

## 哈斯克

男性矮人 1 级游侠



*“金币是好东西，但是只要能让我痛快地打猎，然后来一杯浓茶，我就满足了。”*

Harsk 是个不同寻常的矮人。他比起幽暗狭窄的地道更喜欢高空阔野，比起烈酒更喜欢茶叶，用远程而不是近战来解决战斗。作为一个年轻的矮人，他并不喜欢自己同胞的陪伴，反而觉得没什么比蹲在树下持弓搭箭，倾听风吹树叶，静候猎物现身更快乐的事了。这一切都在 20 年前改变了。那年他的哥哥，一个名叫 Sigur 的队长带着一支从 Janderhoff 来的矮人战队对抗一群前来劫掠的巨人。出于对他的关爱，Sigur 将首席侦察兵和副队长职位的荣耀留给自己不成熟的弟弟。天性安静而又热爱和平，Harsk 没有答应，没能意识到他兄长在此事上给予了他多少信任——直到队伍出发几天后。轻装上阵的他很快追上了他的兄弟，可是还不

够快。错误估计了对手的人数与实力，Sigur 的队伍中了埋伏全军覆没。

手上兄长的鲜血未干，Harsk 陷入了狂怒。那晚他潜入了巨人的营地如同复仇的幽魂，用他的弩弓一个又一个击杀敌人随后隐入密林。当最后一个巨人倒在血泊之中后，Harsk 捡起了他兄长的斧子，钻入了丛林，发誓将要成为荒野里正义的声音，维护平衡并防止如他兄长那样高贵战士的牺牲。

Harsk，就像他的同族一样，冷淡而又寡言，可那也是他与矮人社会最后的关系了。作为一个独行客，他总是呆在户外，与自然沟通。虽然他有时也与目标相近的人组队。对在人类观念中与矮人紧密相连的烈酒毫无兴趣，Harsk 一壶又一壶的喝着浓茶来保持感觉敏锐。虽然从不让兄长的斧子离身，但他只将其作为最后一招，因为他知道自己的强项是从阴影中出击。

守序中立 中型类人生物（矮人）

先攻+3；感官 黑暗视觉 60 尺，察觉+6

---

## 防御

---

AC 16，接触 13，措手不及 13（+3 护甲，+3 敏捷）；+4 闪避 对抗巨人

HP 12（1d10+2）

强韧+5，反射+5，意志+2；+2 对抗毒素，法术以及类法术能力

---

## 进攻

---

速度 20 尺

近战 战斧+3（1D8+2/x3）

远程 重弩+4（1D10/19-20）

特殊攻击 对抗地精和兽人时+1 命中，宿敌（巨人+2）

---

## 属性

---

力量 14，敏捷 16，体质 15，智力 10，感知 14，魅力 8

BAB+1；CMB+3；CMD 16（20 对抗冲撞和摔摔时）

专长 快速装填（重弩）

技能 估价+0（+2 判断宝石和非魔法金属时），驯养动物+3，医疗+6，知识（地理）+4，知识（自然）+4，察觉+6（+8 注意异常石制品），潜行+6，生存+6（+7 追踪）；种族调整 +2 估价检定当判断宝石和非魔法金属时，+2 察觉检定 用于注意异常石制品；防具检定减值 -1

背景特性 杀人鬼，铁胃人\*

语言 通用语，矮人语

特殊特性 野性认同+0 跟踪+1\*

装备 镶嵌皮甲，战斧，重弩与 20 支弩箭，抗毒剂，背包，信号哨，茶壶，干粮（4 份），7gp

\*这个能力的效果已经体现在数据上了。

---

## 特殊能力

---

宿敌 对抗巨人的时候，哈斯克在攻击检定和伤害检定上获得+2 的加值。他同样在与巨人相关的唬骗、知识、察觉、察言观色、生存检定上获得+2 的加值，并且可以在未受训的情况

下对巨人作知识检定。

**杀人鬼** 当哈斯克确认一次重击的时候，他可以造成相当于她的武器重击倍数的额外伤害（使用战斧时+3，使用重弩时+2）。这个额外伤害最后进行加总，并不会因为重击而翻倍。

**快速装填** 哈斯克可以以一个移动动作装填他的重弩。

**野性认同** 哈斯克可以使用野性认同的能力改善一只动物的态度（类似于使用交涉改善他人的态度）。他在这个检定上有着+0 的加值。他可以尝试影响一头智力为 1 或者 2 的魔法兽，但在检定上要受到-4 的罚值。