

名前：

イフリットのスワッシュバックラー5／中型サイズの来訪者（原住）／属性：  
イニシアチブ+11／感覚；暗視60フィート；〈知覚〉+7

### 【防御】

AC 23、接触16、立ちすくみ17（+5【敏】+1回避、+5鎧、+2盾）

hp 47（5d10+15）

頑健+3、反応+9、意志+0（不死身を使用するとセーブに+3ボーナス）

防御的能力：不死身3／日、軽快+1（反映済み）

### 【攻撃】

移動速度：30ft.

近接：+1シミター⇒+13（1d6+14／15～20）[斬撃]、クリティカル：2d6+23

強打：+1シミター⇒+11（1d6+18／15～20）[斬撃]、クリティカル：2d6+31

遠隔：ライト・クロスボウ⇒+10（1d8／19～20）[刺突]、射程80ft

特殊攻撃：スワッシュバックラーの妙技、スワッシュバックラー武器訓練+1（反映済み）

擬似呪文能力：バーニング・ハンズ 1回／日 \*5d4[火]、反応DC 14半減

### 【一般データ】

【筋】13、【敏】20、【耐】14、【知】10、【判】08、【魅】16

基本攻撃ボーナス+5；CMB（戦技ボーナス）+6；CMD（戦技防御値）21

特技：《武器熟練：シミター》1《斬撃の優美》3《武器開眼：シミター》S4《強打》5

技能：〈軽業〉+13、〈交渉〉+10、〈真意看破〉+7、〈知覚〉+7、〈登攀〉+5

特殊能力：心意気 3点、発露（武勇伝、回避の心意気、野送り、跳ね起き、威圧剣舞、精密打撃+5（反映済み）、スワッシュバックラーのイニシアチブ）、火の如し

言語：共通語、火界語

装備：残り459gp, 4sp 重量55ポンド

アイウーン・トーチ 75gp（半径20フィートの永続する光）

+1ミスラル製シャツ 2100gp 10

+1バックラー 1155gp 5

+1シミター 2305gp 4

ライト・クロスボウと10ボルト 36gp 5

スリーヴス・オヴ・メニー・ガーマンツ 200gp 1

ベルト・オヴ・インクレディブル・デクスタリティ+2 4000gp 1

2 ポーション・オブ・キュア・ライト・ウーンズ 50gp

ポーション・オブ・レッサー・レストレーション 50gp

高品質背負い袋 50gp 4

ロープ（絹・50フィート） 10gp 5

4 保存食 2gp 4

2 水袋 2gp 8

携帯用寝具 1sp 5

石鱈（1ポンド） 5sp 1

火打ち石と打ち金 1gp

2 陽光棒 4gp 2



不死身（変則）／Charmed Life：2レベルの時点で、スワッシュバックラーは面倒をくぐり抜けるコツを学び取る。1日3回、セーヴィング・スローを試みる前に行う割り込みアクションとして、スワッシュバックラーはセーブの結果に【魅力】修正値を加える事ができる。ロールを行う前に使用するかどうかを選択すること。6レベルの時点と以後4レベルごとに、1日毎の使用回数は1回分ずつ増加する（そして18レベルの時点で、最大の1日7回となる）。

**心意気（変則）／Panache**：スワッシュバックラーは単なる軽装の戦士というだけではなく、大胆不敵な戦闘員である。スワッシュバックラーは心意気とともに戦う。心意気は、スワッシュバックラーが戦闘中に驚くべき行為を成し遂げるための能力を表す、変化する値である。毎日のはじめに、スワッシュバックラーは【魅力】修正値に等しい心意気ポイント（最低1）を得る。心意気は一日の中で増減するが、【魅力】修正値（最低1）を超えることはない。しかし特技や魔法のアイテムにより、この上限が変化することはある。スワッシュバックラーは発露（後述）を行う際に心意気を消費し、以下の方法で心意気を回復する。

**軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器によるクリティカル・ヒット**：軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器でクリティカル・ヒットを確定させると、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを回復する。無防備状態もしくはスワッシュバックラーに気づいていないクリーチャー、スワッシュバックラーのキャラクター・レベルの半分より少ないヒット・ダイスしか持たないクリーチャーにクリティカル・ヒットを確定させても、心意気を回復することはできない。

**軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器でとどめを刺す**：戦闘中に、軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器で敵のヒット・ポイントを0以下にまで減少させると、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを回復する。誰のものでもない物体を破壊したり、無防備状態やスワッシュバックラーに気づいていないクリーチャーやスワッシュバックラーのキャラクター・レベルの半分より少ないヒット・ダイスしか持たないクリーチャーのヒット・ポイントを0以下に減少させても、心意気を回復することはできない。

**武勇伝（変則）／Derring-Do**：1レベルの時点で、スワッシュバックラーは〈軽業〉、〈騎乗〉、〈水泳〉、〈脱出術〉、〈登攀〉、〈飛行〉判定を行う際に1心意気ポイントを消費することで、1d6をロールしてその出目を結果に加えることができる。この能力は判定の後に使用することができるが、結果が明らかになる前に使用しなければならない。d6ロールの結果が出目6だった場合、追加で1d6をロールして結果に加える。スワッシュバックラーは出目6をロールし続ける限りこの処理を続けることができるが、最大でも自分の【敏捷力】修正値（最低1）に等しい回数までである。

**回避の心意気（変則）／Dodging Panache**：1レベルの時点で、敵がスワッシュバックラーに対して近接攻撃を試みる際、スワッシュバックラーは割り込みアクションとして1心意気ポイントを消費することで、5フィートだけ移動することができる。そのようにするならば、スワッシュバックラーはこの能力の起動条件となった攻撃に対するアーマー・クラスに、自分の【魅力】修正値（最低0）に等しい回避ボーナスを得る。この移動は攻撃を無効化することではなく、スワッシュバックラーが元のマスから移動していないかのように解決される。この移動は5フィート・ステップでは無く、この発露の起動条件となったもの以外のクリーチャーから機会攻撃を誘発する。スワッシュバックラーは軽装鎧を身につけているか鎧を身につけていない状態で、かつ軽荷重より重い荷物を持っていない場合にのみ、この発露を使用することができる。

**野送り（変則）／Opportune Parry and Riposte**：1レベルの時点で、敵がスワッシュバックラーに対して近接攻撃を行う際、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費して機会攻撃の使用回数を1回分消費することで、この攻撃を受け流そうと試みることができる。スワッシュバックラーは機会攻撃を行うかのように攻撃ロールを行う。攻撃するクリーチャーのサイズがスワッシュバックラーより1段階大きい毎に、このロールに-2のペナルティを受ける。結果が攻撃するクリーチャーの結果よりも大きくなれば、クリーチャーの攻撃は自動的に失敗となる。スワッシュバックラーはクリーチャーの攻撃が宣言された後、攻撃ロールが行われる前にこの能力を使用することを宣言しなければならない。攻撃を受け流すことに成功した上で、心意気ポイントを1ポイント以上有していれば、スワッシュバックラーは割り込みアクションとして受け流した攻撃を行ったクリーチャーに攻撃を行うことができる。このクリーチャーは間合いの中になければならない。この発露で消費される心意気ポイントは、発露のコストとして消費される心意気ポイントを減少させる能力や効果によって減少されることはない。（更新）

**跳ね起き（変則）／Kip-Up**：3レベルの時点で、少なくとも1心意気ポイントを有していれば、スワッシュバックラーは移動アクションにより、機会攻撃を誘発することなく飛び起きることができる。1心意気ポイントを消費すれば、代わりに即行アクションで起き上がることができる。

**威圧剣舞（変則）／Menacing Swordplay**：3レベルの時点で、少なくとも1心意気ポイントを有していれば、スワッシュバックラーが軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器で敵に攻撃を命中させたとき、標準アクションではなく即行アクションとして、敵の士気をくじくために〈威圧〉を使用することができる。

**スワッシュバックラーのイニシアチブ（変則）／Swashbuckler Initiative**：3レベルの時点で、スワッシュバックラーは1心意気ポイント以上を持つ間、イニシアチブ判定に+2のボーナスを得る。加えて、《早抜き》特技を修得しており、両手に何も持っておらず拘束もされていない状態で、かつ隠されていない軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を持っているならば、イニシアチブ判定の一部としてその武器を準備することができる。

**精密打撃（変則）／Precise Strike**：3レベルの時点で、1心意気ポイント以上を持つ間、スワッシュバックラーは軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器（肉体武器攻撃は除く）で精密な攻撃を行い、スワッシュバックラー・レベルを与えるダメージに加える能力を得る。この発露を使用するには、スワッシュバックラーは別の武器を持っていたり、バックラー以外の盾を持ってはならない。スワッシュバックラーはこの能力を軽い武器もしくは片手武器に属する刺突近接武器を投擲する際にも使用できるが、目標はスワッシュバックラーの30フィート以内にいないといけない。急所攻撃に完全耐性を持つクリーチャーは、精密打撃による追加ダメージにも完全耐性を持つ。同様にクリーチャーをクリティカル・ヒットから守るアイテムや能力は、精密打撃による追加ダメージにも同様の防護を提供する。この追加ダメージは精密さに基づくダメージのため、クリティカル・ヒットにおいて増加しない。

即行アクションとして、スワッシュバックラーは1心意気ポイントを消費することで、次の攻撃における精密打撃によるダメージへのボーナスを2倍にすることができる。この利益はターンの終わりまでに使用しなければならず、使用しない場合は失われる。発露のコストとなる心意気ポイントの総量を減少させる（《二つ名たる発露》などの）能力や効果を持ってしても、この発露のコストを減少させることはできない。