

付録

基本構造

D&D の中心には、ゲームの基本構造がある。いちどこれを覚えれば、君はプレイする方法を知ったといえる。それは行動の解決がすべてである。どうやれば君の振るった剣が汚らしいアウルベアに当たるのだろうか？ 君の華麗なはったりは警備兵をだませるか？ 君が唱えたファイアーブラストの呪文は突撃してきたコボルドに命中するのか？ それら全てはこの基本ルールで解決される。

- 君はキャラクターが何をするか決めてダンジョンマスターに話す。
- d20 を振る(より大きな目を出したほうが良い)。
- 関連する修正値(君のキャラクター・シートに書かれている)を足す。
- 最終的な君の結果を目標値と比較する。君の結果が目標値と同じか高いならば、君が行おうとした行動は成功する。もし君の結果が目標値より低かった場合、君は失敗する。

さらに少々のことはあるものの、この基本構造が D&D のプレイを規定している。ゲームにおける他の全ては基本構造への追加や改良である。プレイ中の基本構造については後に例示する。

技能判定

技能を使う時、君は技能判定を行う。

- d20 を振って君の技能修正(キャラクター・シートにある)を足す。
- 君に影響を与えているパワーによるものなど、状況修正を足す。
- 合計が君の判定結果である。

より大きな値は、より良い。君の結果は難易度(状況に応じて DM が決定する)や、対抗判定では対抗するキャラクターの技能と比較される。

攻撃ロール

君が攻撃を行いたい時、基本攻撃かパワーを使って、攻撃ロールを行う。

- 君が行いたい攻撃種別を選ぶ。
- 選んだ攻撃種別の射程内にいる攻撃の目標を選ぶ(いくつかの攻撃は、複数の目標に対して行うことができる)。
- d20 を振って君の攻撃修正(キャラクター・シートにある)を足す。
- その合計が君の攻撃ロール結果である。

より大きな値は、より良い。君の結果は目標の防御能力と比較される。異なる攻撃種別は異なる防御能力と比較される。キャラクターとモンスターは 4 つの異なる防御能力、アーマー・クラス(AC)、頑健、反応、そして意思を持つ。

3 つの基本ルール

基本構造と共に、3 つの基本ルールを常に覚えておくこと。ゲームにおけるその他のルールはこれらを前提としている。

単純なルールに、多くの例外: D&D ではクラス、種族、特技、パワー、そしてモンスターがしばしばルールを破っている。小さなものから重要なものまで、例外処理に基づいたルール設計によるゲームが構築されている。例えば、通常の近接攻撃では小さなダメージしか発生しないが、あるクラスが持つパワーが使われるとダメージは増大する。

特殊優先の法則: 特殊ルールが通常ルールと矛盾する場合、特殊ルールが優先される。例えば、君は普通の通常攻撃の一部として動くことはできない。しかし、君が動いて攻撃するパワーを持っている場合、特殊ルールが通常ルールに優先するため、君はパワーを使うことができる。

常に切り下げる: ゲーム中に君が数値の除算を行う、たとえば君がレベルの半分を攻撃ロールに加える時、君は常に余りを切り下げる。

遭遇

D&D での行動は遭遇単位で処理される。遭遇において、全てのキャラクターはやれることがあり、彼らに立ちふさがる脅威を切り抜けるために強力することが重要となる。遭遇の外で、キャラクターは彼らが置かれた環境や状況を調査して社会と関わる。調査や社会的活動の成否が深刻なことになる場合、それは遭遇となる。

遭遇には 2 つの基本的な形、戦闘的なものと非戦闘的なものがある。

戦闘的遭遇

モンスターと戦うことである。D&D の冒険シナリオにキャラクターが攻撃能力、技能、特技、そして魔法のアイテムを駆使して貪欲なクリーチャーや悪漢たちと全く戦わないシナリオがあるだろうか？

非戦闘的遭遇

非戦闘的遭遇は技能の使用、便利なパワー、君の機転、さらには君のロールプレイング技能が試される。これらの遭遇は罠や災害、パズルの解決、そして技能判定が含まれる。

戦闘

戦闘的遭遇はプレイヤー・キャラクターが対抗する存在と衝突する時に発生する。その存在は強力な単体のモンスター、恐るべきクリーチャーの集団や、悪いノンプレイヤー・キャラクターの徒党が考えられる。戦闘の混沌はラウンドとターンの進行として秩序化される。

ラウンド:1ラウンドの中で、戦闘に参加している者は全員ターンを得る。1ラウンドはゲーム世界での6秒を意味する。

ターン:君のターンで、君は望むアクションを取れる(下記の“アクション”を見よ)。

戦闘の流れ

戦闘的遭遇は次の流れに続いて発生する。

位置の決定。DMは戦闘に参加している者がバトル・グリッドのどこに配置されるか決定する。DMはプレイヤーに自分のキャラクター配置させてからモンスターを置く。

イニシアチブを決定する。遭遇に参加する全員はイニシアチブ(d20を振り、君のキャラクター・シートのイニシアチブ修正値を足す)を決定する。これが遭遇で行動する順番になる。

不意打ちラウンドのアクションを行う。戦闘に参加している者が不意打ちラウンドを得ているなら、彼らはイニシアチブの順に、1回のアクションを行う。

ターンを得る。イニシアチブの順に、最も高い者を最初に、戦闘に参加している者全員がターンを得る。

繰り返す。新しいラウンドを開始し、イニシアチブの順に繰り返す。片方が逃げ出すか倒されるまで続ける。

遭遇の終了。片方が逃げ出すか倒された後、残った側が短い、もしくは長い休息を取ることで遭遇は終了する。

アクション

戦闘ラウンドはキャラクターがアクションを使用することで成立している。主要なアクション種別は次の通りである。

標準アクション:君は自分のターンに通常1回の標準アクションを取ることができる。大部分の攻撃的パワーは標準アクションを要求する。

移動アクション:君は自分のターンに通常1回の移動アクションを取ることができる。君が通常の移動速度で歩くことは移動アクションを使う必要がある。

副次(Minor)アクション:副次アクションで君はちよつとしたことができる。通常、君は自分のターンでのみ行うことができる。武器を抜いたり箱を開けるのには副次アクションを必要とする。

フリー・アクション:フリー・アクションは特に手間や時間を取ることがないものである。君はDMの許す限り、自分や他人のターンで好きなだけフリー・アクションを行える。フリー・アクションには会話したり手に持ったアイテムを落とすことが含まれる。

さらに2つのアクション種別があり、君は行動、出来事、そして状態を指定することで、他の戦闘に参加している者のターンで発生させることができる。

機会アクション:敵が防御をゆるめる時、君は機会アクションを行うことができる。君は機会アクションの宣言を全ての戦闘に参加している者のターンでそれぞれ1回(できるのならば)宣言できる。機会アクションはそれを誘発させたアクションに割り込む。

最も一般的な機会アクションは機会攻撃である。君のマスに隣接している敵が離れようとする時、または隣接した敵が射撃か範囲攻撃を行う時、君はその敵に機会攻撃をすることができる。

割り込みアクション:妨害(interrupt)と反射(reaction)は割り込みアクションである。一部のパワーでこれらの行動を行える。君はラウンドあたり1回の割り込みアクションを行えるが、自分のターンでは割り込みアクションを行えない。

妨害の場合、君は誘発したアクションが解決される前に割り込みアクションで行動する。割り込みアクションを誘発したアクションを無効にした場合、そのアクションは失われる。

反射の場合、君は誘発したアクションの後に行動する。誘発したアクションは君が反射で行動する前に完全に解決される。

君のターンだ

君のイニシアチブ順で、君は自分のターンを解決する。君のターンは、ターンの始まり、君がターンで取るアクション、ターンの終わりの3段階を持っている。君はターンが始まり、行動を行う前に、さまざまな効果の影響を解決しなければならない。

- **継続ダメージ(Ongoing Damage)。**君が継続ダメージを受けているなら、それによるダメージをただちに受けること。
- **再生。**君が再生できるのならば、君はヒット・ポイントを得ること。
- **他の効果。**君のターン開始時に発生するあらゆる効果を解決すること。
- **アクション不能。**君はターン開始時にいかなるアクションも発生させることができない。

君のターンで行えるアクション:君は自分のターンで3つのアクションを行える。

通常アクション

移動アクション

副次アクション

- **フリー・アクション。**君は、常識とDMの許可がある限り望むだけのフリー・アクションを君のターンに行うことができる。
- **どんな順番でも。**君はアクションをどんな順番で行っても良く、それを飛ばしても良い。
- **代替(Substitute)アクション。**君は標準アクションの代わりに移動アクションや副次アクションを行ったり、移動アクションの代わりに副次アクションを行っても良い。
- **追加(Extra)アクション。**君はアクション・ポイント(“アクション・ポイント”参照)を使うことで追加の標準アクションを得ることができる。
- **戦闘に参加している他者のアクション。**戦闘に参加している他者は君のターンにフリー・アクションを取ることができる他に、君のアクションによって誘発される割り込みアクションや機会アクションを取る可能性もある。

君のターンは終了:君の行動が終わり、効果の影響を解決したら君のターンは終了する。

セーヴィング・スロー。君はセーブすれば終わらせられるそれぞれの効果に対してセーヴィング・スローを行う。d20を振ること。君の出目が10未満ならば、効果は継続される。君の出目が10以上ならば、効果は終了する。

効果の終了。君のターンが終了する時、自動的に終了する効果が終了する。

アクション不能。君はターン終了時にいかなるアクションも発生させることができない。

攻撃とダメージ

君の基本攻撃やパワーが敵に命中すれば、君はダメージを算出する。キャラクター・シートに書かれているダメージ・ダイスを振ること。ダメージはキャラクターのヒット・ポイントを減少させる。

クリティカル・ヒット

君が行った攻撃ロールの出目が20だった時、君はクリティカル・ヒットを発生させる。君はクリティカル・ヒットが起きた時はダメージ・ロールの代わりに、攻撃で与えられる最大ダメージを与える。

例:ドワーフのファイターは彼の基本近接攻撃でクリティカル・ヒットを発生させた。この攻撃のダメージは2d6+3である。したがって、この攻撃での最大ダメージは15点(6+6+3=15)となる。

挟撃

挟撃は君と仲間が敵に対して行える単純な戦術である。敵を挟撃するために、君と仲間は敵に隣接し、かつ敵の両側面に位置していなければならない。君と仲間は敵を攻撃できなければならない(近接か遠隔武器、または素手攻撃で)。もし敵と君か仲間の間に障壁がある場合、君は挟撃を得られない。もし君がアクションを取れない状態に陥っているならば、君は挟撃を得られない。

君は挟撃している敵に対し有利(combat advantage)を得る。

有利

防御側が防御に専念できない時、攻撃側は有利を得る。これらは通常、防御側が挟撃されている時、朦朧状態にある時、そして不意をつかれた時に発生する。

- **攻撃ロールに+2ボーナス。**君は有利を得た対象への攻撃にボーナスを得る。
- **対象が見えていること。**君が有利を得るためには対象が見えていなければならない。

その他の戦闘アクション

この段落では君のターンで宣言できる最も一般的な行動を記載する。

基本攻撃。標準アクションで、君は近接基本攻撃や遠隔基本攻撃を行える。

突撃。標準アクションで、君は移動して近接攻撃を行える。突撃の一分として君の速度以内で移動すること。君が移動した後、君は+1のボーナスを得て近接基本攻撃を行う。君は少なくとも最初の位置から2マス移動し、なおかつ君が敵を攻撃できる最も近い場所に突撃しなければならない。突撃は機会攻撃を誘発する。突撃の後、君はアクション・ポイントを使わない限りいかなるアクションを取ることもできない。

奮起(Second Wind)。標準アクションで、君は治癒力(healing surge)(以下参照)を使うことでヒット・ポイントを得ることができる。君がそうした時、君は次に君のターンが訪れるまで全ての防御能力に+2のボーナスを受ける。君は1回の遭遇につき1回の奮起を使用できる。

パワーの使用。ほとんどのパワーは標準アクションである。君がどんなパワーを使えるかについては、自分のキャラクター・シートを参照すること。

移動

君はターン中に移動アクションを使うことで移動速度分歩行することができる。君が2回移動アクション(標準アクションを移動の代替とした)を使った場合、君は移動速度の2倍を歩行することができる。

移動アクション

以下の行動は移動アクションを必要とする。

- 歩行。君の移動速度分移動する。
- すり足(Shift)。機会攻撃を誘発することなく1マス移動できる。君は移動困難な地形ですり足を行なうことはできない。
- 疾走。君の移動速度に+2されるが有利を与えてしまう。

強制的な移動

ある種のパワーや効果は対象を引き込み、押し出し、そして滑らせることができる。

引き込み:君がクリーチャーを引き込む時、君はそれを君に最も近いマスまで移動させねばならない。

押し出し:君がクリーチャーを押し出す時、君はそれを君から最も離れたマスまで移動させねばならない。

滑らせ:君がクリーチャーを滑らせる時、君がそれを動かすことに関する規定はない。

以下のルールは、全ての強制的な移動に適用される。

- **距離。**パワーは君が対象を何マス移動させられるか規定している。君は対象をより少ないマスだけ移動させたり全く移動させないことを選ぶことができる。
- **規定された目的地。**いくつかのパワーは例えば君に隣接するマスなど、目的地を指定している。
- **機会攻撃を誘発しない。**強制的な移動は機会攻撃を誘発しない。
- **移動困難な地形。**強制的な移動は移動困難な地形(“移動”を参照)によって阻害されない。
- **移動ではない。**強制的な移動は対象のターンに行う移動に不利な影響を与えない。
- **適切な空間。**強制的な移動は対象が歩行で進入できない空間に対象を移動させることはできない。

距離と移動

距離を計測するには、バトル・グリッドのマス数を数えるだけで良い。君は移動アクションとして移動速度分だけ、どちらの方向にも、上下左右でも、斜めにでも移動することができる。

占有されたマス

通常、君は占有されているマスで移動することはできない。

- **仲間。**君は仲間によって占有されているマスを通過することができる。

- **敵。**その敵が無防備状態でない限り君は敵のマスを通過することはできない。
- **移動の終了。**仲間のマスで仲間が伏せ状態であるか、敵のマスで敵が無防備状態でない限り君は移動を占有されたマスで終了させることはできない。

移動困難な地形

ガレ場、下生え、浅い泥濘、急な階段などの移動困難な地形は移動を阻害する。移動困難な地形へと移動するためにはさらに1の移動コストがかかる。君に移動できるだけのコストが無ければ君は移動困難な地形へ進入することができない。君はそれができるパワーを持っていない限り移動困難な地形のマスにすり足で移動できない。

障害物

君は壁や柱など、障害物が占有するマスに進入することはできない。障害物がマスを占有している時、君はそのマスが接しているマス同士を斜めに移動することはできない。

アクション・ポイント

君は1回の遭遇につき1回、アクション・ポイントを使用することができる。君がアクション・ポイントを使う時、それは失われる。君は冒険によってさらなるアクション・ポイントを得ることができる。

- 君は1アクション・ポイントでゲームを始める。
- 君は転換点(milestone)に達するごとに1アクション・ポイントを得る(DMはこれがいつ起こるか君に話す必要がある)。
- 長い休息(extended rest)の後、君は未使用のアクション・ポイントを全て失い、1アクション・ポイントから再開する。
- 最も多くの場合、君は自分のターンで追加アクションをとるためにアクション・ポイントを使う。君は追加アクションが標準アクションか、移動アクションか、副次アクションかを決定すること。

ヒット・ポイント、治癒、そして死

戦いの結果、君のキャラクターは攻撃によってダメージを受ける。ダメージは君のヒット・ポイントを減らす。

- **最大ヒット・ポイント。**君が持ちうるヒット・ポイントの最大値であり、これは君のクラス、レベル、そして【耐久力】で決定される。君の現在ヒット・ポイントがこれを上回ることはない。
- **流血状態(Bloodied)。**君の現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイントの半分以下になった時、君は流血状態となる。一部のパワーは流血状態の者だけ(またはより強く)に作用する。

- **瀕死状態。**君の現在ヒット・ポイントが0以下になった時、君は意識不明で瀕死状態にある。君のキャラクターが死ぬまであらゆるダメージによって君の現在ヒット・ポイントは減り続ける。
- **瀕死状態。**君の現在ヒット・ポイントが0以下になった時、君は意識不明で瀕死状態にある。君のキャラクターが死ぬまであらゆるダメージによって君の現在ヒット・ポイントは減り続ける。
- **死亡セーヴィング・スロー。**君が瀕死状態にある時、君は毎ラウンド自分のターンが終了する時にセーヴィング・スローを行うこと。君が成功(10以上の出目)すれば、君の状態は変化しない。君がセーブに失敗した(10未満の出目)場合、君は死に一步近づく。君が3回失敗したら、君のキャラクターは死亡する。
- **死亡。**君の受けたダメージが流血状態になるヒット・ポイントの反数まで達するか、君が3回死亡セーヴィング・スローを失敗した時、君のキャラクターは死亡する。

戦闘での治癒

戦いの最中でも、君は治癒ができる。君は自分を奮起(“その他の戦闘アクション”参照)で治癒できる。仲間は君に〈治療〉技能を使用することができる(以下参照)。仲間は治癒のパワーを君に使える。

パワーが君を治癒する時、君は治癒力を消費する行動を取る必要はない。もし君が気絶状態であっても、パワーは君が持つ治癒力を使ってヒット・ポイントを回復させる。さらにいくつかのパワーは君が治癒力を消費することすらない。

瀕死状態の治癒

君が瀕死状態にある時は、どんな治癒でも君を最低1ヒット・ポイントまで回復させる。誰かが〈治療〉技能で君の容態安定化に成功した場合は治癒されず、君は長い休息の後にヒット・ポイントを得る。

休息と回復

遭遇以外の時、君は小休止(short rest)と長い休息(extended rest)という2種類の休息のうちひとつを行える。

小休止。小休止は君の遭遇ごとに使えるパワーを回復させると共に治癒力を使うことでヒット・ポイントを得ることができる。これはおよそ5分である。君は1日あたり君が望むだけの小休止を取ることができる。小休止の間、君は落ちつき、まとまった時間を休まねばならない。

長い休息。1日に1回、君は長い休息を取ることができる。その効果が及ぶまで少なくとも6時間休む必要がある。君はこの間に休養や睡眠を取らねばならない。休息の終わりに、君はヒット・ポイント得て消費した治癒力を回復し、君が1日に1回使えるパワーは復活し、君の未使用アクション・ポイントは全て失われて新たに1アクション・ポイントを得る。

技能

君のダンジョン・マスターは技能の使い方の詳細を知っている。以下は君の技能が何に使えるのかを見当がつくようにまとめた概要である。通常1~3レベルでは、簡単な作業は難易度15、それなりの作業は難易度20、そして難しい作業は難易度25以上となる。君のDMはこの冒険で行われる技能判定の難易度を決定してくれる。

〈**軽業**〉。この技能は君が狭かったり不安定な足場で平衡感覚を保つため、組みつきや束縛から逃げ出すため、そして(君が訓練されているなら)落下によるダメージを軽減するために使用できる。

〈**神秘学**〉。君は魔法とその効果についての知識があり、(君が訓練されているなら)持続的な魔法効果を発見することができる。

〈**運動**〉。この技能は登攀、水泳、そして跳躍に使用できる。

〈**はったり**〉。この技能は嘘を真実であるかのようにみせ、衛兵を丸め込んだり、商人を騙したり、嘘をつくことに使用できる。

〈**交渉**〉。この技能は対人関係の如才なさや社会的信用、考えを改めさせる、善意の行動を取らせる、そして誠意ある取り引きに影響する。

〈**ダンジョン探検**〉。君はダンジョンの経路を割り出し、さまざまな危険を見つけ、アンダーダークで食料を見つける知識がある。

〈**持久力**〉。この技能は病気の影響を食い止めるためと通常肉体が持つ限界を越えるために使用できる。

〈**治療**〉。この技能を使用することで応急手当、瀕死状態にあるキャラクターの安定化、セーヴィング・スローの機会提供、そして病気の治療ができる。

〈**歴史**〉。君は重大事件、伝説、習慣、そして伝統など歴史についての知識がある。

〈**洞察**〉。この技能を使用することで身振り、相手の真意、態度の裏、そして誠実さなどを推し量ることができる。

〈**威圧**〉。この技能を使用することで敵対的な行動や示威行為で他人に影響を与えることができる。

〈**自然**〉。君は荒野で道を見つけたり、自然災害を予想したり、土地で生きることに関する知識がある。

〈**知覚**〉。この技能を使用することで手がかりに気づいたり、差し迫った危険を発見したり、隠されたものを見つけることができる。

〈**宗教**〉。君は宗教の伝統について知識がある。

〈**隠密**〉。この技能を使用することで、隠れ身や忍び足ができる。

〈**世事/Streetwise**〉。君は都市で生き抜くための知識がある。

〈**手妻/Thievery**〉。この技能を使用することで罫を無力化したり、開錠をしたり、すりを働いたり、手品を披露することができる。