

3.5e エンハンス他 PL 向けデータの変更

変更点参照

HD の決定

2 回まで振る事ができ、最後に振った値を用いる。

HeroPoint をこのタイミングで使い振り直しを増やすことも可。

魔法のアイテムの鑑定

基本的にアイテムはラベルが貼ってあったり文字が彫り込んであったりするので、鑑定なしに効果を確認し、使用することができます。

ただし文字が読み取れない、制作者がわざと書いていないといった理由でこういった情報が得られないアイテムも存在します。

その場合 Pathfinder のルールに従い detect magic の呪文と <SpellCraft> の技能を使ってアイテムを鑑定する必要があります。

このような鑑定が必要なアイテムにしか Pathfinder のルールで言う所の呪われたアイテムは存在しません。

魔法のアイテムの作成と呪文書への書き込み

ある回に参加した PL と DM は次回の参加までにアイテム作成の機会を得ます。

さらに CharacterPoint を 1 点消費して参加 1 回につき 1 回まで追加の機会を得る事ができます。

1 回のアイテム作成で行なえるのは次のいずれかです。いずれも作成にかかる時間は無視します。

- ・消費型のアイテム (scroll,potion,wand,rod など) か魔法的でないアイテムを計 5 つまで作成する。
- ・それ以外のアイテムを 1 つ作成する。

wizard が scroll から呪文書に呪文を書き写すなどの行為は消費型のアイテム作成とみなします。

アイテム作成の判定は Pathfinder のルールと同じですが次の 2 点で異なります。

- ・作成者のクラス的能力以外から前提の呪文を出す場合、一つにつき DC+5。
- ・DC から 5 差以上で失敗しても呪われたアイテムは出来ない。

その他セッション中で DM が認めるタイミングでもアイテムを作成することができます。この場合は作成に時間が必要です。

Dying Rule

- ・以下で通常の Dying ルールを上書きする。

■ Death Deck

- ・hp が 0 以下になったら、キャラクターは「Unconscious」になり、「Dying」になる。
- ・Death Card : Dying 状態のキャラクターは、毎ラウンド自分の手番の開始時に Death デッキ (全 30 枚) からカードをクローズドで一枚ドロースする。
- ・カードには -1 ~ 2 までの数字と、場合によっては特殊な効果が書いてある。
- ・カードの数字の合計値が 3 以上になったら、現在の HP に関係なくキャラクターは死亡す

- る。
- ・ Cure などによって hp が 1 点以上に回復した場合、Dying 状態は終了する。Death カードは全て破棄される。
- ・ Unconscious 状態でもダメージは受ける。範囲攻撃などの影響も受けるが、通常通りセーブ可能 (Evasion などは不可)
- ・ Diehard の Feat を持っているキャラクターは、hp が 0 点以下の時に Unconscious にならず、代わりに Staggerd になる。同時に Dying 状態にもなるため、カードは引かなければならない。
- ・ 戦闘中には、Heal Skill の First aid で容態を安定化させることは出来ない。代わりに、次の Death カードを引かなくてよい。戦闘終了後であれば、First Aid で容態を安定化させられる。
- ・ Stabilize (Clr 0Lv) の呪文は「対象の次のラウンド Death カードを引かなくても良い」という効果に変更。
- ・ Death デッキは、カードを全て引き終えるまでリシャッフルされない。

■ Death Limit

- ・ hp が「-Con Score」か、「-1/5 最大 hp」のどちらか高いほうに到達したら、キャラクターは死亡する。

CP(Character Point) ルール

振り直しなどに使えるポイント。APG の Hero Point ルールとは異なる部分がある。また、APG 掲載の Hero Point に関連する Feat/Item/Spell 等は一切禁止とする。3.5e エベロン等の AP も同様。

■ 獲得

- ・ DM が良 RP に対して与える
- ・ シナリオの目的を達成する

ただし最大で 4 ポイントまでしか獲得できない。

■ 使用

CP の使用は Free Action であり、Flat-Footed であったり、PC の意識が無かったとしても行える。ただし、その PC が登場していない場面で使うことはできない。

CP の使用回数に関する制限は無く、好きなだけ使うことができる。

- ・ 1pt
 - ・ 振り直し / 人に振り直しをさせる
 - ・ d20 (ダメージダイスを除く) をロールする前に宣言することで、+8 の無名ボーナスを得る。ロールした後 (DM に結果を聞いた後も含む) に使用することを宣言した場合、ボーナスは +4 に減少する。他人のアクションにボーナスをつけることも出来るが、ボーナスは半分に減少する
 - ・ 1Standard/Move/Immediate/Swift Action を得る (Immediate の場合、自分のターン外でも使用可)
 - ・ Ready していたかのようにイニシアチブに割り込んで行動できる。Standard か Move アクションを一回行う (敵のキャストイングなどに割り込んで、Fizzle させることも可能)。Ready と同様イニシアチブは今動いている人の直前に移動する
 - ・ 隣接する誰か (何か) をかばって代わりにダメージを受けられる
 - ・ hp が 2 以上で、hp が 0 以下になるようなダメージを受けたとき、1hp 残す
 - ・ Death Deck で引いたカードを破棄して、もう一枚引く
 - ・ 規定の回数を使いきってしまったが一週間以内にまた使えるようになる能力を今一回使う (呪文や Smite など)
 - ・ シナリオ間のアイテム作成のチャンスを一回増やす (1 回 / シナリオまで)
 - ・ DM に冒険のヒントを貰える (インスピレーションがわくという設定)
- ・ 3pt

- ・ 次のダイス目を 20 にする（ただし、クリティカルはしない）
- ・ Limited Wish 相当の奇跡を引き起こす