



デモノロジスト

Demonologist/魔鬼学者

「アビスの力は私のものだ。デーモンよ、従え！」

前提条件:いずれかの秘術クラス

君は自分で操るものへの恐れを何ら持たない。君を破滅させることができるものは、君が操れないものだけだ。デモノロジストとして、君はこの原則を熟知している。アビスの中心を観測するとき、君は自分の頭脳でそれを解明できると疑いを持っておらず——1匹のデーモンのときでも、必要ならそうである。

君は野望のためなら影の領域を調査することもいとわなかった。君は長い間暗闇を見続け、アビスに隠された圧倒的な力の秘密の存在を確信していった。

研究の結果、君は小さなデーモン——醜いクアント——の注意をひいた。この相棒との議論は、君の頭脳を新たな恐るべき可能性へと導いた。このクアントから学んだことよりも大きな力を、君は操れる。君はこれまで、その考えが実は間違いかもしれないというしつこい忠告を一笑にふしてきた。

11レベル:デーモンの相棒

君はアビスと取引を行なってクアシトという小さなデーモンを喚び出した。このクリーチャーは君の仕事や冒険者仲間を助ける相棒となるに違いない。

デーモンの相棒

君のデーモンの相棒は君にしっかりと意識がある限り、無条件に君の命令に従う。君はクアシトと絆で感応することができ、君は共通の目的のため力を合わせることができる。

利益:君はクアシトの相棒を得る。クアシトは君の味方となるクリーチャーだが、君の味方ではない。

君は20マス以内にクアシトがいる限り、テレパシーで会話することができる。君はそのために視線や効果線を必要としない。

君のクアシトのレベルは君のレベルに等しく、ヒット・ポイント、防御値、および攻撃も、ステータス・ブロックに書いてあるように君のレベルから算出する。

クアシトは君と回復力を共有する。君のクアシトが効果によって回復力を消費することを求められたら、それは君の残りから引かれる。君が底力を使用したら、君のクアシトも君の回復力値分ヒット・ポイントを回復させる。小休憩後、君のクアシトはヒット・ポイントをすべて回復する。



君が死亡したりクアシトのヒット・ポイントが1未満になった場合、それは消失する。君にはクアシトを再招来するために2つの方法がある。

- **マイナー・アクション:**君はマイナー・アクションを使用して1回分の回復力を消費する。そうした場合、君のクアシトは君の回復力値に等しいヒット・ポイントで君が占有するマスに出現する。
- **小あるいは大休憩:**君が1回分の回復力値を休憩の最後に消費する。そうした場合、君のクアシトは完全なヒット・ポイントで君が占有するマスに出現する。

クアシトのアクション

君が20マス以内にいてクリーチャーを支配している限り、君のクアシトは君の厳格な命令に従う。

標準アクション:君のクアシトに標準アクションを行なわせるために、君は標準アクションを使って命令しなければならない。

移動アクション:君が移動アクションを行なえる時はいつでも、君のクアシトも同時に移動アクションを行なえる。あるいは、君はその場にとどまり移動アクションを行なう代わりに、君のクアシトに移動アクションを行なうよう命令することもできる。

マイナー・アクション:君のクアシトにマイナー・アクションを行なわせるために、君はマイナー・アクションを使って命令しなければならない。

フリー・アクション:君のクアシトは君が命令するためにアクションを消費しなくても、フリー・アクションを行なうことができる。

トリガー時アクション:クアシトは君が命令のために同種のアクションを行なえる時にだけ、トリガー時アクションを使用できる。たとえば、君のクアシトに隣接した敵が機会攻撃を誘発した場合、君はクアシトに攻撃を命じるために機会アクションを使用しなければならない。

クアシトの独立したアクション:君のクアシトは自身の意志に反して君に仕える。たとえば君が無防備状態、気絶状態、支配状態、20マス以上離れているなどで君がクアシトに命令できない状況なら、それは君の敵としてダンジョン・マスターが操作する。君が再び命令できるようになれば、クアシトは再び君の支配下に入る。

独立して行動するクアシトは、そのターンに標準1回、移動1回、そしてマイナー・アクション1回を行なえる。それは機会アクションおよびフリー・アクションも行なえるが、即応アクションは行なえない。

クアシト

クアシトは直立しても数インチしかない醜いクリーチャーである。やつれているといえるほど細く、ひょろ長い脚でよろよろと歩く。口を開けば、それは君の周辺に響くようなかさすたささやき声だ。

クアシトの相棒		
エレメンタル・人型生物(デーモン)		
HP:使用者の重傷値	イニシアチブ:使用者と同じ	
AC:15、頑健 11、反応 13、意志 15	〈知覚〉使用者の値+2	
(個々の防御値に使用者のレベルを暗視加算)		
移動速度:8		
特徴		
[A]テンプターズ・インフルエンス/誘惑者の感染◆オーラ1 オーラ内の敵はセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。		
標準アクション		
[m]バイト/噛みつき(毒)◆無限回 攻撃近接0(クリーチャー1体):(使用者のレベル+5)対AC ヒット:1d6+(使用者の【知力】修正値+使用者の【魅力】修正値)ダメージおよび1d6[毒]ダメージ。		
インヴィジビリティ/不可視(幻)◆無限回 効果クアシトは攻撃ロールを行なうまで不可視状態になる。		
マイナー・アクション		
デーモニック・ロア/魔鬼の知識◆遭遇毎 効果使用者は使用者の次のターン開始時までに行なう次の(宗教)、〈魔法学〉、あるいは〈歴史〉判定に+4のパワー・ボーナスを得る。		
トリガー時アクション		
[R]ヴェンジフル・テンプテーション/復讐の誘惑(魅了)◆遭遇毎 トリガークアシトから5マス以内の敵が使用者を攻撃した 攻撃(即応・対応)遠隔5(トリガーを発生させた敵):(使用者のレベル+3)対“意志” ヒット:目標は幻惑状態になる(セーブ・終了)。この降下は目標がその味方を1回攻撃することでも終了する。		
【筋】8	【敏】21	【判】14
【耐】11	【知】10	【魅】16
属性:混沌にして悪		
言語:アビス語、標準語		

11レベル:デーモンのアクション

アビスの力が君に満ちていく。君が限界を超えると、暗黒が君の周りに渦巻き、君が敵の攻撃に耐えるよう助ける。

利益:君がアクション・ポイントを使用して追加アクションを得た時、[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]あるいは[冷気]の1つを選択する。君に隣接するすべてのクリーチャーは選択した種別のダメージ5点を受け、君はその種別に対する抵抗10を遭遇終了時まで得る。

11レベル:デーモニック・ポゼッション

君はデーモンの精髓を招いて敵に使うことができる。デーモンが憑依したクリーチャーは青白く輝く。瞳は影で濁り、冒瀆的なルーンが体に現れる。

デーモニック・ポゼッション	
Demonic Possession/魔鬼憑依	
デモノロジスト/攻撃/11	
君はデーモンを敵の魂に結び付け、そのクリーチャーを君の意のままに歪ませる。	
[遭遇毎]◆[装具]、[秘術]、[魅了]	
標準アクション 遠隔・5	
目標:使用者のクアシトと隣接した敵1体	
攻撃:[知力]あるいは【魅力】対“意志”	
ヒット:使用者は目標を移動速度分まで横滑りさせる。目標は使用者が選択したクリーチャーに対し、フリー・アクションで近接基礎攻撃を行なう。目標は攻撃に際し戦術的優位を得て、ダメージ・ロールに+4のパワー・ボーナスを得る。攻撃がミスした場合、攻撃者はその次のターン終了時まで幻惑状態になる。	

12レベル:アンナーヴィング・ゲイズ

暗黒を覗き込むことはしばしば君を変えてきた。君に立ち向かう敵は君の瞳に映るアビスを覗き込んでしまう。

アンナーヴィング・ゲイズ	
Unnerving Gaze/戦意砕く一瞥	
デモノロジスト/汎用/12	
君が敵の方を向き、不安にさせる視線を投げかけた。	
[遭遇毎]◆[畏怖]、[秘術]	
即応・割込 近接爆発・3	
トリガー:使用者が3マス以内の視認できる敵1体が使用者に攻撃をヒットさせた時。	
目標:爆発内の敵すべて	
効果:目標は使用者の次のターン終了時まで攻撃ロールに-4のペナルティを受け、使用者に戦術的優位を与える。	

16レベル:デーモン召喚

君が召喚するクリーチャーはアビスから出現する。デーモンとまではいかないが、それらは共通した特徴がある。

利益:君のクアシトの相棒および君が召喚するクリーチャーはすべてダメージ・ロールに+2のパワー・ボーナスを得る。さらに、それらのクリーチャーは以下のダメージ種別1つに対する抵抗5を得る(クリーチャーが出現した時に選択する):[酸]、[電撃]、[火]、[雷鳴]あるいは[冷気]。

20レベル:デーモニック・ホーズ

デーモンたちをこの世界に喚び出す呪文を学んだ時、君は暗黒を学び尽くした。デーモンの群れが現実を引き裂き影からまろび出た落とし仔たちは、君の敵を蹂躞する。

デーモニック・ホーズ	
Demonic Hords/魔鬼の群れ	
デモノロジスト/攻撃/20	
君は現実を裂き、君の敵を爪でかきむしり、つまづかせる小鬼たちの群れを解き放つ。	
[遭遇毎]◆[区域]、[装具]、[秘術]	
標準アクション 近接範囲・噴射5	
目標:噴射内のクリーチャーすべて	
攻撃:[知力]対“頑健”	
ヒット:使2d8+(【知力】修正値)ダメージ。目標は伏せ状態になる。	
ミス:半減ダメージ。	
効果:噴射は遭遇終了まで区域を作成する。区域が維持されている間、使用者を標準アクションを使用することで区域内のクリーチャーすべては(5+使用者の【知力】修正値)ダメージを与え、伏せ状態にできる。既に伏せ状態のクリーチャーは、追加で5ダメージを受ける。	