

Name	Nass=Hooch
Race	Human(Ulfen)
Gender	Female
Age	15
Aliment	Nutral-Good

その後

Nass はウィッチが嫌いだ。それはバーバヤーガの部下になってからも変わらない。

Nass はウィッチが嫌いな理由はわからない。取り戻すべき機会はとうに失ってしまったし、今更に取り戻そうとも思わない。

ただ、使命感のような何かが心の中で叫ぶのだ。

ウィッチ・マスト・ダーイ ‼

交わした契約により Nass は狼ドメインの誇りを失ってあまたの世界を駆けるバーバヤーガの走狗になった。

バーバヤーガの指示があれば朝靄より出でて敵をかみ殺した。

バーバヤーガに対する反乱の兆しがあれば忍び込みそしてやはりかみ殺した。

夜明けの番人を倒さない限りバーバヤーガに敵対する者の夜明けは来ない。

それは Good だろうが、やむを得ない事情があろうが関係なかった。

なぜか？

これもすべて力を手に入れてバーバヤーガを殺すためだ。

疑問に思うたびにそう Nass は自分に言い聞かせる。

論理は破たんしている。だが、それを指摘する人はいなかった。

いや、同じ騎士になった仲間指摘されたことがあったかもしれない。

だが、Nass の心は自己矛盾にとうに擦り切れていた。

ある日、いつものようにバーバヤーガの招集に応じてもれば、どうやらまた反乱を企んでいる奴がいるということらしい。

ああ、また殺せばよいのか。Nass はうなずいた。

向かうはイリセン。敵は現女王。

契約の 100 年はもうすぐ終わる。

設定

記憶喪失のドルイド。微妙な二重人格

5 年前に気が付いたら (Trait の) Hexnail の入った袋を首にかけて森の中に立っていた。

さまよっていたところ罾にかかり、ヘルドレンの獵師である『リーレン・フーチ』(Halfelf,NG, Male) に拾われた。

当時は閉鎖的なコミュニティに生きていたせいか共通語が話せなかったため、

「お前さんの名は？」

「私は.....‽ 私たち (nashi) は.....‽」

「そうか Nass か。」

以降『ナス・フーチ』と名乗る。

最初は不器用だったが今ではいっばしの獵師。

このままではいけないという気持ちが日に日に強くなり、理由のない焦燥感に襲われる。

そんなある日ヘルドレンに腕が立ちそうな旅人たちが来たようで.....。

活用される日が来るといいなあと思う裏設定

もともと『the Heralds of Summer's Return』(イリセンの対冬魔女ゲリラ)所属の戦士の父とドルイドの母を持っているが、本人はまったく覚えていない。

5年前に Teleport とかその辺の呪文で飛ばされたときに記憶も失った。

ただ、心の底に魔女は悪いものという気持ちだけが残っている。

Rollplay とかメタ的なやつとか思いつき忘備録とか

どうシミュレートしても人格が破綻したので性格の変更。

いつもは一言多くて空気は読めないが心根の優しい Good。

魔女がかかると目のハイライトが消え、カタコトになる Crazy。

ダメージダイス至上主義 PL も PC も の予定。

ヒッター自分に fear effect 撒くぜ得意な敵は『人間』だあ

やれること

最終的にはカバに化けて、ガブガブして。

問題は1日3戦闘をこなすことが限界なのと狭い場所だとダメージが落ちること。

Race(Human)

Alternative Racial Trait: Focused Study

1st のボーナス Feat を得るかわりに、1st, 8th, 16th で任意の Skill Focus を得る。

Fath

Ragathiel (LG の復讐の天使, 騎士道, 義務, 復讐)

たぶん教義はやられたらやり返せ、力なきものの分もやり返せ

Nass は無意識下で信じてる感じ。

でもゴラリオンって多神教だからロールプレイ的に狩りの成果を Erastil に祈ったり, 旅の好運を Desna に祈ったりはするかも。

Trait

Vigilante Witch Hunter: ウィッチを見ると心がざわざわします。Hexnail が 1d4 手に入ります。ウィッチに敵視されます。ああ、あと <Sense Motive> に +1, classskill になります。

(DM 追記: ログボーナス: より強い Hexnail を作れる。作成時に 0.3 分の EXP を使って作成する事によって、追加で 1. 通常の効果に加えて、Save 失敗確定時に振り直しする事ができる。2. Save 失敗時に消費するかしないかを選べる の二つの効果を得る。)

Adopted: 養子です。即座に養親の種族の trait を一つ取ります。

Elven Reflexes: ハーフエルフの種族 trait, Initiative+2。

Skill

頑張ってもフルで振れるのは6つぐらい。

無難に <Perception>,<Stealth>,<Disable device>,<Knowledge(nature)>,<Survival> あたりがメイン。
残りのポイントは散らします。あとは任せた。

class

Ranger

Trapper

11v で trapfinding が降ってくるあれ

Divine Tracker

alignment 制限と favorite weapon proficiency が降ってくる。41v で WarPreast の domain がコンパニオンと差し替えて降ってくる。(レンジャーは 21v で止める予定だからメリットは少ないけどキャラづけともし伸ばしたときのため)

Druid

WorldWalker

Favored Terrain が降ってくる Druid。Ranger とレベルがスタックするのが便利。

代わりに Trackless Step とたぶん Resist Nature's Lure(PRD 上では reduce nature's lore とあるがドルイドにこの classability はない。) がなくなるから他のドルイドと比べフェイにちょっと弱くなる。