蛮人（卡巴克人）

罗尼亚世界以外的土地上生活着各种各样的种族，从神话生物，到上古遗族，这些强大的生命阻碍着罗尼亚人的扩张，乃至威胁着罗尼亚人的生存。但是谈及罗尼亚人的真正威胁，答案永远有且只有一个，那就是蛮人。蛮人的官方称呼为卡巴克人，这也是蛮人们的自称，但是除了官方文件和学者，几乎所有人都称卡巴克人为蛮人。

蛮人生活在阿尔山脉的另一侧，他们的外貌和身体结构与罗尼亚人相似，但是高大和强壮许多。他们的身形极大的强化了他们的战斗力，但也限制住了他们的繁衍能力，更长的孕期，更高的消耗，以及所有蛮人心中的噩梦——难产。

蛮人和罗尼亚人的恩怨已经绵延千年以上，没有人知道两族血海深仇的开端，但是罗尼亚人的富庶就已经足够作为原罪了。长期以来，罗尼亚人在战斗力上都处在绝对的弱势，只能勉强扼守着关隘，偶有的出击也往往以大败告终。但随着罗尼亚人的发展，故事开始改写， “武“和泽兰水晶的发现令这一情况有所改观，而伴随着蒸汽时代的来历，罗尼亚人建立起了对蛮人的绝对优势。

蛮人是以部落的形式存在的民族，大部分蛮人，或者说除了皈依天主的所有蛮人，都以先祖崇拜为部落信仰。蛮人们认为自己有共同的祖先，但是在漫长的时光中，分裂开的蛮人部落已经再难合并，每一个蛮人都以开创自己的部落的祖先作为信仰，并供奉专属的图腾作为勇气的来源。蛮人是野蛮与强大的集合体，他们保留了最原始的人性：物竞天择，适者生存。

对于蛮人而言，野蛮，就是强大。他们并不是脑子愚笨，或者天性残暴，他们是将野蛮视为自己种族的信条。他们以虔诚的态度对待战斗，劫掠和杀戮，他们敬佩英雄，也渴望亲手杀死英雄。不论身处何种逆境，蛮人人依旧享受战斗和鲜血。

皈依非先祖信仰的的蛮人失去**野蛮即神圣**和**先祖的力量**。

**属性值加成：**蛮人力量加2，体质加2

**抗性皮肤：**蛮人收到的所有来源的伤害-2

**体型：**成年蛮人人的身高约6尺到7尺，体重约180磅-250磅

**速度：**基础步行速度为30尺

**混血：**蛮人人可以与罗尼亚人混血，混血儿力量+1，体质+1，其余特性均与人类相同。当混血儿的蛮人血统低于1/4，失去混血儿特性，视为人类。当混血儿的人类血统低于1/4时，失去人类特性，视为蛮人。

**年龄：**蛮人通常在15岁左右成年，平均年龄在60岁左右

**野蛮即神圣：**如果蛮人人遭受了突袭并在第一回合受到伤害，他可以进行一次1d2判定，如果投出的点数为2，那么他可以使用两次**坚毅不屈**特质。

**坚毅不屈：**当你生命值降至0或0以下而没有立即死亡时，可以改使生命值降至1，该特质生效后必须完成一次长休才能生效。

**武器精通：**每一个蛮人都是天生的战士，他们能熟练使用所有通用制式近战武器和弓箭。

**凶恶：**你获得威吓技能作为你所有职业的本职技能

**凶蛮攻击：**使用近战武器造成重击时，你可以额外投掷一个该武器的伤害骰，并将该数值加入到重击的额外伤害中

**先祖的力量：**蛮人的祖先祝福他们，蛮人10岁时会成为1级野蛮人，不需要任何经验，在15岁时自动进阶为2级野蛮人，在20岁时进阶为3级野蛮人，如果有经验那么晋级速度将加提升。

蛮人到达三级野蛮人后除非得到先祖的祝福，否则无法升级，先祖祝福的数量取决于部落人数，每1000人口能有一个晋级名额。先祖的祝福由部落内掌管图腾的人释放，不论他自身是否受过先祖的祝福。先祖的祝福将使该野蛮人提升一级。

晋级之后的野蛮人将可以提升等级，并可以选择转职成为其他职业。

**蛮人军队：**蛮人人人皆兵，一个部落的成年人口往往就是战士人口。他们对强大的战士有很多种稀奇古怪的称呼，不同的部落间就可能千差万别，但是大体可以分为两种。其一是受过先祖祝福的人，他们将进入宗教体系，成为图腾和部落的守护者。另外一种是指那些有铠甲和重型武器的人，蛮人人不擅长冶炼和制造，因此他们的盔甲和重型兵器很稀少，只有强大的战士才有资格持有。前一种的称呼往往是祭司，圣坛守卫这种宗教意味的词，他们脱离了普通战士的范畴，后一种的称呼则是诸如神灵武士，先祖勇士这种，他们仍然是战士的范畴。