

## ■スペリオルイニシアチブシステム

- ・全員でイニシアチブを振って、勝った人のところから時計回り。
- ・レディ、ディレイなどは席を動くか、身代わりトークンを人と人の間に置く。
- ・その日の席順はやる気チェックでランダムに決める

## ■エクセレントダイイングシステム

- ・hp が 0 以下になったら倒れる
- ・hp が - 無限大でも死なない。
- ・hp が回復する効果を受けたら、「回復された点」HP になる
- ・hp が 0 以下の人は毎ラウンド 20 面をふり、効果を決める

| 出目    | 効果           |
|-------|--------------|
| 1     | 死亡           |
| 2-10  | 一段階悪化        |
| 11-19 | 変化無し         |
| 20    | 最大 HP の半分で復活 |

- ・3 段階悪くなると（3 回 2-10 を振ると）死亡。
- ・敵は HP0 以下でオートマチック死亡。生き残って欲しい場合、戦闘後 1/6 の確率で生きている可能性がある。ただし、戦闘中に回復された場合には PC 達と同じように回復する。

## ■ハイパーダンジョンハッキングシステム

- ・扉や敵などに対する Spot, Listen, Search は常に Take 10 で行われている。罠や物音は、DM が言わなければ常でない。
- ・能動的に Search することはできるが、Take20 できない。一発ぶり。

## ■EZ ポリモルフシステム

- ・ポリモルフした場合、ありとあらゆる点を見捨て MM の Stat になる。
- ・hp は変化しない。回復もしない。
- ・Int や Wis が低くても、通常通り行動して良い。
- ・オルターセルフでは、Ex/Su は無い
- ・ポリモルフなら、全ての EX Attack/Quality が使える
- ・シェイプチェンジなら、全ての Su Attack/Quality が使える
- ・Spell と Psionics と Sp と Ps はどれでも使えない。

## ■ひゃっほうシステム

戦闘中に 20 面以外のダイスを振る場合、[ そのダイスの平均値 -0.5 ] の出目が出たことにしても良い (e.g. d6=3、d8=4)。

## ■シンプルマテコンシステム

マテコンは相当額の金貨でも良い。

## ■敵を倒さないと死ぬ病気システム

- ・ダンジョンに潜るたび、DM は密かにダイスを振る。この回数だけエンカウンターをこなさないまま街に帰ると、死亡する。

- ・ PC 達は、所定のエンカウンター数に到達するとそのことがわかる。

## ■ AR システム

- ・ PC が死亡して生き返らせない場合、その PC の姉妹兄弟がやってきてもよい。その場合、全てのスタットは同じだが、装備品、所持品がランダムに 1d4 個無くなり、そのレベルの最低値まで経験値が減る。

## ■メタタイムマネージメントシステム

- ・ 調べた部屋／イベント会話等が発生した部屋は 1 部屋 10 分
- ・ 戦闘は 1 回 10 分
- ・ 通路の時間経過は無し

## ■アタリモンスター

戦闘が発生する度、d20 をふる。1 が出ると、モンスター一体にランダムなアタリテンプレートがつく。

## ■ No マッシュ

マッシュ FortSTorDie は無い。

## ■ラピッドスペルプレパレーションシステム

自分が使える最高 Lv-3 以下 Lv のスペル（6th まで出るのなら 0 から 3rd）は、準備しない。代わりに、Known Spell を自由に使える。Spontaneous Caster が可哀想なので、彼らのその Lv 帯の Spell per day は 1 増える。