【本模板适合3R角色使用，所有注明页数的部分标识为前面为《玩家手册》中文版（3E）中的页数，后面为《玩家手册》英文版（3R）中的页数，如果只有注明1种页数，则为《玩家手册》英文版（3R）中的页数】  
【帖出角色的时候，请把所有的提示部分（就是方括弧中的文字）删掉，每删掉1句想想自己有没有用到这句提示的内容，会对作角色有很多帮助】  
  
人物姓名：  
人物简介：就是人设，你们懂   
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
种族：  
阵营：DND原则上不提倡邪恶阵营角色   
信仰：  
体型：【标准种族中，人类，精灵，半精灵，矮人，半兽人是中体形，其他是小体形】  
年龄：  
性别：  
语言：【角色的语言是种族基本语言+智力调整值那么多的额外语言，注意额外语言只能在种族额外语言列表中选择】  
职业等级：职业1 ?/职业2 ?/...  
经验点数：??/??  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
购点属性：？，？，？，？，？，？  
力量 ?? （括号中格式请这样写，例如：+2种族，+2增强[食人魔巨力手套]）  
敏捷 ?? （）  
体质 ?? （）  
智力 ?? （）  
感知 ?? （）  
魅力 ?? （）  
【属性通常有两种方式分配。投点法需要城主在场的时候进行，具体操作请与城主讨论。】  
【购点法：角色获得若干点数分配到各项属性中（常见的有32点，28点或25点）。每名角色的各项属性由8开始，8-14每提高1点属性需要花费1点购点，15-16每提高1点属性需要花费2点购点，17-18每提高1点属性需要花费3点购点。也就是说，属性提高到14需要花费6点购点，提高到16需要花费10点购点，提高到18需要花费16点购点。单项属性在应用种族调整前，最多提高到18点】  
【种族调整值：种族调整值（例如精灵敏捷+2，体质-2）在购点或投点完成后应用】  
【种族属性调整值  
　人类：无  
　半精灵：无  
　精灵：敏捷+2，体质-2  
　矮人：体质+2，魅力-2  
　半兽人：力量+2，智力-2，魅力-2  
　半身人：力量-2，敏捷+2  
　侏儒：体质+2，力量-2】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
生命值 ??  
【对1级角色而言是生命骰数+体质调整值，如果有选择健壮这项专长，每选择1次该专长可以额外获得3点生命值】  
【各职业生命骰数列表】  
　野蛮人：d12  
　吟游诗人：d6  
　牧师：d8  
　督依德：d8  
　战士：d10  
　武僧：d8  
　圣武士：d10  
　游荡者：d6  
　巡林客：d8  
　术士：d4  
　法师：d4】  
防御等级 ??（+1敏捷，+8盔甲[全身甲]，+?，+?...），接触 ??，措手不及 ??  
【防御等级是10+角色的敏捷调整值+所购买的盔甲的防御等级加值+所购买盾牌的防御等级加值。注意所有防具有最高敏捷加值的概念，例如最高敏捷加值+4的鳞甲，即使敏捷为20（敏捷调整值+5）的角色装备，其防御等级也只能应用+4的敏捷加值。具体概念请参阅《玩家手册》108/122页】  
【接触防御等级是10+角色的敏捷调整值】  
【措手不及是10+所购买的盔甲的防御等级加值+所购买的盾牌的防御等级加值】  
【如果武僧没有装备防具，防御等级可以增加感知调整值（若为正数）】  
【小体型生物所有类型的防御等级有额外+1的体形加值】  
先攻调整 ??（+?敏捷，...）  
【对1级角色而言，如果没有选择精通先攻这项专长，先攻权调整值等同敏捷调整值。如果有选择精通先攻这项专长，先攻权调整值等同敏捷调整值+4】  
基本攻击加值 +??，擒抱 +??  
【基本攻击加值请参考《玩家手册》职业部分的表格，对1级角色而言，战士，野蛮人，巡林客，圣武士基本攻击加值是+1，武僧，游荡者，法师，术士，吟游诗人和牧师是+0】  
 【擒抱加值等同角色的基本攻击加值+角色的力量调整值。小体型角色擒抱加值需要承受-4的罚值】

不过我建议第一次跑团不要管擒抱规则，会烦死的  
速度 ??（基本速度 ??，负重173/346/520，重甲）  
【影响速度的因素主要有三种：种族，防具和负重。这里可以参考《玩家手册》第147/161页】  
【负重表格请参阅《玩家手册》第148/162页表9-1】  
【在3R版本中，矮人即使在重载或装备重型防具时，仍然可以保持20尺速度】  
【在3R版本中，矮人野蛮人即使在中载或装备中型防具时，仍然可以保持30尺速度，但如果该角色为重载或装备重型防具，速度为20尺】

……即使如此你们也不会选择矮人的对吧？  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
强韧豁免 +??（? +2体质 +2抗力[+2抗力斗蓬]...）  
反射豁免 +??（? +? +?...）  
意志豁免 +??（? +? +?...）  
【各项豁免为角色的职业基础豁免+所关联属性的调整值，例如体质12（调整值+1），敏捷16（调整值+3），感知8（调整值-1）的1级游荡者，查表格后发现基础豁免分别为0/2/0，那么在应用属性调整值后，各项豁免分别为1/5/-1】  
【种族特性可能提供额外的豁免调整，具体资料请参考《玩家手册》你所使用的种族特性部分】  
【1级时各职业豁免能力：  
　野蛮人：2/0/0  
　吟游诗人：0/2/2  
　牧师：2/0/2  
　督依德：2/0/2  
　战士：2/0/0  
　武僧：2/2/2  
　圣武士：2/0/0  
　游荡者：0/2/0  
　巡林客：2/2/0  
　术士：0/0/2  
　法师：0/0/2】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
攻击：  
+14 近战, 长剑 1d8+6 19-20/\*2  
+?? 远程，强力复合长弓（+2），1d8+2，20/\*3，110尺  
...  
...  
(对地精类地精攻击有+1种族加值)  
【比较简明的攻击格式为：  
　攻击加值，攻击类型，武器名称，伤害，重击倍数，射击距离。这样比起表格形式更方便查阅。  
　如果有需要，也可以在最后注明伤害类型】  
【近战攻击调整值=基本攻击加值+力量调整值】  
【远程攻击调整值=基本攻击加值+敏捷调整值】  
【小体型生物攻击加值可以获得+1的体型加值】  
【近程单手武器/轻武器如果主手持握，伤害=武器基本伤害+力量调整值】  
【近程单手武器/轻武器如果副手持握，伤害=武器基本伤害+力量调整值的半数】  
【近程单手武器/双手武器如果双手持握，伤害=武器基本伤害+力量调整值的1.5倍】  
【投掷武器（如标枪）伤害=武器基本伤害+力量调整值】  
【远程抛射武器（如弓箭，弩）伤害=武器基本伤害】  
【特殊的弓箭，例如强力复合弓伤害略有区别，请参阅《玩家手册》119页】  
【如果你有选择武器专攻这项专长，那么特定武器的命中有额外的+1加值】  
【如果你有选择武器娴熟这项专长，那么轻武器，细剑，鞭子或刺链的攻击调整值=基本攻击加值+敏捷调整值，注意武器娴熟这项专长的选择条件是基础攻击加值+1（也就是说游荡者1级时没法选择）】  
【武器娴熟这项专长对所有轻武器，以及细剑，鞭子和刺链生效，本专长无需选择针对的武器】

建议第一次团不要选择太过诡异的武器  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
专长  
专长1（人物等级1），专长2（人类等级1），专长3（战士等级1），专长4（人物等级3）...  
【专长部分请仔细参考《玩家手册》相关的部分，额外专长，例如法师的抄写卷轴，战士或人类的额外专长，请在括弧里注明，例如『抄写卷轴(法师1级)』】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
职业能力：  
职业1：  
职业能力1，职业能力2...  
职业2：  
职业能力1，职业能力2...  
...  
...  
【职业能力和专长请分开列出，1级时重要的职业能力（括弧内的部分不必在本部分注明）包括：】  
【野蛮人：狂暴每日1次，快速移动  
　吟游诗人：战歌，轶闻知识  
　牧师：自发施法，超度亡灵  
　督依德：自发召唤，野性认同  
　战士：（额外专长）  
　武僧：防御加值，急速连击  
　圣武士：破邪斩，侦测邪恶  
　游荡者：偷袭+1d6，寻找陷阱  
　巡林客：宿敌，野性认同  
　术士：召唤魔宠  
　法师：召唤魔宠，（抄录卷轴）】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
种族特性：  
...  
...  
【这部分内容比较细致请仔细查阅《玩家手册》种族部分的相关内容，并且会对其他部分造成各种影响，请仔细阅读】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
技能点：2\*4（战士）+4\*1（野蛮人）  
+?? 技能1（xx 职业1 + yy/2 职业2 + ?? 属性，+ ??共效）  
+?? 技能2（...）  
...  
...  
  
盔甲罚值 ??  
  
【各职业升级时可以获得的技能点数，1级时技能点数是所列数值的4倍：  
　野蛮人：4+智力调整值  
　吟游诗人：6+智力调整值  
　牧师：2+智力调整值  
　督依德：4+智力调整值  
　战士：2+智力调整值  
　武僧：4+智力调整值  
　圣武士：2+智力调整值  
　游荡者：8+智力调整值  
　巡林客：6+智力调整值  
　术士：2+智力调整值  
　法师：2+智力调整值】  
【无论智力属性，1级时至少可以获得4点技能点数，每次升级时至少可以获得1点技能点数】  
【人类1级时可以获得4点额外的技能点数，升级时可以获得1点额外的技能点数，该额外点数总是存在。例如智力属性6的人类战士，1级时可以获得8点技能点数，每次可以获得2点技能点数】  
【各职业本职技能列表请参阅《玩家手册》第63页】  
【请注意3R版本已取消部分3E版本的技能，包括：炼金术，理解动物，暗语沟通，方向感以及读唇】  
【跨职技能和本职技能的区别你需要参考《玩家手册》第59/61页】  
【本职技能级数最高加到3+角色等级，跨职技能级数最多加到最高本职技能级数的半数】  
【对兼职的角色而言，角色任何职业的本职技能都视为角色的本职技能，即可以花费技能点数达到3+角色等级的级数，但在花费技能点数时，如果该技能为所提升职业的本职技能，那么每花费1点技能点数可以提高1级，如果该技能为所提升职业的跨职技能，那么每花费1点技能点数可以提高0.5级。例如，玛丽是1级游荡者，在升级时选择提升法师等级，那么法术辨识和搜索同样视为玛丽的本职技能，都可以在升级时提升到5级。但因为玛丽选择的是提升法师等级，所以对搜索技能而言，每花费1点技能点数只能提高0.5级】  
【请注意3R版本中，技能只分本职技能和跨职技能两种，专职技能这种分类已取消。】  
【请注意种族对技能的影响，具体资料请参考你所使用的种族特性部分。】  
【请注意技能级数和技能加值的区别，技能级数是你花费技能点数对该项技能提高的数值】  
【即使技能加值达到+5，如果技能级数没有达到+5，仍没法得到共效加值】  
【游泳检定在3R版本中已与负重脱离关系，改为承受盔甲罚值两倍的惩罚】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
--法师专用--  
法术书  
0 DC ?? 所有戏法  
1 DC ?? 法术1，法术2  
【如果你并非法师，请删掉本部分】  
【法师1级时的法术书记载着所有0级法术，和3+智力调整值那么多的1级法术，例如智力18的法师法术书里有所有0级法术和7种1级法术，请仔细选择并详细理解其作用和效果】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
--准备法术的施法者专用--  
可用法术（3+s/2+s/.../...）  
0: 法术 1, 法术l 2, 法术 3 (s)  
1: 法术 1, 法术 2 (s)  
...  
...　  
【如果你并非法师或牧师，请删掉本部分】  
【法术的DC为10+法术等级+角色的智力調整值（若角色為法師）或感知调整值（若角色為牧師），如果角色拥有法术专攻或类似专长，请在此注明】  
【法术穿透只是在对抗法术抗力的施法者等级检定中增加+2的加值，对法术DC和施法者等级都没有影响】  
【高属性无法让你提早使用2级法术】  
【高属性带来的额外法术栏位请参阅《玩家手册》第10/8页表1-1】  
【3R规则与3E规则的魔法在1级时需要注意的变化包括：  
　睡眠术已修改为整轮法术，影响共计4HD的生物  
　变巨术已修改为整轮法术】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
--术士及诗人专用--  
可知法术（4/2/...）  
可用法术（3/2...）  
0 DC 法术1，法术2  
1 DC 法术1，法术2  
...  
...  
【如果你并非术士或吟游诗人，请删掉本部分】  
【法术的DC为10+法术等级+角色的魅力调整值，如果角色拥有法术专攻或类似专长，请在此注明】  
【法术穿透只是在对抗法术抗力的施法者等级检定中增加+2的加值，对法术DC和施法者等级都没有影响】  
【高属性无法让你提早使用2级法术】  
【高属性带来的额外法术栏位请参阅《玩家手册》第10/8页表1-1】  
【高属性对术士或吟游诗人的可知法术种类没有任何影响】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
随身物品：  
武器：（? lb）  
武器1（? lb），武器2（? lb）...  
防具：（? lb）  
...  
杂物：（? lb）  
...  
戒指：（? lb）  
…  
奇物：（? lb）  
…  
药剂：（? lb）  
...  
卷轴：（? lb）  
...  
魔杖，法杖和权杖（? lb）  
...  
共计：? lb  
【标准资金表在《玩家手册》第99/111页】  
【平均角色初始资金  
　野蛮人100枚金币  
　吟游诗人100枚金币  
　牧师125枚金币  
　督依德50枚金币  
　战士150枚金币  
　武僧12.5枚金币  
　圣武士150枚金币  
　巡林客150枚金币  
　游荡者125枚金币  
　术士75枚金币  
　法师75枚金币】  
【[各等级经验点数/标准资金/NPC资金列表](http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?showtopic=1962)】  
【具体的起始资金请询问城主的意见】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
花费：  
2005/8/19  
购买链甲衫：100gp  
购买治疗轻伤药水\*4：200gp  
制造魔法飞弹卷轴\*4：70gp  
...  
2005/8/26  
制造魔法飞弹卷轴（Cl3）\*4：210gp  
...  
...  
  
【整理好各种物品以及分赃记录是良好的习惯】  
\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*  
那么，角色做好咯，接着应该做点啥米哩？  
  
请记住在跑团前：  
- 耐心，寻找适合自己的团，比盲目地随便报团要好得多。事先调查想要报名的城主的开团习惯，确保适合后再报名。  
- 恒心，确保跑团时间，不要临时出现事情放鸽子。  
- 虚心，如果有问题，或是有任何想法，请首先和城主交流，城主总是最正确的，如果觉得城主不正确，请参阅第一条。  
- 仔细阅读战斗这章，保证流畅的游戏节奏  
- 仔细阅读自己的角色，保证自己理解所有种族特性，职业特性，各种魔法的能力以及武器装备等。  
  
那么，祝大家玩得愉快～