このキャンペーン独自のルールです。

・ キャラクター作成

4d6 振り切りを 3 回して、一番いいキャラクターにします。
HP は 1 レベルは最大。2 レベル以降は切り捨て、切り上げで。

・ スタミナ・ルール

ポイントを使う形式にします。ポイントは攻撃回数 +Con 修正値。使ったポイントは寝るまで回復しません。
ラウンドあたり１回しか使えないことにします。アドレナリンがでてないと使えないので、非戦闘のときは使えません。また、Fatigued や Ehausted のときは使えません。

名前	効果	ポイント
待った	何面ダイスでも、結果を聞いた後に振りなおせる	3 点
食いしばり	HP が 0 以下になる攻撃を受けたときに、HP1 で踏みとどまる	2 点
間一髪	敵の攻撃（魔法を含む) のダメージ１回分を、結果を聞いた後に半分にできる	2 点
火事場の	20 面ダイスに、結果を聞いた後に 1d4 振り足せる。ただし、１でファンブルになった場合は、振り足しでファンブルを避けることはできない	1 点

・ 死亡ルール

コアと同じとしますが､死んだ状態となっても戦闘が終了して 1 分以内に HP を 1 まで回復させることができれば Raise Dead しなくても息を吹き返します。ただし、死んだ場合と同じようにレベルが１減った状態になります。レベル１で死んだ場合は、Con が減ります。Death Effect や毒などで死んだ場合は、この方法では生き返りません。dying の状態では意識があり、自分の手番でしゃべれますし、人の手助けをかりればポーションを飲んだりもできます。ので、助けを呼べます。

Breath of Life を使うと、以下のペナルティチェックをしなくてもいいことにします。

死んだ状態から復活する場合は､20 面を振ります。出た目が 10 以下だと HP の上限が 1 減ります。1 が出たら､HP の上限が 1 減ったうえでさらにもう一度振ります。20 を振った場合はなぜかタフになったということで Con が 1 増えます。この Con の上昇はボーナスではなく､基本値の増加です。HP が減る量は､最低が 1 で HP が 20 を越えるごとに 1 増えます。（例:HP が 101 の人が生き返ったら、5 減る。）

・ まずはイニシアチブ・ルール

敵か味方かわからないエンカウンターに会ったら、まずイニシアチブ・ロールをして、早い順に会話・行動ができるようにします。話しかけた場合、相手方はフリーアクションで短く反応します。それを見て行動を決めてください。パスもディレイもできます。途中で戦闘になった場合は、手番を過ぎていた人たちは flat footed ではない状態からスタートとします。

・ ファンブル

武器で攻撃した場合に 1 を出した場合は、自分の武器に対して sunder したとみなします。また、魔法の touch attack で 1 を出した場合は、間違って自分に呪文かけます。

・ 呪文の習得ルール

モンスターを倒してばかりいても、勝手に呪文のレパートリーが増えるわけではありません。どのような呪文についても、研究しないと取得できません。呪文の取得は、特に記述がなければ spell craft か、knowledge(arcane) か、knowledge(religion) でのチェックを基本とします。ソーサラーは代わりに UMD の値でチェックして良し。クレリックは、Sense Motive の値を代わりに使ってもよし。シャーマンは Perception の値でチェックしていいことにします。コアで禁呪リストに入ってないものは自動成功にします。

スキル	arcane	divine
spell craft	チェック可	チェック可
knowledge(arcane)	チェック可	不可
knowledge(religion)	不可	チェック可

DC	条件
15	0 レベル呪文を覚える DC
+3	1 レベル上がるごとに
+10	禁止呪文
+10	arcane はラボ、divine は祠などがない場合
+1 〜 +10	呪文の凶悪さに応じて GM 判断のペナルティ
-2	その呪文が入ったアイテムを持っている
-2	その呪文をだれかが使ったのを見た
-1 〜 -5	マジックアイテムを研究で消費する
-3	その呪文の類似呪文をすでに知っている
-5	スペルブックがある (研究に使ったページは消費される）
-10	その呪文が入ったスクロールがある（消費される）

呪文の習得は、レベルが上がった時に行います。スクロールが手に入った時など、レベルが上が

る時でないときに呪文を覚える場合は、スペルレベル×日の研究時間が必要です。