

クラス運用：アサシン ニンジャの秘密



デイヴ・チョーカーによる

イラスト：ケレム・ベイト

我が眼に適うなら、貴殿の人生は変わる。貴殿の心胆には恐れのみが満ちるだろう。貴殿は悲鳴を上げようとするが、それは叶わぬこと。貴殿は先が見えず困惑するだろう。貴殿はここに誘った我を憎むだろう。だが、貴殿は究極の秘密を学び、そして神々さえ進むを躊躇う場所に向かう。貴殿は我らが生涯懸けて学んだ謎に触れんとしている；そして最後の時、何百もの同胞と同様に、我らはそれを分かち合うことを望む。

ニンジャのアサシン

バ(^(ノ'ω')ノ)ノ。oO(2段落分を省略)

ニンジャの起源

バ(^(ノ'ω')ノ)ノ。oO(3段落分を省略)

秘密の“道”

バ(^(ノ'ω')ノ)ノ。oO(3段落分を省略)

ニンジャの名誉

バ(^(ノ'ω')ノ)ノ。oO(4段落分を省略)

ニンジャの成り方

バ(^(ノ'ω')ノ)ノ。oO(4段落分を省略)

ニンジャの冒険

Σ(つ=Φ ω Φ)つ。oO(4段落分を省略)

D&Dのニンジャ

ニンジャは1版『オリエンタル・アドベンチャーズ』におけるカラ・トゥア設定において使用可能なクラスとして登場した。これらキャラクターは、ニンジャとその正体を隠蔽するための“隠れ蓑クラス”とデュアル・クラスとして構成され、経験点は二分する必要があった。AD&D2版の『ザ・コンプリート・ニンジャズ・ハンドブック』でニンジャは単独クラスとなり、ニンジャの能力を取捨選択する様々なキットが用意された(ニンジャのみのキャンペーンも可能)。完全なクラスとしてのニンジャは3版『オリエンタル・アドベンチャーズ』に登場し、ロクガン世界のキャラクターをプレイすることが出来た。この記事ではD&D4版『プレイヤーズ・オプション：影の勇者』に登場したエクスキュショナー・アサシンのオプションとして、カラ・トゥアのニンジャを紹介する。

現実世界の歴史家の多くが、大衆文化におけるニンジャのイメージは、彼女らの独特の衣装、武器の選択、その能力からすべて純粋な虚構であると考えている。しかしながら、神秘的なD&D世界では、これらはすべて事実であるかもしれない。そのうえで、より良いニンジャを形成するため取捨選択したらどうだろう？

代替クラス特徴

『影の勇者』で紹介されたギルドに代わり、君は自身のギルドとして“忍者道”を選択することができる。

“忍者道”では力とは秘密であると説く。君は秘密を駆使し、予想外の手段で一撃を加えることを学ぶ。君は持てる物すべてを使って敵を破り、任務を達成する。たとえそれが君の死を意味するとしても、君は部族の秘密を守りぬく。君は敵を出し抜くため、近接武器、間合い武器、遠隔武器に捉われることなく、臨機応変に駆使する。

君はニンジャ-トー-ラッシュ、ポイズナス・シュリケン、ワーリング・クサリ-ガマのパワーを得る。加えて、君はシュリケンとクサリ-ガマに対する習熟を得、“攻撃の妙技”のクラス特徴にクサリ-ガマとシュリケンを適用できる。また君はシュリケンで君のアサシンの毒を塗りつける矢弾として使用することができる。

ニンジャ-トー-ラッシュ

Ninja-to Rush / 忍者刀の飛び斬り **アサシン / 攻撃**

予想外の方向から高速で飛来する驚愕は、強力な一撃に繋がる。

[無限回] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

必要条件：使用者はこのパワーを使用する際、1振りのショート・ソードを使用しなくてはならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【敏捷力】対AC。このターン中に使用者が、跳躍するか、落下するか、浮揚したなら、使用者はこの攻撃の目標に対して戦術的優位を得る。

ヒット：1[W] + 【敏捷力】修正値のダメージ。

レベル21：2[W] + 【敏捷力】修正値のダメージ。

特殊：突撃時、使用者はこのパワーを近接基礎攻撃の代わりに使用することができる。

ポイズナス・シュリケン

Poisonous Shuriken / 毒手裏剣 **アサシン / 攻撃**

鋭い金属が敵の肌を裂いても、敵はほとんどそれを感じない。彼らがそれに気づくのは、ずっと後のことだ。

[無限回] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション **遠隔・武器**

必要条件：使用者はこのパワーを使用する際、シュリケンを使用しなくてはならない。

目標：クリーチャー1体、または2体、または3体

攻撃：【敏捷力】対AC

ヒット：1[W] ダメージ。

レベル21：2[W] ダメージ。

特殊：もし君がこの攻撃でアサシンの毒を塗りつけるなら、その毒が通常は1体の矢弾だけに適用できるものであっても、この攻撃によりヒットしたすべての目標に適用される。

ワーリング・クサリ-ガマ

Whirling Kusari-gama / 鎖鎌旋舞 **アサシン / 攻撃**

君の敵は鎖に目を奪われるが、彼らが真に注目すべきは鎌だ。

[無限回] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション **近接・武器**

必要条件：使用者はこのパワーを使用する際、1振りのクサリ-ガマを使用しなくてはならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【敏捷力】対“反応”

ヒット：【敏捷力】修正値のダメージ。さらに目標は倒れて伏せ状態になる。使用者は1マスのシフトを行ない、クサリ-ガマの2つ目の打突部で二次攻撃を行なう。

二次目標：クリーチャー1体

二次攻撃：【敏捷力】対AC

ヒット：1[W] ダメージ。

レベル21：2[W] ダメージ。

アサシンの汎用パワー

ここにはニンジャ・キャラクター用に設定された、アサシンの汎用パワーが含まれる。

スモーク・ボム

Smoke Bomb / 煙玉 **アサシン / 汎用 / 2**

錬金術調合物に影魔法わずかに足すことで、君は逃走を助けるための煙幕を張る。

[遭遇毎] ◆ [影]、[区域]

即応・対応 **近接範囲・爆発1**

トリガー：1体の敵が使用者の隣接マスに進入する

効果：この爆発は使用者の次のターンの終了時まで持続する、軽度の視認困難を与える[区域]を作り出す。使用者は自身の移動速度までのシフトを行なうことができる。

フェザリー・トレード

Feathery Tread / 水走り **アサシン / 汎用 / 6**

たとえ水面であっても、目標は君を遠ざけることはできない。

[遭遇毎] ◆ [影]

マイナー・アクション **使用者**

効果：使用者の次のターンの開始時まで、使用者は地面より1インチだけ浮き上がる。君は移動困難地形を無視することができ、また硬い地面であるかのように液体の上を歩いたり立ち上がることができる。

ヴェール・オブ・ア・サウザンド・フェイスズ

Veil of a Thousand Faces / 七化 **アサシン / 汎用 / 10**

君は着衣を着替えるのと同じくらい容易に身元を偽る。

[無限回] ◆ [幻]、[影]

標準アクション **使用者**

前提条件：使用者は“完璧な変装術”のクラス特徴を得ていないとではない。

効果：使用者は新たな変装を作り出す。使用者は変装のためのく(はったり)判定に+2パワー・ボーナスを得る。

ニンジャの道具

ニンジャは彼女らが取り組む任務に様々な武器を使いこなすことを誇りとしているが、同時に様々な道具も開発した。

マニュアル・オヴ・ニンジュツ					
Manual of Ninjutsu／忍術の巻物 レベル3+ アンコモン					
ニンジャの持つ最も基本的な巻物には、影を武器として使用する秘儀が記されている。					
レベル3	+1	680gp	レベル18	+4	85,000gp
レベル8	+2	3,400gp	レベル23	+5	425,000gp
レベル13	+3	17,000gp	レベル28	+6	2,125,000gp
装具：気印					
強化ボーナス：攻撃ロールおよびダメージ・ロール					
クリティカル：プラスの数値ごとに+1d6ダメージ					
特性					
使用者が戦術的優位を得ている目標にアサシズ・ストライクを使った際、使用者はそのパワーによるダメージ・ダイスが1であるなら再ロールすることができる。これはダイス・ロールの結果が1より高くなるまで継続する。					
レベル13か18：再ロール 1か2；2を超えるまで					
レベル23か28：再ロール 1か2か3；3を超えるまで					

最初の忍者がどのようにそのパワーを得たかを記した1冊の大冊が存在する。それには死に逝く者から授かった影のパワーの使用法が記されている。最上級のニンジャ・マスターだけがその存在を知っており、またそれを読んだ者はその死の寸前にのみ、それを伝えることができるとされている。

上級近接武器

双頭武器							
武器	習熟	ダメージ	射程	価格	重量	分類	特性
クサリ-ガマ	+2	1d10	-	10gp	3ポンド	フレイル類	防御、間合い
2つ目の打突部	+2	1d6	-			軽刀剣類	逆手

ジ・イネファブル・シークレット・オヴ・デス レベル15+

The Ineffable Secret of Death／言及不可なる死の秘密 レア

最初のマスターは、この大冊を危急の場合にのみ使用するよう封印した。そこには死に逝く者のパワーを活用する法と、それを武器として生者に向けた法が記されている。

レベル15	+3	25,000gp	レベル25	+5	625,000gp
レベル20	+4	125,000gp	レベル30	+6	3,125,000gp

装具：気印
強化ボーナス：攻撃ロールおよびダメージ・ロール
クリティカル：プラスの数値ごとに+1d10[死霊]ダメージ

特性

使用者が戦術的優位を得ている目標に対し、この装具を用いて攻撃を行なう場合、目標には追加[死霊]ダメージが与えられる。このダメージはアイテムの強化ボーナスに等しい。

攻撃パワー ◆ 一日毎(アクション不要)

トリガー：使用者がアサシズ・ストライクを“重傷”の目標に使用する

効果：アサシズ・ストライクのダメージは最大化される。

汎用パワー ◆ 遭遇毎(フリー・アクション)

トリガー：使用者がこの装具を用いた攻撃で、使用者に隣接するクリーチャーのヒット・ポイントを0に低下させる。

効果：使用者は使用者の次のターンの終了時まで非物質的と位相移動を得る。

汎用パワー ◆ 一日毎(マイナー・アクション)

効果：このターン中に使用者が行なう次の攻撃は、目標の最も低い防御値に対して行われる。

カラ-トゥア以外のニンジャ

カラ-トゥアにおいて、ニンジャは神秘的な存在であるが、その存在は知られている。他の世界設定では、彼女らは曖昧な都市伝説として語られるだけかもしれない。他のアサシズ教団も、彼女らは伝説でしかないと考えているかもしれない。ニンジャ・キャラクターの部族は単一部族であるかもしれず、その規模は限定的かもしれない。このような場合、彼女らの影響を及ぼせる縄張りを決定するようだろう。

D&Dコア設定では、“死にゆく目の秘密”の不具の神ヴェクナが、影魔法を与える見返りとして忍群と契約を結んで入信させる。見返りとして、ヴェクナは彼らに新たな秘密を開示して伝え、死者の階層により多くの生者を加えようとする。ニンジャ部族の中にはアイウーンを信仰し、彼女に知識を捧げる代わりに魔力を授かる者もいる。彼らは殺しの誘惑に誘われるが、そこまで専心してない。

新たな武器：クサリ-ガマ

本来、百姓や農夫が当然のように用いる道具であることから、その柔軟性と一般的な道具として見過ごされがちなため、クサリ-ガマはニンジャの武器として用いられるようになった。この武器の特徴は鎖の一方の端がシッケル(カマ)で、反対側は分銅である。これを振り回す遠心力で敵を薙ぎ倒し、カマを用いて急所を抉るのだ。