

Rogue 枠 Sorcerer

Summoned Creature に憑依して偵察したり罠を外したりする。

Scribe Scroll 取ります。

設定

- ・ Andoran の元貴族の家に末っ子として生まれる。
 - ・ 実家は Eagle Knights の運営にかかわる事業をしていて、父と長兄は Eagle Knights に所属している。
 - ・ 幼少時には Orchid 自身も剣術の稽古などは受けたものの、その適性は無かったようだ
 - ・ 高祖父は Aroden の Paladin で、Eagle Knights 設立時から関りがあった。
 - ・ 元々 Chelixa 貴族だったが Throne 家政権とは折り合いが悪く、祖父が People's Revolt の折に進んで領地と爵位を放棄したため民衆の支持を得て現在の地位を得る。
- ・ 兄姉が上に 4 人もいるため相続させられる主だった財産は無いので、生活や収入の基盤は自分で構築するよう言われて育てられた。
- ・ 人一倍名誉欲が強く、ジャーナルで広く名前を売れるのではと考え Pathfinder 協会に所属する。
 - ・ 実家は兄弟も多いし、家の知名度が上がるなら悪いこともないだろうと好きにさせている。
- ・ 貴族として生まれたからには後世に名が残す事業をしたいと思い、今回の開拓団に志願した。
 - ・ 地名にとかにどんどん自分の名前を付けていきたいと思っている
- ・ キャラクターのモチベーションは自分の地位を上げ、名声を得ること。
 - ・ 開拓地を発展させることと、遺跡ですごい発見をすることはどちらもそれに寄与すると考えている
 - ・ 協会には止められているが、そのうちなんとかしてジャーナルを出版してやろうと企んでいる

コア外ルール

Class: Sorcerer (Seeker)

Pathfinder Society 所属の遺跡探査魔法使い。

- ・ Bloodline Power をいくつか失う代わりに、Rogue の Trapfinding を得る。
- ・ Bloodline の Bonus Spell が強化されて、3Lv から Concentration や SR チェックにボーナスがついたりする。

Psychic Bloodline

- ・ Bloodline Arcana で Psychic Caster になる。(後述)
- ・ Bloodline Power には特筆するような能力は無い。

Pathfinder Savant

OGC では Arcane Savant と表記されているけど、別に Arcane Caster でなくてもなれる Prestige Class。

権利上の関係なのだろうけど Pathfinder Chronicler とかはそのままなのでよくわからない。

シンボルとかルーンに対して強いので Azlant の遺跡探索にもってこい。

能力はざっくり下記の通り。

- ・ 呪文能力は 1Lv 遅れる。
- ・ UMD や Spellcraft にボーナスがついて Take 10 できるようになる。

- ・他クラスの Spell を Level が 1 高いものとして覚えられる。
- ・魔法の Writing-based な罫 (glyphs, runes, sigils, symbols 等) にすごい強くなる。(発見や ST にボーナスついたり、ST 通せば発動しなくなったり)
- ・Scroll を自分の CL で発動できる
- ・Identify と Analyze Dweomer を Spell like として得る
- ・Magic Item の Command word をジェスチャーで代用できる。(声を出す必要が無い)
- ・Dispel と Gr. Dispel を Known に加え、Dispel に成功したとき CL 分だけ HP を回復。
- ・Symbol Spell の DC が 2 上がる
- ・3/day で Spell cast で AoO を誘発しなかったり、Cha ラウンドの間勝手に Concentration を維持してくれたりする能力
- ・1 つの Magic Item を Attune できる。Attune した Item の CL は自分の CL になる。

Psychic Spell

Arcane、Divine に加わる第 3 の呪文形態。

Arcane や Divine と概ね同じように扱うが、差異のある特性は以下の通り。

- ・material component は高価なもののみを要求する。また、高価なものについては「それ以上の金銭的価値」「発動する呪文への関連性」の双方を持つ品物で代用できる。
- ・verbal component は thought component に置き換える
 - ・cast するのに精密な思考を要求するので、concentration check が発生した際にその DC が 10 上昇する
 - ・ただし、cast 前に Move action を消費して思考を整理しておいた場合は上昇しない
- ・somatic component は emotion component に置き換える
 - ・情動に大きく依存するため、harm-less でない Emotion effect や Fear effect 下では cast 不可
 - ・Psychic Caster は demoralize に弱い。Bard も Darge of Doom してくるから嫌い。
- ・Purely mind action として cast できる
 - ・paralysed や pinned 等でも cast 可能
 - ・変身や憑依中でも可
- ・説明文に Down Cast 可とある Spell は、覚えているとそれより低い Lv の同じ系列の Spell も Known にあるものとして扱う。
 - ・Mind Thrust III を覚えていると、Mind Thrust II と Mind Thrust I も習得していることになる。

恐らく見た目的には Spell like を使っているように見えるのではないのでしょうか。

Feat

Scouting Summons

- ・Conjuration(Summoning) に適用する Meta magic
- ・Lv +2
- ・前提は Magic jar
- ・Summoned Creature に憑依する
- ・ダメージ受けたら戻ったりもするが Summon Monster と Mgc jar を両方 Cast するよりややコスト安
- ・Summon Monster だと数 Round しか持たないので Mount に使用する予定

Favored Prestige Class

Prestige Class を 1 つ選んで Favored Class にできる。

加えて Skill 1 つに +2 (Rank 10 で +4 になる)

Prestigious Spellcaster

上記 Favored Prestige Class が前提。

Prestage で遅れた呪文能力を 1Lv 分取り返せる。

Noble Scion

- ・いいとこの生まれなので、いい教育を受けている。
- ・選択式で、Initiative に対して Dex の代わりに Cha を使える Scion of War を取得するつもり。

Spell

True Skill

1st

1min/CL 以内の指定した 1 回の Skill Check に 1/2CL の Insight Bonus

Heightened Awareness

Anticipate Peril

どちらも 1st で Initiative ブースト

Anthropomorphic Animal

- ・ 3rd
- ・ Animal がヒト型になる Spell
- ・ 2 足歩行し、前足が手になり、Int が 3 になって喋りだす
- ・ Mount で呼んだ Pony にかける予定

Marionette Possession

- ・ 3rd
- ・ Mgc jar より Lv が低い憑依呪文
- ・ Mgc jar より Duration が短い
- ・ 同意した対象にしか乗り移れない