

設定

- ・古くから様々な災いから街を護って来た伝統のある良き魔女の一族として生まれ育った若くて好奇心旺盛な娘。
- ・実家の地下には一族が長い間かけて集めた書物や道具が乱雑に詰め込まれていた。ガラクタも多いが中にはアズラント時代の見聞録や魔術書といった価値のあるものもあった。彼女は長い時間をその地下室で過ごし、まだ見た事のない世界に思いを馳せた。
- ・そうして冒険に憧れた彼女は一族のしきたりに従ってどこかの街を護る役目につく前に世界を見てみたいと一族の元を飛び出して放浪の旅を続けていた。
- ・探検隊に参加したのは単純な好奇心。たまたま立ち寄った Almas の街で募集のチラシを見かけ、なんだか面白そうだと飛びついた。
- ・伝統的な魔女スタイルを好み、お手製の黒ローブととんがり帽子を愛用する。生来の邪眼持ちのため目つきが悪いと思いついで、普段は帽子につけたヴェールで顔を隠している。
- ・愛読書は冒険物小説や見聞録。

キャラクターのやりたい事

- ・Familiar と一緒にアイテム作成したい。
- ・開拓村で服屋を開きたい。(けど伝統的魔女スタイルの服ばかりで流行らないかも...)
- ・なので Craft(Clothing) を取ります。
- ・Knowledge 系はクラススキルである Arcane, History, Nature, Planes に加えて Dungeoneering を入れる予定。ただし非クラススキルなのでそんなに高くない。
- ・Item Creation Feat は 1、2 個取得します。今のところ服を作りたいので Craft Wondrous Item の予定ですが応相談。
- ・前衛は無理な完全後衛型。防御系の呪文もないので殴られたらすぐ落ちると思われそうです。
- ・呪文傾向などは実際に運用して PT 内のバランスを見て決める予定。他の人の構成を見るに今のところ Evoker になりそう？

コア外ルール

Class:Witch

Archetype:Hex Chanter (Advanced Class Guide)

- ・Channel Energy(Su) : 魔女の呪いを得る代わりに Channel Energy を得る。Cleric とは異なり自動的に強化されず、その後も Hex を得るか Channel を強化するか選ばなければならない。彼女の一族はこの能力を使って通常の攻撃の効かないホントなどを払っていた。

Familiar Archetype : Valet (Animal Archive)

Valet は手先が器用でマスターや仲間の手助けをするのが得意な Familiar である。

- ・Able Assistant (Ex): 目玉能力。Cooperative Crafting 特技を持ち、マスターのアイテム作成を手伝うことができる。これによりアイテム作成速度を 2 倍にできる。Alertness の代替能力。
- ・Prestidigitation (Sp): 1 時間に 1 回、Prestidigitation を使える。
- ・Teammate (Ex): マスターが取得した Teamwork Feat を持っているものとして扱える(ただし今のところ取る予定はない)
- ・Deliver Touch Spells (Su): 無害なタッチ呪文に限りタッチの前と後で移動できる。
- ・Deliver Aid (Ex): この Familiar が Aid Another を行う時、その前後で移動できる。speak with animals of its kind の代替能力。
- ・Aide to All (Ex): Full-Round Action で Aid Another する事で最大 3 人まで同時に Aid できる。screy on familiar の代替能力。

Familiar

Compsognathus ([Bestiary 2](#)): マスターはイニシアチブに +4 ボーナスを得る。つ、強い! と思ったが、良く考えたらセーブ +2 とあんま変わんないなと思直した (Feat1 個分の効果という意味で)

全身がエメラルドグリーンのコンプソグナトゥス。名前はエメラルド。本人は自分は [Tatzlwyrm](#) の幼生だと主張しているが眉唾物。卵が大好き。

Hex(Advanced Player Guide)

- Evil Eye(Su): 所謂邪眼。Attack, AC, ST, Skill の中からどれか 1 つ選んで -2 ペナルティ (8Lv 以降は -4) を与えると効果としてはささやか。しかし Hex としては珍しいことに同じ相手に何回でもかけられる (効果は累積しない)。またセーブされても 1 ラウンドは効果があるのも利点である。Mind-Effect なので Undead などには効かない。基本的には呪文の方が強い。特にやる事ない時やリソース節約用と思われる。
- Slumber(Su): 30' 以内の相手一人を深い眠りに落とす。ST 可。どこぞの海賊団の婆さんと被るので躊躇していたが、Invisi も Mirror Image もない Witch は寄せられた時の対処法が少ないのでやっぱり取ることにした。同じ相手には 24 時間に 1 回しか使えない。リソースの少ない低レベル時が華。中レベル以降は多分呪文の方が強いと思う
- Flight (Su): Feather Fall が At Will になり、その後 3Lv で Levitate(1/day)、5Lv で Fly(Lv 分/day) に強化される。あと、体が軽くなるせいか地味に Swim+4。特にルール上の制約があるわけではないが、おそらく幕や大釜やストーブに乗って飛ぶのだと思う。
- Cackle (Su): 高笑いをする事で、前述の Evil Eye などの一部の Hex の効果時間を 1 ラウンド伸ばす。Move Action。この能力が手に入るアイテムがあるので、そっちで取得するかも。なお、FAQによれば Silence ゾーンでは使えないらしい。
- Fortune (Su): 味方に幸運の力を授け、1 ラウンドに 1 回、20 面を 2 個振って良い方を選ぶ能力を与える。効果時間は 1 ラウンド (8Lv と 16Lv で伸びる)。これも前述の Cackle で伸ばすことができる。取るかどうか分からないがとりあえず書いておく。

Patron

魔法のパトロンの詳細は GM が決めることになっているので、名前や性格は GM が決めてください。

特に思うところがなければ、その辺は特に知られておらず、あのお方とか、紫の薔薇の君とか呼ばれてる事にしてもいいと思います。

ただ、設定と合わなくなってしまうので、邪悪なパトロンは困ります。

パトロンのテーマとしてはこの辺りを考えていますが、これ以外は嫌というわけではありません。GM オリジナルテーマもありです。呪文リスト考えるのめんどくさくなければ。

- Elements([Advanced Player's Guide](#))

呪文リストに豊富な力術呪文が加わるのがポイント。街を護るためにはこういう力も必要なのです。

Feat

- Extra Hex ([Advanced Player's Guide](#)): 追加の Hex を得る。基本的に序盤の Hex 取得は Channel の向上に使うので、どうしても早く欲しい Hex があつた時に。
- Split Hex([Ultimate Magic](#)) 単体目標の Hex を使用する時、同時に 2 体を選択することができる。
- Spirit Talker([[Advanced Class Guide](#)]): 1 日 1 回霊と話をしてその能力を借りることができる。Shaman の Spirit から 1 つ選んで、その Spirit の Hex を 1 時間の間使える。今のところ取るかもしれないくらい。
- Rime Spell([Ultimate Magic](#)): ダメージを与えた相手を Entangled にするメタマジック。+1 Lv。冷気呪文にしか適用できないのが欠点。

Item

Wondrous Item:Chest

- Cackling Hag's Blouse(Ultimate Equipment): 魔女が身につけた場合 Intimidate に +2 ボーナス。また前述の Cackle の Hex を習得することができる。すでに習得済みの場合、1日2回、Swift Action で Cackle を使用することができる(通常は Move Action)

LHS:Rod

- Rod of Lingering Light
 - 周囲 10' を照らすことができる。また先端から光線を出して 30' 先のものを照らすことができる(遠隔接触攻撃?)。この光線は無害である。
 - 空中に光で文字や絵を描くことが可能。描いたものは 5 ラウンドその場に漂う。
 - 空中に文字を書く能力を利用して Rune を書くことで音声要素を代用可能(Silent Spell 相当)。呪文 Lv は上昇しないが Full Round Action になる。

Spell

1Lv

- Ear-Piercing Scream (Ultimate Magic): 単体に Sonic Damage と Daze を与える。頑健セーブで Daze 無効。ダメージ半減。
- Ill Omen (Advanced Player's Guide): 次に行う d20 は 2 回振って悪い方を使わなければならない。5Lv 毎に回数が増えていく。魔女っぽい。地味にセーブがないので 1Lv 呪文の割には長く使えると思われる。SR は有効。

2Lv

- Frost Fall (Ultimate Magic): 10' 半径に 2d6 cold damage を与える。ダメージは小さいが ST に失敗すると Stagger になる嫌がらせ呪文。Gritter に飽きたら。
- Merge with Familiar (Familiar Folio): この呪文の持続時間の間、Familiar は Master の体内に自由に出たり入ったりできる(Move Action)。体内にいる間は Familiar はいかなる効果も受けない。戦闘で管理しないとイケないコマが 1 つ減るのでプレイヤーにも GM にも優しい呪文。持続時間が CL につき 1 時間と長いのが特に優秀。