

◎前提条件

属性:真なる中立でないこと

特技:《ハロウ・デッキの導き》

技能:<知識:宗教もしくは神秘学>5ランク、<芸能:なんでも>5ランク

特殊:3レベルの呪文が発動できる能力。少なくとも3つの占術呪文が発動できること。自分専用のハロウ・デッキを所持していること。

クラス技能:<芸能>【魅】、<交渉>【魅】、<呪文学>【知】、<職能>【判】、<製作>【知】、<知識:次元界>【知】、<知識:宗教>【知】、<知識:神秘学>【知】、<知識:地域>【知】、<はったり>【魅】、<魔法装置使用>【魅】。

レベル毎の技能ランク:2+【知力】修正値

追加習熟:—

| レベル | 攻撃ボーナス | 頑健 | 反応 | 意志 | 特殊能力 |
|-----|--------|----|----|----|--------------------|
| 1 | +0 | +0 | +0 | +1 | ハロウ・デッキの祝福 |
| 2 | +1 | +1 | +1 | +1 | ハロウ・デッキ発動、 知力の塔 |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +2 | 筋力の塔 |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +2 | 魅力の塔 |
| 5 | +2 | +2 | +2 | +3 | 魂のデッキ |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +3 | 宣託 |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +4 | 耐久力の塔 |
| 8 | +4 | +3 | +3 | +4 | 敏捷力の塔 |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +5 | 判断力の塔 |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +5 | 兆候を読み解く |

◆呪文

| レベル | 呪文 |
|-----|-------------------|
| 1 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 2 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 3 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 4 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 5 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 6 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 7 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 8 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 9 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |
| 10 | 呪文が発動できるクラスに+1レベル |

◆“魂のデッキ”属性対応一覧

| 対象の属性 | 対立属性 | 一部一致 |
|-------------|------|-------------|
| 秩序にして善(LG) | CE | CG、LE、LN、NG |
| 中立にして善(NG) | NE | CG、LG、N |
| 混沌にして善(CG) | LE | CE、CN、LG、NG |
| 秩序にして中立(LN) | CN | LE、LG、N |
| 真なる中立(N) | — | — |
| 混沌にして中立(CN) | LN | CE、CG、N |
| 秩序にして悪(LE) | CG | CE、LG、LN、NE |
| 中立にして悪(NE) | NG | CE、LE、N |
| 混沌にして悪(CE) | LG | CG、CN、LE、NE |

| 特殊能力 | Lv | 説明 |
|--|----|--|
| ◆呪文 | 1～ | ・元々獲得していた呪文を発動できるクラスが1レベル上昇したかのように呪文の発動能力が向上する。 ハロワー・レベルの上昇により呪文の発動能力以外の能力は成長しない。 ・複数の呪文を発動できるクラスを習得しているなら、そのうち1つを選択し、それにのみこの効果が適用される。 1・(元々の呪文リストになかったとしても)ハロウイング呪文を3レベル呪文として、自らが発動できる全ての呪文リストに加える。 |
| ◆ハロウ・デッキの祝福(変則) <i>Blessing of the Harrow</i> | 1 | ・1日に一回、20フィート以内にいる仲間全てと自分をハロウ・デッキで占う。これには10分が必要であり、その間仲間は20フィート以内にいないといけない。その後対象ごとにカードを引き、そのスートに応じた判定に+1洞察ボーナスを得る。 【筋力】:攻撃ロール、【敏捷力】:AC、【耐久力】:武器のダメージ・ロール、【知力】:全ての技能判定、 【判断力】:全てのセーヴィング・スロー、【魅力】:術者レベルと精神集中判定 |
| ◆ハロウ・デッキ発動(超常) <i>Harrow Casting</i> | 2 | ・呪文を発動する際に3枚のカードをハロウ・デッキから引くことができる。これは動作要素と焦点具に相当する(本来使用する呪文に必要なくとも、この能力を使用する際には必要となる)。これによって呪文の発動時間が伸びることはない。 “～の塔”クラス能力を使用する際に、対応したスートのカードを引かなければならない。 対応する能力がない場合、このカードには何の効果もない。自分の属性と一致したカードは2枚分として扱う。 この能力と呪文修正特技を同時に使用することはできない。 この能力は1日にハロワー・レベルに等しい回数だけ使用できる。 |
| ◆知力の塔(超常) <i>Tower of Intelligence</i> | 2 | ・ハロウ・デッキ発動能力によって引いたスートが【知力】のカード1枚ごとに、呪文抵抗を抜くための術者レベル判定に+1のボーナスを得る。 |
| ◆筋力の塔(超常) <i>Tower of Strength</i> | 3 | ・ハロウ・デッキ発動能力によって引いたスートが【筋力】のカード1枚ごとに、呪文が与えるダメージをダイス毎に+1する。 |
| ◆魅力の塔(超常) <i>Tower of Charisma</i> | 4 | ・ハロウ・デッキ発動能力によって引いた、スートが【魅力】のカード1枚ごとに、呪文のセーブDCを+1する。 |
| ◆魂のデッキ(超常) <i>Spirit Deck</i> | 5 | ・標準アクションで力場でできたハロウ・デッキを召喚し、30フィート以内のクリーチャーを振れると切れる力場のカードで攻撃する。ハロワー・レベルに等しい枚数のカードを使用者のハロウ・デッキから引き、そのカードのスートと一致した属性のカード1枚につき5ポイント、一部一致した属性のカード1枚につき3ポイント、関連のない属性のカード1枚につき1ポイントを与える。対立した属性のカードからはダメージを受けない。属性の対応は左表を参照のこと。 この能力は1日に1+【魅力】修正値(最低1)回だけ使用できる。 |
| ◆宣託(擬呪) <i>Divination</i> | 6 | ・1日に1回、擬似呪文能力としてディヴィネーションを発動する能力を得る。術者レベルはキャラクター・レベルに等しい。 |
| ◆耐久力の塔(変則) <i>Tower of Constitution</i> | 7 | ・ハロウ・デッキ発動能力によって引いたスートが【耐久力】のカード1枚ごとに、ハロワーは1d6ポイントのヒット・ポイントを回復する。 |
| ◆敏捷力の塔(超常) <i>Tower of Dexterity</i> | 8 | ・ハロウ・デッキ発動能力によって引いた、スートが【敏捷力】のカード1枚ごとに、次のターンの開始までの間、ハロワーはACと反応セーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。 |
| ◆判断力の塔(超常) <i>Tower of Wisdom</i> | 9 | ・ハロウ・デッキ発動能力によって引いたスートが【判断力】のカード1枚ごとに、呪文の有効術者レベルが+1される。 |
| ◆兆候を読み解く(変則) <i>Reading the Signs</i> | 10 | ・カードの山(ハロウ・デッキや魔法のアイテムなど)からカードを引く際に、1枚余分に引き、1枚をデッキに戻すことができる。 これはハロウ・デッキ発動やデッキ・オヴ・メニィ・シングスに対しても使用できるが、通常の占いでは使用できない。 使用回数に制限はないが、1回使用した後には1d4ラウンド経過してからでなければ次回を使用できない。 |

| |
|--|
| ◎前提条件 |
| 基本攻撃ボーナス: +5 |
| 属性: 秩序ならなんでも。 |
| 習熟: 重装鎧に《習熟》していること |
| 特殊: 自分よりHDの高いデヴィルを倒さなければならない。この勝利はヘルナイトによって証明されなければならない。 |

クラス技能:〈威圧〉【魅】、〈騎乗〉【敏】、〈真意看破〉【判】、〈知識:地域〉【知】、〈知覚〉【判】。

レベル毎の技能ランク: 2+【知力】修正値 追加習熟: —

| レベル | 攻撃ボーナス | 頑健 | 反応 | 意志 | 特殊能力 |
|-----|--------|----|----|----|----------------------------------|
| 1 | +1 | +1 | +0 | +0 | 秩序のオーラ、騎士団、ディテクト・ケイオス、混沌を討つ一撃1/日 |
| 2 | +2 | +1 | +1 | +1 | ディザーン・ライズ、ヘルナイトの鎧1 |
| 3 | +3 | +2 | +1 | +1 | 苦難1、意志の力1 |
| 4 | +4 | +2 | +1 | +1 | 混沌を討つ一撃2/日 |
| 5 | +5 | +3 | +2 | +2 | ヘルナイトの鎧2 |
| 6 | +6 | +3 | +2 | +2 | 苦難2、意志の力2 |
| 7 | +7 | +4 | +2 | +2 | 秩序をもたらずもの、混沌を討つ一撃3/日 |
| 8 | +8 | +4 | +3 | +3 | ヘルナイトの鎧(完全な移動) |
| 9 | +9 | +5 | +3 | +3 | 苦難3、意志の力3、地獄の鎧 |
| 10 | +10 | +5 | +3 | +3 | 地獄の騎士、混沌を討つ一撃4/日 |

| 特殊能力 | Lv | 説明 |
|--|----|--|
| ◆秩序のオーラ(変則) <i>Aura of Law</i> | 1 | ・ディテクト・ローに反応する、キャラクター・レベルに等しい秩序のオーラを持つ。 |
| ◆騎士団 <i>Order</i> | 1 | ・ヘルナイトは騎士団に所属する。所属した騎士団に応じて、選択できる“苦難”クラス能力が来る。 火葬騎士団、拷問騎士団、鉤爪騎士団、神爪騎士団、鎖騎士団、門騎士団、鞭騎士団。 |
| ◆ディテクト・ケイオス(擬呪) <i>Detect Chaos</i> | 1 | ・バラディンのディテクト・イーグルと同じように機能するが、混沌を識別する。 |
| ◆混沌を討つ一撃(超常) <i>Smite Chaos</i> | 1 | ・バラディンの“悪を討つ一撃”と同じように機能するが、混沌属性のクリーチャーに適用される。 ・この能力は(混沌)の副種別をもつ来訪者か混沌属性の異形に対する初めのダメージにおいて2倍のダメージを与える。 |
| ◆ディザーン・ライズ(擬呪) <i>Discern Lies</i> | 2 | ・1日に3+【魅力】修正値に等しい回数だけディザーン・ライズを擬似呪文能力として使用できる。 術者レベルはキャラクター・レベルの相形に等しい。 |
| ◆ヘルナイトの鎧 <i>Hellknight Armor</i> | 2~ | ・ヘルナイト・アーマーを着用するなら、その鎧による判定ペナルティは1軽減され、ACへの有効【敏捷力】ボーナスは1上昇し、通常の移動速度で移動することができるようになる。これらの修正値は5レベルで2に、8レベルで3に向上する。 |
| ◆苦難 <i>Disciplines</i> | 3~ | ・騎士団に応じた“苦難”から1つを選択して獲得する。6レベルの時点で2つ目を獲得する。 9レベルの時点で3つ目を獲得する。3つ目は“五芒星の信仰”以外の全ての騎士団の“苦難”から選択できる。 ・“苦難”効果に抵抗するためのDCは10+ヘルナイト・レベル+【魅力】修正値に等しい。 ・1日に修得している“苦難”の総数に等しい回数だけ使用できる。 |
| ◆意志の力(変則) <i>Force of Will</i> | 3 | ・以下の呪文の副系統から1つを選び、それに対する意志セーブに+2のボーナスを得る: (魅了)(強制)(虚像)(恐怖)(幻覚)(紋様)(惑乱)。 |
| | 6 | ・2つ目を選択する。1つ目には+4、2つ目には+2のボーナスを得る。 |
| | 9 | ・3つ目を選択する。1つ目には+6、2つ目には+4、3つ目には+2のボーナスを得る。 |
| ◆秩序をもたらずもの(変則) <i>Lawbringer</i> | 7 | ・ヘルナイトの攻撃は、ダメージ減少を考慮する際に秩序属性の武器として扱われる。 |
| ◆地獄の鎧(超常) <i>Infernal Armor</i> | 9 | ・ヘルナイト・アーマーを着用している限り、善でない秩序のクリーチャーの興味を引くための【魅力】に関係した全ての判定に+2のボーナスを得る。 ・あらゆる闇を見通す能力、[火]に対する抵抗30、[酸]に対する抵抗10、[冷氣]に対する抵抗10を獲得する。 |
| ◆地獄の騎士 <i>Hell's Knight</i> | 10 | ・ヘルナイトが所持している武器は以下の属性から1つを選択し獲得する。アクンオマティック、フレイミング・バースト、アンボーリィ。 この武器はヘルナイトから100フィート離れるまでこの能力を保持する。同時に1つの武器にしかこの能力を起動できない。 ・ヘルナイト・アーマーを着用している限り、[火]に対する完全耐性を有する。 |

◆苦難一覧

| 名称 | 騎士団 | 説明 |
|--------------------------------------|------|--|
| ◇焼印(擬呪) <i>Brand</i> | 火葬 | 擬似呪文能力としてマーク・オヴ・ジャスティスを使用できるようになる。 |
| ◇検閲(超常) <i>Censor</i> | 拷問 | “混沌を討つ一撃”が命中した際に対象は意志セーブを行い、失敗すると1d4ラウンドの間声を出せない状態にする。 音を出せない状態になると会話は行なえず、音声要素のある呪文や[言語依存]呪文を発動することはできない。 |
| ◇恐るべき存在(変則) <i>Fearsomeness</i> | なんでも | 〈威圧〉技能によって10フィート以内の敵を怯え状態にする際、怯え状態の代わりに恐れ状態にする。 |
| ◇猛攻(超常) <i>Onslaught</i> | 鉤爪 | 1日に1回フリー・アクションとして、1ラウンドの間移動速度を+10フィートし【筋力】に+4ボーナスを得る。騎乗時、このボーナスは乗騎にも適用される。 |
| ◇五芒星の信仰(変則) <i>Pentamic Faith</i> | 神爪 | 以下の領域から一つを選択する: 欺き、戦、栄光、貴族、刻印、守護、旅、力、知識、秩序、魔法。 選択した領域の力を、ヘルナイト・レベルをクレリック・レベルと見なして獲得する。領域呪文は獲得しない。 |
| ◇枷(超常) <i>Shackle</i> | 鎖 | “混沌を討つ一撃”が命中した際に対象は意志セーブを行い、失敗すると1d4ラウンドの間スロー呪文と同様の効果を与える。 |
| ◇デヴィル招来(擬呪) <i>Summon Devil</i> | 門 | 擬似呪文能力としてサモン・モンスターⅤのように、1体のピアデッド・デヴィルを招来する。 6レベルの時点でサモン・モンスターⅥのように、1d3体のピアデッド・デヴィルもしくは1体のエリニユスを招来する。 9レベルの時点でサモン・モンスターⅦのように、1d4+1体のピアデッド・デヴィルか1d3体のエリニユスカ1体のボーン・デヴィルを招来する。 |
| ◇追跡者(擬呪) <i>Tracker</i> | なんでも | 1時間後に消滅するクリーチャーをサモン・モンスター呪文のように招来する。6レベルの時点でイーグル、ライディング・ドッグ、ウルフ、レオパルドを招来できる。9レベルの時点でダイア・ウルフ、ヘル・ハウンドを招来できるようになる。 |
| ◇警戒(超常) <i>Vigilance</i> | 鞭 | 夜目を獲得する(この能力は常に機能する)。また、夜目とは別に石や木を5フィートまで見通すことができる。 金属は透視できない。この能力はヘルナイトが集中している限り持続するが、最大でもヘルナイト・レベルごとに1ラウンドまでである。 |
| ◇破壊(超常) <i>Wrack</i> | なんでも | 近接接触攻撃を行なう。成功すれば対象に1d6+【魅力】修正値のダメージを与え、意志セーブに成功しない限り1d4ラウンドの間よろめき状態になる。 |

| |
|--|
| ◎前提条件 |
| 属性: 秩序にして悪 |
| 技能: <威圧>5ランク、<隠密>5ランク、<知覚>5ランク |
| 特技: 《鋭敏感覚》、《特殊武器習熟: ソートゥース・サーベル》、《二刀流》、《武器熟練: ソートゥース・サーベル》 |

クラス技能:

レベル毎の技能ランク: 6+【知力】修正値 追加習熟: 単純武器と全ての軽い軍用武器、軽装鎧

| レベル | 攻撃ボーナス | 頑健 | 反応 | 意志 | 特殊能力 |
|-----|--------|----|----|----|---------------------|
| 1 | +0 | +0 | +1 | +1 | 急所攻撃+1d6、サーベル戦闘術1 |
| 2 | +1 | +1 | +1 | +1 | 祈祷の打撃 |
| 3 | +2 | +1 | +2 | +2 | 赤き帳 |
| 4 | +3 | +1 | +2 | +2 | マンティス招来、急所攻撃+2d6 |
| 5 | +3 | +2 | +3 | +3 | 蘇生感知、サーベル戦闘術2 |
| 6 | +4 | +2 | +3 | +3 | マンティス形態 |
| 7 | +5 | +2 | +4 | +4 | 急所攻撃+3d6、サーベル戦闘術3 |
| 8 | +6 | +3 | +4 | +4 | ブラッド・マンティス形態、褪色 |
| 9 | +6 | +3 | +5 | +5 | 蠅螂の悲運 |
| 10 | +7 | +3 | +5 | +5 | デス・マンティス形態、急所攻撃+4d6 |

◆一日の呪文数 / 修得呪文数

| レベル | 呪文レベル | | | |
|-----|-------|-------|-------|-------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 1 | 1 / 2 | — | — | — |
| 2 | 2 / 3 | — | — | — |
| 3 | 3 / 4 | — | — | — |
| 4 | 3 / 4 | 1 / 2 | — | — |
| 5 | 4 / 4 | 2 / 3 | — | — |
| 6 | 4 / 4 | 3 / 4 | — | — |
| 7 | 4 / 5 | 3 / 4 | 1 / 2 | — |
| 8 | 4 / 5 | 4 / 4 | 2 / 3 | — |
| 9 | 5 / 5 | 4 / 4 | 3 / 4 | — |
| 10 | 5 / 5 | 4 / 5 | 3 / 4 | 1 / 2 |

| 特殊能力 | Lv | 説明 |
|--|----|--|
| ◆呪文 | 1 | ・ウィザード／ソーサラーの呪文リストから呪文を習得、ただし幻術と変成術のみ。【魅力】が 10+呪文レベル以上必要。 セーヴィング・スローのDCは 10+呪文レベル+【魅力】修正値。呪文を準備する必要はない。 ・一日の呪文数は、【魅力】により増加する。習得呪文数は能力値の影響を受けない。 ・レベル4, 6, 8, 10において、修得している呪文1つを同じレベルの新しい呪文と入れ替えられる。 |
| | 2～ | ・2レベル以降、以下の呪文を(幻術、変成術でないにも関わらず) 修得する。これらの呪文は通常通り、修得呪文数に数えられる。 2 オブスキュアリング・ミスト、トラルー・ストライク 2 ダークネス、サモン・スウォーム 4 フォッグ・クラウド、インヴィジビリティ 6 クレアオーディエンス／クリアヴォイアンス、ホールド・パースン 8 デイメンジョン・ドア、モディファイ・メモリー 10 |
| ◆急所攻撃(変則) <i>Sneak Atteck</i> | 1 | ・ログの急所攻撃と同様に扱う。他のクラスにより得られる急所攻撃と累積する。 |
| ◆サーベル戦闘術(変則) <i>Sabre Fighting</i> | 1 | ・《武器開眼: ソートゥース・サーベル》をボーナス特技として修得する。 |
| | 5 | ・《上級武器熟練: ソートゥース・サーベル》をボーナス特技として修得する。 |
| | 7 | ・《上級武器開眼: ソートゥース・サーベル》をボーナス特技として修得する。 |
| ◆祈祷の打撃(超常) <i>Prayer Atteck</i> | 2 | ・この能力を使用するには、少なくとも一本のソートゥース・サーベルを鞘から抜いた状態で手に持っていなければならない。 ・標準アクションを使用して、30フィート以内の敵一体に意志セーブを行なわせ、失敗すると恍惚状態にする。 セーヴィング・スローのDCは 10+クラス・レベル+【魅力】修正値。ソートゥース・サーベルを二本抜いていればDC+2。 ・対象はこの能力を使用したもの以外の脅威が現れるたびに、新たなセーヴィング・スローを試みられる。 ・この能力を使用した者は対象が3ラウンド経過後に、依然として恍惚状態であるなら”とどめの一撃”アクションを対象に行える。 ・この能力の維持には精神集中が必要。 ・この能力の起動と維持は機会攻撃を誘発しない。 |
| ◆赤き帳(超常) <i>Red Shroud</i> | 3 | ・一日に【耐久力】修正値に等しい回数(最低1)だけ、赤い霧の覆いを作り出すことができる。起動には移動相当アクションが必要。 1回の”赤き帳”はクラス・レベルに等しいラウンドだけ持続する。この霧は風で吹き飛ばされることはない。 ・この霧は使用者のACに+1の回避ボーナスと、【耐久力】修正値に等しい”高速治癒”を与える(最低”高速治癒1”)。 ・この能力を起動中に死亡したら、使用者は自分の肉体を残すか、装備品を残して肉体を消滅させるかを選択できる。 |
| ◆マンティス招来(擬呪) <i>Summon Mantis</i> | 4 | ・1日に1回、マンティスを招来できる。招来できるマンティスはアドヴァンスト・フィーンディッシュ・ジャイアント・マンティス1体、 フィーンディッシュ・ジャイアント・マンティス1d3体、ジャイアント・マンティス1d4+1体のいずれかである。 これはサモン・モンスターVを使用したかのように扱う。これらの招来された蟲に指示を行なうのはフリー・アクションである。 ・この能力で招来したマンティスは血のように赤く、通常森林の中で得られる【筋力】ボーナスを得ることはない。 |
| ◆蘇生感知(超常) <i>Resurrection Sense</i> | 5 | ・自身が1年以内に殺した相手が蘇生された際に気付く。この能力は互いに同じ次元界にいる場合にのみ働く。 |
| ◆マンティス形態(超常) <i>Mantis Form</i> | 6 | ・1日に1回、標準アクションとして、ヴァーミン・フォームIIを使用したように血のように赤く巨大なマンティスに変身することができる。 ・通常の【筋力】、【敏捷力】、外皮ボーナスに加え、暗視60フィート、つかみ、突き刺し、下顎、奇襲攻撃の変則能力を得るが、 [精神作用]への完全耐性や<知覚>[隠密]への種族ボーナスを獲得することはない。 ・使用時にてにソートゥース・サーベルを所持していたなら、その魔法の強化は(両手に持っていれば両方の)爪による攻撃に適用される。 |
| ◇ブラッド・マンティス <i>Blood Mantis</i> | 8 | ・爪攻撃が命中すると1d6の出血ダメージを与えられるようになる。 ・この形態の間ダメージ減少5/善を得る。 |
| ◇デス・マンティス <i>Death Mantis</i> | 10 | ・下顎による攻撃を成功させると、負のレベル1を与える。負のレベル1ごとに5ポイントの一時的hpを1時間の間与える。 負のレベルのセーヴDCは20+【耐久力】修正値。 ・ダメージ減少が10/善に向上する。 |
| ◆褪色(超常) <i>Fading</i> | 8 | ・1日に【耐久力】修正値に等しい回数(最低1回)、攻撃された瞬間に反応セーブを要求された瞬間に非実体化することができる。 攻撃ロールもしくはセーヴィング・スローのロールを行なう前に宣言すること。 これにより、攻撃や効果のダメージを50%の確率で無効化することができる。 |
| ◆蠅螂の悲運(擬呪) <i>Mantis Doom</i> | 9 | ・1日に3回、クリーピング・ドゥームを擬似呪文能力として使用することができる。 ・この効果は有毒なブレイング・マンティスのスウォーム招来版として機能するが、効果はこの呪文と同様である。 |

◎前提条件

特技:《騎乗戦闘》、《武器熟練:軍用武器1つ》

技能:〈騎乗〉5ランク、〈知識:貴族〉もしくは〈知識:次元界〉2ランク、〈はったり〉5ランク

クラス技能:〈威圧〉【魅】、〈隠密〉【敏】、〈鑑定〉【知】、〈騎乗〉【敏】、〈言語学〉【知】、〈交渉〉【魅】、〈真意看破〉【判】、〈製作〉【知】、〈生存〉【判】、〈脱出術〉【敏】、〈知識:貴族〉【知】、〈知識:次元界〉【知】、〈知識:地域〉【知】、〈動物使い〉【魅】、〈はったり〉【魅】、〈変装〉

レベル毎の技能ランク:2+【知力】修正値

追加習熟:単純武器と全ての軍用武器、全ての鎧と盾

| レベル | 攻撃ボーナス | 頑健 | 反応 | 意志 | 特殊能力 |
|-----|--------|----|----|----|----------------------|
| 1 | +1 | +1 | +0 | +0 | 十字軍+1、利便の旗 |
| 2 | +2 | +1 | +1 | +1 | 汚いやり方 |
| 3 | +3 | +2 | +1 | +1 | 急所攻撃+1d6 |
| 4 | +4 | +2 | +1 | +1 | 十字軍+2 |
| 5 | +5 | +3 | +2 | +2 | 戦うための生存術、 闇の道／光の道 |
| 6 | +6 | +3 | +2 | +2 | 無情 |
| 7 | +7 | +4 | +2 | +2 | 十字軍+3 |
| 8 | +8 | +4 | +3 | +3 | 急所攻撃+2d6 |
| 9 | +9 | +5 | +3 | +3 | 撃ち逃げ |
| 10 | +10 | +5 | +3 | +3 | 十字軍+4、天罰／贖罪 |

| 特殊能力 | Lv | 説明 |
|---|-----|--|
| ◆十字軍(変則) <i>Crusader</i> | 1~ | ・混沌にして悪の来訪者に対して行なう、武器による攻撃ロールとダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。 ・混沌にして悪の来訪者から受ける効果に対する意志セーブに+1のボーナスを得る。 ・これらのボーナスは4、7、10レベルにおいて+1ずつ向上する。 |
| ◆利便の旗(変則) <i>Flag of Convenience</i> | 1 | ・全ての〈はったり〉〈変装〉判定、および偽造するための〈言語学〉判定に+2ボーナスを得る。 ・統率力値(《統率力》を参照)を計算する際、“あちこちと移動する”、“高慢”、“残酷”、“腹心もしくは従者の死の原因となった”の項目を無視する。 失った従者の数を通常の半分に見なすことができる。 |
| ◆汚いやり方(変則) <i>Dirty Fighting</i> | 2 | ・即興武器ににおける未習熟のペナルティを受けず、全ての戦技判定に+2のボーナスを得る。 ・クリティカル・ヒットした際、追加ダメージを与える代わりに 1d6 して以下のペナルティを与えることにしてもよい。 1: 1ラウンドの間よるめき状態、2: 1ラウンドの間吐き気がする状態、3: 1ラウンドの間聴覚喪失状態、4: 1ラウンドの間盲目状態、 5: 1分の間不調状態、6: 疲労状態になる。クリティカル倍率が×3なら持続時間が2倍、×4なら3倍となる。 |
| ◆急所攻撃(変則) <i>Sneak Attack</i> | 3、8 | ・ローグの急所攻撃と同様に扱う。他のクラスにより得られる急所攻撃と累積する。 |
| ◆戦うための生存術(変則) <i>Live to Fight Another Day</i> | 5 | ・離脱アクションを標準アクションで行える。ただし、移動距離は移動速度に等しい(通常の2倍とはならない)。 |
| ◆闇の道／光の道(超常) <i>Path of Darkness/Path of Light</i> | 5 | ・光の道か闇の道かを選択する。 ・光の道:秩序もしくは善から1つを選択する。その属性に基づいた魔法(アンホーリー・ブライトなど)の効果を無視できるようになる。 また、(秩序)もしくは(善)の来訪者に対する〈交渉〉判定に+2の状況ボーナスを得る。 ・闇の道:混沌もしくは悪から1つを選択する。その属性に基づいた魔法の効果を無視できるようになる。 また、(混沌)もしくは(悪)の来訪者に対する〈交渉〉判定に+2の状況ボーナスを得る。 |
| ◆無情(変則) <i>Ruthless</i> | 6 | ・近接攻撃で敵を殺すか瀕死状態に陥らせたなら、即行アクションを使用することでその攻撃に使用したものと同一攻撃ボーナスで1回の近接攻撃を行える。対象は武器の間合い内にいれどどの相手でも構わない。 この攻撃のダメージ・ロールにはキャラクター・レベルを加えること。 |
| ◆捨て台詞(変則) <i>Parting Shot</i> | 9 | ・離脱アクションを移動アクションで行える。ただし、移動距離は移動速度に等しい(通常の2倍とはならない)。 |
| ◆天罰／贖罪(超常) <i>Damnation/Redemption</i> | 10 | ・光の道を選択していたなら天罰を、闇の道を選択していたなら贖罪を修得する。 ・修得時に《統率力》特技を修得したように、ロー・テンブラーの属性に応じた次元界の腹心を選択する。 この腹心は死亡すると1週間以上経過後、召喚されるまで現れない。 ・既に《統率力》特技を有しているなら、統率力値を+1する。 この次元界の腹心を別の腹心に置き換える場合、この次元界の腹心の最大レベルは(-2ではなく)ロー・テンブラーのクラス・レベル-1である。 |