银律骑士（Sliver Principal Knight）

“你对广大人民的威胁到此为止了，法庭上见吧，混蛋！”--“快银”，阿格规文·纳兹勃克，一名科克领的银律骑士

银律骑士是一群拥有着强烈对于秩序本身的信仰，形式和仪式正确的坚持和不可战胜的坚定意志的骑士，他们往往服务于当地的地方法庭，作为面对最危险的，秩序威胁者们的力量。

他们平时可能是圣光教会的一员，也可能相信着奥法本身的八色彩虹，甚至极少数会是汉诺领法师统治会下的成员，但是当有地方的无论是从当街的暴徒还是危险的动乱分子出现的时候，他们往往会干脆利落地站在上一级，他们志愿效忠的，无论是领主还是治安总督的名下，为城市的稳定而不懈斗争。

银律骑士为了维护法律并不忌惮使用所有可以使用的手法，对于他们而言，维持秩序，维持社会的正常而有序的运转就是一切，他们揣测人的心理，躲藏在暗影中，用有时比起犯罪团伙更不堪的方式打击所有胆敢威胁秩序的个人或组织，同样他们也不会手下留情。

成为一个银律骑士：

由于进阶条件，绝大多数银律骑士有着天诛之剑/卷宗学者的兼职或是学习过虔心流武术的卷宗学者。

先决条件：

技能：躲藏4级，威吓4级，宗教知识8级

武术：必须会至少一种虔心流武术

武术架势：必须会至少一种虔心流架势

阵营：秩序阵营

特殊：有驱散或呵斥能力

表：银律骑士

等级　　基本攻击加值　　强韧　　反射　　意志　　已知武术／可准备武术／已知架势　　　　　　特殊能力

　１　　　　　　＋１　　＋０　　＋０　　＋２　　　　　０／０／１

银锋之速Ⅰ

　２　　　　　　＋２　　＋０　　＋０　　＋３　　　　　１／０／０　　　　　　　　　　　　　神圣充能，神术施法者等级＋１

　３　　　　　　＋３　　＋１　　＋１　　＋３　　　　　０／０／０　　　　　　　　　　　　　神术施法者等级＋１

　４　　　　　　＋４　　＋１　　＋１　　＋４　　　　　１／０／０　　　　　　　　　　　　　银锋之速Ⅱ 神术施法者等级＋１

　５　　　　　　＋５　　＋１　　＋１　　＋４　　　　　０／１／０　　　　　　　　　　　　　着甲伏击，神术施法者等级＋１

　６　　　　　　＋６　　＋２　　＋２　　＋５　　　　　１／０／１

　７　　　　　　＋７　　＋２　　＋２　　＋５　　　　　０／０／０　　　　　　　　　　　　　银锋奔流，神术施法者等级＋１

　８　　　　　　＋８　　＋２　　＋２　　＋６　　　　　１／０／０　　　　　　　　　　　　　神术施法者等级＋１

　９　　　　　　＋９　　＋３　　＋３　　＋６　　　　　０／１／０　　　　　　　　　　　　　银律打击，神术施法者等级＋１

１０　　　　　＋１０　　＋３　　＋３　　＋７　　　　　１／０／０　　　　　　　　　　　　　神术施法者等级＋１

游戏内规则信息：

进阶职业：银律骑士（Ruby knight vindicator）

生命骰：d8

本职技能：专注（体质），手艺（智力），医疗（感知），知识：所有（智力），专业（智力），法术辨识（智力），察颜观色（感知），交涉（魅力），威吓（魅力），躲藏（敏捷），潜行（敏捷），跳跃（力量），骑术（敏捷），武术学识（智力）\*。技能说明见技能部分。

升级技能点数：6+智力修正。

职业特性

银律骑士能学到新的影手流武术，也能继续提升他在神术上的能力。而且他还将获得一些用以将神力导向武术的职业特性。

以下是银律骑士的职业特性。

武器和防具擅长：

银律骑士不获得任何武器与防具擅长

施法：除了第1级和第6级之外的每个等级，你都能获得新的每日法术（包括已知法术，如果适用的话）如同你在你的神术施法职业上提升了1级一样，但你不会获得那个职业的其他能力。如果你在进阶前有多个神术施法职业，你必须选择其中一个来提升以决定你新的每日法术，施法者等级和已知法术个数。

武术：在每个偶数等级，你都能从虔心派，影手派，石龙派或白鸦派获得一个新的武术。要学习武术你必须达到武术的先决条件，你能把你所有的银律骑士等级加在武术家等级上来决定你的武术家等级和你能学会的最高等级的武术。

在5级和9级，每天将能再多准备一个武术。

已知架势：在1级和6级时，你能从虔心派，影手派，石龙派或白鸦派获得一个新的武术架势。你必须达到该架势技的先决条件。

银锋之速Ⅰ（Su）：在1级时，你初步学会了使用信念的力量来加快你的反应并且毫不犹豫的进行行动。一次战斗一次，你能消耗一次驱散或叱呵不死生物次数来在此轮中获得一个额外的迅捷动作。比如你可以在一轮中同时改变你的架势技并使用一种强化技，或者你在之前使用了一次应对技，通过使用此能力，你可以在本轮再施展一次强化技。

神圣充能（Su）：从2级开始，你能引导神圣之力充能你的武术。你能消耗一次驱散或叱呵不死生物次数来以一个迅捷动作恢复一个使用掉的武术。如果你是一名天诛之剑，你恢复的武术可以立即使用如同你没用过一样，你还可以选择消耗一次驱散次数将一个没有投出的武术列入你的开放武术列表中。

银锋之速Ⅱ：在4级时，你大致学会了使用信念的力量来加快你的反应并且毫不犹豫的进行行动。每隔一轮一次，你能消耗一次驱散或叱呵不死生物次数来在此轮中获得一个额外的迅捷动作。比如你可以在一轮中同时改变你的架势技并使用一种强化技，或者你在之前使用了一次应对技，通过使用此能力，你可以在本轮再施展一次强化技。并且每天一次，你可以消耗一次驱散次数获得一个额外的直觉动作，使得你在一轮中可以使用两个应对技。

着甲伏击（Ex）：银律骑士在对于如何躲藏在视线之外受过特别的训练，从5级起，你在躲藏和潜行时不再承受防具鉴定减值，但你的防具鉴定减值仍将应用于你的其他技能上，。

银锋奔流（Su）：在7级时，你彻底掌握了使用神力来加快你的反应并且毫不犹豫的进行行动。你能任意地消耗一次驱散或叱呵不死生物次数来在此轮中获得一个额外的迅捷动作。比如你可以在一轮中同时改变你的架势技并使用一种强化技，或者你在之前使用了一次应对技，通过使用此能力，你可以在本轮再施展一次强化技。并且每次战斗中一次，你可以消耗一次驱散次数获得一个额外的直觉动作，使得你在一轮中可以使用两个应对技。

。

银律打击（Su）：从第9级起，你可以直接引导你信仰本身的力量来强化你的攻击武术。以一个自由动作，你能消耗一次驱散或叱呵不死生物次数，在本轮任何一次使用攻击技时的攻击鉴定上获得+4神圣加值（或亵渎，如果你是邪恶阵营的话），并且除了打击技原本的效果外，你还造成额外2D10+4点伤害。