

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。

【無限回】◆【秘術】、【冷気】、【装具】

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標：爆発の範囲内の敵すべて

攻撃：【知力】対“頑健”

ヒット：【知力】修正値の【冷気】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レベルの時点で、このダメージは(【知力】修正値の2倍)に増加する。

リペリング・シールド

Repelling Shield／反発の盾

ウィザード／汎用／10

突然、秘術のエネルギーで作られた盾が現れ、攻撃を防いで敵を跳ね飛ばす。

【遭遇毎】◆【秘術】

即応・割込 使用者

トリガー：使用者に1回の近接攻撃がヒットする。

効果：使用者の次のターンの終了時まで、使用者はACと反応防御値に+4のパワー・ボーナスを得る。この効果の持続中、いずれかのクリーチャーが使用者に近接攻撃を行ったなら、攻撃の処理がすべて終了した後に1マス押しやることができる。

ロウジング・アソルト

Rousing Assault／熱狂の猛襲

ウォーロード／攻撃／1

君の大胆な攻撃は、君の鼓舞に力を与える。

【無限回】◆【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：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、使用者が使うウォーロードの【回復】パワーが回復させるヒット・ポイントは、使用者の【魅力】修正値に等しい値だけ増加する。21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【筋力】修正値)ダメージに増加する。

エルドリッチ・ストライク

Eldritch Strike／妖光打撃

ウォーロック／攻撃／1

君は目前に立つ敵を討つためのパワーをかき集める。

【無限回】◆【秘術】、【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：【魅力】または【耐久力】対AC

ヒット：(1[W]+【魅力】または【耐久力】修正値)ダメージ。使用者は目標を1マス横滑りさせる。21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【魅力】または【耐久力】修正値)ダメージに増加する。

特殊：使用者は1レベルの時点で、このパワーによる攻撃に【魅力】と【耐久力】のどちらを用いるのかを決定する。1度選んだなら、後から変更することはできない。このパワーは近接基礎攻撃として扱われる。あなたはこのパワーを、クラス特徴のエルドリッチ・ブラストの代わりに選択することができる。

イセリアル・サイドステップ

Ethereal Sidestep／エーテル化回避

ウォーロック／汎用／10

君は現実性の裂け目を通り抜け、数フィート離れた場所に姿を現す。

【無限回】◆【秘術】、【瞬間移動】

移動アクション 使用者

効果：使用者は1マスの瞬間移動を行う。

ゲイズ・オヴ・ディファイアンス

Gaze of Defiance／反撃の凝視

クレリック／攻撃／1

恐れを知らぬ眼光是、君の味方に狙うべき目標を教える。

【無限回】◆【信仰】、【装具】、【精神】

標準アクション 遠隔・5

目標：クリーチャー1体

攻撃：【判断力】対“意志”

ヒット：(1d8+【判断力】修正値)の【精神】ダメージ。使用者の味方は使用者の次のターンの終了時まで、目標に対する攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得る。もし使用者の次のターンの終了時まで目標が使用者を攻撃したなら、ボーナスは+3に増加する。21レベルの時点で、ダメージは(2d8+【判断力】修正値)ダメージに増加する。

ウォーク・アamong・ザ・ウーンデッド

Walk Among the Wounded／傷つきし仲間の合間を縫って

クレリック／汎用／6

君が味方の傍らを通り過ぎるだけで、その存在が彼らの心を燃え立たせる。

【遭遇毎】◆【信仰】

移動アクション 使用者

効果：使用者は自分の移動速度までの移動を行なえる。この移動中の任意の時点で隣接した味方は、使用者の次のターンの終了時までACに+1のパワー・ボーナスを得る。あなたが“重傷”であるなら、このボーナスは+2に増加する。

チャレンジング・ストライク

Challenging Strike／挑戦の打撃

パラディン／攻撃／1

君の強力な打撃は、君の敵を君に向き直させずにはおかない。

【無限回】◆【信仰】、【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：【筋力】対AC

君が“重傷”であるなら、この攻撃は【筋力】対目標のACまたは“意志”の低い方になる。

ヒット：(1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時、または使用者が目標に隣接しないマス目に移動した時点までマークされた状態になる。21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【筋力】修正値)ダメージに増加する。

ノックダウン・アソルト

Knockdown Assault／打ち倒す猛襲

ファイター／攻撃／1

君が敵に武器を叩きつけると、敵は足がかりを失う。

【無限回】◆【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：【筋力】対“頑健”

ヒット：(【筋力】修正値)ダメージ。目標は倒れて伏せ状態になる。

特殊：突撃の際、近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用することができる。

デアリング・シャウト

Daring Shout／豪胆なる雄叫び ファイター／汎用／6

君は胆力をふりしぼり、至近にいる敵に対して、君を攻撃するように挑みかかる。

【遭遇毎】◆【武勇】

マイナー・アクション 近接範囲・爆発1

目標： 使用者が見ることができる爆発の範囲内の敵すべて

効果： それぞれの目標は、使用者の次のターンの終了時までマークされた状態になる。さらに使用者は【耐久力】修正値＋爆発範囲内の目標数に等しい値の一時的ヒット・ポイントを得る。

ハンターズ・チームワーク

Hunter's Teamwork／狩人の連携 レンジャー／攻撃／1

君はそばにいる味方を活用し、攻撃への優位性を得る。

【無限回】◆【武勇】、【武器】

標準アクション 遠隔・武器

目標： クリーチャー1体

攻撃： 【敏捷力】対AC

目標に2体以上の味方が隣接しているなら、君は目標に対する攻撃に戦術的優位を得る。

ヒット： (1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。
21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【敏捷力】修正値)ダメージに増加する。

プロビング・ストライク

Probing Strike／探りの打撃 ローグ／攻撃／1

君は攻撃することで、敵の防御の弱点を見抜く。

【無限回】◆【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： 【敏捷力】対AC

ヒット： (1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。
21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【敏捷力】修正値)ダメージに増加する。

特殊： 使用者は、使用者の次のターンの終了時までに行なう、目標に対する次の攻撃に+1のパワー・ボーナスを得る。

ヒドゥン・ブレード

Hidden Blade／隠剣 ローグ／汎用／6

君は小型の武器を攻撃の瞬間まで隠す。

【遭遇毎】◆【武勇】

マイナー・アクション 使用者

必要条件： 使用者は(盗賊)を習得していなくてはならない。

効果： 使用者は使用者の次のターンの終了時までに行なわれる、副武器を用いた次の攻撃に戦術的優位を得る。

アーキング・ファイアー

Arcing Fire／弧を描く炎 ソーサラー／攻撃／1

君の放つ炎は、間に立ち塞がる敵諸共に目標を焼く。

【無限回】◆【秘術】、【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： 【魅力】対“反応”

ヒット： (1d8+【魅力】修正値)の[火]ダメージ。この攻撃について目標に対して遮蔽を提供している敵は、使用者の【魅力】修正値に等しい値の[火]ダメージを受ける。
21レベルの時点で、ダメージは(2d8+【魅力】修正値)ダメージに増加する。

グラスピング・タイド (ドルイド版)

Grasping Tide／高潮の掌握 ドルイド／攻撃／1

君の敵勢のど真ん中に水の渦巻きが現れ、彼らを引きずり込む。

【無限回】◆【装具】、【原始】

標準アクション 遠隔範囲・爆発1・10マス以内

目標： 爆発の範囲内の敵すべて

攻撃： 【判断力】対“頑健”

ヒット： (1d6+【判断力】修正値)ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標が爆発の効果範囲から離れたなら、使用者は1回の機会攻撃として目標に対して二次攻撃を行う。
21レベルの時点で、ダメージは(2d6+【判断力】修正値)ダメージに増加する。

二次攻撃： 【判断力】対“反応”

ヒット： 使用者は目標を倒して伏せ状態にする。

カッティング・ワーズ

Cutting Words／痛烈な言葉 バード／攻撃／1

君の魔法の力を借りることで、君の言霊は、敵を戦術的失策へと誘い込む武器と化す。

【無限回】◆【秘術】、【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： 【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マス引き寄せる。
21レベルの時点で、ダメージは(2d8+【魅力】修正値)ダメージに増加する。

フォー・トゥ・フォー

Foe to Foe／敵から敵へ バーバリアン／攻撃／1

戦いの喧騒の中、君は敵を抹殺するたびに満たされて行き、そして戦いの激怒は、次の敵への道を切り開く。

【無限回】◆【原始】、【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： 【筋力】対AC

ヒット： (1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。この遭遇中、使用者が1体以上の雑魚では無い敵のヒット・ポイントを0以下に低下させているなら、この攻撃は1d8ポイントの追加ダメージを与える。激怒中ならば、この追加ダメージは1d10に代わる。
21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【筋力】修正値)ダメージに増加する。

ラーフ・イット・オフ

Laugh it Off／笑止千万 バーバリアン／汎用／6

君は敵の攻撃を笑い飛ばす。君の無限の胆力を前にしては、いかなる努力も無意味に思える。

【遭遇毎】◆【原始】

即応・割込 使用者

トリガー： 使用者に1回の敵の攻撃がヒットする。

効果： 使用者の【耐久力】修正値に等しい値だけトリガーとなった攻撃のダメージを減らす。使用者は使用者の次のターンの終了時まで、トリガーとなった敵に行なう次の攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

リフォーカス

Refocus／再集中

ウィザード／汎用／6

あなたは深呼吸をし、心の中で呪文書のページを繰る。

【一日毎】◆【秘術】

マイナー・アクション

使用者

効果: 使用者は未使用のウィザード汎用パワーか一日毎パワー1つを、使用者の呪文書に書き込まれている同レベルの異なるパワーに交換することができる。使用者は使用者の次のターンの終了時までに行なう、交換したパワーによる攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得る。

イネヴァタブル・ウェーブ

Inevitable Wave／不可避の波

ウォーロード／攻撃／1

あなたとあなたの味方は、上げ潮のような容赦ない力で襲い掛かる。

【無限回】◆【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: 【筋力】対AC

ヒット: (1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標に突撃を行なう味方は使用者の【知力】修正値に等しい値の追加ダメージを得る。

21レベル: (2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

特殊: 突撃の際、近接基礎攻撃の代わりにこのパワーを使用することができる。

ドラゴンズ・ティナシティ

Dragon's Tenacity／ドラゴンの強靭さ

ウォーロード／汎用／6

あなたと味方は傷つくことで、ドラゴンのような苛烈さと不屈さを得て、より激しく打ち据える。

【遭遇毎】◆【武勇】

マイナー・アクション

近接範囲・爆発5

目標: 使用者と爆発の範囲内の“重傷”の味方すべて

効果: それぞれの目標は、使用者の次のターンの終了時まで、攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

特殊: 使用者がドラゴンボンであるなら、攻撃ロールへのパワー・ボーナスは+3に増加する。

インヴィゴレイティング・アソルト

Invigorating Assault／活力をもたらす猛襲

クレリック／攻撃／1

君は敵を攻撃する間にも、近くに立つ味方を元気付ける祈禱を詠唱する。

【無限回】◆【信仰】、【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: 【筋力】対AC

ヒット: (1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

21レベル: (2[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

効果: 使用者に隣接する味方1体は、使用者の【判断力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。

ヒーリング・サークル

Healing Circle／治癒の円陣

クレリック／汎用／16

心落ち着く光輝が、君と君の仲間を取り巻く。

【一日毎】◆【信仰】、【治癒】、【区域】

マイナー・アクション

近接範囲・爆発5

目標: 使用者と爆発の範囲内の味方すべて

効果: それぞれの目標は15ヒット・ポイントを回復する。爆発は遭遇の終了時まで持続する治癒の輝きの【区域】を作る。使用者か使用者の味方が【区域】内で回復力を消費するなら、彼もしくは彼女は5+使用者の【魅力】修正値に等しい値のヒット・ポイントを追加して回復する。

フォービディング・ストライク

Forbidding Strike／怯ませる打撃

パラディン／攻撃／1

君は信仰力による攻撃により、君の盾の持つ魔法的防護を味方にまで差し伸ばす。

【無限回】◆【信仰】、【武器】

標準アクション

近接・武器

必要条件: 使用者は盾を使用していないとしない。

目標: クリーチャー1体

攻撃: 【筋力】対AC

ヒット: (1[W]+【筋力】修正値)ダメージ。使用者に隣接する1体の味方は、使用者の次のターンの終了時まで、すべてのダメージに対する抵抗2を得る。

11レベル: すべてのダメージに対する抵抗5。

21レベル: すべてのダメージに対する抵抗10。

フレア・オヴ・ディヴァイン・ヴェンジャンス

Flare of Divine Vengeance／信仰の報復の炎

パラディン／汎用／6

君のディヴァイン・チャレンジのエネルギーが光を放って炸裂し、君を治すとともに敵を打ち据える力を増強する。

【一日毎】◆【信仰】、【回復】

即応・割込

使用者

トリガー: 使用者のディヴァイン・チャレンジの目標が、使用者に攻撃をヒットする。

効果: 使用者は1回の回復力を使うことができる。使用者は使用者の次のターンの終了時まで、トリガーとなった敵に対する攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

クローズ・ザ・ギャップ

Close the Gap／穴埋め

ファイター／汎用／2

君の敵が倒れたなら、君はすばやく動き、新たな敵に挑戦する。

【遭遇毎】◆【武勇】

即応・対応

使用者

トリガー: 使用者によりマークされている隣接した敵のヒット・ポイントが0以下に低下する。

効果: 使用者は【敏捷力】修正値に等しい値のマスだけ移動する。この移動の終了後に隣接している敵1体は使用者によりマークされる。マークは使用者の次のターンの終了時まで持続する。

ファランクス・リーダー

Phalanx Leader／方陣指揮官

ファイター／汎用／10

あなたは仲間を堅固な盾の背後に集結させて有利な状況を得る。

【遭遇毎】◆【武勇】

マイナー・アクション

使用者

必要条件: 使用者は1枚の盾を使用していないとしない。

効果: 使用者は使用者の次のターンの終了時まで、あなたに隣接している味方のACと反応防御値に+2の盾ボーナスを与え、使用者の近接攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

シールド・オヴ・ブレード

Shield of Blades／刃の盾 レンジャー／攻撃／1

君は二刀で攻撃している間も、一刀を用いて身を守る。

【無限回】◆【武勇】、【武器】

標準アクション 近接・武器

必要条件：使用者は2つの近接武器を装備してはならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【筋力】対AC

ヒット：(1[W]+【筋力】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、ACに+2パワー・ボーナスを得る。

21レベル：(2[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。

クレバー・ストライク

Clever Strike／巧妙な打撃 ローグ／攻撃／1

君はちょっと注意を逸らすだけで、致命的な攻撃を行なう好機を得る。

【無限回】◆【武勇】、【武器】

標準アクション 近接・武器

必要条件：使用者は軽刀剣類を装備してはならない。

目標：クリーチャー1体

攻撃：【敏捷力】対AC

ヒット：(1[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。

21レベル：(2[W]+【敏捷力】修正値)ダメージ。

特殊：目標に攻撃が可能な味方が隣接しているなら、使用者の攻撃は目標に対して戦術的優位を得る。

フォーカスト・フェーリィ

Focused Fury／集中する怒り アヴェンジャー／攻撃／1

君は君が選んだ獲物を打ち据えることで、別の敵を追い払うことができる。

【無限回】◆【信仰】、【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：【判断力】対AC

ヒット：(1[W]+【判断力】修正値)ダメージ。目標が使用者のオース・オヴ・エンミティ目標であるなら、使用者は隣接する別の敵を2マス押しやることができる。

21レベル：(2[W]+【判断力】修正値)ダメージ。

アストラル・ウィンド

Astral Wind／アストラル海の風 インヴォーカー／攻撃／1

君から吹き出る信仰の風鳴りが、君の敵を吹き戻す。

【無限回】◆【信仰】、【装具】

標準アクション 近接範囲・噴射3

目標：噴射の範囲内のクリーチャーすべて

攻撃：【判断力】対“頑健”

ヒット：(1d6+【判断力】修正値)ダメージ。使用者は目標を1マス押しやる。目標が次のターンに使用者に近づくように移動するなら、使用者の【耐久力】修正値に等しい値の追加ダメージを与える。

21レベル：(2d6+【判断力】修正値)ダメージ。

リーフ・ウォール(ドルイド版)

Leaf Wall／木の葉の壁 ドルイド／汎用／6

風の精霊が渦巻く木の葉の嵐を解き放ち、君の味方を隠蔽して敵を惑わせる。

【一日毎】◆【創造】、【原始】

マイナー・アクション 遠隔範囲・壁状5・10マス以内

効果：君は緑と黄金の木の葉が舞い踊る、遭遇の終了時まで持続する壁を創造する。壁の高さは最高で4マスである。壁のマスの内側にいる味方、または壁を通過する攻撃に対し視認困難を与える。壁のマスに進入するかターンを開始した敵は、その敵の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

クローフト・バーサーカー・レイジ

Clawfoot Berserker Rage／クローフト狂戦士の激怒

バーバリアン／攻撃／5

あなたは共に戦う仲間を傷つけた者に復讐するため、ベヒモスの憤怒を放つ。

【一日毎】◆【原始】、【激怒】、【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：【筋力】対AC

ヒット：(3[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

ミス：半減ダメージ。

効果：クローフト狂戦士の激怒に入る。この激怒が終るまで、使用者から5マス以内に位置する味方が“重傷”になったなら、使用者は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得、かつ即応アクションとして1回の近接基礎攻撃を行うことができる。

フレンジード・ビースト・レイジ

Frenzied Beast Rage／狂暴なる獣の激怒

バーバリアン／攻撃／9

君は原始の怒りに取り付かれ、自己破壊的な暴虐に没入する。

【一日毎】◆【原始】、【激怒】、【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：【筋力】対AC

ヒット：(3[W]+【筋力】修正値)ダメージ。

ミス：半減ダメージ。

効果：狂暴なる獣の激怒に入る。この激怒が終るまで、使用者は1ラウンドに1回マイナー・アクションを使い5ダメージをこうむることで、使用者に隣接する敵に対して5+使用者の【耐久力】修正値に等しい値のダメージを与えることができる。使用者がこうむるダメージは減少させたり無効にすることはできない。

フロストウィンド・ブレード

Frostwind Blade／霜風の刃 ソードメイジ／攻撃／1

君が敵を掠め斬ると、傷口からは元素の渾沌の寒風が吹き出す。

【無限回】◆【秘術】、【冷気】、【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：【知力】対AC

ヒット：(1[W]+【知力】修正値)の【冷気】ダメージ。使用者の3マス以内にいる使用者にマークされた別の敵1体は、使用者の【耐久力】修正値に等しい値の【冷気】ダメージをこうむる。

21レベル：(2[W]+【知力】修正値)の【冷気】ダメージ。

アンバランシング・フォース

Unbalancing Force／よろめかす力場 アーティフィサー／攻撃／1

君が装具を向けて打ちのめした敵は、君の味方の攻撃にたやすくよろめく。

【無限回】◆【秘術】、【力場】、【装具】

標準アクション 遠隔・5

目標：クリーチャー1体

攻撃：【知力】対“頑健”

ヒット：(1d8+【知力】修正値)の【力場】ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標に対して使用者の味方がヒットするなら、目標は1マス押しやられる。

21レベル：(2d8+【知力】修正値)の【力場】ダメージ。