

特技	前提	利益( ...と記載されている場合、その全ての効果を得る)
(合気投げ)† <i>Ki Throw</i>	(足払い強化) (素手攻撃強化)	武器を使用しない足払いに成功し、目標があなたと同じかそれより小さいなら、目標をあなたが機会攻撃範囲に収めるマスに移動させる。これにより機会攻撃は誘発しない。また、移動先は他のクリーチャーにより占められていないマスでなければならない。 <b>特殊:</b> モンクはこの特技を10レベルの時点でボーナス特技として獲得できる。この特技を有するモンクは、1気ポイントを支払うごとにあなたより1段階大きいクリーチャーにこの特技の効果と及ぼすことができる。
(合気投げ強化)† <i>Improved Ki Throw</i>	(突き飛ばし強化) (合気投げ)	あなたが(合気投げ)特技を使用する際、あなたが機会攻撃範囲に収めている、他のクリーチャーが占めるマスに投げてもよい。この二次目標に対して、判定に-5のペナルティを受けた上で“突き飛ばし”を行なう。成功したなら、投げられたクリーチャーは二次目標がいたマスに移動し、二次目標は隣接マスに押しやられ伏せ状態になる。判定に失敗したなら、投げられたクリーチャーはあなたが機会攻撃範囲に収めている、二次目標に隣接したマスに移動し、伏せ状態となる。 もし大型かそれより大きいクリーチャーを複数の二次目標があるマスに投げようとするなら、初めの判定以降1体毎に-4のペナルティを受ける。 <b>特殊:</b> モンクはこの特技を14レベルの時点でボーナス特技として獲得できる。
(囃り) <i>Taunt</i>	(魅)13、小型かそれより小さい	“士気をくじぐ”アクションを行なう際、 <b>威圧</b> の代わりに <b>はったり</b> を使用することができる。
(足払い打撃)† <i>Tripping Strike</i>	(足払い強化)、基本攻撃ボーナス+9	近接攻撃でクリティカル・ヒットを行ったときに、通常ダメージに加えて敵に足払いを試みることができる。クリティカルかどうかを決定する際にロールした結果を戦技ロールの代わりに用い、相手のCMD以上となれば足払いは成功する。 <b>特殊:</b> あなたは以下に示す特技の1つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。(突き飛ばし打撃)、(武器落とし打撃)、(位置ずらし打撃)、(武器破壊打撃)、(足払い打撃)。この特技を選択するタイミングは、クリティカルかどうかを決定する際のロールを行う前である。
(足萎えさせるクリティカル)‡ <i>Crippling Critical</i>	(クリティカル強化)、基本攻撃ボーナス+13	クリティカル・ヒットした際、DC(10+基本攻撃ボーナス)の頑健セーブに失敗した対象は、1分間移動速度が半分になる。複数の移動タイプを有するクリーチャーの場合、どの移動タイプの移動速度を半分にするかを選択すること。飛行しているクリーチャーにクリティカル・ヒットした場合、対象はDC10の飛行判定を行わなければならない。失敗すると機動性が1段階下がる。 <b>特殊:</b> (クリティカル体得)がない場合、他のクリティカル特技と同時に使用することはできない。
(足元駆け抜け)† <i>Underfoot</i>	(回避) (強行突破)、小型かそれより小さい	機会攻撃を避けて移動を行なう際、自分より大きい相手に対して行う <b>軽業</b> 判定に+4のボーナスを得る。 移動によって誘発された機会攻撃に対するACに+2のボーナスを得る。これは(強行突破)と累積し、合計+6となる。
(穴を掘るものとの会話) <i>Groundling</i>	(魅)13、ノーム、“ノームの魔法”種族特徴	スビーグ・ウィズ・アニマルズを回数無制限で使用できる。ただし、会話できるのは穴を掘る動物に限られる。
(石工の勳強化) <i>Improved Stonecunning</i>	(判)13、ドワーフ、“石工の勳”種族特徴	“石工の勳”における、通常のものでない石製の仕掛けに気付く際のボーナスを+4に向上する。
(石の感覚) <i>Stone Sense</i>	知覚10ランク、(石工の勳強化)	振動感知10フィートを獲得する。
(石の歌い手) <i>Stone Singer</i>	(魅)13、“バードの呪芸”クラス特徴、ドワーフ	地下での“バードの呪芸”の距離が2倍に伸びる。 (地)の副種別を持つクリーチャーに対する“バードの呪芸”のセーブDCに+2のボーナスを得る。
(異種族の祖先) <i>Racial Heritage</i>	人間	人間以外の人型生物を1つ選択する。あらゆる効果や能力において、あなたは人間であると同時に選択した人型生物でもあるとして扱われる。これにより特技、上級クラス、特徴の前提条件を満たすこともできる。
(位置ずらし強化)† <i>Improved Reposition</i>	(攻防一体)	位置ずらしの際に機会攻撃を受けない。 位置ずらしの戦技判定に+2ボーナスを得る。 位置ずらしをされる際のCMDに+2ボーナスを得る。
(上級位置ずらし)† <i>Greater Reposition</i>	(位置ずらし強化)、基本攻撃ボーナス+6	敵に位置ずらしを仕掛ける際の戦技判定に+2ボーナスを得る。この効果は(位置ずらし強化)の効果と重複する。 位置ずらしによる対象の移動は、あなたの仲間(あなた自身を除く)からの機会攻撃を誘発する。
(位置ずらし打撃)† <i>Repositioning Strike</i>	(足払い強化)、基本攻撃ボーナス+9	近接攻撃でクリティカル・ヒットを行ったときに、通常ダメージに加えて敵に位置ずらしを試みることができる。クリティカルかどうかを決定する際にロールした結果を戦技ロールの代わりに用い、相手のCMD以上となれば位置ずらしは成功する。 <b>特殊:</b> あなたは以下に示す特技の1つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。(突き飛ばし打撃)、(武器落とし打撃)、(位置ずらし打撃)、(武器破壊打撃)、(足払い打撃)。この特技を選択するタイミングは、クリティカルかどうかを決定する際のロールを行う前である。
(一葉の歌い手) <i>Leaf Singer</i>	(魅)13、“バードの呪芸”クラス特徴、エルフかハーフエルフ	森の中で音声依存の“バードの呪芸”を使用する際、距離が2倍になる。 フェイに対する“バードの呪芸”のセーブDCに+2のボーナスを得る。
(上からには下から)† <i>Under and Over</i>	(軽妙なる戦術)、小型かそれより小さい	あなたより大きいクリーチャーがあなたに対して行う組みつき攻撃が失敗したなら、割り込みアクションを使用して、+2ボーナスを得た上で足払いを試みてよい。
(打ち砕き)† <i>Smash</i>	(強打)、ハーフオーク	自律していない(アニメイテッド・オブジェクトでない)物体を攻撃する際、硬度を5ポイント無視する。 扉を破壊するための[筋力]判定に+5のボーナスを得る。
(裏技強化)† <i>Improved Dirty Trick</i>	(攻防一体)	裏技の際に機会攻撃を受けない。 裏技の戦技判定に+2ボーナスを得る。 裏技をされる際のCMDに+2ボーナスを得る。
(上級裏技)† <i>Greater Dirty Trick</i>	(裏技強化)、基本攻撃ボーナス+6	敵に裏技を仕掛ける際の戦技判定に+2ボーナスを得る。この効果は(裏技強化)の効果と重複する。 裏技が成功した場合、与える状態異常は1d4ラウンド持続する。戦技判定の達成値がCMDを5上回るごとに、さらに持続時間が1ラウンド延びる。 裏技により与えた状態を解除するために、目標は標準アクションを使用しなければならない。
(エルフの精密性)† <i>Elven Accuracy</i>	エルフ	視認困難による失敗確率で攻撃が失敗した際、使用している武器がショートボウかロングボウ(コンボジット・ボウでもよい)なら、失敗確率のロールを再ロールできる。

(エレメンタルの拳)† Elemental Fist	【耐】13、【判】13、(素手攻撃強化)、基本攻撃ボーナス+8	攻撃前に以下のダメージ種別から1つを選択する:【酸】【電気】【火】【冷気】。攻撃が成功したなら、追加ダメージとして+1d6ポイントの選択したダメージ種別のダメージを与える。この特技の使用は攻撃ロールの前に宣言しなければならない。あなたがモンク・クラスを有していないならば、この特技の効果を1日に1回使用でき、キャラクター・レベル4ごとに1回ずつ使用回数は増加する。あなたがモンク・クラスを有しているならば、この特技の効果が1日にモンク・レベルに等しい回数+モンク以外のクラス・レベルの合計4ごとに1回だけ使用することができる。 <b>特殊:</b> 四象拳士のアーキタイプを選択したモンクは、1レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する(前提条件を満たす必要は無い)。
(エレメンタル熟練) Elemental Focus	-	修得時に【酸】【電気】【火】【冷気】から1つを選択する。選択した補足説明を持つ呪文を発動する際、セーブDCを+1する。 <b>特殊:</b> この特技は複数回修得できる。異なる補足説明を選択すること。
(上級エレメンタル熟練) Greater Elemental Focus	(エレメンタル熟練)	修得時に【酸】【電気】【火】【冷気】から1つを選択する。選択した補足説明を持つ呪文を発動する際、セーブDCを+1する。この効果は(エレメンタル熟練)と累積する。
(覆い防御)† Covering Defense	(盾熟練)、基本攻撃ボーナス+6	ライト/ヘヴィ/タワー・シールドのいずれかを装備して防御専念を行なっている際、あなたに隣接する、サイズがあなたと同じかそれより小さい味方は遮蔽を得る。この遮蔽により得られる遮蔽ボーナスは盾ボーナスに等しい。この遮蔽ボーナスは反応セーブにはボーナスを与えない。
(大業物の守り)† Shield of Swings	【筋】13、(強打)、基本攻撃ボーナス+1	両手武器で全力攻撃アクションを行なう際、与えるダメージの半分の半分を諦めることで、ACとCMDに+4の盾ボーナスを得る。これは次のあなたのターンの初めまで続く。ダメージの半分の半分を諦めるかどうかは、あなたのターンの初めに選択しなければならない。
(押しやり強襲)† Pushing Assault	【筋】15、(強打)、基本攻撃ボーナス+1	(強打)を使用した両手武器による攻撃で、自分と同じかそれより小さいクリーチャーに攻撃が命中した際に使用する。(強打)による追加ダメージを与える代わりに、相手を5フィート押しやる。クリティカル・ヒットならば10フィート押しやる。この選択はダメージ・ロールの前に行わなければならない。
(脅し屋)† Enforcer	威圧 1ランク	対象に非致傷ダメージを与えた際、威圧 判定をフリー・アクションで行える。成功したなら、対象は与えたダメージに等しいラウンドの間、怯え状態となる。クリティカル・ヒットならば、まず初めの1ラウンドの間恐れ状態となり、その後怯え状態となる。
(回避移動)† Sidestep	【敏】13、(回避)(強行突破)	敵があなたへの近接攻撃を失敗したとき、割り込みアクションを使用して5フィート移動できる。ただし、移動先は相手の機会攻撃範囲でなければならない。この移動は機会攻撃を誘発しない。この能力を使用すると、次のターンの間5フィート・ステップを使用できず、移動速度が5フィート減少する。
(回避移動強化)† Improved Sidestep	【敏】15、(回避移動)	(回避移動)を使用しても次のターンの5フィート・ステップを使用できる上、移動速度は減少しない。
(影への打撃)† Shadow Strike	基本攻撃ボーナス+1	対象が視認困難を得ていたとしても、急所攻撃などの精密性に関わるダメージを与えることができる。
(下級呪文一体化) Minor Spell Expertise	4レベル呪文を発動できる能力	この特技を修得する際にあなたが知っている呪文レベル1の呪文を1つ選択する。あなたは1日に2回、この呪文を擬似呪文能力として発動できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、あなたが修得している、この呪文がリストに含まれているクラスのクラス・レベルの最大値に等しい。セーブDCは【魅力】を基準に算出すること。呪文が高価な(訳注:1gp以上が必要となる)焦点具や物質要素を必要とするのであれば、この特技で選択することはできない。この呪文に呪文修正特技を適用することはできない。 <b>特殊:</b> この特技は複数回修得できる。異なる呪文を選択すること。
(上級呪文一体化) Major Spell Expertise	(上級呪文一体化)、 9レベル呪文を発動できる能力	この特技を修得する際にあなたが知っている呪文レベル5以下の呪文を1つ選択する。あなたは1日に2回、この呪文を擬似呪文能力として発動できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、あなたが修得している、この呪文がリストに含まれているクラスのクラス・レベルの最大値に等しい。セーブDCは【魅力】を基準に算出すること。呪文が高価な(訳注:1gp以上が必要となる)焦点具や物質要素を必要とするのであれば、この特技で選択することはできない。この呪文に呪文修正特技を適用することはできない。 <b>特殊:</b> この特技は複数回修得できる。異なる呪文を選択すること。
(貫通突撃)† Charge Through	(蹴散らし強化)、基本攻撃ボーナス+1	突撃経路にいるクリーチャーに“蹴散らし”を試みることができる。成功すれば通常通り突撃を行える。失敗したなら、“蹴散らし”を試みた敵の前でアクションは終了する。
(騎乗盾)† Mounted Shield	(騎乗戦闘)(盾熟練)	使用している盾の基本ボーナス(盾熟練)の修正は加えてもよいが、強化ボーナスは加えない)を、乗騎のACにも加える。騎乗 判定で攻撃を受け流す際の判定にもこのボーナスを得る。
(共同製作) Cooperative Crafting	製作 1ランク、アイテム作成特技1つ	他のキャラクターのアイテム作成の援護を行える。あなたは対応する 製作 技能とアイテム作成特技を修得していなければならないが、アイテム作成の前提としていずれかを所持していればよい。製作 もしくは 呪文学 判定に+2の状況ボーナスを与えるとともに、1日に作成できるgp価値が2倍になる。
(曲乗り) Trick Riding	騎乗 9ランク、(騎乗戦闘)	軽装鎧を着ているか何も鎧を身に付けていないのなら、DCが15以下の 騎乗 判定を行なう必要がなくなる。 あなたは鞍のない乗騎に騎乗する際でも判定に-5のペナルティを受けない。 (騎乗戦闘)特技による乗騎への攻撃を打ち消すための判定を1ラウンドに(通常の1回ではなく)2回行なうことができる。
(騎乗する殺戮者)† Mounted Skirmisher	騎乗 14ランク、(曲乗り)	乗騎が通常の移動速度までしか移動していないのであれば、あなたは全力攻撃アクションを行なうことができる。
(完璧なる打撃)† Perfect Strike	【敏】13、【判】13、(素手攻撃強化)、 基本攻撃ボーナス+8	攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうかを選択すること。さらに、あなたはこの特技を使用するために以下の武器で攻撃を行わなければならない:カマ、ヌンチャク、クォータースタッフ、サイ、シャンガム。攻撃ロールを2回行い、高い方の目を選択する。もし一方がクリティカル可能域となったなら、他方の目をクリティカルかどうかを判定する攻撃ロールの出目として使用する(いずれもクリティカル可能域であれば、あなたが自由に選択する)。 あなたがモンク・クラスを有していないならば、この特技の効果を1日に1回使用でき、キャラクター・レベル4ごとに1回ずつ使用回数は増加する。あなたがモンク・クラスを有しているならば、この特技の効果を1日にモンク・レベルに等しい回数+モンク以外のクラス・レベルの合計4ごとに1回だけ使用することができる。 また、この特技の効果は1ラウンドに1回だけ使用できる。 <b>特殊:</b> 武芸者もしくは弓道家のアーキタイプを選択したモンクは、1レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する(前提条件を満たす必要は無い)。
(狂乱集中)† Furious Focus	【筋】13、(強打)、基本攻撃ボーナス+1	両手で武器を持って(強打)を行なう際、ターン毎に最初の1回の攻撃は(強打)によるペナルティを無視できる。
(恐るべき虐殺)† Dreadful Carnage	【筋】15、(狂乱集中)、基本攻撃ボーナス+11	敵のヒット・ポイントを0以下に減少させたとき、フリー・アクションで威圧 判定を行い、30フィート以内の敵の“士気をくじく”ことができる。あなたとあなたがヒット・ポイントを0以下にした敵の両方を見ることができるものに対してのみ、“士気をくじく”ことを試みられる。
(蜘蛛の歩み) Spider Step	軽業 6ランク、登攀 6ランク、モンク・レベル6	天井、壁、ロープの上などを移動速度の半分で移動できる。ただし、移動の終わりには固い面にはなければならない。

(雲海の歩み) Cloud Step (クロスボウ体得)† Crossbow Mastery	(蜘蛛の歩み)、モンク・レベル12 【敏】15、(高速装填) (速射)	移動アクションにより、あなたはエア・ウォーク呪文のようにゆっくりと落下しながら、移動速度の半分まで移動できる。ただし、移動の終わりには固い面にいなければ落下してしまう。 クロスボウの装填をフリー・アクションで行える。 (高速装填)を修得しているクロスボウでは、装填の際に機会攻撃を誘発しない。 <b>特殊</b> :弓術スタイルのレンジャーは、6レベル以降、スタイル特技としてこの特技を修得できる。 自然による移動困難地形を無視する。
(軽快なる歩み) Light Step	(軽業移動) (素早い移動)、エルフ	
(継戦) Fight On	【耐】13、ドワーフかハーフオークかオーク	1日1回、割り込みアクションとして、ヒット・ポイントが0以下になった時に【耐久力】修正値に等しい一時的ヒット・ポイントを得る。この一時的ヒット・ポイントは1分間持続する。“凶暴性”種族特徴は、この一時的ヒット・ポイントが失われてから使用できる。
(激怒による活力) Raging Vitality (激怒パワー追加) Extra Rage Power	【耐】15、“激怒”クラス特徴 “激怒”クラス特徴	“激怒”時、【耐久力】への強化ボーナスが2上昇する。 あなたの“激怒”状態は意識不明状態になっても終了しない。ただし、1日に行える“激怒”ラウンド数を終了すると、“激怒”は終了する。 “激怒パワー”を1つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。 <b>特殊</b> :この特技は複数回修得でき、効果は累積する。
(蹴り飛ばし)† Punishing Kick	【耐】13、【判】13、(素手攻撃強化)、基本攻撃ボーナス+8	攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうかを選択すること。攻撃が成功したなら、この攻撃は通常のダメージを与えた上で、目標を5フィート押しやるか伏せ状態にするかを選択できる。 目標を押すのなら、あなたから離れる方向に5フィートだけ移動させる。この移動は機会攻撃を誘発しない。また、目標が安全に立つことのできる場所に移動させなければならない。 目標を転倒させるのなら、目標は頑健セーブ(DC 10+あなたのキャラクター・レベルの1/2+あなたの【判断力】修正値)に成功すればこの効果を免れる。 あなたがモンク・クラスを有していないならば、この特技の効果は1日に1回使用でき、キャラクター・レベル4ごとに1回ずつ使用回数は増加する。あなたがモンク・クラスを有しているならば、この特技の効果は1日にモンク・レベルに等しい回数+モンク以外のクラス・レベルの合計4ごとに1回だけ使用することができる。 また、この特技の効果は1ラウンドに1回だけ使用できる。 <b>特殊</b> :餓鬼拳士のアーキタイプを選択したモンクは、1レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する(前提条件を満たす必要は無い)。
(乾坤の一射)† Focused Shot (啓示追加) Extra Revelation	【知】13、(精密射撃) “啓示”クラス特徴	標準アクションとして、ボウかクロスボウによる1回の攻撃を行なう。命中したなら、そのダメージに【知力】修正値を加える。この攻撃の対象は30フィート以内でなければならない。クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは、この追加ダメージに対しても完全耐性を得る。 “啓示”を1つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。 <b>特殊</b> :この特技は複数回修得でき、効果は累積する。
(幻惑強襲)† Dazing Assault	(強打)、基本攻撃ボーナス+11	全ての近接攻撃とCMBに-5のペナルティを受けることで、近接攻撃が命中した対象を1ラウンドの間幻惑状態にすることができる。対象は頑健セーブ(DC 10+あなたの基本攻撃ボーナス)に成功すれば、この効果は免れる。この特技を使用するかどうかは攻撃ロールの前に決定しなければならない。ペナルティはあなたの次のターンまで続く。
(幸運を呼ぶハーフリング) Lucky Halfling (五感の研鑽) Sharp Senses (国際派) Cosmopolitan	ハーフリング “鋭き五感”種族特徴 -	追加で2つの言語を読み書きできるようになる。 【知力】【判断力】【魅力】基準の技能から2つを自由に選択し、それをクラス技能として扱う。
(コッカトリス打撃) Cockatrice Strike	(メドゥーザの怒り)、基本攻撃ボーナス+16	全ラウンド・アクションを使用して、あなたは1回の素手攻撃を行う。対象は幻惑状態、立ちすくみ状態、麻痺状態、よろめき状態、朦朧状態、意識不明状態のいずれかでなければならない。この攻撃がクリティカル・ヒットしたのなら、対象は頑健セーブ(DC:10+あなたのキャラクター・レベルの1/2+あなたの【判断力】修正値)を行わなければならない。失敗すると石化する。 この効果は(ポリモーフ)効果の超常能力である。
(子供の振り) Childlike	【魅】13、ハーフリング	あなたはまるで人間の子供のように見える。 本当のことを言っていると信じさせるための はったり 判定で出目10を選択できる。 人間の子供に変装するための 変装 判定に+2のボーナスを得る。この判定には年齢と種族によるペナルティは無視できる。
(こんなこともあろうかと) Well-Prepared	ハーフリング	手先の早業 判定に成功すれば一般の装備品を持っていたことにできる。判定のDCは(10+gp単位の価格)に等しい。
(死角からの歩み) Go Unnoticed (持続する呪芸) Lingering Performance	【敏】13、小型かそれより小さい “バードの呪芸”クラス特徴	戦闘が開始された際、立ちすくみ状態のキャラクターはあなたに気付いておらず、そのため 隠密 判定により隠れることが可能である。 “バードの呪芸”の効果は、呪芸の終了後2ラウンド持続する。新しい呪芸を使用したなら、持続している効果は終了する。
(執拗なる変成術) Tenacious Transmutation	(呪文熟練:変成術)	あなたの発動した変成術に対する解呪判定のDCは+2される。 あなたの発動した変成術が解呪された場合でも、1ラウンドだけ持続する。
(社会的) Sociable (呪術追加) Extra Hex	【魅】13、ハーフエルフ “呪術”クラス特徴	移動アクションを使用して、あなたの30フィート以内にいる味方全てに 交渉 に+2のボーナスを与える。このボーナスはあなたの【魅力】修正値に等しいラウンドの間(最低1ラウンド)だけ持続する。 “呪術”を1つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。 <b>特殊</b> :この特技は複数回修得でき、効果は累積する。

(呪文共有強化) <i>Improved Share Spells</i>	呪文学 10ランク、以下のクラス特徴のいずれか:動物の相棒、幻獣、使い魔、特別な乗騎	あなたが自分に使用した、持続時間が瞬間でない呪文(擬似呪文を除く)はあなたと絆を結んだクリーチャー(動物の相棒、幻獣、使い魔、特別な乗騎)にも影響を及ぼす。この効果を得るために、そのクリーチャーはあなたから5フィート以内になければならない。呪文の持続時間は半分となる。この呪文はクリーチャーが5フィートより離れると即座に効果を失う。その後あなたの5フィート以内に戻ったとしても、その効果を得ることはできない。 この方法で共有した呪文は、通常ならば呪文が影響を与えないクリーチャー種別であっても効果を及ぼす。 この特技はクラス特徴により獲得した動物の相棒、幻獣、使い魔、特別な乗騎にのみ効果がある。
(呪文任意発動) <i>Preferred Spell</i>	呪文学 5ランク、(呪文レベル上昇)	修得時に呪文を1つ選択する。この呪文を任意発動する(準備してある呪文スロットを潰して、この呪文に置き換える)ことができる。使用する呪文スロットは選択した呪文以上の呪文レベルでなければならない。この呪文に呪文修正特技を適用できるが、この場合最終的な呪文スロットのレベル以上の呪文スロットを潰さなければならない。 <b>特殊:</b> この特技は複数回修得できる。異なる呪文を選択すること。
(呪文反射) <i>Parry Spell</i>	呪文学 15ランク、(呪文相殺強化)	あなたが対抗呪文に成功したなら、その呪文を術者に跳ね返す。この効果はスベル・ターニング呪文(Pathfinder RPG Core Rulebook p.347)と同様に扱う。
(呪文リスト拡張) <i>Expanded Arcana</i>	術者レベル1、本文	バード、ソーサラー、オラクルのような、呪文リストに制限のあるクラスのみが修得できる。 呪文リストに発動できる呪文レベル以下の呪文を1つ追加する。あるいは、発動できる呪文レベルより1以上呪文レベルの低い呪文を2つ追加する。 <b>特殊:</b> この特技は複数回修得でき、効果は累積する。
(召喚者の呼びかけ) <i>Summoner's Call</i>	“幻獣”クラス特徴	あなたが幻獣を召喚した際に、【筋力】、【敏捷力】、【耐久力】に+2の強化ボーナスを与えることができる。このボーナスは召喚の儀式が完了した後10分間だけ持続する。
(救いの盾)† <i>Saving Shield</i>	(盾習熟)	ライト/ヘヴィ/タワー・シールドを装備している際に使用できる。隣接している仲間が攻撃を受けた際に、割り込みアクションを使用してその仲間のACを+2する。
(速やかなる援護)† <i>Swift Aid</i>	(攻防一体)、基本攻撃ボーナス+6	あなたは(標準アクションではなく)即行アクションを使用して援護アクションを行える。ただし、この援護アクションでは、判定に+1のボーナスかACに+1のボーナスしか与えることはできない。
(鋭き牙) <i>Razortusk</i>	ハーフオーク	あなたは噛みつき攻撃(ダメージ1d4+【筋力】修正値)を獲得する。あなたはこの武器に(習熟)している。これは生体武器である。全力攻撃を行なう際には、この攻撃は二次攻撃として扱われる(すなわち、最大の攻撃ロールに-5のペナルティを受けた上で1回の追加攻撃を行える。ダメージに加えられるのは【筋力】修正値ではなく、【筋力】修正値の半分である)。
(鋭き嗅覚) <i>Keen Scent</i>	【判】13、ハーフオークかオーク	あなたは“鋭敏嗅覚”を獲得する。
(恐れ臭い) <i>Smell Fear</i>	(鋭き嗅覚)、ハーフオークかオーク	怯え状態、恐れ状態、恐慌状態となっている相手に対する“知覚”判定に+4の種族ボーナスを得る。また、このような状態となっているクリーチャーに対する“真意看破”判定にも+4の種族ボーナスを得る。
(成熟せし呪文) <i>Spell Perfection</i>	呪文学 15ランク、呪文修正特技3つ	特技の修得時に、あなたが発動できる呪文から1つを選択する。 その呪文を発動する際に、呪文修正特技1つを呪文レベルも発動時間も変更することなく適用することができる。ただし、修正後の呪文レベルは9以下でなければならない。 この呪文にボーナスを与える特技(呪文熟練、(抵抗破り)、(武器熟練:光線)など)が適用される場合、通常のボーナスの2倍を適用する。
(精密射撃体得)† <i>Point-Blank Master</i>	遠隔武器に対する(武器開眼)	修得時に遠隔武器1つを選択する。その武器による攻撃は機会攻撃を誘発しない。 <b>特殊:</b> 弓術スタイルのレンジャーは、6レベル以降、スタイル特技としてこの特技を修得できる。その際、前提となっている(武器開眼)の代わりに(武器熟練)を修得していなければならない。
(石面皮) <i>Stone-Faced</i>	ドワーフ	嘘をつくための“はったり”判定に+4のボーナスを得る。このボーナスはフェイントや秘密の言葉をやり取りするための判定には適用されない。
(鮮血の強襲)† <i>Bloody Assault</i>	(強打)、基本攻撃ボーナス+11	近接攻撃による攻撃ロールと戦術判定に-5のペナルティを受けることで、通常のダメージに加えて1d4ポイントの出血ダメージを与えることを選択できる。このダメージは対象のターンの開始時に毎ラウンド適用される。出血ダメージを止めるには“治療”判定(DC15)に成功するか魔法的な治癒効果を受ければよい。出血ダメージは累積しない。 この特技の使用は攻撃ロールの前に宣言すること。この効果はあなたの次のターンまで続く。
(占者の探求) <i>Diviner's Delving</i>	(呪文熟練:占術)	占術呪文における、呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に+2のボーナスを得る。 精神集中判定を行なう占術呪文を発動した際に、通常よりも1ラウンド早く呪文の効果を得られる。
(戦術家回数追加) <i>Practiced Tactician</i>	“戦術家”クラス特徴	あなたが“戦術家”能力を使用して仲間にチームワーク特技の効果と及ぼす行為を、1日に1回追加で行える。 <b>特殊:</b> この特技は複数回修得でき、効果は累積する。
(戦場の歌い手) <i>War Singer</i>	【魅】13、“バードの呪芸”クラス特徴、ハーフオークかオーク	12体以上が参加する戦場では、“バードの呪芸”の距離が2倍に伸びる。 (オーク)の副種別を持つクリーチャーに対する“バードの呪芸”のセーブDCに+2のボーナスを得る。
(戦闘警戒)† <i>Combat Patrol</i>	(迎え討ち)(強行突破)、基本攻撃ボーナス+5	全ラウンド・アクションとして、あなたに隣接する範囲(基本攻撃ボーナス+5ごとに5フィート)を設定する。この範囲内で機会攻撃を誘発するような行動を行なったものは、あなたからの機会攻撃を誘発する。この機会攻撃の一部として、この範囲内を移動速度に等しい距離まで移動できる。
(対瞬間移動戦術)† <i>Teleport Tactician</i>	(迎え討ち)(発動妨害)(呪文潰し)	【瞬間移動】補足説明を持つ呪文や効果により機会攻撃範囲に現れたりそこから逃れようとするクリーチャーに対して、機会攻撃を行える。
(耐え忍ぶ英雄) <i>Heroic Defiance</i>	(不屈の闘志)、基本頑健セーブ+8	1日に1回割り込みアクションを使用して、有害な状態や苦痛の効果(恐慌状態、麻痺状態、朦朧状態のような)の開始を1ラウンド遅延させる。これには永続的な状態や瞬間的な状態も含まれる。この特技を使用すると、これらの状態の開始は次のあなたのターンの終了まで遅延し、その後は通常通り作用する。この特技はヒットポイントへのダメージや能力値ダメージには一切効果はない。
(鷹の目) <i>Eagle Eyes</i>	【判】13、“鋭き五感”種族特徴	視覚に依存する“知覚”判定における、距離によるペナルティを-5まで無視する。

(盾開眼)† <i>Shield Specialization</i>	(盾熟練)、ファイター・レベル4	修得時に盾の種類(バックラー、ライト/ヘヴィ/タワー・シールド)を1つ選択する。その盾を使用する限り、以下の の効果を獲得する。 クリティカル・ヒットかどうかを決定する攻撃ロールに対するACに+4のボーナスを得る。 CMDに盾の基本ボーナス(盾熟練)によるボーナスは加えるが、強化ボーナスは加えない)に等しいボーナスを得る。 <b>特殊</b> :この特技は複数回修得できる。異なる盾の種類を選択すること。
(上級盾開眼)† <i>Greater Shield Specialization</i>	(上級盾熟練)、(盾体得)、ファイター・レベル12	修得時に、(盾開眼)を習得している盾の種類(バックラー、ライト/ヘヴィ/タワー・シールド)を1つ選択する。その盾を使用する限り、以下の の効果を獲得する。 クリティカル・ヒットかどうかを決定する攻撃ロールに対するACに+2のボーナスを得る。このボーナスは(盾開眼)のものと同様に累積する。 1日に1回、受けたクリティカル・ヒットを無効化し通常のダメージ・ロールに変更する。 あなたの仲間が2人以上敵に隣接しているのなら、あなたはその敵を挟撃していると見なす。
(団結挟撃)† <i>Gang Up</i>	(攻防一体)	あなたの仲間が2人以上敵に隣接しているのなら、あなたは移動アクションで援護アクションを行える。
(団結援護)† <i>Team Up</i>	(団結挟撃)、基本攻撃ボーナス+6	あなたの仲間が2人以上敵に隣接しているのなら、あなたは移動アクションで援護アクションを行える。
(追加特徴) <i>Additional Traits</i>	-	あなたは追加で2つのキャラクター特徴を選択して獲得する。それぞれ異なるリストから選択せねばならず、既に選択しているキャラクター特徴は獲得できない。 獲得する際に必要な前提は満たさなければならない。
(追尾強化)† <i>Following Step</i>	(敏)13、(追尾)	(追尾)による移動に10フィートを追加する。この移動は次のターンの移動には影響を及ぼさない。
(追尾打撃)† <i>Step Up and Strike</i>	(追尾強化)、基本攻撃ボーナス+6	(追尾)によって移動した後で、最大の攻撃ボーナスを使用して1回の近接攻撃を行える。この攻撃は機会攻撃の回数を消費する。
(突き飛ばし打撃)† <i>Bull Rush Strike</i>	(突き飛ばし強化)、基本攻撃ボーナス+9	近接攻撃でクリティカル・ヒットを行ったときに、通常ダメージに加えて敵を後方へ押しやることできる。クリティカルかどうかを決定する際にロールした結果を戦技ロールの代わりに用い、相手のCMD以上となれば押しやることできる。判定に成功しても、あなたは敵に向けて移動しなくてもよい。 <b>特殊</b> :あなたは以下に示す特技の1つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。(突き飛ばし打撃)、(武器落とし打撃)、(位置ずらし打撃)、(武器破壊打撃)、(足払い打撃)。この特技を選択するタイミングは、クリティカルかどうかを決定する際のロールを行う前である。 この能力はショートボウがロングボウ(コンボジット・ボウでもよい)でのみ使用できる。隣接した敵に全力攻撃で射撃を行なう際、初めの1回を近接攻撃と見なすことができる。この攻撃は命中したなら、与えたダメージに関わらず相手を5フィート押しやる。これは(速射)による追加攻撃であり、この近接攻撃とこのラウンドに行う以降の射撃攻撃に-2のペナルティを被る。これにより敵の機会攻撃範囲から逃れたなら、あなたは射撃攻撃による機会攻撃を誘発しない。 1ラウンドに1回、同じ対象に2回の引っかかり攻撃を両方も命中させたなら、追加で1d6ポイントのダメージを与える。
(突き刺し射撃)† <i>Stabbing Shot</i>	(速射)、エルフ	この能力はショートボウがロングボウ(コンボジット・ボウでもよい)でのみ使用できる。隣接した敵に全力攻撃で射撃を行なう際、初めの1回を近接攻撃と見なすことができる。この攻撃は命中したなら、与えたダメージに関わらず相手を5フィート押しやる。これは(速射)による追加攻撃であり、この近接攻撃とこのラウンドに行う以降の射撃攻撃に-2のペナルティを被る。これにより敵の機会攻撃範囲から逃れたなら、あなたは射撃攻撃による機会攻撃を誘発しない。 1ラウンドに1回、同じ対象に2回の引っかかり攻撃を両方も命中させたなら、追加で1d6ポイントのダメージを与える。
(爪のかきむしり)† <i>Rending Claws</i>	(筋)13、2回のひっかかり攻撃、基本攻撃ボーナス+6	1遭遇に1回、離脱アクションを行なう際に、移動中のいつでも1回の遠隔攻撃を行なってもよい。 <b>特殊</b> :弓術スタイルのレンジャーは、6レベル以降、スタイル特技としてこの特技を修得できる。
(撤退射撃)† <i>Parting Shot</i>	(機動射撃)、基本攻撃ボーナス+6	吐き気がする状態や不調状態にする効果に対するセーブに+2の種族ボーナスを得る。 摂取型の毒に対するセーブに+2の種族ボーナスを得る。 あなた自身のために行う、食料調達のための 生存 判定に+2のボーナスを得る。 あなたは皮膚が硬いため、ACに+1の外皮ボーナスを得る。
(鉄の肩) <i>Ironguts</i>	(耐)13、ドワーフかハーフオークかオーク	あなたは皮膚が硬いため、ACに+1の外皮ボーナスを得る。
(鉄の皮膚) <i>Ironhide</i>	(耐)13、ドワーフかハーフオークかオーク	あなたは皮膚が硬いため、ACに+1の外皮ボーナスを得る。
(洞察共有) <i>Shared Insight</i>	(判)13、ハーフエルフ	移動アクションを使用して、30フィート以内の友好的なクリーチャー全てに 知覚 判定に+2のボーナスを与える。このボーナスはあなたの[判断力]修正値に等しいラウンドの間(最低1ラウンド)持続する。
(得意な敵に対する防御) <i>Favored Defense</i>	“得意な敵”クラス特徴	“得意な敵”から1種類を選択する。その敵に対する“得意な敵”によるボーナスの半分を、その対象からの攻撃に対するACおよび戦技に対するCMDに追加する。
(年の功) <i>Breadth of Experience</i>	ドワーフかエルフかノーム、100歳以上	あらゆる 知識 判定と 職能 判定に+2のボーナスを得、未修得であってもこれらの判定を行える。
(とどめの盾攻撃)† <i>Bashing Finish</i>	(盾攻撃の達人)(二刀流)、基本攻撃ボーナス+11	近接武器を使用してクリティカル・ヒットとなったなら、あなたはフリー・アクションとして同じ対象に盾攻撃を行なってもよい。
(二度目の正直)† <i>Second Chance</i>	(攻防一体)、基本攻撃ボーナス+6	全力攻撃において最初の攻撃が失敗した際、以降の攻撃を全て諦めることでその攻撃を再ロールできる。
(二度目の正直強化)† <i>Improved Second Chance</i>	(二度目の正直)、基本攻撃ボーナス+11	全力攻撃において最初の攻撃が失敗した際、以降の攻撃に-5のペナルティを受けることで、その攻撃を再ロールできる。
(人間の振り) <i>Pass for Human</i>	ハーフエルフかハーフオークかハーフリング	人間の振りをするための 変装 判定に+10のボーナスを得る。この判定では、種族が違うことによるペナルティを受けない。多くの人がいる地域ならば、この判定で目目10を選択できる。
(盗み取り強化)† <i>Improved Steal</i>	(攻防一体)	盗み取りの際に機会攻撃を受けない。 盗み取りの戦技判定に+2ボーナスを得る。 盗み取りをされる際のCMDに+2ボーナスを得る。 敵に盗み取りを仕掛ける際の戦技判定に+2ボーナスを得る。この効果は(盗み取り強化)の効果と重複する。 戦闘中に相手からアイテムを盗むことに成功したなら、アイテムを使用しようとするまで目標はアイテムを盗まれたことに気付かない。
(上級盗み取り)† <i>Greater Steal</i>	(盗み取り強化)、基本攻撃ボーナス+6	敵に盗み取りを仕掛ける際の戦技判定に+2ボーナスを得る。この効果は(盗み取り強化)の効果と重複する。 戦闘中に相手からアイテムを盗むことに成功したなら、アイテムを使用しようとするまで目標はアイテムを盗まれたことに気付かない。
(ノームの奇術師) <i>Gnome Trickster</i>	(魅)13、ノーム、“ノームの魔法”種族特徴	“ノームの魔法”種族特徴に、以下を追加する。 1/日 <b>メイジ・ハンド</b> 、 <b>プレスティジディティション</b> 。
(鋼の魂) <i>Steel Soul</i>	ドワーフ、“頑強”種族特徴	呪文および擬似呪文能力に対するセーヴィング・スローに対するボーナスが+4に向上する。

(爆弾追加) <i>Extra Bombs</i>	“爆弾”クラス特徴	1日に追加で2回“爆弾”を投擲できる。 <b>特殊</b> :この特技は複数回修得でき、効果は累積する。
(発見追加) <i>Extra Discovery</i>	“発見”クラス特徴	“発見”を1つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。 <b>特殊</b> :この特技は複数回修得でき、効果は累積する。 得意なクラスを1つ追加する。
(幅広い見識) <i>Eclectic</i>	人間	
(速き治癒) <i>Fast Healer</i>	【耐】13、(不屈の闘志)(持久力)	休息や(治癒)呪文でダメージを回復する際、追加で【耐久力】修正値の半分(最低+1)だけ回復する。
(早飲み) <i>Fast Drinker</i>	【耐】18、“酒気蓄積”クラス特徴	一時的気ポイントを得るために強い酒を飲む際、標準アクションではなく即行アクションを使用できる。
(引きずり強化)† <i>Improved Drag</i>	(強打)	引きずりの際に機会攻撃を受けない。 引きずりの戦技判定に+2ボーナスを得る。 引きずりをされる際のCMDに+2ボーナスを得る。
(上級引きずり)† <i>Greater Drag</i>	(引きずり強化)、基本攻撃ボーナス+6	敵に引きずりを仕掛ける際の戦技判定に+2ボーナスを得る。この効果は(引きずり強化)の効果と重複する。 引きずりによる対象の移動は、あなたの仲間(あなた自身を除く)からの機会攻撃を誘発する。
(低い姿勢)† <i>Low Profile</i>	【敏】13、小型かそれより小さい	遠隔攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。 あなたがいるマスを通る射撃武器は、柔らかない遮蔽を提供しない。
(秘術の才能) <i>Arcane Talent</i>	【魅】10、エルフかハーフエルフかノーム	ウィザード/ソーサラー呪文の0レベル時呪文を1つ選ぶ。あなたはこの呪文を1日3回、擬似呪文能力として発動できる。術者レベルはキャラクター・レベルに等しい。セーブDCは10+あなたの【魅力】修正値である。
(秘術の盾) <i>Arcane Shield</i>	秘術呪文を発動する能力、術者レベル10	割り込みアクションとして、準備している呪文が使用していない呪文スロット(呪文レベル1以上であること)を消費することで、1ラウンドの間あなたのACに消費した呪文(もしくは呪文スロット)の呪文レベルに等しい反発ボーナスを得る。
(秘術の奔流) <i>Arcane Blast</i>	秘術呪文を発動する能力、術者レベル10	標準アクションとして、準備している呪文が使用していない呪文スロット(呪文レベル1以上であること)を消費することで光線を放ち、30フィート以内の敵に遠隔接触攻撃を行える。この攻撃は2d6+1d6/呪文レベルに等しいダメージを与える。
(卑劣なとどめ)† <i>Dastardly Finish</i>	急所攻撃+5d6	あなたは“とどめの一撃”を戦慄状態や朦朧状態のクリーチャーに対しても行える。
(深酒) <i>Deep Drinker</i>	【耐】13、モンク・レベル11、“酒気蓄積”クラス特徴	あなたが酒気ポイントにより一時的気ポイントを獲得する際、1ポイントではなく2ポイントを獲得する。
(武器落とし打撃)† <i>Disarming Strike</i>	(武器落とし強化)、基本攻撃ボーナス+9	近接攻撃でクリティカル・ヒットを行ったときに、通常ダメージに加えて敵に武器落としを試みることができる。クリティカルかどうかを決定する際にロールした結果を戦技ロールの代わりに用い、相手のCMD以上となれば武器落としは成功する。 <b>特殊</b> :あなたは以下に示す特技の1つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。(突き飛ばし打撃)、(武器落とし打撃)、(位置ずらし打撃)、(武器破壊打撃)、(足払い打撃)。この特技を選択するタイミングは、クリティカルかどうかを決定する際のロールを行う前である。
(武器破壊打撃)† <i>Sundering Strike</i>	(武器破壊強化)、基本攻撃ボーナス+9	近接攻撃でクリティカル・ヒットを行ったときに、通常ダメージに加えて敵に武器破壊を試みることができる。クリティカルかどうかを決定する際にロールした結果を戦技ロールの代わりに用い、相手のCMD以上となれば武器破壊は成功する。 <b>特殊</b> :あなたは以下に示す特技の1つしか、クリティカル・ヒット時に適用することはできない。(突き飛ばし打撃)、(武器落とし打撃)、(位置ずらし打撃)、(武器破壊打撃)、(足払い打撃)。この特技を選択するタイミングは、クリティカルかどうかを決定する際のロールを行う前である。
(平穏なる接触)† <i>Touch of Serenity</i>	【判】18、(素手攻撃強化)、基本攻撃ボーナス+8	攻撃ロールを行う前に、この特技を使用するかどうかを選択すること。攻撃が成功してもこの攻撃はダメージを与えることはなく、状態異常を与えることもない。その代わりに目標は1ラウンドの間、呪文を発動したり攻撃を行なうこと(機会攻撃も含む)ができなくなる。目標は意志セーブ(DC 10+あなたのキャラクター・レベルの1/2+あなたの【判断力】修正値)に成功すればこの効果を免れる。 あなたがモンク・クラスを有していないならば、この特技の効果を1日に1回使用でき、キャラクター・レベル4ごとに1回ずつ使用回数は増加する。あなたがモンク・クラスを有しているならば、この特技の効果を1日にモンク・レベルに等しい回数+モンク以外のクラス・レベルの合計4ごとに1回だけ使用することができる。 <b>特殊</b> :蓮華拳士のアーキタイプを選択したモンクは、1レベルにおいてこの特技をボーナス特技として獲得する(前提条件を満たす必要は無い)。
(妨害射撃)† <i>Disrupting Shot</i>	【敏】13、(近距離射撃)、ファイター・レベル6	呪文の発動に対する待機アクションによって射撃攻撃が成功した際、その敵が30フィート以内であれば、ダメージに対する精神集中判定のDCが+4される。
(ボディガード)† <i>Bodyguard</i>	(迎え討ち)	隣接する味方が攻撃された際、機会攻撃の回数を使用して仲間のACを上げるために援護アクションをとることができる。
(庇う)† <i>In Harm's Way</i>	(ボディガード)	隣接する味方のACを上げるために援護アクションを行なったなら、1ラウンドに1回、その味方を対象にした攻撃を代わりに受けることができる。ただし、この時に受けるダメージは自動的に最大ダメージとなる。
(魔力の爪) <i>Eldritch Claws</i>	【筋】15、生体武器、基本攻撃ボーナス+6	あなたの生体武器は、ダメージ減少を克服する際、魔法かつ銀の武器として扱う。
(無視界戦闘強化)† <i>Improved Blind-Fight</i>	知覚 10ランク、(無視界戦闘)	あなたの近接攻撃は、完全視認困難よりも小さな失敗確率を無視する。完全視認困難においては、通常通り失敗確率ロールを行なうこと。 不可視状態や隠れ身を行なっている30フィート以内の相手の位置を正確に捕捉することができたなら、そのものからの遠隔攻撃は一切のボーナスを得ない(ACへの【敏捷力】ボーナスを失うこともなく、不可視であることにより得られる攻撃側の+2ボーナスも適用されない)。 <b>特殊</b> :この特技の効果は、ブリンク呪文には一切効果を及ぼさない。
(上級無視界戦闘)† <i>Greater Blind-Fight</i>	知覚 15ランク、(無視界戦闘強化)	あなたの近接攻撃は、完全視認困難よりも小さな失敗確率を無視する。完全視認困難は単なる視認困難のように扱う(50%ではなく、20%の失敗確率)。 不可視状態や隠れ身を行なっている相手の位置を正確に捕捉することができたなら、距離に関わらずそのものからの遠隔攻撃は一切のボーナスを得ない(ACへの【敏捷力】ボーナスを失うこともなく、不可視であることにより得られる攻撃側の+2ボーナスも適用されない)。 <b>特殊</b> :この特技の効果は、ブリンク呪文には一切効果を及ぼさない。

(蟲の心) <i>Vermin Heart</i> (朦朧化強襲)† <i>Stunning Assault</i>	“自然との親和性”クラス特徴 (強打)、基本攻撃ボーナス + 16	動物に対してのみ効果のある呪文や効果を、蟲に対しても効果を及ぼすことができる。 全ての近接攻撃とCMBに - 5のペナルティを受けることで、近接攻撃が命中した対象を1ラウンドの間朦朧状態にすることができる。対象は頑健セーブ(DC 10 + あなたの基本攻撃ボーナス)に成功すれば、この効果を免れる。この特技を使用するかどうかは攻撃ロールの前に決定しなければならない、ペナルティはあなたの次のターンまで続く。
(野獣の化身) <i>Aspect of the Beast</i>	“自然の化身”クラス特徴	この特技を修得した際にA~Dから1つを選び、それを獲得する。一度決定したら、二度とこの選択を変更することはできない。 A. 夜の知覚 <i>Night Senses</i> (変則): 基本種族の視覚が通常なら、夜目を得る。夜目なら暗視30フィートを得る。暗視なら射程が30フィート伸びる。 B. 獣の爪 <i>Claws of the Beast</i> (変則): 爪を一組生やす。これらのひっかき攻撃は二次攻撃として扱い、1d4 (小型は1d3) ポイントのダメージを与える。 C. 捕食者の跳躍 <i>Predator's Leap</i> (変則): 10フィートの助走がなくても助走をつけているものと見なして跳躍を行える。 D. 野生の勘 <i>Wild Instinct</i> (変則): イニシアチブ判定と 生存 技能判定に + 2のボーナスを得る。 <b>特殊</b> : もしあなたがライカンスロビーに罹患しているなら、前提を無視してこの特技を修得できる。生体武器の戦闘スタイルを選択したレンジャーもまた、前提を無視してこの特技を修得できる(これは、ボーナス特技として選択していない場合でもよい)。
(闇を見通す目) <i>Deepsight</i>	暗視60フィート	暗視120フィートを獲得する。
(矢を弾く盾)† <i>Missile Shield</i>	[敏] 13、(盾熟練)	ライト/ヘヴィ/タワー・シールドのいずれかを装備しているときに使用できる。1ラウンドに1回、(矢止め)と同じように遠隔武器を無効化できる。
(光線を弾く盾)† <i>Ray Shield</i>	[敏] 15、(矢を弾く盾) (呪文潰し)	ライト/ヘヴィ/タワー・シールドのいずれかを装備しているときに使用できる。1ラウンドに1回、光線攻撃を無効化できる。
(蘇る英雄) <i>Heroic Recovery</i>	(不屈の闘志)、基本頑健セーブ + 4	標準アクションを使用して、あなたが受けている、頑健セーブに成功すれば回復する効果に対してセーブを行なうことができる。この判定に失敗しても、あなたに不利益は生じない。(訳注: 毒のセーブで失敗した際、通常はダメージを受けるがこの判定ではダメージは受けない)
(錬金術体得) <i>Master Alchemist</i>	製作: 錬金術 5ランク	製作: 錬金術 判定に + 2のボーナスを得る。 毒を作成する際、一度に[知力]修正値に等しい数(最低1)までまとめて作成できる。必要な時間は1つを作る場合と変わらないが、原材料の費用は通常通り支払うこと。 錬金術アイテムや毒を作成するときに1日あたりの進捗を計算する際のspコストを、gp単位で計算する(10分の1にする)。
(ローグの技追加) <i>Extra Rogue Talent</i>	“ローグの技”クラス特徴	“ローグの技”を1つ追加で獲得する。前提条件は満たさなければならない。 <b>特殊</b> : この特技は複数回修得でき、効果は累積する。

呪文修正特技	前提	利益
(幻惑の呪文) <i>Dazing Spell</i>	-	この呪文によりダメージを与えたなら、対象を元の呪文レベルに等しいラウンドの間幻惑状態にする。セーブを行える呪文は成功すればこの効果を無視できる。セーブを行わない呪文は意志セーブに成功すればこの効果を無視できる。対象が元々幻惑状態であれば、その持続時間が増加する。 通常の呪文レベルよりも3レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文越境化) <i>Ectoplasmic Spell</i>	-	この呪文は、非実体やエーテル状態のクリーチャーに通常通りの効果を及ぼす。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文エレメンタル化) <i>Elemental Spell</i>	-	修得時に[酸][冷気][電気][火]から1つを選択する。この呪文が与えるダメージの半分をこのエネルギー種別によるものに置き換える。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。 <b>特殊</b> : この呪文は複数回修得できる。別のエネルギー種別を選択すること。
(呪文持続化) <i>Lingering Spell</i>	-	効果時間が瞬間となっている呪文を、次のターンの初めまで持続させる。追加でダメージを与えることはないが、新しく範囲に入ったキャラクターにも効果を及ぼす。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文射程伸長) <i>Reach Spell</i>	-	この呪文の射程を伸ばさず(接触“近、近”中、中“遠”)。 1段階伸ばすごとに、通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文集約化) <i>Focused Spell</i>	-	元々複数を対象にする呪文に使用する。対象を1体に変更する。呪文のセーブDCが + 2される。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文ダメージ激化) <i>Intensified Spell</i>	-	この呪文により与えるダメージが、術者レベル5ごとに 1d 増加する。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文跳弾化) <i>Bouncing Spell</i>	-	単体を対象にした呪文にのみ使用できる。対象に(セーブや呪文抵抗のために)呪文が影響を及ぼさなかった場合、即行アクションを使用して、範囲内にいる別のクリーチャーに対象を変更してよい。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。
(呪文非致傷変換) <i>Merciful Spell</i>	-	この呪文でダメージを与える際、与えるダメージを非致傷ダメージに変更する。 呪文レベルは変更されない。
(選択的呪文) <i>Selective Spell</i>	呪文学 10ランク	範囲に効果を及ぼす呪文を使用した際、呪文にボーナスを与える能力値(ウィザードやウィッチは[知力]、バード、オラクル、パラディン、ソーサラー、サモナーは[魅力]、クレリック、ドルイド、インクィジター、サモナーは[判断力])の修正値に等しい数だけ、対象から外すことができる。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。また、範囲に効果を及ぼさない呪文には一切の利益を及ぼさない。
(阻害の呪文) <i>Disruptive Spell</i>	-	この呪文の効果を受けたものは、1ラウンドの間、呪文や疑似呪文能力を発動する際に精神集中判定(DCは呪文セーブDCに等しい)に成功しなければならない。 通常の呪文レベルよりも1レベル高い呪文スロットを消費する。

(聴覚喪失の呪文) <i>Thundering Spell</i>	-	この呪文によりダメージを与えたなら、対象を元の呪文レベルに等しいラウンドの間聴覚喪失状態にする。セーブを行える呪文は成功すればこの効果は無視できる。セーブを行わない呪文は頑健セーブに成功すればこの効果は無視できる。対象が元々聴覚喪失状態であれば、その持続時間が増加する。 通常の呪文レベルよりも2レベル高い呪文スロットを消費する。
(逃れがたき呪文) <i>Persistent Spell</i>	-	この呪文に対するセーブに成功したクリーチャーは再度セーブを行ない、それに失敗したなら通常通り効果を受ける。 通常の呪文レベルよりも2レベル高い呪文スロットを消費する。
(不調の呪文) <i>Sickening Spell</i>	-	この呪文によりダメージを与えたなら、対象を元の呪文レベルに等しいラウンドの間不調状態にする。セーブを行える呪文は成功すればこの効果は無視できる。セーブを行わない呪文は頑健セーブに成功すればこの効果は無視できる。対象が元々不調状態であれば、その持続時間が増加する。 通常の呪文レベルよりも2レベル高い呪文スロットを消費する。

チームワーク特技	前提	利益
(位置入れ替え)† <i>Swap Places</i>	-	この特技を修得している仲間のマスに移動できる。この時、仲間は割り込みアクションとして5フィートだけ移動できる。この仲間の移動は機会攻撃を誘発しない。あなたの移動は通常通り機会攻撃を誘発する。この移動を行っても、仲間の次のターンの移動速度に影響はない。
(回避と覆い) <i>Duck and Cover</i>	-	この特技を修得している仲間と隣接しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 あなたと仲間がともに反応セーブを必要とする呪文や効果の影響を受けたなら、あなたは仲間のダイス・ロールの結果を自分がロールしたかのように適用できる(修正値は変更されない、あくまでダイス目のみである)。この効果を使用したなら、あなたは伏せ状態になる。もし既に伏せ状態であったり、伏せ状態にない状況なら、あなたは次のターンまでよろめき状態になる。 あなたの仲間が盾を装備しているなら、遠隔攻撃に対するACに+2の盾ボーナスを得る。
(機会を見逃さぬ相棒)† <i>Paired Opportunists</i>	-	この特技を修得している仲間と隣接しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 この仲間とともに機会攻撃範囲に収めている敵が機会攻撃を誘発したなら、この機会攻撃に+4の状況ボーナスを得る。 あなたが本来機会攻撃を行えない状況であっても、この仲間の機会攻撃を誘発するようなアクションが行われたなら、あなたの機会攻撃も誘発される。これにより1ラウンドあたりの機会攻撃回数が増えることは無い。
(協調挟撃)† <i>Outflank</i>	基本攻撃ボーナス+4	この特技を修得している仲間と同じ敵を挟撃しているなら、挟撃による攻撃ロールへのボーナスは+4に向上する。 この特技を修得している仲間と同じ敵を挟撃している際にこの敵にクリティカル・ヒットを与えたのなら、この敵はこの特技を修得しており自身を挟撃している仲間の機会攻撃を誘発する。
(協調戦技)† <i>Coordinated Maneuvers</i>	-	この特技を修得している仲間と隣接しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 あなたは戦技判定に+2の技量ボーナスを得る。もし組みつきから逃れるための戦技判定なら、戦技判定への技量ボーナスは+4に向上する。
(協調防御)† <i>Coordinated Defense</i>	-	この特技を修得している仲間と隣接しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 あなたはCMDに+2の技量ボーナスを得る。もし戦技を仕掛けてくるものがあなたと仲間の両方よりもサイズが大きいのであれば、CMDへの技量ボーナスは+4に向上する。
(協調見張り)† <i>Lookout</i>	-	この特技を修得している仲間と隣接しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 不意討ちラウンドにおいて仲間が行動できるのであれば、あなたも行動することができる。この能力は使用しないこともでき、その場合あなたのイニシアチブはイニシアチブ・ロールの結果かあなたの仲間のロール-1のいずれか低い方となる。もしあなたと仲間がこの特技の助けなく不意討ちラウンドに行動できるなら、あなたは標準アクションと移動アクション(あるいは全ラウンド・アクション)を不意討ちラウンドにおいて行なってよい。
(呪文発動支援) <i>Allied Spellcaster</i>	術者レベル1	この特技を修得している仲間と隣接しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 呪文抵抗を克服するための術者レベル判定に+2の技量ボーナスを得る。もしその仲間が術者と同じ呪文を準備しているか呪文スロットが空いている任意発動可能な術者であるなら、このボーナスは+4に増加し、呪文において術者レベルに依存する項目を計算する際、術者レベル+1として計算してよい。
(精密なる協調攻撃)† <i>Precise Strike</i>	[敏]13、基本攻撃ボーナス+1	この特技を修得している仲間と同じ敵を挟撃しているなら、この敵に対しての近接攻撃に+1d6の精密さによるダメージを追加する。このボーナスは急所攻撃のような、他の精密さによるダメージと累積する。このダメージはクリティカル・ヒットによって増加することは無い。
(盾に守られた術者) <i>Shielded Caster</i>	-	この特技を修得している仲間と隣接しているときに、この仲間が盾を装備しているときにのみ、この特技の能力は発動する。 精神集中判定に+4の状況ボーナスを得る。 仲間がバックラーかライト・シールドを装備しているのなら、このボーナスは+1される(合計で+5)。 仲間がヘヴィ・シールドかタワー・シールドを装備しているのなら、このボーナスは+2される(合計で+6)。 もしあなたを機会攻撃範囲に収めた敵が(呪文妨害)を持っているなら、この特技によるペナルティは半分になる。
(盾の壁)† <i>Shield Wall</i>	(盾習熟)	この特技を修得している仲間と隣接しているときに、この仲間とあなたが盾を装備しているのなら、あなたのACへの盾ボーナスが増加する。 もし仲間がバックラーかライト・シールドを装備しているのなら、盾ボーナスは+1される。 もし仲間がヘヴィ・シールドかタワー・シールドを装備しているのなら、盾ボーナスは+2される。 このボーナスは、この仲間が盾攻撃を行うなどして盾ボーナスを失う際には失われる。 仲間がタワー・シールドを使用して完全遮蔽をとったなら、あなたへの攻撃は角を通して攻撃を行っているように扱われる(Core Rulebook 153)。