

你也得考虑应对的方式。是以叙述方式描述人物动作（“托达克移动到门口，攻击熊地精”），或是直接以人物的身份发言（“我移动到门口，对怪物猛力一击。”）？两种方式都很好，你也可以根据情境改变应对方式。

【龙与地下城】同时是个社交与想象力的游戏。请以有创意、大胆并符合人物设计的方式来玩，最重要的是，要玩的愉快！

人物创造入门

请浏览本书第一到第五章，然后依照下列步骤创造一名 1 级人物。你需要一张人物表、铅笔、计算纸和四个六面骰。

与你的地下城主讨论

请先向你的 DM 咨询，因为他可能有些不同于标准规则的自订规则或战役设定。你也应该了解一下其他玩者创造的人物，如此你的人物才能融入团队。

掷属性值

使用四个六面骰，投掷六次，每次皆拿掉最低的数值，再将剩下三个数值加总。将这六组加总数值写在计算纸上。

详细规则请参见第一章。

选择职业与种族

由于不同种族适合担任不同职业，所以人物的职业与种族最好同时决定。玩者人物的职业包括：野蛮人（Barbarian）、吟游诗人（Bard）、牧师（Cleric）、德鲁伊（Druid）、战士（Fighter）、武僧（Monk）、圣武士（Paladin）、巡林客（Ranger）、游荡者（Rogue）、术士（Sorcerer）与法师（Wizard）皆详述于本书第三章职业说明，同时也提供关于“种族”的一些建议。

第二章则是关于人物的种族，包含：人类（Human）、矮人（Dwarf）、精灵（Elf）、侏儒（Gnome）、半精灵（Half-elf）、半兽人（Half-orc）与半身人（Halfling）。

接着将选好的种族与职业填入人物表。

分配并调整属性值

决定人物的职业与种族之后，即可分配先前掷出的六大属性：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、体质（Constitution）、智力（Intelligence）、感知（Wisdom）与魅力（Charisma）。人物种族对这些数值会有所修正，请见表 2-1：种族属性修正值（12 页）。

将高的数值分配到符合所选职业的属性上。各职业详述中都有一段关于「属性」的建议。

分别写下每个属性的调整值，请参见表 1-1：属性调整值与额外法术（8 页）。属性调整值会影响游戏中的多项检定，包括：攻击检定、伤害掷骰、技能检定与豁免检定。

将调整过后的属性值与其调整值填入人物表。

检视职业起始套件

各职业详述的最后一段都至少包含一个起始套件。请浏览一下该职业的起始套件，这是快速完成人物创造的捷径。如果你觉得该处所列的专长、技能与装备适合你的人物，可以把它们直接抄录到人物表上，或者作为参考。

记录种族与职业特性

每个种族与职业都会赋予人物一些特性。大部分的特性都是

自动获得，有些则可以选择，得在决定时参考相关资讯。若有需要请查阅相关章节。

选择技能

依照职业与智力调整值人物将获得一定的技能点数（Skill points）来购买技能（见 62 页）。

技能的单位为级数（rank）。每增加一级，该技能进行检定时便可获得+1 加值。

1 级人物的本职技能（列于你本职技能表中的技能）最高可花费 4 点技能点数到达级数 4；跨职技能（列于其他职业本职技能表中的技能）最高只能到达级数 2，却也一样要花费 4 点（因此选择本职技能较划算）。

如果想尽快完成技能选择，可将所有你要的技能都花 4 点购买（买到技能级数上限），起始套件里就是这么作的。

选好技能后，就要决定每项技能的调整值了。请将技能级数加上相关的属性调整值，一同填到人物表上。

表 4-2（63 页）列有游戏中的所有技能，也有标示出各职业的本职业技能。

选择专长

每个 1 级人物都有一项专长（feat）。表 5-1（90 页）列出所有专长、其先决条件（如果有的话）与简介。

检视背景描述

请参考第六章来完成人物的设定细节。你可以现在处理，或是以后再决定。

选择装备

使用起始套件的装备，或以乱数决定人物一开始携带的金钱（见 111 页），再参考第七章的装备资料一件件购买。

记录战斗与技能数值

决定以下数值以后填到人物表上。

生命值（Hit points，简称 HP）：生命值代表杀死该人物的难易程度。1 级法师或术士有 4 点生命值；游荡者或吟游诗人有 6 点；牧师、德鲁伊、武僧与巡林客为 8 点；战士与圣武士为 10 点；野蛮人有 12 点。以上数值要再加上人物的体质调整值。

防御等级（Armor Class，简称 AC）：防御等级代表该人物被打中的难易程度，将以下数值加起来：10+盔甲加值+盾牌加值+体型调整值+敏捷调整值，即为人物的 AC。

先攻权（Initiative）：人物的先攻权调整值等于敏捷调整值。若有选择「精通先攻」专长则有额外加值。

攻击加值（Attack bonus）：基本攻击加值取决于人物的职业。人物的近战攻击加值为：基本攻击加值+力量调整值；远程攻击加值为：基本攻击加值+敏捷调整值。

豁免检定（Saving Throw）：基本豁免检定加值取决于人物的职业。分别将体质调整值、敏捷调整值与感知调整值加上基本豁免加值，即成为强韧检定、反射检定与意志检定的数值。

各项细节

为你的人物决定名字、性别、阵营、年龄、外貌……等。不妨看看第六章的说明。

当然，你不须在此时完全建构好人物的所有细节背景。只要 DM 同意，你可以随着游戏进行或对人物更有概念时，再来增加或改变相关细节。

中文版特别说明

一、本书译文中将技能名称、专长名称和法术名称，都加上引号（原文为斜体字），以方便读者区辨。

二、书中所有度量衡单位皆采用英制，这一方面是遵循原文，另一方面也因为顾及奇幻背景的气氛（书末另附有公英制度量衡换算简表，供读者参考）。

三、原文中的速度值常省去单位时间（大多是以「一轮」，即约 6 秒钟作为单位时间），而只带距离单位。译文中亦遵循之。四、当提及人物或职业的等级时，译文中多以阿拉伯数字表示，如：1 级人物、5 级法师等。当提及法术等级时，译文中多以中文数字表示，如：一级法术、二级法术等。

五、本书常见的英文术语缩写意义如下：

AC：防御等级 DC：难度等级 DM：地下城主 HD：生命骰数 HP：生命值

NPC：非玩者人物 PC：玩者人物 SR：法术抗力 XP：经验值