

- 八奈见杏菜
 - 防御
 - 进攻
 - 属性
 - 技能
 - 专长
 - 种族特性
 - 天赋职业奖励
 - 职业特性
 - 背包
 - 物品
 - 消费记录
 - 负载
 - 理智
 - 背景
 - 背景特性：
 - 可用能力(每日)
 - 后续加点安排(暂定)
- 魔宠
 - 防御
 - 进攻
 - 属性
 - 技能
 - 职业特性

八奈见杏菜

- 种族：仿生人
- 性别：女
- 阵营：守序中立
- 信仰：玛格德(Magdh)
- 年龄：20
- 身高：5尺

- 体重：115磅
- 体型：中型-双足
- 语言：通用语、精灵语、深渊语
- 职业：战士1
- 变体：奥法侍卫



防御

- HP13/13(1HD): 1d10生命骰(取满) + 2体质 * 1 + 1FCB * 1
- AC18: 基础10+盔甲6+敏捷2
- 措手不及AC16: 基础10+盔甲6
- 接触AC12: 基础10+敏捷2
- CMD16: 基础10+bab1+力量3+敏捷2
- 强韧+4: 基础2+体质2
- 反射+2: 基础0+敏捷2
- 意志+0: 基础0+感知0
- 调整值: 仿生人在对抗影响心灵的效果、麻痹、毒素以及震慑的所有豁免检定上获得+4种族加值。

进攻

- 先攻+6: 敏捷2+魔宠4(喙嘴翼龙)

- 移动速度20：基础30-盔甲10
 - BAB： 1
 - CMB+4： BAB1+力量3
 - 近战攻击命中+4： BAB1+力量3
 - 调整值： +背景1(被两个敌人威胁)-猛力1
 - 近战攻击伤害+4： 1d6+4
-

属性

- 力量16(+3)： 基础16
 - 敏捷14(+2)： 基础12+种族2
 - 体质14(+2)： 基础14
 - 智力14(+4)： 基础12+种族2
 - 感知10(+0)： 基础10
 - 魅力5(-3)： 基础7-种族2
-

技能

本职技能(奥法侍卫)：

- 力量技能： 攀爬(力量)
- 敏捷技能：
- 智力技能： 工艺(智力)、知识(工程，智力)、知识(地城，智力)、法术辨识(智力)
- 感知技能： 专业(感知)、生存(感知)、察觉(感知)
- 魅力技能： 驯养动物(魅力)、使用魔法装置(魅力)

技能点4： 奥法侍卫2 * 等级1 + 智力2 * 等级1

- 攀爬【力/减】
- 游泳【力/减】
- 特技【敏/减】 1/3： 技能点1+敏捷2
- 解除装置【敏/减/训】
- 逃脱【敏/减】
- 飞行【敏/减/训】
- 骑术【敏/减】

- 巧手【敏/减】
 - 隐匿【敏/减】
 - 估价【智】
 - 工艺【智】
 - 知识【智/训】
 - 奥秘
 - 地城
 - 工程
 - 地理
 - 历史
 - 地方
 - 自然
 - 贵族
 - 位面
 - 宗教
 - 语言学【智/训】
 - 法术辨识【智/训】
 - 医疗【感】
 - 察觉【感】 1/6：技能点1+种族2+本职3
 - 专业【感/训】
 - 察言观色【感】
 - 生存【感】
 - 唬骗【魅】 1/-2：技能点1+魅力-3
 - 交涉【魅】
 - 易容【魅】
 - 驯养动物【魅/训】
 - 威吓【魅】
 - 表演【魅】
 - 使用魔法装置【魅/训】 1/6：技能点1+智力2+本职3
-

专长

► 1级：猛力攻击 (Power Attack) CRB〔战斗〕

通过牺牲准度来换取力道，你能够做出异常致命的近战攻击。

先决条件: 力量13，BAB+1。

专长效果: 你可以选择在所有近战攻击和战技检定上承受-1减值，以在所有近战伤害检定上获得+2加值。如果你进行攻击时使用的是双手武器、双手持用的单手武器或可在伤害检定上加上1.5倍力量修正的主要天生武器，此伤害加值提升一半(+50%)。如果你进行攻击时使用的是副手武器或次要天生武器，此伤害加值减半(-50%)。当你的BAB达到+4，和以后的每4点提升，攻击减值再-1，伤害加值再+2。你必须在进行攻击检定前选择使用此专长，其效果持续到你的下回合之前。接触攻击和不造成生命点数伤害的效果无法获得伤害加值。

► 房规奖励专长：战斗反射 (Combat Reflexes) CRB〔战斗〕

你能进行额外的借机攻击。

专长效果: 每轮你能获得等同于敏捷修正次数的额外借机攻击。同样，你在措手不及的情况下，也能进行借机攻击。

通常状况: 没有这个专长的角色每轮只能进行1次借机攻击，并且在措手不及不能进行借机攻击。

特殊说明: 此专长不能让盗贼在一个回合中多次使用【乘势攻击】高级天赋的效果。

种族特性

► 属性调整：+2敏捷，+2智力，-2魅力

仿生人具有快速的反应，非常聪明，但和他人有着交流障碍。

► 中型体型

仿生人是中体型生物。

► 标准速度

仿生人的基本陆地速度为30尺。

► 超常感官(Exceptional Senses)

仿生人拥有60尺黑暗视觉和昏暗视觉。他们也在察觉检定上获得+2种族加值。

► 被创造者(Constructed,Ex)

在成为基于生物种类的效果的目标时(例如破敌武器或游侠的宿敌能力)；仿生人同时视作人类和构装体。仿生人在对抗影响心灵的效果、麻痹、毒素以及震慑的所有豁免检定上获得+4种族加值，不会疲乏或力竭，并且免疫疾病和睡眠效果。仿生人永远不能获得士气加值，并免疫恐惧效果(玩家角色获得的任何提供免疫恐惧的能力修改为受到的恐惧下降一级。)和任何基于情感的效果。

► 无感情(Emotionless,Ex)

仿生人无法适当地处理情感，因此在察言观色检定上获得-4减值。

► 纳米机械激增(Nanite Surge,Ex)

仿生人的躯体中充满了奈米机械。每天一次作为一个直觉动作，一个仿生人可以使他体内的奈米机器人进入激增状态，在任何一个D20掷骰中获得等于3+仿生人角色等级的加值。当一个仿生人使用此能力时，他身上的电路纹身会在一回合内发出相当于火把强度的亮光。

► 起始语言

通用语。拥有足够智力的仿生人可以选择任何语言作为额外语言(除了秘密语言，例如德鲁伊语)。

- 起始语言：通用语、精灵语、深渊语。

天赋职业奖励

- 天赋职业：战士
- ◦ 仿生人：+1HP

职业特性

► 武器和防具擅长

战士擅长使用所有的简易武器和军用武器，同时擅长所有类型盔甲(重甲，中甲，轻甲)和盾牌(包括塔盾)。

► 奖励专长(Bonus Feats)

1级以及之后的每个偶数等级，战士获得一项奖励专长，该额外专长独立于角色升级时获得的(意味着战士每级都可获得专长)。这些专长必须在战斗专长列表中，有时也被称为“战士奖励专长”。当战士达到4级以及随后的每4级(8级，12级，以此类推)，它还可以选择学习一个新的额外专长来取代先前获得的一项奖励专长。实际效果相当于以旧换新。被取代的旧专长不能是其他专长、进阶职业或能力的先决条件。战士只能在到达特定等级时决定是否要置换专长，且每个特定等级时只能置换一项专长。

► 本职技能(Class Skills)

奥法侍卫将察觉、法术辨识和使用魔法装置加到他的本职技能列表中，不过他不会获得威吓、骑术或游泳的本职技能。

► 魔宠(Familiar, Ex)

1级起，奥法侍卫获得魔宠，将他的战士等级作为有效法师等级来判断该能力的效果。该能力取代1级获得的奖励专长(bonus feat)。

背包

物品

- 巨剑(Greatsword) 50gp 1d10 2d6 19–20/×2 8磅 挥砍 CRB
- 四镜甲(Four-mirror) 125gp +6 +2 -5 30% 20尺 15尺 45磅 UC东方
- 魔宠包 25gp 6磅
- 西里尔科柠檬 1gp * 10 1磅 * 10

这种覆盖甲片的容器为呆在其中的超小型或更小的生物提供全掩蔽。它有一个空气孔(如果需要去水下的话，可以用软木塞塞上)以及容纳两天份的食物和水的空间。

消费记录

初始资金：175gp

初始购物：-210gp

借钱：35gp

剩余：0gp

负载

- 76磅(轻载)/ 153磅(中载)/ 230磅(重载)
- 当前负载：69磅(轻载)

理智

- 理智值：39
- 理智阈值：5
- 理智边缘：14

背景

► 背景故事

未知

背景特性：

► 魔法背景：实用者(Pragmatic Activator)

不少人知道如何勉强运用魔法装置，但你要专业得多。你可以在进行使用魔法装置检定时用智力修正取代魅力修正。

► 战役背景：好斗

你在疯人院醒来时肌肉酸痛、拳头沾血，仿佛你刚经历了一场战斗。你甚至模糊地感觉到你赢了。你无法解释这种感觉，但你知道自己一直很容易被激怒，当被逼到绝境时你的第一反应是猛烈反击。被困在疯人院让你感到紧张，你不仅想弄清楚自己发生了什么事，还想找到那个将你置于此地的人，并让他们付出代价。

当你被两个或更多敌人威胁时，你在攻击检定中获得+1背景加值。此外，每日一次，你可以作为一个直觉动作获得以下效果之一：你可以在一轮内将近战攻击的触及距离增加5尺，或者你可以在一轮内将你的武器视为比实际大一个体型来确定伤害。

可用能力(每日)

好斗 1/1

后续加点安排(暂定)

1猛力1战斗反射3战斗耐力4联合虚招5勇士之魂6突刺7进阶魔宠8精通联合虚招9战士之反射9精通虚招10高等虚招11双重借机

魔宠

喙嘴翼龙(Rhamphorhynchus) 魔宠效果：使先攻检定获得+4加值 变体：神使 绝对中立 (N) 超小型动物

防御

- HP6/6(1HD)：主人HP的一半
 - AC16：基础10+敏捷3+体型2+天防1
 - 措手不及AC13：基础10+体型2+天防1
 - 接触AC13：基础10+敏捷3
 - CMD10：基础10+bab1+力量-2+敏捷3+体型-2
 - 强韧+2：基础2
 - 反射+7：基础2+敏捷3+闪电反射2
 - 意志+2：基础0+感知2
-

进攻

- 先攻+3：敏捷3
- 移动速度10：基础10
- 飞行40：基础40(一般)
- BAB：1

- CMB+2: BAB1+敏捷3+体型-2
 - 近战攻击命中+6: BAB1+敏捷3+体型2
 - 近战攻击伤害-2: 1d3-2
-

属性

- 力量6(-2): 基础6
 - 敏捷17(+3): 基础17
 - 体质11(+0): 基础11
 - 智力6(-2): 基础6
 - 感知14(+2): 基础14
 - 魅力11(+0): 基础11
-

技能

本职技能(喙嘴翼龙):

- 力量技能: 攀爬(力量)、游泳(力量)
- 敏捷技能: 特技(敏捷)、飞行(敏捷)、隐匿(敏捷)
- 智力技能:
- 感知技能: 察觉(感知)
- 魅力技能:
- 攀爬【力/减】
- 游泳【力/减】
- 特技【敏/减】 1/7: 技能点1+敏捷3+本职3
- 解除装置【敏/减/训】
- 逃脱【敏/减】
- 飞行【敏/减/训】 1/11: 技能点1+敏捷3+本职3+体型4

- 骑术【敏/减】
- 巧手【敏/减】
- 隐匿【敏/减】 1/11：技能点1+敏捷3+本职3+体型4
- 估价【智】
- 工艺【智】
- 知识【智/训】
 - 奥秘
 - 地城
 - 工程
 - 地理
 - 历史
 - 地方
 - 自然
 - 贵族
 - 位面
 - 宗教
- 语言学【智/训】
- 法术辨识【智/训】
- 医疗【感】
- 察觉【感】 1/6：技能点1+感知2+本职3
- 专业【感/训】
- 察言观色【感】
- 生存【感】
- 唬骗【魅】 1/1：技能点1
- 交涉【魅】
- 易容【魅】
- 驯养动物【魅/训】

- 威吓【魅】
- 表演【魅】
- 使用魔法装置【魅/训】 1/1：技能点1

职业特性

► 昏暗视觉(low-light vision, Ex)

拥有昏暗视觉的生物在星光，月光，火炬光和类似的低光下可以看到人类的两倍远。昏暗视觉可看见色彩和细节。

► 灵敏嗅觉(Scent, Ex)

这种特殊能力可以让生物察觉接近的敌人、嗅出隐藏的对手、或者凭借嗅觉展开追踪。具有灵敏嗅觉能力的生物能够辨识熟悉的气味，就像人类能认出熟悉的画面。凭借嗅觉，生物可以发现30尺以内的敌人。如果对手在上风处，则距离增为60尺；若在下风处，则减为15尺。如果是强烈的气味，比如浓烟或者腐烂的垃圾味道，可在上述距离两倍之内闻到。某些无法抵挡的气味，比如臭鼬或穴居人的恶臭，则可在通常距离的三倍之内闻到。具有灵敏嗅觉的生物无法确定气味来源的具体位置，只知道它存在于嗅觉范围内的某处。生物可以用一个移动动作来觉察到气味来源的方向。只要生物进入气味源的5尺之内，它就能精确确定源头的位置。具有灵敏嗅觉的生物可以通过气味来追踪，这时它用感知 (或生存技能) 检定来找到或追踪气味。新鲜痕迹的通常DC是10(无论气味停留在什么表面)。该DC会因气味来源的强弱、生物的数量和痕迹新旧的差别在此基础上增加或减少。痕迹每经过1小时DC会增加2。除此之外，此能力的判定上都按照追踪专长的规则。地面状况和低能见度不会影响通过嗅觉来展开追踪的生物。

► 反射闪避(evasion, Ex)

喙嘴翼龙可以以高超的敏捷避开魔法和特殊攻击。喙嘴翼龙在对抗若通过反射检定可以减少一半伤害的攻击时，如果通过了检定，则不会受到伤害。无助状态下的喙嘴翼龙不能获得反射闪避的好处。

► 迅猛俯冲(Sudden Swoop, Ex)

如果当喙嘴翼龙在飞行时进行一次冲锋攻击的话，那么当它进入一名敌手所在的空间进行近战攻击时，不会引发其借机攻击。并且当它进行一次迅猛俯冲时，它还会在其啮咬攻击的伤害投上获得+2加值。

► 本职技能(Class Skills)

神使将医疗、知识(宗教)以及察言观色视为本职技能。

► 神之指引(Divine Guidance, Sp)

神使能够随意施放神导术(Guidance)。该能力取代警觉(Alertness)。

► 意志共存(Share Will, Su)

每当神使或其主人在对抗影响心灵效果(mind-affecting effect)的豁免中失败，且该效果仅影响他们两者之一的話，另外一人也可以尝试进行豁免。若第二次豁免成功，那么视为最初的豁免结果是成功的结果，不过神使和其主人在24小时内无法再次使用该能力。在第二次豁免失败时，神使与其主人都会承受豁免失败带来的效果，即便他们其中之一并非有效的目标也是如此。该能力取代法术共享(Share Spells)。

► 精通反射闪避 (Improved Evasion, Ex)

有些攻击效果若通过反射豁免可以减少一半伤害。如果魔宠遭到此类攻击，在通过反射检定后它将不受伤害，如果检定失败它也只受到一半伤害。

► 情感联结 (Empathic Link, Su)

主人和魔宠之间有着内心上的联结，情感联结的最远距离为1里。主人无法用魔宠的双眼去看，但是他们彼此分享心灵。由于这种连接的天生限制，只有一般的心灵感受可以被传递。因为这种情感联结，主人对那些魔宠曾经遇上的事物、或去过的地点也会建立起相同的关联。