

自称 Azlant の末裔のシャーマン。

経歴

イスカは Andoran 西方の Piren's Bluff で、薬草売りの家の3女として生まれた。母はこの村の出身、父は外から来た人だったが、二人とも黒髪、薄い紫の目で、Azlant の末裔の家系であるという話をしていた。イスカ達も、Azlant 風の少し変わった名前をつけられていた。

家は裕福では無く、イスカや兄弟達も小さい頃から両親を手伝って薬草集めをしていた。ある日、イスカは兄弟達とはぐれて森で迷子になってしまう。夕暮れが迫る頃、白いローブをまとって槍を持った威厳のある女性が森影から現れ、イスカを手招きする。彼女について行き、イスカは無事に帰ることが出来た。これがアスランディアラとの出会いだった。

その後も、イスカは昔の人の声や姿を見ることがあった。村の子供達からは少し気味悪がられたが、兄や姉が守ってくれたので、いじめられたりはしなかった。両親は、イスカに偉大な先祖の才能が宿ったのでは、と考え、彼女が13才になったとき、近くの町の魔術師の学校に入れることに決め、家宝を売って学費を捻出した。

Wizard の学校で、田舎者のイスカは形見の狭い思いをしたが、運良く仲の良い友達もでき、勉強に励むことができた。しかし、イスカはそれほど才能があったわけではないようで、進みは遅かった。学校以外の時間には、生活費の足しにするために、工事現場で働いたりもしていた。そのうち、Cantrips は使えるようになったが、どうにも他の生徒とは使い方が異なるような気がして、イスカは悩んでいた。

イスカが16才、夏休みで実家に戻っていたとき、事件は起こった。Peren's Bluff は Cheliox との国境付近にあり、あまり治安のよい場所ではなかったのだが、この日、近くの小競り合いで遁走した Cheliox の兵士が、Peren's Bluff を襲ったのだ。イスカ達の家は村から少し外れたところにあつたため、村の護りも間に合わず、数人の兵士に襲われた。兄と父が応戦したが倒され、絶体絶命のその時、イスカの体にアスランディアラが乗り移った。狩猟の槍を手にしたイスカは恐ろしい力を発揮し、2人の兵士を屠り、残りも家から追い出す。外にはまだ数人の兵士がいたが、その足下から突然茨の壁が立ち上がると、兵士達はトゲにからまれて絶命した。茨の影から出てきたのは、緑色のローブを着て、猫の耳が頭に生えた女性だった。お礼を言うと、彼女はイスカを見て、「あんた、精霊使いの素質があるね。もし興味があったら、私を訪ねてきな」と言って言ってしまった。

この戦いで、イスカは父、兄、姉を亡くした。葬式の後、イスカは猫耳の人を追いかけた。まだ村に逗留していた女はラーシャと名乗り、キャットフォークのシャーマンであると言う。そしてイスカにも特殊なシャーマンの素質があるようなので、望むなら弟子にしてあげようというのだった。自分の素質は Wizard では無いだろうと感じていたイスカは、母に相談して許しを得、ラーシャの弟子になることにした。

ラーシャは Green Faith の「葉の教団」に属する流れもののシャーマンで、Andoran 周辺の森林をぶらぶらする生活を送っていた。イスカは、精霊と対話する方法や、自然に関する知識などをラーシャから教わった。また、ラーシャは幸運の精霊を信奉する特殊な一派で、「まあなんとかなるでしょう」が口癖の楽観的な人物であった。イスカも、幸運を呼ぶおまじないなどを教えてもらった。

5年後、ラーシャに、もう教えることはあんまり無い、といわれ、イスカは一度故郷に帰ることにした。実家に戻ったイスカは薬草取りの手伝いなどをしてはいたが、村には Erastil の神官などもいたので、特にシャーマンとしての力を要求されるシーンは無かった。昔なじみや兄弟達も末の弟を除いて結婚し、邪険にこそされないが、村の中にイスカの居場所は無かった。そんなイスカ

を見て、母は、「あなたの授かった特殊な才能には何らかの意味があるだろうが、この村にいてもそれを見いだすことは出来ないだろう。先祖の声に耳を傾け、あなたが成すべきことを成しなさい」と言った。

イスカはひとまず大きい町になら何か仕事があるかもしれないと思って、首都 Almas に行ってみることにした。そこで、BVC の募集を見つけ、未開の地であれば精霊使いの技が訳に立つこともあろうと応募してみることにした。

キャラクターのやりたい事

- ・自分のルーツである Azlant の人々について少しでも多くを理解すること。そのうちそれを物語にして後世に残したい。
- ・Shaman としてその力をどのように使うのか見いだすこと。
- ・とりあえずは、開拓村で友達を作ること。とりあえずトレイシーが友達っぽいから達成。
- ・開拓村の占い師としてみんなの役に立つこと。

その後

イスカはアルコーの穴を埋めて治癒や占い、天候操作や植物育成で開拓村の発展に尽くした。そしてまた、失われたアマズネンの教えやアズラントの文化について本を書き、団長を通じてパスファインダージャーナルに投稿するのだった。

イスカはいつか家庭を持つことを夢に見ていたが、結局ポート・オーキッドの誰と付き合うことも無いままだった。力や立場の差というのもあるが、なんとなく相手をアズラントの亡霊ジャズラダンと比べてしまうのだった。

そして 10 年後、立派に発展したポート・オーキッドを離れ、占いに導かれてイスカはアズラントの遺跡を巡り始めた。ジャズラダンの亡霊は、どこかの遺跡で、今も一人投影されているに違いない…。

役割

- ・戦闘時には、雲系呪文をかけたり、中衛的な壁になったり。緊急時には Cure Spell (Heal 以外は Clr と同じに出るが、Spontaneous ではないので数は少ない)。
- ・物理攻撃はほどほど。
- ・Barkskin 等、少しだけバフも出る。
- ・魔法の武器防具を作る。
- ・Skill/Spell は Druid っぽい感じ。

コア外ルール

Class:Shaman (Advanced Class Guide)

- ・Witch と Oracle の Hybrid で、精霊と契約して力を得る。
- ・9th まで出る呪文準備型のキャスター (Wis ベース)。スペルブック無し。スペルリストは、Witch と Druid を足して 3 で割ったような独自のリスト。
- ・1Lv で、精霊を一つ選んで契約する。精霊は種類毎に特殊能力を与える (Lv1,8,16,20)。普通なら、Familiar の形で現れるが、イスカの場合、Archtype により失われている。代わりに、先祖の霊から呪文をもらっているイメージ。
- ・ドメインスロットのような精霊呪文スロットがあり、ここだけは Spontaneous Casting。契約している精霊の呪文リスト (各レベル一つ) から唱えることが出来る。
- ・Witch と同じく、回数制限の無い Spell-like ないしは Su である Hex を使える。Hex は Shaman 独自のリストと、契約している Spirit 毎のリストがある。
- ・Lv4 から、Wondering Spirit と言って、朝呪文を選ぶときに別の Spirit を選び、その Spirit

の呪文リストや Hex を使うことができるようになるが、イスカの場合これを失って Oracle の Revelations を選ぶようになっている。

Archetype : Speaker for the Past (Advanced Class Guide)

先祖の声を体現するシャーマン。

- Mysteries of the Past : Linguistics, Knowledge (history), Knowledge (local), Perception, Use Magic Device がクラススキルになる。また、Oracle の Ancestor/Time の Mystery の Spell が Spell List に追加される。Familiar の代わり。
- Revelations of the Past : 4,6,12,16,20Lv で、Ancestor/Time の Revelations を取得する。Wandering Spirit の代わり。

Archetype : Serendipity Shaman (Blood of the Beast)

幸運の精霊に祈るシャーマン。

- 前提条件として、種族に「Luck」のつく能力があるか、Defiant Luck の Feat が必要。
- Spirit の Spell List が Luck ドメインのものに差し替わる。
- 幸運に関する Hex を取得できる。
 - Tweak the Odds (Su) : ability check, attack roll, saving throw, or skill check でダイスを振った後、Immediate Action で結果に +1 できる (自分 naisiha30ft. 以内の味方)。一日 Lv 回まで使えて、4Lv 以降 4Lv 毎に、+2,+3 と変動値が増えるが、消費がその分増える。
 - Fortune (Su) : Immediate Action で d20 を振り直し。1 回 / 日だが、11Lv と 17Lv に回数 +1。5Lv から。
 - Spirit Magic : 差し替わった元の Spirit Spell の呪文 (Battle Spirit の呪文) も使えるようになる。Spontaneous Cast なので、各レベルに付き 2 つのうちどちらか一方を唱えられるということになる。

Spirit : Battle

- Lv1 能力 : 30ft. 以内の味方は Atk/Dmg に +1 Morale Bonus。Lv8/Lv16 でボーナスが 1 増える。一日 3+Cha ラウンド。
- Lv8 能力 : 武器に Bane をつけられる。1min 持続。一日 3+Cha 回。
- Lv16 能力 : 自分に Enlarge Person (と敵を倒すと微妙に強化される 3rd 呪文) がかかる。一日 3+Cha 回。

Revelation

- Ancestor (Ultimate Magic)
 - Wisdom of the Ancestors : 10min かけて先祖に助言をもらい、Augury (1Lv) /Divination (5Lv) /Commune (8Lv) が Spell-like である。
 - Spirit of the Warrior : 11Lv から。戦いの先祖を呼び出して憑依させ、Tensor する
- Time (Ultimate Magic)
 - Temporal Celerity (Su) : Initiative を 2 回振っていい方を選べる。7Lv で奇襲時に一番最後に動けるようになり、11Lv で Initiative を 3 回振っていい目を選べる。

Hex

- Protective Luck (Hero's of the High Couart) : 味方 1 人が対象。1 ラウンドの間、対象に対して攻撃する際にはダイス 2 個振って悪い方を採用する。Lv8,16 で効果時間が 1 ラウンド延びる。
- Secret : Metamagic Feat を一つ得る。

Favored Class Option

- Cleric のスペルリストにあって、Shaman のリストにない呪文を一つ、スペルリストに追加

できる。ただし、唱えられる最大レベル -1 の呪文まで。

Feat

- Defiant Luck (Advanced Race Guide): ST で 1 を振ったときに振り直すか、相手がクリティカルしたときの Confirmation を振り直させることができる。1/day。
- Inexplicable Luck (Advanced Race Guide): (Defiant Luck が前提) 1 日 1 回、d20 ロールに +8 をつける。ロール後につけた場合、+4 になる。
- Lucky (Blood of the Beast): Defiant Luck ないしは Inexplicable Luck の使用回数を +2/day する。3 回まで取得できる。
- Bestow Luck (Advanced Race Guide): Defiant Luck の使用回数が 1 増える。Inexplicable Luck を Immediate で See&Hear の味方に使用できる。

Spell

1st

- Memory Lapse (APG): Time Revelation で Known に加わる呪文。対象は、1 ラウンド前に起こったことを忘れる。
- Wave Shield (ACG): Immediate Action で水の盾を作り、攻撃 1 回に対して DR/- 1/2CL と fire resistance 1/2CL を得る。
- Heightend Awareness (ACG): 自分のみ、10min/Lv。Perception/Knowledge に +2。Spell を Dismiss することで、Init+4
- Frostbite (UM): Chill touch と同様だが、ダメージが 1d6+CL の nonlethal cold damage で、対象は No ST で Fatigue になる。nonlethal を回復させると、fatigue も治る。
- Hydraulic Push (APG): 水を放出し、1 体に対して CL+Wis で Bull Rush を行う。
- Air Bubble (Ultimate Combat): 顔の周りに呼吸可能な空気を作り出す。

2nd

- Calm Spirit(OA) : Inco とか Haunt を Calm Emotion する
- Eagle Eye(APG) : 自分の頭上上空にセンサーを作って、高いところから周囲を見回すことができる。
- Buoyancy(ACG) : Feather Fall みたいな感じで沈んでいる人やものを浮かせることができる。
- Reinvigorating Wind (Villan Codex): 30ft.cone 内の寝ている人を起こし、魅了されている人を正気に返し、Flat-Footed の人がそうでなくなり、confuse,frighten,paralyze,slow,stun の Duration を 1d4 ラウンド短くする。さらに Prone の人は Immediate で起き上がる。
- Enchantment Sight (Heros of the high court): 視界内の人に Enchantment がかかっているかどうか分かる。
- Mud Water (オリジナル): 水を泥だらけにして視界を塞ぐ。水中で効果がある Fog Cloud (Murkey Fog Cloud と同等)
- Grace (APG): swift。1round の間移動による AoO を受けない。
- Holy Ice Weapon (ACG): Holy Water を凍らせた武器を作る。MW の武器として使えるほか、CL (Max+10) の Cold ダメージボーナスがつく。Holy Water に弱いクリーチャーは、さらに追加の 1d4 ダメージを受ける。ただ氷で出来ているので、今回のハウスルールだと 1 振ると折れる。
- Aquatic Cavalry (UW): Mount の海馬版。ただし 1+1/3CL 体出る。
- Dousing Rain (Villan Codex): 10ft. 半径に雨が降って、その中にいると fire resistance がつくが、electricity の追加ダメージを受ける。
- Winter Grasp (UW): 20ft. 半径の地面が凍って Difficult Terrain になり、そこにいると Cold ダメージを受ける。さらに、Cold 呪文に対する ST にペナルティも受ける。

3rd

- Pierce Disguise(ACG) : 3Lv 以下の魔法による変装を見破る。
- Sands of Time(UM) : 相手は一段階年を取る (10min/Lv で元に戻る)
- Stricken Heart(ACG) : touch attack で 2d6 ダメージ + 相手は Staggered (NoST)

- Ectoplasmic Snare(OA) : 相手は Ref を落とすと、エクトプラズムで Grapple される。以降、Grapple Check で相手を束縛し続けることができる。Ref に成功すると Entangle になるだけ。インコにも効果あり。
- Aura Sight(ACG) : Detect Evil/Good/Chaos/Law だが、Arcane Sight と同じく視界内の位置が一瞬で分かる。
- Greater Stunning Barrier(ACG) : AC+2/ST+2、Melee Attack してきた人を stun させる (Will neg)
- Speak with Haunts(Occult) : Haunt と話せる

4th

- Wave Form(Aquatic Adventure) : 波に変身して直線的に移動し、経路のクリーチャーにダメージ + Prone (Prone は Ref neg)
- Threefold Aspect(APG) : 三段階の年齢に変身して、Ability に Enh ボーナスとペナルティを得る。
- Ride The Waves(UM) : 単体、Swim speed 30ft. と Water Breathing を得る。1hr/Lv
- Thorn body(APG) : 体にトゲを生やして、殴ってきた人に 1d6+CL ダメージを与える。
- Forceful Strike([Inner Sea Magic]) : swift で武器にこめると攻撃が当たった相手に CLd4 (Max10d4,fort half) ダメージ。ついでに Bull Rush もする。
- Thorn body(APG) : 体にトゲを生やして、殴ってきた人に 1d6+CL ダメージを与える。
- Bit of Luck(Blood of the beast) : 1pt/2Lv の Luck Point をゲット。1pt 使うと、Attack か Skill に +1d8 Luck ボーナスを得る。10min/Lv。

Magic Item

- Spell Storing Armor(UM) : 武器の Spell Storing と同様だが、攻撃を受けたときに Immediate で Store した呪文を Attacker にかげられる鎧。