“如果你再胆敢踏入这里，侵犯这里的自由，我就会用我的火枪告诉你什么才是真正现代的魔法。”——卡尔拜伦·吉尔多，一名游荡在瑟夫林领边界，与奈兰帝国法术稽查队斗争的瑟夫林审判者。

只有最强大的，同时驾驭着法术和枪械的人才能成为一名瑟夫林审判者。他们强大的枪火受到着可怕的法术的加持，向着那些想要把火枪，火力魔力发生装置和魔导自动采矿设备废除和禁止的奈兰帝国统治者，和自然奥秘的信徒们，以及一切打算将法术神秘化以建立自己的牢固统治的圣光教会坏分子们。

独立的瑟夫林领人视他们为不世出的英雄，而大陆上的其他人们却讨厌这支游击队伍，认为他们反而让瑟夫林领变成了充满着暴力，无妄之灾和暗杀的地盘。

可以使用万用射击

可以施展2级奥术

专长：近程射击，武器专攻（火枪）

技能：手艺（制作火枪）8，躲藏8，知识（自然）8，生存8

生命骰: d8.

每级技能点：4+智力加值

本职技能：平衡，专注，唬骗，易容，逃脱术，收集信息，躲藏，跳跃，察言观色，侦察 ，生存，游泳，翻滚，全部知识。

Base

lever Attack Fort Ref Will

Bonus Save Save Save Special

1st +0 +3 +3 +0 -- +1 Spell Caster Level

2nd +1 +3 +3 +1 额外专长，穿林 +1 Spell Caster Level

3rd +2 +4 +4 +1 偷袭+1d6 +1 Spell Caster Level

4th +3 +4 +4 +1 幸运射击 勇毅动作  
5th +3 +5 +5 +1 用毒 +1 Spell Caster Level

6th +4 +5 +5 +2 稳定之手 +1 Spell Caster Level

7th +5 +6 +6 +2 偷袭+2d6 +1 Spell Caster Level

8th +6 +6 +6 +2 额外专长 勇毅动作

9th +6 +7 +7 +3 躲藏视线 +1 Spell Caster Level

10th +7 +7 +7 +3 夺命攻击，免疫毒素 +1 Spell Caster Level

职业特性：

当他们的等级得到提升时，审判者将学习那些使他们成为林中寂静潜伏者的技巧。他们能以通过各种法术和学到的技艺渗透入敌营

武器和防具擅长：瑟夫林审判者不获得任何新的武器或防具擅长。

法术施展：你除了4级，8级都会提升你的奥术施法者等级，并且将这些法术加入你的奥术施法列表中

勇毅动作：你在4级和8级会得到新的勇毅动作

4级：

致命射击（Ex）：4级时，瑟夫林审判者可以通过一个整轮动作，对单体目标进行一次倾注全力的精确打击。她用火器攻击进行一次攻击，但进行由基本攻击加值决定的多次投骰，如同正常整轮攻击般从高到低排列。若其中任一次攻击投骰成功，则视为射击命中；每一次额外的成功攻击追加基于火器伤害骰的伤害。举例而言，4级瑟夫林审判者持滑膛枪进行两次攻击且命中，在计算其他伤害前将以2D12取代1D12作为基本伤害骰。基于精准攻击的伤害和基于武器特性的额外伤害（如炽焰）可以加至伤害，但不会因多次成功投骰而叠加。若其中一次攻击进入重击威胁，瑟夫林审判者采用最高基本攻击加值-5来确认重击，额外的每次造成重击威胁的攻击将使重击确认中的减值下降1（最小为0）。只有当全部攻击投骰都落入不发火范围，瑟夫林审判者才会在致命射击中遭受不发火。她不能在使用雷筒或其他霰弹火器攻击锥形区域时使用此勇毅动作。瑟夫林审判者进行此动作须消耗1点勇毅值。

精确瞄准（Ex）：4级时，瑟夫林审判者可以通过一个整轮动作，对目标身体的特定位置进行一次火器攻击，并获得下列基于该目标肢体部分的对应效果。若某生物并不拥有某项列出的肢体部分，则无法瞄准此肢体。本动作无论瞄准何部位均花费1点勇毅值。免疫偷袭的生物同样免疫这些效果。  
　　•手臂：攻击命中时，目标不受任何伤害，但掉落一样你所选择的手持物品，即使该物品被双手持有。带锁铁手套持有的物品不会因此掉落。  
　　•头部：攻击命中时，目标正常受到伤害，并困惑1轮。这是影响心灵效果。  
　　•腿部：攻击命中时，目标正常受到伤害并被击倒。有四条以上腿或免疫摔绊的生物对此效果免疫。  
　　•躯干：瞄准躯干会令攻击的重击范围翻倍。  
　　•翅膀：攻击命中时，目标正常受到伤害且须通过DC为20的飞行技能检定，失败则坠落20尺。

　伤口出血（Ex）：8级时，当瑟夫林审判者用火器攻击命中一个活物时，她可以用一个自由动作花费1点勇毅值来令该次攻击造成额外出血伤害。出血伤害值等于瑟夫林审判者的敏捷调整值。或者替代性的，瑟夫林审判者可以花费2点勇毅值来造成1点力量、敏捷或体质值的出血伤害（随瑟夫林审判者选择）。免疫偷袭伤害的生物同样免疫任意类型的出血伤害。  
  
　　装填专家（Ex）：8级时，每当瑟夫林审判者在破损的枪械不发火时，她可以花费1点勇毅值来使枪械免于爆炸，但它仍旧保持破损状态。  
  
　　闪电装填（Ex）：8级时，至少拥有1点勇毅值的瑟夫林审判者可以通过迅捷动作为单手或双手火器的单筒进行装填，每轮一次。若她已有快速装填专长或使用炼金封弹（或两者兼备），她可通过自由动作进行上述装填。此外，使用此勇毅动作不会招致借机攻击。

额外专长（EX）：在2级和8级，你会获得一个额外火枪类专长，当你得到新的额外专长时，你必须从下表选择；快速清膛，快速装填，制作炼金封弹，精通重击（火枪），高等精准射击，移动射击，专精武器（火枪），高等武器专攻（火枪），高等武器专精（火枪）。每个额外专长你都必须符合所有的前提，当遇到需要决定你是否符合前提中的职业要求时，以你的审判者等级代替战士或武僧等级。例如，游荡者8/审判者8满足高等武器专攻的前提（要求8级战士），但不满足高等武器专精（要求12级战士）

穿林（EX）：从第2级起，审判者可以以正常速度穿过任何灌木

偷袭（EX）：再第3级和第4级，当你攻击一个失去敏捷加植的目标时你可以造成额外1D6伤害，如同盗贼的偷袭能力,你的伤害可以和任意偷袭伤害叠加。

幸运射击（SU）：每天一次，你能以一个自由动作来使一次攻击的攻击掷骰获得+10加值，只有你使用火枪攻击时该加值才会生效，你必须在掷骰之前声明使用该能力

附魔子弹（EX）：审判者可以在扣动扳机的瞬间为子弹上灌注施法距离为接触的法术

坚定之手（EX）：6级开始，你可以在近战中用你自己的火枪射击，而不会引发借机攻击。只有你着轻甲或不着甲时该能力才会生效

躲藏视线（EX）：9级开始，即使被人注视，审判者也可以在自然环境中使用躲藏技能。并且处于隐形状态下的审判官不会受到+20侦察检定下的怀疑。

夺命攻击（EX）：若审判者观察对手3轮才以自己的火枪进行偷袭，而且造成伤害，则该次偷袭还有附加效果，可以麻痹或杀死对手（由审判者任选其一）。观察对手时，审判者可以进行其他行动，但注意力必须保持在对方身上，而且不被对方发现或察觉敌意。受此攻击者必须进行强韧检定（DC=20+智力调整值），若是死亡效果，检定未通过则死亡；若是麻痹效果，未通过则身心衰弱，无法动作的轮数等于1d6+10。若通过检定，则此次攻击视为一般偷袭。一旦审判者观察满3轮，必须在接下来的3轮内发动夺命攻击.若夺命攻击尝试了但是失败了（对方通过检定），或审判者观察结束后3轮内没能发动攻击，则需重新观察3轮，才能再次进行夺命攻击。

免疫毒素（EX）：10级起，你对任何自然界的毒素免疫，不同于德鲁依的同名能力，他只能免疫动植物和矿物的毒素，而不是所有毒素，比如异界生物的毒素或由魔法导致的中毒。

瑟夫林审判者的法术列表

一级 侦测陷阱，忍受环境，导向射击，克敌机先，迅捷隐形术，跳跃术，大步奔行，隐雾术，行迹无踪，贯林子弹

二级 隐形术，光能子弹，猫之优雅，云雾术，迅捷加速术，噬咒子弹，迅捷飞行术，蛛行术，树花术

三级 子弹散列，暗炎子弹，容身入石，蛇之子弹，荆棘丛生，爆裂神符，风墙术

四级 凝血子弹，双击子弹，行动自如，探知术，阴影子弹，高等隐形术，解析弱点

子弹散裂 (Bulletspilt)

咒法系(创造)

等级：瑟夫林审判者(justice of Severing)3

法术成分：言语、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：立即

豁免检定：无)

法术抗力：可

　　此法术施于一发精制子弹，使它在飞行途中散裂成1d4+1支相同的精制子弹。所有射击物均击中相同目标，而你必须为每支射击物分别进行攻击检定。该子弹必须于施法轮中射出，否则其魔法会消散并丧失。即使未击中目标，该射击物仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。

凝血子弹 (Bloodfreeze Bullet)

变化系

等级：瑟夫林审判者(justice of Severing)4

法术成分：言语、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：立即

豁免检定：强韧过则部分有效；见内文

法术抗力：可

　　此法术施于一发精制子弹，将其子弹弹头化为蓝冰。除了射击物的一般伤害外，目标会受到2d6点寒冷伤害并麻痹。成功之强韧豁免检定可抵销麻痹，而目标每轮皆可进行一次新检定(自施法者的回合开始)。

　　材料成分：精制子弹。

光能子弹 (Brilliant Energy Bullet)

变化系

等级：瑟夫林审判者(justice of Severing)2

法术成分：言语、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

　　此法术施于一发精制子弹，将其子弹弹头化为光能，放出等同火把的光芒(半径20呎)。光能射击物可忽视非活体物质。由于该射击物可穿过盔甲，因此对抗它时，盔甲加值(包括该甲的增强加值)不计入AC。它造成一般伤害，且对构装生物、不死生物和物体无效。该子弹必须于施法轮中射出，否则其魔法会消散并丧失。即使未击中目标，该射击物仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。

闇炎子弹 (Darkflame Bullet)

塑能系

等级：瑟夫林审判者(justice of Severing)3，游侠3

法术成分：言语、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：立即；见内文

豁免检定：无

法术抗力：可

　　此法术施于一发精制子弹，将其子弹弹头燃起黑色火焰。除了造成一般伤害，此子弹会让目标黑焰燃身，造成2d6点额外伤害。黑焰会额外持续烧灼目标达2轮之久，每个次续轮均造成2d6点伤害(自你的回合开始)，且它无法被扑灭(不过可被解除)。该子弹必须于施法轮中射出，否则其魔法会消散并丧失。免疫或对火焰有抗力的生物仍会受到黑焰的完整伤害。即使未击中目标，该射击物仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。

双击子弹 (Doublestrike Bullet)

变化系

等级：游侠4，瑟夫林审判者(justice of Severing)4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：1 轮

豁免检定：无

法术抗力：无

　　此法术施于一发精制子弹，让它可击中两个目标，而非一个。开火者选择两个目标，彼此相距不可超过30呎，并分别对目标进行攻击检定(使用相同之攻击加值)。当击中或错失第一个目标后，该子弹会偏转并持续往第二个目标飞去。双击子弹不可攻击同样的目标，而即使未击中目标，它仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。

蛇之子弹 (Serpent Bullet)

变化系

等级：瑟夫林审判者(justice of Severing)3，术士/法师4

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1个标准动作

距离：近距(25呎+5呎/每2等级)

目标：至多八个木制射击物，在施法时彼此须相距40呎以内；见内文

持续时间：至多10分钟/每等级；见内文

豁免检定：无

法术抗力：否

　　你将木制子弹只、飞镖或细枝转变成超小毒蛇(参见怪物图鉴第200页)。这些射击物保持坚硬而无害，直到发射或掷出。它们自动嚙咬任何被击中的生物，造成 1点伤害加上毒素(致伤，强韧DC 11，起始和次续1d6点体质伤害)。射击物在法术持续时间内保持蛇型，使用其一般攻击加值来攻击其所命中的对手。若蛇之子弹错失目标，或是指定对手移动超出蛇的可触距离，蛇会改而攻击最近的生物。若目标死亡且可触距离内无他人，则此法术结束，即便持续时间未到。当法术持续时间结束，蛇会融解而无物留存。

　　材料成分：至多八个木制子弹、飞镖或笔直细枝，加上一片任意蛇类的鳞。

暗影子弹 (Shadow Bullet)

死灵系

等级：刺客4，瑟夫林审判者(justice of Severing)4，游侠4

法术成分：言语、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

　　此法术施于一发精制子弹，将其化为漆黑暗影。该射击物进行远程触碰攻击，而非一般远程攻击。暗影子弹并非造成一般伤害，而是造成1d6点力量伤害。该子弹必须于施法轮中射出，否则其魔法会消散并丧失。即使未击中目标，该射击物仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。

弒咒子弹 (Spellslayer Bullet)

变化系

等级：刺客2，瑟夫林审判者(justice of Severing)2，游侠2

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：立即

豁免检定：无

法术抗力：可

　　此法术施于一发精制子弹，将其化为可扰动他类魔法的闪耀射击物。弒咒子弹除了造成一般伤害，目标身上每个运作中的法术皆会使其受到额外1d4点伤害。举例而言，若目标身上有蛮力术、加速术和法师护甲处于作用，则此子弹会对其造成额外3d4点伤害。该子弹必须于施法轮中射出，否则其魔法会消散并丧失。即使未击中目标，该射击物仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。

贯林子弹 (Woodsplit Bullet)

变化系

等级：瑟夫林审判者(justice of Severing)1，游侠1

法术成分：言语、姿势、材料

施法时间：1个迅捷动作(swift action)

距离：触碰

目标：一发精制子弹

持续时间：1分钟/每等级(解消)

豁免检定：无

法术抗力：否

　　此法术施于一发精制子弹，使其可如通过空气般穿越木材，无视目标因木门、木桌或木栅而获得之掩蔽效益，且无视木盾的AC调整值。此法术并不能让施法者看穿木制障碍，所以除非有鹰眼术或类似魔法运作中，目标视为具有隐蔽而非掩蔽。该子弹必须于施法轮中射出，否则其魔法会消散并丧失。即使未击中目标，该射击物仍会毁坏。

　　材料成分：精制子弹。