

PL : AP

SAN 関連

1日6食マン

人格分裂やばいまん

記憶

真っ暗な部屋、フードをかぶった男たち。 の記憶はそこから始まる。

「素体としては悪くないあと熟成させるだけだな」

言葉とともに昼も夜もない部屋の中でただ雑多な知識を詰め込まれる日々が始まる。

秘術呪文の使い方、信仰呪文の使い方、武器の振るい方、身の守り方、口だけで人を思うように操る方法、そして『儀式』のやり方。

到底覚えきれない乱雑な知識を整理するために は「仮面」をつけ始めた。

何もない自分の代わりに知識を継ぐ6人の姉妹たち。

「魔法の勉強の時間である」

「だるいねえ。誰か代わりに行っておくれよ」

「頭痛がするからパスだぜ」

「ここ行ったほうがリーダーらしいかしら？」

「さすがパシリーダー。言うことが違うねえ」

「喧嘩はいけませんよ？」

その暗い部屋がネサスの教団内の一室と知ったのはいつだったか。

彼らの目的を知識から導き出したのはいつだったか。

それはすなわち自分の破滅だと気が付いたのはいつだったか。

『儀式』の日に は魔法陣にほんの少し、ほんの少しだけ小細工をした。

儀式の間の記憶はない。目が覚めた の周囲にあったのは人だったものたち、そして.....

「あたしは(わたくしは)<ぼくは>『おれは』《あたいは》【じぶんは】.....ミア、ミガー、ミニチャ、ミトリ、ミハイエル、ミディマ、違う違う違う!! ああ、ああああ、あああああああ!! 違う!! 違う!! 本当の はああああ!!」

1行でわかる要約

儀式のために育てられて多重人格になって儀式したら本来の人格がどれかわからなくなった。

私にできること

ほぼ毎日に行えることは知能ある敵をイラッとさせること、ワンドを振ること、投擲すること、自分のダイスを振り足すこと、朝一にランダムなバフを撒くこと。

バフについて

物理ダメージ+2, 魔法ダメージ+2, 治癒呪文の効果に+2, スキル一つに+1, 戦技防御に+1。基本的には選択不可だが、ほんのたまに(1/6)で選択可能になる。

1/6でできること

ダメージを出す、他人のダイスを振り足す、ウィザード1st呪文一種類を数回使う、クレリック1st呪文を数回使う、任意のスキル2種類をフルランクで使う。

その他

今までに後方で立っていることが多かったのは思っていたより知性のある敵が少なかったこととキュアワンドが入手できなかったためです。

買い物ができるようになるまで『誰が持っても一定の働きができるアイテム』(雷石とか投擲アイテムとかワンドとか)を優先的に融通していただけると幸いです。ご迷惑おかけします。

設定(確定)

一つの体を共有するミア = ミガー = ミーチャ = ミトリ = ミハイエル = ミディマの6姉妹。

もともとは という一つの人格であったが XXX による ??? によって6つに分かたれてしまった。

人格は変わっても記憶や知識は継承されるが夢の中のことのようにぼんやりとする模様。

なお、違う名前を呼ばれると怒るが愛称は全部ミーなので愛称で呼べば問題ない。

なぜか儀式に詳しい。

ミア

アークウィザードの長女。数字の1。ずぼら。(主にグリッターダストを打つ仕事をするはず。)

ミガー

ガーディアンの子。数字の2。しっかり。(パラディンズサクリフェイスで戦線を支えたりする.....たぶん一番弱い。)

ミーチャ

チャンピオンの三女。数字の3。楽道家。(結構ダメージは出ると思う。当たれば)

ミトリ

トリックスターの四女。数字の4。腹黒。(ワンド、スクロールが主力?)

ミハイエル

ハイエロファントの五女。数字の5。おっとり。(回復.....以上)

ミディマ

マーシャルの六女。数字の6。純真。(本体性能は劣化チャンピオンだけど割とバフの性能はある)

しばり

毎朝 1d6 を振って出た目でその日の人格と性能を変える。なお、奇跡的に 1d6 で 7 を出すと元の人格が現れるとか何とか。

2019/02/02 1d6 で 7 が出るようになってしまった。ついでに 0 も出るようになってしまった。

class

ミーディアム(再臨の英雄)

race

人間

feat

1lv antagonize(UM)

dipromacy のみ

hm1lv skill focus UMD

trait

キャンペーン：Ritualistic：0lv 呪文 (1 日 1 回：メッセージ) 習得 + 儀式に関する skillcheck に +2。

APG:Charming：dipromacy と bluff に +1

自由帳

低レベルのワンド振りを安定させるために skill focus UMD。いざというときは 1d6 を振り足せるので意外な安定感がある……といいなあ。

antagonize は攻撃方法を増やす数少ない feat。Dipromacy のデバフにデイズで低レベルを乗り切る予定。

将来的には投擲 or 近接へシフトする……する？ するかも？ 結局ワンド振ってる未来も見えないこともない。接触スキルメインでかも。

PL からのひとこと

なんかこいつが将来クソキャラになるという確信を持っている人が何人かいますけど、(しづりがなくてもこの ability なら DEX 型パラディンやった方が何万倍も強いはずなので強くなることは) ないです。