

表：特技リスト [Table: Feats](#)

特技	前提条件	利益
《欺きの名人》 Deceitful	-	はったり 及び 変装 判定に +2ボーナス。
《アンデッド威伏》 Command Undead	負のエネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用してアンデッドを威伏できる。
《アンデッド退散》 Turn Undead	正のエネルギー放出の能力	エネルギー放出を使用してアンデッドを退散できる。
《イニシアチブ強化》* Improved Initiative	-	イニシアチブ判定に +4ボーナス。
《癒しの手回数追加》 Extra Lay On Hands	癒しの手的能力	1日に行なえる“癒しの手”の回数が2回増える。
《運動能力》 Athletic	-	水泳 及び 登攀 判定に +2ボーナス。
《鋭敏感覚》 Alertness	-	知覚 及び 真意看破 判定に +2ボーナス。
《エネルギー放出回数追加》 Extra Channel	エネルギー放出の能力	1日に行なえるエネルギー放出の回数が2回増える。
《エネルギー放出強化》 Improved Channel	エネルギー放出の能力	エネルギー放出のセーブDCに +2ボーナス。
《エネルギー放出の一撃》* Channel Smite	エネルギー放出の能力	近接攻撃にエネルギー放出の効果を加える。
《エレメンタルへのエネルギー放出》 Elemental Channel	エネルギー放出能力	エネルギー放出を使用してエレメンタルを回復したりダメージを与えることができる。
《快速》 Fleet	-	基本移動速度が5フィート増加する。
《回避》* Dodge*	【敏】13	ACに +1回避ボーナスを得る。
《風の如き脚》* Wind Stance	【敏】15、 《回避》 、基本攻撃ボーナス +6	移動することで、遠隔攻撃に対し20%の視認困難を得る。
《電光の如き脚》* Lightning Stance	【敏】17、 《風の如き脚》 、基本攻撃ボーナス +11	移動することで、遠隔攻撃に対し50%の視認困難を得る。
《強行突破》* Mobility	《回避》	移動による機会攻撃に対して、ACに +4回避ボーナスを得る。
《一撃離脱》* Spring Attack	《強行突破》 、基本攻撃ボーナス +4	近接攻撃の前と後に移動ができる。
《軽業師》 Acrobatic	-	軽業 及び 飛行 判定に +2ボーナス。
《頑健無比》 Great Fortitude	-	頑健セーブに +2のボーナス。
《頑健無比強化》 Improved Great Fortitude	《頑健無比》	1日1回、頑健セーブのロールを振りなおすことができる。

特技	前提条件	利益
<u>《気の力追加》</u> Extra Ki	気の力	1日に使用できる“気の力”が2ポイント増加する。
<u>《騎乗戦闘》</u> * Mounted Combat*	<u>騎乗</u> 1ランク	乗騎への命中を <u>騎乗</u> 判定で無効化する。
<u>《駆け抜け攻撃》</u> * Ride-By Attack	<u>《騎乗戦闘》</u>	騎乗しての突撃の前後に移動できる。
<u>《猛突撃》</u> * Spirited Charge	<u>《駆け抜け攻撃》</u>	騎乗しての突撃のダメージが2倍になる。
<u>《騎射》</u> * Mounted Archery	<u>《騎乗戦闘》</u>	騎乗している際の遠隔攻撃のペナルティが半分になる。
<u>《騎乗蹂躞》</u> * Trample	<u>《騎乗戦闘》</u>	対象は蹴散らしをよけることはできない。
<u>《突き落とし》</u> * Unseat	<u>《騎乗戦闘》</u> 、 <u>《突き飛ばし強化》</u>	敵を乗騎から突き落とす。
<u>《技能熟練》</u> Skill Focus	-	選択した技能の判定に+3ボーナス(10ランク以上で+6)。
<u>《強打》</u> * Power Attack	【筋】13	近接攻撃ボーナスをダメージと交換する。
<u>《蹴散らし強化》</u> * Improved Overrun	<u>《強打》</u>	蹴散らしの判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
<u>《上級蹴散らし》</u> * Greater Overrun	<u>《蹴散らし強化》</u> 、基本攻撃ボーナス+6	君に蹴散らされた敵は機会攻撃を誘発する。
<u>《突き飛ばし強化》</u> * Improved Bull Rush	<u>《強打》</u>	突き飛ばしの判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
<u>《上級突き飛ばし》</u> * Greater Bull Rush	<u>《突き飛ばし強化》</u> 、基本攻撃ボーナス+6	君に突き飛ばされた敵は機会攻撃を誘発する。
<u>《薙ぎ払い》</u> * Cleave	<u>《強打》</u>	最初の攻撃が命中したなら、追加の攻撃を行なえる。
<u>《薙ぎ払い強化》</u> * Great Cleave	<u>《薙ぎ払い》</u> 、基本攻撃ボーナス+4	それぞれの攻撃が命中した後、追加の攻撃を行なえる。
<u>《武器破壊強化》</u> * Improved Sunder	<u>《強打》</u>	武器破壊の判定に+2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
<u>《上級武器破壊》</u> * Greater Sunder	<u>《武器破壊強化》</u> 、基本攻撃ボーナス+6	武器のhpを超える余剰ダメージを武器の使用者に与える。
<u>《器用な指先》</u> Deft Hands	-	<u>装置無力化</u> 及び <u>手先の早業</u> 判定に+2ボーナス。
<u>《近距離射撃》</u> * Point-Blank Shot	-	30フィート以内の目標に対する遠隔攻撃とダメージに+1ボーナス。
<u>《遠射》</u> * Far Shot	<u>《近距離射撃》</u>	遠隔攻撃のペナルティが半分になる。

特技	前提条件	利益
<u>《機動射撃》</u> * Shot on the Run	【敏】13、 <u>《強行突破》</u> 、 <u>《近距離射撃》</u> 、基本攻撃ボーナス+4	移動中の好きなタイミングで遠隔攻撃ができる。
<u>《精密射撃》</u> * Precise Shot	<u>《近距離射撃》</u>	近接戦闘中に射撃する際のペナルティを被らない。
<u>《精密射撃強化》</u> * Improved Precise Shot	【敏】19、 <u>《精密射撃》</u> 、基本攻撃ボーナス+11	遠隔攻撃において完全遮蔽・視界困難未満の効果を無視する。
<u>《針の目を通す狙い》</u> * Targeting	<u>《精密射撃強化》</u> 、基本攻撃ボーナス+16	1回の遠隔攻撃において目標の鎧または盾ボーナスを無視する。
<u>《速射》</u> * Rapid Shot	【敏】13、 <u>《近距離射撃》</u>	追加で1回の遠隔攻撃ができる。
<u>《束ね射ち》</u> * Manyslot	【敏】17、 <u>《速射》</u> 、基本攻撃ボーナス+6	2本のアローを同時に撃つ。
<u>《クリティカル強化》</u> * Improved Critical	武器の《習熟》、基本攻撃ボーナス+8	武器のクリティカル可能域を2倍にする。
<u>《クリティカル熟練》</u> * Critical Focus	基本攻撃ボーナス+9	クリティカル・ロールの判定に+4状況ボーナスを得る。
<u>《クリティカル体得》</u> * Critical Mastery	クリティカル特技2つ、ファイター14レベル	クリティカル・ヒットとなった場合、クリティカル特技の利益を2つ適用できる。
<u>《聴覚喪失化クリティカル》</u> * Deafening Critical	<u>《クリティカル熟練》</u> 、基本攻撃ボーナス+13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を聴覚喪失状態にする。
<u>《疲労化クリティカル》</u> * Tiring Critical	<u>《クリティカル熟練》</u> 、基本攻撃ボーナス+13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を疲労状態にする。
<u>《過労化クリティカル》</u> * Exhausting Critical	<u>《疲労化クリティカル》</u> 、基本攻撃ボーナス+15	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を過労状態にする。
<u>《出血化クリティカル》</u> * Bleeding Critical	<u>《クリティカル熟練》</u> 、基本攻撃ボーナス+11	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を2d6の出血状態にする。
<u>《よろめき化クリティカル》</u> * Staggering Critical	<u>《クリティカル熟練》</u> 、基本攻撃ボーナス+13	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標をよろめき状態にする。
<u>《朦朧化クリティカル》</u> * Stunning Critical	<u>《よろめき化クリティカル》</u> 、基本攻撃ボーナス+17	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を朦朧状態にする。
<u>《不調化クリティカル》</u> * Sickening Critical	<u>《クリティカル熟練》</u> 、基本攻撃ボーナス+11	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を不調状態にする。

特技	前提条件	利益
<u>《盲目化クリティカル》</u> * Blinding Critical	<u>《クリティカル熟練》</u> 、基本攻撃ボーナス + 15	君の攻撃がクリティカル・ヒットとなった場合、目標を盲目状態にする。
<u>《軍用武器習熟》</u> Martial Weapon Proficiency	-	特定の軍用武器を使用する際に攻撃ペナルティを受けない。
<u>《軽妙なる戦術》</u> * Agile Maneuvers	-	CMBを算出する際、【敏】修正値を用いる。
<u>《激怒時間追加》</u> Extra Rage	激怒の能力	1日に使用できる“激怒”が6ラウンド増加する。
<u>《化身時発動》</u> Natural Spell	【判】13、“自然の化身”	自然の化身使用中に呪文を発動できる。
<u>《高速装填》</u> * Rapid Reload	クロスボウへの《武器習熟》	クロスボウへの装填をより早く行なえる。
<u>《攻防一体》</u> * Combat Expertise	【知】13	攻撃ボーナスをACと変換する。
<u>《足払い強化》</u> * Improved Trip	<u>《攻防一体》</u>	足払い判定に + 2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
<u>《上級足払い》</u> * Greater Trip	<u>《足払い強化》</u> 、基本攻撃ボーナス + 6	君が足払いに成功した場合、その敵は機会攻撃を誘発する。
<u>《大旋風》</u> * Whirlwind Attack	【敏】13、 <u>《攻防一体》</u> 、 <u>《一撃離脱》</u> 、基本攻撃ボーナス + 4	間合い内の敵それぞれに対して1回の近接攻撃を行なう。
<u>《フェイント強化》</u> * Improved Feint	<u>《攻防一体》</u>	戦闘でのフェイントが移動アクションになる。
<u>《上級フェイント強化》</u> * Greater Feint	<u>《フェイント強化》</u> 、基本攻撃ボーナス + 6	目標は1ラウンドの間、【敏】ボーナスを失う。
<u>《武器落とし強化》</u> * Improved Disarm	<u>《攻防一体》</u>	武器落とし判定に + 2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。
<u>《上級武器落とし》</u> * Greater Disarm	<u>《武器落とし強化》</u> 、基本攻撃ボーナス + 6	落とされた武器は、敵から離れた場所に落ちる。
<u>《渾身の一打》</u> * Vital Strike	基本攻撃ボーナス + 6	通常の2倍のダメージを与える攻撃を1回行なう。
<u>《渾身の一打強化》</u> * Improved Vital Strike	<u>《渾身の一打》</u> 、基本攻撃ボーナス + 11	通常の3倍のダメージを与える攻撃を1回行なう。
<u>《上級渾身の一打》</u> * Greater Vital Strike	<u>《渾身の一打強化》</u> 、基本攻撃ボーナス + 16	通常の4倍のダメージを与える攻撃を1回行なう。
<u>《持久力》</u> Endurance	-	非致傷ダメージに対する判定に + 4ボーナス。

特技	前提条件	利益
<u>《不屈の闘志》</u> Diehard	<u>《持久力》</u>	0未満のhpになっても、自動的に容態安定化し、意識を失わない。
<u>《忍びの技》</u> Stealthy	-	<u>隠密</u> 及び <u>脱出術</u> 判定に +2ボーナス。
<u>《疾走》</u> Run	-	疾走を通常の5倍の移動速度で行なえる。
<u>《慈悲追加》</u> Extra Mercy	慈悲の能力	癒しの手による慈悲の利益を1つ追加する。
<u>《呪文熟練》</u> Spell Focus	-	特定系統における魔法のセーブDCに +1ボーナス。
<u>《上級呪文熟練》</u> Greater Spell Focus	<u>《呪文熟練》</u>	特定系統における魔法のセーブDCに +1ボーナス。
<u>《呪文相殺強化》</u> Improved Counterspell	-	同じ系統の呪文で呪文相殺ができるようになる。
<u>《呪文体得》</u> Spell Mastery	ウィザード・レベル1レベル	いくつかの呪文を呪文書無しに準備することができる。
<u>《呪芸時間追加》</u> Extra Performance	バードの呪芸の能力	1日に使用できる“バードの呪芸”が6ラウンド増加する。
<u>《上級使い魔》</u> Improved Familiar	使い魔を得る能力（特技を参照）	より力強い使い魔を得る。
<u>《招来クリーチャー強化》</u> Augment Summoning	<u>《呪文熟練：召喚術》</u>	招来されたクリーチャーの【筋】と【耐】に +4ボーナス。
<u>《自力生存》</u> Self-Sufficient	-	<u>生存</u> 及び <u>治療</u> 判定に +2ボーナス。
<u>《神速の反応》</u> Lightning Reflexes	-	反応セーブに +2のボーナス。
<u>《神速の反応強化》</u> Improved Lightning Reflexes	<u>《神速の反応》</u>	1日1回、反応セーブのロールを振りなおすことができる。
<u>《素手打撃強化》</u> * Improved Unarmed Strike*	-	素手であっても武装していると見なされる。
<u>《蠍の型》</u> * Scorpion Style	<u>《素手打撃強化》</u>	目標を移動速度5フィートの減速状態にする。
<u>《ゴルゴンの拳》</u> * Gorgon's Fist	<u>《蠍の型》</u> 、基本攻撃ボーナス +6	減速状態の目標をよろめき状態にできる。
<u>《メドゥサの怒り》</u> * Wrath	<u>《メドゥサ》</u> Medusa's <u>《ゴルゴンの拳》</u> 、基本攻撃ボーナス +11	特定の状態になっている目標に2回の追加攻撃を得る。
<u>《組みつき強化》</u> * Improved Grapple	【敏】13、 <u>《素手打撃強化》</u>	組みつき判定に +2ボーナス；機会攻撃を誘発しない。

特技	前提条件	利益
<u>《上級組みつき》</u> * Greater Grapple	<u>《組みつき強化》</u> 、基本攻撃ボーナス +6	1回の移動アクションとして組みつき状態を継続することができる。
<u>《朦朧化打撃》</u> * Stunning Fist	【敏】13、【判】13、 <u>《素手打撃強化》</u> 、基本攻撃ボーナス +8	素手打撃により朦朧化させる。
<u>《矢止め》</u> * Deflect Arrows	【敏】13、 <u>《素手打撃強化》</u>	1ラウンドに1回、遠隔攻撃を防御する。
<u>《矢つかみ》</u> * Snatch Arrows	【敏】15、 <u>《矢止め》</u>	1ラウンドに1回、遠隔攻撃の武器をつかみ取る。
<u>《素早い移動》</u> Nimble Moves	【敏捷力】13	君は5フィートまで移動困難な地形を無視することができる。
<u>《軽業移動》</u> Acrobatic Steps	【敏捷力】15、 <u>《素早い移動》</u>	君は20フィートまで移動困難な地形を無視することができる。
<u>《説得力》</u> Persuasive	-	<u>《威圧》</u> 及び <u>《交渉》</u> 判定に +2 ボーナス。
<u>《選択的エネルギー放出》</u> Selective Channeling	【魅】13、エネルギー放出の能力	エネルギー放出の目標を選択する。
<u>《戦闘発動》</u> Combat Casting	-	防御的発動における精神集中判定に +4 ボーナス。
<u>《代用武器の巧み》</u> * Catch Off-Guard	-	代用武器を利用する際の判定ペナルティを被らない。
<u>《代用武器体得》</u> * Improvised Weapon Mastery	<u>《代用武器の巧み》</u> か <u>《万能投擲術》</u> 、基本攻撃ボーナス +8	代用武器によるダメージを1段階向上させる。
<u>《盾習熟》</u> Shield Proficiency	-	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
<u>《盾攻撃強化》</u> * Improved Shield Bash	<u>《盾習熟》</u>	盾で殴る際、ACに盾ボーナスを保持したままとなる。
<u>《盾のぶちかまし》</u> * Shield Slam	<u>《二刀流》</u> 、 <u>《盾攻撃強化》</u> 、基本攻撃ボーナス +6	盾攻撃が命中した際、突き飛ばしの効果が発生する。
<u>《盾攻撃の達人》</u> * Shield Master	<u>《盾のぶちかまし》</u> 、基本攻撃ボーナス +11	盾攻撃を扱う際、二刀流のペナルティを受けない。
<u>《盾熟練》</u> * Shield Focus	<u>《盾習熟》</u> 、基本攻撃ボーナス +1	盾を使用している時、君のACに対する盾ボーナスが1増加する。
<u>《上級盾熟練》</u> * Greater Shield Focus	<u>《盾習熟》</u> 、 <u>《盾熟練》</u> 、ファイター8レベル	盾を使用している時、君のACに対する盾ボーナスが1増加する。
<u>《タワー・シールド習熟》</u> * Tower Shield Proficiency	<u>《盾習熟》</u>	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。

特技	前提条件	利益
《単純武器習熟》 Simple Weapon Proficiency	-	単純武器での攻撃ロールに - 4ペナルティをうけない。
《致命的な狙い》* Deadly Aim	【敏】13、基本攻撃ボーナス + 1	遠隔攻撃ボーナスをダメージと交換する。
《追加hp》 Toughness	-	+ 3ヒット・ポイント、3を超える1HDにつき + 1ヒット・ポイント。
《追尾》* Step Up	基本攻撃ボーナス + 1	割り込みアクションとして5フィート・ステップを行なえる。
《抵抗破り》 Spell Penetration	-	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に + 2ボーナス。
《上級抵抗破り》 Greater Spell Penetration	《抵抗破り》	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に + 2ボーナス。
《統率力》 Leadership	キャラクター・レベル7レベル	腹心や従者を募集できる。
《動物の友》 Animal Affinity	-	騎乗 及び 動物使い 判定に + 2ボーナス。
《特殊武器習熟》* Exotic Weapon Proficiency	基本攻撃ボーナス + 1	特定の特殊武器を使用する際に攻撃ペナルティをうけない。
《二刀流》* Two-Weapon Fighting	【敏】15	二刀流のペナルティを軽減する。
《二重斬り》* Double Slice	《二刀流》	逆手の追加ダメージが【筋】修正値の1/2ではなく1倍になる。
《二刀のかきむしり》* Two-Weapon Rend	《二重斬り》、《二刀流強化》、基本攻撃ボーナス + 11	両方の武器が命中した敵を引き裂く。
《二刀の守り》* Two-Weapon Defense	《二刀流》	2つの武器で戦う際、ACに + 1の盾ボーナスを得る。
《二刀流強化》* Improved Two-Weapon Fighting	【敏】17、《二刀流》、基本攻撃ボーナス + 6	逆手で使う武器で2回目の攻撃ができるようになる。
《上級二刀流》* Greater Two-Weapon Fighting	【敏】19、《二刀流強化》、基本攻撃ボーナス + 11	逆手で使う武器で3回目の攻撃ができるようになる。
《鋼の意志》 Iron Will	-	意志セーブに + 2ボーナス。
《鋼の意志強化》 Improved Iron Will	《鋼の意志》	1日1回、意志セーブのロールを振りなおすことができる。
《発動妨害》* Disruptive	ファイター6レベル	機会攻撃範囲にいる敵は、防御的発動のDCが + 4増加する。
《呪文潰し》* Spellbreaker	《発動妨害》*、ファイター10レベル	機会攻撃を誘発した敵の呪文の発動は失敗する。
《早抜き》* Quick Draw	基本攻撃ボーナス + 1	武器をフリー・アクションで抜く。

特技	前提条件	利益
<u>《反撃の構え》</u> * Strike Back	基本攻撃ボーナス + 11	君は間合いの長い攻撃に対して反撃することができる。
<u>《万能投擲術》</u> * Throw Anything	-	間に合わせの武器を投擲しても判定ペナルティを被らない。
<u>《秘術使いの鎧訓練》</u> * Arcane Armor Training	<u>《鎧習熟：軽装》</u> 、術者レベル3	鎧による秘術呪文失敗率を10%軽減する。
<u>《秘術使いの鎧体得》</u> * Arcane Armor Mastery	<u>《鎧習熟：中装》</u> 、 <u>《秘術使いの鎧訓練》</u> 、術者レベル7	鎧による秘術呪文失敗率の20%軽減する。
<u>《秘術の打撃》</u> * Arcane Strike	秘術呪文を発動する能力	武器に魔法の力を与える。
<u>《武器熟練》</u> * Weapon Focus	選択した武器への《習熟》、基本攻撃ボーナス + 1	選択した武器での攻撃ロールに + 1ボーナス。
<u>《威圧演舞》</u> * Dazzling Display	<u>《武器熟練》</u>	30フィート以内のすべての敵に <u>威圧</u> 判定を行なう。
<u>《防御崩し》</u> * Shatter Defenses	<u>《威圧演舞》</u> 、基本攻撃ボーナス + 6	特定の状態の敵を立ちすくみ状態にする攻撃を行なう。
<u>一打</u> * Deadly Stroke	<u>《上級武器熟練》</u> 、 <u>《防御崩し》</u> 、基本攻撃ボーナス + 11	通常の2倍のダメージを与え、1ポイントの出血状態にする。
<u>《貫通打撃》</u> * Penetrating Strike	<u>《武器熟練》</u> 、ファイター12レベル	選択した武器での攻撃はダメージ減少を最大5ポイントまで無視する。
<u>《上級貫通打撃》</u> * Greater Penetrating Strike	<u>《貫通打撃》</u> 、ファイター16レベル	選択した武器での攻撃はダメージ減少を最大10ポイントまで無視する。
<u>《上級武器熟練》</u> * Greater Weapon Focus	<u>《武器熟練》</u> 、ファイター8レベル	選択した武器での攻撃ロールに + 1ボーナス。
<u>《武器開眼》</u> * Weapon Specialization	<u>《武器熟練》</u> 、ファイター4レベル	選択した武器でのダメージ・ロールに + 2ボーナス。
<u>《上級武器開眼》</u> * Greater Weapon Specialization	<u>《上級武器熟練》</u> 、 <u>《武器開眼》</u> 、ファイター12レベル	選択した武器でのダメージ・ロールに + 2ボーナス。
<u>《武器の妙技》</u> * Weapon Finesse	-	軽い近接武器での攻撃ロールに、【筋】修正値の代わりに【敏】修正値を用いる。
<u>《物質要素省略》</u> Eschew Materials	-	物質要素（1gp以下）なしに呪文を発動できる。
<u>《踏み込み》</u> * Lunge	基本攻撃ボーナス + 6	ACに - 2のペナルティを被る代わりに、近接攻撃の間合いを増加させる。

特技	前提条件	利益
<u>《防衛的戦闘訓練》</u> * Defensive Combat Training	-	戦技防御値を基本攻撃ボーナスではなく総HDから算出する。
<u>《魔法の才》</u> Magical Aptitude	-	<u>呪文学</u> 及び <u>魔法装置使用</u> 判定に +2ボーナス。
<u>《迎え討ち》</u> * Combat Reflexes	-	追加の機会攻撃を得る。
<u>《足止め》</u> * Stand Still	<u>《迎え討ち》</u>	目標の移動を停止させる。
<u>《無視界戦闘》</u> * Blind-Fight	-	視界困難による失敗確率を振り直す。
<u>《名匠》</u> Master Craftsman	いずれかの <u>製作</u> か <u>職能</u> を5ランク	呪文の使い手であるかのように魔法のアイテムを作成できる。
<u>《鎧習熟：軽装》</u> Armor Proficiency, Light	-	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
<u>《鎧習熟：中装》</u> Armor Proficiency, Medium	<u>《鎧習熟：軽装》</u>	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
<u>《鎧習熟：重装》</u> Armor Proficiency, Heavy	<u>《鎧習熟：中装》</u>	攻撃ロールに防具による判定ペナルティを被らない。
<u>《来訪者へのエネルギー放出》</u> Alignment Channel	エネルギー放出の能力	エネルギー放出使用して来訪者を回復したりダメージを与えることができる。
<u>《腕力による威圧》</u> * Intimidating Prowess	-	<u>威圧</u> 判定に【魅】修正値だけでなく【筋】修正値も加える。

*これは戦闘特技であり、ファイター・ボーナス特技として選択できる。

アイテム作成特技	前提条件	利益
<u>《スタッフ作成》</u> Craft Staff	術者レベル11	魔法のスタッフを作成する。
<u>《その他の魔法のアイテム作成》</u> Craft Wondrous Item	術者レベル3	その他の魔法のアイテムを作成する。
<u>《ポーション作成》</u> Brew Potion	術者レベル3	魔法のポーションを作成する。
<u>《巻物作成》</u> Scribe Scroll	術者レベル1	魔法の巻物を作成する。
<u>《魔法の武器防具作成》</u> Craft Magic Arms and Armor	術者レベル5	魔法の武器、鎧、盾を作成する。
<u>《魔法の指輪作成》</u> Forge Ring	術者レベル7	魔法の指輪を作成する。
<u>《ロッド作成》</u> Craft Rod	術者レベル9	魔法のロッドを作成する。

《 ワンド作成 》 Craft Wand	術者レベル5	魔法のワンドを作成する。
---	--------	--------------

呪文修正特技	前提条件	利益
《 呪文威力強化 》 Empower Spell	-	呪文の変数となっている効果は1/2だけ増加する。
《 呪文威力最大化 》 Maximize Spell	-	呪文の変数となっている効果は最大化する。
《 呪文音声省略 》 Silent Spell	-	呪文を音声要素無しで発動する。
《 呪文距離延長 》 Enlarge Spell	-	呪文の距離を2倍にする。
《 呪文効果範囲拡大 》 Widen Spell	-	呪文の効果範囲を2倍にする。
《 呪文高速化 》 Quicken Spell	-	呪文を即行アクションで発動する。
《 呪文持続時間延長 》 Extend Spell	-	呪文の持続時間を2倍にする。
《 呪文動作省略 》 Still Spell	-	呪文を動作要素無しで発動する。
《 呪文レベル上昇 》 Heighten Spell	-	呪文を高いレベルで発動する。

[特技リスト \(別ページ\)](#)

- ・ 《武器の妙技》の前提条件、なしですね。 -- 名無しさん (2009-11-03 06:30:32)
- ・ 指摘ありがとうございます。修正と並び替えを行いました -- 雨宿り (2009-11-03 21:55:03)
- ・ 《意識断ち》の前提条件は《脳天撃》かと思います。 -- 名無しさん (2009-11-19 23:19:01)
- ・ 《意識断ち》の前提条件修正しました -- 朋 (2009-11-20 13:19:49)
- ・ 特技リスト《呪文相殺強化》の英語スペルミスを修正しました -- 位坂(misaka) (2009-12-13 13:51:32)
- ・ 《秘術使いの鎧体得》の前提条件は《秘術使いの鎧》だと思います -- M田 (2010-05-15 11:26:11)
- ・ ありがとうございます。直しておきました。 -- fourwoods (2010-05-16 01:57:20)
- ・ 《致命的な狙い》の説明が「遠隔攻撃ボーナスをダメージと交換する。」ってなってるけど間違い？ -- 名無しさん (2011-01-30 23:31:15)
- ・ 《攻防一体》の説明も怪しい、一度詳細ページみて書きなおしたほうがいいかもしれませんね -- 名無しさん (2011-01-31 11:39:19)
- ・ 《致命的な狙い》《攻防一体》については、原文通りで問題ありませんし、大意では伝わると判断しています。 -- VAN (2011-01-31 12:15:44)
- ・ ああ、交換ってそういう意味なんですね。把握しましたが一見だと丸々交換するように受け取れます。詳細と同様に「引換に」だと分かりやすいかと思うのですがどうでしょうか？ といった議論はこちらで行って良いのでしょうか？ -- 33ki(名無しさん) (2011-02-01 18:07:33)
- ・ 掲示板で行なうのが妥当だと思います。長くなりそうですし ^^; -- VAN (2011-02-04 01:05:22)

名前:	<input type="text"/>
コメント:	<input type="text"/>

投稿