

エピック特技を得る

キャラクターは、以下の方法でエピック特技を得る。

21レベルになった後、3レベル毎に、キャラクターは非エピック呪文の代わりにエピック特技を得ることができる。

次に、キャラクターは、クラスの説明によるボーナス・エピック特技を得る。これらの特技は、そのクラスの為のボーナスエピック特技から選ばなければならない。

必要条件

エピック特技の多くには、前提条件がある。キャラクターは、リストとして上げられている能力値、特技、技能、クラス特徴、基本攻撃修正をエピック特技を選ぶために持っていなければならない。通常の特技を選ぶように、キャラクターが必要条件を満たせば、エピック特技を得ることができる。数値として示されている前提条件は、最低値を示しており、それ以上の数値は、前提条件を満たしている。キャラクターが前提条件を失えば、そのキャラクターはエピック特技を使うことはできない。

エピック特技の種類

エピック特技の多くは[一般]であり、それは特別なルールがそれらのグループに影響しないことを意味している。特技の説明に指定されている場合を除いては、その他のアイテム作成特技や呪文修正特技の通常のルールに従う。それに加え、幾つかの特技は、神聖特技やワイルド特技として扱われる。そのような特技について、以下に記載する。

エピック特技の種類

この分類の特技は、2、3の特徴を共有する。まず、それらは全ての前提条件としてアンデッド退散(又は、多くの場合、威伏)能力を持つ。このように、これらはクレリックか、4レベル以上のパラディンか、この能力を持つ上級クラスが利用できる(他のクリーチャーを退散する能力は、キャラクターにこれらの特技から選ばせる資格を与えない)。

次に、神聖特技の原動力となる力は、アンデッド退散や威伏を行う為の、正か負のエネルギーに接触する能力である。神聖特技のそれぞれの使用は、1日あたりの退散/威伏の回数を犠牲にする。キャラクターが退散/威伏を行うことができな

いなら、キャラクターはその特技を使用できない。退散するか、威伏するのは、標準アクションである為、これらの特技の使用もまた、標準アクションとなる。

ワイルド特技

この分類の特技は、ドルイドとしてのワイルド・シェイプを使う能力と関連する特徴を共有する。これらの特技は、特技を利用する前にワイルド・シェイプを使う能力があることをキャラクターに要求する。

エピック・サイオニック特技

サイオニック・キャラクターは、エピックの「サイオニックな特徴のある」特技を得ることができる。幾つかの特技は、変換された特技が提供されるように、多くの変換が要求される。特技が若干の変更で、呪文を得るか、変更することが可能なら、若干の変換はサイオニックを利用する為に行われなければならない。ときどきこの変換は、名前を変えるだけであるかのような、直接的な変換であることがある。エピック呪文修正特技をエピックサイオニック修正特技に変換することは、〈呪文学〉の前提条件を〈サイクラフト〉に変更する必要がある。それは僅かに数学を必要とする。高いレベルの呪文の発動に代わって、サイオニック・キャラクターはより多くのパワー・ポイントを支払う。呪文修正特技が必要とする実際のレベルより1レベル高いあらゆる呪文ソケットは、サイオニック修正特技において、標準のコストに+2したものと等しいパワー・ポイントを支払うことをキャラクターに要求する。同様に、特技が術者に1低いレベルを使うことを許すのなら、サイオニック版では、キャラクターが使うサイオニック修正特技から2パワー・ポイント少なくすることを許す。

特技

魔法のアイテム着用追加 [エピック]

Additional Magic Item Space

利益:キャラクターが同時に装備することができる数の制限がある1種類の魔法のアイテムを選択し、その利益を得る。キャラクターは、今からもうひとつの魔法のアイテムを着用することができ、その上、利益を得ることができる。

通常:この特技がないと、キャラクターはひとつのヘットバンドか帽子かヘルメット、一揃いの眼鏡かゴーグル、1着のクロークかケープかマント、1つのアミュレットかブローチかメダルかネックレスかペリアプトかスカラベ、1着の一揃いの鎧、1着のローブ、1着のベストかヴェストメントかシャツ、1対のブレイザーかブレスレット、1対のグローブかガントレット、2つのリング、1つのベルト、1対のブーツに限られる。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、新しく着用するアイテムに適用する。

鎧のごとき外皮 [エピック]

Armor Skin

利益:キャラクターはアーマー・クラスに+1外皮ボーナスを得るか、キャラクターの既にある外皮ボーナスが+1増加する。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。その効果は重複する。

錬金術増大 [エピック]

Augmented Alchemy

前提条件:【知力】21、〈製作〉(錬金術)24ランク

利益:錬金術によるアイテムや物体を作成する時はいつでも、キャラクターは、通常の難易度に+20し、その価格を5倍することによって、通常より強力な物を作り出すことができる。そのアイテムや物体がダメージを与える物なら、それは2倍のダメージを与える。アイテムや物質がダメージを与えるものではないのなら、効果期間が2倍になる。アイテムや物質がダメージを与えるものでなく、効果期間を持たない(もしくは効果期間が瞬間)場合、その効果範囲を2倍にする。アイテムや物質がこれら全てのカテゴリを持っていないのなら、この特技の影響を受けることができない。〈製作〉(錬金術)の説明を参照すること。

自動的呪文高速化 [エピック]

Automatic Quicken Spell

前提条件:《呪文高速化》、〈呪文学〉30ランク、9レベルの秘術あるいは信仰呪文の発動能力

利益:キャラクターは高い呪文スロットを使うことなく、全ての0、1、2レベルの呪文を《呪文高速化》して発動することができる。《呪文高速化》の回数に関する通常の制限は、キャラクターのラウンドあたりの発動数に適用される。1全ラウンド以上の発動時間を持つ呪文は高速化することができない。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、キャラクターの次に低い3レベル分の呪文が呪文スロットの修正なしで高速化することができる。この特技は、呪文修正された形で発動されると、通常はフルラウンド・アクションになる呪文の発動には効果がない。

自動的呪文音声省略 [エピック]

Automatic Silent Spell

前提条件:《呪文音声省略》、〈呪文学〉24ランク、9レベルの秘術あるいは信仰呪文の発動能力

利益:キャラクターは高い呪文スロットを使うことなく、全ての0、1、2レベルの呪文を《呪文音声省略》して発動することができる。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、キャラクターの次に低い3レベル分の呪文が呪文スロットの修正なしで《呪文音声省略》することができる。この特技は、呪文修正された形で発動されると、通常は全ラウンド・アクションになる呪文の発動には効果がない。しかしバードの呪文は《呪文音声省略》で強化することができず、彼らはこの特技の影響を受けることはできない。

自動的呪文動作省略 [エピック]

Automatic Still Spell

前提条件:《呪文動作省略》、〈呪文学〉27ランク、9レベルの秘術あるいは信仰呪文の発動能力

利益:キャラクターは高い呪文スロットを使うことなく、全ての0、1、2レベルの呪文を《呪文動作省略》して発動することができる。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、キャラクターの次に低い3レベル分の呪文が呪文スロットの修正なしで《呪文動作省略》することができる。この特技は、呪文修正された形で発動されると、通常は全ラウンド・アクションになる呪文の発動には効果がない。

特技

敵殺し [エピック]

Bane of Enemies

前提条件:〈生存〉24ランク、5つ以上の得意な敵

利益:得意な敵のひとつに対してキャラクターが振るう全ての武器は、そのクリーチャーの種別に対し、ペインを持つ武器として扱われる(それにより、強化ボーナスが+2、2d6ポイントのダメージが増加する)。この能力は類似した能力とは重複しない。

見えざる素早さ [エピック]

Blinding Speed

前提条件:【敏捷力】25

利益:キャラクターは、1日につき5ラウンド、ヘーストのように行動することができる。その効果時間は、連絡したラウンドである必要はない。このパワーを起動するのは、フリー・アクションである。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、1日のヘーストの影響を受ける追加の5ラウンドを得る。

領域追加 [エピック]

Bonus Domain

前提条件:【判断力】21、9レベル信仰呪文の発動能力

利益:キャラクターの神格の領域リストから、追加の領域を選択する。キャラクターは直ぐに、キャラクターが持つ領域と同じように領域呪文にアクセスすることができ、領域特典を得る。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、それを異なる領域に適用する。

鉄壁の防御 [エピック]

Bulwark of Defense

前提条件:【耐久力】25、ディフェンシヴ・スタンス3/日

利益:キャラクターのディフェンシヴ・スタンスは、【筋力】+4、【耐久力】+6、全てのセーヴィング・スローに+4抵抗ボーナス、ACに回避ボーナス+6を与える。

混沌の激怒 [エピック]

Chaotic Rage

前提条件:激怒5/日、混沌の属性

利益:キャラクターは、激怒の間、振るっている全ての武器がアナーキックな武器として扱われる(それは混沌の属性で、秩序の属性を持つクリーチャーに対して、2d6ポイントのダメージを与える)。この能力は類似した能力とは重複しない。

超巨大ワイルド・シェイプ [ワイルド] [エピック]

Colossal Wild Shape

前提条件:巨大クリーチャーへワイルド・シェイプする能力

利益:キャラクターは、超巨大な動物に変身する為に、自身のワイルド・シェイプ能力を使うことができる。

通常:この特技なしで、キャラクターは超大型より大きい動物にワイルド・シェイプすることができない。

戦闘弓術 [エピック]

Combat Archery

前提条件:《回避》、《強行突破》、《近距離射撃》

利益:キャラクターは、敵の機会攻撃範囲から射撃を行なっても、敵の機会攻撃を誘発せずに、弓による攻撃ができる。

通常:この特技なしでは、キャラクターは敵の機会攻撃範囲から射撃を行なうと、敵からの機会攻撃を受ける。

エピック級武器防具作成

[アイテム作成] [エピック]

Craft Epic Magic Arms and Armor

前提条件:《魔法の武器防具作成》、〈知識〉(神秘学)28ランク、〈呪文学〉28ランク

利益:キャラクターは、そのようなアイテムの通常の制限を越える魔法の武器と防具を作成することができる。

エピック級ロッド作成 [アイテム作成] [エピック]

Craft Epic Rod

前提条件:《ロッド作成》、〈知識〉(神秘学)32ランク、〈呪文学〉32ランク

利益:キャラクターは、そのようなアイテムの通常の制限を越えるロッドを作成することができる。

エピック級スタッフ作成

[アイテム作成] [エピック]
Craft Epic Staff

前提条件:《スタッフ作成》、〈知識〉(神秘学) 35ランク、〈呪文学〉35ランク

利益:キャラクターは、そのようなアイテムの通常の制限を越えるスタッフを作成することができる。

エピック級その他のアイテム作成

[アイテム作成] [エピック]
Craft Epic Wondrous Item

前提条件:《その他の魔法のアイテム作成》、〈知識〉(神秘学) 26ランク、〈呪文学〉26ランク

利益:キャラクターは、そのようなアイテムの通常の制限を越えるその他のアイテムを作成することができる。

ダメージ減少 [エピック]

Damage Reduction

前提条件:[耐久力] 21

利益:キャラクターは、ダメージ減少 3/-を得る。これは魔法のアイテムによるか、永久ではない魔法の効果から得られるダメージ減少とは重複しないが、永続する魔法の効果、クラス特徴、この特技自身とはあらゆるダメージ減少が重複する。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、キャラクターのダメージ減少は3増加する。

劈く歌 [エピック]

Deafening Song

前提条件:〈芸能〉24ランク、バードの音楽クラス特徴

利益:キャラクターは、一時的にキャラクターの周囲30フィートの全ての敵の耳を聞こえなくする為に歌や詩を奏でることができる。成功した頑健セーブ(難易度 10 + キャラクターのクラス・レベルの1/2 + キャラクターの【魅力】修正)は、この効果を無効にする。キャラクターが耳をつんざくような歌を歌い続ける限り、難聴の効果は持続する。キャラクターは、あらゆるキャラクターをこの効果から除外することができる。キャラクターは他の一般的なアクションをしており、それが魔法的なものではないのなら(バードの勇気の歌能力の詳細参照)、歌い、演奏し、つんざく歌を歌うことができる。キャラクターは最大10ラウンド、劈く歌を維持することができる。劈く歌を使うことは、キャラクターの1日あたりの歌や詩

を奏でる能力のひとつとして扱われる。

ダメージ減少 [エピック]

Damage Reduction

前提条件:[耐久力] 21

利益:キャラクターは、ダメージ減少 3/-を得る。これは魔法のアイテムによるか、永久ではない魔法の効果から得られるダメージ減少とは重複しないが、永続する魔法の効果、クラス特徴、この特技自身とはあらゆるダメージ減少が重複する。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、取ることができる。キャラクターがこの特技を取る毎に、キャラクターのダメージ減少は3増加する。

敵の破滅 [エピック]

Death of Enemies

前提条件:〈生存〉30ランク、5つ以上の得意な敵

利益:キャラクターが1体の自身の得意な敵にクリティカル・ヒットしたときはいつでも、その敵は頑健セーブ(難易度 10 + 1/2キャラクターのレンジャー・クラス・レベル)に成功しないと即死する。

特別:クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは、この特技による影響を受けない。

破滅的クリティカル [エピック]

Devastating Critical

前提条件:[筋力] 25、《薙ぎ払い》、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化》(武器を選択)、Overwhelming Critical(武器を選択)、《強打》、《武器熟練》(武器を選択)

利益:キャラクターは、選択した武器によるクリティカル・ヒットを与えたときはいつでも、目標は頑健セーブ(難易度 10 + キャラクター・レベル + キャラクターの【筋力】修正)に成功しないと即死する(クリティカル・ヒットに完全耐性を持つクリーチャーは、この特技による影響を受けない)。

特別:キャラクターはこの特技を複数回得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターが特技を得る毎に、それを異なるひとつの武器に適用する。

俊敏なる頑健 [エピック]

Dexterous Fortitude

前提条件:[敏捷力] 25、心術破り

利益:ラウンドに1回、頑健セーヴィング・スローを要求される効果の目標となった時、キャラクターはその効果を回避する為に代わりに反応セーブを行うことができる(身かわしは適用できない)。

俊敏なる意志 [エピック]

Dexterous Will

前提条件:[敏捷力] 25、心術破り

利益:ラウンドに1回、意志セーヴィング・スローを要求される効果の目標となった時、キャラクターはその効果を回避する為に代わりに反応セーブを行うことができる(身かわしは適用できない)。

微小へのワイルド・シェイプ

[ワイルド] [エピック]
Diminutive Wild Shape

前提条件:超大型の動物を含むワイルド・シェイプ能力

利益:キャラクターは微小の動物へのワイルド・シェイプを使うことができる。

通常:この特技なしで、キャラクターは微小サイズより小さい動物にワイルド・シェイプすることはできない。

大突撃 [エピック]

Dire Charge

前提条件:《イニシアチブ強化》

利益:キャラクターが戦闘の最初のラウンド(あるいは不意打ちラウンド)のとき、敵に向かって突撃するのなら、キャラクターは突撃した敵に対して完全攻撃アクションを行うことができる。

通常:この特技なしでは、キャラクターは突撃時に

超遠距離射撃[エピック]

Distant Shot

前提条件:[敏捷力] 25、《遠射》、《近距離射撃》、《視認》 20 ランク

利益:キャラクターは、視線内にいる全ての目標に対する遠隔武器の射撃や投擲では、距離によるペナルティを受けない。

ドラゴンへのワイルド・シェイプ[エピック]

Dragon Wild Shape

前提条件:[判断力] 30、《知識》(自然) 30 ランク、ワイルド・シェイプ 6/日

利益:キャラクターは、(ブラック、ブルー、グリーン、レッド、ホワイト、ブラス、ブロンズ、銅、ゴールド、シルバー)ドラゴンにワイルド・シェイプすることができる。サイズ制限は、キャラクターの動物のサイズ制限と同じである。キャラクターは、ドラゴンの全ての変則能力、超常能力を得ることができる。

効果的アイテム作成 [エピック]

Effective Item Creation

前提条件:[敏捷力] 25、アイテム作成特技を選択、《知識》(神秘学) 24 ランク、《呪文学》 24 ランク

利益:アイテム作成特技を選択する。この特技を使っての魔法のアイテム作成は、最小は1日だが、市場価格における1日の除数が10,000gpとなる。

通常:この特技なしでは、アイテムの市場価格それぞれ1,000gpにつき1日が必要となる。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その影響は累積しない。キャラクターがこの特技を選択する度に、異なるアイテム作成特技に適用する。

エネルギー抵抗 [エピック]

Energy Resistance

利益:エネルギーの種類(酸、冷気、電撃、火、音波)を選択する。キャラクターは、その種類の抵抗10を得るか、その種類のエネルギーに対する抵抗が10増加する。この特技は魔法のアイテムや持続しない魔法の効果とは累積しない。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。同じ種類のエネルギーを選択するのなら、その効果は累積される。

呪文増強 [呪文修正][エピック]

Enhance Spell

前提条件:《呪文威力最大化》

利益:キャラクターの呪文のダメージは、(術者レベルと同数のダイスによるダメージを与える呪文なら)ダイス10個分増大し、(術者レベルの半分のダイスによるダメージを与える呪文なら)ダイス5個分増大する。増強された呪文は、呪文スロットが呪文本来のレベルより4高くなる。この特技は、たとえキャラクターの術者レベルで増強される呪文であったとしても、術者レベルか術者レベルの半分でダメージを与えるダイスが決定する呪文以外には効果が無い。

通常:この特技なしでは、呪文の説明どおりのダメージ・ダイスを適用する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。キャラクターがこの特技を選ぶ毎に、ダメージのダイスは10、あるいは5増加し、呪文スロットは更に追加の4上昇する。

エピック級回避 [エピック]

Epic Dodge

前提条件:【敏捷力】 25、《回避》、《軽業》 30 ランク、身かわし強化、防御ロール

利益:ラウンドに1度、キャラクターが身かわしに指定した敵からの攻撃に対し、キャラクターはその攻撃を自動的に回避し、一切のダメージを受けない。

エピック級持久力 [エピック]

Epic Endurance

前提条件:【耐久力】 25、《持久力》

利益:キャラクターが身体的行動を行う為の判定を行う際にはいつでも、その判定に対して+10ボーナスを得る。

エピック級知識拡張 [エピック、サイオニック]

Epic Expanded Knowledge

君はもうひとつのパワーを学ぶ。

前提条件:キャラクター・レベル 21、そのサイオニック・クラスで最大のパワー・レベルを普通に顕現できる能力

利益:君は、顕現できる最も高いレベルのパワー迄、全てのレベルが利用できる追加のパワーを得る。君は、全てのパワー、たとえ他のディシプリンや他のクラスのリストの一部でさえ、選択することができる。

特別:君は複数回、この特技を得ることができる。選ぶ度に、君は新しく最大レベル迄、他のパワーを学ぶことができる。

エピック級頑健 [エピック]

Epic Fortitude

利益:キャラクターは頑健セーヴィング・スローに+4ボーナスを得る。

エピック級啓蒙 [エピック]

Epic Inspiration

前提条件:【魅力】 25、《芸能》 30 ランク、バードの音楽能力

利益:全ての技量ボーナス、回避ボーナス、士気ボーナスは、キャラクターのバードの音楽能力によって+1増加する。もし君がバードの音楽能力で啓蒙すると、追加の1HDを与える。

特別:キャラクターは複数回、この特技を選択することができる。その効果は累積する。

エピック級統率力 [エピック]

Epic Leadership

前提条件:【魅力】 25、《統率力》、統率値 25

利益:キャラクターは、エピック級《統率力》表に示されるように腹心と従者を惹きつける。それ以外については、エピック級統率力は、《統率力》と同様に機能する。

通常:《統率力》特技は、25を超える統率値を得ることができない。

統率値:キャラクターの統率値は、キャラクター・レベルと【魅力】修正値である。《統率力》特技で説明されているように、外因によって統率値は修正される。

腹心のレベル:キャラクターは、このレベルの腹心を惹きつける。キャラクターの統率値に関係なく、自身より高いレベルの腹心を採用することはできない。

従者のレベルと人数:キャラクターは各レベルについて、そこに示された人数の従者を雇うことができる。

* 腹心の最大レベルは、40を超える統率値2ポイントにつき、1増加する。

** 1レベルの従者の数は、40を超える統率値1ポイント毎に100増加する。

† キャラクターは、1レベルの従者の1/10の2レベルの従者に命令を下すことができる。キャラクターは2レベル従者の半分の3レベル従者、3レベル従者の半分の4レベル従者といったように、次のレベルの従者を従えることができる(端数切り上げ、1以下の場合には0とする)。キャラクターは20レベル以上の従者を持つことはできない。

エピック統率力表

統率値	腹心の レベル	従者のレベルと人数									
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
25	17	135	13	7	4	2	2	1	—	—	—
26	18	160	16	8	4	2	2	1	—	—	—
27	18	190	19	10	5	3	2	1	—	—	—
28	19	220	22	11	6	3	2	1	—	—	—
29	19	260	26	13	7	4	2	1	—	—	—
30	20	300	30	15	8	4	2	1	—	—	—
31	20	350	35	18	9	5	3	2	1	—	—
32	21	400	40	20	10	5	3	2	1	—	—
33	21	460	46	23	12	6	3	2	1	—	—
34	22	520	52	26	13	6	3	2	1	—	—
35	22	590	59	30	15	8	4	2	1	—	—
36	23	660	66	33	17	9	5	3	2	1	—
37	23	740	74	37	19	10	5	3	2	1	—
38	24	820	82	41	21	11	6	3	2	1	—
39	24	910	91	46	23	12	6	3	2	1	—
40	25	1000	100	50	25	13	7	4	2	1	—
+1毎に	+1/2*	+100**	†	†	†	†	†	†	†	†	†

特別なエピック級腹心表

クリーチャー	属性	相当レベル
エンジェル、アストラル・ディーバ いずれかの善		20
シルバードラゴン エンシェント	秩序にして善	42
コアトル	秩序にして善	16
クラウド・ジャイアント	中立にして善	24
Ghaele	混沌にして善	20
ストーム・ジャイアント	混沌にして善	28
ブラス・ドラゴン ワーム	混沌にして善	42
ドラゴン・タートル	中立	21
12ヘッド・ヒドラ	中立	19
ロック	中立	23
グリーン・ドラゴン エンシェント	秩序にして悪	40
アイス・デヴィル(ゴルヌゴン)	秩序にして悪	21
クラウド・ジャイアント	中立にして悪	24
デーモン、glabrezu	混沌にして悪	23
デーモン、サキュバス	混沌にして悪	12
ホワイト・ドラゴン ワーム	混沌にして悪	41

エピック級武勇 [エピック]

Epic Prowess

君は、より大きな効果の為にサイオニック熟練を拡張することができる。

利益: 全ての攻撃に対して、+1ボーナスを得る。

前提条件: キャラクター・レベル 21、そのサイオニック・クラスで最大のパワー・レベルを普通に顕現できる能力

特別: 君は複数回、この特技を得ることができる。その効果は重複する。

エピック級サイオニック・フォーカス

Epic Psionic Focus

[エピック、サイオニック]

利益: 君はサイオニック・フォーカスを使う際、君はひとつの特技を使うのではなく、サイオニック特技をふたつ使うことができる。この特技は累積する。君はサイオニック修正特技毎にパワー・ポイントを消費し

なければならず、君は君自身の顕現者レベルの制限を越えてパワー・ポイントを使うことはできない。

特別: 君は複数回、この特技を得ることができる。そうする度に君は、サイオニック・フォーカスが必要となる追加の特技を利用することができる。な妙技を使うことができる。

エピック級反応 [エピック]

Epic Reflex

利益: キャラクターは、反応セーヴィング・スローに+4ボーナスを得る。

エピック級名声 [エピック]

Epic Reputation

利益: キャラクターは、〈はったり〉、〈交渉〉、〈情報収集〉、〈威圧〉、〈芸能〉に+4ボーナスを得る。

エピック級技能熟練 [エピック]

Epic Skill Focus

前提条件: 選択した技能 20 ランク

利益: キャラクターは、その技能に対する全ての技能判定に+10を得る。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターがこの特技を得る度に、異なる技能に適用される。

エピック級速度 [エピック]

Epic Speed

前提条件: [敏捷力] 21、《疾走》

利益: キャラクターの速度は30フィート増加する。この利益は、魔法のアイテムや永続しない魔法の効果とは累積しない。

特別: この特技はキャラクターが中装鎧や軽装鎧、鎧を着用していないときにしか機能しない。

エピック級呪文熟練 [エピック]

Epic Spell Focus

前提条件: 選択した系統の《上級呪文熟練》と《呪文熟練》、選択した系統の9レベル呪文が発動できる能力

利益: キャラクターが選択した系統の呪文全てについて、セーヴィング・スローの難易度が+1追加される。《上級呪文熟練》と《呪文熟練》のボーナスに累積する。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターがこの

特技を得る度に、異なる魔法の系統に適用される。

エピック級抵抗破り [エピック]

Epic Spell Penetration

前提条件: 《上級抵抗破り》、《抵抗破り》

利益: キャラクターは、クリーチャーの呪文抵抗を打ち破る為に、術者レベル判定に+2を得る。これは《上級抵抗破り》と《抵抗破り》に累積する。

エピック呪文発動 [エピック]

Epic Spellcasting

前提条件: 〈呪文学〉 24 ランク、〈知識〉(神秘学) 24 ランク、9レベルの秘術呪文の発動能力

あるいは、〈呪文学〉 24 ランク、〈知識〉(宗教) 24 ランク、9レベルの信仰呪文の発動能力

利益: キャラクターは、エピック呪文を研究し、発動できる。キャラクターが秘術呪文の術者であるなら、キャラクターは〈知識〉(神秘学)のランクを10で割った数と同数のエピック呪文を1日に発動できる。キャラクターが信仰呪文の術者であるなら、キャラクターは〈知識〉(宗教)のランクを10で割った数と同数のエピック呪文を1日に発動できる。

特別: キャラクターが複数の種類の前提条件を満たしているのなら、エピック呪文の発動数は累積される。

エピック級追加hp [エピック]

Epic Toughness

キャラクターは+30ヒットポイントを得る。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

エピック級武器熟練 [エピック]

Epic Weapon Focus

前提条件: 選択した武器の《武器熟練》

利益: キャラクターが選択した武器を使つての全ての攻撃判定に+2ボーナスを与える。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターがこの特技を得る度に、異なる武器にこの特技を適用する。

エピック級武器開眼 [エピック]

Epic Weapon Specialization

前提条件: Epic Weapon Focus、《武器熟練》、《武器開眼》(全て武器を選択)

利益: キャラクターが選択した武器を使つての全てのダメージに+4ボーナスを与える。選択された武器が遠隔武器なら、目標が30フィート以内の場合のみ適用される。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターがこの特技を得る度に、異なる武器にこの特技を適用する。

エピック級意志 [エピック]

Epic Will

利益: キャラクターは、意志セーヴィング・スローに+4ボーナスを得る。

何でも反らし [エピック]

Exceptional Deflection

前提条件: 【敏捷力】 21、【判断力】 19、《矢止め》、《素手攻撃強化》

利益: まるで矢であるかのように、キャラクターは全ての遠隔攻撃(遠隔接触呪文も含む)を反らすことができる。

長寿 [エピック]

Extended Life Span

利益: キャラクターの種族の最大年齢の半分を中年、老年、晩年の年齢カテゴリーに加える。この加えられた数字を足して、キャラクターの新しい年齢カテゴリーを計算する。この特技は、キャラクターの連例カテゴリーを引き下げることにはできない。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

使い魔呪文 [エピック]

Familiar Spell

前提条件: 【知力】 25(キャラクターの呪文発動が【知力】によるものなら)か、【魅力】 25(キャラクターの呪文発動が【魅力】によるものなら)

利益: キャラクターが知っている8レベル以下の秘術呪文を選択する。キャラクターの使い魔は、擬似呪文能力として、丁度、この呪文を1日一度、呪文を使うことができる。呪文が1gpあるいはXPコストを構成要素として持っているのなら、キャラクターはその呪文を使い魔に与えることはできない。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。キャラクターがこの特技を得る度に、使い魔の異なる擬似呪文能力として、同じ呪文あるいは異なる呪文を与えることができる。

高速治癒 [エピック]

Fast Healing

前提条件: 【耐久力】 25

利益: キャラクターは高速治癒 3を得るか、キャラクターの既存の高速治癒が3増加する。この特技は魔法のアイテムや永続しない魔法の効果とは累積しない。

特別: キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

極小へのワイルド・シェイプ [エピック]

Fine Wild Shape

前提条件: 微小の動物を含むワイルド・シェイプ能力

利益: キャラクターは極小の動物へのワイルド・シェイプを使うことができる。

通常: この特技なしで、キャラクターは超小型サイズより小さい動物にワイルド・シェイプすることはできない。

エピック級魔法の指輪作成 [アイテム作成]

Forge Epic Ring

前提条件: 《魔法の指輪作成》、〈知識〉(神秘学) 35 ランク、〈呪文学〉 35 ランク

利益: キャラクターは、通常の制限を越える魔法のリングを作成することができる。

巨大へのワイルド・シェイプ [エピック]

Gargantuan Wild Shape

前提条件: 超大型の動物を含むワイルド・シェイプ能力

利益: キャラクターは巨大の動物へのワイルド・シェイプを使うことができる。

通常: この特技なしで、キャラクターは超大型サイズより大きい動物にワイルド・シェイプすることはできない。

偉大なる魅力 [エピック]

Great Charisma

利益:キャラクターの【魅力】は、1ポイント増加する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

偉大なる耐久力 [エピック]

Great Constitution

利益:キャラクターの【耐久力】は、1ポイント増加する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

偉大なる敏捷力 [エピック]

Great Dexterity

利益:キャラクターの【敏捷力】は、1ポイント増加する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

偉大なる知力 [エピック]

Great Intelligence

利益:キャラクターの【知力】は、1ポイント増加する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

偉大なる一撃 [エピック]

Great Smiting

前提条件:【魅力】25、一撃能力(クラス特典か、領域特典による)

利益:キャラクターの成功した一撃はいつでも、2倍のダメージとキャラクター・レベルを足したものを与える。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。ふたつの2倍のダメージは、3倍のダメージにあることを留意せよ。

偉大なる筋力 [エピック]

Great Strength

利益:キャラクターの【筋力】は、1ポイント増加する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

偉大なる判断力 [エピック]

Great Wisdom

利益:キャラクターの【判断力】は、1ポイント増加する。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。

インスピレーションのグループ [エピック]

Group Inspiration

前提条件:<芸能> 30 ランク、バードの音楽能力

利益:キャラクターの仲間は、自信を与えると威厳を与えるのバードの音楽能力について2倍の影響を与える。自信を与えるを複数の仲間に与える時、キャラクターはその仲間の為に異なる技能を選ぶことができる。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積する。ふたつの2倍のダメージは、3倍のダメージにあることを留意せよ。

妨害の歌 [エピック]

Hindering Song

前提条件:防御の歌、<芸能> 27 ランク、バードの音楽能力

利益:キャラクターは、自分から30フィートの円錐にいる敵の術者を妨害する為に歌や詩を使うことができる。この範囲内で呪文を使う為に、術者は防御的発動を行い、キャラクター・レベルの半分をペナルティとして、<精神集中>判定を行なわなければならない。キャラクターはこの効果範囲内のどのキャラクターを対象から外すかを選択することができる。他の一般的なアクション以外をしている間、キャラクターは歌うか、演奏するか、妨害することができる(バードの自身を与えるを参照)。キャラクターは最大10ラウンド迄、妨害の歌を持続することができる。妨害の歌はキャラクターの音楽能力のひとつとして数えられる。

聖なる一撃 [エピック]

Holy Strike

前提条件:悪討つ一撃、善の属性のいずれか

利益:キャラクターが振るう全ての武器は、聖なる武器と看做される(善の属性を持ち、属性が悪のクリーチャーに追加の2d6ダメージを与える)。その武器が既にこの効果を持っているのなら、この特技は武器に影響を及ぼさない。

物質構成要素不要 [エピック]

Ignore Material Components

前提条件: Eschew Materials、呪文学 25 ランク、9レベルの秘術呪文か信仰呪文の発動能力

利益: キャラクターは、全ての物質構成要素なしで、呪文を発動することができる。この特技は、焦点具や信仰焦点具が必要な呪文には効果が無い。

属性発動強化 [エピック]

Improved Alignment Casting

前提条件: 混沌、悪、善、秩序の領域にアクセスできる、属性は呪文とあっていないなければならない、9レベルの信仰呪文の発動能力

利益: キャラクターがアクセスできる属性を基本とする領域(混沌、悪、善、秩序)を選択する。キャラクターは、その属性呪文の発動時の術者レベルに+3を得る。

特別: この利益は、混沌、悪、善、秩序の利益に置き換える(重複しない)。キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複しない。この特技を得る度に、キャラクターがアクセスできる異なる領域に適用する。

死の矢向上 [エピック]

Improved Arrow of Death

前提条件: [敏捷力] 19、[判断力] 19、《近距離射撃》、《精密射撃》、死の矢

利益: キャラクターの死の矢の難易度に+2を加える。この特技は複数回、得ることができる。その効果は累積する。

勇気のオーラ向上 [エピック]

Improved Aura of Courage

前提条件: [魅力] 25、勇気のオーラ

利益: キャラクターの勇気のオーラは、恐怖の効果に対するセーヴィング・スローに+8士気ボーナスを与える。

絶望のオーラ向上 [エピック]

Improved Aura of Despair

前提条件: [魅力] 25、絶望のオーラ

利益: キャラクターの絶望のオーラは、全てのセーヴィング・スローに-4士気ペナルティを与える。

戦闘発動向上 [エピック]

Improved Combat Casting

前提条件: 《戦闘発動》、《精神集中》 25 ランク

利益: キャラクターが機会攻撃範囲から呪文を発動する時、機会攻撃を受けない。

絶望のオーラ向上 [エピック]

Improved Aura of Despair

前提条件: [魅力] 25、絶望のオーラ

利益: キャラクターの絶望のオーラは、全てのセーヴィング・スローに-4士気ペナルティを与える。

迎え討ち向上 [エピック]

Improved Combat Reflexes

前提条件: [敏捷力] 21、《迎え討ち》

利益: キャラクターが1ラウンドで行なえる機会攻撃の回数に制限が無くなる(キャラクターは、ひとつの敵に複数回の機会攻撃をこの特技で行うことはできない)。

暗視能力向上 [エピック]

Improved Combat Reflexes

前提条件: 暗視能力

利益: キャラクターの暗視能力の距離は、2倍になる。この特技は魔法のアイテムや永続しないその他の魔法による効果とは、累積しない。

特別: キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。ふたつの2倍のダメージは、3倍のダメージにあることを留意せよ。

死の攻撃向上 [エピック]

Improved Death Attack

前提条件: 死の攻撃、急所攻撃 +5d6

利益: キャラクターの死の攻撃の難易度に+2を加える。

特別: キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。

エレメンタルへのワイルド・シェイプ 向上

[ワイルド] [エピック]

Improved Elemental Wild Shape

前提条件: [判断力] 25、エレメンタルへのワイルド・シェイプ

利益: キャラクターのエレメンタルへのワイルド・シェイプ能力は、キャラクターがそのサイズになれるのと同じサイズのエレメンタル・クリーチャーにワイルド・シェイプできる(が、エア、アース、ファイア、ウォーター・エレメンタルになることはできない)。

キャラクターは、そのエレメンタルが持つ形態が持つ全ての変則能力と超常能力を得る。

通常:この特技なしで、キャラクターは、小型、中型、大型のエア、アース、ファイア、ウォーター・エレメンタルにしかワイルド・シェイプすることはできない。

得意な敵向上 [エピック]

Improved Favored Enemy

前提条件:5以上の得意な敵

利益:キャラクターの得意な敵に対して、〈はったり〉、〈真意看破〉、〈視認〉、〈生存〉判定とダメージ判定に+1を加える。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。

呪文レベル上昇向上 [エピック]

Improved Heighten Spell

前提条件:《呪文レベル上昇》、〈呪文学〉 20 ランク

利益:《呪文レベル上昇》と同じだが、キャラクターが呪文レベルを上げることができるレベルの制限がなくなる。

通常:この特技なしでは、呪文レベルの上昇上限は、9レベルとなる。

気の一撃向上 [エピック]

Improved KI Strike

前提条件:【判断力】 21、気の一撃(アダマンティン)

利益:キャラクターの素手戦闘は、ダメージ減少の目的に関して、エピック魔法の武器と看做される。

低光量視野向上 [エピック]

Improved Low-Light Vision

前提条件:低光量視野

利益:キャラクターの低光量視野の距離は、2倍になる。この特技は魔法のアイテムや永続しないその他の魔法による効果とは、累積しない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。ふたつの2倍のダメージは、3倍のダメージにあることを留意せよ。

顕現向上 [エピック、サイオニック]

Improved Aura of Despair

君は、自身のパワー・ポイント・リザーブを増加する。

前提条件:キャラクター・レベル 21、そのサイオニック・クラスで最大のパワー・レベルを普通に顕現できる能力

利益:君がこの特技を得ると、君は19パワー・ポイントを得る。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。この特技を得る度に、君は更に追加の2パワー・ポイントを得る。

多射向上 [エピック]

Improved Many Shot

前提条件:【敏捷力】 19、基本攻撃ボーナス +21、Many-Shot、《近距離射撃》、《速射》

利益:Many Shotと同じだが、キャラクターが放つことができる矢の本数は基本攻撃ボーナスのみによって制限される(2本の矢 + 6を超える基本攻撃ボーナス +5毎に1本)。

特別:キャラクターが放つ矢の本数に関係なく、正確さに起因するダメージ(急所攻撃や、レンジャーの得意な敵ボーナスなど)は1本のみ適用される。キャラクターが致命的命中を与えるなら、1本の矢だけが対象となる。それ以外の矢は通常のダメージだけを与える。

通常:Many Shot特技では、キャラクターは最大4本の矢に制限される(キャラクターの基本攻撃ボーナスが+16以上のとき)。

呪文修正向上 [エピック]

Improved Metamagic

前提条件:4つの呪文修正特技、〈呪文学〉 30 ランク

利益:最低+1になる迄、キャラクターの呪文修正特技の呪文スロット修正が1レベル低下する。この特技は、呪文スロット修正が+1以下の呪文修正特技には影響が無い。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複するが、キャラクターはいかなる呪文修正特技の呪文スロット修正を1未満にすることは出来ない。

サイオニック修正向上 [エピック、サイオニック] *Improved Favored Enemy*

君は、通常より簡単にサイオニック修正特技を利用したパワーを顕現できる。

前提条件:キャラクター・レベル 21、4つの呪文修正特技、Psicraft 30 ランク

利益:君の顕現するサイオニック修正パワーのコストを通常から2減少する(最小は1パワー・ポイントになる)。この特技は、2パワー・ポイント上昇させるサイオニック修正特技には効果が無い。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複するが、キャラクターはいかなるサイオニック修正特技のパワー・ポイントを1未満にすることは出来ない。

急所攻撃向上 [エピック] *Improved Sneak Attack*

前提条件:急所攻撃 +8d6

利益:キャラクターの急所攻撃のダメージに+1d6を加える。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。

呪文キャパシティ向上 [エピック] *Improved Sneak Attack*

前提条件:急所攻撃 +8d6

利益:キャラクターがこの特技を得ると、キャラクターは1日の呪文数で発動できる最大の呪文レベルより1レベル高い呪文スロットを得る。キャラクターは、そのスロットに蓄積される呪文の発動を行う為に、必要とされる能力値(10 + 呪文レベル)を満たしていなければならない。キャラクターがこの呪文レベルの為にボーナス呪文を得るのに十分な能力修正を持っているのなら、この呪文に対してボーナス呪文を得る。キャラクターはそのクラスで発動できる最大の呪文レベルの呪文を発動できなければならない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。そのときは9レベルを超える呪文スロットを拡張する。呪文キャパシティ向上特技は、キャラクターに9レベルを超える呪文スロットを提供する(これは9レベル以下の呪文を呪文修正特技を使って9レベル以上として発動するか、9レベル呪文以下の発動に用いられる)。たいへん高い能力を持つキャラクターの呪文発動は(ウィザードの【知力】、クレリック、ドルイド、パラディン、レンジャーの【判断力】、バードとソーサラーの【魅力】)、表に示されて

いないボーナス呪文を得ることができる。これらのボーナス呪文を知る為に、拡張能力値修正とボーナス呪文表を参照せよ。この表はその呪文レベルを利用できるようになってからのみ適用される(呪文キャパシティ向上特技が必要である)。どの呪文スロットの呪文も持たないキャラクターは、ボーナス呪文を持たず、たとえ高い能力値を持っていてもボーナス呪文を得ることができない。

表には、25レベル迄の呪文スロットと61迄の能力値の両方が表示されているが、この表は無限に拡張される。61を超える能力、あるいは25レベルの呪文スロットを拡張する為に、同じパターンで、表を拡張すること。

呪文抵抗向上 [エピック] *Improved Spell Resistance*

前提条件:急所攻撃 +8d6

利益:キャラクターの呪文抵抗は、+2増加する。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。

朦朧化打撃向上 [エピック] *Improved Stunning Fist*

前提条件:【敏捷力】 19、【判断力】 19、《素手攻撃強化》、《朦朧化打撃》

利益:キャラクターの朦朧化打撃の難易度に+2を加える。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。

大旋風向上 [エピック] *Improved Whirlwind Attack*

前提条件:【知力】 13、【敏捷力】 23、《攻防一体》、《回避》、《一撃離脱》、《大旋風》

利益:標準アクションで、キャラクターはキャラクターの基本攻撃ボーナス(これにはエピック攻撃ボーナスが含まれる、端数切捨て)5ポイント毎に1回の近接攻撃を行うことができる。キャラクターは、このアクションの一部として一人ひとりの敵を攻撃できる訳ではない。これらの攻撃(キャラクターの次のターンが開始されるまでの全ての他の攻撃について)、-4ペナルティを受ける。大旋風向上特技を使うとき、キャラクターは(《薙ぎ払い》や《ヘースト》呪文のような)他の呪文や能力による追加の攻撃を行うことはできない。これらの攻撃は標準アクションの一部なので、キャラクターは攻撃の間に5フィート・ステップすることはできない。

通常:この特技を使わず、《大旋風》特技を使う場合、

拡張能力値修正とボーナス呪文表

能力値	修正	1日の呪文数															
		10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25
10-11	+0	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
12-13	+1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
14-15	+2	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
16-17	+3	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
18-19	+4	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
20-21	+5	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
22-23	+6	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
24-25	+7	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
26-27	+8	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
28-29	+9	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
30-31	+10	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
32-33	+11	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
34-35	+12	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
36-37	+13	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
38-39	+14	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
40-41	+15	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
42-43	+16	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—	—
44-45	+17	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
46-47	+18	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—	—
48-49	+19	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—	—
50-51	+20	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—	—
52-53	+21	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—	—
54-55	+22	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—	—
56-57	+23	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—	—
58-59	+24	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1	—
60-61	+25	4	4	4	4	3	3	3	3	2	2	2	2	1	1	1	1

etc. . .

全ラウンド・アクションが必要となり、キャラクターはふたつの攻撃の間に5フィート・ステップすることができる。

激怒刺激 [エピック]

Incite Rage

前提条件:【魅力】25、Great Rage

利益:キャラクターが激怒に入る際、キャラクターの周囲60フィート以内にいる全ての仲間をバーバリアンの激怒を駆り立てる(激怒したくない仲間は、影響

を受けずに済む)。仲間は、【筋力】に+4、【耐】に+4、意志セーブに+2ボーナスを得るが、怒りにわれを忘れていたために、ACに-2ペナルティを受ける。刺激されて激怒した仲間は、刺激激怒を使ったキャラクターの60フィート以内に留まるかどうかに関係なく、3 + 【耐久力】修正に等しいラウンド迄、持続する。これはバーバリアンの激怒と同一である(終了後の疲労も含めて)。

特別:これは精神作用である。

無限返し [エピック]

Infinite Deflection

前提条件:【敏捷力】25、《迎え討ち》、《矢止め》、《素手攻撃強化》

利益:キャラクターは、《矢止め》と同じだが、各ラウンドに全ての矢をとめることができる。

秀でた靈感 [エピック]

Inspire Excellence

前提条件:〈芸能〉30 ランク、バードの音楽能力

利益:キャラクターは仲間のひとつの能力値にボーナスを与える為に歌うか詩を奏することができる。効果を与える為に、仲間はバードが演奏しているのを1完全アクションの間、聞いていなければならない。この効果はバードが演奏している間中続き、バードが音楽を止めてから(もしくは、もうバードの音楽を聴くことができなくなってから)5ラウンド続く。

この能力の使用時、バードは戦うことはできるが、呪文の発動、(巻物のような)呪文を発動する魔法のアイテムの起動、(ワンドのような)命令語を必要とする魔法のアイテムの起動を行うことはできない。

靈感を受けた全ての仲間は、キャラクターが音楽による靈感を与える前に決めた能力値に、+4技量ボーナスを得る。秀でた靈感は、超常能力であり、精神作用である。この特技はキャラクターの音楽能力のひとつとして数えられる。

特別:この特技は、能力値に影響を及ぼす能力であり、バードの音楽能力と看做す。

即時装填 [エピック]

Instant Reload

前提条件:《早抜き》、RapidReload、《武器熟練》(選択したクロスボウ)

利益:キャラクターは、選択したクロスボウについて、通常の全攻撃回数で射撃することができる。クロスボウの再装填は機会攻撃を誘発しない。

特別:キャラクターは複数回、この特技を得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターがこの特技を得る度に、異なる種類のクロスボウにこの特技を適用する。

呪文強化 [呪文修正][エピック]

Intensify Spell

前提条件:《呪文威力強化》、《呪文威力最大化》、〈呪文学〉30 ランク、9レベルの秘術あるいは信仰呪文の発動能力

利益:全ての可変する、強化された呪文の数値的

効果は最大値となり、2倍になる。強化された呪文は最大値の2倍のダメージを与え、最大値の2倍のヒットポイントを回復し、最大値の2倍の対象に影響を及ぼす。セーヴィング・スローと対抗判定は影響を受けない。強化された呪文は、その呪文の実際のレベルよりも7レベル高い呪文スロットを利用する。キャラクターは他の全ての可変する、数値的効果を持つ呪文に対し、この特技と他の特技を組み合わせることはできない。

斬首打撃 [エピック]

Keen Strike

前提条件:【筋力】23、【判断力】23、《クリティカル強化》(素手戦闘)、《素手攻撃強化》、《朦朧化打撃》、“気”打撃(アダマンティン)

利益:キャラクターの素手戦闘は、クリティカル可能域が19-20となり、斬撃ダメージを与える(キャラクターの選択で、殴打ダメージとすることもできるが、この場合にはクリティカル可能域は増加しない)。この能力は、キャラクターの素手戦闘のクリティカル可能域を拡大する他の能力とは累積しない。

余韻 [エピック]

Lasting Inspiration

前提条件:〈芸能〉25 ランク、バードの音楽能力

利益:キャラクターのバードの音楽能力の効果は、演奏を止めてから10ラウンド持続する。この特技は、演奏の中止と共に終了する音楽能力には影響が無い。

伝説の登山家 [エピック]

Legendary Climber

前提条件:【敏捷力】21、〈平衡感覚〉12 ランク、〈登攀〉24 ランク

利益:キャラクターは、急いで昇ったり、急に昇ったりする際の全てのペナルティを無視できる。

通常:この特技なしで、キャラクターがラウンドに最大速度で昇った場合、〈登攀〉判定に-5ペナルティを受け、ラウンドに2倍の速度で昇ると、〈登攀〉判定に-20ペナルティを受ける。

伝説の指揮官 [エピック]

Legendary Commander

前提条件:【魅力】25、Epic Leadership、〈交渉〉30 ランク、自らの王国を支配し、城砦を持っていること

利益:キャラクターの各レベルの従者の数を10倍にする。これは腹心には影響しない。

伝説の跳躍者 [エピック]

Legendary Leaper

前提条件:〈跳躍〉24 ランク

利益:キャラクターは、走り幅跳びを行う為の女装が直線で5フィートだけになる。

通常:この特技なしで、キャラクターは走り幅跳びをするには、直線で20フィートの助走が必要となる。

伝説の騎手 [エピック]

Legendary Rider

前提条件:〈騎乗〉24 ランク

利益:キャラクターは、サドル(鞍)なしで騎乗する際の〈騎乗〉判定にペナルティがなくなる。キャラクターは戦闘中の乗馬を操ることについての〈騎乗〉判定が必要なくなる。

通常:この特技なしでは、キャラクターはサドルなしでの〈騎乗〉判定に-5ペナルティを受け、戦闘中に乗馬を操るには〈騎乗〉判定が必要となる(更に訓練を受けていない乗馬を操るには、移動アクションが必要となる)。

伝説の追跡者 [エピック]

Legendary Tracker

前提条件:【判断力】25、《追跡》、〈知識〉(自然)30 ランク、〈生存〉30 ランク

利益:キャラクターは、水、水中、空中を横切ったクリーチャーを追跡できる。これは水面、水中、空中を《追跡》特技の表面のリストに加える。

表面	難易度
水	60
水中	80
空中	120

伝説のレスラー [エピック]

Legendary Wrestler

前提条件:【筋力】21、【敏捷力】21、《素手攻撃強化》、〈脱出術〉15 ランク

利益:キャラクターは、全ての組み付き判定に+10ボーナスを得る。

ダメージ長期化 [エピック]

Lingering Damage

前提条件:急所攻撃 +8d6、CripplingStrike

利益:キャラクターは、走り幅跳びを行う為の女装が直線で5フィートだけになる。

通常:キャラクターが急所攻撃でダメージを与えたどんな場合でも、対象はキャラクターの次のターンにキャラクターの急所攻撃のダメージと等しいダメージを受ける。

魔獣の相棒 [ワイルド][エピック]

Magical Beast Companion

前提条件:〈知識〉(自然)24 ランク、ワイルド・シェイプ 6/日

利益:以下の魔獣が君の選ぶ動物の相棒のリストに追加される。

1レベル(無修正)

スタージ、ダークマントル

4レベル(-3)

ヒポグリフ、ショッカー・リザード

7レベル(-6)

コカトリス、アンヘグ、グリフォン、オウルベア、

シーキャット*

10レベル(-9)

バシリスク、ディゲスター、ギラロン、スパイ

ダー・イーター

13レベル(-12)

ブレット、キメラ、ラモルハズ

16レベル(-15)

ゴーゴン、グレイ・レンダー

特別:アスタリスクが付いているクリーチャーは、水のある環境でのみ選べる。

魔獣へのワイルド・シェイプ

[ワイルド][エピック]

Magical Beast Wild Shape

前提条件:【判断力】25、〈知識〉(自然)27 ランク、ワイルド・シェイプ 6/日

利益:キャラクターは、魔獣に変身する為に、自身のワイルド・シェイプ能力を使うことができる。サイズ制限はキャラクターがワイルド・シェイプできる動物のサイズと同じである。キャラクターは、自身がワイルド・シェイプした魔獣の全ての超常能力を使うことができる。

スタッフ習熟 [エピック]

Master Staff

前提条件:《スタッフ作成》、〈呪文学〉15 ランク

利益:キャラクターがスタッフを起動するとき、キャラクターはチャージを使う代わりに呪文スロットを使うことができる。呪文スロットはキャラクターがスタッフのチャージと同じレベルの呪文スロットを用い、1日の呪文数のひとつを使わなければならない。利用された呪文スロットは、スタッフに蓄えられた特定の呪文以上でなければならず、呪文修正によって強化されたレベルも適用される。キャラクターは特定の呪文とは異なるスタッフのチャージを代替することはできない。

ワンド習熟 [エピック]

Master Wand

前提条件:《ワンド作成》、〈呪文学〉15 ランク

利益:キャラクターがワンドを起動するとき、キャラクターはチャージを使う代わりに呪文スロットを使うことができる。呪文スロットはキャラクターがスタッフのチャージと同じレベルの呪文スロットを用い、1日の呪文数のひとつを使わなければならない。利用された呪文スロットは、ワンドに蓄えられた特定の呪文以上でなければならず、呪文修正によって強化されたレベルも適用される。キャラクターは特定の呪文とは異なるスタッフのチャージを代替することはできない。

力強き激怒 [エピック]

Mighty Rage

前提条件:【筋力】21、【耐久力】21、GreaterRage、激怒5/日

利益:キャラクターが激怒するとき、キャラクターは【筋力】ボーナスと【耐久力】ボーナスに+8、意志セーブに+4士気ボーナスを得る(これらのボーナスを通常の激怒によるボーナスと置き換える)。

機動防御 [エピック]

Mobile Defense

前提条件:【敏捷力】15、《回避》、《強行突破》、《一撃離脱》、DefensiveStance 3/日

利益:DefensiveStanceの間、キャラクターはスタンスの利益を失うことなく、各ラウンドに1回の5フィート・ステップを行うことができる。

通常:この特技なしで、キャラクターはDefensiveStanceの際、移動することができない。

呪文多重化 [エピック]

Multispell

前提条件:《呪文高速化》、9レベルの秘術あるいは信仰呪文の発動能力

利益:キャラクターは、1ラウンドに一度、呪文高速化された追加の呪文を発動することができる。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。

複数武器による引き裂き [エピック]

Master Wand

前提条件:【敏捷力】15、基本攻撃ボーナス +9、3本以上の腕、Multiweaponfighting

利益:キャラクターが同一ラウンドで(異なる腕で振るわれた)2つ以上の武器を命中させると、キャラクターは自動的に敵を引き裂く。この引き裂きは命中による武器の最小ダメージ + キャラクターの【筋力】修正の1.5倍に等しい追加のダメージを与える。何度攻撃に成功したとしても、キャラクターはラウンドに引きさせる回数は1回のみである。

特別:この特技は2本以上の腕を持つクリーチャーの為に、Two-Weapon Rendと置き換える。

神の音楽 [エピック]

Music of the God

前提条件:【魅力】25、〈芸能〉30 ランク、バードの音楽能力

利益:キャラクターのバードの音楽は、通常、精神作用に完全耐性のあるものにすら影響を与える。しかし、それらのクリーチャーは、その影響に抵抗する為、意志セーブに+10ボーナスを得る。

負のエネルギー爆発 [エピック]

Negative Energy Burst

前提条件:【魅力】25、アンデッド支配あるいは威伏能力、インフリクト・クリティカル・ウーンズの発動能力、いずれかの悪であること

利益:キャラクターは、60フィートの負のエネルギーの爆発による波を誘発する為に、アンデッド威伏かアンデッド支配を使うことができる。負のエネルギーがアンデッドよりも生きているクリーチャーに及ぼすことを除いて、通常のアンデッド威伏(あるいは支配)判定を行う。この結果によって威伏された全てのクリーチャーは負の1レベルを得る。この結果によって支配された全てのクリーチャーは負の2レベルを得る。1日後にこれらのレベルを取り除く頑健セーブ難易度は、10 + キャラクターの有効ターニングレベル + キャラクターの【魅力】修正に等しい。

圧倒的クリティカル [エピック]

Overwhelming Critical

前提条件:【筋力】23、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化》(選択した武器)、《強打》、《武器熟練》(選択した武器)

利益:キャラクターが選択した武器を使うとき、キャラクターは、成功したクリティカル・ヒットにつき追加の1d6ダメージを与える。武器のクリティカル乗数がx3なら、+2d6ポイントのボーナスダメージに置き換え、x4なら+3d6ポイントのボーナス・ダメージに置き換える。クリティカルに完全耐性のあるクリーチャーには、この特技の影響を受けない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複しない。キャラクターがこの特技を得る毎に、異なる武器に適用する。

ダメージ減少突破 [エピック]

Penetrate Damage Reduction

前提条件:アダマンティンの様な、特定の材料を選択する。

利益:(生来武器を含む)キャラクターの近接武器は、キャラクターが攻撃する全てのクリーチャーのダメージ減少を突き抜ける目的の為に特定の素材を選んで作成されたものと同じ効果を得る。他の目的では、材料の性質を利用することはできない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複しない。キャラクターがこの特技を得る毎に、異なる材料として適用する。キャラクターの近接戦闘でダメージ減少を突き抜ける目的の為にだけ選択された材料で作られた武器のように働く。

完全なる健康 [エピック]

Perfect Health

前提条件:【耐久力】25、《頑健無比》

利益:キャラクターは全ての魔法によらない病気に完全耐性を持ち、頑健セーブ難易度が25以下の全ての毒に完全耐性を得る。

完全なる複数武器 [エピック]

Perfect Multiweapon Fighting

前提条件:【敏捷力】25、3本以上の腕、Greater Multiweapon、Multiweapon Fighting

利益:キャラクターは追加の武器を主要な武器と一緒に同じように扱い、同一の基本攻撃ボーナスを用いて多くの攻撃を行うことができる。キャラクターは、二つの武器を使って戦う為のペナルティを未だ受け

る。

通常:この特技を持たないクリーチャーはラウンドにつき、1回の攻撃と追加の武器でのみ攻撃できる(か、Multiweapon Fightingを持ち、ラウンド毎に2つの武器で攻撃するか、Greater Multiweapon Fightingを持ち、ラウンド毎に3つの武器で攻撃できる)。最初の攻撃の後の書く攻撃は、累積する-5ペナルティを受ける。

特別:この特技は2本以上の腕を持つクリーチャーの為に、Perfect Two-Weapon Fightingと置き換える。

完全なる二刀流 [エピック]

Perfect Two-Weapon Fighting

前提条件:【敏捷力】25、Greater Two-Weapon Fighting、Improved Two-Weapon Fighting、《二刀流》

利益:キャラクターは追加の武器を主要な武器と一緒に同じように扱い、同一の基本攻撃ボーナスを用いて多くの攻撃を行うことができる。キャラクターは、二つの武器を使って戦う為のペナルティを未だ受ける。

通常:この特技を持たないクリーチャーはラウンドにつき、1回の攻撃と追加の武器でのみ攻撃できる(か、Improved Two-Weapon Fightingを持ち、ラウンド毎に2つの武器で攻撃するか、Greater Multiweapon Fightingを持ち、ラウンド毎に3つの武器で攻撃できる)。

永遠なる放射 [エピック]

Permanent Emanation

前提条件:〈呪文学〉25 ランク、パーマメントが適用できる呪文の発動能力

利益:キャラクターから効果範囲から放射されるキャラクターの呪文のひとつを選ぶ。この呪文の効果は永久になる(キャラクターはフリー・アクションでその効果を停止したり、再開できる)。ディスペルの影響は、この呪文を無効化するのではなく、代わりに2d4ラウンド抑制される。

通常:この特技は複数回、得ることができる。選ぶ度に永久化する異なる呪文を選択する。

圧倒的クリティカル [エピック]

Overwhelming Critical

前提条件:【筋力】 23、《薙ぎ払い強化》、《クリティカル強化》(選択した武器)、《強打》、《武器熟練》(選択した武器)

利益:キャラクターが選択した武器を使うとき、キャラクターは、成功したクリティカル・ヒットにつき追加の1d6ダメージを与える。武器のクリティカル乗数がx3なら、+2d6ポイントのボーナスダメージに置き換え、x4なら+3d6ポイントのボーナス・ダメージに置き換える。クリティカルに完全耐性のあるクリーチャーには、この特技の影響を受けない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複しない。キャラクターがこの特技を得る毎に、異なる武器に適用する。

来訪者退散 [エピック]

Planar Turning

前提条件:【判断力】 25、アンデッド退散又は威伏能力

利益:キャラクターは、アンデッドであるかのように来訪者を退散、威伏することができる。来訪者は、呪文抵抗の半分に等しい値でターンに対する抵抗ができる(端数切捨て)。キャラクターがアンデッド退散ができるのなら、キャラクターは全ての悪の来訪者を退散(するか破壊)するか、全ての悪でない来訪者を威伏(あるいは支配)できる。キャラクターがアンデッド威伏ができるのなら、キャラクターは全ての悪の来訪者を威伏(するか支配)するか、全ての悪でない来訪者を退散(あるいは破壊)できる。

植物へのワイルド・シェイプ

[ワイルド] [エピック] Plant Wild Shape

前提条件:(知識)(自然) 24 ランク、ワイルド・シェイプ 4/日

利益:キャラクターは植物になる為に通常のワイルド・シェイプを使うことができる。サイズ制限はキャラクターの動物のサイズの制限と同じである。

言語学者 [エピック]

Polyglot

前提条件:【知力】 25、言語(5つの言語)

利益:キャラクターは全ての言語を話すことができる。キャラクターが読み書きできれば、キャラクターは全ての言語(魔法の記述は除く)を読み書きすることができる。

正のエネルギー爆発 [エピック]

Positive Energy Burst

前提条件:【魅力】 25、アンデッド退散能力、デイスペル・イヴィルの発動能力

利益:キャラクターの15フィート以内にいる各アンデッド・クリーチャーは自動的にまるで退散されたかのように影響を受ける。これには退散を行なう必要は無く、キャラクターは退散によるダメージを判定しない(それは自動的に15フィートの爆発内にいる全てのアンデッドに影響を与える)が、キャラクターの有効クレリック・レベル-10以下のヒット・ダイスを持つものしかアンデッド退散できない(そしてキャラクターの有効レベル-20以下のヒットダイスだと、自動的に破壊される)。通常の退散と同じように、キャラクターは全身遮蔽されているアンデッドには効果が無い。

パワーの知識 [エピック、サイオニック]

Power Knowledge

君は君の既知のパワー・リストに追加の2つのパワーを加える。

前提条件:キャラクター・レベル 21、少なくともひとつのサイオニック・クラスでふつうに最大のパワーを顕現できる能力

利益:君は、自身が顕現できるパワーの最大レベル迄の全てのレベルの中で、新しい2つのパワーを学ぶことができる。あなたが選ぶパワーは、あなたのクラスのリストにあるか、あなたのディシプリンの中に無くてはならない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。君は自身が顕現できる最も高いレベル迄の全てのレベルのパワーの中から2つの新しいパワーを学ぶ。

サイクリスタルのパワー

[エピック、サイオニック] Psicrystal Power

君のサイクリスタルは、パワーを顕現できる。

前提条件:キャラクター・レベル 21、【知力】 25か【判断力】 25(顕現する際に使われる主要能力値によって決定される)

利益:君は、8レベル以下の君が知るひとつのパワーを選択する。君のサイクリスタルは、君の顕現者レベルで1日に一度、このパワーを顕現できる(サイクリスタルはこのパワーを顕現する為のパワー・ポイント分を得る)。パワーが通常、経験点を持つものなら、君はそのパワーをサイクリスタルに与えることはできない。

特別:キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。君がこの特技を得る度に、君は新しいパワー(とそのパワーを顕現する為のパワー・ポイント)

をサイクリスタルに与える。全てのパワー・ポイントは、この特技によるパワー・リザーブを複数得ることによって合計され、君が望むようにそのパワーを顕現する為に使うことができる。

遠隔インスピレーション [エピック]

Ranged Inspiration

前提条件: バードの音楽能力、〈芸能〉 25 ランク

利益: 距離を持つバードの音楽能力の距離が2倍になる(クリーチャーがその能力の影響を受ける為にバードの音楽を聴かなければならなければ、バードの能力が距離を拡大できるものだとしても前提条件は変更されない)。

特別: キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。その効果は重複する。ふたつの2倍のダメージは、3倍のダメージにあることを留意せよ。

即時インスピレーション [エピック]

Rapid Inspiration

前提条件: バードの音楽能力、〈芸能〉 25 ランク

利益: キャラクターは、全てのバードの音楽能力を標準アクションとして使うことができる。キャラクターが行動し終えた直後に、このインスピレーションは効果を及ぼす。

リアクティブ・カウンターソング [エピック]

Reactive Countersong

前提条件: 《迎え討ち》、〈芸能〉 30 ランク、バードの音楽能力

利益: (ウィザードのカウンタースペルのアクションと同じように)自身のターンでなくても、キャラクターは行動の準備をすることなく、キャラクターはいつでも打ち消しの歌をはじめることができる。キャラクターは、自身の他の音楽能力を使っているときには、リアクティブ・カウンターソングを行うことはできない(が、リアクティブ・カウンターソングを使う為に、即座に今使っているバードの音楽能力を停止することはできる)。

通常: この特技なしだと、キャラクターは自身のターンでしか、打ち消しの歌を使うことができない。

矢返し [エピック]

Reflect Aroows

前提条件: [敏捷力] 25、矢止め、《素手攻撃強化》

利益: キャラクターは矢や遠隔攻撃を止めたとき、その攻撃はキャラクターの基本遠隔攻撃ボーナスを使って攻撃者に打ち返される。

高潔なる一撃 [エピック]

Righteous Strike

前提条件: [判断力] 19、《素手攻撃強化》、《朦朧化打撃》、いずれかの善の属性

利益: キャラクターの素手攻撃はアキゾマチック武器と看做される(それは秩序の属性を持ち、混沌の属性を持つクリーチャーに対し、追加の2d6ポイントのダメージを与える)。この効果は類似の効果とは累積しない。

破滅の激怒 [エピック]

Ruinous Rage

前提条件: [筋力] 25、《武器破壊向上》、《強打》、激怒 5/日

利益: 激怒している間、キャラクターは自身が攻撃するどんな物体でも、その硬度を無視できる。また、通常のダメージを与えることによって瞬間的な力で破壊できる物品に対する全ての[筋力]判定では、この目的の為にキャラクターの[筋力]ボーナスを倍にする(これにはロープや手錠を破壊すると言ったことが含まれる)。

エピック級巻物作成 [エピック]

Scribe Epic Scroll

前提条件: 《巻物作成》、〈知識〉(神秘学) 24 ランク、〈呪文学〉 24 ランク

利益: キャラクターは通常のアイテムの制限を越える巻物を作成することができる。この特技でさえ、エピック呪文の巻物を作成することはできない。

視認困難 [エピック]

Self-Concealment

前提条件: [敏捷力] 30、〈隠れ身〉 30 ランク、〈軽業〉 30 ランク、身かわし向上

利益: キャラクターへの攻撃は、視認困難の効果に似た10%の失敗確率がある。キャラクターはACへの[敏捷力]ボーナスを失っているときには、この利益を失う。

特別: キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。この特技は最大5回迄得ることができ、失敗確率は10%ずつ、最大50%に増加する。

破壊の一撃 [エピック]

Shattering Strike

前提条件: Epic Weapon Focus(素手戦闘)、《武器熟練》(素手戦闘)、《精神集中》 25 ランク、“気”打撃(アダマンティン)

利益: 突発的な力で物品を破壊しようとするときに素手戦闘を使うのなら、【筋力】判定の代わりに《精神集中》判定を行うことができる。破壊難易度は、同じままである。Shattering Strikeを使うには、機会攻撃を誘発する全ラウンド・アクションである。キャラクターは、(キャラクターが拘束具に対して、素手戦闘ができる状態にない限り)拘束具から逃れる為に Shattering Strikeを使うことはできない。

追い討ち急所攻撃 [エピック]

Sneak Attack of Opportunity

前提条件: 急所攻撃 +8d6、追い討ち

利益: キャラクターは機会攻撃でも急所攻撃を行うことができる。

非実体への一撃 [エピック]

Spectral Strike

前提条件: 【判断力】 19、アンデッド退散あるいは威伏能力

利益: キャラクターは非実体のクリーチャーに対して通常のダメージを与えることができる。

通常: この特技なしでは、非実体のクリーチャーにダメージを与える攻撃でさえ、50%の失敗確率がある。

呪文知識 [エピック]

Spectral Strike

前提条件: ふつうに秘術呪文を発動できるクラスの最大レベルの呪文が発動できる能力

利益: キャラクターは自分が発動できる最大レベル迄の2つの新しい秘術呪文を学ぶことができる。この特技は呪文スロットに影響を与えない。

特別: キャラクターは、この特技を複数回、得ることができる。

呪文の機会 [エピック]

Spell Opportunity

前提条件: 《戦闘発動》、《迎え討ち》、《呪文高速化》、《呪文学》 25 ランク

利益: キャラクターが機会攻撃ができるなら、キャラクターは機会攻撃の為に接触呪文を発動(して攻撃)することができる。これはキャラクターが通常の呪文を発動するように、機会攻撃を誘発する。

通常: この特技なしでは、キャラクターは機会攻撃では近接攻撃しかおこなうことができない。

呪文同調 [エピック]

Spell Stowaway

前提条件: 《呪文学》 24 ランク、術者レベル 12

利益: キャラクターが知る擬似呪文能力か、キャラクターが発動できる呪文を選択する。キャラクターは、自身が選ぶ魔法に同調することができる。キャラクターの300フィート以内で他の術者がこの魔法を使うと、それはまるで同じ術者がキャラクターに対して呪文の影響を受けたかのように効果を得る。キャラクターは同調する魔法(キャラクターは術者がいることを知る必要はないが、足すくみであることはありえる)の影響を得る為に、術者に直接の影響を受けることになる。魔法の効果時間、効果、その他の特徴については、元の術者レベルによって決定される。

特別: キャラクターはこの特技を複数回、得ることができる。その効果は累積しない。キャラクターがこの特技を得る度に、それは異なる呪文又は、擬似呪文能力に適用する。

呪文発動略奪 [エピック]

Spellcasting Harrier

前提条件: 《迎え討ち》

利益: キャラクターが防御的発動を行うなら、キャラクターの近接戦闘の機会攻撃範囲にいる全ての術者は、機会攻撃を引き起こす。キャラクターは、この攻撃判定で+4ボーナスを得る。

任意ドメイン接触 [エピック]

Spontaneous Domain Access

前提条件: 【判断力】 25、《呪文学》 30 ランク、9レベルの信仰呪文の発動能力

利益: キャラクターが接触する領域を選択する。キャラクターが呪文を回復呪文に変更するとき、キャラクターは選択した領域について、任意発動で信仰呪文を領域呪文に変えて発動することができる(元の呪文は領域呪文であってはならない)。

利益: キャラクターはこの特技を複数回、得ることができる。キャラクターがこの特技を得る度に、異なる領域に適用する。

任意発動 [エピック]

Spontaneous Spell

前提条件:〈呪文学〉25 ランク、少なくともひとつのクラスでふつうに最大レベルの呪文を発動できる能力

利益:キャラクターが発動する呪文を選択する。キャラクターは、クレリックが回復呪文を任意発動するように、任意発動したい呪文と同じ呪文レベルの呪文スロットを使って、選択した呪文を任意発動することができる。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、得ることができる。キャラクターがこの特技を得る度に、それは異なる呪文に適用する。

投擲の嵐 [エピック]

Storm of Throws

前提条件:〔敏捷力〕23、《近距離射撃》、《早抜き》、《速射》

利益:全ラウンド・アクションで、キャラクターは30フィート以内の各敵に対して全基本攻撃ボーナスを使って、軽量武器を投擲することができる。投擲する軽量武器は、同じ種類の武器でなくてもよい。

投擲の嵐 [エピック]

Storm of Throws

前提条件:〔敏捷力〕23、《近距離射撃》、《早抜き》、《速射》

利益:全ラウンド・アクションで、キャラクターは30フィート以内の各敵に対して全基本攻撃ボーナスを使って、軽量武器を投擲することができる。投擲する軽量武器は、同じ種類の武器でなくてもよい。

イニシアチブ超越 [エピック]

Superior Initiative

前提条件:《イニシアチブ強化》

利益:キャラクターはイニシアチブ判定に関して、+8ボーナスを得る。このボーナスは、《イニシアチブ強化》からのボーナスを上書きする(累積しない)。

矢の大群 [エピック]

Swarm of Arrows

前提条件:〔敏捷力〕23、《近距離射撃》、《速射》、《武器熟練》(使う弓の種類)

利益:全ラウンド・アクションで、キャラクターは30フィート以内の各敵に対して、全基本攻撃ボーナスを使って、矢を放つことができる。

恐怖の激怒 [エピック]

Terrifying Rage

前提条件:〈威圧〉25 ランク、激怒 5/日

利益:君が激怒している間、君を見ることができる全ての敵は君の〈威圧〉判定に対して意志セーブ対抗判定を行い、失敗すれば4d6ラウンドの間、(キャラクターレベルよりヒットダイスが少なければ)恐慌状態となり、(キャラクターのレベルに等しいか、2倍迄のヒットダイスなら)怯え状態になる。君のキャラクター・レベルの2倍を超えるヒットダイスを持つ敵には効果が無い。

執拗な魔法 [エピック]

Tenacious Magic

前提条件:〈呪文学〉15 ランク

利益:キャラクターが知る擬似呪文能力か、キャラクターが発動できる呪文を選択する。選択された魔法がディスペルの効果で終了させられたとしても、その魔法の効果は1d4ラウンドの間、抑制されるだけになる。その魔法の効果時間が終わると魔法は終了するが、抑制されたラウンドは効果時間に含まない。キャラクターは自身の呪文や擬似呪文能力を自分自身で終了させるか、自身のTenacious Magicでディスペルすることにより終了させられる。

特別:キャラクターはこの特技を複数回、得ることができる。キャラクターがこの特技を得る度に、異なる呪文あるいは擬似呪文能力に適用する。

雷撃の激怒 [エピック]

Thundering Rage

前提条件:〔筋力〕25、激怒 5/日

利益:キャラクターが振るう全ての武器は、サンダー武器として看做される。難聴に抵抗する為には、10 + キャラクター・レベルの1/2に等しい頑健セーブ難易度に成功しなければならない。この能力は類似の能力と累積しない。

罠感覚 [エピック]

Trap Sense

前提条件:〈搜索〉25 ランク、〈視認〉25 ランク、Trapfinding能力

利益:キャラクターが罠の5フィート以内に入ると、キャラクターは罠に気が付くための〈搜索〉判定を行うことができる。

二刀流による引き裂き [エピック]

Two-Weapon Rend

前提条件:【敏捷力】15、基本攻撃ボーナス +9、《二刀流向上》、《二刀流》

利益:キャラクターが同じラウンドで、それぞれの手に持つ武器で敵を攻撃すると、自動的に敵を引き裂くことができる。これは武器の最小の基本ダメージ + キャラクターの【筋力】修正の1.5倍に等しい追加のダメージを与える。(もしあれば)武器のダメージには、強化ボーナスも含む。キャラクターは1ラウンドに一度、引き裂けるだけであり、何回攻撃に成功したかは関係ない。

直感正確 [エピック]

Uncanny Accuracy

前提条件:【敏捷力】21、基本攻撃ボーナス +11、《近距離射撃》、《精密射撃》、《精密射撃向上》、〈視認〉20 ランク

利益:キャラクターの遠隔攻撃は、完全遮蔽による目標の失敗確率を無視することができる。キャラクターは、この特技のアドヴァンテージを得る為に正確にスクエアに照準し、攻撃しなければならない。

通常:この特技なしでは、完全遮蔽された目標を攻撃するとき、50%の攻撃失敗確率が生じる。

特別:少なくとも11レベルのレンジャーであるキャラクターは、たとえ前提条件を満たしていない区と、この特技を得ることができるが、軽量鎧か鎧を着ていないときにしか、この特技を適用できない。

アンデッドの主 [信仰][エピック]

Undead Mastery

前提条件:【魅力】21、アンデッド威伏あるいは支配能力

利益:キャラクターは、自身のレベルの10倍迄のアンデッドを支配することができる。

不浄なる一撃 [エピック]

Unholy Strike

前提条件:善撃つ一撃、属性がいずれかの悪

利益:キャラクターの振るう全ての武器は、アンホーリー武器と看做される(それは悪の属性を持ち、善の属性を持つクリーチャーに対し、追加の2d6ポイントのダメージを与える)。この能力は類似の能力と累積しない。武器が既に属性を持っているのなら、この特技は武器に影響を及ぼさない。

害虫へのワイルド・シェイプ

[ワイルド] [エピック]

Vermin Wild Shape

前提条件:〈知識〉(自然) 24 ランク、ワイルド・シェイプ 6/日

利益:キャラクターは害虫になる為に通常のワイルド・シェイプを使うことができる。サイズ制限はキャラクターの動物のサイズの制限と同じである。

致死の一撃 [エピック]

Vorpal Strike

前提条件:【筋力】25、【判断力】25、《クリティカル強化》(素手攻撃)、《素手攻撃強化》、KeenStrike、《朦朧化打撃》、“気”打撃(アダマンティン)

利益:キャラクターの素手攻撃は、斬撃武器となり、ヴォーパル武器と看做される(キャラクターの選択で全ての攻撃を殴打武器とすることもできるが、その場合にはヴォーパル武器としての能力を失う)。この能力は類似の能力と累積しない。

勇気のオーラ拡大 [エピック]

Widen Aura of Courage

前提条件:【魅力】25、勇気のオーラ

利益:キャラクターの勇気のオーラは、キャラクターから100フィート以内の全ての仲間に及ぶ。

絶望のオーラ拡大 [エピック]

Widen Aura of Despair

前提条件:【魅力】25、絶望のオーラ

利益:キャラクターの絶望のオーラは、キャラクターから100フィート以内の全ての仲間に及ぶ。

支配の場 [信仰][エピック]

Zone of Animation

前提条件:【魅力】25、UndeadMastery、アンデッド威伏あるいは支配能力

利益:キャラクターはアンデッド威伏か支配ができる範囲内の死体を操る為に、アンデッド威伏あるいは支配を使うことができる。キャラクターは、キャラクターのアンデッド威伏あるいは支配の結果によって決められるアンデッドの数に等しい総HD数のアンデッドを操ることができる(キャラクターは範囲内にある死者の数迄しか操ることができない)。キャラクターは1回での最大値を超える死体を操ることはできない(これは既に操っているアンデッドも含まれる)。これらのアンデッドは、自動的にキャラクターの

命令に従うが、アンデッド支配の通常制限の適用を受ける。死体が比較的新しいのなら、操られる死体はゾンビとなる。さもなければスケルトンとなる。