

武僧 LV1 武艺

你的武艺修行让你将徒手打击与武僧武器的使用方式烂熟于心。

武僧武器包括：

- 简易近战武器
- 拥有轻型词条的军用近战武器

未着装任何护甲也没持用盾牌时，如果你徒手或只持用武僧武器，则你获得下列增益：

附赠徒手打击。你可以用附赠动作发动一次徒手打击。

武艺骰。你使用徒手打击或武僧武器进行攻击时，可以选择用 1d6 骰代替原本的伤害骰。该骰子将随武僧职业等级的提升而增大，具体数据见武僧特性表中的武艺骰一列。

敏捷攻击。你使用徒手打击或武僧武器进行攻击时，可以用敏捷代替力量进行攻击检定和伤害掷骰。此外，当你使用徒手打击的擒抱或推撞选项时，你也可以使用你的敏捷代替力量决定豁免 DC。

武僧 LV1 无甲防御

未着装任何护甲也没持用盾牌时，你的 AC 值等于 10+你的敏捷调整值+你的感知调整值。

武僧 LV2 武僧武功

通过运转玄功和习练武艺，你便得以掌握自身非凡的内在能量。

功力点代表着你能使用的这份能量。你的武僧等级决定了你拥有多少功力点，具体数据见武僧武僧特性表中的功力点一列。

你可以消耗功力点来增强或启动特定的武僧特性。你一开始掌握三种特性：疾风连击，坚强防御，疾步如风。细节见下：

疾风连击。你可以消耗 1 点功力，以一个附赠动作发动两次徒手打击。

坚强防御。你能以一个附赠动作执行撤离动作。此外，你可以消耗 1 点功力，以一个附赠动作同时执行撤离与回避动作。

疾步如风。你能以一个附赠动作执行疾走动作。此外，你可以消耗 1 点功力，以一个附赠动作同时执行撤离与疾走动作，同时使你该回合内的跳跃距离翻倍。

每当你消耗 1 点功力时，直到你完成一次短休或者长休前其将暂时不可以再被使用。在完成休息时，你将回复所有已消耗的功力点。

你的某些特性会要求你的目标进行豁免以对抗该特性的效果，这些特性的豁免 DC 为 $8 + \text{你的熟练加值} + \text{你的感知调整值}$ 。

武僧 LV2 无甲移动

当未穿着任何护甲也没持用盾牌时，你的移动速度增加 10 尺。该加值将随着武僧职业等级的提升而增加，具体数值见武僧特性表。

武僧 LV2 运转周天

当你投掷先攻时，你可以回复所有已消耗的功力点。若你如此做，掷你的武艺骰，并且回复其结果+你的武僧等级的生命值。

使用此特性后，你必须完成一次长休才能再次使用。

武僧 LV3 拨挡攻击

当你被一次伤害中包含钝击，穿刺或挥砍伤害的攻击检定命中时，你可以执行反应减少此次攻击对你造成伤害的总值，减值等于 1d10 加你的敏捷调整至加你的武僧等级。

若被拨挡攻击的伤害减少至 0，则你可以消耗 1 点功力将此次攻击的部分伤害重新定向。

如果是近战攻击，选择你周围 5 尺内的一个你可见的生物；如果是远程攻击，选择 60 尺内一个不位于完全掩护后的你可见的生物。该生物必须成功通过一次敏捷豁免，否则受到相当于你 2 个武艺骰加你的敏捷调整值的伤害。其伤害类型与原先的伤害类型相同。

武僧 LV3 武僧子职

你获得一个武僧子职业，从以下选择一项：

命流武者，暗影武者，四象武者或散打武者。

这些子职业在后续描述中有详细介绍。子职业是一种特化，可以在某些武僧等级授予你特殊能力。在职业的后续部分，你会随着武僧等级获得其余的子职业能力。此职业的描述中包含了你会在什么等级获得子职业能力。

武僧 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。

如武僧特性表所示，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。

武僧 LV4 轻身坠

当你要承受坠落伤害时，你可以使用反应将伤害减少等同于五倍武僧职业等级的数值。

武僧 LV5 额外攻击

你在自己回合内执行攻击动作时可以发动两次攻击而非一次。

武僧 LV5 震慑拳

每回合一次，当你使用徒手打击或武僧武器命中一个生物后，你可以消耗 1 点功力尝试发动震慑拳。

目标必须进行一次体质豁免，豁免失败则陷入震慑状态，持续至你的下个回合开始。若豁免成功，则目标的速度减半，持续至你的下个回合开始。并且下 1 次对该目标进行的攻击检定具有优势。

武僧 LV6 武僧子职特性

获得你所选的武僧子职 6 级特性。

武僧 LV6 真气注拳

当你使用徒手打击造成伤害时，你可以选择造成力场伤害或是其原本的伤害类型。

武僧 LV7 反射闪避

你在成为某一效应影响对象时，若该效应允许你通过成功的敏捷豁免来使伤害减半，则你在该豁免成功时不受到伤害，而豁免失败时只受一半伤害。

如果你处于失能状态，则不能使用此特性。

武僧 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。

如武僧特性表所示，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。

武僧 LV9 飞檐走壁

当未穿着任何护甲也没持用盾牌时，你可以在你的回合中在垂直表面和液体表面上移动而不会坠落。

武僧 LV10 出神入化

你的疾风连击，坚强防御和疾步如风获得以下增益：

疾风连击。你消耗功力施展疾风连击时可以进行 3 次攻击而非 2 次。

坚强防御。当你消耗功力使用坚强防御时，你获得相当于你 2 个武艺骰的临时生命值。

疾步如风。当你消耗功力使用疾步如风时，你可以选择你周围 5 尺内一个体型为大型或更小的自愿生物。在你的回合结束前，该生物将一直随你移动。该生物如此移动不会触发借机攻击。

武僧 LV10 返本还元

凭借纯粹的意志，你能够在每次自己的回合结束时移除你身上的下列状态之一：魅惑，恐慌或中毒。

此外，不吃不喝不再会使你提升力竭等级。

武僧 LV11 武僧子职特性

获得你所选的武僧子职 11 级特性。

武僧 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。

如武僧特性表所示，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。

武僧 LV13 拨挡能量

你现在可以使用你的拨挡攻击特性对抗造成任何伤害类型的攻击，而不仅限于钝击，穿刺或挥砍。

武僧 LV14 圆融自在

你的身心修行已然有所成就，你获得所有豁免的熟练。

此外，当你豁免失败时，你可以消耗 1 点功力重掷豁免，但必须使用重掷的结果。

武僧 LV15 明镜止水

若你在投掷先攻，并且未使用运转周天时的功力为 3 点或更少，则你的功力恢复至 4 点。

武僧 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。

如武僧特性表所示，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。

武僧 LV17 武僧子职特性

获得你所选的武僧子职 17 级特性。

武僧 LV18 无懈可击

在你的回合开始时，你可以消耗 3 点功力提高自己抵挡伤害的能力，持续 1 分钟或你陷入失能状态。

持续时间内，你对力场伤害之外的所有伤害都具有抗性。

武僧 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。

推荐无敌攻势之恩惠。

武僧 LV20 身心合一

你行满功成，身心性命皆已突破超然境界。你的敏捷和感知属性提高 4 点。现在你这些属性的上限为 25。

武僧暗影武者 LV3 暗影技艺

你掌握了如何唤出堕影冥界的力量，获得以下好处：

黑暗术。你可以消耗 1 点功力以施展黑暗术，不需要任何法术成分。你可以看穿以这个特性施展的黑暗区域。法术持续期间，你可以在你的每个回合开始时将此法术区域移动到你 60 尺范围内的任意一处空间。

黑暗视觉。你获得 60 尺黑暗视觉。如果你已经有黑暗视觉，则其再扩展 60 尺。

幻影术。你知晓次级幻影戏法，其施法属性为感知。

武僧暗影武者 LV6 暗影步

当你完全身处微光光照或黑暗环境下时，你能以一个附赠动作传送到 60 尺内另一处你可见的未被占据的空间，目标地点需要同样位于微光光照或黑暗环境下。

接下来，你在当前回合结束前所做的下一次近战攻击具有优势。

武僧暗影武者 LV11 无影步

你可以利用与堕影冥界的连结来增强自己的传送能力。

当你使用暗影步特性时，你可以消耗 1 点功力，移除开始和结束时对微光光照或黑暗环境的要求。

此外，作为这个附赠动作的一部分，你可以立即在传送之后进行一次徒手打击。

武僧暗影武者 LV17

幽影斗篷

当你完全身处微光光照或黑暗环境下时，你能够以一个魔法动作消耗 3 点功力来让你周围环绕幽影，持续 1 分钟，或直到你陷入失能状态，或直到你在明亮光照中结束回合。当周身环绕幽影时，你获得以下好处：

隐形。你获得隐形状态。

局部虚化。你可以如同通过困难地形一般通过被占据的空间。如果你回合结束时仍然处于被占据的空间之中，则会被排出到之前最近一个未被占据的空间。

幽影连击。你使用疾风连击时不再需要消耗功力。

武僧命流武者 LV3 夺命之手

每回合一次，当你用徒手打击命中一个生物并造成伤害时，你可以消耗 1 点功力来额外造成等于一枚你的武艺骰+感知调整值的黯蚀伤害。

武僧命流武者 LV3 予命之手

以一个魔法动作，你能消耗 1 点功力来接触一个生物，恢复目标一枚你的武艺骰+感知调整值的生命值。

当你使用疾风连击时，你能将其中一次徒手打击改为使用此特性治疗一个生物，且不需要为治疗额外消耗功力。

武僧命流武者 LV3 掌控命流

你获得洞悉和医药技能的熟练，并且熟练于草药工具。

武僧命流武者 LV6 生死之触

你的夺命之手和予命之手获得强化，具体内容见下文：

夺命之手。当你对一个生物使用夺命之手时，你可以使该生物陷入中毒状态，持续到你的下个回合结束。

予命之手。当你使用予命之手时，你还可以结束一种影响该生物的下列状态之一：目盲、耳聋、麻痹、中毒或震惧。

武僧命流武者 LV11

活杀自在

当你使用疾风连击时，每一次徒手打击都可以替换为使用你的予命之手，且都不需要为治疗额外消耗功力。

此外，当你在疾风连击中发动的徒手打击并造成伤害时，你可以无需消耗功力就使用一次夺命之手。不过你仍然只能在每回合中使用一次夺命之手。

你能使用此增益的次数为你的感知调整值（最少 1 次）。你在完成 1 次长休后回复所有消耗的次数。

武僧命流武者 LV17

命极之手

你对生命能量的掌握打开了通往命流奥义的大门。

以一个魔法动作，你可以消耗 5 点功力，触碰一个死亡不超过 24 小时的生物的尸体。该生物会起死回生，并拥有相当于 $4d10$ + 你的感知调整值的生命值。如果该生物死前具有以下这些状态，这些状态都会在复活时被移除：目盲、耳聋、麻痹、中毒和震慑。

使用此特性后，你必须完成 1 次长休才能再次使用。

武僧散打武者 LV3 暗影技艺

每当你疾风连击中的一次攻击命中一个生物时，你可以迫使其承受下列效应之一：

惊神。 目标直到他的下个回合开始前不能使用借机攻击。

推离。 目标必须成功通过一次力量豁免，否则被你推离 15 尺。

失衡。 目标必须成功通过一次敏捷豁免，否则陷入倒地状态。

武僧散打武者 LV6 混元体

你获得治愈己身的能力。你可以以 1 个附赠动作掷 1 个武艺骰。你获得相当于掷骰结果+你的感知调整值数量的生命值（至少恢复 1 点生命值）。

你可以使用这个特性的次数相当于你的感知调整值（至少 1 次），你在完成长休以后恢复所有使用次数。

武僧散打武者 LV11 流星步

当你使用疾步如风以外的附赠动作时，你可以在该附赠动作完成后立即使用疾步如风。

武僧散打武者 LV17

渗透劲

你获得了将内劲击入他人体内的能力。当你以徒手打击命中一个生物时，可以消耗 4 点功力打入暗劲，其持续相当于你武僧等级的天数。

在你使用你的动作将之结束前，暗劲是无害的。此外，当你在自己的回合执行攻击动作时，你可以将其中一次攻击替换为这个动作使之发作。若你如此做，你和目标必须处于同一个存在位面。

当你结束暗劲时，目标必须进行一次体质豁免，失败则受到 10d12 力场伤害，成功则只受到一半伤害。

在同一时间你只能用这个特性使一个生物处于此效应中。你可以结束某人身上的暗劲而不造成伤害（不需要动作）。

武僧四象武者 LV3 四象同调

在你回合开始时，你可以消耗 1 点功力让元素能量浸润己身。这股能量将会持续存在 10 分钟，或直到你陷入失能状态。持续时间内，你获得以下好处：

触及。你可以将元素能量打出体外，当你进行徒手打击的时候，你的触及范围将会比原来增加 10 尺。

元素法拳。当你使用徒手打击攻击命中时，你可以选择使其造成强酸，寒冷，火焰或闪电伤害，而非通常的伤害类型。当你以徒手打击造成以上种类的伤害时，你可以迫使目标进行一次力量豁免。若失败，你可以利用周身的元素之力将目标拉近或推离 10 尺。

武僧四象武者 LV3 操控四象

你习得四象法门戏法，其施法属性为感知。

四象法门

变化戏法（德鲁伊、术士、法师）

施法时间：动作

施法距离：30 尺

法术成分：V、S

持续时间：立即

你操控元素，在施法距离内创造下述效应之一。

召气。你在 5 尺立方范围内创造一股足以吹动布料，搅动灰尘，使落叶沙沙作响，关闭打开的门和百叶窗的和风。若打开的门或百叶窗被某人或某物顶住，则其不受该效应影响。

召土。你创造灰尘或沙子组成的薄帷，覆盖在 5 尺方状区域内的表面上，或者你可以在一堆泥土或沙子中使一个单词以你的手写体出现。

召火。你在 5 尺立方范围内创造一片无害余烬与一股富有色彩和气味的烟。你选择烟的色彩和气味，而余烬可以点燃区域中的蜡烛、火把或油灯。烟的气味会存留 1 分钟。

召水。你在 5 尺立方范围内创造一片凉爽的，使范围内生物和物件略微潮湿的雾气。或者，你可以在一个打开的容器或表面上创造一杯干净的水，

水会在 1 分钟内蒸发。

塑形元素。你使 1 尺立方区域内的泥土、沙子、火焰、烟尘、雾气或水呈现出一个粗略的形状（如一名生物），持续 1 小时。

武僧四象武者 LV6 四象爆破拳

以一个魔法动作，你可以消耗 2 点功力，凝聚元素能量，在你周围 120 尺内的一点产生一场半径 20 尺球状区域的能量爆发。你选择一种伤害类型：强酸，寒冷，火焰，闪电或雷鸣。

球状区域内的每个生物需要进行一次敏捷豁免。若失败，该生物受到相当于你 3 个武艺骰的伤害，其伤害类型为你之前所选择的类型。若成功，则受到一半伤害。

武僧四象武者 LV11 四象遁术

当你处于四象同调特性激活期间，你获得相当于你速度的飞行速度与游泳速度。

武僧四象武者 LV17 四象神通

当你处于四象同调特性激活期间，你在持续时间内获得以下好处：

伤害抗性。你选择一种伤害类型：强酸，寒冷，火焰，闪电或雷鸣，你获得该伤害类型的抗性。你在每个你的回合开始时可以改变所选择的伤害类型。

破灭奔行。当你使用疾步如风时，你的速度直到这个回合结束前提升 20 尺。在持续时间内，你进入到每个生物 5 尺范围内的时候，你都可以选择对其造成相当于你 1 个武艺骰的伤害。此伤害的类型由你选择：强酸，寒冷，火焰，闪电或雷鸣。1 个生物每回合只会受到 1 次此伤害。

真力注拳。每个你的回合一次，当你用徒手打击命中一个目标时，你可以对其造成相当于你武艺骰的额外伤害。此伤害的类型与此次徒手打击所造成的伤害类型相同。