**卷宗学者变体：驱魔学者**

**驱魔学者失去黑暗学识能力**

**领域能力（Domain spell）：**在阿兰斯特，法师的实验不会受到任何程度的限制，一部分驱魔学者会为了帮助自己生存的地区，也为了自己的安全研究专注于针对某一类实验产生失控样品的法术和特殊能力，也有一部分不再从事驱魔方面研究的驱魔学者也会尝试钻研这部分知识。

驱魔学者可以根据所选择的领域，获得领域力量和领域法术。驱魔学者同时具有所选择之两个领域的神赋力量，并且在每个法术等级都有领域法术栏位，可以用来准备其中一个领域的法术。

**驱散特异生物（Turn Creature）与斥喝特异生物（Rebuke Creature）（SU）：**所有驱魔学者，不论其阵营为何，都可以藉由他的神圣（或邪恶）徽记注入虔信能量，来影响他们选定的种类的生物，如phb中驱散不死生物一般。

选择强效驱散进行毁灭人类和使用强效叱喝控制人类的驱魔学者会被追杀致死。

驱魔学者每天可尝试驱散或斥喝特定生物的次数=3+智力调整值。「宗教知识」技能级数五以上的牧师，在驱散特定生物检定上有+2加值。

**卷宗学者变体：自然学者**

**自然学者失去黑暗学识能力，失去抄录卷轴能力**

**自然学者无法从圣武士列表中获得法术**

自然学者可以操控愤怒的暴风、初升朝阳的温和力量、灵巧的狐狸、巨力的猛熊等事物。但自然学者不像都市人那样夸饰不实，自以为是大自然的主人，相反的，他们藉由融入大自然得到自然的力量。胆敢侵入自然学者圣地并惹恼他们的话，就能清楚地了解这件事。

**冒险：**自然学者的冒险目的是为了得到知识，特别是为了熟悉动植物的知识和力量。有时候则是因为更早的先行者们要求他的帮助。若有人危害自然学者所珍惜的事物，通常是千年巨木或原始森林，他就会与之对抗。自然学者了解大自然的无情，但也痛恨不自然之物，包括异怪生物（如：眼魔或食腐虫）和不死生物（如：僵尸或吸血鬼）。自然学者通常会奋力消灭这些怪物，特别是当这些怪物接近他的辖区时。

**特质：**自然学者施展的是神术，他们学习着这些来自于自然研究的法术们，自然学者的法术较亲近自然和动物。随着经验增加，除了法术之外，自然学者还会获得许多特殊能力，包括化身为动物。

自然学者受到传统誓约束缚，防具只限于「擅长武器与防具」专长所列出的防具（见后述），其他的防具都被限制穿戴。虽然可以去学如何穿戴全身铠甲，但是穿戴会违反誓约，导致无法使用自然学者的能力。

**阵营：**自然学者的个性和大自然很像，有时显得冷漠淡然。所以他们的阵营必须在双轴之一（混乱─守序或善良─邪恶）保持中立，有时甚至是绝对中立。就如同大自然同时包含生与死、美丽与恐怖、和平与暴力等两极，自然学者的阵营也可能相互对立（例如中立善良对中立邪恶），这并未违反自然学者传统。

**背景：**虽然外人常觉得自然学者似乎没有组织，但其实自然学者团体跨越国界，横跨各地。有潜力的自然学者会经过他们自己准备的秘密仪式，包括某些足以丧命的试炼，以加入自然学者团体。成长到一定力量之后，自然学者才能踏上自己的旅程。

自然学者也许会住在小镇，但还是花很多时间在野外。即使在大都市附近的市郊，通常也有隐密的小树林，那是自然学者居住的小小荒野居所，他会努力保护该地。自然学者也可能住在海岸都市旁的小岛，过着与世隔绝的生活。

**角色：**自然学者多才多艺，虽然医疗能力比不上卷宗学者，但他的法术和变身能力使攻击能力犹有过之。

变体获得能力：

**动物伙伴（特异）（Animal Companion）：**自然学者在开始时可以带一个动物伙伴，选择包括：獾、骆驼、凶暴鼠、犬、骑乘用犬、鹰、猎鹰、马（轻型或重型）、猫头鹰、矮种马、蛇（小型或中型毒蛇）或狼。如果在DM的世界有水生环境，DM可以添增以下选择：鳄鱼、海豚、中型鲨和乌贼。此动物是自然学者冒险时的忠贞伙伴。

1级自然学者的动物伙伴和其同类大同小异，不同之处注明于36页边栏。当自然学者升级之后，动物伙伴的能力也会增强，见边栏说明。

如果自然学者放走他的动物伙伴，他必须举行仪式，不间断地祈祷24小时，才能获得一个新的动物伙伴。同样的仪式也可以用来取代死亡的动物伙伴。

4级开始，自然学者可以从不同的表中选择动物伙伴（见边栏）。若选择了新表中的动物伙伴，此动物获得的能力不是根据自然学者目前等级，而是以较低等级计算。将自然学者等级减掉表上的数值，然后对照边栏中的自然学者等级列，以决定该动物伙伴的能力（如果调整之后，自然学者的有效等级为0或更低，他便不能选择该动物做为伙伴）。例如，6级自然学者可以选择豹做为动物伙伴，在决定这头豹的特征和特殊能力时，自然学者的等级视为3级（即带有-3调整值），而非6级。

**自然变身（超自然）（Wild Shape）：**5级开始，每天可以变身为小型或中型动物一次，然后再变回来。他可以选择变成任何动物型生物（见《怪物图鉴》）。此能力类似《怪物图鉴》中所述之「化形」特殊能力，但有如下几点不同：此效果持续小时数等于自然学者等级，或他自愿变回为止。改变身形（无论是变成动物或变回）是标准动作，但不会引发借机攻击。每次使用自然便身可以恢复相当于休息一整晚的生命值。

所有自然学者穿着或携带的物品都将与新型态融合，但没有功用。自然学者恢复原本型态后，融合的物品都将出现在原本的位置上并恢复功用。至于变身后穿戴的物品，回复原形时将掉落到该自然学者的脚边。

自然学者必须熟悉某个动物才能变成该动物。例如，若某自然学者从未离开过温带森林，便无法变成极地熊。

变成动物的自然学者无法说话，只能发出该动物正常未受训的自然声，但他可以与其他同种动物正常沟通（野生鹦鹉的声音是呱呱叫，所以即使变成鹦鹉也不能说话）。

自然学者达到6级、7级、10级、14级和18级的时候，每日可多使用一次自然变身，见表3-8。此外，8级开始，自然学者可以变身成大型动物。11级开始，可以变身成超小型动物。15级开始，可以变身成超大型动物。新身形的生命骰数不能超过人物的自然学者等级。例如，自然学者必须到12级才能变成凶暴熊（此大型生物的生命骰数至少为12HD），即使他在8级时就可以变成大型动物。

12级开始，自然学者可以变成植物类生物，例如蔓生怪，但仍须遵守体型限制（自然学者不能变成非生物的植物，例如树木或玫瑰丛）。

16级开始，自然学者可以变身成大型、中型或小型的土、水、火、风元素，每天一次，此元素身形不包含于自然变身的使用次数内。除了变身正常效果外，自然学者可以获得该元素的特异、超自然和类法术能力，而且也获得该元素的专长，但他的生物类型不变（大部分应是类人生物）。

18级开始，自然学者可以每天变身成元素2次。20级时为3次，而且可以变成超大型元素。

**阿兰斯特隐藏的职业：术士**

因为巨龙血脉的稀有性，和“屠龙者”阿洛伊斯公爵和大陆北端汉诺领对于异族，尤其是爬行类巨龙的极度仇视，只有极少数成员可以觉醒类似于人们研究的法术的自发神经能力，并且随着巨龙血脉的逐渐强化，会带给他们从摄取的各类物质中大量新陈代谢直接抽提法力而不需要介导魔力透镜的方式，这种自发施法危险而且不可控，活下来的成员寥寥数人，而能够操纵这种力量的人也很难像法师一样轻松掌握新的法术而举步维艰，因此在阿兰斯特，真正意义上的术士十分稀少。

术士施法就如同诗人写诗一样，是天份加上磨练的结果。术士不靠法术书，也没有导师，没有理论，他们只依靠纯净的意志力。

在阿兰斯特术士们总是尽可能避免自己法术的秘密被其他人知道，而会尝试同时兼职法师来掩盖施法和其他人不同的特性。术士通常外貌出众，带点异族情调。

**冒险：**术士参与冒险最主要的原因是为了提升能力。术士希望测试自己的能力，并且加以扩展。术士的力量源自内在天性，无论想把力量用在哪方面，他都要开发出自己的潜能。

有些善良术士很想证明自己的长才，得到社会的认可，证明自己的价值。邪恶术士也认为自己与众不同，觉得自己能力超乎众人，所以他们想从冒险中获得睥睨物表的力量。

**特质：**术士透过天赋力量施展法术，而非经由训练与研究。他们的魔法与其说倚靠逻辑，还不如说是靠直觉。他们会的法术比法师少，获得强力法术的速度也比法师慢，但他们能比法师更常施展法术，而且不须在施法前选择或准备法术。术士也不会专精于某个法术学派。

由于术士没有经过长年学习，所以不像法师熟悉奥术知识，但有较多时间学习战斗技巧。他们擅长所有简易武器。

**阵营：**对术士而言，魔法是种艺术，而不是科学。术士喜爱自由、混乱、富创造力的灵魂，而非循规蹈矩，所以术士稍倾向混乱阵营而非守序阵营。

**背景：**术士在青春期便开始展现原始的法力，最初的法术可能是在不经意下施出，当时术士可能还无法控制，有时甚至导致危险。年轻术士的房子内常充满奇怪的声光，看起来像是闹鬼的地方。但总有一天，术士会了解自己特有的力量，开始练习改进施法技巧。在阿兰斯特很多术士都在获得崭新力量之前就因为血脉失控被阿洛伊斯家族残忍地拔除了

**角色：**术士在队伍中的角色由他选择的法术而定。着重在伤害类法术的术士是队伍攻击的主力。着重在魅惑和幻术的则扮演支援性角色。队伍中即使有术士，也应该考虑招募第二个施法者，例如吟游诗人、牧师、自然学者、甚至法师，以补强术士法术种类的不足。由于术士的外貌通常能给人强烈印象，所以可以成为队伍的代表对外沟通或交涉。许多术士法术能操纵他人以获取情报，所以术士常成为冒险队伍的间谍或外交人员。

**游戏规则资讯**

**属性：**魅力决定术士法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。如同法师一样，高体质和高敏捷对术士也很有利。

**阵营：**无限制。

**生命骰数：**d4。

**本职技能**

术士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：「唬骗」（魅力）、「专注」（体质）、「工艺」（智力）、「神秘知识」（智力）、「专业」（感知）、「辨识法术」（智力）。各技能说明请见第四章。

**1级人物起始技能点数：**（2+智力调整值）x4。

**升级可得到的技能点数：**2+智力调整值。

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表3-16：术士** | | | | | | | | | | | | | | | |
|  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | | | | | |
| **等级** | **基本攻击加值** | **强韧检定** | **反射检定** | **意志检定** | **特殊能力** | **零级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** |
| 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | 召唤魔宠 | 5 | 3 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |  | 6 | 4 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 3 | +1 | +1 | +1 | +3 |  | 6 | 5 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | 6 | 6 | 3 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 5 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | 6 | 6 | 4 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 6 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 6 | 6 | 5 | 3 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 7 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 6 | 6 | 6 | 4 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 9 | +4 | +3 | +3 | +6 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | ─ | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 10 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 11 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | ─ | ─ | ─ | ─ |
| 12 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | ─ | ─ | ─ |
| 13 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | ─ | ─ | ─ |
| 14 | +7/+2 | +4 | +4 | +9 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | ─ | ─ |
| 15 | +7/+2 | +5 | +5 | +9 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | ─ | ─ |
| 16 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | ─ |
| 17 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | ─ |
| 18 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 |
| 19 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 |
| 20 | +10/+5 | +6 | +6 | +12 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **表3-17：术士可知法术数量** | | | | | | | | | | |
| **术士等级** | **法术等级** | | | | | | | | | |
| **零级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** |
| 1 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 5 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 6 | 3 | 1 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 7 | 4 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 7 | 5 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 8 | 8 | 5 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — |
| 9 | 8 | 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 10 | 9 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — |
| 11 | 9 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 12 | 9 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — |
| 14 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — |
| 15 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 16 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — |
| 17 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 18 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 |
| 19 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |

**职业特性**

以下为术士的职业特性。

**擅长武器与防具：**术士擅长所有简易武器，他们不擅长任何盔甲与盾牌。任何盾牌和盔甲都会影响术士施展奥术的姿势成分，可能导致具有姿势成分的法术失效。

**法术：**术士可施展奥术（和吟游诗人或法师同类），但有术士专属的法术列表（列于192页）。和法师或牧师不同的是，他不需要事先准备，就可以施展这些法术（详见下述）。

要施展某等级的法术，术士的魅力值必须达到10+该法术等级（魅力10能施展零级法术，魅力11时才能施展一级法术，依此类推）。受术者若要对抗术士的法术，其豁免检定的难度等级=10+该法术等级+术士的魅力调整值。

和其他的施法者一样，术士每天能够施展的各等级法术数目是有限制的，见表3-16。若术士的魅力够高，可以获得额外法术（见8页表1-1：属性调整值和额外法术）。

术士能选择的法术很有限。一开始可以选择4个零级法术（或称戏法）和2个一级法术。接下来在每次升级的时候，可以学习新的法术，见表3-17：术士可知法术数量。（和每日法术数量不同的是，可知法术数量是固定的，和魅力值无关）。这些新法术可以来自共通的术士／法师法术列表（192页），或是术士藉由研究得知的罕见法术。例如术士若持有详述罕见术士／法师法术（不在本书术士／法师法术列表中）的卷轴或法术书，且符合法术所需等级，可以在升级时选择此法术作为升级时学习的新法术。这种学习方式不会让术士提前学习到该法术，此方法只是让术士可以偶尔学到法术列表外的法术而已。

4级开始，每偶数等级（6级、8级，以此类推），术士可以学习一个新法术以取代原本已习得的法术。实际上就是失去一个旧法术来交换一个新法术。新法术和旧法术的法术等级必须相同，还必须比可以施展的最高等级法术低两级。例如说在升上4级时，可以换掉一个零级法术（此时最高法术等级为二级，比它低两级就是零级）。升上6级时可以换掉一个零级或一级法术（此时的最高法术等级为三级）。术士在前述等级只能交换一个法术，而且要在升级选择新的可知法术的同时，决定是否要交换法术。

术士不需要像法师或牧师般事先准备法术，只要该法术等级的每日法术数量还没用完，术士随时都可以施展法术。例如1级术士海涅特每天可以施展四个一级法术（见表3-16：术士），再加上高魅力值15所获得的一个额外法术（见8页表1-1：属性调整值和额外法术）。可是他的已知一级法术只有两个：「魔法飞弹」和「睡眠术」（见表3-17：术士可知法术数量）。所以他一天之内可以任意施展这两个法术，总数不能超过四次，他不需要事先指定要施展的法术。

**魔宠（Familiar）：**术士能够召一个魔宠。召魔宠的过程需要花掉24小时，还须价值100金币的魔法材料。魔宠看起来是带有魔法、强壮聪明的小动物，但属于魔法兽。魔宠是术士的伙伴与仆人。

术士可以选择他的魔宠种类。当术士升级时，魔宠的能力也随之提升。

当魔宠死亡或术士决定遣返魔宠时，术士必须进行强韧检定（DC=15），若未通过，会损失200x术士等级的经验值；若检定通过，则损失100x术士等级的经验值，但术士的总经验值不会因此掉到0点以下。举例而言，海涅特是拥有3230经验值的3级术士，他的猫头鹰魔宠被熊地精所杀，海涅特强韧检定成功，所以损失300经验值。如此一来，他的经验值将低于3000，所以掉回2级（见《地下城主指南》有关损失等级的说明）。术士必须等到魔宠死亡或遣散的一年又一天后，才能再召新魔宠。死去的魔宠可以复活，如同死亡的人物一样，而且不会损失等级或1点体质。

即使兼职人物有数个能拥有魔宠的职业，一次也只能有一只魔宠。

**阿兰斯特隐藏的职业：机关术士（Artificer）**

机关术士（Artificer）

在阿兰斯特，比起法师的历史，机关术士的历史短的出奇，即便是对比起卷宗学者的历史，机关术士都是个异常年轻的职业，直至ATL718，他们只在瑟夫林领出现过两代，不超过十位成员。

古德里安伯爵家族曾经是一个古老的法师家族，热衷于研究制造最强大的魔法物品，他们的强大使得他们成为了瑟夫林领的领主，并且在瑟夫林领打造了昂贵的熔炉，提炼秘银，铸造魔力透镜制造可以自由行动的构造生物。

这些构造生物的创造法术很快流入了内地，然而古德里安家族并不满足，他们想要彻底驾驭法术，想要彻底通过“黑匣子”的理论，创造出可以进行自发施法的奥法自动机。

在这种情况下，制造通用化魔力，而自我激活的各类魔法物品就成为了他们的目标，直到老古德里安（海因贝·古德里安）这一代，终于成功实现了通过使用魔法装置的模仿和拼接，将复杂的圣法术术装置借助秘法术的方式启动，最后依据参变量展现了非圣非奥的机关术物品，机关术士自此诞生。

特质：机关术士可能是魔法爱好者中的顶点，他们几乎可以通过魔杖或卷轴施展任何法术，而暂时增强物品能力，修复受损的构装体，改变魔法物品特质，制造魔法物品，构装体，。类似法术，他们可以对物品施展特有的机关术（Infusion），也可以模拟其他施法者的各种法术。机关术士不受法术分野的限制，他们施展的法术既非神术，也非奥术，而是法术最精确（也是最纯粹）的形式。  
  
阵营：机关术士稍偏向中立阵营，他们更关心发明创造而不是伦理道德。有些机关术士发明魔法物品为世界造福，还有些却制造出拥有毁灭性力量的道具。  
  
背景：与法师相仿，机关术士需要刻苦学习多年才能掌握机关术，因此对经历过类似磨练的角色抱着惺惺相惜的感情。机关术士彼此间可能是同事或竞敌。友善的竞敌可能会在发明创造上互相竞争，誓不两立的竞敌甚至会彼此建造构装体暗杀对方。

游戏信息  
  
机关术士拥有以下游戏数据  
属性：由于部分机关术需要通过使用魔法装置检定，因此魅力值对机关术士而言至关重要。智力决定机关术士最高施法等级，每日法术数量，以及法术的豁免难度，因此也相当重要，但并不如其他施法者那么关键。敏捷对机关术士的防御能力有相当帮助。  
阵营：任意  
生命骰：d6  
本职技能：机关术士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：估价（智力），专注（体质），手艺（智力），解除装置（智力），知识（神秘）（智力），知识（建筑工程）（智力），知识（界域）（智力），开锁（敏捷），专业（感知），搜索（智力），法术辨识（智力）以及使用魔法装置（魅力）。  
 1级人物起始技能点数：（4+智力调整值）×4  
升级可得到的技能点数：4+智力调整值  
  
机关术士  
等级　基础攻击加值　坚韧豁免　反射豁免　意志豁免　特殊  
　1　　　　+0　　　　　+0　　　　+0　　　　+2　　 物品知识，物品加值，解除陷阱，  
　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　　物品制造，抄录卷轴  
　2　　　　+1　　　　　+0　　　　+0　　　　+3　　 制造药水  
　3　　　　+2　　　　　+1　　　　+1　　　　+3　　 制造奇物  
　4　　　　+3　　　　　+1　　　　+1　　　　+4　　 制造人彘，额外专长  
　5　　　　+3　　　　　+1　　　　+1　　　　+4　　 制造魔法武器及防具，拆解萃取  
　6　　　　+4　　　　　+2　　　　+2　　　　+5　　 超魔即发型魔法物品  
　7　　　　+5　　　　　+2　　　　+2　　　　+5　　 制造魔杖  
　8　　　 +6/+1　　　　+2　　　　+2　　　　+6　　 额外专长  
　9　　　 +6/+1　　　　+3　　　　+3　　　　+6　　 制造令牌  
 10　　　 +7/+2　　　　+3　　　　+3　　　　+7　　 ――  
 11　　　 +8/+3　　　　+3　　　　+3　　　　+7　　 超魔储备型魔法物品  
 12　　　 +9/+4　　　　+4　　　　+4　　　　+8　　 制造法杖，额外专长  
 13　　　 +9/+4　　　　+4　　　　+4　　　　+8　　 技能熟稔  
 14　　　+10/+5　　　　+4　　　　+4　　　　+9　　 制造戒指  
 15　　+11/+6/+1　　　 +5　　　　+5　　　　+9　　 ――  
 16　　+12/+7/+2　　　 +5　　　　+5　　　 +10　　 额外专长  
 17　　+12/+7/+2　　　 +5　　　　+5　　　 +10　　 ――  
 18　　+13/+8/+3　　　 +6　　　　+6　　　 +11　　 ――  
 19　　+14/+9/+4　　　 +6　　　　+6　　　 +11　　 ――  
 20　　+15/+10/+5　　　+6　　　　+6　　　 +12　　 额外专长  
  
续表：机关术士  
等级　１级　２级　３级　４级　５级　６级　　　制造经验  
 1　　　2　　--　　--　　--　　--　　--　　　　　 20  
 2　　　3　　--　　--　　--　　--　　--　　　　　 40  
 3　　　3　　 1　　--　　--　　--　　--　　　　　 60  
 4　　　3　　 2　　--　　--　　--　　--　　　　　 80  
 5　　　3　　 3　　 1　　--　　--　　--　　　　　100  
 6　　　3　　 3　　 2　　--　　--　　--　　　　　150  
 7　　　3　　 3　　 2　　--　　--　　--　　　　　200  
 8　　　3　　 3　　 3　　 1　　--　　--　　　　　250  
 9　　　3　　 3　　 3　　 2　　--　　--　　　　　300  
10　　　3　　 3　　 3　　 2　　--　　--　　　　　400  
11　　　3　　 3　　 3　　 3　　 1　　--　　　　　500  
12　　　3　　 3　　 3　　 3　　 2　　--　　　　　700  
13　　　3　　 3　　 3　　 3　　 2　　--　　　　　900  
14　　　4　　 3　　 3　　 3　　 3　　 1　　　　 1200  
15　　　4　　 4　　 3　　 3　　 3　　 2　　　　 1500  
16　　　4　　 4　　 4　　 3　　 3　　 2　　　　 2000  
17　　　4　　 4　　 4　　 4　　 3　　 3　　　　 2500  
18　　　4　　 4　　 4　　 4　　 4　　 3　　　　 3000  
19　　　4　　 4　　 4　　 4　　 4　　 4　　　　 4000  
20　　　4　　 4　　 4　　 4　　 4　　 4　　　　 5000  
  
职业特性  
  
擅长武器及防具：机关术士擅长使用所有简单武器，轻型盔甲，中型盔甲以及所有盾牌（不包括塔盾）。  
  
·机关术：虽然机关术士并非施法者，但是可以通过机关术强化物品。机关术即非奥术，也非神术，角色需要从机关术列表中进行选择（参阅第五章·魔法）。机关术规则与法术相同。例如，机关术可能被解除，而且在防魔法力场作用范围内也无法生效，机关术士在施展机关术强化物品时必须进行专注检定。机关术士不需要事先准备机关术就可以强化物品。与术士或吟游诗人不同，机关术士并不需要从机关术列表中选择角色掌握的部分，而是可以根据角色等级施展全部机关术。机关术士可能掌握通常机关术列表外的特殊机关术，例如希恩得瑞克古老遗迹里封印的古代机关术，或是由特定组织掌握的秘密机关术。若角色有机会接触这些特殊机关术，可以尝试进行辨识魔法检定（DC 20+机关术等级）。若检定成功，角色可以在机关术列表中添加新机关术。在检定中失败的角色可以在辨识魔法技能获得增强后，再次进行尝试。要施展某等级的机关术，机关术士的智力必须达到10+该机关术等级（对于1级机关术而言，机关术士的智力必须至少达到11；对于2级机关术而言，机关术士的智力必须至少达到12）。机关术无视豁免。如同施法者，机关术士每天只能施展固定数量的机关术，具体数量请参阅前文表格。机关术士的额外机关术由智力决定（参阅《玩家手册》第8页表1-1，属性调整及额外法术）。机关术士施展机关术的目标仅限物品或构装体（其中包括机关人）。例如，角色虽然不能直接为队友施展蛮力术，但可以强化队友的物品装备，使其获得类似巨力腰带的特性。角色可以直接为构装体或构装生物施展蛮力术，而“修复轻伤”，“钢铁构装”（Iron Construct）或类似机关术只能对构装体或构装生物产生效果。大部分机关术施展时间长达1分钟以上。机关术士可以消耗1点潜能点在1轮内施展机关术（如同在1轮内施展法术）。类似施法者，机关术士可以配合物品制造专长或超魔专长施展机关术。类似术士，机关术士可以自发运用超魔专长，但施展时间也会相应延长。在制造药剂时，机关术士视为施法者。即使机关术列表中包括类似法术，机关术士仍无法直接使用即发型魔法物品或储备型魔法物品。例如，虽然机关术列表中包括光亮术，但机关术士仍必须首先进行使用魔法装置检定才能启动光亮术魔杖。角色每天必须保证精神集中，才能施展机关术，因此需要休息8小时，接着再复习15分钟。在此期间内，角色将在心中进行本日的准备工作。如果缺少本过程，角色将无法恢复当日机关术的使用数量。在8小时内使用的机关术计入当日机关术使用量。  
  
·制造经验（Craft Reserve）：机关术士的制造经验点数可以代替经验值，用于制造魔法物品。机关术士升级时可以更新制造经验点数，但并不累加，角色在升级前未使用的制造经验点数就此消失。在制造魔法物品时，机关术士也可以用制造经验点数补充经验值消耗，同时使用制造经验点数以及角色经验值。  
  
·物品知识（Artificer Knowledge）：机关术士可以通过进行特殊的物品知识检定，判断特定物品是否散发魔法灵光，检定附加值等同于角色机关术士等级+角色智力调整值的。机关术士必须持续研究物品1分钟以上。虽然通过检定（DC 15）的角色可以判断物品是否带有魔法属性，但无法辨识物品的具体作用。机关术士不能在本项检定中取10或取20。机关术士无法多次辨识特定物品，在检定中失败的角色无法得到更多细节。  
  
·物品加值（Artisan Bonus）：如果机关术士已掌握特定制造专长，在通过进行使用魔法装置检定启动相应魔法物品时可以获得+2的加值。例如，可以制造魔杖的机关术士启动魔杖时，在进行使用魔法装置检定时可以获得+2的加值。  
  
·解除陷阱（Disable Trap）：机关术士可以通过进行搜索检定发现难度等级高于20的陷阱。非魔法陷阱的搜索DC不低于20，如果陷阱设置隐藏，难度等级可能更高。魔法陷阱的搜索DC等同于25+用于制造陷阱的法术等级。机关术士可以通过进行解除装置检定解除魔法陷阱，魔法陷阱的解除DC等同于25+用于制造陷阱的法术等级。如果机关术士在进行解除装置检定时得到的检定结果比解除DC高10或更多，可以研究陷阱的运作方式，并带领队友躲避陷阱，而不需要解除陷阱。  
  
·物品制造（Item Creation）（EX）：即使机关术士不符合法术前提要求，仍可以制造魔法物品。角色必须进行使用魔法装置检定（DC 20+施法者等级）模拟每道前提法术。例如，角色在进行使用魔法装置检定时得到的结果必须至少等于21，才能制造施法者等级1级的魔法飞弹魔杖。角色在进行使用魔法装置检定时得到的结果必须至少等于27，才能模拟水中呼吸术，成功制造换气瓶（施法者等级7级）。机关术士在制造魔法物品时必须通过使用魔法物品检定模拟每道前提法术，若角色在检定中失败，可以在第二天继续尝试检定，直到物品制造期限结束（参阅《城主指南》第282页，制造魔法物品）。如果角色在制造期限内未能模拟全部前提法术，可以尽最后的努力，在制造最终期限时刻再次进行检定，无论角色当日是否已进行检定。如果角色在本次检定后仍然失败，则整个制造过程失败，角色花费的时间，金钱以及经验无法追回。在判断角色是否符合制造魔法物品的前提条件时，机关术士的有效施法者等级视为角色机关术士等级 +2。然而，如果魔法物品的功能等同法术效果时，有效施法者等级仅等同角色的机关术士等级。魔法物品的造价由魔法物品的最低施法者等级及角色的机关术士等级中较高的决定。因此，由于制造火球卷轴的至少需要5级施法者，因此虽然3级机关术士可以制造火球术卷轴，但必须按照5级施法者支付各种花费，既 5\*3\*12.5=187枚金币5枚银币以及15点经验值，而且卷轴的有效施法者等级仅有3级，只能造成3d6点伤害。机关术士也可以通过使用魔法装置检定模拟其他前提条件，例如阵营或种族，检定DC参照核心规则。角色无法模拟专长前提，例如物品制造专长，而且在制造药水，魔杖或卷轴时，机关术士的施法者等级经调整后必须能满足最低有效施法者等级。在制造魔法物品时，角色不能通过机关术满足前提条件，例如，尽管机关术列表包括“光亮术”，机关术士仍必须进行使用魔法装置检定模拟“光亮术”才能制造“光亮魔杖”。  
  
·额外专长：通过额外专长，机关术士可以尽快掌握几乎全部制造专长。角色在1级时可以掌握抄录卷轴，2级时可以掌握制造药水，3级时可以掌握制造奇物，5 级时可以掌握制造魔法武器及防具，7级时可以掌握制造魔杖，9级时可以掌握制造令牌，12级时可以掌握制造法杖，14级时可以掌握制造戒指。除此以外，角色在达到4级，8级，12级，16级以及20级时还可以掌握额外专长。角色只能从超魔专长或以下专长中选择额外专长：配合魔法武器（Attune Magic Weapon），制造构装体（参阅《怪物图鉴》第303页），天才工匠（Exceptional Artisan），额外戒指（Extra Rings），非凡工匠（Extraordinary Artisan），传奇工匠（Lengendary Artisan），魔杖熟稔（Wand Mastery）。  
  
·制造人彘（Craft Homunculus）（EX）：当机关术士达到4级时，可以制造属于自己的人彘，如同已掌握制造构装体这项专长。角色必须通过使用魔法装置检定模拟前提法术（秘法眼，修复术以及镜影术），并参照核心规则支付金钱及经验值（但角色可以选择消耗制造经验点数）。机关术士可以继续升级人彘，人彘生命骰数每提升 1级需要消耗2000枚金币以及160点经验值。如果人彘的生命骰数超过6级，体形调整至小型，并依《怪物图鉴》进化（力量+4，敏捷-2，伤害变更至 1d6）。在进化成小型构装体后，人彘还可以增加10点生命值。人彘的最高生命骰数等同主人生命骰数-2。在进化成小型构装体后，无论生命骰数，人彘体形无法继续进化。  
  
·拆解萃取（Retain Essence）（SU）：当机关术士达到5级时，可以从魔法物品中抽取经验点数，用于制造其他魔法物品。机关术士必须花费1天时间拆解物品，并掌握相应制造专长。如果角色拆解成功，物品从此消失，而角色可以获得制造经验点数。如果机关术士在升级前并未完全消耗拆解所得，剩余点数也同样就此消失。例如，机关术士可以拆解仍能使用20次的4级怪物召唤魔杖。在制造时，4级怪物召唤魔杖需要消耗840点经验值，原本可以使用50次（如同其他魔杖），等同每次启动魔杖需要消耗16.8点经验值（840/50），而机关术士可以从剩余的使用次数中获得336点经验值（16.8\*20）。  
  
·超魔即发型魔法物品（metamagic Spell Trigger）（SU）：当机关术士达到6级时，可以配合超魔专长使用即发型魔法物品（例如魔杖）。角色必须掌握相应专长。启动本能力将消耗的物品额外使用次数等同超魔专长所需提升的法术等级。例如，机关术士可以消耗5次使用次数启动魔杖配合法术瞬发（其中4次额外使用次数），消耗3次使用次数配合法术强效，或消耗2次使用次数配合法术默发。法术定发通常对即发型魔法物品并没有意义。机关术士无法配合本能力启动没有使用次数的魔法物品，例如“祈祷念珠” （Prayer Beads）。  
  
·超魔储备型魔法物品（metamagic Spell Completion）（SU）：当机关术士达到11级时，可以配合超魔专长使用储备型魔法物品（例如卷轴）。角色必须掌握相应专长，并通过使用魔法装置检定，检定DC等同20+（3\*调整后的法术等级）。例如，角色在尝试使用寒冰锥卷轴配合法术强效时，效果等同7级法术，因此检定DC等同20+ (3\*7)=41。角色每日可以使用本能力的次数等同3+角色智力调整值。  
  
·技能熟稔（Skill Mastery）：当机关术士达到13级时，即使无法专心或处于危险中，仍可以在进行法术辨识检定或使用魔法装置检定时取10。本能力将改变通常情况无法在使用魔法装置检定时取10的规则。