

Astrite によって作られている武器。4つの Mode を持ち、Master の能力を強化する。Master が自分のエネルギーを分け与えることによって Master と共に成長していく。

現在は Zara が Master となっており、Zara 以外が持っても各種の特殊効果は得られない。

ある日、Zara に「もういらね」と言われたため、Partializer は泣きながらどこかに去っていきまし  
た。

その次の朝、Zara が目を覚ますと枕元に Partializer が置いてありました。刀身には涙が流れたよう  
な跡が残っています。気持ち悪くなった Zara は、その日のうちに Partializer をコメリカの砂漠に埋  
めてしまいました。

さらにその次の朝、Zara が目を覚ますと、ベッドの頭の横の辺りに Attack Mode になった Partializer  
が突き刺さっていました。怖くなった Zara はもう一度 Partializer を使って見ることにしたよう  
です。

---

## 成長方法

Master の LV が上がった時にのみ、次の手順に従って成長を行わせることができる。

1. Partializer にエネルギーを与える。与えられるものは次の三つで、1度の LV アップについてどれ  
か一つだけを選ぶ。

- ・最大 HP を 1d2
- ・任意の Save を 1
- ・ Attack Roll を 1
- ・何も与えない

これらの選択には内部的には Point が設定されているが、PL には公開されない。

2. Partializer のどの Mode を強化するかを選ぶ。その Mode を強化するのに Point が足りていた場合  
には、Partializer は新たな能力を得る。

3.2 で新たな能力を得た場合には、もう一度 2 の最初から繰り返す。Point が足りなかった場合に  
は、その LV アップでの成長は終了。余った Point は次の LV アップ時のために持ち越される。

---

Partializer には 4 つの Mode があり、それぞれ形状や、得られる Bonus が異なる。

Master は Partializer を構えていなくても次の能力を得る。

- ・ True Astrite(Ex)

Astrite は SR25、全ての Energy に対する Resistance20 を持つ。

剣自体は hardness20/hp50 を持つ。しかし、Desert Rose とは異なり、他の素材の DR や Hardness を  
抜く力は持たない。

Darkmatter が近くにあると、その純度に比例して刀身が輝く。

- Ability Partialization(Su)

Partializer の Mode に応じた Bonus/Penalty を得る。

これらの全ての Bonus/Penalty は Astrite Bonus/Penalty として扱う。

Bonus は Partializer 以外の武器を構えているときには得られない。

Ability Bonus/Penalty によって Feat などの前提条件を満たす / 満たさなくなったり、Spell の Bonus Slot を得る / 失うことは無い。

PL がめんどくさい場合には、全ての Ability Bonus/Penalty の Skill への影響と、Skill Bonus/Penalty が無いことにしてもよい。

- Mode Change(Su)

Partilizer の Mode を変更することが出来る。Command word を伴う Standard Action が必要。

- Quick Mode Change(Su)

Partilizer の Mode を素早く変更することが出来るが、20% の確率で間違って Random な Mode に変化してしまう。しかし、% を振る前にキャラクターレベルと等しい HP 又はレベルの合計がキャラクターレベルの半分(切り上げ)と等しい Spell Slot を消費した場合には必ず期待通りの Mode に変更することができる。Command word を伴う Move Action が必要。

- 各 Mode の能力

全ての Mode の 3/day の能力は使用回数を共有する。1/day の能力は共有しない(予定)。

---

## 4 つの Mode

### Attack Mode

Rapier 型

STR+4, Melee Attack Roll+(1/4LV), Melee Damage+(1/3LV)

DEX-4, INT-2, AC-(1/3LV), Save-1

Keen, DR に対して Cold Iron と Master の Alignment の属性を持つとして扱われる。(Master が TN の場合には CN/LN/NG/NE のうち最も近い Alignment として扱う)

- Attack Boost(Su)

Mental な Free Action で使用。Barbarian の Rage と同じ。3/day

- Superior Attack Partialization (Su)

Command Word を伴う Full-round Action で使用。全ての Miss Chance を無視して 1 回の Melee Attack を行う。当たった場合は全ての DR を無視し、Damage に +HDd6 の Bonus が付く。Attack が終わった後、使用者は次の自分の Round までこれ以外の行動を行う事は出来ず、AC が -10 され、

Flat-footed となり、全ての Miss Chance と DR を無視される。

## Defence Mode

Short Swort 型

DEX+4, Save+1, AC+2

INT-4, STR-2, Caster Level-1, Attack Roll-1

Defending, DR2/-

- Defense Boost (Su)

Command Word を伴う Immediate Action で、Save を振る直前に使用。次に行う Save の効果に対して Evasion/Mettle を持っているものとして扱う。3/day

- Superior Defence Partialization (Su)

Command Word を伴う Immediate Action で使用。自分が攻撃を受けそうな時に使用してもいいし、10Feet 以内の仲間が攻撃を受けるタイミングで使用した場合には、その攻撃の効果を自分で受けることが出来る。効果中は AC と Save に +10 の Bonus を得るが、自分の Attack と Damage には -10 の Penalty を受け、かつ Spell と能動的な Magic Item/Feat の使用が出来なくなる。効果は 10Round 経つか、能動的に解除 (Command Word で 1round Action) するまで続く。1/day

## Trick Mode

Dagger 型

Bluff/Intimidate/Sense Motive+4

Grapple/Opposed Attack Roll-4

Deadly Precision (MC) Sudden Strike +1d6 を得る (本物の Deadly Precision とは少し違います)

- Trick Boost (Su)

Skill Check 時に Mental な Free Action で使用。Reroll Skill check or Ability check 3/day

- Superior Trick Partialization (Su)

Command Word を伴わない (Mental) が Activity が必要な Standard (Surprise 中)/Full-round (それ以外) Action で使用。

次の動作を一連の Action として行う。一部をスキップしてもよい。

1. Calling の Property のように利き手に Partializer が現れ、

2. 視界内の 30Feet 以内の位置に Teleport し、

3. 対象に 1 回の Melee Attack (+20 Bonus) を行う。

Attack が当たった場合、Damage には +(2/3LV)d6 の Bonus が付く。

Superior Trick Partialization は次の二つの条件を満たす対象にのみ上記の効果がある。

1. 対象の INT が 3 以上で、かつ

2-1. Surprise Round であるか、

2-2. 直前までの非戦闘時の会話で対象をうまく油断させて (Bluff で Feint に成功するのに十分な DC を通す、Glibness はズルいので Bonus に入れないが、DM は話の内容などに応じて Bonus や

Penalty を与えてもよい) いて、かつ対象より Initiative が早い。DM はうまく油断させているかどうかを教える必要は無い。

条件を満たさない対象に使用した場合には Attack/Damage Bonus は得られず、さらに Attack 終了時から次の自分の Round の頭まで Stun する。1/day

## Spell Mode

Quaterstaff 型

INT+4, Caster Level+1, Concentrate/Spellcraft+2

CON-4, DEX-2, Save-2

片端は Spellblade (Silence), もう片端は Spellblade(Dispel Magic)(PGtF)。設定された Spell がこの武器を構えている人を Target として Target 型でかけられた場合即座に無効化し、次の自分の Round に Free Action で 1 度だけ発動出来る。

- ・ Spell Boost(Su)

Spell casting 時に Mental な Free Action で使用。Enlarge,Extend,Silent or Still Greater Metamagic Rod として使用出来る。1 つの Spell に対して付加出来るのは 1 つの効果だけ。3/day

- ・ Superior Spell Boost (Su)

Spell 使用時に Command を伴う Free Action で使用。Maximize/Widen/Chain/Repeat のうちどれかの Greater Metamagic Rod として使用でき、それに加えて CL を +4 か、Save DC を +2 することができる。使用後は自分の Save が -10 され、この効果は 2 回の異なる Save が必要な攻撃を受けるまで続く。わざと自分に Daze を撃つなど SKQ 的マンチをした場合には DM からの Hate 値が最大まで上がり、即座に CON が 0 になって死ぬ。1/day

---

## 成長記録

6LV Fort, Spell1 全ての Mode の Enhancement Bonus が +1

7LV HP(2), Defence1, Attack1

8LV HP(1), 全ての Mode の Enhancement Bonus が +2

9LV HP(1), Trick1

10LV HP(1), Spell2, Quick Mode Change

11LV Ref, Attack2

12LV HP(1) Trick2 Enhancement Bonus+3 また Zara に捨てられるかも

13LV Will, Defense2

14Lv Atk, Trick3 PL から強すぎるのでは ? と言われたので Attack Mode を少し修正してみました

15Lv Will, Attack3 Enhancement Bonus+4

16LV HP(1), Defense3, Spell3

---

