

## キャラクターについて

キルシッカ

Half-Orc の女性

Alignment:CG

非戦闘系 Skill は Perception, Sense Motive くらい。 Knowledge(Local) も取るけどあまり伸ばさない。

典型的な粗暴ハーフオーク。

北方のとある集落(ハーフオーク 1: 人間 1 くらいの比率)の出身だが、過去に集落のシャーマンの指図で一冬を野宿で過ごすという荒行を課せられたトラウマがあり、寒いのが大嫌い。なので氷河期をもたらそうとする陰謀は絶対に許せない。

その荒行の中で、仲間のハーフオークは凍傷で満足に武器を扱えないために狩りもできず次々と脱落していったが、拳闘術を鍛えていた Kirsikka だけはなんとか乗りきれた。その経験から、自身の拳闘術に過信ともいえる自信を抱いており、武器を使う者(=素手で切り抜ける状況で武器に頼る者)を蔑む。またその荒行のおかげで、寒さにちょっぴり強い。

成人した後は拳闘術を磨くべく諸国を放浪し、現在南タルドールにいる。

全く武器を使わないという誓いを立てているわけではない。鳥肉を食べたいときのためにスリングを携帯しているし、肉をさばくためにダガーも持っている。

Brawler なのでそのへんの主義主張はかなりフレキシブルである。

Alternative Racial Trait: City-Raised

Weapon Familiarity を代替。Whip と Longsword に習熟し、Knowledge(Local) に +2 Racial。Orc 武器は Martial 扱いではない。

Alternative Racial Trait: Sacred Tattoo

Orc Ferocity を代替。Save に +1 Luck。

Alternative Racial Trait: Shaman's Apprentice

Intimidating を代替。Endurance を得る。

Campaign Trait: Northern Ancestry

Fortitude に +1 Trait、Cold Resistance 2

Trait: Reactionary

Initiative +2

**Class: Brawler**

ACG の Hybrid Class から。Fighter と Monk のマゼモノ。BAB は Good、HD は d10、Fort と Ref がよい。

戦闘中オンザフライで Combat Feat を仮習得できる Martial Flexibility、一撃で敵を Unconscious にする Knockout などが目玉。

所長いわく弱い。でもそれはボス敵として出したからで(あと Bloodrager と比較したからで)継続的に冒険で活躍する分には役立つクラスだと思う。

あと Bloodrager は Fatigue したら力が出ないマンだし、寒期がテーマのキャンペーン向きじゃない気がする。

## Grapple まとめ

### 状態

- Grappled
  - Dex に -4 Penalty をうけ、移動できない。
  - 共に Grapple になっている敵以外に対し、攻撃と CMB チェックに -2 Penalty。
  - 両手が必要な行動を行えない。
  - 呪文・擬似呪文を使用するためには、 $(10 + \text{Grapple している敵の CMB} + \text{SpellLevel})$  を DC とする集中が必要。
  - 機会攻撃を行えない。
- Pinned
  - AC に対する Dex を失い、さらに -4 Penalty。
  - Grapple を解除する試みか、(制限付きで)呪文を使用する以外の一切の行動がとれない。
  - 呪文・擬似呪文は構成要素が V か Mental のみで構成されたものしか使えず、さらに Grappled と同様の集中が必要。
- 縛り上げ (Tied up)
  - 縛り上げられた敵は Pinned と同様のペナルティを被る。
  - 縛り上げから抜け出すには、 $\text{CMD} = (20 + \text{縛り上げた者の CMB})$  として Grapple 解除を試みる必要がある。これで 20 を振っても抜け出せない場合には脱出不能。
  - 縄は Grapple 維持を行うことなく、敵を Pin しつづける。縛り上げを行った者はこれ以上 Grapple に参加する必要はなくなる。
  - 当然、縄が切れた場合には縛り上げ状態も消える。

### 自分が Grapple 主導者であるとき

- 毎ラウンド、Standard Action として Grapple 維持を行う
  - 直前に敵が Grapple 解除を試みていない場合、CMB に +5 Circumstance を得る。
  - Grapple 維持に成功した場合、Grapple は維持され、以下の行動のうち 1 つを行う。
    - Move : 移動速度の半分まで移動。移動後、Grapple されている他のクリーチャーを自分の隣のマスに移す。危険な場所に移そうとした場合、敵は CMB+4 で即座に Grapple 解除を行える。
    - Damage : 素手攻撃、肉体武器、Armor Spike、軽い / 片手武器による 1 発ぶんのダメージ (致傷 / 非致傷は任意) を与える。
    - Pin : 敵に Pinned 状態を与える。自分は Grappled 状態のままだが、AC への Dex ボーナスは失う。
    - Tie Up : 敵が Pinned 状態か Helpless 状態であるなら縛り上げる。単に Grappled 状態であるなら、維持を CMB-10 で成功させることで縛り上げができる。
- Free Action を使っていつでも Grapple を解ける。
  - 自ラウンドに Grapple 維持を行わない場合、Grapple は解ける。

### 自分が Grapple 主導者でないとき

- Standard Action として Grapple 解除を行える。主導者の CMD を DC として CMB チェックか Escape Artist チェックを行う。
  - 成功し、脱出を選んだ場合には Grappled (されていれば Pinned も) が解ける。
  - 成功した時、脱出する代わりに Grapple 主導者になることを選べる。
- Grapple 解除を行わずに、両手を使わない範囲で行動を行えるが、いろいろペナルティは付く。
  - 軽い / 片手武器でリーチ内の敵 (Grapple している者含む) に攻撃・全力攻撃を行え

- る。
- ・ 呪文・擬似呪文も使えるが集中が必要（前述）
- ・ Pinned 状態の時は行動は著しく制限される（前述）

## Grapple 状態と AC/CMD の変遷

平常状態からの変化量

--	Grapple/Pin する者	Grapple/Pin される者
Grapple している	-2	-2
Pin している	Dex-4 ペナルティを受けたうえで DexLess	-(元の DexBonus)-4

Pin 状態では互いに DexLess なので、Dodge 等のボーナスも付随して失う。

## 持ってるマジックアイテムメモ

### Drinking Horn of Endless Valor

- 最大3チャージ、1日で全回復
- 0チャージ：チャージが残っていればアルコール飲料を満たせる
- 1チャージ：ポーションのように飲むことで、1分の間 1d8 TempHP を得て
- 2チャージ：1全ラウンドかけて飲むことで、5分の間 1d8+5 TempHP を得て、Enlarge Person
- 3チャージ：2全ラウンドかけて飲むことで、10分の間 1d8+10 TempHP を得て、Enlarge、Heroism

## 使うことになりそうな Core 外 Feat

Martial Flexibility があるのでアクセスする Feat が大量になりそうです。許してください。お気に入りリスト感覚で更新します。

口頭や掲示板で DM による確認がされたことが明確なものに「済」をつけてます。

Improved Unarmed Strike は頻出かつ長いので「素手攻撃」に。

### 近々 (+4 レベルまでに) 使える Feat

Name	Type	Prerequisite	効果	出典	DM 確認
Pummeling Style	Combat/Style	素手攻撃、 Brawler's Flurry	同一対象への複数回攻撃を行った時、まとめて1回のダメージとして扱う。クリティカル処理は通常通り（裁定）。	ACG	済

Pummeling Bully	Combat	Pummeling Style、 Improved Reposition、 Improved Trip、 Brawler5	Pummeling Style が命中したときに Free で Reposition か Trip を行える。	ACG	済
Pummeling Charge	Combat	Pummeling Style、 Brawler8	Pummeling Style を用いて Pounce	ACG	済
Grabbing Style	Combat/Style	Improved Grapple、 Brawler's Flurry	片手が埋まっているときに Grapple を仕掛けるときの -4 ペナルティがなくなり、 Pin を仕掛けているときにも Dex を失わなくなる。	ACG	-
Grabbing Drag	Combat	Grabbing Style、 Brawler4	Grapple 維持成功時に移動するオプションを選んだとき、基本移動距離に等しい分動ける。その後 Move を消費することで、さらに基本移動距離の 1/2 を動ける。	ACG	-
Monkey Style	Combat/Style	Wis13、素手攻撃、 Acrobatics5、 Climb5	Acrobatics に Wis を足す。 Prone 状態のときの攻撃・AC ペナルティがなくなる。機会攻撃なしに Crawl・StandUp できる。 AcrobaticsDC20 を通すことで Swift で StandUp できる。	UC	-

Combat Style Master	Combat	素手攻撃、Style Feat2 つ以上、Monk5	Style の起動・切り替えを Free で行える。戦闘開始時に ( Surprise であっても ) 1 つの Style を有効化できる。	UC	-
Staggering Fist	Combat	Dex13、Wis13、素手攻撃、BAB+2	Staggered 1 round を与える以外は Stunning Fist 同様	ACG	-
Dazing Fist	Combat	Dex13、Wis13、素手攻撃、BAB+4	Daze 1 round を与える以外は Stunning Fist 同様	ACG	-
Equipment Trick(Rope)	Combat	BAB+1	ロープを使ったトリックを行える。トリックごとにさらに前提が必要。アクセスできそうなものを下の方に表で記載。	PSFG	済
Step Up	Combat	BAB+1	近接した敵が 5 ft. ステップしたとき、Immediate で自分も 5ft. 移動し着いていくことができる。そうした場合、次の自分のターンは 5ft. ステップできず、移動距離も 5ft. 下がる。	APG	-

Following Step	Combat	Dex13、 Step Up	Step Up 時、その敵に近接した状態で終わるのであれば 10ft. 動ける。次の自分のターンの移動制限はなくなる。	APG	-
Step Up and Strike	Combat	Following Step、BAB+6	Step Up 後、その敵に AoO として 1 回攻撃できる。	APG	-
Gang Up	Combat	Combat Expertise	同一の敵に味方が 2 人以上 Threaten していれば、位置取りに関わらず自分はその敵を Flank とみなせる。	APG	-
Team Up	Combat	Gang Up、BAB+6	Gang Up 状態であれば、その味方に対しては Move で Aid Another を行える。	APG	-
Ki Throw	Combat	Improved Trip、素手攻撃	自サイズ以下の敵の Trip に成功した時、その敵を自分の Threaten 内で空いている場所に移動させてよい。その移動で AoO は誘発しない。	APG	-
Improved Reposition	Combat	Combat Expertise	Reposition を試みる際に AoO が誘発せず、試みるときに防ぐときに +2。	APG	-

Felling Escape	Combat	Improved Trip	敵からの Grapple を破った時、Swift で Trip を試みることができる。	UC	-
Flanking Foil	Combat	-	攻撃を命中させるたび、その敵は 1 ターンの間自分への Flank の恩恵を失う。	UC	-
Rapid Reload	Combat	Proficiency(a Crossbow)	Light Crossbow の装填が Free に、Heavy Crossbow の装填が Move になる。	UC	-
Body Shield	Combat	Improved Grapple、BAB+6	Grapple 中、Immediate で Grapple チェックを行うことで、その者以外からの攻撃 1 発に対し Cover を得る。その攻撃が外れた場合、同じ攻撃ロールを用いて被 Grapple 者に攻撃が向かう。	UC	-
Deathless Initiate	Combat	Str13、Con13、Half-Orc、Diehard、BAB+6	Diehard 中でも Disabled 扱いにならない。重い行動を行ったときの 1 ダメージはある。 Diehard 中、近接攻撃ロールとダメージに +2。	UC	-

Greater Reposition	Combat	Improved Reposition、BAB+6	Repositionを試みるときにさらに+2。 Repositionで動かされた者は味方の AoO を誘発する。	APG	-
Quick Reposition	Combat	Improved Reposition、BAB+6	Standard でなく、最も高い攻撃ボーナスの攻撃のかわりとして Reposition を行える。	UC	-
Chokehold	Combat	素手攻撃、Improved Grapple、BAB+6 か Monk5	+1 サイズ以下の敵を Grapple しているとき、CMB-5 で Grapple 維持をすることで首絞めを行える。 Pin に加えて V 呪文を使えなくなり、呼吸を我慢する必要がある。呼吸しない敵には無効。	UC	-
Grabbing Master	Combat	Grabbing Style、Brawler8	2 人の敵に対し Grapple 維持に成功した時、両者にダメージを与える・両者を引きずって移動するオプションをとれる。	ACG	-

Monkey Moves	Combat	Monkey Style、Acrobatics8、Climb8	Climb に Wis を足す。Climb 中に基本移動距離の半分で移動でき、Crawl・Climb 中に 5ft. ステップができて、Climb 中でも Dex を失わない。素手攻撃を 1 ターンに 2 回以上同一の敵に命中させたとき、たとえ移動後でも Swift で 5ft. ステップできる。	UC	-
Befuddling Strike	Combat	Dex13、Wis13、素手攻撃、BAB+8	Confuse 1d4 round を与える以外は Stunning Fist 同様	ACG	-
Draining Strike	Combat	Dex13、Wis13、素手攻撃、BAB+8	Fatigued 1 minute を与える以外は Stunning Fist 同様。BAB +14 あれば代わりに Exhausted。	ACG	-
Improved Blind-Fight	Combat	Blind-Fight、Perception10	Total 未満の Concealment に失敗確率がなくなる。30ft. 以内の隠れた / 透明の敵を Pinpoint できた場合、その敵は Invisible であることによる遠隔攻撃へのボーナスを得なくなる。	APG	-

Elemental Fist	Combat	Con13、Wis13、 素手攻撃、 BAB+8	攻撃前に使用。 任意の四元素属性 1d6 ダメージを追加する。 MonkLv/Day	APG	-
Punishing Kick	Combat	Con13、Wis13、 素手攻撃、 BAB+8	攻撃前に使用、命中したらダメージに加えて 5ft. 後ろに飛ばすか prone させるかを選ぶ。 prone させる場合は Wis ベース DC の FortSave で無効化できる。 MonkLv/Day	APG	-
Rapid Grappler	Combat	Greater Grapple、 BAB+9	Greater Grapple で Move として Grapple 維持に成功した場合、Swift でもう一度 Grapple 維持を行える。	UC	-
Death from Above	Combat	-	高所からチャージするとき、及び飛行で相手の高所を取った時、攻撃ロールへの状況ボーナスが +1 でなく +5 になる。	UC	-
Flanking Foil	Combat	-	敵に近接攻撃を当てるたび、次のターン開始時までその敵は自分への攻撃に対し Flank の恩恵を受けなくなる。	UC	-

Focused Discipline	Combat	-	恐怖効果に対するセーブに +2。このセーブに成功した時（あるいは恐怖に完全耐性がある時）、1 ラウンドの間その恐怖の発生源に対し、攻撃ロールとダメージに +2 morale。	ISWG	-
Grudge Fighter	Combat	Orc	その戦闘の間に自分に攻撃した敵に対し、攻撃ロールとダメージに +1 morale。	ARG	-
Hammer the Gap	Combat	BAB +6	全力攻撃で攻撃が命中するたび、ダメージに +[ その全力攻撃で直前までに当てた攻撃回数 ] する。この追加分はクリティカル時の乗算に含める。	UC	-

Tenacious Survivor	-	Con13、Diehard、Half-Orc	死んでも、Conボーナスに等しいラウンドの間はまだ魂が肉体に残っており、死亡HPより上に回復できれば復活する。その際、Breath of Life と同等のペナルティを被る(裁定)。他キャラクターは Std アクションで DC10 の Heal チェックを行うことにより、復活の可能性に気付ける。	ARG	済
Resilient Brute	-	Half-Orc	1日1回 (BAB10+ であれば2回) クリティカルを受けた時にそのダメージの半分を非致傷ダメージに変えることを選べる。非致傷ダメージを無効にするような状態の時は使えない。	ARG	-
Extra Martial Flexibility	-	Martial Flexibility	Martial Flexibility の1日の使用回数+3。複数回取得できない。	ACG	-

ACG の Stunning Fist 亜種は、4レベルにつき1日1回使える。Monk(=Brawler) レベルを持っていても回数が増えたりはしないっぽい。

かなり後で使える Feat

Name	Type	Prerequisite	効果	出典	DM 確認
Paralyzing Strike	Combat	Dex13、Wis13、素手攻撃、BAB+14	Paralyze 1 round を与える以外は Stunning Fist 同様	ACG	-
Greater Blind-Fight	Combat	Improved Blind-Fight、Perception15	Total Concealment の失敗確率が 20% になる。距離に関わらず隠れた / 透明の敵を Pinpoint できた場合、その敵は Invisible であることによる遠隔攻撃へのボーナスを得なくなる。	APG	-

#### Equipment Trick(Rope) で行えるようになるトリック

行動名	前提	効果
Hogtie	Improved Grapple	Grapple 中 (しかし Pin でない状態) に敵をロープで捕縛する場合の CMB へのペナルティが、-10 から -5 に緩和される
Lash	Proficiency(Whip)	10ft. 以上の長さがあるロープを Whip として扱える。
Lifeline	Climb 5rank	自分や仲間が Climb 中に落下したとき、Immediate で手に持ったロープを投げてキャッチすることができる。自分が落ちている場合はロープの届く範囲の手がかりにロープを引っ掛けることで、仲間が落ちているときは自分が手がかりとなることで、Catch Yourself When Falling を +10 ボーナスで行う。

Quick release	-	ロープを固定する際、ロープのどちら側からでも Move で固定を解くことができるような結び方ができる
Tangle	Throw Anything	遠隔接触攻撃としてロープを投げ、命中すると相手を Entangled にできる。切る、ちぎる、あるいは DC15 の Escape Artist を通すことで解ける。

個人的に Hogtie が強いと思う。

Equipment Trick の初出は Adventurer's Armory ですが、Rope に関する記述が載っていたのは Pathfinder Society Field Guide でした。こっちも買いました。

・ 2rand[0,1,1] - tnsdnohpp (2017 年 12 月 01 日 16 時 23 分 30 秒)