**“上吧，小拳石！”**

名字 小刚 职业 1级自然召唤师

阵营 中立善良 信仰 库尔吉斯

体型 中型 性别 男 种族 半精灵

速度 30

先攻 +4 察觉 +0 昏暗视觉60尺

语言 通用语, 精灵语，

HD 1d8 HP 10

力量 10 0

敏捷 14 +2

体质 14 +2

智力 12 +1

感知 7 -1

魅力 20 +5 种族+2

BAB+0 CMB +0 CMD 12

**攻击**

轻弩 +2 1d8/19-20/x2/穿刺 80尺

**防御**

AC 16(+4护甲+2敏捷+0盾牌),措手不及10,接触12

HP 10(8+2)

强韧+0,反射+2,意志+0

**种族特性和背景特性**

昏暗视觉60尺

**精灵血脉：**在判断与种族相关的效果时，半精灵同时被视为精灵与人类。

**精灵免疫：**半精灵免疫魔法睡眠效果，并且在对抗惑控系法术以及效果时，豁免检定获得+2种族加值。

**伶俐鬼：**在所有的未受训技能的技能检定上获得+2种族加值。（替换**适应力**和**多才多艺**）

**羁绊者(信念背景)：**在决定你的幻灵受伤并被强行遣返其位面的生命负值时，将其体质属性视为高于实际2点。幻灵抵抗惑控系法术和效果的意志豁免获得+1背景加值。

**机敏客(种族背景)：**先攻检定获得+2背景加值。

**职业特性**

**召唤自然盟友I**：每日“3+魅力修正”次，可以施展‘召唤自然盟友’。

**武器和防具擅长：**忽略轻型盔甲的法术失败率。

**幻灵：**幻灵的阵营与召唤师相同。幻灵通常视为召唤生物，除了在他生命被降到低于负的体质值之前他不会被送回原属位面。此外，基于它与召唤师的连结，幻灵可以如常触碰或攻击那些有‘防护邪恶’或类似阻止召唤生物接触的法术效果的生物。

召唤幻灵的仪式耗时1分钟，幻灵保持在上一次遣返时的生命点数。被杀死的幻灵重新召唤后将具有最大生命值的一半。

幻灵会留到召唤师用一个标准动作遣返它。如果幻灵因为生命损伤而被送回原属位面，接下来的一天内将不能召唤它。幻灵不能藉由‘解除魔法’被送回，但是‘驱逐术’、‘放逐术’仍如常运作。

当幻灵被召唤后，一个熠熠生辉的符文同时会出现在幻灵与召唤师的前额。这个符文可以用一般的方法掩盖，但即使是魔法变形也无法隐藏它。

**升级时幻灵进化点+1/2(半精灵+自然召唤师)**

**生命连结：**当幻灵受到足以将他生命降到零以下的伤害时，召唤师可以用一个自由动作牺牲任何数量的生命值来回复幻灵受到的伤害。每牺牲1点生命值便可以回复幻灵1点伤害，这能使幻灵免于被遣返。

当幻灵距离召唤师超过100尺时，幻灵的生命力会减弱。距离100尺以外、1000尺以内时，幻灵的最大生命值减半。当距离超过1000尺而在10000尺以内，幻灵的最大生命值下降至1/4。如果幻灵与召唤师距离超过10000尺，它会立刻返回原属位面。因为这种方式而下降的生命值不会因为重新回到召唤师身边回复，但是最大生命值将回到原来的水平。

**专长**

1级人物 额外进化(幻灵进化点+1)

**法术**

0环 酸液飞溅、眩晕术、神导术、开关术

1环(每日可用3) 法师护甲、变巨术

**常用法术**

酸液飞溅 无豁免 25码 1d3伤害

眩晕术 意志(15) 25码 HD<=4类人生物

开关术 25码 开或关门、箱子、盒子、窗户、袋子、瓶子或其他轻于30lb的东西

神导术 接触 生物的单次攻击检定、豁免检定、或技能检定获得+1表现加值

法师护甲 接触 AC+4 1小时

变巨术 25码 施法时间一轮

召唤自然盟友 I 25码

\*凶暴鼠、巨蜈蚣、矮种马、犬、火甲虫、蚊蝠、海豚、螨精、蝮蛇、鹰、毒蛙

**技能加点3**

自然知识(+5) [训] 1(技能)+3(本职)+ 1(智力)

驯养动物(+9) [训] 1(技能)+3(本职)+ 5(魅力)

使用魔法装置(+9) [训] 1(技能)+3(本职)+ 5(魅力)

攀爬(+2) 2(伶俐鬼)

游泳(+2) 2(伶俐鬼)

脱逃(+4) 2(伶俐鬼)+2(敏捷)

特技(+4) 2(伶俐鬼)+2(敏捷)

隐匿(+4) 2(伶俐鬼)+2(敏捷)

骑术(+4) 2(伶俐鬼)+2(敏捷) (本职)

飞行(+4) 2(伶俐鬼)+2(敏捷) (本职)

估价(+3) 2(伶俐鬼)+1(智力)

所有工艺(+3) 2(伶俐鬼)+1(智力) (本职)

医疗(+0) 2(伶俐鬼)-2(感知)

察觉(+0) 2(伶俐鬼)-2(感知)

察言观色(+0) 2(伶俐鬼)-2(感知)

生存(+0) 2(伶俐鬼)-2(感知)

唬骗(+7) 2(伶俐鬼)+5(魅力)

交涉(+7) 2(伶俐鬼)+5(魅力)

易容(+7) 2(伶俐鬼)+5(魅力)

威吓(+7) 2(伶俐鬼)+5(魅力)

**装备**

召唤师工具包 8g 19lb (幻灵身上)

链甲衫 100g 25lb

治疗轻伤魔杖 750g 0.0625lb

800g

剩余金币 -58 g 负重情况 25lb/轻载

33/66/100

**召唤师工具包**

该工具包包括一个背包，一个铺盖卷，一个腰包，燧石和铁片，铁壶，一条餐具，肥皂，火把(10)，口粮(5天)和一个水袋。

**幻灵** 小拳石 二足型

体型 中型；速度：30尺

负载：100/200/300 (32lb 轻载)

先攻+1 察觉+4 黑暗视觉60尺

HD 1d10 HP 6

力量18 (+2属性强化)

敏捷12

体质13

智力7

感知10

魅力11

强韧(3) 高豁免(2)+体质(1)

反射(2) 低豁免(0)+敏捷(2)

意志(2) 高豁免(2)+感知(0)

AB(6) BAB(1)+STR(4)+武器专攻(1)

AC(13) 10+2+DEX(1)

挥击 (2d6 + 6) 挥击(2(1d4)->1d8)->伤害强化(1d8->2d6) + STR(4)\*1.5唯一天生

**专长** 武器专攻 攻击检定+1

**技能**

察言观色(+4) 1(技能)+3(本职)+0(感知)

察觉(+4) 1(技能)+3(本职)+0(感知)

隐匿(+5) 1(技能)+3(本职)+1(敏捷)

攀爬(+8) 1(技能)+3(本职)+4(力量) 额外本职

游泳 额外本职

特技 额外本职

巧手 额外本职

**进化池** 4 3+1(额外进化)

伤害强化(1)

属性强化(2)

挥击(1)

免费进化

爪抓，肢体(臂)，肢体(腿)

**连结：**幻灵与召唤师可以在任何距离互相沟通（只要在同一个位面）。沟通是一个自由动作，允许召唤师随时对幻灵下达指令。此外，召唤师的魔法物品也会干涉幻灵——这使得召唤师与其幻灵共享魔法物品的装备位。譬如，当召唤师佩戴一只戒指，那么她的幻灵也最多只能佩戴一只戒指。若两者发生冲突，召唤师的魔法物品依然生效，而幻灵的则会失效。幻灵必须有合适的肢体来装备魔法物品。

**法术共享：**召唤师可以将目标为自身的法术施展在幻灵身上（如同接触法术）而不是自己身上。即使某些法术通常不会影响幻灵的生物类型（异界生物），召唤师依旧可以对其施展。用这种方法施展的法术必须来自召唤师的法术列表。这项能力不允许召唤师分享法术以外的能力，即使它们的作用如同法术。

**附录 自然盟友**

**凶暴鼠** 小型动物

先攻+3; 昏暗视觉, 灵敏嗅觉; 察觉+4

防御

AC 14, 接触14, 措手不及11 (+3 敏捷, +1 体型)

hp 5 (1d8+1)

强韧 +3, 反射+5, 意志+1

速度40尺, 攀爬 20尺, 游泳 20尺

近战 噬咬 +1 (1d4 外加 疾病)

特殊 攻击 疾病

力量10, 敏捷 17,体质13, 智力2, 感知13, 魅力4

BAB +0; CMB -1; CMD 12 (16对抗摔绊)

专长 技能专攻 (察觉)

技能 攀爬 +11, 察觉+4, 潜行 +11, 游泳 +11; 种族调整值 使用敏捷作为攀爬和游泳的关键属性

疾病 (Ex) 腐热症: 噬咬—伤口感染; 豁免 强韧 DC 11; 潜伏期 1d3 日; 频率 每日1次; 效果 1d3 敏捷 和1d3体质伤害; 治愈 连续2次通过豁免检定。此豁免DC基于体质。

**巨蜈蚣** 中型虫类

先攻 +2; 黑暗视觉 60 尺; 察觉+4

AC 14, 接触12, 措手不及 12 (+2 敏捷, +2 天生)

hp 5 (1d8+1)

强韧 +3, 反射 +2, 意志 +0

免疫 影响心灵效果

速度 40 尺, 攀爬 40 尺

近战 噬咬+2 (1d6-1 外加毒素)

特殊攻击 毒素

力量 9, 敏捷 15, 体质 12, 智力-, 感知 10, 魅力 2

BAB +0; CMB -1; CMD 11 (无法被摔绊)

专长 武器娴熟B

技能 技能 攀爬 +10, 察觉 +4, 潜行 +10; 种族调整值+4 察觉, +8 潜行

毒素 (EX) 噬咬伤害; 强韧豁免 DC 13; 频率 每轮1次持续6轮; 效果 1d3 敏捷伤害; 通过1次豁免则治愈。豁免DC基于体质调整值并有+2种族加值。

**矮种马** 中型动物

先攻+1; 感官 昏暗视觉, 灵敏嗅觉; 察觉+5

AC 11, 接触11, 措手不及10 (+1 敏捷)

hp 13 (2d8+4)

强韧 +5, 反射+4, 意志+0

速度 40尺

近战 2 蹄踢-3 (1d3)

力量 13, 敏捷 13,体质14, 智力2, 感知11, 魅力4

BAB +1; CMB +2; CMD 13 (17对抗摔绊)

专长 坚忍, 飞跑B

技能 察觉+5

SQ 温驯

**犬** 小型动物

先攻+1; 感官 昏暗视觉, 灵敏嗅觉; 察觉+8

AC 13, 接触12, 措手不及12 (+1 敏捷, +1 天生, +1 体型)

hp 6 (1d8+2)

强韧 +4, 反射+3, 意志+1

速度40尺

近战 噬咬+2 (1d4+1)

力量13, 敏捷 13, 体质15, 智力2, 感知12, 魅力6

BAB +0; CMB +0; CMD 11 (15对抗摔绊)

专长 技能专攻 (察觉)

技能 杂技+1 (+9 跳跃), 察觉+8, 生存+1 (+5 嗅觉追踪); 种族调整值 跳跃时+4 杂技, 以嗅觉追踪时+4 生存

狂犬病

种类 疾病, 伤口传播; 豁免 强韧DC 14

发作 2d6周; 频率1/day

效果 1体质伤害外加1d3 感知伤害(最小降为1感知); 持续两次通过豁免则治愈

**火甲虫** 小型虫类

先攻+0; 视觉 昏暗视觉; 察觉 +0

AC 12, 接触 11, 措手不及 12(+1 天生, +1 体型)

hp 4 (1d8)

强韧 +2, 反射 +0, 意志 +0

免疫 影响心灵效果

速度 30 尺, 飞行 30 尺(不良)

近战 噬咬 +1 (1d4)

占据 5尺；触及 5尺

力量 10, 敏捷 11, 体质 11, 智力—, 感知 10, 魅力 7

BAB +0; CMB -1; CMD 9 (17 对抗摔绊)

技能 飞行-2

SQ 荧光-火甲虫的发光腺体能照亮10尺范围。火甲虫死后它的荧光也能持续1D6天。

虽然是夜行生物，火甲虫缺乏黑暗视觉，但是它们依赖于它们自己发出的荧光来照亮周围。关在笼子里的火甲虫是矿工工和某些古怪的人非常喜欢的光源。

**蚊蝠** 超小型魔法兽

先攻+4；感官 黑暗视觉60尺，昏暗视觉；灵敏嗅觉；察觉+1

防御等级 16，接触16，措手不及11(+4敏捷，+2体型)

生命值 5(1d10)

强韧+2，反射+6，意志+1

速度 10尺，飞行40尺(一般)

近战 接触+7(附着)

占据 2.5尺；触及 0尺

特殊攻击 吸血

力量3，敏捷19，体质10，智力1，感知12，魅力6

基础攻击+1；CMB+3(+11擒抱当附着时)；CMD9(17对摔绊)

专长 武器娴熟

技能 飞行+8，潜行+16

特殊能力 病原

附着：当蚊蝠的接触攻击命中，它长有倒钩的腿会挂在目标身上，将自己固定在该处。处于附着状态的蚊蝠视作擒抱住了敌手。蚊蝠失去自己的敏捷AC加值，AC变为12，但以极大的力攀附在敌人身上，将自己的口器刺入目标体内。一旦附着成功，在尝试维持这个擒抱状态时，蚊蝠拥有+8的种族加值。附着的蚊蝠可以被武器击中，也可以被擒抱——如果目标对其进行擒抱检定或跳脱检定并成功胜出，则蚊蝠的附着就被移除。

吸血：蚊蝠若附着在目标上，则它每轮最后会吸取血液，造成1点体质伤害。一旦造成了4点体质伤害，它会解除附着，飞离去消化这一顿大餐。如果受害者在蚊蝠吸饱之前就已经死亡，则蚊蝠会飞离去寻找新的目标。

病原：蚊蝠生活在积滞的死水沼泽，接触各种生物的血液，是携带各种病原体的感染源。任何被蚊蝠吸血攻击的生物都有10%几率暴露在秽热症，致盲症，或是类似疾病的感染之下。一旦进行了这个检定，则受害者不会再被同一只蚊蝠携带的疾病感染，但其他蚊蝠仍可造成疾病，可能会带来身染数疾的后果。

**鹰** 超小型动物

先攻+3; 感官 昏暗视觉; 察觉+14

AC 15, 接触15, 措手不及12 (+3 敏捷, +2 体型)

hp 4 (1d8)

强韧 +2, 反射+5, 意志+2

速度10尺, 飞行 60尺(普通)

近战2 抓击 +5 (1d4-2)

占据 2-1/2尺; 触及0尺

力量6, 敏捷 17,体质11, 智力2, 感知14, 魅力7

BAB +0; CMB +1; CMD 9

专长 武器娴熟

技能 飞行 +7, 察觉+14; 种族调整值 +8 察觉

**蝮蛇** 超小型动物

先攻 +1; 感官 昏暗视觉, 灵敏嗅觉; 察觉+9

AC 16, 接触15, 措手不及13 (+3 敏捷, +1 天生, +2 体型)

hp 3 (1d8-1)

强韧 +1, 反射+5, 意志+1

速度 20尺, 攀爬 20尺, 游泳 20尺

近战 噬咬 +5 (1d2-2 外加毒素)

占据 2-1/2尺; 触及0尺

力量 4, 敏捷 17,体质8, 智力1, 感知13, 魅力2

BAB +0; CMB +1; CMD 8 (无法被摔绊)

专长 武器娴熟

技能 攀爬 +11, 察觉+9, 潜行 +15, 游泳 +11; 种族调整值 +4 察觉, +4 潜行

毒素(Ex) 噬咬 伤口感染; 豁免 强韧 DC 9; 频率 每轮1次持续6轮; 效果 1d2 体质; 治愈 通过1次豁免

**毒蛙** 超小型动物

先攻 +1; 感官 昏暗视觉; 察觉+3

AC 13, 接触13, 措手不及12 (+1 敏捷, +2 体型)

hp 4 (1d8)

强韧 +2, 反射+3, 意志-1

速度 10尺, 游泳 20尺

近战 噬咬 +3 (1 外加 毒素)

占据 2-1/2尺; 触及0尺

力量2, 敏捷 12,体质11, 智力1, 感知9, 魅力10

BAB +0; CMB -1; CMD 5 (9对抗摔绊)

专长 武器娴熟

技能 杂技+5 (+1 跳跃), 察觉+3, 潜行 +13, 游泳 + 9; 种族调整值 +4 杂技(+8 跳跃), +4 潜行;使用敏捷作为游泳的关键属性

特殊能力

毒素(Ex) 伤口感染; 豁免 强韧 DC 10; 频率 每轮1次,持续6轮; 效果 1d2体质伤害; 治愈 通过1次豁免。

**螨精** 小型精类

先攻：＋１　　感官：黑暗视觉１２０尺，灵敏嗅觉　　察觉：＋５

——————防御——————

ＡＣ　　　　１２(＋１敏捷，＋１体型)，接触１２，措手不及１１

ＨＰ　　　　３(１ｄ６)

豁免　　　　０／３／３

ＤＲ　　　　２／寒铁

弱点　　　　强光敏感

——————攻击——————

速度　　　　２０尺，攀爬２０尺

近战　　　　匕首＋０(１ｄ３－１，１９－２０)

远程　　　　飞镖＋２(１ｄ３－１)

特殊攻击　　仇恨

类法术能力(ＣＬ１)

－随意：魔法伎俩

－每天１次：丧志术(ＤＣ１０)

——————数据——————

力量８，敏捷１３，体质１１，智力８，感知１３，魅力８

ＢＡＢ＋０　　ＣＭＢ－２　　ＣＭＤ９

专长　　近距射击

技能　　攀爬＋７，驯养动物＋０，察觉＋５，骑术＋２，巧手＋９，隐匿＋１３；种族技能调整：＋４巧手，＋４隐匿

语言　　地底通用语

特殊　　虫类亲和＋４

仇恨：螨精在对抗矮人或侏儒亚种的类人生物时攻击骰获得＋１加值。

虫类亲和：此能力如同德鲁伊的荒野认同能力一般，但只能对虫类生效。螨精在这个检定中获得＋４种族加值。虫类通常没有智力，但这种情感交流使它们获得了一点点智能，让螨精可以训练中型虫类并把它们当做坐骑。虫类亲和作用于集群时将其视为一个拥有单一意志的生物——因此螨精可以相对容易地使用此能力影响和引导集群的行动。

螨精是更小的精类的后裔，它们是潜伏在黑暗中的最可怜也最懦弱的生物。螨精极其丑陋，连地精都嘲笑它们“不起眼”的长相，螨精会把这样的嘲笑记在心中，一连几周、几月甚至几年缩在它们小小的家里，直到绝望和愤怒压过了天生的怯懦，驱使它们骑上蜘蛛投入血腥而短命的复仇。

螨精曾经更接近精类的神秘领域，但在主物质位面繁衍了无数代之后，它们现在变得更大、更矮壮。然而，在赖以栖身的危险洞穴之中，螨精的身材仍然只能处于社会阶级的最底层。它们的宿敌是矮人和侏儒，特别是居住在深深的地下洞穴之中的地底侏儒。它们在战斗中的唯一优势是控制无脑虫类的天生能力——螨精特别喜欢蜘蛛、蜈蚣和穴钓蟹(Cave Fisher)，一个螨精聚居地通常都被几只这种“更危险”的生物保护着。

尽管与更狡诈也更危险的亲族——小魔怪(Gremlin)相比，螨精已经失去了操控魔法物品、运气和机械的超自然能力，但它们仍然能用魔法伎俩(Prestidigitation)玩一点点小花招，它们通常用这招来扰乱敌人。面对危险的敌人时，螨精会使用丧志术(Doom)来诅咒对手——当螨精使用这个类法术能力时，它的眼睛会大大鼓出。

- i -

- 0 -

-x -