

游侠 LV1 施法

你学会运用自然世界的魔法本源进行施法。参见第 7 章有关施法的规则。下述信息将详述如何将这些规则应用于游侠法术，游侠法术详见本章后文职业描述中的游侠法表。

法术位。游侠特性表显示了你可用于施展 1 环及以上法术的法术位数量。你在完成一次长休时恢复所有已消耗的法术位。

一环及以上的准备法术。你准备可供你以此特性施展的一环及更高环阶的法术列表。为此，选择 2 道游侠法术。推荐选择捕获打击和疗伤术。

已准备法术数量会随你游侠等级的提升而增加，如游侠特性表中的准备法术一列所示。每当这一列的数字增加时，从游侠法术列表中选择额外法术准备，直至已准备法术的数量与表格中的数字一致。你必须拥有与准备法术的环阶相对应环阶的法术位。例如，如果你是一位 5 级游侠，则你的准备法术列表能包括 6 道一环或二环的游侠法术，随意组合。

如果其他游侠特性给了你永远已准备的法术，这些法术不计入你以此法准备的法术数量，但除此以外对你来说都视为游侠法术。

改变你的准备法术。每当你结束一次长休时，你可以改变你的法术准备列表，将一道法术替换为你具有对应法术位的游侠法术。

施法关键属性。感知是你的游侠法术的施法属性。

施法法器。你可以使用德鲁伊法器作为你的游侠法术的施法法器。

游侠 LV1 宿敌

你始终准备了法术猎人印记。你可以无需法术位地施展此法术共计两次，并在完成一次长休后恢复此能力的所有使用次数。

猎人印记

一环 预言（游侠）

施法时间：附赠动作

施法距离：90 尺

法术成分：V

持续时间：专注，至多 1 小时

你指定施法距离内一个你能看见的生物并以魔法标记其作为你的猎物。直至法术终止前，你每次以任何攻击命中该目标时都会额外造成 1d6 点力场伤害，且每当你为寻找目标生物而进行感知（察觉）或感知（生存）检定时都具有优势。

如果在法术结束前目标 HP 降至 0，则你可以在法术结束前的后续某一个回合中用一个附赠动作标记施法距离内另一个可见生物。

升环施法效应：使用二环法术位施展该法术时，其专注可以维持至多 4 小时。使用三环或四环法术位施展该法术时，其专注可以维持至多 8 小时。使用五环或更高法术位施展该法术时，其专注可以维持至多 24 小时。

你能无需法术位施展该法术的次数会在你获得特定游侠等级时提升，见游侠特性表中的宿敌一栏。

游侠 LV1 武器精通

对武器的训练使你能够自选并使用 2 种已熟练武器的精通词条，例如长弓和短剑。

当你完成一次长休后，你可以改变你所选择的武器类型。比如你可以将其改为弯刀和长剑。

游侠 LV2 熟练探险家

得益于你的旅途，你获得以下增益：

专精。选择一项你熟练但不具备专精的技能。你在那个技能上获得专精。

语言。你额外习得的语言列表中的两种语言。

游侠 LV2 战斗风格

你获得一项战斗风格专长，你也可以选择以下选项：

德鲁伊教战士。你习得两道德鲁伊戏法（德鲁伊法术列表见德鲁伊职业部分），推荐选取 神导术 和 点点星芒。它们对你视作游侠法术，感知是你施展他们的施法关键属性。

当你升级时，你可以将其中一个戏法替换为德鲁伊法术列表中的另一个戏法。

游侠 LV3 游侠子职

你选择获得一项游侠子职：

驯兽师、妖精漫游者、幽域追猎者 或者 猎人。

这些子职会在此职业的描述后详细说明。子职是一种特化能力，会在特定的游侠等级给予你对应的独特能力。此后你将获得你所选的子职所有能力——只要能力所需的等级等于或低于你的游侠等级即可。游侠职业表列出了你从子职中获得新特性的游侠等级。

游侠 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。

如游侠特性表所示，你还会在第 8，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。

游侠 LV5 额外攻击

当你在你的回合中进行攻击动作时，你可以发动两次而非一次攻击。

游侠 LV6 越野

只要你未着装重甲，你的速度增加 10 尺。你也获得等于你速度的攀爬速度和游泳速度。

游侠 LV7 游侠子职特性

获得你所选的游侠子职 7 级特性。

游侠 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。

如游侠特性表所示，你还会在第 8，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。

游侠 LV9 专精

选择两项你熟练但不具备专精的技能，你获得这些技能的专精。

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。

游侠 LV10 不知疲倦

原初的力量现在会帮你重整旗鼓，重新踏上旅途。你因它获得以下增益：

临时生命值。以一个魔法动作，你能够给予自己 $1d8$ +你的感知调整值（最低为 1）的临时生命值。你能够使用此特性的次数等于你的感知调整值次（最低一次），当你完成一次长休后，你重获全部已消耗的使用次数。

减少力竭。当你完成一次短休时，你的力竭等级减少 1 级（若有）。

游侠 LV11 游侠子职特性

获得你所选的游侠子职 11 级特性。

游侠 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。

如游侠特性表所示，你还会在第 8，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。

游侠 LV13 永恒追猎

受到伤害不会打断你对猎人印记的专注。

游侠 LV14 自然面纱

你祈唤自然精魂，魔法性地将身形遮蔽隐蔽。

以一个附赠动作，你可以让自己进入 隐形状态，持续到你的下一回合结束。

你可以使用该特性的次数同等于你的感知调整值次（最低一次），完成一次长休后，你重获全部已消耗的使用次数。

游侠 LV15 游侠子职特性

获得你所选的游侠子职 15 级特性。

游侠 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。

如游侠特性表所示，你还会在第 8，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。

游侠 LV17 致命猎杀

你在对你的猎人印记当前指定的目标的攻击检定中具有优势。

游侠 LV18 野性感官

你与自然的链接给予了你 30 尺的 盲视。

如果你具有盲视，你可以不依赖物理视觉去看见特定范围内的事物。在该范围内，你可以看见任何事物（除非该事物对你而言处于全掩护下），即使你陷入目盲状态期间或在黑暗中也是如此。不仅如此，你还可以依此看见范围内的那些具有隐形成态的事物。

游侠 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。
推荐选择次元旅行之恩惠。

游侠 LV20 屠灭众敌

你的猎人印记的额外伤害骰从 d6 变为 d10。

游侠猎人 LV3 猎人学识

你可以呼唤自然的力量以揭晓猎物的强弱。

在一个生物被你的猎人印记标记的期间，你知道那个生物是否拥有任何免疫、抗性或易伤，并且能够得知其具体的项目是什么。

游侠猎人 LV3 猎杀技艺

你选择并获得以下特性选项之一。当你完成一次短休或长休时，你可以将所选的选项替换为另一个。

巨像屠夫。你强而有力的攻击可以击倒最强壮的对手。当你用武器命中生物时，如果该敌人生命值不满，则该武器额外对目标造成 1d8 点伤害。你每回合只能造成一次这种额外伤害。

灭族者。每个你的回合一次，当你用武器进行攻击时，你可以用该武器对位于目标 5 尺内的另一生物发动另一次攻击。额外攻击的目标必须处于你武器射程或范围内，且是你这回合没有攻击过的目标。

游侠猎人 LV7 防守战术

你选择并获得以下特性选项之一。当你完成一次短休或长休时，你可以将所选的选项替换为另一个。

冲出重围。对你发动的借机攻击具有劣势。

多重防御。当一个生物的攻击检定命中你时，该生物在本回合内对你进行的其他攻击检定具有劣势。

游侠猎人 LV11 高阶猎杀技艺

每回合一次，当你对被你的猎人印记所标记的生物造成伤害时，你可以对位于这个生物 30 尺范围内的一个你能看见的另一名生物，同样施加由猎人印记造成的额外伤害。

游侠猎人 LV15 高阶防守战术

当你受到伤害时，你可以用你的反应，使你获得对该伤害以及相同伤害类型的抗性，直至当前回合结束。

游侠驯兽师 LV3 原初行侣

你魔法性的召唤出一只原初野兽，其力量来自于与你与自然的联系。你从大地野兽、海洋野兽和天空野兽中选择其一项作为它的数据卡。你决定原初野兽是何种动物，选择适合其数据卡的外形。无论你选择什么样的动物，这只野兽都带有原初之力的印痕，暗示着其超凡起源。

这只野兽对你和你的伙伴态度友善，并会听从你的命令。野兽会在你死亡时消失。

战斗中的野兽。 战斗中，原初野兽会在你的回合中行动。它能自主地移动或使用反应，但除非你在你的回合中以一个附赠动作命令它执行其他动作，它只会执行回避动作。命令的动作可以是其数据卡中列出的动作或是之外的其他动作。作为另一种命令方式，你也能在使用自己的攻击动作时，牺牲一次自己的攻击来命令野兽执行野兽打击动作。如果你陷入失能，野兽将会自主行动，而非仅使用回避动作。

复活或替换野兽。 如果野兽死亡不超过一小时，你能以一个魔法动作，并消耗一个法术位使它复活。它会在一分钟死后而重生并获得所有生命值。

当你结束一次长休后，你能够召唤一只不同的原初野兽。 这只新的野兽出现在位于你 5 尺内的一处未被占据的空间内，并由你选择其数据卡和外表。如果你已经通过此特性获得了一只原初野兽，它会在新的原初野兽出现时消失。

游侠猎人 LV7 特效训练

若你用你的附赠动作命令你的原初行侣执行动作时，你还可以让它以它自己的附赠动作执行疾走、撤离、回避或协助动作。

此外，每当你的野兽以攻击击中目标并造成伤害时，你都可以选择是让它造成的伤害变为力场伤害，或是保持原本伤害类型。

游侠猎人 LV11 兽性狂怒

当你命令原初行侣执行野兽打击动作时，它能发动该动作两次。

此外，每个回合中，当它首次击中一个受到你的 猎人印记 法术影响的生物时，它可以额外造成一定的力场伤害，其数值等同于猎人印记的额外伤害。

游侠猎人 LV15 法术共享

当你施展的法术指定了你自己作为目标，并且你的原初行侣正位于你 30 尺范围内时，你可以让该法术效应同时作用于你的原初行侣。

大地野兽 **Beast of the Land** 中型野兽，绝对中立

AC 13+你的感知调整值

HP 5+你游侠等级的五倍（野兽拥有与你游侠等级相同数量的生命骰 [D8]）

速度 40 尺，攀爬 40 尺

力量 14|+2|+2 敏捷 14|+2|+2 体质 15|+2|+2

智力 8|-1|-1 感知 14|+2|+2 魅力 11|+0|+0

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12

语言 理解你所说的语言

CR 无（XP 0，熟练加值（PB）等于你的熟练加值）

特质 **Traits**

原初联结 **Primal Bond**。

将你的熟练加值加到野兽进行的一切属性检定和豁免检定上。

动作 **Actions**

野兽打击 **Beast's strike**。

近战攻击：加值等于你的法术攻击加值，触及 5 尺。

命中：1d8+2+你的感知调整值穿刺、挥砍、或钝击伤害（于召唤动物时选择）。

如果野兽在命中一个目标前向目标直线移动了至少 20 尺，则目标会额外受到 1d6 与攻击伤害类型相同的伤害，且若目标是大型或更小的生物则其还会陷入倒地状态。

天空野兽 **Beast of the Sky** 小型野兽，绝对中立

AC 13+你的感知调整值

HP 4+你游侠等级的四倍（野兽拥有与你游侠等级相同数量的生命骰 [D6]）

速度 10 尺，飞行 60 尺

力量 6|-2|-2 敏捷 16|+3|+3 体质 13|+1|+1

智力 8|-1|-1 感知 14|+2|+2 魅力 11|+0|+0

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12

语言 理解你所说的语言

CR 无（XP 0，熟练加值（PB）等于你的熟练加值）

特质 **Traits**

飞掠 Flyby。

野兽以飞行离开敌人的触及范围时不会引发对方的借机攻击。

原初联结 Primal Bond。

将你的熟练加值加到野兽进行的一切属性检定和豁免检定上。

动作 Actions

野兽打击 Beast's strike。

近战攻击：加值等于你的法术攻击加值，触及 5 尺

命中：1d4+3+你的感知调整值点挥砍伤害。

海洋野兽 Beast of the Sea 中型野兽，绝对中立

AC 13+你的感知调整值

HP 5+你游侠等级的五倍（野兽拥有与你游侠等级相同数量的生命骰 [D6]）

速度 5 尺，游泳 60 尺

力量 14|+2|+2 敏捷 14|+2|+2 体质 15|+2|+2

智力 8|-1|-1 感知 14|+2|+2 魅力 11|+0|+0

感官 黑暗视觉 90 尺，被动察觉 12

语言 理解你说的语言

CR 无（XP 0，熟练加值（PB）等于你的熟练加值）

特质 Traits

水陆两栖 Amphibious。

野兽可以在空气和水中呼吸。

原初联结 Primal Bond。

将你的熟练加值加到野兽进行的一切属性检定和豁免检定上。

动作 Actions

野兽打击 Beast's strike。

近战攻击：加值等于你的法术攻击加值，触及 5 尺。

命中：1d6+2+你的感知调整值点钝击或穿刺伤害（于召唤动物时选择），且目标陷入受擒状态（逃脱 DC 等于你的法术豁免 DC）。

游侠妖精漫游者 LV3 哀惧灵袭

你能够使用来自妖精荒野中黑暗空洞的摄心魔法以强化你的武器攻击。当你用一把武器击中一个生物时，你可以对目标造成额外的 1d4 点心灵伤害。每个生物在每个回合只能够受到这一额外伤害一次。你的游侠等级达到 11 级时，这一额外伤害变为 1d6。

游侠妖精漫游者 LV3 妖精漫游者魔法

在达到下方妖精漫游者法术列表中列出特定等级时，你将始终准备了等级对应的法术。

妖精漫游者法术	
游侠等级	法术
3	魅惑人类
5	迷踪步
9	妖精召唤术
13	任意门
15	误导术

你还获得了一种妖精祝福。你可以在下方精野之赐的表格中选择你的祝福，或者随机决定它。

1	在你进行长休或短休时，缥缈的蝴蝶在你周身振翅。
2	每天黎明，花朵将在你的头发中生长。
3	你身上有淡淡的肉桂、薰衣草或肉豆蔻，或另一种令人舒适的药草或香料的香味。
4	你的影子会在没人直视它时起舞。
5	你的头发中长出纤细的触角或鹿角。
6	你的肤色和发色会在每个黎明时改变。

游侠妖精漫游者 LV3 妖冶异魅

每当你进行一次魅力检定时，你都可以在那次检定中获得等同于你的感知调整值的加值（至少+1）。

另外，你获得下列技能之一的熟练项（由你选择）：欺瞒、表演、或游说。

游侠妖精漫游者 LV7 扭曲妖祸

妖精荒原的魔法护卫着你的心灵。

你在对抗或终止魅惑或恐惧状态的豁免检定上具有优势。

此外，当你或位于你 120 尺内的一个你可见的生物，通过了一次对抗或终止魅惑或恐惧状态的豁免检定时，你可以用你的反应迫使位于你 120 尺内的另一个你可见的不同生物，进行一次对抗你法术豁免 DC 的感知豁免。豁免失败，目标则陷入魅惑或恐慌状态（由你选择）1 分钟。目标在其每回合结束时重复此豁免，豁免成功则结束此效应。

游侠妖精漫游者 LV11 妖精援军

你可以无需材料成分地施展妖精召唤术。同时，你可以免费施展这个法术一次而不需要消耗法术位，在你完成一次长休后，你重获免费施展该法术的能力。

每当你施展此法术时，你都可以微调这一法术使其无需专注。以无需专注的方式施法时，该法术的持续时间将变为一分钟。

游侠妖精漫游者 LV15 迷踪行者

你可以免费施展 迷踪步 而不需要消耗法术位，次数等同于你的感知调整值次（至少一次），在完成一次长休后，你重获所有的已消耗的次数。

另外，每当你施展 迷踪步 时，你可以携带一个五尺以内你可见的自愿生物与你一同传送。那个生物会被传送到由你选择的，位于你的目标位置周围五尺范围内的一处未被占据的空间内。

游侠幽域追猎者 LV3 恐惧伏击

你精通于伏击的恐怖技艺，并获得了以下增益：

伏击者之跃。在每一场战斗的你的第一个回合的开始，你的移动速度增加 10 尺，直到那个回合结束。

恐惧打击。当你用武器对生物攻击并命中时，你可以额外对目标造成 2d6 点心灵伤害。你在每回合中只能使用一次这个增益，你可以使用这一增益的次数等同于你的感知调整值（最低一次），并在完成一次长休后重获全部已消耗的使用次数。

先攻加值。当你投掷先攻时，你可以在那次掷骰中加入你的感知调整值。

游侠幽域追猎者 LV3 幽域追猎者游者魔法

在达到下方幽域追猎者游者法术列表中列出特定等级时，你将始终准备了等级对应的法术。

幽域追猎者游者法术	
游侠等级	法术
3	易容术
5	魔绳术
9	恐惧术
13	高等隐身术
15	伪装术

游侠妖精漫游者 LV3 阴影视野

你获得 60 尺黑暗视觉。如果你获得本特性时已拥有了黑暗视觉，那个黑暗视觉的范围增加 60 尺。

你还擅长避开依赖黑暗视觉的角色。完全身处黑暗期间，对于任何依靠黑暗视觉观察黑暗中的你的生物而言，你具有隐形状态。

游侠妖精漫游者 LV7 钢铁意志

你已经磨练出了抵御精神影响的能力。你获得感知豁免熟练。如果你已经有这项熟练，你可以获得智力或者魅力豁免熟练（由你选择）来代替。

游侠妖精漫游者 LV11 追猎如风

你的恐惧打击造成的心灵伤害变为 2d8。另外，当你使用恐惧伏击的恐惧打击特性时，你可以创造出以下的额外效应之一：

瞬动突袭。你可以用同一把武器，对位于原目标 5 尺范围内的另一生物再发动一次攻击，新目标必须处于你武器的触及或射程内。

群体恐慌。目标与位于目标 10 尺范围内的每个生物都必须通过一次对抗你法术豁免 DC 的感知豁免。若豁免失败，生物将会陷入恐慌状态，持续至你的下一回合开始。

游侠妖精漫游者 LV15 如影随行

当一个生物对你发动了一次攻击检定时，你能用反应对这次检定施加劣势。不管那次攻击命中或失手，你都能在那之后传送至你 30 尺范围内的一处未被占据的、你可见的空间。