

ウォリアー騎士団

ほとんどのサムライは義理や信義、忠義、遵法等を重視する武士道に帰依しており、サムライ自身やその君主のみならず、同僚や家族もまたこれに服する。ウォリアー騎士団の精神に従うサムライは地元において最も信頼され、また恐れられる戦士である。

布告	サムライは自らの身命を賭して主君とその土地を守らねばならない。常に正直かつ勇敢であり、主君と年長者への敬意を忘れず、友と主君に誠実であらねばならない。
挑戦	ウォリアー騎士団のサムライが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標から受けるダメージに対するダメージ減少1／－を得る。このダメージ減少はサムライの持つ4レベル毎に＋1上昇する。
技能	ウォリアー騎士団のサムライは〈知識：歴史〉【知】と〈知識：貴族〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、ウォリアー騎士団のサムライは〈知識：貴族〉を未修得でも使用できる。また〈知識：貴族〉に1以上のランクを有しているならば、地元の貴族や政治に関する〈知識：貴族〉の判定に自身のサムライ・レベルの半分（最低でも＋1）のボーナスを得る。
騎士団能力名	騎士団能力
信義に悖らず（変則）	2レベルの時点で、サムライは自らの道義心から力を引き出すことができる。技能判定またはセーヴィング・スローを行う際、サムライはフリー・アクションとして自らの信義を喚起することがで、判定に＋4の士気ボーナスを得ることができる。サムライは2レベル時点で1日1回、及び2レベル以降4レベル毎に追加で1回この能力を使用することができる。
武士道（変則）	8レベルの時点で、ウォリアー騎士団のサムライは一見不可能な任務さえその信義と忠誠にかけて達成してのける。サムライは標準アクションとして目標へと専心することで、1分以内に行われるいずれか1回の攻撃ロール、技能判定、セーヴィング・スローについてダイスを3度振って最も良い結果を適用することができる。サムライは判定を行う前にこの能力の使用を宣言しなければならない。この能力を使用するためには、サムライの決意の1日の使用回数を1回分消費しなければならない。
精確な一撃（変則）	15レベルの時点で、サムライは長年の研鑽と熟達によって完璧な一撃を放つことができるようになる。標準アクションとして1回の攻撃を行うこと。この攻撃は命中した場合自動的にクリティカル可能状態となるが、クリティカル・ヒットを確定させるためには通常通りクリティカル・ロールに成功しなければならない。また、この攻撃によるダメージは最大化される（ダイスを振らずに起こりうる最大の出目を適用する）が、武器の特殊能力、急所攻撃及びクリティカル・ヒットによる追加のダメージ・ダイスについては通常通りロールする。さらに、この攻撃は目標の有する一切のダメージ減少を無視し、目標を1d4ラウンドの間盲目状態、聴覚喪失状態、不調状態、よろめき状態のにする（いずれにするかは能力を使用したサムライが決定する）サムライはこの能力を1日に1回使用することができる。

コッカトリス騎士団

この騎士団に所属するキャヴァリアーは自身にのみ仕え、自身の更なる目標と名声のために働く。この騎士団のキャヴァリアーは自分勝手に自身の目標の みを意識する傾向がある。	
布告	キャヴァリアーは自身の興味と目標をなによりも評価しなければならない。常に対等であるなら対価を払うことを受け入れ、得たなら報酬を払い、略 奪品の分配でも公平に(あるいはそれ以上に)山分けしなければならない。キャヴァリアーは機会があればいつでも自身の名声、威信、権力を増さ なければならない。
挑戦	コッカトリス騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標に対しての近接ダメージ・ロールに+1の士気ボーナスを、(自身の乗 騎を除いて)彼が目標を敵として唯一機会攻撃範囲内に含めているクリーチャーである限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎 に+1上昇する。
技能	コッカトリス騎士団のキャヴァリアーは<鑑定>【知】と<芸能>【魅】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、コッカトリス騎士団のキャヴァリアーは 別のクリーチャーが<威圧>判定で彼の士気をくじく試みでのDCに自身の【魅力】修正値を加える(通常の【判断力】修正値に加えて)。
騎士団能力名	騎士団能力
自慢屋(変則)	2レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを消費し自身の功績と戦闘の腕前を自慢できる。《威圧演舞》をボーナス特技として得る。彼はこ の能力を使用するために武器を手を持つ必要がない。キャヴァリアーは士気をくじかれた目標への近接攻撃ロールに+2の士気ボーナスを得る。
栄光の篡奪(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーは他のクリーチャーの成功した一撃の栄光を盗むことができる。キャヴァリアー自身でないクリーチャーがキャヴ ァリアーの機会攻撃範囲内にいる目標にクリティカル・ヒットを成功させた場合、彼は機会攻撃を同じ目標に行なえる。
凱旋の瞬間(変則)	15レベルの時点で、キャヴァリアーはフリー・アクションで凱旋の瞬間を宣言できる。1ラウンドの間、キャヴァリアーはすべての能力値判定、攻撃ロ ール、ダメージ・ロール、セーヴィング・スロー、そして技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得る。ACにもこのボーナスは与えられる。 加えて、彼のクリティカル・ヒットは自動的に確定する。キャヴァリアーはこの能力を1日に1回使用できる。

シール騎士団

シール騎士団のキャヴァリアーたちは秘密主義の騎士団であり、各々が特定の物体（危険な魔法のアイテムのような）、場所（失われた寺院）、あるいは秘密（ある農民が実は王家の最後の子孫であること）の保護を担う。このようなキャヴァリアーたちは古の伝統の守護者か、あるいは隠された重要な秘密をもつ支配者の従者であり、時にはそのような騎士団が適切に守り保存すべき秘密を探したす。	
布告	キャヴァリアーは宣誓したすべての義務を守らねばならない: 健康、名誉、素晴らしき人生。その義務が場所である場合には侵入者を防ぐ必要がある。それがものである場合には盗人からの安全を保たねばならない——そして、持ち去られた場合にはそのアイテムを正当な場所に復元せねばならない。
挑戦	シール騎士団のキャヴァリアーは、挑戦の目標に対する全力攻撃アクションを行うときはいつでもフリーの突き飛ばししか足払いの戦技を行うことができる。このフリーの戦技は機会攻撃を誘発しない。
技能	シール騎士団のキャヴァリアーは〈言語学〉【知】と〈装置無力化〉【敏】を自身のクラス技能リストに加える。キャヴァリアーは自身の宣誓した義務に関する情報を隠蔽するための〈はったり〉を使用するたびに、自身のキャヴァリアー・レベルの1/2に等しい技量ボーナスを得る（最低+1）。
騎士団能力名	騎士団能力
番人(変則)	2レベルの時点で、1日に1回、キャヴァリアーは場所1つか、自身が守ると宣誓した秘密1つを選択せねばならない。場所を選択した場合、キャヴァリアーは自身の義務を直接守るときの攻撃ロールに+2士気ボーナスを得る。秘密を選択した場合、キャヴァリアーは自身の義務についての情報を明かそうとすることに抵抗するセーヴィング・スローと対抗判定に+2士気ボーナスを得る。キャヴァリアーは守るべき新しい物体、場所、あるいは秘密を選択するまでこれらのボーナスを得る。
動かざること山のごとし(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーは物理的な弱点を克服するために、自らの献身を引き出すことができる。キャヴァリアーは5フィート・ステップを超える移動をしないとき、次の自身のターンまで突き飛ばし、蹴散らし、引き寄せ、突き押し、および足払いの戦技に対する CMD に+2回避ボーナスを得る。
驚異的強襲(変則)	15レベルの時点で、キャヴァリアーは相手に土を踏ませることなく後ろに追いやることができる。全ラウンド・アクションにより、キャヴァリアーは自身の最も高い攻撃ボーナスで単一の攻撃を行うことができる。攻撃が命中した場合、その攻撃は通常のダメージを与え、さらにキャヴァリアーはその目標に対する突き飛ばしを試みることができる。キャヴァリアーは突き飛ばしの戦技判定に最初の攻撃が与えたダメージの半分に等しいボーナスを得る。

シールド騎士団

シールド騎士団に連なるキャヴァリアーは単なる農民から高名な職人に至るまで、民衆を守ることに命を捧げる。これらのキャヴァリアーは流れの前に立ち、さまよう殺人鬼や飢えた怪物から無垢な人々を守る。

布告	キャヴァリアーは民衆の繁栄と生命を守り、彼らを傷つけ利用しようとする者からの強奪への盾とならなければならない。正当なら寄付しなくてはならず、必要なときに手助けしなければならない。彼は自身を守れない者に害や苦難を与えることになりうる行動をしてはならない。
挑戦	シールド騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標への攻撃ロールに+1の士気ボーナスを、その目標がキャヴァリアー自身以外に攻撃した場合得る。このボーナスは1分間持続する。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1上昇する。
技能	シールド騎士団のキャヴァリアーは〈治療〉【判】と〈知識：地域〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。シールド騎士団のキャヴァリアーが〈治療〉技能を自身以外に対して使うとき、その判定にキャヴァリアー・レベルの1/2のボーナス(最低+1)を加える。
騎士団能力名	騎士団能力
決意(変則)	2レベルの時点で、重装鎧を着ているときに近接あるいは遠隔攻撃でダメージを受けた場合、キャヴァリアーは1ポイントの致傷ダメージを1ポイントの非致傷ダメージに置き換えることができる。彼はこの能力をダメージを受ける度に1回使用できる。この能力では能力値ダメージ、能力値吸収、エネルギー・ダメージを非致傷ダメージに置き換えることはできない。6レベルの時点および以降4レベル毎に置き換えることのできるダメージ量は1ずつ上昇する。
潮止め(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーは《足止め》をボーナス特技として、前提条件を満たしていなくとも得る。クリーチャーの移動を止めるための戦技判定の代わりに、キャヴァリアーは通常の攻撃を選択できる。その攻撃が命中しダメージを与えた場合、目標はキャヴァリアーが戦技判定に成功したかのように移動を終了する。
弱者の保護(変則)	15レベルの時点で、キャヴァリアーは敵を妨害するために移動できるようになる。割り込みアクションで、キャヴァリアーは通常の移動速度(あるいは騎乗中なら乗騎の移動速度)で移動し1回の近接攻撃ができる。この移動は通常通り機会攻撃を誘発する。キャヴァリアーは敵に隣接したとき、移動を終了しなければならない。次のターン、キャヴァリアーはよろめき状態となり、この能力を1ラウンドの間使用することができない。

スター騎士団

スター騎士団に連なるキャヴァリアーは信仰およびその同胞たちを守り仕えることに専念している。この騎士団に所属するキャヴァリアーは彼らが仕える宗教の教義と導きに多くの点において従おうとする。キャヴァリアーがこの騎士団に加盟するとき、仕えるべき1つの宗教を選択すること。

布告	キャヴァリアーは信仰を、そして司祭から一般人まで、その教えに従うものすべてを守るよう努めなければならない。彼は信仰の制限を固く守り、その大義を可能な限り広め、そして神の代理人に仕えなければならない。
挑戦	スター騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼はすべてのセーブに+1の士気ボーナスを、挑戦の目標を機会攻撃範囲内に収めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1上昇する。
技能	スター騎士団のキャヴァリアーは〈治療〉【判】と〈知識：宗教〉【知】を自身のクラス技能のリストに加える。スター騎士団のキャヴァリアーは〈知識：宗教〉技能判定を習熟していなくても行なえる。この技能にランクを持っている場合、彼は選択した信仰に関する判定にキャヴァリアー・レベルの1/2（最低+1）のボーナスを得る。
騎士団能力名	騎士団能力
使命感(変則)	2レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションで短い祈りをし、自身の能力への信頼で自身を満たせる。その時点から次の1分間、彼は1回の能力値判定、攻撃ロール、セーブ、あるいは技能判定に【魅力】修正値に等しい技量ボーナスを得ることができる。彼はこのボーナスの使用をダイスのロールを行なう前に宣言しなければならない。彼はこの能力をそれぞれの判定やロールに対して1回ずつ、最大で1日に4回使用できる。加えて、キャヴァリアーはパラディンかクレリックのレベルに自身のキャヴァリアー・レベルの1/2を、エネルギー放出や癒しの手の効果を決定するに際し追加する。
信仰のために(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーは自身の信仰を呼び起こし戦闘で自身を支えることができるようになる。フリー・アクションで、キャヴァリアーは自身の神格の名を叫ぶことで、1ラウンドの間攻撃ロールに自身の【魅力】修正値に等しい士気ボーナスを与えられる。加えて、30フィート以内の彼と信仰を同じくする仲間、その半分に等しいボーナス(最低+1)を得る。キャヴァリアーはこの能力を1日に1回と、12レベルの時点および以降4レベル毎に追加で1回ずつ使用できる。
応報(変則)	15レベルの時点で、キャヴァリアーは彼の信仰の代理人を攻撃しようとしている者に応報を与えることができるようになる。いずれかの敵がキャヴァリアー、あるいは彼と同様の信仰に捧げ彼に隣接している仲間に対して近接攻撃を成功させた場合、その敵はキャヴァリアーからの機会攻撃を誘発する。キャヴァリアーはその機会攻撃に+2の士気ボーナスを得る。その敵の攻撃がクリティカル・ヒットだった場合、キャヴァリアーはその敵が挑戦の目標であるかのように機会攻撃を行ってよい。キャヴァリアーはこの能力を1ラウンドに1回使用できる。

ソード騎士団

ソード騎士団に連なるキャヴァリアーは人生を騎士道、名誉、勇猛、公平性に捧げる。この騎士団のキャヴァリアーは領主に誓おうとする。すべての騎士団の中で、ソード騎士団はおそらく最も広範な目標と理想を持っている。	
布告	キャヴァリアーは危機に面したとき勇気を見せ、彼を不当に扱ったものに慈悲を見せ、貧しく温順な者に寄付しなければならない。彼はいかなる時であらゆる意味で尊敬すべき人物でならなければならない。彼は何よりも名誉を守らなければならない、名誉こそが仕えるべきものである。
挑戦	ソード騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標への攻撃ロールに+1の士気ボーナスを、自身の乗騎に騎乗している限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1上昇する。
技能	ソード騎士団のキャヴァリアーは〈知識：貴族〉【知】と〈知識：宗教〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。キャヴァリアーが〈はったり〉に対する〈真意看破〉判定を行なうとき、彼はその判定にキャヴァリアー・レベルの1/2(最低+1)に等しい技量ボーナスを得る。
騎士団能力名	騎士団能力
我が名誉により(変則)	2レベルの時点で、属性を1つ選択する。その属性を維持している限り、キャヴァリアーは1つの選んだセーブに+2の士気ボーナスを得る。
騎乗体得(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーはどのクリーチャーに騎乗していようと、〈騎乗〉判定を使用しているとき鎧による判定ペナルティを無視する。騎乗して突撃を行なう際、突撃に対して待機されていた攻撃に対するACに、+4の回避ボーナスを得る。その攻撃において、自身のそれに加え乗騎の【筋力】修正値をダメージ・ロールに追加する。また、以下の内から1つをボーナス特技として得る：《騎乗戦闘》、《駆け抜け攻撃》、《技能熟練：騎乗》、《猛突撃》、《騎乗蹂躪》、あるいは《突き落とし》。前提条件は満たしていなければこれらの特技は取得できない。
騎士の挑戦(変則)	15レベルの時点で、1日に1回、騎士の挑戦を行なえるようになる。これは通常の挑戦と同じように機能するが、目標に行なうすべての攻撃ロールとダメージ・ロールにキャヴァリアーの【魅】ボーナスを加える。加えて、騎士の挑戦の目標にクリティカル・ヒットを確定するためのロールに+4の状況ボーナスを得る。

トウム騎士団

知識は真実と力の双方の足がかりである。この騎士団の人員は知識の保存に専念している。ほとんどのものはどのような犠牲を払っても記された知識を守るだろうが、存在を許されるには危険すぎる知識のようなものもあると考え、それらを破壊を求めているメンバーもいる。

布告	トウム騎士団のキャヴァリアーはどのような犠牲を払っても記された知識（または、少なくとも承認された知識）を守らねばならない。一部のものはまた禁じられた知識の破壊に専念し、その破壊の追求に同様に熱心である。これらのキャヴァリアーのほとんどは、将来の世代にその英知による利益を保証するものとして、書かれた作品を保存することは一個の生命、さらには自分自身よりも重要であると信じている。
挑戦	トウム騎士団のキャヴァリアーが挑戦に挑むときは、その挑戦の対象により発動された呪文または擬似呪文能力に対するすべてのセーヴィング・スローへの+2ボーナスと、その挑戦の対象に関わるすべての〈真意看破〉および〈はったり〉判定への+2ボーナスを得る。
技能	トウム騎士団のキャヴァリアーは〈言語学〉、〈知識：神秘学〉、および〈知識：宗教〉を自身のクラス技能リストに加える。さらに、キャヴァリアーは〈言語学〉を未修得でも使用できる。〈言語学〉のランクを有する場合、キャヴァリアーはその判定に自身のキャヴァリアー・レベルの1/2に等しいボーナスを得る（最低+1）。
騎士団能力名	騎士団能力
専門知識（変則）	2レベルの時点で、トウム騎士団のキャヴァリアーは〈知識：神秘学〉か〈知識：宗教〉のいずれかを選択する。キャヴァリアーは未修得でも選択した技能判定を行うことができる。技能を選択した後で変更することはできない。キャヴァリアーが選択した技能のランクを有している場合、書物、学術書、巻物、あるいはその他の形態の何らかの記された知識に関する限り、その判定に自身のキャヴァリアー・レベルの1/2に等しいボーナスを得る（最低+1）。
力強い知識（変則）	8レベルの時点で、キャヴァリアーは自身のキャヴァリアー・レベル－4の術者レベルを有しているかのように巻物を読み、巻物から秘術または信仰呪文を発動する能力を得る。キャヴァリアーは巻物を解読するために リード・マジック を発動する必要はなく、〈呪文学〉の代わりに〈言語学〉技能を使用してすべての巻物を解読することができる。キャヴァリアーが発動できるのがいずれの種類の呪文であるのかは、専門知識で選択した〈知識〉技能に基づく。〈知識：神秘学〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは巻物から秘術呪文を発動できる。〈知識：宗教〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは巻物から信仰呪文を発動できる。さらに、キャヴァリアーは巻物から発動できる呪文のレベルを決定する目的において、能力値に+1ボーナスを得る。このボーナスは10レベルの時点とその後の5レベルごとに+1増加する（最大で20レベル時に+4）。ボーナスを獲得する能力値はキャヴァリアーの“専門知識”能力の選択に依存する。〈知識：神秘学〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは【知力】にボーナスを得る。〈知識：宗教〉を選択していた場合には、キャヴァリアーは【判断力】にボーナスを得る。
防御の知識（変則）	15レベルの時点で、トウム騎士団のキャヴァリアーは近くの味方に自身のキャヴァリアーの挑戦の恩恵をいくつか与えることができる。キャヴァリアーに隣接しているとき、味方はキャヴァリアーの挑戦の対象により発動された呪文または擬似呪文能力に対するすべてのセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。加えて割り込みアクションにより、1日にキャヴァリアーの【知力】修正値または【判断力】修正値に等しい回数まで（最低1）、キャヴァリアーは自身に隣接する味方の、自身の挑戦の対象により発動された呪文または擬似呪文能力に対して失敗した単一のセーヴィング・スローを再ロールさせることができる。この再ロールを得るためには、味方はキャヴァリアーを見聞きすることができなければならない。キャヴァリアーがこの能力を1日に何回使用できるかを決定する能力値は、キャヴァリアーが専門知識において選択した〈知識〉技能に依存する。〈知識：神秘学〉を選択していた場合には、この能力を1日に使用できる回数は【知力】に基づく。〈知識：宗教〉を選択していた場合には【判断力】に基づく。

ドラゴン騎士団

ドラゴン騎士団に所属するキャヴァリアーたちは自身を似た考えを持つ同志との行動に専念し、ともに傭兵一行や小さな冒険グループを組む。これらのキャヴァリアーは忠誠と友情を信じ、仲間を守るためなら喜んで命を捧げる。	
布告	キャヴァリアーは仲間に誠実でなければならず常にグループのさらなる目標のために働かなければならない。仲間を害から守り、不信を呼んだとき彼らの名誉を守らなければならない。
挑戦	ドラゴン騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、仲間は目標に対する攻撃ロールに+1の状況ボーナスを、キャヴァリアーが目標を機会攻撃範囲内に含めている限り得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1上昇する。
技能	ドラゴン騎士団のキャヴァリアーは〈知覚〉【判】と〈生存〉【判】を自身のクラス技能リストに加える。加えて、ドラゴン騎士団のキャヴァリアーは仲間のために食料と水を探すためか悪天候から仲間を守るための〈生存〉判定にキャヴァリアー・レベルの半分のボーナスを得る(最低+1)。
騎士団能力名	騎士団能力
味方の援護(変則)	2レベルの時点で、ドラゴン騎士団のキャヴァリアーが仲間を助けるために援護アクションをしたとき、その仲間はAC、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、あるいは技能判定に+3のボーナスを得る。8レベルの時点および以降6レベル毎に、このボーナスは+1ずつ上昇する。
戦術指揮(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを費やすことで30フィート以内の仲間全員(自身を含む)にいくつかの中から1つのボーナスを与える。仲間はキャヴァリアーを見るか聞くかができればこのボーナスを与えられる。キャヴァリアーは1ラウンドの間ACに+2の回避ボーナスを与えるか、1ラウンドの間攻撃ロールに+2の士気ボーナスを与えるか、1回だけ割り込みアクションでそれぞれの移動速度で移動する能力か、を与えられる。キャヴァリアーは異なるボーナスを範囲内のそれぞれの仲間に与えられるが、仲間はこの能力の利益を1回の戦闘につき1回しか得られない。
一斉攻撃(変則)	15レベルの時点で、キャヴァリアーは標準アクションを費やすことで移動速度までの移動と1回の近接攻撃を行なえる。30フィート以内の仲間もまた割り込みアクションで移動と1回の近接攻撃が行なえる。この移動と攻撃は移動の条件を満たしていれば突撃にしてもよい。これによるすべての攻撃に+2のボーナスを与え(これは突撃からのボーナスと累積する)、すべての仲間は1ラウンドの間ACに+2の回避ボーナスを得る。キャヴァリアーはこの能力を1つの戦闘につき1回使用できる。

ブルー・ローズ騎士団

<p>ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは遍歴の地に平和を満たすために自身を捧げる。熟練の兵であり外交術の達人でもあるこれらのキャヴァリアーは知恵、忍耐、そして理解を勧めるが、侵略者、暴君、あるいは悪の篡奪者を撃退するために武器を取る必要性もまた理解している。目指す最終目標としての平和を誠心誠意信じているが、青薔薇のキャヴァリアーは第一に戦士であり、自らを守るために武器を取ることはできない、取ろうとしない人々の守護者としての役割を受け入れている。</p>	
布告	キャヴァリアーは不必要な暴力を防ぎ、開戦せず戦うことを望みもしなかった人々とその土地を戦争から保護しなければならない。最小の流血で衝突を止めるすべを求め、知性あるクリーチャーの間に生じた意見の不一致を平和的に解決することを奨励し、そして戦闘によって開いた傷を修復せねばならない。必要な場合は仲間から投降した捕虜を保護し、慈悲を与えねばならない。
挑戦	ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは、挑戦を挑むたびにその挑戦の目標に対する攻撃ロールへの+1士気ボーナスを得る。目標が知性あるクリーチャーの場合には、キャヴァリアーは降伏の機会を提供する(条件を提示するための標準アクションを使用することにより)。このボーナスはキャヴァリアーが4レベルを獲得するごとに+1増加する(最大で17レベル時に+5)。
技能	ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは<知識: 貴族>【知】と<知識: 歴史>【知】を自身のクラス技能リストに加える。ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは自身を含まない両当事者間の争いを仲裁するために<交渉>を使用するたびに、その判定に自身のキャヴァリアー・レベルの1/2に等しいボーナスを得る(最低+1)。
騎士団能力名	騎士団能力
剣の平(変則)	2レベルの時点で、ブルー・ローズ騎士団のキャヴァリアーは敵を生け捕りにするために自身の攻撃を緩和する能力を獲得する。キャヴァリアーはもはや致傷武器による攻撃で非致傷ダメージを与える際の-4ペナルティを負わない。非致傷ダメージを与える際、キャヴァリアーはダメージ・ロールに+2ボーナスを得る。この能力を使用するとき、キャヴァリアーは目標を殺すことなく制圧することを試みなければならない;この能力を使用した後で、致傷ダメージを与えるか味方が目標を殺すことを許した場合、布告を破ったものと見なされる。
内なる平安(変則)	8レベルの時点で、キャヴァリアーはままたらぬ世界の只中で自身の平穏と中心を保たねばならないことを学ぶ。1日に1回、割り込みアクションにより、キャヴァリアーは単一の要素(攻撃、呪文、あるいは効果1つ)からのキャヴァリアー・レベル+自身の【魅力】修正値に等しいダメージを無視できる。キャヴァリアーはヒット・ポイントのダメージしかこの方法で無視することはできない。キャヴァリアーは12レベルおよびその後の4レベルごとに、追加で1日に1回この能力を使用できる(最大で20レベル時に1日に4回)。
剣の盾(変則)	15レベルの時点で、キャヴァリアーは周囲の差し迫った暴力への鍛えあげられた感覚を得る。防御専念アクションを行うとき、キャヴァリアーは自身の守りを周囲に広げることができ、隣接するすべての味方に AC への+2状況ボーナスを与える。加えて、防御専念アクションを行なっている間、割り込みアクションにより、キャヴァリアーは攻撃者の元の攻撃ロールに対抗して攻撃ロールを行うことにより、攻撃をそらすことを試みることができる。成功した場合、その攻撃はそらされてダメージを与えない。

ライオン騎士団

この騎士団に所属するキャヴァリアーは君主に対して誓いを立てている：王や女王や地方の将軍などに。この騎士団のキャヴァリアーは勇猛であり自らの大義に専念していて、領主とその領地の安全のためなら喜んでどこへでも足を運ぶ。

布告	そのキャヴァリアーはどのような代価を払ってでも彼の君主の命と土地を守らなければならない。彼は質問なしに彼の君主の命令に従わなければならない。彼の領土の威信と権力を発展させるよう努力しなければならない。
挑戦	ライオン騎士団のキャヴァリアーが挑戦を挑んでいる間、彼は挑戦の目標からの攻撃に対してのACに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスはキャヴァリアーの持つ4レベル毎に+1上昇する。
技能	ライオン騎士団のキャヴァリアーは<知識：地域>【知】と<知識：貴族>【知】を自身のクラス技能リストに加える。ライオン騎士団のキャヴァリアーは<知識：貴族>技能判定を習熟していなくてもできる。その技能にランクを持っている場合、キャヴァリアーはその判定にキャヴァリアー・レベルの1/2（最低+1）のボーナスを、その判定が彼の君主に関するものである限り加える。
騎士団能力名	騎士団能力
獅子吼(変則)	2レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは仲間を奮い立たせる能力を得る。標準アクションで、彼は勇気づける演説をしてキャヴァリアー・レベルに等しいラウンドの間、60フィート以内のすべての仲間に[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに彼の【魅力】修正値に等しい技量ボーナスと、攻撃ロールに+1の技量ボーナスを与えることができる。距離内の仲間が恐れ状態か恐慌状態を引き起こす呪文や能力の状況下にある場合、その仲間は即座にもう1回その効果へのセーブを行なえる（セーブが可能なものであるなら）。
王のために(変則)	8レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは大声で仲間を呼び、勇気づけられるようになる。即行アクションで、キャヴァリアーは30フィート以内のすべての仲間の攻撃ロールとダメージ・ロールに【魅力】ボーナスに等しい技量ボーナスを与える。この効果は1ラウンドの間持続する。この能力は1回の戦闘につき1回使用できる。
君主の盾(変則)	15レベルの時点で、ライオン騎士団のキャヴァリアーは周囲の人を守ることができるようになる。キャヴァリアーに隣接する仲間はACに+2の盾ボーナスを得る。加えて、キャヴァリアーの間合い内にいるクリーチャーが攻撃したのであれば、割り込みアクションで自身に隣接するクリーチャーにされたその攻撃を自身へと移し替えることができる。この能力は攻撃ロールが振られる前に宣言しなければならない。その攻撃はそのクリーチャーが通常ならキャヴァリアーに攻撃が届かなかったりできなかったりしても、キャヴァリアーのACと防御に対して行われる。キャヴァリアーは攻撃の対象の移し替えに際し、遮蔽と視認困難によるボーナスを失う。

ロウニン

<p>ほとんどのサムライはウォリアー騎士団に属しその優秀な能力を主君や地元、民草のために捧げるが、主君に解雇された、主君と死別した、あるいは自ら主君を見限った等の理由により特定の主に仕えない者も一部存在する。ロウニンの名で知られるこのようなサムライは各地を放浪し、自らの信念にのみ従い行動する。ロウニンは献身的なサムライとは比べて著しい行動の自由を有するが、一方で民から受ける尊敬や助力についてはそのようなサムライには及ばない。なお、キャヴァリアーもこの騎士団を選択することができるが、多くの場合そのようなキャヴァリアーはロウニンではなく遍歴の騎士と呼称される。</p>	
ロウニンになる	通常サムライが所属する騎士団を変更する場合、新たな騎士団からの利益を得るためには、その騎士団の布告に従う者であることを証立てるため長い手続を踏まなければならない。しかしながら、ロウニンの場合にはこのような手続きは不要であり、ロウニンとなることを決心したサムライは以前属していた騎士団からの全ての利益を失うとともに、即座にロウニンとしての騎士団の利益を得る。ロウニンがその後再び他の騎士団に属しようとする場合には通常のルールに従うこと。
布告	ロウニンは自らの個人的な信念と信義にのみ従う。そのため、ロウニンの従うべき布告はきわめて柔軟であり、変化に富む。それぞれのロウニンは自らの従うべき布告として、最低3つの行動原理を定めGMの許可を得ること。
挑戦	ロウニンが挑戦、一撃、獲物、あるいは他の類似の能力の目標となり、さらにその使用者を挑戦の目標としている場合、ロウニンは挑戦の目標に対する攻撃ロールに+1の士気ボーナスを得、目標の攻撃に対するACに+1の回避ボーナスを得る。このボーナスはサムライのクラス・レベル4レベルにつき1ポイント上昇する。
技能	ロウニンは〈生存〉【判】と〈知識：地域〉【知】を自身のクラス技能リストに加える。
騎士団能力名	騎士団能力
自主自律(変則)	2レベルの時点で、ロウニンはいかなる困難の中にあっても自身のみを頼りとする心構えを学ぶ。ロウニンが意志セーヴィング・スローに失敗し1ラウンドより長い時間続く効果を受けたとき、その効果が発揮される2ラウンド目にもう一度セーヴィング・スローを試みることができ、これに成功した場合最初のセーヴィング・スローに成功したのと同様にその効果の一部または全部を無効化することができる。また、ロウニンのヒット・ポイントが0未満になった場合、次のターンに容態安定化のための判定のダイスを2回振って良い方の結果を適用することができる。
独立不羈(変則)	8レベルの時点で、ロウニンはその強烈な独立心により困難な状況を乗り越えることができるようになる。割り込みアクションとしてこの意志の力を喚起することにより、以下の3つの効果のいずれかを得ることができる。自身のヒット・ポイントを0未満にするが死には至らせない攻撃を受けたとき、代わりにヒット・ポイントを1にし意識を失わないことにこの意志の力を使用できる。クリティカルを確定するための攻撃ロールを振った後でこの意志の力を使用することで確定ロールを再ロールできる。最後に、戦闘中の技能判定1回について、通常ならその技能や状況や出目10を選択することができないようなものでも、出目10を選択することにこの意志の力を使用できる。ロウニンは独立不羈の能力を1回の戦闘につき1回使用できる。
我が道を往く(変則)	15レベルの時点で、サムライは自らの運命を完全に自身のものとすることができる。ロウニンが(魅惑)もしくは(強制)の効果に対するセーヴィング・スローを行う場合、ダイスを2度振って良い方の結果を適用できる。加えて、1日に1回、ロウニンはいずれかのd20ロールについて、ダイスを振らずに出目が20であったことにできる。この能力を使用する場合、判定を行う前に宣言する必要がある。

出展	APG:コッカトリス騎士団、シールド騎士団、スター騎士団、ドラゴン騎士団、ライオン騎士団
	UC クラス・アーキタイプ:ブルー・ローズ騎士団、シール騎士団、トウム騎士団
	UC:ウォリアー騎士団、ロウニン（これらの騎士団はサムライの他にキャヴァリアーも選択することができるが、所属者はサムライが圧倒的に多い。サムライはAPGのキャヴァリアーの項に記載された騎士団を選択してもよい。）