

0. 全体

■ Alignment

PC のアライメントは、1 ～ 60 の値を取る Lawful ポイントと Good ポイントの二つの数字によって示される。数字は、PC の行動で変動する。

(LP/GP)	L	N	C
G	60-41/60-41	40-21/60-41	20-1/60-41
N	60-41/40-21	40-21/40-21	20-1/40-21
E	60-41/20-1	40-21/20-1	20-1/20-1

1. クラス

■ Paladin

- ・ Aura of Justice : Cha は各自の値を利用する
- ・ Holy Champion : Banishment の発動は任意

■ Wizard

Scroll master(Arcane Discovery)

前提: Scribe Scroll, Wizard Lv10。自分で書いた Scroll を発動するとき、自分 Int/Feat/CL を Staff を使うかのように使うことができる。

2. スキル

■ モンスター Knowledge

- ・ DC=10+CR+ 知名度修正 (GM 判断)
- ・ 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

■ 止血 Heal

- ・ DC=15
- ・ 成功した場合、対象は次のターン Death デッキを引かなくて良い。

3. Feat/Trait

■ Feat

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。
-----------------	---	---

追加 Feat

Feat 名	前提条件	効果
Practiced Spellcaster	-	クラスを一つ指定する。そのクラスの Caster Level が +4 される (最大は HD)。複数の CL を上昇させる効果が重なった場合、この Feat の効果は合計が HD を越えるような形では働かない (e.g. HD6、CL1、Practiced Spellcaster を取ったキャラクターが CL+2 のバフをもらっても、CL は 6。CL+7 のバフをもらえば、CL は 8)。

■ Trait

踏みとどまった者

幼い頃、あなたは強大な悪魔に立ち向かい、その恐るべき一撃に踏みとどまった。傷は残ったが、以来、あなたは悪魔からの攻撃に耐性を持つようになった。効果:1 日 1 回、死亡させたり、肉体的・精神的に無力化させるようなデーモンの能力に対してセーブに失敗した場合、Free Action で振り直すことができる。Mythic 状態になると、羽が生え (Fly20ft.(Poor))、爪が大きくなり、黒い鱗が全身に生える (Natural Armor さらに +1)。

神の印

生まれつき、あなたの額には不思議な文様がある。あなたが生まれた部族では、これは神の印と呼ばれていた。あなたの召喚するものにも同じ文様が浮き出る。効果: Eidolon に Celestial Template が適用される (ただし SR の値は Summoner Lv+4 とする)。また、1 週間に 1 回、hp が 0 以下になるようなダメージを受ける際、Immediate Action で Eidolon を呼び出し、Life Bond の効果を発動することが出来る。

村の子

あなたは村で生まれ、村で育った。しかし、大変なガキ大将で、しかも質の悪いことに同い年くらいの子供達を無理矢理説得して一緒にいろいろとやらかすのだった。効果: 相手の態度を向上させたり、何かを依頼する Diplomacy に +5trait ボーナス。Mythic 状態になると、足が足跡通りのかぎ爪のついた鱗の生えた足になるが、Move が常に 50ft. になる。

未知の福音

物心ついたときから、あなたは 1 冊の呪文書を持っている。おぼろげながら、あなたは誰かに秘術呪文を習った記憶がある。効果: あなたは Wizard の呪文書を持っている (呪文書は Blessed Book)。Wizard の 1Lv 呪文 1 つを Domain Slot に記憶しても良い。全ての Knowledge Check に +1trait ボーナス。Divine Focus は無くても良い。

悪魔の儀式

あなたはカルティストにさらわれ、悪魔的な儀式の対象となった。それにより、あなたは悪魔の血を持つ呪われた存在となってしまった。以来、あなたは悪魔に強い憎しみを抱いている。効果: Demon に対する weapon dmg に +2trait ボーナス。また、Stealth に +2trait ボーナス。Mythic 状態になると、目が赤く光り、黒い角が生え、体の腐った部分が空間的に消失する (ゲーム的な効果は無い)。

亀裂に落ちた者

あなたが覚えているのは、村に来る前、何かの魔法的な空間の亀裂に落ちたということのみ。以来、あなたの中で決定的に何かが変わった気がしているが、それが何なのかは未だに判っていない。効果：あなたは閉所恐怖症である（Phobiaとして扱う）。1日1回、その恐怖に意識を集中させることで、あなたは強力な呪文を放つことができる。CastingがStandard Action以下のhpダメージを与える呪文をFull round Actionで唱えることで、その呪文のDCは+2され、またダメージダイスで1を振ったダイスを振り直すことができる。さらに、二重人格になったが、Destructive Smiteの能力が使える（3/day, Free, Next single melee weapon attackにdmg+1/2 HD）。Mythic状態になると、背中から先に爪のついた節足動物のような足が2本生える。これはSecondary Natural Weaponで1d6 piercingダメージ。

・ Prehensile Tail

- ・ 鞆の中のものとは取れない。取り出せるアイテムは3個まで事前に決めて外側に装備しておく。
- ・ 取り出せるだけで、使うことはできない。スクロールやポーションを使うには手が空いている必要がある。
- ・ 取り出しには通常通り AoO が伴う

4. アイテム

■ Block

盾・Medium以上の鎧を装備している場合、Opportunity Actionを使って攻撃を打ち消すことができる。ただし、Blockを行った盾・鎧は壊れ、ACへのボーナスが0になる（ACPや移動へのペナルティは残る）。

- ・ 壊れた盾・鎧は、Skillや呪文で修理可能。
- ・ Proficientが無い装備、ACへのボーナスが1未満の装備、Mage Armor, Shield, Ring of Force shieldなど実体の無い装備ではBlock出来ない。
- ・ 壊れた盾は、Standard Actionで腕から外さないと次の盾を用意できない。鎧は規定通りのルールで脱ぐ必要がある。
- ・ 強力な魔法の盾・鎧には、複数回ブロック出来るものや、魔法をブロック出来るものもある（GM判断）。

■ Enhancement 上限

- ・ 武器のトータル Enhancement Bonusは、原則としてどのような方法をとっても+10を越えない（Baneなどでの一時的な増加は除く）。
- ・ Baneなどで、一時的に武器が+6以上になることはある。これにより、DR/epicを抜くことは可能（ただし、Magic Weaponとの組み合わせでは不可）。

■ Staff of Power/Heiropphant

Smiteで二倍になるのは武器のダメージダイスのみ。

■ Double Barrel 銃

両方の弾を同時に発射する場合、Atkに-2ペナルティを受ける。代わりに、ダメージダイスが二倍になる。他の全ての修正値は二倍にならない。

5. 戦闘

■ Opportunity Action

Attack of opportunityを拡張したアクション。特定の条件が起こったときに、1ラウンドに1回行える。さらに、BAB+6,+11,+16で回数が1回増える。自分のターンでなくても行える（もちろん、自分のターンであっても行える）。

アクション名	トリガ	内容
--------	-----	----

Attack of Opportunity	Threaten 内で AoO を引き起こす行動が取られる	1 回の Melee Attack Action を最大の BAB で行う。
Aid Attack	自分以外の味方が自分が Threaten する敵に Melee/Ranged Attack する（呪文含む）	その Attack/CMB or Damage に +2 ボーナスを与える（hp ダメージ以外には効果が無い） ただし、Critical の Confirm Roll は Aid することが出来ず、また事前に Aid されていてもそのボーナスは載らない。ダイスロール後に宣言しても良い
Aid Defense	自分以外の味方が自分が Threaten する敵に Melee/Ranged Attack される（呪文含む）	その Attack/CMB or Damage に -2 ペナルティを与える（hp ダメージ以外には効果が無い） ダイスロール後に宣言しても良い
Block	自分に Melee/Ranged 物理攻撃が命中する	盾・鎧を壊して攻撃を防ぐ

■ Delay

Delay する場合、イニシアチブカウントは最低でも 1 下がる。

■ PC 優先の法則

PC と NPC（モンスター含む）でイニシアチブ結果が同じであった場合、常に PC 優先とする。

■ ひきずる

意識の無い隣接するクリーチャー / オブジェクトについて、自分の Drag 可能な重さなら、Fullround Action で引きずって自分の Speed まで Move することができる。この移動は、引きずっている側は AoO を引き起こす。

■ Massive Damage

Massive Damage は採用しない

■ Dying and Death

- ・ hp が 0 以下で Unconscious になる（Dying 状態）。自分のイニシアチブが来たら、Death デッキから [1+hp-10 毎に 1] 枚のカードを引く。
- ・ カードに記載のポイントが合計 3 になったら死亡する。カードは一枚ずつ引き、順次効果を適用する。
- ・ カードの効果によって Unconscious を脱した場合、通常通りアクションを行って良い。
- ・ 味方に効果を及ぼさない限りカードの内容を言ってはならないが、RP することは許可される。
- ・ Diehard など、hp がマイナスでも動ける能力は、原則として hp が -10 になるまで効果を発揮する（カードは引く必要がある）。hp が -10 以下になった場合には Unconscious になる。

■ Grapple

- ・ Grapple 状態で呪文を使うには Cast Defensive する必要がある。コンポーネントが V の呪文しか使えない。

■ DR/epic

- ・ DR/epic は、Enhancement Bonus が +6 以上の武器か、Artifact、DR/epic を持つクリーチャーの肉体攻撃、DR を完全に無視する攻撃（e.g. Smite）でしか抜けない。
- ・ DR を減少させる効果や、一部 DR を無視する効果（Clustered Shot/Penetrating Strike）は DR/epic に対しては効果が無い。
- ・ DR/epic を抜くことができる攻撃は、DR/magic も抜けることとする。

■ Healing Surge

2/day、hp を [HD 由来の hp] 点回復する能力を PC 全員が持つ（敵や NPC でも持っている場合がある）。発動は Immediate Action で、hp が 0 以下になるような攻撃の直後や Action を取れない状態異常でも使用可能だが、Unconscious の場合は使えない。

6. 魔法

■ Concentration vs Damage

Casting 中のダメージによる Concentration DC は、 $[15 + \text{Spell Lv} \times 2 + \text{ダメージ} \div 10]$ （例：Magic Missile を唱えているときに 45 ダメージを受けたら、DC21 の Concentration チェック。）複数の攻撃を受けた場合、複数回のチェックを行う。継続ダメージも同様。Combat Casting の修正は載る。

7. 呪文

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。公式の裁定により、Large 以上のクリーチャーが唱えた場合、そのクリーチャーから 10ft の範囲が Antimagic になります。

Bleed

対象は次のターン Death デッキを 1 枚多く引く (Will neg)

Breath of Life

対象が (Death Deck を引いて) 死亡した後 1round 以内に、効果により hp が -9 以上になれば、対象は Death Deck を全て破棄して復活する。次に対象の手番になったとき、hp が - のままなら、対象はまた Death Deck を引く。

Miracle

Miracle は神が望まない奇跡は起こせない。奇跡として回復を願った場合、以下のどれかを選択すること。1. 死者一人に True Resurrection がかかる。hp 全快。2. 死者複数に Resurrection がかかる。hp は最大値の半分。3. パーティー全員の HP が全快し、全ての悪い Condition が無くなる。

Mirror Image

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。

Mage's Disjunction

呪文効果を打ち消す効果は一瞬（フィールドが持続する訳では無い）。所持する Magic Item の Suppress に対する Will ST は 1 回振り。失敗した場合、Total Concealment でない全ての Magic Item が Suppress される。また、1 を振っても Magic Item は壊れない。

Litany of Righteousness

効果は次の 1 ヒットのみとする（1 ラウンド以内に 1 回も当たらなければ無駄になる）。また、他の倍率と同様に、クリティカルなどと重なった場合には +1 倍分の追加ダメージとなる。なお、Language-Dependent なので、コミュニケーションが取れない相手には効果がない。

Stabilize

対象は次のターン Death デッキを引かなくてよい

Shapechange

Polymorph subschool を持つどの呪文の効果もエミュレートできる。

Time Stop

どのような方法を取っても、現実時間の 1 round(6 秒間)につき 1 回しか Cast できない。また、クリーチャーと同様所持していないアイテムに影響を及ぼすことはできない。

Web

引っかけるところが無くてかかると Ref ST に失敗すると、Immobilized かつ Entangled。脱出には通常と同じ方法。成功した場合、Difficult Terrain として動ける。

8. Mythic

■ Mythic Point

- Mythic 能力 (Mythic Feat, Base Mythic Abilities, Path Feature, Mythic Spell) を発揮するためには、Free Action で Mythic Point を消費して Mythic 状態になる必要がある。
- Mythic 状態は、5 分か、Mythic Power の使用回数が 0 になるまで続く。
- Mythic 状態になることで、hp は Healing Surge 分だけ回復する。
- Mythic Point を消費して Mythic 状態になることで、Mythic Power は最大値まで回復する。per day の制限は適用しない。
- Mythic 状態が終わると、PC は反動で 5 分間の間回復不能な Staggered 状態となる。
- 長時間効果があったり、発動に時間がかかる Mythic Ability は、Mythic 状態が終わっても持続する。
- Mythic Point はシナリオ上のイベントで与えられる。

■ Base Mythic Ability

- Base Mythic Ability のうち、以下は Mythic 状態でなくとも発動する
 - Ability Score へのボーナス
 - Bonus hit point
 - Mythic Feat の代わりに取った通常の Feat
- Surge : Immediate Action から Free Action に変更。
- Hard to Kill : 以下の通り変更「Mythic Power を 1 消費することで、hp が 2 以上の時、hp0 以下になるダメージを受けたとき、hp1 で耐える (Free Action)。あるいは、Mythic Power を 1 消費することで、引いた Death デッキを破棄して引き直す (No Action) 」。
- Force of Will : Immediate Action から Free Action に変更。
- Legendary Hero : 変更するが未定

■ Path Abilities

Recalled Blessing (Su)

As a swift action, you can expend one use of mythic power to cast any one divine spell without expending a prepared spell or spell slot. If you prepare spells, this spell must be one you prepared today; if you're a spontaneous caster, this spell must be one of your spells known. You can't apply metamagic feats to this spell. If the spell requires a saving throw, non-mythic creatures roll twice and take the lower result. If the spell heals damage or requires you to attempt a caster level check to cure an affliction or remove a condition, roll twice and take the higher result.

Inspired Spell (Su)

As a standard action, you can expend one use of mythic power to cast any one divine spell without expending a prepared spell or spell slot. The spell must be on one of your divine class spell lists (or your domain or mystery spell list), must be of a level that you can cast with that divine spellcasting class, and must have a casting time of "1 standard action" (or less). You don't need to have the spell prepared, nor does it need to be on your list of spells known. When casting a spell in this way, you

treat your caster level as 2 levels higher for the purpose of any effect dependent on level. You can apply any metamagic feats you know to this spell, but its total adjusted level can 't be greater than that of the highest-level divine spell you can cast from that spellcasting class. マテコンは支払う必要がある。

Wild Arcana (Su)

As a standard action, you can expend one use of mythic power to cast any one arcane spell without expending a prepared spell or spell slot. The spell must be on one of your arcane class spell lists, must be of a level that you can cast with that arcane spellcasting class, and must have a casting time of "1 standard action" (or less). You don ' t need to have the spell prepared, nor does it need to be on your list of spells known. When casting a spell in this way, you treat your caster level as 2 levels higher for the purpose of any effect dependent on level. You can apply any metamagic feats you know to this spell, but its total adjusted level can ' t be greater than that of the highest-level arcane spell you can cast from that spellcasting class. マテコンは支払う必要がある。

Domain Immunity

Targeted 型 (Dispel Magic) や、個人単位で影響を受ける (Disjunction) 呪文は無効化する。しかし、領域を作り出すような呪文 (Antimagic Field/Fog Cloud) は防げない。Spell Turning で跳ね返せる呪文のみ跳ね返せる。

■ Legendary Item

- ・ PC が Mythic でないときには、通常の Magic Item になる。
- ・ 一人一つで、一度ボンドしたらキャンペーン中変えられない。
- ・ Intelligent の Spellcasting 能力で、ポイントは溜められない (=5th までしか唱えられない) 。また、core 以外の呪文は取得禁止。スペルリストも Clr,Wiz,Drd のみ。一度リストを選んだら、複数回この能力をとっても同じリストからしか選べない。
- ・ Undetectable が有効なのは non-mythic 限定。