



特技

抜粋版 ドラゴン誌 #398より

英雄的な冒険者は雑多な集団だが、彼女らすべてに共通する因子がある。キャラクターは、彼女のクラスや基本的性質により得られる能力を越えた、一般人とは一線を画した特異な才能や特技を得る。

特技とは才能であり、才覚、生得の素質、またキャラクター・クラスを越えた習得した経験の具体化したものだ。

キャラクターは特技を取得することで、特技の利益を得ることができる。ただし利益はキャラクターが特技を取得している間だけ持続する。このルールは、彼または彼女が特技を捨て去る - もっともあり得るのは再訓練だ - なら、即座にキャラクターが特技の利益を失うことを意味する。

君が特技を取得するのは、特技に記載がない限り1度だけだ。もし特技が前提条件を要求するのであれば、君は特技を取得する以前にそれらの前提条件を満たさなくてはならない。

クラス分類

ここで特技はテーマに基づいて分類される。この分類は特技選択の簡単な目安を表す。特技を選択するとき、君はまず分類を見ることで興味対象を見つけることができる。

[クラス特徴]

多くのクラスには、クラスの理念に従った0つかそれ以上の選択肢が用意されている。クラス特徴特技は君のキャラクターに、同じクラスの異なる選択肢が持つ能力を得させるか交換させることができる。

[信仰]

クレリックや他の信仰キャラクターは、彼女らが誓約した源泉から信仰エネルギーを放出することができる。このようなキャラクターは、このパワーを放出するとき、彼女らの選択肢を拡大するため信仰特技を得ることができる。

信仰特技を得るためには、君は一般にチャネル・ディヴィニティ・パワーを持っている必要がある。ほとんどの信仰特技は、君に特定の神格を崇拝するように求める。

[装具訓練]

魔法を使うものは、その装具から致命的なパワーを引き出すことができる。この分類の特技の1つは、君が聖印から得られる特典を強化することができる。

ウィザード用

初級魔法系統 [クラス特徴]

School of Magic Apprentice

君は魔法系統の秘密を探求する過程で、装具への熟練を封印する。

前提: ウィザード・アーケイニスト、秘術装具体得の特徴

利益: 心術や力術といった魔法系統を1つ選択しろ。君は秘術装具体得の特徴を失い、初級メイジの特徴を得る。

初級心術 Enchantment Apprentice

君が秘術[心術]パワーでクリーチャーを引き寄せ、押しやり、横滑りさせるとき、その強制移動の最大距離は2マスだけ増加する。

初級力術 Evocation Apprentice

君が秘術[力術]パワーのダメージ・ロールをした際、いずれかのダイスの出目が1であったなら、それらのうち1つを選んで再ロールして新たな結果を適用できる。

初級幻術 Illusion Apprentice

君が秘術[幻]パワーで目標をヒットしたなら、目標が君の次のターンの終了時までに行なう次の攻撃ロールには-2のペナルティが与えられる。

初級死霊術 Necromancy Apprentice

君が秘術[死霊]攻撃パワーで少なくとも1体の目標にヒットしたなら、君は2ポイントの一時的ヒット・ポイントを得る。

初級冥術 Nethermancy Apprentice

君は君の次のターンの終了時まで、君の秘術[冥術]攻撃パワーのヒットを受けたクリーチャーから2マス以上離れることで、彼らから視認困難を得ているものと見なされる。

初級炎術 Pyromancy Apprentice

君は秘術[火]攻撃のダメージ・ロールに+1ボーナスを得る。このボーナスは11レベルの時点で+2に、21レベルの時点で+3に増加する。加えて、君の攻撃は[火]に対する抵抗力を無視する。

※ [心術]、[力術]、[冥術]キーワードは、エッセンシャルズから導入された新キーワードである。旧パワーのアップデートもある。

中級魔法系統 [クラス特徴]

School of Magic Expert

君は特定系統の学習を進め、その働きにより深遠な洞察を得る。

前提: 5レベル、初級魔法系統特技

利益: 君は君が《初級魔法系統》で選択した系統に基づく中級メイジの特典を得る。

中級心術 Enchantment Expert

君は〈はったり〉判定と〈交渉〉判定に+2ボーナスを得る。

中級力術 Evocation Expert

君は〈持久力〉判定と〈威圧〉判定に+2ボーナスを得る。

中級幻術 Illusion Expert

君は〈はったり〉判定と〈隠密〉判定に+2ボーナスを得る。

中級死霊術 Necromancy Expert

君は〈運動〉判定と〈持久力〉判定に+2ボーナスを得る。

中級冥術 Nethermancy Expert

君は〈威圧〉判定と〈隠密〉判定に+2ボーナスを得る。

中級炎術 Pyromancy Expert

君は〈はったり〉判定と〈威圧〉判定に+2ボーナスを得る。

上級魔法系統 [クラス特徴]

School of Magic Master

君は選択した系統の大いなる秘密に到達した。君はそのパワーを体得した。

前提: 10レベル、中級魔法系統特技

利益: 君は君が《初級魔法系統》で選択した系統に基づく上級メイジの特典を得る。

上級心術 Enchantment Master

君の秘術[心術]パワーがクリーチャーに攻撃を強制する際、そのクリーチャーは攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。

上級力術 Evocation Master

君が1つまたは複数のダメージ種別を与える秘術[力術]パワーを使用するとき、君は目標の持つダメージ種別に対するいずれの抵抗も無視する。君は目標が持ついずれの完全耐性も無視できない。

上級幻術 Illusion Master

君が秘術[幻]パワーを使用して目標にヒット／ミスにかかわらず、目標に対して行なわれる次の攻撃は、君の次のターンの終了時まで戦術的優位を与える。

上級死霊術 Necromancy Master

君の秘術[死霊]攻撃パワーは、[死霊]抵抗を無視する。

上級冥術 Nethermancy Master

君が1体のクリーチャーに対して視認困難を得たなら、君は同時に同じ目標に対して戦術的優位を得る

上級炎術 Pyromancy Master

君が遠隔範囲や近接範囲を持つ秘術[火]攻撃パワーを使用し、そのパワーに既に[区域]キーワードが付いていないなら、その攻撃範囲は君の次のターンの終了時まで持続する[区域]となる。[区域]内でターンを終了したクリーチャーは、君の【耐久力】修正値に等しい[火]ダメージをこうむる。

クレリック用

聖堂騎士の領域【クラス特徴】

Templar's Domain

君は君が覚えた信仰魔法に影響を与えるため、君の神格の領域に信仰を集中する。

前提: クレリック・テンプラー、癒し手の知恵の特徴

利益: ウォープリーストの持つ嵐や太陽の領域のような、1レベルで得られる信仰の領域を1つ選択しろ。君は癒し手の知恵の特徴を失い、1レベルの領域の特徴を得る。もしその特徴がパワーを与えるとしても、君はそれらを得ない。

※ 領域は多いのでパス（^ω^）。○○(マントクセ

201108現在は、死、地、嵐、太陽、コアロン、オグマ、セルーネイ、トームがある。

※ またPHB掲載のチャネル・ディヴィニティは、バハムート、アヴァンドラ、コアロン、エラシス、アイウーン、コード、メローラ、モラディン、ペイロア、レイヴン・クイーン、セイハニーンのもの若干アップデートされている。注意せよ。

聖印練達【装具訓練】

Holy Symbol Expertise

聖印は信仰の印にして、君が尊ぶ神格や概念の象徴である。君が聖印を使って敵を打ち据えるとき、君の心は強固なものとなる。

利益: 君はこの聖印を用いた[装具]攻撃ロールに+1特技ボーナスを得る。このボーナスは11レベルにおいて+2に、21レベルにおいて+3に増加する。

君が1体の敵に対して1つの聖印を用いた1回の[装具]攻撃を行なったなら、君が敵に戦術的優位を与えるパワーや他の能力を使わない限り、その敵は君の次のターンの開始時まで君に対して戦術的優位を得ることが出来なくなる。

聖堂騎士の熟練【クラス特徴】

Templar's Focus

君は神格の領域を再確認してさらに集中することで、自身の関心を神格への献身とする。君は君の領域が提供するパワーを拡張する

前提: 5レベル、聖堂騎士の領域特技

利益: 君は《聖堂騎士の領域》で選択した領域から得られる5レベルの領域特徴を得る。

聖堂騎士の支配力【クラス特徴】

Templar's Mastery

君の選択した領域への献身により、そのパワーが完全なものとなって君を助けてくれることを感じる。

前提: 10レベル、聖堂騎士の領域特技

利益: 君は《聖堂騎士の熟練》で選択した領域から得られる10レベルの領域特徴を得る。

ファイター用

強力な打撃【クラス特徴】

Powerful Strike

君はかつて得意としていた、基礎攻撃を増強した戦技を封印する。

前提: レベルのあるいずれかのファイター遭遇毎攻撃パワー

利益: 君が得た、レベルのあるファイター遭遇毎攻撃パワーを1つ選択しろ。君はそのパワーを失い、そしてパワー・ストライク・パワーを得る。

パワー・ストライク

Power Strike／強打

ファイター／攻撃

君は通常の限界を突破し、敵に対する完全な憤怒を解き放つ。

【遭遇毎】◆【武勇】、【武器】

アクション不要

特殊

トリガー: 君が1体の敵に対して1本の武器を用いた近接基礎攻撃をヒットさせる。

目標: 君がヒットさせた敵

効果: 目標はトリガーとなった攻撃について、1[W]の追加ダメージを与える。

17レベル: 2[W]追加ダメージ

27レベル: 3[W]追加ダメージ

パワー・ストライク開眼【クラス特徴】

Power Strike Specialization

特定の武器に集中することで、君は最も信頼する攻撃を強化する新たな方法を見出す。

前提: 7レベル、ファイター・ウェポンマスター、パワー・ストライク

利益: ナイトかスレイヤーの7レベル武器開眼オプション、《鋭き踏み込み》か《打ち払う剣》の1つを選択しろ。君はそのクラス特徴を得る。

鋭き踏み込み Bladed Step

君は2体の敵を同時に相手取る戦法を学んだ。そのため、君の敵は君の攻撃がどちらに向かうかを決して知ることは出来ない。

利益: 君が重刀剣類の攻撃にパワー・ストライクを使用したなら、君は即座に1体の敵に隣接する位置に1マスシフトできる。君は君の次のターンの終了時まで、その敵に対して戦術的優位を得る。

打ち払う剣 Sweeping Sword

圧倒的な近接戦士である君は、敵の小集団など十把一絡に扱うことができる。彼らと戦うとき、君は習熟した打ち払い攻撃をかけ、多くの敵を一瞬で吹き飛ばす。

利益: 君が両手用刀剣類でパワー・ストライクを使うとき、君は君に隣接するそれぞれの敵を1マス横滑りさせることができる。

武勇の相互訓練【クラス特徴】

Martial Cross-Training

君は攻撃に多様性を与える方法を学んだ。君は安定した戦法を捨て去り、より専門的な戦闘スタイルを取得する。

前提: パワー・ストライク強化の特徴

利益: 君は君のパワー・ストライク・パワーの使用回数を1回分失う。引き換えに、君は君が選択した遭遇毎攻撃パワーを得る。そのパワーは君のクラスのもので、かつ君のレベルと同じかそれより低いものでなくてはならない。

※ パワー・ストライク強化の特徴は、ナイトやスレイヤーの3レベルで得られる特徴である。そのため、この特技はPHBファイター(ウェポンマスター)には取得することは出来ない。

ローグ用

盗賊の不意打ち【クラス特徴】

Thief's Backstab

君は専門的な動きを封印することで、敵を迅速に仕留める邪悪な攻撃方法を手に入れる。背中にナイフを突き立てることで、ほとんどすべての問題は解決できるものだ。

前提: レベルのあるいずれかのローグ遭遇毎攻撃パワー

利益: 君が得た、レベルのあるローグ遭遇毎攻撃パワーを1つ選択しろ。君はそのパワーを失い、そしてバックスタップ・パワーを得る。

無頼訓練【クラス特徴】

Scoundrel Training

君は殺しの技だけでは満足できなかった。君は特殊な状況のための新技術を習得する。

前提: バックスタップ強化の特徴

利益: 君は君のバックスタップ・パワーの使用回数を1回分失う。引き換えに、君は君が選択した遭遇毎攻撃パワーを得る。そのパワーは君のクラスのもので、かつ君のレベルと同じかそれより低いものでなくてはならない。

バックスタップ

Backstab／背からの一刺し

ローグ／攻撃

君は敵の防御の最も脆弱な部分を瞬間的に見抜く。

【遭遇毎】◆【武勇】

フリー・アクション

使用者

トリガー: 君が君から5マス以内の1体の敵に対し、武器を用いた1回の基礎攻撃の攻撃ロールを行なう。敵は君に対して戦術的優位を与えていてはならない。

効果: 君は攻撃ロールに+3パワー・ボーナスを得て、攻撃がヒットしたなら敵は1d6ポイントの追加ダメージを受ける。

7レベル: 2d6追加ダメージ

17レベル: 3d6追加ダメージ

27レベル: 4d6追加ダメージ

※ バックスタップ強化の特徴は、シーフの3レベルで得られる特徴である。そのため、この特技はPHBローグ(スキヤンドラル)には取得することは出来ない。