

モンク Monk

真に模範的な立場から言えば、武道の技とは戦いの場に限定されるものではない、それは生き方であり、従うべき道であり、精神のありようである。こうした、戦士にして求道者ともいべき人々が見出した戦いの方法は、剣と盾のさらに先、自身に内在する武器であった。それは他者を傷つけ殺すにあたってはあらゆる刃に匹敵する。こうした、自身の肉体を戦いの武器へと高めていくモンク（修道士というほどの意味、古来の哲学と厳格な身体訓練ゆえにそう呼ばれる）の中には、闘争に専心する禁欲的な者もいれば、身体ひとつで戦う喧嘩屋もいる。

モンクは体系化された訓練の道をたどる者であり、自身のうちに見いだすその道を耐え抜かんとする意志を持つ者たちである。かく在るがごとくに在ろうとするのではなく、かく成らんとするがごとくに成る者たちである。

役割：気力を挫くいかなる危難も克服し、最も予測しがたい所を攻撃し、敵の弱点について優位に立つ。モンクはそれに熟達している。俊足と戦いの技をもってあらゆる戦場をたやすく歩みわたり、援護が必要とされる場所などであれ、それが一番求められる場所で仲間を助けるのだ。

属性：秩序の属性ならどれでも。

ヒット・ダイスの種類：d8。



PATHFINDER # 9 : HUMAN MONK ♂

クラス技能

モンクのクラス技能は以下の通り。威圧【魅】、隠密【敏】、軽業【敏】、騎乗【敏】、芸能【魅】、職能【判】、真意看破【判】、水泳【筋】、製作【知】、脱出術【敏】、知覚【判】、知識：宗教【知】、知識：歴史【知】、登攀【筋】。

レベル毎の技能ランク：4+【知】修正値。

表：モンク

レベル	基本攻撃ボーナス	頑健セーブ	反応セーブ	意志セーブ	特殊	連打攻撃時攻撃ボーナス	素手打撃ダメージ	ACボーナス	高速移動
1	+0	+2	+2	+2	ボーナス特技、連打、朦朧化打撃、素手打撃	-1 / -1	1d6	+0	+0 フィート
2	+1	+3	+3	+3	ボーナス特技、身かわし	+0 / +0	1d6	+0	+0 フィート
3	+2	+3	+3	+3	高速移動、戦技訓練、不動心	+1 / +1	1d6	+0	+10 フィート
4	+3	+4	+4	+4	気蓄積（魔法）、浮身20フィート	+2 / +2	1d8	+1	+10 フィート

5	+3	+4	+4	+4	大跳躍、無病身	+3 / +3	1d8	+1	+10 フィート
6	+4	+5	+5	+5	ボーナス特技、浮身 30フィート	+4 / +4 / -1	1d8	+1	+20 フィート
7	+5	+5	+5	+5	肉体の完成	+5 / +5 / +0	1d8	+1	+20 フィート
8	+6 / + 1	+6	+6	+6	浮身40フィート	+6 / +6 / + 1 / +1	1d10	+2	+20 フィート
9	+6 / + 1	+6	+6	+6	身かわし強化	+7 / +7 / + 2 / +2	1d10	+2	+30 フィート
10	+7 / + 2	+7	+7	+7	ボーナス特技、気 蓄積（秩序）、浮身 50フィート	+8 / +8 / + 3 / +3	1d10	+2	+30 フィート
11	+8 / + 3	+7	+7	+7	金剛身	+9 / +9 / + 4 / +4 / -1	1d10	+2	+30 フィート
12	+9 / + 4	+8	+8	+8	縮地の法、浮身60 フィート	+10 / +10 / + 5 / +5 / +0	2d6	+3	+40 フィート
13	+9 / + 4	+8	+8	+8	金剛心	+11 / +11 / + 6 / +6 / +1	2d6	+3	+40 フィート
14	+10 / +5	+9	+9	+9	ボーナス特技、浮身 70フィート	+12 / +12 / + 7 / +7 / +2	2d6	+3	+40 フィート
15	+11 / +6 / + 1	+9	+9	+9	激震掌	+13 / +13 / + 8 / +8 / +3 / +3	2d6	+3	+50 フィート
16	+12 / +7 / + 2	+10	+10	+10	気蓄積（アダマン ティン）、浮身80 フィート	+14 / +14 / + 9 / +9 / +4 / +4 / -1	2d8	+4	+50 フィート
17	+12 / +7 / + 2	+10	+10	+10	時知らずの肉体、日 月語	+15 / +15 / + 10 / +10 / + 5 / +5 / +0	2d8	+4	+50 フィート
18	+13 / +8 / + 3	+11	+11	+11	ボーナス特技、浮身 90フィート	+16 / +16 / + 11 / +11 / + 6 / +6 / +1	2d8	+4	+60 フィート
19	+14 / +9 / + 4	+11	+11	+11	虚身	+17 / +17 / + 12 / +12 / + 7 / +7 / +2	2d8	+4	+60 フィート

20	+15 / +10 / +5	+12	+12	+12	即身成道、浮身（高さ無制限）	+18 / +18 / +13 / +13 / +8 / +8 / +3	2d10	+5	+60 フィート
----	----------------------	-----	-----	-----	----------------	--------------------------------------	------	----	-------------

クラスの特徴

モンクのクラスの特徴は以下の通り。

武器と防具の習熟：モンクは、カマ、クォータースタッフ、クラブ、クロスボウ（ライト、ヘヴィ）、サイ、ジャヴェリン、シャンガム、シュリケン、ショートスピア、ショートソード、スピア、スリング、ダガー、ヌンチャク、ハンドアックスに《習熟》している。

モンクはいかなる鎧にも盾にも《習熟》していない。

鎧を着用している時、あるいは盾を使用している時、あるいは中荷重もしくは重荷重の時に、モンクはACボーナスと高速移動と連打の能力を失う。

ACボーナス（変則）：鎧を着用せず、かつ負荷のかかかっていない状態にある時、モンクは【判断力】ボーナス（あれば）をACと戦技防御値に加えることができる。加えて、モンクはクラス・レベル4でACと戦技防御値に+1のボーナスを得る。ボーナスはこれ以後モンク・レベル4レベルごとに+1ずつ上昇していく（最大でレベル20の+5）

このACボーナスは、接触攻撃や、モンクが立ちすくみ状態にある時にも適用される。動けない状態や無防備状態にある時、何らかの鎧を着用している時、盾を使用している時、運搬している重量が中荷重または重荷重の時、モンクはこのボーナスを失ってしまう。

連打（変則）：1レベルの開始時において、モンクは全力攻撃アクションを使用して連打を行なうことができる。連打を行なうモンクは、《二刀流》の特技を使用しているかのように追加で1回の攻撃ができる。連打の際には、素手打撃と特別なモンク武器を好きなように組み合わせ使用してよい。特別なモンク武器とは、カマ、クォータースタッフ、サイ、シャンガム、シュリケン、ヌンチャクを指す。連打攻撃を行なうにあたっては、モンクがモンクのクラス・レベルから得る基本攻撃ボーナスは自身のモンク・レベルに等しいものとして扱う。しかし、それ以外のあらゆる面（特技や上級クラスの前条件など）ではモンクは通常の基本攻撃ボーナスを使用する。

8レベルにおいて、モンクは連打を行なう際に《二刀流強化》の特技を使用したかのように2回の追加攻撃ができるようになる（この特技の前条件を満たしている必要はない）。

モンクは15レベルにおいて、連打を行なう際に《上級二刀流》の特技を使用したかのように3回の追加攻撃ができるようになる（この特技の前条件を満たしている必要はない）。

モンクは連打攻撃を使用して命中させたすべての攻撃のダメージに【筋力】ボーナスと同じ値を加える（利き手でないほうの手で行なった攻撃や、両手で持った武器による攻撃の場合であっても）。モンクは連打攻撃の一部として行なわれる1回の素手攻撃の代わりに、武器落とし、武器破壊、そして足払いの戦技を使用することができる。モンクは連打の一部として素手打撃や特別なモンク武器以外の武器を用いることはできない。肉体武器を持つモンクは、連打の一部として肉体武器を用いることはできないし、連打に加えて肉体武器を用いた攻撃を行なうこともできない。

素手打撃：1レベルにおいて、ボーナス特技として《素手打撃強化》を獲得する。モンクは拳、肘、膝、足で攻撃を行なうことができる。つまり、手がふさがっていても素手打撃を行なうことができるのである。また、素手で攻撃を行なうモンクにとって逆手という概念は存在しない。すべての素手打撃のダメージに【筋力】ボーナスをフルで適用できる。

通常、モンクの素手打撃は致傷ダメージを与えるが、かわりに非致傷ダメージを与えることを選択することもできる（ペナルティはない）。組みつきの際も、同様に致傷ダメージと非致傷ダメージのいずれかを選択できる。

モンクの素手打撃は、人工の武器や肉体武器を強化する呪文やその他の効果の適用に際しては、人工の武器であり、かつ肉体武器でもあるものとして扱う。

モンクが素手打撃によって与えるダメージは、通常人よりも大きい（下表参照）。「表：モンク」に示す素手ダメージは中型サイズのモンクのものである。小型モンクの素手打撃が与えるダメージはこれより小さく、大型サイズのモンクならダメージはこれより大きい。詳しくは、下の「表：小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ」を参照のこと。

表：小型および大型サイズのモンクの素手打撃ダメージ

レベル	ダメージ（小型モンク）	ダメージ（大型モンク）
1～3	1d4	1d8
4～7	1d6	2d6
8～11	1d8	2d8
12～15	1d10	3d6
16～19	2d6	3d8
20	2d8	4d8

ボーナス特技：1レベル、2レベル、さらにその後4レベルごとに、モンクはボーナス特技を選択できる。このボーナス特技は以下のリストから選択しなければならない。すなわち、《代用武器の巧み》、《迎え討ち》、《矢止め》、《回避》、《組みつき強化》、《蠍の型》、《万能投擲術》である。6レベルにおいて、リストには以下の特技が追加される。《ゴルゴンの拳》、《突き飛ばし強化》、《武器落とし強化》、《フェイント強化》、《足払い強化》、《強行突破》。10レベルにおいて、以下の特技が追加される。《クリティカル強化》、《メドゥサの怒り》、《矢つかみ》、《一撃離脱》。

モンクはこれらの特技を選択する際に、特技の前提条件を満たしている必要はない。

朦朧化打撃（変則）：1レベルにおいて、ボーナス特技として 《朦朧化打撃》 を得る。この際、前提条件を満たしている必要はない。モンクは4レベルと以降の4レベルごとに、朦朧化打撃の標的を異なる状態に陥れることができるようになる。この状態は標的を1ラウンド朦朧化する効果と置き換えられるが、頑健セーブで無効化できる点は朦朧化と同様である。4レベルでは、標的を 疲労状態 にする。8レベルでは、標的を1分の間 不調状態 にする。12レベルでは、標的を1d6 + 1ラウンド よろめき状態 にする。16レベルでは、標的を永久的に 盲目状態 または 聴覚喪失状態 にする。20レベルでは、標的を1d6 + 1ラウンド 麻痺状態 にする。モンクは攻撃ロールを行なう前に標的をどの状態にするのかを選択しなければならない。朦朧化打撃による同種の状態異常は累積しない（朦朧化打撃によって 不調状態 になったクリーチャーが、再度朦朧化打撃を受けることで 吐き気がする状態 になったりはしない）。だが、二度目以降の同種の状態を与える朦朧化打撃は、その状態の持続時間を増加させる。

身かわし（変則）：2レベル以上のモンクは、一定範囲に効果のある攻撃によるダメージを避けることができる。通常なら反応セーブに成功すればダメージを半減できるような攻撃を受けた際、反応セーブに成功すれば、ダメージを半減するかわりにダメージを受けずに済むのである。身かわしはモンクが軽装鎧を着ているか、鎧を着ていない場合に使用できる。 無防備状態 のモンクは身かわしによる利益を受けられない。

高速移動（変則）：3レベルにおいて、モンクは地上移動速度に強化ボーナスを得る（「表：モンク」を参照）。鎧を着たモンク、中荷重もしくは重荷重のモンクは、これによって向上したぶんの移動速度を失う。

戦技訓練（変則）：3レベルから、モンクは戦技ボーナスを計算する際に、基本攻撃ボーナスの代わりにモンク・レベルを使用する。ただし他のクラスによって得られる基本攻撃ボーナスへの基本攻撃ボーナスは影響を受けず、通常どおりに加算できる。

不動心（変則）：3レベル以上のモンクは、心術呪文や心術の効果に対するセーヴィング・スローに +2 のボーナスを得る。

気蓄積（超常）：4レベルにおいて、モンクは気ポイントのプールを獲得する。気は超自然的なエネルギーであり、使用すれば驚くべき離れ業をやりおおすことができる。気プール内のポイント数はモンク・レベルの1/2 + 【判断力】修正に等しい。気プールに1ポイントでも残っているなら、モンクは気打撃を行なうことができる。4レベルでは、ダメージ減少を克服する際、気打撃は魔法の武器として扱われる。モンク・レベルの上昇に伴って気打撃の威力も上昇する。10レベルでモンクの素手打撃は、ダメージ減少を克服する際、秩序属性の武器としても扱われる。16レベルでモンクの素手打撃は、ダメージ減少を克服する際にはアダマンティンの武器としても扱われ、またアダマンティンの武器同様に硬度を無視する。

連打を行なっている時に気プールから1ポイントを消費すると、モンクは自分の一番高い攻撃ボーナスを使用して1回の追加攻撃を行なうことができる。また、1ポイントを消費して自分の速度を1ラウンドの間20フィート増加させることができる。さらに、気プールから1ポイントを消費して1ラウンドの間自分のACに +4 の回避ボーナスを与えることができる。これらの能力の起動は即行アクションである。モンクはレベルが上昇すると、気プールのポイント消費して使う能力を追加で獲得していく。

気プールは8時間の瞑想か休息後の朝ごとに補充される。いずれも連続した8時間である必要はない。

浮身（変則）：4レベル以上のモンクは、腕の届く範囲に壁があれば、それを使って落下速度を軽減することができる。この能力を最初に得た時点では、落下した距離が実際より20フィート短いものとしてダメージを受ける。モンクが落下速度を軽減する能力（つまり、壁に近いところで実質的な落下距離を短いものとして扱う能力）はモンク・レベルが上昇するとともに向上する。20レベルではついに、最寄りの壁を利用して落下速度を軽減すれば、どれほどの距離を落下しても傷を負わなくなる。

大跳躍（変則）：5レベルにおいて、モンクは跳躍の際に行なう 軽業 技能判定に、自分のレベルを加えることができる。これには高飛びと幅跳びの両方が含まれる。加えて、軽業 を使用して跳躍の判定を行なう際は常に助走を行なったものとして扱う。即行アクションとして気プールから1ポイント消費すると、モンクは1ラウンドの間跳躍の際に行なう 軽業 に +20 のボーナスを得る。

無病身（変則）：5レベルにおいて、モンクはあらゆる病気（超自然的な、あるいは魔法的な病気を含む）に対する完全耐性を得る。

肉体の完成（超常）：7レベル以上において、モンクは標準アクションとして自分自身の負傷を癒すことができる。気プールから2ポイント消費することで、自分のモンク・レベルに等しい値のヒット・ポイントへのダメージを回復する。

身かわし強化（変則）：9レベルにおいて、モンクの身かわし能力は強化される。攻撃に対する反応セーブが成功した場合にダメージを受けないのは同じだが、それに加えて、セーブに失敗した場合でも半分のダメージしか受けない。 無防備状態 のモンクは身かわし強化の効果を受けることができない。

金剛身（超常）：11レベルにおいて、モンクはあらゆる種類の毒に対する完全耐性を得る。

縮地の法（超常）：12レベル以上のモンクは、あたかも ディメンジョン・ドア の呪文を用いたかのように、空間の狭間に魔法的に滑り込むことができる。この能力の使用は移動アクションであり、気プールから2ポイント消費する。この効果の術者レベルは、使用者のモンク・レベルに等しい。モンクはこの能力の使用にあたって、他のクリーチャーを伴うことはできない。

金剛心（変則）：13レベルにおいて、モンクは「現在のモンク・レベル + 10」に等しい値の呪文抵抗を得る。呪文がモンクに影響を及ぼすためには、術者は術者レベル判定（1d20 + 術者レベル）を行なって、モンクの呪文抵抗の値以上を出さねばならない。

激震掌（超常）：15レベルになった時点で、モンクは他のクリーチャーの体内に振動波を送り込むことができるようになる。その後モンクが望む時に、この振動は致命的なものとなる。モンクは激震掌の能力を1日1回使用できるが、使用するときは攻撃ロールの前にその旨を宣言しなければならない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは影響を受けない。それ以外の標的にモンクの攻撃が命中し、標的がその攻撃によってダメージを受けたのであれば、激震掌による攻撃は成功する。それ以降、モンク・レベルと同じ日数が経過するまでの間であれば、モンクはいつでも標的となったクリーチャーを殺すことを試みてよい。試みるには、モンクは単に標的が死ぬことを念じるだけでよい（フリー・アクション）。犠牲者は頑健セーブ（DC10 + モンク・レベルの1/2 + モンクの【判断力】修正）に成功しない限り死亡する。セーブに成功した場合、標的はその1回の激震掌による危険からは脱する。しかし、その後別の激震掌による攻撃の影響を受ける可能性はある。1人のモンクは同時に複数の激震掌の効果を持続することはできない。前の激震掌の効果が持続している間に激震掌を使用した場合、前の激震掌の効果は消える。

時知らずの肉体（変則）：17レベルにおいて、モンクはもはや加齢による能力値へのペナルティを受けなくなり、魔法的に加齢されることもなくなる。ただし既にペナルティを受けている場合、それは残る。加齢によるボーナスは有効であり、また寿命が尽きれば老齢のために死亡する。

日月語（変則）：17レベル以上のモンクはすべての生きているクリーチャーと会話できる。

虚身（超常）：19レベルにおいて、モンクは1分間、イセリアルネス の呪文を使用したかのようにエーテル状態になることができる。この能力の使用は移動アクションであり、気プールから3ポイント消費する。この能力はモンク自身にしか使用できず、他のクリーチャーをエーテル状態にすることはできない。

即身成道：20レベルの時点で、モンクは魔法的なクリーチャーとなる。モンクはこれ以後、永続的に、呪文や魔法的な効果においては、人型生物（あるいはそれ以外の本来のクリーチャー種別）ではなく来訪者として扱われる。加えて、ダメージ減少10 / 混沌を得る。これによって混沌属性の武器以外の武器や、同様のダメージ減少を持つクリーチャーの肉体武器から受けるダメージのうち最初の10ポイントを無視する。他の来訪者と異なり、モンクは本来のクリーチャー種別に属しているかのように死から蘇ることができる。

元モンク

秩序属性でなくなったモンクは、それ以上モンクとしてレベルを上げることはできない。しかし、既に得たモンク的能力はすべて保持する。

- ・ 朦朧化打撃の"意思セーブで無効化できる点は～"の部分は"頑健セーブで～"の間違いな気がします (stillをwillと見間違えた?) -- 名無しさん (2010-04-30 17:40:40)
- ・ 修正しました。 -- 雨宿り (2010-05-12 22:30:12)
- ・ 表：モンク 連打攻撃時攻撃ボーナスが途中から基本攻撃ボーナスより大きくなっています -- 名無しさん (2010-10-08 15:38:51)
- ・ 連打は間違いではありません。連打の記述に書かれていますが、連打はモンクのクラスレベルと同じで、二刀流と同じように-2ペナルティがあります。 -- 朋 (2010-10-08 18:23:10)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿