

■ 背景

- ・ Kintargo 生まれ。父親は Kintargo 市役所職員、母親は死亡、兄弟無し
- ・ Dottari で働く叔父さんに武器の使い方を習うが、「(Str7 なので Fighter には) 適性が無い」と言われる。
- ・ 薄く Fey の血を引いており、暗がりでも物が見えたり、魔法を感知できたりする。そういったこともあって小さい頃から魔法に興味があり、将来は Wizard になりたいと思っている。
- ・ が、父親にはもっと堅実な職業につけと言われ、また特に資産があるわけでも無いことから、家を出て魔法使いが店主をしている本屋で勉強しながらバイトしている。
- ・ 本人は (Lv1) Wizard になる修行中、という認識。が、Kintargo はそれなりに危険なので、護身の訓練も続けている。
- ・ 本屋だけでは生活が苦しいため、賄い付きの酒場宿屋に下宿している。
- ・ 信仰は Cheliox でも認められている Pharama。

■ 関係者

Leon Straticus

父親。L-N の仕事人間。

Metto Straticus

Dottari で働く叔父 (母の弟)。Str と Dex のバランスの良い NG の Fighter。

■ その後

各地のソウル・アンカーを破壊することを使命として旅立ち、Kintargo に帰ってくることは無かった。

コア外ルール

Race : Human

■ Racial Trait : Feyborn(出典 : Heroes of the Wild)

先祖に Fey がいたらしく、以下の 3 つの妖精っぽい特徴がある。Human の Skilled の特徴の代替。

- ・ FeyMagic : Ranger の Favored Terrain から一つ選ぶ。その土地にいる間、Spell-like が使える。Druid のリストから、0 レベル 3 つと 1 レベル 1 つを選び、それぞれ 1/day 使える。(Cha ベース)
- ・ Fey Thoughts : Acrobatics, Bluff, Climb, Diplomacy, Disguise, Escape Artist, Fly, Knowledge (nature), Perception, Perform, Sense Motive, Sleight of Hand, Stealth, Swim, or Use Magic Device から二つ選び、それがクラススキルになる。
- ・ Low-light Vision

Class:Fighter

■ Archetype:Mutation Warrior (出典 : Advanced Class Guide)

ミューテーションウォリアーは肉体やトレーニングによって武術を極めるのではなく、危険な薬に手を出して体を変質させる。

- ・ Mutagen (Su) : 3Lv に、ミューテーションウォリアーは Alchemist の Mutagen 能力を得る。この能力は Armor Training1 の代わり。
- ・ Mutagen Discovery (Su) : 7Lv とその後 4Lv 毎に、ミューテーションウォリアーは以下の Alchemist Discovery から一つを選んで得る。この際、ファイターレベルをアルケミストレ

ベルとする。feral mutagen, grand mutagen, greater mutagen, infuse mutagen, nauseating flesh, preserve organs, rag doll mutagen, spontaneous healing, tentacle, vestigial arm, and wings. この能力は、Armor Training 2,3,4 と Armor Mastery の代わり。

- ・Wings(Ex): コウモリ or 鳥 or 虫のような機能する羽が生え、Fly の呪文のように飛ぶことが出来るようになる。一日に CL 分まで飛行可能。飛行時間は連続しなくて良いが、1 分単位で使う必要がある。この飛行は変則能力である。

■ Advanced Weapon Training (出典 : Weapon Master's Handbook)

Fighter Lv9 以降、Weapon Training で新しい種類を選択する代わりに、過去に選んだ種類について追加の能力を得ることができる。以下、TB は Weapon Training によるその武器へのボーナスを示す。

- ・Warrior Spirit (出典 : Magic Tactics Toolbox): 武器に、一日 (1+TB) 回、+TB の Enhancement をつけられる。特殊効果も OK。残念ながら Standard。
- ・Armed Bravery : Bravery のボーナスが全ての Will ST に載る。
- ・Focused Weapon : 武器のダメージダイスが Warpriest と同様に Lv に応じて伸びる。
- ・Item Mastery (出典 : Magic Tactics Toolbox): Item Mastery Feat をボーナスフィートとして。この Item Mastery を起動するときには、Weapon Training を取っている魔法の武器を握っていれば、アイテムの前提条件を無視できる。

■ Variant Multiclassing : Magus (出典 : Pathfinder Unchained)

通常のマルチクラスの代わりに、3,7,11,15,19Lv のフィートを失い、対象クラスの一部の能力を得る。

- ・Arcane Pool : 3Lv に、キャラクターレベル -2 の Arcane Pool 能力を得る。
- ・Magus Arcana : 7Lv に、magus arcana を一つ得る。キャラクターレベルをメイガスレベルとして、能力を選ぶ
- ・Spellstrike : 11Lv に、spellstrike の能力を得る。ただし、magus のスペルリストにある呪文しか対象に出来ない (Fighter の場合、UMD で Scroll から起動するくらいしか使い道はない)。
- ・Improved Arcana : 15Lv に、magus arcana を一つ得る。
- ・Greater Arcana : 19Lv に、magus arcana を一つ得る。

Magus Arcana

■ Familiar Archetype:Protector

- ・Loyal Bodyguard (Ex) : プロテクターファミリアは Bodyguard (APG) と Combat Reflexes のボーナス特技を得る。ファミリアがマスターのマスにいる時、ファミリアは敵を Threaten していなくても、Bodyguard Feat の Aid Another アクションにより、マスターの AC にボーナスを与えることが出来る。この能力は Alertness と Improved Evasion の代替
- ・Shield Master (Su) : 5Lv から、プロテクターファミリアないしはそのマスターがダメージを受けた際、両者が接触していれば、マスターはシールドアザーを使っているかのようにダメージを分割することが出来る。この能力は deliver touch spells と speak with animals of its kind の代替。
- ・In Harm ' s Way : 11Lv に、プロテクターは In Harm ' s Way(APG) をボーナス Feat として得る。この能力は Spell Resistance の代替。

Bodyguard : 隣接する味方が攻撃されたとき、AoO を消費して AC+2 の Aid Another が出来る。

In Harm ' s Way:Bodyguard を使っているときに攻撃が命中した場合、Immediate Action で身代わりとなってその攻撃のダメージ (及び特殊効果) を受けることが出来る。

■ Flamboyant Arcana

- Swashbuckler の derring-do、Oppotune Riposte and Parry の deed が使えるようになる。panache point ではなく Arcane Pool を消費。具体的には、AoO を消費して攻撃を Parry できる (Attack Roll で相手より高い目を出す。サイズ補正 -2/size)。Parry に成功すると、Immediate で殴り返せる。

Feat (取得未定のもの含む)

- Slashing Grace (Advanced Class Guide) : Light/One-handed slashing 武器を一つ選んで、それを片手で持っているときにダメージに Dex を使えるようになる。
- Pirhana Strike (Sargava) : Light Weapon で Power Attack 相当のことが出来るようになる。前提条件が Dex になっているのと、両手持ちしてもダメージは増えない。
- Advanced Weapon Training (Weapon Master's Handbook) : 5Lv に 1 回取得できる。Advanced Weapon Training を一つ取得できる。
- Deific Obedience (Inner Sea Gods) : 神様に毎日お祈りを捧げることで祝福を受けられる。具体的には Pharasma に祈ると Dagger の Attack Roll に +2 の Sacred Bonus がつく。
- Ricochet Toss(Weapon Master's Handbook) : 投擲武器を投げた後、その武器が即座に手元に戻ってくる。前提条件 : Quick Draw、BAB+6、Weapon Training
- Teleportation Mastery(Weapon Master's Handbook) : 前提 : UMD4rank、Base Fort+6。3rdLv 以上の Conjuraton を前提条件とする Magic Item を持っているとき、1 日 1 回 Dimension Door が出る (CL=BAB)。起動は、Mentalcommand の Magic Item と同じ (Concentraion/AoO 無し)。Fort が +9/+12 に達すると回数が 1 日 1 回増える。
- Extra Arcana(Ultimate Magic) : Magus Arcana を取得できる

Magic Item

■ 武器のプロパティ

名前	ボーナス	Melee/Ranged	効果	出典
Bewildering	+1	M	3/day、攻撃が当たった相手を 1d6 ラウンド confuse にする。対象は毎ラウンド Will DC17 のセーブを行って効果を終了させることができる。	Dirty Tactics Toolbox
Heart Seeker	+1	M	心臓のあるクリーチャーに対するミスチャンスが無くなる。	Ultimate Equipment
Anchoring	+2	M/R	相手に命中させた後 Swfit Action を使うことで、相手を武器に釘付けにする。相手は武器を壊すか、DC30 の StrChk に成功するまで動けない	Ultimate Equipment

Greater Distracting	+2	M/R	命中した相手は 1 min の間 Concentration Check の DC は 10 上がる。	Ultimate Equipment
Glorious	+2	M	武器は Daylight 相当の光を放つようになる。攻撃を受けた相手は Dazzled になる。	Ultimate Equipment
Lifesurge	+2	M	Nectomatic Effect に対して、Enhancement bonus 相当のセーブボーナスを得る。また、Undead に対しては keen 効果。	Ultimate Equipment
Phase Locking	+2	M/R	ダメージを受けた相手は、1round の間 dimensional anchor の効果を受けた状態になる。	Ultimate Equipment
Nullifying	+3	M	攻撃がヒットする度、対象の SR が 1 分間 1 下がる（効果は重複）。	Ultimate Equipment
Tail Wind	+3	R	武器を投げると、その射線に沿って Gust of Wind が起きる。また、60ft まで距離のペナルティが無くなる。	Ranged Tactics Toolbox
Interferring	+5	R	Ranged Weapon で、30ft ないしは武器の First Range Increment の範囲を Threaten し、AoO できるようになる。	Ranged Tactics Toolbox

■ その他の Magic Item

名称	CL	価格	効果
----	----	----	----

Gloves of Dueling	5	18000gp	disarm/sunder に対して +4 ボーナス、 paniced/stunned でも武器を落とさない。 Weapon Training のボーナスが +2 される。
-------------------	---	---------	---