

## 战士 LV1 战斗风格

---

你不断磨练你的武艺。你获得 1 项你选择的战斗风格专长。推荐选择防御。每当你获得战士等级时，你可以将其改为另 1 个战斗风格专长。

## 战士 LV1 回气

---

你可以利用有限的精力与体力来重整旗鼓。以 1 个附赠动作，你可以用此法恢复生命值，其总值为  $1d10 + \text{你的战士职业等级}$ 。

你可以使用此特性 2 次，并且在完成短休后恢复 1 次已消耗的使用次数，完成长休后恢复所有已消耗的使用次数。

当你到达特定战士等级时，你获得这项特性的额外使用次数，已列在战士特性表的回气一列。

## 战士 LV1 武器精通

---

你对武器的训练使你能够自选并使用 3 种已熟练武器的精通词条。每当你完成一次长休后，你都可以练习武器技艺并改变你所选择的其中 1 种武器类型。

当你到达特定战士等级时，你可以使用更多种类武器的精通词条，已列在战士特性表的武器精通一列。

## 战士 LV2 动作如潮

---

你可以在短期内让自己突破身为凡骨的极限。

在你的回合中，你可以执行 1 个额外的动作，但不能是魔法动作。

你使用此特性后，你必须在完成 1 次短休或长休后才能再次使用。

第 17 级起，你可以在每次休息之间使用此特性 2 次，但每回合只能使用 1 次。

## 战士 LV2 战术思维

---

在战场内外，你都能够运用你的战术思维。当你在一次属性检定上失败时，你可以消耗 1 次回气次数让你更接近成功。

你掷 1d10 并将出目加入到结果之中，而非恢复生命值。这可能会让结果变为成功。如果检定依旧失败，则不会消耗回气次数。

## 战士 LV3 战士子职

---

你选择获得一项战士子职：

**战斗大师，勇士，奥法骑士或灵能武士。**

子职业的内容见后文。子职是一种特化能力，会在 特定的战士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战士等级。战士特性表列出了你从子职中获得新特性的战士等级。

## 战士 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。

如战士特性表所示，你还会在第 6、第 8、第 12、第 14、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。

## 战士 LV5 额外攻击

---

你在自己回合内执行攻击动作时，可以发动 2 次攻击而非 1 次。

## 战士 LV5 战术转进

---

每当你使用附赠动作进行回气时，你可以移动至多相当于你速度一半的距离，且不会引发借机攻击。

## 战士 LV6 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。

如战士特性表所示，你还会在第 6、第 8、第 12、第 14、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。

## 战士 LV7 战士子职特性

---

获得你所选的战士子职 7 级特性。

## 战士 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。

如战士特性表所示，你还会在第 6、第 8、第 12、第 14、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。

## 战士 LV9 不屈

---

当你在一次豁免检定中失败时，你可以重投并获得等同你战士等级的加值。你必须使用新的掷骰结果，你使用此特性后，你必须在完成 1 次长休后才能再次使用。

第 13 级起，你可以在每次长休之间使用此特性 2 次。

第 17 级起，你可以在每次长休之间使用此特性 3 次。

## 战士 LV9 战术大师

---

每当你用武器发动攻击，且你可以使用此武器的精通词条时，你可以将此次攻击的精通属性改为推离，削弱 或 缓速 中的一种。

## 战士 LV10 战士子职特性

---

获得你所选的战士子职 7 级特性。

## 战士 LV11 额外攻击（2）

---

你在自己回合内执行攻击动作时，可以发动 3 次攻击而非 1 次。

## 战士 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。

如战士特性表所示，你还会在第 6、第 8、第 12、第 14、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。

## 战士 LV13      究明攻击

---

你已深晓对手的一举一动，并且从每次攻击中吸取经验教训。

如果你对一个生物进行攻击检定但失手，那么直到你的下个回合结束前，你对该生物的下次攻击检定具有优势。

## 战士 LV13      不屈（2）

---

你可以在每次长休之间使用不屈特性 2 次。

## 战士 LV14 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。

如战士特性表所示，你还会在第 6、第 8、第 12、第 14、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。

## 战士 LV15 战士子职特性

---

获得你所选的战士子职 15 级特性。

## 战士 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。

如战士特性表所示，你还会在第 6、第 8、第 12、第 14、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。

## 战士 LV17      动作如潮（2 次）

---

你可以在每次休息之间使用此特性 2 次，但每回合只能使用 1 次。

## 战士 LV17      不屈（3 次）

---

你可以在每次长休之间使用不屈特性 3 次。

## 战士 LV18      战士子职特性

---

获得你所选的战士子职 18 级特性。

## 战士 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。  
推荐英勇战斗之恩惠。

## 战士 LV20      额外攻击（3）

---

你在自己回合内执行攻击动作时，可以发动 4 次攻击而非 1 次。



## 战士勇士 LV3      精通重击

---

你使用武器或徒手打击进行的攻击检定若在 d20 中掷出 19 或 20 时即可造成重击。

## 战士勇士 LV3      运动健将

---

得益于你平日的体育锻炼，你在先攻检定和力量（运动）检定中具有优势。此外，当你造成 1 次重击后，你可立即移动至多等于你速度一半的距离，这次移动不会引发借机攻击。

## 战士勇士 LV7      额外战斗风格

---

你获得另一个自选的战斗风格专长。

## 战士勇士 LV10      勇战英豪

---

战斗的艰难只会使你朝胜利更进一步。在战斗中，若你回合开始时没有英雄激励，你可以获得之。

## 战士勇士 LV15      高效重击

---

你使用武器或徒手打击进行的攻击检定若在 d20 中掷出 18~20 时即可造成重击。

## 战士勇士 LV17 百折不挠

---

你持续战斗的能力达到巅峰，赋予了你以下好处：

**蔑视死亡。**你进行死亡豁免时具有优势。此外，若你在死亡豁免上投出了 18~20 时，都会获得相当于投出 20 的好处。

**英气风发。**你每回合开始时，若你已浴血且拥有至少 1 点生命值，你恢复相当于 5+你的体质调整值的生命值。

在一名生物具有的生命值只有一半或不足一半期间，其处于浴血。

## 战士战斗大师 LV3 卓越战技

---

你的战斗技巧在战场上接受了磨砺，你习得战技并获得一种名为卓越骰的特殊骰。

**战技。**你从“战技项”中习得 3 种自选战技（详见后文）。许多战技可以以某种方式增幅你的攻击，而你在每次攻击时只能应用一次战技。

你在第 7、第 10 和第 15 级时均习得 2 种自选的新战技。习得新战技时，你还可以额外替换 1 个已经习得的战技。

**卓越骰。**你拥有四个 d8 卓越骰。卓越骰一经使用即消耗，完成短休或长休后恢复。

你的卓越骰在第 7（共 5 枚）和第 15 级（共 6 枚）时各增加一枚。

**豁免。**若一个战技需要进行一次豁免检定，则该战技的豁免 DC 等于 8+ 你的力量或敏捷调整值（由你选择）+ 你的熟练加值。

## 战士战斗大师 LV3 战争学者

---

你选择 1 种工匠工具并获得其熟练。

此外，你选择一项战士 1 级可用的技能，并获得该技能的熟练。

## 战士战斗大师 LV7 料敌机先

---

以 1 个附赠动作，你可以获知位于你 30 尺范围内的一个你可见生物的长处和短处。你知晓该生物是否具有抗性、免疫或易伤，若有，则你知晓其具体内容是什么。

每当你使用此特性后，直到你完成一次长休前不能再次使用。你也可以通过消耗 1 粒卓越骰来重新获得一次此特性的使用次数（不需要动作）。

## 战士战斗大师 LV10

## 精通战技

---

你的卓越骰变为 d10。

## 战士战斗大师 LV15

## 坚韧

---

每回合 1 次，当你使用一项战技时，你可以不消耗卓越骰，而是掷 d8 并使用结果作为代替。

## 战士战斗大师 LV18

## 究极战技

---

你的卓越骰变为 d12。

## 战技项

以下战技按字母表顺序列出。

**伏击 Ambush。**若你不处于失能状态，当你进行一次敏捷（隐匿）检定或先攻检定时，你能够消耗一枚卓越骰，并将消耗的卓越骰加入检定中。

**换位诈术 Bait and Switch。**你的回合中，若你处于某个生物 5 尺范围内，你可够消耗一枚卓越骰和至少 5 尺的移动力，来与那个生物互换位置。该生物需要自愿且不处于失能状态。这次移动不会引发借机攻击。

投掷那枚被消耗的卓越骰。直到你的下个回合开始前，你或被互换位置的另一生物（由你选择）的 AC 获得等于该卓越骰结果的加值。

**指挥官奇袭 Commander's Strike。**你在自己回合内执行攻击动作时，你可以替换掉一次你的攻击变为指挥一名伙伴发动奇袭。使用此战技时，你消耗一枚卓越骰，并指定一名能看见你或能听到你声音的伙伴。所选生物可以立即使用其反应发动一次武器攻击或徒手打击，若命中，将消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中。

**领导风范 Commanding Presence。**当你进行一次魅力（威吓、表演或游说）检定时，你能够消耗一枚卓越骰，将消耗的卓越骰加入此次属性检定中。

**缴械攻击 Disarming Attack。**你以攻击检定命中一个生物时，可消耗一枚卓越骰以尝试缴械目标。将消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中。目标必须通过一次力量豁免，豁免失败则其丢弃手中持握的一件物品（由你选择）。被丢弃的物品将掉落在该生物所处的空间中。

**扰乱打击 Distracting Strike。**你以攻击检定命中一个生物时，可以消耗一枚卓越骰以扰乱该目标，让你的盟友有机可乘。将消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中。此后直到你下个回合开始前，下一次由除你之外的生物对目标进行的攻击检定具有优势。

**灵巧步法 Evasive Footwork。**以一个附赠动作，你可以消耗一枚卓越骰并执行撤离动作，并将卓越骰结果加入你的 AC 中，直到你下回合开始为止。

**诡诈攻击 Feinting Attack。**以一个附赠动作，你可以消耗一枚卓越骰并指定一个位于你 5 尺范围内的生物为目标，对其虚晃一招。你在 本回合内对该生物发动的下一次攻击检定具有优势。如果该攻击命中，则将消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中。

**挑衅攻击 Goading Attack。**你以攻击检定命中一个生物时，可以消耗一枚卓越骰以尝试挑衅该目标攻击你。所消耗的卓越骰还会被加到此次攻击的伤害掷骰中。目标必须通过一次感知豁免，豁免失败者对除你之外的生物进行 的攻击检定具有劣势，直到你的下个回合结束。

**突刺攻击 Lunging Attack。**以一个附赠动作，你可以消耗一枚卓越骰并执行疾走动作。若你在本回合中直线移动至少 5 尺后立即以攻击动作中的一次近战攻击命中，你可以将消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中。

**灵动攻击 Maneuvering Attack。**你以攻击检定 命中一个生物时，可以消耗一枚卓越骰以让战友移动到更有利的位置。将所消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中，并指定一个能看见你或听到你声音的自愿生物。该生物可以用其反应移动至多等于其速度一半的距离。本次移动不会引发本次所攻击目标的借机攻击。

**恐吓攻击 Menacing Attack。**你以攻击检定命中一个生物时，可消耗一枚卓越骰以尝试恐吓该目标。所消耗的卓越骰还会被加到此次攻击的伤害掷骰中。目标必须通过一次感知豁免，豁免失败则陷入恐慌状态，直到你下个回合结束为止。

**格挡 Parry。**其他生物以一次近战攻击检定对你造成伤害时，你可以执行反应消耗一枚卓越骰以减少伤害。减少的数值为卓越骰骰值+你的力量或敏捷调整值（由你选择）。

**精准攻击 Precision Attack。**当你的一次攻击检定失手时，可以消耗一枚卓越骰 并将其结果加在本次攻击的攻击检定中，这可能会导致其命中。

**推撞攻击 Pushing Attack。**你以武器攻击或徒手打击发动的攻击检定命中一个生物时，可以消耗一枚卓越骰以尝试将该目标推开。所消耗的卓越骰还会被加到此次攻击的伤害掷骰中。如果该目标体型为大型或更小，则必须通过一次力量豁免，豁免失败将被往远离你的方向直线推动至多 15 尺。

**重整旗鼓 Rally。**以一个附赠动作，你可以消耗一枚卓越骰以鼓舞一名战友的士气。选择一名位于你 30 尺内的能看见你或听到你的盟友。该生物获得数量等于你战士等级的一半（向下取整）加卓越骰结果的临时生命值。

**反击 Riposte。**当一个生物对你发动了一次近战攻击检定但失手时，你可以执行一个反应并消耗一枚卓越骰使用武器或徒手打击对其发动一次近战攻击检定。如果该攻击命中，则将卓越骰加在此攻击的伤害掷骰中。

**横扫攻击 Sweeping Attack。**你以武器或徒手打击发动的近战攻击检定命中一个生物时，可以消耗一枚卓越骰以尝试伤害另一个生物。指定一个处于你触及范围内并且距离初始目标不超过 5 尺的生物，如果你原本的攻击检定足以命中第二个目标，则它将受到等同于你卓越骰结果的伤害。此伤害与你原本攻击 的伤害类型相同。

**战术预估 Tactical Assessment。**当你进行一次智力（调查或历史）或感知（洞悉）检定时，你能够消耗一枚卓越骰，将消耗的卓越骰加入此次属性检定中。

**摔绊攻击 Trip Attack。** 你以武器或徒手打击发动的攻击检定命中一个生物时，可以消耗一枚卓越骰并将所消耗的卓越骰加在此次攻击的伤害掷骰中。如果该目标体型为大型或更小，则必须通过一次力量豁免。豁免失败将陷入倒地状态。



## 战士奥法骑士 LV3 施法

---

你学会了如何施展法术。下述信息将详述如何将这些规则应用于奥法骑士。

**戏法。**你已知 2 个你选择的来自法师法术列表的戏法（见该职业所列出的表格）。推荐选择冷冻射线和电爪。每当你获得一个战士等级时，你都能将通过此特性已知的其中一个戏法替换为另一个你所选择的来自法师法术列表的戏法。

当你的战士等级达到 10 级时，你可以习得另一个你所选择的法师戏法

**法术位。**奥法骑士施法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 道来自法师法术列表的法术。推荐选择燃烧之手、跳跃术和护盾术。

已准备法术数量会随你战士等级的提升而增加，如奥法骑士施法表中的准备法术一列所示。每当这一列的数字增加时，从法师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 7 级战士，则你的准备法术列表能包括 5 道一环或二环的法师法术，随意组合。

**改变你的准备法术。**每当你获得一个战士等级，你就可以将你准备列表上的一道法术替换为你拥有对应法术位的另一道来自法师法术列表的法术。

**施法属性。**智力是施展你的法师法术的施法属性。

**法器。**你可以使用奥术法器作为你法师法术的施法法器。



## 战士奥法骑士 LV3 战争联结

---

你习得一种让你和你的武器建立魔法联结的仪式。你执行持续一小时的仪式，且可在短休时进行。整个仪式过程中武器必须在你的触及范围内，直至仪式结束前，该武器必须一直在你触手可及的范围内，以完成联结。若该武器已与另一名战士建立联结，或是一把已被他人同调的魔法物品，仪式则会失败。

联结建立后，只要你不处于失能状态，使用联结武器时就不会被缴械。如果联结武器与你处于同一位面，则你可以用一个附赠动作使其立即传送到你手中。

你至多可以拥有 2 把建立联结的武器，但 1 个附赠动作只能召唤 1 把武器。如果你试图和第 3 把武器建立联结，则必须与已经联结的 2 把武器其中的 1 把取消联结。

## 战士奥法骑士 LV7 战争魔法

---

当你在自己回合执行攻击动作时，你可以将其中 1 次攻击替换为施展 1 道施法时间为 1 动作的你已知的法师戏法。

## 战士奥法骑士 LV10 奥法打击

---

你习得用武器攻击削弱敌人对你法术抵抗能力的方法。当你使用一把武器命中一个生物后，直到你的下个回合结束为止，该生物在对抗你法术所进行的下一次豁免检定中具有劣势。

## 战士奥法骑士 LV15

## 奥能冲锋

---

你可以在使用动作如潮时传送至多 30 尺至一个你能看到的未被占据的空间。你可以在使用动作如潮提供的额外动作之前或之后进行传送。

## 战士奥法骑士 LV18

## 精通战争魔法

---

当你在自己回合执行攻击动作时，你可以将其中两次攻击替换为施展一道施放时间为 1 动作，你的一或二环法师法术。

## 战士灵能武士 LV3 灵能力量

你内心拥有一个灵能力的源泉。这股能量表现为灵能骰，它是你从此子职中获得的可消耗能力。灵能武士灵能骰表展示了你在达到特定战士等级后的灵能骰大小与数量。

战士等级	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

此子职中所有需要使用灵能骰的特性只能使用你从此子职获得的灵能骰。你在使用一些能力时需要消耗灵能骰，如异能描述中所述，如果一些异能在你的灵能骰全部消耗完后还需要你使用 1 个灵能骰，你就不能使用该异能。

你可以在完成短休后重获 1 枚已消耗的灵能骰，完成长休后重获所有已消耗的灵能骰。

**庇护力场。**当你或者另一个位于你 30 尺内的你可见的生物受到伤害时，你可以执行一个反应来消耗一枚灵能骰，对其降低等同于灵能骰骰出的数值加你的智力调整值的伤害（最少 1 点），如同你创造了一面 瞬间的念力盾牌。

**灵能打击。**你可以用灵能驱动你的武器。每个你的回合一次，当你用武器命中并对位于你 30 尺范围内的目标造成伤害时，你可以立即消耗一枚灵能骰，对目标造成等同于灵能骰骰出的数值加你的智力调整值的力场伤害。

**念力控物。**你可以用意念移动一个物体或生物。以一个魔法动作，你选中一个除你以外的自愿生物或一个至多大型的未固定物件。如果你可以看见目标且目标在你 30 尺范围内，你就可以将其移动至多 30 尺至另一个对你可见的未被占据的空间内。另外，如果目标是一个微型物件，你可以自由给出或收回手中。

当你使用该异能后，除非消耗 1 枚灵能骰（无需动作），否则直到你在完成 1 次短休或长休为止，你都不能再次使用它。

## 战士灵能武士 LV7      念力精通

---

你已经掌握了使用念力异能的新方式，如下所示：

**灵力跃动。**以一个附赠动作，你获得等同于两倍速度的飞行速度，直到本回合结束为止。一旦你执行了 此附赠动作，直到你完成一次短休或长休为止你都不能再次使用它。你也可以消耗一枚灵能骰（无需动作）来再次使用该异能。

**念力突刺。**当你使用灵能打击对一个目标造成伤害时，你可以迫使目标进行一次力量豁免（DC 等于 8+你的智力调整值+你的熟练加值）。如果豁免失败，你可以使目标陷入倒地状态或者将其在任意方向水平移动至多 10 尺。

## 战士灵能武士 LV10      意念守护

---

你获得心灵伤害的抗性。

此外，如果你在你的回合开始时处于魅惑或者恐慌状态，你可以消耗 1 个灵能骰（无需动作）并结束自己身上全部造成这些状态的效应。

## 战士灵能武士 LV15      力场壁垒

---

你可以使用念力庇护你自己和其他人。

以 1 个附赠动作，包括你在内，你可以选择数个位于你 30 尺范围内的生物，其数量等同于你的智力调整值（最少 1 个）。每个被选中的生物将在 1 分钟内视为处于半掩护中，该保护将会在你陷入失能状态时提前结束。

当你使用此特性后，除非消耗 1 枚灵能骰（无需动作），否则直到你完成一次长休为止你都不能再次使用它。

你总是准备了心灵遥控法术，你可以在无需任何法术成分和法术位的情况下使用它，你施展这一法术的施法属性为智力。

在每一个你对该法术维持专注的回合，包括你施展它的回合，你都可以以 1 个附赠动作使用 1 把武器发动 1 次攻击。

每当你使用以特性施展此法术，直到你完成 1 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（无需动作）来再次施展它。

