

アサシアン・ minstラル

Athasian Minstrel / アサスの吟遊楽師

「紳士淑女諸君、しばしお時間をいただき、私の歌に耳をお傾げください。労苦と心労は明日のもの；今夜は飲み明かしましょう！」

ぐ(´ω`)。oO(3段落分の説明があるよ)

アサシアン・ minstラルの作成

ぐ(´ω`)。oO(1段落分の説明があるよ)

アサシアン・ minstラルの特徴

第2の役割： 撃破役

パワー源： 武勇

追加パワー： 君はポイズンド・ストライクのパワーを得る。

アサシアン・ minstラルのパワー

以下のパワーはアサシアン・ minstラルのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

ポイズンド・ストライク

Poisoned Strike / 猛毒打撃 アサシアン・ minstラル / 特徴

君は武器にベルトの小瓶から毒を滴らせ、敵に切りつける。その痛みは目標を屈服させる。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[毒]、[武器]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：1[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標が望んで2マス以上の移動を行なうか、攻撃を行なうなら、目標は目標の次のターンの終了時まで“動けない”状態になる。

11レベル：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。

21レベル：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

コンシールド・ウェポン アサシアン・ minstラル
Concealed Weapon / 隠匿武器 / 汎用 / 2

君は武器を捜索の眼から完全に隠す技を学んだ。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

マイナー・アクション 使用者

目標：使用者が持つ武器1つ

効果：目標となった武器は遭遇の終了時かそれを使って攻撃するまで不可視になる。使用者がこのパワーの影響を受けている武器を使って行なう最初の攻撃は戦術的優位を得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

フィーヴァー・ポイズン アサシアン・ minstラル / 攻撃 / 3
Fever Poison / 熱狂毒

君は攻撃前に素早い動きで隠していた小瓶を取り出すと中身を武器に振りかける。この毒が敵を幻惑し、方向感覚を失わせるのだ。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[毒]、[武器]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標が望んで2マス以上の移動を行なうか、攻撃を行なうなら、目標は目標の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。

13レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。

23レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

ドレインング・ポイズン アサシアン・ minstラル / 攻撃 / 5
Draining Poison / 嘔吐毒

君は目標の筋肉を痙攣させ、後遺症を残すほど致命的な毒の入ったとても小さな瓶から、数滴を武器にしたたらせる。

[一日毎] ◆ [武勇]、[毒]、[信頼性]、[武器]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに継続的[毒]ダメージ5(セーブ・終了)。最初目標が継続的[毒]ダメージを受けると、目標は次に行なうその継続的[毒]ダメージのセーヴィング・スローに-4ペナルティを受ける。目標はさらに自身の次のターンの開始時まで減速状態になる。

15レベル

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに5[毒]ダメージ。加えて継続的[毒]ダメージ5(セーブ・終了)。

25レベル

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに10[毒]ダメージ。加えて継続的[毒]ダメージ5(セーブ・終了)。

レベル6の汎用パワー・選択

インヴェナムド・ウェポン アサシアン・ minstラル
Envenomed Weapon / 毒の塗布 / 汎用 / 6

君は敵のスタミナを奪うため、武器に準備済みの毒を塗る。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

マイナー・アクション 近接・接触

目標：使用者が構える武器1つ

トリガー：使用者が見ることができる爆発の範囲内にいる敵1体が、使用者に対する近接攻撃をミスする。

効果：遭遇が終了するまで次にこの武器を使って近接攻撃がヒットしたクリーチャーは、使用者の次のターンの終了時まで毒に対する脆弱性5を得る。

ぐ(´ω`)。oO(7、9、10レベルは省略するよ)

デューン・トレーダー

Dune Trader / 砂丘の交易商人

「私は台地を渡り、象牙の三角地帯を生き延び、ハマヌのハーフジャイアント凶漢から逃れ、タレックに砂すら売りつけた。私はそれらすべてを見てきた。もはや私を驚かせることができる者はいない。」

べ(´ω`)。oO(3段落分の説明があるよ)

デューン・トレーダーの作成

べ(´ω`)。oO(1段落分の説明があるよ)

デューン・トレーダーの特徴

- 第2の役割： 指揮役
- パワー源： 武勇
- 追加パワー： 君はクイック・フォーメーションのパワーを得る。

デューン・トレーダーのパワー

以下のパワーはデューン・トレーダーのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

クイック・フォーメーション

Quick Formation / 高速展開 デューン・トレーダー / 特徴

君は敵を打ち据えようと味方を防御位置に動かす。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション

近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：1[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。使用者は4マスのシフトを行なうか、使用者から2マス以内のすべての味方はフリー・アクションとして2マスのシフトを行なうことができる。

11レベル：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

21レベル：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

スリック・ネゴシエーター

Slick Negotiator / 巧みな交渉人 デューン・トレーダー / 汎用 / 2

君は交渉事の方難を排し、失敗など存在しないかのように進む。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

フリー・アクション

近接範囲・爆発5

トリガー：使用者が爆発の範囲内の味方1体が(はったり)、(交渉)、(威圧)、(事情通)判定で望まない結果を出す

目標：トリガーとなったクリーチャー

効果：使用者が目標であるなら、使用者は技能判定結果に+3パワー・ボーナスを得る。味方が目標であるなら、味方は技能判定を再ロールし、どちらかの結果を適用する。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

ディレイング・ストライク

Delaying Strike / 遅滞打撃 デューン・トレーダー / 攻撃 / 3

君は対抗者に痛烈な一撃を加え、うまいこと撤退を果たす。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション

近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

効果：使用者は使用者の移動速度分のシフトを行なうか、使用者から2マス以内のすべての味方をフリー・アクションとしてそれぞれの移動速度の半分のマス数だけシフトさせることができる。

13レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

23レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

ブラント・フォース・ストライク

Blunt Force Strike / 鈍力打撃 デューン・トレーダー / 攻撃 / 5

君の武器は会心の打撃音を奏で、対抗者は満足な防御すら行えなくなる。

[一日毎] ◆ [武勇]、[信頼性]、[武器]

標準アクション

近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。加えて、使用者は目標に対して1回の基礎攻撃を行なうか、使用者から5マス以内の2体の味方はフリー・アクションとして別々のクリーチャー(目標を除く)に対して1回ずつ基礎攻撃を行なうことができる。

15レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

25レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル6の汎用パワー・選択

デフト・アヴォイダンス

Deft Avoidance / 巧みな回避 デューン・トレーダー / 汎用 / 6

君はたちまち逃げ出し、次の攻撃に最適な場所にすべり込む。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

即応・対応

近接範囲・爆発2

トリガー：使用者が見ることができる爆発の範囲内にいる敵1体が、使用者に対する近接攻撃をミスする。

効果：目標はそれぞれの次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。加えて、使用者は2マスのシフトを行なうか、爆発の範囲内にいるすべての味方はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なえる。

べ(´ω`)。oO(7、9、10レベルは省略するよ)

エレメンタル・プリースト

Elemental Priest / 元素の僧侶

「私は掌に“火の怒り”を宿し、肩に“岩の忍耐”を宿す。戦場に最後まで立っているのは私だ。」

◁(´ω`) .。oO (4段落分の説明があるよ)

エレメンタル・プリーストの作成

◁(´ω`) .。oO (1段落分の説明があるよ)

エレメンタル・プリーストの特徴

第2の役割： 指揮役

パワー源： 原始

追加パワー： 君はスピリット・オヴ・アサスのパワーを得る。

エレメンタル・プリーストのパワー

以下のパワーはエレメンタル・プリーストのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

スピリット・オヴ・アサス

Spirit of Athas / アサスの精霊 エレメンタル・プリースト / 特徴

“精霊”が現れ、その肉体で君と味方を守る。

[遭遇毎] ◆ [創造]、[装具]、[原始]

マイナー・アクション 遠隔・5

効果：使用者は“アサスの精霊”を創造する。精霊に隣接している間、使用者と使用者の味方はすべての防御値に+1パワー・ボーナスを得る。標準アクションを使用することで、使用者は精霊を終了させるとも、精霊のマスから1回の近接攻撃を行なうことができる。

目標：敵1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“反応”

ヒット：1d10+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで、攻撃ロールとすべての防御値に-2のペナルティを受ける。

11レベル：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

21レベル：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

サイアン・オヴ・ストーン

Scion of Stone / 石の継嗣 エレメンタル・プリースト / 汎用 / 2

大地が震え、君の味方を守るための、岩と泥からなる不恰好な巨体を作り出す。

[一日毎] ◆ [創造]、[原始]

マイナー・アクション 遠隔・5

効果：使用者は遭遇の終了時まで持続する“石の継嗣”を創造する。精霊に隣接している間、使用者と使用者の味方はすべての防御値に+1パワー・ボーナスを得る。マイナー・アクションを使用することで、使用者は精霊を終了させるとも、使用者と使用者に隣接するすべての味方は(5+使用者のレベルの半分)に等しい値の一時的ヒット・ポイントを得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

ブラッドサースティ・エレメンタル エレメンタル・プリースト

Bloodthirsty Elemental / 血に飢えたエレメンタル / 攻撃 / 3

骨と血、砂で作られた精霊が君の敵に襲いかかる。

[遭遇毎] ◆ [創造]、[装具]、[原始]

マイナー・アクション 遠隔・5

効果：使用者は遭遇の終了時まで持続する“血に飢えたエレメンタル”を創造する。エレメンタルに隣接している間、敵は戦術的優位を与える。標準アクションを使用することで、使用者はエレメンタルを終了させるとも、エレメンタルのマスを中心とした1回の近接範囲・爆発1の攻撃を行なうことができる。

目標：爆発の範囲内の敵のみ

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“反応”

ヒット：1d10+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。目標は自身の次のターンの終了時までシフトができなくなる。

13レベル

ヒット：2d10+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

23レベル

ヒット：3d10+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

ヴェンジェフル・エレメンタルズ エレメンタル・プリースト

Vengeful Elementals / 復讐のエレメンタル / 攻撃 / 5

地形から歪んだエレメンタルが現れ、敵に向かって駆け寄る。

[一日毎] ◆ [創造]、[原始]

標準アクション 遠隔・10

効果：使用者は4体の“復讐のエレメンタル”を4つの異なるマスに創造する。このエレメンタルは遭遇の終了時まで持続する。“復讐のエレメンタル”に隣接する味方は近接攻撃の攻撃ロール+1を得、またダメージ・ロールに+1d6ボーナスを得る。マイナー・アクションを使用することで、使用者は1体のエレメンタルを終了させるとも、エレメンタルに隣接する1体の味方に1回のフリー・アクションとして基礎攻撃を行なうことができる。

15レベル

効果：“復讐のエレメンタル”を終了させることで得られる基礎攻撃のダメージ・ロールに、フリー・アクションとして+3パワー・ボーナスを得る。

25レベル

効果：“復讐のエレメンタル”を終了させることで得られる基礎攻撃のダメージ・ロールに、フリー・アクションとして+6パワー・ボーナスを得る。

レベル6の汎用パワー・選択

リトリヴィング・エレメンタル エレメンタル・プリースト

Retrieving Elemental / 回収のエレメンタル / 汎用 / 6

風のエレメンタルからなる塵旋風は、味方を安全に運び去る。

[一日毎] ◆ [創造]、[原始]

マイナー・アクション 遠隔・10

効果：使用者は遭遇の終了時まで持続する“回収のエレメンタル”を創造する。使用者は“回収のエレメンタル”に隣接するマスでターンを終了したクリーチャーを1マス押しやることできる。使用者は自分のターンの開始時に、他のアクションを行なう前にこのエレメンタルを1マス移動させることができる。マイナー・アクションを使用することで、使用者はこのエレメンタルを終了させるとも、このエレメンタルに隣接する1体の味方に1回のフリー・アクションとして5マスのシフトを行なうことができる。

◁(´ω`) .。oO (7、9、10レベルは省略するよ)

グラディエーター

Gladiator／剣闘奴

「友よ、私は君と言い争う気はない。しかし環境が我々を敵同士にする。今日、我らのうち1人のみが闘技場に残るだろう。そしてそれは私なのだ。」

▽(´ω`)_.。oO(4段落分の説明があるよ)

グラディエーターの作成

▽(´ω`)_.。oO(2段落分の説明があるよ)

グラディエーターの特徴

第2の役割： 防衛役

パワー源： 武勇

追加パワー： 君はディスラプティング・アドヴァンスのパワーを得る。

グラディエーターのパワー

以下のパワーはグラディエーターのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

ディスラプティング・アドヴァンス

Disrupting Advance／惑わし突き グラディエーター／特徴

攻撃に続く激しい突きで、君の敵は吹き飛ぶ。敵は足をもつれさせ、周りのクリーチャーを躓かせる。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。使用者は目標を2マス押しやる。目標と押しやられた先で目標に隣接するすべての敵は、使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

11レベル：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

21レベル：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

ゴー・ウィズ・ザ・フロー

Go with the Flow／流れに乗れ グラディエーター／汎用／2

君は戦場の立ち位置を調整してから血まみれの戦いを再開する。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

即応・対応

使用者

トリガー：使用者から5マス以内の敵1体が望んで移動するのを見る

目標：トリガーとなった敵

効果：使用者は移動速度の半分のマスのシフトを行ない、使用者の次のターンの終了時まで目標に対して戦術的優位を得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

サヴェジ・スウィープ

Savage Sweep／残虐な掃討 グラディエーター／攻撃／3

君は武器で周囲を薙ぎ払い、血みどろの屠場を作り出す。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[武器]

標準アクション

近接範囲・爆発1

目標：爆発の範囲内の使用者が見ることかできるクリーチャーすべて
攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：1[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2ペナルティを受ける。

13レベル

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

23レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

インフュアリエイティング・チャレンジ

Infuriating Challenge／憤怒の標的 グラディエーター／攻撃／5

君はたった1回の正確な攻撃で、戦いの終わりまで有効な、敵の肉体的精神的弱点を見つけ出す。

[一日毎] ◆ [武勇]、[信頼性]、[武器]

標準アクション

近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。目標は遭遇の終了時まで使用者に対して戦術的優位を与える。

15レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

25レベル

ヒット：5[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル6の汎用パワー・選択

ブラッドボーン・メナス

グラディエーター

Bloodborn Menace／血塗られた脅威 ／汎用／6

君の殺傷術は敵を固まらせてしまう。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

フリー・アクション

使用者

トリガー：使用者が近接攻撃で、敵を“重傷”にするかhpを0にする

効果：使用者から10マス以内にいる君が見ることができるすべての敵は、使用者の次のターンの終了時まで使用者に戦術的優位を与える。

▽(´ω`)_.。oO(7、9、10レベルは省略するよ)

ノーブル・アデプト

Noble Adept / 貴族達人

「時に我は一般大衆 - 普通の市民と奴隷 - をうらやむ。政治絡みの暗殺を恐れることもなく、学問についていけない心配をすることもなく、守るべき資産もない。彼らが汲々としているのは生きることだけだ。」

◁(´ω`)_..。oO(2段落分の説明があるよ

ノーブル・アデプトの作成

◁(´ω`)_..。oO(1段落分の説明があるよ

ノーブル・アデプトのパワー・ポイント(1レベル) :

君は1パワー・ポイントを得る。

君が、“増強”がなくレベルのある遭遇毎攻撃パワーの代わりに、ノーブル・アデプトの3または7レベル攻撃パワーを得るなら、君は2パワー・ポイントを得る。同様に13または17レベルのパワーを得るなら、君は4パワー・ポイントを得る。23または27レベルのパワーを得るなら、君は6パワー・ポイントを得る。君が再訓練によりノーブル・アデプトのパワーを失うなら、君は以前この選択で得たパワー・ポイントを失う。

ノーブル・アデプトの特徴

第2の役割 : 制御役

パワー源 : サイオニック

追加パワー : 君は1パワー・ポイントを得、アデプツ・インサイトのパワーを得る。

ノーブル・アデプトのパワー

以下のパワーはノーブル・アデプトのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

アデプツ・インサイト

Adept's Insight / 達人の看破

ノーブル・アデプト / 特徴

心を凝らすことで、君は行動の成功率を高める。

[遭遇毎] ◆ [サイオニック]

フリー・アクション

近接範囲・爆発5

トリガー : 使用者か爆発の範囲内の味方1体が、1回の攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定を行なう

効果 : 使用者はトリガーとなったロールに1を加える。

増幅 1

効果 : 使用者はトリガーとなったロールに1d4+1を加える。

レベル2の汎用パワー・選択

スレイヴス・サクリファイス

Slave's Sacrifice / 奴隷の供犠

ノーブル・アデプト / 汎用 / 2

君の味方は突然の衝動に突き動かされ、大胆にも君に重傷を負わせる攻撃を受けるべく入れ替わる。

[遭遇毎] ◆ [サイオニック]

即応・割込

近接範囲・爆発1

トリガー : 使用者に攻撃がヒットする

目標 : 爆発の範囲内の望んだ味方1体

効果 : 使用者は目標と位置を入れ替える。目標はトリガーとなった攻撃の目標となり、その攻撃に対してすべての防御に+2ボーナスを得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

アンナーヴィング・サジェスチョン

Unnerving Suggestion / 恐怖の示唆

ノーブル・アデプト

/ 攻撃 / 3

君は精神攻撃で敵を脅かし、時宜を得た攻撃を行なう僕を送り込む。

[無限回] ◆ [装具]、[サイオニック]、[精神]

標準アクション

遠隔・10

必要条件 : 使用者はこのパワーを使用する際に2パワー・ポイントを残してはならない。

目標 : クリーチャー1体

攻撃 : ([最も高い能力値]の修正値)対“意志”

ヒット : 1d8+([最も高い能力値]の修正値)[精神]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。加えて、目標から3マス以内の味方1体は、使用者の次のターンの終了時まで目標に対するダメージ・ロールに+1d6ボーナスを得る。

13レベル

必要条件 : 使用者はこのパワーを使用する際に4パワー・ポイントを残してはならない。

ヒット : 2d8+([最も高い能力値]の修正値)[精神]ダメージ。ダメージ・ロールに+2d6ボーナス。

23レベル

必要条件 : 使用者はこのパワーを使用する際に6パワー・ポイントを残してはならない。

ヒット : 3d8+([最も高い能力値]の修正値)[精神]ダメージ。ダメージ・ロールに+3d6ボーナス。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

インピアリアス・トーチャー

Imperious Torture / 避け難き拷問

ノーブル・アデプト / 攻撃 / 5

君の味方が放つ感動的な打撃と勝利の攻撃により、敵は拷問の苦しみを味わう。

[一日毎] ◆ [装具]、[サイオニック]、[精神]

標準アクション

遠隔・10

目標 : クリーチャー1体

攻撃 : ([最も高い能力値]の修正値)対“意志”

ヒット : 2d6+([最も高い能力値]の修正値)[精神]ダメージ。

効果 : 目標は“避け難き拷問”を受ける(セーブ・終了)。“避け難き拷問”を受けている間、1ラウンドに1回、目標から5マス以内の敵がダメージを受けたなら、目標は使用者の([最も高い能力値]の修正値)に等しい[精神]ダメージを受ける。

15レベル

ヒット : 4d6+([最も高い能力値]の修正値)[精神]ダメージ。

25レベル

ヒット : 6d6+([最も高い能力値]の修正値)[精神]ダメージ。

レベル6の汎用パワー・選択

エンフォースド・コンピーテンス

Enforced Competence / 強制権限

ノーブル・アデプト

/ 汎用 / 6

君の命令一下、君の味方は懸命かつより良く働く。若干の問題はあるが、君は痛くも痒くも無い。

[遭遇毎] ◆ [サイオニック]、[精神]

即応・割込

近接範囲・爆発10

トリガー : 爆発の範囲内の味方1体が技能判定かセーヴィング・スローで望まない結果を出す

目標 : トリガーとなった味方

効果 : 目標は判定かセーヴィング・スローを再ロールする。再ロールの結果が成功でなかった場合、目標は使用者の回復力値の半分に等しい値の[精神]ダメージを受ける。このパワーは使用済みにならない。

◁(´ω`)_..。oO(7、9、10レベルは省略するよ

プライマル・ガーディアン

Primal Guardian／原始の守護者

「世界は奴隷のように苦しんでいるが、それでもなお生命は芽吹く。私は清浄なる自然を守ることを誓った。それが私が守るべき誓約だ。」

◁(´ω`)_.。oO(5段落分の説明があるよ

プライマル・ガーディアンの作成

◁(´ω`)_.。oO(1段落分の説明があるよ

プライマル・ガーディアンの特徴

第2の役割： 防衛役

パワー源： 原始

追加パワー： 君はマーク・オヴ・サンダーのパワーを得る。

プライマル・ガーディアンのパワー

以下のパワーはプライマル・ガーディアンのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

マーク・オヴ・サンダー

Mark of Thunder／雷鳴の標的 プライマル・ガーディアン／特徴

君は消え去りつつある世界のパワーを使って攻撃する。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[雷鳴]、[武器]

標準アクション 近接・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：1[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

11レベル：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

21レベル：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

効果：使用者は使用者の次のターンの終了時まで目標をマークする。マークが終了するまでの間、目標が使用者を含まない攻撃を行ったなら、目標は5[雷鳴]ダメージを受ける。

11レベル：10[雷鳴]ダメージ。

21レベル：15[雷鳴]ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

サンドステップ

Sandstep／砂遁の術 プライマル・ガーディアン／汎用／2

砂竜巻を巻き上げて君は戦場を突き進む。砂は君と君の味方の姿を覆い隠す。

[遭遇毎] ◆ [原始]

移動アクション 使用者

目標：使用者か爆発の範囲内の使用者が見ることができる味方1体

効果：使用者は3マスのシフトを行なう。使用者は使用者の次のターンの終了時まで視認困難を得る。またその間、使用者に隣接する味方も視認困難を得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

アーマー・オヴ・ザ・ランド プライマル・ガーディアン

Armor of the Land／大地の鎧 /攻撃／3

君を包む大地の祝福は、君を木や石や雷鳴からなる殻で守る。

[遭遇毎] ◆ [変身]、[原始]、[雷鳴]、[武器]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は使用者の次のターンの終了時まで“大地の鎧”形態を持続する。この形態である間、使用者はすべてのダメージに対する抵抗5を得る。使用者の次のターンの終了時まで1回、使用者は即応・割込として以下の攻撃を行なうことができる。

トリガー：1体の敵が使用者に隣接するように望んで移動する

目標：トリガーとなった敵

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“頑健”

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

13レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

23レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

ストーム・オヴ・デブリス

Storm of Debris／礫嵐 プライマル・ガーディアン／攻撃／5

君を取り巻く木片、鋸歯の葉、棘からなる雷雲が、敵を討ち、動きを妨げる。

[一日毎] ◆ [変身]、[原始]、[雷鳴]、[武器]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は遭遇の終了時まで“礫嵐”形態を持続する。この形態である間、使用者から2マス以内でターンを開始した敵は5[雷鳴]ダメージを受け、使用者の次のターンの終了時までマークされる。

15レベル

ヒット：10[雷鳴]ダメージ。

25レベル

ヒット：15[雷鳴]ダメージ。

ストーム・オヴ・デブリスの攻撃

[一日毎] ◆ [変身]、[原始]、[雷鳴]、[武器]

標準アクション 近接範囲・爆発2

必要条件：この攻撃を使用するためには、ストーム・オヴ・デブリスのパワーを使用していなくてはならない。

目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“反応”

ヒット：1[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。使用者は目標を1マス横滑りさせる。目標は減速状態になる(セーヴ・終了)。

15レベル

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

25レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)[雷鳴]ダメージ。

レベル6の汎用パワー・選択

リフティング・ウィンズ

Lifting Winds／浮き風 プライマル・ガーディアン／汎用／6

原始の精霊が駆る突風に乗る、君の味方は戦闘に突入する。

[遭遇毎] ◆ [原始]

移動アクション 近接範囲・爆発10

目標：使用者か爆発の範囲内の味方1体

効果：目標は使用者の(【最も高い能力値】の修正値)に等しいマスだけ飛行し、この移動の終了時に着地する。使用者の次のターンの終了時まで、目標が敵に近接攻撃をヒットさせたなら目標は敵を1マス押しやる。

◁(´ω`)_.。oO(7、9、10レベルは省略するよ

テンプラー

Templar／執行官

「我には我が王の全権が託される。我がいるところ、陛下もおられる。我が正義と看做すもの、陛下も正義とされる。我が不正として断罪するもの、陛下も断罪される。我こそが法なり。」

◁(´ω`)..。oO(4段落分の説明があるよ

テンプラーの作成

◁(´ω`)..。oO(1段落分の説明があるよ

テンプラーの特徴

第2の役割： 指揮役

パワー源： 秘術

追加パワー： 君はテンプラーズ・フィストのパワーを得る。

テンプラーのパワー

以下のパワーはテンプラーのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

テンプラーズ・フィスト

Templar's Fist／執行官の拳固

テンプラー／特徴

君の命令は君の敵を屈服させ、その意志を打ち砕き、その動きを鈍らせる。君の敵に絶望を強いるこのパワーは、また味方を暴虐の熱狂で満たす。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[精神]

標準アクション 近接範囲・爆発5

目標：爆発の範囲内のクリーチャー1体

攻撃：（【最も高い能力値】の修正値）対“意志”

ヒット：1d10+（【最も高い能力値】の修正値）[精神]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

11レベル：2d10+（【最も高い能力値】の修正値）の[精神]ダメージ。

21レベル：3d10+（【最も高い能力値】の修正値）の[精神]ダメージ。

特殊：使用者の次のターンの終了時まで、次に目標に対して攻撃をヒットさせダメージを与えた味方は、自身の次のターンの終了時まで攻撃ロールに+3パワー・ボーナスを得る。

レベル2の汎用パワー・選択

リワード・ジ・オビディエント

Reward the Obedient／忠犬への報酬 テンプラー／汎用／2

君は主の敵を抹殺するため、君に従う者を戦いに巻き込む。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[回復]

標準アクション

近接範囲・爆発5

目標：爆発の範囲内の敵1体

効果：使用者の次のターンの終了時まで、次に目標に隣接してターンを終える味方1体は、回復力を1回消費してかつセーヴィング・スローを行なうことができる。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

フィアサム・コマンド

Fearsome Command／恐るべき命令 テンプラー／攻撃／3

君は恐怖の呪文により敵の歩みをとどこらせ、味方を君の威厳により奮い立たせる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[恐怖]、[装具]、[精神]

標準アクション

遠隔範囲・爆発2・10マス以内

目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：（【最も高い能力値】の修正値）対“意志”

ヒット：2d6+（【最も高い能力値】の修正値）の[精神]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

効果：使用者の次のターンの終了時まで、次に目標の1体に攻撃をヒットさせてダメージを与えた味方1体は、自身のターンの終了時に行なうセーヴィング・スローを自動的に成功させる。

13レベル

ヒット：3d6+（【最も高い能力値】の修正値）の[精神]ダメージ。

23レベル

ヒット：5d6+（【最も高い能力値】の修正値）の[精神]ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

グレア・オヴ・オペレッション

Glare of Oppression／抑圧の眩光 テンプラー／攻撃／5

君は陽光の如く、精神をかき乱す灼熱波を作り出す。君の命令により活力を新たにすることで、敵の戦意は挫けていく。

[一日毎] ◆ [秘術]、[回復]、[装具]、[光輝]

標準アクション

遠隔範囲・爆発2・10マス以内

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：（【最も高い能力値】の修正値）対“意志”

ヒット：2d10+（【最も高い能力値】の修正値）の[光輝]ダメージ、さらに目標は“動けない状態”になる（セーブ・終了）。

ミス：半減ダメージ、目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。

効果：使用者の次のターンの終了時まで、次に目標の1体に攻撃をヒットさせてダメージを与えた味方1体は、遭遇終了時まで再生3を得る。

15レベル

ヒット：3d10+（【最も高い能力値】の修正値）の[光輝]ダメージ

25レベル

ヒット：4d10+（【最も高い能力値】の修正値）の[光輝]ダメージ

レベル6の汎用パワー・選択

マントル・オヴ・マイト

Mantle of Might／剛力の権勢 テンプラー／汎用／6

パワーによる不可視のオーラが、接近する敵から君を護る。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[恐怖]

マイナー・アクション

使用者

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者に隣接する敵は戦術的優位を与え、かつ攻撃ロールに-4のペナルティを受ける。この遭遇の終了時まで、次に使用者に隣接する敵に攻撃をヒットさせてダメージを与えた味方1体は、アクション・ポイントを1ポイント得る。

◁(´ω`)..。oO(7、9、10レベルは省略するよ

ヴェールド・アライアンス

Veiled Alliance／とばりの同盟団

「何世紀にも渡り、妖術王は大きな嘘を吐き続けてきた。彼らは秘術パワーが先天的な悪であり、彼らの監視なしでそれを使う者は破壊すべきと唱えている。真実は、秘術魔法は武器であり、また武器のようなものであり、善悪は使う者次第という事だ。」

◁(´ω`)_..。oO(3段落分の説明があるよ

ヴェールド・アライアンスの作成

◁(´ω`)_..。oO(1段落分の説明があるよ

ヴェールド・アライアンスの特徴

- 第2の役割：** 制御役
- パワー源：** 秘術
- 追加パワー：** 君はエクサイズ・フロム・サイトのパワーを得る。

ヴェールド・アライアンスのパワー

以下のパワーはヴェールド・アライアンスのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

エクサイズ・フロム・サイト

Excise from Sight／視線切断 ヴェールド・アライアンス／特徴

魔法は君か君の仲間を、敵の感覚からその存在の証拠を消し去る。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[精神]

標準アクション 遠隔・10

特殊：使用者はこのパワーを使用する際、強化するためにマイナー・アクションを消費することができる。使用者がそのようにするなら、使用者はヒットさせた後に目標を1マス横滑りさせる。

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“意志”

ヒット：1d10+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。使用者か使用者から10マス以内にいる味方1体は、使用者の次のターンの終了時まで目標にとって“不可視”になる。

11レベル：2d10+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。

21レベル：3d10+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

ヴェールド・アーケイナ

Veiled Arcana／とばりの秘義 ヴェールド・アライアンス／汎用／2

君は秘術のパワーを使って隠蔽することで見る者の注意を逸らし、また隙を作り出す。

[遭遇毎] ◆ [秘術]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5

目標：使用者か爆発の範囲内の使用者が見ることができる味方1体

効果：目標は使用者の次のターンの終了時まで、彼または彼女の次の[秘術]攻撃に対して戦術的優位を得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

ダズリング・フラッシュ

Dazzling Flash／眩惑の閃光 ヴェールド・アライアンス／攻撃／3

君は秘術魔法の閃光を放って敵の手中を脱する。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[光輝]

標準アクション 近接範囲・噴射5

特殊：使用者はこのパワーを使用する際、強化するためにマイナー・アクションを消費することができる。使用者がそのようにするなら、目標は攻撃ロールへのペナルティではなく、使用者の次のターンの終了時まで機会攻撃と即応アクションによる攻撃ができなくなる。

効果：攻撃の前後いずれかに使用者は3マスのシフトを行なえる。

目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“頑健”

ヒット：1d8+(【最も高い能力値】の修正値)[光輝]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になり、かつ機会アクションと即応アクションで行なわれる攻撃ロールに-4ペナルティを受ける。

13レベル

ヒット：2d8+(【最も高い能力値】の修正値)[光輝]ダメージ。

23レベル

ヒット：3d8+(【最も高い能力値】の修正値)[光輝]ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

サイキック・ヴェール

Psychic Veil／精神のとばり ヴェールド・アライアンス／攻撃／5

君の精神から発する爆音により、敵は君が強力なサイオニックの遣い手であると確信する。

[一日毎] ◆ [秘術]、[装具]、[精神]

標準アクション 近接範囲・爆発5

特殊：使用者はこのパワーを使用する際、強化するためにマイナー・アクションを消費することができる。使用者がそのようにするなら、目標はこのパワーに対するセーヴィング・スローに失敗する毎に5[精神]ダメージを受ける。

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対“意志”

ヒット：1d10+(【最も高い能力値】の修正値)の[精神]ダメージ、さらに目標は聴覚喪失状態となり機会アクションと即応アクションによる攻撃ロールに-2のペナルティを受ける(共にセーヴ・終了)。

ミス：半減ダメージ、目標はこの遭遇の終了時まで、使用者の[秘術]パワーを識別する際の判定に-2ペナルティを受ける。

15レベル

ヒット：2d10+(【最も高い能力値】の修正値)の[精神]ダメージ

25レベル

ヒット：3d10+(【最も高い能力値】の修正値)の[精神]ダメージ

レベル6の汎用パワー・選択

ヴェールド・エスケープ

Veiled Escape／とばりの逃走術 ヴェールド・アライアンス／汎用／6

君の繊細な魔法は味方の足を軽くさせ、その動きを隠すために粉塵を巻き起こす。

[遭遇毎] ◆ [秘術]

マイナー・アクション 遠隔・5

目標：使用者または味方1体

効果：使用者の次のターンの終了時まで、次に目標がシフトを行なうなら、目標は2マス追加してシフトすることができ、さらに目標は自分のターンの終了時まで視認困難を得ることができる。

◁(´ω`)_..。oO(7、9、10レベルは省略するよ

ウェイストランド・ノーマッド

Wasteland Nomad / 荒野の放浪者

「私は妖術王の長靴の踵に踏まれて死ぬより、圧政のない砂漠で死ぬことを望む。」

◁(^ (' ω)) . . . ○○ (4段落分の説明があるよ)

ウェイストランド・ノーマッドの作成

◁(^ (' ω)) . . . ○○ (1段落分の説明があるよ)

ウェイストランド・ノーマッドの特徴

第2の役割： 撃破役

パワー源： 原始

追加パワー： 君はウェイストランド・フューリーのパワーを得る。

ウェイストランド・ノーマッドのパワー

以下のパワーはウェイストランド・ノーマッドのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

ウェイストランド・フューリー

Wasteland Fury / 荒野の憤怒 ウェイストランド・ノーマッド / 特徴

君は無常なる太陽の残酷な輝きを武器に受けて敵を眩惑させ、君の移動を援護する。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接または遠隔・武器

効果：使用者がこのパワーを使用する際に味方が隣接していないなら、使用者は攻撃の前後いずれかに1マスのシフトを行なえる。

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：1[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。使用者が目標に対して戦術優位を得ているなら、使用者は(【最も高い能力値】の修正値)に等しい追加ダメージを与える。

11レベル：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

21レベル：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

ローン・リゾルヴ ウェイストランド・ノーマッド
Lone Resolve / 孤独の決意 / 汎用 / 2

孤独が君の感覚を研ぎ澄まし、敵の攻撃を振り切る助けとなる。

[一日毎] ◆ [原始]

フリー・アクション 使用者

トリガー：使用者が味方と隣接していない状況でターンを開始する。

効果：使用者は(【最も高い能力値】の修正値)に等しい値のボーナスを得て1回のセーヴィング・スローを行なう。セーヴィング・スローに失敗した場合、このパワーは使用済みにならない。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

ストーキング・ザ・プレイ ウェイストランド・ノーマッド
Stalking the Prey / 餌食への忍び寄り / 攻撃 / 3

君は敵の防御の穴を見抜くと敵が防御できない瞬間を狙って攻撃を行なう。

[遭遇毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC。使用者が目標に味方が隣接していないなら、使用者の攻撃は戦術的優位を得る。

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。使用者は使用者の次のターンの終了時まで目標に対して戦術的優位を得る。

13レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

23レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

ノーマッド・パースト ウェイストランド・ノーマッド
Nomad's Pursuit / 放浪者の追討 / 攻撃 / 5

君は餌食の臭いを捉えた。その痕を君はどこまでも追う。

[一日毎] ◆ [原始]、[武器]

標準アクション 近接または遠隔・武器

目標：クリーチャー1体

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

ミス：半減ダメージ。

効果：この遭遇の終了時まで、使用者がターンを開始する時点で目標が味方と隣接していないなら、使用者はフリー・アクションとして(【最も高い能力値】の修正値)に等しい値のマスだけシフトすることができる。

15レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

25レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ。

レベル6の汎用パワー・選択

デューン・ダンサー ウェイストランド・ノーマッド
Dune Dancer / 砂丘の踊り手 / 汎用 / 6

君は攻撃とともに転がるとより良い位置を占め、敵に報いを受けさせる。

[遭遇毎] ◆ [原始]

即応・対応 使用者

トリガー：使用者に味方が隣接していない状況で、敵が使用者に攻撃をヒットさせる

目標：トリガーとなった敵

効果：フリー・アクションとして、使用者は(【最も高い能力値】の修正値)に等しい値のマスだけシフトする。使用者は使用者の次のターンの終了時まで目標に対して戦術的優位を得る。

◁(^ (' ω)) . . . ○○ (7、9、10レベルは省略するよ)

ワイルダー

Wilder / 激情者

「私の心になぜこのようなパワーが宿ったか理解できない。サイオニックはアサスの誰もが持っていると言われる。しかし、その秘密は解き明かされなくてはならない。」

⋄(´ω`).｡oO(3段落分の説明があるよ)

ワイルダーの作成

⋄(´ω`).｡oO(1段落分の説明があるよ)

ワイルダーの特徴

- 第2の役割:** 撃破役
- パワー源:** サイオニック
- 追加パワー:** 君はサイキック・サージのパワーを得る。

ワイルダーのパワー

以下のパワーはワイルダーのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

サイキック・サージ

Psychic Surge / 精神波動 ワイルダー / 特徴

君は精神の衝撃波を敵に放ち、次の攻撃を導く索とする。

[遭遇毎] ◆ [装具]、[サイオニック]、[精神]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー1体

攻撃: (【最も高い能力値】の修正値) 対“反応”

ヒット: 1d8+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで使用者が目標に対して行なう攻撃は、ロール結果が18から20でクリティカル・ヒットとなる。

11レベル: 2d8+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。

21レベル: 3d8+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。

レベル2の汎用パワー・選択

ワイルダーズ・アーマー

Wilder's Armor / ワイルダーの鎧 ワイルダー / 汎用 / 2

君は本能的に肌を硬くし、キチンのように硬い精神の板にする。

[遭遇毎] ◆ [サイオニック]

マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は使用者の次のターンの終了時まですべての防御に+2パワー・ボーナスを得る。使用者が使用者の次のターンの終了時までクリティカル・ヒットを与えたなら、使用者は5+(【最も高い能力値】の修正値)に等しい値の一時的ヒット・ポイントを得る。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

ワイルドファイアー・ボルト

Wildfire Bolt / 業火の魔弾 ワイルダー / 攻撃 / 3

君の精神は敵に焼き焦がす炎の刃を浴びせ、周囲の大气に噴煙を撒き散らす。

[遭遇毎] ◆ [火]、[装具]、[サイオニック]、[精神]

標準アクション 遠隔・10

目標: クリーチャー1体

攻撃: (【最も高い能力値】の修正値) 対“反応”

ヒット: 2d6+(【最も高い能力値】の修正値)[精神]ダメージ。使用者がこのパワーでクリティカル・ヒットを与えたなら、目標と目標に隣接する敵は継続的[火]ダメージ5を受ける(セーブ・終了)。

13レベル

ヒット: 3d6+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、継続的[火]ダメージ10(セーブ・終了)。

23レベル

ヒット: 4d6+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、継続的[火]ダメージ15(セーブ・終了)。

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

サイオニック・シェルター

Psionic Shelter / サイオニックの避難所 ワイルダー / 攻撃 / 5

君の思考から力場の盾が生じ、君を守りつつ敵を打ち払う。

[一日毎] ◆ [力場]、[装具]、[サイオニック]、[精神]

即応・割込 近接範囲・爆発2

トリガー: 爆発の範囲内の敵が使用者に攻撃でダメージを与える

目標: 爆発の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃: (【最も高い能力値】の修正値) 対“意志”

ヒット: 2d8+(【最も高い能力値】の修正値)[力場]ダメージ、さらに使用者は目標を2マス押しやる。

ミス: 半減ダメージ。

効果: 使用者は使用者の次のターンの終了時まですべての防御に+2パワー・ボーナスを得る。このパワーの影響下にある間にクリティカル・ヒットするたび、すべての防御に対するパワー・ボーナスの持続時間は“次のターンの終了時まで”延長され、かつパワー・ボーナスは1ずつ増加し、さらに使用者から5マス以内のすべての敵は5[精神]ダメージを受ける。

15レベル

ヒット: 3d8+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、使用者は目標を3マス押しやる。

25レベル

ヒット: 5d8+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、使用者は目標を4マス押しやる。

レベル6の汎用パワー・選択

ワイルド・リパルション

Wild Repulsion / 激情の反発 ワイルダー / 汎用 / 6

君の体を覆うように物理的な障壁が出現して攻撃を鈍らせる。

[一日毎] ◆ [サイオニック]、[構え]

マイナー・アクション 使用者

効果: 使用者は“激情の反発”の構えを取る。この構えが終わるまで、使用者はすべてのダメージに対する抵抗5を得る。1ターンの1回、使用者は攻撃でクリティカル・ヒットを与えたなら、使用者の得る抵抗は1ずつ増加し、これは最大10まで増加する。

⋄(´ω`).｡oO(7、9、10レベルは省略するよ)

エスケープド・スレイヴ

Escaped Slave／脱走奴隷

「もう支配者はいない - これ以上いらない。君は自分が独立していると思うか？ 俺には壊すべき枷があった。君は君を捕らえる牢獄すら見えてないだろう。」

ぐ(´ω`)。。。oO(5段落分の説明があるよ)

エスケープド・スレイヴの作成

ぐ(´ω`)。。。oO(2段落分の説明があるよ)

エスケープド・スレイヴの特徴

第2の役割： 撃破役

パワー源： 武勇

追加パワー： 君は(はったり)技能に習熟する。君はさらにヒドウン・ストライクのパワーを得る。

エスケープド・スレイヴのパワー

以下のパワーはエスケープド・スレイヴのテーマを選んだキャラクターのみが利用可能だ。

ヒドウン・ストライク

Hidden Strike／隠し剣 エスケープド・スレイヴ／特徴

君は自身の動きを隠し、誰の目にも留まらなくなる。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

フリー・アクション

トリガー：使用者が1回の攻撃を行なう。

効果：使用者の判定結果が使用者を観察している者の受動(知覚)を上回るなら、彼らはトリガーとなった攻撃を他者が行なったものであると信じ込み、さらに使用者を使用者の次のターンの開始時まで不可視として扱う。

レベル2の汎用パワー・選択

ノー・ボンズ・キャン・ホールド エスケープド・スレイヴ
No Bonds Can Hold／枷に囚われず /汎用/2

君はかつて投獄されたことがある。二度とそのようなことはさせない。

[遭遇毎] ◆ [武勇]

即応・対応

使用者

トリガー：使用者が脱出判定に成功するかセーヴィング・スローに成功することで終了する、“つかみ”、拘束状態、“動けない”状態、減速状態になる。

効果：使用者は+2パワー・ボーナスを得てトリガーとなった効果に対して(必要に応じて)1回の脱出判定かセーヴィング・スローを行なう。

レベル3の遭遇毎攻撃パワー・選択

リペル・ザ・シージ

Repel the Siege／攻囲脱出 エスケープド・スレイヴ／攻撃/3

囚われの獣の憤怒は、君を取り囲む者を打ち据える。

[遭遇毎] ◆ [武勇]、[武器]

即応・対応

近接範囲・爆発1

トリガー：使用者が脱出判定に成功するかセーヴィング・スローに成功することで終了する、“つかみ”、拘束状態、“動けない”状態、減速状態になる。

トリガー：敵が使用者を挟撃するマスに移動する

目標：爆発の範囲内の使用者を挟撃する敵すべて

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに目標は1マス押しやられる。

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者は挟撃による戦術的優位を受けない。

13レベル

3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ

23レベル

4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ

レベル5の一日毎攻撃パワー・選択

ターン・ザ・テーブルス エスケープド・スレイヴ
Turn the Tables／順逆自在の術 /攻撃/5

君は危機を装うが、突然位置を入れ替えると、敵を危機に陥れる。

[一日毎] ◆ [武勇]、[武器]

即応・割込

近接・武器

トリガー：敵が使用者に近接攻撃を行なう

効果：使用者は1マスのシフトを行なう。使用者が伏せ状態であるなら、使用者はその代わりに何者にも占められていない隣接マスで立ち上がる。トリガーとなった敵は使用者が占めていたマスに引き寄せられ、倒れて伏せ状態となる。使用者は以下の攻撃を行なう。

目標：トリガーとなったクリーチャー

攻撃：(【最も高い能力値】の修正値)対AC

ヒット：2[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ、さらに使用者はトリガーとなった攻撃に対し、すべての防御に+2ボーナスを得る。

15レベル

ヒット：3[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ

25レベル

ヒット：4[W]+(【最も高い能力値】の修正値)ダメージ

ミス：半減ダメージ、使用者はすべての防御に対するボーナスを得ない。

レベル6の汎用パワー・選択

ウェアリー・ディフェンス

Wary Defense／油断なき防御 エスケープド・スレイヴ／汎用/6

君は敵を注視すると軽やかに足を運ぶ。

[一日毎] ◆ [武勇]、[構え]

マイナー・アクション

使用者

必要条件：使用者は使用者専用の錬金術ケースを持たなくてはならない。

効果：使用者はACに+1パワー・ボーナスを得る。使用者が機会攻撃を行なえるなら、敵がそのターンの最初に隣接マスに進入したとき、使用者はフリー・アクションとして1マスのシフトを行なうことができる。

ぐ(´ω`)。。。oO(7、9、10レベルは省略するよ)