

## 武器防具を強化する系の能力の汎用ルール

- ・ 武器・鎧・盾に Enhancement bonus を付与することができる。
- ・ 能力によって、何を対象にできるかや、消費するアクションやリソース、持続時間は異なる。
- ・ 基本的には、対象の武具の Enhancement Bonus を示された値にセットする効果である。
- ・ 対象の武具がすでに Enhancement bonus を何らかの効果によって持っていた場合、それと Stack することは無い(高いほうを採用される)。
- ・ 能力によっては、武具に Special Abilities を付与することが可能である。この場合、以下のルールが適用される。
  - ・ Enhancement bonus を Special ability の修正値分だけ消費する。
    - ・ +3 強化をできる場合に、+2 効果を付与すると、Enhancement は +1 になる。
  - ・ 付与出来る Special Ability は 1 つまでとする。
  - ・ 当該の武器が元々持っている Special ability も維持される。
  - ・ 本来の魔法の武器が持っている、Special Ability を付与するには、同じ値以上の Enhancement Bonus が必要、という前提を無視できる。
    - ・ 例 1：Non-magic の武器を +0 flaming weapon に
    - ・ 例 2：+2 Holy Weapon を +2 holy flaming weapon に(通常の魔法の武器なら、+3 holy flaming が最低)
  - ・ Magus 等の Special Ability を覚えるクラスの場合、Bane 等の効果の詳細を指定する Ability については、覚えるときに指定する必要がある。