

無	ケアフル・アタック
慎重なる攻撃	PHB p.148
[武勇]	レンジャー／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	近接または遠隔・武器
目標:	クリーチャー1体
攻撃: 【筋】(近接)or【敏】(遠隔)+2 vs. AC	
ヒット: 1[W]ダメージ(近接)または1[W]ダメージ(遠隔)。 21レベルの時点で、ダメージは2[W](近接)または2[W](遠隔)に増加する。	
必要条件: 使用者は近接武器2つまたは遠隔武器1つを使用していなければならない。	

無	ツイン・ストライク
二重攻撃	PHB p.148
[武勇]	レンジャー／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	近接または遠隔・武器
目標:	クリーチャー1体または2体
攻撃: 【筋】(近接※)or【敏】(遠隔) vs. AC(2回)	
※近接; 主武器と副武器で1回ずつ。	
ヒット: 1回の攻撃ごとに1[W]ダメージ。 21レベルの時点で、ダメージは2[W]に増加する。	
必要条件: 使用者は近接武器2つまたは遠隔武器1つを使用していなければならない。	

遭	オフハンド・ストライク
副武器攻撃	MP p.73
[武勇]	レンジャー／攻撃／1
[武器]	
アクション: マイナー	近接・武器
目標:	クリーチャー1体
攻撃: 【筋】 vs. AC※	
※副武器	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ(副武器)。	
必要条件: 使用者は2つの近接武器を使用していなければならない。	

遭	ラフリング・スティング
挑発の一刺し	MP p.76
[武勇]	レンジャー／攻撃／3
[武器]	
アクション: マイナー	近接・武器
目標:	クリーチャー1体
攻撃: 【筋】 vs. AC※	
※副武器	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ(副武器)。 使用者が次の自分のターン終了時まで目標に対して行う次の一回の近接攻撃は戦術的優位がつく。	
必要条件: 使用者は2つの近接武器を使用していなければならない。	

遭	クローズ・オヴ・ザ・グリフィン
グリフィンの爪	PHB p.151
[武勇]	レンジャー／攻撃／7
[武器]	
アクション: 標準	近接・武器
目標:	クリーチャー1体または2体
攻撃: 【筋】 vs. AC(2回)※	
※主武器と副武器で各1回ずつ。	
ヒット: (2[W]+【筋】修正値)ダメージ(主武器)、(1[W]+【筋】修正値)ダメージ(副武器)。	
必要条件: 使用者は2つの近接武器を使用していなければならない。	

遭	ロング・ステップ
誤りの一歩	PHB p.157
[武勇]	パスファインダー／攻撃／11
[武器]	
アクション: 即応・割込	近接・武器
目標:	シフトまたは移動を行った1体の敵
攻撃: 【筋】 vs. AC	
トリガー: 使用者に隣接する1体の敵がシフトまたは移動を行う。	
ヒット: (1[W]+【筋】修正値)ダメージ。目標は使用者の次のターンの終了時まで動けない状態となる。	

日	ジョーズ・オヴ・ザ・ウルフ
咬狼撃	PHB p.149
[武勇]	レンジャー／攻撃／1
[武器]	
アクション: 標準	近接・武器
目標:	クリーチャー1体
攻撃: 【筋】 vs. AC(2回)※	
※主武器と副武器で各1回ずつ。	
ヒット: 攻撃1回ごとに(2[W]+【筋】修正値)ダメージ。 ミス: 攻撃1回ごとに半減ダメージ。	
必要条件: 使用者は2つの近接武器を使用していなければならない。	

日	フレンジード・スカーミッシュ
狂乱攻撃	PHB p.150
[武勇]	レンジャー／攻撃／5
[武器]	
アクション: 標準	近接・武器
目標:	クリーチャー1体または2体
攻撃: 【筋】 vs. AC(2回)※	
※主武器と副武器で各1回ずつ。 特殊: 2回の攻撃の前または後に、使用者は機会攻撃を誘発することなく自分の移動速度までの移動を行える。	
ヒット: 1回の攻撃ごとに(1[W]+【筋】修正値)ダメージ。1回の攻撃がヒットすると、目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態となる。両方の攻撃が同一の目標にヒットした場合、目標は使用者の次のターンの終了時まで幻惑状態かつ減速状態となる。	
必要条件: 使用者は2つの近接武器を使用していなければならない。	

日	アタックス・オン・ザ・ラン
二連撃離脱	PHB p.151
[武勇]	レンジャー／攻撃／9
[武器]	
アクション: 標準	近接または遠隔・武器
目標:	クリーチャー1体または2体
攻撃: 【筋】(近接)or【敏】(遠隔) vs. AC※	
※使用者は自分の移動速度までの移動を行える、この移動中の任意の時点で、近接武器による2回の【筋】 vs. ACもしくは遠隔武器による2回の【敏】 vs. ACの攻撃を行う。	
ヒット: 1回の攻撃ごとに、(3[W]+【筋】修正値)ダメージ(近接)または(3[W]+【敏】修正値)ダメージ(遠隔)。 ミス: その1回の攻撃は半減ダメージとなる。	

遭 イールド・グラウンド	
転進	PHB p.149
[武勇]レンジャー／汎用／2	
0	
アクション: 即応・対応	使用者
目標: 0	
攻撃:	
トリガー: 1体の敵が1回の近接攻撃で使用者にダメージを与える。	
効果: 使用者は自分の【判】修正値に等しいマスだけシフトできる。使用者は次の自分のターンの終了時まで、すべての防御値に+2のパワー・ボーナスを得る。	

遭 ウィーヴ・スルー・ザ・フレイ	
混戦を縫い進む	PHB p.151
[武勇]レンジャー／汎用／6	
0	
アクション: 即応・割込	使用者
目標: 0	
攻撃:	
トリガー: 1体の敵が使用者に隣接するマスへ移動する。	
効果: 使用者は自分の【判】修正値に等しいマスだけシフトできる。	

遭 エクスペディシヤス・ストライド	
迅速移動	PHB p.152
[武勇]レンジャー／汎用／10	
0	
アクション: マイナー	使用者
目標: 0	
攻撃:	
効果: 使用者の次のターンの終了時まで、使用者の移動速度は4増加し、シフトを行う際には1マス多くシフトできるようになる。	

遭 フューリアス・アソールト	
怒りの猛攻	PHB2 p.16
0	種族／ー
0	
アクション: フリー	使用者
目標: 0	
攻撃:	
トリガー: 使用者が敵にヒットを与える	
効果: その攻撃に1[W]または1d8の追加ダメージを与える。	

	0
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

0	
0	
0	
0	
アクション: 0	0
目標: 0	
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	

	0
0	
0	
0	
アクション:	00
目標:	0
攻撃:	