

# 儀式関連特技

# 英雄級

## 《儀式修得者》

Ritual Caster

前提条件：〈宗教〉あるいは〈魔法学〉を修得済み

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第10章を参照のこと。儀式の中には〈治療〉や〈自然〉の技能を使用するものもあるが、儀式の執行方法を理解するには〈魔法学〉や〈宗教〉の技能が必要なのだ。

プレイヤーズ・ハンドブック p196

## 《熟練儀式執行者》

Expert Ritualist

前提条件：《儀式修得者》特技

利益：君は儀式の執行中に行なうすべての技能判定に+2のボーナスを得る。

プレイヤーズ・ハンドブック2 p186

## 《薬草師》

Herbalist

前提条件：〈自然〉または〈地下探検〉を修得済み、かつ〈治療〉を修得済み

利益：君は病気を治療するための〈治療〉判定に+5ボーナスを得る。

さらに、君は5レベルになった時点で、儀式書なしにプリュー・ポーションの儀式を修得し、執行することができるようになる。

原始の書 p142

## 《野生の賢者》

Wild Sage

前提条件：〈自然〉を修得済み

利益：君は〈自然〉知識判定および“自然”起源のクリーチャーを識別するためのモンスター知識判定に+5特技ボーナスを得る。

さらに、以下の儀式から1つを選ぶこと：ダウジング・ロッド、ポータンド・ウェザー、トラヴェラーズ・カモフラージュ。君は儀式書なしにその儀式を修得し、1日に1回だけ構成要素費用を払うことなくその儀式を執行することができる。

原始の書 p142

## 《錬金術師》

Alchemist

利益：君は自分のレベル以下の錬金術アイテムを作成することができる。そのためには、君は正しい調合式を持っており、適切な技能を修得していなければならない。

特殊：君がクラス特徴として《儀式修得者》の特技を得られる場合、君はその特技のかわりに《錬金術師》の特技を得ることができる。

モルデンカイネンの魔法大百貨 p129 他

# 儀式関連特技

# クラス

## 《調合の名人》

Master Mixer

前提条件：アーティフィサー

利益：君は(自分のレベル+3)以下のレベルの錬金術アイテムを作成することができる。ただし、そのためには正しい調合式と適切な技能が必要となる。

特殊：クラス特徴によって《儀式修得者》の特技を得られる場合、君はその代わりにこの特技を選択できる。

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p91

## 《名匠》

Master Crafter

前提条件：アーティフィサー

利益：魔法のアイテムを作成するためにエンチャント・マジック・アイテムの儀式を利用するとき、君は(自分のレベル+【知力】修正値)以下のレベルの魔法のアイテムを作成することができる。

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p93

## 《“娘”との契約》

Daughter's Promises

前提条件：ウォーロック、“地獄の契約”

利益：君の“契約の恩恵”は以下に変更される：

君の“ウォーロックの呪い”の作用を受けている敵のヒット・ポイントが0に低下したなら、君はその敵から1マス以内の敵に対して(5+君のレベルの半分)に等しい値の[火]ダメージを与える。

君はまた、君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。

ドラゴン誌#382 p51

## 《暗黒の奇蹟》

Dark Thaumaturgy

前提条件：ウォーロック、《“娘”との契約》特技

利益：君は1日の間に“マイルストーン”に達する毎に、1つの儀式に関連するすべての技能判定に+3ボーナスを得る。

ドラゴン誌#382 p51

## 《経典写経》

Scribe Sutra

前提条件：ルーンプリースト

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“警護”系統の諸儀式

ブリュー・ポーション

ジェントル・リボウズ

マジック・サークル

さらには、通常の半分の時間で(つまり儀式書をつくるのと同じ時間で)巻物を作成することができる。

ドラゴン誌#404 Class Acts: Rune Priest, Shan Zi of Kara-Tur

# 儀式関連特技

# 種族／地域／信仰

## 《河川育ちの儀式執行者》

River-Born Ritualist

前提条件：ハーFRING

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのよう  
に、以下の各儀式を修得し執行することができる：

アニマル・メッセンジャー

ウォーター・ウォーク

君はこれらの儀式について1日1回、構成要素費用を支払うことなく執  
行することができる。

加えて、君は〈自然〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

ドラゴン誌#381 p83

## 《折衝体得》

Master Communicator

前提条件：ハーフェルフ

利益：君はコンプリヘンド・ランゲージズの儀式を修得する。

1日1回、君はこの儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行す  
ることができ、かつ儀式の執行に用いる〈魔法学〉を〈交渉〉に置き換え  
ることができる。

ドラゴン誌#385 p68

## 《火消し団員》

Firequench Aspirant

前提条件：ターマルーン地域の背景

利益：君は[火]抵抗2を得る。11レベルになった時点で、この抵抗  
は5に増加する。21レベルになった時点で、この抵抗は8に増加する。

加えて、君はアーケイン・マークの儀式を修得し、儀式書なしで執行  
することができる。

ドラゴン誌#376 p50

## ターマルーン(復活アイビア)の地域特典

Tarmalune Regional Benefit

君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  
たなら、君は君の次のターンの終了時まで移動速度に+1ボーナス  
を得る。

君はまたすべての〈交渉〉判定に+2ボーナスを得る。

ドラゴン誌#376 p45

## 《インドルフィンの造船士》

Indolphyn Dockhaunt

前提条件：風昇港地域の背景

利益：君は“平衡感覚”による〈軽業〉判定と、“登攀”による〈運動〉  
判定に+2ボーナスを得る。

加えて、君はメイク・ホウルの儀式を修得し、儀式書なしで執行すこ  
うができる。

ドラゴン誌#376 p50

## 風昇港(復活アイビア)の地域特典

Windrise Ports Regional Benefit

君はマルチクラス特技を、1つのクラスではなく2つのクラスにつ  
いて得ることができる。君はまた追加の言語を1つ選択することが  
できる。

ドラゴン誌#376 p48

## 《“母”の繁茂》

Mother's Bloom

前提条件：2レベル、チョンティーア信仰

利益：君はブルームの儀式を修得する。君は儀式書を必要とするこ  
となく、小休憩の間に5分間でブルームの儀式を執行することができ  
る。小休憩の間に儀式を執行しても、君の休憩は阻害されない。

もし儀式の効果範囲内にいるクリーチャーが小休憩の終了時に回復  
力を消費するなら、そのクリーチャーは回復力毎に君の【判断力】に等  
しい値の追加ヒット・ポイントを回復させる。

1日1回、君はブルームの儀式に必要な構成要素費用を消費せずに  
執行することができる。

ドラゴン誌#412 Channel Divinity: Chauntea and Silvanus

## 《万物の父の弟子》

Pupil of the All-Father

前提条件：任意の信仰系クラス、モラディン信仰

利益：君はエンチャント・マジック・アイテムとメイク・ホウル儀式を修  
得し、儀式書なしで執行することができる。

エンチャント・マジック・アイテムで武器や鎧を作成する場合、君は4レ  
ベル高いものとして儀式を執行できる。

1日1回、君はメイク・ホウルの儀式を執行する場合、必要な構成要素  
費用が100gp以下であるなら、構成要素費用を消費せずに執行すこ  
うができる。

ドラゴン誌#385 p76

# 儀式関連特技

# 体得

## 《呪縛系統体得》

### Binding Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、マジック・サークルおよび“呪縛”系統の儀式1つの修得

利益：君は“自然”以外の起源を持つクリーチャーに対するとき、〈交渉〉や〈威圧〉技能に代わり〈魔法学〉か〈宗教〉技能を使用することができる。

また、君はこのように使用する際の〈魔法学〉判定と〈宗教〉判定に+2ボーナスを得る。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“呪縛”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《作成系統体得》

### Creation Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、エンチャント・マジック・アイテムおよび“作成”系統の儀式1つの修得

利益：1日3回、君は1分以上の執行時間を必要とする儀式を半分の時間で執行することができる。

君は君のレベルより2高いものとしてエンチャント・マジック・アイテム儀式を執行することができる。

もし君が《錬金術師》儀式を修得しているなら、君は君のレベルより2高いものとして錬金術アイテムを作成することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《欺瞞系統体得》

### Deception Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、チェンジ・セルフおよび“欺瞞”系統の儀式1つの修得

利益：君は〈はったり〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君が儀式によって得られる技能判定を行なうか、“欺瞞”系統儀式の一部として技能判定を行なう場合、指示された技能の代わりに〈はったり〉を使用することができる。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“欺瞞”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《占術系統体得》

### Divination Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、リード・オーメンズおよび“占術”系統の儀式1つの修得

利益：君はイニシアチブ判定に+2の特技ボーナスを得る。

君は君のレベルより4高いものとして“占術”系統の儀式を執行することができる。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“占術”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《探検系統体得》

### Exploration Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、エンデュア・エレメンツおよび“探検”系統の儀式1つの修得

利益：君が〈持久力〉判定を行なう時、君は〈魔法学〉判定か〈自然〉判定か〈宗教〉判定を代用することができる。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“探検”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《快復系統体得》

### Restoration Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、コムレイディス・サッカーおよび“快復”系統の儀式1つの修得

利益：君が“底力”を与えるための〈治療〉判定に成功したなら、対象は通常なら“底力”を使用することで得られる防御ボーナスを得る。

君がセーヴィング・スローを与えるための〈治療〉判定に成功したなら、目標はセーヴィング・スローに+2のパワー・ボーナスを得る。

君は君のレベルより2高いものとして“快復”系統の儀式を執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《念視系統体得》

### Scrying Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、ウィザーズ・サイトおよび“念視”系統の儀式1つの修得

利益：君が“念視”系統の儀式により〈魔法学〉判定か〈看破〉判定か〈知覚〉判定を行なう場合、君はロールを2回行なって高い方の値を使用することができる。

君が作り出す念視センサーを感知するための難易度は5だけ増加する。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“念視”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《移動系統体得》

### Travel Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、“移動”系統の儀式2つの修得

利益：君が執行する“移動”系統の儀式の持続時間は2倍になる。君を含むグループの探検移動速度は1高いものとして扱ふ。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“移動”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

## 《警護系統体得》

### Warding Mastery

前提条件：《儀式修得者》特技、“警護”系統の儀式2つの修得

利益：君は畏や危険要因を捜索するための〈知覚〉判定と、畏や危険要因を無力化するための〈魔法学〉判定と〈盗賊〉判定に+2の特技ボーナスを得る。

君は“警護”系統の儀式の一部として行なう技能判定と技能判定への修正値に+2を得る。

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“警護”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#405 Heroic Tier Rituals

# 儀式関連特技

# 伝説級

## 《ギスゼライの次元旅行者》

Githzerai Planewalker

前提条件：11レベル、ギスゼライ

利益：君がリンクト・ポータル、プレイナー・ポータル、トゥルー・ポータルの儀式を執り行なう際、執行時間は本来の半分になり、君はその儀式のために行なう技能判定に+5ボーナスを得る。さらに、君は《儀式修得者》特技を修得していなくてもこれらの儀式を修得し、執行することができる。

プレイヤーズ・ハンドブック3 p186

## 《迷宮の注入師》

Dungeon Enchanter

前提条件：11レベル、アーティフィサー、《儀式修得者》

利益：君のエンチャント・マジック・アイテムとトランスファー・エンチャントメント儀式の執行時間は1時間になる。

ドラゴン誌#381 p62

## 《秘術の儀式会得者》

Arcane Ritualist

前提条件：11レベル、任意の秘術系クラス

利益：君が修得した儀式を1つ選ぶこと。その儀式の対応技能を〈魔法学〉に変更し、儀式の一部として実施する技能判定に+2のボーナスを得る。

君は新たな儀式を修得するたびに、この特技の対象となる儀式を、新たに得たばかりの儀式へと変更してもよい。

特殊：君はこの特技を複数回取得できる。この特技を選択するたびに、別の儀式を選ぶこと。

秘術の書 p132

## 儀式関連特技

## ヴィスタニの血統

### 《ヴィスタニのさだめ》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Heritage

前提条件：人型種族

利益：君は遭遇毎パワーとしてイーヴル・アイ・オヴ・ザ・ヴィスタニを得る。さらに、君はヴィスタニを除く者に対する〈交渉〉判定に+2を得る。君はヴィスタニ・ブルーディング儀式を修得して執行できる。

ドラゴン誌#380 p86

訳註：ヴィスタニ・ブルーディングという名称の儀式は存在しない。

#### イーヴル・アイ・オヴ・ザ・ヴィスタニ

Evil Eye of the Vistani／ヴィスタニの邪視

特技／攻撃

君が敵に悪意を込めた一瞥をくると、敵は震え上がる。

[遭遇毎] ◆ [魅了]

マイナー・アクション

遠隔・10

目標：クリーチャー1体

攻撃：【知力】または【判断力】または【魅力】+3対“意志”

レベル11：【知力】または【判断力】または【魅力】+6対“意志”

レベル21：【知力】または【判断力】または【魅力】+9対“意志”

ヒット：使用者の次のターンの終了時まで、目標は使用者に戦術的優位を与え、かつ自ら望んで使用者に接近することができなくなる。

### 《ヴィスタニの守護者》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Guardian

前提条件：《ヴィスタニのさだめ》

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“呪縛”系統の諸儀式

“警護”系統の諸儀式

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“呪縛”系統か“警護”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#380 p86

### 《ヴィスタニの治療者》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Healer

前提条件：《ヴィスタニのさだめ》

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“快復”系統の諸儀式

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“快復”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#380 p86

### 《ヴィスタニの旅芸人》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Jongleur

前提条件：《ヴィスタニのさだめ》

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

バードの諸儀式

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下のバードの儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#380 p86

### 《ヴィスタニの先導者》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Pathfinding

前提条件：《ヴィスタニのさだめ》

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“探検”系統の諸儀式

“移動”系統の諸儀式

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“探検”系統か“移動”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#380 p86

### 《ヴィスタニの先見者》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Seer

前提条件：《ヴィスタニのさだめ》

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“占術”系統の諸儀式

“念視”系統の諸儀式

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“占術”系統か“念視”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#380 p87

### 《ヴィスタニの盗賊》

[ヴィスタニの血統]

Vistani Thief

前提条件：《ヴィスタニのさだめ》

利益：君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“欺瞞”系統の諸儀式

1日1回、君は君が修得している、君のレベル以下の“欺瞞”系統の儀式に必要な構成要素費用を消費せずに執行することができる。

ドラゴン誌#380 p87

# 儀式関連特技

# ドラゴンマーク①

## 《嵐のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Storm

利益：[雷鳴]または[電撃]のパワーによる攻撃を敵1体にヒットさせると、君はその敵を1マス横滑りさせることができる。

また、君は飛行移動速度に+1のボーナスを得る。

さらに、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

ウォーター・ウォーク  
エンデュア・エレメンツ  
エンハンス・ヴェサル  
サモン・ウインズ

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p86

( **リランダー氏族** : **ハーフェルフ** )

## 《影のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Shadow

利益：君が隠れているときに攻撃を行ない、その攻撃がすべての目標に対してミスしたなら、君は隠れたままでいられる。

同じように、修得しているパワーの恩恵で瞬間移動が行なえるとき、君は1マスぶん多く瞬間移動を行なうことができる。

加えて、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“欺瞞”系統の諸儀式  
“念視”系統の諸儀式  
シークレット・ページ  
シャドウ・ウォーク  
ノック  
マスキング・シュラウド

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p88

( **チュラーニ氏族**  
**ファイラン氏族** : **エルフ** )

## 《警戒のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Warding

利益：君の修得しているパワーのどれかによって防御値にボーナスが加わるとき、そのボーナスの値が1増える。

また、君が敵をマークしたとき、マークされた敵は君を目標に含まない攻撃の攻撃ルールに、通常の-2ではなく-3のペナルティをこうむる。

さらに、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“警護”系統の諸儀式  
ノック  
フルード・ファンズ  
レオムズ・シークレット・チェスト

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p90

( **クンダラク氏族** : **ドワーフ** )

## 《移動のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Passage

利益：修得しているパワーの恩恵でシフトが行なえるとき、君は1マスぶん多くシフトを行なうことができる。

同じように、修得しているパワーの恩恵で瞬間移動が行なえるとき、君は1マスぶん多く瞬間移動を行なうことができる。

また、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“移動”系統の諸儀式  
ウォーター・ウォーク  
エンハンス・ヴェサル  
スティード・サモンズ  
パスウォール  
ファインド・ザ・パス  
ファントム・スティード

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p87

( **オリエン氏族** : **ヒューマン** )

## 《歓待のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Hospitality

利益：君または君から10マス以内の距離にいる味方1人が小休憩のあいだに[回復]パワーを使うと、そのパワーは可能な範囲で最大限ヒット・ポイントを回復させる。

また、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

アイ・オヴ・アラーム  
セキュア・シェルター  
トラヴェラーズ・フィースト  
ファンタスティック・リキュベレイション

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p89

( **ガランダ氏族** : **ハープリング** )

## 《刻印のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Scribing

利益：言語を4つ選択する。君はそれらの言語を流暢に話し、読み書きにも不自由しない。レベルアップの際、君は特技、パワー、技能ではなく、4つの言語のうち1つを“再訓練”で入れ替えることができる。

また、君は〈交渉〉判定に+2のボーナスを得る。

加えて、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、儀式を修得し執行することができる。さらには、通常の半分の時間で(つまり儀式書をつくるのと同じ時間で)巻物を作成することができる。

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p90

( **シヴィス氏族** : **ノーム** )

# 儀式関連特技

# ドラゴンマーク②

## 《創造のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Making

利益：君はエンチャント・マジック・アイテムの儀式を修得しており、自分のレベルが実際より2段階高いかのようにそれを執行することができる。

また、君はあたかも《錬金術師》の特技を取得し、自分のレベルが実際より2段階高いかのように錬金術アイテムをつくることができる。

さらに、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“作成”系統の諸儀式  
メイク・ホウル

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p91

( カニス氏族 : ヒューマン )

## 《調教のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Handling

利益：君はあたかも《騎乗戦闘》の特技を取得しているかのように、クリーチャーの特殊[騎乗]能力を使うことができる。

君が騎乗しているあいだ、普通の野獣も移動速度に+2の特技ボーナスを得、ACに+1の特技ボーナスを得る。

もし君が“野獣の相棒”を連れているなら、その“野獣の相棒”が移動速度に+2の特技ボーナスを得、ACに+1の特技ボーナスを得る。

また、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

アニマル・メッセンジャー  
スティード・サモンズ

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p91

( ヴァダリス氏族 : ヒューマン )

## 《発見のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Finding

利益：君に戦術的優位を与えている敵1体が君に隣接していて、そこからシフトを行なったとき、君は1回のフリー・アクションとして1マスのシフトを行ない、その敵が最前まで占めていたマス目に移動することができる。

また、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

インクイジティヴ・アイズ  
ディテクト・オブジェクト  
ディテクト・シークレット・ドアーズ  
ファインド・ザ・パス

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p92

( タラシュク氏族 : ヒューマン  
ハーフオーク )

## 《探知のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Detection

利益：〈知覚〉判定を行なう際、君は2回ダイスを振り、良いほうの結果を用いる。

また、君はあたかも《魔法学》技能を修得済みであるかのように魔法の気配を感知できる。判定には〈魔法学〉の代わりに〈知覚〉を用いる。

さらに、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“占術”系統の諸儀式  
イーヴズドロップーズ・フォイル  
スクライ・トラップ  
バニッシュ・イリュージョン

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p91

( メダーニ氏族 : ハーフエルフ )

## 《治癒のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Healing

利益：君が味方1人に[回復]パワーを使うか、あるいは〈治療〉技能を用いて味方1人が“底力”を消費するのを可能にしたならば、その味方は1回のセーヴィング・スローも行なうこともできる。

また、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

“快復”系統の諸儀式  
リムーヴ・アプリアクション

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p92

( ジョラスコ氏族 : ハーフリング )

## 《歩哨のマーク》

[ドラゴンマーク]

Mark of Sentinel

利益：敵1体が君の機会攻撃を誘発したとき、機会攻撃を行なう前または後に、君は1回のフリー・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。

また、君はあたかも《儀式修得者》の特技を取得しているかのように、以下の各儀式を修得し執行することができる：

アイ・オヴ・アラーム  
アイ・オヴ・ウォーニング  
マジック・サークル

エベロン・プレイヤーズ・ガイド p93

( デニス氏族 : ヒューマン )