

BATHFINDER SOCIETY®

十人團之年



探索者協會官方遊戲指南

V10.0



探索者協會

Discord 頻道

discord.gg/UsJehE8me5

Q 群

220227418

PFS(1ed) 果園分區

45.79.87.129/bbs/index.php?board=1212.0

特別感謝所有純
美蘋果園探索者協會
分區的翻譯和GM，
皆因他們付出的所有
時間與努力才能使此
戰役成真。

特別感謝

特別感謝所有探索者協會的冒險專
員，皆因他們付出的所有時間與努
力才能使此戰役成真。



目錄

第一章	第 3 頁
第二章	第 6 頁
第三章	第 10 頁
第四章	第 19 頁
附錄 1	第 25 頁
附錄 2	第 28 頁
附錄 3	第 34 頁
附錄 4	第 36 頁
附錄 5	第 38 頁
附錄 6	第 40 頁
附錄 7	第 41 頁
附錄 8	第 42 頁
分季簡介	第 46 頁
人物卡	第 51 頁



Paizo Inc.
7120 185th Ave NE, Ste 120
Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

This product is compliant with the Open Game License (OGL) and is suitable for use with the Pathfinder Roleplaying Game or the 3.5 edition of the world's oldest fantasy roleplaying game.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Game Content: All trademarks, registered trademarks, proper nouns (characters, deities, locations, etc.), as well as all adjectives, names, titles, and descriptive terms derived from proper nouns, artworks, characters, dialogue, locations, plots, storylines, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content, or are exclusively derived from previous open game content, or that are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Game Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Society Roleplaying Guild Guide, Version 10.0 © 2018, Paizo Inc. All Rights Reserved. Paizo, Paizo Inc., the Paizo golem logo, Pathfinder, the Pathfinder logo, Pathfinder Society, Starfinder, and the Starfinder logo are registered trademarks of Paizo Inc.; Pathfinder Accessories, Pathfinder Adventure Card Game, Pathfinder Adventure Path, Pathfinder Adventures, Pathfinder Battles, Pathfinder Campaign Setting, Pathfinder Cards, Pathfinder Combat Pad, Pathfinder Flip-Mat, Pathfinder Flip-Tiles, Pathfinder Legends, Pathfinder Map Pack, Pathfinder Module, Pathfinder Pawns, Pathfinder Player Companion, Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Tales, Starfinder Adventure Path, Starfinder Combat Pad, Starfinder Flip-Mat, Starfinder Pawns, Starfinder Roleplaying Game, and Starfinder Society are trademarks of Paizo Inc.



第一章 PFS 遊戲概述



探索者協會扮演公會（以下簡稱 PFS）是 Paizo 官方戰役遊戲活動的一部分。你將在一個世界範圍的奇幻角色扮演戰役中，扮演一名外勤探員，隸屬於由傳說中的傳奇探險家、考古學家和冒險者所組成的探索者協會，致力於在一個充斥著魔法與邪惡的古老世界中，發掘和記錄最偉大的秘密與奇觀。本戰役的基地**艾巴薩羅姆**雄踞在內海中的火山島寇圖斯上，也被稱作**世界中心城**。探索者的冒險從探查艾巴薩羅姆的暗巷與政治陰謀到整裝前往探索者角色扮演遊戲世界中各種奇偉瑰怪之處，應有盡有。

PFS 基於探索者角色扮演遊戲（簡稱探索者 RPG）。本指南記述了你參與這一刺激的動態戰役所需要的信息。歡迎加入探索者協會！

官方戰役遊戲

在一個官方戰役遊戲中，你的角色會按照一個全世界數以萬計的遊戲玩家統一遵循的規則來進行遊戲。這些玩家會聚集在家中、遊戲店、大型集會或是互聯網上在線進行遊戲，回報他們的冒險結果並且影響探索者 RPG 世界的命運。你可以在世界任何地方公開舉行的任意活動中使用你的角色，也意味著每次遊戲的 GM 和隊友會有所不同。你的角色會隨著持續不斷的新冒險而變得更為強大，取得一些神奇的獎勵。隨著遊戲時間的推移，在官方戰役遊戲的環境中會讓你加深與這個世界中各式各樣人物間的羈絆，擁有獨一無二的沉浸式體驗。同時也是一個結識其他玩家的好方式，在一場不需要考慮長遠的短暫冒險中初

步了解結識新朋友，與傳統的戰役模式截然不同。

另一方面，一些玩家還是喜歡和他們熟悉的朋友一起體驗 PFS 遊戲，使用 PFS 遊戲的人物創建規則、冒險模組和獎勵方式來進行私人遊戲。這兩種方法都是參與 PFS 官方戰役遊戲的正確方式，所以很多人會同時參與公開遊戲和私人冒險。

由於 PFS 官方戰役是在一個公共的世界環境下進行，所以會有一些額外規則來確保玩家不論在哪裡跟誰一起遊戲，都會有基本相同的遊戲體驗。本指南接下來會詳細說明這些戰役規則，確保所有玩家處於一個公平遊戲的環境中。

Paizo 的官方戰役團隊監管此官方戰役遊戲，其中包括官方遊戲經理、官方遊戲開發主管及 PFS 開發團隊全體成員和 PFS 設計師聯絡官。還有被稱作冒險隊長的志願者協助他們在世界範圍開展遊戲。有關冒險隊長的更多說明見**附錄 7**：

PFS 網站

你對本指南有任何問題，或者想要在你附近尋找 / 舉辦一場 PFS 活動？可以加入活躍的 PFS 在線社群和官方論壇 pathfindersociety.club。你的反饋會幫助我們改善 PFS，所以請留言告訴我們如何能夠提高你的 PFS 體驗！

扮演公會指南詞彙表。

請仔細閱讀本指南中的內容。如有問題可以直接發送郵件至 organizedplay@paizo.com 聯繫官方遊戲經理。

社區基本共識

PFS 是一個向所有人開放，高包容性的社交活動。我們的意圖是讓每個人都能在安全有趣的環境中享受遊戲。雖然角色之間可能會發生衝突，但是玩家在任何時候都不應當在遊戲時感到受到排擠或威脅。我們要求所有參與者尊重一起遊戲的玩家，共同創造積極而難忘的冒險經歷。為此，我們保留拒絕任何行為不當或違法行為的人參與遊戲的權利。所有拒絕參與的人必須伴有原因、拒絕期限、以及重新加入 PFS 活動的標準。

不恰當的行為包括但不限於過度使用粗俗的語言，身體或口頭攻擊或恐嚇、猥褻行為、不適當的身體接觸、不受歡迎的性關注、誹謗、尾隨以及基於性別或性別認同、腔調、年齡、性取向、殘疾、身體素質、體型、人種、民族或宗教信仰的騷擾或歧視。

基於該政策下的投訴應提交給活動組織者或冒險隊長，他們將致力於解決問題或將問題遞交給下一級冒險隊長。作為一種替代方案，也可以通過電子郵件在 organizedplay@paizo.com 向官方戰役經理 (OPM) 報告問題。問題將盡可能在最低階層得到解決。如果問題升級，OPM 是將是因此政策引起的任何爭議的最終仲裁者。

本政策中的任何內容均不旨在阻止任何人向警察或其他相關機構致電。活動組織者或冒險隊

長可以幫助玩家聯繫當地執法機構、提供護送服務、或以其他方式協助遭受騷擾的人員在活動期間感到安全。我們感謝你的支持。

我們也發現 PFS 遊戲中的一些內容可能在遊戲時導致不適，雖然有些並不違法或甚至不是導致不適的主要因素。在此情況下，我們要求玩家通過不論是直接說還是遞送紙條的方式向 GM 明確表達出這一點。我們要求在 GM 協助下全桌人都能體諒他人的敏感點，並減少或從其他角度闡述引發問題的內容。被要求停止任何有問題行為的玩家，應當立即改正，否則將會被要求離桌。

我們的意圖是參與 PFS 遊戲的每個人都能在安全有趣的環境中享受遊戲。雖然角色之間可能會發生衝突，但是玩家在任何時候都不應當在遊戲時感到受到排擠或威脅。我們要求所有參與者尊重一起遊戲的玩家，共同創造積極而難忘的冒險經歷。以上便是我們如何實現這一目標的準則。參加 PFS 遊戲，意味著玩家同意探索者協會官方戰役的相關條款。

不要作弊

保持遊戲的合法性，不要作弊。這包括但不僅限於：偽造骰點、篡改記錄單、使用不合法的資源、使用角色不具備的能力和在任何情況下對活動組織者撒謊。參與者如果作弊被抓，會在一段與其作為相稱的時間內禁止參與 PFS 活動。累犯會被禁止參與 PFS 遊戲以及其他 Paizo 舉辦的活動。

良好的保存記錄

PFS 使用角色人物卡、裝備記錄和冒險記錄單來追蹤角色的成長變化。GM 和活動組織者依靠這些文件來確保戰役對每個人來說都是誠信、公平和有趣的。保存準確的記錄是你的義務。你必須在參與活動時攜帶你想使用角色的人物卡和所有相關記錄單，紙質或是數字副本都可以。如果使用紙質記錄單，最好為每個角色準備專用的活頁文件夾。數字副本必須能夠在一個易於展示的設備上供 GM 查看。GM 沒有義務維護和保障存儲你人物信息之設備的狀態與安全。更多有關冒險記錄單和角色成長的內容可以在**附錄 4：冒險之後**中找到。

遊戲類型

在 PFS 遊戲中，有幾種不同種類的遊戲。

探索者任務模組：專為 PFS 遊戲設計，時長在 1 小時左右的介紹性冒險任務。

探索者任務鏈模組：專為 PFS 遊戲設計，任務鏈由一組統一主題的任務組合而成，通常會在結尾的冒險中步入高潮。

探索者協會模組（標準模組）：專為 PFS 遊戲設計，每個模組呈現了一個正在推進的主線劇情中的單獨章節，通常需要 4 到 5 小時來完成。

探索者模組：使用探索者角色扮演遊戲 (RPG) 規則的 32 頁或 64 頁長度的模組。PFS 開發小組會根據每個模組的情況指定其中的一部分可以用於 PFS 遊戲。更多信息請見第 12 頁。

探索者冒險之路：冒險之路是六本一套的探索者角色扮演遊戲戰役。PFS 開發小組會根據每個戰役的情況指定其中的一部分可以用於 PFS 遊戲。更多信息請見第 12 頁。

資源

PFS 遊戲需要所有成員必須擁有《**探索者 RPG 核心規則書**》和《**探索者協會扮演公會指南**》（本書）。

玩家和 GM 也應該了解 PFS 的官方 FAQ(paizo.com/organizedplay/faq) 和戰役說明(paizo.com/pathfindersociety/rpg/clarifications)。

當一個規則出現多種版本，參考**戰役說明文檔**作為進一步指導。如果里面沒有與其相關的條目，則以來源書籍原文為準。如果仍有矛盾的地方，就請將問題通過郵件發送至 organizedplay@paizo.com 呈交給戰役領導層。

如果有說明或 FAQ 跟你的角色相關，你應當在參加 PFS 活動時攜帶一份相關內容的副本。

雖然並沒有硬性要求 GM 必須閱讀論壇的每一個主題，但是他們需要對各種規則澄清保持關注。GM 不應忽略一個已經在論壇澄清的規則，包括任何官方戰役管理組發佈的內容。在論壇澄清的規則會盡快錄入

FAQ、戰役說明或指南。

Paizo 公司為提供了廣泛的書籍選擇，以供進一步了解探索者所處的世界和規則。這些書籍中提供了海量用來自定義角色的選擇。你可以查閱 paizo.com/pathfindersociety/rpg/additional 來了解戰役可用資源列表。在使用核心規則書之外的資源時，玩家必須出示對應資源的可用副本來證明擁有來源。可用副本意思是：實體書、帶有水印的 PDF 相關頁面，也可以是相關頁面或著在 pfrd.info 上的 PRD 相關頁面的照片，附帶購買憑證。購買憑證可以是商店小票或 paizo.com 上的下載頁面截圖。已獲得的記錄單的完整打印版上的規則項目可以作為來源。在規則本身之外，你還需要攜帶一份在額外可用資源列表中相關內容的副本。你必須在遊戲開始前告知 GM 你打算使用一些特殊資源，好讓其提前熟悉任何可能出現的新規則。

探索者協會論壇

加入 pathfindersociety.club 官方論壇上生機勃勃的 PFS 社群。交流！詢問！找團！參考角色卡！你的反饋能夠幫助我們改進，所以請告訴我們如何能夠改善你的官方遊戲體驗。可以訪問純美蘋果園探索者協會專區了解最新中文訊息。

註冊成為探索者協會的一員

成為 PFS 的玩家，你必須前往如下網頁 pathfindersociety.club 在線註冊你的名字和角色。當你註冊之後，會獲得一個官方戰役遊戲號。保存好這個號碼，每次參與 PFS 活動時都需攜帶。Paizo 使用這個號碼來記錄角色完成的冒險和獲取的聲望點數。你創造的每個角色都會以 -X 方式加註在你的官方戰役遊戲號之後。例如，你的官方戰役遊戲號是 1234，你的第二角色就會是 1234-2。

如果你開始 PFS 遊戲體驗時機是在公共集會或遊戲店舉辦的活動上，活動組織者會給你一個帶有官方遊戲號碼和確認碼的卡片。盡快在 pathfindersociety.club 上註冊這個號碼並進行確認。你的冒險會自動錄入為新的官方記錄。

第二章 玩家基本守則



冒險之前

當你坐下準備開始一場冒險，先向 GM 和其他玩家進行自我介紹。此時要決定你打算用哪個符合冒險等級的角色；GM 應當使用一張簽到表來記錄你的角色名字、官方戰役遊戲號、等級和勢力。在此時你也需要決定本次冒險，打算獲得全速或半速獎勵（其他玩家也會同時為他們自己進行選擇）。

創建角色

附錄 1：角色創建中包含了一步步說明來幫助你創造屬於自己的官方戰役遊戲角色。仔細閱讀這些規則，能夠確保你的角色符合官方戰役遊戲的要求。

預設角色

如果你沒有時間創建一個新角色或者只是單純想嘗試一個新的職業，你可以使用預設卡。PFS 提供了基於探索者 RPG 遊戲標誌角色的預設卡，可以在 paizo.com/communityuse/package 或是本地活動的組織者那裡取得。當使用預設卡時，玩家可以將這次冒險的獎勵（金幣、聲望點數等）給與一個她的官方戰役角色。下列規則詳細說明了如何使用預設卡進行遊戲。

進行角色選擇：在遊戲開始之前，進行下列有關角色的選擇。

- 從社區資源包中選擇一個可用的預設角色。PFS 預設卡可以在 paizo.com/communityuse/package 找到。
- 你必須在冒險開始時就選擇好哪一個角色來應用預設角色獲得的獎勵。1 級預設角色獲得的獎勵只能應用於 1 級角色。高等級預設角色獲得的獎勵只能應用於比預設卡等級低的角色或者 1 級角色。

清除狀態：在遊戲時，你需要清除影響角色的各種狀態。

在冒險過程中，預設角色可能會不幸獲得負面狀態，例如詛咒、疾病甚至是死亡。預設角色必須在冒險結束之前清除或解決這些狀態；否則的話，這些狀態也會影響你的 PFS 角色。在少數冒險中，例如《**我們是地精**》，會對預設角色有特殊規則說明，忽略清除異常狀態的要求。

- 關聯的 PFS 角色必須先支付最低數目的金錢用於清除狀態的花費後，才可以使用預設卡上的財產，數目取決於預設角色的等級：1 級預設角色為 0 金幣，4 級為 1000 金幣，7 級為 2000 金幣。如果你進行的是一個要求所有玩家都必須使用預設角色的冒險，你無需先支付此項。
- 在使用了 PFS 角色的資源後，玩家可以使

用預設角色財產來支付所需的魔法服務。在變賣財產用於清除狀態時，1 級角色的裝備價值 75 金幣，4 級角色價值 3000 金幣，7 級角色價值 11500 金幣。

- PFS 角色可以花費聲望點數來折算成金幣復活死亡的預設角色。可以使用聲望點數替代至多半數用於購買死者復活、復生術和完全復生術的金幣花費，折算比例為：1 聲望 = 375 金幣。
- 角色可以使用當次冒險記錄單上獲得的金錢與聲望支付清除狀態的費用。
- 如果仍需要更多資源來支付清除狀態的費用，參與本次冒險的其他玩家可以——但不是必須——使用他們的金幣一同支付所需費用。

應用獎勵：當你的 PFS 角色達到所使用的預設角色等級便可以獲得該冒險的獎勵。舉例而言，如果你使用一個 7 級預設角色遊玩一場冒險，你會在關聯的角色到達 7 級時獲得該次冒險的獎勵。應用獎勵時，遵循以下步驟。

- 應用獎勵時要按照獲得這些獎勵的遊戲順序依次應用。
- 如果多次冒險的獎勵同一時間應用，你的 PFS 角色有可能會連升數級。此時要注意角色等級不能超出準備應用與她的記錄單上所列之等級範圍。
- 你可以將一個高等級冒險的獎勵應用於一個 1 級的 PFS 角色。當打算這樣做的時候，提供 1XP 冒險的獎勵金幣降低至 500 金幣，提供 3XP 冒險的獎勵金幣降低至 1398 金幣。你無法獲得記錄單上的任何福利，直到你的角色等級提升至記錄上所列等級範圍的最小值，除非有其他特殊說明。

休整期：預設角色如果有合適的技能，就可以進行休整期活動。更多信息見**附錄 4：冒險之後**。

一次冒險只使用一個角色

雖然你可以擁有不止一個 PFS 角色，但是在一場冒險遊戲中，你只能使用其中之一。當需要使用一個預設角色作為第四人參與遊戲來滿足最低合法人數時，GM 可以讓一個玩家同時控制此預設角色和他自己的角色，或者 GM 也可以讓團隊共同決定預設角色的行動。

沒有 PVP 戰鬥

為了堅持探索者協會的「合作」宗旨，PVP 衝突應當被保持在最低的程度。意外的友軍火力誤傷（可能會由於失手的攻擊或其他因素導致）是允許發生的，但是其他會導致同桌玩家受到波及的行動都必須在進行前征得其他玩家的同意。在這種情況下，造成傷害的玩家有義務協助承擔必要的治療花費。此規則不適用於角色不受玩家控制的情況，例如被一個 NPC 心靈控制轉而攻擊同行的其他探索者。

冒險之後

在完成一次冒險後，GM 應當追蹤角色的升級情況，財富的獲得以及聲望點數的獲取和花費。任何價值高於 25 金幣的物品變更情況都應當記錄於角色物品追蹤表上。

作為玩家，你應當保持準確和及時的更新你的角色，確保在參加活動的時候攜帶每一次的冒險的記錄單。如果你忘記攜帶記錄單，你就無法使用該角色參與遊戲，但是你還是可以使用預設角色進行遊戲。我們建議使用單獨的文件夾來分別為每個角色保存相關文件。

閱讀**附錄 4：冒險之後**來了解如何在冒險之後填寫記錄單。

重玩冒險

對於單一冒險不論進行多少次遊戲，你至多可以獲得兩張記錄單，一張是你作為冒險者完成冒險後獲得，另一張是作為 GM 運行同一個冒險後獲得。每一個冒險你還可以用核心戰役的模式（見第 8 頁）獲得兩張額外的記錄單。一個角色不可以獲得相同冒險的記錄單。作為 GM 運行無法獲得記錄單獎勵的冒險，仍舊會有助於獲得 GM 星級獎勵（見第 17 頁了解更多有關 GM 星級的內容）。

在某些特定的情況下，你會重玩一個已經完成的過的冒險。下列規則決定重玩一場 PFS 的冒險是否合法，以及重玩時你能獲得什麼獎勵。當使用重玩獎勵時，一場冒險你最多獲得一張獎勵記錄單。

最小合法人數：你可以在為了滿足最小合法人數的情況下重玩一次冒險，同時滿足以下

要求。

告知 GM：你必須告知 GM 你作為 PC 或 GM 的身份玩過這個冒險。我們鼓勵 GM 盡可能靈活處理為了滿足最小合法人數而重玩的情況，但是 GM 如果因為有玩家已經了解劇情而對運行遊戲有任何不適，有權利拒絕任何玩家重玩一個冒險。

不要劇透：劇透或者使用了解內情的優勢來影響遊戲的發展，是 GM 讓玩家的離桌的充足理由。你必須特別小心的處理玩家知識和角色知識。如果你覺得接下來的行動可能會劇透，那麼應當把 GM 叫至一邊詢問她應該如何處理。

獎勵：為了滿足最小人數重玩一個冒險不會獲得任何獎勵。此次冒險的記錄單只起到佔位作用。上面應當記錄這次冒險為無獎勵重玩，不獲得金幣、聲望、名譽、XP、福利以及購物權限或其他增益或減益。你應該記錄冒險過程中消耗品、購物和狀態的變化。這是一個角色有可能獲得兩張相同的記錄單的唯一例外情況。

星級 GM 重玩：作為一個獲得星級的 GM，她可以獲得有限的重玩冒險能力（見第三章：GM 基本守則）。在記錄單上應當寫明你使用了一次有限的重玩能力（例如：第三次 GM 星級重玩）。

核心戰役

絕大多數 PFS 遊戲使用標準角色構成規則——通常稱作「標準戰役」。玩家和 GM 同樣可以參與「核心戰役」，會有一些不同的優勢和限制。

有限的資源：核心戰役玩家僅能使用《探索者 RPG 核心規則書》、《探索者協會扮演公會指南》和《探索者 RPG 角色背景線上版增強》中的資源來構建角色。

戰役勘誤：核心戰役角色必須和標準戰役角色一樣，遵循在 paizo.com 網站上官方工作人員發佈於額外資源列表、FAQ 和戰役澄清中的規則修訂。

記錄單：在核心戰役遊戲中獲得的記錄單上所列的物品可供核心戰役角色使用。促銷福利和其他會開放新種族的記錄單無法用於核

心戰役遊戲。

不要進行混合戰役：一場冒險必須統一全部由核心戰役角色或標準戰役角色完成；不同戰役的角色不能參與同一場冒險。唯一的例外是一個核心戰役角色可以參與一場標準戰役遊戲，但是自此便不可逆轉的變為標準戰役角色，無法再參與核心戰役遊戲，並可以從此開始使用標準戰役的角色構建資源。

容易學習：由於選擇範圍較小，核心戰役對玩家和 GM 來說會更容易上手，尤其是對那些新接觸探索者角色扮演遊戲的人。

測試內容和勘誤

PFS 是一個不斷成長的遊戲，不論是測試到最終版本之間，還是從 3.5 版規則轉變的探索者 RPG 規則，或是對核心規則的勘誤和 FAQ，有時候遊戲元素的改變會影響一個玩家角色的職業生涯。玩家可以根據以下規則來升級或將角色轉變為符合最新規則。當你使用任何方式重建你的角色時，你必須將所有改變都認真記錄在下一張記錄單上或是背面空白處，你的 GM 需要在修改說明旁簽字。

如果一次更新或勘誤發生在一次探索者協會的活動中，例如一次大型集會上，玩家可以使用舊版本的角色完成接下來的活動，記錄單上需記錄為「延遲執行」。玩家必須在活動之後，下一次使用此角色前完成更新。

本指南無法涵蓋所有測試和勘誤的相關情況。有關這一部分的內容會在網站的論壇（pathfindersociety.club）或是博客中找到。在你的角色受到勘誤或測試資源的影響時，請前往上述地址查詢相關內容的說明。

職業能力、進階職業能力和職業變體能力：

如果一個基於屬性的職業能力、進階職業或者職業變體能力發生了改變，你可以按照當前的經驗值重建你的角色。你保留所有的裝備，但是你也可以將那些跟變動屬性有關的裝備按照原價賣出。

如果職業、進階職業或者職業變體改變了你持有的盔甲或武器的擅長情況，你可以原價賣出這些裝備——但僅限受影響的裝備。你可以重訓任何與這些受影響裝備有直

接關聯的專長。

裝備：如果一個物品的價格變得更貴，你必須按照之前的價格根據所剩數量（如果有的話）原價賣出此物品。如果你擁有足夠的金幣和名譽，你可以用新的價格重新購置此物品。

天賦職業能力：如果一個天賦職業能力發生變化，你可以使用現在合法的選項，重訓每一級的天賦職業能力。

專長：如果專長改變或是被移除額外資源列表，你有兩個選擇：可以把舊專長更新成新的合法同名專長（如果有的話），忽略任何你不滿足的前置條件；或者你可以將此專長（包括任何舊專長的前置專長）全部替換成

任何你滿足先決條件的專長。如果任何專長的改變直接影響到了你擁有的裝備（例如武器專攻所對應的武器），你可以全價賣出這件裝備。

法術：如果一個法術環位發生變化，你必須重訓受影響的法術，將其替換為一個與原法術環位相同的法術。你可以重訓一個與新法術環位相同的法術，但只能用於學習受影響的法術。你必須按照原版環位對應的價格以及剩餘的次數賣掉任何藥水、卷軸和魔杖。

背景：如果一個背景改變或從額外資源列表移除，你可以把舊背景更新成可用的同名新背景（如果有的話），或者你可以將此背景替換成任何你滿足先決條件的背景。

第三章 GM 基本守則



在 PFS 運行一個遊戲與運行一個普通戰役區別不大，只有一些細微的注意事項。確保你自己熟讀**第二章：玩家基本守則**、**附錄 1：創建角色**和**附錄 4：冒險**之後。你必須知道玩家所知道的所有事情；他們的期望是什麼以及他們的角色是如何構建、遊玩和升級。

什麼是遊戲主持人？

一名遊戲主持人（簡稱 GM）是遊戲規則的仲裁者和玩家探索的世界和故事中所有元素的控制者。GM 的職責是營造一個公平和有趣的遊戲。在探索者扮演公會中，GM 還必須要協助玩家填寫他們所需的文件，確保每名玩家的角色 (PC) 都能擁有準確的記錄，同時還必須將每次遊戲的結果回報給活動的組織者或 paizo.com。

誰可以做遊戲主持人？

任何擁有有效的官方戰役遊戲號的人都可以運行一個 PFS 冒險。這裡沒有任何 GM 的資格測試。同樣也沒有任何評價為基礎的點評系統，能讓玩家對 GM 評分。雖然很多玩家對遊戲角色變為 GM 都會猶豫不決，但是一旦 GM 人數增加，當地的 PFS 團體和整個官方戰役都會因此而受益。在很多情況下，

玩家在和一個新手 GM 同台遊戲的時候，常常會幫助新手 GM 提升技巧和自信，所以不要懼怕坐在帷幕後面給整桌玩家帶來一次最棒的遊戲體驗。

遊戲主持人的職責

作為 PFS 的 GM，你需要履行以下職責。

- 和本地活動組織合作策劃一個活動讓你作為 GM 開展遊戲。
- 為玩家準備一場冒險，包括準備所有需要的用具，例如：地圖、棋子和參考資料。
- 歡迎每一個前來參加遊戲的玩家，並鼓勵他們自我介紹（別忘了介紹你自己！）。
- 檢查每一個玩家的人物卡和最近幾張記錄單確保準確無誤。將發現的任何嚴重問題報告給活動組織者讓他繼續跟進。
- 按照模組所述內容和活動時間限制開展遊戲。
- 給與每個玩家一張準確的記錄單，來記錄他們的冒險所得（如何填寫記錄單見第 15 頁）。
- 填寫回報單和其他相關的追蹤信息交於活動組織者。
- 如果你既是 GM 又是活動組織者，確定提前在 paizo.com 註冊你的活動並及時回報活動結果。

等級和子等級

PFS 的模組為多種等級角色可以參與到同一場冒險中而設計。任何模組都會有一個等級範圍並且還有子等級範圍。等級是用來決定哪些角色可以合法的參與這場冒險。如果玩家角色的等級與冒險等級不符，那麼此角色就無法合法的遊玩這次冒險。

- T1（無子等級）
- T1-2（無子等級）
- T1-5（子等級 1-2 和 4-5）
- T1-7（第 0 季至第 2 季獨有，子等級為 1-2、3-4 和 6-7）
- T3-7（子等級 3-4 和 6-7）
- T5-9（子等級 5-6 和 8-9）
- T7-11（子等級 7-8 和 10-11）
- T12+（追尋者內容；子等級 12-13、14-15 和 16+）

在每個等級中，玩家角色或預設角色應當使用合適的子等級，但是會因為隊伍平均等級而向上或向下調整，將在下方詳細說明。在一個子等級多於 2 個的冒險中，只有相鄰子等級範圍的角色可以一同進行遊戲。

決定隊伍平均等級

為確定一個混合等級角色的隊伍該使用哪個子等級版本進行遊戲，需要計算隊伍的平均等級（APL）。

APL = 角色等級總和 ÷ 角色人數

將所有玩家角色等級相加再除以角色人數，向最近的整數取整。如果結果是帶有 0.5 的話，由玩家自己決定是向上還是向下取整。

預設角色的選擇有可能會影響 APL。在一些情況下，大部分玩家角色都屬於同一個子等級，通常會有一個預設角色等級更為符合其他玩家角色等級。在另一些特殊情況下，GM 應當選擇合適的預設角色來保證她的遊戲公平和有趣。

第 0 季至第 3 季的標準模組都是為 4 名玩家設計。在這些模組中，如果 APL 在兩個子等級之間，隊伍人數為 6 或 7 人時必須向上選擇子等級。隊伍人數為 4 或 5 人時必須向下選擇子等級。

從第 4 季開始，標準模組為 6 名玩家設

計，並且具有針對 4 名玩家的難度調整。當 APL 在兩個子等級之間（例如在一個 T1-5 的模組 APL 為 3 時），一個 4 人隊伍必須使用降低的子等級並不應用任何調整。一個 5 到 7 名玩家組成的隊伍 APL 在兩個子等級之間時，必須使用較高的子等級並應用該子等級的 4 人調整。

在特殊情況下，如果隊伍中沒有任何一個玩家的等級足夠達到子等級範圍（例如一個有 6 名 3 級角色的隊伍），這隻隊伍可以決定使用較低的子等級進行遊戲。

合法人數

PFS 的最低合法人數是 4 名玩家。通常人數的上限是 6 人。如果在無法湊足 4 人的情況下，你可以進行一個只有 3 名玩家的遊戲，並使用一個合適等級的預設角色來滿足 4 名玩家的要求。合法的預設角色等級是 1 級、4 級和 7 級（見第 6 頁預設角色章節）。

如果 7 名玩家出現在一次活動中，與其讓其中一人離開，不如允許 7 人同時加入遊戲。在開始一個 7 人遊戲前要征求每位玩家的意見，因為 7 人團隊相較於模組來說過於強大，而且會壓縮每一個玩家在模組中的表現空間。

一場遊戲不應出現 8 人或更多人的情況。

第 0-5 季的調整

PFS 多年來一直在進化。下方說明會告訴你如何調整 S00-1 到 S05-25 的模組來符合現在的規則。

第 0 季（S00-01 至 S00-28）：第 0 季模組時在探索者角色扮演遊戲出版之前撰寫的。這些模組需要 GM 來進行細微地調整，僅限於給 NPC 和怪物增加 CMB/CMD 數值，並且合併一些技能，例如用隱匿代替潛行和躲藏，察覺代替聆聽和搜索。如果一個生物在之後出版的《怪物圖鑒》中出現並且 CR 相同，你可以使用新的怪物數據來代替原本的數據。此種情況是在標準模組中唯一允許進行的替換行為。

聲望獎勵和勢力任務：勢力任務在這些過去的模組中不在作為勝利條件。主要和次要勝利條件分別給與玩家 1 點聲望獎勵，最高可以獲取 2 點聲望獎勵。0-2 季模組的主要勝

利條件覆蓋原本的模組目標。3-4 季模組使用模組中結局處的目標作為主要勝利條件。一個免費的文檔記錄了這些模組主要和次要勝利條件的詳細說明，可以前往 <https://paizo.com/pathfinderSociety/resources> 下載。

第 0-2 季：前三季戰役只有 5 個勢力供玩家選擇，因此第三季之後出現的新勢力玩家需要做下列調整：

- 探索者本部玩家可以將 0-2 季中奧斯利昂的勢力任務視為自己的任務。
- 銀色十字軍玩家可以將 0-2 季中安多安的勢力任務視為自己的任務。

第 3-4 季：燈籠會和影子會目前已經退役，無法被玩家使用。所以與這些勢力的有關的任務一概忽略。

第 0-5 季：在前 6 季過後，所有國家為基礎的勢力都被理念為基礎的勢力所替代。

- 秘文會勢力的玩家在 0-5 季中將切利亞斯勢力的任務視為自己的任務。
- 商盟勢力的玩家在 0-5 季中將卡蒂亞勢力的任務視為自己的任務。
- 自由尖兵勢力的玩家在 0-5 季中將安多安勢力的任務視為自己的任務。
- 聖甲蟲賢者會勢力的玩家在 0-5 季中將奧斯利昂勢力的任務視為自己的任務。
- 君權王庭勢力的玩家在 0-5 季中將塔爾多勢力的任務視為自己的任務。
- 斯克紮尼勢力目前已經退役，忽略此勢力在 3-5 季模組中的任務。

慢速升級獎勵：慢速升級方式從第 3 季開始。第三季之前的模組慢速升級獎勵是正常獎勵（或下面介紹的級外獎勵）的一半，向下取整。同樣，一個使用慢速升級的探索者完成兩個任務最多只能獲得 1 聲望：完成主要和次要任務分別獲得 1/2 聲望。一些提前印上 +1XP 的記錄單應當為慢速升級角色更改為 +1/2XP。

級外獎勵：級外獎勵是從第五季開始。在之前的 0-4 季模組的記錄單上並沒有列出級外獎勵和對應的慢速升級獎勵。級外獎勵的數目高級和低級版本的平均值，慢速則再減半，向下取整。

額外的可玩內容

在通常的標準模組之外，PFS 還可以使用特許模組和冒險之路。這些額外的遊戲內容與通常的標準模組略有不同，下方詳細說明。

角色：取決於用何種方式進行遊戲，只有特定的角色允許使用。

戰役模式：戰役模式旨在讓一隊玩家用他們更喜歡的方式體驗冒險內容，甚至不受 PFS 的通常規則束縛。戰役模式可以在所有特許使用的冒險之路和在特許說明文檔中特別說明的特許模組中使用。在戰役模式下，GM 可以允許使用自己的規則讓玩家創建角色並完成整個冒險（整本書或系列）。甚至不求使用探索者 RPG 規則，但是必須使用桌上角色扮演遊戲規則，並且使用冒險之路或特許模組作為冒險的主要內容。

在運行完一個戰役模式遊戲後，GM 必須和通常一樣前往 paizo.com 回報結果，並給玩家發放記錄單。玩家必須將獲得的記錄單應用於等級合適的角色。另外，他們還可以將記錄單應用於創建一個新角色。這與應用預設角色獲得的獎勵類似（見第 7 頁應用獎勵），但是玩家可以將戰役模式的獎勵應用於相同或更低等級的角色，並且無需花費資源清除狀態。GM 會像通常一樣獲得全部獎勵（見第 17 頁）。

事件模式：只有 PFS 角色可以遊玩事件模式的遊戲，並且必須照常使用所有 PFS 規則。絕大多數特許模組只能使用事件模式遊玩。

標準的預設角色可以在任何以事件模式運行的模組中使用，只要預設角色的等級位於模組的等級範圍內。超出預設角色等級的內容需要有對應級別的合法角色才能參與。

特許內容：每個特許模組和冒險之路都有一個專門的文檔來說明玩家可以如何獲取獎勵，適用於哪些合法角色以及對應的冒險記錄單。此文檔可以前往模組的產品介紹頁面或 <https://paizo.com/pathfinderSociety/additional> 下載。

時間：PFS 特許模組和冒險之路都需要多次遊戲活動來完成。我們鼓勵 GM 能夠進來跟玩家溝通，確保缺席 1 次或多次活動的玩家能夠順利完成遊戲拿到記錄單。參與遊戲的

角色在拿到記錄單前都無法在其他官方戰役遊戲活動中使用。

應用獎勵

所有玩家都會獲得記錄單，除非在 GM 的判定下，他們屬於無獎勵的重玩一個特許模組或冒險之路。

多次冒險和長期冒險

PFS 角色同一時間只能在一個任務模組、標準模組、特許模組或冒險之路中進行遊戲。角色在獲得記錄單之前，都被視為冒險中的狀態。GM 應當與沒有完成冒險并拿到記錄單的玩家保持溝通。玩家應當根據他們完成特許模組或冒險之路中特許部分的程度來獲得部分獎勵。如果他們完成了不足一半的冒險，那麼他們只能獲得半數的金幣和聲望獎勵，並只能獲得在冒險中被他們發現物品購買權限。如果他們完成了超過一半的內容，那麼他們可以獲得此冒險的完整獎勵。

桌面上的變數

PFS 的目標是為所有玩家提供一個平等、平衡的遊戲體驗，而這樣做就要求所有玩家遵循相同的規則，並且所有 GM 都被受限於一個沉悶到難以忍受的劇本。我們知道 GM 有時候需要做即時的裁決，處理一些玩家的意外選擇，或者應對帷幕兩側不幸（或幸運的）骰數。

標準模組意味著必須按照模組所寫的內容來運行冒險，不能夠增加或減少怪物的數量（除非寫明在模組中的調整），或者改變護甲、專長、物品、技能、法術、數據、能力或者武器。如果玩家在遭遇之前或中途的行動導致戰術或起始位置無效，GM 應當根據情況進行調整使得遊戲可以帶來更好的體驗。

作為 PFS 的 GM，必要時你有權利和責任在規則範圍內進行裁決，來確保參與遊戲的每個人都能擁有公平和有趣的遊戲體驗。這並不會使你可以反駁或限制本書、公開出版的探索者 RPG、勘誤文檔或官方 FAQ。只是允許當所遇情況並不涵蓋在這些資源中時，你擁有仲裁的權利。

此外，模組描述中的一些無法在核心規

則書中找到相關硬性數據說明的環境和地形因素，GM 可以酌情考慮為了增加遊戲的趣味性而加入到遭遇之中。我們總是鼓勵 GM 在判定 NPC 的反應或遊戲內遭遇的結局時，獎勵那些積極扮演的玩家。

GM 可以使用其他探索者 RPG 的資源來為冒險增添趣味性，但是不要更改遭遇的硬性數據。特殊說明一下，遭遇的硬性數據包括出現的怪物、敵人的數量和數據欄中的數據。如果遭遇是陷阱、作祟或技能檢定，那麼模組列出的 DC 和結果同樣屬於硬性數據不能改變。此外如果一個遭遇已經包含了地形、天氣或險境的數據，請注意這些也同樣算作硬性數據不能改變。PFS 的 GM 無法在一個公開的活動中禁止合法的角色資源。

如果一個特殊情況反復出現或是在你的遊戲中引起明顯的問題，請將此情況或問題反饋至 pathfindersociety.club 的討論版，官方戰役管理組的工作人員會為你解答並避免繼續產生困惑。無論花費多少時間來解答這些問題，總是還會有更多需要 GM 來裁決的情況出現。下面的章節會列出一些常見情況的處理方式，你應當在開始一場 PFS 遊戲前了解清楚。

創造性的解決辦法

有時候在運行模組時，玩家有可能會用一些創造的方法來解決遭遇（或整個模組）讓你大吃一驚，你對結果毫無準備，模組中也沒有任何的應對辦法。如果，舉例而言你的玩家打算通過扮演，以其角色自己的方式來通過一場戰鬥遭遇，沒有殺死敵人就成功的達成目的，那麼給與玩家相同的獎勵，如同他們通過戰鬥擊敗了敵人一樣。如果在模組中特別提到要殺掉敵人才能獲得一些物品或金錢，那麼可以讓玩家發現一個裝滿金幣的寶箱（或類似的東西）來給與玩家相同的獎勵。此外，如果玩家因為創造性的解決了一個通常需要戰鬥的遭遇，而錯過了一個攜帶記錄單上的特殊卷軸或藥水的 NPC，不要從記錄單上把它們劃去——而是改為讓玩家在其他地方發現這些道具作為獎勵。

PFS 遊戲從來都不希望給人留下解決問題的唯一途徑就是殺死敵人的印象。獎勵通過創造性的使用技能和角色扮演不僅僅可以讓玩家覺得 PFS 遊戲更加有趣，還可以給

GM 一定的靈活性來確保玩家獲得與他們相稱的獎勵。

但是如果玩家有意或無意的殺掉一個重要的 NPC，而他攜帶著讓冒險能夠繼續的重要情報時，應該怎麼辦呢？這對 GM 來說是一個棘手的問題並需要一些即興創造能力。不要因為一個老頭和攜帶的信箋一起被魔法火焰吞噬，就決定冒險結束了。可以假定這個信箋在某種神奇的力量影響下倖存了下來（比如放在一個防火的袋子裡）或者老頭有一個隨從躲在附近的街巷裡，也了解老頭所知道的信息，還可以是其他類似的情形。即興創作能夠保證冒險能夠繼續進行並能夠幫助你解決一些不可預料的事情。

陣營偏斜

玩家要對自己角色的行為負責。「這就是我角色應該做的」並不代表你可以表現得像個混蛋。

陣營偏斜是一個敏感話題。殺死無辜的人，肆意破壞和其他邪惡的舉動都會有可能導致陣營偏斜。基本上，在你的桌上你擁有最終裁決權，但是你必須提前警告那些角色行為偏離所選陣營的玩家。這個警告必須明確，並且你必須確保這名玩家理解了警告的意思以及是什麼行為導致被警告。玩家應當有機會對這一行為進行修正或辯護，否則就要承擔其後果。我們相信神祇會原諒一時的錯誤選擇，只要這個行為不是過分得令人髮指（例如燒毀一個滿是孩子的孤兒院，毫無緣由的殺死一個農夫取樂等等）。因此，你可以讓玩家通過一種「感覺」接收到來自於他信仰神祇的警告，一個天賜的幻景，他自己的良心發出的聲音或其他類似的角色扮演事件，來接收這一警告。

如果不當行為在標準模組、特許模組和冒險之路中仍然繼續進行，陣營都會按照規則進行改變。如果你判定這些持續的行為足以改變陣營，你應當在冒險結束時記錄在該角色的記錄單中。這名角色可以通過贖罪術來消除這一效果。如果效果被移除，同樣應當在記錄單上註明。

嚴重不良行為：如果一個角色肆意進行毫無理由或挑釁式的邪惡舉動，將會從本戰役退役。這是使用這一終極制裁的標準。玩家應當努力讓角色行為保持在陣營限制的範圍內。

如果一名角色由於上述情況變為邪惡陣營，你必須上報給活動組織者或當地冒險隊長或地區冒險組織者。如果這些人也同意你的觀點，那麼這名角色會被認定為邪惡並被移出戰役。再次聲明，這種情況是最後才會使用的終極制裁手段。

在活動中變為邪惡的玩家，記錄為「死亡」，回報活動的人需要勾選對應死亡的方格。如果活動組織者、本地冒險隊長或地區冒險組織者認為該角色符合判定為邪惡的標準，應當向官方戰役經理發送郵件說明情況，包括該玩家的姓名，官方戰役號和郵件地址。玩家必須接受過針對這些行為的規勸並給與一個機會聯繫地區冒險隊長來陳述他的觀點。

處理死亡

在角色成為探索者協會探員的那一刻就需要開始面對危險，角色死亡是非常可能發生（也是一件必要的事情來保持冒險的危險與危機氣氛）。不過也要考慮到，對第一次接觸 PFS 甚至是第一次接觸探索者 RPG 的新玩家來說，在第一次遊戲時，就經歷角色恐怖的死亡，有可能讓他們對戰役和這個遊戲產生陰影。雖然我們並不建議修改骰子，但是可以在玩家使用某些非常致命的戰術或是將自己置於極端危險的境地時，讓他們重新考慮，尤其對於新人。大部分新人第一次遊戲的結果是人物死亡的話，都不會再回到戰役中來。

與此類似，如果整個隊伍都被殺死並且無法復活，就等於派對提前結束了。這些玩家在大會的下一場遊戲開始之前都變得無所事事。很明顯我們希望這種團滅 (TPK) 事件不會發生（並且盡量調整標準模組的平衡性來確保這一點）——但是有時候骰子就是不隨你的意，所有人都被送去了偉大彼岸。

記錄單和保存記錄

無論你是在集會或是家中參與 PFS 遊戲，作為 GM 的重要責任——除了給玩家帶來公平有趣的遊戲體驗之外——就是認真填寫記錄單來保存每次活動的記錄。

記錄單上的記錄涵蓋了一個 PFS 角色的冒險生涯，並作為一種官方文件可以使該角

色参与全世界任何地方举办的活动。记录单同样可以在一定程度上防止少数不道德的作弊行为。

在你为玩家运行 PFS 冒险时，有三样重要的东西必须认真追踪记录：声望点数，财产和异常状态。记录声望点数非常的简单，只需要你提前阅读清楚模組的胜利条件然后记录玩家是否在冒险中完成相关任务。特殊要注意是不同季度的模組胜利条件可能会发生变化，详见第 11 页的「0-5 季的相关调整」。

當你在遊戲開始前查看玩家的人物卡和記錄單時，如果你發現任何的疏漏，你可以要求玩家對任何錯誤進行解釋。如果你確信一名玩家作弊了，請聯繫活動組織來處理。

如果你同時是 GM 和遊戲組織者，那麼會由你來決定如何處理，但我們再三期望你能夠冷靜、友好並心胸寬廣的來處理這件事情。這名玩家可能只是單純寫錯了，或者可能是她的記錄單或人物卡讓你產生了誤解。記住這個遊戲的目的是娛樂，所以盡量少花時間在抓馬上，盡可能把精力集中在提供內容豐富的刺激冒險中。

如果你在記錄單或者角色人物卡上發現一個錯誤，盡可能用公平的辦法來解決它，例如購買物品的價格不對的話，就要求該角色支付額外的金幣來匹配物品原本的價格；使用《極限戰役》中的重訓規則來修改專長，或者準備新的法術來替換之前的錯誤法術。如果你不確定該如何處理一個錯誤，請和活動組織者、冒險隊長或副隊長討論。

如果你確信一個玩家作弊了，記錄問題玩家的官方活動號並請他離桌。之後發送郵件到 organizedplay@paizo.com 報告探索者協會的工作人員，信中要包括這名玩家的號以及事情經過。

填寫記錄單

按照下面的 10 個步驟，在一場冒險結束後填寫記錄單。關於各個特殊項目的位置，見記錄單示例。使用水筆填寫記錄單，務必填寫清楚明了。

第一步：發給每位玩家一張空白的記錄單，

並要求他們填寫項目 A-E、G、J、K 和 P（玩家姓名，起始 XP，起始聲望，起始名譽，起始金幣等等）。當他們從之前的記錄單上抄寫完所有這些內容之後交還給你。如果玩家有在上一次冒險結束之後有進行購物並記錄於上一張記錄單上，進行從第八步到第十步任何必要步驟來填寫完成上一張記錄單該有的內容。在完成這一步之前，解決任何在之前記錄單上會出現的問題。

第二步：勾選每位玩家在冒險之前所選擇的升級速度 (F)。如果你運行的是核心模式，勾選位於項目 A 下方的「CORE」。

第三步：根據玩家的升級速度填寫獲得的 XP。一個玩家只有在冒險中存活下來或是在冒險結束後被復活，並且在冒險中完成足夠的遭遇數量——任務模組是一個遭遇其他

冒險是三個遭遇。一個使用正常升級速度的角色會獲得 1 點 XP；慢速升級的角色獲得 1/2XP。把 XP 寫在灰色的「XP Gained」格子裡並在旁邊的格子內 (H) 簽字。

第四步：按照冒險過程確定角色獲得多少聲望。標準模組每個正常升級速度的角色最多會獲得 2 點聲望；每個完成的勝利條件獲得 1 點聲望。慢速升級的角色最多會獲得 1 點聲望；每個完成的勝利條件獲得 1/2 聲望。關於任務模組的聲望獲取會在記錄單上列有說明，特許模組和冒險之路的聲望規則會列在對應的說明文檔裡。將聲望點數寫在「Prestige Gained」的灰色格子內，並在旁邊的格子裡 (L) 簽字。

第五步：根據玩家的升級速率和冒險的子等級來決定獲得的最大金幣數。圈選對應的數值 (F)。如果玩家等級不在子等級內（例如 1 級，2 級和 3 級角色遊玩一個 4-5 子等級的冒險），圈選級外金幣數額。如果是 0-4 季的冒險則將兩個子等級的獎勵金幣取平均值（向上取整），寫在一旁來圈選。在有 4 個或更多子等級的特殊模組，給與角色等級相符的子等級之獎勵，不論他實際遊玩的是哪一個。這個數值代表了玩家在冒險中擊敗敵人和搜刮戰利品所對應價值的金幣。

如果玩家使用非 1 級預設角色進行遊戲，他可以選擇將此記錄單的獎勵應用給一個 1 級角色，標準模組將獎勵降低至 500 金幣（慢速升級的話則為 250 金幣），給與 3XP 的特許模組將獎勵降低至 1398 金幣（慢速升級的話則為 699 金幣）。如果玩家沒有成功獲得遭遇中列出的獎勵，將項目 F 中對應子等級的獎勵減去相應的數額。如果結果為負數則用 0 代替。將最後計算得出的結果寫在「GP Gained」區域中的灰色格子內，並在旁邊的格子裡簽字 (Q)。

第六步：讓有合適技能的玩家進行日常工作檢定或者其他休整期活動，將結果（由 36 頁表格決定）寫在「Day Job」區域內並在旁邊的方格簽字 (R)。

第七步：對玩家獲得或未獲得的特殊獎勵進行標記 (U)，劃掉任何隊伍沒有在冒險中獲取的物品 (V)；此外，如果你運行的是一個低子等級的冒險，一定要劃去高子等級下列出的物品。

將記錄單交給玩家。

第八步：讓玩家在金幣支出的欄位 (S) 記錄買賣物品的金錢收入和支出，包括魔法服務的花費。如果玩家身負持續性狀態，例如詛咒或疾病，則玩家同樣需要記錄在此。參見下方的處理負面狀態來了解在冒險結束之後如何記錄不良狀態的獲得和清除。

有時候玩家還需要你來見證他是否成功的抄錄一個卷軸進魔法書或是給動物夥伴訓練一個新技巧。記錄後在旁邊簽字，代表在你的見證下玩家的嘗試成功了。任何裝備（價值高於 25 金幣）購買或變賣都應當記錄在物品追蹤單上，並在旁邊寫上記錄所在的記錄單號碼 (A)。

注意：玩家可以在兩次冒險之間購買物品（見第十一步）。玩家應當在下次遊戲前與 GM 一起完成第九步和第十步。

第九步：讓玩家完成記錄單右側的計算內容（區域 I, M-O 和 S-T）。

第十步：重新檢查寫完的記錄單上計算的結果。確保該角色購買的任何物品都支付了正確的金錢。認真檢查這些信息有助於在之後的記錄單上出現錯誤。一旦你確認過記錄單上的所有內容，填寫底部灰色區域 (W) 要求的內容並簽字。在「Event」那裡填寫活動的名稱——如果這是一個家庭遊戲或者在遊戲店開展的遊戲，只需要簡單的填寫「Home Game」或者遊戲店的名字。如果是一次集會，填寫集會的名稱和年份。在「Event Code」處填寫活動號碼，這需要你前往 pathfindersociety.club 註冊一個活動。

第十一步：給與玩家時間來決定兩次冒險之間的購物內容，他們可以延遲到下一次冒險前再進行記錄。為了把填寫記錄單的時間縮短，玩家應當在下次冒險前準備好購物的清單，並首先交給 GM 處理。

處理苦難

在冒險結束之後，玩家有可能受到一些苦難的影響，例如目盲、詛咒、耳聾、疾病或毒素。確認玩家記錄單上記載了這些狀態並且在旁邊簽字（見下文）。清楚地記錄這些狀態讓玩家和之後的 GM 能夠明白的理解是非常重要的事情。

如果玩家購買魔法服務來移除這些狀態，你需要確保玩家把相應信息寫在記錄單下方的空白處。如果其他玩家魔法清除了這些狀態，記錄所使用的法術並附上魔法者的官方戰役遊戲號。如果在冒險中，角色解除了一個之前冒險中獲得的負面狀態，確認將此信息寫在記錄單上，並且檢查相應的花費或是清除該狀態的其他玩家信息都被正確的記錄。

注意：任何會導致角色變為不可玩狀態的苦難都需要在當次冒險結束後立刻清除，在本書第四章有詳細說明。如果玩家無法清除會讓角色變為不可玩的苦難，回報該角色死亡。

回報冒險結果

一旦你完成冒險並填寫了所有人的記錄單之後，就需要將冒險結果進行回報。對於家庭遊戲，GM總是有責任回報冒險的結果。對於集會活動或是遊戲店活動，組織者（可能同時也是GM）有責任回報結果。

不論你在家或是在集會上運行遊戲，你都應該攜帶一張該冒險的追蹤單。你可以在大部分冒險模組的最後或是 paizo.com/paizo/organizedplay/myAccount 里 GM/Event Coordinator 標籤頁中找到。在你監督玩家填寫完記錄單後，記錄每一名玩家的官方戰役遊戲遊戲號、角色姓名、所屬勢力和冒險中獲取的聲望點數。從第五季開始，大部分冒險還會在結尾部分說明需要回報的信息。這些會要求 GM 基於玩家的選擇和完成度來，勾選一個或多個方格（A、B、C 或 D），由此來影響戰役劇情的走向。

在冒險結束後，盡快前往上方鏈接中的 GM/Event Coordinator 標籤頁，點擊「Report」選項進行回報。按照頁面內的說明仔細將追蹤單上所記錄的信息填寫至網頁內。我們在線上收集的信息遠少於每位玩家記錄單上的信息——這是有意而為之。

遊戲店或是集會活動的組織者通常會負責回報活動中每一場冒險的結果。在冒險結束後，GM 應當將在線收集所需的信息填寫在追蹤單上並交組織者，使後者可以在活動結束後盡快進行回報。在遊戲店或小型集會上，組織者通常就是一位 GM。一定不要忘记回報冒險結果——回報對於探索者協會的成功至關重要。

GM 獎勵

探索者協會扮演公會給與每一位自願付出自己的時間開展活動的 GM 相應獎勵。從本指南 2.2 版開始（並不會追溯之前運行的模組），任何 GM 在運行一個模組時都會獲得該模組的全部獎勵應用在他自己的一個角色上。GM 還會根據他運行和回報的模組數量獲得額外的獎勵（見回報冒險結果和下方的 GM 星級獎勵）。

「全部獎勵」意思是 GM 獲得以下獎勵：標準模組為 1XP，對應 GM 角色等級的子等級所列出的最大金幣和 2 點聲望（慢速升級的角色獲得 1/2XP，1 點聲望和對應 GM 角色等級的子等級所列出的最大金幣的一半）。特許模組和冒險之路的全部獎勵為 3XP 和 4 點聲望（Free Day 模組則為 1XP 和 1 點聲望或按照模組說明文檔所述）。

GM 可以獲取記錄單上的任何福利，除了以下例外：有勢力限定的福利只有你的角色也屬於該勢力才能獲得。GM 角色無法進行休整期活動。

GM 角色獲得哪一個子等級的獎勵由該角色的等級決定。如果一個 GM 角色是 1 級盜賊，運行一個 T1-5 級模組的 T1-2 子等級版本的冒險，他會獲得 T1-2 版本的記錄單。如果他運行 T1-5 級模組的 T4-5 版本，他仍舊獲得 T1-2 版本的記錄單，因為他明顯符合這一個子等級。

GM 角色的等級如果在記錄單上的兩個子等級之間，他總是獲得級外獎勵的金幣以及他所運行子等級版本對應的福利與物品權限。

如果是低等級 GM 角色，獲得了一個不包含該角色等級的冒險記錄單，他會獲得最低子等級版本的記錄單並暫緩給與該角色。一旦他的角色提升到該記錄單上的最低等級，立即應用獎勵。舉例而言，如果一個 GM 的角色時 1 級盜賊，運行了一個 T5-9 的模組，他會獲得 T5-6 版本的記錄單（此模組最低子等級版本）並暫時放置在一邊。一旦他的盜賊提升至 5 級，他會立刻將此記錄單應用於這個角色。這意味著 GM 的角色有可能會連續升級。

一個 GM 應用開團獎勵的操作方法跟作為玩家時相同，遵循與玩家將獎勵應用到角色相同的規則。當你選擇獲取一張 GM 記錄

單，你必須在填寫冒險追蹤單時決定哪一個角色獲得該獎勵。你必須按照獲得記錄單順序來應用至角色。

GM 星級獎勵

探索者協會扮演公會提供了一個 GM 等級系統。此系統使用星級來表現一個 GM 的經驗與活躍程度。此星級會顯示在你的官方戰役遊戲 ID 卡上。你可以通過運行與回報遊戲獲取至多 4 星，如下所示。

- 回報 10 場作為 GM 的遊戲 =1 星
- 回報 30 場作為 GM 的遊戲 =2 星
- 回報 60 場作為 GM 的遊戲 =3 星
- 回報 100 場作為 GM 的遊戲 =4 星

想要獲得 5 星，你必須完成以下功績。

- 回報 150 場作為 GM 的遊戲
- 運行 50 種不同的冒險
- 運行 10 場或更多的特殊模組或專用模組
- 在一位 PFS 領導層成員或冒險隊長的旁觀下，運行一場探索者扮演公會遊戲。在這場遊戲中，這位代表會評估你的規則知識、即興扮演能力、準備能力和是否有能力為所有參與的 PFS 玩家帶來公平有趣的體驗，

據此推薦授予第 5 星。

所有 GM 根據其星級獲得下列獎勵。

- 他們可以將等同於 GM 星數的加值添加在重投檢定上（見第 40 頁的重投）。
- 他們獲得等同於星數的重玩 1XP 模組獲取獎勵記錄單的機會（見第 7 頁的重玩冒險）。
- 他們可以獲得一張特殊的 GM 星級獎勵記錄單，應用於一個角色，可以從 paizo.com/pathfinderSociety/rpg/resources 免費下載。

此外，還有特別的 4 星 5 星 GM 獎勵，例如專用模組。Paizo 通過在 paizo.com 的 Blogs 發佈姓名的方式認證所有 5 星 GM。

訂購標準模組

所有可用的 PFS 模組都可以在 paizo.com/store/pathfinder/adventures/first 找到。任何人都可以訂購冒險模組的 PDF——僅需要免費的官網賬號。標準模組通常會在每月的最後一個星期發佈。每月最少發佈兩個模組，全年都會有額外的活動和特殊模組不定期放送。

第四章 扮演公會基本守則



探索者協會扮演公會官方戰役遊戲的功能與使用探索者 RPG 規則開始一場戰役類似，應用以下調整。

可重複模組

所有的 T1 和 T1-2 模組都可以用 1 級角色無限次數的重玩來獲取獎勵。T1-2 的模組允許使用 2 級角色在不同的模式（核心戰役和標準戰役）下分別獲取一次獎勵。GM 每次運行一個 T1 和 T1-2 冒險時都會獲得一張記錄單。他們也同樣可以將一張 T1-2 的記錄單分別應用給不同戰役模式的 2 級角色一次。

進階職業

所有進階職業前置要求中需要角色扮演的部分，例如特別的儀式或是殺死一隻魔鬼，都會在 PFS 遊戲中棄用。可用進階職業和相應的調整都可以在 paizo.com/pathfinderSociety/additional 找到。

此外，博學士進階職業前置所需要的任意三個超魔或物品製造專長改為任何三個超魔或法術專攻專長。

狀態、死亡和消耗品

在某些特定的情況下，冒險中的事件甚至會在冒險結束之後仍然影響角色。

狀態：除非有特殊說明，所有在冒險中獲得的狀態，包括死亡在內都必須在冒險結束時解決。本段中說到的狀態，包括苦難、負面效果或任何目的為從數據上負面影響你角色的效果。如果這類狀態沒有在遊戲結束時解決，這名角色變為不可玩時應當回報為死亡。當然，一些狀態並不需要在遊戲結束時立刻解決，包括永久的負向等級，沒有將一個屬性降低至 0 的屬性吸取，變成某個職業的墮落成員需要贖罪術來恢復職業能力和那些沒有影響數據的狀態。

永久負向等級，屬性吸取和不影響數據的狀態可以帶到下場冒險，需要記錄在記錄單上。

鼓勵玩家一起分享他們的資源來清除一些或者全部狀態。即使他們來自於相同勢力，也無法眾籌使用聲望點數。角色可以以市價的 50% 變賣裝備，包括死亡角色的裝備來集資購買魔法服務清除狀態，但是只能在聚居

地這樣做，並且無法變賣任何在本次冒險中找到並非他們已經花錢購買的物品。玩家可以利用本次冒險記錄單上他們已經獲取的金錢獎勵來清除任何狀態。在一場冒險中死亡的角色復活後仍然可以獲得本次冒險的完整 XP，只要他們至少完成了三場遭遇（任務模組的話至少完成一場遭遇）。

任何在冒險中途或結束後，最終仍舊無法清除狀態的角色應當回報為死亡（如上所述）。

死亡：死亡是角色接受協會派發的危險任務時時刻面臨的威脅。不幸的是，死亡和在普通探索者 RPG 遊戲一樣總是會在 PFS 遊戲中發生。

PFS 遊戲中處理一個角色在冒險中死亡的基本規則如下：

- 他可以被一個同桌遊戲，擁有合適職業能力和等級的玩家，支付了相應的代價後復活。
- 他可以通過購買魔法服務的方式，在一個合適大小的聚居地中被 NPC 復活。
- 他可以花費所需的聲望點數，被他所屬的勢力復活。

如果玩家無法或者選擇不使用任何方式復活，玩家則永久死亡。這個角色會收到一張本次冒險的記錄單，但不會獲得 XP、聲望點數、金幣和福利。GM 會回報此角色死亡並寫在記錄單上。玩家需要重新建立一個 1 級角色或者使用他的其他角色來繼續遊玩 PFS 遊戲。

消耗品：在冒險中任何財富花費或資源的使用都應當記錄在記錄單上或物品追蹤單上。

購買裝備和法術

在 PFS 遊戲中，你無法與其他玩家進行買賣或交易物品，但是你可以在冒險中將物品借給其他玩家使用。角色也可以對同隊的其他成員使用消耗品。玩家可以花費金幣幫助同隊的玩家購買諸如**死者復活**或**移除疾病**這樣的法術服務。這種情況也包括集資購買**生命之息**或**死者復活卷軸**以便在冒險中使用。如果玩家集資購買了一個物品但是並沒有在冒險中使用到，冒險結束時一名玩家角色可以選擇支付全價來購買此物品。如果沒有玩家角色想要購買此物品，他們就必須半價出售此物品，然後將金幣按照集資數量的一半返

還給每個人。

為了便於遊戲，同種物品可以通過支付差價來從精製品升級成魔法物品。當然，你無法將一種類型的物品轉化成另外一種（例如，你無法將精製品細劍升級成 +1 **巨劍**）。普通物品無法升級成精製品物品，裝備的非魔法品質也是同樣無法升級，例如復合長弓的力量值。

可使用頻率小於 1 次 / 天的魔法物品（例如 1 次 / 每週或 1 次 / 每月此類）視為 1 次 / 每冒險。

所有價值超過 25 金幣的物品都應當在物品追蹤單上進行追蹤。

去哪裡買裝備

為了簡單起見，玩家可以在購物或尋求魔法服務時，視為角色處於一個 5000 人以上的城鎮。PFS 遊戲假定所有勢力在每一個規模大於小城市的聚居地都有代理人。如果在城鎮外，玩家會被限制購買任何物品，不過也會根據冒險內容有所改變。

表 4-1：物品購置的名譽需求

最低名譽需求	最大物品價值
低於 5	0 gp
5	500 gp
9	1500 gp
13	3000 gp
18	5250 gp
22	8000 gp
27	11750 gp
31	16500 gp
36	23000 gp
40	31000 gp
45	41000 gp
49	54000 gp
54	70000 gp
58	92500 gp
63	120000 gp
67	157500 gp
72	205000 gp
76	265000 gp
81	342500 gp
85	440000 gp
90	565000 gp
94	680000 gp
99	800000 gp

永遠可用物品

你可以任何具有足夠規模的聚居地（見第 20 頁）購買下列物品。

- 《**核心規則書**》第六章所列的所有基礎護甲、裝備、物品和武器，包括小體型和大體型角色所用的物品。這裡不包含**龍革**製作的裝備，但包含其他特殊材料製造的物品，例如**煉銀**和**寒鐵**（見《**核心規則書**》154 頁的特殊材料章節）。所有來自於其他資源書中合法可用的非魔法武器、護甲、裝備和煉金物品也都視為永遠可用物品，包括可以按照價格購買精製品版本。
- +1 武器（2000 金幣 + 精製品 300 金幣 + 物品價格）
- +1 護甲（1000 金幣 + 精製品 150 金幣 + 物品價格）
- +1 盾牌（1000 金幣 + 精製品 150 金幣 + 物品價格）
- 施法者等級 1 級的 0 環或 1 環法術藥水和油膏（價格 50 金幣或更低）
- 施法者等級 1 級的 0 環或 1 環法術卷軸（價格 50 金幣或更低）
- 尋路儀（以 50% 的價格 250 金幣；見邊欄）
- 所有使用聲望購置的物品

除了上面列出的裝備，角色只能購買記錄單上列出的物品或是名譽限制（見第 20 頁）價格之內物品。武器、護甲、裝備、魔法物品以及其他不在這些列表內的物品任何時候都無法購買。

物品價值

物品必須以全價購買。你無法購買破損的武器或護甲；你無法購買不滿發數的魔杖、權杖或法杖；你必須成組購買彈藥（普通彈藥通常是 10 發或 20 發一組，魔法彈藥則為 50 發一組）。上述這些非全價的物品如果出現在記錄單上，則可以購買。

藥水、卷軸和魔杖

所有的藥水、卷軸、魔杖和其他消耗品在 PFS 遊戲中均視為由牧師、德魯伊或法師製造。唯一的例外是法術不在牧師、德魯伊或術士 / 法師的法術列表內。舉例而言，次級復原術卷軸必須按照牧師 2 環法術而不能作為聖騎士 1 環法術的價格購買。如果一個

尋路儀

探索者協會探員可以花費 250 金幣購買一個**尋路儀**。此物品最初出現於《**內海世界指南**》。

尋路儀		價格 500GP
位置 無	施法者等級 5 級	重量 1 磅
靈光 微弱塑能系		

這件小型魔法裝置是古阿茲蘭特的文物復制品，**尋路儀**是一個便攜式羅盤，通常以白銀為主體用黃金做內部構件。**尋路儀**是探索者協會成員的徽記，這件物品作為便利小道具的同時，還是一種身份的象徵。通過命令詞，你能夠讓**尋路儀**散發出光芒（如同**光亮術**）。**尋路儀**還可以如同非魔法的指南針（磁性）一般使用，使你在避免迷路的生存檢定中獲得 +2 環境加值。所有**尋路儀**內部都有一個小型凹槽，可以容納單個**艾恩石**。以此方式被納入其中的**艾恩石**會如常賦予你它所帶來的好處，就如同它正在你頭頂環繞一般；一些**艾恩石**一旦安裝到**尋路儀**上可以授予額外的能力，由 GM 自由決定。

制造條件	成本 250GP
製造奇物、 光亮術	

法術不在牧師、德魯伊或術士 / 法師的法術列表內，按照下列順序來決定由哪一個職業製造。使用法術原本出現書籍中的說明文字來決定製造者，無視在之後出版物中可能會將此法術加入列表的新型職業。

- 1) 吟遊詩人
- 2) 聖騎士或遊俠
- 3) 異能者、薩滿或女巫
- 4) 煉金術師、審判者、魔戰士、催眠師、秘學士、幻魂師或召喚師
- 5) 血脈狂怒者或通靈者

如果一個法術環位仍舊有複數可能，則使用最低環位（舉例而言，所有的**異界傳送卷軸**都是牧師 5 環法術而非法師製造的 7 環）。

所有的藥水、卷軸和魔杖都只能購買最低施法者等級版本，除非是記錄單上出現的高施法者等級版本。為了簡單起見，卷軸和魔杖並沒有神術奧術或靈能之分；因此，吟遊詩人和牧師可以同時使用相同的**治療中傷卷軸**。

7 環或更高的法術卷軸無法被 12 級以下的角色購買，除非出現在他們擁有的記錄單上。

魔法物品和夥伴類生物

有關魔寵、動物夥伴和其他夥伴類生物能夠使用的魔法物品和物品欄位規則刊載於官方 FAQ 頁面 paizo.com/paizo/faq/v5748nruor1hh。此 FAQ 提到的額外裝備位專長重列與下方所有標準和核心戰役玩家均可使用。此專長說明已修正為其在 PFS 遊戲中的功能。

額外裝備位

你能比大部分同類更容易穿上魔法物品。

先決條件： PFS 遊戲中沒有默認解鎖所有魔法物品欄位的動物夥伴、魔寵或其他夥伴類生物。

效果： 選擇一個你適合的魔法物品欄位。你可以在那個欄位穿戴魔法物品。

施法服務

你可以遵循以下規則來僱傭一個施法者施放法術。

- 僱傭施法者，你必須能夠支付相應費用。《**核心規則書**》第 163 頁記述了購買施法服務的規則，相應價格在第 159 頁的施法與服務表格中。
- 如果你沒有足夠的金幣，同場冒險的其他玩家可以資助，但沒人強制他們這樣做。
- 你可以使用聲望點數按照本頁表格中的價格來購買施法服務。
- 如果角色想要確保一個需要施法者等級檢定或特殊施法者等級的法術能夠生效，比如一個被摧毀的魔法物品可能會需要一個非常高等級的施法者來施展**完全修復術**恢復其功能，僱傭的施法者可以用任何施法者等級施展法術。舉例而言，**移除詛咒**需要進行一個施法者等級檢定來對抗其豁免 DC 解除一個詛咒；一個施法者等級 14 的法術就可以確保解除豁免 DC15 的詛咒。
- 7 環或者更高等級法術的施法服務無法購買，除非你的勢力允許或列於下面的表 4-2。

你可以在冒險過程中在一個聚居地或能夠遇到一個神廟、祭壇或 GM 認為能夠勝任的雲遊施法者時購買施法服務。PFS 遊戲中，人口低於 5000 的聚居地只能購買到價格 3000 金幣或更低的施法者服務。角色只

有位於 5000 人口以上的聚居地才能購買價格 3000 金幣以上的施法服務。注意玩家角色永遠都無法僱傭一個旅行施法者——也就是說一個本地法師絕對不會為了玩家的任務與他們一起去調查附近鬧鬼的城堡或者次元裂隙，不論出多少錢都不會。

表 4-2 聲望點數價表

回報	花費 ¹
任意技能 +4 ²	1PP
解除魔法	1PP
次級復原術	1PP
完全修復術	1PP
移除耳聾 / 目盲	1PP
移除詛咒	1PP
移除疾病	1PP
移除麻痺	1PP
免費物品 (150 金幣) ³	1PP
贖罪術	2PP (恢復牧師 / 德魯伊 / 審判者 / 聖騎士能力需要 8PP)
破除結界	2PP
高等解除魔法	2PP
醫療術	2PP
中和毒素	2PP
復原術	2PP (移除永久負面狀態需要 4PP)
免費物品 (750 金幣) ³	2PP
再生術	3PP
尸體搜救小組	5PP
死者復活 *	16PP
高等復原術	16PP
復生術	32PP
完全復生術	77PP

* 你可以用 16 聲望、5450 金幣或 8 聲望加上 2450 金幣的組合來購買死者復活。

¹ 如果在一個 5000 人口或更大的聚居地之外使用聲望，花費額外提高 5 點。

² 不包括日常工作檢定。

³ 每冒險一次，你可以花費聲望點數向你的勢力申請任何價值小於等於此數值的物品。用此方式購買的物品價值為 0 金幣並無法出售。

法術

下列《**核心規則書**》中的法術無法合法使用，永遠無法被一個 PFS 遊戲角色以任何方式施放、找到、購買或學習：**啟蒙術**、**魔法**

恆定術、轉生術。法術**異界傳送**可以用於前往內環和外環宇宙或是返回，但無法前往次元維度（例如郝金掛毯）。探索者協會提供免費的共鳴音叉前往協會可以進入的所有位面。

所有法術和效果都會在冒險結束之後終止，除了以下例外。

- 治療傷害、修復傷害或移除負面狀態持續時間為永久或立即的法術和效果會在冒險結束之後仍然可以生效，並且應當記錄在角色記錄單上。
- 冒險中獲得的苦難和負面狀態會一直持續到被移除為止，並且會從一次冒險帶到另一次冒險（除了在第 19 頁狀態、死亡和消耗品中列出的情況）。
- 每個角色可以攜帶擁有下列魔法效果的物品從一次冒險到另一次冒險，每個魔法效果限一個：**不滅明焰**、**精工術**（《**極限魔法**》228 頁），**秘藏箱**和**秘密文頁**。

名譽和聲望

雖然名譽和聲望點數 (PP) 關聯在一個系統中，但是在探索者協會或你所屬勢力中代表兩種不同作用的東西。名譽是一種代表你的知名度，但無法使用的數值。高名譽值解鎖你可以在協會或所屬勢力中可以用聲望購買的物品，以及提高用金幣購買物品的單價上限。如果名譽值反應一個角色在協會或勢力中的名聲，那麼聲望點數就反應了協會或勢力虧欠他的人情、福利和回饋。一直到你第一次使用聲望兌換物品、服務或獎勵時，你的名譽和聲望都是相同的數值，你的聲望點數總值永遠不會超出名譽值。你可以通過完成協會或你勢力的任務來爭取聲望，並提高相同數量的名譽。舉例而言，你的角色擁有 5 名譽和 2 聲望，成功完成一場冒險獲得 2 聲望。那麼他的名譽值提高至 7 點，並有 4 聲望可以在之後的任意時間使用。

名譽的好處

角色的名譽代表他在探索者協會和所屬勢力中的名望地位。名譽會有以下好處。

- 角色會在面對探索者協會成員或所屬勢力成員的交涉檢定中，每 10 點名譽獲得累加的 +1 加值。

- 名譽還可能會為角色提供特定的稱號和偶爾的特權，允許其在冒險之間從協會或其勢力購買法術和魔法物品。
- 角色的名譽值決定了能從協會或其勢力購買物品的最大單價，詳細內容參見 20 頁的表格。角色仍然必須花費金幣來獲得想要的物品。對於雙頭武器來說，分開計算兩頭的價格來查看是否超出了名譽值的限制。

花費聲望點數

角色的聲望點數表現了對其勢力和探索者協會服務所積累下來的信用額度、政治資本和他人虧欠的人情。儘管名譽可以給玩家帶來響亮的頭銜或者特權，但是如果想要獲得一些對角色或冒險有實質性的協助、福利、人情、施法或其他形式的服務，則需要花費聲望點數。除了所有協會成員通用的聲望獎勵（參見第 22 頁表格），每個勢力還提供了僅限成員的聲望獎勵。查閱探索者戰役設定集《**探索者協會戰地指南**》來了解全部內容。

不論角色名譽值的高低，獲得一項好處時消耗的聲望都是相同的——例如一個擁有 40 點名譽值的探索者本部角色，在尋求移除詛咒或解除魔法的協助時同樣需要花費 1 點聲望，和一個名譽值只有 2 點的新人一樣。一旦花費聲望點數，使用過的部分就會永遠消逝；它們不會像生命值或屬性傷害一樣還能夠恢復。玩家可以通過繼續完成冒險掙取更多的聲望點數。

聲望點數可以按照以下規則使用。

- 玩家無法在戰鬥中使用聲望點數。
- 如果玩家的時間緊迫或是過於濫用時，GM 可以限制聲望點數在一場冒險中可以使用的次數。
- 玩家角色不能眾籌聲望點數購買一些昂貴的獎勵或服務，即使他們屬於相同的勢力。
- 聲望點數的設計初衷是讓角色花費在他們自己身上。
- 玩家只有在同其勢力或探索者協會保持聯繫的狀況下才有能力使用聲望點數，除非另有特別說明，探索者協會和大部分勢力都會在人口超過 5000 的聚居地中擁有代理人、聯絡員或行動基地。
- 為了表現在一個小型聚居地難以聯絡到探索者協會或其勢力，在人口小於 5000 人的聚居地使用聲望點數會額外耗費 5 點。

- 即使玩家死亡、被石化或是其他失去交流能力的狀況下，仍舊能夠正常使用聲望點數。本質上，此類情況相當於玩家角色在事前與探索者協會或其勢力備有預案，進行某些行動來維護角色的利益，例如搜索其尸體送往指定位置。在這種情況下，玩家所在位置並不會增加聲望點數的消耗。此時花費的聲望點數也涵蓋了回收玩家的裝備，或是追蹤並殺掉變成不死生物的玩家尸體，使其能夠被帶回復活所需的代價。

11 級之後

當玩家成功獲得了 33 點經驗值時，他們的等級就超出了探索者協會扮演公會戰役的範圍。這些角色成為了探索者協會的特別探員——追尋者。這一令人尊敬的探險家群體大都活躍在格里拉昂那些未知的區域甚至更加危險的地方。他們會立刻獲得追尋者稱號成為協會的特別探員，就像著名的魚鷹一樣，從此遠離勢力和探索者協會政策的束縛——取而代之的是創造他們自己的傳奇，不論是否有所作為都會成為探索者年記的素材。

成為追尋者之後可以有機會參與三個追尋者故事線的其中之一。

全爲了不朽 (T12-15)：只要角色等級在此等級區間內，他們就可以進行本故事線中的任意核實補發。在進行本故事線各個部分的冒險之間，角色並不會被限制不能參與其他冒險。本故事線的每個章節都是獨立的。

十人團之眼：角色必須在正好 33 經驗值的時候開始這個冒險，並且在此故事線中所有冒險完成之前，不能參與到任何其他冒險中去。

重生的熔爐守護者：角色必須在 33 和 35.5 經驗值之間開始這個冒險，並用同一個角色

完成整個冒險，並且在這條故事線完成之前無法參與任何其他冒險。

12 級或更高等級的角色還可以進行高等級的標準模組、特許模組和冒險之路的特許部分來提高至 13 或更高等級。

任何有足夠的名譽和經驗的追尋者，可以購買包含 7 環、8 環和 9 環法術的卷軸，價格按照《核心規則書》中的規則處理。這些法術僅限於卷軸，7 環以上的施法服務仍然無法使用。升級至 13 級，追尋者可以購買 7 環法術卷軸，15 級的角色可以購買 8 環法術卷軸，17 級可以購買 9 環卷軸。

角色扮演公會政策

探索者角色扮演公會是一個動態戰役，並會不斷進化。在本指南不同版本中均有提到，關注最新政策會讓官方戰役運行的更為流暢。任何更新事宜都會在 paizo.com 的博客中公佈。在任何聲明之後，一份新的政策文件將會發佈網頁 paizo.com/organizedplay/policies。目前的政策包括探索者協會社區行為政策、零售激勵政策和集會支持政策。

執行更改

有時候，即使是在集會或遊戲日當天，也會有一些不論是通過勘誤、可用資源還是戰役說明的方式，對戰役產生的更改。大多數情況下，並不是所有人都能第一時間收到這些信息。當這種情況出現，這些受到影響的角色直到集會或冒險結束都無需更改。GM 應當在此次活動的記錄單上註明「延期更改」。玩家必須在這之後盡快將自己的角色更新至符合規則的程度。

附錄 1：創建角色

此附錄按步驟詳細說明了在探索者角色扮演公會如何創造一個角色。

1. 核心或標準模式

第一步是決定使用核心還是標準模式創造角色。在核心模式中，只能使用《**核心規則書**》和本指南來創造角色。這減少你所必須要擁有的資源書，並由於控制了選擇範圍而提供了一個簡易版本的戰役。在標準模式中，你可以使用額外資源列表中所列的所有資源，可以在 paizo.com/pathfinderSociety/additional 找到。

2. 種族和年齡

選擇你角色的種族。《**核心規則書**》中的種族永遠可用，此外還可以在提供資源書的情況下使用狐妖、天狗、剪影人、娜迦裔、土元素裔、水元素裔、風元素裔、火元素裔。其他種族只有在獲得戰役福利時使用；提供此種福利的記錄單必須是此角色的 1 號記錄單。

不論你選擇哪個種族，《**核心規則書**》之外仍然有很多選擇存在。查閱額外資源列表，尋找有關你種族的可用選項。

角色的年齡必須在其種族成年（《**核心規則書**》169 頁的表 7-1）至暮年（《**核心規則書**》169 頁的表 7-2）範圍之內。

3. 屬性點

PFS 角色按照《**核心規則書**》15 頁的詳細說明進行購點。PFS 是一個高度幻想角色扮演戰役，所以你擁有 20 點來提升角色的屬性。提升屬性點的花費列於《**核心規則書**》16 頁的表 1-1。你無法將一個屬性降低超過 7 或提升超過 18。種族調整最後應用，結果就是角色的屬性值最低到 5 或最高至 20。

禁止根據年齡對角色的屬性值進行調整。

4. 職業

所有的 PFS 角色都是從 1 級開始。絕大部分職業和變體都可以使用，但是其中有少部分有所調整，讓它們更適合於 PFS 遊戲。《**核心規則書**》中的職業有下列調整。

牧師：一些特定領域或是信仰義洛理的牧師有以下調整。

- 高貴領域的牧師 8 級時獲得說服者專長替代領導力專長。
- 符文領域的牧師 1 級時獲得法術專攻專長替代抄錄卷軸。
- 信仰義洛理的牧師獲得精通徒手打擊作為獎勵專長，這樣他們就可以使用神祇的偏好武器（徒手攻擊）而不會受到藉機攻擊。

德魯伊：高貴領域的德魯伊 8 級時獲得說服者專長替代領導力專長。

法師：法師 1 級的時候獲得法術專攻專長替代抄錄卷軸。只有永遠可用列表（見 21 頁）中的物品才可以在 1 級時選做免費的聯結物品。

《**核心規則書**》之外的職業和所有變體，查閱額外可用資源列表文件了解那些可以在 PFS 遊戲中使用，以及戰役說明文檔 (paizo.com/pathfinderSociety/clarifications) 中是否有相應的調整。

每個角色在開始時都會選擇一個天賦職業——通常來說，會是他們 1 級時的那個職業。每當角色提升此天賦職業的等級時，可以選擇獲得 +1 生命值或 +1 技能點數（見《**核心規則書**》31 頁有關天賦職業獎勵的說明）。半精靈角色擁有兩個天賦職業。一些種族會對特定職業有特殊的天賦職業獎勵。

5. 陣營

從下列陣營中選擇一個（《**核心規則書**》166 頁）：混亂善良、混亂中立、守序善良、守序中立、絕對中立或中立善良。玩家無法扮演邪惡角色。當選擇陣營時，要確認陣營符合你所選職業的要求。

6. 信仰

角色可以信仰任何《**核心規則書**》、《**內海世界指南**》、《**諸神與魔法**》以及額外可用資源文檔中列出的神祇。

擁有以下職業任意等級的角色必須信仰一個神祇。

- 牧師、審判者、聖騎士和戰爭祭司。
- 隸屬於星之騎士團的騎將和武士。
- 任何角色所選專長或背景特性與宗教或神祇關聯。
- 任何職業變體或進階職業的先決條件中包含特定神祇。

此列表並非全部情況，隨著新探索者 RPG 資源的發佈，額外可用資源文檔會不斷更新需要信仰神祇的新職業、變體和其他類型資源。作為基本原則，如果一個角色獲取任何和神祇有關的硬數據好處，該角色就必須信仰對應的神祇。

角色沒有從神祇處獲得任何好處的話，也可以選擇信仰一位神祇，成為無信者，或只是單純不信仰任何神祇。

不論職業為何，任何有信仰的角色必須與所信仰的神祇陣營相差 1 階之內。能夠引導能量的角色，引導能量的種類由所信仰的神祇決定——善良神祇引導正能量，邪惡神祇引導負能量。如果玩家信仰中立神祇，玩家角色必須決定其引導種類，一旦選擇好之後就無法改變。

7. 語言

角色獲得基於種族，亞種和出生地相關的語言，並根據智力和職業獲得額外語言。所有 PFS 遊戲的角色都能讀寫通用語。

種族語言

角色根據種族自動獲得基於種族的語言。

人類：人類獲得通用語，並且獲得任何跟族群相關的現代語言，見下表

- 通用語（切利亞斯人和塔爾多人）
- 哈里特語（卡利德人）
- 珂萊仕語（珂萊仕人）
- 奧斯利昂語（伽倫德人）
- 混通語（莽吉人）
- 休盎提語（休盎提人）
- 烏爾芬語（烏爾芬人）
- 天洲語（天夏各族人）
- 瓦瑞西亞語（瓦瑞西亞人）
- 烏茶羅語（烏茶羅人）

半人：半人角色（神裔、甘吉人、半精靈、半獸人、火元素裔、土元素裔、巨靈裔、風元素裔、魔裔和水元素裔）可以選擇現代人類的語言來代替非人類族裔的語言。如果他們在起始時並沒有非人類種族關聯的語言，仍然可以選擇一個現代人類的語言。

狐妖、娜迦裔、天狗或剪影人：這些來自天夏而不是阿維斯坦或伽倫德的種族，除了自身

種族的語言之外，自動學會天洲語和通用語。

獎勵語言

一個高智力屬性的角色可以從上方現代人類語言中選擇獎勵語言，也可以從種族說明列出的額外語言列表中選擇，以及暗影語。

德魯伊語

所有德魯伊自動習得德魯伊語（並不計算在最大語言數量中）。德魯伊語只有德魯伊可以習得。

8. 技能

每個職業每級都會獲得一定數量的技能點數來提升技能等級（《**核心規則書**》17 頁）。查閱《**核心規則書**》第四章了解如何提升技能等級和技能的相關作用。

每當角色提升語言學技能等級，可以從語言學技能描述、上述語言中的現代人類語言或下列古語中選擇一種習得。

- 古奧斯利昂語
- 阿茲蘭特語
- 獨眼巨人語
- 吉斯塔克語
- 泰克立坦語
- 瑟西隆語

在工藝技能上受訓只能作用於日常工作檢定，而無法製造任何世俗物品，除了以下例外：

- 煉金術士可以使用工藝（煉金術）
- 銃士可以使用工藝（制槍）
- 調查員可以使用工藝（煉金術）

9. 專長

任何職業的角色都會在提升等級的時候獲得專長——見每個職業的說明和《**核心規則書**》第五章來了解更多細節。以下《**核心規則書**》中的專長不允許使用。

- 所有物品製造專長
- 領導力

所有來自其他資源書的專長，都會在額外可用資源文檔中說明哪些可以用於你的角

色。雖然你可以選擇任何能夠強化工藝技能的專長，但是除非在額外可用資源文檔或戰役 FAQ 中另有說明，否則你的角色並不能製造物品。

10. 勢力

你的角色屬於下列七個勢力之一。

所有勢力的詳細說明，包括成員福利和勢力目標，都可以在**附錄 2：勢力**中找到。下面是對各勢力的簡要介紹。

均衡教派：元素均衡教派的成員期望能在動蕩不安的元素力量間尋求一種平衡。他們會前往格拉利昂甚至更遠之地，研究各種危險的不穩定區域，了解他們的性質並尋機恢復均衡。

秘文會：秘文會勢力的成員尋求對強大的神器和邪惡聖物進行登記造冊和管理，以便能更好的了解他們的作用，好在未來能夠有利用的可能。

商盟：商盟的成員期望能通過建立一個廣泛的渠道獲得貿易和經濟上的優勢，同時吸引了體面的商人和見不得光的白手套來共同努力推進這一目標的進程。

探索者本部：此勢力會將自己置身於其他非探索者的瑣碎爭端之外，與探索者協會保持最為緊密的聯繫，將他們的全部精力都集中在協會的核心宗旨探索和回報上。

自由尖兵：此勢力的成員希望能將自有的種子播撒至整個格拉利昂。他們經常會滲透進敵對國家和組織，吸納受壓迫的反對派、自由戰士和革命者。他們在執行任務時會同時進行外交和破壞活動，並且很樂意在對抗暴政時無視律法的束縛，甚至不惜動用非常手段。

銀色十字軍：銀色十字軍主要由聖騎士、牧師和其他善良陣營神祇的僕從組成，希望利用協會的資源在全世界廣行善舉。他們的成員會積極對抗那些為了個人榮耀給協會的名譽抹黑的勢力，並且堅持不懈的想要提高同行探索者的道德水準。

君權王庭：此勢力的成員想要用強調美德、進步和雄心壯志普世價值將很多國家小貴族團結在一起。在這過程中，他們的代理人需要同時勝任巧妙的曉之以理和開展間諜活動。

11. 背景特性

PFS 角色在開始時會獲得兩個背景特性——與他們在戰役世界中的背景身世相關聯的遊戲內小優勢。完整的背景特性規則可以在探索者 RPG《**進階玩家指南**》或是前往 paizo.com/download/pathfinder/CharacterTraits.zip 在線免費下載《**角色背景網絡增強版**》。一個角色在同一類別中（基本背景則是子類別）只能選擇一個背景特性。可以選擇一個合適的勢力背景（列於**附錄 2：勢力**）作為戰役背景。

12. 生命值

遵循以下步驟來決定角色每一級的生命值。

1. 從探索者 RPG 規則書中的職業說明，查找所升級職業的確切生命骰。
2. 按照表格找到生命骰對應的數值。1 級 PFS 角色獲得表格中「1 級 HP」條目下的數值——此數值是該職業生命骰取最大值。之後的等級（包括提升其他職業等級），角色獲得表格中「2+ 級 HP」條目下的數值。
3. 在這一數值上加上其他調整，例如體質調整值、天賦職業獎勵、專長獎勵等等。

生命骰	1 級 HP	2+ 級 HP
d6	6	4
d8	8	5
d10	10	6
d12	12	7

13. 初始財產

所有 PFS 角色起始擁有 150 金幣。關於購物的規則詳見第四章。

14. 最後完善

現在應該完善你角色的外貌細節和背景故事。簡單記錄一下這個角色以什麼樣的形象出現，用於介紹角色給其他玩家。閱讀**附錄 3：探索者協會**的世界，了解與本戰役相關的世界設定，思考一下你的角色如何融入到這一背景設定中去。

PFS 遊戲使用標準的 1 英寸方格來決定戰鬥中的移動和戰術位置。你需要一個指示物在方格上代表你的角色。Pazio 與 Reaper Miniatures 和 WizKids 公司合作，提供多種多樣的戰棋棋子以供你能選出一個符合角色形象的指示物。

附錄 2：勢力

歷年來，各種各樣的勢力在探索者協會中崛起。每個勢力都期望能夠利用探索者協會的強大實力和影響力來推進他們自己的目標和議程。雖然每一個探索者的主要職責都是探索、回報與合作，但是各個勢力都會積極吸收探員，在履行探索者的職責時承擔一些額外的任務。作為回報，勢力會動用其影響力來協助那些推進勢力目標的成員。雖然沒有勢力容忍會破壞協會任務或其他探員行動的人，但是勢力會鼓勵他們的代表不要想他人透露他們的目標，畢竟並不是所有勢力的目標都是一致的。

下面會介紹各個勢力，他們的宗旨，他們當前年度的目標和創建角色時本勢力成員可以使用的背景特性。這裡並沒有對玩家加入哪個勢力有所限制，但是勢力設置的任務類型可能會對一些角色來說更難以完成。

玩家使用預設角色時獲得的名譽和聲望，會同樣給與冒險開始時決定接收獎勵的角色所屬的勢力。玩家如果將獎勵給與一個 1 級新角色，那麼算作給與探索者本部勢力。

勢力任務卡

為了表現勢力在協會中的存在感，每個勢力都有一個勢力任務卡。每張人物卡上都詳細說明了勢力的目的，和一個能夠在遊戲過程中完成的任務列表。對所有角色來說勢力任務卡都是可選項目。第十季的勢力任務卡和詳細說明可以在 paizo.com/store/pathfinder/society/resources 免費下載。

一些勢力目標需要成功進行一些與勢力息息相關的技能檢定；當然，每個勢力的探員都會不同的技能配置，並不是所有探員都可以獨立完成這些任務。作為進行技能檢定的替代方案，你可以花費 1 點聲望來通過其他渠道順利完成一次（如果難度 DC 是 20 加你的角色等級或更高的話，則需要花費 2 點聲望）。

當前活躍勢力

玩家可以加入下列七個勢力之一。

均衡教派

元素均衡教派是一個古老且變化多端的組織，關注各種元素原始力量之間的均衡。



其成員相信保持氣、水、地和火之間的平衡對於維持多元宇宙的穩定性而言是必要的。甚至是作為領導層的「輪轉五道」，其中四人也分別代表一種元素，外加上稱作「制衡之席」的第五人代表元素的和諧。維持平衡是一件非常有挑戰的事情，並且輪轉五道的成員之間也經常因為理念和行事方法產生分歧。均衡教派歡迎這些不同意見，相信思想多元化能夠引發出其成員的巨大潛力，但是同時也希望成員間保持彼此尊重並在必要時能夠相互妥協。均衡教派非常關注那些會打破平衡的力量或是擾亂自然秩序的波動，例如位面裂隙、法力風暴和枯萎之地。

雖然均衡教派主要根據地在各個元素位面，但是組織中的一個分支將注意力投向了物質位面的元素力量。這個分支正在為其目的積極招攬探索者協會的探員，尋求那些能夠洞察格拉利昂自然秩序的探員，以及那些經驗豐富的位面學者。

勢力領袖：制衡之席的聯絡人，阿沙薩

座右銘：均衡求索於相持之間

宗旨：均衡教派想要洞察格拉利昂最為危險和不穩定的區域，從法力廢土到阿班達哥暴風眼再到世界之傷。它還致力於在不穩定程度略低的地方展開對於元素平衡的研究，並教導他們的成員如何具現化四季更替，或是馴服自然之力成為他們的優勢。

第十季目標：研究和阻止郝金掛毯的衰解，在此過程中學習保護位面穩定的新技巧。

均衡教派背景特性

均衡教派的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

均衡攻勢：你可以召喚一股元素能量奔湧向前攻擊你的敵人。每天一次你可以使用元素力量瞄準一個遠處的敵人。此效果在啟動時，你可以選擇如同下列牧師領域能力之一：酸鏢、火箭、冰柱、電弧或風暴衝擊。你的有效牧師等級等同於你的角色等級。你可以在 5 級以及之後的每 5 個等級，每天額外使用一次本能力。

獸語者：你非常擅長於跟動物以及和元素有所關聯的生物進行交流。你在野性認同檢定中獲得 +1 背景加值。當你使用野性認同來影響一個氣系、地系、火系或水系亞種的魔法獸時，你不會承受影響魔法獸的 -4 減值。

天生交涉者：與其他生物進行交涉是你的第二天性，無論是動物還是來自遙遠國度的居民。選擇交涉或馴養動物之一成為你的本質技能。你可以選擇邪靈語、水族語、風族語、火族語、木族語或土族語中的一種作為獎勵語言，加入你的已知語言列表。

位面旅行家：當你旅行至物質位面之外時，你豐富的跨位面旅行經驗使你更具優勢。當你不在物質位面時，你的先攻和豁免檢定獲得 +1 背景加值。

平衡學者：你對元素的平衡以及對自然與位面力量的影響有過研究。你在知識（自然）和知識（位面）檢定中獲得 +1 背景加值，並選擇其中之一成為本職技能。



秘文會

幾個世紀以來，探索者協會積累了不少被認為極其危險且難以掌控的強大的神器和邪惡聖物。

協會將它們裝箱封存進

了一系列地下寶庫，打算日後慢慢研究。許多危險的發現聚集在同一個地方必然會產生各種麻煩，而對這些藏品進行登記、造冊和管理以便更好的理解其性能——以及對協會（或其勢力）長遠利益有幫助的使用方式，就是秘文會的主要工作。

這一工作的重要性並沒有因秘文會的領袖，喜好頤指氣使的扎塔·德勞尼恩而有所改變。她曾經作為切利亞斯的使者舉辦一些奢靡派對而聲名狼藉，但是現在她受到了不公正的對待而開始獨立行動，並有豐富的古老魔法財富可供驅使。

勢力領袖：等階女伯爵扎塔·德勞尼恩，來自切利亞斯，現居艾巴薩羅姆。

座右銘：啟示藏於黑暗之中。

宗旨：維護管理艾巴薩羅姆本部的地下寶庫。搜尋其他危險的聖物，並回收至秘文會進行保存和研究。研究和理解各種危險現象，並馴服這些被發現的力量為勢力所用。與目的相似的組織締結聯盟來學習他們的技術——或是在特定情況下盜取這些機密。

第十季目標 回收和研究具有歷史意義的神器，並且使用秘文會的資源來與邪惡勢力戰鬥。

秘文會背景特性

秘文會的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

奧秘管理者：你花費了數年時間研究魔法物品，非常清楚如何在測試一件魔法物品的效果時避免出現毀滅性的後果。你的使用魔法裝置技能獲得 +1 背景加值，並且視為你的本職技能。

魔鬼印記：某個高階魔鬼在你身上留下了印記，任何邪惡生物看到這個印記都會三思而後行。你在同異界生物（邪惡）亞種的生物打交道時，唬騙、交涉、威嚇和察言觀色獲得 +2 背景加值。

圖書館員：你受過管理書籍的訓練並且你會很容易從書中獲取知識。你的語言學和專業（圖書館員）技能獲得 +1 背景加值，其中之一（由你選擇）視為本職技能。每天一次，當你通過讀書可以獲得某項技能的加值時，此加值增加 1 點。

召喚陣大師：多年沉浸於召喚藝術的研究使你在這項精妙又複雜的技藝上擁有獨一無二的知識。每日一次，當你施放一個咒法學派法術時，將你的施法者等級提高兩級來決定法術的持續時間。

飲魂者：當你或你的同伴殺死一個敵人時，一種莫名的饑渴感產生於你的體內。每天一次，當一個敌人被殺死後，你可以用一個直覺動作，獲得一個臨時生命值，數量等同於被殺死生物的生命骰。此臨時生命值持續 1 分鐘。這是一個超自然能力。



商盟

商盟是一個與探索者協會有緊密聯繫的獨立商業組織。它期望能

通過建立一個廣泛的渠道獲得貿易和經濟上的優勢，當需要誠信至上的時候會有大量受人尊敬的商人為其背書，但是在必須偶爾運用一些非常手段來打破敵人的壟斷時，也絕不會手軟。

勢力領袖：豪商巨賈安奎爾·哈卡姆，顧問古力歐·凱瑞拉。

座右銘：商定天下。

宗旨：雖然商盟與內海地區其他商業組織相比規模並不算大，但是此勢力致力於建立一個廣泛的商業網絡可以用於將任何貨物送達任何地方——當然是要付費的。商盟在尋求破壞或奪

取商業對手壟斷地位的同時，也會與強大的製造商、貿易商和中間商結盟來更進一步的拓展業務。

第十季目標 建立橫跨內海內外的新貿易關係，尤其要著眼於那些非人類文明。

商盟背景特性

商盟的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

金手指：你來自於一個擁有悠久傳統的盜竊家族。而你則是這一傳統的良好繼承者。你在解除裝置和巧手技能上獲得 +1 背景加值，其中之一（由你選擇）視為你的本職技能。

手腕圓滑：你知道如何通過一點小小的努力就能讓別人去做你想讓他們做的事情。當在賄賂一個 NPC 的時候，你可以少支付 10% 的代價，就能獲得沒有此背景時相同的結果。

走私者：不論你是攜帶違法物品還是單純管制用品，你都有辦法讓貨物不被發現。你視巧手技能為本職技能，並且在用此技能隱藏一件物品時，額外獲得 +3 加值。

不倦：不論是需要堅持長時間工作，還是在惡劣的自然環境下，你都能夠順利完成任務。當你為了抵抗因游泳造成的非致命傷害、急行軍、飢餓、口渴、炎熱和寒冷環境時，體質檢定獲得 +2 背景加值。此外，你獲得 1 點額外的生命值。

正直：你喜歡通過給與客戶公平的交易來贏取他們的好感並樂意繼續合夥。在交涉和察言觀色技能上獲得 +1 背景加值，其中之一（由你選擇）視為你的本職技能。



探索者本部

不論探索者協會的成員來自於何處，都會將位於艾巴薩羅姆的探索者本部視為第二家園。許許多多的探索者花費了數年在本部的高牆內進行各

種訓練，而那些希望遠離外部政治與宗教勢力攪擾的探員都會成為探索者本部引以為傲的資本，也是最為忠實的一群探員。通常，探索者會在前去回收被遺忘的知識和失落的寶物時，直接從這些發現中獲益，並將十人團的命令作為最大化他們個人成就的寶貴建議。

勢力領袖：冒險隊長安姆布魯斯·瓦爾辛。

座右銘：忠於協會高於一切。

宗旨：此勢力的成員時探索者協會最敬業的成員，組織核心原則至上的具現化。專注於探索遺跡和回收神器，避免落入庸人之手，這些探索者擁有無窮無盡的好奇心。探索者本部的探索者在更大型探索活動中總是最棒的隊友，並且從第一卷探索者年記起就譜寫了無數的傳奇篇章。他們經常有人是受到早期探索者杜文·蓋斯特的激勵，立志成為那位傳奇冒險家一樣著名的人物。

第十季目標：拯救郝金掛毯不被摧毀，為探索者協會和其領導層找尋未來的發展方向。

探索者本部背景特性

探索者本部的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

內部知識：冒險隊長瓦爾辛喜歡時刻掌握探索者協會的所有情況，而你盡自己最大的努力來效仿他。在交涉或知識（本地）技能中選擇一個。你在所選擇的技能上獲得 +1 背景加值，並視為你的本職技能。

忠誠：你能夠經受住任何企圖讓你違背十人團意志的誘惑，或是抵抗控制你並迫使你對抗同行探索者探員的企圖。你在對抗惑控系法術和類法術能力時，意志豁免獲得 +1 背景加值。

機敏：你會更加注意觀察周遭環境和所遇到的人。在察覺或察言觀色技能中選擇一個。你在所選技能檢定上獲得 +1 背景加值，且視為你的本職技能。

訓練得當：你在艾巴薩羅姆本部訓練的日子頗有益處。在知識（地理）或知識（歷史）技能中選擇一個。你在所選技能檢定上獲得 +1 背景加值，且視為你的本職技能。

前車之鑒：你很明白失敗的後果，並努力不會再有第二次。每次冒險一次，當你在任何豁免檢定中骰出 1 時，你的下一次豁免檢定獲得 +1 背景加值。此效果必須在本次冒險結束之前使用。

自由尖兵



上個世紀曾經出現了一系列的革命活動，導致安多安和伽爾特這樣革命國家建立起來。自由尖兵勢力希望能夠看到所有形

式的暴政和副本被從內海地區一掃而空。一個自由尖兵的特工會想要在他所到之處傳播自由的理念，這也就可能意味著會與不公正的律法針鋒相對。此勢力想要將希望和自由的信息散播至整個格拉利昂以及更遙遠的地方。

勢力領袖：塔姆林・科利登

座右銘：追求真正的自由

宗旨：自由尖兵勢力的成員希望能在古舊的王朝點燃革命的火花，並為失落和未知土地上的愚民帶去文明和知識。他們強烈要求廢除奴隸制度和懲罰那些蓄養奴隸的人。他們將自由的火炬送往世界最黑暗的地方，驅除那裡的迷信、邪惡崇拜和恐懼。此勢力的成員經常會在執行任務時會同時進行外交和破壞活動，並且很樂意對抗暴政以便撒下自由的火種。在新進選舉出的領袖塔姆林・科利登的帶領下，此勢力更加專注在保障被解放民眾的長期福利，並鼓勵更多的人加入到他們的事業中來。

第十季目標：繼續打擊對抗格拉利昂的奴隸制。為新進解放的人民提供保障和工作機會。

自由尖兵背景特性

自由尖兵的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

船長之刃：你生於甲板之上，懂得如何與安多安戰艦上的水手並肩作戰。當你在任何漂浮於水中的船隻上作戰時，你的特技和攀爬技能獲得 +1 背景加值。其中之一（由你選擇）成為你的本職技能。

自由戰士：你的家族長期進行反抗暴政的活動，你很小的時候就已經學會如何進行游擊戰。你的隱匿檢定和在突襲輪的攻擊檢定獲得 +1 背景加值。

不屈不撓：你的強壯、自信和驕傲使你能夠很好的抵禦控制與支配。你在對抗惑控系法術和效果時，豁免檢定獲得 +1 背景加值。

演說家：你非常擅長在表達主張時引起聽眾的共鳴。表演（戲劇、喜劇、演講或演唱）成為你的本職技能。每一天次你可以進行一次 DC 為 15 的表演檢定，花費 1 分鐘時間來激勵 60 英尺範圍內的盟友，如果檢定成功，所有盟友在對抗恐懼的效果上獲得 +1 背景加值持續 5 分鐘。如果你的檢定結果比 DC 高

10 點或更多，此加值提高 1 點。

舉報人：你能輕易識破騙局、小偷或作弊者，你在察言觀色技能上獲得 +1 背景加值，並且此技能成為你的本職技能。



銀色十字軍

這個頗具影響力的組織主要由協會中的聖騎士、牧師和其他善良陣營神祇的僕從組成，希望利用協會的資源在全世界廣行善舉。十字軍僅是一個名稱，此勢力其實是以堅定善良的銀龍為楷模。不論是為了打擊邪惡生物，揭露他們的陰謀而與國家級的力量進行戰鬥，還是為處於困境中的人帶來希望之光與救贖的可能，其成員不論走到哪裡都會用善舉留下不可磨滅的印記。

勢力領袖：奧莉斯塔・澤德里安

座右銘：用協會行善。

宗旨：此勢力的成員希望在完成十人團和冒險隊長命令進行冒險之外能做到更多的事情。雖然其他勢力，比如商盟也，也會利用協會來完事他們自己的目的，但銀色十字軍想要的是把協會轉變成一個幫助弱小、消滅邪惡和將世界變得更美好的一個組織。其成員會廣施善舉並激勵其他人走上正義之路。

第十季目標：回收閃耀遠征的聖物並協助終焉之牆的部隊對抗邪惡勢力——包括被封印的巫妖塔－巴馮的手下。

銀色十字軍背景特性

銀色十字軍的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

萬無一失：每天一次，你在對一個邪惡生物發起的單一攻擊檢定中可以獲得 +2 加值。如果目標並非邪惡陣營，此能力會被浪費掉。

慈善之觸：每天一次，當你施放法術或使用職業能力恢復生命值時，可以重投所有出 1 的骰子。你必須接受新的結果，即使仍舊是 1 點。

宗教交流：你在銀色十字軍的朋友經常會告訴你一些有關格拉利昂的神祇和其追隨者的故事。你在知識（宗教）上獲得 +1 背景加值，知識（宗教）成為你的本職技能。

行善之力：你的善良陣營法術會更加強大，其效果視為施法者等級 +1。此效果會使你的善良靈光更為強大（上升一個等級），參見偵測邪惡法術說明。

戰法新奇：你的步法奇特，在試圖穿越敵人的威脅範圍時進行的特技檢定獲得 +2 背景加值。



君權王庭

通過外交、間諜、詭計和偶爾的雷霆手段，君權王庭試圖統合內海的貴族，以便最終建立一個光輝的帝國。即使沒有什麼犯罪活動，很多君主也都將君權王庭視

作競爭對手，這就使得其探員需要隱秘行動，如果不是為了招募潛在的新成員，就要避免公開宣揚組織的存在和其目的。

勢力領袖：格羅麗亞娜·莫瑞拉小姐

座右銘：權貴聯合，共圖所願

宗旨：統合內海中的貴族，在他們各自效忠的王座背後形成一股隱秘力量，引導這些國家走向富足、和平，甚至是建立起一個橫跨阿維斯坦甚至更遠之地的新帝國。由於很多國家將此勢力視為一種威脅，所以除非是招募潛在的新成員，否則需要避免公開宣揚此勢力的存在。

第十季目標：將君權王庭的影響力向更多種文化的社會精英及領袖擴展，包括與郝金掛毯相關的人士。

君權王庭背景特性

君權王庭的成員可以在創建角色或是獲取額外背景專長時選擇下列勢力背景。

決鬥專家：在你幼年的時候，你在研習決鬥技藝上耗費了數不清的時間，來練習集中精力對付單個敵人。當你只與單個敵人相鄰時，你對此敵人的 AC 獲得 +1 背景加值。此加值不會應用於對抗接觸攻擊，並且會在你失去敏捷加值的情況下失效。

時尚達人：你在成長階段，作為歐帕拉的一名社交新銳，學習和使用各種時尚技巧增進和構建與他人的關係。只要你穿著總價 80 金幣以上的服裝與首飾，你在唬騙、交涉和察言觀色技能上獲得 +1 背景加值。其中之一（由你選擇）成為你的本職技能。

傲人絕技：你與眾不同的技巧使得任何直面你的人，都難以集中精神。每天一次，使用一個整輪動作，展示你與眾不同的非凡戰鬥機巧來讓周圍的敵人心分。所有相鄰的敵人必須成功通過一個意志檢定（DC 為 10+1/2 人物等級 + 魅力調整值），否則會進入震懾狀態。此狀態持續時間為 1 輪。

極具影響力：當你做出一個決定，陌生人往往會認為是他們自己想出來的主意。當你對一個生物提出要求時，你的交涉檢定獲得 +3 加值。每天一次，你可以選擇一個基於語言描述符的單一法術，施放此法術時豁免 DC 提高 1 點。

鎮定：不論是因為你獻身事業的精神，還是單純的富有勇氣，反正看起來沒什麼能夠嚇到你。你在對抗恐懼效果的豁免檢定獲得 +1 背景加值。在使用威嚇對你進行挫敗士氣時 DC 提高 3 點。

轉換勢力

如果你開始對自己勢力產生幻滅的感覺，你可以加入另外一個。這會花費 3 倍角色的聲望點數（不是名譽值）。花費聲望點數轉換勢力並不會影響你的名譽值。角色在轉換勢力時可以重訓他們的背景特性，但是會失去所有和勢力有關的特殊聲望獎勵。

在第 6 季開始，一些勢力從國家為基礎轉變為理念為基礎。如果你在改變之後還沒有使用過一個角色，你必須在下次使用此角色遊戲時選擇一個新的合法勢力。

勢力有時候會在一些專為總結勢力故事的特殊冒險中退役。以下勢力已經退役：燈籠會、斯克紮尼、影子會。任何受到退役勢力影響的角色可以重訓與勢力相關的好處，但是無法購買任何已退役勢力的特殊物品。這種情況的角色必須在獲得任何新冒險獎勵之前選擇加入一個新勢力。GM 獎勵可以正常給與屬於退役勢力的角色，不論等級。勢力退役是唯一例外的情況會致使子等級不受 GM 可以將獎勵應用給哪個角色（見第 17 頁的 GM 獎勵章節）的規則限制。

在第九季的中途，聖甲蟲賢者會勢力變為停滯狀態。由於 PFS 戰役不會在發佈更多內容來支持此勢力，任何聖甲蟲賢者會的成員可以保留他們的成員資格，並繼續花費聲望點數來獲得勢力獎勵。聖甲蟲賢者會的成員也可以在 2018 年 8 月 2 日後首次遊戲時免費轉換至其他勢力。

出版物中的退役勢力

一些標準模組和其他出版物，例如探索者戰役設定集《**探索者協會戰地指南**》，直接刊載了已經退役的勢力。他們有的會提供勢力任務、福利或聲望獎勵給與該勢力角色。玩家仍然可以獲得這些任務和獎勵如果他們屬於下表中與舊勢力對應的新勢力。除非有

特殊說明，否則玩家無法購買其他退役勢力的獎勵或福利。

安多安勢力：自由尖兵

切利亞斯勢力：秘文會

奧斯利昂勢力：聖甲蟲賢者會

卡蒂亞勢力：商盟

塔爾多勢力：君權王庭

附錄 3：探索者協會的世界

此附錄說明了探索者協會的起源和目的，並且介紹了 PFS 遊戲所處世界的戰役設定。

探索者協會

探索者協會是大約 400 年之前創立的，成員包括探險家，歷史學家，考古學家和寶物獵人。探索者的歷史中充滿了各式各樣的冒險故事，前往世界各個角落和遙遠的彼岸追尋失落的強大秘寶和解開一些比神祇還古老的謎語。這些英雄勇於深入藤蔓交錯的雨林廢墟，攀上冰雪覆蓋的冰川，梳理熾熱的沙漠來搜尋古老墓穴和年代久遠的歷史遺跡。

絕大多數冒險者都隸屬於星羅棋布在世界上各地區的，被稱作「探索者分部」行動基地。每個分部都有一個冒險隊長和其工作人員，他們會對戰地特工提供指導和支持並且處理協會的日常事務。艾巴薩羅姆的探索者協會本部也在其中，但不像很多分散在內海地區的分部那樣會隱藏在商店或民居里，而是自豪的矗立在那裡。協會的徽記是開放之路標記，被銘刻在艾巴薩羅姆中心的本部大門上。這個七角形堅固堡壘牆壁的歷史能夠追溯到城市建立之初。

十人團就位於艾巴薩羅姆的探索者本部，10 位經驗最豐富的探索者組成的議會指導整個協會的行動。本部同樣也保存了大量探索者協會的寶物和傳說物品在其下方的寶庫中。

探索者協會並沒有正式的規章制度，但是會堅持一些所有成員都會遵守的基本行為準則，並報告任何違反準則的行為，將違規者清除出組織。其成員最重要的三個職責包括在協會的座右銘中：探索、回報、合作。

探索：探索者們總會想要獲取知識和在協會中獲得聲譽，這都依賴於探尋隱藏的秘密和失落的遺跡，前往荒野冒險，並一片片的拼湊出這個世界的歷史。

回報：探索者們總會詳細的記錄日誌、地圖和他們發現的點點滴滴。在一個任務結束，每一個探員都會將一份報告發送給他們的上級冒險隊長。而那些特別的記錄也會引起十人團的關注，會將一些最棒的傳奇編撰進《**探索者年記**》里。而這些年記會反過來印發給各處的冒險隊長，來供戰地特工們參閱。

合作：協會並沒有在道德上對其成員有所限制，所以協會的探員里涵蓋了各個種族、信條和動機的人員。在任何時候，每一個探索者協會的分部里都有可能同時存在秘文會的魔物召喚師，銀色十字軍的聖武士，痴迷於古代文明的聖甲蟲死靈法師和君權王庭的親切健談者。探索者協會的探員不論屬於哪個勢力，總會尊重他人的主張，並互不插手對方的事務除非是伸出援手。

更多有關探索者協會的信息，可以參閱探索者戰役設定集《**探索者協會戰地指南**》、《**秘密追尋者**》和探索者玩家伴侶《**初探探索者協會**》，裡面有大量關於歷史、目的和行事風格的信息，也包含了很多戰役可用的合法資源，來幫助你在官方遊戲戰役中增強你的角色。

大千世界

豐富多彩的大都市艾巴薩羅姆矗立在寇圖斯島上，是已知世界上最龐大最富有的城市之一——也是最有名的一個。據神話所述，活神奧羅登從海中升起了一塊無比強大被稱作「星石」的神器——也一同造就了寇圖斯島——在此過程中獲得了神性。而艾巴薩羅姆就是圍繞星石所在地建立起來的，目前這個神器正位於城市中心的一座大教堂里。艾巴薩羅姆坐落於寇圖斯島最大的天然港口上，是內海的海路中心樞紐。這個位置讓城市控制了十數條主要航路，使得不論哪條橫穿內海的航線都要在此中途停靠才能繼續。艾巴薩羅姆作為商業中心、戰略要地還有其宗教影響力造就了它著名的頭銜：「世界中心城」。

從艾巴薩羅姆建立了幾個世紀以來，內海各地的貴族、商人和冒險者——現在囊括了安多安、切利亞斯、奧斯利昂、卡蒂亞、拉哈杜姆、塔爾多和圖維亞——都前來此處定居。這裡的文化現在融合了各地區濃重的地方色彩，能夠輕易從很多貴族的宅邸外觀辨別出這些國家的特有元素。而普通民眾則帶有更廣泛的文化特徵，從莫丹特尖塔精靈到天洲的貿易商，再到異位面的旅行者應有盡有。結果就是，來自格拉里昂世界各個角落的食物、歌曲和服飾都能在這裡找到，只要你知道該去的地方。可能聽起來有些誇張，但的確都正發生在艾巴薩羅姆的街道上。

圍繞着艾巴薩羅姆和寇圖斯島的是，北方

的阿維斯坦大陸和南方的伽倫德大陸。阿維斯坦上的國家塔爾多和卡蒂亞位於這片海域的東岸。在卡蒂亞之東的是卡斯瑪隆和烏荼羅大陸。在格拉利昂星球與阿維斯坦相對的另一側是天夏大陸，需要長途跋涉通過世界之冠才能抵達。在伽倫德和阿維斯坦的西面，現在阿卡迪亞洋的位置，散落著屬於曾經阿卡迪亞和阿茲蘭特大陸殘余碎片。在東邊和南邊更遠的地方，在幾乎沒有被探索過的海域里，有最小的一片大陸，瑟瑞珊。以上全部的區域組成了整個格拉

利昂世界，這裡便是這一星系的第三行星以及探索者 RPG 遊戲的世界所在地。

想要了解更多有關艾巴薩羅姆、內海和其他相關的內容，可以參閱探索者玩家伴侶《**初探內海**》和探索者戰役設定集《**內海世界指南**》。更多有關艾巴薩羅姆的信息，參閱《**探索者協會戰地指南**》，其中會介紹城市街區概況，以及探索者應當知道的基本信息。最後，探索者戰役設定集《**艾巴薩羅姆指南**》中詳細刊載了這座城市的歷史、居民和環境。

附錄 4：冒險之後

在一場冒險結束之後，遵循以下步驟。

第一步：升級速率

PFS 遊戲角色可以選擇兩種不同的升級速率來調整他們的遊戲體驗。玩家可以讓舊角色使用慢速升級方式等新玩家（使用標準升級方式）趕上來。這個選擇需要在每次冒險前決定。

標準升級方式：每場成功的冒險，你的角色獲得完整的 XP、金幣和聲望點數獎勵。

慢速升級方式：每場成功的冒險，你的角色獲得一半的 XP、金幣和聲望點數獎勵。

不論你選擇標準升級或慢速升級，你會獲得完整的休整期獎勵。升級速率是角色自己的選擇，所以很可能在一個隊伍中同時擁有不同升級速率的玩家。你在擁有足夠經驗的情況下會立即升級，無法以低等級繼續進行遊戲。

第二步：經驗值 (XP)

每次你完成一場冒險，你的角色就會獲得經驗值 (XP)。通常來說，你每次完成一場探索者協會標準模組會獲得 1 點 XP，完成一場特許模組或冒險之路的冒險獲得 3 點 XP。角色每獲得 3 點 XP 就會提升一級，不論使用哪種升級速率。

第三步：名譽和聲望

在每次冒險中，玩家都有機會掙取聲望點數。名譽是這名角色獲得的聲望點數的總和。獲取聲望的條件可以在從第五季開始的模組最後找到，之前的模組可以參閱次要勝利條件文檔，可以從 paizo.com/pathfinderSociety/resources 下載。

在記錄單右側記錄和追蹤所有聲望點數的獲得和使用情況，以及名譽的數量。有些舊版的冒險記錄單上並沒有填寫名譽的位置，那麼在這種情況下，將名譽和聲望填寫在同一個格子內用斜線分割（例如 4/16）。

第四步：休整期

並不是每一位探索者都是全職為協會服務。一些訓練有素的藝術家、專業或表演家可以在任務中間掙取額外的收入。每次獲得經驗的冒險結束後，你在下一次冒險之間獲得一次

休整期。休整期的並沒有一個準確的長短，玩家有足夠的時間休息、恢復和給法杖這樣的物品充能。在休整期中，你可以嘗試一個已受訓的工藝、表演或專業技能檢定來決定可以獲得多少額外的金錢——被稱作「日常工作檢定」。在每次冒險之後，你都有一次機會進行日常工作檢定。一些任務系列只提供單張記錄單，也被算作單次冒險。一些聲望獎勵（《探索者戰地指南》60 頁和《初探探索者協會》28 頁）允許你進一步提升日常工作檢定，甚至能允許你使用其他擁有技能等級，例如醫療或巧手這樣更擅長的技能來進行此檢定。

下表中的永久加值會如同影響技能一般，影響你的日常工作檢定。除了精工術之外，任何臨時加值都不會影響日常工作檢定。

- 裝備
- 專長
- 種族加值
- 職業能力
- 背景特性
- 魔寵加值
- 匠人祝福

你可以在日常工作檢定中取 10，但不能取 20 和使用協助他人動作。參見下表來決定檢定結果對應多少金錢。將此數字填寫在記錄單上「DayJob」欄目內。

還有很多額外的途徑來使用休整期，取代日常工作檢定。大部分都包含在從冒險中賺取的福利里。

日常工作檢定結果	獲得的 GP
5	1gp
10	5gp
15	10gp
20	20gp
25	50gp
30	75gp
35	100gp
40	150gp

第五步：戰利品

PFS 遊戲不同於通常的角色扮演遊戲。每個探索者都會獲得購買冒險所獲戰利品的權利，代替原本在隊伍中進行戰利品分配。每一張記錄單上都會列出玩家在冒險中能找到的重要戰利品，而除此之外的其他普通物品總是永遠可以購買。

在冒險之後，GM 會從記錄單上劃去冒險中沒有發現的物品。所有其他物品立即變成隊伍全體可以購買的狀態。如果有兩名隊伍成員要想同一件物品，他們可以分別購置屬於自己的那一個。

此外，每名完成冒險的玩家都會獲得一定數量的金幣，可以用來花費購置任何可用資源列表中允許購置的物品。可以在 paizo.com/pathfinderSociety/additional 查閱。

購物規則

使用下列規則在冒險之間購置物品。

- 你可以將錢存起來在另外一場冒險中或之後購買物品。
- 每一張記錄單上所列的物品總是允許購買。
- 當記錄單上列出有限制數量的物品，無法在角色的有生之年購買超過這一限制數量的物品。你可以將不同記錄單上的同一件物品的限制數量累加計算。
- 在某些特定的環境下允許製造物品的角色製造一個有限制數量的物品，每製造一個物品，也要消耗相應的限制數量。
- 角色可以在購買一個屬於記錄單上的物品時，更改體型為小型或中型來符合他們的體型。也就是說，如果一張記錄單上提供給購買一把 +1 **凍寒長劍** 的權利，一名小型玩家可以選擇購買一把小型的 +1 **凍寒長劍**。
- 角色購買小型和中型以外大小的裝備時，

必須按照武器型號規則（《**核心規則書**》141 頁）來調整價格。如果是一個列於記錄單上的物品，除非有列出其他不同的體型，否則只能購買小型或中型版本。

- GM 運行一場冒險的時候，應當要幫你處理購買的物品。你可以在冒險之前、之中和之後進行。所有交易都必須記錄在角色的物品追蹤單上，並將花費記錄在冒險記錄單上。
- 角色視為擁有足夠的空間來帶回冒險中獲得的物品，或者在城市冒險時直接在市場上變賣。

你可以在冒險結束前免費使用任何在冒險中找到的物品，但是如果想在之後繼續使用，就必須照常購買該物品。在冒險中物品會保持原本的體型，除非在之後重新購買才能夠調整大小。物品由於任何原因消耗或摧毀並不會導致該物品從記錄單上被劃去。物品被給予 NPC 或者使用作為法術材料則會被劃去。

一些記錄單上列出的物品有限制購買數量。如果你在遊玩 0-8 季標準模組的高子等級版本冒險之後獲得一張記錄單，那麼這張記錄單上的有限制購買數量的物品所能購買的最大數量，是所有子等級版本中限制數量最多的那一個。

查閱更多有關購物的規則，見 20 頁的第四章。

附錄 5：角色修訂

你可以使用**附錄 1：創建角色**的規則來重建 1 級角色。如果你這樣做，在最近的記錄單上記錄這些變化。

在 1 級之後，如果你擁有探索者 RPG《**極限戰役**》，你可以使用從 188 頁開始的重訓規則來改變你的角色。所有的改變都必須記錄在記錄單或者是物品追蹤單上，有一位 PFS 遊戲 GM 見證並簽字。此 GM 可以在允許此變更前審查你的角色，所以你需要向該 GM 提供角色卡和所有的記錄單。重訓可能會受到時間因素的影響。當你重訓時，玩家必須花費列於《**極限戰役**》重訓章節中的相關費用，由於冒險之間的時間並無定數，所以每花費一天時間需要消耗 1 點聲望點數。如果你的職業不在《**極限戰役**》中，查看下面的表格來決定重訓費用。

重訓增效

《**極限戰役**》第 190 頁的表 3-8 中列出了有重訓增效的職業能以更快的速度進行重訓。將下列容易添加至該列表。

- 任何出現「法師」的地方增加「奧能師」。
- 任何出現「野蠻人」的地方增加「血脈狂怒者」。血脈狂怒者與術士有重訓增效並且反之亦然。
- 任何出現「戰士」的地方增加「拳師」。
- 任何出現「遊俠」的地方增加「獵人」。
- 任何出現「煉金術師」的地方增加「調查員」。
- 任何出現「德魯伊」的地方增加「薩滿」。
- 任何出現「遊俠」的地方增加「變形者」。
- 任何出現「吟遊詩人」的地方增加「歌者」。歌者與野蠻人有重訓增效並且反之亦然。
- 任何出現「遊俠」的地方增加「殺手」。殺手與盜賊有重訓增效並且反之亦然。
- 任何出現「戰士」的地方增加「遊蕩劍客」。
- 任何出現「盜賊」的地方增加「俠客」。
- 任何出現「聖武士」的地方增加「戰爭祭司」。

所有在探索者 RPG《**異能冒險**》中出現的職業都彼此有重訓增效，並且與其他書籍中出現的任何職業沒有增效。在探索者 RPG《**探索者解放**》中出現的職業，決定增效時如同《**核**

心規則書》或者《**進階玩家指南**》中出現的同名職業。替代性職業，諸如忍者和武士，決定增效時如同其基礎職業。進階職業對其先決條件中的職業有重訓增效。根據《**極限戰役**》的 FAQ，你無法把基礎職業重訓成進階職業。

重訓職業能力

將下列內容添加進《**極限戰役**》第 189 頁的重訓職業能力列表中。如果一個變體或進階職業獲得一個職業能力的說明中提到視為下列職業之一，使用下面列出的規則進行重訓。除此之外，重訓變體或進階職業能力時，重訓每一個能力花費 5 天時間。

- **奧能師**：重訓一個奧能技藝。
- **野蠻人（解放）**：重訓一個狂暴之力。
- **血脈狂怒者**：重訓你的血脈。這做會替換掉你的獎勵法術、血脈專長和狂血之力。此訓練中因為改變而失去的每一個獎勵專長和狂血之力都分別花費 5 天時間。另請參閱重訓專長和重訓已知法術。
- **拳師**：重訓一個招式訓練所選擇的戰技。
- **獵人**：重訓精準協調選擇的專長。另請參閱重訓專長。
- **調查員**：重訓一個調查員天賦。
- **操念使**：重訓一個注能原力或通用原力。新的原力必須與原本能力同級或者等級更低。
- **通靈者**：見重訓法術。
- **催眠師**：重訓一個催眠師詭計、大師詭計或深邃注視的選擇。另請參閱重訓法術。
- **武僧（解放）**：重訓一個絕學或真勁擊。
- **忍者**：重訓一個忍術或高等忍術。
- **秘學士**：重訓一個靈器之力為同學派的另一個靈器之力。另外，重訓一個靈器學派。這需要每一個非基本靈器之力花費 5 天時間（最少 5 天）。
- **先知**：重訓一個啟示。另外，重訓你的先知秘示域。這需要列在《**進階玩家指南**》44 頁表 2-5 中每一個已獲得的啟示花費 5 天時間。
- **異能者**：重訓一個精神增幅或高等精神增幅。另外，你可以重訓你的精神境界。這樣做會替換你的獎勵法術、境界之力和可能會改變你的精神力池屬性。此訓練中因為改變而失去的每一個境界之力都需要花費 5 天時間。另請參閱重訓法術。

- **盜賊（解放）**：重訓巧技訓練的武器選擇或盜賊絕藝的技能選擇。另外，重訓一個盜賊天賦或高等天賦。
- **武士**：你可以改變武士團；此規則與《進階玩家指南》第 33 頁改變騎士團的規則相同。另請參閱重訓專長。
- **薩滿**：重訓一個巫術。另外，重訓你的薩滿魂域。這需要列在《進階職業指南》36 頁表 1-9 中每一個已獲得的巫術花費 5 天時間。
- **殺手**：重訓一個殺手天賦或高等天賦。
- **喚魂師**：重訓一個魅影的情感羈絆。這需要每一個魅影獲得的特殊能力花費 5 天時間。在這項訓練中，魅影在 1 級、7 級、12 級和 17 級獲得的 4 個屬性值分別算作特殊能力。另請參閱重訓法術。

- **變形者**：重訓一個變形者擬態。
- **歌者**：重訓一個狂暴之力
- **召喚師（解放）**：重訓一個幻靈的進化。你可以選擇替換基礎形態來代替，重訓成該亞種合法的另一基礎形態，但是如果此幻靈擁有一個進化需要其原本的基礎形態，你就必須先將這一進化重訓成另一個沒有此先決條件的進化。另請參閱重訓法術。
- **遊蕩劍客**：請參閱重訓專長。
- **俠客**：重訓一個社交天賦或俠客天賦。
- **戰爭祭司**：重訓你的專注武器。另外，重訓你的祝福；新的祝福必須是你神祇能夠賜予的祝福。這樣會替換祝福授予的能力。另請參閱重訓專長和法術。

附錄 6：玩家獎勵

玩家除了擔當 PC 或 GM 從冒險中獲得獎勵之外，還能獲得更多的獎勵。

福利

福利是一種遊戲機制內的小獎勵，可能由於多種原因獲得，包括出席集會、假日活動、支持慈善機構、閱讀小說和其他一些舉動。一些福利的例子列在下方。

集會活動：你無法將一個集會活動福利的多張副本應用在同一個角色身上。如果福利記錄單上只有集會活動的名稱不同，那麼視為相同的記錄單。

假日活動：你必須參加一場 PFS 冒險才可以將假日活動福利應用給你的一個角色。你只能獲得一張福利記錄單，但是可以將此記錄單應用給福利期限內的已有角色，即使並沒有在那段時間內使用此角色進行遊戲。

探索者傳奇：為了鼓勵閱讀探索者傳奇小說，其中很多書籍都能讓玩家獲得一張單次使用的福利。玩家可以從 paizo.com/pathfinderSociety/additional 裡找到這些福利。玩家可以向任何 PFS 遊戲活動的 GM 展示他的小說，請這名 GM 在記錄單上書籍名稱旁邊簽字來激活這些福利。更多有關探索者傳奇福利的說明會列在記錄單文檔中的第一頁。玩家在確定應用此福利之前，無需填寫角色名稱、角色 ID 號或勢力。他也無需參加其他活動時繼續攜帶書籍來做所有權證明。

任務模組：任務模組的福利必須應用於遊戲時所用的角色。如果你的角色在任務模組中死亡，那麼會獲得 OXP，記錄單也會應用於此角色，但是福利會被劃去。此死亡狀態在這些任務中並不是永久性質的。這是一個通用死亡規則（見第 19 頁）中的例外。

新手福利：一個角色可以將「歡迎加入探索者協會」獎勵應用給其第一個角色 (XXXX-1)。

零售支持計劃

零售商店可以獎勵在店內消費的玩家一些優勢來幫助他們自己或者同桌的角色。這些好處能幫助玩家在緊要關頭存活下來。更多詳細信息，詢問當地的遊戲店或者訪問 paizo.com/organizedplay/policies 來了解。

產品激勵

PFS 遊戲戰役獎勵玩家通過購買和使用帶有戰役標誌、勢力圖標或探索者商標的商品來顯示他們對本戰役的支持，會獲得下列遊戲內的優勢。

勢力胸針

表現對你最愛勢力的支持。前往 paizo.com/store/byCompany/c/campaignCoins/pathfinder 購買勢力標誌的胸針。佩戴對應角色勢力的胸針會在遊戲時獲得下列效果：每次冒險一次，你可以在一次技能檢定中獲得 +1。如果你將此好處應用在你勢力的偏好技能上（見下文），你可以改為骰 1d4，然後將結果加到技能檢定中。在這一次檢定時，即使你沒有在此技能上投入任何技能點數，你還可以將此勢力偏好技能視為已經受訓過的本職技能。

各勢力的偏好技能列於下方。

均衡教派：馴養動物、知識（自然）和知識（位面）。

秘文會：知識（神秘）、語言學和使用魔法裝置。

商盟：估價、威嚇和知識（地方）。

探索者本部：交涉、知識（歷史）和生存。

自由尖兵：解除裝置、脫逃和表演（任意）。

聖甲蟲賢者會：知識（任意）。

銀色十字軍：醫療、知識（宗教）和察言觀色。

君權王庭：唬騙、易容和知識（貴族）。

重投

一個玩家正在使用任何列於 paizo.com/organizedplay/perks 中重投列表中的物品時，可以在一場冒險或一個任務中重投一次 D20。對於特許模組和冒險之路，玩家可以每一張記錄單重投一次 D20。此重投必須在 GM 說明結果之前聲明並且就算比原來更低，玩家也必須使用重投結果。玩家可以在重投後出現自然骰為 1 會大失敗的檢定中，再次重投所有的 1。玩家無法在已經重投過之後再次使用重投，也無法在使用此重投之後再使用其他重投檢定的能力重投此檢定。我們同樣鼓勵 GM 穿戴使用探索者的商品，但是他們並不會因為這樣做而獲得遊戲內的好處。

附錄 7：志願合作者

超過 84000 玩家和 16000 活躍的 GM 參與 Paizo 的官方遊戲。定期舉辦的活動遍佈全球六大洲 42 個國家和地區。玩家和 GM 共同努力舉辦當地活動。就算是在信息時代，與其他玩家保持聯絡也是一項難度很高的任務，所以需要有人當地承擔組織者這一角色。這些人會貢獻他們的時間和精力在社區中建立一個玩家基地來推廣遊戲。

為了協調全世界的志願者，一個非盈利慈善組織「官方遊戲基金會」致力於幫助整合遊戲社區和通過戰略遊戲促進教育，會與 Paizo 公司攜手合作。官方遊戲基金會的志願者會挑選想要支持哪一個官方遊戲項目——對於我們來說就是 Paizo 的項目。他們還可以選擇參與的等級，這取決於他們想要參與的程度，有可能會是與本地遊戲店合作到監管整個國家或大陸。這個網絡為全球的玩家提供了定時遊戲的機會。

Paizo 官方遊戲志願者，統稱為冒險專員，基於他們進行的志願活動擁有不同的名稱。最高等級的志願者稱作地區冒險組織者 (RVC)，負責一大片地理範圍內的其他等級的志願者。第二級是冒險隊長 (VC)，負責國家、州或者大都市區域。冒險中衛 (VL) 協助冒險隊長進行某一區域的組織活動。冒險代表 (VA) 組織一個地點的活動，例如一個遊戲店、學校、社區活動中心或軍事駐地。

玩家如果想要尋找官方遊戲活動應當聯繫離他們最近的冒險專員。如果你不確定你所在地的冒險專員是誰，在下表中尋找相近地區或國家並聯繫地區冒險組織者。

任何人都可以加入官方遊戲基金會成為志願者。一個含有各級冒險專員的推薦任務與好處的列表可以在 <https://www.organizedplayfoundation.org/paizo/poptf/> 找到。如果你閱讀冒險專業的說明並有興趣加入的話，填寫網頁下方的志願者表格。你所在地區的活動組織者會收到你的信息並與你聯繫，讓你加入進來。

PAIZO 官方遊戲地區

地區冒險組織者和其負責的地區列在下方。

Online: 地區冒險組織者 **Jesse Davis**(jesse@pathfindersocietyonline.com)

北美和南美

阿帕拉其山脈 [美國]: 地區冒險組織者 **David Shaw**(apparvc@gmail.com): 喬治亞、北卡羅萊納、田納西、弗吉尼亞和西弗吉尼亞。

大湖區 [美國 & 加拿大]: 地區冒險組織者 **Bob Jonquet** (pfs.illinois@gmail.com): 伊利諾斯、印第安納、肯塔基、密歇根、俄亥俄、安大略和威斯康星。

中西區 [美國 & 加拿大]: 地區冒險組織者 **Todd Morgan** (toddpmorgan@gmail.com): 愛荷華、堪薩斯、馬尼托巴、明尼蘇達、密蘇里、內布拉斯加、北達科塔、俄克拉荷馬、薩斯克切溫 and 南達科塔。

東北部 [美國 & 加拿大]: 地區冒險組織者 **June Soler** (njpathfinders@gmail.com): 大西洋區、康涅狄格、特拉華、哥倫比亞特區、緬因、馬里蘭、馬薩諸塞、新罕布夏、紐澤西、紐約、賓夕法尼亞、魁北克、羅德島和佛蒙特。

西北部 [美國 & 加拿大]: 地區冒險組織者 **Walter Sheppard** (pullmanpathfinder@gmail.com): 阿拉斯加、亞伯達、英屬哥倫比亞、愛達荷、蒙大拿、俄勒岡、華盛頓和懷俄明。

墨西哥灣沿岸 [美國]: 地區冒險組織者 **Del Collins** (regionalventurecaptain@s-c-a-r-a-b.com): 阿拉巴馬、阿肯色、佛羅里達、路易斯安納、密西西比和南卡羅萊納。

西南部 [美國]、中部 & 南美: 地區冒險組織者 **Eric Brittain** (sdpathfinder@gmail.com): 阿根廷、亞利桑那、巴西、加利福尼亞、智利、科羅拉多、墨西哥、內華達、新墨西哥、德克薩斯和猶他州。

非洲、亞洲、歐洲和太平洋地區

非洲和東歐: 地區冒險組織者 **Auke Teeninga** (pathfinderbenelux@gmail.com): 白俄羅斯、芬蘭、冰島、荷蘭、丹麥、拉脫維亞、俄羅斯和南非。

亞洲與太平洋地區: 地區冒險組織者 **Stephen White** (pathfindersocietyoz@gmail.com): 澳大利亞、中國、夏威夷、印度、日本、馬來西亞、紐西蘭、沖繩、菲律賓、新加坡和東亞地區。

中歐: 地區冒險組織者 **Dan Simons** (pfs.rvc.centraleurope@gmail.com): 奧地利、德國和瑞士。

西歐和中東: 地區冒險組織者 **Dave Harrison** (paizoconuk@hotmail.com): 比利時、克羅地亞、法國、愛爾蘭、以色列、意大利、葡萄牙、斯洛文尼亞、西班牙、土耳其、烏克蘭、阿拉伯聯合酋長國和英國。

附錄 8：扮演公會指南詞彙表

探索者協會角色扮演公會和探索者 RPG 一樣使用了很多術語、縮寫和專有名詞。一些常用的列於下方。

額外可用資源 (Additional Resources): 額外可用資源列表列出了 Paizo 公司發行的書籍中哪些物品、職業、法術、專長和其他角色選項是合法可用的。想要使用其中的項目，你必須擁有一份刊載該項目的合法來源，以及當前版本的額外可用資源列表中相應的條目 (paizo.com/pathfinderSociety/additional)

冒險 (Adventure): 冒險包括任務模組、標準模組、特許模組和冒險之路。

關聯 / 地區關聯 (Affinity / regional affinity): 一些專長、背景或其他類型的硬性數據項目會與格拉利昂上的一個國家或地區有所關聯。另外一些則是會要求是一些特殊的族群亞種成員 (例如休盎提部落或猛犸象大王之國隨眾)。所有這些都屬於地區關聯的範疇。你的角色可以在休整期獲得任何你想要獲得的關聯，但是一次只能獲得一個。注意獲得、失去或是改變任何關聯都應當在你下一次冒險的記錄單上註明變化內容。

陣營偏移 (Alignment Infraction): 任何一次過激行為或是持續多次低程度的違背行為，GM 便可以依次判處玩家角色陣營發生變化，構成違背陣營 (見第 14 頁詳細說明如何判定陣營偏移)。

永遠可用物品 (Always Available Items): 雖然名譽限制了角色所能購買的問題，但是有一些物品不論你名譽值的多寡均可以在人口超過 5000 的聚居地中購買。見第 21 頁的表格。

平均隊伍等級 (APL/Average Party Level): APL 表現了一個玩家隊伍在冒險中的平均等級；此數字將決定冒險使用哪個子等級版本。(見第 11 頁如何決定 APL 和如何用 APL 決定子等級的規則)。

福利 (Boon): 這是一種經驗值、金幣、聲望點數或物品列表之外的遊戲內獎勵。福利出現在記錄單上，通常可以在進行一場冒險或是出席集會或其他活動時獲得。

記錄單 (Chronicle Sheet): 這是角色完成一場冒險，獲得任何經驗、金幣、聲望點數、福利或物品列表的記錄文件。一些會授予特殊獎勵的記錄單並非通過冒險獲得，而是通過參加集會、

假日活動或閱讀《探索者傳奇》系列小說獲得。這些記錄文件允許一個玩家在世界任何地方使用他的角色參與 PFS 遊戲活動。

神職人員 (Clergy): 代表一個擁有 1 或更高牧師職業等級的玩家角色。

夥伴生物 (Companion Creature): 任何永久陪伴一個玩家角色的夥伴 (例如動物夥伴、幻靈、魔寵、坐騎、魅影等等)，可以在戰鬥中擁有獨立的動作，一般經由玩家角色的職業能力後天獲得，被稱作夥伴生物。有關能夠啟用多少夥伴生物，這類生物能夠使用何種魔法物品和武器，參見官方 FAQ。

核心原則 (Core Assumption/Core Tenets): 這些是假設所有參與 PFS 遊戲的玩家都會堅持進行的基本行為。

核心戰役 (Core Campaign): 此模式並非使用現行所有的可用資源，只允許使用《核心規則書》、《角色背景線上增強版》和《探索者協會扮演公會指南》中的內容來創建角色、提升等級和購買裝備 (見第 8 頁有關核心戰役的詳細規則)。

日常工作檢定 (Day Job): 你可以在休整期進行手藝、表演或專業檢定——通常情況下的日常工作檢定——來掙取額外的金幣。

休整期 (Downtime): 玩家角色在每次獲得經驗的冒險之後 (一整個系列的任務模組算作一次冒險) 會獲得一段稱作休整期的時間。你可以利用休整期來進行一系列行動中的一個，例如進行一次日常工作檢定。見 36 頁有關日常工作檢定的說明。

可重複的冒險 (Evergreen Adventure): 可重複的冒險是那些能夠作為玩家 (或者是 GM) 可以多次重複遊玩仍能獲得完整獎勵的模組。除非有特殊說明，任何 T1-2 (並非 T1-5) 的模組對於 1 級角色來說都是可重複的冒險；對於 2 級角色來說，你只能獲得一次獎勵。詳細信息見第 19 頁。

邪惡行為 (Evil Act): 邪惡行為是指，一個行為本身或者是一種行為模式中的一部分會導致你陣營偏向邪惡的行為。一次單獨的邪惡行為也有可能會立即導致陣營偏移。

專屬模組 (Exclusive): 一個專屬模組是在 GM 達到一定要求才可以運行的冒險——通常是要求達到一定的 GM 星級。專屬模組與特殊模組都有助於 GM 晉升為 5 星 GM。

勢力 (Faction): 探索者協會的探員都有他們自己的效忠對象和動機。選擇你的勢力來明確一個角色在戰役中的次要效忠對象。更多信息參閱**附錄 2：勢力**來了解這些勢力的目標。

勢力任務卡 (Faction Journal Card): 這是記錄有勢力目標和多種勢力任務的卡片，玩家可以在冒險中完成任務獲取上面所寫的獎勵。

名譽 (Fame): 名譽用來表示角色在冒險生涯中賺取的聲望點數 (PP) 總和。提升名譽可以獲得一些聲譽上的加值和購買強力魔法物品的權限。更多細節參閱第 23 頁。

遊戲主持人 (GM): GM 裁決規則並控制玩家所在的遊戲世界中的故事和元素，提供一場公平和有趣的遊戲。在 PFS 中，GM 還必須要幫助玩家準確地填寫文件並向活動組織者或官網回報每一場遊戲的結果。

GM 星級 (GM Star): GM 星級是衡量一個人運行過多少次 PFS 遊戲的標尺，範圍從 10 場 (1 星) 至 150 場 (5 星)。達到一定的 GM 星級可以允許運行一些專屬模組並在進行重骰時獲得加值。晉升第五星需要一些額外的步驟，詳細列於第 17 頁。

交互式模組: 交互式模組是一種特殊的冒險，讓多組玩家在同一個冒險中同時進行遊戲，並且他們冒險中的結果綜合起來會影響各自冒險的進展以及最終結果。新的交互式模組通常會在 Paizo 大會或 GenCon 中發佈，然後可以在其他集會中滿足最小桌數的情況下進行遊玩。

物品追蹤單 (ITS): 你必須使用物品追蹤單來記錄角色身上任何價值超過 25 金幣的物品。一份樣板追蹤單可以在 52 頁找到。你可以使用你自己設計的追蹤單，只要可以達到相同的效果。數字追蹤單之只要能夠方便 GM 查看，也允許使用。

合法資源 (Legal Source): 一個合法資源包括實體書、有水印的 PDF 文檔或是從有水印的 PDF 文檔中打印出來的一頁或多頁副本。為了使用創建角色的選項——尤其是出現在額外可用資源中的那些——你必須擁有含有該選項的合法資源。

官方戰役經理 (Organized Play Manager): 官方戰役經理負責所有的官方戰役遊戲，包括 PFS 和 ACG (卡牌冒險公會)。

官方遊戲號 (Organized Play Number): 每一個

參與 PFS 遊戲的人都會擁有一個官方戰役遊戲號。這個號碼分成兩部分，連接號前面一長串數字是你的玩家號碼，連接號後面的第二部分代表你每一個單獨的角色 (例如 #123456-2 代表第 123456 號玩家的第二個角色)。這個號碼是用來回報每次完成的冒險，同時應當出現在屬於該名角色的每一張記錄單和物品追蹤單上。

探索者參考文檔 (Pathfinder Reference Document, PRD): 這是一個包含《**核心規則書**》和其他精裝書規則內容的免費在線文檔，可以前往 aonprd.com 查看。此文檔並非玩家建立角色或查看規則的合法來源。GM 可以參考此 PRD 來方便準備一場冒險。

玩家角色 (Player Character, PC): 這些是由玩家而不是 GM 控制的角色。

玩家對玩家 (PVP): 玩家對玩家的衝突是指一名玩家角色由自己的意志決定殺死、傷害或其他方式傷害另外一名玩家角色行為。PVP 衝突被嚴格禁止。詳細信息參見第七頁。

預設角色 (Pregenerated Character): 這些是預先製作好的 1 級、4 級和 7 級角色，用來讓一些沒有自己角色的玩家或是想嘗試一下新職業的玩家能夠快速使用的角色。一些獨特的活動還會準備特殊的預設角色。

聲望點數 (Prestige Points): 聲望點數代表了探索者協會虧欠與你的人情，你可以花費它們來換取一些你無法購買物品或服務——即便你沒有足夠的名譽點數來允許購買它們。參見第 22 頁來詳細了解你可以如何使用聲望點數。

祭司 (Priest): 見神職人員。

任務模組 (Quests): 任務模組是設計為 1 小時左右的短冒險。

重建 (Rebuilding): 這是一個替換一個或多個角色能力的過程，按照戰役規則通常沒有花費。最常見的方式是 1 級角色的重建，你可以在沒有用 2 級或更高等級進行冒險之前任何時候免費重建。更多有關重建的信息參閱第 8 頁和第 38 頁。

地區冒險組織者 (Regional Venture Coordinator, RVC): 地區冒險組織者在官方戰役經理的領導下，管理一大片地區並支持冒險隊長和副隊長的日常工作。

重玩 (Replay): 玩家不止一次遊玩同一個冒險就是重玩。PFS 在少數情況下允許重玩發生。

有關重玩的規則請參閱第 7 頁。

可重複模組 (Replayable Scenarios): 見可重複冒險。

重骰 (Reroll): 意思是任何重骰一個 d20 並使用新結果的情況。在 PFS 遊戲中，這通常是指玩家在參與活動時，使用指定探索者周邊而獲得的免費重骰能力。有關免費重骰能力請參閱第 40 頁。

重訓 (Retraining): 這是指在 1 級之後改變角色能力的一個過程。規則按照《**極限戰役**》第 188 頁所述。有關重訓的額外規則和花費請參閱第 38 頁。

特許 (Sancioned): 在 PFS 遊戲中特別允許使用的內容。

特許模組 / 冒險之路 (Sancioned Module/Adventure Path): 這些不同於 PFS 標準模組的冒險也可以獲得其獎勵。在額外可用資源中會列出哪些模組或冒險之路的內容特別允許在 PFS 遊戲中使用，你可以在那裡下載這些冒險的記錄單和其他額外的說明文檔。

標準模組 (Scenario): 這些通常會花費 4-5 小時來完成的冒險是專門為 PFS 遊戲設計。大多數在本戰役中使用的模組都是標準模組。

季 (Season): 一季是從一次 Gen Con (通常是在八月) 開始長達一年的時間。大部分季度都有一個特定的主題並包含有 25 個標準模組，一般每個月會發佈兩個。

慢速升級模式 (Slow Advancement): 一個玩家可能會在冒險開始時選擇使用慢速升級的方式，角色只會獲得通常情況下一半的經驗、金錢和聲望點數。這樣做會有效延長角色的「壽命」。你仍舊會獲得休整期的全部好處，比如進行日常工作檢定。

特殊模組 (Special): 這是對專屬模組和交互性模組的統稱。

標準升級模式 (Standard Advancement): 此模式

下，玩家角色在冒險結束後會獲得正常數量的經驗、金錢和聲望點數。玩家可能會選擇使用慢速升級模式來替代。

子等級 (Subtier): 這是在模組等級範圍中一個更小的等級範圍，用來劃分不同平均等級隊伍的冒險難度。

等級 (Tier): 這是可以進行冒險的玩家等級範圍。標準模組的等級通常還細分成幾個子等級。玩家角色如果在冒險開始時等級不在這一模組的等級範圍內，就無法參加。

崇拜 (Venerate): 尊崇表現為玩家角色和一個特定神祇、庇護主或理念之間的關係，玩家角色奉行其行事方式當並不會因此獲得數據上的好處。玩家角色可以崇拜任何格拉利昂的神祇、庇護主或理念而無需陣營上考量。

冒險代表 (Venture-Agent, VA): 在某個單一地點組織活動的志願者。

冒險隊長 (遊戲內) (Venture-Captain, VC): 有一些探索者並不會到處旅行，而是在一些地點建立分部來協調當地的探員、儲存當地的資料和提供一個安全的庇護所供同僚使用。在標準模組中，冒險隊長通常是為玩家提供任務和機遇的 NPC。

冒險隊長 (現實中) (Venture-Captain, VC): 與遊戲中探索者協會領導者同名的冒險隊長在現實中是負責一大片地理區域的為眾多數量的玩家組織活動，有奉獻精神的志願者。

冒險副隊長 (Venture-Lieutenant, VL): 冒險副隊長是協助冒險隊長工作的專業志願者。

信仰 (Worship): 在此文檔中，信仰是指玩家角色和一個特定神祇之間的關係，並由此獲得數據上的好處 (例如牧師獲得法術和特殊能力，神祇限定的專長或背景，特殊魔法武器或是一些進階職業的前置條件)。角色只能信仰一個在本戰役中合法的神祇，並且必須與所選神祇的陣營差距在一階之內。有關信仰神祇和改變信仰的詳細說明請參閱第 25 頁。

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation

and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Society Roleplaying Guild Guide, Version 10 © 2018, Paizo Inc.; Authors: Mike Brock, John Compton, Erik Mona, Mark Moreland, Tonya Woldridge, and Linda Zayas-Palmer.



第二季： 影子會之年

很多探索者總是會對自己的地位和待遇心存不滿已經是人盡皆知的秘密。但是十人團也沒有料到這種集體不滿後果，一群探索者組成了準備對協會架構和政策發起革命的組織——影子會。

協會內部發生問題的徵兆首先出現在卡爾瑪嘎——這座城市從沒建立過分部——協會收到該地居民對當地分部的投訴。被派去當地調查的小隊發現了影子會的存在，而這座城市只是他們的冰山一角。在那之後不久，影子會很快就對位於艾巴薩羅姆的本部發動了猛攻，迫使協會加倍的努力來根除那些臥底特工。在這場內戰裡，協會成功地挫敗了一場暗殺行動，保護了一位優秀的冒險隊長；也是在那場戰爭裡，他們驚訝地發現一個意想不到的著名人物也是隱藏在他們中間的叛徒。

在內海的各個主要城市中，從索西斯的沙漠到白王座的冰天雪地，探索者協會面對著忿怒的貴族、受詛的法器和躲藏在暗影裡的間諜，一次又一次地阻止了影子會的行動。協會更趕在影子會之前，深入世界之傷回收了險些用於惡途的預言書。

經過了將近一年的衝突，協會終於在影子會內部找到了一絲破綻。這時的影子會內部也出現了分歧，其中一方想藉此鞏固自己的利益，而另一方則希望替他們的探員從十人團爭取更多福利。在一次護衛協會盟友免遭刺殺的行動中，協會查出了影子會領袖的真正身份。最終，十人團與對方簽訂了休戰協議，並歡迎那些希望得到更好待遇的影子會成員回歸。



第三季： 玉鳳之年

在數百年前，一個名喚郝金的術士踏遍了整個天夏，乃至天外之境。這位古老而又神秘的術士搜集了無數強大的魔法器具、藝術珍品、和各種古代文物。為了保證自己的收藏不會湮滅在時間的長河之中，郝金舉辦了十年一屆的武術大場。勝利者可以從眾多藏品中選擇一件作為取得優勝的獎品。

協會在 4711AR 參加了這一屆的比賽，探索者被派往格拉里昂的各個角落，以尋找能夠幫助他們取勝的物品和技藝，最終他們得償所願，奪得勝利。十人團選擇的獎品震驚了所有的在場者，那是一張深藏在寶庫中，污穢、破損的掛毯。

這張後來被稱為「郝金掛毯」的收藏品，很可能是他眾多寶物中最重要的一件。這件掛毯是通往一個半位面的入口，裡面充滿了各種建築、遺跡、聖地，都是由郝金從現實中擷取而來的。在掛毯磨損的絲線裡埋藏著數百個區域，等著協會展開探索。

但不巧的是，他們並不是唯一能夠進入掛毯的人，惡名昭彰的盾徽財團與一個古老的璃殤教團達成了交易，得到了第二條進入掛毯的秘道。協會最終把盾徽財團驅逐出了郝金掛毯，並且發現了這個寶物的第二個用途：他們可以在掛毯裡製造通往格拉里昂不同地區的出口，快速地穿越數百哩的距離，把遙遠的分部連結起來。



第四季： 符文復興之年

在冒險隊長謝拉·海德瑪的領導之下，協會的瑪格尼瑪分部展開了對瓦瑞西亞歷史的探索。他們的行動並不順利，當一把神秘的符文鑰匙突然出現在瓦瑞西亞灣後，麻煩就接踵而至。瑪格尼瑪的官員舉行了一場拍賣會，吸引了當地各個組織的注意，包括探索者協會和他們的老對手盾徽財團。協會期望通過這個機會能在當地成為舉足輕重的一方勢力。然而，一群神秘人物卻突然介入，擾亂了拍賣會。協會成功追根究底查出了這群混亂製造者的來歷，發現他們居然是一個早已消逝的宗教組織——璃殤教團。

兩者的衝突並沒有在拍賣會結束後停止下來，協會拆散了盾徽財團和教團之間的合作關係，並攻下了教團在卡爾瑪嘎和帕林灣裡的據點。在進行這些任務的過程中，協會發現了教團真正的意圖，他們打算使強大的瑟西隆法師重新降臨格拉利昂。憑著一班精銳探索者的努力，協會最終阻止了這個古老法師的復活，拯救了瓦瑞西亞乃至整個格拉利昂。



第五季： 惡魔之年

探索者協會查出了一座天空堡壘的位置，這早已失落在歷史中的矮人城堡名為佐爾穆登。在得知其位於世界之傷的重大發現後，探索者們很快就湧進了鄰近的蒙蒂維以準備考察工作。然而，一群惡魔的入侵阻止了他們嘗試深入這片深淵廢土的打算。

隨著第五次蒙蒂維遠征的展開，協會意識到想要踏上佐爾穆登的話就不能單打獨鬥。他們向包括艾巴薩羅姆中的有力人士，安多安的雄鷹騎士，奇奧尼的精靈，還有裂隙守衛等各方勢力派遣了使者號召加入。同一時間，探索者搜集了塔爾多對抗邪惡力量的各種記錄，掌控了一些強力吉斯塔克神器，並且取得一個強大的聖物使得眾人能夠齊心協力。在敵人試圖干擾他們的外交人員和後勤部隊的同時，協會在接近佐爾穆登的地方建立起了冒險營地。

與此同時，協會的領導層決定協助蒙蒂維對抗惡魔軍團的遠征。他們出動探員作為斥候和巡邏隊，還幫助啟動了一件遺失在世界之傷裡的強大武器。另一方面，營地的準備工作也在有條不紊地進行，探索者確保了新創建的郝金掛毯傳送門的安全，使得他們的部隊可以毫髮無損地迅速來往於世界之傷。

佐爾穆登的戰鬥最終在協會新同盟軍與惡魔軍團間正式打響。在正面戰場吸引敵人注意力的同時，一小隊正快馬加鞭趕往佐爾穆登。在惡魔被最終擊敗後，協會確保了該地的安全並開始探索天空堡壘。



第六季： 天空之鑰之年

探索者協會在天空堡壘回收了一塊奇怪神器上的碎片，這被稱為天空之鑰的裝置是眾多佐爾穆登矮人遺物中最珍貴的一件。在群星雨中，矮人發現這把天空之鑰和神秘飛船的碎片一起從天而降。在佐爾穆登最後之日，伽瑟倫國王將天空之鑰分成五塊，他自己保留了一塊，餘下的分給四個繼承人每人一塊。協會開始了重組天空之鑰的嘗試，對整個格拉里昂展開搜查，尋找其餘碎片的蛛絲馬跡。

探索者走遍了內海，從伊利森的冰凍平原，到芒吉莽原的炎熱叢林，乃至奧斯利昂的乾旱沙漠；遺物碎片的線索亦將他們引至紐梅利亞的心臟地帶，也就是當初飛船墜落的地點；複雜的搜索行動甚至意外地把他們帶到了另一個位面。

探索者最終收集了所有碎片，而協會則希望他們能研究出這把天空之鑰的真正能力，當然，他們必須先擊退那些想要搶奪鑰匙以為己用的敵人。



第七季： 蝰蛇之年

盾徽財團內部一小群稱作「科爾霍姆會」的盾徽特工精心策劃了一起對探索者本部的突襲，使得探索者協會和盾徽財團的曠日持久的紛爭再一次激化起來。在這次突襲之後，在盾徽財團內部幡然醒悟的線人協助下，協會開始傾注大量資源追查這次襲擊的負責人。

格拉利昂各地的協會探員開始與這些犯罪首腦鬥智鬥勇，從滲透經營黑暗交易的地下基地，到參加進一個內含高危談判的奢華派對，以及之間的層層曲折。當一些探員集中精力挫敗對手的同時，另一部分探員則是在一些長期拒絕協會創立分部的地區——比如切利亞斯——和一些協會據點陷入危險的地區——比如涅瑪薩斯——展開了新的探索行動。

最終，那些籌劃襲擊本部的盾徽特工全都身敗名裂，他們想要擴張自身力量的計劃也一敗塗地。探索者協會與其夙敵再一次簽訂了脆弱的停戰協議。



第八季： 失竊的風暴之年

在一次對路過小行星的大膽冒險中，探索者協會找到了傳說中不可觸摸的蛋白石。這塊蛋白石實際上是半神朗基諾里的監牢，這位善良陣營的氣元素領主已經被關押了千年之久。這一收穫使得探索者協會開始研究開啟這件神器的方法，尋找釋放朗基諾里的方法。

協會很快了解到想要摧毀這塊蛋白石需要威力強大的土、火和水元素物質，純度必須能夠足以喚起元素的本質。探員們紛紛前往各元素位面來尋求新的盟友來引領他們找到這樣的物質。

首先，協會探員前往了土元素位面，儘管在夙敵的百般阻擾下，仍舊成功的建立了良好的聯繫，並在之後還營救出了一位失蹤的協會探員。而在火元素位面，協會在危險的火元素裔上流社會中，依靠巧妙的外交技術，擺平了舊賬並獲取的頗有價值的訊息。而在索西斯分部的一些物品被盜後，一隊前往調查的探員從奧斯利昂的沙漠一路被引領至氣元素位面。在他們的跨位面旅途中，協會跟一個致力於四元素平衡的組織——元素均衡教派起了衝突。不過繼而面對強大的共同敵人時，協會和均衡教派試探性地結成了同盟。最後，協會前往水元素位面，協助保護該位面最大的城市免遭入侵，同時還成功回收了一位失落半神的遺產。

在獲得了最純淨的土與水元素物質後，協會派遣了組織中最為強大的探員前往火元素位面和土元素位面交界處的一個鐵砧，將那塊蛋白石浸入最純粹的火焰中，讓朗基諾里獲得了期待已久的自由。



第九季： 勢力利益之年

爲了追尋遠古秘密和無主的財富，探索者協會並不僅僅只是探索和發現，還樹立了不少敵人。在這一季開始時，很多戰役中的大反派聯合在一起對探索者們展開了報復行動，將戰爭引向艾巴薩羅姆，並將混亂帶往整個內海地區。多年來，協會內部的勢力都會致力於他們自己的目標，爲了聲譽而努力，積累了不少資源。最後他們終於有機會來證明自己——在勢力利益之年的經歷會在他們之中產生永久的改變。

在這一年中，探索者避免了一次入侵，旅行去了天堂彼岸，從聲名狼藉的博物館下方揭露了隱藏的秘密，還在內海地區最偉大的頭腦被完全控制前，擊敗了一個永恆的邪惡。於此同時，玩家使用勢力的資源擊垮了一個黑心財團，挫敗了一群危險的惡棍，還推翻了一位臭名昭彰的暴君。他們還罷免一位派系領袖，因爲他背叛多年來自己所支持的理念，之後對於是否將他從其行爲導致的可怕後果中解救出來，玩家下了極為重要的決定。



第十季： 十人團之年

探索者協會從第三季開始就獲取了進入郝金掛毯半位面的傳送門，從那時起就發起了許多次任務來調查其中的奇觀，甚至還設計出一種方法可以利用郝金掛毯作為通路橫跨格拉利昂各地進行快速旅行。最近的調查工作發現郝金掛毯的狀況已經瀕臨極限。如果協會無法盡快採取果斷的行動來將其修復，這個半位面就會變得支離破碎，所有的內容物都會墜入星界之中。

但阻止這次迫在眉睫的毀滅並不能解決半位面的衰解，玩家需要進行一系列的行動來拯救其中的生命、珍藏的歷史和尋找到一位對掛毯結構了如指掌的古代學者。

然而，探索者協會在掛毯之外還有很多需要關注的事情。這一年，探員找到了一些閃耀遠征對抗巫妖塔·巴馮的聖物，從一位半神處獲取了變革性的祝福，並且阻止了一個強大的惡魔想要利用使世界之傷崩壞來成為新惡魔領主的企圖。

與此同時，協會的秘密領導層——十人團一直居於幕後指揮整個協會。這十個人躲藏在面具後面，即使是最強的魔法都無法知道他們的身份，但在過去的幾年裡還是面臨了數次洩露身份甚至瀕臨死亡的威脅。其中最大的一次威脅是來自於一個由於十人團的背叛而長期懷恨在心的男人——神秘的消息販子和前探索者協會戰地特工「火炬大師」。火炬在協會內部組建了一個稱為「影子會」的分裂組織，後來又再次回歸協會並最終消融不見，但是火炬也拿到了他最想要的東西：十人團成員的名單。火炬和其他力量不斷暗中行事的影響下，一些十人團的秘密可能很快就會水落石出。



RACE	SIZE	GENDER	AGE	HEIGHT	WEIGHT	HAIR	EYES
------	------	--------	-----	--------	--------	------	------

ABILITY NAME	ABILITY SCORE	ABILITY MODIFIER	TEMP ADJUSTMENT	TEMP MODIFIER	HP HIT POINTS	TOTAL	DR	SPEED LAND	FT.	SQ.	FT.	SQ.	TEMP MODIFIERS
STR STRENGTH					WOUNDS/CURRENT HP			BASE SPEED		WITH ARMOR			
DEX DEXTERITY								FT.	FT.	FT.	FT.		
CON CONSTITUTION								FLY	MANEUVERABILITY	SWIM	CLIMB	BURROW	
INT INTELLIGENCE						SKILLS							
WIS WISDOM						<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div> <p>NONLETHAL DAMAGE</p> <div style="border: 1px solid black; height: 40px; width: 100%;"></div> </div> <div> <p>SKILL NAMES</p> <p><input type="checkbox"/> ACROBATICS</p> <p><input type="checkbox"/> APPRAISE</p> </div> <div> <p>TOTAL BONUS</p> <p>___ = DEX</p> <p>___ = INT</p> </div> <div> <p>ABILITY MOD.</p> <p>___ + ___ + ___</p> <p>___ + ___ + ___</p> </div> <div> <p>RANKS</p> </div> <div> <p>MISC. MOD.</p> </div> </div>							
CHA CHARISMA					INITIATIVE MODIFIER	___ = ___ + ___							

AC	[]	=	10 + []	+ []	+ []	+ []	+ []	+ []	+ []	
ARMOR CLASS	TOTAL		ARMOR BONUS	SHIELD BONUS	DEX MODIFIER	SIZE MODIFIER	NATURAL ARMOR	DEFLECTION MODIFIER	MISC MODIFIER	

TOUCH	[]	FLAT-FOOTED	[]	[]	
ARMOR CLASS		ARMOR CLASS			MODIFIERS

SAVING THROWS	TOTAL	BASE SAVE	ABILITY MODIFIER	MAGIC MODIFIER	MISC MODIFIER	TEMPORARY MODIFIER	MODIFIERS
FORTITUDE (CONSTITUTION)	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>						
REFLEX (DEXTERITY)	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>						
WILL (WISDOM)	<input type="text"/> = <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/> + <input type="text"/>						

BASE ATTACK BONUS	<input type="text"/>	SPELL RESISTANCE	<input type="text"/>
CMB	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CMD	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

TOTAL = BASE ATTACK BONUS + STRENGTH MODIFIER + SIZE MODIFIER + DEXTERITY MODIFIER + 10

MODIFIERS

WEAPON			ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE	

WEAPON			ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE	

WEAPON			ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE	

WEAPON			ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE	

WEAPON			ATTACK BONUS	CRITICAL
TYPE	RANGE	AMMUNITION	DAMAGE	

SPEED LAND	FT. SQ.	FT. SQ.	TEMP MODIFIERS
BASE SPEED		WITH ARMOR	
FT. FLY MANEUVERABILITY	FT. SWIM	FT. CLIMB BURROW	

SKILLS

SKILL NAMES	TOTAL BONUS	ABILITY MOD.	RANKS	MISC. MOD.
<input type="checkbox"/> ACROBATICS	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> APPRAISE	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> BLUFF	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> CLIMB	_____	=STR	_____	_____
<input type="checkbox"/> CRAFT _____	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> CRAFT _____	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> CRAFT _____	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> DIPLOMACY	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> DISABLE DEVICE*	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> DISGUISE	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> ESCAPE ARTIST	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> FLY	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> HANDLE ANIMAL*	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> HEAL	_____	=WIS	_____	_____
<input type="checkbox"/> INTIMIDATE	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (ARCANA)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (DUNGEONEERING)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (ENGINEERING)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (GEOGRAPHY)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (HISTORY)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (LOCAL)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (NATURE)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (NOBILITY)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (PLANES)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> KNOWLEDGE (RELIGION)*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> LINGUISTICS*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> PERCEPTION	_____	=WIS	_____	_____
<input type="checkbox"/> PERFORM _____	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> PERFORM _____	_____	=CHA	_____	_____
<input type="checkbox"/> PROFESSION* _____	_____	=WIS	_____	_____
<input type="checkbox"/> PROFESSION* _____	_____	=WIS	_____	_____
<input type="checkbox"/> RIDE	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> SENSE MOTIVE	_____	=WIS	_____	_____
<input type="checkbox"/> SLEIGHT OF HAND*	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> SPELLCRAFT*	_____	=INT	_____	_____
<input type="checkbox"/> STEALTH	_____	=DEX	_____	_____
<input type="checkbox"/> SURVIVAL	_____	=WIS	_____	_____
<input type="checkbox"/> SWIM	_____	=STR	_____	_____
<input type="checkbox"/> USE MAGIC DEVICE*	_____	=CHA	_____	_____

☒ CLASS SKILL *TRAINED ONLY

CONDITIONAL MODIFIERS:

LANGUAGES:

AC ITEMS	BONUS	TYPE	CHECK PENALTY	SPELL FAILURE	WEIGHT	PROPERTIES
TOTALS						

[illegible]

LIGHT LOAD	<input type="checkbox"/>	LIFT OVER HEAD	<input type="checkbox"/>
MEDIUM LOAD	<input type="checkbox"/>	LIFT OFF GROUND	<input type="checkbox"/>
HEAVY LOAD	<input type="checkbox"/>	DRAG OR PUSH	<input type="checkbox"/>

MONEY

CP
SP
GP
PP

[illegible][illegible]

EXPERIENCE POINTS	FAME
	/
TOTAL FAME	CURRENT PRESTIGE

SPELLS				
SPELLS KNOWN	SPELL SAVE DC	LEVEL	SPELLS PER DAY	BONUS SPELLS
<input type="text"/>	<input type="text"/>	0	<input type="text"/>	—
<input type="text"/>	<input type="text"/>	1ST	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	2ND	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	3RD	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	4TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	5TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	6TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	7TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	8TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	9TH	<input type="text"/>	<input type="text"/>

CONDITIONAL MODIFIERS

0	□□□□□□□□
1ST	□□□□□□□□
2ND	□□□□□□□□
3RD	□□□□□□□□
4TH	□□□□□□□□
5TH	□□□□□□□□
6TH	□□□□□□□□
7TH	□□□□□□□□
8TH	□□□□□□□□
9TH	□□□□□□□□



Inventory Tracking Sheet

Tracking Sheet #

AKA

Player Name

Character Name

Pathfinder Society #

Faction

Item	Cost	Character Chronicle #			Item	Cost	Character Chronicle #		
		Bought	Sold	Expended			Bought	Sold	Expended
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Wands/Ammunition/ Alchemical Items/Other	Cost	Character Chronicle #											
		Bought	Sold										
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>