

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

無	近接基礎攻撃
[無限回]	基礎攻撃
[武器]	
アクション: 標準	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【筋】vs. AC	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。	
特殊: 近接基礎攻撃を行う際、君は素手攻撃を武器として使用できる。	
	PHB p.289

無	クリーヴ
[無限回]	ファイター／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【筋】vs. AC	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。使用者に隣接している別の敵1体は使用者の【筋】修正値に等しいダメージを受ける。	
[武勇]	PHB p.135

無	シュア・ストライク
[無限回]	ファイター／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【筋】+2 vs. AC	
ヒット: 1[W]ダメージ。	
[武勇]	PHB p.135

無	リーピング・ストライク
[無限回]	ファイター／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【筋】vs. AC	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。	
ミス: 【筋】修正値の半分のダメージ。使用者が両手武器を使用しているなら、使用者の【筋】修正値に等しいダメージ。	
[武勇]	PHB p.135

遭	スチール・サーペント・ストライク
[遭遇毎]	ファイター／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【筋】vs. AC	
ヒット: (2[W]+【筋】修正値)ダメージ。使用者の次のターンの終了時まで、目標は減速状態になり、シフトを行うこともできない。	
[武勇]	PHB p.136

遭	スウィーピング・ブロー
[遭遇毎]	ファイター／攻撃／3
[武器]	
アクション: 標準	
目標: 爆発の範囲内にいて使用者から見える敵すべて	
攻撃: 【筋】vs. AC※	
※武器: 使用者がアックス類、フレイル類、重刀剣類、またはピック類を使用しているなら、使用者は攻撃ロールに自分の【筋】修正値の半分に等しいボーナスを得る。	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。	
[武勇]	PHB p.137

日	ヴィランズ・メナス
[一日毎]	ファイター／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	
目標: クリーチャー1体	
攻撃: 【筋】vs. AC	
ヒット: (2[W]+【筋】修正値)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、ダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。	
ミス: この遭遇の終了時まで目標に対する攻撃ロールに+1のパワー・ボーナスを得、ダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。	
[武勇]	PHB p.136

日	バウンドレス・エンデュランス
[一日毎]	ファイター／汎用／2
[回復][構え]	
アクション: マイナー	
目標:	
攻撃:	
効果: 使用者は重傷である間“再生(2+【耐】修正値)”を得る。	
※5分が経過するか、あるいは使用者が別の[構え]パワーを使用するまで持続する。	
[武勇]	PHB p.136