

アンウェルカム・ゲスト

Unwelcome Guest/招かれざる客人

「非才な芸人に宿を与えてもらえませんか？」

前提条件:アサシヤン・ミンストレルのテーマ

ティア地方の人々はむやみに芸人を信じないことを学んだ。平凡な吟遊詩人、優雅な踊り子、そして甘い声の唄い手は恨み骨髄に徹した競争相手から送られた殺し屋かもしれない。しかし、慣習では芸人を迎えることを拒否してはいけないことになっている。家の者はどんな疑いがあるうとそのような客を歓待せねばならない。それでも、偏執狂的な貴族は彼らの飲み物に入れられる毒や背中に刺されるナイフを恐れてこれらの芸人を締め出すかもしれない。

芸人が入ることを拒んだ者たちは彼が危険にさらされているからそうするが、新参者に対する悪意が無い場合でも、拒絶されることは芸人にとって耐えがたい屈辱で、そのような無礼は何もないところに敵を作る。

アンウェルカム・ゲストは優秀な芸人で目標の家にもぐりこんで殺しを行なうのにじゅうぶんな間合いを得るまで彼女の遊芸者としての身分を利用する。アンウェルカム・ゲストは毒を扱う名人で、蟲の毒や腐敗毒を隠し持って使う機会をうかがっている。一部のアンウェルカム・ゲストは単独行動をするが、多くは旅芸人の一座に入っており、それはしばしば殺人者、泥棒、そして破壊活動家で満ちている。バードは最高のアンウェルカム・ゲストとなりうるが、ローグ、ファイター、そしてアサシンもこの道で何かを見出すかもしれない。

アンウェルカム・ゲストの道の特徴

死を告げるアクション(11レベル):君が攻撃を行なうためにアクション・ポイントを消費した際、君の攻撃がヒットしたすべての目標は君の次のターン終了時まで動けない状態となつてなおかつ戦術的優位を与える。

自然の二面性(11レベル):君は《錬金術師》(『Adventurer's Vault』、21 ページ)特技をボーナス特技として得る。君はブラッドスティンガー・ポーション(『Adventurer's Vault』、26 ページ)の処方と君のレベル以下の処方ふたつが書かれた本を得る。21レベルで、君はさらにふたつの処方を本に追加することができる。

また、君が〈隠密〉、〈盗賊〉、そして〈はったり〉判定を行なう時は、ふたつのダイスを振り好きな結果を適用できる。

絶対確実な毒(16レベル):君のアサシヤン・ミンストレルとアンウェルカム・ゲストのパワーで与える[毒]ダメージを[酸]および[毒]ダメージに変更する。

アンウェルカム・ゲストの武技

ナクシャス・ストライク

Noxious Strike/毒入りの打撃 アンウェルカム・ゲスト/攻撃/11

小さな傷はその時君が目標の肉体に注ぎ込んだ強烈な毒とは不釣り合いなものだった。

[遭遇毎]◆[毒]、[武器]、[武勇]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標:クリーチャー1体

攻撃:重要な能力値対AC

ヒット:1[W]+能力値修正値ダメージと5の[毒]ダメージ。使用者の次のターン終了時まで、目標が自発的に2マス以上移動するか攻撃を行なった場合、それは以下のうちひとつの効果を受ける。目標は2d10の[毒]ダメージを受ける。目標は1d10の[毒]ダメージを受け使用者の次のターン終了時まで動けない状態となる。目標は1d10の[毒]ダメージを受け使用者の次のターン終了時まで朦朧状態となる。

パーニシャス・ポイズン

Pernicious Poison/破滅的な毒 アンウェルカム・ゲスト/汎用/12

君が武器に塗りこめる不浄な物質は敵の感覚を混乱させて続く命を奪う打撃を振るうまで弱体化させる。

[一日毎]◆[毒]、[武勇]

マイナー・アクション 近接・接触

目標:使用者が装備している武器ひとつ

効果:遭遇が終了するまで、次に目標となった武器による近接攻撃がヒットしたクリーチャーは使用者の次のターン終了時まで弱体化状態となる。またそのクリーチャーは朦朧状態(セーブ・終了)となる。

バーニング・ヴェノム

Burning Venom/焼けつく毒 アンウェルカム・ゲスト/攻撃/20

特別に調合した君の武器からしたたものは肉を焼きあつというまに敵の息の根を止めるだろう。

[一日毎]◆[信頼性]、[毒]、[武器]、[武勇]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標:クリーチャー1体

攻撃:重要な能力値対AC

ヒット:2[W]+能力値修正値ダメージ。15の継続的[毒]ダメージ(セーブ・終了)。さらに、目標は遭遇が終了するまで[毒]に対する耐性と抵抗を失う。

デューン・トレーダー

「あつしは台地を横断し、象牙の三角地帯を生き延び、ハマヌのハーフ・ジャイアントの暴漢どもから逃げ、タレクに砂を売ってやった。あつしは全部見て来たが、その中のどれもあつしを驚かすことはなかった」

デューン・トレーダーは既知世界の文化的辺境をくまなく旅している。泥棒がうろつく雑然とした市場から、隊商が横切るのは難しい荒野を抜け、孤立した共同体や取引場を見つけて偉大な都市国家へ、デューン・トレーダーはどこでも、出会った誰にでも彼らの商品を売りつけようとする。デューン・トレーダーは需要のある物品、水、食料、武具、その他もろもろの商品を遠い地域まで持って行くが、それは慈善事業ではない。そのような商品は商人が得られる最も高い金額で売られて取引が行なわれる。これが利益を得るためのすべてで、アサスのデューン・トレーダー以上に自分と相手の財産を値踏みしていい仕事をする者はいない。

多くの小さな商会や商人の秘密結社があるが、ティア地方で行なわれる取引を支配する名家の前には色あせてしまう。これらの家は彼ら自身のための国で、魔王に忠誠を誓わない代わりにすべてが同盟している。彼らは自らの軍を持ち、自らの土地を持ち、そしてその地方で行なわれている政治や社会的活動へ積極的に参加する。商家の主導権はひとつの家族の手から動かないかもしれないが、これらの家は新参者をすぐに受け入れ、ティア地方で彼らの影響と支配を強化するためにいつも新しい才能を探している。求められている立ち位置に関係なく、志望者は家長にいくつかの誓いを立てねばならない。引き換えに、志望者は保護、地位、そして基本給を得る。家ごとに違う誓いもあるが、以下はすべてに共通するものだ。

- 都市国家や部族の市民や一員であることを捨てよ。
- 商家に対する忠誠を誓え。
- 常に商家のことを最優先に考えて働け。
- 他人、友、そして敵にも正直に取引せよ。
- 仕事で得た富を家の前で誇示しないこと。
- 土地の法を支持していつもそれに従って働け。
- 君は自分を守り、困っている商人には手をさしのべ商人を不当に収監したり苦しませる者と取引しないこと。

都市国家の立派な名家と対照的に、エルフの商いをする部族は小規模で機動性がある。彼らは名家の下で行なわれる安全な取引を享受せず、そのため、彼らはいかなる誓いや契約にも縛られない。彼らはがらくたを押しつけ、密輸を行ない、もっともな理由さえ得られれば拠点を略奪しに向かう。エルフの一家は部族的な構造を持つが、彼らはあらゆる人間の組織と同じくらい広範囲にわたって危険である。

デューン・トレーダーの作成

ティア地方に居を構える商家は才能ある者なら誰でも彼らの一党に迎え入れる。もっとも商家が求めているのはバードとローグで、彼らの能力は市場での交渉や取引で非常に役立つ。ウォーロードは隊商の優れた指揮官になり、サイオニックに恵まれたキャラクターは繊細な業を商売敵より有利になるための秘密を探ることに利用する。最後に、商家はしばしば屈強なファイター、ウォーデン、そしてバーバリアンなどを隊商が彼らの目的地にたどり着けるよう雇い入れる。

デューン・トレーダーの特性

二次的役割:指揮役

パワー源:武勇

習得済みパワー:クイック・フォーメーション

デューン・トレーダーのパワー

以下のパワーはデューン・トレーダーのテーマを選んだいかなるキャラクターでも使用できる。

クイック・フォーメーション

Quick Formation/機敏な編成

デューン・トレーダーの特徴

君は敵に打ちかかって味方を援護できる位置を取る。

[遭遇毎]◆[武器]、[武勇]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標:クリーチャー 1 体

攻撃:重要な能力値対 AC

ヒット:1[W]+能力値修正値ダメージ。使用者は 4 マスシフトするか、5 マス以内の味方すべてをフリー・アクションで 2 マスシフトさせる。

11 レベル:2[W]+能力値修正値ダメージ。

21 レベル:3[W]+能力値修正値ダメージ。

2 レベルの汎用の武技

スリック・ネゴシエイター

Slick Negotiator/狡猾な交渉人

デューン・トレーダー/汎用/2 レベル

君は交渉をへまで中断させることはない、けして過ちが起こらないようにことを進める。

[遭遇毎]◆[武勇]

フリー・アクション 近接爆発・5

トリガー:使用者が爆発内の味方 1 体が〈威圧〉、〈交渉〉、〈事情通〉

または〈はったり〉判定で望ましくない結果を出した時。

目標:トリガーを発生させたクリーチャー

ヒット:1 使用者が目標ならば、使用者は技能判定に+3 のパワー・ボーナスを得る。味方が目標ならば、味方は技能判定を再ロールし、任意の結果を使用できる。