

## 新たな技能と使用法

既存の2つの技能に関する下記の新たな使用法ならびに新たに武勇伝技能は、一般的に武芸者によって洗練されてきた能力や才能を紹介するものである。とりわけ、〈威圧〉の新たな使用法——気合比べ——は、ディヴォーテッド・スピリットの達人の戦術の礎となるものだ。

### 〈威圧〉【魅】

君はこの特技を使用して戦闘開始前に気合比べに加わることができる。

**気合比べ：**君は戦闘が発生する前の時点で敵となる可能性のある者と対峙し、その意志を挫こうと試みることができるが、その一方で彼もまた君に対して同じことができる。

いずれかの側がイニシアチヴをロールする直前に、君は30フィート以内に自分が気付いている敵1体を選んで気合比べを挑むことができる。【知力】3以上のキャラクターだけが気合比べに参加でき、また参加者はお互いに視覚で知覚できていなければならない。君は遭遇ごとに2回以上の気合比べを挑もうと試みすることはできない。

君が気合比べを挑んだ時(通常は冷たい鋼のごとき凝視を相手と交わすことによる)、君の敵対者は3つの選択肢の内の1つをもって対応することができる。

**降参する：**相手は戦闘の最初のラウンドにおいてイニシアチヴ判定への-2ペナルティと君に対する攻撃ロールへの-1ペナルティを被る。

**挑戦を無視する：**相手が気合を比べ合おうという君の挑戦を無視した場合、難易度15の〈威圧〉判定を行なうこと。成功した場合、君は1ラウンドの間その相手に対する攻撃ロールに+1士気ボーナスを得る。

**参加する：**君および君の選択した敵の双方は〈威圧〉判定を行わなければならない。結果が上回った方のキャラクターは敗者に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+1士気ボーナスを得、また敗者は勝者に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに-1ペナルティを被る。結果が互角であった場合、どちらのキャラクターも一切利益を得ることはない。これらのボーナスとペナルティはその遭遇の間ずっと持続する。

**アクション：**なし。気合比べを挑む行為にはいかなるアクションも必要なく、またイニシアチヴがロールされる前に発生する。

**再挑戦：**不可。ただし君は24時間が経過した後で同じ目標に対し2度目の気合比べを挑むことができる。

**特殊：**君が《不安を誘う静謐》特技を修得している場合、君は気合比べに参加する時〈威圧〉の代わりに〈精神集中〉を使用することができる。

### 〈知識：地域〉(【知力】；修得時のみ)

君は〈知識：地域〉技能を使用して様々な武術の使い手や流儀についての質問に答えられる。例えば、君は〈知識：地域〉を試みてある特定の武術流派を実践していることで知られている修道会やソードセイジ道場を識別したり、ある特定の流派の哲学や伝授する修練についての基本的な事柄を思い出したり、有名な武術家の冒険談や偉業を思い出したりすることができる。

### 〈武勇伝〉(【知力】、訓練時のみ)

君はこの技能を使用して始動されるやすぐに武技を識別することができる。

**判定：**君は戦闘員によって使用された武技や流派を識別することができる。さまざまな出来事に関連した〈武勇伝〉判定についての難易度は下記に要約する。

#### 難易度

#### 出来事

10+ 武技レベル

君が視覚で知覚できる誰かによって始動された武技の識別。アクションは不要。再挑戦不可。

10+ 武技レベル

秘伝書に記された武技の識別。1日1回挑戦可能。1回の全ラウンド・アクションが必要。

20+ 目標の伝承者レベル

少なくとも1つの武技を始動するところを見ることによってある特定のクリーチャーが修得している全ての流派を識別する。アクションは不要。対象が別の武技を始動した場合にのみ再挑戦可能。

**アクション：**さまざま。上述の通り。

**再挑戦：**上記を参照のこと。

**特殊：**ソードセイジは自分が流派専念している流派の武技に絡んだ〈武勇伝〉判定に+2ボーナスを得る。

## 新たな特技

特技とはあらゆる戦士の優れた戦闘能力の根幹をなすものであり、武芸者もまた例外ではない。下記の特技は9つの武術流派によって具現された教えと能力を拡充している。この章のそれ以外の特技は、キャラクターたちがウォーブレード、クルセイダー、ソードセイジとしてレベルを得ることなしに武技を利用できるようにするものだ。

### 《アイアン・ハートのオーラ》 Ironheart Aura

君の精神力の強さと武術の鍛錬は君の周囲の者を鼓舞する。

**前提条件：**アイアン・ハートの構え1つ

**利益：**君が任意のアイアン・ハートの構えをとっている間、隣接する仲間たちはセーヴィング・スローに+2 士気ボーナスを得る。

### 《構え追加》 Martial Stance

君はある流派の基礎を体得したことがあり、それ故に君は今やその流派の構えを体得することができるのだ。

**前提条件：**武技1つ

**利益：**この特技を修得する時、君は自分が既に少なくとも1つの武技を修得している1つの流派から任意の構えを選ぶことができる。君はその構えの通常的前提条件を満たしていなければならない。この武技を使用する上での君の伝承者レベルは、君の武芸者クラスにおけるレベル(あれば)+それ以外のクラスにおける君のレベルの1/2である。

**特殊：**君はこの特技を複数回修得できる。この特技を再度修得する時、君は新たな構え1つについての知識を得る。君は最初に選んだものと同じ流派から構えを選択する必要はないが、選択した構えの流派から少なくとも1つの武技を修得していなければならない。

**特殊：**ファイターは《構え追加》をファイター・ボーナス特技として選ぶことができる。

### 《機会移動》 Evasive Reflex

相手が戦闘中君にきっかけを与えた時に何をすべきか、君は心得ている。静かに位置を変えるのだ。

**前提条件：**【敏捷力】13

**利益：**相手が君に機会攻撃を行なうチャンスを与えた時、君は代わりに5フィート・ステップを即座に行なうことができる。

**特殊：**《機会移動》は特技、上級クラス、それ以外の特殊能力の条件を満たすかどうかを判断する用途において《迎え討ち》の代わりに用いることができる。君はこの特技と《迎え討ち》の両方を修得することができる。

### 《高位素手打撃》 Superior Unarmed Strike

君の素手打撃はますます致命的なものとなり、君は敵の最も脆い部位に攻撃を加えることができる。

**前提条件：**《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+3

**利益：**君は下記の表に示された通りに素手打撃でより多くのダメージを与える。

キャラクター・レベル	素手ダメージ
3	1d4
4-7	1d6
8-11	1d8
12-15	1d10
16-20	2d6

**特殊：**君がモンクである場合、君は代わりに4レベル高いモンクであるかのように素手ダメージを与える。

### 《サイオニック武技復旧》[サイオニック] Psychic Renewal

君の精神力の強さとサイオニック能力は、自分の精神を戦闘に集中させ、最も破壊的な武技をより頻繁に使用することを可能とする。

**利益：**1回の即行アクションとして、君はサイオニック集束を消費しその武技のレベルに等しいパワー・ポイントを費やすことにより、消費した任意の武技を復旧させることができる。

### 《シャドウ・ハンドの悪戯者》 Shadow Trickster

シャドウ・ハンド流派の体得により君は影を素材として幻術呪文を増幅せしめる。

**前提条件：**術者レベル1以上、シャドウ・ハンドの攻撃技1つ

**利益：**シャドウ・ハンドの構えをとっている間、君が発動する幻術呪文のセーブ難易度は2上昇する。

君はまた急所攻撃または急襲攻撃(『冒険者大全』P.19のニンジャのクラスの解説を参照のこと)を行なう時か目標を挟撃している時のダメージ・ロールにも+2 ボーナスを得る。

### 《シャドウ・ハンドの刃》 Shadow Blade

シャドウ・ハンド流派の訓練課程において、君は生来の機敏さと速度を利用して特定の武器を用いた攻撃を増幅する術を学んだ。

**前提条件：**シャドウ・ハンドの構え1つ

**利益：**シャドウ・ハンドの構えをとり、この流派の推奨武器の内の1つを用いて攻撃している間、君はその武器を用いて行なわれた攻撃による近接攻撃ダメージへのボーナスとして【敏捷力】修正を加えることができる。

**特殊：**《シャドウ・ハンドの刃》は特技、上級クラス、それ以外の特殊能力の条件を満たすかどうかを判断する用途において《武器の妙技》の代わりに用いることができる。この代替は、君が通常であれば全ての妙技向きの武器(《武器の妙技》の解説に記述されているもの)に適用されるような利益を得ることができる場合、その代わりにシャドウ・ハンド流派の推奨武器にしか適用できないこととなる。

### 《準備済武技追加》 Extra Readied Maneuver

君は崇高なる道を歩む門徒の中でも並外れて洞察力に富んでおり、それ故に君は使用する為に多くの武技を準備しておくことが容易であることに気付いた。

**前提条件：**ソードセイジ1レベル以上

**利益：**ソードセイジのクラス・レベルによって君が準備することのできる武技数を1上昇させること。例えば、5レベル・ソードセイジは通常6つの武技を準備することができる。この特技があれば、彼女は7つ準備することができる。

**特殊：**君はこの特技を1度しか修得できない。

### 《信仰の精神》[信仰] Divine Spirit

ディヴオーテッド・スピリット流派の情熱と献身は、信仰のパワーに寄せる君の狂信的忠誠と結びついて、君を霊的エネルギーの源と成さしめる。瞬間的に集中するだけで、君はパワーを導き入れて自分の戦闘能力を強化することができる。

**前提条件：**アンデッドを退散/威伏する能力、ディヴオーテッド・スピリットの構え1つ

**利益：**ディヴォーテッド・スピリットの構えをとっている間、君は1回の割り込みアクションとしてアンデッド退散/威伏回数1回分を消費して自分のヒット・ポイントを[3+【魅力】修正(あれば)](最低1)に等しいポイント分回復させることができる。

### 《神授武技追加》 Extra Granted Maneuver

君はとりわけ信心深い洞察力に優れており、現在授けられている武技を他のクルセイダーよりもうまく制御することができる。

**前提条件：**クルセイダー1レベル以上

**利益：**君は準備済武技を1つ多く授けられた状態で各々の遭遇を開始する。この武技は消費された武技が復旧した後で新たに一組の神授武技を決定する時にも適用される。例えば、5レベル・クルセイダーの場合、君は通常であれば5つの準備済武技の内の2つを授けられた状態で遭遇を開始するか消費された武技を復旧し終え、残りの3つは控えとなる。この特技があれば、5つの準備済武技の内の3つを授けられ、2つだけが控えとなる。当然のごとく、この利益は君に戦闘開始早々より多くの武技を選択肢として提供する。

**特殊：**君はこの特技を1度しか修得できない。

### 《迅速なる強襲》 Rapid Assault

君の戦闘スタイルは速やかで強力な一打をもって敵を倒すことを重視している。

**前提条件：**基本攻撃ボーナス+1

**利益：**戦闘の最初のラウンドにおいて、君の近接攻撃は追加で1d6ポイントのダメージを与える。

### 《ストーン・ドラゴンの生命力》 Stone Power

ストーン・ドラゴン流派の理念は君に自分のありのままの筋力を攻撃に集約させる方法を伝授した。

**前提条件：**【筋力】13、ストーン・ドラゴンの武技1つ

**利益：**攻撃アクションか全力攻撃アクションを使用するか、近接攻撃でストーン・ドラゴンの攻撃技を始動する時、君は攻撃ロールに-5までのペナルティを被ることができる。この数値は君の基本攻撃ボーナスを超えてはならない。君は攻撃ロールから差し引いた値の2倍分に等しい一時的ヒット・ポイントを得る(最大で+10 h p まで)。この一時的ヒット・ポイントは君の次のターンの開始時まで持続する。

**特殊：**《ストーン・ドラゴンの生命力》は特技、上級クラス、それ以外の特殊能力の条件を満たすかどうかを判断する用途において《強打》の代わりに用いることができる。君はこの特技と《強打》の両方を修得することができる。

### 《セッティング・サン式素手攻撃》 Falling Sun Attack

セッティング・サン流派は君に相手の筋力を弱点に変じさせる方法を伝授する。君は相手の体の朦朧化打撃を繰り出すに適切な箇所を精確に識別することができる。

**前提条件：**《朦朧化打撃》、セッティング・サンの攻撃技1つ

**利益：**君は素手打撃を用いて繰り出される任意のセッティング・サンの攻撃技を朦朧化打撃でもあるものとして宣言することができる。加えて、朦朧化打撃のセーブ難易度を1、セッティング・サンの攻撃技のセーブ難易度を1、増加させること。この特技の使用は君の朦朧化打撃の1日の使用回数を1回分消費する。

### 《即時集束》[サイオニック] Instant Clarity

君は瞬間的に思考するだけで自分のサイオニック能力を集束させられるような要点に集中を凝らしていく。

**前提条件：**《精神集中》7ランク

**利益：**君は攻撃武技の始動に成功した後で1回の即行アクションを消費することによりサイオニック集束を得ることができる。君はこの能力を1日3回使用することができる。

**通常：**この特技を持たないキャラクターはサイオニック集束を得るために1回の全ラウンド・アクションを消費しなければならない。

**特殊：**《即時集束》は特技、上級クラス、それ以外の特殊能力の条件を満たすかどうかを判断する用途において《サイオニック瞑想》(『サイオニクス・ハンドブック』を参照のこと)の代わりに用いることができる。君はこの特技と《サイオニック瞑想》の両方を修得することができる。

### 《即時武技復旧》 Sudden Recovery

君は武技を使用した後で瞬時に自分の集中力、バランス、個人的エネルギーを取り戻すことができる。

**前提条件：**武技1つ

**利益：**1日1回、1回の即行アクションとして、君は消費した武技1つを瞬時に復旧することができる。この武技は今や再び準備済の状態である。君がクルセイダーである場合、その武技は直ちに授けられもする。

### 《タイガー・クローの血脈》 Tiger Blooded

タイガー・クロー流派は門下生に野獣の荒々しい野性を真似る術を伝授する。君が動物の姿をとるか、少なくとも荒れ狂う動物的な状態に身をやつす時、君は卓越した筋力と正確さで攻撃を加える。

**前提条件：**激怒能力またはシフティング(『エペロン・ワールドガイド』収録のシフター能力やブラッドクロー・マスター上級クラスのクラスの特徴など；P.96を参照のこと)または自然の化身、タイガー・クローの武技1つ

**利益：**君が激怒状態かシフティング中か動物の姿に化身している間、君は自分がタイガー・クローの攻撃技を命中させた、サイズ分類が自分以下のクリーチャー1体を、そのクリーチャーが頑健セーブ(難易度10+君のキャラクター・レベルの1/2+【筋力】修正)に成功しない限り、5フィート後退させる試みを行うことができる。この移動は機会攻撃を誘発しない。

### 《ディヴォーテッド・スピリットの堅砦》 Devoted Bulwark

大義への断固たる献身とディヴォーテッド・スピリットの鍛錬により、君は敵の圧倒的な攻撃にさらされていてさえもしっかりと大地に足をすえることができる。

**前提条件：**ディヴォーテッド・スピリットの武技1つ

**利益：**敵が近接攻撃で君にダメージを与えた場合、君の次のターンの開始時まで、君はACへの+1士気ボーナスを得る。

### 《デザート・ウインドの炎》 Desert Fire

デザート・ウインドのパワーが君から溢れ出し、そして君はデザート・ウインドの攻撃技に導き入れることのできる、熱風と飛砂の内に潜むパワーを見いだす。

**前提条件：**デザート・ウインドの攻撃技1つ

**利益：**同一ラウンドにおいてデザート・ウインドの攻撃技を使用する前に君が元の位置から少なくとも10フィート向こうへ移動する場合、その攻撃技は追加で1d6ポイントのダメージを与える。

### 《デザート・ウインド式回避》 Desert Wind Dodge

デザート・ウインド流派における君の鍛錬は、猛烈なシロッコ(強熱風)のごとく戦場中を舞うことを可能とする。



**前提条件：**【敏捷力】13、デザート・ウインドの武技1つ

**利益：**君が元の位置から少なくとも10フィート移動する場合、君はACに+1回避ボーナスを得、またシミター、スピア、ファルシオン、ライト・ピック、ライト・メイスを用いて行なう攻撃は追加で1ポイントの[火]ダメージを与える。この利益は君の次のターンの開始時まで持続する。

**特殊：**《デザート・ウインド式回避》は特技、上級クラス、それ以外の特殊能力の条件を満たすかどうかを判断する用途において《回避》の代わりに用いることができる。《デザート・ウインド式回避》を修得する時点で既に《回避》を修得している場合、君は《回避》を失う代わりに新たな特技を得ることにしてもよい。君は新たな特技の前提条件を満たしていなければならない。

## 《二段蹴り》 Snap Kick

君は素手戦闘の技能を磨き続けており、それ故に君は素手打撃を用いてより大きなダメージを与えることができる。

**前提条件：**《素手打撃強化》、基本攻撃ボーナス+6

**利益：**1つ以上の近接武器を用いて(通常の攻撃、全力攻撃、そして攻撃技をも含めた)近接攻撃を行なう時、君は最も高い攻撃ボーナスで1回の追加攻撃を行うことができる。この攻撃は君の基本素手攻撃ダメージ+【筋力】ボーナスの1/2のダメージを与える素手攻撃である。君はこのラウンドに行なう全ての攻撃ロールに-2ペナルティを被る。

## 《抜刀トランス》 Blade Meditation

君は自分が修行した流派についての洞察力を授ける瞑想を修得した。

**前提条件：**〈精神集中〉1ランク、基本攻撃ボーナス+4、任意の流派から武技1つ

**利益：**君がこの特技を修得する時、流派を1つ選択すること。君は攻撃戦闘武技を使用する時に選択した流派の推奨武器全てについてダメージ・ロールに+1ボーナスを得、さらに加えてその流派の最重要技能を用いる判定に+2ボーナスを得る。君が繰り出す選択した流派の武技のセーブ難易度は、セーブ難易度があるものであれば、1上昇する。

各流派の適性武器と最重要技能は下記の通り。

アイアン・ハート：ツーブレード・ソード、ドワーヴン・ウォーアックス、バスタード・ソード、ロングソード；〈平衡感覚〉

シャドウ・ハンド：サイ、シャンガム、ショート・ソード、素手打撃、スパイク・チェーン、ダガー；〈隠れ身〉

ストーン・ドラゴン：グレートアックス、グレートソード、素手打撃、ヘビー・メイス；〈平衡感覚〉

セッティング・サン：クォータースタッフ、ショート・ソード、素手打撃、ヌンチャク；〈真意看破〉

タイガー・クロー：カマ、ククリ、グレートアックス、素手打撃、爪攻撃、ハンドアックス；〈跳躍〉

ダイヤモンド・マインド：ショート・ソード、トライデント、バスタード・ソード(カタナ)、レイピア；〈精神集中〉

ディヴォーテッド・スピリット：グレートクラブ、ファルシオン、モーラ\*、ロングソード；〈威圧〉

デザート・ウインド：シミター、スピア、ファルシオン、ライト・ピック、ライト・メイス；〈軽業〉

ホワイ・レイヴン：ウォーハンマー、グレートソード、バトルアックス、ハルバード、ロングソード；〈交渉〉

**特殊：**ファイターは《抜刀トランス》をファイター・ボーナス特技として選ぶことができる。

\*：『戦士大全』に収録

## 《秘伝書作成》 [アイテム作成] Scribe Martial Script

君は秘伝書——君が自らの武道のパワーと技能を注ぎ込んだ

小さな紙片——を作成する秘技を知っている。君が作成した秘伝書の使用者は君が修得している武技を使用する能力を得る。

**前提条件：**クルセイダーまたはソードセイジ1レベル以上

**利益：**君は自分が修得している任意の武技についての知識を秘伝書(『秘伝書』、P.147を参照のこと)の中に注ぎ込むことができる。秘伝書の市価は伝承者レベル×武技レベル×50gpに等しい。君はこの市価の1/25の経験点を費やし、市価の1/2の費用がかかる原材料を消費しなければならない。1冊の秘伝書を作成するには、その市価1,000gpにつき1日かかる。

ポジションや巻物と同様に、秘伝書は1回しか使用することができない。

## 《不安を誘う静謐》 Unnerving Calm

君は自分自身の精神のただ中で敵を打ち負かす秘技を修得している。敵が君と目を合わせた時、彼らは静謐のみを見出し、自分たちに確実な死が待ち受けていることを理解する。

**前提条件：**〈精神集中〉1ランク、ダイヤモンド・マインドの攻撃技1つ

**利益：**気合比べ(P.27を参照のこと)を行なう時に君は〈威圧〉技能の代わりに〈精神集中〉技能を使用することができる。君は気合比べを解決する為に行う技能判定に+4ボーナスを得る。敵が君の挑戦を無視することを選択した場合、君は1ラウンドの間その相手に対する攻撃ロールに+2士気ボーナスを得る。

**通常：**気合比べの解決には〈威圧〉技能が要求される。君は自分の挑戦を無視した相手に対する攻撃ロールに+1士気ボーナスを得る。

## 《武技準備時間短縮》 Adaptive Style

わずかの間瞑想するだけで、君は自分が現在直面している脅威に合わせて武技と戦術を切り換えることができる。

**前提条件：**ウォーブレードまたはクルセイダーまたはソードセイジ1レベル以上

**利益：**君は1回の全ラウンド・アクションを行なうことでいつでも準備済武技を変更することができる。君がクルセイダーならば、現在の神授武技は失われ、その日の武技をちょうどそのように準備してあったかのように新たな神授武技を得る。

**通常：**君はそうする為5分間を費やすだけで武技を変更することができる。

## 《武技追加》 Martial Study

流派の基本を修めることにより、君は自分の気を集束させる術を学び、武技の使用に必要とされる型を完成させた。結果として、君は戦闘武技の使用法を修得する。

**利益：**この特技を修得する時、君は武技の流派——デザート・ウインドなど——を選択しなければならない。選択した流派の最重要技能は君の(現在および未来の)全てのクラスにおいてクラス技能となる。

選択した流派から君が前提条件を満たしている任意の武技を選ぶこと。君が武芸者クラスのレベルを持っている場合、この武技は君の修得武技の1つとなる。君が武芸者クラスのレベルを持っていない場合、君はこの武技を遭遇ごとに1回、キャラクター・レベルの1/2に等しい伝承者レベルを持つ武芸者として使用することができる。この特技を修得した時には武芸者クラスのレベルを持っていなかったものの、君が後に修得武技を授けるクラス(訳注：主として上級クラスなど)のレベルを得た場合、これらの新たな武技は遭遇ごとに1回しか使用することができず、また復旧する手段も無い。君が後に武芸者クラス(ウォーブレード、クルセイダー、ソードセイジ)のレベルを得た場合、君はそれらのクラス・レベルを得た結果として獲得した武技復旧手段を使用するが、(この特技や上級クラスのレベルを通じて得た)それ以前に修得した武技には復旧手段が無い。

この特技を通じて獲得した武技は、君がウォーブレードやクルセイダー、ソードセイジであっても、異なる武技と入れ替えることはできない(レベルの上昇に伴う武技の交換についての詳

細は第1章を参照のこと)。いったん君がこの特技を用いて武技を選択してしまったら、君はそれを変更することができない。

**特殊：**君はこの特技を3回まで修得することができる。2回目以降この特技を修得するたびに、君は2つの利益の内の1つを得る。君は上述の通りに新たな流派を選択してその流派の武技1つを得、その流派の最重要技能をクラス技能とすることができる。もう一つの方法として、君は自分が既にこの特技を手段として利用可能となったことのある流派から武技1つを選択することができる。どちらの場合も、君はその武技の前提条件を満たしていなければならない。

**特殊：**ファイターは《武技追加》をファイター・ボーナス特技として選ぶことができる。

### 《復旧合わせの回復》 Vital Recovery

より多くの武技を執行する為の準備は、君に迅き風を捕らえる機会を与え、戦いのさなかに負ったダメージを癒す。

**前提条件：**武技2つ

**利益：**消費した武技を1つ以上復旧させる時、君は[3+1/キャラクター・レベル]ポイントのダメージを回復する。君はこの利益を遭遇ごとに1度しか得ることができない。

### 《報復の打撃》 Avenging Strike

君の意志の強さと強い正義感は敵に一撃を加えることを可能にする。

**前提条件：**いずれかの善属性

**利益：**1回の即行アクションとして、君は信仰のパワーと自分が行なう1回の攻撃を強化する為のエネルギーとを導き入れることができる。君は悪の副種別を持つ来訪者1体に対して行う次の近接攻撃において攻撃ロールとダメージ・ロールに【魅力】ボーナス(あれば)に等しいボーナスを得る。君はこの能力を1日に君の【魅力】ボーナスに等しい回数(最低1)使用することができる。

### 《ホワイ・レイヴン称揚歌》 Song of the White Raven

ホワイ・レイヴン流派は君の仲間たちの心の内に眠る献身と情熱をかき立てる方法を教示する。そういった教えは君の音楽能力を増幅し向上させることができる。

**前提条件：**呪歌(勇気鼓舞の呪歌)、ホワイ・レイヴンの武技1つ

**利益：**ホワイ・レイヴンの構えをとっている間、君は1回の即行アクションとして呪歌能力を起動して勇気鼓舞の呪歌を使用することができる。君のクルセイダー/ウォーブレードのレベルは勇気鼓舞の呪歌能力によって授けられるボーナスを決定する際にバードのレベルと累積する。

### 《ホワイ・レイヴン式防御陣》 White Raven Defense

ホワイ・レイヴン流派は君に戦闘の混沌のただ中で光り輝く希望と忍耐の灯火を照らし上げる術を伝授した。仲間たちを救うのみならず、君は彼らの力と支援をも引き出すのだ。

**前提条件：**ホワイ・レイヴンの構え1つ

**利益：**ホワイ・レイヴンの構えをとり、少なくとも1体の仲間と隣接している時、君はACへの+1ボーナスを得る。その上さらに、君がホワイ・レイヴン流派の推奨武器の内の1つを構えている時、君に隣接している仲間はそれぞれACへの+1ボーナスを得る。これらのボーナスは君が立ちすくみ状態である時には適用されない。

## 戦術特技

[戦術]の補足説明がついた特技によって、キャラクターは数々の強力な攻撃を行なえるようになる。

もし君がこの戦術特技を持っているキャラクターをプレイしているなら、その特技によって行なえる戦闘術を準備し、その行動を管理するのは君の義務だ。DMに対して君が戦闘術を試みようとしていることを簡潔に伝えるというのはいい考えだ。

戦術特技の中には、“最初のラウンド”、“次のラウンド”などのようにして説明されているものもある。こうした説明はその戦闘術を行なうタイミングについて述べたものであり、その戦闘全体でのタイミングについて述べているのではない。例えば君は戦闘術を開始するために、その戦闘の第1ラウンドに《攻防一体》特技を使わなければならないというわけではないのだ。戦術を行なうことについて言えば、君が《攻防一体》を使用したラウンドが“最初のラウンド”とみなされるわけである。

### 《嵐番の闘士》[戦術] Stormguard Warrior

《嵐番の闘士》特技は君がアイアン・ハート門派の門下生として使用するであろうものよりもずっと高度な数々の戦術や技術を包含している。

**前提条件：**アイアン・ハートの推奨武器(ツブレード・ソード、ドワーヴン・ウォーアックス、バスタード・ソード、ロングソード)1つの習熟、《アイアン・ハートのオーラ》、基本攻撃ボーナス+6、アイアン・ハートの武技2つ

**利益：**《嵐番の闘士》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**嵐との接触：**この戦闘術を使用するには、君は1体の相手に対して可能な1回以上の機会攻撃の実行を差し控えなければならない。君の次のターンにおいて、君は自分が同じ相手に対して実行を差し控えた攻撃ごとに攻撃ロールとダメージ・ロールに+4ボーナスを得る。君は自分が前のラウンドにおいて機会攻撃の実行を差し控えた相手に対してのみこのボーナスを得る。

**戦闘リズム：**この戦闘術を使用するにあたって、君は1体の相手に対して通常の近接攻撃の代わりに近接接触攻撃を行うことを選択できる。これらの接触攻撃は一切ダメージを与えない。命中した近接接触攻撃ごとに、君は自分の次のターンにおいてその同じ敵に対する近接攻撃ダメージ・ロールに+5ボーナスを得る。

**対軍戦闘：**この戦闘術を使用するには、君は近接攻撃かアイアン・ハートの攻撃技を用いて自分のターンに少なくとも2体の異なる敵にダメージを与えなければならない。君の次のターンにおいて、君が防御的戦闘を行なうか(君が修得している場合)《攻防一体》を用いて攻撃ロールへの-4ペナルティを被っている場合、君は前のターンの間に近接攻撃かアイアン・ハートの攻撃技を用いて自分がダメージを与えた敵に対する攻撃ロールに+2ボーナスを得る。

### 《彼方の地平線》[戦術] Distant Horizon

セッティング・サンの伝承者は時として彼方の地平線戦闘態勢を築く為の一連の戦闘武技を学ぶ。この態勢は君に相手の現時点の、そして将来の、弱点を見抜く方法を教える。たった今加えられた一打は君の次の一斉攻撃に対する相手の防御を崩し去る。

**前提条件：**【知力】13、《セッティング・サン式素手攻撃》、基本攻撃ボーナス+6、セッティング・サンの武技2つ

**利益：**《彼方の地平線》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**続く重圧：**この戦闘術を使用するには、君は突き飛ばし攻撃やセッティング・サンの攻撃技を用いて相手を少なくとも5フィート移動させなければならない。君の次のターンにおいて、君はその敵に対して行なう任意の【筋力】判定、【敏捷力】判定、組みつき判定に+4ボーナスを得る。

**形勢逆転：**この戦闘術を使用するには、敵1体が君に突撃し、突撃攻撃を外すか、(おそらくは君が武技を使用した為に)攻撃を試みることができなくならなければならない。君の次のターンにおいて、君はその敵に対して、たとえ君が5フィートを超えて移動することができない場合であっても、突撃攻撃を行なうことができる。君はまたその敵に対して、たとえ一直線に突撃できない場合であっても、突撃攻撃を行なうことができる。

**持続的弱点：**この戦闘術を使用するには、君は自分が挟撃している敵1体に自分のターンにおいて少なくとも2回の近接攻撃を命中させなければならない。君の次のターンにおいて、1回の標準アクションとして、君は-2のペナルティを被って敵に対し1回の近接攻撃を行なうことができる。この攻撃が命中した場合、次の1分間、敵は自分に命中した近接攻撃ごとに追加で1ポイントのダメージを受ける。

### 《刈り取る鉤爪》[戦術] Reaping Talons

タイガー・クロール流派の推奨武器を手に戦う時、君は二刀流の利益を最大限に高める数々の戦闘術を使用することができる。**前提条件：**《二刀流》、基本攻撃ボーナス+6、タイガー・クロールの武技2つ

**利益：**《刈り取る鉤爪》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**対集中攻撃戦法：**この戦闘術を使用するには、君は防御的戦闘を行なうか、防御専念アクションを使用するか、《攻防一体》特技を使用して攻撃ロールへの-3ペナルティの代償にACへの+3ボーナスを得ていなければならない。君はまたタイガー・クロール流派の任意の推奨武器2つを構えていなければならない。また5フィートを超えて移動してはならない。君が上記のアクションを行なった後で君に攻撃したそれぞれの相手について記録しておくこと。君の次のターンにおいて、1回の全ラウンド・アクションとして、君は前のラウンドで君に攻撃したそれぞれの相手に対して1回ずつ、君の最も高い攻撃ボーナスで近接攻撃を行なうことができる。君はこの戦闘術を用いて攻撃する敵をやはり機会攻撃範囲内に収めていなければならない。

**追いつめられし捕食獣：**この戦闘術を使用するには、君はそれぞれタイガー・クロール流派の推奨する片手武器または軽い武器(カマ、ククリ、素手打撃、爪攻撃、ハンドアックス)の内の1つを使用した2回の攻撃を敵に命中させなければならない。君の次のターンにおいて、君はこの敵に対して、自分を機会攻撃範囲内に収めている相手ごとに、攻撃ロールへの+2ボーナスを得る。

**鉤爪の盾：**この戦闘術を使用するには、君はそれぞれタイガー・クロール流派の推奨する片手武器または軽い武器(カマ、ククリ、素手打撃、爪攻撃、ハンドアックス)の内の1つを使用した2回の攻撃を敵に命中させなければならない。君の次のターンにおいて、君が防御的戦闘を行なうか防御専念アクションを使用する場合、君はその敵に対して(上記のアクションによって授けられる通常のACボーナスに加えて)ACに+2盾ボーナスを得る。

### 《暗がりのカミソリ》[戦術] Gloom Razor

シャドウ・ハンド流派の教えは、君が敵を混乱させることを可能にした。君の攻撃と受け流しは影の要素を注ぎ込まれている。慎重な訓練と規律を通じて、君は自分の気を利用して自分の影の如き本質をもって敵の戦闘能力を抑制する術を学んだ。**前提条件：**隠れ身>9ランク、《シャドウ・ハンドの刃》、基本攻撃ボーナス+6、シャドウ・ハンドの武技2つ

**利益：**《暗がりのカミソリ》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**消え残る暗影：**この戦闘術を使用するには、相手が視認困難によって君への攻撃を外していなければならない。君の次のターンにおいて、君は1回の即行アクションとして敵の〈視認〉判定との対抗〈隠れ身〉判定を行なうことができる。この判定に成功した場合、君はその敵に対して自分のターンの終了時までイン



ヴィジビリティ呪文の利益を得る。

**うつろう影：**この戦闘術を使用するには、君は近接攻撃で敵1体にダメージを与え、また自分のターンの間に少なくとも10フィート移動しなければならない。君の次のターンにおいて、君はその敵をそのラウンドで君が行なう最初の近接攻撃に対し立ちすくみ状態であるものとして扱う。

**影すべり：**この戦闘術を使用するには、君は自分が挟撃している1体の相手に近接攻撃を行なって成功しなければならない。君の次のターンにおいて、君が敵に隣接している場合、君は難易度20の<軽業>判定を行なうことができる。この判定に成功した場合、1回のフリー・アクションとして、君はどの相手からも機会攻撃を誘発することなしに、相手に隣接する任意のマス目に移動することができる。

### 《信仰に揺ぎ無し》[戦術] Faith Unswerving

ディヴォーテッド・スピリットの伝承者は、大義への自分の狂信と献身はほとんどどんなことでも最後までやり通すに十分なものである、ということを知っている。この戦術特技は君がこの蓄えられたエネルギーを利用することを可能にする。敵が君を傷つければ、君はより手ごわい敵と化す。

**前提条件：**《ディヴォーテッド・スピリットの堅誓》、基本攻撃ボーナス+6、ディヴォーテッド・スピリットの武技2つ

**利益：**《信仰に揺ぎ無し》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**重圧維持：**この戦闘術を使用するには、君は敵1体に対して突撃攻撃を行わなければならない。攻撃を命中させた場合、君の次のターンが開始する前であればいつでも、君は1回の割り込みアクションとして、その敵が移動した直後に自分の移動速度分を上限として、その目標に隣接して移動を終了するまでの間、移動することができる。

**一人はチームの為に：**この戦闘術を使用するには、君は1体の相手に近接攻撃を命中させなければならない。君の次のターンが開始する前であればいつでも、君は1回の割り込みアクションとして、その相手によって行なわれた近接攻撃を、彼が君の仲間の1体を目標とした場合に、遮ることができる。君はこの能力を使用する際にその仲間に隣接していなければならない、また君は敵の攻撃ロールの結果を知る前にこの能力の使用を決めなければならない。その攻撃が仲間に命中した場合、d20をロールしてその結果に君のACを加えること。このロールの結果が相手の攻撃結果を上回った場合、たとえその攻撃ロールの結果が通常であれば君に命中させるには十分なものでなかった場合であっても、彼は代わりに君に攻撃を命中させる。

**最期の打撃：**この戦闘術を使用するには、君は自分を0以下のヒット・ポイントに陥れるような攻撃、呪文、能力の対象となっていなければならない。1回の割り込みアクションとして、君は5フィートを上限として移動し、攻撃ロールに+5ボーナスを得て1回の近接攻撃を行なうことができる。君はダメージ・ロールに自分のキャラクター・レベルに等しいボーナスを得る。この攻撃は激しい行動と見なされる。君の攻撃の結果に関わらず、君はやはりこの能力の引き金となった攻撃からダメージを受ける。君はこの割り込みアクションを0以下のヒット・ポイントに陥る前に完了する。

### 《心身合一》[戦術] Perfect Clarity of Mind and Body

ダイヤモンド・マインド流派の体得は、君が他の戦士たちでは使用することに思ひ至りもしないような蓄積された霊的肉体的な力を引き出すことを可能とした。集中力、専念、そして君の内なる才能について高められた自覚を通じて、君は限界以上に自分を駆り立てる。

**前提条件：**《不安を誘う静謐》、基本攻撃ボーナス+6、ダイヤモンド・マインドの武技2つ

**利益：**《心身合一》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**渦巻バネ：**この戦闘術を使用するには、君は防御専念アクションを使用しなければならない、さらに君のターンに5フィートを超えて移動してはならない。君の次のターンにおいて、君は地上移動速度への+30フィートのボーナスと、戦場中を爆発的に駆け抜けることによるACへの+2ボーナスを得る。君はこのラウンドに移動した後で、君が修正を受けた移動速度の2倍分を超えて移動していない場合、1回の攻撃を行なうことができる。

**熟練の精神：**この戦闘術を使用するには、君はまず始めに敵1体を気合比べ(P. 27 参照のこと)で打ち負かさなければならない。君の次のターンにおいて、君はその敵に足払い、フェイント、武器落としてする為に自分が行なう任意のロールに+4士気ボーナスを得る。

**優位確立：**この戦闘術を使用するには、君は1体の相手にダメージを与えるか、足払い武器落としてきていなければならない。君の次のターンにおいて、君は1回のフリー・アクションとして相手に難易度20の<威圧>判定を行なうことができる。この判定に成功した場合、敵は1ラウンドの間攻撃ロールに-2ペナルティを被る。

### 《響き渡る声の司令官》[戦術] Clarion Commander

戦場において、君はごく自然にリーダーとなる。君は命令を発し仲間たちをまとめ上げるが、君はまた彼らの行動を巧みに利用してチームワークという果実をたわわに実らせる術をも学んだ。君が仲間たちと共に敵に攻撃する時、君の努力の成果は破壊的なものとなりうる。

**前提条件：**《ホワイト・レイヴン式防御陣》、基本攻撃ボーナス+6、ホワイト・レイヴンの武技2つ

**利益：**《響き渡る声の司令官》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**続けざまの攻撃：**この戦闘術を使用するには、君は近接攻撃を目標に命中させた後で1回の移動アクションとして難易度20の<交渉>判定を行ない成功させなければならない。君が自分の次のターンにおいて再びその目標に攻撃を命中させた場合、目標は君が選択した仲間1体からの(その者が少なくともそのような攻撃を行なえる位置にいるものと仮定して)機会攻撃を誘発する。

**永続する挟撃：**この戦闘術を使用するには、君は1回の標準アクションとして1体の相手に難易度20の<威圧>判定を行わなければならない。この判定に成功し、さらに君が自分の次のターンにおいて同じ敵に対して近接攻撃を行ない成功した場合、君および君の仲間たちは1分間、その敵は挟撃されているものとして扱うことができる。

**積み重ね：**この戦闘術を使用するには、君は援護アクション(『PHB』、P. 152)を使用して、君および仲間1体が共に機会攻撃範囲内に収めている相手1体に対するその仲間の次の攻撃ロールへのボーナスをその仲間に授けていなければならない。君の仲間が攻撃し、その敵に攻撃を命中させた場合、君はその目標に対して即座に機会攻撃を行なうことができる。君は自分の次のターンが開始する前に君の仲間が敵に攻撃を命中させた場合にこの利益を得る。君は最初に命中した攻撃においてのみ機会攻撃を得る。

### 《御影石のかげら》[戦術] Shards of Granite

偉大なるストーン・ドラゴンの如く、君はありのままの荒々しい腕力を用いて相手の防御越しに叩きのめす。一打ごとに鋼が断ち切れ、骨が粉々となり、肉が切り裂かれる。君が行なう連続攻撃のそれぞれに、君はより大きな威力を乗せて命中させるのだ。

**前提条件：**《ストーン・ドラゴンの生命力》、基本攻撃ボーナス+6、ストーン・ドラゴンの武技2つ

**利益：**《御影石のかげら》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**粉碎強打：**この戦闘術を使用するには、君はストーン・ドラゴン流派の推奨武器(グレートアックス、グレートソード、素手打撃、ヘビー・メイス)の内の1つを使用して近接攻撃を行ない成功しなければならない、また《ストーン・ドラゴン式強打》特技を使用して攻撃ロールに-5ペナルティを被っていないなければならない。攻撃を命中させた場合、君は目標の硬度(あれば)を無視する。

**臓物さらしの打撃：**この戦闘術を使用するには、君はストーン・ドラゴン流派の推奨武器(グレートアックス、グレートソード、素手打撃、ヘビー・メイス)の内の1つを使用して同一ラウンド中に同じ敵に少なくとも2回攻撃を命中させなければならない。君の次のターンにおいて、君はクリティカル・ヒットとなるかどうか決めるためのロールを行なう時に《ストーン・ドラゴン式強打》によって君が攻撃ロールに被るペナルティを無視する。

**静止不能の猛攻撃：**この戦闘術を使用するには、君はストーン・ドラゴン流派の推奨武器(グレートアックス、グレートソード、素手打撃、ヘビー・メイス)の内の1つを使用して近接攻撃を行ない成功しなければならない、また《ストーン・ドラゴン式強打》特技を使用して攻撃ロールに-5ペナルティを被っていないなければならない。攻撃を命中させた場合、君の次のターンにおけるそのクリーチャーに対しての君の近接攻撃はそのダメージ減少(あれば)を無視する。

## 《焼き焦がす熱風》[戦術] Scorching Sirocco

デザート・ウインドの門下生として、砂漠の熱風の灼熱の猛威は君の意のままである。戦闘では、君はそのパワーを呼び寄せて敵を焼き、自分には速さをもたらす。

**前提条件：**《デザート・ウインド式回避》、基本攻撃ボーナス+6、デザート・ウインドの武技2つ

**利益：**《焼き焦がす熱風》特技は3つの戦闘術の使用を可能にする。

**炎の扇：**この戦闘術を使用するには、君は敵1体に[火]ダメージを与えなければならない。君の次のターンにおいて、君は1回の移動アクションとして難易度20の<跳躍>判定を試みることができる。君はこの能力を使用する際にその目標に隣接していなければならない。君が成功した場合、相手は火がついた状態(『DMG』、P.303)となる。

**炎の刻印：**この戦闘術を使用するには、君はデザート・ウインドの攻撃技を用いて敵1体に[火]ダメージを与えなければならない。君の次のターンにおいて、君はその敵に再度[火]ダメージを与え、さらに難易度20の<呪文学>判定を行なわなければならない。君が成功した場合、炎が目標の全身に燃え広がり、君の仲間たちに1ラウンドの間彼女に対する攻撃ロールへの+2ボーナスを授ける。

**舞い踊る炎：**この戦闘術を使用するには、君は少なくとも10フィート移動し、さらにデザート・ウインドの構えを始動しなければならない。君の次のターンにおいて、君は<軽業>判定に+2ボーナスを得る。君が機会攻撃を誘発せずに済ませる為の<軽業>判定に成功した場合、君が攻撃を誘発させなかった相手は君の周りに渦巻く神秘的な炎の為に1d6ポイントの[火]ダメージを受ける。