

Maze Rats

By Ben Milton

メイズ・ラッツ ベン・ミルトン作

序

メイズ・ラッツ (迷路の鼠) は、数名のプレイヤーたちが文無し探検家の役割に扮し、お宝と栄光を求めて打ち捨てられた危険な遺跡に踏み込んでいく、問題解決とサバイバルのロールプレイング・アドベンチャーゲームである。

以下のルールは Into the Odd (クリス・マクドウォール) に由来する。その他、インスピレーションを Freebooters on the Frontier および The Perilous Wilds (ジェイソン・ルーツ)、Dungeon Crawl Classics (ジョセフ・グッドマン)、World of Dungeons (ジョン・ハーバー) から得た。

キャラクター作成

次々ページの「昇級特典」リストから1つ選択。昇級特典は君に特殊能力と1ヒットダイスを与える。ヒットダイスを振り、プレイヤーキャラクター (PC) の開始時の最大ヒットポイント (HP) を決定する。

能力値それぞれにつき3d6する:〈頑健〉、〈敏捷〉、〈意思〉。3つのうち2つの値を入れ替えてもよい。

- ❖ **頑健** (ストレンガス/STR) はタフさやスタミナ、肉体の頑健さで危機を回避する際に用いる。
- ❖ **敏捷** (デクスタリティ/DEX) は隠密性、素早さ、または手先の術策で危機を回避する際に用いる。
- ❖ **意思** (ウィル/WIL) は意志力、知覚、またはカリスマ性で危機を回避する際に用いる。

右の表類を使い、君のPCに名前をつけ、気質、外見、武器や冒険用具を決めて、その個性を具体的に作る。キャラクターシートに必要事項を記入して、他のプレイヤーたちに君のキャラクターを紹介しよう。PCは開始時にd20シルバー (S) の所持金を持つ。

名

ダイス判定1回

1-2	3-4	5-6
1 アデレイド	ファウストゥス	オズワルド
2 バルタザール	ファーン	ペッパー
3 バルサバ	フィン	パーシヴァル
4 バジル	フォースウィンド	ペレグリン
5 ベアトリクス	フォックス	フィービー
6 バートラム	ゴドウィン	パイエティ
7 ビアンカ	ハンニバル	ポビー
8 ブラクストン	ヘスター	クウェンティン
9 チャドウィック	ヒッポリタ	レドメイン
10 クレオファ	ジャスパー	サイラス
11 クローバー	ジルス	サイレンス
12 コンスタンス	ジリー	スティルトン
13 クロムウェル	ジュールス	ストラトフォード
14 ダマリス	マルガ	シビル
15 ダフネ	メリック	テンピース
16 デモナ	ミネルヴァ	トリルビー
17 デストリアン	モーティマー	チューズデイ
18 エルスベト	オデット	ウルスラ
19 エラスムス	オグデン	ウェブスター
20 エスメ	オルガ	ゾラ

姓

ダイス判定1回

1-2	3-4	5-6
1 バロウ	ガードウッド	ロマテト
2 ビートルマン	ゴルゴス	ロザリー
3 ベルベディア	グレイヴウォーム	ラムボールド
4 バードホイッスル	グリーリッシュ	ラムメイジ
5 ピテシー	グリムソン	サロウ
6 ポピッチ	グルーガー	ソルトマーシュ
7 カラヴァー	ハードウィック	シルバーレス
8 カーヴォロ	ヒザリヨン	スキッター
9 チップス	ハヴォル	スコーベック
10 コフィン	ニブス	スリー
11 クランプリング	ラマーク	スリザリー
12 デ・リップ	ロヴァリー	スタヴィッシュ
13 ディグワージー	ミッドナイター	ストーカー
14 ドレグス	ミトレ	タールウォーター
15 ドロール	ネザーコート	ヴァンダーメア
16 ダンロウ	オプリングトン	ヴィリン
17 エアロング	オニマス	ウエルビーラブ
18 ファーンスピー	ベストル	ウェスターグレン
19 フィスク	フィリフェント	ウエクスレイ
20 ギンブル	レリッシュ	ウィルバーフォース

気質

ダイス判定1、もしくは2回

1-2	3-4	5-6
1 横柄	因襲打破主義	自己憐憫
2 アヴァンギャルド	理想主義	穏やか
3 自慢げ	無学	怠け者
4 退屈	ウザい	卑劣
5 親分肌	不器用	いいかげん
6 熱心	恋わずらい	不機嫌
7 おしゃべり	人嫌い	告げ口屋
8 快活	塞ぎ込みがち	スノップ
9 謎めいた	ナイーブ	屁理屈屋
10 イカレた	オタク	ぼんやり
11 超自己中心的	堅物	愚鈍
12 派手	強迫観念持ち	おべっか使い
13 早口	雄弁家	落ち着かない
14 変人	教育され過ぎ	見栄っ張り
15 軽薄	偏執的	菜食主義
16 ゴシップ好き	ふてくされた	執念深い
17 ハードボイルド	とげのある	不平屋
18 耳ざとい	変節漢	野生児
19 田舎者	洗練	辛辣
20 短気	無慈悲	世捨て人

武器

ダイス判定2回

1-3	4-6
1 古代槍 (d6)	長弓 (d8)
2 軍剣 (d6)	大木槌 (d8)
3 ぼろぼろのハルバード (d8)	大片刃剣 (d8)
4 戦斧 (d8)	モーニングスター (d8)
5 青銅の短剣 (d6)	黒曜石の短剣 (d6)
6 青銅頭の槍 (d6)	彩色された槍 (d6)
7 彫刻された槍 (d6)	牽引式弩 (d10)
8 両刃の大剣 (d8)	六尺棒 (d6)
9 巻き上げ機付きの弩 (d10)	レイピア (d6)
10 エッチング装飾の薙刀 (d8)	アーチェリー弓 (d6)
11 大剣 (d8)	錆びたメイス (d6)
12 フレイル (d8)	スリングと弾 (d6)
13 きらめくハルバード (d8)	スリングと石 (d6)
14 小型弩 (d6)	棘付き棍棒 (d6)
15 手斧 (d6)	鋼鉄の短剣 (d6)
16 伝来の薙刀 (d8)	石器頭の槍 (d6)
17 狩猟弓 (d6)	投げナイフ数本 (d6)
18 狩猟ナイフ (d6)	戦弓 (d8)
19 鉄の棍棒 (d6)	戦槌 (d8)
20 象牙の槍 (d6)	木こり斧 (d8)

外見

ダイス判定1、もしくは2回

1-2	3-4	5-6
1 酸による傷跡	鷲鼻	汚い齒
2 戦傷	馬鹿でかい	清潔
3 骨ばった手	細長い顎	坊主頭
4 編んだ髪	片足を引きずる	胡散臭い目つき
5 逞しい	長い髪	短軀
6 骨折した鼻	大声	ほっそりした
7 団子鼻	大きな手	だらしない
8 火傷痕	耳を落とされた	臭い
9 ゲジゲジ眉毛	目を失った	にこやか
10 彫りが深い	9本指	優しい声
11 縮れ毛	脂性の肌	細目
12 暗い色の肌	白い肌	冷たい眼差し
13 損なわれた容姿	美肌	くぼんだ目
14 ぼさぼさ髪	美しい齒	汗臭い
15 不潔	芳香漂う	入れ墨
16 痩せこけた	ピアスをした	そびえ立つ
17 すきっ歯	肉付きよい	仏頂面
18 灰色の髪	あばた面	風雨に晒された
19 きちんとした	尖った顎	白髪
20 無毛	薔薇色の頬	乱れた髪

冒険用具

ダイス判定3回。さらに火口箱、たいまつ1本、革の水筒1つ、食糧3つ、50フィートのロープも所持する。

1-2	3-4	5-6
1 酸	可燃油	ビー玉
2 動物誘引香料	釣り針	ラバ
3 解毒薬	閃光弾	網 (あみ)
4 鎧	糊	ペンとインク
5 虎挟み罌	固定フック	つるはし
6 ベル	グリス	毒
7 白紙の本	弓ノコ	棒 (10 フィート)
8 ボルトカッター	小槌	魔法薬
9 まきびし	ハンドドリル	ネズミ
10 やっとこ	家畜用首かせ	瓶入りラム酒
11 蠟燭	猟犬	ショベル
12 鎖 (10 フィート)	砂時計	煙幕弾
13 チョーク (10 本)	お香	金釘 (5 本)
14 銅線ワイヤー	ランタン	小型望遠鏡
15 バール	大きな袋	杭
16 サイコロ	レンズ	鋼鉄製の鏡
17 扉破り槌	鍵と錠	テント
18 麻酔剤	錠外し (5 つセット)	厚手の手袋
19 ハヤブサ	天然磁石	トランペット
20 フィドル	手錠	小笛

(※1 フィート=約30センチ)

プレイヤーのルール

セーブ：危険にさらされた時、レフリーはセーブを行うように告げる。d 20を振り、出目がキャラクターの関連する能力値以下であれば危険は避けられる。例) 竜の息を避けるには〈敏捷〉セーブをする。出目1は常に失敗、20は常に成功。

危険ダイス：ダンジョン内では10分(1ターン)毎にd6を振る。出目が1ならレフリーは準備していたリストから、モンスターその他の危険を登場させる。

ラウンド：毎戦闘ラウンド開始時には、どのグループが先手となるかを定めるためd20して出目を比較する。

攻撃：1ラウンドに1回、攻撃アクションが可能。攻撃は必ず成功し、武器のダメージダイスを振って、出目から対象のアーマの値を引く。妨害されている攻撃はd4、強化された攻撃はd12になる。

ダメージ：ダメージの値はまずヒットポイント、次に〈頑健〉から引く。対象が〈頑健〉にダメージを受けた時は〈頑健〉セーブしなくてはならず、失敗すると重傷を負う。

重傷：重傷となったキャラクターは、味方に介抱され短時間休息を取るまで意識を失い、行動不能になる。1時間そのまま放置されたら死亡する。モンスターおよびNPCは重傷で即死である。

能力値の損失：〈頑健〉がゼロとなったキャラクターは死亡。〈敏捷〉や〈意思〉がゼロになると、それぞれ麻痺もしくは昏倒し完全休息を取るまで行動不能。君のPCが死亡した際は新たなキャラクターを作成し、レフリーはできる限り速やかに君をパーティーに復帰させるようにする。

呪文詠唱：攻撃アクションの代わりに、〈意思〉セーブすることで既知の呪文の1つを任意で唱えられる。呪文は常に効果を発揮するが、セーブ失敗時はその呪文の「円」の値に等しいダメージを〈意思〉に受ける。これにより〈意思〉がゼロ以下となった場合はランダムに決定した災厄が振りかかる。呪文の詳細は後述の魔法生成ルールを参照。

士気：敵グループは半数を失うと〈意思〉セーブし、成功しなければ潰走する。集団の敵は個別の〈意思〉に代わり、リーダーのそれをセーブに用いる。単独の敵はHPゼロでこのセーブを行う。

反応ロール：2d6を振り、NPC(PC以外のキャラクター)のPCたちへの反応を決める。出目2：敵対的、3～5：非友好的、6～8：無関心、9～11：気軽に対話、12：友好的。

短時間休息：10分(1ターン)の休憩と水分補給でキャラクターは失ったHPをすべて回復する。

完全休息：一晚、安らかな睡眠を取ることで各能力値につきd6、その最大値を上限に回復する。

経験を得る

キャラクターは危険な遭遇から生き残ることでXP(経験値)を得る。わずかな負傷で済む簡単な遭遇では1XP、死亡者は出ないが中程度の負傷を受ける困難な遭遇では2XPが得られる。死亡または半永久的な損害を伴う危険な遭遇は3XP、死亡者複数で大規模な損害、撤退を招く遭遇は4XPとなる。

成長に十分なXPを獲得したキャラクターは各能力値につきd20し、その能力値が18未満で出目がそれ以上なら1加算する。さらに昇級特典1つも獲得する。
レベル1：0XP、レベル2：40XP、レベル3：100XP、レベル4：180XP、レベル5：280XP

昇級特典

作成時も含めキャラクターは各レベルで昇級特典を得る。各特典はヒットダイスを含み、出目がHPの最大値に加算される。

魔術師(マジシャン)：d4。複数回選択可。呪文を詠唱できる。最初に知る呪文は2つ、以降は選択する毎に1つ追加。

暗殺者(アサシン)：d6。敵に気づかれずに攻撃した時は、敵にHPがどれだけあっても、それを無視して〈頑健〉に直接ダメージを与えることができる。

洞窟探検家(ケイヴランナー)：d6。決してバランスを崩さず、天然の壁面で滑ることがない。

手業師(フィンガースミス)：d6。適切な道具と十分な時間があれば、あらゆる扉を解錠し、任意の仕掛けを解除することができる。

潜入者(インフィルトレーター)：d6。常にまったく音を立てずに移動できる。

伏兵(ルーカー)：d6。深い影に隠れると、誰かが真正面に立つまで気づかれない。

狂戦士(バーサーカー)：d8。〈意思〉にd6ダメージを受け、負傷の影響を無視することを選択できる。

防護手(アイアンクラッド)：d8。一般的な鎧を着用した時にアーマー1ではなく2を得る。

戦巧者(スワッシュバックラー)：d8。近接攻撃で対象を屠るたびに、可能範囲内にいる別の敵に対してもすぐさま追加で近接攻撃が行える。

熟練兵(ヴェテラン)：d8。攻撃のたびに、押して後退、目潰し、転倒、武器落とし、位置固定、投げといったような、追加効果を与えられる。対象は可能なら適切なセーブで回避する。

武器習熟者(ウェポンマスター)：d8。複数回選択可。武器の種類を1つ選ぶ。それに属する武器で攻撃した際はダメージダイスを2個振り、より大きな出目のほうを用いる。

装備品

武器：d 6ダメージ（5 S）、d 8ダメージ（2 0 S）。弩（2 0 S）は1発撃つ毎に〈敏捷〉セーブするか、1アクション使うかして矢を再装填しなければならない。

鎧（1 0 G）：アーマー1。革、かたびらや板金の鎧。馬等に騎乗している時はアーマー+1を得る。

冒険用具（各1 S）：パール、ノコ、糊、手錠、狩猟罟、錠外し、筆記用具、釣り竿、ショベル、固定フック、5 0フィートのロープ、金釘、火口箱、たいまつ、テント、まきびし等。

贅沢品（2 0 S）：時計仕掛け製品、仕立てのよい服、小型望遠鏡、鏡、虫眼鏡、聖水、お香、ランタン等。

閃光弾（1 0 S）：〈敏捷〉セーブに失敗した者は一時的に視覚を奪われる。

可燃油（1 0 S）：一定面積を火で包む。3ラウンドの間、範囲内にいると各ラウンドにd 6ダメージ。ランタンを1 0回補充できる。

煙幕弾（1 0 S）：点火すると部屋を煙幕が満たす。煙越しの攻撃は妨害される。

毒（2 0 S）：使用されると〈頑健〉をd 2 0失う。

麻酔剤（1 0 S）：吸引して〈頑健〉セーブに失敗すると1時間気絶。

酸（1 0 S）：d 6ダメージ。多くの物質を溶かして焦がす。

魔法薬（1 0 0 S）：能力値のどれか1つをd 6回復、またはレフリーの決めた他の効果を持つ。

宿泊（1週間）：宿舎の寝台（3 S）、旅籠の客室（1 0 S）、町の一軒家（2 0 S）。

飲食物：パンとスープ（1 S）、ラム酒1瓶（1 S）、パイとワイン（2 S）、ご馳走（5 S）。

動物：ラバ（5 S）～馬（5 0 S）。雑種犬（5 S）～猟犬（5 0 S）。カラス（5 S）～ハヤブサ（5 0 S）。

移送：荷車（3 0 S）、荷馬車（1 0 0 S）、大型客馬車（3 0 0 S）。

雇い人

明かり持ち（1 S/日）：d 6 HP、〈頑健〉2 d 6、〈敏捷〉1 0、〈意思〉1 0、ランタン、棍棒。

傭兵（1 0 S/日）：2 d 6 HP、〈頑健〉1 0、〈敏捷〉1 0、〈意思〉1 0、弓、剣。

専門家（1 0 S/日）：d 6 HP、〈頑健〉2 d 6、〈敏捷〉1 0、〈意思〉1 0、弓、特定領域に関する専門知識。

闘士（5 0 S/日）：2 d 6 HP、〈頑健〉1 5、〈敏捷〉1 0、〈意思〉1 0、弓、剣、アーマー1。

ゲームの実行

ダイスは公開で振る。出目をごまかしたり、秘密裏に振ったりしてはならない。これはゲームを公正かつ危険に満ちたものとし、えこひいきや強引な誘導があるとの批判が出ることを未然に防ぐための措置だ。また、レフリーよりもプレイヤー主導で架空世界を動かす、それに取り組むことを推進するためのものでもある。

全方位に冒険の種子をまけ。計画、噂、脅威の数々を釣り餌にしてあらゆるところに下ろし、プレイヤーたちに何をすべきかを決定させる。もし直前までの過程に飽き came としても、彼らのそばには他の選択肢がたくさんあるようにする。プレイヤーによる選択が世界に対して大きな影響を持ち、世界はその選択に適切な反応を返すようにしなければならない。

即興の補助となる準備をしておく。プレイヤーたちが予想外の行動をとった際に助けとなる、アイデアを列記した表やリストを用意する。それはNPC、名称、物品、餌となる計画、事件、関係、場所等がありうる。

プレイヤーたちに世界を動かすための道具を与える。このゲームの焦点は力づくによらない創造的な問題解決にあり、プレイヤーたちが何か試みたくなるような道具立てを提供する必要がある。例）接触可能な対立する派閥群、奇妙な特定効果を持つ魔法薬、何かと組み合わせたり別の目的にも使えたりする物品、抜け道や裏道のあるダンジョン。プレイヤーたちがそれを用い、世界に影響を与えられるような要素を提案する。

より危険に、より明白に。プレイヤーたちには前もって脅威や障害物の兆しを伝え、自らの行動について考える機会を設ける。ランダムに下される死を喜ぶ者はいない。PCが死亡するのは、そのプレイヤーの過失によってであるべきだ。

他愛のない怪物はいらない。怪物は常に危険な存在であり、その攻撃は困った結果をもたらす必要がある。単なる攻撃ダメージ回避のためのセーブは許可しない。プレイヤーは戦闘そのものを回避する手段を提案しなくてはならない。

停滞した時は面白いことになりそうな選択肢を探す。何かをプレイヤーが選択しさえすれば、どれを選んでも状況は手応えのあるものになる。

プレッシャーをかけ続ける。危険ダイスによる遭遇であれ、ダンジョンが砂に埋まっていくのであれ、あるいはPCが1 0ターン後には毒で死亡するのであれ、プレイヤーを刻限に追われた必死の取り組みの中に置く。探索の欲求や戦利品と、長く続く恐慌の双方を秤にかけて、その緊張が維持されるようにする。

質問にはよい情報で応える。プレイヤーから質問のあった時、合理的にそれを理解できる、または知覚可能であるとみなせるのであれば、答えを返す。彼らが生き残り、前進するには情報が必要であり、返答をけちってはならない。何かを知っているかどうか確認のための〈意思〉セーブは不要だ。

魔法の生成

魔術師は一晚休息することで、現在知っている呪文を持ち越すか、それらの一部もしくは全部を新たにランダム生成された呪文へと入れ替えることができる。魔術師はその最大数まで呪文の保持が可能である。

呪文は以下の書式に則り、各側面を決める表毎にダイスを振って生成する。そして魔術師のプレイヤーとレフリーは協力して、その呪文の正確な効果、数値的な制限、見た目等の表現、および属する「円」(0～5)を設定する。呪文がどの「円」かを適切に判断するガイドラインとして、以下の記述を活用しよう。

第0円：単純だが面白い、または便利なまじない。

第1円：弱い効果。範囲は接触、対象は自分限定、1分間持続、1d6ダメージ。

第2円：中程度の効果。投げた石が届く範囲、対象は単独、1時間持続、2d6ダメージ。

第3円：大きな効果。視界内が範囲、複数を対象、1日持続、3d6ダメージ。

第4円：絶大な効果。10マイル内が範囲、小区画が対象、1ヶ月持続、4d6ダメージ。

第5円：神話的な効果。範囲無制限、大区画が対象、永久に持続、5d6ダメージ。

(※1マイル=1.6キロメートル)

呪文書式：

1. [属性] [形態]
2. [効果] [形態]
3. [効果] [属性]
4. [効果] [属性] [形態]
5. [属性] の [形態]
6. [効果] [属性] の [形態]

魔法物品書式：

1. [属性] [物品]
2. [効果] [物品]
3. [効果] [属性] [物品]
4. [属性] の [物品]
5. [効果] [属性] の [物品]
6. [形態] [物品]

怪物書式：

1. [属性] [生物]
2. [効果] [属性] [生物]
3. [効果] [生物]
4. [形態] [生物]
5. [生物] [生物]
6. [効果] [生物] [生物]

(※訳注：原文では英単語の名詞と動詞または形容詞とを組み合わせることで短文が作られますが、日本語では文法等が異なりますので適宜調整して文章化し解釈してください)

呪文詠唱でのセーブに失敗し、魔術師のW I Lがゼロとなった際には「災厄」表でダイスを振る。魔法薬が発見された時は「魔法薬の効果」表を用い、その効果をP Cが確認するには飲む必要があるだろう。

魔法の効果

1	吸収する	51	催眠術にかける
2	加速／促進する	52	無効にする
3	誘引する	53	不明瞭にする
4	覚醒する	54	滲み出す
5	まごつかせる	55	開く
6	束縛する	56	知覚する
7	輝く／燃え上がる	57	悪疫感染する
8	見えなくする	58	石化する
9	開花する	59	位相転移する
10	耳障りな	60	刺す／貫く
11	隠蔽する	61	平らな
12	咎める	62	毒を持つ
13	消費する	63	変異する
14	這い進む	64	追求する
15	破碎する	65	組み替える
16	反らす／偏向する	66	反発する
17	壊滅／荒廃する	67	反射する
18	細切れにする	68	若返らせる
19	減少する	69	反復する
20	偽装する	70	退ける
21	払拭する	71	修復する
22	複製する	72	抑制する
23	権限／活力を与える	73	明らかにする
24	魔力を与える	74	逆転する／裏返す
25	啓発する	75	反抗する
26	激怒させる	76	回転する
27	魅惑する	77	叫ぶ
28	絡みつく	78	幻視する
29	包む	79	封ずる
30	耐え難い	80	防護する
31	拡大する	81	無音の
32	恐ろしい	82	斬る
33	燃え立つ	83	眠る
34	浮かぶ	84	煙立つ
35	凍る	85	慰撫する
36	つかむ	86	繊細な
37	旋回する	87	召喚する
38	取り憑く	88	一掃する
39	助けになる	89	怖がらせる
40	妨げる	90	渴く
41	浮動する	91	雷鳴轟く
42	惑わす／錯覚させる	92	変える
43	閉じ込める	93	運ぶ
44	即時の	94	置き換える
45	反転する	95	不屈の
46	鼓舞する	96	気化する
47	不可視の	97	復讐する／執念深い
48	溶かす	98	食欲な
49	発光する	99	撃退する
50	狂わせる	100	枯らす

魔法の属性

1	酸	51	瘴気
2	エーテル (星霊気)	52	乳
3	大気	53	霧
4	雪花石膏	54	苔 (こけ)
5	琥珀	55	泥
6	灰	56	変異
7	コウモリ	57	甘露
8	戦い	58	悪夢
9	甲虫	59	黒曜石
10	胆汁	60	油
11	荒廃	61	疫病
12	血	62	毒
13	骨	63	力
14	硫黄	64	心理
15	塩水	65	水銀
16	青銅	66	雨
17	混沌	67	ネズミ
18	粘土	68	バラ
19	銅	69	腐敗
20	カラス	70	錆 (さび)
21	水晶	71	塩
22	夜	72	砂
23	死	73	樹液
24	破滅	74	蛇
25	夢	75	影
26	塵 (ちり)	76	銀
27	大地	77	皮膚
28	反響	78	スライム
29	エネルギー	79	煙
30	火	80	雪
31	炎	81	魂
32	肉/肉体	82	精神/霊体
33	濃霧	83	星
34	キノコ	84	蒸気
35	亡霊	85	悪臭
36	ガラス	86	石
37	黄金	87	太陽
38	熱	88	タール
39	蜂蜜	89	いばら
40	氷	90	雷鳴
41	膿漿 (のうしょう)	91	宝
42	昆虫	92	毒液
43	鉄	93	蔦 (つた)
44	象牙	94	空虚
45	翡翠	95	水
46	溶岩	96	風
47	光	97	葡萄酒
48	雷	98	冬
49	壤土	99	木
50	マーメイド	100	ワーム (線虫)

魔法の形態

1	円弧/弓形	51	連結/絆
2	暗殺者	52	占い
3	オーラ (霊気)	53	経路
4	要塞	54	パターン (様式)
5	標識	55	プレーン (面、次元域)
6	ビーム (光束)	56	入口
7	獣	57	プリズム (角柱)
8	刃	58	拍動
9	爆破	59	ピラミッド (角錐)
10	プロブ (粘液)	60	光線
11	ボルト (締めネジ)	61	裂け目
12	泡	62	道
13	破裂	63	叫び
14	呼び出し	64	封印
15	滝	65	番人
16	円	66	従者
17	雲	67	破片
18	コイル (渦巻)	68	盾
19	巨像	69	幕/帳
20	円柱	70	印形
21	円錐	71	歌
22	結晶	72	球
23	立方体	73	螺旋
24	円盤	74	棘 (とげ)
25	元素	75	噴霧
26	放散	76	馬
27	囲い	77	嵐
28	爆発	78	流れ
29	目	79	打撃
30	顔	80	群れ
31	領域	81	蔓 (つる)
32	拳	82	触手
33	泉	83	玉座
34	門	84	舌
35	凝視	85	奔流
36	ゴーレム (生ける像)	86	接触
37	握り/取っ手	87	塔
38	噴出	88	畏
39	ハイロー (後光)	89	木
40	手	90	洞穴
41	心/心臓	91	覆い
42	弦巻	92	声
43	イメージ (図像)	93	渦
44	笑い	94	壁
45	錠	95	区画
46	輪	96	波
47	迷路	97	網/蜘蛛の巣
48	瞬間	98	囁き
49	石版	99	言葉
50	口 (くち)	100	空間/帯域

生物

1	アリ	51	クラゲ
2	類人猿	52	ヒル
3	アナグマ	53	ライオン
4	コウモリ	54	イナゴ
5	クマ	55	ヤマネコ
6	ビーバー	56	カマキリ
7	ハチ	57	マストドン
8	甲虫	58	マネシツグミ
9	イノシシ	59	モグラ
10	ブルドッグ	60	サル
11	チョウ	61	オオジカ
12	ラクダ	62	ガ
13	ネコ	63	ネズミ
14	ムカデ	64	ラバ
15	カメレオン	65	タコ
16	コブラ	66	カワウソ
17	ゴキブリ	67	フクロウ
18	大蛇	68	牡牛
19	ピューマ	69	パンサー
20	ウシ	70	ブタ
21	コヨーテ	71	ポニー
22	カニ	72	ヤマアラシ
23	ツル(鶴)	73	コモリネズミ
24	コオロギ	74	ウサギ
25	ワニ	75	アライグマ
26	カラス	76	オオネズミ
27	カッコウ	77	トナカイ
28	ロバ	78	雄鶏
29	トンボ	79	サンショウウオ
30	アヒル	80	サソリ
31	ワシ	81	アザラシ
32	ウナギ	82	サメ
33	ゾウ	83	ヒツジ
34	ヘラジカ	84	ナメクジ
35	ハヤブサ	85	カタツムリ
36	フェレット	86	スズメ
37	ホタル	87	クモ
38	キツネ	88	イカ
39	カエル	89	リス
40	ヤギ	90	トラ
41	ガチョウ	91	ヒキガエル
42	野ウサギ	92	カメ
43	牡鹿	93	毒蛇
44	タカ	94	ハゲタカ
45	ハリネズミ	95	セイウチ
46	スズメバチ	96	イタチ
47	ウマ	97	クジラ
48	猟犬	98	オオカミ
49	ハチドリ	99	クズリ
50	ジャッカル	100	ワーム(線虫)

物品

1	護符	51	リュート(弦楽器)
2	矢	52	リラ(ギリシャ竖琴)
3	矢じり	53	メイス
4	斧	54	機械
5	鈴	55	仮面
6	ベルト(帯)	56	鏡
7	長靴	57	ネックレス(首飾り)
8	瓶	58	針
9	弓	59	網(あみ)
10	鉢	60	球
11	箱	61	絵画
12	腕輪	62	真珠
13	胸当て	63	筆
14	ブローチ(胸飾り)	64	小瓶
15	蠟燭	65	枕
16	カード(札)	66	笛
17	香炉	67	管
18	額冠	68	財布
19	爪	69	パズルボックス(秘密箱)
20	外套	70	ピラミッド(角錐)
21	硬貨	71	剃刀
22	櫛(くし)	72	指輪
23	羅針盤	73	棹(さお)
24	巻き貝	74	ミヤマガラス
25	冠	75	ロープ(縄)
26	杯	76	軟膏
27	人形	77	スカーフ(襟巻き)
28	卵	78	笏(しゃく)
29	目	79	はさみ
30	眼帯	80	巻物
31	牙	81	盾
32	羽	82	靴
33	置物	83	印鑑付き指輪
34	指	84	髑髏(どくろ)
35	横笛	85	スリッパ
36	籠手	86	嗅ぎ煙草入れ
37	宝石	87	槍
38	手袋	88	棒
39	金槌	89	撚り糸
40	ハンカチ(手巾)	90	剣
41	帽子	91	糸
42	兜	92	本
43	角(つの)	93	歯
44	砂時計	94	たいまつ
45	壺(つぼ)	95	音叉
46	鍵(かぎ)	96	カブ(野菜)
47	短刀	97	ワンド(魔法杖)
48	ランプ(灯)	98	砥石
49	レンズ	99	小笛
50	ロケット(ケース付装身具)	100	葡萄酒

災厄

1	若返る	51	不眠症に
2	嘘がつけなくなる	52	目の部分が消えた顔に
3	常に嘔き声に	53	頭部が消えた姿に
4	片言で喋るように	54	盗癖がつく
5	海水を出血する	55	使用言語が変わる
6	視覚がぼやける	56	四肢が触手に
7	声がカラスの鳴き声に	57	三つ目になる
8	歌い続けやめられない	58	トカゲの目に
9	原始人の話し方に	59	身長が d20 インチ低く
10	カメレオンの目に	60	蜂蜜酒マニアに
11	色盲に	61	猿の尾が生える
12	昏睡する	62	口から煙が
13	よだれが垂れ続ける	63	皮膚が剥がれ落ちる
14	酩酊する	64	声が無音に
15	計算力障害に	65	睡眠発作症に
16	失読症に	66	新たに記憶できない
17	体内が溶解する	67	方向音痴に
18	目玉が飛び出す	68	時間間隔を喪失
19	顔を覚えられなくなる	69	味蕾を喪失
20	恋に落ちる	70	夜行性に
21	髪が急速に伸びる	71	片脚が d6 インチ伸びる
22	発熱する	72	フクロウの目に
23	魚のように目が離れる	73	平和主義者に
24	地面から 1 インチ浮遊	74	肌が紫色に
25	鳥に囲まれ追われる	75	頭がランダムな動物に
26	舌が割れる	76	思考が声に出てしまう
27	全身が麻痺する	77	サソリの尾が生える
28	体重が 2d100 ポンド増	78	第二人格が発生する
29	身長が d20 インチ高く	79	肌が透ける
30	性別が変わる	80	常に大声に
31	エラができる	81	バカみたいな歩き方に
32	ヤギの目に	82	皮膚が煮え立つ
33	ヤギの脚に	83	皮膚が垂れる
34	髪の毛が蛇に	84	いつでもスキップ
35	くちばしが生える	85	頭骨が大きく
36	枝角が生える	86	半透明化する
37	猫の尾が生える	87	肌がぬるぬるに
38	羽毛が生える	88	魚のような体臭に
39	角が生える	89	蛇の尾が生える
40	老いる	90	吃音に
41	鱗が生える	91	両手が吸盤だらけに
42	第二の顔が生える	92	料理音痴に
43	毛皮が生える	93	熱と悪寒による震え
44	返し付きの棘が生える	94	耳鳴りがする
45	牙が生える	95	音痴に
46	髪が抜け落ちる	96	皮膚が透明に
47	幻覚症状が出る	97	菜食主義に
48	両手が腫れる	98	声のみ性別が変わる
49	両手がカニのはさみに	99	声が反響するように
50	両手が鉤爪に	100	手足に水かきができる

(※ 1 インチ=約 2.5 ミリ、1 ポンド=約 450 グラム)

魔法薬の効果

1	吸血鬼化 1 時間	51	思考を読む
2	顔が変わる	52	赤外線暗視
3	声が変わる	53	魔法の性質を特定
4	動物の形態に	54	寒さに耐性
5	反重力	55	暑さ(熱さ)に耐性
6	抗魔法	56	金属に免疫
7	アストラル界を旅する	57	毒に免疫
8	明滅する	58	不可視化
9	輪郭がぼやける	59	打撃に耐性
10	肉体が入り替わる	60	鉄の胃袋
11	皮膚がカメレオン化	61	物品に変身
12	魅了	62	跳躍
13	遠聞きの耳	63	浮遊
14	透視の目	64	鏡像
15	昆虫に命令	65	空腹にならない
16	動物を支配	66	不滅
17	精霊を支配	67	暗視
18	人型生物を支配	68	重力無効
19	植物を支配	69	楽天主義
20	霊体を支配	70	アンデッド化
21	アンデッドを支配	71	輝く
22	病を治癒	72	ランダムな「災厄」
23	解毒	73	ランダムな呪文
24	耳をつんざく声	74	再生
25	悪しきものを探知	75	呪いを祓う
26	黄金を探知	76	灼熱の凝視
27	魔法を探知	77	占い
28	隠し扉を探知	78	千里眼
29	アンデッドを探知	79	鋭い爪
30	正確な方向感覚	80	縮む
31	夢の中で行動	81	速度低下
32	精霊体に変身	82	動物と会話
33	すべての攻撃を強化	83	死者と会話
34	職人仕事に習熟	84	精霊と会話
35	鍛冶に習熟	85	植物と会話
36	調理に習熟	86	クモのような登攀
37	工学技術に習熟	87	伸縮
38	音楽に習熟	88	超頑健
39	演説に習熟	89	念動力
40	外科医療に習熟	90	精神感応
41	腕 1 本追加	91	恐怖を発現
42	炎の息を吐く	92	声を遠隔に伝える
43	飛行	93	多言語使用可能
44	舌がカエルのように	94	ひどく退屈する
45	尾が生える	95	真実の看破
46	性別が変わる	96	自白
47	身体が成長	97	水中呼吸
48	加速する	98	水中歩行
49	能力値回復	99	網/蜘蛛の巣を投じる
50	傷を癒す	100	X線透視