

FEATS

Magic of Incarnum

星印(*)付きの特技はファイターのボーナス特技として選択できるものである。

赤字は Web Errata に基づく修正。

インカーナム特技 Incarnum Feats

インカーナム特技はソウルメルドと似ており、君はこれらにエッセンティアを注入してその力を増強することができる。他のほとんどインカーナム系の能力と異なり、キャラクターは各インカーナム特技に対し1日に1回だけしかエッセンティアを注入できない。いったん注入したなら、24 時間が経過するまではそのエッセンティアを他の用途に使用することはできない。

君のエッセンティア・プールがどんなに大きかったとしても、ある1つのソウルメルド、特技、クラスの特徴、魔法のアイテム、その他のエッセンティア受容体に対して注入できるエッセンティアの総量は決められている。Magic of Incarnum の Table2-1 に基づき、君のキャラクター・レベルによってエッセンティア許容量は決定される。

インカーナム特技には、かすかな輝きや白熱といったような明白な視覚的效果が付随してくる。特に記載がない限り、これらの効果が実際の役に立つような照明効果をもたらすことはないし、キャラクターが隠れる能力を妨げることは(そして不可視状態のキャラクターの位置を特定させしてしまうようなことも)ない。

《青空色の憎悪》[インカーナム] Azure Enmity

君は得意な敵にダメージを与える能力を強化するためにインカーナムを利用することができる。この特技にエッセンティアを注入している間に得意な敵を攻撃する時はいつでも、君の瞳は幽かに青い微光がきらめく。

前提条件:【耐久力】13、“得意な敵”のクラスの特徴。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君のあらゆる得意な敵に対する 聞き耳、視認、真意看破、生存、はったり判定に対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。君はまた、そういったクリーチャーに対する武器のダメージ・ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p34*

《青空色の才能》[インカーナム、サイオニック] Azure Talent

インカーナムの魂のエネルギーは君の精神的な能力を高める。

前提条件:【耐久力】13、パワー・ポイント・リザーヴ。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注

入することができる。君は注入したエッセンティアの2倍に等しいボーナス・パワー・ポイントを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

もし君が頭頂部のチャクラにソウルメルドを結束する能力を有しているなら(たとえその時点で君が実際に結束していないとしても) この特技に最低でも 1 ポイントでも注入している限り、さらに追加で 2 ポイントのボーナス・パワー・ポイントを得る。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p34*

《青空色の接触》[インカーナム] Azure Touch

君は治療能力を強化するためにインカーナムを利用することができる。インカーナムを注ぎ込んだ治療のクラスの特徴を使用する時、君の手は明るい青色に光る。

前提条件:【耐久力】13、“癒しの手”か“肉体の完成”のクラスの特徴。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君の“癒しの手”か“肉体の完成”のクラスの特徴によって治療できる回復量を決定するためのクラス・レベルに、注入したエッセンティアに等しい数値が加わる。もし君がこれらの能力を両方とも有しているなら、この利益は両方に適用される。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《青空色の追加 hp》[インカーナム] Azure Toughness

君はインカーナムを使って自らの肉体の活力を活性化することができる。

前提条件:【耐久力】13。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。注入したエッセンティアにつき 3 ポイントの一時的ヒット・ポイントを獲得する。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

特殊:《青空色の追加 hp》は、特技や上級クラス、その他の特殊能力に対して《追加 hp》の代わりとして扱うことができる。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《青空色の退散》[インカーナム] Azure Turning

君はインカーナムで純化した正のエネルギーを使ってアンデッドを打ち倒すことができる。

前提条件:【耐久力】13、“アンデッド退散”のクラスの特徴。

FEATS

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君が退散判定を行う時、君の判定によって退散や破壊されうに十分なほど低い HD しか持たないあらゆるアンデッドは、君が注入したエッセンティア1ポイントにつき1d8ポイントのダメージをも受ける。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《青空色の野生の化身》[インカーナム] Azure Wild Shape

君は野生の化身で変身している間の戦闘能力を強化するためにインカーナムを利用することができる。

前提条件：【耐久力】13、“野生の化身”のクラスの特徴。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。野生の化身で変身している間、肉体武器によるダメージ・ロールに注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《蒼天色の頑健》[インカーナム] Cerulean Fortitude

君はインカーナムを使って健康を害するような効果に抵抗する能力を強化することができる。

前提条件：【耐久力】13。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は頑健セーブに注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《蒼天色の反応》[インカーナム] Cerulean Reflexes

君はインカーナムを使って危険を回避する能力を強化することができる。

前提条件：【耐久力】13。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は反応セーブに注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《蒼天色の意志》[インカーナム] Cerulean Will

君はインカーナムを使って自分自身の精神力を強化することができる。

前提条件：【耐久力】13。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は意志セーブに注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《コバルト色の突撃》[インカーナム] Cobalt Charge

君は突撃する時に圧倒的な攻撃を加えるためにインカーナムを利用することができる。この特技が起動している間に突撃攻撃を行う場合、君の武器は一瞬深い青色に変化する。

前提条件：【耐久力】13。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君はあらゆる突撃攻撃における攻撃ロールとダメージ・ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《コバルト色のクリティカル》[インカーナム]

Cobalt Critical

君は近接武器の攻撃に精神力を集中し、クリティカル・ヒットを与えた時により大きなダメージを与えることができる。

前提条件：【耐久力】13。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君はクリティカル・ヒットになったかどうかを確認するための近接攻撃ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。君はまた、クリティカル・ヒットになった攻撃の近接ダメージ・ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る（この追加ダメージはクリティカル・ヒットによる倍率を掛け合わせる前に加算する）。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《コバルト色の戦闘技術》[インカーナム] Cobalt Expertise

過去、現在、未来の武器の達人の魂のエネルギーを利用することで、君は戦闘技術と専門知識とにより一層熟達する。

前提条件：【耐久力】13、【知力】13、《攻防一体》。

利益：1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は武器落としや、戦闘におけるフェイント、足払い攻撃を成功させるための攻撃ロール、技

FEATS

能判定、能力値判定に対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。君はまた、《攻防一体》を使っている時、ACに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナス(最大でも攻撃ロールに適用したペナルティに等しい数値まで)を得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《コバルト色の強打》[インカーナム] Cobalt Power

過去、現在、未来の武器の野獣のような戦士の魂のエネルギーを利用することで、君は強力な力によって敵を圧倒することができる。

前提条件: 【耐久力】13、【筋力】13、《強打》。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は突き飛ばしや、蹴散らし、武器破壊攻撃を成功させるための攻撃ロール、能力値判定に対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。君はまた、《強打》を使っている時、ダメージ・ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナス(最大でも攻撃ロールに適用したペナルティに等しい数値まで)を得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p37*

《コバルト色の精密性》[インカーナム] Cobalt Precision

君は遠隔攻撃に魂のエネルギーを集中し、クリティカル・ヒットを与えた時により大きなダメージを与えることができる。

前提条件: 【耐久力】13、《近距離射撃》。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君はクリティカル・ヒットになったかどうかを確認するための遠隔攻撃ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。君はクリティカル・ヒットになった攻撃の遠隔ダメージ・ロールに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る(この追加ダメージはクリティカル・ヒットによる倍率を掛け合わせる前に加算する)。これらのボーナスは両方とも 30 フィート以内にいる目標に対してのみ適用される。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p37*

《コバルト色の激怒》[インカーナム] Cobalt Rage

君はインカーナムを利用して激怒能力を強化できる。君がそうする時、君の目の色は深い青色に変ずる。

前提条件: 【耐久力】13、“激怒”のクラスの特徴。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。激怒している間、君は近接ダメージ・ロールと意志セーブに対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p37*

《治癒の魂》[インカーナム] Healing Soul

君はインカーナムの魂のエネルギーを引き出すことで自分の負傷を癒すことができる。

前提条件: 【耐久力】13、治療 1 ランク。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。割り込みアクションとして君は自分自身の負傷を癒すことができる。この能力を 1 回使用する毎に、この特技に注入したエッセンティア 1 ポイントにつき 2hp 回復し、そして君はこの特技を 1 日に注入したエッセンティアに等しい回数だけ使用できる。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

もし君が魂のチャクラにソウルメルドを結束する能力を有しているなら、この能力を使用する毎にこの特技に注入しているエッセンティア 1 ポイントにつき 4hp 回復する。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p38*

《インカーナム呪文形成》[インカーナム] Incarnum Spellshaping

君は自身の呪文発動にインカーナムを注入する能力を得る。

前提条件: 【耐久力】13、1 レベル呪文を発動する能力。

利益: 君のクラスの呪文発動能力に適した(インカーナム)の補足説明のある呪文について(*Magic of Incarnum* の p98 参照)、君はその呪文を準備し、あるいは発動することができる。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p38*

《インディゴ色の打撃》[インカーナム] Indigo Strike

君はインカーナムを利用して、機動戦闘(skirmish)急所攻撃(sneak attack)不意打ち攻撃(sudden strike)によるダメージを強化することができる。

前提条件: 【耐久力】13、機動戦闘(skirmish)あるいは急所攻撃(sneak attack)あるいは不意打ち攻撃(sudden strike)。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は機動戦闘(skirmish)急所攻

FEATS

撃 (sneak attack) 不意打ち攻撃 (sudden strike) のクラスの特徴の攻撃を行う時、ダメージ・ロールに対し、注入したエッセンティアの 2 倍に等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

もし君がこれらのクラスの特徴を複数有していたとしても、このボーナスは 1 回の攻撃に対しては 1 回しか適用されない。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p38*

《濃紺色の増幅》[インカーナム、サイオニック] Midnight Augmentation

君は精神エネルギーではなく、個人的な魂のエネルギーによってサイオニック・パワーを増幅することができる。君が増幅されたパワーを発現するとき、君の額周辺に青黒いエネルギーの環が輝く。

前提条件:【耐久力】13、2 レベル・サイオニック・パワーを発現する能力。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技と君が知っているサイオニック・パワーの中の特定の 1 つにエッセンティアを注入することができる。もしそのパワーを発現する時にサイオニック集束を消費するなら、そのパワーを増幅するためのパワー・ポイント消費量は、注入したエッセンティアに等しい数値だけ減少する。これによって増幅のためのコストを 1 よりも少なくすることはできない。たとえこの特技の通常のエッセンティア許容量の最大値がその値よりも大きいとしても、選択したパワーのレベルよりも多いエッセンティアをこの特技に注入することはできない。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p38*

《濃紺色の回避》[インカーナム] Midnight Dodge

君はインカーナムを利用して攻撃を回避する能力を強化できる。この特技に最低でも 1 ポイントのエッセンティアを注入している限り、君の脚の付け根から足先までは青黒い色に変化する。

前提条件:【耐久力】13、【敏捷力】13。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君のターンの間に 1 体の敵を選択し、その敵による攻撃に対するアーマー・クラスに、注入したエッセンティアに等しい回避ボーナスを得る。君は自分のターンに毎回新たな敵を選択することができる。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

特殊:《濃紺色の回避》は、特技や上級クラス、その他の特殊能力に対して《回避》特技の代わりとして扱うことができる。

→ *Magic of Incarnum.p39*

《濃紺色の呪文修正》[インカーナム] Midnight Metamagic

君はインカーナムを利用して準備した呪文を変化させることができる。そうした呪文を発動する時、君の手は青黒い輝きにきらめく。

前提条件:【耐久力】13、1 レベル呪文を発動する能力、任意の呪文修正特技。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。そして君が知っている呪文修正特技の効果を適用した君の知っている (そして、もし君が呪文を準備するなら、準備した) 1 つ以上の呪文を選択すること。影響を与えるそれぞれの呪文には、その呪文修正特技に必要とされる通常のレベル調整に等しい数値 (最低でも 1 ポイントのエッセンティア) のエッセンティアを注入しなければならない。その呪文を次に発動する時、その呪文はその呪文修正特技の効果を得意にも関わらず、その呪文レベル (そして君が呪文を任意発動できるなら発動時間も) を変化させずに済む。

君はエッセンティアを注入できる範囲であれば望むだけこの特技の効果を適用することができる。君がそれらの呪文修正特技をすべて修得しており、十分な量のエッセンティアを有している限り、異なる呪文に異なる呪文修正特技の効果を適用することもできる。たとえば、君が最低でも 3 ポイントのエッセンティアを注入し、3 ポイント以上のエッセンティア許容量 (*Magic of Incarnum* の Table2-1: Essentia Capacity 参照) を有しており、さらに《呪文威力強化》と《呪文距離延長》の両方の特技を修得していれば、距離延長した呪文に 1 ポイントのエッセンティアを注入し、威力強化した呪文に 2 ポイントのエッセンティアを注入できるのである。いったんエッセンティアを呪文に注入したなら、その呪文を発動するまでその状態が維持され、発動した時点でその分のエッセンティアは君のエッセンティア・プールに戻る。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p39*

《サイカーナムの刃》[インカーナム、サイオニック] Pyscarnum Blade

君は精神と魂のエネルギーの混淆からマインド・ブレードを作り出すことができ、その武器によって強力な打撃を叩き出すことができる。

前提条件:【耐久力】13、マインド・ブレードを作り出す能力。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君が作り出したマインド・ブレードで攻撃する時、サイオニック集束を消費することで、ダメージ・ロールに注入したエッセンティア 1 ポイントにつき 1d6 ポイントの洞察ボーナスを得ることができる。君は攻撃ロールを行う前にこの特技を使用するかどうか決定しなければならない。もし攻撃に失敗しても、君はやはりサイオニック集束を消費してしまう。いったん注入するエッ

FEATS

センティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《サイカーナム結晶》[インカーナム、サイオニック] *Psycarnum Blade*

君のサイクリスタルは、インカーナムの自然の満ち干きを引き出し、魂のエネルギーの入れ物へと導き入れる。

前提条件:【耐久力】13、《サイクリスタル共感》*、エッセンティア・ブール。

利益: サイクリスタルが手の届く範囲にある限り、君は 1 ポイントのボーナス・エッセンティアを獲得する。

**Expanded Psionics Handbook* 参照。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《サファイア色の拳》[インカーナム] *Sapphire Fist*

君はインカーナムを利用して朦朧化打撃の能力を強化することができる。この特技にエッセンティアを注入している間に朦朧化打撃を行う時、君の手は青く燃え上がる炎の輝きのように燃え上がる。

前提条件:【耐久力】13、《朦朧化打撃》。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。あらゆる朦朧化打撃のダメージ・ロールと、朦朧化に対するセーブ難易度に対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《サファイア色の一撃》[インカーナム] *Sapphire Smite*

君はインカーナムを利用して一撃能力を強化できる。君がそうする時、君の目は光り輝く青い宝石と化したかのように閃光を放つ。

前提条件:【耐久力】13、“一撃”能力(“悪を討つ一撃”のクラスの特徴、討つ一撃の領域特典、あるいはその他の類似能力)。

利益: 1 日の始まりのとき、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。その日は、君は注入したエッセンティアに等しい分だけ余分に“討つ一撃”の能力を使用することができる。さらに、君は注入したエッセンティアの 1 ポイント毎に、討つ一撃によるダメージに +1 ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《サファイア色の疾走》[インカーナム] *Sapphire*

Sprint

歴史上の偉大な走者の魂のエネルギーを引き出し、君の肉体にインカーナムを注入して足を速くする。君が疾走する時には、君の足は明るい青の輝きにきらめく。

前提条件:【耐久力】13。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。疾走アクションを行う時、君は移動速度に対し、注入したエッセンティア 1 ポイントにつき +5 フィートの洞察ボーナスを得る。これは疾走に使っている移動形態に関わらず適用される。さらに疾走を継続するための【耐久力】判定(疾走アクションについては、*Player's Handbook* の p144 参照)に対して、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

もし君が足のチャクラにソウルメルドを結末できる能力を有しているなら、疾走中も AC への【敏捷力】ボーナスを失わずに済み、疾走の間に機会攻撃範囲を通り抜けることによって生じるすべての機会攻撃に対する AC に注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《魂の視覚》[インカーナム] *Soulsight*

君は自らの魂を調整して、近くに生きているクリーチャーを感知することができる。この特技を使用している時、君の目は青く冷たく輝く。

前提条件:【耐久力】13、【判断力】13、精神集中 4 ランク。

利益: 1 日に 1 回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。この特技にエッセンティアを注入している間、移動アクションによって生きているクリーチャーの位置を特定することだけができる、限定的な非視覚的感知を獲得することができる。この非視覚的感知の有効距離は注入したエッセンティア 1 ポイントにつき 5 フィートである。この非視覚的感知は君の次のターンの開始時まで持続する。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24 時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

もし君が額のチャクラにソウルメルドを結末する能力を有しているなら、この特技によって得られる非視覚的感知は生きているクリーチャーと生きていないクリーチャーの両方を感知できるようになる。

君は 1 ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p41*

《魂の呪文発動》[インカーナム] *Soulouched Spellcasting*

君の呪文にインカーナムを注入することで、それらの呪文は敵の魔法や呪文抵抗を打ち破る能力が強化される。

前提条件:【耐久力】13。

FEATS

利益: 1日に1回、君はこの特技にエッセンティアを注入することができる。君は解呪判定と呪文抵抗を打ち破るための術者レベル判定に対し、注入したエッセンティアに等しい洞察ボーナスを得る。いったん注入するエッセンティアの総量を決定したなら、24時間の間はその数量を変更することはできず、注入状態が維持される。

君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p41*

信仰特技 Divine Feats

《信仰の魂への接触》[信仰] Divine Soultouch

君は正や負のエネルギーを利用して自分自身にインカーナムを付与できる。

前提条件:【耐久力】13、アンデッド退散/威伏の能力。

利益: 君はフリー・アクションでアンデッド退散/威伏の使用回数1回分を消費し、1ラウンドの間エッセンティア・プールに1ポイントのエッセンティアを得ることができる。この効果の持続時間の間、すべてのソウルメルド、インカーナム特技、その他のエッセンティアで強化される能力について、君のエッセンティア許容量は+1上昇する。君はこの能力を1ラウンドに1回使用できる。

→ *Magic of Incarnum.p37*

サイオニック特技 Psionic Feats

《サイカーナム注入》[サイオニック] Psycarnum Infusion

君の精神の集束を魂のエネルギーの短い爆発に変化させる。

前提条件:【耐久力】13、精神集中 4ランク。

利益: この特技を使用する時、君はサイオニック集束を消費する。君の次のターンの開始時までの間、君のソウルメルドかインカーナム特技、クラスの特徴、その他のインカーナム受容器の中の1つは、その受容器のエッセンティア許容量の最大値のエッセンティアを注入されているかのように扱われる。君はこの効果からボーナス・エッセンティアを得ることはない。

→ *Magic of Incarnum.p40*

モンスター特技 Monstrous Feats

《アンデッドのメルド形成者》[モンスター] Undead Meldshaper

君自身は魂を持たないにも関わらず、君は意志の力だけによってインカーナムを利用する能力を維持している。

前提条件:【知力】3、アンデッドのクリーチャー種別。

利益: 君が形成できるソウルメルドの最大数は【判断力】

の値を使って決定する。もし君がソウルメルドのセーヴの難易度を決定するために【耐久力】値を使わなければならないのであれば、代わりに【判断力】の値を使う。

→ *Magic of Incarnum.p41*

一般特技 General Feats

その他。

《追加エッセンティア》[一般] Bonus Essentia

君は自らに蓄えられたインカーナムをより上手に利用することができる。

前提条件:【耐久力】13、キャラクター・レベル6以上。

利益: 君は1ポイントのエッセンティアを獲得する。もし君がソウルメルドを形成することができるなら、2ポイントのエッセンティアを獲得する。

→ *Magic of Incarnum.p35*

《チャクラ二重化》[一般] Double Chakra

君のチャクラの1つは通常付着できるよりも多くのインカーナムを保持することができるようになる。

前提条件:メルド形成者レベル9以上。

利益: この特技を修得する時、君がソウルメルドを結束することができるチャクラから1つを選択すること。君は形成したソウルメルド2つを、同時にそのチャクラに占有させることが(そして結束させることも)できる。これは2つのチャクラを結束しているものとして数える。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。その効果は累積しない。君がこの特技を修得するたびに、新たなチャクラに対して適用される。

通常: この特技を修得していないなら、それぞれのチャクラは1つのソウルメルドしか占有させたり結束させたりすることはできない。

→ *Magic of Incarnum.p38*

《ソウルメルド許容量増強》[一般] Expanded Soulmeld Capacity

君の魂とインカーナムとの結びつきは、1つのソウルメルドにより多くのエッセンティアを維持できるほどに強いものである。

前提条件:【耐久力】15、メルド形成者レベル1以上。

利益: ソウルメルドを形成する時、君は1つのソウルメルドを選択すること。そのソウルメルドのエッセンティア許容量は+1上昇する(最大でも君の【耐久力】ボーナスまで)。

ソウルメルドを形成する毎に、君はこの特技の利益を受けるソウルメルドを変更することができる。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。この特技を修得する毎に、君はこの利益を追加で1つの形成しているソウルメルドに対して適用できる。この特技の利益を1つのソウルメルドに対して複数適用することはできない。

FEATS

→ *Magic of Incarnum.p38*《インカーナムの心臓》[一般] *Heart of Incarnum*

心臓のチャクラの力を励起することで体力を得られる。

前提条件: 心臓のチャクラにソウルメルドを結束できる能力。

利益: 君はエッセンティア・プールに等しいヒット・ポイントを得る。もし君のエッセンティア・プールの大きさが変化したなら、この特技によって得られるヒット・ポイントの量も新たな数値と等しいものとなる。

→ *Magic of Incarnum.p38*《エッセンティア許容量強化》[一般] *Improved Essentia Capacity*

君のエッセンティア注入の許容量は増加する。

前提条件: 【耐久力】15、エッセンティア・プール2。

利益: 君のインカーナム特技へのエッセンティア許容量は【耐久力】ボーナスに等しい値を上限として、+1だけ上昇する。

→ *Magic of Incarnum.p38*《インカーナムによる頑健強化》[一般] *Incarnum-Fortified Body*

君の体内のインカーナムは肉体の強靭さを強化し、大きな負傷にもよく耐えることができるようになる。

利益: この特技を修得する時、君が修得しているインカーナム特技1つにつき2ヒット・ポイントを獲得する。君が新たなインカーナム特技を修得した時には、さらに2ヒット・ポイントを獲得する。

君は大規模ダメージによる即死を免れるための頑健セーブに対し+4ボーナスを得る。

→ *Magic of Incarnum.p38*《インカーナム抵抗》[一般] *Incarnum Resistance*

インカーナムによって汚されていない君の肉体は、魂のエネルギーの力によって容易に影響を与えることはできない。

前提条件: エッセンティア・プールを有していないこと。

利益: 君はソウルメルドによって作られた効果に対するセービング・スローに+2ボーナスを得る。

特殊: もし君がエッセンティア・プールを獲得したなら、この特技による利益を失う。

→ *Magic of Incarnum.p38*《ネクロカーナムの侍僧》[一般] *Necrocarum Acolyte*

君はネクロカーナム、すなわちインカーナムの薄暗く捻じ曲がった側面の力について熟知している（*Magic of Incarnum* の p132、ネクロカーナイト上級クラス参照）。この源泉から得られる力は素晴らしいものであるが、その起源は邪悪で墮落している。

前提条件: ソウルメルドを形成できる能力、善以外の属

性。

利益: 君は自身の属性の補足説明の代わりに[ネクロカーナム]の補足説明を有するソウルメルドを形成できる。

君の[ネクロカーナム]ソウルメルドのセーブ難易度には+1不浄ボーナスが付与される。

通常: 悪でないインカーナイトや悪でないソウルボーンはネクロカーナム・ソウルメルドを形成できない。これらのソウルメルドは[悪]の補足説明を有しているためである。

→ *Magic of Incarnum.p39*《上級チャクラ開放》[一般] *Open Greater Chakra*

君の肉体にあるパワーの中心の1つを開放し、そのチャクラにソウルメルドや魔法のアイテムを結束することができる。

前提条件: 【耐久力】17、キャラクター・レベル18。

利益: この特技を修得するとき、次の中から1つのチャクラを選択すること：喉、腰。今や、君はそのチャクラにソウルメルドや魔法のアイテムを結束することができる。

さらに君は、選択したチャクラに応じて、この新たに発見したチャクラから少々利益を獲得する：

喉：はったり と 交渉 判定に+1洞察ボーナス。

腰：頑健セーブに+1洞察ボーナス。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。その効果は累積しない。この特技を修得する毎に、新たな上級チャクラに対して適用される。

→ *Magic of Incarnum.p39*《中級チャクラ開放》[一般] *Open Lesser Chakra*

君の肉体にあるパワーの中心の1つを開放し、そのチャクラにソウルメルドや魔法のアイテムを結束することができる。

前提条件: 【耐久力】15、キャラクター・レベル12。

利益: この特技を修得するとき、次の中から1つのチャクラを選択すること：腕、額、肩。今や、君はそのチャクラにソウルメルドや魔法のアイテムを結束することができる。

さらに君は、選択したチャクラに応じて、この新たに発見したチャクラから少々利益を獲得する：

腕：組みつき判定に+2洞察ボーナス。

額：搜索 と 視認 判定に+1洞察ボーナス。

肩：意志セーブに+1反応ボーナス。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。その効果は累積しない。この特技を修得する毎に、新たな中級チャクラに対して適用される。

→ *Magic of Incarnum.p39*《下級チャクラ開放》[一般] *Open Least Chakra*

君の肉体にあるパワーの中心の1つを開放し、そのチャクラにソウルメルドや魔法のアイテムを結束することができる。

前提条件: 【耐久力】13、キャラクター・レベル6。

FEATS

利益: この特技を修得するとき、次の中から 1 つのチャクラを選択すること：頭頂部、足、手。今や、君はそのチャクラにソウルメルドや魔法のアイテムを結束することができる。

さらに君は、選択したチャクラに応じて、この新たに発見したチャクラから少々の利益を獲得する：

頭頂部: 意志セーブに +1 洞察ボーナス。

足: 平衡感覚 と 忍び足 判定に +1 洞察ボーナス。

手: 登攀 と 水泳 判定に +1 洞察ボーナス。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。その効果は累積しない。この特技を修得する毎に、新たな下級チャクラに対して適用される。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《ソウルメルド形成》[一般] Shape Soulmeld

君は 1 つのソウルメルドを形成する能力を得る。

前提条件: 【耐久力】 13。

利益: この特技を選択するとき、任意のクラスのソウルメルド・リストから 1 つのソウルメルドを選択すること。君はそのソウルメルドを通常メルド形成のルール (Magic of Incarnum の p49 参照) を使って形成することができる。いったんこの特技によって獲得するソウルメルドを決定したなら、それを変更することはできない。そのソウルメルドに関する君のメルド形成者レベルは君のキャラクター・レベルの半分に等しい。

もし君がエッセンティアを有しているなら、通常通りそのソウルメルドにエッセンティアを注入することができる。Magic of Incarnum の p19 の Table2-1: Essentia を参照してソウルメルドのエッセンティア許容量を確認すること。

もし君がチャクラにソウルメルドを結束する能力を有しているなら、(そのソウルメルドがそのチャクラに結束できる種類であるなら、) 君が利用できる任意のチャクラにそのソウルメルドを結束することができる。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。その効果は累積しない。この特技を修得する毎に、新たなソウルメルドを選択する。

→ *Magic of Incarnum.p40*

《ソウルメルド共有》[一般] Share Soulmeld

君が特別な絆を結んだ仲間と 1 つのソウルメルドを共有することができる。

前提条件: ソウルメルド形成能力、君が呪文共有することができる使い魔や動物の相棒、特別な乗騎など。

利益: 君の選択肢として、君が形成し、そして現在君に影響を及ぼしている任意のソウルメルドについて、君の使い魔や動物の相棒、あるいは特別な乗騎にも影響を与えるようにすることができる。そうしたクリーチャーは、この利益を得るためには君の 5 フィート以内にいないといけない。もしそのクリーチャーがこの効果範囲より遠くに離れたなら、再び 5 フィート以内に帰ってくるまでの間、そのソウルメルドの利益を失う。

→ *Magic of Incarnum.p41*

《チャクラ分割》[一般] Split Chakra

君のチャクラの 1 つは結束したソウルメルドと魔法のアイテムの両方を保持することができるようになる。

利益: この特技を選択する時、手のチャクラといったように特定の 1 つのチャクラを選択すること。たとえそのチャクラにソウルメルドを結束していたとしても、その同じ肉体の場所を占有する魔法のアイテムの利益を受けることができる。君はまたそのチャクラに魔法のアイテムを結束することもできる。

特殊: 君はこの特技を複数回修得することができる。その効果は累積しない。この特技を修得する毎に、新たなチャクラ 1 つに対して適用される。

通常: この特技がなければ、チャクラにソウルメルドを結束するとそれに対応する肉体の場所は魔法のアイテムの効果を受けることができなくなる。

→ *Magic of Incarnum.p41*