

D&D3e ルールの基本

行為の成否

通常の判定

d20 + 「各種修正」の合計がDC(Difficulty Class: 難易度)以上ならば成功。命中判定もこれに含まれる。相手のアーマークラス(AC)という難易度以上を出せば命中。

対抗ルール

通常判定と同じ方法で出した数値を比較することで勝者を決定する。

タイムスケール・グリッドスケール

ラウンド(R) = 6 秒。フロアタイルのグリッドは(大体)一マス 5 フィート。

移動速(スピード)

種族や荷重によって各キャラクターの移動速(スピード)が決まる。1 ラウンド移動に専念することでスピードの 2 倍まで移動可能。走れば 4 倍まで。

1 ラウンド中の行動

1 ラウンド中の行動は、以下のように分類して考える。

- ・ Standard Action (SA)
- ・ Full Action (FA)
- ・ Move-Equivalent Action (MA)
- ・ Partial Action (PA)
- ・ Free Action

Standard Action (SA)

スタンダードなアクション。1R 中にワンアクション(1A)を行い、自分のスピードまでの移動(MV)を行なう。順番は 1A MV、MV 1A のどちらでも可。ここでのワンアクション(1A)とは 1 回の攻撃や 1 アクション・スペルを唱える等を示す。移動を行なわなければ 1A と 5S(以下参照)を組み合わせてすることも可能。

Full Action (FA)

マルチアタックを行ったり、1 フルアクション・スペルを唱える事が出来る。移動を含まない FA には 5 フット・ステップ(5S)という移動が組み合わせて行なえる可能性がある(5S が行なえない FA もある)。FA 5S、5S FA、FA と 5S 同時の 3 種類の組み合わせが可能。

Move-Equivalent Action (MA)

Standard Action の移動の部分で移動以外の行動を行なうことを Move-Equivalent Action(MA)と呼ぶ。SA の一部と考える。

例えば「20 フィート移動して(MV)、1 回攻撃(1A)する」代わりに「ポルトを装填して(MA)、1 回攻撃(1A)する」事が出来る。またワンアクション(1A)の部分で MA や MV を行なう事も出来る。そのラウンド中に移動していなければ 5S も行なえる(MA+MA+5S や 1A+MA+5S)。

Partial Action (PA)

Standard Action から移動を取り去った行動が Partial Action (PA) である(つまり 1A のみ)。大抵の場合 5S も組み合わせ可能。

サプライズ発生時や、ヘーストの際の追加行動として表現される。その場合は SA や FA をその後に行なう。また、発動条件を設定してレディ(準備)することで、発動条件を行った相手に先駆けて PA が実行可能になる。「最初に射程に入った奴を撃ちます。」

Free Action

瞬間的に行なえるアクション。武器を落としたり、伏せたり、話したりするのはフリーアクション。他の行動と合わせて使う。

イニシアティブ(先制権)

d20 にイニシアティブ修正を加えたものを各自が算出し、その順番で行動する(あらかじめ行動宣言は不要)。基本的に毎ラウンド同じイニシアティブで行動する。準備行動(レディ)や戦況の見極めを行なうことに専念する行動(リフォーカス)、なにもしない(ディレイ)を宣言することでイニシアティブは変化する。

戦闘行動への制限・特記事項

フラットフット

戦闘準備が出来ていない状態。第 1 戦闘ラウンドの自分のイニシアティブが来るまでこの状態。AC に DEX 修正(および Dodge ボーナス)が入らない。ローグのスニークアタックを受ける可能性がある。

フランキング

敵に挟まれた状態。敵の攻撃に有利な修正(アタックに+2)が入る。ローグのスニークアタックを受ける可能性がある。

エイド・アナザー

協力することでスキルの成功率をあげる。実際の作業をするリーダーを決定し、それ以外の者が DC10 に対してスキルチェックを行う。成功毎にリーダーに+2 のボーナスが入る。協力できる人数は DM が決定する。

Take10・Take20

スキルチェックロールの代わりに Take10・Take20(ダイス目で 10 または 20 が出たものとする)を使って安定した結果を得る。緊迫していない状況では Take10 を選択可能。緊迫していない状況で、且つスキルの失敗が致命的な結果をもたらさない場合は、20 倍の時間とコストを消費して Take20 を選択可能。

Attack of Opportunity (AoO)

自分の支配地域(ZOC)の中で敵が移動したり、無防備な行動をとろうとしたり、ZOC 内のマスから外に出ようとした時に、自分のイニシアティブに関係なく 1 回の攻撃のチャンス(Attack of Opportunity)が得られること。1R に 1 回。

例外 1) : 5S で ZOC 内を移動したり ZOC の外に出たりしても AoO は発生しない。

例外 2) : そのラウンドの行動が移動のみの時はスタート地点を ZOC 内と考えない。つまり ZOC の縁からスタートすれば安全に撤退可能。

注意 1) : ZOC に進入する時には AoO は発生しない。

注意 2) : サイズが大きな敵は広い ZOC を持っている。ZOC の広い敵に隣接しようとするだけで AoO が発生する可能性がある。

戦闘時の行動のバリエーションと、その行動そのものが引き起こす AoO 可能性

上述した「無防備な行動」であるかどうかを合わせて示した別表を参照のこと。行動そのものが AoO を引き起こさなくても、敵の ZOC 内を移動することで AoO は発生することに注意(例: プルラッシュなど)。

ヒットポイント・死亡

ヒットポイントは冒険者がどれだけタフであるかを示す。プラスの値なら通常通りに行動可能。0 でパーシャルアクションのみ可能(戦闘行動をとると-1 になって昏倒)。マイナスに入ると意識を失って手当てを受けないと危険。-10 で死亡。毒や病気で CON が 0 になっても死亡。

端数の扱い

常に切り捨て。HP やダメージなどが例外で、端数によって 0 になることはない(最低 1)。