

基本ルール

- ・ここに書いてある全ての事は DM によって覆される可能性があります。
- ・D&D 3.5e
- ・Alignment は Non-Evil
- ・Ability は 5d6 一発振り
- ・開始レベルは、初参加の回の一番レベルが高いキャラ -1。ただし EXP は 0.5 レベル単位で考える。同じ PL で 2 キャラ目以降の場合にはさらに -1 レベルされる。
- ・初期財産はレベルにかかわらず 5400GP
- ・HD は一発振り

使用可能ルール

- ・Feat/Class は、基本的にどの本でも OK。ただし、DM の許可は必要。
- ・Spell は基本的に DM の許可が降りたもののみ。独自 Spell List を持つ Class になった場合には、禁止 Spell 以外の List に載っている Spell は使用可。
- ・再構築は基本不可ですが、DM に相談すれば OK の場合もあります。

禁止ルール

- ・DM が強過ぎると思ったもの全て
- ・許可されたもの以外の Class Variant
- ・許可されたもの以外の Race Variant
- ・Psion
- ・Illumian
- ・特定の Feat
 - ・Sudden Maximize, Sudden Widen, Extend Spell, Persistent Spell, Destruction 以外の Domain Feat

買い物

- ・DMG に載っているものに関しては基本 OK。一応買う時には DM に一声かけてください。DMG 以外は基本不可。
- ・Casting Service はその都度 DM が決めます。

その他

- ・全ての PC は次の Template を持った状態から始まります。

■ Curse of Orcus

これを持っているキャラクターは Orcus の呪い (人によっては祝福と感ずるかも?) を受けています。これによる利益

/ 不利益は次の通り。

- ・死んだ場合、キャラクターの魂は死体の近くに留まり、周りで起こった出来事を知覚できます。その数分後、死体と魂は Sasserine の墓場へと Teleport し、Undead として復活します。
- ・Undead 状態で倒された後に復活させる場合、魂はまだ近くに留まった状態のため、Raise Dead や Resurrection の Material Component は必要ありません。True Resurrection の場合には通常通り必要です。
- ・蘇生によるペナルティは LV*500 の EXP、CON-1、CON 以外のいずれかの Ability-2 から自分で選べます。
- ・Curse of Orcus を受けたその日から、キャラクターの精神は普通から外れたものになります。これは性格、癖、ものの考え方などに現れるでしょう。(これはひたすらダン

ジョンハックするだけだとつまらないので、キャラクターに個性を持ってもらうための項目で、後付でもかまいません。内容などはDMから提示したりはしませんので、Rappan Athuk に潜る理由に使うなど、自分で好きなようにして下さい。)

- ・一度 Rappan Athuk に潜り始めたら、1 週間に 1 度は潜りに行かないといけません。つまり、町でずっとアイテム作成とかができないということ。

プール経験点

Rappan Athuk には各階毎に Difficult Level があります。"自分のレベルが Difficult Level+1 を超えた階で経験点をもらう場合 (にのみ)"、通常の経験点ではなく、プール経験点を加算します。

例 1: Difficult Level が 8 の階でレベル 9 のキャラクターが経験点を得た場合、全てプール経験点に加算します。

例 2: Difficult Level が 9 の階でレベル 9 (EXP40000) のキャラクターが 7000 の経験点を得た場合、5000 点を普通の経験点に、(EXP45000 で 10 レベルになるので)2000 点をプール経験点に加算します。

プール経験点ではレベルは上がりませんが、次のように使うことができます。

- ・通常通りに Item Craft や Spell の Component として使う事ができる
- ・蘇生によるペナルティのために使う場合、1.25 倍の経験点として消費することができる
- ・LV*200 のプール経験点を使うことにより、1 回のダイスロールを、その結果を聞いてから振り直すことができる
- ・それ以外にも使う機会があるかも？

Magic Item の鑑定

Identify, Analyze Dweomer やそれに準ずる Spell はありません。代わりに、分配終了後にアイテムの所有権を主張するとその効果が分かります。

また、この時に 25%(d20 で 1-5) の確率でアイテムは所有権を主張した人に Attune されます。その場合、そのアイテムは他の人が使う事ができず、売ることもできなくなります。特定の強力なアイテムは 100% の確率で Attune されます。

Bonus Spell など上記存在しない Spell をもらった時には、Identify->Arcane Lock に置き換えて下さい。

セッションに参加していない PC

それぞれのセッション毎に決められた、"基準経験点" の 80% を得て成長する事ができます。基準経験点は、参加していた PC の中で、レベルが一番高い (つまり、得た経験点が少ない) PC が得た、普通の (プールでない) 経験点とだいたい同じ値です (他の PC が何回も死んで EXP を減らした場合には減らす場合もあり)。

お金やアイテムはセッションに参加しないと手に入りません。

その他

・PC が死んで死体が回収されなかった場合には酷い目にあいます。だいたい持っているアイテムのうちいくつかを失う可能性があります。

・宝石などを手に入れた時には Appraise Check を行い、結果が低かった場合には価値を低く見誤ります。この Check では Take10 はできません。

・モンスターが多数いる場合には Mob Template を適用する場合があります。

- ・ Mob Template
 - ・ n 匹の同種類のモンスターがいる場合、全てをひとまとめとして扱う。Size は 1 段階以上大きくなるが、Reach などは変わらない。
 - ・ Attack, Skill, Ability Check に $n/2$ 、Save に $n/4$ の Mob Bonus

- Damage は n/2 倍する
- Single Target Attack を食らった場合、ダメージ系なら通常通り、それ以外なら効果無し
- Area Attack を食らった場合、ダメージ系なら 2 倍。それ以外は Mob の大半が Area に入っている場合 (DM 判断) には通常通りの効果、入っていない場合は効果無し

使用可能 Spell

申請済みの PHB 外の Spell のリストです。PHB のものところに書いてある Spell がそのキャラクターが使える Spell の全てです。各キャラのページに書いてもいいです。

■ Pasta (Cleric)

個別ページ

■ Genov (Wizard)

• 1st

• 2nd

• 3rd

• 4th

• 5th

Arc of Lightning (SC)

■ Barl (Sorcerer)

• 1st

Swift Expeditious Retreat (PHB2), Blade of Blood (PHB2)

■ Eclipse (Cleric?)

• 1st

Lantern Light(BoED), Eyes of Avoral(BoED)

■ Rhatya (Cleric)

個別ページ

■ Zack (Warmage)

個別ページ

遺失呪文

Mass Resist Energy, Revivify, Sheltered Vitality, Life's Grace, Undeath's Eternal Foe, Alter Fortune, Polymorph, Shapechange, Heroics, 1LV 以上の Resistance, Conviction, Assay Spell Resistance, Luminous Armor, Shield of Warding, Hearts Erase, 他

これ以外に、いくつかの Spell が紳士協定によって使われない事になっています。

絶滅危惧種

絶滅危惧種は Summon や Calling で呼ぼうとしても嫌がって来ません。

Ghaele, Avoral, Leonal

絶滅危惧アイテム

絶滅危惧アイテムは今持っているものが壊れた場合、次は買ったり作ったりできません。

Strand of Prayer Beads(Karma 付き), Animated の Property を持った Shield, Monk's Belt(WIS Bonus が AC に付くバージョン)