

药师

等级 经验

擅长武器

治疗

恢复【智力+精神判定】数值点的HP
战斗中，HP恢复的点数为【智力判定(一个骰子)】的结果点数

使用条件 1个药草+一天份水

应急处理

使技能目标受到的【异常状态】无效化1小时
【异常状态】的数值永远下降药师角色的【等级】点

使用能力值 【智力+精神】 目标 【异常状态】数值

草药采摘

获得1个药草(每天一次，【移动判定】前)

使用能力值 【体力+智力】 目标 地貌

吟游诗人

等级 经验

擅长武器

逸闻知识

可以从听闻的情报中获得更多详细的信息

使用条件 【智力+智力】 目标 主持人决定

流浪之身

移动判定、方向判定、野营判定拥有+1的加值

音乐

伙伴全员在之后的一次判定中获得+1的加值
【音乐】与环境一致时，每次使用需要消耗1点HP
大成功获得的加值变为+3
大失败状态值小于6的伙伴受到异常状态【激动:6】的效果影响

使用能力值 【敏捷+精神】 目标 地貌

地貌 or 天气

手艺人

等级 经验

擅长武器

物品制造

制造道具，擅长种类：

使用能力值 【体力+敏捷】+道具尺寸×1天+材料费(0.5×价格)

修理

修理道具，回复耐久

使用能力值 【体力+敏捷】+道具尺寸×1天+材料费(0.1×价格)

价格	<100	<1000	<1万	<10万	>10万
目标	6	8	10	14	18

材料加工

加工怪物遗骸

使用能力值 【敏捷+智力】 目标 怪物等级×2

领航员

等级 经验

擅长武器

航海术

可进行驾船判定【体力+智力】，方向判断+2(新职业重复时+3)

使用能力值 【智力+智力】 目标 地貌

喝酒

喝酒第二日状态值为9(新职业重复时为8)也可达到状态绝佳，如果没喝酒就无法状态绝佳

修理

修理道具，回复耐久

使用能力值 【体力+敏捷】+道具尺寸×1天+材料费(0.1×价格)

价格	<100	<1000	<1万	<10万	>10万
目标	6	8	10	14	18