

ヒットポイント / 回復力										移動速度			
最大HP	重傷値	回復力値	回復回数	1	2	3	4	5	6	7	8	通常	疾走
129	64	32	回復回数	9	10	11	12	13	14	15	16	6マス	8マス
ダメージ:										基本	防具	アイテム	その他
										6	0		

イニシアチブ					防御値									
合計	[敏]	Lv補正	特技	その他	10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	鎧	盾	強化	その他	
+13	1	10	2		30	AC	20	3		3	0	4		
能力値					10+Lv/2	能力修正値	種族	クラス	特技	強化	その他	その他	その他	
筋力	12	+1	+11		31	頑健	20	6	1	4				
耐久力	22	+6	+16											
敏捷力	13	+1	+11		29	反応	20	3	1	4	0			
知力	16	+3	+13											
判断力	9	-1	+9		32	意志	20	6	1	4				
魅力	22	+6	+16											

技能						
技能名	ボーナス	能力判定値	習得	防具	種族	その他
威圧	+16	[魅]	16	なし		
運動	+11	[筋]	11	0		
隠密	+13	[敏]	11	0	2	
軽業	+11	[敏]	11	0		
看破	+9	[判]	9	なし		
交渉	+16	[魅]	16	なし		
持久力	+16	[耐]	16	0		
事情通	+21	[魅]	16	5	なし	
自然	+9	[判]	9	なし		
宗教	+18	[知]	13	5	なし	
知覚	+9	[判]	9	なし		
地下探検	+9	[判]	9	なし		
治療	+9	[判]	9	なし		
盗賊	+20	[敏]	11	5	0	4
はったり	+23	[魅]	16	5	なし	2
魔法学	+18	[知]	13	5	なし	
歴史	+13	[知]	13	なし		
知覚	受動(知覚): 19			受動(看破): 19		

特技	
(天性の秘術),(武器装具練達:スタッフ),(アストラルの炎),(上級装具習熟:スタッフ),(星焰の胎動),(復讐の呪い),(容赦なき呪い),(早抜き),(二丁装具の術者),(伝説的防御),(打ち倒すクリティカル),(破壊的クリティカル)	
種族的特徴	
サイズ: 中型	移動速度: 6マス
視覚: 夜目	
言語: 共通語, 他1つ(深淵語)	技能ボーナス: 隠密とはったり
手負い狩り: 重傷の敵への攻撃に+1種族。	
[火]に対する抵抗15	

基本クラスの特徴	
役割: 撃破役	パワー源: 秘術
防具習熟: クロース、レザー	防御値ボーナス: 反応+1&意志+2
武器習熟 単純近接、単純遠隔	
武器装具: ロッド、ワンド	
クラス技能: 威圧、看破、事情通、宗教、盗賊、はったり、魔法学、歴史、から4つ	
影歩き: 3マス離れたところに移動したら視認困難を得る。	
最近接射撃: 射撃目標に対してより近い味方がいないなら攻撃+1。	
ウォーロックの呪い: マイナーで呪う。呪った目標へのダメージ+2d6	
星の契約(虚無の宿命): 呪った目標のHPが0以下になったとき、	
次の自ターンで行う任意のロールに+2を得る。これは累積する。	
背景ルール	
犯罪者: (盗賊) +2	

アクションポイント				
0	1	2	3	4
近接基礎攻撃				
武器	間合い	命中修正	ダメージ	その他
ダガー[+4]	1マス	+20	1d4+9[光輝]	
遠隔基礎攻撃				
武器	射程	命中修正	ダメージ	その他
エルドリッチ・ブラスト	10	+24対 反応	1d10+21[光輝]	クリティカル18~20
パワースト				
名称	習得	アクション	回数	
エルドリッチ・ブラスト	クラス	標準	無限	
ダイヤ・レイディアンス	クラス	標準	無限	
インファナル・ラス	種族	フリー	遭遇	
アザーウィンド・ストライド	クラス3Lv	標準	遭遇	
オールtheサンド・オールtheスターズ(ArP)	クラス7Lv	標準	遭遇	
トラストin theガイド・スター(DrMC)	クラス11Lv	標準	遭遇	
スカーミッシャーズ・ヴォレー(ArP)	クラス13Lv	標準	遭遇	
フィーストofソウルズ(ArP)	クラス9Lv	標準	一日	
テンドリルスottゥーバン	クラス15Lv	標準	一日	
ダークレインofムトゥズヴォット(ArP)	クラス15Lv	標準	一日	
カイフォンズ・ハングリーマーシィ(DrMC)	クラス20Lv	マイナー	一日	
ファスト・ハンズ(PHB3)	技能	フリー	無限	
フェイ・スイッチ	クラス6Lv	移動	遭遇	
シールドイング・シェイズ	クラス10Lv	即応・対応	一日	
ステップson theパープル・ステア(DrMC)	クラス12Lv	マイナー	遭遇	
インフェリエイティング・エルーシヴネス	クラス16Lv	移動	遭遇	

装備品	
武器:	ダガー[+4,レイディアンス,AV],スタッフ[+5,サクリファイシャルAV]
防具:	フェイレザー[+4,ダークストライク,17Lv,AV2]
腕	ウォーロック・ブレイザーズ(11Lv,AV)
脚	ブーツofイーガーネス(9Lv,AV)
手	シェア・ショット・グラヴス(9Lv,AV)
頭	ハットofディスガイズ(10Lv,AV)
首	アミュレットofトランスロケーション(+4,19Lv,AV2)
指輪	
腰	ストールワート・ベルト(6Lv,AV)
予備装具、他	ロッドofコラプション[+1,コラプション],ウインド・パッチ(13Lv, EPG)x4
その他	ポリグロッド・ジェム(6Lv,AV),ポーションofバイタリティx4, 盗賊道具
標準冒険者キット:	背負い袋、携帯用寝具、火打ち石、ベルト・ポーチ
	陽光棒x2、保存食10日分、50ftの麻ロープ、水袋
所持金:	2680 gp,

特技
《**天性の秘術**》：ソーサラーとのマルチクラス特技。〈魔法学〉習得。**遭遇毎に1回、次に行うダメージ・ロールに+3。**
《**武器装具練達：軽刀武器&スタッフ**》：前者の[武器]と後者の[装具]の命中ロールに+2 特技。
《**アストラルの炎**》：[火]or[光輝]パワーでのダメージ・ロールに+2 特技。
《**上級装具習熟：正確性のスタッフ**》：該当装具を用いた攻撃ロール+1。
《**星爐の胎動**》：[光輝]or[恐怖]のパワーを使用してダメージを与えたとき、自分の陥っている状態異常から解放されるためのセーブを行える。
《**復讐の呪い**》：敵の攻撃がヒットしたときに、即応・対応としてウォーロックの呪いをかける。目標が最も近くなくても構わない。
《**容赦なき呪い**》：呪いの対象が倒れたら、フリーで呪いをかけられる。
《**早抜き**》：武器や道具の使用と同時に準備できる。イニシアチブ+2 特技。
《**二丁装具の術者**》：両手に一本ずつ構えた装具を構えて使用できる。その場合、逆手側の装具の強化ボーナスをダメージに追加できる。
《**伝説的防衛**》：頑健、反応、意志防御値に+1 特技。
《**打ち倒すクリティカル**》：クリティカルしたら、目標を伏せ状態にする。
《**破壊的クリティカル**》：クリティカルしたら、追加ダメージ+1d10。

種族特徴
手負い狩り：重傷値の敵への攻撃に+1 種族ボーナスを得る。
[火]に対する抵抗 15。

クラス特徴
ウォーロックの呪い：1 ターンに1 度、マイナー・アクションとして、君は自分から見える中で最も近い敵 1 体に“ウォーロックの呪い”をかけることができる。君が呪いをかけた敵に君の攻撃がヒットしたなら、君は 2d6 の追加ダメージを与えることができる。君はダメージロールを行った後に追加ダメージを適用するかどうかを決めることができる。“ウォーロックの呪い”による追加ダメージは、君のターン開始時から次のターン開始時まで一度しか与えられない。
“ウォーロックの呪い”の効果は、その遭遇が終了するか、獲物が倒されるまで持続する。君は遭遇内に複数の目標に呪いをかけることができる。既に他のキャラクターや自分自身の呪いの作用を受けているクリーチャーに呪いをかけることはできない。
星の契約：契約の恩恵として“虚無の宿命”を得る。君の呪いを受けている 1 体の敵の HP が 0 以下になったとき、君は次の自ターンに行う任意の一回の d20 ロールに+1 のボーナスを得る。次ターンまでに用いなかった場合、このボーナスは失われる。このボーナスは累積する。
最近接射撃：君の攻撃の目標に対して、君よりその目標に近くにいる君の味方が存在しないなら、その目標に対する遠隔攻撃ロールに+1。
影歩き：君のターンにおいて、ターン開始時にいた場所から少なくとも 3 マスは離れた位置に移動したなら、君の次のターン末まで視認困難 (= 君を目標にした近接および遠隔攻撃に-2 のペナルティ)を得る。
星の輝き：追加のアクションを得るためにアクション・ポイントを消費した際、そのアクションで行った攻撃がヒットしたのなら、継続的[光輝]ダメージ 5(セーブ・終了)を与える。この攻撃で使用したパワーは[光輝]扱いとする。
カイフォンの輝き：ウォーロックがスチューデント of カイフォンの[恐怖]or[光輝]パワーを使用する際、18~20 の目でクリティカルする。
カイフォンの仲裁：君の呪いを受けている 1 体の敵の HP が 0 以下になったとき、“虚無の宿命”の恩恵の代わりに用いることを選択できる。君から 10 マス以内にいる任意の味方一人は即座に近接基礎攻撃をできる。

底力
■底力
[遭遇毎]
標準アクション 使用者
効果：回復を 1 回消費し、ヒット・ポイントを回復する。また、次の君のターン開始時まで、全ての防御値に+ 2 のボーナスを得る。
特殊：味方から難易度 10 の〈治療〉判定を受けることも、底力は発動する。その場合は、防御値のボーナスは得られない。

パワー
近接基礎攻撃(ダガー[+4,レイディアント])
[無限回]◆[武器]
標準アクション 近接・武器 (1 マス)
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+20 対 AC
ヒット：1d4+9[光輝 or-]ダメージ (クリティカル時 12 +4d6 +1d10)。

以下のパワーの全ては標準的に二丁装具のうち、ダガー[+4,レイディアンス]の効果で[光輝]ダメージに変換しています。[光輝]以外で攻撃した場合、下記のデータからダメージが 4 点減少します。特技によるクリティカル時の転倒効果は省略しています。

遠隔基礎攻撃(エルドリッチ・ブラスト/ 妖光一闪) Wr/攻撃/1
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[力場]or[光輝]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+24 対 反応
ヒット：1d10+21[光輝 or-]ダメージ (クリティカル時 31 +5d6 +1d10)。

ダイア・レイディアンス /禍々しき光 ウォーロック/攻撃/1
[無限回]◆[装具]、[秘術]、[光輝]、[恐怖]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+24 対 頑健
ヒット：1d6+21 の[光輝]ダメージ (クリティカル時 28 +5d6 +1d10)。目標が次の自分のターンに使用者に近づくような移動を行ったのなら、目標は 1 回だけ 1d6+21 の[光輝]ダメージを受ける。

■インファーマル・ラス /地獄の怒り ティーフリング/種族特徴
[遭遇毎]◆[火]
フリー・アクション 近接範囲・爆発 10
トリガー：使用者から 10 マス以内の敵が使用者にヒットを与える。
目標：爆発の範囲内のトリガーを発生させた敵 1 体。
効果：目標は 2d6+8 の[火]ダメージを受ける。

■アザーウィンド・ストライド /異界の風に乗って Wr/攻撃/3
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[瞬間移動]、[-]or[光輝]
標準アクション 近接範囲・爆発 1
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+24 対 頑健
ヒット：1d8+21[光輝 or-]ダメージ (クリティカル時 29+5d6+1d10)。目標は使用者の次ターン末まで動けない状態となる。
効果：使用者は 5 マス瞬間移動する。

■オール the サンド・オール the スターズ/満面の砂と満天の星 Wr/攻撃 7
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[魅了]、[精神]or[光輝]
標準アクション 近接範囲・噴射 3
目標：噴射の範囲内にいるクリーチャー全て
攻撃：+24 対 意志
ヒット：2d6+21[光輝 or 精神]ダメージ (クリティカル時 33+5d6+1d10)。使用者の次ターン末まで、目標は幻惑状態となる。

■トラスト in the ガイド・スター /導きの星頼り SoC/攻撃/11
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[光輝]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体
攻撃：+24 対 意志
特殊：使用者は遮蔽(ただし、良好な遮蔽は除く)、及び視認困難、完全視認困難のペナルティを無視する。また、不可視の目標を不可視でないものとして攻撃できる。
ヒット：2d10+21[光輝]ダメージ (クリティカル時 41+5d6+1d10)。

■スカーミッシャーズ・ヴォオレー /遊撃兵の斉射 Wr/攻撃/13
[遭遇毎]◆[秘術]、[装具]、[-]or[光輝]
標準アクション 遠隔・10 マス
目標：クリーチャー1 体、2 体、または 3 体
攻撃：+24 対 反応
ヒット：1d8+21[光輝 or-]ダメージ (クリティカル時 29+5d6+1d10)。
効果：この攻撃を行った後、使用者は 1 マスのシフトを行う。

■フィースト of ソウルズ /魂の饗宴 Wr/攻撃/9
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[区域]、[精神]、[冷氣]or[光輝]
標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+24 対 意志
ヒット：1d8+21[光輝 or 冷氣]ダメージ (クリティカル時 29+5d6+1d10)。目標は“幻惑状態”(セーブ・終了)となる。
効果：使用者の次ターン末まで、爆発の範囲内は飢えた霊に満ちた区域となる。この区域は移動困難な地形である。区域に入るか、区域内で行動開始したすべてのクリーチャーは 1d8+21[光輝 or 冷氣]ダメージを受ける。使用者は 1 回の移動アクションとしてこの区域を 2 マス移動できる。
維持・マイナー：この区域が持続する。

■テンドリルズ of トゥーバン /トゥバン星の触手 Wr/攻撃/15
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[区域]、[冷氣]or[光輝]
標準アクション 遠隔範囲・爆発 1・10 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+24 対 頑健
ヒット：4d10+21[光輝 or 冷氣]ダメージ (クリティカル時 61+5d6+1d10)。目標は“動けない状態”(セーブ・終了)となる。
効果：使用者の次ターン末まで、爆発範囲内は触手に覆われた区域となる。
維持・マイナー：区域内のすべてのクリーチャーに対して、1 回の攻撃を行う；+24 対 頑健；ヒットした場合、目標は 1d10+21[光輝 or 冷氣]ダメージ (クリティカル時 31+5d6+1d10) を受け、動けない状態となる(セーブ・終了)。

■ダークレイン of ムトゥズヴォット /への間雨 Wr/攻撃/15
[一日毎]◆[秘術]、[装具]、[区域]、[死霊]or[光輝]
標準アクション 遠隔範囲・爆発 2・20 マス以内
目標：爆発の範囲内のクリーチャーすべて
攻撃：+24 対 頑健
ヒット：3d8+21[光輝 or 死霊]ダメージ (クリティカル時 45+5d6+1d10)。
効果：爆発の範囲内は、使用者の次ターン末まで、暗黒の雨が降る区域となる。この区域は“軽度な隠蔽”となる。区域に入るか、区域内で行動開始したすべてのクリーチャーは“盲目状態”(セーブ・終了)となる。
維持・マイナー：この区域が持続する。

■カیفォンズ・ハングリィ・マーシー /導きの星カیفォンの飢えた慈悲 SoC/汎用/20

[一日毎]◆[秘術]

マイナー・アクション 近接範囲・爆発 10

目標：使用者及び範囲内の味方すべて

効果：使用者及び爆発の範囲内にいる全ての味方は回復力を1回消費することで、パワーを一つ回復することができる。回復力を消費することにしたものは、1d6をロールし、出目が1～5なら遭遇毎パワーを一つ、出目が6なら一日毎パワーを一つ回復する。

ファスト・ハンズ /素早い手先 技能/汎用/2

[無限回]

フリー・アクション(特殊)

効果：使用者は一つの武器を抜くか、または、自分の接敵面が隣接マスにあるアイテムを一つ拾うか、一つのアイテムを取り出すか。特殊：このパワーは1ラウンドに1回しか使えない。

■フェイ・スイッチ /フェイの入れ替わり Wr/汎用/6

[遭遇毎]◆[秘術]、[瞬間移動]

移動アクション 遠隔 10

目標：使用者及び同意する味方一人

効果：使用者とその味方一人の位置が入れ替わる。

■シールドイング・シェイズ /盾なす影 Wr/汎用/10

[一日毎]◆[秘術]

即応・対応 使用者

トリガー：使用者に対する1回の攻撃がヒットする。

効果：その攻撃のダメージを0にする。使用者以外のダメージは通常通り。

■ステップス on the パープル・ステア /紫星への階段 SoC/汎用/12

[遭遇毎]◆[秘術]

マイナー・アクション 使用者

効果：使用者は次の自ターン開始時まで、不可視及び自分の移動速度に等しい飛行移動速度を得る。使用者は次の自分のターンに、継続的[精神]ダメージ3をうける(セーブ・終了)。

■インフェリエイティング・エルシーヴネス /腹立たしきとらえ難さ Wr/汎用/16

[遭遇毎]◆[秘術]、[瞬間移動]、[幻]

移動アクション 使用者

効果：使用者は不可視となり、次に4マス瞬間移動する。この不可視は使用者の次ターン開始時まで持続する。

アイテム

■スタッフ[+5、サクリファイシャル] (Lv21 武器/装具)

アイテム・スロット：武器/上級装具(正確さのスタッフ)

強化：+5

クリティカル：+5d6 ダメージ。

パワー([一日毎])：フリー・アクション。この武器を用いて攻撃をヒットさせた際にこのパワーを使用できる。回復力を1回使用すると、使用者がヒットポイントを回復する代わりに、次の使用者のターン終了時まで目標は弱体化状態になる。

ダガー[+4、レイディアント] (Lv20 武器/装具)

アイテム・スロット：武器/装具(ダガー)

強化：+4

クリティカル：+4d6[光輝]ダメージ。

特性：[光輝]ダメージを与えるのにこの武器を使用した場合、ダメージロールに武器の強化ボーナスをアイテム・ボーナスとして足す。

パワー([無限回]◆[光輝])：フリー・アクション。この武器によって与えられるダメージは全て[光輝]ダメージとなる(パワーに[光輝]キーワードもつく)。ダメージを元に戻すのは別のフリー・アクションである。

ロッド[+1、コラプション] (Lv3 装具)

アイテム・スロット：装具(ロッド)

強化：+1

クリティカル：+1d6 ダメージ。

特性：いつであれ、使用者の“契約の恩恵”が発動した時点で使用者は通常の恩恵を受けると引き替えに、その“ウォーロックの呪い”を、元の目標の周囲5マスにいるすべての敵に移し替えることができる。

フェイレザー・アーマー[+4、ダークストライク] (Lv17 鎧)

アイテム・スロット：鎧(フェイ・レザー・アーマー)

強化：AC+4

特性：使用者が“最近接射撃”クラス特徴によって、遠隔攻撃にボーナスを得ている目標に攻撃パワーでヒットを与えた場合、使用者は次ターン未まで、その敵に対してACに+2ボーナスを得る。

■クローク of トランスロケーション「+4」 (Lv19 外套)

アイテム・スロット：首； 強化：頑健、反応、および意志+4

特性：使用者が1回の[瞬間移動]パワーを使用した際、使用者は次の自ターン未まで、ACと反応防御値に+2のボーナスを得る。

パワー([一日毎])：マイナー・アクション。使用者はこの遭遇で使用した[瞬間移動]の遭遇毎パワー1つの使用回数を回復する。

ウォーロック・ブレイサース (Lv11 腕甲)

アイテム・スロット：腕部

特性：使用者の“ウォーロックの呪い”の影響下にあるクリーチャーからの攻撃に対するすべての防御値に+1アイテム・ボーナスを得る。

■ブーツ of イーガーネス (Lv9 長靴)

アイテム・スロット：脚部

パワー([遭遇毎])：マイナー・アクション。このパワーは自分のターンにのみ使用できる。使用者は追加で一回の移動アクションを得る。

シュア・ショット・グラブズ (Lv9 手袋)

アイテム・スロット：両手

特性：使用者の遠隔攻撃は遮蔽を無視する(良好な遮蔽は無視できない)。

ハット of ディスガイズ (Lv10 帽子)

アイテム・スロット：頭部

特性：このアイテムのパワーを使用している間、変装している姿で敵を欺くための〈はったり〉判定に+5のアイテムボーナスを得る。

パワー([無限回]◆[幻])：標準アクション。使用者は自身と同サイズ分類のいかなる人型生物の姿にもなれる。衣服や装備の外見も対応して変化する。音や触感までは変えないので声を聞かれたり触られた場合には、気付かれる可能性がある。

ストールワート・ベルト (Lv6 ベルト)

アイテム・スロット：腰

特性：使用者は1回の攻撃をクリティカルする毎に6点の一時HPを得る。

ポリグロット・ジュムズ (Lv6 宝石)

アイテム・スロット：その他

特性：所有者は[神界語(任意に一つ選択)]を話し、読み書きできる。

■■■■ウウンド・パッチ /生きた絆創膏 (Lv13 絆創膏)

アイテム・スロット：その他、錬金術アイテム

パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。絆創膏を自分自身または他の生きているクリーチャーに貼る。絆創膏を貼られたクリーチャーが次に回復力を1回消費した際(ただし、遭遇が終了する前に限る)、通常よりも10点多くHPを回復する。

■■■■ポーション of ヴァイタリティ (Lv15 ポーション)

アイテム・スロット：ポーション

パワー([消費型]◆[回復])：マイナー・アクション。このポーションを飲み、回復力を1回消費する。通常回復するヒット・ポイントの代わりに、使用者は25ポイントのヒット・ポイントを回復する。

この作成済み PC の解説：

■戦闘時の役割

このキャラクターの役割は撃破役です。撃破役の仕事は敵単体に大ダメージを与えて、一体ずつ始末していくことです。撃破役は高い移動能力や長射程の攻撃を持っていることが多く、これを生かすことで狙った敵を逃さずに仕留めることができます。

しかし、一般に撃破役のACや回復回数は多くありません。自身の身を守るためには味方、特に防御役との連携が欠かせません。また、高いダメージを確実にヒットさせるためには、指揮役から攻撃へのボーナスを受けられる距離を心がけましょう。

このキャラクターは二次的な役割として、制御役や指揮役のような能力を持っています。

■このキャラクターの特色と運用

あなたは星々の研究を通じて“彼方の領域”の呪力を身に宿した妖術師です。あなたを傷つけたものは彼方からの呪いに感染し、あなたの呪術は星々の導きを得て、敵の心臓を鷲づかみにします。

あなたは[光輝]属性の攻撃を得意としており、この攻撃で大きなダメージを与え、更に高確率でクリティカルして多くの利益を得られます。手番において、出来るだけ多くの攻撃ロールを振ることで、その能力を発揮することができます。

あなたの“契約の恩恵”は、味方に近接基礎攻撃を行わせるという強力なものです。自分の手番だけでなく、特技の効果や、攻撃後におけるロッド of コラプションへの持ち替え(「ファスト・ハンズ」で片手の装具をしまい、マイナーで抜く→「ファスト・ハンズ」でロッドをしまい、早抜きで装具を抜きつつ攻撃)なども利用して呪いを広げましょう。

あなたの欠点は、基礎的なACの低さです。あなたの持っている様々な特性やパワーはこのACの低さを補ってくれますが、その行動には気をつける必要があります。味方の防御役や指揮役と連携することはもちろん、自分自身も何らかの防御効果を得られるようにするか、制御効果の高いパワーを効果的に用いて敵の攻撃能力を削ぐことはパーティ全体の生存を助けることにも繋がります。

それらの防御を抜けて、あなたにダメージを与えるのは敵にとって不運なことです、このことによってインファナル・ラスが発生し、更に“呪い”を受けることになります。

あなたの身に付けた技能は主に戦闘以外の時に役に立ちます。〈事情通〉は事前にダンジョンの情報を集めることに役に立ちますし、〈はったり〉は無益な戦闘を回避や、情報をだまし取るのに用いることができます。

略語：[AV]冒険者の宝物庫、[AV2] 冒険者の宝物庫、[ArP]秘術の書、[DrC]ドラゴン・マガジン年鑑、[Wr]ウォーロック、[SoC]伝説の道スチュデント of カیفォン(DrC 掲載)