

●属性：

秩序にして善	中立にして善	混沌にして善
貴方は次のターンの始まり迄、パラディンの“悪を討つ一撃”と同等の能力を得る。もしあなたがヒット・ダイスの半分以上のパラディン・レベルを持つのなら、ダメージ判定にはパラディン・レベルを使用しても良い。さもなければ、あなたのキャラクターレベルの半分（端数切り捨て、最低1）がダメージ・ボーナスとなる。	貴方は、接触した相手を治療する正のエネルギー放出の能力を得る。回復量は1d6×キャラクターレベルに等しい。この効果はキュア・ライト・ウーンズと同様にアンデッド・クリーチャーにダメージを与える為に使用しても良い。	貴方は、つかみかく（脱出術）判定を回避したり脱出したりするCMB判定に+4の状況ボーナスを得る。
秩序にして中立	真なる中立	混沌にして中立
貴方は、どのような1回の（真意看破）判定にも1回だけ+10のボーナスを得る。	貴方は、1回の未来の洞察を得る為に術者レベルがキャラクターレベルと等しいオーギュリイと同様の効果を得ることが出来る。問題となる特定の行動について質問するには10分間を必要として、物質要素は消費しない。	貴方は、（バーバリアンと同様の）“激怒”の能力を得る。持続時間は1ラウンド+3ヒットダイス毎に追加の1ラウンドである。
秩序にして悪	中立にして悪	混沌にして悪
貴方は他のクリーチャーにコマンドの呪文と同等の命令を与えることが出来る。この命令は本来[精神効果]に完全耐性を持つアンデッド・クリーチャーにも効果を与えることが出来るが、その他の[精神効果]に完全耐性を持つクリーチャーには影響を及ぼさない。 命令の判定難易度は10+貴方のキャラクターレベルに等しい。	貴方は、接触した相手にダメージを与える負のエネルギー放出の能力を得る。ダメージ量は1d6×キャラクターレベルに等しい。この効果はインフリクト・ライト・ウーンズと同様にアンデッド・クリーチャーを治癒する為に使用しても良い。	あなたはいずれか1体のクリーチャーに今行ったセービング・スローを再度行うことを強制出来る。もし1回目の判定が失敗したとしても、必ず2回目の結果を適用しなければならない。

●能力値：

【筋力】 Hammers (槌)：
判定を行う前に使用した場合、槌のカードは貴方が行う1回のd20を使用する1回の判定に+8の幸運ボーナスを与える。もし判定後に使用するのであれば、この幸運ボーナスは+4に減少する。 同じ場所において、貴方のキャラクターが判定結果に影響を与え得る合理的な要因（例えばモンスターの気を逸らせたり、激励の言葉を叫んだり、判定に援護をしていたりするなど）があるのなら、貴方は別のキャラクターにこのボーナスを与えるために槌のカードを使用することができる。別のキャラクターを援護するために槌のカードを使用する場合、ボーナスは半分（判定前は+4、判定後は+2）となる。
【敏捷力】 Keys (鍵)：
鍵のカードを使用することで、貴方は即座に自分のターンを開始することができる。この行動は待機アクションとみなし、貴方のイニシアチブを現在行動しているクリーチャーの前に移動させる。 貴方はこのターンでは1回の移動アクションか標準アクションしか行うことができない。
【耐久力】 Shields (盾)：
貴方は自分のターンに盾のカードを使用することによって、そのターンに1回の標準アクションか移動アクションを追加で行うことができる。
【知力】 Books (本)：
貴方は本のカードを使用することで、既に使用した呪文を思い出したり、他の制限を受けている特殊能力の使用回数を獲得することができる。これは呪文や貴方のキャラクターが獲得している1日ごとに回復する能力についてのみ使用されるべきである。
【判断力】 Stars (星)：
もし貴方が冒険の中で手詰まりになったと感じたのであれば、星のカードを使用してゲームマスターに次に何をすべきなのかヒントを求めることができる。ゲームマスターが与えるべき情報は無いと判断した場合は、星のカードは消費されない。
【魅力】 Crowns (宝冠)：
貴方は宝冠のカードを使用することによって、貴方が直前に行ったd20を使用した1回の判定を再度判定することができる。2回目の判定結果が1回目の結果より悪くなった場合でも、その結果を使用しなければならない。