Pyre

N Necropolitan(ex- gray elf) Kineticist 10
hp 63
Str 6 Dex 20 Con - Int 22 Wis 13 Cha 11

Feat
Overchannel
Psionic Mastery
Psychic Meditation
Psicrystal Affinity
Psicrystal Containment
Quicken Power
Phrenic Blast
Privileged Energy
Life bond

マンチ奥義

範囲朦朧化

■ Phrenic Blast（Dragon #316）

コーデル神の被造物にしてクソ Metapsionic Feat.
適用された Power で攻撃された Mind Affecting 有効な対象は 1R の間 Stun.
pp 増加は 2.

ST？ねぇよそんなもん！

■ Energy Wall（Expanded Psionics Handbook）

Psi/Wil の 3rd Power.
エネルギーの壁を立て，壁面の一方から 20ft 以内の敵にエネルギーのダメージを与える．ダメージこそ少ないが，PR なし，中距離，広範囲の敵に長時間ダメージを与え続けられる．リング状に出すことも可能．高さが書いてなかったり垂直に立てろと書いてなかったりと穴が多い．

組み合わせると……

広範囲の Mind Affecting が効く相手を ST なし SR なしで継続的に Stun させる．

行動増幅

■ Quicken Power（Expanded Psionics Handbook）

Metapsionic Feat．名前の通りパワーがクイックンされる．pp 増加は 6.

■ Synchronicity（Complete Psionics）

Psi/Wil 1st Power.

発動条件を指定せずに即座に Ready を行う．3pp まで増やすと内容も指定しなくてよい.

組み合わせると……

行動後に Swift Action で Ready する．つまり，Standard Action が増える．

解呪

■ Dispel Psionics（Expanded Psionics Handbook）

Psi/Wil 3rd Power.
ML(Max 10)+1d20 で Dispel チェックを行う Power．しかし, Augment すると 1pp あたり +2 のボーナスがつく（ML と併せて最大 +20）．Psionics と Spell の互換ルールがなければそこまでひどくない.

■ Psionic Mastery（Complete Psionics）

ML チェックで take10 する

■ Domain Draught（Magic Item Compendium）

24 時間の間, 対応する Domain の特典と呪文アクセスを得る．使い捨てアイテム．3300GP 也．今回は Inquisition Domain（特典：Dispel に +4）のものを使用.

■ Battlemagic Percepsion(Heroes of Battle)

Clr3,Wiz/Sor3．10min/CL.
100ft 以内で行われたあらゆる呪文, 擬呪の発動を検知する（たとえ視線が通ってなくても……）．また，その判別にボーナス．呪文を打ち消しても良いが，その場合は効果時間がきれる．
Pyre は呪文を使えないが, Quccu の Skill Enhancement をもらい, 無理矢理 Use Magic Device で Scroll から起動していた．なお，Spellcraft は +25，Psicraft は +21 である．

組み合わせると……

CL(ML)23 までの呪文 , 擬呪 , 超能力 , 擬似超能力を 20 面振らずに相殺.

小技

■ Psicrystal Containment（Expanded Psionics Handbook）

Psicrystal に Psionic Focus を保持出来る．普通は Focus を取り直さないと連続での Metapsionic はできないのだが，これのおかげで Metapsionic を連発出来る.

■ Manifester Weapon（Expanded Psionics Handbook）

武器 Property．12000GP．1 日 1 回 5pp を武器から使用出来る.
これを矢につけると 5 点魔晶石がたったの 267GP に.

■ Anticipatory Strike（Complete Psionics）

Psi/Wil 5th Power.
Immediate Action で割り込んで Standard Action を行える．次のラウンドは行動喪失.
最悪の事態に割り込む用.

■ Necropolitan（Libris Mortis）

Template．Humanoid に適用．LA は +0．Undead になる．
1Lv 分の XP 喪失と 1000XP を伴う儀式によって Undead として生まれ変わることができる．まぁ，リインカみたいなもの．
状態異常対策やセーブ強化にリソースをさけなかったので，Undead の耐性でふせぐことにした．

運用

高いイニシアチブ（バフ込みで +27）を活かして先手をとり，敵全体を Stun させるとともに Ready 状態に入る．敵が呪文や擬呪を唱えた場合はそれを即座に検知し，有害であれば割り込んで相殺する．

活躍

■無改造ゾーン

Rimheart が一人で攻略した

■適正改造ゾーン

動かし方になれていなかったため空気

■魔改造ゾーン

状況対応役として活躍．Mindblank がかかっていない敵が多かったので，そいつらは瞬時に無力化．かかっていても Rimheart と Kelubar の Whiteraven Tactics があり，自前でも行動増幅能力があったのでなんとかなった．具体的には，1R の間に「敵の Timestop を相殺，Spell Turning を 10Lv 分はがしたあとに，Mirror Image，Greater を相殺しつつ Buff を全剥ぎする」とかしていた．
最終戦では残り pp が 20 とかだったのでやっぱり空気．でも Dispel のダイスは頑張った．

感想

Buff も控えめで Manifester Arrow x 25 や Torc of Power Preservation もあったためなんとかなるかと思いきややっぱりすぐに電池切れ．
ダメージを必要とされる瞬間はなかったので Kineticist である必要はなかった（Spell Turning 剥がしに Energy Current が役に立ったぐらい？）．空を飛ぶために Nomad でよかったかも．

シンプルな構成で基本性能も低いが，行動阻害に特化していた（&DM がスペル下品ウィーバーをつかってバッフバフにしていた）ので DM からのヘイト値は高かった模様．
性能的には Amaretto ちゃんの未来の一形態と言えなくもない．

Psionic はダメだ．