

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、イン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)。