

9/17 は延期になりました。 - よしヲ (2017 年 09 月 17 日 09 時 17 分 19 秒)

台風のため。

Pathfinder Unchained - つち (2016 年 06 月 08 日 22 時 23 分 52 秒)

では色々バリエーション・ルールが提案されていますが、どの程度採用するのでしょうか？

とりあえずスタミナルール改は決定として、バリエーション・ログとかは使っていないのでしょうか。

後、ちゃんと読んでないけど Skill 関連でいろいろ出てるみたいですが。

- ・ GM に説明してもらって、OK と判断したら使ってもいいよ。あんまりめんどくさいのはご勘弁。 - よしヲ (2016 年 06 月 08 日 22 時 50 分 29 秒)
- ・ Skill 系だと Background Skill System は今回の主旨にはあっているかなと思いました。Profession や Craft などの非冒険シーンで使われる Skill 専用の Skill Rank が追加で貰えます。冒険しつつも普段の生活もある？雰囲気であれば、必要な Skill を圧迫することなく雰囲気 Skill を取れるのでありがたいです。 - つち (2016 年 06 月 09 日 11 時 50 分 47 秒)
- ・ なるほど。Rank が常に 2 増えるのはつまらないから、カリスマボーナスだけ増えることにしよう。あと、New Skill はめんどいから無しで。 - よしヲ (2016 年 06 月 09 日 22 時 35 分 48 秒)
- ・ それだと、逆にカリスマ高い人はすごく増えるけど良いですか？ - つち (2016 年 06 月 10 日 07 時 47 分 12 秒)
- ・ そうねえ。分かりました。Cha と Int の修正値の小さいほうにしよう。そうしよう。 - よしヲ (2016 年 06 月 10 日 23 時 20 分 53 秒)

AP の開始は - よしヲ (2016 年 06 月 04 日 21 時 19 分 18 秒)

キンターゴ市が普通に平和だったところからやりますので、PC の背景を考えるとときに Thrune 家に恨みを持っている理由とか考えなくていいですよ。

GM としては、みなさん最初から知り合いだったということにしたいと思います。キンターゴの人口は 1 万 2 千人くらいですので、人数的には大学の学部と修士と博士と教員全部あわせたくらいの規模かな。

- ・ 平和だった頃の意味合いですが、Barzillai Thrune が来る前、あるいは Glorious Reclamation が始まる前と言うことでしょうか。 - 所長 (2016 年 06 月 04 日 21 時 59 分 50 秒)
- ・ Glorious Reclamation が始まった後、Barzillai Thrune が来る前ですね。 - よしヲ (2016 年 06 月 04 日 23 時 00 分 32 秒)

Trait - 所長 (2016 年 06 月 03 日 00 時 17 分 32 秒)

キャラメイクとしては職業 Trait を取得するわけですが、Extra Trait の Feat を取得して、追加の Trait を二つ取得することは可能ですか？

- ・ それは止めましょう。キャラの背景を考えて、こんな感じの Trait がほしいという希望があるなら、相談してください。検討します。 - よしヲ (2016 年 06 月 03 日 12 時 21 分 37 秒)
- ・ Fighter は設計ミスが判明したので、ここは Warpriest で行こうかと思っています。駄目そうなのがいたら教えて欲しいです。また、ギャングラー以外に Cult Leader 的な背景があれば教えて下さい (Cult なので表だって説法はせず、裏社会的な仕事をしていると思います)。 - 所長 (2016 年 06 月 03 日 21 時 57 分 54 秒)
- ・ Milani のカルトは既にあって、そこのリーダーもすでにいます。ので、Milani の場合はカルトリーダーにはなれませんね。やるなら Cayden Cailean か。裏社会的な仕事って具体的に何なんですか。普通は犯罪になってしまうと思うのですが。なお、いくらなんでもバラを育てたくらいで殺されるとかありえませんか、この背景は無理がありますよ。 - よしヲ (2016 年 06 月 04 日 21 時 02 分 50 秒)
- ・ Cult Leader というのはそういう名前の Archetype というだけなので、リーダーでなくても良いのではないのでしょうか。というか、Lv1 から Leader というのも普通はおかしい。

Milani のカルトは、Player's Guide では既にぶっ潰されたっぽい雰囲気になっているので、平和なときからやるというなら、普通にそのカルトの一員というのではどうでしょう。いずれにせよ、Cayden Cailen のカルトとかはやりたくないです。Milani が不都合なら、なんか他のカルトっぽい神様を探しますが。裏社会的な仕事というのは、なんでもいいですが Rogue っぽい技能が身につくような仕事です。逆にちょっと判らないのですが、PC 達は普通の人なんでしょうか。それとも冒険者なんでしょうか。そもそも冒険者なら職業は冒険者なのは。そして、冒険者でないなら、冒険者レベルを持っているそれなりの理由がいるのでは (Milani の Warpriest なら、Milani のカルトで地下活動が続けてきた、等)。- 所長 (2016 年 06 月 04 日 21 時 55 分 17 秒)

- ・冒険者としても、経験点ゼロだから、職業冒険者というのはへんな感じかな。GM としては、冒険者になることを夢見ながら修行をしつつ、親の手伝いとかしてお金を貯めてる若者たちぐらいが普通なのかなと思ってます。- よしヲ (2016 年 06 月 04 日 23 時 10 分 23 秒)
- ・どうしても地下活動がしたいのであれば、Bellflower Network の一員だったりしてみる？それだったら、ある程度報酬あるだろうから職業にできるかも。Milani のポートフォリオともあってるんじゃない？- よしヲ (2016 年 06 月 04 日 23 時 16 分 56 秒)
- ・最近の AP に載ってた Bellflower Network の説明を読むと、Human の協力員はほとんどいないらしいです。Cult Leader の背景も合わなさそうなので、本屋の店員をやりながら冒険者を夢見る普通の Fighter にします。- 所長 (2016 年 06 月 07 日 16 時 34 分 32 秒)

弓ルール - つち (2016 年 05 月 27 日 21 時 19 分 25 秒)

そう言えば、弓で機会攻撃する Feat あるけどあれってどうなるの？

「基本のダメージダイス 2 倍の恩恵は受けるけど、BAB 増加によるダメージ増大の恩恵は受けない」ぐらいが落としどころかしら。

- ・へんなフィートだね。どうしてもそのフィートが使いたいなら、弓で機会攻撃して普通に弓のダメージ出してもいいけど、次の自分の手番では弓打てないことにします。あくまで 1 ラウンドに弓は 1 本までしか撃てない。- よしヲ (2016 年 05 月 28 日 19 時 51 分 27 秒)
- ・そうですか。まあ、そんな制限がついたら使う意味が全くないので使いませんが。- つち (2016 年 05 月 28 日 23 時 26 分 54 秒)
- ・そう言えば弓と Haste ってどうなるの？ダメージ増えるんですか？- つち (2016 年 05 月 29 日 21 時 31 分 17 秒)
- ・増えませんか。- よしヲ (2016 年 05 月 29 日 22 時 32 分 47 秒)
- ・攻撃回数も増えないしダメージも変わらない？- つち (2016 年 05 月 30 日 00 時 12 分 48 秒)
- ・攻撃回数も増えないし、ダメージも変わらない。たぶんヘイストかかっている人の撃った矢が特別に早いということはないはず。何もないとあれだから、クロスボウの矢をセットするのが素早くできるようにしようか。- よしヲ (2016 年 05 月 30 日 15 時 47 分 52 秒)
- ・わかりました - つち (2016 年 05 月 30 日 21 時 11 分 43 秒)

分担 - つち (2016 年 05 月 25 日 20 時 31 分 16 秒)

とりあえず、役割分担でも相談します？

私は WotR でやりたい役やらせてもらったので、今回は残りで良いと思ってます。

- ・ちなみに、役割分担は、クラス以外にスキルでも考えたほうがいいよ。- よしヲ (2016 年 05 月 25 日 22 時 37 分 12 秒)
- ・私は基本は魔法を使わない前衛をやりたいです。が、全員ハーフリングとか、チームワーク Feat 系とか、そういう縛りをかけるならそれに乗ります。今考えてるヘンテコファイターの場合、戦闘では弱い HDV 的立ち位置になって、スキルは Bluff, Linguistics, Stealth, UMD が一応使える予定。- 所長 (2016 年 05 月 26 日 00 時 08 分 18 秒)
- ・あと、個人的には、PF で shabu-shabu をやってみたいです。Greate Bull Rush とかを起点に全員で AoO するとか。あと、全員が Stealth 出来るとかも実現したいです (どうせ誰か見つかるよね、というパターンは飽きた)。全員が Hide in Plain Sight できるとかも面白いかも。- 所長 (2016 年 05 月 26 日 07 時 43 分 46 秒)
- ・僕も今回は残り物からでいいです。選べるならバードとかかな。- たなとす (2016 年 06 月 04 日 17 時 54 分 51 秒)

キャラクター作成 - 所長 (2016 年 05 月 21 日 16 時 06 分 00 秒)

・4d6 で 13 ～ 19pt というのはとてもバランス良いと思うのですが、公式のポイントバイでは、7 未満の数字についてはポイントが割り当てられていません。私はシミュレーションしたときには適当に外挿しましたが、何らか定義するか、シンプルに 7 未満が含まれていたら振り直しというルールにしていかがでしょうか。

・市長秘書というのは、前市長の、ということでしょうか？

・初期の所持金、アイテム等の制限はどうなるでしょう。

- ・そうね。6 以下があったら振り直しにしようか。市長秘書は、前市長のです。初期の所持金は、普通のルールどおり。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 06 時 29 分 19 秒)
- ・ダイス掲示板で振りました。ttp://tiamat.spawn.jp/dforum/index.html 19pt になったが、9 と 7 をどうするべきか… - 所長 (2016 年 05 月 22 日 11 時 16 分 46 秒)
- ・もはやバランスが取れてるかどうかわかりませんが、まあこれでもいいですよ。Fey が祖先ってことなら、アビリティ修正は Cha にしてよね。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 22 時 37 分 26 秒)
- ・アビリティ修正とは、Human の +2 のことでしょうか。バランス取れてるかは微妙ですが、ファイターとして HDV (= 2Handed Fighter) より強いということはまず無いかと。他の人のキャラも踏まえて本気でこれで行くか検討します。 - 所長 (2016 年 05 月 22 日 23 時 03 分 26 秒)
- ・そう。Human+2 のこと。まあ、ファイターに Cha だけ上げろというのもあんまりだから、Cha+1 で、あと +1 を他につけるのもいいよ。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 23 時 26 分 01 秒)
- ・War Cage の店主は Tengu らしいので、そこの息子という設定は止めましょう。 - よしヲ (2016 年 05 月 29 日 08 時 06 分 03 秒)
- ・War Cage って凄く大きな武器屋に見えるのですが、その Tengu が 1 人でやってるのでしょうか。そうで無ければ、人間の鍛冶職人がいてもいいような。他、Fighter の出自としてありそうな場所はあるでしょうか。 - 所長 (2016 年 05 月 29 日 10 時 01 分 20 秒)
- ・変なファイターよりキャンペーンに沿ったキャラとして、Milani の Warpriest を考えてみました。このキャラにする場合、Craft Magic Weapon で Agile 武器を作りたいのですが、可能でしょうか。 - 所長 (2016 年 05 月 29 日 15 時 55 分 05 秒)
- ・これは、別にいいと思いますよ。War Cage は Tengu が一人でやっているっポイ。Fighter としては、馬の世話とか、塩職人とか、血縁関係なくて WarCage に雇われてるとか、ヒモとかそんなかんじですかね。 - よしヲ (2016 年 05 月 29 日 22 時 45 分 52 秒)
- ・ちなみにこの Tengu は、Chuko といって、James さんの持ちキャラです。男の Tengu。たぶん漢字で書いたら「忠公」。 - よしヲ (2016 年 05 月 30 日 15 時 51 分 28 秒)
- ・Shensen も JJ の持ちキャラですよ。100 冊記念だし、お祭りなのかな。 - 所長 (2016 年 05 月 30 日 21 時 29 分 37 秒)

他のハウスルール - 所長 (2016 年 05 月 21 日 15 時 55 分 17 秒)

細々したハウスルールですが、以下については WotR から引き継いではいかがでしょうか。

■ Delay

Delay する場合、イニシアチブカウントは最低でも 1 下がる。

→ RotRL から引き継いでいます

■ PC 優先の法則

PC と NPC (モンスター含む) でイニシアチブ結果が同じであった場合、常に PC 優先とする。

→これは効率良かったと思います。

■ ひきずる

意識の無い隣接するクリーチャー／オブジェクトについて、自分の Drag 可能な重さなら、Fullround Action で引きずって自分の Speed まで Move することができる。この移動は、引きずっている側は AoO を引き起こす。

→ルールにないので。WotR では、そういうピンチな状況は少なかったですが。

■ Massive Damage

Massive Damage は採用しない

→面倒なので

■ Grapple

- ・ Grapple 状態で呪文を使うには Cast Defensive する必要がある。コンポーネントが V の呪文しか使えない。

→ PF の Grapple はルール通りだと完全にキャスターキラーなので。

■ Concentration vs Damage

Casting 中のダメージによる Concentration DC は、 $[15 + \text{Spell Lv} \times 2 + \text{ダメージ} \div 10]$ (例：Magic Missile を唱えているときに 45 ダメージを受けたら、DC21 の Concentration チェック)。複数の攻撃を受けた場合、複数回のチェックを行う。継続ダメージも同様。Combat Casting の修正は載る。

→敵キャスターへの Ready 対策。これも使われたことはないですが。

死亡ルール - 所長 (2016 年 05 月 21 日 15 時 49 分 28 秒)

- ・ 瀕死状態の時に Reflex St 等は出来るでしょうか。
- ・ Breath of Life はどういう扱いになるでしょうか。
- ・ Diehard はどういう扱いになるでしょうか
- ・ Familiar/Animal Companion/Eidolon も同じルールに則ると言うことで良いでしょうか。
- ・ 瀕死状態のときにセーブすることはできるけど、dex-less にしようか。Breath of Life は、Cure より良くしてあげないとかわいそうですね。ちょっと考えます。Diehard は、考えてルールに追加します。Familiar などと同じ。敵も同じなので、捕まえるのがより容易に。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 06 時 19 分 39 秒)
- ・ Diehard は、Core に書いてあるままでいいんじゃないかな。dying の代わりに Disabled になるということで。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 06 時 48 分 47 秒)

スタミナポイントについての質問 - 所長 (2016 年 05 月 21 日 15 時 39 分 04 秒)

- ・ スタミナポイントの回復：スタミナポイントが 0 になったことによる Fatigue は、Lesser Restoration で治せるという理解で良いでしょうか。ただし、スタミナポイントは 0 から回復しない、と。
- ・ 待った：結果を聞く前しか使えないでしょうか
- ・ 火事場の：結果を聞く前しか使えないでしょうか
- ・ 精神集中：呪文準備型の人はどうするのでしょうか
- ・ Push the limits：SP が 4/4 の人が、振り直して 8pt 消費したとして、SP は 0/0 でしょうか、0/4 でしょうか。
- ・ ACP の所為で初期値が 1 未満になる場合、その人は常に Fatigue ということで良いでしょうか
- ・ 敵には適用されないですね (Hell Knight の人が可哀想)
- ・ Lesser Restoration については、その通り。待ったと火事場のは後から使う前提。精神集中は、呪文準備型でも使える。Level1 のウィザードでも使える。Push the limits は、0/0 になる。ACP が大きすぎて初期値が 1 未満の場合は、常に Fatigued です。敵も使うかもよ。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 06 時 08 分 06 秒)
- ・ メタマジックは、準備型の人は、普通の呪文として用意していても、オンザフライで自分が知っているメタマジックを適用でき、かつ自分が上昇後のレベルのスペルを唱えられな

くても良い (3.5 の Sudden Metamagic) と言うことですね。スタミナは BAB ベースなので何回も使うことはできないかもしれませんが、なかなか強い。 - 所長 (2016 年 05 月 22 日 09 時 09 分 52 秒)

・そういうことです。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 09 時 32 分 20 秒)

ルール - よしヲ (2016 年 05 月 21 日 13 時 26 分 01 秒)

考えているルールを書いてみました。

当初職業で、他にもやってみたいものがあったら教えてください。

・職業ですが、Crissali 's Fine Tomes で働きたいのですが可能でしょうか。 - 所長 (2016 年 05 月 22 日 12 時 57 分 28 秒)

・本屋の店員、足しておきました。しかし、ファイターがどういう仕組みでこんなところで働くことになったのでしょうか。 - よしヲ (2016 年 05 月 22 日 22 時 57 分 19 秒)

Ability 生成について - 所長 (2016 年 05 月 20 日 21 時 11 分 34 秒)

3 回の PF キャンペーンで、私の取った方法は以下でした。

■ Kingmaker

4d6 を 3 回振って、一つ選択

■ S&S

4d6 × 6 で 3 回振って、Point-Buy 換算で真ん中のアビリティ
15point-buy

■ WotR

以下の手順のポイントバイ

1. 15, 14, 13, 12, 10, 8 を割り振る
2. 以下の表に従い、6 ポイントで好きな能力を上昇させる

8 ~ 13 1

14 ~ 15 2

16 ~ 17 3

- ・Kingmaker は、PC の Ability は全体的に高いな、という感じでした。
- ・S&S は、適度な弱さだったかなと思います。特殊なルールもあり、終盤まで敵をほとんど強化せずに遊べました。
- ・WotR は、意図的に高くしました。ただ、Mythic のボーナス等が凄すぎて途中からもう感覚が麻痺しました。

Adventure Path 自体は、15pt バイ前提で作っているようです。

個人的には 15pt バイがいいです。ただし、Ability8 未満は許可せず、種族、年齢修正値込み 17 以上は許さない、といった辺りの制限をかけると良いと思います。そうしないと、ババアみたいなクソクリーチャーが出てきます。

ダイス振るのが強制の場合、振り直しのルールは何らか欲しいです。10000 回の試行でシミュレートすると、4d6 振りきりでは、ポイントバイで 15pt を割る冒険者が 35% の確率で誕生します。また、ポイントバイで 6pt (慣らせば、11 × 6) というパンピーも約 10% の確率で誕生し、ポイントバイがマイナスに突入する冒険者も 2% くらいは出現します。さすがに、パンピーレベルの

キャラではあまり楽しくないと思います。

なお、4d6 一発振りでも、平均・中央値は 18 ～ 19 くらいになるようです。なので、平均的には 15 pt バイよりも強くなります（慣らされた stat は弱く感じるので、感覚的にはどっこいだと思いますが）

4d6 × 3 で一番いいやつにすると、15pt を切る可能性は 5% 未満になります。一方で、平均は 28pt、Epic キャンペーンレベルになってしまいます。

同じく、Core で強めの振り方とされている 2d6+6 で振ると、14% 程度が 15pt 未満になります。平均は 25pt なので、Epic キャンペーン程度の強さになると言うことになります。こちらの方が、ばらつきは当然低いです。

S&S で試みた 4d6x3 回の真ん中は、平均値 25,15 未満の可能性は 6% です。ヴァンリートがダイス振ってるとはいますが、他のキャラよりは十分良いです。

クラシカルな 3d6 振りに目を向けますと、3d6 × 3 の一番を選んだ場合、平均値は 12pt です。全体の 6 割は 15pt 未満、パンピー率も 22% です。

× 5 の一番ですと、平均値 16pt、全体の 4 割は 15pt 未満、パンピー率 8% になります。

さらに、× 10 ですと、15 未満は 2 割、パンピーは 1% 未満、平均値は 20pt になります。

なお、20 回の中で一番いいやつという ルールでも平均値は 24pt までしか上がりません。

これを見ると、昔狂ったように水子を作りながら 3d6 を振り続けたという時代は、バランス的にはそれほどおかしくもなかったのかもしれない。

ちなみに、3d6 × 10 回で実際に振ってみると、一番良いバランスいいキャラはエリートアレイくらいになるという雰囲気にはなります（ただ、Ability が 7 とか 6 とかへこんだところがある人が多い）。

余り低いアビリティを持った社会不適合者みたいな PC が向かないなら、3d6 振りは微妙かもしれません。

アビリティが与える影響は限定的という話もありますが、Str20 の Bbn が Rage して Lv1 段階で +8 /2d6+10 とか言ってきたり、Will DC17 に失敗すると Unconscious とか言われたりすると、Paizo の AP は簡単に辛いことになりますので、ご留意下さい。

- ・では、4d6 振り切りで、良すぎたり悪すぎたりしたら振り直しということにしましょう。
- よしヲ (2016 年 05 月 21 日 13 時 21 分 56 秒)

スタミナルール - 所長 (2016 年 05 月 15 日 09 時 16 分 05 秒)

Unchained に、Stamina の ルールがあります。

<http://paizo.com/pathfinderRPG/prd/unchained/gameplay/combatTactics.html>

- ・BAB+Con mod のスタミナポイントがある
- ・Attack Roll の結果を見て、スタミナポイントを使うと、1pt につき結果に +1Competence Bonus（なので、このままだと Bard がいると大変微妙）。
- ・Combat Feat 類の効果を強化出来る。1pt ～ 5pt 消費。例えば Two-weapon Fighting のときに 2Pt 使うと、Primary Hand のペナルティを 0 にできるとか
- ・スタミナポイントが 0 になると、fatigue になる
- ・激しいアクションをしていなければ、1 分間に 1 ポイント回復する

これはこれで微妙ルールですが、昨日聞いたスタミナが減っていくだけで、戦闘終了後に全快するだけのルールですと、ただ単に鎧の選択が狭まるだけで、プレイ中に有効なルールにはならない気がします（多分、途中からカウントするのも面倒になって、あっても無いがごときルールになる気がします）。

能動的にスタミナを使えるルールなら、もう少し存在感があり、その分ちょっと面倒になるという感じかと。

単純にフルプレがキャンペーンのイメージと合わないだけなら、面倒なことはしないで重装鎧を禁止にすれば良いだけではないでしょうか。

- ・ ありがとう。これ、面白いね。このルールに書いてあるままだと結構複雑だから（使えるケースが多すぎる）もう少しシンプルにしようと思いますが、この路線でルールを考えてみます。やりたいことは1) Con の価値を上げたい 2) 重装鎧を着ている人が疲れるルールにしたい 3) ACP を戦闘のメカニズムに入りたい あたりが動機となっています。 - よしヲ
(2016 年 05 月 16 日 22 時 28 分 51 秒)