

バハムートのバラザー / ドラゴンボーンの男性 パラディン(信仰の盾) レベル11 秩序にして善
パワー一覧

カテゴリ	タイミング	パワー名	範囲	目標	効果略記
無限回 (ターン1回)	マイナー	ディヴァイン・チャレンジ	近接範囲・爆発5	範囲内の1体	対象をマークする。 マークした相手が使用者以外を攻撃したら11点[光輝]ダメージ。 使ったら近づく必要あり。
		レイ・オン・ハンズ	接触	1体	自分の回復力使用回数を消費して、対象のダメージを対象の回復力分回復する。 1つの状態異常が継続的ダメージを選択し、+5のボーナスを受けセービング・スローを行える。(タッチ・オヴ・サルヴェイション) 特技の効果) 遭遇毎に2回使用できる。
無限回	標準	ボルスタリング・ストライク	近接・武器	1体	+16 対 AC ヒット: 1d8+10 ダメージ。使用者は2点の一時的ヒット・ポイントを得る。
		エンフィーブリング・ストライク	近接・武器	1体	+16 対 AC ヒット: 1d8+10 ダメージ。対象をマークしているなら、目標は使用者の次のターンの終了時まで攻撃ロールに-2。
遭遇毎	フリー	チャネル・ディヴィニティ: シュア・プロテクション	近接範囲・爆発5	トリガーを 起動した もの	トリガー: 君か、範囲内の味方が底力を使用する。 目標の次のターンの開始まで、目標の防御値に+3のパワー・ボーナスを与える。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに3つのいずれかを1回だけ使用できる。
	マイナー	チャネル・ディヴィニティ: ディヴァイン・メトル	近接範囲・爆発10	範囲内の1体	目標は +5 のボーナスを得て1回のセービング・スローを行う。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに3つのいずれかを1回だけ使用できる。
		ドラゴン・プレス	近接範囲・噴射3	範囲内の全て	+14 対 “反応” ヒット: 2d6+1 [冷気]ダメージ。 このターンの行う、次の1回の攻撃のダメージに+5。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに3つのいずれかを1回だけ使用できる。
		チャネル・ディヴィニティ: ディヴァイン・ストレンクス	使用者	-	使用者の次のターンの終了まで、全てのダメージに対して抵抗5を得る。
	標準	シールド・オヴ・ディンプリン	使用者	-	+16 対 AC ヒット: 2d8+10 ダメージ。 効果: 使用者の次のターンの終了時まで、使用者から5マス以内の1体は AC に +2 のパワー・ボーナスを得る。
		シールドング・スマイト	近接・武器	1体	+16 対 AC ヒット: 3d8+10 [光輝]ダメージ。使用者の次のターンの終了まで、全ての防御値に [恐怖]と[死霊]に対して +2 ボーナスを得る。 特殊: 突撃をした時、君の近接基礎攻撃としてこのパワーを使用できる。
		ブレイド・オヴ・ライト	近接・武器	1体	+16 対 AC ヒット: 1d8+11 ダメージ。5マス以内にいる味方は、そのキャラクターの次のターンの開始時まで、すべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。
		プロテクティング・スマイト	近接・武器	1体	+10 対 “意志” ヒット: 対象を使用者の隣接している接触面に引き寄せる。その後、以下の攻撃を行う。 +18 対 AC ヒット: 2d8+10 ダメージ。
		コール・トゥ・アームズ	近接範囲・爆発5	マークしている1体	目標は +2 のボーナスを得て1回のセービング・スローを行う。
		クレンジング・スピリット	遠隔・5	使用者か味方1体	
一日毎	即応・割込	マターズ・ブレッシング	近接範囲・爆発1	本文	トリガー: 隣接する味方1人に対する1回の近接もしくは遠隔攻撃がヒットする 効果: 使用者が代わりにその攻撃を受ける。
	標準	パラディンズ・ジャッジメント	近接・武器	1体	+16 対 AC ヒット: 3d8+10 ダメージ。使用者から5マス以内にいる味方1人は回復力を使用できる。 ミス: 使用者から5マス以内にいる味方1人は回復力を使用できる。
		マターズ・リトリビューション	近接・武器	1体	+16 対 AC、使用者は1回の回復力を消費しなければならないが、ヒット・ポイントは回復しない ヒット: 4d8+10 [光輝]ダメージ ミス: 半減ダメージ
		ジャクルズ・オヴ・ジャスティス	近接・武器	1体	+16 対 “意志” ヒット: 2d8+10 ダメージ。対象へ以下の攻撃を行う。 +16 対 “意志” ヒット: 以降、対象がダメージを受けるたびに 2d6 [光輝]ダメージを追加で受ける。 (セーブ・終了)
一日毎 (アイテム)	フリー	リブローチフル・ロングソード+3	本文	本文	君がこの武器による攻撃が命中したときに使用する。 攻撃の目標は、攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける(セーブ・終了)。
		ヘビー・ヒーラーズ・シールド	本文	本文	君が視界が通っている君の仲間のヒット・ポイントが回復する際に使用する。 君かまたは仲間は、治療効果のできる限り最大の結果 + 5 だけ回復する。

あなたが与える状態異常

項目	説明	起点となるパワー
マーク状態	目標は、マークした者以外への攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。	ディヴァイン・チャレンジ
引き寄せ	対象を指定されたマスだけ移動させる。 使用者に近づく方向に移動する。	コール・トゥ・アームズ

その他の特殊項目

項目	説明
クリティカル・ヒット	ドラゴン・プレス“以外”の、クリティカル・ヒット時のダメージに +3d6 すること(リブローチフル・ロングソード+3を使用している場合)。
アクション・ポイント	アクション・ポイントを使用して追加のアクションを行う際、君と5マス以内の君の味方は、君の次のターンの開始まで反応防御値と AC に +2 のボーナスを得る。

スクイークス / ウォーフォージド バーバリアン(フレンジード・バーサーカー) レベル11 無属性
パワー一覧

カテゴリ	タイミング	パワー名	範囲	目標	効果略記
無限回	標準	デヴァステイティング・ストライク	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 AC ヒット: 1d10 + 2d8 + 10 ダメージ 効果: 君の次のターンの開始まで、君へ攻撃を行うものは、攻撃ロールに +2 のボーナスを得る。ただし、激怒中は除く。
		ハウリング・ストライク	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 AC ヒット: 1d10 + 2d6 + 10 ダメージ 特殊: 突撃の際、近接基礎攻撃の代わりに使用できる。 激怒しているなら、突撃の一部として2マス追加で移動できる。
遭遇毎	フリー	スウィフト・チャージ	使用者	-	トリガー: 君が敵のヒット・ポイントを0に減少させる。 君は敵に突撃する。
	マイナー	ウォーフォージド・リゾルヴ	使用者	-	特殊: このパワーは重傷時のみ使用できる。 使用者は13点の一次的ヒット・ポイントを得る。 使用者は一つの状態異常または継続的ダメージに対して、+2 の特技ボーナスを得てセーヴィング・スローを1回行える。 ((ウォーフォージドの闘志強化)による) 使用者は8点のヒット・ポイントを回復する。
	移動	コンバット・スプリント	使用者	-	使用者の移動力に +4 マスのボーナスを得る。 このパワーを使用した移動による機会攻撃に対して、全ての防御値に +4 のボーナスを得る。
	標準	アヴェランチ・ストライク	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 AC ヒット: 3d10 + 15 ダメージ 特殊: 君の次のターンの開始まで、君へ攻撃を行うものは、攻撃ロールに +4 のボーナスを得る。 激怒中でもこのボーナスを得る。
		ハンマー・フォール	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 “頑健” ヒット: 2d10 + 10 ダメージ 。対象を伏せ状態にする。
		タイド・オヴ・ブラッド	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 “頑健” ヒット: 2d10 + 10 ダメージ 。君から5マス以内にいる敵それぞれに1点のダメージを与える。
		パーシステント・フレンジー	近接範囲・爆発1	視認できる範囲内の敵	+15 対 AC ヒット: 1d10 + 10 ダメージ 特殊: 激怒している間に使用したなら、d20を振る。10以上が出れば、使ったこのパワーは消費されない。
遭遇毎 (アイテム)	即応・対応	ストライクボックス	本文	トリガーを 起動した敵	トリガー: 隣接している敵からの攻撃が装備者に命中した 効果: その敵に、近接基礎攻撃を行う。
一日毎	即応・割込	マウンテン・ルーツ	使用者	-	トリガー: 使用者が強制移動(押しやり、引き寄せ、横滑り)の効果を受ける 君は強制移動を無視する。以降遭遇の終了まで、強制移動を無視できる。 (他に[構え]のパワーが無いため、単純に遭遇の終了まで続く)
	フリー	コンバット・サージ	使用者	-	トリガー: 君が攻撃をミスしたとき。 君は攻撃のダイスを振りなおす。
	標準	レイジ・ストライク	近接・武器 (間合い12)	1体	激怒しており、少なくとも一つの激怒パワー(名称に*があるもの)が未使用でなければ使用できない。 +15 対 AC 。未使用の激怒パワーを一つ使用済みにならなければならない ヒット: 使用済みにした激怒パワーに応じたダメージを与える。 ブラッドハント・レイジ : 3d10 + 10 ダメージ サンダー・ホーク・レイジ : 4d10 + 10 ダメージ ストーン・ベア・レイジ : 5d10 + 10 ダメージ ミス: 半減ダメージ 特殊: このパワーを一日に2回使用できる。
		ブラッドハント・レイジ*	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 AC ヒット: 3d10 + 10 ダメージ ミス: 半減ダメージ 効果: (ブラッドハントの激怒) にはいる(激怒する)。 もし君か君の目標のどちらかが重傷であるなら、君の激怒が終了するまで、君は近接攻撃のダメージ・ロールに +5 のボーナスを得る。
		サンダー・ホーク・レイジ*	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 AC ヒット: 2d10 + 10 [電撃]ダメージ 。対象は幻惑状態になる(セーヴ・終了)。 ミス: 半減ダメージ 効果: (サンダー・ホークの激怒) にはいる(激怒する)。 激怒が終了するまで、君のターンごとに1回までの二次攻撃を行うことができる。 フリー・アクション 近接1 二次攻撃: +15 対 “頑健” 対象: クリーチャー1体 ヒット: 二次攻撃の対象を伏せ状態にする。
		ストーン・ベア・レイジ*	近接・武器 (間合い12)	1体	+15 対 AC ヒット: 3d10 + 10 ダメージ ミス: 半減ダメージ 効果: (ストーン・ベアの激怒) にはいる(激怒する)。 激怒が終了するまでの間、君は全てのダメージに抵抗5を得る。

あなたが与える状態異常や効果

項目	説明	起点となるパワー
伏せ状態	近接攻撃に対して戦術的優位を与える。遠隔攻撃に対する防御に+2。攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。マイナー・アクションで回復。	ハンマー・フォール、サンダー・ホーク・レイジ
朦朧状態	戦術的優位を与える。アクションを行えない。挟撃できない。	激怒時(ターン開始時に隣接している敵をそのターンに攻撃しないときに受ける)

その他の特殊項目

項目	説明
クリティカル・ヒット	ジャグド・ハルバード +3 を使用しているなら、出目が19か20でクリティカルし、クリティカル・ヒットした目標に、継続的ダメージ10を与える。 攻撃パワーを使用してクリティカル・ヒットした際、1回の近接基礎攻撃を行える。
アクション・ポイント	アクション・ポイントを使用して追加のアクションを行う際、近接攻撃を行ったなら、その攻撃がミスしても半分のダメージを与える。
激怒	君はブラッドハント・レイジ、サンダー・ホーク・レイジ、ストーン・ベア・レイジのいずれかを使用した際、遭遇の終了まで激怒する。 激怒中、近接攻撃のダメージが +2 される。 激怒中、ターンの開始時に1体以上の敵と隣接していたなら、そのターンはその敵のいずれかを目標に含めた近接攻撃が近接範囲攻撃を行うこと。行なわない場合は、次の君のターンの終了まで朦朧状態になる。 激怒中は、以下のパワーに修正が加わることに注意。 > デヴァステイティング・ストライク 君への攻撃ロールはボーナスを得なくなる。 > ハウリング・ストライク 突撃の移動するマスが +2 マスされる。 > パーシステンス・フレンジー d20 が10以上なら、この遭遇パワーを消費しない。 > レイジ・ストライク 激怒時のみ使用できる。使用には、別途未使用の激怒パワーが必要。
突撃 (強打)	突撃時、ダメージが+2される。通常の突撃なら 1d10+12 ダメージ、ハウリング・ストライクなら 1d10 + 2d6 + 12 ダメージ。また、突き飛ばしに +2。
敵のHPをゼロにしたら	近接攻撃を行う際、攻撃ロールに -2 のペナルティを受けることで、ダメージ・ロールに +6 のボーナスを得ることができる。 敵のHPをゼロにしたなら、10点の一次的ヒット・ポイントを得る。さらに、次の君のターンの終了まで、ダメージに +3 の特技ボーナスを得る。 スウィフト・チャージも参照のこと。

ロスウィン / ノームの女性 バード(サマー・ライマー) レベル11 善属性

パワー一覧

カテゴリ	タイミング	パワー名	範囲	目標	効果略記
無限回	標準	ミスディレクテッド・マーク	遠隔・10	1体	+14 対 “反応” ヒット: 1d8+8 ダメージ 。目標は使用者の次のターンの終了時まで、使用者から5マス以内にいる味方1人によってマークされる。
		ヴィンヤス・モッカリイ	遠隔・10	1体	+14 対 “反応” ヒット: 1d6+8 [精神]ダメージ 。目標は使用者の次のターンの終了時まで、攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。
		ゴースト・サウンド	遠隔・10	物体1つか占有されていないマス	話し声以外の音を発生させる。あるいは、術者のささやきを目標の隣接するマスにいるクリーチャーだけに届かせる。
遭遇毎	即応・対応	フェイド・アウェイ	使用者	-	トリガー: 使用者がダメージを受ける 使用者は、攻撃を行うか次の自分のターンが終了するまでの間、不可視になる。
	マイナー	マジェスティック・ワード	近接範囲・爆発10	範囲内の味方1体	目標は1回分の回復力を消費し、追加で 2d6+10 点回復する。 使用者は対象を 1 マス横滑りさせる。 1遭遇に2回使用できるが、1ラウンドには1回しか使用できない。
		ワーズ・オヴ・フレンドシップ	使用者	-	使用者が自分の次のターンの終了時までに行う1回の 交渉 判定に +5 のパワー・ボーナスを与える。
		イリュースリイ・イレイシュア	遠隔・10	味方1人	目標は使用者の次のターンの終了時まで不可視となる。 使用者は目標を2マス横滑りさせる。
	標準	サンダーウェイヴ	近接範囲・噴射3	範囲内の全て	+14 対 “反応” ヒット: 1d6+8 [雷鳴]ダメージ 。使用者は目標を2マスだけ押しやる。
		アイバイト	遠隔・10	1体	+14 対 “意志” ヒット: 1d6+8 [精神]ダメージ 。使用者の次のターンの終了時まで、使用者は目標に対して不可視状態となる。
		インベリಂಗ・フォース	遠隔・10	1体	+14 対 “頑健” ヒット: 1d10+8 [力場]ダメージ 。目標を、使用者の味方1人に隣接するマスへ5マス横滑りさせる。
		ソング・オヴ・ザ・クイーンズ・プロテクション	遠隔・10	1体	+14 対 “意志” ヒット: 2d10+8 [精神]ダメージ 。使用者の次のターンの終了時までの間に使用者から10マス以内にいた味方はみな視認困難を得る。この視認困難は各自の次のターンの終了時まで持続する。
		ファスト・フレンズ	遠隔・5	1体	+14 対 “意志” ヒット: 使用者が味方1人を選ぶ。使用者の次の手番の終了までか使用者が味方1人が目標を攻撃するまで、目標はそのキャラクターを攻撃できない。
		アンラック	遠隔・5	1体	+14 対 “反応” ヒット: 1d8+8 [死霊]ダメージ 。使用者の次のターンの終了時までの間で、目標が次に攻撃を行った際、使用者はd20をロールし目標のロールと入れ替えてもよい。さらに使用者から5マス以内の味方1人を選ぶこと。使用者の次のターンの終了時までの間で、その味方が次に目標を攻撃した際、使用者はd20をロールし目標のロールと入れ替えてもよい。
一日毎	マイナー	ソング・オヴ・ディフェンス	近接範囲・爆発5	区域	この爆発範囲内にいる間、味方は AC に +1 のパワー・ボーナスを得る。この区域は使用者を中心として移動する。 次の手番以降、マイナー・アクションを消費することでこの区域を持続できる。 使用者は、各目標を2マス横滑りさせる。
		アレグロ	近接範囲・爆発10	使用者と範囲内の味方すべて	
	標準	ステアリング・シャウト	遠隔・10	1体	+14 対 “意志” ヒット: 2d6+8 [精神]ダメージ 。 効果: その遭遇の終了時まで、味方の1人がその目標に攻撃することにその味方は10点のヒット・ポイントを回復する。
		ソング・オヴ・ディスコード	遠隔・10	1体	+14 対 “意志” ヒット: 目標は使用者の次のターンの終了時まで、支配状態となる。 効果: 目標は1回のフリー・アクションとして、使用者の選んだ1体の敵に対して1回の基礎攻撃を行う。
一日毎 (アイテム)	マイナー	ビディアス・ラフター	遠隔・10	1体	+14 対 “意志” ヒット: 3d8+8 [精神]ダメージ 。目標は機会アクションを取ることができず、攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける(セーブ・両方とも終了)。
		ブーツ・オヴ・ダンシング	使用者	-	使用者は次の自分のターンの終了時まで、軽業 および 運動 の技能判定に +5 のパワー・ボーナスを得る。

あなたが与える状態異常や効果

項目	説明	起点となるパワー
マーク状態	目標は、マークした者以外への攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。	ミスディレクテッド・マーク
横滑り	対象を指定されたマスだけ移動させる。移動方向に制限はない。	マジェスティック・ワード、インベリング・フォース、イリュースリイ・イレイシュア、アレグロ
押しやる	対象を指定されたマスだけ、使用者から離れる方向に移動させる。	サンダーウェイヴ
不可視	攻撃される際、攻撃ロールに -5 のペナルティを与える。 攻撃する際、戦術的優位を得る。また、機会攻撃を誘発しない。	フェイド・アウェイ、イリュースリイ・イレイシュア、アイバイト
視認困難	攻撃される際、攻撃ロールに -2 のペナルティを与える。	ソング・オヴ・ザ・クイーンズ・プロテクション
支配状態	幻惑状態となる(標準、移動、マイナーいずれか1回しか行えない)。 支配しているものがアクションを決定する。“無限回”しか使用できない。	ソング・オヴ・ディスコード

その他の特殊項目

項目	説明
クリティカル・ヒット	クリティカル・ヒット時のダメージに +3d6 すること。
アクション・ポイント	アクション・ポイントを使用して追加のアクションを行う際、君が5マス以内の君の味方1体を、5マスだけ、フリー・アクションで瞬間移動させる。
(時を得た快復)	君が底力を使用するか防衛専念アクションを行う際、1回のセーヴィング・スローを行うことができる。
いたずら者の眼力	[幻]に対するセーヴィング・スローに +5 の種族ボーナスを得る。
とっさの隠れ身	イニシアチブ判定をロールする前に遮蔽を得ていたなら、隠密 判定を行うことができる。成功すれば存在を気づかれずに消む。
誓の徳	1ラウンドに1回、君から10マス以内の味方1人への攻撃がミスしたら、フリー・アクションとしてその味方を1マス横滑りさせることができる。

マーカリア / ティーフリングの女性 インヴォーカー(ブライトスピーカー) レベル11 無属性
パワー一覧

カテゴリ	タイミング	パワー名	範囲	目標	効果略記
無限回	標準	グラスピング・シャーズ	遠隔範囲・ 爆発1、10マス	爆発内の すべて	+14 対 “頑健” ヒット: 5[光輝]ダメージ 。目標は君の次のターンの終了時まで減速状態になる。
		サン・ストライク	遠隔・10	1体	+14 対 “反応” ヒット: 1d8+8[光輝]ダメージ 。君は目標を1マス横滑りさせる。 特殊:このパワーは遠隔基礎攻撃として使用できる。
無限回 (アイテム)	マイナー	サモンド・ブライドメイル・ アーマー+3	本文	本文	使用者はこの鎧を異次元に隠す。 別に鎧を着ていないなら、再度マイナー・アクションを使用してこの鎧を装備できる。
遭遇毎	即応・割込	ダイヤモンド・ジャスティス	遠隔・10	トリガーと なった1体	トリガー:使用者から10マス以内にいたクリーチャーがセーヴィング・スローを行った 目標は1回のセーヴィング・スローを再ロールし、再ロールした方の結果を適用する。
		エンジェリック・ヴィゼジ	近接範囲・ 爆発5	トリガーと なった敵	トリガー:使用者から5マス以内にいる敵が使用者に対する攻撃ロールを行った 目標はトリガーとなった攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。 その攻撃が解決された後、使用者は目標を3マス押しやる。
	即応・対応	チャネル・ディヴィニティ: プリザーヴァーズ・リビューク	使用者	-	トリガー:使用者から10マス以内にいる敵が味方にヒットを与えた 使用者の次のターンの終了時まで、使用者はトリガーを発生させた敵への 攻撃ロールに +4 ボーナスを得る。また、トリガーを発生させた味方の 8 点の 一時的ヒット・ポイントを与える。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに3つのいずれかを1回だけ使用できる。
	フリー	チャネル・ディヴィニティ: レイヴン・クイーンズ・ ブレッシング	遠隔・10	本文	トリガー:使用者の攻撃が射程内の敵1体のヒット・ポイントをゼロにする 使用者か、使用者が倒した敵から5マス以内の味方1体は1回の回復力を使用できる。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに3つのいずれかを1回だけ使用できる。
	マイナー	インファナル・ラス	使用者	-	自分の1つ前のターン以降に自分に攻撃をヒットさせた1体の敵に対する、自分の 1回の攻撃ロールに、+1 のパワー・ボーナスを得る。 この攻撃がヒットし、ダメージを与える場合、1点の追加ダメージを与える。
	標準	チャネル・ディヴィニティ: リビューク・アンデッド	近接範囲・ 噴射3	噴射内の アンデッド	+14 対 “意志” ヒット: 3d10+8 [光輝]ダメージ 。目標を2マス押しやる。目標は使用者の次のターンの 終了時まで幻惑状態となる。 ミス:半減ダメージ。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに3つのいずれかを1回だけ使用できる。
		アストラル・テラー	近接範囲・ 爆発3	爆発内の 敵	+15 対 “意志” ヒット: 1d6+9 [精神]ダメージ 。目標を2マス押しやる。
		グリフ・オヴ・ インブリズメント	遠隔範囲・ 爆発1、10マス	爆発内の すべて	+14 対 “意志” ヒット: 1d8+8 [光輝]ダメージ 。目標の次のターンの終了時までに目標が移動したら、 その目標は 5 [光輝]ダメージ を受ける。
		ベイルフル・アイ・オヴ・ ジャッジメント	遠隔範囲・ 爆発1、10マス	爆発内の すべて	+15 対 “意志” ヒット: 2d8+9 [精神]ダメージ 。目標は次の目標のターンの終了時まで、攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。
		チェインズ・オヴ・デス	遠隔・10	1体	+14 対 “意志” ヒット: 2d6+8 [死霊]ダメージ 。目標は使用者の次のターンの終了時まで拘束状態になる。
一日毎	アクション 不要	シュラウド・オヴ・ ウォーニング	近接範囲・ 爆発10	使用者と 爆発内の 味方	トリガー:使用者及び使用者の味方たちが遭遇の開始時にイニシアチヴをロールする それぞれの目標はイニシアチヴ判定に +6 ボーナスを得る。
	標準	バインディング・ インヴォケーション・ オヴ・チェインズ	近接範囲・ 爆発10	爆発内の 敵	+14 対 “反応” ヒット:目標は減速状態になる(セーブ・終了)。 ミス:目標は使用者の次のターンの終了時まで減速状態になる。
		シアリング・オーヴ	遠隔範囲・ 爆発1、10マス	爆発内の すべて	+14 対 “頑健” ヒット: 1d8 + 8 [光輝]ダメージ 。目標は盲目状態になる(セーブ・終了)。 目標はさらに、使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。 ミス:半減ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで盲目状態になる。
		フォーフォールド・ インヴォケーション・ オヴ・ドゥーム	近接範囲・ 爆発10	爆発内の 敵	+15 対 “意志” ヒット:目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。 ミス:目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態になる。 効果:その遭遇の終了時まで、使用者に対する攻撃をヒットまたはミスしたクリーチャーは皆、 5 [精神] ダメージ を受ける。
一日毎 (アイテム)	フリー	ロッド・オヴ・ バインディング・オー+3	使用者	-	トリガー:使用者がこのロッドを用いてインヴォーカーの攻撃パワーを1体の敵にヒットさせる 使用者はインヴォーカーの無限回もしくは遭遇毎パワーを1つ使用できる。対象には、 トリガーを起動させた敵が含まれていなければならない。
	標準	アンティパシィ・グラヴズ	遠隔・10	1体	+13 対 “反応” ヒット:目標は拘束状態になる(セーブ・終了)。

あなたが与える状態異常や効果

項目	説明	起点となるパワー
横滑り	対象を指定されたマスだけ移動させる。移動方向に制限はない。	サン・ストライク、自分の手番に“インファナル・ラス以外の”遭遇毎または一日毎の パワーを発動したとき
押しやる	対象を指定されたマスだけ、使用者から離れる方向に移動させる。	アストラル・テラー、エンジェリック・ヴィゼジ
減速状態	移動速度が2マスになる。	グラスピング・シャーズ、バインディング・インヴォケーション・オヴ・チェインズ
幻惑状態	戦術的優位を与える。挟撃は行えない。	チャネル・ディヴィニティ:リビューク・アンデッド、シアリング・オーヴ、 フォーフォールド・インヴォケーション・オヴ・ドゥーム
拘束状態	戦術的優位を与える。移動できない。攻撃ロールに -2 のペナルティ。	チェインズ・オヴ・デス、アンティパシィ・グラヴズ
盲目状態	押しやる、引き寄せる、横滑りさせることはできない。 戦術的優位を与える。挟撃は行えない。知覚 に -10 のペナルティ。 いかなる目標にも視線は通らない(目標は完全視認困難を得る)。 そのため、あらゆる攻撃ロールに -5 のペナルティを受ける。	シアリング・オーヴ

その他の特殊項目

項目	説明
クリティカル・ ヒット	クリティカル・ヒットした際、+3d6 ダメージ。 基礎攻撃およびアンティパシィ・グラヴズによるもの“以外”の攻撃がクリティカルしたなら、君のヒット・ポイントを 10 点回復する。
アクション・ ポイント	アクション・ポイントを使用して追加のアクションを行う際、君から5マス以内にいるすべての敵は、君の次のターンの終了時まで[死霊]に対する脆弱性5を得る。 さらに、君がそのターンの与える全てのダメージは、本来のダメージ種別に加えて、[死霊]の種別を得る。
パワー使用 (連携爆破)	自分の手番に、“インファナル・ラス以外の”遭遇毎、一日毎のパワーを発動したとき、君から10マス以内にいる味方1人を1マス横滑りさせる。
(鋭敏感覚)	爆発、噴射を発生させるパワーの範囲に味方が1体でも含まれているなら、攻撃ロールに +1 する。 君は不意打ちラウンドに戦術的優位を与えない。

イリヴァルラ / ドラウの女性 アヴェンジャー(ゼラス・アサシン) レベル11 無属性

パワー一覧					
カテゴリ	タイミング	パワー名	範囲	目標	効果略記
無限回	標準	ボンド・オヴ・バースト	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 2d4+9 ダメージ 。目標が次のターンを使用者に隣接せずに終了したなら、使用者はフリー・アクションとして5マスシフトできる。ただし、シフトの終了地点は出発した地点よりも目標に近い場所でなければならない。
		オーヴァーホウェルミング・ストライク	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 2d4+9 ダメージ 。君は1マスシフトし、目標を自分がそれまで占めていたマスに1マス横滑りさせる。
無限回 (アイテム)	フリー	スパイダーキス・ファルシオン+3(無限回)	本文	本文	武器によって与えられるダメージが [毒] ダメージになる。 別のフリー・アクションによってダメージを通常に戻すことができる。
遭遇毎 (特殊)	マイナー	オース・オヴ・エンミティ	近接範囲・爆発10	爆発内で使用者が見える1体	使用者が目標に攻撃を行う際、1d20 を2回ロールし高い方を使用する。 この効果は遭遇の終了が目標のヒット・ポイントが 0 になるまで続く。 このパワーの効果が終了した時点で、このパワーの使用回数は回復する。 攻撃ロールを2回ロールする効果(高い方、低い方、好きな方を取る場合に関わらず)は受けない。再ロールの効果を受けた場合、両方のロールを再ロールできる。 このパワーの効果は、自分に隣接する敵が目標以外にいる場合には発動しない。 (味方ならば隣接していてもかまわない)
遭遇毎	即応・割込	チャネル・ディヴィニティ・ディヴァイン・ガイダンス	近接範囲・爆発10	トリガーを行なった味方	トリガー: 10マス以内の味方が、オース・オヴ・エンミティの目標を攻撃する 目標は2回目の攻撃ロールを行い、好きな方の出目を使用する。
	即応・対応	レゾナント・エスケープ	使用者	-	トリガー: 敵が使用者に対する攻撃をヒットまたはミスする 使用者は3マス瞬間移動する。
	マイナー	クラウド・オヴ・ダークネス	近接範囲・爆発1	本文	この爆発は闇の雲を作り出す。この雲は使用者の次のターンが終了するまでその場所に留まる。雲は視線を妨害する。雲の中にあるマス目は完全な遮蔽になる。雲の中に完全に収まっている間、クリーチャーは盲目状態になる。 使用者はこれらの効果に対する完全耐性を得る。 クラウド・オヴ・ダークネスがダークファイアのいずれかを、遭遇毎に1回使用できる。
		ダークファイア	遠隔・10	1体	+15 対 “反応” ヒット: 使用者の次のターンが終了するまで、目標に対する全ての攻撃は戦術的優位を得る。目標は不可視や視認困難から利益を得ることができない。 クラウド・オヴ・ダークネスがダークファイアのいずれかを、遭遇毎に1回使用できる。
	移動	アспект・オヴ・アジリティ	使用者	-	使用者は5マスシフトし、次の自分のターンの終了時まで AC と反応防御値に +2 ボーナスを得る。
	標準	エンジェリック・アラクリティ	近接・武器	1体	使用者は攻撃の前に5マスシフトできる。 +15 対 AC ヒット: 4d4+9 ダメージ 。
		シクウェスタリング・ストライク	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 4d4 + 9 ダメージ 。使用者は目標を5マス瞬間移動させ、次に自分も目標に隣接するマスに瞬間移動する。
		イネクソラブル・バースト	近接・武器	1体	攻撃の前に、使用者は次の自分のターンの終了時まで位相移動を得た上で、6マスシフトすることができる。 +15 対 AC ヒット: 4d4 + 9 ダメージ 。
		ストライク・フロム・エンプティ・エア	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 6d4 ダメージ 。使用者が目標に対して戦術的優位を有しているなら、追加で 2d4 ダメージ を与える。 効果: この攻撃の前または後に、使用者は2マス瞬間移動できる。
		チャネル・ディヴィニティ・アブジュア・アンデッド	近接範囲・爆発5	爆発内のアンデッド1体	+9 対 “意志” ヒット: 5d10+4 [光輝] ダメージ 。使用者は目標を5マス引き寄せる。 目標は次のターンの終了時まで動けない状態になる。 ミス: 半減ダメージ。使用者は目標を1マス引き寄せる。 チャネル・ディヴィニティは、1遭遇ごとに2つのいずれかを1回だけ使用できる。
一日毎	アクション不要	アヴェンジャーズ・レディネス	使用者	-	トリガー: 使用者が遭遇の開始時にイニシアチヴ判定をロールする 使用者は1回のイニシアチヴ判定に +5 ボーナスを得る。 イニシアチヴ順の最も早いクリーチャーがターンを開始した時点で、使用者は(不意を撃たれた状態でも)フリー・アクションとして3マスシフトすることができる。
	標準	テンブル・オヴ・ライト	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 4d4 + 9 [光輝]ダメージ 。 目標を起点とした“爆発2”の区域を光輝エネルギーで満たす。この区域は遭遇の終了まで続く。目標が移動するとこの区域も一緒に移動し、目標は常に区域の起点であり続ける。 使用者が区域内のクリーチャーに攻撃をヒットさせるたび、 1d6 の追加 [光輝] ダメージ を与える。
		ボンド・オヴ・フォアサイト	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 4d4+9 ダメージ 。 ミス: 半減ダメージ。 効果: 目標が使用者に対する攻撃をヒットまたはミスするか、目標がシフトを行なうたび、目標は使用者から機会攻撃を誘発する(セーブ・終了)。
		エンデュアリング・ストライク	近接・武器	1体	+15 対 AC ヒット: 6d4 + 9 ダメージ 。使用者は +5 のボーナスを得て1回のセーヴィング・スローを行う。 ミス: 半減ダメージ。使用者は1回のセーヴィング・スローを行う。
一日毎 (アイテム)	フリー	スパイダーキス・ファルシオン+3(一日毎)	本文	本文	トリガー: 君がこの武器の攻撃を命中させた 目標は減速状態になる(セーブ・終了)。 最初のセーブで失敗した場合、目標は動けない状態となる(セーブ・終了)。
	マイナー	ブラッドソート・ブレイサース	使用者	-	重傷時に使用する。 重傷から回復するか、その遭遇が終了するまで、近接攻撃によるダメージ・ロールの結果に +5 のパワー・ボーナスを得る。

あなたが与える状態異常や効果		
項目	説明	起点となるパワー
横滑り	対象を指定されたマス移動させる。移動方向に制限はない。	オーヴァーホウェルミング・ストライク
引き寄せ	対象を指定されたマス移動させる。使用者に近づく方向に移動する。	チャネルディヴィニティ・アブジュア・アンデッド
瞬間移動	機会攻撃を受けず、動けない状態でも移動できる特殊な移動。 君と終着点までの間の障害や地形はその一切を無視できる。	レゾナント・エスケープ、シクウェスタリング・ストライク、ストライク・フロム・エンプティ・エア
減速状態	移動速度が2マスになる。	スパイダー・キス・ファルシオン+3(一日毎)
位相移動	障害物や他のクリーチャーを無視する移動能力。	イネクソラブル・バースト
盲目状態	戦術的優位を与える。挟撃は行えない。知覚 に -10 のペナルティ。 いかなる目標にも視線は通らない(目標は完全視認困難を得る)。 そのため、あらゆる攻撃ロールに -5 のペナルティを受ける。	クラウド・オヴ・ダークネス(雲の中に入ったもの)
動けない状態	あらゆる移動を行えない。攻撃ロールに -2 のペナルティを受ける。	チャネルディヴィニティ・アブジュア・アンデッド、スパイダーキス・ファルシオン+3

その他の特殊項目	
項目	説明
クリティカル・ヒット	スパイダーキス・ファルシオン + 3を使用してクリティカル・ヒットしたなら、+3d6 [毒]ダメージ + 4d4 + 1d10 ダメージ。
アクション・ポイント	アクション・ポイントをを使用して追加のアクションを行う際、君は次の自分のターンの終了時まで視認困難を得る、 また、君はこの追加のアクションの直前または直後に、フリー・アクションとして3マス瞬間移動できる。
引導の技	君に戦術的優位を与えている重傷の敵に攻撃をヒットさせたなら、その攻撃は 1d6 の追加ダメージを与える。