

ホワイト・ロータス魔法学園

White Lotus Academy

ドラゴン誌 #374より



訳註: いろいろ書いてあるんだけどパス (^ω^)

特技

Feats

ホワイト・ロータスの訓練には特定の戦闘の型が含まれる。それは生徒に忍耐を教えると共に、卒業後の人生を生き抜きやすいものとする。

英雄級特技

ここに記されている特技は、前提条件を満たせば、どのレベルのキャラクターでも修得可能だ。

《ホワイト・ロータス式防御術》

White Lotus Defense

前提条件: いずれかの[秘術]クラス

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの開始時まで、その敵からの攻撃に対する防御に+1ボーナスを得る。

《ホワイト・ロータス式衰弱術》

White Lotus Enervation

前提条件: いずれかの[秘術]クラス

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時まで、その敵はパワーの目標となった防御値に-1ペナルティーをこうむる。

《ホワイト・ロータス式回避術》

White Lotus Evasion

前提条件: いずれかの[秘術]クラス

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたターン
中、君はマイナー・アクションとして1マスのシフトを行うことができる。

《ホワイト・ロータス式阻害術》

White Lotus Hindrance

前提条件: いずれかの[秘術]クラス

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時まで、その敵にとって君の隣接マスは移動困難地形として扱われる。

《ホワイト・ロータス式反撃術》

White Lotus Riposte

前提条件: いずれかの[秘術]クラス

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの開始時まで、その敵は君に攻撃する毎に、攻撃パワーのダメージに用いる【能力値】ボーナスに等しい値だけの(攻撃パワーと同種の)ダメージを受ける。

伝説級特技

ここに記されている特技は、前提条件を満たせば、11レベル以上のキャラクターであれば修得可能だ。

《ホワイト・ロータス式上級回避術》

White Lotus Master Evasion

前提条件: 11レベル、いずれかの[秘術]クラス、

《ホワイト・ロータス式回避術》

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたなら、君はフリー・アクションとして、即座に1マス・シフトすることができる。君はまた、君のターン終了時まで、移動速度に+1パワー・ボーナスを得る。

《ホワイト・ロータス式上級阻害術》

White Lotus Master Hindrance

前提条件: 11レベル、いずれかの[秘術]クラス、

《ホワイト・ロータス式阻害術》

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーで敵にヒットを与えたなら、君の次のターンの終了時まで、その敵にとって君の味方の隣接マスは移動困難地形として扱われる。

《ホワイト・ロータス式上級反撃術》

White Lotus Master Riposte

前提条件: 11レベル、いずれかの[秘術]クラス、

《ホワイト・ロータス式反撃術》

利益: 君が[秘術]無限回攻撃パワーをヒットさせた1体の敵が、君の次のターンの開始時まで君を攻撃したなら、君は即応・対応としてその敵のみに対し同じ無限回攻撃を行なうことができる。ただし、敵は君にマークされてはならない。

ホワイト・ロータスの呪文

White Lotus Spells

ホワイト・ロータス魔法学園は生徒に以下の看板呪文を教えている。

パニッシング・アイ

Punishing Eye / 懲罰の瞳 アーティフィサー / 攻撃 / 1

中空に、“眼”の形をした秘術の人造が現われ、君の敵の姿をあらわにし、打ち据えるべく弱点を明らかにする。

【一日毎】◆【秘術】、【召喚】、【装具】、【精神】

標準アクション 遠隔・ 5

効果: 使用者は射程内のマスに“眼”を召喚する。それは遭遇の終了時まで持続する。“眼”から3マス以内の敵は視認困難の利益を受けることができなくなる。また1体の味方が行なう、“眼”から3マス以内に位置する1体の敵への攻撃がヒットしたなら、その敵は使用者の【知力】修正値に等しい値の【精神】ダメージを受ける。使用者は移動アクションを消費することで“眼”を3マス移動させることができる。

バーディング・ダージ

Burdening Dirge / 重責の哀歌 パード / 攻撃 / 1

君が味方の受けた苦痛に激しい悲嘆を顕わにすると、それは敵の心に重石として押し掛かる。

【一日毎】◆【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: (2d8+【魅力】修正値)の【精神】ダメージ。

効果: 遭遇が終了するまで、味方が目標にヒットすると、目標は目標の次のターンの終了時まで減速状態になる。

グラウンディング・リビューク

Grounding Rebuke / 大地威伏 ソーサラー / 攻撃 / 1

君は敵の攻撃のエネルギーを奪うと敵に打ち返し、大地に縛り付ける。

【一日毎】◆【秘術】、【装具】

即応・対応 近接範囲・ 爆発10

トリガー: 範囲内の1体の敵が使用者への攻撃をヒットさせる。

効果: 使用者が被ったダメージは、使用者の【魅力】修正値に等しい値だけ減少する。

目標: トリガーとなったクリーチャー

攻撃: 【魅力】対“反応”

ヒット: (1d10+【魅力】修正値)ダメージ。目標は減速状態(セーブ・終了)となり、さらに目標を2マス横滑りさせられる。

ミス: 半減ダメージ、目標は1マス横滑りさせられる。

ウォーディング・フラワーリッシュ

Warding Flourish / 優美なる護り ソードメイジ / 攻撃 / 1

君の優美なる剣捌きが、君の友と敵の間に魔法の障壁を形作る。

【一日毎】◆【秘術】、【力場】、【武器】

標準アクション 近接・ 武器

目標: クリーチャー1体または2体

攻撃: 【知力】対AC

ヒット: (1[W]+【知力】修正値)の【力場】ダメージ。目標は2マス横滑りする。

効果: 使用者の次のターンの終了時まで、目標は使用者の味方の隣接マスに入ることができなくなる。その時点までに、味方が目標の隣接マスに入り攻撃をヒットさせたなら、味方は目標を1マス押しやる。

スター・シャックルズ

Star Shackles / 星明りの束縛 ウォーロック / 攻撃 / 1

見えざる力が大地より君の敵を持ち上げ、生命力を絞り取る。

【一日毎】◆【秘術】、【装具】

標準アクション 近接範囲・ 爆発2

目標: 爆発の範囲内の敵すべて

攻撃: 【魅力】対“頑健”

ヒット: (1d6+【魅力】修正値)ダメージ。目標はつかまれる。目標が脱出を試みるなら、使用者の“頑健”防御値か“反応”防御値を使用する。

維持・標準: 使用者がこのパワーを維持する際、このパワーがつかんでいる目標は(1d6+【魅力】修正値)ダメージをこうむる。使用者はこのパワーを維持した後にマイナー・アクションを消費することで、目標から2マス以内に位置する目標以外の1体の目標に対してパワーの攻撃を行うことができる。

ウィザーズ・フューリイ

Wizard's Fury / ウィザードの憤怒 ウィザード / 攻撃 / 1

君は手首のちょっとした動きだけで力場の魔弾を放ち始める。

【一日毎】◆【秘術】、【力場】、【装具】

マイナー・アクション 使用者

必要条件: 使用者はウィザード無限回パワーのマジック・ミサイルを選択してはならない。

効果: 遭遇の終了時まで、1ターンの1回マイナー・アクションとして、使用者はマジック・ミサイルを使用することができる。

アカデミー・マスター

Academy Master

「なぜ私がこんなに上手かって？ 簡単さ。私は学園に通ったんだよ。」

前提条件: いずれかの[秘術]クラス

君は第一級の秘術学園の修了証書を持っている。しかし証書などは形式でしかない。君が学問に費やした年月で得たものは、ゆるぎない基礎教育に裏打ちされた、諸力を制御するための秘術的基礎と正当なる自信だった。それ以来、君は魔法の基本を駆使し、正真正銘の芸術家のように秘術エネルギーを織るようになった。君は同業者の冷静な魔法制御能力から受けた教育水準を見わけ、彼らの知識と創造性を推し量る。

アカデミー・マスターの道の特徴

Academy Master Path Features

教養あるアクション（11レベル）:

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際、君は次のターンの終了時までミスした次の攻撃ロールを再ロールすることができる。

秘術の底支え（11レベル）:

君は〈魔法学〉判定に+2ボーナスを得る。君が[秘術]無限回パワーを目標にヒットさせたなら、君は次のターンの終了時まで、目標に対する[秘術]攻撃パワーの攻撃ロールに+1パワー・ボーナスを得る。

基本体得（16レベル）:

君が[秘術]無限回攻撃パワーを敵にヒットさせたなら、君はその無限回パワーのダメージに無限回パワーと同種の追加3ダメージを加える。この追加ダメージは25レベルの時点で5に増加する。

アカデミー・マスターの呪文

Academy Master Spells

ラード・ブースト

Learned Boost / 学識による底上げ

アカデミー・マスター / 攻撃 / 11

君は見事な方法で、君の持つ最も簡単なパワーに秘術エネルギーを放出し、驚くべきパワーを吹き込む。

[遭遇毎] ◆ [秘術]、[信頼性]、[装具]または[武器]

標準アクション

様々

効果: 使用者は1つの[秘術]無限回攻撃パワーを目標に使用する。ヒットしたなら、使用者は+(2[W]ダメージ)、または[武器]パワーでない場合は+(2ダイス)のダメージを追加して与える。

リファインド・リコール

Refined Recall / 洗練された召還

アカデミー・マスター / 汎用 / 12

君は瞬間的に集中することで、たった今失敗したパワーの使用権を取り戻す。

[遭遇毎] ◆ [秘術]

フリー・アクション

使用者

トリガー: 使用者が[秘術]遭遇毎攻撃パワーを使用し、すべての目標への攻撃をミスする。

効果: その攻撃パワーは使用済みにはならない。

マスターズ・サージ

Master's Surge / 達人の回復 アカデミー・マスター / 攻撃 / 20

君は手馴れた呪文に破壊的効果を加える素晴らしい技術を得た。

[一日毎] ◆ [秘術]、[信頼性]、[装具]または[武器]

標準アクション

様々

効果: 使用者は1つの[秘術]遭遇毎攻撃パワーを目標に使用する。このパワーは使用済みにはならない。ヒットしたなら、使用者は+(2[W]ダメージ)、または[武器]パワーでない場合は+(2ダイス)のダメージを追加して与える。使用者のパワーが敵に適用する様々な効果については、(セーブ・終了)に延長することができる。