

Sputnika Illithvich Eholda

スプートニカ イリシヴィチ エホルダ

Dual-Cursed Oracle

## その後

さらに成長を続け不老不死にまで到達した (Lv20 になるとそうなる )

また、バーバヤーガへのお願いを利用して様々な Plane に旅をした。

別 Plane を旅することで、色々なアーティファクトを入手した。その中には、「Time Domain 能力を向上させて時代を越える能力」「さらに遠く離れた別次元海へと越えていく能力」「版を超える Item」「ゲームを超える Item」を手に入れた。

そして、様々なゲーム世界で彼女は、所謂冒険者達を引き合わせたり、数人レベルのパーティの支援をしたり、邪魔をしたり、敵対したり、敵対する意思是まったく無かったけれども結果的に敵対することになってしまったり、様々なキャンペーンに関わってきた。

そして 100 年後.....Sputnika は、かつての仲間現女王 Arl から連絡を受けた「今度は逆の立場だ」。

Sputnika は、新たな冒険で手に入れた沢山の秘密アイテムを手に入れた。イリセンにたどりついた。

きっとこの別次元で入手したアーティファクトを利用すれば状況を打開できるに違いない。

## 概要

・ Revelation を 5 と 13lv で追加に得る。

追加は既に選んだ Mystery と指定の 2 つの中選んで良い。

2 つについては Reroll 系なので略。

・ Curse を 2 つ選ぶ。1 つは通常のように LvUp による利益と不利益を得る。

もう 1 つは 11lv でのままで LvUP による利益を得ることができない。

通常 Curse として Clouded Vision( 30ft 先までしか見えない、Darkvision を得る、5lv で 60ft となり、10lv で 30ft blindsense,15lv で blindsight 15ft )

利益なし Curse として Lame ( move-5ft )

## キャラデータ

Name: Sputnika

Oracle 16v

Character Level: 16

Option

状態異常： Shaken Frightened (SkillC,AbilityC-2) Panicked (SkillC,AbilityC-2,NoAttack) Fatigued

Sickened Exhausted

Single\_Attack Point\_Blank\_Shot Deadly\_Aim Power\_Attack Rapid\_Shot

Buff

Haste Heroism(Skill+2) Greater Heroism(Skill+4,Fear 完全耐性 ,+CL temp HP) Bulls\_Strength  
Cats\_Grace Bears\_Endurance Foxs\_Cunning Owls\_Wisdom Eagles\_Splendor Greater\_Magic\_Weapon  
Rage Good Hope Foresight(不意打ちされない) Protection from Spells (Spell, Spell Like)

Ranged 条件 : Range\_Increment Cover

HP: 161 Initiative (3roll):+ 8

AC: 24 Touch AC: 15 Flat-Footed AC: 21

Cold

AC (Cold):: 26 Touch AC (Cold):: 17 Flat-Footed AC (Cold): 21

CMB: 9 CMD: 22

Fort: 13 Ref:14 Will: 21

vs illusion

Fort: 15 Ref:16 Will: 23

move:15ft

Vision: Darkvision 60ft, Blind Sence 30ft, Blind Sight 15ft, 外は見えない

Concentration (Defensive Casting): 32

Concentration: 26

Focused Mind:+2 trait bonus on concentration checks.

Combat Casting:+4 bonus on concentration checks on the defensive or while grappled.

Warrior Priest:+2 bonus on concentration checks(casting defensively or while grappled)

-----

-----

-----

Special ability

Weapon and Armor Proficiency: Oracles are proficient with all simple weapons, light armor, medium armor, and shields (except tower shields).

Bond to the Land:These gnomes gain a +2 dodge bonus to AC (Cold)

Gnome Magic:add +1 to the DC illusion spells

1/day dancing lights, ghost sound, prestidigitation, and speak with animals. The caster level is equal to the gnome's level. DC:10 + the spell's level +Charisma modifier.

Illusion Resistance: Gnomes gain a +2 racial saving throw bonus against illusion spells and effects.

Keen Senses:+2 racial bonus on Perception checks.

Obsessive:+2 racial bonus on a Craft skill.

Mystery Time

セーブの DC は 10 + オラクルのレベルの 1/2 + オラクルの【魅力】

1lv:Aging Touch (Su):melee touch attack, Living Creature に 1d6 / 1v(NoST), 1/2LV の STR Penalty(Max 10, Fort Negate) を与える。1 度この能力を使用された Creature は 24 時間の間同じ攻撃に対して耐性を持つ。 objects or constructs に 1d6 damage / oracle level. If used against an object in another

creature's possession, treat this attack as a sunder combat maneuver. 2/day (1/5lv)

3lv:Temporal Celerity (Su), Whenever you roll for initiative, you can roll twice and take either result. At 7th level, you can always act in the surprise round, but if you fail to notice the ambush, you act last, regardless of your initiative result (you act in the normal order in following rounds). At 11th level, you can roll for initiative three times and take any one of the results.

Erase from Time (Su, 2/day): ようするにいわゆる TimeHop。 melee Touch Attack, Fort ST, ミスると CL/2rounds Time Hop.

Time Hop (Su):Travel Domain の Dimensional Hop。 As a move action, you can teleport up to 10 feet per oracle level that you possess per day. This teleportation must be used in 5-foot increments. This movement does not provoke attacks of opportunity. You must have line of sight to your destination to use this ability. You can bring other willing creatures with you, but you must expend an equal amount of distance for each creature brought. You must be at least 7th level to select this revelation.

Speed or Slow Time (Sp): As a standard action, haste or slow spell. You can use this ability once per day, plus one additional time per day at 12th level and 17th level.

(Dual Curse ㊦ 13Lv )

Time Sight (Su): You can peer through the mists of time to see things as they truly are, as if using the true seeing spell. At 15th level, this functions like moment of prescience. At 18th level, this functions like foresight. You can use this ability for a number of minutes per day equal to your oracle level, but these minutes do not need to be consecutive. You must be at least 11th level to select this revelation.

Time Hop (Su): As a move action, you can teleport up to 10 feet per oracle level that you possess per day. This teleportation must be used in 5-foot increments. This movement does not provoke attacks of opportunity. You must have line of sight to your destination to use this ability. You can bring other willing creatures with you, but you must expend an equal amount of distance for each creature brought. You must be at least 7th level to select this revelation.

Trait

Adaptive Magic:+1 trait bonus on Knowledge (arcana) and Use Magic Device checks, and Use Magic Device is a class skill for you.

Focused Mind:+2 trait bonus on concentration checks.

Feat

1lv:Combat Casting:+4 bonus on concentration checks for defensive casting

3lv:Improved Initiative:Initiative+4

5lv:Quicken Metamagic

7lv:Warrior Priest

9lv:Reach Spell (Metamagic):touch, close, or medium to increase its range to a higher range category, using the following order: touch, close, medium, and long. A reach spell uses up a spell slot one level higher than the spell's actual level for each increase in range category. Spells that do not have a range of touch, close, or medium do not benefit from this feat.

11lv:Steadfast Personality:Add your Charisma modifier instead of your Wisdom bonus to Will saves.

13lv:Destructive Dispel:When you successfully make a targeted dispel check against an opponent, that opponent must succeed at a Fortitude save (DC equals the DC of the spell used to dispel) or be stunned until the start of your next turn. If the save succeeds, the opponent is instead sickened until the start of your next turn.

15lv:Deep Sight:Darkvision を 60ft 120ft

0lv:known 7 atode

Stabilize, Detect Magic, Read Magic, Guidance, Mending, Creat Water, Detect Poison

1lv:known 5+1, 6+2/day

1lv: Obscuring Mist, Remove Sickness ( UM), Remove Fear, Litany of Sloth (2lv Oracle), Shield of faith  
Protection from Evil

2lv:known 5+1, 6+2/day

2lv: Resist Energy, Surmount Affliction, Oracle's Burden(4lv Oracle), Silence lesser restration Calm  
Emotions

3lv:known 4+1, 6+2/day atode

3lv: Bestow Curse(6lv Oracle), Dispel Magic, Deeper Darkness, Magic Vestment, Remove  
Blindness/Deafness

4lv:known 4+1, 6+1/day atode

4lv: Threefold Aspect, Death Ward, Freedom of Movement Restratement Shield of Fortification, Greater

5lv:known 3+1, 6+1/day atode

5lv: Permanency Wall of Stone Breath of Life Cleanse True Seeing

6lv:known 3+1, 6+1/day

6lv: Heal Greater Dispel Contingency Planar Adaptation Mass

7lv:known 2+1,5+1/day

7lv: Disintegrate

Restoration, Greater

Resurrection

8lv:known 1+1,3+1/day

Temporal Stasis

Spell Immunity, Greater

Ability

STR: 8 , DEX: 16 , CON: 20 , INT: 12 , WIS: 13 , CHA: 26

Skill

Acrobatics:2 Appraise:1 Bluff:9 Climb:-6 Craft\_Archery(gnome+2 ):3 Diplomacy:27

Disable\_Device:Untrained Disguise:8 Escape\_Artist:-1 Fly:-1 Handle\_Animal:9 Heal:8 Intimidate:8

Knowledge\_arcana Trait bonus:Untrained Knowledge\_dungeoneering:Untrained

Knowledge\_enginnering:Untrained Knowledge\_geography:Untrained Knowledge\_history:Untrained

Knowledge\_local:Untrained Knowledge\_nature:Untrained Knowledge\_nobility:Untrained

Knowledge\_planes:Untrained Knowledge\_religion:15 Linguistics:4 Perception gnome+2:3 Perform:8

Profession:Untrained Ride:3 Sense\_Motive:11 Sleight\_of\_Hand:Untrained Spellcraft:20 Stealth (Size):3

Survival:1 Swim:-6 Use\_Magic\_Device:27

Language:Common, Gnome, Sylvan, Skald、イオバリアン、ロシア語  
Light Load:/26 lb Medium Load 53lb

Dagger\*3:2gp 0.5lb

Shortsword

Shortsword

MasterWork Moning Star:8gp 3lb

Material Component 5gp 2lb

Chain shirts 12.5lb

Light Cross bow (Small)

Cloak of Resistance+2

Cloak of Resistance+3

Amulet of Natural Armor+2

Bears End+2 belt

Buckler ( 普段はつけていない )

Heavy Shield Steel (Spiked)

Ration 5 2.5gp 5lb

Bedroll 1sp 1.25lb

Backpack 2gp 0.5lb

Blanket, winter\*2 1gp 2.5lb

Flint and steel 1gp

Pouch, belt 1gp 0.125lb

Rope silk 50ft 10gp 5lb

Grappling hook 1gp 4lb

Eyeglasses

Snowshoes 4lbs

Cold-weather outfit 7lbs

Alchemical Fire 1

Antitoxin 1

タングルフードバック

HHH ハンディハバサック

skyrocket

2 番のカギ ( 11 回 )

Wand

Cure Light Wounds (50-17-14-1-3) 34

Cure Light Wounds(50)\*9

Cure Moderate Wounds(11)

Cure Moderate Wounds(45)

Longstrider(17)

CLW 3

Potion  
Endure Elements  
Potions of Reduce Person \*2  
Invisibility

Scroll  
Comprehend Languages\*2  
Magic Weapon  
Create Water  
Aid  
WaterBreathing  
WaterWalking  
lesser restration  
Remove Disese  
Remove Blind/Def  
Align Weapon  
Silence 2  
Make Whole  
Remove Pararisis\*5  
Augury  
Wind Wall  
Remove Disese  
Remove Blind/Def  
Locate Object  
Stone Shape  
Sending  
Tongues  
Divination  
Dimensional Anchor  
Neutralize Poison  
Commune  
Scrying

UMD Check 必要  
Expeditious Retreat  
Faerie Fire\*3  
Long strider  
Spectral Hand  
Fly2  
Unseen Servant  
Hold Portal  
Gust of Wind  
Invisibility  
Mirror Image

Blur  
Floating Disk  
Dimension Door  
Solid Fog  
Arcane Eye  
Clairaudience/Clairvoyance  
Knock  
Delay Poison\*5  
Head band +4 8000  
Scroll (Miracle):3825 ダイヤモンド：8500 ダイヤモンド：32000gp

126.5gp + 175gp  
35.25 lb (全て Small Size)  
Riding Dog) 関連  
Riding Dog 150gp  
Saddle, Military 20gp  
Saddlebags 4gp  
Ring of Feather Falling  
Ring of Protection+1  
Dragonbone Divination Sticks Ref +3  
Gem of Blightness  
Leather Barding (M)20gp  
Cold-weather outfit 7lbs  
借金 パーティ：1000gp キリシッカ：8000gp

## 設定

—山 7000000gp の Material Component の中に Sputnika がいた。

Cossacka 家の末裔として、Sputnika は魔法実験に協力する義務があった。ある、と本人は信じていた。彼女は、生まれつき呪われており目が悪かったが、それはそれで置いておいて Oracle、しかもレアなことに Mystery が Time だったので、実験に協力……いや実験の「モルモット役」となっていた。彼女が割り当てられるほど特殊で、そして危険な実験だったのだ。

イリセンの辺境にある魔法研究所、Arcane と Divine の力が吹き荒れる中、装置機長の声がこだましていた。

「時間軸と空間軸を固定しろ、時間があっても、空間軸が正しくないと、宇宙空間に放り出されるぞ」

手が震えながら操作する作業員達だが、中央の魔方陣の闇の奥から咆哮が鳴り響き、動揺が広がった。彼等の動きが止まった。

作業員達が恐怖でうち震える中、魔方陣の奥に何かがいるようだったが彼女にはそれが分からなかった。Sputnika は魔方陣から 40ft 離れた場所に拘束されており、さらに彼女は 30ft 以上先が見えないのだ。

Sputnika は何も見えなかった。が、青白い衝撃波が研究所全体を襲った。この衝撃により Sputnika

の意識が遠のく中、Ehold 家の末裔となることを決意した日のことを思い出した。

……Sputnika は農民に生まれ、そして育った。育ったが来る日も来る日も、農作業の毎日だった。耐え切れずに彼女は逃亡したが、世間は逃亡した農奴には厳しかった。街を離れ荒野を放浪している中で彼女は一人の老人と会い、世話になることになった。

彼は自らを Illith Ehold と名乗った。

Ehold 家には伝説がある。数百年前に異世界から移住してきた、というものだ。彼らは独自の伝統を守ってきたが、長い年月をかけ、大部分は忘れ去れてしまった。多くのものが周囲と同化していく中、彼だけがその伝統を守り続けたのだった（最も彼が知ることができた伝統、だが）。彼女は多くのことを Illith から学んだ。

Ehold 家の伝統は、食習慣、視線の動かし方等様々あったが、特に魔法使いとしての訓練を重視していた。

しかし、その日々も長くは無く、Illith は天寿を全うしてしまった。  
彼女は Eholda の名を継ぐ事に決め、父姓として Illithvich と名乗ることにした。

そして、Ehold 家の伝統として Pathfinder Society の魔法実験に協力したのだ。

……目が覚めた時、生き残ったのは Sputnika だけだった。しかし、儀式の影響により呪いが悪化し、さらに脚までもが悪くなってしまった。  
なし崩し的にやる事が無くなった Sputonika は、脚を引き摺りながら放浪の旅に出ることを決意したのだった。