

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 JR ログポイント を追加してよい
- HD は一発振り
- 1LV
- Trait は通常のもものと Campaign Trait を 1 つずつ

■ 使用可能ルール

- 呪文とアイテムは後述
- Class や Feat などは PRD に載っている範囲では特別な制限は無し、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

■ Core Rule 外ルール

- Core 外 ルール を使う際には Wiki 内の適切なページに効果などを記載する必要がある。
- 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。DM の認可後、その Spell を使用できる。Core 外 Domain などで選択肢なく Core 外呪文が使用できるようになる場合には、その呪文はボーナス申請枠として前述の CL の制限とは別に申請ができる (が、使用不可となる事もある)。
- Alchemical Item の場合には Craft(Alchemy) 1 Rank 毎に 1 つの Item の作り方 / 使い方の申請を行う事ができる。
- 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 が申請する事はできない。
- 申請はあらかじめ掲示板などで行っておく必要がある。セッション中の申請は不可。
- 申請された Spell は敵が躊躇なく使用する。また、同じまたはそれ以下の SL の Spell-like Ability と入れ替えられる事もある。
- 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予定。
- 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。
- Race は原則禁止。

■ 禁止ルール

- Trait

Magical Knack

Magical Lineage

- Feat

Additional Traits

Spell Perfection

Dazing Spell, Sickning Spell, Thundering Spell

- Item

Haramaki, Armored Kilt

- ・その他

d20 を Reroll するもの

■ 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。
- ・追加でお願いとは別に、1 振り直し分のプール EXP を得ます。

ハウスルール

■ Spell

- ・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。
- ・3rd 以下の Teleport 系 Spell, Su などの Teleport ... Grapple から抜けるのは不可。
- ・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。代わりに Range は Close。
- ・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 ... Creature が所持しているアイテムは影響されない。
- ・Magic Weapon, Magic Vestment ... 4CL 毎ではなく、5CL 毎に +1。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

- ・Gunslinger

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

Deadly Aim は Touch の場合には Damage は増えない。Range 以内でも Touch にしない事を選ぶ事が出来る。

- ・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

- Oracle

Aging Touch (Time Mystery) は Living Creature に対しては 1d6/LV のダメージ (No ST) と 1/2LV の STR Penalty(Max 10, Fort Negate) を与える。1 度この能力を使用された Creature は 24 時間の間同じ攻撃に対して耐性を持つ。

- Bard, Inquisitor, Oracle, Sorcerer

Spell Known を増やす Favored Class Bonus は 1/3LV に変更。次の LV の呪文を覚えるまでなら Blank にしておいてもよい (例 : Sor 3LV で Known+1 になったが、4LV で 2nd を覚えるまで Blank にしておいて 1st を +1 する。6LV では 3rd を使えるようになるため、Blank 不可。)。

- Cavalier (Daring Champion)

Panache and Deeds は Dodging Panache の代わりに Opportune Parry and Reposte を選択してもよい

■ Ability

- Rage や類似の CON が一時的に上がる能力

気絶しても自動的に切れる事は無い

- Smite や類似の LV を Damage に足す能力

Damage Bonus は 1/Turn(not Round) のみ適用。代わりに Smite の Undead や Evil Outsider に対して最初の一回だけ適用される能力などは 1/Round に拡大される。(例 : FullAttack した場合には最初の一回のみ。その後 AoO する際には再度適用される。)

使用者以外が恩恵を受けるタイプの Smite 能力は Smite 回数 +1 と置き換え

- Favored Terrain

Urban の詳細から Building を削除。建築物の中はその周りの Terrain として扱う。

■ 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。

- 追加 Feat

Practiced Spellcaster ... CL+4(HD と同じ LV の対象 Class の最大 CL が上限)

■ 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る。ただし、死亡者の EXP ペナルティは他の人の 3 倍。
- ・Breath of Life で生き返った場合には死亡者のみが (次の LV に必要な EXP- 死亡時の LV に必要な EXP)/10 の EXP ペナルティを受ける。
- ・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う。
- ・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 で死んだ場合でも復活可能。

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

■ Cure

死体の HP は最大で -10-CON まで Cure 系 Spell などにより回復できる。

■ 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 /20 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でます。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)。この値の経験点と 1.5 倍した値のプール経験点の両方を得ます。

■ Two-handed / Two-weapon fighting

- ・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 を持っていると Swift Action に軽減される。
- ・Two-handed で武器を持っている、又は Two-weapon で攻撃した場合には Shield Bonus は無効。ただし、Two-weapon Defence と Shield Bash 関連の Feat による利益は有効。

■ DR

DR は武器の + が高くても無視出来ない

■ 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。

呪文を唱える事に対して Ready した場合、Counter Spell は 100% 間に合う。ダメージは必ず唱え終わった後に与え、呪文詠唱を阻害しない。

■ 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。
- ・Save で 1 を振った事によって装備は壊れない。
- ・自分から目を瞑って攻撃する場合 (いわゆる心眼アタック) は Total Concealment ではなく 100% Miss。
- ・隣接したマスに (Total でない) Concealment を与える効果があったとしても、Concealment はないものとして扱う。