

特技 ; Feats

特技の説明 ; Feat Descriptions

以下の特技は起源特技、共通特技、戦闘スタイル特技、偉業の証特技などの種類ごとに、五十音順に記載されている。

特技を構成する要素 ; Parts of a Feat

特技一覧では、特技の名称の後ろで以下の要素が説明されている。

特技の種類 : 特技には種類がある。特定の種類の特技を選択するように指定されたならば(たとえば“起源特技”など)、名称の下に書かれている種類を参照して選択すること。もしも種類が指定されなかったならば、任意の種類の特技を選択できる。

前提 : 特技を取得するには、その特技の前提を満たしていなければならない(前提を無視できる効果で取得する場合を除く)。前提にクラスが含まれる場合、そのクラスのレベルが最低でも1はなければならない(「マルチクラス」を参照)。

利益 : 特技の利益は前提の後ろに記述される。その特技を取得することで、君はその利益を得る。

再選択 : 再選択の項目がない特技は、1回しか取得できない。

起源特技 ; Origin Feats

《技術習熟》 ; Skilled

起源特技

君は技能および道具を両方あわせて3種類選択し、それらの習熟を得る。

再選択 : 君はこの特技を何回でも取得できる。

《凶暴な戦士》 ; Savage Attacker

起源特技

君はダメージを与える攻撃を放つ訓練をこなしてきた。1ターンに1回、君の武器攻撃がヒットした時、その武器のダメージ・ダイスを2回振って、いずれか好きな方の値を使用することができる(2回振ることができるのは武器のダメージ・ダイスのみであり、特徴による追加ダメージなどのダイスにはこの効果は適用されない)。

《警戒》 ; Alert

起源特技

君は以下の利益を得る ;

- 君はイニシアチブ判定に習熟ボーナスを加算できる。
- イニシアチブ判定の直後、その戦闘に参加していて同意する味方1人と君のイニシアチブ・カウントを交換してもよい。その味方が君が無力状態ならば、この交換は行えない。

《健康体》 ; Healthy body

起源特技

君の最大HPが(君の【耐久力】修正+君のレベル)点上昇する。

再選択 : 君はこの特技を何回でも取得できる。

《魔法のたしなみ》 ; Magic Initiate

起源特技

君は以下の利益を得る ;

- 君はウィザード、クレリック、ドルイドの呪文リストから1つを選び、その呪文リストの中から2つの初級呪文を修得する。この特技を取得した時、【知力】、【判断力】、【魅力】のいずれかを選択すること。この特技で修得した呪文の発動能力値は、その能力値となる。
- 君はこの特技の効果で2つの初級呪文を修得する際に選んだ呪文リストから、1レベル呪文を1つ選んで修得する。この呪文は常時準備呪文であり、呪文スロットの消費なしに発動することができる。君が一度この方法で呪文を発動したら、大休憩を終えるまでこの方法で呪文を発動することはできない。ただし、適切な呪文スロットを消費して発動することはできる。
- 君がレベルアップするたび、君はこの特技で修得している呪文1つを、同じ呪文リストの中から選んだ同じレベルの呪文1つに置き換えることができる。

再選択 : 君はこの特技を何回でも取得できるが、取得のたびにまだ選んでいないクラスの呪文リストを選択しなければならない。

共通特技 ; General Feats

《組み技の達人》 ; Grappler

共通特技 (前提 : 4レベル以上、【筋力】か【敏捷力】が13以上)

君は以下の利益を得る ;

- 君の【筋力】か【敏捷力】を+1する(最大値20)。
- 君が、君のターン中に攻撃アクションの一部としてクリーチャーを目標とした素手打撃によるヒットを与えたならば、君は“ダメージ”と“つかみ”の両方を行うことができる。この効果は1ターンに1回だけ使用できる。
- 君は、君によってつかまれた状態のクリーチャーを目標とした攻撃ロールに有利を得る。
- 君は君によってつかまれた状態の、君と同じサイズか、君よりサイズが小さいクリーチャーをつかんだまま移動させるために、余分に距離を移動するものと数える必要はない(「ルール用語集」の「つかまれた状態」と「つかみ」も参照すること)。

《能力値上昇》 ; Ability Score Improvement

共通特技 (前提 : 4レベル以上)

君の能力値を1つ選んで+2するか、2つ選んでそれぞれ+1する(最大値20)。

再選択 : 君はこの特技を何回でも取得できる。

戦闘スタイル特技 ; Fighting Style Feats

《片手武器戦闘》; Dueling

戦闘スタイル特技 (前提: 戦闘スタイルの特徴)

君は一本の手で武器を持ち、そして他の武器を何も持っていないならば、その武器のダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。盾は武器ではないため、一本の手で武器を持ち、一本の手で盾を持っていたとしてもこの利益は得られる。

《弓術》; Archery

戦闘スタイル特技 (前提: 戦闘スタイルの特徴)

君は遠隔武器での攻撃ロールに+2のボーナスを得る。

《護衛》; Protection

戦闘スタイル特技 (前提: 戦闘スタイルの特徴)

君が見ることができるクリーチャーが、君以外の、君から5フィート (1.5m) 以内にいるクリーチャーを攻撃したなら、君は君のリアクションを用いてその攻撃の攻撃ロールに不利を与えることができる。ただし、これには君が盾を着けていなければならない。

《二刀流》; Two-Weapon Fighting

戦闘スタイル特技 (前提: 戦闘スタイルの特徴)

君が“軽武器”の特性を持つ武器で追加の攻撃を行った時、その攻撃のダメージ・ロールにも (まだ能力値修正を加算していなければ) 能力値修正を加算できる。

《防御》; Defense

戦闘スタイル特技 (前提: 戦闘スタイルの特徴)

君は軽装鎧、中装鎧、重装鎧のいずれかを着ているならば AC に+1のボーナスを得る。

《両手武器戦闘》; Great Weapon Fighting

戦闘スタイル特技 (前提: 戦闘スタイルの特徴)

君は両手で1つの近接武器を使用して攻撃を行ったなら、その攻撃のダメージ・ダイスの1と2の目をすべて3として扱うことができる。この利益を得るためには、攻撃に用いた武器が“両手用”または“両用”の特性を有している必要がある。

偉業の証特技 ; Epic Boon Feats

《抗い難い攻撃の証》; Boon of Irresistible Offense

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上)

君は以下の利益を得る;

- 君の【筋力】か【敏捷力】を+1する (最大30)。
- 君が与える[殴打]、[刺突]、[斬撃]ダメージは、常に抵抗を無視する。
- 君が攻撃ロールで20の目を振ったなら、その攻撃の目標にこの特技で上昇させた能力値に等しい追加ダメージ (ダメージ種別はその攻撃で与える種別と同じ) を与える。

《戦闘能力の証》; Boon of Combat Prowess

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上)

君は以下の利益を得る;

- 君の能力値を1つ選んで+1する (最大30)。
- 君の攻撃ロールがヒットしなかった時、その攻撃ロールをヒットにすることができる。君がこの効果を一度使用したら、次の君のターンの開始時まで再使用できない。

《次元旅行の証》; Boon of Dimensional Travel

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上)

君は以下の利益を得る;

- 君の能力値を1つ選んで+1する (最大30)。
- 君は攻撃アクションか魔法アクションを行った直後に、君から30フィート (9m) 以内の君から見えていて何ものにも占められていないスペースに瞬間転移できる。

《宿命の証》; Boon of Fate

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上)

君は以下の利益を得る;

- 君の能力値を1つ選んで+1する (最大30)。
- 君から見える60フィート (18m) 以内のクリーチャー (君自身を除く) が、**D20判定**を行うとき、そのd20を振る前に、君は2d4を振ってその結果を先の**D20判定**に対するボーナスかペナルティとして適用できる。君がこの効果を一度使用したら、小休憩か大休憩を終えるまで再使用できない。

《呪文再発動の証》; Boon of Spell Recall

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上、呪文発動の特徴)

君は以下の利益を得る;

- 君の【知力】か【判断力】か【魅力】を+1する (最大30)。
- 君が1～4レベルの呪文スロットを消費して呪文を発動するたびに1d4を振る。出た目が消費するスロットのレベルと同じなら、君はそのスロットを消費しない。

《超視覚の証》; Boon of the True Site

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上)

君は以下の利益を得る;

- 君の能力値を1つ選んで+1する (最大30)。
- 君は距離60フィート (18m) の超視覚を有する。

《夜の精霊の証》; Boon of the Night Spirit

偉業の証特技 (前提: 19レベル以上)

君は以下の利益を得る;

- 君の能力値を1つ選んで+1する (最大30)。
- 君は“薄暗い”か“暗闇”の照度の中にいる間、1回のボーナス・アクションとして不可視状態になることができる。この不可視状態は、君がアクション、ボーナス・アクション、リアクションのいずれかを行うと終了する。
- 君は“薄暗い”か“暗闇”の照度の中にいる間、[光輝]と[精神]以外のすべてのダメージへの抵抗を有する。