

# Middle-Earth Role Playing ルール概要

ている

tail@oucc.org

2002.10.18 Last Updated

## 概要

この文書は、Middle-Earth Role Playing [1] に含まれるルール部分を日本語にまとめたもので、ゲームをより気軽に楽しむための手引きを意図して記述している。厳密には著作権を侵害している可能性があるが、日本語訳が絶版となっている現在、原作者の利権を侵害する可能性は低いと判断して公開する。

元のルールでは各所に分散した記述をひとつにまとめるなど、本来の文章の構成を維持していない場合がある。また、プレイアビリティの関係上、ルールブックに記載されていない注意事項をいくつか付加している。これら追記事項については、その旨を明記しており、それ以外は原著に従うものとする。

この文書は作成者の誤解による記述誤り、誤訳などを含む可能性があり、信頼性に関しては無保証で公開する。疑義があれば原著を参照すること。

## 1 用語定義

### 1.1 ダイス表記

**1-10 role** d10 のこと。

**1-5 role** d10 を振って、2 で割り、端数を切り上げる。

**5-50 role** 5d10 のこと。

**1-100 role** d100 のこと。00 は通常通り 100 として扱う。

### 1.2 ルールブック中に登場する用語

**Maneuver; マニューバ** 一般的には運動、行動の意味。失敗の危険性を伴う種々のアクション、たとえば登攀、崖でのバランス取り、カギ開けなどすべて該当する。移動を伴うものを Moving Maneuver、そうでないものを Static Maneuver として分類する。

**Open-ended roll** Attack(魔法の行使なども含む)、Maneuver、Orientation、Perception、Encounter が Open-ended roll となる。これに対し、クリティカル効果決定、能力決定、呪文リスト習得判定、background 取得ロールは Open-Ended ではない。Open-ended roll では、d100 を振り、もし出目が 06-95 ならそれがそのまま結果となるが、96 以上のときは d100 をもう一度振り、結果を最初の出目に加算する。05 以下のときは d100 をもう一度振り、結果を最初の出目から減算する。この追加で振った d100 が 96 以上なら、その処理を継続する。

能力名	省略形	日本語訳	この能力を主とする職業
Strength	ST	腕力	Warrior
Agility	AG	敏捷力	Scout
Constitution	CO	耐久力	Ranger
Intelligence	IG	知能	Mage
Presence	PR	度胸?	Bard
Intuition	IT	直観力	Animist
Appearance	AP	容姿	

表 1: 能力値

**Power Points** 一日に行使できる魔法の量を表す数値。行使した魔法のレベルと同じポイントだけ消費される。

**Profession** キャラクターの職業，クラス。

**Round** 戦闘時など，キャラクターが1行動する時間単位，10秒。

**Spell list** 呪文リスト。魔法系列に相当。習得済みの呪文リストから，そのキャラクターのレベル以下の魔法を行使できる。

**Stat** 能力値。判定には，この値から算出される能力ボーナスを用いる。

**Skill** 技能。そのランクに応じて，判定にボーナスを与える。

**Unmodified Rolls** 略して UM と表記。d100の結果が表の”UM”と表記された欄に該当する場合，修正値などをすべて無視して結果をそのまま適用する。

## 2 キャラクター

### 2.1 能力値と種族・文化

キャラクターの能力値は，基本的には1-100の範囲で表現される。表1を参照。Presenceは，風采や舞台度胸，冷静さを表し，技能ではリーダーシップや隠密行動に関連する。日本語で適当な訳語の候補が挙げられないため，割り当てを保留している。また，Appearanceは扱いが他の6能力と異なり，技能判定などに影響を与えない。

能力値と table BT-1 (表2) から能力ボーナスが決定される。また，種族によってボーナスを得る。判定には，能力ボーナスと種族ボーナスの合計値を使う。

種族は，以下のように，所属する文化・民族などによっても分類される。種族ボーナスは table BT-3 にまとめられている。

ドワーフ Dwarves, Umli

エルフ Half-elves, Noldor Elves, Sindar Elves, Silvan Elves

ホビット Hobbits

能力値	ボーナス	Power Points
101	+30	3
100	+25	3
98-99	+20	2
95-97	+15	2
90-94	+10	1
75-89	+5	1
25-74	0	0
10-24	-5	0
5-9	-10	0
3-4	-15	0
2	-20	0
1	-25	0

表 2: 能力値ボーナス

ランク	ボーナス
0	-25
1-10	1 ランクにつき +5 (RANK × 5)
11-20	1 ランクにつき +2 (50 + (RANK-10) × 2)
21-	1 ランクにつき +1 (70 + (RANK-20))

表 3: スキルボーナス

**オーク** Common Orcs, Uruk-hai, Half-orcs

**トロール** Normal Trolls, Olog-hai, Half-trolls

**人間** Beornings, Black Numenoreans, Corsairs, Dorwinrim, Dunedain, Dunlendings, Easterlings, Haradrim, Lossoth, Rohirrim, Rural Men, Urban Men, Variags, Woodmen, Woses

—— 種族・文化に関する注意 (筆者による追記) ——

多くの候補から種族・文化を選べるのが MERP の特徴でもあるが、実際には、オークやトロール、人間のうちいくつかはプレイヤーキャラクターとして適さない。GM は事前に種族・文化の説明をよく読み、適さない種族・文化をあらかじめ除去した選択候補をプレイヤーに与えることが望ましい。たとえば、Dwarves, Noldor Elves, Sindar Elves, Hobbits, Dunedain, Rohirrim, Rural Men, Urban Men などが、妥当な候補の範囲であろう。

## 2.2 スキル

スキルは、ランクに応じて、判定にボーナスを与える (表 3)。

また、スキルは、以下のように分類されている。分類は、Record sheet のスキル欄、Total 項目の横に書かれている。

**MM** Moving Maneuver. 移動系の行動全般を指す.

**SM** Static Maneuver. 静止した状態での行動全般を指す.

**OB** Offensive Bonus. 攻撃ボーナス. 実際には防御行動にも使う (戦闘ルールの項目を参照).

**SP** Special Purpose. スキルごとに, それぞれ特別な意味を持つ.

なお, シートにあらかじめ記入されているスキルは primary skill と呼ばれ, 下端の空き項目に記入するスキルが secondary skill と呼ばれる. secondary skill は, 職業などに依存しない特技が主である.

## 2.3 技能リスト

secondary skill を表 4 に示す.

# 3 キャラクター作成方法

キャラクター作成は, 以下の順序で行う.

1. 能力値の決定
2. 種族・文化の選択
3. 生来取得技能の取得
4. 職業の選択
5. 背景オプションの決定
6. 技能の成長
7. 仕上げ

## 3.1 能力値の決定

6回 d100 を振って値の候補を決定する. 20 より値が低いところは振りなおして 20-100 の値を 6 個生成し, この結果を AP 以外の 6 つの能力値に割り当てる. このときの注意事項は次の通り.

- Noldor Elf は最も高い値を Presence に割り当てなければならない.
- Sindar Elf は最も高い 2 つの値のうちひとつを Presence に割り当てなければならない.
- Silvan Elf は最も高い 3 つの値のうちひとつを Presence に割り当てなければならない.
- 職業 (Profession) を選択する際, その主能力 (prime stat) を 90 に書き換えることができる. そのため, になりたい職業の主能力にはわざと低い値を割り当てておいてもよい.

能力値の割り当てが決まったらそれを Value 欄に記入し, BT-1 から対応する能力ボーナスを Norm 欄に記入する.

Acrobatics	AG	アクロバット, 空中などでの行動
Acting	PR	演技. 芸としてだけでなく, 人を騙す場合などにも使える.
Caving	IG	洞窟探険. 洞窟内での適切な移動経路の選択などができる.
Contortions	AG	柔軟. 狭い場所のすり抜け, 衝突ダメージの減少, 縄抜け
Cookery	IT	料理法. 食べ物の中の有毒物の識別, 除去など.
Dance	IG	舞踏. 娯楽としての踊り, 儀式に用いるものなど.
Diving	AG	自分から飛び降りる行為の判定に使用できる.
Fletching	AG	矢羽の意味. 適当な材料から矢を作れる.
Foraging	IT	周辺から飲み水や食べ物などを探す技能.
Gambling	IT	いわゆるギャンブルのための技能.
Herding	PR	動物(家畜)を集めたり, 移動させたりする技能.
Leather-Working	AG	革を加工する技能.
Meditation	PR	瞑想. トランス状態に入ることができる.
Music	AG	ひとつの楽器を演奏できる.
Public-Speaking	PR	スピーチ, 演説など.
Rope-Mastery	IG	ロープの結び目を見分ける, ロープを結ぶ, 編む, 繋ぐ, 投げる, ロープからつるされたような状態での行動
Rowing	ST	手でボートを動かす際に使う.
Sailing	IT	航海に関する判定, 海岸に関する知識など.
Signaling	IG	信号による対話ができる.
Skiing	AG	スキー, 滑って移動する際の判定に使用する.
Smithing	ST	普通の金属を加工した物の製作, 修理(武器や鎧など).
Star-Gazing	IT	星を見て位置や方位, 日付を知ることができる.
Trap-Building	IG	適切な材料から罠を作る. この技能のボーナス値が, 罠を発見する側の Perception Roll へのペナルティとなる.
Trickery	PR	スリ, 手品といった手を使った細かい作業.
Tumbling	AG	水平方向のダイビング, 跳躍, 回転, 物体を振り回すなど.
Weather-Watching	IT	現在から24時間の局地的な天気の様子を予測する.
Wood-Carving	AG	木や骨といった材料から彫刻を作る.

表 4: Secondary Skills

### 3.2 種族・文化の選択 (Choosing Race and Cultures)

キャラクターの種族・文化は、プレイヤーが自分で選ぶか、CGT-3 でダイスを振って決める。ただし GM は、望むなら選べる種族・文化を制限してもよい。

種族・文化が決まったら、d100 を振って Presence の能力ボーナスを足し、Appearance(AP) を計算する。100 以上の値になった場合は 100 とする。<sup>1</sup>

GM は、望むなら、AP のダイス目と他の能力値との交換を許可してもよい。ただし、これは AP を増加させたい場合にのみ認めることを推奨する。

種族を選んだら、抵抗修正などを該当欄に記入すること。

### 3.3 生来取得技能 (Adolescence Skill Development)

キャラクターが今までの生活で取得してきた技能を得る。CGT-5 に書いてある数字が、それぞれのスキルのランクである。対応するスキルのランク分だけ、四角に×印をつけること。

ただし、以下の三つについては扱いが異なる。

**% CHANCE OF GETTING A SPELL LIST** そのキャラクターが何%の確率で呪文リストを既に習得しているかを表す。d100 でその値以下を出せたら、そのキャラクターは呪文リストをひとつ習得していることになる。どの呪文リストを習得しているかは職業を決めてから、その制限に従って決定する。

**# OF ADDITIONAL LANGUAGE RANKS** その数値のランク分だけ、既に覚えている言語のランクを伸ばすか、新しい言語を覚えてもよい。言語のランクは5まで伸ばせる。

**# BACKGROUND POINTS** 後で、背景オプションの取得に使用する。

### 3.4 職業の選択 (Choosing A Profession)

1. 職業を選択する。背景世界の設定上、種族によっては非推奨の職業があるので、GM はそれを参考にして、プレイヤーの選ぶ職業を制限してよい。
2. 職業を選択したら、その職業の主能力値を 90 に書き換えてよい。書き換えた場合は能力ボーナスを計算しなおすこと。
3. 種族ボーナスと能力ボーナスを合計して、Total 欄に記入する。
4. キャラクターが使用する魔法系列を決定する。Mage, Bard は Essence で、Animist と Ranger は Channeling である。Warrior と Scout はどちらを選んでもよい。  
Essence を使用する場合は Intelligence から、Channeling を使う場合は Intuition から、BT-1 を参照して power point を計算し、シートの該当欄に記入する。
5. 作成するキャラクターはレベル 1 で、10000 点の経験値を持つので、それをシートの該当欄に記入する。

---

<sup>1</sup>AP を含め、各能力値は background options (3.5) を使って最大 101 まで上昇できる。

### 3.5 背景オプションの決定 (Background Options and Details)

CGT-5 の background points の個数だけ、CGT-2 の背景オプションを取得できる。ただし、能力上昇の background option は、能力値を 101 を超えて上昇させることはできない。これらを取得したら、キャラクターの詳細な背景設定を考えること。

### 3.6 技能の取得 (Apprenticeship Skill Development)

CGT-4 に、各職業の各分野ごとにもらえるポイントが書かれている。技能のランクを 1 上げるのにポイント 1、ランクを 2 上げるのにポイント 3 が必要となる。ランクを 3 以上上げることはできない。

上記の例外が、Movement and Maneuver に分類されるスキルである。Movement and Maneuver のみ、支払ったポイント分だけランクが上昇する。例外が Movement and Maneuver のみということからも分かる通り、Body Development もランク 2 までしか伸ばせない。2 ポイントしかもらえない職業のキャラクターは、他から 1 ポイントもらってきて 2 ランク上げるか、他へ 1 ポイントまわして 1 ランクだけの上昇にするかの選択となる（筆者追記：経験的に、Body Development を上昇させないのは危険である）。

**ポイントの転送** 不要なポイントは、以下のルールによって他のカテゴリに転送できる。なお、未使用ポイントは失われる。

- 基本値が 0 のカテゴリに対して、他のカテゴリ (複数でもよい) の合計 4 ポイントを 1 ポイントと交換することができる。
- 基本値が 1 以上のカテゴリには、他のカテゴリ (複数でもよい) の合計 2 ポイントを 1 ポイントと交換することができる。
- Perception スキルへは、他のカテゴリの 1 ポイントから 1 対 1 で転送できる。

**呪文リスト** 呪文リストは、以下のルールに従って習得する。

- ポイント 5 点につき、呪文リストをひとつ習得することができる。
- ポイントが 5 点に満たない場合は、点数 × 20 % の習得確率を得る。
- 習得は d100 で習得確率以下を出せるかどうかで判定する。
- 習得判定はこの成長作業中に 1 度だけ行うことができる。2 点のポイントで 20 % × 2 回の判定を行う、といったことは許されない。
- 習得した呪文リストは、chance 欄に × 印を記入しておく。
- 習得判定に失敗した場合は、そのときの確率を chance 欄に記入しておく。レベルアップしたときに、習得できる可能性がある。

最初から高いレベルのキャラクターを作成するときは、先に述べた処理を1レベルずつ行っていくが、それを次のように簡略化することを提案する。

- 各カテゴリについて、「development points × レベル」のポイントを得る。
- スキルは、生来取得分とは別に、「レベル×2」ランク分伸ばすことができる。
- 「レベル×1」ランクまでの成長は1ランクあたり1ポイント、そこから「レベル×2」ランクまでの成長は1ランクあたり2ポイント必要とする。Movement and Maneuverのスキルだけは、この制限を受けない。
- ポイントの変換ルールは通常と同じ。
- 呪文リスト習得は、最後にあまった端数分だけ習得判定を行い、レベルごとの判定は行わない。

このルールを用いた場合の、本来のルールとの違いは、次の通りである。

- まとめてポイントを得るため、端数が出にくい。通常ルールでは二つのスキルを同時に高くすることが難しいが、このルールを用いるとそれが可能になる。これは、戦士などにとっては両手武器スキルと別に予備の片手武器スキルを伸ばす場合などに意味があるが、最大ランクは変わらないため、ゲームのバランスを崩すほどではない。
- 呪文リスト習得が簡略化されているため、多数の呪文リストを取得する確率は下がる。しかし、魔法をメインとする職業では多くの呪文リストが標準で獲得できるため、それほど影響はないと考えられる。

### 3.7 仕上げ

1. キャラクターは、以下の装備を無条件に獲得する。
  - 自分が使用可能な（使うためのスキルを持っている）武器 2つ
  - アーマー (Moving Maneuver が-10以上になっているもの) 1式
  - 服 (クロークやブーツを含む), 武器の鞘やそれをつるすためのベルトなど
  - 金貨 2枚 (+ 背景オプションで取得した金貨)
2. 買い物をする。物価については ST-4, ST-5, ST-7などを参照。1gold = 10silver = 100bronze = 1000copper = 10000tin である。
3. 荷重ペナルティ(encumbrance penalty)を計算する。BT-5を参照し、キャラクターの体重と、装備(着ているもの以外)の重量合計で荷重ペナルティを決める。キャラクターの体重は、種族ごとの平均体重を使って適当に計算する。なお、1lb = 約454gである。  
荷重ペナルティは、STボーナスで軽減できる(STボーナスのほうが大きい場合は無視)。ペナルティは、Movement and Maneuversカテゴリのスキルに常に影響する。
4. スキルランク, 能力, 職業, アイテム, 特殊ボーナスをすべて合計し、シートに記入する。



**防具について** 盾は片手が必要であるが、そのかわり防御ボーナスを得ることができる。

ヘルメット、グリーブは、クリティカル効果を軽減する役割を持つ。クリティカルが発生した時、「もしヘルメットをつけていなければ、+20 ダメージ」などという記述があった場合に、その効果を発揮する。

ただし、防具は装備すると次のようなペナルティがある。

**shield** 片手が必要。

**helmet** Perception -5 の修正を受ける。

**arm greaves** OB に -5 の修正を受ける。

**leg greaves** MM に -5 の修正を受ける。

## 4 その他の判定

### 4.1 情報収集，鍵開け，トラップ解除 – Static Maneuver

MT-2(Static Maneuver Table), Perception の列などを使う。また，過去の歴史について調べる場合は，Bard はレベル×5のボーナスを得る。鍵あけやトラップ解除なども MT-2 を用いる。

### 4.2 追跡

$$\text{ダイス修正} = \text{追いかける側の Tracking} - \text{追いかけられる側の Tracking}$$

でダイスを振って，success 以上なら近づき，partial success なら離れる。失敗したらそれまで。移動速度については ST-9 を参照。

### 4.3 薬草探し

1回の薬草探しには4時間かかる。修正値は次の通り。

- 6ヶ月以内に探された地域なら 50
- 探すメンバーの中の Ranger, Animist ひとりにつき+20
- 探すメンバーの中のそれ以外の職業ひとりにつき+2

判定結果が Absolute Success なら 15 服分，Success なら 1 服分を得られる。Partial Success の場合は発見できないが，もう1時間の追加探索で+20のボーナスで再度判定可能。

## 4.4 キャラクターの死亡

キャラクターはいくつかの要因で死亡する。代表的なものは以下の二つ。

**ダメージ超過による死亡** HP が0以下になってから6ラウンドで死亡する。それまでにHPを1以上に戻せれば死ぬことはない。

**特定ターン数経過後の死亡** クリティカルダメージなどで発生する。その原因となっている負傷などを取り除ければ死を防ぐことができる。

キャラクターが死んでいる（魂が離れた）状態では、HPが0以下の場合1ラウンドごとに、傷を治しても魂が肉体を離れている状態が続く1日ごとに、肉体は腐敗していく。各能力値についてIHT-1でd100を振って、能力の減少を判定する。どれかの能力値が0になった時点で、完全に死亡となる。

重大な負傷の治癒に要する時間は、IHT-2を参照。蘇生措置を依頼する場合、IHT-3を参照。なお、負傷は、休憩中は1時間に1点、そうでないときは3時間に1点治る。

## 5 戦闘

戦闘は、1ラウンド10秒で進行する。1ラウンドに、キャラクターは単一の行動（移動、攻撃、呪文の準備、呪文の発動、moving maneuver, static maneuver, など）ができる。移動するための呪文なども通常は単一の行動とみなす。

また、1ラウンドに複数回の行動を可能にする呪文もある。

クリティカルによる行動修正は、防御ボーナスと抵抗ロール以外のすべての判定に影響を与える。キャラクターの位置表示にはフィギュアなどを使うとよいが、基本的には抽象戦闘。

**戦闘の進行** 戦闘は、次のように進行する。

- ラウンドの最初に全員が行動を決定する。
- 次の順序で解決する。
  1. 呪文の準備, 行使
  2. 飛び道具の使用, 矢を番える動作.
  3. Moving Maneuver
  4. 直接攻撃
  5. 移動
  6. static maneuver
- 必要なら orientation roll を行う。

**行動の解決遅延 opportunity action** ただし、プレイヤーは行動を起こすタイミングを本来の順番より遅らせることができる（opportunity action; 待機）。たとえば敵が移動してきてから矢を撃つ、相手の上に岩を落とす、など。行動を遅らせる場合は、次のルールに従う。

- 遅らせた行動を実行するまでは、他の行動を取ることはできない。

準備時間	修正
準備なし	-30
1 ラウンド	-15
2 ラウンド	0
3 ラウンド	+10
4 ラウンド	+20

表 5: 呪文準備修正

- 行動は、後のターンまで遅らせてもよい。
- ターンの終わりに、待機状態をキャンセルすることができる。
- 行動することを決定した場合、他の行動よりも早く解決される。<sup>2</sup>

**行動のキャンセル** opportunity action 以外は、行動が解決される前に自由にキャンセルしてよい。このとき、代替りの行動として、次のうちどれかの行動をとってもよい。

- OB 半分で攻撃
- 半移動（歩きのみ）
- -30 修正で Maneuver を行う

ただし、代替りの行動は、その取りたい行動を本来解決するタイミングまでに宣言しなければならない。

## 5.1 呪文の行使

呪文は、準備したラウンド数によって判定に修正を受けることができる（表 5 参照）。

呪文の準備をしながらでも、10 フィートまで移動してよい。呪文を使うラウンドも、20 フィートまで移動してよい。呪文を行使したら、AT-7 から AT-9 で判定する。これも攻撃判定として扱うので、open-ended roll であることに注意。

## 5.2 移動

キャラクターの移動は、厳密ではなく常識に従って処理すること。

**歩行** キャラクターの基本の移動距離は、「Moving and Maneuver ボーナス+ 50」フィートである。移動しながらアイテムの持ち替えなどをする場合、1 個につき 10 フィート移動距離が減少する。

**走行** Moving and Maneuver で Table MT-1 を使って open-ended roll を行う。移動距離は「基本移動距離の 2 倍 + 表に記載されている数字 - 100」フィートとなる。記載されている数字が「F」の場合はファンブル表を参照する。

<sup>2</sup>呪文の発動や飛び道具の使用などを含むほとんどの行動は基本的に同時解決である。しかし、呪文の発動を次のターンに遅らせた場合は、他のキャラクターより早くその呪文が発動したとみなす。

キャラクターは「耐久力ボーナス+5」ラウンドまで、走り続けることができる。  
移動しながらアイテムの持ち替えなどをする場合、1個につき10フィート移動距離が減少する。

**騎乗状態での移動** 騎乗状態の場合、ST-4 に書いてある通りの移動力になる。Riding maneuver 判定に成功すれば倍の距離を移動できる。乗り物によっては判定に修正がある。

また、Riding maneuver に成功すれば、騎乗したまま通常の他の行動を行ってもよい。「Riding maneuver roll の判定結果 - 100」の修正を加えて行動すること。

### 5.3 Maneuvers

**Moving Maneuvers** 行動の中でも、攻撃や魔法の行使ではなく、失敗する可能性のある行動。登攀、水泳、アクロバットやダイビング、転がりまわるといった通常とは異なる移動のこと。

適当に難易度と修正値を決めて MT-1 で maneuver roll で判定する。

**Static Maneuvers** その場で隠れたり、アイテムを使ったり、ルーンを読んだり、といった動作のこと。適当に難易度と修正を決めて、MT-2 で判定する。

### 5.4 攻撃

直接攻撃の場合、攻撃前に10フィートまでは移動してよい。武器やアイテムの持ち替えをした場合は OB -30 の修正を受ける。

攻撃処理の順序は次の通り。

- 魔法は同時
- 射撃は同時
- 直接攻撃は Moving Maneuver のボーナス順、同じ場合は同時

ただし、opportunity action で行動を遅らせていた場合は、その行動だけ先に処理される。

**ターゲットの選択と回避行動 (Parrying)** 攻撃の解決をする前に、誰を狙うか、また OB 値のどれだけを回避に使用するか決めること。

- 狙えるのは近接している (10フィート以内にいる) 一体。
- OB 値から任意の値を (マイナスにならないように) 防御に割くことができる。これは、攻撃側のペナルティ値となる。たとえば 20 点を防御に使って、選んだ相手一人の攻撃ロールに -20 のペナルティを与えることができる。
- 盾は、防御ボーナス +25 を、キャラクターが向いている方向にいる相手一人に割り当てる。物理的に可能なら、ある相手を攻撃しながら、別の相手に対して盾ボーナスを割り当てることができる。

クリティカル等の影響で OB が変化することがあるが、その結果は次のターンから適用する。ただし、行動不能などの影響は即座に適用される。

飛び道具に対する防御では、盾が必要。OB の半分までを防御に割り当てることができ、残りで攻撃するか、半移動ができる。

**攻撃判定** 攻撃判定は open-ended roll. UM(Unmodified Rolls) だった場合はその結果を直接、そうでない場合は、適用可能なすべての修正を加えてから結果の表を参照する。また、必要ならクリティカル表などを調べる。

d100 の結果が "UM" 欄であれば、その結果を直接適用する（修正値はすべて無視する）。武器攻撃では、ダイスの目が武器のファンブル値以下ならファンブルとなる。

d100 の結果が UM でなく、修正結果が表内がない、または UM 欄になる、または定められた最大値を超えている場合、UM でない表の最大あるいは最小の結果を適用する。

攻撃の結果が "F" なら FT-1 4 のファンブル表を参照する。数値が書かれていれば、それが相手へのダメージとなる。"10A" のように後ろに文字がついている場合、その文字はクリティカルの種別を表す。d100 を振り、武器のクリティカルタイプに応じたクリティカル表で、クリティカル種別に応じた修正を加えて表を参照する。このクリティカル判定は、open-ended でないことに注意。

武器クリティカルタイプの見方は、次の通り。

**primary crit** 通常のクリティカルタイプ。"(C)" のようなカッコ付き表記は、クリティカルの最大レベルを表す。

**secondary crit** C 以上のクリティカルのとき、primary crit に加えて secondary crit が発生する。もう一度 d100 を振ってクリティカル表を参照する。このときは、結果のクリティカルを2段階落とすこと ("E" なら "C" へ、"C" なら "A" へ)。

**クリティカルの効果** クリティカル表を参照する際の注意点を次に示す。

**ターン数の数え方** クリティカルでは一定ターン数効果が継続する場合などがあるが、そのクリティカルが発生したターン数を1として数える。

**スタン** クリティカルなどで発生する。OB を半減として扱い、攻撃は不可能だが回避行動は取れる。maneuver ロールに対しても -50 修正を受ける。

**行動修正** - to activity の表記がある場合、DB (防御ボーナス) と RR (抵抗ロール) を除くすべてに修正を与える。

## 5.5 その他

**抵抗ロール** 魔法 (AT-9) などに対する抵抗ロールは、d100 + 修正値 (AT-9 の結果) + 抵抗ボーナスで、表の値以上なら抵抗成功。

**弾丸の再装填 (リロード)** 弾丸や矢をリロードしながらも 10 フィートまでは移動可能。準備ターン数を短縮すると、攻撃にペナルティを受ける。

**移動などのコンフリクト** 移動などでコンフリクトが生じた場合（たとえば攻撃される前に逃げようとするなど）Moving Maneuver (MT-1) の結果で対決を処理するとよい。

**Orientation Rolls** テレポートや落下, 気絶といった混乱した状況にあるとき, GM は Perception 修正つきの MT-1 で Moving Maneuver ロールして, その結果をペナルティに加えるとか, 移動の制限に使うといい. たとえば, 結果が 90 なら次のターンの行動に -10 修正を与えとか, 移動距離を 90 % に減らすなど.

## 6 その他メモ

**Perception Rolls** 基本の知覚判定は, Static Maneuver (MT-2) として扱う.

**Hit Points** HP は, Body Developments スキルのボーナス値に等しい. ただし, Body Development スキルは, 1 ランク上がるごとに d10 だけボーナスが上昇する (他のスキルと扱いが異なるので注意).

### 6.1 呪文

**Spell Lists スキル** 1 ランクごとに 20 % の確率で呪文リストを習得する. もし呪文リストを覚えた場合は, ランクは 0 に戻る. 成長作業 (キャラ作成/Apprenticeship, レベルアップ時) が終わったときにランクが 5 になっていれば呪文リストを自動で覚えるし, そうでない場合も, その成長作業が終わった際に習得判定を行い, 習得したかどうかを判定する.

**呪文の判定** 基本的には攻撃判定扱いの open-ended role. Power Points を, 呪文のレベルと同じ値だけ消費する.

## 参考文献

[1] MIDDLE-EARTH ROLE PLAYING, Iron Crown Enterprises, 1986