

『キャラクタービルディングブック』において、追記された戦闘特技

作：2020年6月26日

以下の戦闘特技は、上級戦闘ルールなどの導入に伴い、追記が必要となったため、『キャラクタービルディングブック（C B B）』収録の際に加筆を行っています。

『C B B』を未入手の方は、こちらのテキストを参照し、活用してください。

なお、各戦闘特技に、『C B B』のページ番号と、その横に※印で修正内容について記載しています。

追記などの場合、{ } で囲まれた部分がその対象となります。参照する際の参考にしてください。

また、初出のルールブック等で発覚したミスについて、『C B B』では、それらのエラッタを適用したテキストが用いられています。各種エラッタについては、「[エラッタ](#)」をご確認ください。

■ 選択習得の常時特技

p119 《ブロッキング》 ※テキスト全体の順序入れ替え

前提	冒険者レベル3以上	使用	—
概要	初期配置や離脱準備で、自身を2倍のキャラクター数に数える		

<<効果>>

習得者は、基本戦闘で初期に前衛配置されるとき、先攻後攻にかかわらず、自身を2倍のキャラクター数（部位数）を持つものとして扱われます。

上級戦闘では、習得者は、移動妨害や乱戦エリアからの離脱が発生する状況において、自身を2倍の人数（部位数）として扱われます。これは、自身が移動するとき、味方キャラクターが乱戦エリアを通過しないし離脱するとき、敵対キャラクターに対して移動妨害を行うとき、敵対キャラクターが乱戦エリアを離脱しようとするときのすべてに影響します。

■ 選択習得の宣言特技

p119 △《かぼうI》 ※『ルールブックII』75頁の内容を踏まえ、注釈を大幅に修正

前提	なし	使用	—
適用	10秒（1ラウンド）	リスク	なし
概要	味方への攻撃をかばって受ける		

<<効果>>

この特技は宣言時に、任意のキャラクター 1 体を指定します。ただし、同意しないキャラクターを指定することはできません。

以降 10 秒（1 ラウンド）の間に、指定したキャラクターが近接攻撃、遠隔攻撃、あるいはそれに準じる特殊能力（「回避力判定／消滅」の効果）の対象となったとき、そのキャラクターの身代わりとなります。この効果が発揮されるには、実際に攻撃などが行われたときに、指定したキャラクターと《かばう》宣言者が適切な位置関係でなければなりません（後述注釈参照）。

効果が発生したならば、《かばう》を行ったキャラクターを対象として、ただちにダメージ計算を行い、適用します。攻撃の命中やダメージの適用に付随する効果があれば、それも代わりに受けなければなりません。回避力判定は行われません。

《かばう》の効果は、対象が狙われたときに、自動的に 1 ラウンドに 1 回のみ発揮されます。

《かばう》に関する注釈

・《かばう》の効果が発生する、宣言者と指定キャラクターの適切な位置関係とは、基本戦闘では「同一のエリア内」です。

上級戦闘では、次のように分かれます。なお、この条件は、移動妨害の可能範囲と同じです。

「宣言者が乱戦状態なら、その乱戦エリア内に指定キャラクターがいる」

「宣言者が独立状態なら、制限移動で到達可能範囲かつ、乱戦エリア内に指定キャラクターがいる」

「宣言者が乱戦エリア外なら、制限移動で到達可能範囲内かつどの既存乱戦エリア内でもない位置に指定キャラクターがいる」

・《かばう》の宣言時には、前記の条件を満たしている必要はありません。

・《かばう》効果の発生は、攻撃対象の変更とはみなしません。そのため、たとえば《追加攻撃》で、さらなる攻撃を行うときには、《かばう》宣言者ではなく、もともと狙われていたキャラクターに対して攻撃が行われます。《両手利き》で 2 回の攻撃が行われるときは、1 回のみ《かばう》効果が適用され、もう 1 回は、本来の攻撃対象へと行われます。一部の魔物が持つ「○連続攻撃」でも、《かばう》宣言者にダメージ適用を行った後、本来の攻撃対象に追加の攻撃が実行されます。

・回避力判定で対抗しない魔法や特殊能力から《かばう》ことはできません。宣言者と《かばう》指定のキャラクターが同時に対象となった攻撃からも原則的に《かばう》ことはできません。

・複数回の宣言ができる場合でも、この特技を 1 ラウンドに複数回宣言し、複数のキャラクターを《かばう》ことはできません。《ガーディアン》を習得すれば、1 回の宣言で複数のキャラクターを《かばう》ことができるようになります。

p120 《挑発攻撃 I》 ※追記あり

前提	なし	使用	—
サンプル	1回の武器攻撃	サンプルテキスト	なし
概要	攻撃を誘う、ダメージ - 2		

<<効果>>

近接攻撃、遠隔攻撃を行うときに宣言し、その攻撃 1 回で有効です。複数と同時に攻撃する場合、その攻撃すべてに効果が適用されます。

宣言を行った攻撃が命中した対象は挑発され、以降の 10 秒（1 ラウンド）の間は、可能な限り《挑発攻撃 I》を使用したキャラクターを攻撃しなければなりません（攻撃方法は自由です）。《挑発攻撃 I》は知力 18 以上のキャラクターや、「知能：高い」やそれ以上の魔物には効果がありません。また、挑発された対象が《挑発攻撃 I》を使用したキャラクターを攻撃できない状況や、{エリアが異なる場合（基本戦闘）または 10m 以上離れている場合（上級戦闘）は、} この効果はありません。

この宣言を行った攻撃では、与えるダメージは「- 2」点されます。適用ダメージが「0」であっても、挑発の効果は発生します。

p120 △《ディフェンススタンス》 ※2カ所に追記あり

前提	なし	使用	—
適用	10 秒（1 ラウンド）持続	リスク	ほとんどの行為判定 - 4
概要	回避力判定、生命抵抗力判定、精神抵抗力判定のいずれかを + 4		

<<効果>>

この特技は、その手番に何らかの行為判定を行うより前に宣言しなければなりません。手番開始時に何らかの判定が行われる継続的な効果を受けている場合には、その判定の直前に宣言することができます。

「回避力判定」「生命抵抗力判定」「精神抵抗力判定」の、いずれか 1 つを選んで、次の手番の開始時まで + 4 のボーナス修正を得られます。宣言するたびに異なる効果を選んで得られます。

リスクとして、前記の内選ばなかった 2 種と生死判定を除き、他のすべての行為判定には - 4 のペナルティ修正を受けます。{ただし、戦闘準備時にこの戦闘特技を宣言した場合、その戦闘準備時の先制判定、魔物知識判定については、このリスクを免れます。}

この特技は、移動の種別が「通常移動」または「制限移動」に限られます。「全力移動」をしてしまうと宣言できませんし、移動より前に使用を宣言したならば「全力移動」を行うことはできません。{ただし、全力移動時に通常移動時の動作を行える能力を有している、効果を適用されているなどの場合は、宣言可能です。}

p120 《テイルスイング I》 ※一部テキストを修正

前提	冒険者レベル3以上	使用	〈尻尾〉
適用	1回の近接攻撃	リスク	なし
概要	3体までを〈尻尾〉で攻撃、命中力判定 - 1		

<<効果>>

この特技は、カテゴリ〈格闘〉の〈尻尾〉で近接攻撃を行うときにのみ宣言でき、その攻撃1回に有効です。

{近接攻撃可能な位置にあるキャラクターを3体まで任意に選び、それらすべてに〈尻尾〉での攻撃を行います。} 攻撃者の命中力判定は - 1 のペナルティ修正を受けた上で1回のみ行います。複数に命中した場合、ダメージは個別に決定します。

p121 《バイオレントキャスト I》 ※追記あり

前提	なし	使用	魔法使い系技能
適用	1回の魔法行使	リスク	なし
概要	ダメージ魔法の魔法行使判定 + 2		

<<効果>>

魔法を行使するときに宣言し、その行使1回に有効です。

その魔法が対象にダメージのみを与える魔法である場合、魔法行使判定の達成値に + 2 のボーナス修正を得ます。ダメージを与えない魔法、ダメージ以外にも効果が付随する魔法、「時間：一瞬」以外の魔法では、では、この特技の効果は現れません。{対象の分類などの特定条件でダメージが増加する魔法やダメージが発生しなくなる魔法（例：【クリメイション】や【キュア・ウーンズ】を「分類：アンデッド」のキャラクターに行行使する場合）には有効です。}