

Rimhert

■ LN Ghost(ex-human) Cloisterd Cleric of Wee Jas1/Dragonfire Adept1/Marshal1/War Blade1/Factotum1/Chamelon6

■ 一応設定

アビスの第 507 階層、オクシピタスにある Wee Jas の神殿で、マンチな生き物を混ぜ合わせるとい
う実験によって誕生した遺跡探査用特殊作業員。役割は主に偵察。

最近 Wee Jas のレリックである Scroll を発見したが、それを読んでいる最中に呪いで 1 年間と 1 日
の間 Ghost になってしまう。

■ マンチ技

- ・ 8000gp の Wee Jas の Relic を使用することで、Ghost テンプレートをつけている。(ちなみに Relic を使うための Feat は Chameleon の Bonus Feat で 1 日取得しただけ。罰当たり。)
- ・ UA の Item Familiar を使うことで、レギュだと 10Lv であるところなぜか 11Lv になっている。Item Familiar を壊されると Lv が下がるが、Item Familiar である Mithral Shirt は Ghost になったことによりイセリアル界の物質になっているので、普通の物質界にいるクリーチャーには触ることも出来ない。
- ・ これらによって、ECL は実質 16。
- ・ Hide が高い。Incorporeal クリーチャーは Blindsense, Blindsight, Scent, tremore sense, Listen では感知出来ない。また、Gr.Invisibility を Persistent しているため(まあパーティ全員だけど) 結論から言って、Spot で達成値 70 以上を出せるクリーチャー or True Seeing か See Invisibility がかかっていて Spot DC 50 を通せるクリーチャーにしか見つけることは出来ない。まあ、隠れる場所が無ければ See Invisi の前には結構無力。
- ・ 混ざった War Blade1 と、Manuever が使えるようになる Magic Item で、White Raven Tactics と Greater Insight Strike が使える。Concentration のチェックは +48 なので、Gr.Insight Strike で殴ると (Atk +20 or True Strike で +40, touch attack) 120 ダメージくらい出る。
- ・ イニシアチブが +27 ある。Martial の Minor Aura と Draconic Aura によって、30ft 以内のパーティーはイニシアチブに +9 のボーナスがつく。これと White Raven Tactics があることによって、全て戦闘は基本的にこちらが全員行動してから敵のターンというものになった。
- ・ 感覚が多彩。Darkvision, Blindsense, Blindsight, scent, low-light vision, Lifesight, Arcane Sight があり、Spot は +40 くらいあった。また Keen Eared Scout という Feat と達成値 60 を誇る Listen により、扉越しの部屋の中にいるクリーチャーの正確な位置や所持品、種別などを聞き分けることができた。
- ・ Knowledge が高い。とはいっても +23 くらいが限界だが、一番低い Knowledge も +19 ある。秘密は Item による +5 ボーナス、Spell による +5 ボーナス、Draconic Invocation による +6 ボーナス、あとは Int が +3。割り振った SP は 20 ポイントだけ。
- ・ Incorporeal は壁の中に入っていれば Total Concealment ないしはカバーが得られるので、壁や立木の中に入り込んで Total Concealment と叫んでいた。ピンチになると、Celerity Lesser で Immediate Action で割り込んで、木の中に逃げたりも出来る。
- ・ すごく普通だが、Divine Metamagic(Persistent) で、Chameleon で準備した Divine Bard (つまり Bard) の Spell を Persistent していた。

■ セッション中での活躍

セッションは無改造ゾーン、適正改造ゾーン、魔改造ゾーンの 3 つのゾーンに分かれていた。最初に行った適正改造ゾーンでは、Rimheart を見つけることが出来るモンスターがいなかったの
(扉とかも開けないから侵入にさえ気がつかれない)。最初の偵察でダンジョンの構造と各場所に
どのような敵がどれだけのいるのかが全部明らかになった。その後、みんなで奇襲して皆殺しにし
た。

次に行った無改造ゾーンも同じように先行偵察したが、Gr.Insight Strike に耐えられる敵がいな
かったので、偵察ついでにモンスターも殲滅させた。姿も見えず、音も聞こえず、臭いも空気の
震えもない化け物に 2 ラウンドに 1 回 100 ダメージをくらってぶっちらばっていった盗賊団は本

当に怖かったことだろう。

魔改造ゾーンではあんまり活躍していない。Gr.Insight Strike もあまり当たらなかったのも、主に WRTactics で複数回行動をさせることを仕事としていた。

■ Stat

hp 78

Str -, Dex 18, Con -, Int 16, Wis 18, Cha 24

ST 14/14/16 (ただし Ref と Will は Concentration チェックで代替可能, +48)

AC 25/21/24

Initiative +27

Movement Fly 40ft.(perfect)

Attack Ectoplasmic Dagger (Gr.Insight Strike) +21 touch (2d20+96)

Immunity Undead Immunity

主要 Skill Listen +50, Spot +44, Search +42, Hide +49, Concentration +48

Feat

- Extra Turning
- Extend Spell
- Skill Focus(Diplomacy)
- Persistent Spell
- Item Familier
- Dragon Touched
- Divine Metamagic(Persistent)
- Draconic Aura(Senses)
- Alertness
- Keen Eard Scout
- Improved Initiative

■ Buff

前日にかけてた Buff

- Extend Primal Instinct(rgr2+1,48h,DrgM72) +5comp to init,survival
- Extend Primal Senses(rgr3+1,48h,DrgM72) +5comp on listen, spot
- Extend Primal Hunter(rgr1+1,48h,DrgM72) +5comp on climb,jump,swim
- Sudden Extend Primal Spped(rgr4,48h,DrgM72) +5resistance to Ref, +10 enha to spd

当日にかける Buff

- Greater Invisibility(Bard)*persistent
- Silen's Grace(Brd,SpC)*persistent Dex+4enh, Cha+4enh
- See Invisibility (Brd)
- Divine Insight(Clr,SpC)
- Lore of the Gods(Clr, CC)
- Listening Lorecall(Drd, Spc133)
- Camouflage(Drd, SpC43)
- Tounge(Brd)
- Resist Energy(Rgr)

■ Aura(全て無名ボーナス)

- Leading the Charge : チャージ時のダメージに +6(60ft.rud)
- Motivate Dexterity : Dex チェック、Dex ベースのスキルチェック、イニシアチブに +7(60ft.rud)
- Draconic Aura(Sense) : Spot, Listen, Initiative+2(30ft.rud)