

# 艾米丽

女性人类 1 级野蛮人



©2014 Paizo Inc.

“恩，你块头很大。我砍过更大的！”

背景：

在六熊部落看来，一个女人就应该成为一个温顺的家庭妇女。然而艾米丽丝毫不能接受部落为她设定的角色。相反，她坚持跟部落里的男性战士竞争并总是更胜一筹。如果另一个猎人给部落带回了一头驯鹿，那她就带两头。如果一个公认最好的战士在战斗时干掉 4 个兽人，那她就杀 6 个。

尽管许多人在私下里都对她的武艺赞赏不已，但其他部落却以此嘲笑六熊部落：整个部落最好的战士居然是一个女人。因此，村上的长老决定，如此蔑视传统的人必须受到最严重的惩罚：艾米丽必须死。于是，部落派遣艾米丽去执行一项自杀任务，但艾米丽并没有让长老们如愿以偿，相反她带回了一件巨大的战利品——一把霜巨人的剑。即便如此，等待艾米丽也只是她是被派去送死的残酷事实；那把巨大的剑也只给她带来了她从前同伴的嘲笑：她怎么可能驾驭如此巨大的剑。艾米丽的精神被这一切压垮了，狂怒支配了她，而在这盲目而嗜血的狂怒中，艾米丽发现了一种她一直拥有但从未知道的力量。在血雾散去后，她的身边只剩下了她猎队的同伴们的尸体。

虽然她并不后悔杀掉背叛而非承认她的家伙们，杀害同胞依然是她伴随终身的罪孽。她抛弃了自己的族人，离开了故乡的冻土冰原，一路向南迈向更文明的土地，享受那终于不再被愚昧的传统束缚的兴奋。从此之后，她只与对她表现出应有的尊重的冒险者及佣兵团合作。她很珍爱自己那把超大的剑（尽管只有当她狂暴时才能很好的施展），但对为何离开家乡只字不提。有些东西还是尘封为好。

混乱中立 中型类人生物（人类）

先攻+1；感官 察觉+5

---

### 防御

---

AC 15，接触 11，措手不及 14（+4 护甲，+1 敏捷）

HP 15（1D12 +3）

坚韧+4，反射+1，意志+1；+2 对抗恐惧

---

### 攻击

---

速度 30 尺

近战 大型重剑 +3（2d8+6/19-20）

远程 短弓 +2（1d6/x3）

特殊攻击 狂暴（6 轮/天）

---

### 基本数据

---

力量 18，敏捷 13，体质 14，智力 10，感知 12，魅力 10

BAB +1；CMB +5；CMD 16

专长 擅长异种武器（重剑）\*，猛力攻击

技能 攀爬+5，驯养动物+4，威吓+4，察觉+5，生存+5；防具检定减值 -3（已计算）

背景特性 无畏者\*，杀人鬼

语言 通用语

特殊特性 快速移动\*

消耗品 强酸瓶，铁蒺藜；装备 革甲，大型重剑，短弓与 20 支箭，背包，铺盖卷，燧石和铁片，麻绳（50 尺），铁锹，火把（5 根），干粮（4 份），水袋，14gp

\*这个能力的效果已经体现在数据上了。

---

## 特殊能力

---

**狂暴：**艾米丽可以通过一个自由动作使她陷入狂暴，让她更加勇敢，更加强壮，更为致命，但是这会让她更容易被击中。当艾米丽狂暴的时候，她的数据会有如下的调整：**AC 13；HP 17；强韧+6，意志+3；近战 大型重剑+5（2d8+9/19-20）；力量 22，体质 18；CMB+7；攀爬+7。**每天她可以狂暴总计 **6** 轮。艾米丽可以用一个自由动作结束狂暴。结束狂暴时，艾米丽会损失她进入狂暴时获得的 **2** 点生命值，如果这会使她的生命值低于 **0**，艾米丽会昏迷并陷入濒死。艾米丽每狂暴 **1** 轮，在狂暴结束后她就会疲乏 **2** 轮，疲乏会使她的力量和敏捷承受-2 的减值。艾米丽不能在疲乏或者力竭的时候进入狂暴。处于狂暴状态中时，艾米丽不能使用任何基于魅力、敏捷以及智力的技能（特技、飞行、威吓、骑术除外）。

**杀人鬼：**当艾米丽确认一次重击的时候，她可以造成相当于她的武器重击倍数的额外伤害（使用大型重剑时+2，使用短弓时+3）。这个额外伤害最后进行加总，并不会因为重击而翻倍。

**大型重剑：**这把剑艾米丽挥舞起来并不那么顺手，因为这把剑是为巨人设计的。她在使用这把剑时，攻击会承受-2 的罚值（这已经计算在她的攻击加值中了）。尽管重剑正常情况下可以单手使用，艾米丽必须用两只手来挥舞这把剑，因为这把剑实在太大了，只有大型生物才能用好它，对应地，这把剑的伤害骰提高为 **2d8**。

**猛力攻击：**在攻击之前，艾米丽可以选择在下回合开始之前的所有攻击（包括战技检定）承受-1 的罚值，使她的近战攻击额外造成 **3** 点伤害。