

珊娜萨的万事指南职业部分 & 翻译成员

翻译成果归各章节译者所有，本人在此基础上进行校对和润色和部分整合工作。如果您的权益，在翻译整合和润色的过程中被侵犯，请留下反馈。所有翻译文章仅作为对照原版书籍时的中文参考，请勿用作商业用途。如有进一步使用该文件的想法，请到果园或以其他渠道与相应的译者交流。各译者不分先后包括：

- Barbarian 野蛮人 By 迷你型妖梦
- Bard 游吟诗人 By 风速测量员 1 号
- Cleric 牧师 By 依恋未酌宴
- Druid 德鲁伊 By 落雨随枫
- Fighter 战士 By hz144743
- Monk 武僧 By mentlegen
- Paladin 圣武士 By 浅间白
- Ranger 游侠 By hz144743
- Rogue By 幻觉 illusion&Noir_ 懒人七
- Sorcerer By levelpiece
- Warlock By zghzgh1779
- Wizard 法师 By 学语新风
- 部分职业细节 (参考 UA) By 浅水源 & 落雨随枫
- 漏译部分/整合/初校 By W4tchMaker

请通过下列渠道进行反馈：

<http://www.goddessfantasy.net/bbs/index.php?board=1671.0>

https://github.com/W4tchmaker/DND_XGE_Chinesetranslate

野蛮人 BARBARIAN

我见证了野蛮人在战斗中不屈不挠的表现，令我好奇的是，他们狂暴的核心力量源于什么？——大法师 *Seret*

普通人所展现出的愤怒与野蛮人的狂暴本质上相同，两者的关系如同和煦微风与呼啸疾风。只是野蛮人的驱动力来自超越纯粹的情感，使它表现更加可怕。无论这愤怒是源于心灵，还是来自于动物精魂的链接，狂暴的野蛮人都能表现出非同凡响的力量和耐力。爆发尽管短暂，但它能持续控制野蛮人的身心，就算身负再多伤痛，都能奋战至最后一名敌人倒下倒下。

扮演野蛮人角色是件很诱人的事，能够简单直白地塑造经典形象——残暴、通常还很蠢、在其他人心翼翼时直接莽上去。但不是这世界上所有的野蛮人都如出一辙，所以你当然可以自己掂量着扮演。无论哪种方式，考虑添加一些修饰，使你的野蛮人独具特色；参考以下章节以获取灵感。

个人图腾 PERSONAL TOTEMS

野蛮人倾向于轻装前行，很少携带个人物品或其他不必要的装备。他们中的少数人随身携带的物品通常包括具有特殊意义的小东西。一枚个人图腾正符合意义重大的描述——因为它的神秘起源，并与角色生命中的某个重要瞬间相关，也许是有关野蛮人过去的一段回忆，或预示前方等待着他的命运。

这种个人图腾可能与野蛮人的动物精魂有关，或者实际上可能就是他的动物图腾，但这种联系并非必然。例如，一个有熊图腾精魂的野蛮人，仍然可以把鹰的羽毛作为个人图腾。

d6 图腾

- 1 一条独狼身上的一簇毛，你在一次捕猎中和它成了朋友。
- 2 智慧的萨满给你了三只鹰的羽毛，告诉你它们将决定你的命运。
- 3 用年轻穴熊的爪子做成的项链，你还是个孩子的时候单杀了它。
- 4 装着三块石头的小皮袋，代表了你的祖先。
- 5 你杀死的第一只野兽的几块骨头，用彩色毛绳绑在一起。
- 6 你的动物精魂形状的一块鸡蛋大小的石头，有一天出现在你的腰袋里。

纹身 TATTOOS

许多野蛮人都用纹身装饰自己，而每个纹身都代表着纹身者或者其先祖生命中的重要时刻，又或者象征着感情的宣泄和人生的态度。和个人图腾一样，野蛮人的纹身可能与动物精魂有关，又或者毫无关联。野蛮人的每个纹身都诉说着这个人的身份，如果你的角色身着纹身，那这些纹身外观如何，又有何含义？

d6 纹身

- 1 你在背上展开着雄鹰的羽翼。
- 2 你手背上铭刻着穴居熊的利爪。
- 3 你氏族的符号沿着你的手臂以微小的展示。
- 4 你的腰后是墨染的麋鹿角。
- 5 你的武器和手上画着动物精魂的图案。
- 6 你背上的狼眼，帮你洞察和抵御邪恶的灵魂。

迷信 SUPERSTITIONS

野蛮人对生活的理解各不相同，有些信仰神明，有些从自然后期和他们遇到的动物上追寻神祇。这些野蛮人相信世上的动物和植物内里栖息着灵魂，并会向这些灵魂寻求预兆和力量。

其他野蛮人只相信手中的铁和心中的血。看不见的世界对他们而言毫无意义。取而代之，他们效仿猎杀的野兽，依靠自己的感官以在世间求生。

d6 迷信

- 1 惊扰死者会让你麻烦缠身。
- 2 别信法师，他们都是恶魔，特别是像好人的。
- 3 矮人没种，和死人没啥区别，老窝在地下。
- 4 魔法总是会惹祸，睡觉时也要与最近的魔法物品离上十尺。
- 5 走进坟场一定要带着银制品，免得鬼魂附体。
- 6 要有精灵直视你，他是在试着读你的脑袋。

原始道途 PRIMAL PATHS

第3级时，野蛮人将获得其原始道途特性，下列选项给出了在玩家手册提供的道途以外的额外道途选项：先祖守卫、风暴先驱和狂热者。

先祖守卫 PATH OF THE ANCESTRAL GUARDIAN

一些野蛮人尊重他们先祖的文化。这些人认为，过去战士们的果敢灵魂，可以引导并保护生者。当一个野蛮人追随这条道路时，他会联系精神世界，以寻求先祖的帮助。

选择先祖守卫的野蛮人的战力将大为提升，以保护他们的部族和盟友。为了更加纪念自己的先祖，选择这条道路的野蛮人将会在自己身上精心绘制纹身。而这些纹身往往代表着与凶恶的野兽和其他凶猛敌人之间曾展开的波澜壮阔的史诗。

等级	特性
3rd	先祖护卫 <i>Ancestral Protectors</i>
6th	精魂之盾 <i>Spirit Shield</i>
10th	问道精魂 <i>Consult the Spirits</i>
14th	先祖复仇 <i>Vengeful Ancestors</i>

先祖护卫 ANCESTRAL PROTECTORS

第 3 级选择该道途起，精魂战士会在你狂暴时出现。若你处于狂暴，你的回合内你攻击命中的第一个生物会成为精魂战士的目标，其攻击也受到阻碍。直到你的下一个回合开始，目标对你以外的目标的攻击检定具有劣势，若目标命中了除你以外的生物，该生物对那次攻击有伤害抗性。狂暴结束时，附加在敌人身上的效应中止。

精魂之盾 SPIRIT SHIELD

第 6 级起，帮助你的卫士之魂会为你统御的盟友提供超自然保护。若你处于狂暴，而一个处于你 30 尺内对你可见的其他生物受到伤害，你可以用一个反应来将伤害降低 2d6。

当你达到该职业的更高等级，你可以防止更多的伤害，10 级时增为 3d6，14 级时增为 4d6。

问道精魂 CONSULT THE SPIRITS

第 10 级时，你得到和你的先祖之魂进行交流的能力。若你这样做，你可以不消耗法术位和材料成分使用一次卜筮术 *augury* 或鹰眼术 *clairvoyance*。这个法术会在指定位置创造一个无形的先祖之魂取代法术描述里的半透明球体。感知是你的施法主属性。

你必须完成一次长休或短休才能再次使用此特性。

先祖复仇 VENGEFUL ANCESTORS

第 14 级起，你的先祖之魂将强大到足以对伤害你所保护之人的敌人做出打击。当你使用精魂之盾降低一次攻击的伤害时，攻击者受到与精魂之盾所降低伤害相等量的力场伤害。

风暴先驱 PATH OF THE STORM HERALD

所有野蛮人都内含愤怒。他们的狂暴让他们得到了强大的力量，耐力，和速度。而那些追随风暴先驱道途的野蛮人则学会了将他们的狂暴转化为环绕着自身的

原初魔法灵光。当处于狂暴之下，这条道途的野蛮人深入自然，创造出强大的魔法效果。

典型的精英风暴先驱，会和德鲁伊、游侠以及其他发誓保护自然的人一起受训。但也有一些会在被暴风摧毁的房屋中，在极寒的世界冰原上，又或者灼热的沙漠最深处磨砺自己。

等级	特性
3rd	愤怒风暴 <i>Storm of Fury</i>
6th	风暴之魂 <i>Storm Soul</i>
10th	风暴之盾 <i>Shield of the Storm</i>
14th	狂怒风暴 <i>Raging Storm</i>

愤怒风暴 STORM OF FURY

第 3 级选择此道途起，若你处于狂暴，你散发出一个 10 尺半径的灵光，但无法穿透全掩护。

你的灵光拥有一个会在你进入狂暴时所激发的效果，你在每个自己的回合也可以用一个附赠动作来激发该效果。从下述选项选择一个：沙漠，海洋，冻原，此灵光的效果基于你选择的环境类型。每当你该职业的级别提升时，你可以改变所选择环境。

如果你的光环效果需要进行豁免，DC 值为 8+ 你的熟练加值 + 你的体质调整值。

沙漠 Desert. 激发该效果时，你的灵光中所有其他生物都会受到 2 点火焰伤害。当你达到该职业的更高等级，伤害增加。在 5 级时增为 3，10 级时增为 4，15 级时增为 5，20 级时增为 6。

海洋 Sea. 激发该效果时，你可以选择一个处于灵光中对你可见的其他生物。目标必须进行一次敏捷豁免，豁免失败者将受到 1d6 闪电伤害，豁免成功者受到的伤害减半。当你达到该职业的更高等级，伤害增加——10 级时增为 2d6，15 级时增为 3d6，20 级时增为 4d6。

冻原 Tundra. 激发该效果时，灵光中每个你由选择的生物获得 2 点临时生命，这是因为寒冰精魂使它惯于受苦。当你达到该职业的更高等级，临时生命增加——5 级时增为 3，10 级时增为 4，15 级时增为 5，20 级时增为 6。

风暴之魂 STORM SOUL

第 6 级时，风暴在你不激发灵光时也能给你带来增益。增益取决于你为风暴灵光选择的环境类型。

沙漠 Desert. 你得到对火焰伤害的抗性，并不会受到极端高温的效果影响（见城主手册）。此外，作为一个动作，你可以触摸一个没有被他人穿戴或携带的易燃物体，并且点燃它。

海洋 Sea. 你得到对闪电伤害的抗性，并能在水下呼吸。你还获得了 30 尺的游泳速度。

冻原 Tundra. 你得到对寒冷伤害的抗性，并不会受到极端低温的效果影响（见城主手册）。此外，作为一个动作，你可以触摸水并且把 5 立方尺的水冻结成

冰，这种冰将会在 1 分钟后融化。如果有生物处于该立方空间中，你的行动将会失败。

风暴之盾 SHIELD OF THE STORM

第 10 级时，你学会了运用你的风暴的掌控力来保护你的盟友。处于你灵光内的、由你选择的生物得到你的风暴之魂特性所带来的伤害抗力。

狂怒风暴 RAGING STORM

第 14 级时，你能引导的风暴之力变得更加强大，足以打击你的敌人。效果取决于你为风暴灵光选择的的环境类型。

沙漠 Desert. 若处于你灵光中的生物攻击命中你，你可以立刻用你的反应迫使该生物进行一次敏捷豁免，豁免失败者将受到等于你野蛮人等级一半数值的火焰伤害。

海洋 Sea. 当处于你灵光中的生物被你攻击命中，你可以用你的反应迫使该生物进行一次力量豁免，豁免失败者将如同被波浪拍打般被击倒在地，变为俯卧状态。

冻原 Tundra. 当你的风暴灵光激活时，你可以选择一个你可以看见的、处于灵光里的生物。该生物必须通过一次力量豁免，豁免失败者速度降为 0，且直到你的下一个回合开始，其被如同魔法的冰霜冻住。

狂热者 ZEALOT

一些神灵激励他们的追随者们投身于残酷的战斗狂怒中。这些野蛮人是狂热的战士，他们引导自己的愤怒转化为强大的神赐力量。

在 D&D 世界中许多神祇都会鼓励自己的追随者寻求狂热者道途。最著名的是费伦的 Tempus，灰鹰的 Hextor 和 Erythnul。一般来说，那些培养狂热者的神祇往往是偏向于战斗、破坏和暴力的神职。当然，并非所有这样的神都是邪恶的，但只有少数例外。

特性

等级 特性

3rd	神性之怒 <i>Divine Fury</i> , 神之勇者 <i>Warrior of the Gods</i>
6th	狂热专注 <i>Zealous Focus</i>
10th	狂热存在 <i>Zealous Presence</i>
14th	怒不畏死 <i>Rage beyond Death</i>

神性之怒 DIVINE FURY

你在第 3 级选择此道途起，你可以引导神性之怒注入武器打击中。若你处于狂暴，你在自己回合中用武器攻击命中的第一个生物将额外受到伤害，数值等于 1d6+ 你野蛮人等级的一半。此伤害的类型为黯蚀或光耀，而你在你得到此特性时选择其类型。

野蛮人 BARBARIAN

神之勇者 WARRIOR OF THE GODS

第 3 级时，你的灵魂被无尽的战斗所烙印。若一个法术——例如死者复活 *raise dead*——只具有让你起死回生（但不是变为不死生物）的效果，该施法者在对你施展法术时不需要材料。

狂热专注 ZEALOUS FOCUS

第 6 级起，驱使你愤怒的神力也能庇护你免遭损害。若你在狂暴时未通过一次豁免检定，你可以重新投掷该豁免检定，但你必须接受第二次的检定数值。你每次狂暴只能使用此能力一次。

狂热存在 ZEALOUS PRESENCE

第 10 级时，你学会了引导神力，让其他人也被狂热所感染。作为一个附赠动作，你愤怒的怒吼并释放出一道蕴含神圣能量的战吼。选择至多 10 个距离你 60 尺以内并且能听到你吼叫的其他生物，直到你的下个回合开始，这些生物在攻击检定和豁免检定中获得优势。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

怒不畏死 RAGE BEYOND DEATH

第 14 级起，驱使你狂暴的神力允许你忽视致命的打击。

当处于狂暴时，降至 0 点生命值不会让你昏迷。你仍必须进行死亡豁免检定，而你在 0 生命值下受到伤害时承受正常的效果。然而，若你因为未通过死亡豁免检定而将死去，则直至狂暴结束前，你不会死亡，届时如果生命值仍为 0 则你才会死亡。

吟游诗人 BARD

音乐乃创生圣言自神木攫取之果。但试问，
可有诗人能寻得此树？可有诗人能探得此力量
之源？如是，又将有何等仙乐彼将奏鸣世间！
——吟游诗人大师 *Fletcher Danairia*

以诙谐予庄重，赐知识于愚昧，致荒谬为崇高。吟游诗人是悠久历史的传承者，他们的歌声与故事令伟大的记忆穿越时光的洪流——那些通过口耳相传被熟记的见闻，即便没有书面记载仍得以存续。

同样，吟游诗人也会记录下更小的、更鲜活的事件——当代英雄们的故事，无论是他们的英勇事迹，还是他们那难以察觉的失败。

当然，世界上有很多人都能哼唱小调或绘声绘色地讲故事，甚至有人比冒险中的吟游诗人更油腔滑调，声音也更加曼妙。而真正的吟游诗人，与他们不同——而也与其他吟游诗人也都不同的是——表演的风格，以及内容。

为了吸引观众们的注意力，吟游诗人的表演华丽而张扬。在 D&D 世界中最有名的吟游诗人相当于音乐明星。如果你在扮演一个吟游诗人，你可以用你最喜欢的歌手角色形象作为参考。

你可以参考下述建议为你的吟游诗人角色添加独特之处。

拿手好调 DEFINING WORK

每一位成功的吟游诗人都至少有一项闻名遐迩的保留节目，通常是一首受所广受喜爱的歌曲或诗篇。这些作品能被看过的观众谈上好几年，甚至有人因此永远改变了自己的人生。如果你的角色才刚刚起步，你可能要在未来才能最后创作出属于你的作品。但是为了谋生，你早有机会准备好一两段能取悦观众的小调。

d6 拿手好调

- 1 “三个弗拉宾尼斯”，一首关于身份误解和膨胀的欲望的下流歌曲。
- 2 “草人圆舞曲”，孩子们特别喜欢的欢快调子。
- 3 “阿斯摩蒂斯的金屁股”，一首戏剧性的诗，你称灵感源于自己一次对地狱的私人造访。
- 4 “路斯坎海盗”，你在小时候被海盗劫持的第一手记录。
- 5 “一箍两鸽三头犬”，讽刺某个无能贵族的滑稽诗。
- 6 “深渊的蠢货”，一首关于一个小丑在恶魔间旅行的喜剧诗。

乐器 INSTRUMENT

在吟游诗人追求华丽表演和重重欢呼的过程中，乐器和嗓子一样重要。乐器的做工当是关键要素，最好的乐器配的上最好的音乐，有一些吟游诗人不断尝试着能否加以改进；又或者乐器本身，可能其娱乐价值同样重要，奇怪的构造或者罕见的材料能让你在华丽登场时给观众们留下极为深刻的印象。

你可能会把“量产”乐器，也许因为你买得起的只有这种。又或者，你的第一架乐器是别人送你的礼物，它可能更精致一点。你对你拥有的乐器满意，还是希望有更与众不同的东西来取而代之？

d6 乐器

- 1 一把精妙绝伦的半身人小提琴。
- 2 一把精灵制作的秘银号角。
- 3 一把卓尔蜘蛛丝制成的齐特琴。
- 4 一面兽人鼓。
- 5 一个木制的狂蛙人呱声盒。
- 6 一把侏儒设计的竖琴。

出糗 EMBARRASSMENT

几乎每个吟游诗人都至少有一次在观众面前出过糗，你也不会例外。毕竟没人能随随便便成功，在你职业生涯的早期你也许碰到过一点小麻烦；或是在一个令人痛苦的夜晚，命运暗中毁灭性地破坏了你的声望，你用了很长时间才恢复过来。

演出失误的可能性和浩如繁星，不管是怎样的灾难都并非全无发生的可能，当然，一个吟游诗人总能有勇气和信心恢复过来——如果可能，继续演出，不行的话，许诺在不久的将来重新来过。

d6 出糗

- 1 表演喜剧歌“大汤姆的狂欢”时，尽管你觉得发挥得很好，你的大汤姆引来一阵嘘声。
- 2 日场演出时，马戏团的象熊吓散了惊恐的人群。
- 3 你的开场歌是你热衷的“沼喉怪之歌”，但这对普通人来说是场噩梦。
- 4 “米特，男人，和镇子”是你的第一次，也是最后一次公开演出。
- 5 在舞台上你的假发着火了，你扔下了它——然后它点燃了舞台。
- 6 在你演奏“星光小夜曲”的最后一节时，你因为失误坐在了你的鲁特琴上。

灵感之源 PRIMAL PATHS

自然，每个吟游诗人都拥有歌曲和故事的才能。有些诗人是所有表演领域的通才，并为他的多才多艺自豪。

也有些人的理由更加个人化，他们具备各自的灵感，这种热忱驱使着他们面对茫茫观众。

追随灵感的吟游诗人通常是为了更深的理解灵感的含义，并将自己的理解更好的传达给他人。

如果你的吟游诗人角色有一个灵感，它可能是这里描述的三项之一，也可由你自己设计。

自然 Nature. 你感受到了与自然的紧密联系，他的魅力和神秘，深深吸引着你。树就是个中象征，它地根深蒂固的闯入黑暗的未知区域，汲取地球的力量，而他的枝叶伸向太阳，开花结果。自然是最古的见证者，见证王国的兴盛和衰落，见证那些被遗忘者重见天日的那一天。自然之神将自己的秘密赐予德鲁伊和贤者，濯洗他们的心灵，为其开辟新的天地，和他们一样，你在漫步在摇曳的草丛时，徘徊在静谧的老橡树下，你发现自己的创意，恰在此时，开花结果。

爱 Love. 你正在寻求真爱的本质。尽管你不鄙视物质上的，肤浅的爱，但你还是对启迪成千上万人的，为他们带来欢乐的，更深层形式的爱感兴趣。这样的爱可能有很多种，在哪里，你都能见到其存在，无论是宝石发出的璀璨光芒，还是渔民赞颂大海对他的赏赐。你在寻找爱——世界上最珍贵的，最神奇的情感——的轨道上，而你的征途被自己的故事所填满，伴随着一路的欢声笑语。

冲突 Conflict. 戏剧体现的是冲突，最好的戏剧，冲突是最关键元素。从晨间小酒馆里的争吵，到宏大的战斗史诗，从情人的口角，到王国的决裂，冲突激励着你这样的叙述者，创作出最好的故事。冲突在某些人身上，会带来好的结果，让他们的英雄天性闪闪发光，福泽万世，但会让令一些人逐渐被黑暗所吞噬，堕入深渊。对各种各样的矛盾，你或目睹，或体验，宏大也好，渺小也罢，你研究着这个生活中亘古不变的侧面，并且用你的词曲加以传达。

吟游诗人学院 BARD COLLEGES

第 3 级时，吟游诗人将选择加入一个吟游诗人的学院协会。下列选项给出了在玩家手册提供的学院协会以外的额外学院协会选项：幻惑学院、剑舞学院和低语学院。

幻惑学院 COLLEGE OF GLAMOUR

幻惑学院向那些在充满生机又处处致命的妖精国度里学习技艺的吟游诗人敞开大门。被半羊人，艾拉德琳和其他精类生物指导的吟游诗人，学会了使用魔法取悦、吸引他人。

此学院的吟游诗人通常让人惊惧。他们的表演近乎传奇。此学院的吟游诗人风情万种，只是一场表演，足以让绑架者乖乖离开，让愤怒的巨龙归于平静。他们在操弄他人心智的同时，也能用同样的魔法掌控野兽。恶

劣的幻惑学院诗人可以混入一个社群几周，用魔法把主人变成奴隶；英勇的幻惑学院诗人反而利用这种力量打击压迫者，解放被压迫的人民。

等级	特性
3rd	激励光环 <i>Mantle of Inspiration</i> , 沁人表演 <i>Enthralling Performance</i>
6th	统御光环 <i>Mantle of Majesty</i>
14th	绝对统御 <i>Unbreakable Majesty</i>

激励光环 MANTLE OF INSPIRATION

你在第 3 级选择幻惑学院起，你可以将妖精的魔法浸入歌曲的力量，这会为你的盟友带来速度与活力。

作为一个附赠动作，你可以消耗一次诗人激励，让自己得到华美出众的外貌。若你这样做，选择至多等于你魅力调整值（至少为 1）的，60 尺内对你可见，且其可见你的盟友。每个你选择的目标获得 5 点临时生命，当一个生物获得此临时生命时，他可以立刻用自己的反应移动其速度的距离，同时不引发借机攻击。

临时生命在你你达到本职业的指定等级后提升，第 5 级时增为 8，第 10 级时增为 11，第 15 级时增为 14。

沁人表演 ENTHRALLING PERFORMANCE

第 3 级起，你能将诱惑和妖精的魔法充入你的表演。

若你表演至少 1 分钟，你可以尝试通过歌唱，吟诗或舞蹈的方式来激励你的观众们。在这次表演结束时，选择完整观看了你的表演的，60 尺以内的，数量至多等同于你的魅力调整值（至少 1 个）的类人生物。每个被选择的目标必须通过一次对抗你法术豁免 DC 的感知检定，豁免失败者将被你魅惑。当被你以此法魅惑时，目标视你为偶像，他会热情的和任何和他对话的人谈论你的话题，反抗任何对付你的人，除非你已经加入战斗，否则其将避免主动采用暴力。此效果在一个目标上持续 1 小时，而他被你攻击或受伤，他目击其盟友被你攻击或受伤时，此效应中止。

豁免成功者将不会察觉到你试图魅惑他的行为。

你必须完成一次长休或短休才能再次使用此特性。

统御光环 MANTLE OF MAJESTY

第 6 级时，你得到了用精类魔法笼罩自己的能力，该魔法能让他人想要服侍你。作为一个附赠动作，你能施放命令术 *command* 而无需消耗法术位，并且同时你变为美若天仙的美貌外表，持续 1 分钟或直到你专注结束（该特性如同你专注于一个法术）。在这段时间内，你在自己的每个回合内，都可以以一个附赠动作施展命令术 *command* 而无需消耗法术位。

任何已被你魅惑的生物，其对抗你以此特性施放的命令术 *command* 的豁免自动失败。

你必须完成一次长休或短休才能再次使用此特性。

绝对统御 UNBREAKABLE MAJESTY

第 14 级时，你的外表永久性的受到了无以言表的影响，让你的外貌变得更加可爱和野性。

此外，作为一个附赠动作。你可以展示持续一分钟的魔法统御度仪，你失能时该效应中止。期间任何想要在一个回合内攻击你的生物，其第一次攻击时必需进行一次对抗你你法术豁免 DC 的魅力检定。豁免失败者将不能在这个回合内攻击你，且必须攻击一个新的目标，否则失去本次攻击。若成功，该生物在该回合内可以攻击你，但是在对抗你在下回合内施展的法术时，其所有豁免具有劣势。

剑舞学院 COLLEGE OF SWORD

剑歌学院的诗人被称作刃锋，他们通过杂耍武器。刃锋表演诸如吞剑，杂耍，飞刀和模拟格斗之类的特技。尽管他们用他们的武器来取悦观众，他们同时也是受过训练而技巧熟稔的战士。

武器上的才能让许多刃锋拥有双重身份。一个刃锋也许会使用马戏团来掩盖邪恶的行为，像是暗杀，抢劫和敲诈勒索。其他刃锋则打击邪恶，匡扶正义，抗击强权和残暴。大多数剧团乐于接受刃锋的才能，并且加入到激动人心的表演中，但是很少有艺人完全相信他们。

放弃了艺人生活的刃锋通常都惹上了让他们不能维持秘密生活的麻烦。盗窃被抓现行或惩黑除恶的刃锋对大多数剧团来说是个太沉重的负担。这些刃锋往往会作为盗贼公会的执行者或四处游历的冒险者，以自己的武器技巧和魔法来开辟道路。

等级 特性

3rd	附赠熟练项 <i>Bonus Proficiencies</i> , 战斗风格 <i>Fight Style</i>
6th	剑舞 <i>Blade Flourish</i> , 额外攻击 <i>Extra Attack</i>
14th	剑舞大师 <i>Master's Flourish</i>

附赠熟练项 BONUS PROFICIENCIES

从你 3 级加入剑舞学院起，你获得中甲和弯刀的熟练项。

如果你熟练于一个简易或军用武器，你可以用它作为诗人法术的法器。

战斗风格 FIGHT STYLE

第 3 级时，你专精于一种战斗风格，并从下列选项中选择。另外，即使你有多次选择战斗风格的机会，也不能多次选择同一个战斗风格。

对决 *Dueling*。单手持用一把近战武器，且并未同时持用其他武器时，你用该武器攻击的伤害掷骰获得 +2 加值。

双武器战斗 *Two-Weapon Fighting*。使用两把武器战斗时，你可以将相应属性调整值加到第二次攻击的伤害上。

剑舞 BLADE FLOURISH

第 3 级时，你学会通过表现令人惊讶的战斗技巧和速度来进行表演。

当你在自己回合执行攻击动作时，你的步行速度提升 10 尺直到该回合结束。当作为该动作的一部分，由你发动的武器攻击命中生物时，你能选择使用以下剑舞选项之一，每回合你只能使用一项剑舞。

防御剑舞 *Defensive Flourish Fighting*。你可以消耗一次诗人激励的次数，并使该武器对你命中的目标造成额外的伤害，伤害等于你的激励骰投掷结果。直到你的下回合开始，你也将该数值加在你的 AC 上。

乱击剑舞 *Slashing Flourish Fighting*。你可以消耗一次诗人激励的次数，并使该武器对你命中的目标和你 5 尺范围内能被你看见且受你选择的所有其他生物造成额外伤害，伤害等于你的激励骰投掷结果。

灵活剑舞 *Mobile Flourish Fighting*。你可以消耗一次诗人激励的次数，并使该武器对你命中的目标造成额外的伤害，伤害等于你的激励骰投掷结果。你还能将目标向远离你的方向推动至多 5 尺，再加上激励骰结果的尺数。然后你能立即使用你的反应移动至多你的步行速度的距离到距离目标 5 尺内的一个未被占据的空间。

额外攻击 EXTRA ATTACK

第 6 级起，你在自己回合内执行攻击动作时可以攻击两次而非一次。

剑舞大师 MASTER'S FLOURISH

第 14 级起，当你使用剑舞选项时，你可以投掷一枚 D6，并用其代替诗人激励的消耗。

低语学院 COLLEGE OF WHISPERS

大多数村民都乐于招待吟游诗人。而来自低语学院的诗人们正是利用了这一点。他们看起来就像是其他的吟游诗人那样，分享新闻，一展歌喉，向观众们讲述搜罗来的轶事。但实际上，低语学院教会学生们的是：他们应该是披着羊皮的狼。这些诗人用他们的知识和魔法来揭露秘密，并用这些秘密来恐吓或是勒索他人。

许多其他的吟游诗人痛恨低语，认为他们是利用吟游诗人的名誉来为自己赢取金钱与权力的害群之马。因此，这些诗人很少会揭露出自己的真实面目，除非确有必要。他们通常声称来自其他学院，或谨慎的隐藏自己，好混入皇室或其他权力中心。

等级 特性

3rd	心灵之刃 <i>Psychic Blades</i> , 恶毒言辞 <i>Words of Terror</i>
6th	低语光环 <i>Mantle of Whispers</i>
14th	阴暗学识 <i>Shadow Lore</i>

心灵之刃 PSYCHIC BLADES

从你 3 级加入剑低语学院起，你获得了让你的武器以魔法的方式攻击毒害生物精神的能力。

当你用一次武器攻击命中一个生物时，你可以消耗一次诗人激励的次数并对目标造成额外的 2d6 点精神伤害。你每轮只能在你的回合这样做一次。

恶毒言辞 WORDS OF TERROR

第 3 级时，你学会了将险恶的魔法混入看似无害的语言中。一个听到你说话的生物可能会因此陷入恐惧或妄想。

若你单独的对一个类人生物说话至少 1 分钟，你可以尝试在其心灵中埋下多疑与恐惧的种子。在这次谈话的结束时，该目标必须进行一次对抗你法术豁免 DC 的感知检定，豁免失败者将在接下来对你或者你所指定的生物感到恐慌，当他被攻击或受伤，他目击其盟友被攻击或受伤时，此效应中止。

若一个目标在对抗此效果的豁免中成功，该目标对于你试图恐吓他的行为没有任何察觉。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

低语光环 MANTLE OF WHISPERS

第 6 级时，你得到吸取类人生物的人格的能力。当一个类人生物在你周围 30 尺内死去时，你可以使用你的反应，通过魔法能力捕获其影。直至你完成一次长休前，你都能保持这个影子。

你能以一个动作使用影子，若你这么做，影子消失，魔法改变了你的外表。你看起来就像那个死去的人，但你还好好地活着。伪装持续 1 小时，或者你以一个附赠动作结束此效应。

当你处于伪装时，你会获得所有该生物会与泛泛之交分享的信息。这包括了其背景和人生的一般细节，但不包括秘密。这些信息足够你借用它的记忆来伪装成该生物。

其他生物可以通过进行一次感知（洞察）检定，对抗你的魅力（欺瞒）检定，来看穿此伪装，你在你的此次检定中获得 +5 加值。

一旦你使用此特性捕捉了一道影子，你必须完成一次长休才能使用此特性捕捉其他影子。

阴暗学识 SHADOW LORE

第 14 级时，你学会了在言语中织入黑暗魔法激发一个生物最深的恐惧。

作为一个动作，你对一个 30 尺内，能听见你的声音的生物发出一段魔法低语。目标必须进行一次对抗你法术豁免 DC 的感知检定。若它与你没有共通的语言，或是它不能听见你的声音，它会自动在豁免中成功。在豁免成功者耳中，你的低语声听起来就像是不知所云的咕哝，并且没有效果。

豁免失败者将在接下来的 8 小时内被你魅惑，而他被你和你的盟友攻击或受伤时，又或是它被你和你的

盟友强迫他进行一次豁免检定时，该效应中止。他认为这段低语描述了他最为困窘的秘密。尽管你不会了解到这个秘密，但目标坚信你已经知道了。

当被以此法魅惑时，该生物因为畏惧你会公开他的秘密而遵循你的命令。他不会为了你赌上生命或是为你战斗，除非他本就有此打算。他倾心于你，并会像密友那样提供关爱和恩惠。

效应结束时，该生物不会明白为什么他会对你如此恐惧。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

牧师 CLERIC

成为牧师便是成为神之使者。神授之力固然强大，但伴随的责任更重。——大主教 *Rigby*

在世间，几乎所有信奉神明的人都没有直接接触过神明，因此，他们中的很多人都不知道作为牧师是什么感受——牧师不只是虔诚的崇拜者，而且被赋予了神的力量。

有一个问题被争议已久——凡人成为牧师，是因为他对某个神的虔诚信仰，从而获得了神的青睐？还是神明发现了他的潜能并且感召他来为自己服务？说到底，也许这个答案并不重要。不论是如何成为牧师，这个世界都需要他们，如同他们和神明需要彼此。

如果你要扮演一个牧师角色，以下内容会提供一些方法来完善他的过去和性格。

神庙 TEMPLE

大多数牧师按部就班地从成为一名教士开始他们侍奉神的生活，之后，他们意识到自己被神祝福，拥有成为一名牧师的资格。为了做好应对新职责的准备，候选牧师们通常会接受来自神庙或者其他侍神之地牧师的教导。

一些神庙与世隔绝以求可以让人们专注于祈祷，另一些则大开方便之门，服务，治疗民众。你曾呆过的神庙有什么特色？

d6 神庙

- 1 你的神庙据说是你侍奉的神的神庙中现存最古老的。
- 2 几名同盟的神明的侍奉者们都在此接受神明的引导。
- 3 你来自一个以酿酒闻名的神庙。有的人说你闻起来就像是那里产的酒。
- 4 你的神庙是一座堡垒，一个战斗祭祀的训练场。
- 5 你的神庙和平而简朴，充满了菜园和朴素的牧师。
- 6 你来自外层位面的神庙。

信物 KEEPSAKE

许多牧师的个人装备中有一些象征着他们的信仰，提醒他们的誓言，或者其他的，可以帮助他们不走上邪路的物品。即使这样的物品没有神圣力量，它也因其象

征意义而对他的主人无比重要。

d6 信物

- 1 圣徒的手指骨
- 2 金属装订的，讲述如何狩猎和毁灭地狱生物的书
- 3 猪哨子，可以让你回忆起你谦虚而被敬爱的老师
- 4 独角兽尾巴毛辫
- 5 讲述如何最好地消灭亡灵巫师的书
- 6 据说被神祝福的符文石

秘密 SECRET

没有那个凡物的灵魂完全摆脱他人的影响或怀疑，即使是牧师也要和背离神的教导的黑暗欲望以及禁忌诱惑斗争。

如果你从未思考过你角色的这一面，看一看这个提供一些可能的表格，或者用它们来获取灵感。你深沉，黑暗的秘密可能和你做过，或是正在做的事情有关，亦或它就根植于你对世界的看法和你在中扮演的角色。

d6 秘密

- 1 一个小恶魔给你提供“忠告”，你试图无视它，但有时它的建议的确有用。
- 2 你相信，归根结底，神明只是有超强力量的凡物。
- 3 你承认神的力量，但是你认为大多数事情都纯属偶然。
- 4 即使你可以使用神术，你从未真正感到自己内心圣洁本质的存在。
- 5 神明因为你某些未知的错误而驱逐你的噩梦折磨着你。
- 6 在绝望时，你认为你不过是诸神的玩物，你憎恨他们的高高在上。

侍奉众神，哲学观念，原理

一名典型的牧师是某一个特定神明的侍者，他会选择一个属于神明的神圣领域。他的神术源于神明或是神明的神国，同时，他总会携带象征着这位神明的圣徽。

一些牧师，特别是艾伯伦的牧师，侍奉整个神系而不是某个神明。在一些模组中，一名牧师可能转而侍奉宇宙原力，例如生命或死亡，或是哲学观念或概念，例如爱情，和平，或是九大阵营之一。在DMG第一章的“世界上的神”部分中提供了这些选项。

和你的DM聊一聊模组中的这些信仰选项，不论是神，众神，哲学观念还是宇宙原力。不论你最终侍奉什么生物或是事物，为其选择一个适合的神圣领域。如果你侍奉的存在没有圣徽，和你的DM一同设计一个。

牧师的职业特性通常与神有关。如果你投身于众神，哲学观念或是宇宙原力，你的职业特性如同你选择的那样起效。将提及神的部分看作是提及你侍奉的，赐予你神术的神圣存在。

神圣领域 DIVINE DOMAINS

第1级时，牧师将获得神圣领域特性，下列选项给出了在玩家手册提供的神圣领域以外的额外神圣领域选项：锻造领域和墓冢领域。

锻造领域 FORGE DOMAIN

锻造之神是铁匠的守护神，从村里的做马蹄铁和犁的小铁匠，到制作过击败了恶魔领主的钻石尖秘银箭的强大精灵工匠。锻造之神教导人们，锲而不舍，金石可镂。这些神明的牧师寻找因黑暗力量失落的物品，解放被兽人占领的矿山，发掘制造强力魔法物品必须的珍惜而奇妙的物品。他们为自己的工作自豪并且乐于制造和使用重甲和强力的武器保护自己。锻造之神包括贡德，李奥克斯，昂那塔，莫拉丁，赫淮斯托斯和吉欧布尼乌。

锻造领域特性

等级 特性

	领域法术 <i>Domain Spells</i> ,
1	附赠熟练项 <i>Bonus Proficiencies</i> ,
	锻造祝福 <i>Blessing of the Forge</i>
2	引导神力：铁匠祝福
	<i>Channel Divinity: Artisan's Blessing</i>
6	锻造之魂 <i>Soul of the Forge</i>
8	锻造之魂 <i>Soul of the Forge</i> (1d8)
14	锻造之魂 <i>Soul of the Forge</i> (2d8)
17	火与钢的圣徒 <i>Saint of Forge and Fire</i>

领域法术 DOMAIN SPELLS

你依据等级获得在锻造领域法术一表中列出的法术，查阅神圣领域职业特性，以获悉这些法术如何生效。

等级 法术

1	鉴定术 <i>identify</i> , 炽焰斩 <i>searing smite</i>
3	灼热金属 <i>heat metal</i> , 魔化武器 <i>magic weapon</i>
5	元素武器 <i>elemental weapon</i> ,
	防护能量伤害 <i>protection from energy</i>
7	鬼斧神工 <i>fabricate</i> , 火墙术 <i>wall of fire</i>
9	活化物件 <i>animate objects</i> , 造物术 <i>creation</i>

附赠熟练项 BONUS PROFICIENCIES

在你1级选择锻造领域时，你获得重甲和铁匠工具熟练项。

锻造祝福 BLESSING OF THE FORGE

第1级时，你获得将魔法灌输到武器或护甲中的能力。在长休结束时，你可以触摸一件非魔法护甲或者简易或军用武器，直到你下一次长休或者你死亡，该装备变成一件魔法物品，若是护甲，其AC获得+1加值；若是武器，其攻击骰和伤害骰获得+1加值。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

引导神力：铁匠祝福 CHANNEL DIVINITY: ARTISAN'S BLESSING

从2级起，你可以以引导神力创造简易物品。

你可以举行一个一小时的仪式，以创造包含有金属的非魔法物品：一件护甲，一把简易或军用武器，十份弹药，工具或是其他物品（参考PHB的物品一章）。在这一小时结束时，被创造的物品会出现在你选择的，一个五尺内且未被占据的空间内。

你创造的物品价值必须低于100gp。作为仪式的一部分，你必须提供等同于物品价值的金属物品，比如钱币。在仪式的结束，这些物品会不可逆地变成你创造的物品，魔法会形成非金属的部分。

仪式可以创造包括金属的非魔法物品的复制品，例如钥匙，但你在仪式过程中必须拥有原件。

锻造之魂 SOUL OF THE FORGE

第6级起，你对锻造的掌控给你带来额外的增益。

- 你对火焰伤害具有抗性。
- 当你身着重甲，你的AC获得+1加值。

神圣打击 DIVINE STRIKE

第8级时，你获得将你锻造的火热力量灌输到武器打击中的能力。由你发动的武器攻击命中生物时，你可以对目标额外造成1d8的火焰伤害，该能力在你的每回合可发动一次。14级时，额外伤害增为2d8。

火与钢的圣徒 SAINT OF FORGE AND FIRE

第 17 级时，你和火与钢的联系更加紧密。

- 你免疫火焰伤害。
- 当你身着重甲，你对源于非魔法攻击的钝击，穿刺，挥砍伤害具有抗性。

坟墓领域 GRAVE DOMAIN

死神俯瞰生死之线，对他们来说，死亡和死后生活是多元宇宙的基础组成，玷污死者的宁静不可饶恕。死神包括 Kelemvor, Wee Jas, 不朽评议会的 Undying Court, Hades, Anubis 和 Osiris。他们的追随者让彷徨的灵魂安息，摧毁不死生物，安抚垂死之人。他们的神术可以暂时让人远离死亡，特别是那些有重要的事要做的人。这是延迟死亡而非否定死亡，死亡终究到来。

牧师	特性
	领域法术 <i>Domain Spells</i> ,
1st	鉴死之环 <i>Circle of Mortality</i> , 坟墓之眼 <i>Eyes of the Grave</i>
2nd	引导神力: 往墓之途 <i>Channel Divinity: Path to the Grave</i>
6th	死卫 <i>Sentinel at Death's Door</i>
8th	强力施法 <i>Potent Spellcasting</i>
17th	守魂者 <i>Keeper of Souls</i>

领域法术 DOMAIN SPELLS

你依据等级获得在墓冢领域法术一表中列出的法术，查阅神圣领域职业特性，以获悉这些法术如何生效。

等级	法术
1	灾祸术 <i>bane</i> , 虚假生命 <i>false life</i>
1	遗体防腐 <i>gentle repose</i> , 衰弱射线 <i>ray of enfeeblement</i>
1	回生术 <i>revivify</i> , 吸血鬼之触 <i>vampiric touch</i>
1	枯萎术 <i>blight</i> , 防死结界 <i>death ward</i>
1	防活物护罩 <i>antilife shell</i> , 死者复活 <i>raise dead</i>

死之环 CIRCLE OF MORTALITY

第 1 级时，你获得操控生死之线的能力，当你因使用法术为生命值为 0 的生物恢复生命而投掷骰子时，你的每个骰子都可以直接取满。

此外，你获得戏法维生术 *spare the dying*，且不计入你已知的牧师戏法。对你来说，此法术射程为 30 尺，并且你可以用附赠动作施展该法术。

坟墓之眼 EYES OF THE GRAVE

第 1 级时，你获得偶尔可以意识到不死生物存在的能力，因为他们的存在本身就是对生命循环的亵渎。

作为一个动作，你可以伸张意识来魔法性地辨识不死生物。直到你的下回合结束，你可以定位 60 尺内的没有处于全掩护之下或被预言魔法保护的不死生物，这种感知不会告诉你生物的能力和身份。

你可以使用此能力的次数等同于你的感知调整值（至少为 1），完成一次长休后，你将恢复所有的坟墓之眼使用次数。

引导神力: 往墓之途 CHANNEL DIVINITY: PATH TO THE GRAVE

第 2 级起，你可以使用引导神力来消灭敌人的生命力。作为一个动作，你诅咒 30 尺内的一个可视生物直至你的下回合结束。当被诅咒的生物下一次被你或你的盟友的攻击命中时，他对此次攻击的所有伤害具有易伤，之后诅咒终止。

死卫 SENTINEL AT DEATH'S DOOR

第 6 级时，你可以阻碍死亡的进程。作为一个反应，当你或你 30 尺内的可见盟友被重击，你可以将此重击变为普通命中，并取消所有重击引起的效应。你可以使用此能力的次数等同于你的感知调整值（至少一次），完成一次长休后，你将恢复所有的死卫次数。

强力施法 POTENT SPELLCASTING

第 8 级起，你当你施展牧师戏法，你可以额外造成等同于你感知调整值的伤害。

守魂者 KEEPER OF SOULS

第 17 级起，你可以抓住游魂的一丝生命力来治愈生命。当你 60 尺内可见的敌人死亡，你或者你选择的 60 尺内的一个生物恢复等同于死亡敌人生命骰数量的生命。你只有不处于失能状态时才可使用此特性。你必须等你的下回合开始才能再次使用此特性。

德鲁伊 DRUID

即使是在死亡之中，每个生物也都在扮演着他们的角色以维持巨大的平衡。但是现在失衡的因素在增长，一种力量在试图支配自然。这对于凡人种族而言是毁灭性的影响。他们所采取的行为远离了自然，由于他们，更多的腐化即将到来。作为德鲁伊，我们主要通过保护和教育，来维持巨大的平衡，但有些时候我们也不得不奋发图强，对抗危险并将其消灭。——大德鲁伊 *Safhran*

德鲁伊是自然世界的守护者，这也同时意味着他们必须成为自然的声音，说出那些对一般人而言太过于微妙以至于无法听见的真相。许多人因为发现了他们亲近自然的本质而成为了德鲁伊；自然的力量、循环和流动通过惊叹和顿悟填充了他们的内心和灵魂。一些民间的智者和贤者都曾学习过自然，并写下记录它的力量与神秘的卷册，但区别于他们，德鲁伊是一种特殊存在：从某一刻开始，他们能表现出这种自然力量，产生魔法般的现象从而将他们与自然的精魂、与生命的流动联系在了一起。由于他们的这种力量太过于强大和诡秘，德鲁伊通常会被他们周围的人尊敬、回避或者是恐惧。

你的德鲁伊角色或许会成为自然真正的崇敬者，或许是由于蔑视文明而只能从荒野中寻求慰藉。或者你的角色也可以成为一个想要努力将文明世界带入旷野之中，致使它们和谐相处的城市之子。你可以使用以下部分来充实你的德鲁伊，无论你的角色如何进入这个职业之中。

珍视的物品 TREASURED ITEM

一些德鲁伊会带着一个或更多的圣物，或者是对于他而言有深刻个人意义的物品。这些物品不一定是魔法的，不过一定在概念性或精神性上存有与德鲁伊的内心相联系的重要意义。当你决定你的角色珍视的物品是什么时，想一想关于它的起源故事：你如何得到这个物品，它为何而言对你重要？

d6 物品

- 1 矗立在你村子中心的相遇树上的一条枝丫。
- 2 从神圣之河的源头采集的一小瓶河水。
- 3 被捆束在一起的特殊草束。
- 4 一个刻画着动物图案的青铜碗。
- 5 由干葫芦和冬青浆果做成的拨浪鼓。
- 6 由你的导师亲手继承给你的一把小小的金色镰刀。

精神向导 GUIDING ASPECT

许多德鲁伊会感觉到与自然中某种具体存在之间强烈的联系，例如一种水体，一种动物，一种树木，或者是一种其他植物。你认同这由你选择的向导；通过它的行为或者是它的本质，它树立了一种使你愿意效仿的榜样。

d6 精神向导

- 1 紫杉树提醒着你不断更新自己的思想和灵魂，让旧的死去，新的生长。
- 2 橡树象征了力量和活力。在橡树之下冥想让你的身体和心灵重新坚韧且不被动摇。
- 3 河流的永恒流动让你联想到世界的伟大跨度。你提醒自己在行动时要考虑到自然的长远利益。
- 4 海洋仿佛一个持续搅动着混沌力量的锅炉。它令你接受，变化是维持自我在世界中继续存在的必要因素。
- 5 飞鸟是最好的证明，即使最渺小的生物也能存活下来，只要它们远离争端。
- 6 狼的习性展示了个人力量在集群面前的微不足道。

导师 MENTOR

对于未来的德鲁伊而言，寻求一名长老或指导者（或者被发现）来教导它们魔法艺术的基础并非不同寻常。大多数德鲁伊从青年时期就开始跟随导师进行训练，并且导师在塑造学生的态度和信仰时也扮演了重要的角色。

如果你的角色从其他人那儿接受了训练，他会是怎样的个体？你们之间关系的本质是什么？你的导师是否灌输给你一个独特的前景，或者是影响了你选择道路去实现你的目标？

d6 导师

- 1 你的导师是一个智慧的树人，它在以年为单位的时间跨度中教育着你，而非几天或几个月。
- 2 你被一个树妖所教导，她同时也是一扇通往无底深渊的休眠传送门的守望者。在训练期间，你被托付了从隐藏的威胁中守卫这个世界的责任。
- 3 你的导师总是用猎鹰的形态与你交流。你从来没见过导师的人形样貌。
- 4 你和其他几个年轻人被同一个老德鲁伊教导，直到其中有一人背叛了你的小组并且杀死了你的导师。
- 5 你的导师只用幻象与你见面。你从来没有见过这个人，你甚至不能确定是否它真的以凡人的形态存在过。
- 6 你的导师是一个熊人，他教导你要对所有活物一视同仁。

德鲁伊结社 DURID CIRCLES

第 2 级时，德鲁伊将加入德鲁伊结社。除了在中玩家手册所提到的，下列选项给出了在玩家手册提供的结社以外的额外结社选项。：梦境之环和牧人之环。

梦境之环 CIRCLE OF DREAMS

梦境之环的德鲁伊们通常来自与妖精荒野有着很紧密联系的地区。他们与善良阵营的妖精组成了联盟共通守卫自然世界。这些德鲁伊追求光明和欢乐，并希望它们充满这个世界。他们的魔法能抚平创伤，为沮丧的人带来欢笑；他们守护的土地永远熠熠发光，丰硕富饶，在那里梦境和现实的边界变得模糊，任何疲惫的人都能找到休憩的场所。

梦境之环的特性

德鲁伊等级	特性
2nd	仲夏庭院的芬馥 <i>Balm of the Summer Court</i>
6th	月光与阴影的炉心 <i>Hearth of Moonlight and Shadow</i>
10th	隐匿通途 <i>Hidden Paths</i>
14th	梦境行者 <i>Walker in Dreams</i>

仲夏庭院的芬馥 BALM OF THE SUMMER COURT

第 2 级时，你将被灌注来自仲夏庭院的祝福，由此成为缓解旅者乏顿和伤者痛苦的圣洗池。你得到等同于德鲁伊等级的妖精能量池点数，每个点数代表一个 d6。

作为一个附赠动作，你可以选择一名在你 120 尺内的可见盟友，并且花费数量最多等于你德鲁伊等级一半的 d6。投掷那些骰子并把结果相加。目标恢复等于其总值的生命值。目标同时也得到等同于所花费骰子数目的临时生命值。

完成一次长休后，你将恢复所有能量池点数。

月光与阴影的炉心 HEARTH OF MOONLIGHT AND SHADOW

第 6 级起，无论你在何处设立营灶，那都是你的家园。在进行一次短休或长休时，你可以祈求薄暮庭院的幽影之力来保护你的营地不被外来者侵扰。在休息开始时，你接触空间中的一点，以那一点为中心一个隐形的、半径 30 尺的球体魔法般地出现，将其下笼罩于全掩护之中。

在这一领域内你和你的盟友在所有感知（观察）检定和敏捷（隐匿）检定中得到 +5 加值，并且由任何明火放射的光亮（营火，火把以及类似之物）不可见于领域之外。

此效果持续到休息结束或你离开这个领域。

隐匿通途 HIDDEN PATHS

第 10 级起，你可以使用那些被隐藏起来的、无法预测的魔法道路，像妖精一样眨眼间穿越空间。在你的回合，作为一个附赠动作，你可以传送到 60 尺内一处未被占据的对你可见的区域。或者，你也可以用你的动作来接触一个自愿生物将它传送到 30 尺内一处未被占据的对你可见的区域。

你可以使用这个能力的次数等于你的感知调整值（至少一次），完成一次长休之后，你恢复所有使用次数。

梦境行者 WALKER IN DREAMS

第 14 级时，妖精荒野的魔力让你能物理性或精神性地穿越梦境空间。

当你完成了一次短休，你可以施展以下法术之一，无需消耗法术位也无需材料成分：托梦术 *Dream*（以你作为信使）、探知 *Scrying*、或传送法阵 *Teleportation Circle*。

以这种方法使用的传送法阵是特别的。取代打开入口通往永久性传送法阵，它将打开的入口通往你在现存位面上完成最后一次长休所在地。若你没有在现存位面上进行过长休，这个法术会失败但不会浪费。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

牧人之环 CIRCLE OF THE SHEPHERD

牧人之环的德鲁伊通晓如何与自然的精魂进行沟通，尤其是野兽之魂与妖精，他们也常常呼唤这些精魂援助自己。这些德鲁伊认为所有的活物都在自然界中发挥作用，因此他们致力于对动物的保护。游牧者们，会在已知范围内尽他们所能地聆听野兽的控诉。他们监视威胁到自然的怪物，斥退进行不必要杀戮的猎人，预防文明侵犯动物栖息地和迁徙所需路径。许多游牧之环的德鲁伊乐意远离城镇，为将时间花费于管理荒野生物而感到充实。

牧人之环的成员通常会因为以下理由进行冒险：对抗那些威胁到他们管理的势力，或者是寻找有助于自己护卫职责的知识和力量。无论这些德鲁伊走到哪里，荒野的精魂都会与他们同行。

牧人之环的特性

德鲁伊等级	特性
2nd	林地之语 <i>Speech of the Woods</i> , 精魂图腾 <i>Spirit Totem</i>
6th	强力召唤 <i>Mighty Summoner</i>
10th	精魂守卫 <i>Guardian Spirit</i>
14th	忠诚召唤 <i>Faithful Summons</i>

林地之语 SPEECH OF THE WOODS

第 2 级时，你获得了和野兽以及许多精类进行交流的能力。

你获得对于木族语的说、读、和写的能力。此外，野兽能理解你的语言，而你也能理解它们的声音和动作。大多数野兽缺乏足够的智力去表述或理解复杂的概念，但友善的野兽可以复述它在最近听到或看到的事物。此能力并不会让你和野兽缔结特别的友谊，尽管你可以将此技能与讨好它们的礼物结合使用，就像是你能对其他 NPC 做的那样。

精魂图腾 SPIRIT TOTEM

第 2 级起，你获得了招现出自然精魂并借助它们影响你身边的世界的能力。作为一个附赠动作，你可以魔法般地召唤一个虚体的精魂，至处于你周围 60 尺内、且对你可见的一点。此精魂创造出一道环绕该点的、30 尺半径的光环。精魂不算作是生物，也不算作是物体，尽管它有着与对应生物相符的幽魂般的外表。

作为一个附赠动作，你可以移动此精魂至多 60 尺，至你可见的一点处。

此精魂持续 1 分钟或直至你失能。你必须完成一次长休或短休才能再次使用此特性。

此精魂的光环效果基于你召唤的精魂的类别，如下列选项所示。

熊精魂 *Bear Spirit*. 熊精魂授予你和你的伙伴它的力量和坚韧。在精魂出现时，每个处于此光环中、由你选择的生物，获得等于 5+ 你的德鲁伊等级的临时生命值。此外，你和你的盟友在处于光环内时，在力量检定和力量豁免检定中获得优势。

鹰精魂 *Hawk Spirit*. 鹰精魂是技艺精湛的猎手，用它敏锐的视力标记你的敌人。当一个生物对一个处于此精魂光环内的目标进行一次攻击检定时，你可以使用你的反应让这次攻击检定获得优势。此外，在光环内你和你的盟友得到感知（观察）检定的优势。

独角兽精魂 *Unicorn Spirit*. 独角兽精魂为周围提供保护。你和你的盟友在用于侦测在此精魂光环内的生物所进行的所有属性检定中获得优势。此外，若你以一个法术位施展了一个为任何处于或不处于光环内的人恢复生命值的法术，每个处于光环内、由你选择的生物也恢复等于你德鲁伊等级的生命值。

强力召唤 MIGHTY SUMMONER

第 6 级起，你获得了召唤强力野兽和精类的能力。任何你法术召唤或创造出的野兽或精类获得下述增益：

- 该生物出现时具有比正常情况下更多的生命值：它每具有一个生命骰将会多出 2 点额外的生命值。
- 在克服针对非魔法攻击和伤害的抗性免疫时，来自该生物天生武器的伤害视为是魔法伤害。

精魂守卫 GUARDIAN SPIRIT

第 10 级起，你的精魂图腾会守护那些你用你的魔法呼唤出的野兽和精类。当一个你以一道法术召唤或创造的野兽或精类在你的精魂图腾光环内结束其回合时，该生物恢复等于你德鲁伊等级一半的生命值。

德鲁伊 DRUID

忠诚召唤 FAITHFUL SUMMONS

第 14 级起，你通联的自然精魂会在你最为无助的时候保护你。若你的生命值降到 0，或非自愿地变得失能，你可以立即获得以一个 9 环的法术位施放的召唤野兽 *conjure animals* 效益。它召唤出四只由你选择的、挑战等级为 2 或更低的野兽。被召唤的野兽出现在你周围 20 尺内。如它们没有从你那里获得命令，它们会保护你免受伤害并攻击你的敌人。此法术无需专注将持续 1 小时，或直到你解消它（无需动作）。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

学习野兽形态 LEARNING BEAST SHAPES

在玩家手册中荒野形态职业能力能让你变形为过去曾见过的一种野兽。这个规则给你了惊人的灵活性，使你能轻而易举地堆积野兽形态作为自己变形的选择，但是你必须遵循那本书中的野兽形态表的限制。

当你在德鲁伊的第二个等级得到荒野形态能力时，你或许想要知道哪些野兽你已经见过。以下列表是从怪物手册中修订的，在不同环境中最高可能遇见的生物。考虑你的德鲁伊成长的环境，随后在你的德鲁伊到达 2 级时选择适当你的德鲁伊可能见过的动物表格。

这个表格也能帮助你和你的 DM 判断你或许会在旅行中见过哪些生物。此外，这个表格也包含了每个野兽的挑战等级，记录了他们的飞行或游泳速度。这些信息会帮助你决定你是否胜任该野兽形态。

这些表格包括了对于荒野形态（至多 CR1）或者是月亮结社的结社形态（至多 CR6）而言所有合适的独特野兽。

寒带

CR	野兽	飞行/游泳
0	猫头鹰	飞行
1/8	血鹰	飞行
1/4	巨猫头鹰	飞行
1	棕熊	——
2	白熊	游泳
2	剑齿虎	——
6	猛犸象	——

海岸

CR	野兽	飞行/游泳
0	螃蟹	游泳
0	鹰	飞行
1/8	血鹰	飞行
1/8	巨螃蟹	游泳
1/8	毒蛇	游泳
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	巨蜥蜴	——
1/4	巨狼蛛	——
1/4	翼龙	飞行
1	巨鹰	飞行
1	巨蟾蜍	游泳
2	蛇颈龙	游泳

荒漠

CR	野兽	飞行/游泳
0	猫	——
0	鬃狗	——
0	豺狗	——
0	蝎子	——
0	秃鹫	飞行
1/8	骆驼	——
1/8	飞蛇	飞行
1/8	骡子	——
1/8	毒蛇	游泳
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	蟒蛇	游泳
1/4	巨蜥蜴	——
1/4	巨毒蛇	游泳
1/4	巨狼蛛	——
1	巨鬃狗	——
1	巨蜘蛛	——
1	巨蟾蜍	游泳
1	巨秃鹫	飞行
1	狮子	——
2	巨蟒蛇	游泳
3	巨蝎	——

森林

CR	野兽	飞行/游泳
0	狒狒	——
0	獾	——
0	猫	——
0	鹿	——
0	鬃狗	——
0	猫头鹰	飞行
1/8	血鹰	飞行
1/8	飞蛇	飞行
1/8	巨鼠	——
1/8	巨鼯	——
1/8	毒蛇	游泳
1/8	獾犬	——
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	野猪	——
1/4	蟒蛇	游泳
1/4	麋鹿	——
1/4	巨獾	——
1/4	巨蝙蝠	飞行
1/4	巨蛙	游泳
1/4	巨蜥蜴	——
1/4	巨猫头鹰	飞行
1/4	巨毒蛇	游泳
1/4	巨狼蛛	——
1/4	黑豹	——
1/4	狼	——
1/2	猿	——
1/2	黑熊	——
1/2	巨黄蜂	飞行
1	棕熊	——
1	恐狼	——
1	巨鬃狗	——
1	巨蜘蛛	——
1	巨蟾蜍	游泳
1	老虎	——
2	巨野猪	——
2	巨蟒	游泳
2	巨麋鹿	——

草原

CR	野兽	飞行/游泳
0	猫	——
0	鹿	——
0	鹰	飞行
0	山羊	——
0	鬣狗	——
0	豺狗	——
0	秃鹫	飞行
1/8	血鹰	飞行
1/8	飞蛇	飞行
1/8	巨鼬	——
1/8	毒蛇	游泳
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	斧嘴鸟	——
1/4	野猪	——
1/4	麋鹿	——
1/4	巨毒蛇	游泳
1/4	巨狼蛛	——
1/4	黑豹（金钱豹）	——
1/4	翼龙	飞行
1/4	骑乘马	——
1/4	狼	——
1/2	巨山羊	——
1/2	巨黄蜂	飞行
1	巨鹰	飞行
1	巨鬣狗	——
1	巨秃鹫	飞行
1	狮子	——
1	老虎	——
2	异龙	——
2	巨野猪	——
2	巨麋鹿	——
2	犀牛	——
3	甲龙	——
4	象	——
5	三角龙	——

丘陵

CR	野兽	飞行/游泳
0	狒狒	——
0	鹰	飞行
0	山羊	——
0	鬣狗	——
0	渡鸦	飞行
0	秃鹫	飞行
1/8	血鹰	飞行
1/8	巨鼬	——
1/8	獒犬	——
1/8	骡子	——
1/8	毒蛇	游泳
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	斧嘴鸟	——
1/4	野猪	——
1/4	麋鹿	——
1/4	巨猫头鹰	飞行
1/4	巨狼蛛	——
1/4	黑豹（美洲狮）	——
1/4	狼	——
1/2	巨山羊	——
1	棕熊	——
1	恐狼	——
1	巨鹰	飞行
1	巨鬣狗	——
1	狮子	——
2	异龙	——
2	巨野猪	——
2	巨麋鹿	——

山地

CR	野兽	飞行/游泳
0	鹰	飞行
0	山羊	——
1/8	血鹰	飞行
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	翼龙	飞行
1/2	巨山羊	——
1	巨鹰	飞行
1	狮子	——
2	巨麋鹿	——
2	剑齿虎	——

沼泽

CR	野兽	飞行/游泳
0	老鼠	——
0	渡鸦	飞行
1/8	巨老鼠	——
1/8	毒蛇	游泳
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	蟒蛇	游泳
1/4	巨蛙	游泳
1/4	巨蜥蜴	——
1/4	巨毒蛇	游泳
1/2	鳄鱼	游泳
1	巨蜘蛛	——
1	巨蟾蜍	游泳
2	巨蟒蛇	游泳
5	巨鳄	游泳

地底

CR	野兽	飞行/游泳
0	巨火甲虫	——
1/8	巨老鼠	——
1/8	蚊蝠	飞行
1/4	巨蝙蝠	飞行
1/4	巨蜈蚣	——
1/4	巨蜥蜴	——
1/4	巨毒蛇	游泳
1/2	鳄鱼	游泳
1	巨蜘蛛	——
1	巨蟾蜍	游泳
2	巨蟒蛇	游泳
2	白熊（穴居熊）	游泳

水下

CR	野兽	飞行/游泳
0	食人鱼	游泳
1/4	蟒蛇	游泳
1/2	巨海马	游泳
1/2	礁鲨	游泳
1	巨章鱼	游泳
2	巨蟒蛇	游泳
2	寻猎鲨	游泳
2	蛇颈龙	游泳
3	虎鲸	游泳
5	巨鲨	游泳

战士 FIGHTER

聊完喊我。——Tordek

在 D&D 世界里所有的冒险者中，战士们之间的分歧可能最大。一方面，没有两个战士会用同样方式来体现职业特性，像他们的武器，铠甲和战斗方式都大相径庭。另一方面，无论他们使用何种武器，又以何种方式战斗，每一个战士心中都有相同的信念：伤害别人好过被别人伤害。

虽然有些战士去冒险是要赌上的是荣誉和财宝，但也有些是为他人的利益着想。他们看重社会、村镇和团体的安定幸福甚于自己的安危。就算金山就在眼前，对大多数战士而言真正的奖励也是送他们的敌人上路。

接下来提供的一些选项能让你的战士角色更深邃，带有更强烈的个人特征。

纹章标志 HERALDIC

战士的战斗需要理由。有些战士会为了王国与怪物而战斗，也有些只是为了寻求个人的荣耀。无论是那种情况，一个战士通常会需要一个标志来彰显原因，你既可以从一个王国或者贵族那里获得封赐，也可以随意的率性而为。

你的角色可能与某个组织或某种理念相连，又或者因为某些愿意踏上旅途。如果你对这些都不满意，你也可以用象征你的本性的纹章，不妨用它诉说你在为什么要来这世上走一遭。

d6 标志

- 1 一条伫立于绿野上的狂躁金龙，象征着勇猛和对财富的追求
- 2 于云端紧握闪电的风暴巨人拳，象征着愤怒与力量
- 3 在城堡门前交叉的绿色对剑，象征着保家或卫国
- 4 一颗被匕首刺穿的颅骨，象征着你为敌人带来的覆灭
- 5 火环里的凤凰，象征着不屈的灵魂
- 6 在黑暗中从卧刃落下的三滴血，象征着三名你发誓要铲除的敌人

导师 INSTRUCTOR

有些战士天生就是能从战场上存活下来的斗士。还有些年轻时会在军队或其他军事组织里，接受其他导师的教导，以磨炼基础的战斗技巧。

三分之一行伍出身的战士都有过被经验丰富的教官一对一指导练习的经历。根据学生的背景，导师可能曾是，或现在仍是某个专业领域里的佼佼者。

如果你判断你的角色有个私人导师，他又有什么独到之处？你是会模仿你的导师的战斗方式，还是会为了个人目标加以扬弃呢？

导师

d6 导师

- 1 角斗士你的导师曾是为了自由而战的奴隶，或者他为了金钱和名望而甘愿选择角斗士的道路。
- 2 军人你的导师在一队士兵中工作且了解团队合作。
- 3 城市守卫群体管控和维护治安是你的导师的拿手好戏。
- 4 部落勇士你的导师成长在一个赌命打架是家常便饭的部落。
- 5 街头打手你的导师擅长街头斗殴，近身搏斗的技术安静而高效。
- 6 武器大师你的导师帮助你高效使用你选择的武器，直至人剑合一。

代表风格 SIGNATURE STYLE

很多战士磨练和完善的战斗技巧和风格来让他们和其他战士比较起来与众不同。这或许是天性使然，但也未必如此，一个人的战斗风格未必一定代表了他的三观，毕竟这是在生死关头。

你的战斗风格反应了你的内在或外在吗？又或者拔出武器的时候，内心的某个角落随之翻转？

鲜明风格

d6 风格

- 1 简练你的行动精准优雅，收放自如，从没有多余的动作。
- 2 野蛮你的攻击犹如横冲直撞的锤子，让别人粉身碎骨血沫横飞。
- 3 狡诈你能够在瞬间做出攻击，喜欢用小把戏争抢上风。
- 4 从容你很少流汗，在战斗中的表情也宁静从容。
- 5 活力你在战斗中灵魂高涨地又吼又笑，手握武器，面对强敌让你无比愉悦。
- 6 阴险你战斗时眉头紧锁，面露讥笑，你尤其享受羞辱你所击败的对手的过程。

武术范型 MARTIAL ARCHETYPES

第 3 级时，战士将获得其战士泛型特性，下列选项给出了在玩家手册提供的泛型以外的额外泛型选项：魔射手、骑兵和武士。

魔射手 ARCANER ARCHER

魔射手学会了精灵的独有方法，将魔法编织入攻击中，以产生超自然的效果。在精灵中，魔射手也是精锐之师。这些射手们守护着精灵领地的边境，用锐利的目光审视着路过的人，并用灌注魔法的箭矢在怪物和入侵者能侵害到精灵定居点前击败它们。几个世纪以来，这些精灵弓箭手的技巧也被其他种族的成员所学会，他们也学会了这种奥术天分与术术相结合的技巧。

等级	特性
3rd	魔射手学识 <i>Arcane Archer Lore</i> , 奥术射击 <i>Arcane Shot</i> (2 项) 魔法箭矢 <i>Magic Arrow</i> ,
7th	曲线射击 <i>Curving Shot</i> , 奥术射击 <i>Arcane Shot</i> (3 项)
10th	奥术射击 <i>Arcane Shot</i> (5 项)
15th	常备射击 <i>Ever-Ready shot</i>
18th	奥术射击 <i>Arcane Shot</i> (5 项)

魔射手学识 ARCANER ARCHER LORE

第 3 级时，你学会了魔法理论或者自然奥秘，这是研究精灵军事的传统艺能。你获得奥术或者自然的熟练项，并选择魔法伎俩 *Prestidigitation* 或者德鲁伊伎俩 *Druidcraft* 两种戏法之一进行学习。

奥术射击 ARCANER SHOT

在 3 级时，你学会了在射击时施放些特殊的魔法效果。获得这个特性时，你学会两种由你选择的奥术射击选项（见奥术射击选项栏）。

每回合，当你以一个攻击动作的一部分来用短弓或者长弓射出箭矢时，你可以为你的箭矢挑选一个你有的奥术射击项。你可以在魔法箭击中一名角色时决定是否使用该选项，除非该选项无需攻击骰。你有两次使用该特性的机会，完成一次短休或长休后，你将恢复所有的奥术射击次数。

第 7 级，第 10 级，第 15 级和第 18 级时，你都将获得一个额外的奥术射击选项，所有奥术射击选项的威力，都将在你 18 级时得到提升。

魔法箭矢 MAGIC ARROW

第 7 级时，你学会了在箭矢中灌注魔法。当你用短弓或者长弓射出普通箭矢时，你都可以将其转变为魔法箭矢以克服对非魔法攻击和伤害的抗性和免疫。箭矢上的魔法会起在击中或射失目标后立刻消失。

曲线射击 CURVING SHOT

第 7 级时，你学会了如何引导偏离的箭矢到新的目标上。当你因魔法箭矢未命中时，你能够以一个附赠动作来指定一个距原目标 60 尺内的不同目标以重投攻击骰。

常备射击 EVER-READY SHOT

第 15 级时，无论战斗何时开始你都有魔法箭矢可用。如果你投先攻骰时没有任何奥术射击使用次数，你恢复一次使用机会。

奥术射击选项 ARCANER SHOT OPTIONS

奥术射击特性允许你在对应等级选择选项。以下选项以字母顺序排列，而且每一个选项都对应一个魔法学派。如果选项要求豁免骰，你的奥术射击 DC 等同于 8+ 你的熟练调整值 + 你的智力调整值。

放逐箭 *Banishing Arrow*. 你尝试用你的防护魔法来暂时放逐你的目标到一片属于精灵沃野的无害区域。被这发箭击中的角色必须进行一次魅力豁免，豁免失败者将被放逐。当被这种方式放逐时，目标速度降为 0，变为失能状态。在他的回合结束时，目标在他被放逐前的位置出现。如果该位置被占据，则他会在最近的未被占据空间出现。

当你达到该职业等级的 18 级时，目标被箭击中时还会受到 2d6 的力场伤害。

欺诈骗 *Beguiling Arrow*. 你的附魔魔法会让箭暂时欺骗目标。被这发箭击中的角色会额外受到 2d6 的精神伤害。目标必须进行感知豁免，豁免失败者则其在你下一个回合开始前，被由你选择的目标 30 尺以内的盟友魅惑。而目标被你选择的盟友攻击或受伤时，又或被你选择的盟友强迫他进行一次豁免检定时，该效应中止。

当你达到该职业等级的 18 级时，该精神伤害增为 4d6。

爆裂箭 *Bursting Arrow*. 你将从塑能魔法中汲取的力场能量注入到箭中，这股能量会在你攻击后爆炸。箭击中目标生物后，其 10 尺内所有的生物都会立刻受到 2d6 的力场伤害。

当你达到该职业等级的 18 级时，该力场伤害增为 4d6。

凋零箭 *Enfeebling Arrow*. 你在你的箭上施展死灵魔法。被这发箭击中的生物会额外受到 2d6 的黯蚀伤害。目标必须进行体质豁免，豁免失败者则其武器攻击造成的伤害在你的下一个回合开始之前减半。

当你达到该职业等级的 18 级时，该黯蚀伤害增为 4d6。

缠绕箭 Grasping Arrow. 当这次攻击击中目标时，咒法魔法会创造一团紧抓着的毒性荆棘来困住目标。被这发箭击中的生物会额外受到 2d6 的毒性伤害，他的速度减少 10 尺，当他在每个回合第一次不使用传送而移动 1 尺以上的距离时他受到 2d6 的挥砍伤害。这个目标或其他能触碰到荆棘的生物可以使用动作，进行一次对抗你奥数射击 DC 的力量（运动）检定以消灭荆棘。否则，荆棘会在 1 分钟后，或者你再次使用该选项后结束。

当你达到该职业等级的 18 级时，该毒性和挥砍伤害增为 4d6。

穿透箭 Piercing Arrow. 你使用你的变化系魔法使你的箭变得虚无缥缈。当你使用该选项时，你不为该次攻击投攻击骰，这只箭会在消失前划出一条一尺宽 30 尺长的直线取而代之。这只箭将无害地穿过物品且无视遮蔽。每一个在这条直线上的生物都必须进行一次对抗你奥数射击 DC 的敏捷检定。豁免失败者将会受到伤害，该伤害等同被这只箭击中的伤害额外附加 1d6 的穿刺伤害。如果成功，伤害减半。

当你达到该职业等级的 18 级时，该穿刺伤害增加到 2d6。

追踪箭 Seeking Arrow. 使用预言魔法，你赋予你的箭自寻目标的能力。当你使用该选项时，你不用为该次攻击投攻击骰，取而代之，选择一名在过去的 1 分钟里你见过的生物。如果需要的话，这只箭会立刻掉头飞向那名生物，且忽视四分之三和半遮蔽。如果目标在箭的射程内且存在容许箭飞行至目标的路程，目标必须进行对抗你奥数射击 DC 的敏捷豁免。如果不满足条件，箭会在飞行到最大距离后消失。豁免失败者将会受到伤害，该伤害等同被这只箭击中的伤害额外附加 1d6 的穿刺伤害，而且你得知目标的确切位置。如果豁免成功，伤害减半且你无法得知其方位。

当你在该职业等级提升到 18 级时，该穿刺伤害增为 2d6。

暗影箭 Shadow Arrow. 你施加幻术魔法到你的箭上，使其能用暗影蒙蔽敌人的视野。被这发箭击中的生物会额外受到 2d6 的精神伤害，而且目标必须进行对抗你奥数射击 DC 的感知豁免，豁免失败者无法看见 5 尺之外的任何事物，直到你的下一个回合开始。

当你在该职业等级提升到 18 级时，该精神伤害增为 4d6。

骑兵 CAVALIER

这种泛型擅长乘骑作战。他们通常出身于贵族，成长在宫廷，骑兵往往在家族中领导骑兵队冲锋陷阵或在国家庆典中担任仪仗或守卫。他们学习如何在冲锋时保护他人免受伤害，经常以保护者的身份服从长官或者服务弱者。惩奸除恶或赚取声望，许多骑兵远离了曾经的

安逸生活，而踏上了荣耀的冒险之途。

等级	特性
3rd	附赠熟练项 <i>Bonus Proficiencies</i> , 戎马生涯 <i>Born to the Saddle</i>
7th	坚定之印 <i>Unwavering Mark</i>
10th	坚守战线 <i>Hold the Line</i>
15th	野蛮冲撞 <i>Ferocious Charger</i>
18th	警戒守卫 <i>Vigilant Defender</i>

附赠熟练项 BONUS PROFICIENCIES

第 3 级时，你选择以下技能中的一个并获得其熟练：动物驯服，历史，洞察，表演和游说。或者，你学会一门你选择的语言。

戎马生涯 BORN TO THE SADDLE

第 3 级起，你作为骑兵的资质是显露无疑。在进行避免从你坐骑上摔下的豁免中，你具有优势。若你从你的坐骑上摔落且摔落不超过 10 尺，若你没有失能则可以你能够双脚着陆。

最后，骑上或离开一个生物只需要你 5 尺的移动力，而非你速度的一半。

坚定之印 UNWAVERING MARK

第 3 级起，你能够恐吓你的敌人，抑制他们的攻击并惩罚他们伤害他人的行为。当你以一次近战武器攻击击中一个生物时，你可以将其标记至你的下一个回合，若你失能，死亡或者有其他他人标记该生物，此效应中止。

在你的 5 尺之内，被你标记的敌人的攻击如果不以你为目标，其攻击骰承受劣势。

另外，如果被你标记的敌人对除你以外的人造成伤害，作为一个附赠动作，在你的下一个回合你可以对该敌人进行一次特殊的近战攻击，你这次攻击骰具有优势，且如果击中，攻击武器对目标额外造成等同于你战士等级一半的伤害。

无论你标记了多少名生物，你能够使用的特殊攻击次数等同于你的力量调整值（至少为 1），完成一次长休后，你将恢复所有的使用次数。

防护战术 WARDING MANEUVER

第 7 级时，你学会如何抵御针对你、你的坐骑和你附近生物的直接攻击。如果你或者在你 5 尺之内对你可见的一名生物被一次攻击击中，如果你手持一把近战武器或者一面盾牌，你能以一个反应投掷一个 1d8，并将骰值加入被攻击生物的 AC 中，如果这次攻击仍然击中，被攻击目标对这次攻击伤害有抗性。

你能够使用该特性的次数等同于你的体质调整值（至少为 1），完成一次长休后，你将恢复所有的使用次数。

坚守战线 HOLD THE LINE

第 10 级时，你成为了封锁敌人的大师。目标在你的攻击范围里移动了 5 尺以上的距离时，会承受来自于你的借机攻击，且如果你用借机攻击命中敌人，当前回合结束前敌人的移动速度降为 0。

野蛮冲撞 FEROCIOUS CHARGER

第 15 级时，你都能够冲击你的敌人，无论你乘骑与否。如果你在攻击一名生物前至少直线移动 10 尺且这次攻击命中，目标必须进行一次力量豁免（DC 等于 8+ 你的熟练调整值 + 你的力量调整值），豁免失败者被击倒，每到你的回合你都可以使用一次该特性。

警戒守卫 VIGILANT DEFENDER

18 级起，你能用你的无与伦比警戒来造成伤害。战斗中，你获得一个特殊的反应，该反应允许你在除你以外的每个生物的回合中，对其进行一次借机攻击，若你在该回合已经使用过普通的反应动作，则你无法使用该特殊的反应动作。

武士 SAMURAI

武士是一种以坚决的战斗意志击溃对手的战士。他的信念几乎坚不可摧，挡着他道的敌人只有两种选择：投降，或者死亡。

等级 特性

3rd	习熟练 <i>Bonus Proficiencies</i> , 战意起 <i>Fighting Spirit</i>
7th	雅臣言 <i>Elegant Courtier</i>
10th	不懈志 <i>Tireless Spirit</i>
15th	迅捷击 <i>Rapid Strike</i>
18th	向死生 <i>Strength Before Death</i>

习熟练 BONUS PROFICIENCIES

第 3 级时，你获得以下你选择的技能熟练：历史、洞察、表演和游说。或者，你学会一门你选择的语言。

战意起 FIGHTING SPIRIT

第 3 级起，你在战斗中的气势能保护你并帮助你进行精准的攻击。作为一个附赠动作，你能在你的回合内，令你的武器攻击骰在回合结束前带有优势。若你这么 做，你同时获得 5 点临时生命。当你在该职业等级提升时，额外生命的数值也将提升，第 10 级时为 10 点，第 15 级时增加为 15 点。你能使用该特性 3 次，完成一次长休后，你将恢复此特性的所有使用次数。

雅臣言 ELEGANT COURTIER

第 7 级起，你对于细节的严谨和专注让你能胜任各种公共场合。当你进行魅力（游说）检定时，你获得等同于你的感知调整值的额外加值。

你的自控能力也让你获得了感知豁免的熟练项。如果你已经有这项熟练，你选择并获得智力或者魅力的豁免熟练项代替之。

不懈志 TIRELESS SPIRIT

第 10 级起，如果你投先攻时没有剩余的战意使用次数，你恢复一次使用机会。

迅捷击 RAPID STRIKE

第 15 级起，你学会如何放弃精准进行迅捷的打击。如果你在这回合进行攻击动作且对目标的攻击带有优势，你可以放弃优势转而对目标进行一次额外的武器攻击以作为该动作的一部分。每回合你都只能使用一次该特性。

向死生 STRENGTH BEFORE DEATH

18 级起，你的战意能延缓死亡的到来。如果你受到会将你的生命值降到 0 且没有立刻杀死你的伤害，你可以使用你的反应来延缓倒地昏迷，而且你立刻获得一个额外的回合并打断当前回合。当你在这个额外回合生命值变为 0 时，承受伤害仍旧如往常一样造成失败的死亡豁免骰，而且 3 个失败的死亡豁免仍旧会杀死你。当这个额外回合结束时，如果你还是 0 生命值，你倒下并昏迷。你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

武僧 MONK

勿将吾之沉静看做对汝恶行之领受。汝咆哮威胁之刻，吾已计划好四种途径用吾之双手折断汝之颈脖。——花卉宗师 *Ember*

武僧们走的是一条矛盾的道路。他们如同法师般研习他们的技艺，也如同法师般不着护具，通常不使用武器。但尽管如此，他们仍是致命的武士，他们的能力与狂暴的野蛮人或训练有素的战士不相上下。武僧们接受这种存于表象的矛盾，因为它是所有修道研究的核心。通过完全了解自身，从而去了解更加广阔的世界。

一名武僧专注于自我内心的掌控，这让他们大多脱离了社会，且更关心他们的个人经历而非其他地方发生的事情。参与到冒险当中的武僧在英雄中是稀有且罕见的，他们为了追求完美而越过了修道院的围墙，进入了俗世之中。

扮演一个武僧提供了许多有趣的机会去尝试不同的东西。为了进一步区分你的武僧角色，你可以考虑如下小节中的选项。

修道院 MONASTERY

一个在修道院学习的武僧通常是在为修道者的禁欲生活作出准备。大部分进入修道院的人都将其作为他们余生的家，除了那些冒险者和其他有理由离开的人。对于这些人来说，修道院可以成为旅行之间的避所，或在其需要的时候作为援助来源。

你的修道院是怎么样，它位于哪里？参与它会让你的角色经历变得独特或与众不同吗？

d6 修道院

- 1 你的修道院是从山腰上被雕刻成型的，它位于一个若隐若现的危险道路。
- 2 你的修道院在一片浩瀚无边的参天大树群的树枝高处，它位于妖精荒野。
- 3 你的修道院很早以前由一个云巨人建立，它位于一座只能通过飞行才能抵达的云城堡内。
- 4 你的修道院建在温泉，间歇泉和硫磺池的火山旁边。你经常会收到来自火矮人贸易商的访问。
- 5 你的修道院是由侏儒建立的，如地下迷宫般充斥着大量隧道和房间。
- 6 你的修道院是在冰山之上，从冰块之中雕琢而出的。

修道院标识 MONASTIC ICON

尽管武僧的生活方式中避开了物质主义和个人财产，但修道院标识在维持戒律和确认身份时仍然起到重要的作用。一些修道院戒律会对某些动物给予特殊的重视，这往往是因为这个动物与其历史有所联系，或者是因为它是武僧们试图效仿的品质的典范。

如果你的角色的修道院有一个特殊的戒律，你可能会在衣服上不显眼的地方穿戴其粗糙的图案，作为识别标记。也有可能你的标识图标没有物理形式，但你可以通过手势或姿势表达，而其他的武僧也许会知道其作何解释。

d6 修道院标识

- 1 猴子。你的戒律欣赏猴子的快速反应及穿越林木的迅捷。
- 2 龙龟。你的修道院位置在海边，他们通过背诵古代的祈祷和提供鲜花花环来纪念龙龟，这种海洋中生活的精魂。
- 3 麒麟。你的修道院认为他们存在的意义是如同麒麟一样守望和保护这片土地。
- 4 泉熊。你的修道院敬仰一群泉熊家族，并已与它们一起共存了好几个世代。
- 5 九头蛇。你的戒律向往九头蛇那样在瞬间打出复数次攻击的能力。
- 6 龙。一条龙曾存在于你的修道院中，它所带来的影响在它离开之后仍然长久。

大师 MASTER

你的学习很有可能是在一位向你传授戒律的大师指导下进行的。大师塑造你对武术的理解和你对此世的态度。你的大师是位什么样的人？你和大师的关系又如何影响了你？

d6 大师

- 1 你的大师是一个专横的人，你必须在单人战斗中击败他才算是完成他对你授业的。
- 2 你的大师很和善，他教导你去追求和平的事业。
- 3 你的大师总是严厉地将你逼向极限。在一次极其残酷的试炼中你差点失去你的一只眼睛。
- 4 你的大师在教导你时看起来很善良，但最后却背叛了你的修道院。
- 5 你的大师总是对你冷漠而疏远。你经常怀疑你俩之间的关系。
- 6 你的大师是善良和慷慨的，从不挑剔你的进步。然而你觉得你从来没有满足他对你的期望。

武僧宗派 MONASTIC TRADITIONS

第 3 级时，武僧将获得其武僧宗派，下列选项给出了在玩家手册提供的宗派以外的额外宗派选项：醉拳宗，剑圣宗和日魂宗。

醉拳宗 WAY OF THE DRUNKEN MASTER

醉拳宗的导师教导其学徒跟随醉汉古怪且不可预测的行为来移动。一个醉拳大师总是摇摇晃晃、蹒跚摇摆着他的脚，战斗方式看似蹩脚而无力。然而他们飘忽不定的跌撞下，掩盖的是阻碍，招架，推进，攻击和撤退嵌凑成的精妙连击。

醉拳大师喜欢装疯卖傻，抚慰哀者，恭顺倔者，但当战斗的号角打响，醉拳宗的大师会摇身一变成为可怕而可敬的对手。

等级 特性

3rd	习熟练 <i>Bonus Proficiencies</i> , 醉拳窍 <i>Drunken Technique</i>
6th	酣荡步 <i>Tipsy Sway</i>
11th	酩酊运 <i>Drunkard's Luck</i>
17th	为酒狂 <i>Intoxicated Frenzy</i>

习熟练 BONUS PROFICIENCIES

第 3 级时，若你还没有获得表演技能项熟练，则你获得该熟练项。你的武术技巧将战斗与舞者的精确及小丑的滑稽混合在一起。如果你未获得，你同时也能得到啤酒酿造工具的熟练。

醉拳窍 DRUNKEN TECHNIQUE

第 3 级时，你从这个范型中学会了如何在疾风连打中快速的扭转与行动躯体。每当你使用疾风连击时，你将获得撤离动作的效果，而你的步行速度增加 10 尺直到当前回合结束。

酣荡步 TIPSY SWAY

当你 6 级时，你可以突然地以摇摆的方式作出移动。你将获得以下增益：

鲤鱼打挺。当你倒地时，你可以花费 5 尺移动力起身而不是一半的移动力。

借力打力。当一个生物对你的一次近战攻击失手时，你可以花费 1 点气作此反应，让这次攻击击中在你周围 5 尺范围内由你选择的一名可见生物，但不能是攻击者。

酩酊运 DRUNKARD'S LUCK

第 6 级起，你似乎总是能在最佳时刻获得机运的反馈。当你进行一次属性检定，攻击检定或豁免检定并在检定中拥有劣势时，你可以花费 2 点气抵消这个劣势。

为酒狂 INTOXICATED FRENZY

第 17 级时，你能对一大群敌人进行超量次数的乱舞打击。每当你使用你的疾风连击时，你可以用它进行最多三次的额外攻击（疾风连击最多可以进行五次攻击），前提是每一次疾风连击都能在本回合中取一个不同生物作为攻击目标。

剑圣宗 WAY OF THE KENSEI

研习剑圣之道的武僧沉浸于器械训练，达到了“武器就是身体的延伸”这一境界。在研习剑术的基础上，这一流派也同时涉猎诸多不同的武器。

器械之于剑圣，就如同画笔之于画家、笔墨之于文人。剑圣将其视为用来展现武道之美丽优雅的工具。这一信条使得剑圣成为了盖世无双的武者，但与此同时也受缚于热情奉献和刻苦钻研。

等级 特性

3rd	剑圣途 <i>Path of the Kensei</i> （两种武器）
6th	人剑一 <i>One with the Blade</i> , 剑圣途 <i>Path of the Kensei</i> （三种武器）
11th	利锋影 <i>Sharpen the Blade</i> , 剑圣途 <i>Path of the Kensei</i> （四种武器）
17th	精绝剑 <i>Unerring Accuracy</i> , 剑圣途 <i>Path of the Kensei</i> （五种武器）

剑圣途 PATH OF THE KENSEI

当第三级时，你特殊的武术训练使你精通于某些特定武器使用技巧。这一流派同时还包括了对书画艺术的研究。你获得以下好处：

剑圣武器 *Kensei Weapons*.. 选择两种武器作为你的剑圣武器：一种近战武器和一种远程武器。这两种武器可以在不带有重型和特殊属性的简易或军用武器中任选。长弓也算在内。如果你还未拥有所选武器的熟练项，你获得之。所选武器算作你的武僧武器。这一宗派的许多职业特性只有当你使用剑圣武器时才能生效。当你的武僧职业等级分别达到第 6 级、第 11 级和第 17 级时，你可以遵从上述标准，选择另一种武器——近战或远程武器均可——作为你的剑圣武器。

灵巧格挡 *Agile Parry*。如果你持握一件剑圣武器，并在你的回合中进行了一次徒手攻击作为攻击动作的一部分，若该武器是近战武器，则你可以用它来保护自己。直到你的下回合开始之前你的 AC 获得 +2 加值，只要武器还在你的手中或者你未陷入失能状态。

持弓牢固 *Kensei's Shot*。你可以在你的回合中使用一次附赠动作使你的剑圣武器远程攻击变得更为致

命。当你这样做时，你用剑圣武器发动的远程攻击所命中的任何目标将会额外受到 1d4 点该武器的属性种类的伤害。你保留这一增益直到当前回合结束。

书画之道 **Way of the Brush**. 你在书法工具或画家工具中选择其一，获得熟练项。

人剑一 ONE WITH THE BLADE

第 6 级时，你能将“气”灌注到剑圣武器之中，这为你带来以下好处：

剑气 **Magic Kensei Weapons**.. 攻击对非魔法攻击和伤害具有抗性或免疫的目标时，你的剑圣武器攻击视为魔法攻击。

巧劲 **Deft Strike**. 当你使用剑圣武器命中目标时，你可以消耗 1 点“气”使得该武器对该目标造成额外伤害，数值等于你的“武艺”骰。该特性你每回合只能使用一次。

利锋影 SHARPEN THE BLADE

第 11 级时，你能使用“气”进一步地增强你的武器。你可以用一次附赠动作，消耗最多 3 点“气”灌注进你接触的一件剑圣武器，在你使用它攻击时获得攻击检定和伤害投骰的加值。加值等于你为此消耗的“气”点数。这一加值效果持续 1 分钟，除非你再次使用该特性。该特性无法作用于已经提供攻击检定与伤害骰加值的魔法武器。

精绝剑 UNERRING ACCURACY

第 17 级起，你对武器的运用更为精妙。如果你使用武僧武器进行的攻击未命中，你可以重新掷骰。该特性你每回合只能使用一次。

日魂宗 WAY OF THE SUN SOUL

日魂宗的武僧学习如何引导出自己的生命能量并将它们转换为炽热的光芒。他们相信在每一个生存的生物，灵魂中都有这样不熄的光芒存在，并且教导他们以一种特殊的冥想方式去解锁。

等级 特性

3rd	日辐箭 <i>Radiant Sun Bolt</i>
6th	热能袭 <i>Searing Arc Strike</i>
11th	阳光爆 <i>Searing Sunburst</i>
17th	光耀盾 <i>Sun Shield</i>

日辐箭 RADIANT SUN BOLT

第 3 级起，选择了这个范型的武僧可以投掷出灼热的箭矢。

你可以在攻击动作中使用一种特殊的远程法术攻击（射程 30 尺）。你熟练于这次攻击，并且可以在攻击和伤害骰上加上敏捷调整值。它造成光耀伤害，伤害骰

为 1d4。伤害骰会随着你的等级增长而改变，参考武僧表中的武艺栏。

如果你在自己的回合内用攻击动作使用这种特殊攻击，你可以花费 1 点气，并且再用附赠动作用阳光箭进行两次额外的攻击。

当你得到额外攻击特性时，攻击中任意一次符合条件的攻击即可触发该特殊攻击。

热能袭 SEARING ARC STRIKE

第 6 级起，武僧可以转换自己的气变为灼热的能量。

如果你在你的回合内进行了攻击，你可以立即消耗 2 点气来用附赠动作施放一环燃烧之手 *burning hands*。你可以花费额外的气来施展更高环的燃烧之手 *burning hands*，每一点额外的气都使法术等级上升 1 环。你最多可以在这个法术上花费的气（2+ 额外的点数）等同你一半的武僧等级（向下取整）。

阳光爆 SEARING SUNBURST

从 11 级起，武僧可以创造出一个纯粹的光能量球以引起一场毁灭性的爆炸。

以一个动作，你可以魔法般地创造一个球体并且向 150 尺内的任意一点投掷，在那里瞬间扩张成一个光芒四射的区域。以目标点为中心半径 20 尺内的所有生物必须立即进行一次对抗气豁免的体质检定，豁免失败者将受到 2d6 的光耀伤害。若生物处于全掩护环境并且掩体不透光，那么他不需要进行豁免。

你可以花费额外的气以提高这个能量球的威力。每花费 1 点可以使伤害上升 2d6，上限 3 点。

光耀盾 SUN SHIELD

从 17 级起，武僧可以完全将自己包覆在魔法性的强光之中。

你发散出 30 尺的明亮照明和额外 30 尺的昏暗照明。你可以以一个附赠动作将这个光芒熄灭或者恢复。

如果一个被光芒照耀的生物对你进行近战攻击并击中了你，你可以用你的反应对这个生物造成 5+ 你的感知调整值的光耀伤害。

圣武士 PALADIN

衡量一个圣武士的价值，绝不在于计算他掠夺地城或打败敌人的数量。圣武士的真正价值，在于他拯救的生命，以及他对于正义仁慈之事业的决心。——Isteval

一个圣武士是其誓言的鲜活象征，且这位神圣的斗士有着能力与决心见证自己誓言的终结。一些圣武士专注于保护无辜者并以此在世间贯彻正义，而另一些圣武士则通过征服并统治叛逆者来达到这个目标。

虽然世上没有一个圣武士是典型的，但他们中确实有一部分是那种在狭隘定义上的好人，拒绝容忍那些甚至与他们只有毫厘之差的观点。不过，作为冒险者的那些圣武士，则很少保持这种僵硬的态度，哪怕只是为了避免与同伴疏远。

你可以使用下面的一些建议来充实你的圣武士角色。请记住，大多数圣武士并不是机器人，他们的内心中也有怀疑与偏见、纠结与矛盾，就像其他人一样。有些圣武士有自己的想法，而这有时可能会与他们的誓言不一致。

个人目标 PERSONAL GOAL

圣武士宣誓的规则为角色提供了一个其所遵循与推进的终极目标，或称整体目标。此外，一些圣武士其实是受其个人的目标驱动的，这项个人目标可以补充甚至超越他们的誓言。遵守不同誓言的圣武士也可能有着相同的个人目标，只是在坚持誓言的过程中，他们以不同的方式将这项个人目标贯彻到行动中。如果你的圣武士角色有一项个人的目标，它也许诞生自一些生活事件，从而并不与誓言直接挂钩。

d6 个人目标

- 1 和平。你为之奋斗，而后代不必。
- 2 复仇。你的誓言是你纠正一个过往错误的工具。
- 3 职责。你不会辜负你的诺言，至少你拼死确保如此。
- 4 领导。你将赢得一场为人传诵的大战，以此成为激励他人的榜样。
- 5 信念。你知道你的道路是正义的，否则众神不会让你踏入其中。
- 6 荣耀。你将引领世界进入一个新时代，它必被冠以你的名字。

纹饰 SYMBOL

圣武士注意到了纹饰的影响，他们之中许多人采用甚至亲自设计出一个具有独特形象的艺术纹饰。你的纹饰代表了你的誓言，并向周围的人彰显敌我。你的纹饰也许是光明正大地摆在旗帜、横幅或衣服上给所有人看的，但它也可以不那么明显，就像是隐藏在你身上的私密饰品或标记。

d6 纹饰

- 1 一条龙。象征你平和的高贵和激烈的奋斗。
- 2 握紧的拳头。因为你随时准备为信仰而战。
- 3 张开的手掌。表明你比起争斗更偏好外交。
- 4 红色的心。向世人展现你对正义的承诺。
- 5 黑色的心。表示怜悯之类的情绪不会影响你对誓言的奉献。
- 6 不眨的眼珠。你对所有可能危害到你的事业的潜在威胁永远保持警惕。

克星 NEMESIS

圣武士们严守的誓言要求他们以积极的态度传播他们的信仰，而这种行为自然会与反对这种信仰的生物或实体发生冲突。在这些对手之中，一名克星——常常是一名圣武士最顽固或最可怕的敌人——的存在或影响是圣武士生命中的常态。你的圣武士角色很可能从起步时就有了这样一位敌人。也许在你成为圣武士的时候，你就吸引了那些会与你发生冲突的人的注意，而你成为了他们的目标。如果你有一个克星，那他是谁？或者说，是什么？你认为谁是你的敌人，谁是你实现目标的最大威胁？

d6 克星

- 1 一名强大的兽人酋长，威胁要超越并摧毁你的一切。
- 2 一名恶魔或天族，外层位面力量的代理人，你被指名受其腐败或救赎，视情况而定。
- 3 一条龙，它的仆从缠住了你，阻碍你的步伐。
- 4 大祭司将你看作误入歧途的愚昧之徒，想要你放弃你的信仰。
- 5 一名曾与你一同训练的圣武士，如今背弃了誓言，与你对立。
- 6 被某人打败的吸血鬼，发誓要向所有圣武士复仇。

惑念 TEMPTATION

尽管圣武士为誓言献身，但他们终究是凡人，有所缺陷。大多数圣武士依然会表现出某种并不符合他们最高理想的态度或行为。你的角色容易向怎样的诱惑屈

服？抑或是发现有什么是难以抵挡的？

d6 惑念

- 1 暴怒。当你被惹火，你就难以冷静思考，甚至可能会做一些日后将会为之懊恼的事情。
- 2 骄傲。你的行径值得注意，没有人比你更注意它们。
- 3 色欲。你无法抗拒一张诱人的脸和一个愉快的笑容。
- 4 嫉妒。你注意到一些著名人士。当你的行为不足以与他们比肩，你就感到不爽。
- 5 绝望。你意识到你要打败的所敌人拥有的强大力量，有时你感觉无法看到哪怕一丝胜利的希望。
- 6 贪婪。无论是多少荣耀与财富，都无法满足你的贪欲。

神圣誓言 SACRED OATHS

在 3 级时，圣武士将获得神圣誓言特性。下列选项给出了在玩家手册提供的誓言以外的额外誓言选项：征服誓言和救赎誓言。

征服之誓 OATH OF CONQUEST

征服的誓言吸引着在战斗中寻求荣耀与征服的圣武士。对他们来说，简单地建立秩序是不够的，混乱的势力必须被粉碎。有些征服圣武士会被称为暴君骑士或战争贩子，他们聚集成严酷的军队或组织，来为秩序与战争的神明或哲学服务。

有些这样的圣武士走得太远，甚至会与九狱合流，他们的眼中法治凌驾于仁慈。大恶魔巴尔，Avernus 的战争领主，统领着许多这样的骑士——他们被称为地狱骑士——视为他最热诚的追随者。地狱骑士用倒下的敌人身上的战利品来装饰他们的盔甲，警告着任何敢于反抗他们乃至他们领主的法令的人的可怕下场。这些骑士往往会受到其他征服圣武士的抵制——他们认为地狱骑士在黑暗中走得太远了。

征服之信条 TENETS OF CONQUEST

选择征服之誓的圣武士会将征服信条烙印在他们的上臂上。

掐灭希望 *Douse the Flame of Hope*. 仅仅在战斗中击败敌人是不够的。你的胜利必须显著到彻底击碎敌人的战斗意志。刀剑只能结束生命。恐惧却能终结国家。

治以铁腕 *Rule with an Iron Fist*. 一旦你完成了征服，不要容忍任何异议。你说出的话就是法律。遵循的人会被偏爱。不服从的人则会受到惩罚，以儆效尤。

圣武士 PALADIN

力量至高 *Strength Above All*. 你会一直统治下去，直到更强的势力兴起。到那时，你必须变得更强大并面对挑战，否则就迎来自己的毁灭。

等级 特质

3rd	圣誓法术 <i>Oath Spells</i> , 引导神力 <i>Channel Divinity</i>
7th	征服灵光 <i>Aura of Conquest</i> (10 尺)
15th	轻蔑呵斥 <i>Scornful Rebuke</i>
18th	征服光环 <i>Aura of Conquest</i> (30 尺)
20th	不移胜者 <i>Invincible Conqueror</i>

圣誓法术 OATH SPELLS

你在下述列出的圣武士等级得到誓约法术。誓约法术如何运作，参见神圣誓约职业特性。

等级 法术

3rd	艾嘉西斯之铠 <i>armor of Agathys</i> , 命令术 <i>command</i>
5th	人类定身术 <i>hold person</i> , 灵体武器 <i>spiritual weapon</i>
9th	降咒 <i>bestow curse</i> , 恐惧术 <i>fear</i>
13th	支配野兽 <i>dominate beast</i> , 石肤术 <i>stoneskin</i>
17th	死云术 <i>cloudkill</i> , 支配人类 <i>dominate person</i>

引导神力 CHANNEL DIVINITY

第 3 级选择本誓言时，你获得以下两种引导神力选项。引导神力如何运作，参见神圣誓约职业特性。

征服威压 *Conquering Presence*. 你可以使用你的引导神力来发出一阵可怕的威压。以一个动作，你强迫每个处于你周围 30 尺内、你能看见的、由你选择的生物各进行一次感知豁免。豁免失败者将变得恐慌于你，持续 1 分钟。变得恐慌的生物可以在其每个回合的结束时重复此豁免检定，成功则结束其身上的此效果。

神助打击 *Guided Strike*. 你可以使用你的引导神力来以超自然的精确性进行打击。当你进行一次攻击检定时，你可以使用你的引导神力以在此检定中得到 +10 加值。你在你看到掷骰后进行决定，但需要在 DM 宣布此攻击命中与否前声明。

征服灵光 AURA OF CONQUEST

第 7 级起，只要你并未失能，你便弥漫出一阵威吓的灵光。光环从你开始向各个方向延伸 10 尺，它会被全掩蔽所阻挡。

若一个生物恐慌于你，当其处于此光环内，其速度降为 0，且若其在光环内开始其回合，则受到等于你圣武士等级一半的心灵伤害。

第 18 级时此光环的距离增加到 30 尺。

轻蔑呵斥 SCORNFUL REBUKE

从 15 级起，那些胆敢击中你的人，将在心灵上因为无礼而受到惩罚。当一个生物以一次攻击击中你时，若你并未失能，该生物受到等于你魅力调整值（最小为 1）的心灵伤害。

不移胜者 INVINCIBLE CONQUEROR

在 20 级时，你得到驾驭特异武艺的能力。以一个动作，你可以魔法性的变成征服的化身，获得下述的增益，持续 1 分钟：

- 你对于所有伤害得到抗力。
 - 当你在你的回合进行攻击动作时，你可以进行一次额外的攻击，作为该动作的一部分。
 - 你的近战武器攻击在掷出 19 或 20 时即可造成重击。
- 你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

救赎之誓 OATH OF REDEMPTION

救赎的誓言为圣武士提供了一条艰难的限制：不到最后关头就不能动用暴力。献身于救赎之誓的圣武士相信，任何人都可以得到救赎，仁慈与正义的路应当是所有人都可以走的。这些圣武士直面邪恶的生物，希望使他们弃暗投明，除非是为了在紧要关头救人，否则他们绝不会杀死自己的敌人。循此道者，便被称为救赎者。

救赎圣武士虽然可以说是理想主义者，但他们不是傻瓜。他们也明白不死生物、恶魔、魔鬼和其他一些超自然的威胁从本质上就是邪恶的。对于这些坚定不移的邪恶，遵循救赎之誓的圣武士随时准备用武器和法术来击垮他们。然而尽管如此，救赎圣武士也在心底祈祷着，总有一天，即使是如此的邪恶也能够自我救赎。

救赎之信条 TENTES OF REDEMPTION

救赎之誓的信条要求圣武士高标准地保持和平与正义。

和平 Peace. 暴力是最后的手段，交流和理解才是持久和平的正解。

无辜 Innocence. 所有人生来都是无辜的，他们走向邪恶往往是环境或某些黑暗力量的影响。通过树立正确的榜样，治愈这个残缺世界的创伤，你可以令任何人走上正确的道路。

耐心 Patience. 改变需要时间。犯下罪行的人必须被诚实与正义时刻提醒。一旦你播下正义的种子，你就必须日复一日地为其努力，直到最终开花结果。

睿智 Wisdom. 你的心灵必须时刻保持清醒，而你最终也许会被迫承认失败。既然所有人都可以得到救赎，那么自然也会有人选择步入邪恶之巅。你别无选择，为了大义只能将其剿灭。任何这样的行动都应当经过仔细权衡并考虑清楚其后果，但你一旦做出决定，那么就做到最后。

救赎之誓特性

等级 特性

3rd	圣誓法术 <i>Oath Spells</i> , 引导神力 <i>Channel Divinity</i>
7th	护卫灵光 <i>Aura of the Guardian</i> (10 尺)
15th	守护之魂 <i>Protective Spirit</i>
18th	护卫光环 <i>Aura of the Guardian</i> (30 尺)
20th	救赎使节 <i>Emissary of Redemption</i>

圣誓法术 OATH SPELLS

你在下述列出的圣武士等级得到誓约法术。誓约法术如何运作，参见神圣誓约职业特性。

等级 法术

3rd	庇护术 <i>sanctuary</i> , 睡眠术 <i>sleep</i>
5th	安定心神 <i>calm emotions</i> , 人类定身术 <i>hold person</i>
9th	法术反制 <i>counterspell</i> , 催眠图纹 <i>hypnotic pattern</i>
13th	欧提路克弹力法球 <i>Otiluke's resilient sphere</i> , 石肤术 <i>stoneskin</i>
17th	怪物定身术 <i>hold monster</i> , 力墙术 <i>wall of force</i>

引导神力 CHANNEL DIVINITY

第 3 级选择本誓言时，你获得以下两种引导神力选项。引导神力如何运作，参见神圣誓约职业特性。

和平使节 Emissary of Peace. 你可以使用你的引导神力来以神圣力量增强自己的存在。以一个附赠动作，你为自己在接下来的 10 分钟内进行的下次魅力（说服）检定提供 +5 加值。

斥喝暴力 Rebuke the Violent. 你可以使用你的引导神力来斥喝那些使用暴力的人。当一个处于你周围 30 尺内的敌人以一次攻击对一个你之外的生物造成伤害时，以一个反应，你强迫攻击者进行一次感知豁免检定。检定失败则攻击者受到等同于其刚刚造成的伤害的光耀伤害。成功则受到一半伤害。

18 级时此光环的距离增加到 30 尺。

护卫灵光 AURA OF THE GUARDIAN

第 7 级起，你可以以自己的生命为代价保护盟友免受伤害。当一个处于你 10 尺内的生物受到伤害时，你可以用一个反应动作，魔法性地使你代替该生物承受此伤害。此特性不会传递任何该伤害可能附带的效果，该伤害也无法被任何方式减少。

守护之魂 PROTECTIVE SPIRIT

第 15 级起，神圣的实体在战斗中为你治疗伤口。若你在战斗中结束你的回合时，剩余的生命值少于一半，且你未处于失能状态，则你恢复等于 $1d6 +$ 你圣武士等级一半的生命值。

救赎使节 EMISSARY OF REDEMPTION

第 20 级时，你成为了和平的化身，使你获得下述增益

- 你对于其他生物造成的所有伤害具有抗力（它们的攻击、法术、和其他效果）。
- 当一个生物以一次攻击对你造成伤害时，它受到等同于其对你造成的一半伤害的光耀伤害。

当你对一个生物攻击、施法或以此特性以外的方式造成伤害，那么在完成一次长休之前此特性对该生物无效。

游侠 RANGER

为了守护文明，我一生大多数的时间都游走于它的边界来守护它。不要以为我不向你的国王效忠，我的贡献就比所有保护他的骑士加起来少。——Soveliss

游侠是一群无忧无虑的漫游者和搜寻者，他们出没于文明世界的边缘，抵御外域居民。这是一份无偿的工作，自从他们的事业鲜有人理解且不计回报。而且游侠们恪尽职守，坚信他们的工作会让世界变得安全。

与文明世界之间的关系会体现每个游侠的个性和经历。有些游侠视自己为不受王权约束的，文明边境的法律与正义的使者。其他则是完全规避文明社会的生存主义者。当他们居住和游历于世界上危险的荒野之地时，他们会为了保护自己而猎杀怪物。如果他们的所作所为对他们躲避的王国和文明地区有益，他们也照做不误。

如果你想创造或者游玩一个游侠角色，以下选项能提供一些办法来丰富角色和增加你的表演经验。

世界观 VIEW OF THE WORLD

一个游侠的世界观开始（有时候结束）于角色对文明种族和他们的领地的看法。有些游侠对文明抱有一种根深蒂固的偏见，当其他人同情那些他曾发誓要保护的人时，即使是在战场上，它也有可能体现出两个游侠之间的不同。事实上，为了那些看到过自己的卓越技艺并能从他们的力量中受益的人，游侠完全可以自作主张。然而即便如此，没有两个游侠会以同一种方式来体现他们的特性。

如果你还未想好你的角色世界观的具体内容，可以考虑通过一个简短观点（如下表所例）的概述来提取要点。你的情感如何影响你的行为？

d6 观点

- 1 城镇和城市是那些无法自我生存的人最好的去处。
- 2 文明进步的最好办法就是阻止混乱，但它的范围必须被监视。
- 3 城镇和城市是必要的，可一旦荒野的超自然威胁解除了，我们将不再需要他们。
- 4 城墙是为那些当别人还在为和平奋斗自己却躲在后面的懦夫准备的。
- 5 刚开始拜访一处城镇还不错，但没过几天我就会因感受到不可抗拒的呼唤而回归山野。
- 6 城市会因将族群从野外的艰难挑战中隔离开来而产生弱点。

家乡 HOMELAND

所有的游侠，无论他们如何开始从事自己的专业，对自然世界和多样的地貌都会有一种强烈的联系。对于一些游侠而言，荒野是他们成长的地方，也是他们出生于此或者早年移居于此的结果。对于其他游侠而言，文明社会是原本的家，而荒野是他们的第二个家。

考虑你角色的背景故事并决定最想家的地方，以及你是否出生在那里。对于你个人来说那个地方叫什么名字？它是否影响你学习什么样的法术？你在那里的经历是否决定了你的宿敌？

d6 家乡

- 1 你曾巡逻过一片被些许穿插于其中的暗影墮界所污染和毁坏的远古森林。
- 2 作为游牧族群的一份子，你的荒野生存技艺炉火纯青。
- 3 你的早期在幽暗地区的生活让你对殴打别人有了充足的准备。
- 4 你居住在一片沼泽的边缘，那里被一种水生的存在所威胁。
- 5 因为你成长于山顶，寻找最好的路来穿山越岭是你的本能。
- 6 你漫游过北境，知道如何保护自己并在冰天雪地里生存。

宿敌 SWORN ENEMY

每个游侠都有宿敌。宿敌的决定因素可源自于角色早期的特殊事件，或者完全取决于选择。

什么鞭策你选择了一个特殊的敌人？做这个选择是因为传统还是好奇心，或者仇恨？

d6 宿敌

- 1 为了你的敌人曾犯下的大罪，你在自然的支持下需求复仇。
- 2 你的祖先或者前辈曾和某种生物作战过，现在轮到你了。
- 3 你对你的敌人没有丝毫恨意。你只是像一个猎人追踪猎物一样靠近别人。
- 4 你沉迷于搜寻你对敌人，你还搜集与它相关的传说和历史书籍。
- 5 你从你的敌人身上搜集标志以来纪念你的每一次屠杀。
- 6 你尊重你所选择的敌人，而且你视你的战斗为各项技巧的测试。

游侠范型 RANGER ARCHETYPE

第 3 级时，游侠获得选择一种原初道途。除了在中玩家手册所提到的，本书还提供了：幽域追踪者范型、边界行者范型和怪物杀手范型供玩家使用。

幽域追踪者 GLOOM STALKER

幽域追踪者居身于致暗之地：地表深处，暗巷之间，太古丛林，和其他任何光无法照亮的地方。很多人进入到这种地区都会有种强烈的不安，但是幽域追踪者却能在黑暗中大胆冒险，在敌人能够触及到更开阔的地区之前搜寻并袭击他们。这种游侠经常能在幽暗地区中被找到，但是他们会前往任何邪恶势力蛰伏的地区。

等级	特性
3rd	幽域追踪者魔法 <i>Gloom Stalker Magic</i> , 恐惧奇兵 <i>Dread Ambusher</i> , 阴影视野 <i>Umbral Sight</i>
7th	钢铁意志 <i>Iron Mind</i>
11th	追猎如风 <i>Stalker's Flurry</i>
15th	暗影闪避 <i>Shadow Dodge</i>

3rd	幽域追踪者魔法 <i>Gloom Stalker Magic</i> , 恐惧奇兵 <i>Dread Ambusher</i> , 阴影视野 <i>Umbral Sight</i>
7th	钢铁意志 <i>Iron Mind</i>
11th	追猎如风 <i>Stalker's Flurry</i>
15th	暗影闪避 <i>Shadow Dodge</i>

幽域追踪者魔法 GLOOM STALKER MAGIC

第 3 级起，当你到达指定游侠等级时，你学会一个额外法术，如幽域追踪者法术列表所示。这些法术对你视为游侠法术，它不计入你的已知法术总数中。

等级	法术
3th	易容术 <i>disguise self</i>
5th	魔绳术 <i>rope trick</i>
9th	恐惧术 <i>fear</i>
13th	高等隐身术 <i>greater invisibility</i>
17th	伪装术 <i>seeming</i>

3th	易容术 <i>disguise self</i>
5th	魔绳术 <i>rope trick</i>
9th	恐惧术 <i>fear</i>
13th	高等隐身术 <i>greater invisibility</i>
17th	伪装术 <i>seeming</i>

恐惧奇兵 DREAD AMBUSER

第 3 级起，你精通于伏击的艺术。你获得一个等同于你的感知调整值的加值在你的先攻投上。

在每一场战斗的你的第一个回合的开始，你的移动速度增加 10 尺，直到该回合结束。如果你在该回合进行攻击动作，你可以做一次额外的武器攻击作为该动作的一部分。如果该攻击命中，目标受到额外 1d8 的武器伤害。

阴影视野 UMBRAL SIGHT

第 3 级起，你获得 60 尺黑暗视觉。如果你已经从种族特性中获得了黑暗视觉，它的范围增加 30 尺。

游侠 RANGER

你还擅长回避依赖黑暗视觉的角色。在黑暗中，你对于任何靠黑暗视觉观察你的角色不可见。

钢铁意志 IRON MIND

第 7 级时，你已经磨炼出用来抵御来自于你的猎物的精神影响能量的能力。你获得感知豁免熟练项。如果你已经有这项熟练，你可以选择并获得智力或者魅力豁免熟练项来代替。

追猎如风 STALKER'S FLURRY

第 11 级时，你学会以出人意料的速度来发动攻击以至于你能够将失手转化为另一次攻击。你的每个回合一次，当你的一次武器攻击未命中时，你可以做出另一次武器攻击作为同一动作的一部分。

暗影闪避 SHADOW DODGE

第 15 级起，伴随着一缕围绕在你身边的神奇暗影，你能以某种让人始料未及的方式躲闪。无论何时一名角色对你做出一次攻击投掷且没有优势，你都能用反应对其施加劣势。你必须在知道攻击投掷的结果之前使用该特性。

边界行者 HORIZON WALKER

边界行者会保护世界不受其他位面的威胁或者通过其他位面的魔法来找到并破坏其他有威胁的位面，他们会找出传送门并看守他们，会为了追捕他们的敌人而穿梭于表里位面。这些游侠也是多元宇宙中任何势力的盟友，尤其是那些守护位面的生灵和秩序的善良龙类，精怪和元素。

等级	特性
	边界行者魔法 <i>Horizon Walker Magic</i> , 3rd 侦测传送门 <i>Detect Portal</i> , 位面战士 <i>Planar Warrior</i>
7th	灵界漫步 <i>Ethereal Step</i>
11th	闪现打击 <i>Distant Strike</i>
15th	虚体防御 <i>Spectral Defense</i>

	边界行者魔法 <i>Horizon Walker Magic</i> , 3rd 侦测传送门 <i>Detect Portal</i> , 位面战士 <i>Planar Warrior</i>
7th	灵界漫步 <i>Ethereal Step</i>
11th	闪现打击 <i>Distant Strike</i>
15th	虚体防御 <i>Spectral Defense</i>

边界行者魔法 HORIZON WALKER MAGIC

第 3 级起，当你到达指定游侠等级时，你学会一个额外法术，如边界行者法术列表所示。这些法术对你视为游侠法术，它不计入你的已知法术总数中。

等级	法术
3th	防护善恶 <i>protection from evil and good</i>
5th	迷踪步 <i>misty step</i>
9th	加速术 <i>haste</i>
13th	放逐术 <i>banishment</i>
17th	传送法阵 <i>teleportation circle</i>

3th	防护善恶 <i>protection from evil and good</i>
5th	迷踪步 <i>misty step</i>
9th	加速术 <i>haste</i>
13th	放逐术 <i>banishment</i>
17th	传送法阵 <i>teleportation circle</i>

侦测传送门 DETECT PORTAL

第 3 级时，你获得侦测传送门的魔法灵光的能力。以一个动作，在离你 1 英里的范围内，你侦测到离你最近的传送门的距离和方向。

你必须完成一次短休或长休才能再次使用此特性。

位面战士 PLANAR WARRIOR

第 3 级起，你学会通过吸取多元宇宙的能量来强化你的攻击。作为一个附赠动作，你选择一名在你 30 尺范围内对你可见的角色，这回合你对其的下一次武器攻击造成的伤害变成力场伤害，且该攻击对目标额外造成 1d8 力场伤害，当你达到该职业等级的 18 级时，额外伤害增为 2d8。

灵界漫步 ETHEREAL STEP

第 7 级时，你学会如何进入灵界位面。作为一个附赠动作，你能够利用这个特性不消耗法术位施放同游灵界 *etherealness*，但是这个法术会在当前回合结束时结束。

你必须完成一次短休或长休才能再次使用此特性。

闪现打击 DISTANT STRIKE

第 11 级时，你能够在眨眼之间穿梭于两个位置。当你进行攻击动作时，你能够在每一次攻击前传送 10 尺到一片对你可见的空地上。

如果你用一个动作攻击了至少两名不同的角色，你可以额外攻击一次第三名角色。

虚体防御 SPECTRAL DEFENSE

第 15 级时，你的空间传送能力能让你在战斗中流转于空间边缘以减少伤害。当你受到一次攻击伤害时，你可以用你的反应来给予你对那次攻击全部伤害的抗性在这一回合。

怪物杀手 MONSTER SLAYER

你专注于猎杀那些黑夜中的怪物和邪恶魔法的使用者。怪物杀手会找出吸血鬼，龙，邪恶精灵，魔裔以及其他魔法威胁。为了训练出高超技巧来击败这些怪物，怪物杀手精通于找出并击败那些强大且神秘的敌人。

等级	特性
3rd	怪物杀手魔法 <i>Monster Slayer Magic</i> , 猎人感知 <i>Hunter's Sense</i> , 狩猎开始 <i>Slayer's Prey</i>
7th	卓越防守 <i>Supernatural Defense</i>
11th	魔法克星 <i>Magic-user's Nemesis</i>
15th	杀手反制 <i>Slayer's Counter</i>

怪物杀手魔法 MONSTER SLAYER MAGIC

第 3 级起，当你到达指定游侠等级时，你学会一个额外法术，如怪物杀手法术列表所示。这些法术对你视为游侠法术，它不计入你的已知法术总数中。

等级	法术
3th	防护善恶 <i>protection from evil and good</i>
5th	诚实之域 <i>zone of truth</i>
9th	防护法阵 <i>magic circle</i>
13th	放逐术 <i>banishment</i>
17th	怪物定身术 <i>hold monster</i>

猎人感知 HUNTER'S SENSE

第 3 级起，你获得了观察生物并魔法性地分析出最佳狩猎方式的能力。作为一个动作，你选择一名 60 尺范围内对你可见的角色。你立刻知晓该角色的伤害免疫，抗性和易伤。如果该角色被预言系魔法覆盖，它对你如同没有任何伤害免疫，抗性和易伤。

你能使用该特性的次数等同于你的感知调整值（至少为 1）。完成一次长休后，你将恢复所有的使用次数。

狩猎开始 SLAYER'S PREY

第 3 级起，你能够专注于你的一名敌人，来增加你对它的伤害。以一个附赠动作，你选择一名 60 尺范围内对你可见角色作为该特性的目标。每回合你以一次武器攻击第一次击中该目标，它额外受到 1d6 的武器伤害。

该收益持续到你完成一次短休或者长休。如果你选择一名不同的目标，它会提前结束。

卓越防守 SUPERNATURAL DEFENSE

第 7 级时，对于你的猎物对你的身体和精神的攻击，你拥有额外抗性。无论何时你的狩猎开始特性目标迫使你作出一个豁免或者迫使你做一次技能检定来脱离目标的擒抱，你的检定值额外增加 1d6。

魔法克星 MAGIC-USER'S NEMESIS

第 11 级时，你获得打断其他人的魔法的能力。60 尺内，当你看到一名角色使用法术或者传送，你可以用你的反应魔法性地来尝试打断它。角色必须成功通过一个对抗你法术 DC 的感知豁免，否则它的法术和传送失败并浪费。

你必须完成一次短休或长休才能再次使用此特性。

杀手反制 SLAYER'S COUNTER

第 15 级时，当你的猎物企图干扰你时你能够反击。如果你的狩猎开始特性目标使你做出一个豁免投，你能够使用你的反应来对其做出一次武器攻击。你在进行豁

免检定前立刻做出该攻击。如果你击中，你的豁免自动成功，否则只造成普通攻击效果。

游荡者 ROUGE

人们已经忘却进入一个满是尘埃的墓穴的目的，是为了带出埋藏于中的宝物。战斗是留给愚者的，死人可消费不了他们的财富。——

Barnabas Bladecutter

在蛮力无法完成任务、魔法不可用或不合适时，游荡者则脱颖而出。凭借潜行、诡计与欺骗这些技能上的天赋，游荡者可以在其他角色无法效仿的地方来去自由，恍若无人之境。

一些转投冒险的游荡者曾是罪犯，他们认为躲避怪物比挑战法律底线更为可取。另一些则是职业杀手，他们用自己的天赋来谋求利益可观的合约。还有些人仅仅是热爱战胜眼前挑战所带来的快感。

在冒险的过程中，游荡者可能会制定看起来较为谨慎的做法——很少有盗贼喜欢战斗——同时也会表现出对战利品的热切渴望。大多数时候，在一个游荡者的脑海中，拿起武器对付一个生物不是为了将它击杀，而是要成为它财宝的新主人。

下面几节从几个方面探讨了成为游荡者意味着什么。你可以用它来增加你角色扮演上的深度。

暗昧之欢 GUILTY PLEASURE

游荡者们大都是在偷宝探宝间相互竞争；很少有东西能够阻碍他们实现目标，不过很多游荡者都会被一时的冲动蒙蔽住双眼而偏离计划——那是一种必须被满足的需求，即使意味着以身犯险。

一个游荡者的暗昧之欢可能是获得某件实际的物品、想要体验的某种经历，或者干脆就是强迫症。某个游荡者可能不会放过任何银制的战利品，即使那东西挂在某个城堡守卫的脖子上。另一个无法忍受在城市里度过一天而不偷一两个钱包，仅仅是为了能够熟能生巧。

当机会主动送上门时，你的游荡者角色不惜任何代价，即使会为你和你的同伴带来麻烦，也无法抗拒的一种诱惑是什么？

d6 欢愉

- 1 大宝石
- 2 美丽的脸庞上的微笑
- 3 适合你的一枚新指环
- 4 打击他人自尊的机会
- 5 上好的佳肴与酒水
- 6 在你的藏品中增添一枚奇异的硬币

对手 ADVERSARY

自然地，遵纪守法的人难免会遇到违背法律的人。而很少有游荡者没有被印在至少一张通缉令上。除此之外，出于职业性质，游荡者会经常与犯罪分子接触，无论是否出于自愿或必须。其中一些人也可能成为你的对手，而且他们可能比城市守卫更难对付。

如果你角色的背景故事中还没有包含这样一个角色，你可以和你的 DM 一起协商，找出一个对手出现在你人生中的原因。也许你已经被一个出于恶毒目的想要利用你的人监视了一段时间。现在，你已经知道了。诸如此类的事件，可以是你后续冒险的基石。

你的游荡者角色是否有一个对手，也碰巧是个罪犯？如果是，这种关系如何影响你的生活？

d6 对手

- 1 一名你曾经作为船员，为之效力的海盗船长——你的离去被他视为背叛
- 2 一名因为你的错误情报，导致错误的暗杀目标被刺的间谍大师
- 3 当地盗贼工会的会长，他要你加入组织或滚蛋
- 4 一名用非正当手段获取名作的艺术收藏家
- 5 一个用你来当信使发起违法集会的销赃犯
- 6 一个你曾经在那下过注的地下竞技场的所有者

恩人 BENEFACTOR

很少有游荡者在得到他人的救济之前能把日子过的安稳。这也意味着在此之后，你会欠你的救济者一笔重情。

如果你角色的背景故事中还没有包含这样一个角色，你可以和你的 DM 一起协商，找出一个恩人出现在你人生中的原因。也许你因为某些事情从你的恩人那里受益，你却不知道这个人是谁。而现在你知道了这个人的身份。是谁在过去帮助了你，无论当时你是否知晓，你又以何作为报答？

d6 恩人

- 1 一名防止了你被捉住，但为此损失了一批贵重货物的走私犯
- 2 一位多次将你从追踪者的面前藏匿起来，以作为对将来回报投资的乞丐王
- 3 一位帮你免除牢狱之灾，以换取一名强大犯罪首脑的情报的地方法官
- 4 在你年轻的时候用他们的积蓄帮你摆脱了困境，现在穷困潦倒了的父母
- 5 一条在有机会的时候没有吃掉你，让你答应为它预留一些珍贵的财宝作为回报的龙
- 6 一名曾经帮助你走出困境的德鲁伊。现在你看到的任何动物都可能是当年帮助过你的那个人，也许他/她是来索求回报的

游荡者泛型 ROGUSH ARCHETYPES

当你到达第 3 级时，游荡者将获得其游荡者泛型特征。下列选项给出了在玩家手册提供的泛型以外的额外泛型选项：探查者，策士，斥候和游荡剑客。

探查者 INQUISITIVE

作为一名好奇宝宝，你精于揭开秘密，开解谜团。你不光用锐利的双眼去寻找细节，也使用磨练过的高超技艺去研读其他生物的言辞和表情，以发现他们真实的意图。你娴于找出并击败那些藏身于平民之间，也以平民为食的怪物，而你的对于知识的掌握和锐利的眼目也让你更好地揭示并终结潜藏的邪恶。

等级	特性
3rd	听声辨谎 <i>Ear for Deceit</i> , 细致入微 <i>Eye for Detail</i> , 战斗洞察 <i>Insightful Fighting</i>
9th	镇定之眼 <i>Steady Eye</i>
13th	精准之眼 <i>Unerring Eye</i>
17th	识破弱点 <i>Eye for Weakness</i>

听声辨谎 EAR FOR DECEIT

你第 3 级选择此范型时，你的双耳变得锐利，能够辨识谎言。当你进行一次感知（洞察）检定来察觉一个生物是否在说谎时，你可以将 d20 投掷结果为 7 或更低的结果都视为 8。

细致入微 EYE FOR DETAIL

第 3 级起，你可以使用附赠动作来进行一次感知（观察）检定来侦测到一个隐藏的生物或物体，或者是进行一次智力（调查）检定来揭示和破译线索。

战斗洞察 INSIGHTFUL FIGHTING

第 3 级时，你得到了解到一个敌人的战术并加以反制的能力。以一个附赠动作，你对于一个你能看见的，并非失能的生物进行一次感知（洞察）检定，对抗目标的魅力（欺瞒）检定。若你成功，你可以在你并未对该生物具有优势时对他发动偷袭，但在你的攻击骰有劣势时不行。这个效果持续 1 分钟或直到你成功的对另一个目标使用了战斗洞察为止。

镇定之眼 STEADY EYE

第 9 级时，你可以在进行任何感知（观察）检定或智力（调查）检定中得到优势，只要你在同一回合中移动不超过一半的速度。

精准之眼 UNERRING EYE

第 13 级时，你得到侦测魔法欺瞒的能力。作为一个动作，你感知到你周围 30 尺内的幻术存在，不在天生形态下的变形生物，和其他意在欺瞒感官的魔法，前提是你没有目盲或耳聋。你能了解到了有一个效果正在试图欺骗你，不过你并没有得到对其后所掩盖的真相和对他真实本质的特殊洞察力。

你可以使用这个功能的次数等于你的感知调整值（至少为 1），完成一次长休后，你将恢复所有的使用次数。

识破弱点 EYE FOR WEAKNESS

第 17 级时，你学会通过认真的研究一个生物的战术和移动来找到他的弱点的能力。当你的战斗洞察对一个生物使用时，你对该生物的偷袭伤害提高 3d6。

你可以使用这个功能的次数等于你的感知调整值（至少为 1），完成一次长休后，你将恢复所有的使用次数。

策士 MASTERMIND

策士专注于对人们施加影响和知晓他们的秘密。许多间谍，朝臣和阴谋家会追随这个范型，在密谋中渡过他们全部的生命。言语像匕首和毒药一般作为你的武器，通过它们你得到你最喜欢的宝藏——人们的要害所在以及他们言不由衷的支持。

等级	特性
3rd	阴谋大师 <i>Master of Intrigue</i> , 战术大师 <i>Master of Tactics</i>
9th	洞察力 <i>Insightful Manipulator</i>
13th	误导 <i>Misdirection</i>
17th	心灵欺骗 <i>Soul of Deceit</i>

阴谋大师 MASTER OF INTRIGUE

第 3 级起，你可以得到易容工具、文书伪造工具和一种自选赌博工具的熟练。你同时可以学会两种自选语言。

此外，如果你听到一个生物讲话长于 1 分钟，你可以确切无误地模仿他的语气和口音。这允许你模仿来自某个特殊地区的特别口音，只要你知晓这种语言。

战术大师 MASTER OF TACTICS

第 3 级起，你可以把协助动作作为附赠动作使用。此外，当你使用协助动作帮助一个盟友攻击一个生物时，如果目标可以看到你或者听到你的话，攻击的目标可以在 30 尺以内，而不是你的 5 尺之内。

洞察力 INSIGHTFUL MANIPULATOR

第 9 级起，如果你至少花 1 分钟观察或与战斗之外的其他生物进行交互，你可以了解到跟你自己的能力相比较的某些信息。DM 告诉你，在你选择的下列两个特征中，是否你的相等、优越或低等：

- 智力值
- 感知值
- 魅力值
- 职业等级（如果有的话）

如果你的 DM 允许，你也可能知道这个生物的一段经历或者它的一个性格特征，如果它有的话。

误导 MISDIRECTION

第 3 级起，你的急才有时候能让另一个生物代替你承受攻击。每当你成为一次攻击的目标，并且在你的 5 尺距离内有生物为你对抗这次攻击提供了掩蔽，你可以使用你的反应将这次攻击的目标转移给这个生物。

心灵欺骗 SOUL OF DECEIT

第 17 级起，除非你允许，否则你的思想不能被心灵感应或者其他能力阅读。如果你使用魅力（欺瞒）检定并在与思想阅读者的感知（洞悉）检定的对抗之中胜出，你还可以伪造思想使对方信以为真。此外，不管你说什么，你总是可以选择让魔法判定你在说真话并显现出相应的迹象。你也不会因为魔法效应的影响而被强迫说出真话。

斥候 SCOUT

你擅长在远离城市和街道的地方潜行和生存，这让你在探险中能离开你的同伴带头侦查。这一泛型的斥候许多都以荒野为家，与野蛮人和游侠同行，也有许多斥候充当着战争地带的眼睛和耳朵。伏击兵，间谍，赏金猎人——这些只是斥候在世界范围内所扮演的少数角色。

等级	特性
3rd	散兵战术 <i>Skirmisher</i> , 生存专家 <i>Survivalist</i>
9th	优异灵活 <i>Superior Mobility</i>
13th	突袭大师 <i>Ambush Master</i>
17th	突袭打击 <i>Sudden Strike</i>

散兵战术 SKIRMISHER

第 3 级起，你在战斗中变得难以被压制。当一个敌人在你周围 5 尺内结束其回合时，你可以以一个反应移动至多你速度的一半。此移动不会导致借机攻击。

生存专家 SURVIVALIST

你第 3 级时选择此范型时，你得到对于自然和生存技能的熟练。当使用上述熟练进行的任何属性检定中，你的熟练加值加倍。

优异灵活 SUPERIOR MOBILITY

第 9 级时，你的行走速度增加 10 尺。若你具有攀爬或游泳速度，这个能力也会增加在这些速度上。

突袭大师 AMBUSH MASTER

第 13 级起，你精通于引领突袭，在战斗中首先行动。

你在先攻检定时具有优势。此外，在第一轮战斗中你所命中的第一个生物对你和其他人而言会变得更加容易打击；直到你下一回合开始之前，所有对它进行的攻击检定具有优势。

突袭打击 SUDDEN STRIKE

第 17 级起，你可以以致命的速度进行打击。若你在你的回合进行攻击动作，你可以以一个附赠动作进行一次额外的攻击。此攻击可以得到你偷袭的收益，即使你已经在此回合中使用了它，但是你不能在一回合中对同一目标偷袭一次以上。

游荡剑客 SWASHBUCKLER

你全身心投入剑术的训练，一种兼顾了速度、优雅和魅力的剑术。对比其他被重甲包裹成粗蛮罐头的战士，你战斗的方式看起来更象在表演。扫荡者、决斗家和海盗是这类的典型。

游荡剑客擅长一对一的战斗，也精通于无所顾虑地使用双武器攻击对手，在那以后飞快地从他身边逃脱。

等级	特性
3rd	梦幻舞步 <i>Fancy Footwork</i> , 胆大无畏 <i>Rakish Audacity</i>
9th	潇洒气质 <i>Panache</i>
13th	优雅战技 <i>Elegant Maneuver</i>
17th	决斗大师 <i>Master Duelist</i>

梦幻舞步 FANCY FOOTWORK

第 3 级起，你冲刺，攻击，摆脱这些战斗中的动作就像一串模糊的身影。在你的回合，如果你对一个生物进行一次近身攻击，那个生物在你回合剩下的时间内无法对你进行借机攻击。

胆大无畏 RAKISH AUDACITY

第 3 级起，你万无一失的自信驱使着你去战斗。你将你的魅力调整值加入你的先攻掷骰值。

你也可以通过一种额外的方式来使用偷袭攻击：只要你在目标生物周围 5 尺内，并且没有其他生物在你 5 尺内，你的攻击检定也没有劣势，你就可以无需攻击检定的优势对目标生物进行偷袭。其他所有关于偷袭的规则依然适用于你。

潇洒气质 PANACHE

第 9 级起，你的魅力变得更加迷人。你可以用一个动作进行一次魅力（游说）检定来对抗一个生物的感知（洞察）检定。目标生物必须能听到你的声音，并且你们两个必须会同一种语言。

如果那个生物是敌对的并且你的检定成功，它对除你之外的其他目标攻击取劣势，并且不能对除你之外的目标进行借机攻击。这个效果持续 1 分钟，或你的队友攻击/用法术影响了这个目标，或你移动到远离目标 60 尺外为止。

如果那个生物不是敌对的并且你的检定成功，它被你魅惑 1 分钟。当它被魅惑时，它认为你是一个友好的熟人。这个效果会在你或者你的队友做出任何对他有害的行为之后立即结束。

优雅战技 ELEGANT MANEUVER

第 13 级起，你可以轻松熟练的完成困难的战技。你可以在你的回合用一个附赠动作来获得在同一回合中下一个敏捷（体操）或力量（运动）检定的优势。

决斗大师 MASTER DUELIST

第 17 级起，你对剑术的精通使你可以扭转战斗的胜负。如果你的一次攻击失手，你可以选择以优势再投一次攻击骰。你必须完成一次短休或长休才能再次使用此特性。

术士 SORCERER

二流的魔法才需要锻炼，真正的力量则与生俱来。——Hennet 提亚马特后裔

若是谈及在需要时汲取自己的能力，相比起其他角色，术士要容易得多。他们的力量不仅源于自身，反倒是抑制起来需要好些精力。除了极少数天选之子，术士就是生来的术士。和其他那些必须学习，精进，利用才能的角色不同，术士的力量定义了术士。

天生的魔法存在走来走去会让很多人坐立不安，因此术士的身份本身就on容易滋生不信任并带来他人的怀疑。尽管如此，许多术士还是通过为那些魔法天赋不及他们的同胞贡献提供些帮助，成功克服了这种偏见。

力量觉醒时周遭的态度，通常也极大地影响着术士。有些人将其视作值得期待的天赋，它的出现自然值得在他们间庆祝一番。而也有些术士则被视作瘟神，力量以一种可怖的方式降临后，他们转瞬间就被逐出家门。

扮演术士挺有挑战性，却也物有所值。下列内容将提供些建议，助你扮演并深化术士角色。

神秘起源 ARCAN E ORIGIN

一些术士知道他们的力量源自何处，基于他们的能力如何展现。其他术士只能推测，因他们的力量以不固定的原因及形式展现。

你的角色知道你魔法力量的源头吗？它是否与某个遥远的亲戚，一个宇宙事件，或者是某种机缘巧合联系在一起？如果你的术士不知道他的力量是从哪来的，你的 DM 可以使用以下表格（或选一个起源），并在冒险中向你揭示它。

d6 起源

- 1 你的力量来自于你家族的血统。你与某些强大的生物有关，或你继承了祝福或诅咒。
- 2 你是另一个存在的本位面的化身。
- 3 一个强大的实体进入了这个世界。它的魔力改变了你。
- 4 你的出生被古代的经文所预言，它预言了你的力量将被用来达到可怕的目的。
- 5 你是几代人精心培育的产物。
- 6 你是在一个炼金术士的大桶里做成的。

反应 REACTION

当一个新的术士降世，无论是其出生的时，还是当他的力量变得明显时，结果很大程度上取决于旁观者对

他们所看到的事物的反应。

当你的魔法力量出现时，周围的世界是又有何反应的？旁人是支持，害怕，还是介于两者之间？

d6 反应

- 1 你的力量被你周围的人视为巨大的祝福，你也被期望用它们来为身边人服务。
- 2 你的力量在他们变得明显的时候造成了毁灭乃至死亡，你被当作罪犯对待。
- 3 你的邻居憎恨你，害怕你的力量，他们离你躲得远远的。
- 4 你注意到一个邪恶的邪教组织，他们在计划利用你的能力。
- 5 你周围的人都认为你的力量是对你的家庭的一种诅咒，因为过去的罪行。
- 6 据传，你的力量与一个古老的疯王、在一个世纪前的血腥起义中有某些关联。

超自然标记 SUPERNATURAL MARK

休息时的术士几乎与旁人无异，只有当他们采用魔法时才会暴露自己的本性。尽管如此，很多术士会有隐约可见却又着实存在的物理特征，来把他们与常人区分开来。如果你的术士有个超自然标记，也许很容易就能遮掩住，也可能你时常将其骄傲的展示出来。

d6 超自然印记

- 1 你眼睛的颜色不同寻常，比如红色。
- 2 你一只脚上有个额外的脚趾。
- 3 你的一只耳朵明显比另一只大。
- 4 你的头发长得惊人。
- 5 当你咀嚼的时候，你会不断地皱起鼻子。
- 6 你的脖子每天都会出现一个红色斑点，但一小时后就会消失。

术士征兆 SIGN OF SORCERY

正如世人所知，一些术士能更好的控制住自己施放的法术。有时术士在施法时，其身上的魔力径流几近暴走。但是，即使当一个术士的法术施放的稳稳当当，施法的迹象可能也会很明显，能让人清清楚楚地判断这魔法的能量究竟从何而来。

当你的术士角色施法时，会显示出魔法征兆吗？这个征兆是和你的法力之源有关，和你的其他方面有关，

还是看似完全随机？

d6 征兆

- 1 你吟唱咒文时声如泰坦。
- 2 你施法时那一瞬，周围的空间黑暗阴郁。
- 3 你在施法时和其后几秒间汗流如注。
- 4 无论你何时施法，头发和衣角都有如微风轻拂般飘动。
- 5 若站着施法，你会漂浮至 6 英寸高的空中，然后轻轻落回地面。
- 6 在你施法时，蓝色的虚无火焰会在你头上出现，然后赫然消失

术法起源 SORCEROUS ORIGINS

第 3 级时，术士将获得其术法起源特性，下列选项给出了在玩家手册提供的术法起源以外的额外术法起源选项：神圣之魂、暗影魔法和风暴巫术。

神性之魂 DIVINE SOUL

有时，支持着术士的魔力火花来自他灵魂中闪耀着的一点神力。拥有这样一种神迹的灵魂，表明你内在的魔法可能来自于一个遥远而强大的家族与某种神圣的存在之间有所联系。也许你的神是一个天使，变成了一个凡人，奉神的名义来战斗。或者你的出生可能与一个古老的预言相符，昭示着你是神的仆人，或者是神圣魔法的容器。

一个具有自然魅力的神性灵魂，被一些教派视为威胁。作为一个指挥着神圣的力量的局外人，神性的灵魂可以通过声称与神的直接联系，来破坏现有的秩序。

在某些文化中，只有那些具备神性灵魂之力的人，才能统御宗教势力。在这些国度，教会的权利由几条血脉支配着，代代相传。

等级 特性

- | | |
|------|---|
| 1st | 神性魔法 <i>Divine Magic</i> ,
众神眷恩 <i>Favored by the Gods</i> |
| 6th | 强效治疗 <i>Empowered Healing</i> |
| 14th | 异界之翼 <i>Otherworldly Wings</i> |
| 18th | 神秘复原 <i>Unearthly recovery</i> |

神性魔法 DIVINE MAGIC

你对于神力的联系允许你学习通常与牧师职业相关的法术。当你的施法特性让你学会一个术士戏法或一个 1 级或更高级的术士法术时，在术士法术列表之外，你可以从牧师法术列表中选择新法术。除此之外，你必须满足选择该法术的所有限制，而它对你而言成为一个术士法术。

此外，选择一种对你神力来源的亲合力：善、恶、守序、混乱或中立。你可以根据这个关联，学习一个额

外的法术，如下所示。这对你来说是一个术士法术，但它不与你术士法术的数量有关。如果你以后替换了这个法术，你必须用牧师的法术列表来替换它。

亲和 法术

- | | |
|----|---|
| 善良 | 疗伤术 <i>cure wounds</i> |
| 邪恶 | 致伤术 <i>inflict wounds</i> |
| 守序 | 祝福术 <i>bless</i> |
| 混乱 | 灾祸术 <i>bane</i> |
| 中立 | 防护善恶 <i>protection from evil and good</i> |

众神眷恩 FAVORED BY THE GODS

第 1 级起，神圣力量指引着你的命运。若你未通过一次豁免检定或在一次攻击检定中失手，你可以投 2d4，并将它加到总值上，这可能会改变结果。

你必须完成一次短休长休才能再次使用此特性。

强效治疗 EMPOWERED HEALING

6 级起，你可以通过神圣之力增幅治疗法术。当你或你的盟友在你周围 5 尺内掷骰来决定法术恢复生命值的时候，只要你没有失能，你便可以花费 1 个术法点，重扔其中任意数量的骰子。每轮只能使用一次该能力。

异界之翼 OTHERWORLDLY WINGS

14 级起，你可以使用一个附赠动作，在你的背部展现一对光翼。当光翼展现时，你具有 30 尺的飞行速度。它们会一直展现着，直到你失能、死亡、或者你以一个附赠动作遣散。

你为你神性魔法的特性所选择的亲合力，决定了光翼的外观：鹰翼属于善良或守序，蝠翼属于邪恶或混乱，中立则是蜻蜓的翅膀。

神秘复原 UNEARTHLY RECOVERY

18 级起，你具备了克服重伤的能力。当你的 hp 不足一半时，以一个附赠动作，你可以恢复等同于你一半生命值的生命。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

幽影魔法 SHADOW MAGIC

你是一个幽影的生物，你内在的魔力来自堕影冥界本身。你可以把你的世系追溯到那个地方实存的某处，又或者你将自己暴露在了它的能量之下并被其所改变。暗影魔法的力量给你的肉身蒙上了一层怪异的柩衣。维持你生命的火花被抑制，犹如它为了存留而挣扎着与灌输了灵魂力量的黑暗力量对抗。在你的选择下，你可以从下列幽影术士异闻表中自选或投掷出属于自己角色的

特点。

d6 异闻

- 1 你摸起来一直是冰冷的。
- 2 当你熟睡时看上去没有呼吸。(尽管你需要呼吸来维系。)
- 3 你很少流血,即使受了重伤。
- 4 你的心脏一分钟才脉动一下,有时候你自己都感到吃惊。
- 5 你难以记住生物和尸体应该被区别对待。
- 6 你上周只眨了一次眼。

等级 特性

- | | |
|------|--|
| 1st | 幽暗之瞳 <i>Eyes of the Dark</i> ,
终焉之力 <i>Stength of the Grave</i> |
| 3rd | 幽暗之瞳 <i>Eyes of the Dark</i> (黑暗术) |
| 6th | 凶兆猎犬 <i>Hound of Ill Omen</i> |
| 14th | 幽影漫步 <i>Shadow Walk</i> |
| 18th | 幽暗形态 <i>Umbral Form</i> |

幽暗之瞳 EYES OF THE DARK

1 级起你获得 120 尺黑暗视觉。

当你在该职业 3 级时,你掌握了黑暗术 *darkness*,这不会占用你术士已知法术数量。你可以用 2 点术法点或 1 个法术位来释放。当你用法术点施法时,你能够看穿该法术所制造的黑暗。

终焉之力 STENGTH OF THE GRAVE

1 级起,存在于生和死的朦胧状态中使得你难以被击败。当生命值被降至 0 点时,你可以通过一个 DC=该次所受伤害 +5 的魅力豁免。若豁免成功,作为代替你的生命值被降至 1 点。若该次伤害为光耀或重击时你不可使用此能力。

通过豁免后,你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

凶兆猎犬 HOUND OF ILL OMEN

6 级时,你获得一种能力,你能够驱使嚎叫的幽暗生物来折磨你的敌人。你可以以一个附赠动作消耗 3 点术法点选择一个 120 尺内你可见的生物作为目标,用魔法召唤一头凶兆猎犬的猎犬去猎杀它。凶兆猎犬用恐狼的模板但有以下变化:

- 猎犬的体型由大体型变为中等体型,猎犬视作怪兽而不是野兽。
- 当猎犬被召唤时获得等同于你术士等级一半的临时生命值。
- 猎犬可以像穿越困难地形一样穿过其他生物或物体。如果当猎犬的回合结束时处于某个物体内部则会受到 5 点的力场伤害。

- 当猎犬的回合开始时,自动知晓猎物的所在。如果目标处于躲藏状态,它对猎犬来说不再处于该状态。

猎犬被召唤时出现在目标 30 尺内一个由你选择的空。为猎犬投掷先攻。当猎犬行动时,它只能以最短路径冲向目标猎物,以及只能在攻击目标猎物时执行动作。猎犬可以使用借机攻击,但对象只能是目标猎物。此外,当凶兆猎犬在目标猎物 5 尺内时,目标对你所释放的任何法术的豁免上都承受劣势。凶兆猎犬会在它自己降为 0 血、猎物降为 0 血或 5 分钟后消失。

幽影漫步 SHADOW WALK

14 级时,你获得在暗影间穿梭的能力。当你处于微光或黑暗中时,以一个附赠动作你可以魔法地将自己传送到 120 尺内另一处未被占据并自己可见的微光或黑暗中。

幽暗形态 UMBRAL FORM

18 级时,你可以耗费 6 点术法点以一个附赠动作魔法地将自己转变为暗影形态。在此形态中,你对除力场和光耀之外的所有伤害形势都具有抗性。并且你可以像穿越困难地形一般地穿过其他生物或物体。若回合结束时你处于某个物体内部则会受到 5 点的力场伤害。

你能维持这种状态 1 分钟。当你以一个附赠动作来解除暗影形态、处于失能或死亡时,此效应中止。

狂怒风暴 STORM SORCERY

你内在的魔法源于风元素之力量。也许你在狂风呼啸中诞生,而那狂风因其威力之强而仍被市井传颂;也许你的血脉受到强大风元素生物的影响,比如风元素大公,又或风巨灵。不论情况如何,风暴之魔力早已浸透你的灵魂。

风暴术士是极有价值的海员。其魔法足以驾驭其周边的风与气象。他们的能力亦已被证明在对抗沙海鱼人或海盗等水上威胁时极为有效。

等级 特性

- | | |
|------|--|
| 1st | 风语者 <i>Wind Speaker</i> ,
暴风魔法 <i>Tempestuous Magic</i> |
| 6th | 风暴导向 <i>Storm Guide</i> ,
风暴导向 <i>Storm Guide</i> |
| 14th | 暴风狂怒 <i>Storm's Fury</i> |
| 18th | 清风之灵 <i>Wind Soul</i> |

风语者 WIND SPEAKER

第 1 级起,你操纵的奥术魔法浸染着风元素之力。你可以听、说、读、写原初语(Primordial)。(了解这种语言允许你了解这些说这种语言的种族,同时你说的话也被他们理解:如水族语 *Aquan*,气族语 *Auran*,火族语 *Ignan*,土族语 *Terran*)。

暴风魔法 TEMPESTUOUS MAGIC

第 1 级起，你与风元素魔法紧密联系起来。每当你在你自己的行动轮内施展一个并非戏法的法术时，你可以用附赠动作导致旋转的风元素飓风围绕着你。此时你可以飞行 10 尺，而不引起借机攻击。

风暴之心 HEART OF THE STORM

第 6 级起，你对闪电和雷鸣伤害获得抗力。每当你施展一个 1 环或以上且造成闪电或雷鸣伤害的法术时，猛烈的魔法从你身体内爆发而出。这次爆发导致所有 10 尺内你选择的可见生物（每次使用此能力都指定），都承受等于你术士等级一半的闪电或雷鸣伤害。

风暴导向 STORM GUIDE

从 6 级起，你获得对你周边气象的微妙掌控。

如果正在下雨，你可以用一个动作，使你身边 20 尺半径的范围停止下雨。你可以以一个附赠动作终止这一效果。

如果正在刮风，你可以每轮以一个附赠动作掌控你身边一百尺半径范围的风向。风会保持吹往你指定的方向，直到你的下一个行动轮。你无法改变风速。

暴风狂怒 STORM'S FURY

第 14 级起，每当你在一次近战攻击中被命中，你可以用你的反应对攻击者造成等于你术士等级的闪电伤害。此外，攻击者必须进行一次对抗你法术豁免 DC 的力量检定。一旦豁免失败，攻击者将被直线推开 20 尺。

清风之灵 WIND SOUL

18 级时，你获得 60 尺飞行速度，且免疫闪电与雷鸣伤害。

作为一个动作，你可以将你的飞行速度降低到 30 尺，持续一小时。当你这么做时，你可以指定在你身边 30 尺内的，3+ 你的魅力调整值的生物。这些被选定的生物获得 30 尺飞行速度，持续 1 小时。你必须完成一次短休或长休才能再次使用此特性。

契术师 WARLOCK

你觉得我疯了？我倒觉得明知道在尘世之外，知识和力量触手可及，你们却整天营营苟且于俗事，这才真是疯了呢。——Xarren, 阿卡玛之兆景

契术师是探密者，契术师是守密人。他们扩张着我们对世界认知的边界，总是寻觅超越他们理解的事物。当贤者和法师们发现确凿的危险预兆，从而终止他们的实验时，契术师们却勇往直前，不计后果。因此，一个契术师总是由天分、好奇和鲁莽混合塑造成的独特存在。许多普通人会把这些特质当成疯狂的典型证据；契术师们则将其视为勇气的象征。

契术师由两个基本要素塑造；这两个基本要素相互协作，铸就契术师生涯的道路。第一个元素是，是什么事件亦或是环境，导致了一名契术师与一个位面存在订立了契约；第二个元素是，契术师所立契的存在，究竟有什么样的天性。和主动接受神祇和神祇理念的牧师不同，一个契术师有可能对宗主毫无认同，也有可能完全相反。

接下来的章节提供了塑造契术师角色的一些方法，帮助你创造复杂有趣的故事和角色扮演的契机。

宗主态度 PATRON'S ATTITUDE

所有的关系都是相互的，但对于契术师和他们的宗主而言，双方的关系就不一定平等了。契术师对他的宗主所持有的态度，无论是积极的还是消极的，可能会被宗主同等地回报，但也可能契约双方对彼此有完全相反的感情。

当你决定你的契术师角色对宗主抱持的态度时，也要考虑宗主一方是如何看待的。你的宗主会对你做什么？你的宗主是一个朋友和同盟，还是因你威逼利诱下才赐予你力量的敌手？

d6 态度

- 1 你的宗主世代代引导、帮助你的家族，并且对你也十分友善。
- 2 每次与你任性宗主的互动都令人惊异，无论是惊喜还是惊恐。
- 3 你的宗主是一位逝去已久的英雄，他将与你立下的契约视作继续影响世界的方法。
- 4 你的宗主极度严格地奉行规矩，但对你抱着尊重的态度。
- 5 你的宗主欺骗你立下契约，并把你当做奴隶。
- 6 你基本上被丢在一边做自己的事，宗主几乎无所作为。有的时候你会担心它出现时将会提出什么要求。

契约特别条款 SPECIAL TERMS OF THE PACT

一份契约可能是松散如口头约定，也可能严格如有冗长而详细的条款、附有需求列表的正式合同。契约的条款——契术师为了获取宗主的恩惠，必须去做的事情——总是由宗主来决定。偶尔这些条款里会包含古怪或者完全异想天开的条目，但契术师们会将这些条目与契约中其他条目一样严肃对待。

你的角色是否有一份需要你以不寻常或者琐碎古怪的方式，改变你的行为的契约？即使你的宗主还没有加予你这样的义务，还是不能说以后也仍然不会。

d6 条款

- 1 当指示下达时，你必须立刻对宗主的一名特定的敌人采取行动。
- 2 你的契约考验着你的意志力；你不能饮酒或者类似的醉人之物。
- 3 每天至少一次，你必须在墙上涂鸦或刻下宗主的名讳或者徽记。
- 4 你偶尔需要进行古怪的仪式来维持契约。
- 5 你不能第二次穿上曾经穿过的外套；你的宗主认为这种可预测性非常无聊。
- 6 当你使用魔能祈唤时，要么高声呼喊你宗主的名字，要么承担它感到不快的风险。

契约印记 BINDING MARK

有些宗主有这样的习惯——或者，更通常的情况是，爱好——以某种形式宣称契术师在它们的掌控之下。对那些知道内情的人而言，一个契约印记会很明确的表现出面前这个个体受缚于服务这位宗主的义务。一个契术师可能通过展示作为契约证据的印记获得一些优势，也可能选择让它隐藏在遮蔽物下（如果可能的话）来避免它带来的难题。

如果你的契术师契约带来一个契约印记的话，你对印记的感受可能取决于你和给予你印记的宗主的的关系。这印记是你骄傲的源泉呢，还是你暗中引以为耻的东西？

d6 印记

- 1 你其中一只眼睛看起来和宗主的眼睛一模一样。
- 2 每次你醒来，你脸上的一个小瑕疵都会改变位置。
- 3 你的外表显示出疾病的症状，但对你并没有实际危害。
- 4 你的舌头颜色很不自然。
- 5 你有一条返祖的尾巴。
- 6 你的鼻子在暗处会发光。

异界宗主 OTHERWORLDLY PATRONS

从 1 级起，契术师获得异界宗主职业特性。在玩家手册提供的职业选项之外，契术师可以选择下列的职业选项：天界宗主和咒剑士。

天界宗主 CELESTIAL

你的宗主是上层位面的强大存在。你和一位古老的至高天、炽天神侍、麒麟、独角兽，或其他居住于那些永享极乐的位面中的存在立下了契约。你与它们的契约让你体会到裸身沐浴在照亮多元宇宙的圣光中的独特体验。

沐浴在如此力量中，会改变你的行为和信念。你可能发现自己投身于消灭不死生物、抵御魔族、保护无辜者的事业当中。不时地，你的心中会充斥着对你宗主拥有的天国的渴望，期冀于在你的余生中享有的天堂美景。但你知道你现在的任务是栖身于凡世之中，并给世界的黑暗角落带去光明。

等级 特性

	扩展法术列表 <i>Expanded Spell List</i> ,
1st	额外戏法 <i>Bonus Cantrips</i> , 治愈之光 <i>Healing Light</i>
6th	光耀之魂 <i>Radiant Soul</i>
10th	天界韧性 <i>Celestial Resilience</i>
14th	灼光复仇 <i>Searing Vengeance</i>

扩展法术列表 EXPANDED SPELL LIST

当你学习契术师法术时，天界宗主允许你从扩展法术列表中选择法术。对你而言，下列法术加入到契术师法术列表中。

法术等级 法术

1st	疗伤术 <i>cure wounds</i> , 曳光弹 <i>guiding bolt</i>
2nd	烈焰法球 <i>Flaming Sphere</i> , 次级复原术 <i>Lesser Restoration</i>
3rd	昼明术 <i>Daylight</i> , 回生术 <i>Revivify</i>
4th	信仰守卫 <i>Guardian of Faith</i> , 火墙术 <i>Wall of Fire</i>
5th	焰击术 <i>Flame Strike</i> , 高等复原术 <i>Great Restoration</i>

额外戏法 BONUS CANTRIPS

第 1 级时，你学会了光亮术 *Light* 和圣火术 *Sacred Flame* 两个戏法。他们对你而言是契术师戏法，但并不计入到你的契术师可知戏法总数中。

契术师 WARLOCK

治愈之光 HEALING LIGHT

第 1 级时，你得到了引导天界能量以治疗伤口的能力。你获得了一个 d6 骰池，用以使用此治愈能力。骰池的总数等于 1+ 你的契术师等级。

以一个附赠动作，你可以消耗骰池，治疗一个你视线中的、距你 60 尺以内的生物。单独一次能消耗的最大骰子数量等于你的魅力调整值（最小为 1）。投掷你消耗的骰子，将骰值相加来决定所能恢复的生命值总量。

当你完成一次长休后，你恢复所有骰池中的骰子。

光耀之魂 RADIANT SOUL

第 6 级起，你所连接的天界宗主允许你成为光耀能量释放的渠道。你获得对光耀伤害的抗性，当你施展一个造成光耀或火焰伤害的法术时，你可以将你的魅力调整值加到法术对其中一个目标造成的一次光耀或火焰伤害骰上。

天界韧性 CELESTIAL RESILIENCE

第 10 级起，当你完成一次长休或短休后，你会得到临时生命值。得到的临时生命值等于你的契术师等级 + 你的魅力调整值。另外，在你完成休息时，你可以选择最多五个视线中的生物。这些生物各自获得等于你的契术师等级的一半 + 你的魅力调整值的临时生命值。

灼光复仇 SEARING VENGEANCE

第 14 级起，你引导的光耀能量能让你抵抗死亡。当你在回合开始需要进行一次死亡豁免检定时，你可以选择在一次光耀能量的爆发中一跃而起。你恢复等于你最大生命值一半的生命值，如果你愿意的话可以选择处于站立状态。距你 30 尺以内的、你所选择的所有生物受到 2d8+ 你的魅力调整值的光耀伤害，并且目盲到你当前回合的结束。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性。

咒剑士 THE HEXBLADE

你和一个来自堕影冥界的神秘实体订立了契约，那些由阴影物质雕琢的智能魔法武器隐约显露了其力量。强悍的魔法剑黑刃 *blackrazor* 是这些武器中最令人瞩目的，它在无数年间辗转于多元宇宙之中。这些武器背后的暗影之力，能为与其立契的契术师提供力量。许多咒剑契术师模仿那些在堕影冥界中锻造的武器塑造自己的兵刃，而其他则选择放弃这些武器，转向链接堕影冥界的暗影魔法网络来施展法术。

鉴于人尽皆知是鸦后锻造出了最初的此类武器，许多贤者推测她就是暗影武器的幕后黑手，而这些武器——以及咒剑契术师们——都是她用来玩弄物质位面的

是非，以实现她难以揣测的目的的工具。

等级 特性

	扩展法术列表 <i>Expanded Spell List</i> ,
1st	咒剑巫咒 <i>Hexblade's Curse</i> , 巫咒战士 <i>Hex Warrior</i>
6th	咒缚幽灵 <i>Accursed Specter</i>
10th	巫咒盔甲 <i>Armor of Hexes</i>
14th	巫咒大师 <i>Master of Hexes</i>

扩展法术列表

等级 法术

1st	护盾术 <i>shield</i> , 怒火斩 <i>wrathful smite</i>
2nd	朦胧术 <i>blur</i> , 印记 <i>branding smite</i>
3rd	闪现术 <i>blink</i> , 元素武器 <i>elemental weapon</i>
4th	幻影杀手 <i>phantasmal killer</i> , 惊惧斩 <i>staggering smite</i>
5th	放逐斩 <i>banishing smite</i> , 寒冰锥 <i>cone of cold</i>

咒剑诅咒 HEXBLADE'S CURSE

第 1 级起，你得到了向一个敌人施加恶毒诅咒的能力。作为一个附赠动作，选择一个处于你周围 30 尺内，你能看见的生物。该目标被诅咒 1 分钟。该诅咒将会在目标死亡、你死亡、你陷入失能时提前结束。直到诅咒结束，你得到下述的好处：

- 你对被诅咒目标的伤害检定中得到加值。加值等于你的熟练加值。
- 你对被诅咒目标的任何攻击检定，若在 d20 中投出 19 或 20，则形成一次重击。
- 若被诅咒的目标死亡，你恢复等于你魔导士等级 + 你的魅力调整值（至少为 1）的生命值。

你必须完成一次长休或短休才能再次使用此特性。

巫咒战士 HEX WARRIOR

在 1 级时，你获得了有效的战斗训练。你得到对于中甲，盾牌，和军用武器的熟练。此外，你宗主的影响也让你得以通过一把特殊武器来魔法的引导你的意志。当你结束一次长休，你都能够触摸一把你已经熟练的、非双手武器，你可以在攻击和伤害检定中，使用你的魅力调整值，以代替力量或敏捷。这个在增益保留到你再次完成长休。如果你在后续获得锋刃契约，此好处将扩展到你用这个魔契召唤的每一把契约武器上，没有武器类型的限制。

咒缚幽灵 ACCURSED SPECTER

从 6 级开始，你可以诅咒一个命丧你手者的灵魂，暂时束缚它为你服务。当你杀死一个类人生物，你可以让它的灵魂从尸体出现，成为一个缚灵（specter），其

数据见怪物手册。当缚灵出现时，它获得等同于你魔导士等级一半的临时生命。为缚灵的投掷先攻，它有自己的回合、服从你的口头命令，并获得特殊的命中加值，加值等于你的魅力调整值（最少 0）。

缚灵一直为你服务直到你的下一个长休结束，然后它消失进入来世。

你必须完成一次长休才能再次使用此特性召唤缚灵。

巫咒盔甲 ARMOR OF HEXES

第 10 级时，你的巫咒变得更加强大。若你以咒剑诅咒所指定的目标以一次攻击检定击中你，你可以用你的反应投一次 d6。在 4 或更高的结果下，这次攻击改为对你失手，不论骰值是多少。

巫咒大师 MASTER OF HEXES

从 14 级起，你可以转移你的咒剑诅咒，从一个被杀的生物转移到另一个生物。当被你的咒剑诅咒所指定的生物死亡时，假如你并未失能，你可以将诅咒转移到一个距离你 30 尺内你能看到的其他生物身上。当你以此法转移诅咒，你不再从先前目标的死亡中获得生命值回复。

魔能祈唤 ELDRITCH INVOCATIONS

在 2 级时，契术师获得魔能祈唤特性。在玩家手册的选项之外，这里是一些魔能祈唤的新可选项。

如果一个魔能祈唤有先决条件，你必须满足先决条件才能学习魔能祈唤，你可以在满足先决的同时学习这个魔能祈唤。对等级的要求意为对你契术师职业等级的要求。

月之仪态 ASPECT OF THE MOON

先决：书卷魔契特性

你不再需要睡眠，同样不能以任何手段强制入梦。为了获得长休的益处，你可以花费 8 小时执行轻度的工作，例如阅读你的影之书和放哨。

飞蝇斗篷 CLOCKS OF FLIES

先决：等级 5

以一个附赠动作，你周身环绕起外观如同纷飞蚊蝇般的魔法灵光。灵光从你四周散发 5 尺，但不会穿过全掩蔽。灵光持续到你失能或以一个附赠动作解消它。

灵光给予你在魅力（威吓）检定的优势，但你在所有其他魅力检定上遭受劣势。任何在灵光内开始回合的生物，受到等于你魅力调整值的毒素伤害（最小为 0）。

当你使用此魔能祈唤后，在完成一次短休或长休前，你无法再次使用这祈唤。

魔能斩击 ELDRITCH SMITE

先决：等级 5，锋刃魔契特性

每回合一次，当你以契约武器命中一个生物，你可以消耗一个契术师法术位，对目标造成额外 1d8+ 每法术位等级 1d8 的力场伤害，如果目标体型是巨型或更小，你可以将它击倒。

幽魂凝视 GHOSTLY GAZE

先决：等级 7

以一个动作，你得到看穿 30 尺范围的固态物体的能力。这种特殊的视觉持续 1 分钟，或直到你的专注终止（如同你专注于一个法术）。在此期间，你观察物体所看到的是影子般的、透明的画面。

当你使用此魔能祈唤后，在完成一次短休或长休前，你无法再次使用这祈唤。

深海赠礼 GIFT OF THE DEPTH

先决：等级 5

你可以在水下呼吸，并且你得到等于你步行速度的游泳速度。

你可以施展一次水下呼吸 *water breathing* 法术，而无需消耗法术位。当你结束一次长休后，你重新获得此能力。

永生者赠礼 GIFT OF THE EVER-LIVING ONES

先决：锁链默契

当你的魔宠距离你 100 尺内时，若你恢复生命值，所有决定你恢复生命值点数的骰子，都被视为骰出了最大值。

哈达之攫 GRASP TO HADAR

先决：魔能爆 *eldritch blast* 戏法

每回合一次，当你以魔能爆击中一个生物时，你可以让此生物直线向你移动 10 尺。

进阶契约武器 IMPROVED PACT WEAPON

先决：锋刃魔契特性

你可以使用任何锋刃魔契职业特性召唤出来的武器作为契术师法术的法器。

除此之外，武器在攻击骰和伤害骰上获得 +1 加值，除非它是一件已经有攻击骰和伤害骰加值的魔法武器。

最后，你塑造的武器可以是短弓、长弓、轻弩或者重弩。

怠惰之枪

Lance of Lethargy 先决：魔能爆戏法

契术师 WARLOCK

每回合一次，当你以魔能爆击中一个生物时，你可以降低目标 10 尺的速度，直到你的下个回合结束。

癫狂巫咒 MADDENING HEX

先决：等级 5，法术脆弱诅咒 *hex* 或进行诅咒的契术师特性

以一个附赠动作，对你以脆弱诅咒或咒剑诅咒、凶兆符记等契术师特性所诅咒的目标，你向他施加一种精神干扰。当你如此做时，你对诅咒目标和所有距他 5 尺内的、你所选择的生物造成精神伤害。精神伤害值等于你的魅力调整值（最低为 1）。为了使用此祈唤，你必须能看到诅咒目标，且他必须距你 30 尺以内。

残酷巫咒 RELENTLESS HEX

先决：等级 7，脆弱诅咒 *hex* 法术或进行诅咒的契术师特性

你的诅咒为你和你的目标间建立了短暂的链接。以一个附赠动作，你可以魔法性质地传送到诅咒目标 5 尺以内的、你能看到的未占据空间，传送距离最多 30 尺。为了实现此方式的传送，你必须可以看到诅咒目标。

暗影寿衣 SHROUD OF SHADOW

先决：等级 15

你可以施展隐身 *invisibility* 法术，而无需消耗法术位。

莱维斯图斯之墓 TOMB OF LEVISTUS

先决：等级 5

当你受到伤害时，你可以以一个反应将自己封锁在冰墓中，冰墓会在你的下一个回合结束时融解。你得到每契术师等级 10 点的临时生命值，此生命值会尽可能优先地抵消伤害。当你受到伤害之后，你立即得到对火焰伤害的易伤，速度降低至 0，并且陷入失能状态。这些效果，以及剩余的临时生命值，会在冰墓融解时终止。

当你使用此魔能祈唤后，在完成一次短休或长休前，你无法再次使用这祈唤。

诡术师的逃脱术 TRICKSTER'S EXCAPE

先决：等级 7

你可以对自己施展一次自由行动 *freedom of movement* 法术，而无需消耗法术位。当你结束一次长休后，你重新获得此能力。

法师 WIZARD

巫艺需要理解，了解魔法怎样而又为何运作。我们努力增进对其的理解，并已然铸就数个世纪以来文明的超卓进步。——Gimble, 幻术师

世间仅有少数人能施行魔法，而在他们之中，法师站在此技艺之巅。纵然是他们中最差劲的，也能够操纵魔力并嘲笑大自然的法则。而他们中学识最为渊博者，其法术能让整个世界为之战栗。法师为他们的技艺付出最昂贵的代价便是时光。学习、授课与实验耗费数年的光阴，以求驾驭魔法并将之牢记于心。对于冒险的法师与其他向往着魔法的至高境界的施法者来说，学习永不终结，对力量与知识的渴求亦如是。

假若你正在扮演一个法师，利用好这个机会，使得你的角色不仅仅是一个老套的念咒机。使用下面的建议添加一些有趣的细节，诠释你的法师与世界的交互方式。

法术书 SPELLBOOK

你的法师角色最为珍贵的财富——你的法术书，可能看起来平淡无奇，封面并未暗示着里面的内容。或者你可能布置一些特别之处，就如同许多法师那样，创造一个与众不同的法术书。假如你还没有这样的玩意儿，你的目标之一可能便是找寻一个让你不同于他人的法术书——因其独特的外观或制造手段。

d6 法术书

- 1 铁铸卷册，酸蚀为文。
- 2 一个破损的卷宗，写满了仅有你能识别的象形文字。
- 3 写满咒文的长带的皮革，为便于携带而缠于法杖之上。
- 4 刻有符文的石头，存于布袋之中。
- 5 一本被龙炎所焚坏的书，裸露出其中的法术笔迹。
- 6 由完全漆黑的纸面组成的卷册，笔迹仅于昏暗与黑暗中可见。

野心 AMBITION

鲜有法师扛起魔法研习的重担而不抱有个人目的。许多法师将魔法作为获得切实利益的工具，亦或是追求物质，亦或是渴求地位，亦或是为了自己，亦或是为了同伴。对于另外一些法师，魔法的理论本身极富吸引力，推动这些法师们追逐知识，以支撑奥法的新论或验证旧说。

除了那些显而易见的理由，为什么你的法师角色学习魔法？你想达到怎么样的成就？如果你没有仔细思量过这些问题，你现在就可以这样做，而你给出的答案很可能会影响你未来的路。

d6 野心

- 1 你将证明，诸神并未如人们所想象得那般强大。
- 2 你学海的终点乃是不朽。
- 3 假若你能充分了解魔法，你能够解锁其全部的威能以开创一个平等的新纪元。
- 4 魔法是危险的工具，你以之保卫你所爱。
- 5 奥术的威能必须从滥用者手中夺去。
- 6 你将成为，世上数代人所能见过的，最伟大的法师。

怪癖 ECCENTRICITY

夜以继日孤苦的研习，会对任何人的社交能力造成负面影响。纵然是一开始就不同于凡人的法师，亦不例外。一两个怪癖未必是缺点，其提供趣味或是成为多种多样的标签。

假如你的角色拥有一个怪癖，它是身体上的抽搐亦或是心灵上的？你是因为它才在某些圈子里变得众所皆知的吗？你是否为克服之而斗争，亦或是拥抱了那使你名声更盛的戏言。

d6 怪癖

- 1 你无止地跺脚并时常惹恼周边的人。
- 2 你记忆力超乎凡人，但你可以毫不顾忌地假装心不在焉——如果这符合你的目的的话。
- 3 你从不在看看天花板上悬挂什么之前就走进一个房间。
- 4 你最为珍爱的财富是一个放在药瓶里的死虫子。
- 5 当你希望他人离开你时，你便开始自顾自地说话。
- 6 你的时尚感和妆容，或更多缺乏的东西，时常让人误以为你是个乞丐。

奥术传承 ARCANES TRADITIONS

从 2 级起，法师获得奥术传承职业特性。在玩家手册提供的职业选项之外，契术师可以选择下列的职业选项：战法师。

战法师

许多奥术学院专门培养用于战争的法师。战争之传承精妙地融合了塑能与防护的机理，而非专精于独一学

派。它既授予施法者增进法术威力的技巧，同时也为法师提供了改良防御能力的手法。这个奥术传承的追随者被称为战争法师。他们将他们的魔法视为武器和盔甲，比任何一块钢铁都更为坚韧的材料。

战争法师在战斗中行动迅速，用他们的法术夺取对战局的战术控制。他们的法术迅猛非常，而他们的防守技巧挫败了对手的反击势头。战争法师也善于导引其他施法者的魔法能量反过来攻击他们。

于恢弘的大战中，战争法师时常与塑能师、防护师和其他类型的法师相共事。塑能师最常嘲笑战法师分心于攻守之间，一位战法师的典型回应是：“死人可丢不了火球。”

等级	特性
2nd	奥术偏斜 <i>Arcane Deflection</i> , 战术思维 <i>Tactical Wit</i>
6th	力量涌动 <i>Power Surge</i>
10th	耐久魔法 <i>Durable Magic</i>
14th	偏斜罩幕 <i>Deflecting Shroud</i>

奥术偏斜 **ARCANE DEFLECTION**

第 2 级时，你学会了编织魔法以更强韧的面对伤害。当你被一次攻击击中，或未通过一次豁免时，你可以使用你的反应来在对抗那次攻击的 AC 上获得 +2 加值，或在那次豁免检定中得到 +4 加值。

当你使用此特性时，你不能施展戏法之外的法术，直到你下个回合结束。

战术思维 **TACTICAL WIT**

第 2 级起，你对于战略格局的急速把控让你能在战斗中快速的反应。你在先攻检定中获得等于你智力调整值的加值。

力量涌动 **POWER SURGE**

第 6 级起，你可以将魔法能量存于体内并于之后增幅你危险异常的法术。在这一存储模式中，这一能量被称为力量涌动。

你不能储存超过你智力调整值（至少为 1）的力量涌动。当你完成一次长休，你的力量涌动数重置为 1。当你成功用解除魔法或反制法术终结一个法术时，你获得 1 点力量涌动，因为你从你挫败的法术中窃得魔力。当你在没有力量涌动次数时完成一次短休，你获得 1 点力量涌动。

每回合一次，当你用一个法师法术对一生物或物体造成伤害时，你可以消耗 1 点力量涌动来对目标额外造成力场伤害。额外伤害值等于你的法师等级的一半。

耐久魔法 **DURABLE MAGIC**

第 10 级起，你引导的魔法也能阻绝伤害。当你于一个法术上维持专注时，你在 AC 和所有豁免上获得

+2 加值。

偏斜罩幕 **DEFLECTING SHROUD**

第 14 级时，你的奥术偏斜被灌注了致命的魔法。当你使用你的奥术偏斜特性时，你可以让魔法能量从你身上涌出。至多三个 60 尺内你能看见的目标受到半数于你法师等级的力场伤害。