### 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东西。 | 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东西。 | 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，有自己的老妪照顾病人，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 | 林中有很多被遗忘的道路，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，就由你来看着他们。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。 | 敏体质捷+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，屹立在大地之上直面敌人的浪潮，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 |