

レベル毎の難易度

レベル	簡単	通常	困難
1	8	12	19
2	9	13	20
3	9	13	21
4	10	14	21
5	10	15	22
6	11	15	23
7	11	16	23
8	12	16	24
9	12	17	25
10	13	18	26
11	13	19	27
12	14	20	28
13	14	20	29
14	15	21	29
15	15	22	30
16	16	22	31
17	16	23	31
18	17	23	32
19	17	24	33
20	18	25	34
21	19	26	35
22	20	27	36
23	20	27	37
24	21	28	37
25	21	29	38
26	22	29	39
27	22	30	39
28	23	30	40
29	23	31	41
30	24	32	42

技能チャレンジ

複雑度	成功数	有利	難易度
1	4	-	通常4
2	6	-	通常5、困難1
3	8	2	通常6、困難2
4	10	4	通常7、困難3
5	12	6	通常8、困難4

有利:難易度を通常と困難の2段階にして困難を成功させたら成功数に2を加算する、困難な判定に成功すれば失敗を1減らすなど、PCの助けになる判定のこと。

モンスター知識

起源	修正値
異形起源	〈地下探検〉
永劫起源	〈宗教〉
元素起源	〈魔法学〉
自然起源	〈自然〉
シャドウ起源	〈魔法学〉
フェイ起源	〈魔法学〉
アンデッド・キーワード	〈宗教〉
人造キーワード	〈魔法学〉

モンスター知識	難易度
名前、種別、キーワード	通常
パワー、抵抗、脆弱性	困難

判定はアクション不要として扱われる。

技能の難易度

〈運動〉(ACPあり)	難易度
梯子の登攀	0
ロープの登攀	10
凸凹のある表面の登攀	15
ざらざらした表面の登攀	20
すべりやすい表面	+5
非常に滑らかな表面	+5
落下中に手をかける	+5
高跳び1フィート毎	10
幅跳び1マス毎	10
助走(2マス以上)した	1/2
静かな水面を泳ぐ	10
荒れた水面を泳ぐ	15
大荒れの水面を泳ぐ	20

いずれも移動アクションの一部(落下中に手をかけるのはフリー・アクション)。

〈軽業〉(ACPあり)	難易度
不安定な足場でバランスを取る	通常
狭い足場でバランスを取る	通常
(1フィート未満、不安定だと+5)	
とても狭い足場でバランスを取る	困難
(6インチ未満、不安定だと+5)	
10フィート以下からの着地	15
つかみからの脱出	“反応”
拘束からの脱出	困難
拘束からの脱出(5分)を除き、移動アクションの一部。	

〈知覚〉	難易度
戦いの物音を聞く	0
普通の会話を聞く	簡単
ささやき声を聞く	困難
扉を1枚へだてる(累積)	+5
壁を1枚へだてる(累積)	+10
10マスより遠い	+2
かるうじて隠れている	簡単
うまく隠れている	困難
10マスより遠い	+2
軟らかい地面の足跡	通常
硬い地面の足跡	困難
雨や雪がかかっている	+10
1日前の足跡(累積)	+2
風化した足跡	+5
超大型以上のクリーチャー	-5
10体以上の集団	-5
受動知覚以外の場合マイナー・アクション。	

〈治療〉	難易度
底力を使わせる	10
セーヴィング・スローを与える	15
瀕死状態を安定化させる	20
いずれも標準アクション。	

〈魔法学〉	難易度
区域や創造物の識別	通常(効果のレベル)
魔法効果の識別	困難(効果のレベル)
魔法的現象の知覚	困難
魔法や創造物の識別はマイナー・アクション。それ以外は標準アクション。	

攻撃修正値

状況	修正値
目標に対する戦術的優位	+2
攻撃者が伏せ状態	-2
攻撃者が拘束状態	-2
目標が遮蔽を得ている	-2
目標が良好な遮蔽を得ている	-5
目標が視認困難を得ている	-2
(近接・遠隔)	
目標が完全視認困難を得ている	-5
(近接・遠隔のみ)	
長距離射程(武器攻撃のみ)	-2
突撃	+1

アクションで行なえること

標準アクション
アクションの待機
援護
基礎攻撃
盾を装備/しまう
つかむ
突き飛ばし
突撃
とどめの一撃
防御専念
ポーションを飲ませる

移動アクション
疾走
シフト
立ち上がる
脱出
這い進み
歩行
無理やり入り込む

マイナー・アクション
アイテムを取り出す/しまう
アイテムを拾う
クロスボウを装填する
扉を開く/閉める
武器を準備/しまう
伏せ状態になる
ポーションを飲む

即応アクション
待機解除

フリー・アクション
アクション・ポイントの使用
会話
行動遅延
つかみの終了
持っているアイテムを落とす

鎧による判定ペナルティ

鎧の種別	修正値
ハイド、チェーンメイル	-1
プレート、ヘヴィ・シールド	-2

さまざまな状態

動けない状態/Immobilized

- ◆ 移動できない。[瞬間移動]、強制移動は可能。

気絶状態/Unconscious

- ◆ 無防備状態となる。
- ◆ アクションを行なえない。
- ◆ すべての防御値に-5のペナルティを受ける。
- ◆ 何かに隣接しているとみなされない。
- ◆ 可能な限り伏せ状態となる。
- ◆ 挟撃を行なえない。

減速状態/Slowed

- ◆ 移動速度が2以上の場合、すべての移動モードでの移動速度が2となる。[瞬間移動]あるいは強制移動には適用されない。2マス以上移動した移動中に減速状態となった場合、即座に移動を終了する。

幻惑状態/Dazed

- ◆ 自身のターンでは標準アクション、移動アクション、マイナー・アクション1回のいずれかのみを行なえる(フリー・アクションはそれとは別に行なえる)。
- ◆ 機会アクション、即応アクションを行なえない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なえない。

拘束状態/Restrained

- ◆ [瞬間移動]以外で移動できず、強制移動の影響も受けない。
- ◆ 攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ◆ 戦術的優位を与える。

支配状態/Dominated

- ◆ アクションを行なえない。支配者はそのクリーチャーのターンに標準アクション、移動アクション、マイナー・アクション、フリー・アクションのうち1つを行なわせる。支配者は無限回パワーのように回数制限が無いものだけを使用できる。味方と敵の区別は変更されない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なえない。

弱体化状態/Weakened

- ◆ 半減ダメージを与える。
- ◆ 継続的ダメージと攻撃ロールを行なわないダメージは変化しない。

石化状態/Petrified

- ◆ 無防備状態となる。
- ◆ あらゆるダメージへの抵抗20を得る。
- ◆ 老化しない。

聴覚喪失状態/Deafened

- ◆ 〈知覚〉判定に-10のペナルティを受ける。

野外移動速度

移動速度	1日あたり	1時間あたり	1分あたり
5	25マイル	2と1/2マイル	250フィート
6	30マイル	3マイル	300フィート
7	35マイル	3と1/2マイル	350フィート
8	40マイル	4マイル	400フィート

つかみ/Grabbed

- ◆ 動けない状態となる。
- ◆ つかみを行なった側がこの状態を維持するには、つかみを開始した物体や効果が存在し続けなければならない。
- ◆ つかみを行なった側がアクションを行なえなくなる効果を受けるか、つかまれているクリーチャーがつかみを行なった側の間合いから離れれば、この状態は即座に終了する。

瀕死状態/Dying

- ◆ 無防備状態となる。
- ◆ 死亡セーヴィング・スローを行なう。
- ◆ hpを得たら即座にこの状態を終了する。

不意を討たれた状態/Surprised

- ◆ アクションを行なえない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なえない。

伏せ状態/Prone

- ◆ 地面に横たわる。
- ◆ 登攀や飛行をしていた場合、落下する。
- ◆ 這い進み、[瞬間移動]、強制移動でのみ移動できる。
- ◆ 攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。
- ◆ 近接攻撃に戦術的優位を与える。
- ◆ 隣接していない相手からの遠隔攻撃にはすべての防御値に+2のボーナスを得る。

プレイから取り除かれた状態/Removed from Play

- ◆ アクションを行なえない。
- ◆ 視線や効果線をさえぎらず、視線や効果線を持たない。

マークされた状態/Marked

- ◆ マークしたクリーチャーを目標に含まない攻撃の攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

無防備状態/Helpless

- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ とどめの一撃の目標になりうる。

盲目状態/Blinded

- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ すべての目標は完全視認困難を得る。
- ◆ 〈知覚〉判定に-10のペナルティを受ける。
- ◆ 挟撃できない。

朦朧状態/Stunned

- ◆ アクションを行なえない。
- ◆ 戦術的優位を与える。
- ◆ 挟撃を行なえない。
- ◆ 飛行している場合、ホバリングを行なえないなら墜落する。

地形と移動

速度への係数	地形
×1/2	ほとんどが移動困難地形(密林、山岳、深い沼など)
×3/4	広範囲が移動困難地形(森林、給料、街中など)
×1	ほんのわずか移動困難地形がある(平野、道路など)