

基本レギュレーション

- ・ Alignment は自由
- ・ HD は一回の振り直しが可能
- ・ セッションに参加しなかった PC は、参加した PC の中でもっとも低い経験点の人と同じだけの経験点になる。アイテムなどは、DM にねだる。

種族と Ability

- ・ LA+4 までは LA の修正がつかない。代わりに能力値が異なる。
- ・ LA+0 種族：(4d6 振り or 24d6 ダイスプール) × 3 or 36pt パイ
- ・ LA+1 種族：(4d6 振り or 24d6 ダイスプール) × 2 or 28pt パイ
- ・ LA+2 種族：4d6 振り
- ・ LA+3 種族：4d6 振り, どれか 1 つに -2
- ・ LA+4 種族：4d6 振り, どれか 2 つに -2
- ・ Racial HD のある種族は、SS のように 1Lv 時は 1HD 等種族 HD を全て買うまでクラスは持てない。

ルールの範囲

- ・ 3.5 版ルールすべて
- ・ 禁止ルール (DM も)
 - ・ Craft Contingent Spell

Magic Item

- ・ DMG 以外の Magic Item は DM に許可をもらわないと買えない。

ルールの変更

蘇生

- ・ Raise Dead/Ressurrection は、学校に死体を持って帰ればただで出る。
 - ・ その場合、Lv × 500 の負の経験点を得る。これによって現在の Lv に必要な経験点に満たなくなった場合、1Negative Level を得た相当の扱いを受ける。負の経験点は同じ点数の経験点によって打ち消すことができ、負の経験点が無くなった時点で Negative Level は無くなる。

Feat

- ・ Metamagic の Lv 上昇を軽減するようないかなる能力 (およびその組み合わせ) を使っても、修正なしでその Metamagic 適用 Spell を使えないような Spell を使うことは出来ない。
 - ・ たとえば、Arcane Thesis を使っても、Silent Still Magic Missile は 3rd Spell が出ないと使えない。Divine Metamagic Quicken Heal は 10th Spell が打てないと使えない。

Spell

- ・ Duration が hour 単位の呪文の効果は、朝起きると消える。従って、長時間のバフを前日からかけることはできない。
- ・ 以下の Spell は Pathfinder 準拠

Airwalk, Alter Self, Animal Growth, Augury, Blasphemy, Chain Lightning, Comprehend Languages, Death Ward, Dictum, Divine Power, Find the Path, Fire Seeds, Fire Storm, Forcecage, Gate(Effect),

Glitterdust, Hero's Feast, Hideous Laughter, Holy Word, Irresistible Dance, Mage's Disjunction, Magic Circle against Alignment, Mindblank, Poison, Polar Ray, Polymorph, Polymorph Any Object, Protection from Alignment, Ray of Enfeeblement, Solid Fog, Wall of Force, Web, Word of Chaos

- Polymorph 系 Spell は以下の Pathfinder の Spell に置き換え。Druid の Wild Shape など、似たような Ability も同じ。
- Beast Shape x, Elemental Body x, Form of the Dragon x, Giant Form x, Plant Shape x,
 - Disguise Check に +20**Type, Subtype, BAB, Spell casting 能力は変身前と同じ。元の姿に依存する能力は失う。
 - 装備品は体に溶け込み、Activate の必要ないものはそのまま効果を発揮し続ける。溶け込んだ装備品の Activate は出来ない。変身後に装備したアイテムは効果を発揮しない。
 - Material Component のある Spell は Escew Materials などの Feat が無いと使用出来ない。V と S は形態次第。
- Antimagic Field ... 体の一部 (武器なども含む) が入っていると全ての Magic が Suppress される。つまり、Antimagic の敵を攻撃する / される場合には双方共に Antimagic 状態。Area などの変更不可。
- Freedom of Movement ... Duration が 1min/CL。
- Grease ... Balance Check に失敗すると Move 半減。成功すれば Penalty 無し。
- Identify ... 呪文自体が存在しない。
- Mass xxx ... Spell Level が Mass でない Spell+4 未満の場合、これに置き換える。
- Silence ... Silence の範囲内にいる Creature は効果自体を Will Negate できる。Negate すると Silence の場が無いのと同じように扱われ、Sonic への防御効果も得られない。
- Mordenkeinen's Disjunction ... アイテムは壊れない。
- Magic Weapon, Magic Vestment ... Magic の武器に使う場合には + を Enhancement Bonus 以外の Property 分引く。Cold Iron に対しては CL が半分として扱う。例: +1 Flaming の武器に 12LV Caster が Greater Magic Weapon を使った場合、+2 Flaming になる。

Player Code of Conduct

- マンチでよくわからない混ぜ物キャラではなく、中二病的コンセプトがしっかりしたキャラを作る
- 技や持ち物に相当品を使う
- メイド RPG やナイトウィザードなどのランダム・チャートを利用する
- /* ガシャポンはあなたの友達だ */

DM レギュレーション

- 自分のキャラは与えたのと同じだけの経験値を貰える
- 自分のキャラは、DMG p54 テーブル 3-3 の想定獲得財産と同額の gp を得る。

らいあのが個人的に pathfinder 準拠にしたいポイント

- コア種族

pathfinder だとドラウやデュエルガーを修正なしで PC として使える

(それでも強いやつは 1lv 分くらいの差があるからから種族が大きく絡む 1lv から使うのはやめとけて書いてあるけど)

コア種族も実質 3.5 で言う所の LA+1 くらいになってる感じなので LA ペナを全体的に軽くしてカオスさ増し増しに

- サイズによる戦技修正

Freedom of Movement が必須呪文になる原因の 7 割はこれだと思うので

- ・アイテム製作時の XP コスト

計算めどい

PF コンバージョン