ガンスリンガー

110829　けん訳

Ultimate Combat での追加クラス「ガンスリンガー」の抄訳です(・∀・)

クラスの特徴
ガンスリンガーのクラスの特徴は以下の通り

武器と防具の習熟
ガンスリンガーは全ての単純、軍用武器と全ての銃器に習熟している。彼らは全ての軽装鎧に習熟している。

銃器鍛治
1 レベル時に、ガンスリンガーは次の銃器の内1つを選択する。らっぱ銃、マスケット銃か拳銃。彼女の最初の武器は使い古されており、彼女だけがそれを適切に扱う方法を知っている。他の全てのクリーチャーは彼女の銃を壊れた状態(であるかのように取り扱う。もしその武器が既に壊れた状態なら、他の誰が使っても銃は全く昨日しない。この最初の銃はスクラップとしてしか売ることが出来ない（売る場合 4d10gp の価値）。ガンスリンガーはまた銃器鍛治の特技を得る。

グリット (Ex)
ガンスリンガーはその大胆な行為によって世界中から標的になっている。神秘的な銃の道を歩んでいる主張するガンスリンガー達もいるが、銃本来の危険さと暴力性によって、不運あるいはミスで命を落とす者の方が多い。いずれの場合も、ガンスリンガーはグリットを持っている。ゲームではグリットは攻撃、防御共に戦闘中の驚くべき行動を達成するガンスリンガーの予想できない能力を測るものとなっている。1 日の始めに、ガンスリンガーは【判断力】修正(最低 1)に等しいグリットポイントを得る。胆力は 1 日を通して増えたり減ったりするが、通常は【判断力】修正(最低 1)を超えることはない。しかし、特技やマジックアイテムはこの最大値に影響を及ぼすことがある。ガンスリンガーは様々な行為(以下参照)を行う為にグリットを消費し、以下の方法でグリットを回復する。

銃器によるクリティカルヒット
戦闘の熱狂の中で銃器によるクリティカルヒットを達成する毎にガンスリンガーは 1 グリットポイントを回復する。無力あるいは気が付いていないあるいはクリーチャーのヒットダイスがガンスリンガーのキャラクターレベルの半分以下より低い場合はグリットを回復しない。

銃器による射殺
戦闘の熱狂の中でクリーチャーのヒットポイントを 0 かそれ以下にした場合、ガンスリンガーは 1 グリットポイントを得る。そのようなクリティカルヒットは戦闘の熱狂の中で行われなければならない。物体の破壊や、無力あるいは気づいていないクリーチャーのヒットポイントを 0 かそれ以下にする、ヒットダイスがガンスリンガーのキャラクターレベルの半分以下より低いクリーチャーのヒットポイントを 0 かそれ以下にしてもグリットポイントは回復しない

偉業
ガンスリンガーは偉業を達成するためにグリットポイントを使用することができる。ほとんどの偉業はガンスリンガーに一瞬のボーナスや効果をもたらすが、長時間効果を及ぼす行為もある。ガンスリンガーが 1 グリットポイントを持っていれば効果が持続する行為もある。以下はガンスリンガーの偉業の一覧である。特記事項がなければ、偉業は消費するグリッドポイントがある限りは複数回成功させることが出来る

デッドアイ(Ex)
1レベル時、ガンスリンガーは対象に接触 AC で攻撃できる距離を銃器の最初の射撃範囲を越えて行うことができる。この偉業は最初の射撃範囲から範囲を越える毎に 1 グリットポイントを消費する。ガンスリンガーはこの偉業を行う時は依然、最初の射撃範囲から範囲を越える毎に攻撃ロールに-2 のペナルティを受ける。

ガンスリンガーズダッジ (Ex)
1 レベル時、ガンスリンガーは遠隔攻撃を回避する驚異的な能力を得る。ガンスリンガーに対して遠隔攻撃が行われた時、彼女は 1 グリットポイントを消費して割り込みアクションで 5 フィート移動することが出来る。その移動はトリガーとなった攻撃に対しガンスリンガーの AC に+2 ボーナスを与える。その移動は 5 フィートステップではなく、機会攻撃を誘発する。代わりにガンスリンガーはトリガーとなった攻撃に対して＋4 ボーナスを AC に得るために伏せることが出来る。ガンスリンガーはこの偉業を中装鎧か軽装鎧を着ていて light load を越えない荷物の時のみ達成することが出来る。

クイッククリアー(Ex)
1 レベル時、標準アクションでガンスリンガーは自分が現在使っている一丁の銃器をその壊れた状態が不発によるものである場合に限り壊れた状態を取り除くことが出来る。ガンスリンガーはこの偉業を行うためにすくなくとも 1 グリットポイントを持っていなければならない。代わりに、もしガンスリンガーがこの偉業を達成するために 1 グリットポイントを消費するなら、クイッククリアーは標準アクションではなく移動アクションで行うことが出来る

ガンスリンガーイニシアチブ(Ex)
3 レベル時、ガンスリンガーが少なくとも 1 グリットポイントを所持している限り、彼女は以下の利益を得る。先ず彼女はイニシアチブチェックに+2 ボーナスを得る。さらに、もし彼女が<早抜き>の特技を持っていて彼女の両手は自由で制限がされておらず、銃器をかくしていない場合、彼女は一丁の銃器をイニシアチブチェックの際に抜くことが出来る

ピストルウィップ(Ex)
3 レベル時、ガンスリンガーは標準アクションで銃器の握りや取っ手で驚くべき近接攻撃を行うことが出来る。彼女がそれを実行する時、彼女は近接武器として銃器を習熟しているものとみなし、銃器の強化ボーナスに等しいボーナスを攻撃ロールとダメージロールに得る。ピストルウィップによるダメージは bludgeoning type であり、銃器のサイズによって決定される。片手持ちの銃器の場合は 1d6 ダメージ(S サイズクリーチャーが振るう場合は 1d4)そして両手持ち銃器の場合は 1d10 ダメージ(S サイズクリーチャーが振るう場合は 1d8)。ガンスリンガーのサイズに関わらず、この攻撃のクリティカル倍率は 20/x2 である。もし攻撃が当たった場合、ガンスリンガーはフリーアクションで目標を伏せ状態にするための戦技チェックを行うことが出来る。この偉業の達成には 1 グリットポイントを使用する

ユーティリティショット(Ex)
3 レベル時、ガンスリンガーが少なくとも 1 グリットポイントを所持している場合、彼女は次のユーティリティショットを使用することが出来る。各々のユーティリティショットは銃器によるあらゆる 1 回の攻撃に適用できるが、ガンスリンガーはユーティリティショットを使用する宣言を発射前に宣言しなければならない

錠前の破壊:
ガンスリンガーは自分の銃器の最初の射程範囲内の錠前に対し攻撃を行うことが出来る。小型の鍵は通常 AC7 でそれ以上に大きい鍵はそれ以下の AC を持つ。錠前はその品質によってこの攻撃に対するボーナス AC を得る。単純な鍵は AC に+10 ボーナス、平均的な鍵は AC に+15 ボーナス、高品質の鍵は AC に+20 ボーナス、超高品質の鍵は AC に+30 ボーナスを得る。アーケインロックはこの攻撃に対し AC に+10 ボーナスを得る。命中すると、錠前は破壊され対象は鍵が掛かっていないかのように開く。失敗すると錠前は破壊されるが対象は壊れてまだ鍵が掛かった状態のままと見なされる。それはまだこの偉業、装置無力化スキルの使用、破壊 DC によって開けることができるが、それらの DC は 10 だけ上昇する。鍵や類似する機械的な施錠の方法はもはや昨日しないが、ノックは引き続きその錠前を開ける手段となり、アーケインロックの創造者はまだこのスペルの防御を抜けることが出来る

無人の物体を撃つ:
ガンスリンガーは自分の銃の最初の射程範囲内の極小かそれ以下の無人の物体に対して攻撃ロールを行う。超小型の無人の物体は AC5 で、微小の無人の物体は AC7 で、極小の無人の物体は AC11 である。命中すえるとガンスリンガーはその射撃で三対にダメージを与えないが、それを射撃の原点から 15 フィート離れラところまで移動させることが出来る。失敗すると、彼女は物体に通常通りダメージを与える。

出血を止める:
ガンスリンガーは銃器の攻撃を行いそれから熱い銃身を自分自身か隣接するクリーチャーの出血している傷を血止めするために押し付ける事ができる。ダメージを与える代わりに、その射撃はそのクリーチャーに影響を及ぼしている出血状態を終わらせる。ガンスリンガーはこの方法でその偉業を行う時に攻撃ロールを必要としない。代わりに彼女は空に向かって銃を撃つが、その射撃は通常通り弾を消費する

デッドショット(Ex)
7 レベル時、フルラウンドアクションでガンスリンガーは注意深く狙いを定め、自分の潜在的な攻撃力の全てを 1 発の致命的な射撃に込めることが出来る。彼女がそれを行う際、1 体の標的に対して射撃を行うが、基礎攻撃ボーナスに基づいた彼女が可能な回数の攻撃ロールを行う。彼女はフル攻撃をするかのように最も高いボーナスから最も低いボーナスの順番で攻撃ロールを行う。初回以降の追加で成功した攻撃ロール毎に、ガンスリンガーは銃器のベースダメージダイス分だけ射撃のダメージを増加させることが出来る。例えば、もし 7 レベルのガンスリンガーがマスケット銃で射撃して両方命中した場合、彼女はあらゆるダメージ修正を加える前の 1d12 ポイントのダメージの代わりに 2d12 ポイントのダメージをその射撃で与える。Precision ダメージや(フレイミングのような)武器の特別な能力からの追加ダメージはダメージ修正と共に足され、この偉業によって増加することはない。もし 1 つかそれ以上のロールがクリティカル領域の場合、彼女は最も高い基礎攻撃ボーナスから 5 を引いた値で一度だけクリティカルの確定処理を行う。初回以降のクリティカル領域の度に、このペナルティは 1 つ減る(最大は 0)。ガンスリンガーは全ての攻撃ロールが不発の時のみデッドショットが不発となる。彼女はこの偉業をらっぱ銃やクリーチャーを攻撃する時にコーンになる飛散武器でこの偉業を達成することは出来ない。ガンスリンガーはこの偉業を達成するために 1 グリットポイントを消費しなければならない

スタートリングショット(Ex)
7 レベル時、少なくとも 1 グリットポイントを持つガンスリンガーは本来命中した銃器での攻撃を故意に外すことに標準アクションを使用することが出来る。これを行った時、クリーチャーは次のターンの始めまで立ちすくみ状態になる

ターゲティング (Ex):
7 レベル時、全ラウンドアクションとしてガンスリンガーは 1 丁の銃器を使用して目標の体の一部を狙うことが出来る。彼女は次の効果を狙った部位に応じて得ることが出来る。もしクリーチャーがリストにある部位を持っていない場合、その部位を標的にすることは出来ない。この偉業はどの部位を狙うかに関係なく 1 グリッドポイントを消費する。スニーク攻撃に耐性のある生物はこれらの効果に耐性がある。

腕:
命中するとダメージは与えられないが、あなたが選択した持っている物を落とす。たとえそれが両手持ちだとしても。ロックドガントレットで持っているアイテムは落とすことが出来ない。

頭:
命中するとダメージは通常通り与え、1 ラウンド混乱する。これは精神影響効果である

足:
命中すると対象は通常通りダメージを受け、伏せ状態になる。4 本以上の足を持つクリーチャーか足払い攻撃に耐性があるクリーチャーはこの効果に耐性がある

胴体:
胴体への狙い撃ちはクリティカルレンジを 19－20 にする

翼:
命中すると対象は通常通りダメージを受け、DC20 の飛行チェックに失敗すると 20 フィート落下する

ブリーディングウーンズ(Ex)

11 レベル時、ガンスリンガーが生きているクリーチャーを銃で攻撃して命中した時、彼女は追加の出血ダメージ与える攻撃を行う為にフリーアクションでグリットポイントを消費出来る。出血ダメージの量はガンスリンガーの【敏捷力】修正に等しい。代わりにガンスリンガーは(自分の選択で)【筋力】、【敏捷力】あるいは【耐久力】に 1 ポイントのダメージを与えるために 2 グリットポイントを消費することが出来る。スニーク攻撃に耐性を持つクリーチャーはこれらの出血ダメージにも耐性を持つ

エキスパートリロード(Ex)
11 レベル時、ガンスリンガーは壊れた状態の銃で不発のロールをした時はいつでも、彼女は壊れた状態にも関わらず銃の爆発を妨げる為に 1 グリットポイントを消費することが出来る。

ライトニングリロード(Ex)
11 レベル時、少なくとも 1 グリットポイントを持つガンスリンガーは 1 ラウンドに 1 回、片手持ちか両手持ちの銃器の 1 つの砲身を即時アクションでリロードすることが出来る。もし彼女がラピッドリロードの特技を持っているか錬金術の弾薬筒を使っている（あるいはその両方）なら、代わりに毎ラウンドフリーアクションで武器の 1 つの砲身をリロード出来る。さらに、この偉業は機会攻撃を誘発しない

エヴァシブ (Ex)
15 レベル時、ガンスリンガーが少なくとも 1 グリットポイントを持っているとき、彼女はローグクラスの能力の身かわし，直感回避と直感回避強化を得る。直感回避強化のためのローグレベルはガンスリンガーレベルを使用する

メナシングショット (Ex)
15 レベル時、ガンスリンガーは 1 グリットポイントを使用して空中に銃器で射撃を行い、半径 30 フィートの爆発の中にいる全ての生きているクリーチャーにフィアースペルの対象になっているかのように影響を及ぼす。この効果の DC は 10 + 1/2 ガンスリンガーレベル＋ガンスリンガーの【判断力】修正でる

スリンガーズラック (Ex)
15 レベル時、ガンスリンガーはグリットをセービングスローやスキルチェックのリロールに費やすことが出来る。セービングスローのリロールのためコストは 2 グリットポイントで、スキルチェックのリロールのためのコストは 1 グリットポイントである。ガンスリンガーはもし低かったとしても 2 度目のロールの結果を使用しなければならない。この偉業のコストはクラス能力のトゥルーグリット、シグネチャーディード特技あるいは他のあらゆる偉業のコストを減らす効果によって減少しない

チートデス(Ex)
19 レベル時、ガンスリンガーのヒットポイントが 0 かそれ以下になった時にはいつでも、彼女は代わりに 1 ヒットポイントにするために全ての残ったグリットポイントを費やすことが出来る(最小 1)

デスズショット (Ex)
19 レベル時、ガンスリンガーがクリティカルヒットを記録した時に彼女は 1 グリットポイントを消費して通常ダメージを与え、対象は DC が 10+1/2 ガンスリンガーレベル+ガンスリンガーの【敏捷力】修正の頑健セーブに成功しなければならない。セーブに失敗すると、対象は死亡する。これはデス攻撃である。この偉業によってガンスリンガーが銃器によるクリティカルヒットや銃器による射殺によるグリットの回復を行うことは出来ない

スタニングショット(Ex)
19 レベル時、ガンスリンガーが攻撃を命中させた時に彼女はそのクリーチャーを 1 ラウンドスタンさせるために 2 グリットポイントを消費出来る。クリーチャーは頑健セーブをしなければならない(DC = 10 + 1/2 ガンスリンガーレベル+ガンスリンガーの【判断力】修正)。もしクリーチャーが失敗すると、1 ラウンドスタンする。クリティカルヒットに耐性のあるクリーチャーはこの効果に耐性がある

ニンブル (Ex)

2 レベルになるとガンスリンガーは軽装鎧か鎧を着ていていないと AC に+1 回避ボーナスを得る。ガンスリンガーが AC への【敏捷力】ボーナスを失う状況ではこの回避ボーナスも失われる。このボーナスは 2 レベルを超える 4 レベル毎に+1 される(最大は 20 レベルの+5)

ボーナス特技
4 レベル時とその後の 4 レベル毎に、ガンスリンガーは通常の成長で得る特技に加えてボーナス特技を得ることが出来る。これらの特技は戦闘かグリット特技でなければならない

銃の訓練(Ex)
5 レベルになると、ガンスリンガーは1つの特定の種類の銃器(アックスマスケット銃、らっぱ銃、マスケット銃、短銃のような)を選択する。彼女はその種類の銃で射撃する時に【敏捷力】修正に等しいボーナスをダメージロールに得る。さらにその種類の銃器で不発した場合、その銃器の不発値の上昇は 4 ではなく 2 になる

トゥルーグリット(Ex)
20 レベル時、ガンスリンガーは自分が使用出来て実行にグリットを消費する 2 つの偉業を選択する。彼女はそれらの偉業を 1 グリットポイントだけ少なく(最小 0)実行することが出来る。もし達成のためのグリットポイントが 0 になった場合、ガンスリンガーはその偉業を少なくとも 1 グリットポイントを持っている限り使用できる。もし偉業が既に少なくとも 1 グリットポイントを持っていれば達成できる場合、彼女は今やその偉業をグリットポイント無しでも使用できる

Lv	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊
1	＋1	＋2	＋2	＋0	偉業、グリット、銃器鍛治
2	＋2	＋3	＋3	＋0	ニンブル＋1
3	＋3	＋3	＋3	＋1	偉業
4	＋4	＋4	＋4	＋1	ボーナス特技
5	＋5	＋4	＋4	＋1	銃の訓練 1
6	＋6／＋1	＋5	＋5	＋2	ニンブル＋2
7	＋7／＋2	＋5	＋5	＋2	偉業
8	＋8／＋3	＋6	＋6	＋2	ボーナス特技

Lv	基本攻撃ボーナス	頑健	反応	意志	特殊
9	＋9／＋4	＋6	＋6	＋3	銃の訓練 2
10	＋10／＋5	＋7	＋7	＋3	ニンブル＋3
11	＋11／＋6／＋1	＋7	＋7	＋3	偉業
12	＋12／＋7／＋2	＋8	＋8	＋4	ボーナス特技
13	＋13／＋8／＋3	＋8	＋8	＋4	銃の訓練 3
14	＋14／＋9／＋4	＋9	＋9	＋4	ニンブル＋4
15	＋15／＋10／＋5	＋9	＋9	＋5	偉業
16	＋16／＋11／＋6／＋1	＋10	＋10	＋5	ボーナス特技
17	＋17／＋12／＋7／＋2	＋10	＋10	＋5	銃の訓練 4
18	＋18／＋13／＋8／＋3	＋11	＋11	＋6	ニンブル＋5
19	＋19／＋14／＋9／＋4	＋11	＋11	＋6	偉業
20	＋20／＋15／＋10／＋5	＋12	＋12	＋6	ボーナス特技、トゥルーグリット