

クリーヴ — 薙ぎ払い — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 +8 AC 君は一体の敵に斬りつけ、さらにもう一体までなぎ払った。 成功:1d10+4 ダメージ。さらに使用者に隣接している別の敵1体は+4 ダメージを受ける。 使用者 ケルリック ファイター 無限回	シュア・ストライク — 確かな打撃 — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 +10 AC 君は打撃力と引き換えに精密な攻撃を行う。 成功:1d10 ダメージ。 使用者 ケルリック ファイター 無限回	タイド・オヴ・アイアン — 打ち寄せるくろがね — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 +8 AC 君は強烈な一振りの後に盾をしっかりと握んで敵を突き飛ばす。 成功:1d10+4 ダメージ。目標のサイズ分類が使用者と等しいか、1段階大きいか、一段階小さいかのいづれかなら、使用者は目標を1マス押しやる。使用者はそれまで目標が占めていたマスにシフトすることができる。 必要条件:使用者は1つのシールドを装備していないなければならない。 使用者 ケルリック ファイター 無限回
パッシング・アタック — はずみの二連撃 — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 +8 AC 君は1体の敵に得物を振り下ろし、その勢いにまかせて1歩踏み込み、別の敵を攻撃する。 成功:1d10+4 ダメージ。使用者は1マスのシフトを行える。1回の2次攻撃を行う。 特殊:2次目標:1次目標以外のクリーチャー1体。 2次攻撃:+10 対 AC 成功:1d10+4 ダメージ。 使用者 ケルリック ファイター 遭遇毎	ヴィランズ・メナス — 悪党の威嚇 — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 +8 AC 君は敵を強かに打ちのめし、熟達の受け流しと容赦ない反撃で脅かし続ける。 成功:2d10+4 ダメージ。使用者はこの遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+2 のパワー・ボーナスを得る。 失敗:この遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+1 及びダメージ・ロールに+2 のパワー・ボーナスを得る。 使用者 ケルリック ファイター 1 日 毎	クリーヴ — 薙ぎ払い — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 グレート・アックス+6／ハンド・アックス+5 AC 君は一体の敵に斬りつけ、さらにもう一体までなぎ払った。 成功:1d12+5(ハンド・アックスの場合は 1d6+5)ダメージ。さらに使用者に隣接している別の敵1体は+3 ダメージを受ける。 使用者 ダージェン ファイター 無限回
リーピング・ストライク — 鉤形撃 — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 グレート・アックス+6／ハンド・アックス+5 AC 君は大降りの攻撃を途中で止め、すばやい一撃を繰り出す。このたちの悪い攻撃は敵の守りをかいくぐって浅手を負わせる。 成功:1d12+5(ハンド・アックスの場合は 1d6+5)ダメージ。 失敗:+3ダメージ。 使用者 ダージェン ファイター 無限回	カバリング・アタック — 援護攻撃 — [武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 グレート・アックス+6／ハンド・アックス+5 AC 君は敵めがけて目も眩むような打突を繰り出し、敵の注意を君だけ集中させる。君の猛烈な攻撃の蔭で、仲間の1人はその敵から無事に逃げおおせる。 成功:2d12+5(ハンド・アックスの場合は 2d6+5)ダメージ。さらに目標に隣接する味方1人は2マスのシフトを行なえる。 使用者 ダージェン ファイター 遭遇毎	ブルート・ストライク — 粗暴な打撃 — [信頼性]、[武器]、[武勇] アクション パワー種別 標準アクション 攻撃 攻撃の種類 目標 近接・武器 クリーチャー1体 攻撃側 防御側 グレート・アックス+6／ハンド・アックス+5 AC ガズンと響く一撃によって、君は敵の鎧を砕き、敵の骨を粉碎する。 成功:3d12+5(ハンド・アックスの場合は 3d6+5)ダメージ。 失敗:このパワーの使用回数は消費されない。 使用者 ダージェン ファイター 1 日 毎

ランス・オヴ・ザ・フェイス	
— 信仰の楯 —	
[光輝]、[信仰]、[装具]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔・5	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
+3	反応
君は黄金色の輝きとともに眩い光線を放って敵を焼き焦がした。目標の体には細かな光がまとわりつき、君の味方の攻撃を導いた。 成功: 1d8+3 の[光輝]ダメージ。使用者の視界内にいる味方1人は目標に対する次の攻撃ロールに+2 のパワー・ボーナスを得る。	
使用者 エヴォン	無限回
クレリック	

ブリースツ・シールド	
— 聖職者の盾 —	
[信仰]、[武器]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
メイス+5／ダガー+6	AC
君は短い護りの祈りを唱えつつ武器を振り下ろした。 成功: 1d8+3 (ダガーの場合は 1d4+3) のダメージ。使用者および隣接する味方の1人は、使用者の次のターンの終了時までACに+1 のパワー・ボーナスを得る。	
使用者 エヴォン	無限回
クレリック	

ライチャス・ブランド	
— 正義の刻印 —	
[信仰]、[武器]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
メイス+5／ダガー+6	AC
君は敵を自分の武器で攻撃しつつ、己が神格の怒りを示すかすかな光を刻印した。印が生じた時に、君は一人の味方の名前を告げ、刻印された敵に対するその味方の攻撃を信仰の力で後押しした。 成功: 1d8+3 (ダガーの場合は 1d4+3) のダメージ。使用者から5マス以内にいる味方1人は、使用者の次のターンの終了時まで、目標に対する攻撃ロールに+3 のパワー・ボーナスを得る。	
使用者 エヴォン	無限回
クレリック	

チャネレ・ディヴィニティ：ディヴァイン・フォーチュン	
— 神聖伝導：信仰の幸運 —	
[信仰]	
アクション	パワー種別
フリーアクション	クラス特徴
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
危機に瀕してなお、君の信仰は決して揺らぐことはなく、むしろ信仰によって特別な祝福を授かった。 成功: 君は次に行う1回の攻撃ロールまたはセーヴィング・スローに+1 のボーナスを得る。	
使用者 エヴォン	遭遇毎
クレリック	

チャネレ・ディヴィニティ：ターン・アンデッド	
— 神聖伝導：アンデッド退散 —	
[光輝]、[信仰]、[装具]	
アクション	パワー種別
標準アクション	クラス特徴
攻撃の種類	目標
近接範囲・爆発2	爆発の範囲内のアンデッドすべて
攻撃側	防御側
+3	意志
君は敵なるアンデッドを焼き尽くし、押し戻し、その場に釘付けにした。 成功: 1d10+3 の[光輝]ダメージ。使用者は目標を5マスだけ押しやる。目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態となる。 失敗: 半減ダメージ。目標は押しやられず、動けない状態にもならない。	
使用者 エヴォン	遭遇毎
クレリック	

ヒーリング・ストライク	
— 治癒の打撃 —	
[光輝]、[信仰]、[治癒]、[武器]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
メイス+5／ダガー+6	AC
信仰の輝きが君の武器に宿る。君が敵を打ち据えろと、君の神格は癒しというかたちで君または君の味方にちょっとした福音を授けてくれた。 成功: 2d8+3 (ダガーの場合は 2d4+3) の[光輝]ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時までマークされた状態となる。さらに、使用者または使用者から5マス以内にいる味方1人は1回ぶんの回復力を使用することができる。	
使用者 エヴォン	遭遇毎
クレリック	

ヒーリング・ワード	
— 治癒の言葉 —	
[信仰]、[治癒]	
アクション	パワー種別
マイナーアクション	クラス特徴
攻撃の種類	目標
近接範囲・爆発5	使用者または爆発の範囲内にいる味方1
攻撃側	防御側
君が手短な祈りの言葉をつぶやくと、信仰の光が目標を包み込み、傷を癒す助けとなった。 成功: 目標は1回分の回復力を使用して通常よりも1d6ポイント多くヒット・ポイントを回復することができる。 特殊: このパワーは1ラウンドに1回しか使用できない。	
使用者 エヴォン	遭遇毎
クレリック	

ヒーリング・ワード	
— 治癒の言葉 —	
[信仰]、[治癒]	
アクション	パワー種別
マイナーアクション	クラス特徴
攻撃の種類	目標
近接範囲・爆発5	使用者または爆発の範囲内にいる味方1
攻撃側	防御側
君が手短な祈りの言葉をつぶやくと、信仰の光が目標を包み込み、傷を癒す助けとなった。 成功: 目標は1回分の回復力を使用して通常よりも1d6ポイント多くヒット・ポイントを回復することができる。 特殊: このパワーは1ラウンドに1回しか使用できない。	
使用者 エヴォン	遭遇毎
クレリック	

アヴェンジング・フレイム	
— 応報の炎 —	
[信仰]、[火]、[武器]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
メイス+5／ダガー+6	AC
君が敵に武器を叩きつけると、敵は炎に包まれた。それでもなお攻撃をやめぬ敵には、信仰の炎が応報を下す。 成功: 2d8+3 (ダガーの場合は 2d4+3) のダメージ、加えて継続的ダメージ[火]5 (セーヴにより終了) 失敗: 半減ダメージ。継続的火ダメージはない。 特殊: 目標が自分のターンの攻撃を行った場合、そのターンにはこのパワーによる継続的ダメージに対するセーヴィング・スローを行うことができない。	
使用者 エヴォン	1日毎
クレリック	

ピアシング・ストライク

— 貴通撃 —

[武器]、[武勇]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	
レイピア+4／ダガー+5	
防御側	
反応	

針のような剣先が敵の鎧をすり抜け、肉に食い込む。
成功:1d8+3(ダガーの場合は 1d4+3)のダメージ。

使用者	デサンド	無限回
ローグ		

スライ・フラーリッシュ

— 狡猾にして優美 —

[武器]、[武勇]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔または近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	
レイピア+4／ダガー+5／ハンド・クロスボウ+5	
防御側	
AC	

華麗な剣筋に目を奪われた敵は、喉元に迫る刃のことを失念する。
成功:1d8+6(ダガーの場合は 1d4+6、ハンド・クロスボウの場合は 1d6+6)のダメージ。

使用者	デサンド	無限回
ローグ		

アイバイト

— 魔眼 —

[精神]、[装具]、[秘術]、[魅了]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔・10	クリーチャー1体
攻撃側	
+3	
防御側	
意志	

君が敵を睨みつけると、君の眼は一瞬だけまばゆく輝く。敵は君の精神的な攻撃に身をよじり、君は敵の視界から消えうせる。
成功:1d6+3 の[精神]ダメージ。使用者の次のターン終了時まで、使用者は目標に対して不可視状態となる。

使用者	デサンド	遭遇毎
ローグ		

ポジショニング・ストライク

— 横すべり打撃 —

[武器]、[武勇]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	
レイピア+4／ダガー+5	
防御側	
意志	

よろめいたふりをした一押しで、君の思い通りの位置に敵を動かせる。
成功:1d8+3(ダガーの場合は 1d4+3)のダメージ。目標を 3 マス横すべりさせる。
必要条件:使用者は1つの軽刀剣を使用していないなければならない。

使用者	デサンド	遭遇毎
ローグ		

イージー・ターゲット

— 容易的 —

[武器]、[武勇]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔または近接・武器	クリーチャー1体
攻撃側	
レイピア+4／ダガー+5／ハンド・クロスボウ+5	
防御側	
AC	

君の一撃は敵をよろめかせ、次の攻撃の準備が整う。
成功:2d8+3(ダガーの場合は 2d4+3、ハンド・クロスボウの場合は 2d6+3)のダメージ。目標は減速状態となり、使用者に戦術的有利を与える。(セーブにより両方とも終了)
失敗:半減ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで使用者に戦術的有利を与える。
必要条件:使用者は1つの軽刀剣、クロスボウ類、もしくはスリング類を使用していないなければならない。

使用者	デサンド	1 日 毎
ローグ		

ゴースト・サウンド

— 幻の音 —

[秘術]、[幻]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔・10	物体1つまたは占有されていないマス1つ
攻撃側	
防御側	

君のウイंक1つで、どこか近くの場所から幻の音が聞こえてくる。
効果:使用者は、ささやき声ほどに小さな音から怒号や戦闘のように大きな音まで、好きな音を目標から発生させる。使用者はベルが鳴る音、剣を振るう音、石をこする音など、話し声以外の任意の音を発生させることができる。また、使用者がささやき声を発した場合、目標に隣接するマスにいるクリーチャーだけに使用者の声が届くようにすることもできる。

使用者	アルティア	無限回
ウィザード		

マジック・ミサイル

— 魔法の矢 —

[装具]、[秘術]、[力場]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔・20	クリーチャー1体
攻撃側	
+4	
防御側	
反応	

君は敵めがけて力場製の銀色の矢を放つ。
成功:2d4+4 の[力場]ダメージ。

使用者	ケルリック	無限回
ウィザード		

ライト

— 光 —

[秘術]	
アクション	パワー種別
マイナー・アクション	初級呪文
攻撃の種類	目標
遠隔・5	物体1つまたは占有されていないマス1つ
攻撃側	
防御側	

君が手を一振りすると、君の杖の先(あるいは他の物体や場所)にあかるい光がとる。
効果:使用者は目標に明るい光を放たせる。この光は目標のマスおよび目標から4マス以内の全てのマスを照らす。この光は5分間持続する。この光はフリー・アクションで消すことができる。
特殊:使用者は同時に複数のライトを稼動させておくことはできない。新たな光を作ると、使用者がそれまでに作った光は消えてしまう。

使用者	ケルリック	無限回
ウィザード		

メイジ・ハンド

— 魔道士の手 —

[創造]、[秘術]	
アクション	パワー種別
マイナー・アクション	初級呪文
攻撃の種類	目標
遠隔・5	占有されていないマス1つ
攻撃側	
防御側	

君が近くの物体にむけてちょっとした身振りをする、空中におぼろげな手が現れてその物体を宙に持ち上げ、君の意のままに動かす。
効果:使用者は射程内の占有されていないマス1つに、宙に浮かぶ靡げな手を創造する。この手は隣接するマスにある重さ 20 ポンド以下の物体1つを持ち上げたり、5マスまで移動させたり、操作したりすることができる。使用者は1回の移動アクションとしてこの手を5マスまで移動させることができる。
特殊:使用者は同時に複数の手を稼動させておくことはできない。

使用者	ケルリック	無限回
ウィザード		

サンダー・ウェイヴ	
— 雷鳴波 —	
[装具]、[秘術]、[雷鳴]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
近接範囲・噴射3	噴射の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃側	防御側
+4	頑健
むちを鳴らすような音と共に音波が炸裂し、敵をその場から追い立てる。 成功: 1d6+4 の[雷鳴]ダメージ。使用者は目標を2マスだけ押しやる。	
使用者 アルティア	無限回
ウィザード	

フェイ・ステップ	
— フェイの一飛び —	
[瞬間移動]	
アクション	パワー種別
移動アクション	種族パワー
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
ただの1歩で、君はその場から消え失せ、別の場所に現れる。 効果: 5マスまでの瞬間移動を行う。	
使用者 アルティア	遭遇毎
エアドリン	

アイシー・トレイン	
— 凍る大地 —	
[装具]、[秘術]、[冷気]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔範囲10、爆発1	爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃側	防御側
+4	反応
君は氷の吐息と共に秘術の言葉を紡ぎ、地表に不確かな氷の層を生じさせて敵たちの邪魔をする。 効果: このパワーの効果範囲内は、使用者の次のターンの終了時まで移動困難な地形となる。使用者はこの効果を1回のマイナー・アクションで終了させることができる。 成功: 1d6+4 の[冷気]ダメージ。目標は伏せ状態になる。	
使用者 アルティア	遭遇毎
ウィザード	

アシッド・アロー	
— 酸の矢 —	
[酸]、[装具]、[秘術]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔・20	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
+4	反応
緑色に光る液体がゆらめく矢となって目標に飛来し、はじけて酸のしぶきを撒き散らす。 成功: 1d8+4 の[酸]ダメージと継続的[酸]ダメージ 5(セーブにより終了)。2次攻撃を行う。 失敗: 半減ダメージ。1次目標に継続的酸ダメージ 2(セーブにより終了)。2次攻撃は行えない。 特殊: 2次目標: 1次目標に隣接するクリーチャー全て。 2次攻撃: +4 対“反応” 成功: 1d8+4[酸]ダメージと継続的[酸]ダメージ 5(セーブにより終了)	
使用者 アルティア	1日毎
ウィザード	

スリープ	
— 睡眠 —	
[睡眠]、[装具]、[秘術]	
アクション	パワー種別
標準アクション	攻撃
攻撃の種類	目標
遠隔範囲・20、爆発2	爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃側	防御側
+4	意志
君は敵たちに自らの意思の力を及ぼし、魔法的な疲労感で押し潰そうとする。 成功: 目標は減速状態となる(セーブにより終了)。このパワーに対する1回目のセーヴィング・スローに失敗した目標は気絶状態となる(セーブにより終了)。 失敗: 目標は減速状態となる(セーブにより終了)。	
使用者 アルティア	1日毎
ウィザード	

底力	
アクション	パワー種別
標準アクション	
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
君は守りに徹し、傷の回復に意識を集中させる。君は自身のヒット・ポイントを7点回復させ、次のラウンドの自身のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。 特殊: 君は自身の回復力を1回消費する。	
使用者 エヴォン	遭遇毎

底力	
アクション	パワー種別
マイナー・アクション	
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
君は守りに徹し、傷の回復に意識を集中させる。君は自身のヒット・ポイントを7点回復させ、次のラウンドの自身のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。 特殊: 君は自身の回復力を1回消費する。	
使用者 ダージェン	遭遇毎

底力	
アクション	パワー種別
標準アクション	
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
君は守りに徹し、傷の回復に意識を集中させる。君は自身のヒット・ポイントを7点回復させ、次のラウンドの自身のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。 特殊: 君は自身の回復力を1回消費する。	
使用者 ケルリック	遭遇毎

底力	
アクション	パワー種別
標準アクション	
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
君は守りに徹し、傷の回復に意識を集中させる。君は自身のヒット・ポイントを6点回復させ、次のラウンドの自身のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。 特殊: 君は自身の回復力を1回消費する。	
使用者 デサンド	遭遇毎

底力	
アクション	パワー種別
標準アクション	
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
君は守りに徹し、傷の回復に意識を集中させる。 君は自身のヒット・ポイントを5点回復させ、次のラウンドの自身のターンの開始時まですべての防御値に+2のボーナスを得る。 特殊: 君は自身の回復力を1回分消費する。	
使用者	アルティア
	遭遇毎

オーブ・オヴ・インポジション — 秘術装身具会得 —	
[装具]	
アクション	パワー種別
フリーアクション	
攻撃の種類	目標
	クリーチャー1体
攻撃側	防御側
君は手に持ったオーブを通して手ごわい敵1体に意識を向けつつ呪文を投射する。 目標1体に、君が投射した呪文の効果に対して、セーヴィング・スローに−2のペナルティを与える。	
使用者	アルティア
装身具	遭遇毎

ポーション・オヴ・ヒーリング — 治癒の水薬 —	
[治癒]	
アクション	パワー種別
マイナー・アクション	
攻撃の種類	目標
	使用者
攻撃側	防御側
君は手に持った薬瓶から淡い水色の液体を一気に飲み干した。 このポーションを飲み、使用者は10ポイントのヒット・ポイントを回復する。 特殊: 君は自身の回復力を1回分消費する。	
使用者	
消費型アイテム	消費型