

マルチクラス：ウィザード

英雄級

《秘術の参入者》 [マルチクラス：ウィザード]

Arcane Initiate

前提条件：【知】13

利益：〈魔法学〉技能が“修得済み”となる。

ウィザードの1レベルの無限回のパワーを1つ選択すること。君はそのパワーを遭遇中に1回使用することができる。

また、君はウィザードの装具を使用することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック p209

クラウド・オヴ・ダガーズ

Cloud of Daggers／短剣の群れ

ウィザード／攻撃／1

堕ちた地の勇者 p301

または

サンダーウェイヴ

Thunderwave／雷鳴波

ウィザード／攻撃／1

または

スコーピング・バースト

Scorching Burst／灼熱の爆発

ウィザード／攻撃／1

または

マジック・ミサイル

Magic Missile／魔法の矢

ウィザード／攻撃／1

または

レイ・オヴ・フロスト

Ray of Frost／冷気光線

ウィザード／攻撃／1

堕ちた地の勇者 p302

または

イリュージョリー・アンブッシュ

Illusory Ambush／幻影の不意打ち

ウィザード／攻撃／1

または

ストーム・ピラー

Storm Pillar／雷電の柱

ウィザード／攻撃／1

または

ファントム・ボルト

Phantom Bolt／幽幻の矢

ウィザード／攻撃／1

秘術の書 p9

または

アーク・ライトニング

Arc Lightning／弧状の稲妻

ウィザード／攻撃／1

堕ちた地の勇者 p74

または

ピガイリング・ストランズ

Beguiling Strands／惑わしの網

ウィザード／攻撃／1

または

ヒプノティズム

Hypnotism／催眠術

ウィザード／攻撃／1

または

ファンタズマル・アソールト

Phantasmal Assault／襲い来る幻影

ウィザード／攻撃／1

または

ファントム・ケージ

Phantom Cage／幻の檻

ウィザード／攻撃／1

堕ちた地の勇者 p75

または

フリージング・バースト

Freezing Burst／冷気爆発

ウィザード／攻撃／1

堕ちた地の勇者 p76

または

アンラヴェリング・ダート

Unraveling Dart／弱点狙いの投げ矢

ウィザード／攻撃／1

または

スケアー

Scare／畏怖

ウィザード／攻撃／1

または

レストレス・デッド

Restless Dead／眠りを妨げられた死者

ウィザード／攻撃／1

影の勇者 p82

または

ロットイング・ドゥーム

Rotting Doom／滅びの腐敗

ウィザード／攻撃／1

影の勇者 p83

または

ウィッチ・ボルト

Witch Bolt／ウィッチの矢

ウィザード／攻撃／1

または

ウィングド・ホード

Winged Horde／翼ある群れ

ウィザード／攻撃／1

または

ビースト・スイッチ

Beast Switch／獣に変われ

ウィザード／攻撃／1

または

ブレス・オヴ・ナイト

Breath of Night／夜の吐息

ウィザード／攻撃／1

妖精郷の勇者 p47

または

ハウリング・ウォール

Howling Wall／吼え猛る壁

ウィザード／攻撃／1

元素の渾沌の勇者 p67

または

フレイム・アロー

Flame Arrow／火矢

ウィザード／攻撃／1

元素の渾沌の勇者 p68

マルチクラス：ウィザード ウィッチ

英雄級

《秘術の参入者》 [マルチクラス：ウィザード]

または

チリング・クラウド

Chilling Cloud／冷たき雲 ウィザード／攻撃／1

消え残る氷晶の群れが、敵を骨まで凍らせる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[力術]、[冷氣]、[装具]

標準アクション

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：【知力】対“頑健”

ヒット：【知力】修正値の[冷氣]ダメージ。

効果：使用者の次のターンの終了時まで、このパワーの効果範囲内の敵は攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。

21レベル：(【知力】修正値の2倍)の[冷氣]ダメージ。

Player's Handbook Heroes: Series 1

または

ナイトメア・エラプション

Nightmare Eruption／悪夢噴出 ウィザード／攻撃／1

君は敵の心のうちに悪夢を生み出し、さらにその仲間にもそれを目撃させる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[幻]、[装具]、[精神]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【知力】対“意志”

ヒット：(1d8+【知力】修正値)の[精神]ダメージ。さらに目標に隣接する敵は使用者の【知力】修正値に等しい値の[精神]ダメージを受ける。

21レベル：(2d8+【知力】修正値)の[精神]ダメージ。

ドラゴン・マガジン#380 p42

または

ストーン・ブラッド

Stone Blood／血を固める ウィザード／攻撃／1

君は敵の血潮を凝固させ、その動きを鈍らせて激痛を見舞う。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[変成術]

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・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：【知力】対“頑健”

ヒット：(1d6+【知力】修正値)のダメージ。さらに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。

赤箱

または

エラプティング・フレア

Erupting Flare／噴出する閃光 ウィザード／攻撃／1

君は敵の体内に凄まじい炎を放つ。その火は敵を燃やすだけではなく、周囲に溢れ出して近くにいる者も焼く。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[力術]、[火]、[装具]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【知力】対“頑健”

ヒット：(1d10+【知力】修正値)の[火]ダメージ。さらに目標の次のターンの終了時までに目標に隣接してターンを終了したクリーチャーは、使用者の【知力】修正値に等しい値の[火]ダメージを受ける。

21レベル：(2d8+【知力】修正値)の[火]ダメージ。

ドラゴン・マガジン#388 p35

《学識ある術者》 [マルチクラス：ウィザード]

Learned Spellcaster

前提条件：【知】13 および【判】13

利益：君は<自然>技能か<宗教>技能か<魔法学>技能を修得済みとなる。さらに、ウィザードの“儀式修得者”のクラス特徴が得られる。

さらに、君はウィザードの装具を使用することができる。

秘術の書 p136

君は<儀式修得者>特技をボーナス特技として獲得し、魔法の儀式を執り行なうことができる。

《儀式修得者》

Ritual Caster

利益：君はレベルが自分のレベル以下の儀式を修得し、執り行なうことができる。儀式の入手、修得、執行に関する情報はPHB第10章を参照のこと。

《魔女術の参入者》 [マルチクラス：ウィザード]

Witchcraft Initiate

君は未来を凝視する能力を持つ。定かならぬ霧の中に、成功への道を示すしるしと前兆を探し求める能力である。

前提条件：【知力】13

利益：君は<魔法学>技能を修得する。

君はまたウィッチ・ウィザードのオーギュリーのパワーを修得する。

さらに加えて、君はオーブ、スタッフ、ワンドという装具への習熟を得る。

妖精郷の勇者 p130

オーギュリー

Augury／占い ウィザード／汎用

マルチクラス：ウィザード

伝説級

《魔術装具の修得》 [マルチクラス：ウィザード]

Implement Master

前提条件：いずれかの[マルチクラス：ウィザード]特技、ウィザードとしての伝説級マルチクラス

利益：ウィザードの“秘術用装具体得”のクラス特徴を得る。

秘術の書 p136

オーブ・オヴ・インポジション

Orb of Imposition / 負荷のオーブ

ウィザード / 特徴

制御型ウィザードはこの体得を選択する。なぜなら彼女らの制御効果の持続時間が延長する助けとなるから。

[遭遇毎] ◆ [装具]

フリー・アクション

効果：使用者は使用者のオーブを使用することで、以下の2つの効果のうちから1つを得る。

使用者は使用者が、セーヴィング・スローに成功することで効果が終了するウィザード呪文を使用した際、1体のクリーチャーを指定することができる。そのクリーチャーは次のセーヴィング・スローに対し、使用者の【判断力】修正値に等しい値のペナルティを1回だけ受ける。

もしくは、使用者はウィザード用無限回呪文(クラウド・オヴ・ダガーズやレイ・オヴ・フロストのような)の作り出す、使用者の現在のターンで終了する1つの効果の持続時間を延長することを選択することができる。その効果は現在のターンではなく、使用者の次のターンの終了時に終了する。

必要条件：使用者はこの能力を使用するため、オーブを装備してはならない。

プレイヤーズ・ハンドブック p61

オーブ・オヴ・ディセプション

Orb of Deception / 騙し撃ちのオーブ

ウィザード / 特徴

幻術型ウィザードは、敵に騙し撃ちの網を広めるべくこの体得を選択する。

[遭遇毎]

フリー・アクション

トリガー：使用者が1体の敵に対し、ウィザードの[幻]パワーをミスする。

効果：ミスした目標から3マス以内にいる別の敵を選択しろ。選択した敵は、最初の攻撃の目標に含まれてはならない。この新たな目標に対する再攻撃は、攻撃ロールに使用者の【魅力】修正値に等しい値のボーナスを得る。

必要条件：使用者はこの特徴の利益を得るため、オーブを装備してはならない。

秘術の書 p6

スタッフ・オヴ・ディフェンス

Staff of Defense / 防御のスタッフ

ウィザード / 特徴

この装具体得はすべてのウィザードに、特に制御型とダメージ型の両方の呪文を使いこなすのならば有用だ。

[遭遇毎] ◆ [装具]

即応・割込

トリガー：使用者に攻撃がヒットする。

効果：使用者は1回の攻撃に対する防御値に、使用者の【耐久力】修正値に等しい値のボーナスを得る。使用者はこのボーナスの使用を、DMがダメージ合計を告げた後に宣言できる。

必要条件：使用者は使用者のスタッフを装備してはならない。

プレイヤーズ・ハンドブック p62

ワンド・オヴ・アキュラシイ

Wand of Accuracy / 正確さのワンド

ウィザード / 特徴

この体得は攻撃型ウィザードに最適だ。なぜならダメージ型パワーの確実性を増すから。

[遭遇毎] ◆ [装具]

フリー・アクション

効果：使用者は1回の攻撃ロールに、使用者の【敏捷力】修正値に等しい値のボーナスを得る。

必要条件：使用者は使用者のワンドを装備してはならない。

プレイヤーズ・ハンドブック p62

トウム・オヴ・バインディング

Tome of Binding / 連結のトウム

ウィザード / 特徴

召喚型ウィザードはトウムのこの体得を好む。なぜなら、これは彼女らの[召喚]呪文に明白な利益となるからだ。この体得は特定の[創造]パワーに対しても利益を与える。

[遭遇毎] ◆ [装具]

フリー・アクション

効果：使用者が使用者のトウムで[秘術]の[召喚]パワーを使用し、パワーで召喚されたすべてのクリーチャーは、ダメージ・ロールに使用者の【耐久力】修正値に等しい値のボーナスを得る。

必要条件：使用者はこの特徴の利益を得るため、トウムを装備してはならない。

秘術の書 p6

トウム・オヴ・レディネス

Tome of Readiness / 具備のトウム

ウィザード / 特徴

すべてのウィザードはこの体得を評価している。なぜなら、戦闘における柔軟性を増すからだ。

[遭遇毎]

前提条件：使用者がこの装具体得を選択したなら、使用者のレベル以下の、使用者が修得していないウィザードの遭遇毎攻撃パワーを1つ選択する。そのパワーは記録され、後々使用することができるようになる。

使用者は遭遇毎パワーを選択する機会を得るたび、記録したパワーを使用者のレベル以下で使用者が修得していない新たなウィザード遭遇毎攻撃パワーに置き換えることができる。

フリー・アクション

効果：使用者は記録されたパワー以上のレベルである、未使用のウィザード遭遇毎攻撃パワーを消費することで、記録されたパワーを使用可能な状態にできる。使用者は記録されたパワーを使用するため、通常の手順に従いアクションを行わなくてはならない。

必要条件：使用者はこの特徴の利益を得るため、トウムを装備してはならない。

秘術の書 p6

マルチクラス：ウォーロード

英雄級

《戦術の学び手》 [マルチクラス：ウォーロード]

Student of Battle

前提条件：【筋】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

1日に1回、君はウォーロードのインスパイアリング・ワードのパワーを使用することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック p209

インスパイアリング・ワード

Inspiring Word／鼓舞の言葉

ウォーロード／特徴

君は傷ついた味方に声をかけ、勇気と決意を鼓舞する言葉によって傷を癒す手伝いをする。

[一日毎] (特殊) ◆ [回復]、[武勇]

マイナー・アクション

近接範囲・爆発5

(11レベルで爆発10、21レベルで爆発15)

目標：使用者または爆発の範囲内にいる味方1人

効果：目標は1回ぶんの回復力を消費でき、それにより通常よりも1d6ポイント多くヒット・ポイントを回復することができる。

レベル6：2d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル11：3d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル16：4d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル21：5d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル26：6d6ヒット・ポイントを追加で回復。

特殊：このパワーは《戦術の学び手》特技に基づくもので、通常版と異なり、1日に1回だけ使用できる。

《鼓舞する指揮官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Inspiring Leader

前提条件：【筋】13 および【魅】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから選んだ1つの技能が修得済みになる。

1遭遇に1度、君に視線が通っている1人の味方が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した時、その味方は(1+君のレベルの1/2)に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

武勇の書 p150

インスパイアリング・リーダー

Inspiring Leader／鼓舞する指揮官

ウォーロード／特徴

[遭遇毎]

アクション不要

-

トリガー：使用者に視線が通る味方1体が追加のアクションを得るためアクション・ポイントを消費する。

効果：トリガーとなった味方1体は(1+君のレベルの1/2)に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

《戦術的指揮官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Tactical Leader

前提条件：【筋】13 および【知】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから選んだ1つの技能が修得済みになる。

1遭遇に1度、君から見える1人の味方が追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費し、そのアクションにおいて攻撃を行った時、その味方はその攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

武勇の書 p151

タクティカル・リーダー

Tactical Leader／戦術的指揮官

ウォーロード／特徴

[遭遇毎]

アクション不要

-

トリガー：使用者から見える味方1体が追加のアクションを得るためアクション・ポイントを消費し、そのアクションで攻撃する。

効果：トリガーとなった味方1体は攻撃ロールに+1ボーナスを得る。

《応変の指揮官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Resourceful Leader

前提条件：【知】13 または【魅】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君から見える味方が追加で1回の攻撃を行なうためにアクション・ポイントを消費した際、その味方は、その攻撃がヒットしたならダメージ・ロールに+3のボーナスを得、ミスしたなら3の一時的ヒット・ポイントを得る。上記のボーナスは11レベルで+5、21レベルで+7に増加する。上記の一時的ヒット・ポイントは11レベルで5、21レベルで7に増加する。

武勇の書 II p145

リソースフル・リーダー

Resourceful Leader／応変の指揮官

ウォーロード／特徴

[無限回]

アクション不要

-

トリガー：使用者から見える味方1体が1回の攻撃を行なうためアクション・ポイントを消費する。

効果：トリガーとなった攻撃がヒットしたなら、ダメージ・ロールに+3ボーナスを得る。

トリガーとなった攻撃がミスしたなら、3の一時的ヒット・ポイントを得る。

11レベル：ボーナス+5、一時的ヒット・ポイント5。

21レベル：ボーナス+7、一時的ヒット・ポイント7。

マルチクラス：ウォーロード

英雄級

《洞察の指揮官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Insightful Leader

前提条件：【筋】13 または 【判】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君から見える味方が追加で1回のアクションを行なうためにアクション・ポイントを消費した際、その味方はその味方自身の次のターンの終了時まですべての防御値に+1のボーナスを得る。

武勇の書 II p146

インサイトフル・リーダー

Insightful Leader / 洞察の指揮官

ウォーロード / 特徴

[無限回]

アクション不要

-

トリガー：使用者に視線が通る味方1体が追加のアクションを得るためアクション・ポイントを消費する。

効果：トリガーとなった味方1体は、その味方自身の次のターンの終了時まですべての防御値に+1のボーナスを得る。

《遊撃の指揮官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Skirmishing Leader

前提条件：【筋】13 または 【知】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君から見える味方が追加で1回のアクションを行なうためにアクション・ポイントを消費した際、その味方はその追加のアクションの前または後にフリー・アクションとして1マスのシフトを行なえる。

武勇の書 II p146

スカーミッシング・リーダー

Skirmishing Leader / 遊撃の指揮官

ウォーロード / 特徴

[無限回]

アクション不要

-

トリガー：使用者に視線が通る味方1体が追加のアクションを得るためアクション・ポイントを消費する。

効果：トリガーとなった味方1体は、その追加のアクションの前または後にフリー・アクションとして1マスのシフトを行なえる。

《勇壮なる指揮官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Bravura Leader

前提条件：【筋】13 または 【魅】13

利益：ウォーロードのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君から見える味方が攻撃を行なうためにアクション・ポイントを消費した際、その味方はその攻撃のダメージ・ロールに+4のボーナスを得ることを選択できる。ボーナスを得ることにしたなら、その味方はその味方自身の次のターンの終了時まで、その攻撃の目標に対して戦術的優位を与える。このボーナスは11レベルで+6、21レベルで+8に増加する。

武勇の書 II p146

ブラヴラ・リーダー

Bravura Leader / 勇壮なる指揮官

ウォーロード / 特徴

[無限回]

アクション不要

-

トリガー：使用者に視線が通る味方1体が追加の攻撃を行なうためアクション・ポイントを消費する。

効果：トリガーとなった味方1体は、その追加の攻撃のダメージ・ロールに+4のボーナスを得る。

11レベル：+6ボーナス。

21レベル：+8ボーナス。

伝説級

《戦闘教官》 [マルチクラス：ウォーロード]

Battle Instructor

前提条件：いずれかの[マルチクラス:ウォーロード]特技、ウォーロードとしての伝説級マルチクラス

利益：ウォーロードのクラス特徴である“戦闘指揮官”を得る。

武勇の書 p151

君自身および君から10マス以内において君の姿を見、声を聞くことができるすべての味方は、インシアチブ判定に+2のパワー・ボーナスを得る。

コンバット・リーダー

Combat Leader / 戦闘指揮官

ウォーロード / 特徴

[遭遇毎]

アクション不要

近接範囲・爆発10

トリガー：インシアチブをロールする。

効果：君自身および爆発の範囲内において君の姿を見、声を聞くことができるすべての味方は、インシアチブ判定に+2のパワー・ボーナスを得る。

マルチクラス：ウォーロック

英雄級

《契約の参入者》 [マルチクラス：ウォーロック]

Pact Initiate

前提条件：【魅】13

利益：ウォーロックのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

ウォーロックの契約を1つ選択すること。君はその契約の無限回のパワーを遭遇毎のパワーとして得、その契約に基づいてウォーロックの“伝説の道”を選択することができる。

さらに君は、“装具”としてロッドやワンド、パクト・ブレードを使用することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック p208

フェイの契約

アイバイト

Eyebite / 魔眼

ウォーロック(フェイ) / 特徴

君が敵を睨みつけると、君の眼は一瞬だけまばゆく輝く。君は敵の精神的な攻撃に身をよじり、君は敵の視界から消えさせる。

[遭遇毎] ◆ 【精神】、[装具]、[秘術]、[魅了]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【魅力】対“意志”

ヒット：(1d6+【魅力】修正値)の【精神】ダメージ。使用者の次のターンの開始時まで、使用者は目標に対して不可視となる。

レベル21：(2d6+【魅力】修正値)の【精神】ダメージ。

または

星の契約

ダイア・レイディアンス

Dire Radiance / 禍々しき光

ウォーロック(星) / 特徴

敵の頭上から冷たくまばゆい星の光が矢のように降り注ぎ、光に包まれた敵は苦しみもたえる。その敵が君に近づくに従い、この光はより明るく、より恐ろしいものになる。

[遭遇毎] ◆ 【恐怖】、[光輝]、[装具]、[秘術]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【耐久力】または【魅力】対“頑健”

ヒット：(1d6+“【耐久力】または【魅力】”修正値)の【光輝】ダメージ。目標が次の自分のターンに初めて使用者に近付くような移動を行なった時、目標は(1d6+“【耐久力】または【魅力】”修正値)の追加ダメージを受ける。

レベル21：(2d6+“【耐久力】または【魅力】”修正値)の【光輝】ダメージ。

または

地獄の契約

ヘリッシュ・リビューク

Hellish Rebuke / 地獄の叱咤

ウォーロック(地獄) / 特徴

君が指差した敵は君の怒りと苦痛を燃料とする地獄の炎に焼かれる。君が傷を負った瞬間、その炎は消え去る前にもう1度だけ燃え上がる。

[遭遇毎] ◆ 【装具】、[火]、[秘術]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【耐久力】対“反応”

ヒット：(1d6+【耐久力】修正値)の【火】ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで使用者が初めてダメージを受けたとき、目標は(1d6+【耐久力】修正値)の【火】ダメージを受ける。

レベル21：(2d6+【耐久力】修正値)の【火】ダメージ(2回のダメージが両方ともこの値になる)。

または

地獄の契約

ギフト・トゥ・アヴェルヌス

ウォーロック(地獄) / 特徴

Gift to Avernus / アヴェルヌスへの贈り物

君はパチパチとはぜる秘術の力を前方にさし伸ばす。光束は君の敵の肉体を引き裂き、君の生命力の一部を解き放つと、この地獄の魔弾が敵の一部を奪い去ることを許す。

[遭遇毎] ◆ 【装具】、[秘術]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【魅力】対“反応”

ヒット：(1d10+【魅力】修正値)ダメージ。

レベル21：(2d10+【魅力】修正値)ダメージ。

ミス：使用者は使用者のレベルに等しいダメージを受けることで攻撃ロールを再ロールすることを選択できる。使用者はこの選択をこの攻撃を行なうたびに1回だけ行なえる。

または

闇の契約

スパイトフル・グラマー

Spiteful Glamor / 悪意の妖術

ウォーロック(闇) / 特徴

単に君を見ることすら敵は嫌がる。

[遭遇毎] ◆ 【精神】、[装具]、[秘術]

標準アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【魅力】対“意志”

ヒット：(1d8+【魅力】修正値)の【精神】ダメージ。もしくは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイントに等しい目標に対しては(1d12+【魅力】修正値)の【精神】ダメージ。

レベル21の時点でダメージが2d8+【魅力】修正値、もしくは、現在ヒット・ポイントが最大ヒット・ポイントに等しい目標に対しては2d12+【魅力】修正値に増加する。

マルチクラス：ウォーロック

英雄級

《契約の参入者》 [マルチクラス：ウォーロック]

または

ヴェスティジの契約

アイズ・オヴ・ザ・ヴェスティジ

Eyes of the Vestige / ヴェスティジの目

ウォーロック(ヴェスティジ) / 特徴

敵の両目に妖しげな光が点り、君のヴェスティジがその精神を拘束して調べ尽くす。その間に、君は近くにいる別の敵に呪いをかける。

[遭遇毎] ◆ [装具]、[秘術]、[精神]；[さまざま]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【耐久力】対“意志”

ヒット：(1d6+【耐久力】修正値)の[精神]ダメージ。目標、または目標から3マス以内におりかつ目標から視線が通っている1体のクリーチャーを使用者が選択する。使用者は“ウォーロックの呪い”をそのクリーチャーにかける。そのクリーチャーがすでに使用者に呪いをかけられている場合、使用者は“ウォーロックの呪い”の目標に選ぶ代わりに、そのクリーチャーに“ウォーロックの呪い”による追加ダメージを与える。

レベル21：(2d6+【耐久力】修正値)の[精神]ダメージ。

特典(エリディール王)：使用者の次のターンの終了時まで、目標に攻撃をヒットさせた味方1人はセーヴィング・スローを行なうことができる。

特典(ツトウフ)：使用者は次の自分のターンの終了時まで、目標に対して“最接近射撃”のボーナスを得る。

特典(その他のヴェスティジ)：ヴェスティジが利用可能となる個々の一日毎パワーの“アイズ・オヴ・ザ・ヴェスティジの特典”の欄を参照。

または

妖術王の契約

ハンド・オヴ・ブライト

Hand of Blight / 枯渇の手

ウォーロック(妖術王) / 特徴

パチパチと音を立てる黒い球体が君の広げた掌に集まる。君はそれで近くの敵を打つすえるか、遠くの敵に投げつけることができる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[死霊]、[精神]

標準アクション 近接・接触 または 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【耐久力】または【魅力】対“頑健”

ヒット：(1d8+“【耐久力】または【魅力】”修正値)の[死霊]にして[精神]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

レベル21：(2d8+“【耐久力】または【魅力】”修正値)の[死霊]にして[精神]ダメージ。

妖術王の契約：君が“恐怖の剛力”を消費するなら、目標は1d8の追加ダメージを受ける。

妖術王の契約：君はとある妖術王に仕える誓約を行なう。見返りに、君の主は妖術儀式を執行し、君を秘術使用者に形質転換させる。君がこの新たなパワーをどうするかは君次第だ - 妖術王には君を監視したり、君からパワーを剥奪するような特殊能力を持たないからだ。しかしながら、すべての妖術王は疑い深く無情だ。もし君が叛旗を翻すなら、君は自分で災害を引き寄せるだろう。

ハンド・オヴ・ブライト：君はハンド・オヴ・ブライトのパワーを得る。

恐怖の嘲笑：君は契約の恩恵として“恐怖の嘲笑”を得る。君は妖術王の魔法能力を呼び出し、“恐怖の剛力”を消費することでパワーを強化することができる。君は“恐怖の剛力”を未使用の状態遭遇を開始する。君がパワーを使用する際、攻撃ロールを行なうかパワーの効果を適用する前に、“恐怖の剛力”を使用するかしないかの選択をしなくてはならない。

君の“ウォーロックの呪い”を受けているクリーチャーのヒット・ポイントが0に低下したなら、君の契約の恩恵はトリガーされ、君の“恐怖の剛力”は回復し、この遭遇中に再び消費することが出来るようになる。君が“恐怖の剛力”の使用回数を持っている状態で、“呪い”を受けたクリーチャーのヒット・ポイントが0に低下したとしても、君は2回目の使用回数を得ることはない。君が一度に使用できる“恐怖の剛力”は1つだけだ。

または

元素の契約

クロマティック・ボルト

Chromatic Bolt / 万色の矢

ウォーロック(元素) / 特徴

君は敵に向けて、パチパチと音を立てる、生の混沌の矢を放つ。

[遭遇毎] ◆ [元素]、[精神]、[装具]、[秘術]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【魅力】対“反応”

ヒット：(1d8+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。さらに目標から5マス以内にいるクリーチャー1体も、使用者の【耐久力】修正値に等しい[精神]ダメージを受ける。

レベル21：(2d8+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。および(使用者の【耐久力】修正値+3)の[精神]ダメージ。

英雄級

《呪いの学び手》 [マルチクラス：ウォーロック]

Student of Malediction

前提条件：【耐】13 および【魅】13

1遭遇に1回、君は“ウォーロックの呪い”のクラス特徴を使用できる。その呪いは、君が“ウォーロックの呪い”によって初めて追加ダメージを与えるまで持続する。

さらに、君はウォーロックの装具を使用することができる。

秘術の書 p136

ウォーロックス・カース

Warlock's Curse／ウォーロックの呪い

ウォーロック／特徴

[遭遇毎]

マイナー・アクション

-

君は1遭遇に1度、1回のマイナー・アクションとして、君から見える敵のうち君に最も近い敵1体に“ウォーロックの呪い”をかけることができる。呪いをかけられた敵は君の攻撃により弱くなる。呪いを受けている敵に攻撃をヒットさせた時、君はその敵に追加ダメージを与えることができる。君はダメージ・ロールを行なった後で追加ダメージを適用するかどうかを決めることができる。

“ウォーロックの呪い”の効果は、君がこの追加ダメージ与えた時点で終了する。

君は1つの遭遇内で1度だけウォーロックの呪いをかけることができる；すでに他のキャラクターもしくは自分自身の“ウォーロックの呪い”の作用を受けているクリーチャーに呪いをかけることはできない。

君のレベルが上昇するにつれて、追加ダメージの量も増加する。

1レベル：1d6 追加ダメージ。

11レベル：2d6 追加ダメージ。

21レベル：3d6 追加ダメージ。

マルチクラス：ウォーロック

伝説級

《宵闇に歩く者》 [マルチクラス：ウォーロック]

Walker in Gloom

前提条件：いずれかの[マルチクラス：ウォーロック]特技、ウォーロックとしての伝説級マルチクラス

利益：ウォーロックの“影歩き”のクラス特徴を得る。

秘術の書 p136

君のターンにおいて、君がターンの開始時にいた場所から少なくとも3マスは離れた位置に移動したなら、君の次のターンの終了時まで視認困難を得る。

シャドウ・ウォーク

Shadow Walk／影歩き

ウォーロック／特徴

[無限回]

アクション不要

使用者

トリガー：使用者が自分のターンにおいて、ターンの開始時にいた場所から少なくとも3マスは離れた位置に移動した

効果：使用者は次のターンの終了時まで視認困難を得る。

マルチクラス：ウォーロック(地獄の契約) ウォーロードのみ限定

英雄級

《地獄指揮官の契約》

[マルチクラス：ウォーロック]

Infernal Captain's Pact

前提条件：ウォーロード、《契約の参入者》(地獄の契約)

利益：1遭遇に1回、マイナー・アクションとして、君は自分から見え
て君からもっとも近い敵1体に“地獄指揮官の呪い”をかけることができ
る。この“呪い”は獄炎のように目標にまとわりつく。これは熱を発さな
いが、松明のように光を放つ(周囲5マスを照らす)。君が君の“地獄指
揮官の呪い”を受けたクリーチャーに攻撃でヒットを与えたなら、目標
は君が選択した味方の次の攻撃に対して戦術的優位を与える。

ドラゴン・マガジン#369 p55

インファナル・キャプテンズ・カース

Infernal Captain's Curse / 地獄指揮官の呪い ウォーロック / 特徴

[遭遇毎]

マイナー・アクション -

君は1ターンに1度、1回のマイナー・アクションとして、君から見える
敵のうち君に最も近い敵1体に“地獄指揮官の呪い”をかけることができ
る。この“呪い”は獄炎のように目標にまとわりつく。これは熱を発さ
ないが、松明のように光を放つ(周囲5マスを照らす)。君が君の“地獄
指揮官の呪い”を受けたクリーチャーに攻撃でヒットを与えたなら、目
標は君が選択した味方の次の攻撃に対して戦術的優位を与える。

《地獄の装具》 [マルチクラス：ウォーロック]

Hell's Implement

前提条件：ウォーロード、《契約の参入者》(地獄の契約)

利益：君はウォーロックの装具として長柄武器を使用することがで
き、その装具を使用したウォーロックのパワーに、その強化ボーナスを
攻撃ロールとダメージ・ロールに加えることができる。君が長柄武器を
装具として使用するとき、その攻撃ロールに武器の習熟ボーナスを加
えることはできない。君は君のウォーロック攻撃パワーを強化するた
め、アイテムからのパワーや特性を使用することができない。

ドラゴン・マガジン#369 p55

伝説級

《地獄指揮官の憤怒》

[マルチクラス：ウォーロック]

Infernal Captain's Fury

前提条件：11レベル、ウォーロード、《地獄指揮官の契約》、《契約
の参入者》(地獄の契約)

利益：君が君の“地獄指揮官の呪い”を受けたクリーチャーに攻撃
でヒットを与えたなら、目標は君が選択した味方の次の攻撃に対し、戦
術的優位に代わって2d6追加[火]ダメージを与えることができる。
この追加ダメージは21レベルにおいて3d6に増加する。

ドラゴン・マガジン#369 p55

インファナル・キャプテンズ・カース

Infernal Captain's Curse / 地獄指揮官の呪い ウォーロック / 特徴

[遭遇毎]

マイナー・アクション -

君は1ターンに1度、1回のマイナー・アクションとして、君から見える
敵のうち君に最も近い敵1体に“地獄指揮官の呪い”をかけることができ
る。この“呪い”は獄炎のように目標にまとわりつく。これは熱を発さ
ないが、松明のように光を放つ(周囲5マスを照らす)。君が君の“地獄
指揮官の呪い”を受けたクリーチャーに攻撃でヒットを与えたなら、目
標は君が選択した味方の次の攻撃に対して2d6の追加[火]ダメージを
与える。

マルチクラス：ウォーロック バインダー

英雄級

《呪縛の参入者》 [マルチクラス：ウォーロック]

Binding Initiate

君は魔術を学ぶため、異次元の存在と呪縛の契約を結ぶ必要がある。

利益：君はバインダー・ウォーロックのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

さらに君は、ロッドとワンドの習熟を得る。

バインダーの“契約の恩恵”を1つ選択し。君は1レベルで得られる無限回攻撃パワーと無限回汎用パワーを遭遇毎パワーとして得る。

ドラゴン・マガジン#400 New Hybrid and Multiclass Options p9

陰の契約

エコーイング・ダージ

Echoing Dirge／悲嘆の残響 ウォーロック(陰)／攻撃

敵たちの周囲で影が渦巻き、敵の暗い記憶を引きずり出して恐怖で退かせる。

[遭遇毎] ◆ [恐怖]、[秘術]、[装具]、[精神]、[影]

標準アクション 近接範囲・噴射5

目標：噴射内のクリーチャー1体または2体

攻撃：【魅力】対“意志”

ヒット：(1d8+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。使用者は目標を2マスまで押しやる。

レベル21：(2d10+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。

および

シャドウ・ウォープ

Shadow Warp／影歪め ウォーロック(陰)／汎用

クリーチャーが倒れた瞬間、君は断末魔のエネルギーを力にして、戦場の他のクリーチャーを移動させるために使う。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[影]

フリー・アクション 近接範囲・爆発5

トリガー：使用者が1体のクリーチャーのヒット・ポイントを0に減少させたか、使用者に隣接する敵1体のヒット・ポイントが0に減少した。

目標：使用者または爆発内のクリーチャー1体

効果：使用者は目標を3マスまで横滑りさせる。

特殊：このパワーは1遭遇に1回しか使用できない。

影の勇者 p59

または

星の契約

マインド・シャドウズ

Mind Shadows／心覆う影 ウォーロック(星)／攻撃

敵の周囲の現実をほころびて暗闇と化し、敵の正気を失わせる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[精神]、[影]

標準アクション 遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【魅力】対“意志”

ヒット：(1d10+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は“目標から3マス以上遠くにいる使用者の味方”を見ることができない。

レベル21：(2d10+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。

および

ヒドゥン・ローア

Hidden Lore／秘匿されし伝承 ウォーロック(星)／汎用

敵たちの認識から君という存在が抜け落ち、君は敵の視界から消え失せる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[影]

フリー・アクション 使用者

トリガー：使用者が1体のクリーチャーのヒット・ポイントを0に減少させたか、使用者に隣接する敵1体のヒット・ポイントが0に減少した。

効果：使用者は次の自分のターンの終了時まで不可視になる。

特殊：このパワーは1遭遇に1回しか使用できない。

影の勇者 p62

または

フェイの契約

ファッサネイト・シャドウズ

Fascinating Shadows／魅惑の影 ウォーロック(フェイ)／攻撃

君は影から一連のイメージを作り出し、敵が近寄るように差し招く。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[装具]、[精神]、[影]

標準アクション 近接範囲・噴射5

目標：噴射内のクリーチャー1体または2体

攻撃：【魅力】対“意志”

ヒット：(1d8+【魅力】修正値)の[精神]ダメージ。使用者は目標を2マス引き寄せせる。使用者の次のターンの終了時まで使用者を最初に攻撃した時点で、目標は使用者の【知力】修正値に等しい[精神]ダメージを受ける。

および

クラウド・サイト

Cloud Sight／視線遮る雲 ウォーロック(フェイ)／汎用

君は倒れた者から引き出したパワーにより、他のクリーチャーを圧倒する意志を拡散させ、その知覚を混乱させる。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[影]

フリー・アクション 近接範囲・爆発5

トリガー：使用者がクリーチャーのヒット・ポイントを0にまで低下させるか、隣接する敵のヒット・ポイントが0にまで低下する

目標：爆発内のクリーチャー1体

攻撃：【魅力】対“意志”

効果：目標は使用者の次のターンの終了時まで、君への攻撃ロールに-5のペナルティを受ける。

特殊：使用者はこのパワーを遭遇ごとに1回のみ使用できる。

ドラゴン・マガジン#406 Secrets of the Fey p1

マルチクラス：クレリック

英雄級

《信仰の参入者》 [マルチクラス：クレリック]

Initiate of the Faith
前提条件：【判】13

利益：〈宗教〉技能が“修得済み”となる。
1日に1回、君はクレリックのヒーリング・ワードのパワーを使用することができる。

さらに君は、“装具”として聖印を使用することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック p208

君はヒーリング・ワードによって味方を勇気付け、回復させることができる。君はレベルアップするにつれて、より多くのヒット・ポイント回復させることができるようになる。

ヒーリング・ワードは“近接範囲・爆発”だが、1体のクリーチャーにしか作用しない。このパワーを使用しても機会攻撃を誘発することはないが、回復させようとする味方が射程内にいなければならないことは覚えておこう。

利益：君はヒーリング・ワードのパワーを得る。

ヒーリング・ワード

Healing Word／癒しの言葉 クレリック／特徴

君は心身の傷を癒す癒しの言葉を発する。

【一日毎】(特殊) ◆【回復】

マイナー・アクション 近接範囲・爆発5

(11レベルで爆発10、21レベルで爆発15)

目標：使用者または爆発の範囲内にいる味方1人

効果：目標は1回ぶんの回復力を消費して通常よりも1d6ポイント多くヒット・ポイントを回復することができる。

レベル6：2d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル11：3d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル16：4d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル21：5d6ヒット・ポイントを追加で回復。

レベル26：6d6ヒット・ポイントを追加で回復。

特殊：このパワーは《信仰の参入者》特技に基づくもので、通常版と異なり、1日に1回だけ使用できる。

《信仰に導かれし癒し手》

[マルチクラス：クレリック]

Divine Healer

前提条件：【判】15

利益：君は〈治療〉を修得済みとなる。

君はクレリックの“癒し手の知恵”のクラス特徴を得る。

さらに、君はクレリックの装具を使用することができる。

信仰の書 p145

癒しの技を学ぶことによって、君は癒しの祈禱を最大限に活用できるようになった。

利益：君が【回復】キーワードを持つクレリックのパワーによって、クリーチャーに回復力を消費させてヒット・ポイントを回復させる場合、回復するヒット・ポイントの量に使用者の【判断力】修正値を加える。

ヒーラーズ・ロア

Healer's Lore／癒し手の知恵 クレリック／特徴

【無限回】

アクション不要

トリガー：使用者が【回復】のキーワードを持つクレリックのパワーにより、クリーチャーに回復力を消費させてヒット・ポイントを回復させる

効果：目標が回復するヒット・ポイントの量に使用者の【判断力】修正値を加える。

伝説級

《信仰の伝導》 [マルチクラス：クレリック]

Channel of Faith

前提条件：任意の[マルチクラス：クレリック]特技、クレリックとして伝説級マルチクラスをしていること

利益：君はクレリックのチャネル・ディヴィニティパワーであるディヴァイン・フォーチュンおよびターン・アンデッドを得る。君がまだチャネル・ディヴィニティのクラス特徴を持っていなかった場合、君は1遭遇に1回、チャネル・ディヴィニティのパワーを使用することができ、また前提条件を満たすためにはチャネル・ディヴィニティのクラス特徴を持っているものとみなされる。

信仰の書 p145

ターン・アンデッド

Turn Undead／アンデッド退散

クレリック／特徴

または

ディヴァイン・フォーチュン

Divine Fortune／信仰の幸運

クレリック／特徴

マルチクラス：パラディン

英雄級

《信仰の精兵》 [マルチクラス：パラディン]

Soldier of the Faith

前提条件：【筋】13 および【魅】13

利益：パラディンのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

1遭遇到1回、君はパラディンのディヴァイン・チャレンジのパワーを使用することができる。

さらに君は、“装具”として聖印やホーリィ・アヴェンジャーを使用することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック p208

ディヴァイン・チャレンジ

Divine Challenge / 信仰の標的

パラディン / 特徴

君は雄々しく近く敵に立ち向かい、君の挑戦を無視する者を信仰の光で焼き焦がす。

[遭遇到] (特殊) ◆ [光輝]、[信仰]

マイナー・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

効果：使用者は目標をマークする。このマークは使用者がこのパワーを再び使用するまで持続する。また、使用者がくだんの目標と“交戦”しなかった場合 - すなわち、使用者が自分のターンにくだんの目標を攻撃せず、かつ使用者が自分のターンの終了時にくだんの目標と隣接していなかった場合 - 使用者のターンの終了時にこのマークは終了する。

このマークが終了するまで、目標は毎ラウンド、そのラウンドに初めて使用者の味方を“使用者自身を目標に含まない攻撃パワー”の目標とした際に、[光輝]ダメージを受ける。ダメージの値は(3+使用者の【魅力】修正値)に等しい。

11レベル：(6+使用者の【魅力】修正値)の[光輝]ダメージ。

21レベル：(9+使用者の【魅力】修正値)の[光輝]ダメージ。

特殊：使用者はこのパワーを1遭遇到1回しか使用できない。

《高潔なる兵士》 [マルチクラス：パラディン]

Channel of Valor

前提条件：【判】15

利益：君はパラディンの技能リストの中から任意の1つを修得済みとなる。

1日に1回、君はヴァーチャーズ・タッチのパワーを使用できる。

さらに、君はパラディンの装具を使用することができる。

信仰の書 p82

ヴァーチャーズ・タッチ

Virtue's Touch / 徳高き接触

パラディン / 特徴

君がそっと触れると、苦痛は取り除かれる。

[一日毎] (特殊) ◆ [信仰]

マイナー・アクション

近接・接触

目標：クリーチャー1体

効果：使用者は目標から以下の状態ひとつを取り除く：減速状態、幻惑状態、弱体化状態、聴覚喪失状態、盲目状態、朦朧状態。

特殊：使用者は1日に1回だけこのパワーを使用できる。

伝説級

《勇気の伝導》 [マルチクラス：パラディン]

Channel of Valor

前提条件：いずれかの[マルチクラス：パラディン]特技、パラディンとしての伝説級マルチクラス

利益：君は、パラディンのチャネル・ディヴィニティパワーであるディヴァイン・メトルおよびディヴァイン・ストレンクスを得る。君がまだチャネル・ディヴィニティのクラス特徴を持っていなかった場合、君は1遭遇到1回、チャネル・ディヴィニティのパワーを使用することができ、また前提条件を満たすためにはチャネル・ディヴィニティのクラス特徴を持っているものとみなされる。

信仰の書 p145

ディヴァイン・ストレンクス

Divine Strength / 信仰の力

パラディン / 特徴

または

ディヴァイン・メトル

Divine Mettle / 信仰の奮起

パラディン / 特徴

マルチクラス：パラディン キャヴァリアー、ブラックガード

英雄級

《正義の従者》 [マルチクラス：パラディン]

Squire of Righteousness

前提条件：【筋】13 および【魅】13

利益：パラディン・キャヴァリアーのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

さらに、君は聖印の習熟を得る。

君はディフェンダー・オーラ・パワーを得る。君は遭遇毎パワーとして、ライチャス・レイディアンズを使用することができる。

ドラゴン・マガジン#400, New Hybrid and Multiclass Options p8

ディフェンダー・オーラ

Defender Aura／防衛のオーラ

パラディン／特徴

君は武技と巧みな戦術で周囲の敵を牽制し、注意をそらす。

【無限回】◆【オーラ】

マイナー・アクション

使用者

効果：使用者は“オーラ1”のオーラを起動する。このオーラは使用者が1回のマイナー・アクションとして終了するか、使用者が気絶状態になるまで持続する。このオーラ内にいる間、使用者も“使用者の味方のうちディフェンダー・オーラを起動している者”も目標に含まない攻撃を行なうすべての敵は、攻撃ロールに-2のペナルティを受ける。“マーカーされた状態”の敵は、このオーラの対象にならない。

および

ライチャス・レイディアンズ

Righteous Radiance／正義の光明

パラディン／攻撃

君の挑戦を無視した敵に、君は天罰を喰らわせる。

【遭遇毎】◆【光輝】、【信仰】

機会アクション

近接・1

トリガー：使用者のディフェンダー・オーラの対象となっている敵が以下のいずれかを行なう：

(1) シフトを行なう。

(2) 使用者の味方を目標とする攻撃を行ない、かつその攻撃の目標に、使用者も、“使用者の味方のうちディフェンダー・オーラを起動している者”も含まれない。

目標：トリガーを発生させた敵

効果：目標は(3+使用者の【魅力】修正値)の【光輝】ダメージを受ける。

レベル11：(6+使用者の【魅力】修正値)の【光輝】ダメージ。

レベル21：(9+使用者の【魅力】修正値)の【光輝】ダメージ。

《闇の道を歩む者》 [マルチクラス：パラディン]

Walker of the Dark Path

闇の道は、君が悪徳に染まり、服従する見返りとして力を授ける。

利益：パラディン・ブラックガードのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

さらに、君は聖印の習熟を得る。

遭遇毎に1回、君は君の1回の攻撃に、暗黒の脅威のクラス特徴の利益を得る。君は一日毎パワーとして、シュラウド・オヴ・シャドウを使用することができる。

ドラゴン・マガジン#400, New Hybrid and Multiclass Options p4

君は何よりもまず戦士であり、戦場での精緻な身のこなしや、武器を扱うみごとな腕をもって、戦の技を衆に示す。君は厄介な“徳”の概念に縛られず、得られる優位は最大限に活かす。君は暗い悪徳が胸の中で大きくなってゆくのを、そしてそれが戦に役立つのを感じる。君はこの暗闇から力を得て、不利に陥った敵に暗闇を投げかける。

利益：君に戦術的優位を与えている敵に対して君が【武器】攻撃を行なう時、その敵は君の【魅力】修正値に等しい追加ダメージを受ける。

ダーク・メナス

Dark Menace／暗黒の脅威

パラディン／特徴

【遭遇毎】

アクション不要

使用者

トリガー：君に戦術的優位を与えている敵に使用者が【武器】攻撃を行なう

効果：敵は君の【魅力】修正値に等しい追加ダメージを受ける。

および

君が差し招き呼ぼうとした、影が沸きあがる。君は影に命じてわが身を包ませ、影は守りの渦巻となる。

利益：シュラウド・オヴ・シャドウというパワーを得る。

シュラウド・オヴ・シャドウ

Shroud of Shadow／影衣

パラディン／特徴

霧のような雲のような暗がりが君を包んで渦まく。君の姿は敵の目にさだかに見えず、君の決意はいつそう堅固になる。

【一日毎】◆【影】

マイナー・アクション

使用者

効果：使用者は5の一時的ヒット・ポイントを得、次の自分のターンの終了時まで(部分)視認困難を得る。

レベル11：10の一時的ヒット・ポイント。

レベル21：15の一時的ヒット・ポイント。

マルチクラス：ファイター

英雄級

《剣術の学び手》 [マルチクラス：ファイター]

Student of the Sword
前提条件：【筋】13

利益：ファイターのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

片手近接武器か両手近接武器のいずれかを選ぶこと。1つの遭遇ごとに1回、フリー・アクションとして、君は自分がその分類の武器で行なう次の攻撃ロールに+1のボーナスを加えることができる。その攻撃がヒットしたかミスしたかによらず、君は自分の次のターンの終了時まで、その目標をマークする。

プレイヤーズ・ハンドブック p208

スチューデント・オブ・ザ・ソード

Student of the Sword／剣術の学び手 ファイター／特徴

[遭遇毎]

フリー・アクション 近接・武器

必要条件：特技取得時に選択した武器種別を使用する。

効果：次の攻撃ロールに+1のボーナスを加える。

その攻撃がヒットしたかミスしたかによらず、君は自分の次のターンの終了時まで、その目標をマークする。

《戦士の勤働き》 [マルチクラス：ファイター]

Battle Awareness
前提条件：【筋】13 および【判】13

利益：ファイターのクラス技能リストから選んだ1つの技能が修得済みになる。

1遭遇に1度、君に隣接する敵がシフトするか、君を目標に含まない攻撃を行なった時、君は即応・割込としてその敵に1回の近接基礎攻撃を行なうことができる。

武勇の書 p151

バトル・アウェアネス

Battle Awareness／戦士の勤働き ファイター／特徴

[遭遇毎] ◆【武器】

即応・割込 近接・武器

トリガー：使用者に隣接する敵が、シフトするか、使用者を目標に含まない攻撃を行なう

効果：トリガーとなった敵に1回の近接基礎攻撃を行なう。

《喧嘩屋の戦士》 [マルチクラス：ファイター]

Brawling Warrior
前提条件：【筋】13 または【判】13

利益：ファイターのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君は1遭遇に1回、1つの手で武器を使用しもう一方の手が空いている時に限って、君のターン中にフリー・アクションとして以下の利益のいずれか片方だけを選択できる：(1) 君がたったいま行なった攻撃ロールに+1のボーナスを得る。(2) 次の君のターン開始時までACに+1のボーナスを得る。

武勇の書Ⅱ p146

ブローリング・ウォーリア (1)

Brawling Warrior／喧嘩屋の戦士 ファイター／特徴

[遭遇毎]

フリー・アクション(自分のターン中) 使用者

必要条件：1つの手で武器を使用し、もう一方の手が空いている

トリガー：使用者が攻撃を行なう

効果：トリガーとなった攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

または

ブローリング・ウォーリア (2)

Brawling Warrior／喧嘩屋の戦士 ファイター／特徴

[遭遇毎]

フリー・アクション(自分のターン中) 使用者

必要条件：1つの手で武器を使用し、もう一方の手が空いている

効果：次の君のターン開始時までACに+1のボーナスを得る。

《旋風の戦士》 [マルチクラス：ファイター]

Cyclone Warrior
前提条件：【筋】13 または【敏】13

利益：ファイターのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君は軽装鎧かチェーンメイルを着用しており両手に1つずつの武器を持っている時に限って、1遭遇に1回、君のターン中にフリー・アクションとして、そのターンの終了時まで近接攻撃または近接範囲攻撃のダメージ・ロールに+1のボーナスを得ることを選択できる。このボーナスは11レベルで+2、21レベルで+3に増加する。

武勇の書Ⅱ p146

サイクロン・ウォーリア

Cyclone Warrior／旋風の戦士 ファイター／特徴

[遭遇毎]

フリー・アクション(自分のターン中) 使用者

必要条件：軽装鎧かチェーンメイルを着用し、両手に1つずつの武器を持つ

トリガー：使用者が近接攻撃か近接範囲攻撃を行なう

効果：トリガーとなった攻撃のダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。

11レベル：+2ボーナス。

21レベル：+3ボーナス。

《熱闘の戦士》 [マルチクラス：ファイター]

Wrathful Warrior
前提条件：【筋】13 または【耐】13

利益：ファイターのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

君は1遭遇に1回、近接攻撃または近接範囲攻撃でヒットを受けた時に、君の【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

武勇の書Ⅱ p146

ラスフォール・ウォーリア

Wrathful Warrior／熱闘の戦士 ファイター／特徴

[遭遇毎]

アクション不要 使用者

トリガー：使用者に近接攻撃か近接範囲攻撃がヒットする

効果：使用者は使用者の【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

マルチクラス：ファイター

伝説級

《戦士の洞察力》 [マルチクラス：ファイター]

Battle Acumen

前提条件：いずれかの[マルチクラス：ファイター]特技、ファイターとしての伝説級マルチクラス

利益：君はファイターのクラス特徴である“卓越の戦士”を得る。

武勇の書 p150

戦いの経験を積み、武器の扱いに慣れた結果、君の闘争本能は研ぎ澄まされている。敵に隙があれば素早く適確に隙を突く。打たれた者はほぼ例外なく、過ちに気づいて足を止め、君に面と向かわざるを得ない。

利益：君は機会攻撃の攻撃ルールにボーナスを得る。ボーナスの値は君の【判断力】修正値に等しい。

その機会攻撃が移動によって誘発されたものであった場合、君の機会攻撃がヒットした敵はそこで移動を終了する。その敵にまだアクションが残っているなら、別のアクションで移動を行なうことはできる。

コンバット・スペリオリティ

Combat Superiority／卓越の戦士

ファイター／特徴

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

機会アクション

近接・武器

トリガー：使用者に隣接している敵が、機会攻撃を誘発するアクションをとる

効果：使用者はトリガーとなった敵に対する機会攻撃の攻撃ルールに、使用者の【判断力】修正値に等しいボーナスを得る。

この機会攻撃が移動によって誘発されたものであった場合、君の機会攻撃がヒットした敵はそこで移動を終了する。

《神速の戦闘術》 [マルチクラス：ファイター]

Agile Brawler

前提条件：いずれかの[マルチクラス：ファイター]特技、ファイターとしての伝説級マルチクラス

利益：君はファイターのクラス特徴“神速の戦士”を得る。

武勇の書 II p146

コンバット・アジリティ

Combat Agility／神速の戦士

ファイター／特徴

敵が逃げ切ったつもりになったその時、君はすっと間合いをつめ、思い知れと一撃を加える。

[無限回] ◆ [武器]、[武勇]

機会アクション

近接・武器

トリガー：使用者に隣接している敵が、機会攻撃を誘発するアクションをとる

効果：トリガーを発生させた敵がそのアクションを完了したのち、使用者は自分の【敏捷力】修正値に等しいマス目ぶんのシフトを行なう。このシフトは、シフト開始時よりも目標に近い場所で終えねばならない。しかるのち以下の攻撃を行なう。

目標：トリガーを発生させた敵

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

21レベル：(2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

マルチクラス：レンジャー

英雄級

《荒野の戦士》 [マルチクラス：レンジャー]

Warrior of the Wild

前提条件：【筋】13 または【敏】13

利益：レンジャーのクラス技能リストから1つの技能が“修得済み”となる。

1遭遇に1回、君はレンジャーの“狩人の獲物”のクラス特徴を使用することができる。君が“獲物”に指定した目標は、次の君のターンの終了時まで、君の“獲物”であり続ける。

プレイヤーズ・ハンドブック p208

ハンターズ・クワリー

Hunter's Quarry / 狩人の獲物

レンジャー / 特徴

[遭遇毎]

マイナー・アクション

効果：使用者は使用者が見ることができる、使用者に最も近い敵を“獲物”として指定することができる。1ラウンドに1回、使用者が“獲物”に対して攻撃をヒットさせたなら、攻撃には使用者のレベルに基づく追加ダメージを与える。もし使用者が1ラウンド中に複数回の攻撃を行なうことができるなら、使用者はすべての攻撃ロールが終了した時点でどの攻撃に追加ダメージを適用するかを決定する。もし使用者がハンターズ・クワリーのダメージを使用者のターン開始後に与えたなら、使用者は使用者の次のターンが開始するまで再び与えることは出来ない。

マルチクラス版ハンターズ・クワリーの効果は、次の君のターンの終了時まで持続する。

1レベル：1d6 追加ダメージ。

11レベル：2d6 追加ダメージ。

21レベル：3d6 追加ダメージ。

《二刀の戦士》 [マルチクラス：レンジャー]

Two-Blade Warrior

前提条件：【筋】13 および【敏】13

利益：レンジャーのクラス技能リストから選んだ1つの技能が修得済みになる。

君は1つの片手武器を、それが副武器であるかのように、主武器を扱っていない方の手で使用することができる。

武勇の書 p151

《果敢なる射手》 [マルチクラス：レンジャー]

Courageous Shooter

前提条件：いずれかの[マルチクラス：レンジャー]特技、レンジャーとしての伝説級マルチクラス

利益：君はレンジャーのクラス特徴である“最接近射撃”を得る。

武勇の書 p150

君の攻撃の目標に対して、君よりその目標の近くにいる君の味方が存在しないなら、その目標に対する遠隔攻撃ロールに+1のボーナスを得る。

プライム・ショット

Prime Shot / 最接近射撃

レンジャー / 特徴

[無限回]

アクション不要

使用者

トリガー：使用者より近くに味方がいない目標に遠隔攻撃を行なう。

効果：トリガーとなった目標に対する遠隔攻撃に+1ボーナスを得る。

マルチクラス：ローグ

英雄級

《影の潜み手》

【マルチクラス：ローグ】

Sneak of Shadows

前提条件：【敏】13

利益：〈盗賊〉技能が“修得済み”となる。

1遭遇に1回、君はローグの急所攻撃のクラス特徴を使用することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック p208

スニーク・アタック

Sneak Attack／急所攻撃

ローグ／特徴

【遭遇毎】

アクション不要

近接または遠隔・武器

必要条件：使用者は軽刀剣類、ハンド・クロスボウ、ショートボウ、スリング類を使用していなければならない。

必要条件：この特徴は1ターンに1回まで使用できる。

トリガー：戦術的優位を得ている目標にヒットを与える。

効果：使用者はトリガーとなった攻撃に2d6の追加ダメージを得る。

11レベル：3d6 追加ダメージ。

21レベル：5d6 追加ダメージ。

特殊：この特徴は1ターンに1回まで使用できる。

《無慈悲な隠密》

【マルチクラス：ローグ】

Ruthless Efficiency

前提条件：【筋】13 および【敏】13

利益：〈隠密〉技能が修得済みになる。

君は“無慈悲な乱暴者”のクラス特徴を得る。

武勇の書 p151

君はクラブとメイスに対する習熟を得、これらの武器を急所攻撃と、通常であれば1つの軽刀剣類を必要とするすべてのローグ・パワーおよびローグの“伝説の道”のパワーに使用することができる。

ルースレス・ラフィエン

Ruthless Ruffian／無慈悲な乱暴者

ローグ／特徴

【無限回】

アクション不要

近接・武器

必要条件：クラブかメイスを使用している。

トリガー：[威嚇]キーワードを持つ攻撃を行なう。

効果：ダメージ・ロールに使用者の【筋力】修正値を加える。

《狡猾なる回避》

【マルチクラス：ローグ】

Sly Dodge

前提条件：【敏】13 および【魅】13

利益：〈威圧〉または〈はったり〉技能が修得済みになる。

1遭遇に1度、1体の敵が君に機会攻撃を行なった時、君はその攻撃に対するACに自分の【魅力】修正値を加えることができる。

武勇の書 p150

スライ・ドッジ

Sly Dodge／狡猾なる回避

ローグ／特徴

【遭遇毎】

アクション不要

使用者

トリガー：ACを目標とした機会攻撃の目標となる。

効果：使用者はACに【魅力】修正値を加える。

《陰に潜む者》

【マルチクラス：ローグ】

Twilight Adept

前提条件：【敏】13 または【知】13

利益：〈隠密〉技能が修得済みになる。

君は1遭遇に1回、君のターン中にフリー・アクションとして、そのターンの終了時までローグのクラス特徴“忍びの巧み”の利益を得ることを選択できる。

武勇の書 II p145

君は3マス以上移動したとしても〈隠密〉判定にペナルティを受けない。君が疾走したことによって〈隠密〉判定に受けるペナルティは-10ではなく-5になる。

君が移動を開始した場所から3マス以上離れた場所で移動を終え、その時点で遮蔽または視認困難を有しているなら、君は隠れるために〈隠密〉判定を1回行なうことができる。ただしその遮蔽は、君の間が君と敵の間に位置していることによって君に提供しているものであってはならない。

カニング・スニーク

Cunning Sneak／忍びの巧み

ローグ／特徴

【遭遇毎】

フリー・アクション(自分のターン中) 使用者

トリガー：使用者が3マス以上移動する。

効果：使用者に対する〈隠密〉判定ペナルティは-5ではなく0になる。疾走していたなら-10ではなく-5になる。

移動を開始した場所から3マス以上離れた場所で移動を終えた時点で、味方の接敵面によらない遮蔽か、視認困難を有しているなら、使用者は〈隠密〉判定を行なうことができる。

伝説級

《一番槍》

【マルチクラス：ローグ】

First In

前提条件：いずれかの[マルチクラス:ローグ]特技、ローグとしての伝説級マルチクラス

利益：君はローグのクラス特徴である“先制攻撃”を得る。

武勇の書 p150

スカウンドレルにとって、戦闘は早く終わるほど良いものだ。戦闘開始直後の数瞬で痛烈な打撃を与え、そのまま一気に畳みかけて、増援を呼ばれる前に衛兵を始末するのだ。

利益：君は各遭遇の開始時点で、その遭遇においてまだ行動していないクリーチャーすべてに対して戦術的優位を得る。(訳註：フリー・アクションはまだ自分のイニシアチブ順が来ていなくても他者のターン中に行なうことができるが、“まだ行動していない”という条件を判断する際、フリー・アクションを行なったかどうかは考慮の対象とならない)

ファースト・ストライク

First Strike／先制攻撃

ローグ／特徴

【遭遇毎】

アクション不要

使用者

トリガー：遭遇を開始する。

効果：使用者は、この遭遇においてまだ行動していないクリーチャーすべてに対して戦術的優位を得る。