PL: irony
http://tiamat.spawn.jp/pfcharacter/dat/chara57.html

Abilities

11/15/15/17/14/9

- Str: 11
- Dex: 15 +1(12th)
- Con: 13 (15-2) +1(8th)
- Int: 9　+2(Acuity)
- Wis: 16 (14+2)
- Cha: 19 (17+2) +1(4th)

テーマ

爪を武器にできる＝盾を構えて S のある呪文を使いながらも ZoC を維持できる
これを活かして AC 高めながら他の前衛陣に Flank や Aid を提供しつつ回復や Buff もできる準前衛 Oracle（Fort や Grapple で死にそう）
HD ダイスが奮ったので肉壁にもなる（なってる）

Settei

Youl は、Hulking Changeling の女性。16 歳。

Youl が Asylum で目覚めた時、ほぼ完全な記憶喪失状態となっていた。
覚えている…というより「脳内に残っていた」物事は以下のとおり：

- 自分の名前は Youl、姓は思い出せない
- 記憶を失う前の自分は、Oracle 能力（Curse 含む）を持っていなかった。ただの Commoner だった
- 何者かの「呼びかけ (the call)」に導かれるがままに旅をしていた
  - …が、故郷がどこで、いつから旅をしていて、どこに向かっていたか、最後にどこにいたかは思い出せない
  - その何者かが「実の母親（＝ Hag）」であることは薄々勘づいているが、容姿は知らない。名前らしき単語は口にしていたが、今は思い出せない

これらの記憶が真実である保証もない。

詳しい設定は流れで決めていくかも。

Race: Changeling(Hulking)

Class: Oracle

■ Archetype: Enlightened Philosopher(UM)

- Mystery スキルが Linguistics と全 Knowledge(Forbidden Lore 以外) に変わる
- Mystery 呪文が超便利系に変わる（Core 外はない）
  - 4th: Owl's wisdom
  - 6th: Water Walk
  - 8th: Discern Lies

    - 10th: True Seeing
    - 12th: Wind Walk
    - 14th: Ethereal Jaunt
    - 16th: Moment of Prescience
- 7th の啓示が固定される
- Possessed Oracle はやめました

■ Mystery: Dark Tapestry

- Mystery 呪文は 2nd のみ　それ以降は Archetype で上書き
    - 2nd: Entropic Shield
- Revelation 取得予定
    - 1st: Cloak of Darkness
        - いわゆる鎧啓示 (+4) に加え、Stealth+2
        - 7th と以降 4 レベルごとに鎧ボーナスと Stealth のボーナスが +2
    - 3rd: Many Forms
        - 以下の呪文に相当する変身を行う。いずれのモードも 1min/Lv/day、Std 起動、Self Only
        - 3rd で Alter Self
        - 7th で Beast Shape I
        - 11th で Beast Shape III
        - 15th で Greater Polymorph
        - 11th までのモードはいずれも Small か Medium にしかなれない
    - 7th: Mental Acuity
        - Archetype により固定。7+3n Lv(n>=0) ごとに Int +1 Inherent
    - 11th: Wings of Darkness
        - Swift 起動。60ft. good で飛行。1min/lv/day
        - 11th より、1 日の全使用回数を消費して Overland Flight に変更できる (1hour/lv)
        - 7th で Extra Revelation による取得を考えてたが止めた。9th で取るかもしれない
    - 15th: Dweller in Darkness
        - 1 日 1 回、Phantasmal Killer
        - 17th で Weird になる

■ Curse: Tongues

- 戦闘中は Aklo しか喋れず理解もできない
- 普段も Aklo を読み書きできるようになる（ボーナス言語）
- 5th でもう一つ言語を習得し、戦闘中にもその言語を使えるようになる（Abyssal を選択）
- 10th で聞きのみだが常時 Tongues 状態になる
- 15th で「戦闘中喋れる言語に制限がかかる」以外は常時 Tongues 状態になる
- 10th で Tongues 状態になるまでは、言語依存効果にある程度の耐性ができる（命令を理解できないので）
- ぶっちゃけこの Curse を楽しむために Oracle やりたい
    - Youl はこの言語を学んだことも聞いたこともないし言語名すら知らないが、Asylum で目覚めて以降なぜか理解できるようになっていた。戦闘中はそれ以外の言語で思考できなくなる
    - ただし Abyssal は Mee と Lyushin が習得してるっぽいのでこの 2 人とは意思疎通できる……めんどくさいな！

Feats

- 1st: Skill Focus (Knowledge: Local)
    - Int を切ったのでナレッジ役にはなりません。それでもコレを取るのは↓の前提なため。
- 3rd 予定 : Eldritch Heritage (Arcane)

    - Sorcerer Bloodline の 1st power を得る（実効レベルはキャラクターレベル -2）
    - Arcane 1st は Arcane Bond。やったね！
- 5th: Combat Casting
- 7th: Group Share Spell
    - いわゆるチームワーク特技。別の人の使い魔に対しても、その人がこの Feat を持ってるなら自分の使い魔であるかのように Share Spell できる
    - Impr. Familiar になったり何だりで使わなくなったので Impr. Initiative に再訓練
- 9th: Impr. Familiar
- 11th: Impr. Eldritch Heritage（New Arcana: 11th と 15th で Wiz/Sor の呪文を 1 つ覚えられる）
    - 11th: Cone of Cold
    - 15th: Limited Wish
- 13th: Extend Spell
- 15th: Natural Spell
    - ログ報酬により、Many Forms に適用できることとなった

Traits

- Twitchy (Campaign)
    - Initiative +2, Reflex +1
- Focused Mind (APG)
    - Concentration +2

Nakri(Familiar)

Asylum の食料庫で見つけた黒い卵。
Youl がそれを手に取ると、たちまち孵化し、中から出てきた Shantak の雛は Youl になついてきたのだった。Nakri と名付ける。
初登場時に Youl 以外の複数人がゴリッと SAN を削られたような容姿。そのため一般人の目の前ではあまり懐から出さない。
システム的には Eldritch Heritage による取得のため、Oracle Lv - 2 の Wizard と同等の Familiar として扱う。
Shantak なので、やっぱり Nightgaunt は嫌い。

- Improved Familiar 取得前
    - ほぼ Compsognathus(Dinosaur) と同等だが、以下の点で違う：
        - ない：Move 40ft, Swim 20ft, Poison
        - ある：Move 10ft, Fly 40ft(average), Slippery (+8 to Escape artist, -5 to ride)

おや……Nakri のようすが？
おめでとう！ Nakri はちょっとだけ成長した！

- Improved Familiar 取得後
    - ほぼ Pseudodragon と同等だが、以下の点で違う：
        - ない：Immunity to paralysis, Immunity to sleep, Poison
        - ある：Immunity to cold, Immunity to disease, Slippery
        - たぶん：Dragon ではなく Magical Beast として扱う
        - たぶん：Compsognathus のときに来ていた Initiative+4 はなくなる
        - たぶん：Draconic でなく Aklo を理解する。ただし喋れない（Pseudodragon の説明欄にも「キーキー鳴くだけ」と書かれている）。よって Wand などは使えない

Bohlvarai の研究施設で謎の薬液を浴びてしまった！

・第 39 回で獲得した合体能力
  ・Merge with Familiar が常に有効
  ・Youl の変身時に合体していると、変身後の形態に Eidolon の Evolution を任意に生やせる
    ・Pool はレベルが 4 低い Summoner と同等（＝ 16pt）
    ・Evolutions が多く生えているほど見た目もおぞましくなるため、目撃者と自分は SAN チェックを強いられる
  ・運用に向いてる Evolution は結構限られてるんじゃないかな…（メモ）
    ・Impr. Natural Armor (1pt, AC +2, 3 回まで重ね可)
    ・Reach (1pt, +5ft,)
    ・Resistance (1pt, 15 軽減 , 各属性 1 回)
    ・Skilled (1pt, +8 Racial, 各スキル 1 回)
    ・Ability Increase (2pt, +2, 各能力値について 3 回まで重ね可)
    ・Immunity (2pt, 各属性 1 回)
    ・Tremorsense (2pt, 30ft.)
    ・Blindsense (3pt, 30ft.)
    ・Alignment DR (3pt, 5/chaotic, +2pt で 10)
    ・Blindsight (4pt+Blindsense, 30ft.)

裏 Settei

■ Youl がかつて記憶していた事柄

・本名は Youl Zaimeth
  ・Zaimeth は育ての親の姓。親の名前は決めてない（必要になったらひねり出す）
  ・家を出るにあたって形式的に縁切りをしているため、今はその姓は積極的には名乗らない
  ・育ての両親は彼女を育てるに際し十分に愛情を与えたが、取り替え子と知って育てていたため、いつか旅立つことを予期しており、彼女にその話もしていた
・育った地は Varisia 東部の山岳地帯

・15 歳の成人の日に、夢の中で実の母からの呼び声が掛かり、旅を決意する
  ・夢の中での母の姿は朧なローブ姿で詳細は分からない。母は「我が元、Onga の元に戻り来よ」「Numeria を目指せ」「そして目覚めよ」と繰り返し Youl に語りかけていた
  ・旅立った Youl は Varisia 東部の険しい山道を越え、川沿いを下って Lastwall の南部に至る。ここで船を借り、Lake Encarthan を沿岸沿いに北上して Ustalav に入ろうとした……ところで、この騒動に巻き込まれた

■ Youl の知らない（いずれ知るべき）事柄

・実の母の名は Onga Pator。当然 Hag。CE
・Numeria（Ustalav の北東に接する蛮族国家）のいずこかに潜んでいるが、定めた居住地は持たない
・Onga は、Night Heralds の構成員のひとりである
・Onga は、Changeling が優秀な Oracle になることを知っている。Youl を呼び戻し、Night Heralds の一員となることを望んでいる
  ・無事 Onga を探し当てられるよう、ある程度の助力もするだろう
  ・Youl が出来損ないだったり言うことを聞かないのであれば、組織のために生け贄に捧げること（文字通り）も厭わない
・実は、Youl の Oracle としての力のソースの何割かは Onga である
  ・すべてではなく、大半はキチガイ系の上位存在によるものだが、娘に対する母の執着心が介在していることも確か
  ・このため、Oracle 能力の発揮のされ方が若干 CE（特に C）寄りになる。例えば、Shantak の雛がなついてきたり、Spiritual Weapon の見た目が Battleaxe になったり

■ Night Heralds

- Occult Mysteries に詳細が描かれているキチガイカルト
- 星と星の間にある闇（Dark Tapestry）がゴラリオンを呑み込むという運命（Dominion of the Black）を信じ、その時が早く来たるよう儀式を行い、Dominion が為される際には自らの脳を取り出して闇へと同化し永遠に生き続けることを至上命題とする
- Ustalav を中心としてその周辺の国家・都市で、目立たないように活動している
- Heralds としての活動に携わる際は、概ね闇夜の黒・裾は宵の口を思わせる暗い赤紫でグラデーションされたローブとフードを着込む

Spell Gacha

ログ報酬で無作為に手に入れた Page of Spell Knowledge は、Youl にしか使えず、売却も譲渡もできないが紛失の可能性はある。

■ Grace (2nd, SSR)

- Swift で 1 ラウンドの間移動による AoO を無効化できる、言わずもがなの便利呪文

■ Planar Inquiry (3rd, R)

- Lesser Planar Ally に近い呪文だが、以下の点で異なる：
  - 招請された Outsider に依頼できる物事は「あるトピックに関しての知識判定 or 情報収集判定」のみ
  - 適切な Knowledge を持ってれば、それで判定してくれる
  - Knowledge がない場合、1d4 時間かけて情報収集を行い、その後 1d20+ 術者レベルで情報収集判定を行う
  - 術者レベルに等しい HD までの Outsider を呼べる。物質要素は招請クリーチャーの HD*100gp
- メモ：Nature なら Lillend、Engineering なら Shaitan、Dungeoneering なら Xorn、Planes なら Invisible Stalker がいい感じ。ほかはびみょいし Evil ばっかり

■ Baphomet's Blessing (4th, **配布** SR)

- DM おすすめ呪文
- Touch で FortNeg、セーヴ失敗すると頭が Bull になる (rnd/CL)
  - Gore アタックを得るが、Int が 2 に下がってしまう
- Wizard 無力化呪文としても、自身含め味方強化呪文としても使える。そこはかとないポテンシャルと味わいを感じます。Lyushin に使いたいね

申請済み呪文

■ Stunning Barrier (**申請** 1st・**採用**)

- 大雑把な効果：rnd/lv で AC 反発 +1 とセーヴ抵抗 +1 を得、攻撃を外した者は Stun する可能性
- あまりに使い所なかったので結局 Hide from Undead に上書きされました
- Greater 版は敵に使われるリスクのほうが遥かに高いので申請しないと思う

■ Boneshaker (**申請** 5th・**却下**)

- ダメでした。やっぱり天井は必要ね！

■ Blood Biography (**申請** 6th・**採用**)

- 収録 : APG

- レベル : Cleric 3
- 大雑把な効果 : 詠唱 1 分。対象は血液、1 滴でもあれば乾いていても OK。その血の持ち主が生きているかアンデッド化しているなら WillNeg、そうでなければセーヴなし。成功すると、その血の持ち主のお名前・性別・種族・ご職業・いつどうやって流血したか、がすべて分かる（その辺の床や壁に血文字で描かれる）
- Speak with Dead と比べてココがすごい！:
  - 血さえあればまだ生きている者やアンデッド化した対象にも使える
  - 死んでいればセーヴなし（＝殺してから名前を知れる）
  - セーヴを通されても失敗するだけ。嘘情報が出たりはしない
  - 対象と術者で共通言語を持ってなかったり言語を持たない対象でも正確な情報を得られる
- Speak with Dead と比べてココがよくない :
  - 得られる情報が極めて限定的（＝質問内容で悩まなくて済む）
  - キャトルミューティレーションされた死体には使えない

■ Moment of Greatness（申請 7th・却下）

- ダメでした。「倍」ってワードはやっぱりコワイよね

■ Enter Image (申請 8th・採用）

- 3rd、範囲 50ft./CL、精神集中の間だけ維持
- 効果：自分の顔や姿を模した物品（絵や像など）に意識を投射する。複数のアイテムに大雑把に投射することも、1 つのアイテムに完全に投射することもできる（切り替えはおそらくラウンド開始時）
  - 大雑把な投射：範囲内にあるすべての物品の状況を無意識的に知覚する。その場にいるように知覚できるが、Perception の DC は常に +10 される
  - 集中投射：1 つの物品以外からの知覚はなくなり、肉体は無防備になるが肉体の周囲の状況は知覚しつづけられる。その物品から完全に周囲を知覚でき、絵や像を動かすことでジェスチャを行え、喋ることもできる。割り込みアクションで肉体に復帰できる
- よくある「飾ってある絵の目が突然こっちを睨み、喋り出す」的なアレ。なので効果線が通っている必要はない…ハズ
- 効果対象が限られるが、Clairvoyance にも Clairaudience にも Sending にもなる呪文。ちょっと効果距離が短いけれど
- 基本的には味方全員と Familiar にこのアイテムを持っていてもらう。もちろんこのアイテムは Lyushin に作ってもらう

■ Aura of Doom（申請 9th・却下）

- ダメでした。Pasta が使ってたか〜ならいいか〜

■ Greater Path of Glory（申請 10th・採用）

- 4th、1rnd/CL
- 効果：自分のマスを含む 4 マスを光らせる。次のラウンドに Swift を使うことで、すでに光ったマスに隣接させて追加 4 マス光らせられる。光ったマスでラウンドを終えた味方は 5 点回復する
- よいところ：戦闘後の回復手段としてはかなり効率がいい
  - Extend すると結果的に総回復量が増える。回復量だけ見れば Mass Heal と同等！
- 謎なところがいくつかある：
  - 距離が記載されてない。1 マスは自分のマスであるべきだが、それ以外の制約が見当たらない
    - 個人的裁定：マスは連続しているべき。Path だし
  - Area の欄には「レベルごとに 4 マス」と書かれているが、Swift で拡張できるのは「次のターン」のみと読める
    - 個人的裁定：次のターンのみしかマスは増やせない（エリアはレベルでスケール

せず、高々 8 マス)。それでも十分強いし
    - "Starting on your next turn" は「次のターンから」と訳せる。すなわち毎ラウンド伸ばせるし、伸ばさないこともできる
- Mee が Cleric モードのときには毎ターンの回復量が +2 されて 7 になる？
    - バグっぽい！　だけど現状はこれで運用中

■ Life Bubble（**申請** 12th・**採用**）

- 5th、2h/CL を対象ごとに分割
- 効果 : CL 人までの対象に Touch することで身体を不可視の防護層で覆う。極限環境（圧力、寒暖、真空など）とガス毒（魔法含む）への完全耐性を与える。霧を見通すことはできないし Solid Fog の移動阻害は受ける
- とりあえず使っときゃ安心系のおまもり呪文

■ Particulate Form（**申請** 14th・**採用**）

- 7th、1rnd/CL、Haste と同じ対象
- 効果 : 身体がパーティクル集合体となる。Fast Healing を得て、Precision Damage と Critical と Bleed に完全耐性を得る。ディスチャージすると 5d6 回復して病気か毒 1 つに再セーブできる
- プレイヤーはクリティカルをしたいけど受けたくない生き物です
- 取得は Greater Scrying を優先。どうせ 6th 以上のスロットは Heal にしか使わない？そうだね