

遭	底力
[遭遇毎]	／底力
[武器]	
アクション:	標準
目標:	
攻撃:	
<p>◆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。</p> <p>◆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。</p> <p>◆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。</p>	
	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。	
<p>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。</p>	
	PHB p.289

無	遠隔基礎攻撃
[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:	【敏】vs. AC
ヒット: (1[W]+【敏】修正値)ダメージ。	
<p>特殊:“重投擲”の特性を持つ武器では、攻撃ロールとダメージ・ロールに【敏】ではなく【筋】を用いる。</p>	
	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
<p>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。</p>	
[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	タイド・オヴ・アイアン
[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
<p>ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。目標のサイズ分類が使用者より1段階大きいかそれ以下であるなら、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。</p> <p>必要条件:使用者は盾を使用していなければならない。</p>	
[武勇]	PHB p.135

遭	パッシング・アタック
[遭遇毎]	ファイター／攻撃／1
[武器]	
アクション:	標準
目標:	1次:クリーチャー1体
攻撃:	【筋】vs. AC
<p>ヒット: (1[W]+【筋】修正値)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。</p> <p>2次目標:1次目標以外のクリーチャー1体。</p> <p>2次攻撃:【筋】+2 vs. AC。</p> <p>ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。</p>	
[武勇]	PHB p.136

遭	ダンス・オヴ・スチール
[遭遇毎]	ファイター／攻撃／3
[武器]	
アクション:	標準
目標:	クリーチャー1体
攻撃:	【筋】vs. AC
<p>ヒット: (2[W]+【筋】修正値)ダメージ。</p> <p>武器:使用者が長柄武器類または重刀剣類を使用しているなら、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。</p>	
[武勇]	PHB p.137

日	カムバック・ストライク
[一日毎]	ファイター／攻撃／1
[武器][回復][信頼性]	
アクション:	標準
目標:	クリーチャー1体
攻撃:	【筋】vs. AC
<p>ヒット: (2[W]+【筋】修正値)ダメージ。使用者は1回ぶんの回復力を消費できる。</p> <p>ミス:使用回数は消費されない。</p>	
[武勇]	PHB p.136