

角色提升（Character Advancement）

随着玩家角色超越挑战，他们会获得经验值；随着经验值的积累，玩家会在等级和能力上获得提升。这种进步的快慢依赖于你的团队想要展开的游戏类型。有些人喜欢快节奏的游戏，角色跑很少几次团即可升级；另有一些人则喜欢角色进步并不那么频繁的游戏节奏。归根结底，这取决于哪种升级速率最适合于你的队伍。角色的升级速率将在下文的附表中展示。

角色升级（Advancing Your Character）：角色在获得了足够的经验值后将会升级——这通常会发生在一次跑团的尾声，当 GM 发放经验之时。角色升级的很多步骤与创造新角色相同，除了属性、种族、先前职业、技能点和专长无法更改。获得新等级将给予你新的能力、额外技能点、更多生命值，并有可能提升属性或获得额外专长。如此周而复始，你的角色等级愈来愈高，他将会成为游戏世界里真正强大的力量，足以统治国家或令邻邦屈服。

当在已有职业上获得新等级、或获得一项新职业的等级，请确认按照以下步骤来执行。首先，选择新的职业等级。在作出下文所述的调整之前，你必须有资格获得对应的新等级。其次，添加由升至特定等级带来的属性加值。再次，获得该职业等级所有的能力、并为额外生命值投骰。最后，添加新技能点和专长。关于专长和属性的对应获得等级，请参见下表。

角色等级	角色增强 专长获得 属性增长
1	第 1 项
2	
3	第 2 项
4	第 1 次
5	第 3 项
6	
7	第 4 项
8	第 2 次
9	第 5 项
10	
11	第 6 项
12	第 3 次
13	第 7 项
14	
15	第 8 项
16	第 4 次
17	第 9 项
18	
19	第 10 项
20	第 5 次

兼职（Multiclassing）：除了在既有职业上获得下一个等级之外，你在升级时还可以在一个全新的职业上获得第 1 级，将其所有能力添加到已有能力上。这便是所谓的“兼职”。

举例而言，我们说一名 5 级战士决定在奥术技艺上插一脚，并在升 6 级时获得了 1 个法师等级。这样一名角色将同时拥有 5 级战士和 1 级法师的所有能力，但仍被当作 6 级角色。（他的职业等级分别是 5 级和 1 级，而角色等级是 6 级。）他保留 5 级战士所有的奖励专长，现在还能施放 1 环法术、并选定一个奥术学派。他将 1 级法师的 HP、BAB、豁免全部添加到已经拥有的 5 级战士数据之上。

请注意有一些效果和前提条件是基于角色等级或 HD 的。这些效果总是将基于角色的总等级或总 HD 来计算，而非仅包括某一职业。此项的例外是职业能力，多数职业能力都是基于角色在特定职业上获得的总等级来计算的。

天赋职业（Favored Class）：每名角色会伴随着一项自行选择的天赋职业开始游戏——通常而言这正是他 1 级时选择的那项职业。每当角色在他的天赋职业上获得等级时，他将在 HP+1 或技能点+1 的奖励中获得其中之一。天赋职业在角色创建时选定、并且不可更改，而每次获得天赋职业奖励时（包括他的第 1 级）对 HP 或技能点的选择在作出后同样不可更改。进阶职业永远不会成为天赋职业。

核心种族（Core Races）

种族是决定角色身份的重要部分，尽管只说明种族尚不足以描述其细节。大体而言，多数人都有着类似的常识：矮人很矮，精灵长命；侏儒瞎折腾，半兽人难看；人类……呃，最像人。对一些玩家来说，选择种族只是单纯地挑选与角色职业最契合的数据修正罢了。不过，种族远不仅仅是这点内容。矮人在嶙峋山峦下的深邃洞厅里吟诵着悲壮的歌谣，让古老英雄的史诗伴着那些他日可能为守护故土而牺牲的孩子们入梦。精灵在森林都市的尖塔上寻求与自然的羁绊，如同他们的古树朋友一样、长久地不会衰老凋零。通过探究一个种族的文化与传统，我们能够更深入地理解角色从何处来、为何而生，也令我们自己能够更自然地沉浸在冒险战役的世界里。这部分内容从数据呈现和趣味拓展两方面帮助你了解七大核心种族。你能在此处找到所有的相关种族信息、以及一系列新的可选规则，包括变体种族特性、天赋职业奖励、种族变体职业等等。

矮人（Dwarves）：这些粗矮而坚韧的山岭要塞防卫者们常被认为古板而缺少幽默感。以发掘地下的财宝矿藏和用矿石打造精美器物而闻名，他们与厚土之间有着他族难以匹敌的亲性和。矮人同时拥有传统保守和绝世独立的倾向，并常以排外的形式表现出来。

精灵（Elves）：修长、高贵、傲慢，长寿的精灵是机敏的荒野达人。精灵在奥术技艺方面天赋过人。他们代代以自身与自然的联结之力谱写崭新法术，并创造出不为时间洪流所动的久远奇物。虽然这一种族缄默而内敛，精灵在誓约盟友面前的印象则与他人并无不同。

侏儒 (Gnomes)：来自妖精的奇异国度，这些小家伙的行为举止古灵精怪。很多侏儒都是异想天开的匠人，以魔法、炼金术和脱线的想象力创造出稀奇古怪的装置来。侏儒对全新生命体验的不懈追求常令他们陷入麻烦。

半精灵 (Half-Elves)：常置身于父母的种族之间，半精灵是优雅而又矛盾的种族。他们的双重血统与天赋往往造就出优秀的交涉家和调停者，但半精灵常受人怀疑和歧视，这令他们忧郁地认识到自己永远不会是精灵或人类社会真正的一分子。

半兽人 (Half-Orcs)：通常暴躁和野蛮，有时高贵而矜持，半兽人能够体现出双亲种族最好和最坏的品质。很多半兽人追求人性中最为英勇的价值所在，而竭力将兽性克制在胸中。不幸的是，外族往往将半兽人视为无礼而可憎的存在，即便不是怪物、也不值得怜悯或同情。

半身人 (Halflings)：这个小只种族的成员从家族、社群和自身内在中寻求力量，并且似乎有着无尽的好运气。虽然强烈的好奇心往往凌驾于基本常识之上，半身人永远保持着乐观开朗，并拥有摆脱最糟困境的惊人技巧。

人类 (Humans)：时而野心勃勃、时而英勇无私、并且总是自信满满，人类为了共同目标而携手奋进的能力让他们成为不可低估的力量。尽管和其他种族相比较为短寿，他们无穷的行动力能够铸就出短短生涯所难以企及的伟业。

矮人 (Dwarves)

矮人是坚忍克己和严肃认真的种族，深居在从山岭核心开凿出的城市中，时刻准备着击溃进犯的兽人和地精等野蛮的劫掠种族。在世上众多种族之中，论及严厉古板和缺少幽默感，无有人能出矮人之右。据说矮人的历史刻画了他们的黑暗境遇，比如他们居住在高山之上、或是地底的危险国度，那里时刻伴随着与巨人、地精之类怪物的战争。

矮人们倾心于历史和传统，而他们漫长的寿命也使得矮人中极少出现那些短命种族中常有的态度、格调、时尚等方面的世代变迁。若无破缺，便无需改变；若有损坏，便修复之，而非代之以新。节俭是一项常俗，矮人们极不愿在彻底报废且无法修复之前抛弃任何东西。同时矮人们一丝不苟，在工艺中对细节强迫症般的关注使得产品经久耐用。因此矮人出品的建筑、艺术、工具、家具、衣物、武器等几乎所有东西，都在同类物品只能被送进博物馆吃灰、或是当废品扔掉之时依然如新。综上这些品质，使得矮人这一种族注定将在时光长卷中熠熠生辉。

毫无疑问，矮人心思细腻又充满想象力、富于实践；同时专心致志，在将一项技术磨练至完美之前不会涉足他务。矮人在冶金、石艺和工程方面天赋杰出，远远凌驾于其他种族的同类技艺之上；尽管一些他族也能用魔法手段使他们的作品臻于神秘而非世俗的化境。矮人也是被贴上顽固和勇敢标签的种族，不惜一切代价也要完成其使命。这一特质让矮人的探索和定居范围遍及那些其他种族望而却步的极端险境。从地底世界的最黑暗之处到万丈峰顶，从布满钢铁碎屑的荒芜

海岸线到茂密丛林的神殿，矮人建立起一处处堡垒和据点，击退来敌、固守到最后一刻，直到他们持久奋战的身姿已经超越世人想象时才考虑撤退。

尽管有说法称矮人并不喜好投机，更准确的说法应该是他们专注和奉献于各自的任務，只会在彻底审视过当下状况后才会适时作出改变。当面对新环境和新需求时，他们会系统地采用既有的工具和技术来加以应对，而非尝试对每种状况分别设法回应。若有必要，他们也会用同等的热忱来拓展新的完美手段来粉碎障碍。一旦目标达成，他们会致力于巩固新获得的领土或是抽象进展。矮人因此很少有逾越之举，但也会错失不少先机。

体貌描述：矮人是矮壮的种族，站立时身高比人类约低一尺，体宽则与其粗犷外貌一致地宽广。男性和女性矮人都以长发为荣，男性还经常会用一系列装饰来打理自己的胡子。男性矮人把剃须当作一种甚至连发疯都不如的行为——熟悉这个种族的人中，没人会信赖一个下巴光滑的男性矮人。

社会：矮人山岭要塞之间的遥远距离，阐释了矮人社会和文化中存在的巨大差异。尽管存在分歧，遍及世界的矮人都有着某些共性：对岩石和金属的基于工艺和工程的爱好与热情，还有对巨人、兽人和地精的切齿痛恨。在某些上述种族较为罕见的区域，能够相对安居的矮人将他们好斗的天性发泄在居所附近出沒的敌人身上。虽然矮人并非军国体制，他们在到达能够熟练持斧的年纪之前就接受了大量武技训练，因此不管哪里的矮人都受过“用武勇维护自己的权益”的教导。当交涉的耐心被耗尽时，矮人会毫不犹豫地采用“铁拳磋商”。

关系：矮人和兽人长期相邻，他们之间血腥的历史自种族诞生之初延续至今。矮人一般不信任并避开半兽人。他们认为精灵、侏儒和半身人都太过脆弱、轻浮，或者说过于“好看”而不值得尊重。矮人和人类之间的羁绊最深重，因为人类的工业天性和友善态度最对他们的脾胃。

阵营和宗教：矮人被荣誉和传统所驱动。尽管经常刻板冷淡，他们对于友谊和公正的认知极为强烈，赢得他们信任的人才能理解矮人以涌泉报滴水之恩的理念——当然再来杯好酒就最好不过啦。多数矮人都是秩序善良的。

冒险：尽管相对人类而言矮人冒险者较为少见，他们确实遍及全世界。矮人时常会离开堡垒的围栅，为部族寻找荣耀、为故乡赢取财富、或是从世仇手中夺回陷落的矮人领土。矮人的战争通常都以坑道中刺刀见红的肉搏方式展开，因此多数矮人会选择战士或野蛮人职业。

常见男名：道戈林（Dolgrin），格兰亚（Grunyar），哈斯克（Harsk），卡兹穆克（Kazmuk），莫格雷（Morgrym），罗格（Rogar）。

常见女名：阿格娜（Agnā），波蒂尔（Bodill），因格拉（Ingra），柯特瑞（Kotri），鲁席加（Rusilka），扬格丽特（Yangrit）。

矮人种族特性（Dwarf Racial Traits）

+2 体质，+2 感知，-2 魅力：矮人顽强而又睿智，但是也有些粗鲁。

中型体型：矮人是中等体型生物，不因体型获得任何加值或者减值。

慢而稳（Slow and Steady）：矮人拥有 20 尺基本速度，但是其速度不会受到负重以及盔甲影响。

黑暗视觉（Darkvision）：矮人在黑暗中能够看到 60 尺远。

防御训练（Defensive Training）：矮人在对抗巨人子类的生物时，AC 获得+4 闪避加值。

贪婪（Greed）：矮人在使用估价检定判断含有珍贵金属或宝石的非魔法物品的价值时，获得+2 种族加值。

仇恨（Hatred）：由于经过专门的针对性训练，矮人在对抗类人生物中，兽人子类以及地精子类的生物时，他们的攻击检定获得+1 种族加值。

坚韧（Hardy）：矮人在对抗毒素，法术以及类法术能力时，豁免检定获得+2 种族加值。

稳固（Stability）：当矮人站立在实体地面上时，他们对抗冲撞以及绊摔战技的 CMD 获得+4 种族加值。

岩石敏锐（Stonecunning）：矮人在察觉异常的石制造物（比如石墙与石制地板中隐藏的陷阱与密门）时，察觉检定+2。当他们在这些石制造物 10 尺范围内时，就可以进行检定，无论他们是否在主动搜索。

武器熟悉：矮人擅长战斧，重型十字镐以及战锤，并且将任何冠以“矮人”之名的武器视为军用武器。

起始语言：通用语以及矮人语。拥有足够智力的矮人可以选择下列语言作为额外语言：巨人语，侏儒语，地精语，兽人语，土族语以及地底通用语。

精灵（Elves，又译妖精）

长寿的精灵是自然世界的爱子，在简单层面上与精类生物相似，但关键性的差别颇多。精类与其家园的动植物群落拥有直接的羁绊，以荒野守卫的不朽之声形式存在；而精灵则是与周遭自然格调一致的、有血有肉的凡人。精灵致力于在荒野中寻求平衡的生存之道，并对此有着远远优于其他种族的深刻理解。这种理解一半归于神秘未知，但另一半则出于精灵漫长的生命历程——这给予了她们更

广泛的视角。精灵可以在同一区域活跃数个世纪。精灵必须要学习如何维持自己的长生，并往往会发现与自然和谐相处远比迫使自然屈服于自身意志更能达到延寿的目的。

但是，精灵与自然的联系并不完全流于功利。作为心与灵境界的肉体具现，精灵的身躯会随着时间缓慢改变，而那些在同一区域长期驻留的精灵将会发现自己在生理上已与周遭环境同调，她们的肤色、发色正反映了当地的环境。

精灵珍视隐私和传统，尽管她们从个人和国家层面的交友都进展缓慢，外来者一旦获得认可，那么双方的盟约将能延续数代之久。精灵将与寿命相当或更甚于己的种族之间建立联系视为极大愉悦，并常和龙族、异界来客和精类交友。另一方面，那些经常与短寿种族打交道的精灵则往往会郁郁寡欢，因为她们不得不看着伙伴们如浪花般一波波逝去。

外貌描述：总体上比人类更高挑，精灵的身材修长而优雅，尖尖的长耳朵最引人注目。但认为她们孱弱则大错特错，因为精灵纤细的肢体中蕴含着惊人的爆发力。她们的眼睛宽而呈杏仁形，并拥有大大的、灵动的彩色瞳孔。精灵的肤色范围极广，多样性更超人类。不过由于精灵的肤色往往与环境相匹配，同一族群的精灵可能看上去大体相似。森林中居住的精灵通常拥有绿色、棕色和褐色的头发、眼睛甚至皮肤。精灵的衣装常常体现着自然世界之美，而那些生活在城市中的精灵则总是用最时尚新潮的服饰来装点自己。在城居精灵与其他市民混居之处，这些精灵一般都是时尚领跑者。

社会：许多精灵感受到自身与自然的羁绊，并奋力与自然世界和谐相处。并不意外的是，精灵也更喜欢资源富足的土地，当在严酷气候中生活时，她们从耕至牧各方面辛勤劳动，并学习如何在贫瘠之处尽可能多地收获馈赠。当她们能够在沙漠和废土上建立起稳定并可持续的生活时，整个社会都会为此成就而骄傲。尽管外人常因这些精灵的居所太过荒凉而加以轻蔑、使得她们交友不广，她们依然是那些必须穿越险境、且愿与精灵为友之人的忠实向导。

精灵在工艺和艺术方面天赋异禀，尤其在处理木材、骨材、象牙和皮革时。不过，多数精灵认为操作土石是种令人不悦的粗活，并因此尽量避免从事锻造、石艺和陶工。当一个社群中不得不要有人来完成这类工作时，这些倒霉蛋会发现尽管自己已经全力施为，她们的作品依然被其他精灵当作“蠢物”。在大多数与世隔绝的精灵社群中，这些工匠甚至会被当作是下等人。

精灵也很赞赏写作、魔法和研究。她们与生俱来的敏锐感官与长久耐心相结合，使她们特别适合于法师之道。如同战士和建筑师的工作一样，奥术研究和成就既是实用的目标，也是如同诗歌或雕塑般的艺术杰作。法师在精灵社会中地位崇高，她们被当作是实力和审美两方面都价值非凡的宗师。其他的施法者也不会不招人待见，但得不到如同精灵法师般的尊崇。

关系：精灵倾向于轻视其他种族，认为他族冲动狂躁；但在个人层面上，她们看人的眼光独到。【译者吐槽：蒂朵——人类啊？太野蛮了。哦史列因还蛮聪明的。嗯？你说潘恩？唔……///^_///】很多情况下，一个精灵会珍视某位他族的特定成员，将其个体当作值得尊敬的对象，尽管依然瞧不起对方整个种族。即便这种状况下，精灵也并不理解她的“特殊朋友”为何会因为精灵认为自己“比

同族的其他家伙好得太多了”而无奈。甚至意识到这种偏见的精灵本人也要不断自省才能避免类似观点遮蔽自己的视野。

精灵并没有愚昧到忽视其他种族与文化的全部特点。一个精灵也许并不想要和矮人为邻，但可能会比他人更先意识到矮人的锻造技艺与抗击兽人的能力。精灵把侏儒当作奇怪的（有时甚至是危险的）好奇客，但也认为他们的魔法天赋值得赞赏和尊重。半身人往往是值得怜悯的对象，这些小家伙对精灵而言像是无家可归的流浪儿。精灵对人类很感兴趣，因为这些生物能在如此短暂的一生中遍历精灵漫长生命的种种际遇。事实上，不少精灵迷上了人类，遍布世界的半精灵正是其证据。但是，精灵难以接受任何形式的跨族混血儿，并常与之断绝关系。【译者注：怪不得很多半精灵魔射手专挑精灵下手。】她们同样地觉得半兽人不可靠，认为对方正是兽人和人类双方最不堪方面的叠加。

阵营和宗教：精灵情绪化而又变化无常，但重视善和美。多数精灵是混乱善良的，希望你好我好大家好；但不愿意为实现众生皆福这一目标而牺牲个体的自由。精灵对艺术和自由的追求，更甚于对肉体享乐的追逐。

冒险：很多精灵出于探索世界的求知欲而踏上冒险之途，离开自己绝世独立的故乡，前去追寻失落的精灵魔法、或者千年前先祖曾建立的王国遗迹。精灵社会认为见识过广袤世界是个体走向成熟的必经之路。这些精灵期待着短短数十年后再度返乡，在物质和精神上双双满载而归。但是，对生长在人类周围的精灵而言，故乡的生活——眼睁睁看着朋友和家人快速衰老和死去——往往令人窒息，而冒险者那种无拘无束、哪怕是朝生暮死的生存方式也未尝不是一种解脱。精灵通常由于自身相对脆弱而避免近战肉搏，更喜欢在远距离解决敌人。大多数精灵认为战斗令人不悦——哪怕是必须的；并希望其尽快结束愈好，能够不与敌人近距对峙才算理想。这种倾向使得战事在远距展开，天生精准与对奥术的掌握鼓励着精灵们从事法师和游侠等职业。

常见男名：卡拉德雷（Caladrel），赫达莱（Heldalel），兰里斯（Lanliss），梅杜雷（Meirdrarel），赛德隆（Seldlon），塔拉谢尔（Talathel），瓦瑞尔（Variel），佐德隆（Zordlon）。

常见女名：安茹涅拉娜（Amrunelara），妲拉娜（Dardlara），芳涅拉（Faunra），雅萨儿（Jathal），梅莉雪（Merisiel），涅帕劳（Oparal），索姆劳（Soumral），泰莎拉（Tessara），雅兰达娜（Yalandlara）。

精灵种族特性（Elf Racial Traits）

+2 敏捷，+2 智力，-2 体质：精灵的身体与思维都十分灵活，但是她们的身体比较柔弱。

中型体型：精灵是中等体型生物，不因体型获得任何加值或者减值。

标准速度：精灵的基本速度为 30 尺。

昏暗视觉（Low-Light Vision）：精灵拥有昏暗视觉，在昏暗光照下能够看到的距离是人类的两倍远。

精灵免疫（Elven Immunities）：精灵免疫魔法睡眠效果，并且在对抗惑控系法术以及效果时，豁免检定获得+2 种族加值。

精灵魔法（Elven Magic）：精灵在克服法术抗力时的施法者等级检定获得+2 种族加值。此外在使用法术辨识技能检定辨认魔法物品的特性时，获得+2 种族加值。

敏锐感官（Keen Senses）：精灵的察觉检定获得+2 种族加值。

武器熟悉：精灵擅长长弓（包括复合长弓）、长剑、细剑以及短弓（包括复合短弓），并且将任何冠以“精灵”之名的武器视为军用武器。

起始语言：通用语以及精灵语。拥有足够智力的精灵可以选择下列语言作为额外语言：天界语，龙语，豺狼人语，侏儒语，地精语，兽人语和木族语。

侏儒（Gnomes，又译地侏）

侏儒是精类生物的远亲，他们的历史述说了当侏儒和妖精同住在神秘国度的时代——那里色彩斑斓、绿野广袤、热情四溢。多年前，未知的力量驱使远古的侏儒离开了那片国度，强迫他们在世上流浪；尽管如此，侏儒却从未完全背弃他们的精类根源、或彻底流于世俗的文化。虽然侏儒已不再是真正的精类生物，他们的妖精血统仍然通过杰出的魔法天赋、任性的无常本性、和对世间万物的特殊视角来得以显现。

侏儒可以和其他种族拥有同样的行为动机和关注事物，但驱策他们的动力则是强烈的、在外族眼中甚至是奇葩和荒谬的激情与欲望。侏儒可以冒着生命危险去巨人的餐桌上品尝料理，或仅为打破自己钻地纪录而前往深渊底层，或者跟龙讲个笑话——对侏儒而言这些成就和研究出新法术、获得富可敌国的金库或推翻超强的恶势力一样值得自豪。并非所有侏儒都会干出上面那些脱线的事情，但这对侏儒而言似乎司空见惯，因此也就难怪世人把侏儒这个整体当作是轻率和癫狂的代名词了。

小巧的体型、鲜明的色调、再加上常识的欠缺，这些观感使得侏儒在他族眼中成为奇异的另类存在。反过来呢，侏儒却常为其他种族的相似而惊讶。侏儒觉得，人类和精灵拥有如此多自己所不具备的共性这一点好奇妙。其实侏儒常常由于把外族朋友们统一看成“非侏儒生物 A”而给他人造成困扰。

外貌描述：侏儒是常见种族中最小巧者之一，平均身高在 3 尺左右。侏儒体格虽小却有超强适应力，并不像很多敌人所以为的那样孱弱。尽管小尺寸限制了

他们的快速移动力，侏儒们常学习如何发挥短小精悍的优势，尤其在和大家伙们对战之时。

侏儒的肤色和发色变化多端，以至于陌生人会认为他们天天用假发和幻术变化外貌。侏儒当然不会如此爱好化妆（偶尔会为了挑战自己看上去能有多诡异而真的试试），他们的颜色分布真的如彩虹般多姿多彩。他们的发色多鲜明亮丽，如秋叶般火红、如春林般翠绿、如野花般或褐或紫。与此类似，他们的肤色从土黄到淡粉都有，而乌黑、湛蓝甚至嫩绿的肤色也不是凤毛麟角。侏儒的颜色和遗传关系不大，和父母或其他近亲们相差十万八千里有如家常便饭。

侏儒的面部特征彼此迥异，而五官比例也与其他类人种族大相径庭。很多侏儒有着超大的嘴巴和眼睛，至于看在你眼里是激萌还是惊悚就看个人口味了。另有些侏儒五官小到整张脸像块白板，或者是大眼小口钮扣鼻。侏儒很少会因外貌而自傲或自卑，但是其他种族的家伙们却喜欢用侏儒最突出的外表特征来羞辱或是恭维他们。

社会：与多数种族不同，侏儒并不是常见的群居社会。侏儒城市很少见，而侏儒王国更是闻所未闻。甚至在大量侏儒一同和其他种族杂居时，他们也不会刻意聚到一起。尽管会有一些法令限定他们必须在“侏儒区”聚居，或者某种社会压力迫使外族迁离侏儒人口较多的区域，侏儒还是喜欢四海为家、到愿意接纳他们的每个社群中去生活。

哪怕侏儒已经在某个社群中数量稳定、并有自己的行会，作为个体的侏儒还是倾向于不停地流动。异想天开是他们的天性，他们会独自或和临时同伴一道踏上旅程，永远去追求新的体验。与其忙于在同类间或是和其他种族之间建立稳定关系，侏儒更喜欢以一种近乎狂热的激情投身于创造、研究和收集。如果一个侏儒竟然会常年滞留在同一个地方，那一定是因为这个发烧友所甘愿献身的心爱事业在此处最能开花结果。

尽管出身各异、很少会有共同的故乡，侏儒依然有着一些相同的文化习俗。男性侏儒会醉心于不寻常的帽子或头盔，并常佩戴着能买得起单的、最精贵的（以及不至于和他的职业相冲突的）头部装具。女性侏儒很少戴头盔，但以浮夸炫目的发型为美，并常用珠宝和头饰加以装点。

关系：从肉体和精神层面而言，侏儒都很难和其他种族有来往。很多时候正是由于彼此都觉得太过诡异，才使得双方根本欠缺能够相互理解和互信的土地。当两名侏儒相遇时，无论他们之间的信念和传统差异有多大，双方倒是都会相信彼此能建立起有益共识。即便磋商不顺利，侏儒也会尽力寻找双方行为的共同价值。而其他种族在沟通时不能也不愿如侏儒般诚挚，也令他们感到沮丧。

大多时候，侏儒总是对各种不靠谱的事情都抱持热忱，这一点使得其他种族难以与他们深交。譬如侏儒式的幽默往往是肢体恶作剧、起毫无逻辑的绰号、和他人讲显然是胡吹大气的故事等等。侏儒们认为这些事好玩到爆，但他们的幽默感对其他种族而言往往不可理喻，这也不禁让侏儒们觉得那些大块头种族们都是些无聊的傻大个儿。

半身人和人类好歹有些怪诞的侏儒式幽默感，因此和侏儒相处得还不错。侏儒觉得矮人和半兽人需要活得轻松点，并努力给他们的生活带去对方根本无法理解的恶作剧、笑话和吹牛故事。侏儒很尊敬精灵，却往往由于这些长命种族在决策时太她喵慢节奏而感到沮丧。对侏儒而言，乱动好于不动，很多侏儒会随身携带几件闲暇时打发时间的小玩意儿。

阵营和宗教：尽管侏儒是任性的捣蛋鬼、行为难以预料且手段令人眼花，他们的心却时常走在正道上。在他族眼中被视为恶意的行为，很可能仅是侏儒想为他的新朋友带来某种新体验罢了——若不论那体验会不会令人抓狂。侏儒们随心所欲而行，时常会发现当置身于自然世界之时最为自在。

冒险：侏儒的漫游癖、好奇心、求知欲（掌握万般技术和语言）让他们成为了天生的冒险者。他们经常为了体验生命而展开漫游，哪怕冒险者所要面对的危险远比小说中更甚。很多侏儒将冒险看作生命唯一的存在价值，并仅仅为了“体验”而踏上冒险之旅。另一些侏儒冒险的动机，则是寻找自己热衷的工作中所需的罕见知识或材料，并相信这些宝贝只能在龙穴或是远古遗迹中寻获——这使得在那些同行自称为术者或斥候时，侏儒冒险者更愿意以面包师或纺织工自居。侏儒的体格和很多种族相比较弱，而他们把这件事看成生命理所应当的安排之一。多数侏儒冒险者用术士或吟游诗人的魔力来填补身体方面的弱势，也有人投向炼金术或新奇武器来证明一己之锐。

常见男名：阿布罗施特（Abroshtor），巴斯塔格雷（Bastargre），哈伦加洛姆（Halungalom），克罗姆尼忒（Krolmnite），珀施门特（Poshment），扎祖科特（Zarzuket），加奎米耶（Zatqualmie）。

常见女名：贝雪（Besh），菲吉特（Fijit），莉妮（Lini），玛捷特（Majet），涅姬（Neji），小圆（Pai），葵柯（Queck），特丽歌（Trig）。

侏儒种族特性（Gnome Racial Traits）

+2 体质，+2 魅力，-2 力量：侏儒力量不足但是身体出人意料的强健，还拥有豁达的心态。

小型体型：侏儒是小体型生物。他们的 AC 获得+1 体型加值，攻击检定获得+1 体型加值，CMB 和 CMD 受到-1 减值，并且隐匿检定获得+4 体型加值。

缓慢速度：侏儒的基本速度为 20 尺。

昏暗视觉（Low-Light Vision）：侏儒拥有昏暗视觉，在昏暗光照下能够看到的距离是人类的两倍远。

防御训练（Defensive Training）：侏儒在对抗巨人子类的生物时，AC 获得+4 闪避加值。

侏儒魔法（Gnome Magic）：侏儒所施放的所有幻术学派法术的豁免 DC 增加 1 点。拥有 11 或更高魅力属性的侏儒获得下列类法术能力：每天 1 次—『舞光术』，『幻音术』，『魔法伎俩』，『动物交谈』。这些效果的施法者等级等同于侏儒的角色等级，豁免 DC 等同于「10+法术环级+侏儒魅力修正」。

仇恨（Hatred）：由于经过专门的针对性训练，侏儒在对抗类人生物中爬虫子类以及地精子类的生物时，攻击检定+1。

幻术抗性（Illusion Resistance）：侏儒在对抗任何幻术系法术以及效果时，豁免检定获得+2 种族加值。

敏锐感官（Keen Senses）：侏儒的察觉检定获得+2 种族加值。

工作狂（Obsessive）：侏儒自选的一种工艺或专业技能获得+2 种族加值。

武器熟悉：侏儒将任何冠以“侏儒”之名的武器视为军用武器。

起始语言：通用语，侏儒语以及木族语。拥有足够智力的侏儒可以选择下列语言作为额外语言：龙语，矮人语，精灵语，巨人语，地精语以及兽人语。

半精灵（Half-Elves）

精灵引起其他种族的垂涎已不是一天两天了。漫长的寿命，魔法的天赋，与生俱来的优雅等等无一不是邻居们羡慕或嫉妒的对象。然而，没有谁比人类和精灵各方面之美更为接近。这两族最先相互接触，人类把精灵当作肉体的完美化身，将其视作自身的理想版本。另一方面，尽管觉得人类相对有点粗野，很多精灵还是被这个年轻种族的激情和狂热所深深吸引。

这种相互的迷恋有时会成为一段情史的开端。尽管即便以人类的标准而言这段罗曼史也往往过于短暂，但其确实常会带来半精灵的降生，这孩子既是两者文化融合的结晶，却又不属于任一方。半精灵之间也可以结合生子，但即便是“血统最纯”的半精灵也常被人类和精灵双方当作贱种。夹在命运祝福与嘲弄之间，半精灵常将自己看作迷失在世界中心的孩子。

体貌描述：半精灵比人类稍高，比精灵略矮。他们的体格更像精灵血统靠拢，但肤色则受人类一侧的影响更深。半精灵也有长长的耳朵，但不如精灵的那么尖。他们的眼睛形状更像人类，但眼睛的颜色则是从琥珀色、紫罗兰到翡翠绿、天青蓝的别具一格。上述状况在半精灵出身于卓尔精灵血统时大相径庭。这些半精灵的发色如同卓尔血亲般纯白或银灰，肤色倒是相比卓尔的暗灰色更加偏向稍亮的蓝或紫色，而眼睛的颜色则更像人类亲属。

社会：缺少独有的故乡和文化迫使半精灵保持着多面手的特色，能够适应几乎任何环境。尽管出于和父母一代相同的原因，半精灵往往能够吸引两者的种族，但他们甚少能真正地融入人类或精灵，因为双方都能在半精灵身上看到太多对方的影子。这种不被认可给很多半精灵套上了沉重的枷锁，不过也有不少半精灵善用自身的无二特质赢得了终极的自由。作为结果，半精灵具有非凡的适应力，能够在任何置身的社群中调整好心态、并保证自己有一技之长。

即便被血统的其中一方所欢迎的半精灵也会发现，自己常被夹在双方的文化之间，他们常常被恭维、哄骗、甚至是被强迫去担任人类和精灵两个种族之间的

亲善大使。很多半精灵在这种任务中脱颖而出，把其当作是向双方种族证明自身价值的难得良机。另一些半精灵则痛恨这种被强加的负担，仅仅为了个人利益而参与人类和精灵之间的交易、和平等调停事务。

关系：半精灵懂得孤独的含义，并明白生命体验对人格的塑造比出身种族更关键。因此他们经常和其他种族之间建立友谊和联盟，相比其他人而言更少把第一印象作为评判新朋友的根据。

其他种族经常为了追求强大力量而产生混血儿，譬如半兽人、半龙或半炼狱族；半精灵则在他们的亲族和其他世人眼中有着不同的位置。钦羡精灵种族的人类，将半精灵视作两族之间的联系和桥梁。但是当人类将不公平的重任强加给半精灵、这种期望又未能实现时，他们对半精灵的态度却往往迅速地沦为轻蔑和嘲弄。另外，被精灵抚养或在精灵社会里长大的半精灵常因人类的那一半血统而境遇不佳，他们全力以赴仍难跟上精灵式的教育方针，即便是最为善意的精灵导师也常向半精灵灌输应当为了“向上”而拒绝自己的人类半身。其中的例外则是那些少见的、人类和卓尔精灵所生的半精灵。与半兽人的不幸并无大异，这种结合往往是暴力和野蛮的后果，导致母亲哪怕不致亲手扼杀幼子，也不愿接受这个孩子。更有甚者，由于半卓尔的体貌特征明确地体现了出身，使得他们想要让人更重视自己的品格和功绩、而非血统，变得愈发困难重重。即便最富同情心的半精灵也会在见到半卓尔时望而却步。

半精灵经常能够和其他种族建立独一无二的联系。具有不信任精灵这一传统的矮人，会认为半精灵的人类血统还算靠谱，并将他们更多地视作“半人类”而非半精灵。此外矮人比较长寿，矮人的寿命与半精灵的接近程度远胜于与其双亲。因此半精灵和矮人之间常有长久的羁绊，可能是友情、公务甚至竞争心。【译者吐槽：坦尼斯老弟，咱明天要去砍小龙人了，今儿再陪俺火炉喝一杯。】

侏儒和半身人常将半精灵看成稀罕的家伙。置身于社会边缘、无家可归的半精灵通常会瞧不起侏儒和半身人的轻佻，但私下里却又嫉妒他们的无忧无虑。聪明上进的侏儒和半身人有时会与半精灵为伍一同冒险，利用半精灵的优势来共同完成自己独力所难及的事业。【译者吐槽：泰斯！我会把你从那条鳄鱼的嘴里揪出来的，不过你最好先解释下为啥我的钱包又在你手里？！】

最为独特和具有分歧的关系当属半精灵和半兽人之间的了。由非人类的那一侧抚养长大的半精灵和半兽人会彼此视为可憎的亘古仇敌。但是，被社会边缘化的半精灵则明白，半兽人常由于外表和粗犷天性而比自己承受更多的苦难，因此对他们有着强烈、甚至是一见如故的亲切感。并非所有半兽人都能理解这种同情，但愿意接受它的半兽人会发现自己身边多了一位无私的交涉家、好朋友和辩护人。投桃报李的半兽人时常会请缨为保镖或打手、以及其他能发挥自己强壮体格这一长处的方式来回馈半精灵的那份善意。

阵营和宗教：半精灵被异化的遭遇对他们的人格和价值观影响深远。残酷无情和逆来顺受都不是他们的天性——因此多数半精灵都是混乱善良的。传统文化的缺失使半精灵难有统一的宗教，但他们通常会沿袭故乡的信仰习俗。还有些半精灵皈依较晚，尤其是当其远离社会、以及信仰传教等熏陶时。一些半精灵能够体会信仰的推动力，但其生活方式又与社会中严格的宗教信条不同。这些精灵往往尊崇自由、和谐、平衡这些抽象的理想和概念，或直接信仰世界的源动力。还有甚者为已被长久遗忘的古神吸引，认为远眺而非近尊神祇的理念更适于自身。

冒险：半精灵有着巡礼者的倾向，游荡在五湖四海、只为寻找一个终于能称为家的地方。向世人证明自己的身份和存在这一欲望，驱使着众多半精灵冒险者勇敢地生活。一些半精灵认为自己尽管长寿、但拥有的时间更接近人类而非精灵，这令他们期冀于尽早积累财富、权力和名望，如此才能在余生加以享受。

常见男名：卡拉瑟斯（Calathes），恩西诺（Encinal），艾拉迪利（Iradli），凯拉斯（Kyras），纳西索（Narciso），昆瑞（Quinray），赛尔泰（Seltziel），齐路尔（Zirul）。

常见女名：凯瑟兰（Cathran），爱斯贝丝（Elsbeth），爱恩多莉（Iandoli），柯扬娜（Kieyanna），莉雅达（Lialda），玛黛拉（Maddela），莱妲（Reda），塔玛莉耶（Tamarie）。

半精灵种族特性（Half-Elf Racial Traits）

单项属性+2：半精灵角色在 1 级时选择任意一项属性+2，以表现他们各异的天性。

中型体型：半精灵是中等体型生物，不因体型获得任何加值或者减值。

标准速度：半精灵的基本速度为 30 尺。

昏暗视觉（Low-Light Vision）：半精灵拥有昏暗视觉，在昏暗光照下能够看到的距离是人类的两倍远。

适应力（Adaptability）：半精灵在 1 级时获得「技能专精」作为奖励专长。

【专长速查】**技能专精（Spell Focus）：**选定技能检定+3（受训 10 级以上+6）。

精灵血脉（Elf Blood）：在判断与种族相关的效果时，半精灵同时被视为精灵与人类。

精灵免疫（Elven Immunities）：半精灵免疫魔法睡眠效果，并且在对抗惑控系法术以及效果时，豁免检定获得+2 种族加值。

敏锐感官（Keen Senses）：半精灵的察觉检定获得+2 种族加值。

多才多艺（Multitalented）：半精灵在 1 级时选择两个天赋职业，并且无论其中哪个天赋职业提升等级时，均可以获得+1 生命值或者+1 技能点的奖励。

起始语言：通用语以及精灵语。拥有足够智力的半精灵可以选择任何额外语言（除了秘密语言，如德鲁伊语）。

半身人（Halflings）

天性乐观、永远微笑、好运环绕，被漫游癖所驱策的半身人小小的身体里蕴藏着大大的勇气和好奇。易于兴奋并勤于行动，半身人时刻保持着搜寻机会的目光，又不像那些浮躁的种族一样容易陷入暴力和情绪的失控。哪怕大祸临头，半身人从不会丢掉幽默感。无论状况多么要命，这种近乎无节操的幽默使半身人总能和危险保持微妙的距离。这种脱线的气质同样也保护着半身人，那些足以让同伴们动弹不得的恐惧也奈何不了他们。

半身人是无可救药的机会主义者。他们坚信自己能扭转任何危机，经常在设计出靠谱的抽身之法时就开心地冲向麻烦。半身人的小身板经常难以抵御世间种种严酷考验，好在他们很懂得何时该顺水推舟，何时该脚底抹油。不过他们优秀的判断力经常被好奇心给踹翻，使得他们置身困境或难以脱身。虽然皮肉之苦的教训会让半身人学乖一点点，但他们极少会真的对自己的好运气失去信心、或放弃“世界就是我的游乐场”的看法，并因此而不断地犯险。

尽管好奇心驱使着半身人不断地探索新环境或新体验，他们却对家有着强烈的认同感，经常不计代价地追求舒适的家居体验。毫无疑问，半身人喜欢奢侈和享受，但他们同样有着把自宅装点为景点的强烈愿望。半身人认为应该投入大量的时间、金钱和精力到打造居所上，让它获得陌生访客的艳羡，并能够吸引自己的心上人。无论是骨肉亲人、至交好友、还是尊贵宾客，半身人都尽力让自宅熠熠生辉，以向来宾表达自己的诚挚欢迎。甚至是旅行中的半身人也会装饰自己的篷车，或者用珍贵的纪念品来装点宿营地。【译者吐槽：我能明白为什么指环王第一部的霍比特之乡如同仙境一般了。】

外貌描述：半身人接近 3 英尺高。他们喜欢赤足行走，这使他们的脚底板坚固耐磨。厚实、卷曲又温暖的毛发覆盖着他们的脚背。他们的皮肤多为富有光泽的黄褐色，头发则是浅褐色的。半身人的耳朵尖尖的，不过论及脸部比例倒是没有比人类的耳朵更大。半身人喜欢简朴合身的衣服。尽管愿意并能够根据场合换上适宜的服装，潜移默化的种族习俗让他们在多数时候穿得都较保守。另一方面，半身人艺人倒是为了吸引更多眼球而常穿着大放异彩的奇装异服。

社会：相较于将眼光投诸灯红酒绿的大都会，很多半身人更愿置身于家族所在的当地社群，并以此为淳朴的美德。半身人并无传承久远的故乡，也不会建立比乡村小镇更大的定居点。多数时候，半身人的小屋坐落在人类都市之畔，靠大城市的残羹冷饭勉强度日。很多半身人在他们大个子邻居的阴影中活得有滋有味，也有些更喜欢流浪生活，游走在天地之间并体味世上百态。

半身人靠着传统习俗来保持自己独有的文化。他们有着大量口耳相传的历史，其中讲述了很多展现各种美德的半身人英雄的故事；但他们认为钻研历史本身倒是没什么意思。若要在无意义的事实和富有启迪性的寓言之间选择，半身人会毫不犹豫地选择后者。这种倾向倒是至少解释了半身人闻名遐迩的适应性。半身人总是放眼于未来，并能够轻松地丢掉那些往往成为其他种族沉重负担的过往恩仇。

关系：一个典型的半身人会以能够不被其他种族发觉地悠然来去为傲——这种特性使很多半身人在偷窃和把戏等方面得心应手。绝大多数半身人深知其他种族对自己的刻板印象，因此在不打算偷偷摸摸的时候总是对大个子们友好热情。他们和侏儒相处甚洽，尽管多数半身人还是对这些怪咖保持戒心。半身人尊重精灵和矮人，但是这些种族通常居住在远离文明社会的偏远地域，因此爱热闹的半身人和他们打交道的机会并不算多。基本上能吓住半身人的只有半兽人，因为他们超巨的块头和偏好暴力的天性对大多数半身人来说实在是太那个啥了。

半身人和人类和谐相处已是人所共知，但有些人类社会太过盛气凌人、将他们视为奴隶，半身人总是小心翼翼。半身人视自由如黄金，极为珍视漫游四方、积累体验的能力。但是，出于明哲保身和能屈能伸，沦为奴隶的半身人极少会直接和自己的主人直接对抗。若有可能，他们等待着完美的时机并单纯开溜而已。有的时候，受奴役太久的半身人甚至会将奴役者当成新的家人。尽管仍然梦想着远走高飞和自由自在，这些半身人倒也活得相当不赖。

阵营和宗教：半身人对朋友和家人极为忠诚，但毕竟活在到处都是有自己两个那么大的家伙所支配的世界上，他们深深地意识到，为了生存，有时只能忍耐和乞讨。因此大多数半身人是中立的。虽然他们通常会对法律保持尊重、并赞同多数人的看法，半精灵总是对每个个体生命的内在共性体现出更大的同情。当半身人与社会的主流意见不合时，他会按照自己所认为最佳的方式行动。

作为永远的现实主义者，半身人崇拜那些更大更强的邻居所崇拜的神祇。掌管幸运和旅行的女神【译注：梦境，星辰，旅行，机运之女神黛丝娜（Desna）】似乎是半身人理所当然的选择，因此任何时候都不忘念上一段献给她的祷文是半身人的常识。

冒险：天生强运和永无止境的漫游欲望，使半身人成为了理想的冒险者候补。虽然极想把一切财富都尽收囊中，半身人更在乎的往往是冒险带来的新体验，而非物质奖赏。半身人把金钱看作是令生活更轻松和舒适的工具，而非行动的目的。

很多旅行者接受半身人的理由是希望从他们身上分得一点奇妙的好运气。半身人觉得这种理念倒也没啥问题，无论是对旅行同伴而言还是对世界本身。在乘车船旅行、甚至打尖住店时，很多半身人试着用大家对幸运的憧憬来为旅费还个价。能否成功嘛……不太好讲，但是坊间有无数“与半身人同行会福从天降”之类的传奇故事，这为他们的交涉添了不少筹码。当然啦，也有谣传说这些故事都是半身人散布出去的呢。

常用男名：安托（Antal），伯拉姆（Boram），希根（Hyrgan），贾米尔（Jamir），列姆（Lem），米罗（Miro），苏玛克（Sumak），崔宾（Tribin），武大（Uldar），乌拉希姆（Vraxim）。

常用女名：阿娜珐（Anafa），贝丽丝（Bellis），厄图涅（Etune），翡琉（Filiu），爱兰娜（Irlana），玛拉（Marra），普莱希（Pressi），莉卡（Rilka），西丝特拉（Sistra），薇赛尔（Wyssal），雅米拉（Yamyra）。

半身人种族特性（Halfling Racial Traits）

敏捷+2，魅力+2，力量-2：半身人灵巧而坚强，只是小巧的体型限制了他们的力量。

小型体型：半身人是小型体型生物，AC 获得+1 体型加值，攻击检定获得+1 体型加值，CMB 和 CMD 受到-1 减值，隐匿技能检定获得+4 体型加值。

缓慢速度：半身人的基本陆地速度为 20 尺。

无畏（Fearless）：半身人对恐惧的豁免检定有+2 种族加值。这个加值与『半身人幸运』叠加。

半身人幸运（Halfling Luck）：半身人的任何豁免检定有+1 种族加值。

锐足（Sure-Footed）：半身人的特技和攀爬技能检定有+2 种族加值。

敏锐感知（Keen Senses）：半身人在察觉检定上具有+2 种族加值。

武器熟悉：半身人擅长投石索，并将任何冠以“半身人”之名的武器视为军用武器。

起始语言：通用语和半身人语。智力足够高的半身人可以选择矮人语、精灵语、巨人语、侏儒语和地精语作为额外语言。

半兽人（Half-Orcs）

半兽人在文明种族的眼中是怪物般的存在，这种歧视导致误解和暴力——无论其是否属实。半兽人很少是爱情的结晶，成长艰辛而又必须快速，他们被迫为了保护 and 证明自己而不停战斗。半兽人痛恨这种遭遇，与其扮演受害者的角色、他们更愿意以暴制暴，这却在不知不觉中印证了他人的偏见。一些在恐惧中长大、不被信任的半兽人决心要以丰功伟业和过人智慧来吓一吓那些恶意中伤之辈——尽管敲碎他们的脑袋似乎更容易。有些半兽人倾其一生向纯血兽人证明，他们的勇猛比起后者不遑多让。其他的半兽人则决定融入人类社会，向他们证明自己并非怪兽。对证明自我的渴求，鞭策着所有半兽人在自己置身的社会中追求权力与地位。

外貌描述：半兽人平均身高 6 英尺，体格魁梧，肤色偏绿或偏灰。他们的犬齿往往长到足以伸至口外，这些獠牙与浓眉尖耳相结合，构成了半兽人常为人诟病的兽性外表。半兽人令人印象深刻，但很少会被形容为美。除了那些显著的兽人特征，半兽人的样貌随人类亲属而变。

社会：与出于嫉妒或吸引而受到社会歧视的半精灵不同，半兽人在双方的世界中都不受待见：肉体不如兽人亲族强壮，却又常被那些懒于分辨纯血和混血兽人的人类所畏惧或攻击。即便在最好的状况下，半兽人也很难被文明社会彻底接纳，并往往被认为唯一价值在于其强壮的肉体。另一方面，兽人掌权者故意和人类繁衍出半兽人也是众所周知的事情，因为这些混血儿突出的狡黠和攻击性弥补了体能方面的不足，这使他们成为天生的领袖和军师。

在兽人部落中，半兽人不停地为证明自己的战斗价值和力量天赋而奋斗。兽人抚养长大的半兽人会研磨獠牙，并纹上部族的刺青。部落领袖会渐渐地意识到半兽人更加聪明，并让他们成为萨满的学徒，如此一来他们的狡黠便有可能最终为部落派上用场。但成为萨满学徒是野蛮且易早夭的磨练，存活下来的半兽人要么在部落中影响力非凡，要么被迫远走他乡。

半兽人在人类社会中的际遇更加复杂，很多文化将他们视作洪水猛兽。他们甚至难以找到正常工作，并被迫在军中谋生或被卖为奴隶。半兽人只能在这些环境中偷生，尽可能隐藏自己的天性。黑暗的地下社会倒往往是最宽容的地方，因此很多半兽人在盗贼工会担任打手，或者参与其他形式的犯罪团伙。

有些少见的人类城市会允许半兽人光明正大地存在，甚至让其得以建立自己的社区。这些社区通常位于竞技场、军营或佣兵组织附近，蛮力和勇猛的价值在这些地方最受承认。即便在同类的包围中，半兽人的生活也并不轻松。肢体对抗对他们来说如同家常便饭，尤其是耳濡目染类似行为长大的半兽人。但无论如何，这里是年幼半兽人得以不受歧视地成长的最佳环境；这些小小社区也是真正接纳他们的婚姻、爱护他们的孩子的难寻桃源。

更为鲜见的是，一些人类文化会因为半兽人的强壮而仰慕他们。据说有些地方的人们将半兽人小孩视为祝福象征，并会追求半兽人或兽人作为恋人。在这些社会中，半兽人的生活和纯种人类并没有什么两样。

关系：精灵和矮人对半兽人的接纳度最低，认为他们和自己的世仇太过相似，而其他种族并没有认识到这一点。

充满歧视的生涯让半兽人谨慎却又易怒，但越过他们野蛮的外表，人们可能会发现潜藏在半兽人心底的温情。没有兽人烦扰的人类社会对他们最为包容，这里的半兽人能够找到佣兵和保镖等工作。但是，即便在对半兽人较友善的地方，还是有很多人类无法摆脱对他们的不信赖感。

半兽人羡慕半精灵在人类和精灵社会中的认同感、以及他们与自己凶蛮外表形成鲜明对比的雅观容姿。虽然半兽人会尽量避免与这些混血表亲直接对抗，当有机会时他们还是会毫不犹豫地对方展现实力以证明自己。

在其他所有种族中，半兽人对那些处境同样艰辛的半身人最有好感。半兽人尊重半身人在人群中游刃有余的能力，并钦羡他们在逆境中保持微笑的乐观开朗。可惜半身人并不能体会这一点，因为经常在看到大只又吓人的半兽人时就溜之大吉了。

阵营和宗教：被迫在野蛮的兽人行伍中生存、或是流浪在文明之邦，多数半兽人冲动而孤僻。走上邪路似乎是顺其自然，但他们天性并不邪恶——长久的生活经验告诉他们不要做对自己无益的事情，因此多数半兽人是混乱中立的。半兽人根据生长的环境，会崇拜人类或兽人的神祇。在人类一侧长大的半兽人会侍奉与战争、自由或毁灭相关的人类神祇；在兽人部落长大的半兽人则更倾向于与鲜血、火焰和钢铁相关的神祇——主要决定于该部落的崇拜，而非个人的感受。很

多半兽人背弃宗教，要么完全加以忽视，要么曾与其有深深纠葛而对其切齿痛恨；甚至半兽人的神术施法者也会带着疑惑和愤怒在宗教与信仰中挣扎。

冒险：很多半兽人出于必要以外的各种理由选择冒险生活，试着摆脱痛苦的过去，或进一步磨练自己的力量。对能否被世人接纳这一点更为乐观或绝望的半兽人，则会为了证明自己立足于世的价值而投身正道、不懈奋战。

兽人社会中的半兽人常走上与周遭众人相似的野蛮之道，成为战士、野蛮人或游侠。在萨满训练中存活下来的半兽人可能会最终超越其导师、成为部落萨满，或者逃离部落、以放逐者或探索者的身份研习魔法。

半兽人与其他种族一样，会诞生具有术士天赋的孩子，且其血脉多为深渊、命运和元素。半兽人对炼金术情有独钟，它的毁灭力量显然能使任何兽人部落受益匪浅。半兽人炼金术师将自己当作活体实验对象，甚至试图通过炼金术分离自己的兽人和人类半身。另有些炼金术师用职业技巧强化肉体能力，以增加自己在兽人社群中的分量。

在人类社会中，半兽人的选择会更广一点。很多人发现可以轻松利用自己的强壮肉体获得佣兵或商队保镖的工作。犯罪是另一条捷径，因为数不胜数的违法团伙都在寻找能打的家伙。人类社会中的半兽人牧师比较少见；信仰心较强的半兽人常投身于（或被逼于）为宗教服务的武修之道，并成为圣骑士或审判者。半兽人通常缺少成为一名法师所需的耐心与荷包。

常见男名：奥斯克（Ausk），达沃（Davor），哈卡（Hakak），吉泽亚（Kizziar），马寇（Makoa），内斯特鲁（Nesteruk），查多克（Tsadok）。

常见女名：迦南（Canan），卓海达（Drogheda），歌路加（Goruza），玛卓（Mazon），希丽什（Shirish），特瓦迦（Tevaga），泽吉卡（Zeljka）。

半兽人种族特性（Half-Orc Racial Traits）

单项属性+2：半兽人角色在 1 级时选择任意一项属性+2，以表现他们各异的天性。

中型体型：半兽人是中等体型生物，不因体型获得任何加值或者减值。

标准速度：半兽人的基本速度为 30 尺。

黑暗视觉（Darkvision）：半兽人在黑暗中能够看到 60 尺远。

威慑力（Intimidating）：由于半兽人令人生畏的天性，他们的威吓检定获得+2 种族加值。

兽人血脉（Orc Blood）：在判断与种族相关的效果时，半兽人同时被视为兽人与人类。

兽人凶猛 (Orc Ferocity)：每天 1 次，当半兽人的生命值低于 0 但是并没有被杀害时，他能以瘫痪状态继续战斗 1 轮。在他的下一轮结束后，除非生命值恢复到 0 点以上，否则他会立刻失去意识并且进入濒死状态。

武器熟悉：半兽人擅长巨斧以及弯刃大刀，并且将任何冠以“兽人”之名的武器视为军用武器。

起始语言：通用语以及兽人语。拥有足够智力的半兽人可以选择下列语言作为额外语言：深渊语，龙语，巨人语，豺狼人语以及地精语。

人类 (Humans)

人类所拥有的非凡动力和强大适应性、开拓性，如今已让其成为世界上的优势种族。他们的帝国和领邦疆域辽阔，而其人民则以剑与魔法的雄浑力量将自己的名字镌刻在历史上。人性适合用躁动和多样来加以形容，而人类的文化也从野蛮而不失荣耀的衰颓部落，到世界之都中崇拜魔鬼的贵族家室，不一而足。人类的好奇与野心往往超越了其所处的稳定生活，因此很多人背井离乡、探索世界上难以计数的被忘却角落，或率领钢铁军团征服邻邦——仅仅因为“我能”。

人类社会是怀旧和前瞻的奇妙混合体，既怀念被称为“黄金时代”的过去荣光，同时又迅速地摒弃传统与历史、投身于新的冒险。过往的遗迹被作为珍贵文物和博物典藏加以珍藏，因为人类喜爱收集——不仅限于无生命遗迹，还有生物——以供展览、娱乐或服务。其他种族认为这种行为象征着人类根深蒂固的对支配和力量的欲望，以及对杀戮、驯服自然的倾向。较温和的观点相信人类只是单纯的经验体会者，那些活的、死的或者从未鲜活过的收集品仅仅是用来提醒自己曾踏足之处、曾饱览之物、曾完成之业而已。它们当前和未来的价值仅是身外之物；其真正的精华在于见证了人性的无可阻挡的发展浪潮。

很多地方的人类对更古老的种族和文化深深迷恋，尽管有时也会对那些远古或过时（在人类看来）的传统表示失望或轻蔑。他们对待其他种族的態度也因此混合着对新鲜事物的好奇甚至盲信（尽管通常仅对这些文化有着肤浅的理解和尊敬罢了），以及牢固的凌驾一切、惟我独尊之感。投身于研究其他种族的人类学者——我们可以假设这些人最具有国际精神，并对彼此的天性和文化有着充分理解——经常证明，他们在跨种族沟通中的表现并不比那些没与外族打过两天交道的家伙更在行。人类喜欢社交，经常友善可亲、并愿和他人互通有无，但他们对边缘文化和居民的失礼也往往会让那些同人类交流的他族感到愠怒。

毋庸置疑，粗鲁愚钝和妄自尊大并不是让其他种族质疑人类的唯一原因。历史中有太多事例体现了人类由于排外和狭隘而导致的种族隔离、民族压迫、血洗惨祸、异端裁断、团伙暴力，以及公开战争。人类并不是唯一会因彼此差异产生恨意的种族，但是人类似乎对关于种族、语言、宗教、职业、性别……等等差异的煽动和怀疑格外敏感。多数普通的人类居民会在极端激进的同胞执掌政经文化

大权时无动于衷；而也有很多人公然反对极端主义，并能跨越肤色、信念、国家和种族的界限建立起牢固的同盟阵线，使得“天下大同”的理念并不永远限于空谈。

体貌描述：人类体貌特征的跨度有如世界气候一般差异万千。从南国黝黑的部落子民到北方苍白的蛮族盗匪，人类的肤色、体型、面容变化幅度极大。大体而言，愈靠近赤道的人类居民，其肤色愈深。同时，骨骼、发色、瞳色、体毛等等外在表征也因区域而变。颧骨高耸或开阔，鼻型高曲或扁平，嘴唇厚实或纤薄；眼睛的变幅也不一而足，有的眼窝深陷，还有的是双眼皮……等等。外貌当然并不会全无规律，同一家族、部落、国度的人会有程度不同的相似，你能够根据外貌知识来判断一个人类的出身，至少也可以大致猜猜。人类的身躯常有各种传统的身体装饰，不仅是衣物和首饰，还有发型、穿洞、纹身、甚至刻意留下的疤痕。

社会：人类社会中的政权、态度、生活方式都彼此各异。尽管最古老的人类文化可以溯源到数千年前的历史，不过当与精灵或矮人等种族的社会相比较时，人类社会就像是政权交替史中的一页。大体上人类以较强的流动性、创造力和野心闻名。其他种族有时会羡慕人类几乎无限的适应力，不仅从生物或生理的角度，更对那种超越一切、向前挺进的理念而言。尽管为数不少、甚至是大多数作为个体的人类倾向于在适于其生存的既定道路上前进，人类那毋庸置疑的探索精神时常会指引他们勇往直前、超越无限可能，直到世界的尽头。

关系：人类繁衍昌盛，开拓精神和人口数量促使他们向外扩张与殖民的过程中，不免会与其他种族发生接触。很多情况下，这意味着暴力与战争；但人类也会很快地宽恕、并与那些无意进犯的种族缔结盟约。出于骄傲甚至是狂妄，人类可能会将认为矮人是吝啬的酒鬼，精灵是轻浮的公子哥儿，半身人是懦弱的小贼，侏儒是扭曲的发烧友，半精灵和半兽人则是种尴尬——但人类的多样性也使不少自身成员能够平和地接受他族。人类可能过于关注自身，而对他族的语言和文化知之甚少；有些人却将这种愚昧发展到极致、成为可憎的偏执和压迫，甚至认为其他种族应被当作危险、诡异、肮脏的存在并加以灭绝。万幸，尽管这些事例和观点会让人性蒙上污点，毕竟只是极少数人的狂想罢了。

阵营和宗教：人性恐怕是所有种族中最多样和多变的，从极度邪恶到无限善良。有人置身于野蛮的游牧族群，也有人在兴建绵延数里的城邦。总体而言绝大多数人类是中立的，尽管物以类聚、不同国度和文明的人类可能拥有特定的阵营倾向。人类对神祇和宗教的信仰也最为广泛，缺少其他种族的那些对特定神祇的传统崇拜，因此会向任何能提供荣耀或庇护的神明祈祷。

冒险：无尽的野心驱策着不计其数的人类，对其中很多人而言冒险充当着生命的意义，无论其为财富、赞赏、社会地位还是奥秘知识。有些人会为寻求危险刺激而以冒险为业。人类的冒险旅途可以踏足世间各处，而他们也能够胜任团队中的任何角色。

姓名：与那些用特定传统和历史来彼此区分的种族不同，人类的姓名多样性几乎达到了无穷的地步。北方野蛮人部落的名字会和亚热带国度的水手与商人迥

然不同。即便语言相同的人类，也会由于信仰、家庭出身等缘故而拥有不同的名字。

人类种族特性（Human Racial Traits）

单项属性+2：人类角色在 1 级时选择任意一项属性+2，以表现他们多种多样的天赋。

中等体型：人类是中等体型生物，不因体型获得任何加值或者减值。

标准速度：人类的基本陆地速度为 30 英尺。

奖励专长：人类角色在 1 级时获得一个额外专长。

奖励技能：人类在 1 级以及以后每次升级时获得 1 点额外技能点。

起始语言：通用语。智力足够高的人类可以选择任何额外语言（除了秘密语言，如德鲁伊语）。

野蛮人（Barbarian）

对部分人而言，无尽的怒意就是人生的全部。无论在他们的信奉之道、猛烈激情、白热战斗之中，冲突和交锋是这些凶暴灵魂唯一的认知。他们是野蛮民族、肌肉怪人、致命斗士……并非士兵或专业的武者，他们是纯粹的嗜战狂、屠杀者和斗之魂。这些被称为野蛮人的好战者对什么训练、备战或军规都不太感冒；对他们而言，只有遇敌手交锋的瞬间才是真实存在——以及刹那之间立决生死的觉悟。他们规避危险的直觉和对狂乱天候的耐受力，来源于力量的传承。从文明之境到荒蛮之野，这些暴力勇士可能出现在任何有人烟的地方；尤其是那些喜好漫游荒野的社群中。野蛮人如风暴般的战魂，正是敌人不得不面对的狂暴。

角色定位：野蛮人在战斗中独当一面，能够用非凡的格斗技巧和刚健身躯压倒那些看上去强过自己的对手。以狂暴之力超越多数其他战士，野蛮人凶猛地冲锋陷阵，并削翻一切敢挡道的敌人。

阵营：任意非秩序。

生命骰：d12。

本职技能

本职技能：特技（敏捷），攀爬（力量），工艺（智力），驯养动物（魅力），威吓（魅力），知识（自然，智力），察觉（感知），骑术（敏捷），生存（感知），游泳（力量）。

升级技能点数：4+智力修正。

表：野蛮人

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	快速移动，狂暴
2	+2	+3	+0	+0	狂暴之力，直觉闪避
3	+3	+3	+1	+1	陷阱感知+1
4	+4	+4	+1	+1	狂暴之力
5	+5	+4	+1	+1	精通直觉闪避
6	+6 /+1	+5	+2	+2	狂暴之力，陷阱感知+2
7	+7 /+2	+5	+2	+2	伤害减免 1/-
8	+8 /+3	+6	+2	+2	狂暴之力
9	+9 /+4	+6	+3	+3	陷阱感知+3
10	+10 /+5	+7	+3	+3	狂暴之力，伤害减免 2/-
11	+11 /+6 /+1	+7	+3	+3	大狂暴
12	+12 /+7 /+2	+8	+4	+4	狂暴之力，陷阱感知+4
13	+13 /+8 /+3	+8	+4	+4	伤害减免 3/-
14	+14 /+9 /+4	+9	+4	+4	狂暴之力，不屈意志
15	+15 /+10 /+5	+9	+5	+5	陷阱感知+5
16	+16 /+11 /+6 /+1	+10	+5	+5	狂暴之力，伤害减免 4/-
17	+17 /+12 /+7 /+2	+10	+5	+5	不倦狂暴
18	+18 /+13 /+8 /+3	+11	+6	+6	狂暴之力，陷阱感知+6
19	+19 /+14 /+9 /+4	+11	+6	+6	伤害减免 5/-
20	+20 /+15 /+10 /+5	+12	+6	+6	狂暴之力，强力狂暴

职业特性

武器和防具擅长：野蛮人擅长使用所有的简易武器、军用武器、轻甲、中甲，以及盾牌（不包括塔盾）。

快速移动（Fast Movement, Ex）：野蛮人的陆上速度比他的同种族正常速度快 10 尺。只有在野蛮人未穿甲或者穿轻或中甲，并且没有重载时他才能获得该加值。在计算因负载或穿甲产生的速度修正时要先应用此加值。此加值可以与其他任何增加野蛮人陆上速度的效果叠加。

狂暴（Rage, Ex）：野蛮人可以唤起身体深处所潜藏的力量与凶性，以获取更加强大的战斗能力。1 级时，野蛮人每天可以狂暴的回合数为「4+体质修正」轮。之后的每级，野蛮人的狂暴都可以再多持续 2 轮。体质的暂时增加，例如得自狂暴或『熊之坚韧』法术的加值，都不会让野蛮人每天的狂暴轮数有所增加。野蛮人可以用一个自由动作进入狂暴，他每天的狂暴轮数会再休息 8 小时之后自动回满，然而这 8 小时并不需要连贯。

狂暴时，野蛮人在力量与体质上获得+4 士气加值，意志豁免上获得+2 士气加值，但 AC-2。体质的增加让野蛮人的生命值获得了每级 2 点的增加，但是这些生命值会因狂暴结束时体质恢复原值而一起失去（这些额外生命值不会像暂时生命值那样先失去）。在狂暴期间，野蛮人不能使用任何基于魅力、敏捷，或者智力的技能（除了特技、脱逃、威吓和骑术），不能使用专注，也不能使用任何需要耐心或需要集中精神的能力。

野蛮人可以用一个自由动作结束狂暴，并陷入疲乏状态，持续的轮数等于他狂暴轮数的 2 倍。野蛮人不能在他仍处于疲乏状态时启动另一次狂暴，但他可以在一次遭遇或战斗中多次进入狂暴。如果野蛮人在战斗中陷入昏迷，狂暴将立即中止，令他置身于致命的危险之中。

狂暴之力（Rage Powers, Ex）：当野蛮人变的更加老练时，他了解到驾驭自身狂暴之力的新方法。2 级时，野蛮人会获得 1 个狂暴之力。之后的每偶数级，他都可以再习得 1 个额外的狂暴之力。野蛮人只能在他狂暴时使用狂暴之力。野蛮人不可以选择同一个狂暴之力多于 1 次。除非特殊写出，否则启动这些能力都是一个迅捷动作，且只能在野蛮人的回合时启动。

直觉闪避（Uncanny Dodge, Ex）：2 级起，野蛮人获得下意识规避危险的能力。他不会陷入措手不及，被不可见的攻击者攻击时依然保留 AC 上的敏捷加值。不过如果他不能动，他还是会丢掉 AC 上的敏捷加值。如果野蛮人已经由其他职业获得了『直觉闪避』能力，那么他自动获得『精通直觉闪避』（见后）。如果对手成功以虚招唬骗拥有此能力的野蛮人，则他还是会失去 AC 的敏捷加值。

陷阱感知（Trap Sense, Ex）：3 级起，野蛮人躲避陷阱的反射豁免+1，对抗陷阱攻击的 AC+1。该加值在之后每 3 个野蛮人等级都会再+1（6，9，12，15，18 级）。从不同职业获得的『陷阱感知』加值可以累加。

精通直觉闪避（Improved Uncanny Dodge, Ex）：5 级起，野蛮人不再受到夹击。因此盗贼无法以夹击方式偷袭野蛮人，除非攻击者的盗贼等级比目标野蛮人等级高至少 4 级。如果角色已经因为其他职业获得『直觉闪避』能力，该角

色在得到直觉闪避时自动获得〔精通直觉闪避〕，并且将所有获得直觉闪避职业的等级累加起来以决定夹击此角色所需的最低盗贼等级。

伤害减免 (Damage Reduction, Ex)：7 级起，野蛮人获得 DR。在受到武器或天生武器攻击时，野蛮人受到的伤害要减少 1 点。10 级起每 3 级（13，16，19 级）该 DR 都会增加 1 点。DR 可以让伤害降低到 0，但是不能低于 0。

大狂暴 (Greater Rage, Ex)：11 级起，野蛮人在狂暴时，力量和体质都会得到+6 士气加成，意志豁免上的士气加成增加到+3。

不屈意志 (Indomitable Will, Ex)：14 级或之后的野蛮人在狂暴中对抗惑控系法术时意志豁免+4。该加成可以和其他所有加成累加，包括在狂暴期间已经获得的意志豁免士气加成。

不倦狂暴 (Tireless Rage, Ex)：17 级起，野蛮人在狂暴结束后不再疲乏。

强力狂暴 (Mighty Rage, Ex)：20 级时，野蛮人在狂暴时，力量和体质都会得到+8 士气加成，意志豁免上的士气加成增加到+4。

前野蛮人 (Ex-Barbarians)

变为秩序阵营的野蛮人失去狂暴能力，并无法继续获得野蛮人等级。他依然保留其他职业特性。

吟游诗人 (Bard)

在世界上，有着无数未被知晓的奇迹和秘密等待着有足够实力的人去发掘。通过智慧、天资和魔法，少数人揭开了世界的奥秘，因而能够轻而易举的依借艺术说服，操纵和激励他人。作为一项或许多艺术的大师，吟游诗人能够通过已知的一切，推断出那些他从未接触过的知识，以此令队伍远离未知的危险。他们通常聪慧而迷人，而对各种才艺的精通赋予了他们无数可能的社会道路——从赌博师，自由职业人，学者，演员，领袖或者恶棍——甚至同时作为以上的全部。对于吟游诗人们，每一天都有着崭新的机遇、冒险以及挑战；而他们的目标则是一一抓住任何微小的机会，了解冒险的全部秘密，以及完美地完成挑战。

角色定位：吟游诗人能在迷惑和扰乱敌人的同时给予盟友更大的勇气。虽然受过武器的训练，也能够使用法术，但诗人的真正实力却在于可以自如地在战斗中通过吟游表演支持伙伴，以及削弱敌人。

阵营：任意。

生命骰：d8。

本职技能

本职技能：特技（敏捷），估价（智力），唬骗（魅力），攀爬（力量），工艺（智力），交涉（魅力），易容（魅力），脱逃（敏捷），威吓（魅力），知识（所有一需分别选择，智力），语言学（智力），察觉（感知），表演（魅力），专业（感知），察言观色（感知），巧手（敏捷），法术辨识（智力），隐匿（敏捷），使用魔法装置（魅力）。

升级技能点数：6+智力修正。

表：吟游诗人

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊能力	每日法术					
						1	2	3	4	5	6
1	+0	+0	+2	+2	逸闻知识，吟游表演，戏法，破咒曲，清心，迷魂，激发勇气+1	1	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+3	+3	多才多艺，通晓音律	2	-	-	-	-	-
3	+2	+1	+3	+3	提振技能+2	3	-	-	-	-	-
4	+3	+1	+4	+4		3	1	-	-	-	-
5	+3	+1	+4	+4	激发勇气+2，博学每日1次	4	2	-	-	-	-
6	+4	+2	+5	+5	暗示，多才多艺	4	3	-	-	-	-
7	+5	+2	+5	+5	提振技能+3	4	3	1	-	-	-
8	+6 /+1	+2	+6	+6	末日丧歌	4	4	2	-	-	-
9	+6 /+1	+3	+6	+6	提振战力	5	4	3	-	-	-
10	+7 /+2	+3	+7	+7	万事通，多才多艺	5	4	3	1	-	-
11	+8 /+3	+3	+7	+7	提振技能+4，激发勇气+3，博学每日2次	5	4	4	2	-	-
12	+9 /+4	+4	+8	+8	安神	5	5	4	3	-	-
13	+9 /+4	+4	+8	+8		5	5	4	3	1	-
14	+10 /+5	+4	+9	+9	恐惧魔音，多才多艺	5	5	4	4	2	-
15	+11 /+6 /+1	+5	+9	+9	提振技能+5，激发豪情	5	5	5	4	3	-
16	+12 /+7 /+2	+5	+10	+10		5	5	5	4	3	1
17	+12 /+7 /+2	+5	+10	+10	激发勇气+4，博学每日3次	5	5	5	4	4	2
18	+13 /+8 /+3	+6	+11	+11	群体暗示，多才多艺	5	5	5	5	4	3
19	+14	+6	+11	+11	提振技能+6	5	5	5	5	4	4

/+9 /+4									
+15									
20	/+10	+6	+12	+12	夺命表演		5	5	5
/+5									
							5	5	5

表：吟游诗人可知法术数量

等级	可知法术						
	0	1	2	3	4	5	6
1	4	2	-	-	-	-	-
2	5	3	-	-	-	-	-
3	6	4	-	-	-	-	-
4	6	4	2	-	-	-	-
5	6	4	3	-	-	-	-
6	6	4	4	-	-	-	-
7	6	5	4	2	-	-	-
8	6	5	4	3	-	-	-
9	6	5	4	4	-	-	-
10	6	5	5	4	2	-	-
11	6	6	5	4	3	-	-
12	6	6	5	4	4	-	-
13	6	6	5	5	4	2	-
14	6	6	6	5	4	3	-
15	6	6	6	5	4	4	-
16	6	6	6	5	5	4	2
17	6	6	6	6	5	4	3
18	6	6	6	6	5	4	4
19	6	6	6	6	5	5	4
20	6	6	6	6	6	5	5

职业特性

武器和防具擅长：吟游诗人擅长所有简单武器，加上长剑，细剑，闷棍，短剑，短弓和长鞭。诗人同样擅长轻甲和盾牌（除了塔盾）。诗人可以在穿着轻甲和盾牌的同时施放法术，并忽视以此带来的法术失败率。吟游诗人在穿着中型或重型盔甲，并施展包含姿态成分的法术时与其他施法者拥有相同的法术失败率。兼职的吟游诗人在施展其它职业的法术时，法术失败率依照正常计算（也就是说，不会忽略轻甲和盾牌）。

法术：吟游诗人可以施展在诗人法术列表中的法术。诗人不需要准备就可以施展任何他已经学会的法术。每个诗人法术都包含语言成分在内（演唱，吟诵或音乐）。要学习或施放一个诗人法术，诗人的魅力值必须至少为「10+法术环级」。诗人法术的豁免难度等于「10+法术环级+魅力修正」。与其它施法者相同，诗

人每天只能施放固定数量的法术。他的基本每日法术数量列在上表中。此外，他也可以因为高魅力值而获得额外的每日法术。

吟游诗人所知的法术受到相当大的限制。1 级的诗人能够选择学习 4 个 0 环法术和 2 个 1 环法术。在每一个新的诗人等级，他都会按照上表所示获得 1 个或更多的新法术（与每日法术不同，诗人的可知法术不受他的魅力值影响）。在第 5 级以及之后每 3 个等级（8 级，11 级，依次类推），诗人可以选择学习一个新法术以替代一个原本的法术。若如此，诗人会失去原本习得的一个法术并获得一个新的法术。新法术的法术环级必须和被替换的法术相同，并且比诗人所能释放的最高环级法术至少低 1 环。诗人在一个给定的等级最多只能交换一个法术，并且必须在他获得那一级的新法术的同时决定是否进行交换。

吟游诗人不需要预先准备法术。只要还没有用完当天相应等级的法术位，他就可以在任何时候使用他所知的任何法术。

逸闻知识（Bardic Knowledge, Ex）：诗人在进行知识类技能检定时将他一半的职业等级（至少为 1）加到检定结果中，并且可以使用未受训的知识技能进行检定。

吟游表演（Bardic Performance）：吟游诗人可以用他的表演在身边的人身上（通常包括自己，如果愿意）制造出各种魔法效果。1 级时，他每天可以使用此能力的总轮数为「4+魅力修正」。之后的每一级，诗人都会获得 2 轮额外的每日使用轮数。在每一轮，诗人都可以通过表演来使用他当前等级拥有的任意一项吟游表演能力。启动吟游表演能力是一个标准动作，但在之后保持同一种表演是自由动作。更换吟游表演的效果需要诗人停止当前的表演，并用一个标准动作开始新的表演。吟游表演无法被打断，但若诗人被杀死、麻痹、震慑或敲昏，或者由于其他因素而无法保持每轮一个自由动作时，表演立刻结束。诗人无法令一个以上的吟游表演效果同时生效。7 级或更高的吟游诗人可以用移动动作替代原本的标准动作，开始一项吟游表演；13 级或更高的诗人开始表演只需要一个迅捷动作。

每一项吟游表演都需要依赖声音或/和视觉成分运作。若一项吟游表演依赖声音成份运作，目标必须能够听见诗人的表演才会被影响，而这些能力多数和语言相关（如说明中所描述）。一名耳聋的诗人在进行此类表演时有 20% 的失败率，若他在这项检定中失败，他的尝试依旧计入每日使用轮数。耳聋的生物对依赖声音成分运作的吟游表演免疫。若一项吟游表演依赖视觉成份运作，目标必须存在和诗人之间的视觉线才会受到影响。一名目盲的诗人在进行此类表演时有 50% 的失败率，若他在这项检定中失败，他的尝试依旧计入每日使用轮数。目盲的生物对依赖视觉成分运作的吟游表演免疫。

破咒曲（Countersong, Su）：1 级起，吟游诗人可以用他的音乐和诗歌来反制依赖于声音的法术（并非简单的指那些有言语成分的法术）。在表演破咒曲的每轮内，他都必须做一次表演（键盘乐、打击乐、管乐、弦乐，或演唱）检定。任何在吟游诗人 30 尺之内的生物（包括吟游诗人自己）在受到音波或者基于语言的魔法攻击时，都可以用吟游诗人的表演检定来代替自身的豁免检定（如果吟游诗人的表演检定结果好于自身的豁免检定结果）。如果在「破咒曲」范围内的生物已经受到持续性音波魔法或者基于语言的魔法攻击，在听到破咒曲的每个回合内，他都有进行新的豁免检定对抗魔法影

响的机会，但是必须使用吟游诗人的表演检定结果值来进行此对抗。对于无法进行豁免检定的魔法效果，『破咒曲』无效。『破咒曲』依赖声音成份运作。

清心 (Distraction, Su)：1 级起，吟游诗人可以用他的表演来反制依赖于视觉的法术。在清心持续的每轮中，他都必须做一次表演（模仿、滑稽、舞蹈、或演讲）检定。任何在吟游诗人 30 尺之内的生物（包括吟游诗人自己）在受到「心灵幻觉」或「虚假幻觉」子学派的魔法攻击时，都可以用吟游诗人的表演检定来代替自身的豁免检定（若表演检定结果好于自身的豁免检定结果）。如果在破咒曲范围内的生物已经受到持续性的「心灵幻觉」或「虚假幻觉」法术影响，在能够看到『清心』的每个回合内，他都有进行新的豁免检定以对抗魔法影响的机会，但是必须使用吟游诗人的表演检定结果值来进行此对抗。对于无法进行豁免检定的魔法效果，『清心』无效。『清心』依赖视觉成份运作。

迷魂 (Fascinate, Su)：1 级起，吟游诗人可以用他的表演来让一个或多个生物对他着迷。只有在吟游诗人周围 90 尺距离内，能够看见和听见吟游诗人，还必须注意到他的生物才可能被迷住。吟游诗人同样必须能够看到这些生物。附近的战斗或者其他能导致分心的危险都会打断这项能力的使用。1 级之后的每 3 个吟游诗人等级，他都可以在每次使用此能力时多影响一个目标。每个在迷魂的作用范围内的生物都需要进行一次 DC 为「10+1/2 诗人等级+魅力修正」的意志豁免以抵抗此效果。如果生物的豁免检定成功，则此吟游诗人在 24 小时内无法再对之迷魂。如果豁免检定失败，该生物会安静的坐下来欣赏表演，在吟游诗人继续专心表演的期间内不会做其他动作。被迷魂的生物在对周围反应方面的技能（例如察觉）的检定上都有-4 减值。任何潜在威胁都会给予目标生物一次新的豁免检定机会。任何现实威胁，例如有人拔武器，施法，或者用远程武器瞄准目标时都会自动打破此能力。『迷魂』是一项惑控系（胁迫）影响心灵能力。『迷魂』依赖声音和视觉成份运作。

激发勇气 (Inspire Courage, Su)：1 级起，吟游诗人可以通过表演来激发盟友（包括自己）的勇气，鼓舞他们对抗恐惧和提高战斗能力。只有能看到或听到吟游诗人表演的盟友才可以接受此效果。受影响的盟友在对抗魅惑和恐惧时豁免检定有+1 士气加值，在攻击和武器伤害检定上也有+1 表现加值。5 级及之后每 6 个吟游诗人等级，该加值都会增加 1（5 级+2，11 级+3，17 级达到最大+4）。激发勇气是影响心灵的能力。『激发勇气』依赖声音或者视觉成份运作，诗人必须在开始表演之前决定具体使用的成份。

提振技能 (Inspire Competence, Su)：3 级或以上的吟游诗人可以通过表演来帮助盟友成功完成工作。该盟友必须距离吟游诗人 30 尺内，并且能看到和听见吟游诗人。只要此盟友还能听见吟游诗人的表演，他就可以在特定技能检定上获得+2 表现加值。3 级以后的每 4 个等级，此加值都会提升 1（7 级+3，11 级+4，15 级+5，以及 19 级+6）。某些用法，例如利用『提振技能』辅助隐匿技能，可能显得不符合常理并因此被 GM 禁止。吟游诗人不能对自己使用此能力。此能力依赖声音成份运作。

暗示 (Suggestion, Sp) : 6 级或以上的吟游诗人可以通过表演对一个已经被迷魂 (见前) 的生物使用『暗示术』。使用此能力不会打断迷魂的效果, 但需要在用以保持迷魂的自由动作之上额外花费一个标准动作。诗人可以在同一场演出中对一名生物多次使用此能力。一次成功的 DC 为「10+1/2 诗人等级+魅力修正」的意志豁免可以抵抗此效果。该能力只能影响一个生物 (但参见下面的『群体暗示』)。『暗示』属于惑控系 (胁迫) 影响心灵且与语言相关的能力。此能力依赖声音成份运作。

末日丧歌 (Dirge of Doom, Su) : 8 级或以上的吟游诗人可以通过表演引发敌人心中的恐惧, 让他们在战斗中颤栗。只有距离诗人 30 英尺内, 且能够看见和听到诗人表演的敌人才可能被影响。此效果只要敌人保持在距离诗人 30 英尺内, 且诗人持续表演就会一直生效。『末日丧歌』无法令目标变得惊惧或恐慌, 哪怕他们已经因为其它的效果而陷入颤栗也一样。『末日丧歌』是一个影响心灵的恐惧效果, 且依赖声音和视觉成分运作。

提振战力 (Inspire Greatness, Su) : 9 级或以上的吟游诗人可以通过表演来激励自己或者 30 尺内的一个自愿的盟友, 让他获得额外的战斗力。9 级后每 3 级, 诗人可以在每次使用此能力时多影响 1 个同伴 (12 级 2 个, 15 级 3 个, 18 级达到最大 4 个)。要使用『提振战力』, 所有同伴必须能够听到和看到吟游诗人。受影响的生物获得两个额外生命骰 (d10), 对应的暂时生命值 (每个奖励生命骰都要加上体质修正), 攻击检定获得+2 表现加值, 且强韧检定得到+1 表现加值。在决定依赖于生命骰的法术效果时, 这些奖励生命骰视为正常生命骰。『提振战力』是影响心灵的能力, 并且依赖声音和视觉成分运作。

安神 (Soothing Performance, Su) : 12 级或以上的诗人能够通过表演造成等同于『群体治疗重伤』的效果, 并使用诗人的等级作为施法者等级。此能力会同时移除受影响的目标身上的疲乏、恶心和颤栗效果。使用此能力需要 4 次连续的表演, 且目标必须能够听到和看见整个表演过程。『安神』依赖声音和视觉成分运作。

【法术速查】群体治疗轻伤 (Cure Light Wounds, Mass) : 治疗「1d8+1/等级」点伤害。影响每等级 1 名受术者。

恐惧魔音 (Frightening Tune, Sp) : 14 级或以上的诗人能够通过表演带给敌人恐惧。只有距离诗人 30 英尺内, 且能够听到诗人表演的敌人才可能被影响。每个在范围内敌人都需要进行一次 DC 为「10+1/2 诗人等级+魅力修正」的意志豁免以抵抗此效果。若豁免成功, 同一诗人无法在 24 小时之内的再次尝试令其恐惧。若豁免失败, 只要还能听到『恐惧魔音』, 此敌人就会惊惧并不断逃窜。『恐惧魔音』依赖声音成分运作。

激发豪情 (Inspire Heroics, Su) : 15 级或以上的吟游诗人可以通过表演赋予他自己或 30 尺距离内的一名盟友极大的勇气。15 级后每 3 个吟游诗人等级, 他可以在每次使用此能力时多影响 1 个同伴。要被『激发豪情』所影响, 所有目标必须能够听到和看到吟游诗人。受到激励的生物豁免获得

+4 士气加值，AC 获得+4 闪避加值。该效果在目标能够看到表演的期间内一直有效。《激发豪情》是影响心灵的能力，并且依赖声音和视觉成分运作。

群体暗示 (Mass Suggestion, Sp)：这项能力和之前提到的《暗示》能力类似，但允许 18 级或以上的吟游诗人同时对任意数量的、已经被其迷魂（见前）的生物进行暗示。《群体暗示》属于惑控系（胁迫），影响心灵且与语言相关的能力。此能力依赖声音成份运作。

夺命表演 (Deadly Performance, Su)：20 级或以上的诗人能够通过表演，令一名敌人因为极度的快乐或悲伤而死去。只有距离诗人 30 英尺内，且能够看见和听见诗人的表演长达整整一轮的目标才会受到影响。目标需要进行一次 DC 为「10+1/2 诗人等级+魅力修正」的意志豁免以抵抗此效果。若豁免成功，目标会在 1d4 轮内陷入恍惚，并且同一诗人在 24 小时内无法再次对其使用夺命表演。若豁免失败，目标死亡。《夺命表演》是一个影响心灵的即死效果，且依赖声音和视觉成分运作。

戏法 (Cantrips)：吟游诗人能够学到一定数量的戏法，或者叫做 0 环法术。具体的数量参见上表。这些法术的施放方式与其他法术相同，但不消耗法术位并可以被重复使用（简单的说，就是不限次数）。

多才多艺 (Versatile Performance, Ex)：2 级时，吟游诗人选定一种表演技能。他可以使用所选定的表演技能替代与其相关的技能检定。此时诗人使用他在那项表演上的全部技能加值，包括本职技能加值，以替代相关的技能加值——无论被替代的技能是否属于他的本职技能，以及他是否曾经受过该项技能的训练。在 6 级和之后的每 4 个等级，诗人都可以选定一项新的表演技能进行替换。表演技能与其相关的技能为：表演（演剧）—唬骗，易容；表演（滑稽）—唬骗，威吓；表演（舞蹈）—特技，飞行；表演（键盘乐）—交涉，威吓；表演（演讲）—交涉，察言观色；表演（打击乐）—驯养动物，威吓；表演（歌唱）—唬骗，察言观色；表演（弦乐）—唬骗，交涉；表演（管乐）—交涉，驯养动物。

通晓音律 (Well-Versed, Ex)：2 级以上的吟游诗人对于其他诗人的《吟游表演》，以及其他的音波效果都获得了一定的抵抗力。诗人在对抗其他诗人的吟游表演、音波效果、以及语言相关的效果的豁免检定中获得+4 加值。

博学 (Lore Master, Ex)：第 5 级起，吟游诗人在学识上的成就允许他为任何知识检定取 10。他也可以决定不使用取 10 的能力并正常投骰决定检定结果。此外，每天 1 次，诗人能够以一个标准动作为任意知识检定取 20。在 5 级之后的每 6 级，诗人都获得 1 次额外的每日使用次数，在 17 级时达到最大每日 3 次。

万事通 (Jack-of-All-Trades, Ex)：10 级或以上的吟游诗人能够使用任何技能，包括正常需要训练但他未曾受训的技能在内。16 级或以上的诗人将所有技能看作本职技能。19 级或以上的诗人可以在任何情况下为技能检定取 10，哪怕正常来说这样做是不被允许的。

牧师（Cleric）

在神力的信仰与奇迹面前，很多人找到了自己的存在意义。受到超越凡俗理解的高级存在感召，所有的神职者和传教士不断探索以满足人民精神层面的各种需求。牧师不仅是单纯的神职者；这些神力使者是神祇的代言人和魔力延伸。对宗教或哲学理念的献身激发了他们，这些布道者的使命是将信仰的知识和影响力传播在大地上。尽管拥有类似的能力，牧师们因所侍奉神祇的不同而体现出巨大的差异——有些人提供医治和救赎，有些人裁断律法与真理，也有些人散布着冲突和堕落。牧师之道万般各异，但他们都坚信自己的征途中有无上神力相伴、而自己正是神祇的力量代行者。

角色定位：不仅能够在战斗中赞颂神祇的荣耀，牧师本身也往往是可靠的战斗员。他们的真正强大之处在于呼唤神祇的力量降临，增强自己和盟友的战力、以神力打击仇敌、或是救治受伤的同伴。由于力量受到信仰的极大影响，所有牧师都必须选择一个崇拜的神力之源。绝大多数牧师会选择一位特定神祇，也有少数会选择一个抽象的圣化概念来加以崇拜——譬如战斗、死亡、正义、知识，等等（若你选择此种道路，请与 GM 商榷）。

阵营：牧师的阵营必须与他所信奉的神祇在善良/邪恶轴、以及秩序/混乱轴上相差共计一阶以内。

生命骰：d8。

本职技能

本职技能：估价（智力），工艺（智力），交涉（魅力），医疗（感知），知识（奥秘，智力），知识（历史，智力），知识（贵族，智力），知识（位面，智力），知识（宗教，智力），语言学（智力），专业（感知），察言观色（感知），法术辨识（智力）。

升级技能点数：2+智力修正。

表：牧师

等级	基本 攻击 加值	强 韧 豁免	反 射 豁免	意 志 豁免	特 殊 能力	每日法术									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	灵光，引导能量	3	1+1	-	-	-	-	-	-	-	-

					1d6 ，领 域， 祷 念														
2	+1	+3	+0	+3		4	2+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	引导 能量 2d6	4	2+ 1	1+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4		4	3+ 1	2+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4	引导 能量 3d6	4	3+ 1	2+ 1	1+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5		4	3+ 1	3+ 1	2+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5	引导 能量 4d6	4	4+ 1	3+ 1	2+ 1	1+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
8	+6 /+1	+6	+2	+6		4	4+ 1	3+ 1	3+ 1	2+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-	-
9	+6 /+1	+6	+3	+6	引导 能量 5d6	4	4+ 1	4+ 1	3+ 1	2+ 1	1+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-
10	+7 /+2	+7	+3	+7		4	4+ 1	4+ 1	3+ 1	3+ 1	2+ 1	-	-	-	-	-	-	-	-
11	+8 /+3	+7	+3	+7	引导 能量 6d6	4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	2+ 1	1+ 1	-	-	-	-	-	-	-
12	+9 /+4	+8	+4	+8		4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	3+ 1	2+ 1	-	-	-	-	-	-	-
13	+9 /+4	+8	+4	+8	引导	4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	2+ 1	1+ 1	-	-	-	-	-	-

能量 7d6															
1 4	+1 0 /+5	+9	+ 4	+9		4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	3+ 1	2+ 1	-	-
1 5	+1 1 /+6 /+1	+9	+ 5	+9	引导 能量	4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	2+ 1	1+ 1	-
8d6															
1 6	+1 2 /+7 /+2	+1 0	+ 5	+1 0		4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	3+ 1	2+ 1	-
1 7	+1 2 /+7 /+2	+1 0	+ 5	+1 0	引导 能量	4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	2+ 1	1+ 1
9d6															
1 8	+1 3 /+8 /+3	+1 1	+ 6	+1 1		4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	3+ 1	2+ 1
1 9	+1 4 /+9 /+4	+1 1	+ 6	+1 1	引导 能量	4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	3+ 1	3+ 1
10d 6															
2 0	+1 5 /+1 0 /+5	+1 2	+ 6	+1 2		4	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1	4+ 1

职业特性

武器和防具擅长：牧师擅长使用所有简易武器、轻甲、中甲以及盾牌（塔盾除外）。牧师此外还擅长他的神祇偏好的武器。**【PFS】**信仰义洛理的牧师 1 级获得“精通徒手打击”作为奖励专长。

灵光（Aura, Ex）：信奉混乱、邪恶、善良或秩序神祇的牧师拥有和神祇阵营相同的灵光（见『侦测邪恶（Detect Evil）』法术的说明）。

法术：牧师可以施展神术，可选择的法术列于牧师法术列表。他的阵营可能限制施展与他信奉的道德伦理相违背的某些法术（见下文）。牧师必须事先选择和准备法术。要准备或施展某等级的法术，牧师的感知值必须达到「10+法术环级」，其豁免检定的 DC 为「10+法术环级+感知修正」。如同其他的施法者，牧师每天在各法术环级上能施展的法术数量是有限制的，其基本的每天法术数量请见上表。牧师可否获得额外法术，视其感知值而定。

牧师以冥想与祷告获得法术。牧师每天必须于特定时辰花 1 小时的时间进行沉思，以得到该日的法术。在可使用的法术环级范围内，牧师可以从牧师法术列表中选择法术来准备，但是所选择的法术必须要在每日沉思时间内决定。

引导能量（Channel Energy, Su）：无论阵营，任何牧师都能通过圣徽来释放源自信仰的能量波。这种能量可以用来治疗或者造成伤害，取决于能量类型和目标物种。一个善良牧师（或者信奉善良神）引导正能量，可以伤害不死生物或者用于治疗。一个邪恶牧师（或者信奉邪恶神）引导负能量，用于造成伤害或者治疗不死生物。信奉中立神的中立牧师（或者无神牧师）必须选择引导正能量还是负能量，一旦确定不能更改。这个选择还决定牧师是自发治疗法术还是造成伤害法术。

引导能量是以牧师为中心半径 30 尺的爆发范围，影响同一类的所有生物（活物或是不死生物）。造成和治疗的伤害等于「1d6+每比 1 级多 2 牧师等级 1d6」

（3 级 2d6，5 级 3d6，以此类推）。生物可以通过意志豁免来降低一半伤害，DC 是「10+1/2 牧师等级+魅力修正」。治疗的能量不能使生命超过最大生命值，多余的会被浪费掉。牧师每天能够引导能量的次数相当于「3+魅力修正」。这是一个不会引起借机攻击的标准动作，牧师可以选择自己是否包含在内。牧师必须能亮出圣徽以使用这个能力。

领域（Domains）：牧师的神和阵营，决定他能够使用什么法术、他的价值观和别人怎么看他。牧师选择他的神的两个领域，当他的阵营对应的时候，可以选择阵营领域（秩序、混乱、善良、邪恶）。如果牧师不信奉特定的神，他依然可以选择两个领域来代表他的灵性倾向和能力（交由 GM 决定）。但仍须遵守阵营领域的限制。每个领域授予一些领域能力，取决于牧师等级，在每个法术等级都有领域法术栏位，可以用来准备其中一个领域的法术。如果某个领域法术不在牧师法术列表上，便只能使用领域法术栏位准备该法术。领域法术不能用来自发转化。此外，牧师得到他领域中列出的能力，如果他等级够高的话。除非另有说明，使用领域能力是一个标准动作。

祷念（Orisons）：每天牧师可以准备一些祷念或称 0 环法术，正如上表。这些法术的施展如同其他任何法术，但它们不会在施展的时候消耗掉，并且可以被再次使用。

法术转换（Spontaneous Casting，又译自发施法）：善良牧师（或信仰善良神祇的中立牧师）可以将事先准备好的法术（祷念和领域法术不可）临时转换成医疗法术，即使他事前并未准备该医疗法术也可。此时，牧师会“失掉”一个准备好的法术，换得一个同环级（或较低环级）的『治疗伤害』法术。邪恶牧师（或信仰邪恶神祇的中立牧师）不能将法术转换成医疗法术，但却可以转换成

『造成伤害』法术。信仰中立神祇的中立牧师可以在上述两种法术转换中择其一，但是做出决定之后便再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能引导正能量还是负能量。

混乱、邪恶、善良和秩序法术 (Chaotic, Evil, Good, and Lawful Spells)：牧师无法施展与神祇或本身阵营相反的法术。对应阵营的法术会有相关描述符加以识别。

额外语言 (Bonus Languages)：牧师的额外语言选项包括：天界语、深渊语和炼狱语（分属于善良、混乱、邪恶和秩序阵营之异界生物的语言）。牧师还可以因为种族而获得额外语言。

前牧师 (Ex-Clerics)

牧师若违反了信奉神祇的行为守则，他将失去所有的牧师法术与职业特性，除了武器和防具擅长。并且无法再提升牧师职业等级，直到他赎罪为止（见『赎罪术 (Atonement)』说明）。

德鲁伊 (Druid)

在诸元素的纯净，与荒蛮自然的秩序中，存在着比文明的奇迹更伟大的力量。鲜为人知但毫无疑问的是，这些原始魔法被它们的追随者保卫着，人们称这些超然的平衡保卫者们为德鲁伊。这些常被误解的荒野卫士与野兽为友，操控自然之力，奋起反抗一切胆敢威胁他们土地的人们，并向那些将自己紧锁在城市的高墙之后的人们展现荒野的力量。由于他们对大自然非凡威能的虔诚，德鲁伊们获得了独一无二的变形能力、强大猛兽的友谊、以及呼唤自然之怒的力量。他们最可怕的愤怒如风暴、地震、火山一般，充满了早已被文明世界遗弃和忘却的太古之智慧。

角色定位：有些德鲁伊可能会让动物伙伴和召唤生物正面战斗，自己则在战场边缘游走以自然之力来阻挠、击败敌人，而另一些则会变身为致命的猛兽，凶蛮地冲入战斗。德鲁伊崇拜元素之力的化身，大自然的威能，或自然本身。这种崇拜的典型体现是崇拜一位自然神祇，然而德鲁伊们也同样可能崇敬朦胧的精魂，动物般的半神，甚至是特定的使人敬畏的自然奇迹。

阵营：任意中立。

生命骰：d8。

本职技能

本职技能：攀爬（力量），工艺（智力），飞行（敏捷），驯养动物（魅力），医疗（感知），知识（地理，智力），知识（自然，智力），察觉（感知），专业（感知），骑术（敏捷），法术辨识（智力），生存（感知），游泳（力量）。

升级技能点数：4+智力修正。

表：德鲁伊

等级	基本 攻击 加值	强 韧 豁免	反 射 豁免	意 志 豁免	特殊能力	每日法术									
						0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+2	+0	+2	自然纽带， 自然智识， 祷念，野性 认同	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+3	+0	+3	穿林步	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+2	+3	+1	+3	无踪步	4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+3	+4	+1	+4	抗自然诱 惑，自然变 身每天1次	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+3	+4	+1	+4		4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+4	+5	+2	+5	自然变身 每天2次	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+5	+5	+2	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+6 /+1	+6	+2	+6	自然变身 每天3次	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+6 /+1	+6	+3	+6	毒素免疫	4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+7 /+2	+7	+3	+7	自然变身 每天4次	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+8 /+3	+7	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+9 /+4	+8	+4	+8	自然变身 每天5次	4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+9 /+4	+8	+4	+8	千面万相	4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+10 /+5	+9	+4	+9	自然变身 每天6次	4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+11 /+6 /+1	+9	+5	+9	不老身躯	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+12 /+7 /+2	+10	+5	+10	自然变身 每天7次	4	4	4	4	4	4	3	3	2	-

17	+12 /+7 /+2	+10	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+13 /+8 /+3	+11	+6	+11	自然变身 每天 8 次	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+14 /+9 /+4	+11	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+15 /+10 /+5	+12	+6	+12	自然变身 每天任意 次	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

职业特性

武器和防具擅长：德鲁伊擅长下列武器：木棒，匕首，飞镖，木棍，弯刀，巨镰，镰刀，短矛，投石索和矛。德鲁伊在『自然变身』状态时，也擅长该形体具有的任何天生攻击方式（爪抓、啮咬等）。德鲁伊擅长使用轻型和中型盔甲，但不可穿着金属盔甲，所以他们只穿厚布甲、皮甲或革甲。德鲁伊可以穿着施有『金刚木』法术的木制盔甲，此盔甲的功能如同金属制。德鲁伊也擅长使用盾牌（塔盾除外），但只能用木制盾。使用禁用盔甲或盾牌的德鲁伊无法施展德鲁伊法术，也不能使用任何超自然或类法术职业能力，直到卸下该防具再过 24 小时后，才能恢复。

法术：德鲁伊可以施展神术，可选择法术列于德鲁伊法术列表。但阵营可能会限制其施展某些与他所信奉的道德伦理相违背的法术，见下述关于混乱、邪恶、善良或秩序法术的说明。德鲁伊必须事先选择和准备法术。欲准备或施展某环级的法术，德鲁伊的感知值必须达到「10+法术环级」。若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的 DC 为「10+法术环级+感知修正」。

如同其他的施法者，德鲁伊每天在各法术环级上能施展的法术数量有限，基本的每日法术数量请见上表。德鲁伊可由高感知值而获得额外的每日法术。德鲁伊每天必须花费 1 小时冥想沉思自然之秘以获得当日的法术。在可使用的法术环级范围内，德鲁伊可以准备和施展德鲁伊法术列表中的任意法术，但是所选择的法术必须要在每日冥想时间内决定。

自发施法（Spontaneous Casting）：德鲁伊可以将事先准备好的法术临时转换成召唤法术，即使他事前并未准备该召唤法术也可。此时，德鲁伊会“失去”一个准备好的法术，换得一个同级或较低环级的『召唤自然盟友』。

混乱、邪恶、善良和秩序法术（Chaotic, Evil, Good, and Lawful Spells）：德鲁伊无法施展与自己，或其信仰神祇（如果有的话）的阵营相反的法术。在各法术说明中会标明该法术是否属于混乱、邪恶、善良或秩序。

祷念 (Orisons)：德鲁伊每日可以准备若干个 0 环法术，或称为祷念。这些法术与其他法术的施展方式相同，但施展时不会消耗法术位，因此可以被再次施展。

额外语言 (Bonus Languages)：德鲁伊的额外语言包括木族语，一种森林生物使用的语言，此语言是属于人物因其种族而可获得的额外语言之外的可选语言。除此之外，成为 1 级德鲁伊之后还能使用德鲁伊语这种仅为德鲁伊知晓的秘密语言。德鲁伊皆可自动获得此语言，且不占用语言栏位。德鲁伊禁止将此种语言传授给非德鲁伊。德鲁伊语有自己的文字。

自然纽带 (Nature Bond, Ex)：1 级起，德鲁伊便与大自然构成了紧密的联系。此联系表现为下列两种形式之一。

第一种是与自然世界的亲密联系，使得德鲁伊获得以下牧师领域之一：风，动物，土，火，植物，水，天气。在决定领域神力和领域法术时，德鲁伊的有效牧师等级等于其德鲁伊等级。做出此种选择的德鲁伊也会如同牧师一般获得额外的领域法术位。她必须在此法术位中准备领域法术，且此法术位不可用于自发施法。

第二种选择是与一只动物伙伴形成紧密的羁绊。德鲁伊在起始时可带有可选动物伙伴的任意一种。此动物是德鲁伊冒险时的忠贞伙伴。与同类的普通动物不同的是，动物伙伴的生命骰，属性，技能和专长都会随着德鲁伊等级的提升而增长。如果人物从多个来源获得了动物伙伴，将她的有效德鲁伊等级相互叠加以决定伙伴的数据和能力。根据伙伴种类的不同，大多数伙伴的体型会在德鲁伊达到 4 级或 7 级时增长。如果德鲁伊放走他的动物伙伴，他必须举行仪式，不间断地祈祷 24 小时，才能获得一个新的动物伙伴。同样的仪式也可以用来取代死亡的动物伙伴。

自然智识 (Nature Sense, Ex)：德鲁伊的知识（自然）和生存技能检定 +2。

野性认同 (Wild Empathy, Ex)：德鲁伊可以改变动物的态度。此能力功能如同使用交涉检定影响人物的态度。德鲁伊掷「d20+德鲁伊等级+魅力修正」即为野性认同的检定结果。一般家畜的起始态度是冷淡，但野生动物通常是不友善。使用此能力时，在一般情况下，德鲁伊和动物彼此距离不能超过 30 尺。一般而言，影响动物需要 1 分钟，但如同影响人物一样，实际需要时间可能会更长或更短。德鲁伊也可对智力值 1 或 2 的魔法兽使用此能力，但检定时受-4 减值。

穿林步 (Woodland Stride, Ex)：2 级起，德鲁伊能以正常速度通过任何灌木丛（例如自然的荆棘丛，石南丛，茂密的灌木丛，以及其他类似地形），并且不会受到任何伤害。然而，如果上述地形是由魔法造成以阻碍移动，仍会影响德鲁伊。

无踪步 (Trackless Step, Ex)：3 级开始，德鲁伊在自然地形上不会留下足迹，也无法被追迹，但也可以选择要留下足迹。

抗自然诱惑 (Resist Nature's Lure, Ex) : 4 级起, 德鲁伊对抗精类生物类法术能力和超自然能力时, 豁免检定具有+4 加值。此加值也会对那些利用植物或目标为植物的法术和效果生效, 例如『枯萎术』, 『纠缠术』, 『荆棘丛生』和『曲木术』。

自然变身 (Wild Shape, Su) : 4 级起, 德鲁伊每天可以变身为小型或中型动物一次, 然后再变回来。她可以选择变成任何动物型生物。此能力类似法术『野兽形态 I』, 但有如下几点不同: 此效果持续小时数等于德鲁伊等级, 或他自愿变回为止。改变身形 (无论是变成动物或变回) 是标准动作, 但不会引发借机攻击。变化的形体必须是这名德鲁伊熟悉的动物。变成动物的德鲁伊无法说话, 只能发出该动物正常未受训的自然声, 但他可以与其他同种动物正常沟通 (野生鹦鹉的声音是呱呱叫, 所以即使变成鹦鹉也不能说话)。

在到达第 6 级及之后的每 2 级的时候, 德鲁伊每日将可以使用 1 次额外的『自然变身』, 在 18 级时每日共可以使用 8 次。20 级时, 德鲁伊可以使用自然变身能力任意多次。当德鲁伊等级提升时, 此能力将会允许德鲁伊变形为更大或更小的动物, 元素和植物。无论变形成何种形态, 都会花费 1 次此能力的每日使用次数。

6 级起, 德鲁伊可使用『自然变身』变形为大型动物、超小型动物或小型元素。变为动物形态时, 此时此能力的作用方式将类似于『野兽形态 II』。变为元素时, 此能力的作用方式类似于『元素身躯 I』。

8 级起, 德鲁伊也可使用『自然变身』变形为超大型和微型动物、中型元素、或小型和中型植物类生物。变为动物形态时, 此时此能力的作用方式将类似于『野兽形态 III』。变为元素时, 此时此能力的作用方式类似于『元素身躯 II』。变为植物类生物时, 此能力的作用方式类似于『植物形态 I』。

10 级起, 德鲁伊也可使用『自然变身』变形为大型元素或大型植物类生物。变为元素时, 此时此能力的作用方式类似于『元素身躯 III』。变为植物类生物时, 此时此能力的作用方式类似于『植物形态 II』。

12 级起, 德鲁伊也可使用『自然变身』变形为超大型元素或超大型植物类生物。变为元素时, 此时此能力的作用方式类似于『元素身躯 IV』。变为植物类生物时, 此时此能力的作用方式类似于『植物形态 III』。

毒素免疫 (Venom Immunity, Ex) : 9 级开始, 德鲁伊对所有毒素免疫。

千面万相 (A Thousand Faces, Su) : 13 级起, 德鲁伊具有任意改变相貌的能力, 如同『变身术』的效果, 但使用时必须是原本身形。

不老身躯 (Timeless Body, Ex) : 15 级起, 德鲁伊不会因为年老而造成属性减值, 也不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。属性加值仍可累计, 且德鲁伊也仍会因命尽而死去。

前德鲁伊 (Ex-Druids)

不再敬爱大自然、转成禁止阵营的德鲁伊, 或将德鲁伊语传给非德鲁伊者, 将失去所有德鲁伊法术与能力 (包括动物伙伴, 但不包含擅长武器、盔甲和盾牌

专长）。并且无法再提升德鲁伊职业等级，直到她赎罪为止（见『赎罪术（Atonement）』说明）。

战士（Fighter）

有些人为了荣耀、财富或复仇而拿起武器。有些人为了证明自己、守护他人或仅仅出于别无所长而投入战斗。还有些人通过学习武道来锻炼筋骨、或在血肉横飞的战场上证明自己的勇气。作为战阵的主角，战士们风格各异：受训于多种或唯一一件武器；将盔甲的防护性发挥到极致；精研异乡的新奇战技，以及磨练格斗之道等等——一切都是为了将自己化身为活着的武器。远超寻常暴徒，这些训练精熟的斗士展示了手中武器真正的致命之处，将凡铁化为足以征服王国的利刃，斩妖除魔或是振奋军心。士兵、骑士、猎人、策士……身为多面手的战士，正是任何敢于挡路者可怖的强敌。

角色定位：战士是战斗中的精英——打垮敌人、扭转战局、从死地中杀出生天。各异的武器和招式使战士的战术多变，少有人能与其并肩。

阵营：任意。
生命骰：d10。

本职技能

本职技能：攀爬（力量），工艺（智力），驯养动物（魅力），威吓（魅力），知识（工程，智力），知识（地域，智力），专业（感知），骑术（敏捷），生存（感知），游泳（力量）。
升级技能点数：2+智力修正。

表：战士

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊能力
1	+1	+2	+0	+0	奖励专长
2	+2	+3	+0	+0	奖励专长，英勇+1
3	+3	+3	+1	+1	盔甲训练 1
4	+4	+4	+1	+1	奖励专长
5	+5	+4	+1	+1	武器训练 1
6	+6 /+1	+5	+2	+2	奖励专长，英勇+2
7	+7 /+2	+5	+2	+2	盔甲训练 2
8	+8 /+3	+6	+2	+2	奖励专长

9	+9 /+4	+6	+3	+3	武器训练 2
10	+10 /+5	+7	+3	+3	奖励专长，英勇+3
11	+11 /+6 /+1	+7	+3	+3	盔甲训练 3
12	+12 /+7 /+2	+8	+4	+4	奖励专长
13	+13 /+8 /+3	+8	+4	+4	武器训练 3
14	+14 /+9 /+4	+9	+4	+4	奖励专长，英勇+4
15	+15 /+10 /+5	+9	+5	+5	盔甲训练 4
16	+16 /+11 /+6 /+1	+10	+5	+5	奖励专长
17	+17 /+12 /+7 /+2	+10	+5	+5	武器训练 4
18	+18 /+13 /+8 /+3	+11	+6	+6	奖励专长，英勇+5
19	+19 /+14 /+9 /+4	+11	+6	+6	盔甲宗师
20	+20 /+15 /+10 /+5	+12	+6	+6	奖励专长，武器宗师

职业特性

武器和防具擅长：战士擅长使用所有的简易武器和军用武器，同时擅长所有类型盔甲（重甲，中甲，轻甲）和盾牌（包括塔盾）。

奖励专长（Bonus Feats）：1 级以及之后的每个偶数等级，战士获得一项奖励专长，该额外专长独立于角色升级时获得的（意味着战士每级都可获得专长）。这些专长必须在战斗专长列表中，有时也被称为“战士奖励专长”。当战士达到 4 级以及随后的每 4 级（8 级，12 级，以此类推），它还可以选择学习一个新的额外专长来取代先前获得的一项奖励专长。实际效果相当于以旧换新。被取代的旧专长不能是其他专长、进阶职业或能力的先决条件。战士只能在到达特定等级时决定是否要置换专长，且每个特定等级时只能置换一项专长。

英勇（Bravery, Ex）：2 级时，战士在进行对抗恐惧效果的意志检定时会获得+1 加值。这个加值在之后的每 4 级会再+1。

盔甲训练（Armor Training, Ex）：3 级时，战士学会在穿戴盔甲时获得更灵活的机动性。当他穿甲时，盔甲防具检定减值减少 1 点（最小为 0）且敏捷上限增加 1 点。在这之后的每 4 级（7、11、15 级），上述修正再提高 1 点，最大达到防具检定减值减少 4 点，敏捷上限增加 4 点。此外，战士能够在装备中型盔甲时以正常速度移动。7 级时战士能够在装备重型盔甲时以正常速度移动。

武器训练（Weapon Training, Ex）：5 级时，战士可以选择一个下面所标注的武器类组。当他使用该类组的武器时，他在命中与伤害上获得+1 加值。在这之后的每 4 级（9、13 跟 17），战士可以选择一个新的武器类组来进行更多的训练。他同样在该武器类组的命中与伤害上获得+1 加值，并且，当他使用先

前所选择训练的类组武器时，他的命中跟伤害加值会额外+1。例如说，有一位战士升到了 9 级，他在一个武器类组的命中与伤害上获得+1 加值，并在另外一个（他 5 级时选择的那个）武器类组的命中与伤害上获得+2 加值。如果两个武器类组同时包含了一个武器，那么加值并非叠加，而是取两个类组中加值较高的那一个。

斧 类：	战斧，矮人重斧，巨斧，手斧，重型镐，轻型镐，兽人双头斧，飞斧
重刃类：	重剑，弯刃大刀，巨剑，长剑，弯刀，巨镰，双头剑
轻刃类：	匕首，单镰，反曲刀，细剑，镰刀，短剑
弓 类：	复合长弓，复合短弓，长弓，短弓
贴身类：	铁手套，重型盾牌，轻型盾牌，拳匕，闷棍，甲刺，带刺铁手套，带刺盾牌，徒手攻击
十字弓：	手弩，重弩，轻弩，连发重弩，连发轻弩
双头类：	双头链枷，矮人矛斧，侏儒钩锤，兽人双头斧，双刃剑
链索类：	双头链枷，重型链枷，轻型链枷，钉头锤，双节棍，刺链，长鞭
锤 类：	木棒，轻锤，轻型硬头锤，巨木棒，重型硬头锤，战锤
武僧用：	单镰，双节棍，笔架叉，手里剑，破魔锥，徒手攻击
长柄类：	大砍刀，长勾刀，戟，刺叉，木棍
矛 类：	标枪，长枪，长矛，短矛，矛，三叉戟
投掷类：	套牛绳，木棒，飞镖，匕首，手斧，标枪，轻锤，捕网，短矛，手里剑，投石索，三叉戟

盔甲宗师（Armor Mastery, Ex）：在第 19 级，当一名战士穿戴盔甲或手持盾牌时，他获得伤害减免「5/-」。

武器宗师（Weapon Mastery, Ex）：在第 20 级，战士可以选择一种武器——例如长剑、巨斧或长弓——任何由此武器做出的攻击，重击确认自动成功，并且重击时的伤害倍率将会额外加 1。并且，当他手持此类武器时不会被卸武。

武僧（Monk）

对真正的武道家而言，武学远超战阵搏杀本身——它是一种生活方式，一门精神学问，一层精神境界。这些艺术家般的斗士探寻着摒弃兵刃的战法，从自身发掘出足以破击、轰杀万物的武器。他们是武僧（严守古老的哲学和武修之道使他们有此称），通过精神的苦修和肉体的磨砺，他们将自己的身躯锤炼为战阵兵器。武僧之途是戒律之途，甘愿承受此道之人不仅将体会己身为何物，更能够理解自己的命定之道。

角色定位：武僧是逆境中的尖兵，攻其不备，并确实地打击敌人软肋。身法矫健、招式强横，武僧能够轻易周旋于任何战场，并对亟需帮助的同伴伸出援手。

阵营：任意秩序。
生命骰：d8。

本职技能

本职技能：特技（敏捷），攀爬（力量），工艺（智力），脱逃（敏捷），威吓（魅力），知识（历史，智力），知识（宗教，智力），察觉（感知），表演（魅力），专业（感知），骑术（敏捷），察言观色（感知），隐匿（敏捷），游泳（力量）。

升级技能点数：4+智力修正。

表：武僧

等级	基本攻击 加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊能力
1	+0	+2	+2	+2	奖励专长，疾风连击，震慑拳，徒手攻击
2	+1	+3	+3	+3	奖励专长，反射闪避
3	+2	+3	+3	+3	快速移动，招式训练，心如止水
4	+3	+4	+4	+4	气运丹田（魔法），轻身坠 20 尺
5	+3	+4	+4	+4	轻功，百病不侵
6	+4	+5	+5	+5	奖励专长，轻身坠 30 尺
7	+5	+5	+5	+5	气运丹田（寒铁和炼银），混元体
8	+6 /+1	+6	+6	+6	轻身坠 40 尺
9	+6 /+1	+6	+6	+6	精通反射闪避
10	+7 /+2	+7	+7	+7	奖励专长，气运丹田（秩序），轻身坠 50 尺
11	+8 /+3	+7	+7	+7	金刚体
12	+9 /+4	+8	+8	+8	遁术，轻身坠 60 尺
13	+9 /+4	+8	+8	+8	金刚魂
14	+10 /+5	+9	+9	+9	奖励专长，轻身坠 70 尺
15	+11 /+6 /+1	+9	+9	+9	渗透劲
16	+12 /+7 /+2	+10	+10	+10	气运丹田（精金），轻身坠 80 尺
17	+12 /+7 /+2	+10	+10	+10	不老身躯，天语通
18	+13 /+8 /+3	+11	+11	+11	奖励专长，轻身坠 90 尺
19	+14 /+9 /+4	+11	+11	+11	空灵体

20	+15 /+10 /+5	+12	+12	+12	超凡入圣，无限轻身坠
----	-----------------	-----	-----	-----	------------

表：武僧（续）

等级	疾风连击攻击加值	徒手攻击伤害			AC 加 值	速度加 值
		小体 型	中体 型	大体 型		
1	-1 /-1	1d4	1d6	1d8	+0	+0 尺
2	+0 /+0	1d4	1d6	1d8	+0	+0 尺
3	+1 /+1	1d4	1d6	1d8	+0	+10 尺
4	+2 /+2	1d6	1d8	2d6	+1	+10 尺
5	+3 /+3	1d6	1d8	2d6	+1	+10 尺
6	+4 /+4 /-1	1d6	1d8	2d6	+1	+20 尺
7	+5 /+5 /+0	1d6	1d8	2d6	+1	+20 尺
8	+6 /+6 /+1 /+1	1d8	1d10	2d8	+2	+20 尺
9	+7 /+7 /+2 /+2	1d8	1d10	2d8	+2	+30 尺
10	+8 /+8 /+3 /+3	1d8	1d10	2d8	+2	+30 尺
11	+9 /+9 /+4 /+4 /-1	1d8	1d10	2d8	+2	+30 尺
12	+10 /+10 /+5 /+5 /+0	1d10	2d6	3d6	+3	+40 尺
13	+11 /+11 /+6 /+6 /+1	1d10	2d6	3d6	+3	+40 尺
14	+12 /+12 /+7 /+7 /+2	1d10	2d6	3d6	+3	+40 尺
15	+13 /+13 /+8 /+8 /+3 /+3	1d10	2d6	3d6	+3	+50 尺
16	+14 /+14 /+9 /+9 /+4 /+4 /-1	2d6	2d8	3d8	+4	+50 尺
17	+15 /+15 /+10 /+10 /+5 /+5 /+0	2d6	2d8	3d8	+4	+50 尺
18	+16 /+16 /+11 /+11 /+6 /+6 /+1	2d6	2d8	3d8	+4	+60 尺
19	+17 /+17 /+12 /+12 /+7 /+7 /+2	2d6	2d8	3d8	+4	+60 尺
20	+18 /+18 /+13 /+13 /+8 /+8 /+3	2d8	2d10	4d8	+5	+60 尺

职业特性

武器和防具擅长：武僧擅长木棒，十字弓（轻型或重型），匕首，手斧，标枪，单镰，双节棍，木棍，笔架叉，短矛，短剑，手里剑，破魔锥，投石索与矛。武僧不擅长任何盔甲或盾牌。当他穿戴盔甲、盾牌或者达到中、重载时，武僧将会失去他的《AC 加值》、《快速移动》与《疾风连击》职业能力。

【编注：在扩展资源中，武僧起始还擅长下列武器：黄铜指虎（Brass knuckles, APG），拳套（Cestus, APG），戒刀（Temple sword, APG）。】

AC 加值 (AC Bonus, Ex)：当不穿甲也没有过度负重时，武僧可以将其感知加值（如果有）加在他的 AC 与 CMD 上。另外，4 级武僧 AC 与 CMD+1，而之后每 4 个武僧等级该加值都会再增加 1 点，直到 20 级的+5。该加值在武僧对抗接触攻击或者措手不及依然起效。当他无法动作或者无助时他将失去此加值。而当他穿戴任何盔甲，使用盾牌，或者负重达到中载或重载时都将失去此加值。

疾风连击 (Flurry of Blows, Ex)：1 级起，武僧可以在全力攻击动作时使出『疾风连击』。当武僧使用疾风连击时，如同拥有「双武器格斗」专长，所有的攻击检定承受-2 减值，并增加一次额外攻击（他不需要持用两把武器来使用此能力）。他可以并用徒手打击或者是特殊武僧武器来使出疾风连击。在使用『疾风连击』时，来自武僧等级的基本攻击加值等同于他的武僧等级。但在其他情况下，比如说符合专长或进阶的条件时，则使用他正常的基本攻击加值。

8 级起，武僧在使用『疾风连击』时可以进行两次额外攻击，如同他拥有「精通双武器格斗」专长（即使他没有满足该专长的先决条件）。

15 级起，武僧在使用『疾风连击』时可以进行三次额外攻击，如同他拥有「高等双武器格斗」专长（即使他没有满足该专长的先决条件）。

武僧使出『疾风连击』时，他所有成功命中的伤害检定上都使用他完整的力量加值，就算该攻击是由副手或是双手持握的武器使出。武僧可以用诸如卸武、破武、绊摔等战技来取代原本的攻击，以作为疾风连击的一部分。武僧不能使用非武僧武器进行疾风连击，有天生武器的武僧不能以它进行疾风连击，更不能在疾风连击外再用天生武器进行额外攻击。

徒手打击 (Unarmed Strike)：1 级时，武僧获得「精通徒手打击」为额外专长。武僧的攻击可以用双拳，也可以用肘、膝、或脚。这意味着武僧甚至可以在双手都满着的情况下进行徒手攻击。对武僧的徒手攻击来说，没有副手攻击这个概念。武僧可以将其完整的力量加值加在所有的徒手攻击上。通常武僧的徒手攻击造成的是正常伤害，不过他也可以选择造成非致命伤害而不必受到任何命中减值。在擒抱时他同样可以选择造成何种伤害。在考虑增强人工武器或天生武器的法术效果时，武僧的徒手攻击既视为人工武器又视为天生武器。武僧的徒手打击能造成比普通人更多的伤害，见上表。该表中的徒手攻击伤害为中体型武僧的数值，小体型武僧造成的伤害较少，大体型武僧则能造成较多的伤害。

奖励专长：在 1 级，2 级，和之后的每 4 级，武僧可以获得一个奖励专长。这些专长必须出自以下列表：随手武器 (Catch Off-Guard)，战斗反射，拨挡飞箭，闪避，精通擒抱，蝎形拳 (Scorpion Style)，随手投掷 (Throw Anything)。6 级时，以下专长可以加入表中：蛇形拳 (Gorgon's Fist)，精通冲撞，精通卸武，精通虚招，精通绊摔，灵活移动。10 级时，以下专长可以加入表中：精通重击，万蛇出洞 (Medusa's Wrath)，抓取飞箭，跳跃攻击。武僧无须拥有这些专长的先决条件便可以选取它们。

震慑拳 (Stunning Fist, Ex)：1 级起，武僧获得「震慑拳」作为奖励专长，即使他并未满足先决条件。4 级时与之后的每 4 级，武僧都可以在他的震慑拳上附加一种新的状态效果。这状态将会取代原来的效果（震慑目标 1 轮），成功的检定可以忽略此状态。4 级时，武僧的『震慑拳』可以令目标疲乏。8 级时，可

以令目标恶心 1 分钟。12 级时，可以令目标恍惚「1d6+1」轮。16 级时，可以令对手目盲或耳聋。20 级时，可以令目标麻痹「1d6+1」轮。武僧必须在攻击骰投出前选择他要使用何种状态。这些效果不会其本身造成的效果叠加（一个生物若是被震慑拳打到恶心，他并不会因为吃了另一记震慑拳而变成反胃），但是可以延长状态的持续时间。

反射闪避 (Evasion, Ex)：2 级起，有些攻击效果若通过反射豁免可以减少一半伤害，如果武僧遭到此类攻击，在通过反射豁免后他将不受伤害。武僧只有在穿轻甲或不穿甲时才可以进行反射闪避。无助状态下的武僧不能进行反射闪避。

快速移动 (Fast Movement, Ex)：3 级起，武僧的速度获得增强加值，详见上表。着甲、中载或重载的武僧失去此加值。

招式训练 (Maneuver Training, Ex)：3 级起，武僧在使用战技时，他可以用武僧等级取代他的基本攻击加值来计算 CMB。自其他职业得来的基本攻击加值不影响此能力，且可以正常叠加。

心如止水 (Still Mind, Ex)：3 级起，武僧在对抗惑控系法术和效果时豁免检定+2。

气运丹田 (Ki Pool, Su)：4 级时，武僧获得了一个丹田气池，当中流转的超自然能量——气，能使武僧完成神妙的技艺。武僧的丹田气池大小等同于「1/2 武僧等级+感知修正」。只要他的丹田中至少还有 1 点气，他就能使用『斗气击 (Ki Strike)』。4 级时，在穿透伤害减免时，武僧的徒手攻击视为魔法武器。7 级时，在穿透伤害减免时，武僧的徒手攻击亦视为寒铁和镀银武器。10 级时，在穿透伤害减免时，武僧的徒手攻击同样被视为秩序武器；而 16 级时，在穿透伤害减免或对抗物品硬度的时候，武僧的徒手攻击则被视为精金。

自丹田中消耗 1 点气，武僧可以在使用『疾风连击』时，再进行一次使用他最高的基础攻击加值的额外攻击。或是，他也可以消耗 1 点气来增加 20 尺速度，效果持续 1 轮。最后，武僧还可以消耗 1 点气来让自己在 AC 上获得+4 闪避加值，效果持续 1 轮。启动这些能力都是一个迅捷动作。武僧在等级提升时，可以透过消耗气来使用新的能力。丹田在武僧充足休息或静思 8 小时后便会自动归满。

轻身坠 (Slow Fall, Ex)：4 级起，武僧可以用身旁的墙来减缓下坠速度。当使用此能力时，武僧再计算坠落伤害时视为比原高度低 20 尺。减缓下坠的效果（即计算伤害时扣除的高度）会随着武僧等级提升而增强，直到 20 级时他可以利用身边的墙下落而不受任何伤害。

轻功 (High Jump, Ex)：5 级时，在进行跳跃（无论是跳高还是跳远）时，武僧可以将他的武僧等级加到特技检定上。此外，他跳跃时总是被视为已助跑。自丹田消耗 1 点气的话，武僧可以在进行跳跃的特技检定上获得+20 加值，效果持续 1 轮。

百病不侵 (Purity of Body, Ex) : 5 级起, 武僧免疫任何疾病, 除非是超自然疾病或魔法疾病。

混元体 (Wholeness of Body, Ex) : 7 级起, 武僧可以治疗自身的伤口。他可以自丹田中耗去 2 点气以治疗等同于其武僧等级的伤害。

精通反射闪避 (Improved Evasion, Ex) : 9 级起, 武僧的『反射闪避』能力更加强大。在遭受一些通过反射检定可以减少一半伤害的攻击时, 武僧通过反射豁免后将不受到伤害, 如果未通过也只受到一半伤害。无助状态下的武僧不能进行反射闪避。

金刚体 (Diamond Body, Su) : 11 级起, 武僧免疫所有种类毒素。

遁术 (Abundant Step, Su) : 12 级起, 武僧能够神奇地在空间中瞬移, 就像使用『次元门 (Dimension Door)』法术一样。使用此能力是一个移动动作, 且必须自丹田中耗去 2 点气。他的施法者等级等于他的武僧等级, 但他使用此能力时不能携带其他生物一起移动。

金刚魂 (Diamond Soul, Ex) : 13 级起, 武僧获得法术抗力, 抗力值等于「武僧等级+10」。要对此武僧使用魔法, 施法者必须在施法者等级检定 (1d20+施法者等级) 中得到和武僧法术抗力相等或更高的结果。

渗透劲 (Quivering Palm, Su) : 15 级起, 武僧能在其他生物体内制造一种震荡, 之后如果武僧愿意, 这震动足以致命。武僧每天可以使用 1 次『渗透劲』, 必须在攻击检定前声明。此能力对免疫重击的生物无效。除此之外, 只要武僧成功的击打到对方并且造成了伤害, 那么渗透劲就成功了。这之后武僧可以在一定天数内尝试杀死对方, 该时间期限天数为他的武僧等级。要做杀死对方, 武僧只需要用意念让对方死即可 (自由动作), 如果对方没有通过 DC 为「1/2 武僧等级+感知修正」的强韧检定, 它就死了。如果该豁免检定获得成功, 对方将不会再因这次渗透劲而受到伤害, 但是他依然可能被之后其他渗透劲攻击所伤。

不老身躯 (Timeless Body, Ex) : 17 级起, 武僧不再因为年龄而受到属性减值, 也不会因为魔法变老。之前已经受到的减值将保留。属性加值仍然可以获得, 并且武僧还是会因为命尽而死去。

天语通 (Tongue of the Sun and Moon, Ex) : 17 级或更高等级的武僧可以和任何活物交谈。

空灵体 (Empty Body, Su) : 19 级起, 武僧可以进入灵体状态 1 分钟, 效果如同『同游灵界 (Etherealness)』法术。使用此能力是一个移动动作, 且必须自丹田中消耗 3 点气。

超凡入圣 (Perfect Self) : 20 级时, 武僧变成魔法生物。从此以后, 在考虑法术和魔法效果时, 武僧都将永远被视为异界生物而不是原来的类人生物 (或者武僧本来的生物类型)。同时, 武僧获得了伤害减免「10/混乱」, 即在受到

非混乱武器攻击或没有类似伤害减免的生物进行的天生武器攻击时，武僧都可以忽略前 10 点伤害。和其他异界生物不同，武僧依然可以被复活，如同他还属于之前的生物类型一样。

前武僧（Ex-Monks）

变为非秩序阵营的武僧将无法继续提升武僧等级，但是依然会保留所有武僧能力。

圣骑士（Paladin）

只有极少数高尚的人能够获得被神选中的荣誉。这些荣耀的灵魂将剑与生命奉献在对抗邪恶的战斗中——她们因此被称为圣骑士。作为骑士，十字军以及法律的执行者，圣骑士的目标不仅仅是散播神圣的公正，还是为了让自身成为所服侍的神在世间的完美具现。她们遵循着严格的道德和行为规范，不断为着高尚的目标而努力。作为对她们坚持正义的回报，也为了更好的执行任务，这些神圣的战士们获得了许多实用的能力——她们能够放逐邪恶，治愈无辜者，或者激励盟友。尽管有时信念会与需要拯救的事物发生碰撞，而且要不断的经受着来自信仰的挑战和邪恶的诱惑，圣骑士依然为了更加光明的未来而前行，哪怕付出生命的代价。

角色定位：在战斗中，圣骑士是队友们的一盏明灯。在作为邪恶的死敌的同时，她们也能够凭借善良的灵魂获得援助以更好的完成使命。她们的魔法和战斗技巧令她们同样可以守护他人，或者让倒下的盟友恢复战斗的能力。

阵营：秩序善良。
生命骰：d10。

本职技能

本职技能：工艺（智力），交涉（魅力），驯养动物（魅力），医疗（感知），知识（贵族，智力），知识（宗教，智力），专业（感知），骑术（敏捷），察言观色（感知），法术辨识（智力）。
升级技能点数：2+智力修正。

表：圣骑士

等级	基本攻击 加值	强韧 豁免	反射 豁免	意志 豁免	特殊能力	每日法术			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+0	+2	善良灵光，侦测邪恶，制裁邪恶 1 次/天	-	-	-	-

2	+2	+3	+0	+3	神恩，圣疗	-	-	-	-
3	+3	+3	+1	+3	勇气灵光，神佑，恩惠	-	-	-	-
4	+4	+4	+1	+4	正能量引导，制裁邪恶 2/天	0	-	-	-
5	+5	+4	+1	+4	神契	1	-	-	-
6	+6 /+1	+5	+2	+5	恩惠	1	-	-	-
7	+7 /+2	+5	+2	+5	制裁邪恶 3/天	1	0	-	-
8	+8 /+3	+6	+2	+6	虔诚灵光	1	1	-	-
9	+9 /+4	+6	+3	+6	恩惠	2	1	-	-
10	+10 /+5	+7	+3	+7	制裁邪恶 4/天	2	1	0	-
11	+11 /+6 /+1	+7	+3	+7	审判灵光	2	1	1	-
12	+12 /+7 /+2	+8	+4	+8	恩惠	2	2	1	-
13	+13 /+8 /+3	+8	+4	+8	制裁邪恶 5/天	3	2	1	0
14	+14 /+9 /+4	+9	+4	+9	坚信灵光	3	2	1	1
15	+15 /+10 /+5	+9	+5	+9	恩惠	3	2	2	1
16	+16 /+11 /+6 /+1	+10	+5	+10	制裁邪恶 6/天	3	3	2	1
17	+17 /+12 /+7 /+2	+10	+5	+10	公正灵光	4	3	2	1
18	+18 /+13 /+8 /+3	+11	+6	+11	恩惠	4	3	2	2
19	+19 /+14 /+9 /+4	+11	+6	+11	制裁邪恶 7/天	4	3	3	2
20	+20 /+15 /+10 /+5	+12	+6	+12	神圣代行者	4	4	3	3

职业特性

武器和防具擅长：圣骑士擅长所有简单和军用武器，以及所有盔甲（轻型，中型和重型）和盾牌（除了塔盾）。

善良灵光（Aura of Good, Ex）：圣骑士的善良灵光强度（见『侦测善良（Detect Good）』法术）等于她的圣骑士等级。

侦测邪恶（Detect Evil, Sp）：圣骑士可以根据意愿使用『侦测邪恶』，效果和同名法术一样。圣骑士也可以使用一个移动动作专注于 60 英尺内的单一物体或生物，以得知对方是否邪恶以及对方的灵光强度，如同使用法术研究了三轮时间。当专注于单一物体或生物时，圣骑士不会察觉法术范围内其它的邪恶事物。

制裁邪恶（Smite Evil, Su）：每天一次，圣骑士可以呼唤善良的力量，以帮助她对抗强大的邪恶。以一个迅捷动作，圣骑士选定在她视觉中的一个目标成为制裁的对象。若制裁的目标为邪恶阵营，圣骑士对此目标进行的攻击检定加上她的魅力加值（若为加值），并且对目标的所有伤害检定增加等同于她圣骑士等级的数值。若目标为拥有邪恶子类别的异界生物，邪恶阵营的龙或者不死生物，第一次成功命中的伤害加值会增加为每圣骑士等级 2 点。无论受制裁目标为何，圣骑士对其的攻击均自动克服所有伤害减免。

此外，只要『制裁邪恶』依旧生效，圣骑士在遭受被制裁生物的攻击时，防御等级获得等同于她魅力加值（若为加值）的偏斜加值。若圣骑士选定一个并非邪恶的对象作为目标，则制裁无效，但仍然消耗使用次数。制裁邪恶的效果会持续到目标死亡，或者圣骑士下一次休息并恢复此能力的使用次数时。在第 4 级以及之后的每 3 个等级，圣骑士每天可以多使用 1 次制裁邪恶，在 19 级时达到最多每天 7 次。

神恩（Divine Grace, Su）：2 级起，圣骑士所有豁免检定上都可以获得一项加值，该加值等同于她的魅力加值（如果是加值）。

圣疗（Lay On Hands, Su）：2 级起，圣骑士可以通过接触治疗她自己或她人的伤口。此能力每日可以使用的次数等于「 $1/2$ 圣骑士等级+魅力修正」。每次使用圣疗可以治疗「 $1/2$ 圣骑士等级 $\times 1d6$ 」点生命值。使用此能力一般来说是一个标准动作，但用来治疗自己是一个迅捷动作。圣骑士需要有一只手空闲才能使用此能力。

圣骑士也可以使用『圣疗』伤害不死生物，造成「 $1/2$ 圣骑士等级 $\times 1d6$ 」点伤害。如此使用圣疗需要一个成功的近战接触检定，但不会引发借机攻击。不死生物对此伤害无法进行豁免检定。

勇气灵光（Aura of Courage, Su）：3 级起，圣骑士对恐惧免疫（不论魔法或其他因素造成的）。在她周围 10 尺内的伙伴对抗恐惧时豁免检定有+4 士气加值。此能力在圣骑士神志清醒时发挥作用，但当她失去知觉或者死亡时将失去作用。

神佑（Divine Health, Ex）：3 级时，圣骑士免疫所有疾病，包括超自然或者魔法疾病，以及腐尸病（mummy rot）。

恩惠（Mercy, Su）：在 3 级和之后每 3 个等级，圣骑士都可以选择一项恩惠。每个恩惠都会为『圣疗』带来额外的好处。当圣骑士使用圣疗治疗一个目标时，目标同时受到此圣骑士所拥有全部『恩惠』的额外好处。诅咒、疾病或毒素造成的状况可以被恩惠缓解，但若没有移除诅咒、治愈疾病或中和毒素，状况缓解的效果只能持续 1 小时。

在第 3 级，圣骑士可以从以下基础恩惠中进行选择。

移除疲乏（Fatigued）：目标不再疲乏。

移除颤栗（Shaken）：目标不再颤栗。

移除恶心（Sickened）：目标不再恶心。

在第 6 级，圣骑士将以下恩惠加入可选择列表。

移除晕眩 (Dazed)：目标不再晕眩。

移除疾病 (Diseased)：圣骑士的圣疗还起到等同于『移除疾病』法术的效果，施法等级等于圣骑士的职业等级。

移除恍惚 (Staggered)：目标不再恍惚，除非目标的生命值刚好是 0。在第 9 级，圣骑士将以下恩惠加入可选择列表。

移除诅咒 (Cursed)：圣骑士的圣疗还起到等同于『移除诅咒』法术的效果，施法等级等于圣骑士的职业等级。

移除力竭 (Exhausted)：目标不再力竭。在选择这项能力前，圣骑士必须拥有『移除疲乏』的恩惠。

移除惊惧 (Frightened)：目标不再惊惧。在选择这项能力前，圣骑士必须拥有『移除颤栗』的恩惠。

移除反胃 (Nauseated)：目标不再反胃。在选择这项能力前，圣骑士必须拥有『移除恶心』的恩惠。

移除毒素 (Poisoned)：圣骑士的圣疗还起到等同于『中和毒素』法术的效果，施法等级等于圣骑士的职业等级。

在第 12 级及以后，圣骑士将以下恩惠加入可选择列表。

移除目盲 (Blinded)：目标不再目盲。

移除耳聋 (Deafened)：目标不再耳聋。

移除麻痹 (Paralyzed)：目标不再麻痹。

移除震慑 (Stunned)：目标不再被震慑。

以上能力是累积的。例如，一名 12 级的圣骑士的『圣疗』能够治疗 6d6 点生命值，移除疲乏和力竭，同时起到移除疾病和中和毒素的作用。『恩惠』在选定以后无法更换。

引导正能量 (Channel Positive Energy, Su)：第 4 级起，圣骑士获得『引导正能量』的超自然能力，如同牧师所拥有的同名能力。使用此能力会消耗两发『圣疗』次数。在引导正能量时，圣骑士使用她的等级作为有效牧师等级。本能力基于魅力。

【能力速查】引导能量 (Channel Energy, Su)：引导能量是以牧师为中心半径 30 尺的爆发范围，影响同一类的所有生物（活物或是不死生物）。造成和治疗的伤害等于「1d6+每比 1 级多 2 牧师等级 1d6」（3 级 2d6，5 级 3d6，以此类推）。生物可以通过意志豁免来降低一半伤害，DC 是「10+1/2 牧师等级+魅力修正」。治疗的能量不能使生命超过最大生命值，多余的会被浪费掉。这是一个不会引起借机攻击的标准动作，牧师可以选择自己是否包含在内。牧师必须能亮出圣徽以使用这个能力。

法术：从 4 级开始，圣骑士可以施展少量神术，见圣骑士法术列表。圣骑士必须提前选择并准备法术。要准备施展某个法术，圣骑士的魅力值必须达到「10+法术环级」。对抗圣骑士法术的豁免 DC 等于「10+法术环级+魅力修正」。和其他施法者一样，圣骑士每天可以使用的法术有限。她的基本每日法术分配可见上表。另外，如果有较高的魅力值，她还可以获得额外奖励每日法术。如果上表指出圣骑士在给定的法术环级上有 0 个法术，那么她只能获得高魅力值提供的额外法术。

每个圣骑士每天内都必须花费一个小时来安静的祈祷或者冥想、从而获得她的每日法术。只要达到了施法要求，圣骑士可以准备和施展任何圣骑士法术列表

上的法术，但是必须在每日冥想中选择法术进行准备。直到 3 级为止，圣骑士都没有施法者等级。在 4 级或者更高等级时，她的施法者等级视为「圣骑士等级-3」。

神契（Divine Bond, Sp）：5 级起，圣骑士同她所信仰的神之间形成一道神圣的契约。这种契约可以是以下两种形式之一。契约的形式在选定之后无法更改。

第一种契约给予圣骑士呼唤一位天界灵魂，并用以强化她的武器的能力。呼唤灵魂是一个标准动作，效果持续每圣骑士等级 1 分钟。响应契约的灵魂附着在武器上，让武器如同火把一般发光。在第 5 级，灵魂给予武器+1 加值。5 级之后的每 3 级，获得的加值都会+1，20 级时达到最高+6。这些加值可以与武器原本的增强加值叠加，但最高不能超过+5；它们也可以被用来给武器增添以下附魔：秩序，光能，护身，瓦解，炽焰，焰爆，神圣，锐锋，慈悯，追击。增添附魔花费的加值与附魔本身的加值相同。增添的附魔与武器的原本附魔同时有效，但重复的并不叠加。在为非魔法武器增添任何附魔前必须先给予其至少+1 的增强加值。

奖励的增强加值和附魔在每次呼唤灵魂时决定，且在下次呼唤之前无法更改。非圣骑士本人持有此武器不会获得任何契约带来的好处，但灵魂依旧存在于武器里，且强化会在武器回到归属者手中后重新生效。双头武器只有一端会被强化。5 级的圣骑士每天可以使用 1 次此能力。5 级之后的每 4 级，圣骑士都会多获得 1 次使用次数，17 级时达到最多每日 4 次。

一旦附着着灵魂的武器被破坏，在之后 30 天内、或者直到在圣骑士职业上提升了等级，她将无法使用此能力。在此 30 天期间内，圣骑士在攻击和伤害检定上都要受到-1 减值。

第二种契约给予圣骑士一匹具有非凡智力，强壮而且忠诚的坐骑来为对抗邪恶的正义事业服务。该坐骑通常是重型战马（中等体型的圣骑士）或者矮种战马（小体型的圣骑士），尽管更特殊的坐骑，如野猪，骆驼和犬也可以作为契约的对象。此坐骑类似于德鲁伊的动物伙伴，并使用圣骑士的职业等级作为她的有效德鲁伊等级。契约的坐骑拥有至少为 6 的智力值。

圣骑士能以一个整轮动作通过魔法呼唤让坐骑前来。该能力相当于一个法术环级为圣骑士等级 1/3 的法术。坐骑会立刻出现在圣骑士身边。5 级的圣骑士每天可以使用 1 次此能力。在 5 级之后的每 4 级，圣骑士都会多获得一次使用次数，17 级时达到最多每日 4 次。

在第 11 级，坐骑获得天界生物模版。坐骑的种类变为魔法兽，这可能对一些法术的效果造成影响。

在第 15 级，圣骑士的坐骑获得「圣骑士等级+11」的法术抗力。

一旦圣骑士的坐骑死了，在之后 30 天内，或者直到她在圣骑士职业上提升了等级，圣骑士将无法召唤另外一匹坐骑。在此 30 天期间内，圣骑士在攻击和伤害检定上都要受到-1 减值。

速查：天界生物模板（Celestial Creature Template, B1）

虔诚灵光（Aura of Resolve, Su）：8级起，圣骑士免疫「魅惑」法术和类法术能力。10尺以内的盟友在对抗「魅惑」效果的豁免上获得+4士气加值。此能力在圣骑士神志清醒时发挥作用，当她失去知觉或者死亡时将失去作用。

审判灵光（Aura of Justice, Su）：11级起，圣骑士可以花费两次制裁邪恶的使用次数，给予10尺以内的盟友1次「制裁邪恶」的能力，但使用她自身的魅力和职业等级决定奖励加值。盟友必须在下回合行动开始时使用此能力，效果持续1分钟。使用此能力是一个自由动作。邪恶盟友并不会受到此能力的好处。

坚信灵光（Aura of Faith, Su）：14级起，在克服怪物的伤害减免时，圣骑士的所持有的武器，以及任何在她身边10尺内盟友所做出的攻击都被视为具有善良阵营。此能力在圣骑士神志清醒时发挥作用，当她失去知觉或者死亡时将失去作用。

公正灵光（Aura of Righteousness, Su）：17级起，圣骑士获得伤害减免「5/邪恶」，且免疫「胁迫」法术和类法术能力。10尺以内的盟友在对抗「胁迫」效果的豁免上获得+4士气加值。此能力在圣骑士神志清醒时发挥作用，当她失去知觉或者死亡时将失去作用。

神圣代行者（Holy Champion, Su）：20级时，圣骑士成为了她所信仰的神与主物质界连通的纽带。她的伤害减免提升到「10/邪恶」。当她使用「制裁邪恶」并在随后成功击中一名邪恶异界生物时，此生物同时受到「放逐术（Banishment）」的效果，施法者等级等于她的圣骑士等级（她的武器和圣徽自动被看作目标所仇恨的物件）。在放逐效果和攻击伤害计算完毕后，当次「制裁邪恶」立刻结束。此外，当她引导正能量或使用圣疗的时候，治疗的点数取最大值。

行为准则（Code of Conduct）：圣骑士必须是守序善良阵营，一旦蓄意作恶，她将失去所有的职业能力（除了武器和防具擅长）。另外，圣骑士的行为准则要求她必须尊重法定权威，按荣誉行事（不撒谎、不欺骗、不用毒等等），帮助那些需要帮助的人（前提是那些人不会将帮助用在邪恶或混乱的目的上），惩罚那些伤害或威胁无辜的人。

伙伴关系（Associates）：圣骑士可能会和善良或者中立阵营的人物一起冒险，但她们会避免与邪恶人物结为同伴，也不会和那些经常违反她的道德法规的人继续合作。在特殊情况下，圣骑士可以和邪恶阵营的人物联手，但必须是为了击败她所认定的更强大的邪恶。拥有如此不寻常的同伴时，圣骑士应当定期寻求赎罪（见「赎罪术（Atonement）」说明），并且在她认为这种联盟造成的伤害大于益处时立刻终止关系。圣骑士只能接受守序善良的人作为随从、追随者，或者部下。

前圣骑士（Ex-Paladins）

脱离守序善良，蓄意作恶，或者严重违反行为准则的圣骑士将失去所有的圣骑士法术和能力（包括圣骑士坐骑的服务，但是不包括武器、盔甲或盾牌擅长）。她也不再能提升任何圣骑士等级。只有当她弥补了自己的所作所为之后才能恢复能力并有可能继续提升等级（见『赎罪术（Atonement）』说明）。

游侠（Ranger）

为狩猎的刺激添加作料的，只有掠食者与被掠食者。或是斥候，或是追踪者，或是赏金猎人，游侠们拥有同样的特点：他们精于使用特定的武器战斗，长于追踪最难以捉摸的猎物，并且善于击败种类繁多的猎物。知识丰富，富于耐心，技巧卓越的猎手们，这些游侠追猎人类，野兽，甚至怪物，在掠食者之道中积累见识，精于应对各种环境，并拥有致命的武力。他们中的一些追捕食人生物以保护家园，另一些则追寻更加刺激的猎物——甚至是自己同类的逃亡者。

角色：游侠是熟练的伏击者，无论近战、远袭都能以极富技巧的舞步在战场上进退自如。他们的能力可以对特定类型对手造成可怖伤害，而综合技术在对阵各种敌人时均极具价值。

阵营：任意。

生命骰：d10。

本职技能

本职技能：工艺（智力），驯养动物（魅力），医疗（感知），威吓（魅力），知识（地城，智力），知识（地理，智力），知识（自然，智力），察觉（感知），专业（感知），骑术（敏捷），法术辨识（智力），隐匿（敏捷），生存（感知），游泳（力量）。

升级技能点数：6+智力修正。

表：游侠

等级	基本攻击 加值	强韧 豁免	反射 豁免	意志 豁免	特殊能力	每日法术			
						1	2	3	4
1	+1	+2	+2	+0	第一宿敌，追踪，野性认同	-	-	-	-
2	+2	+3	+3	+0	战斗流派专长	-	-	-	-
3	+3	+3	+3	+1	第一偏好地形，坚忍	-	-	-	-
4	+4	+4	+4	+1	猎手羁绊	0	-	-	-
5	+5	+4	+4	+1	第二宿敌	1	-	-	-
6	+6/+1	+5	+5	+2	战斗流派专长	1	-	-	-

7	+7 /+2	+5	+5	+2	穿林步	1	0	-	-
8	+8 /+3	+6	+6	+2	第二偏好地形	1	1	-	-
9	+9 /+4	+6	+6	+3	反射闪避	2	1	-	-
10	+10 /+5	+7	+7	+3	第三宿敌, 战斗流派专长	2	1	0	-
11	+11 /+6 /+1	+7	+7	+3	狩猎目标	2	1	1	-
12	+12 /+7 /+2	+8	+8	+4	伪装	2	2	1	-
13	+13 /+8 /+3	+8	+8	+4	第三偏好地形	3	2	1	0
14	+14 /+9 /+4	+9	+9	+4	战斗流派专长	3	2	1	1
15	+15 /+10 /+5	+9	+9	+5	第四宿敌	3	2	2	1
16	+16 /+11 /+6 /+1	+10	+10	+5	精通反射闪避	3	3	2	1
17	+17 /+12 /+7 /+2	+10	+10	+5	视线躲藏	4	3	2	1
18	+18 /+13 /+8 /+3	+11	+11	+6	第四偏好地形, 战斗流派专长	4	3	2	2
19	+19 /+14 /+9 /+4	+11	+11	+6	高等狩猎目标	4	3	3	2
20	+20 /+15 /+10 /+5	+12	+12	+6	第五宿敌, 狩猎大师	4	4	3	3

职业特性

武器和防具擅长：游侠擅长所有简易和军用武器，以及所有盔甲（轻型，中型）和盾牌（除了塔盾）。

宿敌（Favored Enemy, Ex）：1级时，游侠从宿敌列表中选择一种生物类型。他在针对该类型生物的唬骗、知识、察觉、察言观色和生存检定+2。此外，他在针对该类型生物的攻击和伤害检定也+2。游侠在未受训的情况下也可以使用知识技能来辨识宿敌生物。在5级和之后每5级（10，15和20级），游侠可以额外选择一种宿敌。此外，每次增加宿敌时，可以指定将针对任意一种宿敌的检定加值再+2（如果愿意的话，也可指定刚刚选择的宿敌）。如果游侠选择类人生物或者异界生物作为宿敌，那么他必须选择生物的亚种，如下表所示（注意也有其他的类人生物亚种可供选择，下表中所列的仅仅是最常见的部分）。如果某种特定生物同时属于两类宿敌类型，游侠的加值无法叠加，只能使用较高的值作为加值。

表：游侠宿敌

异怪（Aberration）	类人生物（其他）（Humanoid, other
----------------	--------------------------

	subtype)
动物 (Animal)	魔法兽 (Magical beast)
构造生物 (Construct)	人型怪物 (Monstrous humanoid)
龙类 (Dragon)	泥型生物 (Ooze)
精类 (Fey)	异界生物 (气) (Outsider, air)
类人生物 (水栖) (Humanoid, aquatic)	异界生物 (混乱) (Outsider, chaotic)
类人生物 (矮人) (Humanoid, dwarf)	异界生物 (土) (Outsider, earth)
类人生物 (精灵) (Humanoid, elf)	异界生物 (邪恶) (Outsider, evil)
类人生物 (巨人) (Humanoid, giant)	异界生物 (火) (Outsider, fire)
类人生物 (地精) (Humanoid, goblinoid)	异界生物 (善良) (Outsider, good)
类人生物 (豺狼人) (Humanoid, gnoll)	异界生物 (秩序) (Outsider, lawful)
类人生物 (侏儒) (Humanoid, gnome)	异界生物 (本地) (Outsider, native)
类人生物 (半身人) (Humanoid, halfling)	异界生物 (水) (Outsider, water)
类人生物 (人类) (Humanoid, human)	植物 (Plant)
类人生物 (兽人) (Humanoid, orc)	不死生物 (Undead)
类人生物 (爬虫) (Humanoid, reptilian)	虫类 (Vermin)

追踪 (Track, Ex)：游侠在识别痕迹时将游侠等级的一半（最少为 1）加到生存检定上。

野性认同 (Wild Empathy, Ex)：游侠可以改善动物的初始态度。该能力类似在改善人的态度时所做的交涉检定。游侠进行 d20 检定，再加上他的游侠等级和魅力修正来决定「野性认同」检定的结果。一般家畜开始时的态度是冷淡，野外生物则通常是不友善。要使用野性认同，游侠和动物必须在普通可视环境下彼此相距 30 尺以内。一般通过这种方式影响一个动物需要 1 分钟时间，不过和影响人类似，所需的时间可能会变长或变短。游侠也可以通过此能力影响一个智力为 1 或 2 的魔法兽，不过在检定中要受到-4 减值。

战斗流派专长 (Combat Style Feat, Ex)：在 2 级时，游侠必须在两种战斗流派中选择一种进行修习：箭术或双武器格斗。游侠在所选流派上的技巧，以奖励专长的形式在 2，6，10，14 和 18 级获得。他可以根据自己的战斗流派选择专长，即使自身没有达到该专长的先决条件。

如果游侠选择了箭术，他在获得战斗流派专长能力时可以从如下专长中选择：远距射击，近距射击，精准射击和快速射击。在 6 级时，精通精准射击和多重射击加入列表中。10 级时，精确瞄准 (Pinpoint Targeting) 和移动射击加入列表中。

如果游侠选择了双武器格斗，他在获得战斗流派专长能力时可以从如下专长中选择：双重切割（Double Slice），精通盾击，即时备战和双武器格斗。在 6 级时，精通双武器格斗和双武器防御加入列表中，10 级时，高等双武器格斗和双武器撕裂（Two-Weapon Rend）加入列表中。

《战斗流派专长》带来的收益只有在游侠穿戴轻型，中型盔甲或不穿甲时才有效。在穿戴重甲时，游侠失去所有的战斗流派专长。战斗流派一经选择，便无法改变。

坚忍（Endurance）：游侠在 3 级时获得「坚忍」作为奖励专长。

【专长速查】**坚忍（Endurance）**：对抗环境造成的非致命伤害豁免和属性检定+4。

偏好地形（Favored Terrain, Ex）：3 级时，游侠可以从偏好地形列表中选择一种地形。处在该类地形时，游侠的先攻检定和知识（地理）、察觉、隐匿和生存检定+2。游侠在其偏好地形上旅行时不会留下任何痕迹并且无法被追踪（如果他刻意想要留下痕迹也是可以的）。在 8 级时和之后每 5 级，游侠可以额外选择一种偏好地形。此外，每次增加偏好地形时，可以指定将针对任意一种偏好地形的检定加值再+2（如果愿意的话，也可指定刚刚选择的偏好地形）。如果某种特定地形同时属于多种偏好地形，游侠的加值无法叠加，只能使用较高的值作为加值。

表：游侠偏好地形

寒地（冰面，冰川，雪地和苔原）	Cold (ice, glaciers, snow, and tundra)
沙漠（沙地和荒地）	Desert (sand and wastelands)
森林（常绿林和落叶林）	Forest (coniferous and deciduous)
丛林	Jungle
山脉（包括丘陵）	Mountain (including hills)
平原	Plains
位面（从主物质位面之外选择一种）	Planes (pick one, other than Material Plane)
沼泽	Swamp
地下（洞穴与地下城）	Underground (caves and dungeons)
都市（建筑物，街道和下水道）	Urban (buildings, streets, and sewers)
水（水面上及水面下）	Water (above and below the surface)

猎手羁绊（Hunter's Bond, Ex）：4 级时，游侠与他的狩猎伙伴产生了一种羁绊，可以两种不同的方式之一体现。

其一为游侠与其队友的羁绊。游侠可以花费一个移动动作，令 30 尺内所有可以看到或听到自己的队友获得自己针对某种生物类型的宿敌能力，加值相当于游侠本身针对该宿敌的加值的一半。这一加值持续轮数为「1+感知修正」（最少 1 轮）。这一加值不与游侠队友的宿敌加值叠加，而是应用较高的一个。

其二为游侠与其动物伙伴的羁绊。选择了此种方式的游侠可以从如下列表中选择一种动物伙伴：獾、鸟类、骆驼、猫科（小型），凶暴鼠、狗、马、矮种马、蛇（毒蛇或蟒蛇）或狼。如果战役部分或全部在水生环境中展开，游侠可以选择

鲨鱼。选择的动物会成为游侠的忠诚伙伴，会以符合自身种类的方式在冒险旅途中陪伴游侠。游侠的动物伙伴享有游侠的宿敌和偏好地形加值。这一能力的作用方式与德鲁伊的动物伙伴能力（德鲁伊的自然纽带能力的一部分）类似，只是游侠的德鲁伊等效等级相当于「游侠等级-3」。

法术：从 4 级开始，游侠可以施展少量法术，从游侠法术列表中选择。游侠必须提前选择并准备法术。要准备施展某个法术，游侠的感知必须达到「10+法术环级」。对抗游侠法术的豁免 DC 等于「10+法术环级+感知修正」。和其他施法者一样，游侠每天可以使用的各个环级的法术有限。他的基本每日法术分配可见上表。另外，如果有较高的感知值，他还可以获得额外奖励每日法术。如果表中指出游侠在指定的法术环级上有 0 个法术，那么他只能获得高感知值提供的额外法术。

游侠每天必须花费 1 小时进行冥想来恢复他的每日法术。游侠可以准备和施放游侠法术列表中的任何法术，只要他能够施展相应环级的法术，但他必须在每日的冥想时选择自己要准备的法术。直到 3 级为止，游侠都没有施法者等级。在 4 级或者更高等级，他的施法者等级等同于「游侠等级-3」。

穿林步（Woodland Stride, Ex）：7 级起，游侠可以以正常速度通过任何矮树丛（例如自然的荆棘、石南、茂密的灌木丛，以及其他类似地形），并且不会受到伤害或者其他惩罚。但是，被魔法强化的、或使用魔法手段特意用来阻碍行动的此类地形还是会阻碍游侠的行动。

快速追踪（Swift Tracker, Ex）：8 级起，游侠可以以其正常速度进行追踪而不用受到-5 惩罚。在以双倍速度移动时进行追踪只受-10 惩罚（而不是一般的-20）。

反射闪避（Evasion, Ex）：9 级起，游侠可以以高超的敏捷避开魔法和特殊攻击。游侠在对抗若通过反射豁免可以减少一半伤害的攻击时，如果通过了豁免，则不会受到伤害。只有在穿戴轻型，中型盔甲或不穿甲时才可以进行反射闪避。无助状态下的游侠不能获得反射闪避的收益。

狩猎目标（Quarry, Ex）：11 级时，游侠可以以标准动作指定一个视线内的目标为自己的狩猎目标。在追踪自己的狩猎目标时，游侠可以在以普通速度移动时的生存检定中取 10，不用受到惩罚。此外，在攻击自己的狩猎目标时，游侠的攻击检定获得+2 洞察加值，并且所有重击威胁自动确认。游侠不能同时指定多个狩猎目标，并且目标的类型必须属于自己的宿敌。他可以在任意时刻以自由动作解除此效果，但无法在 24 小时内指定新的狩猎目标。如果游侠能够确认自己的狩猎目标已经死亡，那么他可以在 1 小时后选择一个新的狩猎目标。

伪装（Camouflage, Ex）：12 级或更高等级的游侠可以在其偏好地形中使用隐匿技能，即使该地形没有提供掩蔽或隐蔽物。

精通反射闪避（Improved Evasion, Ex）：16 级时，游侠的《反射闪避》能力升级。此能力与反射闪避相似，只是不但游侠可以在通过反射检定后不受到

任何伤害，而且即使失败也只受到一半的伤害。无助状态下的游侠不能获得精通反射闪避的收益。

视线躲藏（Hide in Plain Sight, Ex）：17 级或更高等级的游侠在其偏好地形中，即使在被注意时也可以使用隐匿技能。

高等狩猎目标（Improved Quarry, Ex）：19 级时，游侠追猎自己的猎物的能力升级。他现在可以以自由动作指定狩猎目标，并且可以在以普通速度移动时的生存检定中取 20，不用受到惩罚。他的攻击洞察加值提高到+4。如果他的狩猎目标被杀死或者逃走，他可以在 10 分钟后指定新的狩猎目标。

狩猎大师（Master Hunter, Ex）：20 级的游侠成为一名狩猎大师。他在使用生存技能进行追踪时总是可以以全速移动，并不用受到惩罚。他可以以一个标准动作对自己的宿敌进行一次攻击，应用全部的攻击加值。如果攻击命中，目标正常受到伤害，并且必须进行 DC 为「10+1/2 游侠等级+感知修正」的强韧豁免检定，否则会立刻死亡。游侠可以选择对目标造成等同于其当前生命值的非致命伤害，成功的豁免检定会抵消这一伤害。游侠每天可以对每种宿敌使用 1 次此能力，但不能在 24 小时内对同一类型的生物使用多次。

盗贼（Rogue）

对于那些靠机智活命的人来说，生命就是无穷无尽的冒险。不断地在危险境地中绝处逢生，盗贼们依赖自己的狡诈，技巧和能令命运屈服于自己的魅力。从不知道自己将会面对什么，他们总是为一切情况都做好了准备，把自己训练成熟练的操控者，灵敏的杂耍人，飘忽不定的跟踪者，或任何其他专业的大师。盗贼和赌徒，巧言者和说客，强盗和赏金猎人，以及探险家和调查员，他们都可以是盗贼的一员，其他任何依赖于机智，胆识，或运气的专业也一样。尽管许多盗贼喜爱城市和社会的无数机遇，也有一些愿意生活在路途中，四处远行，认识异国的居民，并在追寻不寻常的财富的过程中面对不寻常的危机。最终，任何愿意掌握自己的命运，按自己的意愿生活的人，都可以被称为盗贼或游荡者。

角色定位：盗贼善于隐藏自己和偷袭敌人，并趋向于避免面对面的战斗。他们多种多样的能力令他们可以成为多面手，而不同的盗贼也可以精于完全不同的专业。然而他们中的大多数都长于克服各种障碍，从撬开锁住的门和解除陷阱，到智取魔法把戏和蒙骗愚蠢的对手。

阵营：任意。

生命骰：d8。

本职技能

本职技能：特技（敏捷），估价（智力），唬骗（魅力），攀爬（力量），工艺（智力），交涉（魅力），解除装置（敏捷），易容（魅力），脱逃（敏捷），威吓（魅力），知识（地城，智力），知识（本地，智力），语言学（智力），察觉（感知），表演（魅力），专业（感知），察言观色（感知），巧手（敏捷），隐匿（敏捷），游泳（力量），使用魔法装置（魅力）。

升级技能点数：8+智力修正。

表：盗贼

等级	基本攻击加值	强韧豁免	反射豁免	意志豁免	特殊能力
1	+0	+0	+2	+0	偷袭+1d6，寻找陷阱
2	+1	+0	+3	+0	盗贼天赋，反射闪避
3	+2	+1	+3	+1	偷袭+2d6，陷阱感知+1
4	+3	+1	+4	+1	盗贼天赋，直觉闪避
5	+3	+1	+4	+1	偷袭+3d6
6	+4	+2	+5	+2	盗贼天赋，陷阱感知+2
7	+5	+2	+5	+2	偷袭+4d6
8	+6 /+1	+2	+6	+2	盗贼天赋，精通反射闪避
9	+6 /+1	+3	+6	+3	偷袭+5d6，陷阱感知+3
10	+7 /+2	+3	+7	+3	盗贼天赋，高级天赋
11	+8 /+3	+3	+7	+3	偷袭+6d6
12	+9 /+4	+4	+8	+4	盗贼天赋，陷阱感知+4
13	+9 /+4	+4	+8	+4	偷袭+7d6
14	+10 /+5	+4	+9	+4	盗贼天赋
15	+11 /+6 /+1	+5	+9	+5	偷袭+8d6，陷阱感知+5
16	+12 /+7 /+2	+5	+10	+5	盗贼天赋
17	+12 /+7 /+2	+5	+10	+5	偷袭+9d6
18	+13 /+8 /+3	+6	+11	+6	盗贼天赋，陷阱感知+6
19	+14 /+9 /+4	+6	+11	+6	偷袭+10d6
20	+15 /+10 /+5	+6	+12	+6	盗贼天赋，大师之击

职业特性

武器和防具擅长：盗贼擅长所有简易武器，外加手弩，细剑，闷棍，短弓和短剑。他们擅长轻型盔甲，但不擅长盾牌。

偷袭（Sneak Attack）：如果一名盗贼可以在对手无法有效防御自己时做出攻击，她可以攻击对手的要害以造成额外伤害。在目标无法应用敏捷加值在防御等级上的时候（无论目标是否有敏捷加值），或是目标被夹击的时候，盗贼的攻击造成额外伤害。1级时额外伤害是1d6，并且在之后的每2级都再增加1d6。

如果盗贼在偷袭时造成了重击，额外伤害不会翻倍。远程攻击只有在 30 尺内时才可以算作偷袭。

使用造成非致命伤害的武器时（像是闷棍，长鞭或徒手攻击），盗贼可以在偷袭时造成非致命伤害而不是致命伤。她不能在使用造成致命伤的武器偷袭时造成非致命伤害，即使承受了-4 的惩罚也不行。盗贼必须能够充分地看到目标以找到一个要害并必须能够触到该要害。盗贼在攻击有隐蔽的生物时不能造成偷袭伤害。

寻找陷阱（Trapfinding）：盗贼可以在定位陷阱的察觉检定和解除装置检定中加上自己等级的一半（最少 1）。盗贼可以使用解除装置来解除魔法陷阱。

反射闪避（Evasion, Ex）：2 级起，盗贼可以以高超的敏捷避开魔法和特殊攻击。盗贼在对抗若通过反射豁免可以减少一半伤害的攻击时，如果通过了豁免，则不会受到伤害。只有在穿戴轻型或不穿甲时才可以进行反射闪避。无助状态下的盗贼不能获得反射闪避的收益。

盗贼天赋（Rogue Talents）：盗贼的经验积累过程中，她可以学会一些帮助她挫败敌人的天赋。2 级时，盗贼获得一个盗贼天赋。之后每 2 级都会再获得一个盗贼天赋。盗贼不能重复选择同一个天赋。

陷阱感知（Trap Sense, Ex）：3 级时，盗贼拥有避开陷阱危险的直觉反应，在避免触发陷阱的反射检定中有+1 加值，在对抗陷阱的攻击时 AC 有+1 闪避加值。盗贼达到 6 级时这些加值变为+2，9 级时变为+3，12 级时变为+4，15 级时变为+5，18 级时变为+6。从不同职业获得的陷阱感知加值互相叠加。

直觉闪避（Uncanny Dodge, Ex）：4 级起，盗贼可以超越感官的限制，对不可见的危险作出反应。她不会措手不及，被隐形的敌人攻击时也不会丧失 AC 的敏捷加值。如果她无法行动，她还是会失去 AC 的敏捷加值。拥有此能力的盗贼在被成功的虚招时依然会失去 AC 的敏捷加值。如果盗贼已经由其他职业上获得了直觉闪避能力，那么他自动获得『精通直觉闪避』（见之后的说明）。

精通直觉闪避（Improved Uncanny Dodge, Ex）：8 级或更高等级的盗贼不再会被夹击。因此其他盗贼无法以夹击方式偷袭此盗贼，除非攻击者的盗贼等级比目标的盗贼等级高至少 4 级。如果角色已经因为其他职业获得『直觉闪避』能力（见前），该角色在得到直觉闪避时自动获得『精通直觉闪避』，并且将所有获得直觉闪避职业的等级累加起来以决定夹击此角色所需的最低盗贼等级。

高级天赋（Advanced Talents）：10 级时，以及之后每 2 级，盗贼可以从高级天赋中进行选择，替代盗贼天赋。

大师之击（Master Strike, Ex）：达到 20 级后，盗贼的偷袭变得无比致命。每次造成偷袭伤害时，盗贼可以从如下三个效果中选择一个：目标睡眠 1d4 小时，麻痹 2d6 轮，或直接被杀死。无论选择哪种效果，目标都要进行一次强韧豁免检定来对抗。豁免 DC 为「10+1/2 盗贼等级+智力修正」。一旦一个生物成

为了『大师之击』的目标，无论是否通过了豁免检定，该生物都在 24 小时内免疫同一个盗贼的大师之击。免疫偷袭的生物同样免疫此能力。

术士（Sorcerer）

天赋魔法血统的继承者，神选者，怪物的后裔，命运的走卒，或者仅仅是无常魔法的吸取者。术士在自身中寻找奥术力量，并且发掘出凡人难以想象的魔法。激励于生活不断为其天生力量所吞噬的威胁，这些触及魔法的灵魂无止境地沉溺于发掘其自身的神秘能力，逐渐学会如何驾驭他们的天赋，并且诱发出甚至更为强大的奥术才能。正如这些强力的天生施法者总有各不相同的能力和灵感——取决于他们利用各自天赋的方式。其中一些在冥想与约束中寻求对自身能力的控制，去成为自身超凡天赋的主宰；而另一些屈服于自身的魔力，让它爆炸性的后果主宰自己的生活。术士们生活，呼吸，并且毫不在乎其他施法者甘愿献身去掌握魔法，对他们来说，魔法已经超越了恩惠或者某个领域的研究——它就是生命本身。

角色：术士擅长于多次施展某些偏好的法术，使得他们成为强力的战斗法师。由于他们更偏向于特定而能够持续扩大的法术配置，术士通常在发掘使用魔法的新用途上超越其他施法者。他们的血统同样赋予他们额外的能力，这使得没有两个术士是完全相同的。

阵营：任意。

生命骰：d6。

本职技能

本职技能：估价（智力），唬骗（魅力），工艺（智力），飞行（敏捷），威吓（魅力），知识（奥秘，智力），专业（感知），法术辨识（智力），使用魔法装置（魅力）。

升级技能点数：2+智力修正。

表：术士

等级	基本攻击 击加值	强 韧 豁免	反 射 豁免	意 志 豁免	特殊能力	每日法术								
						1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	血统力量，戏法，施法免材	3	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		4	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3	血统力量，血统法术	5	-	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		6	3	-	-	-	-	-	-	-

5	+2	+1	+1	+4	血统法术	6	4	-	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		6	5	3	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5	血统专长，血统法术	6	6	4	-	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		6	6	5	3	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6	血统力量，血统法术	6	6	6	4	-	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7		6	6	6	5	3	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7	血统法术	6	6	6	6	4	-	-	-	-
12	+6 /+1	+4	+4	+8		6	6	6	6	5	3	-	-	-
13	+6 /+1	+4	+4	+8	血统专长，血统法术	6	6	6	6	6	4	-	-	-
14	+7 /+2	+4	+4	+9		6	6	6	6	6	5	3	-	-
15	+7 /+2	+5	+5	+9	血统力量，血统法术	6	6	6	6	6	6	4	-	-
16	+8 /+3	+5	+5	+10		6	6	6	6	6	6	5	3	-
17	+8 /+3	+5	+5	+10	血统法术	6	6	6	6	6	6	6	4	-
18	+9 /+4	+6	+6	+11		6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	+9 /+4	+6	+6	+11	血统专长，血统法术	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	+10 /+5	+6	+6	+12	血统力量	6	6	6	6	6	6	6	6	6

表：术士可知法术数量

等级	可知法术									
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2	5	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
4	6	3	1	-	-	-	-	-	-	-
5	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
6	7	4	2	1	-	-	-	-	-	-
7	7	5	3	2	-	-	-	-	-	-
8	8	5	3	2	1	-	-	-	-	-
9	8	5	4	3	2	-	-	-	-	-
10	9	5	4	3	2	1	-	-	-	-
11	9	5	5	4	3	2	-	-	-	-
12	9	5	5	4	3	2	1	-	-	-
13	9	5	5	4	4	3	2	-	-	-
14	9	5	5	4	4	3	2	1	-	-
15	9	5	5	4	4	4	3	2	-	-
16	9	5	5	4	4	4	3	2	1	-
17	9	5	5	4	4	4	3	3	2	-

18	9	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	9	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	9	5	5	4	4	4	3	3	3	3

职业特性

武器和防具擅长：术士擅长使用所有的简单武器。他们不擅长使用任何盔甲或盾牌。任何防具都会限制术士的手势，因而导致术士施展具有姿态成分的法术时失败。

法术：术士施展术士/法师法术列表中的奥术。他无需准备即可施展任何他已知的法术。要学习或者施展法术，术士的魅力必须达到「10+法术环级」。抵抗术士法术的豁免 DC 为「10+法术环级+魅力修正」。和其他施法者一样，术士每天在每个法术环级上只能施展有限数量的法术。他的基本每日法术分配方案列在上表内。另外，如果他有较高的魅力值，他还可以获得每日奖励法术。

术士可选择法术是非常有限的。在起始时术士可以根据你的选择知道 4 个 0 环法术和 2 个 1 环法术，在获得新的术士等级时，他会按照上表获得一个或几个新的法术（和每日法术不同，术士所知法术和魅力值无关，可知法术表中的数字是固定的）。新的法术可以是术士/法师法术列表中的普通法术，也可以某些经过术士研究并取得一定成果的不寻常法术。达到 4 级时，以及之后每个偶数术士等级（6，8，等等），术士可以学习一个新法术来替代之前已知的法术。实际上，术士通过丢弃一条已知法术来交换一条新法术。新法术必须和他交换的法术环级相同。术士在每个法术等级上只能交换一个法术，而且必须在该等级获得新法术的同时决定是否交换法术。

和法师或牧师不同，术士不需要事先准备法术。只要他还没有用完该等级上他的每日法术数，他就可以在任何时候施展任何已知法术。

血统（Bloodline）：每位术士，在她遗传中都有都有某处魔法的来源——给予她魔法、奖励专长、额外本职技能以及特殊能力。这个来源可以表现为家族史中的某个血亲，或者卷入了某个生物的极端事件。例如，一个术士可能有一个龙类远亲，或者他的祖父可能与魔鬼签下一份恐怖的契约。不论其来源，这种影响会在得到术士等级的同时体现在方方面面。术士必须在她获得第 1 个术士等级的同时选定一种血统。一旦确定，不可更改。

3 级以及之后每 2 级，术士学到一个来源于自身血统的额外法术。这些法术不包含于术士所知法术列表。这些法术同样不能在更高等级时替换为其他法术。7 级以及之后每 6 级，术士从自身血统的特定专长列表中选其一作为奖励专长。术士必须满足该专长的前提条件。

戏法（Cantrips）：术士能够学习一些戏法，或者说 0 环法术。如同术士所知法术列表中的“所知法术”。这些法术的施展如同其他任何法术，但它们不会在施展的时候消耗掉，并且可以被再次使用。

施法免材（Eschew Materials）：1 级时，术士获得「施法免材」作为奖励专长。

【专长速查】**施法免材 (Eschew Materials)**：施法时无需廉价材料成分。

奥术和防具 (Arcane Spells and Armor)

防具会限制法师或术士在施展具有姿态成分法术时必须作的精确手势。盔甲和盾牌说明中列出了不同盔甲和盾牌的奥术失败概率。

如果一个法术不具有姿态成分，那么在穿戴盔甲时奥术施法者可以毫无问题的施展它。这些法术同样可以在施法者手被绑起来或者被擒抱中（依然要进行通常的专注检定）时施展。另外，超魔专长「法术定发 (Still Spell)」可以让施法者以比正常法术等级高 1 环的方式来准备或施展一个去掉姿态成分的法术。这种情况下穿着防具施法也不会有奥术失败的风险。

法师 (Wizard)

超越世俗面纱所隐藏的绝对力量的秘密，超凡的存在性，神社与精魂行走的传说国度，同时创造了奇妙和恐怖的知识---诸如此类的奥秘呼唤着那些有野心 and 才智的人去提升自己超越凡人，去抓住真正的力量。这就是法师之路。这些精明的魔法使用者寻找，搜集，并且觊觎着深奥的知识。利用诡秘的艺术做出超越凡人能力的奇迹。一些法师可能选择一个特殊的魔法研究领域并且成为此类力量的大师，而另一些则崇尚多变性，沉醉在所有魔法的无限奇迹之中。无论如何，法师兼具狡猾与强力，有能力铲除他的敌人，增强他的盟友，并且改变世界以满足他们的每个愿望。

角色：普通法师可能学习使自己准备好面对所有形式的威胁，而专精法师从事魔法学派的研究使他们在某些方面异常拿手。然而撇开他们的专业，所有法师都是不可思议的大师并且能够援助他们的盟友攻克任何威胁。

阵营：任意。

生命骰：d6。

本职技能

本职技能：估价（智力），工艺（智力），飞行（敏捷），知识（所有一需分别选择，智力），专业（感知），语言学（智力），法术辨识（智力）。

升级技能点数：2+智力修正。

表：法师

等 基本 强 反 意 特殊能力

每日法术

级	攻击 加值	韧 豁免	射 豁免	志 豁免		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+0	+0	+0	+2	奥术联结， 法术学派， 戏法，抄写 卷轴	3	1	-	-	-	-	-	-	-	-
2	+1	+0	+0	+3		4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
3	+1	+1	+1	+3		4	2	1	-	-	-	-	-	-	-
4	+2	+1	+1	+4		4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
5	+2	+1	+1	+4	奖励专长	4	3	2	1	-	-	-	-	-	-
6	+3	+2	+2	+5		4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
7	+3	+2	+2	+5		4	4	3	2	1	-	-	-	-	-
8	+4	+2	+2	+6		4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9	+4	+3	+3	+6		4	4	4	3	2	1	-	-	-	-
10	+5	+3	+3	+7	奖励专长	4	4	4	3	3	2	-	-	-	-
11	+5	+3	+3	+7		4	4	4	4	3	2	1	-	-	-
12	+6 /+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	3	3	2	-	-	-
13	+6 /+1	+4	+4	+8		4	4	4	4	4	3	2	1	-	-
14	+7 /+2	+4	+4	+9		4	4	4	4	4	3	3	2	-	-
15	+7 /+2	+5	+5	+9	奖励专长	4	4	4	4	4	4	3	2	1	-
16	+8 /+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	3	3	2	-
17	+8 /+3	+5	+5	+10		4	4	4	4	4	4	4	3	2	1
18	+9 /+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
19	+9 /+4	+6	+6	+11		4	4	4	4	4	4	4	4	3	3
20	+10 /+5	+6	+6	+12	奖励专长	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4

职业特性

武器和防具擅长：法师擅长使用木棒、匕首、重弩、轻弩、木棍，但是不擅长使用任何盔甲或盾牌。任何防具都会限制法师的动作，因而导致法师施展具有姿态成分的法术时失败。

法术：法师施展术士/法师法术列表中的奥术。他必须预先选择并准备法术。要学习、准备或施展法术，法师的智力必须达到「10+法术环级」。抵抗法师法

术的豁免 DC 为「10+法术环级+智力修正」。法师每天在每个法术环级上只能施展有限数量的法术。他的基本每日法术分配方案列在上表内。另外，如果他有较高的智力值，他还可以获得每日奖励法术。法师可以知道任意数量的法术。他必须通过 8 小时睡眠并花费 1 小时研习他的法术书来选择和准备法术。法师在研习法术书时决定要准备的法术。

额外语言：法师能以龙语替换他的种族额外语言列表中的一种。

奥术联结（Arcane Bond, Ex/Sp）：在 1 级时，法师缔结一个强力的联结物品或是联结生物。此联结可以是两种形式之一：魔宠，或是联结物品。魔宠是一种魔法宠物，能够增强法师的技能和感观并且能够在魔法方面给予援助。而联结物品是一件法师能够用来增加额外法术的物品，也能够当作一般魔法物品使用。这两种形式一旦选定，不可更改。下面给出联结物品规则，魔宠规则会在本章最后给出。

选择联结物品的法师在开始时免费获得一个连接物品。作为奥术联结的物品必须作为下列形式中的一种出现：护符、戒指、法杖、魔杖或者武器。这些物品总是精制品。在 1 级获得的联结武器不能由任何特殊材料制成。如果物品是护符或者戒指，则必须有效佩带；法杖、魔杖、武器则需要手持。如果法师试图在没有佩带或持有联结物品的情况下施法，则必须做一次专注检定以免失去法术，DC 等于「20+法术环级」。如果物品是护符或者戒指，则需要占据戒指或项链的位置。每天一次，联结物品能够被用来施放任何存在于法师法术书中，并且法师本人能够施展的法术，即使此法术没有被准备。这个法术视同法师正常施展的其他法术，包括施法时间，持续时间和其他由法师等级来决定的效果。此法术不能被添加超魔专长或者其他能力。联结物品不能用来施展对立学派法术（见奥术学派）。

法师能够给自己的联结物品添加魔法能力，如同他拥有必要的物品制造专长，前提是他必须达到该专长的条件等级。举例来说，一个拥有联结匕首的法师至少在 5 级以后才能给自己的匕首添加魔法能力（参见「制造魔法武器和盔甲」专长）。如果他的联结物品为魔杖，当它被耗尽时将会失去魔杖能力，但不会被摧毁而是保留所有联结物品能力，并且能够被再次做成新魔杖（火球杖用完以后还原成普通魔杖，还可以再被做成石皮杖）。联结物品的魔法属性，包括任何添加魔法能力，仅在其法师拥有者的手中才能发挥作用。如果持有者死亡，或者联结物品被取代，则原有联结物品被还原为普通精制品。

如果联结物品损坏，会在法师下一次准备法术时完全恢复。如果联结物品损坏或者遗失，则法师能够在 7 天后通过消耗每法师等级 200gp 重新制作一个精制品取而代之。这个仪式完成需要 8 小时。通过这种方式被替换的物品不再拥有以前物品的添加能力。法师同样能够指定一个现有魔法物品作为他的联结物品。此项职能视同于联结物品损坏或遗失，除了新物品会在获得联结物品优缺点的同时保留原有能力。

【PFS】只有位于永远可用列表内的物品，才能够作为法师 1 级时可以选用的联结物品。

奥术学派（Arcane School）：法师能够选择专精于一个法术学派，获得基于该学派的额外法术和力量。这个选择必须在 1 级作出。一旦选定，不能更改。

不选择专精学派的法师视为普通学派。法师决定专精与某个学派的同时必须选定两个对立学派，代表牺牲一个法术领域的知识去完全掌握另一个领域。法师如果准备对立学派法术则必须付出两倍的同级法术位。举例来说，一个选择塑能系作为对立学派的法师需要用 2 个 3 环法术位来准备火球术。另外，当专精法师制作一件先决条件中需要对立法术的魔法物品时，所有技能检定受到-4 罚值。一个普通学派法师准备法术没有相关限制。

每个奥术学派都会给予法师一定数量的学派能力。另外，专精法师在每个法术环级上获得一个额外的学派法术位，从 1 环法术开始。每天，法师能够在此法术位中准备一个专精学派的法律，这个法术必须在法师的法术书中。学派法术位中能够添加超魔专长，但要使用更高环的法术位。普通学派法师不获得学派法术位。

戏法（Cantrips）：每天，法师能够准备一些戏法，或者说 0 环法术。参照法师法术列表。这些法术的施展如同其他任何法术，但它们不会在施展的时候消耗掉，并且可以被再次使用。法师可以准备对立学派的戏法，但是需要消耗 2 倍的 0 环奥术位。

~~——抄写卷轴（Scribe Scroll）：1 级时，法师获得「抄写卷轴」作为奖励专长。~~

~~【专长速查】抄写卷轴（Scribe Scroll）：可以抄写魔法卷轴。~~

法术专攻（Spell Focus）：1 级时，法师获得「法术专攻」作为奖励专长。

【专长速查】法术专攻（Spell Focus）：选定学派法术豁免 DC+1。

奖励专长：在 5，10，15，20 级时，法师都可以获得一个奖励专长。在每次获得这些专长时他可以挑选超魔专长、物品制造专长或者「法术掌握」专长。法师依然必须达到这些专长的前提要求，包括最低施法者等级。这些奖励专长是对因角色升级而获得专长的补充。当法师选择角色升级专长时，他不受法师奖励专长的限制。

【专长速查】**法术掌握（Spell Mastery）**：可以不用法术书准备某些法术。

法术书（Spellbooks）：法师必须每天研习他的法术书来准备法术。他不能准备任何没有记录在他法术书内的法术，除了『阅读魔法』——任何法师都可以凭记忆准备这个法术。在开始游戏的时候法师会带有一本法术书，该法术书内记录了所有的 0 环法术（除了他的对立学派法术），再加上 3 个玩家选择的 1 环法术。法师的每 1 点智力加值可以让起始法术书内多获得 1 个 1 环法术。每获得 1 个新的法师等级，法师都可以获得 2 个法术添加在法术书中，这 2 个法术可以是任何他能施展的法术环级上的法术（基于他新的法师等级）。无论何时，法师都可以将其他法师法术书上的法术加入自己的法术书。

魔宠（Familiars）

魔宠是一种普通动物，被施法者选中在他的魔法研究中提供协助。它保留它作为动物时的外形、生命骰、基本攻击加值、基本豁免加值、技能和专长，但是在考虑依赖于分类的魔法效果时，它视为魔法兽而非动物。只有一个普通的未受

训的动物才能成为魔宠。动物伙伴无法成为魔宠。魔宠会给他的主人带来特殊能力，见下表。这些特殊能力只有在主人和魔宠彼此相距 1 英里内才起作用。在确定魔宠的那些跟主人等级相关的特殊能力时，要将所有有魔宠职业的等级累加起来。如果魔宠被解约、遗失或者死亡，它能在一周后通过一个消耗每法师等级 200gp 的特殊仪式被更换。仪式完成需要 8 小时。

表：法师可选魔宠

魔宠	特殊加值
蝙蝠（Bat）	主人飞行技能检定+3
猫（Cat）	主人隐匿技能检定+3
猎鹰（Hawk）	主人在明亮光线中的察觉技能检定+3
蜥蜴（Lizard）	主人攀爬技能检定+3
猴子（Monkey）	主人特技技能检定+3
猫头鹰（Owl）	主人在阴影或黑暗中的察觉技能检定+3
老鼠（Rat）	主人强韧豁免检定+2
渡鸦*（Raven*）	主人估价技能检定+3
蛇（Viper）	主人唬骗技能检定+3
蟾蜍（Toad）	主人生命值+3
鼬（Weasel）	主人反射豁免检定+2

* 根据主人的选择，渡鸦魔宠会说主人的一种语言，这是超自然能力。

【编注：如果开放极限魔法（UM）规则，法师还可以从女巫魔宠列表中挑选魔宠。】

魔宠基本说明（Familiar Basics）：使用魔宠同类生物的数据，但是作如下调整。

生命骰：在计算和生命骰有关的效果时，使用主人的人物等级或者魔宠正常的生命骰数，以高者为准。

生命值：魔宠的生命值为主人总生命值（不包括暂时生命值）的一半，舍去小数，生命值和魔宠实际生命骰无关。

攻击：使用主人的基本攻击加值，是根据其所有职业计算出的基本攻击加值。用魔宠的敏捷修正或力量修正中较高者加在魔宠的天生武器近战加值上。伤害和魔宠的普通同类生物相同。

豁免：在每项豁免检定上，使用魔宠自身的基础豁免加值（强韧+2，反射+2，意志+0）或者主人的（根据主人所有职业等级计算得出），以较好者为准。在豁免上魔宠使用自己的属性修正，魔宠也无法从主人那里分享任何其他可能有的豁免加值。

技能：在主人或魔宠有技能级数的技能上，使用魔宠同类动物的正常技能级数或者主人的技能级数，以较高的为准。不管哪种情况，魔宠都使用自

己的属性修正。但无论魔宠的总技能修正是多少，有些技能依然超过了魔宠的能力而无法使用。魔宠将特技，攀爬，飞行，察觉，隐匿和游泳作为本职技能。

魔宠能力说明 (Familiar Ability Descriptions)：所有魔宠都有特殊能力（或者给它们主人提供能力），这些能力依赖于主人所有拥有魔宠的职业的总等级，如下表所示。该表给出的能力时可以累加的。

天生防御调整 (Natural Armor Adj.)：该数值增强了魔宠的天生防御。

智力 (Int.)：魔宠的智力值。

警觉 (Alertness, Ex)：当魔宠在一臂之距内时，主人获得「警觉」专长。

【专长速查】**警觉 (Alertness)**：察觉和察言观色检定+2。

精通反射闪避 (Improved Evasion, Ex)：有些攻击效果若通过反射检定可以减少一半伤害，如果魔宠遭到此类攻击，在通过反射检定后它将不受伤害，如果检定失败它也只受到一半伤害。

法术共享 (Share Spells, Ex)：法师可以将目标为「自身」的法术施展在魔宠身上（如同接触法术）而不是自己身上。即使某些法术通常不会影响魔宠生物类型（魔法兽），主人也可以用这种方式 and 魔宠共享该法术。

情感连接 (Empathic Link, Su)：主人和他的魔宠之间有着内心上的连接，情感连接的最远距离为 1 英里。主人无法用他魔宠的双眼去看，但是他们彼此分享心灵。由于这种连接的天生限制，只有一般的心灵感受可以被传递。因为这种情感链接，主人对那些他魔宠曾经遇上的事物或去过的地点也会建立起相同的关联。

传递接触法术 (Deliver Touch Spells, Su)：如果主人等级达到 3 级或以上，魔宠可以替他传递接触性法术。如果主人施展接触性法术时魔宠和他在一起，他可以指定他的魔宠为“接触者”。魔宠之后即可像主人本人一样去传递此接触性法术。和正常情况一样，如果在法术被传递前、主人施展了另外一个法术，该接触法术消散。

与主人交谈 (Speak with Master, Ex)：如果主人等级为 5 级或者更高，魔宠和主人之间可以通过语言来交流，就像他们正在使用通用语交谈一样。其他生物在没有魔法帮助的情况下无法理解这种交流的内容。

与动物同类交谈 (Speak with Animals of Its Kind, Ex)：如果主人等级为 7 级或更高，魔宠就可以和它近似种类的动物进行交流（包括凶暴动物）：蝙蝠与蝙蝠，老鼠与啮齿动物，猫与猫科动物，猎鹰、猫头鹰、渡鸦与鸟类，蜥蜴和蛇与爬虫类动物，蟾蜍与两栖动物，鼬与类似动物（鼬，水

貂，斑纹臭鼬，白鼬，臭鼬，狼獾，獾）。它们之间的交流受对象生物智力的限制。

法术抗力（Spell Resistance, Ex）：如果主人 11 级或者更高等级，魔宠就会获得法术抗力，抗力值等于「主人等级+5」。要用法术影响魔宠，施法者必须在施法者等级检定中得到等于或大于魔宠法术抗力的结果值。

探知魔宠（Scry on Familiar, Sp）：主人达到 13 级或者更高等级时，他可以对魔宠进行探知（如同施展『探知』法术），该能力每日 1 次。

【法术速查】**探知（Scrying）**：从远处窥探目标。

表：魔宠能力

主人职业等级	天生防御调整	智力	特殊能力
1 – 2	+1	6	警觉，精通反射闪避，法术共享，情感链接
3 – 4	+2	7	传递接触法术
5 – 6	+3	8	与主人交谈
7 – 8	+4	9	与动物同类交谈
9 – 10	+5	10	
11 – 12	+6	11	法术抗力
13 – 14	+7	12	探知魔宠
15 – 16	+8	13	
17 – 18	+9	14	
19 – 20	+10	15	

奥术和防具（Arcane Spells and Armor）

防具会限制法师或术士在施展具有姿态成分法术时必须作的精确手势。盔甲和盾牌说明中列出了不同盔甲和盾牌的奥术失败概率。

如果一个法术不具有姿态成分，那么在穿戴盔甲时奥术施法者可以毫无问题的施展它。这些法术同样可以在施法者手被绑起来或者被擒抱中（依然要进行通常的专注检定）时施展。另外，超魔专长「法术定发（Still Spell）」可以让施法者以比正常法术等级高 1 环的方式来准备或施展一个去掉姿态成分的法术。这种情况下穿着防具施法也不会有奥术失败的风险。
