

BAB High

HP per Lv 9(d12)

Weapon Proficiency any 4 group ( +1 group on multiclass )

Armor Proficiency Light, Medium, Heavy, Shield

Saving Throw Proficiency Fort

Level	Class Ability
1st	Challenge&#160;1/day , mount , rider , order , banner(+1)
2nd	Order&#160;ability , tactician
3rd	Bulwark of Defense , defensive focus(+1)
4th	Challenge&#160;2/day , honorable combat(+2)
5th	Rallying Challenge
6th	Test of Mettle
7th	Challenge&#160;3/day , banner(+2)
8th	Order&#160;ability
9th	Greater tactician , honorable combat(+3)
10th	Challenge&#160;4/day
11th	Defensive focus(+2)
12th	Demanding Challenge
13th	Challenge&#160;5/day , banner(+3)
14th	honorable combat(+4)
15th	Order&#160;ability
16th	Challenge&#160;6/day
17th	Master tactician
18th	Banner(+4)
19th	Challenge&#160;7/day , honorable combat(+5) , defensive focus(+3)
20th	Supreme Challenge

Challenge (Ex): キャバリアは 1 日に 1 回、敵を**戦闘**に挑戦することができる。Swift Action として、キャバリアは視界内にいる 1 体の目標を選んで挑戦する。

キャバリアの攻撃は、挑戦の対象に対する攻撃の際に追加ダメージを与える。この追加ダメージはキャバリアのレベルの半分（最低 1、クラスボーナス）である。

キャバリアは 1 レベルで 1 日に 1 回この能力を使用でき、1 レベルを超える 3 レベル毎に 1 日の使用回数が 1 回ずつ増加し、19 レベルで最大 1 日 7 回まで使用できる。

敵への挑戦はキャバリアの集中力の多くを必要とする。キャバリアは挑戦の対象以外からのアーマークラスに -2 のペナルティを受ける。

挑戦は対象が死亡または意識不明になるか、戦闘が終了するまで継続する。  
各キャバリアの挑戦には、キャバリアの騎士団の項目に記載されている追加効果も含まれる。

Mount (Ex): キャバリアは戦闘において彼を運ぶ忠実で信頼できる馬を得る。この乗騎はドルイドの動物の相棒として機能し、キャバリアのレベルを有効ドルイドレベルとして扱う。

この生物はキャバリアが騎乗可能で、乗騎として適している必要がある。中型のキャバリアはラクダまたは馬を選択できる。小型のキャバリアはポニーまたは狼を選択できるが、4 レベル以上であれば猪または犬も選択できる。

GM は他の動物を適切な乗騎として承認することがある。

乗騎は常に戦闘訓練済みとみなされる。キャバリアの乗騎は呪文共有の特殊能力を得ない。キャバリアと乗騎の絆は強く、お互いの気分や動きを予測することを学ぶ。

キャバリアの乗騎が死んだ場合、キャバリアは1 週間の喪に服した後、新しい乗騎を見つけることができる。この新しい乗騎は、キャバリアが次にレベルアップするまで、リンク、回避、献身、上級回避の特殊能力を得ない。

Rider (Ex): Cavalier は Ride の Skill に Proficient している。また、自分の Mount に乗っているとき、Ride Skill check に 1/2 クラスレベルの Class ボーナスを得る。

Order (Ex): 1 レベルで、キャバリアは特定の騎士団に忠誠を誓わなければならない。騎士団はキャバリアに多くのボーナスと特殊能力を与える。さらに、各騎士団にはキャバリアが従わなければならない多くの掟が含まれている。

これらの掟のいずれかに違反した場合、キャバリアは24 時間の間、騎士団の特殊能力を失う。掟の違反はGM の解釈に委ねられる。

キャバリアが騎士団を変更する場合、新しい騎士団の大義を学ぶ必要があり、これには長い時間がかかる (GM 判断)。

騎士団の名前は、キャンペーン設定やGM の好みによって変わることがある。

Banner (Ex): キャバリアは Standard Action でバナーを掲げ、味方を鼓舞することができる。30ft 以内のバナーを見ることができる味方はボーナスを得る。キャバリアは、以下のリストの中から、2 つのバナー効果を知っている。

バナーのボーナスは +1 morale bonus である。

バナーは大きなものである必要はないし、旗である必要はないが、一定以上の大きさの意味を持ったシンボルである必要がある。効果ごとにバナーは異なっている必要がある。

バナーの効果はキャバリアの Cha ラウンド (min1) 持続する。効果が持続中に他のバナーの効果を受けた場合、新しい効果で上書きされる。

- Demand Fortitude: Bonus on Fortitude saves.
- Determined Caster: Bonus on rolls to overcome spell resistance.
- Force of Will: Bonus on Will saves.
- Motivate Charisma: Bonus on Charisma-based skill checks.
- Motivate Dexterity: Bonus on Dexterity-based skill checks, and initiative checks.
- Motivate Intelligence: Bonus on Intelligence-based skill checks.
- Motivate Strength: Bonus on Strength-based skill checks.
- Motivate Wisdom: Bonus on Wisdom-based skill checks.
- Watchful Eye: Bonus on Reflex saves.
- Hardy Soldiers: Allies gain DR X/-. X is equal to the amount of bonus the aura provides.

- Motivate Ardor: Bonus on weapon damage rolls.

バナーのボーナスは、Lv7, Lv13, Lv18 で +1 ずつ上昇する。この時、新しいバナー効果を覚えることができる。Lv7 になったとき、バナーの効果の発動は Swift Action になる。Lv13 になった時、効果範囲は 60ft になる。Lv18 になったとき、効果範囲は視界になる。

Tactician (Ex): 2 レベルで、キャバリアはチームワーク特技またはリンクアクション特技をボーナス特技として得る。大休憩後、仲間と一緒に訓練することで、この特技を味方も利用することが可能になる（前提条件等を満たす必要はない）。ただし、味方が特技の効果を受けられるのは、キャバリアの 15 フィート以内にいて、キャバリアを視認できる時のみである。

Bulwark of Defense (Ex): 3 レベルに達すると、あなたの Threaten 内で手番を開始した敵は、あなたが Threaten している全てのマスを移動困難な地形として扱う。

Defensive Focus (Ex): あなたは特定の敵への防御に集中することで、その敵からの攻撃を効果的に防ぐことができる。あなたの手番の開始時に、この能力の対象として単一の敵を指定する。その敵に対するあなたの AC は +1 Dodge bonus を得る。このボーナスは 11 レベルと 19 レベルで増加する。

Honorable Combat (Ex): 攻撃対象の敵の Reach 内に味方が自分しかいない状況で敵を攻撃する場合、Attack Roll に +2 の Class Bonus を得る。Lv9 で +3, Lv14 で +4, Lv 19 で +5 になる。Mount は味方に数えない。

Rallying Challenge (Ex) 5 レベルで、キャバリアが挑戦した敵に対して、キャバリアの 15 フィート以内の味方が攻撃する時、ダメージロールに +2 competence bonus を得る。

Test of Mettle (Su): 6 レベル以降、あなたは全ての敵に向かって挑戦を叫び、その中で最も強い者があなたと戦闘で対峙するよう呼びかけることができる。この能力の対象は何らかの言語を持ち、【知力】値が 5 以上でなければならない。これらの要件を満たさないクリーチャーは勇気の試練に対して完全耐性を持つ。この能力の対象に対して視線と効果線を持っている必要がある。

Swift Action として、挑戦能力の 1 回の使用を消費して、100 フィート以内の全ての敵に意志セーブ（【魅力】クラス DC）を行わせることができる。このセーブに失敗したクリーチャーは、他の利用可能な対象よりも優先して、あなたを攻撃することを強制される。敵が呪文の詠唱や超常能力の使用によって攻撃する場合、あなたを対象にするか、効果の範囲内にあなたを含めなければならない。

この方法で行動を強制された敵は無思慮な激怒状態に陥ることはなく、そうすることで機会攻撃を誘発する場合、近接攻撃のためにあなたの方へ移動する必要はない。そのような場合、敵はあなたに対して遠隔攻撃を使用するか、通常通り脅威範囲内の任意の敵を攻撃することができる。あなた以外の誰かがその対象を攻撃した場合、その特定の対象に対する勇気の試練の効果は終了する。

勇気の試練の効果はあなたの【魅力】修正値に等しいラウンド数持続する。クリーチャーがあなたの勇気の試練に対するセーブに失敗または成功したかに関わらず、1 日に 1 回しかこの効果の対象にできない。

Greater Tactician (Ex): 9 レベルで、キャバリアは追加のチームワーク特技またはリンクアクション

特技をボーナス特技として得る。味方は大休憩後にこの特技も使えるようになる。さらに有効範囲が 30 フィートになる。

Demanding Challenge (Ex): 12 レベルで、キャバリアが挑戦を宣言する時はいつでも、その対象は彼が提起する脅威に注意を払わなければならない。

対象がキャバリアの Thraeten にいる限り、キャバリア以外からの攻撃に対する AC に -2 のペナルティを受ける。

また、Rallying Challenge のダメージボーナスが +4 になり、有効範囲が 30 フィートになる。

Master Tactician (Ex): 17 レベルで、キャバリアは追加のチームワーク特技またはリンクアクション特技をボーナス特技として得る。味方は大休憩後にこの特技も使えるようになる。有効範囲は視界内になる。

Supreme Challenge (Su): Challenge の対象はキャバリア以外を攻撃する際、およびキャバリアの脅威範囲から離れる場合に意志セーブが必要(【魅力】クラス DC)になる。これは行動の前に判定するため、行動は失わない。また、奮起の挑戦のダメージボーナスが +6 になり、有効範囲が視界内になる。

## Order

### Order of the Lion

A cavalier who belongs to this order has pledged himself to a sovereign; be it a king, queen, or even the local warlord. Cavaliers of this order are stalwart and dedicated to their cause, willing to go any length to ensure the safety of their lord and his domain.

Edicts: The cavalier must protect the life and lands of his sovereign at all costs. He must obey the commands of his sovereign without question. He must strive to expand the power and prestige of his realm.

Challenge: Whenever an order of the lion cavalier issues a challenge, he receives a +1 dodge bonus to his AC against attacks made by the target of his challenge. This bonus increases by +1 for every six levels the cavalier possesses(Max +4 at 18Lv).

Skills: An order of the lion cavalier gains Proficiency in Society

Order Abilities: A cavalier belonging to the order of the lion gains the following abilities as he increases in level.

Lion's Call (Ex): At 2nd level, an order of the lion cavalier gains the ability to rally his allies. As a standard action, he can give an encouraging speech which grants all allies within 60 feet a competence bonus on their saving throws against fear equal to his Charisma modifier and a +1 competence bonus on attack rolls for a number of rounds equal to his cavalier level. If an ally within range is under the effect of a spell or ability that causes him to be frightened or panicked, he can immediately make another saving throw to resist the effect (if allowed).

For the King (Ex): At 8th level, an order of the lion cavalier can call out to his allies, inspiring them to greatness. As a swift action, the cavalier can consume one use of his challenge to grant a competence bonus equal to his Charisma modifier on all attack and damage rolls to all allies within 30 feet. This bonus lasts for 1 round.

Shield of the Liege (Ex): At 15th level, an order of the lion cavalier can protect those around him. Allies that are adjacent to the cavalier receive a +2 dodge bonus to their AC. In addition, as a reaction, the cavalier can redirect an attack made at a creature adjacent to himself, as long as the creature making the attack is within the cavalier's reach. This ability must be declared before the attack roll is made. The attack is made against the cavalier's AC and defenses, even if the creature could not normally reach or attack the cavalier. The cavalier loses any cover or concealment bonuses when subject to the redirected attack.