

## 基本レギュレーション

- ・ Pathfinder RPG
- ・ Alignment は Non-Evil
- ・ Ability は 4d6 で 3 人作り、好きなものを選ぶ。
  - ・ 選んだ後 CW ログポイント を追加してよい
- ・ HD は一発振り
- ・ 1LV
- ・ Trait は通常のものか Jade Regent Player's Guide から 1 つ

## 使用可能ルール

- ・ 呪文とアイテムは後述
- ・ Class や Feat などは制限無し、ただし個別にチェックしてひどいものは不許可にする事があります
- ・ 3.5 の Prestige Class は応相談 ( 個別コンバート )、コンバート済みのものは 3.5e のデータ参照

## 禁止ルール

- ・ Trait

## Magical Knack

- ・ Feat

## Additional Traits

### Core Rule 外ルール

- ・ Spell は Caster Level が 1 上がる毎に、その CL で使用できる 1 つの Core Rule 外 Spell を申請してもよいです。DM の認可後、その Spell を使用できます。
- ・ Alchemical Item の場合には Craft(Alchemy) 1 Rank 毎に 1 つの Item の作り方 / 使い方の申請を行えます。
- ・ ある キャラクター が申請しているルールを他の キャラクター が申請する事は出来ません。
- ・ 申請はあらかじめ 掲示板 などで行っておいて下さい。セッション中の申請は不可。
- ・ 申請された Spell は敵が躊躇なく使います。また、同じ Level の Spell-like Ability と入れ替えられる事もあります。
- ・ 認可基準としては、No Save のもの、仲間を強化するもの、Core Rule Spell/Item の上位互換はほぼ通らないか修正が入ると思ってください。

## 申請用掲示板

### Core 外呪文リスト

- ・ 武器 / 防具は特殊なもの以外は原則 OK。これらに Core 内の Property が付いた Magic Item も同様。
- ・ その他の Magic Item は原則禁止。

## セッションログ

- ・ 参加 PL の誰かが書きます。完成させると DM にお願いが 1 つ出来ます。書くと言ったのにいつまでも書かないと DM からの Hate 値が増えます。目安はセッション後 2 週間以内です。

---

## ハウスルール

### Spell

- Polymorph 系 ... 悪用する人がいるので基本禁止。
- 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。
- 4th 以下の Teleport 系 Spell ... Grapple されている対象にかける場合、Grapple している側は Will Save を行うことができる。成功すれば効果は阻害される。
- Freedom of Movement / Delay Poison ... Duration が 1min/CL。
- Grease ... Acrobatics Check に失敗すると Move 半減。成功すれば Penalty 無し。
- 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。
- Sleet Storm ... Acrobatics Check の代わりに Ref Save (DC は 10+SL+Ability) を選択できる。飛んでいる場合には DC10 の Fly Check が必要。
- Mage'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。
- Mind Blank ... See Invisibility や True Seeing などには無効

### Class

- Paladin (Oath of Vengeance)

Oath Spell の 1st を Remove Fear と置き換え

「みんなで Smite」系の能力は Smite 回数 +1 と置き換え

- Gunslinger

Targeting は適切な Save に成功すると Negate。DC は 10+LV/2+WIS bonus

「Touch に Deadly Aim が乗る」には何らかの修正が入る可能性があります

- Pathfinder Chronicler

Inspire Action で Standard Action を行わせる場合には自分の Standard Action を使う必要がある

- Magus

2nd の Frigid Touch は Touch of Idiocy に入れ替え

### Ability

- Rage

気絶しても自動的に切れる事は無い

### Feat

- ・ Critical Feat

Keenなどの能力で増えたAreaでCriticalした場合には発動しない。Saveに成功すると必ずNegateされる。

## 死亡

- ・ 死亡者はRaise DeadによるNegative Levelを受ける事はありません。代わりに、LVに応じたEXPペナルティ((次のLVに必要なEXP-死亡時のLVに必要なEXP)/パーティー人数+2)をパーティー全員が受けます。ただし、死亡者のEXPペナルティは他の人の3倍です。
- ・ 負のEXPによってレベルが下がる事はありません。現在のレベルの最低経験点に足りなくなった場合には常に1 Negative Levelを持っているものとして扱います。
- ・ Raise Deadは、かけるためにはほとんどパーツの欠損の無い死体が必要。Death Effectで死んでもOK。

LV	EXPの差分
1	2000
2	3000
3	4000
4	6000
5	8000
6	12000
7	16000
8	24000
9	30000
10	50000
11	65000
12	95000
13	130000
14	190000
15	255000
16	310000

## プール経験点

- ・ 自分のLVがシナリオの基準レベルよりも高い場合には通常のEXPではなくプール経験点を加算します。
- ・ シナリオの区切りやセッション終了時にボーナスとしても得る事ができます。
- ・ プール経験点は以下の目的に使う事ができます。
  - ・ 死亡によるEXPペナルティをプール経験点から支払う事ができる
  - ・ EXPの差分/10で1回のダイスロールを、結果を聞いてから振り直す事ができる
  - ・ EXPの差分/10\*3で最後に振ったHDを振り直す事ができる

## ボーナス経験点

- ・セッション終了時に、PL がその日に戦闘やダイス目以外で活躍した PC を推薦 (他薦、自薦のどちらでも OK) して、DM が認めた場合にはその PC にボーナス経験点が得ます。積極的に推薦して下さい。
- ・ボーナス経験点は上の EXP の差分表の現在のレベルの値  $*0.1*(DM が言った値)$ 。ボーナスをもらった時にこの値の経験点を得るか、値  $*1.5$  のブール経験点を得るかを選ぶ。

## 武器の両手持ち

- ・武器の両手持ちと片手持ちを切り替えるのは武器を抜く相当の Action が必要。腰から抜いた時、最初から両手持ちで持っているのは OK。Quick Draw を持っている場合 Swift Action に軽減される。
- ・両手で武器を持っている場合には Shield Bonus は無効。

## Ready/Immediate Action

相手の Action と同時に何かをする、という Ready/Immediate Action は 50% の確率で間に合わず、Action の直後に発動してしまう。

例 1: 敵が攻撃をした瞬間に Immediate Action で Teleport する場合、50% の確率で攻撃される。敵が Threaten した時に使えば 100% よけられるが、敵は Move Action の残り Standard Action を Teleport の結果を知った上で決めることができる。

例 2: 敵が Breath を吹いた瞬間に Wall of Force を立てる場合、50% の確率で Breath を吐いた後に壁が立つ。以下同様。

Counter Spell, 敵が呪文を唱える事自体の妨害, 下の特殊アクションなどの行動は 100% 間に合う。

## Summon

- ・INT が 6 以上あり、何らかの手段で互いに意思疎通が出来るのであれば、PL が自由に動かす事が出来ます。
- ・INT が 5 以下で意思疎通が出来る場合も PL が動かしてかまいませんが、DM が行動に口を挟む場合があります。
- ・INT が無い場合、Animal の Trick にあるような普通の命令は Free Action で行うことができる。複雑な命令を行う場合には Move Action や Standard Action が必要。
- ・意思疎通手段が無い場合、基本は DM が動かします。
- ・ちなみに、敵の動き方には DM の Hate 値が乗るので INT などとは離れた動きをする事もあります。
- ・ヒドい使い方をすると絶滅の危険性があります。

## その他

- ・Touch Attack には Power Attack のダメージ修正は乗らない。STR など、それ以外の修正は通常通りに乗る。
- ・Massive Damage による死亡は無し。