



PLAYER'S COMPANION

元素邪妄玩家扩展

龙与地下城 第五版

ELEMENTAL EVIL™

DUNGEONS & DRAGONS®

制作组

大脚怪游戏工作室 Sasquatch Game Studio

设计师: Richard Baker, Robert J. Schwalb, Stephen Schubert

编辑: David Noonan, Stacy Janssen

内页插画师: Mark Behm, Eric Belisle, Noah Bradley, Anna Christenson, Emrah Elmasli, Klaus Pillon, Claudio Pozas, Lee Smith

威世智 Wizards of the Coast

D&D 设计师主管: Mike Mearls, Jeremy Crawford

主编: Jeremy Crawford

补充设计: Rodney Thompson, Peter Lee, Matt Sernett

出品人: Greg Bilsland

艺术指导: Kate Irwin, Shauna Narciso

封面插画: Raymond Swanland

平面设计师: Emi Tanji, Matthew Stevens

校对: Jennifer Clarke Wilkes

项目管理: Neil Shinkle, John Hay

生成服务: Cynda Callaway, Je erson Dunlap, David Gershman

品牌营销: Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, John Feil, Laura Tømmervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

游戏测试: Teos Abadia, Robert Alaniz, Rory Alexander, Jay, Anderson, Paul Baalham, Stacy Bermes, Joseph Bloch, Carlo bosticco, Ken Breese, Tim Eagon, Pierce Gaithe, Richard Green, T. E. Hendrix, Sterling Hershey, Paul Hughes, Matthew Jording, Yan Lacharité, Shane Leahy, Ryan Leary, Jonathan Longstaff, Jon Machnicz, Farrell Madden, Matt Maranda, Paul Melamed, Shawn Merwin, Lou Michelli, Rob Mickunas, Mike Mihalas, John Proudfoot, Rob Quillen II, Karl Resch, Sam Sherry, Sam E Simpson Jr, Pieter Sleijpen

关于翻译

本文对应《元素邪恶玩家扩展 *Elemental Evil Players Companion*》。其具体内容根据果园译者的文章整理校对完成。其中文翻译的版权归各译者所有。所有翻译文章仅作为对照原版本书籍时的中文参考，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。

译者: The Seer、penelope、浅水源（法术）

整理校对: leafnight

目录

第 1 章：种族

阿兰寇拉鹰人 Aarakocra

地底侏儒 Deep Gnome

元素裔 Genasi

歌利亚 Goliath

第 2 章：法术 Spells

法术列表

法术详述

前言 Preface

在冒险《灭世亲王 *Princes of the Apocalypse*》中，元素邪恶 Elemental Evil 带来的宇宙级威胁影响了被遗忘国度。本扩展里一些新的玩家角色选用项，可用在该史诗级战役中。经你的地下城主同意后，这些选用项也可应用于其他战役。

第 1 章的元素裔，以及第 2 章中的所有法术都会出现在《灭世亲王》中。

封面故事

Raymond Swanland 的插画描述了竖琴手法师，泽尔兰·怒号 Zelaun Roaringhorn 在面对气之预言者艾瑞斯·卡利诺斯 Air Prophet Aerisi Kalinoth 和怨啸教 Cult of Howling Hatred 的大漩涡之力时，他迅速应对并释放出自己强大的魔能。

免责声明: 使用元素魔法时，请谨记以下指导守则。你可以喝水，不能喝火。你可以呼吸空气，不能呼吸土壤。你可以在土地上行走，不能在水上行走（除非带着合适的靴子或法术）。你可以用火做很多事，但其中大多都不是什么好事。

龙与地下城 DUNGEONS & DRAGONS, D&D, 威世智海岸巫师 Wizard of the Coast, 被遗忘国度 Forgotten Realms, 关于“龙与”的标签，以及《玩家手册》《怪物图鉴》《城主指南》和任何威世智出版物的名称与其 logo 的合法版权均属于美国威世智及其别国分公司。未经威世智许可，禁止复制或未经授权而使用任何其中的资料和原画。

第 1 章：种族 Races

本章介绍了三种新种族作为补充《玩家手册》相关内容的补充：阿兰寇拉鹰人 aarakocra，元素裔 genasi 和歌利亚 goliaths。另外，还提供一个侏儒亚种——地底侏儒 deep gnome。你为战役创建新角色时可以用上这些新的可选项，前提是你必须先获得 DM 的允许。

阿兰寇拉鹰人 Aarakocra

隐居在高山和大树上的阿兰寇拉鹰人引发恐惧和惊奇，他们有时也会被称作鸟人 birdfolk。许多阿兰寇拉并非物质位面的原生生物。他们来自于一个天空——来自气元素位面远景无限的世界里。他们可能是移民、难民、斥候或探险者，并因此必须在这陌生而迥异的世界里建立前哨作自己的站立地。

喙与羽 Beak and Feather

飞翔的阿兰寇拉就像大鸟。只有当它们降落在树枝或在地面行走时，才能看出其类人形象。阿兰寇拉直立身高达 5 尺，他们长着细长的腿，脚上则是锋利的禽爪。

他们浑身披覆羽毛。个体的羽毛样式通常代表其所在部族。男性个体毛色鲜艳，其羽毛通常为红色、橙色或黄色。女性个体毛色比较柔和，通常是棕色或灰色。他们头部是完整的鸟类外形，其特征类似鸚鵡或鹰，不同部族之间还各有差异。

天空监守者 Sky Wardens

天空是阿兰寇拉们最能享受自在的处所。他们可以在天上呆数个小时，有些个体甚至会在空中呆上几天，以此充分舒展自己的双翅，翱翔天边。战斗时，他们发挥其灵活自如的飞行优势，以惊人而优雅的迅速行动俯冲向敌人，再以武器或禽爪攻击过后迅速转身拉开距离。

阿兰寇拉总是不愿意离开天空。他们在其原生位面时可以在空中飞翔数天或数月，只在需要产卵或喂养幼崽时才降落地面，然后由迅速回到空中。那些进入物质位面世界的个体会觉得那里是个怪异的地方。在那里，他们时常会忘记或忽略垂直方向跟平面方向的差异，因而总是对那些被迫束缚在地面生活劳作的陆生生物表示同情。

鸟类习性 Avian Mannerisms

阿兰寇拉与鸟类的相似之处并不局限于身体特征。他们还有许多与普通的鸟类相似的习性。他们对自己的羽毛很挑剔，经常精心照料自己的羽毛，清洁抓挠任何在飞翔时挂到身上的微小外来物。他们屈尊从空中降落时，通常都是到靠近水池的地方抓鱼和沐浴。

许多阿兰寇拉说话时会用其啁啾的鸟鸣声强调重点和加深语义，其作用类似于人类说话时加上面部表情和肢体动作。阿兰寇拉可能会对那些没注意到自己细微差别的人感到烦闷，而有时他们的威胁也可能被错当作笑话或怪癖。

大多阿兰寇拉会对私有权的概念感到困惑。毕竟有谁能拥有天空呢？就算向他们解释该概念时，他们也只是觉得私有权这种想法非常神秘莫测。因此，他们从空中落地抓取牲畜或收获水果谷物时，总会略过与人互动的环节而令人生厌。闪亮的东西总能吸引他们的目光。他们很难抗拒收获宝藏的欲望，总想要把它们带回住处作为美化装饰。不过，有些跟其他种族一起生活数年的阿兰寇拉人多少能够抑制这种冲动。

监禁会让阿兰寇拉人感到无比恐慌。被束缚在地上，被困在地下，或者被寒冷坚硬的土地包裹，都是阿兰寇拉人难以忍受的痛苦折磨。因此，他们就算在树顶歇脚或在高山居所休息时也都会保持警觉，其眼睛四处观察并随时准备动身起飞。

家园 Homelands

阿兰寇拉人大多生活在气元素位面。他们会到物质位面来通常都是为了搜寻敌人，或是在那里挫败敌人的阴谋。一些意外事故也可能让一窝阿兰寇拉人从其位面坠入凡间。一些个体会在自己位面碰到通往外界的传送门，而这些个体会在高山和古树林树顶上筑起自己的巢穴。

定居同一地方的阿兰寇拉诸部族会共享同一个狩猎区，其区域范围可以延伸到 100 里以外，每个部族在离自己群落最近的土地上狩猎，并在猎物稀缺时进一步扩大狩猎范围。

典型的群落由一个藤蔓编织的巨大开放式鸟巢构成。其中最年长的个体会在萨满的支持下担任领袖。

被遗忘国度的阿兰寇拉 Aarakocra in Forgotten Realms

从未在费伦落地生根的阿兰寇拉人在其诸群落集中于四个主要地区：至高森林 High Forest 的星之山脉 Star Mounts；科米尔 Cormyr 的风暴之角 Storm Horns；维洪海域 Vilhon Reach 的裂隙山脉 Cloven Mountains，以及楚尔特 Chult 的迷雾绝壁 Mistcliffs。

那些在星之山脉中建立的群落离德沙林谷地 Dessarin Vally 很近，就算是最隐秘谨慎的人，也只有在他们飞越高森林时才能看到他们的身影。一只残暴而贪婪的绿龙曾几乎消灭其整个种群，随后其幸存者变分崩离析。现在，鹰人们与其子孙后代已经开始对这条龙展开复仇，他们索敌的身影或许会在北地 North 和科米尔各地区被目击到。

他们唯一残存的聚居地坐落在星之山脉最南端的山坡上。在独角兽之流 Unicorn Run 上游源头的终末鹰巢 Last Aerie 里只住着几十个阿兰寇拉人。而最近，阿兰寇拉老人们从风流的转变中发现了一些不好的预兆。

国度里的阿兰寇拉人与物质位面其他诸界的个体不同，他们不太会频繁回访气元素位面。

崇高理想 Great Purpose

阿兰寇拉人享受和平与独处。他们中大多数人没什么与人交流的兴趣，也不太愿意将时间花在地面上的活动。因此，阿兰寇拉人会需要一些极端的状况来迫使其离开部族开始冒险生涯。财富和荣耀都不足以引诱他们离开部族。人民面对的某可怕威胁，复仇任务或某灾难等，才会是阿兰寇拉冒险者选择的冒险之道的原因。

另两种情况也可能让阿兰寇拉人出发冒险。其一涉及阿兰寇拉人与艾夸 Aqaa 的风之公爵 Wind Dukes 一族存在的世代关联。其杰出个体会以该关联为荣，并立志寻回七节权杖 Rod of Seven Parts 的遗失部件。当年正是在这把残存至今的神器帮助下，风之公爵一族才能将混沌之后 Queen of Chaos 可怕的斗士——“狼蛛”密斯卡 Miska the Wold-Spider 击败。权杖插入密斯卡体内时，混乱的血液缠绕着权杖使其裂成若干碎片散落到多元宇宙中。回收这些碎片将从瓦蒂 Vaati 一族身上收获荣誉与尊重，甚至可能一次修复一件抵御邪恶势力攻击的强大的武器。

其二设计阿兰寇拉人的誓敌土元素，特别是那些侍奉土之亲王 Prince of Earth 欧雷莫奇 Ogremoch 的石像鬼。阿兰寇拉语中石像鬼被笼统的翻译作“飞行岩块”，阿兰寇拉一族与石像鬼们的战争在土元素与气元素位面拉锯，偶尔也会在牵涉到物质位面各界。在这些位面中战斗的阿兰寇拉人可能会远离自己的群落，并借助其他志同道合的类人生物一起阻挠对抗土之邪教徒的阴谋。

阿兰寇拉名字 Aarakocra Names

阿兰寇拉鹰人的名字跟他们的说话方式一样，包含着一些哑舌音、颤音和哨音，甚至会让他们其他人有点难以复述其发音。其名字通常包含二到四个音节以及用作这些音节连接的音节。与其他种族互动时，阿兰寇拉人可能会使用别人为自己取的昵称或自己全名的缩写。

阿兰寇拉人不论性别的简名有：埃拉 Aera、艾欧 Aial、奥尔 Aur、迪凯 Deekek、厄克 Errk、希克 Heehk、依奇 Ikki、克里克 Kleeck、欧尔 Oorr、乌斯 Ouss、夸夫 Quaf、奎尔克 Quierk、索里克 Salleek、厄里克 Urreek 和兹德 Zeed。

阿兰寇拉背景 Aarakocra Background

最适合阿兰寇拉人的背景包括化外之民 outlander，隐士 hermit 和智者 sage。

小规模阿兰寇拉群落通常偏远而隔绝，而且还会有一些个体离群而居。在被遗忘国度至高森林的星之山脉中，有几十个阿兰口拉人在远离自己家巢的地方独居。这些个体通常是游侠或战士，负责在外围巡逻监视外来的威胁。

阿兰寇拉特质 Aarakocra Traits

作为一名阿兰寇拉鹰人，你与自己的同族有一些共同的特质。你从 1 级起就可以进行高数飞行。这在一些情况里会非常有用，但有时也会导致危险。而是否能作为阿兰寇拉人进行游戏则必须由你的 DM 作最终判断。

属性值加成 Ability Score Increase。你的敏捷提升 2，并且感知提升 1。

年龄 Age。阿兰寇拉鹰人 3 岁时成年。较之于人类，鹰人通常活不过 30 岁。

阵营 Alignment。鹰人大多属善良且很少在秩序混乱中选择一方。部族中的领袖与武者可能属守序，而探险者与冒险者则可能倾向混乱。

体型 Size。鹰人大约 5 尺高。他们身体轻盈而纤细，体重介于 80 到 100 磅之间。你的体型为中型。

速度 Speed。你的基础步行速度为 25 尺。

飞行 Flight。你拥有 50 尺的飞行速度，使用这一速度时你不能着装中型或重型护甲。

鹰爪 Talons。你拥有自己徒手打击的熟练项，命中时造成 1d4 的挥砍伤害。

语言 Language。你可以说、读、写通用语，阿兰寇拉语和风族语。

地底侏儒 Deep Gnome

森林侏儒与岩侏儒是在地表世界最常见的侏儒族。此外还有另一种地表居民很少遇到的侏儒族：地底侏儒，也即是人们所知的斯涅布力 svirfneblin。狡黠寡言的斯涅布力一族对外来人士总是谨慎而多疑，但他们也和其表亲种族一样善良忠诚，且极富同情心。

生于深地 Born of Deep Earth

斯涅布力看起来更像是石头构成的生物而非血肉之躯。他们的肤色通常是灰色，棕色，或者暗褐色，并以此与周围岩地的自然环境融为一体，形成一种保护色伪装。他们的身体因坚硬的肌肉和脂肪而显得粗糙，较小的身板具有看不出的沉重体重。斯涅布力通常重达 100 磅或更高，但很少有个体会超过 3 尺高。

成年的男性斯涅布力会长胡须，但他们大多在年轻时就会秃头。女性个体会长出一头浓密的头发，然后她们通常会将头发绑成辫子或者剪短以免影响工作。

斯涅布力很好地适应了地底生活。他们有出色的黑暗视觉感官，当中的许多人也都具有魔法的天赋，其水平甚至可以媲美卓尔和灰矮人。他们体型虽小却异常强壮，可以经受住足以压垮大多数人的长时间劳作。

矿工大师 Master Miners

斯涅布力天性谨慎但并不无趣。他们像其他的侏儒一样欣赏灵巧的操作和精致的手艺。斯涅布力喜欢各种各样的宝石，甚至会大胆地在最黑暗的地道中寻找宝石。他们也是专业的宝石切割工和矿工，并且在所有宝石中尤其青睐红宝石。

深地栖居者 Deep Dwellers

斯涅布力因为远离地表生活于地底而被称为地底侏儒。大多数斯涅布力都不会见到白日的光亮。他们的家园是隐蔽的要塞，隐藏在迷宫般的通道和巧妙的幻象中。斯涅布力的聚居地大多穿插着大量的矿井地道，并且由致命的陷阱和隐蔽的哨兵把守。穿过其外围防御工事的旅者会发现地道渐渐从周围的岩石廓然展开，精心开凿的岩壁围成一片奇妙的洞窟城镇。与其表亲种族相比，斯涅布力们过着舒适而简朴的生活，但他们仍为自己的石工工艺倍感自豪。

地底侏儒会尽其所能的保持隐秘。地表旅行者们就算成功找到斯涅布力社区也很难赢得他们的信任。非常罕见的情况下，也会有旅者成功与地底侏儒结交，然后他们便会为其对抗任何敌人，成为其最忠诚最勇敢的盟友。

斥候与密探 Scouts and Spies

居住在表面的侏儒通常是因为对周围世界好奇，渴望看到新事物结识新朋友而投身冒险。相比之下，大多数斯涅布力并没有这种漫游欲望而鲜少离家远行。他们把表面世界看作没有边际，令人困惑的地方，甚至还存在着许多未知的危险。尽管如此，一些斯涅布力懂得有必要掌握一些其隐秘避风港附近事情的情况。因此，一些斯涅布力个体会成为斥候，密探，或外出冒险的使者，但仍会尽其所能避免被人关注。这些旅行者总是对自己的来历与目的绝口不提，但其中的某些个体也会逐渐学会信任那些地标世界的好心人。

少数斯涅布力会成为商人，与地表或地底的其他种族作买卖。卓尔、灰矮人和其他人都知道，斯涅布力们通常都会保持中立观点，并且会秉持诚信交易的原则。他们会作为两个剑拔弩张的敌对种族之间的中间人，间接运营两者之间的交易，并以此获取丰厚的利润，同时也作为一种重要的防护机制：与其他第三方势力相比，斯涅布力中间人会更能分辨两方敌对势力之间针对商贸的谣言与威胁。

被遗忘国度的地底侏儒 Deep Gnomes in the Forgotten Realms

在被遗忘国度，地底侏儒们生活在名为幽暗地域 Underdark 的危险地下世界中。这里迷宫般的洞窟和地道是那些最骇人生物的家园。正因为如此，栖居此地的斯涅布力比在其他世界的同族更加谨慎多疑。他们很少让陌生人加入自己的团体，甚至和常打交道的熟人保持距离。但如果有人能够有幸得到了地底侏儒的信任，那他们就会是一辈子的朋友。在幽暗地域的斯涅布力眼里，真诚信任的分量比黄金要珍贵得多。

地底侏儒名字 Deep Gnome Names

相比岩侏儒和森林侏儒这样的表亲，斯涅布力更喜欢不太花哨的名字。其氏族名会反映与特定家族相关的技能或职业，不过有时会有个体引导出另一种引人关注的新方向，这时其规则也有所改变。

男性名字：贝尔瓦 Belwar、布里克斯 Brickers、杜夫麦克 Durthmeck、菲尔波 Firble、克里格 Krieger、克伦福德 Kronthud、史耐菲克 Schneltheck、史尼提克 Schnicktick、图尔沃 Thulwar、沃舒德 Walschud

女性名字：贝丽丝 Beliss、杜缇 Durthee、茉莉娜缇 Fricknarti、伊莉姐 Ivrida、克莉薇 Krivi、洛迪丝 Lulthiss、娜瓦缇 Nalvarti、斯奈拉 Schnella、图尔玛拉 Thulmarra、薇丝姐 Wirsidda

氏族名：晶拳 Crystalfist、切宝石 Gemcutter、铁脚 Ironfoot、伐石者 Rockhewer、寻缝者 Seamfinder、切石者 Stonecutter

地底侏儒特质 Deep Gnome Traits

创作侏儒角色时，你可以选择地底侏儒来代替《玩家手册》里提及的亚种。为方便查阅，普通侏儒和地底侏儒的特性已经整合一起整合如下。

属性值加成 Ability Score Increase。你的智力提升 2，你的敏捷提示 1。

年龄 Age。地底侏儒的生命较其侏儒表亲一族短暂。他们成长的速率与人类一样，完全长大成人要到 25 岁。尽管过度的劳作和幽暗地域的危险常常会提前结束地底侏儒的生命，但他们通常能活 200 至 250 岁。

阵营 Alignment。地底侏儒们认为，求生就必须避免与其他物种纠缠并避免树敌，因此他们会偏向中立阵营。他们不太会希望别人倒霉，也不太会为别人冒险。

体型 Size。典型的地底侏儒身高大约在 3 至 3.5 尺直接，其体重为 80 至 120 磅。你的体型为小型。

速度 Speed。你的基础步行速度是 25 尺。

增强黑暗视觉 Superior Darkvision。你的黑暗视觉感官范围是 120 尺。

侏儒狡黠 Gnome Cunning。你为抵抗魔法而作的智力，感知和魅力豁免具有优势。

岩地伪装 Stone Camouflage。你在岩地地形中进行躲藏时，所作的敏捷（隐匿）检定具有优势。

语言 Languages。你可以说、读和写通用语、侏儒语和地底通用语。相较于地表的侏儒语，地底侏儒的方言有更多的喉音。大多数地底侏儒只懂得一点点通用语，但那些与外界打交道的族人（包括你扮演的冒险者）所掌握的通用语会足够他们在其他土地上过活。

选用专长 Optional Feat

如果 DM 允许你使用《玩家手册》第 6 章的专长规则，则你的地底侏儒角色可以选择以下专有专长。

斯涅布力魔法 *Svirfneblin Magic*

先决条件：侏儒（地底侏儒）

你从祖先那里继承了天生的施法能力。你无需材料构材即可以该能力随意对自身施展 *回避侦测* *nondetection*。你还可以用该能力施展一次以下法术：*朦胧术* *blur*、*目盲/耳聋术* *blindness/deafness* 和 *易容术* *disguise self*。使用后，你必须完成一次长休后才能再次启用此能力。你施展这些法术时其施法关键属性为智力。

元素裔 Genasi

谈及异位面时，人们大都将其想象成遥远偏僻的国度，但事实上世界各处都可以感受到这些位面的存在痕迹。这种存在有时会表现在活人身上，这些血统中带着位面之力的人总会出人意外的诞生于世。巨灵和凡人的后代——元素裔就是这类人之一。

诸元素位面通常对物质位面原生生物并不友好：碾压的土层，灼热的火焰，无垠的天际和无尽的海洋，其环境就算短暂的停留也可能造成危险。但强大的巨精们进入凡人世界时就无需面对这样的麻烦。他们能很好地适应物质位面的混合元素，有时他们也会主动——或是由魔法驱使而前来造访。有些巨灵还会伪装成凡人的样貌并化名旅行其中。

巨灵们在旅行期间可能会被一些凡人看上。他们结为好友，或是发展处浪漫，甚至开化结果生下孩子。这些孩子便是元素裔：与两个世界都有联系，却又都不属于两个世界的个体。一些元素裔生于凡人与巨灵结合，另一些其可能其双亲都是元素裔，还有少数人其家族的先祖中有一位巨灵，进而让其世代遗传着元素的遗产。

一些罕见的情况下，暴露在元素力量涌流里，还有受内层诸位面或位面交汇处能量喷发影响时，也可能导致元素裔的产生。该地区生物承受了饱和的元素能量后可能会因此而改变自己的本质，进而使其与凡人的后代出生时成为元素裔。

元素力量继承者 *Heirs to Elemental Power*

元素裔从其双重本质中各继承了一些东西。他们长相与人类相似，但有着不同寻常的肤色（红、绿、蓝或灰色），身上还会出现一些奇异的特点。每个元素裔流淌着各不相同的元素之血，因而体现了各异的魔法力量。

元素裔的形象轮廓通常会被认作人类。土与水裔体重较高，而气与水裔则体重较轻。元素裔个体可能会保有一些让人想起其凡人父母的特征（来自精灵的尖耳朵，来自矮人的健壮骨架和浓密毛发，来自半身人的小手小脚，来自侏儒的大眼睛，等等）。

元素裔们几乎从未跟其父母接触。巨灵们很少对自己的后代有兴趣，只将他们视为意外的产物。有些个体甚至对自己的孩子不带任何感情。

一些元素裔的生活如同被放逐，他们因其独特的外表和奇异的魔法而被驱逐，或是成为荒蛮之地里那些野蛮类人生物群体或怪异邪教的领袖。另一些个体其身份可能会具有极大的影响力，尤其在那些元素实体受膜拜的地方更是如此。一些元素裔还会离开物质位面去投靠其身巨灵之父辈。

狂野与自信 *Wild and Confident*

元素裔不太可能缺乏自信，他们觉得自己跟生活中其他的挑战一样强大。这种确定性可能会表现成行为的优雅自信，也可能表现为傲慢自大。如此的自信有时会令元素裔在面对风险时变得盲目，甚至因其大计而让自己和他人陷入麻烦。

经历了多次失败的元素裔可能会自我感觉不太好，所以他们会不断鞭策自己改进，不断磨练天赋和完善手艺。

元素裔所在地 *Genasi Lands*

作为稀有生物的元素裔可能一生都不会遇到另一个同类。元素裔们没有自己的大城市或大帝国。很少会有元素裔自己的社区，而其个体通常会接受自己出生地的文化和社会。他们的外表越怪异，日子就过得越艰难。拥挤大城市里形形色色的人群多少会淹没元素裔自身的独特之处，因此他们中的许多个体都会在迷失其中。

一些生活在边境地区的个体会更加艰难。那里的人们往往不太愿意接受异类。有时候，冷遇和鄙夷的目光是元素裔能期望的最好对待。在更落后的地方，他们还会遭排斥，甚至会被那些将其误当做邪魔的人施以暴力。在艰苦生活面前，这些元素裔会选择离群索居到荒野或山林，或是湖边和地下。

国度里大多数的气与火元素裔都是曾经统治卡林杉 *Calimshan* 的火巨灵与气巨灵的后裔。那些统治者被推翻时，其子孙们也分散各地。几千年来，这些人的血统已经扩散到其他土地上。虽然并不常见，但在费伦西部区域更容易遇到气与火元素裔的踪迹，分布在从卡林杉北部一直往北到剑湾地区 *Sword Coast*，再往东到西央土 *Western Heartlands*。而另一些个体则会选择回归其老家。

相比之下，水与土元素裔则没有类似的共同历史。他们每人各有不同的血统渊源，有时其遗传还会跨过一两代显现。许多土元素裔源于北地 *North* 并以从该出散布开来。水元素裔则是来自沿海地区，其中最大的一群来自坠星海 *Sea of Fallen Stars* 的周边地区。

在遥远的札哈拉 *Zakhara*，那个对大多费伦居民而言只是个传说的地方，巨灵们会在那里与施法者们互相往来，元素裔有时会也会作为该过程的副产物。在那片土地的历史里，这些元素裔一直是巨大的苦难与悲哀的源头。

元素裔名字 Genasi Names

元素裔的命名方式取决于抚养他们的族群。他们也许之后才会用与众不同的名字来彰显自己的传承，例如火焰 Flame，余烬 Ember，浪波 Wave 或玛瑙 Onyx。

元素裔特质 Genasi Traits

你的元素裔角色拥有如下几个与其他元素裔共有的特质。

属性值加成 Ability Score Increase。你的体质值提升 2。

年龄 Age。元素裔的成长速度和人类差不多，在 20 岁左右进入成年。他们活着的要比人类长点，最多活到 120 岁。

阵营 Alignment。元素裔们独立而自恃，且倾向中立阵营。

体型 Size。元素裔的体形随其凡人父母而各有不同，但通常体格会像人类，其直立身高通常有 5 尺到 6 尺。你的体型是中型。

速度 Speed。你的基础步行速度为 30 尺。

语言 Languages。你可以说、读、写通用语，以及原初语 Primordial。原初语是一种喉音语言，其语音充满刺耳的音节和生硬的辅音。

亚种 Subraces。D&D 世界中可以发现四种元素裔：气元素裔、土元素裔、火元素裔、水元素裔。在此之中选择一个亚种。

气元素裔 Air Genasi

作为气元素裔的你是一名气巨灵的后裔。你的情绪好比天气一样变化莫测，会毫无预警的从平静变得野蛮暴力，但幸好这场风暴持续世界并不长。

气元素裔长着代表性的浅蓝的肤色、发色和瞳色。微风总是伴随其身，吹乱他们的头发，搅动他们的衣衫。有些气元素裔说话时总是带着微弱回声一样的呼吸音。一些个体还会在皮肤上显现一些奇异的纹样或是从头皮上长出结晶。

属性值加成 Ability Score Increase。你的敏捷值提升 2。

魔息 Unending Breath。只要你未陷入失能，就可以一直保持憋气。

融入清风 Mingle with the Wind。你可以通过此特质施展一次浮空术 *levitate* 且无需任何材料构材。你必须完成一次长休后才能再次启用该能力。该法术的施法关键属性为体质。

阿萨斯的元素裔 Genasi on Athas

任何包含元素位面的世界都可能产生元素裔，而在浩劫残阳 Drak Sun 战役设定里的阿萨斯 Athas 世界，其内的元素势力影响力更强。作为触及元素力量之人，元素裔被视为先知、预言者或命定之人。无论其出身为奴隶、贵族，又或是沙漠部族的成员，元素裔的诞生都视为吉事。大多数阿萨斯亚人 Athasians 都认为这些既定的元素裔注定要成为伟大的人物，或声名狼藉之人。

土元素裔 Earth Genasi

作为土元素裔的你尽管不一定邪恶，但依然是残忍而贪婪的土巨灵之后裔。你在一定程度上继承了支配大地的能力，这出众的力量和坚实的能力使你陶醉。你会主观的规避鲁莽决定，且习惯在行动前踌躇很久来考虑自己的选择。

土元素的素质在每个个体身上会有不同的体现。一些土元素裔总会有尘土从其身上落下，淤泥会挂在他们的衣服上使其显得肮脏而总是刷洗不去。其他土元素裔长着深棕或黑色的皮肤，还发出如抛光宝石一样的光泽，眼睛则像玛瑙一样闪耀。土元素裔还长着金属样的光滑肉体，散布着锈斑的哑光铁皮，铺满细砾的粗糙兽皮，又或是覆盖一层细小的嵌入晶体。最令人瞩目的是他们身上的裂纹还会透出微弱的光芒。

属性值加成 Ability Score Increase。你的力量值提升 1。

土行 Earth Walk。你在穿越土地与岩地的困难地形时可以不消耗额外的移动力。

混入大地 Merge with Stone。你可以用此特质施展一次行动无踪 *pass without trace* 且无需材料构材。你必须完成一次长休后才能再次启用该能力。该法术的施法关键属性为体质。

火元素裔 Fire Genasi

作为火元素裔的你继承了火巨灵反复无常的性情和机敏的头脑。你容易不耐烦而快速的下判断。你会因自己的独特外貌而欣喜而不是可以将其隐藏。

所有的火元素裔都仿如内里燃烧一样炽热，他们的热情感因火红、炭黑或浅灰的肤色而更为深化。一些长相接近人类的个体在极端情绪下其火红的头发会不安的扭动，而一些更奇异的个体头顶上会舞动着真实的火苗。火元素裔的声音听起来像火苗的爆裂声，他们的眼睛也会在愤怒时闪耀光芒。一些火元素裔还会散发出轻微的硫磺气味。

属性值加成 Ability Score Increase。你的智力值提升 1。

黑暗视觉 Darkvision。你在微光光照下看身边 60 尺内事物时如同在明亮光照一样。你与火元素位面的联系使你的黑暗视觉与众不同：你眼中的所有事物都泛着红光。

火焰抗性 Fire Resistance。你具有火焰伤害的抗性。

烈焰之触 Reach to the Blaze。你掌握戏法燃火术 *produce flame*。3 级时，你可以用此特质施展一次 1 环的燃烧之手 *burning hands*，而你必须完成一次长休后才能再次启用该法术。这些法术的施法关键属性均为体质。

水元素裔 Water Genasi

浪潮阵阵和风中的海水泡沫，还有那海洋的幽深之处，这一切一切都在呼唤着你的心。你自由的漫步并为自己的自主倍感自豪，而不管他人认为你自私的评价。

大多数水元素裔看起来都好像刚出浴一样，皮肤和头发上总是挂满水珠，身上还散发着新雨和清水的味道。他们通常长着蓝色或绿色的皮肤，且大多有一双略大的眼睛，带着深蓝的眼眸。水元素裔的头发会如水中浮萍一样自由的摇摆飘荡。有些水元素裔还拥有低音似的声线，令人回想起鲸鱼的歌声或涓涓溪流。

属性值加成 Ability Score Increase。你的感知值提升 1。

强酸抗性 Acid Resistance。你拥有强酸伤害的抗性。

水陆两栖 Amphibious。你可以在空气和水中呼吸。

游泳 Swim。你拥有 30 尺的游泳速度。

呼唤波浪 Call to the Wave。你掌握戏法塑水 *shape water*。3 级时，你可以用此特质施展一次 2 环的造水/枯水术 *create of destroy water*，而你必须完成一次长休后才能再次启用该法术。这些法术的施法关键属性均为体质。

元素裔背景 Genasi Backgrounds

每个元素裔亚种都有自己独特的的气质，这可能使得某些背景相对更为适合其个人。

气元素裔 Air genasi 以自己的传统为荣，有时甚至显得傲慢。他们可能会非常耀眼，且渴望拥有观众。他们总是在寻找新的天空来欣赏、呼吸，很少长久的呆在同一个地方。不居住在城市的气元素裔钟爱开放的空间，比如平原、沙漠和高山。合适的背景包括骗子 *charlatan*、艺人 *entertainer* 和贵族 *noble*。

土元素裔 Earth genasi 比较孤僻，他们与土元素的联系使其可以舒适的隐居在大部分城市中。罕见的体型和力量使他们有成为士兵的天赋，而其恬淡寡欲的举止，又使他们总会成为鼓舞他人的伟大领袖。许多土元素裔住在地下，并在那里与自己喜爱的元素相伴。他们从自己的洞穴出来时，也许会漫步在丘陵山岳，或是将某些破旧废墟据为己有。合适土元素裔的背景包括：隐士 *hermit*、化外之民 *outlander* 和士兵 *soldier*。

火元素裔 Fire genasi 火爆的脾气常常让他们陷入困境。他们和其气元素裔表亲一样，时而会向其他普通平民炫耀自己的优越感。但他们也想让其他人散播对自己的高度评价，所以会不断设法提高自己的声望。火元素裔可能的背景包括：罪犯 *criminal*、平民英雄 *folk hero* 和贵族 *noble*。

水元素裔 Water genasi 几乎都有一些海上或者船舶附近的生活经历。他们是优秀的水手和渔民。和土元素裔一样，尽管水元素裔喜欢安静和独处，但广阔的海岸对他们来说就是天然的家。他们去自己想去的地方，做自己想做的事情且极少感觉被其他事物束缚。合适水元素裔的背景包括：隐士 *hermit* 和水手 *sailor*。

歌利亚 Goliath

海拔最高的山坡上，树木繁茂，空气稀薄，寒风呼啸，期间住着隐居的歌利亚。很少听说有人见过歌利亚，与之建立友谊的情况则更为稀少。歌利亚在岩石、风和寒冷交杂的荒凉之地徘徊。他们像用山石雕刻而成的身体拥有旺盛的体力。其精魂如同游荡之风，使他们成为在群峰之间活跃的游牧人。他们心中紧系自己的冰冷国度，而每个歌利亚都立志证明自己在部族中的地位，哪怕为此付出生命。

领跑对手 Driven Competitors

歌利亚每天都要面对新的挑战。高山上，食物、水和住所都极度匮乏。简单的错误就足以给整个部族带来厄运，而个人的英雄行径甚至可以确保整个群体得以生存。

因此，歌利亚们非常重视自给自足，并时刻提升自己的技能。他们热衷于计分，不间断的记录自己的行为，再与他人的成就相比。歌利亚人喜欢胜利，但他们也认为失败可以刺激自己提高技能。

这种竞争执着也有其阴暗面。歌利亚们都是激进的竞争者，而且他们总会不顾一切的去超越自己的极限。一个歌利亚猎杀一头龙之后，便只得去寻找更巨大，更强壮的巨龙去挑战。由于大多数歌利亚都在超越自我的旅程中死去，因此他们很少有活到晚年的个体。

公平竞争 Fair Play

歌利亚们认为，只有在水平相当时才存在竞争。竞争比拼的是天赋、投入与成就。这些因素由他们在本土的生存本领决定，而不能依赖魔法物品、金钱或其他别的影响平衡要素。歌利亚会欣然接受这些助益，但他们谨记这些优势总有消失之时。过于依赖外物的歌利亚可能因此而自满，在它们的山区里这可能会引发灾难性的灭亡。

歌利亚与其他种族互动时这种特质会表现得更为强烈。农民和贵族之间的关系使他们困惑。如果国王缺乏领导能力，那么这个王国里最有才华的人就应该取代他的位置。歌利亚不会保留这些观点，他们会堂而皇之的嘲笑那些依靠社会结构或规则来维持自身力量的人。

适者生存 Survival of the Fittest

歌利亚们会将任何不能为部族作出贡献的成年人驱逐出境。孤独的歌利亚几乎没有任何生存的机会，尤其是那些老弱的个体更是如此。歌利亚对那些不能照顾自己的成年人毫无怜悯之情，不过在公平竞争的原则下，那些生病或受伤的个体仍可以接受治疗。

带着永久性伤怀的歌利亚仍有机会在部族中证明自己的分量。但通常这样的个体都会在尝试跟上同伴水平的过程中死去，或在深夜独自悻悻离去，去接受自己冰冷的命运。

某种程度上，歌利亚们超越自我的欲望助长了其族群衰落死亡的残酷必然性。歌利亚们宁可在战斗中牺牲，也要在力量和技能的巅峰时期落幕，而不是忍受年老时的缓慢衰败。几乎没人见过年老的歌利亚，即使那些已经离开同伴的个体也会在自己身体技能衰退时主动放弃生命。

歌利亚们的冒险精神，导致其部族长期缺乏经验丰富领导者的支持。他们会寄往于天生睿智的领导人，而很少指望随年龄增长的智慧。

歌利亚名字 Goliath Names

每个歌利亚都有三个名字：新生儿父母取的乳名，部族首领取的绰号，以及一个家庭或氏族名。乳名至多有三个音节。氏族名则会有五个或更多音节并且以元音结尾。

乳名很少与个体的性别相关。歌利亚们任何时候都奉行男女平等，他们也认为按性别进行社会分工的行为非常可笑而不可理喻。歌利亚们认为负责相应工作的人理应是擅长这件事的个体。

歌利亚的绰号是一种描述，它会因酋长或部族长老的一时兴起而改变。它通常是陈述一项引人注目的事迹，是该歌利亚个体或成或败的某个纪念。歌利亚会给自己的其他种族的朋友取绰号，并且会随着对方的深刻事迹而改变。

歌利亚表明自己身份时会说出自己所有的三个名字，其顺序为乳名、绰号和氏族名。在不经意交谈间则会使用自己的绰号。

乳名 Birth Names: 奥肯 Aukan、埃格拉斯 Eglath、盖奥 Gae-Al、戛萨克 Gauthak、伊利坎 Ilikan、奇欧提 Keothi、柯利 Kuori、罗凯格 Lo-Kag、玛尼欧 Manneo、马维斯 Maveith、纳拉 Nalla、欧里洛 Orilo、帕乌 Paavu、佩萨尼 Pethani、塔莱伊 Thalai、多萨姆 Thotham、乌塔尔 Uthal、瓦尼亚 Vaunea、维马克 Vimak

绰号 Nicknames: 杀熊者 Bearkiller、报晨者 Dawncaller、无畏 Fearless、燧石寻者 Flintfinder、雕角者 Horncarver、锐目 Keeneye、独猎者 Lonehunter、远跳手 Longleaper、碎根者 Rootsmasher、观天者 Skywatcher、稳手 Steadyhand、卷线者 Threadtwister、双孤 Twice-Orphaned、扭肢 Twistedlimb、绘语者 Wordpainter

氏族名 Clan Names: 阿纳卡拉泰 Anakalathai、阿兰尼蒂诺 Elanithino、戛萨康纳提 Gathakanathi、卡拉吉阿诺 Kalagianano、卡索欧拉维 Katho-Olavi、卡里吉里纳 Kolae-Gileana、欧戈拉卡奴 Ogolakanu、图里欧夏 Thuliaga、图奴卡拉提 Thunukalathi、瓦伊梅拉戛 Vaimei-Laga

歌利亚特质 Goliath Traits

每个歌利亚都具有若干通用的特质。

属性值加成 Ability Score Increase。 你的力量值提升 2，且你的体质值提升 1。

年龄 Age。 歌利亚和人类的寿命差不多。它们在青春期末期进入成年，且很少活到过一百岁。

阵营 Alignment。 歌利亚社会分工明确，有着强烈的守序倾向。歌利亚眼中的公正与平衡主要体现为自我完善和个人义务，这使它们更偏向中立。

体型 Size。 歌利亚身高介于 7 到 8 尺之间，体重为 280 至 340 磅。你的体型为中型。

速度 Speed。 歌利亚的基础步行速度为 30 尺。

运动健将 Natural Athlete。 你熟练运动技能。

石之坚韧 Stone's Endurance。 你可以专注于自身以偶尔避免受伤。受到伤害时，你可以用自己的反应骰一次 d12，再将骰值加上你的体质调整。你所受的实际伤害将减去该总值。你必须完成一次长休后才能再次启用该能力。

身强力壮 Powerful Build。 你计算自己的负重及拖、拉、拽的重量时，视为大一级的体型。

生于高山 Mountain Born。 你适应高海拔环境，包括超过 20,000 尺的高原地带。你也自动适应于寒冷气候，如《城主指南》第 5 章所描述。

语言 Languages。 你能说、读、写通用语与巨人语。

第 2 章：法术 Spells

本章为《玩家手册》中出现的许多职业提供了新的法术。这些法术会以各种方式利用四大元素之力。

这些法术可以在创建角色时选用，或是出现在宝藏、远古图书馆或其他储存魔法知识之地。但其是否可用这些材料将交由你的 DM 作最终决定。

法术列表 Spell Lists

以下法术列表显示了相应职业可使用的新法术。法术的魔法学派注明在法术名称之后。若法术用作仪式施法，其后也会同时注明。

吟游诗人法术 Bard Spells

戏法（0 环）

雷鸣 *Thunderclap*（塑能）

1 环

地颤 *Earth tremor*（塑能）

2 级

烟火 *Pyrotechnics*（变化）

天空写字 *Skywrite*（变化，仪式）

守护之风 *Warding wind*（塑能）

德鲁伊法术 Druid Spells

你的 DM 可能只会为你的德鲁伊法术列表中加入下述法术中一部分。例如，若你的德鲁伊来自海边地区，德鲁伊可能只能学习新的，关于水的法术，

戏法（0 环）

控火 *Control flames*（变化）

创造篝火 *Create bonfire*（咒法）

霜噬 *Frostbite*（塑能）

舞风 *Gust*（变化）

魔石 *Magic stone*（变化）

塑土 *Mold earth*（变化）

塑水 *Shape water*（变化）

雷鸣 *Thunderclap*（塑能）

1 环

吸收元素 *Absorb elements*（防护）

兽之联结 *Beast bond*（预言）

冰刃 *Ice knife*（咒法）

地颤 *Earth tremor*（塑能）

2 环

尘卷风 *Dust devil*（咒法）

地缚 *Earthbind*（变化）

天空写字 *Skywrite*（变化，仪式）

守护之风 *Warding wind*（塑能）

3 环

土石喷发 *Erupting earth*（变化）

燃箭 *Flame arrows*（变化）

潮涌 *Tidal wave*（咒法）

水墙 *Wall of water*（塑能）

4 环

元素灾厄 *Elemental bane*（变化）

碧水球 *Watery sphere*（咒法）

5 环

控风 *Control winds*（变化）

大漩涡 *Maelstrom*（塑能）

转化岩石 *Transmute rock*（变化）

6 环

地之骨 *Bones of the earth*（变化）

炽焰赋权 *Investiture of flame*（变化）

寒冰赋权 *Investiture of Ice*（变化）

磐石赋权 *Investiture of stone*（变化）

清风赋权 *Investiture of wind*（变化）

原初守护 *Primordial ward*（防护）

7 环

旋风 *Whirlwind*（塑能）

游侠法术 Ranger Spells

1 环

吸收元素 *Absorb elements*（防护）

兽之联结 *Beast bond*（预言）

3 环

燃箭 *Flame arrows*（变化）

术士法术 Sorcerer Spells

戏法（0 环）

控火 *Control flames*（变化）

创造篝火 *Create bonfire*（咒法）

霜噬 *Frostbite*（塑能）

舞风 *Gust*（变化）

塑土 *Mold earth*（变化）

塑水 *Shape water*（变化）

雷鸣 *Thunderclap*（塑能）

1 环

弹射 *Catapult*（变化）

冰刃 *Ice knife*（咒法）

地颤 *Earth tremor*（塑能）

2 环

阿迦纳萨喷火术 *Aganazzar's scorcher*（塑能）

尘卷风 *Dust devil*（咒法）

地缚 *Earthbind*（变化）

玛希米莲之土爪 *Maximilian's earthen grasp*（变化）

烟火 *Pyrotechnics*（变化）

史尼洛雪球群 *Snilloc's snowball swarm*（塑能）

守护之风 *Warding wind*（塑能）

3 环

土石喷发 *Erupting earth*（变化）

燃箭 *Flame arrows*（变化）

马友夫微流星 *Melf's minute meteors*（塑能）

水墙 *Wall of water*（塑能）

4 环

暴风球 *Stoem sphere*（塑能）

浓酸球 *Vitriolic sphere*（塑能）

碧水球 *Watery sphere*（咒法）

5 环

控风 *Control winds*（变化）

焚烧 *Immolation*（塑能）

6 环

炽焰赋权 *Investiture of flame*（变化）

寒冰赋权 *Investiture of Ice*（变化）

磐石赋权 *Investiture of stone*（变化）

清风赋权 *Investiture of wind*（变化）

8 环

阿比达奇凋死术 *Abi-Dalzim's horrid wilting*（死灵）

邪术师法术 *Warlock Spells*

戏法（0 环）

创造篝火 *Create bonfire*（咒法）

霜噬 *Frostbite*（塑能）

魔石 *Magic stone*（变化）

雷鸣 *Thunderclap*（塑能）

2 环

地缚 *Earthbind*（变化）

4 环

元素灾厄 *Elemental bane*（变化）

6 环

炽焰赋权 *Investiture of flame*（变化）

寒冰赋权 *Investiture of Ice*（变化）

磐石赋权 *Investiture of stone*（变化）

清风赋权 *Investiture of wind*（变化）

法师法术 *Wizard Spells*

戏法（0 环）

控火 *Control flames*（变化）

创造篝火 *Create bonfire*（咒法）

霜噬 *Frostbite*（塑能）

舞风 *Gust*（变化）

塑土 *Mold earth*（变化）

塑水 *Shape water*（变化）

雷鸣 *Thunderclap*（塑能）

1 环

吸收元素 *Absorb elements*（防护）

弹射 *Catapult*（变化）

冰刃 *Ice knife*（咒法）

地颤 *Earth tremor*（塑能）

2 环

阿迦纳萨喷火术 *Aganazzar's scorcher*（塑能）

尘卷风 *Dust devil*（咒法）

地缚 *Earthbind*（变化）

玛希米莲之土爪 *Maximilian's earthen grasp*（变化）

烟火 *Pyrotechnics*（变化）

天空写字 *Skywrite*（变化，仪式）

史尼洛雪球群 *Snilloc's snowball swarm*（塑能）

3 环

土石喷发 *Erupting earth* (变化)
燃箭 *Flame arrows* (变化)
马友夫微流星 *Melf's minute meteors* (塑能)
潮涌 *Tidal wave* (咒法)
沙墙 *Wall of sand* (塑能)
水墙 *Wall of water* (塑能)

4 环

元素灾厄 *Elemental bane* (变化)
暴风球 *Storm sphere* (塑能)
浓酸球 *Vitriolic sphere* (塑能)
碧水球 *Watery sphere* (咒法)

5 环

控风 *Control winds* (变化)
焚烧 *Immolation* (塑能)
转化岩石 *Transmute rock* (变化)

6 环

烈焰赋权 *Investiture of flame* (变化)
寒冰赋权 *Investiture of ice* (变化)
磐石赋权 *Investiture of stone* (变化)
清风赋权 *Investiture of wind* (变化)

7 环

旋风 *Whirlwind* (塑能)

8 环

阿比达奇凋死术 *Abi-Dalzim's horrid wilting* (死灵)

法术详述 Spell Descriptions

各法术按法术名头字母顺序排列。

阿比达奇凋死术 *Abi-Dalzim's Horrid Wilting*

8 环 死灵

施法时间：1 动作
施法距离：150 尺
法术成分：言语、姿势、材料（一小块海绵）
持续时间：立即

你指定施法距离内一点，以该点为中心 30 尺立方区域内的每个生物将被抽出身体的水汽。该区域内的每个生物必须进行一次体质豁免。构装生物和不死生物不受影响，而植物和水元素进行此豁免时具有劣势。豁免失败者将受到 10d8 的黯蚀伤害，豁免成功则伤害减半。

吸收元素 *Absorb Elements*

1 环 防护

施法时间：1 反应，于你受到强酸，冷冻，火焰，闪电或雷鸣伤害时执行
施法距离：自身
法术成分：姿势
持续时间：1 轮

此法术捕获了部分袭来的能量，减轻它对你的影响，并将之储存起来以用在你的下一次近战攻击中。在你的下个回合开始之前，你对触发型的伤害具有抗性。此外，你的下个回合，第一次以近战攻击命中时，伤害目标额外受 1d6 的伤害，其伤害类型与前述触发型伤害相同，随后该法术终止。

升环施法效应。使用 2 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，其额外伤害便增加 1d6。

阿迦纳萨喷火术 *Aganazzar's Scorching*

2 环 塑能

施法时间：1 动作
施法距离：30 尺
法术成分：言语，姿势，材料（一片红龙鳞片）
持续时间：立即

一道长 30 尺，宽 5 尺的线状翻涌火线从你出发向一个你指定的方向蔓延。线状区域内的每个生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 3d8 的火焰伤害，成功则伤害减半。

升环施法效应。使用 3 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，其伤害便增加 1d8。

兽之联结 *Beast Bond*

1 环 预言

施法时间：1 动作
施法距离：触及
法术成分：言语，姿势，材料（一小块被布包裹的毛皮）
持续时间：专注，至多 10 分钟

你触及一个对你友好或受你魅惑的野兽，并与其建立心灵链接。若该野兽的智力不低于 4，则此法术失败。直到法术终止前，只要你和该野兽相互处于彼此的视觉线内，此链接便处于活动状态。通过此链接，该野兽可以理解你以心灵感应传递的信息，而它本身也会以心灵感应向你传递其简单情绪和意愿打算。只要此链接处于活动状态，该野兽对你周围 5 尺内你能看见的任何生物发动攻击检定时具有优势。

地之骨 Bones of the Earth

6 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：立即

你令施法距离内你能看见的某处地面升起六根石柱。每根石柱为直径 5 尺，高度至多 30 尺的圆柱。升起石柱的地表必须具有足以容纳其直径的空间，你可以指定一个体型不超过中型的生物脚下地面作目标。每根石柱的 AC 为 5，具有 30 点生命值。石柱生命值被降为 0 时变为碎石，在其周边 10 尺半径区域内形成一片困难地形区域。碎石在清理前一直存在。

若一根石柱在某生物脚下升起，则该生物必须成功通过一次敏捷豁免否则将被石柱顶起。生物可以主动选择在此豁免中失败。

若一根石柱因为天花板或其他障碍未能达到其最大高度，则石柱上的生物受 6d6 的钝击伤害，并被束缚，困在石柱与障碍物间动弹不得。该被束缚生物可以用一个动作进行一次力量或敏捷检定（由该生物选择），以对抗此法术的豁免 DC。若成功，则该生物不再被束缚，必须选择从石柱上移动下来或摔落下来。

升环施法效应。使用 7 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 7 环高一环，便能额外升起两根石柱。

弹射 Catapult

1 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：150 尺

法术成分：姿势

持续时间：立即

指定施法距离内一个重量为 1 到 5 磅，未被着装或持握的物件。目标向你指定的一个方向以直线轨迹飞行，在落到地面前至多行进 90 尺，若其在此过程中撞击到了坚固表面则会提前停止运动。若该物件将撞击一个生物，则该生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败时，该物件将击中目标并不再移动。无论如何，物件和生物或固态表面各受 3d8 的钝击伤害。

升环施法效应。使用 2 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，可指定的物件的重量上限便增加 5 磅，而造成的伤害则提高 1d8。

控火 Control Flames

变化 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：姿势

持续时间：立即或 1 小时（见下文）

你指定施法范围内你能看见，且占据 5 立方尺的非魔法火焰。你以下述方式之一影响此火焰：

- 你立刻令火焰在一个方向上蔓延 5 尺，如同在新位置处有木头或其他燃料。
- 你立刻熄灭该空间内的火焰。
- 你令火焰产生的明亮和昏暗区域的范围加倍或减半，或改变其颜色，也可以同时实现两者。该变化持续 1 个小时。
- 你令火焰生成简单的形象（例如生物的模糊影像，一个固定的物件，或一个地点），这样的影像出现在火焰中，如你所愿变化着。这样的形象持续 1 个小时

若你多次施展此法术，你可以令至多三个非立刻的效应同时生效，而你可以用一个动作解除上述的效应其一。

控风 Control Wind

5 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：300 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 小时

你得以控制施法距离内你可以看见的 100 立方尺空气。施展此法术时，选择下述效应之一。该效应将在法术持续时间始终生效，除非你在稍后的自己回合中使用一个动作调整为其他的效应。你还可以用你的动作来暂停效应或重启一个被暂停的效应。

阵风 Gusts。你操控的空气中产生了一阵风，持续向一个由你指定的水平方向吹去。风力强度由你选择：无风 calm，和风 moderate 和强风 strong。若风力为大风或强风，穿过其中的远程武器攻击，或是对身处风区中的生物发动的远程武器攻击其攻击检定具有劣势。若风力为强风，逆风而行的生物每移动 1 尺需要额外消耗 1 尺的移动力。

下沉气流 Downdraft。你操控的空气产生了向下的气流，从空间的顶部开始下沉。穿过其中的远程武器攻击，或是对身处风区中的生物发动的远程武器攻击其攻击检定具有劣势。生物每回合第一次飞进受影响的空间，或是在飞行状态下于受影响空间开始其回合时，其必须进行一次力量豁免。检定失败则该生物摔下倒地。

上升气流 updraft。你操控的空气产生了向上的气流，从空间的地面开始上升。在该空间内结束坠落的生物只会受一半的坠落伤害。处于该空间内的生物垂直跳跃时，可以比正常情况下跳跃的高度高出 10 尺。

创造篝火 Create Bonfire

咒法 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 分钟

你在指定施法距离之内一处你能看到的地面并燃起一堆篝火。直到此法术终止前，该篝火会占满 5 立方尺的空间。你施展此法术时，所有身处篝火所在空间的生物必须成功通过一次敏捷豁免，否则受 1d8 的伤害。生物在一回合中第一次进入篝火所在空间时，或在篝火所在的空间结束其自己回合时，也必须进行该豁免检定。

你到达 5 级时，该法术的伤害增加 1d8（变为 2d8）。11 级时再加 1d8（变为 3d8），17 级时再加 1d8（变为 4d8）。

尘卷风 Dust Devil

2 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一撮尘土）

持续时间：专注，至多 1 分钟

指定施法距离内你能看见的一个 5 尺立方未被占据空间。一股元素力量以尘卷风的外观凝聚出现在该处，并在法术持续时间内维持存在。

任何在尘卷风周围 5 尺范围内结束其回合的生物必须进行一次力量豁免。豁免失败者将受 1d8 的钝击伤害并被推离 10 尺。豁免成功者伤害减半且不会被推离。

你可以用一个附赠动作让尘卷风向任意方向移动至多 30 尺。若尘卷风移动时经过沙子、尘土、松软土壤或小砂砾，则它将会卷起这些物质，在其自身周围形成 10 尺半径的残骸云，一直持续到你的下个回合开始。残骸云重度遮蔽了所在区域。

升环施法效应。使用 3 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 3 环高一环，伤害便增加 1d8。

地缚 Earthbind

2 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：300 尺

法术成分：言语

持续时间：专注，至多 1 分钟

指定施法距离内你能够看到的一个生物。黄色的魔法能量线缠绕着该生物。该目标必须成功通过一次力量豁免否则其飞行速度（若有）在法术持续时间内降为 0 尺。受此法术影响的飞行中生物将每回合坠落 60 尺，直到其撞到地面或法术终止。

地颤 Earth Tremor

1 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：自身（10 尺半径）

法术成分：言语，姿势

持续时间：立即

你在 10 尺半径的区域内引发地面颤动。身处该区域，除你之外的其他生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 1d6 的钝击伤害并应击倒地。若区域地表为松软的土壤或石头，则其在被清理前成为困难地形。

升环施法效应。使用 2 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，伤害便增加 1d6。

元素灾厄 Elemental Bane

4 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：90 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 分钟

指定施法距离内你能看见的一个生物，并选择下述伤害类型之一：强酸，冷冻，火焰，闪电或雷鸣。目标必须成功通过一次体质豁免否则便在此法术持续时间内受其影响。受影响生物每回合第一次受选定类型伤害影响时，目标额外受 2d6 的对应类型伤害。此外，在法术终止前该目标将失去对应伤害的所有抗性。

升环施法效应。使用 5 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 5 环高一环，便可以额外指定一个生物作为目标。指定生物时，每个生物间的距离不得超过 30 尺。

土石喷发 Erupting Earth

3 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一块黑曜石）

持续时间：立即

指定施法距离内你能看见的地面上一点。以该点为中心的 20 尺立方区域内，一道翻滚的泥土和岩石流喷发而出。在该区域中的每个生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 3d12 的钝击伤害，豁免成功则上述伤害减半。此外，该区域的地面成为困难地形直到被清理。该区域内每 5 平方尺地面，徒手清理时至少需要花费 1 分钟时间。

升环施法效应。使用 3 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 3 环高一环，伤害便增加 1d12。

燃箭 Flame Arrows

3 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 小时

你接触一个装有弓箭或弩矢的箭袋。以箭袋中弹药用远程武器攻击击中目标时，该目标额外受 1d6 的火焰伤害。弹药上法术的魔力将在其击中或未击中目标时消失，而法术将在箭袋取出十二发弹药后终止。

升环施法效应。使用 4 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 4 环高一环，能以此法术影响的弹药数量便增加两发。

霜噬 Frostbite

塑能 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：立即

你令施法距离内一个你能看见的生物开始结冰。该目标必须进行体质豁免。豁免失败则该目标受 1d6 的冷冻伤害，其下个回合结束前发动下一次武器攻击时其攻击检定具有劣势。

你到达 5 级时，该法术的伤害增加 1d6（变为 2d6）。11 级时再加 1d6（变为 3d6），17 级时再加 1d6（变为 4d6）。

舞风 Gust

变化 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：立即

你指定施法距离内你能看到的一点，其内的空气由你掌握，被迫产生了下述效应之一：

- 由你指定的一个中型或更小体型生物必须成功通过一次力量豁免否则被你推离 5 尺。
- 你能制造出小小的空气爆破，足以移动一个未被持握或携带，不超过 5 磅的物件。该物件从你的方向被推离 10 尺。其推力不足以造成任何伤害。
- 你利用空气制造出无害的感官感受，例如令树叶沙沙作响，令百叶窗闭合，或是你的衣服在微风中摆动。

冰刃 Ice Knife

1 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：姿势，材料（一滴水或一块冰）

持续时间：立即

你制造出一块冰晶裂片，并将它射向距离内的一个生物。你对目标进行一次远程法术攻击。若击中，则目标受 1d10 的穿刺伤害。无论击中与否，裂片都会之后爆裂。目标和裂片爆裂处周围 5 尺范围内的每个生物必须成功通过一次敏捷豁免否则受 2d6 的冷冻伤害。

升环施法效应。使用 2 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，冷冻伤害便增加 1d6。

焚烧 Immolation

5 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：90 尺

法术成分：言语

持续时间：专注，至多 1 分钟

火焰环绕施法距离内你能看到的一个生物。该目标必须进行敏捷豁免。豁免失败将受 7d6 的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。豁免失败则目标将在法术持续时间内被点燃。燃烧的目标会向周围 30 尺半径区域散发出明亮光照，以及其外 30 尺范围的微光光照。在其每个回合结束时，目标可以再次进行该豁免。再次豁免失败则受 3d6 的火焰伤害。豁免成功则该法术终止。这些魔法火焰无法以非魔法的方式熄灭。

若此法术的伤害令目标生命值降为 0，则目标化为灰烬。

炽焰赋权 Investiture of Flame

6 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 10 分钟

火焰环绕你的身体，并向周围 30 尺半径区域散发出明亮光照，并在其外 30 尺范围内散发出微光光照。这些火焰不会对你造成伤害。直至此法术终止前，你得到如下的增益：

- 你免疫火焰伤害并对冷冻伤害具有抗性。
- 任何在回合内第一次进入你周围 5 尺范围内，或是在你周围 5 尺范围内结束其回合的生物将受 1d10 的火焰伤害。
- 你可以用你的动作以创造出一条以你为起始点，向由你指定方向延伸的 15 尺长、5 尺宽的线状火焰。线状区域中的每个生物都必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 4d8 的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

寒冰赋权 Investiture of Ice

6 环 转化

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 10 分钟

直到此法术终止前，寒冰浸沐你的躯体，你得到如下增益：

- 你免疫冷冻伤害，并对火焰伤害具有抗性。
- 你在由冰或雪形成的困难地形上移动时无需消耗额外的移动力。
- 以你为中心，周围 10 尺半径的区域被冻结，除你之外的生物将该区域视为困难地形。此范围会随着你移动。
- 你可以用你的动作创造出一道 15 尺的寒风锥，以你张开的手为起始点，向你指定的任意方向延伸。锥状区域的每个生物都必须进行一次体质豁免。豁免失败者将受 4d6 的冷冻伤害，成功则伤害减半。豁免失败的生物，直到你的下个回合开始前，其速度减半。

磐石赋权 Investiture of Stone

6 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 10 分钟

直到法术终止，岩石颗粒布满你的躯体，你得到如下增益：

- 你对于来自非魔法武器的钝击、穿刺和挥砍伤害具有抗性。
- 你可以用你的动作，在以你为中心周围 15 尺半径的地表创造出一阵小型地震。地表上的其他生物必须成功通过一次敏捷豁免，否则将失足倒地。
- 你在由泥土或岩石造成的困难地形上移动时无需额外消耗移动力。你可以像是穿过空气一样穿过固态的泥土或石头。你穿越时不会改变物质的凝固状态，但你不能在物质中停止移动。若你在其中停止移动，则你将被排出到最近的未被占据空间内，且该法术终止，你直到自己的下个回合结束前陷入震慑状态。

清风赋权 Investiture of Wind

6 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 10 分钟

直到此法术终止，风在你的身旁回旋，而你得到下述增益：

- 对你发动的远程武器攻击，其攻击检定具有劣势。
- 你得到 60 尺的飞行速度。若此法术终止时，你仍处于飞行状态，则你将坠落，除非你有其他方法避免坠落。

- 你可以用你的动作指定周边 60 尺范围内你能看到的一点，并以该点为中心创造出 15 立方尺的呼啸之风。每个在该空间内的生物必须进行体质豁免。豁免失败者将受 2d10 的钝击伤害，豁免成功者伤害减半。若体型不超过大型生物在此豁免中失败，则该生物将沿远离该空间中心的方向上推离 10 尺。

大漩涡 Maelstrom

5 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：言语，姿势，材料（漏斗形状的纸张或叶片）

持续时间：专注，至多 1 分钟

大量水流出现在施法距离内你能看到的一点，形成一处 5 尺深、30 尺半径的大漩涡。该点必须处于水体表面或内部。直到法术终止前，该区域成为困难地形，所有在该区域开始其回合的生物必须成功通过一次力量豁免否则受 6d6 的钝击伤害向中心的方向拉近 10 尺。

魔石 Magic Stone

变化 戏法

施法时间：1 附赠动作

施法距离：触及

法术成分：言语，姿势

持续时间：1 分钟

你触碰一到三块小石块向其中注入魔法。你或其他人可以通过徒手或使用投石索来投掷一块小石块，并以此发动一次远程法术攻击。徒手投掷时其射程为 60 尺。若除你之外的其他人使用该石块发动攻击，则攻击者在其攻击检定中加上你的施法关键属性调整值，而非攻击本人相关数值。若命中，则目标受 1d6+你施法关键属性调整值的钝击伤害。此后无论命中与否，在该石块上的魔法都会随之终止。

若你再次施展此法术，则法术先前施展时影响的石块其效应将提前终止。

玛希米莲之土爪 Maximilian's Earthen Grasp

2 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一个由陶土雕塑成的模型手）

持续时间：专注，至多 1 分钟

你指定施法距离内一处你能看见的 5 平方尺，未被占据地面空间。一只由坚实的土壤形成的中型手掌出现在该处，并伸向其周围 5 尺内一个你能看见的生物。该目标必须进行力量豁免。若豁免失败则该生物受 2d6 的钝击伤害并在法术持续时间内被束缚。

你可以用一个动作令手掌挤压该被束缚生物，其必须进行一次力量豁免。豁免失败则其受 2d6 的钝击伤害，成功则伤害减半。

被束缚的生物可以进行一次对抗你法术豁免 DC 的力量检定以打破束缚。成功则该生物得逃脱而不再被手掌束缚。

你可以用一个动作令手掌伸向另一个生物，或移动到施法距离内一处未被占据的其他空间。该指令还会让手掌放开被它束缚的生物。

马友夫微流星 Melf's Minute Meteors

3 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语，姿势，材料（由松木盛装的硝石和硫磺，外形为小珠子）

持续时间：专注，至多 10 分钟

你在自己身处空间内制造出六颗微型流星。它们会悬浮在空气中，并在法术持续时间内以你为中心绕转。你在施展此法术时（以及在你随后的每个回合中使用一个附赠动作时），可以释放一到两颗流星，让它们攻击你周围 120 尺范围内你能看到的一点。流星一旦到达目的地或是撞击到了坚固表面便会发生爆炸。在流星爆炸点周围 5 尺的生物均必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 2d6 的火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

升环施法效应。使用 4 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 4 环高一环，创造出流星的数量就增加两颗。

塑土 Mold Earth

变化 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：姿势

持续时间：立即或 1 个小时（见下文）

你指定施法距离内你能看见且占满 5 立方尺空间的一堆泥土或一块岩石。你可以用下列方式之一对其进行改变：

- 若指向一片松散的土壤，则你可以立刻挖开目标，令其沿着地表行进，被运离到至多 5 尺之外的地方。这种移动的力量不足以造成伤害。
- 你让泥土或岩石的形状或颜色发生改变，或者同时实现两者状况，并以此写出文字，画出图案或雕出图纹。这种变化持续 1 个小时。
- 若你指定的泥土或岩石在地表上，则你可以令其成为困难地形。作为另一种选项，你亦可以令已经是困难地形的地表区域成为正常地形。这种变化持续 1 个小时。

若你多次施展此法术，你则可以同时维持至多两个非立即的效应，你也可以用一个动作解消上述效应之一。

原初守护 Primordial Ward

6 环 防护

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 分钟

你在本法术的持续时间内具有对强酸，冷冻，火焰，闪电和雷鸣伤害的抗性。

你受到上述类型之一的伤害时，可以用你的反应来得到对这些伤害类型的免疫，判定受伤时也包含触发式伤害。实现该操作后，你的抗性效应终止，而你免疫效应持续到你的下个回合结束前，然后此法术终止。

烟火 Pyrotechnics

2 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：立即

指定施法距离内一处你能看见的 5 立方尺明火区域。你可以熄灭区域内的火焰，或者你可以制造出焰火或浓烟。

焰火 Fireworks。目标伴随着炫目的彩光而爆炸。在目标周围 10 尺范围内的生物必须成功通过一次体质豁免否则在直到你的下个回合结束前的时间里陷入目盲。

浓烟 Smoke。目标散发出浓重的黑烟，蔓延在 20 尺半径的区域内，并充满区域的角落。烟雾所在区域处于重度遮蔽。浓烟将持续 1 分钟或直到被强风 strong wind 吹散。

塑水 Shape Water

变化 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：姿势

持续时间：立即或 1 小时（见下文）

你指定施法距离内一处你能看见的 5 立方尺水体区域。你能以下述方式之一来对其进行操控：

- 你立即在指定的方向上造成或改变水的流动，至多在任意方向上改变 5 尺。此种运动的力量不足以造成伤害。
- 你令水体呈现出简单的形状，随你的意愿而运动。这种变化持续 1 个小时。
- 你改变了水体的颜色或透明度。水体必须被整体性的改变。此种变化持续 1 个小时。
- 你将水冻结，只要其中没有生物。水就会在 1 小时内解冻。

若多次施展此法术，你则可以同时维持至多两个非立即的效应生效，你也可以用一个动作解消上述效应之一。

天空写字 Skywrite

2 环 变化（仪式）

施法时间：1 动作

施法距离：视野

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 小时

你令你能看见的一部分天空出现至多十个字。文字以云彩构成的形式出现，并在法术持续时间内留在原位。文字将会在法术终止时消失。一阵强风可吹散云彩令法术提前终止。

史尼洛雪球群 Snilloc's Snowball Swarm

2 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：90 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一块冰或一小块白色岩石碎片）

持续时间：立即

你指定施法距离内一点，从中喷涌出大量的魔法雪球。以该点为中心 5 尺半径球状区域内的所有生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 3d6 的冷冻伤害，成功则伤害减半。

升环施法效应。使用 3 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 3 环高一环，伤害便增加 1d6。

暴风球 Storm Sphere

4 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：150 尺

法术成分：言语，姿势

持续时间：专注，至多 1 分钟

你指定施法距离内一点，以该点为中心出现一个由强风构成的 20 尺半径球体。球体将在法术持续时间内维持存在。在球体出现时身处其中的生物，或是在球体内结束其回合的生物均必须成功通过一次力量豁免否则受 2d6 的钝击伤害。球体所在的空间成为困难地形。

直到法术终止，你可以在每个自己的回合使用一个附赠动作，令球体中心射出一发闪电，攻击距中心不超过 60 尺范围内的生物。进行一次远程法术攻击。若命中，则目标受 4d6 的闪电伤害。

在球体周围 30 尺内的生物为聆听而作的感知（察觉）检定具有劣势。

升环施法效应。使用 5 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 5 环高一环，所有效应产生的伤害便各增加 1d6。

雷鸣 Thunderclap

塑能 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：自身（5 尺半径）

法术成分：姿势

持续时间：立即

你制造出雷鸣巨响，响声可在 100 尺范围内被听到。除你之外，在你周围 5 尺范围内的生物必须进行一次体质豁免。豁免失败者将受 1d6 的雷鸣伤害。

你到达 5 级时，该法术的伤害增加 1d6（变为 2d6）。11 级时再加 1d6（变为 3d6），17 级时再加 1d6（变为 4d6）。

潮涌 Tidal Wave

3 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一滴水）

持续时间：立即

你召唤出浪潮拍打施法距离内的区域。区域的长度至多为 30 尺，宽度至多为 10 尺，高度至多为 10 尺。在区域内的每个生物都必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 4d8 的钝击伤害并应击倒地，豁免成功则伤害减半，且不会应击倒地。潮水之后会沿着地表向四周流去，熄灭区域内和及外围 30 尺内所有有未受保护的火焰。

转化岩石 Transmute Rock

5 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：言语，姿势，材料（陶土和水）

持续时间：立即

你指定施法距离内你能看到，且总体积不超过 40 立方尺的岩石或泥土，并选择下述效应之一。

化石为泥 Transmute Rock to Mud。该区域内任何种类的非魔法石块在法术持续时间内变成等量可流动的稀薄泥浆。

若你将法术施展在一处区域或地表，其将变得足够瘫软以令生物陷入其中。生物穿过每尺泥浆需消耗 4 尺的移动力，而在你施法时处于该区域内的生物需要进行一次力量豁免。若生物在一回合内第一次进入此区域，或在此区域内结束其回合，则该生物也要进行此豁免。豁免失败者将没入泥浆并被束缚，不过他可以用一个动作把自己拽出泥浆以终止束缚。

若你对天花板施展此法术，则泥浆会掉落。在泥浆掉落时处于其下方的所有生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 4d8 的钝击伤害，豁免成功则伤害减半。

化泥为石 Transmute Mud to Rock。 法术持续时间内，区域内不超过 10 尺深的非魔法泥土或流沙变为柔软的岩石。在变化的泥土中的生物需要进行一次敏捷豁免。豁免失败者将被岩石束缚。被束缚生物可以用一个动作尝试通过一次力量检定（DC 20）来脱困，对束缚目标的岩石造成 25 点伤害也可以令其脱困。若豁免成功，则该生物安全的移动到未被占据的一处地面。

浓酸球 Vitriolic Sphere

4 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：150 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一滴巨蜗牛的胆汁）

持续时间：立即

你指定施法距离内一点，一颗直径 1 尺的发光强酸球飞向那里爆炸，并将酸液飞溅到 20 尺半径内的区域。该区域中的每个生物必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受到 10d4 的强酸伤害，并在其下个回合结束时再受 5d4 的强酸伤害。豁免成功者只受半数初始伤害且其下个回合结束时不在受相应伤害。

升环施法效应。使用 5 环或更高环法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 5 环高一环，初始伤害便增加 2d4。

沙墙 Wall of Sand

3 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：90 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一捧沙）

持续时间：专注，至多 10 分钟

你在施法距离内你能看到的地面一点上召唤出由舞动沙子构成的墙体。你可制造出的墙体长度至多为 30 尺，高度至多为 10 尺，厚度至多为 10 尺。墙体将在法术终止时消失。它能阻挡视觉线，但无法阻挡移动。处于墙体所在空间内的生物陷入目盲，在其中移动时，每移动 1 尺需要消耗 3 尺的移动力。

水墙 Wall of Water

3 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一滴水）

持续时间：专注，至多 10 分钟

你在施法距离内你能看到的地面一点上召唤出由流水构成的墙体。你可制造出的墙体长度至多为 30 尺，高度至多为 10 尺，厚度至多为 1 尺。或者你也可以制造出半径至多为 20 尺的环形墙体，其高度至多为 20 尺，厚度至多为 1 尺。该墙体将在法术终止时消失。该墙体所在的区域成为困难地形。

任何进入墙体所在空间的远程武器攻击其攻击检定具有劣势，穿过墙体到达其目标的火焰效应所造成的火焰伤害其数值减半。造成冷冻伤害的法术若穿过墙体会令穿过的部分冻结（至少 5 平方尺区域被冻结）。每个被冻结的 5 平方尺格子具有 AC 5 和 15 点生命值。令一块被冻结区域生命值降为 0 即将其摧毁。部分被摧毁时，墙体的水不会填补其位置。

守护之风 Warding Wind

2 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：言语

持续时间：专注，至多 10 分钟

一阵强风 strong wind（风速每小时 20 尺）在你周围 10 尺半径内回旋并始终以你为中心随着你移动。这股风将在法术持续时间内维持存在。

这股风具有如下效应：

- 它会令你 and 区域内的其他生物陷入耳聋。
- 它会令区域内，不大于火炬的未受保护的火焰熄灭。
- 除你之外的生物将区域内视为困难地形。
- 若远程武器攻击进入或离开风区，则其攻击检定具有劣势。
- 风区可以隔离那些能够被强风吹散的蒸汽、气体和云雾。

碧水球 Watery Sphere

4 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：90 尺

法术成分：言语，姿势，材料（一滴水）

持续时间：专注，至多 1 分钟

你在施法距离内你能看见的一点上召唤出一个半径 10 尺的水球。水球可以悬浮于空气中，但其离地高度不能超过 10 尺。水球将在法术持续时间内维持存在。

身处水球空间内的任何生物必须进行一次力量豁免。豁免成功者将被排出到水球周围最近的未被占据的空间中。巨型或更大体型生物进行此豁免时直接判为成功。豁免失败者将被水球束缚，被水淹没。在每个其自己回合结束时，被束缚的生物可以再次进行此豁免。

水球可容纳至多四个中型生物，或是一个大型生物。若水球再束缚了一个超过其上限的生物，则一个已被束缚的随机生物将被排除，其将出现在水球周边 5 尺范围内并失足倒地。

你可以用一个动作在直线方向上移动水球，至多移动 30 尺。若其移动时经过了一个坑、悬崖或类似地形，则它会安全的落下，直到悬浮在地表 10 尺为止。水球束缚的所有生物也会随之移动。你可以用水球撞击生物来迫使其进行豁免，但每回合不得超过 1 次。

当此法术终止时，水球会散落地面并熄灭其周围 30 尺内的所有普通火焰。所有被水球束缚的生物会在该处摔下倒地。

旋风 Whirlwind

7 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：300 尺

法术成分：言语，材料（一根稻草）

持续时间：专注，至多 1 分钟

一阵呼啸的旋风出现在你指定的地面一点。旋风覆盖半径 10 尺，高 30 尺的柱状区域。直到此法术终止前，你都可以用你的动作在水平的任何方向使其移动至多 30 尺。旋风会吸入所有未固定或未被着装持握的中型或更小尺寸物件。

一回合内第一次进入旋风的生物，或所在空间内被旋风没入的生物（包括旋风第一次出现时）必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受 10d6 的钝击伤害，豁免成功则伤害减半。此外，该豁免失败的大型或更小体型生物必须再成功通过一次力量豁免否则被旋风束缚直至该法术终止。被旋风束缚的生物开始其自己回合时，除非其到达悬浮顶点，否则将被向上方推动 5 尺。该被束缚生物会随旋风移动，法术终止时其会摔落，除非其有其他方法保持悬浮。

该被束缚生物可以用一个动作来进行一次力量或敏捷检定，对抗你的法术豁免 DC。若成功，则该生物不再被旋风束缚，并被向随机方向抛离 1d6 × 10 尺远。