

## 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 25pt パイ
- ・ LA+1 種族：(4d6 振り or 24d6 ダイスプール) × 2 or 20pt 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
  - ・ pathfinderRPG は LA 無いけどあからさまに強いのは +1 ~ +2 くらいに
- ・ 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

- ・ 次のうちからどちらかを選ぶ
  - ・ pathfinderRPG コアルール + pathfinderRPG の trait + それ以外の pathfinderRPG ルール
  - ・ pathfinderRPG コアルール + pathfinderRPG の trait + 3.5 版ルール (種族、クラス、spell、feat およびそれらに類するもののみ)
- ・ 3.5 版のうち機械的に処理できるものについてはコンバートする。
- ・ trait は一つ 委員会に入るなどのイベントを経て DM は PC に追加の trait を与えてよい。(あらかじめ同意があれば変更も可)

### PF コンバージョン

- ・ HD は d12 の時だけ例外にするんじゃなくて大きくなる方向にしか修正しない
- ・ コンバートできるか分からないものは使わない方向で
- ・ コア以外からの以下の要素は、1 レベルアップごとに、最大 2 つまでしか取得できない。
  - ・ Spell/Power (そのクラスの初期 spell リストにあるものを除く)
  - ・ Feat
  - ・ 基本クラスの variant
- ・ 禁止ルール (DM も)
  - ・ Craft Contingent Spell
  - ・ hero point、action point に関するもの全て

### Magic Item

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

### ルールの変更

#### 必要経験点

- ・ fast ルールを用いる。

#### 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。
- ・ 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 Suplese 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。
- ・ 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 の武具に使う場合には + 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

- ・ 経験点は任意の方法で計算してよい
- ・ 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、PathfinderRPG Core Rulebook p399 Table 12&#8211;4: Character Wealth by Level の前レベルとの差額分の gp を得る。