

アクションなし

使 種別	パワー名	射程	概要
一日毎	サークレット・オヴ・セカンド・チャンシズ <i>Circlet of Second Chances</i>	使用者	トリガー:君がセーブに失敗する 効果:セーブを振り直し、2回目の結果を使う。

フリーアクション

使 種別	パワー名	射程	概要
無限回	ブラード・ステップ <i>Blurred Step</i>	使用者	トリガー:マークされた隣接する敵がシフトする 効果:君は1マスシフトする ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。 特殊:このパワーは1ターンに1回しか使えない。
無限回	メロラズ・ストーム・ブレスシング <i>Melora's Storm Blessing</i>	使用者	トリガー:敵が君に強制移動の効果を使う 効果:君は強制移動の終了時に1マスシフトする。 ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。
遭遇毎	スピード・オブ・ワンド <i>Speed of Thought</i> 疾き心風の如し <i>Speed of the Wind</i> 思考の如く動く集団 <i>Group in Motion</i>	使用者	トリガー:任意の方向を移動する 特殊:不意打ちでも使用可能 効果:9マス移動する。この移動は機会攻撃を誘発しない。 隣接する味方全員は、フリーアクションとして1マスのシフトを行える。 (不意打ちラウンド以後の)君の次ターン終了まで、移動速度+2。
遭遇毎	アクション・ポイント <i>Action Point</i> 微風のアクション <i>Zephyr Action</i> デーモンスキン・タトゥー <i>Demonskin Tattoo</i>	使用者	追加のアクション1回得る。 君の次ターン開始まで、非物質的かつ位相移動を得る。 遭遇終了まで選んだ種別の抵抗5酸、冷気、火、電撃、雷鳴を得る。
一日毎	フレイミング・ウェポン <i>Flaming Weapon</i>	-	トリガー:君が武器をヒットする 効果:その攻撃は2d8の追加[火]ダメージを与える。 自身は5点の継続的[火]ダメージをセーブ終了まで受ける。
一日毎	シンボル・オヴ・ヴィクトリー <i>Symbol of Victory</i>	-	トリガー:3マス以内の味方がクリティカルヒットする 効果:トリガーとなった味方はアクションポイントを1点得る。

即応・対応アクション

使 種別	パワー名	射程	概要
無限回	ライトニング・ラッシュ <i>Lightning Rush</i>	近接・1 トリガーとなった敵	トリガー:君から5マス以内の敵が、味方を目標に攻撃を行う 効果:攻撃の前に、君はトリガーとなった敵の隣接マスへと、移動速度までのシフトを行う ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。 攻撃:+22vsAC ヒット:1d8+9、または1d8+10[火]ダメージ。 効果:君は次ターンの標準アクションを得られない。 増幅1 ヒット:上記と同様。加えてトリガーとなった攻撃ロールには-6ペナルティを受ける。 増幅2 ヒット:2d8+9、または2d8+10[火]ダメージ、および君はトリガーとなった攻撃の目標となる。 効果:君は、君の次ターンに通常通り標準アクションを得る。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。

即応・対応アクション

使 種別	パワー名	射程	概要
無限回	マインド・スパイク <i>Mind Spike</i>	近接・1 トリガーとなった敵	トリガー:マークされた隣接する敵が、君を目標に含まない攻撃で味方にダメージを与える 効果:目標は、味方に与えたのと等しい[力場]かつ精神ダメージを受ける。
遭遇毎	メンタル・ゼファー <i>Mental Zephyr</i>	使用者	トリガー:敵が君にヒットする 効果:君は1マスシフトする。君の次ターン終了まで、君は非物質的かつ位相移動を得て、君の攻撃は非物質的の特性を無視する。 ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。
遭遇毎	グリーミング・アーマー <i>Gleaming Armor</i>	使用者	トリガー:君が攻撃でダメージを受ける 効果:君の次ターン終了まで、君は視認困難を得る。 増幅1:このパワーの使用回数を回復する。
遭遇毎	リコイル・シールド <i>Recoil Shield</i>	トリガーとなった敵	トリガー:君に近接攻撃がヒットする 効果:目標は伏せ状態になる。 トリガー:君が攻撃でダメージを受ける 攻撃:+22vs意志 ヒット:1d8+9[精神]、または1d8+10[火]ダメージ、および目標を3マス押しやる。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 ミス:半減ダメージ、および目標を1マス押しやる。 効果:君は14点の一次的hpを得る。

マイナーアクション

使 種別	パワー名	射程	概要	
無限回	バトルマインズ・ダイヤモンド <i>Battlemind's Demand</i> バトルマインズ・ダイヤモンド拡大 <i>Diamond's Reach</i>	近接範囲・爆発5 爆発内の敵1体	効果:再びこのパワーを使うか、遭遇終了まで、君は目標をマークする。 増幅1 目標:爆発内の敵1体または2体	
無限回	アジャイル・リカヴァリー <i>Agile Recovery</i>	使用者	効果:君は伏せ状態から立ち上がる。	
遭遇毎	ディヴァイン・チャレンジ <i>Divine Challenge</i>	近接範囲・爆発5 爆発内の敵1体	効果:君は目標をマークする。君が目標に攻撃も隣接もできなかったターンの終了時に、このマークははずす。 マーク終了まで、各ラウンドに最初に君を含まない攻撃パワーを味方に使用したときに、目標は12点の光輝ダメージを受ける。	
遭遇毎	ダヴロス・エルデンズ・ディフェンシヴ・ステップ <i>Davros Elden's Defensive Step</i>	使用者	効果:君は2マスシフトする。 ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。	
一日毎	バトル・アスペクト <i>Battle Aspect</i>	使用者	効果:遭遇終了まで、君は全てのダメージへの抵抗5を得て、移動アクションで3マスの瞬間移動ができる。	
一日毎	ベルト・オヴ・サクリファイス <i>Belt of Sacrifice</i>	-	効果:君は回復力を2回復。5マス以内の味方1人は回復力を1回得る。	
一日毎	ウォールウォーカーズ <i>Wallwalkers</i>	使用者	効果:遭遇終了まで、壁を水平面のように移動できる。	
消費	ポーション・オヴ・ヴァイタリティ <i>Potion of Vitality</i>	使用者か 生きているクリーチャー1体	効果:回復力を1回消費し、25hpを回復する。加えて1回のセーブを行う。	
1-2	消費	エリクサー・オヴ・スピード <i>Elixir of Speed</i>	使用者	効果:1時間の間、移動速度に+2パワーボーナスを得る。

移動アクション

使 種別	パワー名	射程	概要
遭遇毎	サイオニック・アンブッシュ <i>Psionic Ambush</i>	遠隔10 君にマークされた敵1体	効果:君は目標の隣接マスに瞬間移動する。 君の次ターン終了まで、目標は君に戦術的優位を与える。
遭遇毎	サドン・ラッシュ <i>Sudden Rush</i>	使用者	効果:君は君にマークされた敵の隣接マスに瞬間移動する。
遭遇毎	メロラズ・ストーム・ブレスシング <i>Melora's Storm Blessing</i>	使用者	効果:君は5マス飛行する。

標準アクション

使 種別	パワー名	射程	概要	
無限回	ヴァーチュアス・ストライク <i>Virtuous Strike</i> (近接基礎攻撃)	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+22vsAC ヒット:1d8+9[光輝]または1d8+10[火]ダメージ。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 君の次ターン開始まで、セーブに+2ボーナス。	
無限回	モーメンタム・スウィング <i>Momentum Swing</i>	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+22vsAC ヒット:1d8+9、または1d8+10[火]ダメージ。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。 増幅1 効果:目標以外の敵の隣接マスへ、移動速度までのシフトを行う。 増幅2 効果:目標以外の敵へと突撃を行う。この突撃中の移動は機会攻撃を誘発しない。 効果:君は2マスシフトし、その移動の任意の場所で、隣接する敵に以下の攻撃を行う。 ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。	
無限回	パーティング・ショット <i>Parting Shot</i>	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+22vsAC ヒット:1d8+9、または1d8+10[火]ダメージ。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 増幅1 射程:近接範囲・爆発1 目標:爆発内の1体または2体のクリーチャー ヒット:1d8+3、または1d8+4[火]ダメージ。 増幅4 効果:君は移動速度までシフトし、その移動の任意の場所で、隣接する敵に以下の攻撃を行う。 目標:クリーチャー1体 攻撃:+22vsAC ヒット:2d8+9、または2d8+10[火]ダメージ、君の次ターン終了まで目標をマークする。	
遭遇毎	底力 <i>Second Wind</i>	使用者	効果:君は回復力を1回消費し、31hpを回復する。 また、君の次ターン開始時まで、全ての防御値に+2ボーナス。	
遭遇毎	ナイフイング・ウィンド <i>Killing Wind</i>	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+22vsAC ヒット:1d8+9、または1d8+10[火]ダメージ、目標は君の次ターン終了まで幻惑状態になる。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 増幅2 ヒット:2d8+9、または2d8+10[火]ダメージ、目標は君の次ターン終了まで幻惑状態になる。	
一日毎	バレイフル・テレポート <i>Baleful Teleport</i>	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+22vs物理 ヒット:2d8+9または2d8+10[火]ダメージ、および目標を5マス瞬間移動する。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 目標は幻惑状態(セーブ終了)になる。 ミス:半減ダメージ、および目標は君の次ターン終了まで幻惑状態になる。	
一日毎	ソニック・バースト <i>Sonic Burst</i>	近接範囲・爆発1 爆発内の全クリーチャー	効果:君は移動速度の2倍シフトし、移動途中の任意の場所で以下の攻撃を行う。 ※シフトにより、君の次ターン終了まで、ACと反応に+1アイテムボーナス。 攻撃:+22vs物理 ヒット:3d8+9[雷鳴]または3d8+10[火]ダメージ、および目標を3マス押しやり、聴覚喪失状態(セーブ終了)にする。 ※幻惑、減速、朦朧の敵に+6ダメージ、重傷の敵に+2ダメージ。 ミス:半減ダメージ、および目標を1マス押しやる。	
1-2	消費	アンダウェント・オヴ・ダークヴィジョン <i>Unquiet of Darkvision</i>	使用者	効果:1時間の間、暗視を得る。