

## プレイヤーズ・ハンドブック

### ドラゴンボーン

38 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【魅力】に+2のボーナスと【筋力】あるいは【耐久力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

### ティーフリング

42 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【魅力】に+2のボーナスと【耐久力】あるいは【知力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

### ハーフエルフ

44 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【耐久力】に+2のボーナスと【判断力】あるいは【魅力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

さらに、ハーフエルフをプレイする際、君は見よう見まねの種族特徴を選択する代わりにナック・フォー・サクセスの種族特徴を選択できる。

**ナック・フォー・サクセス:**君はナック・フォー・サクセスを遭遇毎のパワーとして使用できる。

**ナック・フォー・サクセス**  
Knack for Success/成功のこつ      ハーフエルフ/種族パワー  
君の貫禄だけで幸運は君と君の味方のものになる。

**【遭遇毎】**

**マイナー・アクション** 近接・爆発 5

**目標:**使用者または爆発の範囲内にいる味方 1 人。

**効果:**以下のうちひとつを選ぶ。

- 目標はセーヴィング・スローを行なう。
- 目標はフリー・アクションで 2 マシフトを行なう。
- 目標は彼あるいは彼女の次のターン終了時までには彼あるいは彼女が行なう次の攻撃ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。
- 目標は彼あるいは彼女の次のターン終了時までには彼あるいは彼女が行なう次の技能判定に+4のパワー・ボーナスを得る。

### ティーフリング

42 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【魅力】に+2のボーナスと【耐久力】あるいは【知力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

### ディヴァイン・チャレンジ

121 ページ:このパワーはわかりやすさと使いやすさのために修正された。

**ディヴァイン・チャレンジ**  
Divine Challenge/信仰の標的      ヒューマン/種族パワー  
君は雄々しく近くの敵に立ち向かい、君の挑戦を無視する者を信仰の光で焼き焦がす。

**【無限回(特殊)◆【光輝】、【信仰】**

**マイナー・アクション** 近接・爆発 5

**目標:**爆発の範囲内にいるクリーチャー 1 体

**効果:**使用者は目標を“マーク”する。マークは使用者が再度このパワーを使用する時まで持続する。使用者のターン終了時までには使用者が目標と“交戦”、つまり使用者が目標に攻撃を行なうか目標に隣接していない場合マークは終了する。

マークが終了するまで、目標がそのラウンドで初めて使用者を目標に含まない使用者の味方を目標とする攻撃パワーを使用した時【光輝】ダメージを受ける。このダメージは(3+【魅力】修正値)に等しい。このダメージは 11 レベルの時点で(6+【魅力】修正値)に、21 レベルの時点で(9+【魅力】修正値)に増加する。

**特殊:**使用者はこのパワーをターンごとに 1 回のみ使用できる。

## ラス・オヴ・ザ・ゴッズ

124 ページ:効果の項、追加ダメージはダメージ・ロールへのパワー・ボーナスに変更される。

**効果:**この遭遇の終了時まで、すべての目標はダメージ・ロールに使用者の【魅力】修正値のパワー・ボーナスを得る。

## パワー

226 ページ:この節の一日毎の項、最初の段落以外をすべて削除する。この変更は魔法のアイテムに関する新しいルールと一致させるためのものである。

## アミュレット・オヴ・ヘルス

250 ページ:特性の項、このアイテムの抵抗は新たに強化ボーナスを基準としたものになる。

**特性:**アミュレットの強化ボーナスの 2 倍の【毒】に対する抵抗を得る。

## 魔法のアイテム

260 ページ:段落の 1 文目を削除する。この変更は魔法のアイテムに関する新しいルールと一致させるためのものである。

## エンチャント・マジック・アイテム

304 ページ:儀式の効果文の 1 段落目末に以下の文章を加える。この変更は儀式の効果魔法のアイテムに関する新しいルールと一致させるためのものである。

あるいは、執行者はこの儀式によって普通(Common)、珍しい(Uncommon)、または稀(Rare)のアイテムを 5 レベル上のより強力なものにできる。新しいものは執行者のレベル以下でなくてはならず、構成要素の価格は古いものと新しいものの差額の市価に等しい。

## ディスエンチャント・マジック・アイテム

308 ページ:儀式の効果文を以下の文と入れ替える。この変更は儀式の効果魔法のアイテムに関する新しいルールと一致させるためのものである。

この儀式は執行者のレベル以下の普通、珍しい、または稀の魔法のアイテム 1 つを破壊する。この儀式はアイテムの希少度(Rarity)に基づいたレジデュムを残す。普通のアイテムは市価の 20 パーセント、珍しいアイテムは市価の 50 パーセント、そして稀なアイテムは市価の 100 パーセントである。

## ブリュー・ポーション

312 ページ:儀式の効果文の最初の文の、“ポーション”を“普通のポーションまたはエリクサー”に入れ替え、効果文の 2 文目の“ポーション”の後に、“またはエリクサー”を加える。

## フォーゴトン・レルム・プレイヤーズ・ガイド

### ドラウ

8 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【敏捷力】に+2のボーナスと【判断力】あるいは【魅力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

さらに、君がドラウを作成する時、君は新たにクラウド・オヴ・ダークネスかダークファイアのパワーのうちどちらかを選んで取得する。

## 冒険者の宝物庫

### フレイム・ブレイサーズ

117 ページ:このブレイサーの特性は近接攻撃という条件が無くなり、ブレイサーのパワーも攻撃が武器攻撃や使用者の次のラウンド終了時までという条件が無くなった。

**特性:**使用者がクリティカル・ヒットを出した場合、目標は追加で1d6の[炎]ダメージを受ける。

レベル 13:1d10の[炎]ダメージを受ける。

レベル 23:2d6の[炎]ダメージを受ける。

**パワー(一日毎):**マイナー・アクション。次に使用者の攻撃がヒットした時、目標は追加で1d6の[炎]ダメージを受ける。

レベル 13:2d6の[炎]ダメージを受ける。

レベル 23:3d6の[炎]ダメージを受ける。

## Enchanting Items

198 ページ:エンチャント・マジック・アイテムは魔法のアイテムを他の魔法のアイテムに変化させることに使用できない。たとえば、文中の例のようなものは誤りで、君は+1 ロングソードを+1 フレイミング・ロングソードに変化させることはできない。君が儀式でアイテムそれ自体を高いレベルにすることは、新しい版の儀式で説明されている通り行なうことができる。

## D&D Heroes Minatures - Series 2

### リーフ・ウォール

効果が修正された。

**効果:**使用者は遭遇の終了時まで持続する葉の壁を創造する。壁の高さは4マスまででしっかりとした実態である。使用者とその味方は壁によって遮蔽を得る。壁のマスやそれに隣接するマスにいる敵は隣接している間戦術的優位を提供する。

## プレイヤーズ・ハンドブック 2

### ハーフオーク

14 ページ:君は能力値ボーナスを加算するとき、君は【敏捷力】に+2のボーナスと【筋力】あるいは【耐久力】の君が選んだ方に+2のボーナスを得るようになる。

## ワイルド・シェイプ

84 ページ:1 段落目、3 文目を以下の文に置き換える。

野獣形態中、使用者は[野獣形態]キーワードを持たない[武器]あるいは[装具]攻撃パワーを使用できないが、使用者はそれらのパワーを維持することはできる。

## プレイヤーズ・ハンドブック 3

### ディヴァイン・チャレンジ(ハイブリッド)

146 ページ:この特徴は現在以下のように読むことができる。“君はパラディンのディヴァイン・チャレンジのパワーを得る。このパワーは通常通り機能するが、[光輝]ダメージは君の【魅力】修正値に等しい。このダメージは11レベルの時点で(2+【魅力】修正値)に、21レベルの時点で(4+【魅力】修正値)に増加する。”

## 原始の書

### グッドベリー

45 ページ:効果の項、ヒット・ポイントを得る量が5点から10点に増加する。

**効果:**使用者は4つのグッドベリーを創造する。それぞれは消費されるか使用者が次に大休憩を取るまで存在する。クリーチャーはマイナー・アクションでグッドベリーを消費して10点のヒット・ポイントを得るか、セーヴィング・スローを行なうか、あるいは10点の一時的ヒット・ポイントを得ることができる。

## フェイ・サークルズ

49 ページ:こ[創造]キーワードは削除され、サークルの数は8から10に増加した。

**効果:**使用者は爆発内の占有されていないマス10個に10個のフェイ・サークルを作る。使用者かその味方がフェイ・サークルに入ると、目的のマスが占有されていない限り、そのキャラクターは他のフェイ・サークルにフリー・アクションで瞬間移動することができる。そして両方のフェイ・サークルは消える。フェイ・サークルは使用されない限り遭遇の終了時まで持続する。

## 冒険者の宝物庫 2

### ヒーローズ・アーマー

9 ページ:この鎧はチェーンだけではなく、すべての鎧に付与できるようになる。[回復]キーワードも削除された。

**鎧の分類:**すべて

**パワー(一日毎):**フリー・アクション。トリガー:使用者がアクション・ポイントを使用した。効果:使用者は鎧の特性によって得ているすべての防御値へのボーナスを失う。その代わりに、使用者から5マス以内の味方1人はフリー・アクションで彼あるいは彼女の底力を使用できる。