

+ 目次

《欺きの名人》 [Deceitful](#)

君は言葉によるものであれ変装であれ、相手を欺くことが得意だ。

利益：すべての [はったり](#) 及び [変装](#) 判定に +2 のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは +4 になる。

《足止め》（戦闘） [Stand Still](#)

君を通り過ぎようとした敵は足止めされる。

前提条件： [《迎え討ち》](#)。

利益：敵が君に隣接するマスを通り抜けようとして機会攻撃を誘発した場合、君は機会攻撃として戦技判定を行うことができる。もし判定に成功したなら、敵はそのターンの間移動することができなくなる。敵は他のアクションを通常通り取ることができるが、移動はできない。この特技の効果は、君に隣接するマスから出ようとして機会攻撃を誘発した相手に対しても使うことができる。

《足払い強化》（戦闘） [Improved Trip](#)

君は敵を地面に転がすごとに長けている。

前提条件：【知】13、[《攻防一体》](#)。

利益：君は足払いの戦技を行う時、機会攻撃を誘発しない。さらに、足払いを行うための判定に +2 のボーナスを得る。また、敵が君に足払いの戦技を行ったときの戦技防御にも +2 のボーナスを得る。

通常：足払いの戦技を行う際には機会攻撃を誘発する。

《アンデッド威伏》 [Command Undead](#)

汚れた死霊の力を用いることで、君はアンデッドに命令し、己の僕とすることができる。

前提条件：負のエネルギー放出の能力。

利益：標準アクションでエネルギー放出を使用することで、30フィート以内にいるアンデッド1体を奴隷とすることができる。アンデッドは効果を見逃すために、DC10 + クレリック・レベルの1/2 + 【魅力】修正値の意志セーブを行うことができる。セーブに失敗したアンデッドは君の制御下に入り、[コントロール・アンデッド](#) の呪文にかかったかのように全力を尽くして君の命令に従う。君は合計HDがクレリック・レベルを超えない限り、同時に何体でもアンデッドを操ることができる。君がエネルギー放出をこのように使った場合、それは他の効果（治癒や攻撃）を及ぼさない。もしアンデッド・クリーチャーが他のクリーチャーの制御下にあり、君の命令がなんらかの矛盾や葛藤を引き起こす場合には、対抗【魅力】判定を行わなければならない。

《アンデッド退散》 [Turn Undead](#)

高みにある力を呼び出すことで、君はアンデッドを発散された神聖なる力から逃げ出すようにし向けることができる。

前提条件：正のエネルギー放出の能力。

利益：標準アクションで正のエネルギー放出を使用することで、30フィート以内にいるすべてのアンデッドを、[恐慌状態](#) になったかのように退散させることができる。アンデッドは効果を見逃すために、DC10 + 術者レベルの1/2 + 【魅力】修正値の意志セーブを行うことができる。セーブに失敗したアンデッドは1分の間逃走する。知的なアンデッドは効果を終わらせるためのセービング・スローを毎ラウンド行うことができる。君がエネルギー放出をこのように使った場合、それは他の効果（治癒や攻撃）を及ぼさない。

《威圧演舞》（戦闘） [Dazzling Display](#)

君が得意とする武器を扱う様子は敵を恐怖に陥れる。

前提条件： [《武器熟練》](#)、武器への習熟。

利益： [《武器熟練》](#) を持っている武器を装備している時、全ラウンド・アクションで敵をうろたえさせる力強い演舞を行うことができる。 [威圧](#) 技能の成功によって演舞を見ることができる30フィート以内のすべての敵の“士気をくじく”ことができる。

《一撃離脱》（戦闘） [Spring Attack](#)

君は巧みに敵へと近寄り、攻撃して、相手が反応する前に去る。

前提条件：【敏】13、[《回避》](#)、[《強行突破》](#)、基本攻撃ボーナス +4。

利益：全ラウンド・アクションとして、君は移動速度まで移動して、その攻撃の目標からは機会攻撃を誘発せずに1回の近接攻撃を行うことができる。この場合、攻撃の対象からは機会攻撃を誘発しない。君は攻撃の前後に移動を行うこともできるが、少なくとも10フィートは攻撃の前に動かさなければならず、全移動距離は移動速度を超えてはならない。君はこの特技を使って、ターン開始時に隣接していた敵を攻撃することはできない。

通常：攻撃の前後両方で動くことはできない。

《イニシアチブ強化》（戦闘） [Improved Initiative](#)

君の高い反射神経は危険に対してとっさに反応することを可能にする。

利益：イニシアチブ判定に+4のボーナスを得る。

《癒しの手回数追加》 [Extra Lay On Hands](#)

君は癒しの手をより頻繁に使える。

前提条件：癒しの手的能力。

利益：君は癒しの手を1日2回追加で使うことができる。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《運動能力》 [Athletic](#)

君は生まれつき運動が得意である。

利益：すべての [登攀](#) 及び [水泳](#) 判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

《鋭敏感覚》 [Alertness](#)

君は良く他の人が見落とすようなことにでも気づくことがある。

利益：すべての [知覚](#) 及び [真意看破](#) 判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

《エネルギー放出回数追加》 [Extra Channel](#)

君はエネルギー放出をより頻繁に使える。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：君はエネルギー放出を1日2回追加で使うことができる。

特記事項：もしエネルギー放出の能力を持つパラディンがこの特技を取ったなら、パラディンは癒しの手的能力を1日4回追加で使えるようになるが、それらの使用回数はエネルギー放出以外には使用できない。

《エネルギー放出強化》 [Improved Channel](#)

君のエネルギー放出には抵抗することが難しい。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：君のエネルギー放出の効果に対するセーヴィング・スローのDCは+2される。

《エネルギー放出の一撃》（戦闘） [Channel Smite](#)

君は構えている近接武器を通して信仰から引き出した力を注ぎ込むことができる。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：近接攻撃の攻撃ロールを行う直前に、即行アクションでエネルギー放出の使用回数を消費することができる。もし君が正のエネルギー放出を放つことができ、攻撃がアンデッドに命中した場合は、対象は君による正のエネルギー放出の効果を受けたかのように追加ダメージを受ける。一方負のエネルギー放出を放つことができ、攻撃が生きているクリーチャーに命中した場合は、対象は君による負のエネルギー放出の効果を受けたかのように追加ダメージを受ける。対象はこの追加ダメージを、通常通りエネルギー放出に対する意志セーブに成功することで半分にすることができる。もし攻撃が外れた場合でも、エネルギー放出の使用回数は消費される。

《エレメンタルへのエネルギー放出》 [Elemental Channel](#)

風、地、火、水の4つの元素の中から1つを選ぶ。君は選んだ元素副種別を持つ来訪者を対象としてエネルギー放出を使うことができる。

前提条件：エネルギー放出の能力。

利益：エネルギー放出の通常の効果の代わりに、君はその能力で選んだ元素副種別を持つ来訪者を治癒あるいは害することを選択できる。来訪者を対象とするかは、エネルギー放出を発動するたびに選ぶことができる。もし来訪者を対象とする場合には、君のエネルギー放出は他の種別のクリーチャーには効果がない。治癒あるいは与えるダメージやセーブDCは変化しない。

特記事項：君はこの特技を複数回取得することができる。この特技を取得するたび、それは新しい元素に適用される。エネルギー放出を行う際、どの元素を対象とするか選択すること。

《遠射》（戦闘） [Far Shot](#)

君は長距離の射撃においてより正確だ。

前提条件： [《近距離射撃》](#)。

利益：君は遠隔武器を使う時、君と目標との間の距離が1射程単位ぶん増えるたびに - 1しかペナルティを受けない。

通常：君と目標との距離が射程単位ぶん増えるたびに、攻撃に - 2のペナルティを受ける。

《快速》 [Fleet](#)

君は他の人より足が速い。

利益：君が軽装鎧を着ている時、あるいは何も鎧を着ていない時、基本速度が5フィート上昇する。中荷重や重荷重の時にはこの利益を失う。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《回避》（戦闘） [Dodge](#)

君の訓練と反射神経は敵の攻撃に速やかに反応して回避することを可能にした。

前提条件：【敏】13。

利益：君はACに+1の回避ボーナスを得る。ACに【敏捷力】修正値を失うような状況下では、この特技によるボーナスも消失する。

《駆け抜け攻撃》（戦闘） [Ride-By Attack](#)

馬に乗って突撃している時、君は動いた後敵を攻撃し、さらに動き続けることができる。

前提条件：[騎乗](#) 1ランク、[《騎乗戦闘》](#)。

利益：騎乗して突撃アクションを行う時、通常の突撃の場合と同様に移動・攻撃し、その後再び移動できる（突撃の直線上をそのまま移動する）。ただし、そのラウンドにおける移動距離の合計は、乗騎の移動速度の2倍以内でなければならない。君や乗騎は、攻撃する敵からの機会攻撃を誘発しない。

《風の如き脚》（戦闘） [Wind Stance](#)

君の捕らえがたい動きは敵が君の位置を見極めることを難しくする。

前提条件：【敏】15、[《回避》](#)、基本攻撃ボーナス+6。

利益：君がこのターンに10フィート以上動いたなら、君は遠距離攻撃に対して1ラウンドの間20%の視認困難を得る。

《軽業移動》 [Acrobatic Steps](#)

君は容易に障害物を乗り越え、すり抜けて移動することができる。

前提条件：【敏】15、[《素早い移動》](#)。

利益：移動の際、1ラウンドに15フィートまでの移動困難な地形を通常地形であるかのように扱う。この効果は《素早い移動》の効果と累積する（結果、君は1ラウンドに合計20フィートまで移動困難な地形を無視できる）。

《軽業師》 [Acrobatic](#)

君は跳躍したり、飛び回る技術に秀でている。

利益：すべての [軽業](#) 及び [飛行](#) 判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

《過労化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Exhausting Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは相手を [過労状態](#) にする。

前提条件：[《クリティカル熟練》](#)、[《疲労化クリティカル》](#)、基本攻撃ボーナス+15。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は即座に [過労状態](#) になる。この特技は既に [過労状態](#) の相手に対しては効果がない。

特記事項：[《クリティカル体得》](#) を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《頑健無比》 [Great Fortitude](#)

君は毒や病気など、健康を害するものに耐性を持つ。

利益：すべての頑健セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

《頑健無比強化》 Improved Great Fortitude

君は内なる力を引き出し、病気や毒などに抵抗できる。

前提条件： 《頑健無比》。

利益：1日1回、頑健セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなくても2回目のロールを使わなければならない。

《貫通打撃》（戦闘） Penetrating Strike

君の攻撃は特定のクリーチャーの防御を貫通することがある。

前提条件： 《武器熟練》、ファイター・レベル12、武器への習熟。

利益： 《武器熟練》 で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を5ポイントまで無視する。ただしダメージ減少10 / などの種別を持たないダメージ減少に対しては効果がない。

《騎射》（戦闘） Mounted Archery

君は騎乗中に遠隔攻撃をすることに優れている。

前提条件： 騎乗 1ランク、《騎乗戦闘》。

利益：馬上において遠隔武器を使う際に君が被るペナルティは半分になる。乗騎が2回移動を行う場合 - 4ではなく - 2、乗騎が疾走しているなら - 8ではなく - 4となる。

《騎乗蹂躪》（戦闘） Trample

騎乗している時、君は敵を馬で引き倒し、さらに踏みつけることができる。

前提条件： 騎乗 1ランク、《騎乗戦闘》。

利益：騎乗時に敵に蹴散らしを行う際、相手は君を避けようとすることができない。敵を打ち倒した場合、君の乗騎はその敵に1回の蹄攻撃を行うことができる。これには、伏せ状態の対象に対する攻撃ロールに通常付く +4のボーナスが付く。

《騎乗戦闘》（戦闘） Mounted Combat

君は戦いの中で馬を操ることの達人だ。

前提条件： 騎乗 1ランク。

利益：1ラウンドに1回、戦闘で君の乗騎が命中を受けた時に、その命中を無効化するために割り込みアクションとして 騎乗 判定を行うことができる。騎乗 判定の結果が攻撃ロールより高ければ、命中は無効となる。

《機動射撃》（戦闘） Shot on the Run

君は移動して射撃を攻撃を行い、敵が反応する前にさらに動くことができる。

前提条件：【敏】13、《回避》、《強行突破》、《近距離射撃》、基本攻撃ボーナス + 4。

利益：全ラウンド・アクションで、君は君の移動速度分まで動いて、その間の好きな位置で1回の遠隔攻撃を行える。

通常：君は射撃の前後両方で移動することはできない。

《技能熟練》 Skill Focus

技能を1つ選ぶ。君は特にその技能に精通している。

利益：選択した技能に関する判定に +3のボーナスを得る。もしその技能のランクが10以上あるなら、ボーナスは +6になる。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取る度、新しい技能に適用する。

《気の力追加》 Extra Ki

君は 気 をより多く貯めることができる。

前提条件： 気の蓄積の能力。

利益：君の 気 プールは2増加する。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《強行突破》（戦闘） Mobility

君は危険な近接戦闘の中を容易に抜けていくことができる。

前提条件：【敏】13、《回避》。

利益：君は自分が機会攻撃範囲外から外へ、あるいは機会攻撃範囲の中で移動する際に誘発する機会攻撃に対するACに +4の回避ボーナスを得る。ACへの【敏捷力】ボーナスを失うような状況では、この回避ボーナスも失う。

回避ボーナスは通常の他の種類のボーナスとは異なり、お互いに累積する。

《強打》（戦闘） [Power Attack](#)

君は正確さと引き替えに非常に強力な近接攻撃を行うことができる。

前提条件：【筋】13、基本攻撃ボーナス+1。

利益：すべての近接攻撃ロールと戦技判定に-1のペナルティを受けることによって、すべての近接攻撃におけるダメージ・ロールに+2のボーナスを得ることができる。もし君が両手持ちの武器を使っているか、片手持ちの武器を両手で持っているか、【筋力】の1.5倍をダメージに加える主要肉体武器を使っているなら、このダメージへのボーナスは半分だけ増加する（+50%）。もし利き手でない方の武器で攻撃したり、二次的肉体武器で攻撃したなら、ダメージは半分になる（-50%）。基本攻撃ボーナスが+4に達した時点及び以降+4されるごとに、ペナルティは-1され、ダメージへのボーナスは+2される。君はこの特技の使用を攻撃ロールの直前に宣言し、効果は次の君のターンまで継続する。このダメージへのボーナスは接触攻撃には加算されず、またhp以外へのダメージに影響を及ぼすこともない。

《器用な指先》 [Deft Hands](#)

君の手先は非常に器用である。

利益：すべての [装置無力化](#) 及び [手先の早業](#) 判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

《近距離射撃》（戦闘） [Point-Blank Shot](#)

君は近くにいる敵を正確に射撃することができる。

利益：30フィート以内の敵を対象とした遠隔攻撃の攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

《組みつき強化》（戦闘） [Improved Grapple](#)

君は相手と組み合うことに長けている。

前提条件：【敏】13、[《素手打撃強化》](#)。

利益：君は組みつきの戦技を行う時、機会攻撃を誘発しない。さらに、組みつくための判定に+2のボーナスを得る。また、相手が君に組みつきを試みるときの戦技防御値にも+2のボーナスを得る。

通常：組みつきを試みる際には機会攻撃を誘発する。

《クリティカル強化》（戦闘） [Improved Critical](#)

君が選んだ武器による攻撃は極めて致命的だ。

前提条件：武器への習熟、基本攻撃ボーナス+8。

利益：武器を1種類選ぶ、選んだ武器を使う時、武器のクリティカル可能域は2倍になる。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

この特技の効果は他のクリティカル可能域を広げる他のいかなる効果とも累積しない。

《クリティカル熟練》（戦闘） [Critical Focus](#)

君は苦痛を与える術に長けている。

前提条件：基本攻撃ボーナス+9。

利益：クリティカル・ヒットを確定させるためのクリティカル・ロールに+4の状況ボーナスを得る。

《クリティカル体得》（戦闘） [Critical Mastery](#)

君のクリティカル・ヒットは2つの追加効果を与える。

前提条件：[《クリティカル熟練》](#)、2つ以上のクリティカル特技、ファイター・レベル14。

利益：クリティカル・ヒットした際、ダメージを与えた上に2つのクリティカル特技の効果を与える。

通常：クリティカル・ヒットの際にはダメージの他に1つのクリティカル特技だけを適用できる。

《軍用武器習熟》（戦闘） [Martial Weapon Proficiency](#)

軍用武器から1種類選ぶ、君は戦いで選んだ武器をどのように扱うのか理解している。

利益：君はその武器での攻撃ロールを習熟していないことによるペナルティを受けずに行うことができる。

通常：習熟していない武器を使うキャラクターは、攻撃ロールに-4のペナルティを被る。

特記事項：バーバリアン、ファイター、パラディン、レンジャーはすべての軍用武器に習熟しているため、この特技を取る必要はない。

この特技は複数回取得できる。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《軽妙なる戦術》（戦闘） [Agile Maneuvers](#)

君は戦技を試みる際に単なる力ではなく君の敏捷性を活かす術を学んだ。

利益：君はCMBを算出する際、【筋力】修正値の代わりに【敏捷力】修正値を基本攻撃ボーナスとサイズ修正値に加える。

通常：CMBを算出する際には、基本攻撃ボーナスとサイズ修正値に【筋力】修正値を加える。

《激怒時間追加》 [Extra Rage](#)

君は激怒の能力を通常より多く使える。

前提条件：激怒の能力。

利益：君は1日に6ラウンド追加で激怒を使用できる。

特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《化身時発動》 [Natural Spell](#)

通常は呪文を使うことができないような姿にいる時でも君は呪文を発動できる。

前提条件：【判】13、自然の化身の能力。

利益：君は自然の化身の能力を使用中に呪文の音声要素、動作要素を完遂することができる。様々な鳴き声や身振りで通常の音声要素と動作要素の代わりとすることができる。

さらに、物質要素や焦点具が現在の形態に溶け込んでいるとしても、それらを使うことができる。この特技は君がその形態では通常使うことができない魔法のアイテムを使えるようにすることはない。また、化身時に会話する能力を得ることもない。

《蹴散らし強化》（戦闘） [Improved Overrun](#)

君は相手を突き倒して進むことに長けている。

前提条件：【筋】13、[《強打》](#)、基本攻撃ボーナス+1。

利益：君は蹴散らしの戦技を行う時、機会攻撃を誘発しない。さらに、敵1体を蹴散らすためにされた判定に+2のボーナスを得る。また、敵が君に試みた蹴散らしに対する戦技防御にも+2のボーナスを得る。君の蹴散らしの対象たちは、君を避ける選択ができない。

通常：蹴散らしの戦技を行う際には機会攻撃を誘発する。

《高速装填》（戦闘） [Rapid Reload](#)

クロス・ボウを1種類（ハンド、ライト、ヘヴィ）選ぶこと。選んだ武器の再装填が速くなる。

前提条件：選んだクロス・ボウへの習熟。

利益：ハンド・クロスボウかライト・クロスボウを選んだ場合、矢の再装填にかかる時間はフリー・アクションになる。ヘヴィ・クロスボウを選んだ場合、移動アクションになる。クロス・ボウの再装填が機会攻撃を誘発することに変わりはない。もしハンド・クロスボウかライト・クロスボウを選んだ場合、この特技を使うことで全力攻撃する際に弓を使っているかのように自分の完全な攻撃回数を用いて射撃できる。

通常：この特技を持たないキャラクターは、ハンド・クロスボウとライト・クロスボウの装填には移動アクションを消費し、ヘヴィ・クロスボウの装填には全ラウンド・アクションを消費する。

特記事項：この特技は複数回取得できる。この特技を取得する度、それは新しい種類のクロス・ボウに適用される。

《攻防一体》（戦闘） [Combat Expertise](#)

君は攻撃の正確性と引き替えに防御を固めることができる。

前提条件：【知】13。

利益：君は攻撃ロールと戦技判定に-1のペナルティを受けることで、ACに+1の回避ボーナスを得ることができる。基本攻撃ボーナスが+4に達した時点及び以降+4されるごとに、ペナルティは-1され、回避ボーナスは+1される。君はこの特技に使用を近接武器を用いて攻撃、あるいは全力攻撃する時に宣言できる。効果は次の君のターンまで継続する。

《ゴルゴンの拳》（戦闘） [Gorgon's Fist](#)

狙い澄ました一撃で、君は敵をふらつかせることができる。

前提条件：[《素手打撃強化》](#)、[《蠍の型》](#)、基本攻撃ボーナス+6。

利益：標準アクションで、移動速度が減少している相手（例えば[《蠍の型》](#)によって）に、1回の素手攻撃を行う。もし攻撃が命中したなら、通常通りにダメージを与えた上、対象は頑健セーブに成功しない限り[よろめき状態](#)になる。セーブDCは10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】修正値である。すでに[よろめき状態](#)になっている相手には、この特技は影響を与えない。

《渾身の一打》（戦闘） [Vital Strike](#)

君は通常より著しく大きなダメージを与える一撃を放つことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス+6。

利益：君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・

ダイスを2回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（[フレイミング](#)などの）武器の能力、急所攻撃などの狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。

訳注：攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、2倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない（他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

《渾身の一打強化》（戦闘） [Improved Vital Strike](#)

君は多大なダメージを与える一撃を放つことができる。

前提条件：《[渾身の一打](#)》、基本攻撃ボーナス+11。

利益：君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを3回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（[フレイミング](#)などの）武器の能力、（急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。（他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される）。

訳注：攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、3倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない。

《蠍の型》（戦闘） [Scorpion Style](#)

君は相手の移動を大幅に阻害する素手打撃を行うことができる。

前提条件：《[素手打撃強化](#)》。

利益：この特技を使うためには君は標準アクションで1回の素手攻撃を行う。攻撃が当たったなら、通常通りダメージを与え、さらに対象の基本地上移動速度は君の【判断力】修正値ラウンドの間5フィートに下がる。対象はDC10+キャラクター・レベルの1/2+【判断力】修正値の頑健セーブに成功すれば、この効果を受けない。

《持久力》 [Endurance](#)

例え過酷な環境と長時間にわたる仕事であっても、君を疲労させることはそうそうない。

利益：君は以下の判定に+4のボーナスを得る：非致傷ダメージに抵抗する際の[水泳](#)判定、疾走を続けるための【耐久力】判定、強行軍による非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、息を止める際の【耐久力】判定、飢えや渇きによる非致傷ダメージを受けないための【耐久力】判定、熱気や冷気環境から非致傷ダメージを受けないための頑健セーブ、および、窒息によるダメージに抵抗するための頑健セーブ。

また、軽装鎧や中装鎧を着て眠っても[疲労状態](#)にならない。

通常：中装以上の鎧を着て眠ったキャラクターは、翌日[疲労状態](#)になる。

《疾走》 [Run](#)

君は軽快な足を持っている。

利益：君が疾走する時、軽装鎧か中装鎧を着ている時か、鎧を着ていない時、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には、移動速度の5倍で移動できる。また重装鎧を着ているか、重荷重の時には、移動速度の4倍で移動できる。助走を付けてから跳躍を行う時（[軽業](#)を参照）、[軽業](#)判定に+4のボーナスを得る。また、疾走している時にもACへの【敏捷力】ボーナスを失わない。

通常：君が疾走する時、軽装鎧か中装鎧を着ている時か、鎧を着ていない時、もしくは運んでいる重量が中荷重以下の時には、移動速度の4倍で移動できる。また重装鎧を着ているか、重荷重の時には、移動速度の3倍で移動できる。疾走している時にはACへの【敏捷力】ボーナスを失う。

《忍びの技》 [Stealthy](#)

君は縄抜けと注意を引かずに行動することが得意である。

利益：すべての[脱出術](#)及び[隠密](#)判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

《慈悲追加》 [Extra Mercy](#)

君の癒しの手は慈悲による追加効果を得る。

前提条件：癒しの手、慈悲の能力。

利益：君が使用できる慈悲を1つ選ぶ。君が癒しの手を使ってクリーチャー1体を治癒した時、対象は選択した慈悲の効果を追加で受ける。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、新しい慈悲を選択すること。

《呪芸時間追加》 [Extra Performance](#)

君はバードの呪芸の能力を通常より多く使える。

前提条件：バードの呪芸の能力。

利益：君は1日に6ラウンド追加でバードの呪芸を使用できる。
特記事項：この特技は複数回取得できる。効果は累積する。

《出血化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Bleeding Critical](#)

君のクリティカル・ヒットによって相手はおびただしい量の血を流し始める。

前提条件：《[クリティカル熟練](#)》、基本攻撃ボーナス+11。

利益：斬撃、あるいは刺突武器によってクリティカル・ヒットを放った時、クリティカルの対象は通常のクリティカル・ダメージを受けるのみならず、2d6ポイントの出血ダメージ（“[状態](#)”を参照）を毎ラウンド自分のターンに受ける。出血はDC15の[治療](#)技能判定か、なんらかの魔法による治癒によって止まる。この特技による効果は累積する。

特記事項：《[クリティカル体得](#)》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《呪文威力強化》（呪文修正） [Empower Spell](#)

君は呪文の威力を増強し、より多くのダメージを与えられるようにできる。

利益：威力強化された呪文の変数となっている効果はダイス・ロールへのボーナスも含めてすべて1/2だけ増加する。

セーヴィング・スローと対抗判定、そしてランダムな変数を持たない呪文は影響されない。威力強化された呪文は、本来のレベルより2レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文威力最大化》（呪文修正） [Maximize Spell](#)

君の呪文は起こりうる最大の効果を発揮する。

利益：威力最大化された呪文の変数となっている効果は最大化される。セーヴィング・スローのDCや、対抗ロール、ランダムな変数を持たない呪文には効果がない。威力最大化された呪文は、本来のレベルより3レベル高い呪文スロットを使用する。

威力強化され、威力最大化された呪文は、その利益を別々に得る。すなわち、最大化された結果に、通常通りダイスを振って決めた結果の半分を足し合わせる。

《呪文音声省略》（呪文修正） [Silent Spell](#)

君は呪文を音を立てずに発動させることができる。

利益：音声省略された呪文は、音声要素無しで発動できる。もともと音声要素のない呪文には影響はない。音声省略された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

特記事項：バード呪文をこの呪文修正特技で強化することはできない。

《呪文距離延長》（呪文修正） [Enlarge Spell](#)

君は呪文の射程を延長できる。

利益：君は距離が近距離、中距離、遠距離である呪文の距離を2倍にすることができる。近距離の呪文は50フィート+5フィート/レベルとなり、中距離の呪文は200フィート+20フィート/レベル、そして長距離の呪文は800フィート+80フィート/レベルとなる。距離延長された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

呪文の距離が具体的な長さとして示されていない呪文、あるいは示されているとしても近距離、中距離、長距離のいずれでもない呪文は距離延長できない。

《呪文効果範囲拡大》（呪文修正） [Widen Spell](#)

君は呪文がより広い範囲をカバーするように発動することができる。

利益：君は効果範囲が爆発、放射、拡散である呪文の範囲を拡大できる。その呪文の効果範囲の大きさを示す数値は2倍に増える。効果範囲拡大された呪文は、本来のレベルより3レベル高い呪文スロットを使用する。

呪文の効果範囲が上記の4種類（訳注：5刷エラッタで直線状が削除された名残）以外で示されている呪文は、この特技で効果範囲が拡大することはない。

《呪文高速化》（呪文修正） [Quicken Spell](#)

君はほんの一瞬で呪文を発動できる。

利益：高速化された呪文の発動は即行アクションである。高速化された呪文を発動したラウンドに、さらに他のアクション（呪文の発動を含む）を行うことができる。発動時間が1ラウンドまたは1全ラウンド・アクションを超える呪文は高速化できない。

高速化された呪文は、本来のレベルより4レベル高い呪文スロットを使用する。

特記事項：対象とする呪文の発動時間が1全ラウンド・アクションまでであれば、君はこの特技をソーサラーやバードなどの準備無しに発動する呪文や、クレリックやドルイドなどの任意発動に、発動時間を全ラウンド・アクションにすることなく適用できる。

《呪文持続時間延長》（呪文修正） [Extend Spell](#)

君は呪文を2倍長く保たせることができる。

利益：持続時間延長された呪文は通常より2倍長く持続する。持続時間が“精神集中”、“瞬間”、“永続”の呪文はこの特技の作用を受けない。持続時間延長された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文熟練》 [Spell Focus](#)

魔法系統を1つ選択する。君が発動したその系統の呪文に抵抗することは、より難しくなる。

利益：選択した魔法系統の呪文を発動する場合、それに対して行われるすべてのセーヴィング・スローのDCは+1される。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。1回取得するたびに、1つの新しい魔法系統に適用される。

《呪文相殺強化》 [Improved Counterspell](#)

君は他者の呪文を似たような呪文で相殺する術を持っている。

利益：呪文相殺を行う際、君は相殺しようとする呪文よりも1レベル以上高い、同じ系統の呪文でその呪文を相殺できる。

通常：この特技を持たない場合、君は相殺しようとする呪文と同じ呪文か、その呪文を相殺できると指定された呪文でしか相殺できない。

《呪文体得》 [Spell Mastery](#)

君はいくつかの呪文を完全に修得しており、呪文書無しでそれらを準備できる。

前提条件：ウィザード・レベル1。

利益：この特技を取得する度に、君の【知力】修正値に等しい数の自分が修得している呪文を選ぶ。以降、それらの呪文は呪文書無しで準備できる。

通常：この特技無しでは、[リード・マジック](#)以外の呪文は呪文書から準備しなければならない。

《呪文潰し》（戦闘） [Spellbreaker](#)

君は間合いの中にいる呪文使いが防衛的発動に失敗した時、機会攻撃を行うことができる。

前提条件：《発動妨害》、ファイター・レベル10。

利益：君の機会攻撃の範囲内にいる敵が呪文の防衛的発動に失敗した時、対象は君から機会攻撃を誘発する。

通常：呪文の防衛的発動に失敗した敵は機会攻撃は誘発しない。

《呪文動作省略》（呪文修正） [Still Spell](#)

君は動作無しで呪文を発動できる。

利益：動作省略された呪文は動作要素無しで発動させることができる。動作省略された呪文は、本来のレベルより1レベル高い呪文スロットを使用する。

《呪文レベル上昇》（呪文修正） [Heighten Spell](#)

君は呪文をより高いレベルの呪文であるかのように発動できる。

利益：レベル上昇済みの呪文は通常よりも高い呪文となる（最高9レベル）。他の呪文修正特技と異なり、《呪文レベル上昇》は修正した呪文の有効レベルを実際の上昇させる。（セーヴィング・スローのDCや、[レッサー・グローブ・オヴ・インヴァルナラビリティ](#)を打ち破る能力のような）呪文レベルに依存するすべての効果は、上昇後のレベルに従って計算される。レベル上昇された呪文は、その有効レベルの呪文と同じだけ、準備し発動するのが難しい。つまり、その有効レベルのスロットを使用する。

《上級足払い》（戦闘） [Greater Trip](#)

君は転ばせた相手に追撃を行うことができる。

前提条件：《攻防一体》、《足払い強化》、基本攻撃ボーナス+6、【知】13

利益：足払いを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは[《足払い強化》](#)によるボーナスと累積する。また、君が足払いに成功して相手が[伏せ状態](#)になった時、相手は機会攻撃を誘発する。

通常：足払いされても機会攻撃を誘発しない。

《上級貫通打撃》（戦闘） [Greater Penetrating Strike](#)

君の攻撃はほとんどの敵の防御を貫通する。

前提条件：《貫通打撃》、《武器熟練》、ファイター・レベル16。

利益：《武器熟練》で指定した武器による攻撃は、ダメージ減少を10ポイントまで無視する。もしダメージ減少がタイプを持たない（ダメージ減少10/ など）場合、5ポイントまでしか無視できない。

《上級組みつき》（戦闘） [Greater Grapple](#)

組みつきの維持は、君にとっては第二の天性となっている。

前提条件：《[組みつき強化](#)》、《[素手打撃強化](#)》、基本攻撃ボーナス+6、【敏】13。

利益：組みつきを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《[組みつき強化](#)》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーに組みついた場合、組みつきの維持は移動アクションで行える。この特技によって、君は相手を動かしたり、ダメージを与えたり、押さえ込むための組みつき判定を1ラウンドに2回行えるが、2回行わなくても構わない。組みつきを維持するためには、2回の判定のうちどちらか一方に成功すればよい。

通常：組みつきを維持するには標準アクションが必要である。

《上級蹴散らし》（戦闘） [Greater Overrun](#)

敵は君の危険な移動を避けるために飛び退かなければならない。

前提条件：《[蹴散らし強化](#)》、《[強打](#)》、基本攻撃ボーナス+6、【筋】13。

利益：蹴散らしを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《[蹴散らし強化](#)》によるボーナスと累積する。また、君がクリーチャーを蹴散らして [伏せ状態](#) にさせた時、機会攻撃を誘発させる。

通常：蹴散らしによって [伏せ状態](#) になっても機会攻撃は誘発しない。

《上級呪文熟練》 [Greater Spell Focus](#)

《[呪文熟練](#)》を持っている魔法系統を1つ選択する。君が発動したその系統の呪文は、抵抗することが非常に難しい。

前提条件：《[呪文熟練](#)》。

利益：選択した魔法系統の呪文を発動する場合、それに対して行われるすべてのセーヴィング・スローのDCは+1される。このボーナスは《[呪文熟練](#)》によるボーナスと累積する。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。1回取得するたびに、すでに《[呪文熟練](#)》を取得している魔法系統1つに新たに適用される。

《上級盾熟練》（戦闘） [Greater Shield Focus](#)

君は盾によって攻撃を防ぐことに熟練している。

前提条件：《[盾熟練](#)》、《[盾習熟](#)》、基本攻撃ボーナス+1、ファイター・レベル8。

利益：使用している盾によるACへのボーナスが1上昇する。このボーナスは《[盾熟練](#)》によるボーナスと累積する。

《上級渾身の一打》（戦闘） [Greater Vital Strike](#)

君はとてつもないダメージを与える一撃を放つことができる。

前提条件：《[渾身の一打強化](#)》、《[渾身の一打](#)》、基本攻撃ボーナス+16。

利益：君が攻撃アクションを行う際、最も高い基本攻撃ボーナスを用いて1回の攻撃を行う。この攻撃による武器のダメージ・ダイスを4回振り、その結果を【筋力】修正値によるダメージや（[フレイミング](#)などの）武器の能力、（急所攻撃などの）狙いの正確さに基づくダメージやその他のダメージボーナスに加算する。この武器による追加ダメージ・ダイスはクリティカル・ヒットによって倍加せず、単に合計値に加算するだけである。他のダメージへのボーナスは通常通り倍加される。

訳注：攻撃アクションとは標準アクションの一種であり、この特技は全力攻撃と組み合わせることはできない。また、4倍されるのは武器によるダメージ・ダイスのみであり、強化ボーナスなど、特技中には明記されていないその他のダメージへのボーナスであっても倍加されない（ソース：Paizo掲示板ジェイソン・ブルマンの発言より）。

《上級使い魔》 [Improved Familiar](#)

この特技は君がより強力な使い魔を手に入れることを可能とするが、それができるのは君が新しい使い魔を獲得できる時だけである。

前提条件：新しい使い魔を得る能力、適切な属性とレベル（以下を参照）。

利益：使い魔を選ぶ時、下のリストに列記されたクリーチャーも選択肢の1つとなる。君はそれぞれの属性軸（秩序から混沌、善から悪）において1段階ずつまでなら属性のずれた使い魔を選択できる。

使い魔	属性	秘術呪文術者レベル
セレスチャル・ホーク ¹	NG	3レベル
ダイア・ラット	N	3レベル
フィーンディッシュ・ヴァイパー ²	NE	3レベル
小型エレメンタル（どの元素でも）	N	5レベル

スタージ	N	5レベル
ホムンクルス ³	どれでも	7レベル
インプ	LE	7レベル
メフィット(どのタイプでも)	N	7レベル
スードウッドラゴン	NG	7レベル
クアジット	CE	7レベル
1あるいは標準的な使い魔のリストに登場する動物のセレスチャル版。		
2あるいは標準的な使い魔のリストに登場する動物のフィンディッシュ版。		
3主は最初にホムンクルスを作らなければならない。		

上級使い魔は以下の2つの点を除いては、通常の使い魔のルールに従う。1つ目は、もしクリーチャーの種別が動物でない場合、そのクリーチャーの種別は変化しないということ。2つ目は、そのクリーチャーと同じ種類の生き物と会話するという能力は得ないということ(もっとも、多くは最初からコミュニケーション能力を持っているが)。

《上級突き飛ばし》 (戦闘) [Greater Bull Rush](#)

君に突き飛ばされた敵はバランスを崩す。

前提条件 : 《突き飛ばし強化》、《強打》、基本攻撃ボーナス+6、【筋】13。

利益 : 突き飛ばしを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《突き飛ばし強化》によるボーナスと累積する。また、君が突き飛ばしに成功した時、相手の移動は君の味方からの(君は含まない)機会攻撃を誘発する。

通常 : 突き飛ばしによる移動には機会攻撃は発生しない。

《上級抵抗破り》 [Greater Spell Penetration](#)

君の呪文は容易に呪文抵抗を貫通する。

前提条件 : 《抵抗破り》。

利益 : クリーチャーのSRを打ち破るための術者レベル判定(1d20+術者レベル)に+2のボーナスを得る。このボーナスは《抵抗破り》によるボーナスと累積する。

《上級二刀流》 (戦闘) [Greater Two-Weapon Fighting](#)

君は2つの武器で同時に戦うことに信じられないような技量を持つ。

前提条件 : 【敏】19、《二刀流強化》、《二刀流》、基本攻撃ボーナス+11。

利益 : 君は利き手でない手に持った武器で-10のペナルティを受けて3回目の攻撃を行える。

《上級フェイント》 (戦闘) [Greater Feint](#)

君は敵が攻撃に過剰反応するようにし向けることができる。

前提条件 : 《攻防一体》、《フェイント強化》、基本攻撃ボーナス+6、【知】13。

利益 : 君がフェイントによって相手のACへの【敏捷力】ボーナスを失わせた時、相手は次の君の攻撃に対してボーナスを失うだけでなく、次の君のラウンドの開始までボーナスを失ったままである。

通常 : フェイントによってACへの【敏捷力】ボーナスを失うのは次の攻撃に対してのみである。

《上級武器落とし》 (戦闘) [Greater Disarm](#)

君は敵の武器を遠くに吹き飛ばすことができる。

前提条件 : 《攻防一体》、《武器落とし強化》、基本攻撃ボーナス+6、【知】13。

利益 : 武器落としを行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは《武器落とし強化》によるボーナスと累積する。また、君が武器落としに成功した時、武器はその所持者から15フィート離れたランダムな位置に落ちる。

通常 : 武器落としによって落ちた武器は所持者の足下に落ちる。

《上級武器開眼》 (戦闘) [Greater Weapon Specialization](#)

すでに《武器開眼》の対象として選択した1種類の武器を選ぶ(素手打撃や、組みつきも含む)。その武器による君の攻撃はより破壊力を持つ。

前提条件：選択した武器への習熟、選択した武器への [《上級武器熟練》](#)、選択した武器への [《武器熟練》](#)、選択した武器への [《武器開眼》](#)、ファイター・レベル12。

利益：選んだ武器を使って行うすべてのダメージ・ロールに+2のボーナスを加える。このボーナスは [《武器開眼》](#) によるボーナスを含む、他のボーナスと累積する。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《上級武器熟練》（戦闘） [Greater Weapon Focus](#)

すでに [《武器熟練》](#) の対象として選択した1種類の武器を選ぶ（素手打撃や、組みつきも含む）。君はその武器の扱いにおいて達人と呼ぶにふさわしい。

前提条件：選択した武器への習熟、選択した武器への [《武器熟練》](#)、基本攻撃ボーナス+1、ファイター・レベル8。

利益：選んだ武器を使って行うすべての攻撃ロールに+1を加える。このボーナスは [《武器熟練》](#) によるボーナスを含む他のボーナスと累積する。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《上級武器破壊》（戦闘） [Greater Sunder](#)

君の破壊的な攻撃は武器や鎧を切り裂いてその持ち主にも到達し、一撃でアイテムと所持者双方にダメージを与える。

前提条件：[《武器破壊強化》](#)、[《強打》](#)、基本攻撃ボーナス+6、【筋】13。

利益：武器破壊を行う際の判定に+2のボーナスを得る。このボーナスは [《武器破壊強化》](#) によるボーナスと累積する。君が武器破壊によって武器、盾、あるいは鎧を破壊した時、超過したダメージはそのアイテムの所持者に与えられる。アイテムを1hp残した状態にすると決めた場合には、ダメージの転送は起きない。

《招来クリーチャー強化》 [Augment Summoning](#)

君が召喚したクリーチャーはより力強く、頑丈だ。

前提条件：[《呪文熟練：召喚術》](#)。

利益：君がなんらかの *サモン* 呪文で召喚したクリーチャーは、その呪文の持続時間の間、【筋力】と【耐久力】に+4の強化ボーナスを得る。

《自力生存》 [Self-Sufficient](#)

君は自然の中でどうやっていくかと、傷を適切に処置する方法を知っている。

利益：すべての [治療](#) 及び *生存* 判定に+2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは+4になる。

《神速の反応》 [Lightning Reflexes](#)

君は通常の人に比べて鋭い反射神経を持っている。

利益：すべての反応セービング・スローに+2のボーナスを得る。

《神速の反応強化》 [Improved Lightning Reflexes](#)

君は身の回りにある様々な危険を回避するコツをつかんでいる。

前提条件：[《神速の反応》](#)。

利益：1日1回、反応セービング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなくても2回目のロールを使わなければならない。

《スタッフ作成》（アイテム作成） [Craft Staff](#)

君は魔法の杖を作ることができる。

前提条件：術者レベル11。

利益：君は前提条件を満たす魔法のスタッフを作ることができる。スタッフを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。新しく作られたスタッフには、チャージが10回分ある。詳しくは“魔法のアイテム”の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《素手打撃強化》（戦闘） [Improved Unarmed Strike](#)

君は素手打撃で戦うことに長けている。

利益：君は素手の時でも武装しているものと見なされる。すなわち、君が武装した敵を素手で攻撃する時、その敵は機会攻撃を行うことができない。君は選択することで素手打撃により致傷ダメージか非致傷ダメージ、どちらか好きなほうを与えることができる。

通常：この特技を持っていない場合、君は素手打撃の際には武装していないものと見なされ、また非致傷ダメージしか与えることができない。

《素早い移動》 [Nimble Moves](#)

君は単一の障害物であれば容易に横切ることができる。

前提条件：【敏】13。

利益：移動の際、1ラウンドに5フィートまでの移動困難な地形を通常の地形であるかのように扱う。この特技によって、君は移動困難なマスに向かって5フィート・ステップができる。

《精密射撃》（戦闘） [Precise Shot](#)

君は近接戦闘してる目標に向けて遠距離攻撃を放つことが得意だ。

前提条件：《[近距離射撃](#)》。

利益：近接戦闘に参加している敵に対して、通常受ける - 4のペナルティを受けずに、遠隔武器を射撃したり投擲したりできる。

《精密射撃強化》（戦闘） [Improved Precise Shot](#)

君の射撃は完全視認困難と完全遮蔽以外のすべてを無視する。

前提条件：【敏】19、《[近距離射撃](#)》、《[精密射撃](#)》、基本攻撃ボーナス + 11。

利益：君の遠隔攻撃は完全遮蔽未満の遮蔽によってもたらされる目標のACボーナス、および完全視認困難未満の視認困難による失敗確率の影響を受けない。完全遮蔽、完全視認困難による効果は君の遠隔攻撃に対して通常通り適用される。

通常：“戦闘”の章にある遮蔽と視認困難の通常のルールを参照。

《説得力》 [Persuasive](#)

君は相手の考えをぐらつかせたり、うまく脅して考えを変えさたりするのが得意だ。

利益：すべての [交渉](#) 及び [威圧](#) 判定に + 2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは + 4になる。

《選択的エネルギー放出》 [Selective Channeling](#)

君はエネルギー放出の効果を受ける対象を選ぶことができる。

前提条件：【魅】13、エネルギー放出の能力。

利益：君がエネルギー放出を行う時、君の【魅力】修正値人までを効果から外すことができる。

通常：30フィート以内の全員が効果を受ける。選ぶことができるのは、自分が対象となるからならぬだけである。

《戦闘発動》 [Combat Casting](#)

君は集中を乱されている時や、攻撃を受けそうな時に呪文を発動することに熟達している。

利益：君は防衛的発動時、および [組みつき状態](#) で呪文や疑似呪文能力を発動するための精神集中判定に + 4のボーナスを得る。

《速射》（戦闘） [Rapid Shot](#)

君は追加の遠隔攻撃ができる。

前提条件：【敏】13、《[近距離射撃](#)》。

利益：遠隔武器で全力攻撃をする際、1回の追加攻撃を得ることができる。ただし、その場合すべての攻撃は - 2のペナルティを受ける。

《その他の魔法のアイテム作成》（アイテム作成） [Craft Wondrous Item](#)

君はその他の魔法のアイテムを作ることができる。

前提条件：術者レベル3。

利益：君は様々なその他の魔法のアイテムを作ることができる。その他の魔法のアイテムを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは“魔法のアイテム”の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

君は自分で作ることができるその他の魔法のアイテムを修理することもできる。修理には、それを0から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

《大旋風》（戦闘） [Whirlwind Attack](#)

君は間合い内の全ての敵を同時に攻撃できる。

前提条件：【敏】13、【知】13、《[攻防一体](#)》、《[回避](#)》、《[強行突破](#)》、《[一撃離脱](#)》、基本攻撃ボーナス + 4。

利益：全力攻撃アクションを行う際に、自分の通常の攻撃をあきらめ、その代わりに一番高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い

の中にいるすべての敵に対して1回ずつ近接攻撃を行うことができる。それぞれの敵に対して、別々の攻撃ルールを行うこと。
《大旋風》を行う場合、他の特技や呪文、能力によって得られた追加攻撃を行うことはできない。

《代用武器の巧み》（戦闘） [Catch Off-Guard](#)

敵は君が正統なものでない、間に合わせの武器を自在に操ることに驚かされる。

利益：君は近接代用武器を扱う際にペナルティを受けない。武装していない敵は君の代用武器による攻撃に対して [立ちすくみ状態](#) になる。

通常：代用武器を扱う際には攻撃ルールに - 4のペナルティを受ける。

《代用武器体得》（戦闘） [Improvised Weapon Mastery](#)

椅子の脚や小麦小袋、それ以外のどのようなものであっても、君の手にあればそれは恐るべき武器へと変わる。

前提条件：《[代用武器の巧み](#)》あるいは《[万能投擲術](#)》、基本攻撃ボーナス + 8。

利益：君は代用武器を使うことによるいかなるペナルティも被らない。さらに、君の手にある代用武器は以下のように強化される。まず、代用武器のダメージ・ダイスを1段階（例えば、1d4から1d6へ）増加させる。ただし最高は1d8（両手持ちの場合2d6）である。さらに、代用武器は19～20のクリティカル可能域と、×2のクリティカル倍率を持つ。

《盾攻撃強化》（戦闘） [Improved Shield Bash](#)

君は盾を攻撃と防御に同時に使える。

前提条件：《[盾習熟](#)》。

利益：君が盾攻撃を行う際にも、ACに盾ボーナスは適用される。

通常：この特技を持っていない場合、盾攻撃を行ったキャラクターはその盾によるACへの盾ボーナスを、次の自分のターンまで失う（“[装備](#)”の章を参照）。

《盾攻撃の達人》（戦闘） [Shield Master](#)

君の盾への熟練は、盾が君の動きを妨害することなく戦えるようにする。

前提条件：《[盾攻撃強化](#)》、《[盾習熟](#)》、《[盾のぶちかまし](#)》、《[二刀流](#)》、基本攻撃ボーナス + 11。

利益：君は別の武器を持っている時に生じる盾攻撃の攻撃ルールへのペナルティを受けない。また、盾の強化ボーナスを武器の強化ボーナスのように盾攻撃の攻撃ルールとダメージ・ルールに加える。

《盾習熟》（戦闘） [Shield Proficiency](#)

君は盾を適切に扱う方法を知っている。

利益：タワー・シールド以外の盾を使う場合、盾の防具による判定ペナルティは【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定にしかつかない。

通常：習熟していない盾を使う場合、君は盾の防具による判定ペナルティを攻撃ルールと、移動に関するすべての技能判定（[騎乗](#)を含む）に被る。

特記事項：バーバリアン、バード、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、レンジャーは《盾習熟》をボーナス特技として持っているため、改めて選択する必要はない。

《盾熟練》（戦闘） [Shield Focus](#)

君は盾で攻撃をはじくことに熟練している。

前提条件：《[盾習熟](#)》、基本攻撃ボーナス + 1。

利益：使用している盾によるACへのボーナスが1上昇する。

《盾のぶちかまし》（戦闘） [Shield Slam](#)

適切な位置で使えば、君の盾による一撃で敵は吹き飛ばされる。

前提条件：《[盾攻撃強化](#)》、《[盾習熟](#)》、《[二刀流](#)》、基本攻撃ボーナス + 6。

利益：君の盾攻撃を受けた敵は、同時に君の攻撃ルールの結果を戦技判定の結果と見なした突き飛ばしを受ける（“[戦闘](#)”の章を参照）。この突き飛ばしは機会攻撃を誘発しない。壁などの障害物で後ろに下がれない敵は、動ける限り後ろに動いた後で、[伏せ状態](#)になる。移動アクションや5フィート・ステップが残っているなら、敵と一緒に動くことを選択しても構わない。

《束ね射ち》（戦闘） [Manyshot](#)

君は目標1体に対して同時に複数の矢を射ることができる。

前提条件：【敏】17、《[近距離射撃](#)》、《[速射](#)》、基本攻撃ボーナス + 6。

利益：弓で全力攻撃を行う際、君の最初の攻撃は同時に2本の矢を放つ。その攻撃が当たった場合、両方の矢が当たったことになる。狙いの正確さに基づくダメージ（急所攻撃など）とクリティカル・ヒットによるダメージは1本にしか適用されない。コンボジット・ボウでの【筋力】ボーナスやレンジャーの得意な敵のボーナスなどは両方の矢に適用される。ダメージ減少やエネルギー

ギーへの抵抗などはそれぞれの矢に適用される。

《タワー・シールド習熟》（戦闘） [Tower Shield Proficiency](#)

君はタワー・シールドを適切に使うトレーニングを受けた。

前提条件： [《盾習熟》](#)。

利益：タワー・シールドを使う場合、盾の防具による判定ペナルティは【筋力】と【敏捷力】を基準とする技能判定にしかつかない。

通常：習熟していない盾を使う場合、君は盾の防具による判定ペナルティを攻撃ロールと、移動に関するすべての技能判定（[騎乗](#)を含む）に被る。

特記事項：ファイターは《タワー・シールド習熟》をボーナス特技として持っているため、改めて選択する必要はない。

《単純武器習熟》（戦闘） [Simple Weapon Proficiency](#)

君は基本的な武器を扱う訓練を受けている。

利益：君は単純武器での攻撃ロールを通常通り行うことができる。

通常：習熟していない武器を使う場合、攻撃ロールに - 4のペナルティを受ける。

特記事項：ドルイド、モンク、ウィザードを除くすべてのキャラクターは自動的にすべての単純武器に習熟しているため、この特技を取る必要はない。

《致命的な狙い》（戦闘） [Deadly Aim](#)

対象の弱点を的確に狙うことによって、相手に致命的な一撃を見舞うことができる。ただし、攻撃の成功率は下がってしまう。

前提条件：【敏】13、基本攻撃ボーナス+1。

利益：攻撃ロールに - 1のペナルティを受けることによって、すべての遠距離攻撃によるダメージに + 2のボーナスを得ることができる。基本攻撃ボーナスが + 4に達した時点及び以降 + 4されるごとに、ペナルティは - 1され、ダメージ・ボーナスは + 2される。君はこの特技の使用を攻撃ロールの直前に宣言し、効果は次の君のターンまで継続する。ダメージへのボーナスは遠隔接触攻撃には加算されず、またhp以外へのダメージにも影響はない。

《聴覚喪失化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Deafening Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは敵の聴覚を奪う。

前提条件： [《クリティカル熟練》](#)、基本攻撃ボーナス + 13。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は恒久的に [聴覚喪失状態](#) になる。ただし頑健セーブに成功した場合、[聴覚喪失状態](#) は1ラウンドしか継続しない。セーブDCは10 + 君の基本攻撃ボーナスである。この特技は音が聞こえないクリーチャーには効果がない。[聴覚喪失状態](#) は [ヒール](#)、[リジェネレーション](#)、[リムーヴ・デフネス](#) 等々の呪文や効果によって癒すことができる。

特記事項： [《クリティカル体得》](#) を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《追加hp》 [Toughness](#)

君は肉体的にタフである。

利益：hpが + 3される。3ヒット・ダイスを越える1ヒット・ダイスごとに、1ポイントhpが増加する。また、君のヒット・ダイスが3以上なら、（レベルが上がるなどして）ヒット・ダイスを得る毎にhpが + 1される。

《追尾》（戦闘） [Step Up](#)

敵が君から離れようとした時、とっさに近づくことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス+1。

利益：隣接する敵が5フィート・ステップで君から離れようとした時、君も割り込みアクションとして5フィート・ステップを行い、この特技の効果が発動させた敵に隣接することができる（隣接しないようには移動できない）。この5フィート・ステップを行ったのなら、次の君のターンで君は5フィート・ステップを取れない。もし次のターンに移動を行ったなら、全移動距離が5フィート減少する。

《突き落とし》（戦闘） [Unseat](#)

君は敵を落馬させることを得意とする。

前提条件：【筋】13、[騎乗](#) 1ランク、[《騎乗戦闘》](#)、[《強打》](#)、[《突き飛ばし強化》](#)、基本攻撃ボーナス + 1。

利益：ランスを持ち騎乗した状態で目標に突撃を行う際に、君は通常通り攻撃を行う。もしその攻撃が命中したなら、それは通常通りダメージを与えるだけでなく、君は即座にアクションを消費することなく突き飛ばしを試みることができる。突き飛ばしが成功した場合、相手は馬から落ち、君と反対側で馬に隣接したマスで [伏せ状態](#) になる。

《突き飛ばし強化》（戦闘） [Improved Bull Rush](#)

君は敵をあちこちへ押しやることに長けている。

前提条件：【筋13】、[《強打》](#)、基本攻撃ボーナス+1。

利益：君は突き飛ばしの戦技を行う時、機会攻撃を誘発しない。さらに、突き飛ばすための判定に+2のボーナスを得る。また、突き飛ばしに抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

通常：突き飛ばしを行う際には機会攻撃を誘発する。

《抵抗破り》 [Spell Penetration](#)

君の呪文は通常より簡単に呪文抵抗を打ち破ることができる。

利益：クリーチャーのSRを打ち破るための術者レベル判定（1d20+術者レベル）に+2のボーナスを得る。

《手ひどい一打》（戦闘） [Deadly Stroke](#)

良く狙った一撃でもって、君は多くの敵に素早く、痛みに満ちた終焉を迎えさせる。

前提条件：[《威圧演舞》](#)、[《上級武器熟練》](#)、[《防御崩し》](#)、[《武器熟練》](#)、選択した武器への習熟、基本攻撃ボーナス+11。

利益：標準アクションで、君が[《上級武器熟練》](#)を持つ武器を用いて [朦朧状態](#)、あるいは [立ちすくみ状態](#) の敵に1回の攻撃を行う。命中した場合、通常の2倍のダメージを与え、さらに【耐久力】に対する1ポイントの出血状態を引き起こさせる（“[状態](#)”の章を参照）。クリティカルした場合、2倍したダメージを何倍かするのではなく、通常のクリティカルによるダメージにさらに通常ダメージを加える。クリティカルによって出血ダメージの量は変わらない。

《電光の如き脚》（戦闘） [Lightning Stance](#)

君の動き回る速度は敵が君を攻撃することをほとんど不可能にしてしまう。

前提条件：【敏】17、[《回避》](#)、[《風の如き脚》](#)、基本攻撃ボーナス+11。

利益：もし君がターン中に2つのアクションを使って動いたり、撤退アクションを行った場合、君は1ラウンドの間50%の視認困難を得る。

《統率力》 [Leadership](#)

君の大義の下には信奉者が集い、冒険に加わる仲間が増える。

前提条件：キャラクター・レベル7。

利益：この特技は1人の忠実な腹心と、何人かの従者を君のもとに引きつける。腹心は通常クラス・レベルをもったNPCであり、従者は低レベルのNPCである。何レベルの腹心と何人の従者が得られるかについては以下の表：「統率力」を参照。

統率力への修正値：いくつかの要素が君の統率力値に影響し、基本の値（キャラクター・レベル+【魅力】修正値）を上下させる。君の（腹心や従者候補の人たちから見た）評判により、以下のように統率力値を修正する。

リーダーの評判	統率力修正値
大きな信望	+2
公平で寛大	+1
特殊なパワー	+1
失敗	-1
高慢	-1
残酷	-2

以下の表には、腹心を得ようとする時の他の修正値がまとめられている。

リーダーが...	修正値
使い魔、特別な乗騎、動物の相棒を持っている	-2
属性の異なる腹心を募集している	-1
腹心の死の原因となった	-2*
*累積する	

従者は腹心とは異なった優先順位を持っているため、従者を引きつける場合には以下の修正値を用いる。

リーダーが...	修正値
拠点や基地、ギルドの建物などを所持している	+2
あちこちと移動する	-1
他の従者たちの死の原因となった	-1

表：統率力

統率力値	腹心のレベル	レベルごとの従者の数					
		1	2	3	4	5	6
1以下							
2	1						
3	2						
4	3						
5	3						
6	4						
7	5						
8	5						
9	6						
10	7	5					
11	7	6					
12	8	8					
13	9	10	1				
14	10	15	1				
15	10	20	2	1			
16	11	25	2	1			
17	12	30	3	1	1		
18	12	35	3	1	1		
19	13	40	4	2	1	1	
20	14	50	5	3	2	1	
21	15	60	6	3	2	1	1
22	15	75	7	4	2	2	1
23	16	90	9	5	3	2	1
24	17	110	11	6	3	2	1
25以上	17	135	13	7	4	2	2

統率力値：君の基本統率力値は、キャラクター・レベル+【魅力】修正値である。【魅力】が低いキャラクターを考慮して、表は非常に低い統率力値も記載しているが、《統率力》を取得するためには7レベル以上でなければならない。上記の通り、他の要素

も統率力値に影響する。

腹心のレベル：このレベルまでの腹心を引きつけることができる。君の統率力値に関係なく、君は自分のレベルより2レベル以上低い腹心のみ採用することができる。腹心はそのレベルにおいて適切な装備を身につけている（“NPCの創造”の章を参照）。腹心はどのような種族でも、クラスでも構わない。腹心の属性は秩序 - 混沌方向と善 - 悪方向のどちらでも君の属性と反対であるとはならない。また、属性の違う腹心を仲間にしようとする場合には統率力値に - 1の修正を受ける。

腹心はパーティに与えられる経験値を計算する際、パーティ・メンバーとして数える必要はない。代わりに、腹心のレベルを君のレベルで割り、それに君が得た経験値をかけたものが腹心が得る経験値となる。

もし腹心が君より1レベル低いレベルに到達しそうな場合は、腹心のレベルは上がらず、その経験値はそのレベルに到達する経験値より1ポイント低い経験値で止まる。

レベル毎の従者の数：君はそれぞれのレベルの従者を、示された人数まで率いることができる。従者は腹心と同じように扱うが、彼らはたいがいより低いレベルのNPCである。普通5レベル以上離れているため、従者が戦闘において有効であることはほとんどない。

従者は経験値を得ず、従ってレベルが上がることもない。君のレベルが上がった時に表『統率力』を見て、従者が増えたかどうかを判定する。増えた従者のうちの何人かは、既にいる従者達よりレベルが高いかもしれない。しかし、腹心は経験値を得るので、腹心のレベルを表『統率力』から判定してはならない。

《動物の友》 [Animal Affinity](#)

君は動物や乗騎とうまくやっていく方法を心得ている。

利益：すべての [動物使い](#) 及び [騎乗](#) 判定に + 2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは + 4になる。

《特殊武器習熟》（戦闘） [Exotic Weapon Proficiency](#)

スパイクト・チェーンやウィップなど、特殊武器を1つ選択する。君はその特殊武器を戦いにおいてどのように使ったらよいのが理解しており、特殊武器が提供する特別な技や性質の恩恵を受けられる。

前提条件：基本攻撃ボーナス + 1。

利益：その武器での攻撃ロールを通常通り行うことができる。

通常：習熟していない武器を使うキャラクターは攻撃ロールに - 4のペナルティを被る。

特記事項：この特技は複数回取得できる。1回取得するたび、1種類の新しい特殊武器が使えるようになる。

《薙ぎ払い》（戦闘） [Cleave](#)

君は武器の一薙ぎで隣り合う2人の敵を攻撃できる。

前提条件：【筋】13、[《強打》](#)、基本攻撃ボーナス + 1。

利益：標準アクションで、君の最も高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い内の敵を攻撃する。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう1人の敵に同じ基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行うことができる。この特技を用いての追加攻撃は、1ラウンドに1回までしかできない。この特技を用いた場合、君は次の君のラウンドまでACに - 2のペナルティを受ける。

《薙ぎ払い強化》（戦闘） [Great Cleave](#)

君は武器の一薙ぎで隣り合う複数の敵を攻撃できる。

前提条件：【筋】13、[《薙ぎ払い》](#)、[《強打》](#)、基本攻撃ボーナス + 4。

利益：標準アクションで、君の最も高い基本攻撃ボーナスを用いて間合い内の敵を攻撃する。攻撃が当たった場合通常通りにダメージを与え、さらにその敵に隣接し、かつ間合い内にいるもう1人の敵に同じ基本攻撃ボーナスを用いて追加攻撃を行うことができる。この攻撃も命中した場合、さらに直前の敵に隣接する間合い内の敵に攻撃することができ、範囲内に敵がいる限り追加攻撃を続けることができる。この攻撃アクションの間に、同じ敵を2回以上攻撃することはできない。この特技を用いた場合、君は次の君のラウンドまでACに - 2のペナルティを受ける。

《二重斬り》（戦闘） [Double Slice](#)

二刀流時に、君は逆手の武器でより強力な一撃を見舞うことができる。

前提条件：【敏】15、[《二刀流》](#)。

利益：利き手でない手の武器でのダメージ・ロールに、【筋力】修正値を加える。

通常：利き手でない手の武器でのダメージ・ロールには【筋力】修正値の半分の値しか加えられない。

《二刀のかきむしり》（戦闘） [Two-Weapon Rend](#)

2本の武器で同時に攻撃することにより、相手に酷い傷を負わせることができる。

前提条件：【敏】17、[《二重斬り》](#)、[《二刀流強化》](#)、[《二刀流》](#)、基本攻撃ボーナス + 11。

利益：君が利き手の武器と利き手でない方の武器を両方命中させた時、君は追加の1d10 + 【筋力】修正値の1.5倍（切り捨て）の追加ダメージを与える。君はこの追加ダメージを1ラウンドに1回までしか与えることはできない。

《二刀の守り》（戦闘） [Two-Weapon Defense](#)

君は二刀を構えている時に効果的に身を守る術を知る。

前提条件：【敏】15、[《二刀流》](#)。

利益：双頭武器か2本武器を構えている時（肉体武器や素手打撃は含まない）、君はACに+1の盾ボーナスを得る。君が防御的戦闘や防御専念を行っている時、盾ボーナスは+2に増える。

《二刀流》（戦闘） [Two-Weapon Fighting](#)

君はそれぞれの手に1本ずつ武器を持って戦うことができる。そして逆手の武器で、1ラウンドに1回の追加攻撃を行える。

前提条件：【敏】15。

利益：2つの武器で戦う際の攻撃ロールへのペナルティが減少する。利き手の武器へのペナルティは2、利き手でない手で使う武器へのペナルティは6軽減される。“戦闘”の章の二刀流を参照。

通常：利き手でない方の手で武器を持った場合、1ラウンドに1回の追加攻撃を得る。このように戦う場合、君の利き手の武器での攻撃は-6のペナルティを受け、利き手でない方の攻撃は-10のペナルティを受ける。もし利き手でない方の武器が軽い武器なら、ペナルティは共に2軽減される。素手打撃は常に軽い武器と見なされる。

《二刀流強化》（戦闘） [Improved Two-Weapon Fighting](#)

君は二刀で戦うことに長けている。

前提条件：【敏】17、[《二刀流》](#)、基本攻撃ボーナス+6。

利益：利き手でない手に持った武器による通常の1回の追加攻撃に加えて、-5のペナルティを受けて2回目の攻撃を行える。

通常：この特技を持っていない場合、利き手でない手に持った武器では1回しか追加攻撃できない。

《鋼の意志》 [Iron Will](#)

君は精神的な効果に対して抵抗力を持つ。

利益：すべての意志セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

《鋼の意志強化》 [Improved Iron Will](#)

君の澄み切った精神は心理的な攻撃に耐えることを可能にする。

前提条件：[《鋼の意志》](#)。

利益：1日1回、意志セーヴィング・スローを振り直すことができる。この能力は、ロールの結果が明らかになる前に使用を宣言する必要があり、たとえ結果が悪くなくても2回目のロールを使わなければならない。

《発動妨害》（戦闘） [Disruptive](#)

君が積んだトレーニングは、近くにいる敵の呪文使いが呪文を安全に発動することを難しくする。

前提条件：ファイター・レベル6。

利益：君の機会攻撃範囲内にいるすべての敵は、防御的発動のための精神集中判定DCが+4される。このDCの上昇は、君がその敵の存在に気がついており、機会攻撃可能な時にだけ発生する。君が1ラウンドに1回の機会攻撃しかできず、すでにそれを使用していた場合、DCの上昇は起きない。

《早抜き》（戦闘） [Quick Draw](#)

君は素早く武器を抜くことができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス+1。

利益：移動アクションではなく、フリー・アクションで武器を抜くことができる。また、隠しておいた武器（[手先の早業](#)を参照）を移動アクションとして抜くことができる。

この特技を選択したキャラクターは、（弓を使っているキャラクターのように）自分の完全な攻撃回数を用いて武器を投擲できる。

錬金術アイテム、ポーション、巻物、そしてワンドをこの特技を使って素早く準備することはできない。

通常：この特技を持っていない場合、武器を抜くのは移動アクションか、もし基本攻撃ボーナスが+1以上であれば移動に伴うフリー・アクションである。この特技無しでは、隠した武器を引き抜くのは標準アクションである。

《針の目を通す狙い》（戦闘） [Pinpoint Targeting](#)

君は敵の鎧の弱点をピンポイントで狙うことができる。

前提条件：【敏】19、[《精密射撃強化》](#)、[《近距離射撃》](#)、[《精密射撃》](#)、基本攻撃ボーナス+16。

利益：標準アクションで、1回の遠隔攻撃を行う。対象はこの攻撃に対して、鎧、外皮、盾によるアーマー・クラスへのボーナスを得られない。もし君がこのラウンドの間に動いたなら、この特技の利益は得られない。

《反撃の構え》（戦闘） [Strike Back](#)

君はリーチを活かして攻撃してきた敵の手や武器を狙って反撃を行える。

前提条件：基本攻撃ボーナス+11。

利益：君は、近接攻撃をしてきた敵に対して1回の近接攻撃を行うという待機アクションを宣言できる。この待機アクションでの攻撃は、相手が君の攻撃範囲外にいても構わない。

《万能投擲術》（戦闘） [Throw Anything](#)

君は手にあるものをとにかく何でも投げることには慣れている。

利益：君は代用遠距離武器を使うことへのペナルティを受けない。さらに、投擲飛散武器の攻撃ロールに+1の状況ボーナスを得る。

通常：代用武器を用いた攻撃ロールには-4のペナルティを受ける。

《秘術使いの鎧訓練》（戦闘） [Arcane Armor Training](#)

君は鎧を着ながら呪文を発動する術を学んだ。

前提条件：《[鎧習熟：軽装](#)》、術者レベル3。

利益：即行アクションで、このラウンドの間発動する呪文への鎧による秘術呪文失敗率を10%低減させることができる。

《秘術使いの鎧体得》（戦闘） [Arcane Armor Mastery](#)

君は鎧を着ながら呪文を発動する術を会得した。

前提条件：《[秘術使いの鎧訓練](#)》、《[鎧習熟：中装](#)》、術者レベル7。

利益：即行アクションで、このラウンドの間発動する呪文への鎧による秘術呪文失敗率を20%低減させることができる。このボーナスは《秘術使いの鎧訓練》による低減を置き換えるため、累積はしない。

《秘術の打撃》（戦闘） [Arcane Strike](#)

君は己の秘術の力を引き出し、手にした武器を魔法の力で強化する。

前提条件：秘術呪文の発動能力。

利益：即行アクションで、1つ以上の武器に君の力の断片を注ぎ込むことができる。1ラウンドの間、その武器はダメージに+1のボーナスを得、ダメージ減少を抜ける際に魔法の武器として扱われる。君の持つ5術者レベル毎に武器へのダメージ・ボーナスは+1され、最大でレベル20の時に+5になる。

《疲労化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Tiring Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは相手を疲労させる。

前提条件：《[クリティカル熟練](#)》、基本攻撃ボーナス+13。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は**疲労状態**になる。既に**疲労状態**であったり、**過労状態**のクリーチャーには効果がない。

特記事項：《[クリティカル体得](#)》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《フェイント強化》（戦闘） [Improved Feint](#)

君は戦闘において相手をだますことに長けている。

前提条件：【知】13、《[攻防一体](#)》。

利益：君はフェイントのための**はったり**判定を移動アクションで行える。

通常：フェイントは標準アクションである。

《武器落とし強化》（戦闘） [Improved Disarm](#)

君は相手の手から武器を叩き落とすことに長けている。

前提条件：【知】13、《[攻防一体](#)》。

利益：君は武器落としの戦技を行う時、機会攻撃を誘発しない。さらに、武器落としのための判定に+2のボーナスを得る。また、武器落としに抵抗するためのCMDにも+2のボーナスを得る。

通常：武器落としを行う際には機会攻撃を誘発する。

《武器開眼》（戦闘） [Weapon Specialization](#)

君はある武器でダメージを与えることを得意としている。《[武器熟練](#)》を持っている武器（素手打撃と組みつきを含む）を1種類選択する。その武器を使っている時、追加のダメージを与えられる。

前提条件：選択した武器への習熟、選択した武器への [《武器熟練》](#)、ファイター・レベル4。

利益：選んだ武器を使って行うすべてのダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《武器熟練》（戦闘） [Weapon Focus](#)

武器を1種類選ぶ（素手打撃や、組みつき、呪文使いであれば光線も選択することもできる）。

前提条件：選択した武器への習熟、基本攻撃ボーナス+1。

利益：選択した武器を使って行うすべての攻撃ロールに+1ボーナスを得る。

特記事項：この特技は複数回取得できるが、効果は累積しない。この特技を取るたびに、その効果は新しい種類の武器に適用される。

《武器の妙技》（戦闘） [Weapon Finesse](#)

君は単なる力ではなく、敏捷性を近接戦闘の中で活かすように訓練されている。

利益：そのクリーチャーのサイズ分類に合わせて作られた軽い武器、レイピア、ウィップ、あるいはスパイクト・チェーンを使う時、攻撃ロールに【筋力】修正値ではなく、【敏捷力】修正値を使うことができる。盾を使っている場合は攻撃ロールに盾の防具による判定ペナルティを適用すること。

特記事項：肉體武器は常に軽い武器と見なされる。

《武器破壊強化》（戦闘） [Improved Sunder](#)

君は敵の武器や鎧にダメージを与えることに長けている。

前提条件：【筋】13、[《強打》](#)、基本攻撃ボーナス+1。

利益：君は武器破壊の戦技を行う時、機会攻撃を誘発しない。さらに、アイテムを武器破壊のための判定に+2のボーナスを得る。また、相手が君の装着品に武器破壊するときの戦技防御にも+2のボーナスを得る。

通常：武器破壊の戦技を行う際には機会攻撃を誘発する。

《不屈の闘志》 [Diehard](#)

君を殺すことは特に難しい。重傷を負っても自動的に容態が安定するだけでなく、死の扉の前であっても意識を保ち、行動することができるからだ。

前提条件：[《持久力》](#)。

利益：hpの合計が0未満であるが死亡状態ではない場合、自動的に容態安定化する。hpをさらに失わないための【耐久力】判定は必要ない。君は[瀕死状態](#)でいる代わりに、[満身創痕状態](#)として行動することを選択しても良い。この選択は、hpがマイナスに突入した瞬間に（例えそれが自分のターンでなくても）成されなければならない。[瀕死状態](#)になることを選択した場合には、即座に意識を失う。

この特技を使って行動する際、君は[満身創痕状態](#)である。1回の移動アクションまでなら、自分を傷つけることなくとることができるが、標準アクション（あるいは活発だと見なされる他のアクション、例えば[《呪文高速化》](#)した呪文を発動するなどの即行アクション）を行った場合、アクションが完了した後に1ポイントのダメージを受ける。君のhpが-【耐久力】以下まで減少した場合、即座に死亡する。

通常：この特技を持たないキャラクターのhpが-1以下となった場合、そのキャラクターは[瀕死状態](#)となり、自動的に意識を失う。

《不調化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Sickening Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは相手の気分を悪くさせる。

前提条件：[《クリティカル熟練》](#)、基本攻撃ボーナス+11。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1分の間[不調状態](#)になる。この特技の効果は累積せず、持続時間を1分間延長させる。

特記事項：[《クリティカル体得》](#)を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《物質要素省略》 [Eschew Materials](#)

君は多少の物質要素であれば使わなくても呪文を発動することができる。

利益：君は価格が1gp以下の物質要素を必要とする呪文を、それなしで発動できる（呪文の発動は通常通り機会攻撃を誘発する）。1gpよりも高価な物質要素を必要とする呪文を発動するには、通常通り物質要素を手にとっていなければならない。

《踏み込み》（戦闘） [Lunge](#)

君は普通なら間合いの範囲外にいる敵を攻撃することができる。

前提条件：基本攻撃ボーナス+6。

利益：君は次の君のターンまでACに - 2のペナルティを受けることで、君のターンの終了時まで近接攻撃の間合いを5フィート増加させることができる。君はこの特技の使用をいかなる攻撃も行う前に決定しなければならない。

《防御崩し》（戦闘） [Shatter Defenses](#)

すでにうまく防御できなくなりつつある相手を攻撃すれば、君の選択した武器への技術は敵を防御不能にしてしまう。

前提条件： [《武器熟練》](#)、[《威圧演舞》](#)、基本攻撃ボーナス + 6、武器への習熟。

利益：怯え、恐れ、恐慌のいずれかの状態にある敵に攻撃が命中した場合、次の君のターンの終わりまで、敵は君の攻撃に対して [立ちすくみ状態](#)になる。このラウンドの他の攻撃にもこの [立ちすくみ状態](#)は適用される。

《防御的戦闘訓練》（戦闘） [Defensive Combat Training](#)

君は様々な戦技を防御することに長けている。

利益：CMD（“戦闘”を参照）を計算する際、ヒット・ダイスの合計値を基本攻撃ボーナスとして計算する。

《ポーション作成》（アイテム作成） [Brew Potion](#)

君は魔法のポーションを作ることができる。

前提条件：術者レベル3。

利益：君は自分が使うことができる3レベル以下の、単一または複数のクリーチャーあるいは物体を対象とする呪文を込めたポーションを作ることができる。ポーションの調合にはその値段が250gp以下であれば2時間、それ以上であればその基本価格1,000gpにつき1日かかる。ポーションを作る際に、君はポーションの術者レベルを設定するが、それは込めようとしている呪文を発動することができる最低のレベル以上で、君の術者レベル以下でなくてはならない。ポーションの作成には基本価格の半分の材料費がかかる。詳しくは[魔法のアイテム](#)の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

込めようとしている呪文を発動する際に通常何らかの選択が必要な場合、その選択はポーションを作った時に成さなければならない。呪文の対象は、ポーションを飲んだクリーチャーとなる。

《巻物作成》（アイテム作成） [Scribe Scroll](#)

君は魔法の巻物を作ることができる。

前提条件：術者レベル1。

利益：君は自分が修得している呪文を書き込んだ巻物を作ることができる。巻物を書くには、その基本価格が250gp以下なら2時間、それ以上なら1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは[魔法のアイテム](#)の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《魔法の才》 [Magical Aptitude](#)

君は呪文と魔法の品物に親和性を持つ。

利益：すべての [呪文学](#) 及び [魔法装置使用](#) 判定に + 2のボーナスを得る。もしどちらかの技能ランクが10以上ならば、その技能へのボーナスは + 4になる。

《魔法の武器防具作成》（アイテム作成） [Craft Magic Arms and Armor](#)

君は魔法の鎧、盾、そして武器を作ることができる。

前提条件：術者レベル5。

利益：君は魔法の鎧、盾、武器を、通常の品を強化することで作成することができる。武器、鎧一式、盾を強化するには、強化する特徴の価格1,000gpにつき1日かかる。強化に必要な材料費は価格の半分である。詳しくは[魔法のアイテム](#)の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

強化される武器、鎧、盾は高品質のものでなければならず、またあらかじめ用意しておく必要がある。その価格は上記の価格には含まれない。

君は自分で作ることができる魔法の武器、鎧、盾を修理することもできる。修理には、それを0から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

《魔法の指輪作成》（アイテム作成） [Forge Ring](#)

君は魔法の指輪を作ることができる。

前提条件：術者レベル7。

利益：君は魔法の指輪を作ることができる。指輪を作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは[魔法のアイテム](#)の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

君は自分で作ることができる魔法の指輪を修理することもできる。修理には、それを0から作る場合の半分の材料費と半分の時間がかかる。

《迎え討ち》（戦闘） [Combat Reflexes](#)

君は追加の機会攻撃を行える。

利益：君が1ラウンドに行える機会攻撃の回数は、【敏捷力】修正値回数増加する。また、[立ちすくみ状態](#)の時も機会攻撃を行える。

通常：この特技を持っていないキャラクターは1ラウンドに1回までしか機会攻撃が行えず、また[立ちすくみ状態](#)の時には機会攻撃を行えない。

特記事項：《迎え討ち》を持つローグでも、追い討ちの能力を1ラウンドに2回以上使用することはできない。

《無視界戦闘》（戦闘） [Blind-Fight](#)

君ははっきりとは見えない相手と戦うことに秀でている。

利益：近接戦闘で視認困難（“戦闘”を参照）のために失敗するたびに、実際に命中したかどうかを調べるための失敗確率の%ロールを1回だけ再ロールできる。

不可視状態の攻撃側は近接戦闘で君を攻撃する際にボーナスを得ることはない。つまり、君はACへの【敏捷力】ボーナスを失うことはなく、攻撃側は通常の+2ボーナスを得られない。ただし遠隔攻撃の場合には、攻撃者が[不可視状態](#)であることによるボーナスが適用される。

君は目が見えない時に全力で移動するための [軽業](#) 判定を行う必要がない。

通常：[不可視状態](#)の攻撃者が君に命中させるための攻撃ロールに通常通り修正値が足され、君はACへの【敏捷力】ボーナスを失う。暗闇や視界の悪さによる移動速度の低下も通常通り適用される。

特記事項：《無視界戦闘》はプリंक呪文の対象になっているキャラクターに対しては役に立たない。

《名匠》 [Master Craftsman](#)

君の卓越した工芸の技を用いれば、単純なものではあるものの魔法の品を作ることができる。

前提条件：[製作](#) または [職能](#) 5ランク以上。

利益：ランクを5ランク以上持っている [製作](#) または [職能](#) を1つ選択する。選択した技能の判定に+2のボーナスを得る。さらに、[《魔法の武器防具作成》](#)と[《その他の魔法のアイテム作成》](#)の前提条件を考える際に、選択した技能のランクを術者レベルと扱ってよい。君はこれらの特技を使って魔法のアイテムを作ることができ、その場合選択した技能のランクを術者レベルに代替する。魔法のアイテムを作るための判定は（[呪文学](#)ではなく）選択した技能で判定する。なお、呪文などその他の前提条件を満たしていないことによる判定DCの上昇は通常通り起こる（詳細は魔法のアイテムの作成を参照）。この特技を使って呪文解放型や呪文起動型のアイテムを作ることはいできない。

通常：呪文使いのみが[《魔法の武器防具作成》](#)と[《その他の魔法のアイテム作成》](#)の前提条件を満たす。

訳注：呪文起動型spell-activationという使用形態は存在しない。単純使用型Use Activatedの誤り？

《メドゥサの怒り》（戦闘） [Medusa's Wrath](#)

君は相手の混乱に乗じて何発もの拳をたたき込む。

前提条件：[《素手打撃強化》](#)、[《ゴルゴンの拳》](#)、[《蠍の型》](#)、基本攻撃ボーナス+11。

利益：全力攻撃で最低1回の素手打撃を行う場合、君は最も高い基本攻撃ボーナスを使って2回の素手による追加攻撃を行うことができる。この追加攻撃は、幻惑、立ちすくみ、麻痺、朦朧、よろめき、気絶のいずれかの状態にあるクリーチャーに対して行われなければならない。

《猛突撃》（戦闘） [Spirited Charge](#)

君の騎乗突撃はとてつもない威力を持つ。

前提条件：[騎乗](#) 1ランク、[《騎乗戦闘》](#)、[《駆け抜け攻撃》](#)。

利益：騎乗に突撃を行った場合、近接武器によるダメージが2倍になる（ランスでの場合3倍）。

《盲目化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Blinding Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは相手を盲目にする。

前提条件：[《クリティカル熟練》](#)、基本攻撃ボーナス+15。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は恒久的に[盲目状態](#)になる。ただし頑健セーブに成功した場合、対象は1d4ラウンド[目が眩んだ状態](#)になるだけですむ。セーブDCは10+君の基本攻撃ボーナスである。この特技は視界を目に頼っていないクリーチャーや、2つより多くの目があるクリーチャーには効果がない（目が多きクリーチャーに関しては、GMの判断によっては複数のクリティカル・ヒットによって目が見えなくなることにしても良い）。[盲目状態](#)は [ヒール](#)、[リジェネレーション](#)、[リムーヴ・ブラインドネス](#) やそれに類似した呪文や効果によって癒すことができる。

特記事項：[《クリティカル体得》](#)を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《朦朧化クリティカル》（戦闘） [Stunning Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは相手の意識をも断つ。

前提条件：《[クリティカル熟練](#)》、《[よろめき化クリティカル](#)》、基本攻撃ボーナス + 17。

利益：君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1d4ラウンドの間**朦朧状態**になる。ただし頑健セーブに成功した場合、1d4ラウンドの間**よろめき状態**になる。頑健セーブのDCは10 + 君の基本攻撃ボーナスである。この特技の効果は累積せず、持続時間を延長させるだけである。

特記事項：《[クリティカル体得](#)》を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《朦朧化打撃》（戦闘） [Stunning Fist](#)

君は相手を朦朧とさせるにはどこを殴ったらよいのか理解している。

前提条件：【敏】13、【判】13、《[素手打撃強化](#)》、基本攻撃ボーナス + 8。

利益：君はこの特技の使用を攻撃ロールの前に宣言する（つまり、攻撃ロールに失敗した場合、試みは失敗する）。《朦朧化打撃》は君の素手攻撃でダメージを受けた相手にDC10 + キャラクター・レベルの1/2 + 【判断力】修正値の頑健セーブを要求し、もし失敗したなら1ラウンドの間（君の次のターンの直前まで）、**朦朧状態**となる。**朦朧状態**のクリーチャーは保持しているものをすべて落とし、アクションを取れず、ACへの【敏捷力】ボーナスを失い、さらにACに - 2のペナルティを受ける。君は《朦朧化打撃》を1日につき4キャラクター・レベル毎に1回行える（ただし特記事項を参照）。ただし、1ラウンドに複数回は行えない。人造、粘体、植物、アンデッド、非実体のクリーチャーと、クリティカル・ヒットの効果を受けないクリーチャーは**朦朧状態**になることはない。

特記事項：モンクは《朦朧化打撃》を1レベルの時にボーナス特技として得る（前提条件を満たしている必要はない）。さらに、モンクは1日にモンク・レベル回 + モンク以外のレベル4レベルにつき1回まで《朦朧化打撃》を試みることができる。

《矢つかみ》（戦闘） [Snatch Arrows](#)

矢や遠隔攻撃をはじくのではなく、君は戦闘の最中それらをつかみ取ることができる。

前提条件：【敏】15、《[矢止め](#)》、《[素手打撃強化](#)》。

利益：《[矢止め](#)》を行う際、君は武器をはじくのではなくつかんでも良い。投擲武器の場合は、即座に（自分のターンでなくても）相手に攻撃として投げ返すことができるし、後で使うために持ったままでも良い。

この特技を使うためには、少なくとも片手が自由（何も持っていない状態）でなくてはならない。

《矢止め》（戦闘） [Deflect Arrows](#)

君は矢などの発射体をはじいてその軌道をそらし、自分への命中を阻止できる。

前提条件：【敏】13、《[素手打撃強化](#)》。

利益：この特技を使うためには、少なくとも片手を自由（何も持たない状態）しておかなければならない。1ラウンドに1回、普通なら遠隔武器が君に命中するような時に、それをそらしてダメージを受けないようにすることができる。君はその攻撃に気づいていなければならず、[立ちすくみ状態](#)であってはならない。この試みはアクションとは見なさない。例外的に大きな遠隔武器（大岩や、パリスタの矢）や、肉体武器や呪文の効果によって生み出された遠隔攻撃に対してはこの特技を使うことはできない。

《鎧習熟：軽装》（戦闘） [Armor Proficiency, Light](#)

君は軽装鎧の使い方に習熟している。

利益：今着用している種類の鎧に習熟しているなら、鎧による判定ペナルティは【敏捷力】と【筋力】を用いる技能判定にのみ適用される。

通常：習熟していない種類の鎧を身着用しているキャラクターは、攻撃ロールと身体の動きに関わるすべての技能判定に判定ペナルティを受ける。

特記事項：モンク、ウィザード、ソーサラーを除くすべてのクラスはボーナス特技として《鎧習熟：軽装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

《鎧習熟：中装》（戦闘） [Armor Proficiency, Medium](#)

君は中装鎧の使い方に習熟している。

前提条件：《[鎧習熟：軽装](#)》。

利益：《[鎧習熟：軽装](#)》を参照。

通常：《[鎧習熟：軽装](#)》を参照。

特記事項：バーバリアン、クレリック、ドルイド、ファイター、パラディン、レンジャーはボーナス特技として《鎧習熟：中装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

《鎧習熟：重装》（戦闘） [Armor Proficiency, Heavy](#)

君は重装鎧の使い方に習熟している。

前提条件：《[鎧習熟：軽装](#)》、《[鎧習熟：中装](#)》。

利益 : [《鎧習熟：軽装》](#) を参照。

通常 : [《鎧習熟：軽装》](#) を参照。

特記事項 : ファイターとパラディンはボーナス特技として《鎧習熟：重装》を自動的に取得している。従って、この特技をあらためて取得する必要はない。

《よろめき化クリティカル》（戦闘、クリティカル） [Staggering Critical](#)

君のクリティカル・ヒットは相手の動きを遅くする。

前提条件 : [《クリティカル熟練》](#)、基本攻撃ボーナス + 13。

利益 : 君がクリティカル・ヒットを放った時、相手は1d4 + 1ラウンドの間**よろめき状態**になる。ただし頑健セーブに成功した場合、**よろめき状態**は1ラウンドしか継続しない。セーブDCは10 + 君の基本攻撃ボーナスである。この特技の効果は累積せず、持続時間を延長させるだけである。

特記事項 : [《クリティカル体得》](#)を持っていない限り、1回のクリティカル・ヒットに対して適用できるクリティカル特技は1つだけである。

《来訪者へのエネルギー放出》 [Alignment Channel](#)

秩序、混沌、善、悪の属性の中から1つを選ぶ。君は選んだ属性副種別を持つ来訪者を対象としてエネルギー放出を使うことができる。

前提条件 : エネルギー放出の能力。

利益 : エネルギー放出の通常の効果の代わりに、君は選んだ属性の副種別を持つ来訪者を治癒あるいは傷つけることを選択できる。来訪者を対象とするかは、エネルギー放出を発動するたびに選ぶことができる。もし来訪者を対象とする場合には、君のエネルギー放出は他の種別のクリーチャーには効果がない。治癒あるいは与えるダメージの量やセーブDCは変化しない。

特記事項 : 君はこの特技を複数回取得することができる。この特技を取得するたび、それは新しい属性に適用される。エネルギー放出を行う際、どの属性を対象とするか選択すること。

《ロッド作成》（アイテム作成） [Craft Rod](#)

君は魔法のロッドを作ることができる。

前提条件 : 術者レベル9。

利益 : 君は魔法のロッドを作ることができる。ロッドを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。詳しくは[魔法のアイテム](#)の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《ワンド作成》（アイテム作成） [Craft Wand](#)

君は魔法のワンドを作ることができる。

前提条件 : 術者レベル5。

利益 : 君は4レベル以下の君が使える呪文を込めた魔法のワンドを作ることができる。ワンドを作るには、基本価格1,000gpにつき1日かかる。必要な材料費は基本価格の半分である。新しく作られたスタッフには、チャージが50回分ある。詳しくは[魔法のアイテム](#)の章にある魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。

《腕力による威圧》（戦闘） [Intimidating Prowess](#)

君の肉体的な強さは他者にとっては威圧的なまでである。

利益 : [威圧](#) 判定に、【魅力】修正値だけでなく、【筋力】修正値を足す。

- ・《名匠》の最後の行、「呪文起動型」というのが、「魔法のアイテム」の頁にある4つの起動方法「呪文完成型」「呪文解放型」「合言葉型」「単純使用型」のどれに該当するのかわかりません。"spell-activation item"の訳ですよね。もしかしたら「単純使用型」でしょうか？ それと、細かいですが「開放型」「解放型」ですね -- アルケミストでプレイ中。
(2011-06-18 16:06:12)
- ・開放型訂正しました。どうもありがとうございます。自分にも分からないので、訳注をつけました。 -- レム・レイ (2011-06-18 23:24:12)

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

投稿