

## 游荡者 LV1      专精

---

你获得两项由你选择的你已熟练的技能的专精。

巧手和隐匿是游荡者的标志性选择，如果你有这两项技能的熟练项的话。

当你的游荡者等级为 6 级时，你额外再获得两项由你选择的你已熟练的技能的专精。

专精是可以增强你某项技能熟练的使用效果的特性。当你使用具有专精的技能熟练进行一次属性检定，此次检定中加入的熟练加值加倍。如果已有其他特性使你的熟练加值加倍，专精不会有效果。

当你获得专精特性时，你需要选择一项你具有熟练的技能来获得专精。在同一项技能熟练中，你只能应用一次专精特性

## 游荡者 LV1      偷袭

---

你知道如何利用敌人的分心并发动致命的精巧打击。

每个回合一次，当你的攻击检定命中了一个生物时，你可以造成 1d6 的额外伤害。这次攻击必须使用一把灵巧或远程武器并具有优势。额外伤害的伤害类型与该武器的伤害类型一致。

除此之外，若你的目标周围 5 尺内有你的盟友，并且该盟友没有陷入失能状态，你的攻击检定也没有劣势的话，则你不需要优势也造成额外伤害。

你的额外伤害会随着你的游荡者等级提高而增长，具体如游荡者特性表中的偷袭一列所示。

## 游荡者 LV1 盗贼黑话

---

你在施展自己游荡者才华的社区里学习了多样的语言。  
你额外习得盗贼黑话和语言表中的一项语言。

## 游荡者 LV1 武器精通

---

你对武器的训练使你能够运用两种自选熟练武器的精通属性，比如选择匕首和短弓。

当你完成一次长休后，你可以改变你所选择的武器类型。比如你可以改为使用弯刀和短剑。

## 游荡者 LV2 灵巧动作

---

你精妙的反应与身手使你的行动无比迅速。在你的回合内，你可以以附赠动作执行疾走，撤离或躲藏动作之一。

## 游荡者 LV3 稳定瞄准

---

作为一个附赠动作，你在当前回合为你的下一次攻击提供优势。

你只能在你本回合还没有移动的时候使用这个附赠动作，而且在你使用这个附赠动作后，你的速度在当前回合里归 0。

## 游荡者 LV3 游荡者子职

---

你选择获得一项游荡者子职：

**诡术师，刺客，魂刃或盗贼。**

子职业的内容见后文。子职是一种特化，在特定的游荡者等级给予你对应的独特能力。此后你将获得每一个你所选的子职的能力，只要其所需等级等于或低于你的游荡者等级。游荡者职业表列出了你从子职中获得新特性的游荡者等级。

## 游荡者 LV4 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。如游荡者特性表所示，你还会在第 8，第 10，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

## 游荡者 LV5 直觉闪避

---

当一个你能看见的攻击者用一次攻击检定命中你时，你可以用你的反应将这次攻击对你造成的伤害减半（向下取整）。

## 游荡者 LV5 诡诈打击

---

你学会了如何使你的偷袭更加狡诈的方法。

当你造成偷袭伤害时，你可以选择下列一种诡诈打击的效果加入到本次偷袭中。每种效果都需要花费一定数量的偷袭伤害骰才能生效。

你必须在投掷伤害前扣除所花费的偷袭的伤害骰，而效果会在这次攻击的伤害产生后立即发生。例如，如果你在本次偷袭中选择了“淬毒”效果，那么你在投掷偷袭伤害骰前需要先减少一颗 1d6。

如果一种诡诈打击的效果要求目标进行豁免，其 DC 为 8+你的熟练加值+你的敏捷调整值。

**淬毒（花费：1d6）。**你为你的打击附上毒素，强迫目标进行一次体质豁免。若失败，目标将陷入一分钟的中毒状态。目标可以在每次自己的回合结束时重新进行豁免，若成功，中毒状态终止。为了使用这个效果，你必须携带一套制毒工具在身上。

**绊绊（花费：1d6）。**若偷袭的目标是大型及以下，它必须通过一次成功的敏捷豁免，否则陷入倒地状态。

**撤步（花费：1d6）。**攻击后你立刻移动至多等于你速度的一半的距离，并且不会触发借机攻击。

## 游荡者 LV6 专精

---

你获得两项由你选择的你已熟练的技能的专精。

专精是可以增强你某项技能熟练的使用效果的特性。当你使用具有专精的技能熟练进行一次属性检定，此次检定中加入的熟练加值加倍。如果已有其他特性使你的熟练加值加倍，专精不会有效果。

当你获得专精特性时，你需要选择一项你具有熟练的技能来获得专精。在同一项技能熟练中，你只能应用一次专精特性

## 游荡者 LV7 反射闪避

---

你可以灵敏地躲避特定的危险。

当你受到一个允许你进行敏捷豁免来只承受一半伤害的效应影响时，你在豁免成功时不受伤害，豁免失败时只承受一半伤害。

你无法在失能时使用此特性。

## 游荡者 LV7 可靠才能

---

每当你进行属性检定，并且可以运用你的某项技能熟练项或工具熟练项时，你可以将 D20 投出的 9 及以下的结果视为 10。

## 游荡者 LV8 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。如游荡者特性表所示，你还会在第 8，第 10，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

## 游荡者 LV9 游荡者子职特性

---

获得你所选的游荡者子职 9 级特性。

## 游荡者 LV10 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。如游荡者特性表所示，你还会在第 8，第 10，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。** 你可多次选择本专长。

## 游荡者 LV11 进阶诡诈打击

---

你在造成偷袭伤害时可以一次性选用两种诡诈打击效果，每种效果都需要独立扣除对应的偷袭伤害骰。

## 游荡者 LV12 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。如游荡者特性表所示，你还会在第 8，第 10，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

### 属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。** 你可多次选择本专长。

## 游荡者 LV13

## 游荡者子职特性

---

获得你所选的游荡者子职 13 级特性。

## 游荡者 LV14

## 凶狡打击

---

你习得了新的偷袭方法，使你的偷袭变得更为凶狠卑劣。下列效果现在加入你的诡诈打击选项。

**恍惚（花费：2d6）**。目标必须通过一个成功的体质豁免，否则该目标的下一回合只能选择下列行为中的一项：移动、执行一个动作或执行一个附赠动作。

**击昏（花费：6d6）**。目标必须通过一个成功的体质豁免，否则将陷入昏迷状态，持续一分钟或受到任何伤害。昏迷的目标每在自己的回合结束时都可以重新进行豁免，若通过，则状态结束。

**眩目（花费：3d6）**。你对目标的眼睛发动袭击。目标必须通过一个成功的敏捷豁免，否则将陷入目盲状态，直到它的下一回合结束。

## 游荡者 LV15

## 圆滑心智

---

你狡猾的头脑很难被人控制。你获得感知豁免与魅力豁免的熟练项。

## 游荡者 LV16

## 属性值提升

---

你获得属性值提升专长或其它你满足条件的专长。如游荡者特性表所示，你还会在第 8，第 10，第 12，第 16 级时再次获得本特性。

属性值提升

通用专长（先决：等级 4+）

你使你选择的一项属性值提升 2 点，或使你选择的两项属性值提升 1 点。你无法以本专长将属性值提升超过 20。

**复选。**你可多次选择本专长。

## 游荡者 LV17

## 游荡者子职特性

---

获得你所选的游荡者子职 17 级特性。

## 游荡者 LV18

## 飘忽不定

---

你飘忽不定的身形让敌人攻击时无从下手。只要你并未失能，以你为目标的攻击检定无法具有优势。

## 游荡者 LV19

## 传奇恩惠

---

你获得一项传奇恩惠专长或其他一项你选择的适用的专长。  
推荐幽夜精魂之恩惠。

## 游荡者 LV20

## 幸运一击

---

你留了一手非凡技巧，让你可以随时把握自己的成功之际。当你在一次 D20 检定中失败时，你可以将结果改为 20。

一旦你使用了此特性，你在完成一次短休或长休前不能再次使用。



## 游荡者刺客 LV3 暗杀

---

你精通于对目标发起奇袭，你获得以下好处：

**先攻。**你的先攻掷骰具有优势。

**惊扰突袭。**每次战斗的第一轮中，你对任何还没有经历过自己回合的生物发动的攻击攻击检定都具有优势。如果你在那一轮里命中并偷袭了任意目标，该目标将承受等同于你的游荡者等级的额外伤害，该伤害的类型与你的武器伤害类型一致。

## 游荡者刺客 LV3 刺客工具

---

你获得一套易容工具和一套毒药工具，并获得这些工具的熟练项。

## 游荡者刺客 LV9 专业渗透

---

你是潜入渗透的专家，你熟练掌握了以下技巧来帮助自己的潜入：

**模仿大师。**在你至少花费了一小时的时间来进行钻研后，你能够精准无误的模仿其他人的言语、笔迹或同时模仿以上两项内容。

**机动瞄准。**你使用稳定瞄准特性时速度不会归零。

## 游荡者刺客 LV13 淬毒武器

---

当你使用诡诈打击时，每当目标在对抗你的淬毒选项时豁免检定失败，它会受到额外 2D6 的毒素伤害。该伤害无视毒素抗性。

## 游荡者刺客 LV17      致命袭杀

---

当你在战斗的第一轮命中并偷袭了某一目标时，该目标必须通过一次体质豁免（DC8+你的熟练加值+你的敏捷调整值），否则本次攻击将对该目标造成的伤害值翻倍。

## 游荡者盗贼 LV3 快手

---

你可以通过附赠动作来进行下列行为中的一个：

**巧手。**进行一次敏捷（巧手）检定来利用盗贼工具解开一个锁或解除陷阱，或是使用这个检定进行扒窃。

**使用物件。**执行利用动作，或是执行魔法动作来使用一个要求该动作的魔法道具。

## 游荡者盗贼 LV3 梁上君子

---

你的训练使你擅长抵达那些难以到达的地方。你获得以下好处：

**攀爬者。**你获得等同于你的速度的攀爬速度。

**跳跃者。**你的跳跃距离能由你的敏捷决定而不是你的力量决定。

## 游荡者盗贼 LV9 极效潜行

---

你获得以下诡诈打击选项。

**无声袭击（花费：1d6）。**如果你通过执行躲藏动作获得了隐形成态，并且你在结束回合时仍然处于四分之三掩护或是全掩护之后，那么本次攻击不会导致这个状态结束。

## 游荡者盗贼 LV13 使用魔法装置

---

在你的寻宝历险生涯中，你学会了如何最大化利用魔法装置。你获得以下好处：

**同调。**你可以一次性同调最多四件魔法物品。

**充能。**每当你使用一个魔法物品的消耗充能的特性时，投一个 d6，如果结果为 6，本次使用不消耗充能。

**卷轴。**你可以使用任何法术卷轴，并以智力作为你施展那个法术的施法关键属性。你可以稳定使用戏法或是一环的法术卷轴。如果这个法术卷轴记载了更高等级的法术，你必须通过一次成功的智力（奥秘）检定（DC 为 10+该法术的等级）。检定成功时，你能够使用卷轴施展该法术。如果失败，卷轴化为尘埃。

## 游荡者盗贼 LV17      窃盗本能

---

你变的更加擅长伏击和快速脱离险境。

每次战斗的第一轮里，你可以行动两个回合。你先以自己正常的先攻执行你的第一个回合的行动，再以先攻数值减 10 的先攻执行你的第二个回合的行动。

## 游荡者诡术师 LV3 施法

---

你学会了如何施展法术。施法规则详见第七章。以下信息旨在说明你作为一位诡术师如何使用这些规则：

**戏法。**你习得三个戏法。法师之手以及法师法术列表中两个自选的戏法（详见那个职业的法术列表部分）。推荐选择心灵之楔和次级幻影。

每当你获得一级游荡者等级，你能将除法师之手外的一个戏法替换成另外一个由你选择的法师戏法。

**法术位。**诡术师表格展示了你用于施展你的一环以及更高级的法术的法术位数量。你在一次长休后恢复所有消耗的法术位。

**准备法术。**你准备一系列对你可用的一环及更高级的法术。你选择三个法师法术列表中的一环法术作为开始。推荐选择魅惑人类、易容术和云雾术。

如诡术师的准备法术列表中所展示的那样，你可准备的法术数量会随着你的游荡者等级一同增长。每当可准备的法术数量增长时，你都可以额外选择法师法术，直到你所准备的法术满足了列表中当前可准备法术的上限。并且，你所选择的法术必须是你拥有对应法术位的法术。例如，如果你是一个7级游荡者，你的准备法术列表可以是由五个一环或二环的法师法术以任意方式组成。

**替换你的准备法术。**每当你获得游荡者等级，你能从法师法表中选择一个法术去替换一个你已知的法术。你必须拥有你所选择的新法术的对应法术位。

**施法属性。**智力是你施展法师法术中使用的施法关键属性。

**法器。**你可以使用奥术法器作为施展你的法师法术时的施法法器。



## 游荡者诡术师 LV3      法师之手诈术

---

当你施展法师之手时，你可以通过附赠动作施展，并且你能够使幽灵手变得隐形。你可以通过附赠动作控制幽灵手，并且你可以通过它进行敏捷（巧手）检定。

## 游荡者诡术师 LV9      诡术伏击

---

如果你正处于隐形状态时朝着一个生物施法，它在那个回合中为对抗该法术而进行的任何豁免检定都具有劣势。

## 游荡者诡术师 LV13      万能诡术

---

你获得了使用法师之手干扰敌人的能力。

当你对一个生物使用诡诈打击中的摔绊选项时，你还可以对法师之手五尺内的另一个生物施加这个效果。

你获得了如何魔法般的从其他施法者那里偷取有关如何施展某一法术的知识的能力。

当一个生物施展了一个目标是你或是其效应范围会影响你的法术时，你可以立刻使用你的反应来迫使该生物进行一次智力豁免检定。其豁免 DC 等同于你的施法 DC。

若豁免失败，你消除这个法术对你的影响，并且你将偷走使用这个法术的知识，但这个法术必须是一环或你可以施展的更高等级的法术（不需要是法师法术）。接下来的八小时内，你准备了这个法术。同时该生物在此期间无法施展这个法术，直到八小时结束以后。

你一旦使用了这个特性，你在完成一次长休前不可再次使用。



## 游荡者魂刃 LV3 暗杀

你内心蕴含着一股灵能力量，这股能量表现为你拥有数枚灵能骰。你可以使用这些灵能骰来驱动你从这个子职中获得的特定心灵异能。下方的魂刃灵能骰列表展示了你在达到特定游荡者等级时会拥有多少颗灵能骰，该列表同样列出了骰子大小。

魂刃灵能骰		
游荡者等级	灵能骰大小	数量
3	D6	4
5	D8	6
9	D8	8
11	D10	8
13	D10	10
17	D12	12

这个子职中一切需要使用灵能骰的异能，必须花费源自这个子职的灵能骰。需要消耗灵能骰的异能都会在其描述中详述，你无法在你的灵能骰全部掷完后去使用这些需要消耗灵能骰的异能。你可以在完成一次长休后恢复所有已消耗的灵能骰。此外，你每次完成一次短休时也会恢复一颗已消耗的灵能骰。

**灵振诀窍。**如果你使用具有熟练项的技能或工具进行一次属性检定但失败时，你可以投掷灵能骰，并将掷骰结果加到检定结果中，这可能会让失败的检定变为成功。你只在掷骰结果让检定变为成功时才会消耗那颗灵能骰。

**心灵低语。**你能够利用灵能在自己和其他人之间建立起基于心灵感应的交流。以一个魔法动作，从可见的生物中选择一到至多等同于你熟练加值数量的生物，掷一枚灵能骰。你在投掷结果的小时内，你选择的生物能够通过心灵感应与你进行交流，你也能通过心灵感应与他们进行交流。你们在发送或接收信息时（无需动作），你和选择生物之间的距离不可超过一里。生物可以随时终止心灵感应的链接（无需动作）。

在每次长休后你可以免费使用一次这个异能。除此之外，每次使用它你都得消耗一枚灵能骰。

## 游荡者魂刃 LV3 念刃

---

你能将自己的心灵异能塑造为由灵能构成的闪亮刀刃。

当你执行攻击动作或者进行一次借机攻击时，你能在空闲的手中塑造出心灵之刃，并使用它来进行攻击。这种魔法刀刃具有以下特性：

武器种类：简单武器

命中伤害：1D6 点心灵伤害，附加用于该次攻击检定的属性调整值

属性：灵巧，投掷（60/120 尺射程）

精通：侵扰（你能使用它的精通，而不算作你能使用的武器精通总数中）

念刃会在你进行一次近战或远程攻击后立刻消失，并且即使它造成伤害也不会留下任何痕迹。

当你使用念刃发动攻击后的同一回合中，只要你的另一只手空闲，就能以一个附赠动作在那只手中塑造第二把念刃，并再进行一次近战武器攻击或是远程武器攻击。此附赠攻击的伤害骰为 1d4，而非 1d6。

## 游荡者魂刃 LV9 灵魂之刃

---

你现在能够通过念刃使用以下能力：

**寻敌斩击。**如果你在使用念刃进行攻击检定时没有命中目标，你可以掷一枚灵能骰，并将掷骰结果加到这次攻击检定中。如果这使攻击变为了命中，那枚灵能骰将被消耗。

**心灵传送。**以一个附赠动作，你塑造一把念刃，消耗并投掷一枚灵能骰，将心灵之刃投掷到至多距离灵能骰结果数字十倍尺数的一处可见的未被占据的空间内。你传送到目标位置，同时那把念刃将消失。

## 游荡者魂刃 LV13      灵能面纱

---

你可以编织一层灵能面纱来掩盖你。

以一个魔法动作，你获得隐形状态持续至多 1 小时或直到你主动解除隐形（无需动作）。造成伤害或迫使一个生物进行豁免检定会导致隐形状态立刻结束。

你使用该特性后，直到你完成一次长休为止你都不能再次使用它。你也可以消耗一枚灵能骰重新恢复使用次数（无需动作）。

## 游荡者魂刃 LV17      撕裂心智

---

你能让你的念刃直接切削一个生物的心智。

当你使用念刃对一个生物造成偷袭攻击伤害时，你能迫使其进行一次感知豁免（ $DC=8+你的熟练加值+你的敏捷调整值$ ）。若豁免失败，目标将在陷入长达一分钟的震慑。被震慑的目标可以在他的回合结束时重复豁免，如果成功这一效应将结束。

当你使用该特性后，直到你完成一次长休为止你都不能再次使用它。你也可以消耗三枚灵能骰来再次恢复该特性的使用（无需动作）。

