

Eclipse Guardian

ある賢者が、このような天啓を授かりました。

「近い将来、物質界から（一時的ではあるが）一切の神格の影響が消失する」

彼は、その声が Celestia の Paragon の一人 Domiel のものであると言っていました。

綿密な分析の結果、神格が消失している間にアンデッドどもが暴走し、世界に未曾有の混乱と危機がもたらされることが判りました。

事態を重く見た彼は、各地から素質ある若者をさ r ... 召集し、対アンデッドの精鋭部隊 "Eclipse Guardian" を育て上げました。

Oerth 各地の ダンジョン で実地訓練を繰り返した彼らのコンビネーションワークに太刀打ちできるアンデッドは多くありません。彼らは慈悲の心と恍惚の震えをもって今日も、墓場を、地下神殿を駆け回っています。

後年、賢者は回顧録でこう述べています。

「無茶な設定だった」と....。

Eclipse 9

というわけで、Eclipse 9 は Eclipse Guardian の 9 番目のメンバーでありながら Rappan Gang に身を置き、日々研鑽を積みつつ世界を救っちゃったりしようとしています。

Rogue はチームワーク(= 挟撃)があってこそ戦闘で映える存在。ダンジョンでは常に先行偵察を買って出て、仲間の安全を守りつつ一人で死んだりする日々。高くもなく低くもない攻撃力、「いい」アイテムを引き当てる率、そして影潜み能力のせいもあってか、巧みに DM のヘイト値上昇を避けてる様子です。

エピソード

ラッパンギャングの一員としてオルクスを撃退した、その後.....。

Eclipse は旅の仲間たちに別れを告げ、遠い故郷の地へと凱旋した。生まれ育った孤児院には、同じく世界中に散ってアンデッドと戦っていた 8 人の仲間たち(Eclipse 1 ~ Eclipse 8)も戻っていた。まあ、一番経験をつんできたのは Eclipse 9 だけだ。

再会を喜び合うもつかの間、異変が起こる。8 人の仲間は皆、冒険の先々で同じような黒いダガーを拾っていた。その 8 本のダガーが突然鞘から飛び出し、Eclipse 9 の武器 Demonclaw に融合したのだ！世界に散っていた Demonnails を吸収して真の力を取り戻した Demonclaw はさらに、巨大なアンデッドをも殴り殺したという Eclipse 9 の左腕に融合し、恐るべき生体アーティファクト「Demonhand」となったのであった。

「オレ……デーモンマンになっちゃった……」

デーモンマンになって無性に Devil をぶっ殺したくなった Eclipse 9 の精神に反応するように Demonhand の Planeshift 能力が発動し、9 人の Eclipse Guardian は九層地獄バトルへと転送されてしまう。

その後、九層地獄各地でゲリラ戦を繰り広げた Eclipse Guardian は、最終的にネームドな Devil 十数体と、その配下として地獄に住んでいたアンデッドのほとんどを殲滅するに至る。この活躍によって次元界の Law と Evil のパワーバランスは少なからず揺らぎ、あまねく「九層地獄の蝕 (Nine Hells Eclipse)」として語り継がれることになる…。

という内容の英雄譚によって、賢者の回顧録は締めくくられている。しかしその書物は決して公開されることなく、いつまでも賢者の胸の奥底にしまわれているのであった。実のところ、他次元に飛ばされた Eclipse Guardian の消息を知るものはいない。

Ninjyutsu

消える魔球 (Living 大リーグボール 2 号)

敵の 10ft. 以内に近づいて影潜みを行い、そのまま Sneak を行う忍術。直球(チャージ)変化球(一撃離脱)も思いのまま。

微塵隠れの術

Zack から貰った Fire Seeds(ドングリ爆弾)を敵の 10ft. 以内に Hide 状態で投げつけ、その飛沫をサッと避けることで Cunning Evasion を行う忍術。

水遁の術

20 万 GP もする指輪を用い、水面下でも呼吸できるようになる術。ひいては Pasta のスペルリソース温存につながる。

狸隠れの術

Cape of Mountebank を用いて逃げ出す。最終手段。

白面

先行偵察や前線特攻で無様な死を遂げるにより、巧みに DM のヘイト値上昇を回避する忍術。

Features

Rogue 4

省略

Cleric 1

キャラクターの性質上、特定の神格への信仰は持ちません。

■ Liberation Domain

精神作用、魅了、恐怖デスクリプタを持つセーブ可の呪文効果に対し、受けた次のラウンドに再

度セーブを行うことが出来る。

■ Celerity Domain

移動速度 +10。このキャラの精一杯のマンチ成分。

Skullclan Hunter 9

Miniature Handbook 掲載。

■ Track Undead (Ex)

Knowledge(Religion) を用いてアンデッドを追跡する Track 特技。使わねー

■ Divine Strike (Ex)

アンデッドにも Sneak ダメージが乗る。Divine の名を冠していながら変則能力。現在の Sneak は +5d6。

■ Immunities (たぶん Ex)

アンデッドの恐怖効果、アンデッドの扱う恐怖呪文、あらゆる病気、麻痺、能力値ダメージ、能力値吸収に完全耐性。

■ Protection from Evil (Su)

常時。本に記載されていないが、おそらく呪文レベルはクラスレベル。でも Su だから Dispel されないか。

■ Sword of Light (Su)

アンデッドの持つあらゆる DR を無視することができる。得物は問わない(たぶんその辺のジョッキで殴っても...)

■ Sword of Darkness (Su)

手にした武器がゴーストタッチ扱いになる。

Shadowdancer 1

DMG 掲載。

■ Hide in Plain Sight (Su)

10ft 以内に何らかの影(自分の影を除く)があれば、開けていても、誰かに見られていても Hide を行うことが出来る。ここでいう影とは、「暗闇や Shadowy Illumination な場所」および「物体付近」ということで大丈夫でしょうか？

Hide in Plane Sight で隠れて攻撃する場合には「Hide は 1Round に 1 回まで (Cunning Evasion を使えばその限りではない)」、「Hide 中に攻撃をしたら Hide 解除」、「Hide の DC は敵の HD+15(攻撃・移動などのペナルティは無し)」、「True Seeing で看破される」