

足払い強化(Improved Trip)
前提: 【知力】13、《攻防一体》
利益: 敵に足払いをかけて成功したなら、足払いに行動を消費しなかったように直ちに攻撃を行うことができる。素手状態でも機会攻撃を誘発せず、【筋力】に+4ボーナス
【一般】 PHB p87

一撃離脱(Spring Attack)
利益: 近接武器で攻撃アクションを行う際に、合計移動距離が自分の移動速度内であれば攻撃の前と後に移動できる。しかも、この移動によって攻撃した相手からの機会攻撃を誘発しない。ただし、攻撃前に5feet以上移動しなければならない。なお、重装鎧を着けている場合、この特技を使用できない
【一般】 PHB p87

イニシアチブ強化(Improved Initiative)
利益: イニシアチブ判定に+4のボーナス
【一般】

遠射(Far Shot)
前提: 《近距離射撃》
利益: 弓のような射出武器を使用する際、射程単位を1.5倍とする。投擲武器の場合は2倍となる
【一般】 PHB p87

回避(Dodge)
前提: 【敏捷力】13
利益: 自分のアクション時に1体の敵を指名する。以後、次のターンまでその敵からの攻撃に対してAC+1の回避ボーナス
【一般】 PHB p87

駆け抜け攻撃(Ride-By Attack)
前提: 《騎乗》、《騎乗戦闘》
利益: 騎乗して突撃を行う場合、移動+攻撃し、その後再び移動できる(突撃の直線上をそのまま移動する)。その際、乗騎、騎手、共に機会攻撃を誘発しない。ただし、そのラウンドにおける移動距離の合計は乗騎の2倍以内でなければならない
【一般】 PHB p90

頑健無比(Great Fortitude)
利益: すべての頑健STに+2のボーナス
【一般】 PHB p90

騎射(Mounted Archery)
前提: 《騎乗》、《騎乗戦闘》
利益: 乗騎に乗った状態から射撃武器を使う際のペナルティが半減、具体的には2倍移動時に-2、疾走時に-4
【一般】 PHB p90

騎乗蹂躪(Trample)
前提: 《騎乗》、《騎乗戦闘》
利益: 騎乗時に“蹴散らし”をかけたとき、敵はよけることができない。敵を打ち倒した場合、乗騎がその敵に1回の蹄攻撃を行うことができる。この攻撃は伏せ状態の敵に対して行うため、攻撃に+4ボーナス
【一般】 PHB p90

騎乗戦闘(Mounted Combat)
前提: 《騎乗》技能
利益: 1ラウンドに1回、乗騎攻撃への攻撃が命中した際(騎乗)判定を行い、その結果が攻撃ロールの値よりも大きければ命中は無効となる
【一般】 PHB p90

機動射撃(Shot on the run)
前提: 【敏捷力】13、《近距離射撃》、《回避》、《強行突破》、BAB+4
利益: 遠隔武器で攻撃アクションを行う際、合計移動距離が自分の移動速度以内であれば攻撃の前と後の両方で移動できる
【一般】 PHB p90

技能熟練(Skill Focus)
利益: 技能チェックに+3ボーナス
【一般】 PHB p90

強行突破(Mobility)
前提: 【敏捷力】13、《回避》
利益: 自分が機会攻撃範囲から、あるいは機会攻撃範囲への移動により機会攻撃を誘発する場合、AC+4の回避ボーナス
【一般】 PHB p90

強打(Power Attack)
利益: そのラウンドにおけるすべての攻撃から一定の数値を差し引き、それと同じ数値を近接攻撃によるダメージに加える。両手武器の場合や片手武器を両手で持っている場合は、攻撃ロールに受けるペナルティの2倍のダメージをボーナスとして加える。軽い武器(light weapon)の場合、強打によるダメージボーナスは得られない
【一般】 PHB p90

近距離射撃(Point Blank Shot)
利益: 30feet以内の目標に遠隔攻撃を行う場合、攻撃とダメージに+1
【一般】 PHB p90

組み付き強化(Improved Grapple)
前提: 《素手攻撃強化》、【敏捷力】13
利益: 組み付きを行っても、機会攻撃を誘発しない。組み付きチェックに+4ボーナス
【一般】 PHB p90

クリティカル強化(Improved Critical)
前提: 《武器習熟》、BAB+8
利益: 修得時に一種類の武器を選択する。選択した武器のクリティカル可能域が2倍になる。他のクリティカル可能域を広げる効果とは累積しない
【一般】 PHB p90

軍用武器習熟(Martial Weapon Proficiency)
利益: 1種類の軍用武器に《習熟》することができる。習熟していない武器を使用する場合、攻撃-4ペナルティ
【一般】 PHB p91

化身時発動(Natural Spell)
前提: 【判断力】13、自然の化身能力
利益: 動作要素と音声要素を自然の化身中も満たすことが可能。物質要素や焦点具が溶け込んでいる場合でも、それらを使用できる
【一般】 PHB p91

蹴散らし強化(Improved Overrun)
前提: 【筋力】13、《強打》
利益: “蹴散らし”を行う時、敵はよけられない。敵を蹴散らす際の【筋力】チェックにおいて+4ボーナス
【一般】 PHB p91

高速装填(Rapid Reload)
前提: クロスボウの《武器習熟》
利益: 修得時にクロスボウのタイプを選択する。ライトクロスボウ、ハンドクロスボウの場合、ボルトの装填はフリーアクション、ヘビークロスボウの場合は移動アクション扱いになる
【一般】 PHB p91

攻防一体(Combat Expertise)
前提: 【知力】13
利益: 近接攻撃で攻撃を行う際、攻撃に-5までのペナルティを受けることとして、それと同じ値のボーナスをACに加える。このペナルティはBABを超えてはならない。数値変更の影響は次のアクション直前まで持続する
【一般】 PHB p91

持久力(Endurance)
利益: 以下のチェック時に+4ボーナス 非致傷ダメージ抵抗のための水泳、走りつづける際の耐久力、強行軍時による非致傷ダメージ抵抗のための耐久力、息を止めているための耐久力、飢えや渇きによる非致傷ダメージ抵抗のための耐久力、熱気寒気による非致傷ダメージ抵抗のための頑健ST、窒息によるダメージ抵抗のための頑健ST 中装鎧を着て眠っても、疲労状態にならない
【一般】 PHB p91

疾走(Run)
利益: 跳躍技能に+4ボーナス 疾走しても【敏捷力】ボーナスを維持する
【一般】 PHB p91

呪文威力強化(Empower Spell)
利益: 威力強化した場合、その呪文の数値の効果を1.5倍にする。マジックミサイルであれば、1d4+1をロールし、その結果を1.5倍する。2レベル高いスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p91

呪文威力最大化(Maximize Spell)
利益: 威力強化した場合、その呪文の変数となっている効果はすべて最大の値をとる。ファイアーボールの呪文であれば、1d6につき6点のダメージ。3レベル高いスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p91

呪文音声省略(Silent Spell)
利益: 音声要素なしで呪文を発動できる。1レベル高いスロットを使用する。 バード呪文をこの特技で強化することはできない
【呪文修正】 PHB p92

呪文距離延長(Enlarge Spell)
利益: 呪文の距離が2倍になる。1レベル高いスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p92

呪文効果範囲拡大(Widen Spell)
利益: 爆発、放射、line、拡散といった形の効果範囲を持つ呪文のみ影響を受ける。これらの数値的な呪文の効果範囲は100%増しになる。3レベル上のスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p92

呪文高速化(Quickened spell)
利益: フリーアクションで呪文を発動できる。そのため他の行動をとることができ、他の呪文の発動すら可能。高速化した呪文は1ラウンドにつき1が発動できない。高速化できるのは全ラウンド・アクションの呪文まで。4レベル上のスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p92

呪文持続時間延長(Extend spell)
利益: 呪文の持続時間が2倍になる。持続時間が集中、瞬間、永続の呪文はこの特技の影響を受けない。1レベル上のスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p92

呪文熟練(Spell Focus)
利益: 修得時に選択した1つの魔法系統のST難易度+1
【一般】 PHB p92

呪文相殺強化(Improved Counterspell)
利益: 呪文相殺時に、完全に同一のスペルでなくとも、対象と同一系統のより高いスペルを消費することにより相殺できる
【一般】 PHB p92

呪文体得(spell Mastery)
前提: ウィザード
利益: 修得時に選んだ【知力】修正値に等しい数の呪文を、呪文書を参照することなく準備できる
【特殊】 PHB p92

呪文動作省略(Still Spell)
利益: 動作要素なしで呪文を発動できる。1レベル高いスロットを使用する
【呪文修正】 PHB p92

呪文レベル上昇(Highten Spell)
利益: 呪文レベル(スロット)を上昇させる。他の呪文修正特技とは異なり、修正した呪文の有効レベルを実際にも上昇させるため、STの難易度なども上昇する
【呪文修正】 PHB p92

上級呪文熟練 (Greater Spell Focus)
前提: 選択した系統の《呪文熟練》 利益: 修得時に選択した1つの魔法系統のST難易度に+1ボーナス(呪文熟練と累積する)
【一般】 PHB p92

上級抵抗破り (Greater Spell Penetration)
前提: 《抵抗破り》 利益: 呪文抵抗を打ち破る際の術者レベル判定(d20+術者レベル)に+2のボーナス(抵抗破りと累積する)
【一般】 PHB p92

上級二刀流 (Greater Two Weapon Fighting)
前提: 【敏捷力】19、《二刀流強化》、《二刀流》、BAB+11 利益: 利き手でないほうの武器でも-10のペナルティを負って3回目の攻撃を行うことができる
【一般】 PHB p92

上級武器開眼 (Greater Weapon Specialization)
前提: 選択した武器の《武器習熟》、《武器熟練》、《武器開眼》、《超武器熟練》、ファイター12レベル 利益: ダメージに+2ボーナス(武器開眼と累積する)
【一般】 PHB p93

上級武器熟練 (Greater Weapon Focus)
前提: 選択した武器の《武器習熟》、《武器熟練》、ファイター8レベル 利益: 武器熟練に選択した武器による攻撃に+1ボーナス(武器熟練と累積する)
【一般】 PHB p93

招来クリーチャー強化 (Augment Summoning)
前提: 《呪文熟練(召喚術)》 利益: サモン(summon)呪文で召喚したクリーチャーは【筋力】と【耐久力】に+4強化ボーナス
【一般】 PHB p93

神速の反応 (Lightning Reflexes)
利益: すべての反応STに+2のボーナス
【一般】 PHB p93

スタッフ作成 (Craft Staff)
前提: 術者レベル12 利益: 前提条件を満たしているスタッフを作成できる。1000gpにつき1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料が必要。新たに作成されたスタッフにはチャージが50回分ある
【アイテム作成】 PHB p93

素手攻撃強化 (Improved Unarmed Strike)
利益: 素手で攻撃を行う際、機会攻撃を誘発しない
【一般】 PHB p93

精密射撃 (Presice Shot)
前提: 《近距離射撃》 利益: 近接攻撃に参加している敵に対して行う遠隔攻撃の際、通常受ける-4のペナルティを受けない
【一般】 PHB p93

精密射撃強化 (Improved Presice Shot)
前提: 【敏捷力】19、《近距離射撃》、《精密射撃》、BAB+11 利益: 完全遮蔽未満の遮蔽によるACボーナスを無視する。完全視認困難未満の視認困難による失敗確率を無視する。組み付き中の敵に打ち込んでも、自動的に狙った敵に命中する
【一般】 PHB p93

戦闘発動 (Combat Casting)
利益: 防御しながらの呪文や擬似呪文能力の使用における〈精神集中〉判定に+4ボーナス
【一般】 PHB p93

速射 (Rapid Shot)
前提: 【敏捷力】13、《近距離射撃》 利益: 遠隔武器による全力攻撃アクションを取る事で、追加攻撃を1ラウンドにつき1回得られる。攻撃は最も高いBABを使用して行われるが、追加攻撃と通常攻撃それぞれに-2のペナルティを被る。
【一般】 PHB p93

その他の魔法アイテム作成 (Craft Wondrous Item)
前提: 術者レベル3 利益: 前提条件を満たしているその他の魔法アイテムを作成できる。1000gpにつき1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料が必要。壊れたその他の魔法アイテムを修理することもできる。その際には作成時の3種類のコストがすべて半分かかる。物質要素などは基本価格に加えて費やさねばならない
【アイテム作成】 PHB p94

退散回数追加 (Extra Turn)
前提: アンデッド退散・威伏能力 利益: アンデッドなどの退散回数を4回ずつ追加する
【一般】 PHB p94

退散強化 (Improved Turning)
前提: アンデッド退散・威伏能力 利益: 本来よりも1レベル高い扱いで退散・威伏する
【一般】 PHB p94

大旋風 (Whirlwind Attack)
前提: 【知力】13、【敏捷力】13、《攻防一体》、《回避》、《強行突破》、《一撃離脱》、BAB+4 利益: 全力攻撃アクションを行う際、自分の通常の攻撃の代わりに一番高いBABを用いて機会攻撃範囲内の敵に攻撃を行う。薙ぎ払いや二刀流などの追加攻撃を発生させる特技を持っていても、その追加攻撃は行えない
【一般】 PHB p94

盾攻撃強化 (Improved Shield Bash)
前提: 《盾習熟》 利益: 盾で攻撃しても、盾のACを適用できる
【一般】 PHB p94

盾習熟 (Shield Proficiency)
利益: 盾を装備した際、標準的なペナルティしか受けない。習熟していない者が盾を使う場合、攻撃と移動に関するすべての技能に盾による判定ペナルティを受ける
【一般】 PHB p94

東ね撃ち (Many Shot)
前提: 【敏捷力】17、《近距離射撃》、《速射》、BAB+6 利益: 標準アクションで、30ft以内の一体の敵に2本の矢を撃てる。双方とも同一の攻撃ロールを(-4ペナルティで)使用する。BAB+6を5上回るとに、矢を一本追加可能。ただし、矢が3本の場合は-6、4本の場合は-8ペナルティを受ける。何本撃どうとも、精密さを要求するダメージ(急所攻撃など)は1本にしか適用しない。クリティカルも、1本だけ。他の矢は全て通常ダメージ
【一般】 PHB p94

タワー・シールド習熟 (Tower Shield Proficiency)
前提: 《盾習熟》 利益: タワー・シールドに習熟する
【一般】 PHB p94

単純武器習熟 (Simple Weapon Proficiency)
利益: すべての種類の単純武器を通常通り行える。習熟なしで武器を使う場合、攻撃に-4のペナルティ
【一般】 PHB p94

追加HP (Toughness)
利益: HPの上限を+3する
【一般】 PHB p95

追跡 (Track)
利益: 足跡を発見したり、1マイルの間その跡をたどるためには1回の〈生存〉判定が必要である。詳細な修正に関してはPHB参照。なお移動力の2倍の速度で追跡可能(-20ペナルティ)
【一般】 PHB p95

突き飛ばし強化 (Improved Bull Rush)
前提: 【筋力】13、《強打》 利益: 突き飛ばしを行う際に機会攻撃を誘発せず、【筋力】チェックに+4ボーナス
【一般】 PHB p95

抵抗破り (Spell Penetration)
利益: 呪文抵抗を打ち破る際の術者レベル判定(d20+術者レベル)に+2のボーナス
【一般】 PHB p95

統率力 (Leadership)
前提: キャラクターレベル6 利益: 忠実な相棒、献身的な従者、配下を引きつける
【一般】 PHB p95

特殊武器習熟 (Exotic Weapon Proficiency)
前提: BAB1、バスタードソードとドワーヴンウォーアックスは【筋力】13 利益: 選択した特殊武器一種類に習熟する
【一般】 PHB p96

薙ぎ払い (Cleave)
前提: 【筋力】13、《強打》 利益: 近接攻撃で敵を倒した場合、近接攻撃の間合いの中にいる他の敵に対して1ラウンドに1回追加で攻撃を行う。追加の攻撃は前のCreatureを倒したときと同じ武器、同じ攻撃ボーナスで行う
【一般】 PHB p96

薙ぎ払い強化 (Great Cleave)
前提: 【筋力】13、《強打》、《薙ぎ払い》、BAB+4 利益: 薙ぎ払いと同じだが、使用回数の制限がなくなり何回でも可能
【一般】 PHB p96

二刀の守り (Two Weapon Defence)
前提: 【敏捷力】15、《二刀流》 利益: 双頭武器を装備しているか、武器を2つ装備している場合、ACに+1盾ボーナスを加える。防衛的戦闘や防衛専念を行った場合、+2盾ボーナスになる
【一般】 PHB p96

二刀流 (Two Weapon Fighting)
前提: 【敏捷力】15 利益: 逆手で使う武器が軽い場合、両手とも-2/-2ペナルティ、そうでない場合は、両手とも-4/-4ペナルティを受ける
【一般】 PHB p96

二刀流強化 (Improved Two-Weapon Fighting)
前提: 【敏捷力】17、《二刀流》、BAB+6 利益: 利き手でないほうの武器でも-5のペナルティを負って2回目の攻撃を行うことができる
【一般】 PHB p96

鋼の意志 (Iron Will)
利益: すべての意志STに+2のボーナス
【一般】 PHB p96

早抜き (Quick Draw)
利益: フリーアクションで武器を抜くことができる。また、隠してある武器をムーブアクションで抜ける(〈手先の早業〉参照)。投擲武器を弓矢などと同様の攻撃速度で攻撃できる(投擲武器を抜くのムーブアクション、投げるのにスタンダードアクションが必要になるため、1ラウンドに1本しか投げられない)
【一般】 PHB p96

フェイント強化 (Improved Feint)
前提: 【知力】13、《攻防一体》 利益: 移動アクションで、はったりを行える
【一般】 PHB p97

武器落とし強化 (Improved Disarm)
前提: 【知力】13、《攻防一体》 利益: 武器落としを行う際に機会攻撃を誘発せず、対抗攻撃に+4ボーナス。失敗しても敵は武器落としを行う機会を得られない
【一般】 PHB p97

武器開眼 (Weapon Specialization)
前提: 《武器熟練》、ファイター4レベル 利益: 修得時に選択した武器によるダメージに+2のボーナスを加える。組み付きも対象として選択可能 飛び道具の場合でも、30ft以内でなくてよい

[一般]
 PHB p97

武器熟練 (Weapon Focus)
前提: 武器の《習熟》、BAB+1 利益: 1種類の武器に熟練し、攻撃に+1のボーナス

[一般]
 PHB p97

武器の妙技 (Weapon Finesse)
前提: BAB+1 利益: 軽い武器による攻撃ロールの際、【筋力】修正値ではなく【敏捷力】修正値を使うことができる。盾を構えているなら、攻撃ロールに盾の“防具による判定ペナルティ”を採用する

[一般]
 PHB p97

武器破壊強化 (Improved Sunder)
前提: 【筋力】13、《強打》 利益: 敵の持つモノ(武器や盾)を攻撃するとき、機会攻撃を誘発しない。対抗攻撃ロールに+4ボーナス

[一般]
 PHB p97

不屈の闘志 (Diehard)
前提: 《持久力》 利益: HPが1〜9にまで下がった場合、自動的に安定化する。更に移動アクションではダメージを受けず、満身創痍状態 (HP0状態、部分アクションに限られ、激しい運動をするとHPに-1ダメージを受ける) であるかのように行動することにもよい。この選択は、HPが負になった瞬間に行う。満身創痍状態抜いでの行動を選ばなかった場合、気絶する

[一般]
 PHB p97

物質要素省略 (Eschew Material)
利益: 1gp以下の物質要素を必要としない。

[一般]
 PHB p97

ポーション作成 (Brew Potion)
前提: 術者レベル3 利益: 自分の知っており、1体あるいは複数のCreatureを対象とする3レベル以下の呪文を込めたポーションを作成できる。ポーションの基本価格は呪文レベル×術者レベル×50gp。ポーションを自作するには、1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料を消費しなければならない

[アイテム作成]
 PHB p98

巻物作成 (Scribe Scroll)
前提: 術者レベル1 利益: 自分の知っている呪文を込めた巻物を作成できる。巻物の基本価格は呪文レベル×術者レベル×25gp。ポーションを自作するには、1000gpにつき1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料を消費しなければならない

[アイテム作成]
 PHB p98

魔法の武器防具作成 (Craft Magic Arms and Armor)
前提: 術者レベル5 利益: 前提条件を満たしている魔法の武器防具を作成できる。基本価格についてはDMG参照。武器防具を強化するには、1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料を消費しなければならない。壊れた魔法の武器防具を修理することもできる。その際には作成時の3種類のコストがすべて半分かかる。物質要素などは基本価格に加えて費やさねばならない

[アイテム作成]
 PHB p98

魔法の指輪作成 (Forge Ring)
前提: 術者レベル12 利益: 前提条件を満たしている魔法の指輪を作成できる。基本価格についてはDMG参照。魔法の指輪を作成するには、1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料を消費しなければならない。壊れた魔法の指輪を修理することもできる。その際には作成時の3種類のコストがすべて半分かかる。物質要素などは基本価格に加えて費やさねばならない

[アイテム作成]
 PHB p99

迎え討ち (Combat Reflexes)
利益: 1ラウンドに【敏捷力】修正値の回数だけ機会攻撃を行うことができる。敵がもしも複数回、機会攻撃を誘発する行動を取った場合、それぞれにつき機会攻撃を行える。ただし、移動による機会攻撃の誘発は1ラウンドにつき1回しか発生しない。すなわち迎え撃ちを持つ間合い20ftの敵に近づいて隣接しても、受ける機会攻撃は1回ですむ。なお、立ちすくみ状態でも機会攻撃を行うことが出来る

[一般]
 PHB p99

無視界戦闘 (Blind-Fight)
利益: 近接戦闘で視認困難のために攻撃が失敗するたびに、100%ルールを1回だけ再ロールできる。加えて、不可視状態の者に近接攻撃されるときも、ACへの【敏捷力】ボーナスを失うことはない。無視界による移動速度へのペナルティも、通常の1/2ではなく3/4となるだけですむ

[一般]
 PHB p99

猛突撃 (Spirited Charge)
前提: 《騎乗》、《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》 利益: 騎乗しての突撃による近接武器のダメージが2倍、ランスならば3倍となる

[一般]
 PHB p99

朦朧化打撃 (Stunning Fist)
利益: この特技を使用する場合、攻撃ロールの前に宣言をする。素手攻撃によってダメージを受けた敵は通常のダメージに加えて、頑健ST(難易度=10+キャラクターレベルの半分+【判断力】修正値)を強いられる。STに失敗すると1ラウンド(攻撃者の次のアクション直前)まで朦朧状態となる。朦朧状態の者は行動ができず、AC-2、【敏捷力】ボーナスも失う。1日あたりキャラクターレベル/4回だけ使用できる。

モンクがこの特技を使用した場合、1日あたりモンクのレベル+モンク以外のレベル/4回だけ使用できる

[一般]
 PHB p99

矢つかみ (Snatch Arrows)
前提: 《矢止め》、《素手攻撃強化》 利益: 矢止めの特技を使用する際、叩き落すのではなく、つかんだことにしてよい。投擲武器をつかんだ場合、即座にフリーアクションで投擲してきた敵に対し投げ返せる(後々のために取っておいても良い)

[一般]
 PHB p99

矢止め (Deflect Arrows)
前提: 【敏捷力】13、《素手攻撃強化》 利益: 片手に空いた状態であれば、1ラウンドに1回、判定なしで矢などの遠隔武器をそらすことができる

[一般]
 PHB p99

鎧習熟-軽装- (Armor Proficiency Light)
利益: 軽装鎧に習熟する。習熟していない鎧を身につけた場合、攻撃と体の動きに関わるすべての技能判定に防具による判定ペナルティを受ける

[一般]
 PHB p99

鎧習熟-重装- (Armor Proficiency Heavy)
前提: 《鎧習熟-軽装-》、《鎧習熟-中装-》 利益: 重装鎧に習熟する。習熟していない鎧を身につけた場合、攻撃と体の動きに関わるすべての技能判定に防具による判定ペナルティを受ける

[一般]
 PHB p100

鎧習熟-中装- (Armor Proficiency Medium)
前提: 《鎧習熟-軽装-》 利益: 中装鎧に習熟する。習熟していない鎧を身につけた場合、攻撃と体の動きに関わるすべての技能判定に防具による判定ペナルティを受ける

[一般]
 PHB p100

ロッド作成 (Craft Rod)
前提: 術者レベル9 利益: 前提条件を満たしているロッドを作成できる。1000gpにつき1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料が必要。ロッドの詳細に関してはDMG参照

[アイテム作成]
 PHB p100

ワンド作成 (Craft Wand)
前提: 術者レベル5 利益: 自分が知っている4レベル以下の呪文を込めたワンドを作成できる。基本価格は呪文レベル×術者レベル×750gp。ワンドを作成するには1000gpにつき1日の時間、基本価格の1/25の経験点、基本価格の1/2の費用がかかる原材料が必要。新たに作成されたワンドにはチャージが50回分ある

[アイテム作成]
 PHB p100

特定技能に+2ボーナスを与える特技		
運動能力	(Athletic)	水泳、登攀
鋭敏感覚	(Alertness)	聞き耳、視認
隠密	(Stealthy)	隠れ身、忍び足
軽業師	(Acrobatic)	軽業、跳躍
偽装の名人	(Deceitful)	偽造、変装
器用な指先	(Nimble Fingers)	開錠、装置無力化
交渉人	(Negotiator)	交渉、真意看破
柔軟な肉体	(Agile)	脱出術、平衡感覚
自力生存	(Self Sufficient)	生存、治療
精査	(Diligent)	解読、鑑定
説得力	(Persuasive)	威圧、はったり
探偵	(Investigator)	情報収集、捜索
手さばき	(Deft Hands)	手先の早業、縄使い
動物の友	(Animal Affinity)	騎乗、動物使い
魔法の才	(Magical Aptitude)	呪文学、魔法装置使用

[一般]

