

トリガー:君を見ることのできる味方がアクションポイントを使う

使	種別	パワー名	射程	概要
	無限回	Bravura Presence(class)	君を見ることのできる味方	トリガー:君を見ることのできる味方がAPを使い、得られたアクションで攻撃する 効果:その味方は、その攻撃の攻撃ロール前に、以下の効果を得るかどうかを決める ヒット:その攻撃の後で、その味方は フリーアクション として、1回の基礎攻撃か、1回の移動アクションを行う ミス:その味方の次のターン終了まで、その味方は全ての敵に戦術的優位を提供する

ターン開始時(フリーアクション)

使	種別	パワー名	射程	概要
	遭遇毎	Guileful Switch(U6)	使用者	必要条件:君は自ターン中に、他のアクションをする前にこのパワーを使う 効果:君は、君が見ることのできる味方1人と、イニシアチブ順を入れ替える。 このパワーを使うと君のターンは即座に終了し、その味方は(そのラウンドに既に行動していても)ターンを即座に開始する。 君は君の味方が行動するはずだった時点で行動する。

フリーアクション

使	種別	パワー名	射程	概要
	遭遇毎	Action Point Fight For Your Freedom(path) Demonskin Tattoo(item)	使用者	追加のアクションを1回得る。 10マス以内の味方のうち、マークされるかgrabされている者は全員 フリーアクション として、1回の基礎攻撃を行える。ヒットするとマークやgrabは終了する。 範囲内にマークされるかgrabされている味方が1人もいなければ、5マス以内の味方1人に、 フリーアクション として1回の基礎攻撃を行わせることができる。 また遭遇終了まで、以下のいずれかの 抵抗5 を得る(酸、冷気、火、電撃、雷鳴)
	遭遇毎	Elven Inaccuracy Martial Inaccuracy (feat)	使用者	トリガー:君が攻撃ロールを行い、結果が気に入らない 効果:その攻撃ロールを再ロールする。その際2回ロールし、好きな方を選ぶ。 それが低くても再ロールのどちらかの結果を用いる。
1・2・3 4・5	一日毎	Luckblade	使用者	トリガー:君が攻撃ロールを行い、結果が気に入らない 効果:その攻撃ロールを再ロールする。再ロールの結果を用いる。
	一日毎	General's Belt	使用者	トリガー:君が味方を回復するパワーを使う 効果:君は回復力を使用する。

即応・割込アクション

使	種別	パワー名	射程	概要
	遭遇毎	Powerful Warning(E1)	近接範囲・爆発5 トリガーの爆発内の味方	トリガー:敵1体が、君から5マス以内の味方にヒットする 効果:目標は全ての防御値に+2パワーボーナスを得る。 目標は フリーアクション として、敵に対して近接基礎攻撃を行える。 (+2/+2、君に隣接していると+3/+4)
	遭遇毎	Self-Sacrificing Strike(Path11)	近接または遠隔・武器 トリガーの攻撃をした敵	トリガー:君から6マス以内の味方が遠隔または近接攻撃の目標になる 効果:君は5マスまでシフトしてトリガーの味方に隣接し、味方を1マス横滑りさせ、味方のいたマスに自身はシフトする。以下の攻撃を行う。 攻撃:+18vsAC(Dragontooth Shield) ヒット:3d6+9ダメージ、および君はトリガーの攻撃に対して、全ての防御値に+2パワーボーナスを得る。 後効果:君がトリガーの攻撃の目標になる。

即応・対応アクション

使	種別	パワー名	射程	概要
	遭遇毎	Friendly Fire(E7)	近接範囲・爆発10 トリガーの敵	トリガー:敵が君か君から見える味方に近接または遠隔攻撃をミスする 効果:目標は フリーアクション として、その攻撃を繰り返す。 新しい目標は、本来の目標から2マス以内のクリーチャー1体。 新しい目標は、その攻撃の適正な目標でなければならない。
	遭遇毎	Impromptu Attack(E13)	近接範囲・爆発5 その敵に隣接する 爆発内の味方2人	トリガー:君から5マス以内の味方が近接攻撃を敵にヒットする 効果:それぞれの目標は フリーアクション として、近接基礎攻撃を行う。 (+2/+2、君に隣接していると+3/+4)
	一日毎	Awakened Wrath(D9)	近接範囲・爆発5 君が見える味方1人	トリガー:君が重傷になる 効果:目標は フリーアクション として、目標に隣接する全ての敵に1回ずつ近接基礎攻撃を行う。そして目標は フリーアクション で、ヒットした敵の数のマス数のシフトを行う。 このシフトは君に近づく方向でなければならない。 (+2/+2、君に隣接していると+3/+4)

マイナーアクション

使	種別	パワー名	射程	概要
	無限回	Switching Familiar Mode	-	FamiliarのModeをPassiveとActiveの間に入れ替える(通常Passive) Passiveにすると君のマスに戻ってくる Activeでは移動させられる(Speed2、fly6(hover))
	無限回	Acrobat Boots	使用者	効果:伏せ状態から立ち上がる
1・2	遭遇毎	Inspiring Word	近接範囲・爆発10 爆発内の味方1体	効果:目標は回復力を使い、追加で3d6回復する。 遭遇毎に2回使えるが、1ラウンドには1回。
	遭遇毎	Shake It Off(U2)	遠隔10 君か味方1体	効果:目標は+3パワーボーナスを得て1回のセーブを行う。
	遭遇毎	Tactical Orders(U10)	近接範囲・爆発3 君と爆発内の味方1体	効果:それぞれの目標は フリーアクション として、移動速度シフトする。
	遭遇毎	Inspiring Example(Path12)	使用者	効果:君はセーブ終了の効果1つに対して1回のセーブを行う。 成功したら、君が見ることのできる味方全員は、 フリーアクション として、セーブ終了の効果1つに対して1回のセーブを行う。
	遭遇毎	Whistle of Warning	範囲内の味方全て	効果:ホイッスルの音が聞こえる君から10マス以内の味方はそれぞれ フリーアクション として、1マスのシフトを行い、武器が装具を構えることができる。

移動アクション

使	種別	パワー名	射程	概要
	無限回	Comrade's Help(path)	使用者	効果:君は、技能判定か能力値判定に対する援護を移動アクションで行える。 脱出、拘束の破壊、脱出路の発見への援助に成功すると、+2ではなく+4ボーナスを与える。
	遭遇毎	Noble Presence(Theme)	近接範囲・爆発2 味方1体か2体	効果:目標は フリーアクション として2マスまでのシフトを行う。 君の次ターン終了時まで、目標は全ての防御値に+2パワーボーナスを得る。
	遭遇毎	Soarwood Lift(Familiar)	Active Familiarに隣接する 君か味方1体	効果:目標は6マスまでの飛行を行う。その後ゆっくり地面に着地する。

標準アクション

使	種別	パワー名	射程	概要
	無限回	Melee Basic Attack	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+7(Luckblade)vsACまたは+10vsAC(Dragontooth Shield) ヒット:1d4+1または1d6+2ダメージ。
	無限回	Ranged Basic Attack	遠隔・武器20/40 クリーチャー1体	攻撃:+13(Longbow)vsAC ヒット:1d10+4ダメージ。
	無限回	Commander's Strike	近接・武器 クリーチャー1体	効果:味方1人は フリーアクション として、目標に対して1回の近接基礎攻撃を行う。 (+3/+1)
	無限回	Direct the Strike	遠隔5 味方1人	効果:目標は フリーアクション として、君から10マス以内の敵に対して1回の基礎攻撃を行う。 (君に隣接する敵なら+1/+2、近接基礎なら+2/+2、君に隣接する敵に近接基礎なら+3/+4) ※機会攻撃で使用できる
	遭遇毎	Second Wind	使用者	効果:回復力を1回使い24hp回復、次の君のターン開始まで全防御値+2。
	遭遇毎	Storm Pillar	遠隔10 創造	効果:君は範囲内の何ものにも占められないマスに柱を[創造]する。 柱は1マスを占め、君の次ターン終了時まで持続する。 自身のターンに柱に隣接するマスに移動して入った敵は1d6+7[電撃]ダメージを受ける。
	一日毎	Scent of Victory(D9)	近接範囲爆発5 爆発内の全ての味方	特殊:全ての目標は フリーアクション として、目標に隣接する重傷の敵1体に対して、1回の近接基礎攻撃を行える。(+2/+2、君に隣接していると+3/+4)
	一日毎	Band of Fellows(D15)	近接・武器 クリーチャー1体	攻撃:+5vsAC(Double Team適用) ヒット:2d4+1ダメージ、および目標に隣接する味方全員は、君の次ターン終了時まで目標への攻撃のダメージロールに+3。 ミス:[信頼性] 効果:全ての味方は フリーアクション として、目標に対して近接基礎攻撃を行える(+3/+4)。