

Pathfinder 房规 V0.2

Galois

2024 年 6 月 19 日

本文内容较长、页数较多，请利用好目录与链接跳转功能以提高阅读效率。

本文中所有“神明”字样均代表“deity”，包括真神、半神等——由于字库缺失，编译后无法显示那个更能准确对应“deity”的中文词语（发音同“神奇”），故以“神明”代替。

1 引言

本房规基于 Paizo 所推出的桌面角色扮演规则“Pathfinder 1st edition”（以下简称 Pf）制作，原版规则请参考“Pathfinder v2.14 SC.chm”文件以及“Archives of Nethys”(<https://aonprd.com/>)网站，并在出现歧义时后者为准。**本房规的最终解释权归笔者以及基于此房规主持游戏的地下城城主（以下简称 DM）所有。**

本文属于**全局性**的房规，旨在对 Pf 宇宙进行重新建构，提高其（在笔者视角下的）合理性。因此，比起“禁用”、“禁止”，本文更广泛使用到的术语是“删除”——此术语不仅意味着玩家与 DM 不得使用对应资源，更意味着**相应内容在规则层面上于格拉里昂乃至整个 Pf 宇宙不复存在**。以“玩家”为主体的规则一般属于软性限制，DM 在个别情况下可酌情放宽。

本房规删除所有“第三方”资源，包括“导魂者”与“吸血鬼猎人”职业。除非特殊说明，**可选规则，包括咒字、英雄点、背景技能、整合技能等，一律删除**。对于本房规未提及的原版规则书部分，如与本房规相容，则视作有效并保留，如产生冲突则以本房规为准。

本文剩余内容如下：在第 2 节中，笔者将详细介绍基本规则层面的调整，涉及到距离计算、伤害计算、施法规则等多方面；第 3 节包含对专长和背景的改动；第 4 节涉及法术相关的规则与资源调整；在第 5 节，读者将了解到本房规

对重要职业资源的整体修改和对各职业的细化调整；DM 的权利和义务，以及 DM 开团、玩家创建角色和跑团时的相关注意事项将在附录 A 中阐述。

在本节的最后，我们对本房规的一些特殊符号进行澄清。

- **蓝色字体**代表对原版 Pf 规则的解释和补充，可以视作“不是房规的房规”。房规标注为蓝色的标准是“能够在不对原版规则（不含 FAQ）进行修改和删减的情形下添加进入原版规则书而不引发任何逻辑矛盾，同时大体上不违背原版规则设计者的初衷”。
- **红色字体**代表相对于原版 Pf 规则的**显著改动**，读者应当尤其注意。
- 斜体内容（虽然看着不是很斜但代码上确实是“斜体”，能和其他字体明显区分就行）代表笔者本人对房规的补充说明（包括但不限于举例与吐槽）。
- 标注星号（*）代表此房规可能引发争议，有待进一步讨论和修改。

2 基本规则

2.1 PFS 相关

PFS 直接沿用的部分包括且仅包括：

- HP 算法
- 对“领导力”奖励专长的替换部分（如高贵领域的 8 级能力）
- 易洛理牧师和类似职业的“精通徒手击打”奖励专长。

2.2 距离

2.2.1 二维平面

我们采用以下标准判断一个圆形或扇形的范围效果 (AoE) 所影响的方格：一个方格位于某 AoE 的影响区域内，当且仅当此方格与 AoE 的“理论效果区域（可能为圆形或扇形）”重叠部分的面积大于等于此方格面积的一半*。具体可参考下图：图中黄色方格代表原版 Pf 规则所规定的效果范围，红色方格则代表在本房规下能额外影响到的区域；方格中数字则代表相应圆形与对应方格的重叠部分面积（单个方格面积计为 1），由 Monte-Carlo 方法进行估算，并以去尾法保留两位小数得到。

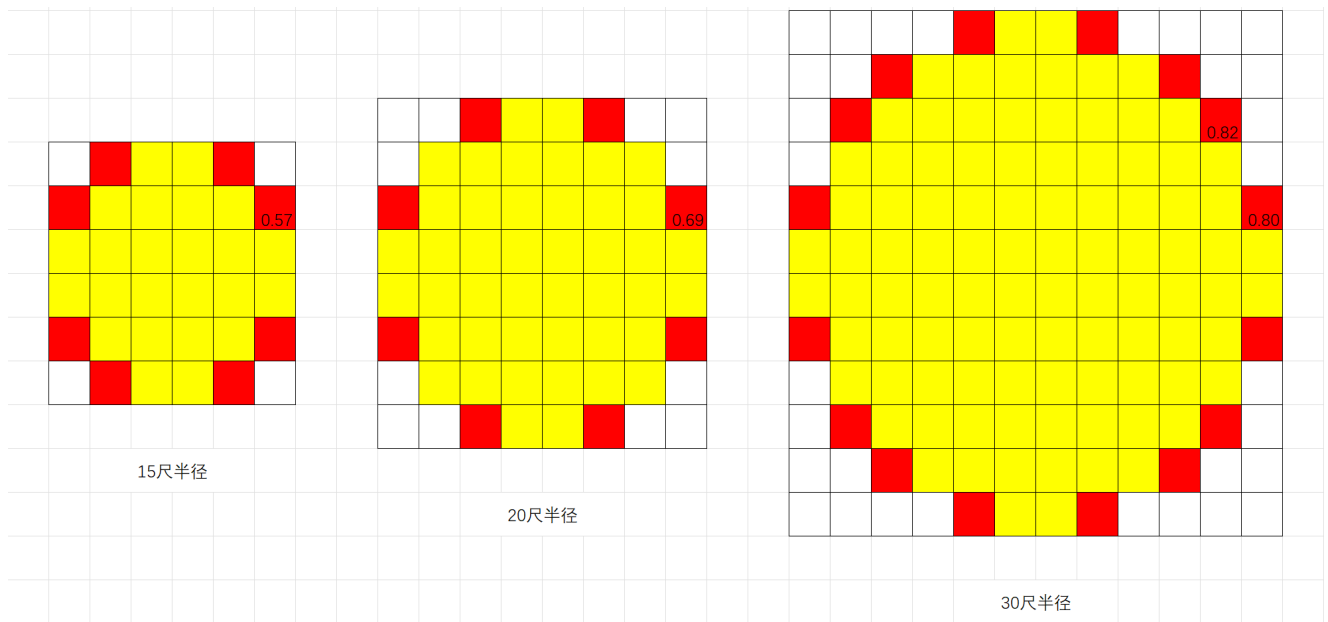


图 1: 15、20、30 尺半径圆形区域效果参考图

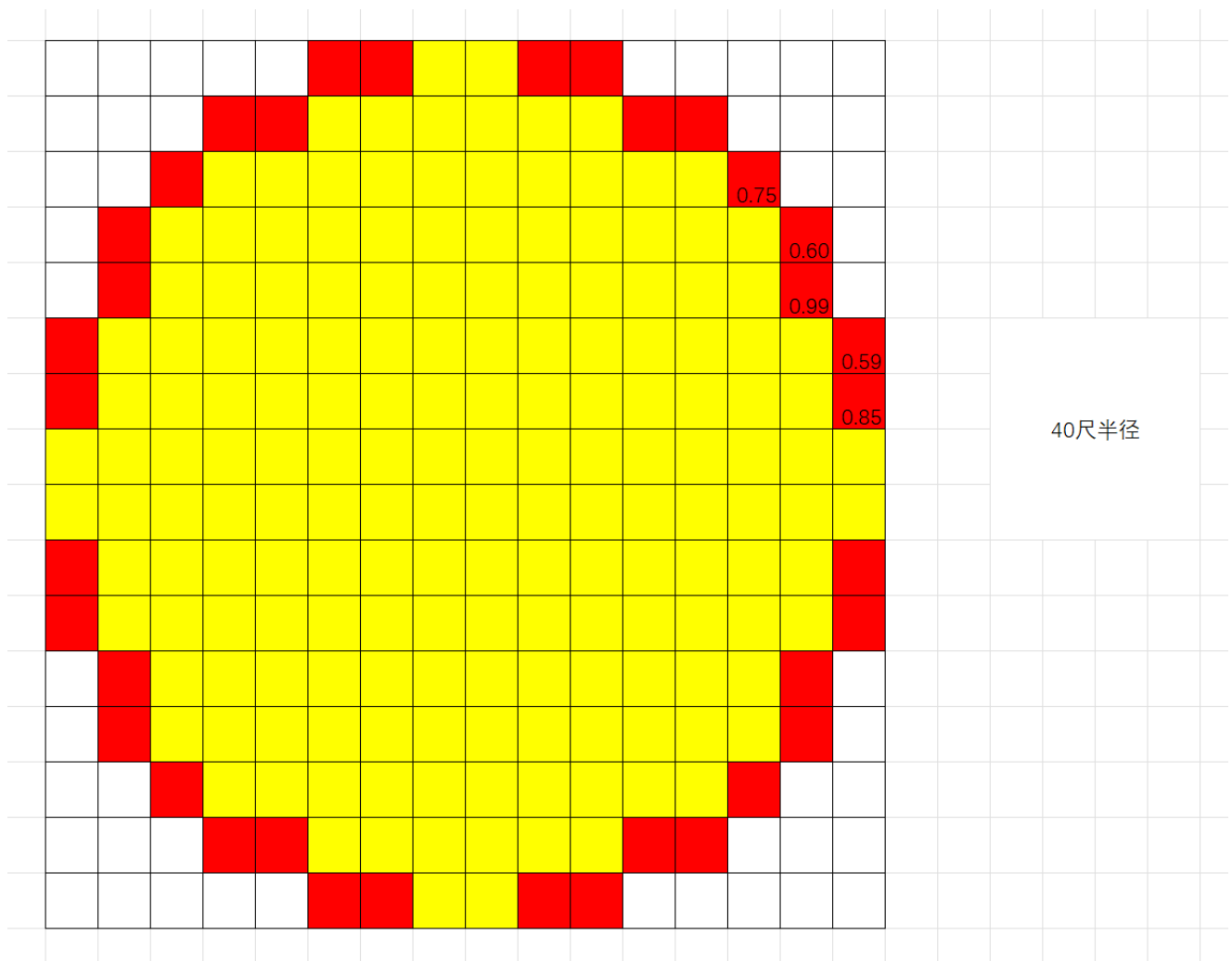


图 2: 40 尺半径圆形区域效果参考图

在判断武器和法术的射程时我们采用相同的标准（以攻击者所在方格的顶

点为圆心)，**唯一的特例是 10 尺触及的情形**——我们特别规定，45 度斜角方向的第二格位于 10 尺触及的威胁范围内。

判断移动距离时仍按照原版规则，距离较长时亦可选择计算勾股定理以降低误差。

2.2.2 三维立体 *

为方便起见，本小节我们引入三维欧氏空间 \mathbb{R}^3 ，并以方格的边长（即 5 尺）为单位长度 1；本小节中的“方格”均指代 $1 \times 1 \times 1$ 的正方体格。

如方格的其中一面与效果源点（或攻击者所在方格的顶点）共面，则视作退化情形，采用二维平面的距离规则；否则，以“相应球体与非退化方格重叠部分的体积是否大于等于 $\frac{1}{2}$ ”作为判断依据。

注意到，在此判断标准下 10 尺触及者无法威胁到其 (2, 2, 2)（及其他等价相对位置，下同）位置的方格。为此，本房规允许攻击者以准备动作瞄准 (2, 2, 2) 方向，使得敌军从此类方向进入时得以进行攻击；本房规亦规定，敌方若以通常会引发借机攻击的方式从 (2, 2, 2) 进入 (1, 1, 1)（即五尺快步和撤退动作以外的方式），则会如常触发借机攻击。（唉，正方体网格。）

对于骑乘大体型坐骑的中型生物，视其共同占据 $2 \times 2 \times 2$ 方格，其中骑手与坐骑分别占据上下两层的 $2 \times 2 \times 1$ 方格。大型（高）生物占据 $2 \times 2 \times 2$ 方格，俯卧时占据 $2 \times 2 \times 1$ 方格。中型及以下生物在俯卧状态下攻击时只得以所在立体方格的下侧顶点作为攻击线出发点。

2.3 异常状态

- 目盲（包括于黑暗中无法视物的情况）：**目盲状态下的生物无法进行五尺快步，且须承受原版规则中“环境规则-黑暗”一节的全部限制，除非依靠盲斗、盲视等效果克服相应限制。**
- 反胃：允许反胃状态下的生物使用一个移动动作完成通常需要自由动作的行为；在 DM 允许的情况下，少数自由动作行为仍可被正常进行；亦允许其使用两个移动动作（总共耗时两轮）完成通常需要标准动作的行为。**但原版规定的其他限制仍然有效。**
- 力竭：**可与疲乏状态同时存在，但减值不叠加。**力竭状态下的生物若不及时休息，则每小时须进行一次 DC 为 $15 + n$ （ n 为此豁免已失败次数）的豁免

免检定，若失败则受到 1d4 点体质伤害，成功则只受到 1 点体质伤害；若在此次豁免中掷出自然 1，则改为受到 2d6 点体质伤害并陷入 $1d10 + 8$ 小时的昏迷状态。

- 石化：删除“解除石化时那些破损的部份接在了身体上，那么他将不受损害”。生物石化后，石像承受的伤害或遭受的结构性损坏均直接作用于生物（即使石化并未被解除），并可能导致其死亡。石化状态下死亡的生物可以被“复生术”或“完全复生术”复活（即使石化并未被解除），且石像部分可视为“死亡时身体的一部分”。
- 濒死：HP 恰好降至 0 不再视作恍惚而是直接昏迷；稳定伤势改为每分钟进行一次。

2.4 伤害

为简便起见，本房规在叙述时将钝击、挥砍、穿刺三类伤害统称为“物理伤害”；常见的“能量伤害”包括火焰、寒冷、酸蚀、电击、音波、力场、正向能量、负向能量；其余伤害类型从实际应用角度均可简单归结为“无类型伤害”（如“焰击术”与“地狱烈焰射线”的其中一半伤害）。

- “神圣”等武器附魔造成的 2d6 伤害视为无类型伤害，而“破敌”附魔的额外伤害类型与武器相同。
- 如官方 FAQ 所述，法术造成的物理伤害正常计算伤害减免。由法术直接造成的物理伤害（召岩术算，但造坑术的坠落伤害不算）可忽略“/魔法”类型的伤害减免，若具有阵营描述符亦可忽略相应的阵营型伤害减免。
- 环境规则中寒害视作寒冷伤害，高温伤害包括热害、熔岩等视作火焰伤害，坠落以及通过危险水域的伤害视作钝击伤害。
- 若单次非致命伤害足以导致生物受到的非致命伤害总量超过其 HP 上限，则溢出部分直接转换为致命伤害。
- 留力：允许生物在攻击时放弃自己部分或全部的力量加值（若为加值）——若生物的力量调整值为 $m \geq 0$ ，则其在每次攻击掷骰前可选择将自己的力量调整值视为 $n \in [0, m]$ 以计算攻击检定与伤害检定的结果。“留力”可与

非致命攻击同时发动，效果叠加。（写这条规则单纯为了丰富设定，实际跑团中几乎不可能用到，除非真遇到非致命伤害也可能打死人的情况。）

- **易伤：除非特殊说明，易伤的额外伤害在最后结算。**亦即计算完豁免减半、“防护能量伤害”、“抵抗能量伤害”后再结算易伤。

2.5 技能

2.5.1 对抗检定

- **察觉 VS 隐匿或易容，察言观色 VS 唬骗的对抗检定结果相同时，视作察觉/察言观色方获胜。**

2.5.2 隐匿与察觉

- 察觉与隐匿规则中“移动”包含所有移动方式，不仅限陆地步行。
- 无隐蔽且无全掩蔽的情况下，生物不得尝试隐匿；**任何效果均无法赋予生物在无隐蔽且无掩蔽情形下尝试隐匿的机会。**
- 生物如依靠隐蔽进行隐匿，则此隐蔽效应必须足以**隐藏其所占据的每个方格**，否则隐匿自动失败。（这意味着生物无法靠朦胧术、移位术隐匿。）
- 如生物在隐匿时进行会产生显著声响的行为，如全速移动、说话（耳语除外）、攻击、使用语言成分法术等，定位方格的察觉 DC 视为 -10 （战斗声响）或 0 （说话）。
- **允许 DM 行使“无限裁量权”，规定一些情况下的察觉 DC 或隐匿调整值为 $-\infty$ 。**

2.5.3 飞行

- **只要生物具有飞行速度且飞行技能调整值为正数，则无需为通常的移动、盘旋或转弯进行飞行检定；**以大于 45 度角上升或受到外部干扰时仍须进行检定。
- 目盲状态下的生物若试图以超过半速飞行，必须通过一个 DC 为 10 的飞行检定，若失败则竖直下降 10 尺——**这将消耗掉移动动作，且可能引发借机攻击。**

- 起飞与着陆：在地面、水面、墙面等位置，生物能以自由动作“起飞”进入飞行状态，或以自由动作“着陆”脱离飞行状态。“起飞”与“着陆”均不改变自身所在的立体方格位置（参考下一条“极低空飞行”）且均无法在冲锋或奔跑中插入。
- 极低空飞行：生物在飞行时可以视作位于地面方格。这种情况下生物免疫绊摔，以及油腻术等**完全位于地表的地形效果**。极低空飞行状态下的生物坠落时仍会俯卧。
- 飞行以避免坠落：拥有飞行能力的生物**无论因何原因**坠落，如坠落高度大于等于 500 尺，则可尝试 DC 为 20 的飞行检定。若检定成功，则可选择于某一高度停止下坠并进入飞行状态：**以坠落的初始高度作为原点**，则其可选择的停止下坠的高度区间为 $[-500, -500 + 5(n - 20)]$ ，其中 n 代表飞行检定结果；若检定失败但结果大于等于 10，则视为从 -500 高度开始下落：这意味着更少的坠落伤害，且如果剩余高度足够，可继续尝试上述飞行检定避免坠落。

2.5.4 游泳与攀爬

- 游泳受训的生物可在无威胁环境下于静水（DC10）与激流（DC15）内的游泳检定中取 10；如未受训，则除非背景或生物特性等效果允许，否则任何情况下均不得取 10。
- 任何生物在无威胁环境下均可于攀爬检定中取 10。
- 借助浮力向上攀爬，如从水池底部沿池壁向上爬，攀爬的基础 DC 视为 0。

2.6 黑暗与光照

- 察觉结算：即使观察者自身处于黑暗环境，其仍可观察到远处光照范围（如黑暗的地下室中的火把）内的情况，只要相应光源未被压制；特别地，对于照明半径为 0 尺的光源，观察者可观察到光源源点位置。
- 攻击结算：将攻击方所在方格的某一顶点与防御方所在方格的中心点连线。若此连线经过任意昏暗或黑暗方格的**内部**，则攻击方须承受相应的隐蔽失手率；防守方是否失去 AC 的敏捷加值取决于能否看到攻击方，是否承受 -2 的“视同目盲”的 AC 减值取决于其所在方格和相邻方格的照明情况。

- 压制光源：若黑暗效果足以压制光源，则该光源所释放的光线无法通过相应黑暗效果区域；黑暗视觉无法忽略此压制效果。太阳等恒星级别的光源无法被压制。

2.7 生物

- 半精灵：在判断各类先决条件（专长、天赋职业奖励等）时不可视作人类或精灵。
- 智力大于等于 3 的生物（如动物伙伴将智力提升至 3）只要环境允许（比如有主人教）均可至少掌握一种语言（虽然可能受限于发声器官而无法说话）；智力大于等于 3 的生物（植物或构装体等特殊生物类别除外）均可成为心灵感应或类似效果的有效交流对象。
- 以太元素：念动遁形效果将在以太元素进行通常足以打破隐形的行为后结束，一分钟后方可以整轮动作重新进入念动遁形状态；念动投掷只能用于投掷”接触”范围内的生物或物体，且攻击检定应用投掷武器规则，射程增量尺数为以太元素 HD 的 10 倍。
- 集群：“在集群占据方格内施法或专注于法术”需进行的检定改为专注检定；超小型集群的伤害减半对非物理伤害无效。
- 虚体子类别和虚体特性生物对伤害的免疫和抵抗重写为：免疫一切非“魔法来源（法术、类法术能力、超自然能力、魔法武器等）”的物理伤害（见 2.4 小节）；受到的火焰/寒冷/酸蚀/电击/音波能量伤害，以及魔法来源的物理伤害减半，除非它们是由幽冥武器或其他虚体生物造成的。
- 幽影或类似生物创造的所有衍体在创造者死亡后消散。

2.8 杂项

- 战斗部署：玩家在战斗中除自身外至多控制一个生物，包括魔宠、动物伙伴等，超出限制的生物只得凭本能战斗或直接避战，除非使用移动动作下达指令。因单次召唤/呼唤法术出现的多个生物在判断此规则时视作单个生物；召唤出的武器、盔甲等物品不计入此限制。

- 射程增量：投射武器（弓、弩等）每个射程增量的攻击减值改为 -4 ，且伤害检定承受 -2 减值。在判断远程武器的射程增量惩罚和最大射程时，居高临下的 n 尺高度视作与目标距离减少 n 尺；反之，从低处向高处进行攻击时， n 尺高度视作与目标距离增大 n 尺。
- 语言：若冒险者为人类或其他无种族语言（精灵语、兽人语等）的种族，则自动掌握其出身地区的语言；任何冒险者均可根据背景以地区语言替换通用语或种族语言。
- 掩蔽：由于触及范围的判断取决于攻击方所在方格的顶点（见 2.2 节），因此可能出现攻击方从部分顶点出发可攻击到目标但存在掩蔽，而其他顶点出发无掩蔽但目标不在触及范围内的情形——此类情况下视为掩蔽存在。大型及以下生物在俯卧状态下不为中型及以上目标提供软掩蔽，为小型目标提供的软掩蔽视作部分掩蔽（仅增加 2 点 AC）。
- 困难地形：若某地形效果要求生物以半速及以下移动，则无论进入或离开均不得使用五尺快步，均须消耗双倍移动距离；若某地形效果要求生物移动时进行特技检定，则无论进入或离开均须进行检定；无论制造困难地形的效果如何描述，生物均不得在困难地形内冲锋或奔跑。
- 跳跃：无助跑的跳跃是会引发借机攻击的移动动作；跳跃前的助跑视为“奔跑”动作，助跑后的跳跃尝试视为奔跑动作的结束。
- 克服无心智免疫：若某些效果（如术士的亡灵血脉）允许克服一些无心智生物的心灵免疫，那么这些效果生效时，视作对应无心智生物拥有 1 智力属性。
- 放弃免疫：允许有心智的生物自愿放弃对某些无害效果的免疫，如高等级圣武士可自愿接受“英雄气概”法术的效果。DM 仍可行使“无限裁量权”以判断具体情况下免疫可否放弃。
- 重训：PC 的具体重训行为是否合法完全将取决于 DM “无限裁量权”的裁决结论（这意味着重训为涉灰行为）。

3 专长与背景特性

本节中，形如“删除 XX 系列专长”的表述意味着以对应专长为前置的所有专长均被一同删除；“删除 XX 专长”则表示仅删除单个专长，而其余专长和进阶职业不再需要该专长作为前置。

3.1 重点禁表

- 删除“领导力”系列专长及类似资源（所有的部署都是一定意义上的剧情部署）。
- 删除“晕眩法术”、“樱花法术”系列超魔专长及相关资源。
- 删除“标志性技能”系列专长（这意味着技能解放仅盗贼职业可用）。
- 删除“战斗耐力”系列专长及相关资源（这意味着战策资源被彻底删除）。
- 删除“剪影人法师猎手”、“防御战略家”背景特性（“魔法裔”亦有削弱，见后文）。
- 删除“隐藏者”系列专长。
- 删除“远古血脉”、“位面血脉”系列专长。
- 删除“神圣几何学”系列专长。

3.2 专长合并与重点加强

合并后的专长继承其所有子专长的类型，并取代它们在各奖励专长列表和职业、物品、种族能力中的位置，以及作为其他专长和进阶职业的先决条件。

- “健壮”与“坚忍”专长合并为“健壮”。
- “闪避”与“寓守于攻”专长合并为“战斗专家”，先决条件为智力或敏捷大于等于 13。
- “食人鱼打击”：此专长对所有适用“武器娴熟”的武器生效。可替代“猛力攻击”作为其他专长的前置条件。

- “优雅挑刺”：移除“武器专攻”前置，改为选择一种你所擅长的适用“武器娴熟”专长的穿刺武器，获得相应好处和限制。可多次选择，每次须选择不同武器。
- “优雅挥砍”：移除“武器专攻”前置，擅长对应武器即可。可多次选择，每次须选择不同武器。
- 双武器系列：若以敏捷属性作为先决条件，则相应阈值一律改为 13。“双武器格斗”与“双重切割”合并为“双武器格斗”，且此专长亦可令“猛力攻击”与“食人鱼打击”的副手额外伤害不再减半。

3.3 远程专长调整

- 删除“近距离射击”专长。
- 鉴于本房规强化了弓、弩、火器等投射武器超出射程的惩罚（见 2.8）且削弱了武器的“及远”附魔（见 6.3），我们因此增强“远程射击”专长，效果改为：使用投射武器时，距离每增加一个射程增量攻击检定仅受 -2 减值（取代通常的 -4），伤害检定仅受 -1 减值（取代通常的 -2）。
- 鉴于本房规削弱了长弓的射程（见 6.3），我们创作了以下两个新专长以提供补正（亦致敬微软游戏《帝国时代 2》中以英国“长弓兵”为原型的同名兵种）。

专长 3.1 (长弓兵训练 (Longbowman Training) (战斗)). 你已初窥长弓这一武器的所隐藏的强大力量。

先决条件：精准射击，武器专攻（长弓），BAB+3

专长效果：你使用任何种类的长弓进行射击时，其射程增加 10 尺——这将“长弓”与“复合长弓”的射程分别增加至 90 尺和 100 尺。若武器拥有“及远”附魔，此加值亦会翻倍。此专长仅在未穿戴重甲且未负重未达到重载时有效。

专长 3.2 (精锐长弓兵训练 (Elite Longbowman Training) (战斗)). 你已能充分发挥长弓的可怕威力。

先决条件：长弓兵训练，远程射击，BAB+5

专长效果：你使用任何种类的长弓进行射击时，射程再增加 10 尺——这将“长弓”与“复合长弓”的射程分别增加至 100 尺和 110 尺。若武器拥有“及远”附魔，此加值亦会翻倍。此外，你使用各类长弓射击时只承受一半射程增量减值（若减值为 -2 则降至 -1，若为 -1 则超出两个射程增量才 -1）。此专长仅在未穿戴重甲且未负重未达到重载时有效。

3.4 其他

- 所有描述中提及“童年”、“幼年”或类似词句的背景特性只得于 1 级选取。
- “魔法裔”背景特性：改为专长；增加 13 魅力为先决条件；必须选择一个自己的已知法术；只得选择一次；术士可通过血脉专长选取。
- “巧机锋”背景特性：不再要求密文会成员身份，但只能选择交涉、唬骗或威吓技能。
- “盲斗”专长：拥有此专长的生物可在目盲状态下进行五尺快步，亦可于目盲状态下全速飞行（见 2.5.3）而无需检定（若具有飞行速度）。
- “兼容并蓄”专长：移除此专长的种族限制。
- “披甲奥术训练”与“披甲奥术熟稔”专长：CL 条件分别降低至 1 和 5。
- “战斗施法”与“战斗祭司 (Warrior priest)”专长的专注加值改为适用于所有场合；“战斗祭司 (Warrior priest)”的先攻加值提升至 +2。
- “法术专精”：删除“偶数等级”（*chm* 里翻译有误，原文只有偶数等级可更换）限制，每次施法职业等级提升时均可更换专精法术。
- “完全法术”：只允许选择一次。

4 法术

4.1 法术成分与表现

- 法术表现：如官方 FAQ 所言，一切法术与类法术能力均具有“表现 (manifestation)”，即使法术不具备任何成分或可观测效果。法术表现可通过一个基础 DC 为 0 的基于视觉的察觉检定以发现，一旦成功发现，便可立即进行法术辨识。

- 语言：生物可通过一个基础 DC 为 15 的知识（奥秘）检定以根据法术的语言成分（若听到了语言成分）判断其魔术/神术类别及所属学派；类似于法术辨识，该知识检定需计入影响察觉的减值，如距离等；该检定与通常的法术辨识检定相互独立。闭气状态（如在水下屏住呼吸）下无法使用任何含语言成分的法术。
- 姿势：如无特殊说明，所有法术的“姿势”成分均仅需一只手便可完成，即使需要手握材料、法器或器材。
- 材料和器材：《异能冒险》一书中所提到的“昂贵材料”的定义是价格大于等于 1GP 的材料（参考“施法免材”专长），“昂贵器材”同理。除非法术的效果依赖于器材（如异界传送、防御骨盾），否则异能施法者和拥有“施法免材”专长的施法者也不需要为法术提供非昂贵的器材成分。

4.2 专注

本小节中所有的“法术”亦包含类法术能力。

- 所有施法时间小于等于“迅捷动作”的法术均无须进行专注检定。
- 所有施法时间小于等于“整轮动作”的法术至多只需进行一次专注检定。如有多个来源的干扰，则专注 DC 取最高的一项；所有仅限于部分干扰情形的专注加值/减值改为相应专注 DC 的减值/加值。
- 施法者如在施法时被击倒（如被借机攻击成功绊摔或因敌方准备动作的油膩术而俯卧等），需要通过 DC 为“15+ 法术环级”的专注检定。
- 施法者如因游泳检定失败而失衡，视同颠簸震动环境下施法，静水/激流/怒涛对应三种颠簸程度及相应 DC。
- 删除“施法时受到非伤害性法术干扰”这一状况下的专注检定规则，实际跑团中将由 DM 根据具体的法术效果决定相应情形是否需要进行专注，以及 DC 几何。
- 无论施法者是否被敌方威胁均可选择进行防御式施法：无论此专注检定成功与否，此举均不引发借机攻击；此专注检定一旦失败，则必然失去该法术，即使施法者实际上并未被威胁。（防御式施法本质上是你在专心招架的同时顺便分心施法。）

4.3 法术的学习与准备

- 法师与法术书：法师和类似职业在为自己法术书添加法术以及使用别人的法术书准备法术时，不再需要进行“解读奥术魔法文字”（这一步可以用“阅读魔法”代替）之外的法术辨识检定。抄写费用正常计算，详见核心规则书相应部分。法师和类似职业从卷轴或其他法术书抄写法术的行为无法与制造物品在同一天进行。
- “最近施法限制”：只要总休息时间得到保证，且在最近一次施法后进行过至少 1 小时的充分休息，那么在准备 (preparation/readying) 法术前 8 小时施展过的法术便不会计入当天的数量限制。
- 神术施法者的施法准备 (preparation)：神术准备施法者在职业和信仰规定的 1 小时外亦可准备法术，但准备效率减半。（譬如，规定的准备法术时间 10:00 至 11:00，但施法者由于种种原因 10:30 方才开始准备法术，那么他将在 12:00 完成法术的准备工作。）此改动不影响神术施法者的临时准备法术规则。

4.4 法术禁表与效果调整

以下改动亦作用于相应的类法术能力。

- 删除以下法术：完美半精灵、提升水位、灰烬通道、画皮、琳琅满盆、染血之金、衰竭剧痛、群体衰竭剧痛。
- 召唤法术：每当生物成功施放一个“召唤”子学派法术，其余所有他施放过的“召唤”子学派法术效果立刻结束。
- “占据术”系列、“魔魂壶”系列、“换身术”系列：目标生物 HD 不得超过 $\min\{CL - 4, 16\}$ ，亦不得具有神话阶层。
- “紧急力场护罩”：若力场穹顶被摧毁，则穹顶内所有生物必须通过一个 DC 为 20 的强韧豁免以避免震慑 1 轮，且无论豁免成功与否均会恍惚 1 轮。
- “反魔场”及包含类似效果的其他法术：施法时间若不足“1 轮”一律延长至“1 轮”。

- 持续时间不为“永久”（被“魔法恒定术”恒定的法术亦视为永久）的“可解消”法术效果在施术者死亡或被摧毁后立刻结束。
- “水牢法球”：改为可解消；造成的伤害类型为钝击；被吞没的生物每轮须以游泳检定（无需动作）防止失衡，如同在“激流”中游泳，但无需受到“危险水域”环境规则的非致命伤害；若某一轮中水球停留在原地，被吞没的生物可尝试以一个整轮动作游出水球，如同在“怒涛”中游泳。
- “咸水之墙”：删除“人鱼”描述符；“法术抗力”改为“不可”。
- “魅惑 XX”与“支配 XX”系列法术：改为可解消；特别地，这些法术可无距离限制地进行解消。
- “化泪为酒”：删除“在施法者等级为 15 级时增加到 +10（最大）”。
- “敏锐感官(《极限魔法 (UM)》)”：为察觉提供的增强加值削弱为 +4/+8/+12。
- “赫迷亚之潜力”：器材中的“金龙鳞片”价格定为 300GP，且仅可于“都会”（见“定居点”相关规则）购买。
- “辉煌启言”：将“如果其中任何检定骰出自然 20”改为“在上述检定中累计骰出 [CL/5] 次自然 20 后”（如果你的施法者等级为 16，那么你骰出三次自然 20 后法术结束；若为 20，则骰出四次 20 后法术结束）。
- “天界治疗”和“高等天界治疗”：持续时间改为“1 轮/等级”。
- “心灵屏障”：对目标生物所佩戴和持用的物品亦生效。
- “力场爆发”：强韧豁免失败的生物直接被击倒，不再进行第二次豁免；若此法术以异能法术施放，则施法者可将自己不愿意伤害的生物排除在外。
- “秘法视力”和“高等秘法视力”：目标的异能施法实力亦可被探查到。
- “酸池坑”：删除“在酸池中连续 3 轮后，物品必须通过一次强韧豁免，否则进入损坏状态。已经损坏的物品，在酸池中的每轮都必须通过一次强韧豁免，否则被摧毁”。
- “移除疾病”、“中和毒性”、“破除结界”：可将施法时间延长至 1 分钟以在施法者检定的 d20 中取 10。

- “阿卡西构形”：将“被非影响心灵（not mind-affecting）的死亡（death）效果杀害”改为“被非影响心灵（not mind-affecting）的效果杀害或石化”。
- “高等创造半位面”：不可添加“无时间”特性。

4.5 法术列表调整

本小节对法术列表的调整是整体性的——本小节所有对“法师”法术列表的调整亦作用于术士、奥能师等使用该列表的各类职业，以及一切与该法术列表相关的职业特性、天赋职业奖励等；对其他法术列表的修改同理。原版职业法术列表可参考 <https://xiaoxiaomeow.github.io/pathfinder/spells.html>。

从“法师”职业法术列表中移除以下法术：

- 1 环：燃烧流沙、快速建构、快速挖掘、和风吹拂、水灵掌控、泥球糊脸；
- 2 环：光耀爆发、雷云侵袭、召岩术、水流术；
- 3 环：水牢法球、气泉喷升、灰烬风暴、片状闪电；
- 4 环：咸水之墙、高等雷云侵袭；

以上法术若位于“魔战士”或“血脉狂怒者”法术列表，亦一并从相应职业法术列表中移除。

将以下法术加入“异能者”职业法术列表：

- 0 环：酸液飞溅；
- 1 环：防护邪恶/善良/守序/混乱；
- 2 环：闪光尘、共用防护邪恶/善良/守序/混乱；
- 3 环：类人形态 I；
- 4 环：紧急力场护罩、类人形态 II；
- 5 环：类人形态 III；
- 6 环：类人形态 IV。

此外，“支配人类”在“异能者”职业法术列表中环级改为 4 环。

将“地狱治疗”、“天界治疗”以及“高等地狱治疗”、“高等天界治疗”分别加入“吟游诗人”职业法术列表的 1 环与 4 环；将“打击死灵”加入“牧师”职业法术列表的 0 环；将“解除魔法”在“德鲁伊”职业法术列表中环级改为 3 环。

“神来一笔”在所有包含它的职业法术列表中均改为 2 环。

4.6 其他法术规则

- 魔法灵光探查：使用“侦测魔法”或类似法术（如“秘法视力”）探查魔法灵光时，若目标法术效果包含伪装、隐藏或幻象，且其环级高于探查灵光所用法术，则视同与该效应产生互动，并且尝试暗骰豁免来不相信。这种豁免机会与正常与该法术互动来尝试豁免的机会等同，不能两者皆尝试。如果豁免失败，探查出的灵光如同该法术伪装出的效果。若生物或物体隐形，其所附带的魔法灵光亦无法被侦测到。
- 类法术能力：若存在同名法术，则依照此法术决定施法时间，除非该能力有额外说明。
- 常驻类法术能力：若生物的某个常驻类法术能力被解除，则该类法术能力效果可在生物下次充分休息后自动恢复。
- 自发施法者可以使用高环法术位施放更低环的法术。
- 种族法术：种族必须完全相符方可施放含相应种族描述符的法术。使用法术触发型或法术完成型物品亦是如此，如种族不符必须进行“使用魔法装置”检定以模拟种族。
- 信仰法术：施放含信仰描述符的法术（简称“信仰法术”）要求生物与相应神明的阵营在善良/邪恶轴与秩序/混乱轴上总计相差不超过一阶。此外，除非信仰对应神明，施法者无法通过职业等级提升将信仰法术添加为已知法术，牧师或类似职业亦不得准备相应法术。
- 控制施法者等级 (CL)：在使用法术时，允许施法者降低自己的有效 CL 以控制法术效果——可将自己的 CL 视为更低数值（但不可低于允许施展此法术的最低 CL，取决于法术环级）以决定所有与 CL 相关的法术效果，包

括范围、持续时间、伤害骰数目等。（这条和 2.4 中的”留力“规则类似，基本属于画风类房规。）

- 若一个范围为“接触”的法术或能力允许将施法者自身指定为合法目标，那么此法术或能力亦可如同范围为“自身”一般使用。（省去了“摸自己一下”这步。）
- 异能施法者在使用“解除魔法”进行指定效果的目标型解除时，不需要“说出”对应效果的名称，而是以纯粹心理活动代替。
- 删除“生物在豁免对抗检定时投骰为 1，他身上暴露在外的某个物品可能会遭到损伤”这一规则。

5 职业

本节由两部分组成，5.1 涵盖了影响多个职业的职业规则、职业资源与职业选项的修改，而 5.2 对各具体职业进行了调整。本节的改动可能导致某些职业变体无法与房规完美兼容，如遇到此类情况请咨询笔者。此外，本节不涉及法表调整，相应内容见 4.5——本节一切内容亦建立在该小节调整后的基础上。

5.1 总体性改动

5.1.1 九环自发施法者

对于法术最高环级为九环的自发施法者职业，如术士、先知、异能者等，以及奥能师，对其职业特性做出以下统一调整：

- 以术士、先知、异能者为首的九环自发施法者在 2 级获得一个额外的 1 环已知法术，并于 $2k - 1$ 级获得 k 环的 1 个已知法术和 0 个法术位，其中 $k \in [2, 9]$ 。
- 奥能师在 2 级获得一个额外的 1 环准备法术位，并于 $2k - 1$ 级获得 k 环的 1 个准备法术位和 0 个自发法术位，且可从 k 环选取已知法术，其中 $k \in [2, 9]$ 。
- 基于法术环级获取的职业能力，如先知的秘示域法术、异能者的精神境界法术等，亦相应地提前一级获得；特别地，先知的 1 环秘示域法术提前至

1 级获得。若变体或职业选项对此类能力的获得时机有所改动，亦在此房规的基础上进行相应的提前或延后。

例：考虑 22 魅力的 3 级先知甲和 22 智力的 3 级奥能师乙，两人均无变体。

甲的 1 环和 2 环的基础已知数量分别为 $3 + 1 = 4$ （因为 2 级相比原版多了一个已知）与 1，同时还拥有因秘示域而获得的奖励已知法术；而他 2 环的法术位，根据其施法属性调整值为 $0 + 2 = 2$ 个。

乙的法术书中的 2 环法术包含两个因为等级获得的法术，以及若干从卷轴和其他法术书中习得的法律；其 1 环与 2 环的准备法术位数量分别为 $3 + 1 = 4$ （因为 2 级相比原版多了一个准备位）与 1；而他 2 环的自发法术位，根据其施法属性调整值为 $0 + 2 = 2$ 个。

你问我为何不用那个最经典的自发施法职业举例？因为它在此基础上还有进一步的调整……

5.1.2 奥术发现

“奥术发现”资源不再仅限于法师。所有奥术施法职业均有机会按照以下规则获得奥术发现能力：

- **有效等级：**此概念取代原版奥术发现描述中的“法师”等级以决定先决条件和效果。设 n 为某生物所拥有的某个奥术施法职业的有效施法者等级（以下简称“CL”），其中包含可提高 CL 的进阶职业等级。法师、术士等九环职业，以 n 为有效等级；魔战士等六环职业，以 $\lfloor n/2 \rfloor$ 为有效等级；血脉狂怒者等四环职业，以 $\lfloor n/3 \rfloor$ 为有效等级。获得奥术发现时必须选择其生效的职业；不同职业的有效等级不可叠加。
- **关键属性：**取代原版描述中的“智力”决定先决条件和效果。各职业以其施法属性作为关键属性。
- **获取方式：**可作为普通专长选取；法师仍可通过奖励专长，奥能师可通过奥能技艺（和原版相比，区别在于有效等级），**术士可通过血脉奖励专长，魔战士可通过魔战士奥能**获得奥术发现，不限次数；原版给出的其他获取方式亦同样有效，但须遵守前两条规则。

对于奥术发现的具体效果做如下调整：

- “Yuelral 的赐福”：将“同时出现在法师和德鲁伊法术列表上”改为“位于德鲁伊法术列表上”。
- “炼金亲和”：将“同时出现在法师和炼金术士法术列表上”改为“位于炼金术士公式列表上”。
- “知识就是力量”：此加值不得超过奥术发现有效等级。
- “超越阵营”：对法术以外的其他效果亦可生效；**仅清醒状态下可自主选择，若处于昏迷等情况则默认视自己为受到危害相对最小（由 DM 裁定）的阵营**
- 删除“真名”、“分裂法术位”。

5.1.3 魔宠

- 所有获得魔宠契约的职业能力或职业能力的一部分均为特异能力 (Ex)，无论原版规则如何描述。
- 语言：**魔宠能因智力提高到 3 及以上学会一种主人会的语言，尽管未必能说；魔宠亦可通过智力调整值和“语言学”技能等级获得奖励语言。**渡鸦、画眉鸟等依照原版规则拥有超自然说话能力的魔宠可在此基础上额外掌握一种语言，该语言必须从主人的种族奖励语言列表中选取。
- 鹦鹉魔宠在上一条的前提下自然地拥有了讲话能力。但鹦鹉与渡鸦和画眉鸟的区别在于前者是物理发声，声线可明显听出是鹦鹉学舌，而后者讲话是魔法效果，声线与人无异。
- **魔宠的总生命值、智力属性、基本攻击加值和基础豁免加值均按照【魔宠标准规则计算结果】与魔宠的【原始生物数据】取高计算（此条主要用于进阶魔宠）。**
- 混血魔宠：**魔宠根据血统获得的专属能力改为可选项**——若角色选择获得相应能力，则其血脉奖励法术将延后 1 级获得；反之，若放弃相应能力，则仍在正常等级获得血脉奖励法术。原版规则“混血魔宠”条目下未列举出的血脉仍可获得混血魔宠，但无法获得专属能力（从而也无需延迟血脉法术的获取），拥有“血脉”职业能力但无血脉奖励法术的职业（如奥能师的“血奥师”变体）同理。**无论是否获得专属能力，混血魔宠均会显现其血脉**

特征——通过一个 DC 为 15 的知识（奥秘）检定可推测出其血脉，包括**狂野血统**。通过“悠远血脉”或类似专长获得血脉的角色无法获取混血魔宠。

- “神使”变体魔宠与相应神明的阵营在善良/邪恶轴与秩序/混乱轴上总计相差不得超过一阶。

5.1.4 进阶职业、巅峰 (Capstone)

- 任何生物首次获得进阶职业等级时，自动获得相应的“天赋进阶职业”专长。
- *如果进阶职业在 2 级到 10 级均提高有效施法者等级，那么其在 1 级亦提高有效施法者等级，无论原版如何。
- * “完化身心” 巅峰：进阶职业达到 10 级时自动获得，且无需替换任何职业能力；非进阶职业不可选择此巅峰。总属性加值改为 +6，单项属性至多 +4；此加值改为内在 (inherent) 加值。

5.1.5 其他

- 偷袭：所有职业的“偷袭”规则一律基于 Unchained 版盗贼职业的同名能力。
- 多重变体：判断多个变体对本职技能的修改是否为修改了“同一项能力”时，应具体到每一项技能。
- 扩表：若生物通过职业能力（如术士的血脉法术）习得了某个原本不属于其职业法术列表的法术，则视为将该法术添加进入其职业法术列表——这赋予了该生物使用相应的法术触发型与法术完成型物品的能力。此规则亦适用于牧师等职业可准备的领域法术。
- 牧师等职业无法施放含对立阵营描述符的类法术能力，亦不得使用相应的法术触发型和法术完成型物品。
- 以“千招百式”为首的任何临时获得或分享专长的职业特性均无法获得或分享武器/盔甲/盾牌擅长类专长。

5.2 细化调整

该小节中，若对 A 职业的某项职业能力进行了修改，那么对于包含形如“如同你是一名 A”、“将 XXX 视为你的 A 等级”描述的其他同名或类似职业能力，**相应改动同样生效**——因此玩家在构筑某些职业变体时，亦当关注其源职业能力的改动。

若房规将某职业每级的技能点由“2+ 智力调整值”改为“4+ 智力调整值”，那么所有原版规则中将技能点数改为“4+ 智力调整值”的该职业的变体或选项将自动改为“6+ 智力调整值”，依此类推。

5.2.1 战士

- 删除“奥法侍卫”变体。
- **以下内容替代“旧神圣子”变体的同名能力：**

旧神学识：旧神圣子学习了从古阿兹兰特流传下来的魔法奥义，这使他在通常战士的武技之外，可以将一些较弱的法术作为自己的新武器用来打击人类之敌。

旧神圣子在 **1 级**时获得一本记录了所有 0 环魔战士法术的法术书，并如同魔战士一般通过法术书准备法术。他不能准备任何法术书中所不包含的法术——除了“阅读魔法”，这可以仅通过记忆就准备。他每天可以准备的 0 环法术数量为 $3 + \lfloor \text{战士等级}/6 \rfloor$ ，这些 0 环法术施放时并不消耗因而可以被再次使用。

除此之外，旧神圣子在对了解古阿兹兰特帝国和阿兹兰特人，以及关于底栖摸鱼，恶魔，不死生物与蛇人的相关知识检定上获得 +2 加值。

本能力取代战士在 2 级获得的奖励战斗专长。

法术：旧神圣子从**魔战士**法术列表中选择并释放法术，施法者等级相当于他的有效战士等级，并且他在使用魔法物品和确定获取能力的先决条件时，视 4 环及以下的魔战士法术列表为他的法术列表。旧神圣子使用**血脉狂怒者**的 1 至 4 环的每日法术数量，但以智力作为施法关键属性以决定奖励法术数量和法术 DC 等。

4 级时，他将（3+ 智力调整值）个魔战士法术加入他的法术书。每当旧神圣子获得一个新的战士等级时，他将一个新的魔战士法术加入他的法术书。本能力取代武器训练，以及战士在 8, 12, 16 和 20 级获得的奖励战斗专长。

神秘护甲训练 (Eldritch Armor Training) (Ex): 在 3 级时, 旧神圣子学会了魔法师穿戴护甲的方法。这个能力与护甲训练效果相同, 但是以一个迅捷动作, 旧神圣子还可以降低本轮中他所穿戴的护甲造成的奥术魔法失败率 15%。在 7 级时, 降低 20%; 在 11 级时, 降低 25%; 在 15 级时, 降低 30%。除此之外, 旧神圣子在 1 级与 5 级分别获得“披甲奥术训练”与“披甲奥术熟稔”作为**奖励专长**, 与以上效果叠加。本能力调整了护甲训练。

5.2.2 法师

- 删除“密契法师”变体;
- 奥术学派: 删除“远视”学派。
- “契约法师”变体: 魔宠在 1 至 6 级的普通魔宠形态下无法为主人提供技能、先攻等加值。取而代之地, 它将保留自己异界生物形态的智力 (与基于魔宠等级的智力数值取高)、感知与魅力属性, 以及语言列表。魔宠在异界生物形态下所具有的“巧言”或类似效果亦一并保留, 但这无法赋予它说话能力。魔宠自身的技能级数基于异界生物形态而非普通魔宠形态。魔宠同样保留异界生物形态的阵营, 但不保留生物类别。
- “世界探索者”变体: 5 级前无法获得魔宠 (但有效魔宠等级仍按法师等级)。

5.2.3 术士

- 每级技能点数改为“4+ 智力调整值”; 可以在知识 (奥秘) 和法术辨识检定上使用魅力调整值替代智力调整值。
- 术士在 5.1.1 的基础上再提前 1 级获得血脉法术, 这意味着他将于 $2k - 1$ 级习得 k ($k \in [1, 9]$) 环的血脉奖励法术。若变体修改了血脉法术的获得时机, 则在此基础上提前或延后。
- 血脉专长的获得时机改为“5 级以及之后每 5 级”。
- 狂野血统: 允许选择混血魔宠, 无论它是否替换了 1 级血脉能力, 但无法获得混血魔宠的专属能力。

- 兽人血脉的血统奥秘与“血统突变-血之毁灭”为法术伤害骰提供的加值均为内在 (inherent) 加值。

5.2.4 盗贼

- 删除 CRB 版盗贼职业，所有盗贼及其变体均为 Unchained 版本。
- “秘艺狂徒”变体：在使用魔法物品和确定获取能力的先决条件时，视 6 环及以下的法师法术列表为他的法术列表。
- 盗贼天赋：“战斗窍门”天赋可选取的总次数改为 $1 + \lfloor \text{盗贼等级}/6 \rfloor$ 。
- “游荡剑客”变体：将“军武熟谙”的效果改为获得所有军用武器的擅长并允许不限次数地选择“战斗窍门”天赋。
- “狙击手”变体：将“精准”的效果改为获得长弓或一种火器的擅长并获得“远程射击”奖励专长。

5.2.5 野蛮人

- 删除 Unchained 版野蛮人职业，所有野蛮人及其变体均为 CRB 版本。
- 狂暴：一旦陷入力竭或反胃状态，狂暴即刻中止。
- “伤害减免”能力不再仅限于武器伤害，而是提供对所有物理伤害的“dr/-”。

5.2.6 武僧

- 将 CRB 版武僧 BAB 提升为等同武僧等级，HD 提升为 d10。
- 招式训练 (CRB)：改为获得一个满足先决条件的流派（见《极限战斗》）专长。
- 气池 (CRB&Unchained)：我们采用官方 FAQ 对《怪物图鉴》一书的回答，即武僧使用“斗气击”时，其徒手击打可如同魔法武器一般对虚体生物造成伤害。此外，将消耗气力进行额外攻击的动作类型改为自由动作。

5.2.7 牧师

- 每级技能点数改为“4+ 智力调整值”；将察觉和知识（地方）加入本职技能；可以在知识（宗教）检定上使用感知调整值替代智力调整值。
- 领域等级达到 10 级后，原本需要标准动作使用或激活的领域能力改为移动动作，原本需要移动动作的则可以通过迅捷动作使用或激活——**此改动仅限牧师（以及为牧师增加有效领域等级的进阶职业）。**

5.2.8 先知

- 诅咒：“守律”诅咒提供的士气加值仅限于 d20 检定；诅咒提供的免疫效果在任何场合均不允许放弃。

5.2.9 审判官

- 将“知识（地方）”加入本职技能。
- 删除“狩魔猎手”变体——对应的群体仍然存在但不再作为一个专门的审判官变体。

5.2.10 德鲁伊

- 可以在知识（自然）和驯养动物检定上使用感知调整值替代智力调整值。
- 野性认同：该检定可选择附加魅力修正或感知修正；对智力值为 1 或 2 的植物类生物亦可使用，须承受 -4 减值。

5.2.11 游侠

- 战斗流派：将“远程射击”专长加入“十字弓手流派”。
- 狩猎目标：改为移动动作。

5.2.12 圣武士

- 只允许信仰有明确圣武士信条的神明——以易洛理为首的一部分神明麾下不再存在圣武士，“易洛理圣武士”这一变体亦被删除。

- “圣律沿循者-反混乱誓约”变体：该变体修改了“审判灵光”能力——改为消耗两次制裁混乱并将其效果分享给盟友；若同时消耗两次“圣疗”亦可改为分享“制裁邪恶”效果；阵营为混乱或邪恶的盟友均无法享受此能力的好处。
- “神选之子”变体：魔宠在初始形态下无法为主人提供技能、先攻等加值。取而代之地，它将保留自己异界生物形态的智力（与基于魔宠等级的智力数值取高）、感知与魅力属性，以及语言列表。魔宠在异界生物形态下所具有的“巧言”或类似效果亦一并保留，但这无法赋予它说话能力。魔宠自身的技能级数基于异界生物形态而非普通魔宠形态。魔宠同样保留异界生物形态的阵营，但不保留生物类别。

5.2.13 巫师 (Witch)

- 获得原版“密契法师”（法师变体）的“自如备法”能力；允许消耗一个已准备的法术位以施放同环或更低环的庇护主法术。

5.2.14 吟游诗人

- 传世名作：删除“孔雀盛会”。

5.2.15 魔战士

- 法术打击：魔战士使用法术打击时能够以武器维持能量。接触法术的效果将在下一次攻击命中后被传递出去。
- “精确打击”：该魔战士奥能并不会使“猛力攻击”或类似专长失效。
- “念刃”变体：以“异能力池”塑造的异能武器消耗的异能点数本质上是一种“占用”，即使手握异能武器进行休息这部分占用的点数亦不会恢复；念刃若选择“幽冥刀锋”或类似魔战士奥能，则效果自然地改为在塑造武器时可替换等量的增强加值以添加相应附魔；塑造念刃改为移动动作；“涉猎异能”扩展法术的时间改为 4, 7, 10, 13, 16 级。

5.2.16 召唤师

- 删除 APG 版召唤师职业，所有召唤师及其变体均为 Unchained 版本；所有使用召唤师法术列表的其他职业的变体亦一律为 Unchained 版召唤师法

术列表。

- 删除“魂缚召唤师 (Soulbound Summoner)”变体 (即所谓的“双生召唤师”)。

5.2.17 侠客

- 双重身份：删除“虽然本质上是同一个人……”一段，改为在社交身份下获得“阵营模拟”（见下文，这是本房规的一个原创能力）能力并可在进入社交身份时自动启动。

阵营模拟 (Ex)：生物可模拟一个与自己本身的阵营（以下简称“固有阵营”）在守序/混乱与善良/邪恶轴上相差均不超过一阶（注意此处是 $\|\cdot\|_\infty$ ，而牧师等职业是 $\|\cdot\|_1$ ——守序善良的侠客可将自己模拟为绝对中立，但守序善良神明的牧师不能为绝对中立）的阵营，使其在受到“侦测邪恶”、“检视阵营”和类似的侦测效果的影响时视作模拟后阵营（以下简称“观测阵营”）的普通生物。当生物被上述类型以外的效果影响时，可以选择被视为固有阵营或观测阵营——若处于昏迷等情况则无法自主选择，默认视自己为受到危害相对较小（由 DM 裁定）的阵营。在判断专长和职业等先决条件时，生物仍视作固有阵营。若生物成为一个会改变其阵营效果的目标，则固有阵营和观测阵营均会受到改变。

启动和结束阵营模拟效果分别需要 15 分钟和一个整轮动作；观测阵营在此能力启动时选定，选定后 24 小时内不可更改。若生物因固有阵营偏移导致观测阵营不符合要求，则阵营模拟效果也会立即结束。

- 双重身份能力效果最后一段中“探知者了解侠客的双重身份”的定义是能确定双重身份的存在，例如在“通神术”中得到了肯定答复。
- “藏身处”社交天赋：无法防范 CL 超过侠客等级 4 级或更多的魔法探查。
- “碎裂之魂”变体：不获得“阵营模拟”能力。

5.2.18 武士

- 删除“刚剑侍”变体。

5.2.19 奥能师

- 奥能源泉：奥能点数改为每天休息后恢复；消耗奥能点数提高 DC 或 CL 的自由动作允许在回合外进行，这意味着可以此行为可作用于以准备动作或直觉动作使用的法术。
- 奥能师的每日自发法术位只需 15 分钟的准备 (readying) 即可完全恢复，如同术士——此过程可包含在 1 小时的法术准备 (preparation) 之中。
- “学派家”变体：每个环级额外获得一个自发法术位；施放对立学派法术须额外消耗一个自发法术位（即使拥有“禁止研究”奥术发现）。
- “魔源使”变体：每个环级额外获得的自发法术位增加至 2 个。
- “玛迦安比恩学士”变体：通过“慈爱学识”选取的法术并不视为加入已知法术列表，因此并不能赋予玛迦安比恩学士使用相应魔法物品的能力。加强“法术掌握”职业特性——计算每日恢复的奥能源泉点数时，“玛迦安比恩秘术师”进阶职业等级也会同奥能师等级叠加。

5.2.20 异能者

- 添加轻甲擅长。
- 为适配 5.1.1，将“侦测思想”和“心灵连线”职业能力分别提前至 1、7 级获得，并改为在获得相应类法术能力的同时直接习得同名法术作为已知法术，这不会不占用该环级已知法术数量限制。替换或修改这两个能力的变体职业能力亦类推地进行修改。
- 将“心灵感应”职业能力提前至 15 级获得；替换或修改此能力的变体职业能力亦相应地提前两级获得。
- 在 2 级和 10 级分别获得“钢铁意志”与“精通钢铁意志”作为奖励专长。
- “精神增幅”新增选项：
超魔增幅 (Metamagic amplification)：异能者选择一项满足先决条件的超魔专长作为奖励专长。施放应用了该超魔专长的法术时，异能者能够从精神力池中花费 1 点精神力来使得该超魔专长不增加法术的施放时间。

- 精神境界-盛典：每天能使用“仪式联合”的次数等同于魅力调整值；7级获得的4环境界法术改为“支配人类”。

5.2.21 杀手

- 杀戮目标：此能力在机制上不属于敌对行为，不会导致隐形术或类似效果结束。
- 狩猎目标：改为移动动作。
- “狙杀者”变体：将“精准”的效果改为获得“远程射击”奖励专长。

(在选取杀手天赋时亦请留意游侠与盗贼职业的改动。)

5.2.22 血脉狂怒者

- 删除“原怒者”、“绝境巡行者”变体。
- 将“使用魔法装置”加入本职技能。
- 血怒：一旦陷入力竭或反胃状态，血怒即刻中止。
- 血之庇护：对来自自身或盟友的所有可豁免效果生效，不再仅限于“法术”。
- “伤害减免”能力不再仅限于武器伤害，而是提供对所有物理伤害的“dr/-”。

5.2.23 拳师

- 将“连打”能力重写为：1级时，假如拳师不穿甲或穿着轻甲，没有持用盾牌且轻载，则她可以用全力攻击动作发动连打。发动连打时，他可以最高BAB进行一次额外攻击。该次额外攻击可与加速术或类似效果提供的额外攻击次数叠加。他可以并用徒手打击或者是贴身武器组武器（不允许武器改造）来使出连打。在持用多把武器进行连打时，他无需承受双武器减值或多武器减值，但他亦无法在获得连打所给予额外攻击后，再获得任何额外攻击（他依然可以因高BAB、本能力、万蛇出洞、加速术或类似效果而获得额外攻击次数）。11级时，拳师在发动连打时可以再获得1次以最高BAB进行的额外攻击。该次攻击与本能力1级时获得的额外攻击、加速术或类似效果提供的额外攻击次数叠加。

5.2.24 萨满

- 将“察觉”加入本职技能。

5.2.25 调查员

- 将“游泳”加入本职技能。
- 策士之击：可以对 30 尺内的目标以远程攻击发动。

5.2.26 进阶职业

- 地狱骑士持节士：每级技能点数改为“4+ 智力调整值”；改为擅长所有盔甲；新增能力：
秩序壁障 (Sp)：5 级时，地狱骑士持节士获得恒定“防护混乱”效果（施法者等级等于职业等级）。若此效果被驱散，他可以用一个迅捷动作来重新激活。

6 物品

本节若改动了物品的价格，其制造花费亦做等比例调整。

6.1 物品交互动作

- 捡起物品：若生物至少拥有 1BAB，那么他在从俯卧状态起身的同时便能以一个自由动作捡起触及范围内的物品（可参考移动中拔出武器或拿出物品的规则）。该行为本身不引发借机攻击，但生物仍可能因为从俯卧中起身而遭受借机攻击。
- 生物能够以一个整轮动作为触及范围内的自愿或无助生物灌下药剂或涂抹油。
- 超魔权杖启动：*任何施法者，在以超魔权杖（瞬发权杖除外）为法术添加超魔时，均会增加施法时间，无论施法者属于何种类型。特别地，若施法者拥有对应法术的“自发集中”专长，那么他使用超魔权杖便不会增加施法时间；若他拥有“完全法术”专长且使用超魔权杖时未对该法术添加其他超魔专长，那么施法时间同样不会增加。

- 传递物品：为自愿生物传递物品须消耗自身和目标的各一个移动动作——目标可在回合外消耗掉下轮的移动动作接物，亦可在自己回合主动接物（若传递以准备动作进行）。
- 单手握持多个物品：在 DM 允许的情况下，生物可单手握持超过 1 个物品，但必须遵守以下限制。
 1. 若一只手上已握持物品，那么将新物品从另一只手（生物自身的，下同）交至该手需要一个移动动作，而非通常的自由动作。
 2. 若一只手上已握持多件物品，那么将这些物品中一部分扔下或交至另一只手，并保留剩余部分的行为是一个移动动作；只有将手中的多件物品全部扔下或全部交至另一只手才是自由动作。
 3. 若生物至少拥有 1BAB，则以上需要移动动作的行为可作为移动或从俯卧中起身的一部分完成；若生物 BAB 为 0，则以上需要移动动作的行为会引发借机攻击。

6.2 物品的制造与购买

- 以“工艺”检定制造非魔法物品时，以金币而非银币价格计算总进度。生物可以在制造物品的“工艺”和“法术辨识”的 d20 检定中取 10。
- 物品能否购买以及标价几何本质上亦属于剧情安排，因此 DM 保留对一切购买行为的许可/限制/否决权，以及一切物品的最终定价权。
- 判断某件物品理论上可否购买时，玩家可参考“定居点”规则，将物品的价格与所在定居点的“基础购买价值”比较。特别地，对于卷轴，须将其 7 倍价格与“基础购买价值”比较，魔杖和药剂可否购买取决于相应法术的卷轴。
- 造物限制：玩家不可制造自定义的奖励法术类、使用激活型、口令激活型、持续生效型物品以及任何自定义效果的无位置奇物。玩家制造的物品只能附带一类加值，详见原版“制作魔法物品”规则中的“表：测算魔法物品价格”——其中智力、感知、魅力属性的增强加值归为一类，而力量、体质、敏捷属性的增强加值归为另一类。玩家造物时不得更换魔法物品位置。

6.3 武器与防具

- 删除“兽人角弓”、“屠戮斧”武器，“训练”附魔。
- 射程削弱*：“复合长弓”降至 90 尺，“长弓”降至 80 尺，“轻弩”、“连发轻弩”和“水下轻弩”降至 70 尺。
- 特别生物的防具：“人形”与“非人形”的判断标准为是否是“人形形状 (humanoid-shaped)”——基于此标准，同一生物的不同种防具亦可能产生不同的判定结果。
- 特殊材料：对于特殊材料制造而成的大小非中型或形状非人形的武器和防具，按照重量比值计算特殊材料额外花费。
- 弹药：若生物拥有的相应弹药数量大于等于以下阈值，便可不再计算消耗——箭矢 40；弩矢 20；连发弩矢 30。
- 武器附魔的等效加值仅用于计算价格以及附魔上限，是否穿透伤害减免取决于武器本身的增强加值。（笔者以为，“穿透伤害减免”表格中“等效”的含义是武器的增强加值与相应材质或阵营的等效，而非武器附魔与增强加值的等效。）
- “及远”附魔：等效增强加值改为 +2。
- “破敌”附魔：玩家制造的武器无法自选“破敌”附魔的具体种类，除非将等效增强加值视作 +3 以计算材料花费（制造完成的“破敌”武器在计算各类价格时仍正常视作 +1）。

6.4 奇物、戒指、权杖与法杖

- 删除“乳白色 (Opalescent White)”艾恩石。
- 所有“力量符文石”价格减半。
- “咒法晶格”与“异能能量结晶”：这两类物品使用时均无需持握，只需以命令字或心智启动后随身携带即可；前者改为仅限奥术和神术施法者。
- “法术知识书页”：使用时必须能看见并读出其上文字。

6.5 卷轴、药剂与魔杖

- 卷轴不再区分奥术/神术/异能类型，各施法者皆能以自己的施法属性和施法者等级启动自己职业法术列表上的法术。
- 任何职业制造的卷轴、药剂与魔杖均依照同施法者等级的法师计算价格。
- 卷轴、药剂与魔杖的购买：按照以下优先级顺序——法师/牧师 ≥ 德鲁伊 ≥ 异能者/萨满/巫师 ≥ 其他职业——若优先级高的职业法术列表中包含对应法术，那么玩家购买卷轴、药剂与魔杖时必须选择相应版本。
- 卷轴事故：若事故类型为“失控的魔法波动……”、“卷轴使用者遭受……”、“一些无害物品……”这三种，则卷轴不会被消耗。

6.6 其他物品

- 精制品工具：删除所有“知识”和“语言学”的精制品工具；“法术辨识”的精制品工具仅可用于制造魔法物品。
- 删除各类炼金功能材料对法术的增强效果。

致谢

感谢 Paizo 官方创作了如此宏大的世界观与丰富的规则。感谢草野等译者对原版规则书的翻译。感谢蓝熊、笑笑、巧克力、海豹、贼贼等，你们创作的房规和规则的讨论成果为本房规带来了莫大的启发。

A DM 与玩家手册

相较于正文部分，以下内容理论上皆为软性限制，但仍请尽量遵守。

A.1 开团篇

A.1.1 团前准备

- DM 必须在计划开团时间前至少两小时通知所有团内玩家。通知行为原则上应当以 @ 全体成员/相应成员、群公告或私信的方式进行。若 DM 未尽到通知义务，则玩家可无条件缺席当次团。

- 若缺席玩家数大于等于总玩家数的三分之一，或其中包含关键角色，则当次团暂停或视情况改为单人剧情（这是充分不必要条件）。
- 即使团在有玩家缺席的情况下正常进行，缺席玩家的各项权益仍会充分得到保护，仅一种情形例外——若玩家事先表示可以参团，但到点不见踪影，未进行说明且不存在不可抗力因素，则被视为恶意缺席，即所谓的“鸽子”。一切“鸽子”行为后果自负。

A.1.2 团中裁决

DM 在开团过程中，可能需要对某些规则方面的问题基于原版规则书、部分官方 FAQ 以及本房规进行裁决。以下列举出的各条目是 DM 有权进行裁定的部分。在进行相应裁决时，DM 必须且仅须遵守的原则是**裁决标准的统一性**——相同条件下的裁决结果必须完全一致，除非房规的后续更新以明文推翻了先前的裁决。

- 在绝大多数玩家无异议的情况下，DM 可引入局部的特殊规则。
- 在绝大多数玩家无异议的情况下，DM 可对本房规未涉及的原版规则部分进行当场修改或删除。
- 在以下问题上，DM 有权**无视任何其他人的意见进行裁决**，即行使所谓的“无限裁量权”：
 1. 对原版规则和本房规的纯粹解释。
 2. 对任何官方 FAQ 的采纳或否决。
 3. 等效于蓝色字体房规（见第 1 节）的现场修改。
 4. 其他本房规所规定的允许行使“无限裁量权”的情形，以及本房规或原版规则书规定的“交由 DM 裁定”的情形。

若某项裁定不属于以上任何一项，则不适用“无限裁量权”。玩家有权利亦有义务监督 DM，以防止“无限裁量权”被滥用。

- 若出现任何规则上的逻辑矛盾，则 DM 有权与全体玩家协商后当场对房规出台热修复补丁——此条同样要求绝大多数玩家无异议。

若出现漏判、误判，则 DM 必须进行回溯或对已有冒险记录按正确判法进行时间线修正。

在全体玩家皆无异议的情况下，DM 亦有权操控各 d20 骰值，以及各伤害、治疗骰值——最典型的例子是战局以定后的所谓“快进”。

A.1.3 规则的更新

在首次开团到最终结团这段时间之内，若房规发生了更新且 DM 希望在剩余冒险中采用新版房规，则 DM 必须仔细确认新版房规与已有冒险记录与玩家当前角色构筑是否存在矛盾。若存在，则 DM 必须在取得全体玩家的同意后进行相应的时间线修正，以及角色构筑的修正与补偿，而后方可推行新房规。

A.2 车卡篇

- 本房规与原版规则相比改动巨大，所有玩家在车卡前必须认真阅读，尤其应当关注第 5 节，包括总体性改动以及自己想玩的职业的细节性调整。
- Pf 规则的各类资源浩如烟海，本房规不可能尽数涵盖。因此，若希望加强某个本房规尚未涉及的资源，玩家大可进行申请。但切记，**各职业、物品、种族间的参差总是客观存在，请勿奢求绝对的平衡。**
- 本房规未删除某资源并不代表玩家可无条件使用。原版规则中涉及的各类软性限制（如现代火器、科技武器等）在本房规下仍然有效。DM 亦可在相应的开团/车卡公告中加入的补充性的局部禁表。
- 玩家必须提交角色卡的文件，不允许仅提交链接。
- 笔者仅接受文件名后缀为以下之一的角色卡：`.txt`（推荐）、`.doc/.docx`、`.xls/.xlsx`（不推荐）、`.pdf`。玩家若使用 `.md` 文件编写角色卡，请将其重命名为 `.txt` 文件后再进行提交。
- 玩家角色必须拥有中文名。唯一的例外是角色名为简短的绰号或化名，如“V”、“momo”、“Van”等，这类情况 DM 可酌情破格允许。
- 骰点规则：**仅购点大于等于 25 的团允许骰属性点**。骰点必须在 @DM 并得到许可后在其见证下进行，基于以下步骤（全过程记作“一轮”；每人每回车卡至多进行一轮骰点）：

1. 输入 .dnd5 代码得到五组随机数，并将其中低于 7 的数值修正为 7，而后进入步骤 2.
2. 若至少存在一组修正后的数据满足其等效购点（基于原版 Pf 计算）大于等于 20 且最大值大于等于 16，则玩家必须选定一组修正后的数据，而后进入步骤 4；否则进入步骤 3.
3. 若玩家本轮仅执行过一次步骤 1，则可选择放弃骰点（改为正常使用购点，本轮结束），或重新执行步骤 1，或仍从修正后的五组数据中选定一组；否则只得放弃骰点或选定一组修正后的数据。一旦玩家选定数据，则进入步骤 4.
4. 玩家将选定（且修正后的）数据告知 DM，并基于此数据进行后续车卡，本轮结束。

玩家可将骰点数组自由分配至六项属性，并附加相应的种族加值或减值。

- 玩家可自选两项背景特性，亦可与 DM 协商后获取原创背景特性。
- 玩家若使用未翻译资源，必须在角色卡文件内附加相应的英文原文及“Archives of Nethys”（见本文开头）链接。

A.3 扮演篇

以下内容均基于线上进行的文字团。

A.3.1 群昵称

- 所有参团玩家的群昵称必须包含角色名，或足以清楚表明角色身份的简称或代号。
- 所有参团玩家的群昵称应当包含自己的当前生命值；临时生命值与非致命伤害应当额外列出。
- 玩家可**适当地**在群昵称中补充防御等级、豁免加值、法术位等信息。（注意挑重点写，不要执着于囊括所有细节。譬如，如果你拥有直觉闪避能力，那便没必要记录自己的措手不及 AC；若你的接触 AC 通过口算便可得出，那也不需要写在群昵称里。）

A.3.2 超游括号、说明类用语和扮演类用语

- 超游括号：完全包含于括号内（后半括号可省略）的整句群内消息为“超游”内容，来自玩家和 DM 的现实交流与吐槽等必须包含于超游括号内。**来自 DM 的超游括号内文字对游戏不具备任何实际效力。**
- 说明类用语：这类语句用于玩家与 DM 的游戏内交流，可能涉及大量规则层面的术语。玩家描述操作、DM 为玩家讲解怪物信息、乃至进行各类团中裁决等皆通过说明类用语。说明类用语一般不用使用专门符号区分，但可能包含在括号内插入扮演类用语中。
- 扮演类用语：这类语句可承担说明类用语的职责，但与后者的区别在于它可能包含大量文学性的描写，以及各角色的语言与心理活动。**扮演类用语在文字上比说明类用语有着更严格的要求，许多常用的术语在扮演内用语中可能被限制或禁止使用（见本篇的下一部分）。**扮演类用语通常以“#”开头，或包含于双引号内（对于言语和心理活动）；扮演类用语中可插入含说明类用语的括号以提高准确性与沟通效率。

A.3.3 扮演类用语的防超游须知

DM 与全体玩家应当将扮演性用语视作**未来将作为历史文献或英雄史诗原文的一部分，为后人所铭记，为吟游诗人所传颂的内容**——因此，相当一部分在说明类用语中常用的术语，一旦用于扮演类用语，便会有超游之嫌，从而遭到限制或禁止。以下是一些典型的例子：

- 数值类：Pf 规则离不开数值，但等级、生命值、生命骰数等数值显然不适合用于扮演性用语。当然，法术的环级这一术语在世界观内广泛存在，可正常使用；我们亦可认为探索者协会对职业等级有粗略划分，在添加适当定语后或可使用。
- 阵营类：善良/邪恶/守序/混乱四大阵营 (Alignment) 是类 D&D 规则中的常用术语，但它们作为一个形而上的概念显然不是世界观内的一般人所能轻易理解的——如同现实中的“灵长目”、“智人种”等，它们是具备一定专业性的词汇。通过 DC 为 15 的法术辨识或知识（奥秘/宗教/位面等）检定可帮助玩家从不同角度理解这一概念，若玩家的职业或背景合适可视为在这些检定上自动成功。在以上条件均不满足的情况下随意使用阵营类术语

将被判定为超游——尽管你可能道听途说了解过一些皮毛，但绝无可能知其所以然。（通俗来讲，假如你是一个所有知识与法术辨识检定均未受训的普通战士，那么你可以说：“大地精生性残忍而纪律严明”，但不能说“大地精一般属于守序邪恶阵营”；如果你对一个普通 *NPC* 讲出如后者的语句，对方可能会觉得你“不说人话”而感到不悦。）

- “掷 XX 骰”、“过一个 XX 检定”等。

若实在需要使用以上术语，玩家可插入括号以附加说明类用语。（当然，还有一种偷懒的办法，那就是不使用“#”符号——如此你便可以声称这是说明类用语而非扮演类用语。不过对于双引号内的角色说的话仍需遵守以上限制。）