

自学法师 Self-taught Mage

你一直是个聪明的孩子，喜欢那些掌握奥术的古代巫师和术士的故事。不幸的是，没有人能教导你。事实上，有时你甚至怀疑魔法的故事是否真实。当你成年后，你发现了一本古老的书，并决定自己去寻找答案。

你是村子里最聪明的孩子，你的起始智力为 12，所有其他属性为 8。

你的童年



1D12	你的父母是？你从他们那学到了什么？	获得
1	你是个孤儿。生活十分困难。	体质+2，感知+2，智力+1
2	你的父亲是个流浪汉，无论因为什么。	智力+2，体质+1，感知+1， 技能：求生
3	你的父母是渔夫，在河边抚养你长大。	敏捷+2，力量+1，感知+1， 技能：捕鱼
4	你家在村子外耕作一小片农场。	体质+2，感知+1，魅力+1， 技能：农耕
5	你的父亲是村里的铁匠，教导你使用铁锤和风箱。	力量+2，敏捷+1，魅力+1， 技能：铁匠
6	你在附近的山上放羊，就和你父亲一样。	体质+2，力量+1，敏捷+1， 感知+1
7	你的父母运营村里的酒馆。你从小就听着见着各路旅人和他们的故事长大。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 感知+1
8	你靠织布为生，裁剪编制宛若命运。	敏捷+2，智力+1，魅力+1， 技能：编织
9	你的父母熟知那些古老的故事，你的聪明头脑就是继承自他们。	智力+2，感知+1，魅力+1， 技能：民俗
10	你父亲是个守夜人，对孩子和陌生人都严厉而公平。	力量+2，体质+1，魅力+1， 技能：运动
11	你会进入林中采集草药和莓果。	感知+2，敏捷+1，体质+1， 技能：草药
12	你父亲是当地的商人。你学会了定价和吸引顾客。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 技能：讨价

1D8	你小时候是如何与众不同？	获得
1	自小就与人打架，但你从没输过。	力量+2，感知+1
2	没有你会输的游戏。	敏捷+2，智力+1
3	你是最壮实的孩子。	体质+2，魅力+1
4	没有秘密能逃过你。	智力+2，敏捷+1
5	你的同理心使你成为一个受欢迎的知己。	感知+2，体质+1
6	就没有一个人不喜欢你的。	魅力+2，力量+1
7	你总是帮别人解决问题，但从不关心自己的问题。	力量+1，体质+1，魅力+1
8	你从每个人身上都学到了一点东西。	敏捷+1，智力+1，感知+1



1D8	有一个玩家角色是你最好的朋友。村子里还有谁是你成长中的朋友	获得
1	和铁匠一起干活使你忘掉了烦恼。	力量+2，魅力+1
2	渔夫很喜欢你，你和他们交换了故事。	敏捷+感知+1
3	你想要和猎人们一同野营。	体质+2，智力+1
4	村中的长者教授你古老的游戏棋。	智力+2，敏捷+1
5	你就要嫁入米勒家了。	感知+2，力量+1
6	你伤了别人的心，也许他们也伤了你的心。	魅力+2，体质+1
7	一位老寡妇需要别人帮忙做家务。	力量+1，智力+1，魅力+1
8	那个在镇上定居的头发花白的雇佣兵教会了你一两件事。	敏捷+1，体质+1，感知+1

你找到了这本书，开始了你的学习。你成为 1 级法师。你获得职业技能感知魔法和施放魔法、技能：远古历史和戏法：光亮术。下面的表格会告诉你你学会的其他法术。

在你学习魔法的过程中发生了什么？

1D6	这本珍贵的魔法书是谁写的？	获得
1	南方的一位老贤者。	智力+3，技能：远古历史
2	一个著名的吟游诗人。	魅力+3，技能：求生
3	来自沉沦之国 the sunken kingdom 的大法师。	智力+3，技能：禁忌知识
4	很久以前一个秘密结社的首领。	感知+3，技能：政治
5	一座被遗忘的坟墓的盗墓贼。	敏捷+3，技能：陷阱
6	一个统御着强大军队的强大巫师。	体质+3，技能：指挥



1D6	这本书的作者是什么样的法师？	获得
1	幻术师。你学会以下魔法：法术[高级幻象术],仪式[巫师印记],戏法[织象术]	魅力+2，以上法术
2	战争巫师。你学会以下魔法：法术[燃烧之手],仪式[法师护甲],戏法[织象术]	体质+2，以上法术
3	暗灵召唤师。你学会以下魔法：法术[弃绝术],仪式[保护阵],戏法[灵视]	智力+2，以上法术
4	隐秘大师。你学会以下魔法：法术[恐怖威仪],仪式[巫师守卫],戏法[造声术]	智力+2，以上法术
5	附魔师。你学会以下魔法：法术[友善术],仪式[奥术研究],戏法[妖术]	魅力+2，以上法术
6	云游术士。你学会以下魔法：法术[羽落术],仪式[聚雾秘法],戏法[祝福术]	体质+2，以上法术

1D6	一个混乱之灵被你的力量所吸引。你是怎么克服的？你右边的那个玩家一同决策	获得
1	你沉稳地站在它面前。你的朋友就站在你身边，没有丝毫动摇，他感知+1。	感知+2，法术[命令真言]
2	你喊出来他的真名，将其驱回深渊。你的朋友帮助你找到了他的真名，他智力+1。	智力+2，法术[魔法飞弹]
3	虽然你把它赶走了，但它仍然在你的视线之外等着你。你的朋友帮助你逃走了，他敏捷+1。	敏捷+2，法术[魔法飞弹]
4	你的妙语足以摆脱最坏的麻烦。你的朋友也帮你与其交谈，他魅力+1。	魅力+2，法术[石化凝视 Petrifying Gaze]
5	你躲在你的力量之墙后面，直到它变弱。你的朋友从你勇敢的立场中学到了很多，他智力+1。	智力+2，法术[魔法盾]
6	你顶住了它的打击，而你的朋友把它封印在地下。你的朋友挽救了局面，他体质+1。	体质+2，法术[治愈之触]



1D6	你成年的时候，一个真正的南方巫师从村子里经过。他怎么看你？	获得
1	他因你的知识而印象深刻。	智力+2，一本你基本不懂的书
2	他说他不会容忍任何对手，而你却在夜里从他身边逃走了。	感知+2，仪式[术士骏马]
3	他为你举行了一个秘密的真名仪式。	体质+2，一枚雕文银戒
4	他被你学习魔术的第一步逗乐了，还教你一个技巧。	魅力+2，仪式[隐形仆从]
5	他让你加入了他的秘密组织。	感知+2，一把巫师杖
6	有人曾经就警告你他的到来，因此你畏惧他，时常躲避他。	敏捷+2，仪式[缔结魔宠]

完成你的角色

1. 记下你的姓名、职业和等级
2. 记下你的属性。在空白处写下对应的属性调整值
3. 记下你的技能、职业能力和起始装备，还有其他你想要购买的物品。自学法师起始拥有以下物品：一把匕首，普通绳索，一本远古典籍，很多小口袋，一个 1 级仪式的材料，4D6 银币。
4. 选择一个阵营。你的角色可以是守序、混乱或中立。如果你没有想法，直接选择中立。
5. 你的基础攻击加值为+0。
6. 你的先攻等同于你的等级+敏捷调整值+0
7. 你的护甲等级为 10+敏捷调整值+护甲加值
8. 你的命运点为 3。
9. 你的生命值为 6+体质调整值
10. 写下你的豁免
11. 记录下你认为你可能使用的武器的“命中”和“伤害”数据。你对近战武器的命中加值为你的基础攻击加值加上你的力量调整值，你的投射武器使用你的敏捷调整值。你的力量调整值也会增加近战武器的伤害。

无经验盗贼 Untested Thief

有些年轻冒险者要么逞利剑之凶，要么逞魔法之力，但你这俩都不需要。这个世界充满了值得欣赏和享受的东西，你的手指足够快，可以让你得到你喜欢的东西。

你是村子里最聪明的孩子，你的起始敏捷为 12，所有其他属性为 8。

你的童年



1D12	你的父母是？你从他们那学到了什么？	获得
1	你是个孤儿。生活十分困难。	体质+2，感知+2，智力+1
2	你的父亲是个流浪汉，无论因为什么。	智力+2，体质+1，感知+1， 技能：求生
3	你的父母是渔夫，在河边抚养你长大。	敏捷+2，力量+1，感知+1， 技能：捕鱼
4	你家在村子外耕作一小片农场。	体质+2，感知+1，魅力+1， 技能：农耕
5	你的父亲是村里的铁匠，教导你使用铁锤和风箱。	力量+2，敏捷+1，魅力+1， 技能：铁匠
6	你在附近的山上放羊，就和你父亲一样。	体质+2，力量+1，敏捷+1， 感知+1
7	你的父母运营村里的酒馆。你从小就听着见着各路旅人和他们的故事长大。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 感知+1
8	你靠织布为生，裁剪编制宛若命运。	敏捷+2，智力+1，魅力+1， 技能：编织
9	你的父母熟知那些古老的故事，你的聪明头脑就是继承自他们。	智力+2，感知+1，魅力+1， 技能：民俗
10	你父亲是个守夜人，对孩子和陌生人都严厉而公平。	力量+2，体质+1，魅力+1， 技能：运动
11	你会进入林中采集草药和莓果。	感知+2，敏捷+1，体质+1， 技能：草药
12	你父亲是当地的商人。你学会了定价和吸引顾客。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 技能：讨价

1D8	你小时候是如何与众不同？	获得
1	自小就与人打架，但你从没输过。	力量+2，感知+1
2	没有你会输的游戏。	敏捷+2，智力+1
3	你是最壮实的孩子。	体质+2，魅力+1
4	没有秘密能逃过你。	智力+2，敏捷+1
5	你的同理心使你成为一个受欢迎的知己。	感知+2，体质+1
6	就没有一个人不喜欢你的。	魅力+2，力量+1
7	你总是帮别人解决问题，但从不关心自己的问题。	力量+1，体质+1，魅力+1
8	你从每个人身上都学到了一点东西。	敏捷+1，智力+1，感知+1



1D8	有一个玩家角色是你最好的朋友。村子里还有谁是你成长中的朋友	获得
1	和铁匠一起干活使你忘掉了烦恼。	力量+2，魅力+1
2	渔夫很喜欢你，你和他们交换了故事。	敏捷+感知+1
3	你想要和 猎人们一同野营。	体质+2，智力+1
4	村中的长者教授你古老的游戏棋。	智力+2，敏捷+1
5	你就要嫁入米勒家了。	感知+2，力量+1
6	你伤了别人的心，也许他们也伤了你的心。	魅力+2，体质+1
7	一位老寡妇需要别人帮忙做家务。	力量+1，智力+1，魅力+1
8	那个在镇上定居的头发花白的雇佣兵教会了你一两件事。	敏捷+1，体质+1，感知+1

你学到了一些令其他人厌恶的东西，在这个社会找到了自己的位置。你成为了 1 级浪客。你将获得职业技能：命运之宠和技巧纯熟，技能：潜行。下面的表格会确定职业技能提供的额外技能

在你开始盗窃生涯时发生了什么？

1D6	谁教你骗术和偷窃？	获得
1	南方的一位老贼。	敏捷+3，技能：扒窃
2	村庄里的一个肆无忌惮的老流氓。	感知+3，技能：潜行
3	你以磨练与失误训练自己。	智力+3，技能：设陷
4	村里的锁匠。	敏捷+3，技能：撬锁
5	一个没什么朋友的本地恶棍。	力量+3，技能：运动
6	一个精明而迷人的旅行者。	魅力+3，技能：欺诈



1D6	你如何获得的这些不义之财？	获得
1	你自己很少干活，而是向其他村民乞讨。	体质+2，技能：乞讨
2	当有旅人从遥远的地方来，顺路经过这个村镇时，你会从他们包里挑一些有趣的小饰品	敏捷+2，技能：扒窃
3	你发现你可以偷偷打开别人的房门。	智力+2，技能：撬锁
4	你会魅惑你遇到的所有人。	魅力+2，技能：欺诈
5	尽管你有一些下三路技能，但你仍然有个正直的职业。	智力+2，技能：一个自选贸易技能
6	你这个做一点，那个做一点，总能过得去。	体质+2，技能：求生

1D6	因为发生了很多盗窃事件，你的第一个工作泡汤了。当你要被抓到的时候你会干什么？你右边的那个玩家一同决策	获得
1	你为了求生而战斗并逃跑。你右边的朋友为你攻击那些抓你的人，协助你逃跑，他的力量+1。	力量+2，技能：运动
2	你一直躲着直到事情过去。你右边的朋友也因你的盗窃行为而要被抓住，被迫也躲了起来，他的敏捷+1。	敏捷+2，技能：潜行
3	你挨了一顿好打，被好好上了一课。你右边的朋友证明了他们永远不会抛弃你，也挨了几下，他的体质+1。	体质+2，技能：求生
4	你为你的行为辩护并成功离开。你右边的朋友也一同为你辩护，他的智力+1。	智力+2，技能：辩论
5	你坦白了自己的错误，并归还了赃物。你右边的朋友也帮助你看到自己的问题，他的感知+1。	感知+2，技能：民俗
6	你花言巧语，表现得很好。你右边的朋友给你们买了佳酿并加入了派对，他的魅力+1。	魅力+2，技能：豪饮



1D6	你干的最大的一票是什么？	获得
1	你从一个有钱的商人那里抢了一大袋钱币。	敏捷+2，6D6 银币
2	你说服了一个老人把他的农场转让给你。	智力+2，一个小农场
3	你从一个路过的陌生人那里偷了一些特别的東西。	力量+2，一把异常锋利的匕首
4	你从林子里一个奇怪男人那里偷了些东西。	体质+2，奇怪的银色缎带
5	你费尽口舌进了邻村的神庙带着珍贵的东西离开了。	魅力+2，一个神秘的神像
6	你从其他盗贼那里偷了什么東西。	敏捷+2，一套精良的撬锁工具

完成你的角色

1. 记下你的姓名、职业和等级
2. 记下你的属性。在空白处写下对应的属性调整值
3. 记下你的技能、职业能力和起始装备，还有其他你想要购买的物品。无经验盗贼起始拥有以下物品：几把匕首，一套深色衣服，一个轻便的麻袋，一卷 10 英尺长的绳子，还有 4D6 枚银币。
4. 选择一个阵营。你的角色可以是守序、混乱或中立。如果你没有想法，直接选择中立。
5. 你的基础攻击加值为+0。
6. 你的先攻等同于你的等级+敏捷调整值+2
7. 你的护甲等级为 10+敏捷调整值+护甲加值
8. 你的命运点为 5。
9. 你的生命值为 8+体质调整值
10. 写下你的豁免
11. 记录下你认为你可能使用的武器的“命中”和“伤害”数据。你对近战武器的命中加值为你的基础攻击加值加上你的力量调整值，你的投射武器使用你的敏捷调整值。你的力量调整值也会增加近战武器的伤害。

村庄英雄 Village Hero

在你还年轻的时候就在村子里出了名。其他人都希望你帮忙解决问题，抵挡危险。

你是身材最好，最健壮的，你的起始力量和体质为 10，所有其他属性为 8。

你的童年



1D12	你的父母是？你从他们那学到了什么？	获得
1	你是个孤儿。生活十分困难。	体质+2，感知+2，智力+1
2	你的父亲是个流浪汉，无论因为什么。	智力+2，体质+1，感知+1， 技能：求生
3	你的父母是渔夫，在河边抚养你长大。	敏捷+2，力量+1，感知+1， 技能：捕鱼
4	你家在村子外耕作一小片农场。	体质+2，感知+1，魅力+1， 技能：农耕
5	你的父亲是村里的铁匠，教导你使用铁锤和风箱。	力量+2，敏捷+1，魅力+1， 技能：铁匠
6	你在附近的山上放羊，就和你父亲一样。	体质+2，力量+1，敏捷+1， 感知+1
7	你的父母运营村里的酒馆。你从小就听着见着各路旅人和他们的故事长大。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 感知+1
8	你靠织布为生，裁剪编制宛若命运。	敏捷+2，智力+1，魅力+1， 技能：编织
9	你的父母熟知那些古老的故事，你的聪明头脑就是继承自他们。	智力+2，感知+1，魅力+1， 技能：民俗
10	你父亲是个守夜人，对孩子和陌生人都严厉而公平。	力量+2，体质+1，魅力+1， 技能：运动
11	你会进入林中采集草药和莓果。	感知+2，敏捷+1，体质+1， 技能：草药
12	你父亲是当地的商人。你学会了定价和吸引顾客。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 技能：讨价

1D8	你小时候是如何与众不同？	获得
1	自小就与人打架，但你从没输过。	力量+2，感知+1
2	没有你会输的游戏。	敏捷+2，智力+1
3	你是最壮实的孩子。	体质+2，魅力+1
4	没有秘密能逃过你。	智力+2，敏捷+1
5	你的同理心使你成为一个受欢迎的知己。	感知+2，体质+1
6	就没有一个人不喜欢你的。	魅力+2，力量+1
7	你总是帮别人解决问题，但从不关心自己的问题。	力量+1，体质+1，魅力+1
8	你从每个人身上都学到了一点东西。	敏捷+1，智力+1，感知+1



1D8	有一个玩家角色是你最好的朋友。村子里还有谁是你成长中的朋友	获得
1	和铁匠一起干活使你忘掉了烦恼。	力量+2，魅力+1
2	渔夫很喜欢你，你和他们交换了故事。	敏捷+感知+1
3	你想要和 猎人们一同野营。	体质+2，智力+1
4	村中的长者教授你古老的游戏棋。	智力+2，敏捷+1
5	你就要嫁入米勒家了。	感知+2，力量+1
6	你伤了别人的心，也许他们也伤了你的心。	魅力+2，体质+1
7	一位老寡妇需要别人帮忙做家务。	力量+1，智力+1，魅力+1
8	那个在镇上定居的头发花白的雇佣兵教会了你一两件事。	敏捷+1，体质+1，感知+1

你完成了某项壮举，成为了村庄的英雄。你成为了 1 级战士。你将获得职业技能：武器专精和战斗技巧，技能：民俗。下面的表格将进一步确定你的职业能力。

是什么让你成为英雄？

1D6	你的名声是怎么来的？	获得
1	一头巨熊袭击了村庄外围，你与其摔跤把它打至跪地！	力量+3，技能：动物知识
2	你在林中碰到一头愚蠢的非自然怪物。	体质+3，技能：机警
3	你击退了夜袭者，并在事后照顾伤员。	感知+3，技能：治愈
4	你从狼群中救出一个孩子。	敏捷+3，技能：求生
5	在一次长久的干旱时期，你帮助农民度过了最困难的时候。	感知+3，技能：农耕
6	你赶走了困扰村子多年的邪恶治安官。	魅力+3，技能：政治



1D6	你从哪学习的战斗技能？	获得
1	你在长期的战争中负责维持盾墙。你的武器专精为矛。	体质+2，左侧的专精
2	一个老战斗英雄教授了你需要的一切。你的武器专精为长剑。	力量+2，左侧的专精
3	你总是带领大家狩猎野猪。你的武器专精为矛。	体质+2，左侧的专精
4	砍伐木头让你健壮。你的武器专精为斧。	力量+2，左侧的专精
5	你在民兵动员时表现出色。你的武器专精为长弓。	敏捷+2，左侧的专精
6	你的坏运气让你学会了很多。你的武器专精为长棍。	智力+2，左侧的专精

1D6	每个英雄都有一个秘密？你右边的那个玩家一同决策	获得
1	你找到了你的真爱。你右边的朋友知道你的爱人并帮助你获得了对方的青睐，他的感知+1。	感知+2，战斗技巧：据守
2	尽管你的村民们对你如此信任，但你有一次还是失去了勇气，逃跑了。你右边的朋友也和你一起陷入危机，但没有告诉任何人,他的敏捷+1。	敏捷+2，战斗技巧：捷速
3	去年夏天你被邻村的英雄打败了。你右边的朋友当时也在，也挨了几下，他的体质+1。	体质+2，战斗技巧：专精
4	很多年前，你杀了一个不该杀的人。你右边的朋友和你有差不多的罪状，他的力量+1。	力量+2，战斗技巧：力沉
5	你和一个云游术士做了交易，获得了黑魔法的保护。是你右边的朋友说服他来和你做交易的，他的魅力+1。	魅力+2，战斗技巧：不挠
6	你不觉得自己配得上邻居的崇拜，认为自己只是走了好运。你右边的朋友知晓你的自我怀疑，他的智力+1。	智力+2，战斗技巧：不挠



1D6	你的英勇行为从你的村庄得到了什么奖励？	获得
1	他们祝福你，给你建了个家。	感知+2，你自己的房子
2	你得到了祖传的战利品。	智力+2，一片“龙鳞”
3	一个工匠给了你一件很好的武器。	力量+2，一把非常精良的武器
4	土地是最好的奖励，因此他们赠予你一片土地。	体质+2，一个小型农场
5	村子给你安排了一场富裕的婚礼。	魅力+2，3D6 银币，一个配偶
6	你承载着小镇的色彩。	体质+2，手织衣物

完成你的角色

1. 记下你的姓名、职业和等级
2. 记下你的属性。在空白处写下对应的属性调整值
3. 记下你的技能、职业能力和起始装备，还有其他你想要购买的物品。村庄英雄起始拥有以下物品：一把刀，农民服饰，你最喜欢的武器，村庄里最坚固的盾牌（+2 AC），在家乡免费的食宿，以及 4D6 银币。
4. 选择一个阵营。你的角色可以是守序、混乱或中立。如果你没有想法，直接选择中立。
5. 你的基础攻击加值为+1。
6. 你的先攻等同于你的等级+敏捷调整值+1
7. 你的护甲等级为 10+敏捷调整值+护甲加值
8. 你的命运点为 3。
9. 你的生命值为 10+体质调整值
10. 写下你的豁免
11. 记录下你认为你可能使用的武器的“命中”和“伤害”数据。你对近战武器的命中加值为你的基础攻击加值加上你的力量调整值，你的投射武器使用你的敏捷调整值。你的力量调整值也会增加近战武器的伤害。

巫师学徒 Witch's Prentice

每个强大的法师都曾经是个学徒。有人说，魔法的真正重心就是那些乡村巫师所做的简单而实际的工作。你的村子和许多村子一样，有自己的老巫照顾病人，为农田祈福。她选你当徒弟。

你天生就很聪明、有想法，你的起始智力和感知为 10，所有其他属性为 8。

你的童年



1D12	你的父母是？你从他们那学到了什么？	获得
1	你是个孤儿。生活十分困难。	体质+2，感知+2，智力+1
2	你的父亲是个流浪汉，无论因为什么。	智力+2，体质+1，感知+1， 技能：求生
3	你的父母是渔夫，在河边抚养你长大。	敏捷+2，力量+1，感知+1， 技能：捕鱼
4	你家在村子外耕作一小片农场。	体质+2，感知+1，魅力+1， 技能：农耕
5	你的父亲是村里的铁匠，教导你使用铁锤和风箱。	力量+2，敏捷+1，魅力+1， 技能：铁匠
6	你在附近的山上放羊，就和你父亲一样。	体质+2，力量+1，敏捷+1， 感知+1
7	你的父母运营村里的酒馆。你从小就听着见着各路旅人和他们的故事长大。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 感知+1
8	你靠织布为生，裁剪编制宛若命运。	敏捷+2，智力+1，魅力+1， 技能：编织
9	你的父母熟知那些古老的故事，你的聪明头脑就是继承自他们。	智力+2，感知+1，魅力+1， 技能：民俗
10	你父亲是个守夜人，对孩子和陌生人都严厉而公平。	力量+2，体质+1，魅力+1， 技能：运动
11	你会进入林中采集草药和莓果。	感知+2，敏捷+1，体质+1， 技能：草药
12	你父亲是当地的商人。你学会了定价和吸引顾客。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 技能：讨价

1D8	你小时候是如何与众不同？	获得
1	自小就与人打架，但你从没输过。	力量+2，感知+1
2	没有你会输的游戏。	敏捷+2，智力+1
3	你是最壮实的孩子。	体质+2，魅力+1
4	没有秘密能逃过你。	智力+2，敏捷+1
5	你的同理心使你成为一个受欢迎的知己。	感知+2，体质+1
6	就没有一个人不喜欢你的。	魅力+2，力量+1
7	你总是帮别人解决问题，但从不关心自己的问题。	力量+1，体质+1，魅力+1
8	你从每个人身上都学到了一点东西。	敏捷+1，智力+1，感知+1



1D8	有一个玩家角色是你最好的朋友。村子里还有谁是你成长中的朋友	获得
1	和铁匠一起干活使你忘掉了烦恼。	力量+2，魅力+1
2	渔夫很喜欢你，你和他们交换了故事。	敏捷+感知+1
3	你想要和 猎人们一同野营。	体质+2，智力+1
4	村中的长者教授你古老的游戏棋。	智力+2，敏捷+1
5	你就要嫁入米勒家了。	感知+2，力量+1
6	你伤了别人的心，也许他们也伤了你的心。	魅力+2，体质+1
7	一位老寡妇需要别人帮忙做家务。	力量+1，智力+1，魅力+1
8	那个在镇上定居的头发花白的雇佣兵教会了你一两件事。	敏捷+1，体质+1，感知+1

女巫选择你成为她的学徒，你开始了你的训练。你成为了 1 级法师。你获得职业技能感知魔法和施放魔法、技能：草药，戏法[妖术]。下面的表格会告诉你你学会的其他法术。

在你成为学徒后还发生了什么？

1D6	谁教你骗术和偷窃？	获得
1	南方的一位老贼。	智力+3，技能：民俗
2	村庄里的一个肆无忌惮的老流氓。	魅力+3，技能：酿造
3	你以磨练与失误训练自己。	智力+3，技能：威胁
4	村里的锁匠。	感知+3，技能：求生
5	一个没什么朋友的本地恶棍。	敏捷+3，技能：一个自选贸易技能
6	一个精明而迷人的旅行者。	体质+3，技能：草药



1D6	女巫的力量之源是什么？	获得
1	色彩与色调。她教导了你以下魔法：法术[高级幻象术]，仪式[聚雾秘法]，戏法[织象术]	敏捷+2，以上法术
2	野兽。她教导了你以下魔法：法术[召唤巢群]，仪式[缔结魔宠]，戏法[兽语术]	感知+2，以上法术
3	灵体与不可见之界。她教导了你以下魔法：法术[讯风术]，仪式[隐形仆从]，戏法[灵视]	智力+2，以上法术
4	生命与肉体。她教导了你以下魔法：法术[治愈之触]，仪式[神莓术]，戏法[祝福术]	感知+2，以上法术
5	生长。她教导了你以下魔法：法术[无踪术]，仪式[力之杖]，戏法[德鲁伊之触]	体质+2，以上法术
6	人群。她教导了你以下魔法：法术[感知本质]，仪式[巫师守卫]，戏法[祝福术]	魅力+2，以上法术

1D6	那个女巫对你很严格，你是否最终向其证明了自己？你右边的那个玩家一同决策	获得
1	去年夏天你在林中你在匪帮面前保护了她，并帮她逃走。你右边的朋友为你帮助女巫逃跑时为你和匪帮战斗，他的力量+1。	力量+2，法术[魔法盾]
2	你平静而耐性的为她工作多年，从不质疑她的智慧与权威。你右边的朋友经常花时间陪伴你，陪伴你，在你身边学习，他的感知+1。	感知+2，法术[宁和庇护]
3	你观察了她很多年，学会了她花园的所有秘密。你右边的朋友证明了他们永远不会抛弃你，也挨了几下，他的智力+1。	智力+2，法术[纠缠术]
4	尽管她为村民做了很多事，但那些多疑的人还是不信任她。你在他们因一场夜袭而责备女巫准备驱逐她时，挺身而出为其辩护。你右边的朋友也一同为其辩护，发表了一场激情澎湃的演讲，他的魅力+1。	魅力+2，法术[石化凝视]
5	当女巫进入森林时，你总是多加留意，了解了所有隐藏的小径和具有魔力的地点。你右边的朋友总和你一同探索，他的智力+1。	智力+2，法术[纠缠术]
6	一晚当女巫正在深度神游时，一个陌生人想要抢劫她。你趁他不注意将其制服并吓退了他。保护了你的老师。你右边的朋友也帮你对付强盗，他的魅力+1。	魅力+2，法术[恐怖威仪]



1D6	女巫现在在哪？	获得
1	她仍像以前在村里工作。	智力+2，4D6 银币，1 瓶治疗药水
2	她有一天突然消失了，你也不知道她去哪了。	感知+2，一座巫师小屋
3	最近一个暗灵要抓住你，她在驱逐它并保护你时死了。	体质+2，一把女巫的焦黑法杖
4	她不到一周前去执行任务了，把家里的事留给了你。	魅力+2，显示你权威的银胸针
5	她藏起来了，似乎在秘密干什么。	智力+2，一个可以照亮道路的小型水晶
6	几个月来，她一直在照顾一个危险的孕妇。	感知+2，一个幸运护符

完成你的角色

1. 记下你的姓名、职业和等级
2. 记下你的属性。在空白处写下对应的属性调整值
3. 记下你的技能、职业能力和起始装备，还有其他你想要购买的物品。巫师学徒起始拥有以下物品：一把匕首，一套简单的衣服，一件华丽的斗篷或帽子，一件小乐器和4D6 银币。
4. 选择一个阵营。你的角色可以是守序、混乱或中立。如果你没有想法，直接选择中立。
5. 你的基础攻击加值为+0。
6. 你的先攻等同于你的等级+敏捷调整值+0
7. 你的护甲等级为 10+敏捷调整值+护甲加值
8. 你的命运点为 3。
9. 你的生命值为 6+体质调整值
10. 写下你的豁免
11. 记录下你认为你可能使用的武器的“命中”和“伤害”数据。你对近战武器的命中加值为你的基础攻击加值加上你的力量调整值，你的投射武器使用你的敏捷调整值。你的力量调整值也会增加近战武器的伤害。

将要成骑士 Would-Be Knight

你是在炉火旁睁大眼睛长大的，听着骑士和英雄们屠龙拯救王国的故事。其他的孩子也喜欢这些故事，但你为它们而活，你向自己保证，你也会成为一名伟大的骑士。

你强壮而勇敢，你的起始力量为 12，所有其他属性为 8。

你的童年



1D12	你的父母是？你从他们那学到了什么？	获得
1	你是个孤儿。生活十分困难。	体质+2，感知+2，智力+1
2	你的父亲是个流浪汉，无论因为什么。	智力+2，体质+1，感知+1， 技能：求生
3	你的父母是渔夫，在河边抚养你长大。	敏捷+2，力量+1，感知+1， 技能：捕鱼
4	你家在村子外耕作一小片农场。	体质+2，感知+1，魅力+1， 技能：农耕
5	你的父亲是村里的铁匠，教导你使用铁锤和风箱。	力量+2，敏捷+1，魅力+1， 技能：铁匠
6	你在附近的山上放羊，就和你父亲一样。	体质+2，力量+1，敏捷+1， 感知+1
7	你的父母运营村里的酒馆。你从小就听着见着各路旅人和他们的故事长大。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 感知+1
8	你靠织布为生，裁剪编制宛若命运。	敏捷+2，智力+1，魅力+1， 技能：编织
9	你的父母熟知那些古老的故事，你的聪明头脑就是继承自他们。	智力+2，感知+1，魅力+1， 技能：民俗
10	你父亲是个守夜人，对孩子和陌生人都严厉而公平。	力量+2，体质+1，魅力+1， 技能：运动
11	你会进入林中采集草药和莓果。	感知+2，敏捷+1，体质+1， 技能：草药
12	你父亲是当地的商人。你学会了定价和吸引顾客。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 技能：讨价

1D8	你小时候是如何与众不同？	获得
1	自小就与人打架，但你从没输过。	力量+2，感知+1
2	没有你会输的游戏。	敏捷+2，智力+1
3	你是最壮实的孩子。	体质+2，魅力+1
4	没有秘密能逃过你。	智力+2，敏捷+1
5	你的同理心使你成为一个受欢迎的知己。	感知+2，体质+1
6	就没有一个人不喜欢你的。	魅力+2，力量+1
7	你总是帮别人解决问题，但从不关心自己的问题。	力量+1，体质+1，魅力+1
8	你从每个人身上都学到了一点东西。	敏捷+1，智力+1，感知+1



1D8	有一个玩家角色是你最好的朋友。村子里还有谁是你成长中的朋友	获得
1	和铁匠一起干活使你忘掉了烦恼。	力量+2，魅力+1
2	渔夫很喜欢你，你和他们交换了故事。	敏捷+感知+1
3	你想要和 猎人们一同野营。	体质+2，智力+1
4	村中的长者教授你古老的游戏棋。	智力+2，敏捷+1
5	你就要嫁入米勒家了。	感知+2，力量+1
6	你伤了别人的心，也许他们也伤了你的心。	魅力+2，体质+1
7	一位老寡妇需要别人帮忙做家务。	力量+1，智力+1，魅力+1
8	那个在镇上定居的头发花白的雇佣兵教会了你一两件事。	敏捷+1，体质+1，感知+1

随着你年龄变大，你开始你成为伟大骑士的旅途。你成为了 1 级战士。你将获得职业技能：武器专精和战斗技巧，技能：骑乘。下面的表格将进一步确定你的职业能力。

你说如何开始你的旅途？

1D6	你在哪训练的战斗技巧？	获得
1	有时有来自北方的骑兵抵近村庄，你总是第一个自愿抵抗他们的。	力量+3，技能：指挥
2	你其实没受过什么训练，但你总吹自己很厉害。	魅力+3，技能：欺诈
3	你总是一个人长时间学习骑乘技巧。	体质+3，技能：骑乘
4	一个真正的骑士来过村子，你和他相处过一段时间。	魅力+3，技能：礼仪
5	当南方的商人来到村子，你买到一本老旧的战士训练手册，此后你每天都刻苦研读。	智力+3，技能：军事历史
6	你在一场战争中首次砍了一些弓箭手。	敏捷+3，技能：豪饮



1D6	你最喜欢的战斗风格？	获得
1	巧妙的剑技和快速的防守。你的武器专精为长剑。	敏捷+2，左侧的专精
2	华丽的骑乘冲锋。你的武器专精为长枪。	力量+2，左侧的专精
3	持续不懈的给予压力。你的武器专精为权杖。	体质+2，左侧的专精
4	残酷无情的攻击。你的武器专精为战斧。	力量+2，左侧的专精
5	浮夸的技巧。你的武器专精为长剑。	魅力+2，左侧的专精
6	凶狠的恐吓和沉重的打击。你的武器专精为大剑。	体质+2，左侧的专精

1D6	你什么时候拿到了第一滴血？你右边的那个玩家一同决策	获得
1	你还没，但可能会假装杀了老多了。你右边的朋友也总会帮你假装你杀了老多了，他的魅力+1。	魅力+2，战斗技巧：据守
2	一天晚上，你撞见了一个想要闯祸的杀人犯。你右边的朋友帮你抢在战斗中抢占先机，他的智力+1。	智力+2，战斗技巧：捷速
3	你在训练中不小心杀了一个同伴。你右边的朋友在你要再次犯下相同的错误时阻止了你，他的力量+1。	力量+2，战斗技巧：专精
4	几个流氓攻击了你爱的人，你像久时的国王般战斗。你右边的朋友也和你一同战斗，他的魅力+1。	魅力+2，战斗技巧：力沉
5	一个自吹自擂的陌生人向你挑战决斗，发现你比他强多了。你右边的朋友也你敌人的朋友准备帮你的对手时，分散了他们的注意力，他的敏捷+1。	敏捷+2，战斗技巧：专精
6	一个强盗在路上伏击村民，但你制止抢劫。你右边的朋友和你一起在路上走了两个星期，追捕那个小偷，他的体质+1。	体质+2，战斗技巧：不挠



1D6	既然你已经准备好了，你将如何寻找你的命运呢？	获得
1	你找到了一张地图，你认为借此可以让你杀掉一条巨龙。	力量+2，一张老地图
2	在赢得民众的爱戴之后，你将被国王封为骑士。	魅力+2，一顶闪亮的头盔
3	就像所有古老的故事一样，你将拯救一位公主，但首先你必须找到一位公主。	魅力+2，一件金线束腰外衣
4	你将征服一个属于你自己的王国。	力量+2，贵族姓氏
5	你要驱逐一个你听说过的远古恶魔。	体质+2，一个老旧卷轴
6	你将拜访遥远的国度，在旅途中不知疲倦地寻求冒险。	体质+2，一块天然磁石

完成你的角色

1. 记下你的姓名、职业和等级
2. 记下你的属性。在空白处写下对应的属性调整值
3. 记下你的技能、职业能力和起始装备，还有其他你想要购买的物品。将要成骑士起始拥有以下物品：一把小刀，农民服装，一匹你自己的马，你最喜欢的武器，皮甲（+2 AC），坐骑四天的饲料和 4D6 银币。
4. 选择一个阵营。你的角色可以是守序、混乱或中立。如果你没有想法，直接选择中立。
5. 你的基础攻击加值为+1。
6. 你的先攻等同于你的等级+敏捷调整值+1
7. 你的护甲等级为 10+敏捷调整值+护甲加值
8. 你的命运点为 3。
9. 你的生命值为 10+体质调整值
10. 写下你的豁免
11. 记录下你认为你可能使用的武器的“命中”和“伤害”数据。你对近战武器的命中加值为你的基础攻击加值加上你的力量调整值，你的投射武器使用你的敏捷调整值。你的力量调整值也会增加近战武器的伤害。

年轻林中客 Young Woodsman

猎人、采集者或守护者，在森林中漫步需要勇敢的灵魂。你会去村里少有人敢于踏足的地方，而且，在那些地方你有种家的感觉。你知道方圆几英里内每一根树枝和每一片树叶，你所有的朋友在离开家时都指望你的指引。

你敏捷而极有灵性，你的起始敏捷和感知为 10，所有其他属性为 8。

你的童年



1D12	你的父母是？你从他们那学到了什么？	获得
1	你是个孤儿。生活十分困难。	体质+2，感知+2，智力+1
2	你的父亲是个流浪汉，无论因为什么。	智力+2，体质+1，感知+1， 技能：求生
3	你的父母是渔夫，在河边抚养你长大。	敏捷+2，力量+1，感知+1， 技能：捕鱼
4	你家在村子外耕作一小片农场。	体质+2，感知+1，魅力+1， 技能：农耕
5	你的父亲是村里的铁匠，教导你使用铁锤和风箱。	力量+2，敏捷+1，魅力+1， 技能：铁匠
6	你在附近的山上放羊，就和你父亲一样。	体质+2，力量+1，敏捷+1， 感知+1
7	你的父母运营村里的酒馆。你从小就听着见着各路旅人和他们的故事长大。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 感知+1
8	你靠织布为生，裁剪编制宛若命运。	敏捷+2，智力+1，魅力+1， 技能：编织
9	你的父母熟知那些古老的故事，你的聪明头脑就是继承自他们。	智力+2，感知+1，魅力+1， 技能：民俗
10	你父亲是个守夜人，对孩子和陌生人都严厉而公平。	力量+2，体质+1，魅力+1， 技能：运动
11	你会进入林中采集草药和莓果。	感知+2，敏捷+1，体质+1， 技能：草药
12	你父亲是当地的商人。你学会了定价和吸引顾客。	魅力+2，敏捷+1，智力+1， 技能：讨价

1D8	你小时候是如何与众不同？	获得
1	自小就与人打架，但你从没输过。	力量+2，感知+1
2	没有你会输的游戏。	敏捷+2，智力+1
3	你是最壮实的孩子。	体质+2，魅力+1
4	没有秘密能逃过你。	智力+2，敏捷+1
5	你的同理心使你成为一个受欢迎的知己。	感知+2，体质+1
6	就没有一个人不喜欢你的。	魅力+2，力量+1
7	你总是帮别人解决问题，但从不关心自己的问题。	力量+1，体质+1，魅力+1
8	你从每个人身上都学到了一点东西。	敏捷+1，智力+1，感知+1



1D8	有一个玩家角色是你最好的朋友。村子里还有谁是你成长中的朋友	获得
1	和铁匠一起干活使你忘掉了烦恼。	力量+2，魅力+1
2	渔夫很喜欢你，你和他们交换了故事。	敏捷+感知+1
3	你想要和 猎人们一同野营。	体质+2，智力+1
4	村中的长者教授你古老的游戏棋。	智力+2，敏捷+1
5	你就要嫁入米勒家了。	感知+2，力量+1
6	你伤了别人的心，也许他们也伤了你的心。	魅力+2，体质+1
7	一位老寡妇需要别人帮忙做家务。	力量+1，智力+1，魅力+1
8	那个在镇上定居的头发花白的雇佣兵教会了你一两件事。	敏捷+1，体质+1，感知+1

森林在召唤你，而你现在大部分时间都不在村子里。你成为了 1 级浪客。你将获得职业技能：命运之宠和技巧纯熟，技能：求生。下面的表格会确定职业技能提供的额外技能

你在荒野中学到了什么？

1D6	你说什么类型的林中客？	获得
1	你在荒野中狩猎。	力量+3，技能：狩猎
2	村庄周围的道路并不安全，你在此警戒。	体质+3，技能：机警
3	村子里的喧嚣和喧嚣打扰了你，所以你在荒野中寻找安慰。	体质+3，技能：求生
4	你在野外游荡，无声无息。	敏捷+3，技能：潜行
5	你是不知疲倦的追踪者，整日追踪你的猎物。	体质+3，技能：追踪
6	你是一个伟大的陷阱猎人，从不空手而归	感知+3，技能：设陷



1D6	你有什么隐藏的天赋？	获得
1	动人的歌喉	魅力+2，技能：歌唱
2	一种技能	感知+2，技能：一个自选贸易技能
3	你收集古老的故事	智力+2，技能：古老历史
4	演奏乐器的天赋	感知+2，技能：一个自选乐器技能
5	擅长利用猎物的皮肤	力量+2，技能：制革
6	你做的炖菜老好吃了	敏捷+2，技能：烹饪

1D6	你做了什么让你对村子很有用？你右边的那个玩家一同决策	获得
1	你在野外长途跋涉收集草药。你右边的朋友老和你一起，他的体质+1。	体质+2，技能：草药
2	林中有被遗忘的道路，你看守着这些道路，并不总是孤身一人。你右边的朋友老和你一起，他的力量+1。	力量+2，技能：欺诈
3	冬天总是很难熬，你在困难时候会带回一些肉类。你右边的朋友去年冬天和你一起狩猎了一头野猪，他的敏捷+1。	敏捷+2，技能：狩猎
4	有时来自南方的军队在地平线上的道路移动。当看不见时，就由你来看他们。你右边的朋友去年夏天也和你一起，看着他们，他的敏捷+1。	敏捷+2，技能：潜行
5	你把少见的草药带给医师，帮助他。你右边的朋友也帮助寻找草药，他的感知+1。	感知+2，技能：草药
6	你需要杀死那些危险的动物，这样做也是为了村子。你右边的朋友也帮你追踪那些威胁村子的恶狼，他的智力+1。	智力+2，技能：追踪



1D6	你在林子里找到了什么别人不知道的东西？	获得
1	一笔隐藏的钱，埋在一棵老橡树下的铁箱子里。里面有一颗巨大的宝石，但你从来没有遇到过有足够的银子买它的人。	敏捷+2，一块大红宝石
2	一个深邃复杂的洞窟群，有许多入口隐藏在藤蔓覆盖的岩石河边。	智力+2，你自己的小洞穴
3	在一棵被闪电劈开的花楸树里，有一柄被遗弃的，但诱人的兵器。	力量+2，一把魔法剑
4	一个比你更熟悉老路的怪朋友	魅力+2，一个不为人知的奇怪盟友
5	一些用异域石材建造的奇怪废墟，早就被遗弃了，但最近又被重修了	体质+2，一块古代大理石雕像的碎片
6	你偶然发现了森林的黑暗中心。天空变的漆黑，四周的树枝开始伸向你。	敏捷+2，一根扭曲的紫杉树枝

完成你的角色

1. 记下你的姓名、职业和等级
2. 记下你的属性。在空白处写下对应的属性调整值
3. 记下你的技能、职业能力和起始装备，还有其他你想要购买的物品。年轻林中客起始拥有以下物品：一把小刀，实用的衣服，皮甲（+2 AC），厚重的斗篷，火柴盒和火绒，水袋，一把你选择的武器，还有 4D6 枚银币。
4. 选择一个阵营。你的角色可以是守序、混乱或中立。如果你没有想法，直接选择中立。
5. 你的基础攻击加值为+0。
6. 你的先攻等同于你的等级+敏捷调整值+2（法师职业）
7. 你的护甲等级为 10+敏捷调整值+护甲加值
8. 你的命运点为 5。
9. 你的生命值为 8+体质调整值
10. 写下你的豁免
11. 记录下你认为你可能使用的武器的“命中”和“伤害”数据。你对近战武器的命中加值为你的基础攻击加值加上你的力量调整值，你的投射武器使用你的敏捷调整值。你的力量调整值也会增加近战武器的伤害。

战士 Warrior

很多勇士依靠他们的力量来获取财富、包围家乡。战士是指那些凭借天赋或专门训练而擅长格斗的人。无论是勇敢的骑士、眼尖的弓箭手还是野蛮的野蛮人，它们都是强壮的旅行者和忠实的伙伴。

战士是所有职业中最善于战斗的，他们坚如铁、硬如钢。他们拥有最高的生命值并且可以穿戴任何护甲。如果你想打倒你的敌人，屹立在大地上直面敌人的浪潮，成为这片土地上最强大的剑士或弓手，那这个职业非你莫属。

生命骰：D10

先攻加值：+1

护甲：任意

职业能力

武器专精：所有的战士可以选择他们专精的武器。在 1 级时选择一种武器。你的角色在使用该武器时命中+1，伤害+2。战士起始免费获得一把专精武器。

战斗技巧：在他们的职业生涯中，战士学会了一些技巧，使他们成为更强大的对手。在 1、3、6、9 级时选择一个战斗技巧。相同技巧可以选择多次，加值叠加。

- 据守：AC+1
- 捷速：先攻+1
- 力沉：全武器伤害+1
- 不挠：全豁免+1
- 专精：额外选择一种专精武器

等级	经验值	基础攻击加值	毒素豁免	吐息豁免	变形豁免	法术豁免	魔法物品豁免
1	0	+1	14	17	15	17	16
2	2000	+2	14	17	15	17	16
3	4000	+3	13	16	14	14	15
4	8000	+4	13	16	14	14	15
5	16000	+5	11	14	12	12	13
6	32000	+6	11	14	12	12	13
7	64000	+7	10	13	11	11	12
8	120000	+8	10	13	11	11	12
9	240000	+9	8	11	9	9	10
10	360000	+10	8	11	9	9	10

浪客 Rogue

浪客虽然既没有强大的战斗技巧，也没有奥术知识，但他们会为团队带来有价值的专业技能。浪客都是拥有广泛天赋的幸运儿。他们可能是聪明的小偷，勇敢的樵夫，或者精明的旅行者。在所有职业中，如果想要代表拥有大量专业技能的角色，那么就可以选择浪客。

浪客的技能数量远超其他职业，并且拥有更多的命运点。他们可以战斗，但没战士那么好，拥有不错的生命值，具备极好的豁免值。如果你总是想有一个有用的技巧，或者如果你想成为一个万事通，在战斗中手到擒来，那么选择这职业。

生命骰：D8

先攻加值：+2

护甲：轻于板甲的任何护甲

职业能力

命运之宠：浪客总比其他职业人幸运。他们起始拥有 5 点命运点。这意味着他们可以辅助他们的同伴，有更多的机会重投不好的骰子，更容易在濒死的状态下活下来。

技巧纯熟：1 级别浪客拥有 2 个额外技能，奇数等级时获得 1 个额外技能（即 3、5、7 等）。除了获得新技能外，他们可以让已有的技能变得更纯熟，已使技能加值额外+2。

等级	经验值	基础攻击加值	毒素豁免	吐息豁免	变形豁免	法术豁免	魔法物品豁免
1	0	+0	13	16	13	15	14
2	1500	+1	13	16	13	15	14
3	3000	+1	13	16	12	15	14
4	6000	+2	13	16	12	15	14
5	12000	+3	12	15	11	13	12
6	25000	+3	12	15	11	13	12
7	50000	+4	12	15	11	13	12
8	100000	+5	12	15	11	13	12
9	200000	+5	11	14	9	11	10
10	300000	+6	11	14	9	11	10

法师 Mage

很少有人有足够的精神能力或毅力来掌握魔法的艺术。这需要大量的研究和勤奋，而且极其危险，魔法往往是不可预测的。法师是选择了这条艰难道路的人物，无论他们是奥术学的学生，受到妖精赐福的隐士，还是聪慧的圣人。

法师是唯一可以施放法术的角色，因此获得了其他职业所没有的大量能力。他们也可以战斗，但和其他职业不同，他们拥有最低的生命值，他们无法着甲，使得他们是最脆弱的职业。如果你希望使用其他角色无法使用的奥术力量，并且不介意在其他领域受到限制，那么选择法师。

生命骰：D6

先攻加值：+0

护甲：无

职业能力

施放魔法：法师可以通过三种方法操纵魔法能量：戏法、法术和仪式。法师起始已知 2 种戏法、2 种法术和 1 种仪式。具体施法见术法之道章节。

感知魔法：法师天生就可以感知到魔法世界，从而判断一个人、一个地方或一个物品是否具有魔力。这样做需要专注几分钟，法师不能仅仅通过观察它的存在就判断目标是否具有魔力，人们往往会注意到法师在吃饭时专注地盯着他们，而忽略了食物。GM 可能会规定，当存在特别强烈的魔法时，法师会立即注意到这一点。

等级	经验值	基础攻击加值	毒素豁免	吐息豁免	变形豁免	法术豁免	魔法物品豁免
1	0	+0	14	15	13	12	11
2	2500	+1	14	15	13	12	11
3	5000	+1	14	15	13	12	11
4	10000	+2	14	15	13	12	11
5	20000	+2	14	15	13	12	11
6	40000	+3	13	13	11	10	9
7	80000	+3	13	13	11	10	9
8	150000	+4	13	13	11	10	9
9	300000	+4	13	13	11	10	9
10	450000	+6	13	13	11	10	9