

バックグラウンド

本名：ニコライ・ペトロヴィッチ・オストロフスキー (Nikolai Petrovich Ostrovskii)

職業：エージェント

この世界のどこかに、俗に「呪われた兵士の館」と呼ばれる場所がある。かつて1人の聖カスバートの神官がオーカスを滅ぼすために創設したオーカスの呪いを受けた者たちの集団だ。

最近、Rappan Athuk にオーカスが復活したという噂が立ったことから、それが真実か確認するために派遣されてきた。

取得クラス能力

Scout(CAdv)

■ Skirmish

10ft. 以上移動するとダメージと AC にボーナスがつく機動力を生かした戦闘スタイル。

■ Trapfinding

なんと罠を探し出すことが出来るぞ。罠のはずしかたを学んだことはないが...

■ Battle Fortitude

どういう理屈かわからないがイニシアチブと Fort セーブに +1。きっと任務がタフすぎて身についたんだろう。

■ Uncanny Dodge

どんなときでも直感的に危険を回避できる。たとえ不意打ちをされたとしてもいつもどおり防御可能だ。

■ Fast Movement

いつも外をウロウロしていたせいで、妙に足が速いぞ。基本移動力に +10ft. のエンハンスボーナス。

■ Trackless Step

覗き見してたことがばれないように、決して足跡が残らないぞ。

■ ボーナス特技

ボーナスで Feat をもらった。ありがたい。

Ranger(PHB)

■ Favored Enemy

アンデッドとエレメンタルの弱点について熟知しているぞ。特にアンデッドはバリバリ良く知ってる。

■ Track

同じ名前の Feat と同じ効能だ。自分の足跡は残さないが、他人の足跡は追跡できるぞ。下手くそだが...

■ Wild Empathy

動物の扱いを熟知しているぞ。え、パールを飼いならせだって？ そんなの無理だ。

■ Combat Style (Two-weapon Fighting)

二刀流ができるぞ。まだあまり見せてないが。

Rogue(PHB)

■ Sneak Attack

いわずと知れた急所攻撃。背中に気をつけろよ。

■ Evasion

Ref セーブが出来る限りどんな攻撃も避けてみせる！と胸を張って言えるようになりたい...

■ Trapsense

罠が発動したときに避けるのがうまいぞ。巻き込まれても責任は持てないがな。

Swordsage(ToB)

■ Quick to Act

機先を制するのがうまいぞ。具体的にはイニシアチブ +1。

■ Discipline Focus (Weapon Focus)

Desert Wind の武器の扱いに習熟しているぞ。だから Scimitar とか Falchion の扱いはお手の物だ。

Dervish(CW)

■ Dervish Dance

昔々、我等の同志の一人が異世界から来た蠭螂人間に出会った。出会いの時の些細な誤解から剣を交えることになってしまった2人は、互いが好敵手であることに気がついた。

そして誤解が解けたとき、2人は友人となった。共に「法」の精神を戴く者として。2人は互いの技を教えあった。我等の同志はイゴールと名乗る蠭螂人間から、両手に持った武器を（イゴールは4本の手に武器を持っていたのだが）踊るように目にも留まらぬ速さで繰り出す技を伝授された。

その後、イゴールは現れたときと同じく忽然と姿を消したが、同志は伝授された技を独自に磨き上げ、今日の姿にまで昇華させた。それゆえに我等はこの戦いの踊りを Hunting Mantis と呼ぶようになった...

■ Movement Mastery

Jump, Perform(Dance), Tumble のチェックはいかなるときでも Take 10 できる。

■ Slashing Blade

いかなる場合でも Scimitar を Light Weapon と見なすことができる。（通常は One-handed weapon）

■ AC Bonus

鎧を着ていないか軽鎧、かつ盾を使用していない場合、AC にボーナスが得られる（Touch に対し

てや Flat-footed のときでも)

■ Fast Movement

基本移動力に +5ft. のエンハンスボーナスだが Scout の能力と被るのでこれ以上早くならない。

■ Spring Attack

同じ名前の特技をゲット。しかし、既に持っているな。再訓練するか？

取得 Feat

■ Dodge(PHB)

避ける系 Feat の一番基本。いつも dodge 対象の指定を忘れるのが玉に瑕だ。

■ Mobility(PHB)

移動中に AoO を受けた際に AC+4 だが、AoO を受けるような移動自体滅多にしないので活躍の場が少ない。

■ Track(PHB)

Ranger の Class 能力だ。おまけでもらったようなもんだな。

■ Combat Expertise

Attack roll を下げた分だけ AC にプラスされる (最大 +5)

■ Swift Hunter(CSco)

Skirmish のダメージについて Ranger と Scout のレベルがスタックする。また、アンデッドやエレメンタルが相手でも Favored Enemy であれば Skirmish ダメージを与えることができる。

■ Spring Attack(PHB)

移動の途中に攻撃できる便利な能力。ずっと敵に張り付いてたら死んじゃいますよ、このラッパンでは。

■ Two-weapon Fighting(PHB)

これも Ranger の Class 能力だ。そのうち役立てたいものだな。

■ Swift Ambusher(CSco)

Skirmish のダメージについて Rogue と Scout のレベルがスタックする。また、Ambush Feat の前提条件を計算するときに Sneak と Skirmish のダメージを加算できるが Ambush Feat は 1 つもない。

■ Weapon Focus

Swordsage のクラス能力。Desert Wind に属する武器、Scimitar, Light Mace, Light Pick, Spear, Falchion について Weapon Focus を得る。

■ Improved Two-weapon Fighting(PHB)

左手でも 2 回目の攻撃が可能だ。

必殺技の数々

Stance

■ Assassin's Stance(Shadow Hand)

このスタンスを取っている間はいつも Sneak ダメージに +2d6 されるぞ。

■ Island of Blade(Shadow Hand)

味方とともに隣接している敵は、たとえ挟み込んでいなくても Flank 扱いになる。このボーナスは自分と味方の両方につくぞ。

Boost

■ Burning Blade(Desert Wind)

武器から炎が噴き出して攻撃が命中するたびに +1d6+Initiator Level の火属性追加ダメージを与えるぞ。

■ Distracting Ember(Desert Wind)

自分から見て敵を挟み込む位置にファイアエレメンタルを召喚して敵を Flank 状態にするぞ。ちなみに相棒のファイアエレメンタルの名前はエミーって言うんだぜ。

■ Cloak of Deception(Shadow Hand)

ほんの6秒くらい透明になれるんだぜ。しかもどんなに暴れても姿が見えないオマケつきだ。

Counter

■ Moment of Perfect Mind(Diamond Mind)

まあ、精神を集中して研ぎ澄ませば、心に作用する力は撥ね退けられるってことだ。

■ Mind Over Body(Diamond Mind)

精神を集中してすればどんなことでも我慢できる。そんな忍耐の力だ。

■ Counter Charge(Setting Sun)

Charge してくる奴をいなして、攻撃を避けることが出来るぞ。勝負に勝てばだが。

■ Feigned Opening(Setting Sun)

AoO を受けたときに使える。もし AoO が外れたら自分が、当たったらその敵に隣接している味方全員が逆に AoO し返すことが出来るぞ。