



『トンネルズ&トロールズ完全版』プレイエイド

キャラクター・タイプ

戦士

- 武器ボーナス：白兵武器のダイスが1レベルにつき1個増加。
- 防具ボーナス：鎧と盾による基本防御力が2倍。
- 魔法能力がない：魔力度を消費するようなアイテムを使えない。

魔術師

- 呪文の訓練：1レベル呪文をすべて習得済み。以降の呪文は金貨で購入。
- 魔法の適正：魔力度消費量が「自分のレベル-呪文のレベル」分少なくなる。
- 集中道具：杖やワンドを使うと魔力度消費量が自分のレベル分少なくなる。
- 白兵戦制限：ダイスが2d6を超える武器を使うと個人修正を足せない。

盗賊

- 魔法の適正：どれでも呪文を1つ習得済み。魔力度消費量は減らせない。
- 豊かなタレント：作成時と偶数レベル時にタレントを余分に1つ獲得。
- キャラクター・タイプの柔軟性：7レベル時に戦士/魔術師に転職可能。

キャラクター・レベル

- もっとも高い能力値を10で割る（端数切り捨て）。

タレント

- 作成時に1つ、以降レベルが上がるごとに1つ獲得。
- 300冒険点を消費することで1つ獲得（1レベルに1回）。
- ふざかしい状況でセービング・ロールに+3できる。

戦闘

- 陣営ごとにダメージを合計して比較する。
- 1戦闘ターンは2分（5戦闘ターンで1通常ターン=10分）。

- 奇襲：幸運度のSRなど。
- 魔法：武器を強化したなら同じターンから使える。
- 飛び道具：器用度のSR。失敗しても合計ヒットには加算。
- 白兵戦：ダイスを振って合計ヒットを出す。
キャラクター側：選んだ武器のダイス+個人修正。
モンスター側：本来のMRに基づいたダイス+現在のMRの半分の個人修正。
- ダメージ・ヒット：合計ヒットの差を出す。
- 魔法と飛び道具の解決：攻撃呪文と命中した飛び道具は個人にダメージ。
- ダメージ分配：合計ヒットの低いほうがダメージを受けて分配。
- 悪意ダメージ：「6」の出目ごとに1点（ダメージ・ヒットを超えたもののみ）。
防御点無視。

※SR=セービング・ロール、MR=モンスター・レート

戦闘からの逃亡

- ダイス結果を半分にすることで可能。または幸運度か器用度のSR。

バーサーカー戦闘

- ゾロ目を振り足せる。ただし、個人修正、戦士の武器ボーナスは使えない。
- 毎ターン、体力度が1d6減少。
- 戦闘が終われば自動的に正気に戻る。

素手戦闘

- 体力度の種族修正値と同じ個数のダイスを振る。
- さらに戦士なら1レベルにつき+1個。
- 必ず気絶ダメージ。

種族

人間

- 二度の機会：セービング・ロールをつねにやり直せる。

フェアリー

- 空を飛ぶことができる。

レブラコーン

- 「瞬間移動」：《瞬き移動》と同じ（魔力度消費量5、瞬時に15m移動）。

呪文

- 呪文のレベルごとに決まった知性度と器用度が必要。さらに魔力度を消費。
- 効果アップ：1レベル増すごとに+魔力度消費量。効果は倍々になる。
- 同じ学派の呪文は重ねがけできない。
- 呪文は必ずかかる。防ぐには護符などのアイテムが必要。

回復

- いずれかの能力値が0になると気絶（耐久度-10で死亡）。
- 魔力度は0になっても呪文をかけられなくなるだけ。
- 能力値は10分ごとに1ずつ回復（耐久度を除く）。

冒険点

- 冒険中、4S「殺戮」「SR」「呪文詠唱」「特殊なイベント」によって獲得。
- いつでも消費できる。
- ・能力値を上げる（現在値×10点）
- ・学派の精通（300点。その学派の呪文の魔力度消費量が-3される）
- ・タレントの獲得（300点。1レベルに1回）

「ブック2：さらなる詳細」の選択ルール

訓練

- キャラクターは10歳以降、2d6年間の訓練を積んでから冒険に出る。
- ・戦士：訓練1年につき1タイプから武器ボーナスを得る。
- ・魔術師：訓練1年につき呪文1つを習得済み。
- ・盗賊：[悪事] タレントを獲得済み。ボーナスは訓練年数と同じ。

その他のキャラクター・タイプ

- 専門家（能力値のいずれかでゾロ目）
- ・怪力（体力度）、超敏感者（耐久度）、野伏せり（器用度）、格闘家（速度）、策謀家（知性度）、専門魔法使い（魔力度）、賭博師（幸運度）、指導者（魅力度）
- 市民（ごく普通の人々）
- 達人（6つの能力値が12以上）

タレント

- ランクに応じてボーナスが異なる
- ・新米/基本（+3）、弟子（+5）、一人前（+7）、師匠（+9）。
- ・ランクを上げるには冒険点が必要。またランクごとに必要能力値がある。

言語

- 知性度が12を「1~3」上回るごとに新たな言語1つを修得できる。