

Spell への修正

- ・ Delay Poison

キャストタイムを Immediate Action, デュレーションを 1round/lv に変更。

- ・ Mirror Image

必ずイメージから壊れる。

イメージ一体毎に AC が 2 上昇する。攻撃が命中したら本体にダメージ、外れたらイメージが壊れる。

Critical Feat への修正

Critical Feat は、使用者の Critical Threat 範囲がそれより広くても、19-20 でしか発動しない。つまり、Keen Scimitar であっても、Critical Feat は 19 か 20 を振って Confirm したときしか発動しない。

理由：Critical Feat はご無体なものが多く、高レベルの戦士必須の特技だが、必須であるが故に高レベル帯ではクリティカル域が広い武器の方が絶対的に有利になってしまう。これを防ぎ、高レベル前衛が全員シミター二刀流になってしまうことを防ぐため、制限をかけた。

Hit Dice

出目が気に入らなかったら、一回だけリロールできる。CP を使ったのリロールも可。

Spell Substitution

Caster の呪文はなんの代償もなくレパートリーが増えるので、制限を設けてみます。

- ・ そのクラスが掲載されてた時に示された Spell List に載っていない呪文を覚えたり、使ったりするには、元の Spell List と同じレベルの、同じ school の呪文を一つ Spell List から消さなければならない。
- ・ つまり、Spell List が拡張されるのではなくて、Spell List が代替されるということになる。
- ・ Spell List が変わるので、その呪文の Spell Trigger/Completion Item も使えなくなる。
- ・ 代替する呪文は自分で選んでよい。新しい呪文が強いときには、DM が消去する呪文を選ぶかも。
- ・ 入れ替えはいつでも OK (冒険中などは除く) ただし一度消去した呪文に戻すのはレベルが上がったときだけ。

Dying Rule

- ・ 以下で通常の Dying ルールを上書きする。

■ Death Deck

- ・ hp が 0 以下になったら、キャラクターは「Unconscious」になり、「Dying」になる。
- ・ Death Card：Dying 状態のキャラクターは、毎ラウンド自分の手番の開始時に Death デッキ (全 30 枚) からカードをクロースドで一枚ドローする。
- ・ カードには -1 ~ 2 までの数字と、場合によっては特殊な効果が書いてある。
- ・ カードの数字の合計値が 3 以上になったら、現在の HP に関係なくキャラクターは死亡する。
- ・ Cure などによって hp が 1 点以上に回復した場合、Dying 状態は終了する。Death カードは全て破棄される。
- ・ Unconscious 状態でもダメージは受ける。範囲攻撃などの影響も受けるが、通常通りセー

ブ可能 (Evasion などは不可)

- ・ Diehard の Feat を持っている キャラクター は、hp が 0 点以下の時に Unconscious にならず、代わりに Staggerd になる。同時に Dying 状態にもなるため、カードは引かなければならない。
- ・ 戦闘中には、Heal Skill の First aid で容態を安定化させることは出来ない。代わりに、次の Death カードを引かなくてよい。戦闘終了後であれば、First Aid で容態を安定化させられる。
- ・ Stabilize (Clr 0Lv) の呪文は「対象の次のラウンド Death カードを引かなくても良い」という効果に変更。
- ・ Death デッキは、カードを全て引き終えるまでリシャッフルされない。

■ Death Limit

- ・ hp が「-Con Score」か、「-1/5 最大 hp」のどちらか高いほうに到達したら、キャラクター は死亡する。

CP(Character Point) ルール

振り直しなどに使えるポイント。APG の Hero Point ルールとは異なる部分がある。また、APG 掲載の Hero Point に関連する Feat/Item/Spell 等は一切禁止とする。

なお、敵でも CP を持っている場合がある。

■ 獲得

- ・ RP によるボーナスや神様からのご褒美
- ・ キャンペーンで重要な何かを達成した (シナリオボスを倒した等)

■ 使用

CP の使用は Free Action であり、Flat-Footed であつたり、PC の意識が無かったとしても行える。ただし、その PC が登場していない場面で使うことはできない。

CP の使用回数に関する制限は無く、好きなだけ使うことができる。

CP の効果は、明示的に他人に影響できると書いていない限り、自分にしか効果が無い。

- ・ 1pt
 - ・ 振り直し / 人に振り直しをさせる
 - ・ 1 連の行動 (Full Attack など) でよしざわ振りする
 - ・ d20 (ダメージダイスを除く) をロールする前に宣言することで、+8 の無名ボーナスを得る。ロールした後 (DM に結果を聞いた後も含む) に使用することを宣言した場合、ボーナスは +4 に減少する。他人のアクションにボーナスをつけることも出来るが、ボーナスは半分に減少する
 - ・ 1Standard/Move/Immediate/Swift Action を得る (Immediate の場合、自分のターン外でも使用可)
 - ・ Ready していたかのようにイニシアチブに割り込んで行動できる。Standard か Move アクションを一回行う (敵のキャストイングなどに割り込んで、Fizzle させることも可能)。Ready と同様イニシアチブは今動いている人の直前に移動する
 - ・ 移動距離内の誰か (何か) をかばって代わりにダメージを受けられる。隣接マスに移動し、代わりにダメージを受ける。またこの際、hp が 0 以下になるようなダメージを受けても、1hp 残る。この効果によって移動した場合、次の自分のターンの Move Action が無くなる。
 - ・ hp が 2 以上で、hp が 0 以下になるようなダメージを受けたとき、1hp 残す。
 - ・ Death Deck で引いたカードを破棄して、もう一枚引く
 - ・ HDLv 分の呪文 Slot が回復する
 - ・ n/day などの能力が 1 回復する
 - ・ DM に冒険のヒントを貰える (インスピレーションがわくという設定)
- ・ 3pt
 - ・ 次のダイス目を 20 にする (ただし、クリティカルはしない)

- ・ Limited Wish 相当の奇跡を引き起こす