

Risaka

(PC : TH)

■ エピローグ

動乱から 2 年が経過した。復興は急速に進み、かつての英雄達は皆それぞれが望む栄光の道を歩んでいた。

.....一人を除いては。

Risaka は馴染みの.....いや、Kasai で唯一、彼にとっての安息の地である火器店で愚痴っていた。

「なんで.....俺ばかり.....。せっかく社交界のルールとかも勉強したのに.....」

彼は、動乱後、Minkai の閣僚となり皇家の継承（当然家伝の武器はマスカット）を狙っていたのだが、あまりのコミュ力の低さと「そもそもただ Attack と Damage が高いだけ」という有事にしか役に立たない能力のため、征狄大將軍代理補佐見込という名前だけの閑職に飛ばされてしまったのだ。

最初の頃は愚痴をちゃんと聞いていた店主だったが最近はいいい加減面倒になって、適当なところで

「あーもう今日は時間なので」

と追い出すのが常だった。

店から追い出された Risaka は、とぼとぼと、城.....の裏側にある日当たりの悪い自分の屋敷.....と読んでいる小屋に続く薄汚れた街路を歩きながらぶつくさと呟いていた。

「ああ、昔の仲間は皆充実した毎日を過ごしているし、Spivy 様も何も言わずにどこかへ去ってしまったし.....もう一度戦争とか起きないかなあ」

Risaka は呟くと、はっと周囲を見渡した。ここまでの政治家生活の中で、そうした発言が致命的であることによりやく気がついてきたのだ。

周囲を見渡し、誰も聞いている人がいないことに安心した Risaka だが、ふとしてみると、脇の集合住宅に挟まれた、ここよりもさらに暗い小路から自分を見つめるフードを被った人影に気がついた。

フードを外した男は Risaka に向かって語りかけた。

「我が名は○○○○○ー○。

私は、このゴラリオンを、いや太陽系全てを統一する者だ。そして、その為には優秀な仲間が必要だ。君には見込みがある。私と一緒に、仲間の黒の騎士、赤の商人と共に太陽系を統一しようではないか。

我々は君の能力を必要としているし、またそれに応えてくれると信じている。もちろん、給料ははずむし、有休 100% 取得、病欠休暇制度もあるぞ。」

Risaka はふらふらと「戦場が、硝煙が、私を呼んでいるわ」とフードの男についていき、彼らは路地裏から消えていったのだった。

■ 設定

Risaka は、River Kingdom で産まれ幼少の頃は Pitax で生活していた。

Risaka の家族は Desna を信仰する家だった。小麦の先物取引で小金を貯めた一家は、Pitax の治安はじゃっかんアレだと判断し、新しくできた Stability が高いと評判の Vault 国に移住することにした。

Vault 国は、若干田舎だったものの、非常に住みやすく、一家は満足していた。

そんな中、Desna 司祭の手で行われた「星見の祭り」に参加した一家は、後の歴史に「星見の祭りの惨劇」と記録される事件に遭遇してしまい、Risaka 以外の家族は全て亡くなってしまった。

1 人で暮らしていかなくはいけなかった Risaka だったが、遺産を食い潰しながら Desna の信仰を守っていた。守っていたものの、いつの間にか村では Desna 信仰は迫害されるものとなってしまうていた。

かたくなに Desna 信仰を守る Risaka のことを周囲の人は「あー Risaka - 」と残念な眼で見っていた。

仕方がないので、引きこもりながら倉庫で見つけた壊れたマスケット銃をいじっていた。

数年マスケット銃をいじりながらニート生活をすごしているうちに、マスケット銃を修理することができ、また Gunslinger としての実力もついてきた。

そのうち、「これからの時代を作り出すのは火器だ」と確信するようになった Risaka はそれを周囲の警備隊長や、将軍に伝道しようとしたのだが、「君は？あー Risaka ね……」と面倒そうにあらわれてしまった。

遺産も底をつき、いい加減村にいらなくなった空気が読める (Wis が高い) Risaka は、宮廷魔術師に相談した。

「あの……もう村から出てどこか遠くに行きたいんですけど……。できれば、こう……さらに進んだ技術の火器があると噂される北の『Nu - なんちゃら』のほうに行きたいんですけど」

魔法使いは答えた。「ううむ……Teleport は難しいが……このマジックアイテムを使わせてやろう。これは、自らが望む「方向」に行く……ことができる場所に Teleport できるアイテムだ。」

準備を整えた Risaka は、マジックアイテムを「北の方向」にセットして Teleport した。

気がつくと、Risaka は、何故か「西の方向」にある Sandpoint に Teleport していた。
仕方がないので、絶望しながら冒険者として生計を立てることに決めた。

<div>

Cost Table

name | cost| making-cost

Alchemical cartridge, flare |10 gp|5gp

Alchemical cartridge, paper (bullet or pellet) |12 gp |6gp

Alchemical cartridge, paper alchemical silver|14 gp|8 gp

</div>

Character sheet

Name:Risaka Race:Human

Character Level: 3 Class:Gunslinger (Musket Master) 3, EXP:6081 ボーナス EXP:0.7 (2lv → 3lv)

HP: 22

Initiative:+ 7

AC: 19 Touch AC: 16 Flat-Footed AC: 13

CMB: 4 CMD: 19

Fort: 4 Ref:8 Will: 5

Musket: + 8 , d12, *4,40feet, Misfire1-2(5ft), BandP

Musket(30ft): + 9 , d12+1, *4,40feet, Misfire1-2(5ft), BandP

Musket(Deadly Aim): + 7 , d12+ 2 , *4,40feet, Misfire1-2(5ft), BandP

Musket(Deadly Aim)(30ft): + 8 , d12+ 3 , *4,40feet, Misfire1-2(5ft), BandP

Musket Alchemical cartridge, paper: + 8 , d12, *4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Musket(30ft) Alchemical cartridge, paper: + 9 , d12+1, *4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Musket Alchemical cartridge, paper(Deadly Aim): + 7 , d12+ 2 , *4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Musket(30ft) Alchemical cartridge, paper(Deadly Aim): + 8 , d12 3 , *4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Musket Alchemical cartridge,Flare: + 8 , d12/2 blinded for 1 round (Fort DC 15 reduces this to dazzled),
and creatures within a 20-foot burst are dazzled for 1 round (Fort DC 15 negates the effect), *4,40feet,
Misfire1-3(5ft), BandP

Musket(30ft) Alchemical cartridge,Flare: + 9 , (d12+1)/2 blinded for 1 round (Fort DC 15 reduces this to
dazzled), and creatures within a 20-foot burst are dazzled for 1 round (Fort DC 15 negates the effect),
*4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Musket Alchemical cartridge,Alchemical silver: + 8 , d12-1, *4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Musket(30ft) Alchemical cartridge,Alchemical silver: + 9 , d12, *4,40feet, Misfire1-3(5ft), BandP

Broken Musket: + 6 , d12-2, *2,40feet, Misfire1-4(5ft), BandP

Broken Musket(30ft): + 7 , d12-1, *2,40feet, Misfire1-4(5ft), BandP

Dagger: + 4 , d4+ 1 , 19-20*2, PorS

Grit Point: 3

Critical Hit with a Firearm: she regains 1 grit point. (except helpless or unaware creature or a creature fewer 1/2 HD)

Killing Blow with a Firearm (except an unattended object, helpless or unaware creature, or a creature fewer 1/2 HD)

Deeds:

Deadeye (Ex): 1lv cost 1/range increment, the gunslinger can resolve an attack against touch AC instead of normal AC when firing beyond her firearm's first range increment. The gunslinger still takes the 2 penalty on attack rolls for each range increment beyond the first when she performs this deed.

Steady Aim (Ex): 1lv cost 0 (have at least 1), she can take a move-equivalent action to increase the accuracy of a two-handed firearm. When she does, she increases the range increment of the firearm she is firing by 10 feet. This stacks with other abilities that increase her range increment.

Quick Clear (Ex): 1lv cost 0 (have at least 1) or 1, as a standard action, the gunslinger can remove the broken condition from a single firearm she is currently wielding, as long as that condition was gained by a firearm misfire. The gunslinger must have at least 1 grit point to perform this deed. Alternatively, if the gunslinger spends 1 grit point to perform this deed, she can perform quick clear as a move-equivalent action instead of a standard action.

Fast Musket (Ex): At 3rd level, cost 0 (have at least 1), she can reload any two-handed firearm as if it were a one-handed firearm.

Gunslinger Initiative (Ex): At 3rd level, cost 0 (have at least 1), First, she gains a +2 bonus on initiative checks. Furthermore, if she has the Quick Draw feat, her hands are free and unrestrained, and the firearm is not hidden, she can draw a single firearm as part of the initiative check.

Special ability

Weapon and Armor Proficiency: all simple and martial weapons, and with all firearms. They are proficient with all light armor.

Gunsmith, Rapid Reloader

Nimble+1: gains a +1 dodge bonus to AC while wearing light or no armor. Anything that causes the gunslinger to lose her Dexterity bonus to AC also causes the gunslinger to lose this dodge bonus.

Feat:

Trait: Indomitable Faith

H: Point-Blank Shot (Combat)

1lv: Precise Shot (Combat)

G1: Gunsmithing

G1: Rapid Reload (muskets)

3lv: Deadly Aim (Combat)

STR: 12 , DEX: 20 , CON: 13 , INT: 12 , WIS: 16 , CHA: 7

Skill

Acrobatics: 8 Appraise: 1 Bluff: 3 Climb: 0 Craft_Archery: 5 Diplomacy: -3 Disable_Device: untrained
Disguise: -2 Escape_Artist: 6 Fly: 4 Handle_Animal: untrained Heal: 3 Intimidate: -2
Knowledge_arcana: untrained Knowledge_dungeoneering: untrained Knowledge_engineering: 6
Knowledge_geography: untrained Knowledge_history: untrained Knowledge_local: 6
Knowledge_nature: untrained Knowledge_nobility: untrained Knowledge_planes: untrained
Knowledge_religion: untrained Linguistics: untrained Perception: 9 Perform: -2 Profession_engineering: 7

Ride:8 Sense_Motive:3 Sleight_of_Hand:untrained Spellcraft:untrained Stealth:4 Survival:8 Swim:0
Use_Magic_Device:untrained
Language:Common,Dwarven
Light Load:41/50 lb (STR+1)
6.7 gp
Musket 9lb,
Powder horn*3 9gp 3lb
Firearm bullet (20) 5 gp
Black powder (20dose) 50 gp
Alchemical cartridge, paper (bullet) (13)
Alchemical cartridge, Flare (bullet) (8)
Alchemical cartridge, Alchemical silver (bullet) (9)
Gunsmith's kit 15gp 2lb
Studded leather 25gp 20lb
Backpack, masterwork 50gp 4lb,
Flint and steel 1 gp
Waterskin 1gp 4lb
bayonet 5gp 1lb
Holy symbol, wooden 1gp,
cure light potion *3
花火 *2、Skyrocket*2
Rations, trail (per day)*1 0.5gp 1 lb
Oil (1-pint flask) 1 sp 1 lbs.
シュリケン

Torch*3 3 cp 3 lb. Torch 1lb ,

Tangle foot bag 50gp 4lb (ハルフォル), Donkey 8gp Oil (1-pint flask) 1 sp 1 lbs. Powder horn*3 9gp 3lb,
Firearm bullet () 5 gp Black powder () 50 gp Dagger 2gp 1lb