

平衡感覚(BALANCE)チェック DCs（相乗：軽業 5 ランクで+2）			
狭い表面	DC*	表面の状態修正値(累積する)	DC
7-12 インチ(18-30cm)	10	少し障害物がある	+2
2-6 インチ(5-15cm)	15	多いに障害物がある	+5
2 インチ(5cm)未満	20	少し滑りやすい(ぬれた床)	+2
歩きづらい表面		とても滑りやすい(氷床)	+5
凸凹した石畳**	10	傾斜がついている	+2
岩盤の床**	10		
傾いた床/傾斜面**	10		

*表面の状態修正値を適宜加える。 **チャージ/疾走する場合必要。4 差以上の失敗で不可。

はったり(BLUFF)チェック DCs	
状況の例	真意看破 修正値
対象があなを信じたがっている。	-5
はったりは信じられるもので、対象にあまり大きな影響はない。	0
はったりは少しばかり信じにくい、対象にある程度のリスクを求める。	+5
はったりは信じにくい、対象に大きなリスクを求める。	+10
はったりはとんでもない。あまりにひどいのでほとんど考慮にも値しない。	+20

登攀(CLIMB)チェック DCs（相乗：自作ロープを使う場合はロープ使い 5 ランクで+2）	
壁や状況の例	DC
歩くには急すぎる傾斜。足を踏ん張る壁と固定された結び目のあるロープ。	0
足を踏ん張る壁とロープ。結び目のあるロープ。 <i>rope trick</i> のかかったロープ単体。	5
取りついたり、上ったりできる出っ張りのある表面。ゴツゴツの壁や船の索具等。	10
適当な握り、足掛かりのある表面。凸凹した石の表面や木。結び目のないロープ。	15
ダンジョンや廃墟の典型的な壁のように、わずかな握りや足掛かりがある。	20
自然石の表面や煉瓦でできた壁のように、ざらざらした表面。	25
オーバーハングや天井。握りがあるが足掛かりがない。	25
完全に滑らかで、平坦な垂直面。(登ることは出来ない)	不可
煙突、縦の裂け目、向き合った 2 つの面に足を踏ん張ることのできる場所。	-10*
直角に交わる 2 つの面に足を踏ん張ることのできる、角の部分を上る。	-5*
表面が滑りやすい。	+5*

*累積する。両方が当てはまる場合、両方に加える。

集中(CONCENTRATION)チェック DCs	
状況の例	DC*
行動(アクション)中のダメージ	10+を受けたダメージ
行動(アクション)中への持続ダメージを受けている(<i>Acid arrow</i> など)	10+持続ダメージの 1/2
ダメージのない呪文による妨害	その呪文の DC
激しい揺れ(馬上、馬車、波立つ水面のボート、嵐にもまれる船の船内)。	10
非常に激しい揺れ(疾走する馬上、激しく揺れる馬車、急流のボート、嵐にもまれる船の甲板)	15
極度に激しい揺れ(地震/ <i>earthquake</i>)	20
絡みつかれた状態(Entangled)	15
組付き状態(Grappling)が押えつけ(pinned)状態(動作要素(S)が不要で物質要素(M)の手に持っている呪文のみ詠唱可能)。	20
強風で、目を開けていられないほど雨やみぞれが降る天気。	5
激しい風が吹き、雪や砂塵や砂塵が舞う天気。	10
呪文による天気(<i>Storm of vengeance</i>)	その呪文の DC
Psionic focus を得る。	20

*スヘル/バ"ワ"の使用時は DC+スヘル/バ"ワ"レヘル。ST のない呪文は、あると仮定した場合の DC を使用。

装置無力化(DISABLE DEVICE)チェック DCs			
装置	時間	DC*	例
簡単	1 ラウト`	10	鍵を開かなくする、錠前を開まらなくする
厄介	1d4 ラウト`	15	馬車の車輪に仕掛けをする。
難物	2d4 ラウト`	20	罠を解除する、罠を設置しなおす。
悪辣	2d4 ラウト`	25	複雑な罠を解除。機械仕掛けの装置にうまくい仕掛けをする

*キャラクタがいじった痕跡を残さないようにする場合、DC に 5 を加える。

脱出術(ESCAPE ARTIST)チェック DCs（相乗：ロープ拘束からの脱出はロープ使い 5 ランクで+2）	
束縛	DC
ロープによる拘束	縛り手のく縄使いの判定+10
ネット、アズミイト・ロープ、ゴマント・プランツ、コントロール・プランツ、エンタクル	20
スネアの呪文	23
枷(Manacles)	30
狭い場所(Tight space)	30
マスターワークの枷	35
組みついている(Grappler)相手	相手の組みつき判定結果

動物使い(HANDLE ANIMAL)チェック DCs		
作業	時間	DC
動物を扱う(Handle an animal)	移動*	10**
動物を“せき立てる(push)”	全ラウト`*	15**
特定の芸(Trick)を仕込む:来い(Comem),下がれ(Down),取ってこい(Fech),後に續け(Heel),演技しろ(Perform),調べる(Seek),待て(Stay),働け(Work)	1 週間	15
特定の芸(Trick)を仕込む:攻撃しろ(Attack),守れ(Defend),番をしろ(Guard),追跡しろ(Track)	1 週間	20
特定用途の訓練:重労働(Heavy labor),演技(Performance),騎乗(Riding)	1 週間/芸	15
特定用途の訓練:戦闘騎乗(Combat riding),戦闘(Fighting),狩猟(Hunting)番(Guarding)	1 週間/芸	20
野生動物を育てる。	様々	15+HD

*ドルイド、レンジャーはそれぞれフリー、移動アクション。

**動物がダメージ(致傷、非致傷、能力値)を負っている場合 DC+2。動物(Animal)以外は DC+5。

治療(HEAL)チェック DCs		解錠(OPEN LOCK)チェック DCs	
治療	DC	鍵	DC
応急手当(First Aid)	15	非常に単純な錠前	20
長期的な看護(Long-term care)	15	平均的な錠前	25
まきびし(caltrop)による傷の治療	15	良質な錠前	30
毒の治療	毒の DC	素晴らしい錠前	40
病気の治療	病気の DC		
死因の判定:傷/環境/呪文/毒/呪文(外傷なし)	0/5/10/15/20		

跳躍(JUMP)チェック DCs（相乗：軽業 5 ランクで+2）				クリーチャーの垂直の間合い	
幅跳び	DC*	高飛び	DC*	サイズ*	垂直間合い
5 ft.	5	1 ft.	4	Colossal	128 ft.
10 ft.	10	2 ft.	8	Gargantuan	64 ft.
15 ft.	15	3 ft.	12	Huge	32 ft.
20 ft.	20	4 ft.	16	Large	16 ft.
25 ft.	25	5 ft.	20	Medium	8 ft.
30 ft.	30	6 ft.	24	Small	4 ft.
		7 ft.	28	Tiny	2 ft.
		8 ft.	32	Diminutive	1 ft.
その他	DC			Fine	1/2 ft.
Hop Up(腰の高さまでの物体に飛び乗る)	10			*4 つ足クリーチャーは1サイズ`下を適用	
Jumping Down(落下距離 10 ft.軽減)	15				

*20ft. の助走が必要。助走がない場合 DC は倍。移動速度が 30 ft.未満の場合-6/10 ft.、以上の場合+4/10 ft.。ジャンプのランクが無い場合は DC を5以上上回らないと着地時に転倒する。

幅跳び:5以内の失敗は、Ref.DC15 に成功すれば縁をつかも(上がるのは移動 & 登攀 DC15)。
高飛び:DC は高さの4倍。チェック成功でぶら下がり(上がるのは移動 & 登攀 DC15)、失敗で元の場所。
クリーチャーの垂直リチまではチェック不要。

知識(Knowledge)チェック DCs	
モンスターの情報:DC=10+モンスターHD。DC を 5 上回る毎に1つの有益な情報を入手	
知識の種類	モンスターの種別
Arcana/神秘学	人造(Construsts),竜(Dragons),魔獣(Magical beasts)
Dungeoneering	異形(Aberrations),粘体(Oozes)
Local/地域	人型生物(Humanoids)
Nature/自然	動物(Animals),巨人(Giants),フェイ(Fey),人怪(Monstrous humanoids),植物(Plants),蟲(Vermin)
Religion/宗教	神/女神(Gods),アンデッド(Undeads)
Plane/次元界	来訪者(Outsiders),エレメンタル(Elementals)
Psionics/超能力	アストラル・コンストラクト(Astral constructs),超能力種族(Psionic races)

聞き耳(LISTEN)チェック DCs	
音	DC
戦いの物音	-10
話している人々(10 以上の差で成功すれば話の内容が聞き取れる)。	0
音を立てないように中装鎧を着てゆっくりと(10ft/ラウト`)歩いている人物。	5
音を立てないように鎧を着けずにゆっくりと(15ft/ラウト`)歩いている人物。	10
聞き手のそばをく忍び足で通り抜けようとする 1人`10-グ`。	15
人の囁き声(10 以上の差で成功すれば話の内容が聞き取れる)。	15
忍び寄る猫	19
獲物を捕まえようと滑空するワウリ	30
聞き手から 10 フート離れる毎に	+1
扉を 1 枚へだてる毎に	+5
石壁を 1 枚へだてる毎に	+15
聞き手の注意がそらされている場合	+5

騎乗(RIDE)チェック DCs（相乗：動物使い 5 ランクで+2）			
アクション	DC*	アクション	DC*
膝で操る (Guide with knees)	5	軟着陸(Soft Fall)	15
鞍に留まる(Stay in saddle)	5	備害飛び	15
軍馬と共に戦う(Fight with Warhorse)	10	戦闘中に乗騎を操る	20
遮蔽をとる	15	素早く乗り降りする	20**

*鞍が無い場合、-5。 **アーマーチェック`サルティを適用

捜索(SEARCH)チェック DCs（相乗：知識(構造学)5 ランクで+2）	
作業	DC
箱いっぱいのがらくたから、特定のアイテムを発見する。	10
一般的な隠し扉や単純な罠を発見する。	20
非魔法の難しい罠を発見する(0-グのみ)。*	21+
魔法の罠を発見する(0-グのみ)。*	25+罠に用いたスヘルレヘル
巧妙に隠された隠し扉を発見する。	30

*ト"ワ"は石で作られるか石の中に隠されたトラップを0-グでなくともチェックできる。

呪文学(SPELLCRAFT)/サイクラフト(PSICRAFT)チェック DCs（相乗：知識(神秘学/超能力)5 ランクで+2）	
作業	DC
<i>Read magic</i> 使用時に <i>Glyph of warding</i> を識別。(呪文学のみ)	13
キャスト/マニフェスト中の呪文/バ"ワ"識別(音声、動作等を見聞きできる)。	15 +スヘル/バ"ワ"レヘル
呪文書またはスクロールから学習(Wizard のみ、8 時間)。(呪文学のみ)	15 +スヘルレヘル
借りきた呪文書から、知っている呪文を準備する。(呪文学のみ)	15 +スヘルレヘル
<i>Detect magic/psionics</i> 使用時に、おうの school/discipline を識別。	15 +スヘル/バ"ワ"レヘル
バ"ワ"ストーンに記述されているバ"ワ"を解読する。(サイクラフトのみ)	15 +バ"ワ"レヘル
<i>Read magic</i> 使用時に、 <i>Symbol</i> を識別。(呪文学のみ)	19
効果を及ぼしている呪文/バ"ワ"識別(効果が見えるか感知している)。	20 +スヘル/バ"ワ"レヘル
魔法/超能力製の物質を識別。 <i>Wall of iron</i> によって作られた壁など。	20 +スヘル/バ"ワ"レヘル
<i>Read magic</i> を使わずにスクロールの呪文を解読(呪文学のみ)	20 +スヘルレヘル
自分を対象とした呪文/バ"ワ"について ST をした際に識別。	25 +スヘル/バ"ワ"レヘル
ホ`ジョン(呪文学のみ)/外`グ(サイクラフトのみ)の識別(1 分)。	25
<i>Magic circle</i> で <i>Dimensional anchor</i> をキャストするための図形を描く。	20
見えないいかエークな魔法/超能力効果を理解。	30 or それ以上

生存(Survival)（相乗：適切な知識スキル 5 ランクで+2）	
例	DC
通常の 1/2 の移動速度で野外を移動中に食料や水を得る。	10+2/追加の1人分
厳しい気象条件での移動速度を 1/2 にすることで、天候による	15+1/追加の1人
Fort.ST に+2 ボーナス。停止していれば+4。	
道に迷わずに済む、あるいは流砂などの自然災害を避ける。	15
1日(24 時間)後までの天候予測。	15+5/さらに 1 日先の天候

水泳(SWIM)チェック DCs			
例	DC*	1 ラウト`	1 回チェックが必要。成功ならフルラウト`で移動速度の
静かな水面(calm)	10	1/2.ME で 1/4 まで移動可能。5 差以上の失敗で沈む。1 時	
波立水面(rough)	15	間毎に DC20 のチェックを行い、失敗すると 1d6 の非致傷ダメージ。	
大荒れの水面(stormy)	20+	ダメージ。大荒れや妨害されている場合は Take10 不可。	

息を止める:アクションが ME/フリーの場合、Con に等しいラウト`間息を止められる。標準/フルラウト`の行動を行うたびに 1 ラウト`減る。その後は DC10(以降+1/ラウト`)の Con チェックに失敗すると溺れる。

PHB 8-2 :戦闘アクション

標準アクション	AoO*1	移動アクション	AoO*1	迅速アクション(Swift Action)	AoO*1
攻撃(近接/melee)	No	移動	Yes	高速化(quickened)された呪文/パワー	No
攻撃(遠隔/ranged)	Yes	恐れ状態になった騎乗を制御する	Yes	加速(Haste)による追加攻撃	No
攻撃(素手/unarmed)	Yes	起動中の呪文/パワーを向ける/向け直す	No	迅速アクションの呪文のキャスト/パワーのマニフェスト	No
アイテムの起動(ホーン・ジョン/オイル/外ウイ以外)	No	武器を抜く*4	No	フリーアクション	AoO*1
援護(Aid another) (p.152)	場合による*2	ハント/ライト・クロスホウを装填する	Yes	呪文/パワーへの集中を中止する	No
突き飛ばし(Bull rush) (p.152)	Yes	扉を開ける/閉める	No	アイテムを落とす	No
呪文のキャスト/パワーのマニフェスト(1アクション)	Yes	騎乗に乗る/降りる	No	床に伏せる	No
キャスト/マニフェストの防御的発動(defensively)	No	重い物体を動かす	Yes	スヘルを唱えるために構成要素を準備する*6	No
呪文/パワー維持のための精神集中	No	アイテムを拾い上げる/しまう	Yes	話す	No
呪文/パワーと解除(Dismiss)	No	武器を鞘に収める	Yes	防御的戦闘(fight defensively)	No
隠し武器を抜く (p.78)	No	伏せ状態(prone)から立ち上がる	Yes	早抜き(Quick draw)で武器を抜く	No
ホーン・ジョン/オイル/外ウイの使用	Yes	盾を準備する/使わない状態にする*4	No	アクションに相当しない	AoO*1
組みつきからの脱出 (p.154)	No	収納されているアイテムを取り出す	Yes	行動遅延(Delay)	No
フェイント (p.153)	No	早抜き(Quick draw)で隠した武器を抜く	No	5 ft. ステップ	No
火起こし棒(Tindertwig)で松明に火を灯す	Yes	フルアタック・アクション	AoO*1	アクション・タイプが変化するもの	AoO*1
SR(呪文抵抗)を非動作状態にする	No	全力攻撃(Full attack)	No	武器落とし*7	Yes
瀕死(dying)の人を安定化させる(p.78)	Yes	突撃(Charge)*5 (p.152)	No	組みつき*7	Yes
蹴散らし(Over run) (p.155)	No	とどめの一撃(coup de grace) (p.151)	Yes	足払い*7	Yes
巻物を読む/パワーストーンを起動する	Yes	ネット/絡み付き(entanglement)からの脱出	Yes	特技(feat)の使用*8	さまざま
待機(Ready)	No	消火する	No	*1 アクションにかかわらず、敵の機会攻撃範囲内で移動するか、離れたなら、AoOを誘発する。ここでは、アクション自体がAoOを誘発するかを示す。	
武器への武器破壊攻撃(Sunder)	Yes	火打石で松明に火を灯す	Yes	*2AoOを誘発するアクションを実行しているなら、援護はAoOを誘発する。	
武器以外へのアイテム破壊攻撃(Sunder)	場合による*3	ハイ/リトル・ネット・クロスホウを装填する	Yes	*3 アイテムがクリーチャーに所持しているなら"Yes"。それ以外なら"No"。	
防御専念(Total defense)	No	ロケット・ガントレットに武器をロックする/解除する	Yes	*4BAB+1 以上であれば移動と同時に可能。二刀流の特技があれば同時に2つの軽い片手武器を抜くことができる。	
アンペクト退散/威伏(Turn or rebuke)	No	飛散武器を投擲する準備をする (p.156)	Yes	*5 ラウトに標準アクションしか出来ない場合は標準アクションとする場合がある。	
変則能力(Ex,extraordinary)の使用	No	疾走(Run)	Yes	*6 構成要素が特別大きかったり、扱いづらかったりしない場合。	
擬似呪文能力(Sp,spell-like)の使用	Yes	1ラウトかかる技能の使用	しばしば	*7 通常の近接攻撃の代わりとして、1回の攻撃として使用される。	
超常能力(Su,supernatural)の使用	No	最大で周囲 6 人の仲間に接触呪文を使用	Yes	*8 各特技の記述で説明されている	
1アクションかかる技能の使用	しばしば	撤退(Withdraw)*5	No		

PHB 8-6 :AC 修正値

状態	接近	射撃
遮蔽の後ろ	+4	+4
盲目状態(Blinded)	-2*1	-2*1
視認困難(Concealed)/不可視状態(Invisible)	視認困難参照	
戦慄状態(Cowering)	-2*1	-2*1
からみつかれた状態(Entangled)	+0*2	+0*2
立ちずくみ状態(Flat-footed)	+0*1	+0*1
(不意打ち、登攀、バランスなど)		
組みつき状態(Grappling)	+0*1	+0*1*3
無防備状態(Helpless)		
(麻痺状態、睡眠状態、縛られている状態など)	-4*4	+0*4
膝をついている/座っている	-2	+2
押え込まれた状態(Pinned)	-4*4	+0*4
伏せ状態(Prone)	-4	+4
狭い場所に無理矢理入り込んでる(Squeezing)	-4	-4
朦朧状態(Stunned)	-2*1	-2*1

*1AC への Dex ボーナス修正を適用できない。

*2 絡みつかれているキャラクターは Dex に-4 パナリティを被っている

*3 ランダムな目標に命中する。

*4AC への Dex ボーナス修正を適用できず、有効 Dex を0(-5 修正)とみなす。

軽業(TUMBLE)チェック DCs (相乗:跳躍 5ランクで+2)

作業	DC
落下ダメージを求める際に、落下距離が短かったように扱う(10 ft.軽減毎のDC)。	15/10ft.
移動の一部として、AoOを受けずに移動力の 1/2 まで移動。チェックは敵ごとに行い、2 体目からは DC+2 づつ増加。失敗すると AoO を受けるが、移動可能。	15
移動の一部として、AoOを受けずに移動力の 1/2 まで、敵の占めている場所を通過。チェックは敵ごとに行い、2 体目からは DC+2 づつ増加。失敗すると AoO を受け、敵の直前で停止。	25
フリー・スタンド(フリー・アクションで伏せ状態から起きあがる)	35
状況	DC 修正値
少しの障害物(小石、まばらな瓦礫、浅い沼地、藪)	+2
多くの障害(自然の洞窟、密集した瓦礫、深い藪)	+5
少し滑りやすい(濡れた床)	+2
とても滑りやすい(氷床)	+5
傾いている	+2

<<SprintingTumble>
疾走中は-20 パナリティを負うことで軽業判定が可能。

魔法装置使用(USE MAGIC DEVICE)/超能力装置使用(USE PSIONIC DEVICE)チェック DCs

(相乗:魔法装置使用は呪文学 5ランクで+2、超能力装置使用はサイクラ5ランクで+2)

作業(魔法装置使用)	作業(超能力装置使用)	DC
書かれた呪文を解読する	Power Stone に接触する	25 +スヘル/パワー・レベル
ワットを起動	ドジャール(dorje)を起動	20
スクロールを起動	パワーストーンを起動	20+キASTER/マニフェスター・レベル
クラスの特徴を真似る	クラスの特徴を真似る	20
能力値を真似る	能力値を真似る	達成値-15
種族の特徴を真似る	種族の特徴を真似る	25
属性を真似る	属性を真似る	30
やみくもに起動させる	やみくもに起動させる	25

縄使い(Use Rope)

作業	DC
しっかりとした結び目	10
ひっかけ鉤を固定する	10*
特殊な結び目(滑ったり、スライドしたり、引っぱるとほどける)	15
片手で自分の周りにロープを結ぶ	15
2本のロープを繋ぐ	15
誰かを縛る	様々

自己催眠(AUTOHYPNOSIS)チェック DCs

作業	DC
恐怖に耐える	恐怖効果の DC
記憶	15
鉄菱の傷を無視	18
毒への我慢	毒の DC
精神力	20
死への抵抗(止血)	20*
*毎ラウト 通常の止血チェックの代わりに使用。	

PHB 8-5 :命中修正値

状態	接近	射撃
目がくらんだ状態(Dazed)	-1	-1
からみつかれた状態(Entangled)	-2*1	-2*1
防御側を挟撃している(Flanking)	+2	-
不可視状態(Invisible)	+2*2	+2*2
防御側より高い位置にいる	+1	+0
伏せ状態(Prone)	-4	-4*3
怯え(Shaken)/恐れ(Frightened)状態	-2	-2
狭い場所に無理矢理入り込んでる(Squeezing)	-4	-4

*1 からみつられているキャラクターは Dex に-4 パナリティを被っている(Dex ロールに影響がある)。

*2 目標は AC への Dex ボーナス修正を適用できない。防御側が盲目の場合適用されない。

*3 攻撃者が伏せている時は射撃武器を使用できないが、クロスホウと手裏剣は修正なしで可。

PHB 8-10 :二刀流(Two-Weapon)命中修正値

状況	Primary	Off Hand
通常のパナリティ	-6	-10
利き手でない方(Off-hand)の武器が軽い	-4	-8
二刀流(Two-Weapon Fighting)の特技(Feat)	-4	-4
利き手でない方の武器が軽い&両手利きの特技	-2	-2

PHB p.150 :遮蔽(COVER)

射撃武器:攻撃者はスクエアの角を選択し、対象スクエアの全ての角まで線を引き、そのいずれかが障害物に当たったら遮蔽されている。	
遮蔽判定	近接武器:お互いのスクエアの角どうしを結び、それが壁などの障害物を通っていたら遮蔽されている。 大きいクリーチャー:占有するスクエアの中で任意のスクエアを選択し、遮蔽判定。
遮蔽の効果	AC に+4 ボーナス。Ref.ST に+2 ボーナス(回り込む効果(spread)には効果がない)。隠れ身が可能。AoO を誘発しない。
低い遮蔽	身長半分ほどの低いカバーは 30"以内の攻撃からしか遮蔽を提供しない。
ソフト遮蔽	射撃武器に対してのみ AC+4 を提供。Ref.ST ボーナスはなく、隠れ身は不可。
完全遮蔽	全ての効果線(line of effect)が通っていない場合が完全遮蔽で攻撃不可。
異なった度	カバーの度合いが大きい場合、AC+8、Ref.ST+4 のボーナスを与え、身かわし強化
合いの遮蔽	(improved evasion)を得る。さらに隠れ身に+10 ボーナス。

PHB p.152 :視認困難(CONCEALMENT)

射撃武器:攻撃者はスクエアの角を選択し、対象スクエアの全ての角まで線を引き、そのいずれかが視認困難な場所に当たったら視認困難が発生する。	
視認困難の判定	近接武器:お互いのスクエアの角どうしを結び、それが視認困難な場所を通っていたら視認困難が発生する。
視認困難の効果	20%攻撃失敗確率(Miss Chance)が発生(防御側が判定)。隠れ身が可能(視認困難な場所から出たら通常はカバーが必要になる)。累積しない。動かなければ隠れ身に+40、動いた場合+20 のボーナス。 視認線(line of sight)ではなく効果線(line of effect)しかない場合を完全な視認困難として攻撃不可。スクエアに対して攻撃し命中したら 50%攻撃失敗確率が発生する。完全な視認困難されているものは AoO を誘発しない。
完全な視認困難	暗視(darkvision)は暗闇における視認困難を無視できる。視認 vs 隠れ身の対抗判定で勝てば、透明化しているキャラクターの場所を知ることが可能。
視認困難を無視	
異なった度合いの視認困難	状況に応じて、攻撃失敗確率が変動する可能性がある。

UD 7-3 :トンネル圧縮(Tunnel Constriction)

状況	大きさ ^{*1}		移動制限 ^{*2}	使用武器と命中修正 ^{*3}			
	高さ	幅		軽	片手	両手	射撃
狭い or 低い	1/2	1/2	1/2	-2	-4	不可	-
狭くて低い	1/2	1/2	1/4	-4	-8	不可	-
這って動く	1/4	1/2	5 ft.のみ	-4	-8	不可	クロスボウのみ
厄介な空間	脱出術 DC15(5 ft.)			-8	不可	不可	クロスボウのみ
タイト・スライズ	脱出術 DC30(5 ft.)			不可	不可	不可	不可

*1 クリーチャーの身長に対するトンネルの高さと、クリーチャーの大きさに対するトンネルの幅。

*2 狭い場所を通過するクリーチャーは AC への Dex ボーナスを失う。

*3 刺突(P)武器は1段階サイズカテゴリが小さいものとして扱う。

PHB 8-7 / DMG 2-4 :クリーチャーサイズと縮尺

クリーチャーのサイズ	大きさ	生来の間合い		最大身長	最大体重
		水平	垂直		
極小/Fine	0.5 ft.	0	1/2ft.	6 in	1/8 lb.
微小/Diminutive	1 ft.	0	1 ft.	1ft.	1lb.
超小型/Tiny	2.5 ft.	0	2 ft.	2 ft.	8 lb.
小型/Small	5 ft.	5 ft.	4 ft.	4 ft.	60 lb.
中型/Medium-size	5 ft.	5 ft.	8 ft.	8 ft.	500 lb.
大型/Large (立ち)	10 ft.	10 ft.	16 ft.	16 ft.	4,000 lb.
大型/Large (伏せ)		5 ft.	8 ft.		
超大型/Huge (立ち)	15 ft.	15 ft.	32 ft.	32 ft.	32,000 lb.
超大型/Huge (伏せ)		10 ft.	16 ft.		
巨大/Gargantuan (立ち)	20 ft.	20 ft.	64 ft.	64 ft.	250,000lb.
巨大/Gargantuan (伏せ)		15 ft.	32 ft.		
超巨大/Colossal (立ち)	30 ft.	30 ft.	128 ft.	64 ft.	250,000 lb.以上
超巨大/Colossal (伏せ)		20 ft.	64 ft.		

これらは一般的な値、例外的なクリーチャーが存在する。

DMG 2-2 / DMG 2-3 :武器ダメージのサイズによる増減表

サイズカテゴリ修正								
-4	-3	-2	-1	M サイズ	+1	+2	+3	+4
-	-	-	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8
-	-	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6
-	1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6
1	1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6
1d2	1d3	1d4	1d6	1d8	2d6	3d6	4d6	6d6
1d3	1d4	1d6	1d8	1d10	2d8	3d8	4d8	6d8
1d4	1d6	1d8	1d10	1d12	3d6	4d6	6d6	8d6
1d2	1d3	1d4	1d6	2d4	2d6	3d6	4d6	6d6
1d4	1d6	1d8	1d10	2d6	3d6	4d6	6d6	8d6
1d6	1d8	1d10	2d6	2d8	3d8	4d8	6d8	8d8
1d8	1d10	2d6	2d8	2d10	4d8	6d8	8d8	12d8

PHB 9-8 :一般的な武器や盾の硬度とヒットポイント

武器の例 ^{*1}		硬度	HP ^{*2}	武器の例	硬度	HP
小型刀剣	ショートソード	10	2	バックラー	10	5
片手刀剣	ロングソード	10	5	小型木製盾	5	7
両手刀剣	グレートソード	10	10	大型木製盾	5	15
小型金属製柄付武器	ライトメイス	10	10	小型金属製盾	10	10
片手金属製柄付武器	ヘビーメイス	10	20	大型金属製盾	10	20
小型柄付武器	ハンドアックス	5	2	タワーシールド	5	20
片手柄付武器	バトルアックス	5	5	鎧	*3	*4
両手柄付武器	グレートアックス	5	10			
射出武器	クロスボウ	5	5			

*1 それぞれ+1の強化ボーナス毎に硬度+2、HP+10。

*2 これは M サイズ用。サイズカテゴリ毎に2倍(大型化)または 1/2(小型化)する。

*3 素材によって変化する。“材質の硬度とヒットポイント”を参照。

*4 鎧(Armor)ボーナスの5倍に等しい。

PHB 9-9 :材質の硬度とヒットポイント

物質	硬度	HP	物質	硬度	HP
紙/布	0	2/インチ	アダマンティン	20	40/インチ
ロープ	0	2/インチ	クリスタル(ディープ)	10	30/インチ
ガラス	1	1/インチ	クリスタル(通常)	8	25/インチ
氷	0	3/インチ	ダークウッド	5	10/インチ
革/獣皮	2	5/インチ	ドラゴンハイド	10	10/インチ
木	5	10/インチ	アイアン(コールド)	10	30/インチ
石	8	15/インチ	ミスラル	15	30/インチ
鉄/鉄鋼	10	30/インチ	銀(アルケミカル)	8	10/インチ

PHB 9-10 :物体のサイズとAC(SIZE AND AC OF OBJECTS)

サイズ(例)	AC 修正	サイズ(例)	AC 修正
超巨大/Colossal(家や倉)	-8	中型/Medium-size(樽)	0
巨大/Gigantic(納屋や物置)	-4	小型/Small(椅子)	1
超大型/Huge(四輪馬車)	-2	超小型/Tiny(大判の本)	2
大型/Large(大きな扉)	-1	微小/Diminutive(巻物)	4
		極小/Fine(ホーションの瓶)	8

PHB 8-9 :アンデッド退散 (TURNING UNDEAD)

退散判定の結果	影響 HD*	退散判定の結果	影響 HD*
0 以下	クレリックのレベル -4	13-15	クレリックのレベル +1
1-3	クレリックのレベル -3	16-18	クレリックのレベル +2
4-6	クレリックのレベル -2	19-21	クレリックのレベル +3
7-9	クレリックのレベル -1	22+	クレリックのレベル +4
10-12	クレリックのレベル		

*影響を受けるアンデッドの最大 HD。ダメージは 2d6 +クレリックのレベル +Cha 修正値。

DMG 3-22 :水中戦闘の修正値(Combat Adjustment Underwater)

状況	命中/ダメージ		移動	オフ・バランス? ^{※4}
	殴打&斬撃	尻尾		
フリーダム オブ ムーブメント	通常/通常	通常/通常	通常	No
“水泳”速度を持つ	-2/半分	通常/通常	通常	No
水泳判定に成功	-2/半分 ^{※1}	-2/半分	1/4 or 半分 ^{※2}	No
しっかりと足が着く ^{※3}	-2/半分	-2/半分	半分	No
上記以外	-2/半分	-2/半分	通常	Yes

*1 組み付きは判定に-2、ダメージは通常。*2 移動アクションで 1/4、フルアウト アクションで 1/2。

*3 水底を歩け、少なくとも 16lb.の重さ(中型の場合。サイズカテゴリ毎に x2 or 1/2)を持っている。

*4 AC への Dex ボーナスを失い、攻撃側は命中に+2。

PHB p.72 :NPC の最初の態度

態度	意味	考えられる行動
対敵的	危険を冒しても痛い目に遭わせてやる	攻撃、妨害、叱責、逃亡
非友好的	ひどい目に遭ったまえ	嘘、悪い風潮、疑惑、侮辱
中立的	どうでもいいや	社交儀礼的
友好的	幸運を祈る	雑談、助言、手助け、擁護
協力的	危険を冒しても助けてあげよう	保護、支援、治療、加勢

PHB p.72 :NPC の態度の変化

最初の態度	対敵的	非友好的	中立的	友好的	協力的
対敵的	<20	20	25	35	50
非友好的	<5	5	15	25	40
中立的		<1	1	15	30
友好的			<1	1	20

PHB 10-1 :魔法/超能力攻撃によるアイテムへの影響

順番 ^{*1*2}	アイテム	順番 ^{*1*2}	アイテム
1st	盾	6th	しまってある武器
2nd	鎧	7th	魔法/超能力ブレイサー
3rd	兜、帽子、ハットバンド、サイクラウ	8th	魔法/超能力の衣類
4th	手に持ったアイテム	9th	魔法/超能力の装飾品
5th	魔法/超能力グローブ	10th	その他

*1 影響を受けやすいものから、受け難い順に並べてある。

*2 着用者が ST 判定で d20 の 1 を出した場合に、リストの上から 4 つの中から 1 つをランダムに決定。

PHB 9-11 :物体の硬度とHP(OBJECT HARDNESS AND HIT POINTS)

物体	硬度	HP	DC	物体	硬度	HP	DC
ロープ(直径 1 インチ)	0	2	23	鎖	10	5	26
小箱	5	1	17	枷(Manacles)	10	10	26
宝箱	5	15	23	高品質の手枷	10	10	28

PHB 9-12 :アイテム破壊の DC(BREAK OR BURST ITEMS)

筋力チェックの内容	DC	筋力チェックの内容	DC
ロープを引きちぎる	23	かんぬきのかかった扉を打ち壊す	25
鉄の棒を曲げる	24	鎖を引きちぎる	26

DMG 3-9 :壁

壁の種類	厚さ	破壊 DC	硬度	HP*	登攀 DC
石造り	1ft.	35	8	90	20
質のいい石造り	1ft.	35	8	90	25
補強された石造り	1ft.	45	8	180	15
岩盤を掘り抜いてできた壁	3ft.	50	8	540	25
自然石	5ft.	65	8	900	15
鉄	3in.	30	10	90	25
紙	Peper	1	-	1	30
木	6in.	20	5	60	21
魔法処理済み**	-	+20	x2	x2***	-

*: 10ft. x 10ft.の範囲毎。 **:他の修正に加算される。 ***: または 50 の大きい方。

DMG 3-10 :扉

扉の種類	厚さ	スタック	破壊 DC	鍵がかかっている	硬度	HP
普通の木製の扉	1in.	13	15	5	5	10
上質の木製の扉	1.5in.	16	18	5	5	15
頑丈の木製の扉	2in.	23	25	5	5	20
石製の扉	4in.	28	28	8	60	
鉄製の扉	2in.	28	28	10	60	
木製の落とし格子	3in.	25*	25*	5	30	
鉄製の落とし格子	2in.	25*	28*	10	60	
錠	-	-	-	15	30	
ちょうつがい	-	-	-	10	30	
Hold portal の呪文**	-	+5	+5	-	-	
Arcane lock の呪文**	-	+10	+10	-	-	

*: これは持ち上げる場合。破壊する場合は同材質の扉と同じ。 **:重複しない。

PHB 4-4 :対抗チェックの例 (EXAMPLE OPPOSED CHECKS)

Task	Skill(Key Ability)	Opposing Skill(Key Ability)
後ろから忍び寄る	Move Silently (Dex)	Listen (Wis)
だます	Bluff (Cha)	Sense Motive (Wis)
隠れる	Hide (Dex)	Spot (Wis)
偽りの地図を作製する	Forgery (Int)	Forgery (Int)
コインボーチを盗む	Sleight of Hand (Dex)	Spot (Wis)
囚人を縛る	Use Rope (Dex)	Escape Artist (Dex)
誰かになりすます	Disguise (Cha)	Spot (Wis)
脅す	Intimidate (Cha)	特殊(PHB p.76 参照)

視認判定の最大可能距離(Maximun Distance For Spot Checks)

地形	距離		
ダンジョン	様々	山岳(山頂時)	4d10×10 ft.
林,明るい/まばらな森	3d6×10 ft.		谷ではもっと低い
森, 中程度の森	2d8×10 ft.	緩やかな丘陵	2d10×10 ft.
深い森	2d6×10 ft.	起伏の多い丘陵	2d6×10 ft.
沼地	2d8×10 ft.	砂漠	6d6×20 ft.
煙,濃い霧**	2d4×5 ft.	砂の砂漠	6d6×10 ft.
水で形成された洞窟*	2d4×10 ft.	平原	6d6×40 ft.
キノ/菌類の森*	3d6×10 ft.	草原,軽いカバ-**	6d6×20 ft.
峡谷/シャフト*	6d6×10 ft.	荒野	6d6×10 ft.
アー天井の底/空洞*	6d6×10 ft.	澄んだ水	4d8×10 ft.
裂け目,トンネル,深淵*	視界まで	淀んだ水	1d8×10 ft.

*UNDERDARK より **3 版のデータより

視認判定の難易度 **3 版ルールより

状況	DC	状況	DC	状況	DC
基準値	0	星明かり**	+10	コントラスト	±5 以上
6 体以上	-2	月明かり*	+5	静寂(動かない)	+5
大きさ	±4/サイズ'カテゴリー	完全な闇	不可		

*:ダークレ'ジョンとロウライト'ジョンは+5 ホーナス. **:ロウライト'ジョンは+5 ホーナス,ダークレ'ジョンは+10 ホーナス

PHB 9-7 :光源

物品	光(bright)	薄暗い\shadowy)	持続時間
ロウソク	-	5 ft.	1 時間
エバー-ニンク'・トーチ	20 ft.	40 ft.	永久
ランプ,通常	15 ft.	30 ft.	6 時間/pint
ランタン,ブルズ'アイ(bullseye)	60x20 ft. cone	120 ft. cone	6 時間/pint
ランタン,ブルズ'アイ付遠照油	80x25 ft. cone	160 ft. cone	3 時間/pint
ランタン,フード'付き(hooded)	30 ft.	60 ft.	6 時間/pint
ランタン,フード'付き+遠照油	40 ft.	80 ft.	3 時間/pint
サンロッド(Sunrod)	30 ft.	60 ft.	6 時間
松明(Torch)	20 ft.	40 ft.	1 時間
呪文	光(bright)	薄暗い\shadowy)	持続時間
Continual flame	20 ft.	40 ft.	永久
Dancing lights(松明)	それぞれ 20 ft.	それぞれ 40 ft.	1 分
Daylight	60 ft.	120 ft.	30 分
Light	20 ft.	40 ft.	10 分

光を視認出来る距離

周囲の光源	視認距離*	視認判定
完全な闇	光源の光範囲の 20 倍	DC20
薄暗がり(月明かり等)	光源の光範囲の 10 倍	DC20

*この距離の半分で自動的に視認出来る。

PHB 9-1 :運搬限界(CARRYING CAPACITY)

Str	軽*	中*	重*	Str	軽*	中*	重*
1	3 lb.まで	4-6 lb.	7-10 lb.	16	76 lb.まで	77-153 lb.	154-230 lb.
2	6 lb.まで	7-13 lb.	14-20 lb.	17	86 lb.まで	87-173 lb.	174-260 lb.
3	10 lb.まで	11-20 lb.	21-30 lb.	18	100 lb.まで	101-200 lb.	201-300 lb.
4	13 lb.まで	14-26 lb.	27-40 lb.	19	116 lb.まで	117-233 lb.	234-350 lb.
5	16 lb.まで	17-33 lb.	34-50 lb.	20	133 lb.まで	134-266 lb.	267-400 lb.
6	20 lb.まで	21-40 lb.	41-60 lb.	21	153 lb.まで	154-306 lb.	307-460 lb.
7	23 lb.まで	24-46 lb.	47-70 lb.	22	173 lb.まで	174-346 lb.	347-520 lb.
8	26 lb.まで	27-53 lb.	54-80 lb.	23	200 lb.まで	201-400 lb.	401-600 lb.
9	30 lb.まで	31-60 lb.	61-90 lb.	24	233 lb.まで	234-466 lb.	467-700 lb.
10	33 lb.まで	34-66 lb.	67-100 lb.	25	266 lb.まで	267-533 lb.	534-800 lb.
11	38 lb.まで	39-76 lb.	77-115 lb.	26	306 lb.まで	307-613 lb.	614-920 lb.
12	43 lb.まで	44-86 lb.	87-130 lb.	27	346 lb.まで	347-693 lb.	694-1,040 lb.
13	50 lb.まで	51-100 lb.	101-150 lb.	28	400 lb.まで	401-800 lb.	801-1,200 lb.
14	58 lb.まで	59-116 lb.	117-175 lb.	29	466 lb.まで	467-933 lb.	934-1,400 lb.
15	66 lb.まで	67-133 lb.	134-200 lb.	+10	×4	×4	×4

*極小(F)x1/8, 微小(D)x1/4, 超小型(T)x1/2, 小型(S)x3/4, 大型(L)x2, 超大型(H)x4, 巨大(G)x8, 超巨大(C)x16

PHB 9-2 :荷重(CARRYING LOADS)

荷重	最大 Dex	判定 ペナルティ	20	30	40	50	60	70	80	90	100	疾走
中	+3	-3	15	20	30	35	40	50	55	60	70	×4
重	+1	-6	15	20	30	35	40	50	55	60	70	×3

PHB 9-3 :移動距離(MOVEMENT & DISTANCE)

		速度			
時間単位	移動方法	15 ft.	20 ft.	30 ft.	40 ft.
1ラウンド(戦闘)	歩行	15 ft.	20 ft.	30 ft.	40 ft.
	走行	30 ft.	40 ft.	60 ft.	80 ft.
	疾走(×3)	45 ft.	60 ft.	90 ft.	120 ft.
	疾走(×4)	60 ft.	80 ft.	120 ft.	160 ft.
1分(ローカル)	歩行	150 ft.	200 ft.	300 ft.	400 ft.
	走行	300 ft.	400 ft.	600 ft.	800 ft.
	疾走(×3)	450 ft.	600 ft.	900 ft.	1,200 ft.
	疾走(×4)	600 ft.	800 ft.	1,200 ft.	1,600 ft.
1時間(野外)	歩行	1.5 マイル	2 マイル	3 マイル	4 マイル
	走行	3 マイル	4 マイル	6 マイル	8 マイル
	疾走	-	-	-	-
	歩行	12 マイル	16 マイル	24 マイル	32 マイル
1日(野外,8 時間)	走行	-	-	-	-
	疾走	-	-	-	-

強行軍(Forced March):8 時間以上1時間ごとの Con チェック(DC10+2/追加の1時間毎)に失敗すると 1d6 の非致傷ダメージを負い疲労状態となる。非致傷ダメージを治療すると疲労は回復する。

DMG p.295 :透明看破に関する聞き耳チェック DC

クリーチャーの状態	DC
戦闘か会話中	0
半分の速度で移動中	Move Silently チェックの値
通常で移動中	Move Silently チェックの値 -4
走行かチャージ中	Move Silently チェックの値 -20
距離	+1/10 ft.
障害物の後ろ	+5(ト'ア)~+15(石の壁)

PHB p.219 :ディテクト・マジック/サイオニクス(Detect Magic/Psionics)

スペル/パワー	オーラ強度			
	微弱	中程度	強力	圧倒的
機能しているスペ'ル/パワーのレベル	0-3	4-6	7-9	10 以上
アイテムのキャスター/マ'コエスターレベル	1-5	6-11	12-20	21 以上
オーラ残存時間	1d6 分	1d6x10 分	1d6 時間	1d6 日

1 ft.の石,1in.の一般的な金属,薄い鉛板,3in.の木または土によって遮断。

1R 目:存在感知,2R 目:数と最大のオーラ強度,3R 目:各オーラ強度と位置(or 方向)。

呪文学/サイクラフト(DC15+スペ'ル/パワーレベルまたは術者レベルの半分)で school/discipline を識別可能。

PHB p.219 :ディテクト・アライメント(Detect Chaos/Evil/Good/Law)

クリーチャー/アイテム	オーラ強度			
	微弱	中程度	強力	圧倒的
当該属性のクリーチャー	10 以下	11-25	26-50	51 以上
アンデット(HD)	2 以下	3-8	9-20	21 以上
当該属性のアウトサイ'ダー(HD)	1 以下	2-4	5-10	11 以上
当該属性のクリック(クラスレベル)	1	2-4	5-10	11 以上
当該属性のアイテム/ス'ペルの術者レベル	2 以下	3-8	9-20	21 以上

オーラの残存時間 1d6 ラウンド 1d6 分 1d6x10 分 1d6 日

1ft.の石,1in.の一般的な金属,薄い鉛板,3in.の木または土によって遮断。

1R 目:存在感知,2R 目:数と最大のオーラ強度,3R 目:各オーラ強度と位置(or 方向)

検出オーガが術者の対抗アライメント,圧倒的,術者の HD の 2 倍以上だと 1R ストップする。

PHB 9-4 :移動の障害(HAMPERED MOVEMENT)

状態	追加移動コスト
困難な地形, 障害物, 視界が悪い	×2
進入不可	-

PHB 9-5: 地形と野外の移動速度

地形	街道	道, 踏み分け道	道のない土地
平野	×1	×1	×3/4
荒野	×1	×1	×3/4
森林	×1	×1	×1/2
ジャングル	×1	×3/4	×1/4
沼地	×1	×3/4	×1/2
丘陵	×1	×3/4	×1/2
山地	×3/4	×3/4	×1/2
砂漠	×1	×1/2	×1/2
ツンドラ, 氷	×1	×3/4	×3/4

PHB 9-6 :乗用動物と乗り物(MOUNTS & VEHICLES)

乗用動物/乗り物	1 時間毎	1日毎
乗用動物(荷重)		
ライトホース/ライトウォーホース	6 マイル	48 マイル
ライトホース(151-450 lb.)	4 マイル	32 マイル
ライトウォーホース(231-690 lb.)	4 マイル	32 マイル
ヘビーホース	5 マイル	40 マイル
ヘビーホース(201-600 lb.)	3.5 マイル	28 マイル
ヘビーウォーホース	4 マイル	32 マイル
ヘビーウォーホース(301-900 lb.)	3 マイル	24 マイル
ポニー/ウォーポニー	4 マイル	32 マイル
ポニー(76-225 lb.)	3 マイル	24 マイル
ウォーポニー(101-300 lb.)	3 マイル	24 マイル
ドンキー/ミュール	3 マイル	24 マイル
ミュール(231-690 lb.)	2 マイル	16 マイル
カート/ワゴン	2 マイル	16 マイル

船		
いかだ/バージ(竿かロープで引く)*	0.5 マイル	5 マイル
キールボート(櫂で漕ぐ)*	1 マイル	10 マイル
漕ぎ船(ボート)	1.5 マイル	15 マイル
帆船(帆走)	2 マイル	48 マイル
軍船(帆・櫂汎用)	2.5 マイル	60 マイル
ロングシップ(帆・櫂汎用)	3 マイル	72 マイル
ガレー船(櫂・帆汎用)	4 マイル	96 マイル

*いかだ, バージ, キールボートは川で使われる。川を下る場合3マイルを速度に追加する。加えて10間漕いで, 14時間流されて, 誰かが先導できるならば, 1日の移動距離は 42 マイル追加される。これらは基本的に流れに逆らって漕ぐことは出来ないが, 岸からドラフトアニマル(馬など)を使って, ロープで引っ張る事は出来る。

DMG 2-1:飛行の操作性(Maneuverability)

	完全 (Will-o'-wisp)	良好 (Beholder)	平均的 (Gargoyle)	悪い (Wyvern)	劣悪 (Manticore)
最小直進距離	なし	なし	半分	半分	半分
空中停止	可能	可能	不可	不可	不可
後進飛行	可能	可能	不可	不可	不可
背面飛行	自在	-5 ft.	-	-	-
旋回	任意	90°/5 ft.	45°/5 ft.	45°/5 ft.	45°/10 ft.
空間旋回	任意	+90°/-5 ft.	+45°/-5 ft.	不可	不可
最大旋回角	任意	任意	90°	45°	45°
上昇角	任意	任意	60°	45°	45°
上昇速度	通常	半分	半分	半分	半分
下降角	任意	任意	任意	45°	45°
下降速度	2倍	2倍	2倍	2倍	2倍
上昇と下降の間	0	0	5 ft.	10 ft.	20 ft.

DMG 5-2 :ランダムタウン作成/コミュニティ修正値(Community Modifiers)

d%	町の大きさ	人口	gp 限界	コミュニティ修正値	キャストینگ・サービス
01-10	村落/Thorp	20-80	40 gp	-3*	-
11-30	小村/Hamlet	81-400	100gp	-2*	-
31-50	村/Village	401-900	200gp	-1	-
51-70	町/Small town	901-2,000	800 gp	0	1
71-85	町/Large town	2,001-5,000	3,000 gp	+3	1-2
86-95	都市/Small city	5,001-12,000	15,000 gp	+6 (2回判定)**	1-3 or 4
96-99	大都市/Large city	12,001-25,000	40,000 gp	+9 (3回判定)**	1-5 or 6
100	首都/Metropolis	25,001+	100,000gp	+12 (4回判定)**	1-7 or 8

※:村落/Thorpと小村/Hamletは5%の確率でレンジャーとドルイドのみ+10修正。
※※:都市以上では一人の高レベルキャラクターと低レベルキャラクターが複数存在する。

DMG p.139 :住人の最高レベル(HIGHEST-LEVEL LOCALS)

クラス	レベル	クラス	レベル
バーバリアン*	1d4 + コミュニティ修正値	ソーサラー	1d4 + コミュニティ修正値
バード	1d6 + コミュニティ修正値	ウィザード	1d4 + コミュニティ修正値
クレリック	1d6 + コミュニティ修正値	アデプト	1d6 + コミュニティ修正値
ドルイド	1d6 + コミュニティ修正値	アリストクラート	1d4 + コミュニティ修正値
ファイター	1d8 + コミュニティ修正値	コモナー	4d4 + コミュニティ修正値
モンク*	1d4 + コミュニティ修正値	エキスパート	3d4 + コミュニティ修正値
パラディン	1d3 + コミュニティ修正値	ウオーリア	2d4 + コミュニティ修正値
レンジャー	1d3 + コミュニティ修正値	サイオン	1d4 + コミュニティ修正値
ローグ	1d8 + コミュニティ修正値	サイキックウオーリア	1d4 + コミュニティ修正値

※:これらのクラスが一般的な場所では1d8となる。

DMG 2-6 :経験値(単一モンスター)

パーティー レベル	Challenge Rating									
	CR 1	CR 2	CR 3	CR 4	CR 5	CR 6	CR 7	CR 8	CR 9	CR10
1st~3rd	300	600	900	1350	1800	2700	3600	5400	7200	10800
4th	300	600	800	1200	1600	2400	3200	4800	6400	9600
5th	300	500	750	1000	1500	2250	3000	4500	6000	9000
6th	300	450	600	900	1200	1800	2700	3600	5400	7200
7th	263	394	525	700	1050	1400	2100	3150	4200	6300
8th	200	300	450	600	800	1200	1600	2400	3600	4800
9th	*	225	338	506	675	900	1350	1800	2700	4050
10th	*	*	250	375	563	750	1000	1500	2000	3000
11th	*	*	*	275	413	619	825	1100	1650	2200
12th	*	*	*	*	300	450	675	900	1200	1800
13th	*	*	*	*	*	325	488	731	975	1300
14th	*	*	*	*	*	*	350	525	788	1050
15th	*	*	*	*	*	*	*	375	563	844
16th	*	*	*	*	*	*	*	*	400	600
17th	*	*	*	*	*	*	*	*	*	425
18th	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
19th	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*
20th	*	*	*	*	*	*	*	*	*	*

パーティー レベル	Challenge Rating									
	CR11	CR12	CR13	CR14	CR15	CR16	CR17	CR18	CR19	CR20
1st~3rd	**	**	**	**	**	**	**	**	**	**
4th	12800	**	**	**	**	**	**	**	**	**
5th	12000	18000	**	**	**	**	**	**	**	**
6th	10800	14400	21600	**	**	**	**	**	**	**
7th	8400	12600	16800	25200	**	**	**	**	**	**
8th	7200	9600	14400	19200	28800	**	**	**	**	**
9th	5400	8100	10800	16200	21600	32400	**	**	**	**
10th	4500	6000	9000	12000	18000	24000	36000	**	**	**
11th	3300	4950	6600	9900	13200	19800	26400	39600	**	**
12th	2400	3600	5400	7200	10800	14400	21600	28800	43200	**
13th	1950	2600	3900	5850	7800	11700	15600	23400	31200	46800
14th	1400	2100	2800	4200	6300	8400	12600	16800	25200	33600
15th	1125	1500	2250	3000	4500	6750	9000	13500	18000	27000
16th	900	1200	1600	2400	3200	4800	7200	9600	14400	19200
17th	638	956	1275	1700	2550	3400	5100	7650	10200	15300
18th	450	675	1013	1350	1800	2700	3600	5400	8100	10800
19th	*	475	713	1069	1425	1900	2850	3800	5700	8550
20th	*	*	500	750	1000	1500	2000	3000	4000	6000

CR21 以上の場合、2 つ低い CR の倍である。例えば CR21 は CR19 の倍、CR22 は CR20 の倍である。

太字:当該レベルのパーティーの標準的なエンカウンターにおいて、提供されるべき XP の量。

※:表はパーティーレベルより 8 以上低い CR には対応していない。

※※:表はパーティーレベルより 8 以上高い CR には対応していない。

DMG 3-24 :風の効果

風力	風速 (mph)	命中 ^{#1} (R/S)	クリーチャー・サイズ ^{#2} と影響 影響 ^{#3}	頑健 DC
Light	0~10	-/-	-	-
Moderate	11~20	-/-	-	-
Strong	21~30	-2/-	T S Knocked down Checked	10
Severe	31~50	-4/-	T S Knocked down Checked	15
Windstorm	51~74	不/-4	M L S Blown away Knocked down Checked	18
Hurricane	75~174	不/-8	M L H G Blown away Knocked down Checked -	20
Tornado	175~300	不/不	L H G Blown away Knocked down Checked	30

*1 R は射撃武器による攻撃。S は攻城兵器による攻撃(巨人の岩投げ、カタパルト、バリスタを含む)。
*2 飛行中のクリーチャーは1段階下の大きさとして扱う。

*3 以下参照

Blown Away:地上のクリーチャーは転倒し、1d4x10 ft.吹き飛ばされ 10 ft.当たり 1d4 の非致傷ダメージ。空を飛んでいるクリーチャーは 2d6x10 ft.押し戻されて、2d6 の非致傷ダメージ
Knocked Down:地上のクリーチャーは転倒し、空を飛んでいるクリーチャーは 1d6x10 ft.押し戻される。
Checked:地上のクリーチャーは風に向かって前進できない、空を飛んでいるクリーチャーは 1d6x5 ft.押し戻される。

PHB p.146/p.75 :HP 回復/キャラクターレベル

休息	通常	ヒール・チェック成功*
8 時間の睡眠/休息	1	2
ハットで安静(1 日)	2	4

※:長期的な看護(Long-term care):DC15

PHB p.146/p.75 :能力値ダメージ回復

休息	通常	ヒール・チェック成功*
8 時間の睡眠/休息	1	2
ハットで安静(1 日)	2	4

※:長期的な看護(Long-term care):DC15

DMG 8-4 :落下してくる物体からのダメージ

物体の重量	落下距離
200~101 lb.	20 ft.
100~51 lb.	30 ft.
50~31 lb.	40 ft.
30~11 lb.	50 ft.
10~6 lb.	60 ft.
1~5 lb.	70 ft.

10 ft.落下した場合、200 lb.毎に 1d6 ダメージ
初めの 10 ft.を超える 10 ft.毎に追加の 1d6 ダメージ(最大 20d6)
200 lb.以下の物は上記の表の落下距離毎に 1d6 ダメージ

CW 4-7 :即興武器のダメージ(Improved Weapon Damage)

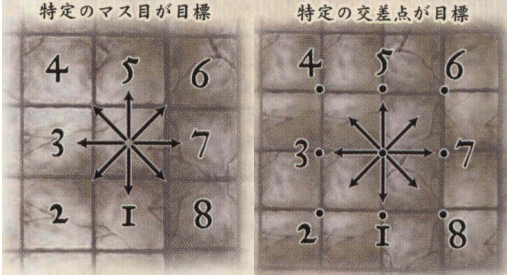
物体の重さ	ダメージ*	例
2 lb.より軽い**	1d3	マグ、松明
2 lb. - 5 lb.	1d4	ランタン、手枷
6 lb. - 10 lb.	1d6	椅子、ジャベル
11 lb. - 25 lb.	1d8	長椅子、小さなテーブル
26 lb. - 50 lb.	2d6	空の樽
51 lb. - 100 lb.	3d6	中身入り缶、大きなテーブル
101 lb. - 200 lb.	4d6	カート
以降 200 lb.毎	+1d6	

*鋭利な物体(割れたボトル等)は重量を 2 倍。

柔らかい物体は重量を半分、非致傷ダメージを与える。

**アイテムに重量がない場合、武器としてのダメージを与えられない。

PHB p.156 投擲武器が外れた場合



日本語版 DMスクリーン・デラックス 3.5

作成 Dungeons Gate DM-SKM (mail: dm-skm@akuma.to)

経験値とレベル毎のベネフィット、基本ST、基本命中、DMG 5-1:1レベル以外の開始時所持金、DMG 4-23:NPC 所持財産

キャラクタ レベル	XP	スキル最大ランク		特技	能力 値	基本頑健 ST -		基本反応 ST -		基本意思 ST -		基本命中			PC Wealth	NPC Value
		クラス	CC			Good	Poor	Good	Poor	Good	Poor	Good	Average	Poor		
1	0	4	2	1st		+2	+0	+2	+0	+2	+0	+1	+0	+0	-	900
2	1,000	5	2.5			+3	+0	+3	+0	+3	+0	+2	+1	+1	900	2,000
3	3,000	6	3	2nd		+3	+1	+3	+1	+3	+1	+3	+2	+1	2,700	2,500
4	6,000	7	3.5		1st	+4	+1	+4	+1	+4	+1	+4	+3	+2	5,400	3,300
5	10,000	8	4			+4	+1	+4	+1	+4	+1	+5	+3	+2	9,000	4,300
6	15,000	9	4.5	3rd		+5	+2	+5	+2	+5	+2	+6/+1	+4	+3	13,000	5,600
7	21,000	10	5			+5	+2	+5	+2	+5	+2	+7/+2	+5	+3	19,000	7,200
8	28,000	11	5.5		2nd	+6	+2	+6	+2	+6	+2	+8/+3	+6/+1	+4	27,000	9,400
9	36,000	12	6	4th		+6	+3	+6	+3	+6	+3	+9/+4	+6/+1	+4	36,000	12,000
10	45,000	13	6.5			+7	+3	+7	+3	+7	+3	+10/+5	+7/+2	+5	49,000	16,000
11	55,000	14	7			+7	+3	+7	+3	+7	+3	+11/+6/+1	+8/+3	+5	66,000	21,000
12	66,000	15	7.5	5th	3rd	+8	+4	+8	+4	+8	+4	+12/+7/+2	+9/+4	+6/+1	88,000	27,000
13	78,000	16	8			+8	+4	+8	+4	+8	+4	+13/+8/+3	+9/+4	+6/+1	110,000	35,000
14	91,000	17	8.5			+9	+4	+9	+4	+9	+4	+14/+9/+4	+10/+5	+7/+2	150,000	45,000
15	105,000	18	9	6th		+9	+5	+9	+5	+9	+5	+15/+10/+5	+11/+6/+1	+7/+2	200,000	59,000
16	120,000	19	9.5		4th	+10	+5	+10	+5	+10	+5	+16/+11/+6/+1	+12/+7/+2	+8/+3	260,000	77,000
17	136,000	20	10			+10	+5	+10	+5	+10	+5	+17/+12/+7/+2	+12/+7/+2	+8/+3	340,000	100,000
18	153,000	21	10.5	7th		+11	+6	+11	+6	+11	+6	+18/+13/+8/+3	+13/+8/+3	+9/+4	440,000	130,000
19	171,000	22	11			+11	+6	+11	+6	+11	+6	+19/+14/+9/+4	+14/+9/+4	+9/+4	580,000	170,000
20	190,000	23	11.5		5th	+12	+6	+12	+6	+12	+6	+20/+15/+10/+5	+15/+10/+5	+10/+5	760,000	220,000

基本クラス能力一覧

クラス	HD	頑健	反応	意思	BAB	スキル	所持金	クラス	HD	頑健	反応	意思	BAB	スキル	所持金	クラス	HD	頑健	反応	意思	BAB	スキル	所持金
アーティフィサー	6	P	P	G	A	4	5d4x10	サイオン	4	P	P	G	P	2	3d4x10	ハーブ	6	P	G	G	A	6	4d4x10
アデプト	6	P	P	G	P	2	2d4x10	サイキック・ウォリア	8	G	P	P	A	2	5d4x10	ハーバリアン	12	G	P	P	G	4	4d4x10
アリストクラト	8	P	P	G	A	4	6d8x10	侍	10	G	P	P	G	2	*	パラディン	10	G	P	P	G	2	6d4x10
ウイザード	4	P	P	G	P	2	3d4x10	修験者	6	P	P	G	P	4	*	ヒーラー	8	G	P	G	P	4	4d4x10
ウー・ジェン	4	P	P	G	P	2	*	スカウト	8	P	G	P	A	8	5d4x10	ファイター	10	G	P	P	G	2	6d4x10
ウォリアー	8	G	P	P	G	2	3d4x10	スピリット・シャーマン	8	G	P	G	A	4	*	フェア・ト・ソウル	8	G	G	G	A	2	5d4x10
ウォーロック	6	P	P	G	A	2	*	スヘルシフ	6	P	P	G	A	6	4d4x10	ヘクス・ブレート	10	P	P	G	G	2	*
ウォーメイジ	6	P	P	G	P	2	3d4x10	スワッシュ・バックラー	10	G	P	P	G	4	*	マッシュル	8	G	P	G	A	4	5d4x10
エキスパート	6	P	P	G	A	6	3d4x10	ソウル・ナイフ	10	P	G	G	A	4	5d4x10	モンク	8	G	G	G	A	4	5d4
クレリック	8	G	P	G	A	2	5d4x10	ソーサラー	4	P	P	G	P	2	3d4x10	レンジャー	8	G	G	P	G	6	6d4x10
ゴモナー	4	P	P	P	P	2	5d4	トルイド	8	G	P	G	A	4	2d4x10	ローグ	6	P	G	P	A	8	5d4x10
							*記載なし	忍者	6	P	G	P	A	6	4d4x10	ワイルダー	6	P	P	G	A	4	4d4x10

状態一覧

状態	効果	D / C
Ability damage (能力値ダメージ)	Str 0=helpless, Dex 0=paralyze, Con 0=dead, Int/Wis/Cha 0=unconscious.	- / -
Ability drain (能力値吸収)	1日1ポイント回復。能力値吸収は魔法でのみ回復可能	- / -
Blinded (盲目)	攻撃対象に50%ミスマッチ発生。AC-2、ACへのDexボーナス喪失、STR、DEX系スキル-4、目視に頼る技能使用不可。	* / -
Confused (混乱)	アクションはd%でランダム。01-10:術者を攻撃、11-20:通常、21-50:何もしない、51-70:最大速度で術者から逃げ出す、71-100:一番近くの相手に攻撃。混乱中に攻撃を受けた場合、次ラウンドは必ずその相手に対して反撃を行う。AoOできない。	- / -
Cowering (戦慄)	硬直しアクション不可。AC-2、ACのDexボーナス喪失。	* / -
Dazed (幻惑)	一切アクション不可。防御アクションは可能。	- / -
Dazzled (目くらんだ状態)	命中、捜索、視認に-1ポイント。	- / -
Dead (死亡)	Raise Dead等の呪文で蘇生可。HP回復は効果なし。	- / -
Deafened (聴覚喪失)	聞き耳は自動失敗。インシアター-4、音声を必要とする呪文は20%で失敗。	- / -
Disabled (満身創痍)	HPがちょうど0。毎ラウンド移動(移動力1/2)のみ可能。標準アクションを行うと終了時にHPを1点失い、瀕死状態になる。フルラウンドor移動+標準アクションは不可。	- / -
Dying (瀕死)	HPが1〜9。毎ラウンド10%のロールに成功しないと1点のHPを失う。成功した場合、以後はHPを失うことはない。	* / *
Energy Drained (エネルギー drain)	負のレベル(1レベルにつき命中、ST、スキルチェック、能力値チェック、効果レベル)に-1、HP-5、準備してあった最高LVの呪文を喪失。現レベルと同じになったら死亡)を与える。負のレベルが24時間以内に回復できず、キャラクタがFort ST失敗するといレベルを失う(経験値は前レベルと現レベルの中間)。	- / -
Entangled (絡みつかれた状態)	移動速度が半減(ラン、チャージ不可)、攻撃-2、DEX-4。呪文詠唱にconcentration(DC15+レベル/ハワレレベル)が必要。	- / -
Exhausted (過労)	移動速度半減、Str、Dexが-6。1時間休憩で疲労状態。	- / -
Fascinated (桃痴状態)	静かに立つか、座り、魅惑的な効果に注意を向ける意外のアクションを行わない。視認、聞き耳等に-4ポイント。危険/脅威になる状況で再ST判定が発生。	- / -
Fatigued (疲労)	移動速度が半減(ラン、チャージ不可)、StrとDexに-2のペナルティ。さらに疲労すると過労状態。8時間休憩で回復。	- / -
Flat-footed (立ちすくみ状態)	ACのDexボーナス喪失、AoO不可。	* / -
Frightened (恐れ状態)	可能な限り逃走。不可の時、命中、ダメージ、ST、能力値判定-2。	- / -
Grappled (組みつかれた状態)	素手またはサイズ武器のみ攻撃可、複雑なアクション不可、移動不可、ACのDexボーナス喪失、TA喪失、AoO不可。	* / -
Helpless (無防備状態)	麻痺、金縛り、拘束、睡眠等の状態。攻撃側近接+4(遠隔+0)、DEXは0(=AC-5)。	0 / *
Incorporal (非実体状態)	+1以上の魔法武器、呪文で傷つく。50%ミスマッチ発生。	- / -
Invisible (不可視状態)	目で見ている敵に対する命中+2、相手はACのDexボーナス喪失。	- / -
Nauseated (吐き気がする状態)	攻撃、呪文、精神集中、注意力が必要なアクション不可、移動アクションのみ可能。	- / -
Panicked (恐慌状態)	恐怖の原因から最高速で逃げる(方向/経路はランダム、逃げた先の危険からも逃走)。手に持ったものを落とす。スキル、能力値判定、ST-2、追いつめられると戦慄状態。	- / -
Paralyzed (麻痺)	肉体アクション不可、StrとDexが0状態。無防備状態(helpless)。STR、DEXは0。	0 / *
Petrified (石化)	一切のアクション不可。STR、DEXは0。全ての感覚が喪失。石が欠けても、くっつけて戻せば、害を被らない。	0 / -
Pinned (押さえ込まれた状態)	押さえつけられた状態。無防備状態(Helpless)でない。	- / -
Prone (伏せ状態)	近接攻撃-4、クロス以外での遠距離攻撃不可。伏せ状態の対象への攻撃は近接+4、遠隔-4修正。	- / -
Shaken (怯え状態)	攻撃、ダメージ、ST、能力値判定に-2修正。	- / -
Stable (様態安定状態)	HP-1〜9で気絶状態(unconscious)であるが瀕死状態(Dying)でない。	0 / *
Staggered (よろめき状態)	非致傷ダメージでHPが0。移動アクションが標準アクションのみ可。	- / -
Stunned (朦朧)	全てのアクション不可。AC-2、ACのDexボーナス喪失。攻撃側+2。	* / -
Unconscious (気絶)	HP-1〜9orサブデアルダメージがHPを越える。意識不明。	0 / *

D/C:ACのDexボーナスの喪失(*:喪失、0:扱い)/とどめの一撃(coup de grace)が可能を示す。

PHB 6-6:身長体重ランダム決定表

種族	基本身長 (男/女)	身長 修正	基本体重 (男/女)	体重 修正
人間	4'10" / 4'5"	+2d10	120 / 85	x(2d4)
エルフ	4'5" / 4'5"	+2d6	85 / 80	x(1d6)
ドワーフ	3'9" / 3'7"	+2d4	130 / 100	x(2d6)
ノーム	3' / 2'1"	+2d4	40 / 35	x1
ハーフエルフ	4'7" / 4'5"	+2d8	100 / 80	x(2d4)
ハーフオーク	4'10" / 4'4"	+2d10	130 / 90	x(2d4)
ハーフリグ	2'8" / 2'6"	+2d4	30 / 25	x1

身長=基本身長+身長修正(インチ)。

体重=基本体重+身長修正x体重修正

単位:1'(フィート)=12"(インチ)、1"=30.48cm、1"=2.54cm、1m=3'36"
1ポンド≈0.45kg、1kg≈2.20

消耗型のマジック/サイニクス・アイテム/サービスの価格

物品	価格*
キャストینگ・サービス	スペル/パワーレベル×術者レベル×10gp**
スクロール/パワーストーン	スペル/パワーレベル×術者レベル×25gp
ワンド/ロジャ	スペル/パワーレベル×術者レベル×750gp
ホーシオン/タウ	スペル/パワーレベル×術者レベル×50gp
ジェム	スペルレベル×50×(術者レベル+1)
ルーン	スペルレベル×術者レベル×100gp
インフュージョン	スペルレベル×術者レベル×50gp
コンティンジェント・スペル	スペルレベル×術者レベル×100gp
シャード	スキルボーナスの二乗×10gp

*0レベルスペルは1/2として計算。それぞれマジック代が別途必要。Expが必要の場合5gp/expを追加。いずれもワンドは50回分。
**特殊なフォーカスが必要な場合、その価格の10%を加える。

テレポート・サービスの価格 (3版A&EGより)

物品	価格
テレポート、道、よく慣れ親しんでいる場所へ	900gp
テレポート、片道、入念に調べた場所へ	1080gp
テレポート、片道、何度か来たことのある場所へ	1260gp
テレポート、片道、一度見たことのある場所へ	1440gp
テレポート、片道、記述を見聞きしただけの場所へ	1620gp
テレポート・ウィズ・アーク・エター	1820gp
テレポート・セッション・サークル、よく慣れ親しんでいる場所へ	3060gp

PHB 7-6:鎧の脱着

タイプ	着る	急いで着る*1	脱ぐ
盾(どれでも)	移動	-	移動
パデット、レザ、ハイト、スタ	1分	5ラウンド	1分*2
デット・レザ、チェーン・ジャツ			
ブレスト・プレート、スケイル、チェイン・プレート、スプリット	4分*2	1分	1分*2
フルプレート、フルプレート	4分*3	4分*2	1d4+1分*2

*1ACが1減少し、防具の判定ペナルティが1増加。

*2助けがあれば時間は1/2。

*3通常一人では着られない。一人だと「急いで着る」しか出来ない。

30

29

28

27

26

25

24

23

22

21

20

19

18

17

16

15

14

13

12

11

10

9

8

7

6

5

4

3

2

1

0

-1

-2

-3

-4

-5

-6

-7

-8

-9

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