

設定

- ・ 家なき子
- ・ ストリートで生まれ育った。ゴタゴタに囲まれた生活をしているうちに腕っぷしが強く。
- ・ 長じて、護衛の仕事なんかもこなすように。
- ・ 仕事仲間の1人が第1次移民に応募。開拓村の警備の仕事しながら遺跡漁りに行って一山当てようぜと誘われたが、その時には既に定員に達しており参加できなかった。
- ・ 第2次募集があったのでそれに応募することに。

やりたい事

- ・ 俺も遺跡で一山当ててやる！
- ・ とりあえずは町の警備の仕事だな！
- ・ 開拓地の女性にモテる
- ・ マーフォークにもモテる

コア外ルール

Class:Swashbuckler (Advanced Class Guide)

Fighter に Gunslinger 的な技を組み込んだハイブリッド軽戦士

- ・ Panache

Swashbuckler の技を使うためのポイント。最大値は現時点の CHA ボーナスに等しい。使うと減るが、軽い/片手刺突武器で 1) クリティカルが確定したとき、2) とどめを刺したときに 1 ポイント回復する。ただし、無防備な相手、気が付いていない相手、自分の HD の半分未満の相手では回復しない。

- ・ Deeds

Panache を消費して行える技の数々。レベルが上がるごとに覚えていく。

- ・ レベル 1 で覚える技
 - ・ Derring-Do : Acrobatics, Climb, Escape Artist, Fly, Ride, Swim 判定の際に Panache を 1 ポイント消費して出目に +1d6 できる。判定後に使用できるが結果を聞く前でなくてはならない。1d6 の結果が 6 だったらさらに 1d6 振り足せる。これは 6 が出続ける限り可能で、最大で DEX ボーナス回まで振り足せる。
 - ・ Dodging Panache : 敵が近接攻撃してきた際に immediate action で Panache を 1 ポイント消費することで 5 フィート移動できる。この移動を行ったなら起動条件となった攻撃に対する AC に CHA ボーナスに等しい Dodge ボーナスを得る。この移動で攻撃範囲外に出ても攻撃が無効になることはなく、元の位置にいるものとして処理される。この移動は 5ft. step ではないので、起動条件となった攻撃を行った敵以外からは通常通り機会攻撃を受ける。この能力は軽鎧以下の鎧で軽加重以下の場合のみ使える。
 - ・ Opportune Parry and Riposte : 敵が近接攻撃してきた際に Panache を 1 ポイントと機会攻撃の回数を 1 回消費することで攻撃を受け流す試みができる。機会攻撃同様に攻撃ロールを行う。敵のサイズが 1 段階大きいごとに -2 のペナルティを受けると結果が敵の攻撃ロールより大きければ攻撃を受け流すことができる。この能力は敵の攻撃ロールが振られる前に使用しなくてはならない。受け流しに成功したとき、Panache が 1 ポイント以上残っていれば、immediate action で反撃できる。反撃するには敵が自分の攻撃範囲内にいなくてはならない。この能力の Panache コストはいかなる方法でも低減できない。

- ・レベル3で覚える技
 - ・Kip-Up：Panacheが1ポイント以上残っていれば機会攻撃を誘発することなく move action で起き上がることができる。Panacheを1ポイント消費すれば swift action で起き上がることができる。
 - ・Menacing Swordplay：Panacheが1ポイント以上残っていれば、軽い/片手刺突武器を命中させたときに swift action で相手の士気をくじくための Intimidate 判定を行うことができる。
 - ・Precise Strike：Panacheが1ポイント以上残っていれば軽い/片手刺突武器を命中させたときに Swashbuckler レベルに等しい精密性に基づく追加ダメージを加える。この能力は反対の手に別の武器を持っていたりバックラー以外の盾を使用していると使えない。武器を投擲するときにも使えるが、標的は30ft以内でなくてはならない。クリティカルに耐性があればこの攻撃に対しても耐性を得る。また精密性に基づくダメージなのでクリティカルしても増えない。swift action で攻撃前に Panache を1ポイント消費することでこの能力による追加ダメージを2倍にすることができる。ただしターンの終わりまでに消費しないと失われる。この能力の Panache コストはいかなる方法でも低減できない。
 - ・Swashbuckler Initiative：Panacheが1ポイント以上残っていればイニシアチブに+2のボーナスを得る。また Quick Draw の Feat を持っていてすぐに武器を構えられる状態ならイニシアチブ判定の一部として武器を構えることができる。
- ・レベル7で覚える技
 - ・Swashbuckler's Grace：Panacheが1ポイント以上残っていれば移動速度まで移動しても機会攻撃を避けるための acrobatics 判定にペナルティを受けない。
 - ・Superior Feint：Panacheが1ポイント以上残っていれば、Standard action で攻撃を行わずと外すことで、その敵は Swashbuckler の次のターン開始まで AC に対する DEX ボーナスを失う。
 - ・Targeted Strike：Panache を1ポイント消費して Full round action で軽い/片手刺突武器1回を行う。狙った部位によって異なる効果が得られる。クリティカルへの耐性があればこの攻撃に対しても耐性を得る。腕：swashbuckler が選んだものを落とす(ダメージなし) 頭：Confusion する。mind affecting、足：prone になる。4本以上足があったり Trip に耐性がある場合は無効、胴体 or 翼：1ラウンド Staggered になる。
- ・レベル11で覚える技
 - ・Bleeding Wounds：生きている敵に軽い/片手刺突武器を命中させたとき、free action で Panache を1ポイント消費することで DEX ボーナスに等しい Bleeding ダメージを与える。また Panache を2ポイント消費すれば STR,DEX,CON のいずれかに1ポイントの Bleeding ダメージを与えることができる。クリティカルヒットに耐性があればこの攻撃に対しても耐性を得る。
 - ・Evasive：Panacheが1ポイント以上残っていれば、Evasion,Uncanny dodge, Improved Uncanny Dodge の能力を得る。Swashbuckler レベルを Rogue レベルとして使う。
 - ・Subtle Blade：Panacheが1ポイント以上残っていれば、disarm, steal, sunder に完全耐性を得る。ただし自分が装備している軽い/片手刺突武器のみ。
- ・レベル15で覚える技
 - ・Dizzying Defense：軽い/片手刺突武器を装備しているとき、Panacheを1ポイント消費すると Standard action ではなく swift action で fighting defensively できる。この能力を使うとき AC の dodge bonus は +4 に増加し、攻撃のペナルティは -2 に軽減される。
 - ・Perfect Thrust：Panacheが1ポイント以上残っていれば Full round action として DR 無視、Touch AC への攻撃を1回行うことができる。
 - ・Swashbuckler's Edge：Panacheが1ポイント以上残っていれば、通常、出目10できないときでも Acrobatics, Climb, Escape Artist, Fly, Ride, Swim 判定で出目10できる。Derring-Do と同時使用可能。
- ・レベル19で覚える技
 - ・Cheat Death：HPが0以下になったとき、残っている Panache をすべて消費することで HP1 で踏みとどまれる。この能力を使うためには Panache が最低1ポイント残っていないとではない。また HP 減少以外での死に対しては効果はない。
 - 1.Death Stab：軽い/片手刺突武器でクリティカルしたとき、Panacheを1ポイント消費することで通常のダメージに加え即死効果を与える。Fort ST の DC は 10 + Swashbuckler レベルの半分 + DEX ボーナス。この方法でとどめを刺しても Panache は回復しない。
 - 2.Stunning Stab：軽い/片手刺突武器が命中したとき、Panacheを2ポイント消費することで敵を Stun させることができる。Fort ST の DC は 10 + Swashbuckler レベルの半分 + DEX ボーナス。失敗すると1ラウンド stun。クリティカルヒットに完

全耐性があれば効果はない。

- Swashbuckler Finesse

1 レベルの時点で軽い / 片手刺突武器を使用する際 Weapon Finesse の Feat の利益を得る。さらに Combat Feat の前提条件として INT の代わりに CHA を参照できる。この能力は Feat の前提条件の判断の際 Weapon Finesse とみなされる。

- Charmed Life

2 レベルの時点で 1 日 3 回、セーブを振る前に immediate action を使うことでセーブに CHA ボーナスを加算できる。6 レベルおよび以降 4 レベルごとに 1 日ごとの使用回数は 1 回増加する(18 レベルで最大 7 回)。

- Nimble

3 レベルの時点で軽鎧もしくは鎧なしの場合に AC に +1 の dodge bonus を得る。このボーナスは AC に対する DEX Bonus を失う状況では失われる。3 レベル以降 4 レベルごとにボーナスは 1 増加する (19 レベルで最大 +5)。

- Bonus Feat

4 レベルおよび以降 4 レベルごとに通常の Feat に加え Bonus Feat を得る。この Bonus feat は Combat Feat から選ばなくてはならない。また Combat feat の前提条件を判断する際に Swashbuckler レベルを Fighter レベルとみなす。加えて 4 レベルと以降 4 レベルごとに習得している Bonus Feat を 1 つ習得しなおすことができる。習得しなおすは当該レベルに達したときに新しい Bonus feat を選ぶ前に習得しなおすか選択しなくてはならない。

- Swashbuckler Weapon Training

5 レベルの時点で軽い / 片手刺突武器の命中とダメージに +1 の bonus を得る。これらの武器を装備している間 Improved Critical の Feat の利益を得る。この Bonus は 5 レベル以降 4 レベルごとに 1 増加する (17 レベルで最大 +4)。

- Swashbuckler Weapon Mastery

20 レベルの時点で軽い / 片手刺突武器で命中ロールの結果クリティカルの可能性があれば、クリティカルが自動確定する。またクリティカル倍率が +1 される。

Feat

- Slashing Grace

Weapon Focus がある Slashing の軽い武器もしくは片手武器を 1 つ選択。武器に何らかの要件を求める Feat やクラス特徴において選択した武器は片手刺突武器として扱ってよい。またその武器のダメージに STR Bonus の代わりに DEX Bonus を加えてもよい。ただしその武器は自分のサイズに合ったものでなくてはならない。

- ・ Eldritch Heritage (Aquatic)

幾度も水中で冒険を繰り返し、マーフォークに出会ったことで遙か祖先のマーフォークの血が蘇る。Aquatic Bloodline の Lv.1 Bloodline Power を得る。Character Level-2 の Sorcerer 相当。

- ・ Extra Panache

Panache の最大値が 2 増加する。複数回取得可能。

Item