

プレイヤーズ・ハンドブック

エラドリン

34 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【知力】に+2のボーナスと【敏捷力】あるいは【魅力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

エルフ

36 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【敏捷力】に+2のボーナスと【知力】あるいは【判断力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

ドワーフ

40 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【耐久力】に+2のボーナスと【筋力】あるいは【判断力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

ハーフリング

46 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【敏捷力】に+2のボーナスと【耐久力】あるいは【魅力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

ヒューマン

48 ページ:ヒューマンをプレイするとき、君はボーナス無限回パワーを君のクラスから得るかヒロイック・エフォートの種族パワーを得ることを選べるようになる。

ヒロイック・エフォート

Heroic Effort/英雄的奮闘

ヒューマン/種族パワー

君の断固たる集中と奔放な活力は失敗を選択肢に入れない。

【遭遇毎】

アクション不要 使用者

トリガー:使用者が攻撃をミスするかセーヴィング・スローに失敗する。

効果:君は+4の種族ボーナスを攻撃ロールかセーヴィング・スローに得る。

プレスティジエイション

159 ページ:このパワーの最初の効果を削除する。このパワーはもう1ポンド以下の物体を動かす能力を持たない。

バーニング・ハンズ

63 ページ:このパワーはミスしても半減ダメージを与えるようになる。

ミス:半減ダメージ。

スリープ

64 ページ:[催眠]キーワードを削除する。[魅了]キーワードを追加する。

[一日毎]◆[装具]、[秘術]、[魅了]

ショック・スフィア

65 ページ:このパワーはミスしても半減ダメージを与えるようになる。

ミス:半減ダメージ。

ファイアーボール

65 ページ:このパワーのダメージは4d6+【知力】修正値に増加する。

ヒット:(4d6+【知力】修正値)の[火]ダメージ。

ライトニング・ボルト

66 ページ:このパワーの目標が修正され、効果欄と2次目標が削除された。パワーはミスしても半減ダメージを与えるようになる。

目標:クリーチャー1、2、あるいは3体

攻撃:[知力]対“反応”

ヒット:(2d6+【知力】修正値)の[電撃]ダメージ。

ミス:半減ダメージ。

ディスインテグレート

70 ページ:ヒットとミス欄のダメージを1d10づつ減らす。

ヒット:(4d10+【知力】修正値)ダメージと継続的ダメージ10(セーブ・終了)。

終了後効果:継続的ダメージ5(セーブ・終了)。

ミス:(2d10+【知力】修正値)ダメージと継続的ダメージ5(セーブ・終了)。

チェーン・ライトニング

71 ページ:すべての攻撃はミスしても半減ダメージを与えるようになる。2次攻撃がクリーチャー2体の代わりに1体か2体を目標とするようになる。

ヒット:(4d6+【知力】修正値)の[電撃]ダメージ。

ミス:半減ダメージ。

効果:2次攻撃を行なう。

2次攻撃

2次目標:1次目標から5マス以内にいるクリーチャー1体か2体

攻撃:[知力]対“反応”

ヒット:(2d6+【知力】修正値)の[電撃]ダメージ。

ミス:半減ダメージ。

効果:3次攻撃を行なう。

3次攻撃

3次目標:1次と2次攻撃の目標にならなかった使用者から20マス以内にいる敵すべて

攻撃:[知力]対“反応”

ヒット:(1d6+【知力】修正値)の[電撃]ダメージ。

ミス:半減ダメージ。

コンフュージョン

72 ページ:効果欄を追加する。この欄には以前ヒット欄に書かれていた文章を含む。パワーの効果も変更された。

ヒット:(3d10+【知力】修正値)の[精神]ダメージ

効果:目標の次のターン開始時、使用者はフリー・アクションでその移動速度のぶん横滑りさせることができる。その後使用者の選んだクリーチャーに対してフリー・アクションで基礎攻撃を行なう。

ディヴァイン・アーマー

112 ページ:[治療]キーワードを削除する。AC へのボーナスはパワーの使用者だけではなくすべての目標に影響を及ぼすようになる。

[一日毎]◆[信仰]

効果:すべての目標はACに+2のパワー・ボーナスと“すべてのダメージに対する抵抗5”をこの遭遇の終了時まで得る。

急所攻撃

160 ページ:この特徴で君はラウンド毎に一度の代わりにターン事に一度追加ダメージを与えられるようになる。

君が戦術的優位を有する敵1体に対してクロスボウ類、軽刀剣類、またはスリング類に属する武器を用いた攻撃をヒットさせたなら、君はその攻撃で君のレベルにもとづいた追加ダメージを与える。君はターン毎に一度だけこの追加ダメージを与えることができる。

ニンブル・クライム

164 ページ:登攀中に通常の移動速度で動ける代わりに登攀中の移動速度にボーナスを与えるパワーになる。

効果:使用者は登攀のための〈運動〉判定を行なう。判定が成功したら、使用者はこの登攀の間の移動速度に+4のパワー・ボーナスを得る。

シャドウ・ストライド

165 ページ:必要条件が追加され、かつての効果欄から必要条件の記述を削除した。効果欄は君に〈隠密〉判定を行なうよう指示するようになる。

必要条件:使用者は〈隠密〉によって隠れていなければならない。
効果:使用者は〈隠密〉判定を行なって移動速度ぶんだけ移動して遮蔽や視認困難を得られるマスへ移動する。使用者が2マス以上移動するなら判定にペナルティを受けない。判定が敵の受動〈知覚〉判定を上回っているかぎり、使用者はたとえ移動中に遮蔽や視認困難を得ていなくとも、使用者は移動中に隠れたままでいられる。

《鋭敏感覚》

196 ページ:この特技の利益欄は君が不意を討たれたことによる戦術的優位を与えない代わりに君が不意を討たれないように修正された。

利益:君は不意を討たれることがない。

《二刀流》

199 ページ:この特技はダメージ・ロールへのボーナスを君の主武器と君の副武器の両方へ与えるようになる。

利益:近接武器を両手に1つずつ持っている間、君は近接武器で行なう武器攻撃のダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

《武器熟練》

200 ページ:この特技の効果欄は修正された。この特技はもうスタッフを装具として仕様しているキャラクターに利益を与えない。

利益:スピア類や重刀剣類といった特定の武器グループを1つ選ぶこと。君は自分が選んだ武器グループの武器で行なった武器攻撃によるダメージ・ロールに+1の特技ボーナスを得る。11レベルの時点で、このボーナスは+2に上昇する。21レベルの時点で+3に上昇する。

《頑健無比》

202 ページ:この特技は伝説級(11レベル)であることが前提条件ではなくなる。この特技はレベルに比例したものになる。

利益:君は頑健防御値に+2の特技ボーナスを得る。11レベルの時点で、このボーナスは+3に上昇する。21レベルの時点で+4に上昇する。

《神速の反応》

203 ページ:この特技は伝説級(11レベル)であることが前提条件ではなくなる。この特技はレベルに比例したものになる。

利益:君は反応防御値に+2の特技ボーナスを得る。11レベルの時点で、このボーナスは+3に上昇する。21レベルの時点で+4に上昇する。

《鋼の意思》

203 ページ:この特技は伝説級(11レベル)であることが前提条件ではなくなる。この特技はレベルに比例したものになる。

利益:君は意思防御値に+2の特技ボーナスを得る。11レベルの時点で、このボーナスは+3に上昇する。21レベルの時点で+4に上昇する。

レイピア

218 ページ:この武器は上級近接武器ではなくなる。それは軍用近接武器になる。

シールド・オヴ・デフレクション

245 ページ:この盾はレベル2で遠隔攻撃と範囲攻撃に対する抵抗2を与えるようになり、レベル12で抵抗5となり、レベル22で抵抗10となる。これは以前の5と10の文章に代わる。

特性:使用者はすべての遠隔攻撃と範囲攻撃のダメージに対する抵抗2を得る。

レベル12:すべての遠隔攻撃と範囲攻撃のダメージに対する抵抗5を得る。

レベル22:すべての遠隔攻撃と範囲攻撃のダメージに対する抵抗10を得る。

装具

君が装具のパワーを使用するための条件はその装具への習熟だけになる。君は君のクラス特徴欄に記載された装具を習熟したものとして扱われる。同様に、マルチクラス特技で君が特定のクラスの装具を使用できるようになるなら君はその装具に習熟したものとして扱われる。たとえば、以下の特技は君にそれぞれの装具のパワーを、君に関連するクラスのパワー以外でも使用できる。

- 《信仰の参入者》
- 《契約の参入者》
- 《信仰の精兵》
- 《秘術装具熟練》
- 《Assassin's Challenge》
- 《Cursed Shadow》
- 《Deific Instrument》
- 《バード系儀式会得者》
- 《刀魂》
- 《学識のある術者》
- 《ソーサラーの魂》
- 《呪いの学び手》
- 《Divine Healer》
- 《Divine Secretkeeper》
- 《信仰の英雄》
- 《Soldier of Virtue》
- 《Shadow Initiate》(ki focus のみ)
- 《Student of Artifice》
- 《Blade Initiate》
- 《秘術の参入者》
- 《Acolyte of Divine Secrets》
- 《Arcane Prodigy》
- 《Bardic Dilettante》
- 《Disciple of Divine Wrath》
- 《Initiate of the Old Faith》
- 《Spirit Talker》
- 《Acolyte of the Veil》(ki focus のみ)
- 《Disciplined Talent》
- 《Monastic Disciple》(ki focus のみ)

この指針はキャラクターが武器を装具として使用できるようになる特技には適用されない。このルールは装具のみに適用される。このルールが適用されない特技の例には以下のものが該当する。

- 《エラドリンの剣魔術》
- 《Crossbow Caster》
- 《Moonbow Dedicate》
- 《Bow Caster》
- 《Hell's Implement》

アイテムの希少度(Item Rarity)

以前のアイテムは、特記がないかぎり“珍しい”(Uncommon)の希少度を持つ。例外は以下のアイテムで、それらは普通(Common)の希少度を持つ。これらのアイテムのいくつかは『*Heroes of the Fallen Lands*』と『*Heroes of the Forgotten Kingdoms*』に収録される。いくつかはプレイヤーにより普通のアイテムを供給するために他の出典を参照している。

ブラック・アイアン・アーマー
マジック・アーマー
シルヴァン・アーマー
ヴェテランズ・アーマー
ディフェンシヴ・ウェポン
マジック・ウェポン
ヴィンヤス・ウェポン
マジック・オーブ
マジック・スタッフ
ユーティリティ・スタッフ
ディフェンシヴ・スタッフ
マジック・ワンド
マジック・トウム
マジック・ロッド
ロッド・オブ・ダーク・リワード
ロッド・オブ・ホープ・トライアンフアクト
マジック・ホーリー・シンボル
シンボル・オブ・ホーリー・ニンバス
シンボル・オブ・ヴィゴー
マジック・トーテム
オータム・ハーヴェスト・トーテム
ピュア・スピリット・トーテム
プレイサーズ・オブ・マイティ・ストライキング
プレスレット・オブ・レイディアント・ストーム
シールド・オブ・ザ・バリアー・センチネル
シールド・オブ・ディフレクション
ブーツ・オブ・ストライディング
ブーツ・オブ・ステルス
ブーツ・オブ・サージニング・スピード
ブーツ・オブ・クイックネス
バリー・ガントレッツ
グラヴズ・オブ・グレイス
ダイヤデム・オブ・アキュイティ
ゴーグルズ・オブ・ナイト
ヘルム・オブ・バトル
サークレット・オブ・インドミタビリティ
ヘッドバンド・オブ・パーセプション
アミュレット・オブ・プロテクション
エルヴァン・クローク
セーフウイング・アミュレット
カラー・オブ・リカヴァリイ
ベルト・オブ・ヴィゴー
ベルト・オブ・ヴィム
ガードル・オブ・ジ・オクセン
ベルト・オブ・ブラッド
ポーション・オブ・ヒーリング
ポーション・オブ・ライフ
ポーション・オブ・リカバリー
ポーション・オブ・ヴァイタリティ

武勇の書

ボルスタリング・ストライド

70 ページ:このパワーは君の移動速度を本来のものより+2 するようになる。

効果:使用者は移動速度に+2 マスして移動し、味方の存在するマスに隣接するように移動を終了させる。使用者は(2d8+【耐久力】修正値)の一時的ヒット・ポイントを得る。

プレイヤーズ・ハンドブック 2

《近接戦訓練》

187 ページ:この特技は君が選んだ能力値修正値を近接基礎攻撃のダメージに加えなくなる。その代わりに、それは選んだ能力値修正値の半分だけを加える。

利益:【筋力】以外の能力値を1つ選ぶ。君が君の習熟した武器による近接基礎攻撃を行なう際、君は【筋力】の代わりに選択した能力値を攻撃ロールに使用できる。さらに、君はダメージ・ロールの際、【筋力】修正値に代えて、君の選んだ能力値修正値の半分を使用することができる。

秘術の力

ファントム・チャズム

103 ページ:このパワーの射程は 20 マスから 10 マスまで減らされた。このパワーは区域を作るようになる。このパワーはミスしたら動けない状態にする代わりに半減ダメージと伏せ状態を与えるようになる。

標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内

目標:爆発内の敵すべて

攻撃:【知力】対“意思”

ヒット:(2d6+【知力】修正値)の【精神】ダメージ。目標は伏せ状態となる。

目標:はそれの次のターン開始時まで動けない状態となる。

ミス:半減ダメージ。目標は動けない状態となる。

効果:爆発は遭遇終了まで続く区域を作る。区域に入ったすべての敵は伏せ状態となる。

メイズ・オヴ・ミラーズ

104 ページ:このパワーはミスした時の効果が追加され攻撃ペナルティが-4 までになった。

ヒット:目標は使用者の次のターン終了時まで動けない状態となり攻撃ロールに-4 のペナルティを受ける。

ミス:目標は使用者の次のターン終了時まで減速状態となる。

ヴィジョンズ・オヴ・アヴァライス

105 ページ:このパワーはすべてが修正される。

ヴィジョンズ・オヴ・アヴァライス

Visions of Avarice/貪欲の幻視

ウィザード/攻撃/5

何も無いところから素晴らしい財宝の幻が現われる。君の敵はそれを掴もうと注意をそらす。

【一日毎】◆【区域】、【装具】、【秘術】、【幻】

標準アクション 遠隔範囲・爆発 5・10 マス以内

効果:爆発はその起点となったマスに区域を作成する。区域は使用者の次のターン終了時まで持続する。使用者はこの後に 1 次攻撃を行なう。

1 次目標:爆発範囲内の敵すべて

1 次攻撃:【知力】対“意思”

ヒット:使用者は 1 次目標を区域に向かって 4 マス引き寄せる。1 次目標が区域に入るか隣接しているならば、1 次目標は動けない状態となる(セーブ・終了)。

維持・マイナー:区域は使用者の次のターン終了時まで持続する。使用者は 2 次攻撃を行なう。

2 次攻撃

区域を中心とした近接範囲・爆発・5

2 次目標:爆発内の敵すべて

攻撃:【知力】対“意思”

ヒット:使用者は目標を区域に向かって 4 マス引き寄せる。

マス・レジスタンス

107 ページ:抵抗の数値からレベルの半分が外される。

効果:【光輝】、【酸】、【死霊】、【精神】、【電撃】、【火】、【雷鳴】、【力場】、または【冷気】からひとつ選ぶ。遭遇終了まで、すべての目標はそのダメージ種別への抵抗(5+使用者の【知力】修正値)を得る。

ミラー・スフィア

108 ページ:このパワーはミスした時も効果が及ぶようになる。

ミス:目標の次のターン終了時まで次に目標が攻撃を行なった時、自動的に目標に半減ダメージを与える。目標の攻撃はまた、本来の目標に対しても通常通り行なわれる。目標の抵抗と完全耐性はこのダメージに適用されない。

ファントム・マスク

109 ページ:(看破)判定の難易度は 20 から 15 が基準になる。

効果:遭遇終了まで、すべての目標は彼や彼女の大きさをした人型クリーチャーの外見になる。使用者が知っている特定個人の外見でもよい。使用者は目標毎に異なる変装の外見を選ぶことができる。クリーチャーが目標の本当の姿を見破るためには(難易度 15+使用者のレベルの 1/2+使用者の【知力】修正値)看破判定に成功する必要がある。

ファンタズマル・ホラー

110 ページ:このパワーはミスした時も効果が及ぶようになる。ダメージ・ロールへのボーナスは変更がない。

ヒット:目標は使用者の次のターン終了時まで気絶状態となる。目標がこのパワーで気絶状態になっている間、使用者はそれに対して行なうダメージ・ロールに+4 のパワー・ボーナスを得る。

ミス:目標は使用者の次のターン終了時まで幻惑状態となる。

ディセプティヴ・シャドウズ

112 ページ:ダメージ種別が[精神]に変更されて[精神]キーワードが追加された。ダメージ・ダイスは d8 に変更された。効果欄が追加された。

ヒット:(3d8+[知力]修正値)の[精神]ダメージ。

効果:使用者の次のターン終了時まで、すべての目標はそれに隣接していないクリーチャーを視認することができなくなる。

ファントム・リアリティ

114 ページ:効果欄が追加され、効果が変更された。

ヒット:目標は遭遇終了まで幻想現実の効果を受ける。

ミス:目標は目標の次のターン終了時まで幻想現実の効果を受ける。

効果:目標が幻想現実の効果を受けている間、それが攻撃パワーを使用する時は常にセーヴィング・スローを行わなければならない。セーヴィング・スローに失敗した場合、使用者は目標に別のクリーチャー1体を攻撃させるか、攻撃パワーの効果範囲を変更させることができる。どの変化もパワーが正しく使用できねばならず、使用者は目標に自身を攻撃させることはできない。さらに、目標の移動終了時はいつでも、使用者はフリー・アクションとしてそれを4マスまで横滑りさせることができる。

シークエストリング・フォース

114 ページ:効果欄が追加された。この欄には以前ヒット欄に書かれていた文章が入る。

ヒット:(4d6+[知力]修正値)の[力場]ダメージ。

効果:爆発は君の次のターン終了時まで持続する区域を作成する。クリーチャーはこの区域から、強制移動と瞬間移動でも離れることができない。

信仰の書

ヒール

40 ページ:このパワーは目標を味方1体から使用者もしくは味方1体に変更する。

目標:使用者もしくは味方1体

Dragon 381

Charm of Misplaced Wrath

66 ページ:このパワーのヒット欄は新しいヒット欄と効果欄と置き換わる。

ヒット:使用者は目標を3マス横滑りさせる。目標は使用者の次のターン終了時まで幻惑状態となる。

効果:目標は使用者がフリー・アクションで選んだクリーチャーに対して基礎攻撃を行なう。その基礎攻撃はダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを与える。

Spectral Image

66 ページ:幻を見破る方法から〈知覚〉が削除された。

効果:中型サイズまでのクリーチャーか物体の幻が射程内の占有されていないマスに現れる。それは音を立てることができそのマスの中を動くことができるが、そこから離れることはできない。そのすべての防御値は10である。それに攻撃がヒットするか、またはクリーチャーがそれに触ったり通り抜けたりしない限り、遭遇終了まで幻は持続する。

〈看破〉判定(難易度15+使用者のレベル1/2+使用者の【知力】修正値)に成功すれば見ているものが幻だと見破ることができる。

Charm of the Defender

66 ページ:このパワーはミスしても目標を横滑りさせられるようになった。目標は一度の攻撃を行なうことに限定されることもない。

ヒット:使用者は目標を3マス横滑りさせ、使用者の次のターン終了時まで動けない状態にする。使用者の次のターン終了時まで、敵が目標に隣接してそのターンを開始したなら、目標はフリー・アクションとして近接基礎攻撃をその敵に行なう。目標は使用者の装具の強化ボーナスと同じだけのパワー・ボーナスを攻撃ロールとダメージ・ロールに得る。

ミス:使用者は目標を3マス横滑りさせる。