

## アンバウンド・ノーマッド

Unbound Nomad / 繋がれることなき放浪者

「あたしは可能性の海に帆を掲げる。あたしの選んだ運命に向かって」

前提条件：バトルマインド

隠れた道や秘密の門が、世界中、そしてあらゆる次元界をめちゃくちやにしている。君は鋭い目と開かれた心を持ち、これらの近道を見つけ出してはそこを探検した。次元界の機構にたいする君の理解は本能的なもので、このような異常な地点を感知し見出す、君の非凡な才能に起因するものである。一方でこれは集中的な訓練の結果かもしれない。君は熟達したアンバウンド・ノーマッドのもので、どのようにすれば現実の絆を回避できるかを学んだのである。あるいは元から知っていたので、君は目に見えぬわき道を通って簡単に移動することができたのかもしれない。

アンバウンド・ノーマッドである君が一箇所に長く留まることは稀である。君は自分の能力を駆使して、自らを取り巻く世界の日々の中にすると入り込み、いつでも望むときに現れるのだ。また、新たな門の中に転がり込んで、しつこい敵から逃れるということもできる。それとも次元界と次元界の間の目に見えない空間に、敵を無理やり放り込んでしまってもいい。君が予測不可能な動きを見せるために敵はすっかり混乱してしまい、君が戦場で彼らを狙い始めたときに、ようやく君の幻影を追って動き始める。

### アンバウンド・ノーマッドの道の特徴

**消失のアクション (11レベル)：**君が1回の攻撃を行なうためにアクション・ポイント1点を消費する際、君はその攻撃がヒットした目標1体を5マス瞬間移動させる。

**放浪者の特権 (11レベル)：**1体の敵が君を押しやるときは常に、君はその押しやりを無視して、3マス瞬間移動することができる。

**伝説級パワー・ポイント (11レベル)：**君は2点の追加パワー・ポイントを得る。



THOMAS DENMARK

**放浪者の旅 (16レベル)：**君が自分のブレード・ステップのパワーを使用するたびに、君はシフトする代わりに、自分の【敏捷力】修正値に等しい数のマス目まで瞬間移動できる。君はこのパワーのトリガーを発生させた敵に隣接するマス目に瞬間移動しなくてはならない。

### アンバウンド・ノーマッドの技法

#### カニング・アブダクション

Cunning Abduction / 狡猾なる拉致

アンバウンド・ノーマッド / 攻撃 / 11

君は敵の隣に現れるや一撃を叩き込むが、それは君と敵の両方を君の仲間の傍へ飛ばすシロモノなのだ。

【遭遇毎】◆【サイオニック】、【瞬間移動】、【増幅可】、【武器】

標準アクション 近接・武器

効果：攻撃を行なう前に、使用者は5マス瞬間移動する。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【耐久力】対AC

ヒット：(2[W]+【耐久力】修正値)ダメージ。使用者が見ることができ、使用者から10マス以内の味方1体を選択する。使用者は自身と目標をその味方に隣接するマス目に瞬間移動させる。

増幅2

ヒット：同上、さらに目標は次の使用者のターンの終了時まで幻惑状態になる。

#### ワン・ハンドレッド・ドアーズ

One Hundred Doors / 百の扉 アンバウンド・ノーマッド / 汎用 / 12

敵が攻撃をくいと、君は一時的に開く門を通して脱出する。その門は暫くはそのままだっている。

【一日毎】◆【サイオニック】、【瞬間移動】、【創造】

即応・対応 使用者

トリガー：1体の敵が使用者に対する攻撃をミスする。

効果：使用者は5マス瞬間移動し、自分が直前まで占めていたマス目の中の現実のひとつの穴を創造する。自分のターンにその穴が創り出されたマス目にいるクリーチャーはすべて1回のフリー・アクションとして5マス瞬間移動でき、その後、穴はそのクリーチャーの目的地であるマス目から離れる方向に1d6マス押しやられる。穴は遭遇が終了するか、しっかりとした実体を持つ物体の中に押しやられるまで持続する。

#### アンステイブル・ネクサス

Unstable Nexus / 定まらぬ絆 アンバウンド・ノーマッド / 攻撃 / 20

君の掃討攻撃は敵を次元の虚空の中に引き込んで吐き出させるが、その後には不安定な大渦巻きが残る。

【一日毎】◆【区域】、【サイオニック】、【精神】、【武器】

標準アクション 近接範囲・爆発1

目標：爆発の範囲内の、使用者が見ることができ、敵すべて

攻撃：【耐久力】対AC

ヒット：(3[W]+【耐久力】修正値)ダメージ、および目標は“ゲームから除外”される。次の使用者のターンの開始時に、目標は直前まで占めていたマス目か、そのマス目に最も近い何のものにも占められていないマス目に再び現れる。d4をロールし、目標に降りかかった効果を決定すること。

1. 目標は次の使用者のターンの開始時まで再び“ゲームから除外”され、直前まで占めていたマス目か、そのマス目に最も近い何のものにも占められていないマス目に再び現れる。
2. 目標は【精神】ダメージ10を被る。
3. 目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。
4. 目標は伏せ状態になる。

効果：この爆発の範囲に、次の使用者のターンの終了時まで持続する区域が作り出される。この区域の中でターンを開始するクリーチャーすべては、ランダムな方向に1d8マス瞬間移動する。

維持・マイナー：区域は持続する。