

冒険者は種族や職業、技能から来るものではない能力も持っている。例えば危険に対してより素早く対処するための反射神経、魔法の品を作る技、接近戦で強力な一撃を見舞う訓練、飛んできた矢をはしくコツといったような能力である。これらの能力はゲームの中では特技として現される。特定のキャラクターにとって特に有用な特技が存在したり、取得する前に満たさなければならない特別な前提条件がありはするが、基本的に特技は種族や職業の範疇を離れた能力である。多くは職業の能力を強化したり、あるいは職業による制約を緩和する。また判定の修正値を変化させたり、特技無しでは行うことができない技を使えるようになることもある。特技を選択することで、君はキャラクターを君だけのユニークなものへとカスタマイズできるのだ。

前提条件 [Prerequisites](#)

特技の中には前提条件を必要とするものがある。キャラクターは示された一定の能力値、クラスの特徴、特技、技能、基本攻撃ボーナスやその他の特徴を備えていなければ、その特技を選択したり、使用することができない。キャラクターは条件を満たしたレベルと同じレベルで特技を取得することができる。

もし前提条件を満たさなくなった場合、キャラクターはその特技を使うことができなくなるが、特技そのものを失うわけではない。後にまた前提条件を満たすようになれば、キャラクターは特技の恩恵を今一度受けるようになる。

特技の種類 [Types of Feats](#)

特にグループとして特別なルールを持たない一般特技以外に、魔法のアイテムを作るためのアイテム作成特技、魔法の効果を強める魔法修正特技などの、ある共通点を持った特技のグループが存在する。

戦闘特技 [Combat Feats](#)

(戦闘)の印がついた特技は戦闘特技であり、ファイターのボーナス特技として選択することができる。前提条件さえ満たしていれば、他のクラスのキャラクターが戦闘特技を取ることに何の制限もない。

クリティカル特技 [Critical Feats](#)

クリティカル特技はクリティカル・ヒットの対象に追加の効果を与える特技である。[《クリティカル体得》](#)を持っていないキャラクターは、1回のクリティカル・ヒットに対してクリティカル特技を1つだけしか適用させることができない。複数のクリティカル特技を持っているキャラクターは、クリティカル・ヒットが確定した後でどの特技を適用するかを決めることができる。

アイテム作成特技 [Item Creation Feats](#)

アイテム作成特技はキャラクターが特定のタイプの魔法のアイテムを作ることができることを可能にする。それぞれの特技で作ることができるアイテムの種類に関わらず、アイテム作成特技は以下のような共通点を持つ。

原材料費：魔法のアイテムを作るための材料費はそのアイテムの基本価格の半分である。

アイテム作成特技を使用するためには研究室、あるいは魔法作業室や、特別な器具が必要となる。特殊な状況でない限り、たいいていの場合には必要なものを手に入れることができる。

時間：魔法のアイテムを作るのにかかる時間は特技とアイテムの価格による。

アイテム価格：[《ポーション作成》](#)、[《スタッフ作成》](#)、[《ワンド作成》](#)、[《巻物作成》](#)によって作成されたアイテムは呪文の効果そのまま再現し、その威力はアイテムの術者レベルに依存する。こうしたアイテムから発動した呪文は、アイテムの術者レベルと同じレベルの呪文の使い手が使ったかのようにその力が定まる。これらのアイテムの価格は（従って原材料費も）術者レベルに基づいて決定される。アイテムの術者レベルは、その作成者のその時点での術者レベルより高くすることはできない。最終的なアイテムの価格を求めるには、呪文レベルと術者レベルを掛け合わせ、その結果に以下の定数をかけること。

巻物	基本価格 = 呪文レベル × 術者レベル × 25 gp
ポーション	基本価格 = 呪文レベル × 術者レベル × 50 gp
ワンド	基本価格 = 呪文レベル × 術者レベル × 750 gp

スタッフ：スタッフの価格を計算するにはより複雑な公式を利用する（[魔法のアイテム](#)を参照）。

この計算をする際には、0レベル呪文は呪文レベル1/2として扱う。

追加コスト：ポーション、巻物、ワンドに高価な物質要素のある呪文を込める場合には、呪文を発動する時と同量のコストがかかる。ポーションや巻物の場合、作成者はアイテムを作成する際に物質要素を消費しなければならない。ワンドの場合、作成者は50回分の物質要素を消費しなければならない。他にも魔法のアイテムの中にはこのように物質要素として追加コストを要するものがあり、それぞれアイテムの詳細に記されている。

技能判定：アイテムの作成に成功するためには、DC 10 + アイテムの術者レベルの [呪文学](#) 判定に成功する必要がある。作ろうとしているアイテムによっては、この代わりに関連する製作や職能の技能で判定を行っても構わない。このような代替の詳細については、魔法のアイテムの作成の項を参照のこと。急いで作ったり、前提条件を満たさないまま作った場合には、この判定のDCが増加することがある。判定に失敗した場合材料は浪費される。また、判定に5以上失敗した場合、呪われたアイテムができあがる。詳細に関しては[魔法のアイテム](#)を参照。

編注：[非公式FAQ](#)より、作成のDCは5 + アイテムの術者レベルが正しい。

呪文修正特技 Metamagic Feats

呪文の使い手の魔法に対する知識が増加するにつれて、彼らは呪文を通常とわずかに異なった形で発動することができるようになる。そのように呪文を準備したり発動したりすることは通常より難しいが、呪文修正特技のおかげで少なくとも可能ではある。呪文修正特技によって修正された呪文は、通常より高い呪文スロットを使用する。しかしこれは呪文のレベルを変更するわけではないので、呪文に対するセーヴィング・スローのDCは変化しない。呪文修正特技は擬似呪文能力には影響を与えない。

ウィザードと信仰呪文の使い手：ウィザードと信仰呪文の使い手は呪文をあらかじめ準備しておかなければならない。ウィザードや信仰呪文の使い手は、呪文を準備する時点で、いずれかの呪文を呪文修正特技を用いて準備するかどうか、選択を行う（そして通常よりも高いレベルの呪文スロットに準備する）。

ソーサラーとバード：ソーサラーとバードは発動時に呪文を選択する。彼らは呪文修正特技を用いて呪文を強化するかどうかを、呪文を発動する時に選ぶことができる。他の呪文の使い手と同じように、強化された呪文は通常より高いレベルの呪文スロットを使用する。ソーサラーやバードはあらかじめ修正済みの呪文を準備しておくわけではないため、その場で修正を行わなければならない。そのため、ソーサラーやバードが修正呪文（呪文修正特技で強化された呪文）を発動するには、通常の呪文を発動するより時間がかかってしまう。通常の発動時間が1標準アクションの呪文なら、修正呪文を発動するには1全ラウンド・アクションがかかる（これは発動時間が“1ラウンド”とは異なる）。唯一の例外は《[呪文高速化](#)》によって修正された呪文であり、それらの修正呪文は特技で修正されたとおりに即行アクションで発動することができる。

1標準アクションより長い発動時間を持つ呪文に関しては、発動するためには1全ラウンド・アクション余分にかかる。

任意発動と呪文修正特技：キュア、あるいはインフリクト呪文を任意発動するクレリックや、サモン・ネイチャーズ・アライを任意発動するドルイドは、それを呪文修正形式で発動できる。この場合も通常より長い発動時間を必要とする。標準アクションで発動できる呪文を呪文修正して任意発動するには全ラウンド・アクションがかかり、それより長い発動時間の場合追加の1全ラウンド・アクションを必要とする。唯一の例外は《[呪文高速化](#)》によって修正された呪文であり、それらの修正呪文は特技で修正されたとおりに即行アクションで発動することができる。

呪文修正特技が呪文に及ぼす影響：修正された呪文は準備や発動の際には本来よりレベルの高い呪文スロットを使用するが、その効果を考える際にはすべての点において呪文本来のレベルであるとして扱う。セーヴィング・スローのDCは（特技の説明に変化すると書いていない限り）変化しない。

呪文修正特技を使って変化させることができるのは、その特技を使用するものが直接発動する呪文だけである。ワンドや巻物などから呪文を発動する場合には、呪文を修正することはできない。

呪文の構成要素をなくしてしまう呪文修正特技であっても、機会攻撃範囲内で呪文を発動することによる機会攻撃を誘発しなくなるわけではない。ただし、《[呪文高速化](#)》特技により修正した呪文の発動は機会攻撃を誘発しない。

呪文修正特技はすべての呪文に適用できるわけではない。特定の特技では変化させることができない呪文というものがある（各特技の説明を参照）。

1つの呪文に複数の呪文修正特技を適用する：呪文の使い手は1つの呪文に複数の呪文修正特技を使用することができる。呪文スロットレベルの変更は累積する。同じ呪文に、同じ呪文修正特技を複数回作用させることはできない。

魔法のアイテムと修正呪文：適切なアイテム作成特技があれば、修正呪文を巻物、ポーション、ワンドに込めることができる。ポーションとワンドのレベル上限は、その呪文の修正され上昇したレベルに対して適用される。修正呪文を込めたアイテムを起動するためにその呪文修正特技を持っている必要はない。

修正呪文を相殺する：呪文修正特技によって呪文を強化しても、その呪文が相殺の対象になるかどうかや、他の呪文を相殺する能力には影響しない（魔法の項を参照）

特技の説明 [Feat Descriptions](#)

特技は以下の表『特技』に要約されている。特技の前提条件と利益は閲覧の利便性のため省略されていることに注意すること。詳細に関しては特技のそれぞれの説明を参照。

以下に、特技の説明書式を示す。

特技名：特技の名前と、あればその属するサブカテゴリーを（ ）で示す。さらに、その特技で何ができるかの簡単な説明が続く。

前提条件：キャラクターがこの特技を習得するために持っていないと最低限の能力値、別の特技、最低限の基本攻撃ボーナス、技能ランクなどを示す。もしなにも前提条件がなければ、この項は存在しない。複数の前提条件を持つ特技も存在する。

利益：その特技によって、君（キャラクター）ができるようになること。同じ特技を複数回取得しても、その特技の説明に累積すると明記されていなければ、その利益は累積しない。

通常：キャラクターがその特技を持っていない場合、行動にどんな制限を受けるか、あるいは何ができないか。その特技を持っていないことで特に不利益が発生しないなら、この項目はない。

特記事項：その特技に関する特記事項

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。

特技	前提条件	利益
<u>《イニシアチブ強化》</u> * Improved Initiative	-	イニシアチブ判定に +4ボーナス。
<u>《癒しの手回数追加》</u> 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。
<u>《運動能力》</u> Athletic	-	<u>水泳</u> 及び <u>登攀</u> 判定に +2ボーナス。
<u>《鋭敏感覚》</u> Alertness	-	<u>知覚</u> 及び <u>真意看破</u> 判定に +2ボーナス。
<u>《エネルギー放出回数追加》</u> 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。
<u>《エネルギー放出強化》</u> 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。
<u>《エネルギー放出の一撃》</u> * 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。
<u>《エレメンタルへのエネルギー放出》</u> 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。
<u>《快速》</u> Fleet	-	基本移動速度が5フィート増加する。
<u>《回避》</u> * Dodge*	【敏】13	ACに +1回避ボーナスを得る。
<u>《風の如き脚》</u> * Wind Stance	【敏】15、 <u>《回避》</u> 、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。
<u>《電光の如き脚》</u> * Lightning Stance	【敏】17、 <u>《風の如き脚》</u> 、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。
<u>《強行突破》</u> * Mobility	<u>《回避》</u>	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。
<u>《一撃離脱》</u> * Spring Attack	<u>《強行突破》</u> 、基本攻撃ボーナス +4	近接攻撃の前と後に移動ができる。
<u>《軽業師》</u> Acrobatic	-	<u>軽業</u> 及び <u>飛行</u> 判定に +2ボーナス。
<u>《頑健無比》</u> Great Fortitude	-	頑健セーブに +2のボーナス。
<u>《頑健無比強化》</u> Improved Great Fortitude	<u>《頑健無比》</u>	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。
<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。

特技	前提条件	利益
<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。
<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。

特技	前提条件	利益
<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 <u>《習熟》</u> 、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。
<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。

特技	前提条件	利益
<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。
<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。

特技	前提条件	利益
<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 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。
<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。

特技	前提条件	利益
<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	-	防衛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。
<u>《単純武器習熟》</u> 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。
<u>《致命的な狙い》</u> * 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。
<u>《追加hp》</u> 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。
<u>《追尾》</u> * 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。

特技	前提条件	利益
<u>《抵抗破り》</u> Spell Penetration	-	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に+2ボーナス。
<u>《上級抵抗破り》</u> Greater Spell Penetration	<u>《抵抗破り》</u>	呪文抵抗を打ち破る際の術者判定に+2ボーナス。
<u>《統率力》</u> 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。
<u>《動物の友》</u> Animal Affinity	-	<u>騎乗</u> 及び <u>動物使い</u> 判定に+2ボーナス。
<u>《特殊武器習熟》</u> * 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。
<u>《二刀流》</u> * Two-Weapon Fighting	【敏】15	二刀流のペナルティを軽減する。
<u>《二重斬り》</u> * Double Slice	<u>《二刀流》</u>	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。
<u>《二刀のかきむしり》</u> * Two-Weapon Rend	<u>《二重斬り》</u> 、 <u>《二刀流強化》</u> 、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。
<u>《二刀の守り》</u> * Two-Weapon Defense	<u>《二刀流》</u>	2つの武器で戦う際、ACに+1の盾ボーナスを得る。
<u>《二刀流強化》</u> * Improved Two-Weapon Fighting	【敏】17、 <u>《二刀流》</u> 、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。
<u>《上級二刀流》</u> * Greater Two-Weapon Fighting	【敏】19、 <u>《二刀流強化》</u> 、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。
<u>《鋼の意志》</u> Iron Will	-	意志セーブに+2ボーナス。
<u>《鋼の意志強化》</u> Improved Iron Will	<u>《鋼の意志》</u>	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。
<u>《発動妨害》</u> * 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。
<u>《呪文潰し》</u> * Spellbreaker	<u>《発動妨害》</u> *、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。
<u>《早抜き》</u> * 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。
<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。

特技	前提条件	利益
<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。
<u>《防御的戦闘訓練》</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。

特技	前提条件	利益
<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。
<u>《ワンド作成》</u> 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"/>

[特技リスト](#)