

単位換算				
1インチ	2.54cm	-	1オンス	25.35g
1フィート	30.48cm	12インチ	1ポンド	453.6g
1ヤード	91.44cm	3フィート	1パイント	568.2ml
1マイル	1609.34m	1760ヤード	1ガロン	4546ml
1エーカー	4046.86m ²	1224.17坪	1ノット	1.85km/h

オールド・ワールドの為替		
金貨	銀貨	真鍮銭
1クラウン(GC)	20シリング(SS)	240ペニー(D)
-	1シリング(SS)	12ペニー(D)
1ペニーは大まかに現在の¥100くらいの感覚		
硬貨は200枚で荷重1とする		

命中部位	
01~09	45~79
頭部	胴体
25~44	10~24
右腕	左腕
90~00	80~89
右脚	左脚



サイズの目安と耐久度		
超小型	蝶々、鼠、鳩	1
小型	猫、鷹、人間の赤子	【頑+】
小柄	ジャイアント・ラット、ハープリング、人間の子供	(【頑+】×2)+【志+】
平均	ドワーフ、エルフ、人間の大人	【筋+】+(【頑+】×2)+【志+】
大柄	馬、オウガ、トロール	{【筋+】+(【頑+】×2)+【志+}]×2
大柄	グリフィン、ワイヴァーン、マンティコア	{【筋+】+(【頑+】×2)+【志+}]×4
超大型	ドラゴン、ジャイアント、グレーター・デーモン	{【筋+】+(【頑+】×2)+【志+}]×8

テストの難易度	
超容易	+60
容易	+40
普通	+20
手強い	±0
難しい	-10
多難	-20
超多難	-30

簡易テスト	成功が失敗かだけが分かればよい場合。
詳細テスト	成功、失敗ともにSLを出して、どの程度成功(失敗)したかを判定する。
対抗テスト	相手と同時にテストを行い、SLの大きい方が勝者。
継続テスト	目標となるSL値まで詳細テストを繰り返して、SLを積み上げる。
支援	・テストを行うPCの能力値ボーナスまでの人数が支援を行える
	・学んでいない技能についての支援はできない。
	・テストを行うPCに隣接していること。
	・病気や恐怖など、支援できないテストもある(GM判断)。

	移動力	距離	費用
四輪馬車	6		
車内		1マイル毎	2d
車外		1マイル毎	1d
平底舟	8		
船室		1マイル毎	5d
甲板		1マイル毎	2d
辻馬車	6	1区画毎	3d
渡し舟	4	20ヤード毎	1d

錠前の難易度	SL
かんぬき	0
普通の扉	2
頑丈な扉	2
宝箱	5
金庫の扉	10

尾行 〈知覚〉と〈隠密〉の統合テスト。

〈野外生存術〉での食料調達	
採取	テスト成功で1人分の食糧確保。 +1SL毎に+1人分の食糧追加。
釣り・狩り	適切な道具が必要。テスト成功で2人分の食糧を確保。 +1SL毎に+2人分追加。
罠掛け	〈罠設置〉が必要。成果は釣り・狩りと同様。

【耐】の回復と〈治療〉	
自然治癒	十分な睡眠後、1日に1回、普通+20〈肉体抵抗〉テストで成功SL+【頑+】分の【耐】を回復。以後、1日のんびりと過ごす毎に【頑+】分の回復値をプラスできる。
治療	・病気の診断 ・【知+】+SL分の【耐】を回復(1回の遭遇終了毎に1度のみ)
	・包帯などふさわしい道具があれば感染症にならない。
	・出血状態を1つ取り除く。+1SL毎に余分に1つの出血状態を取り除ける。
祝福	「治癒」の祝福。(シャリア・リア)
奇跡	「リアの接触」。
光の魔法体系	「癒しの光」。
似非魔術	「万能薬」。
癒しのドラフト	【耐】0以上なら【頑+】分の【耐】を回復。1遭遇毎1回まで。

精巧度		
特質	軽量	荷重点-1
	実用性	失敗テストに+1SL。鎧はペナルティが1段階軽減。
	精緻	上層社会の象徴で、複数回取得可能。データ変化なし。
欠陥	耐久性	詳細はP.292。
	かさばる	荷重点+1
	粗悪品	テストにゼロ目で失敗すると壊れる。鎧ならクリティカルヒット発生で破壊。
	低信頼性	テスト失敗でSL-1。鎧の場合ペナルティは2倍。
不細工	関連する【協】テスト-10。	

荷重超過のペナルティ	
上限まで	ペナルティなし。
上限の2倍まで	【移】-1、【敏】-10、工程疲労+1。
上限の3倍まで	【移】-2、【敏】-20、工程疲労+2。
3倍を超過	移動不可。

心理特徴

恐慌(数値)	「恐慌」を持つクリーチャーに会うと<冷静さ>テスト失敗で、「恐慌値」+失敗SL分の「戦意喪失状態」を得る。
恐怖(数値)	「恐怖」を持つクリーチャーに会うと「継続」<冷静さ>テストで、「恐慌値」以上のSLを積み上げるまで恐怖から抜け出せない。恐怖の影響下ではあらゆるテストに-1SLのペナルティ。恐怖を発する張本人に隣接するには「手強い+0」<冷静さ>テスト。相手が隣接して来た際には、「手強い+0」<冷静さ>テスト失敗で、「戦意喪失状態」1を得る。
狂乱	【志】テスト成功で「狂乱」できる。一番近くの敵に全力で近づき、<近接攻撃>か<運動>くらいしか行えない。代わりに毎ラウンド1回のフリー攻撃ができ、【筋+】+1される。敵がいなくなるか、「朦朧状態」「気絶状態」になるまで「狂乱」は終わらない。「狂乱」が終了したら「疲労状態」1を得る。
嫌悪(目標)	(目標)に出くわしたら<冷静さ>テスト。成功でも【協】-20。失敗なら「嫌悪」の影響下となりただちに相手を攻撃する。攻撃は物理的な攻撃から心理的な攻撃までGMの判断に委ねられる。対象を心理的に攻撃するならテストに+1SLのボーナスを得る。<冷静さ>テストをしないなら、相手が視界から消えるか自身が「朦朧状態」「気絶状態」になれば「嫌悪」から抜け出せる。また、「嫌悪」は「恐慌」「恐怖」によっても上書きされる。
憎悪(目標)	(目標)に出くわしたら<冷静さ>テスト。成功したとしても目標とは社会的な関わりは持たない。失敗なら「憎悪」の影響下となりただちに相手を攻撃する。この際、あらゆる攻撃のテストに+1SLのボーナスが付き、相手の「恐怖」<威圧>の影響を一切受けない。ただし「恐慌」は有効。<冷静さ>テストをしないなら、相手が死亡するか視界から消えるか自身が「気絶状態」になれば「憎悪」から抜け出せる。
不快感(目標)	(目標)に出くわしたら<冷静さ>テスト。成功でも【協】-10。失敗なら「不快感」の影響下となりただちに相手を侮辱する。<冷静さ>テストをしないなら、相手が視界から消えるか自身が「朦朧状態」「気絶状態」になれば「不快感」から抜け出せる。

状態	複数の状態をPCが同時に受けている場合は、複数のペナルティのうち1つあたりのペナルティの値が最も大きいものを採用する。		
	効果	解消方法	
累積あり	炎上	各ラウンド終了時に1d10点の【耐】を失う。「炎上状態」が+1累積する毎に1点が追加ダメージとして加算される。	<運動>テスト成功で1つの「炎上状態」を解消でき、+1SLにつき追加で1つの「炎上状態」を解消できる。
	組みつかれた	自身のターンに「移動」ができず、身動きを伴うアクションに10のペナルティが課される。	対抗【筋力】テストに勝利すれば、「組みつかれた状態」を1つ解消し、+1SL毎に1つの「組みつかれた状態」を追加で解消できる。
	出血	各ラウンドの終了時に【耐】-1点(【頑+】AP無視)。「腫み傷」「軽度の感染症」「血液腐れ病」への抵抗テストに-10のペナルティ。 【耐】が0になった時点で、「気絶状態」になり、各ラウンド終了時に「出血状態」1つにつき10%の確率で死亡する。	<治療テスト>成功で1つの「出血状態」を解消し+1SL毎に追加で1つの「出血状態」を解消できる。【耐】を回復できる呪文や祈祷では、1点回復させる毎に1つの「出血状態」が解消される。すべての「出血状態」が取り除かれたなら「疲労状態」を1つ得る。
	戦意喪失	自身のターンに「移動」「アクション」の両方をできるだけ早く逃げ出すために使わねばならない。逃走や隠密に関連しないあらゆるテストに-10のペナルティが課される。	「交戦中」は「戦意喪失状態」を解消できない。「交戦中」以外の状況で各ラウンドの終了時に<冷静さ>テストに成功すれば1つの「戦意喪失状態」を取り除け、+1SL毎に追加で1つの「戦意喪失状態」を解消できる。
	疲労	全てのテストに-10のペナルティ。	休息、呪文、祈祷などで解消できる。また、荷重オーバーなどで「疲労状態」があるなら、単に荷重を減らすことで「疲労状態」を解消できる。
	服毒	各ラウンド終了時に【耐】-1点(【頑+】AP無視)。加えてあらゆるテストに-10のペナルティ。	「服毒状態」注に【耐】が0になった場合、すべての「服毒状態」を取り除かない限り、【耐】の回復は行えない。「服毒状態」中に「気絶状態」となった場合、【頑+】分のラウンドが終了した時点で<肉体抵抗>テストに失敗すると死亡する。
	耳鳴り	知覚に関するあらゆるテストに-10のペナルティ。近接攻撃で正面以外から君を攻撃する敵には+10のボーナス。	各ラウンドの終了時に1つの「耳鳴り状態」を解消できる。状態が累積していても敵のボーナスは累積しない。
	目がくらんだ	視覚が関与するあらゆるテストに-10のペナルティ。近接攻撃で君を攻撃する敵は+10のボーナス。	各ラウンドの終了時に「目がくらんだ」状態を1つ解消できる。
	朦朧	通常の半分の「移動」ができ、アクションは行えない。対抗テストで自分の身を守れるが、<言語:魔法語>の対抗テストは行えない。君はすべてのテストに-10のペナルティを被り、君を攻撃する敵は+1「優位」を得る。	各ラウンド終了時に+0<肉体抵抗>テスト成功で、1つの「朦朧状態」が解消され、+1SL毎に追加で1つの「朦朧状態」が解消される。すべての「朦朧状態」を解消した時点で「疲労状態」1つを得る。
累積なし	不意を討たれた	不意打ちを受けた。敵は近接戦闘の命中判定に+20のボーナスを得る。	各ラウンドの終了時(攻撃されなかった場合)か、君が攻撃を受けた時点で状態は解消される。
	気絶	何らかの形で意識を失っているため、PCを攻撃する者はP.171「しくじるものか!」ルール効果を執念点の消費無く得られる。	「気絶状態」からの回復は、どんな状況で気絶したかによって変化する。P.172「負傷」参照。PCが気絶状態ではなくなった時点で「伏せ状態」になり、「疲労状態」を1つ得る。
	伏せ	ターン中の「移動」は立ち上がることか、【移】の半分這進むことしかできない。移動に関するすべてのテストに-20のペナルティを被り、敵の命中判定は+20される。	立ち上がった時点で「伏せ状態」は解消される。(【耐】が0の場合は這い進むことしかできない。)

優位の獲得		優位の恩恵
不意打ち	敵の不意をつけば+1「優位」を得る。	
突撃	突撃で戦闘に加われば+1「優位」を得る。	
状況検分	戦術的な優位を得るために「技能」を用いた場合に+1「優位」を得る。	
勝利	重要なNPC1名を打ち負かす度に+1「優位」を得る。パーティにとっての宿敵なら+2「優位」を得られるようにしてもいい。	
競り勝ち	戦闘中の対抗テストに勝利すれば、+1「優位」を得る。	
裏をかく	敵の裏をかき、対抗テストを行うことなく相手を傷つけば+1「優位」を得る。	
		優位の恩恵
		「優位」+1ごとに戦闘関連のテストや「心理テスト」に+10ずつのボーナスが得られる。優位の使用に上限はないため、100を超えることもあり得る。
		優位の喪失
		・戦闘中の対抗テストに敗北。
		・「状態」の獲得。
		・【耐】を1点でも失った場合。
		・「数的優位」を許したままラウンドを終えた場合-1「優位」。
		・戦闘からの離脱。
		注意
		《異能》には、優位を得るために使えるものや、「優位」を他のPCに移転させるもの、優位を失わせるものなどがある。

二刀流	・二刀流に使用できるのはあらゆる片手用接近武器、あらゆるピストルである。
	・どちらの手の武器で攻撃しても良いが、逆手に持っている武器には-20のペナルティがつく。
素手戦闘	・《二刀流》を持っていれば、両手の武器で同時に攻撃できる。詳細はP.143を参照。
素手戦闘	素手による戦闘は、通常の武器を使った戦闘と同様の処理を行う。P.294格闘武器類の「素手」を参照して、「非致傷」特性武器として扱う。

跳躍
・【移】に等しいヤード数まではテストの必要なく跳躍できる。
・【移】と等しいヤード数の助走が可能な場合の難易度は、普通+20<運動>テスト。
・上記のような十分な助走がとれない場合の難易度は、手強い±0<運動>テストとなる。
・テストに成功したなら、成功+SL分のフィート数を余分に跳べることとなる。+0SLの場合は、1/2フィート(6インチ)。

落下
・落下した場合、1d10ダメージ。
・落下距離が1ヤード毎に+3ダメージが追加される。
・ダメージ軽減に【頑+】は有効、APは無効。
・意図的な落下(ジャンプ降り等)の場合、普通+20<運動>テスト成功で落下距離を-1ヤードできる。さらに+1SL毎に1ヤード縮められる。
・落下ダメージで減った【耐】が【頑+】を上回った場合、「伏せ状態」となる。

渇きと飢え	水なしに1日を過ごす毎に<肉体抵抗>テスト。失敗で初回は【知】【志】【協】に-10ペナルティ。以降の失敗では全ての能力値に-10ずつのペナルティが加算され続ける。
	食物なしに2日間過ごす毎に<肉体抵抗>テスト。失敗で初回は【筋】【頑】-10ペナルティ。以降の失敗では全ての能力値に-10のペナルティが加算され続ける。
窒息	いずれも1d10のAP無視ダメージ(最低でも1点)。

窒息	・意図的に息を止める際、【頑+】×10秒間。
窒息	・心の準備がない場合は、ただちに窒息が始まる。
窒息	・窒息中は1Rに1点の【耐】を失う。【耐】が0になった時点で「気絶状態」。それ以後、【頑+】分のRが経過すると死亡する。

数的優勢	PCたちが敵に対して2対1の数的優勢であれば、PCは接近戦闘の命中判定に+20のボーナスを得る。数的優位が3対1であれば+40のボーナスとなる。ラウンド終了後に劣勢な側は全員が「優位」を1つ失う。数的優位の判断は何人のキャラクター同士が「交戦中」であるかを見る。
組みつき	素手戦闘で敵にダメージを与える代わりに「組みつき」で相手の自由を奪うことができるが、命中判定前に「組みつき」の宣言が必要。組みつきが成立すれば、相手は「組みつかれた状態」1を得る。組みつきのまま次のターンは、対抗【筋】テストとなり、このテストに勝利したなら、以下のいずれかを行える。
組みつき	・【筋】ロールを命中部位として【筋+】+SLダメージをAP無視で与える。
組みつき	・相手に「組みつかれた状態」+1を追加で与える。
組みつき	・自身の「組みつかれた状態」を1つ除き、+1SLごとに1つの「組みつかれた状態」を追加で取り除ける。
組みつき	対抗テストに敗北した場合は、そのまま何もできず、相手に+1「優位」がつく。
組みつき	組みつきの外にいる者は、「優位」の低い者への命中判定に+20、「優位」の高い者の方には+10のボーナスがつく。
騎乗	・「騎乗」の移動力で移動できる。「疾走」「跳躍」などに対して<騎乗>テストが行える。
騎乗	・「騎乗」よりもサイズの小さい相手に対する近接攻撃において+20のボーナスを得る。「騎乗」よりも相手が1段階小さい場合、武器には「損傷」の特質がつき、2段階以上小さい場合には、「衝撃」の特質がつく。
騎乗	・騎乗者に対する命中判定の際、騎乗者と騎乗のどちらを狙うか選べる。サイズの小さな者が騎乗者を狙う場合には、-10のペナルティがつく。
騎乗	・「臆病」のクリーチャー特性を持たない騎乗は自身のアクションを「交戦中」の相手を攻撃することに使用できる。
騎乗	・突撃を行う場合、ダメージの算定の際に騎乗の【筋】を使用でき、2段階以上小さい相手にはダメージが2倍となる。
騎乗	・サイズのルールにより、騎乗よりも1段階小さい相手には「恐怖」を、2段階小さい相手には「恐慌」を引き起こす。

運命点
・PCは絶望的状况でも生き延びれるが、現在のシーンには登場できない。
・何か神がかり的な偶然で、致命的な打撃を逃れ、現在のシーンを継続する。
幸運点
・失敗したテストの再ロール。
・テストロール後にSLを+1する。
・ラウンド開始時に好きなイニシアチブ順を指定できる。

執念点
・自らに起こる「混沌変異」を無視できる。
・テストロールの出目を指定できる。「対抗テスト」では+1SLで確実に勝利できる。また、すでに失敗したテストに対しても有効。
決意点
・次のラウンドまで「心理特徴」を無視できる。
・「致命的負傷」のあらゆる修正値を次のラウンドまで無視できる。
・「状態」を1つ取り除く。「伏せ状態」を取り除いた場合、【耐】1点回復する。