

クラス特徴バリエント

この文書では、プレイヤーズハンドブックの全てのクラスのプレイテストオプションを提供します。

ダンジョンズ&ドラゴンズの各クラスは、特定のレベルで特徴を獲得していきます。これらの特徴の1つに代わるものを望んだことはありますか？あるいは、選択するオプションを与える特徴があり、そしてさらなるオプションが必要ですか？これらの質問のいずれかに対する答えが「はい」の場合、以下のクラス特徴バリエントが最適です。

ここではキャラクターのクラスの通常の特徴を置換または拡張する特徴があります。クラス特徴バリエントはそれぞれ、クラス特徴バリエント表(16ページ参照)に要約されているように、置換または拡張する特徴を指定しています。特徴が置換された場合、その特徴の利益は得られず、ゲーム内でその特徴を必要とするものの対象にはなりません。特徴が拡張された場合、その利益を引き続き享受していますが、今や新しい機能も備えています。

DMはキャンペーンのキャラクターたちがこれらのオプションのどれを使用できるかを決定します。DMはこれらのバリエントを禁止したり、全てを許可したり、利用可能なもののサブセットを作ることができます。

全てのクラス

以下の選択ルールは全てのクラスに適用されます。

習熟の多様性/Proficiency Versatility

4レベル以上の特徴(能力値上昇を拡張)

あなたのクラスから能力値上昇特徴を得るたびに、あなたは技能習熟の1つを1レベルでのクラスによって提示された技能習熟で置き換えることができます(置き換えられる技能はそのクラスのものでなくてもかまいません)。

この変化はあなたが別の技能に集中するにつれて、あなたの技能の1つが衰えていくことを表しています。

バーバリアン

バーバリアンは以下の特徴にアクセスします。

生存本能/Survival Instincts

2レベルバーバリアン特徴(危険感知を置換)

あなたは以下の技能のうち2つを選択して習熟します:〈動物使い〉、〈医術〉、〈自然〉、〈知覚〉、あるいは〈生存〉。

これらの技能のいずれかを使用する能力値判定では、習熟ボーナスが2倍になります。

本能的とびかかり/Instinctive Pounce

5レベルバーバリアン特徴(高速移動を置換)

クリーチャーがあなたの15フィート以内でターンを終了すると、リアクションを使用してそのクリーチャーにより近い空間まで移動速度の半分まで移動できます。この移動は機会攻撃を引き起こしません。

バード

バードは以下の特徴にアクセスします。

バード呪文

1レベルバード特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はバード呪文リストを拡張します。

1レベル

コーズ・フィア(ザナサー)
カラー・スプレー
コマンド

2レベル

エイド
エンラージ/リデュース
マインド・スパイク(ザナサー)
ミラー・イメージ

3レベル

マス・ヒーリング・ワード
スロウ
タイニィ・サーバント(ザナサー)

4レベル

ファンタズマル・キラー

5レベル

コンタクト・アザー・プレーン(儀式)
レアリーズ・テレパシック・ボンド(儀式)

6レベル

ヒーローズ・フィースト
メンタル・プリズン(ザナサー)
スカッター(ザナサー)
テンサーズ・トランスフォーメーション(ザナサー)

7レベル

パワー・ワード・ペイン(ザナサー)
プリズマティック・スプレー

8レベル

アンティパシー/シンパシー
メイズ

9レベル

プリズマティック・ウォール

魔法の声援/Magical Inspiration

1レベルのバード特徴(バードの声援を拡張)

クリーチャーがあなたからのバードの声援ダイスを持っており呪文を発動する場合、そのクリーチャーはそのダイスをロールし数値を呪文のダメージロールか回復ロールの1つに加えることができます。そうするとバードの声援ダイスは失われます。

呪文の多様性/Spell Versatility

1レベルのバード特徴(呪文発動能力を拡張)

大休憩を終えた時はいつでも、この呪文発動能力特徴から習得した呪文1つをバード呪文リストにある別の呪文で置き換えることができます。新しい呪文は置き換える呪文と同じレベルでなければなりません。

ルールヒント:初級呪文は呪文です

初級呪文は呪文スロットを使用しない0レベルの呪文です。特徴が呪文に適用される場合、その特徴が1レベル以上でなければならぬか呪文スロットを消費する必要があると指定されていない限り、その特徴は初級呪文に適用されます。

クレリック

クレリックは以下の特徴にアクセスします。

初級呪文の多様性/Cantrip Versatility

1レベルのクレリック特徴(呪文発動能力を拡張)

このクラスでレベルを上げるたびに、この呪文発動能力特徴から習得した1つの初級呪文を、クレリック呪文リストの別の初級呪文に置き換えることができます。

クレリック呪文

1レベルクレリック特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はクレリック呪文リストを拡張します。

1レベル

コーズ・ファイアー(ザナサー)

ラスフル・スマイト

2レベル

ブランディング・スマイト

3レベル

オーラ・オヴ・ヴァイタリティ

4レベル

オーラ・オヴ・ライフ

オーラ・オヴ・ピュアリティ

5レベル

スキル・エンパワーメント(ザナサー)

ウォール・オヴ・ライト(ザナサー)

9レベル

パワー・ワード・ヒール

神性伝導:神性力の活用/Channel Divinity: Harness Divine Power

2レベルのクレリック特徴(神性伝導を拡張)

あなたは呪文の燃料にするために神性伝導の使用を拡張できます。ボーナスアクションとして、あなたはあなたの聖印に触れ、祈りをとなえ、消費された1レベル呪文スロットを1つ取り戻します。

祝福された打撃/Blessed Strikes

8レベルのクレリック特徴(信仰込めた打撃あるいは初級呪文ダメージ強化を置換)

戦闘で、あなたは神の力で祝福されます。1体のクリーチャーがあなたの呪文や武器攻撃の1つからダメージを受けた場合、そのクリーチャーに1d8[光輝]ダメージを与えることもできます。このダメージを与えたら、次のあなたのターンの開始時までこの特徴を再び使用することはできません。

ドルイド

ドルイドは以下の特徴にアクセスします。

初級呪文の多様性/Cantrip Versatility

1レベルのドルイド特徴(呪文発動能力を拡張)

このクラスでレベルを上げるたびに、この呪文発動能力特徴から習得した1つの初級呪文を、ドルイド呪文リストの別の初級呪文に置き換えることができます。

ドルイド呪文

1レベルドルイド特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はドルイド呪文リストを拡張します。

初級呪文(0レベル)

アシッド・スプラッシュ

1レベル

セレモニー(儀式、ザナサー)

プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド

2レベル

オーギュリイ(儀式)

コンティニューアル・フレイム

エンラージ/リデュース

3レベル

オーラ・オヴ・ヴァイタリティ

エレメンタル・ウェポン

リヴィヴィファイ

サンダー・ステップ(ザナサー)

ウォール・オヴ・サンド(ザナサー)

4レベル

ディヴィネーション(儀式)

ファイアー・シールド

5レベル

コーン・オヴ・コールド

ドーン(ザナサー)

イモレーション(ザナサー)

6レベル

フレッシュ・トゥ・ストーン

7レベル

シンボル

8レベル

インセンディエリ・クラウド

9レベル

マス・ポリモーフ(ザナサー)

パワー・ワード・ヒール

自然の相棒/Wild Companion

2レベルのドルイド特徴(自然の化身を拡張)

あなたは動物の形をとるスピリットを召喚することができます。アクションとして自然の化身特徴を使用して、物質要素なしにファインド・ファミリアー呪文を発動します。

この方法で呪文を発動すると、使い魔は野獣ではなくフェイとなり、あなたのドルイドレベルの半分に等しい時間の後に消え去ります。

ファイター

ファイターは以下の特徴にアクセスします。

戦闘スタイルオプション/Fighting Style Options

1レベルのファイター特徴(戦闘スタイルを拡張)

あなたが戦闘スタイル特徴を取得すると、“戦闘スタイル”のバリエーションの章(15ページ参照)にアクセスできます。

卓越した技術スタイルもあなたの利用可能なスタイルオプションのリストに追加されます。

卓越した技術/Superior Technique

バトルマスターのアーキタイプで使用可能な戦技の中から選択した1つの戦技を習得します。使用する戦技が効果に抵抗するためにセーヴィングスローを目標に要求する場合、セーヴィングスローDCは8 + 習熟ボーナス + あなたの【筋力】修正値または【敏捷力】修正値(あなたの選択)に等しくなります。

あなたはd6の戦技ダイス1つを得ます(このダイスは別のソースからの戦技ダイスに追加されます)。このダイスはあなたの戦技の燃料に使用されます。戦技ダイスはそれを使用する時に消費されます。あなたが小休憩か大休憩を終えると、消費された戦技ダイスを取り戻します。

戦技の多様性/Maneuver Versatility

1レベルの特徴(戦技を拡張)

ファイターのバトルマスターアーキタイプから戦技を習得している場合は、あなたは大休憩を終えた時に習得している戦技を別の戦技に置き換えることができます。この変更は翌日のためのあなたの身体的および精神的な準備を反映しています。

戦技オプション/Maneuver Options

1レベルの特徴(戦技の拡張)

あなたが戦技にアクセスできる場合、以下の戦技が使用可能なオプションのリストに追加されます。戦技はバトルマスターと、卓越した技術スタイルあるいは戦技のたしなみ/Martial Adept 特技をもつキャラクターが利用できます。

奇襲/Ambush

あなたが【敏捷力】〈隠密〉判定あるいはイニシアティブ判定を行なう時、戦技ダイス1つを消費してロールに戦技ダイスの出目を加えることができます。

おとり戦術/Bait and Switch

あなたが自身のターンに仲間から5フィート以内にいる場合、少なくとも5フィートの移動速度を費やせば戦技ダイス1つを消費してその仲間と場所を入れ替えることができます。この移動は機会攻撃を誘発しません。

戦技ダイスをロールします。あなたの次のターンの開始時まで、仲間は出目に等しいACボーナスを獲得します。

踏ん張り/Brace

あなたが見ることができる敵があなたの5フィート以内で移動する時、あなたはリアクションを使用して戦技ダイス1つを消費し、そのクリーチャーに対して1回の武器攻撃をすることができます。その攻撃がヒットした場合、その攻撃のダメージロールに戦技ダイスを追加します。

拘束攻撃/Restraining Strike

あなたのターンに近接武器攻撃でクリーチャーにヒットした直後に、戦技ダイス1つを消費し、ボーナス

アクションを使用して目標につかみを行なうことができます(つかみのルールについてはプレイヤーズハンドブックの9章を参照)。**【筋力】**〈運動〉判定に戦技ダイスを加えます。目標はこの方法でつかまれた状態の間、拘束状態でもあります。

雄弁/Silver Tongue

あなたが**【魅力】**〈ペテン〉判定あるいは**【魅力】**〈説得〉判定を行なう場合、戦技ダイス1つを消費し、その能力値判定に戦技ダイスを追加できます。

狙撃/Snipe

ボーナスアクションとして、戦技ダイス1つを消費して1回の遠隔武器攻撃を行なうことができます。あなたはこの攻撃の一部として投擲武器1つを抜くことができます。ヒットした場合、攻撃のダメージロールに戦技ダイスを追加します。

慎重な瞳/Studious Eye

あなたが**【判断力】**〈看破〉判定あるいは**【知力】**〈捜査〉判定を行なう時、戦技ダイス1つを消費し、その能力値判定に戦技ダイスを追加できます。

モンク

モンクは以下の特徴にアクセスします。

モンク武器/Monk Weapons

1レベルのモンク特徴(武術を拡張)

あなたは武術での定義を使用する代わりに、この特徴を使用してあなたのモンク武器を定義できます。あなたは特別に選択された武器で武術を訓練し、その武器があなたにとってのモンク武器となります。5+あなたの**【判断力】**修正に等しい数(最低5つの武器)のあなたのモンク武器になる武器を選択できます。選択される武器は以下の基準を満たしている必要があります。

- 武器は単純武器あるいは軍用武器でなければなりません。
- あなたはその武器に習熟している必要があります。
- 武器はこれらの特性を持っていない必要があります:**重武器**、**特殊**、あるいは**両手用武器**

気を燃やした打撃/Ki-Fueled Strike

2レベルのモンク特徴(気を拡張)

あなたのターンのアクションの一部として気ポイント1点以上を消費した場合、あなたは即座にボーナスアクションとして1回の素手攻撃を行なうことができます。

気特徴/Ki Features

2レベルのモンク特徴(気を拡張)

2レベルで気特徴を取得すると、あなたは以下の特徴にアクセスできます。

遠き瞳/Distant Eye

あなたが遠隔武器攻撃を行なう時、気ポイントを1点消費して、現在のターンの終了時まで長距離射程によるディスアドバンテージになるのを防ぐことができます。

急速回復/Quickened Healing

アクションとして、あなたは気ポイントを2点消費し武術ダイスをロールすることができます。あなたはロールされた出目に等しいヒットポイントを回復します。

パラディン

パラディンは以下の特徴にアクセスします。

戦闘スタイルオプション/Fighting Style Options

2レベルのパラディン特徴(戦闘スタイルを拡張)

あなたが戦闘スタイル特徴を取得すると、“戦闘スタイル”のバリエーションの章(15ページ参照)にアクセスできます。

祝福された戦士スタイルもあなたの利用可能なスタイルオプションのリストに追加されます。

祝福された戦士/Blessed Warrior

あなたはクリック呪文リストからあなたの選択した2つの初級呪文を習得します。それらはあなたにとってパラディン呪文として扱われ、【魅力】はそれらに対するあなたの呪文発動能力値です。このクラスでレベルを上げるたびに、これらの初級呪文の1つをクリック呪文リストの別の初級呪文に置き換えることができます。

パラディン呪文

2レベルパラディン特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はパラディン呪文リストを拡張します。

2レベル

ジェントル・リボウズ
プレイヤー・オヴ・ヒーリング
ワーディング・ボンド

3レベル

ライフ・トランスファランス(ザナサー)
スピリット・ガーディアンズ

5レベル

ドーン(ザナサー)
フレイム・ストライク

神性伝導:神性力の活用/Channel Divinity: Harness Divine Power

3レベルのパラディン特徴(神性伝導を拡張)

あなたは呪文の燃料にするために神性伝導の使用を拡張できます。ボーナスアクションとして、あなたはあなたの聖印に触れ、祈りをとたえ、消費された1レベル呪文スロットを1つ取り戻します。

レンジャー

レンジャーは以下の特徴にアクセスします。

巧みな探検家/Deft Explorer

1レベルのレンジャー特徴(自然探検家を置換)

あなたは卓越した探検家であり生存者です。以下の利益のいずれか1つを選択します、そして6レベルと10レベルで別の利益を選択します。

抜け目なし/Canny

技能を1つ選択してください:〈動物使い〉、〈運動〉、〈歴史〉、〈看破〉、〈捜査〉、〈医術〉、〈自然〉、〈知覚〉、〈隠密〉、あるいは〈生存〉。あなたはまだ選択した技能を習熟していない場合は、それに習熟します。そしてその技能を使用する能力値判定に習熟ボーナスを2倍加えることができます。

さらに、広範囲に旅をしてきたおかげで、あなたは選択した2つの言語の会話と読み書きができます。

放浪者/Roving

歩行移動速度が5上昇し、歩行速度に等しい登攀速度と水泳速度を得ます。

疲れ知らず/Tireless

アクションとして、あなたは1d10+【判断力】修正値に等しい一時的ヒットポイントを自分に与えることができます。あなたはこの特別なアクションを【判断力】修正値と等しい回数(最低1回)使用することができます。大休憩を終えた時に全ての消費された使用回数が回復します。

さらに、小休憩を終えるたびにあなたがもし消耗状態であるならば消耗段階が1減少します。

得意な獲物/Favored Foe

1レベルレンジャー特徴(得意な敵を置換)

自然との絆を呼び出し、クリーチャーを得意な敵としてしばらくマークすることができます。あなたはハンターズ・マーク呪文を習得し、【判断力】がその呪文の呪文発動能力値になります。あなたは呪文スロットを消費せず集中もなしに【判断力】修正値と等しい回数(最低1回)使用できます。大休憩を終えると全ての消費した回数を取り戻します。

2レベルで呪文発動能力特徴を取得すると、ハンターズ・マークは習得しているレンジャー呪文の数に数えられません。

戦闘スタイルオプション/Fighting Style Options

2レベルのレンジャー特徴(戦闘スタイルを拡張)

あなたが戦闘スタイル特徴を取得すると、“戦闘スタイル”のバリエーションの章(15ページ参照)にアクセスできます。

ドルイドの戦士スタイルもあなたの利用可能なスタイルオプションのリストに追加されます。

ドルイドの戦士/Druidic Warrior

あなたはドルイド呪文リストからあなたの選択した2つの初級呪文を習得します。それらはあなたにとってドルイド呪文として扱われ、【判断力】はそれらに対するあなたの呪文発動能力値です。このクラスでレベルを上げるたびに、これらの初級呪文の1つをドルイド呪文リストの別の初級呪文に置き換えることができます。

レンジャー呪文

2レベルのレンジャー特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はレンジャー呪文リストを拡張します。

1レベル

エンタングル

シアリング・スマイト

2レベル

エイド

ガスト・オヴ・ウインド

マジック・ウェポン

エンハンス・アビリティ

ワーディング。ボンド

3レベル

ブラインディング・スマイト

メルド・イントゥ・ストーン

リヴィヴィファイ

タンズ

4レベル

デス・ウォード

ドミネイト・ビースト

5レベル

アウェイクン

グレーター・レストレーション

呪文の多様性/Spell Versatility

2レベルのレンジャー特徴(呪文発動能力を拡張)

大休憩を終えた時はいつでも、この呪文発動能力特徴から習得した呪文1つをレンジャー呪文リストにあ

る別の呪文で置き換えることができます。新しい呪文は置き換える呪文と同じレベルでなければなりません。

呪文焦点具/Spellcasting Focus

2レベルのレンジャー特徴(呪文発動能力の拡張)

あなたはレンジャー呪文の呪文焦点具としてドルイド用焦点具を使用できます。ドルイド用焦点具として扱われるもののリストについては、プレイヤーズハンドブック5章“装備”を参照してください。

原始の感知力/Primal Awareness

3レベルのレンジャー特徴(野生の感知力を置換)

あなたは自然との相互接続を通して意識を集中させることができます。原始の感知力呪文表に示すように、このクラスの特定のレベルに達すると、あなたがまだ習得していないならば追加の呪文を習得します。これらの呪文はあなたが習得しているレンジャー呪文の数には数えられません。

原始の感知力呪文表

レンジャーレベル	呪文
3	ディテクト・マジック、スピーク・ウィズ・アニマルズ
5	ビースト・センス、ロケート・アニマルズ・オア・プランツ
9	スピーク・ウィズ・プランツ
13	ロケート・クリーチャー
17	コミュニケーション・ウィズ・ネイチャー

これらの呪文はそれぞれ、呪文スロットを消費することなく1回発動できます。この方法で呪文を発動すると、大休憩を終えるまで再び発動できません。

消失/Fade Away

10レベルのレンジャー特徴(擬装を置換)

あなたはボーナスアクションを使用して、あなたの次のターンの開始時まで着用しているまたは運搬している装備とともに魔法のように不可視状態になることができます。

この特徴を使用すると、小休憩または大休憩を終えるまで再び使用できません。

レンジャーの相棒オプション/Ranger Companion Options

3レベルのビーストマスター特徴(レンジャーの相棒を拡張)

自然を旅しながらレンジャーは多くの種類の動物に遭遇しますが、そのうちのいくつかはレンジャーと友達になるかもしれません。この友情は〈動物使い〉技能やアニマル・フレンドシップ呪文を上手く使用することで発生します。結果として生じる絆が十分に強い場合、動物は冒険にレンジャーとともに参加するかもしれません。

ビーストマスターのアーキタイプを持つレンジャーは、動物と兄弟のように感じるより強力な絆を形成できます。野獣の特殊な種別が自然の中でビーストマスターを待っています。それは世界の始まりにまでさかのぼる特別な血筋のものであり、ビースト・オヴ・ジ・エアやビースト・オヴ・ジ・アースとして知られる原始の獣です。そのようなクリーチャーは相棒を申し入れるビーストマスターを探し出し、自然界を脅かすものと戦う準備を彼ら二人で行ないます。

原始の獣はビーストマスターがレンジャーの相棒特徴のために選択できる特別なクリーチャーです。そのようなクリーチャーを選ぶ時、あなたはそれがビースト・オヴ・ジ・エアかジ・アースであるかを決定し、そして外見を決定します。伝説は相棒の精神と一致するように神秘的に姿を変える原始の獣について記しています。

原始の獣がビーストマスターから別れてしまった場合、クリーチャーはDMによって決定された1/4以下の脅威度の通常の野獣の姿をとります。

ビースト・オヴ・ジ・エアー

小型の野獣、中立

アーマークラス:13

ヒットポイント:ビーストの【耐久力】修正値+あなたの【判断力】修正値+あなたのレンジャーレベルの5倍に等しい(ビーストはあなたのレンジャーレベルに等しい数のd6のヒットダイスを持つ)

移動速度:10フィート、飛行60フィート

【筋】6(-2)、**【敏】**16(+3)、**【耐】**13(+1)、**【知】**8(-1)、**【判】**14(+2)、**【魅】**11(+0)

セーヴィングスロー:【敏】+5、【耐】+3、【判】+4

技能:〈知覚〉+4、〈隠密〉+5

感覚:暗視60フィート、受動〈知覚〉14

言語:あなたが話す言語を理解

かすめ飛び/Flyby:ビーストは、飛行移動で敵の間合いの外に出ることによって機会攻撃を誘発しません。

原始の再生/Primal Rebirth:ビーストが1時間以内に死亡していたならば、あなたのアクションを使用してビーストに触れ、1レベル以上の呪文スロットを消費できます。ビーストは1分後に命を取り戻し、全てのヒットポイントが回復します。

迅速な相棒/Ready Companion:ボーナスアクションとして、あなたは切り裂き攻撃か隠れ身をするようにビーストに命令することができます。

アクション

切り裂き/Shred:近接武器攻撃:攻撃+5、間合い5フィート、目標1つ、ヒット:1d6+3[斬撃]ダメージ

ビースト・オヴ・ジ・アース

中型の野獣、中立

アーマークラス:12

ヒットポイント:ビーストの【耐久力】修正値+あなたの【判断力】修正値+あなたのレンジャーレベルの5倍に等しい(ビーストはあなたのレンジャーレベルに等しい数のd8のヒットダイスを持つ)

移動速度:40フィート、登攀あるいは水泳40フィート(ビーストと絆を結んだ時にあなたの選択)

【筋】14(+2)、**【敏】**14(+2)、**【耐】**15(+2)、**【知】**8(-1)、**【判】**14(+2)、**【魅】**11(+0)

セーヴィングスロー:【敏】+4、【耐】+4、【判】+4

技能:〈知覚〉+4、〈隠密〉+4

感覚:暗視60フィート、受動〈知覚〉14

言語:あなたが話す言語を理解

突撃/Charge:ビーストが目標に向かって真っすぐに20フィート以上移動し、かつ移動したのと同じターン中にその目標にひっかき攻撃をヒットさせたなら、その攻撃の目標は1d6の追加[斬撃]ダメージを受けます。目標がクリーチャーなら、あなたの呪文セーヴィングスローに対して【筋力】セーヴィングスローに成功するか伏せ状態にならなければなりません。

原始の再生/Primal Rebirth:ビーストが1時間以内に死亡していたならば、あなたのアクションを使用してビーストに触れ、1レベル以上の呪文スロットを消費できます。ビーストは1分後に命を取り戻し、全てのヒットポイントが回復します。

迅速な相棒/Ready Companion:ボーナスアクションとして、あなたはひっかき攻撃か隠れ身をするようにビーストに命令することができます。

アクション

引っかけ/maul:近接武器攻撃:攻撃+4、間合い5フィート、目標1つ、ヒット:1d6+2[斬撃]ダメージ

ローグ

ローグは以下の特徴にアクセスします。

巧妙なアクション:狙い/Cunning Action: Aim

2レベルのローグ特徴(巧妙なアクションを拡張)

巧妙なアクションを使用する追加の方法を得ます。あなたの次の攻撃を慎重に狙うことです。ボーナスアクションとして、あなたは現在のターン中のあなたの次の攻撃ロールにアドバンテージを得ます。このボーナスアクションはこのターン中に移動していない場合にのみ使用できます。ボーナスアクションを使用した後は、現在のターンの終わりまで移動速度は0になります。

ソーサラー

ソーサラーは以下の特徴にアクセスします。

ソーサラー呪文

1レベルのソーサラー特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はソーサラー呪文リストを拡張します。

初級呪文(0レベル)

プライマル・サヴェジリィ(ザナサー)

1レベル

グリース

プロテクション・フロム・イーヴル・アンド・グッド

2レベル

フレイム・ブレード

フレイミング・スフィア

3レベル

ヴァンピリック・タッチ

4レベル

ファイアー・シールド

6レベル

フレッシュ・トゥ・ストーン

8レベル

デミプレーン

9レベル

フォアサイト

呪文の多様性/Spell Versatility

1レベルのソーサラー特徴(呪文発動能力を拡張)

大休憩を終えた時はいつでも、この呪文発動能力特徴から習得した呪文1つをソーサラー呪文リストにある別の呪文で置き換えることができます。新しい呪文は置き換える呪文と同じレベルでなければなりません。

魔力の源泉オプション/Font of Magic Options

2レベルのソーサラー特徴(魔力の源泉を拡張)

魔力の源泉特徴を取得すると、あなたは魔力点を使用するための以下の方法にアクセスできます。

強力なる蓄積/Empowering Reserves

あなたのターンで能力値判定を行なう時、2魔力点を消費して判定にアドバンテージを与えることができます。

魔力注入の接触/Imbuing Touch

アクションとして、非魔法の武器1つに接触し2魔力点を消費して1分間魔力を武器に注ぎこむことができます。その間武器は非魔法の攻撃に対する完全耐性と抵抗を克服する目的で魔法とみなされます。

ソーサラーの耐久力/Sorcerous Fortitude

アクションとして、あなたは魔力点をいくつでも消費して、消費した各点数に対してd4をロールすることができます。あなたはロールされた合計に等しい数の一時的ヒットポイントを得ます。

呪文修正オプション/Metamagic Options

3レベルのソーサラー特徴(呪文修正を拡張)

あなたが呪文修正オプションを選択する時、次の追加オプションにアクセスできます。

呪文元素化/Elemental Spell

次のリストの種別のダメージを与える呪文を発動する時、1魔力点を消費してリストにある他の種別の1つにダメージ種別を変更できます:[酸]、[冷氣]、[火]、[電気]、[雷鳴]

呪文誘導化/Seeking Spell

あなたが呪文攻撃ロールを行なう必要がある、または目標に【敏捷力】セーヴィングスローを強制する呪文を発動した時、1魔力点を消費して、呪文の目標に対する2分の1と4分の3遮蔽の効果を無視できます。

呪文必中化/Unerring Spell

あなたが呪文のために攻撃ロールを行ないミスした時、2魔力点を消費して攻撃ロールを振りなおせませす。あなたは2回目のロールの結果を使用しなければなりません。

もしあなたがその呪文の発動中にすでに別の呪文修正オプションを使用していたとしても、あなたは呪文必中化を使用できます。

ウォーロック

ウォーロックは以下の特徴にアクセスします。

呪文の多様性/Spell Versatility

1レベルのウォーロック特徴(契約による魔術を拡張)

大休憩を終えた時はいつでも、この契約による魔術特徴から習得した呪文1つをウォーロック呪文リストにある別の呪文で置き換えることができます。新しい呪文は置き換える呪文と同じレベルでなければなりません。

ウォーロック呪文

1レベルのウォーロック特徴(契約による魔術を拡張)

以下の呪文はウォーロック呪文リストを拡張します。

1レベル

サンダーウェイヴ

2レベル

ノック

3レベル

アニメイト・デッド

ライフ・トランスファランス(ザナサー)

5レベル

ミスリード

モディファイ・メモリー

プレイナー・バインディング

テレポーテーション・サークル

6レベル

クリエイト・ホムンクルス(ザナサー)

マジック・ジャー

7レベル

プロジェクト・イメージ

8レベル

アビー・ダルジムズ・ホリッド・ウィルディング(ザナサー)

9レベル

ゲート

シェイプチェンジ

ウィアード

妖術オプション/Eldritch Invocation Options

2レベルウォーロック特徴(妖術を拡張)

妖術を選択する時、あなたは以下のオプションにアクセスできます。

印の絆/Bond of the Talisman

前提条件:12レベル、印の契約特徴

他の誰かがあなたの護符を身につけている間、あなたのアクションを使用してあなたたち二人が同じ次元界にいる限り、彼らに最も近い空いている空間に瞬間移動することができます。護符の着用者は同様に彼らのアクションを使用してあなたに瞬間移動ができます。

鎖の主の憤怒/Chain Master's Fury

前提条件:9レベル、鎖の契約特徴

ボーナスアクションとして、あなたは使い魔に1回の攻撃を行なうように命令できます。

怪しげな鎧/Eldritch Armor

前提条件:剣の契約特徴

アクションとして、あなたは誰も着用していないか運搬していない1着の鎧に接触し、すぐにそれを身につけることができます、ただしすでに鎧を着ていないときに限ります。あなたはこの鎧が外されるまでこの鎧に習熟しています。

怪しげな精神/Eldritch Mind

前提条件:書の契約特徴

呪文への集中を維持するための【耐久力】セーヴィングスローにアドバンテージを得ます。

遠き書物/Far Scribe

前提条件:5レベル、書の契約特徴

影の書に新しいページが表示されます。あなたの許可を得て、クリーチャーはアクションを使用してそのページに名前を書き込むことができます。このページには【魅力】修正値と等しい数の名前(最低1つ)を封じ込めることができます。

呪文スロットの消費と物質要素の使用をせずに、あなたはページに名前のあるクリーチャーを目標として、センディング呪文を発動できます。そのためには、ページにメッセージを書き込む必要があります。目標は心の中でメッセージを聞き、目標が返信すると彼らのメッセージは心の中ではなくページに表示されます。その書き込みは1分後に消えます。

アクションとして、ページ上の名前を触れることによって、ページ上の名前を魔法のように消去できます。

守護者の贈り物/Gift of the Protectors

前提条件:9レベル、書の契約特徴

影の書に新しいページが表示されます。あなたの許可を得て、クリーチャーはアクションを使用してそのページに名前を書き込むことができます。このページには【魅力】修正値と等しい数の名前(最低1つ)を封じ込めることができます。

名前がページにあるクリーチャーが0ヒットポイントに減らされるが完全に死亡していない場合、そのクリーチャーは魔法のように代わりに1ヒットポイントになります。一度この魔法が起動すると、あなたが大休憩を完了するまでその効果をどのクリーチャーも受けることができません。

アクションとして、ページ上の名前を触れることによって、ページ上の名前を魔法のように消去できます。

鎖の主の援助/Investment of the Chain Master

前提条件:鎖の契約特徴

あなたがファインド・ファミリアーを発動する時、召喚された使い魔にあなたの怪奇な力を注入し、クリーチャーに以下の利益を与えます。

- 使い魔は40フィートの飛行速度あるいは水泳速度(あなたの選択)を得ます。
- 使い魔はもう呼吸の必要がありません。
- 使い魔の武器攻撃は、非魔法攻撃に対する完全耐性と抵抗を克服する目的で魔法とみなされます。
- 使い魔がクリーチャーにセーヴィングスローを強制する場合、それはあなたの呪文セーブ難易度を使用します。

印の守護/Protection of the Talisman

前提条件:9レベル、印の契約特徴

あなたの護符の着用者が習熟を持たないセーヴィングスローを行なう時、彼らはd4をロールに加えることができます。

印の叱責/Rebuke of the Talisman

前提条件:印の契約特徴

護符の着用者があなたの30フィート以内であなたが見ることができる攻撃者によってヒットされた時、あなたのリアクションを使用して攻撃者にあなたの【魅力】修正値に等しい[精神]ダメージ(最低1ダメージ)を与え、護符の着用者から10フィート離れるように攻撃者を押しやります。

契約の恩恵オプション/Pact Boon Option

3レベルのウォーロック特徴(契約の恩恵を拡張)

あなたが契約の恩恵特徴を選択する時、以下のオプションを使用できます。

印の契約/Pact of the Talisman

あなたの契約相手は特別な護符をあなたに与えます。その護符はその必要があるとき着用者であるあなたあるいは誰かを援助することができます。着用者が習熟を持たない技能で能力値判定を行なう時、彼らはロールにd4を加えることができます。

あなたが護符を失った場合は、あなたは1時間の儀式を行い契約相手から代替りの品を受け取ることができます。この儀式は小休憩または大休憩中に実行でき、以前の護符を破壊します。

護符はあなたが死亡すると灰になります。

ウィザード

ウィザードは以下の特徴にアクセスします。

初級呪文の多様性/Cantrip Versatility

1レベルのウィザード特徴(呪文発動能力を拡張)

このクラスでレベルを上げるたびに、この呪文発動能力特徴から習得した1つの初級呪文を、ウィザード

呪文リストの別の初級呪文に置き換えることができます。

ウィザード呪文

1レベルのウィザード特徴(呪文発動能力を拡張)

以下の呪文はウィザード呪文リストを拡張します。

2レベル

オーギュリイ(占術、儀式)

エンハンス・アビリティ(変成術)

3レベル

スピーク・ウィズ・デッド(死霊術)

4レベル

ディヴィネーション(占術、儀式)

戦闘スタイル

ファイター、パラディン、レンジャーの戦闘スタイル特徴を使用する新しい方法を以下に示します。

武芸の多様性/Martial Versatility

ファイター、パラディン、レンジャー特徴(戦争スタイルを拡張)

戦闘スタイル特徴を備えたクラスでレベルを獲得するたびに、あなたが知っている戦闘スタイルをそのクラスで利用できる別のスタイルに置き換えることができます。この変更は武芸の訓練と練習に焦点が移ることを表しており、あるスタイルの利益を失い別のスタイルの利益を得ることができます。

スタイルオプション

ファイター、パラディン、レンジャー特徴(戦闘スタイルを拡張)

戦闘スタイルを選択する時、次のスタイルがオプションのリストに追加されます。

無視界戦闘/Blind Fighting

クリーチャーが見えないことは、クリーチャーがあなたから隠されていない限り、そのクリーチャーに対する攻撃ロールにディスアドバンテージを無視します。

迎撃/Interception

あなたが見ることができるクリーチャーが攻撃であなたの5フィート以内にいる目標1体にヒットするとき、あなたのリアクションを使用して目標が受けるダメージを1d10+あなたの習熟ボーナスだけ減少(最低0ダメージ)することができます。このリアクションを使用するには、盾または単純武器か軍用武器を使用する必要があります。

投擲武器戦闘/Thrown Weapon Fighting

あなたは投擲特性を持つ武器で行なう攻撃の一部として、その武器を抜くことができます。

さらに、投擲武器を使用して遠隔攻撃でヒットさせた時、ダメージロールに+1のボーナスを得ます。

素手戦闘/Unarmed Fighting

あなたの素手攻撃は1d6+【筋力】修正値に等しい[殴打]ダメージを与えることができます。2つの自由な手で攻撃すると、d6はd8になります。

つかみに成功して開始する時、つかまれた状態のクリーチャーに1d4[殴打]ダメージを与えることができます。つかみが終了するまで、あなたが近接攻撃でそのクリーチャーにヒットするたびにこのダメージを与えることもできます。

クラス特徴バリエーション表

クラス	レベル	特徴	バリエーション	変化
全てのクラス	4以上	能力値上昇	習熟の多様性	拡張
バーバリアン	2	危険感知	生存本能	置換
	5	高速移動	本能的とびかかり	置換
バード	1	バードの声援	魔法の声援	拡張
	1	呪文発動能力	呪文の多様性	拡張
	1	呪文発動能力	バード呪文	拡張
クレリック	1	呪文発動能力	初級呪文の多様性	拡張
	1	呪文発動能力	クレリック呪文	拡張
	2	神性伝導	神性伝導:神性力の活用	拡張
	8	信仰込めた打撃	祝福された打撃	置換
	8	初級呪文ダメージ強化	祝福された打撃	置換
ドルイド	1	呪文発動能力	初級呪文の多様性	拡張
	1	呪文発動能力	ドルイド呪文	拡張
	2	自然の化身	自然の相棒	拡張
ファイター	1	戦闘スタイル	戦闘スタイルオプション	拡張
	1	戦技	戦技の多様性	拡張
	1	戦技	戦技オプション	拡張
モンク	1	武術	モンク武器	拡張
	2	気	気を燃やした打撃	拡張
	2	気	気特徴	拡張
パラディン	2	戦闘スタイル	戦闘スタイルオプション	拡張
	2	呪文発動能力	パラディン呪文	拡張
	3	神性伝導	神性伝導:神性力の活用	拡張
レンジャー	1	得意な敵	得意な獲物	置換
	1	自然探検家	巧みな探検家	置換
	2	戦闘スタイル	戦闘スタイルオプション	拡張
	2	呪文発動能力	呪文の多様性	拡張
	2	呪文発動能力	呪文焦点具	拡張
	2	呪文発動能力	レンジャー呪文	拡張
	3	野生の感知力	原始の感知力	置換
	10	擬装	消失	置換
	3	レンジャーの相棒	レンジャーの相棒オプション	拡張
ローグ	2	巧妙なアクション	巧妙なアクション:狙い	拡張
ソーサラー	1	呪文発動能力	呪文の多様性	拡張
	1	呪文発動能力	ソーサラー呪文	拡張
	2	魔力の源泉	魔力の源泉オプション	拡張
	3	呪文修正	呪文修正オプション	拡張
ウォーロック	1	契約による魔術	呪文の多様性	拡張
	1	契約による魔術	ウォーロック呪文	拡張
	2	妖術	妖術オプション	拡張
	3	契約の恩恵	契約の恩恵オプション	拡張
ウィザード	1	呪文発動能力	初級呪文の多様性	拡張
	1	呪文発動能力	ウィザード呪文	拡張