

Aquatic Adventure の内容に従うことにします。ただし、以下のような目安を設けます。

- ・人間が真っ裸で息を止めながら水中に入った場合は、浮きます。
- ・人間が真っ裸で Water breathing をかけて水中に入った場合は、沈みます。
- ・Swim のスピードを持ってない生き物は、浮いたり沈んだりしない状態になりません。か
ならず上か下のどちらかに動く力が働きます。
- ・上下に動かないようにするためには、Move を使って Swim チェックに成功する必要があ
ります。DC は波の粗さなどによりますが、静かな水だった場合は DC10 です。
- ・人間が真っ裸で息を止めながら水中に入った場合でも、1kg 以上のものを持っていたら沈
みます。
- ・身長などにもよりますが、Water breathing をかけていた場合で、平均的に 8kg 以上のもの
を持っていたら上下に動かないようにする DC は 20 になります。なお、ここでいう 8kg
には、浮力に対して中立そうなもの、例えばレザーアーマーとか、服とかは含みません。
通常剣や鎧などが計算に入ります。
- ・上の状態の場合は、はっきりした重力を得られるので、水の底を安定して歩くことができ
ます。この場合の移動速度は地上の 1/2 です。
- ・Swim スピードがある場合は、free で浮いたり沈んだりしない状態にできますが、これも
8kg の重さのものを持つか Move を使わないといけなくなります。
- ・Swim スピードがない場合は、Swim チェックに成功すると地上の 1/4 の移動速度で動けま
す。
- ・重力や浮力に逆らった方向に泳ぐには、倍のコストがかかります。
- ・Swim スピードがない場合は、水中で 5ft ステップできません。

呪文については以下の通り

- ・息を止めている状態で呪文を使うと、15+SL のコンセントレーション・チェックが必要で
す。
- ・V が必要な呪文を使った場合は、4 ラウンド分の空気を消費します。
- ・storm とか cloud とか、お天気っぽい名前が入った呪文は水中では効果なしです。
- ・mist とか spray とか、空気存在が前提となっている呪文で、non-magic のものを召喚す
る呪文は効果がなかったり、制限されます。Glitterdust は、レンジが 5ftx5ft で、duration
が半分になるとしましょう。(水の流れが速いとさらに短くなる。)
- ・color spray を含め、illusion 系の魔法は水中でも普通に効果あります。
- ・fly のように空飛ぶ系の呪文も、意味ないです。
- ・acid arrow のように、non-magical な酸を召喚する呪文は、(水に溶けるので) 効果なし。
- ・fire の呪文をかけるには、20+SL の CL チェックが必要です。効果は、立ち上がる水蒸気
が発生するような感じになります。
- ・Ever burning touch を水の中に入れると、泡がぼこぼこ立ち上がります。明かりとしては使
えないです。
- ・寒さ関係の呪文は、半分为寒さ、残り半分为ピアッシングのダメージになります。
- ・電気とソニックは、AA には特別なルールが書いてありましたが、まあ、普通と同じにし
ましょう。
- ・Invisi は、大きな水のないゾーンが発生するので場所が分かるそうです。でも一応コン
シールメントではある。

水面の取り扱いについては、以下の通り

- ・基本的に、水面越しの敵はトータルカバーです。
- ・ピアッシングの武器は水面を越えて攻撃できますが、Attack に -2 ペナルティが付きます。