーナスを加える。

## 乗騎と乗り物

良い乗騎があれば、荒野をより速く移動することができる。だが乗騎を使う一番の目的は、速度が低下することなく荷物を運ぶことだ。『乗騎と他の動物』表にはそれぞれの動物の移動速度と基本的な運搬能力が記されている。

旅客用馬車、荷車、二輪戦車、そり、荷馬車などの乗り物を牽引している動物は、(乗り物自体の重量も含めて)最大で基本的な運搬能力の5倍までの重量を動かすことができる。複数の動物が同一の乗り物を牽引する場合は、各動物の運搬能力を合計することができる。

D&D 世界ではこの表に載っていない乗騎も利用可能だが、そのような乗騎は珍しいものであり、金銭では買えないのが普通だ。飛行する乗騎(ペガサス、グリフィン、ヒポグリフなどの動物)や水棲の乗騎(たとえばジャイアント・シー・ホース)も“珍しい乗騎”に含まれる。このような乗騎を手に入れるためには、卵を入手して自分で育てるか、強大な存在と取引するか、あるいは乗騎自身を相手に交渉する必要があることも多い。

バーディング：動物の頭、首、胸、胴を守るために作られた防具をバーディングと言う。本章の『防具』表に載っている鎧ならばどれでも、その鎧の“バーディング版”を購入することができる。バーディングの価格は人型生物用の同種の鎧の4倍であり、重量は2倍である。

鞍：軍用鞍は乗り手をしっかりと固定し、戦闘中に乗騎が活発に動いた際に鞍上に留まり続ける助けになる。軍用鞍は騎乗し続けるために乗り手が行なうあらゆる判定に“有利”を与える。特殊な鞍は水棲または飛行する乗騎に騎乗するために必要だ。

乗り物の習熟：君がある種の乗り物(陸または水)に習熟しているなら、君は困難な状況でその種類の乗り物を制御するために行なうあらゆる判定に君の習熟ボーナスを加えることができる。

手漕ぎ船：キールボート(貨物用の粗雑な川船)およびこぎ船(いわゆる手こぎボート)は湖や川で使う船だ。川下りに使う場合、流れの速さ(普通は時速3マイル)を船の速度に加える。これらの船で強い流れに逆らってこぎ進むことは不可能だが、川岸を歩く家畜に牽引されて川を上ることは可能である。陸上輸送する場合、こぎ船の重量は100ポンドである。

## 乗騎と他の動物

アイテム	価格	移動速度	運搬能力
ウォーホース(軍馬)	400gp	60フィート	540ポンド
エレファント(象)	200gp	40フィート	1,320ポンド
キャメル(らくだ)	50gp	50フィート	480ポンド
ドラフト・ホース(荷馬)	50gp	40フィート	540ポンド
ドンキー(ろば) / ミュール(らば)	8gp	40フィート	420ポンド
ポニー	30gp	40フィート	225ポンド
マスティフ	25gp	40フィート	195ポンド
ライディング・ホース(乗用馬)	75gp	60フィート	480ポンド

## 馬具および牽引型の乗り物

アイテム	価格	重量
厩での世話(1日ぶん)	5sp	—
餌(1日ぶん)	5cp	10ポンド
鞍		
軍用	20gp	30ポンド
乗用	10gp	25ポンド
特殊	60gp	40ポンド
荷駄用	5gp	15ポンド
鞍袋	4gp	8ポンド
そり	20gp	300ポンド
チャリオット(二輪戦車)	250gp	100ポンド
荷車	15gp	200ポンド
荷馬車	35gp	400ポンド
バーディング	×4	×2
はみとくつわ	2gp	1ポンド
旅客用馬車	100gp	600ポンド

## 航行用の乗り物

アイテム	価格	移動速度
ガレー船	30,000gp	時速4マイル
キールポート	3,000gp	時速1マイル
軍船	25,000gp	時速2.5マイル
こぎ船	50gp	時速1.5マイル
帆船	10,000gp	時速2マイル
ロングシップ	10,000gp	時速3マイル

## 交易品

財産のほとんどは貨幣の形態を取らない。財産というものは、家畜、穀物、土地、徴税権、資源の利用権(たとえば鉱山や森)などによって計られるのだ。

交易はギルドや貴族や王によって管理されている。管理者から特許状を授かった商会は、特定のルート沿いの交易を牛耳る権利や、各地の港に商船を送る権利、特定の品物を売買する権利などを有している。ギルドは自分たちがつかさどる商品やサービスの価格を決め、誰がこれらの商品やサービスを扱ってよいかを決める。商人たちは貨幣を介さずに交易品を直接交換するのが普通だ。以下の『交易品』表に一般的な交易品を例示する。

### 交易品

価格	品物
1cp	小麦1ポンド
2cp	小麦粉1ポンドまたは鶏1羽
5cp	塩1ポンド
1sp	鉄1ポンドまたは帆布1平方ヤード
5sp	銅1ポンドまたは木綿布1平方ヤード
1gp	ショウガ1ポンドまたは山羊1頭
2gp	シナモンかコショウ1ポンド、または羊1頭
3gp	クローヴ1ポンドまたは豚1頭
5gp	銀1ポンドまたは亜麻布1平方ヤード
10gp	絹布1平方ヤードまたは牝牛1頭
15gp	サフラン1ポンドまたは牡牛1頭
50gp	金1ポンド
500gp	プラチナ1ポンド

## 生活費

大地の奥底に潜っておらず、失われた財宝を求めて遺跡を探検しておらず、這い寄る闇に対して戦いを挑んでもいない時、冒険者たちの目の前に現れるのはもっと日常的な現実だ。ファンタジーの世界であっても、衣食住にまつわる基本的な生活必需品は欠かせない。そしてそれには金がかかる——生活水準によっては、人より多くかかる。

### 生活レベルに応じた生活費

ファンタジー世界で生きていくためにかかる費用を見積もる簡単な方法として、各人の生活レベルに応じた一定の生活費を支払うという手がある。この“生活費”には宿泊費や飲食費その他の必須の支出がすべて含まれる。さらに、次なる冒険の機会が訪れた時に即座に出発できるよう、装備を維持管理する費用も含まれている。

各週または月(君が選ぶ)の初めに、『生活レベルに応じた生活費』表から生活レベルを1つ選び、その生活レベルに応じた生活費を支払うこと。この表に記された金額は1日あたりのものであるから、1か月間(30日)特定の生活レベルを維持したければ表の金額の30倍を支払うことになる。君の生活レベルは懐具合に応じて変わるかもしれないし、キャラクターの一生を通じて同じ生活レベルが続くかもしれない。

生活レベルの選択は君にいくつかの影響をもたらす。“裕福”な生活を送っていれば金持ちや権力者とのコネを作りやすいだろうが、泥棒に遭う可能性も高くなる。同様に、つましい生活を送っていれば犯罪は避けやすくなるが、有用なコネが得られる可能性は低くなる。

### 生活レベルに応じた生活費

生活レベル	1日あたりの生活費
最貧	—
貧窮	1sp
貧乏	2sp
質素	1gp
快適	2gp
裕福	4gp
貴族的	最低10gp

### 自給自足

本章における生活費と生活レベルに関する記述は、君が冒険の間の時間を町中で過ごし、何であれ金で買える物やサービスを利用することを——たとえば食費や宿代を支払い、町の職人に剣の研ぎと鎧の修復を頼むなど——前提にしている。だが一部のキャラクターは、冒険の間の時間を文明から離れた土地で過ごし、狩猟や採集で自分の食糧をまかない、自分の装備を自分で修理する方が好みかもしれない。

こういった生活レベルを維持するには、金がかからないが時間がかかる。君が冒険の合間の日々を第8章で述べられている『職能による労働』に費やすなら、君は“貧乏”な生活レベルに相当する暮らしを送ることができる。〈生存〉技能に習熟しているなら、“快適”な生活レベルに相当する暮らしを送ることができる。

最貧：君は非人間的な生活を送っている。家と呼べる場所はなく、どこであれ眠れる場所で眠る——馬小屋に潜り込んだり、古い木箱の中で身をかがめたり、君より懐の温かい人たちの親切をあてにして。“最貧”の生活レベルには危険がつきものだ。暴力、病気、飢えが絶えず君に付きまとう。“最貧”の暮らしを送る他の人々は君の武器や鎧や冒険用具に羨望の眼差しを向ける。彼らにしてみれば、君の持ち物は一財産だからだ。君はほとんどの人々から無視される。

貧窮：君の住まいは、雨漏りだらけの馬小屋、町外れのぬかるんだ掘り立て小屋、あるいはノミとネズミだらけな町で最低の下宿屋だ。暑さ寒さはかろうじてしのげるが、君の生活はまあひどいもので、暴力沙汰もしょっちゅうで、病気と餓えと不運がはびこっている。君はほとんどの人々から無視され、法律の保護もほとんど受けられない。こういった生活を送っている人々は、何らかの深刻な重荷を——精神の異常、追放者の烙印、病気などを背負っている者がほとんどだ。

貧乏：“貧乏”な生活レベルは、安定した共同体で得られるような快適さが欠けていることを表す。粗末な食物と住居、すり切れた衣服、そして明日の暮らしがどうなるかも分からないという状況——何とか生きていけるが、およそ快適とはいえない、そんな生活だ。君の宿泊先はドヤ街の一室か、宿屋兼安酒場の2階の大部屋だろう。君はある程度の法的な保護を受けられるが、暴力と犯罪と病気に対しては常に備えなければならない。こういった生活を送っている人々は、単純労働者、露店商、行商人、盗賊、傭兵、その他あまり評判のよろしくない連中が多い。

質素：“質素”な生活レベルは、スラム街からの脱出と、自分の装備品を明日も持っていられるか心配する必要がなくなることを意味する。君は町中の古びた一角に住み、下宿屋、宿屋、寺院などに部屋を借りる。飢えや渇きに苦しむことはなく、質素ながらも清潔な暮らしを送れる。家族と暮らす兵士、労働者、学生、聖職者、下級の魔道士などの庶民は“質素”な生活を送っている。

快適：“快適”な生活レベルを選ぶということは、見栄えの良い衣服に身を包み、容易に装備品を維持できるということだ。君は中産階級地域の小さな家か高級宿の個室に住んでいる。君は商人、熟練の職人、軍隊の士官などと交友がある。

裕福：“裕福”な生活レベルはぜいたくな暮らしを意味するが、先祖伝来の財産を持つ貴族や王族ほどの社会的地位は得られていないだろう。君の生活水準は成功を収めた商人、王の寵臣、小規模な事業をいくつか所有する実業家などに匹敵する。君の宿泊先は上品なもので、街中の高級住宅地に立つ広い家が高級宿のスイートルームだ。君は何人かの使用人を雇っているだろう。

貴族的：君はぜいたくで快適な暮らしを送っている。君はその共同体で最も権力がある人々の集まりに出入りする。君の宿泊先は素晴らしい場所で、一等地に立つ屋敷に住むか、高級宿にいくつも部屋を取っている。最高のレストランで食事をし、一番腕利きで繁盛している仕立て屋に衣装を作らせ、日々のあらゆる用事に対してそれぞれ使用人を雇っている。君は裕福で権力ある人々から社交的な催しに招待され、政治家やギルドの長や高司祭や貴族と共に夜を過ごす。その一方で、君は最悪の詐欺や裏切り立ち向かわねばならない。君が金持ちになればなるほど、君のことを操り人形または参加者として政治的陰謀に引きずり込まうとする者は増えるのだ。

## 食糧、飲料、宿屋

以下の『食糧、飲料、宿屋』表に載っている価格は、1人ぶんの食糧または1人1泊ぶんの宿賃である。これらの価格は前述の生活費に含まれている。

### 食糧、飲料、宿屋

アイテム	価格
エール	
1 ガロン	2sp
ジョッキ1杯	4cp
ごちそう(1人ぶん)	10gp
宿泊料(1日ぶん)	
貧窮	7cp
貧乏	1sp
質素	5sp
快適	8sp
裕福	2gp
貴族的	4gp
食費(1日ぶん)	
貧窮	3cp
貧乏	6cp
質素	3sp
快適	5sp
裕福	8sp
貴族的	2gp
チーズ1塊	1sp
肉1塊	3sp
パン1斤	2cp
ワイン	
並(ピッチャー)	2sp
上質(ボトル)	10gp

## サービス

冒険者たちはさまざまな状況において、NPCを雇って手伝いをさせたり、自分たちの代わりに何かをやらせたりすることができる。そういった雇い人のほとんどはありふれた技術しか持っていないが、中に名人と呼ばれる職人や芸術家もあり、ごくまれに専門的な冒険用技能の専門家もいる。

最も基本的な雇い人を数種類、『サービス』表に例示した。それ以外にも、冒険者が特定の仕事のために雇う相手のうち、普通の町や都市に住んでいるさまざまな人々はみな一般的な雇い人に含まれる。たとえばウィザードが大工を雇い、レオムンズ・シークレット・チェスト呪文に使うための長持(およびそのミニチュア)を作らせる。ファイターが鍛冶屋に特別な剣の鍛造を依頼する。バードが来たる公爵の御前での演奏に備えて仕立て屋に豪華な衣装を作らせる。

他の雇い人はより専門的なサービスや危険なサービスを提供する。冒険者たちがホブゴブリンの軍勢と戦うために雇った傭兵も、太古の秘奥の伝承を調査するために雇われた賢者も、雇い人の一種だ。高レベル冒険者が何らかの拠点を築いた時には、その拠点を運営するための使用人や代理人を——城代や家令から、厩の掃除をする単純労働者に至るまで——丸ごと雇い入れることすらありうる。こういった雇い人は長期契約を結び、給与の一部として拠点の中に居住スペースを与えられていることが多い。

## サービス

サービス	料金
街道や門の通行料	1cp
乗合馬車	
町から町へ	1マイルごとに3cp
市内	1cp
配達人	1マイルごとに2cp
船賃	1マイルごとに1sp
雇い人	
専門技術あり	1日2gp
専門技術なし	1日2sp

“専門技術あり”の雇い人は、武器、道具、技能など何らかの習熟を伴うサービスを行なうために雇われる者たちを含む。たとえば傭兵、職人、書記などだ。また、表に示された料金は最低額であり、腕利きの雇い人にはより高い額を要求する者もいる。“専門技術なし”の雇い人は特別な技能なしに行なえる単純作業のために雇われる者たちであり、人夫、荷運び、女中などの労働者を含む。

## 呪文発動サービス

呪文発動能力を持つ人々は通常の雇い人の分類に収まらない。金銭や頼み事と引き換えに呪文を発動してくれる相手を見つけることが可能な場合もなくはないが、簡単に見つかることは稀であり、既定の料金レートは存在しない。一般則としては、欲しい呪文のレベルが高ければ高いほど、その呪文を発動できる者を見つけるのは困難になり、料金も高くなる。

町や都市において、1～2レベルの比較的ありふれた呪文（たとえばキュア・ウーンズやアイデンティファイ）を発動できる者を雇うのは簡単であり、料金は10～50gp（加えてその呪文が消費する物質要素の代金）程度だろう。より高いレベルの呪文を発動可能で、かつ君のために発動してくれる相手を見つけるには、大都市まで（おそらく大学や有名な寺院があるような都市まで）旅をする必要があるかもしれない。該当者が見つかったとしても、金銭による支払いではなく何らかの奉仕を要求される可能性もある。ここでいう奉仕とは、たとえば危険な場所から貴重なアイテムを持ち帰ったり、モンスターの徘徊する荒野を横断して辺境の居住地まで何か重要なものを届けたりといった、冒険者以外にはなしえないような使命のことだ。

## 珍品奇品

君はキャラクターを作成する際に『珍品奇品』表を1回ロールし、何がしかの謎を秘めた小物である“珍品奇品”を1つ手に入れることができる。また、この表はDMにも役立つだろう。たとえばダンジョンの一室やクリーチャーのポケットの中身を決める際に便利だ。

## 珍品奇品

1d100	珍品奇品
01	ミイラ化したゴブリンの手
02	月光の下でほかに光るクリスタルの欠片
03	未知の土地で造られた金貨
04	未知の言語で書かれた日記
05	決して光沢の褪せない真鍮の指輪
06	ガラス製の古びたチェスの駒
07	6の目の代わりに髑髏の印がついた骨製のダイス2つ
08	悪夢じみたクリーチャーの小像；これを近くに置いて寝ると不気味な夢を見る
09	ミイラ化したエルフの指が4本吊るされた縄のネックレス
10	見知らぬ土地の1区画の不動産証書
11	未知の素材でできた重さ1オンスのブロック
12	針が何本も刺さった布製の人形
13	未知の獣の歯
14	ドラゴンのもと思しき巨大な鱗
15	鮮やかな緑色の羽
16	君の顔が描かれた古い占い用のカード
17	中で煙がたゆたうガラスの球体
18	明るい赤色の殻を持つ重さ1ポンドの卵
19	泡を噴き出すパイプ
20	保存液に奇妙な肉塊が浮かぶガラス容器
21	君の子供時代にぼんやりと聞き覚えのある曲を演奏するノーム製の小さなオルゴール
22	すまし顔のハーフリングの木製の小像
23	奇妙なルーンがエッチングされた真鍮の球体
24	極彩色の石の円盤
25	銀製の大鴉の小像
26	人型生物の歯が47本入った袋（うち1本は腐っている）
27	触れると常に暖かい黒曜石の欠片
28	飾り気のない革紐にドラゴンの骨ばった鉤爪を吊るしたネックレス
29	古靴下1組
30	インク、チョーク、黒鉛、その他何を使っても書き込めない白紙の本
31	五芒星型の銀のバッジ
32	親戚の持ち物だったナイフ
33	切った爪が詰まったガラスの小瓶
34	直方体状の金属製の装置；一方の端に小さな杯型の金属部品が2つ付いており、濡れると火花が散る
35	ヒューマン用の大きさのスパンコール白手袋1つ
36	小さなポケットが100個ついたチョッキ
37	重さが0の小さな石のブロック
38	ゴブリンの小さな肖像画の下書き
39	空なのに開けると香水の薫りがするガラスの小瓶
40	君以外には石炭に見える宝石
41	古い旗の一部だった布きれ
42	無くなった軍隊の階級章
43	鳴らすための“舌”が無い銀製の小さな鐘
44	中にノーム製のランプが仕込まれた機械仕掛けのカナリア
45	底面に多数の脚を持つ小さな宝箱
46	透明なガラス瓶に入ったスプライトの死体
47	開けられる場所が見当たらない金属の缶；中に液体、砂、蜘蛛、または割れたガラスが詰まっている（内容物は君が選ぶこと）
48	中に水が詰まったガラスの球体；その水中でからくり細工の金魚が泳いでいる



1d100 珍品奇品

- 49 柄にMの字が刻印された銀のスプーン
- 50 金色の木材製の呼子笛
- 51 手の平ほどの大きさの甲虫の死骸
- 52 おもちゃの兵隊2名、うち1人は片手がない
- 53 大小さまざまなボタンが詰まった小さな箱
- 54 火のつかないろうそく
- 55 扉の無い小さな檻
- 56 古びた鍵
- 57 解読不能な宝の地図
- 58 壊れた剣の柄
- 59 ウサギの足(訳注：英米では幸運のお守りとされる)
- 60 ガラス製の目玉
- 61 醜い人物を模したカメオ細工
- 62 コイン大の銀の髑髏
- 63 雪花石膏(アラバスター)製の仮面
- 64 ひどい悪臭を放つ粘性のピラミッド型のお香
- 65 被って寝ると幸せな夢が見られるナイトキャップ
- 66 骨製のまきびし1つ
- 67 レンズの無い金の片眼鏡(モノクル)のフレーム
- 68 各面が別の色に塗られた1辺1インチの立方体
- 69 クリスタル製のドアノブ
- 70 ピンクの粉末が詰まった小さな包み
- 71 2枚の羊皮紙に魔法の音符で記された美しい歌の断片
- 72 本物の涙で造られた銀色の涙滴型のイヤリング
- 73 人々が苦しむ光景をぞっとするほど写実的に描いた卵の殻
- 74 広げると猫の寝姿が描いてある扇
- 75 骨製のパイプ式
- 76 マナーとエチケットの本の中に挟まれた四葉のクローバー
- 77 複雑な機械仕掛けが描かれた羊皮紙
- 78 優美な剣の鞘；この鞘に合う剣が見つかったことはない
- 79 殺人事件が起きたパーティの招待状
- 80 中心に鼠の頭がエッチングされた真鍮の五芒星
- 81 強力な大魔道士の名前が刺繍された紫色のハンカチ
- 82 寺院か城塞らしき建物の間取り図の半分
- 83 折りたたまれた布きれ；広げると上品な帽子に変わる
- 84 遙か遠方の都市にある銀行の預金証書
- 85 7つのページが失われている日記帳
- 86 表面に“夢”と刻まれた、銀製で空っぽのかぎタバコ入れ
- 87 未知の神を奉ずる鉄製の聖印
- 88 伝説的な英雄の栄枯盛衰を語る書物；最後の章が欠けている
- 89 ドラゴンの血が入った小瓶
- 90 エルフ造りの太古の矢
- 91 決して曲がらない針
- 92 ドワーフ造りの精巧なブローチ
- 93 空のワイン瓶；きれいなラベルに「ワイン魔道士醸造所 赤竜压榨 331422-W」とある
- 94 極彩色の釉薬で彩られたモザイク・タイル
- 95 石化したマウス(ハツカネズミ)
- 96 竜の髑髏の下で2本の骨が交差した模様の黒い海賊旗
- 97 小さな機械仕掛けの蟹または蜘蛛；見張っていないと勝手に動き出す
- 98 ラードの詰まったガラスの壺；ラベルには「グリフィン・グリース」とある
- 99 体の両端に頭がある芋虫が入った、底面は陶器製で他の面は木製の箱
- 100 金属製の骨壺に入った英雄の遺灰

## 第6章：カスタマイズ用オプション

能力値、種族、クラス、背景の組み合わせによって、君のキャラクターがゲーム中でできることが決まる。そして君が決めた個人的な特徴が、君のキャラクターを他のキャラクターと違う唯一無二のものにする。同じクラスと種族の中でも、キャラクターにできることを微調整する手段はいろいろある。しかしプレイヤーの中には、DMの許可を得て、さらなるキャラクターのカスタマイズを試みる者もある。

『プレイヤーズ・ハンドブック』の第6章では、君のキャラクターをカスタマイズする2つのオプション・ルールを詳述する。うち1つはマルチクラス。これによって君は複数のクラスを組み合わせることができる。もう1つは特技。これはレベルアップ時に“能力値を上げるのではなく、そのかわりに”選択できる特別なオプションである。キャンペーンにマルチクラスや特技を採用するか否かはDMに任される。

### マルチクラス

マルチクラスをすれば、複数のクラスのレベルを得ることができる。複数のクラスの能力を混ぜ合わせ、1つのクラスだけでは再現できないキャラクター・コンセプトを再現できるようになる。

このルールを採用する場合、君はレベルアップのたびに、(今のクラスではなく)別のクラスのレベルを得ることにするかどうかを選択する。君のすべてのクラスのレベルを足し合わせたものが君の“キャラクター・レベル”になる。たとえばウィザード3レベルでファイター2レベルなら5レベル・キャラクター（訳注：キャラクター・レベルは5）である。

キャラクターがレベルアップにつれてどうマルチクラスするかは人ごとに違う。おおむね元のクラスを上げつつ他のクラスを少々かじる者もある。また、途中で完全に針路を変え、古いクラスはもう振り返らない者もある。3つ目や4つ目のクラスを上げはじめる者すらある。マルチクラス・キャラクターは、同一レベルの“1つのクラスでレベルアップを続けたキャラクター”に比べて、一点集中の強みをいくぶん捨てて多様性の強みを得ている。

### 前提条件

新しいクラスを取るには、君の現在のクラスと新しく取るクラスの双方においてクラスの前条件を満たすだけの能力値を有していなければならない。前提条件は『プレイヤーズ・ハンドブック』の『Multiclassing Prerequisites』表にある。普通に1つのクラスに入るキャラクターはきちんと訓練を受けるのだが、君は新しいクラスをごく速く身につけねばならず、それは素質(=平均以上の能力値)ぬきでできることではないのだ。

### 経験点

レベルアップに必要な経験点は、常に合計のキャラクター・レベルによって決まる(第1章の『キャラクターの成長』表を参照)。個々のクラスのレベルは関係しない。

### ヒット・ポイントとヒット・ダイス

君は新しく取ったクラスにおいては、1レベル時のヒット・ポイントではなく、それ以後の(訳注：各クラスの“以後のヒット・ポイント”の項にある通りの)ヒット・ポイントを得る。君が何らかのクラスによって1レベル時のヒット・ポイントを得るのは、キャラクター・レベルが1の時だけである。

君のすべてのクラスから得られたヒット・ダイスを集めたものが、君のヒット・ダイスの総量となる。すべてのヒット・ダイスの種類が同じならば、単に一緒にして(訳注：何個使ったかだけを)管理すればよい。複数のクラスから複数種類のヒット・ダイスを得ているなら、それぞれの種類のダイスを何個使ったかを、個別に管理する必要がある。

### 習熟ボーナス

習熟ボーナスは、常に合計のキャラクター・レベルによって決まる(第1章の『キャラクターの成長』表を参照)。個々のクラスのレベルは関係しない。

### 習熟

最初のクラス以外の新しいクラスでレベルを得たなら、その新しいクラスをキャラクター・レベル1から始める際に得られる習熟のうち、一部のみが手に入る。詳しくは『プレイヤーズ・ハンドブック』第6章を参照。

### クラス特徴

君は特定クラスでレベルアップするたび、そのクラスのそのレベルにある特徴を得る。ただし一部の特徴にはマルチクラス時に適用される追加ルールがある。詳しくは『プレイヤーズ・ハンドブック』第6章を参照。

### 特技

特技とは、キャラクターに特別な能力を与える、才能または特定分野の腕前のことである。それはクラスによって得られるのは別の訓練、経験、能力をあらわす。詳しくは『プレイヤーズ・ハンドブック』第6章を参照。

特定クラスの特定レベルにおいて、キャラクターは“能力値上昇”を得る。このとき“特技”の選択ルールを使用すれば、その回の能力値上昇を取り止めにして、かわりに1個の特技を得ることができる。各特技は、特記なき限り、それぞれ1度しか取得できない。

特技に前提条件がある場合、その特技を取得するにはすべての前提条件を満たしていなければならない。万一特技の前提条件を喪失したなら、再び前提条件を満たすようになるまで、その特技は使用できなくなる。

# 第2部：ゲームのプレイ

## 第7章：能力値の使用法

6つの能力値は、各クリーチャーの肉体的、精神的な特質を手っとり早く説明したものである。

- ・【筋力】：肉体的な力の強さをあらわす。
- ・【敏捷力】：素早さをあらわす。
- ・【耐久力】：耐えぬく力をあらわす。
- ・【知力】：思考と記憶をあらわす。
- ・【判断力】：知覚と洞察をあらわす。
- ・【魅力】：人格の力をあらわす。

そのキャラクターは筋力すぐれ洞察たしかな人物だろうか。知恵長けて誰にも好かれる人柄だろうか。すばしっこく頑丈な奴だろうか。能力値はこれらの性質を、クリーチャーの得手不得手をあらわすものである。

このゲームの3種類の主なダイスロール、すなわち能力値判定、セーヴィング・スロー、攻撃ロールは、6つの能力値にもとづいて行なわれる。本書の『はじめに』の項には、3種類のダイスロールに共通する基本のルールが記してある。d20を1個ロールする、出た目に6つの能力値のどれか1つにもとづく能力修正値を足す、足し合わせた結果を目標値と比べる、というものである。

この章ではもっぱら能力値判定とセーヴィング・スローの使用法、処理法を述べ、クリーチャーがゲーム中で行なう基本的な活動一般を扱う。攻撃ロールのルールは第9章を参照。

### 能力値と能力修正値

クリーチャーの6つの能力にはそれぞれ定まった値がある。この数字の大小が能力の高低をあらわす。能力値 (ability score) は単に生れつきの才能をあらわすものではなく、クリーチャーがその分野でどれだけ訓練を積み力量を上げてきたかまでをあらわす。

普通のヒューマンの平均は能力値10～11である。けれども冒険者や多くの怪物は大抵の能力値が衆にすぐれている。能力値18は通常の人物が辿り着ける最高の値である。冒険者の能力値は20まで上昇し得る。モンスターや神々などは最高で30までの能力値を持っていることがある。

また、各能力には修正値 (modifier) がある。能力修正値は能力値から算出され、-5 (能力値1の場合) から+10 (能力値30の場合) の値をとる。『能力値と能力修正値』表には、あり得る能力値 (1～30) と能力修正値の対応が示されている。

表を見ずに能力修正値を算出するには、能力値から10を引き、結果を2で割る (端数は切り捨て) とよい。

ほとんどすべての攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローには能力修正値を使うので、能力修正値は対応する能力値そのものよりもひんばんにゲームに登場することになる。

#### 能力値と能力修正値

能力値	修正値	能力値	修正値
1	-5	16～17	+3
2～3	-4	18～19	+4
4～5	-3	20～21	+5
6～7	-2	22～23	+6
8～9	-1	24～25	+7
10～11	±0	26～27	+8
12～13	+1	28～29	+9
14～15	+2	30	+10

### “有利” と “不利”

特殊能力や呪文によって、君の能力値判定やセーヴィング・スローや攻撃ロールが有利 (advantage) または不利 (disadvantage) になることがある。そうなった時、君はそのロールを行なう際に2つ目のd20をロールする。君が有利を得ているなら、2つのd20の目のうち高い方を用いる。君が不利を得ているなら、2つのd20の目のうち低い方を用いる。たとえば、君が不利を得ており、d20の目が17と5だったなら、君は5の目を用いることになる。いっぽう君が有利を得ており、出た目が前述のとおりであったなら、君は17の目を用いることになる。

1つのロールに対して複数の状況が有利を与えたり不利を与えている場合でも、追加でロールするd20は常に1つだけだ。たとえば、君に有利を与える原因が2つあったとしても、君はd20を (追加で2つ=合計3つではなく) 追加で1つ=合計で2つだけロールする。

1つのロールに有利と不利の両方が適用される場合、君はそのロールに関して有利も不利も得ていないものとみなされ、d20を1つだけロールすることになる。不利をもたらす原因が複数あり、有利をもたらす原因が1つしかない場合でも (あるいはその逆の場合でも)、このルールに変わりはない。この場合も、君はそのロールに関して有利も不利も得ていないのである。

君が有利または不利を得ているロールにおいて、何らかのゲーム的な効果 (たとえば種族的特徴の“ハープリングの幸運”) によってそのd20を再ロールすることになった場合、君は2つのd20のうちどちらか一方だけを再ロールする。どちらを再ロールするかは君が選択する。たとえばハープリングは、有利つきの能力値判定において1と3をロールした場合、“ハープリングの幸運”の特徴によって1の目のほうを再ロールする、ということができる。

君が有利や不利を得る原因は、特殊能力、アクション、または呪文であることが多い。キャラクターはインスピレーションの使用によっても有利を得られる (詳しくは第4章『個性と背景』を参照)。またDMは、その場の状況が特定の行為にプラスまたはマイナスの影響を及ぼすと考えたなら、そのロールに有利または不利を与えると裁定することができる。

### 習熟ボーナス

第1章にあるとおり、すべてのキャラクターは自分のレベルに応じた習熟ボーナス (proficiency bonus) を持っている。モンスターも習熟ボーナスを持っているが、これはモンスターのデータ・ブロックに反映済みである。習熟ボーナスは能力値判定とセーヴィング・スローと攻撃ロールに関するルールにおいて用いられる。

1つのダイス・ロールないしゲーム的な数値に、君の習熟ボーナスを複数回加算することはできない。たとえば、君が“君の【判断力】セーブに君の習熟ボーナスを加える”という能力を2種類持っていたとしても、君が【判断力】セーブを行なう際に習熟ボーナスを2回足すことはできず、習熟ボーナスの数値をそのまま加えることになる。

時として、君の習熟ボーナスは (ロールの目に加える前に) 増減することがある (2倍または半減する場合が多い)。たとえば、ローグのクラス特徴である“習熟強化”は、特定の能力値判定に加算する習熟ボーナスの値を2倍にする。

同一のロールに習熟ボーナスを複数回適用できるような状況においても、君は実際には習熟ボーナスを1回だけ適用するし、習

熟ボーナスの増減を適用するのも1回だけである。

同様に、特定の能力値判定を行なう際に習熟ボーナスが増加するような特徴や効果が存在するものの、そもそもその判定に習熟ボーナスを加えることができないという場合、君はその判定に習熟ボーナスを加えることができない。その判定における君の習熟ボーナスは0であるから、何倍しても0は0なのだ。たとえば、もし君が「【知力】〈歴史〉判定を行なう際には習熟ボーナスが2倍になる」という特徴を持っていても、〈歴史〉技能に習熟していないならば、その判定に習熟ボーナスを加えることは一切できない。

一般的に言って、攻撃ロールおよびセーヴィング・スローに加える習熟ボーナスの値が増加することは稀である。だが、もしそのように書かれた特徴や効果が存在するならば、その場合も本項のルールはそっくりそのまま適用される。

## 能力値判定

能力値判定 (ability check) とは、キャラクターやモンスターが困難を克服しようとするさい、その生れつきの才能や訓練のほどを試すものである。キャラクターやモンスターが(攻撃以外で)失敗の可能性のある行為を試みた時に、DMは能力値判定を要求する。成否が不確かなのでダイスが結果を決定するのである。

能力値判定のたびに、DMはこの作業には6つの能力値のどれがふさわしいかを判断し、またこの作業がどのくらい難しいかを判断する。後者は「難易度」としてあらわされる。作業が難しいほど難易度は高くなる。『典型的難易度』表にはごく一般的な難易度がまとめてある。

### 典型的難易度

非常に簡単	5
簡単	10
通常	15
困難	20
非常に困難	25
ほとんど不可能	30

能力値判定を行なうには、1d20をロールして出た目に、対応する能力修正値を足し合わせる。これに他のd20ロールの場合と同様、ボーナスとペナルティを適用した上で、合計の値を難易度と比べる。合計の値が難易度以上ならば、能力値判定は成功である——クリーチャーは今の挑戦を乗り越えた。合計の値が難易度未満ならば、能力値判定は失敗である——クリーチャーは目標へ向けて少しも前進できなかった。もしくは、前進はできたが同時によくないことも起った(どちらになるかはDMが判断する)。

## 対抗判定

時として、あるキャラクターやモンスターのやろうとしていることと、他の者のやろうとしていることが正面からぶつかることがある。これは、両者が同じことを試みるが成功できるのは1人だけ、という場合にも起きる——たとえば、床に落ちた魔法の指輪を2人が拾い上げようとする時など。また、一方が何事かを成し遂げようとし、もう一方がその達成をさまたげようとする場合にも起きる——たとえば、モンスターが扉を力づくで押し開けようとし、冒険者が扉を閉じたままにしておこうとする時など。こういった状況では、結果は特別な形の能力値判定で決定される。これを「対抗判定」(contest) と称する。

対抗判定の参加者はいずれも自分の作業に対応する能力値判定を行ない、しかるべきボーナスとペナルティを適用する。ただしその判定結果を難易度と比較するのではなく、互いの判定結果どうしを比較する。判定結果が高いほうの者が対抗判定に勝利する。

そのキャラクターまたはモンスターは、その行動に成功したか、あるいは相手の成功をさまたげたことになる。

もし対抗判定の結果が両者同値であったならば、状況は対抗判定の前と同じままにとどまる。これにより一方が自然と対抗判定に勝つこともあり得る。つまり、たとえば床に落ちた魔法の指輪を2人が拾い上げようとしていた場合、両者同値ならどちらも指輪を拾えない。けれど、たとえばモンスターが扉を力づくで押し開けようとし、冒険者が扉を閉じたままにしておこうとしていた場合、両者同値なら扉は閉じたままになる。

## 技能

各能力値はそれぞれ、広い範囲の手腕才能をあらわすものである。その手腕才能の中には(キャラクターやモンスターが習熟できる)さまざまな技能(skill)も含まれる。個々の技能は能力値の特定の側面をあらわすものであり、あるキャラクターが特定の技能に習熟していることは、その側面に打ち込んでいることをあらわす(キャラクターのゲーム開始時の技能習熟はキャラクター作成時に決定され、モンスターの技能習熟はモンスターのデータ・ブロックに記載されている)。

たとえば【敏捷力】判定はキャラクターが(1)見事な曲芸を見せることを、(2)物を素早く手のひらに隠すことを、(3)隠れて身を潜めていようとするを、いずれもあらわす可能性がある。【敏捷力】のこれらの側面のそれぞれに、対応する「技能」がある。上の例なら(1)〈軽業〉、(2)〈手先の早業〉、(3)〈隠密〉である。従って、〈隠密〉技能に習熟しているキャラクターは、忍び歩きや隠れ身に関する【敏捷力】判定が特に得意だということになる。

各能力値に対応する技能を以下の一覧に示す(【耐久力】に対応する技能は存在しない)。各能力値に対応する技能をどう使うかの例は、本章後段の各能力値の説明中にある。

<b>【筋力】</b> 〈運動〉 Athletics	<b>【判断力】</b> 〈医術〉 Medicine 〈看破〉 Insight
<b>【敏捷力】</b> 〈隠密〉 Stealth 〈軽業〉 Acrobatics 〈手先の早業〉 Sleight of Hand	<b>【魅力】</b> 〈生存〉 Survival 〈知覚〉 Perception 〈動物使い〉 Animal Handling
<b>【知力】</b> 〈自然〉 Nature 〈宗教〉 Religion 〈捜査〉 Investigation 〈魔法学〉 Arcana 〈歴史〉 History	<b>【威圧】</b> Intimidation 〈芸能〉 Performance 〈説得〉 Persuasion 〈ペテン〉 Deception

時として、DMは特定の技能を用いて能力値判定を行なうように指示することがある。たとえば「【判断力】〈知覚〉判定をお願いします」等である。また逆に、プレイヤーのほうがDMに、この判定に特定の技能を使えないかと聞くこともある。いずれの場合にも、対応する技能に対する習熟があるならば、判定を行なう者はその技能を使う能力値判定に習熟ボーナスを足せる。対応する技能に対する習熟がないならば、通常的能力値判定を行なう。たとえばキャラクターが危険な断崖をよじ登ろうとしたならば、DMは【筋力】〈運動〉判定を要求することだろう。キャラクターが【運動】に習熟していれば、キャラクターの習熟ボーナスが【筋力】判定に足される。キャラクターが【運動】に習熟していなければ、キャラクターは単に【筋力】判定を行なう。

## 選択ルール：異なる能力値で技能を使う

通常、技能に対する習熟は、特定の1種類の能力値判定にしか適用されない。たとえば〈運動〉の習熟は通常、【筋力】判定にしか適用されない。けれども一部の状況下では、技能の習熟を別の種類の能力値判定に適用するのが道理に叶うこともある。そのような場合、DMは通常と異なる能力値と技能の組み合わせで判定を要求することもある。また君のほうからDMに、通常と異なる能力値での判定に技能の習熟を適用してよいか、尋ねてみることもあるだろう。たとえば君が沖の小島から本土まで遠泳する場合、DMは君のスタミナがそんなに長いこと持つかどうかを確かめるために【耐久力】判定を要求することだろう。このときDMは君に〈運動〉の習熟適用を許可し、【耐久力】〈運動〉判定を要求するかもしれない。その場合、君が〈運動〉に習熟しているなら、習熟ボーナスを【耐久力】判定に足せる。ちょうど、いつも【筋力】〈運動〉判定に足しているように。これと同様、たとえば君の操るドワーフのファイターが剛力を示して敵を威圧しようとした場合、たしかに〈威圧〉は通常なら【魅力】に対応しているのではあるけれど、しかしDMは【筋力】〈威圧〉判定を要求するかもしれない。

## 受動判定

“受動判定”(passive check)というのは特殊な能力値判定で、まったくダイスロールを行なわない。このような判定は2つの場合に行なわれる。(1)何度も繰り返して行なう行為の平均的な結果をあらわすとき。たとえば隠し扉がないかとあちこちを調べる場合など。(2)DMが“キャラクターが何事かに成功したかどうかを、ダイスをロールすることなく、ひそかに判定したい”と思ったとき。たとえば隠れているモンスターにキャラクターが気づくかどうかなど。

受動判定におけるキャラクターの判定結果合計は次のようになる：

10 + 判定に通常適用されるすべての修正値

キャラクターが判定に有利を得ているなら+5する。不利を受けているなら-5する。ゲームでは受動判定の結果合計を“受動～値”と呼ぶ。

たとえばある1レベル・キャラクター(習熟ボーナス+2)の【判断力】が15(修正値+2)であったなら、その受動【判断力】〈知覚〉値は14である。

本章後段の『【敏捷力】』の項に出る隠れ身のルール、および第8章の探検のルールは受動判定を使用している。

## 協力

時として、2人以上のキャラクターが力を合せて1つの作業をやりとげようとすることがある。その場合、作業を主導しているキャラクター、または最も高い能力修正値を持つキャラクターが、判定に有利を得た上で能力値判定を行なうことができる(他のキャラクターの助力がこのような形で反映されているのだ)。戦闘においては、これは援護アクションを必要とする(第9章参照)。

キャラクターが助力を提供できるのは、自分自身が単独でも行なえる作業に対してのみである。たとえば解錠を試みるには盗賊道具の習熟を要するため、習熟を有さぬ者は他のキャラクターの解錠に助力することができない。また、キャラクターが助力を行なえるのは、複数の者が協力することが実際に有意義な場合に限る。一部の作業、たとえば針に糸を通す作業は、助力によってより簡単になるなどということはないのである。

## 集団判定

複数人が集団で何事かを達成しようとする場合、DMは集団能力値判定を要求することがある。その場合、特定の作業に長けたキャラクターが、そうでない者を助けることになる。

集団能力値判定を行なうには、集団内の全員が能力値判定を行なう。集団の半数以上が成功したなら、集団全体が成功したことになる。そうでなければ、集団全体が失敗したことになる。

集団判定(group check)はそうひんぱんに行なわれるものではない。集団判定が最も有効に働くのは、全キャラクターが集団として何事かに成功するか失敗するかという時である。たとえば冒険者たちが沼地を抜けようとしている場合、DMは一行が流砂(水をふくんだ、流動性の高い軟弱な砂)、水の浸食作用によってできた穴など、沼地の環境に存在する自然の危険要因を避けられたかどうかを判定するために、集団【判断力】〈生存〉判定を要求するかもしれない。集団の半数以上が成功したなら、成功したキャラクターたちがきちんと仲間を導き、危険に踏みこませなかったということになる。そうでなかったなら、集団はこれらの危険要因のいずれかに踏みこんでしまう。

## 各能力値の用法

ゲーム中でキャラクターやモンスターが試みる作業はどれも、6つの能力値のうち1つに対応している。本項では各能力値の意味と、各能力値がゲーム中でどのように使用されるかを解説する。

### 【筋力】

【筋力】は体の力、運動訓練、そして純粋に物理的な力をどれだけ生み出せるかをあらわす尺度である。

### 【筋力】判定

物を持ち上げたり、押し引きしたり、力づくで壊そうとしたり、狭いところへ体をねじこんで通り抜けたりといった、力づくで状況を打破しようとする試みには、すべて【筋力】判定を適用できる。〈運動〉技能は一部の【筋力】判定に熟達していることを意味する。

〈運動〉：【筋力】〈運動〉判定は、登攀、跳躍、水泳の途中に困難な状況に直面した際に用いる。たとえば以下のような活動である。

- 切り立った崖やすべりやすい崖を登る。壁をよじ登っている最中に思わぬ災難に襲われたとき、無事に切り抜ける。他の者が君を突き落そうとするとき、崖にしがみついて離さない。
- 遠くまで跳躍する。跳躍の最中に見事な身のこなしを見せる。
- 危険な水流、荒れ狂う大波、海藻の生い茂る海のなかで、強いて泳ぐ、または強いて水面上に浮かぶ。他のクリーチャーが君を水中へ押しこもう、引きこもう、何らかの形で水泳の邪魔をしようとするとき、これを免れる。

その他の【筋力】判定：このほか、DMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合にも【筋力】判定を要求することだろう。

- たてつけの悪い扉、鍵やかんぬきのかかった扉を力づくで開ける。
- 束縛を断ち切る。
- 小さすぎるトンネルを無理やり通り抜ける。
- 馬車の後ろを引きずられながら、馬車にしがみつく。
- 立像を倒す。
- 丸石を転がり出さないように押し止める。

### 攻撃ロールとダメージ

メイス、バトルアックス、ジャヴェリンといった近接武器で攻撃を行なうとき、君は攻撃ロールとダメージ・ロールの双方に【筋力】修正値を足す。近接武器は白兵戦闘で近接攻撃を行なうときに使うものだが、一部の近接武器は投擲することで遠隔攻撃にも使える。

## 持ち上げと運搬

君がどれだけの重みに耐えられるかは【筋力】の値で決まる。君がどれだけのものを持ち上げられるか、持ち運べるかを言い表すには以下の用語を用いる。

運搬能力：君の運搬能力 (Carrying Capacity) は (【筋力】×15) である。君はポンド単位でこれだけの重量のものを運搬できる。これは十分に高い値であるため、通常、キャラクターは自分がどれだけのものを持ち運べるか心配する必要はない。

押し引きと持ち上げ：君は (運搬能力×2) ポンド、すなわち (【筋力】×30) ポンドまでの重量を押し、引き、持ち上げることができる。運搬能力を超える重量を押し引きしている間、君の移動速度は5フィートにまで低下する。

サイズ分類と運搬能力：サイズ分類の大きいクリーチャーはより多くの重量に耐えられる。一方、超小型サイズのクリーチャーはより少ないものしか運べない。サイズ分類が“中型”よりも1段階大きくなるごとに、クリーチャーの運搬能力と押し、引き、持ち上げられる重量を2倍にすること。サイズ分類が“超小型”のクリーチャーについては、これらの重量を $\frac{1}{2}$ にすること。

## 選択ルール：荷重

持ち上げと運搬のルールは故意に単純化したものである。“キャラクターは装備重量によってどの程度の不利をこうむるか”に関するより詳細なルールを求める向きには以下の選択ルールがあ

### 隠れ身

キャラクターが隠れ身を行なえる状況にあるかどうかはDMが判断する。

君が身を隠そうとするときは、【敏捷力】〈隠密〉判定を行なう。君が発見されるか、隠れたままているのをやめるまでは、その君が最初に行なった判定の合計値と、君の存在のしるしを積極的に探そうとする各クリーチャー (もしあれば) の【判断力】〈知覚〉判定で対抗判定を行なう。

君は、君を“はっきりと”見ることができているクリーチャーから隠れることはできない。また、もし大きな音を立てたなら (警告の叫びをあげる、花瓶をひっくり返すなど)、君は自分の位置を明らかにしてしまう。不可視のクリーチャーは見られることがないため、常に隠れ身を試みることができる。それでも不可視のクリーチャーが移動した痕跡は気づかれる可能性があるし、不可視のクリーチャーも音をたてないようにしなければならぬ。

戦闘時には、ほとんどのクリーチャーはまわりじゅうの危険のしるしに注意を払う。そのため、君が隠れ場所を出て他のクリーチャーに近づけば、普通は、相手は君を見る。けれどもDMは特定の状況下では、注意をそらしているクリーチャーに君が隠れたまま近づいてゆくのを許可し、相手が君の姿を見る前に、君が1回の攻撃に有利を得ることを許可してくれるだろう。

受動〈知覚〉：君が隠れているとき、何者かが (たとえ意識的に探していなくても) 君の存在に気づく可能性はある。こうしたクリーチャーが君に気づくかどうかを決定するために、DMは君の【敏捷力】〈隠密〉判定とそのクリーチャーの受動【判断力】〈知覚〉の値 (= 10 + そのクリーチャーの【判断力】修正値、これにその他のボーナスやペナルティが加わる) を比べる。もしそのクリーチャーが判定に有利を得ているなら+5する。不利を受けているなら-5する。

たとえばここに〈知覚〉に習熟している1レベル・キャラクター (習熟ボーナス+2) がおり、【判断力】が15 (能力修正値+2) であったとすれば、その受動【判断力】〈知覚〉は14になる。

何が見えて何が見えないか：隠れているクリーチャーや物体を君が見ることができるかできないかを決定する主要素の一つは、“君はその範囲をどの程度よく見通せるか”である。特定の範囲は軽度、あるいは重度に隠蔽されている。詳しくは第8章参照。

る。この選択ルールを採用する場合、第5章の『鎧』表の【筋力】の欄は無視すること。

もし君が【筋力】値の5倍を超える重量を運搬しているなら、君には荷重がかかっている。これは君の移動速度が10フィートだけ減少することを意味する。

もし君が【筋力】値の10倍を超えかつ運搬能力上限以下の重量を運搬しているなら、君には重荷重がかかっている。この意味するところは、君の移動速度は20フィート減少し、かつ君は“【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】”のいずれかを用いる“能力値判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー”のすべてに不利を受けるといふものである。

## 【敏捷力】

【敏捷力】は俊敏さ、反射神経、平衡感覚をあらわす尺度である。

### 【敏捷力】判定

巧妙に、素早く、あるいは静かに動こうとしたり、すべりやすいぐらつく足場の上で落下を免れたりする試みは、すべて【敏捷力】判定であらわせる。〈隠密〉、〈軽業〉、〈手先の早業〉技能はそれぞれ一部の【敏捷力】判定に熟達していることを意味する。

〈隠密〉：敵から身を隠すとき、番人の脇をすり抜けるとき、気づかれずに退散するとき、相手に姿を見せず足音を殺して忍び寄るときには、【敏捷力】〈隠密〉判定を行なう。

〈軽業〉：【敏捷力】〈軽業〉判定は、あぶなっかしい状況下で転ばないようにする際に用いる。たとえば氷の上を走るとき、つな渡りのつなの上でつりあいを保つとき、揺れる船上ですくくと立ったまま立っているとき、などである。また、君が軽業めいた身のこなしで動くときにも、DMは【敏捷力】〈軽業〉判定を要求することだろう。たとえば跳びこみ、転がり、宙返り、とんぼ返りなどである。

〈手先の早業〉：気づかれることなく物品を他人の身辺に忍ばせたり、自分の身辺に隠したり、その他すべて手先指先の技による手品や奇術や詐術を試みる時には、【敏捷力】〈手先の早業〉判定を行なう。君が他人の財布をスリ取ったり、物を他人のポケットに忍ばせる時にも、DMは【敏捷力】〈手先の早業〉判定を要求することだろう。

その他の【敏捷力】判定：このほか、DMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合にも【敏捷力】判定を要求することだろう。

- 荷物を満載した馬車を御して急な下り坂を下る。
- チャリオット (二輪戦車) を急旋回させる。
- 錠前を開ける。
- 罫を無力化する。
- 捕虜を縄抜けできないよう縛りあげる。
- 身をよじって束縛を逃れる。
- 弦楽器を演奏する。
- 小さな品や細工の細かな品を作り上げる。

### 攻撃ロールとダメージ

スリング、ロングボウといった遠隔武器で攻撃を行なうとき、君は攻撃ロールとダメージ・ロールの双方に【敏捷力】修正値を足す。また、ダガーやレイピアなど“妙技”の特性を有する近接武器で攻撃を行なうときにも、攻撃ロールとダメージ・ロールの双方に (記注：【筋力】のかわりに) 【敏捷力】修正値を足すこともできる。

## AC

着用している鎧によっては、ACに【敏捷力】修正値の一部または全部を足せることがある。詳しくは第5章参照。

## イニシアチブ

戦闘の開始時ごとに、君は【敏捷力】判定を行なうことでイニシアチブをロールする。イニシアチブによって、戦闘における各クリーチャーのターンの順番が決まる。詳しくは第9章参照。

## 【耐久力】

【耐久力】は健康、スタミナ、生命力をあらわす尺度である。

### 【耐久力】判定

【耐久力】判定が行なわれることはそれほど多くない。そして【耐久力】判定に対応する技能は存在しない。【耐久力】があらわしている持ちこたえ耐えぬく力というのは多分に受け身のものであり、キャラクターまたはモンスターが進んで何らかの努力をするようなものではないからである。しかし君が通常の限界を超えて何事かをやりぬこうとする試みは【耐久力】判定であらわせる。

DMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合に【耐久力】判定を要求することだろう。

- ・息を止める。
- ・何時間も休みなしで進行、あるいは労働する。
- ・眠らずにいる。
- ・食糧も水もなしで生き抜く。
- ・大ジョッキ一杯のエールを一息で飲み干す。

## ヒット・ポイント

【耐久力】修正値はヒット・ポイント (hp) に影響を与える。通常、君はhpを決定するためにヒット・ダイスを1つロールするたび、これに【耐久力】修正値を加える。

【耐久力】修正値が変わったなら、最大hpもこれに伴って変わる――まるで1レベルの時点から今の修正値を持っていたかのように。たとえば、君が4レベルに達したときに【耐久力】を上昇させ、これにより【耐久力】修正値が+1から+2になったとしよう。この場合、君はまず1〜3レベル分としてhpを3上昇させ、しかるのち4レベル目のhpを、新しい修正値を用いてロールすることになる。またたとえば、君が7レベルの時点で、何らかの効果が【耐久力】修正値を1減少させてしまったとしよう。この場合、君の最大hpは7減少する！

## 【知力】

【知力】は鋭敏な知性、正確な記憶力、論理的思考能力をあらわす尺度である。

### 【知力】判定

【知力】判定を使用するのは、君が論理、教育、記憶、演繹的推論を用いるときである。〈自然〉、〈宗教〉、〈捜査〉、〈魔法学〉、〈歴史〉技能はそれぞれ一部の【知力】判定に熟達していることを意味する。

〈自然〉：【知力】〈自然〉判定は地形、動植物、天候、大自然の循環（訳注：季節の変遷や食物連鎖など）に関する知識を思い出す能力を計るものである。

〈宗教〉：【知力】〈宗教〉判定は神格、儀式、祈祷、聖職の位階、聖印、秘密教団の風習に関する知識を思い出す能力を計るものである。

〈捜査〉：手がかりを探し、見つけた手がかりをもとに推論をするときには、【知力】〈捜査〉判定を行なう。失せ物のありかを判じたり、傷口から凶器の見当をつけたり、トンネルの“ここを崩せ

ば全体を崩せる”という弱み箇所を見抜いたりするにはこの判定を用いる。古い巻物を読みこみ、そこに隠された知識の断片を見出すときにも、【知力】〈捜査〉判定が要求されることがある。

〈魔法学〉：【知力】〈魔法学〉判定は、呪文や、魔法のアイテムや、奇怪な印や、魔法の伝承や、諸次元界とその住人に関する知識を思い出す能力を計るものである。

〈歴史〉：【知力】〈歴史〉判定は、史上の事蹟、伝説の人物、過去の争論、近時の戦争、失われた諸文明に関する知識を思い出す能力を計るものである。

その他の【知力】判定：このほか、DMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合にも【知力】判定を要求することだろう。

- ・言語を用いることなくクリーチャーとの意思疎通を図る。
- ・貴重品の値踏みをする。
- ・仲間が市の衛兵に化けるときの、無事に衛兵で通るようなコツを助言する。
- ・文書を偽造する。
- ・商工業に関する知識を思い出す。
- ・技術を要するゲームに勝つ。

## 呪文発動能力値

ウィザードの呪文発動能力値は【知力】である。ウィザードが発動する呪文のセーブ難易度を決定する際には【知力】を使う。

## 【判断力】

【判断力】は君がどれほど周囲の世界に順応しており、知覚と直感と洞察にすぐれているかをあらわす尺度である。

### 【判断力】判定

身ぶり手ぶりを見て言わんとすることを察したり、他人の気分を読んだり、周囲の事どもに気づいたり、傷ついた者の手当をしたりする試みは、すべて【判断力】判定であらわせる。〈医術〉、〈看破〉、〈生存〉、〈知覚〉、〈動物使い〉技能はそれぞれ一部の【判断力】判定に熟達していることを意味する。

〈医術〉：【判断力】〈医術〉判定によって、君は瀕死状態の仲間の容態安定化や、病気の診断を試みることができる。

〈看破〉：【判断力】〈看破〉判定は、君が他のクリーチャーの真意を読み取れたか否かを決定するのに使う。相手の嘘を見抜くとき、次の動きを予測するときなどである。この判定を行なうとき、君は相手のそぶり、話し癖、態度の変化などを読んで手がかりにしているのである。

〈生存〉：君が何者かの跡をつけようとするとき、野生の鳥獣を狩るとき、仲間たちを案内して凍てつく荒野を旅するとき、アウルベア（フクロウの上半身とクマの下半身を持つ怪物）が近くに棲息している徴候を目にした（が見分けがつかどうか分からない）とき、天候を予測するとき、流砂その他の自然の危険を避けるとき、DMは【判断力】〈生存〉判定を要求することだろう。

〈知覚〉：【判断力】〈知覚〉判定によって、君はなにものかの存在を視覚、聴覚その他を用いて感知できる。この判定は、君が周囲の環境にどれだけ注意しており、感覚がどれだけ鋭敏であるかを計るものである。たとえば閉まった扉のむこうの会話に耳をすますとき、開いた窓の下で立ち聞きするとき、森のなかをひそかに動く怪物どもの音を聞きつけるとき。あるいは道ばたで待ち伏せるオーク、小路の物陰に隠れている暴漢、隠し扉のすきまからめれるろうそくの明りなど、隠れたものや見落としやすいものを見て取るときに。

〈動物使い〉：君が人に飼われている獣を落ち着かせたり、おびえる馬をなだめたり、動物の意図を察したりする場合、DMは【判断力】〈動物使い〉判定を要求することだろう。また、君は乗騎に危険な動きをさせる際、乗騎をうまく操れたかどうかを判断する

ためにも【判断力】〈動物使い〉判定を行なう。

その他の【判断力】判定：このほか、DMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合にも【判断力】判定を要求することだろう。

- いずれの行動をとるべきか本能的に悟る。
- 一見死んでいる／生きているクリーチャーがアンデッドかどうかを見分ける。

#### 隠されたものを見つける

隠し扉、罠など、何かしら隠されたものをキャラクターが探索する場合、DMは普通、【判断力】〈知覚〉判定を要求する。人目につかぬ細部の特徴その他の情報や手がかりを見つけるには、この種類の判定が使用できる。

ほとんどの場合、プレイヤーである君はDMが成功確率を判断できるように“自分のPCがどこを探索するか”を説明せねばならない。たとえば1つの鍵が、たんすの一番上の引き出しに入った、折り畳んだ衣のなかに隠してあるとしよう。君がDMに「部屋の中を歩き回って、何か手がかりはないかと、壁と家具を見渡すよ」と言った場合、【判断力】〈知覚〉判定結果がいかに高かろうと、君は鍵を見つけられはしない。「引き出しを開ける」、「たんすを調べる」等と明言しなければ成功の可能性は生じない。

### 呪文発動能力値

クレリック、ドルイド、レンジャーの呪文発動能力値は【判断力】である。彼らが発動する呪文のセーブ難易度を決定する際には【判断力】を使う。

#### 【魅力】

【魅力】は他者とうまく交流する能力をあらわす尺度である。自信、雄弁、チャーミングな人柄、威厳ある人柄など、さまざまな要素を含む。

#### 【魅力】判定

他人に影響や娯楽を与えようとするとき、自分の存在を印象づけようとするとき、説得力ある嘘をつくこととするとき、面倒な社会的状況を切り抜けようとするときには、【魅力】判定を行なう。〈威圧〉、〈芸能〉、〈説得〉、〈ペテン〉技能はそれぞれ一部の【魅力】判定に熟達していることを意味する。

〈威圧〉：君が公然の恫喝、敵対的行動、肉体的暴力によって他人に影響を与えようとする場合、DMは君に【魅力】〈威圧〉判定を要求することだろう。たとえば囚人から強い情報を引き出すとき、街のチンピラをおどして対立から手をひかせるとき、薄笑いを浮かべたワジール(宰相)に割れた瓶のかけらを突きつけて決定を再考させるとき、などである。

〈芸能〉：【魅力】〈芸能〉判定は、音楽、踊り、芝居、物語その他の芸能によって観衆をどれだけ喜ばせられたかを決定するのに用いる。

〈説得〉：機転、洗練されたふるまい、人徳によって他の人や人々に影響を与えようとする場合、DMは君に【魅力】〈説得〉判定を要求することだろう。通常、〈説得〉が使えるのは、善意をもって行動する場合、交流を深めたい場合、嘘偽りのない要求をする場合、礼をもって接する場合のことである。他者を説得する例としては、自分たち一行が王の接見にあずかれるよう侍従を説き伏せるとき、相争う両部族を説いて和を結ばせるとき、町の群集を勇気づけるとき、などがある。

〈ペテン〉：【魅力】〈ペテン〉判定は、君が真実を(口車で、あるいは行動で)たくみに隠すことができたかどうかを決定する際に行なう。ここでいうペテンには、情報をボカして相手を誤導することから真つ赤な嘘までのすべてが含まれる。〈ペテン〉を用いる典型的状況としては、番兵を言いくるめること、商人を詐欺のカモにすること、賭博で金をもうけること、変装して正体を見破られずに通すこと、(本当は安全ではないのに)安全を保証して人の警戒を解くこと、真顔で大嘘をつくこと、などがある。

その他の【魅力】判定：このほか、DMは君が以下のような作業をやりとげようとする場合にも【魅力】判定を要求することだろう。

- 新しい知らせ、噂、ゴシップを聞くのに最適の人物を見つける。
- 人ごみに混じって、今の会話の主な話題は何かという見当をつける。

### 呪文発動能力値

ウォーロック、ソーサラー、バード、パラディンの呪文発動能力値は【魅力】である。彼らが発動する呪文のセーブ難易度を決定する際には【魅力】を使う。

### セーヴィング・スロー

セーヴィング・スロー(セーブともいう)は、呪文や罠や毒や病気などの脅威に抵抗する試みをあらわす。君は通常、進んでセーヴィング・スローを試みることはない。君の操るキャラクターやモンスターが害を受ける可能性があるとき、君はセーヴィング・スローを行なうよう強いられるのだ。

セーヴィング・スローを行なうには、1d20をロールし、対応する能力修正値を加える。たとえば【敏捷力】セーヴィング・スローならば【敏捷力】修正値を加える。

DMの判断によって、セーヴィング・スローには状況に応じたボーナスやペナルティが加わり、さらに有利や不利の影響も加わる。

各クラスは、それぞれ2つ以上のセーヴィング・スローに習熟を与える。たとえばウィザードは【知力】セーブに習熟している。特定技能に習熟している場合と同様、特定のセーヴィング・スローに習熟している場合には、キャラクターは自分の習熟ボーナスをその能力値を使うセーヴィング・スローに足せる。モンスターの中にも、一部のセーヴィング・スローに習熟を有するものがある。

セーヴィング・スローの難易度は、セーブを発生させた効果による。たとえば呪文に対するセーヴィング・スローの難易度は、その術者の呪文発動能力値と習熟ボーナスによって決まる。

セーヴィング・スローに成功／失敗したときの結果もまた、セーブを発生させた効果による。通常、あるクリーチャーがある効果に対するセーブに成功したならば、そのクリーチャーはその効果から何の害も受けないか、失敗した場合より小さな害しか受けない。



## 第8章：冒険

太古の“恐怖の墓所”に潜る。ウォーターディープの裏路地をすり抜ける。“恐怖の島”の鬱蒼としたジャングルを切り拓いて道を作る。『ダンジョンズ&ドラゴンズ』の冒険とは、まさしくこういうものだ。君のキャラクターはこのゲームの中で、忘れられた遺跡や人跡未踏の土地を探検したり、暗い秘密や邪悪な陰謀を暴いたり、穢れたモンスターを退治したりするだろう。そして万事うまく行ったなら、君のキャラクターは生き延びて山ほどの報酬を獲得し、また次の冒険に向かっていく。

この章は、移動のルールから複雑な社会的やり取りまで、冒険生活の基本的な部分を網羅している。休憩に関するルールもこの章に含まれており、君のキャラクターが冒険と冒険の合間に行なえる活動に関する記述もある。

冒険者たちが埃っぽいダンジョンを探検している時も、王宮の複雑な人間関係を首を突っ込んでいる時も、このゲームは本書の冒頭にも書かれていた以下のサイクルで進んでいく。

1. DMが状況を説明する。
2. プレイヤーが自分のやりたいことを説明する。
3. DMがプレイヤーたちの行動の結果を描写する。

多くのDMはマップを使ってアドベンチャーの概観を示し、キャラクターがダンジョンの通路や未開の地域をどのように進んでいるのかを記録する。(記注：アドベンチャー内の)DM用の記述には、マップ上の各エリアを指定する数字や記号と、冒険者たちがそのエリアに入った時に何を見つけたのかが記されている。また、時間の経過や冒険者たちの行動によって、起きる物事が変化する場合もある。そんな時、DMはシナリオの進行を記録するのに、マップではなくイベントを時系列順に並べた表やフローチャートを使う場合もある。

### 時間

時間経過の記録が重要な状況では、1つ1つの作業や活動にどれだけの時間がかかるかはDMが決める。DMはその場の状況に応じて用いるタイムスケール(時間、分、秒といった単位)を変えてもよい。たとえばダンジョンのような環境では、冒険者たちの移動は分単位で管理される。長い廊下を端から端まで這い進むには1分かかり、廊下の突き当りの扉に鍵がないか調べるにはもう1分かかり、何か目を引くものや高価なものはないかと部屋じゅうを探し回るには10分かかるといったぐあい。

一方、都市や野外では時間単位の方がふさわしいことが多い。たとえば、森の中心にぼつんと立つ塔を目指す冒険者たちは、急ぎ足で15マイルを進むのに4時間かかる。

長期間の旅路の場合は日単位が最もふさわしい。バルダーズ・ゲートからウォーターディープまで街道を進んでいく冒険者たちは、何ごともなく4日間歩き続けた後、突然ゴブリンの待ち伏せを受けるのだ。

戦闘その他の、事態が秒単位で変化するような状況では、ラウンド単位で処理を行なう。第9章にあるとおり、1ラウンドは6秒間だ。

### 移動

白波さかまく激流を泳ぎ渡り、足音を殺してダンジョンの通路を下り、今にも崩れそうな山肌をよじ登る——D&Dのアドベンチャーにおいて、あらゆる種類の移動は重要な役割を担っている。DMは冒険者たちの移動を、正確な距離や移動時間を計算せずに演出だけで済ませても構わない。たとえば「森の中を進むこと3日、ついに皆さんはダンジョンの入口の前までたどり着きまし

た」のように。ダンジョンの中でも(大規模なダンジョンや洞窟網の場合は特に)、DMは遭遇と遭遇の間の移動を概要だけの説明で済ませることができる。たとえば「太古のドワーフの砦の入口の番人を倒した後、皆さんは地図を頼りに進んでいきます。足音がよく響く通路を何マイルも進んだ先に地割れが開いていて、石造りの狭いアーチ橋がかかっています」のように。

だが時には、ある場所から別の場所まで移動するのにどれくらいの時間がかかるのかが重要な意味を持つこともある。移動時間は日単位、時間単位、あるいは分単位のこともあるだろう。移動にかかる時間を求めるためのルールは2つの要素に基づいている。移動しているクリーチャーの移動速度および移動ペースと、そのクリーチャーが通過している地形だ。

### 移動速度

すべてのキャラクターおよびモンスターは移動速度を有している。移動速度はそのキャラクターないしモンスターが1ラウンドで歩ける距離だ。ただし、この数値は命の危険に晒された状況における短時間の全力での移動を想定したものである。キャラクターやモンスターが分、時間、あるいは日単位で移動する際には以下のルールを用いること。

### 移動のペース

冒険者集団が移動を行なう際には、『移動のペース』表にあるように、“通常”、“速い”、“遅い”のいずれかのペースで移動する。この表には、パーティが一定の時間で移動できる距離と、移動のペースがもたらす効果とが記されている。速いペースで移動しているキャラクターたちは知覚力が低下する一方、遅いペースで移動しているキャラクターは隠れながら進んだり周囲をより注意深く調べたりすることができる(詳しくは本章後述の『移動中の活動』を見よ)。

強行軍：『移動のペース』表はキャラクターたちが1日に8時間を移動に費やすことを前提にしている。冒険者たちは疲労のリスクと引き換えにこの限界を超えて移動することも可能だ。8時間を超えて1時間多く移動するたび、キャラクターたちは自分のペースの行の“1時間”の列に記された距離だけ進むことができるが、各キャラクターは1時間ごとに【耐久力】セーブを行わなければならない。このセーブの難易度は(10+“8時間を超えた1時間ごとに+1”)である。このセーブに失敗したキャラクターは消耗状態の段階が1悪化する(付録A参照)。

乗騎と乗り物：最大1時間までの短時間なら、たいていの動物は人型生物よりも速く移動できる。騎乗しているキャラクターは約1時間の速駆けを行なうことによって、“速いペース”の2倍の距離を進むことができる。8~10マイルおきに替えの乗騎を利用できるなら、キャラクターたちはこのペースで長距離を移動できる。だがそれは、人口密度の高い地域でしかありえない、極めて稀なケースだ。

荷馬車や旅客用馬車その他の陸上用の乗り物に乗っているキャラクターは、通常どおり移動のペースを選択できる。一方、水上用の乗り物に乗っているキャラクターは、その乗り物の速度(第5章参照)しか選べず、速いペースのペナルティを受けることも、遅いペースの利益を受けることもない。ただし、乗り物の種類と乗組員の数しだいでは、船は24時間じゅう移動し続けることが可能な場合もある。

ベガサスやグリフィンなどの特殊な乗騎や、カーペット・オヴ・フライング(空飛ぶじゅうたん)のような特殊な乗り物があれば、君はさらに速く移動できる。特殊な移動手段に関するより詳しい情報は『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に載っている。

## 移動のペース

単位時間あたりの移動距離

ペース	分	時間	日	効果
速い	400フィート	4マイル	30マイル	受動【判断力】〈知覚〉値に -5ペナルティ
通常	300フィート	3マイル	24マイル	—
遅い	200フィート	2マイル	18マイル	隠密を行なえる

## 移動困難な地形

『移動のペース』表に記された移動距離は、道、開けた平原、じやまもののないダンジョンの通路などの比較的歩きやすい地形を前提としたものだ。だが冒険者たちはしばしば、深い森や沼、瓦礫に覆われた廃墟、険しい山々、氷に覆われた凍土などに足を踏み入れる。これらは皆“移動困難な地形” (difficult terrain) とみなされる。

移動困難な地形では移動速度が半減する。移動困難な地形で1フィート移動するためには、2フィートぶんの移動が必要なのだ。したがって、君が1分、1時間、あるいは1日で進める距離も通常の半分になる。

## 特殊な移動

危険なダンジョンや荒野を移動する際には、普通に歩く以外の何かが必要になる場合も多い。冒険者たちは目的地にたどり着くために、よじ登ったり、這い進んだり、泳いだり、跳びこえたりすることになる。

## 登攀と水泳

登攀移動速度を持たないクリーチャーが登攀 (climb) を行なっている場合や、水泳移動速度を持たないクリーチャーが水泳 (swim) を行なっている場合、1フィート移動するごとに追加で1フィート多い移動と数える (移動困難な地形では、2フィート多い移動と数える)。DMの判断しだいで、滑りやすい垂直な壁面や手がかり足がかりの少ない壁面を登る際には【筋力】〈運動〉の判定に成功する必要があることにしてもよい。同様に、荒れた水面を泳ぎ進む際にも【筋力】〈運動〉判定に成功する必要があることがある。

## 跳躍

君が跳躍できる距離は君の【筋力】によって決まる。

幅跳び (Long Jump) : 君は幅跳びを行なうことで、自分の【筋力】の値に等しいフィート数ぶんの距離を跳躍することができる。ただしこれは、跳躍の直前に10フィート以上移動した場合に限る。助走なしの立ち幅跳びを行なう場合、跳躍距離は半分になる。助走の有無に関わらず、1フィートの跳躍は1フィートぶんの移動として数える。

このルールは、小川や崖を跳び越える場合など、跳び上がる高さが問題にならないケースを想定したものである。DMの判断しだいで、生垣や低い壁などのあまり高くはない障害物 (最大で跳躍距離の $\frac{1}{4}$ までの高さ) を跳び越えるためには難易度10の【筋力】〈運動〉判定に成功する必要があることがある。この判定に失敗した場合、君はその障害物にぶつかってしまう。

幅跳びの着地場所が移動困難な地形だった場合、君は難易度10の【敏捷力】〈軽業〉判定に成功しなければ伏せ状態になる。この判定に成功すれば立ったまま着地できる。

高跳び (High Jump) : 君は高跳びを行なうことで、(3 + 【筋力】修正値) に等しいフィート数ぶん空中に跳び上がることができる。ただしこれは、跳躍の直前に10フィート以上移動した場合に限る。助走なしの立ち高跳びを行なう場合、跳び上がれる高さは半分になる。助走の有無に関わらず、1フィートの跳躍は1フィートぶんの移動として数える。状況によっては、【筋力】〈運動〉判定

に成功すればさらに高く跳び上がれるとDMが裁定する場合もあるだろう。

高跳びを行なう際に腕を上へ伸ばせば、頭よりも自分の身長半分の高さまで手が届く。したがって、君の手が届く高さの最大値は、(君が跳び上がった高さ + 君の身長 × 1.5倍) となる。

## 移動中の活動

ダンジョンや荒野を移動する冒険者たちは常に危険を警戒する必要がある。加えて、一部のキャラクターはパーティの旅路を助けるような他の仕事を行なえる。

## 隊列

冒険者たちは隊列をはっきり決めておくべきだ。隊列が決まっていれば、どのキャラクターが罠に引っかかるのか、隠れた敵に気付けるのは誰か、そして戦闘が始まった際に敵から一番近い位置にいるのは誰かといった事柄を決めるのが簡単になる。

1人のキャラクターは前衛、中衛、後衛のいずれかを選ぶ。複数のキャラクターが前衛または後衛として肩を並べたまま移動するためには、十分な広さが必要だ (訳注: 中衛の者たちはある程度前後に広がることできるが、前衛と後衛の者たちはそれぞれ横一列に並ばねばならないからである)。狭い場所では隊列を変更しなければならない。通常は、複数人いた前衛または後衛が1人を残して中衛に移ることになるだろう。

“衛”が2つ以下: 冒険者パーティが2つの“衛”になるよう隊列を組んだ場合、それは必ず前衛と後衛の組み合わせになる。“衛”が1つしかない隊列の場合は、全員が前衛にいるものとみなされる。

## 隠密

“遅い”ペースで移動しているキャラクターたちは、姿を隠しながら移動することができる。そのキャラクターたちが開けた場所にいるのでない限り、そのキャラクターたちは出会った他のクリーチャーに不意打ちをしかけたり隠れてやり過ごしたりしようと試みることができる。第7章の隠れ身のルールを見よ。

## パーティの分割

冒険者パーティを2つ以上に分けるのが合理的に見える場合がある。1人以上のキャラクターが先行偵察を行なおうとしている場合は特にそうだ。君たちは自分たちのパーティを分割して複数のパーティを組織し、それぞれのパーティを異なった速度で移動させることができる。各パーティはそれぞれ、前衛と中衛と後衛を持つことになる。

このやり方の欠点は、攻撃を受けたパーティがさらに小さくないくつものグループに分かれてしまう可能性があることだ。いっぽう利点とはいうと、隠密能力に長けたキャラクターたちの小集団が、隠密の下手なキャラクターたちが敵に気付かれるよりも先に、その敵の背後に回りこめるかもしれないということだ。“遅い”ペースで移動するローグの2人組は、仲間のドワーフ・ファイターとは別行動した方が、はるかに見つけられにくくなる。

## 危険に気付く

グループ内の誰かが隠れた危険に気付くかどうかを決めるには、各キャラクターの受動【判断力】〈知覚〉の値を用いる。この時DMは、「この危険に気付く可能性があるのは前衛のキャラクターだけだ」のように裁定することができる。たとえば、キャラクターたちが迷路のようなトンネルを探索していたとしよう。DMは「そのグループの後をつけている隠れ身に長けたクリーチャーの影や足音に気付けるのは、後衛にいるキャラクターだけだ。前衛と中

衛のキャラクターは気付けない」と判断してもおかしくない。

“速い”ペースで移動しているキャラクターは、隠れた危険に気付くための受動【判断力】〈知覚〉の値に-5ペナルティを受ける。

クリーチャーとの遭遇：移動中の冒険者パーティが他のクリーチャー集団と遭遇するかどうかはDMが判断するが、次に何が起きるか両グループの判断と行動しただい。各グループは攻撃をしかけることも、話しかけることも、逃げ出すことも、相手の出方をうかがうこともできる。

敵を不意討ちする：冒険者たちが敵対的なクリーチャーないし集団と遭遇し、戦闘になった場合、DMは冒険者側または敵側が不意討ちを行なえたかどうかを判断する。不意討ちに関する詳細は第9章を見よ。

## 他の活動

移動中のパーティにおいて、他の活動に注意を向けているキャラクターは、危険を警戒することに集中していない。従ってそのキャラクターは、パーティが隠れた危険に気付くかどうかを判定する際に、自分の受動【判断力】〈知覚〉値を用いることができない。その代わりに、危険を警戒していないキャラクターは以下の活動のいずれか1つ（あるいはDMが許可したその他の活動）を行なうことができる。

道探し：このキャラクターはパーティが道に迷うのを防ごうとし、DMの指示に従って【判断力】〈生存〉判定を行なう（道に迷うかどうかを決めるルールは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』にある）。

地図作成：このキャラクターはパーティの行程を記録した地図を作成し、道に迷った際に元のコースに戻れる可能性を上げる。地図作成に能力値判定は不要である。

足跡追跡：このキャラクターは他のクリーチャーの足跡をたどろうとし、DMの指示に従って【判断力】〈生存〉判定を行なう（足跡追跡に関するルールは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』にある）。

食糧探し：このキャラクターは利用可能な食糧と水を探し続け、DMの指示に従って【判断力】〈生存〉判定を行なう（食糧探しに関するルールは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』にある）。

## 環境

冒険というものには必然的に、暗く危険で解き明かすべき謎に満ちた場所に入っていき過程を含む。本項のルールは、そういった場所で冒険者たちが周囲の環境と関わりあう際の、最も重要な部分をまとめたものだ。より珍しい状況に関するルールは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』に載っている。

## 落下

高所からの落下は冒険者が頻りに直面する危険の1つだ。

落下したクリーチャーはその落下の終了時に、落下した10フィートごとに1d6の[殴打]ダメージ（最大20d6）を受ける。落下によってダメージを受けたクリーチャーは伏せ状態になる。

## 窒息

クリーチャーは最大で（1+自分の【耐久力】修正値）分（最低で30秒）の長さまで息を止め続けることができる（訳注：1ラウンドは6秒）。

この時間が過ぎたクリーチャーは、さらに【耐久力】修正値ラウンド（最低1ラウンド）だけ生き延びることができる。そのクリーチャーは次の自分のターンの開始時にヒット・ポイントが0になり、瀕死状態になる。そして以後再び呼吸が可能になるまではヒット・ポイントを回復することも容態安定化することもできない。

たとえば、【耐久力】14のクリーチャーは3分間（=30ラウンド）まで息を止め続けることができる。3分が過ぎて窒息が始まったなら、このクリーチャーは2ラウンド以内に息継ぎをせねばならず、さもなければその次の自分のターン開始時にヒット・ポイントが0になる。

## 視覚と明るさ

冒険中の最重要な作業——たとえば危険に気づき、隠された物を見つけ、戦闘中に敵に攻撃を命中させ、呪文の狙いを定めるなど——は皆、キャラクターがものを見る能力に大きく依存している。したがって、視覚を阻害する暗闇などの効果は深刻な障害になりうる。

あるエリアが軽度または重度の隠蔽になっていることがある。軽度の隠蔽のエリア、たとえば薄暗い明るさ、薄い霧、普通の下生えなどにいるクリーチャーは、視覚に依存した【判断力】〈知覚〉の判定に不利を受ける。

重度の隠蔽、たとえば暗闇、濃霧、濃密な下生えなどは、視界を完全に遮る。クリーチャーは、重度の隠蔽のエリア内のものを見ようとする際には、実質的に盲目状態（付録A参照）になる。

光源の有無によって、その場の明るさは“明るい”明るさ、“薄暗い”明るさ、“暗闇”の3段階に分類される。

明るい明るさのもとでは、ほとんどのクリーチャーが普通にもものを見ることができる。どんよりと曇った昼間も“明るい”明るさだ。松明、ランタン、焚火などの光源は、特定の範囲内を“明るい”明るさで照らす。

薄暗い明るさは軽度の隠蔽のエリアを作り出す。薄暗い明るさのエリアは、松明などの光源からの明るい光と周囲の暗闇との境界部分に発生することが多い。日の出や日没のか細い日光も“薄暗い”明るさとなる。特別に明るい満月の光が降り注ぐ地面も“薄暗い”明るさになることがある。

暗闇は重度の隠蔽のエリアを作り出す。野外で夜を過ごすキャラクターたちは（月の出ている晩であっても）暗闇に包まれることになる。灯りのないダンジョンや地下洞窟の中、魔法的な暗闇のエリアも“暗闇”だ。

## 擬似視覚 (Blindsight)

擬似視覚を持つクリーチャーは視覚に頼ることなく、特定の範囲内の周囲の状況を知覚できる。

ウーズなどの目を持たないクリーチャー、バット（コウモリ）のようにソナー能力を持つクリーチャー、トゥルー・ドラゴンのように優れた感覚を持つクリーチャーは擬似視覚を持っている。

## 暗視 (Darkvision)

D&D世界のクリーチャーには暗視を持つものが多い（地下に住むクリーチャーは特に）。暗視を持つクリーチャーは、特定の範囲内に限り、“暗闇”の範囲内を“薄暗い”明るさの範囲内であるかのように見ることができるため、そのクリーチャーにとって“暗闇”のエリアは（重度ではなく）“軽度の隠蔽”となる。ただし、暗闇の中で暗視によって色を識別することはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

## 超視覚 (Truesight)

超視覚を持つクリーチャーは、特定の範囲内に限り、通常および魔法的な暗闇の中でもものを見ることができ、不可視のクリーチャーや物体を見ることができ、視覚的な幻を自動的に感知し、視覚的な幻に対するセーヴィング・スローに自動的に成功し、変身生物や魔法によって変身中のクリーチャーの真の姿を知覚できる。さらに、超視覚を持つクリーチャーはエーテル界を覗きこむこともできる。

## 水と食料

水や食料を摂取できないキャラクターは消耗状態(付録A参照)の効果を受ける。水や食料の不足に由来する消耗状態は、必要量の水と食料を摂取しない限り回復できない。

### 食糧

1人のキャラクターは1日に重量1ポンドぶんの食糧が必要だ。食糧を長持ちさせたい場合は食べる量をこの半分にすることもできるが、1日に $\frac{1}{2}$ ポンドの食糧しか食べなければ食糧を取らずに半日を過ごしたものとみなされる。

(訳注:たとえば耐久力10のキャラクターが半分の食糧しか取らずに8日間を過ごした場合、 $0.5 \times 8 = 4$ 日間の絶食とみなされ、下記のルールによって1段階ぶんの消耗状態を受けることになる)

キャラクターは最大で(3+自分の【耐久力】修正値)日(最低1日)まで、食糧なしで耐えることができる。この日数を超えて1日が経過するごとに、そのキャラクターは自動的に1段階ぶんの消耗状態を受ける。

必要量の食事を摂った日が1日あれば、それまでの“食糧なしで過ごした日数”はリセットされて0に戻る。

### 水

1人のキャラクターは1日に1ガロンの水が必要だ(暑い日は1日2ガロン)。1日の必要量の半分の水しか飲まなかったキャラクターは、その日の終わりに難易度15の【耐久力】セーブに成功せねばならず、失敗すると1段階ぶんの消耗状態を受ける。半分未満の水しか飲めなかったキャラクターは、その日の終わりに自動的に1段階ぶんの消耗状態を受ける。

どの程度の水を飲んだ場合であれ、すでに1段階以上の消耗状態を受けているキャラクターは水の不足によって受ける消耗状態が1段階ぶんでなく2段階ぶんになる。

## 物体との関わり

このゲームの中でキャラクターが周囲の物体に関わろうとする場合、その処理はシンプルに進むことも多い。プレイヤーがDMに自分のキャラクターがやろうとしていることを告げ(たとえばレバーを動かす)、DMはそれによって(何かが起きるなら)起きることを描写する。

たとえば、キャラクターがレバーを引っ張ることによって鉄格子が上がったり、部屋の中に水が流れ込んできたり、近くの壁の隠し扉が開いたりするでしょう。だが、そのレバーは錆びついて動きにくくなっており、動かすにはかなりの力が必要だ。この状況において、DMはそのキャラクターが力づくでレバーを動かせるかどうかを決めるために【筋力】判定を行なわせるだろう。DMは行なおうとするものの難しさに応じて判定の難易度を決める。

キャラクターは武器や呪文を用いて物体にダメージを与えようとすることもできる。物体は【毒】ダメージと【精神】ダメージへの完全耐性を持つが、それ以外の点に関してはクリーチャーと同様に物理的および魔法的な攻撃の作用を受ける。DMはその物体のACとヒット・ポイントを決め、ある種の物体が特定の攻撃に対して抵抗や完全耐性を持つか否かも決める(たとえば、棍棒でロープを“切る”のは難しいだろう)。物体は【筋力】セーブと【敏捷力】セーブに自動的に失敗するが、それ以外のセーブを要求する効果に対しては完全耐性を持つ。物体のヒット・ポイントが0になった時点で、その物体は壊れる。

キャラクターは【筋力】判定によって物体を壊そうとすることもできる。そういった判定の難易度もDMが決める。

## 社交的やりとり

ダンジョンを探検し、障害を乗り越え、モンスターを退治するのはD&Dのアドベンチャーの根幹だ。だが、それと同じくらい重要なのが、冒険者たちとゲーム世界の他の住人たちとの社交的やりとり(social interaction)である。

こういった“やりとり”には様々なものがある。悪辣な盗賊を説得して悪事を自白させたり、ドラゴンをおだてあげてPCたちの命だけでも助けてもらったり。社交的やりとりの登場人物のうち、プレイヤーが操作するキャラクター以外全員——これをNPC(ノンプレイヤー・キャラクター)と呼ぶ——の役はDMが担う。

PCに対するNPCの態度は、大まかに“友好的”、“中立的”、“敵対的”のいずれかに分類される。友好的なNPCが喜んでPCに手を貸すいっぽう、敵対的なNPCはPCの邪魔をしようとする。NPCが友好的な方が、そのNPCから君の欲しいものを得やすくなるのは言うまでもあるまい。

社交的なやりとりにはロールプレイと能力値判定という2つの重要な側面がある。

### ロールプレイ

ロールプレイとは文字通り、ロール(役柄、役目)を演じることだ。君のキャラクターが何を考え、行動し、話すかは、プレイヤーである君が決めるのだ。

ロールプレイはこのゲームのあらゆる場面に含まれているが、とりわけ社交的なやりとりのシーンではロールプレイが主役になる。君のキャラクターの癖、特徴、性格などが、やりとりの進展に影響を与えるだろう。

自分のキャラクターをロールプレイする際には、説明的手法と演技的手法という2つのやり方がある。ほとんどのプレイヤーはこの2つの手法を組み合わせさせて使っている。君にとって最適な組み合わせ方を使おう。

### 説明的なロールプレイ手法

この手法は、DMや他のプレイヤーたちに向かって自分のキャラクターの発言と行動を説明するやり方だ。君が心の中に思い描いている自分のキャラクターのイメージを元に、「私のキャラクターはこれこれの手段を用いてこのような行動を取ります」と言うのである。

たとえば、クリスはトルdekという名のドワーフをプレイしている。トルdekは怒りっぽい性格で、自分の家族が不幸な目に遭ったのはクロークウッド森のエルフどものせいだと信じている。ある日、トルdekが酒場にいると、香水臭いエルフの吟遊詩人が同じテーブルに席を取って話しかけてきた。

そこでクリスは言う。「トルdekは床にペツと唾を吐き、しゃがれ声でその吟遊詩人に侮辱をぶつけ、わざと足音を立てながらカウンターに席を移します。そしてそのエルフをぎろりと睨みつけてから次の酒を注文します」

この例において、クリスはトルdekの雰囲気を書き、自分のキャラクターの態度と行動をはっきりとDMに伝えている。

説明的なロールプレイ手法を使う時は、以下のことを覚えておこう。

- 君のキャラクターの感情と態度を描写する。
- 君のキャラクターの意図と、それが他人からどのように見えるかに重点を置く。
- 君がふさわしいと思うだけの修飾語を加える。

これらを厳密に遂行しようと思いつめることはない。君のキャラクターが何をするのか、君の心の中にどのようなイメージが浮かんでいるのかを重視すること。

## 演技的なロールプレイ手法

説明的手法がDMや他のプレイヤーたちに君のキャラクターの気持ちと行動を“説明する”のに対し、演技的手法はそれらを“見せる”やり方だ。

演技的手法を用いる際、君は(役柄を演じる俳優と同じように)自分のキャラクターの発言をそのまま口にする。キャラクターの動作やボディ・ランゲージまで演技することもあるだろう。この手法は説明的な手法よりも強い印象を与えやすいが、演技で表現しにくい部分は説明で伝える必要があることに変わりはない。

前述のクリスのロールプレイを、演技的な手法でやったらどうなるか見てみよう。

クリスはトルデクらしい荒っぽく低い声で言う。「何だか知らんが、急にくっせえ臭いがしてきやがった。俺がお前の口から聞きたいことがあるとすれば、その腕をへし折ってやった時の悲鳴ぐらいのもんだ」クリスは普通の声に戻って続ける。「私は立ち上がり、そのエルフを睨みつけながらカウンターに向かいます」

## ロールプレイの結果

DMは君のキャラクターの行動や態度を元にNPCの反応を決める。臆病なNPCならば暴力的な脅しに屈しやすい。頑固なドワーフはしつこく質問されるのが嫌いだ。高慢ちきなドラゴンはおだてに弱い。

NPCとやりとりする際には、DMが描写するNPCの雰囲気、発言、性格などに注意を払おう。それによってそのNPCの人格的特徴、尊ぶもの、関わり深いもの、弱味などを把握し、それらを活用してNPCの態度を変えるのだ。

D&Dにおける社交的やりとりは、現実社会におけるやりとりとよく似ている。そのNPCが欲しがっているものを与え、そのNPCの恐怖の対象を持ち出して脅しつけ、NPCの同情心や目的を利用すれば、君は言葉だけで欲しい結果を何でも得られる。一方、誇り高い戦士を侮辱したり、貴族の味方を悪く言ったりしようものなら、相手を説得したり騙そうとする君の努力は速やかに徒勞へ変わるだろう。

## 能力値判定

社交的なやりとりの結果を決める際には、ロールプレイに加えて能力値判定も重要だ。

君はロールプレイによってNPCの態度を変えようと試みることができるが、その場合でも確率の要素が残ることはある。たとえば、NPCの反応を決める際にダイスを使いたいDMは、君とNPCとのやりとりのどこかで君に【魅力】判定を行なわせるかもしれない。DMの判断しただが、ある種の状況では他の判定のほうがふさわしい場合もあるだろう。

NPCとどのようにやりとりするかを考える際には、自分が習熟している技能にも注意を払おう。そして君が一番大きなボーナスを得られるような、君の得意技能を活用できるようなアプローチを考えよう。君たちのパーティが門番を言いくるめて城の中に潜入する必要があるなら、〈ベテン〉技能に習熟したローグが交渉の先頭に立つべきだ。人質解放の交渉においては、〈説得〉技能を持つクレリックが会話の主役を務めるべきだ。

## 休憩

いかに英雄的な冒険者といえども、毎日24時間を探検や会話や戦闘に費やし続けることはできない。冒険者にも休憩(rest)は必要だ——睡眠と食事をとり、傷の手当てをし、呪文発動のために心と魂を休め、次なる冒険の準備をする時間が。

冒険者たちは冒険の一日の途中で1回または複数回の“小休憩”(short rest)を取ることができる。そして冒険者が“大休憩”(long rest)を取ると冒険の一日が終わる。

## 小休憩

小休憩は最低1時間を要する休憩時間だ。小休憩の間には、飲み食いや読書や傷の手当てよりも激しい活動は行なえない。キャラクターは小休憩の終了時に任意の数のヒット・ダイスを消費することができる(最大でそのキャラクターが有するヒット・ダイスの数=そのキャラクターのレベルまで)。消費したヒット・ダイス1個ごとに、そのプレイヤーはヒット・ダイスを1個ロールしてキャラクターの【耐久力】修正値を加える。そしてそのキャラクターは、その結果に等しいヒット・ポイントを回復する。プレイヤーは1回ずつダイスをロールして、そのつどヒット・ダイスをもう1個消費するかどうかを選ぶことができる。消費したヒット・ダイスは小休憩によって部分的に回復する(詳しくは後述)。

## 大休憩

大休憩は最低8時間を要する長時間の休憩だ。大休憩の間には、以下のような軽い活動しか行なえない；読書、会話、飲食、2時間以内の見張り。これよりも激しい活動(1時間以上の歩行、戦闘、呪文の発動、その他同様の冒険に伴う活動)によって大休憩が中断された場合、大休憩の利益を得るためには最初から大休憩をやり直さなければならない。

大休憩の終了時に、キャラクターのヒット・ポイントは全て回復する。消費したヒット・ダイスは、最大で“そのキャラクターのヒット・ダイスの個数の最大値の半分”(最低1個)だけ回復する。たとえば、8個のヒット・ダイスを有するキャラクターは大休憩を取るたびに消費済みのヒット・ダイスのうち4個を回復することになる。

同じキャラクターが24時間以内に大休憩の利益を2回以上得ることはできない。また、大休憩の利益を得るためには、大休憩の開始時にヒット・ポイントが1以上でなければならない。

## 冒険と冒険の間

冒険者たちがダンジョンに向かう旅、太古の邪悪との戦いに向かう旅の合間に、体を休めて休養を取る時間、次の冒険の準備をするための時間が必要だ。また、武器や鎧を自作したり、調べものをしたり、苦労して稼いだ金を使ったりといった他の活動にこの時間を費やす冒険者も多い。

こういった冒険の合間の時間が何の描写も目立つ出来事もなく過ぎ去っていく場合もある。次のアドベンチャーを始める際、DMは単に「あれから(てきとうな長さの時間)が経ちました。その間に君のキャラクターが何をしていたのか、自由に演出してかまわないよ」のように宣言してもよい。その一方、DMはPCたちの目が届かない場所で物事が動き続ける間にどれだけの時間が経ったのかを正確に記録する場合もある。

## 生活費

冒険の合間の日々において、君は第5章で説明されている生活レベルのいずれか1つを選択し、それを維持するための生活費を支払う。

生活レベルの選択が君のキャラクターに及ぼす影響はそれほど大きなものではないが、君に対する他の人物や集団からの反応にはそれなりの影響を及ぼしうる。たとえば、貧乏暮らしをしているよりも貴族のような暮らしをしている方が、街の貴族たちに影響を及ぼすのは簡単になるだろう。

## 冒険の合間の活動

DMは君に、君のキャラクターが冒険と冒険の合間に何をしているのか尋ねることがある。この“冒険の合間”の長さは長短さまざまだが、個々の“冒険の合間の活動”の利益を得るためには特定の日数が必要であり、かつ毎日8時間以上をその特定の活動に費

やさねばならない。この日数は連続していなくともよい。君の“冒険の合間”の長さが、君が行ないたい活動に費やすべき最低の日数を上回っている場合、君は長期間に渡ってその活動を続けることもできるし、途中で別の活動に移ってもかまわない。冒険の合間の活動として、以下に挙げた以外の行動を行なうことも可能である。以下のリストに含まれない活動を冒険の合間に行ないたい場合は、君のDMと話し合うこと。

## アイテム作成 (Crafting)

君は魔法でない物品(冒険用具や芸術作品を含む)を作成できる。君は作ろうとするアイテムに関連した道具(通常は職人道具のいずれか)に習熟していなければならない。アイテムの作成に必要な特殊な材料や場所が必要なら、それらも利用可能でなければならない。たとえば、剣や鎧を作るためには、鍛冶道具に習熟しているキャラクターが鍛冶の炉を使うことが必要だ。

冒険の合間の1日をアイテム作成に費やすごとに、君は合計価格5gp以下の任意の数のアイテムを作成できる。その際には価格の $\frac{1}{2}$ の原材料費を支払うこと。君が造りたいアイテムの価格が5gpを上回っている場合は、1日ごとに5gpぶんずつ作業工程を進めて行き、アイテムの価格に達した時点で完成となる。たとえば、プレート・アーマー一式(価格は1,500gp)を1人で自作するには300日かかる。

複数のキャラクターが協力して1つのアイテムを作成することも可能だが、そのためには参加するキャラクター全員が所定の道具に習熟し、同じ場所で作業を行なわねならない。各キャラクターはそのアイテムの作成に1日協力することに作業工程を5gpぶん進めることができる。たとえば、必要な習熟を持ち設備を利用できる3名のキャラクターが協力することで、材料費750gpと100日をかけてプレート・アーマー一式を作り上げることができる。

アイテム作成を行なっている間、君は1日1gpの生活費を支払うことなく“質素”の生活レベルを維持できる。もしくは、通常の半分の生活費で“快適”の生活レベルを維持できる(生活費に関する詳細は第5章を見よ)。

## 休養 (Recuperating)

君は冒険の合間に休養を取ることで、怪我、病気、毒などから回復することができる。休養のために冒険の合間の3日間を費やした後、君は難易度15の【耐久力】セーブを1回行なえる。これに成功したなら、君は以下のいずれか1つの利益を得る。

- 君のヒット・ポイントを回復できなくさせている効果1つを終了させる。
- 以後24時間の間、今の君に作用している病気または毒1つに対するセーブに有利を得る。

## 訓練 (Training)

冒険の合間の時間に新しい言語を学んだり、道具の使い方を覚えたりすることも可能である。DMが他の訓練を許可してくれる可能性もある。

君はまず、君に教える意志のある教師を見つけなければならない。見つけるまでにどれだけの時間がかかるか、見つけるのに能力値判定が必要か否かはDMが判断する。

この訓練は250日を要し、1日ごとに1gpかかる。所定の日数と金銭を費やした後、君は新しく言語1つを身に着けるか、1種類の道具への習熟を得る。

## 職能による労働 (Practicing a Profession)

君は冒険の合間に労働に勤しむことで、1日1gpの生活費を支払うことなく“質素”の生活レベルを維持できる(生活費に関する詳細は第5章を見よ)。この利益は君が働き続ける間中持続する。

君が実入りのいい仕事を紹介してくれるような組織(たとえば寺院や盗賊ギルド)の一員である場合、君は“快適”の生活レベルを維持できるだけの収入を得られる。

君が〈芸能〉技能に習熟しており、冒険の合間にこの技能を活用するなら、君は“裕福”の生活レベルを維持できるだけの収入を得られる。

## 調べもの (Researching)

冒険の合間の時間は、キャンペーンの中で明かされた謎について詳しく調べるのにぴったりだ。ここで言う“調べもの”には、図書館でかび臭い書物やぼろぼろの巻物を読みふけることも、地元民に1杯おごって噂話やゴシップを聞き集めることも含まれる。

君が調べものを始める際、DMはその情報が入手可能か否か、入手までに“冒険の合間”の日時をどれだけ費やす必要があるか、そして君の調べものに何らかの条件があるかどうかを判断する(たとえば特定の人物や書物や場所を調べる必要があるなど)。DMはまた、君に何らかの能力値判定を求める場合もある。求める情報につながる手がかりを見つけ出すための【知力】〈捜査〉判定や、誰かの助力を取り付けるための【魅力】〈説得〉判定だ。君がDMの要求を満たした時点で、(入手可能なら)君はその情報を手に入れる。

調べものに費やす1日ごとに、君は調査費用として1gpを支払わねばならない。これは君の通常の生活費の支出(第5章で説明)に加えてさらに追加される出費だ。

## 第9章：戦闘

剣が盾を打つガシガシという音。怪物の鉤爪が鎧を貫いて肉に食い込む、身の毛もよだつ音。ウィザードの呪文が生み出した火球が炸裂して放たれる、まばゆい閃光。醜悪な怪物の体臭に負けず、ツンと鼻につく血の臭い。怒号、勝ち誇った雄叫び、苦痛にうめく声。D&Dにおける戦闘は混沌に満ちていて、危険で、スリル満載だ。

この章は君のキャラクターとモンスターが戦闘を——短時間の小競り合いから、ダンジョンや戦場での長時間戦闘まで——行なう際に必要なルールを扱っている。この章全体を通じて、ルールに“君”とある場合、それはプレイヤーまたはDMのことを指している。DMは戦闘に登場するすべてのモンスターおよびNPCを操作し、各プレイヤーは自分の冒険者を操作する。“君”は君が操作しているキャラクターないしモンスターを指している場合もある。

### 戦闘の手順

典型的な戦闘遭遇は2つの勢力の衝突であり、剣を振り回し、フェイントや受け流しや足さばきを駆使し、呪文の飛び交う場所だ。このゲームでは、混沌とした戦闘を、ラウンドとターンの繰り返しという形式にまとめている。1ラウンドはゲーム世界において約6秒を表す。1つのラウンドごとに、各戦闘参加者は自分のターンを1回ずつ行なう。ターンを行なう順番は戦闘の開始時に全員がイニシアチブをロールすることで決まる。全員が自分のターンを終えた時点でいずれかの勢力がもう一方を打ち負かしていない限り、戦闘は次のラウンドに移行する。

#### 戦闘の各ステップ

1. 不意討ちの判断。その戦闘遭遇に参加している者の中に不意を討たれた者がいるかどうか、DMが判断する。
2. 位置の決定。各キャラクターとモンスターの位置をDMが決める。DMは冒険者パーティの隊列や、部屋その他の場所で各冒険者が自分はどこにいてと宣言していたかに基づいて、敵との位置関係を(どの方向にどれだけ離れているかを)決める。
3. イニシアチブのロール。戦闘遭遇の参加者全員がイニシアチブをロールし、各人がターンを行なう順番を決める。
4. ターン処理。各戦闘参加者がイニシアチブ順に従って各自のターンを行なう。
5. 次のラウンドの開始。戦闘参加者全員が自分のターンを行なった時点でそのラウンドは終了する。戦闘が終わるまでステップ4を繰り返すこと。

### 不意討ち (Surprise)

冒険者の一団が山賊の野営地に忍び寄り、木陰から飛び出して急襲する。あるいはゼラチナス・キューブがダンジョンの廊下を音もなくすべり寄り、仲間の1人が飲み込まれる瞬間まで、冒険者たちはキューブの存在に気付かなかった。こういった状況においては、戦闘に参加している一方の側がもう一方の側を“不意討ち”したことになる。

いずれかの側が不意討ちされたか否かはDMが判断する。どちら側も隠れようとしていなかった場合は、どちらも相手方の存在に自動的に気付く。それ以外の場合は、隠れている者それぞれの【敏捷力】〈隠密〉の判定結果と、その者の相手側のクリーチャー全員の受動【判断力】〈知覚〉の値とを、DMが比較する。これによって脅威となる相手に気付かなかったキャラクターおよびモンスターは、その遭遇の開始時に不意を討たれることになる。

不意を討たれた者はその戦闘における自分の第1ターンにおいて移動もアクションも行なえず、また自分の第1ターンが終了するまでリアクションも行なえない。同じ集団に属する者たちのうち、一部の者は不意を討たれず、他の者は不意を討たれるということも充分にありうる。

### イニシアチブ (Initiative)

戦闘中に各自のターンを行なう順番のことをイニシアチブという。戦闘の開始時に、戦闘参加者全員が、イニシアチブ順の中で自分がどこに来るかを定めるための【敏捷力】判定を行なう。同一のデータを持つクリーチャーの集団についてはDMがまとめて1回だけロールし、その集団のクリーチャー全員が同時に行動することになる。

DMはこの【敏捷力】判定の結果が最も高い者から最も低い者まで順番に並べて記録する。これが各ラウンドに各人が行動する順番となる(これをイニシアチブ順と呼ぶ)。一度決まったイニシアチブ順はラウンドごとに決めなおしたり変化したりはせず、ずっと一定である。

【敏捷力】判定の結果が同値だった場合、DMが操作するクリーチャー同士の行動順はDMが決め、プレイヤー同士の行動順はプレイヤーたちが決める。モンスターとPCが同値だった場合はDMが行動順を決めてよい。あるいは、同値だったキャラクターおよびモンスターそれぞれについて1d20をロールし、高い目の出た者から順番に行動することにしてもよい。

### 君のターン (Your Turn)

君は自分のターンにおいて、最大で自分の移動速度までの移動を行なうことができ、加えて1つのアクションを行なうことができる。移動とアクションのどちらから始めるかは君の自由だ。君の移動速度——歩行移動速度と呼ばれることもある——は君のキャラクター・シートに書かれている。

君がよく行なうであろうアクションは本章後方の『戦闘中のアクション』の項にまとめられている。多くのクラス特徴その他の能力は、君がアクションとして行なえる行動の種類を増やしてくれる。

移動に関するルールは本章後方の『移動と位置』の項に載っている。

君はまったく移動せずにアクションだけを行なうこともできるし、自分のターンに何もしないことも選べる。自分のターンに何をすべきか決めかねた時は、『戦闘中のアクション』の項にある“回避”または“待機”のアクションを取ることも検討してみよう。

### ボーナス・アクション (Bonus Actions)

さまざまなクラス特徴や呪文その他の能力は、君が自分のターンにボーナス・アクションと呼ばれる追加のアクションを行なえるようにしてくれる。たとえばローグはクラス特徴の“巧妙なアクション”によってボーナス・アクションを行なうことができる。君がボーナス・アクションを行なえるのは、特殊能力や呪文やその他のゲーム的な特徴に「君はボーナス・アクションとしてこれこれを行なえる」のように書かれている時だけだ。そうでないなら、君はボーナス・アクションを持たない。

ボーナス・アクションは自分のターンごとに1回だけ行なえる。君がボーナス・アクションとして行なえる能力を2つ以上持っているなら、君はどのボーナス・アクションを行なうのが選ばねばならない。

個々のボーナス・アクションの説明に特記無き限り、自分のターン内のどのタイミングでボーナス・アクションを行なうかは君

の自由だ。また、いかなる理由であれ君がアクションを行なえない状況であるなら、君はボーナス・アクションも行なえない。

### 自分のターン中の他の行動

君は自分のターン中に、アクションも移動も必要としないさまざまな行動を行なうことができる。

君は自分のターンを行ないつつ、(君にできる範囲の)ちょっとした声や身振りで意志疎通を行なえる。

君は移動またはアクションの途中で、周囲の物体または地形的特徴1つと“関わる”ことができる。たとえば、敵めがけて突き進むための移動の途中で1枚の扉を開けたり、攻撃を行なうのと同じアクションの一部として1本の剣を抜くことができるのである。

同じターン中に2つ目の物体と関わりを持ちたければ、そのためにアクションを費やす必要がある。魔法のアイテムや特殊な物体の中には、それを使うためにアクションが必要なものもある(個々のアイテムの説明を参照のこと)。

こういった行動にもアクションが必要だとDMが裁定する場合がある。その行動が特に注意を要する時や、尋常ならざる障害が存在する時だ。たとえば、たてつけの悪い扉を開いたり、跳ね上げ橋を降ろすためのクランクを回したりするにはアクションが必要だというDMの判断は当然なものと言えよう。

#### 周囲の物体と関わる

移動やアクションと同時にできる行動の例を以下に示す。

- 1本の剣を抜くか鞘に納める
- 1枚の扉を開けるか閉める
- 背負い袋からポーションを1本取り出す
- 落とした斧1本を拾う
- テーブルの上から雑貨を1つ取る
- 自分の指から指輪を1つ外す
- 自分の口に食べ物を詰め込む
- 地面に1本の旗竿を突き立てる
- 自分のベルト・ポーチから数枚の貨幣を取り出す
- ジョッキ1杯のエールを飲み干す
- 1つのレバーまたはスイッチを動かす
- 壁の燭台から松明を1本引き抜く
- 手の届く本棚から本を1冊取る
- 小さな火1つを消す
- 仮面を1つつける
- かぶっていたフード(外套の付属品)を首の後ろまではね上げる
- 1枚の扉に耳をあてる
- 小石1つを蹴り飛ばす
- 鍵穴に刺さっている鍵1つを回す
- 10フィート棒で床をつつく
- 他のキャラクターにアイテム1つを手渡す

### リアクション (Reactions)

ある種の特殊能力や呪文や状況によって、リアクションと呼ばれる特別なアクションを行なえることがある。リアクションは何らかの“トリガー”(引き金、作動条件)に対して即座に反応するものであり、このトリガーは君自身のターンにも他者のターンにも発生しう。本章の後方で説明する機会攻撃は、最も一般的なリアクションである。

君が1回リアクションを行なうと、次の君のターンの開始時まで、君はリアクションを行なえなくなる。リアクションが他のクリーチャーのターン中に割り込んで行なわれた場合、割り込まれたクリーチャーはそのリアクションが解決された直後に自分のターンを続けることができる。

### 移動と位置

戦闘中、キャラクターとモンスターたちは絶えず動き回り、しばしば移動と位置を活用して優位に立ちとうとする。

君は自分のターンに最大で自分の移動速度までの移動を行なえる。君は自分のターンに最大まで移動してもよいし、移動速度より少なく移動してもよいが、以下のルールには従うこと。

君の移動には跳躍、登攀、水泳も含まれる。これらの移動モードは歩行(=通常の移動)と組み合わせてもよいし、君の移動すべてを特定の移動モードで行なってもよい。君がどうやって移動するにせよ、君は移動するたびに移動した距離を自分の移動速度から差し引いていく。自分の移動速度を使い切るか、これ以上移動する必要がなくなった時点で、君の移動は終了する。

跳躍、登攀、水泳に関する詳細は第8章の『特殊な移動』にある。

### 移動の分割 (Breaking Up Your Move)

君は自分のターンの移動を任意に分割し、自分のアクションの前と後の両方で移動を行なうことができる。たとえば、君の移動速度が30フィートの場合、君はまず10フィート移動してからアクションを行ない、その後で20フィート移動することができる。

### 攻撃の合間の移動

君が1回のアクションで2回以上の武器攻撃を行なえる場合、君は自分の移動をさらに細かく分割して、自分の攻撃と攻撃の間にも移動することができる。たとえば、“追加攻撃”のクラス特徴によって2回の攻撃を行なえるファイターがいて、その移動速度が25フィートだとしよう。このファイターはまず10フィート移動し、1回目の攻撃を行ない、15フィート移動し、2回目の攻撃を行なうことができる。

### 異なる移動速度を組み合わせる

君が2種類以上の移動速度を持っている場合(たとえば歩行移動速度と飛行移動速度)、君は移動の途中でそれらの移動速度を自由に切り替えて移動できる。移動の種類を新たに切り替えるたび、新しい移動速度から君がそれまでに移動した距離を差し引くこと。その結果が、君の移動可能な残りの距離となる。その結果が0以下なら、君はその移動において、もはやその新しい移動速度を使用できない。

たとえば、君の歩行移動速度が30フィートであり、さらにウィザードからフライ呪文をかけてもらって飛行移動速度60フィートを得ているとしよう。君はまず20フィート飛行し、次に10フィート歩行し、再び空中に飛び上がって30フィート飛行することができる。

### 移動困難な地形 (Difficult Terrain)

何も無い部屋や平坦な草原で戦闘が起きることはめったにない。石や岩の転がる洞窟、茨の茂る森、あるいは滑りやすい階段——典型的な戦場には移動困難な地形がつきものだ。

移動困難な地形を1フィート移動するごとに、1フィート多い移動と数える。ある場所を移動困難な地形にするような要素が同じ場所に複数重なっていたとしても、この数え方に変わりはない。

背の低い家具、瓦礫、下生え、急な階段、雪、浅い沼地などが移動困難な地形の例である。他のクリーチャーの接敵面も、敵対的であろうとなかろうと、移動困難な地形とみなされる。



## 伏せ状態 (Being Prone)

戦闘参加者は地面に這いつくばることが珍しくない。敵に倒れてそうなることもあれば、自発的に地面に伏せることもある。ゲーム的に言うと、これは付録Aで定義されているところの“伏せ状態”である。

君は自分の移動をまったく使わずに、自発的に伏せ状態になることができる。一方、伏せ状態から立ち上がるには、君の移動速度の半分に等しい移動を要する。たとえば、君の移動速度が30フィートなら、君が伏せ状態から立ち上がるためには15フィートぶんの移動を費やさねばならない。君の移動速度が半分未満しか残っていなかったり、移動速度が0であるなら、君は立ち上がることができない。

伏せ状態で移動するためには、這い進みを行なうか、瞬間移動などの魔法を使うしかない。這い進みによる移動は、1フィート移動ごとに1フィート多い移動と数える。したがって、移動困難な地形を1フィート這い進むには3フィートぶんの移動が必要となる。

## 他のクリーチャーをすり抜ける (Moving Around Other Creatures)

君は、君に敵対的でないクリーチャーの接敵面を通過して移動することができる。一方、君が敵対的なクリーチャーの接敵面を通過できるのは、そのクリーチャーのサイズ分類が君と2段階以上離れている場合に限られる。他のクリーチャーの接敵面は君にとって移動困難な地形であることも思い出そう。

友であれ敵であれ、君は自分の意志で他のクリーチャーの接敵面内で移動を終了することができない。

君が移動の途中で敵対的なクリーチャーの間合いを離れた場合、君はそのクリーチャーからの機会攻撃を誘発する。機会攻撃の説明は本章の後方にある。

## 飛行移動 (Flying Movement)

飛行しているクリーチャーは機動性によって大きな利益を得る反面、落下のリスクに対処せざるを得なくなる。飛行中のクリーチャーが伏せ状態にされるか、移動速度が0に低下するか、その他なんらかの形で移動能力を奪われたなら、そのクリーチャーは(ホバリング能力を有しているかフライ呪文のような魔法によって浮いているのでない限り)落下する。

## クリーチャーのサイズ分類 (Creature Size)

クリーチャーが占める空間の大きさはそれぞれ異なる。以下の『サイズ分類』表には、各サイズのクリーチャーが戦闘において占める広さ(=接敵面)が記されている。物体に関しても同一のサイズ分類を用いることがある。

### サイズ分類

サイズ	接敵面
超小型/Tiny	2½×2½フィート
小型/Small	5×5フィート
中型/Medium	5×5フィート
大型/Large	10×10フィート
超大型/Huge	15×15フィート
巨大/Gargantuan	20×20フィートまたはそれ以上

## 接敵面

クリーチャーの接敵面とは、戦闘において明確にそのクリーチャーの支配下にある範囲をフィート単位で記したものであり、そのクリーチャーの肉体の大きさを表すものではない。たとえば、典型的な中型クリーチャーの横幅は5フィートも無いが、そのクリーチャーは確かに幅5フィートの空間を支配しているのである。中型サイズのホブゴブリンが幅5フィートの戸口に立っている限り、他のクリーチャーはそのホブゴブリンの許可なしにそこを通ることはできない。

クリーチャーの接敵面はまた、そのクリーチャーがまともに戦うために必要な広さも表している。したがって、戦闘中に1体のクリーチャーを取り囲めるクリーチャーの数には上限がある。戦闘参加者全員が中型の場合、1体のクリーチャーから5フィート以内に入れるクリーチャーは8体が上限である。

より大きなクリーチャーはより広い接敵面を必要とするため、そのぶん1体のクリーチャーを囲める大きなクリーチャーの数は少なくなる。5体の大型クリーチャーが中型サイズ以下のクリーチャー1体を取り囲んでいる場合、他の者が入りこむ余裕はほとんどなくなる。一方、1体の巨大クリーチャーを取り囲める中型クリーチャーの上限は20体である。

## 狭い場所に無理矢理入り込む

クリーチャーは自分よりも1段階小さなクリーチャーが入れる場所であれば“無理矢理入りこむ”ことができる。したがって、大型クリーチャーは幅5フィートの通路に無理矢理入りこんで通過することができる。“無理矢理入りこんで”いるクリーチャーは1フィート移動ごとに1フィート多い移動と数える上、攻撃ロールおよび【敏捷力】セーブに不利がつく。また、“無理矢理入りこんで”いるクリーチャーに対する攻撃ロールには有利がつく。

### 選択ルール：グリッド・マップを使った戦闘

正方形のマスと並べたグリッド・マップと、ミニチュアなどのゲーム用トークンを使って戦闘を処理する場合、以下のルールに従うこと。

マス：バトル・グリッド上の1つのマスは(ゲーム世界内での)5フィート四方を表すものとする。

移動速度：移動をフィート単位で数える代わりに、マス単位で数えること。つまり、移動距離を5フィート刻みで数えることになる。各自の移動速度を5で割った数値を用意しておけば、処理がぐんと楽になる。たとえば、移動速度30フィートは移動速度6マスということになる。

グリッド・マップを頻繁に使うなら、キャラクター・シートにマス単位での移動速度を書き込んでおこう。

マスに入る：君があるマスに入るためには、最低でも1マスぶんの移動が残っていなければならない。君の現在地のマスと移動先のマスが頂点のみで斜めに接している場合でも、このことに変わりはない(斜めの移動に関するこのルールは、リアルさよりも遊びやすさを重視したものである。より“リアルな”ルールは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』で登場する)。

移動先のマスが移動困難な地形のように追加の移動を要するマスである場合、君はそのマスに入るために必要なぶんの移動が残っていなければならない。たとえば、移動困難な地形に入るために最低でも2マスぶんの移動が残っている必要がある。

曲がり角：曲がり角のマスが壁や大木やその他の地形的特徴によって埋め尽くされている場合、その角を斜めに移動することはできない。

距離：グリッド・マップ上において、クリーチャーであれ物体であれ2つの“もの”の間の距離を数える際には、一方の“もの”に隣接するマスから数え始め、もう一方の“もの”があるマスまで含めた最短距離のマスの数を数えること。

## 戦闘中のアクション

君が自分のターンにアクションを行なう際には、(1)以下に列挙したアクション、(2)自分のクラスや特殊な特徴から得たアクション、(3)その場で思いついた即興のアクション、のいずれか1つを行なうことができる。多くのモンスターにおいては、行なえるアクションの選択肢がデータ・ブロックに列挙されている。

君がルールのごくにも書かれていないようなアクションを行ないたいと宣言した場合は、そのアクションが可能かどうか、そのアクションの成否をどんなルールで決定するか(あるいはルールが不要か)をDMが判断する。

### 援護 (Help)

君は他のクリーチャーの何らかの作業を援護できる。君が援護アクションを行なうと、君の次のターンの開始時まで、君の援護を受けたクリーチャー1体が、君が援護した作業のために行なう、次の1回の能力値判定に有利がつく。

あるいは、君は自分から5フィート以内にいるクリーチャーへの、君と友好的なクリーチャーの攻撃を援護できる。君はフェイントをしかけたり、目標の気を逸らせたり、その他何らかの方法によって、味方の攻撃の効果を向上させるのである。君の次のターンの開始時まで、君の味方のいずれかが初めて目標を攻撃した際、その攻撃ロールには有利がつく(最初の1回の攻撃ロールのみ)。

### 回避 (Dodge)

君が回避アクションを取る際、君は攻撃を避けることに専念する。君の次のターンの開始時まで、君に対するあらゆる攻撃には(君から攻撃者が見えているかぎり)不利がつき、また君のすべての【敏捷力】セーブに有利がつく。君が無力状態(付録A参照)であるか、君の移動速度が0に低下しているなら、これらの利益は得られない。

### 隠れ身 (Hide)

隠れ身アクションを行なう際、君は第7章の隠れ身のルールに従って、隠れるために【敏捷力】〈隠密〉判定を行なう。この判定に成功した場合、君は本章後半の『不可視の攻撃者と目標』で説明されているとおりの利益を得る。

### 攻撃 (Attack)

戦闘中に最も多く行なわれるアクションは攻撃アクションだ。剣を振るうのも、弓から矢を放つのも、拳で殴りつけるのも攻撃アクションである。

君はこのアクションによって1回の近接攻撃または遠隔攻撃を行なえる。攻撃に関するルールの詳細は『攻撃を行なう』の項を見よ。

ファイターのクラス特徴“追加攻撃”を初めとしたいくつかの特徴は、君がこのアクションによって行なえる攻撃の回数を増加させる。

### 呪文の発動 (Cast a Spell)

ウィザードやクレリックといった呪文の使い手たち、そして多くのモンスターは、呪文発動能力を有しており、戦闘においても呪文を用いて大きな効果を及ぼすことができる。それぞれの呪文には発動時間が記されており、その呪文を発動するのに必要な時間——アクション、リアクション、数分、あるいは数時間——が明記されている。したがって、呪文の発動そのものは必ずしもアクションとは限らないが、ほとんどの呪文の発動時間は1アクションであるため、呪文の使い手はそういった呪文を発動するために戦闘中の自分のアクションを費やすことが多い。呪文発動のルールについては第10章を見よ。

## 搜索 (Search)

搜索アクションを取る際、君は何かを見つけ出すことに専念する。君の搜索の内容しだいで、DMは君に【判断力】〈知覚〉判定または【知力】〈捜査〉判定を行なわせるだろう。

## 待機 (Ready)

敵の機先を制したいとか、特定の状況が発生するまで行動を起こすのを遅らせたいという時もあるだろう。君はそのために、自分のターンに待機アクションを取ることができる。そうすれば、次の君のターンの開始時よりも前のどこかで、君のリアクションを用いて行動することができるようになる。

まず、君が取りたいリアクションの“トリガー”(作動条件)となる状況を決める(知覚可能な状況に限る)。次に、そのトリガーに対して行なうアクションを1つ選ぶ。あるいは、リアクションとして自分の移動速度までの移動を行なうことも選べる。たとえば、「あのカルト教団員が落とし戸を踏んだら、俺はレバーを引いて落とし戸を開ける」「あのゴブリンが私の隣まで来たら、私は移動して離れる」のように宣言すること。

君が指定した“トリガー”が発生したなら、君はそのトリガーの処理が終わった直後に(あらかじめ宣言したとおりの)リアクションを行なってもよいし、そのトリガーを無視してもよい。リアクションは1ラウンドに1回までというルールを忘れないこと(訳注:より正確に言えば、リアクションの使用回数はラウンドごとではなく自分のターンの開始時ごとに復活する)。

呪文を待機する際には、君は通常どおりその呪文を発動するが、呪文の効果はすぐに発揮されず、君はそのエネルギーを保持し続ける。そしてトリガーが発生した時点で、君はリアクションを用いて、保持していた呪文を解き放つ。待機アクションに使う呪文は発動時間が1アクションでなければならず、待機によって呪文の魔力を保持し続けるには精神集中(第10章参照)を要する。君の精神集中が乱された場合、保持していた呪文は効果を発揮せずに消え去る。たとえば、君がウェブの呪文に精神集中している間にマジック・ミサイルの呪文を待機した場合、君のウェブ呪文は終了してしまう。さらに、君がリアクションを用いてマジック・ミサイルを放つ前に君がダメージを受けたなら、君の(マジック・ミサイルに対する)精神集中も途切れてしまう可能性がある。

## 早足 (Dash)

“早足”アクションを行なうことによって、君はそのターンにおいて追加の移動を行なえる。この追加の移動は、すべての修正値を適用した後の、君の移動速度に等しい。たとえば君の移動速度が30フィートなら、君が“早足”を行なったターンには合計で60フィートぶんの移動を行なえることになる。

君の移動速度が増加しないし減少したなら、この追加の移動も同じだけ増減する。たとえば君の移動速度が30フィートから15フィートに低下した場合、君は早足しても合計で30フィートまでしか移動できないことになる。

## 物体の操作 (Use an Object)

物体の操作は何か他のことをする過程で行なわれることが多い。たとえば、攻撃の一部として剣を抜くように。だが、使用するためにアクションが必要となるような物体に関しては、“物体の操作”というアクションの出番だ。1ターンに2つ以上の物体を操作したい場合も、このアクションを使うことになる。

## 離脱 (Disengage)

君が離脱アクションを取ると、そのターンにおける君の残りの移動は機会攻撃を誘発しなくなる。

## 即興のアクション

君のキャラクターは本章でアクションとして定義されていないような行動も行なえる。たとえば扉を蹴破ったり、敵どもを脅しついたり、魔法的な防御の弱点を探したり、敵に休戦を呼びかけたり。君が行なう行動に制限を加えるものがあるとしたら、君の想像力および君のキャラクターの能力値だけだ。即興でアクションを考える際には、第7章の能力値の説明も発想を広げる参考になるだろう。

君がルールのどこにも書かれていないようなアクションを行ないたいと宣言した場合は、そのアクションが可能かどうか、そのアクションの成否をどんなルールで決定するか（あるいはルールが不要か）をDMが判断する。

## 攻撃を行なう

近接武器を叩きつけるにせよ、遠くから武器で射撃するにせよ、呪文の一部として攻撃ロールを行なうにせよ、攻撃そのものは単純な処理だ。

1. 目標の選択：君の攻撃の射程内から目標（クリーチャーか物体か場所）を選ぶ。
2. 修正値の決定：目標が遮蔽を得ているかどうか、目標に対する君の攻撃に不利または有利がついているかどうかを、DMが判断する。さらに、呪文や特殊能力その他の効果が君の攻撃ロールにペナルティまたはボーナスをもたらすこともある。
3. 攻撃の解決：君は攻撃ロールを行なう。ヒットしたなら続けてダメージ・ロールを行なう（行なった攻撃に特別なルールが付随している場合は別）。攻撃の中にはダメージに加えて／ダメージの代わりに特殊な効果を及ぼすものもある。

君がやろうとしていることが攻撃に含まれるのか否かはっきりしない時も、ルールは単純だ。君が攻撃ロールを行なうなら、君は攻撃を行なっているのである。

## 攻撃ロール (Attack Rolls)

君が攻撃を行なう際、その攻撃がヒットするかミスするかは攻撃ロールによって決まる。攻撃ロールを行なうためには、1d20をロールして適切な修正値を加算すること。（ダイスの目＋修正値）が目標のアーマー・クラス（AC）以上なら、その攻撃はヒットする。キャラクターのACはキャラクター作成時に決まり、モンスターのACはデータ・ブロックに書かれている。

### 攻撃ロールへの修正値

キャラクターが攻撃ロールを行なう際、最も頻繁に足される修正値が2つある。そのキャラクターの能力修正値と、習熟ボーナスだ。モンスターが攻撃ロールを行なう際は、データ・ブロックに書かれている修正値をそのまま使うこと。

能力修正値：近接武器攻撃に用いる能力修正値は【筋力】、遠隔武器攻撃に用いる能力修正値は【敏捷力】だ。“妙技”や“投擲”の特性を持つ武器はこのルールの例外である。

呪文の中にも攻撃ロールを行なうものがある。呪文攻撃に用いる能力修正値は、呪文の使い手の呪文発動能力値（第10章参照）である。

習熟ボーナス：君が習熟している武器を用いて攻撃を行なう際、および呪文による攻撃を行なう際、君は攻撃ロールに自分の習熟ボーナスを加える。

### 1の目と20の目

時として戦闘参加者は宿命の祝福または呪いを受けることがある——駆け出しの攻撃がヒットし、ベテランの攻撃がミスするのだ。

攻撃の1d20ロールにおいて20の目が出た場合、その攻撃は修正値や目標のACに関係なくヒットする。これがクリティカル・ヒットである（クリティカル・ヒットの詳しい説明は本章の後方にある）。

攻撃の1d20ロールにおいて1の目が出た場合、その攻撃は修正値や目標のACに関係なくミスする。

## 不可視の攻撃者と目標 (Unseen Attackers and Targets)

戦闘参加者はしばしば、隠れて敵の目を逃れようとしていたり、インヴィジビリティの呪文を唱えたり、闇の中に潜んだりする。

君から見えない目標を攻撃する時、君は攻撃ロールに不利を受ける。目標がいそうな位置をあてずっぽうで攻撃するのであれ、音はすれども姿は見えないクリーチャーを目標として攻撃するのであれ、不利を受けることに変わりはない。君が狙った場所に目標がいなかった場合、君の攻撃は自動的にミスする。ただしその場合、DMは単に「君の攻撃はミスした」とだけ告げるのが普通であり、君が推測した目標の位置があっていたのかどうかは分からない。

あるクリーチャーが君を見ることができていないなら、君はそのクリーチャーに対する攻撃ロールに有利を得る。

攻撃の際に君が隠れていた場合——つまり君の姿を見られず、君の立てる音も聞かれていなかった場合——君の攻撃がヒットまたはミスした時点で君の居場所は露見してしまう。

## 遠隔攻撃 (Ranged Attacks)

君が遠隔攻撃を行なう際、君は弓やクロスボウを射たり、ハンドアックスを投げたりと、遠くの敵に何らかの射出物を飛ばすことになる。モンスターの中には尻尾からトゲを飛ばす者もいる。遠隔攻撃を伴う呪文も多い。

### 射程

遠隔攻撃は特定の射程（range）内の目標に対してのみ行なえる。

ある遠隔攻撃において、射程の数値が1つだけ書かれている場合（呪文による遠隔攻撃はこれが多い）、その射程より遠くの目標を攻撃することはできない。

いっぽうロングボウやショートボウなどによる遠隔攻撃には、2種類の射程が書かれている。小さい方の数字が通常射程、大きい方の数字は長距離射程だ。この場合、通常射程より遠くの目標に対する攻撃ロールには不利がつき、長距離射程より遠くの目標は攻撃できない。

### 接近戦での遠隔攻撃

君のすぐ隣に敵がいる状況では、遠隔攻撃の狙いを定めるのが難しくなる。武器や呪文その他の手段を用いて遠隔攻撃を行なう際、君に敵対的なクリーチャーが君から5フィート以内におり、かつそのクリーチャーが君を見ることができていて、そのクリーチャーが無力状態（付録A参照）ではないならば、君の攻撃ロールは不利になる。

## 近接攻撃 (Melee Attacks)

接近戦闘において、間合い内の敵を攻撃するのが近接攻撃だ。近接攻撃は普通、剣、ウォーハンマー、斧などの手に持った武器で行なわれる。モンスターは爪、ツノ、牙、触手、その他身体の一部を用いて近接攻撃を行なうものが多い。近接攻撃を伴う呪文も少ないながら存在する。

ほとんどのクリーチャーの間合い（Reach）は5フィートであり、自分から5フィート以内の目標に対してのみ近接攻撃を行なえる。一部のクリーチャー（その多くはサイズ分類が中型よりも大きいクリーチャーである）は、データ・ブロックに書かれている通り、

5フィートよりも長い間合いを有している。

君は武器を用いて近接武器攻撃を行なうかわりに、素手攻撃を行なうこともできる。これはつまり、拳や蹴りや頭突きなどの、力をこめた打撃である(いずれも武器としては扱われない)。ヒットしたなら素手攻撃は(1+君の【筋力】修正値)に等しい[殴打]ダメージを与える。君は自分の素手攻撃に習熟している。

### 機会攻撃 (opportunity attack)

戦闘においては誰もが、敵の守りが緩む瞬間を虎視眈々と狙っている。たとえば、自分の身を危険に晒すことなく敵の脇をすり抜けられることはめったにない。そんなことをすれば機会攻撃を誘発してしまうのだ。

君から見ると、君に敵対的なクリーチャーが、移動して君の間合いを離れる時、君はそのクリーチャーに機会攻撃を行なうことができる。機会攻撃を行なうためには、君は自分のリアクションを使って、機会攻撃を誘発したクリーチャー1体に1回の近接攻撃を行なう。この攻撃はそのクリーチャーが君の間合いを離れる直前に発生する。

“離脱”のアクションを行なえば機会攻撃を誘発しなくなる。また、君が瞬間移動を行なう場合や、何ものかが君の移動もアクションもリアクションも費やさせることなく君を移動させる場合も、君は機会攻撃を誘発しない。たとえば、君が爆発によって敵の間合いの外に吹き飛ばされたり、重力によって敵の間合いを通過して落下したりした場合、君が機会攻撃を誘発することはない。

### 二刀流 (Two-Weapon Fighting)

君が攻撃アクションによって、1つの手に持った、“軽武器”である近接武器を用いて攻撃を行なった時、君はボーナス・アクションとして、もう別の手に持っている、“軽武器”である別の近接武器を用いて1回の攻撃を行なえる。このボーナス・アクションの攻撃のダメージには君の能力修正値を足すことができない(ただし能力修正値がマイナスの場合は足す)。

二刀流を行なっている時にも、君の手に持っている武器が“投擲”の特性を有している場合、君はその武器で近接攻撃を行なう代わりにその武器を投擲することもできる。

### 組みつき (Grappling)

君がクリーチャーをつかんだり組みついたりしたい場合、君は攻撃アクションとして特殊な近接攻撃である“組みつき”を行なう。君が1回の攻撃アクションで複数回の攻撃を行なえる場合、そのうち1回の攻撃を1回の組みつきに置き換えることができる(この置き換えは何回でも行なえる)。

君が組みつき目標は、サイズ分類が君のサイズより1段階大きい、君のサイズ以下でなければならず、かつ君の間合いの中にいなければならない。君は1本以上の空いている手を使い、組みつき判定を行なって目標をつかもうとする。君の【筋力】(運動)判定と、目標の【筋力】(運動)または【敏捷力】(軽業)の判定(どちらを使うかは目標が選ぶ)との対抗判定を行なうこと。君がこの対抗判定に勝利した場合、君は目標を“組みつかれた状態”(付録A参照)にする。この状態が終了する条件は状態の説明に記されたとおりである。また、君は任意のタイミングで(アクションを費やすことなく)目標から手を放すことができる。

組みつきからの脱出: 組みつかれた状態のクリーチャーはアクションを使って組みつきからの脱出を行なえる。脱出するためにはそのクリーチャーの【筋力】(運動)または【敏捷力】(軽業)の判定と、組みつきしている側の【筋力】(運動)判定との対抗判定に勝利する必要がある。

組みついたクリーチャーを移動させる: 君が移動する際には、君に組みつかれているクリーチャーを引きずって同時に移動させることができる。ただしその際には、組みつかれているクリーチャー

のサイズ分類が君よりも2段階以上小さくないかぎり、君の移動速度は半分になる。

### クリーチャーを突き飛ばす (Shoving a Creature)

君は攻撃アクションを使って、クリーチャーを突き飛ばすための特殊な近接攻撃を行ない、相手を伏せ状態にするか遠くへ押しやることができる。君が1回の攻撃アクションで複数回の攻撃を行なえる場合、そのうち1回の攻撃を1回の突き飛ばしに置き換えることができる(この置き換えは何回でも行なえる)。

君が突き飛ばす目標は、サイズ分類が君のサイズより1段階大きい、君のサイズ以下でなければならず、かつ君の間合いの中にいなければならない。君の【筋力】(運動)判定と、目標の【筋力】(運動)または【敏捷力】(軽業)の判定(どちらを使うかは目標が選ぶ)との対抗判定を行なう。君がこの対抗判定に勝利したなら、君は目標を伏せ状態にするか、君から遠ざかる方向に5フィート押しやる。

#### 戦闘中の対抗判定

戦闘においては君と敵が技量を競い合う状況がたびたび発生し、その状況は対抗判定によって表される。このセクションでは戦闘中に最も頻りに用いられる、アクションを要する対抗判定——組みつきと突き飛ばし——だけを解説している。これらのルールはDMが即興の対抗判定を考える材料にもなるだろう。

### 遮蔽 (cover)

戦闘においては、壁、樹木、クリーチャー、その他の障害物が遮蔽になるせいで、目標への攻撃が困難になる場合がある。目標が遮蔽の利益を得られるのは、攻撃その他の効果の起点が遮蔽物を挟んで目標と反対側にある時だけだ。

遮蔽には3つの段階がある。目標が複数の遮蔽物の陰になっている場合、最も防御的な効果の大きい遮蔽のみが適用される; 複数の遮蔽を足し合わせて遮蔽の段階が向上することはない。たとえば、ある目標がクリーチャーの陰にいることによって $\frac{1}{2}$ 遮蔽を得ており、かつ木の幹によって $\frac{3}{4}$ 遮蔽を得ているなら、その目標は $\frac{3}{4}$ 遮蔽を有していることになる。

$\frac{1}{2}$ 遮蔽 (half cover) を有する目標はACと【敏捷力】セーブに+2ボーナスを得る。 $\frac{1}{2}$ 遮蔽を得るためには、遮蔽物によって目標の体の半分以上が隠れている必要がある。これに該当する障害物は、低い壁、大きな家具調度品、細い木の幹、(敵であれ友であれ)クリーチャーなどだ。

$\frac{3}{4}$ 遮蔽 (three-quarters cover) を有する目標はACと【敏捷力】セーブに+5ボーナスを得る。 $\frac{3}{4}$ 遮蔽を得るためには、遮蔽物によって目標の体の $\frac{3}{4}$ 以上が隠れている必要がある。これに該当する障害物は、鉄格子、矢狭間、太い木の幹などだ。

完全遮蔽 (total cover) を有する目標は、攻撃や呪文の直接的な目標に選ぶことができないが、そういった目標を呪文の効果範囲に含めることによって目標に影響を及ぼせる場合もある。完全遮蔽を得るためには、目標が障害物によって完全に覆い隠されている必要がある。

### ダメージと回復

D&D世界を探検する者たちにとって、負傷と死のリスクは切っても切れない腐れ縁の友人だ。振り下ろされる剣、急所に刺さる矢、ファイアーボール呪文による炎の炸裂といったものは皆、頑健無比のクリーチャーをも傷つけ、死に至らしめる可能性がある。

## ヒット・ポイント (Hit Points)

ヒット・ポイントは肉体的および精神的な打たれ強さと、生きようとする意志と、幸運とを組み合わせた概念だ。ヒット・ポイントが多い者ほど死ににくく、ヒット・ポイントが少ない者ほど脆い。

クリーチャーの現在ヒット・ポイント(単にヒット・ポイントと呼ばれることが多い)は、そのクリーチャーの最大ヒット・ポイントから0までの範囲の値を取りうる。クリーチャーがダメージや回復を受けるたび、現在ヒット・ポイントの値は頻繁に変化する。

クリーチャーがダメージを受けるたび、そのクリーチャーのヒット・ポイントは受けたダメージのぶんだけ減少する。ヒット・ポイントが0にならない限り、ヒット・ポイントの減少がそのクリーチャーの能力に影響を及ぼすことはない。

## ダメージ・ロール (Damage Rolls)

個々の武器、呪文、モンスターの持つ有害な能力には、与えるダメージの量が記載されている。君はダメージ・ダイスをロールし、すべての修正値を加えてから、目標にそのダメージを適用する。魔法の武器や特殊能力その他の要素がダメージにボーナスを与える場合もある。

武器で攻撃する場合、君は自分の能力修正値——攻撃ロールに用いたのと同じ能力修正値——をダメージに加える。呪文の場合は、個々の呪文のデータに、ダメージのためにロールすべきダイスと、加えるべき修正値とが記されている。

呪文その他の効果が複数の目標に同時にダメージを与える場合、ダメージ・ロールは1回だけロールすること。たとえば、ウィザードがファイアーボールを発動したり、クレリックがフレーム・ストライクを発動した際には、その呪文のダメージを1回だけロールし、その爆発に巻き込まれたクリーチャー全員にそのダメージを適用する。

## クリティカル・ヒット

君の攻撃がクリティカル・ヒットになった場合、追加のダイスをロールして目標に対するその攻撃のダメージに加える。その攻撃のダメージ・ダイスをすべて2回ずつロールし、すべて足し合わせる。そして適用すべき修正値を通常どおり加算する。ゲームの進行を早めるために、すべてのダイスをいっぺんにロールしてもよい。

たとえば、君がダガーでクリティカル・ヒットを与えたなら、君はそのダメージのために1d4ではなく2d4をロールし、ふさわしい能力修正値を加える。その攻撃に他のダメージ・ダイス——たとえばローグの急所攻撃によるもの——が含まれていた場合、そちらのダイスも2倍になる。

## ダメージ種別

多種多様な攻撃、ダメージ呪文、その他の有害な効果は、それぞれ異なる種別のダメージを与える。ダメージ種別そのものに固有のルールはないが、ダメージ抵抗などの他のルールはダメージ種別に基づいている。

ダメージの種別を以下に示す。DMが新奇な効果のダメージ種別を決定する助けになるよう、個々のダメージの具体例も説明する。

[殴打] (Bludgeoning)：ハンマー、落下、締め付けなどの、鋭さを伴わない純粋な力による攻撃は、[殴打]ダメージを与える。

[光輝] (Radiant)：クレリックのフレーム・ストライク呪文やエンジェルの武器は[光輝]ダメージを与え、炎のように肉を焼くのみならず、みなぎる力によって魂を圧倒する。

[酸] (Acid)：ブラック・ドラゴンが吐く腐食性のプレスや、ブラック・ブディングが分泌する消化酵素は、[酸]ダメージを与える。

[斬撃] (Slashing)：剣、斧、モンスターの爪は、[斬撃]ダメージを与える。

[刺突] (Piercing)：突き刺し貫く攻撃、たとえば槍やモンスターの牙などは、[刺突]ダメージを与える。

[死霊] (Necrotic)：ある種のアンデッドや呪文は[死霊]ダメージを与え、物を腐らせ魂を弱める。

[精神] (Psychic)：マインド・プレイヤーのサイオニック攻撃などの精神的な能力は[精神]ダメージを与える。

[電撃] (Lightning)：ライトニング・ボルトの呪文や、ブルー・ドラゴンのプレスは、[電撃]ダメージを与える。

[毒] (Poison)：毒針や、グリーン・ドラゴンのプレスに含まれる毒ガスは、[毒]ダメージを与える。

[火] (Fire)：レッド・ドラゴンの炎のプレスや、炎を生み出す多くの呪文は、[火]ダメージを与える。

[雷鳴] (Thunder)：サンダーウェイヴ呪文のような轟音の炸裂は[雷鳴]ダメージを与える。

[力場] (Force)：力場はダメージを与えることに特化した純粋な魔力そのものである。[力場]ダメージを与える効果のほとんどは呪文——たとえばマジック・ミサイルやスピリチュアル・ウェポン——である。

[冷氣] (Cold)：アイス・デヴィルの槍が放つ地獄の冷氣や、ホワイト・ドラゴンの凍てつくプレスは、[冷氣]ダメージを与える。

### ダメージの効果を描写する

DMはヒット・ポイントの減少をさまざまな形で描写する。君の現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイントの半分以上なら、君は目に見える怪我をまったく負っていないことが多い。いっぽう最大ヒット・ポイントの半分未満になると、切り傷や打ち身といった消耗が見え始める。そして君のヒット・ポイントを0にした攻撃は、君に直撃したことになる。君は出血の続く傷口などの外傷を被るかもしれないし、単に気絶したのかもしれない。

## ダメージ抵抗と脆弱性 (Damage Resistance and Vulnerability)

クリーチャーや物体の中には、特定の種別のダメージで傷つけるのが著しく困難だったり、逆に著しく傷付きやすかったりするものがある。

あるクリーチャーまたは物体が特定のダメージ種別への抵抗 (resistance) を有している場合、その“もの”に対するその種別のダメージは半分になる。あるクリーチャーまたは物体が特定のダメージ種別への脆弱性 (vulnerability) を有している場合、その“もの”に対するその種別のダメージは2倍になる。

抵抗および脆弱性は他のダメージへの修正値をすべて適用した後には適用される。たとえば、[殴打]ダメージへの抵抗を有しているクリーチャーが25ポイントの[殴打]ダメージを受けたとしよう。さらに、そのクリーチャーはあらゆるダメージを5ポイント減少させる魔法のオーラの範囲内にいた。25ダメージから5を引いた後で半分にするので、このクリーチャーが受けるダメージは10になる。

同一のダメージ種別に作用しうる抵抗または脆弱性が複数存在する場合も、抵抗または脆弱性の処理は1回だけ適用される。たとえば、[火]ダメージへの抵抗と“あらゆる非魔法ダメージへの抵抗”とを兼ね備えたクリーチャーに対して、魔法でない火によるダメージは半分になる(1/4にはならない)。

## 回復 (Healing)

死に至らない限り、あらゆるダメージは一時的なものである。そして強力な魔法を用いれば、死を覆すことすら可能だ。(第8章で解説されているように)休憩を取ればヒット・ポイントを回復することができ、またキュア・ウーンズ呪文やポーション・オヴ・ヒーリングなどの魔法的手段があれば即座にダメージを除去することもできる。

クリーチャーがどんな種類であれ回復を受けたなら、そのクリーチャーの現在ヒット・ポイントに、回復するヒット・ポイントの数値を加える。現在ヒット・ポイントの値が最大ヒット・ポイントを上回ることはないため、超過したぶんは回復は無駄になる。たとえば、ドルイドがレンジャーのヒット・ポイントを8回復した。そのレンジャーの現在ヒット・ポイントが14で、最大ヒット・ポイントが20なら、そのレンジャーは8ポイントでなく6ポイントのhpを回復することになる。

死亡したクリーチャーは、リヴィヴィファイ呪文などの魔法によって蘇生されない限り、そのヒット・ポイントを回復させることができない。

## ヒット・ポイントが0になる (Dropping to 0 Hit Points)

君のヒット・ポイントが0になった時点で、君は即死するか気絶状態になる。詳しくは以下の説明を見よ。

### 即死

大量のダメージは君を即死させる。君が受けたダメージが、君の現在ヒット・ポイントを0にしてなお“余り”があり、その余りが君の最大ヒット・ポイント以上なら、君は死亡する。

たとえば、あるクレリックの最大ヒット・ポイントが12、現在ヒット・ポイントが6であるとしよう。このクレリックが1回の攻撃によって18ダメージを受けると、 $18 - 6 = 12$ の“余り”が生じる。これはこのクレリックの最大ヒット・ポイント以上であるため、このクレリックは即死する。

### 気絶

ダメージによってヒット・ポイントが0になったが即死はしなかった場合、君は気絶状態になる(付録A参照)。君が何ポイントであれヒット・ポイントを回復した時点で、この気絶状態は終了する。

## 死亡セーヴィング・スロー (death saving throw)

君のターンの開始時に君のヒット・ポイントが0であったなら、君は死亡セーヴィング・スローと呼ばれる特殊なセーヴィング・スローを行ない、君が死に近づいたか生にしがみついているかを決めねばならない。このセーブはいかなる能力値にも対応していない(訳注: よってセーブへの習熟に由来する習熟ボーナスを足すこともできない)。君はいまや宿命に身を委ねており、君の助けになるものがあるとすれば、セーヴィング・スローの成功確率そのものを上昇させるような呪文や特徴だけなのだ。

1d20をロールすること。出た目が10以上なら成功、9以下なら失敗だ。死亡セーブの成功や失敗そのものには何の効果もない。死亡セーブに3回成功した時点で君は容態安定化し(詳しくは後述)、3回失敗した時点で君は死亡する。この成功や失敗は連続している必要がない。成功失敗のいずれかが3回になるまで、成功と失敗の回数を記録し続けること。死亡セーブの成功と失敗の回数は、君のヒット・ポイントが回復するか容態安定化した時点でリセットされて0に戻る。

1または20の目が出た場合: 死亡セーブの1d20ロールにおいて1の目が出た場合、それは2回ぶんの失敗と数える。20の目が出た場合、君は1ヒット・ポイントを回復する。

0ヒット・ポイントでの被ダメージ: 君のヒット・ポイントが0である時に君がダメージを受けたなら、君は死亡セーブに1回失敗したことになる。そのダメージがクリティカル・ヒットによるものである場合は、2回ぶんの失敗と数える。そのダメージが君の最大ヒット・ポイント以上なら、君は即死する。

## 容態安定化 (Stabilizing a Creature)

ヒット・ポイントが0になったクリーチャーを助ける最善の手段はヒット・ポイントを回復することだ。回復手段が存在しない場合は、死亡セーブの失敗によって死ぬことを防ぐため、最低でもそのクリーチャーを“容態安定化”させることはできる。

君はアクションとして気絶状態のクリーチャーに応急手当を行なうことで、そのクリーチャーを容態安定化させるために難易度10の【判断力】〈医術〉判定を試みることができる。

容態安定化した(stable)クリーチャーはヒット・ポイントが0であっても死亡セーブを行なわないが、依然として気絶状態のままである。容態安定化したクリーチャーがダメージを受けると、容態安定化は終了し、再び死亡セーブを行なわねばならなくなる。容態安定化したクリーチャーが回復を受けられない場合、1d4時間後に1ヒット・ポイントを回復する。

## モンスターと死

ほとんどの場合、DMはモンスターのヒット・ポイントが0になった時点で(気絶状態にして死亡セーブを行なわせたりせず)死んだものとして扱う。

ただし、強大な悪党や特別なNPCはこの例外であることが多い。DMはそういった敵のヒット・ポイントが0になった時点で気絶状態にし、プレイヤー・キャラクターと同一のルールに従って処理することにしてもかまわない。

## クリーチャーを気絶させる (Knocking a Creature Out)

攻撃者が敵を殺すことなく無力化したい場合もあるだろう。近接攻撃によってクリーチャーのヒット・ポイントを0にした者は、そのクリーチャーを気絶させることができる。この選択はダメージが適用されたその瞬間に行なえる。気絶させられたクリーチャーは気絶状態になり、容態安定化する。

## 一時的ヒット・ポイント (Temporary Hit Points)

呪文や特殊能力の中にはクリーチャーに“一時的ヒット・ポイント”を与えるものがある。一時的ヒット・ポイントは本物のヒット・ポイントとは違う。それはダメージに対するバリアのようなものであり、君を負傷から守ってくれる“外付けの”ヒット・ポイントだ。

君が一時的ヒット・ポイントを持っている時にダメージを受けたなら、一時ヒット・ポイントがまず先に失われ、残ったダメージが君の通常のヒット・ポイントから差し引かれる。たとえば、君が一時的ヒット・ポイント5を有している時に7ダメージを受けたなら、君は一時的ヒット・ポイントをすべて失い、2ダメージを受ける。

一時的ヒット・ポイントは君の本当のヒット・ポイントとは別物であるから、君の最大ヒット・ポイントを超えてもかまわない。したがって、ヒット・ポイントが“満タン”のキャラクターも一時的ヒット・ポイントを持つことができる。

ヒット・ポイントを回復する効果によって一時的ヒット・ポイントを回復することはできない。また、一時的ヒット・ポイント同士を足し合わせることはできない。君がすでに一時的ヒット・ポイントを持っている時に、さらに一時的ヒット・ポイントを獲得したなら、君はどちらか一方の一時的ヒット・ポイントのみを選ぶ。たとえば、君が一時的ヒット・ポイント10を有している時に、ある呪文が君に一時的ヒット・ポイント12を与えた。君の一時的ヒット・ポイントは10または12のいずれかになるのであって、足して22にはならない。

君のヒット・ポイントが0であるなら、君が一時的ヒット・ポイントを得ても君の気絶状態は終了せず、容態安定化することもできない。君のヒット・ポイントが0である間も、一時的ヒット・ポイントは君が受けるダメージを肩代わりはしてくれるが、君の命を救うには本物の回復が必要なのだ。君に一時的ヒット・ポイントを与えた効果に持続時間が設定されていない限り、一時的ヒット・ポイントは、(ダメージによって)失われるか君が大休憩を終えるまで、持続する。

## 騎乗戦闘

軍馬にまたがって戦場に突撃する騎士、グリフィンに乗って空中から呪文を放つウィザード、ペガサスにまたがって大空高く舞い上がるクレリック。彼らはみな、乗騎がもたらす速度と機動性の恩恵にあずかっている。

君が乗騎にできるのは、君よりもサイズ分類が1段階以上大きく、乗騎に適した身体構造を持ち、乗騎になることに同意しているクリーチャーに限られる。そして乗騎には以下のルールが適用される。

### 乗騎への乗り降り (Mounting and Dismounting)

君は自分の移動の間に1回、君から5フィート以内のクリーチャーに乗るか、乗騎から降りることができる。その際には君の移動速度の半分を要する。たとえば、君の移動速度が30フィートなら、君は馬に乗るために15フィートぶんの移動を費やさねばならない。したがって、君の残りの移動が15フィート未満であったり、移動速度が0になっている場合は、君がその馬に乗ることはできない。

何らかの効果が君の乗っている乗騎を乗騎の意志に反して移動させようとした時、君は難易度10の【敏捷力】セーブに成功せねばならない。これに失敗すると、君は乗騎から落下し、乗騎から5フィート以内の場所に伏せ状態で着地する。また、騎乗中の君が伏せ状態になった場合も、同じセーブを行なわねばならない。

君の乗騎が伏せ状態になった場合、君は自分のリアクションを費やして倒れつつある乗騎から飛び降り、足から着地することができる。そうしない場合、君は乗騎から降ろされ、乗騎から5フィート以内の場所に伏せ状態で着地する。

## 乗騎の制御 (Controlling a Mount)

騎乗している間、君には2つの選択肢がある。君が乗騎を制御するか、乗騎に独立行動を許すかだ。ドラゴンなどの知性の高いクリーチャーは必ず独立行動する。

君が制御できる乗騎は、乗り手を乗せるための訓練を受けたものに限られる。家畜化された馬やロバなどのクリーチャーは皆この訓練を受けているものとみなされる。君に制御されている乗騎のイニシアチブは、君がその乗騎に乗った時点で、君のイニシアチブと同一になる。君の乗騎は君の指示どおりに移動するが、アクションは以下の3種類しか行なえない；早足、離脱、回避。君に制御されている乗騎は、君がその乗騎に乗ったターンから移動と行動を行なえる。

独立行動中の乗騎のイニシアチブ順は(訳注：君が乗った後も)元のままである。乗り手が乗っていることはこの乗騎が行なえるアクションに何ら制限を与えず、この乗騎は好きなように移動し行動できる。この乗騎は戦闘から逃げ出したり、致命傷を負った敵に噛みついて肉を食おうとしたり、他にも乗り手の意図に逆らうような行動をする可能性がある。

乗騎が制御されていようと独立行動していようと、乗騎が機会攻撃を誘発した際には、攻撃者は乗り手と乗騎のいずれか好きな方を機会攻撃の目標に選べる。

## 水中戦闘

水中の巣穴までサファグンを追いかけて行ったり、大昔の難破船の中で鯨の群れと戦ったり、ダンジョンの一角が水没していた場合、冒険者たちは困難な環境で戦わざるを得なくなる。水中での戦闘においては以下のルールが適用される。

(生まれつきのものであれ魔法によるものであれ)水泳移動速度を持たないクリーチャーが近接武器攻撃を行なう際には、“ダガー、ジャヴェリン、ショートソード、スピア、またはトライデント”以外の武器を使う攻撃ロールに不利がつく。

遠隔武器の通常射程より遠くの目標に対する遠隔武器攻撃は自動的にミスする。通常射程内の目標に対しても、“クロスボウ、ネット、またはジャヴェリンに類似する投擲武器(スピア、トライデント、ダーツを含む)”以外の武器を使う攻撃ロールには不利がつく。

完全に水の中にいるクリーチャーや物体は、[火]ダメージに対する抵抗を持つ。

# 第3部：魔法ルール

## 第10章：呪文の発動

D&Dの世界は魔法に満ち満ちている。そしてほとんどの場合、この魔法は呪文という形で具現化する。

本章は呪文の発動に関するルールを扱う。各キャラクター・クラスはそれぞれ独自の方法で呪文を学び準備する。モンスターも独特なやり方で呪文を使う。だが、呪文の源が何であれ、以下のルールに従うことに変わりはない。

### 呪文とは何か

呪文とは一個の独立した魔法的な効果であり、多元宇宙を覆う魔法のエネルギーを特定の限られた“かたち”に作り変えたものである。キャラクターは呪文を発動する際、この世界を覆う生の魔力の見えざる糸を注意深くつまみ上げ、特定のパターンに固定し、特殊な振動を生じさせてから解放して、己が望んだ効果を生じさせる——ほとんどの場合、わずか数秒の間に。

呪文は臨機応変の道具になり、武器になり、護りの結界となりうる。ダメージを与えることも消し去ることもでき、状態(付録A参照)を付与することも取り除くこともでき、生命エネルギーを奪うことも死者を蘇らせることもできる。

多元宇宙の歴史の中で何千何万という呪文が生み出されてきたが、その多くは忘れられて久しい。その一部は、太古の遺跡に隠された朽ちかけの呪文書の中に、あるいは死せる神々の記憶の中に、今も残っているかもしれない。あるいは十分な力と知恵を蓄えたキャラクターがいつの日かその呪文を再発明するかもしれない。

### 呪文レベル

すべての呪文は0～9のいずれかのレベルを持つ。呪文のレベルは、(充分に印象的だが)初歩的な1レベル呪文のマジック・ミサイルから、想像を絶する9レベル呪文のタイム・ストップにいたるまで、その呪文の“強さ”を示すおおよかな目安である。初級呪文はシンプルだが強力で、ほとんど機械的に発動できる呪文であり、レベルは0だ。呪文のレベルが高ければ高いほど、それを使うのに必要な呪文の使い手のレベルも高くなる。

呪文のレベルとキャラクターのレベルは直接的には対応していない。普通、キャラクターが9レベル呪文を発動できるのは(9レベルではなく)最低でも17レベルになってからだ。

### 修得呪文と準備呪文

呪文の使い手が呪文を発動するためには、まずその呪文を心の中にしっかりと固定するか、あるいはその呪文を利用できる魔法のアイテムを持っている必要がある。いくつかのクラスでは、各人が“修得した呪文のリスト”を持っており、それらの呪文は常にそのキャラクターの心の中に固定されている。魔法を使うモンスターの多くもこれと同様である。他の呪文の使い手、たとえばクレリックやウィザードは、呪文を準備するという過程をふむ。呪文の準備のしかたはクラスごとに異なるため、各クラスの説明に詳しく述べられている。

いずれの場合でも、呪文の使い手が心の中に固定しておける呪文の数は、常にそのキャラクターのレベルによって決まる。

### 呪文スロット

呪文の使い手がどれだけ多くの呪文を習得ないし準備していたとしても、休憩を取るまでの間に発動できる呪文の数には限りがある。魔法という“織物”を操ってそのエネルギーを呪文に転化する

るのは、どんなシンプルな呪文であっても心身両面の疲労を伴う過程であり、まして高レベルの呪文ともなれば疲労はさらに重くなる。したがって、それぞれの呪文発動クラスの説明には、そのキャラクターが各キャラクター・レベルにおいて各レベルの呪文をそれぞれ何回発動できるかを示す表がある。たとえば、3レベルのウィザードであるウマラは1レベル呪文のスロットを4つ、2レベル呪文のスロットを2つ持っている。

キャラクターは呪文を発動する際に、その呪文のレベルと同じかそれより高いレベルの呪文スロットを1つ消費する——いわば、そのスロットにその呪文を“装填”する。呪文スロットはそれぞれ決まった深さを持つ“溝”のようなものだと考えてもよい。1レベル・スロットの溝は浅く、高レベル呪文のものほど深い。1レベル呪文はどんな深さの溝(=スロット)にもおさまるが、9レベル呪文をおさめることができるのは最も深い溝(=9レベル・スロット)だけなのだ。したがって、前述のウマラは1レベル呪文のマジック・ミサイルを発動する際、4つある1レベル・スロットのうち1つを消費し、残りは3つになる。

大休憩を取ることで、消費済みの呪文スロットはすべて回復する(休憩に関するルールは第8章を見よ)。

一部のキャラクターやモンスターは、呪文スロットを使わずに呪文を発動できるような特殊能力を備えている。

### 呪文を“高レベル版”で発動する

呪文の使い手が呪文のレベルよりも高いレベルのスロットを消費して呪文を発動する際、その呪文は元の呪文レベルより高いレベルで発動されたものとみなされる。たとえば、ウマラが2レベル・スロットを使ってマジック・ミサイルを発動した場合、その時のマジック・ミサイルは2レベルである。いわば、この呪文は装填されたスロットと同じ大きさまで膨らむのだ。

マジック・ミサイルやキュア・ウーンズなどのいくつかの呪文は、より高いレベルで発動すると効果が強くなる(詳しくは個々の呪文の説明で述べられている)。

### 初級呪文

初級呪文は回数無制限で発動できる呪文であり、呪文スロットを使わず、前もって準備しておく必要もない。積み重ねた修練によって、初級呪文は使い手の心の中に固定され、かつ呪文の効果を生み出すのに必要な魔力が呪文の使い手の中に染みわたっているのである。初級呪文の呪文レベルは0だ。

### 儀式

一部の呪文には(儀式)という特殊なタグがついている。こういった呪文は通常の呪文発動のルールに従って発動することもできるし、“儀式”として発動することもできる。呪文を儀式として発動するには、通常よりも10分だけ長い時間がかかるが、呪文スロットは消費しない。したがって、呪文の儀式版を“高レベル版”として発動することは不可能である。

呪文を儀式として発動するためには、呪文の使い手が“呪文を儀式として発動できる特徴”を備えている必要がある。たとえばクレリックとドルイドはこれに該当するクラス特徴を有している。また、儀式として発動する呪文は、その呪文の使い手の修得呪文リストまたは準備している呪文のリストの中に含まれていなければならない(ウィザードのように、これとは別の記述を持つ特徴を有するキャラクターはこの制限を受けない)。



## 呪文の発動

キャラクターが呪文を発動する際には、どのクラスであれどんな効果の呪文であれ、以下の基本的なルールに従うこと。

第11章にある個々の呪文の説明は、その呪文の名前、呪文レベル、魔法の系統、発動時間、射程、構成要素、持続時間といった情報をまとめたデータ・ブロックから始まっている。その後、その呪文の効果を説明した文章が続いている。

### 発動時間 (Casting Time)

ほとんどの呪文は発動に1回のアクションを要するが、ボーナス・アクションやリアクションで発動できたり、1アクションよりも長い時間がかかる呪文もある。

#### ボーナス・アクション

ボーナス・アクションで発動する呪文はきわめて速い。これらの呪文を発動するためには、自分のターン中にボーナス・アクションを使う必要があり、そのターンすでにボーナス・アクションを行っていたならば発動できない。また、ボーナス・アクションで呪文を発動したのと同じターン中には、“初級呪文以外で、発動時間が1アクションの呪文”を発動することはできない。

#### リアクション

リアクションで発動できる呪文もある。これらの呪文は、何らかの出来事に対応して、1秒未満のわずかな時間で発動することができるのだ。リアクションとして発動可能な呪文には、どのような時にその呪文を発動できるのかが明記されている。

#### 長い発動時間

儀式として発動する呪文など、発動に長い時間を——数分から数時間を要する呪文もある。発動時間が“1回のアクションまたはリアクション”より長い呪文を発動している間、君は毎ターンのアクションをその呪文の発動に費やさねばならず、その呪文に精神集中し続けなければならない(後述の『精神集中』を見よ)。君の精神集中が乱されたなら、その呪文は発動に失敗するが、呪文スロットは消費されない。同じ呪文を再び発動したければ、最初からやり直す必要がある。

#### 呪文発動と鎧

呪文発動の際には、心の焦点を合わせ、正確な身振り手振りを行う必要があるため、習熟していない鎧を着用した状態で呪文を発動することはできない。習熟していない鎧を着たまま呪文を発動しようとしても、鎧が気に障り、体の動きがぎこちなくなってしまうのだ。

### 射程 (Range)

呪文の目標はその呪文の射程内にいなければならない。マジック・ミサイルのような呪文の場合、目標はクリーチャーである。ファイアーボールのような呪文の場合、目標は火の球が爆発する起点となる一点である。

ほとんどの呪文の射程はフィート単位で記されている。君が接触できるクリーチャー(これには君自身も含まれる)のみを目標に選べる呪文もある。他の呪文、たとえばシールド呪文は、君自身だけに作用する。このような呪文の場合、射程は“自身”と書かれている。

君を起点として“円錐”や“直線”の効果を生じさせる呪文にも、射程は“自身”と書かれている。これは、その呪文の効果の起点が君でなければならないことを表している(本章後述の『効果範囲』を見よ)。

ひとたび呪文が発動されたなら、個々の呪文の記述に特記無き

限り、その呪文の効果は射程によって制限されない(訳注:特記無き限り、呪文を発動した後で目標が射程の外に出ても呪文の効果が消えたりはしない)。

### 構成要素 (Components)

呪文の構成要素とは、その呪文を発動するために君が満たさねばならない物理的な条件である。個々の呪文の説明には、その呪文が“音声”、“動作”、“物質”の構成要素を必要とするか否かが記されている。呪文の構成要素が1つでも欠けているなら、その呪文を発動することはできない。

#### 音声要素 (Verbal; V)

ほとんどの呪文は神秘的な言葉を唱える必要がある。これらの言葉そのものが呪文の力の源というわけではない。特定の音の組み合わせに特別な音の高さや反響が伴うことによって、魔法の織物を動かすことができるのだ。したがって、さるぐつわをされていたり、サイレンス呪文などによって作られた沈黙の効果範囲にいるキャラクターは、音声要素を持つ呪文を発動できない。

#### 動作要素 (Somatic; S)

呪文発動に伴う身振り手振りは、力のこもった大きさなものあれば、複雑な動作の組み合わせの場合もある。ある呪文が動作要素を要するなら、その呪文を発動する者は身振り手振りのために少なくとも1つの手が空いていなければならない。

#### 物質要素 (Material; M)

発動するために特定の物体を必要とする呪文の場合、構成要素の項目の後ろの( )内にその物体が指定されている。個々の呪文で指定されている物質要素の代わりに、構成要素ポーチまたは呪文発動の焦点具(いずれも第5章に載っている)を用いることもできる。ただし、物質要素に価格が書かれている場合は、その呪文を発動する前にその特定の物質要素を調達しておかねばならない。

呪文の記述に、物質要素が消費されると書かれている場合、その呪文を発動する回数分だけ物質要素を準備する必要がある。

物質要素を利用したり、呪文発動の焦点具を持つためには、呪文の使い手は1つの手が空いていなければならない。ただし、それと同じ手で動作要素を行なうことは可能である。

### 持続時間 (Duration)

呪文の持続時間は、その呪文の効果がどれだけ長続きするかを表している。持続時間はラウンド、分、時間、年などの単位で記されている。“解呪されるまで”や、“破壊されるまで”のように書かれている呪文もある。

#### 瞬間 (Instantaneous)

多くの呪文は持続時間が“瞬間”である。その呪文はクリーチャーや物体を傷つけたり、傷を治したり、作り出したり、変化させたりするが、その効果を解呪することはできない。その呪文の魔力そのものは一瞬しか存在しないからである。

#### 精神集中 (Concentration)

呪文の魔力を保つために精神を集中し続けなければならない呪文もある。呪文を発動した者の精神集中が途切れると、その呪文は終了してしまう。

精神集中によって維持する必要がある呪文は、持続時間の項目にその旨が記されており、最大でどれだけ長く精神集中を続けられるかも書かれている。君は任意の時点で(アクションを使わずに)自分の精神集中を終えることができる。

移動や攻撃などの通常の活動が精神集中の邪魔になることはない。精神集中を途切れさせる可能性がある要素を以下に挙げる。

- 精神集中を要する別の呪文を発動する：呪文に精神集中している間に、精神集中を要する別の呪文を発動すると、既存の精神集中は途切れてしまう。同時に2つの呪文に精神集中し続けることはできない。
- ダメージを受ける：君が呪文に精神集中している間にダメージを受けるたび、君は精神集中を維持するための【耐久力】セーブを行わねばならない。このセーブの難易度は、10または“受けたダメージの半分”のうち高い方だ。矢に射られ、かつドラゴンのプレスを浴びるなど、複数の発生源からダメージを受けた場合は、個々のダメージ源に対して別々にセーブを行なう。
- 無力状態になるか、死亡する：君が無力状態になるか死亡した時点で、君の精神集中は途切れてしまう。

さらに、DMはある種の環境的な現象（たとえば嵐に揺れる船上で大波を浴びた際など）の下では、精神集中を維持するための難易度10の【耐久力】セーブを行なう必要があると判断するかもしれない。

### 魔法の系統

数多の魔法学院では、さまざまな呪文を“系統”と呼ばれる8つのグループに分類している。ウィザードなどの学者たちは、たゆまぬ研鑽によって身につけたものであれ神から授けられたものであれ、すべての魔法は本質的に同一の機能を持つと信じているため、すべての呪文にこの分類をあてはめようとする。

魔法の系統は呪文を描写するのに役立つ。系統そのものにルールはないが、他のルールが魔法の系統に言及していることはある。

幻術の呪文は他者の感覚や精神をあざむく。幻術呪文はありもしないものを見せ、あるはずのものを見えなくさせ、幻聴を聞かせ、起きていないことを“思い出させる”。幻術呪文の中にはあらゆるクリーチャーから見える幻影を作り出すものもあるが、最も悪辣な幻術は、クリーチャーの精神にじかに幻を植え付けるものだ。

召喚術には、物体やクリーチャーをある場所から別の場所へ瞬間移動させる呪文が多い。クリーチャーや物体を君のそばに召喚する呪文もあれば、君自身が別の場所に瞬間移動する呪文もある。また、物体や効果を無から創造する呪文もある。

死霊術の呪文は生と死のエネルギーを操る。死霊術呪文は追加の生命力を与えたり、他のクリーチャーの生命エネルギーを吸い取ったり、アンデッドを作り出したり、死者を蘇らせたりする。アニメイト・デッドなどの死霊術呪文によってアンデッドを作るのは善なる行ないではないため、頻繁にこれを行なうのは悪属性の呪文の使い手に限られる。

心術の呪文は他者の心に作用し、その振る舞いに影響を及ぼしたり操ったりする。心術呪文は敵を友に変えたり、クリーチャーに特定の行動をとらせたり、他のクリーチャーを操り人形のごとく操作したりできる。

占術の呪文は情報を集める。忘れられて久しい秘密、未来の幻視、隠されたものの在処、幻に隠された真実、遠くの人々や場所を見る、などだ。

変成術の呪文はクリーチャー、物体、環境の性質を変化させる。敵を無害なクリーチャーに変えたり、味方に剛力を吹き込んだり、物体を君の思い通りに動かしたり、クリーチャーの自然治癒力を活性化させて怪我の治りを早めたり。

防御術の呪文は本質的に防御的だが、攻撃的に利用できる呪文もある。防御術呪文は魔法的なバリアを作ったり、有害な効果を打ち消したり、不法侵入者に害を与えたり、他次元界のクリーチャーを送り返したりする。

力術の呪文は魔法のエネルギーを操って望む効果を作り出す。炎や電撃を炸裂させるものもあれば、生命エネルギーを導いて傷を癒すものもある。

## 目標

呪文の魔力が作用する相手として1つかそれ以上の目標を選ぶことを指示する呪文はかなり多い。個々の呪文の説明文中に、その呪文がクリーチャー、物体、効果範囲の起点（後述）のいずれを目標にするのかが記されている。

知覚可能な効果を発生させる呪文を除き、クリーチャーは自分が呪文の目標になったことに気付かない可能性もある。パチパチと鳴る稲妻は誰の目にも明らかだが、クリーチャーの思考を読み取るような気付かれにくい効果の場合は、その呪文の説明に特記無き限り、目標に気付かれにくいことが多い。

### 遮るもののない目標までの直線

君が何かを呪文の目標にするためには、君からその“何か”まで遮るもののない直線を引くことができなければならない。したがって、完全遮蔽を得ているものを目標にすることはできない。

君の見ることのできない場所を効果範囲の起点に指定し、壁などの障害物が君と起点との間を遮っていた場合、その呪文の起点はその障害物の君に近い側となる。

### 君自身を目標にする

君が選んだクリーチャーを目標とする呪文に関しては、君は自分自身を目標に選ぶことも可能だ（敵対的なクリーチャーを選ぶとか、君以外のクリーチャーを選べと書かれている場合を除く）。君が自分で発動した呪文の効果範囲内にいるなら、君は自分自身を目標にすることができる（または、目標にしてしまう）。

## 効果範囲

バーニング・ハンズやコーン・オヴ・コールドなどの呪文は一定の範囲を覆い、複数のクリーチャーに同時に作用を及ぼしうる。

呪文の効果範囲はその呪文の説明文中に書かれており、以下の5種類のいずれかの形状であることが多い；円錐、円筒形、球体、直線、立方体。それぞれの効果範囲には起点がある。起点はその呪文のエネルギーが噴き出す場所だ。起点の決め方はそれぞれの形状に関するルールに記されている。呪文の起点は空間内の1つの点なのが普通だが、クリーチャーまたは物体を起点とする呪文もある。

呪文の効果は起点からまっすぐに広がっていく。呪文の起点から、その効果範囲内のある場所まで、遮るものない直線を引くことができないう場合、その場所はその呪文の効果範囲に含まれない。この想像上の直線を遮ることができるのは、完全遮蔽（9章参照）を与えるような障害物に限られる。

### 円錐 (Cone)

円錐は君が選んだ起点から一方向に広がる。円錐の効果範囲内の任意の点において、その点を含む位置での“円錐の横幅”は、その点から起点までの距離に等しい（訳注：底辺と高さの等しい三角形を想像されたい）。円錐の効果範囲を持つ呪文には、起点からどれだけ遠くまで広がるかが記されている。

君が故意に含めようとしない限り、円錐の起点はその円錐の効果範囲に含まれない。

### 円筒形 (Cylinder)

円筒形の起点は、呪文の説明に書かれている特定の半径を持つ円の中心だ。この円は地面の高さまたはその呪文の効果範囲の最も高い位置に置かれなければならない。円筒形のエネルギーはまず起点から円周に向かって一直線に広がり、円筒形の底面が形成される。そして、呪文の効果はこの底面から上向きまたは下向きに、円筒形の高さの距離だけ伸びる。

円筒形の起点はその円筒形の効果範囲に含まれる。

## 球体 (Sphere)

君が球体の起点を選ぶと、その点を中心に球体が広がる。球体の大きさは、起点からどれだけの距離まで届くか(=球の半径)がフィート単位で記されている。

球体の起点はその球体の効果範囲に含まれる。

## 直線 (Line)

“直線”は起点からその直線の長さに等しい長さまで一直線に伸び、直線の幅に収まる範囲を覆う。

君が故意に含めようとしないう限り、直線の起点はその直線の効果範囲に含まれない。

## 立方体 (Cube)

君は立方体の起点を1つ選ぶ。この起点は立方体の効果範囲のいずれかの面にあればよい。立方体の大きさは、一辺の長さによって表される。

君が故意に含めようとしないう限り、立方体の起点はその立方体の効果範囲に含まれない。

## セーヴィング・スロー

多くの呪文には、目標がセーヴィング・スローを行なってその呪文の効果の一部または全部を回避できると書かれている。個々の呪文の説明文で、目標がセーブに用いる能力値の種類と、セーブが成功および失敗した時に何が起きるのかが述べられている。

君の呪文に抵抗するためのセーブ難易度は(8+君の呪文発動能力修正値+君の習熟ボーナス+その他の特殊な修正値)である。

## 攻撃ロール

呪文を発動した者が攻撃ロールを行なって、その呪文の効果は目標にヒットしたか否かを決めることになっている呪文もある。君の呪文攻撃の攻撃ボーナスは(君の呪文発動能力修正値+君の習熟ボーナス)だ。

攻撃ロールを要する呪文のほとんどは遠隔攻撃を行なう。もし君が、“君に敵対的で、君のことが見えていて、無力状態でないクリーチャー”から5フィート以内にいるなら、君の遠隔攻撃ロールには不利がつくことを覚えておこう(第9章参照)。

## 複数の魔法的效果を組み合わせる

複数の呪文の持続時間が重複している間、それらの呪文の効果は重なり合うことになる。ただし、同一の呪文が複数回発動された場合、それらの効果が重なることはない。その代わりに、持続時間が重複している同一の呪文同士の間で、最も強力な効果——たとえば最大のボーナス——のみが適用されることになる。

たとえば、2人のクレリックが同一の目標にプレスを発動しても、目標はこの呪文の効果をも1回ぶんしか得られず、1d4のボーナスを2回ロールすることはできない。

## 魔法の“織”

D&Dの多元宇宙に存在する諸世界はみな魔法の世界であり、万物に魔力が宿っている。岩に、小川に、生物に、そして大気そのものにすら、不活性状態の強力なエネルギーが眠っている。この“生の魔法”は天地創造の原材料であり、声も知性も持たぬ万物の意志であり、あらゆる物質の隅々に充満し、多元宇宙のあらゆる形態のエネルギーのうちに宿っている。

定命の者たちはこの生の魔力を直接操ることができない。その代わり彼らは、呪文の使い手の意志と生の魔法との媒介たる魔力の“織物”を利用する。フォーゴトン・レルム世界の呪文の使い手たちはこの織物を“織”(Weave)と呼び、魔法の女神ミストラの精髓そのものであるとみなしているが、この媒介には他にもさまざまな呼び名と視覚的イメージがある。どんな名前でも呼ばれようと、生の魔法は“織”なくしては手の届かぬものであり、むろん利用することもできない。世界最高の大魔道士ですら、“織”が引き裂かれた場所では魔法でろうそくに火をつけることすらできないのだ。だが“織”に覆われた場所では、呪文の使い手たちは電撃を呼び起こして敵どもを黒焦げにしたり、瞬きの間に数百マイルを移動したり、死そのものすら覆うことができる。

すべての魔法は“織”に依存しているが、異なる種類の魔法はそれぞれ別々のやり方で“織”を利用している。ウィザード、ウォーロック、ソーサラー、バードの呪文は秘術魔法と呼ばれることが多い。これらの呪文は(学習によるものであれ直観的なものであれ)“織”の働きを理解することに基づいている。秘術魔法の使い手は“織”の糸を直接つまみあげ、望んだ効果を作り上げる。エルドリッチ・ナイトおよびアーケイン・トリックスターも秘術魔法を使う。いっぽうクレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーの呪文は信仰魔法と呼ばれる。信仰魔法の使い手は(神々、大自然の神々しき力、パラディンの聖なる誓いの重みなどの)信仰の力を通じて“織”を利用する。

魔法の効果が作り出されるたび、“織”の糸は絡みあい、ねじれ、折れ曲がって、その効果を現実化させる。ディテクト・マジックやアイデンティファイなどの占術呪文を使ったキャラクターは、“織”を垣間見ているのだ。ディスペル・マジックなどの呪文は“織”を解きほぐす。アンティマジック・フィールドのような呪文は“織”の配置を変え、魔力がその呪文の作用を受けた範囲を通らず迂回して流れるようにしむける。“織”が傷つけられたり引き裂かれた場所では、魔法が予想外の働き方をしたり、まったく機能しなかったりする。

# 第11章：呪文

本章では、ダンジョンズ&ドラゴンズの世界でもっとも普及している呪文について解説する。まずは呪文を発動するクラスにとってごくごく一般的な呪文を選んだリストを示した。続いてそれぞれの呪文の説明を、その呪文の名称ごとにアイウエオ順で行なっている。

## ウィザード呪文

### 初級呪文 (0レベル)

アシッド・スプラッシュ／酸の飛沫  
ショッキング・グラス／電撃の手  
ダンシング・ライツ／踊る灯  
ファイアー・ボルト／炎の矢  
プレスティジティション／奇術  
ポイズン・スプレー／毒噴射  
マイナー・イリュージョン／初級幻術  
メイジ・ハンド／魔道士の手  
ライト／光  
レイ・オヴ・フロスト／冷気光線

### 1レベル

アイデンティファイ／識別  
コンプリヘンド・ランゲージズ／言語理解  
サイレント・イメージ／音なき幻像  
サンダーウェイヴ／雷鳴波  
シールド／盾  
スリープ／睡眠  
チャーム・パースン／人物魅惑  
ディスガイズ・セルフ／変装  
ディテクト・マジック／魔法の感知  
バーニング・ハンズ／火炎双手  
マジック・ミサイル／魔法の矢  
メイジ・アーマー／魔道士の鎧

### 2レベル

アーケイン・ロック／秘術錠  
インヴィジビリティ／不可視化  
ウェブ／クモの巣  
サジェスチョン／示唆  
シャター／破碎  
スパイダー・クライム／蜘蛛歩き  
ダークネス／暗闇  
ノック／解錠  
フレイミング・スフィア／炎の球体  
ブラー／かすみ  
ホールド・パースン／対人金縛り  
マジック・ウェポン／魔法の武器  
ミスティ・ステップ／霧渡り  
レヴィテート／空中浮揚

### 3レベル

カウンタースペル／呪文妨害  
ディスペル・マジック／魔法解呪  
ファイアーボール／火球  
フライ／飛行  
プロテクション・フロム・エナジー／元素からの保護  
ヘイスト／加速  
メジャー・イメージ／上級幻像  
ライトニング・ボルト／電撃

### 4レベル

アーケイン・アイ／秘術の眼  
アイス・ストーム／氷の嵐  
ウォール・オヴ・ファイアー／火の壁  
グレーター・インヴィジビリティ／上級不可視化  
ストーンスキン／石の皮膚  
ディメンジョン・ドア／次元扉

### 5レベル

ウォール・オヴ・ストーン／石の壁  
コーン・オヴ・コールド／冷気噴射  
ドミネイト・パースン／人物支配  
ドリーム／夢のたより  
パスウォール／壁抜け

### 6レベル

オットーズ・イレジスティブル・ダンス／オッターの我慢できぬ踊り  
グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ／耐魔法球  
チェイン・ライトニング／連鎖電撃  
ディスインテグレート／分解  
トゥルー・シーイング／真実の目  
マス・サジェスチョン／集団示唆

### 7レベル

テレポート／瞬間移動  
ディレイド・ブラスト・ファイアーボール／遅発火球  
フィンガー・オヴ・デス／死神の指  
モルデンカイネズ・ソード／モルデンカイネンの剣

### 8レベル

サンバースト／陽光爆発  
ドミネイト・モンスター／怪物支配  
パワー・ワード・スタン／力の言葉：朦朧  
メイズ／迷路

### 9レベル

インプリズンメント／幽閉  
タイム・ストップ／時間停止  
パワー・ワード・キル／力の言葉：死  
フォアサイト／予知  
メテオ・スウォーム／流星雨

## クレリック呪文

### 初級呪文 (0レベル)

ガイダンス／導き  
スペア・ザ・ダイニング／救命措置  
セイクリッド・フレイム／聖なる炎  
ソーマタージー／小奇跡  
ライト／光  
レジスタンス／抵抗力

### 1レベル

インフリクト・ウーンズ／傷付与  
ガイディング・ボルト／導きの矢  
キュア・ウーンズ／傷治療  
コマンド／命令  
サンクチュアリ／聖域  
シールド・オヴ・フェイス／信仰の盾  
ディテクト・マジック／魔法の感知

ヒーリング・ワード／癒しの言葉  
ブレス／祝福

## 2レベル

ウォーディング・ボンド／守りの紐帯  
エイド／助力  
オーギュリイ／吉凶占断  
サイレンス／静寂  
スピリチュアル・ウェポン／心霊武器  
プレイヤー・オヴ・ヒーリング／癒しの祈祷  
ホールド・パース／対人金縛り  
レッサー・レストレーション／初級回復術

## 3レベル

スピーク・ウィズ・デッド／死者との会話  
スピリット・ガーディアンズ／護りの霊  
ディスペル・マジック／魔法解呪  
ビーコン・オヴ・ホープ／希望のともしび  
プロテクション・フロム・エナジー／元素からの保護  
マス・ヒーリング・ワード／集団癒しの言葉  
リムーヴ・カース／呪いの除去  
リヴィヴィファイ／緊急復活

## 4レベル

ガーディアン・オヴ・フェイス／信仰の守護者  
ディヴィネーション／神託  
デス・ウォード／死からの守り  
フリーダム・オヴ・ムーヴメント／移動の自由  
ロケート・クリーチャー／クリーチャー探知

## 5レベル

グレーター・レストレーション／上級回復術  
コミュニケーション／交神  
フレイム・ストライク／天罰の火  
マス・キュア・ウーンズ／集団傷治療  
レイズ・デッド／死者の復活

## 6レベル

トゥルー・シーイング／真実の目  
ハーム／大ダメージ  
ヒール／大治療  
ヒーローズ・フィースト／英雄たちの饗宴  
ファインド・ザ・パス／経路発見  
ブレード・バリアー／刃の障壁

## 7レベル

イセリアルネス／エーテル化  
ファイアー・ストーム／火炎嵐  
リザレクション／蘇生  
リジェネレート／再生

## 8レベル

アースクウェイク／地震  
アンティマジック・フィールド／魔法抑止の場  
ホーリー・オーラ／聖なるオーラ

## 9レベル

アストラル・プロジェクション／アストラル投射  
ゲート／次元門  
トゥルー・リザレクション／完全蘇生  
マス・ヒール／集団大治療

# 呪文の説明

以下の呪文はアイウエオ順に並んでいる。

## アーケイン・アイ

Arcane Eye／秘術の眼

4レベル、占術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、動作、物質(コウモリの毛皮一切れ)

持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内に不可視の魔法の眼を1つ生み出す。それは持続時間じゅう空中に浮かぶ。

君はこの眼から精神的に視覚情報を受け取る。眼は通常の視覚に加えて30フィートまでの暗視を有し、すべての方向を見ることが出来る。

君は1回のアクションとしてこの眼を任意の方向へ30フィートまで移動させられる。眼が君から離れられる距離に上限はないが、他の次元界に入ることはできない。眼はしっかりした実体のある障壁を通り抜けることはできない。けれども、直径1インチ以上の開口部があれば、そこをくぐり抜けることは可能である。

## アーケイン・ロック

Arcane Lock／秘術錠

2レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(最低でも25gp相当の黄金の粉)

これは呪文により消費される)

持続時間：解呪されるまで

君が扉、窓、門、宝箱、あるいはその他の閉じられた開口部を持つ物体に触れると、その物体は持続時間の間、施錠される。君および、君がこの呪文を発動するときに指定したクリーチャー全員は、その物体を通常通りに開くことができる。君はまた、合い言葉を設定することもできる。その物体の5フィート以内で合い言葉を話せば、この呪文は1分間抑止される。それ以外の手段では、この物体は、それが破壊されるか、呪文が解呪されるか、抑止されるまで開けられず、通過できない。この物体に対してロック呪文を発動すると、アーケイン・ロック呪文は10分間抑止される。

この呪文の作用を受けている間、その物体は破壊したり無理無理こじ開けることがより困難になる;それを破壊したり、かかっている鍵を解錠するための難易度は10上昇する。

## アースクウェイク

Earthquake／地震

8レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：500フィート

構成要素：音声、動作、物質(一つまみの泥と一かけらの石と一塊の粘土)

持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内の自分から見える地面の一点に地震を起す。呪文の持続時間中、その点から半径100フィートの円形の地面を激震が揺るがし、その効果範囲内であって地面に触れているクリーチャーや建造物を揺さぶる。

効果範囲内の地面は“移動困難な地形”となる。効果範囲内の地上にいて精神集中をしているクリーチャーはみな【耐久力】セービング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗した者は精

神集中が破れる。

(1) 君がこの呪文を発動した時、および(2)君がこの呪文の神集中を維持したターンの終了時ごとに、効果範囲内の地上にいる全クリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは倒れて伏せ状態となる。

この呪文は効果範囲の地形次第で追加の効果を生むことがある。DMが判断すること。

地割れ：君がこの呪文を発動したのち、君の次のターンの開始時に、呪文の効果範囲一帯に地割れが広がる。合計1d6個の地割れが生じる(発生箇所はDMが決定すること)。地割れはそれぞれ深さ1d10×10フィート、幅10フィート、長さはこの呪文の効果範囲の一方の端から他方の端までである。地割れが口を開けた地点に立っていたクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると地割れに落ちる。セーブに成功した者は地割れが口を開けた瞬間に地割れのかたわらへ移動する。

建造物の下に地割れが開いたならば、その建造物は自動的に崩壊する(以下参照)。

建造物：(1)君がこの呪文を発動した時、および(2)この呪文の持続中の君の各ターンの開始時ごとに、この呪文による振動は、効果範囲内において地面に触れている建造物すべてに50 [殴打]ダメージを与える。建造物のヒット・ポイントが0になったら、それは崩壊する。このとき崩壊によってそばのクリーチャーにダメージを与える可能性もある。建造物からその建造物の高さの半分以下の距離にあるクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したクリーチャーは5d6 [殴打]ダメージを受け、倒れて伏せ状態になり、瓦礫に埋まる。瓦礫から脱出するにはアクションとして難易度20の【筋力】(運動)判定を行なう。DMは瓦礫の材質によってこの難易度を上下させてもよい。セーブに成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、伏せ状態にはならず、瓦礫に埋もれることもない。

## アイス・ストーム

Ice Storm / 氷の嵐

4レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：300フィート

構成要素：音声、動作、物質(土埃1つまみと水1滴)

持続時間：瞬間

射程内の1点を中心とする半径20フィート高さ40フィートの円筒形の範囲内に、岩のように固い氷が降り注ぐ。この円筒形内の各クリーチャーは【敏捷力】セーブを行なわねばならず、失敗すると2d8 [殴打]ダメージおよび4d6 [冷気]ダメージを受ける。セーブに成功した場合は半分のダメージを受ける。

君の次のターンの終了時まで、効果範囲内は雹によって移動困難な地形となる。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、[殴打]ダメージが1d8増加する。

## アイデンティファイ

Identify / 識別

1レベル、占術(儀式)

発動時間：1分

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(少なくとも100gpの価値のある真珠と、フクロウの羽根)

持続時間：瞬間

君は1つの物体を選ぶ。この呪文を発動する間、君はその物体

に触れ続けていなければならない。もしそれが魔法のアイテムであったり、その物体に何らかの魔法が込められていたなら、君はその特性(property)とその使用方法とを識別する。そのアイテムを使用するのに同調(attunement)が必要か否か、またそのアイテムにチャージ式の能力があるなら何チャージ残っているのかも知ることができる。また君はそのアイテムに何らかの呪文が作用を及ぼしているのか、そしてそれが何なのかを知ることができる。そのアイテムが呪文によって作られたものである場合、君はそのアイテムを作った呪文を知ることができる。

君が呪文発動の間、物体ではなくクリーチャーに触れ続けていたなら、そのクリーチャーに現在どのような呪文が作用を及ぼしているのを知ることができる。

## アシッド・スプラッシュ

Acid Splash / 酸の飛沫

召喚術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君は酸のあぶくを投げつける。射程内のクリーチャー1体、または射程内において互いに5フィート以内にいるクリーチャー2体を選択すること。目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d6の[酸]ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い1d6ずつ増加する、すなわち5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6である。

## アストラル・プロジェクション

Astral Projection / アストラル投射

9レベル、死霊術

発動時間：1時間

射程：10フィート

構成要素：音声、動作、物質(この呪文を作用させるクリーチャー1体ごとに、1,000p以上の価値のあるヒヤシンス(赤褐色のジルコン)1粒と100gp以上の価値のある美しく湾曲した銀の棒1本とが必要である。それらすべてはこの呪文によって消費される)

持続時間：特殊

君ならびに最大8体までの射程内におりかつ同意するクリーチャーは、そのアストラル体をアストラル界に投射する(君が既にアストラル界にいる場合、呪文は失敗し、発動は無駄になる)。君たちが元の次元界に残してゆく物質的肉体は気絶状態となり、活動停止の状況下に置かれる。すなわち、空気や食糧を必要とせず、老化することもない。

アストラル体は当人の通常の姿とほとんど同じように見える。ゲーム・データや所持品も同一である。普段と大きく違うのはシルヴァー・コード(魂の緒)が存在することである。シルヴァー・コードというのは1本の銀色の紐のようなもので、左右の肩甲骨の間から出て背後に伸び、1フィート先でかすれて見えなくなっている。このコードはアストラル体と物質的肉体とをつなぐ絆である。これが損われぬ限り元の肉体に戻ることが可能である。コードの切断は、コードの切断を引き起し得ると明記されている効果によってのみ起り得る。もしコードが切断されたなら、魂と体は切り離され、その者は即座に死亡する。

アストラル体はアストラル界を自由に移動でき、他の次元界へ通じるポータルを通り抜けることもできる。アストラル体が新たな次元界に入るか、この呪文の発動時にいた元の次元界に帰還したなら、肉体と所持品はシルヴァー・コードに引かれてアストラル体のもとへ移送される。これにより、アストラル体は新しい次元

元界に入った時点で、再び肉体に入ることが可能になる。アストラル体は肉体とは別の存在である。アストラル体に適用されるダメージその他の効果は、物質的肉体には何の影響も与えない。本人が物質的肉体に戻ったならば、アストラル体に適用されていたダメージその他の効果は残らない。

この呪文は、君が自らのアクションを用いてこれを解除したなら、君に関しても仲間に関してもことごとく終了する。呪文が終了したなら、作用を受けていたクリーチャーは物質的肉体に戻り、再び目覚める。

また、この呪文は、解除される以前にも君または特定の仲間に関してのみ終了する可能性がある。(1)アストラル体または物質的肉体のいずれかに対してディスペル・マジック呪文が成功したなら、そのクリーチャーに関してのみ、この呪文は終了する。(2)クリーチャー本来の肉体またはアストラル体のいずれかのヒット・ポイントが0になったなら、そのクリーチャーに関してのみ、この呪文は終了する。

この呪文が終了し、シルヴァー・コードが健在なら、コードはクリーチャーのアストラル体を肉体へ引き戻し、肉体は活動停止状況を終了する。

君がこの呪文を解除する前に、君だけが肉体に戻ってしまった場合、君の仲間はアストラル体のままであり、自力で肉体に戻る手だてを見つけない限りならなくなる(普通はヒット・ポイントが0になることで戻ってくる)。

## アンティマジック・フィールド

Antimagic Field／魔法抑止の場

8レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：自身(半径10フィートの球体)

構成要素：音声、動作、物質(鉄粉または鉄のやすりくずを1つまみ)

持続時間：精神集中、最大1時間まで

魔法を防ぐ、目に見えない半径10フィートの球体が君を包む。球体の効果範囲内は多元宇宙を満たす魔法のエネルギーから切り離される。この球体の中では呪文は発動され得ず、召喚されたクリーチャーは消え去り、魔法のアイテムすら通常のアイテムとなる。この呪文が終了するまで、この球体は君を中心にして、君とともに移動する。

呪文その他の魔法効果は、アーティファクトが生んだものや神格が生んだものを除いて、すべてこの球体の中では抑止され、また外から中へ通り抜けることはできない。呪文が抑止されてしまった場合、その呪文を発動するのに使ったスロットは消費されてしまう。効果が抑止されている間、その効果は作用しなくなるが、しかしその効果の持続時間を計算する時には抑止されていた時間も含める。

球体内のものを目標とする効果：マジック・ミサイル、チャーム・パーソンなど、呪文その他の魔法効果が、この球体内のクリーチャーまたは物体を目標とした場合、それはその目標に対して何の効果も及ぼさない。

魔法の効果範囲：ファイアーボールなど、他の呪文や魔法の効果範囲は、この球体内には及ばない。もしこの球体何らかの魔法の効果範囲と重なったならば、魔法の効果範囲のうちこの球体と重なっている部分は抑止される。たとえばウォール・オブ・ファイアーによって創造された炎は、この球体の中では抑止され、もし重なっている部分が十分に大きいならば壁に隙間ができることになる。

呪文：球体内のクリーチャーまたは物体に、稼働中の呪文その他の魔法効果がかかっている場合、それらの効果は、クリーチャーまたは物体が球体内にいる間は抑止される。

魔法のアイテム：魔法のアイテムの特性や能力は、球体内では

抑止される。たとえば+1ロングソードは、球体内では魔法のものでないロングソードとして機能する。

魔法の武器の特性や力は、(1)球体内の目標に対して使用されるか、あるいは(2)その魔法の武器を使用する攻撃者が球体内にいるならば、抑止される。だが、もし魔法の武器や個々の魔法の矢弾が完全に球体から出たならば(たとえば球体の中から球体の外の目標に対して魔法のアーローを射たり魔法のスピアを投擲したならば)、そのアイテムの魔法は、球体を出た瞬間から、もはや抑止されなくなる。

魔法的移動：瞬間移動や次元移動は、この球体内では機能しない。これはつまり、球体内がこうした魔法的移動の終着点である場合や出発点である場合には機能しないということである。他の場所、世界、存在の次元界に通じるポータルや、(ロブ・トリック呪文で生み出されるような)異次元空間の開口部は、この球体内にある間は、一時的に閉じてしまう。

クリーチャーと物体：魔法によって召喚または創造されたクリーチャーや物体は、一時的に存在を止め、かき消すようにいなくなる。消えたものは、“そのものが占めていた場所”がもはや球体内に含まれなくなったとたん、再び現れる。

ディスペル・マジック：ディスペル・マジック等の呪文や魔法効果はこの球体そのものに対して一切の効果を持たない。同様に、別々のアンティマジック・フィールド呪文で生み出された球体どうしが、互いを打ち消しあうことはない。

## イセリアルネス

Etherealness／エーテル化

7レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：最大8時間

君はエーテル界の境界領域、つまりエーテル界が君の現在存在する次元界と重なりあっているところ、に踏みこむ。そして君はこの境界領域に、(1)呪文の持続時間が終了するか、(2)君が自分のアクションを用いて呪文を解除する、まで留まる。この間、君はいかなる方向へも移動できる。上や下へ移動する場合、1フィート移動するごとに、さらに余分に1フィート移動したのとして数える。君は自分が元いた次元界の物や音を見聞きできるが、元の次元界のもの色はすべて灰色に見え、60フィートより先は何も見えない。

エーテル界にいる間、君はエーテル界のクリーチャーにのみ作用を及ぼすことができ、エーテル界のクリーチャーからのみ作用を受ける。エーテル界にいないのでないクリーチャーは君を知覚できず、君とやりとりをすることもできない(特殊能力や魔法によってそうする能力を得ている場合は除く)。

君はエーテル界に存在しないあらゆる物体や効果を見捨てる。従って君は、元いた次元界の物体を知覚し、しかもその中を通り抜けて移動できる。

この呪文が終了したなら、君は即座に元いた次元界の中の、今現在占めている場所に戻る。このときもしも君がクリーチャーやしっかりとした実体のある物体と同じ場所を占めていたなら、君は即座に、そこから最も近い、何ものにも占められていない、君が占めることのできる空間へ押し出され、(動かされたフィート数×2)の[力場]ダメージを受ける。

この呪文は、君がエーテル界にいる時や、エーテル界と重なり合っていない次元界(外方次元界の1つなど)にいる時に発動された場合、何の効果も生まない。

高レベル版：この呪文を8レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが7レベルを1上回るごとに、(君自身を含めて)3体までの同意するクリーチャーを目標に

きる。それらのクリーチャーはみな呪文発動時点で君から10フィート以内にいなければならない。

## インフリクト・ウーンズ

Inflict Wounds／傷付与

1レベル、死霊術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君の間合い内のクリーチャー1体に対して近接呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は3d10の[死霊]ダメージを受ける。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回ることによりダメージが1d10増加する。

## インヴィジビリティ

Invisibility／不可視化

2レベル、幻術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(アラビアゴムに包んだまつげ1本)

持続時間：精神集中、最大1時間まで

君が接触したクリーチャー1体は、この呪文が終了するまで不可視状態となる。目標が着用している、あるいは運搬しているものもすべて、目標が持ち歩いている限り不可視状態となる。この呪文は目標が攻撃を行なったり、呪文を発動した時点で終了する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回ることにより追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。

## インプリズメント

Inprisonment／幽閉

9レベル、防御術

発動時間：1分

射程：30フィート

構成要素：音声、動作、物質(目標の姿を描いた羊皮紙または彫像、加えて君が選んだバージョンに応じた特別な構成要素(最低でも目標のヒット・ダイス数×500gpの価値のあるもの))

持続時間：解呪されるまで

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を閉じこめる魔法的拘束を作り出す。目標は【判断力】セーブを行なわねばならず、失敗するとこの呪文によって幽閉される。セーブに成功した目標は、それ以降、君が発動するこの呪文に対する完全耐性を得る。この呪文の作用を受けている間、そのクリーチャーは呼吸と飲食が不要であり、歳を取らない。また、占術呪文によって目標を探したり位置を突き止めることはできない。

この呪文を発動するには以下のバージョンから1つを選ぶこと。

埋葬：目標は地中深くに生き埋めになり、目標がちょうど収まる大きさの魔法の力場の球体の中に幽閉される。何ものもこの球体を通ることはできず、いかなるクリーチャーであれ瞬間移動や次元間移動の手段を用いてこの球体を出入りすることはできない。

このバージョン用の特別な構成要素は小さなミスラルの球である。

縛鎖：地面にしっかりと固定された頑丈な鎖が目標をその場に縛り付ける。この呪文が終了するまで、目標は拘束状態になり、かついかなる手段によっても目標が移動したり目標を移動させた

りすることはできない。

このバージョン用の特別な構成要素は貴金属製の細い鎖である。

封鎖された牢獄：この呪文は目標を、瞬間移動および次元間移動が封じられた小さな擬似次元界に移動させる。君はこの擬似次元界の形状を、迷宮、檻、塔、そのほか類似の密閉された建築物ないし区域の中から自由に選べる。

このバージョン用の特別な構成要素は君が作ろうとする牢獄をかたどった翡翠製のミニチュアである。

宝石の中の小人：目標は身長1インチの大きさに縮み、宝石または類似の物体の中に幽閉される。光はこの宝石を通常通り透過するので、目標は外を見ることができ、他のクリーチャーも目標を見ることができる。だが光以外の何ものもこの宝石を通ることはできない(瞬間移動や次元間移動の手段を用いても移動は不可能である)。この呪文の効果が続いている限り、この宝石をカットしたり割ったりすることはできない。

このバージョン用の特別な構成要素は鋼玉、ダイヤモンド、ルビーなどの大きく透明な宝石である。

眠り：目標は眠りにつき、決して目を覚まさない。

このバージョン用の特別な構成要素は希少な催眠性のハーブである。

呪文の終了：どのバージョンを選ぶ場合でも、君はこの呪文を発動する際に、呪文を終了させて目標を解放するための特別な条件を指定することができる。その条件は特殊なものでも複雑なものでもよいが、DMから見ても理にかなった条件であり、かつ満たされる可能性がある条件だと認めてもらう必要がある。また、この条件は目に見える行動や物質でなければならない。クリーチャーの名前や素性や崇める神格を指定することはできるが、レベル、クラス、ヒット・ポイントなどの目に見えない条件を指定することはできない。

ディスペル・マジックの呪文はこの呪文を終了させることができるが、そのためには9レベル呪文として発動せねばならず、また、この呪文による牢獄もしくは牢獄を作り出した特別な構成要素のどちらかを目標にしなければならない。

君が1つの特別な構成要素によって作ることのできる牢獄は1つだけだ。同一の構成要素を用いてこの呪文を再び発動した場合、その構成要素を用いたこの呪文によってそれまで幽閉されていた目標は即座に幽閉から解放される。

## ウェブ

Web／クモの巣

2レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(蜘蛛の巣ひとかけら)

持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は射程内の任意の地点に、何層にも重なった強靱な粘着性のクモの巣状の網を喚び出す。この網は持続時間の間、その地点を起点とした1辺20フィートの立方体の範囲を満たす。この網は移動困難な地形であり、効果範囲を軽度隠蔽する。

この網は、2つ以上の向かい合った固定点(たとえば両側の壁や立木など)に固定されるか、床や壁や天井を覆うように置かれる必要があり、そうされなかったならば崩れ落ちてしまう。そして、次の君のターン開始時にこの呪文は終了してしまう。網が平らな面を覆うように置かれた場合、その厚さは5フィートに達する。

この網の中で自分のターンを開始したクリーチャー、あるいは自分のターンにこの網の中に進入したクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローに失敗したならそのクリーチャーは、網の中から出るか、あるいは網を振りほどくまで、拘束状態となる。



網により拘束状態となったクリーチャーは、自分のアクションを用いて、君の呪文のセーブ難易度に対して【筋力】判定を行なうことができる。この判定に成功したなら、そのクリーチャーはもはや拘束状態ではなくなる。

この網は可燃性である。直火にさらされると、この網は1辺5フィートの立方体の範囲が1ラウンドで燃え尽き、その間にこの火の中でターンを開始するすべてのクリーチャーに2d4の[火]ダメージを与える。

## ウォーディング・ボンド

Warding Bond / 守りの紐帯

2レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(白金製の指輪一对(それぞれ少なくとも50gpの価値のもの)、君と目標はこの呪文の持続時間中この指輪をはめていなければならない)

持続時間：1時間

この呪文は君が接触した同意するクリーチャー1体を守り、この呪文が終了するまで、君とその目標との間に不思議なつながりを作り出す。君から60フィート以内にいる間、目標はACとセービング・スローに+1のボーナスを得て、すべてのダメージに対して抵抗を得る。また君は、目標がダメージを受けるたび、同量のダメージを受ける。

この呪文は君のヒット・ポイントが0になるか、あるいは君と目標が60フィートより遠くに離れた時点で終了する。また、つながりのある双方のクリーチャーのどちらかに対して、新しくウォーディング・ボンドが発動されたときにも終了する。君はこの呪文をアクションを使用して解除できる。

## ウォール・オブ・ストーン

Wall of Stone / 石の壁

5レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作、物質(花崗岩の小さなひと塊)

持続時間：集中、最大10分まで

射程内の君が選んだ場所に、魔法の物体ではない、しっかりした実体を持つ石の壁が出現する。この壁の厚さは6インチであり、10フィート×10フィートの正方形の板10枚で構成される。これらの板はみな、1枚以上の他の板に連続していなければならない。あるいは、厚さが3インチで10フィート×20フィートの長方形の板を10枚作り出すことも選べる。

この石壁がクリーチャーの接敵面を横切るような位置に出現した場合、そのクリーチャーは壁のいずれかの側に押しやられる(どちらの側かは君が選ぶ)。あるクリーチャーがこの石壁によって(あるいはこの石壁と、他のしっかりした実体を持つ表面によって)全方向を取り囲まれそうな場合、そのクリーチャーは【敏捷力】セーブを行なうことができる。これに成功したクリーチャーは壁に囲まれない位置まで移動するために、自身のリアクションを用いて自身の移動速度までの移動を行なうことができる。

この石壁は君が望むどんな形状でも取りうるが、クリーチャーや物体と同じ場所を占めることはできない。この石壁は垂直である必要がなく、固い基礎の上に立てる必要もない。ただし、すでに存在している石と融合させ、しっかりと支えさせなければならない。したがって、この呪文を用いて裂け目に橋をかけたり、スロープを作り上げることは可能である。

石壁を使用して橋などを造る場合、柱などの支えとなる場所どうしが20フィートより遠く離れる時には、補助構造物を作って支えなければならないため、それぞれの板の大きさは半分になる。

君はこの石壁の細部の形状を大致っぱに指定することができ、胸壁や矢狭間などを作ることにも可能だ。

この石壁は石製の物体であるため、ダメージを与えて突き破ることが可能である。石の板のACは15、1枚あたりのヒット・ポイントは厚さ1インチごとに30である。ヒット・ポイントが0になった石板は破壊され、それによって周囲の石版に連鎖的なダメージが入る可能性もある(DMの判断しだい)。

この呪文の持続時間が終了するまで集中を維持し続けたなら、この石壁は永続的な壁となり、解呪できなくなる。そうでない場合、この呪文が終了した時点で石壁は消えうせる。

## ウォール・オブ・ファイアー

Wall of Fire / 火の壁

4レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作、物質(硫黄1かけら)

持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内のしっかりした実体をもつ表面上に火の壁を作り出す。君は(1)長さが最大60フィート、高さが最大20フィート、厚さが最大1フィートの壁を作るか、(2)半径が最大20フィート、高さが最大20フィート、厚さが最大1フィートの円形の壁を作るかを選ぶ。この壁は不透明で、持続時間じゅう持続する。

この壁が出現した時、壁の範囲内にいる各クリーチャーは【敏捷力】セーブを行なわねばならず、セーブに失敗したクリーチャーは5d8 [火]ダメージを受ける。セーブに成功すればこのダメージは半分になる。

この壁のいずれかの一方の側(この呪文を発動する際に君が選ぶこと)から10フィート以内でターンを終了するか、この壁の中でターンを終了したクリーチャーは、5d8 [火]ダメージを受ける。この壁の中に入ったクリーチャーも、この壁に入るのがそのターン中で初めてならば、同じダメージを受ける。

この壁のもう一方の側はまったくダメージを与えない。

高レベル版：君がこの呪文を5レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが4レベルを1上回るごとに、[火]ダメージが1d8増加する。

## エイド

Aid / 助力

2レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、動作、物質(細長い白布1片)

持続時間：8時間

君の呪文は仲間の強靱さと断固たる意志とを鼓舞する。射程内のクリーチャーを3体まで選択すること。それぞれの目標の最大ヒット・ポイントと現在のヒット・ポイントは持続時間のあいだ、5ポイント増加する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに、目標のうち1体のヒット・ポイントが追加で5ポイント増加する。

## オーギュリイ

Augury / 吉凶占断

2レベル、占術(儀式)

発動時間：1分

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質(特別に印をつけた古い棒や骨あるいはその他のトークン類、最低でも25gp相当)

持続時間：瞬間

宝石をはめた古い棒を使ったり、ドラゴンの骨を転がしたり、凝った模様で彩られたカードを並べたり、その他の古い道具を使うことで君は異界の存在から、君がこの先30分以内に行なおうと考えている、ある特定の行動がもたらす結果について予兆を受け取ることができる。DMは考え得る予兆を以下の中から選ぶ。

- “吉”、よい結果をもたらす。
- “凶”、悪い結果をもたらす。
- “吉にして凶”、良い結果、悪い結果の両方がある。
- “いずれでもなし”、特によい結果にも悪い結果にもならない。

この呪文は、この呪文の結果を変えてしまうような状況(たとえばこの呪文の使用後に別の呪文を発動したり、仲間の数が増減したりする)をすべて考慮するものではない。

次の大休憩を終える前に、この呪文を2回以上発動した場合、1回目の発動を除く1回の発動ごとに25%の確率で(これは累積する)、結果がランダムに与えられてしまう可能性がある(訳注：2回目の発動は25%、3回目は50%、4回目は75%となる)。

### オトトーズ・イレジスティブル・ダンス

Otto's Irresistible Dance / オトトーの我慢できぬ踊り

6レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声

持続時間：集中、最大1分まで

射程内にいて君から見えているクリーチャーを1体選ぶ。目標はその場でこっけいな踊りを始める；持続時間中すり足で踊り、タップ・ダンスを踏み、跳ね回り続けるのである。魅了状態にならないクリーチャーはこの呪文の効果に対する完全耐性を有する。

踊っているクリーチャーは今の位置を離れずに踊るためだけに自分の移動をすべて費やさねばならず、【敏捷力】セーブと攻撃ロールに不利をこうむる。目標がこの呪文の作用を受けている間、他のクリーチャーはこの目標に対する攻撃ロールに有利を得る。踊っているクリーチャーは1回のアクションとして体の自由を取り戻すための【判断力】セーブを行なうことができ、成功すればこの呪文は終了する。

### ガーディアン・オヴ・フェイス

Guardian of Faith / 信仰の守護者

4レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声

持続時間：8時間

射程内にあって君から見える、君の選択した場所に、大型サイズの、幽霊のような“守護者”が1体現れる。守護者はその場所を占める。その姿はぼやけて定かでない。ただ輝く剣と、君の崇める神の聖印を描いた盾だけがはっきりと見える。

君に対して敵対的なクリーチャーは、守護者から10フィート以内の場所へ移動したなら、【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない(ただしこのセーブを行なうのは、そのターン中にはじめてそのような場所へ移動した時だけである)。セーブに失敗したならば20 [光輝]ダメージ、成功したならばその半分のダメージを受ける。守護者は計60ダメージを与え終えたら消え去る。

### ガイダンス

Guidance / 導き

占術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大1分まで

1体の同意するクリーチャーに接触する。呪文が終了する前に1回、目標は自身が選んだ1回の能力値判定に対し、1d4をロールしてその結果の数値を加算することができる。このダイスをロールするかどうかの選択は、能力値判定を行なう前でも後でも良い。1d4をロールした時点でこの呪文は終了する。

### ガイディング・ボルト

Guiding Bolt / 導きの矢

1レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1ラウンド

射程内の君が選んだクリーチャーに向かって、閃光が伸びる。1体の目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は4d6の[光輝]ダメージを受け、さらに次の君のターン終了時までに行なわれる、この目標に対する次の1回の攻撃ロールは有利を得る。神秘的な薄暗い光が目標のまわりできらめき、導いてくれるからだ。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

### カウンタースpell

Counterspell / 呪文妨害

3レベル、防衛術

発動時間：1リアクション、このリアクションは君が自分から60フィート以内にいるクリーチャーが呪文を発動するのを視認した時に取ることができる。

射程：60フィート

構成要素：動作

持続時間：瞬間

君は今まさに呪文を発動しようとしているクリーチャーに妨害を試みる。そのクリーチャーが3レベル以下の呪文を発動しようとしていたなら、その呪文は失敗し、何ら効果を及ぼさない。その呪文が4レベル以上であるなら、君の呪文発動能力を用いて能力値判定を行なうこと。難易度は(10+その呪文のレベル)である。成功したなら、そのクリーチャーの呪文は失敗し、何ら効果を及ぼさない。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動した場合、使用した呪文スロットのレベル以下の呪文を(訳注：能力値判定なしで)妨害し、何ら効果を及ぼさなくできる。

### キュア・ウーンズ

Cure Wounds / 傷治療

1レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君が接触したクリーチャー1体は(1d8+君の呪文発動能力修正値)に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに回復量が1d8増加する。

## グレーター・インヴィジビリティ

Greater Invisibility / 上級不可視化

4レベル、幻術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大1分

君または君が接触したクリーチャー1体は、この呪文が終了するまで不可視状態となる。また、目標が着用および運搬しているものもみな、目標が持ち歩いている限りは不可視状態となる。

## グレーター・レストレーション

Greater Restoration / 上級回復術

5レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(100gp以上のダイヤモンドの粉、これは呪文によって消費されてしまう)

持続時間：瞬間

君は接触したクリーチャー1体の体内に正のエネルギーを巡らせ、有害な効果を打ち消す。目標の消耗状態の段階を1減少させるか、目標にかかっている以下の効果のうち1つを打ち消すことができる。

- 目標を魅了状態または石化状態にした効果1つ
- 呪い1つ(目標の“呪われた魔法のアイテムに対する同調”もこれに含まれる)
- 目標の能力値1つの減少(どれほど減少していても一度で回復する)
- 目標の最大ヒット・ポイントを減少させる効果1つ

## グローブ・オヴ・インヴァルナビリティ

Globe of Invulnerability / 耐魔法球

6レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：自身(半径10フィート)

構成要素：音声、動作、物質(ガラスか水晶の珠ひとつ。これは呪文の終了時に砕ける)

持続時間：精神集中、最大1分まで

移動せず、かすかにゆらめく障壁が、君の周囲に半径10フィートの球形をなして現れ、呪文の持続時間じゅうそここにとどまる。

障壁外で発動された5レベル以下の呪文は(たとえ、より高いレベルの呪文スロットを用いて発動したとしても)障壁内のクリーチャーや物体に作用を及ぼすことがない。そうした呪文は、障壁内のクリーチャーや物体を目標とすることはできるが、その呪文はそれらの目標に何の効果も及ぼさない。また同様に、障壁内の効果範囲は、そうした呪文の効果範囲からは除外される。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、この障壁が通さない呪文のレベルが1上昇する。

## ゲート

Gate / 次元門

9レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(5,000gp以上のダイヤモンド1個)

持続時間：精神集中、最大1分まで

君は1つのポータル(転移門)を作り出す。それは“射程内にある、君から見え、何ものにも占められていない場所”と“別の次元界の特定の場所”をつなぐ。このポータルは丸い開口部であ

る。その大きさは直径5〜20フィートの範囲内で君が決定する。君はこのポータルを任意の方向へ向けて配置する。このポータルはこの呪文の持続時間中ずっと持続する。

このポータルには、どちらの次元界にも、表側と裏側の両方がある。このポータルを抜けて移動するには、必ず表側から入らねばならない。表側から入ったものはすべて即座にもう一方の次元界に移送され、ポータルに最も近い、何ものにも占められていない場所に現れる。

神格など、次元界を支配する者たちは、この呪文によって生み出されたポータルが、自分のそばに開くことや、自分の領地に開くことを阻止できる。

君はこの呪文の発動時に特定の1体のクリーチャーの名前を口にすることができる(偽名変名、称号、あだ名では役に立たない)。もしそのクリーチャーが君と別の次元界に存在するなら、ポータルは君が名指したクリーチャーのすぐそばに開き、くだんのクリーチャーはポータルを通して、(訳注：君のいる次元界の)ポータルから一番近い、君のいる側の、何ものにも占められていない場所に移送される。君はくだんのクリーチャーに対して特別な力を及ぼすわけではなく、相手はDMの判断で自由に行動する。立ち去ることも、君を攻撃することも、君に力を貸すこともあり得る。

## コーン・オヴ・コールド

Cone of Cold / 冷気噴射

5レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：自身(60フィートの円錐形)

構成要素：音声、動作、物質(小さな円錐形をした水晶かガラス1つ)

持続時間：瞬間

君の両手から寒風が噴出する。60フィートの円錐形内にいる全クリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗した者は8d8 [冷気]ダメージ、成功した者はその半分のダメージを受ける。

この呪文によって殺害されたクリーチャーは凍りついた彫像となる(氷が溶けるまでは)。

高レベル版：この呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回るごとに、ダメージが1d8増加する。

## コマンド

Command / 命令

1レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声

持続時間：1ラウンド

射程内にいて、君が見ることのできるクリーチャー1体に対して短い命令を発する。目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら目標の次のターンにおいてその命令に従う。この呪文は、目標がアンデッドである場合、目標が君の言語を理解できない場合、もしくはその命令が直接的に目標を傷つけるものである場合には、効果を発揮しない。

いくつかの典型的な命令とその効果を下記に示す。君はここに説明してあるもの以外の命令を発することもできる。もしそうするなら、目標がどのように振る舞うかはDMが決定する。もし目標が発せられた命令に従うことができないなら、呪文は終了する。

近寄ってこい：目標は最短かつ最も直線的なルートをたどって君の方へ移動し、君の5フィート以内にまで移動したところでそ

のターンを終了する。

落とせ：目標は手に持っているあらゆる物を落とし、それからそのターンを終了する。

逃げる：目標は自分のターンを君から遠く離れるために移動することに費やす。その際には可能な限り最も早い手段を使う。

ひれ伏せ：目標は倒れて伏せ状態になり、そのターンを終了する。

止まれ：目標は移動もアクションも行なわない。飛行中のクリーチャーは、可能ならば空中に留まる。空中に留まるために移動しなければならないのなら、そのクリーチャーは空中にいるために必要な最低限の移動を行なう。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回ることによって1体のクリーチャーに効果を及ぼすことができる。それらのクリーチャーは、君が目標に取る時にはみな互いに30フィート以内にいないといけない。

## コミュニケーション

Commune / 交神

5レベル、占術(儀式)

発動時間：1分

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質(聖水または邪水1ピン、および香)

持続時間：1分

君は自分の崇める神格あるいはその代理者と交信し、「然りか」「否」で答えられる質問を最大3つまで行なうことができる。質問は呪文の持続時間内に行なわねばならない。いずれの質問にも正しい答が返ってくる。

とはいえ、神々も必ずしも全知ではない。それゆえ、神格の知識を超える情報に関わる質問には、「定かならず」という答が返ってくることもある。また、ただ1語の回答では誤解や神格の利害に反する結果を招く恐れがある場合、DMは代わりに短文での回答を与えるかもしれない。

君が次の大休憩を終える前にこの呪文を2回以上発動する場合、最初の1回を超える1回ごとに、いかなる答も返ってこない可能性が25%ずつ上昇してゆく(訳注：2回目は25%、3回目は50%……となる)。このルールはDMが秘密裡に行なう。

## コンプリヘンド・ランゲージズ

Comprehend Languages / 言語理解

1レベル、占術(儀式)

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質(ひとつまみの煤と塩)

持続時間：1時間

持続時間の間、君は自分が聞いているあらゆる話し言葉について、逐語的にその意味を理解する。また、君が目にしてる書き言葉も理解できるが、その言葉が描かれている表面に触れていなければならない。文章1ページを読むには約1分を要する。

この呪文は、文章中に隠された秘密のメッセージを明らかにしたりはしない。また、(秘術の印形などのように)書き言葉の内容とは見なされえないような秘文を解読することもできない。

## サイレンス

Silence / 静寂

2レベル、幻術(儀式)

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大10分まで

持続時間の間、射程内の君が選んだ地点を中心とした半径20フィートの球体内ではいかなる音も、範囲内で発生することも、範囲内に入ってくることも、範囲内を通り抜けることもない。この球体の内側に完全に入ったクリーチャーや物体は、[雷鳴]ダメージに完全耐性を有する。また、クリーチャーはこの球体の内側に完全に入っている間は聴覚喪失状態となる。音声要素を含む呪文はこの球体の中では発動できない。

## サイレント・イメージ

Silent Image / 音なき幻像

1レベル、幻術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(羊毛ひとつまみ)

持続時間：精神集中、最大10分まで

君は、大きさが1辺15フィート以内の、物体1つかクリーチャー1つか小さな視覚的現象の幻像を作り出す。この幻像は射程内の1箇所に出現し、持続時間じゅう存在し続ける。この幻像は純粹に視覚的なもので、音や匂い、その他の感覚は伴わない。

君はアクションを使うことで、この幻像を射程内の任意の場所へと動かすことができる。幻像が場所を移す際、君はその幻像の外見を変化させることで、その移動が幻像にとってふさわしいものように見せることができる。例えば、クリーチャーの幻像を作り、それを移動させる際にその外見を変化させ、幻像が歩いて移動したように見せかけることができるのだ。

この映像と物理的なやり取りを行なえば、それが幻ということにただちに判明する。なぜなら、その映像を通り抜けてしまうからだ。クリーチャーがそのアクションを使ってその音や映像を確かめようとするなら、そのクリーチャーは君の呪文セーヴィング・スロー難易度に対して、【知力】(捜査)の判定を行なう。成功したならば、それが幻と識別できる。クリーチャーがそれを幻だと識別したなら、そのクリーチャーは幻像を透かしてものを見ることができ。

## サジェスチョン

Suggestion / 示唆

2レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、物質(蛇の舌1つと、蜂の巣ひとつかけらかオリブ油一滴)

持続時間：精神集中、最大8時間まで

君は射程内にいて君から見えており、君の声を聞くことができ、君の言うことを理解できるクリーチャー1体に対して、どのように行動すべきかを(1、2文以内で)示唆し、そのクリーチャーの行動に影響を及ぼすことができる。魅了状態になることがないクリーチャーはこの効果に対して完全耐性を持つ。示唆する内容は、その行動がもっともらしく聞こえるような形で告げてやらねばならない。自刃しろとか、槍の上に身を投げるとか、炎にとびこめというような明らかに相手の害となる行動は、この呪文の効果にただちに終了させる。

目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローに失敗したなら、目標は君が述べた行動を最善の努力を費やして行なおうとする。示唆した行動内容は、持続時間が終わるまで続くことがある。示唆した行動が短時間で完了してしまった場合、この呪文は目標が要求されたことをやり終えた時点で終了する。

君は持続時間中に特殊な行動を呼び起こす条件を指定することもできる。たとえば騎士に対して、最初に出会った物乞いに自分のウォーホースを与えるよう示唆することができる。呪文が切れ

るまでに条件が満たされなかった場合、その行動は行なわれない。  
君あるいは君の仲間が目標にダメージを与えたなら、この呪文は終了する。

## サンクチュアリ

Sanctuary／聖域  
1レベル、防御術  
発動時間：1ボーナス・アクション  
射程：30フィート  
構成要素：音声、動作、物質（小さな銀の鏡）  
持続時間：1分

君は射程内のクリーチャー1体を攻撃から守る。この呪文が終了するまで、この守られたクリーチャーを攻撃や有害な呪文の目標とする者は誰でも、まず【判断力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、そのクリーチャーは新しい目標を選び直さなければならない、さもなければその攻撃や呪文を失う。この呪文は対象クリーチャーを、ファイアーボールの爆発などの範囲に及ぶ効果から守る事はできない。

この呪文で守られているクリーチャーが攻撃を行ったり、敵のクリーチャーに作用する呪文を発動したりすると、この呪文は終了する。

## サンダーウェイヴ

Thunderwave／雷鳴波  
1レベル、力術  
発動時間：1アクション  
射程：自身（1辺15フィートの立方体）  
構成要素：音声、動作  
持続時間：瞬間

雷鳴の如き力の波が君から放たれてあたりを薙ぎ払う。君を起点とする1辺15フィートの立方体の中にある各クリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、クリーチャーは2d8の[雷鳴]ダメージを受け、君から遠ざかる方向に10フィート押しやられる。成功すればその半分のダメージで済み、押しやられない。

加えて、完全にこの効果範囲内に入っている固定されていない物体は、この呪文の効果によって自動的に、君から遠ざかる方向に10フィート押しやられる。さらに、この呪文は雷鳴のような轟音を発し、それは300フィート以内に聞こえてしまう。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回ることによりダメージが1d8増加する。

## サンバースト

Sunburst／陽光爆発  
8レベル、力術  
発動時間：1アクション  
射程：150フィート  
構成要素：音声、動作、物質（炎および日長石1かけら）  
持続時間：瞬間

射程内の君が選んだ1点を中心とした半径60フィートの範囲内に眩い陽光が炸裂する。この光の中にいたクリーチャーは皆【耐久力】セーブを行わなければならない。失敗したクリーチャーは12d6の[光輝]ダメージを受け、1分間盲目状態になる。成功したクリーチャーは半分のダメージを受け、盲目状態にもならない。アンデッドおよびウーズはこのセーブに不利をこうむる。

この呪文によって盲目状態になったクリーチャーは、そのクリーチャーのターン終了時ごとに【耐久力】セーブを行なう。このセーブに成功すればそのクリーチャーの盲目状態は終了する。

この呪文は範囲内に存在する“呪文によって作られた暗闇”をすべて解呪する。

## シールド

Shield／盾  
1レベル、防御術  
発動時間：1リアクション。攻撃が君にヒットしたときや、マジック・ミサイル呪文の目標となったときにこのリアクションを取れる。  
射程：自身  
構成要素：音声、動作  
持続時間：1ラウンド

不可視の魔法の力場が出現し攻撃を防ぐ。君の次のターンの開始時まで、君はACに+5のボーナスを得ると共に（このボーナスはトリガーとなった攻撃に対しても適用される）、マジック・ミサイルから一切のダメージを受けなくなる。

## シールド・オヴ・フェイス

Shield of Faith／信仰の盾  
1レベル、防御術  
発動時間：1ボーナス・アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声、動作、物質（聖句の一片が書かれた小さな羊皮紙）  
持続時間：精神集中、最大10分まで

光り輝く盾が出現して、射程内にいる君の選んだクリーチャー1体を取り囲んで守り、持続時間のあいだACに+2のボーナスを与える。

## シャッター

Shatter／破碎  
2レベル、力術  
発動時間：1アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声、動作、物質（雲母ひとかけら）  
持続時間：瞬間

突如として、射程内の君が選んだ地点から耳を聳さんばかりの雑音が弾けだし、響き渡る。その地点を中心とした半径10フィートの範囲内にいるすべてのクリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは3d8の[雷鳴]ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。無機質な材料（石やクリスタル、あるいは金属など）から構成されたクリーチャーはこのセーヴィング・スローに不利を被る。

また、着用されたり運搬されているのではない、非魔法の物体も、その範囲内にあるならダメージを受ける。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回ることによりダメージが1d8増加する。

## ショッキング・グラスブ

Shocking Grasp／電撃の手  
力術、初級呪文  
発動時間：1アクション  
射程：接触  
構成要素：音声、動作  
持続時間：瞬間

君の手から電撃が放たれ、君が触ろうとしたクリーチャー1体に衝撃をもたらす。目標に対して近接呪文攻撃を行なうこと。目標が金属製の鎧を着用しているならば、君はこの攻撃ロールに有

利を得る。ヒットしたなら、目標は1d8の[電撃]ダメージを受け、次のその目標のターン開始時までリアクションを取ることができなくなる。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

### ストーンスキン

Stoneskin／石の皮膚

4レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(100gpの価値のあるダイヤモンド；この呪文によって消費される)

持続時間：精神集中、最大1時間まで

この呪文は君が接触した同意するクリーチャー1体の体を石のように固くする。この呪文が終了するまで、目標は魔法でない[殴打]と[刺突]と[斬撃]ダメージに対する抵抗を有する。

### スパイダー・クライム

Spider Climb／蜘蛛歩き

2レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(溼青1滴と、蜘蛛1匹)

持続時間：精神集中、最大1時間まで

この呪文が終了するまで、君が接触した同意するクリーチャー1体は、垂直な面を縦横無尽に移動したり、天井に逆さまにぶら下がったりできる。ただしその時にはすべての手が自由に使えるようになっていなければいけない。また、目標は自分の歩行移動速度に等しい登攀移動速度を得る。

### スピーク・ウィズ・デッド

Speak with Dead／死者との会話

3レベル、死霊術

発動時間：1アクション

射程：10フィート

構成要素：音声、動作、物質(お香)

持続時間：10分

君は射程内にある選択した死体1つに知性と生命のようなものを与え、自分の出すいくつかの質問に答えさせることができる。その死体には口が残っていなければならず、またアンデッドであってはならない。対象となる死体が過去10日以内にこの呪文の目標になったことがあるなら、この呪文は失敗する。

呪文の効果時間が終わるまでの間に、君はその死体に5つまでの質問を行なえる。死体の知識はそのクリーチャーが生前知っていたことに限定される。これには話す言語も含まれる(訳注：死体の知らない言語で話しかけても返事は返ってこない)。答えは通常、短く、謎めいていて、繰り返しが多い。また君がそのクリーチャーに対して敵対的であったり、そのクリーチャーが君のことを敵と見なしていたら、この呪文には死体に真実を話すような強い力はない。この呪文は死者の魂を肉体に戻すわけではない。ただ単に体を動かす霊的なものと呼び戻しているだけである。それゆえに、この死体は新たな情報を得ることもないし、死亡後に起こったことは何一つ認識していない。さらに、未来のできごとを推測することもない。

### スピリチュアル・ウェポン

Spiritual Weapon／心霊武器

2レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1分

君は射程内に、浮遊するおぼろげな武器を1つ作り出す。その武器は持続時間の間、あるいは君がこの呪文を再び発動するまで持続する。この呪文を発動したとき、君はその武器から5フィート以内にいるクリーチャー1体に対して、1回の近接呪文攻撃を行なうことができる。ヒットしたなら、目標は(1d8+君の呪文発動能力修正値)に等しい[力場]ダメージを受ける。

君は自分のターンにボーナス・アクションとして、“この武器を最大20フィートまで移動させ、この武器から5フィート以内のクリーチャー1体を攻撃させる”ことができる。

この武器は君が選択する任意の形状を取る。そのクレリックの信仰する神格が特定の武器に対応している場合(たとえば、聖カスパートのメイスや雷神トールのハンマーなど)、この呪文によって形作られる武器もまた、その神格の武器の形に似る。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを2上回るごとにダメージが1d8増加する。

### スピリット・ガーディアンズ

Spirit Guardians／護りの霊

3レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：自身(半径15フィート)

構成要素：音声、動作、物質(聖印)

持続時間：精神集中、最大10分まで

君は自分を守護する霊たちを招請する。これらの霊たちは持続時間の間、君の周辺15フィート以内に漂っている。君の属性が善または中立ならば、その透き通った体はエンジェル、あるいはフェイのような外見をしている(君が選択すること)。君の属性が悪ならば、それらはフィンドめいた外見をしている。

この呪文を発動するさい、君は自分が見ることのできるクリーチャーを任意の数だけ選択し、この呪文の作用を受けないようにすることができる。選択されなかった者は以下の作用を受ける。そのクリーチャーはこの呪文の効果範囲の中では移動速度が半減する。また、あるターン中にこの効果範囲に初めて入るとき、およびその中で自分のターンを開始するさい、【判断力】セーブイング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら、そのクリーチャーは君が善または中立なら3d8の[光輝]ダメージを受け、君が悪ならば3d8の[死霊]ダメージを受ける。セーブに成功すればその半分のダメージで済む。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとにダメージが1d8増加する。

### スペア・ザ・ダイイング

Spare the Dying／救命措置

死霊術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君はヒット・ポイントが0になっている、生きているクリーチャーに接触する。そのクリーチャーは容態安定化する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果もたらさない。

## スリープ

Sleep／睡眠

1レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：90フィート

構成要素：音声、動作、物質（少量の細かい砂、バラの花びら、あるいはコオロギ1匹）

持続時間：1分

この呪文はクリーチャーを魔法の眠りへといざなう。5d8をロールすること。その合計値がこの呪文が作用するクリーチャーのヒット・ポイントの総計となる。射程内の君が選択した1点から20フィート以内にいるクリーチャーは、その現在ヒット・ポイントの低い順からこの呪文の作用を受ける（気絶状態のクリーチャーは無視すること）。

現在ヒット・ポイントが最も低いクリーチャーから順に、“作用するクリーチャーのヒット・ポイントの合計値”（=5d8の合計値）から作用を受けたクリーチャーのヒット・ポイントを差し引いてゆき、現在ヒット・ポイントが次に低いクリーチャーに移っていく。あるクリーチャーに作用を及ぼすためには、残りの“合計値”がそのクリーチャーの現在ヒット・ポイントよりも多くなければならない。この呪文の作用を受けたクリーチャーはみな眠ってしまい、この呪文が終了するか、寝ている者がダメージを受けるか、あるいは誰かがアクションを使って寝ている者を起こすために揺り動かしたり引っ叩いたりするまで、気絶状態に陥る。

アンデッド、および魅了状態に完全耐性をもつクリーチャーはこの呪文の作用を受けない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに2d8を追加でロールする。

## セイクリッド・フレイム

Sacred Flame／聖なる炎

力術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

射程内の君が見ることができるクリーチャー1体に対し、天から炎のような輝きが降り注ぐ。目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d8の[光輝]ダメージを受ける。目標はこのセーヴィング・スローに対しては遮蔽から利益を得ることができない。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

## ソーマタージー

Thaumaturgy／小奇跡

変成術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声

持続時間：最大1分まで

君は射程内に、小さな不思議、超自然的な力の現れを発現させる。射程内に以下の魔法効果の1つを生み出す。

- 1分間、君の声を通常の3倍の音量に増幅する。
- 1分間、炎を揺らめかせたり、パチパチと爆ぜさせたり、明るくしたり、薄暗くしたり、あるいは色を変えたりする。
- 1分間、地面を無害な振動で震わせる。

- 距離内の君が選んだ一点を起点として、雷の轟音、カラスの鳴き声、あるいは不吉な囁き声といった、一瞬の音を作り出す。
- 瞬間的に、錠の掛かっている扉や窓を勢いよく開けたり、ボタンと閉めたりする。
- 1分間、君の両眼の外見を変化させる。

この呪文を複数回発動した場合、この呪文の効果のうち1分間持続するものについては、同時に最大で3つまで稼働させ続けることができる。君は1回のアクションでそれらの効果のうち1つを終わらせることができる。

## タイム・ストップ

Time Stop／時間停止

9レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声

持続時間：瞬間

君は自分以外全員の時間の流れを一時的に停止させる。他のクリーチャーの時間が止まっている間に、君は1d4+1回のターンを連続して行なうことができ、各ターンに通常どおりアクションと移動を行なえる。

時間停止中に君が行なったアクションないし君が作り出した効果が、君以外のクリーチャーないし君以外が着用もしくは運搬している物体に何らかの作用を及ぼした時点で、この呪文は終了する。また、君がこの呪文を発動した場所から1,000フィートより遠くに移動した場合もこの呪文は終了する。

## ダークネス

Darkness／暗闇

2レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、物質（蝙蝠の毛皮と松やに1滴か石炭1かけら）

持続時間：精神集中、最大10分まで

射程内の君が選択した起点から半径15フィートの範囲を、持続時間の間、魔法の暗闇が拡がって満たす。この暗闇は角を回り込んで拡がる。暗視（Darkvision）を持つクリーチャーでもこの暗闇を見通すことはできず、魔法のものでない明かりはこの暗闇を照らし出すことができない。

君の手にしている物体、あるいは誰にも着用も運搬もされていない物体を起点として選んだなら、暗闇はその物体から拡がり、その物体と共に移動する。なにか不透明なもの（ボウルやヘルメットなど）でこの暗闇の起点となる物体を完全に覆ったなら、暗闇は遮断されてしまう。

もしこの呪文の効果範囲が2レベル以下の呪文によって作られた光の効果範囲と重複したばあい、その光を作り出した呪文は解呪される。

## ダンシング・ライツ

Dancing Lights／踊る灯

力術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作、物質（燐かセイヨウハルニレのかけら、または土ボタル1匹）

持続時間：精神集中、最大1分まで

最大4つまでの松明ほどの大きさの明かりを射程内に作り出す。それらは松明やランタン、白熱した光の球体のように見せることができ、持続時間中は空中に浮かんでいる。これら4つの光を組み合わせて1つのおぼろげな中型サイズの人型をした明かりを作

る事もできる。どの形を選択したにしろ、それぞれの明かりは半径10フィート以内を“薄暗い”明るさに照らす。

君は自分のターンにボーナス・アクションとして、これらの明かりを射程内の新たな地点へと最大60フィートまで移動させることができる。この呪文で作り出された明かりはどれも、他のいずれかの明かりから20フィート以内に無ければならない。また、呪文の射程距離から外れた明かりは瞬いて消える。

## チェーン・ライトニング

Chain Lightning／連鎖電撃

6レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：150フィート

構成要素：音声、動作、物質（毛皮一切れ；アンバー（琥珀）1片かガラス1かけらか水晶のロッド1本；銀の留め針3本）

持続時間：瞬間

一条の電撃を生み出す。それは君の選んだ、君から見え、射程内にいる1体の目標へ向って電弧を描いて飛ぶ。しかるのち、その目標から3本の電撃が、他の3体までの目標へ向って飛ぶ。後の目標はいずれも最初の目標から30フィート以内にないなければならない。目標はクリーチャーでも物体でもよい。1体の目標がこの呪文の電撃のうち2本以上の目標となることはない。

目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら10d8の[電撃]ダメージ、セーブに成功したならその半分のダメージを受ける。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、最初の目標から別の目標へ飛ぶ電撃の数が1本増える。

## チャーム・パーソン

Charm Person／人物魅惑

1レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1時間

君は射程内において君が見ることのできる人型生物（Humanoid）1体を魅了しようとする。目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。君もしくは君の仲間がその目標と戦闘中なら、目標はセーヴィング・スローに有利を得る。セーヴィング・スローに失敗したなら、目標は君によって魅了状態になる。この状態は、呪文の効果が終了するか、君または君の仲間が目標に何であれ危害を与えるまで持続する。魅了されたクリーチャーは君を親しい知人と見なすようになる。呪文が終了した時、対象となっていたクリーチャーは自分が君に魅了されていたことに気づく。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。それらのクリーチャーは、君が目標に取る時にはみな互いに30フィート以内にないなければならない。

## ディスインテグレイト

Disintegrate／分解

6レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（天然磁石と塵ひとつまみ）

持続時間：瞬間

細い緑の光線が、君の人さし指から、君から見える射程内の目

標1体へ走る。目標はクリーチャーであっても、物体であっても、また魔力によって生み出されたもの（たとえばウォール・オブ・フォースによって生み出された壁）であってもよい。

この呪文の目標となったクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら、目標は(10d6+40)[力場]ダメージを受ける。このダメージによって目標のヒット・ポイントが0になったなら、目標は分解される。

分解されたクリーチャー、ならびに“その者の着用ないし運搬していた物のうち魔法のアイテムでないもの”はすべて、細かな灰色の塵と化する。いまやそのクリーチャーをトゥルー・リザレクションまたはウィッシュの呪文以外の手段で復活させることは不可能である。

この呪文は、サイズ分類が大型以下の“非魔法的な物体”、および“魔力によって生み出されたもの”を自動的に分解する。もし目標が、サイズ分類が超大型以上の、“非魔法的な物体”ないし“魔力によって生み出されたもの”であるならば、この呪文は目標のうち一辺10フィートの立方体に収まる部分だけを分解する。魔法のアイテムはこの呪文の作用を受けない。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、ダメージが3d6増加する。

## ディスガイズ・セルフ

Disguise Self／変装

1レベル、幻術

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：1時間

君は自分自身——これには君の衣類、鎧、武器、そしてその他の君が身につけているものを含む——が別の外見に見えるようにする。これはこの呪文が終了するか、君がアクションを使用して解除するまで持続する。君は自分の身長を1フィートまで高く、あるいは低く見せることができる。また、痩せているか、太っているか、その中間に見えるようにすることもできる。しかし、肉体の基本的な構成を変えることはできないので、基本的な四肢の付き方は同じものとなるようにしなければならない。このことをのぞけば、この幻術の限界は君次第となる。

この呪文によってもたらされる変化は物理的な検査を欺くことはできない。たとえば、君がこの呪文を使って衣服につば付きの帽子を加えたとしても、物体はその帽子をすり抜けるし、それに触れた者は誰でもそこに何も無いことに気づき、君の頭や頭髪の感触を感じるだろう。もしこの呪文を使って君が本来よりも痩せているように見せたなら、誰かが君へと手を伸ばしたとき、その手はまだ空中にあるように見えるのに君にぶつかることになるだろう。

クリーチャーは君の変装を見破るため、自身のアクションを使って君の外見を調べることができる。それには君の呪文セーブ難易度に対して、【知力】〈捜査〉判定を成功させなければならない。

## ディスペル・マジック

Dispell Magic／魔法解呪

3レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

射程内のクリーチャー1体、物体1つ、あるいは魔法の効果1つを選択する。その目標に作用を及ぼしている3レベル以下の呪文はすべて終了する。目標に対して呪文レベル4レベル以上の呪



文が効果を及ぼしているなら、その呪文1つずつに対して君の呪文発動能力値による能力値判定を行なうこと。難易度は(10+その呪文のレベル)である。判定に成功したなら、その呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動した場合、目標に対して作用を及ぼしている、使用した呪文スロットのレベル以下のすべての呪文を自動的に終了させることができる。

## ディテクト・マジック

Detect Magic / 魔法の感知

1レベル、占術(儀式)

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大10分まで

持続時間の間、君は自分から30フィート以内にある魔法の存在を感知する。これにより魔法を感知したなら、1回のアクションを使うことで、効果範囲の中にあつて魔法を帯びているクリーチャーや物体の周囲にあるかすかなオーラを見ることができ、その魔法に系統があるなら、それを知ることができる。

この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ1フィートの石、厚さ1インチの一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ3フィートの木材や土壁によって妨害される。

## ディメンジョン・ドア

Dimension Door / 次元扉

4レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：500フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

君は今の位置から瞬間移動する。行き先は、今とは違う、射程内の任意の位置である。君は希望した通りの箇所に正確に到着する。行き先は君から見える場所か、君が思い描ける場所か、君が距離と方向を明示できる場所(たとえば「200フィート真下」、「北西の方角、45度上向きで、距離300フィート」といったぐあい)に限る。

君は、自分の運搬できる重量の範囲内で、さまざまな物品も一緒に持っていける。加えて、同意するクリーチャー1体をも一緒に連れてゆける。そのクリーチャーは、サイズ分類が君以下でなければならず、自身の運搬能力を超える重量の装備品を持っていてはならない。また、そのクリーチャーは、君がこの呪文を発動する時に、君から5フィート以内にいないなければならない。

もし君たちのいずれかの移動先が、既に他の物体やクリーチャーに占められていた場合、君および君と一緒に移動しようとしたクリーチャーはみな4d6 [力場]ダメージを受け、しかも呪文は君たちを瞬間移動させることに失敗する。

## ディレイド・ブラスト・ファイアーボール

Delayed Blast Fireball / 遅発火球

7レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：150フィート

構成要素：音声、動作、物質(コウモリの糞と硫黄を丸めた小さな球1つ)

持続時間：精神集中、最大1分まで

君の人さし指から黄色い光線が走る。それは君の選択した射程内の一点で凝り固まり、輝く小さな珠となってそこに留まる。呪文が(君の精神集中が途切れたのであれ、あるいは君が自ら進ん

で呪文を終了させたのであれ、いずれにせよ)終了すると、珠は“ごうっ”という低い音をたてて炸裂する。この炎の爆発は角を回りこんで広がる。珠のあつた点から半径20フィートの球体内にいる全クリーチャーは、その時点で【敏捷力】セービング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗した者は合計ダメージ(後述)をそのままともに受ける。セーブに成功した者はその半分のダメージを受ける。

この呪文の基本ダメージは12d6である。君のターンの終了時になっても珠が爆発していないなら、そのたびにダメージは1d6増加する。

珠が爆発するまでの間に、クリーチャーが珠に触れたならば、その者は【敏捷力】セービング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら呪文はたちどころに終了し珠は炸裂する。セーブに成功したならば、そのクリーチャーは珠を40フィートまで投擲することができる。投擲された珠がクリーチャーまたははっきりした実体のある物質に当たったなら、呪文は終了し珠は爆発する。

この呪文の炎は効果範囲内の物体にダメージを与え、“可燃性の物体のうち、着用も運搬もされていないもの”を発火させる。

高レベル版：この呪文を8レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが7レベルを1上回ることにより、基本ダメージが1d6増加する。

## ディヴィネーション

Divination / 神託

4レベル、占術(儀式)

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質(香と、君の宗教に応じた捧げ物。

あわせて25gp以上かかる。これは呪文によって消費される)

持続時間：瞬間

君は魔法と捧げ物によって、神または神のしもべと接触する。そうしてこれから7日以内に達成しようとする目的、起きるできごと、やる活動に関して1つの質問をする。DMは正直な答を返す。答は短いフレーズ1つだけの簡潔なものか、さもなければ謎歌か言葉にならない前兆のようなかたちをとる。

この呪文によって得られる答は、別の呪文の発動、仲間の喪失や獲得などの、“結果を変えるかもしれない状況”のことは一切考慮に入れていない。

君が次の大休憩を終える前にこの呪文を2回以上発動する場合、最初の1回を超える1回ごとに、でたらめな答が返ってくる可能性が25%ずつ上昇してゆく(訳注：2回目は25%、3回目は50%……となる)。このルールはDMが秘密裡に行なう。

## デス・ワード

Death Ward / 死からの守り

4レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：8時間

君は1体のクリーチャーに接触し、死からの(ある程度の)守りを施す。

この呪文の持続時間中に、その目標が、ダメージを受けた結果としてヒット・ポイントが0になりそうな時、そのヒット・ポイントは0ではなく1になり、そしてこの呪文は終了する。

また、この呪文の持続時間中に、その目標が、ダメージを与えることなく即座に死をもたらす効果を受けた時、くだんの死をもたらす効果はその目標に対しては無効化され、そしてこの呪文は終了する。

## テレポート

Teleport / 瞬間移動

7レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：10フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

この呪文は(1)君および“射程内において、君から見えている、君が選んだ最大8体までのクリーチャー（同意しているクリーチャーに限る）”または(2)“射程にある、君から見えている物体1つ”のいずれかを、君が選んだ目的地へと瞬間移動させる。物体を目標とする場合、その物体は1辺10フィートの立方体に完全に収まる大きさでなければならず、また同意していないクリーチャーが着用ないし運搬している物体であってはならない。

君が選ぶ目的地は君が知っている場所でなければならず、君の現在地と同一の次元界内であればならない。君が目的地をどの程度よく知っているか（これを“精通度”と呼ぶ）を、君がぶじ目的地に到着できるか否かが決まる。DMは1d100をロールし、後述の表を参照せよ。

精通度：“永続的魔法陣”は、君がその印形の順列（訳注：瞬間移動の目的地を指定する“住所”のようなもの）を知っている永続的な瞬間移動の魔法陣を意味する。

“関連する物体”は、君が望む目的地から6ヶ月以内に持ち出された物体（魔法士の書庫にあった書物、リッチの秘密の墳墓から取った大理石のかげらなど）を君が所持している場合を指す。

“よく慣れ親しんでいる”場所とは、君が頻りに訪れているか、注意深く調べたことがあるか、またはこの呪文を発動する際に君から見えている場所を指す。

“何度か来たことがある”場所は、君が2回以上訪れたことがあるが“よく慣れ親しんでいる”とまでは言えない場所を指す。

“一度見たことがある”場所は、（魔法による観察を含め）君が1度しか見たことがない場所を指す。

“描写のみ”とは、君が他人からその場所の位置や概観の説明を受けただけの場所を指す（地図で見た場所も含む）。

“偽の目的地”は、本当は存在しない場所だ。たとえば君が敵の本拠地を念視しようとして、幻の映像を見せられた場合。あるいは君が良く知っている場所に瞬間移動しようとしたが、その場所はもはや存在しない場合。

目的地に到着する：君たち（または目標の物体）は君が望んだとおりの場所に出現する。

目的地を外れる：君たち（または目標の物体）は、目的地からランダムな方向にランダムな距離だけ離れた位置に出現する。目的地とのずれは、移動しようとした距離の(1d10×1d10)%である。たとえば、君が120マイル移動しようとして目的地を外れ、1d10を2回ロールして5と3の目が出た場合、目的地から15%（＝18マイル）外れたことになる。DMは1d8をロールし、1が北、2が北東、3が東というように方位磁針の北から時計回りで数字をあてはめて、目的地を外れた方向をランダムに決定する。海辺の都市に瞬間移動しようとして海の方へ18マイル外れた場合、君たちは大変な目に遭うかもしれない。

似通った場所：君たち（または目標の物体）は、目的地と見た目や雰囲気似通った別の場所に着いてしまう。たとえば君は自分の研究室に帰ろうとして、別の魔法士の研究室に着いたり、君の研究室と似通った道具や装置でいっぱいの中古道具屋に着いてしまうかもしれない。たいていの場合、君は最も近い似通った場所に出現することになるが、この呪文には射程の制限がないため、同一次元界内のどんな場所にも着いてしまう可能性がある。

大失敗：この呪文の予測不能な魔力によって君たちの旅は大変なことになる。瞬間移動しようとした各クリーチャー（または目標の物体）は3d10 [力場]ダメージを受け、DMはこの表を再考

ールして君たちが到着する場所を決める（“大失敗”が連続して発生する可能性もあり、その場合は何回もこのダメージを受けることになる）。

精通度	大失敗	似通った場所	目的地を外れる	目的地に到着する
永続的魔法陣	—	—	—	01～100
関連する物体	—	—	—	01～100
よく慣れ親しんでいる	01～05	06～13	14～24	25～100
何度か来たことがある	01～33	34～43	44～53	54～100
一度見たことがある	01～43	44～53	54～73	74～100
描写のみ	01～43	44～53	54～73	74～100
偽の目的地	01～50	51～100		

## トゥルー・シーイング

True Seeing / 真実の目

6レベル、占術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質（価格25gpの目に塗る軟膏；材料は茸の粉末とサフランと動物の脂肪；この呪文によって消費される）

持続時間：1時間

この呪文は君が触れた同意するクリーチャー1体に、ありとあらゆるものの真の姿を見ぬく能力を与える。そのクリーチャーは持続時間じゅう、超視覚（Truesight）を有し、魔法によって隠された扉を自動的に発見し、エーテル界のものを見ることができ。これらすべての効果の射程は120フィートである。

## トゥルー・リザレクション

True Resurrection / 完全蘇生

9レベル、死霊術

発動時間：1時間

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質（微量の聖水と、25,000gp以上の価値のあるダイヤモンド；後者はこの呪文によって消費される）

持続時間：瞬間

君はクリーチャー1体に接触して蘇生させる。そのクリーチャーは(1)死後200年を超えてはならず、(2)老衰で死んだものであってはならない。そのクリーチャーの魂が同意しており、かつ肉体に戻ることを阻害されていないなら、そのクリーチャーは現在ヒット・ポイントが最大値に等しい状態で蘇生する。

この呪文はすべての傷をふさぎ、すべての毒を無力化し、目標が死亡した時点で作用していたあらゆる呪いを取り除く。この呪文は内臓や手足が失われている場合もすべて再生させる。

元の死体がもはや存在しない場合、この呪文は新たな肉体を作り出すことすら可能である。そのためには、君は蘇生させるクリーチャーの名前を唱えなければならない。そのクリーチャーは君から10フィート以内の、君が選んだ、何ものにも占められていない場所に出現する。

## ドミネイト・パースン

Dominate Person / 人物支配

5レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大1分まで

君は自分から見える射程内の人型生物1体の心を惑わそうとす

る。相手は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると持続時間のあいだ君によって魅了状態となる。君または“君に対して友好的なクリーチャー”が相手と戦闘しているならば、相手はセーヴィング・スローに有利を得る。

目標が魅了状態である間、(君と相手の双方が同一の次元界にある限り)君は相手との間にテレパシー的なつながりを有する。君は気絶状態でない限り、このテレパシー的なつながりを活用してそのクリーチャーに命令を与えることができ(これにはアクションは必要ない)、相手は全力を尽して命令に従う。君は行動の指針を簡単かつ大まかに指示することができる。たとえば「あのクリーチャーを攻撃しろ」、「あちらの方角へ走れ」、「あの物体を取ってこい」等である。クリーチャーが命令を遂行し終え、しかも君から次の命令を受けていない場合、そのクリーチャーは全力を尽して自分の身を守ろうとする。

また、君は自分のアクションを用いて目標を完全かつ精密に制御することもできる。君の次のターンの終了時まで、そのクリーチャーは君が選択した行動のみを行ない、君が許可しない限り、他には何事もしない。この期間中、君はクリーチャーにリアクションを使用させることもできるが、そうしたならば君自身のリアクションも使用されてしまう。

目標はダメージを受けるたびにこの呪文に対して新たに【判断力】セーヴィング・スローを行なえる。セーブに成功したならば呪文は終了する。

高レベル版：この呪文を6レベル呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“精神集中、最大10分まで”となる。7レベル呪文スロットなら“精神集中、最大1時間まで”。8レベル以上の呪文スロットなら“精神集中、最大8時間まで”。

## ドミネイト・モンスター

Dominate Monster／怪物支配

8レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は自分から見える射程内のクリーチャー1体の心を惑わそうとする。相手は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると持続時間のあいだ君によって魅了状態となる。君または“君に対して友好的なクリーチャー”が相手と戦闘しているならば、相手はセーヴィング・スローに有利を得る。

そのクリーチャーが魅了状態である間、(君と相手の双方が同一の次元界にある限り)君は相手との間にテレパシー的なつながりを有する。君は気絶状態でない限り、このテレパシー的なつながりを活用してそのクリーチャーに命令を与えることができ(これにはアクションは必要ない)、相手は全力を尽して命令に従う。君は行動の指針を簡単かつ大まかに指示することができる。たとえば「あのクリーチャーを攻撃しろ」、「あちらの方角へ走れ」、「あの物体を取ってこい」等である。クリーチャーが命令を遂行し終え、しかも君から次の命令を受けていない場合、そのクリーチャーは全力を尽して自分の身を守ろうとする。

また、君は自分のアクションを用いて目標を完全かつ精密に制御することもできる。君の次のターンの終了時まで、そのクリーチャーは君が選択した行動のみを行ない、君が許可しない限り、他には何事もしない。この期間中、君はクリーチャーにリアクションを使用させることもできるが、そうしたならば君自身のリアクションも使用されてしまう。

目標はダメージを受けるたびにこの呪文に対して新たに【判断力】セーヴィング・スローを行なえる。セーブに成功したならば呪文は終了する。

高レベル版：この呪文を9レベル呪文スロットを用いて発動する場合、持続時間は“精神集中、最大8時間まで”となる。

## ドリーム

Dream／夢のたより

5レベル、幻術

発動時間：1分

射程：特殊

構成要素：音声、動作、物質(1つかみの砂、少量のインク、眠っている鳥から引き抜いた羽でできた羽ペン1本)

持続時間：8時間

この呪文はクリーチャーの夢を操作するものである。君の知っているクリーチャー1体を目標として選択すること。その目標は君と同じ次元界にいないといけない。エルフなど、眠ることのないクリーチャーは、この呪文の作用を受けない。君または君が接触した同意するクリーチャー1体はトランスに入り、使者役をつとめる。トランス中、使者は自分の周囲の状況を認識してはいるが、アクションも移動も行なえない。

目標が睡眠中であるなら、使者は目標の夢の中に現れ、呪文の持続時間中かつ目標が眠っている間、目標と会話できる。また、使者は夢の中の環境を操作して、地形、物体、その他のものの姿を作り出せる。使者は任意の時点でトランスを脱し、呪文の効果(持続時間が尽きるより前に)終らせることができる。目覚めたとき、目標は夢の中身を完璧におぼえている。

君が呪文を発動した時点で目標が起きていたなら、使者はそのことに気づく。使者はその時点でトランス(とこの呪文)を終了させるか、目標が眠りにつくの待つかを選択できる。後者の場合、目標が眠りについた時点で使者は目標の夢のなかに現れる。

君は使者の姿を、目標にとって怪異で恐ろしい姿にすることもできる。その場合、使者は30字以内の伝言のみを伝えることができる。しかるのち、目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら、幻の怪物の記憶は悪夢となって、目標が眠っている間じゅう続き、目標はその回の休憩からいかなる利益も得られない。加えて、目標は目覚めた時点で3d6 [精神]ダメージを受ける。

君が目標の体の一部(髪の毛のひとふさ、切った爪など)を持っているなら、目標は上記のセーヴィング・スローに不利を受ける。

## ノック

Knock／解錠

2レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

射程内にある、君が見ることのできる物体を1つ選ぶこと。ここで選べる物体には、扉や箱、宝箱、枷や南京錠などの他にも、一般的なやりかたあるいは魔法的な手段により、中のものを利用できないようにしている物体も含まれる。

目標が通常の錠前によって閉ざされていたり、立て付けが悪くてもあかなかったり、門によって閉ざされているなら、錠前は解錠され、立て付けは通常通りになり、そして門は外れる。その物体に複数の錠前がある場合には、そのうちの1つだけが解錠される。

アーケイン・ロック呪文によって閉ざされているものを目標に選んだりなら、その呪文は10分間抑止され、その間は目標を通常どおり開け閉めすることができる。

君がこの呪文を発動すると、大きなノックの音が響き渡る。その音は目標とする物体から300フィート先まで聞こえてしまう。

## ハーム

Harm／大致傷  
6レベル、死霊術  
発動時間：1アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声、動作  
持続時間：瞬間

君は射程内において自分から見えるクリーチャー1体目がけて致命的な病を解き放つ。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したなら14d6〔死霊〕ダメージ、成功したならその半分のダメージを受ける。このダメージによって目標のヒット・ポイントが1未満になることはない。目標がセーブに失敗したなら、以後1時間、その最大ヒット・ポイントは、この〔死霊〕ダメージと同じだけ減少する。病を取り除く効果は、クリーチャーの最大ヒット・ポイントを元通りに戻せる。

## バーニング・ハンズ

Burning Hands／火炎双手  
1レベル、力術  
発動時間：1アクション  
射程：自身(15フィートの円錐)  
構成要素：音声、動作  
持続時間：瞬間

両手の親指をつけて他の指を開くと、君の指先から灼熱の炎が円錐の形に放たれる。15フィートの円錐の中にいるすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは3d6の〔火〕ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。この炎の範囲内において、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

## パスウォール

Passwall／壁抜け  
5レベル、変成術  
発動時間：1アクション  
射程：30フィート  
構成要素：音声、動作、物質(ゴマ粒1つまみ)  
持続時間：1時間

君から見えている木製か漆喰製か石製の表面(壁、天井、床など)上の君が指定した位置に、持続時間じゅう持続する通路が出現する。君は通路の大きさを選べる；幅は最大5フィートまで、高さは最大8フィートまで、奥行は最大20フィートまでだ。この通路のせいで周辺の建築構造が不安定になることはない。

通路が消え失せた時点で通路内にいたクリーチャーおよび物体は、君がこの呪文を発動した側の表面まで安全に吐き出される。

## パワー・ワード・キル

Power Word Kill／力の言葉：死  
9レベル、心術  
発動時間：1アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声  
持続時間：瞬間

君は力の言葉を発し、射程内において君から見えているクリーチャー1体を即死させようとする。君が選んだクリーチャーの現在ヒット・ポイントが100以下なら、そのクリーチャーは死亡する。そうでない場合、この呪文は何の効果もない。

## パワー・ワード・スタン

Power Word Stun／力の言葉：朦朧  
8レベル、心術  
発動時間：1アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声  
持続時間：瞬間

君は力の言葉を発し、射程内において君が見ることのできるクリーチャー1体の精神を圧倒して茫然自失に追い込もうとする。君が選んだクリーチャーの現在ヒット・ポイントが150以下なら、そのクリーチャーは朦朧状態になる。そうでない場合、この呪文は何の効果もない。

朦朧状態になった目標は目標自身のターン終了時ごとに【耐久力】セーブを行なわねばならず、成功するとこの朦朧状態は終了する。

## ビーコン・オヴ・ホープ

Beacon of Hope／希望のともしび  
3レベル、防御術  
発動時間：1アクション  
射程：30フィート  
構成要素：音声、動作  
持続時間：精神集中、最大1分まで

この呪文は希望と活力とを与えてくれる。射程内の任意の数のクリーチャーを選択すること。持続時間の間、目標はそれぞれ【判断力】セーヴィング・スローと死亡セーヴィング・スローに有利を得る。さらに、目標が回復を受ける際に回復するヒット・ポイント量は最大値となる。

## ヒーリング・ワード

Healing Word／癒しの言葉  
1レベル、力術  
発動時間：1ボーナス・アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声  
持続時間：瞬間

射程内において、君が見ることのできるクリーチャー1体を選ぶ。そのクリーチャーは(1d4+君の呪文発動能力修正値)に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに回復量が1d4増加する。

## ヒール

Heal／大治癒  
6レベル、力術  
発動時間：1アクション  
射程：60フィート  
構成要素：音声、動作  
持続時間：瞬間

射程内において君から見えるクリーチャー1体を選択すること。そのクリーチャーの体内を正のエネルギーの大波が洗い、70ヒット・ポイントを回復させる。また、この呪文は目標に作用しているすべての病気、盲目状態、聴覚喪失状態を終了させる。この呪文は人造クリーチャーおよびアンデッドには何の効果もない。

高レベル版：この呪文を7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが6レベルを1上回るごとに、回復するヒット・ポイントが10増える。

## ヒーローズ・フィースト

Heroes' Feast／英雄たちの饗宴

6レベル、召喚術

発動時間：10分

射程：30フィート

構成要素：音声、動作、物質(1,000gp以上の価値を持つ、宝石をちりばめた碗ひとつ。これは呪文によって消費される)

持続時間：瞬間

ぜいたくな食べものや飲みものを生み出し、すばらしい宴をひらく。ごちそうを食べ終えるには1時間かかる。1時間が過ぎると宴は跡形なく消え去る。有利な効果は宴の時間が過ぎてからはじめて働かす。この宴には(訳注：君に加えて)他のクリーチャー12体までが参加できる。

宴に参加したクリーチャーは複数の利益を得る。あらゆる病気が治り毒が抜け、毒と恐怖状態に対する完全耐性を得、すべての【判断力】セーヴィング・スローに有利を得る。また、最大ヒット・ポイントが2d10増加し、それと同じ数だけのヒット・ポイントを得る。これらの利益はいずれも24時間持続する。

## ファイアー・ストーム

Fire Storm／火炎嵐

7レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：150フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

射程内の、君の選択した場所に、轟音をあげる炎の嵐が起る。炎の嵐の効果範囲は“1辺10フィートの立方体10個”からなり、君はこれを自由に配置できる。ただしいずれの立方体も1つ以上の面で他の任意の立方体と接していなければならない。効果範囲内のクリーチャーはみな【敏捷力】セーヴィング・スローを行わねばならない。セーブに失敗した者は7d10 [火]ダメージを受ける。セーブに成功した者はその半分のダメージを受ける。

この呪文の炎は効果範囲内の物体にダメージを与え、“可燃性の物体のうち、着用も運搬もされていないもの”を発火させる。君は、もし望むならば、効果範囲内の植物はこの呪文の作用を一切受けないようにすることもできる。

## ファイアーボール

Fireball／火球

3レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：150フィート

構成要素：音声、動作、物質(乾いたコウモリの糞と硫黄を混ぜた小さな玉)

持続時間：瞬間

君の指先から射程内の君の選んだ一点に向かってまばゆい光芒が閃き、そして腹に響く轟音とともに火焰が爆裂する。その点を中心とした半径20フィートの球体の範囲内にいるすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行わねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは8d6の[火]ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

この炎は角を回り込んで拡がる。ファイアーボールの範囲内であって、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

## ファイアー・ボルト

Fire Bolt／炎の矢

力術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君は炎の粒を射程内のクリーチャー1体、あるいは物体1つに投げつける。目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は1d10の[火]ダメージを受ける。この呪文がヒットした可燃性の物体は、着用されていたり運搬されているのでない限り着火する。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い1d10ずつ増加する、すなわち5レベルで2d10、11レベルで3d10、17レベルで4d10である。

## ファインド・ザ・パス

Find the Path／経路発見

6レベル、占術

発動時間：1分

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質(100gp相当の何らかの占術道具—骨、笹竹、カード、歯、刻んだルーンなど—ひとつと、君が見出したいと思う場所にあった物体1つ)

持続時間：精神集中、最大1日まで

この呪文によって君は、同じ次元界にあり、かつ自分の知っている、特定かつ不動の目的地に通じる(1)最も短く(2)最も直接的で(3)物理的な、経路を見出すことができる。もし他の次元界にある目的地、移動する目的地(移動要塞など)、特定しきれていない目的地(「グリーン・ドラゴンのいる巣穴」など)を名指してしまつたなら、呪文は失敗する。

持続時間中、君が目的地と同じ次元界にいる限り、君には目的地までの距離と方向が常にわかる。君は目的地へ移動する間、進路の選択を迫られるたびに、どちらの道がより短いか、より直接であるかが自動的にわかる—けれど、どちらがより安全かはわからない。

## フィンガー・オヴ・デス

Finger of Death／死神の指

7レベル、死霊術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君は射程内であって自分から見えるクリーチャー1体の体内へ負のエネルギーを流しこみ激痛をもたらす。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行わねばならない。セーブに失敗したなら(7d8+30)の[死霊]ダメージを受ける。セーブに成功したならその半分のダメージを受ける。

この呪文によって殺された人型生物は、君の次のターンの開始時にゾンビとしてよみがえる。そのゾンビは永続的に君の命令下にあり、君の口頭での命令を遂行すべく全力を尽す。

## フェアリー・ファイアー

Faerie Fire／妖精の火

1レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声

持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の1辺が20フィートの立方体の中にある物体はみな、青、緑または紫色の光で縁取られる(色は君が選択する)。呪文の効果範囲の中にいるすべてのクリーチャーもまた、【敏捷力】セーヴィング・スローに失敗したなら、この光で縁取られる。持続時間の間、物体及びこの呪文の作用を受けたクリーチャーは半径10フィートに“薄暗い”明かりを放つ。

作用を受けたクリーチャーあるいは物体に対する攻撃ロールは、攻撃を行なう者がその光を見ることができれば、有利を得る。また、作用を受けたクリーチャーと物体は不可視状態であることによる利益を得られない。

## フォアサイト

Foresight／予知

9レベル、占術

発動時間：1分

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(ハチドリの羽根)

持続時間：8時間

君は同意するクリーチャー1体に接触し、直近の未来をある程度見通す力を与える。呪文の持続時間中、目標は決して不意を討たれることがなく、すべての攻撃ロールと能力値判定とセーヴィング・スローに有利を得る。加えて、呪文の持続時間中、他のクリーチャーは目標に対する攻撃ロールに不利を受ける。

この呪文は、君が持続時間の終了前に同じ呪文をもう一度発動したなら、即座に終了する。

## ブラー

Blur／かすみ

2レベル、幻術

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声

持続時間：精神集中、最大1分まで

君を見るあらゆる者に対し、君の体はかすみ、揺れ動き、場所を変える。持続時間の間、すべてのクリーチャーは君に対する攻撃ロールに不利を被る。攻撃を行なう者が、擬似視覚(Blindsight)によって視覚に頼らなかつたり、超視覚(True Sight)によって幻を見破ることができる場合、その者はこの効果に完全耐性を持つ。

## フライ

Fly／飛行

3レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(翼の羽根1枚。どんな鳥からとったものでもよい)

持続時間：精神集中、最大10分まで

1体の同意するクリーチャーに接触する。持続時間の間、目標は飛行速度60フィートを得る。呪文が終了した際にまだ空中にいるなら、目標は特に落下を止める手段がない限り、落下する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回ることによって追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。

## フリーダム・オブ・ムーヴメント

Freedom of Movement／移動の自由

4レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(革ひも。これを腕や腕に類する付属肢のまわりに結ぶ)

持続時間：1時間

君は同意するクリーチャー1体に接触する。呪文の持続時間中、目標の移動は“移動困難な地形”の作用を受けず、呪文その他の魔法効果は目標の速度を減少させることも目標を麻痺状態や拘束状態にすることも無い。

また、目標は5フィート分の移動を費やすことで、魔法のものではない拘束(たとえば枷や、目標をつかんでいるクリーチャーなど)から自動的に脱出できる。最後に、水中にいることは目標の移動や攻撃に何のペナルティも与えない。

## フレイミング・スフィア

Flaming Sphere／炎の球体

2レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(獣脂少々、硫黄ひとつまみ、それに鉄粉を振りかける)

持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内の何のものにも占められていない場所を選択すること。そこに直径5フィートの炎の球体が1つ出現し、持続時間じゅう存在し続ける。この球体の5フィート以内で自分のターンを終了したすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは2d6の[火]ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

君はボーナス・アクションとして、この球体を30フィートまで動かすことができる。この球体をクリーチャーにぶつけようとしたなら、そのクリーチャーは球体のもたらすダメージに対してセーヴィング・スローを行なわねばならず、球体のそのターン中の移動はそこで終了する。

この球体を動かすときには、高さ5フィートまでの障壁を乗り越えさせたり、幅10フィートまでの裂け目を飛び越えさせたりできる。この球体は着用されたり運搬されていない可燃物を着火させ、半径20フィート以内を“明るい”光で、さらにその先20フィートまでを“薄暗い”光で照らす。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回ることによってダメージが1d6増加する。

## フレイム・ストライク

Flame Strike／天罰の火

5レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(硫黄ひとつまみ)

持続時間：瞬間

君の指定した場所に、信仰の力を帯びた垂直な火の柱が天降る。それは射程内の1点を中心とした、半径10フィート、高さ40フィートの円筒形である。火の柱の中のクリーチャーはみな【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴに失敗した者は4d6 [火]ダメージおよび4d6 [光輝]ダメージを受ける。セーヴに成功した者はその半分のダメージを受ける。

高レベル版：この呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回ることによって[火]ダメージか[光輝]ダメージのいずれか(君が選択すること)が1d6増加する。

## プレイヤー・オヴ・ヒーリング

Prayer of Healing / 癒しの祈祷

2レベル、力術

発動時間：10分

射程：30フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

射程内にいて、君が見ることのできるクリーチャーを最大6体まで選ぶ。それらのクリーチャーは(2d8+君の呪文発動能力修正値)に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回るごとに回復量が1d8増加する。

## ブレード・バリアー

Blade Barrier / 刃の障壁

6レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：90フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大10分まで

飛び交う無数の鋭利な魔力の刃からなる垂直な壁をつくりだす。この壁は射程内に出現し、持続時間中持続する。君は(1)長さ100フィート以内、高さ20フィート以内、厚さ5フィート以内の直線状の壁を生み出すこともできれば、(2)直径60フィート以内、高さ20フィート以内、厚さ5フィート以内の円形の壁を生み出すこともできる。壁は背後のクリーチャーに $\frac{3}{4}$ 遮蔽を提供する。壁のある場所は“移動困難な地形”である。

クリーチャーは、各ターンにおいて初めて壁の効果範囲内に入った時や、壁の効果範囲内で自分のターンを開始した時には、【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーブに失敗したならクリーチャーは6d10の【斬撃】ダメージを受ける。セーブに成功したならその半分のダメージを受ける。

## ブレス

Bless / 祝福

1レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、動作、物質(少量の聖水。これを散布する)

持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいる3体までのクリーチャーを選択し、祝福を与える。呪文が終了するまで、目標は攻撃ロールまたはセーヴィング・スローを行なう時には常に、1d4をロールして、その結果を攻撃ロールまたはセーヴィング・スローの結果に加算できる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回るごとに追加で1体のクリーチャーを目標とすることができる。

## プレスティジティション

Prestidigitation / 奇術

変成術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：10フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1時間

この呪文は駆け出しの呪文使いが練習のために使う簡単な手品である。射程内に以下の魔法効果の1つを生み出す。

- 火花のシャワー、一吹き風の風、かすかな音楽、奇妙な臭いといった無害で瞬間的な知覚を作り出す。
- 瞬間的に1つのロウソク、松明、あるいは小さな焚火の火を点けたり、消したりする。
- 1立方フィート以下のアイテムを瞬間的に綺麗にしたり、汚したりする。
- 最大1時間まで、1ポンドまでの重さの生きていない物質を冷やしたり、温めたり、風味を付けたりする。
- 最大1時間まで、1つの物品や何かの表面に色を付けたり、小さなマークを付けたり、あるいはシンボルを付けたりする。
- 何もない所から、君の次のターンの終了時まで持続する、小さな非魔法のガラクタ道具を作り出したり、幻の映像を作り出したりする。

この呪文を複数回発動した場合、この呪文の効果のうち瞬間的でないものについては、同時に最大3つまで稼働させ続けることができる。君は1回のアクションでそれらの効果のうち1つを終わらせることができる。

## プロテクション・フロム・エナジー

Protection from Energy / 元素からの保護

3レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大1時間まで

持続時間の間、君が接触した同意するクリーチャーは、【酸】、【冷氣】、【火】、【電撃】、【雷鳴】のダメージ種別のうち、君が選択したダメージ種別1つについて抵抗を得る。

## ヘイスト

Haste / 加速

3レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、動作、物質(甘草(かんぞう)の根を削ったもの)

持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいて、君が見ることのできる、同意しているクリーチャーを1体選ぶこと。この呪文が終了するまで、目標の移動速度は2倍になり、ACに+2のボーナスを獲得し、【敏捷力】セーヴィング・スローに有利を得たうえで、自分のターンごとに1回の追加のアクションを獲得する。このアクションでは、攻撃(1回の武器攻撃のみ)、早足、離脱、隠れ身、そして物体の操作のどれかのみを行なうことができる。

この呪文が終了したなら、目標は体全体を襲う倦怠感によって、次の自分のターンが終了するまで、移動することも、アクションを行なうこともできない。

## ホーリィ・オーラ

Holy Aura / 聖なるオーラ

8レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質(何らかの聖遺物(たとえば、聖人のローブや神聖な聖典からとった羊皮紙の切れ端など)を収めた小さな聖遺物入れ。この聖遺物入れは少なくとも1,000gpの価値があるものでなければならない)

持続時間：精神集中、最大1分まで

君の体から聖なる輝きがあふれて半径30フィートを柔らかな光で満たす。発動時にこの範囲内にいたクリーチャーのうち、君に選ばれた者(何体でも可)はみな、半径5フィートに“薄暗い”光

を放ち、すべてのセーヴィング・スローに有利を得る。他のクリーチャーはみな、選ばれた者に対する攻撃ロールに不利を受ける。加えて、フィードまたはアンデッドが選ばれた者に近接攻撃でヒットを与えたなら、選ばれた者を包むオーラは瞬間、まばゆい光を放つ。攻撃者は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗するとこの呪文の持続時間じゅう盲目状態になる。

### ホールド・パースン

Hold Person / 対人金縛り

2レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（小さく真っ直ぐな鉄の棒）

持続時間：精神集中、最大1分まで

射程内にいる、君が見ることのできる人型生物 (Humanoid) を1体選ぶこと。その目標は【判断力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると持続時間の間、麻痺状態となる。目標は自身のターンが終了するたびに、新たに【判断力】セーヴィング・スローを行なうことができる。成功したならば、その目標について、この呪文は終了する。

高レベル版：君がこの呪文を3レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが2レベルを1上回ることによって追加で1体の人型生物を目標とすることができる。それらの人型生物は、君が目標に取る時点で互いに30フィート以内にいないなければならない。

### ポイズン・スプレー

Poison Spray / 毒噴射

召喚術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：10フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

射程内にいる君から見えるクリーチャー1体に対して君は自分の手を伸ばし、手のひらからぶっと毒ガスを放つ。目標は【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d12の[毒]ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い1d12ずつ増加する、すなわち5レベルで2d12、11レベルで3d12、17レベルで4d12である。

### マイナー・イリュージョン

Minor Illusion / 初級幻術

幻術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：動作、物質（羊毛ひとつまみ）

持続時間：1分

君は射程内に、持続時間の間持続する1種類の音、あるいは1種類の映像のうち、どちらか1つを作り出す。この幻は君が1回のアクションとして解除するか、この呪文をもう一度発動した時点で終了する。

1種類の音を作り出した場合、その音量はささやき声から絶叫の間まで設定できる。その音は君の声や他の誰かの声、ライオンの咆哮や太鼓を叩く音、その他どんな音をも選ぶことができる。その音は持続時間の間中ずっと衰えずに続くが、君は呪文が終わる前なら、それぞれ別のタイミングで不連続に音を鳴らすこともできる。

物体の映像、例えば椅子や泥の足跡、小さな宝箱などを作り出す場合、その映像の大きさは一辺5フィートの立方体以下でな

ければならない。この映像は音を立てることも、光や匂いを放つことも、その他いかなる感覚的な効果も作り出すこともない。映像と物理的なやり取りを行なえば、それが幻と言うことはただちに判明する。なぜなら、物がその映像を通り抜けてしまうからだ。

クリーチャーがそのアクションを使ってこの呪文による音や映像を確かめようとするなら、そのクリーチャーは君の呪文セーヴィング・スロー難易度に対して、【知力】(捜査)の判定を行なう。成功したならば、それが幻と識別できる。クリーチャーがそれを幻だと識別したなら、そのクリーチャーにとってその幻はただのぼんやりとしたものとなる。

### マジック・ウェポン

Magic Weapon / 魔法の武器

2レベル、変成術

発動時間：1ボーナス・アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大1時間まで

君は魔法の武器でない武器1つに接触する。この呪文が終了するまで、その武器は攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを持つ魔法の武器となる。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動した時には、このボーナスは+2に増加する。6レベル以上の呪文スロットを用いて発動した時は、このボーナスは+3に増加する。

### マジック・ミサイル

Magic Missile / 魔法の矢

1レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

光り輝く魔法の力場の矢を3本作り出す。それぞれの矢は、射程内の君が見ることができ、君が選んだ任意のクリーチャーに命中する。1本の矢はその目標に1d4+1の[力場]ダメージを与える。この矢はすべて同時に命中し、君はこれらを1体のクリーチャーに集中させることもできるし、複数のクリーチャーに分割させることもできる。

高レベル版：君がこの呪文を2レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが1レベルを1上回ることによって追加で1本の矢を作り出す。

### マス・キュア・ウーンズ

Mass Cure Wounds / 集団傷治療

5レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君が選んだ射程内の一点から回復エネルギーの波が広がる。その一点を中心とした半径30フィートの球体内にいるクリーチャーを最大6体まで選ぶこと。各目標は(3d8+君の呪文発動能力修正値)に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドおよび人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが5レベルを1上回ることによって、回復量が1d8増加する。



## マス・サジェスション

Mass Suggestion／集団示唆

6レベル、心術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、物質（蛇の舌1つおよび、蜂の巣1かけらまたはオリーブ油1滴）

持続時間：24時間

射程内にいて、君から見えており、君の声が聞こえ、君の言葉を理解できるクリーチャーを最大12体まで選ぶ。君はそれらの目標に魔法的な影響力を及ぼし、1～2文で言い表せる一連の行動を“示唆”する。魅了状態にならないクリーチャーはこの呪文の効果に対する完全耐性を有する。この呪文による示唆は、合理的に聞こえる行動を取るよう促す内容でなければならない。クリーチャー自身を攻撃させたり、槍に我が身を突き刺したり、炎に飛び込ませたり、その他あきらかに危険な行動を行なわせようとした場合、この呪文の効果は自動的に失敗する。

各目標は【判断力】セーブに成功せねばならない。失敗した目標は、力の限り、君が示唆したとおりの行動を取ろうとする。君が示唆する行動は持続時間の間じゅう続くものであってもよい。示唆された行動が短時間で完了するものであった場合、目標が示唆された行動を完了した時点でこの呪文は終了する。

君はまた、持続時間中に特定の条件が満たされた時点で、目標に君の指定した行動を実行させることもできる。たとえば兵士の一団に対し、次に出会った物乞いに所持金をすべて与えるよう示唆できる。この呪文が終了するまでにその条件が満たされなかった場合、指定した行動は実行されない。この呪文の作用を受けているクリーチャーに君または君の仲間がダメージを与えたなら、そのクリーチャーに関してこの呪文は終了する。

高レベル版：7レベル呪文スロットを用いて発動した場合、この呪文の持続時間は10日である。8レベル呪文スロットを用いた場合は30日、9レベル呪文スロットを用いた場合は1年と1日である。

## マス・ヒーリング・ワード

Mass Healing Word／集団癒しの言葉

3レベル、力術

発動時間：1ボーナス・アクション

射程：60フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

回復の祈りを高らかに君は詠唱する。射程内にいて、君が見ることのできるクリーチャーを最大6体まで選ぶ。それらのクリーチャーは(1d4+君の呪文発動能力修正値)に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとに回復が1d4増加する。

## マス・ヒール

Mass Heal／集団大治療

9レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君から流れ出す回復エネルギーの奔流が近くの傷付いたクリーチャーたちに流れこむ。射程内にいて君が見ることのできるクリーチャーを任意の数選び、それらのヒット・ポイントを合計で

700ポイント回復する(回復量の配分は君が自由に決めてよい)。この呪文による回復を受けたクリーチャーは皆、すべての病気が治り、またそれらのクリーチャーに盲目状態または聴覚喪失状態を与えているあらゆる効果も終了する。この呪文はアンデッドおよび人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

## ミスティ・ステップ

Misty Step／霧渡り

2レベル、召喚術

発動時間：1ボーナス・アクション

射程：自身

構成要素：音声

持続時間：瞬間

君は一瞬銀色の霧に包まれたと見るや、30フィート以内の、自分が見ることのできる、何ものにも占められていない場所へと瞬間移動する。

## メイジ・アーマー

Mage Armor／魔道士の鎧

1レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(一切れのなめし革)

持続時間：8時間

鎧を着用していない、同意するクリーチャー1体に触れることで、呪文が終了するまで防護の魔法の力場がそのクリーチャーを取り囲む。目標の基本のACは(13+目標の【敏捷力】修正値)になる。この呪文は目標が鎧を着用したとき、あるいは君がアクションを使用してこの呪文を終了させたときに終了する。

## メイジ・ハンド

Mage Hand／魔道士の手

召喚術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：30フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1分

射程内の君が選んだ地点に、幽霊のような空中に浮遊する手が1つ出現する。この手は持続時間の間じゅう、もしくは君がアクションとして消すまで、存在し続ける。この手は君から30フィートより遠くに離れた場合、あるいは君がこの呪文をもう一度発動したなら消滅する。

君はアクションを使うことで、この手を制御できる。この手を使って1つの物体を操作したり、鍵のかかっていない扉や容器1つを開いたり、開いた容器にアイテム1つをしまったり、取り出したり、あるいは1本の瓶の中身を注いだりできる。君はこの手を制御するたびに最大30フィートまでこの手を移動させることができる。

この手は攻撃を行ったり、魔法のアイテムを起動したり、あるいは10ポンドを超える物を運搬することはできない。

## メイズ

Maze／迷路

8レベル、召喚術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：集中、最大10分まで

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体を迷路じみた擬似次元界に放逐する。目標は持続時間が終了するか迷路か

ら脱出するまで、その擬似次元界に閉じこめられる。

目標は自分のアクションを用いて脱出を試みることができる。そのためには、目標が難易度20の【知力】判定に成功する必要がある。成功したなら目標は脱出し、この呪文は終了する(ミノタウロスおよびゴリストロ・デーモンは自動的に成功する)。

この呪文が終了した時点で、目標は迷路に放逐される前にいた場所に出現する。その場所が何ものかに占められている場合は、そこから最も近い何ものにも占められていない場所に出現する。

## メジャー・イメージ

Major Image / 上級幻像

3レベル、幻術

発動時間：1アクション

射程：120フィート

構成要素：音声、動作、物質(羊毛ひとつまみ)

持続時間：精神集中、最大10分まで

君は、大きさが1辺20フィート以内の、物体1つかクリーチャー1つか視覚的現象の幻像を作り出す。この幻像は射程内の君が見ることのできる場所に出現し、持続時間じゅう存在し続ける。この幻像は描写しようとした事柄の音や匂い、温度も伴うため、完全に本物のように見える。ただし、ダメージを与えたりクリーチャーを聴覚喪失状態にするほどに大きい音、嗅いだものの気分を悪くするほどの悪臭(たとえばトログロダイトの悪臭など)などを作り出すことはできない。

その幻像が射程内にある限り、君は自分のアクションを使用してその幻像を射程内の望むところへ動かすことができる。幻像が場所を移す際、君はその幻像の外見を変化させることで、その移動が幻像にとってふさわしいもののように見せることができる。例えば、クリーチャーの幻像を作り、それを移動させる際にその外見を変化させ、幻像が歩いて移動したように見せかけることができるのだ。同様に、君はその幻像に時に応じて別の音を出さることができる。例えば会話をさせることすら可能なのである。

ただし、幻像と物理的なやり取りを行なえば、それが幻と言うことはただちに判明する。なぜなら、その幻像を通り抜けてしまうからだ。クリーチャーがそのアクションを使ってその音や幻像を確かめようとするなら、そのクリーチャーは君の呪文セーヴィング・スロー難易度に対して、【知力】(捜査)の判定を行なう。成功したならば、それが幻と識別できる。幻像を幻と識別したクリーチャーは、この幻像を透かしてもものを見ることができ、幻像から与えられる他の感覚もまた(そのクリーチャーにとっては)幽かなものとなる。

高レベル版：君がこの呪文を6レベル以上の呪文スロットを用いて発動した時には、この幻像は精神集中が必要なくなり、解呪されるまで消えることはない。

## メテオ・スウォーム

Meteor Swarm / 流星雨

9レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：1マイル

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

射程内の君から見える地面上の別々の4点に燃え盛る火球が垂直落下する。それら4つの点を中心とした半径40フィートの球体内の全クリーチャーは【敏捷力】セーブを行なわねばならない。この球体の範囲は角を回りこんで広がる。セーブに失敗したクリーチャーは20d6の【火】ダメージと20d6の【殴打】ダメージを受け、成功した場合は半分のダメージを受ける。同一のクリーチャーが複数の爆発に巻き込まれた場合も、爆発の作用は1回ぶんし

か受けない。

この呪文は範囲内の物体にもダメージを与え、また着用も運搬もされていない可燃性の物体すべてに火をつける。

## モルデンカイネズ・ソード

Mordenkainen's Sword / モルデンカイネンの剣

7レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質(柄と柄頭が銅と亜鉛製で他がプラチナ製の剣のミニチュア；価値は250gp相当)

持続時間：集中、最大1分まで

君は射程内に浮かぶ剣の形をした平面状の力場を1つ作り出す。この剣は持続時間じゅう持続する。

この剣が出現した際、君は剣から5フィート以内にいる目標を1体選択して1回の近接呪文攻撃を行なう。ヒットしたなら目標は3d10【力場】ダメージを受ける。この呪文が終了するまで、君は自分のターン毎にボーナス・アクションとして“この剣を君から見える場所へと最大20フィート移動させ、最初と同じ攻撃を1回行なう”ことができる。この攻撃の目標は最初と同じでも良いし、異なっても良い。

## ライト

Light / 光

力術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、物質(ホタル1匹あるいは燐光コケ)

持続時間：1時間

1つの物体に接触する。その物体は差し渡し、奥行き、高さいづれも10フィート以内でなければならない。呪文が終了するまで、その物体は半径20フィートまでを“明るい”明るさに、そこからさらに20フィートを“薄暗い”明るさに照らす。この光には君が望む色を付けることができる。なにか不透明なものでこの物体を完全に覆ったなら、明かりは遮断されてしまう。君が再度この呪文を発動するか、1回のアクションとして消した時点で、この呪文は終了する。

敵対するクリーチャーが手に持っている物体や、着用している物体を目標にする時には、そのクリーチャーはこの呪文を避けなければ【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。

## ライトニング・ボルト

Lightning Bolt / 電撃

3レベル、力術

発動時間：1アクション

射程：自身(100フィートの直線)

構成要素：音声、動作、物質(毛皮少々、アンバー(琥珀)か水晶がガラスでできた棒)

持続時間：瞬間

一条の電光が長さ100フィート、幅5フィートの直線となって君の指先から狙った方向へと炸裂する。この直線の中にいるすべてのクリーチャーは、【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは8d6の【電撃】ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

この電光の範囲内であって、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を4レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが3レベルを1上回るごとにダメージが1d6増加する。

## リザレクション

Resurrection / 蘇生

7レベル、死霊術

発動時間：1時間

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(1,000gp以上の価値のあるダイヤモンド；この呪文によって消費される)

持続時間：瞬間

君はクリーチャー1体に接触して蘇生させる。そのクリーチャーは(1)死後100年を超えてはならず、(2)老衰で死んだものであってはならず、(3)アンデッドであってはならない。そのクリーチャーの魂が同意しており、かつ肉体に戻ることを阻害されていないなら、そのクリーチャーは現在ヒット・ポイントが最大値に等しい状態で蘇生する。

この呪文はまた、目標が死亡した時点で作用していた毒をすべて無力化し、魔法の病気でない病気をすべて癒す。ただし、魔法の病気や呪いそのほか同様の効果は取り除けない。この呪文を発動する前にそれらの効果を取り除いておかない限り、そのクリーチャーは蘇生したとたんにそれらの効果を受ける。

この呪文はすべての致命傷をふさぎ、身体の一部が失われている場合もすべて再生させる。

死からの復活は苦難を伴う。目標はあらゆる攻撃ロール、セーブ、能力値判定に-4ペナルティを受ける。このペナルティは目標が大休憩を終えることに1ずつ軽減され、0ペナルティになった時点で消えうせる。

死後1年以上経過したクリーチャーをこの呪文によって蘇生させることは、君に多大な負担を与える。そうした場合、君は大休憩を終えるまでいかなる呪文も発動できず、あらゆる攻撃ロール、能力値判定、セーブに不利をこうむる。

## リジェネレート

Regenerate / 再生

7レベル、変成術

発動時間：1分

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(マニ車および聖水)

持続時間：1時間

君は1体のクリーチャーに接触し、その自然治癒力を活性化させる。目標は即座に4d8+15ヒット・ポイントを回復し、さらにこの呪文の持続時間中、目標自身のターン開始時ごとに1ヒット・ポイントを回復する(1分あたり10ヒット・ポイント)。

目標の身体の一部(指、脚、尻尾など)が切り落とされている場合、それらは2分後に再生する。切り落とされた身体の一部を元の部位に押し当てているなら、この呪文は即座に切り落とされた部位同士を接合させる。

## リムーヴ・カース

Remove Curse / 呪いの除去

3レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君が接触することにより、クリーチャー1体あるいは物体1つに作用しているすべての呪いは終了する。その物体が呪われた魔法のアイテムであった場合、アイテムの呪いは残るが、この呪文は持ち主のその物体に対する同調(attunement)を破ることができるので、今や持ち主はその物体を取り外したり捨てることができるようになる。

## リヴィヴィファイ

Revivify / 緊急復活

3レベル、死霊術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(最低でも300gp相当のダイヤモンド。これは呪文により消費される)

持続時間：瞬間

死亡後1分以内のクリーチャー1体に接触すること。そのクリーチャーはヒット・ポイント1で復活する。この呪文は老衰で死んだクリーチャーを生き返らせることはできないし、失った肉体の部位を修復することもできない。

## レイ・オヴ・フロスト

Ray of Frost / 冷氣光線

力術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

青白い冷氣エネルギーのビームを射程内の敵に放つ。1体の目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。命中すると目標は1d8の[冷氣]ダメージを受け、君の次のターン開始時まで移動速度が10フィート減少する。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い1d8ずつ増加する、すなわち5レベルで2d8、11レベルで3d8、17レベルで4d8である。

## レイズ・デッド

Raise Dead / 死者の復活

5レベル、死霊術

発動時間：1時間

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質(500gp以上の価値のあるダイヤモンド；この呪文によって消費される)

持続時間：瞬間

君は死後10日以内のクリーチャー1体に接触して蘇生させる。そのクリーチャーの魂が同意しており、かつ肉体に戻ることを阻害されていないなら、そのクリーチャーは1ヒット・ポイントで蘇生する。

この呪文はまた、目標が死亡した時点で作用していた毒をすべて無力化し、魔法の病気でない病気をすべて癒す。ただし、魔法の病気や呪いそのほか同様の効果は取り除けない。この呪文を発動する前にそれらの効果を取り除いておかない限り、そのクリーチャーは蘇生したとたんにそれらの効果を受ける。この呪文でアンデッド・クリーチャーを蘇生させることはできない。

この呪文はすべての致命傷をふさぐが、失われた身体の一部まで回復させることはできない。生命維持に不可欠な肉体の一部ないし内臓(たとえば頭部)が失われている場合、この呪文は自動的に失敗する。

死からの復活は苦難を伴う。目標はあらゆる攻撃ロール、セーヴィング・スロー、能力値判定に-4ペナルティを受ける。このペナルティは目標が大休憩を終えることに1ずつ軽減され、0ペナルティになった時点で消えうせる。

## レヴィテート

Levitate / 空中浮揚

2レベル、変成術

発動時間：1アクション

射程：60フィート

構成要素：音声、動作、物質（革製の小さな輪か、鉤型に曲げた金の針金）

持続時間：精神集中、最大10分まで

君は射程内であって君が見ることのできるクリーチャー1体あるいは選択した物体1つを垂直に高さ20フィートまで浮揚させることができ、持続時間じゅう空中に留めておける。この呪文では重量500ポンド（約225kg）までの目標を浮揚させることができる。浮揚させられるのを望まないクリーチャーは【耐久力】セーヴィング・スローに成功することで、効果を受けずにすむ。

目標は自分の手の届く範囲にある固定された物体や表面（壁や天井など）を押ししたり引いたりすることによってのみ、移動することができる。これにより目標は登攀と同じようにして移動できるのである。君は自分のターンに、目標の高さを上下どちらにでも、最大20フィートまで変えることができる。目標が君自身であるなら、君は自分の移動の一部として上下に移動できる。目標が君自身ではないなら、君は自分のアクションを用いて目標を動かすことができるが、目標は射程内にいなければならない。

この呪文が終了した時に目標がまだ空中にいたなら、目標はゆっくりと地面に降り立つ。

## レジスタンス

Resistance／抵抗力

防御術、初級呪文

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質（外套のミニチュア）

持続時間：精神集中、最大1分まで

1体の同意するクリーチャーに接触する。呪文が終了する前に1回、目標は自身が選んだ1回のセーヴィング・スローに対し、1d4をロールしてその結果の数値を加算することができる。このダイスをロールするかどうかの選択は、セーヴィング・スローを行なう前でも後でも良い。1d4をロールした時点でこの呪文は終了する。

## レッサー・レストレーション

Lesser Restoration／初級回復術

2レベル、防御術

発動時間：1アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

クリーチャー1体に接触することにより、君はそのクリーチャーに影響を及ぼしている病気1種類、あるいは以下の状態1種類を終了させることができる：聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、盲目状態。

## ロケート・クリーチャー

Locate Creature／クリーチャー探知

4レベル、占術

発動時間：1アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作、物質（猟犬の毛皮ひときれ）

持続時間：精神集中、最大1時間まで

君が良く知っているクリーチャー1体の名前または特徴を述べる。そのクリーチャーが君から1,000フィート以内にいる限り、君はそのクリーチャーがいる方向を感知する。そのクリーチャーが移動しているなら、移動方向も分かる。

この呪文は君が知っている特定個体のクリーチャーの方向を調べることができる。また、ヒューマンやユニコーンといった特定種類のクリーチャーのうち君から最も近い個体の方向を調べることができる。ただし、君が30フィート以内の距離で少なくとも1回は見たことのあるクリーチャーに限られる。君が名前または特徴を述べたクリーチャーが（たとえばポリモーフ呪文の効果などによって）別の姿に変わっている場合、この呪文はそのクリーチャーの方向を感知できない。

君とそのクリーチャーをまっすぐ結ぶ経路が幅10フィート以上の流れる水によって遮られている場合、この呪文はそのクリーチャーの方向を感知できない。

## 付録A：状態

さまざまな“状態”は、クリーチャーに何ができるかを、さまざまな形で変化させる。状態は呪文やクラス特徴やモンスターの攻撃やその他の効果によって起きる。状態の多くは(盲目状態のように)有害だが、中には(不可視状態のように)有益なものもある。

状態は対抗手段が取られるか(たとえば伏せ状態なら立ち上がるなど)、その状態を引き起こした効果中に明記されている持続時間が過ぎるまで、持続する。

1体のクリーチャーが複数の効果から同一の状態を受けている場合、それぞれの状態にはそれぞれの持続時間があるが、しかし同じ状態を複数受けているからといってその状態の効き目がよりひどくなるということはない。クリーチャーはその状態にあるか、ないか、2つに1つである。

クリーチャーが特定の効果を受けるとどうなるかの定義を以下に示す。

### 気絶状態 (Unconscious)

- 気絶状態のクリーチャーは無力状態(当該項目参照)であり、移動することも言葉を発することもできず、周囲の環境を認識しない。
- 気絶状態になったクリーチャーは、手に持っていたものを落とし、倒れて伏せ状態になる。
- 気絶状態のクリーチャーは、【筋力】セーブや【敏捷力】セーブには自動的に失敗する。
- 気絶状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。
- 気絶状態のクリーチャーに対して、そのクリーチャーから5フィート以内にいる攻撃者が攻撃を行なってヒットを与えたなら、そのヒットは必ずクリティカル・ヒットになる。

### 恐怖状態 (Frightened)

- 恐怖状態のクリーチャーは、その恐怖の源に視線が通っている限り、すべての能力値判定と攻撃ロールに不利を受ける。
- 恐怖状態のクリーチャーは、自ら進んで恐怖の源へ近づくような移動を行なうことはできない。

### 拘束状態 (Restrained)

- 拘束状態のクリーチャーは、移動速度が0になり、移動速度に対するボーナスの利益も一切受けられない。
- 拘束状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。拘束状態のクリーチャーによる攻撃ロールは不利を受ける。
- 拘束状態のクリーチャーは【敏捷力】セーブに不利を受ける。

### 石化状態 (Petrified)

- 石化状態になったクリーチャーは、着用または運搬していた非魔法的な物品すべてとともに、堅く動かぬ物質(通常は石)と化する。重量は10倍になり、年をとることはなくなる。
- 石化状態のクリーチャーは無力状態(当該項目参照)であり、移動することも言葉を発することもできず、周囲の環境を認識しない。
- 石化状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。
- 石化状態のクリーチャーは、【筋力】セーブや【敏捷力】セーブには自動的に失敗する。
- 石化状態のクリーチャーは、あらゆるダメージに対する抵抗を得る。
- 石化状態のクリーチャーは、毒と病気に完全耐性を有するが、既に体内にある毒や病気は効果が停止するだけで、なくなるわけではない。

### 聴覚喪失状態 (Deafened)

- 聴覚喪失状態のクリーチャーは音を聞くことができず、聴覚を必要とする能力値判定には自動的に失敗する。

### つかまれた状態 (Grappled)

- つかまれた状態のクリーチャーは、移動速度が0になり、移動速度に対するボーナスの利益も一切受けられない。
- つかまれた状態は、そのクリーチャーをつかんでいる者が無力状態(当該項目参照)になったならば、終了する。
- つかまれた状態のクリーチャーが、何らかの効果によって、つかんでいる者の間合いや“つかまれた状態を発生させている効果”の届く範囲の外に出た場合(たとえばクリーチャーがサンダーウェイヴの呪文で押しやられた場合など)にも、つかまれた状態は終了する。

### 毒状態 (Poisoned)

- 毒状態のクリーチャーは攻撃ロールと能力値判定に不利を受ける。

### 不可視状態 (Invisible)

- 他の者が不可視状態のクリーチャーを見るには、魔法や特殊な知覚能力によらねばならない。不可視状態のクリーチャーは、隠れ身に関しては、“重度の隠蔽”下にあるものと見なされる。不可視状態のクリーチャーが少しでも物音をたてたり痕跡を残したりするなら、そのクリーチャーの位置は探知され得る。
- 不可視状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは不利を受ける。不可視状態のクリーチャーによる攻撃ロールは有利を得る。

### 伏せ状態 (Prone)

- 伏せ状態のクリーチャーは、立ち上がらない限り、“這い進む”以外の移動手段をとれない。立ち上がったならば伏せ状態は終了する。
- 伏せ状態のクリーチャーは、攻撃ロールに不利を受ける。
- 伏せ状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは、攻撃者がそのクリーチャーから5フィート以内にいるなら、有利を得る。そうでないなら、その攻撃ロールは不利を受ける。

### 麻痺状態 (Paralyzed)

- 麻痺状態のクリーチャーは無力状態(当該項目参照)であり、移動することも言葉を発することもできない。
- 麻痺状態のクリーチャーは、【筋力】セーブや【敏捷力】セーブには自動的に失敗する。
- 麻痺状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。
- 麻痺状態のクリーチャーに対して、そのクリーチャーから5フィート以内にいる攻撃者が攻撃を行なってヒットを与えたなら、そのヒットは必ずクリティカル・ヒットになる。

### 魅了状態 (Charmed)

- 魅了状態のクリーチャーは、その魅了状態をもたらした相手を、攻撃することも、有害な能力や魔法効果の目標とすることもできない。
- 魅了状態をもたらした者は、魅了状態のクリーチャーと会話などの社交的なやりとりをするための能力値判定すべてに有利を得る。

## 朦朧状態 (Stunned)

- ・朦朧状態のクリーチャーは無力状態 (当該項目参照) であり、移動を行なえない。言葉を発する時にはゆっくりと、とぎれとぎれに話すことしかできない。
- ・朦朧状態のクリーチャーは、【筋力】セーブや【敏捷力】セーブには自動的に失敗する。
- ・朦朧状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。

## 無力状態 (Incapacitated)

- ・無力状態のクリーチャーはアクションを行なうことも、リアクションを行なうこともできない。

## 盲目状態 (Blinded)

- ・盲目状態のクリーチャーはものを見ることができず、視覚を必要とする能力値判定には自動的に失敗する。
- ・盲目状態のクリーチャーに対する攻撃ロールは有利を得る。盲目状態のクリーチャーによる攻撃ロールは不利を受ける。

## 消耗状態 (Exhaustion)

一部の特殊能力や、環境による災害 (飢え、長期の高温または低温など) は、“消耗状態”と呼ばれる特殊な状態をもたらすことがある。消耗状態には6つの段階がある。個々の効果はクリーチャーに1段階もしくはそれ以上の消耗状態をもたらす得る。詳細は個々の効果の記述を参照されたい。

段階	効果
1	すべての能力値判定に不利を受ける
2	移動速度が $\frac{1}{2}$ になる
3	攻撃ロールとセーヴィング・スローに不利を受ける
4	最大hpが $\frac{1}{2}$ になる
5	移動速度が0になる
6	死亡する

既に消耗状態にあるクリーチャーが、さらに消耗状態をもたらす効果を受けたなら、現在の消耗状態の段階が、その効果の記述にある分だけ増加する。

クリーチャーは現在の消耗状態の段階に対応する効果だけでなく、それより低い段階に対応する効果もすべて受ける。たとえば第2段階の消耗状態にあるクリーチャーは、移動速度が $\frac{1}{2}$ になり、かつすべての能力値判定に不利を受ける。

消耗状態を取り除く効果は、消耗状態の段階を、その効果の記述にある値だけ減少させる。クリーチャーの消耗状態の段階が1未満になったなら、すべての消耗状態の効果は終了する。

1回の大休憩を終了することで、クリーチャーの消耗状態の段階は1減少する (ただし、そのクリーチャーがそれなりの食糧と飲料を摂取している場合に限る)。

# 付録B：多元宇宙の神々

宗教は、D&Dの多元宇宙に含まれる諸世界での暮らしの重要な一部分だ。神々がこの世界を歩み、クレリックたちが神の力を呼び招き、邪教のカルト員どもが地下のねぐらで昏き生贄を捧げ、輝かしきパラディンたちが闇を照らす灯火となる世界において、神々を疑ったりその存在を否定することなどできようはずがない。

D&Dの諸世界の住人たちの多くは、時と場合に応じてさまざまな神を崇める。たとえばフォーゴトン・レルムの人々は同じ一日のうちに、恋愛の成就を願ってスーニーに祈り、市場にゆく前にワキーンに捧げ物をし、大嵐が吹く時はタロスの機嫌をとろうとするだろう。多くの人々は、それらの神々の中で特に気に入りの一柱を選び、その理想や教えを自分のものとして受け入れている。また、もっぱら一柱の神格に身を捧げる者も少しはいて、その多くは神格の理想を奉じる勇者や司祭となる。

あるキャンペーンにおいて神々への信仰が存在するのか、存在するならばいかなる神々が信仰されているのかは、そのキャンペーンのDMが決めることだ。君は参加するキャンペーンで選べる神々の中から、自分のキャラクターが仕えるか、崇めるか、口先だけの祈りを捧げる対象として、特定の一柱の神格を選んでもよい。君のキャラクターが頻繁に祈る相手として数柱の神格を選んでもよい。君のDMのキャンペーンで信仰対象となっている神々のことを脳内にメモしておき、適切なタイミングで神々の名を唱えるだけでもよい。君がクレリックのクラスまたは侍祭の背景を持つキャラクターをプレイしているなら、君が仕えている、またはかつて仕えていた、神格を一柱選び、クレリックの領域はその神格の領域の中から選ぶことをお勧めする。

## D&Dのパンテオン

D&Dの多元宇宙に存在する各世界には、それぞれ固有の神格からなる“パンテオン”(神格集団)がある。この付録ではその中でもフォーゴトン・レルムのパンテオンだけを扱う。

## フォーゴトン・レルム

フォーゴトン・レルム世界では何十もの神格が崇められ、敬われ、畏怖されている。レルム中で知られている有名どころだけでも30以上いる上に、特定の地域、1つの部族、小規模なカルト教団、大規模な教団内の特定の教派などだけで崇拝されている神格はさらに多い。

## ヒューマン以外の神格

多くの世界ではヒューマン以外の特定の種族と強く結びついた神々が崇められているが、その崇拝の様式は必ずしも同じではない。ただし、フォーゴトン・レルムおよびグレイホークのヒューマン以外の諸種族は同一の神々を崇めている。

ヒューマン以外の種族にはその種族専用のパンテオンがある場合も多い。たとえばドワーフ・パンテオンには、モラディン、その妻である“真なる銀”ベアオナー、そしてその子供または孫とされる以下の神々が名を連ねている；アバソー、“銀鬚”クランゲディン、“輝くマント”ダグマレン、デュマソイン、ゴーム・ガルシン、“輝く斧”ヘーラ、マーサモア・ドゥーイン、シャリンドラー、サード・ハー、ヴァーガダイン。ドワーフの各氏族や王国はこれらの神々の一部だけを崇めたり、全部を崇めたり、いずれも崇めていなかったり、よそ者には知られていない (あるいは他の名前でも知られている) 他の神々を崇めていたりする。

## フォーゴトン・レルムの神々

神格	属性	推奨の領域	聖印
アズース、ウィザードの神	秩序にして中立	知識	炎に縁取られた上向き左手
イルメイター、忍耐の神	秩序にして善	生命	手首を赤い紐で縛った両手
ウンバーリー、海の女神	混沌にして悪	嵐	左右にうねる波
エルダス、平和の女神	中立にして善	生命、自然	静かな池に流れ落ちる滝
オーリル、冬の女神	中立にして悪	自然、嵐	六角形の雪の結晶
オグマ、知識の神	真なる中立	知識	白紙の巻物
ガンド、職人の神	真なる中立	知識	4本のスポークを持つ歯車
ケレンヴォー、死者の神	秩序にして中立	死	天秤を持った上向き骸骨の腕
サヴラス、占いと宿命の神	秩序にして中立	知識	水晶球の中に多種多様な瞳
シアリック、嘘の神	混沌にして悪	欺き、戦	黒または紫の日輪の中央に顎の無い髑髏
シャー、闇と喪失の女神	中立にして悪	死、欺き	縁取られた黒い円
シルヴァナス、荒ぶる自然の神	真なる中立	自然	オーク樹の葉
スーネイ、愛と美の女神	混沌にして善	生命、光	美しい赤毛の女性の顔
セルーネイ、月の女神	混沌にして善	知識、生命	2つの目を囲む7つの星
ターロス、嵐の神	混沌にして悪	嵐	1点から伸びる3条の稲妻
タイモラ、幸運の女神	混沌にして善	欺き	コインの表の面
タロウナ、病と毒の女神	混沌にして悪	死	三角形の中に3つの涙滴
チョーンティア、農業の女神	中立にして善	生命	穀物の束または穀物の上に咲く薔薇
ティア、裁きの神	秩序にして善	戦	ウォーハンマーの上に天秤
デニア、筆記の神	中立にして善	知識	開いた目の中に灯る蠟燭
テンパス、戦の神	真なる中立	戦	燃え上がる上向き剣
トーム、勇気と自己犠牲の神	秩序にして善	戦	白い右籠手
ベイン、専制の神	秩序にして悪	戦	五本指を揃えた上向き黒い右手
ベジャバ、不運の女神	混沌にして悪	欺き	黒い枝角
ベハル、殺戮の神	中立にして悪	死	髑髏を囲んで円状に散らばる血痕
ヘルム、守護の神	秩序にして中立	生命、光	上向き左籠手の甲に見開いた眼
マーケール、死の神	中立にして悪	死	人の白い髑髏
マイリーキー、森の女神	中立にして善	自然	ユニコーンの頭部
マスク、盗賊の神	混沌にして中立	欺き	黒い仮面
ミストラ、魔法の女神	中立にして善	知識	円をなす7つの星、円をなす9の星に囲まれて揺らめく赤い霧、または星1つ
ミリル、詩と歌の神	中立にして善	光	葉で作られた五弦のハープ
メイラー、狩の神	混沌にして悪	自然	爪を伸ばした獣の足
ラサンダー、誕生と再生の神	中立にして善	生命、光	地平線上の日の出に向かう道
リーラ、喜びの女神	混沌にして善	生命	正三角形をなす3つの六芒星
レアラ、幻の女神	混沌にして中立	欺き	下向き三角形の中で渦巻く霧
ロヴィーエイター、苦痛の女神	秩序にして悪	死	先端が9に分かれたトゲ付きの鞭
ワキーン、交易の女神	真なる中立	知識、欺き	左向きのワキーンの顔を描いたコイン

### 生命の領域と死の領域

本項に登場する神々の多く(癒し、保護、誕生、養育、豊饒に関わり深い神々が多い)には生命の領域が推奨されている。だが第3章で説明したとおり、生命の領域はきわめて幅が広いので、悪属性でないあらゆる神格のクレリックは生命の領域を選択可能である。

他の神々の中には死の領域に関わり深いものもある(そのほとんどは悪属性である)。死の領域の詳しいデータは『ダンジョン・マスターズ・ガイド』(製品版、未訳)に載っている。死の領域を選ぶクレリックのほとんどは悪 NPC だが、君が死の神を信仰したいなら DM に相談してみよう。

## 付録C：5つの勢力

フォゴトン・レルムのキャンペーン設定に基づいて作られるキャラクターの多く、とりわけオーガナイズド・D&D・プレイのために作られるキャラクターたちは、レルムにおいて影響力を増した以下の5つの勢力のいずれかに所属している。これらの各勢力には独自の理念があり、目的があり、思想がある。英雄的な勢力もあれば、あまりそうでないものもある。だが災厄の迫る時には、すべての勢力が力を合わせて強大な脅威に立ち向かうことになる。

### ハーパー

ハーパー（「竖琴ひきたち」ほどの意）は魔法使いとスパイたちの秘密ネットワークであり、レルム世界を罪無き者、弱き者、貧しき者に利する方向へ傾けようとしている。ハーパーの活動員たちは腐敗と無縁な善の守護者を自任し、抑圧された者にすぐさま手を差し伸べる。ハーパーは“舞台裏”で活動することを好み、めったに気付かれることなく暴君を追い払い、圧政を退け、邪悪な意図を持つとされる勢力の隆盛を妨げる。ハーパーはレルム中の力ある組織や存在を把握しており、踏みにじられた者たちのために不平等を払拭すべく休まず働いている。



ハーパーの活動員は単独で行動し、自分の機転と広大な情報網を活かして敵の上手に立とうとする。彼らは知は力であると感じているため、事前の情報収集なくして成功なしと心得ている。ハーパーは大量の情報を抱えており、魔法と非魔法双方の支援を常に利用できる。古参の者はフェイルーンのあちこちにある秘密の情報保管庫を利用でき、また大きな町や都市には必ずいる、信頼できる情報提供者の力も借りられる。

この組織は強力なアイテムの気配に絶えず目を光らせており、そのようなアイテムを悪党の手に渡さぬことを特に重視している。この目的を達成するため、ハーパーの活動員はさまざまな変装や偽の身元を使って、太古の地図、埋もれた都市、魔道士の岩などの固く守られた秘密に手を伸ばそうとする。

ハーパー同士の結束は固く、友情は不滅である。彼らの活動が表沙汰になることは少ないが、他に手段が無いために公然と活動せざるを得ない場合も稀にある。そのような場合、君の仲間のハーパーはすぐ近くで君を見守っていて、いざという時には物陰から飛び出して同志（＝君）を助けてくれるはずだ。

「ハーパーたる者が最優先すべきこと、それは自分の力だけを頼みとすることです。あなたが独りで活動し始めたなら、誰もあなたに力を貸そうと誘惑することはできません。あなたの主人はあなた自身なのです。」

ゆえに、ハーパーの魂は決して腐敗してはなりません。自分は腐敗などしないと信じ切っている人は多いけれど、力はさまざまな姿であなたに近づき、確実にあなたの弱いところを見つけ出します。しかし、あなたなら大丈夫かもしれません。まことのハーパーのみがこの試練を潜り抜け、弱みを強みに変えることができます。だからこそ我々は暴君を押しとどめ、虐げられた人々に糧

を与え、しかもそれらに対して何の見返りも求めずにいられるのです。

我らは声なき者のための歌なり」

——レマルリア・“レミ”・ヘイヴンツリー

### ガントレット騎士団

ガントレット騎士団は悪がどこに潜もうとも躊躇なくこれを討つ、比較的新興の組織である。この騎士団は悪が多種多様な姿をとること、獲物をもてあそび他者を欺いて広まっていくものであることを理解している。そのためこの組織の者たちは自分の責任で活動し、危険の兆候を見つけ出してそれが大きく育つ前に打ち砕こうとする。



悪の種は闇に育まれるものであるため、ガントレット騎士団は最も危険なダンジョン、最も闇深い洞窟、最も穢れた穴倉へと乗り込んで、悪党どもを根絶やしにせんとする。また彼らは、悪の影は誰の中にも眠っており、魂を闇に染め上げる機会を虎視眈々と狙っているのだということも知り抜いている。そのため、この騎士団のパラディンとモンクとクレリックたちは長い時間を深い祈りに費やし、己の内なる目を見開いて自身の思考と感情を見つめようとする。彼らはそのようにして己を内面から浄化し、しかるのちに世界を浄化するべく剣を取る。

ガントレット騎士団は信じている——およそ知性を有するすべての者は、己自身の意志によって理性と善の光に至らねばならないと。彼らが他人の考えに直接干渉しようとしぬものもそのせいだ。彼らの関心は行動にのみ向けられ、この世界に善き模範を示すことによって他者を元気づけ啓発しようとしている。この騎士団の考えでは、自分の神を信じ、自分の友を信じ、自分自身を信じることこそ、悪意の大群を打ち負かすための最良の武器なのだ。

このように敬虔な信念を抱くがゆえに、この騎士団の者たちは自身にも他人にも力をもたらす源であり、闇に抗う輝かしき光たりうる。だが彼らは問答無用で攻撃をしかける乱暴者ではない。この騎士団の厳格な名誉の規範では、実際に悪がなされてはじめて敵を討つことが許される。したがって、ガントレット騎士団は常に警戒を怠らず、(信仰の力とそれ以外とを問わず)利用可能なあらゆる手段を尽くして、闇が生じる日時と場所を突き止めようとする。

「悪とはかくのごときもの。悪は闇であり、影であり、汝の盲点に潜むものだ。君の気が緩んだとたん、悪は君の中に忍び込んでくる。悪は変装の達人であり、中でも最悪の変装は、そう、君自身だ。悪は君自身の考えや感情になりすまし、君を怒らせ、欲望と嫉妬を植え付け、己を他人の上に置かせようとする。」

生まれつきの悪人はいない。悪の声を己の声と思込まれるまでには時間がかかるのだ。だからこそ、この騎士団に加入を希望する者たちは、真の自分を知ることが要求される。勇気とは、目の前の竜と戦うことではなく、己の内なる竜と戦うことだ。我らの祈りはそのためのものである。君が内なる竜を滅ぼせたなら、



己の内に潜む闇に打ち勝ったことになる。闇に打ち勝って初めて、真の善を理解できるようになる。そして真の善を理解して初めて、剣を佩き騎士団の徽章を帯びる準備が整うのだ」

——カジソ・スチールハンド

## エメラルド団

エメラルド団は広範囲で活動する集団であり、自然世界に対する脅威に立ち向かい、また大自然の中で生き延びようとする者に手を貸している。この組織はフェイルーン中に支部があり、各支部はそれぞれ独立して活動していることが多い。エメラルド団に属する者たちはその活動の中で、強烈な自主独立の精神と特別な戦闘技術とサバイバル技術を身に着ける。

エメラルド団のレンジャーはキャラバンに雇われて、今にも崩れそうな峠道やアイスウィンド・デイルの凍てつくツンドラを案内することがある。ドルイドは村人たちが長く厳しい冬を越すための準備を手伝うことがある。人里を離れて生きるバーバリアンやドルイドがどこからともなく現れて、オークに襲われている町を守ることがある。

エメラルド団のメンバーは野外で生き延びる技に長けている。さらに重要なのは、他人が野外で生き延びるのを手助けする技にも長けていることだ。彼らは文明や進歩を敵視しているわけではないが、文明と自然のバランスを保つべく苦心している。エメラルド団は自然の秩序を回復し、守り、自然に反するあらゆる存在を見つけ出して打ち砕く。彼らはこの世界の諸元素の力を見守り、文明と自然が互いを破壊せぬよう努めている。

「エメラルド団は、都市と、壁の外に広がる土地とをつないでいる門の番人だ。我らは大自然の守護者であり、大自然を理解できない社会の守護者である。自然の秩序は太古の昔から——自然の秩序という概念を理解しうる知的生命体が現れるよりも遥かに昔から存在していたが、そのことを覚えている者は少ない。原始の秩序に触れることは、あらゆる命を導く力に触れることなのだ。

エメラルド団の道を歩む者は、この力を得る。我らはこの力を体現し、この力は我らを動かして使命を果たさせる。だからこそ、我々は決して独りではない。都市の喧騒の中にあっても、我らは内なる自然世界の存在を感じ取り、健やかでたくましく元気でいられる。そしてエメラルド団はこの力の感覚をすべての者に感じさせようとしている。

自由こそ最高の使命ではなからうか」

——デラーン・ウィンターハウンド



## 領主同盟

領主同盟は、悪を退けるためには団結が必要だと信じるフェイルーンの(主に“北方”地域の)都市や町の統治者の同盟である。ウォーターディープ、シルヴァリームーン、ネヴァーウィンターその他の自由都市の統治者たちが同盟の中核となっており、同盟に属する領主たちはみな自分の領地の安全と繁栄を第一目標としている。

領主同盟の活動員には、世慣れたバード、熱狂的なバラディン、才能ある魔道士、古強者の戦士などがいる。彼らは忠誠心第一で選抜されており、監視、隠密、潜入、戦闘の達人である。彼らは裕福な名士の後援を受けているため、(普通の品に偽装された)良質の装備を身に付けており、その中には通信用の呪文が記された大量の巻物も含まれている。

領主同盟の活動員たちは文明を脅かす諸勢力に対して一致団結して立ち向かい、フェイルーンの文明社会の安全と繁栄を守っている。彼らはあらゆる手段を費やして、文明への脅威を事前に排除する。人々の繁栄と安全を守るため、また人々を治める領主のため、彼らは誇り高く戦う。だが、領主同盟の活動員たちは名誉を欲しがらる傾向が強く、また同盟内のライバル都市よりも優位に立とうとしがちである。同盟の指導者たちは、同盟のメンバーが互いに助け合わなければ組織の存続がおぼつかないことを承知しており、そのために自尊心と外交の均衡をはかっている。領主同盟の活動員に悪党は少ないが、何件かの裏切りがあったことは知られている。

「誰もが皆、夜は我が家で落ち着いて眠りたいと思っている。だが悪を退けるために必要な使命を果たそうとする者はどれほどいるだろうか？ 寒気と雨に晒され、空腹に鳴る腹を抱えて、戦いを待ち続けられるだろうか？ 良き実りを刈り取りたがる者は多いが、畑の石を除いて耕す者は少ないのだ。

領主同盟は、ベッドで眠る商人が聞いたこともないような存在と戦っている。町長の元に知らせが届く前に、我々が脅威を取り除く。我々は悪しきものを退ける。それこそ我らの得意とするところだ」

——ラミール・ジョス



## ゼンタリム

“ブラック・ネットワーク”とも呼ばれるゼンタリムは、フェイルーン中に勢力と影響を広げようとする熟練の傭兵、腕利きのローグ、狡猾なウォーロックなどからなる組織である。ゼンタリムの活動員たちは、規則なんかに従っては何もできないと思っている。突き詰めて言えば、彼らは規則を定める側になりたいのだ——そして、実際にそうなっている場所もいくつかある。彼らは法律の条文の微妙な箇所につけこみ、欲しいものを手に入れるためには後ろ暗い非合法的活動に手を染めることも辞さない。



ゼンタリムにとって、富は力だ。信用を獲得し疑いを晴らすのに、富より役立つものはない。時として金は千羽の鳥よりも大きな声で“ものを言う”のだ。ゼンタリムの活動員たちはいつも、費用を惜しまず最高品質の武器防具を持ち歩いている。キャラバンの護衛が必要なとき、貴族が財産を守るための衛兵を募集しているとき、都市の城壁を守る熟練の兵士が足りないとき、ゼンタリムは金で買える限り最高の戦士を提供する。

この組織は個々のメンバーの野心を煽り立て、単独で仕事を片付けられる有能な者に褒賞を与える。そして仕事は結果がすべてだ。何も持たずにブラック・ネットワークに加わった者でも、才能と努力さえあれば組織内で重要な地位に上げられる可能性がある。

「ゼンタリムに入ること、千の扉を開けられる鍵みたいなもんさ。そしてどの扉の向こうにも、自分の欲を満たせるものがある。たいていの奴は、この手の自由から尻込みしちゃう。枷をはめられ、法律に縛られ、おむつを履かされて、まやかしの安全が手に入ると思い込んでやがるのさ。

ブラック・ネットワークは、その手の縛りに慣れきった連中が踏みこんだら頭がぐちゃぐちゃになりそうな、恐ろしい土地や異世界を探検するために、必要なものを与えてくれる。そういう場所では、時間とも恐怖とも慈悲とも無縁の存在に打ち勝てる強烈な魔法は見つからない。ゼンタリムのやり方はお前さんのお気に召さないかもしれないね。けど、アビスから這いあがってきたデーモンがお前さんの家族を襲うとしたら、私が闇の奥深くの領域で対抗手段を見つけてきたことに嫌でも感謝するだろうさ」

——イアンナ・アステリオン