

1.Class

Paladin

■ Smite Evil

・Smite Evil 中、Paladin の使用する武器は DR を抜けるかどうかについて +5Weapon として見なす (cold iron, silver, adamantine, 各種 alignment が抜ける。/- や / 武器種、/epic 等は抜けない)。

■ Aura of Justice

- ・対象は LN/LG/NG に限る
- ・対象は自分の Cha を使う
- ・分け与えた人数分だけ Smite Evil を使用する

2.Skill

■ Acrobatics

- ・Tumble の判定は、連続して行っても DC は上昇しない。
- ・Acrobatics による Fight Defensive のボーナスは無い。

■ Spellcraft

- ・呪文や魔法的な効果 (Magic Item/Scroll 含む) を判別するための Spellcraft は $DC=20+CL$ 。チェックに成功することで呪文の名前や効果が判る。
- ・自分の Spell List にある呪文であれば、+10 ボーナスがつく。
- ・呪文を覚えるのに判定は必要無い
- ・Retry: 魔法効果の知識判定は、レベルが上がるか、適切な資料のあるところで調べ物をすることで再判定できる。

■ モンスター Knowledge

- ・ $DC=10+CR$
- ・成功すると、名前、種族、属性、その他 GM が選んだ情報が与えられる。DC を 5 上回る毎に、以下のいずれかを質問できる。
 - ・特殊攻撃
 - ・魔法
 - ・特殊防御
 - ・弱点

3.Feat

存在しない Feat

以下の Feat は存在しないため、取得できない。クラス等の能力で該当する Feat を取得しなければならない場合、GM の許可する他の Feat を取得しても良い。

これらの Feat が前提条件になっている他の Feat は、前提条件となる Feat の前提条件を満たしていれば取得できる (e.g. Power Attack が前提条件の Feat は、Str 13 が前提条件となる)

- ・Power Attack
- ・Deadly Aim
- ・Combat Expertise

- Spring Attack
- Whirlwind Attack
- Rapid Shot
- Leadership
- Pinpoint-Targeting
- Shot on the Run
- Vital Strike
- Improved Vital Strike
- Greater Vital Strike
- Cleave
- Greater Cleave
- 既存の Critical Feat 全て

Feat の変更

以下の通り Feat を変更する。

Feat 名	前提条件	効果
Combat Reflexes	-	戦闘開始後、行動していなくても Opportunity Action が取れる。Opportunity Action の回数が +1 される。
Critical Focus	-	Critical の Confirm に +4
Improved Grapple	-	Grapple の判定 /CMD+2。Grapple を使う Art を一つ覚える。
Greater Grapple	Improved Grapple、 BAB+6	Grapple の判定 +2/CMD+2。Grapple 時、自分は Dex-less にならない。
Improved Disarm	-	Disarm の判定 /CMD+2。Disarm を使う Art を一つ覚える。
Greater Disarm	Improved Disarm、 BAB+6	Disarm の判定 +2。落とした武器が 15ft. 任意の方向に飛んでいく。
Improved Feint	-	Feint の判定 /CMD+2 ; Feint が Move Action でも行える。Feint を使う Art を一つ覚える
Greater Feint	Improved Feint、 BAB+6	Feint の判定 +2 ; 対象は次のラウンドの開始まで Feinted
Improved Trip	-	Trip の判定 /CMD+2。Trip を使う Art を一つ覚える。
Greater Trip	Improved Trip、 BAB+6	Trip の判定 +2 ; こけた人は AoO を誘発する

Improved Overrun	-	Overrun の判定 /CMD+2。 Overrun を使う Art を一つ覚える。
Greater Overrun	Improved Overrun、 BAB+6	Overrun の判定 +2 ; Overrun の際、相手が避けることを禁じることが出来る（避けさせても良い）
Improved Sunder	-	Sunder 判定 /CMD+2。Sunder を使う Art を一つ覚える。
Greater Sunder	Improved Sunder、 BAB+6	Sunder 判定 +2 ; ものを壊した場合、余剰ダメージを装備者に与えられる
Improved Reposition	-	Reposition の判定 /CMD+2。 Reposition を使う Art を一つ覚える。
Greater Reposition	Improved Reposition、 BAB+6	Reposition の判定 +2 ; Reposition による自分の Move は AoO を誘発しない
Improved Bull Rush	-	Bull Rush 判定 /CMD+2。Bull Rush を使う Art を一つ覚える。
Greater Bull Rush	Improved Bull Rush、 BAB+6	Bull Rush 判定 +2 ; Bull Rush で動くクリーチャーは AoO を誘発する
Improved Dirty Trick	-	判定 /CMD+2。これを使う Art を一つ覚える。
Greater Dirty Trick	Improved Dirty Trick、 BAB+6	判定 +2 ; 状態異常になった人は AoO を誘発する

新規 Feat

Feat 名	前提条件	効果
--------	------	----

Hindering Critical [Critical]	Critical Focus、 BAB+6	Feat 取得時、以下から状態異常を選択する :dazzled(Ref)、deafened(Fort)、 entangled(Ref)、shaken(Will)、sickened(Fort)、fatigued(Fort)。クリティカルを Confirm した時、対象は効果毎に示された ST を行い、失敗した場合 1d4round の間選択した状態異常となる。DC は $10+1/2 \text{ HD} + \text{クリティカルした攻撃に使った能力値修正値}$ 。ただし、攻撃に使用した武器に応じて以下の通り DC が修正される ; Multiplier : x3 DC+2、 x4 DC +4、 x5 DC+6 ; Threat: 範囲が 1 広がる毎に、DC-1。(e.g. 15-20 なら DC-5)。この Feat は複数回取得できる。取得する度に、異なる状態異常を選択する。
Improved Hindering Critical [Critical]	Hindering Critical、 BAB+11	Hindering Critical と同様だが、以下から状態異常を選択する。blinded(Fort)、 immobilized(Ref)、frightened(Will)、nauseated(Fort)、 exhausted(Fort)、staggerd(Fort)。効果時間は 1 round となる。
Greater Hindering Critical [Critical]	Hindering Critical、 BAB+16	Improved Hindering Critical と同様だが、以下から状態異常を選択する。stunned(Fort)、dazed(Fort)、confused(Will)、panicked(Will)
Change Damage Type	種別を変えたい武器の Weapon Focus	Weapon Focus を持っている武器を、Slashing/Piercing/Bludgeoning のどれかの種別で攻撃できるようになる。切替には通常通り swift アクションが必要。複数回取得する場合、別の武器に適用する。