

遭	底力
[遭遇毎]	／底力
[武器]	
アクション: 標準	
目標:	
攻撃:	
◆回復力を1回分使用: 回復力を1回ぶん消費して、hpを回復する。	
◆すべての防御値に+2: 君は次の自分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。	
◆1遭遇1回: 君が底力を使えるのは1遭遇に1回までである。一度使ってしまうと、小休憩または大休憩を取るまでは、もう一度使えるようにはならない。ただし一部のパワー(君自身のパワーの場合も、他のキャラクターのパワーの場合もある)は君に、底力を使うことなく回復力を消費することを可能にしてくれる。	
	PHB p.290

遭	ケンダーズ・ポケット
[遭遇毎]	種族
[武器]	
アクション: マイナー	
目標: 自身	
攻撃:	
君は君の仲間の使用していない片手武器・消耗型アイテムがなぜか自分の荷袋に入っているのを見いだす。 君はその武器／アイテムをその場で使用して良い。 使用するアイテムの持ち主がそれに同意しない場合、使用者は〈盗賊〉と対象の〈看破〉ないし〈知覚〉(高い方)の対抗判定を行い、それに勝たなければならない。負けはそのアイテムが持ち主にそと取りかえされていた事を意味し、そのアイテムは使用できない。	

無	デフト・ストライク
[無限回]	ローグ／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
近接または遠隔・武器	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【敏】 vs. AC	
特殊: 使用者は攻撃の前に2マス移動できる。	
ヒット: (1[W]+【敏】修正値)ダメージ。 21レベルの時点で、ダメージは(2[W]+【敏】修正値)に増加する。 必要条件: 使用者は軽刀剣類、クロスボウ類、もしくはスリング類を1つ使用していなければならない。	
[武勇]	PHB p.161

無	ピアシング・ストライク
[無限回]	ローグ／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
近接・武器	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【敏】 vs. 反応	
ヒット: (1[W]+【敏】修正値)ダメージ。	
必要条件: 使用者は1つの軽刀剣類を使用していなければならない。	
[武勇]	PHB p.161

遭	ポジショニング・ストライク
[遭遇毎]	ローグ／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
近接・武器	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【敏】 vs. 意志	
ヒット: (1[W]+【敏】修正値)ダメージ。使用者は目標を1マス横滑りさせる。 欺きの達人: 使用者は目標を使用者の【魅】修正値に等しいマスだけ横滑りさせる。	
必要条件: 使用者は1つの軽刀剣類を使用していなければならない。	
[武勇]	PHB p.161

遭	トリックスターズ・ブレード
[遭遇毎]	ローグ／攻撃／3
[武器]	
アクション: 標準	
近接または遠隔・武器	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【敏】 vs. AC	
ヒット: (2[W]+【敏】修正値)ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、使用者のACに使用者の【魅】修正値を加える。	
必要条件: 使用者は軽刀剣類、クロスボウ類、もしくはスリング類を1つ使用していなければならない。	
[武勇]	PHB p.163

日	トリック・ストライク
[一日毎]	ローグ／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
近接または遠隔・武器	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【敏】 vs. AC	
ヒット: (3[W]+【敏】修正値)ダメージ。使用者は目標を1マス横滑りさせる。 効果: この遭遇の終了時まで、使用者の目標に対する攻撃がヒットするたび、使用者は目標を1マス横滑りさせる。	
必要条件: 使用者は軽刀剣類、クロスボウ類、もしくはスリング類を1つ使用していなければならない。	
[武勇]	PHB p.162

遭	タンブル
[遭遇毎]	ローグ／汎用／2
[武器]	
アクション: 移動	
使用者	
目標:	
攻撃:	
効果: 使用者は自分の移動速度の半分に等しいマスのシフトを行える。	
前提条件: 〈軽業〉を習得済みであること。	
[武勇]	PHB p.162

[武器]	
アクション:	
目標:	
攻撃:	