

Hard to Die ルール

戦闘中に HP が 0 以下になると、瀕死状態になる。HP がマイナス Con の値に達した時点で、臨死状態となる。臨死状態から 1 時間で、完全死となる。

■瀕死状態 (dying)

意識はある。周りの状況を把握することができるが、自分では何もできない。他人の手助けがあれば、ポーションを飲むこともできる。他人の手助けがあれば、1 ラウンドに 5ft 移動することもできる。ラウンドごとに HP が 1 ずつ減るが、DC10 の Con チェックに成功すればこの HP の減少は止まる。または、魔法的手段で HP の減少を止めることができる。Heal Check では HP の減少を止められない。dying 状態のときは、Dexless になるが、Helpless ではない。

■臨死状態 (experiencing death)

意識がなく、ほとんど死んでいる状態。HP は 10 分ごとに 10 点下がっていく。戦闘中か、戦闘終了後 1 分以内に瀕死状態まで回復させることができれば、ペナルティなしに復活することができる。それができない場合、HP のマイナス分と同じ DC の Heal チェックに成功すれば、完全死に至るまでの時間を 1 時間から 6 時間に延長することができる。この場合、HP の減少は 1 時間で 10 点になる。このチェックには 10 分かかる。完全死となる前に治癒の魔法で少なくとも瀕死状態まで回復することができれば、ペナルティありで復活できる。臨死状態から復活すると、Exhausted 状態になる。臨死状態のその他の特徴は、Helpless と同じ。

■完全死 (dead)

Raise dead などの呪文を使用しないと、復活できない。Death effect の呪文などでは、臨死状態を経過せずにいきなり死ぬ。

■復活のペナルティ

臨死状態、完全死状態から復活する場合には、その戦闘によってついた傷が残る。その内容を決定するには、1d20 を振って決める。なお、傷がすぐ治ると面白くないので、regeneration はこの世にないものとします。

ダイス	内容	効果	コメント
1	重度の障害	サイコロを 2 度振る	さらに 1 が出たらやり直し
2	片目をつぶされた	BAB-1	1 度きり
3	利き腕の指が落ちた	Dex-1	1 度きり
4	肺を突き破られた	Con-1	1 度きり
5	利き腕に大きな傷ができた	Str-1	1 度きり
6	膝に大きな傷ができた	Move-5ft	1 度きり
7	頭に傷ができて、記憶をなくした	Int-1	1 度きり
8	脳に障害が残った	Wis-1	1 度きり
9	顔にひどい傷ができた	Char-1	1 度きり
10	内臓をひどくやられた	HP-2	--

11-14	膝に大きな傷ができた	HP-1	--
15-18	なにもなし	--	--
19	なぜか、タフになった	HP+1	--
20	生命力が向上した	Con+1	一度きり

Breath of Life

以上の変更を踏まえて、Breath of Life は、「瀕死状態になった次のラウンドにかければ、どんなに HP がマイナスでも 1 まで回復させる呪文」にします。ペナルティも免除しますし、通常臨死状態になってから復活させると Exhausted になりますが、これも免除します。本来の呪文の効果にある、1 レベル減るのもなしで。