**DND规则玩家手册**

|  |
| --- |
| **《玩者手册》纲要**  本书告诉你如何创造和扮演人物，大纲如下：  属性（第一章）：本章说明六大属性如何影响战斗、技能和魔法，并说明提升属性的相关规则。  种族（第二章）：本章详述七个各具特色的种族。  职业（第三章）：本章详述十一种职业。每个职业在不同等级时，都有不同的特性。此外还说明了兼职系统，玩者可以自由组合不同职业的技能与特性。  技能（第四章）：本章详述各项技能的功用，并说明如何获得跨职技能，以及使用未受训技能的规则。  专长（第五章）：本章详述各项专长的功用，以便人物选择。  背景描述（第六章）：本章说明各种道德阵营、宗教信仰、人物人格与外表特征，文中包括各神祗的介绍。  装备（第七章）：本章详述各式武器与冒险者的必备装备。  战斗（第八章）：本章说明战斗中的各种动作规则，以及战场上可能遭遇的许多状况。  冒险（第九章）：本章说明在幻想世界冒险的相关事项，以及如何累积经验并逐渐提升力量。  魔法（第十章）：本章详述如何学习、装备和施放法术，并说明有关如唤怪物、起死回生、制造或识破幻术的相关规则。  法术（第十一章）：本章详述所有法术的效果。  **玩家手册-入门** |
| 你可以依照下列步骤，创造一名1级的新人物。你可能需要一张人物表、铅笔、计算纸和四个六面骰（此处只是创造人物的简要流程，详细过程与说明，请见本书后续章节）。  **0、与你的地下城主讨论**  请先向你的地下城主（Dungeon Master，简称DM）咨询，因为他可能创造一些自订规则或战役设定，而与标准规则不尽相同。你也可以顺便了解一下其他玩者扮演的人物类型，以便创造出更融入团队的人物。  **1、掷出属性值**  使用四个六面骰，投掷六次，每次皆拿掉最低的数值，再将剩下三个数值加总。将这六个加总之后的数值写在计算纸上，即为人物的六项属性值（稍后才会分配到属性上）。  如果你掷出的数值很糟，可全部重掷。若所有调整值（未经种族修正之前）加起来等于或小于0，或最高数值等于或小于13，便可考虑全部重掷。  **2、选择职业与种族**  由于不同种族适合担任不同职业，所以人物职业与种族最好同时决定。你可以查阅本书第三章的职业说明，其中有些比较常见的种族职业组合。决定好之后，请将你的种族与职业人物表。  花些时间想想你的人物是个什么样的人。你不需要现在就设计出完整的个性背景，不过倒是可以好好构思一下。  玩者人物的职业包括：野蛮人（Barbarian）、吟游诗人（Bard）、牧师（Cleric）、德鲁伊（Druid）、战士（Fighter）、武僧（Monk）、圣战士（Paladin）、游侠（Ranger）、盗贼（Thief）、术士（Sorcerer）与法师（Wizard）。种族则包括：人类（Human）、矮人（Dwarf）、精灵（Elf）、地侏（Gnome）、半精灵（Half-Elf）、半兽人（Half-Orc）与半身人（Halfing）。  **3、分配并调整属性值**  决定了人物的职业与种族之后，你便可以分配步骤1掷出的六项属性：力量（Strength）、敏捷（Dexterity）、体质（Constitution）、智力（Intelligence）、睿智（Wisdom）与魅力（Charisma）。人物种族对这些数值会有所修正，请见表2-1。  最好将高的数值分配到职业的关键属性上。你可以在第三章找到有关各职业关键属性的说明。你也可以依据人物的特性或优缺点来分属性。  请分别写下每个属性的调整值，详见表1-1。  **4、检视职业起始设定组**  第三章各职业叙述的最后一段，提供了关于该职业的起始套组。如果你觉得该处所列的专长、技能与装备适合你的人物，可以把它们直接抄录到人物表上，或拿它们做为参考。如此便可以快速完成以下的步骤。  **5、记录种族与职业特性**  每个种族与职业都会赋予人物一些特性。大部分的特性都是自动获得，有些则可以选择。决定时请多参考相关资讯，例如：你可能得先了解某种奇特武器（见第七章），再决定是否选择（擅长奇特武器）作为额外专长。请尽量查阅相关章节。  **6、选择技能**  依照职业与智力调整值，1级人物可获得一些技能点数（Skill Points），你可以用这些技能点数来购买技能级数（Skill Ranks）。每项技能都有级数之分，技能级数每增加1级，该技能进行检定时便可获得+1加值。1级人物的本职技能（列于你本职技能表中的技能）最高可达级数4，跨职技能（列于其他职业之本职技能表中的技能）最高只能到级数2.  职业的本职技能都条列在第三章各职业的相关叙述中，表4-2和第四章列有各项技能的详细解说。  如果你想尽快完成技能选择，可以参考起始套组，从中选择你想要的技能，且购买至级数4（或是可容许的最大技能级数）。  每项技能都有关键属性。当你把技能填入人物表时，请将关键属性的调整值（见步骤3）一起填入技能名称旁的空格中。  **7、选择专长**  每个1级人物都有一项专长（Feat），表5-1列出所有可供选择的专长。有些专长需要配合特定装备或技能，因此你可能得查阅其他章节，以决定是否选择某项专长。  **8、检视背景描述**  请详读第六章，以便完成人物的设定细节。你可稍后再作决定，但可以趁现在好好构思一下。    **9、选择装备**  如果你不想使用起始套组中的装备，也可以用乱数决定人物一开始所携带的金钱（见表7-1），然后再一件件地购买装备。  **10、记录战斗与技能数值**  根据种族、职业、属性调整值、专长与装备，并参照相关表格，计算出你的豁免检定加值(Saving Throw Bonus)、先攻权调整值（Initiative Modifier）、近战攻击加值（Melee Attack Bonus）、远程攻击加值（Ranged Attack Bonus）、武器数值与各项技能加值。  计算防御等级（Armor Class，简称AC），防御等级代表该人物在战斗中受伤的难易程度，这主要取决于空着的盔甲、盾牌与敏捷调整值。  决定生命（Hit Points，简称HP）。生命值代表杀死该人物的难易程度。1级法师或卫士有4点生命值；盗贼或吟游诗人有6点；牧师、德鲁伊与武僧为8点；战士、圣武士与游侠为10点；野蛮人为12点。以上都得再加上人物的体质调整值。  **11、确定其他背景细节**  你可以更详细地塑造自己的人物，例如：决定名字、性别、阵营、年龄、外貌等。相关讯息可查看第六章的说明。  当然，你不须在此时完全建构好人物的所有细节背景。只要DM同意，你可以随着游戏进行或对人物更有概念时，再增加或改变相关细节。  **简介**  欢迎来到具有数十年历史的《龙与地下城》奇幻游戏。  进行《龙与地下城》游戏时，你可以创造出你专属的人物，并与你的朋友在幻想舞台上一起冒险。进行游戏时，由一人担任（地下城主）的职务，负责控制幻想世界中的其他人物与怪物，其他玩者则进入由地下城主精心策划的迷团与危机。  每个虚拟人物的遭遇都是独一无二的，你可能会遇到类似下面的事情：  \* 到满布险恶陷阱的古老遗迹探险。  \* 以利刃制伏恶心的怪物。  \* 搜括被遗忘多年的法师坟墓。  \* 施展强大的法术焚烧敌人。  \* 解开邪恶的迷团。  \* 找到魔法武器、戒指或其他物品。  \* 促进两个对立部族的和平。  \* 起死回生。  \* 遇到杀人于瞬间的不死生物。  \* 潜入敌人城堡刺探情报。  \* 到异界旅行。  \* 与食人大猩猩摔角。  \* 锻造法杖。  \* 变成石头。  \* 变成蟾蜍。  \* 把虽人变成蟾蜍。  \* 成为国王或女王。  \* 生现神器的惊人力量。      **游戏配备**  进行《龙与地下城》游戏时，需要以下地配备：  \* 《玩者手册》一本，也就是本书。它将告诉你如何创造和扮演你的人物。  \* 人物表一份。  \* 铅笔一枝和数张计算纸（白纸即可）。  \* 四面骰（简称d4）一个、十二面骰（简称d12）个文化，以及二十面骰（简称d20）一个。  \* 代表人物的小模型（Miniature）一个，或其他游戏的棋子一枚（在纸上尽记号也可以）。  此外，担任地下城主的人还需要《地下城主指南》和《怪物图鉴》各一本。《地下城主指南》包含许多带团建议、游戏构想与参考资料；《怪物图鉴》则罗列数百种怪物供玩者挑战。    **骰子**  本书常出现像（3d4+4）这样的简写，第一个数字表示该掷几个骰子，在（d）后面的数字代表骰子的面数，再之后的数字是对掷骰总和的加值或减速值。换言之，（3d4+4）就是表示（掷三个四面骰，加总之后再加上4）。  其他例子如下：  1d8：掷一个八面骰（结果在1到8之间），这正是长剑所造成的伤害值。  1d8+2：掷一个八面骰再加2（3到10），这是具有力量+2加值的人物，使用长剑所造成的伤害值。  2d4+2：掷两个四面骰再加2（4到10），这正是3级法师施展（魔法飞弹）所造成的伤害值。  d%：这是指百分数。你掷出两个十面骰，掷出前先指定其中一个为十位数，另一个为个位数，如此所得结果将在1到100之间。例如你丢出7（十位数）与1（个位数）便等于71；掷出0（十位数）与6（个位数）则为6.须注意的是，掷出现个）代表100.有时两个十面骰的颜色相同，但其中一个上面的数字以00、10、20……来表示，另一个则是从0到9的数字，若你作用这种骰子掷出70与1，结果即为71，若掷出00与0则代表100.      **（掷骰的注意事项）**  假设我们现在需要掷3d4，如果玩者手上有足够的骰子，可一次掷出三个四面骰，当然再好不过。假若四面骰只有一个，则可将它连掷三次，再将取得的三个数值加总，其结果跟一次投掷出三个四面骰所得的总和，基本上是一样的，只差前者比较麻烦而已。请注意，千万不要掷一次四面骰，再将得到的数目乘以3，这样做容易产生极低或极高的数值，是错误的做法。      **本游戏纯属想像**  《龙与地下城》游戏中的行动，都只是玩者的想像。玩者就像电影里的演员，扮演虚构人物、以角色身份发言，或把其他玩者视为他们所扮演的人物。许多时候，玩者之间会用（你）而非（你的人物）来称呼其他玩者。然而在现实世界中，你并不是你所扮演的那个人物，正如同你不会因为下西洋棋而把自己当成国王一样。  同理，游戏中提及的奇幻世界也是虚构的。      **中文版特别说明**  一、本书译文中将技能名称、专长名称和法术名称，都加上引号（原文为斜体字），以方便读者区辨。  二、书中所有度量衡单位皆采用英制，这一方面是遵循原文，另一方面也因为顾及奇幻背景的气氛（书未另附有公英制度量衡换算简表，供读者参考）。  三、原文中的速度值常省去单位时间（大多是以（一轮），即约6秒钟作为单位时间），而只带距离单位。译文中亦遵循之。  四、当提及人物或职业的等级时，译文中多以阿拉伯数字表示，如：1级人物、5级法师等。当提及法术等级时，译文中多以中文数字表示，如：一级法术、二级法术等。  五、本书常见的英文术语缩写意义如下：  AC：防御等级  DC：难度等级  DM：地下城主  HD：生命骰数  HP：生命值  NPC：非玩者人物  PC：玩者人物  SR：法术抗力  XP：经验值 |
| 人物创建 |
| 请依照下列步骤来创建一个1级的起始人物。此中你需要一份影印的人物表单、一只铅笔、一些草稿纸和四个六面骰。  第零部：与你的地下城主交流 　　你的地下城主（DM）也许有一些与标准规则不同的自创规则或战役标准。你也可能想要知道其它玩家扮演的人物是何种类型的，以便自己能够创建一个与冒险队伍合拍的人物。  第一部：基本属性值 　　掷出你的人物的六项基本属性值。每个属性值都由掷四次六面骰，忽略其中点数最低的一个，再把其它三个相加在一起来决定。把你掷出的六个结果记在草稿纸上。 　　如果你掷出的结果实在寒酸，你可以重新再掷。如果你的基本属性修正值（在依照种族进行调整之前）的总和小于等于0，或你掷骰的结果中没有一个大于13，那你掷出的数值确实太低了。  第二部：选择职业和种族 　　你应该同时选好人物的职业和种族。这是因为某些种族比较适合某几个职业。《玩家手册》第三章对各个种族的描述中都有一个标为“种族”的条目。你可翻阅那里以了解哪种职业和种族的组合最为普遍。在人物表单中记下人物的职业和种族。 　　花点时间考虑一下你的人物将是个什么样的人。你不一定现在就发展出他或她的整个性格，但现在是开始考虑这个问题的好时机。 　　人物职业包括蛮战士、吟游诗人、牧师、德鲁伊、斗士、武僧、圣武士、巡林客、游荡者、术士和巫师。种族包括人类、矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人和半身人。  第三部：分配调整基本属性值 　　现在你知道人物的职业和种族了，把你在第一部中掷出的数值分配到人物的六项基本属性上：力量、灵敏、体质、智力、知觉和魅力。依照他或她的种族，用《玩家手册》中表2-1“种族基本属性调整”中的数据调整这些属性值。 　　把高的数值放在那些和人物所属职业关系紧密的属性上。每个职业描述中都有一个被称为“基本属性”的条目，其中指出了对此职业意义重大的基本属性。你也应该根据自己对人物特性和强项弱点的构想来放置数值。 　　记下每个基本属性的修正值。参见《玩家手册》表1-1“基本修正值和奖励施法次数”。这个数字实际上表明了你的人物在这项属性上和平均水平究竟有多大差别。  第四部：检查起始预选项 　　翻阅《玩家手册》第三章“职业”中各个职业描述末尾部分关于此职业起始预选项的说明。它能使你快速完成人物设计剩下的几个步骤。如果你喜欢那里为你所选职业设计的特技、技能及装备列表，你就可以把它们记在人物表格上。你也可以把它当作自己决定时的参照。  第五部：记录种族和职业特性 　　你的人物的种族和职业会赋予他或她某些特性。大部分特性不用你干预，但有些需要你做出选择。一些选择需要你思考某个后面给出的人物创建步骤。例如，要想知道自己究竟要不要把异类武器熟练使用选为斗士的附加特技，你就需要对异类武器有一定的了解（具体说明位于《玩家手册》第七章“装备”）。必要时往后翻阅，不要害怕在某些事上原路退回或从头再来。  第六部：选择一个特技 　　每个一级人物都有一个起始特技。 参阅《玩家手册》表5-1“特技”了解有哪些特技可供选择。一些特技与装备或技能有关，所以你可能需要往后翻阅其它章节来决定自己是否要为人物选择一个此类特技。  第七部：选择技能 　　依照你选择的职业以及人物的智力修正值，你会得到一定数量的技能点数来往各种技能上分配。技能以技能等级为量度单位。每个等级都使你在进行此技能的使用判定（测定）时得到一点奖励值。作为一个一级人物，你的人物现在可以在职业技能（在你所选职业的技能列表中出现的技能）上最高达到4级，在跨职业技能（一个只出现其它某些职业的技能列表中的技能）上最高达到2级。 　　你所选职业的职业技能在《玩家手册》第三章的职业描述中列出，所有的技能都列于《玩家手册》表5-2“技能”，并且在《玩家手册》第五章中有详细介绍。 　　快速分配技能点的方法之一是在每个你选定的技能上都花4个技能点（你所能分配的最大值），技能选择参考各个职业的起始预选项中的例子。 　　每个技能都与某项基本属性相关联。当你在人物表单上填写技能时，在基本属性修正一栏填上适当的属性修正值（你已经在第三部记下了这些数字）。  第八部：查阅人物描述 　　翻阅《玩家手册》第六章“描述”。那里的内容会帮助你详细设计你的人物。你可以现在就决定这些详情，也可以把它留着以后再做，但眼下它们至少值得一看。  第九部：选择装备 　　如果你不想使用你选择的人物职业的起始预选项中给出的装备，你可以随机测定你的人物的起始装备总价值（参见《玩家手册》表7-1“随机起始金钱”），然后一件件地选择你想要的装备。你也许依然应把起始预选项中列出的装备作为选择装备的指南。  第十部：记录战斗和技能数值 　　根据你的人物的种族、职业、基本属性修正、特技和装备，算出他或她的豁免判定附加值、防护等级、生命点数、优先测定修正值、近身攻击附加值、远程攻击附加值、武器属性和总技能附加值。把你所选职业的职业表格中的基本攻击附加值和基本豁免判定附加值填入人物表单。给每个豁免判定附加值、近身及远程攻击附加值、使用每个武器时的攻击附加值和伤害力、每个技能和优先测定附加值算出总奖励点数（也有可能会使处罚点数）并记录下来。 　　计算人物的防护等级（防）。这个属性表现了在战斗中此人物被击中的难易程度，它决定于人物的护甲、盾牌和灵敏修正值。 　　每个人物都有生命点数这一属性，它表现了杀死此人物的难易程度。在第1级时，巫师和术士有4点生命值，游荡者和吟游诗人有6点生命值，牧师、德鲁伊和武僧有8点生命值，斗士、圣武士和巡林客有10点生命值，蛮战士有12点生命值。把你的人物的体质修正值加在这些数值上。  第十一部：丰富人物设定 　　现在给你的人物起一个或选一个名字，决定他或她的性别，选择阵营，决定他或她的年纪和外貌以及其它诸如此类的问题。就像《玩家手册》第六章“描述”中指出的，你设计人物的外貌、个性和个人历史的过程没有终点。 　　你不一定要把人物完全发展开。在地下城主的许可下，你总可以在玩游戏时加入甚至修改一些人物描述以给自己带来更好的感觉。     |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | |  | | --- | | **玩家手册-第一章：属性** | | 几乎你进行的每次掷骰都会受基本属性的影响修正。一个体格强健的人物更有可能从双足亚龙的毒刺下幸存。一个感觉敏锐的人物更容易注意到偷偷跟在背后的熊地精。一个迟钝的人不容易发现通往秘密宝库的暗门。你的基本属性告诉你在进行上面一类掷骰使用的修正值。 　　你的人物有六项基本属性：力量（缩写为力)、灵敏（敏）、体质（体）、智力（智）、知觉（知）和魅力（魅）。你的人物高于一般水平的属性在某些掷骰中给你带来一定的优势，而那些在低于一般水平的属性则在其它掷骰上给你带来一些劣势。你随机掷出属性值，按自己的意愿把他们分配到各个基本属性上，再依据你所选的种族对它们进行调整。当你人物有了更多的经验时，你的基本属性也会增加。  人物基本属性创建  　　要给你的人物创建一项基本属性，先掷四次六面骰（4d6）。忽略其中点数最低的一掷，把其余较高的三个数值加在一起。 　　上面的过程给了你一个从3（太糟了）到18（好极了）之间的数值。典型普通人的平均基本属性值是10或11，但你的人物可不典型。玩家人物最普通的基本属性值是12或13（没错，玩家人物的基本属性平均值比总体平均值高）。 　　进行6次这样的掷骰，把得到的每个结果都记录在一张纸上。当你有了6个数值后，把每个数值分给六项基本属性中的一个。进行这一步时，你应该想想你将控制怎样的人物，包括考虑他的种族和职业，这样才能知道怎样分配数值最好。别忘了，选择除人类和半精灵以外的种族都会导致一些基本属性值的变化（见《玩家手册》第12页上的表2-1“种族基本属性调整”）。  基本属性修正值 　　在依据所选种族对各个基本属性值作出更改后，每个基本属性都会有一个修正值，范围从-5到+5。表1-1“基本属性修正值及奖励施法次数”给出了每个基本属性的由属性值得出的修正值。表上也给出了附加施法次数，选择施法者作为人物的玩家需要对此有所了解。 　　当你的人物要做某些与一项基本属性有关的事情时，掷骰的结果就要加上和减去此基本属性的修正值。举例来说，当你想要用剑砍中某人时，你就要在掷骰结果上加入或减去力量修正值。你也在一些不需掷骰的数值上使用基本属性修正值，比如你的灵敏修正值就会影响防护等级。一个正的修正值称为奖励值，一个负的修正值称为处罚值。  基本属性与法术施放 　　影响施法的基本属性取决于你是哪一种施法者：智力影响巫师；知觉影响牧师、德鲁依和圣武士；魅力则影响术士和吟游诗人。除了拥有较高的基本属性外，施法者也需要有相应的等级才能得到特定法术等级的附加施法次数（详情见《玩家手册》第三章）。举例来说，巫师麦丽有15点智力值，所以她的智力允许她得到一个一级法术附加施法次数和一个二级法术附加施法次数（但她不会在达到第三级——也就是巫师施放二级法术所要求的最低级别——之前得到二级法术附加施法次数）。 　　如果你人物的某项基本属性小于等于9，他将不能使用于这项基本属性相关的施法能力。例如，如果麦丽中了一种降低智力的毒，从而使她的智力降到了9点，那她在解毒之前将不能施放任何法术——连最简单的法术都不能。  重掷 　　如果你掷出的结果太低，你可以丢掉它们，重新再掷。掷出的结果太低是指基本属性修正值（在依照种族进行调整之前）的总和小于等于0或结果中没有一个大于13。  **表1-1 基本属性修正值及奖励施法次数**   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 属性值 | 修正值 | 奖励施法次数 | | | | | | | | | | | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | 1 | -5 | 无法使用与此属性相关的施法能力 | | | | | | | | | | | 2-3 | -4 | 无法使用与此属性相关的施法能力 | | | | | | | | | | | 4-5 | -3 | 无法使用与此属性相关的施法能力 | | | | | | | | | | | 6-7 | -2 | 无法使用与此属性相关的施法能力 | | | | | | | | | | | 8-9 | -1 | 无法使用与此属性相关的施法能力 | | | | | | | | | | | 10-11 | 0 | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - | | 12-13 | +1 | - | 1 | - | - | - | - | - | - | - | - | | 14-15 | +2 | - | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | - | | 16-17 | +3 | - | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | - | | 18-19 | +4 | - | 1 | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | - | | 20-21 | +5 | - | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | - | - | - | | 22-23 | +6 | - | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | - | - | | 24-25 | +7 | - | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | - | | 26-27 | +8 | - | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | - | | 28-29 | +9 | - | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 | | 30-31 | +10 | - | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | 1 | | 32-33 | +11 | - | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | 1 | | 34-35 | +12 | - | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | 1 | | 36-37 | +13 | - | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | 2 | | 38-39 | +14 | - | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 2 | | 40-41 | +15 | - | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | | 42-43 | +16 | - | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | | 44-45 | +17 | - | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | | 等等... |  | | | | | | | | | | |       **各基本属性**  　　每项基本属性都描述了你的人物某方面的情况，并且影响他的某些行为动作。 　　对每项基本属性的描述中都包括一些种族和生物在此属性上的一般属性值（并不是每种生物都有全部基本属性，你会在下面的描述中看到这一点）。这些数值都是这个种族和种类中普通的青年成员所具有的，比如矮人收税员、半身人商人或普通的豺狼人。一个冒险者——比如一个矮人斗士或豺狼人巡林客——很可能有更高的数值，至少那些对他们最重要的基本属性应该较高。玩家人物的基本属性则在整体上高于一般水平。  **力量（力）** 　　力量表现了人物的肌肉和身体力量。这项属性对于在战斗中需要力量的斗士、蛮战士、圣武士、巡林客和武僧尤为重要。 　　人物的力量修正值将加于： 　　◎近战攻击判定值 　　◎使用近战武器及投掷武器时的伤害测定（例外：平时不常用的手使用的武器只受力量修正值一半影响，双手用近战武器受力量修正值一倍半影响。射弹武器中的弓和弹弓会受到力量处罚值的影响，但不会受到力量奖励值的影响） 　　◎攀爬、跳跃和游泳检定。这些是关键属性为力量的技能。 　　◎力量检定(诸如撞门)   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表1-2 一般力量值** | | | | 种族和生物 | 一般力量值 | 一般力量修正值 | | 影鬼 | 无 | 无 | | 蟾蜍 | 1 | -5 | | 鼠 | 2 | -4 | | 鼬鼠 | 3 | -4 | | 小蜈蚣怪 | 4-5 | -3 | | 祟精 | 6-7 | -2 | | 半身人或地精 | 8-9 | -1 | | 人类 | 10-11 | 0 | | 半兽人 | 12-13 | +1 | | 豺狼人 | 14-15 | +2 | | 小型土元素 | 16-17 | +3 | | 半人马 | 18-19 | +4 | | 火巨人 | 30-31 | +10 | | 暗影夜行魔 | 44-45 | +17 | | 大金龙 | 46-47 | +18 |   **灵敏（敏）** 　　灵敏表现了人物的手眼协调程度以及灵活敏捷程度、反射快慢以及平衡感。灵敏是游荡者最重要的基本属性，但对于那些通常穿轻型或中型护甲（蛮战士和巡林客）或不穿护甲（武僧、巫师和术士）以及所有想射一手好箭的人，较高的灵敏值都十分重要。 　　人物的灵敏修正值将加于：  　　◎远程攻击判定值，包括使用弓、弩、飞斧和其它远程武器进行的攻击 　　◎防护等级(防) 　　◎反射判定（决定是否能避开诸如火球一类可以通过快速移动躲开的攻击） 　　◎平衡、脱出束缚、隐藏、无声移动、开锁、扒窃、骑乘、翻腾、绳索使用检定。这些是关键属性为灵敏的技能。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表1-3 一般灵敏值** | | | | 种族和生物 | 一般灵敏值 | 一般灵敏修正值 | | 尖叫蕈 | 无 | 无 | | 凝胶怪 | 1 | -5 | | 巨大活动物体 | 4-5 | -3 | | 紫巨虫 | 6-7 | -2 | | 巨兽人 | 8-9 | -1 | | 人类 | 10-11 | 0 | | 精灵和半身人 | 12-13 | +1 | | 六腿豹 | 14-15 | +2 | | 瞬移犬 | 16-17 | +3 | | 星界金翼人 | 18-19 | +4 | | 大空气元素 | 32-33 | +11 |   **体质（体）** 　　体质表现了人物身体的健康程度以及持久力。高体质值可以使人物有更多的生命点数，所以它对每个人都十分重要。 　　人物的体质修正值将加于： 　　◎每个生命骰(但处罚值永远不能使一个生命骰低于1——所以，一个人物每升一级至少增加1点生命点数） 　　◎坚忍判定（决定对毒药或类似事物的抵抗） 　　◎集中精神检定，这个技能对施法者十分重要。它是一个关键属性为灵敏的技能。 　　如果人物的体质属性值变化并引起了体质修正值的变化，他的生命值立即相应地增大或减小。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表1-4 一般体质值** | | | | 种族和生物 | 一般灵敏值 | 一般灵敏修正值 | | 鬼魂 | 无 | 无 | | 灰精灵 | 6-7 | -2 | | 野精灵 | 8-9 | -1 | | 人类 | 10-11 | 0 | | 矮人和侏儒 | 12-13 | +1 | | 食腐虫 | 14-15 | +2 | | 狮鹫 | 16-17 | +3 | | 马 | 18-19 | +4 | | 泰尔斯克 | 35 | +12 |   **智力（智）** 　　智力表现了人物学习和思维的能力。智力对巫师十分重要，因为它决定了他们可以施放多少法术，要抵抗他们施放的法术有多困难，以及他们施放的法术能有多强大。智力对任何想有很多技能的人物都很重要。 　　人物的智力修正值将加于： 　　◎游戏开始时所掌握的语言数目 　　◎人物每次升级所增加的技能点数（但每升一级至少增加1点技能值） 　　◎配药、估鉴、手艺、解读文字 、破解装置、伪造文书、知识、读唇、占察、搜寻、法术知能检定。这些是关键属性为智力的技能。 　　巫师由高智力值得到附加施法次数。使用巫师施法能力的最低智力要求是10。 　　动物的智力值为1或3。类人生物的智力值至少为3。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表1-5 一般智力值** | | | | 种族和生物 | 一般智力值 | 一般智力修正值 | | 僵尸 | 无 | 无 | | 食腐虫 | 1 | -5 | | 虎 | 2 | -4 | | 多头蛇 | 3 | -4 | | 食粪妖 | 4-5 | -3 | | 垂肩妖 | 6-7 | -2 | | 半兽人 | 8-9 | -1 | | 人类 | 10-11 | 0 | | 龙龟 | 12-13 | +1 | | 隐步者 | 14-15 | +2 | | 眼魔 | 16-17 | +3 | | 夺心魔 | 18-19 | +4 | | 深海王鱿 | 20-21 | +5 | | 大金龙 | 32-33 | +11 |   **知觉（知）** 　　知觉表现了人物的意志力、常识判断力、感知力、洞察力和直觉。智力表现人物分析信息的能力，知觉更多的表先在对周围事物的察觉和了解上。一个“心无旁挂的教授”有着低知觉值和高智力值。一个傻子（低智力值）有可能有极佳的洞察力（高知觉值）。知觉是牧师和德鲁依最重要的基本属性，对于圣武士和巡林客也很重要。如果你想让你的人物有着敏锐的直觉那就应该给他较高的知觉值。 　　人物的知觉修正值将加于： 　　◎意志判定（抵消人物惑魅术及其它类似法术） 　　◎医护、暗语、方向感、听觉、专长、察觉动机、察辨和野外知识检定。这些是关键属性为知觉的技能。 　　牧师、德鲁依、圣武士和巡林客由高知觉值得到附加施法次数。使用牧师、德鲁依、圣武士或巡林客施法能力的最低知觉要求是10。 　　每个生物都有知觉值。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表1-6 一般知觉值** | | | | 种族和生物 | 一般知觉值 | 一般知觉修正值 | | 凝胶怪 | 1 | -5 | | 尖叫蕈 | 2 | -4 | | 兽人 | 8-9 | -1 | | 人类 | 10-11 | 0 | | 枭熊 | 12-13 | +1 | | 幽魂 | 14-15 | +2 | | 吞脑怪 | 16-17 | +3 | | 虹羽翼蛇 | 18-19 | +4 | | 独角兽 | 20-21 | +5 | | 大金龙 | 32-33 | +11 |   **魅力（魅）** 　　魅力表示人物的魄力、说服力、个人吸引力、领导能力和身体的自然魅力。它表现的是实际的人格力量，而不仅仅是人物在特定社会背景下是如何被理解评价的。魅力是圣武士、术士和吟游诗人最重要的基本属性。它对牧师也很重要，因为它影响着牧师驱退不死生物的能力。 　　人物的魅力修正值将加于  　　◎动物认同、欺骗、交际、交际、收集消息、驯养动物、胁迫、表演和使用魔法物品检定。这些是关键属性为魅力的技能。 　　◎试图影响他人的行为检定 　　◎牧师、圣武士用以驱退僵尸、吸血鬼或其它不死生物的驱退判定 　　术士和吟游诗人由高魅力值得到附加施法次数。使用术士或吟游诗人施法能力的最低魅力要求是10。  　　每个生物都有魅力值。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表1-7 一般魅力值** | | | | 种族和生物 | 一般魅力值 | 一般魅力修正值 | | 僵尸 | 1 | -5 | | 蜘蛛 | 2 | -4 | | 杜赤坦纳瑞 | 4-5 | -3 | | 三角恐龙 | 6-7 | -2 | | 矮人和半兽人 | 8-9 | -1 | | 人类和貂熊 | 10-11 | 0 | | 龙狮 | 12-13 | +1 | | 风暴巨人 | 14-15 | +2 | | 巨兽人法师 | 16-17 | +3 | | 变犬魔 | 18-19 | +4 | | 大金龙 | 32-33 | +11 |   **基本属性值生成分配实例** 　　蒙特想要创建一个新人物。他掷了四次六面骰（4D6）得到了5、4、4和1。忽略数字最低的骰子，他把结果13记到纸上。他把这个过程又重复了5次，得到了6个属性值：13、10、15、12、8和14。蒙特决定要扮演一个强壮、坚实的矮人斗士。现在他开始把掷骰结果分配到各项基本属性上。 　　力量分到了最高的数值：15。他的人物有+2的力量奖励值，会在战斗中起很好的作用。 　　体质分到了第二高的数值：14。矮人有着+2的体质种族基本属性调整（见《玩家手册》第12页表2-1种族“基本属性调整”），这样他的体质就提高到 16，有+3的体质奖励值，这给他更多的生命点数和更好的坚忍判定附加值。 　　蒙特把他最低的数值8放在魅力上。矮人有着-2的魅力种族基本属性调整（见《玩家手册》第12页表2-1种族“基本属性调整”），这样他的体质就减少到6，有-2的体质处罚值。 　　现在蒙特还剩下两个能带来奖励的数值（13和12）和一个一般数值（10）。灵敏分到了13（+1奖励值）。这对于使用远程武器攻击以及反射豁免判定都有好处（蒙特想的更远。13的灵敏值让他的人物有资格掌握闪避特技——见《玩家手册》79页表5-1“特技”）。 　　知觉分到了12（+1奖励值）。这对人物的感觉技能——比如察辨和听觉（见《玩家手册》59页表4-2“技能”）——有所帮助。此外也对意志豁免判定有益。 　　智力分到了10（既无奖励值也无处罚值）。一般水平的智力对斗士来说不算差。 　　蒙特把他的人物的种族、职业、基本属性值和基本属性修正值记在了人物表单上。  **改变基本属性值**  　　随着游戏的进行，你的人物在游戏开始时的基本属性值可以有所变化。基本属性值的增加没有上限。 　　◎当你的人物达到第4级和他此后每增加4级（在第8级、第12级、第16级和第20级）时都可以把任意属性增加1点。 　　◎很多法术或魔法效果可以临时增加或降低基本属性值。虚弱射线术可以降低一个生物的力量值，而力量术可以提高力量值。有时一个法术仅是妨碍人物的行动，从效果上降低他的基本属性值。举例来说，一个人物被纠缠术缠住时表现出的灵敏值比实际值要低4点。 　　◎一些魔法物品只要正在被使用就会增加使用者的基本属性值。比如灵敏手套就能提高穿戴者的灵敏属性（魔法物品在《地下城主指南》中描述）。注意此中类型的魔法物品对某个基本属性的改变不能超过+6。 　　◎一些稀有的魔法物品可以永久性地提升一项基本属性，就像行愿术可以做的那样。这样的奖励值被成为内在奖励值。每个基本属性不能有超过+5的内在奖励值。 　　◎中毒、疾病和其它效果可以临时地损害一项基本属性（临时基本属性伤害）。因此而失去的基本属性值会自动恢复，典型情况下的恢复速率为每种受损基本属性每天恢复1点。 　　◎幽魂和其它某些不死生物可以吸榨基本属性，这会导致持久性基本属性值丧失（持久性基本属性降低）。以这种方式失去的属性值不会自动恢复，但它们可以被法术恢复，比如恢复术。 　　◎一些基本属性会随着人物年龄的增长而增加，另一些属性则会随着人物年龄的增长而降低。见《玩家手册》93页表6-5“年龄影响”。 　　当一项基本属性值改变时，所有与之相关特性也会因此改变。举例来说，当麦丽成为一个4级巫师时，她决定把智力值升为16。这带给她一个三级法术奖励施法次数（这将在她升到第5级——也就是她施放三级法术的必要等级——后起作用），而且这把她每升一级所得到的技能点数从4增加到5（2点来自她的职业，其它3点来自她的智力奖励值）。作为一个新的4级人物，她可以在提升完智力值之后在获得技能点数，这样她在巫师职业上升到第4级时会得到5点技能点数。她不能把这个属性提升追溯到她以前得到的等级上从而得到额外的技能点数（也就是说，她不能得到她在第1级开始时就有16点智力值的情况下所能得到的全部技能点数）。   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | |  | | --- | | **玩家手册-种族** | | 精灵森林是精灵及其盟友的家，在那儿你见不到多少矮人和半兽人。同样，精灵、人类、半身人和半兽人也不常出没于地底的矮人城市。虽然人类以外的种族也可能穿越人类乡村，但多数乡下人都是人类。然而在大城市里，对权力和利益的渴望集合了所有常见种族：人类、矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人和半身人。  **选择种族**  　　当你掷完基本属性值后，先不要忙着把它们记到人物记录单上，而应先给你的人物选择好种族。此时你也应为他或她选择职业，因为种族影响着他或她在各个职业中的表现。当你知道了你的人物的种族和职业后，把你掷出的基本属性值分配给各项基本属性，依据种族修改这些属性（参见《玩家手册》表2-1“种族基本属性调整”），然后继续设计你的人物。 　　你可以扮演任何种族或职业的人物，但一些种族确实更适于从事某几种事业。举例来说，半身人可以成为斗士，但短小的身材和特殊的特征使他们更加胜任游荡者这一职业。 　　你的人物种族给了你这个人物性情的很多提示，比如他或她是什么类型的人，他或她对其它种族人物的看法如何，以及他或她的动机可能是什么。但要记住，下面对各种族的描述只适用于各种族内多数成员。在每个种族内，都有一些个体偏离规范，而你的人物可以是其中之一。别让对种族的描述妨碍你按自己的喜好丰富人物。  **种族特征**  　　你的人物的种族决定了他或她的一些特性。  **基本属性值调整** 　　在《玩家手册》表2-1“种族基本属性调整”中找出你所选的种族，并用你查到的调整值来修正你的人物的基本属性。如果这些改变可以把基本属性升到18 以上或降到3以下。例外：人物的智力值不能低于3。如果你的半兽人人物调整基本属性之后智力变成了1或2，将它改为3。 　　举例来说，莉达作为半身人有+2的种族灵敏奖励值和-2的种族力量处罚值。扮演莉达的玩家知道这一点，于是把她掷出的最高数值（15）放在灵敏上，按种族调整后变成了17。她不想有一个力量处罚修正值，所以她把一个高于一般值的数值（12）放到力量上。它降到了10，既不带来奖励，也不带来处罚。  **天赋职业** 　　《玩家手册》表2-1“种族基本属性调整”上也列出了各种族的天赋职业。在决定多重职业的经验值处罚时，人物的天赋职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。 　　举例来说，作为一个半身人游荡者，莉达以后可以增加第二个职业（成为一个多重职业人物）而无需担心受到经验值处罚。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表2-1 种族基本属性调整** | | | | 种族 | 基本属性调整 | 天赋职业 | | 人类 | 无 | 任何 | | 矮人 | +2体质，-2魅力 | 斗士 | | 精灵 | +2灵敏，-2体质 | 巫师 | | 侏儒 | +2体质，-2力量 | 幻术师\* | | 半精灵 | 无 | 任何 | | 半兽人 | +2力量，-2智力\*\*， -2魅力 | 蛮战士 | | 半身人 | +2灵敏，-2力量 | 游荡者 | | \*专精于幻相系法术的巫师 \*\*一个半兽人的智力至少为3，如果种族调整会把智力值降到1或2，那他或她的智力为3。 | | |   **种族和语言** 　　在一个大城市里，来访者可以听到各种各样的语言。矮人用矮人语为宝石讨价还价，精灵贤者用精灵语参加学术辩论，而传教士都用天国语颂出祷文。但最常听到的语言是通用语，这种语言被文明大家庭中每一个成员使用。由于所有这些语言都正在被使用，所以人们学习别的语言十分容易，而冒险者们通常会说数种语言。 　　所有人物都会讲通用语。矮人、精灵、侏儒、半精灵、半兽人和半身人都能使用一门相应的种族语言。聪明的人物（有智力奖励值的）也能讲其它语言，每点智力奖励值对应着一门额外的语言。从本章后面你的人物种族的描述中选出他或她的奖励语言（如果有的话）。 　　读写能力：除非你的人物是位蛮战士，他或她可以读写任何他或她能说的语言（一个蛮战士可以通过花费技能点数的方法得到读写能力）。 　　职业相关语言：牧师、德鲁依和巫师可以选择某些语言作为附加语言，即使这些语言并未在种族描述中列出。这些职业相关语言如下： 　　牧师：无底深渊语、天国语、地狱语 　　德鲁依：森林语 　　巫师：龙语     |  |  | | --- | --- | |  |  |     **人类**  　　多数人类是开拓者、征服者、商人、旅行者、流亡者和其它迁移不定者的后代。因此，人类的国土是不同民族的融合——身体上、文化上、信仰上及政治上。强壮或纤细，深肤色或浅肤色，炫耀或简朴，原始或文明，虔诚或不敬，人类中无所不有。  **性格** 　　人类是常见种族中最具适应性、灵活性和野心的一群。他们爱好、道德、风俗和习性变化多样。其它种族指责人类缺乏对过去的尊敬，但这是人类作为有着较短生命跨度和不断改变的文化的种族，比起矮人、精灵、侏儒和半身人有着更短的集体记忆所必然带来的天性。  **身体描述** 　　一个典型的人类身高从5尺到6尺出头，体重在125磅到250磅之间。男性人类明显比女性高大壮实。由于强烈的移民、征服倾向，以及短促的寿命，人类身体上的多样性远比其它常见种族多，肤色从近乎黑色到苍白，头发从黑色到金色（波浪、卷曲、顺直）。男性的胡子有的浓密有的稀疏。许多人类的血管里都掺杂着一些不属于人类的血液，从而显现出精灵、兽人或其他种族的一些特征。人类的装饰和衣着常常招摇而背离传统，并且喜爱不寻常的发行、奇异的衣服、纹身、环饰和类似的东西。人类生命长度很短，大约15岁成年，而且很少活过仅仅一个世纪。  **种族关系** 　　就像彼此间乐于融合一样，人类也和其它种族的成员混合。在其它种族间，人类被称为“每个人第二好的朋友”。他们担当大使、外交官、地方法官、商人和各种各样的官员。  **阵营** 　　人类并不趋向于某一阵营，甚至也不趋向中立。人类中鱼龙混杂，从最好的到最差的一应俱全。  **人类国土** 　　人类的国土通常在不断变化之中，新主意、社会变革、改革和新领袖不断登台亮相。长寿种族的成员们觉得人类文明令人兴奋但终究有点令人疲倦甚至困惑。 　　因为如此短的寿命，人类的领导人比起别的种族的政治、宗教和军事领袖都要年轻。即使是个体人类传统保守的地方，人类的制度也随着世代更替而改变，比精灵、矮人、侏儒和半身人中类似制度更快地适应并进化。作为个体和群体，人类都是适应性强的机会主义者，而他们最精于改变政治动态。 　　人类国土中通常有着数量相当大的非人类（比较而言，比如和在矮人国度上居住的非矮人的数量相比）。  **宗教** 　　和其它常见种族的成员不同，人类们并没有一个种族主神。太阳神培洛尔是人类国土中最常被敬拜的神祗，但丝毫没有矮人给予摩安丁或精灵给予柯瑞隆那样的中心地位。一些人类是某个宗教最热心最狂热的追随者，而其它的则是周围最无信仰的家伙。  **语言** 　　人类说通用语。他们常常学习其它语言，包括那些晦涩难懂的语言。而他们也喜欢在他们的交谈中混杂一点从其它的语言借来的词汇：兽人的咒骂、半身人的烹调术语、精灵音乐般的表达和矮人的军用短语等等。  **名字** 　　人类的名字变化繁多。既没有全体信奉的神祗给他们文化的标准，又加上那么快的繁殖周期，人类社会上的变化十分频繁。因此人类文化比起其它任何文化都有着更强的多样性，而没有哪些人类名字是真正典型的。一些人类父母为他们的小孩取矮人或精灵名字（发音差不多正确）。  **冒险者** 　　人类冒险者是一个创新、大胆、具有野心的种族中最富创新、最有胆量、最具野心的成员。一个人类可以通过积聚权力、财富和名声来获得同类的尊敬。人类比其它种族更倾向于捍卫理想而非领土和群体。  **人类种族特性** 　　◎中等大小：作为中等大小生物，人类不因他们的身体尺寸而得到特别的奖励或处罚。 　　◎人类基本移动速度为30尺 　　◎第一级时多1个额外的特技，因为人类能很快掌握某专业工作并且有各种各样的天分。见《玩家手册》第五章“特技”。 　　◎第一级时多4点技能点数，此后每一级多1点技能点数，因为人类是多才多艺、富于能力的（第一级时的4点技能点数是作为奖励值加入的，而非入乘；见《玩家手册》第四章“技能”）。 　　◎自动获得语言:通用语。附加语言：任何（不包括秘密语言如德鲁依语）。常见语言列表见其它种族的描述，或参阅《玩家手册》表4-6“语言”以求更加全面的列表。人类和各种各样其它种族来往，因此能学习地区中任何的语言。 　　◎天赋职业:任何。决定一个多重职业人类是否受到经验值处罚时，他等级最高的职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。  **矮人**  　　矮人以战斗技巧、对物理或魔法伤害的抵挡能力、对大地秘密的了解、努力工作和豪饮而闻名。他们在山脉内开辟的神秘国度也以他们作为礼物或商品在那里生产的非凡财宝而知名。  **性格** 　　矮人不苟言笑，并且怀疑陌生人，但对少数赢得他们信赖的人十分慷慨。矮人珍视黄金、宝石、珠宝和由这些珍贵原料加工成的艺术品，而他们有时会屈从于这贪欲。他们战斗时既不莽撞也不胆怯，而是有一种不失细心的勇气和顽强。他们的正义感强，但这种正义感最坏时可能变成一种对复仇的渴望。在与矮人出了名地相处融洽的侏儒中，有一句不甚严厉的誓言“如果我在说谎，就让我碰上一个矮人”。  **身体描述** 　　矮人站着只有3.5尺到4.5尺高，但由于他们身材非常宽厚敦实，所以他们的平均体重几乎与人类相同。男性矮人比女性身材稍高，体重则重上很多。矮人的典型肤色是棕褐色或浅棕色，并有着黑色眸子。矮人的头发通常是黑色、灰色或棕色的，并且留得很长。男性矮人非常珍惜自己的胡须，并且十分仔细地修整它。矮人在头发、胡须和衣着的式样上崇尚简朴。矮人50岁左右成年，并且能够活过400岁。  **种族关系** 　　矮人能和侏儒融洽相处，和人类、半精灵和半身人也还过得去。矮人们说，“熟人和朋友之间的差别大约是一百年”。短命的人类很难与矮人之间锻铸出真正稳固的关系。最好的矮人－人类友谊发生在人类和喜欢他的父母和祖父母的矮人之间。矮人没会赏识精灵的微妙感觉和艺术，认为精灵是不可预知、变幻无常而不稳定的。但精灵和矮人经过一段时间之后还是在对兽人、地精和豺狼人的战斗中找到了共同点；精灵也因此挣得了矮人勉强的尊重。矮人一般不相信半兽人，半兽人对矮人也有一样的感觉。幸运地，矮人是公平的种族，他们给半兽人个体证明自己的机会。  **阵营** 　　矮人通常是守序的，而且倾向于善良。但四处冒险的矮人并不一定经常和一般性情合拍，因为他们更常是那些无法完全融入矮人社会的矮人。  **矮人国土** 　　矮人王国常常在山脉的岩石表面之下，矮人在那里开采宝石和贵重金属并铸造神奇的物品。这里欢迎其它种族可以信赖的成员的访问，但国土内有些区域即使是这些人也不能进入。所有矮人无法在他们的山脉中找到的财富都通过贸易获得。矮人不喜欢在水上旅行，所以有魄力的人类经常掌握着须经水路运输的矮人货物的交易活动。矮人在人类国土中常常是佣兵、武器匠、铠甲匠、宝石匠和工匠。矮人保镖以他们的勇气和忠诚闻名，他们也会因这些优点而得到很好的报酬。  **宗教** 　　矮人的主神是灵魂铸造者摩安丁。他是矮人的创造者，并且希望他的追随者为了改善矮人这一种族的境遇而工作。  **语言** 　　矮人讲矮人语，有着自己神秘的文字体系。矮人文学上有着诸王国广泛的历史和数千年来战争的烙印。矮人语的字母表也用在（有着细微的改变）侏儒语、巨人语、地精语、兽人语和大地语，矮人常常会说他们朋友（人类和侏儒）和敌人的语言。一些矮人也学习大地语——一些根植土地的生物比如巨口地怪讲的奇异语言。  **名字** 　　矮人的名字是由宗族中的长者依照传统授予的。每个合适的矮人名字都被一代一代反复使用。一个矮人的名字不属于他自己，而是属于他的宗族。如果他按用这个名字或使其蒙羞，他的宗族会剥夺他的名字。矮人法律禁止被剥夺名字的矮人使用任何矮人名字代替旧名。 　　男性名：佰恩德、博若特、伊贝克、因克、阿斯卡、瑞克、泰克林、特若本、欧夫格和维特 　　女性名：艾提、阿朵赫德、达格娜、迪萨、甘劳达、荷因、伊德、莉芙若萨、萨娜和托尔格 　　宗族名：佰达克、得克、格恩、霍德赫克、拉德、卢特赭、茹赫姆、斯特克林、托恩和阿格特  **冒险者** 　　矮人冒险者可能是被献身正义的热诚、对刺激的热爱或仅仅是贪欲推动。只要他的成就能给宗族带来荣誉，他的行为就能给他带来尊敬和地位。击败巨人和取得强大的魔法武器都是矮人赢得同类尊敬的可靠手段。  **矮人种族特性** 　　◎+2点体质，-2点魅力：矮人敦实体壮，但往往粗暴沉默。 　　◎中等大小：作为中等大小生物，矮人不因他们的身体尺寸而得到特别的奖励或处罚。 　　◎矮人的基本移动速度为20尺 　　◎暗视：矮人在黑暗中可以看见周围60英尺内的物体。暗视的影像是黑白的，但其它方面和一般视觉无异。矮人可以在完全没有光亮的地方很好地活动。 　　◎石头熟悉：石头熟悉使矮人在发觉不寻常石制品的检定中得到+2点种族奖励值。这些不同寻常的石制品包括滑墙、石制陷阱、新建物(即使这些新建的东西刻意模仿着原来建筑的模式)、不安全的石头表面、可能坍塌的石制天花板等等。那些并非石制但伪装成石头的东西也算是不寻常的石制品。一个矮人仅需来到不寻常石制品周围10尺以内就可以进行一次检定，就和他正在主动搜索一样。矮人能使用搜寻技能像流浪者那样寻找石制陷阱。矮人也可以凭直觉感觉出自己所处的大致深度，就像人类能感觉到哪条路向上一样。矮人对石制品有一种第六感，这是一种天生的能力，而且他们在自己的地下家园中有很多机会来实践磨练此能力。 　　◎+2点对抗毒药的豁免判定种族奖励值：矮人十分健壮并且对毒素有抵抗力。 　　◎+2点对抗法术或类法术效果的豁免判定种族奖励值。 　　◎+1点针对兽人和地精类生物（地精、大地精和熊地精）的攻击判定种族奖励值：矮人接受了特殊的战斗技巧训练，使他们能更加有效地和常见敌人战斗。 　　◎+4点对巨人的闪避奖励值：这个奖励表现了矮人接受的特殊训练，在此训练中他们学到了一代代在与巨人的战斗中积累发展出的窍门。注意，任何时候只要人物失去了他的灵敏属性对防护等级的奖励值——比如他被别人打了个措手不及时——他也会失去他的闪避奖励值。 　　◎+2点与宝石及金属有关的估鉴测定种族奖励值：矮人对所有种类的贵重物品（特别是由石头或金属制成的）都很熟悉。 　　◎+2点与宝石及金属有关的手艺判定种族奖励值：矮人在加工石头和金属上有着特别的才能。 　　◎自动获得语言:通用语和矮人语。附加语言:巨人语、侏儒语、地精语、兽人语、大地语和地底通用语。矮人对自己的敌人和地底盟友的语言都很熟悉。 　　◎天赋职业:斗士。决定一个多重职业矮人是否受到经验值处罚时，他的斗士职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。矮人文化赞美战士的优点，而矮人可以轻松地得到这方面的才能。  **精灵**  　　精灵能够自由地出入人类国土。他们在那里总会受到欢迎，但从来不会感到在家一般的安适。他们以诗歌、舞蹈、歌曲、学识和魔法技巧而闻名。精灵崇尚自然的事物和单纯之美。但当危险威胁到他们的森林家园时，他们也会用剑、弓和战斗策略来展现自己尚武的一面。  **性格** 　　精灵更经常是愉快的而非兴奋的、更可能是好奇的而非贪婪的。如此长寿的他们趋向于以开阔的视角看待事情，超然地面对较小的意外事件，不受它们的打扰。但当追逐一个目标时——不管是完成冒险性的任务还是学习一门新的技能或艺术——他们能变得十分专注且毫不松懈。他们要经过很长时间才能和别人成为朋友或敌人，而忘记他们甚至需要更长的时间。他们对细微的冒犯报以轻蔑，对严重的冒犯报以复仇。  **身体描述** 　　精灵矮小而纤细，身高在4.5尺到5.5尺之间，体重则通常在85磅到135磅之间。男性精灵和女性精灵的身高并无差异，仅仅是肩臂比女性略微厚壮。精灵优雅但脆弱，他们往往有着苍白的肤色、暗色调的头发和深绿色的眼睛。精灵面部和身体上没有毛发。精灵没有面毛或体毛。他们喜欢简单、舒适的服装——特别是淡蓝色和淡绿色的——也喜欢简单但雅致的珠宝。精灵有着超然的优雅和纤细的轮廓。很多人类和其它的种族的成员认为精灵美的让人无法忘怀。精灵大约在 110岁左右到达成年并且能活过700岁。 　　和其它常见种族不同，精灵并不睡眠。作为替代，精灵每天在一种很深的出神状态中冥想4个小时。精灵用这种方法休息所受的益处和人类睡眠8小时得到的相同。当冥想时精灵会做梦，但这些梦实际上是经多年练习产生的自发性精神锻炼。通用语中形容精灵冥想的词汇是“出神”，例如前文中的“每天在一种很深的出神状态中冥想4个小时”。  **种族关系** 　　精灵认为人类相当粗俗，半身人有些呆板，侏儒有点琐碎，矮人则一点也不愉快。他们以某种程度的同情看待半精灵，对半兽人则有着毫不松懈的猜疑。虽然也傲慢，但精灵并不像半身人和矮人那样难以取悦，即使对那些达不到精灵标准的家伙（差不多所有非精灵都算在内）他们通常也是友善亲切的。  **阵营** 　　精灵爱好自由、多样和自我表现。他们强烈地倾向于混乱的各种优雅面。一般他们也像对待自己的自由一样重视并保护别人的自由，并且更经常是善良的而非中立或邪恶。  **精灵国土** 　　精灵主要生活在由不到200人组成的森林群落中。他们十分隐秘的村庄混杂在树木中，几乎不对森林造成任何伤害。他们猎取猎物，采集食物并种植蔬菜，他们的技巧和魔法使他们无需开拓空地和耕种就可以丰衣足食。他们和外界的联系通常有限，虽然少数一些精灵靠用精致的精灵衣服和工艺品交换精灵没兴趣开采的金属而谋生。 　　出现在人类国土中的精灵通常是漫游的歌手、受欢迎的艺术家或贤者。人类贵族争相聘请精灵教练教他们的孩子剑术。  **宗教** 　　精灵敬拜生命保护者及保存者柯瑞隆·拉瑞斯安胜过其它一切神祗。精灵神话中说精灵最初是源自柯瑞隆与兽人之神格乌什战斗时流下的血液。柯瑞隆是魔法学习、艺术、舞蹈和诗歌的守护神，同时也是一位强大的武士神。  **语言** 　　精灵使用一种有着微妙语调和错综复杂语法的流畅语言。虽然精灵文学丰富多样，但这种语言最著名的还是它的诗歌。很多吟游诗人学习精灵语以在自己的节目单上加入精灵歌谣。其它人简单地从声音上记忆精灵歌曲。同口语一般流畅的精灵文字同时也是森林语——树精和林隐精的语言——的文字。  **名字** 　　当一个精灵宣布自己进入成年时——通常在她渡过一百岁生日后的某一时刻——她也为自己选一个名字。那些当她还是小孩时就认识她的人可能会继续使用她的 “幼名”称呼她也可能不会，而她可能会介意也可能不会。一个精灵的成年名是一个独特的创造，虽然它可能反映了她钦佩的人的名字或她家庭中其它成员的名字。此外，她也带有她的家族名。家族名是常见精灵语词汇组成的复合词，而当精灵在人类间行走时其中一些会把名字翻译为通用语，其它的会使用精灵语版。 　　男性名：埃尔默、阿斯特、伊奈勒斯、赫安、赫默、埃维利沃斯、瓦什、库瑞安、瑟米尔和塞尔文。 　　女性名：安娜丝特瑞娜、安提诺阿、朵丝莉拉、芙罗丝、爱莉尼、莱尔、奎拉丝、丝勒昆、维仑丝和丝埃芙亚。 　　家族名：阿玛斯特沙（“星花”）、阿玛克尔（“宝石花”）、格兰诺得（“月语”）、赫勒米恩（“钻石露珠”）、勒顿（“银叶”）、米利默那（“橡跟”）、纳罗（“夜风”）、辛安诺得（“月溪”）、伊夫克尔（“宝石果花”）和修勒什特（“金瓣”）。  **冒险者** 　　精灵由于漫游欲而开始从事冒险。人类生活的步调不讨精灵喜欢：每天都有系统、每十年都有变化。因此，人类中的精灵找到了使他们可以自由漫步而且依照自己步调的事业。精灵也喜欢展现他们在剑和弓上的威力或得到更大的魔法力量，而冒险能让他们达到这些目的。善良的精灵也可能成为起义者或讨伐者。  **精灵种族特性** 　　◎+2点敏捷，-2点体质：精灵优雅但脆弱。一个精灵的优雅使她天生地善于潜行和箭术。 　　◎中等大小：作为中等大小生物，精灵不因他们的身体尺寸而得到特别的奖励或处罚。 　　◎精灵的基本移动速度为30尺 　　◎对魔法催眠法术和影响免疫，并在对抗惑控系法术或影响的豁免判定中得到+2点种族奖励值。 　　◎低光视力：精灵在星光、月光及火把光线或类似的光线昏暗条件下的视野是人类的两倍。在这些条件下他们依然能够辨别颜色及其深度。 　　◎熟练使用长剑或细剑，以及短弓、长弓、复合短弓和复合长弓。精灵珍视剑术和箭术的艺术，因此所有的精灵都很熟悉这些武器。 　　◎+2点听觉、搜寻及察辨检定种族奖励值。一个精灵仅需来到密门周围5尺以内就可以进行一次检定以决定是否发现它，就和他正在主动搜索一样。一个精灵的感觉是如此敏锐以至于她实际上对隐藏入口有种第六感。 　　◎自动获得语言:通用语、精灵语。附加语言:龙语、豺狼人语、侏儒语、地精语、兽人语和森林语。精灵通常了解他们的敌人和朋友的语言，同时也了解龙语——记载着秘密知识的古老典籍通常使用的语言。 　　◎天赋职业:巫师。决定一个多重职业精灵是否受到经验值处罚时，她的巫师职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。巫术对精灵来说得来十分自然（他们有时宣称是他们发明了它），而斗士/巫师在精灵中尤其普遍。  **侏儒**  　　侏儒作为技师、炼丹师和发明家在各地都受到欢迎。尽管他们的技能广受需要，多数侏儒还是喜欢待在同类当中，住在高低起伏、被林木覆盖的山丘——那里的动物很多但狩猎是个非常糟糕的念头——之下的洞穴中。  **性格** 　　侏儒十分喜爱动物、美丽的宝石和所有种类的笑话。侏儒有强烈的幽默感，而且热爱双关语、笑话和游戏，他们对恶作剧津津乐道——越复杂难解的越好。幸运的是，他们不仅善于开玩笑，也对诸如工程一类更加实用的技艺作出了同样大的贡献。 　　侏儒十分好奇。他们喜欢亲自找出问题的答案。有时他们甚至不及后果。他们的好奇心使他们成为有才能的工程师，因为他们总是试着用新方法建造物品。有时侏儒搞一个恶作剧仅仅是为了看当事者会作出何种反应。  **身体描述** 　　侏儒的身高约在3尺到3.5尺之间，体重约为40磅到45磅。肤色从暗棕色到木棕色，头发金黄，目色可能是任何深度的蓝色。男性侏儒喜欢留短而整齐的胡须。侏儒通常穿着皮革或土色衣服，并用错综复杂的缝合或精致的珠宝装饰着。侏儒在约40岁时到达成年，并能活到约350岁，但一些侏儒可以活几乎500 年。  **种族关系** 　　侏儒与矮人相处的很好，因为他们都有着对贵重物品的热爱、对机械装置的好奇和对地精及巨人的憎恨。他们喜欢半身人伙伴，特别是那些随和的足以忍受恶作剧和俏皮话的半身人。多数侏儒对高个子种族——人类、精灵、半精灵和半兽人——都有那么点猜疑，但他们很少对这些种族心怀敌意或恶意。  **阵营** 　　侏儒最常是善良的。趋向于秩序的侏儒是贤者、工程师、研究家、学者、调查家或顾问。那些趋向于混乱的侏儒是骗子、流浪者或喜爱奇想的珠宝匠。侏儒心地善良，甚至他们中的骗子也是顽皮多于恶毒。幸运地，邪恶的侏儒就像骇人的侏儒一样稀少。  **侏儒国土** 　　侏儒居住在树木繁茂的丘陵地区。他们生活在地下，但享受着比矮人更多的新鲜空气，喜爱自然，只要有机会就会生活在地表。他们的家园隐蔽得很好，既靠聪明的结构也靠幻术。那些受欢迎的来访者会被引到明亮、温暖的洞穴。那些不受欢迎的则永远连洞穴都找不到。 　　迁入人类国土的侏儒一般是宝石匠、机械师、贤者或家庭教师。一些人类家庭聘请侏儒教师。一个侏儒教师一生可以教育一个人类家庭中好几代的成员。  **宗教** 　　侏儒的主神是警戒守护者格尔·闪金。他的牧师们教导侏儒要珍爱、支持他们的聚居地。恶作剧——举例来说——就被视为放松精神和使侏儒保持谦虚的方法，而不是为了让恶作剧者击败被捉弄者。  **语言** 　　使用矮人语字符的侏儒语以它的技术论述和对自然世界知识的编目而闻名。人类的植物学家、博物学家和工程师通常都学习侏儒语以阅读他们研究领域中最佳的著作。  **名字** 　　侏儒热爱名字，多数都有约半打名字。当一个侏儒长大成人时，他母亲给他一个名字，他父亲给他一个名字，他宗族的长老给他一个名字，他的婶婶叔叔们给他名字，而他又从几乎每个人那里得到绰号。侏儒名字通常是由祖先或远房亲戚的名字加以改变而来，虽然其中一些是全新的发明。当与人类和其它对名字十分“乏味”的种族打交道时，侏儒学到了装出他们只有不超过三个名字：一个个人名、一个宗族名和一个绰号。当决定要在人类中使用他几个名字中的哪一个时，侏儒通常会选择说起来最好玩的一个。侏儒宗族名是由侏儒语常见词汇组成的复合词，而当侏儒在人类国土中时几乎总是会把它们翻译进通用语（或者在精灵国土中就翻译为精灵语等等）。 　　男性名：巴迪诺克、丹伯、佛肯、格利姆、哲布、赭比度、纳姆佛得、茹恩达、希波和祖克。 　　女性名：毕普妮汀、凯尔莫普、杜沃弥尔、爱勒维克、爱勒赭波、露普莫汀、玛得奈波、茹雨恩、莎米尔和维沃柯特。 　　宗族名：比瑞、戴尔赭、佛罗克、盖瑞克、奈可、莫宁、尼赭、茹洛诺、舒本恩和突恩 　　绰号：“啤酒乱溅”、“灰炉地”、“獾”、“斗篷”、“双重锁”、“偷窃击球手”、“钳子”、“一只鞋”、“亮宝石”和“绊鸭子”。  **冒险者** 　　侏儒好奇而冲动。他们可能会把冒险作为见识世界的一种方法或由于对探索的热爱而开始冒险。守序的侏儒可能会为了使事物位于正道和保护无辜而冒险，展现出与侏儒们一般对自己领土持有的责任感相同的对整个社会的责任感。作为宝石和其它精美物件的爱好者，一些侏儒把冒险作为一种快捷的——即使同样是危险的 ——致富之路。根据与他所属宗族的关系，一个冒险中的侏儒可能会被视为一个了流浪者或甚至是某种叛家者（因为他放弃了宗族责任）。  **侏儒种族特性** 　　◎+2点体质，-2点力量：侏儒和矮人一样身体结实，但他们比较矮小，因此不像较大的类人生物那样有力气。 　　◎小性大小：作为小型生物，侏儒得到+1的防护等级尺寸奖励值，+1的攻击判定尺寸奖励值，以及+4的隐藏检定尺寸奖励值，但他们必须使用比人类使用的更小的武器，而且他们能举起及背负的重量上限是中等大小人物相应上限的四分之三。 　　◎侏儒的基本移动速度是20尺 　　◎低光视力：侏儒在星光、月光及火把光线或类似的光线昏暗条件下的视野是人类的两倍。在这些条件下他们依然能够辨别颜色及其深度。 　　◎+2对抗惑控系法术或影响的豁免判定种族奖励值，因为侏儒天生就熟悉所有类型的幻术 　　◎+1点针对祟精和地精类生物（地精、大地精和熊地精）的攻击判定种族奖励值：侏儒经常和这些生物战斗，并且接受了针对他们的特殊战斗技巧练习。 　　◎+4点对巨人的闪避奖励值：这个奖励表现了侏儒接受的特殊训练，在此训练中他们学到了一代代在与巨人的战斗中积累发展出的窍门。注意，任何时候只要人物失去了他的灵敏属性对防护等级的奖励值——比如他被别人打了个措手不及时——他也会失去他的闪避奖励值。 　　◎+2点听觉检定种族奖励值：侏儒有对锐利的耳朵。 　　◎+2点配药检定种族奖励值：侏儒灵敏的鼻子使他可以通过气味监控配药过程。 　　◎自动获得语言：通用语和侏儒语。附加语言：龙语、矮人语、精灵语、巨人语、地精语和兽人语。侏儒和精灵及矮人打的交道比这两个种族之间打的交道还多，他们也学习敌人（祟精、巨人、地精和兽人）的语言。此外，一个侏儒每天可以使用1次动物交谈术作为类法术能力，和一个穴居哺乳动物（一只獾、狐狸、兔子等等）交谈。这是是侏儒与生俱有的能力。它的持续时间为1分钟（使用这个能力时侏儒被当作是1级施放者，而不管他的实际等级为何）。参见《玩家手册》 254页对动物交谈术的说明。 　　◎智力值大于等于10的侏儒可以每天施放0级法术（索咒）浮光术、幻声术、戏法术各一次。它们是奥术，因此侏儒会受到穿着护甲的法术失败处罚。在决定所有依赖于施法者等级的法术效果（所有这三个法术的范围和幻声术的持续时间）时都把侏儒当作1级施法者。分别参见《玩家手册》第190页、209页和238页的法术说明。 　　◎天赋职业：幻术师，即专精于施放幻相系法术的巫师（参见《玩家手册》第158页）。决定一个多重职业侏儒是否受到经验值处罚时，他的幻术师职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。  **半精灵**  　　人类和精灵有时候会结合，精灵被人类的活力吸引，人类则倾心于精灵的优雅。依精灵时间观念看来，这些婚姻结束的十分迅速，因为人类的生命是如此短暂，但他们会留下一种持久的遗产——半精灵小孩。 　　一个半精灵的生命可能十分艰辛。如果被精灵养大，半精灵以惊人的速度成长，不到20岁就达到成年。半精灵成年时还远未有足够时间学习精灵艺术、文化甚至语法的复杂精微之处。他把童年伙伴甩在后面，身体上步入成年，但文化上按精灵标准依然是个孩子。通常她会离开自己以不再感到亲切的精灵家园，在人类中继续自己的道路。如果——另一方面——她是被人类养大的，半精灵会发现自己与同伴们不同：更加淡漠、更加敏感、更少有野心，而且成熟得较慢。一些半精灵设法融入人类之中，而其他半精灵则从自己的差异中找到了自己的身份。多数半精灵在人类国土中找到了位置，但一些半精灵终生都有局外人的感觉。  **性格** 　　多数半精灵有着父母中人类一方的好奇、创造力和野心，也有父母中精灵一方精细的感觉、对自然的热爱和艺术品味。  **身体描述** 　　在人类眼里，半精灵长得像精灵，对精灵来说，半精灵看起来像人类（实际上，精灵管他们叫“半人类”）。半精灵的身高从低于5尺到近6尺高不等，体重通常在90磅至180磅之间。男性半精灵通常比女性高大壮实，不过差别并不像在人类男女中那样明显。相对于他们的人类亲人，半精灵的皮肤比较白皙光滑，但是他们的实际肤色、发色以及其他局部细节有着极强的人类特征。半精灵有着和他们的精灵亲人一样的绿色、精灵式眼睛， 　　多数半精灵是人类－精灵夫妻的小孩。但有些半精灵的父母自己就是部分人类、部分精灵。一些这种“第二代”半精灵有人类式的眼睛，但多数依然有着绿色眼睛。  **种族关系** 　　半精灵在精灵和人类中都能过得很好，他们也能与矮人、侏儒和半身人融洽相处。他们拥有精灵的优雅却没有精灵的淡漠，有人类的活力却没有人类的粗野。他们可以成为极好的大使和中间人（除了在精灵和人类之间，因为这时每一方都怀疑半精灵偏袒另一方）。但在与精灵疏远或不友善人类国土中，半精灵会被投以怀疑的目光。 　　一些半精灵表现出对半兽人的明显厌恶。或许他们自己和半兽人之间的相似之处（都有人类血统）使这些半精灵不很舒服。  **阵营** 　　半精灵享有精灵血统带来的无序倾向，但像人类一样，他们既不趋向善良也不趋向邪恶。他们和精灵一样重视个人自由和创造性表达，既没有对领导者的敬爱，也没有对部下的渴望。他们愤恨规章、憎恶别人的命令，有时显得不可靠——或至少是难以预料。  **半精灵国土** 　　尽管半精灵在人类城市和精灵森林里都受到欢迎，但他们没有自己的国家。在大城市里，半精灵们有时会形成自己的小社区。  **宗教** 　　在精灵中长大的半精灵追随精灵神祗——主要是精灵之神柯瑞隆·拉瑞斯安。那些在人类中长大的半精灵常常追随森林女神艾罗娜。  **语言** 　　半精灵讲他们生来注定要讲的语言——通用语和精灵语。半精灵在使用复杂的精灵语时略显笨拙，尽管只有精灵能注意到，但即使如此他们在也比非精灵强。  **名字** 　　半精灵使用人类或精灵的取名习俗。讽刺的是，人类中的半精灵常常被给予精灵名字以纪念他的血统，正像精灵中长大的半精灵常常会取人类名字。  **冒险者** 　　半精灵发觉自己被推向陌生的事业和不寻常的团体。开始冒险者的生活是他们中很多人容易作出的选择。和精灵一样，他们受旅行欲的驱使。  **半精灵种族特性** 　　◎中等大小：作为中等大小生物，半精灵不因他们的身体尺寸而得到特别的奖励或处罚。 　　◎半精灵的基本移动速度为30尺 　　◎对魔法催眠法术和类似魔法影响免疫，并在对抗惑控系法术或影响的豁免判定中得到+2点种族奖励值。 　　◎低光视力：半精灵在星光、月光及火把光线或类似的光线昏暗条件下的视野是人类的两倍。在这些条件下他们依然能够辨别颜色及其深度。 　　◎+1点听觉、搜寻及察辨检定种族奖励值：半精灵没有精灵那种仅需路过就能注意密门的能力。半精灵有敏锐的感官，但并不像精灵那么敏锐。 　　◎精灵血统：对于一切特殊能力和影响，半精灵被当作精灵对待。举例来说，半精灵可以使用带有特别的精灵种族力量的精灵武器和魔法物品，就好像他们是精灵一样。 　　◎自动获得语言:通用语、精灵语。附加语言:任何（不包括秘密语言如德鲁依语）。半精灵有着人类有的所有多样而广泛（即使是肤浅）的经历。 　　◎天赋职业:任何。决定一个多重职业半精灵是否受到经验值处罚时，她等级最高的职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。  **半兽人**  　　在蛮荒的边疆，人类和兽人的蛮族部落生活在不稳定的平衡之中，战争时期互相交兵，和平时间往来贸易。在边疆出生的半兽人可能和人类或兽人父母中的一方一起生活，尽管如此他们对这两种文化都不容易接受。一些半兽人由于种种原因离开了故土，带着他们在荒野中磨练出的坚韧、勇气和战斗本领旅行到文明国土上。  **性格** 　　半兽人性情暴躁、阴郁。他们宁可行动不愿思考，宁可战斗不愿争辩。但半兽人中成功的都是有足够自我控制以在文明地区生存的，而非那些疯狂的家伙。半兽人喜爱简单的乐趣，诸如宴会、饮酒、吹牛、唱歌、摔跤、击鼓和狂热的舞蹈。有教养的乐趣比如诗歌、典雅的舞蹈和哲学对他们没吸引力。在类型恰当的聚会中，半兽人是种人才。在公爵夫人的豪华舞会上，半兽人是种累赘。  **身体描述** 　　半兽人和人类一样高，但是由于发达的肌肉，他们的体重比人类略重。半兽人倾斜的前额、突出的下颚、明显的牙齿和粗糙的皮肤向所有人清楚的表明了自己的血统。 　　兽人喜欢伤疤。他们把战斗中留下的疤痕看作荣誉的象征，把装饰用的疤痕看作美丽的事物。任何生活在兽人之中或周围的半兽人都有伤疤，它们要么是标志着被奴役和前任半身人主人身份的屈辱记号，要么是表现征服和高地位的光荣标记。依据对这些疤痕的看法，这样一个半兽人在人类中生活时可能会展示他的伤疤，也可能会隐藏它们。  **种族关系** 　　兽人是矮人和精灵的不共戴天之敌，所以半兽人和这些种族在一起时会吃些苦头。就此而言，兽人与人类、半身人和侏儒也不真是友好相处的。每个半兽人都找到了一个方法以赢得那些憎恨或恐惧他们兽人表亲的人的接受。一些半兽人缄默，努力不引起注意。另一些尽量公开地展现自己的虔诚和好心（不管这些展示是真是假）。还有一些简单地试着变得强硬这样别人别无选择只好接受他。  **阵营** 　　半兽人从父母中兽人一方继承了混沌倾向，但就像父母中人类一方那样，他们既不偏爱善良也不偏爱邪恶。但在兽人中长大并且乐意和他们一起生活的半兽人通常都是邪恶的。  **半兽人国土** 　　半兽人没有自己的国家。他们最常生活在兽人中。其它种族中人类最有可能接受半兽人，而当半兽人不在兽人部落生活时，他们几乎总是生活在人类国土。  **宗教** 　　和兽人一样，很多半兽人敬拜格乌什——兽人的主神，精灵之神柯瑞隆·拉瑞斯安的主要敌人。虽然格乌什是邪恶的，半兽人蛮战士和斗士可能把他作为一位战神敬拜，即使他们本身不是邪恶的。那些厌倦了解释自己或不想让人类有理由不信任他们的格乌什敬拜者简单地不让自己的信仰公开显露。另一方面，想要巩固与自己人类血统间联系的半兽人会追随人类神祗，而且他们可能坦率地显示自己的虔诚。  **语言** 　　兽人语。这种语言没有自己的字母表，在有人要书写兽人语这种罕见场合中他会使用矮人字母。兽人语书写最常发生在往墙上涂鸦上。  **名字** 　　半兽人通常选择一个能帮他造成他想要的印象的名字。如果他想融入人类之中，他就选择一个人类名字。如果他想要恐吓别人，他会选择一个粗嘎的兽人名字。完全被人类养大的半兽人有一个人类名字，但当他离开故乡后也许会选择另一个名字。当然，一些半兽人并没有聪明到如此仔细地选择名字。 　　男性兽人名：丹持、富格、赭尔、亨克、霍格、伊姆什、克斯、瑞特、沙摩泼和萨克 　　女性兽人名：芭吉、伊门、艾根、米耶芙、妮嘎、欧维克、欧卡、莎瑟、芙拉和沃伦  **冒险者** 　　在人类中生活的半兽人几乎总被推向可以善用他们的力气的暴力事业中。经常被文人雅士避开的半兽人往往在多数同样是流浪者和外来者的冒险者中找到认同和友谊。  **半兽人种族特性** 　　◎+2点力量，-2点智力，-2点魅力：半兽人强壮有力，但他们的兽人血统使他们迟钝、粗鲁。 　　◎中等大小：作为中等大小生物，半兽人不因他们的身体尺寸而得到特别的奖励或处罚。 　　◎半兽人的基本移动速度为30尺 　　◎暗视：半兽人在黑暗中可以看见周围60英尺内的物体。暗视的影像是黑白的，但其它方面和一般视觉无异。半兽人可以在完全没有光亮的地方很好地活动。 　　◎兽人血统：对于一切特殊能力和影响，半兽人被当作精灵对待。举例来说，半兽人可以使用带有特别的兽人种族力量的精灵武器和魔法物品，就好像他们是兽人一样。 　　◎自动获得语言:通用语和兽人语。附加语言:龙语、巨人语、豺狼人语、地精语、无底深渊语。聪明的半兽人（这十分罕见）可能了解他们盟友和敌人的语言。 　　◎天赋职业:蛮战士。决定一个多重职业半兽人是否受到经验值处罚时，他的蛮战士职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。凶猛流在半兽人的血管中。  **半身人**  　　半身人是聪明能干的机会主义者。半身人个体和宗族在所有可能的地方都能找到自己的位置。他们通常是陌生人、流浪者，而别人对他们的反应带着猜疑或好奇。依据宗族，半身人可能是可靠、努力工作的（即使是排外的）居民，也可能是等待机会大捞一笔或消失在深夜中的盗贼。不管怎样，半身人是狡猾、足智多谋的幸存者。  **性格** 　　半身人喜欢动乱胜于无聊。他们因好奇心而声名狼藉。仗着自己幸存或逃离危险的能力，他们展现出其它大个子种族所不能相比的胆量。半身人有着丰富的欲望，既对食物也对其它的乐趣。他们喜欢烹调精良的膳食、上佳的饮料、上等的烟草和舒适的服装。虽然他们可能被对金钱的渴望诱惑，但他们趋向于花掉挣来的钱而非积蓄它。半身人是著名的收藏家。虽然比较传统的半身人会收集茶壶、书籍或花朵标本，但一些半身人会收集诸如野兽皮毛一类物品——甚至野兽本身。富有的半身人有时会委托冒险者寻找奇异物品以完善他们的收藏。  **身体描述** 　　半身人的身高约为3尺，体重通常在30磅到35磅之间。他们的肤色红润，头发黑而顺直，并有着棕色或黑色的眼睛。男性半身人通常留着较长的络腮胡，但是很少有下颚上胡子的，嘴唇上长小胡子的更是几乎从未见过。他们喜欢穿着简单、舒适、实用的衣服。和多数种族的成员不同，他们重视实际的舒适胜过对财富的炫耀。一个半身人更愿穿着一件舒适的衬衣而不是珠光宝气的。半身人在二十几岁初达到成年，并且一般能活到他的第二个百年中期。  **种族关系** 　　半身人设法与所有人和睦相处。他们十分熟练于融入一个人类、矮人、精灵或者侏儒聚居区，并使自己有价值、受欢迎。因为人类社会变化的速度比长寿种族的社会快，所以人类社会最常能提供给半身人可利用的机会，半身人也最常出现在人类国土中或其周围。  **阵营** 　　半身人往往是中立而注重实际的。虽然他们对变化感到舒适（一个无序特性），他们也趋向于依赖无形、持久的事物——比如宗族纽带和个人荣誉（一个守序特征）。  **半身人国土** 　　半身人没有自己的国家。他们居住在其它种族的国土内，从那里能提供的所有资源中受益。半身人通常在人类或矮人城市中形成接合紧密的社区。虽然他们乐意和其它种族合作，但他们通常只在同族之间交友。半身人也会迁入隐蔽地区，在那里建立自立的村落。但半身人群落以收拾行李，全体迁移到能提供新机会的场所 ——比如一个刚开新矿的地方或一个由于破坏性战争很难找到熟练工人的国家——而闻名。如果这些机会是暂时的，半身人群落也许会在机会过后或者更好的机会出现时收拾行李再次迁移。如果这个机会是持久的，半身人会定居下来形成一个新村落。另一方面，一些半身人群落把旅行作为一种生活方式，驾着马车或驶着小船从一个地方到另一个地方，没有持久的居所。  **宗教** 　　半身人的主神是半身人保护神受佑者悠达拉。悠达拉将祝福和保护许诺给那些听从她指导、保护自己宗族、珍爱自己家庭的半身人。半身人也承认无数小神祗，他们说这些神祗支配着各个村庄、森林、河流、湖泊等等。他们尊敬这些神祗以确保自己在从各地旅行时的安全。  **语言** 　　半身人使用自己的语言，此种语言使用通用语字母。半身人很少用自己的语言书写，所以和矮人、精灵及地精不同，他们没有丰富的文字作品。但半身人的口述传统非常牢固。虽然半身人的语言不是个秘密，但他们不愿意让别人分享这种语言。几乎所有半身人都说通用语，因为他们用它与他们生活的或旅行时经过的国土上的人们打交道。  **名字** 　　半身人有一个名、一个家族名，可能还会有个绰号。似乎半身人的家族名不过是个特别入木三分以至于代代流传下来的绰号。 　　男性名：艾尔特、伯欧、克德、艾勒顿、格瑞特、莱尔、米洛、奥斯本、罗斯科和维尔比 　　女性名：阿玛瑞丽丝、查尔麦恩、科拉、尤菲米姬、杰丽安、拉维妮亚、美尔拉、波希厄、萨若菲娜和弗娜 　　家族名：布拉什格泽、古德佰瑞、格林巴德、海赫尔、赫尔塔泼、利格罗、提利夫、索尔格志、陶斯卡博、安德博  **冒险者** 　　半身人常常独自出发开拓自己在世界上的道路。半身人冒险者常常是在寻找一个用他们的技能获得财富和地位的方法。一个半身人冒险者和一个独自寻找“一笔大收获”的半身人之间的区别可能十分模糊。在半身人眼里，冒险与其说是一种事业，不如说是一个机会。虽然半身人的机会主义有时在别人看来可能像是盗窃或诈骗，但一个学着相信同伴的半身人冒险者也值得别人的相信。  **半身人种族特性** 　　◎+2点灵敏，-2点力量：半身人敏捷、灵活并且善于使用远程武器，但他们矮小所以不像其它类人种族那么有力气。 　　◎小性大小：作为小型生物，半身人得到+1的防护等级尺寸奖励值，+1的攻击判定尺寸奖励值，以及+4的隐藏检定尺寸奖励值，但他们必须使用比人类使用的更小的武器，而且他们能举起及背负的重量上限是中等大小人物相应上限的四分之三。 　　◎半身人的基本移动速度是20尺 　　◎+2点攀爬、跳跃及无声移动检定种族奖励值：半身人灵活、落地稳当且适于运动。 　　◎+1点所有豁免判定种族奖励值：半身人有着避免灾祸的惊人才能。 　　◎+2对抗恐惧的豁免判定士气奖励值（这个奖励值一般和半身人所有豁免判定上的+1点奖励值累积）。 　　◎+1点使用投掷武器时的攻击判定种族奖励值：扔石头是半身人普遍进行的运动，他们变得特别善于瞄准。 　　◎+2听觉检定种族奖励值：半身人有敏锐的耳朵。 　　◎自动获得语言：通用语和半身人语。附加语言:矮人语、精灵语、侏儒语、地精语和兽人语。聪明的半身人学习他们的朋友和敌人的语言。 　　◎天赋职业:游荡者。决定一个多重职业半兽人是否受到经验值处罚时，他的游荡者职业不被计算（参见《玩家手册》第56页“多重职业人物的经验值”）。半身人长久以来必须依靠秘密行动、机智和技巧，对他们来说，游荡者的才能来得十分自然。 | | |  | | **玩家手册-职业** | | | | |  | | --- | | **概叙** | | 冒险者追求的是金钱、荣耀、正义、名声、力量、知识等目标，有些目的高尚，有些十分平凡。每个冒险者会选择不同的方式来达到这些目标，有些人使用蛮力拼斗，有些则靠强力的法术或精巧的技能。成功的冒险者可以获得经验、财富和力量，失败的冒险者往往难逃一死。  　　玩者人物的职业影响其擅长做的事，例如：战斗、施法、使用技能等。创造人物时，你得先决定职业（或至少和种族一起决定）。选择了职业之后，你才能判断如何分配属性值，进而选择适合该职业的种族。  **职业**  　　本章说述以下十一种职业：  野蛮人 ：使用愤怒与直觉击倒对手的猛者。  吟游诗人 ：以音乐产生魔法效果的艺术家，也是四处讲述乡野传奇的流浪人，几乎什么技巧都会一些。  牧师 ：可施展圣法术的神职人员，也是不错的战斗者。  德鲁伊 ：从大自然中获取能量，可施展圣法术和独特的魔法力量。  战士 ：战斗力胜过常人，非常擅长各式武器者。  武僧 ：空手格斗的专家，拥有迅速且强大的能力。  圣武士 ：正义的护卫和邪恶的克星，受神圣力量庇护。  游侠 ：灵巧而老练的野外战斗者。  盗贼 ：技巧丰富的斥候或间谍，善于隐匿而非依靠蛮力。  术士 ：天生即具有魔法能力的施法者。  法师 ：研习各魔法学派的施法者。  兼职人物  　　人物升级时，他可以选择兼任其他职业。兼职可带来更广的能力，但代价是让原有职业能力不如非兼职状况时那么强。举例而言，法师在升级时可以选择兼职成为法师 / 战士，如此一来，他可擅长更多武器，并提升强韧检定加值，但同时却无法获得新的法师能力。关于兼职人物的创造和升级方法，将在本章未说明。  **职业与等级加值**  　　攻击检定、豁免检定和技能检定取决于三个数值，每个数值各代表一个不同的因素：第一是随机因素（也就是二十面骰的结果）；第二是代表人物内在能力的数值（也就是属性调整值）；第三个则为代表人物经验与训练的加值。最后这个因素关系到人物的职业和等级，表 3-1 是基本豁免加值和基本攻击加值的总表。  　　基本豁免加值：此栏的两个数字是豁免检定的加值。依职业不同，有些豁免检定是使用第一个加值（较低），有时则用第二个加值（较高）。举例而言，战士进行反射检定和意志检定时，是用较低的加值，但若进行强韧检定，则使用较高加值。相对的，盗贼进行强韧检定和意志检定时采取较低加值，但反射检定则使用较高加值。武僧的三种豁免检定都一样好。你需要参阅各职业的叙述，以找出哪个豁免检定该使用哪个加值。如果是兼职人物，基本豁免加值则由各职业加值累计。  　　基本攻击加值 ：依照人物的职业，从表 3-1 中找出相对应的攻击加值，加到攻击检定上。斜线分开来的加值应用于多重攻击，例如：（ +12/+7/+2 ）代表当一轮内攻击三次时，第一次攻击的基本攻击加值是 +12 ，第二次是 +7 ，第三次是 +2. 这些攻击都还要加上属性调整值，但额外攻击次数并非源自高属性的加值，例如： 3 级半身人盗贼莉达有 +2 基本攻击加值。使用抛掷类武器时，可加上敏捷加值（ +3 ）和种族加值（ +1 ），总加值为 +6 ，但莉达还是只能攻击一次（虽然表格上， +6 基本攻击加值的右边写有第二次攻击的 +1 基本攻击加值，但以属性、种族或武器将加值由 +2 提升到 +6 ，不会攻击次数增加一次）。如果是兼职人物，基本攻击加值则由各职业加值累计。  表 3-1：基本豁免加值与基本攻击加值   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **职业等级** | **基本豁**  **免加值** | **战士、野蛮人、**  **对武士、游侠的**  **基本攻击加值** | **牧师、德鲁伊、盗**  **贼、吟游诗人、武**  **僧的基本攻击加值** | **法师与术士**  **的基本攻击**  **加值** | | 1 | +0/+2 | +1 | +0 | +0 | | 2 | +0/+3 | +2 | +1 | +1 | | 3 | +1/+3 | +3 | +2 | +1 | | 4 | +1/+4 | +4 | +3 | +2 | | 5 | +1/+4 | +5 | +3 | +2 | | 6 | +2/+5 | +6/+1 | +4 | +3 | | 7 | +2/+5 | +7/+2 | +5 | +3 | | 8 | +2/+6 | +8/+3 | +6/+1 | +4 | | 9 | +3/+6 | +9/+4 | +6/+1 | +4 | | 10 | +3/+7 | +10/+5 | +7/+2 | +5 | | 11 | +3/+7 | +11/+6/+1 | +8/+3 | +5 | | 12 | +4/+8 | +12/+7/+2 | +9/+4 | +6/+1 | | 13 | +4/+8 | +13/+8/+3 | +9/+4 | +6/+1 | | 14 | +4/+9 | +14/+9/+4 | +10/+5 | +7/+2 | | 15 | +5/+9 | +15/+10/+5 | +11/+6/+1 | +7/+2 | | 16 | +5/+10 | +16/+11/+6/+1 | +12/+7/+2 | +8/+3 | | 17 | +5/+10 | +17/+12/+7/+2 | +12/+7/+2 | +8/+3 | | 18 | +6/+11 | +18/+13/+8/+3 | +13/+8/+3 | +9/+4 | | 19 | +6/+11 | +19/+14/+9/+4 | +14/+9/+4 | +9/+4 | | 20 | +6/+12 | +20/+15/+10/+5 | +15/+10/+5 | +10/+5 |   **等级相关数值**  　　除了攻击加值和豁免加值外，升级还可带来其他处，相关资料整理于表 3-2 。  　　经验值 ：此栏是人物升到该等级所需的总经验值。兼职人物的经验值决定人物等级（所有职业等级的加总），而不是个别职业等级。  　　本职技能最高级数 ：每个职业的本职技能（ Class Skill ），就是与该职业息息相关的技能，例如：（观察法术）技能就是法师的本职技能。人物的本职技能最高级数 = 该人物等级 +3 。本职技能每提升一个级数，需要花费 1 点技能点数。本章各职业叙述中，会条列每个职业的本职技能（亦可见表 4-2 ）。  　　跨职技能最高级数 ：跨职技能是与人物职业无关，但也不冲突的技能（ Cross-Class Skill ），其最高级数为本职技能的一半。举例而言， 1 级法师的（潜行）技能只能到级数 2 （（潜行）属于盗贼的本能技能）。除此之外，跨职技能每提升一个级数，需要花费 2 点技能点数。表 3-2 中标示的半级数（ 1/2 ）对技能检定并无助益（也就是在检定时舍去不计），只是单纯显示该技能已接近下一级数。  　　专长 ：人物在 1 级时可获得一个专长（ Feat ），每当人物等级升到三的倍数时（ 3 级、 6 级、 9 级、 12 级、 15 级和 18 级），又可得到一个专长。升级时获得的专长，不影响职业额外专长或人类额外专长（即可以累加）。关于专长说明，请见第五章。  　　属性提升 ：每当人物等级升到四的倍数时（ 4 级、 8 级、 12 级、 16 级和 20 级），玩者可以选择任一属性，将其数值永久升高 1 点。举例而言，某个起始魅力 16 的术士升到 4 级时，可以把魅力提升到 17 。到了 8 级时，他可以再次增加魅力（从 17 到 18 ），或选择增加其他属性。  　　对兼职人物而言，专长和属性提升的时机是以人物等级计算，而不是个别职业等级。 3 级法师 /1 级战士的人物等级是 4 级，这是他首次获得属性提升的时机。  表 3-2：经验值与升级影响   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **人物**  **等级** | **经验值** | **本职技能**  **最高级数** | **跨职技能**  **最高级数** | **专长** | **属性提升** | | 1 | 0 | 4 | 2 | 第一个 |  | | 2 | 1000 | 5 | 2 1/2 |  |  | | 3 | 3000 | 6 | 3 | 第二个 |  | | 4 | 6000 | 7 | 3 1/2 |  | 第一次 | | 5 | 10000 | 8 | 4 |  |  | | 6 | 15000 | 9 | 4 1/2 | 第三个 |  | | 7 | 21000 | 10 | 5 |  |  | | 8 | 28000 | 11 | 5 1/2 |  | 第二次 | | 9 | 36000 | 12 | 6 | 第四个 |  | | 10 | 45000 | 13 | 6 1/2 |  |  | | 11 | 55000 | 14 | 7 |  |  | | 12 | 66000 | 15 | 7 1/2 | 第五个 | 第三次 | | 13 | 78000 | 16 | 8 |  |  | | 14 | 91000 | 17 | 8 1/2 |  |  | | 15 | 105000 | 18 | 9 | 第六个 |  | | 16 | 120000 | 19 | 9 1/2 |  | 第四次 | | 17 | 136000 | 20 | 10 |  |  | | 18 | 153000 | 21 | 10 1/2 | 第七个 |  | | 19 | 171000 | 22 | 11 |  |  | | 20 | 190000 | 23 | 11 1/2 |  | 第五次 |   **职业描述**  　　本节将依照英文字母顺序详述各职业特色。每一段说明中，会先以（游戏世界）内的语词对该职业做简价，这是游戏世界里人们的理解方式，也是该人物自我介绍时可能使用的方式。无论如何，这只是一般性简介，同样职业的个别成员很可能会在态度、外表或其他方面与众不同。  游戏规则资讯  　　在职业简介之后，是关于该职业的游戏规则资讯。以下是一些相关项目的：  　　属性 ：各职业重视的属性都不太相同。各职业中的典型人物，通常会将最高属性值放在最重要的属性上（或者以游戏世界内来说，他会选择最能发挥天分或最适合自己的职业），当然玩者还是可以创造违反典型的人物。   |  |  | | --- | --- | | **生命骰数种类** | **职业** | | D4 | 术士、法师 | | D6 | 吟游诗人、盗贼 | | D8 | 牧师、德鲁伊、武僧 | | D10 | 战士、圣武士、游侠 | | D12 | 野蛮人 |   　　阵营（ Alignment ） ：某些职业会限制人物的阵营，例如：吟游诗人必须是非守秩序阵营。如果职业的阵营是（不限），则该职业的人物可选择任何阵营。  　　生命骰数（ Hit Dice ，简称 HD ） ：升级时，不同职业需要掷不同面数的骰子，以决定生命值增加多少。  　　人物升级时掷一次生命骰数，然后加上体质调整值，最后把结果加到最大生命值。刚创出的 1 级人物不需掷骰，可以直接得到最高数值的生命骰数（仍须加上体质调整值）。  　　举例而言，德鲁伊凡达妮雅的生命骰数是 d8 ，她在 1 级时不需掷骰，便可直接获得 8 点生命值。由于她的体质为 13 ，可以得到 +1 加值，所以她的起始生命值为 9 。当她升到 2 级时（以及之后任何等级），凡达妮雅可再掷一次 d8 ，然后加上 1 点（体质加质），结果就是凡达妮雅此次升级可提升的生命值。  　　如果人物的体质调整值为减值，并使得升级后得到的生命值低于 1 ，则忽略该结果，直接在最大生命值上加 1 点。也就是说，无论体质多差，升级时至少可以增加 1 点生命值。  　　职业表 ：这份表格记载了该职业人物升级时可增加的能力。部分内容与表 3-1 相同，如：基本豁免加值和基本攻击加值，但说明得更详细。职业表通常包括以下的项目：  　　等级 ：人物在该职业的等级。  　　基本攻击加值 ：人物的基本攻击加值和每轮攻击次数。  　　强韧检定 ：强韧检定的基本加值，还需加上体质调整值。  　　反射检定 ：反射检定的基本加值，还需加上敏捷调整值。  　　意志检定 ：意志检定的基本加值，还需加上睿智调整值。  　　特殊能力 ：与等级相关的特殊能力，会在职业特性里详述。  　　每日法术数量 ：每天可以施展的法术数量。如果某法术等级标示的是（—），代表该人物无法施展该等级法术，如果是（ 0 ），则只能施展该法术等级的额外法术（见表 1-1 ）。法师的额外法术取决于智力；牧师、德鲁伊、圣武士和游侠的额外法术则取决于睿智；吟游诗人和术士的额个法术，是由魅力决定。  　　任何人物都可以选择用较高等级的法术栏位，来记忆较低等级的法术（见第十章的相关说明）。  　　本职技能 ：这是 1 级人物拥有的基本技能点数、升级时可以得到的基本技能点数及本职技能列表。每次升级时，各个职业会获得一定数量的基本技能点数，例如：游侠可以获得 4 点，盗贼获得 8 点。此数目加上智力调整值，就是升级时该人物可获得的总技能点数（即使有智力减值，至少也可获得 1 点）。请记得， 1 级新人物的技能点数是上述数值的四倍。由于本职技能的最高级数是人物等级 +3 ，所以 1 级人物最高可将本职技能升到级数 4 ，每升一个级数须耗费 1 点技能点数。  　　举例而言，凡达妮雅是德鲁伊，德鲁伊每等级可以得到 4 点技能点数。因为凡达姆雅有 +1 智力调整值，所以她每等级会得到 5 点技能点数。 1 级时，她得到四倍的技能点数，即 20 点。她的本职技能最高能升到级数 4 ，所以她可以选择五个本职技能，并花费 20 点技能点数让这些技能都升到级数 4 （通常针对少数技能研习专精，比选择一大堆技能而通通不精要来得有用）。  　　你也可以把技能点数用在跨职技能上，但每 1 点技能点数只能得到半个跨职技能级数，而且跨职技能的最高级数是本职技能的一半（所以 1 级人物的跨职技能最高只能到级数 2 ）。某些本职技能只有特定职业才能学，其他职业的人物无法习，这称为特职技能（ Exclusive Skill ）。举例而言，（使用魔法装置）是吟游诗人和盗贼的特职技能，其他职业的人物无法学习此技能（见表 4-2 ）。  　　职业特性 ：此部分叙述职业的特殊能力和可能的限制。其中包括以下项目：  　　擅长武器和防具 ：此处注明该职业擅长的武器与防具种类。无论是否受过训练，笨重的防具都会干扰特定技能（如（攀爬））和法术施展。你可以经由学习相关专长，藉以擅长此处未列出的武器或防具（见第五章有关专长的说明）。  　　法术 ：法师、术士、牧师、德鲁伊和吟游诗人都会施法，战士、蛮人、盗贼和武僧则否。圣武士和游侠升到 4 级时可得到施法的能力。  　　其他特性 ：每个职业或多或少都有一些独特的能力。  　　特殊能力包括超自然能力和法术型能力。使用法术型能力基本上与施法类似（但不需要法术成分）。使用法术型能力会引发机会攻击。使用超自然能力则与施法不同（见第八章关于机会攻击和使用特殊能力的部分）。  　　超始套组 ：此段提供一保该职业的预设新人物（等级 1 ），他的专长、技能、装备及其他细节都已经设好。你可以直接使用这名预设人物（只要把设定抄到你的人物表上），或只参考部分内容（如装备或技能）。当然，你也可以完全不管预设人物，自创一个新人物。 地下城主也可以使用预设人物当作 1 级的非玩者人物。  　　这名预设人物的技能标示方法可能与一般有点不同，但其技能级数完全符合规则。  　　超始套组中的预设人物都已选好种族。如果你要更换种族，可以参考替换套组的说明。起始套组中并未种族特性，所以请自行注意不同种族的属性修正值和技能加值（见第二章）。套组中亦未列出所有职业特性，也请自行注意。  　　人物装备列出冒险所需装备，不含一般日常用品。人物本来就拥有基本衣着与日用品。你可以免费选择人物一般服饰的外观，请见第七章有关衣着的部分。 |  |  | | --- | | **野蛮人（ Barbarian）** | | **野蛮人（ Barbarian）**  　　从冰冻的北方荒野到地狱般的南方雨林，都有勇猛强悍的斗士。文明人帮他们为野蛮人或狂战士，认为他们代表破坏、邪恶与残暴。但这些（野蛮人）会向盟友们证明他们的勇气与毅力。他们精明坚忍，而且毫不留情，不容任何人轻视。  　　冒险 ：野蛮人若要在文明社会中取得一席之地，最好的方式就是参加冒险。他们不喜欢担任无聊的守卫工作，或平凡无奇的差事。野蛮人很习惯冒险活动的危险不确定性，而且不畏辛劳。野蛮人也喜欢参与战斗任务，他们厌恶非自然的事物，包括不死生物、妖魔和恶魔等。  　　特质：野蛮人是杰出的战斗者。一般战士是靠良好的训练，但野蛮人则靠天赋强大的狂暴力量。当陷入狂暴状态时，他们会变得更强悍无敌。狂暴之后他们会变得非常疲累，所以野蛮人一天内能狂暴的次数有限，但这已经很够了。野蛮人在荒野中如同在家里一般自在，而且可以高速奔跑。  　　阵营 ：野蛮人不能是守序阵营。他们或许有荣誉感，但内心狂野不羁。这份狂野是他们力量来源，与守序不容。混乱阵营的野蛮人，有时极富创意且表达力强，有时却成为欠缺思虑的破坏源。  　　宗教 ：有些野蛮人不参与宗教，而喜欢与天地保持直觉自然的关系。有些则信奉拥有强大力量的神祗，如力量之神寇德、自然之神欧拜·亥、杀戮之神厄斯怒等。野蛮人可能会为了信仰而牺牲生命。  　　背景：野蛮人来自文明边缘的未开化地区或蛮族部落。野蛮人冒险者之所以来到城镇，可能是因为财富的诱惑，或是从家乡被抓来当奴隶却逃了出来，也可能是来担任庸兵，或因为家乡遭侵略而流亡出走。野蛮人彼此间没有什么关系，除非他们来自同个部落或地区。事实上，他们不认为自己是野蛮人，而认为自己是斗士。  　　种族 ：人类野蛮人多半来自蛮荒之地，半兽人野蛮人则是离弃兽人部落而来到人类社会。矮人野蛮人较少见，通常来自于哥布林、兽人、巨人长年久战，而导致衰落的矮人王国。其他种族的野蛮人则更稀有。  　　粗暴的类人种族（如：兽人和食人魔）中，野蛮人通常比战士还多。  　　与其他职业的关系：由于野蛮人是荒野之民，所以与德鲁伊、游侠及信奉自然神祗（如欧拜·亥或艾罗娜）的牧师处得还不错。很多野蛮也欣赏吟游诗人的天份，而且热爱音乐。野蛮人不喜欢他们不了解的事物，魔法就是很好的例子。野蛮人比较能容忍术士，而不喜欢法师，不过这也许是因为术士们比较有魅力的缘故。武僧崇尚苦修与战斗纪律，通常与野蛮人很难正眼相对，不过这不代表这两个职业必然互相敌视。野蛮人对圣武士、战士、牧师和盗贼并没有特别的观感。  游戏规则资讯  　　属性 ：战斗时常需使用蛮力，所以力量对野蛮人很重要，野蛮人许多技能的关键属性就是力量。敏捷对野蛮人也很有用，特别是习惯穿着轻型盔甲者。某些野蛮人技能需要睿智，而高体质可以让野蛮人狂暴得更久（也可以让野蛮人活得更久，因为会有更高的生命值）。  　　阵营 ：任何非守序阵营。  　　生命骰数 ： d12 。  　　本职技能  　　野蛮人的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：攀爬（力量）、工艺（智力）、驯养动物（魅力）、威吓（魅力）、方向感（睿智）、跳跃（力量）、聆听（睿智）、骑术（敏捷）、游泳（力量）和野外求生（睿智）。各技能说明请见第四章。  　　1 级人物起始技能点数：（ 4+ 智力调整值）× 4 。  　　升级可得到的技能点数： 4+ 智力调整值。  职业特性  　　擅长武器与防具：野蛮人擅长使用所有简易武器、军用武器、轻型盔甲、中型盔甲与盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减速值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减速值。  　　野蛮人狂暴（ Barbarian Rage ）：野蛮人在必要时，会进入一种热血沸腾的狂暴的状态。进入狂暴状态时，野蛮人会变得更强悍暴力，但也会变得鲁莽而疏于防御。他会暂时获得 +4 力量、 +4 体质，意志检定获得 +2 士气加值，但 AC 遭受 -2 减值。  　　体质增加可让野蛮人的生命值提升，提升点数为（人物等级× 2 ），但狂暴状态结束后，体质恢复正常，这些多出来的生命值也会消失（这些额外生命值不会像暂时生命值那样先丧失，见第八章有关暂时生命值的部分）。狂暴时，野蛮人不能使用任何需要耐心或专注的技能及能力，如潜行和施法。狂暴时不能使用的本职技能，包括工艺、驯养动物和方向感。狂暴时，野蛮人可以使用任何专长，除了（寓守于攻）、制造物品专长、超魔法专长和（专攻技能）（如果该技能需要耐心或注意力）。每次狂暴的持续时间等于（狂暴时的体质调整值 +3 轮）。野蛮人可以随时终止狂暴。狂暴结束时，野蛮人会变得很疲累（力量 -2 ，敏捷 -2 ，无法冲刺或奔跑）直到该次战斗遭遇结束（若该人物等级为 20 级，便不受此规则限制）。野蛮人每次战斗遭遇中只能使用一次狂暴能力，而且每天使用次数也有限（视等级而定）。进入狂暴不需要花时间，但只能在轮到自己动作时才能使用（见第八章关于先攻权的说明），不能于回应别人动作时使用，举例而言，野蛮人不能在刚好被弓箭击倒时发动狂暴，以获得额外生命值。  　　15 级开始，野蛮人狂暴可得到 +6 力量、 +6 体质，意志检定 +3 士气加值（ AC 减值仍为 -2 ）。  　　健步如飞（ Fast Movement ） ：野蛮人未穿戴盔甲，或只是穿戴轻型或中型盔甲（而且没有携带重物）时，速度可以比一般快 10 尺。举例而言，一般人类的速度是 30 尺，人类野蛮人穿着镶嵌皮甲时的正常速度则是 40 尺。此时，若他采取倍速移动动作，速度是 80 尺（而非 60 尺），奔跑速度则是 160 尺（而非 120 尺）。  　　直觉闪避（ Uncanny Dodge ） ： 2 级开始，野蛮人获得此特异能力，可以在尚未意识到危险前，即做出相关反应。此后，野蛮人即使陷入迟滞或遭隐形敌人攻击，也不会丧失 AC 的敏捷加值（但如果他无法动弹，仍会丧失此敏捷加值）。  　　5 级开始，野蛮人不会被夹击（ Flank ），他可以轻易对付反方向的一名敌人，所以盗贼无法以夹击进行偷袭，除非该盗贼的等级比野蛮人高四级或以上，才能进行夹击偷袭。  　　10 级开始，野蛮人具有避开陷阱的直觉，对陷阱的反射检定有 +1 加值，对来自陷阱的攻击其 AC 有 +1 闪避加值。 13 级开始，这些加值增加为 +2 。 16 级开始，增加为 +3 。 19 级开始，增加为 +4 。  　　伤害减免（ Damage Reduction ）： 11 级开始，野蛮人获得此特异能力。每次野蛮人受到伤害时，可减少 1 点伤害。 14 级开始，改为减少 2 点。 17 级开始，改为减少 3 点。 20 级时，改为减少 4 点。伤害减免可以让伤害降到 0 ，但不能低于 0 。  表 3-3：野蛮人   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **等级** | **基本攻**  **击加值** | **强韧**  **检定** | **反射**  **检定** | **意志**  **检定** | **特殊**  **能力** | | 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | 野蛮人狂暴（每日 1 次）、健步如飞 | | 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | 直觉闪避（ AC 的敏捷加值 | | 3 | +3 | +3 | +1 | +1 |  | | 4 | +4 | +4 | +1 | +1 | 野蛮人狂暴（每日 2 次） | | 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | 直觉闪避（不会遭受夹击） | | 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 |  | | 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  | | 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 | 野蛮人狂暴（每日 3 次） | | 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 |  | | 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | 直觉闪避（对陷阱 +1 ） | | 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 | 伤害减免 1/- | | 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | 野蛮人狂暴 ( 每日 4 次 ) | | 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 | 直觉闪避（对陷阱 +2 ） | | 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 | 伤害减免 2/- | | 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | 更强的狂暴 | | 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 | 野蛮人狂暴（每日 5 次）、直觉闪避（对陷阱 +3 ） | | 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 | 伤害减免 3/- | | 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 |  | | 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 | 直觉闪避（对陷阱 +4 ） | | 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | 野蛮人狂暴（每日 6 次），狂暴之后不再疲，伤害减免 4/- |   　　文盲（ Illiteracy ） ：野蛮人是唯一不懂如何阅读写字的职业。如果要学习读写，需耗费技能点数。野蛮人可以针对一项自己会说的语言，花费 2 点技能点数，得到读写该语言的能力。  脱离职业  变成守序阵营的野蛮人会失去狂暴能力，而且无法再提升野蛮人职业等级。他们拥有此职业的其他特性（括：健步如飞、直觉闪避、伤害减免）。  半兽人野蛮人起始套组  防具 ：镶嵌皮甲， AC+3 。防具检定减值 -1 ，速度 40 尺， 20 磅。  武器 ：巨斧（ 1d12 ，致命 x3 ， 20 磅，大型，挥砍）。  短弓（ 1d6 ，致命 x3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  匕首（ 1d4 ，致命 19-20/x2 ， 10 尺， 1 磅，超小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 攀爬 | 4 | 力量 | -1 | | 野外求生 | 4 | 睿智 |  | | 聆听 | 4 | 睿智 |  | | 跳跃 | 4 | 力量 | -1 | | 游泳 | 4 | 力量 | -11\* | | 骑术 | 4 | 敏捷 |  | | 威吓 | 4 | 魅力 |  | | 方向感 | 4 | 睿智 |  | | 侦察（跨职） | 2 | 睿智 |  | | \* 防具或装备重量每多 5 磅再 -1 | | | |   专长 ：（专攻武器：巨斧）。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。箭袋有 20 枝箭。  金钱 ： 2d4 金币。  替换套组  同伴兽人野蛮人，除了以下项目：  种族 ：人类、矮人、精灵、半精灵。  防具 ：速度 30 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 5+ 智力调整值（只限人类）。  额外专长 ：（警觉）（只限人类）。  替换套组  同半兽人野蛮人，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 30 尺。  武器 ：战斧（ 1d8 ，致命 x3 ， 6 磅，中型，挥砍）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。  专长 ：（专攻武器：战斧）。  金钱 ： 6d4 金币。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 游泳 | 4 | 力量 | -5\* | | \* 防具或装备重每多 5 磅再 -1 | | | | |  |  | | --- | | **吟游诗人（ Bard）** | | **吟游诗人（ Bard）**  据说音乐带有特殊魔力，吟游诗人证明了这一点。吟游诗人四处游荡，收集各种地方传说，四处传述。他以音乐施展魔法，让听众时而落泪，时而欢欣，这正是游唱四海的生活。吟游诗人必须面对各式各样的人，因而他们常成为外交官、协调者、传讯者、斥候或间谍。  吟游诗人的魔法来自内心。心地善良的吟游诗人可以为不幸者带来希望与勇气，并利用擅长的音乐魔法对抗恶徒的奸计。遇到腐败的地方领主，善良的吟游诗人会反抗暴政，有技巧地躲避追捕，并提振受压迫群众的民心。但心怀邪恶者亦能演奏音乐，邪恶的吟游诗人不喜欢使用暴力，而是以高超的技巧操纵人心，迷惑听众以骗取金钱。  冒险：吟游诗人将冒险视为学习的机会。他们运用自己的技能和能力进入神秘的古老墓穴、寻找失落乐曲、解读古籍，或旅行到外地、探寻珍禽异兽，并学习新的歌曲与故事。吟游诗人喜欢与英雄（或反派主角）随行，以便得到第一手消息。吟游诗人若能根据亲身经验叙述神奇的故事，通常可以得到同辈的赞誉。吟游诗人不断述说许多英雄事迹，故事中的场景深植他们内心，他们也自认是英雄。  特质 ：吟游诗人的魔法来自灵魂，而不是法术书。他只能施展少量的法术，但不须事先准备。法师或术士的法术可以爆发力量，但吟游诗人的魔法强调魅惑与幻象。  除了法术外，吟游诗人的音乐和歌曲也带有魔法。他可以激励同伴、让听众迷醉，或反制藉由声音施展的法术。  吟游诗人拥有部分盗贼技能，但他们的技能不如盗贼那么专精。由于吟游诗人喜欢听故事，所以他们对地方传说和特殊物品特别了解。  阵营 ：吟游诗人四处流浪，依凭自己的直觉和灵感，而非传统或律法。吟游诗人的天资、魔力和生活方式无法与守序阵营并存。  宗教 **：** 吟游诗人敬爱道路之神法兰恩。他们有时会在法兰恩祭坛边驻歇，希望从旅人身上赚些奉献钱。许多吟游诗人虽然不是精灵，但仍崇拜精灵之神柯瑞隆·拉瑞辛，因为他是音乐与诗歌之父。善良的吟游诗人亦偏爱太阳神培罗，相信他能看顾他们的旅程。喜欢混乱与偷窃的吟游诗人，会敬爱盗贼之神渥利达马拉。邪恶的吟游诗人则信仰杀戮之神厄斯怒，不过他们很少承认。由于吟游诗人花许多时间旅行，虽然有信仰，但很少定期至神殿敬拜。  背景 ：吟游诗人学徒通常是从经验老到的吟游诗人身上学习技能，并跟随他的导师，直到有能力开始自己的旅程为止。很多吟游诗人小时候是孤儿或流浪儿，受到吟游诗人导师所照顾。由于吟游诗人常常聚集在非正式的（学院），所以很容易遇到地方上的知名同行。然而，吟游诗人没有强烈的团体意识。事实上，许多吟游诗人彼此存有强烈的竞争心态，互相嫉妒彼此的名声，各自保护自己的势力范围。  种族：吟游诗人通常是人类、精灵或半精灵。人类很能习惯流浪生活，可轻易适应新环境。精灵对音乐与魔法很有天份，所以吟游诗人的职业对他们来说很自然。吟游诗人的流浪生活也很适合半精灵，毕竟他们即使在自己的家园也感到陌生。矮人、地侏和半身人中，较少见到吟游诗人，但只要有导师愿意训练，这些种族成员仍可能成为吟游诗人。  除了人马之外，野蛮的类人种族里几乎没有吟游诗人。人马吟游诗人有时会训练人类或其他种族的孩童。  与其他职业的关系：吟游诗人与其他职业的伙伴合作良好。吟游诗人通常是队伍的发言人，利用社交技能替队伍获取利益。若队伍没有法师或术士，便需要依赖吟游诗人的法术；若缺少盗贼，即可利用吟游诗人的技能。吟游诗人在队伍中的角色很有弹性，可以补充战士、术士或盗贼的职缺。  表 3-4：吟游诗人   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | | | | **等级** | **基本攻**  **击加值** | **强韧**  **检定** | **反射**  **检定** | **意志**  **检定** | **特殊能力** | 零级 | 一级 | 二级 | 三级 | 四级 | 五级 | 六级 | | 1 | +0 | +0 | +2 | +2 | 吟唱、逸闻知识 | 2 | — | — | — | — | — | — | | 2 | +1 | +0 | +3 | +3 |  | 3 | 0 | — | — | — | — | — | | 3 | +2 | +1 | +3 | +3 |  | 3 | 1 | — | — | — | — | — | | 4 | +3 | +1 | +4 | +4 |  | 3 | 2 | 0 | — | — | — | — | | 5 | +3 | +1 | +4 | +4 |  | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | | 6 | +4 | +2 | +5 | +5 |  | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | | 7 | +5 | +2 | +5 | +5 |  | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — | — | | 8 | +6/+1 | +2 | +6 | +6 |  | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | | 9 | +6/+1 | +3 | +6 | +6 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | | 10 | +7/+2 | +3 | +7 | +7 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | — | — | | 11 | +8/+3 | +3 | +7 | +7 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | | 12 | +9/+4 | +4 | +8 | +8 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | | 13 | +9/+4 | +4 | +8 | +8 |  | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 0 | — | | 14 | +10/+5 | +4 | +9 | +9 |  | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | | 15 | +11/+6/+1 | +5 | +9 | +9 |  | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | | 16 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +10 |  | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 0 | | 17 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +10 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | | 18 | +13/+8/+3 | +6 | +11 | +11 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | | 19 | +14/+9/+4 | +6 | +11 | +11 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | | 20 | +15/+10/+5 | +6 | +12 | +12 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |   游戏规则资讯  属性 ：魅力决定吟游诗人法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。欲施展某等级的法术，吟游诗人的魅力值必须达到 10+ 该法术等级。吟游诗人能否获得额外法术，视其魅力值而定。受术者若要对抗吟游诗人的法术，其豁免检定的难度等级（ Difficulty Class ，简称 DC ） =10+ 该法术等级 + 吟游诗人的魅力调整值。魅力、敏捷和智力是许多吟游诗人技能的关键属性（如下文所示）。  阵营 ：任何非守序阵营。  生命骰数 ： d6 。  表 3-5：吟游诗人可知法术数量   |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **吟游诗人法术等级** | | | | | | | | | **等级** | **零级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | | 1 | 4 | — | — | — | — | — | — | | 2 | 5 | 2\* | — | — | — | — | — | | 3 | 6 | 3 | — | — | — | — | — | | 4 | 6 | 3 | 2\* | — | — | — | — | | 5 | 6 | 4 | 3 | — | — | — | — | | 6 | 6 | 4 | 3 | — | — | — | — | | 7 | 6 | 4 | 4 | 2\* | — | — | — | | 8 | 6 | 4 | 4 | 3 | — | — | — | | 9 | 6 | 4 | 4 | 3 | — | — | — | | 10 | 6 | 4 | 4 | 4 | 2\* | — | — | | 11 | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | — | — | | 12 | 6 | 4 | 4 | 4 | 3 | — | — | | 13 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2\* | — | | 14 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | — | | 15 | 6 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | — | | 16 | 6 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 | 2\* | | 17 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | | 18 | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | | 19 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | | 20 | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | | \* 假设吟游诗人的魅力值或获得额外法术。 | | | | | | | |   本职技能  吟游诗人的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：炼金术（智力）、估价（智力）、平衡感（敏捷）、唬弄（魅力）、攀爬（力量）、专注（体质）、工艺（智力）、文件解读（智力，特职技能）、交涉（魅力）、易容（魅力）、脱逃（敏捷）、筹集资讯（魅力）、躲藏（敏捷）、方向感（睿智）、跳跃（力量）、聆听（睿智）、潜行（敏捷）、表演（魅力）、扒窃（敏捷）、专业（睿智）、探知（智力，特职技能）、察言观色（睿智）、语言（智力）、观察法术（智力）、游泳（力量）、特技动作（敏捷）和使用魔法装置（魅力，特职技能）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 4+ 智力调整值）× 4 。  升级可得到的技能点数： 4+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：吟游诗人擅长使用所有简易武器。此外，吟游诗人还擅长以下武器中的一种：长弓、复合长弓、长剑、细剑、闷棍、复合短弓、短剑、短弓或鞭子。吟游诗人擅长使用轻型盔甲、中型盔甲和盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。如同其他施秘法术者一样，吟游诗人可以于穿着防具时施展秘法术，但若该秘法术需要姿势成分（通常都需要），则法术失败概率会提高。  法术 ：吟游诗人可施展的秘法术列于表 3-4 和表 3-5 。他不需要法术书，也不需事先准备，就可以施展这些法术。但吟游诗人的法术都具有言语成分（可以是唱歌、朗诵或演奏）。若吟游诗人的魅力够高，可以获得额外法术。要施展某等级的法术，吟游诗人的魅力值必须达到 10+ 该法术等级（魅力 10 能施展零级法术，魅力 11 时才能施展一级法术，依此类推）。受术者若要对抗吟游诗人的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 吟游诗人的魅力调整值。  吟唱：吟游诗人每日可使用吟唱能力造成魔法效果，使用次数等于职业等级。吟游诗人可凭藉（表演）技能达成许多特殊效果（见下文详述）。除此之外，他也可以吟诗、诵唱、唱情歌、哼旋律、吹口哨、演奏乐器、或一边弹奏一边说唱。耳聋的吟游诗人有 20% 的机率吟唱失败，就如同施展含有言语成分的法术一样（见第十章相关说明）。即使吟唱失败，也必须计算在每日可用次数中。  提振士气（ Inspire Courage ） ：（表演）技能级数达到 3 的吟游诗人，可以透过歌曲提振同伴的士气，驱赶恐惧以加强他们的战斗表现。要达到提振士气的效果，吟游诗人的同伴必须聆听一整轮的吟唱。只要吟游诗人持续吟唱，此效果便可继续。吟游诗人结束吟唱之后，此效果仍可维持 5 轮（或是他同伴听不见吟唱之后 5 轮）。吟唱时，吟游诗人仍可战斗，但不能施法，启动魔法物品施展法术（如卷轴），或以言语启动魔法物品（如法杖）。受到提振的同伴对魅惑与恐惧效果的豁免减定有 +2 士气加值，攻击检定和武器伤害掷骰具有 +1 士气加值。提振士气是影响心灵的超自然能力。  破咒曲（ Countersong ） ：（表演）技能级数达到 3 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来反制需要声音的法术（并非专指仅需言语成分的法术）。如同提振士气一般，吟游诗人在诵唱、演奏或吟诵破咒曲时，可以做一般的动作，但不包括魔法动作。吟唱破咒曲时，吟游诗人每都必须做一次（表演）检定，他周遭 30 尺内的生物（以及他自己），若遭受音波或语言魔法攻击（如（音鸣爆）和（命令术）），且做完豁免检定掷骰之后，可以比较该掷骰结果与吟游诗人的（表演）检定结果，从两者中选择较佳者作为最后豁免检定结果。吟游诗人可以吟唱破咒曲 10 轮。破咒曲是超自然能力。  迷魂（ Fascinate ） ：（表演）技能级数达到 3 的吟游诗人，可以用音乐或诗歌迷住单一生物。遭迷魂的对象必须能够看见、听见吟游诗人，而且是在吟游诗人周遭 90 尺范围内。吟游诗人也必须能够看见对象。该对象必须能注意吟游诗人，若附近有战斗或其他危险，将会令其分心，使得迷魂无法作用。要迷住对方，吟游诗人须做（表演）检定，若对象的意志检定大于或等于吟游诗人的（表演）检定，则迷魂失败。如果对象成功抵抗迷魂， 24 小时内，吟游诗人无法再加以迷魂。如果该对象遭到迷魂，便会安静地坐下聆听吟游诗人的音乐，持续轮数等于吟游诗人职业等级。遭迷魂对象的（侦察）和（聆听）检定，受到 -4 减值。若发生任何潜在威协（如：吟游诗人的伙伴移到该对象背后），遭迷魂者可对吟游诗人的（表演）检定再做第二次豁免检定。若发生明显的威协（如：施法、拔出武器或瞄准等），则迷魂状态马上解除。  吟唱迷魂曲时，吟游诗人必须保持专注，就如同施法或维持法术一样。迷魂是影响心灵的法术型魅惑能力。  提振技能（ Inspire Competence ） ：（表演）技能级数达到 6 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来帮助伙伴完成任务。该伙伴必须能够看见、听见吟游诗人，而且是在吟游诗人周遭 30 尺范围内。吟游诗人也必须能够看见对方。吟游诗人可以用吟唱帮伙伴打气，使其集中注意力或给予其他助益。只要该伙伴能听得到吟唱，其技能检定便有 +2 表现加值。 DM 可以决定哪些状况下此能力无效，例如：想藉着吟唱让盗贼走路更安静，这就太荒谬了。吟游诗人可以维持此效果 2 分钟（足够让该伙伴的检定取 20 ）。提振技能是影响心灵的超自然能力。  暗示（ Suggestion ） ：（表演）技能级数达到 9 的吟游诗人，可以对遭迷魂的生物下（暗示）（效果与同名法术相同）。暗示并不计入吟游诗人的每日吟唱次数，但迷魂须算在次数中。对方若意志检定成功（ DC=13+ 吟游诗人的魅力调整值），则暗示无效。暗示是影响心灵的法术型魅惑能力。  提振战士（ Inspire Greatness ） ：（表演）技能级数达到 12 的吟游诗人，可以使用音乐或诗歌来增加一个对象的战斗力。 9 级之后，吟游诗人每升三级便可多针对一个对象。要达到提振战力的效果，该对象必须聆听一整轮的吟唱，而且必须位于吟游诗人周遭 30 尺内。只要该对象能听到吟游诗人吟唱，就会获得暂时的生命骰数，攻击加值和豁免加值。吟游诗人结束吟唱之后，此效果仍可维持 5 轮（所有加值均属于表现加值）。目标对象的能力提升如下：  · +2 命骰数（使用 d10 作为暂时生命值）。  ·攻击时有 +2 表现加值。  ·强韧检定有 +1 表现加值。  如果目标对象有体质调整值，亦须加在这些额外生命骰数上。受到（睡眠术），欲决定其效果时，这些额外生命骰数亦视为正常生命骰数。提振战力是影响心灵的超自然附魔能力。  逸闻知识：吟游诗人在旅游各地时，会筹集各种传说，并从其他吟游诗人处得到各地的消息。当遇到地方知名人士、传说物品或特殊地点时，吟游诗人可以做特殊逸闻知识检定，以判断是否得知相关资讯，检定时的加值等于吟游诗人职业等级 + 智力调整值。此检定不能得知魔法物品的确切力量，但能大略得知该物品的一般功用。吟游诗人不能为此检定取 10 或取 20 ，此知识基本上是完全随机的，由 DM 依照表格决定难度等级。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **难度等级** | **知识种类** | **范例** | | 10 | 寻常的知识，至少有部分地方人士知道。 | 地方首长的饮酒习惯、广为人知的神秘地方传说。 | | 20 | 不寻常的知识，但仍然可以得到，只有少数地方人士知道。 | 某个地区教士灰暗的过去、某个强力魔法物品的传说。 | | 25 | 模糊的知识，很少人知道，很难获得。 | 某个骑士的家庭历史、罕为人知的神秘地区或物品传说。 | | 30 | 非常隐讳的知识，只有极少数的人知道，而且大部分可能都忘了，或是一知半解。 | 某个大法师小时候的乳名、某个琐碎魔法物品的历史。 |   脱离职业  变成守序阵营的吟游诗人无法再提升吟游诗人职业等级，但仍保有所有相关能力。  半精灵吟游诗人起始套组  防具 ：镶嵌皮甲， AC+3 。速度 30 尺， 20 磅，防具检之下减值 -1 ，秘法术失效 15% 。  武器 ：长剑（ 1d8 ，致命 19-20/x2 ， 4 磅，中型，挥砍）。此吟游诗人擅长武器为长剑。  轻型十字弓（ 1d8 ，致命 19-20/x2 ， 80 尺， 6 磅，小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 表演 \* | 4 | 魅力 |  | | 观察法术 | 4 | 智力 |  | | 使用魔法装置 | 4 | 魅力 |  | | 筹集资讯 | 4 | 魅力 |  | | 聆听 | 4 | 睿智 |  | | 文件解读 | 4 | 智力 |  | | 交涉 | 4 | 魅力 |  | | 知识（任何） | 4 | 智力 |  | | 扒窃 | 4 | 敏捷 | -1 | | \* 包括吟诗、鲁特琴、旋律、说故事。 | | | |   专长 ：如果敏捷达 13 ，选择（闪避）。如果未达 13 ，则选择（精通先攻）。  已知法术 ：（侦测魔法）、（幻音术）、（光亮术）、（阅读魔法）。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、火把 3 支。箭袋有 20 支箭。另带有鲁特琴和法术材料包。  金钱 ： 1d4 金币。  替换套组  同半精灵吟游诗人，除了以下项目：  种族 ：人类、矮人、精灵或半兽人。  防具 ：速度 20 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 5+ 智力调整值（只限人类）。  额外专长 ：如果敏捷达 13 ，选择（精通先攻）。如果未达 13 ，则选择（专攻技能：表演）（只限人类）。  替换套组  同半精灵吟游诗人，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：短剑（ 1d6 ，致命 19-20/x2 ， 3 磅，小型，穿刺）。此吟游诗人擅长武器为短剑。  金钱 ： 2d4 金币。 |  |  | | --- | | **牧师（ Cleric）** | | **牧师（ Cleric）**  诸神的荣光存在于美丽的景色，也存于威武的军容，存在于宏伟的神殿，也存于信仰者的内心。诸神如同人类一样，有慈爱、有恶毒、有保守、有强横、有单纯、也有的难以理解。然而，神祗通常透过中间来施行其意志，这些人就是信奉他们的牧师。善良的牧师会医疗、保护他人并维持公义；邪恶的牧师则掠夺破坏，颠覆一切。牧师会以信仰的力量实践神的旨意，也可能使用神祗的力量改善自己的命运。  冒险 ：原则上，牧师是为了达成神的目标而加入冒险，至少广义地说是如此。举例而言，善良的牧师会帮助需要帮助的人。他会希望透过高尚的行为，为神和神殿建立好名声。而邪恶的牧师会设法增加神祗和他自己的力量，让人畏惧尊敬。  牧师有时会收到教会上级给予的命令（或至少是建议），指示他们完成教会赋予的任务。他和伙伴常可得到合理的酬赏，教会通常会慷慨地以施有圣法术的物品作为报酬。  当然，牧师也是人，所以他们的冒险的动力也可能跟一般人没什么两样。  特质 ：牧师长于圣法术，这类法术可用于医疗。即使新手牧师也可以拯救濒死之人，经验老到的牧师甚至能够起死回生。  身为神圣力量的操控者，牧师可以驱散甚至摧毁不死生物。相对的，邪恶牧师是可将不死生物收为已用。  牧师受过一些战斗训练，能使用简易武器。他们也接受防具使用训练，毕竟施展圣法术时，不像秘法术那样受到防具影响。  阵营 ：就如同神祗一般，牧师可以是任何阵营。由于人们较乐意信奉善神，所以善良牧师的数目也远较邪恶者为多。牧师通常接近守序，而非混乱阵营，因为守序的宗教通常比混乱的宗教更有组织，也更能招募训练新人。  通常牧师的阵营与信奉的神祗有关，虽然有些人可能并不完全相同。举例而言，大部分信仰勇者之神海朗纽斯（守序善良）的牧师，阵营也是守序善良，但仍有部分勇者之神的牧师是守序中立或中立善良阵营。  此外，除非信仰神祗为绝对中立，否则牧师不能选择绝对中立阵营。例如，惩罚之神圣库斯伯（守序中立）的牧师，只能是守序善良或守序中立。  宗教 ：常见的神祗都有追随的牧师。文明地区的人类牧师最常信仰的是太阳神培罗，非人类种族的牧师通常信奉该种族的主神。  部分牧师不信仰特定神祗，他们侍奉神圣力量的据源。这些牧师的魔法能力跟其他信仰神祗的牧师相同，但他们并不参与特定宗教组织或教派。举例而言，信奉善良与秩序的牧师，可以跟信仰守序与善良神祗的牧师相处良好，并赞扬守序与善良的生活美德，但他不是教会组织的一员。  背景：大部分牧师是由宗教组织（通常称为教会）公开任命，他们都得宣誓维护教会的理想。大部分牧师在青年阶段就加入教会，虽然有些人更早就献身于他所信奉的神祗，但也有少部分是在日后才受神的（感召）。有些牧师依循教会的日常作息，有些牧师则采取较自由的生活方式，只要他们能与神祗的旨意相呼应即可。  同一宗教的牧师彼此理应相处良好，虽然实际上教派内部也可能发生斗争，这比不同宗教间的对抗更难堪。理想相同的牧师（如善良与秩序），通常具有共同目的，认为对方是超越宗教组织的同盟，但理想相反的牧师则互相为敌。在文明地区，只有在同或社会暴动时才会发生公开的宗教战争，但在互相敌视的宗教间，常发生恶意的政治斗争。  种族 ：所有常见种族都有牧师，因为宗教需求和圣法术是共通的。然而，许多种族的牧师，通常专心投注于宗教事务而不会参加冒险。参加圣战或冒险的牧师，通常以人类或矮人为主。  野蛮的类人种族比较少见到牧师，但战晰人例外，他们擅长圣法术，并在族中祭司带领下，将俘虏献给食人祭典。  与其他职业的关系：在冒险队伍中，牧师是每个人的朋友，通常也是队伍凝聚的关键。牧师使用神圣力量提供医疗，以治疗其他冒险者。牧师有时候会跟德鲁伊产生冲突，因为德鲁伊崇尚更古老原始的神圣力量。通常牧师所信仰的宗教会影响他跟别人相处的状况，举例而言，盗贼之神渥利达马拉的牧师，就能跟盗贼相处良好，但若是勇者之神海朗纽斯的牧师，则会为盗贼伙伴到痛心。  表 3-6：牧师   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量 \*** | | | | | | | | | | | **等级** | **基本攻**  **击加值** | **强韧**  **检定** | **反射**  **检定** | **意志**  **检定** | **特殊能力** | **等级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** | | 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | 驱散或斥喝不死生物 | 3 | 1+1 |  | — | — | — | — | — | — | — | | 2 | +1 | +3 | +0 | +3 |  | 4 | 2+1 |  | — | — | — | — | — | — | — | | 3 | +2 | +3 | +1 | +3 |  | 4 | 2+1 | 1+1 | — | — | — | — | — | — | — | | 4 | +3 | +4 | +1 | +4 |  | 5 | 3+1 | 2+1 | — | — | — | — | — | — | — | | 5 | +3 | +4 | +1 | +4 |  | 5 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | — | — | — | — | — | — | | 6 | +4 | +5 | +2 | +5 |  | 5 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | — | — | — | — | — | — | | 7 | +5 | +5 | +2 | +5 |  | 6 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | — | — | — | — | — | | 8 | +6/+1 | +6 | +2 | +6 |  | 6 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | — | — | — | — | — | | 9 | +6/+1 | +6 | +3 | +6 |  | 6 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | — | — | — | — | | 10 | +7/+2 | +7 | +3 | +7 |  | 6 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | — | — | — | — | | 11 | +8/+3 | +7 | +3 | +7 |  | 6 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | — | — | — | | 12 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 |  | 6 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | — | — | — | | 13 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | — | — | | 14 | +10/+5 | +9 | +4 | +9 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | — | — | | 15 | +11/+6/+1 | +9 | +5 | +9 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | — | | 16 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | — | | 17 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 2+1 | 1+1 | | 18 | +13/+8/+3 | +11 | +6 | +11 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | 2+1 | | 19 | +14/+9/+4 | +11 | +6 | +11 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 3+1 | 3+1 | | 20 | +15/+10/+5 | +12 | +6 | +12 |  | 6 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 5+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 | 4+1 | | \* 牧师在每个法术等级都可获得一个领域法术，表上的 +1 即代表领域法术。这可与牧师因睿智而得到的额外法术累加。 | | | | | | | | | | | | | | | |   游戏规则资讯  属性 ：睿智决定牧师法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。要施展某等级的汉术，牧师的睿智值必须达到 10+ 该法术等级。牧师可否获得额外法术，视其睿智值而定。受术者若要对抗牧师的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 牧师的睿智调整值。高体质可以给予牧师更高的生命值，高魅力可以加强牧师驱散不死生物的能力。  阵营 ：视信仰神祗而定。牧师的阵营与其神祗最多只能有一阶的差距（如：守序到中立或中立到混乱，依此类推），而且不能为绝对中立阵营，除非信奉神祗为绝对中立。  生命骰数 ： d8 。  本职技能  牧师的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：专注（体质）、工艺（智力）、交涉（魅力）、医疗（睿智）、神秘知识（智力）、宗教知识（智力）、专业（睿智）、探知（智力），特职持能和观察法术（智力）。各技能说明请见第四章。  领域与本职技能：选择动物与植物领域的牧师的本职技能亦包括（自然知识）（智力）。选择知识领域的牧师之本职技能则包括所有（知识）。选择旅行领域牧师则会拥有（野外求生）的本职技能。选择诡术领域的牧师的本职技能包括唬弄（魅力）、易容（魅力）、躲藏（敏捷）。请参阅后文有关神祗、领域与领域法术的说明。  1 级人物起始技能点数：（ 2+ 智力调整值） x4 。  升级可得到的技能点数： 2+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：牧师擅长使用所有简易武器，所有盔甲（轻型、中型和重型）及盾牌。请注意，当空戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  某些神祗有特定的偏好武器（见第六章有关神祗的说明），他的牧师认为使用这些武器是种荣耀。如果牧师信奉的神祗偏好军用武器，而且牧师也选择了战争领域，该牧师可以直接获得擅长军用武器专长，以及针对该武器的（专攻武器）专长。有关专长的说明，见第五章。  法术 ：牧师的施法数据列于表 3-6 。只要等级允许，牧师可以准备并施展任何列于牧师法术列表上的法术（见第十一章）。但阵营限制可能会使某些法术产生不良的后果。受术者若要对抗牧师的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 牧师的睿智调整值。  牧师不是从法术书或卷轴获得法术，也不是透过研习来装备法术。他们是透过冥思与祷告，透过信仰与神启得到法术。牧师每天必须于特定时辰花一小时的时间进行沉思，并祈求得到该日的法术（通常善良的牧师是利用黎明或正午，邪恶的牧师则习惯利用黄昏或午夜）。牧师不需要在休息时间准备法术。  表 3-7：神祗   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **神祗** | **阵营** | **领域** | **典型信徒** | | 海朗纽斯，勇者之神 | 守序善良 | 善良、秩序、战争 | 圣武士、战士、武僧 | | 莫拉丁，矮人之神 | 守序善良 | 土、善良、秩序、保护 | 矮人 | | 悠妲拉，半身人女神 | 守序善良 | 善良、秩序、保护 | 半身人 | | 艾罗娜，森林女神 | 中立善良 | 动物、善良、植物、太阳 | 精灵、地侏、半精灵、半身人、游侠、德鲁伊 | | 加尔闪金，地侏之神 | 中立善良 | 善良、保护、诡术 | 地侏 | | 培罗，太阳神 | 中立善良 | 善良、医疗、力量、太阳 | 游侠、吟游诗人 | | 柯瑞隆·拉瑞辛，精灵之神 | 混乱善良 | 混乱、善良、保护、战争 | 精灵、半精灵、吟游诗人 | | 寇德，力量之神 | 混乱善良 | 混乱、善良、机运、力量 | 战士、野蛮人、盗贼、运动家 | | 维婕丝，死亡与魔法女神 | 守序中立 | 死亡、秩序、魔法 | 法师、死灵师、术士 | | 圣库斯伯，惩罚之神 | 守序中立 | 破坏、秩序、保护、力量 | 战士、武僧、士兵 | | 柏柯柏，魔法之神 | 绝对中立 | 知识、魔法、诡术 | 法师、术士、贤者 | | 法兰恩，道路之神 | 绝对中立 | 机运、保护、旅行 | 吟游诗人、冒险者、商人 | | 欧拜·亥，自然之神 | 绝对中立 | 风、动物、土、火、植物、水 | 德鲁伊、野蛮人、游侠 | | 渥利达马拉，盗贼之神 | 混乱中立 | 混乱、机运、诡术 | 盗贼、吟游诗人、小偷 | | 海克斯特，暴虐之王 | 守序邪恶 | 破坏、邪恶、秩序、战争 | 邪恶战士、武僧 | | 奈落，死亡之神 | 中立邪恶 | 死亡、邪恶、诡术 | 邪恶死灵师、盗贼 | | 威可娜，私秘之神 | 中立邪恶 | 邪恶、知识、魔法 | 邪恶法师、术士、盗贼、间谍 | | 厄斯怒，杀戮之神 | 混乱邪恶 | 混乱、邪恶、诡术、战争 | 邪恶战士、野蛮人、盗贼 | | 格努须，兽人之神 | 混乱邪恶 | 混乱、邪恶、力量、战争 | 半兽人、兽人 |   除了标准法术外，牧师可在每个法术等级上额外获得一个领域法术（从一级法术开始）。牧师准备的领域法术，必须属于他所选择的两种领域之一（见下文详述）。  神祗、领域和领域法术（ Domain Spell ）： 你的牧师可选择一个神祗，表 3-7 是一些神祗的列表，第六章有相关说明。牧师的神祗影响其阵营、能施展的法术、价值观及其他人对他的看法。  表 3-7 某些神祗的典型信徒中列有种族，表示只有该种族的人才能成为该神祗的牧师（偶尔会有其他种族的人信奉该神祗，但不能成为牧师）。  当你选择牧师的神祗与阵营后，从该神祗的领域中选出两个领域，当作你的牧师领域。虽然同一宗教的牧师都敬爱他们的神祗，但每个宗教都包含几个不同的面向。如果你要选择阵营领域（如：善良领域），只能选择与牧师阵营相符的领域。  如果你的牧师并未特别信奉某位神祗，你仍然可以选择两个领域来代表他的性灵倾向和能力（但仍须遵守阵营领域的限制）。  牧师可以根据所选择的领域，获得领域法术。牧师每天可从自己的两个领域中选择一个，然后从一级法术开始，每个法术等级都获得一个该领域法术。如果某个领域法术不在牧师法术列表上，便只能使用领域法术栏位准备该法术。牧师领域也可以给予牧师某些神赋力量（ Granted Power ），牧师同时具有所选择之两个领域的神赋力量。有关领域法术与神赋力量的列表，见第十一章。  举例而言，乔森是培罗的牧师，他选择善良和医疗两个领域，他可得到这两个领域的神赋力量。善良领域的神赋力量是：施展善良领域法术时，施法者等级视为其牧师等级加 1 。而且乔森可以获得（防御邪恶）作为领域法术。医疗领域的神赋力量是：施展咒法系医疗子学派的法术时，施法者等级视为其牧师等级加 1 。而且乔森可以获得（治疗轻伤）作为领域法术。因为乔森是 1 级牧师，基本上拥有一个一级法术。因为他的睿智够高（ 15 ），所以可以再得到一个一级法纺。除此之外，他还可以拥有一个领域法术，他必须从两个领域中择其一，也就是从（防护邪恶）和（治疗轻伤）中选择一个。  法术转换（ Spontaneous Casting ）：善良牧师（或信仰善良神祗的中立牧师）长于运用正能量，可以将事先准备好的法术临时转换成医疗法术，即使他事前并未准备该医疗法术也可。此时，牧师会（失掉）一个准备好的法术，换得一个同等级（或较低等级）的（治疗伤害法术）（所谓治疗伤害法术，也就是法术名称带有（治疗）一词的法术））。举例而言，某个善良牧师之前已经准备拥有（命令术）（一级法术），他可以临时将（命令术）去掉，改为施展（治疗轻伤）（也是一级法术）。  邪恶牧师（或信仰邪恶神祗的中立牧师）则长于运用负能量，他不能将法术转换成医疗法术，但却可以转换成（造成伤害法术）（也就是法术名称中带有（造成）一词的法术）。  信仰中立神祗的中立牧师可以在上述两种法术转换中择其一，但是下了决定之后，便再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能使用驱散不死生物，或斥喝不死生物（见下文说明）。例外状况是：所有信奉维婕丝的守序中立牧师，必须选择造成伤害法术，不能选择治疗伤害法术。所有圣库斯伯的牧师和欧拜·亥的非邪恶阵营牧师，只能选择治疗伤害法术。  牧师不能使用法术转换的能力来转换领域法术。领域法术来自他所信仰的神祗，而不是一般魔法力量。  混乱、邪恶、善良和秩序法术 ：牧师无法施展与他神祗或他本身阵营相反的法术。举例而言，善良牧师或信奉善良神祗的中立牧师无法施展邪恶法术。在法术详细说明中的（学派、子学派和性质描述）栏位会注明该法术是否属于这些阵营。  驱散不死生物（ Turn Undead ）与斥喝不死生物（ Rebuke Undead ）：善良牧师或善良神祗的中立牧师拥有驱散不死生物的超自然能力，可以驱散骷髅、僵尸和吸血鬼等不死生物，迫使这些可憎之物在神力下退缩。邪恶牧师或邪恶神祗的中立牧师则可以斥喝这些不死生物。中立神祗的中立牧师可以自行选择其中一种力量，一旦下了决定，以后再也无法改变。此选择亦决定该中立牧师能将法术转换成治疗伤害法术或造成伤害法术（见上文说明）。例外状况：所有信奉维婕丝的守序中立牧师，必须选择斥喝不死生物，不能选择驱散不死生物。所有圣库斯伯的牧师和欧拜·亥的非邪恶阵营牧师，只能选择驱散不死生物（相关规则见第八章）。  牧师每天可尝试驱散或斥喝不死生物的次数 =3+ 魅力调整值。  额外驱散 ：牧师可以选择（额外驱散）作为专长。此专长能让每天驱散不死生物的次数增加 4 次。牧师可以多次选取此项专长，每次都可再多获得每天 4 次的额外驱散能力。  额外语言 ：牧师的额外语言包括：天界语、深渊语、炼狱语和种族额外语言（关于种族和语言见第二章，（语言）技能见第四章）。前三种语言是三种不同阵营之异界生物的语言（分属于善良、混乱邪恶和守序邪恶阵营）。  脱离职业  牧师若违反了信奉神祗的行为守则（通常是做了违反神祗阵营或目标事），他将失去所有牧师法术与职业特性，而且无法提升牧师职业等级，直到他赎罪为止（见第十一章（赎罪术）说明）。  人类牧师起始套组  防具 ：鳞甲， AC+4 。大木盾， AC+2 。防具检定减值 -6 ，速度 20 尺， 40 磅。  武器 ：重型硬头缒（ 1d8 ，致命 x2 ， 12 磅，中型，敲击）。  轻型十字弓（ 1d8 ，致命 19-20/x2 ， 80 尺， 6 磅，小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 3+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 观察法术 | 4 | 智力 |  | | 专注 | 4 | 体质 |  | | 医疗 | 4 | 睿智 |  | | 宗教知识 | 4 | 智力 |  | | 交涉 | 4 | 魅力 |  | | 筹集资讯（跨职） | 2 | 魅力 |  | | 聆听（跨职） | 2 | 睿智 |  |   专长 ：抄录卷轴。  额外专长 ：警觉。  神祗 / 领域 ：培罗 / 善良和医疗。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。矢匣有 10 枝矢。另带有木制圣徽：培罗太阳碟、火把 3 支。  金钱 ： 1d4 金币。  矮人牧师起始套组  同人类牧师，除了以下项目：  防具 ：速度 15 尺。  武器 ：单缒（ 1d8 ，致命 x3 ， 12 磅，中型，敲击）。  短弓（ 1d6 ，致命 x3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  专长 ：（擅长军用武器：战缒）。  额外专长 ：无。  神祗 / 领域 ：莫拉丁 / 秩序和保护。  装备 ：木制圣徽：缒。  精灵牧师起始套组  同人类牧师，除了以下项目：  武器 ：长剑（ 1d8 ，致命 19-20/x2 ， 4 磅，中型，挥砍）。  短弓（ 1d6 ，致命 x3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  额外专长 ：无。  神祗 / 领域 ：柯瑞隆·拉瑞辛 / 保护战争。  装备 ：箭袋有 20 枝箭（取代矢匣）、木制圣徽：新月。  地侏牧师起始套组  同人类牧师，除了以下项目：  防具 ：没有盾牌。防具检定减值 -4 ，速度 20 尺， 30 磅。  武器 ：战斧（ 1d8 ，致命 x3 ， 7 磅，中型，挥砍）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  专长 ：擅长军用武器：战斧。  额外专长 ：无。  神祗 / 领域 ：加尔闪金 / 善良和诡术。  装备 ：木制圣徽：金块。  金钱 ： 3d4 金币。  半精灵牧师起始套组  同人类牧师，除了以下项目：  防具 ：小木盾， AC+1 （代替大木盾）。防具检定减值 -5 ，速度 20 尺， 35 磅。  武器 ：长剑（ 1d8 ，致命 19-20/x2 ， 4 磅，中型，挥砍）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  专长 ：擅长军用武器：长剑。  额外专长 ：无。  神祗 / 领域 ：艾罗娜 / 动物和善良。  装备 ：木制圣徽：独角兽之角。  半兽人牧师起始套组  同人类牧师，除了以下项目：  防具 ：没有盾牌。防具检定减值 -4 ，速度 20 尺， 30 磅。  武器 ：短矛（ 1d8 ，致命 x3 ， 20 尺， 5 磅，大型，穿刺）。  重型十字弓（ 1d10 ，致命 19-20/x2 ， 120 尺， 9 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  额外专长 ：无。  神祗 / 领域 ：格努须 / 混乱和战争。  装备 ：木制圣徽：注视之眼。  金钱 ： 2d4 金币。  半身人牧师起始套组  同人类牧师，除了以下项目：  防具 ：速度 15 尺。  武器 ：短剑（ 1d6 ，致命 19-20/x2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  专长 ：擅长军用武器：短剑。  额外专长 ：无。  神祗 / 领域 ：悠妲拉 / 秩序和保护。  装备 ：木制圣徽：羊角徽盾。 |  |  | | --- | | **德鲁伊（ Druid）** | | **德鲁伊（ Druid）**  德鲁伊可以操控愤怒的暴风、初升朝阳的温和力量、灵巧的狐狸、巨力的猛熊等事物。但德鲁伊不像都市人那样夸饰不实，自以为是大自然的主人，相反的，他们藉由融入大自然得到自然的力量。胆敢侵入德鲁伊圣地并惹恼他们的话，就能清楚地了解这件事。  冒险：德鲁伊的冒险目的是为了得到知识，特别是为了熟悉动植物的知识和力量。有时候，年长的德鲁伊会呼求动植物的协助。若有人危害德鲁伊所珍惜的事物（通常千年巨木或原始森林），他就会与之对抗。德鲁伊了解大自然的无情，但也痛恨不自然之物，包括异怪生物（如：眼魔或食腐虫）和不死生物（如：僵尸或吸血鬼）。德鲁伊通常会奋力消灭这些怪物，特别是当这些怪物接近他的辖区时。  特质 ：德鲁伊施展的是圣法术，只是他们的力量来自大自然，而非特定的神祗。德鲁伊的法术较亲近自然和动物。随着经验增加，除了法术之外，德鲁伊还会获得许多特殊能力。  德鲁伊的防具与武器受到传统誓约所限（而非只是基于训练），避免携带经过加工的金属制品，因为这违反他们信守的自然之道。换言之，虽然德鲁伊可以学会双手剑，但他们不使用它。  阵营 ：德鲁伊的个性和大自然很像，有时显得冷漠淡然。所以他们的阵营必须带有中立的性抟，有时甚至是绝对中立。就如同大自然同时包含生与死、美丽与恐怖、和平与暴力等两极，德鲁伊的阵营也可能相互对立（如：中立善良对中立邪恶），这并未违反德鲁伊传统。  宗教 ：德鲁伊崇敬自然，他们的力量来自大自然本身，他们通常会寻求与大自然融合的神秘经验，较少侍奉特定神祗。不过仍然有部分德鲁伊崇敬（或至少尊重）自然之神欧拜·亥，及森林女神艾罗娜。  背景 ：虽然外人常觉得德鲁伊似乎没有组织，但其实德鲁伊团体跨越国界，横跨各地。有潜力的德鲁伊会经过秘密仪式（包括某些足以丧命的试炼）加入德鲁伊团体。成长到一定力量之后，德鲁伊才能踏上自己旅程。  所有德鲁伊名义上都是同一团体的成员，虽然有部分德鲁伊过着与世隔绝的生活，从来没见过高级德鲁伊，或参加德鲁伊聚会。不过所有德鲁伊都视彼此为兄弟姐妹。如同大自然的生物一样，德鲁伊之间偶尔也有竞争或甚至战斗的状况。  年轻的德鲁伊需要替高级德鲁伊服务，完成任务之后通常可得到合理的报酬。换言之，年轻德鲁伊会寻求帮助高级德鲁伊的机会，以便得到酬赏，虽然一定是金钱。  德鲁伊也许会住在小镇，但还是花很多时间在野外。即使在大都市附近的市郊，通常也有隐密的小树林，那是德鲁伊居住的小小荒野居所，他会努力保护该地。德鲁伊也可能住在海岸都市旁的小岛，过着与世隔绝的生活。  种族 ：精灵和地侏都受好自然，所以有许多德鲁伊。人类和半精灵也常成为德鲁伊，即使是人类蛮族也常有德鲁伊。矮人、半身人或半兽人中则较少德鲁伊。  野蛮的类人种族几乎没有德鲁伊，除了一些邪恶豺狼人德鲁伊。其他种族德鲁伊也认可豺狼人德鲁伊，但不见得欢迎。  与其他职业的关系：德鲁伊、游侠和许多野蛮人都喜爱大自然，他们是大自然家庭的一部分。德鲁伊不太喜欢圣武士，认为他们不正视（真实世界）只重视抽象理想，德鲁伊也不欣赏盗贼的都市生存风格，而且厌恶秘法术扭曲现实。然而德鲁伊的理念就是要接受歧异，所以即使作风南辕北辙，他们也很少责备他人。  游戏规则资讯  属性 ：睿智决定德鲁伊法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。要施展某等级的法术，德鲁伊的睿智值必须达到 10+ 该法术等级。德鲁伊可否获得额个法术，视其睿智而定。受术者若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 德鲁伊的睿智调整值。  由于德鲁伊穿着轻型或中型盔甲，所以敏捷越高对其防御力越有帮助。  阵营 ：中立善良、守序中立、绝对中立、混乱中立或中立邪恶。  生命骰数 ： d8 。  表 3-8：德鲁伊   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | | | | | | | **等级** | **基本攻击加值** | **强韧检定** | **反射检定** | **意志检定** | **特殊能力** | **等级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** | | 1 | +0 | +2 | +0 | +2 | 自然知识、动物伙伴 | 3 | 1 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 2 | +1 | +3 | +0 | +3 | 穿林 | 4 | 2 |  |  |  |  |  |  |  |  | | 3 | +2 | +3 | +1 | +3 | 无踪步 | 4 | 2 | 1 |  |  |  |  |  |  |  | | 4 | +3 | +4 | +1 | +4 | 抗自然诱惑 | 5 | 3 | 2 |  |  |  |  |  |  |  | | 5 | +3 | +4 | +1 | +4 | 自然变身（ 1 天 1 次） | 5 | 3 | 2 | 1 |  |  |  |  |  |  | | 6 | +4 | +5 | +2 | +5 | 自然变身（ 1 天 2 次） | 5 | 3 | 3 | 2 |  |  |  |  |  |  | | 7 | +5 | +5 | +2 | +5 | 自然变身（ 1 天 3 次） | 6 | 4 | 3 | 2 | 1 |  |  |  |  |  | | 8 | +6/+1 | +6 | +2 | +6 | 自然变身（大型动物） | 6 | 4 | 3 | 3 | 2 |  |  |  |  |  | | 9 | +6/+1 | +6 | +3 | +6 | 生物毒免疫 | 6 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |  |  |  |  | | 10 | +7/+2 | +7 | +3 | +7 | 自然变身（ 1 天 4 次） | 6 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |  |  |  |  | | 11 | +8/+3 | +7 | +3 | +7 | 自然变身（超小型动物） | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |  |  |  | | 12 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 | 自然变身（凶暴动物） | 6 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |  |  |  | | 13 | +9/+4 | +8 | +4 | +8 | 千面万相 | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |  |  | | 14 | +10/+5 | +9 | +4 | +9 | 自然变身（ 1 天 5 次） | 6 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |  |  | | 15 | +11/+6/+1 | +9 | +5 | +9 | 自然变身（超大型动物、青春永驻） | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 |  | | 16 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 | 自然变身（元素 1 天 1 次） | 6 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |  | | 17 | +12/+7/+2 | +10 | +5 | +10 |  | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 18 | +13/+8/+3 | +11 | +6 | +11 | 自然变身（ 1 天 6 次、元素 1 天 3 次） | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | | 19 | +14/+9/+4 | +11 | +6 | +11 |  | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 3 | | 20 | +15/+10/+5 | +12 | +6 | +12 |  | 6 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 4 |   本职技能  德鲁伊的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：理解动物（魅力，特职技能）、专注（体质）、工艺（智力）、交涉（魅力）、驯养动物（魅力）、医疗（睿智）、方向感（睿智）、自然知识（智力）、专业（睿智）、探知（智力，特职技能）、观察法术（智力）、游泳（力量）、野外求生（睿智）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 4+ 智力调整值） x4 。  升级可得到的技能点数： 4+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：德鲁伊擅长使用以下武器：木棒、匕首、飞镖、半身矛、长矛、木棍、弯刀、镰刀、短矛和投石索。他们尊崇誓言，不使用其他武器。德鲁伊擅长使用轻型和中型盔甲，但却不可穿着金属盔甲（所以他们只穿厚布甲、皮甲或生皮甲），而且只能使用木盾。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  使用禁用防具或武器的德鲁伊，无法施展魔法能力，直到卸下该防具或武器后再过 24 小时（然而德鲁伊可以使用（金钢木）法术，将木材变得和铁一样坚硬，见第十一章该法术说明）。  法术 ：德鲁伊可施展的圣法术列于表 3-8 。只要等级允许，德鲁伊可以准备并施展任何列于表上的法术。德鲁伊的法术准备和施展方式与牧师相同（但无法使用法术转换）。欲准备或施展某等级的法术，德鲁伊的睿智值必须达到 10+ 该法术等级。受术者若要对抗德鲁伊的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 德鲁伊的睿智调整值。若德鲁伊的睿智值够高，可以获得额外法术（见第一章相关说明）。  混乱、邪恶、善良和秩序法术 ：德鲁伊无法施展与他本身阵营相反的法术。举例而言，中立善良的德鲁伊无法施展邪恶法术。在法术详细说明中的（学派、子学派和性质描述）栏位会注明该法术是否属于这些阵营。  额外语言 ：德鲁伊可以将其任一种族额外语言换成木族语。除此之外，他还能使用德鲁伊语，这是只有德鲁伊才会使用的秘密语言，此语言禁止外传。德鲁伊语有独特的文字。  自然知识（ Nature Sense ） ：德鲁伊能够精确辨认动物与植物（包括物种与特性），也能分辨水源是否安全或危险（如：遭污染、下毒、或内含有害成分）。  动物伙伴（ Animal Companion ） ： 1 级的德鲁伊在开始冒险时可以带一支动物伙伴。该动物是德鲁伊透过（化兽为友）法术得到的朋友，因此他的 HD 不能超过 2 （虽然此时德鲁伊只有 1 级，但这只动物很特别，会忠心耿耿地跟着他）。德鲁伊也可以拥有多个动物伙伴，但其总合 HD 不得超过 2 。德鲁伊可于冒险过程中对其他动物施展（化兽为友）（见第十一章的该法术说明）。  穿林（ Woodland Stride ） ： 2 级开始，德鲁伊能以正常速度在带刺植物、茂密树林或类似的地形中行走，而不会受到任何伤害。然而，如果上述地形是由魔法造成，或是被施了阻碍移动的法术，仍会影响德鲁伊。  无踪步（ Trackless Step ） ： 3 级开始，德鲁伊在自然地形上不会留下足迹，而且不会被追迹。  抗自然诱惑（ Resist Nature's Lure ） ： 4 级开始，德鲁伊对精类生物（如：树精、小妖精）法术型能力的豁免检定，具有 +4 加值。  自然变身（ Wild Shape ） ： 5 级开始，德鲁伊得到类似（变形自己）的法术型能力，每天可以变身一次，成为小型或中型动物（但无法变成凶暴动物）然后再变回来。与标准法术效果不同的是，德鲁伊只能选择变成某一种样子。如同法术叙述所言，德鲁伊可藉此回复生命值，效果和休息一天相同。注意：德鲁伊可以变成某些巨大的动物，但不能是非自然兽类。例如：德鲁伊可以变形成狗或巨晰蜴，但不能变成乌头熊。德鲁伊变形时不会迷乱而遭受减值（关于（变形他人）法术说明，见第十一章）。  德鲁伊达到 6 级、 7 级、 10 级、 14 级和 18 级的时候，每日可多使用次自然变身，见表 3-8 。此外， 8 级开始，德鲁伊可以变身成大型动物。 11 级开始，可以变身成超小型动物。 15 级开始，可以变身成超大型动物。 12 级开始，可以变身成凶暴动物。  16 级开始，德鲁伊可以变身成大型、中型或小型的土、水、火、风元素，每天一次，变身时，他可以拥有该元素的特殊能力。 18 级开始，德鲁伊可以每天使用此能力 3 次。  生物毒免疫（ Venom Immunity ） ： 9 级开始，德鲁伊对有机毒物全部免疫，包括所有怪物毒，但不包括矿物毒和毒气。  千面万相（ A Thousand Faces ） ： 13 级开始，德鲁伊具有任意改变相貌的超自然能力，如同（变身术）的效果（见第十一章该法术说明）。  青春永驻（ Timeless Body ） ： 15 级开始，德鲁伊不会因为年老而造成属性减值（见第六章相关说明），而且不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。此增值仍可累计，德鲁伊也仍会老死。  脱离职业  不再敬爱大自然或转成禁止阵营的德鲁伊，会失去所有德鲁伊法术与职业特性，而且无法再提升德鲁伊职业等级，直到他赎罪为止（见第十一章（赎罪术）说明）。  半精灵德鲁伊起始套组  防具 ：生皮甲， AC+3 。大木盾 AC+2 。速度 30 尺， 35 磅，防具检定减值 -5 。  武器 ：弯刀（ 1d6 ，致命 18-20/x2 ， 4 磅，中型，挥砍）。  木棒（ 1d6 ，致命 x2 ， 10 尺， 3 磅，中型，敲击）。  投石索（ 1d4 ，致命 x2 ， 50 尺， 0 磅，小型，敲击）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 观察法术 | 4 | 智力 |  | | 理解动物 | 4 | 魅力 |  | | 专注 | 4 | 体质 |  | | 野外求生 | 4 | 睿智 |  | | 医疗 | 4 | 睿智 |  | | 驯养动物 | 4 | 魅力 |  | | 自然知识 | 4 | 智力 |  | | 聆听（跨职） | 2 | 睿智 |  | | 侦察（跨职） | 2 | 睿智 |  |   专长 ：抄录卷轴。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。腰包装有投石索弹丸 10 个。另带有冬青和槲寄生、火把 3 支。  动物伙伴 ：狼（细节见《怪物图鉴》）。  替换套组  同半精灵德鲁伊，除了以下项目：  种族 ：人类、矮人、精灵或半兽人。  防具 ：速度 20 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 5+ 智力值（只限人类）。  额外专长 ：警觉（只限人类）。  替换套组  同半精灵德鲁伊，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：镰刀（ 1d6 ，致命 x2 ， 3 磅，小型，挥砍）。注意：此德鲁伊须以双手持用木棒。  金钱 ： 4d4 金币。 |  |  | | --- | | **战士（ Fighter）** | | **战士（ Fighter）**  战士有很多种，包括：任务在身的骑士、四处征服的君主、帝王的宠将、精锐步兵、强的庸兵及强盗头目等。有些战士保卫受难的民众，有些却是冷酷的土匪，有些只是来来去去的冒险者。有些战士拥有高贵的灵魂，愿意为理想牺牲生命；有些则是恶劣至极，为了个人利益杀人不眨眼，甚至只是作恶为乐。定居的战士可能是士兵、警卫、保镖、格斗者或警察。四处游历的战士可能会称呼自己为斗士、庸兵、恶棍或就是冒险者。  冒险 ：大部分战士把冒险担负危险任务视为天职。有些战士受到赞助金援，有些则是希望能藉由历险而大赚一票。某些文明的战士利用战斗技巧来保护弱小。无论他们开始的动机为何，战士们通常都能在战斗与冒险中获得乐趣。  特质：所有职业中，战士的战斗力最好（顾名思义），擅长使用所有标准武器与防具。除了一般战斗能力，每个战士都会发展出个人特殊能力。某个战士可能特别专精某种武器，另一个战士则可能有特殊战斗招数。战士致力从经验中学习作战技巧，所以他们可以较快熟练许多困难的作战方式。  阵营 ：战士没有阵营限制。善良阵营的战士通常会对抗邪恶，守序阵营的战士则会奋力保护家园，混乱阵营的战士可能是流浪的庸兵，邪恶的战士则可能成为强取豪夺的恶霸。  宗教 ：战士通常追随以下神祗：勇者之神海朗纽斯、力量之神寇德、惩罚之神圣库斯伯、暴虐之王海克斯特，或杀戮之神厄斯怒。战士的表现可能如同该神祗的圣武士一样虔诚，也可能只是在下次面临生死关头之前，向神祷告一番。  背景：成为战士的原因很多，大部分战士出身于贵族军队，或至少是在地方警备队受训。有些战士接受正式学院训练，有些则靠自我练习，虽不完美却经过重重考验。某些战士可能只是因为要逃离无聊的农场工作，才选择靠长剑维生，但有些人可能是依随家族军人的传统，才成为战士。不同战士之间没有什么特别的共通点，他们不会把其他战士自动视为伙伴或兄弟。但来自同一学院、庸兵队伍或军事部队的战士，则会有同僚情谊。  种族：人类战士通常是军队训练出来的精英份子，一般而言，他们的背景没有什么特殊点。矮人战士通常来自地底矮人王国的菁英突击队，他们的战士家系可能延续超过百年。由于家系不同，矮人战士可能互相成为同盟或仇敌。精灵战士通常拥有高超的剑术，他们对自己的剑术非常自豪，而且相当渴望一展身手。半兽人战士通常是自学的流亡之徒，透过不断实战，累积出令人认同甚至尊敬的技巧。半精灵很少战士，但他们通常依循精灵传统成为剑术高手。  野蛮的类人种族中，很少有受过训练的战士。但重视军事管理的大哥布林，倒有不少兼具力量与技巧的战士。  与其他职业的关系 ：战士擅长面对面的作战，但也常依靠其他职业的魔法支援、医疗和敌情探查。在队伍中，战士的职责是固守前线、护其他成员，并打倒强悍的敌人。战士或许不了解法师的秘法术或牧师的信仰，但他们很了解团队合作的重要。  表 3-9：战士   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **等级** | **基本攻击加值** | **强韧检定** | **反射检定** | **意志检定** | **特殊能力** | | 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | 额外专长 | | 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | 额外专长 | | 3 | +3 | +3 | +1 | +1 |  | | 4 | +4 | +4 | +1 | +1 | 额外专长 | | 5 | +5 | +4 | +1 | +1 |  | | 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 | 额外专长 | | 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  | | 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 | 额外专长 | | 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 |  | | 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | 额外专长 | | 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 |  | | 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | 额外专长 | | 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 |  | | 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 | 额外专长 | | 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 |  | | 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 | 额外专长 | | 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 |  | | 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 | 额外专长 | | 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 |  | | 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | 额外专长 |   游戏规则资讯  属性 ：对战士来说，力量是最重要的属性，这能够加强他的战斗能力与伤害值。体质可以提高战士的生命值，所以也很重要。敏捷对于弓箭手，或想学习相关专长的战士也很重要，但由于战士通常穿着重型盔甲，所以会减损高敏捷值的优点。  阵营 ：无限制。  生命骰数 ： d10 。  本职技能  战士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：攀爬（力量）、工艺（智力）、驯养动物（魅力）、跳跃（力量）、骑术（敏捷）和游泳（力量）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 2+ 智力调整值） x4 。  升级可得到的技能点数： 2+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：战士擅长使用所有的简易武器、军用武器、所有盔甲（轻型、中型、重型）及盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  额外专长 ： 1 级时，战士可以得到一个额外专长（这是加在 1 级人物都有的一个专长，以及人类特有的一个额外专长之外）。 2 级时，可再获得一个额外专长，之后每升到偶数等级时（ 4 级、 6 级、 8 级，依此类推），都可获得一个额外专长。这些额外专长只能从以下选择：左右开弓、盲战、战斗反射、闪避、灵活移动、精通阻绊、回旋攻击、精通致命攻击、精通先攻、精通徒手击打、接挡飞箭、震慑拳、骑乘战斗、骑乘射击、践踏、快速骑乘攻击、奋力冲刺、近程射击、远程射击、精准射击、移动射击、快速射击、猛力攻击、顺势斩、精通冲撞、精通击破武器、强力顺势斩、即时备战、双武器攻击、精通双武器攻击、称手武器、专攻武器和武器专精 \* 。  上述某些专长需符合先决条件专长，否则不能选。上述名称后以（ \* ）号标示者，表示可以选择多次，但每次必须选择不同武器。选择专长时，必须满足所有先决条件，包括属性值和最低基本攻击加值（见第五章各专长说明）。  要说明：战士每三级仍可获得一个专长，而且不受上述专长列表限制（见本章表 3-2 ）。  武器专精 ： 4 级开始，战士可以选择（武器专精）专长（只有战士可以选择）。武器专精可让特定武器具有 +2 伤害加值。战士必须先具有该武器的（专攻武器）专长，才能够选择该武器的（武器专精）。如果该武器是远程武器，则只有当目标位于 30 尺内，才具有伤害加值，因为这样才可能准确击中敌人要害。战士可以利用额外专长或一般专长来学习（武器专精）。  矮人战士起始套组  防具 ：鳞甲， AC+4 。大木盾， AC+2 。防具检定减值 -6 ，速度 15 尺， 40 磅。  武器 ：矮人重斧（ 1d10 ，致命 x3 ， 15 磅，中型，挥砍）。  短弓（ 1d6 ，致命 x3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 攀爬 | 4 | 力量 | -6 | | 跳跃 | 4 | 力量 | -6 | | 骑术 | 4 | 敏捷 |  | | 游泳 | 4 | 力量 | -12\* | | 聆听（跨职） | 2 | 睿智 |  | | 搜索（跨职） | 2 | 智力 |  | | 侦察（跨职） | 2 | 睿智 |  | | \* 防具或装备重每多 5 磅再 -1 。 | | | |   专长 ：擅长奇特武器：矮人重斧。  额外专长（战士） ：专攻武器：矮人重斧。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。箭袋有 10 枝箭。  金钱 ： 4d4 金币。  替换套组  同矮人战士，除了以下项目：  种族 ：人类、精灵、半精灵或半兽人。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：重剑（ 1d10 ，致命 19-20/x2 ， 10 磅，中型，挥砍）。  技能选择 ：技能数目为 3+ 智力调整值（只限人类）。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 游泳 | 4 | 力量 | -11\* | | \* 防具或装备重每多 5 磅再 -1 。 | | | |   专长 ：擅长奇特武器：重剑。  额外专长（战士） ：专攻武器：重剑。  额外专长 ：精通先攻（只限人类）。  金钱 ： 2d4 金币。  替换套组  同矮人战士，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  武器 ：短剑（ 1d6 ，致命 19-20/x2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 游泳 | 4 | 力量 | -5\* | | \* 防具或装备重每多 5 磅再 -1 。 | | | |   专长 ：专攻武器：短剑。  额外专长（战士） ：如果敏捷达 13 ，选择闪避。如果未达 13 ，则选择近程射击。  金钱 ： 2d4x5 金币。 |  |  | | --- | | **武僧（ Monk）** | | **武僧（ Monk）**  僧院散布各地，通常是与外界隔离的小型修道所。武僧透过静思修行，把自己训练成不须武器或防具的格斗家。善良师父领导的僧院会保护一般人民。武僧藉着朴素的装扮，能轻易地混在民众中，给予强盗、恶霸或贪官污吏出其不意的打击。相反地，由邪恶师父所带领的僧院则以恐惧手段统治周遭人民，如同军阀的碉堡一样。邪恶武僧常成为间谍、渗透者或杀手。  一般而言，武僧不太关心个人虚荣或财富，他在意的是武术与修行是否已臻于完美，其终极目标是要进入超越凡人的境界。  冒险 ：武僧认为冒险是对自己的试炼。武僧使用许多特殊技巧，但他们并不刻意炫耀。武僧对凡世的财富并没有兴趣，只希望让自己的身心趋向完美。  特质 ：武僧的最大特色是空手作战。由于受过严格的训练，武僧的徒手击打威力不输白刃，攻击速度还比持用兵器更快。  虽武僧不施法，但他们拥有独特的能力，能够以体内的气，施展一些不可思议的效果。其中最著名的专长就是能徒手震慑敌人。武僧还有非凡的警觉力，能够下意识地自动闪避攻击。  武僧的能力会随经验成长，让自己不断自我超越，也超越他人。  阵营 ：武僧的训练需要严格的纪律。只有内心守序的人才可能完成训练。  宗教 ：武僧不需要牧师和神祗，他有自己的灵性修行方式。不过，某些守序神祗可能会吸引武僧，他们可以在该神祗的看顾下进行冥思，并以他作为修典范。武僧最常接受的三个信仰是：勇者之神海朗纽斯、惩罚之神圣库斯伯和暴虐之王海克斯特。  背景 ：武僧通常在僧院接受训练，大部分武僧在孩童时期就被送入僧院，有些是孤儿，有些是因为家庭无法抚养，或是为了答谢僧院的恩惠。由于僧院多半与外界隔绝，所以当武僧踏出僧院时，对原来的家庭或村落并没有特别的感情。  在大城市中，武僧师父会设立武僧教院，教导想成为武僧的新人。这些教院出身的武僧常觉得乡下武僧不太入流。  武僧可能对僧院或教院有很深的感情，也可能会感激师父，但有些武僧只关心自己的修行，对其他事物都不感兴趣。  武僧认为自己不同于常人，他们彼此之间可能惺惺相惜，但也非常喜好互相竞争，比谁的功力强。  种族 ：人类社会变迁快速，许多武僧都是人类（或是与人类住在一起的半兽人或半精灵）。精灵能够对兴趣抱持长期的关注，所以有些精灵会离开森林成为武僧。矮人和地侏不太能接受武僧的修行，半身人太好动，以致无法在僧院修行，所以矮人、地侏和半身人的武僧非常罕见。  野蛮的类人种族没有稳定的社会组织可以培养武僧，但偶尔会有孤儿或被遗弃的孩童进入僧院，或被流浪的师父收养。地底的黑暗精灵社会也有一些武僧，但为数不多。  与其他职业的关系 ：武僧通常与队伍中其他伙伴保持距离，因为他们无论在动机或技巧上，都没有共通点。但武僧明白团结合作的道理，也是值得信赖的伙伴。  表 3-10：武僧   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **等级** | **基本攻**  **击加值** | **强韧**  **检定** | **反射**  **检定** | **意志**  **检定** | **特殊能力** | **徒手攻**  **击加值** | **徒手伤**  **害值（ a ）** | **AC 加值（ b ）** | **未着防具**  **速度（ c ）** | | 1 | +0 | +2 | +2 | +2 | 徒手击打、震慑破、反射闪避 | +0 | 1d6 | +0 | 30 尺 | | 2 | +1 | +3 | +3 | +3 | 接挡飞箭 | +1 | 1d6 | +0 | 30 尺 | | 3 | +2 | +3 | +3 | +3 | 心如止水 | +2 | 1d6 | +0 | 40 尺 | | 4 | +3 | +4 | +4 | +4 | 轻身坠（ 20 尺） | +3 | 1d8 | +0 | 40 尺 | | 5 | +3 | +4 | +4 | +4 | 百病不侵 | +3 | 1d8 | +1 | 40 尺 | | 6 | +4 | +5 | +5 | +5 | 轻身坠（ 30 尺）、精通阻绊 | +4/+1 | 1d8 | +1 | 50 尺 | | 7 | +5 | +5 | +5 | +5 | 混元体、梯云纵 | +5/+2 | 1d8 | +1 | 50 尺 | | 8 | +6/+1 | +6 | +6 | +6 | 轻身坠（ 50 尺） | +6/+3 | 1d10 | +1 | 50 尺 | | 9 | +6/+1 | +6 | +6 | +6 | 精通反射闪避 | +6/+3 | 1d10 | +1 | 60 尺 | | 10 | +7/+2 | +7 | +7 | +7 | 斗气击（ +1 ） | +7/+4/+1 | 1d10 | +2 | 60 尺 | | 11 | +8/+3 | +7 | +7 | +7 | 金刚体 | +8/+5/+2 | 1d10 | +2 | 60 尺 | | 12 | +9/+4 | +8 | +8 | +8 | 遁术 | +9/+6/+3 | 1d12 | +2 | 70 尺 | | 13 | +9/+4 | +8 | +8 | +8 | 金刚魂、斗气击 | +9/+6/+3 | 1d12 | +2 | 70 尺 | | 14 | +10/+5 | +9 | +9 | +9 |  | +10/+7/+4/+1 | 1d12 | +2 | 70 尺 | | 15 | +11/+6/+1 | +9 | +9 | +9 | 渗透劲 | +11/+8/+5/+2 | 1d12 | +3 | 80 尺 | | 16 | +12/+7/+2 | +10 | +10 | +10 | 斗气击（ +3 ） | +12/+9/+6/+3 | 1d20 | +3 | 80 尺 | | 17 | +12/+7/+2 | +10 | +10 | +10 | 青春永驻、天语通 | +12/+9/+6/+3 | 1d20 | +3 | 80 尺 | | 18 | +13/+8/+3 | +11 | +11 | +11 | 轻身坠（何何距离） | +13/+10/+7/+4/+1 | 1d20 | +3 | 90 尺 | | 19 | +14/+9/+4 | +11 | +11 | +11 | 空灵体 | +14/+11/+8/+5/+2 | 1d20 | +3 | 90 尺 | | 20 | +15/+10/+5 | +12 | +12 | +12 | 超凡入圣 | +15/+12/+9/+6/+3 | 1d20 | +4 | 90 尺 | | （ a ）小体型武僧的伤害值较少（见表 3-11 ）。 | | | | | | | | | | | （ b ）此值与武僧的睿智调整值一起加到武僧的 AC 上（如果此值加上睿智调整值为负值则不必加上）。此 AC 加值等于武僧等级的五分之一。 | | | | | | | | | | | （ c ）小体型或矮人武僧的速度较慢（见表 3-11 ）。 | | | | | | | | | |   游戏规则资讯  属性 ：睿智可增强武僧的特殊攻击和防御力。敏捷则能为未着防具的武僧提供更好的防御力，并对某些本职技能给予加值。力量对武僧的徒手战斗力有所帮助。  阵营 ：需属于守序阵营。  生命骰数 ： d8 。  本职技能  武僧的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：平衡感（敏捷）、攀爬（力量）、专注（体质）、工艺（智力）、交涉（魅力）、脱逃（敏捷）、躲藏（敏捷）、跳跃（力量）、神秘知识（智力）、聆听（睿智）、潜行（敏捷）、表演（魅力）、专业（睿智）、游泳（力量）和特技动作（敏捷）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 4+ 智力调整值） x4 。  升级可得到的技能点数： 4+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具 ：武僧擅长使用基本农家武器和某些特殊武器，完整列表如下：木棒、十字弓（轻型或重型）、匕首、手斧、标枪、单镰、双节棍、木棍、手里剑、娥眉刺和投石案（见第七章关于各武器说明）。  使用单镰、双节棍或娥眉刺的武僧，可以使用徒手攻击加值，也可施展极速击（见下文详述）。但伤害值则依照武器伤害值（ 1d6 ，致命 x2 ），而非徒手攻击的伤害值。该武器必须够轻巧，所以小体型武僧必须使用袖珍单镰、双节棍或娥眉刺，才能获得最佳攻击加值。  武僧不擅长盔甲和盾牌，但他们受过良好的闪避训练，具有独特的第六感，可以躲开意外的攻击。武僧除了敏捷调整值之外，可再将睿智加值加到 AC 上（若睿智调整值是负值，则不须加上），其 AC 也随着升级而提升（见表 3-10 ）。睿智和职业等级 AC 加值代表武僧觉察危险的能力，若陷入迟滞或震慑等状况，导致失去敏捷调整值，睿智和职业等级 AC 加值仍不会丧失（但若动弹不得，仍会失去睿智和职业等级 AC 加值）。  武僧的特殊捅都需要能够自由活动才能施展。穿着盔甲或盾眚时，武僧丧失睿智和职业等级工 AC 加值，也无法使出极速连击和健步如飞。此外，当武僧穿着盔甲或盾牌时，所有特殊能力都遭受与秘法术失效相同的失效机率。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  徒手击打 ：武僧受过严格的徒手战斗训练，所以在徒手作战时可以有更强的伤害值（见表 3-10 ）。徒手作战的武僧视同具有（精通徒手击打）专长，不会引发机会攻击。武僧徒手作战时是将拳打、肘击、膝顶、脚踢互相组合的招式，没有主副手之分。  拿着单手持用武器的武僧可使用副手进行徒手击打，但此时须受到双武器攻击的标准减值（见表 8-2 ）。同样地，副手拿着武器（非特殊武僧武器）的武僧，可以使用该武器进行一次额外攻击，但亦受到双武器攻击的标准减值，而且无法使用极速连击（见下文详述）。  表 3-10 的徒手伤害值是中体型武僧的数值，小体型武僧的徒手攻击伤害值稍差（见表 3-11 ）。  表 3-11：小体型武僧伤害值与速度   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **等级** | **伤害值** | **速度** | **等级** | **伤害值** | **速度** | | 1-2 | 1d4 | 20 尺 | 9-11 | 1d8 | 40 尺 | | 3 | 1d4 | 25 尺 | 12-14 | 1d10 | 45 尺 | | 4-5 | 1d6 | 25 尺 | 15 | 1d10 | 55 尺 | | 6-7 | 1d6 | 35 尺 | 16-17 | 2d6 | 55 尺 | | 8 | 1d8 | 35 尺 | 18-20 | 2d6 | 60 尺 |   极速连击（ Flurry Of Blows ）：武僧可以使出极速连击，但会降低攻击精确度。使出极速连击时，武僧在该轮多出一次额外攻击，该次攻击加值等于其最高徒手攻击加值，但该轮所有攻击的攻击加值受到 -2 减值。举例而言， 9 级武僧安珀一轮可进行两次徒手攻击，攻击加值分别为 +6 和 +3 。当她使出极速连击时，她可以做出三次攻击，攻击加值分别为 +4 、 +4 和 +1 。此减值维持一轮，所以若在下次动作前进行机会攻击，也会受影响。极速连击属于整轮攻击动作（见第八章相关说明）。武僧可以使用特殊武僧武器（单镰、双节棍或娥眉刺）进行极速连击，如果只拿着一个该类武器，武僧可以选择用该武器或徒手进行该次额外攻击；如果双手都持有该类武器，则以其中一个作一般攻击（可能多次），另一个作急速连击的额外攻击（只有一次）。以上两种状况中，副手攻击的伤害加值都不会降低。  通常武僧徒手击打会造成一般伤害，但也可以选择造成内伤，此时攻击检定不会有减值。在擒拿时亦可选择造成一般伤害或内伤（见第八章关于擒拿的说明）。  震慑破（ Stunning Attack ）：武僧能以徒手攻击震慑生物，这属于超自然能力，每轮可使用一次，但每天最多能施展的总次数等于武僧的等级。武僧必须在攻击检定前宣告使出震慑破（如果没打中，亦耗费一次震慑破）。被击中的目标除了受伤之外，还必须做强韧检定（ DC=10+ 武僧等级的一半 + 睿智调整值）。如果强韧检定失败，则目标被震慑一轮。遭震慑的人物无法动作，并失去 AC 的敏捷加值。若有人对遭震慑者进行攻击，攻击检定具 +2 加值。构装生物、泥形怪物、植物、不死生物、虚体生物，以及无法遭致命一击的生物，都不会被震慑。  反射闪避（ Evasion ） ：武僧可快速闪避魔法和特殊攻击。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或（火球术）），此时武僧若通过反射检定则完全不会受伤。武僧只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。反射闪避是特异能力。  接挡飞箭（ Deflect Arrows ） ： 2 级开始，武僧获得（接挡飞箭）的专长（专长说明见第五章），不论其敏捷值多少。  健步如飞（ Fast Movement ） ： 3 级开始，武僧拥有更快速的移动能力（见表 3-10 ）。穿着盾牌或盔甲（即使是轻型盔甲）及中度负荷或重度负荷的武僧，无法使用此能力。矮人或小体型武僧的移动速度比中体型武僧慢（见表 3-11 ）。  心如止水（ Still Mind ） ： 3 级开始，武僧对附魔系法术的豁免检定有 +2 加值。这是因为武僧的冥思修行让他更能抵抗影响心灵的攻击。  轻身坠（ Slow Fall ） ： 4 级开始，武僧可以利用身旁的墙壁减速缓落下的速度。计算武僧从高处落下的伤害时，高度 -20 尺。轻身坠的效果可随职业等级提升（每升一级就可以再少计算伤害的程度）到 18 级时，武僧可在任何高度使用轻身坠而完全不受伤害（当然旁边一定要有墙）（见表 3-10 ）。  百病不侵（ Purity Of Body ） ： 5 级开始，武僧能够控制身体的免疫系统，他可以对所有疾病免疫，除了魔法造成的疾病外（如：腐尸症、兽化等）。  精通阻绊（ Improved Trip ） ： 6 级开始，武僧获得（精通阻绊）专长（专长说明见第五章），且不需先学习（寓守于攻）专长。  混元体（ Wholeness Of Body ） ： 7 级开始，武僧获得自我疗伤的能力，每天可以医疗的生命点数 =2x 职业等级，他可把点数分配数次使用。混元体是超自然能力。  梯云纵（ Leap Of The Clouds ） ： 7 级开始，武僧的跳跃距离（水平或垂直）不受身高限制（技能说明见第四章）。  精通反射闪避（ Improved Evasion ） ： 9 级开始，武僧的反射闪避能力更加提升。有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或（火球术）），此时武僧若通过反射检定则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。  斗气击（ Ki Strike ） ： 10 级开始，武僧徒手攻击将弃满真气，因此当攻击有伤害减免能力的怪物时（如：尸妖），其徒手击打伤害值视为如同具有 +1 增强加值的武器。斗气击的效果可随等级而提升， 13 级开始，当攻击具有伤害减免能力的怪物时，视为如同 +2 增强加值的武器。 16 级开始，视为如同 +3 增强加值的武器。斗气击是超自然能力。  金刚体（ Diamond Body ） ： 11 级开始，武僧可以控制体内的新陈代谢系统，对所有毒素免疫。金刚体是超自然能力。  遁术（ Abundant Step ） ： 12 级开始，武僧可以在两点之间瞬间移动，每日一次。效果如同（任意门）法术。遁术是法术型能力，武僧的有效施法者等级为其职业等级的一半（无条件舍去）。  金刚魂（ Diamond Soul ） ： 13 级开始，武僧获得法术抗力，其法术抗力 = 武僧等级 +10 。要成功对武僧施法，法师必须掷 1d 20+ 法师等级，如果若未达到武僧法术抗力，则法术失效（有关法术抗力的说明见第十章）。  渗透劲（ Quivering Palm ） ： 15 级开始，武僧可以使用恐怖的渗透劲，让敌人体内产生足以致命的震动。  武僧每周只能使用一次渗透劲，必须于攻击检定前宣告。渗透劲无法作秀于构装生物、泥形生物、植物、不死生物、虚体生物和无法遭致命一击的生物。武僧等级必须比目标对象等级高（或武僧等级比目标的生命骰数还高）。如果武僧击中目标，并使其受伤，则渗透劲攻击成功。此后武僧可在一定天数内决定要不要让目标亡，此天数等于武僧等级。武僧只须心中想着要让目标死亡（即时动作），目标便须进行强韧检定（ DC=10+ 武僧等级的一半 + 睿智调整值），若失败则死亡。如果目标通过强韧检定，则不会再受虎次渗透劲所威协（但或许下次又中了渗透劲）。渗透劲是超自然能力。  青春永驻（ Timeless Body ） ： 17 级开始，武僧不会因为年老而造成属性减值（见第六章相关说明），而且不会因魔法效果而老化。但之前的属性减值仍然存在。增值仍可累计，武僧也仍会老死。  天语通（ Tongue Of Sun And Moon ） ： 17 级开始，武僧可以与任何生物对话。  空灵体（ Empty Body ） ： 19 级开始，武僧每日可以成为灵体状态，效果等同于（同游灵界）法术，维持轮数等于武僧等级。武僧可以一天之内多次化成灵体，只要总轮数不超过武僧等级即可。空灵体是超自然能力。  超凡入圣（ Perfect Self ） ： 20 级时，武僧的修炼臻于完美，因此成为魔法生物，他从此将被视为异界生物（或外界生物）。他不再是凡谷种族，换言之，（魅惑人类）对其无效。此外，武僧将获得伤害减速免 20/+1 ，也就是说，除非是以具有 +1 增强加值的武器（或更好的武器）击，或是受到来自法术或能量形式的攻击（如：火焰、寒冷等），否则武僧可忽视任何攻击的前 20 点伤害（可以立即再生）。身为异界生物， 20 级武僧会受驱逐附魔生物法术（如（防护过守序））所影响。然而武僧仍然可以复活，这与其他异界生物不同。  脱离职业  离开守序阵营的武僧无法再提升武僧职业等级，但仍保有所有相关能力。就像其他职业一样，武僧也可以兼职，但有特别限制：武僧只要获得新职业，或在其他兼职职业上提升等级，便不能再提升武僧职业等级，但仍保有所有相关能力。  人类武僧起始套组  防具 ：无。速度 30 尺。  武器 ：木棍（ 1d6 ，致命 x2 ， 4 磅，大型，敲击）。  投石索（ 1d4 ，致命 x2 ， 50 尺， 0 磅，小型，敲击）。  技能选择 ：技能数目为 5+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 聆听 | 4 | 睿智 |  | | 攀爬 | 4 | 力量 | 0 | | 潜行 | 4 | 敏捷 | 0 | | 特技动作 | 4 | 敏捷 | 0 | | 跳跃 | 4 | 力量 | 0 | | 脱逃 | 4 | 敏捷 | 0 | | 躲藏 | 4 | 敏捷 | 0 | | 游泳 | 4 | 力量 | -4\* | | 平衡感 | 4 | 敏捷 | 0 | | \* 防具或装备重量每多 5 磅再 -1 。 | | | |   专长 ：如果敏捷达 13 ，选择闪避。如果未达 13 ，则选择精通先攻。  额外专长 ：专攻技能：潜行（或其他技能）。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。火把 3 支。腰包装有投石索弹丸 10 个。  金钱 ： 2d4 金币。  替换套组  同人类武僧，除了以下项目：  种族 ：矮人、精灵、半精灵或半兽人。  防具 ：速度 20 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。  额外专长 ：无。  替换套组  同人类武僧，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：木棒（ 1d6 ，致命 x2 ， 10 尺， 3 磅，中型，敲击）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。  额外专长 ：无。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 游泳 | 4 | 力量 | -3\* | | \* 防具或装备重量每多 5 磅再 -1 。 | | | | |  |  | | --- | | **圣武士（ Paladin）** | | **圣武士（ Paladin）**  圣武士有三样武器：追求至善的热情、维护法律的意志及击退邪恶的力量。圣武士的终极价值是纯洁与奉献，只有极少数人能成为圣武士，他们拥有保护、医疗和打击邪恶的力量。在充满诡诈法师、邪恶祭司、嗜血魔龙和可憎恶魔的地方，圣武士是永不熄灭的最后希望。  冒险 ：圣武士认真看等冒险之旅，并喜欢称之为（试炼）。在圣武士心中，即使平凡无奇的任务，仍然是个人的试炼，也就是能展现英勇、锻炼武艺、学习战略，以及行善助人的机会。然而，与其在废墟中寻宝，圣武士更希望能领导一场圣战，对抗邪恶，以实现自我。  特质：圣武士受神圣力量保护，因此不受疾病侵扰，还能自我医疗，面对危险也能勇敢无惧。圣武士利用神圣力量医疗他人或治疗疾病，而且圣武士还能够使用神圣力量摧毁邪恶。即使新手圣武士也能侦测邪恶，老练圣武士则可使出破邪斩，驱散不死生物。此外，神圣力量会给予圣武士一匹具有力量、智力和魔法保护的座骑。  阵营 ：圣武士必须为守序善良阵营。如果脱离此阵营，便会失去神圣力量。此外，圣武士须誓言遵守符合律法和美德的行为守则。  宗教 ：圣武士不必然献身于特定神祗，可以只为公义奉献。具有宗教信仰的圣武士大多信奉勇者之神海朗纽斯，但部分圣武士信仰太阳神培罗。具有信仰的圣武士对于宗教仪式相当严肃认真，他们常受到相关神殿的欢迎。  背景 ：圣武士都不是自己（选择）成为圣武士，而是受到感召，并接受自身的命运。没有人能靠学习而成为圣武士，能否成为圣武士完全凭天性，天性只有（分）和（没有）两种，无法透过意志或行为获致。但有些受到召的人否认受到呼唤，拒绝成为圣武士，转而追求其他人生目标。  大部分圣武士会接受感召，并从青年时期开始受训。通常他们会先担任随从或助手，为较有经验的圣武士服务，多年之后才会踏上独立维护法律与美德的道路。也有些圣武士是在年纪较大时，才得到感召。不论背景为何，所有圣武士都彼此认同，这种联紧感凌驾种族、化甚至宗教之上。两个圣武士即使来自相距遥远的世界角落，仍会认为对方是同伴。  种族：人类因为有强烈的企图心，所以能成为优秀的圣武士。半精灵的野心如同人类，也可能接受感召。矮人也可能成为圣武士，但却相当困难，因为这代表他必须把圣武士的责任放在家庭、氏族和国王之上。精灵圣武士并不多，少数成为圣武士的精灵通常会加入长程旅行任务，因为他们的守序阵营会与其他精灵格格不入。其他常见种族则很少受到感召，成为圣武士。  在野蛮的类人种族中，从来没听说过有圣武士存在。  与其他职业的关系：虽然圣武士与众不同，但他们仍希望与他人组队合作。他们能与善良或守序阵营的牧师合作良好，也喜爱与勇敢、诚实或道德高尚的人为伴。他们无法忍受伙伴做出邪恶之举，但愿意与各式各样的人打交道。圣武士富有魅力、可信赖且倍受尊敬，很适合担任团队领袖。  表 3-12：圣武士   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | **等级** | **基本攻**  **击加值** | **强韧检定** | **反射检定** | **意志检定** | **特殊能力** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | | 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | 侦测邪恶、神恩、圣疗、神佑 |  |  |  |  | | 2 | +2 | +3 | +0 | +0 | 勇气圣光、破邪斩 |  |  |  |  | | 3 | +3 | +3 | +1 | +1 | 移除疾病、驱散不死生物 |  |  |  |  | | 4 | +4 | +4 | +1 | +1 |  | 0 |  |  |  | | 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | 专用座骑 | 0 |  |  |  | | 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 | 移除疾病（一周 2 次） | 1 |  |  |  | | 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  | 1 |  |  |  | | 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 |  | 1 | 0 |  |  | | 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 | 移除疾病（一周 3 次） | 1 | 0 |  |  | | 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 |  | 1 | 1 |  |  | | 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 |  | 1 | 1 | 0 |  | | 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 | 移除疾病（一周 4 次） | 1 | 1 | 1 |  | | 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 |  | 1 | 1 | 1 |  | | 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 |  | 2 | 1 | 1 | 0 | | 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | 移除疾病（一周 5 次） | 2 | 1 | 1 | 1 | | 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 |  | 2 | 2 | 1 | 1 | | 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 |  | 2 | 2 | 2 | 1 | | 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 | 移除疾病（一周 6 次） | 3 | 2 | 2 | 1 | | 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | | 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 |  | 3 | 3 | 3 | 3 |   游戏规则资讯  属性 ：魅力可增加圣武士的医疗、自我保护和驱散不死生物的能力。力量在战斗中扮演重要角色，对圣武士也很重要。圣武士若想施展强力法术，睿智值要达到 14 ；若睿智值不到 11 ，便不能施展圣武士法术。  阵营 ：守序善良。  生命骰数 ： d10 。  本职技能  圣武士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：专注（体质）、工艺（智力）、交涉（魅力）、驯养动物（魅力）、医疗（睿智）、宗教知识（智力）、专业（睿智）和骑术（敏捷）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 2+ 智力调整值） x4 。  升级可得到的技能点数： 2+ 智力调整什一。  职业特性  擅长武器与防具：圣武士擅长所有简易武器与军用武器、所有盔甲（重型、中型和轻型）和盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  侦测邪恶（ Detect Evil ） ：圣武士可以随时侦测邪恶，这是法术型能力。此能力效果如同（侦测邪恶）法术。  神恩（ Divine Grace ） ：圣武士所有豁免检定都加上魅力调整值（若为正值）作为加值。  圣疗（ Lay On Hands ） ：圣武士可以用触摸进行医疗，每日可医疗的生命值 = 魅力调整值×职业等级。举例而言，魅力 16 （ +3 加值）的 7 级圣武士，每日可以医疗 21 （ 3 × 7 ）点生命值。圣武士可以医疗自己，也可以把医疗点数分配到多个目标，而且不必一次用完。圣疗是法术型能力，属于标准动作。  圣武士可将圣疗点数替换成伤害不死生物的点数，此种攻击视为触碰类法术。圣武士可于成功触碰到不死生物后，才决定要用多少点数。  神佑（ Divine Heath ） ：圣武士对所有疾病免疫，包括魔法疾病（如：腐尸症和兽化）。  勇气圣光（ Aura Of Courage ） ： 2 级开始，圣武士不会感到恐惧（无论源自魔法或其他因素）。圣武士身旁 10 尺内的伙伴，对恐惧的豁免检定都具有 +4 士气加值。勇气圣光是超自然能力。  破邪斩（ Smite Evil ） ： 2 级开始，圣武士可用普通近战攻击进行破邪斩，每日一次。此时，攻击检定须加上魅力调整值（若为正值），而且额外造成等于圣武士等级的伤害值。举例而言，手持长剑的 13 级圣武士，使用破邪斩可以造成 1d8+13 点伤害，再加上力量加值、魔法效果等额外加值。如果圣武士对非邪恶生物使用了破邪斩，则没有特殊效用，而且仍计入当日使用次数。破邪斩是超自然能力。  称除疾病（ Remove Disease ） ： 3 级开始，圣武士具有移除疾病的能力，每周一次，效果如同（移除疾病）法术（见第十一章法术说明）。移除疾病次数可随等级而提升： 6 有开始一周两次， 9 级开始一周三次，依此类推，移除疾病是法术型能力。  驱散不死生物 ： 3 级开始，圣武士能够驱散不死生物，这是超自然能力。圣武士每日可驱散不死生物的次数 =3 ×魅力调整值。圣武士驱散不死生物的效果等同于低两个等级的牧师（关于驱散和斥喝不死生物说明，见第八章）。  额外驱散 ：圣武士可以选择（额外驱散）作为专长。此专长能让每天驱散不死生物的次数增加 4 次。圣武士可多次选取此项专长，每次都可再多获得每天 4 次的额外驱散能力。  法术 ： 4 级开始，圣武士可以施展少量圣法术。欲施展某等级的法术，圣武士的睿智值必须达到 10+ 该法术等级。受术者若要对抗圣武士的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 圣武士的睿智调整值。  若圣武士在某个法术等级上得到 0 个法术（如： 4 级圣武士得到 0 个一级法术），则他只能施展该法术等级的额外法术（见表 1-1 ），没有额外法术的圣武士便无法施展该法等级的法术。圣武士的法术列表请见第十一章，只要等级允许，圣武士可以准备并施展任何列于表上的法术。圣武士的法术准备和施展方式与牧师相同（但无法使用法术转换）。  圣武士一直到 3 级，都还没有施法者等级。 4 级开始，圣武士的施法者等级等于职业等级的一半。  专用座骑 ： 5 级开始，圣武士可以召来一匹明强壮的忠心座骑（见本章边栏说明）。此座骑通常是重型战马（给中体型圣武士）或矮种战马（给小体型圣武士）。  如果圣武士的座骑死亡，他在一年又一天之后，可以召来另一匹座骑。新座骑的能力依圣武士等级累计。  行为守则 ：圣武士必须是守序善良阵营，若他蓄意犯恶便失去所有圣武士特殊能力。圣武士尊重法定权威，行为必须符合荣誉（包括：不能说谎、不能作弊、不用毒等），协助任何需要帮助的人（避免这些人依靠邪恶或混乱势力），并惩罚伤害无辜的恶徒。  伙伴关系 ：虽然圣武士可能与善良或中立阵营的伙伴同行，但他绝不会与邪恶人物成为伙伴。如果有同伴不断冒犯道德律令，圣武士不会继续与其合作。圣武士只能雇用守序善良的部下，也只能接受守序善良的追随者。  圣武士座骑  圣武士的座骑与一般动物有许多不同。中体型圣武士的标准座骑是战马，而小体型圣武士的标准座骑则为矮种战马（细节见《怪物图鉴》）。你可以和 DM 一起决定其他种类的座骑，如：骑乘用犬。圣武士座骑是魔法兽，而非动物。座骑拥有的特殊能力如下表：   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **圣武士**  **等级** | **额外生**  **命骰数** | **天生防**  **御等级** | **力量修**  **正值** | **智力** | **特殊能力** | | 5-7 | +2 | 4 | +1 | 6 | 精通反射闪避、法术共享、情感连结、豁免检定共享 | | 8-10 | +4 | 6 | +2 | 7 |  | | 11-14 | +6 | 8 | +3 | 8 | 命令同类生物，同（命令术） | | 15-20 | +8 | 10 | +4 | 9 | 法术抗力 |   圣武士等级 ：如果座骑的等级暂时被降低，将该座骑视为等级较低之圣武士的座骑。  额外生命骰数 ：这是额外的 d8 生命骰数，如同一般情形，每个生命骰数都可加上体质调整值。额外生命骰数会增进座骑的基本攻击加值和基本豁免加值。  天生防御等级 ：这是座骑的 AC 。  力量修正值 ：把此数值加到座骑的力量值上。  精通反射闪避 ：有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时座骑若通过反射检定，则完全不会受伤，而若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。精通反射闪避是特异能力。  法术共享 ：圣武士若同意，可以让施展在自己身上的法术也影响座骑。座骑必须在圣武士身旁 5 尺内。如果该法术的持续时间不是立即，则一旦座骑在法术失效前又回到 5 尺内也一样。此外，圣武士可施展以自己为目标的法术，将效果转移至座骑身上（距离视同触碰类法术）。此时，即使是通常对魔法兽无效的法术，座骑还是可以与圣武士共享。  情感连结 ：圣武士与座骑在 1 里内有着情感连结。圣武士无法看穿座骑的眼神，但双方却可以心灵沟通。但即使是再聪明的座骑，看待世界的方式也与人类不同。此能力为超自然能力。  因为彼此有情感连结，圣武士对座骑经验过的事物或地点也会建立相同的关联（见本章有关魔龙的边栏文章说明）。  豁免检定共享 ：圣武士座骑可以使用自身的基本豁免检定，或是圣武士的豁免检定，端视哪个比较高。  命令：圣武士座骑可以命令生命骰数比他低的同类生物（对战马与矮种战马而言，包括驴、骡与矮种马），这属于法术型能力。座骑每日可以施展此能力的次数，等于圣武士等级的一半。此能力的效果如同（命令术）（圣武士座骑可让同种类动物了解他）。由于此能力是法术型能力，如果施展时正被骑乘或是在战斗中，座骑必须做（专注）检定（ DC=21 ）。如果检定失败，此能力施展失败，但仍然计入每日可施展的次数。  法术抗力 ：圣武士座骑的法术抗力 = 圣武士等级 +5 。若要对圣武士座骑施法，施法者必须进行施法者等级检定（ 1d20+ 施法者等级），结果需达到座骑的法术抗力，法术才可能成功。  脱离职业  脱离守序善良阵营、蓄意犯恶或违背行为守则的圣武士，会失去所有特殊能力与法术，包括座骑。他无法再提升圣武士职业等级，直到赎罪为止（见第十一章（赎罪术）说明）。  就像其他职业一样，圣武士也可以兼职，但有特别限制：圣武士只要获得新职业，或在其他兼职职业上提升等级，便不能再提升圣武士职业等级，但仍保有所有相关能力。圣武士的试炼之途不能间断，一旦踏上此路，便须专心排除干扰。一旦离开试炼，便无法返回。  人类圣武士起始套组  防具 ：鳞甲， AC+4 。大木盾， AC+2 。防具检定减值 -6 ，速度 20 尺， 40 磅。  武器 ：长剑（ 1d8 ，致命 19-20/ × 2 ， 4 磅，中型，挥砍）。  短弓（ 1d6 ，致命× 3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 3+ 智力调整值。   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定** | **减值** | | 医疗 | 4 | 睿智 |  |  | | 骑术 | 4 | 敏捷 |  |  | | 交涉 | 4 | 魅力 |  |  | | 侦察（跨职） | 2 | 睿智 |  |  | | 聆听（跨职） | 2 | 睿智 |  |  | | 攀爬（跨职） | 2 | 力量 | -6 |  | | 搜索（跨职） | 2 | 智力 |  |  | |  |  |  |  |  |   专长 ：（专攻武器：长剑）。  额外专长 ：（精通先攻）。  装备 ：背包有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。另带有附盖提灯、油 3 品脱、火把 3 支、木制圣徽：海朗纽斯之拳。箭袋有 20 枝箭。  金钱 ： 6d4 金币。  替换套组  同人类圣武士，除了以下项目：  种族 ：矮人、精灵、半精灵或半兽人。  防具 ：速度 15 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  额外专长 ：无。  替换套组  同人类圣武士，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 15 尺。  武器 ：短剑（ 1d6 ，致 19-20/ × 2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  专长 ：专攻武器：短剑。  额外专长 ：无。  金钱 ： 8d4 金币。 |  |  | | --- | | **游侠（Ranger）** | | **游侠/巡林客（Ranger）**  森林里有很多凶狠奸险的生物，但游侠比这些生物更精明有力，他是技巧熟练的猎人与潜行者。森林就是游侠的家，他对猎物了若指掌。  冒险 ：游侠通常会帮助经过森林的旅人。此外，他们对特定生物类型特别厌恶，凡见到就要予以消灭。游侠和战士一样，常因故出外冒险。  特质 ：游侠擅长所有简易武器和军用武器，而且精于战斗。他可以凭着技能在荒野中生存，找到追踪的目标，而且不被发现。他对特定生物类型恨之入骨，且对其了若指掌，务求消灭之。有经验的游侠与大自然十分亲近，因此可利用大自然的力量施展法术，如同德鲁伊一样。  有经验的游侠常使用（化兽为友）法术，所以身边通常有些动物伙伴。  阵营：游侠可以是任何阵营，但大多数游侠属于善良阵营，担任荒野护卫的角色。善良游侠会找出威协野地的邪恶生物，将其摧毁或驱逐。他们也会保护穿越原野的旅人，有时会出面担任向导，有时则在暗中加以保护。游侠通常也倾向混乱阵营，他们喜欢依从内心行事，而非根据严格的律法。邪恶游侠虽然很少见，但却非常可怕。他们像大自然般冷酷无情，仿佛令人畏惧的掠食动物。邪恶游侠和善良游侠都可施展圣法术，因为大自然没有善恶之别。  宗教 ：虽然游侠的圣法术来自大自然的力量，但他们也可以信奉神祗。森林女神艾罗娜和自然之神欧拜·亥，是最多游侠信奉的神祗，有些游侠则信奉更强悍的神祗。  背景 ：有些游侠于特殊部队接受训练，大部分游侠则是在隐居的导师身旁担任徒弟或助手，以学习相关技能。由导师教导的年轻游侠彼此可能成为亲密战友，也可互相竞争，希望成为导师的唯一继承弟子。  种族：精灵常成为游侠，因为森林就是他们的家，而且他们可以优雅的潜行。半精灵拥有精灵血统，也常成为游侠。人类中偶尔出现游侠，虽然人类不像精灵那样亲近森林，但却最有可塑性。半兽人会觉得，与其生活在冷血刻薄的人类（或兽人）社会，还不如成为游侠，地侏游侠比地侏战士还多，但他们倾向固守家园，不喜欢与高大的咱族一起冒险。矮人游侠很少见，但是他们很出色。与其他种族的游侠不同，矮人游侠习惯等在地底坑道，为矮人族御敌。矮人游侠通常也被称为（穴行客）。半身人游侠通常只存在于传说之中，这意思是说，一辈子都遇不上任何半身人游侠。  野蛮的类人种族中，只有豺狼人较常成为游侠，他们利用技巧秘密追踪猎物。  与其他种族的关系：游侠与德鲁伊相处良好，也与野蛮人保有一定程度的情谊。游侠常与圣武士斗嘴，因为他们目标虽同，但达成目标的方式、策略、步骤、理念和美感欣赏都不同。由于游侠不太需要别人帮助，所以他们也能容忍与自己不同的人，如：书呆子法师和爱说教的牧师等。他们不会对他人的古怪而感到不悦，因为他们不在意。  表 3-13：游侠   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | **等级** | **基本攻击加值** | **强韧检定** | **反射检定** | **意志检定** | **特殊能力** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | | 1 | +1 | +2 | +0 | +0 | 追迹、第一宿敌 | — | — | — | — | | 2 | +2 | +3 | +0 | +0 |  | — | — | — | — | | 3 | +3 | +3 | +1 | +1 |  | — | — | — | — | | 4 | +4 | +4 | +1 | +1 |  | 0 | — | — | — | | 5 | +5 | +4 | +1 | +1 | 第二宿敌 | 0 | — | — | — | | 6 | +6/+1 | +5 | +2 | +2 |  | 1 | — | — | — | | 7 | +7/+2 | +5 | +2 | +2 |  | 1 | — | — | — | | 8 | +8/+3 | +6 | +2 | +2 |  | 1 | 0 | — | — | | 9 | +9/+4 | +6 | +3 | +3 |  | 1 | 0 | — | — | | 10 | +10/+5 | +7 | +3 | +3 | 第三宿敌 | 1 | 1 | — | — | | 11 | +11/+6/+1 | +7 | +3 | +3 |  | 1 | 1 | 0 | — | | 12 | +12/+7/+2 | +8 | +4 | +4 |  | 1 | 1 | 1 | — | | 13 | +13/+8/+3 | +8 | +4 | +4 |  | 1 | 1 | 1 | — | | 14 | +14/+9/+4 | +9 | +4 | +4 |  | 2 | 1 | 1 | 0 | | 15 | +15/+10/+5 | +9 | +5 | +5 | 第四宿敌 | 2 | 1 | 1 | 1 | | 16 | +16/+11/+6/+1 | +10 | +5 | +5 |  | 2 | 2 | 1 | 1 | | 17 | +17/+12/+7/+2 | +10 | +5 | +5 |  | 2 | 2 | 2 | 1 | | 18 | +18/+13/+8/+3 | +11 | +6 | +6 |  | 3 | 2 | 2 | 1 | | 19 | +19/+14/+9/+4 | +11 | +6 | +6 |  | 3 | 3 | 3 | 2 | | 20 | +20/+15/+10/+5 | +12 | +6 | +6 | 第五宿敌 | 3 | 3 | 3 | 3 |   游戏规则资讯  属性 ：敏捷是游侠最重要的属性，因为他们通常穿着轻型盔甲，而且有些本职技能与敏捷有关。力量对游侠也很重要，因为游侠常进行战斗。某些游侠本职技能与睿智有关，而且游侠若想要施展强力法术，睿智值要达到 14 ；若睿智值不到 11 ，便不能施展游侠法术。  阵营 ：无限制。  生命骰数 ： d10 。  本职技能  游侠的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：理解动物（魅力，特职技能）、攀爬（力量）、专注（体质）、工艺（智力）、驯养动物（魅力）、医疗（睿智）、躲藏（敏捷）、方向感（睿智）、跳跃（力量）、自然知识（智力）、聆听（睿智）、潜行（敏捷）、专业（睿智）、骑术（敏捷）、搜索（智力）、侦察（睿智）、游泳（力量）、绳技（敏捷）、野外求生（睿智）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 4+ 智力调整值）× 4 。  升级可得到的技能点数： 4+ 智力调整值。  表 3-14：游侠宿敌   |  |  | | --- | --- | | **种类** | **范例** | | 异怪 |  | | 动物 | 眼魔 | | 兽类 | 熊 | | 构装生物 | 乌头熊 | | 龙 | 魔像 | | 元素 | 黑龙 | | 精类生物 | 索尔石怪 | | 巨人 | 树精 | | 人形生物 | 食人魔 | | 魔法兽 | \* | | 泥形怪物 | 移位兽 | | 异界生物 | 胶质怪 | | 植物 | \* | | 变形生物 | 狼人 | | 不死生物 | 僵尸 | | 虫类生物 | 巨蜘蛛 | | \* 游侠的宿敌不能只指定为（人形生物）或（异界生物），须从人形生物或异界生物中指定特定物种。《怪物图鉴》中有生物的详细资料。邪恶游侠只能选择自己的种族作为宿敌。 | |   职业特性  擅长武器与防具：游侠擅长所有的简易武器、军用武器、轻型盔甲、中型盔甲及盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。当穿着轻型盔甲或未着盔甲时，游侠可以持双武器战斗，视同具有（左右开弓）和（双武器攻击）专长一样（即使事实上没学）。但若游侠穿着中型或重型盔甲，或者使用双头武器（如：双头剑），便失去此特殊能力。  法术 ： 4 级开始，游侠可以施展少量圣法术。欲施展某等级的法术，游侠的睿智值必须达到 10+ 该法术等级。受术者若要对抗游侠的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 游侠的睿智调整值。  若游侠在某个法术等级上得到 0 个法术（如： 4 级游侠得到 0 个一级法术），则他只能施展该法术等级的额外法术（见表 1-1 ），没有额外法术的游侠无法施展该法术等级的法术。游侠的法术列表请见第十一章，只要等级允许，游侠可以准备并施展任何列于表上的法术。游侠的法术准备和施展方式与牧师相同（但无法使用法术转换）。  游侠一直到 3 级，都还没有施法者等级。 4 级开始，游侠的施法者等级等于职业等级的一半。  追迹（ Track ） ：游侠具有额外专长（追迹）（专长说明见第五章）。  宿敌 ： 1 级时，游侠可以选下一种生物类型（如：龙、巨人、不死生物等），作为宿敌（邪恶游侠只能选择自己的种族作为宿敌）。游侠会深入研究如何对付宿敌，所以对宿敌使用下列技能时，技能检定具有 +1 加值：唬弄、聆听、察言观色、侦察和野外求生。此外，游侠对宿敌的武器伤害掷骰亦有 +1 害加值，远程武器也算，但目标必须在 30 尺内（超过此距离就无法瞄得很准）。对于不会遭致命一击的生物，此加值无效。  游侠等级每升五级（ 5 级、 10 级、 15 级、 20 级），可以多选一种新的宿敌，并对之前宿敌的各种加值都再 +1 。举例而言， 15 级游侠可以有四种宿敌，加值分别是 +4 、 +3 、 +2 和 +1 。  表 3-14 列出游侠可选择的宿敌类型。  精通双武器攻击：基本攻击加值达到 +9 的游侠，可以选择（精通双武器攻击）专长（专长说明见第五章），即使他不具有学习该专长的必要条件亦可。穿着轻型盔甲或未着盔甲的游侠，才能发挥此能力。  精灵游侠起始套组  防具 ：镶嵌皮甲， AC+3 。速度 30 尺， 20 磅，防具检定减值 -1 。  武器 ：长剑（ 1d8 ，致命 19-20/ × 2 ， 4 磅，中型，挥砍）。  短剑，副手（ 1d6 ，致命 19-20/ × 2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  注意：双手都进行攻击时，每次攻击检定须遭受 -2 减值。如果游侠有力量加值，其副手攻击（也就是短剑）的加值只有原来的一半。  长弓（ 1d8 ，致命× 3 ， 100 尺， 3 磅，大型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 野外求生 | 4 | 睿智 |  | | 理解动物 | 4 | 魅力 |  | | 躲藏 | 4 | 敏捷 | -1 | | 潜行 | 4 | 敏捷 | -1 | | 聆听 | 4 | 睿智 |  | | 侦察 | 4 | 睿智 |  | | 搜索 | 4 | 智力 |  | | 医疗 | 4 | 睿智 |  | | 方向感 | 4 | 睿智 |  |   专长 ：近程射击。  宿敌 ：魔法兽。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。火把 3 支。箭袋有 20 枝箭。  金钱 ： 2d4 金币。  替换套组  同精灵游侠，除了以下项目：  种族 ：人类、矮人、半精灵或半兽人。  防具 ：速度 20 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 4+ 智力整值（只限人类）。  额外专长 ：专攻技能：野外求生（或其他技能）（只限人类）。  替换套组  同精灵游侠，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：短剑（ 1d6 ，致命 19-20/ × 2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  匕首，副手（ 1d4 ，致命 19-20/ × 2 ， 10 尺， 1 磅，超小型，穿刺）。  注意：双手都进行攻击时，每次攻击检定须遭受 -2 减值。  短弓 （ 1d6 ，致命× 3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  宿敌 ：爬虫人形生物（只限地侏）。  金钱 ： 5d4 × 5 金币。 |  |  | | --- | | **盗贼（Rogue）** | | **盗贼/游荡者（ Rogue）**  盗贼扮演的角色相当多，有些习于潜行，有些则是拥有三寸不烂之舌的骗子，有些是斥候、渗透者、间谍、外交人士或恶棍。他们的共通点为多才多艺且适应力强。一般而言，盗贼善于机巧诡计，例如：潜入宝窖、通过致命陷阱、取得秘密文件、骗取守卫信任，或拿到倒楣鬼的钱包。  冒险 ：盗贼参与冒险的原因很简单：得到他们想要的东西。有些盗贼追求宝物，有些追求经验，有些享有盛名，有些则带恶名。也有不少盗贼将冒险视为充满乐趣和挑战。破解陷阱与躲避警报等工作，对很多盗贼而言非常有趣。  特质 ：盗贼拥有许多技巧，而且都很高超。虽然盗贼较不善战斗，但他却知道如何痛击敌人的弱点。偷袭成功的盗贼，可以造成很大的伤害。  盗贼有第六感可避免伤害。经验老到的盗贼具有非凡的技能，他们精通潜行、反射闪避及偷袭等技巧。此外，虽然盗贼无法施法，但他们仍能利用卷轴、法杖或其他魔法物品，使出魔法效果。  阵营 ：盗贼只看时机，而非理想。他们比较倾向混乱，而非守序阵营。然而盗贼的差异很大，所以可属于任何阵营。  宗教 ：大多数盗贼都信仰盗贼之神渥利达马拉，虽然这不是什么光荣的事。邪恶盗贼可能会秘密崇拜死亡之柰落，或杀戮之神厄斯怒。由于盗贼变化多端，所以他们也可能信仰其他神祗，甚至完全不信神。  背景：有些盗贼会加入有组织的盗贼团体或所谓（盗贼公会）。但大部分盗贼是自学出身，或由个别教师所教导来。通常经验老到的盗贼需要助手协助诈骗、潜入民宅或把风，因此会招募一个年轻盗贼，教导他工作需要的技能。年轻学徒迟早会自己独立冒险，这可能因为他的老师惹上法律纠纷，或是学徒出卖了老师。  盗贼彼此之间不会有情谊，除非是同公会或同门弟子。事实上， 盗贼宁可相信其他职业人士，也不相信别的盗贼，毕竟他们不是傻子。  种族 ：人类适应力强且没有特殊纪律，所以很容易成为盗贼。半身人、精灵和半精灵也很适合成为盗贼。矮人和地侏盗贼比较少见，但却以破解陷阱和门锁而闻名。半兽人盗贼则长于暴力和暗杀。  野蛮的类人种族中，常可见到盗贼，特别是哥布林与柏格熊。蛮荒中成长的盗贼，通常不善于开锁或破解陷阱等复杂工作。  与其他职业的关系 ：盗贼与其他职业合作起来常若即若离。当身边有战士保护和法师支援时，盗贼可以大展身手。但很多时候，他们会希望其他人和他一样保持安静、机警和耐心。盗贼特别在意圣武士，若不是想在他面前证明自己，就是尽力避免与其同行。  表 3-15：盗贼   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **等级** | **基本攻击加值** | **强韧**  **检定** | **反射**  **检定** | **意志**  **检定** | **特殊能力** | | 1 | +0 | +0 | +2 | +0 | 偷袭 +1d6 | | 2 | +1 | +0 | +3 | +0 | 反射闪避 | | 3 | +2 | +1 | +3 | +1 | 直觉闪避（ AC 的敏捷加值）、偷袭 +2d6 | | 4 | +3 | +1 | +4 | +1 |  | | 5 | +3 | +1 | +4 | +1 | 偷袭 +3d6 | | 6 | +4 | +2 | +5 | +2 | 直觉闪避（不会遭受夹击） | | 7 | +5 | +2 | +5 | +2 | 偷袭 +4d6 | | 8 | +6/+1 | +2 | +6 | +2 |  | | 9 | +6/+1 | +3 | +6 | +3 | 偷袭 +5d6 | | 10 | +7/+2 | +3 | +7 | +3 | 特殊能力 | | 11 | +8/+3 | +3 | +7 | +3 | 直觉闪避（对陷阱 +1 ）、偷袭 +6d6 | | 12 | +9/+4 | +4 | +8 | +4 |  | | 13 | +9/+4 | +4 | +8 | +4 | 偷袭 +7d6 、特殊能力 | | 14 | +10/+5 | +4 | +9 | +4 | 直觉闪避（对陷阱 +2 ） | | 15 | +11/+6/+1 | +5 | +9 | +5 | 偷袭 +8d6 | | 16 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +5 | 特殊能力 | | 17 | +12/+7/+2 | +5 | +10 | +5 | 直觉闪避（对陷阱 +3 ）、偷袭 +9d6 | | 18 | +13/+8/+3 | +6 | +11 | +6 |  | | 19 | +14/+9/+4 | +6 | +11 | +6 | 偷袭 +10d6 、特殊能力 | | 20 | +15/+10/+5 | +6 | +12 | +6 | 直觉闪避（对陷阱 +4 ） |   游戏规则资讯  属性 ：敏捷是许多盗贼本职技能的关键属性，亦可提高盗贼的防御力。智力和睿智对许多盗贼技能都很重要。盗贼智力越高，技能点数就越多，也就更能抢戏。  阵营 ：无限制。  生命骰数 ： d6 。  本职技能  盗贼的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：估价（智力）、衡感（敏捷）、唬弄（魅力）、攀爬（力量）、工艺（智力）、文件解读（智力，特职技能）、交涉（魅力）、解除装置（智力）、易容（魅力）、脱逃（敏捷）、伪造文书（智力）、筹集资讯（魅力）、躲藏（敏捷）、暗语沟通（睿智）、威吓（魅力）、方向感（睿智）、跳跃（力量）、聆听（睿智）、潜行（敏捷）、开锁（敏捷）、表演（魅力）、扒窃（魅力）、专业（睿智）、读唇（智力，特职技能）、搜索（智力）、察言观色（睿智）、侦察（睿智）、游泳（力量）、特技动作（敏捷）、使用魔法装置（魅力，特职技能）和绳技（敏捷）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 8+ 智力调整值）× 4 。  升级可得到的技能点数： 8+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：盗贼都能使用适合潜行和偷袭的武器。所有盗贼都擅长十字弓（单手或轻型）、匕首（任何型式）、飞镖、轻型硬头缒、闷棍、短弓（一般或复合）和短剑。中体型盗贼亦擅长使用小体型者不擅长的一些武器：木棒、重型十字弓、重型硬头缒、钉头缒、木棍和细剑。盗贼擅长使用轻型盔甲，但不擅长盾牌。请注意，当穿戴盾牌或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  偷袭（ Sneak Attack ） ：盗贼能够抓住机会，趁目标无法有效防御时攻击其弱点，造成额外伤害值。基本上，只有失去 AC 的敏捷加值（无论到底原来有没有敏捷加值），或是盗贼得到夹击目标的机会时，其攻击便可造成额外伤害值。 1 级盗贼的额外伤害值是 1d6 。偷袭造成的额外伤害不计入致命一击的倍数（有关失去 AC 敏捷加值的状况和夹击的说明，见第八章）。  远程攻击的目标必须位于 30 尺内，才可视为偷袭。因为超过此距离，便很难精确地瞄准。  盗贼使用闷棍（覆皮的短棍）或徒手击打进行偷袭时，可选择造成内伤而非一般伤害。但使用一般武器偷袭不能造成内伤（连采用 -4 减值的一般方法都不能用），因为偷袭时盗贼必须发挥武器的最大效用（见第八章有关内伤的说明）。  构装生物、泥形怪物、植物、不死生物、虚体生物，以及无法遭致命一击的生物，都不会被盗贼偷袭。盗贼必须能清楚看见目标，而且可以击中要害，所以他无法偷袭隐蔽的生物（见第八章有关隐蔽的说明），也无法偷袭碰不到要害的目标。  陷阱 ：当使用（搜索）支能寻找陷阱的 DC 高达 20 的时候，只有盗贼能从事此任务。找出非魔法陷阱的 DC 至少 20 ，如果该陷阱藏得很好， DC 便更高。找出魔法陷阱的 DC=25+ 造出该陷阱的法术等级。  只有盗贼能使用（解除装置）技能解除魔法陷阱。魔法陷阱的 DC=25+ 造出该陷阱的法术等级。  盗贼进行（解除装置）技能检定时，若结果高过 DC10 点以上，便可以研究该陷阱，找出其运作方式，并带领队伍躲开该陷阱，而不需要将其解除。  反射闪避 ： 2 级开始，盗贼获得反射闪避的能力。有些攻击果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或（火球术）），此时盗贼若通过反射检定则完全不会受伤。盗贼只有在穿着轻型盔甲或未着盔甲时，才能做反射闪避。反射闪避是特异能力。  直觉闪避 ： 3 级开始，盗贼获得此特异能力，可以在尚未意识到危险前，就做出相关的反应。此后，盗贼即使陷入迟滞或遭陷形敌人攻击，也不会丧失 AC 的敏捷加值（但如果他无法动弹，仍会丧失此敏捷加值）。  6 级开始，盗贼不会遭受夹击，他可以轻易对付反方向的一名敌人，所以其他盗贼便无法以夹击来进行偷袭，除非其他贼的等级比遭夹击之盗贼，高过四级或以上，才能够进行夹击偷袭。  11 级开始，盗贼具有避开陷阱的直觉，对陷阱的反射检定有 +1 加值，对陷阱攻击的防御等级有 +1 闪避加值。 14 级开始，这些加值改为 +2 。 17 级开始改为 +3 。 20 级时改为 +4 。  特殊能力 ： 10 级、 13 级、 16 级和 19 级时，盗贼可以从以下选择一种特殊能力：  要害攻击（ Crippling Strike ） ：具有此特异能力的盗贼，可以在丛袭敌人时，精准地伤害对方要害。当盗贼偷袭成功时，目标对象的力量值会暂时 -1 ，该对象以一日 1 点的速度恢复属性值。  翻躲（ Defensive Roll ）：盗贼可以对危险攻击采取翻躲，以减少所受伤害。此能力一天只能使用一次，若盗贼遭攻击伤害致使生命值将等于或小于 0 点时（只能是来自一般武器攻击，不包括法术与特殊能力），可以尝试对此伤害进行翻躲。盗贼须进行反射检定（ DC= 该次攻击造成的伤害），若检定通过，则只受到该攻击原本造成伤害的一半。盗贼必须能察觉到该攻击且能够反应，才能进行翻躲（如果盗贼失去 AC 的敏捷加值，便无法翻躲）。盗贼的（反射闪避）力不能应用到翻躲上。  精通反射闪避 ：有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害（如：龙息或（火球术）），此时盗贼若通过反射检定，则完全不会受伤，若未通过反射检定，也只受到一半伤害。  趁势攻击（ Opportunist ） ：每轮一次，盗贼可以对该轮中与他人近身战斗受伤的人物，进行机会攻击。此攻击即算是盗贼在该轮的机会攻击。即使盗贼有（战斗反射）专长，也无法在一轮内进行两次趁势攻击。  技能熟稔（ Skill Mastery ） ：盗贼选择（智力调整值 +3 ）个技能，当这些技能进行检定时，盗贼可以取 10 ，无论当时状况是否有压力或有所分心。因为盗贼对这些技能十分熟稔，即使环境不利，他也能做得很好。盗贼可以多次选择此能力，每次可以多选同样数量的技能。  心智灵活（ Slippery Mind ） ：此特异异能力让盗贼可以争脱企图操控他的魔法效果。心智灵活的盗贼如果遭附魔系法术影响，而豁免检定败，他在一轮后可以尝试再进行一次豁免检定。他只有这一次额外检定机会。  专长 ：直接取得一个专长。  半身人（或地侏）盗贼起始套组  防具 ：皮甲， AC+2 ，速度 20 尺， 15 磅。  武器 ：短剑（ 1d6 ，致命 19-20/ × 2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  轻型十字弓（ 1d8 ，致命 19-20/ × 2 ， 80 尺， 6 磅，小型，穿刺）。  匕首（ 1d4 ，致命 19-20/ × 2 ， 10 尺，超小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 8+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 潜行 | 4 | 敏捷 | 0 | | 躲藏 | 4 | 敏捷 | 0 | | 攀爬 | 4 | 力量 | 0 | | 解除装置 | 4 | 智力 |  | | 聆听 | 4 | 睿智 |  | | 开锁 | 4 | 敏捷 |  | | 搜索 | 4 | 智力 |  | | 侦察 | 4 | 睿智 |  | | 使用魔法装置 | 4 | 魅力 |  | | 扒窃 | 4 | 敏捷 | 0 | | 文件解读 | 4 | 智力 |  | | 唬弄 | 4 | 魅力 |  | | 威吓 | 4 | 魅力 |  |   专长 ：精通先攻。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。另带有小偷工具、附盖提灯、油 3 品脱。矢匣有 10 枝矢。  金钱 ： 4d4 金币。  替换套组  同半身人盗贼，除了以下项目：  种族 ：人类、矮人、精灵、半精灵或半兽人。  防具 ：速度 30 尺（只限非矮人）。  武器 ：细剑（ 1d6 ，致命 18-20/ × 2 ， 3 磅，小型，穿刺）。  短弓（ 1d6 ，致命× 3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 9+ 智力调整值（只限人类）。  额外专长 ：警觉（只限人类）。  装备 ：箭袋有 20 枝箭（取代矢匣）。  金钱 ： 2d4 金币。 |  |  | | --- | | **术士（ Sorcerer）** | | **术士（ Sorcerer）**  术士施法就如同诗人写诗一样，是天份加上磨练的结果。术士不靠法术书，也没有导师，他们只依靠纯净的意志力。  有些术士认为自己体内流着龙族血统。这可能是真的，如众所知，法力强大的龙族可能变成人，甚至与人类相爱。术士通常外貌出众，带点异国情调，这或许正是源自独特的血缘。然而所谓龙族血统这种宣称，实在很难证明真假，所以要不是术士自己胡夸，就是被嫉妒者用来讽刺。  冒险 ：术士参与冒险最主要的原因是为了提升能力。术士希望测试自己的能力，并加以扩展。术士的力量源自内在天性，无论想把力量用在哪方面，他都要开发出自己的潜能。  一般人常将术士视为异类。有些善良术士很想证明自己的长才，得到社会的认可，证明自己的价值。邪恶术士也认为自己与众不同，觉得自己能力超乎众人，所以他们想从冒险中获得睥睨凡人的力量。  特质 ：术士透过内在力量施展法术，而非透过严格训练。他们的魔法与其说倚靠逻辑，还不如说是靠直。他们会的法术比法师少，获得强力法术的速度也比法师慢，但他们能比法师更常施展法术，而且不须在施法前选择或准备法术。术士也不会专精于某个法术学派。  由于术士不需经过长年学习便能施法，所以有较多间学习战斗技巧。他们擅长所有简易武器。  阵营 ：对术士而言，魔法是种艺术，而不是科学。术士喜爱自由、混乱、创造的灵魂，而非循规蹈矩，所以术士稍倾向混乱阵营而非守序阵营。  宗教 ：有些术士崇拜魔法之神柏柯柏，有些则信仰死亡与魔法女神维婕丝。不过仍有许多术士信奉其他神祗，或什么都不信（法师通常跟随导师信奉柏柯柏或维婕丝。但大多数术士是自学，没有导师引导他们进入某个宗教）。  背景 ：术士在青春期便开始展现原始的法力，最初的法术可能是在不经意下施出，当时术士可能还无法控制，有时甚至导致危险。年轻术士的房子内党充满奇怪的声光，看起来像是闹鬼的地方。但总有一天，术士会了解自己特有的力量，开始练习改进施法技巧。  少数幸运的年轻术士可得到年长术士的教导，让他了解如何使用天生力量。然而较常见的情形是，因为朋友畏惧与家人误解，使得年轻术士生活孤僻。  术士不了解什么叫团队合作，这与法师不同，他们很难与他人分享知识，也没什么诱因促使他们与其他人合作。  种族 ：大多数术士是人类或半精灵。然而内在魔法力量实在无法预测，所以任何常见种族都可能出现术士。  野蛮的类人种族里，术士比法师常见，尤其在狗头人中更常见到术士，而且他们也是（龙族血统理论）的强力支持者。  与其他职业的关系 ：术士与其他自学出身的职业（如：德鲁伊和盗贼）最能发现共通点。他们有时觉得与某些严守纪律的职业格格不入，如：圣武士和武僧。由于他们的施法方式与法师不同，所以两者有时会互相竞争。  由于术士的外貌通常给人强烈印象，所以常靠外表为队伍沟通或交涉。许多术士能操纵他人以获取情报，所以术士常成为冒险队伍的间谍或外交人员  表 3-16：术士   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | | | | | | | **等级** | **基本**  **加值** | **强韧检定** | **反射检定** | **意志检定** | **特殊能力** | **零级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** | | 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | 魔宠 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |  | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 3 | +1 | +1 | +1 | +3 |  | 6 | 5 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | 6 | 6 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | | 5 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | — | | 6 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | | 7 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | — | | 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | | 9 | +4 | +3 | +3 | +6 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | — | | 10 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | — | | 11 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | — | | 12 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | — | | 13 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | — | | 14 | +7/+2 | +4 | +4 | +9 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | — | | 15 | +7/+2 | +5 | +5 | +9 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | — | | 16 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | — | | 17 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | — | | 18 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 5 | 3 | | 19 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 4 | | 20 | +10/+5 | +6 | +6 | +12 |  | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 | 6 |   游戏规则资讯  属性 ：魅力决定术士法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。欲施展某等级的法术，术士的魅力值必须达到 10+ 该法术等级。术士可否获得额外法术，视其魅力值而定。受术者若要对抗术士的法术，其豁免检定的难易度等级 =10+ 该法术等级 + 法术的魅力调整值。如同法师一样，高体质和高敏捷对术士也很有利。  阵营 ：无限制。  生命骰数 ： d4 。  表 3-17：术士可知法术数量   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **法术等级** | | | | | | | | | | | **术士等级** | **零级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** | | 1 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 2 | 5 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 3 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 4 | 6 | 3 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | | 5 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | | 6 | 7 | 4 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | | 7 | 7 | 5 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | | 8 | 8 | 5 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | | 9 | 8 | 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | | 10 | 9 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | | 11 | 9 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | | 12 | 9 | 5 | 5 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | | 13 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | | 14 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | | 15 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | | 16 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | | 17 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | | 18 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | 1 | | 19 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | | 20 | 9 | 5 | 5 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 |   本职技能  术士的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：炼金术（智力）、专注（体质）、工艺（智力）、神秘知识（智力）、专业（睿智）、探知（智力，特职技能）、观察法术（智力）。各技能说明请见第四章。  1 级人物技能点数：（ 2+ 智力调整值）× 4 。  升级可得到的技能点数： 2+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：术士擅长所有简易武器，他们不擅长所有盔甲与盾牌。任何盾牌和盔甲都会影响术士施展秘法术的姿势成分，使得法术失效（如果该法术有姿势成份）。请注意，当穿戴盾牌或皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  法术：术士施展秘法术，但能选择的法术相当有限。 1 级术士只能施展四个零级法术（或称为（戏法））和两个一级法术。术士可随着升级获得更多新法术，请见表 3-17 （注意：术士的可知法术数目不受魅力加值影响，表 3-17 的数目是固定的，不会变更）。这些法术可以是法师和术士法术列表上的普通法术（见第十一章），也可以是术士无意间了解的特殊法术。举例而言，某术士可能拥有一份卷轴或法术书，上面详细记载了某个特殊法术（不在法术列表上的法术）。只要等级允许，他可以在升级时选择该法术作为新学会的法术。但术士不能提前学到该法术，此方法只是让术士可以偶尔学到法术列表外的法术而已。  术士每日只能施展一定数量的法术，但他不需事先准备。额外法术（如要有的话）可以增加术士的每日施展的法术数目。举例而言， 1 级术士海涅特每天可以施展四个一级法术，其中三个是 1 级术士原本就有的，而多出的一个，则是由高魅力值所得到的额外法术。然而，海涅特只会两个一级法术：魔法飞弹和睡眠术（参见表 3-17 ），所以他一天中可以施展魔法飞弹四次，或睡眠术四次，也可以施展这两个法术总数四次。他不需事先决定当日要施展的法术。  术士可以用高等级的法术栏位，来施展较低等级的法术。举例而言，如果一个 8 级术士用光了当天可使用的三级法术数目，但他仍想施展某个三级法术，他可以用一个四级法术栏位来施展。该法术的法术等级不变（以原法术等级为准，而非以栏位）。欲施展某等级的法术，术士的魅力值必须达到 10+ 该法术等级。术士可否获得额外法术，视其魅力值而定。受术者若要对抗术士的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 术士的魅力调整值。  魔宠（ Familiar ） ：术士能够召一个魔宠。召魔宠的过程需要花掉一天，还须价值 100 金币的魔法材料。魔宠看起来是带有魔法、强壮聪明的小动物（见边栏说明），但属于魔法兽，而不是动物。魔宠是术士的伙伴与仆人。  术士可以选择他的魔宠种类。当术士升级时，魔宠的能力也随之提升。  当魔宠死亡或术士决定遣返魔宠时，术士必须进行强韧检定（ DC=15 ），若未通过，会损失 200 ×术士等级的经验值；若检定通过，则损失 100 ×术士等级的经验值，但术士的总经验值不会因此掉到 0 点以下。举例而言，海涅特是拥有 3230 经验值的 3 级术士，他的猫头鹰魔宠被柏格熊所杀，海涅特强韧检定成功，所以损失 600 经验值。如此一来，他的经验值将低于 3000 ，所以掉回 2 级（见《地下城主指南》有关损失等级的说明）。术士必须等到魔宠死亡或遣散的一年又一天后，才能再召新魔宠。死去的魔宠可以复活，如同死亡的人物一样，而且不会损失等级或 1 点体质。  人类术士起始套组  防具 ：无。速度 30 尺。  武器 ：短矛（ 1d8 ，致命× 3 ， 20 尺， 5 磅，大型，穿刺）。  轻型十字弓（ 1d8 ，致命 19-20/ × 2 ， 80 尺， 6 磅，小型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 3+ 智力调整值。  专长 ：健壮。  额外专长 ：专攻技能：观察法术（或其他技能）。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 观察法术 | 4 | 智力 |  | | 专注 | 4 | 体质 |  | | 神秘知识 | 4 | 智力 |  | | 筹集资讯（跨职） | 2 | 魅力 |  | | 交涉（跨职） | 2 | 魅力 |  | | 脱逃（跨职） | 2 | 敏捷 | 0 | | 潜行（跨职） | 2 | 敏捷 | 0 |   已知法术 ：零级法术：侦测魔法、幻音术、光亮术和阅读魔法。  一级法术 ：魔法飞弹、睡眠术。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。另带有附盖提灯、油 5 品脱、法术材料包。矢匣装 10 枝矢。  金钱 ： 3d4 金币。  替换套组  同人类术士，除了以下项目：  种族 ：矮人、精灵、半精灵或半兽人。  防具 ：速度 20 尺（只限矮人）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  额外专长 ：无。  替换套组  同人类术士，除了以下项目：  种族 ：地侏或半身人。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：钉头缒（ 1d8 ，致命× 2 ， 8 磅，中型，敲击和穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。  额外专长 ：无。  金钱 ： 1d4 金币。 |  |  | | --- | | **魔宠** | | 魔宠  魔宠通常与主人以魔力连结。某种程度上，魔宠与主人是一体的。这是为何魔宠主人通常可以把本来只能对自己施展的法术，施展在身旁魔宠上的原因。魔宠外表看起来像正常教授，特征也类似该动物。然而，魔宠具有特殊能力，或可以给予主人（法师或术士）特殊能力，如表 3-18 。魔宠与主人必须在一定距离之内，这些特殊能力才有效。  表 3-18：魔宠   |  |  | | --- | --- | | **魔宠** | **特殊能力** | | 蝙蝠 |  | | 猫 | 主人潜行检定获得 +2 加值 | | 猎鹰 |  | | 猫头鹰 | 昏暗视觉、主人潜行检定获得 +2 加值 | | 鼠 | 主人强韧检定获得 +2 加值 | | 渡鸦 | 能说一种语言 | | 蛇（超小型） | 毒牙 | | 蟾蜍 | 主人体质 +2 | | 鼬 | 主人反射检定获得 +2 加值 |   魔宠基本属性 ：参阅《怪物图鉴》有关该生物类型的基本属性，但有以下改变：  生命骰数 ：视同主人的人物等级（遇到与生命骰数相关的效果时）。如果以一般方式计算，该魔宠的生命骰数较同，则采用之。  生命值 ：魔宠的生命值为主人的一半，无条件舍去。例如， 2 级术士海涅特的生命值为 9 点，所以他的魔宠生命值为 4 点。  攻击 ：采用主人的基本攻击加值。魔宠徒手攻击时的近战攻击加值，等于其力量调整值或敏捷调整值（视何者较高）。伤害力则等于同种类的普通生物。  豁免检定 ：如果主人的豁免检定加值高于魔宠（强韧 +2 、反射 +2 、意志 +0 ），则采用之。  技能 ：可使用同种类生物的技能，或主人的技能，视何者较佳。  魔宠能力描述 ：所有魔宠都有特殊能力（或给予主人特殊能力），依主人的等级而定，见表 3-19 ，其中的能力可累计。  天生防御加值 ：此数值可增加魔宠的 AC 。  智力 ：这是魔宠的智力值。  警觉 ：魔宠可以让主人的感觉更敏感。当魔宠在主人身旁时，主人得到（警觉）专长。  精通反射闪避 ：有些攻击效果若通过反射检定仍会造成一半伤害，此时魔宠若通过反射检定，则完全不会受伤，若未通过反射检定，也只会受到一半伤害。精通反射闪避是特异能力。  法术共享 ：魔宠主认若同意，可以让施展在自己身上的法术也影响魔宠。魔宠必须在主人身旁 5 尺内。如果该法术的持续时间不是立即，则一旦魔宠在时效内离开主人超过 5 尺，该法术便不再影响魔宠，即使魔宠在法术失效前又回到 5 尺内也一样。此外，魔宠主人可施展以自己为目标的法术，将效果转移至座骑身上（离视同触碰类法术）。此时，即使是通常对魔法兽无效的法术，魔宠还是可以与主人共享。  情感连结 ：主人与魔宠之间在 10 里内有着情感连结。主人无法看穿魔宠的眼神，但双方却可以心灵沟通。请注意：低等级主人的魔宠智力不高，会限制彼此了解的程序，而即使是再聪明的魔宠，看待世界的方式也与人类不同。此能力为超自然能力。  因为彼此有情感连结，主人对魔宠经验过的事物或地点也会建立相同的关联。举例来说，如果魔宠看过某个房间，则主人就可以如同自己曾经去过该房间一样，以传送法术传到该房间。  触碰 ：如果魔宠主人的等级达 3 级，则施展触碰类法术时，魔宠可以替主人进行触碰。当主人施展触碰类法术时，指定魔宠作为（触碰者）（主人与魔宠于施法时必须在一起），即可让魔宠传递该触碰类法术。如一般状况一样，当主人施展另一个法术时，该触碰类法术则消失。  表 3-19：魔宠特殊能力   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **主人职业等级** | **天生防御加值** | **智力** | **特殊能力** | | 1-2 | +1 | 6 | 警觉、精通反射闪避、法术共享、情感连结 | | 3-4 | +2 | 7 | 接触 | | 5-6 | +3 | 8 | 与主人交谈 | | 7-8 | +4 | 9 | 与同类生物交谈 | | 9-10 | +5 | 10 |  | | 11-12 | +6 | 11 | 法术抗力 | | 13-14 | +7 | 12 | 探知 | | 15-16 | +8 | 13 |  | | 17-18 | +9 | 14 |  | | 19-20 | +10 | 15 |  |   与同类生物交谈 ：魔宠可以与近似种类的生物交谈（包含该类凶暴生物）：蝙蝠和老鼠可与恝齿类动物，猫可与猫科动物、鹰、猫头鹰及渡鸦可与鸟类，蛇可与爬虫类，青蛙可与两栖类，鼬可与类似生物（鼬、水貂、斑纹臭鼬、白鼬、臭鼬、狼獾、獾）。此沟通受限于对方的智力。  与主人交谈 ：魔宠与主人能够以言语交谈，如同使用通用语一样。除非利用魔法，其他生物无法了解其谈话内容。  法术抗力 ：魔宠的法术抗力 = 主人等级 +5. 外人要对魔宠施法，必须进行施法者等级检定（ 1d20+ 施法者等级），结果须达到魔宠的法术抗力，法术才可能成功。  探知： 如果主人等级达 13 级，便可以探知其魔宠（如同施展法术（探知）一样），一天一次。这是法术型能力，不需任何材料，也不需专注。 |  |  | | --- | | **法师（ Wizard ）** | | 法师（ Wizard ）  法师可以藉由无意义的字音和快速动作，造出此战斧更强的力量。法术动作看起来很简单，却是法师长年苦读钻研的结果。  法师依靠严格的训练来学习魔法，他们翻阅发霉的古老卷册，与其他法师辨论魔法理论，并且不断练习施法。对法师来说，魔法不是天份，而是努力习得的技艺。  冒险：法师冒险时通常小心翼翼、深思熟虑。若准备妥当，他们便可发挥强大的力量；但若遭袭击，他们就十分脆弱。法师需要知识、力量和资源来进行研究。他们的冒险动机可能高贵，也可能邪恶，如同其他人一样。  特质：法师的力量就是魔法，其他都是次要的。法师透过实验和经验学习新法术，有时也可能向其他法师学习。除了学习新法术之外，法师也会复习已知法术，使其更加精进。  有些法师喜欢钻研特定学派的法术，使其更强，但这也会导致他无法获得某些方面的法术力量（见本章边栏详述）。  法师可以召一个魔宠，也就是小型的魔法生物伙伴。对某些法师来说，魔宠是他们唯一真正的朋友。  阵营：整体而言，法师稍偏向守序而非混乱阵营，因为只有遵守纪律才能深入钻研法术。但幻术师和变化师长于欺骗，所以倾向混乱阵营。  宗教：法师通常崇拜魔法之神柏柯柏。但部分比较讨厌俗世的法师，特别是死灵师，则信奉死亡与魔法女神维婕丝。邪恶的死灵师多信奉死亡之神奈落。整体而言，法师还是较注重研究，而不是灵性信仰。  背景：法师彼此之间可能合作也可能竞争，出身不同的法师常有很多共通点，因为他们都接受魔法的道理。法或公会里学习法术，彼此以成员资格互相辩论。公会法师有时会蔑视乡下法师，但他却不能否认对方的法师身份。  种族：人类学习法师的原因很多，包括：好奇、野心、权力或个人嗜好。人类法师通常是实际的改革者，常创造新法术或以创新方式旧法术。  精灵对魔法很着迷，他们多半因为喜爱魔法才成为法师。精灵法师自认是艺术家，将魔法视为崇高美妙的神秘艺术。这正好与人类法师的实用主义，形成明显的对比。  地侏长于幻术，有才能者自然就成为幻术师。大多数地侏法师都专精幻术系，但也有少数例外，地侏不会歧视后者。  半精灵法师同时拥有精灵对魔法的喜好，以及人类追求知识的欲望。有些强大的法师就是半精灵。  矮人和半身人法师很少见，因为其社会并不鼓励学习魔法。半兽人法师也很稀有，因为他们很少能聪明到可以学习法术。  野蛮的类人种族里很少见到法师，但黑暗精灵（住在地底的邪恶精灵）例外。  与其他职业的关系：法师很喜欢与其他职业合作，他们喜欢在强壮战士背后施法，也喜欢以魔法强化盗贼，然后派他们出去侦察，法师也依靠牧师进行医疗。法师有时认为术士、盗贼和吟游诗人不够稳重，但他们不会随便评断别人。  表 3-20：法师   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | |  |  |  |  |  |  | **每日法术数量** | | | | | | | | | | | **等级** | **基本攻击加值** | **强韧**  **检定** | **反射**  **检定** | **意志**  **检定** | **特殊能力** | **等级** | **一级** | **二级** | **三级** | **四级** | **五级** | **六级** | **七级** | **八级** | **九级** | | 1 | +0 | +0 | +0 | +2 | 魔宠、抄录卷轴 | 3 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 2 | +1 | +0 | +0 | +3 |  | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — | | 3 | +1 | +1 | +1 | +3 |  | 4 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | — | | 4 | +2 | +1 | +1 | +4 |  | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | | 5 | +2 | +1 | +1 | +4 | 额外专长 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | — | | 6 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | | 7 | +3 | +2 | +2 | +5 |  | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | — | | 8 | +4 | +2 | +2 | +6 |  | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | | 9 | +4 | +3 | +3 | +6 |  | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | — | | 10 | +5 | +3 | +3 | +7 | 额外专长 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | | 11 | +5 | +3 | +3 | +7 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | — | | 12 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | | 13 | +6/+1 | +4 | +4 | +8 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | — | | 14 | +7/+2 | +4 | +4 | +9 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | | 15 | +7/+2 | +5 | +5 | +9 | 额外专长 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | — | | 16 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | | 17 | +8/+3 | +5 | +5 | +10 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 2 | 1 | | 18 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | | 19 | +9/+4 | +6 | +6 | +11 |  | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | | 20 | +10/+5 | +6 | +6 | +12 | 额外专长 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 | 4 |   秘法术与防具  法师和术士不懂得如何有效穿戴防具（括盔甲和盾牌），但他们还是可以穿着防具（会变得很笨拙），也可以学习如何有效使用各种防具（即选择（擅长盾牌）专长或（擅长盔甲）专长，包括：轻型、中型、重型等）。他们也可兼职新职业，藉以擅长防具（见本章有关兼职的说明）。吟游诗人懂得如何有效穿着轻型和中型盔甲，但他们不擅长重型盔甲，所以若要有效使用重型盔甲，他们必须学习（擅长重型盔甲）长，或兼职为原本就擅长重型盔甲的职业。然而，即使法师、术士或吟游诗人着擅长的防具，还是可能会妨碍施法。  穿着防具时难以施展秘法术（见第十章相关说明），因为防具限制法术的姿势成份。表 7-5 列有各种防具的秘法术失效机率。  如果法术不包含姿势成份，则施展时可不受防具影响。即使施法者被绑住或与人进行擒拿，也可施展此类法术（遭擒拿时须进行（专注）检定）。此外，超魔法专长（法术定发）可使施法者以高一等级的方式准备法术，此时法术不需姿势成份即可施展，这可避免因穿着防具而施法失败。有关专长的说明，请见第五章。  游戏规则资讯  属性 ：智力决定法师法术的强度、每日施法数量，以及对方抵抗其法术的难易度。欲施展某等级的法术，法师的智力值必须达到 10+ 该法术等级。法师可否获得额外法术，视其智力值而定。受术者若要对抗法师的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 法师的智力调整值。高敏捷和高体质对法师的防御力和生命值也很有利。  阵营 ：无限制。  生命骰数 ： d4 。  本职技能  法师的本职技能如下（括号中为该技能的关键属性）：炼金术（智力）、专注（体质）、工艺（智力）、知识（包括所有种类的知识，但需分开选择）（智力）、专业（睿智）、探知（智力，特职技能）和观察法术（智力）。各技能说明请见第四章。  1 级人物起始技能点数：（ 2+ 智力调整值）× 4 。  级可得到的技能点数： 2+ 智力调整值。  职业特性  擅长武器与防具：法师擅长木棒、匕首、木棍、轻型和重型十字弓。法师不擅长任何盔甲和盾牌。任何盾牌和盔甲都会影响法师的动作，并或能导致法术失效（如果该法术有姿势成份）。请注意，当穿戴盾眚或比皮甲重的盔甲时，以下技能会有防具检定减值：平衡感、攀爬、脱逃、躲藏、跳跃、潜行、扒窃、特技动作。此外，游泳技能检定时，身上每带有 5 磅的防具与装备，就会累计 -1 减值。  法术：法师施展秘法术，他每天能施展的各等级法术数量有限。法师必须先休息一个晚上，然后花一个小时的时间研读法术书，以准备法术。研读法术书时，法师须选择准备他当日要施展的法术（见第十章相关说明）。欲施展某等级的法术，法师的智力值必须达到 10+ 该法术等级。法师可否获得额外法术，视其智力值而定。受术者若要对抗法师的法术，其豁免检定的难度等级 =10+ 该法术等级 + 法师的智力调整值。  法师可学会的法术数目没有限制，这与吟游诗人或术士不同（见第十章相关说明）。  额外语言 ：法师可以将其任一种族额外语言换成龙语。因为古老的魔法典籍大多是以龙语所写，所以法师学徒在学习过程中也会顺便学习。  魔宠 ：法师可以召魔宠，方式与术士完全一样。请见本章有关术士魔宠的说明。  抄录卷轴 ：法师具有制造物品专长（抄录卷轴）。他可利用此专长制造魔法卷轴（见第五章专长说明），以及《地下城主指南》有关创造魔法物品的说明）。  额外专长 ：法师等级每升五级，便可以得到一个额外专长。此专长必须属于超魔法专长、制造物品专长或法术熟稔（见下文详述）。  注意：这些专长是基于法师职业等级，而非人物等级，因此不同于人物等级升级获得的专长（见表 3-2 ）。人物等级升级获得的专长，或种族的额外专长，不限制一定要是超魔法专长或制造物品专长。  法术书：法师必须每天研读法术书才能准备法术（见第十章相关说明）。法师不能准备法术书上没有的法术（除了（阅读魔法），所有法师都可凭记忆准备此法术，新手法师的法术书已抄有所有零级法术，玩家可以再选择三个一级法术。法师每多 1 点智力加值，法术书上就可以多抄一个一级法术（见表 1-1 ）。每当法师升级时，可以得到两个新法术（必须是他可以使用的法术等级）。举例而言，当米雅升到 5 级时，她可以在法术书内加入两个三级法术。法师也可以从其他法师的法术书中将法术抄到自己的法术书上（见第十章相关说明）。  法术熟稔（ Spell Mastery ）：这是只有法师才能选择的特殊专长。法师可以重复获得此专长，每次可选择一些法术（必须是已学会的法术），数目等于法师的智力调整值。此后，法师不需法术书即可准备这些法术，因为他对这些法术非常熟悉，再也不须使用法术书才能准备。  精灵法师起始套组  防具 ：无。速度 30 尺。  武器 ：木棍（ 1d6 ，致命× 2 ， 4 磅，大型，敲击）。  短弓（ 1d6 ，致命× 3 ， 60 尺， 2 磅，中型，穿刺）。  技能选择 ：技能数目为 2+ 智力调整值。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **技能** | **级数** | **关键属性** | **防具检定减值** | | 观察法术 | 4 | 智力 |  | | 专注 | 4 | 体质 |  | | 神秘知识 | 4 | 智力 |  | | 躲藏（跨职） | 2 | 敏捷 | 0 | | 潜行（跨职） | 2 | 敏捷 | 0 | | 搜索（跨职） | 2 | 智力 |  | | 侦察（跨职） | 2 | 睿智 |  |   专长 ：健壮。  学派专精 ：无。  法术书 ：所有零级法术、魅惑人类、一级召唤怪物术、睡眠术。如果有智力调整什一，可再任选以下法术：惊恐术、七彩喷射、魔法飞弹、无声幻影。  装备 ：背包装有水袋、口粮一天份、睡袋、麻布袋、燧石与铁片。另带有蜡烛 10 支、地图匣、羊皮纸 3 页、墨水、墨水笔、法术材料包、法术书。箭袋有 20 枝箭。  金钱 ： 3d6 金币。  替换套组  同精灵法师，除了以下项目：  种族 ：人类、矮人、半精灵、半兽人或半身人。  防具 ：速度 20 尺（只限矮人和半身人）。  武器 ：轻型十字弓（ 1d8 ，致命 19-20/ × 2 ， 80 尺， 6 磅，小型，穿刺）。  武器 ：木棒（ 1d6 ，致命× 2 ， 10 尺， 3 磅，敲击）（只限半身人）。  技能选择 ：技能数目为 3+ 智力调整值（只限人类）。  额外专长 ：专攻技能：观察法术（或其他技能）（只限人类）。  装备 ：矢匣装 10 枝矢（取代箭袋）。  金钱 ： 2d4 金币。  地侏幻术师起始套组  同精灵法师，除了以下项目：  种族 ：地侏。  防具 ：速度 20 尺。  武器 ：木棒（ 1d6 ，致命× 2 ， 10 尺， 3 磅，敲击）。  轻型十字弓（ 1d8 ，致命 19-20/ × 2 ， 80 尺， 6 磅，小型，穿刺）。  学派专精 ：幻术系。禁制学派：附魔系。  法术书 ：所有零级法术、七彩喷射、无声幻影、一级召唤怪物术、睡眠术。如果有智力调整值，可再任选以下法术：惊恐术、燃烧之手、魔法飞弹、法师护甲。  装备 ：矢匣装 10 枝矢（取代箭袋）。  金钱 ： 2d4 金币。    学派专精  秘法术总共分成八个学派，每个学派都有其特色。专精特定学派的法师可以施展该学派的额外法术，但同时也会被迫放弃其他某些学派的法术。越难学习的学派，专精时就得放弃更多。有些专精学派只禁制另一个特定学派，但有些学派则禁制两、三个其他学派。专精法师不能学习遭禁制学派的法术，连使用该学派法术的卷轴或法杖都不行。法师必须在 1 级时就决定要不要专业膛派，以及专精哪个学派。此后，法师无法改变专精学派。专精法师每天可以多准备与其法师等级相等数目的额外法术（须为专精学派的法术）。专精法师对本学派法术进行（法术观察）检定以学习该法术时，具有 +2 加值（有关增加新法术的说明，请见第十章）。  秘法术的八大学派为：防护系、咒法系、预言系、附魔系、幻术系、塑能系、死灵系、变化系。不属于任何学派的法术称为共通法术。  防护系 ：保护、阻挡和驱逐的学派。专精防护系的法师称为护法师。要成为护法师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（ 1 ）从咒法系、附魔系、塑能系、幻术系、变化系中择一；（ 2 ）同时禁制预言系和死灵系。  咒法系 ：召唤生物或物质的学派。专精咒法系的法师为咒法师。要成为咒法师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（ 1 ）塑能系：（ 2 ）防护系、附魔系、幻术系三选二；（ 3 ）变化系；（ 4 ）任意选择三个学派。  预言系 ：揭露讯息的学派。预言系的专精法师称为预言师。要成为预言师，法师必须任意选择一个学派作为禁制学派。  附魔系 ：赋予魔法力量的学派。专精附魔系的法师称为附魔师。要成为附魔师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（ 1 ）防护系、咒法系、塑能系、幻术系、变化系中择一；（ 2 ）同时禁制预言系和死灵系。  塑能系 ：操纵能量无中生有的学派。专精塑能系的法师称为塑能师。要成为塑能师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（ 1 ）咒法系；（ 2 ）防护系、附魔系、幻术系三选二；（ 3 ）变化系；（ 4 ）任意选择三个学派。  幻术系 ：改变知觉、创造幻象的学派。专精幻术系的法师称为幻术师。要成为幻术师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（ 1 ）防护系、咒法系、附魔系、塑能系、变化系中择一；（ 2 ）同时禁制预言系和死灵系。  死灵系 ：操作、创造和毁灭生命力量的学派。专精死灵系的法师称为死灵师。要成为死灵师，法师必须任意选择一个学派作为禁制学派。  变化系 ：改变身体或内在本质的学派。专精变化系的法师称为变化师。要成为变化师，必须从以下几种组合中，选择一种方式作为禁制学派：（ 1 ）咒法系；（ 2 ）塑能系；（ 3 ）防御系、附魔系、幻术系三选二；（ 4 ）任意选择三个学派。  共通法术 ：这不是学派，所有法师都可学习。法师不能选择共通法术作为专精学派或禁制学派。 |  |  | | --- | | **兼职人物** | | **兼职人物**  人物在升级时可以选择新的职业，不同职业的能力可以累积。兼职可以增加人物的广度，但牺牲了单一职业的深度。  兼职的方法  4 级盗贼莉达决定要学习法师法术，增加自己的才能。她找到一个法师当导师，而且仔细观察队伍里的法师同伴米雅莉如何准备法术。当莉达得到 10000 点经验值时，她可以升到 5 级。然而，她决定不成为 5 级盗贼，而升为 4 级盗贼 /1 级法师。现在，她得到 1 级法师的好处，但牺牲了成为 5 级盗贼的优点。她可以得到一个法师生命骰数（ d4 ）、 1 级法师的意志检定 +2 加值，以及 4 点技能点数（ 2 点来自法师职业，加上她智力 14 的 +2 加值）。这些数值累计到他原本身为盗贼的数值上。她的基本攻击加值、反射检定和强韧检定并未增加，因为 1 级法师的这些数值是 +0 。她得到 1 级法师的起始法术书，以及每日可施展的法术数量，然而她的盗贼技能和偷袭能力并未增加。她可以把她得到的 4 点技能点数，分一部分给盗贼技能，但此时这些盗贼技能将视为跨职技能，所以 1 点技能点数只能换半个技能级数。  得到 15000 点经验值时，莉达成为 6 级人物。她决定继续走法师之路，再度提升法师等级而非盗贼等级。如此一来，她可再次获得法师（而非盗贼）升级的好处。身为 2 级法师，她可再次获得一个 d4 生命骰数，她的基本攻击加值和意志检定加值都是 +1 ，她还得到 4 点技能点数，而且每天可以多准备一个零级法术，以及一个一级法术（见表 3-20 ）。此外，由于她的人物等级为 6 级，她可以获得第三个专长（见表 3-2 ）。  此时，莉达的人物等级是 6 级，职业乖级则分别是 4 级盗贼 /2 级法师。她可以如同 2 级法师一样施法，也可以如 4 级盗贼般进行偷袭。她的战斗技巧比 4 级盗贼略胜一筹，因为她在学习法术时也锻炼了些微战斗技巧（基本攻击加值 +1 ）。她的基本反射检定加值 +4 （盗贼职业 +4 ，法师职业 +0 ），比 6 级法师好，但不如 6 级盗贼。她的基本意志检定加值为 +4 （盗贼职业 +1 ，法师职业 +3 ），比 6 级盗贼好，但不如 6 级法师。  每次升级时，莉达可以决定要提升盗贼等级或法师等级。当然，如果她还想要得到更广泛的能力，她甚至可以选择第三个职业。  职业与等级特色  兼职人物的能力是所有职业能力的总合。  等级 ：兼职人物的（人物等级）是他所有职业的总等级，这是根据总经验值计算而得。人物等级用来决定可否获得新专长或提升属性值，请见表 3-2 。（职业等级）则是人物在不同职业上的等级。对未兼职人物而言，人物等级和职业等级是一样的。  生命骰数 ：兼职人物从各职业分别获得生命骰数，结果累计成最大生命值。  基本攻击加值 ：把不同职业的基本攻击加值相加，就是该人物的基本攻击加值。如果其结果达到 +6 ，则该人物获得多重攻击能力，从表 3-1 可得知他的额外攻击次数，以及基本攻击加值为多少。举例而方， 6 级盗贼 /4 级法师的基本攻击加值为 +6 （盗贼职业 +4 ，法师职业 +2 ）。本攻击加值 +6 让他获得两次攻击的能力，第二次攻击的加值为 +1 （如表 3-1 的 +6/+1 ）。  武僧较特别，因为他的额外徒手攻击能力，比依照基本攻击加值计算出的额外攻击更好。兼职武僧可以选择要依照武僧等级计算额外徒手攻击，或依照标准兼职攻击加值计算额外攻击，两者只能择其一。举例而言， 10 级武僧 /7 级法师的总基本攻击加值为 +10 （武僧职业 +7 ，法师职业 +3 ）。正常状况下，此攻击加值让他有 +5 的第二次攻击（如表 3-1 的 +10/+5 ），但他也可以选择 10 级武僧的两次额外徒手攻击（共三次攻击），其加值分别为 +4/+1 （如表 3-10 的 +7/+4/+1 ）。  豁免检定 ：把每个职业的基本豁免加值相总，就是人物的豁免加值。 7 级盗贼 /4 级的强韧检之下有 +3 加值（ 7 级盗贼 +2 ， 4 级法师 =1 ），反射检定有 +6 加值（ +5 ， +1 ），意志检定有 +6 加值（ +2 ， +4 ）。  技能：兼职人物保有所有职业技能，而且可以学习所有兼职职业的技能。在计算最高级数时，只要该技能是人物任一兼职职业的本职技能，即视为人物的本职技能。本职技能的最高级数是 3+ 人物等级。例如，对 7 级盗贼 /4 级法师（人物等级 11 级）来说，任何盗贼或法师技能的最高级数都是 14 。跨职技能的最高级数是本职技能最高级数的一半。  如果某个兼职职业无法学习某技能（特职技能是其他职业无法学习的技能），则该职业升级时，不会提高该技能的最高级数。举例而言， 7 级盗贼 /4 级法师的（使用魔法装置）技能最高级数只有 10 ，因为此技能是盗贼的特技能。法师等级（ 4 级）不能增加该技能的最高级数。同样地，该人物的（探知）技能最高级数只有 7 ，因为这是法师的特职技能。  职业特性 ：兼职人物可得到所有兼职职业的职业特性，但也具有所有职业的特殊限制（例外：兼职野蛮人不会因此变成文盲）。有些职业特性会彼此干扰，例如：虽然盗贼擅长轻型盔甲，但是兼职盗贼和法师的人物，在穿着轻型盔甲时，仍然必须计算秘法术失效机率。  驱散不死生物特别说明：圣武士与牧师都有此职业特性，如果兼职圣武士和牧师的人物达到 3 级圣武士时，他的有效驱散等级 = 牧师等级 + 圣武士等级 -2 。举例而言， 5 级圣武士 /4 级牧师的驱散不死生物能力，等于（未兼职的） 7 级牧师。  直觉闪避特别说明：野蛮人与盗贼都有此职业特性，兼职野蛮人和盗贼的人物可以把野蛮人等级视为盗贼等级（或反过来），来决定直觉闪避的效果。  魔宠特别说明：术士与法师都有此职业特性，兼职术士和法师的人物可以把术士等级视为法师乖级（或反过来），来决定魔宠的天生防御、智力和特殊能力。  专长 ：对兼职人物而言，人物等级（而非个别职业等级）每上升三级，可以获得一个专长（见表 3-2 ）。  属性增加 ：对兼职人物而言，人物等级（而非个别职业等级）每上升四级，可以获得 1 点属性值（见表 3-2 ）。  法术 ：兼职人物可获得所有兼职职业的法术。例如，兼职游侠与德鲁伊者，可能两个职业都可以施展（防护元素伤害），由于此法术的效果是据施法者的职业等级计算，所以当人物准备与施展（防护元素伤害）时，必须决定是以游侠职业或德鲁伊职业施展。  增加第二职业  当单一职业人物升级时，他可以选择在其旧有职业上继续升级，或选择一个新的职业，兼职该职业 1 级。 DM 可以根据该人物的职业、技能、经验与训练，限制其兼职选择。举例而言，人物得找到可以教导他新职业的导师，才能获得新职业。此外， DM 可以要求玩者必须事先声明要钻研另一个职业，不时练习该职业技能，如此一来，新职业的取得比较像是靠努力习得，而不是突然改变。  选择兼职的人物会获得新职业的基本攻击加值、基本豁免加值、本职技能、擅长武器与防具、其他职业特性，以及对应的生命骰数。此外，该人物亦获得新职业的升级技能点数。  兼职新职业不完全等同于创造一个该职业的新人物，兼职者无法获得以下特性：  ·全满的生命骰数。  ·起始技能点数乘以 4 倍。  ·起始装备。  ·起始金钱。  ·动物伙伴（只限德鲁伊）。  升级  人物升级时，可以选择在原有职业升级，或是兼职一个新职业。  若兼职人物选择升级原有职业，他会得到该职业的生命骰数、基本攻击加值、基本豁加值、职业特性、法术和技能点数。  升级人物可获得的技能点数，以及购买技能级数的算法，都依照升级的职业计算（见表 4-1 和表 4-2 ）。  有关人物等级超过 20 级（包含兼职人物）的规则，会在未来出版的规则书中说明。  兼职人物的经验值  兼职不是件轻松的事，因此依兼职人物的职业等级与种族，他可能会受到 XP 减值。  等级平衡 ：如果人物各兼职职业的等级都很接近（彼此相差不超过 1 级），则他可以平衡各职业的需求，不会受到 XP 的减值。举例而言， 4 级法师 /3 级盗贼不会受到 XP 减值。 2 级战士 /2 级法师 /3 级盗贼也不会受到 XP 减值。  等级不平衡 ：如果兼职人物某两个职业等级相差达 2 级，则会有不良影响。每有一个职业的等级与最高职业等级相差达 2 级，该人物就受到 -20% 的 XP 减值。此 XP 减值在该人物增加新职业或升级原有职业理，即开始生效。举例而言， 4 级法 /3 级盗贼不会受到 XP 减值，但当他的法师职业升到 5 级时，他马上开始受到 -20% 的 XP 减值，直到两个职业的等级差回到平衡为止。  种族与兼职经验值 ：种族的适合职业（见第二章）不计入 XP 减值。此时，该人物视为不具有该职业。举例而言，柏格温是 11 级地侏（ 9 级盗贼 /2 级幻术师），他不会受到 XP 减值，因为他只有一个职业不适合其种族（幻术师是地侏的适合职业）。如果他升到 12 级（人物等级）并决定要再兼职战士，成为 9 级盗贼 /2 级幻术师 /1 级战士。此后，他必须受到 -20% 的 XP 减值，因为他的战士等级远低于盗贼等级。假设下次冒险本来可以得到 1200 点 XP ，他只能得到 80% ，也就是 960 点。如果他升到 13 级（人物等级），且又再兼职牧师职业，则他必须开始受到 40% 的 XP 减值。  计算兼职人物各职业等级是否平衡时，不计算其适合职业。 7 级战士 /2 级牧师的矮人不会受 XP 减值，因为战士是矮人的适合职业，所以不列入计算。即使升级时他再兼职 1 级盗贼，也不会受到 XP 减值，因为牧师与盗贼的等级只差 1 级。  人类或半精灵兼职时，等级最高的职业视为其适合职业。   |  | | --- | | **玩家手册-技能** | | |  | | --- | | **概述** | | 游荡者Lidda能够悄悄走到门旁，将耳朵贴在门上，偷听门另一边的穴居人祭司对他的宠物地狱犬施法。如果牧师Jozan去做这件事，他搞出的声响足以让那条地狱犬发现他。然而他却可以辨识出那个邪恶祭司在施放何种法术。类似这样的行动都依赖于人物拥有的技能（在这个实例中是潜行(Move Silently)、听觉(Listen)和辨识法术(Spellcraft)）。  **技能概述**  　　你的技能体现着你各方面的才能，而随着升级你会进一步改善它们。 　　**获得技能：**在每1等级，你可获得2、4或8个技能点数用于购买技能(buy skill)。（在这个数值上加上你的智力修正。人类在第1级以后每级获得1个额外的技能点数。）第1级人物获得4倍这个数值的技能点数。（人类在第1级除了标准的取决于其职业于智力的技能点数外还获得额外的4个技能点数。这些点数加在标准点数上，不做乘法。）如果你购买本职业技能（象是盗贼的听觉 (Listen)和牧师的辨识法术(Spellcraft)），每个技能点你可获得1个技能等级（等于+1奖励）。如果你购买其它职业技能（跨职业技能），每个技能点你只能获得半个技能等级。你的本职业技能上限等级为你的等级加3，跨职业技能的上限等级减半（不取整）。 　　**使用技能：**要进行技能检定，掷骰：  **1d20+技能修正 （技能修正=技能等级+基本属性修正+杂项修正）**  　　进行技能检定和攻击判定或豁免判定类似。掷出的点数越高越好。你或是需要掷出不低于特定的困难等级(DC)的结果，或是需要胜过其他人物的技能检定。例如，莉达若想从守卫身边悄悄溜过去，需要她的无声移动检定值胜过守卫的听觉检定值。 　　技能等级是与人物在一个技能上花耗了多少技能点数相关的数值。很多技能甚至人物没有此技能等级也可使用，这称为进行未受训技能检定(untrained skill check)。 　　应用于技能检定的基本属性值修正为此技能的关键属性（与技能使用最密切相关的基本属性）。技能的关键属性在技能描述与表4-2：技能中有注明。 　　杂项修正主要包括种族奖励和防护检定处罚，等等。  **技能如何作用**  　　这个延续的例子表述技能如何作用。在例子之后有规则详解。 　　第1级时Devis的技能：作为一个半精灵吟游诗人，Devis每级获得4个技能点数。由于他的智力值为12，他每级获得+1点数，总共是5个技能点数。作为第1级半精灵人物，Devis获得4倍这个点数，即20个技能点数。在第1级，他的技能上限等级为1（他的等级）加3，即4。利用20点，他可以将5项技能提升到上限等级4级。 　　他选择了技能表演(Perform)、使用魔法装置(Use Magic Device)、听觉(Listen)、辨识法术(Spellcraft)和搜集情报(Gather Information)，每项4个等级。对应他的每级表演技他可以选择一种表演类别.他的人物卡上技能部分看起来是这样的：   |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 技能（跨职业?） | 技能 修正值 |  | 等级 |  | 基本属性 修正值 |  | 杂项 修正值 | | 表演 （叙事诗、诗琴、音律、讲故事） | +6 | ＝ | 4 | + | +2 |  |  | | 使用魔法装置 | +6 | ＝ | 4 | + | +2 |  |  | | 听觉 | +4 | ＝ | 4 | + | -1 | + | +1 | | 辨识法术 | +5 | ＝ | 4 | + | +1 |  |  | | 搜集信息 | +6 | ＝ | 4 | + | +2 |  |  |   　　听觉是一种知觉技能，因此当Devis进行听觉检定时将他的4个技能等级、-1的知觉处罚和+1的种族奖励加起来，得到技能修正值为+4。辨识法术是智力技能，因此当Devis进行辨识法术检定时将他的4个技能等级和+1的智力奖励相加，得到总和技能修正值+5。其它几个技能都是基于魅力属性，因此他获得4个技能等级加上+2的魅力奖励，总共+6的技能修正值。例如，进行表演检定时，Devis的玩家要掷1d20+6。 　　第2级时的技能：当Devis升到第2级，他又获得了5个技能点，他以后升级将获得同样的点数（除非他的智力属性值上涨到足以增加他的智力奖励）。他决定用一个技能点增加1级表演技能（epic叙事诗，lute诗琴,melody旋律,讲故事storytelling），提升到第5级而他的技能修正值提升至+7。他选择民谣(ballad)作为新的表演形式。在第2级时他不能拥有高于5级的本职业技能，因此无法再提升他的表演技能。他使用剩下的4个技能点购买2级的探察技能(Spot)。（因为探察不在吟游诗人技能列表中所以属于吟游诗人的跨职业技能，因此他的4个技能点只能购买2级。）探察是知觉技能，因此加上Devis的-1知觉处罚和+1的种族奖励结果是他现在探察检定获得+2的技能修正值。（他可以不经训练就使用探察技能，但没有技能等级，在计算技能修正值时只能算上知觉处罚和种族奖励而得到结果0。） 　　他的人物卡上的技能现在看上去是这个样子：   |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | 技能（跨职业cc） | 技能 修正值 |  | 等级 |  | 基本属性 修正值 |  | 杂项 修正值 | | 表演 | +7 | ＝ | 5 | + | +2 |  |  | | 探察（cc） | +2 | ＝ | 2 | + | -1 | + | +1 |   **技能检定：**当第2级的Devis进行技能检定时，扮演他的玩家掷1d20再加上Devis的技能修正值（技能等级加基本属性修正值加所有的杂项修正值）。结果越高， Devis完成得越出色。Devis在掷d20时平均会掷到10或11，于是他的表演检定会得到17或18的结果。这里关心的是合计检定结果而不是最初的掷骰结果。一个没有赏罚修正的乡巴佬掷出的纯粹的17的和Devis掷出的这个17（掷d20得到10加上他的技能等级和魅力修正的+7）其结果是一样的。 **对抗检定：**Devis在旅途中遇到另一个吟游诗人（一个非玩家人物 (NPC)），他们展开了一场即兴的演奏竞赛来评判谁是更好的演奏者。Devis的玩家掷1d20+7的表演检定得到22，DM暗地里为NPC吟游诗人做表演检定，得到19。于是DM告诉Devis的玩家那个NPC吟游诗人相当棒，但是大多数农夫都聚到Devis这边观看他们更喜爱的演出。 对抗困难等级（DC）的检定：稍后，Devis有机会为实际上管辖他和他的同伴所滞留的城镇的Pelor的牧师弹奏鲁特琴。Devis试图获取牧师的好感。DM暗地里决定这个不苟言笑的牧师很难被打动于是设定DC为20。Divis的玩家掷1d20得到9最后结果16。这个结果足以打动大多数人，但是无法打动这个牧师。DM告诉玩家牧师漠不关心地看着Devis的演奏。 **未受训检定：**未能成功地用歌声赢得牧师的好感，Devis又尝试用言辞打动他。他解释说他和他的伙伴都是好人而且帮助他们会对更多的人有帮助。Devis试图使用他没有的交际(Diplomacy)技能（他的交际技能为0等级），因此在技能检定上，他无法加上任何技能等级，但是可以加上他的+2的魅力修正值（交际是一种魅力技能）。DM暗地里设置DC为20，而Devis的玩家掷d20时掷出了19得到结果21。牧师微笑着同意帮助Devis和他的同伴。 |  |  | | --- | | **技能等级** | | 技能等级表示角色在这项技能上受过多少的训练或有着多少的经验。每一个技能都有一个等级，从0（从来没有训练过的技能）到23（角色到LV20 时所允许的最高技能等级）。当进行技能检定时，将技能等级作为技能修正值部分加到你的掷骰结果中，因此你拥有越多的的技能等级，你的技能检定结果越高。 　　第3章中的职业起始预选项提供了一个相对容易的选择第1级人物技能的方法，因为它假定你max out（提升到上限等级）你购买的每个技能而且它提供的技能选择列表相对短小。尽管从起始预选项中选择技能和一个等级一个等级地购买技能有所不同，你的人物将花费相同数量的技能点数完成选择而不论你使用哪种选择第1级人物技能的方法。 　　在第3章：职业中第56页技能段落包含了兼职人物的技能获取规则。  **确定角色第1级的技能：** 　　按照下面两个步骤为你的第一级人物挑选技能： 　　1. 确定你得到的技能点数。点数取决于你的职业和智力修正值，如表4-1：每级技能点数所示。例如，Lidda是一个智力属性值为14（+2智力奖励）的初级游荡者。在游戏开始时，她拥有40个可分配的技能点数（8+2=10、10×4=40）。 　　．人物获得至少4个技能点数（1×4=4）即便他有智力处罚。 　　．第1级的人类人物获得4个额外的技能点数。和Lida具有相同职业和智力修正的人类人物在游戏开始时拥有44个技能点数。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表4-1：每级技能点数** | | | | 职业 | 第1级技能点数\* | 升级技能点数\*\* | | 狂战士 | (4+智力修正值)x4 | 4+智力修正值 | | 吟游诗人 | (4+智力修正值)x4 | 4+智力修正值 | | 牧师 | (2+智力修正值)x4 | 2+智力修正值 | | 德鲁依 | (4+智力修正值)x4 | 4+智力修正值 | | 战士 | (2+智力修正值)x4 | 2+智力修正值 | | 僧侣 | (4+智力修正值)x4 | 4+智力修正值 | | 圣武士 | (2+智力修正值)x4 | 2+智力修正值 | | 游侠 | (4+智力修正值)x4 | 4+智力修正值 | | 游荡者 | (8+智力修正值)x4 | 8+智力修正值 | | 巫师 | (2+智力修正值)x4 | 2+智力修正值 | | 法师 | (2+智力修正值)x4 | 2+智力修正值 | | \* 人类在第1级总点数上再加4。 \*\*人类每级再加1。 | | |   　　2. 分配技能点数。你花费在本职业技能上的每个技能点数使你获得的1级此技能。本职业技能是那些在你的人物的职业技能列表中列出的技能。你花费在跨职业技能上的每个技能点数使你获得的半级此技能。跨职业技能是那些没在你的人物的职业技能列表中列出的技能。（半级不能改善你的技能检定结果，但2个半级相当于1 级。）你的本职业技能上限等级为4，跨职业技能则为2。有些技能你无法购买是因为那是某些职业的独有技能。 　　．表4-2：技能列出了所有的技能并指明了哪些是本职业技能 ，哪些是跨职业节能而哪些是独有技能（除了某些职业以外无法购买的技能）。 　　．分配掉你所有的技能点数。你不能把它们留到以后再分配。   |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | **表4－2：技能** | | | | | | | | | | | | | | | 技能 | 蛮 | 吟 | 牧 | 德 | 斗 | 僧 | 圣 | 巡 | 荡 | 术 | 巫 | 未受训 | 关键属性 | | 炼金术(Alchemy) | · | C | · | · | · | · | · | · | · | C | C | 否 | 智力 | | 动物认同(Animal Empathy) | F | F | F | C | F | F | F | C | F | F | F | 否 | 魅力 | | 估鉴(Appraise) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 智力 | | 平衡(Balance) | · | C | · | · | · | C | · | · | C | · | · | 是 | 敏捷\* | | 欺诈(Bluff) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 魅力 | | 攀爬(Climb) | C | C | · | · | C | C | · | C | C | · | · | 是 | 力量\* | | 集中(Concentration) | · | C | C | C | · | C | C | C | · | C | C | 是 | 体质 | | 手艺(Craft) | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | C | 是 | 智力 | | 解读手稿(Decipher Script) | F | C | F | F | F | F | F | F | C | F | F | 否 | 智力 | | 外交(Diplomacy) | · | C | C | C | · | C | C | · | C | · | · | 是 | 魅力 | | 拆除装置(Disable Device) | · | · | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 否 | 智力 | | 伪装(Disguise) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 魅力 | | 脱身术(Escape Artist) | · | C | · | · | · | C | · | · | C | · | · | 是 | 敏捷\* | | 伪造(Forgery) | · | · | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 智力 | | 搜集信息(Gather Information) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 魅力 | | 驯服动物(Handle Animal) | C | · | · | C | C | · | C | C | · | · | · | 否 | 魅力 | | 治疗(Heal) | · | · | C | C | · | · | C | C | · | · | · | 是 | 知觉 | | 藏匿(Hide) | · | C | · | · | · | C | · | C | C | · | · | 是 | 敏捷\* | | 暗语(Innuendo) | · | · | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 否 | 知觉 | | 胁迫(Intimidate) | C | · | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 魅力 | | 方向直觉(Intuit Direction) | C | C | · | C | · | · | · | C | C | · | · | 否 | 知觉 | | 纵跳(Jump) | C | C | · | · | C | C | · | C | C | · | · | 是 | 力量\* | | 知识(奥术)(Knowledge(arcana)) | · | C | C | · | · | · | · | · | · | C | C | 否 | 智力 | | 知识(宗教)(Knowledge(religion)) | · | C | C | · | · | · | C | · | · | · | C | 否 | 智力 | | 知识(自然)(Knowledge(nature)) | · | C | · | C | · | · | · | C | · | · | C | 否 | 智力 | | 知识(全部技能\*\*)(Knowledge(all skills)) | · | C | · | · | · | · | · | · | · | · | C | 否 | 智力 | | 听觉(Listen) | C | C | · | · | · | C | · | C | C | · | · | 是 | 知觉 | | 潜行(Move Silently) | · | C | · | · | · | C | · | · | · | · | · | 是 | 敏捷\* | | 开锁(Open Lock) | · | · | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 否 | 敏捷 | | 表演(Perform) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 魅力 | | 偷窃(Pick Pocket) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 否 | 敏捷\* | | 专长(Profession) | · | C | C | C | · | C | C | C | C | C | C | 否 | 知觉 | | 唇语(Read Lips) | F | F | F | F | F | F | F | F | C | F | F | 否 | 智力 | | 骑乘(Ride) | C | · | · | · | C | · | C | C | · | · | · | 是 | 敏捷 | | 占卜(Scry) | F | C | C | C | F | F | F | F | F | C | C | 是 | 智力 | | 搜寻(Search) | · | · | · | · | · | · | · | C | C | · | · | 是 | 智力 | | 察言观色(Sense Motive) | · | C | · | · | · | · | · | · | C | · | · | 是 | 知觉 | | 语言(Speak Language) | · | C | · | · | · | · | · | · | · | · | · | 否 | 无 | | 法术辨识(SpellCraft) | · | C | C | C | · | · | · | · | · | C | C | 否 | 智力 | | 探察(Spot) | · | · | · | · | · | · | · | C | C | · | · | 是 | 知觉 | | 游泳(Swim) | C | C | · | C | C | C | · | C | C | · | · | 是 | 力量 | | 翻滚(Tumble) | · | C | · | · | · | C | · | · | C | · | · | 否 | 敏捷\* | | 使用魔法装置(Use Magic Divece) | F | C | F | F | F | F | F | F | C | F | F | 否 | 魅力 | | 运用绳索(Use Rope) | · | · | · | · | · | · | · | C | C | · | · | 是 | 敏捷 | | 野外知识(Wilderness Lore) | C | · | · | C | · | · | · | C | · | · | · | 是 | 知觉 |  |  |  | | --- | --- | | C | 职业技能 | | · | 跨职业技能 | | F | 其他职业专有技能 | | \* | 要应用防护检定处罚 | | \*\* | 所有知识技能都属于吟游诗人和法师的职业技能，但必须分别学习每种知识技能 |   未受训：可：此技能可未受训使用。即是，一个人物在拥有0级技能时仍可正常做技能检定。否：除非拥有1级技能否则无法使用此技能。  **确定升级后技能** 　　当你达到新的等级时，按以下步骤增加新的技能和改善你已有的技能：  　　1. 确定你获得的技能点数。见表4-1：每级技能点数。 　　．人物获得至少1个技能点数即便他有智力处罚。 　　．人类每级获得1个额外的技能点数。  　　2. 你可以将你已经升到上限的本职业技能再提升1级或将你已经升到上限的跨职业技能再提升半级。  　　3. 如果你未将某项技能升至上限，你可以在它上面花费更多的技能点数从而进一步增进它。 　　首先，查出你在这项技能上的上限等级。如果是本职业技能，你的上限等级为你的新人物等级加3，如果是跨职业等级，上限等级则减半（不做取整处理）。 　　你可以花费多个技能点数来提升此项技能至上限等级（假定你拥有足够花费的技能点数）。  　　4. 如果你选取1项新的技能，你可以在其上花费最多你的人物等级加3的技能点数。这些每个技能点数每点可以购买1级本职业技能或半级跨职业技能。  **利用技能** 　　 规则假定人物可以找到途径来学习任何非独有技能。例如，如果Jozan想学习专业（水手）(Profession (sailor))，没有规则禁止他。不过，是DM在管理这个世界，包括决定在何处可以学得某些技能而在何处不可以。例如，当Jozan居住在沙漠中时， DM就可以决定Jozan不可能学会做一个水手。这取决于DM声明是否玩家人物能在指定设定下学得指定技能。 |  |  | | --- | | **使用技能** | | **使用技能**  　　使用技能时，你需要进行技能检定来决定你的努力成效。技能检定的结果越高，表明你做的越好。基于当时的环境，你的检定值必须符合或超过某个数值才可能成功。任务越困难，这个数值就越高。 　　很多条件影响你的检定结果。如果你能够专心致志地工作，可以避免一些简单的错误。如果你的时间很充裕，你可以多次尝试，确保达到最佳效果。如果有他人帮助，你可以有更大的成功机会。  **技能检定** 　　使用技能时投d20骰，加上角色的技能修正、属性修正，还有种族修正和装甲处罚等杂项修正，结果越高越好。注意，和战斗中的攻击判定不同，自然骰的20不表示自动成功，1也不意味着自动失败。  **困难等级** 　　困难等级，简称为DC。是由DM设置来核对使用技能是否成功的。例如，登上一座已经破坏了的塔的外墙可以有15的DC。为了登上这座墙壁，你的攀爬技能检定结果必须等于或大于15，结果由d20骰加上力量修正和杂项修正得出。  **对抗检定** 　　某些技能检定属于对抗检定，你需要对抗一个随机数值，通常是其他人物的技能检定值。例如，偷偷靠近一名卫兵，角色需要进行潜行技能检定，而DM则进行卫兵的听觉技能检定，由此决定卫兵是否能发觉角色的接近。 　　当双方的检定结果相同时，由双方修正的属性高者获胜（潜行靠的是敏捷，而倾听靠的是知觉）。如果仍然相同，就必须再投一次骰子。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 表4－3：对抗检定示例 | | | | 任务 | 技能（关键属性） | 对抗技能（关键属性） | | 潜行至目标背后 | 潜行（敏捷） | 听觉（知觉） | | 蒙骗目标 | 欺诈（魅力） | 察言观色（知觉） | | 躲开目标 | 藏匿（敏捷） | 探察（知觉） | | 捆绑俘虏 | 使用绳索（敏捷） | 脱身术（敏捷） | | 赛马中取胜 | 骑乘（敏捷） | 骑乘（敏捷） | | 化妆成他人 | 伪装（魅力） | 探察（知觉） | | 扒窃钱包 | 偷窃（敏捷） | 探察（知觉） | | 画一张假地图 | 伪造（智力） | 伪造（智力） |   　　一般来说，一个正常的行动DC一般是10，比如许多的日常工作。而一个有困难的行动DC则在10－30之间，比如打动一个不苟言笑的牧师或是撬开一把锁住宝箱的锁。而那些实际上不可能的事情DC至少要在30以上，比如要在瀑布中游泳或是要用歌曲软化一个恶魔的心灵。所有的DC都是由DM来自行决定的，玩家在游戏时是不知道他所面临的难度的。 　　当玩家不处在面临威胁和精神涣散的状态时，可以要求以10代替投d20骰。举例来说狂战士Krusk拥有+6的攀登技能（4点技能值，3点强度修正值，-1的装甲校核罚值），他不必投骰就可以攀上一座DC15的岩山。但是如果此时有一些地精正在从山坡上用投石器对他投掷投石时，他必须进行投骰。而且，此时DM可以决定提高攀爬的DC，比如改为DC20。  **时间和技能检定** 　　使用一个技能的时间可能是一回合，或者是一个任意动作或一个类行动动作，也可能长达数小时。绝大多数的技能都是一个标准动作、一个类移动动作或是一个全回合动作。关于这一点，参照每个技能的说明部分。 　　任何一个时间长于一轮的技能是不能在战斗或处在威胁的情况下使用的。  **属性检定** 　　属性对技能具有修正作用，而在某些特定情况下，在结果相同的情况下属性还决定作用。例如战斗的优先权本质上是由敏捷决定的，当两个角色行动次序相同时敏捷高的就取得了行动的优先权。   |  |  | | --- | --- | | 表4－4：属性检定示例 | | | 任务 | 关键属性 | | 撞开被锁住或堵住的门 | 力量 | | 穿针引线 | 敏捷 | | 屏住呼吸 | 体质 | | 穿过迷宫 | 智力 | | 记得锁门 | 知觉 | | 在众人中脱颖而出 | 魅力 |   　　角色体形的大小也对技能结果有一定的影响，例如要撞开一扇门，体形Fine的生物要受到-16的修正，体形Diminutive的生物受到-12的修正，体形Tiny的生物受到-8的修正，体形Small的生物受到-4的修正，体形Large的生物受到+4的修正，体形Huge的生物受到+8的修正，体形Gargantuan的生物受到+12的修正，体形Colossal的生物受到+16的修正。   |  |  | | --- | --- | | **表4－5：破门困难等级示例** | | | 困难等级 | 门 | | 10或更低 | 任何人都可以打破的门 | | 11至15 | 任何强壮的人一次就能撞开的门 | | 13 | 典型的简易木门 | | 16至20 | 只要时间够，任何人都能撞开的门 | | 18 | 典型的木门 | | 21至25 | 强壮的人多次尝试可以撞开的门 | | 23 | 典型的坚固木门 | | 25 | 典型的装有铁栅的木门 | | 26或更高 | 只有超级强壮才有可能撞开的门 | | 28 | 典型铁门 | | +5\* | 普通锁（增加破门难度5） | | +10\* | 魔法锁（增加破门难度10） | | \*该修正不能叠加，只能取最高值。 | |   **技能描述**  　　说明：当注明是TrainedOnly时，该项技能必须是分配过技能点的才能进行尝试； 　　当注明是装甲校核时，必须计入装甲的处罚值。  （请点击右下角的菜单选择技能名称） |  |  | | --- | | **炼金术** | | **炼金术（智力，受训后才能使用）** 　　炼金术可以把不同的成份制成不可思议的物体。可以制作的物品可以在PHB的第七章中找到。每次使用炼金术需要一个小时。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 任务 | 困难等级 | 备注 | | 鉴定物体 | 25 | 每次尝试费用1GP | | 鉴定药水 | 25 | 每次尝试费用1GP | | 制造酸液 | 15 | 见手艺技能 | | 鉴定毒物（在施放探测毒素法术后） | 20 | 见探测毒素（第193页） | | 制造烟火 | 20 | 见手艺技能 | | 制造解毒素或雷石 | 25 | 见手艺技能 |   　　炼金术每一次失败都将消耗掉一半的原料和进行试验的金钱。你必须有炼金术的技能才能尝试制作或鉴别物品。炼金术如果在城市里进行时，可视做化费金币就能获得相关的材料，否则，你必须自行搜集所需的材料。一个设施齐备、维护良好的实验室（见110页）可以对炼金术产生+2的修正，但是不能节省任何费用。而侏儒由于灵敏的嗅觉也将获得+2的种族修正。 |  |  | | --- | | **动物认同** | | **动物认同（魅力，德鲁依、游侠特有技能，受训后才能使用）**  　　使用这一技能可以在你后退的情况下使一只冲着你叫的警犬安静下来，也能让一只鸟停在你伸出的手上，还可以使一头正要为保卫他的洞穴而战的熊平静地让你离开。 　　当角色成功地通过了DM设置的DC时，动物的态度就会有所改变。为了使用这一技能，角色必须能观察动物的反应，因此这个技能的最大使用范围是30英尺。但是当你再次前进时，已经平静的动物仍会发怒。对于魔法生物使用本技能会受到-4的处罚。 　　本技能不能在同一只动物上使用二次。 |  |  | | --- | | **估鉴（智力）** | | **估鉴（智力）** 　　使用这个技能可以帮助角色评定物品的价值和性能，普通物品的DC是10，而较少见的物品是DC15,稀有的物品DC至少要在20以上。放大镜 magnifyingglass(page111)可以给予鉴定+2的奖励。具有商人职业也将获得+2的奖励。矮人由于他们的种族奖励将获得+2的修正。 　　每一次鉴定要化费一分钟，玩家可以反复尝试对任何一件物品的鉴定。 |  |  | | --- | | **平衡** | | **平衡（敏捷，需计算装甲罚值）** 　　当角色在拉紧的绳索、狭窄的横梁等物体上行走时，必须检定角色的平衡技能。成功的通过检定意味着角色可以用一半正常速度前进一轮round.。失败则不能移动。当投出比DC值低5或更多的值时，角色将从绳上落下。 　　DC由DM根据通行的情况决定。6英寸的宽度一般设定为10，2-6英寸一般是15，２英寸以下则是20，不平的表面将+5难度，滑溜溜的表面将+5难度。如果出现两种情况，则叠加计算难度值。 　　对任何处在需进行平衡检定的角色发动的攻击将获得+2的奖励，同时，被攻击的角色将不能使用其敏捷修正值。如果角色被命中，就必须再进行一次平衡检定。 　　如果角色拥有至少5点翻滚Tumble技能时，角色将自动获得+2的平衡修正值。 |  |  | | --- | | **欺诈** | | **欺诈（魅力）** 　　成功使用诈骗技能可以使非战斗状态的目标产生暂时的相信、将注意力转到其它方向或是认为角色无害。诈骗技能和目标的察言观色SenseMotive技能是相对的技能。当诈骗技能+d20高于目标的察言观色技能+d20时，诈骗成功，目标将相信角色的语言和行为，但目标并不会因此而为角色工作。例如，你能用诈骗技能告诉目标他的鞋带松了，那么结果将是目标低头查看他的鞋带。   |  |  | | --- | --- | | **欺诈检定** | | | 环境示例 | 察言观色修正 | | 目标想相信你的情况 | -5 | | “这些祖母绿并不是偷来的，因为我急需用钱才贱卖的。” | | | 谎言是可信的且对目标并没什么影响 | +0 | | “我并不知道你所谈的事情，先生。” | | | 谎言不太可信且对目标有一些风险 | +5 | | “你这个兽人想打架吗？不用我的同伴帮忙，我一个人就可以解决你。只是不想你的血弄脏我的新外套。” | | | 谎言有很难相信或对目标产生大的风险 | +10 | | “这件珠宝不是公爵夫人的，相信我，它们只是看上去一样而已。” | | | 谎言几乎难以置信 | +20 | | “你也许觉得难以置信，可我的确是被一个法师变成现在的样子的。你知道我的真面目和你是同一族的，因此你可相信我。” | |   　　对于诈骗技能的另一个用途是在战斗状态下本技能将被作为是一个假动作。角色可以用一个标准动作在战斗中误导对手。如果成功，那么在本回合的对手将失去他的敏捷修正值。 　　对于无智力目标，则本技能无效。 　　在非战斗状态下，对同一目标只能使用一次本技能；在战斗状态下则可以反复使用。 　　如果角色拥有至少5点欺诈技能时，角色将自动获得+2的伪装、胁迫和偷窃修正值。 |  |  | | --- | | **攀爬** | | **攀爬（强壮，要计算装甲罚值）** 　　使用攀爬技能可以爬上类似悬崖的物体，例如爬进法师塔的第二层窗户或是从陷坑中爬出来。每次成功使用技能，角色可以用一个完整回合的时间爬过通常速度一半的距离。无论爬的方向是向上还是向下。角色也可以只爬通常速度四分之一的距离，而把它作为一个类移动动作。 　　当攀爬技能检定失败时，角色将停留在原来高度并化费去整个回合。当投出的技能值比DC值低5或更多的值时角色将堕落。 　　需要做攀爬技能检定的斜面必须大于60度。 　　拥有登山器材将给于+2的技能判定。 　　攀爬检定的DC值将由DM给出。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 墙壁表面示例 | | 0 | 有着固定在墙上的绳梯或多节的绳子 | | 5 | 有着多节的绳梯但没固定好 | | 10 | 粗糙的两端固定的绳子，类似于船上的缆索 | | 15 | 有妥当的握手点或立足点，类似于自然的岩石面或树木 | | 20 | 有着窄小的握手点，类似地城或废墟的墙壁 | | 25 | 粗糙的竖直表面，头似于砖墙 | | 25 | 只有握手点而无立足点，类似于挂在天花板上移动 | | － | 光滑、平坦并且垂直的表面不能攀登 | | -10 | 类似于烟囱的结构，可以在反方向获得支撑 | | -5 | 类似于在转角处进行攀登 | | +5 | 表面光滑 | | 攀登的修正项是累积的。 | |   　　对任何处在攀登状态的角色发动的攻击将获得+2的奖励，同时，被攻击的角色将不能使用其敏捷修正值，也不能使用盾牌。如果角色被命中，就必须再进行一次攀登检定。 　　角色可以进行快速攀登尝试。此时角色将全回合移动并且必须连续进行两次判定，并且攀登技能将受到-5的处罚。如果成功，角色将以他的普通速度进行本回合移动。 　　半身人在攀爬检定时获得+2的种族奖励。 |  |  | | --- | | **集中** | | **集中（体质）** 　　凭着集中技能，角色可以在受到外界干扰（例如被攻击或中了不利的法术等等）的情况下施法。依靠这个技能，角色还可以在面对其他影响的情况下保持专心，例如在喧闹的环境中偷听其他人的讲话。 　　环境的DC值由DM给定。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 干扰情况 | | 10+伤害值+角色正在施放的法术等级 | 施法时遭到任何攻击 | | 10+最后伤害值的一半+角色正在施放的法术等级 | 遭遇持续的伤害（类似麦尔夫酸箭) | | 10+伤害值+角色正在施放的法术等级 | 被其他法术攻击 | | 不利法术豁免值+角色正在施放的法术等级 | 被非伤害性法术攻击 | | 20+角色正在施放的法术等级 | 在被定身的情况下施法（此时能使用的法术必须是无需身体动作的，并且施法材料已经在手中） | | 10+角色正在施放的法术等级 | 在平稳活动的物体（马背或船上）施法 | | 15+角色正在施放的法术等级 | 在激烈活动的物体（奔跑的马或是波浪中的船上）施法 | | 20+角色正在施放的法术等级 | 在被地震影响的区域内施法 | | 5+角色正在施放的法术等级 | 风夹着雨雪干扰视线的情况下施法 | | 10+角色正在施放的法术等级 | 风夹着冰雹或是灰尘使人无法视物情况下施法 | |  |  | | 15+角色正在施放的法术等级 | 防御状态中施法（不会引发借机攻击） | |  |  |   　　如果法师不能通过集中检定，正在施放的法术将失败，法师会失去这个回合以及这个正在施放的法术。 　　拥有技艺：格斗施法将获得额外的+4奖励。 |  |  | | --- | | **手艺** | | **手艺（智力）** 　　角色将从制造装甲、编制篮筐、装订书籍、制造弓弩、治炼金属、书法、木工、维护修补、珠宝切割、皮革加工、锁匠、油漆匠、陶器制作、雕刻、造船、石匠、机关制造、武器制造、纺织等专业技术中选出一门来进行学习。 　　手艺之间并没有影响，例如会机关制造的角色并不会对制造陶器产生影响。 　　本技能可多次选择，来学会多种手艺。 　　拥有手艺的角色可以通过手艺来赚取生活费用或是为自已制造相应物品，你还可以监督和指导未经训练的学徒协助你完成工作。每个未经训练的学徒的工资是每天1个银币。 　　本技能不能用于制作魔法物品。 　　制作任何一个物品的难度DC是由DM指定的。 　　如果用临时的工具而不是专业工具制做物品将带来-2的处罚，而大师制品的专业工具则提供+2的奖励。 　　制作过程：   * 1. 在PHB第七章查询制造的物品的价格。（没有列出的物品参见地下城主指南。）将价格换算成银币（1枚金币＝10枚银币）。   2. 由DM指定制作难度DC．   3. 按1/3的价格支付原料费用。   4. 进行每星期的工作校对。   　　如果通过了技能检定，则角色完成的工作量为检定值×制作的DC值。当工作量等于物品的价值（以银币为单位计算）时，视做物品完成。未完成的物品的价值将计入下周的技能检定中。 　　如果投得结果在物品价值的二倍以上时，视做完成时间减半；在物品价值的三倍以上时，视做完成时间为预定的1/3。 　　如果检定失败，本星期制造将毫无进展。如果检定值比DC低5或更多，角色将损失一半的原料，必须再次支付损失了的原料成本。 　　在制造低价值物品时，可以按天检定，此时，用铜币代替银币计算。 　　制造大师制品：大师物品将通过精良的手工而非魔法获得额外的修正。大师物品具有更高的售价（在基础物品的价格上，装甲加300gp，武器加150gp）。在制作时需额外支付原料费用100gp（对装甲）或50gp（对武器）和额外的附加难度DC20（该DC只参与检定，不参与判定完成量）。 　　维修护理： 维护的DC值等于基本物品的制造DC值，每次维护的费用是造价的1/5。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 物品 | 手艺 | 困难等级 | | 装甲，盾牌 | 制造装甲 | 10+防护奖励 | | 长弓、短弓 | 制造弓弩 | 12 | | 复合长弓、复合短弓 | 制造弓弩 | 15 | | 强弓(Mightybow) | 制造弓弩 | 15+2×力量奖励 | | 弩 | 制造弓弩 | 15 | | 简单武器 | 制造武器 | 12 | | 军用武器 | 制造武器 | 15 | | 异种武器 | 制造武器 | 18 | | 简单物品（木勺） | 不定 | 5 | | 典型物品（铁壶） | 不定 | 10 | | 高质量物品（钟） | 不定 | 15 | | 复杂或高级物品（锁） | 不定 | 20 |   　　矮人在制做与石头和金属物品时将获得+2的种族奖励。 |  |  | | --- | | **解读手稿** | | **解读手稿（智力，只允许盗贼和诗人学习本技能，受训后才能使用）** 　　使用这个技能可以推测刻在洞穴符号的含义、用奇怪的密码文字写的信件、缺少了字母的残破地图、神庙墙上刻着的古怪的符咒等等的真实意义。 　　最基本的DC20将能读出最简单的信息，给出标准的文字至少要DC25，如果是古老的文字或符咒的话至少是DC30。 　　如果通过检定，角色能以每分钟一页的速度解读文件。如果失败的话角色将无法明白这一页的含义。如果检定值比DC低5或更多，角色将因为误解而无法继续解读下去。 　　如果角色拥有至少5点的解读手稿技能，他将自动获得2点的使用魔法装置、使用卷轴的额外奖励。 |  |  | | --- | | **外交** | | **外交（魅力）** 　　使用这个技能可以帮助角色说服侍从同意角色进见国王、协商长期争斗的野蛮民族部落之间的和平，或者使俘获角色的食人魔巫师确信他们应该赔偿角色的损失而不是吃掉角色。 　　外交包括社交礼节、优雅举止、微妙的暗示和巧妙的说词。 　　当角色通过检定时，非玩家人物的态度就会发生变化。 　　本技能不能对一个目标使用二次。 　　如果角色拥有至少5点的欺诈或察言观色的技能时，都将获得+2的外交技能修正，该修正可以累加。 |  |  | | --- | | **拆除装置** | | **拆除装置（智力，必须受训后才能进行尝试）** 　　用该技能可以解除陷井、排除被卡死的锁头或者把脱落的车轮装回到轴上。也可以用这个技能使某些机械装置失去作用。 　　只使用简单工具而非盗贼工具进行该技能检定时将受到-2处罚，而大师制品的小偷工具将获得+2的奖励。 　　使用这个技能化费最多2d4个回合。 　　使一个简单的装置失去作用的DC是10，而复杂装置的DC由DM决定。 　　如果通过了检定，装置就会失去作用。如果没通过检定，而检定值只比DC低4或更少，角色可以试图再次拆除装置；如果检定值比DC低5或更多，装置将被引发，并且无法以再进行尝试。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 装置 | 时间 | 困难等级\* | 示例 | | 简易的 | 1回合 | 10 | 被卡死的锁 | | 狡猾的 | 1d4回合 | 15 | 破坏马车的轴 | | 困难的 | 2d4回合 | 20 | 解除陷井、重设陷井 | | 艰难的 | 2d4回合 | 25 | 拆除一个复合的陷井、改动精密的时钟装置 | | 注：如果角色不准备留下任何痕迹的DC加5。 | | | |   　　 一个带有有魔法的陷井DC等于25＋所带法术的等级，而且只有盗贼才允许拆除这类装置。举例来说，一个带着一发火球术的机关DC就是25+3=28。 　　一些类似于陷井的法术，例如fire trap、glyph of warding、symbol、teleportation circle也可以被盗贼解除，如果没有通过检定将引发这个法术。具体见第十一章对该法术的描述。 　　当投出的检定比陷井DC高10以上时，盗贼将可以计算出陷井的运行方式从而使这个陷井在不失去功能的情况下，让他和他的同伴们可以平安通过。 |  |  | | --- | | **伪装** | | **伪装（魅力）** 　　使用伪装技能你可以改变自己或其他人的外貌。在进行伪装前至少需要二三件小道具、一些化装用品和1d3×10分钟的准备工作。 　　使用伪装专用工具可以对该技能检定提供+2的帮助。 　　伪装允许在10分之1的范围内改变目标的高度和重量。另外，也可以用来模仿另一个人或另一种人，例如伪装成一个旅行者。 　　用于对抗伪装技能的是他人的探察技能。对伪装的检定是在进入一个地点时由DM在暗地里代为投骰进行的，但是即使当地有很多人也只进行一次探察检定。 　　如果其他人没有把注意力投向伪装的角色，就不需要再为角色进行探察检定。 　　如果进入卫兵的视线（例如穿过城门），DM必须为角色进行一次探察检定，卫兵的探察检定值将一律被视做是10。 　　进行不同效果的伪装将有着不同的技能修正：   |  |  | | --- | --- | | 伪装 | 修正 | | 只对一些细节进行伪装 | +5 | | 伪装成异性 | -2 | | 伪装成另一个种族 | -2 | | 伪装成不同的年龄 | -2\* | | 伪装成不同职业 | -2 | | \*角色实际年龄段和伪装的年龄段每相差一级的修正（青年、成年、中年、老年、venerable） | |   　　 如果角色选择伪装成另一个人，则所有认识那个人的探察检定都将获得奖励（亲眼见过+4、朋友+6、亲密朋友+8、亲属+10），同时，他们将每一个小时都对伪装角色进行一次探察检定。 　　如果在同一个地点遇上很多的人，以探察技能的平均水平为整个集团进行投骰。举例来说，当一个伪装的人物不受特别注意的情况下通过一个大集市时，由于大多数人们并没有探察技能，而其中有二、三个擅长此道的人们在时，DM将以+1的技能为人群进行投骰检定。 　　伪装一旦检定失败即被识破。 　　如果角色拥有5点或以上的欺诈技能时，将获得+2的伪装奖励。 　　使用法术（alter self、change self、polymorph other、shapechange等）进行伪装时，将获得+10的伪装奖励，具体参照第十一章法术说明。但是变形法术将立刻被类似于真实视野之类的法术识破。 　　当角色试图使用幻术复制一个物体或生物，必须投伪装检定。 |  |  | | --- | | **脱身术** | | **脱身术（敏捷，需计算装甲罚值）** 　　使用这个技能可以从镣铐和束缚中逃脱、从狭窄空间中挤过或是从roper之类的怪物的捕获中。 　　从绳子、镣铐或其他束缚的方式中（除了被擒拿住的情况）脱身，每次尝试要用1分钟。 　　从网或是纠缠性的法术中脱身是一个全回合动作。 　　从狭窄空间（该空间应大于角色头和一个肩膀的宽度）中穿过时，至少需要1分钟，是否要用更长的时间取决于空间的长度。具体由DM提出重复检定的次数。失败则视做未能前进。 　　从抓住角色的束缚中挣脱是一个标准动作。   |  |  | | --- | --- | | 束缚情况 | 困难等级 | | 绳子 | 捆绑者使用绳索技能值+20 | | 网，或是纠缠性的法术 | 20 | | 诱捕(Snare)法术 | 23 | | 镣铐 | 30 | | 狭窄空间 | 30 | | 大师级镣铐 | 35 | | 被擒拿住 | 擒拿者的擒拿(grapple)判定 |   　　和脱身术相对的技能是使用绳索。 　　由于将一个人捆紧比脱身要容易得多，所以一个有充分时间的捆绑者可以在使用绳索技能上获得+10的额外奖励。 　　该技能允许反复尝试。 　　当角色拥有至少5点的使用绳索的技能时，将自动获得+2的脱身术（仅用于绳索捆绑时）奖励。 |  |  | | --- | | **伪造** | | **伪造（智力）** 　　使用伪造技能可以制出假的命令书让监狱看守释放囚犯、制造一张看上去很真的寻宝图等等。 　　使用该技能必须有合适的纸张、充足的光线、封口蜡（如果需要）和一些时间。伪造很短而简单的便条要1分钟，而复杂的伪制品每页需要1d4分钟。 　　伪造一份无需特定人员签名的文件，仅仅需要和其他文件看起来相似的情况下，伪造者得到+8的奖励。而当要伪造一个特定签名，同时已经有了这个签名的复件可供临摹的，伪造者将得到+4的奖励。而要伪造一个全手写的长篇文件，必需拥有大量的笔迹样品。 　　伪造完成后，由DM按角色的技能和修正秘密投骰决定这个伪造件的可信度，玩家是不能确定伪造得是否完美的。 　　对伪照品的检定将只在伪造品被接收时才进行检定，所使用的同样是伪造技能。   |  |  | | --- | --- | | 环境 | 读者的检定修正 | | 并不知道正常格式的读者 | -2 | | 知道部分正常格式的读者 | +0 | | 清楚全部格式的读者 | +2 | | 不了解具体笔迹的读者 | -2 | | 常见到具体笔迹的读者 | +0 | | 熟悉这种笔迹的读者 | +2 | | 只是偶然见过笔迹的读者 | -2 |   　　一旦被识破，本技能无法重试。 |  |  | | --- | | **搜集信息** | | **搜集信息（魅力CHA）** 　　使用这个技能可以和当地的居民一起聊天、收集关心的资料和散布谣言。 　　花上几个金币买酒和一个晚上的时间，角色可以和一般的居民交上朋友，从而问出这个城市的基本情况等普通问题（DC10，无特殊情况可以视做自然通过，除非你是一个精灵，在兽人城中打听等等），而要发现一个具体的目标则是DC15－DC25的情况（例如具体细节：通往Erythnul神庙的路该怎么走，具体物品：那个船长带着的剑是什么等等） 　　本技能可以重试，但必须在下一天才可以。  **训练动物（魅力Cha，受训后方可尝试）** 　　使用这个技能可以教会一组马如何合作拉一辆四轮马车，教会一只狗如何保护房子等等。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 任务 | 耗时 | 困难等级 | | 操纵一只家畜 | 不定 | 10 | | “强迫”一只家畜 | 不定 | 15 | | 教授动物普通任务 | 2个月 | 15 | | 教授动物特殊任务 | 2个月 | 20 | | 饲养一只野生动物 | 1年 | 15+动物生命骰数 | | 饲养一只野兽 | 1年 | 20+野兽生命骰数 | | 训练一只野生动物 | 2个月 | 20+动物生命骰数 | | 训练一只野兽 | 2个月 | 25+野兽生命骰数 |   　　每个月必须进行一次技能检定，如果失败，本月将视做被浪费。 　　操纵一只家畜：命令一只训练过的狗，驾驭野兽工作等等。 　　“强迫”一只家畜：在非正常情况下操纵家畜，例如，命令一只疲惫的狗，驱赶役马做额外的劳作。 　　训练一只动物通常任务：每次只能训练同一种类的三头动物。通常会被训练的动物包括狗，马，骡子，公牛，猎鹰和鸽子等，训练的内容一般是它们保卫、攻击、驮负骑手、负重、打猎和追踪、成组行动等动物通常会的行为。 　　训练一只动物非通常任务：意味着所训练的内容是动物通常不会有的行为，比如训练在命令时狗会用后腿直立，马会躺下或者让猎鹰站在手臂上待命。 但不论什么训练，均不可能使动物学会它智力不允许的行为。 　　饲养一只野生动物或野兽：必须从婴儿期就开始饲养才是可能成功的。每次饲养者可以饲养同一种类的三头动物。不是饲养的野生动物是不能进行训练的。 　　训练野生动物或野兽的内容与训练动物相同。 　　拥有动物认同技能5或5以上时，角色将自动得到+2的训练动物检定奖励。当角色拥有动物认同技能9或9以上时，角色将再得到+2的训练动物检定奖励。 　　训练动物技能在5或5以上时，角色将自动得到+2的骑乘技能检定奖励。 |  |  | | --- | | **治疗** | | **治疗（知觉）** 　　使用治疗技能可以帮助垂死的战友保持生命，帮助他人更快地恢复，或是治疗疾病。   |  |  | | --- | --- | | 任务 | 困难等级 | | 急救 | 15 | | 长期护理 | 15 | | 治疗荆棘扎伤 | 15 | | 治疗中毒 | 毒素DC | | 治疗疾病 | 疾病DC |   　　急救：急救意味着救护一名垂死的角色。昏迷中的角色将在每一回合失去一点体力（如果通不过豁免）。而成功的急救可以使角色不再失去体力，同时，急救并不能恢复已经失去的体力。 进行急救是一个标准动作。 　　长期护理：长期护理意味着至少受伤的人一天时间。如果护理成功，受伤的角色将以正常情况的一倍速度恢复，即一夜2点HP、一整天休息3HP或一整天休息2点被临时损伤的属性值。一个角色可以同时护理六名受伤者。使用这个技能需要一些物品（如绷带、药膏等）和一个固定的场地。长期护理运载护理者来说是个轻消耗活动，护理者并不会产生淤伤或其他不良后果。 　　专用的医护工具可以获得+2的技能奖励。 治疗荆棘扎伤：角色的脚如果被刺伤（例如Caltrop）移动速度减少至正常的1/2。成功的治疗荆棘检定可以去除这个移动处罚。治疗荆棘是一个标准动作。 　　当角色受到例如Spike Growth、Spike Stones等法术时，如果不能成功地通过反射豁免判定，角色的速度移动将减少至正常的1/3。其他的角色可以通过耗时10分钟的一次治疗荆棘检定为这个角色去除处罚。这个行动的DC就是对抗该法术的DC值。 　　治疗中毒：角色使用治疗中毒技能时只能照看一名中毒者。在每一次毒发时，中毒者必须进行一次坚韧豁免，医护者同时进行一次heal技能检定。如果 heal技能检定高于中毒者的坚韧豁免值时，采用heal技能检定来对抗中毒效果。 　　治疗疾病：角色使用治疗疾病技能时只能照看一名生病者。在每一次生病者进行豁免检定时，医护者同时进行一次heal技能检定。如果heal技能检定高于生病者的豁免值时，采用heal技能检定来对抗疾病效果。 　　如果角色拥有5或以上的专长（植物学家(herbalist)）的技能时，角色将自动拥有2点的治疗技能检定修正。 |  |  | | --- | | **隐藏** | | **隐藏（敏捷，需计算装甲罚值）** 　　使用该技能可以躲进阴影中，从而避开他人的注意。 　　和隐藏HIDE技能相对的技能是探察技能。 　　在试图隐藏时，角色必须通过能看到的所有人的探察技能检定。在隐藏状态下，角色可以以正常速度的一半行动。如果要以全速移动的话，则以-5处罚进行检定。如果是奔跑或是冲锋，则以-20处罚进行检定 　　体形不是中等的生物在检定上将附加尺寸奖罚，Fine+16，Diminutive+12，Tiny+8，Small+4，Large-4，Huge-8，Gargantuan-12，Colossal-16。 　　当有人正在注意角色时，角色将不能隐藏。但是角色可以绕过一个墙角或是跑到一个物体后面，从而隔开注意者的视线，然后隐藏起来。但是注意者至少知道角色位于哪一个区域中。 　　如果注意角色的人物处于一个短暂的分心状态（例如使用欺诈技能），角色就可以尝试移动到可以隐藏的地点隐藏起来。（可供隐藏的地点至少要比角色的尺寸大一级）。而这个隐藏将在-10不利的情况下进行检定，因为角色必须很快地完成这类隐藏。 |  |  | | --- | | **暗语** | | **暗语（知觉，受训后方可尝试）** 　　你可以在公开的谈论中夹杂着秘密的的信息。例如两个盗贼好象在谈论面包房物品，其实他们正在策划如何闯入一座法师塔。 　　角色将通过一个暗语的检定把信息传给另一个角色。一个简单信息的DC取10，而复杂信息的DC在15至20之间。同样的，一个第三方的角色也可以使用暗语技能检定来了解另外的两个角色所暗指的意思，其DC值为说话角色的暗语技能值。同时，如果第三方不了解另外的两个角色所谈论的对象，每一个不明白的信息都会增加-2的处罚。举例来说，一个偷听者听到了一个关于刺杀外交官的暗语对话，但是他不知道这个外交官的话，角色的检定就会受到-2的处罚。 　　使用暗语技能时如果检定值在5或以下时，视做本次暗语交谈失败，角色必须重新发送暗语内容。暗语发送是否成功由DM投骰判定。 　　如果角色拥有至少5的欺诈技能，他将在发送暗语的检定中自动获得+2的暗语技能检定奖励。如果角色拥有至少5的察言观色技能，他将在倾听暗语的检定中自动获得+2的暗语技能检定奖励。 |  |  | | --- | | **胁迫** | | **胁迫（魅力）** 　　使用胁迫技能可以让暴徒后退或让囚犯给你想得到的信息。胁迫包括语言的威胁和身体行动在内。成功的使用胁迫技能可以使目标改变他的行为。最典型的胁迫技能检定DC为10+目标生物的生命骰数。任何面临胁迫技能的生物都可以投对抗恐惧的豁免来代替上述的DC值（也就是说，对恐惧免疫的生物是不能胁迫的）。 　　使用本技能不允许重试。 　　如果角色拥有至少5的欺诈技能，他将自动获得+2的胁迫技能检定奖励。 |  |  | | --- | | **直觉方向** | | **直觉方向（知觉，受训后方可尝试）** 　　使用技能角色可以判定方向。使用本技能必须化费1分钟时间，然后进行检定（DC15）。通过检定就可以正确指明方向，失败则是无法断定，必须在一天后才能重试。如果投骰得到自然数1则视做指向一个错误方向（由DM给出）。本技能检定由DM进行，角色是不知道方向是否正确的。 |  |  | | --- | | **跳跃** | | **跳跃（力量，需计算装甲罚值）** 　　使用本技能可以跳过地坑、栅栏或是抓住树木最低的分枝。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 跳跃方式 | 最小距离 | 附加距离 | 最大距离 | | 助跑跳远\* | 5呎 | 1呎/检定值大于10的每1点 | 身高×6 | | 立定跳远 | 3呎 | 1呎/检定值大于10的每2点 | 身高×2 | | 助跑跳高\* | 2呎 | 1呎/检定值大于10的每4点 | 身高×1 1/2 | | 立定跳高 | 2呎 | 1呎/检定值大于10的每8点 | 身高 | | 向后跳 | 1呎 | 1呎/检定值大于10的每8点 | 身高 | | \*助跑必须有20英尺的距离。同时，身穿重型装甲的角色是不能做助跑跳跃的。 | | | |   　　表中角色助跑速度为30英尺。如果角色跳跃时的速度与此不同，将进行成比例的跳远或跳高的距离换算，但总跳跃距离不能超过允许跳跃的上限。（只是降低了DC值） 举例来说，一名狂战士拥有+2的跳跃技能（真实技能值为0，+3强壮修正，-1装甲罚值），速度正处在40英尺（轻载），他试图跑20尺后跳过一条10尺的沟。首先，狂战士的基础速度比30尺快三分之一，因此他的基础跳跃能力从5尺上升到6尺6寸，这比他要跳跃的距离少了4尺。因此DC就是14。当狂战士投出自然骰12时，他将成功地跳过这条沟。 　　助跳和跳跃的距离是合并计入移动距离的。因此，上述的狂战士可以在跳过沟时，还可以向前移动10尺（20+10+10=40，视做一个类移动动作），然后攻击一个地精。 　　如果角色有意从高处向下跳，如果通过了DC15的跳跃技能检定，则可以减少10尺高度计算伤害。 　　如果角色拥有至少5的翻滚Tumble技能，他将自动获得+2的跳跃技能检定奖励。 　　法术jump将自动+30跳跃技能检定值，并且没有通常的跳跃距离上限的限制。 　　在水平跳跃时，角色的最大跳高为跳远距离的1/4（举例，在洞中为了不撞上洞顶就会有额外的距离限制。） 　　半身人在跳跃上有着+2的种族奖励。 |  |  | | --- | | **知识** | | **知识（智力，受训后方可尝试）** 　　与手艺和专长相似的，知识其实也是许多不相干的技能的集合体。下述内容是典型的知识领域：   * 奥术（古代物品、魔法仪式、神密符号、法术短语） * 建筑与工程（建筑物、水渠、桥梁、要塞） * 地理（大陆、土壤、气候、人种、习惯） * 历史（皇室、战争、殖民地、迁移、城市创立） * 地区（传奇、风俗、居民、法律、传统） * 自然（植物、动物、季节、周期） * 贵族与皇室（血统，纹章学，习惯，亲属树，口头禅，个性，法律） * 位面（内总位面、外部位面、星界、以太位面） * 宗教（牧师、神祗及历史、圣符、宗教仪式）   　　在所研究的领域内，简单问题的答案是DC10，普通问题的答案是DC15，因难问题的答案是DC20至DC30。检定由DM投骰进行。 　　本技能不允许重新尝试。 |  |  | | --- | | **听力** | | **听力 （知觉）** 　　使用这个技能可以使角色听到正在潜行接近的敌人、察觉从背后偷偷接近的袭击者以及偷听别人的谈话。听力技能的对抗技能是对手的潜行技能。 　　听力检定由DM完成，玩家人物是不知道已经执行过听力检定的。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 声音 | | 0 | 人们正常的交谈 | | 5 | 穿着中型装甲慢速（10呎/回合）前进并竭力保持安静的人 | | 10 | 未穿着装甲慢速（15呎/回合）前进并竭力保持安静的人 | | 15 | 10呎外一个1级的盗贼用潜行技能走过 | | 25 | 一只猫走过 | | 30 | 一只猫头鹰从空中滑过 | | +1 | 距离每增加10呎 | | +5 | 隔着门 | | +15 | 隔着石墙 |   　　当目标正在潜行时，可以用潜行技能检定代替上述的DC值，和角色使用的听力技能进行检定。举例来说，听到一只正在以+15潜行技能修正移动的猫，听力的DC=25。 　　每一个回合角色都可以用一个全回合行动来重复听力检定。 　　当许多人同时听一件事物时，DM只须投骰一次即可做为全部听的人物的基本听力值。（然后分别加上各角色的修正值） 　　催眠状态的角色听力-4处罚。 　　被诗人的吸引音乐迷惑的角色听力-4处罚。 　　机警特技可以增加听力（见第五章，特技） 　　在对付宿敌时，巡林客的听力检定获得+2奖励。 　　精灵、侏儒、半身人听力有+2的种族奖励。半精灵有+1的种族奖励。 |  |  | | --- | | **潜行** | | **潜行（敏捷，需计算装甲罚值）** 　　使用本技能可以偷偷从后面接近敌人，或是不被敌人注意地偷偷逃跑。本技能的对抗技能是听力技能。（潜行是无需阴影的，潜行必须在对手视线不及的地方发动，轻轻地走向目标后面。隐藏则是躲在阴影中，在对手视线下不引人注意地前进。一般来说，探路用的是隐藏，而偷袭用的是潜行。） 　　角色可以一半的速度进行潜行，如果角色要使用全速时，将受到-5的检定处罚。而跑动则受到-20的检定处罚。 　　半身人潜行技能自动获得+2的种族奖励。 |  |  | | --- | | **开锁** | | **开锁（敏捷，受训后方可尝试）** 　　使用本技能可以打开各类锁，但使用技能时至少需要适当种类的简单工具。在使用简单工具而不是专用工具时，技能检定将-2处罚。而使用大师级盗贼工具可以获得+2检定奖励。 　　开锁是一个全回合动作。   |  |  | | --- | --- | | 锁 | 困难等级 | | 非常简单的锁 | 20 | | 平均水平的锁 | 25 | | 优良的锁 | 30 | | 品质超群的锁 | 40 |   　　 如果通过了检定，锁将被打开。如果没通过检定，而检定值只比DC低4或更少，角色可以试图再次开锁；如果检定值比DC低5或更多，锁将被卡死。 　　没有开锁技能的角色也可以通过破坏锁达到进入的目的，详见物品破坏。 |  |  | | --- | | **表演** | | **表演（魅力）** 　　本技能是在几种艺术形式上的熟练和给观众留下印象的能力。这些艺术形式包括：民谣、幽默、圣歌、喜剧、舞蹈、戏剧、鼓、叙事诗、长笛、竖琴、变戏法、打油诗、琵琶、曼陀林、旋律、滑稽剧、赞美诗、说故事和小号。角色将从上面选出一种进行技能提升。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 表演 | | 10 | 进行日常演出。每天可以从演出上收入1d10铜币。 | | 15 | 在一个繁华的城市进行充满乐趣的演出，每天可以从演出上收入1d10银币。 | | 20 | 在一个繁华的城市进行大型演出，每天可以从演出上收入3d10银币。 | | 25 | 在一个繁华的城市进行令人难忘的演出，每天可以从演出上收入1d6金币。 | | 30 | 在一个繁华的城市进行杰出的演出，每天可以从演出上收入3d6金币。 |   　　使用大师级乐器在检定时提供+2奖励。 　　判定失败时，允许重新进行技能检定，但是每次重检的DC将提升2。（因为观众们对此有了偏见，角色必须更努力才能挽回影响。） 　　诗人必须至少有3的技能值，才能通过对应的手法使用诗人天生的激发勇气或是吸引的能力。6点技能是进行公开表演所要求的值，9点是使用暗示能力的要求值，12点则是激发卓越所需要的值。详见"吟游诗人的音乐"的说明。  **偷窃（敏捷，需受训方可尝试，要计算装甲罚值）** |  |  | | --- | | **偷窃** | | **偷窃（敏捷，需受训方可尝试，要计算装甲罚值）** 　　在无人注意的情况下偷走一枚硬币大小的物品是DC10。另外，类似于让一枚硬币在手中消失不见的小戏法也是DC10。基本检定失败，视做偷窃失败（但不是被发现）。 　　如果在有人注意的情况下使用本技能，必须和注意的人探察技能进行对抗检定。检定失败，角色的行动就会被抓获。（即有可能偷成功被发现，也可能没有偷成功就被发现。） 　　使用本技能进行检定时，探察技能检定和基本DC检定值，取其中高值。 　　如果从其他人物身上偷走小尺寸物品，角色必须进行DC20的检定。同时，还必须与目标的探察技能检定对抗。检定成功，角色成功偷走该物品。 　　尺寸大于小尺寸的物品是不能偷窃的。 　　在第一次失败后（未被发现的前提下），可以对同一目标进行第二次尝试，但是DC+10。 　　如果角色拥有至少5的欺诈f技能，他将自动获得+2的偷窃技能检定奖励。 |  |  | | --- | | **专业** | | **专业 （知觉，需受训才能尝试）** 　　角色可以通过训练掌握一种或几种职业，用于谋生或取得职业能力。常见的职业有药剂师、海员、簿记员、酿酒者、厨师、驾驶员、农民、渔夫、向导、植物学家、牧人、旅馆主人、伐木者、磨坊主、矿工、搬运工人、牧场主、水手、抄写员、围城技师、制革工人、赶马人、锯木工等等。和手艺一样，职业也是由许多无关的技能组成的集合，必须单个购买其中的分项。 　　手艺 是表现制造业的能力，而专长则是服务业的能力。如果专长出现在制造业中，它和类似的手艺就是相同的技能，按相关的手艺技能处理。 　　角色能够使用职业相关的工具，完成职业的相关任务、教导未受过训练的人和解决常见的问题。例如，水手知道绳结的系法、修补船篷和在桅杆上行走。 　　通常工作DC10，具体情况由DM指定。 　　使用职业技能必须在有这个职业的地点进行（举例：不能在沙漠中使用水手职业进行工作）。每次使用该技能必须持续一周。 　　本技能不允许重试，如果失败，本日的工作则视做失败，角色将得不到报酬。如果成功，角色每天的工作将得到5银币。与此相对的，未经训练的角色和学徒每天工资为1银币。 |  |  | | --- | | **唇语** | | **唇语（智力，受训后才能尝试，只允许盗贼职业学习）** 　　可以通过观看他人的嘴唇活动判断所说的话。 　　使用该技能时角色必须距发言者30尺内，能看到发言者的说话。同时必须是角色已经掌握的语言。进行检定的基础DC15，同时，内容的复杂和不熟悉的发言者均会提高DC值。 　　使用该技能角色必须可以不受干扰地集中注意力一分钟，并且不能在这分钟时间内进行任何活动，同时必须在整个分钟内均可观察到发言者。 　　如果通过检定，角色可以获得发言者讲话的大致内容，但是不包括所有的细节。如果没通过检定，而检定值只比DC低4或更少，角色将无法明白发言者在本分钟所说的话；如果检定值比DC低5或更多，角色将得到一份错误的内容。 　　对唇语技能的检定是由DM进行的，角色并不知道他投出的骰是什么。 |  |  | | --- | | **骑乘** | | **骑乘（敏捷）** 　　使用本技能可以骑马或类似的生物。在选择这项技能时，必须选择角色擅长骑乘的种类，例如马、战马、骡子、驴和小型马。 　　如果角色所骑的不是他擅长的种类，他将受到-2的处罚（但处罚后的值不得小于0）；如果骑乘的与角色擅长的种类差别较大（例如擅长骑中等体形的战狗的角色骑上大型体形的普通马时）处罚为-5（但处罚后的值不得小于0）。 　　典型的骑乘行动，如为马装鞍、上马、骑行、下马等不需要技能检定。 　　上马和下马视做一个类移动动作。 　　需检定的骑乘行动有：   |  |  | | --- | --- | | 骑乘任务 | 困难等级 | | 用膝盖控马 | 5 | | 坐在鞍中 | 5 | | 命令战马攻击 | 10 | | 藏在马侧 | 15 | | 控马跳跃 | 15 | | 在战斗中控制座骑 | 20 | | 迅速上马（下马） | 20\* | | 安全下落 | 15 | | \*在迅速上下马时，需计算装甲罚值。 | |   　　 用膝盖控马：在正常骑乘时，角色必须用一只手控制座骑缰绳。为了在战斗中能使用双手，角色必须用膝盖控制座骑。如果检定失败，角色在这一轮中将只能移动。 　　坐在鞍中：当座骑突然直立起来、突然开始狂奔或是骑在座骑上的角色被攻击时，为了避免落马，角色必须进行坐在鞍中的检定。 　　骑马战斗：由于战马受过良好的战斗训练，因此除了角色自已的攻击外，战马也能在一定情况下发动它的攻击。 　　藏在马侧：角色可以立刻倒向座骑的一侧，并挂在座骑的一边。一个处在藏在马侧状态的角色可以利用座骑来分担一半的伤害，同时，他不能进行攻击或施法。如果失败，角色将得不到藏在马侧的好处，但仍受到相同的处罚。 　　安全下落：当角色落马时，进行安全下落检定，通过检定可以不受额外伤害；检定失败的将受到1d6的藩马摔伤。 　　控马跳跃：角色可以让座骑做为移动的一部分，跳过障碍（见跳跃 ），由你的骑乘技能和跳跃技能的低值来确定你的跳跃距离。DC15是指在座骑起跳后你留在鞍中所需的检定值。 　　在战斗中控制座骑：就如同一个类移动动作，在战斗中角色必须控制座骑的移动。如果失败，角色本回合将不能做任何事。如果座骑是训练过的战马，角色无需控制。 　　快速上马（下马）：以一个自由动作上马（下马）。如果失败，上马（下马）是一个类移动动作。 　　如果座骑没有鞍，角色将受到-5的骑乘检定处罚。 　　如果角色拥有至少5的训练动物技能，角色将自动获得+2的骑乘检定奖励。 　　如果座骑使用的军用鞍，角色将受到+2的骑乘检定奖励。 |  |  | | --- | | **占卜** | | **占卜（智力，仅允许诗人、牧师、德鲁依、巫师和法师选择）** 　　本技能可以起到增强法术scrying、greater scrying、vision的效果，可以用于侦察一个人或用来做出一些预言。这个技能同样可以提升你在被侦察的时候，对抗法术arcane eye和detect scrying的能力。 　　角色在使用本技能时必须有水晶球。 |  |  | | --- | | **搜寻** | | **搜寻（智力）** 　　本技能可以用来寻找秘密的门、简单陷井、秘室，并且其他细节。探察技能能让角色注意到生物相关的情况，比如处在状态的盗贼，而搜寻技能则是让角色注意到场所的一些小的细节或不符合规律的地方。 　　除非是盗贼，否则不能使用本技能搜寻复杂陷井。 　　搜寻的目标必须在10尺以内。搜寻一个5尺乘5尺的区域要一个完整的回合。   |  |  | | --- | --- | | 任务 | 困难等级 | | 完整地搜索一个箱子或类似的物体 | 10 | | 发现典型的密门和简单的陷井 | 20 | | 发现一个非魔法的复杂陷井（只允许盗贼进行） | 25 | | 发现一个魔法的陷井（只允许盗贼进行） | 25+法术等级 | | 注意到隐藏得很巧妙的秘门 | 30 |   　　精灵在搜寻技能上有+2的种族奖励。半精灵在搜寻技能上有+1的种族奖励。 　　精灵在一扇秘门前5尺内通过时，视做对该秘门进行了一次搜寻技能检定。 　　盗贼可以使用本技能发现类似于陷井的法术的情况，例如fire trap, glyph of warding, symbol, 和teleportation circle等法术。 　　如果角色没有追踪特技，可以用搜寻技能进行代替，但只能尝试DC最高为10的任务。 |  |  | | --- | | **察言观色** | | **察言观色（知觉）** 　　本技能表现的是对身体语言，讲演习惯和别的的癖性表现出的敏感度。成功的检定可以免受诈骗Bluff技能的损害。另外，角色还可以使用本技能判定其他人说话的可信度。（DC20，注意：判定的不是事件的真实性，一个上当的人告诉角色的假事依旧会被判定为是可信的），或者使用该技能去判定其他人是否处在被心智类法术影响的状态（DC25）。 　　本技能不能重试。 |  |  | | --- | | **语言** | | **语言（特殊）** 　　语言技能与其他技能作用方式不同。   * 任何人物都能操一种或数种语言。 * 角色可以选择任一门语言（取代购买语言点数） * 语言没有等级或检定，只分成会或是不会。 * 除狂战士外，任何职业都能读写他会说的语言。任何语言都有一个字母表。   　　常用语和它们的字母表在表4－6中叙述。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | 表4－6：语言 | | | | 语言 | 典型使用者 | 字母表 | | Abyssal | Demons, chaotic evil outsiders | Infernal | | Aquan | Water-based creatures | Elven | | Auran | Air-based creatures | Draconic | | Celestial | Good outsiders | Celestial | | Common | Humans, halflings, half-elves, half-orcs | Common | | Draconic | Kobolds, troglodytes, lizardfolk, dragons | Draconic | | Druidic | Druids (only) | Druidic | | Dwarven | Dwarves | Dwarven | | Elven | Elves | Elven | | Gnome | Gnomes | Dwarven | | Goblin | Goblins, hobgoblins, bugbears | Dwarven | | Giant | Ettins, ogres, giants | Dwarven | | Gnoll | Gnolls | Common | | Halfling | Halflings | Common | | Ignan | Fire-based creatures | Draconic | | Infernal | Devils, lawful evil outsiders | Infernal | | Orc | Orcs | Dwarven | | Sylvan | Dryads, brownies, leprechauns | Elven | | Terran | Xorn and other earth-based creatures | Dwarven | | Undercommon | Drow, mind flayers | Elven | |  |  | | --- | | **辩识法术** | | **辩识法术（智力，训练后方可尝试）** 　　本技能用于鉴定法术和魔法效果。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 任务 | | 13 | 在使用法术阅读魔法情况下，阅读古代的法术符号。 | | 15 + 法术等级 | 使用卷轴等魔法物品，不能重试。 | | 15 + 法术等级 | 法师从卷轴或其他法术书上学习法术。本技能升级前不能重试学习本法术。 | | 15 + 法术等级 | 从借来的法术书上准备法术，本日内不能重试。 | | 15 + 法术等级 | 施放探测魔法后确定法术的派别，不能重试。 | | 19 | 在使用法术阅读魔法情况下，鉴定符咒。 | | 20 + 法术等级 | 施放探测魔法后确定法术的内容，不能重试。 | | 20 + 法术等级 | 区分法术和真实物品的区别，不能重试。 | | 20 + 法术等级 | 从其他法术书或卷轴向自已的法术书上抄写法术。当天不能重试。 | | 20 | 绘制图表提升召唤生物的casting dimensional anchor。花费10分钟，不能重试。由DM进行检定。 | | 30或更高 | 鉴定未掌握的法术的效果和情况。 |   　　专精法师在专精学派上有+2的检定奖励，在对立学派则受到-5的处罚。 　　如果角色使用魔法装置至少有5点技能时，将自动拥有在辩识法术SpellCraft上+2的检定奖励。 |  |  | | --- | | **探察** | | **探察（知觉）** 　　使用这个技能可以注意到正在埋伏着的土匪、在阴影中潜行的盗贼，甚至在垃圾堆中发现一条蜈蚣。这个技能主要用来发现隐藏着的生物（对抗隐藏的技能效果）或是没被注意到的生物。当探察技能的检定结果超过20时，角色将可以感觉到周围看不见的生物的大致位置。（尽管角色实际上看不到他）；这个技能的另一个用途就是用来识破他人的伪装技能。 　　目标距离每10尺增加DC1。 　　观察者注意力并不是非常集中时检定-5处罚。 　　使用探察技能需要一个全回合行动。 　　处在心智法术影响下或被诗人迷惑的情况下，探察技能检定-4处罚。 　　巡林客对抗特定敌人时，探察技能检定+2奖励。 　　精灵在探察技能检定上有+2的种族奖励。半精灵在探察技能检定上+1种族奖励。 |  |  | | --- | | **游泳** | | **游泳（力量，需计算装甲处罚，每五磅重量再累积-1处罚）** 　　使用本技能，陆地生物可以游泳、潜水等等。 　　成功的游泳检定可以在一个完整的回合中以1/2的移动速度前进，或是在一个类移动回合中以1/4的移动速度前进。 　　每一回合必须进行一次判定。如果检定失败，角色将不能前进，如果比检定值低5或更多，角色将开始下沉。当角色位于水下时，角色将每回合累计-1的游泳检定处罚。   |  |  | | --- | --- | | 水 | 困难等级 | | 平静的水面 | 10 | | 有波浪的水面 | 15 | | 有风浪的水面 | 20 |   　　每游泳一个小时，角色必须进行一次DC20的游泳检定，失败则会受到1d6的淤伤subdual。 |  |  | | --- | | **翻滚** | | **翻滚（敏捷，受训方可尝试，需计算装甲罚值）** 　　当角色摔倒或落下时，可以平安着地。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 任务 | | 15 | 计算坠落伤害时从下落的高度中减去10呎。 | | 15 | 翻滚前进20尺（作为一个类移动动作），成功的检定意味着不会遭受借机攻击，失败则意味前进20呎单遭到对手的借机攻击。 | | 25 | 翻滚前进20尺从敌人占据的空间强行通过（作为一个类移动动作），成功的检定意味着对手没来得及从你的动作中找到借机攻击的机会，失败则意味着对手可以进行借机攻击。 |   　　使用本技能无法重试。 　　如果角色拥有至少5的翻滚技能，他在以防御姿态进行标准动作或全回合动作攻击时将获得+3的防护闪避奖励，而非普通的+2的防护闪避奖励，而他选择完全防守时将拥有+6的防护闪避奖励。 　　如果角色拥有至少5的跳跃技能时，他将自动获得+2的翻滚技能检定奖励。 　　如果角色拥有至少5的翻滚技能时，他将自动获得+2的平衡技能检定奖励。 |  |  | | --- | | **使用魔法装置** | | **使用魔法装置（魅力，经训练方可尝试，仅限于诗人、盗贼学习）** 　　诗人和盗贼可以通过这个技能读魔法卷轴或使用法术装置，包括法杖和卷轴。使用法杖和卷轴是一个标准动作，每次使用都必须进行一次校对。魔法被激活后，将按制造时选定的时间和方式发挥作用。 　　使用魔法装置可以使用法术装置无需对应的咒文和肢体动作、施法材料，但需额外支付的施法介质将折合成经验，和法术所需支付的经验（例如许愿术）一同从角色经验中扣除。 　　使用步骤： 　　1．解读书写的魔法符号：使用辩识法术技能时，DC=15+法术等级；用使用魔法装置技能替代时，DC=20+法术等级。本步骤检定不能重试。如果低于检定值10或更多时，魔法装置将对使用者产生2d6的伤害并失去这次施机储备。 　　2．仿效施法能力：计算实效等级：d20+使用魔法装置技能-20。 　　3．仿效施法属性：计算实效属性：d20+使用魔法装置技能-15。如果人物已经有了足够的实际属性，可以不进行属性仿效。 　　当实效等级允许施放相应法术，而相应的实效属性（即制造魔法物品者的相应属性，法师对应智力，牧师对应感知等等）也允许使用该级法术时，角色将被视做是实效等级的制造魔法物品职业在使用卷轴。 　　4．仿效种族：某些魔法物品只为相应的种族使用，或由某些种族使用效果更好。举例来说，一个半身人盗贼想使用一把+3的矮人投掷锤，如果他检定失败，这把锤他将无法使用；如果他检定成功，他就可以等效于一名矮人使用这把锤。（每轮使用时都必须进行检定，DC20。） 　　5．仿效种营：某些魔法物品只为相应的阵营使用，或由某些阵营使用效果更好。盗贼可以通过使用使用魔法装置技能（DC20）仿效成该阵营。 　　说明： 　　本技能投出自然骰1时即视做失败。 　　如果角色拥有至少5的辩识法术技能，将自动获得+2的使用魔法装置技能检定奖励。 　　如果角色拥有至少5的解读手稿技能，将在解读手稿步骤时自动获得+2的使用魔法装置技能检定奖励。此奖励允许叠加。 |  |  | | --- | | **使用绳索** | | **使用绳索（敏捷）** 　　使用本技能角色可以用绳子制作不会滑脱的结，或用绳子捆绑俘虏。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 任务 | | 10 | 打一个坚固的结 | | 15 | 打一个用力也不会滑脱的结 | | 15 | 用一只手打结 | | 15 | 把两根绳子牢固地结在一起（五分钟） |   　　当角色用绳子捆住另一个生物时，与脱身术对抗时，使用绳索技能检定时将拥有+10有检定奖励。 　　丝绸绳子（第109页）给使用绳子技能检定带来+2的环境检定奖励。 　　如果角色拥有至少5的脱身术技能，将自动获得+2的使用绳索技能检定奖励。 |  |  | | --- | | **野外知识** | | **野外知识（知觉）** 　　该技能用来猎取野生生物，为安全地通过结冻的冰原作向导，识别猫熊在附近生活的记号，避开流沙和其他的自然的危险，或者从原野采集食物。   |  |  | | --- | --- | | 困难等级 | 任务 | | 10 | 独自一人在荒野上行动，以正常速度的一半前进。靠打猎和搜索获得食物和水。每比10多2可以额个负担一个人的食水供应。 | | 15 | 对抗恶劣的天气需要+2的坚韧豁免情况下以正常速度一半前进的情况；对抗恶劣的天气需要+4的坚韧豁免情况下以停留在某地的情况。每比15多1可以额外负担一个人的食水供应。 | | 15 | 避开自然界的危险，比如流沙。 每天必须进行一次检定来判定是否能获得当天的食水供应。而避开自然界的危险则必须在需要的地点就进行检定。 |   　　 如果角色拥有至少5的直觉方向技能，将自动获得+2的野外知识技能检定奖励 | | | | | | | | |  | |
| **玩家手册-专长** |
| |  | | --- | | **概述** | | **专**长可以给人全新的能力，也可能增进既有的能力。举例而言，莉达（半身人盗贼）在1级时，选择（精通先攻）专长，这个可以使她在先攻权检定时有+4加值。到达3级时，她又可选择一项专长（见表3-2）。这次她选了（闪避），这项专长使她可以增强防御等级（简称AC）。  专长是全有全无的，没有级数之别，这与技能不同。      **获得专长**    专长并非用点数购得，你只需挑选想要的专长即可。创造新人物时可以得到一项专长，当人物等级到达三的倍数时（3级、6级、9级、12级、15级和18级），都可再获得一项专长（见表3-2）。兼职人物的人物等级，等于所有个别职业等级的总和，与单独职业等级无关。  除此之外，战士和法师在特定等级时，可以选择额外专长（见表3-9与表3-20）。人类在1级时，也可以多选择一个专长。    **先决条件（Prerequisite）**  有些专长会要求一些先决条件，包括：属笥、专长、技能或攻击加值等要求，你必须符合要求，才能选择该专长。你只要符合先决条件即可同时选择该专长。例如，半兽人库斯克在3级时，可先花费1点技能点数学习（骑术）（技能级数成为1），之后便可以同时选择（骑乘战斗）专长。  若你丧失先决条件，便无法使用相关专长。例如，若受到（衰弱射线）的影响，导致力量降至13以下，便无法使用（猛力攻击）专长。    **专长类型**  专长类型包括：一般专长、制造物品专长、超魔法专长（Metamagic Feat）和特殊专长。一般专长没有共同特性。制造物品专长可以制造各类魔法物品。超魔法专长可提高施法者准备或施展法术的效率。特殊专长则为属于特定职业的专长。    **制造物品专长**  制造物品专长可让施法者制作特定处类的魔法物品，但这很耗费体力。施法者必须将自己的力量灌注一部份到魔法物品中。    消耗经验值：当施法者制造魔法物品时，必须耗费本身的力量与能源，消耗的经验值等于1/25的物品价格（以金币计算）（有关物价规则，请见《地下城主指南》）。人物不可将经验值减至低于目前等级的下限。然而，当他获得足够升级的经验值时，可以立刻将经验值用于制造物品，而非用于升级。    消耗原料：制造魔法物品需要昂贵的材料，大部分会在制造过程中用掉。这些耗材的价格大约等于成品价格的一半。  举例而言，法师米雅莉在12级时获得（锻造戒指）专长，她想制造一只+3防御戒指。这戒指的价格是18000金币，因此她必须花720点经验值以及9000金币，才能制造。  使用制造物品专长时，通常还要有实验室或魔法工作等设施。通常这些都不难找到，但在某些情况例外（如：出门远行时）。    时间：制造魔法物品所需的时间视专长与物品价格而定，最少需要一天。    消耗物品：（调制药水）、（制造法杖）和（抄录卷轴）专长，可以制造出带有法术效果的物品，其威力与制造时设定的施法者等级有关。例如，施法者等级8的火球法杖，发出的火球可造成8d6点伤害，距离可达720尺。物品的价格（也就是所需消耗的经验值与原料）也依施法者等级而定。施法者等级必须足以施展该物品蕴含的法术。每件物品的价格等于：法术等级×施法者等级×常数：  卷轴：基本价格=法术等级×施法者等级×25金币  药水：基本价格=法术等级×施法者等级×50金币  法杖：基本价格=法术等级×施法者等级×750金币  上述公式中，零级法术的法术等级以0.5计算。    额外消耗：如果药水、卷轴或法杖中储存的法术带有昂贵的材料成分，或需要消砂XP，则制造时还需要额外的花费。就药水和卷轴而言，制造者必须支付该材料成分和XP。就法杖而言，必须耗费五十份材料万分和五十倍XP。  有些物品本身即需要额外的材料成分或XP，这会列在该物品的说明中，举例而言，三顾戒指除了一般花费外，还需额外支付15000点XP（等同于施展三次（愿望术）的经验值）。    **超魔法专长**  施法者的魔法知识增加之后，便可用一些特别的方式施展法术。施法者可以学习如何不用咒语施法、加强法术的效果，或在瞬息之间施出法术。这些都是超魔法专长的神奇功能。    举例而言，米雅莉在3 级时选择了（法术默发）专长，这项超魔法专长可以让她不须言语成分也能施法，欲达到这种效果，在准备法术时，必须使用高于此法术等级一级的法术栏位。如果她要默发的法术是（魅惑人类），便得用一个二级法术的栏位，然而它依旧是一级法术。对抗此（魅惑人类）的意志检定难度等级（简称DC）并未提升。她无法默 发二级法术，因为这需要一个三级法术的栏位，这必须等她升到5级法师时才可能。    法师与施圣法术者：法师与施圣法术者（牧师、德鲁伊、圣武士和游侠）都必须事先准备法术。在准备的过程中，他们必须决定哪个法术要搭配超魔法专长。    术士与吟游诗人：术士和吟游诗人是在施法时才选择想用的法术。他们也可以在施法时才决定是否要搭配超魔法专长，但与其他施法者一样，他们也须以较高的法术等级栏位，才能施 展超魔法法术。举例而言，某个吟游诗人以（法术定发）施展（隐形），这会用掉一个三级法术的栏位（（隐形）是吟游诗人二级法术）。由于术士和吟游诗人是临时将法术与超魔法搭配，因此使用超魔法法术时，必须花费较多时间。原来为单动作法术（1-Action Spell）转为超魔法法术后，需要以整轮动作（Full Round Action）才能完成。若是费时更久的法术，必须多花一个整轮动作才能完成。    法术转换与超魔法专长：牧师将法术转换为（治疗伤害法术）或（造成伤害法术）时，也可以配合超魔法专长使用。例如，11级牧师可以将某个六级法术转换成配合（法术强效）的（治疗致命伤）。原本为单动作法术转为超魔法法术后，需要以整轮动作才能完成。若是费时更久的法术，必须多花一个整轮动作才能完成。    超魔法专长对法术的效应：虽然搭配超魔法专长，会使法术占用较高的法术等级栏位，但该法术的法术等级仍然不变，该法术的豁免检定调整值也不变（除非在超魔法专长中有特别规定）。超魔法专长只能搭配施法者本身施展出来的法术，不能搭配由法杖、卷轴或其他物品发出的法术。    多项超魔法专长搭配单一法术：施法者可以在单一法术上搭配多项超魔法专长。此时，法术栏位的等级会累加。例如，同时搭配（法术定发）和（法术默发）的（魅惑人类），必须占用一个三级法术的栏位（魅惑人类是是一级法术）。    魔法物品与超魔法专长：你可以在制造卷轴、药水或法杖时，将存入的法术加上超魔法专长。药水和法杖的法术等级限制，是以提高后的法术等级计算。人物使用这些存有超魔法法术的物品时，不需要有超魔法专长。  反制法术与超魔法专长：经由超魔法专长加强的法术，仍保有反制其他法术的效果，也仍会被反制（见第十章有关反制法术的说明）。    **特殊专长**  特殊专长是只限特定职业才能学的专长。例如，只有牧师和圣武士可学（额外驱散），只有战士可学（武器专精），只有法师可学（法术熟悉稔）。这些专长在第三章各职业的说明中亦有提及。      **各项专长说明**    以下是各项专长的说明格式。    **专长名称（专长类型）**  阐述各个专长的效用或概略说明。  **先决条件：**人物获取此项专长必须拥有的条件，包括：属性值、基本攻击加值、经验等级、其他专长或技能。先决条件可能不只一项。如果没有先决条件，专长说明中便不会有这栏文字。  **效果：**说明本专长的效果。除非说明中特别提及，否则即使选择同样专长多次，效果也无法累加。  **正常：**缺少这项专长者做不到的事或受到的限制。如果缺少此项专长没有特别影响，便不会有这段说明。  **特殊：**此段说明可帮助你决定是否要选择此项专长。      **表5-1：专长**    **一般专长** 　　**先决条件**  **一般专长 　　　先决条件**  警觉 　　　　— 　　　　　 践踏 　　　　　技能（骑术）  左右开弓 　　敏捷15+ 　　　　　　　　　骑乘战斗  擅长盔甲（轻型）— 　　　　　 快速骑乘攻击　 技能（骑术）  擅长盔甲（中型）擅长盔甲（轻型）　　 　骑乘战斗  擅长盔甲（重型）擅长盔甲（轻型）　奋力冲刺 　　　技能（骑术）  擅长盔甲（中型） 　　　骑乘战斗  盲战 　　　　— 　　　　　　　　　　　快速骑乘攻击  战斗施法 　　— 　　　　　近程射击 　　　—  战斗反射 　　— 　　　　　远程射击 　　　近程射击  闪避 　　　　敏捷13+ 　精准射击 　　　近程射击  灵活移动 　　敏捷13+ 　快速射击 　 　近程射击  　　　　　　闪避 　　　　　　　　　敏捷13+  跳跃攻击 　　敏捷13+ 　移动射击 　　　近程射击  　　　　　　闪避 　　　　　　　　　敏捷13+  　　　　　　灵活移动 　　　　　　　闪避  　　　　　　基本攻击加值达+4 　　　灵活移动  坚忍 　　　　— 　　　　　猛力攻击 　　　力量13+  擅长奇特武器（a）基本攻击加值达+1 顺势斩 　　　力量13+  寓守于攻 　　智力13+ 猛力攻击  精通卸除武器 智力13+ 　精通冲撞 　　　力量13+  　　　　　　寓守于攻 　　　　　　　猛力攻击  回旋攻击 　　智力13+ 　精通击破武器 　力量13+  寓守于攻 　　　　　　　猛力攻击  敏捷13+ 　强力顺势斩 　力量13+  　　　　　　闪避 　　　　　　　　 　猛力攻击  　　　　　　灵活移动 　　　　　　　顺势斩  　　　　　　基本攻击加值达+4 　　　基本攻击加值达+4  跳跃攻击 　即时备战 　　　基本攻击加值达+1  强韧加强 　　— 　　　　　跑步　　　　　　—  精通致命攻击（a）擅长该武器 擅长盾牌 　　　—  　　　　　　基本攻击加值达+8　擅长简易武器 　—  精通先攻 　　— 　　　　　专攻技能（a） 　—  精通徒手击打 — 　　　　　专攻法术（a）　　—  接挡飞箭 　　敏捷13+ 　法术穿透　　　　—  　　　　　　精通徒手击打 健壮（b） 　—  震慑拳 　　　 敏捷13+ 　追迹 　　　　　—  精通徒手击打 双武器攻击　　　—  　　　　　　睿智13+ 　精通双武器攻击　双武器攻击  　　　　　　基本攻击加值达+8 　　　左右开弓  钢铁意志 　　— 　　　　　　　　　　　基本攻击加值达+9  领导力 　　　 人物等级6+ 　称手武器（b） 　擅长该武器  快速反射 　　— 　　　　　　　　　　　基本攻击加值达+1  擅长军用武器（a）— 　　　专攻武器（a）　擅长该武器  骑乘战斗 　　技能（骑术） 　　　　　基本攻击加值达+1  骑乘射击 　　技能（骑术）  　　　　　　骑乘战斗      **制造物品专长** 　　**先决条件**  调制药水 　　　　制造者等级3+  制造魔法武器及防具 制造者等级5+  制造权杖 　　　　制造者等级9+  制造手杖 　　　　制造者等级112+  制造法杖 　　　　制造者等级5+  制造奇物 　　　　制造者等级3+  锻造戒指 　　　　制造者等级12+  抄录卷轴  　　　　制造者等级1+      **超魔法专长** **先决条件**  法术强效 —  法术增远 —  法术延时 —  法术升级 —  法术极效 —  法术瞬发 —  法术默发 —  法术定发 —      **特殊专长**（c） **先决条件**  额外驱散（b） 牧师或圣武士  法术熟稔（a） 法师  武器专精（a） 战士等级4+    （a）你可多次选择本专长，但每选一次，就必须选择一种新的武器、技能、魔法学派或法术。  （b）你可多次选择本，效果可累加。  （c）请参阅第三章有关各职业的说明。 |  |  | | --- | | **制造物品专长** | | 调制药水（Brew Potion）（制造物品专长）  你可以制造出带有魔法的药水，有关药水的说明请见《地下城主指南》。  先决条件：制造者等级达3级。  效果：你可以将已知的法术制成药水，法术等级不能超过三级，而且该法术必须以生物为目标。调制药水需要一天的时间。调制药水时必须设定施法者等级。此施法者等级必须足以施展该法术，而且不可高于你本身的职业等级。药水基本价格=所含法术等级×施法者等级×50金币。你花费相当于药水基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用，才能制出药水。  制造药水时的选择都如同一般施法一样。喝下药水的生物即为受术者。  除了上述基本价格支出之外，如果药水中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时仍须额外支付这些花费。    制造魔法武器及防具（Craft Magic Arms and Armor）（制造物品专长）  你可以制造麻武器、盔甲或盾牌。  先决条件：制造者等级达5级。  效果：若要为武器、盔甲或盾牌附上特殊魔法，你必须花的时间（以日为单位）相当于该特性价格之1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于该特性价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。各特性和价格请见《地下城主指南》。  用来附上魔法的武器、盔甲或盾牌必须是精制品（Masterwork），上述支出并不包括制造精制品的费用。  只要你有能力制造同样的东西，便可以修复破损的魔法武器、盔甲或盾牌。你必须支付相当于制造时一半的经验值、原料费用和时间。    制造权杖（Craft Rod）（制造物品专长）  你可以制造带有各式魔法效果的权杖。  先决条件：制造者等级达9级。  效果：有关制造各种魔法权杖的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该权杖。制造魔法权杖时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该权杖价格之1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。  有些权杖还须花费额外材料成分或经验值（不包括在上述支出），这些都会注明在该物品说明中。    制造手杖（Craft Staff）（制造物品专长）  你可以制造带有多种魔法效果的手杖。  先决条件：制造者等级达12级。  效果：有关制造各种魔法手杖的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该手杖。制造魔法手杖时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该手杖价格之1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。  一把新的手杖内含50发法术。  除了上述基本价格支出之外，如果手杖中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时还需要额外支付这些花费。    制造法杖（Craft Wand）（制造物品专长）  你可以制造施展法术的法杖（有关法杖的规则，见《地下城主指南》）。  先决条件：制造者等级达5级。  效果：你可以将已知的法术制成法杖，法术等级不能超过四级。法杖基本价格=所含法术等级×施法者等级×750金币。你必须花的时间（以日为单位）相当于该价格之1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。  一把新的法杖内含50发法术。  除了上述基本价格支出之外，如果法杖中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时还须支付50倍的材料成分或XP。    制造奇物（Craft Wondrous Item）（制造物品专长）  你可以制造各式魔法物品，例如：水晶球或飞天魔毯。  先决条件：制造者等级达3级。  效果：有关制造各种奇物的先决条件及价格，请见《地下城主指面》。只要符合先决条件，即可制造该物品。制造魔法物品时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该物品价格的1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。  只要你有能力制造同样的东西，便可以修复损坏的魔法物品。你必须支付相当于制造时一半的经验值、原料费用和时间。  有些奇物还须花费额个材料成分或经验值（不包括在上述支出中），这些都会注明在该物品说明中。不论是制造或修复时，都需支付这些额外支出。    缎造戒指（Forge Ring）（制造物品专长）  你可以制造带有各式魔法效果的戒指。  先决条件：制造者等级达12级。  效果：有关制造各种魔法戒指的先决条件及价格，请见《地下城主指南》。只要符合先决条件，即可制造该戒指。制造魔法戒指时，你必须花的时间（以日为单位）相当于该魔法戒指价格之1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。  只要你有能力制造同样的东西，便可以修复损坏的魔法戒指。你必须支付相当于制造时一半的经验值、原料费用和时间。  有些戒指还须花费额外材料成分或经验值（不包括在上述支出），这些都会注明在该物品说明中。举例而言，缎造（三愿戒指）除了一般花费外，还需额外支付15000点XP（等同于施展三次（愿望术）的经验值）。不论是制造或修复时，都需支付这些额外支出。    抄录卷轴（Scribe Scroll）（制造物品专长）  你可以抄录带有魔法的卷轴，有关卷轴的说明请见《地下城主指南》。  先决条件：制造者等级达1级。  效果：你可以将已知的法术抄录至卷轴上。卷轴基本价格=所含法术等级×施法者等级×25金币。抄录卷轴时，你必须花的时间（以日为单位）相当于卷轴基本价格之1/1000（以金币为单位）。此外，你还需支付相当于基本价格1/25的经验值，以及相当于该价格一半的原料费用。  除了上述基本价格支出之外，如果卷轴中的法术带有昂贵的材料成分，或需要消耗XP，则制造时还需额外支付这些花费。 |  |  | | --- | | **超魔专长** | | 法术强效（Empower Spell）（超魔法专长）  你可以增强法术的效果。  效果：搭配此专长时，法术的所有可变数值皆增加1/2，包括：造成比原本多1/2的伤害、治疗多1/2的生命值、多影响1/2数量的目标等。举例而言，强化过的（魔法飞弹）伤害值是原本的1又1/2倍（每个飞弹掷1d4+1，再将结果乘以1.5）。但本专长不影响豁免检定与对抗掷骰（如：解除魔法的检定）。法术若没有变动数值，则无影响。强化的法术须占用高于原本法术二个等级的栏位。    法术增远（Enlarge Spell）（超魔法专长）  你可以增加法术的施展距离。  效果：增远的法术其距离加倍。搭配此专长时，若法术的影响区域或效果与距离有关（如（祝福术）或锥状法术），则其影响区域或效果加倍。与距离无关的法术则不受影响。增远的法术须占用高于原本法术一个等级的栏位。    法术延时（Extend Spell）（超魔法专长）  此专长可使法术效果的持续时间加长。  效果：搭配此专长时，法术持续时间成为原本的两倍。持续时间为专注、立即或永久的法术，不受本专长影响。延时的法术须占用高于原本法术一个等极的栏位。    法术升级（Heighten Spell）（超魔法专长）  你可以提升法术的有效等级（Effective level）。  效果：搭配本专长时，法术等级比原本等级要高（不可超过九级）。法术升级可以确实提升法术等级，这与其他超魔法专长不同。法术效果中所有与法术等级有关的变数（如：法术豁免检定DC），都以升级后的法术等级计算。升级法术的准备方式视同提升后的法术等级，例如：牧师可以将（人类定身术）升级成为四级法术，该法术的准备方式视同四级法术（而非二级法术），所有效果亦如同四级法术。    法术极效（Maximize Spell）（超魔法专长）  你可以将法术的效果发挥到最大。  效果：搭配本专长时，法术效果中所有变数皆以最大值计算，包括：伤害值、治疗生命值、影响目标数量等。例如，配合法术极效的（火球术），可造成的伤害值为（6×施法者等级）（最高可达60点）。但豁免检定和对抗掷骰不受影响（如：解除魔法的检定）。法术若没有变动数值，则无影响。极效的法术须占用高于原本法术三个等级的栏位。  配合（法术强化）和（法术极效）的法术，可同时获得此两个专长的效果，也就是正常掷骰结果的最大值再乘1.5倍。    法术瞬发（Quicken Spell）（超魔法专长）  你可以在瞬间发出法术。  效果：搭配本专长时，施展法术视为即时动作。在同一轮中，你可以进行另一个行动，甚至施展另一个法术。每轮只能施展一个瞬发法术。施展时间超过一轮的法术，不可搭配本专长。瞬发的法术须占用高于原本法术四个等级的栏位。    法术默发（Silent Spell）（超魔法专长）  你可以无声地施放法术。  效果：搭配此专长时，不须言语成分即可施法。原本就不须言语成分的法术不受影响。默发的法术须占用高于原本法术一个等级的栏位。  特殊：吟游诗人的法术不能搭配此超魔法专长。    法术定发（Still Spell）（超魔法专长）  你不须做动作便可施法。  效果：搭配此专长时，不须姿势成分即可施法。原本就不须姿势成分的法术不受影响。定发的的法术须占用高于原本法术一个等级的栏位。 |  |  | | --- | | **一般专长** | | 警觉（Alertness）（一般专长）  你的感官相当敏锐。  效果：（聆听）与（侦察）获得+2加值。  特殊：当魔宠在身边时，魔宠主人可自动获得（警觉）专长（有关魔宠说明见第三章）。    左右开弓（Ambidexterity）（一般专长）  你可以同时灵活地运用双手。  先决条件：敏捷15+。  效果：忽略所有因使用副手导致的减值。你既不是右撇子，也不是左撇子。  正常：没有这项专长的人物使用副手时，攻击、属性与技能检定上有-4减值。例如，一个惯用右手的人物若使用左手握持武器，其攻击检定有-4减值。  特殊：若有此专长，则以双武器进行攻击时，副手减值可和正手一亲友。见本章（双武器攻击）专长说明，或表8-2。  穿着轻型盔甲或未着盔甲的游侠可以使用双武器战斗，效果视同具有（左右开弓）与（双武器攻击）两项专长。    擅长盔甲；轻型（Armor Proficiency；Light）（一般专长）  你擅于使用轻型盔甲（见表7-5）。  效果：当你穿阗擅长的盔甲类型时，防具检定减值只会作用于（平衡感）、（攀爬）、（脱逃）、（躲藏）、（跳跃）、（潜行）、（扒窃）和（特技动作）技能检定。  正常：当人物穿着非擅长的盔甲类型时，攻击检定以及所有移动相关的技能检定（包括（骑术）都会有防具检定减值）。  特殊：除了法师、术士与武僧外，其他职业不须选择即可获得本项专长。  擅长盔甲；中型（Armor Proficiency；Medium）（一般专长）  你擅于使用中型盔甲（见表7-5）。  先决条件：擅长盔甲（轻型）。  效果：见擅长盔甲（轻型）。  正常：见擅长盔甲（轻型）。  特殊：战士、野蛮人、圣武士、游侠、牧师、德鲁伊与吟游诗人，不须选择即可获得本项专长。    擅长盔甲；重型（Armor Proficiency；Heavy）（一般专长）  你擅于使用重型盔甲（见表7-5）。  先决条件：擅长盔甲（轻型）、擅长盔甲（中型）。  效果：见擅长盔甲（轻型）。  正常：见擅长盔甲（轻型）。  特殊：战士、圣武士与牧师不须选择即可获得本项专长。    盲战（Blind-Fight）（一般专长）  即使看不见敌人，你也可以进行近战战斗。  效果：在近战时，若你因为对方隐蔽而失手，可以重掷一次失手机率，看是否真的没打中（见表8-10）。隐形者与你近战时不能获得加值，换句话说，你并未丧失AC的敏捷加值，对方也未获得正常的+2加值（见表8-8）。但隐形者在远程攻击时，仍须计算加值。  黑暗与视线不佳只会使你的速度减慢1/4，而1/2（见表9-4）。  正常：隐形者攻击你时，会有攻击检定调整值（见表8-8），而且你的速度会因为黑暗与视线不佳而减慢（见表9-4）。  特殊：对付（闪现术）之受术者时，（盲战）无作用（各法术说明见第十一章）。  顺势斩（Cleave）（一般专长）  此专长可以使出强大的攻击。  先决条件：力量达13、猛力攻击。  效果：如果你对某个目标造成足以使之倒下的伤害（如：将对手的生命值打到0以下，或杀死对方），你可以立即对邻近拐一目标，发动一次额外的近战攻击。发动额外攻击前，你不可作5尺移动。这次攻击所用的武器与加值，皆与前一次攻击相同。本专长每轮只能使用一次。    战斗施法（Combat Casting）（一般专长）  你可以在战斗中施展法术。  效果：防御式施法时，专注检定可获得+4加值（有关防御式施法的说明，见第八章）。    战斗反射（Combat Reflexes）（一般专长）  你可以趁敌人降低防备时，快速地作出反应。  效果：你可以趁人不备，进行多次机会攻击，多出来的次数等于你的敏捷调整值。例如，一个敏捷15的人物，在一轮中总共可有三次机会攻击（一次是每个人都有的正常机会攻击，由于其敏捷调整值为+2，所以再加二次）。假设有4个敌人进入他的威协区域，他可对其中三个进行机会攻击。也就是说，他对每个敌人仍然只能进行一次机会攻击。  具此专长的人物在迟滞状态下也可以进行机会攻击。  正常：没有这项专长的人物每轮只能有一次机会攻击，而且在迟滞状态下不能进行机会攻击。  特殊：若盗贼使用趁势攻击进行机会攻击（见第二章），本专长便无法于该轮中提供额外机会攻击次数。  接挡飞箭（Deflect Arrows）（一般专长）  你可以接挡飞来的箭、矢、矛或其他射击类和抛掷类武器。  先决条件：敏捷达13、精通徒手击打。  效果：你必须空出一只手（没有拿任何东西）才能使用本专长。在正常状况下，当你被远程武器击中时，每轮可以做一次反射检定，DC=20（如果远程武器在攻击时有魔法加值，则DC亦等量提升）。若检定成功，则你接住该武器。你必须能察觉到该攻击，且不能处于迟滞状态。接挡远程武器不算是一个行动。有些远程武器无法接挡，如：巨人丢出的大石块，或（马友夫强酸箭）等。  特殊：武僧在2级时不须选择即可获得本专长，即使不符合先决条件亦可。    闪避（Dodge）（一般专长）  你善于闪避攻击。  先决条件：敏捷达13。  效果：当你动作时，你可以指定一名对手，该对手对你攻击时，你的AC有+1的闪避加值。你可以在其他动作时改换新的目标。注意：若你失去AC的敏捷加值，也会同时失去闪避加值。  各项闪避加值可以累加（例如矮人闪避巨人的种族加值）。  坚忍（Endurance）（一般专长）  你有超乎常人的耐力。  效果：若你从事持久的身体运动（如：奔跑、游泳、敝气等），检定时可以有+4加值。  擅长奇特武器（Exotic Weapon Proficiency）（一般专长）  选择一种欲擅长的奇特武器（如：双头连枷或手里剑，见表7-4）。  先决条件：基本攻击加值达+1。  效果：使用该奇特武器时，攻击检定不减值。  正常：使用不擅长的武器进行攻击时，攻击检定有-4减值。  特殊：你可以多次选择本专长，以擅长新的武器。若欲选择重剑或矮人重斧，先决条件是力量达13。    寓守于攻（Experitise）（一般专长）  你在战斗中可以兼顾防御与攻击。  先决条件：智力达13。  效果：当你在近战中进行攻击行动或整轮攻击行动时，可以选择让攻击检定具有特定减值（至多-5），再将等量的绝对值加到你的AC上。此加值为闪避加值，且不可超过你的基本攻击加值。此加值效果将持续到你的下个行动为止。  正常：不具有本专长的人物，可在攻击行动或整轮攻击行动中采取防御式战斗，此时攻击检定须受-4减值，AC则有+2闪避加值。  远程射击（Far Shot）（一般专长）  使用远程武器时射程增加。  先决条件：近程射击。  效果：当你使用射击类武器时（如：弓），射程将增加原本的1/2（即乘1.5倍）。当你使用抛掷类武器时，射程增为两倍。  强力顺势斩（Great Cleave）（一般专长）  当你击倒对手时，可以使用近战武器进行多次额外攻击。  先决条件：力量达13、猛力攻击、顺势斩、基本攻击加值达+4。  效果：同（顺势斩），但每轮可以使用的次数不限。    强韧加强（Great Fortitude）（一般专长）  你比一般人更强悍。  效果：所有强韧检定获得+2加值。  精通冲撞（Improved Bull Rush）（一般专长）  你可以用很好的技术撞退敌人。  先决条件：力量达13、猛力攻击。  效果：当你进行冲撞时（见第八章相关说明），防御者无法对你发动机会攻击。    精通致命攻击（Improved Critical）（一般专长）  你可选择一种武器（如：长剑或世斧），使用起来更易击中敌人要害。  先决条件：擅长该武器、基本攻击加值达+8。  效果：使用特定武器时，强击范围加倍。例如，正常长剑造成致命攻击的掷骰原值为19或20（两个数字）。当选择长剑作为（精通致命攻击）的武器时，其强击范围成为17到20（四个数字）。  注意：（锋利）（Keen）的魔法武器也会使强击范围加倍。而只要是遇到两个加倍值，结果都以三倍计算。换言之，若你有（精通致命攻击：长剑）专长，则使用强击范围加倍的魔法长剑时，其强击范围为15到20（六个数字）。  特殊：你可以多次选择此专长，但每次必须选择不同的武器。    精通卸除武器（Improved Disarm）（一般专长）  你知道如何在战斗中卸除对手的武器。  先决条件：智力达13、寓守于攻。  效果：当你试图卸除对手的武器时，不会引发对方的机会攻击，对方也没有机会卸除你的武器。  正常：见第八章有关卸除武器的规则。    精通先攻（Improved Initiative）（一般专长）  你对战斗的反应很快。  效果：先攻权检定获得+4加值。    精通阻绊（Improved Trip）（一般专长）  你不但精于绊倒对手，还可以顺势发动攻击。  先决条件：智力达13、寓守于攻。  效果：你在近战中成功阻绊对手时，可以马上对其获得一次额外近战攻击的机会。例如，托达克在11级时第轮可进行三次攻击，基本攻击加值分别为=11、+6和+1。在某轮中，他试图阻绊对手。第一次他失败了（用掉他的第一次攻击），第二次他成功，他立刻可以对敌人进行攻击，其基本攻击加值为+6。最后他还有一次+1的攻击。  正常：见第八章有关阻绊的说明。  特殊：武僧在6级时不须选择即可获得本专长，即使没有（寓守于攻）专长亦可。    精通双武器攻击（Improved Two-Weapon Fighting）（一般专长）  你是使用双武器战斗的专家。  先决条件：双武器攻击、左右开弓、基本攻击加值达+9。  效果：除了原本额外的一次副手攻击外，你还可用副手再多攻击一次，但有-5减值（见表8-2）。  正常：无此专长的人物使用副手攻击时，只能用副手进行一次额外攻击。  特殊：游侠只需符合基本攻击加值的先决条件，便可选择此专长，但使用时必须穿着轻型盔甲或未着盔甲。    精通徒手击打（Improved Unarmed Strike）（一般专长）  你精通徒手作战的技巧。 | | **特殊专长** | | 额外驱散（Extra Turning）（特殊专长）  只有牧师和圣武士才能学习本专长。详细规则请见第三章，有关牧师和圣武士的职业说明。  法术熟稔（Spell Mastery）（特殊专长）  只有法师可以选择本专长，请见第三章法师职业的相关说明。  武器专精（Weapon Specialization）（特殊专长）  只有达4级的战士才可以选择本专长。请见第三章有关战士职业的说明。 | |
| **玩家手册-背景描述** |
| |  | | --- | | **人物阵营** | | 你的人物长什么样了？年纪多大？给人的第一印象如何？他会向哪位神祗祷告？他为什么成为冒险者？本章将帮助你建立人物性格，这些细节可以让人物更加生动，就像小说或电影中的主角一样。当你第一次扮演时，可以不必太在意人物的细节背景。随着你扮演时间的增加，对于所要扮演的角色会更有概念，你就会像撰写长篇小说 的作者一亲友，为人物个性添加细节。  本章内容包含阵营（人物对于善恶观念的立场）、宗教信仰（人物所信仰的神祗）、外表特征（如：姓名、性别、年龄）以及人物描述。    **阵营**  培 罗的神殿有一本古老的典籍，当神殿招募冒险者进行重要的任务时，冒险者必须亲吻那本书。此时，心存邪念的人将会被圣力震开，即使是中立者也会震慑住。只有善良的人才不会受伤，也才会被神殿赋予重任。在《龙与地下城》游戏中，善良与邪恶并非哲学上的概念，而是充满于宇宙万物的力量。  伪 装成人类的恶魔不断诱惑人们走向邪恶，神圣的牧师则用善良的力量保护信徒。信仰邪神者残害无辜以取悦他们的神祗，并相信自己死后可以获得奖赏。参与圣战的圣武士面对邪恶之人毫无畏惧，因为他们并不恋短暂的人世。君王们欢迎可以征服敌人的任何超自然力量，不论善良或邪恶，只要是愿意效忠或给予赏赐的神祗，他 们都愿意敬拜。  人物的基本阵营包括：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶和混乱邪恶（表6-1列出各种生物、种族和职业所偏好的阵营）。  请以人物的种族和职业为方针，为他挑选阵营。一般玩者人物皆为善良或中立阵营，反派人物或怪物才属于邪恶阵营。  阵 营并非限制行动的枷锁，而是帮助你发展人物性格的工具，每个阵营都涵盖许多不同的个性与人生观。因此，两个同为守序善良的人，个性可能不大相同，甚至完全相反。守序善良的人也可能贪婪，即使这么做有违守序或善良原则，但他仍可能忍不住想搜刮不义之财。另外，人并不是一成不变的，善良的人也会发怒，中立者也 可能被感动而做出高贵的事。  阵营可作为你扮演时的参考，如果你扮演得不像原先你为人物设定的阵营，欲像另一具阵营，DM可以改变人物的阵营以符合其表现。    表6-1：生物、种族和职业的阵营     |  |  |  | | --- | --- | --- | | **守序善良** | **中立善良** | **混乱善良** | | 亚空神族 | 盖丁天族 | 爱拉天族 | | 金龙 | 地侏 | 赤铜龙 | | 翼狮 | 人马 | 独角兽 | | 矮人 | 巨鹰 | 精灵 | | 圣武士 | 伪龙 | 游侠 |      |  |  |  | | --- | --- | --- | | **守序中立** | **绝对中立** | **混乱中立** | | 武僧 | 动物 | 半精灵 | | 法师 | 半身人 | 半兽人 | | 弗米蚁族 | 人类 | 野蛮人 | | 火矮人 | 晰人族 | 吟游诗人 | |  | 德鲁伊 | 盗贼 |      |  |  |  | | --- | --- | --- | | **守序邪恶** | **中立邪恶** | **混乱邪恶** | | 恶魔 | 黑暗精灵 | 妖魔 | | 蓝龙 | 哥布林 | 红龙 | | 眼魔 | 战晰人 | 吸血鬼 | | 食人魔巫师 | 怨魂 | 柏格熊 | | 大哥布林 | 囚魂尸 | 豺狼人 | | 狗头人 | 伊特怪 | 食人魔 | |  |  | 兽人 |     表中以斜体字表示的生物或职业只能属于特定阵营，其中除了圣武士外，其余都是天生即属于该阵营（天性阵营）。一般而言，拥有天性阵营的生物可与外层界或魔法兽沟通（由于血统、历史或魔法的影响）。  对其他动物、种族或职业而言，表6-1所 列的则是一般或最常见的阵营。即使他们的集体天性倾向某个阵营，单一个体也可能偏离群体标准，成为其他阵营。随种族或职业的不同，对阵营的一致倾向也有强有弱。举例而言，狗头人和眼魔都属于守序邪恶阵营，但狗头人因为一致倾向比眼魔弱，所以阵营的差异也较大。除了天性之外，具有社会组织的生物也常因文化上 的影响，而加强了天性阵营。举例而言，兽人倾向混乱邪恶，其社会也以混乱邪恶的成员为主，在兽人中被养育长大的人类便很可能属于混乱邪恶阵营，而人类社会中成长的兽人就不太可能属于此阵营。    善良与邪恶  善良的人物会济弱扶倾；邪恶者则轻视生命、滥杀无辜。  （善良）的特质包括利他主义、尊重生命，并对有灵性的生物抱持敬意。善良的人物愿意牺牲自己帮助他人。  （邪恶）则是伤害、压迫或杀害他人。有些邪恶的生物根本没有同情心，只要情况允许，便恣意杀戮。还有些人积极追求邪恶、无目的而杀戮、听从邪恶神祗或君主执行恐怖任务。  中立的人物同时抱持善良与邪恶，杀害无辜会使他感到罪恶，但他也不愿牺牲自己来帮助别人。中立者只会帮助与他有关系的人，他可以为了家人或家乡牺牲，但不会为陌生人奉献。  对 大部分的人而方，善恶只是观念的认同，而非选择。但为善或作恶仍可能是思考后的选择，例如，圣武士会为了理想而活，邪恶的牧师则可能制造痛苦与恐惧来取悦神祗。中立者常常也只是对两个阵营都缺少认同。但对某些人而言，中立则代表对平衡价值的认同，他们认为善恶都是客观的状态，不只是意见，因此他们为了众人 也为自己，采取了中庸之道。  一般动物或没有道德观念的生物皆是中立阵营，没有善恶之分。致命的毒蛇或吃人的老虎都是中立的，因为他们没有分辨善恶的道德理解力。    守序与混乱  守序的人诚实、守信、尊敬权威、崇尚传统，且轻视不负责的人；混乱的人物依循自己的良知、厌恶受人指使、喜受创新甚于传统，且只对他们喜欢做的事信守承诺。  （守序）的特质包含有荣誉心、值得信赖、服从权威、可靠等。守序的负面特质则为封闭、墨守成规、好议论与缺乏包容。主动选择守序阵营的人相信，只有守序的行为才能建构理想的社会，人们才能彼此信任，并且能够互相配合。  （混乱）的特质包含自由、有适应力与弹性。混乱的负面特质则是鲁莽、憎恨正统与权威、独断专横与不负责任。推崇混乱阵营的人认为，唯有不受拘束才能表达自己的真实感受，每个人也才能对社会做出贡献。  中立的人们尊重秩序与混乱，用一般的态度尊重权威，对于服从与反叛都感到反感。他们很诚实，但可能被诱惑而说谎欺骗他人。  守 序或混乱阵营可自主决定，但人格特质大多是观念的认同，而非选择。中立是守序与混乱的中间路线，不会使两方感到反感的状态。有些人认为守序或混乱都有其盲点与弊端，中立比这两个极端来得好。一般动物或没有道德观念的生物皆属中立。即使狗会服从命令、猫任性妄为，但他们仍然没有足够的道德理解力。    九大阵营  秩序与混乱、善良与邪恶的所有组合可形成九大阵营。以下针对每个阵营中的典型特色加以叙述。请注意，这里只是一般的形容，每个人必定都有些个别的差异。此外，人物的阵营也可能随时间而改变，所以请将以下叙述当作参考。  玩者人物可以选择前六个阵营，也就是从守序善良至混乱中立。后三个邪恶阵营则是给怪物或反派角色使用。  守序善良（十字军）： 守序善良的人物会受到众人的期待，他们必须表现得像个好人，而且严守纪律，毫不犹豫地挺身与邪恶对抗。他们只说实话、信守承诺、帮助需要援助的人，而且面对不义之事必出言反对。守序善良的人物不愿见到未受惩罚的罪行。圣武士爱尔涵卓就是遵行守序善良，她打击邪恶从不留情，保护无辜时绝不犹豫。  守序善良的长处是，可以结合荣誉与热情。  中立善良（施恩者）：中立善良的人物愿尽已所能地作一个好人该做的事。他们乐意帮助他人，也愿意替国王或领主工作，但却不认为自己被控制。牧师乔森便是中立善良的典型，他视人们的需要而伸出援手。  一般人习惯将中立善良称做（真正的善良）。  中立善良的长处是，行善时不须顾虑命令，也不会偏颇。  混乱善良（反抗者）： 混乱善良的人物依循内心的良知做事，不顾虑他从的期待。他照自己的方式做事，但心地善良仁慈。他相信善良与正义，却不服从律法与规矩，痛恨别人干涉，或指使他该怎么做。他以自身的道德标准行事，虽然本意善良，但可能不见容于社会。游侠索维里斯便是混乱善良的典型，他会袭击邪恶公爵的税吏。  混乱善良的长处是，可以结合善良与自由。  守序中立（审判者）：守序中立的人物依循法律、传统或个人信条行事，听从命令与组织。他们可能有个人信念，并依循某标准生活，也可能会完全服从于某个强大、有组织的政府。武僧安珀是守序中立的代表，依循自己的原则行事，不会因为人们的需求或邪恶的诱惑而动摇。  一般人习惯将守序中立称做（真正的守序）。  选择守序中立的长处是，不需要成为一个狂热者，也能博得人们的信赖与尊重。  绝对中立（无立场者）： 绝对中立的人物总是见风转舵。他们对善良与邪恶、守序与混乱都没有特别的倾向。他们大多缺乏信念，而非信仰中立。他们常认为善良比邪恶要好，毕竟他们也宁愿与好人相处或由好人统治。但他们个人却不对善良抱持任何信念。法师米雅莉便是中立的代表，她会为自己的工作奉献，却对道德上的争辨感不胜厌烦。  但有些中立的人物信仰中立的哲学。他们将善良、邪恶、秩序与混乱视为偏颇危险的极端。他们介导中间路线，认为若要看得远，中立才是最好、最平衡主张。  一般人习惯将绝对中立称做（真正的中立）。  选择绝对中立的长处是，你可以自然地行动，不带偏见或压迫。  混乱中立（自由人）： 混乱中立的人物依循自己的冲动行事，是完全个人主义者。他重视自己的自由，却不愿挺身保卫别人的自由。他躲避权威、憎恨限制、挑战传统。混乱中立者不会像抗议群众或无政府主义者那样，去刻意破坏组织，因为如此做的人必定是由善良（如：想要解放他人）或邪恶（如：希望让他人受苦）的力量驱使。靠着小聪明在大 陆上流浪的吟游诗人戴维斯，便是混乱中立的代表。  一般人习惯将混乱中立称做（真正的混乱）。  虽然混乱中立者难以预料，但其行为并非毫无理性，他不太可能莫名其妙地跳河。  择混乱中立的长处是，可以不顾社会的限制或道德劝说。  守序邪恶（支配者）： 守序邪恶的人在理论上会依循自己的标准，尽其所能地取得想要的东西，而不管是否伤害到他人。他们重视传统、忠诚与纪律，但不在乎自由与生命的价值。他们依循规则行事，却不抱持怜悯或热情。他们喜欢阶级制度，因为可以统治下属，也听令于上级。他们不责难他人的行为，但会责难其种族、信仰、家乡或社会地位。他 们不愿意违背法律或承诺，这一部分是出于本性，部份则是因为仰赖纪律的保护，以免遭道德立场相械的人反对。有些守序邪恶的人有某些禁忌，如：不杀生（但却命令属下去做）或不伤害小孩（如果他们有用的话），他们认为这样已经比无法无天的恶人更（好）了。为了扩张自己权力而利用人民的公爵，便是守序邪恶代表。  有些守序邪恶的人（或生物）视邪恶为一种信念，就像信仰善良的十字军一样。除了为达自己的目的而伤害他人，他们也以散播邪恶为乐。他们也可能侍奉邪恶的神祗或主子，将恶行视为工作的一部分。  有些人将守序邪恶称做（恶魔崇拜者），因为恶魔是守序邪恶典型生物。  守序邪恶的可怕在于它是有系统、有计划地行恶，因此经常成功。  中立邪恶（犯罪者）： 中立邪恶的人为了自己可以做出任何事，一切都是为了自己，就这么简单。他们从不为死在手下的人掉泪，不化是为财、为了高兴或只是为了方便。他们不喜欢纪律，也不遵守法律、传统或任何高贵的信念。然而，他们也不像混乱邪恶者那样浮躁不安，或热爱冲突。为了得到想要的东西而烧杀掳掠的罪犯，便属于中立邪恶阵 营。  有些中立邪恶者将邪恶视为一种理想，想要献身于邪恶。这种恶人大多是邪恶神祗或秘密组织的成员。  一般人习惯将中立邪恶称做（真正的邪恶）。  中立邪恶的可怕在于表现出全然的邪恶，完全没有荣誉感和对象区别。  混乱邪恶（毁灭者）： 混乱邪恶的人会因为贪婪、憎恨或欲望而做出任何事。他暴躁易怒、满怀恶意、独断暴力而且无法预料。为了得到想要的东西，他会冲动而莽撞地行动，散播邪恶与混乱。所幸他的计划大多复杂无章，其团体大多组织散乱。一般而言，混乱邪恶者只有被强迫时才会与人合作，其领袖常要面对门争与暗杀。为了复仇或毁灭而进行 疯狂计划的术士，便是混乱邪恶的代表。  混乱邪恶有时被形容为（妖魔之人），因为妖魔正是混乱邪恶的典型生物。  混乱邪恶的可怕在于不仅破坏美丽与生命，也破坏了美丽与生命赖以生存的秩序。 |  |  | | --- | | **宗教信仰** | | **宗教信仰**  世 界上有许多神祗，例如：太阳神培罗有庞大的教会组织，可以在神圣的节日里举办游行庆典，杀戮之神厄斯怒的神殿却只存于隐密或邪恶的地方。虽然神祗们大多藉由牧师来展现其存在，但也可能经由信徒彰显神迹。一般人党龄将某位神祗视为自己的守护主，但在适当的情况下，也会对其他神祗表示尊重，甚至对其祷告。培罗 的信徒在旅行之前，可能会在路边某个法兰恩（道路之神）圣坛里放些供品，祈求自己一路平安。只要是互不冲突的宗教信仰，这是很常见的事。在受苦时，有些人甚至可能对邪神诵读黑暗祷文，但通常只是低声念出，以免被人听见。  神祗主宰世间许多事物，包括：善良与邪恶、秩序与混乱、生与死、知识与自然。人类以外的种族也常拥有自己的主神（见表6-2）。有时若非特定种族，便不能成为该神祗的牧师，但通常仍可信仰或遵照其指引。若是未限定种族的神祗（如：培罗），任何种族皆可成为其牧师。  某些怪物的神祗列于《怪物图鉴》，该书亦列有许多此处未提及的神祗。你可以决定人物要不要信仰特定的神祗，请就人物的种言辞、职业和阵营作判断（参见表6-2和表6-3）。  表6-2：各种族的神祗   |  |  | | --- | --- | | **种族** | **神祗** | | 人类 | 视职业与阵营而异 | | 矮人 | 莫拉丁或视职业与阵营而异 | | 精灵 | 柯瑞隆·拉瑞辛、艾罗娜或视职业与阵营而异 | | 地侏 | 加尔闪金、艾罗娜或视职业与阵营而异 | | 半精灵 | 柯瑞隆·拉瑞辛、艾罗娜或视职业与阵营而异 | | 半兽人 | 格努须或视职业与阵营而异 | | 半身人 | 悠妲拉、艾罗娜或视职业与阵营而异 |       表6-3：各职业的神祗     |  |  | | --- | --- | | **职业** | **神祗（阵营）** | | 战士 | 海朗纽斯（守序善良）、寇德（混乱善良）、圣库斯伯（守序中立）、海克斯特（守序邪恶）、厄斯怒（混乱邪恶） | | 野蛮人 | 寇德（混乱善良）、欧拜·亥（绝对中立）、厄斯怒（混乱邪恶） | | 圣武士 | 海朗纽斯（守序善良） | | 游侠 | 艾罗娜（中立善良）、欧拜·亥（绝对中立） | | 法师 | 维婕丝（守序中立）、柏柯柏（绝对中立）、威可那（中立邪恶） | | 幻术师 | 柏柯柏（绝对中立） | | 死灵师 | 维婕丝（守序中立）、柰落（中立邪恶） | | 术士 | 维婕丝（守序中立）、柏柯柏（绝对中立）、威可那（中立邪恶） | | 牧师 | 皆可 | | 德鲁伊 | 欧拜·亥（绝对中立） | | 盗贼 | 渥利达马拉（混乱中立）、奈落（中立邪恶）、威可那（中立邪恶）、厄斯怒（混乱邪恶） | | 吟游诗人 | 培罗（中立善良）、法兰恩（绝对中立）、渥利达马拉（混乱中立） | | 武僧 | 海朗纽斯（守序善良）、圣库斯伯（守序中立）、海克斯特（守序邪恶） |     牧师的神祗将影响他的能力，因此职业为牧师的玩者在选择神祗前，请先参考第三章有关神祗、领域与领域法术的说明。以下将针对主要的神祗作进一步说明。    神祗  世界上的神祗众多，以下列出较常被一般种族、冒险者或恶人所信仰的神祗。其中包含神祗的名称、阵营、头衔与特质。文字叙述的右侧则为此神祗的圣徽或邪徽（见表3-7有关常见神祗的相关说明）。    柏柯柏（Boccob）  魔法之神柏可柏是绝对中立阵营。他常见的头衔包括：漠然者、魔法之主、神祗大法师。柏柯柏是遥远的神祗，并未在凡世推行任何特殊任务。由于是魔法与知识之神，其信徒大多是法师、术士与贤者。他的相关领域是：（知识）、（魔法）与（诡术），偏好武器是木棍。    柯瑞隆·拉瑞辛（Corellon Larethian）  精灵之神柯瑞隆·拉瑞辛是混乱善良阵营。他常见的头衔包括：精灵创造者、生命护存者与精灵总主宰。柯瑞隆·拉瑞辛是精灵族的创造神与守护者。他统治精灵重视的所有事物，如：魔法、音乐、艺术、工艺、诗句与战争。精灵、半精灵与吟游诗人都崇拜他。  他的相关领域是：（混乱）、（善良）、（保护）与（战争），偏好武器是长剑。格努须是他的敌人，也因为柯瑞隆的战功，格努须才会有（独眼神）的称号。    艾罗娜（Ehlonna）  森 林女神艾罗娜是中立善良阵营。她常见的头衔是森林艾罗娜。艾罗娜眷顾森林中所有居民、育林者或仰赖森林维生的善良生物。她有时被描绘成精灵的模样，有时候则像人类。她与精灵、地侏、关精灵的关系最为密切。有些游侠与德鲁伊也是她的信徒。她的相关领域是：（动物）、（善良）、（植物）与（太阳），偏好武器是 长剑。    厄斯怒（Erythnul）  杀 戮之神厄斯怒是混乱邪恶阵营。他常见的头衔是优势者。厄斯怒喜好恐惧与杀戮。在文明的地方，他的信徒（包括邪恶战士、野蛮人与盗贼）会形成小型犯罪组织。在野蛮的地方，他的信徒大多是邪恶野蛮人、豺狼人、巴格熊、食人魔与巨魔。他的相关领域是：（混乱）、（邪恶）、（诡术）与（战争），偏好武器是未端为钝 石的钉头缒。    法兰恩（Fharlanghn）  道路之神法兰恩是绝对中立阵营。他常见的头衔是地平线之民。由于他是旅行、道路、距离之神，在主要道路上常常可以见到法兰恩的路边圣坛。吟游诗人、流浪冒险者与商人都喜好法兰恩。他的相关领域为：（机运）、（保护）与（旅行），偏好武器是木杖。    加尔闪金（Garl Glittergold）  地 侏之神加尔闪金是中立善良阵营。他常被称做小丑、机警保护者、无价宝石或智慧火花。加尔闪金发现了地侏，并将他们带进这个世界，自此之后，他便成了地侏的守护者。他主宰幽默、机智、琢魔宝石与珠宝制作。他的相关领域为：（善良）、（保护）与（诡术），偏好武器是战斧。他喜欢开其他神祗的玩笑，或是对其恶作 剧，不过受害者可不见得觉得有趣。加尔曾经弄垮狗头人之神克图玛的洞穴，这两位神祗后来便势不两立。    格努须（Gruumsh）  兽 人之神格努须是混乱邪恶阵营。他常见的头衔包括：独眼神、不眠神。格努须是兽人族的主神。他告诫信徒要追求强大、以众暴寡、以强凌弱、取走应当属于他们的东西（几乎是全部）。他的相关领域是：（混乱）、（邪恶）、（力量）与（战争），偏好武器是矛。他对柯瑞隆·拉瑞辛、莫拉丁及其信徒都心怀怨恨。柯瑞隆· 拉瑞辛曾在战斗中打瞎了格努须的左眼。    海朗纽斯（Heironeous）  勇者之神海朗纽斯是守序善良阵营。他常见的头衔是无敌神。海朗纽斯推崇正义、英勇、骑士精神与荣誉感。他的相关领域是：（善良）、（秩序）与（战争），偏好武器是长剑。圣武士、善良战士与善良武僧大多是他的信徒。他最大的敌人是同父异母兄弟：海克斯特。    海克斯特（Hextor）  暴 虐之王海克斯特是守序邪恶阵营。他常见的头衔包括：邪恶斗士、地狱传令官、战祸。海克斯特有六只手臂，他是战争、冲突与毁灭之神。邪恶战士与武僧都是海克斯特的信仰者。他的相关领域是：（破坏）、（邪恶）、（秩序）与（战争），偏好武器是连枷。他命令信徒多作恶行，并以打倒所有海朗纽斯的信徒为目的。海朗 纽斯是海克斯同父异母的兄弟。    寇德（Kord）  力量之神寇德是混乱善良阵营，又被称为搏斗者。他是运动员的守护者（特别是摔角选手），信徒包括善良战士、野蛮人与盗贼。他的相关领域是：（混乱）、（善良）、（机运）与（力量），偏好武器是巨剑。    莫拉丁（Moradin）  矮 人之神莫拉丁是守序善良阵营。他常见的头衔包括：锻魂者、矮人之父、矮人天父与创造者。莫拉丁用金属与宝石锻造出第一个矮人，并赋予其生命。他掌管矮人的艺术与科学，包括：冶工、金属加工、工程学与战争。他的相关领域是：（土）、（善良）、（秩序）与（保护），偏好武器是战缒。    奈落（Nerull）  死 亡之神奈落是中立邪恶阵营。他常见的头衔包括：死神、善良之敌、憎恨生命者、召来黑暗者、阴暗之王、收割血肉者。奈落的信徒大多为了娱乐或利益而行恶。他的相关领域是：（死亡）、（邪恶）与（诡术），信徒包括邪恶的死灵师与盗贼，他们为奈落描绘的形象是个身披斗蓬的骷髅，手执偏好武器：巨镰。    欧拜·亥（Obad-Hai）  自 然之神欧拜·亥是绝对中立阵营，又被称萧姆。欧拜·亥统治自然与野外，只要是与自然和谐共存的生物都是朋友。野蛮人、游侠与德鲁伊有时也是他的信徒。他的相关领域是：（风）、（动物）、（土）、（火）、（植物）与（水），偏好武器是木杖。由于欧拜·亥坚守中立，因此与艾罗娜可说是敌对关系。欧拜·亥擅长吹 奏萧姆管（一种双簧木管乐器），他的头衔也是由而来。    渥利达马拉（Olidammara）  盗贼之神渥利达马拉是混乱中立阵营。他的头衔是欢笑盗贼。渥利达马拉喜欢好美酒、女色与音乐。他的个性漂泊、爱恶作剧，同时也是伪装大师。他的神殿很少，但大多数人都愿意举杯对他致意。他的相关领域是：（混乱）与（诡术），偏好武器是细剑。    培罗（Pelor）  太阳神培罗是中立善良阵营。他的头衔是光明之神。培罗是许多善良事物的创造支持者，同时也邪恶的敌人。他是一般人最常信仰的神，人们都欢迎培罗牧师。不少游侠与吟游诗人都是他的信徒。他的相关领域是：（善良）、（医疗）、（力量）与（太阳），偏好武器是硬头缒。    圣库斯伯（St. Cuthbert）  惩 罚之神圣库斯伯是守序中立阵营。他又被称为手持罚棍的圣库斯伯。圣库斯伯对违反秩序者施以报复与惩罚。由于邪恶生物比善良生物更常明目张胆地破坏秩序，因此圣库斯伯较偏好善良阵营（圣库斯伯的牧师不能是邪恶阵营）。他的相关领域是：（破坏）、（秩序）、（保护）与（力量），偏好武器是硬头缒。  威可娜（Vecna）  私秘之神威可那是中立邪恶阵营。他常见的头衔包括：残障神、耳语者或所有秘密与隐藏事物的主宰。威可那主掌着秘密之事，以及那些希望保守秘密的人。他的相关领域是：（邪恶）、（知识）与（魔法），偏好武器是匕首。威可那曾在战斗中与叛将凯斯作战，失去了左臂与左眼。    维婕丝（Wee Jas）  死 亡与魔法女神维婕丝是守序中立阵营。她常见的头衔包括：女巫神、红宝石术士、冷酷女神与死亡守护者。维婕丝是严格的女神，信徒门必须完全服从她。她的神殿很少，而且位处偏远，但信徒中有许多强大的法师（死灵师占多数）与术士。她的相关领域是：（死亡）、（秩序）与（魔法），偏好武器是匕首。    悠妲拉（Yondalla）  半 身人女神悠妲拉是守序善良阵营。她常见的头钎包括：保护者、供给者、哺养众生的女神与受福者。她是半身人的创造保护者。她的理念是维护半身人种族的和平，并挺身对抗其敌人。她的信徒希望受她指引过着安全而富足的生活。她的相关领域是：（善良）、（秩序）与（保护），偏好武器是短剑。 |  |  | | --- | | **外表特征** | | **外表特征**  你可以为人物选择姓名、性别、年龄、身高和体重，以下段落将提供一些相关建议。请先以人物的身世背景和性格做为基本架构，再参考以下建议，为他增添细节。     姓名  你 可依人物的种族与职业命名，或直接选择一个恰当的名字。第二章列出精灵、矮人、半身人、地侏、半精灵与半兽人的一些常用姓名。从姓名来构想人物背景也很 好，举例而言：某个矮人可能会以某位伟大的矮人英雄为名，并努力使自己配得上这个名字。相反的，他也可能刚好与某个不名誉的懦夫同名，因此努力想证明自己 与他不同。     性别  你可以选择是男性或女性。     年龄  你可以自行设定或用乱数决定人物的起始年龄。如果你自行订定，年龄不能小于该种族与职业的下限（见表6-4）。人物的起始年龄等于该种族的成年岁数，加上职业的掷骰结果，例如精灵游侠最少也有116岁（110加游侠六次掷骰的最小值）。你也可以用表6-4来决定人物的年龄，例如：精灵游侠的年龄是110+6d6岁。  当人物逐渐老化，他的生理属性值（力量、敏捷与体质）将会下降，而心智属性值（智力、睿智与魅力）则会上升（见表6-5）。每经过一个年龄层，老化效应会累加。但是任何属性都不会因此降到1以下。  举例而言，一个175岁的精灵其力量、敏捷与体质皆下降1，而他的智力、睿智与魅力都上升1。当他到达263岁时，所有的生理属性值又会再下降2，而心智属性值又会全部上升1。如此一来，由于老化效应影响，他在力量、敏捷与体质属性上共各失去3点，而在睿智、智力与魅力属性上共各得2点。  当人物的年龄到达暮年阶段，DM要秘密掷出此人物的最高年龄，其基础数值请见表6-5的暮年一栏，再加上右栏最高年龄的调整值，秘密纪录下这个数值。人物到达最高年龄时，会于下一年的某个时候死于老化，确切时间由DM决定。  表6-5的最高年龄仅供玩者人物参考。在游戏世界里，大部分的人通常无法活到暮年，便会死于瘟疫、意外、疾病或被杀。                             表6-4：随机起始年龄     　　　　　　　　　　　　吟游诗人　牧师 　　　　　　　　野蛮人　战士　　　德鲁伊  　　　　　　　　盗贼　　圣武士　　武僧 种族   　成年　　术士　　游侠　　　法师 人类  　15岁  　+1d4  +1d6  　+2d6  矮人  　40岁  　+3d6  +5d6  　+7d6  精灵  　110岁   +4d6  +6d6  　+10d6  地侏  　40岁  　+4d6  +6d6  　+9d6  半精灵  20岁  　+1d6  +2d6  　+3d6  半兽人  14岁  　+1d4  +1d6  　+2d6  半身人  20岁  　+2d4  +3d6  　+4d6    表6-5：老化效应     种族  　中年（a）  老年（b）  暮年（c）  最高年龄  人类  　35岁  　　　53岁  　　70岁  　　 +2d20岁  矮人  　125岁  　　188岁  　　250岁  　 +2d%岁  精灵  　175岁 　　 263岁  　　350岁 　　+4d%岁  地侏  　100岁  　　150岁 　　 200岁 　　+3d%岁  半精灵  62岁  　　　93岁  　　125岁  　　+3d20岁  半兽人  30岁  　　　45岁  　　　60岁  　　+2d20岁  半身人  50岁  　　　75岁  　　100岁  　　+5d10岁  （a）力量、体质与敏捷-1，智力、睿智与魅力+1  （b）力量、体质与敏捷-2，智力、睿智与魅力+1  （c）力量、体质与敏捷-3，智力、睿智与魅力+1     身高与体重  你可以参照人物种族的范围，自行设定他的身高与体重，也可参考表6-6，以乱数决定其身高与体重。请想想你的人物属性，它们可能也与身高体重有关：如果他是弱小敏捷的人，那么他可能很瘦；如果他强壮魁梧，那么他可能很高大或体重够份量。  你也可以利用表6-6，以乱数掷出人物的身高与体重。从身高调整值栏所掷出的数值，再加上基本身高，即为人物的真正身高。身高所掷出的数值乘上体重调整值栏掷出的数值，即为人物超出基本体重的重量。  表6-6：随机身高与体重     种族  　　　　基本身高  身高调整值  基本体重  　　　　体重调整值  人类，男性  　4尺10寸  +2d10  　　　　120磅  　　　　×（2d4）磅  人类，女性  　4尺5寸  　+2d10  　　　　85磅  　　　　×（2d4）磅  矮人，男性  　3尺9寸  　+2d4  　　　　130磅  　　　　×（2d6）磅  矮人，女性  　3尺7寸  　+2d4  　　　　100磅  　　　　×（2d6）磅  精灵，男性  　4尺5寸  　+2d6  　　　　85磅  　　　　×（1d6）磅  精灵，女性  　4尺5寸  　+2d6  　　　　80磅  　　　　×（1d6）磅  地侏，男性  　3尺  　　　+2d4  　　　　40磅  　　　　×1磅  地侏，女性  　2尺10寸  　+2d4  　　　　35磅  　　　　×1磅  半精灵，男性  4尺7寸  　+2d8  　　　　100磅  　　　　×（2d4）磅  半精灵，女性  4尺5寸  　+2d8  　　　　80磅  　　　　×（2d4）磅  半兽人，男性  4尺10寸  +2d10  　　　　130磅  　　　　×（2d4）磅  半兽人，女性  4尺4寸  　+2d10  　　　　90磅  　　　　×（2d4）磅  半身人，男性  2尺8寸  　+2d4  　　　　30磅  　　　　×1磅  半身人，女性  2尺6寸  　+2d4  　　　　25磅  　　　　×1磅  **外貌、人格与身世**  你可以在创造人物时尽可能地详细描述人物，开始扮演之后，你也许会相增添更多细节。     外貌  请以第二章有关种族的叙述作为人物外貌的初步轮廓。通常魅力值较高者长得比魅力值较低者好看，但仍有些高魅力者有着怪异的外表，拥有奇特的美感。  人物可以惯用右手或惯用左手（具有（左右开弓）专长者，可以同样灵活地运用双手）。  你可以运用人物的外表来彰显他的某些性格或背景，例如：    •半兽人库斯克的耳朵缺了一角，身上有许多伤疤，这些都是他早年生活在兽人群中留下的伤。他戴着野兽爪与獠牙串成的项链。    •圣武士爱尔涵卓的上臂内侧有海朗纽斯之手的印记，这标示了她的信仰。    •术士海涅特的穿着总是折衷而简便，而且每天不同，说明了他喜欢我行我素的天性。  人格  你可以决定人物的行为、喜欢的事物、人生的目标、害怕或愤怒的东西与原因。你不妨从种族与阵营来构思人格，但不须局限于此，即使是守序善良的矮人也可能个个不同。  若要设计有趣的个性，不妨凸显个性上的冲突。例如，托达克虽然遵守秩序却又贪婪，如果他可以合理化自己的行为，则可能会受不了诱惑而偷窃。  人物的个性可能随时间而改变，一天始的人格特质，并非不可改变的圣旨。人物会像一般人一样成长发展。     身世  设想一下人物经历过的人生遭遇，这里有几个问题可帮助思考：  你为什么决定成为冒险者？  你如何成为目前的职业？以战士为例，你可能曾经从军、来自军人家庭、在武术学校受训、或是无师自通。  你从哪里取得最初的装备？是自己一件件收集来的，还是父母师长的礼物，这些物品是否有特殊意义？  你遇过最糟的事是什么？  你遇过最棒的事是什么？  你与家人还有联络吗？他们对你有何看法？     **自订人物**  人物创造规则提供玩者一个通用的基础，但你也可以修改规则，使人物较为特殊。请注意，改变基本规则必须经过你的DM同间。  种族： 种族的特色适用于大部分人物，但并非所有人都得如此。例如，你可以创造一个被矮人社会驱逐的矮人，他可能在人类社会长大。因此虽然他具有矮人的天生特质 （较佳的体质、较差的魅力、黑暗祢觉以及对毒素与法术的抗力），却没有矮人的文化特质（熟悉岩石、对哥布林与兽人的攻击加值、对巨人的闪避加值、岩石与金 属相关的（估价）和（工艺）技能值、以战士为适合职业，甚至对矮人语的知识）。你可以与DM商量，为人物增加某些加值，以平衡文化特质上的损失。  职业：有些职业已经提供足够的空间自订人物，然而只要DM同意，你也可以在职业特性上做些改变。例如，你想扮演一个曾在盗贼公会中担任守卫的战士，但现在他想成为正式的侍卫，他可能只会使用盗贼的武器与防具，并且每个等级有4点技能点数，而非2点，还可以选择（暗语沟通）与（唬弄）做为职业技能。这些和一般战士并不相同。  技能与专长：你可以为人物拥有的技能、专长或职业特性取名。半身人盗贼莉达将（潜行）称做（无声步），玩者可以在角色表的技能栏中填入（无声步）来代替（潜行）。  你也可以为人物设计其他技能，DM请参见《地下城主指南》中的相关说明。  装备：你可以改变装备的造型，以符合人物风格。例如，有些法师的木杖是一根直条条的木头，有些则拿着长满扭曲节瘤，刻满符文的木杖。  你或许想要拥有装备列表上找不到的东西，只要经过DM同意，谈好物品的功用与价值即可。  有时你可能在电影或小说里看到某件很棒的武器，你很渴望你的人物可以使用它。如果第七章的武器列表中找不到该物品，请找一个类似的武器代替。举例而言，武器列表中没有武士刀，但你可以将它的属性视为与精制品重剑相同。 | |
|  |
| 玩家手册-战斗 |
| 2004-08-20    Gecko、link、bal    DNDFANS.org |
| 打印自: [最深的地下城 UNDERTOPIA](http://www.ntrpg.org/yy/undertopia) 地址: <http://www.ntrpg.org/yy/undertopia/article.php?articleid=143> |
| |  | | --- | | **战斗基础** | | 冒险者们在击败恐怖怪物的过程中获得名望和财富。只要克服恐惧和保守的老谋深算，无数的战斗机会就会在前方等着你。不死生物潜伏在古老的墓穴中；六腿豹躲藏在幽魂出没的废墟里；成群结队的食人穴妖在黑暗的洞穴中建造它们的居所。虽然许多寻常的怪物，如地精盗匪，持着长矛和剑，但也有更多异种生物使用奇异的武器对抗冒险者们，从食人穴妖的臭气攻击到龙致命的龙息武器。 　　本章节讨论战斗规则，以一个例子开头，然后阐述战斗基础知识，最后介绍一些玩家可资利用的战斗策略。更多可能影响战斗的特殊能力和战斗形式在地下城主手册里续有叙述。  **战斗是怎样进行的**  　　以下例子演示最常用的战斗规则。  **设定** 　　托德刻，矮人战士；米尔莉，精灵巫师；乔森，人类牧师（信奉神祇：太阳神培洛尔）；莉达，半身人浪人，正处于地下城的一条10呎宽的走廊里，站在一扇门前。托德刻正执行力量判定以图砸开这扇门。 此时地下城主要求玩家们告诉他各人的精确位置。托德刻站在门的正前方，莉达和乔森在他的两侧，米尔莉则位于乔森的身后。玩家使用缩略图协助游戏，在缩略图上他们令人物排成一条直线，依次为：莉达，托德刻，乔森和米尔莉。  　　地下城主看了看他的笔记，掷了几把骰子，然后宣布有一伙共四个兽人强盗来到这里，并已听到托德刻砸门的声音。兽人们位于走廊末端的T型拐角处，离门 50呎，因此，它们与米尔莉的距离是40呎，与乔森、托德刻、莉达的距离分别为45、50、55呎。 　　兽人们已发现冒险者队伍，地下城主需要知道冒险者们是否也发现了兽人，没有发现的人物将陷入惊慌状态。地下城主请大家进行听觉测定（困难等级9），乔森和莉达通过测定，托德刻和米尔莉失败了。  **突袭回合** 　　在突袭回合中，只有注意到敌人的人物可以行动，并且只能进行部分动作。兽人、乔森和莉达在此回合中都可行动。  　　地下城主请乔森和莉达进行优先权测定，乔森的优先权修正值是－1（等于他的敏捷修正值），莉达是＋7（敏捷修正值＋3，优先改善技能＋4），他们分别掷骰并加上修正值，得到7和19的优先加权值。地下城主为四个兽人（优先权修正值＋0）掷骰，得到11。因此，突袭回合里第一个出手的是莉达，其次是兽人，再次是乔森。 　　地下城主让莉达的玩家行动。莉达认识兽人护盾上的血眼图案，这是强盗的标志，她移动到一侧以获得更清晰的视线，用弩向兽人之一射出了一支矢。莉达使用弩的攻击奖励值是＋4（基本攻击奖励值＋0，敏捷修正值＋3，体型修正值＋1），兽人距莉达55呎，远低于轻弩的射程80呎，所以莉达不遭受距离处罚值。但即使这个兽人正处于措手不及状态，莉达也无法实行偷袭，因为两人距离超过了30呎。 　　莉达的玩家掷骰得到17，所以攻击骰总数为21，高于兽人的防护等级16，她掷伤害骰1d8得到了3，兽人的生命值是4，所以这个受伤的兽人目前只余1点生命值。 　　然后轮到兽人出手。两个兽人投出了标枪，地下城主决定把标枪投向40呎外的米尔莉。标枪的射程是30呎，目标的距离大于有效射程但小于两倍有效射程，距离处罚值是－2，所以兽人在投掷标枪时遭受－2的攻击处罚值（基本攻击奖励值＋0，敏捷修正值＋0，体型修正值＋0，距离处罚值－2）。米尔莉的防护等级在正常情况下是13（敏捷奖励值＋3），但她此时正处于措手不及状态，因此无法使用其敏捷奖励，所以她此时的防护等级是10。地下城主为兽人的攻击掷骰得到18和13，加上处罚值，总数是16和11，所以两发标枪都击中了目标。兽人掷出的标枪可造成1d6＋2点伤害（标枪的伤害为1d6，力量修正值＋ 2），因此地下城主掷2d6＋4骰，得到12。米尔莉的生命值从7降低到－5，她倒在地板上，陷入昏迷和濒死状态。 　　以下是乔森行动。他已经站在米尔莉身旁。他低身对米尔莉施放治愈微伤术，后者的生命值升至－4，同时她的生命值也不再自动下降（否则她的生命值将一直下降，直至死亡）。 　　至此，突袭回合结束。  **第一规则回合** 　　地下城主让托德刻的玩家进行优先权测定，因为他是目前未行动过的人物中唯一有意识的。他掷骰得到14，这个数值仅次于莉达。因此，战斗的次序变成了莉达、托德刻、兽人和乔森（米尔莉依然处于昏迷中，无法完成任何动作）。 　　轮到莉达出手时，她射出了另一支矢，但攻击落空。她扔下手里的弩换上了短剑（若非如此，她必须在弩上装上矢）。 　　然后托德刻移动15呎来到兽人和米尔莉之间（兽人距他有50呎，太远了，托德刻即使冲锋也不可能攻击到它们）。走廊宽达10呎，托德刻无法阻止兽人从两旁越过他攻击身后的同伴，但他至少能在兽人试图从他身旁穿过时实施借机攻击。 　　以下是兽人出手。兽人距托德刻35呎，这一距离处于冲锋范围内（兽人能冲锋40呎），手握战斧的两个兽人冲锋并发动了攻击。10呎宽的走廊最多只能容纳两个人肩并肩战斗，所以另外两个兽人就待在原地，换上战斧做准备。一个兽人试图从托德刻身旁穿过，这样后面的兽人就能跟进，托德刻因此获得了对领先兽人的借机攻击机会。 　　兽人在使用战斧时有＋4的攻击判定奖励（基本攻击奖励值＋0，力量修正值＋2，冲锋＋2），托德刻的防护等级是17（防具＋4，护盾＋2，敏捷修正值＋1），两个兽人都没能击中他。"战斧击中你的护盾和铠甲，发出叮叮当当的响声，"地下城主说，"你能感觉到这种力量，但很幸运的是，你没有受伤。" 　　乔森对米尔莉使用了治愈轻伤术，这个法术能恢复目标1d8＋2的生命值，乔森的玩家掷骰得到了1，所以他仅恢复了米尔莉3点生命值。米尔莉的生命值升至－1，但这些生命值仍不足以使她恢复清醒。  **第二规则回合** 　　莉达走到托德刻身旁，短剑刺向那个中了她一矢的受伤兽人。她的攻击奖励值是＋0，所以，即使兽人已经因为冲锋而遭受到－2的防护等级处罚，她依然没能击中它。 　　托德刻向身前的兽人挥出矮人战斧，他的攻击奖励值是＋4（基本攻击奖励值＋1，力量修正值＋2，武器强化特技＋1），他击中面前的兽人（它的防护等级也遭受处罚）并造成2d4＋2点伤害，最终伤害是7，这已足够将这个兽人砍倒在地了。 　　另一个兽人踏过倒地同伴的身体，向托德刻挥出它的战斧。它击中目标造成了1d8＋2点伤害（战斧伤害力1d8，力量修正值＋2）。托德刻受到7点伤害，他的生命降低到6，现在他已身受重伤，倘若再受一击他就可能倒下。 　　先前曾被莉达的弩射中的兽人大骂着向这个半身人挥出一斧，但没有击中，他愤怒地继续咒骂着。 乔森担心他们的战士托德刻可能倒下，所以他把已准备好的二级法术降级并代以向托德刻使用治愈轻伤术（一个一级法术），乔森掷骰得到7，这可使托德刻恢复8点生命值。托德刻现在已完全回复健康了。  **第三规则回合** 　　莉达从兽人身旁走过，让开位置以便乔森能走过来。由于莉达采用的是快步移动（移动而没有任何动作），而且她移动的方向是远离兽人们，兽人没有得到借机攻击的机会。 　　托德刻的玩家掷攻击骰得到了自然20，这被称为威胁，它提供重击的可能性。他进行重击判定（1d20＋他的总攻击奖励值），结果是17。由于这个数值足以击中兽人，托德刻的攻击被判定为重击。矮人战斧的伤害力是1d10，在重击时造成三倍伤害，所以托德刻应掷3d10骰，结果他对兽人造成19点伤害，这足以令兽人立即死亡了。 　　最后的那个兽人上前攻击托德刻，它挥出一斧但击空；另一个兽人（被莉达打伤的那个）也向托德刻发动攻击，但也落空了。 　　乔森走到托德刻身旁，用重钉头锤攻击受伤的兽人，并成功地使其倒下。 　　现在战场上仅剩下一个兽人了，此时它与托德刻和乔森的距离是10呎。  　　第四规则回合 　　莉达奔到托德刻和乔森之间，攻击兽人，可是没有击中。 　　托德刻上前挥出一斧，但他也没有击中。 　　兽人快步移到走廊拐角后，逃离了战场。由于它所做仅是逃离莉达和托德刻，且没有再度进入他们的攻击范围，他们没有得到借机攻击的机会。 　　乔森和莉达能跑得和兽人一样快，有可能追上它，但考虑到托德刻赶不上他们，而且米尔莉也依然处在昏迷中，所以他们放弃了追杀，让兽人逃走。  **战斗基本概念**  **回合** 　　战斗以回合为单位。在每回合里，每个人物都可以完成一系列动作。1回合等于游戏世界时间6秒钟。  **优先加权值** 　　第一回合前，每个玩家人物都必须进行优先权测定，非玩家人物和怪物的测定则由地下城主进行。优先加权值＝1d20＋敏捷修正值。按优先加权值大小，从高到低将人物排序，此序列将应用于战斗的整个过程（除非某个动作改变了人物的优先加权值）。  **攻击** 　　你可以移动到有效位置，实施一次攻击。实施远程攻击将可能激起敌人的借机攻击（见下文）。  **攻击判定** 　　要命中目标造成伤害，就必须进行攻击判定，得到大等于目标防护等级的数值。 **近身攻击判定值：**1d20＋基本攻击奖励值＋力量修正值＋体型修正值 **远程攻击判定值：**1d20＋基本攻击奖励值＋敏捷修正值＋体型修正值＋距离处罚值  **伤害力** 　　一旦攻击命中对方，就是进行伤害测定的时候了。当使用近距格斗武器和投掷武器时，还必须在伤害数值上加以力量修正值。如果你的力量修正值是负数，那么在使用弓（弩除外）或投石器时必须在伤害力中减去此数值。如果武器装备在非惯用手上，计算力量修正值（当其为奖励值）时就只算一半。若持双手武器，则计算力量修正值（当其为奖励值）时要乘以3/2。  **防护等级（AC）** 　　人物的防护等级（AC）是攻击者命中他所需掷得的最低攻击骰值。 **防护等级：**10＋防具奖励值＋护盾奖励值＋敏捷修正值＋体型修正值。  **生命值** 　　生命值等于人物陷入濒死状态前所能承受的伤害。  **攻击选项** 　　攻击的基本选项如下所示： **攻击：**可以移动后实施一次攻击，也可攻击后移动。 **冲锋：**当冲锋时，你直线向前以双倍速度移动，然后实施一次攻击。在这个攻击动作中你的攻击判定值获得＋2的冲锋奖励值，但与此同时你的防护等级也遭受－2的处罚值，直到下一个动作开始。 **整回合攻击：**某些人物在实施整回合攻击时，可以在一个近身攻击回合内进行多次攻击。但是，在实施整回合攻击时，你无法进行除5呎快步之外的移动。  **法术** 　　你可以移动后施放一个单动作时间的法术，施放法术可能激起敌人的借机攻击（见下文）。  **豁免判定** 　　当遭受到非寻常的或魔法的攻击时，你必须进行一次豁免判定以忽略或降低此攻击的影响。为使豁免判定成功，必须进行豁免判定，得到大等于该攻击困难等级的数值。豁免判定分三种：坚忍，反射和意志。 **坚忍判定值：**1d20＋基本豁免奖励值＋体质修正值 **反射判定值：**1d20＋基本豁免奖励值＋敏捷修正值 **意志判定值：**1d20＋基本豁免奖励值＋知觉修正值  **移动** 　　每个人物都有其移动速度，在一个动作时间里你可以移动，也可攻击或施放一个单动作时间法术，或在攻击或施法前后移动。你也可进行快步移动（双倍速度）或奔跑（四倍速度）。 　　当你进入或离开一个敌人的有效攻击范围时，将可能引发该敌人的借机攻击（见下文），但下列情况例外： 　　（1）如果你在这个回合内所做的只是移动（非奔跑），同时你的初始位置不在敌人的有效攻击范围内，那么敌人将无法对你进行借机攻击。但若你移动的最终位置在另一敌人的攻击范围内（EP注：换句话说，你路过敌人的攻击范围后，进入另一敌人的攻击范围），那么该敌人将得到借机攻击的机会（因为你离开了敌人的有效攻击范围）。  　　（2）如果你一回合的全部移动距离不超过5呎（即所谓5呎快步），敌人就无法对你进行借机攻击。  **借机攻击** 　　你的有效攻击范围环绕于你身周，即使是在敌人的动作时间里也一样。当敌人在你的攻击范围内完成某些特定动作时，将激起你的借机攻击。借机攻击是一个单一动作，每回合只能进行一次。可激起借机攻击的动作包括移动（上文列出的那些除外）、施法或远程攻击。  **死亡，濒死和医疗** 　　你的生命值等于你陷入濒死状态前所能承受的伤害。 **生命值0：**当你的生命值降低到0时，你陷入伤残状态。你仅能完成一些简单动作，而且每完成一个动作就会失去1点生命值。 **生命值－1～－9：**当你的生命值降低到－1到－9时，你陷入无意识的濒死状态，每回合自动失去1点生命值。每回合，在失去这点生命值之前，你有10％的几率保住它。但即使你成功，你依然处于无意识状态。每小时你有10％的几率可以恢复意识，倘若你失败，你将失去1点生命值。 **生命值－10：**当你的生命值降低到－10或更低时，你进入了死亡状态。 **医疗：**你可以通过一次成功的医疗检定（困难等级15）阻止濒死人物生命值的自动降低，也可以通过医疗魔法（即使只恢复了该人物的生命值1点）。倘若医疗魔法将该人物的生命值提升到1以上，该人物将象常人那样恢复意识，并能完成普通的动作。  **缩略图** 　　当你使用缩略图标注人物和怪物的位置时，使用以下比例：1吋＝5呎。  **战斗顺序**  　　如上例所示，战斗是循环进行的。在每个规则的循环里每人都可进行一轮行动。一般地，战斗按以下顺序进行。  　　1．每个人在开始他的第一个动作前，都处在措手不及状态。 　　2．由地下城主决定战斗开始时有几个人物发现了他们的敌人。如果队伍里有人没注意敌人的逼近，在规则回合开始前将插入一个突袭回合。然后开始优先权测定。在突袭回合里，按照优先权从高到低顺序，发现敌人的人物可进行一个部分动作。而没有发现敌人的人物在突袭回合里不能完成任何动作。如果队伍里没有任何人发现敌人，或者所有人都发现了敌人，就不插入突袭回合。 　　3．尚未进行优先权测定的人进行测定。所有人从现在开始进入第一规则回合。 　　4．人物按优先权顺序依次行动。 　　5．一旦每个人都完成了一轮动作，就按优先权从高到低顺序开始第二个循环的战斗，重复以上步骤4到5次直到战斗结束。  **战斗统计数据**  　　以下几个基本统计数据显示了你在战斗里的表现情况。本节概述这些概念，更详细的应用将在以后阐述。  **攻击判定** 　　在进行攻击判定时，你掷d20骰，再加上攻击奖励值。如果总数大等于目标的防护等级，你就击中目标并对之造成伤害。许多修正值能影响攻击判定，如拥有武器强化特技就能获得＋1奖励，而使用极品武器也能得到＋1奖励，如果有人对你使用了祝福术，你能得到＋1的士气奖励，如果你所攻击的目标处在昏眩状态，你能得到＋2奖励，等等。  **攻击奖励值** 使用近战武器的攻击奖励值是： **基本攻击奖励值＋力量修正值＋体型修正值**使用远程武器的攻击奖励值是： **基本攻击奖励值＋敏捷修正值＋体型修正值＋距离处罚值**  **力量修正值：**高力量值使你在挥舞武器时更有力、更快，所以力量修正值作用于近战攻击判定。 **敏捷修正值：**敏捷属性反映了手眼协调性和稳定性，所以敏捷修正值作用于远程攻击判定。 **体型修正值：**你的体型越小，其他生物相对于你就显得越大。对半身人来说，人类是一个大目标；对人类来说，欧格兽人是一个大目标。由于体型修正值也应用于防护等级，两个体型相当的生物相互攻击时，此修正值不起作用。体型修正值如下所示：超巨－8，巨型－4，大型－2，较大－1，中等＋0，较小＋1，小型＋2，微型＋4，超微＋8。 **距离处罚值：**远程武器的距离处罚值依所使武器和目标距离而定。所有的远程武器都有其有效射程，如投掷匕首的有效射程是10呎而重弩的有效射程是120呎（参见表7-4：武器，98～99页）。任何小于有效射程的远程攻击都不遭受距离处罚，所以由短弓（有效射程60呎）射出的箭在射击59呎以内目标时都不遭受距离处罚。然而，每一个满有效射程将导致一个累计的－2处罚值。一个短弓手射击200呎外目标时将遭受－6的攻击处罚值（因为200呎大于三倍有效射程，小于四倍有效射程）。投掷武器（如飞斧）的最大射程，是有效射程的5倍；射击武器（如弓）的最大射程，是有效射程的10倍。  **伤害力** 　　用武器击中敌人后，你必须根据武器类型（参见表7-4：武器，98～99页）计算伤害力。徒手攻击和生物的天然物理攻击也根据其影响类型而考虑为武器伤害，并计算伤害奖励。 **最小武器伤害力：**即使作用在伤害力上的处罚值导致最终伤害小于1，仍将伤害计为1。 **力量奖励值：**当使用近距格斗武器和投掷武器时，还必须在伤害数值上加以力量修正值。如果你的力量修正值是负数，那么在使用弓或投石器时必须在伤害力中减去此数值，但力量修正值（无论正负）不作用于弩。如果你有力量奖励值（不是处罚值），有时你在伤害力上所加的数值会大于或小于此奖励值：  　　非惯用手武器：当计算非惯用手武器的伤害力时，计算力量奖励值时就只算一半。 　　装备双手武器：当计算双手武器伤害力时，计算力量奖励值时要乘以3/2。但若双手所持武器为轻武器（参见：微型、小型、中型和大型武器，96页），则不能如此计算。 **多倍伤害：**由于某些原因，有时你可对敌人造成多倍伤害，例如你掷骰得到了重击。投掷伤害骰（加上所有修正值）多次，把结果加在一起。注：当你所造成的伤害大于一倍时，每个伤害骰都应独立于其他（参见：多倍，275页）。 　　例外：某些附加伤害骰，如侧面突袭或火焰之剑的伤害，在重击时不能计算多次。  　　例如，半兽人蛮战士库鲁斯克使用长剑有＋3的伤害奖励值，使用巨斧（双手）时有＋4的伤害奖励值，非惯用手使用武器有＋1的伤害奖励值。巨斧的重击伤害是三倍，所以他掷重击骰时，就是掷三次1d12＋4（等同于掷3d12＋12骰）。 **基本属性伤害：**某些生物和魔法影响能导致暂时性的基本属性伤害（某一项基本属性的降低），关于属性伤害的详细情况在地下城主指南里有详细阐述。  **防护等级（AC）** 　　你的防护等级（AC）反映了敌人击中你的难度。为了击中你，敌人必须进行攻击判定，得到大等于你的AC的攻击骰。一个未着装甲的普通人的AC是10。你的AC按以下公式计算： **10＋防具奖励值＋护盾奖励值＋敏捷修正值＋体型修正值**  **防具与护盾奖励值：**你的防具和护盾都可为你的AC提供奖励，它们提供了对攻击的保护。 **敏捷修正值：**如果你的敏捷属性很高，你就可能灵活地躲开攻击，如果很低，你就做不到这一点。所以，敏捷修正值将作用于你的AC。 　　要注意的是防具会限制你的敏捷奖励值，所以当你套上厚厚的铠甲时敏捷奖励值可能会不起作用（参见表7-5：防具，104页）。 　　有时你的敏捷奖励值（如果你有的话）会不起作用。因为敏捷所带来的AC奖励来自你躲闪攻击的能力，倘若你对攻击不能及时反应，敏捷奖励就不能作用于你的AC（如果你没有敏捷奖励值，就不必考虑这种情况）。在以下例子中你将失去敏捷奖励：你被隐身敌人攻击；你站在高高的悬崖上，脚下是火红的岩浆河；或者在战斗开始时你陷入了措手不及状态。 **体型修正值：**生物的体型越大，在战斗中就越易被击中，体型越小，就越难击中。但由于这一修正值也作用于攻击判定，所以相同体型的生物（如半身人对抗半身人）作战时，此修正值不起作用。体型修正值如下所示：超巨－8，巨型－4，大型－2，较大－1，中等＋0，较小＋1，小型＋2，微型＋4，超微＋8。 **其他修正值：**其他的许多要素也影响了你的AC。 　　闪避特技：闪避特技（81页）使你在对抗单一敌人时AC＋1。 　　防具加强奖励：被魔法加强的防具使你的AC提升（如锁甲＋1，大盾＋2，等等）。 　　拨打奖励：魔法的拨打效果可使攻击转向，因而提高了你的AC。 　　天然装甲：天然装甲可提升你的AC（正常情况下，普通人物不具备由毛皮、鳞甲和层层坚实肌肉所组成的天然装甲，但通过魔法物品或法术如树皮术，他们可获得天然装甲）。 　　闪避奖励：除上述外，还存在另一些AC奖励，如矮人对抗巨人时的AC奖励和纯防守作战时的AC奖励。这些奖励值总称闪避奖励值。任何可取消你敏捷奖励值的条件也都取消了你的闪避奖励值（例外的是穿戴防具，虽然防具可限制你的敏捷奖励值，但它并不限制闪避奖励值）。与其他类型的奖励值不太相同的是，闪避奖励值是可以累加的，矮人对抗巨人可得到＋4的AC奖励，纯防守作战可获得＋2的AC奖励，所以当矮人对巨人进行纯防守作战时就得到了＋6的奖励值。 **接触攻击：**某些攻击无视防具、护盾和天然装甲。如巫师的电爪术，不管你穿了怎样的铠甲或皮有多厚，只要他抓到你，你就将受伤。在这种情况下，攻击方进行接触攻击判定（远程接触攻击判定或近身接触攻击判定）。攻击方如常进行她的攻击判定，但你在计算AC时不考虑任何防具、护盾和天然装甲奖励。但体型修正值、敏捷修正值和拨打奖励依然起作用。举例说明，一个术士试图触及托德刻并施放电爪术，托德刻可得到他的＋1的敏捷修正值，但他＋4的防具奖励和＋2的护盾奖励不被考虑。他的AC变成了11。  **生命值** 　　你的生命值等于你在倒下前所能承受的伤害。生命值大小基于你的职业和等级，以及你的体质修正值。大多数怪物的生命值基于它们的类型，但也有一些怪物有职业和等级（小心墨杜萨术士哦！）。 　　当你的生命值降到0时，你伤残倒地；当它降到－1时，你进入了濒死状态；当你的生命值降到－10，你的一生就此终结，你死了（参见：受伤和死亡，127页）。  **速度** 　　你的速度表示你在一回合内除完成攻击或施法动作外，所能移动的最大距离。移动速度主要取决于你的种族和你所穿着的防具。 　　矮人、侏儒和半身人可移动20呎，当穿中型或重装甲时可移动15呎。 　　人类、精灵、半精灵和半兽人可移动30呎，当穿中型或重装甲时可移动20呎。 　　当你快步移动时，你的速度增加到原来的两倍。当你奔跑时，你的速度增加到原来的四倍（穿重装甲时为三倍）。  **豁免判定** 　　作为冒险者，你必须时刻警惕来自各方的攻击。你可能面对墨杜萨的石化瞪视，双足亚龙的致命毒液，或鹰身妖的歌声。但强大的冒险者总有办法对抗这些威胁。 　　通常，当你受到非寻常的或魔法的攻击时，你进行一次豁免判定来避免或降低伤害。和攻击判定一样，豁免判定是d20骰加奖励值，奖励值依你的职业、等级和基本属性而定。 　　你的豁免判定奖励值是： **基本豁免奖励值＋属性修正值**  **豁免判定类型：**豁免判定可分为三种： 　　坚忍：坚忍豁免判定反映了你抵抗巨大的物理伤害或针对于你的生命力的伤害，如毒、麻痹和即死魔法的能力。体质修正值对坚忍判定起作用。坚忍判定对抗以下影响：毒、疾病、麻痹、石化、能量汲取、毁灭术或粉碎术。　　反射：反射豁免判定反映了你闪避强大攻击，如巫师的火球术或龙致命的龙息武器的能力。敏捷修正值对反射判定起作用。反射判定对抗地穴陷阱、火球术、闪电术和龙息。  　　意志：意志豁免判定反映了你抵抗精神影响和思想操控，如某些魔法效果的能力。知觉修正值对意志判定起作用。意志判定对抗以下攻击或影响：魅惑术，定身术，变形他人术，和许多幻相系法术。 **豁免判定困难等级：**豁免困难等级随攻击类型和强度而定。如对抗中等体型蜈蚣怪毒液的坚忍判定困难等级为11，而对抗老红龙的龙息的反射判定困难等级为35。  **优先权**  　　在一个回合里，每个人物都可以完成一些动作。人物的出手顺序由他们的优先加权值决定，从高到低依次排列。就象冒险者们说的，"先发制人固然好，但后发制人更好。" 　　**优先权测定：**战斗开始时，每个人物都必须做一次优先权测定。优先权测定事实上就是敏捷属性测定。地下城主根据测定数值，由高到低排定人物的行动顺序，此顺序将应用于该战斗的所有回合（除非人物的动作改变了他的优先加权值，参见：特殊优先权动作，133页）。一般地，地下城主会按人物的优先加权值在纸上依次写下他们的姓名，以便在以后的回合里迅速地从一个人物切换到下一个。如果几个人掷骰得到的优先加权值相同，根据他们的敏捷属性值决定行动顺序（高者优先），倘若依然无法决定，就投掷一枚硬币。  　　**怪物优先权：**一般情况下，地下城主为所有的怪物做一次单独的优先权测定。那样，每个玩家在一回合中就各有一轮行动机会，地下城主也有一轮。但地下城主也可选择为怪物分组，并分别进行优先权测定，甚至为每个怪物进行测定。例如，地下城主可以为纳尔欧的邪恶牧师做一个单独的优先权测定，然后为她的七个僵尸卫兵做另一个测定。 　　**措手不及状态：**战斗开始时，在你行动之前（特别地，在优先权顺序所确定的第一规则回合动作前），你处在措手不及状态。在这种状态下，你的敏捷奖励值（如果有的话）不作用于你的防护等级（当你被浪人攻击时，这是很可怕的）。但蛮战士和浪人的神异能力离奇闪避可以使他们在措手不及状态下依然能用敏捷奖励值来修正他们的防护等级。另外，处在措手不及状态的人物无法进行借机攻击。  **突袭** 　　如果战斗开始时，你没有发现敌人而你的敌人发现了你，你将遭到突袭。  **突袭是怎样进行的** 　　冒险小组走在地下城的走廊里，莉达作为探路者领先她的队员40呎。这时她听到前方的拐角处传来一阵脚步声。在她来得及向队友们举手示意前，拐角处转出一只垂肩妖。垂肩妖和莉达的队伍都大吃一惊，但莉达没有。因此，在其他人行动之前，莉达可以先完成一个部分动作。她举起轻弩射出一支矢。由于垂肩妖遭到突袭，它＋2的敏捷奖励值无法作用于防护等级，莉达的矢命中了目标。因为垂肩妖的敏捷修正值被忽略，而它又处在莉达身周30呎内，莉达的特殊能力偷袭发挥了作用，她掷1d8＋1d6伤害力骰代替普通的1d8，对垂肩妖造成了11的伤害。至此，突袭回合结束，第一规则回合开始。倘若莉达的优先加权值比垂肩妖高，她可以在它行动前先动（而垂肩妖依旧处在措手不及状态）。  **察觉与突袭** 　　有时战斗某一方的所有队员都发现了敌人，而另一方无一察觉；有时只是某些敏锐的人发现敌人的靠近。有时两方都有人察觉到对方，而有时两方都没人察觉。  　　**察觉判定：**由地下城主决定战斗开始时谁察觉了谁。她可选择进行听觉检定、察辨检定或其他检定以决定哪些玩家人物发现了敌人。举例如下： 　　1. 队伍（包括战士托德刻，牧师乔森，他们穿着金属铠甲，叮叮当当地向前走）来到地下城的一扇门前。地下城主知道，在门的另一侧，一群六腿豹已经听到了队伍发出的声音。莉达在门外侧倾听，她听到了门后传来的由怪物喉咙发出的低吼声，忙告知她的同伴。托德刻砸开了门。由于战斗的两方都察觉了对方，突袭回合被忽略。队伍人物和六腿豹进行优先权测定，然后战斗开始。 　　2. 队伍在一个废弃的兵工厂里搜索着，希望在锈迹斑斑的武器里找到一些有价值的东西。祟精潜伏在隐蔽处，等待合适的机会出击。这时乔森发现了它们中的一个。于是祟精发出一声尖叫，开始冲锋。在突袭回合里，祟精和乔森都可进行一个部分动作。距离较近的祟精可以向冒险队伍发起冲锋并攻击他们，远一点的则可以调整自己的位置或者用远程武器攻击。乔森可以施放一个法术，攻击，或进行其他的动作。在突袭回合后，第一规则回合开始。 　　3. 队伍走进一条黑暗的过道，使用照明术照亮前途。过道的尽头是一个不愿被别人打扰的祟精术士，她愤怒地施放了一个闪电术。这是突袭回合。在闪电术作用消除后，第一规则回合开始，队伍现在处在一个糟透了的环境里，因为他们依然不能看见袭击他们的人。 　　**突袭回合：**如果队伍里一些人察觉了敌人而另一些人没有察觉，就在规则回合前插入一个突袭回合。在突袭回合里，察觉到敌人的队员可以行动，所以他们必须进行优先权测定。按照优先加权值由高到低顺序，这些队员依次进行一个部分动作（参见：部分动作，127页）。如果没有人或所有人都注意到了敌人，就不插入突袭回合。 　　**未察觉者：**在突袭回合里，未察觉敌人的队员无法行动，而且，在他们行动前，他们都处在措手不及状态。因此，他们失去了敏捷修正值对防护等级的奖励。 |  |  | | --- | | **战斗中的动作** | | 移动、攻击和施法，基本上覆盖了战斗中你的大多数动作。以下将详述它们的细节。更多的特殊选项可以在表8-4：其他动作（128页）、特殊优先权动作（133页）、和特殊攻击与伤害（134页）找到。  **战斗回合** 　　1回合等于游戏世界时间6秒钟。在现实世界里，1回合代表战斗中所有玩家与非玩家人物完成一个动作的时间。任何能在6秒钟内完成的事，你的人物都能在 1回合内完成它。1回合内能做的最常见的战斗动作是攻击、施法、移动、冲锋，以及一些其他动作。在以下几节内将详细讨论它们。  　　每个回合都从拥有最高优先加权值的人物开始，然后按顺序依次进行。每回合都使用相同的优先权顺序。当轮到某人物行动时，他完成本回合里自己的全部动作（例外可参见：借机攻击，122页，和特殊优先权动作，133页）。 　　但不管怎样界定，事实上一个回合并没有确定的起始点和结束点。术语"回合"类似单词"月"。"月"可以解释为日历中的月份，也可解释为某天到下个月那一天之间的间隔。同样地，一回合可以解释为从第一个人物行动到最后一个人物行动的那段时间，但它更常用来表示某人从某一回合行动到下一回合行动之间的那段时间。某些可持续几个回合的特殊能力，就是按以上所述的第二种解释体现其效果的。例如，如果某武僧的优先加权值是15，而他的昏眩攻击能使被击中的生物昏晕一回合，那么该昏眩攻击效果将延伸到下回合优先加权值为16的人物行动结束为止，而非本回合结束时。当优先加权值15的人开始行动时，昏晕效果消失。  **动作类型** 　　动作的类型告诉你完成该动作所需时间长短（在6秒战斗回合的框架里）以及何种类型的移动是允许的。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表8-1：战斗基本动作** | | | | **动作** | **移动** | **借机攻击**\* | | **攻击动作** |  |  | | 攻击（近身） | 允许 | 禁止 | | 攻击（远程） | 允许 | 允许 | | 攻击（徒手） | 允许 | 可能允许 | | 冲锋 | ×2（特殊）# | 禁止 | | 整回合攻击 | 5呎快步 | 禁止 | |  |  |  | | **魔法动作** |  |  | | 施放法术 |  |  | | 单动作法术 | 允许 | 允许 | | 整回合法术 | 5呎快步 | 允许 | | 集中精神维系 | 允许 | 禁止 | | 激活魔法物品 | 允许 | 可能允许 | | 使用特殊能力 |  |  | | 类法术能力 | 通常允许\*\* | 允许 | | 超自然能力 | 通常允许\*\* | 禁止 | | 神异能力## | 通常允许\*\* | 禁止 | |  |  |  | | **移动动作** |  |  | | 快步移动 | ×2 | 可能允许 | | 奔跑 | ×4 | 允许 | |  |  |  | | **其他动作** | 可能允许 | 可能允许 |   ×2：你的移动速度变成原来的两倍。 ×4：你的移动速度变成原来的四倍。 \*：即使不做任何动作，只要你移进或移出了敌人的有效攻击范围，你通常就会激起敌人的借机攻击。本列表示的是动作本身，而非移动，激起借机攻击的可能性。  \*\*：当此动作被定义为整回合动作时，你只能做5呎快步，否则你可以正常移动。 #：你可用双倍速度移动，但只是在攻击之前，而非之后。你必须保持直线移动，而且距离最少要10呎。 ##：大多数神异能力不需要动作，这里专指需要动作的那些。  **标准动作：**标准动作允许你在一回合内完成某个动作的同时，能以标准速度移动。你可选择在做此动作之前或之后移动。做此动作所消耗的时间等同于施放一个单动作法术，或其他一回合内能完成的动作消耗的时间。例如，你可以移动并施放一个法术，或者移动后使用医疗技能救助濒死的队友。与此同时，你也可以做一或几个自由动作（见下文），数目由地下城主决定。  　　**整回合动作：**整回合动作消耗本回合的全部精力。所以你的唯一移动形式是在动作之前、之后或中途做5呎快步。如果地下城主允许，你也可以做几个自由动作。另外，某些整回合动作不允许你做5呎快步。 　　**同移动动作：**同移动动作取代了标准动作中的移动，或取代一个完整的部分动作。做这一动作等同于做了一次移动。例如，托德刻在一个攻击动作里可以移动15呎然后攻击一次，也可以从俯卧的姿势转为站立（一个同移动动作），然后攻击一次。他也可使用快步移动动作，从俯卧的姿势转为站立然后移动15呎。他甚至可以使用快步移动动作，从俯卧的姿势转为站立然后为武器装上弹药（均为同移动动作）。 　　如果在一回合里你没有实际移动过（通常是因为你用一或几个同移动动作取代了移动），你仍可在此动作之前、之后或中途进行5呎快步。例如，如果托德刻原先是趴在地上，他可以站起来（一个同移动动作），移动5呎（5呎快步），然后攻击。 　　**自由动作：**自由动作消耗极少的时间和精力，在一个回合里，它们几乎可以被考虑为不消耗任何时间。所以，你可以在正常完成某些动作的同时，做一或几个自由动作。由地下城主决定哪些动作可归类为自由动作。例如，在战斗里呼喊战友帮助属于自由动作，但大背特背你的家族战争史，就必须耗费几分钟。 　　**非动作：**某些动作甚至不能被考虑为自由动作。因为它们不消耗任何时间，或干脆是某动作的一部分。例如，当试图激活某一装置时，用使用魔法装置技能模仿不同的职业特性就不是一个动作，而是激活魔法物品的一个步骤。 　　**部分动作：**一般情况下，你不能自己选择做一个部分动作。只有你所处的特定环境和你自己动作（已完成的动作）的结果才能导致部分动作（有时你可以选择用一个部分动作作为你的额外动作，例如你受到了加速术的作用）。部分动作类似于标准动作，但它所能完成的动作比标准动作少。按照一般规则，你在部分动作里能做的等于标准动作减去移动。换句话说，在部分动作里你可以攻击一次或以标准速度移动，但不能既移动又攻击，除非你做的是一个部分冲锋动作。你也可以把5呎快步加入部分动作里。 当你处在突袭回合里；当你已完成的动作导致部分动作；当你伤残倒地、脚步蹒跚、被减速，或受到其他妨碍时，你用部分动作代替标准动作。参见：部分动作，127页。  **借机攻击** 　　近身格斗规则假定战斗中的人物总在时刻警惕着敌人的攻击。即使玩家不特意注明，她所控制的人物也始终被考虑为处在警戒和防御状态。一个人物看上去只是平平常常地站着，但当某个兽人挥舞战斧攻击她时，她将立即侧身、闪避，并用手里的武器反击兽人，使兽人不得不担心他自己的安全。 　　但有时人物会失去她的警戒，不象通常那样保持防御状态。这时，靠近她的人就可以攻击她而不必担心她的反击。这种攻击就被称为借机攻击。 　　**有效攻击范围：**你近身攻击所及之地就是你的有效攻击范围，即使不该你出手时都是。一般情况下，它被定义为你身周5呎之内。当敌人在你的有效攻击范围做某些动作时，将引发你的借机攻击。 　　**引发借机攻击：**当你进入或离开一个敌人的有效攻击范围时，将可能引发该敌人的借机攻击。如果你在这一轮内所做的只是移动（非奔跑），同时你的初始位置不在敌人的有效攻击范围内，那么敌人将无法对你进行借机攻击。但若你移动的最终位置在另一个有效攻击范围内，那么该敌人将得到借机攻击的机会，因为你离开了前一个敌人的有效攻击范围。另外，如果你一回合的全部移动距离不超过5呎（5呎快步），敌人将不能因为你的移动而对你发起借机攻击。 　　某些动作可引发借机攻击，包括施法和使用远程武器攻击。表8-1：战斗基本动作；表8-4：其他动作；和表8-3：部分动作指出了可引发借机攻击的动作。 　　**进行借机攻击：**借机攻击是单次的近身攻击，在一回合内只能做一次。但若你不想做借机攻击，你可以不做。 　　高等级人物在一回合内有附加的攻击次数（通过使用整回合攻击动作），其攻击附加值将比正常攻击低。但即使你在本回合内已攻击过，你借机攻击时仍使用正常攻击附加值。 　　**格斗反射与借机攻击次数：**如果你有格斗反射特技（80页），你可用敏捷修正值增加借机攻击次数（但本特技仍不能使你对给定的一次机会进行多次借机攻击）。所有这些攻击都使用正常的攻击附加值，你并不会因为多次借机攻击而使你的攻击附加值降低。  **攻击动作** 　　以下讨论战斗中最常见、最简明的攻击动作。更多特殊的攻击动作将在其他动作，127页，和特殊攻击与伤害，134页阐述。  **攻击** 　　攻击动作是一个标准动作。你可以移动后攻击一次，或攻击后移动。 　　**近身攻击：**使用普通格斗武器，你可击中身周5呎内的敌人。某些格斗武器有柄（参见第七章：装备），它们可击中10呎外的敌人，却不能击中身旁的敌人（5呎内）。 　　**远程攻击：**使用远程武器，你可投掷或射击任何一个该武器最大射程内的目标。当然此目标必须在你的视野里，且两者之间没有障碍物阻隔。投掷武器的最大射程是有效射程的五倍，射击武器的最大射程是有效射程的十倍。某些远程武器有更小的最大射程，这会有专文讨论。 　　**徒手攻击：**参见：徒手攻击，140页，和淤伤，134页。 　　**攻击判定：**攻击判定表示你对敌手的攻击尝试，包括虚招和实招。不要把它理解为长剑的简单一挥。事实上它可能包括了连系在一起的几次攻击尝试。 　　你的攻击判定值（或称攻击骰）＝1d20＋你所用武器的攻击附加值。若结果大等于目标的防护等级，你击中目标造成伤害。 　　**自动落空与命中：**掷d20骰得到自然数1意味着你的攻击自动落空。相反地，得到20意味着自动命中。自然数20同时也是一个威胁，它可能导致重击（见下文）。 **伤害测定：**若攻击骰大等于目标防护等级，攻击命中并造成伤害。此时应根据武器种类确定伤害（参见表7-4：武器，98～99页），然后从敌人生命值中减去伤害数值。当敌人的生命值降至0或更低时，敌人倒地进入濒死状态（参见：受伤与死亡，127页）。 　　**重击：**当你掷攻击的d20骰得到自然数20时，你无视目标防护等级而自动命中。同时你也对他造成了威胁，因为此命中可能导致重击。要确定它是否是个重击，你必须做一次重击判定，这是一个与适才所做的攻击判定完全相同的判定。如果此判定的结果是你击中了目标，你原先的命中将被确认为重击（只要能击中目标，就可确定为重击，而无需再次掷骰得到自然数20）。如果此判定的结果是落空，那么你原先的命中就只是一次正常命中。 　　重击意味着你可造成数倍于正常命中的伤害，加上你所有的伤害附加值。除非特别注明，重击的威胁范围是掷骰得到的自然数20，伤害是正常伤害的两倍（参见下文：扩展威胁范围和扩展重击倍数）。 　　例外：某些附加伤害骰，如偷袭或火焰剑的伤害，在重击时不能计算多次。 　　扩展威胁范围：有时你威胁数值的范围大于20，换句话说，你掷骰得到小于20的数值也可对敌人造成威胁。例如，当你使用长剑时，你掷骰得到19或20对敌人都造成威胁。但在这种情况下，小于20的掷骰值并非自动命中。要注意的是，无论怎样，落空的攻击都不视为威胁。 　　扩展重击倍数：某些武器，如战斧和箭，在重击时时造成多于双倍的伤害。参见表7-4：武器，97页。 　　法术与重击：某些需要攻击判定的法术，如电爪术或默夫酸箭术，可导致重击。而那些不需要攻击判定的法术，如闪电术，就不能导致重击。 　　**多次攻击：**可在一回合内攻击多次的人物必须使用整回合攻击动作，才能获得一次以上的攻击次数。 　　**射击或投掷身周敌人：**当你向位于你身旁、且正和你的同伴作战的目标射击或投掷远程武器时，你的攻击判定值遭受－4的处罚值，因为你必须非常仔细地瞄准他以免误伤你的同伴。当两人分别处在战斗的两方，且相互进入对方的有效攻击范围时，他们将作战（被定身、无意识或因其他原因不能移动的人物不能主动与敌人作战，除非他受到了攻击）。 　　如果你的目标（或你目标身体的一部分，如果它身躯庞大的话）离你的同伴10呎以上，你将不受此－4处罚，即使他（它）正在和你的同伴作战。 　　精确射击：如果你有精确射击特技（84页），你不受此处罚影响。 　　**纯防守作战：**你可选择在一个攻击动作里进行纯防守作战。在这种情况下，本回合你所有的攻击判定遭受－4的处罚值，而防护等级得到＋2的闪避奖励值。  **冲锋** 　　冲锋是一种特殊的标准动作，它允许你高速移动后发动一次攻击。但在移动的方式上，它有严格的限制。  　　**冲锋中的移动：**你必须在攻击前移动，而非攻击后。你必须至少移动10呎，并可以双倍于正常的速度移动。所有的移动必须处在一条直线上，并且只能是单向移动。当你进入目标正前方的有效攻击范围时，你必须停止冲锋。你不能冲到敌人的身后，然后从其他方向发动攻击。 　　**攻击：**你可在移动后发动一次近身攻击。由于你可应用由冲锋带来的冲击力，你的攻击判定值获得＋2改善。同时，由于冲锋导致的身手不灵，你的防护等级在一回合内遭受－2的处罚值。 　　即使你在一回合内可完成多次攻击（或许你有极高的基本攻击奖励值，又或许你同时拿着好几把兵器），在冲锋时你仍然只能进行一次攻击。  　　**骑士枪与冲锋攻击：**当骑士冲锋时，他手中的骑士枪可对目标造成双倍伤害。 　　**预备武器对抗冲锋：**当你已预备好长矛、三叉戟和类似的穿刺武器，用来对抗冲锋中的人物时，你可以对他们造成双倍伤害（参见表7-4：武器，98～99页；和预备，134页）。  **整回合攻击** 　　如果你在一个动作内可攻击多次（也许因为你的基本攻击奖励值很高，也许因为你擅长双武器格斗，也许因为你持双刃武器，又也许因为某些特殊原因如特技或魔法物品），你必须进行整回合攻击以获取附加的攻击次数。你无需在动手前确定攻击的目标，可以看着哪个容易打到就打哪个。  　　整回合攻击是整回合动作的一种。因此当你进行整回合攻击时，唯一可做的移动就是5呎快步。你可以在攻击前、后或中途做5呎快步。 　　如果你的多次攻击来自基本攻击奖励值，你必须按奖励值由高到低顺序发动攻击；如果来自双武器格斗，你可以任意选定先出哪只手；如果来自双刃武器，你可任意选定先用武器的哪一部分攻击目标。 　　在攻击和整回合攻击间做选择：在你攻击一次后，如果你尚未做过5呎快步，你可选择移动或继续进行攻击。换句话说，在第一次攻击结束后，你可选择是做整回合攻击还是做普通攻击。 　　**纯防守作战：**你可选择在整回合攻击动作中进行纯防守作战。这样，本回合你所有的攻击判定值都将遭受－4的处罚，而防护等级将得到＋2的闪避奖励。 　　**使用双武器：**如果你的非惯用手持有武器，每回合里你可用它攻击一次。但双武器是很难用好的，你惯用手的攻击判定值将因此遭受－6的处罚值，非惯用手将遭受－10的处罚值。有三种方法减少这种处罚： 　　1. 若你的非惯用手持轻武器，双手处罚值各减少2点。轻武器指比单手所能使用的武器小一号的武器，它的体积也归类为比你的体型小一号（徒手攻击始终视为轻武器攻击）。对人类来说，短剑是轻武器；对侏儒来说，匕首是轻武器。  　　2. 双巧手特技使你的非惯用手处罚值减少4点。 　　3. 双武器格斗特技使你的双手处罚值各减少2点。 　　表8-2：双武器格斗处罚，总结了以上各因素造成的影响。 　　**双刃武器：**就象持双武器一样，当你用双刃武器战斗时，你也可获得一次额外的攻击机会。你攻击判定值遭受的处罚等同于你非惯用手持轻武器时遭受的处罚。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表8-2：双武器格斗处罚** | | | |  | 惯用手 | 非惯用手 | | 正常情况 | －6 | －10 | | 非惯用手持轻武器 | －4 | －8 | | 双巧手特技 | －6 | －6 | | 双武器格斗特技 | －4 | －8 | | 非惯用手持轻武器＋双巧手特技 | －4 | －4 | | 非惯用手持轻武器＋双武器格斗特技 | －2 | －6 | | 双巧手特技＋双武器格斗特技 | －4 | －4 | | 非惯用手持轻武器＋双巧手特技＋双武器格斗特技 | －2 | －2 |  |  | | --- | | （以下部分译者：link） |   **魔法动作** 　　这包括了最普通的，直接的使用魔法的动作。而那些不寻常的使用魔法的动作，则可以参见表格8-4：杂项动作（128页），转化和斥退不死生物（139页），以及在第四章集技能中关于专注技能的描述（65页），第十章：魔法（151页）。  **施法** 　　施法需要一个动作的时间，那么，它将会被认为是一个标准动作。你可以先移动，然后再施法，也可以先施展法术，然后再移动。而施法时间为一个完整的回合，那么该动作将被认为是完整的回合动作。你可以在施法前，法术进行中，或者法术完毕后移动5英尺的距离，但是不能做其他的移动。具体参见第十章：对于施法，法术效果，豁免检定等相关的描述。  注意：在施法的时候，你依然保留了你的敏捷护甲奖励值。 　　**法术构件**：当施法的时候需要发声（V)部分，你必须语调平稳以念颂咒文。如果你口中含有杂物或者处于被沉默术影响的区域中，那么你将不能施展该类法术。另外，如果一个施法者失去听觉，那么，在施展任何法术的时候，将会有20%的几率会失败，他所施展的法术将会被认为包括了发声部分。当施法需要作出肢体动作（S）的时候，你必须至少有一只手能够自由的活动，作出法术所需要的手势动作。当处于被定身，格斗中，或者双手被占用的情况（例如游泳，攀爬悬崖等），都将不能施展该类法术。  　　当施法包括了材料部分（M），奥术法器（F），神术法器（DF）部分的时候，你必须如同法术描述那样，持有正确的材料。除非材料必须经过长时间的准备，例如一面2尺到四尺的镜子让法师来施展scrying法术，准备这些材料将被认为是一个自由动作。因为材料和法器的价格在书中并没有列出，所以你可以假想已经获得这些材料如果你想让自己的法术得以进行。  　　一些强力的法术还包括了经验值（XP）部分，在施法的同时你必须付出一定的经验值作为代价。没有任何法术，或者restoration可以恢复失去的经验值。你不能损失让你失去一个等级那么多的经验值，也就是说，如果你没有足够的经验值（例如，你刚刚升级）让你失去，这个法术将不能施展。在得到足够的经验值可以升级的时候，你可以选择施展该类法术而不是升级。当法术施展以后，你的经验值将会失去，不管法术是否成功。 　　**精神集中**：在施展一个法术的时候，你必须保持专注。假如你的注意力不够集中，例如有成百上千的虫子在你的皮肤上叮咬（参见summon swarm法术，261页），你将不能够施展法术。如果在施术的当中受到干扰，例如一个兽人用一根40磅的木棒成功的在接机攻击中击中了你，那么，你必须进行专注的检定以决定这次的施法是否会失败。而检定的困难等级对你造成干扰的威胁的大小。（参见专注技能，65页，以及专注，151页）。如果你失败了，法术将会灰飞湮灭，不会有任何的效果。如果你正在准备法术（例如巫师，牧师，德鲁依，游侠，圣骑士），那么，这次的准备将是失败的。如果你是按照你的意愿来施展法术（如术士，吟游诗人），这将会被认为你用掉了一天中有限的施法机会，虽然它并没有成功。 　　**集中精神以维持法术的进行**：有一些法术需要一定时间的专注施法以保证法术的成功。这个动作本身并不会遭到接机攻击，它是一个标准动作。任何可以打断你在施法时专注的动作对于你在需要专注的维持法术顺利进行造成的影响的同样的。假如此时你的专注被打断，那么，法术失败。  　　**施法时间**：大多的法术需要的时间为一个动作，所以施展这些法术将被认为是一个标准动作。该类法术在施法结束的时候将会立即生效。  　　还有一些法术需要一个完整的回合时间或者更长。一个占用完整回合时间的法术在施展的时候将会被认为是一个完整的回合动作，该法术在你完成该法术的那个回合之后，你的新的回合之前。如果一个法术需要1分钟的施法时间，那么，它将会在你的回合开始后1分钟后生效（也就是说，在这1分钟内，你施展该法术作为一个完整的回合动作）  　　当你开始施展一个需要完整回合或者更长时间的法术的时候，在法术开始直到你的下一个回合来到之前（至少的），你必须持续的进行召唤，做手势，以及保持专注。如果在开始施展法术以后，你的专注状态被打断，那么，法术将会失败。  　　**借机攻击**：一般情况下，如果你施展法术，则会有可能遭到敌人的接机攻击。当你因为敌人的攻击受到伤害的时候，你必须经过专注的豁免检定来判定你的法术是否会失败（困难等级为10+你所受到的伤害）。 　　**在防御状态下施法**：你可以尝试在防御状态下施展法术。这意味着你在施法的同时还要注意来自周围的威胁，并躲避敌人的攻击。也因为如此，你将不会象原来站着不动那样脆弱，容易受到攻击，在施法的时候也不会遭到敌人的接机攻击。但是，它需要经过专注的投骰检定（困难等级为15+法术等级），如果没有通过，那么施法失败。  　　**在战斗中的接触性法术**：很多的法术都有一个“接触”的范围。在使用这些法术的时候，你必须先施展法术，然后再接触目标，可以是施展法术的同一个回合，也可以是晚一些的时候。在同一个回合，你施展了该类法术，你可以接触（或者尝试接触）目标。施法者可以先移动再释放法术，在触及目标之后，或者是在施展法术和触及目标的时候移动。你可以自动的接触你的盟友，或者你自己的身体，但是如果要接触到一个敌人，则你必须进行一次成功的攻击。 　　接触攻击：因为你仅仅需要接触你的敌人，所以你可以采取接触攻击来代替常规攻击。接触性法术的接触攻击被认为是持武器的攻击，因此，在法术释放在武装了武器的敌人身上的时候，它将不会遭到借机攻击。你可以先施法，然后移动到目标前面进行攻击，但反过来就会引起借机攻击了.触及攻击包括了两种方式：近身触及攻击（以你的手来触及），远程接触性攻击（以魔法射线来接触）。你在这两种攻击中依然可以获得重击。你的敌人在抵挡接触攻击的时候，他的身着的装甲，盾牌将不会起到任何的防护作用。而他的体形修正，敏捷修正，以及闪躲的奖励值依然有效。 　　保持法术能量：如果你在施展法术的同时并没有释放法术，则你可以无限制的保持这个法术。你可以在连续的回合中进行接触性攻击。你可以接触一个盟友作为一个标准动作或者最多接触6个盟友作为一个完整回合的动作。当你的法术蓄势待发，如果你触及了任何的东西或者人，即使是非故意的，该法术也将会被释放。如果你在保持该类法术的同时又施展了另外的法术，那么该法术的效力将会消散。  **激活魔法物品** 　　大多数的魔法物品不需要激活，例如魔法武器，魔法盔甲，敏捷手套等等。但是，有一些特定的魔法物品，需要激活以后才能使用，例如特殊的药水，卷轴，各种法杖等。激活一件魔法物品被作为一个标准动作（除非该物品有其他的描述）。 　　**法术填充物品(Spell Completion Items)**：激活一个法术填充物品，例如卷轴，其与施展一个法术的动作是等同的。它也需要保持精神集中，也可能会遭到敌人的接机攻击。当你的专注被打断，你的施法也就失败了。当你处于防御状态中尝试着激活物品的情形，和施展法术的时候是一样的（参见在防御状态下施法，见上文）。 　　**法术启动装置、命令字或已激活的物品**：激活一个法术的启动装置，命令字，或者是已激活物品物品并不需要专注，也不会遭到接机攻击。dm手册里可以找到它们有更多的信息。  **使用特殊能力** 　　使用特殊能力一般都是一个动作，但是它究竟是标准动作，完整回合的动作，或者不属于动作则由该能力决定。见特殊能力，158页。  　　**类法术能力**：应用该类型的能力时（例如圣骑士的laying on of hands），将会和施展法术类似，也需要专注并有可能遭到接机攻击。该类能力在施展的时候是可能被打断的。如果你的集中被打断，则尝试使用能力失败，但你被认为已经使用了该能力（例如，你在这天中该能力可以使用的次数减少一次）。法术类型的能力施展的时间如果为1个动作的时间，那么，它将是一个标准动作，除非该能力有其他的注明。  　　在防御状态中使用类法术能力：你可以尝试在防御状态中使用该类型的能力，就想法术施展那样。假如你的精神集中判定失败（困难等级15），你将不能使用该能力，但是你的这次尝试将被认为你已经使用了这种能力。（你在这天使用的次数将会减少一次，或者该能力在每天结束时增加的点数至少减少1点，例如laying on hands）。 　　**超自然能力**：使用超自然能力（包括了牧师的转换不死及斥退不死怪物能力）是一个标准动作（除非该能力有其他方面的描述限制）。它是不能被打断的，因为它不需要专注，也不会遭到接机攻击。 　　**特异能力(Extraordinary Abilities)**：使用特异能力（例如狂战士的离奇闪躲）的时候，一般不被认为使用者采取了一个动作，因为大多数的特异能力都被认为是自动触发的，是使用者的本能反应形式。属于标准动作的该类能力都是不可打断的，因为它们不需要专注，也不会遭到接机攻击。在该类能力的描述中，将会列举出它们和正常规则不同的地方。  **纯移动动作** 　　在有的时候，你只是想以尽可能快的速度行进或者在可以达到的限度下，尽可能的缩短你和敌人之间的距离。在这里所涉及的动作指你在一个回合中，只进行移动的情况。非常见的动作，包括了很多的移动等价动作，可以参见在杂项动作（见下一页），以及表格8-4，杂项动作。  **双倍移动** 　　你可以将自己的移动速度提升为原来的2倍作为一个特殊的标准动作。你不用额外改变你的移动速度作为一个正常的标准动作。实际上，双倍移动就是一个标准动作，它表示“移动，再移动”，即相当于移动两次的动作。  　　对于任何的移动方式，如果是进入或者是离开受威胁的区域，都有可能受到借机攻击。但是，当你采用双倍移动的时候，在开始移动的区域将不会被认为是受威胁区域，因此在该区域中移动将不会遭到借机攻击。但是，如果你进入了另一个受威胁的区域，你将会遭到借机攻击，因为你离开了最开始的区域。  　　例如，一个兽人劫掠者，在堂道里和托德克，莉达战斗。托德克和莉达并肩而站。兽人采用双倍移动，企图在他们面前逃跑。在兽人的回合里，他只进行移动，所以，他开始行进的区域被认为是无威胁区域（5尺范围内），托德克和莉达不能进行借机攻击。但，当兽人在托德克和莉达之间的时候，虽然他处的区域被认为是无威胁区域，但是不管他朝哪个方向移动，他都会进入另一个受威胁区域，因为托德克和莉达5尺范围内都是他们的威胁区域。当他逃离托德克的威胁区域，将会进入莉达的威胁区域，如果他逃离莉达的威胁区域，则会进入托德克的威胁区域。任何一个没有兽人远离的角色将获得一次借机攻击，因为兽人离开了他曾经进入的受威胁区域。如果兽人企图从托德克和莉达的两侧中任何一侧逃跑，那么他将会进入被两个敌人的威胁区域中，托德克和莉达都将获得一次借机攻击。（这句不懂）  　　该动作代表了一个无阻碍的人以6英里每小时较快速度的行进。  **奔跑** 　　你在奔跑的时候，被认为是一个全回合动作（你不能采用5尺快步）。当你在奔跑的时候，你的直线移动速度将是正常速度的4倍（在不着重甲的时候为3倍）。你将失去所有的敏捷护甲修正值，因为在该时刻你不能躲避攻击。  　　你可以几个回合中保持奔跑，回合数取决与你的体质值。你必须成功的通过对体质的检定（困难等级10）以持续奔跑。在每个回合，你都必须进行该检定，每多一个回合，困难等级+1。当你失败的时候，你将不能继续奔跑。一个角色必须达到他的奔跑极限的时候要休息1分钟（10回合），才能再次奔跑。在休息的时间内，该角色移动的速度不能超过正常速度。  　　奔跑指在无阻碍的状态下，一个人以12英里每小时快速的行进的动作。  **部分动作** 　　一般情况下，你不会采用部分动作，但是有时候你需要这样做。（在某些情况下，你可以选择一个部分动作作为一个额外的动作，比如你受到了加速法术的影响。）它和标准动作相似，除了你在采用部分动作的时候无法和标准动作干同样多的事情。  　　一般的规则中，你采取部分动作和标准动作中减去一个移动是等价的。因此，你可以攻击一次，或者移动，作为一个部分动作，但是不能同时进行。如果一个动作是一个全回合动作，在有的时候，你可以将它作为一个部分动作，然后在某个时候完成它。你必须采用开始的全回合动作，然后在你的下一个回合的时候再采用一个部分动作来完成它。（参见起始全回合动作，下文）。一般情况下，你可以采用五尺快步作为部分动作。  　　那些需要超过一个回合的时间来完成的动作，通常花费的时间是你用部分动作完成它所需要的2倍。所以，一个施法需要1分钟的法术将会花掉你2分钟时间。  　　何时使用部分动作的时候：你可能由于各种原因采用部分动作，包括了：   * 处于一个突袭回合而非常规回合。 * 你准备了一个部分动作（参见准备，134页）。 * 你处于失去行动能力，减速，摇晃以及其他被阻碍的状态。  |  |  |  | | --- | --- | --- | | 表格8－3：部分动作 |  |  | | **部分动作** | **移动** | **借机攻击**\* | | 攻击部分动作 |  |  | | 攻击（近身） | 5尺快步 | 禁止 | | 攻击（远程） | 5尺快步 | 允许 | | 攻击（徒手） | 5尺快步 | 可能 | | 部分冲锋 | 是（特殊）# | 禁止 | |  |  |  | | 魔法部分动作 |  |  | | 施放法术## | 5尺快步 | 允许 | | 激活魔法物品 | 5尺快步 | 可能 | | 使用特殊能力## | 5尺快步 | 可能 | | 集中精神维系 | 5尺快步 | 禁止 | | 取消法术 | 5尺快步 | 禁止 | |  |  |  | | 纯移动部分动作 |  |  | | 单移动 | 是 | 禁止 | | 部分奔跑 | ×2 | 允许 | |  |  |  | | 杂项部分动作\*\* | 5尺快步 | 可能 | |  |  |  | | 特殊部分动作 |  |  | | 起始全回合动作 | 否 | 可能 |   \*不管是什么类型的动作，如果你进入或者离开受威胁的区域，一般情况下会遭到借机攻击。该条例显示是否你的动作本身（非移动）会让敌人得到借机攻击的机会。  #你必须以直线移动，并至少在攻击前移动超过10尺。  ##除非进行一个全回合动作，你可以在开始的时候采用一个全回合动作，并在下一个回合使用一个施法动作来完成它。需要时间超过1个全回合的法术通常需要两倍于施法的时间来完成。  \*\*这些动作是指在表格8－4杂项动作中定义为标准动作或者移动等价动作的那些动作。大多数允许5尺快步，though actions that are variant charge actions follow the move for partial charge。  **起始全回合动作**：起始全回合动作的部分动作让你可以进行一个杂项的全回合动作（例如在表格8-4杂项动作里列举的）。你可以在下一个回合里完成它（利用一个部分动作）。如果你的部分动作受到限制，比如，你使用重十字弓可以每3个回合射击一次：2回合装填箭矢，一个回合射击。  **杂项动作** 　　一些动作并不属于上面所描绘的任何类型。它们其中的一些代替或不同于攻击动作，魔法动作，以及纯移动动作中的一些动作。对于在下面的列表没有列举的动作，dm将会告诉你该动作需要的时间以及是否会遭到敌人的借机攻击。而这里提到的不同和特殊的攻击方式可以参见“特殊攻击和伤害”一章，134页。   |  |  | | --- | --- | | **表格8－4：杂项动作** | | | 动作 | 借机攻击\* | | **非动作** |  | | 延迟 | 禁止 | |  |  | | **自由动作** |  | | 快速施法（84页）或羽落术（203页） | 禁止 | | 法术中停止集中 | 禁止 | | 准备法术部分准备施法\*\* | 禁止 | | 调整比拜冲拳术、彩虹迷图或护盾术的方向 | 禁止 | | 以eyebite法术进行攻击 | 禁止 | | 改变体型（变形） | 禁止 | | 取消tree shape 法术（26页） | 禁止 | | 丢落物品 | 禁止 | | 跌倒 | 禁止 | | 说话 | 禁止 | | 使用法术鉴定以尝试法术反击（152页） | 禁止 | |  |  | | **移动等价动作** |  | | 攀爬（以正常速度的1/4） | 禁止 | | 抽出武器# | 禁止 | | 武器入鞘 | 允许 | | 准备盾牌# | 禁止 | | 解下盾牌# | 禁止 | | 开门 | 禁止 | | 拣起物品 | 允许 | | 恢复一个stored的物品 | 允许 | | 移动重物 | 允许 | | 从俯卧状态站立 | 禁止 | | hand十字弓装弹 | 允许 | | 轻十字弓装弹 | 允许 | | 控制受惊的坐骑 | 允许 | | 上马或下马 | 禁止 | | 为falming sphere法术指向或领受levitata法术 | 禁止 | |  |  | | **标准动作** |  | | 就绪（准备进行部分动作） | 禁止 | | 集中以维持法术进行 | 禁止 | | 取消法术 | 禁止 | | 救助同伴 | 禁止 | | Bull Rush（冲锋） | 禁止 | | Bull Rush（攻击） | 禁止 | | 改变体型（变形） | 禁止 | | 对自己使用触及法术（115页） | 禁止 | | 在缠斗中逃跑（138页） | 禁止 | | 激发sunbeam法术（261页） | 禁止 | | 伪装（参见Blaff,64页） | 禁止 | | 对活动绳索下命令 | 禁止 | | 全速奔跑（冲锋） | 禁止 | |  |  | | **标准动作（cont.）** |  | | 治疗濒死的同伴（69页） | 允许 | | 用引火物点燃火炬（114页） | 允许 | | 使用需要1个动作的技能 | 通常 | | 斥退不死生物（使用特殊能力） | 禁止 | | 击落武器（攻击） | 允许 | | 击落物体（攻击） | 可能## | | 全防御 | 禁止 | |  |  | | **全回合动作** |  | | 攀爬（以正常速度的1/2） | 禁止 | | 使用需要1个回合时间的技能 | 通常 | | 致命一击（133页） | 允许 | | 点亮火炬 | 允许 | | 改变体型（自身变形） | 允许 | | 熄灭火焰 | 禁止 | | 重十字弓装弹 | 允许 | | 连射十字弓装弹 | 允许 | | 把武器固定在锁手甲或把武器从锁手甲上拿下 | 允许 | | 准备投掷油瓶（109页） | 允许 | | 使用单手投掷双手武器（97页） | 允许 | | 搬运（tree stride法术，109页） | 禁止 | | 对最多6个同伴使用触及性法术 | 允许 | | Refocus（不移动） | 禁止 | | 从网（102页），纠缠术（200页）或者是Otiluke's freezing sphere 法术中逃离 | 允许 | |  |  | | **其他类型的动作** |  | | 解除武装& | 允许 | | 缠斗& | 允许 | | 拌倒敌人& | 禁止 | | 使用特技&& | 视情况 |   \*不管是什么类型的动作，如果你进入或者离开受威胁的区域，一般情况下会遭到借机攻击。该条例显示是否你的动作本身（非移动）会让敌人得到借机攻击的机会。  \*\*除非该物品的组成部分非常大或者不方便使用。（DM决定l）  #如果你的基本命中奖励为+1或者更高，你可以加入其中的一个动作作为常规的移动。如果你掌握双武器格斗特技，你可以以抽出一件武器的时间内抽出两件轻武器或者单手武器。  ##如果该物体被定住，或者搬移，被生物破坏，则会受到借机攻击，否则，不会。  &这些攻击形式替代了近身攻击，并不是动作。而近身攻击可以在一次攻击或者冲锋动作中用到，或者在全攻击动作，借机攻击中一次或多次用到。 &&它的效果由特技的描述所限定。  **全防御：**你可以仅仅只是保护自己，并移动，作为在一个回合里的标准动作。你不能攻击或者进行任何除了移动以外的动作，但是在该回合你的防护等级获得了+4的躲闪奖励值。你的防护等级在该动作开始的时候得到改善，它可以帮助你在移动的时候更好的躲过任何来自敌人借机攻击的攻击。  **使用特技：**一定的特技，例如旋风攻击，可以让你在战斗中作出特殊的动作。另外的一些特技，它们并不属于动作类型，但是它们可以让你在尝试可以进行的动作附加一定的奖励，例如击落武器改善。而另外的一些特技，例如物品制造特技，并不意味着你在战斗中使用它。 单个特技的描述将会告诉你所需要了解的关于该特技介绍。 |  |  | | --- | | **受伤、死亡及治疗** | | **受伤及死亡**  　　生命值表示了你所能承受的打击的一个量值，它直接的决定了目标因受到各种伤害而死亡的难易程度。当一些特别的怪物用各种方式试图伤害，杀死你时，通常你会受伤，并失去生命值。每次成功的攻击及战斗中受到的伤害将会累计，可以将生命值降到0或者更低，而在那时，你将会陷入相当危险的境地。但是，依然有一些方法，可以恢复失去的生命值。如果你在受伤后通过一段时间的休养，失去的生命值就会恢复，牧师的一些法术亦可以恢复伤者失去的生命值。  **失去生命值** 　　最常见的方式是你的人物受到伤害，这使得他的生命值减少，不管伤害是来自半兽人的战斧还是巫师的闪电箭法术，或是炽热的熔岩。在你的人物卡上，记录有人物的最大生命值。当人物受到伤害，都必须从该值中减去受到伤害的点数，得出的结果就是人物当前的生命值。当前的生命值在人物受到伤害时会下降，当伤势恢复的时候则会上升。 　　**生命值的含义：**生命值在游戏世界里意味着两件事：人物承受物理伤害并保持行动的能力，以及使一次致命的攻击对你来说不会造成对其他人那样严重的伤害。同样为10级的战士和巫师，当他们都损失了50点的生命值的时候，战士不会象巫师那样受到重创。实际上，如果巫师没有很高的体质值，那么她很可能已经死亡或处于濒死状态。为什么会存在区别呢？其中一部分是因为战士在力量，生命值，及闪躲方面的优势，，猛烈的打击对于常人来说也许是致命的，但是对他们来说，这只是一般的伤害而已；另一部分的原因，是因为他们坚韧得象钉子一样，在承受了足以使一匹马倒下的伤害后依然能够挥舞长剑对敌人展开致命的攻击。对于一些职业来说，生命值代表了其天性的偏向或力量的显示。当一个圣骑士在遭受了一个火球术的攻击后依然幸存，你很难说服旁观者她没有超于常人的力量。  　　一个10级的战士受到50点的伤害与同等级的法师损失30点的生命值是相同的受伤程度，而1级战士损失5点生命值和1级法师损失3点生命值的伤势大致相同。该等级上的细节并不会影响投骰的结果。当描绘上述的画面时，请记住，50点的伤害对不同的人物会造成不同的结果。  　　**伤害无助状态的防御者：**即使玩家的人物拥有很高的生命值，但是匕首刺穿眼睛对谁来说都是一样。当人物无法避过伤害或拨挡开箭矢，或者他刚好处于无助的状态，那么他将陷入困境。（参见无助状态的防御者，133页） 　　**生命值减少的影响：**伤害会给你的身上留下伤疤，损坏你的护甲，让血染红你的外衣，但在人物的生命值到达0以前，并不会使人物的行动减慢。  　　生命值为0时，人物处于失去行动能力状态（见下文）。  　　生命值为-1与-9之间，人物处于濒死状态（见下文）。  　　生命值为-10或者更低，人物死亡（见下文）。 　　**巨创：**如果你承受了一次攻击，对你造成了50点或者更多的伤害，即使你幸存下来，依然要进行一次坚韧的豁免检定的投骰（困难等级15），如果你失败，你将会立即死亡，不管当前的生命值是多少。受到该程度的外伤有可能使得任何生物立即死亡，即使它是生命力最坚韧的生物。但是，如果你在多次攻击中受到了50点的伤害，如果没有任何一次的伤害超过50点的话，以上的规则将不被应用。  **失去行动能力（生命值0）** 　　当你的生命值降到0时，你将会失去行动能力，但并没有失去意识，不过和该状态很接近。在每个回合，你只能采取一个部分动作（partial acion），如果你采取了某个费劲的动作，在完成该动作的时候，你将会失去1点生命值。该类动作包括了奔跑，攻击，施法以及任何需要花费体力或者精神集中的动作。除非你采取了使得你的生命值增加的动作，在回合结束时，你的生命值将会变为-1，你进入了濒死状态。  **濒死（生命值-1到-9）** 　　当你的人物当前生命值到达-1和-9间的范围的时候，他处于濒死状态。  　　他立即进入了无意识状态，并且不能采取任何行动。  　　在每个回合结束的时候（从该人物生命值到达0以下开始），通过投100面的骰子来判定他的伤势的稳定性，他有10%的机会使得伤势变得平稳，如果失败，那么他将失去1点生命值。  　　当人物生命值降到-10或者以下，人物死亡。  　　你可以通过急救（困难等级15）使得濒死的同伴伤势稳定，以免继续失去生命值。  　　当任何形式的治疗使得濒死的人物恢复了一点的生命值，他的伤势将会保持稳定并不会再继续失去生命值。  　　治疗使得伤者的生命值恢复到0的时候，他将恢复意识并处于失去行动能力的状态，如果治疗使得他的生命值达到1或者以上的时候，该人物将可以重新采取完整回合动作，就象他的生命值没有降到0以下那样。一个施法者依然可以保留她的生命值降到0以前的施法能力。  **死亡（生命值-10或更低）** 　　当你的人物生命值达到-10或者更低，或者受到了巨创（参见上文），他将死亡。在受到属性伤害或属性汲取致使人物体质降到0时，人物也会死亡，他的灵魂已经脱离躯体。把死者的灵魂带回来则是另外一个需要仔细说明的问题了（参见第153页，复活死者）  **伤势稳定人物及恢复** 　　伤势稳定的伤者在身边有治疗者照料或者得到魔法的治疗的时候，他将可以自然的恢复意识和生命值。如果他的身边没有任何人帮助的时候，他的生命已经危在旦夕，很可能会死去。 　　**有帮助时的恢复：**在有人照料的期间，每一个小时，濒死的角色都有10%的机会使得伤势变得稳定（通过100面的投骰）。他有10%的机会恢复意识，但处于失去行动能力状态（就象他的生命值为0的情况）。如果他依然处于无意识的状态，在每个小时他依然有相同的机会苏醒并恢复意识。即使他处于无意识的状态，他依然可以逐渐的恢复生命值。当他的生命值达到1或者更高的时候，该人物将可以和常人一样行动。 　　**无帮助时的恢复：**一个无人帮助重伤的角色一般其结果都是死亡。他只有很小的机会通过自己恢复。即使在看来他已经度过难关的时候，他也很有可能死于伤势每个小时和每天不断的对他造成的伤害。  　　一个无助的伤者在伤势稳定的时候（在濒死状态下通过10%的投骰），他的生命值依然会下降，不过比濒死状态下稍慢。他每个小时有10%的机会恢复意识，当他投骰失败，他将会失去1点生命值。而且，该伤者通过自然的治疗不能恢复生命值。  　　当他恢复意识并处于失去行动能力以后，他依然不能自然的恢复生命值。每天他有10%的机会开始自然康复（从恢复意识的那一天开始），如果失败，将会失去一点生命值。  　　当该角色开始自然康复，他将不会再有失去生命值的危险（即使他此时的生命值为负数）。  **治疗** 　　在受伤以后，你可以通过一段时间的休养或者通过法术来恢复失去的生命值。但在任何情况下，它不可能超过你的最大生命值。  　　**自然治疗：**你的人物每天通过休息恢复的生命值点数为1点/每级。例如，一个5级的战士每天可以恢复5点的生命值。你也可以进行一些轻微的，不太费劲的行动，但是，任何战斗和施法的动作将会使你在那一天不能恢复生命值。  　　如果采用卧床休息的方式（在一天中不采取任何行动），恢复的速度将是平常的1.5倍。一个5级的战士在1天内可以恢复7点的生命值。  　　高等级的人物可以比低等级的人物更快的恢复是因为他们的身体更为坚韧，同样的伤害对他们来说可能仅仅是轻伤。一个1级的战士在受到了10点的伤害时，是相当重的伤，而该程度的伤害对一个5级的战士来说根本算不了什么。  　　**魔法治疗：**各种特殊能力和法术，例如牧师的治疗法术以及圣骑士的治愈之手都可以恢复伤者一定的生命值。不同类型的法术的使用将会恢复不同数量的生命值。  　　**治疗的限度：**你不能通过治疗获得比你失去的生命值更多的点数。法术治疗不会使得你的当前生命值超过最大生命值。  　　**治疗属性伤害：**临时属性伤害通过休息每天恢复一点（轻微活动，非战斗、施法），如果卧床休息的话，每天恢复两点生命值。  **临时的生命值** 　　一些确定的效果，例如aid法术，将会使得人物获得临时的生命值。在角色获得临时的生命值的之前，注明当前的生命值。当临时的效果消失以后，例如aid的法术效果消失，该角色的生命值会降回到记录的数值。如果  　　该角色的生命值已经在记录值之下，那么，所有的临时生命值都已经会失去，而该记录值并不会下降。  　　当失去临时生命值时，不能通过任何方式恢复它，即使是通过法术。  　　例如，jozan对tordek施展aid法术，tordek（3级的战士）拥有30点的最大生命值，但是他因为受伤只有26点生命值。jozan通过1d8的投骰，得到6，于是tordek的当前生命值上升到32。之后的战斗中，tordek被一支箭射中，失去3点生命值，当前生命值变为29点，当 aid法术消失，他的当前生命值变为26点。 　　**体质值的增加和当前生命值：**人物体质值的增加，即使是临时的，也可以使得他获得更多的生命值（有效的生命值增加的方式），但是，这并不是临时的生命值，它可以通过法术来恢复，例如治疗轻度伤害的法术，并且它不会象临时生命值那样最先失去。例如，krusk（3级的狂战士），在进入狂暴状态的时候获得了4点的体质值和6点的生命值的奖励，使得他的生命值从31上升到37，如果他受到伤害，生命值降到32点，jozan可以通过使用治疗法术使得他的生命值恢复到37点。如果krusk在狂暴状态结束以后剩下5点生命值，他失去了因为体质值增加而获得的6点额外生命值以后，他的生命值将降为-1，进入濒死状态。 |  |  | | --- | | **移动及位置** | | **移动及位置**  　　很少会有人在战斗中保持战立不动的姿势，敌人出现，并发起冲锋，而我们的英雄们则会做出回应，在击倒了最先迎来的敌人后准备着对付来自新的敌人的挑战。法师会置身于战团之外，寻求更好的位置以释放法术，盗贼则会安静得接近那些落单的敌人或者是警惕性不高的家伙，对他们进行突袭。如果情况不妙，很多角色将会发现离开战场对他们来说是更有利的选择，移动和战斗技巧、护甲一样，是你能够在战斗中取得优势的重要因素。  　　使用数字可以对玩家及他们的敌人的移动及位置进行更容易的描述，在游戏的世界中，一英寸等于５英尺，在任何可能的时候，请尽量采用５英尺为基本单位对你的环境及移动进行描述，更精确的计算只会带来更多的不便，这显然不值得我们在上面付出太多的精力。DM手册对于正常的移动、位置及相关的一些事项作出了相应的规定。  表格8－5，一些标准比例： 　　1英寸＝5英尺 　　"邻近"、"相邻"为5英尺距离 　　30mm体型＝人型生物体型 　　人型生物所占空间为5英尺 　　一回合＝6秒  **移动策略** 　　你所能移动到的地方，移动到目的地所需的时间，以及在移动中是否会受到借机攻击，所有的这些，即是我们在战斗中遇到的关键的问题。  **你的人物可以移动多远？** 　　你的速度由种族及身上的盔甲所决定（参见表格8-6战术速度）在不着护甲时的速度一般称为你的基本速度。 　　**负重影响：**当一个人物因为身上带有大量装备、财宝（如果你愿意），以及负伤的队友（相当有可能）而受到影响时，你的速度将会低于正常的水平（参见负重能力） 　　**战斗中的移动：**一般的，你在一回合中可以移动并且做一些其他的动作，例如挥动斧头或者释放一个法术，如果你在移动中不采取任何动作，那么你的速度为正常的2倍。如果你发足狂奔，速度则是原来的4倍，如果你在移动中的动作需要整个回合，例如在一个回合中攻击多次（一次以上），你只能做一个5尺快步。一些特殊的动作将不允许角色移动，参见动作类型，表格8－1战斗基本动作，表格8－3部分动作，表格8－4杂项动作，决定你的人物可以在采用具体动作时能运动的距离。 　　**职业与移动：**蛮战士在不穿重型护甲的情况下移动速度+10呎，而未着护甲高等级武僧也能高速移动。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表格8－6：战术速度** | | | | **种族** | **无甲或轻甲移动** | **中型甲或重甲** | | 人、精灵、半精灵、半兽人 | 30呎 | 20呎 | | 矮人、半身人、侏儒 | 20呎 | 15呎 |   **穿越** 　　有时候你必须穿过其他角色或生物所占据的地区 　　**友好生物：**你可以经过一个被友好生物所占据的地区 　　**非阻碍的敌意生物：**你可以穿越一个对你不造成阻碍的敌意生物占据的空间（该生物处于死亡、失去意识、限制行动、定身、眩晕以及恐慌状态） 　　**冲锋：**作为冲锋的一个部分，你必须尝试穿越被抵抗的敌人占据的空间（参见overrun） 　　**翻滚：**一个训练有素的角色可以尝试通过翻滚来通过敌人的区域（参见翻滚技巧） 　　**体型很小的生物：**微小体型生物可以进入、穿越被占据的区域，这将会受到借机攻击（一般情况） 　　**区域被比你体型大三级或小三级的生物：**任何生物可以穿过比他体型大三级的生物所占据的区域，例如，一个侏儒可以穿过山岳巨人的双腿以通过他占据的空间。同样的，大型生物亦可以不费力得穿过体型小于其三级的生物。例如，一个山岳巨人可以从侏儒的头上跳过。 　　**特别说明：**一些生物可以不遵守以上的规则，一个胶质的立方体充满了他所占据的10呎的区域，一个生物不可以穿越该交替占据的区域，即使他具有翻滚技能或其他的类似的特技。  **夹击** 　　如果你正在对一个生物使用近战武器进行攻击，而你的队友处于你的对面，并可以威胁到该生物，那么你们将对该生物形成了夹击，你将获得+2的攻击判定修正，盗贼在该状态下可以对该生物进行突袭，你的盟友必须站在防御者的另一侧，这样才能使得防御者正好处于你们两人之间。  **围攻** 　　通常，至多达到8个角色可以围攻一个单一的目标，只要他们有足够的空间。如果防御者和他的队友并肩作战，或者处于角落，门口及其他可以保护自己的方式，那么，进攻者则不能围攻。 　　通过描绘，我们知道在防御者周围可以有8个进攻者。而防御者可以通过利用在他周围可以形成阻挡的区域来减少进攻者进行围攻的机会。靠墙而站，该生物最多只会面对5个进攻者，如果他站在一堵墙的角落，那么进攻者的数量就会减少到3个。如果防御者站在门口，在他面前的敌人可以正常的攻击到他，而在门两旁的进攻者也可以攻击到他，但是防御者获得了1/2的掩护效果（参见掩护）。如果防御者在5尺宽的走廊上作战，只有一个攻击者可以攻击到他（除非他的背后也有敌人）。 　　以上的规则适用于中等体积的生物和小体积生物使用非接触性武器战斗的情形。大型的生物提供了更多的空间，使得他必须面对更多的进攻者（见下文）。使用接触性武器则可以更容易击中敌人，但显然，它们不能攻击临近的防御者。  **战斗中的大型及小型生物** 　　那些体积小于小型生物或者大于中等生物的家伙，对于位置有特殊的规则，包括了这些生物的"表面"，侧面，及他们所能触及的范围。 　　**占据范围：**它指一个生物在战斗中占据的宽度，这个宽度决定了该生物在10尺宽的走廊中并肩作战的数目。实际上，它是一个生物所占据的一个空间，是抽象的。不存在所谓的 "前，后，左，右"，因为在战斗中通常会有移动及转身等动作。除非失去行动能力，一般不特别指明前方或左边，至少在规则中你不会找到。 　　**正常触及区域：**它是指在战斗中生物可以触及的距离。该生物的威胁范围以他本身为圆心，该距离为半径的面积。 　　**大型生物：**大型生物（包括长型，大型及巨大、gargantun，clolssal生物）在战斗中将会比中体积生物占据更多的空间，更多的敌人可以同时攻击到他们。根据经验，一个小型或者中型生物可以触及5英尺的表面距离，而4个或者更多的人类战士可以组成"人墙"，每个人都紧挨着队友（这就可以解释为什么8个人类战士可以包围一个中体积生物，他们形成一个"口"字型，将该生物包围起来，每个战士周围都挨着两个队友）。 　　例如，一个bulette拥有10尺的表面范围，而不是中等生物的5尺。如果有足够多的战士，那么则可以用12个人将它包围起来（ps：这通过画图可以很容易的得到）。 　　和接触性武器不同，如果一个生物拥有比正常区域更大的范围（超过5尺），则有可能击中和他毗邻的生物。具有更大的区域的生物可以在你靠近他时获得一次借机攻击。因为在你攻击到他之前进入了该生物的威胁范围（但这不适用于你采用5英尺距离移动的攻击）。 　　**大型生物使用接触性武器：**大型生物使用该类型武器时可以使得他们击中两倍正常区域的目标，但同时，对于在他们区域范围内的目标，他们则无能为力。例如，一个兽人可以使用兽人的长矛，他可以攻击15-20尺范围内的目标，但是不能攻击5-10尺内的敌人。 　　**极小型的生物：**正常区域对于极小型生物不适用。他们必须进入你的区域，或者在其中攻击你。当他们进入你的区域里，会遭到你的借机攻击。如果有必要，你可以在自己的区域里对他们进行正常的攻击。由于他们不存在正常区域，所以你可以穿越他们而不必担心遭到借机攻击。 　　**大型生物攻击小型生物：**大型生物和小型生物同时攻击同一个防御者的数量不同。山岳巨人占据的空间为10尺，最多4个巨人可以同时攻击一个中型生物，因为每个巨人占据了将中型生物围起来的1/4的宽度。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **表格8－7：生物的体积长度及标准** | | | | | **生物体型** | **例子** | **触及范围(ft.)** | **占据面积\*(呎×呎)** | | Fine | 苍蝇 | 0 | 0.5×0.5 | | Diminutive | 蟾蜍 | 0 | 1×1 | | Tiny | 猫 | 0 | 2.5×2.5 | | Small | 半身人 | 5 | 5×5 | | Medium-size | 人类 | 5 | 5×5 | | Large(tall)\*\* | 山岳巨人 | 10 | 5×5 | | Large(long)\*\* | 马 | 5 | 5×10 | | Huge(tall)\*\* | 云岳巨人 | 15 | 10×10 | | Huge(long)\*\* | Bulette | 10 | 10×20 | |  | Retriever | 10 | 15×\*15 | | Gargantuan(tall)\*\* | 50尺石像 | 20 | 20×20 | | Gargantuan(long)\*\* | Kraken | 10 | 20×40 | |  | PurpleWorm | 15 | 30×30 | | Colossal(tall)\*\* | The tarrasque | 25 | 40×40 | | Colossal(long)\*\* | 红色大翼龙 | 15 | 40×80 |   \*为长度和宽度 \*\*tall型的为直立，long的身体和水平平行，大型，长型的生物可以有几种形态，具体情况参见怪物手册。 |  |  | | --- | | **战斗修正** | | **战斗修正**  　　一般的情况下,你和你的敌人在同等的条件下进行战斗,但是,通常的,为了在攻击及防御中取得一定的优势,你通常会在战场上寻求一个更有利的位置..本章节介绍了周围的环境对你战斗的影响,包括了有利的不利的.  **有利及不利的条件** 　　取决于你所处的环境,你将在攻击投骰中获得奖励,或者遭到惩罚.. 而DM则决定了你得到的奖励或者惩罚的点数.具体参见列表8-8,攻击投骰修正   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表8－8：攻击修正** | | | | **环境** | **近战** | **远程** | | 攻击者夹攻防御者\* | 2 | 无 | | 攻击者在高地 | 1 | 0 | | 攻击者俯卧状态 | -4 | \*\* | | 攻击者隐型 | 2# | 2# | | 防御者采用蹲坐状态 | 2 | -2 | | 防御者俯卧状态 | 4 | -4 | | 防御者处于眩晕,畏缩,失去平衡的状态 | 2# | 2# | | 防御者处于攀爬动作(无法使用盾牌) | 2# | 2# | | 防御者处于惊吓或者措手不及状态 | 0# | 0# | | 防御者处于奔跑动作 | 0# | -2# | | 防御者被擒抱(而攻击者没有) | 0# | 0## | | 防御者处于pinned状态 | 4# | -4# | | 防御者处于掩护状态 | 参见”掩护”一节 | | | 防御者处于隐藏或不可视状态 参见 | 参见”隐藏”一节 | | | 防御者处于无助状态 | 参见”无助的防御者”一节 | |   \*当你有一个同伴在防御者的旁边，并且可以威胁到他的时候，你可以在侧面攻击防御者。盗贼处于该攻击状态的时候,可以进行偷袭。 \*\*在俯卧的时候，你不可以使用大多数的远程武器,但是十字弓除外。 #此时防御者失去所有的敏捷装甲奖励。 ##投随机骰子决定你将攻击在缠斗中的某个目标，目标失去所有的敏捷装甲奖励。  **掩护** 　　它是你可以采用的最好的防御方式之一。当你处于一棵树后，或者是马车的一边，或者是要塞的防护墙后的时候，你都可以更好的保护你免于遭到攻击，特别是远程攻击。 　　掩护可以对你的装甲等级提供奖励。你把自己掩护得越好，那么你将会得到越多的装甲奖励。在近战中，如果你在敌人的面前采用这种防御方式，那么你的敌人在防御你的进攻中也很可能和你一样。但是在使用远程武器的时候，你采用掩护获得的防御效果可以比你的敌人好得多。实际上，要塞的墙上的射孔就很好的说明了这一点。 　　DM可以根据你采取的掩护的细节来追加其他的处罚和限制。例如,在一个狭长的孔洞中，你必须使用一种细长的穿刺武器以便更有效率的战斗，比如箭或者一根长矛。一把战斧或者铁锹根本不能通过这个狭长的口子攻击到后面的敌人。 　　**掩护及借机攻击：**攻击者对于获得1/2或者更多的掩护防御的角色不能实施借机攻击。 　　**掩护及接触武器：**如果你使用的是接触性武器时，如果在你和你的目标中间有其他的生物，那么他（她）将会给你的目标提供某种程度上的掩护性防御效果。一般的，如果该生物和目标生物的体型为同种类型，那么处于后面的目标生物将会获得1/2的掩护效果（+4AC）。如果你击中了提供掩护的生物，那么你将不会对他（她）造成任何伤害，因为击中他（她）的是武器的把柄。 　　**掩护的程度：**它的评定取决于掩护的物体对你能够提供保护的程度。DM将决定你获得掩护的效果。这个尺度并不需要经过严格的数学计算，因为你可以通过将你最有可能被击中的部位掩护起来以获得更好的效果。如果你的半边身体或者是你身体的其他部分得到了掩护，比如你将自己的一部分身体藏在一个拐角后面，那你获得的1/2的掩护效果。表格8－9将会列举一些具体情况，可以获得的确定的掩护效果。但是，在一些特别的情形下，里面的情况并不是绝对适用。比如，一堵3英尺高的墙可以给一个人类战士在和狗头人战斗时提供1/2的掩护效果（当他站在墙后面的时候），因为狗头人必须更费劲才能击中战士的身体的上半部。但是，在战士和巨人战斗时，这堵墙不会提供任何掩护效果。 　　**掩护获得的装甲奖励：**参见表格8－9，根据掩护的程度，你可以获得不同数值的装甲奖励。这些奖励的装甲点数可以和你获得的其他类型的奖励叠加（但是多种掩护提供的AC奖励值只能获得一种）。例如，保持蹲姿你可以获得 +2的AC奖励（对抗远程武器），而保持蹲姿躲藏在墙后你的掩护效果将会由1/4（+2AC）变成3/4（+7AC），但是你不会在这个基础上获得因为蹲姿得到的+2奖励值。 　　**掩护的反射豁免检定奖励：**参见表格8－9，里面列举了不同效果的掩护获得的反射豁免检定奖励值。在它起作用的范围内，你可以将这些奖励值加到你的反射豁免判定值，用以对抗类似红龙吐息或者火球术的攻击。如果你获得了9/10的掩护效果，那么你将会很好的规避需要进行反射豁免判定的攻击。这些奖励值只应用于那些来自掩体的另一侧的攻击。 　　**命中掩护目标：**当我们要知道攻击是否命中了提供掩护的掩体而没有打到攻击者的目标的时候，DM必须通过攻击骰以决定攻击者是否击中掩体。当攻击者的投骰处于不能命中获得掩护的目标而可以命中没有掩护的目标这个范围的时候，提供掩护的物体将会被击中。当掩护物为生物的时候，知道这一点变得尤为重要。如果掩护生物被击中，攻击投骰超过的他（她）的防护等级，那么，他（她）将会替代攻击者的目标受到伤害。 　　如果掩护生物有敏捷或者躲闪的装甲奖励值，那么它们依然保留使得自己不被击中。这时，目标生物将会被击中，这可以理解为掩护生物闪过攻击，并没有给后面的目标提供任何的掩护效果。但是，掩护生物可以决定不使用敏捷和闪躲的装甲奖励值，以试图承受这次攻击的伤害来保护身后的目标生物。   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **表8－9：掩护** | | | | | **掩护程度** | **例子** | **掩护AC奖励** | **掩护反射豁免奖励** | | 1/4 | 一个人类战士站在3英尺高的墙后 | +2 | +1 | | 1/2 | 在拐角或树后战斗,站在打开的窗户前,在同等体积的生物背后 | +4 | +2 | | 3/4 | 躲在拐角或者树后向外窥视 | +7 | +3 | | 9/10 | 站在细长的孔洞后,站在微开的门后 | +10 | +4\* | | 完全 | 在一堵厚实的墙的另一端 | - | - |   \*此时如果豁免检定失败，承受一半的伤害，如果通过，则免受伤害。  **隐藏** 　　除了掩护以外，另一个避免你遭到敌人攻击的方法就是不让敌人知道你的确切所在。隐藏包括了所有不存在物理阻碍，但是有另外的一些东西阻碍攻击者的准确度的任何场合。 　　**隐藏：**隐藏的效果可以通过一定的标准来决定防御者的隐藏效果，在表格8－10里，你可以通过一些例子了解到在多种环境中可以取得的隐藏效果。而它一般总是取决于攻击者的视野中的目标。例如，完全的黑暗对于具有夜视生物毫无作用，而低度的黑暗也完全不会影响具有低光视力的生物，在完全黑暗中，隐藏对它也只有一半的效果。 　　**隐藏攻击落空几率：**隐藏使得攻击者一次成功的攻击都可能会落空。当攻击者命中隐藏的防御者时，防御者可以通过一百面的骰子的投骰检定来避免被击中（实际上，这并不影响到任何投骰的人，不管你是在攻击前还是攻击后进行这个投骰检定。为了节约时间，你可以预先投掷，因为你不太可能同时投两个骰子，或者同时进行两次的投骰）。当防御者在多个隐藏的环境中（躲藏在大雾中、几乎不可视、具有blur法术的效果），多个环境提供的攻击落空率不能叠加们，只计算最高的。   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表格8－10** | | | | **隐藏的程度** | **例子** | **攻击落空率** | | 1/4 | 薄雾,小树丛,低度黑暗 | 10% | | 1/2 | Blur法术, 5英尺内的大雾 | 20% | | 3/4 | 茂密的丛林 | 30% | | 9/10 | 接近极度黑暗 | 40% | | 完全 | 隐型,攻击者不可视,极度黑暗,10英尺大雾在目标生物周围 | 50% |   **无助状态的防御者** 　　当你的目标处于被限制行动、定身、昏睡、瘫痪、失去意识或者其他完全处于你控制的状态下将是一个很容易被击中的目标。 　　**常规攻击：**对无助的防御者实行近身攻击时，攻击者获得了+4的环境攻击判定奖励，而远程攻击则没有。同时，无助状态的防御者（一般）会失去所有的敏捷装甲奖励值。实际上，就等同于防御者的敏捷被视为0，他的敏捷对装甲的修正值为-5（任何的盗贼都可以对他进行突袭）。 　　**致命一击(Coup de Grace)：**作为一个回合的完全动作,你可以使用近战武器对无助的敌人实施一次致命的攻击．你也可以使用包括弓和十字弓等远程武器，但必须保证你在你的敌人的身边．你将会自动获得一次致命一击，如果你的敌人在这次攻击中幸免，他还必须要通过坚忍的豁免检定（困难等级10+受到伤害），否则，他将死亡。 　　这是杀伤力相当大的攻击，而盗贼在进行致命一击的同时，还可以将他（她）的突袭伤害附加到致命一击的伤害中。 　　在实施致命一击的时候，可能会遭到其他的敌人的借机攻击，因为你需要集中精神并有条不紊的进行这个动作。 　　另外，你不能对对致命一击免疫的生物，例如魔像(golem)进行致命攻击。 |  |  | | --- | | **特殊主动行动** | | **特殊主动行动**通常在战斗中，你总是必须尽快的作出行动。但是在有的时候，为了等待更好的时机，或者回应其他人的行动，你可能并不想先发制人。  **延迟行动** 　　选择延迟行动的时候，在行动顺序轮到你的时候，你将不会采取任何行动。你有意识的将自己在战斗中的行动顺序降低。在同一回合中，当你轮到的新的，更低的行动排位时，你可以和往常一样作出自己的动作。你可以声明自己的新的行动顺序点数，或者在这个回合中等待更迟一些的时机来临的时候采取你想进行的行动，并修正你的新的行动点数。 　　当你想知道你的同伴或者敌人的行动之后再决定自己的进一步行动的时候，延迟行动即显得相当的有用了。实际上，你采取延时行动并不会影响任何人作出自己的动作（包括准备行动）。你付出的代价只是失去了比较高的行动排位而已，你花费在观察周围即将发生的事情的时间将会无法挽回地流逝。 　　例如，Lidda和Tordek都想穿越守护着troglodyte牧师的一个食人魔。Lidda的行动顺序是22，但是她采取了延时行动，她知道这个时候如果要穿越食人魔，将会遭到借机攻击。当行动顺序来到14的时候，轮到牧师行动，他施展spirtual weapon法术攻击tordek。行动顺序8，食人魔准备好了要攻击任何进入他攻击范围内的任何目标。行动顺序６，tordek选择穿过食人魔。当 tordek经过食人魔的时候，食人魔对他进行了两次攻击（其中的一次为准备行动，另外一次为借机攻击）。Tordek闪过了食人魔的武器，并到达牧师的面前，进行了一次攻击。现在，行动顺序5，lidda决定行动，她也选择了穿过食人魔，而后者不能对她实行借机攻击，因为食人魔在这个回合里已经使用过一次借机攻击了。此时，lidda是在行动顺序5时作出行动。 　　**延迟行动限制：**延迟行动的最低行动顺序为－10减去主动行动奖励，当到达这个数值时，你必须作出自己的行动或者在这个回合里不选择任何动作。 　　**多人物延迟行动：**如果有多人选择延迟行动，那么具有更高的主动奖励值的角色拥有更多的优势（或者高敏捷值及和其相关的）。如果两个角色都选择相同的行动顺序，当行动顺序到达该数值时，主动奖励值高的角色将会先作出反应。如果两个角色都想在对方行动之后再作出反应，那么具有高主动奖励值的角色最后行动。 　　例如，lidda和一个陌生的精灵相遇，lidda的行动顺序为17，高于精灵。她此时并不想采取任何包括攻击，逃跑，谈话等举动，所以她采取了延迟行动。精灵的行动顺序为12，他也选择了延迟行动。行动顺序一直下降，而两个遭遇者都没有采取行动。（如果有其他的角色，他们将会按自己的行动顺序作出行动）最后，行动顺序到达－17，lidda达到她的的延迟行动顺序极限（她的主动奖励值为＋7），而精灵并没有任何的行动（因为他拥有更高的主动奖励值）。lidda必须作出选择，而精灵则可能作出回应。“你好。”lidda对陌生的精灵说道。  **准备行动** 　　准备行动可以让你在迟一些的时候采取你事先准备好的行动。它是在你这个回合结束而下个回合开始之前进行。它是一个标准动作，所以你依然可以移动。准备动作不会让你受到借机攻击（虽然你所准备的动作会）。 　　**怎样准备动作：**mialee，一个法师，和她的朋友正在和一群大地精土匪战斗。行动顺序14，mialee声称她将会对走进她25英尺范围内的第一个敌人施展charm person法术。行动顺序10，tordek，人类战士，移动到了mialee的身边，准备好了攻击进入他武器范围内的任何敌人。行动顺序7，领头的大地精开始冲锋，当它进入到离mialee25英尺的距离时，mialee对它施展了charm person法术，领头的大地精通过了意志的豁免检定，所以没有受到影响。当它冲到mialee面前，tordek挥动武器，砍倒了它。其他的大地精继续前冲，并开始攻击。在这个回合里，mialee和tordek都是在行动顺序7行动的。 　　**准备一个动作：**只有部分动作可以准备，你必须事先声明，再什么条件下你将采取的部分动作。在下个回合开始的任何时间，你将要对满足这些条件的情形作出回应，施展准备动作。当条件满足的时候，准备动作就会被触发。而你在该回合行动顺序结果，则取决于触发条件，让你立即作出准备动作的角色。 　　**准备动作的主动影响：**在该回合的行动顺序结果在你采取准备行动的时候将会被计算。如果你处于准备状态而作出其他的动作，那么，你将不能再施展你所准备的动作（虽然你可以再一次的准备同一个动作）。如果到了下一个回合，在你的行动顺序来到之前，你因为条件采用了准备动作，行动的顺序会因为战斗升高。在这个回合里，你将不能再进行平常的动作。 　　**干扰施法者：**你可以对施法者准备一次攻击，它的条件是"只要她开始施放法术"。如果你成功的命中了施法者并对她造成了伤害，或者以其他的方式干扰到施法者，将会使得她失去试图施放的法术（取决于法师对集中的投骰检定）。 　　**准备反制法术：**你可以准备一个法术作为对另一个施法者的反击法术（一般条件为“如果她开始施法”）。当你的对手施展法术，你将有机会运用spellcraft技能对她的法术进行鉴定（困难等级为15+法术等级）。如果你成功了，并且你可以释放同样的法术（已经预先记忆，并且可以释放的法术），则该法术将会自动被施放，作为反击法术，使得你的对手施法失败。反击法术包括了牧师神术以及法师的各系法术。  　　一个施法者可以将驱散魔法作为反击法术，但它不是任何时候都有效。 　　**准备武器对抗冲锋攻击：**你可以选择穿刺类型的武器，在面对敌人的冲锋的时候，适当的调整武器的位置。一个穿刺类型的武器在该状态下将会对冲锋者造成双倍伤害。  **重新集中** 　　它是一个完整的回合行动，在该回合，你将不能采取任何行动。一个人物可以在一个完整的回合中不采取任何行动，重新集中他的注意力，用以调整他的姿势及对周围的环境作出适当的估计。在战斗以后的回合中，他的行动顺序投骰将会被认定为是20，在计算角色的行动顺序的时候，其他的（例如敏捷，主动改善特技）修正依然适用于这个投骰。 |  |  | | --- | | **特殊攻击及伤害** | | |  | | --- | | （以下部分译者：bal） |   **特殊攻击及伤害**  　　这部分包括了淤伤，徒手伤害，擒拿，投掷爆炸溅射性武器（如溅射出酸液）, 攻击指定目标（如捣毁敌方掩体或强制劈开锁住的宝箱），转变或超度不死生物(对应牧师和圣武士),和其它特殊攻击的分类。  **淤伤** 　　有时当你被虐待或被削弱，例如陷入一场拳脚争斗中或者被急行军拖垮。这种压力不会致你于死地，但会使你彻底垮掉甚至昏厥。  　　非致命伤害是一种慢性伤害。如果你受到的慢性伤害达到一定程度,你将昏倒不醒人事,但你并不会死。慢性伤害消失的要比普通伤害快得多。  　　**慢性伤害怎么产生的：**矮人战士Tordek与两个粗鲁地试图扯他的胡子来羞辱他的半兽人在一个酒馆里打架。他们相互攻击，并且Tordek受到4点的淤伤。他有13点生命，因此 4点淤伤对他不算什么。他幸运地做出了4点的淤伤攻击，使生命点数只有4的一个半兽人开始站不稳了。他的下一次攻击打的半兽人不醒人事（它所受淤伤超过了自己的生命点数），但是Tordek又受到了5点淤伤，这样就已经有9点了。当Tordek转向第二个半兽人时，恶棍抄起一把匕首并刺伤了Tordek使其受到5点伤害（普通伤害，不是淤伤）。这时Tordek的生命点数只有8点了。现在Tordek受到的淤伤（9）已经超过了他的生命点数（8），他被击倒了，但他仍然有8点生命，所以他并不会死去，只是失去了意识。拿匕首的半兽人在守卫来之前溜走了。  　　Jozan，人类牧师，听到吵闹声前来看看发生了什么。他运用治疗轻伤神术来医治这个不醒人事的朋友，治愈了4点生命。这使Tordek的生命点数恢复到了12的同时使受到的淤伤从9降到了5。现在他的生命点数比淤伤点数高了，所以他睁开了充满复仇怒火的眼睛。  　　**处理淤伤：**某些攻击要看作淤伤，例如一个普通人的徒手攻击（拳打、脚踢或头顶）。其它的，例如炎热或疲劳，也应该认为是淤伤。你受到的淤伤必须和先前受到的淤伤累加起来。但不要把受到的淤伤从你的生命点数里扣除。它不是“真实的”伤害。不过，如果淤伤点数与生命点数相同，则人物会开始摇晃、站不稳；如果淤伤点数超过了生命点数，则人物会失去意识而不醒人事。不论是达到或是超过生命点数都不是很糟的事情，只是淤伤增加了或是生命点数减少所致。 　　令造成普通伤害的武器造成淤伤：你能使用那些会造成普通伤害的武器做出淤伤，但命中率要受到-4的惩罚，因为你只能用刀背击打非致命部位或者控制你的力道。 　　令造成淤伤的武器造成普通伤害：你能使用那些会造成淤伤的武器，包括徒手格斗做出普通伤害，但要受到-4的惩罚，因为你只能攻击对方的弱点所在才可以做出普通伤害。  　　**摇摆直至不醒人事：**当淤伤与当前生命点数相同时，身体就虚弱地开始摇晃起来。你是那样的虚弱以至于每回合只能做一个次要行动。一旦你当前的生命点数超过淤伤，你就会停止身体的摇摆。  　　当你的淤伤超过了你的当前生命点数，你会倒在地上不醒人事。当昏迷时，你是丝毫无助，没有一丁点抵抗能力的。 　　昏迷后的每分钟整你都有10%的机会清醒过来，蹒跚摇摆到你的生命点数超过淤伤。即使错过这个机会也不会有更糟的情况出现。  　　施法者昏迷过后会保留所有昏迷前的法术能力。 **治愈淤伤：**淤伤恢复速度为（1点/小时）×人物等级。例如，一个7级巫师每小时可以治愈7点淤伤直到全部恢复（淤伤降为0）。  　　当用法术或魔法力量治愈人物所受生命点数伤害时，会同时治愈等量的淤伤，如果有的话。  **援助他人** 　　在战斗中，你可以通过转移对方注意力或干扰对方动作来协同自己的队友进攻或防御。如果当你的队友正在与敌人近身搏斗的时候你恰好在那里，你可以通过一次标准动作来尝试援助你的队友。你掷一个对防护等级为10的攻击检定。如果你通过检定，你的队友攻击检定获得 +2的环境奖励，或者防护等级得到 +2环境奖励（可供你选择）。 　　你也可以用这个行为以别的方式来帮助队友，例如当他处于催眠状态时，或沉睡时。  **攻击物体** 　　有时你需要攻击或打破一个指定的物体，例如当你想要打碎一尊塑像、敲落敌人的武器或打破一扇门。  **敲打物体** 　　物体比生物更容易击中，因为它们不会动。但是大多足够十分坚韧，能抵消掉一部分敲打时造成的损坏。  　　**敲打物体是怎么实现的：**游荡者Lidda打不开那个由精灵Mialee在一扇密门后发现的宝箱上的锁。于是野蛮人Krusk自告奋勇要用“半兽人的方法”打开它。他用大斧子去砍箱子，造成10点损坏。箱子是用木头做的，硬度为5，因此箱子仅受到5点损坏。箱子的木板有1英寸厚，因此它有10点耐久度。现在它还有5点。Krusk凿穿了木板但没能打开箱子。第2攻击造成的损坏为4点，这还没达到到箱子的硬度，因此箱子不受损坏。第3次攻击，造成了12点（意味着箱子要受到12－5＝ 7点）的损坏，箱子破裂开了。  但冒险者们并不知道，刚才Krusk敲打所造成的巨大声响已经惊动了附近的一个食人魔，现在它正慢慢地向冒险者们所处方位走过来探察究竟。  　　**物体的防护等级和对物体的攻击奖励：**物体是较难或较容易被击中取决于以下几个因素：  　　无生命、不动的物体：攻击一个没有生命、不会动的物体与攻击生物不一样，不会引发借机攻击。一个没有生命不会动的物体防护等级为10+它的敏捷修正（无敏捷属性的－5）+它的尺寸修正。不动的物体，例如挂在天花板上的吊灯，十分容易击中。使用近战武器武器，你会获得＋4的攻击奖励。如果你用一个整回合动作进行line up a shot（如同对一个无助的敌人做致命一击），你的近程武器将自动命中而远程武器将得到+5命中奖励。（如果是物体当然对致命一击免疫。）  　　活动物体：活动物体被视为具有防护等级的生物（参见怪物手册）。 　　对手的武器和盾牌：请看下文。 　　持握、携带或穿戴的物品：试图攻击对方持握、携带或穿戴的物品会引发对方的借机攻击。例如术士的法杖，当然比较难于攻击。该目标拥有生物自身的敏捷修正（而不是它自己的－5）及任何物体自身可能有的魔法偏转防护奖励。你攻击该物品时不会得到任何特殊的攻击奖励。如果它在生物的手里，它会得到防护等级+5的奖励，因为生物可以迅速地将之移出危险范围。  **物体的损坏：**一个物体能承受的损坏值取决于它是什么做的和它的尺寸。武器对物体的损坏骰数照常。  　　免疫：无生命的物体对致命一击免疫。物体对淤伤免疫。活动物体因属于结构体因而也对致命一击免疫。  　　远程武器损坏：物体只受到远程武器一半伤害(except for siege engines and the like)。伤害值要先变为1/2再进行硬度校验。  　　能量攻击：物体只受到酸系、火系及电系攻击一半的伤害。同样要先减掉一半伤害再进行硬度校验。冰系伤害只有1/4。而音波的攻击伤害值则不受惩罚。  　　武器无效：DM可以决定哪个武器不能对某个物体作出有效伤害。例如,你很难用弓箭打破一扇门或者用大棒来割断绳子。  　　针对性攻击：DM可以裁定哪些攻击对某些物体是特别奏效的。例如，用火可以很容易点着一个窗帘或卷轴很容易被撕破。  　　**硬度：**每个物体都有一个代表它能抵抗多少损坏的数字即硬度。无论何时一个物体遭受损坏，都要从损坏值中减去它的硬度。只有那些扣除了硬度的损坏值才被记入物体的损坏值(参见表8-12，表8-14及表8-13) 。  　　**耐久度：**一个物体能承受的损坏值取决于它是什么做的和它的尺寸。(参见表8-12，8-13 ，及表8-14)。当物体的耐久度到0时，它就被彻底破坏了。  　　较大的物体的耐久度会分散到它的各个部件。例如,你能攻击并且破坏一个马车的车轮而并不用破坏整个马车。  　　**豁免判定：**没有魔法或人防护的物体不作豁免判定，它们的豁免判定被视为自动失败从，因此它们总是（例如）受裂解术影响。被看护的物体（被抓握、被接触或被穿戴）的物体的豁免鉴定与持有者一样。  　　魔法物品有豁免判定。它的坚忍、反射和意志豁免奖励为＋2＋魔法施放等级的一半。被持有的魔法物品的豁免判定奖励取其自身或持有者豁免奖励中较好的那个。（魔法物品的魔法施放等级在DMG中有说明。）  **击打武器** 　　你能用一件近战武器击打你的对手当前持有的盾或武器。攻击的武器必须与你的武器大小差距在一级以下。（把小圆盾看作小型,小型盾为中等尺寸,大型盾为大型,塔盾为巨型。）这样做会挑起对手的借机攻击，因为你对他的武器表现了过多的兴趣。然后你和防守方相互做攻击判定。  　　如果你的攻击判定成功，将完成对防守方武器或盾的一次打击。然后对对方武器或盾做伤害判定（参见敲击物体）。  　　**魔法武器及盾：**攻击方只有当自己的武器上拥有至少与对方武器或盾一样高的附加属性时才有可能造成伤害。每+1的附加属性会同时增进该武器或护盾的硬度和耐久度。如果你的护盾有+2的附加奖励属性，则它的硬度和耐久度都将获得+2的奖励。  **破坏物体** 　　当你试着用瞬间的猛力敲击来作出超出常规损坏的攻击，需要做力量检定来判定你是否成功。DC主要取决于物体的构造而非所用材料。例如，以强力打开一扇有一个劣质锁的铁门比劈开它更容易。  　　如果一个物品失去了一半以上的耐久度，破坏它的DC -2。     |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **表8–11：物体的体积与防护等级** | | | | | **体积（示例）** | **AC修正** | **体积（示例）** | **AC修正** | | Colossal (broad side of a barn) | –8 | Medium-size (barrel) | + 0 | | Gigantic (narrow side of a barn) | –4 | Small (chair) | + 1 | | Huge (wagon) | –2 | Tiny (tome) | + 2 | | Large (big door) | –1 | Diminutive (scroll) | + 4 | |  | | Fine (potion in a vial) | + 8 |  |  |  |  | | --- | --- | --- | | **表8–12：材质硬度与耐久度** | | | | **材质** | **硬度** | **耐久度** | | 纸张 | 0 | 2/每吋厚度 | | 绳索 | 0 | 2/每吋厚度 | | 玻璃 | 1 | 1/每吋厚度 | | 冰 | 0 | 3/每吋厚度 | | 木头 | 5 | 10/每吋厚度 | | 石头 | 8 | 15/每吋厚度 | | 铁 | 10 | 30/每吋厚度 | | 秘银 | 15 | 30/每吋厚度 | | 精金 | 20 | 40/每吋厚度 |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **表8–13：常见武器和盾牌的精度和耐久度** | | | | | **武器** | **示例** | **硬度** | **耐久度** | | 微型利器 | 匕首 | 10 | 1 | | 小型利器 | 短剑 | 10 | 2 | | 中型利器 | 长剑 | 10 | 5 | | 大型利器 | 巨剑 | 10 | 10 | | 小型金属柄武器 | 轻型钉锤 | 10 | 10 | | 中型金属柄武器 | 重型钉锤 | 10 | 25 | | 小型有柄武器 | 手斧 | 5 | 2 | | 中型有柄武器 | 战斧 | 5 | 5 | | 大型有柄武器 | 巨斧 | 5 | 10 | | 巨型杵 | 食人魔杵 | 5 | 60 | | 小圆盾 | — | 10 | 5 | | 小木盾 | — | 5 | 10 | | 大木盾 | — | 5 | 15 | | 小铁盾 | — | 10 | 10 | | 大铁盾 | — | 10 | 20 | | 塔盾 | — | 5 | 20 |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **表8–14：破坏或冲破物品的困难等级** | | | | | **力量检定目的** | **DC** | **力量检定目的** | **DC** | | 打破简易门 | 13 | 扭弯铁棒 | 24 | | 打破优质门 | 18 | 打破铁栅门 | 25 | | 打破高强度门 | 23 | 挣断镣铐 | 26 | | 挣断绳索禁锢 | 23 | 打破铁门 | 28 |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **表8–15： 物体硬度与耐久度** | | | | | **物体** | **硬度** | **耐久度** | **破坏难度** | | 绳索（直径1吋） | 0 | 2 | 23 | | 简易木门 | 5 | 10 | 13 | | 矛 | 5 | 2 | 14 | | 小箱子 | 5 | 1 | 17 | | 优质木门 | 5 | 15 | 18 | | 储藏柜 | 5 | 15 | 23 | | 坚固木门 | 5 | 20 | 23 | | 石墙（厚1呎） | 8 | 90 | 35 | | 毛石（厚3呎） | 8 | 540 | 50 | | 链条 | 10 | 5 | 26 | | 镣铐 | 10 | 10 | 26 | | 大师制品镣铐 | 10 | 10 | 28 | | 铁门（厚2吋） | 10 | 60 | 28 |   **猛撞** 　　你能将猛撞作为一个攻击行动或一个冲锋行动。当你猛撞时，你试图推开对手而不是攻击他。你仅能猛撞和你的体形差距在一级以下的对手。  　　**开始猛冲：**首先,你移动到防守方区域。移动使能威胁到你的每个敌人都会借机攻击你，可能包括防守方。在猛撞期间对你借机攻击的除防守方以外的敌人都会有25%的几率误中防守方，并且在猛撞期间任何对防守方做借机攻击的除你以外的人都会有25%的几率误中你。（当某人做借机攻击时，她要先做攻击检定来判定攻击是否误中他人。）  　　其次，你和防守方相互做力量检定。比中等尺寸每大一个级别获得+4的奖励，小则受到-4的惩罚。如果你正在冲锋则再得到+2奖励。如果防守方有超过2条腿或异常稳定，他将得到+4的稳定奖励。  　　**猛撞的结果：**如果你胜过防守方，你可以推得他退后5尺。如果你希望与防守方一起移动，你可以使他退回等同于你超出他的力量检定数目的步数。但无论如何你不可能超出正常的活动范围。（注意：如果防守方被推动则会作出借机攻击。如果你被推动也一样可以借机攻击。如果你与对方一起移动而并不做借机攻击则此行动结束）  　　如果你没能在力量检定上胜过对方，则你将向自己冲过来的路线退回5尺。如果那个区域被人占据，则你将摔倒在那个区域（参见表 8-8）。  **缴械** 　　混战时你可以尝试缴械。不过你会因此受到对方的借机攻击。然后你们双方对各自的武器做攻击检定。如果武器尺寸大小不同，尺寸每大一个级别会得到+4的攻击奖励。如果防守方使用双手武器则得到+4奖励。如果你击败防守方，则他将被缴械。如果你是空手缴缴，那么现在武器在你手里。否则，它会掉在防守方的脚边上。如果你失败了，则防守方会很快地反应过来并且尝试缴你的械，步骤同上。  　　注意：即使防守方戴了穿刺手套（第100页）也不能避免被缴械。使用一件带有固定护手的武器（第106页）可以在对手试图缴他的械时得到+10的奖励。     |  | | --- | | （以下部分译者：link） |   **擒抱** 　　它意味着你将和敌人扭斗，并且是极接近的苦斗。在进行擒抱的时候，会有一些复杂的情况，但当你想制服敌人而不是杀死他们，或者在别无选择的情况下，你必须采用该攻击方式。对于怪物来说，擒抱意味着它可以将你置于它的利爪之下（紫蠕虫常用的攻击手段），或者是将你放倒，然后再考虑怎样在你的身上动口（恐狮的攻击方式）。  **擒抱判定** 　　在擒抱中要重复地做擒抱的对抗判定。它有些类似于攻击判定。你的擒抱判定奖励为： 　　　　　　　　　　**基本攻击奖励值＋强壮修正值＋特殊体型奖励值**  **特殊体型修正值：**擒抱的特殊体型修正值如下：Colossal +16，Gargantuan +12，Huge +8，Large +4，Medium-size +0，Small -4，Tiny -8，Diminutive -12，Fine -16。这些数值应用于在正常攻击判定中应用体型修正处。  **开始擒抱** 　　当你开始擒抱的时候你必须先抓住并定住你的目标。尝试擒抱等同于进行近身攻击。如果你在一个回合中可以攻击多次，那么，你也可以在一个回合中尝试多次的擒抱敌人（以渐低的基本命中奖励值）。僧侣在擒抱的时候可以使用他的徒手攻击速率。 　　**借机攻击：**当你试图擒抱一个目标的时候，他将获得一次借机攻击。如果该次攻击对你造成了伤害，那么你的这次尝试将失败。（一些怪物在进行擒抱攻击的时候将不会遭到借机攻击）。 　　**抓拽：**你必须对目标进行一次近身接触攻击以抓住你的目标。如果你没有命中，那么，该次擒抱失败。 　　**扣住敌人：**进行一次擒抱的对抗判定，如果你成功了，你将开始擒抱目标，并对该目标施加了伤害，该伤害被认定是徒手攻击。如果你失败，那么，开始擒抱这个动作也将失败。当目标生物比你的体型大2级或更大的时候，你将无法扣住对手（但你依然可以试者抓住它，如果你仅仅只是想抓住它）。 　　**接近：**为了能够维持擒抱的状态，你必须进入到目标的区域中。在一般的情况下，该动作会受到其他你处于其攻击范围内敌人的借机攻击，但是，你的目标不能因此而攻击你。 　　**擒抱：**你和你的目标现在处于擒抱状态。  **加入擒抱** 　　如果你的目标已经和其他的人擒抱在一起，那么，你可以进行攻击开始一次擒抱。见上文，你的目标将不会对你进行借机攻击，并且你的抓拽被认为是自动成功。你还必须进行一次擒抱施加的伤害的成功的检定并且进入到擒抱的空间内。  **如果你在擒抱状态** 　　当你处于擒抱状态（无论是谁先开始擒抱的），你可以对敌人进行擒抱的对抗判定作为一次攻击。如果你成功了，那么，你可以有以下的动作： 　　**伤害你的敌人：**你对敌人进行了一次成功的徒手攻击（中体型生物造成1d3的伤害，小体型则是1d2点，再附加强壮修正值）。如果你想造成正常的伤害，那么，你在进行该检定的时候在攻击判定上将会受到-4的惩罚。  　　例外：僧侣在徒手攻击的时候比其他的职业可以有更多的伤害，他的伤害和正常的时候一致。他们也可以在擒抱的的时候将他们的伤害改变为淤伤，不会受到-4的惩罚（参见第135页处理淤伤）。 　　**限定行动：**你使得你的对手在1个回合内失去行动力。（如果你在1回合里可以攻击多次，那么你可以在随后的攻击中给对手造成伤害。你不能对一个已经被限制的的目标使用武器或者尝试第二次的对你的对手再次进行该动作。）当你被限定行动的时候，其他没有与你擒抱的敌人在攻击你的时候获得了+4的奖励（但是你并不处于无助状态）。 　　**打断别的限定行动：**你可以打断敌人对你的一个盟友的行动限制。 　　**逃跑：**你在擒抱的时候可以逃跑。在擒抱的时候，可以采用任何你可能使用的动作。如果有不止一个敌人与你擒抱在一起，那么，你在投骰的时候必须要通过所有敌人的检定。（当敌人没有限定你行动的意图时，他们不会尝试去抓住你）。  如果你处于被限制行动状态 　　当一个敌人通过擒抱限制了你的行动，你将被定住（非无助状态）失去行动力1个回合。你依然可以进行一次对抗擒抱的检定来作为近身攻击，如果你成功了，那么你将可以从被定身的状态中解脱开来，但是你仍然处于擒抱状态。  **擒抱时其它选择** 　　在进行擒抱的对抗判定时，你还可以有以下一些选择： 　　**武器：**你可以在擒抱的时候用轻武器进行攻击（但是在限定他人行动或者自己被限定行动的时候不行）。而擒抱时不能使用双武器进行攻击。 　　**法术：**如果法术的施展时间时间不超过一个动作的时间，无需肢体动作，你的手中握有所需法术材料并能够集中精力，那么，你可以在擒抱，甚至在被限定行动的时候施法。那些需要精确、细心的动作的法术，例如以银粉画一个圆环以施展防护邪恶的法术，在处于擒抱和被限定状态下是不可能施展的。如果法术是属于你在擒抱状态的可以施展的类型，依然要进行一次集中的检定（困难等级20+法术等级）以保证它的成功施放，如果没有通过，施法将被认为是失败。 　　**挣脱：**你可以进行一次脱逃技巧的检定（和你的敌人的擒抱检定进行对抗检定）以试图从擒抱或者被限定行动中挣脱（即你处于擒抱的状态当中）。该动作被认为是标准动作；如果你从擒抱中挣脱，在同一个回合里，你还可以移动。  **多角色擒抱** 　　几个格斗者可以擒抱成一团。最多4个格斗者可以在一个给定的回合里缠斗在一起。体形比你大一个类型的生物将算2个，体形大2个类型的算4个。例如，如果你是中等体型，那么，两个兽人（大体型）或者一个山岳巨人（Huge）可以和你擒抱在一起。同样，4个地精（算2个敌人）加一个兽人（算2个敌人）可以和你擒抱在一起。  那些在战团之外的敌人，可以以援助动作（135页）来援助他们的同伴。  **擒抱的影响** 　　当你处于擒抱状态，你攻击敌人及对自己的保护都受到了限制。  　　**无威胁区域：**在擒抱状态，你将不会有任何的攻击范围。  　　**无敏捷防护奖励：**当你和你的敌人在缠斗状态的时候，当不与你缠斗的敌人攻击你的时候，你的防护等级的敏捷修正值（如果你有的话）将不起作用（但是你依然可以将它运用于和你擒抱的敌人）。  **榴弹类武器的攻击** 　　该类武器是可以“爆裂”的。它有足够宽的攻击范围，只要它落在目标的附近，就可以伤害到他们。榴弹类武器包括了带有酸液或者燃素的瓶子。当进行该类攻击的时候，必须进行远程触及攻击的投骰。直接命中的话，进行直接命中伤害判定（见表格7-10榴弹类武器，114页）  　　如果你没有击中目标，投1d6决定武器落地的地方与目标的距离，最少1尺，最多6尺。之后，投1d8决定该武器偏移的方向：1表示偏远，2表示偏远偏右，3为偏右，4为偏近偏右，5为偏近，6为偏近偏左，7为偏左，8为偏远偏左。 　　一旦你知道了瓶子落地的方位，那么它就将会对所有5尺范围内的生物造成溅射性伤害（见表格7-10榴弹类武器，114页）。   |  | | --- | | （以下部分译者：bal） |   **马上战斗** 　　骑乘一匹战马在战斗中带给你很多的优势，前提是你有一匹好马和良好的骑乘技能。（参见72页的骑乘技能和83页的马上战斗特技） 　　**战斗中使用的马：**战马和小型战马是专为战斗准备的。而其它的无论轻型马、小型马或是重型马在战斗中都会受惊。如果这时你不下马，就要进行骑乘技能检定（DC 20） 。试图控制这一匹马一样要算作一次移动行为。如果成功，你还可以在这次移动行为之后作一次部分动作。如果失败，你的这个回合就结束了。（即意味着你将不能做任何动作直到下个回合开始） 　　战马的主动性随骑乘人而改变，就象控制人自己一样。你以马的速度移动，但属于马自己的行为。  　　真正的马（不是小马）是一种身材修长、体型高大的生物（参看战斗中的各种生物，131页）。它在战场上所占面积比你要大。一匹马大概占据5-10尺的地方，而你平躺下来也只有5尺左右。简单地说，可以认为你只占据马的后半部分。  　　**骑马时的战斗：**骑马时一旦通过了骑乘检定（DC 5），就可以通过膝盖指挥你的坐骑如同象用自己的双手进攻或防守。  　　如果你的坐骑移动超过了5尺，你就只能进行部分近身攻击。基本上，在你攻击之前你只能坐在马上等着接近敌人，所以你并无法进行整回合攻击。  　　当你攻击一个步行的体型中等或较小的生物时，因为居高临下所以会得到近程武器+1的奖励。  　　当坐在马上冲锋时，用长矛可造成双倍伤害。  　　当你的坐骑以双倍速度移动时，你可以使用你的远程武器，但要受到-4的惩罚。当你的坐骑以四倍速度奔跑时，你也可以使用你的远程武器，但要受到-8的惩罚。总之你可以在你的坐骑移动到一半时攻击。你甚至可以训练自己在马移动时作出一次整回合攻击动作。或者利用你的类移动动作（因为你本人实际上并未移动），这样你就可以在马移动时重新装填你的轻型十字弓并发射出去，而这一切只需要一回合。  　　**在马上施法：**如果你的坐骑在你施法前或后以平常速度行进的话，你可以在马上施法。但如果在施法前后都进行移动，你就必须在马行进时施法，这样就要进行集中检定来对抗强烈的颠簸（DC为10+法术等级），如果未通过则施法失败。如果坐骑以四倍速度奔跑，你可以在坐骑加速到两倍速度时施法，但对抗更猛烈的颠簸的集中检定会更困难（DC为15+法术等级）。  　　**如果你的坐骑在战斗中倒下：**如果你骑在坐骑上时坐骑倒下了，你可以通过一次骑乘技能检定（DC 15）来试图软着陆。如果检定失败，则受到1d6的伤害。  　　**如果你坠马：**如果你被打到人事不省，你有50%的机会继续骑在鞍上（如果是军用马鞍则有75%机会），或者掉下马并受到1d6的伤害。没有你控制战马，它会避开战场的战斗。  **穿越** 　　你可以把穿越作为冲锋的一部分。你只能穿越和你的体形差距在一级以下的对手。你每次行动只能进行一次冲刺。  　　穿越发生于冲锋的运动中。当穿越发生时，你可以尝试刮倒对方或者越过敌人(快速地穿过敌人区域)  　　首先，你在到达对方区域之前必须直线向防守方跑至少10尺（当然与此同时会遭到借机攻击）。  　　接着防守方会选择避开你或阻止你。如果他避开了，你当然会继续移动乃至穿越他。（你总是可以穿越那些由允许你通过的人占有的区域。）如果他试图阻止你，与对方进行一次绊倒攻击判定。如果你成功地绊倒了对方，你就可以继续直线冲刺。  　　如果你失败并反过来被绊倒，你会前倾并倒在敌人的区域里。如果你失败但并未被绊倒，你只能倒退5尺。如果回退的地域被别人占据，你将摔倒在这个区域。  **绊倒** 　　你可以尝试去近距离绊倒敌人。你只能绊倒和你的体形差距在一级以下的对手。  　　**绊倒攻击：**这是个近距离接触攻击。一旦攻击成功，则投强壮检定与对方的敏捷或强壮检定做比较（选择修正值高的那个属性）。斗士的体型每大于被攻击者一个等级则获得+4 的奖励，相反如果小于，则受到-4的惩罚。防守方每多出两条腿或明显下盘较普通人型生物稳则获得+4的奖励。如果你胜出了，则绊倒了防守方。如果检定没成功，则攻守互易，防守方立即投强壮检定来试图将你绊倒（如果双方总是通不过，则可能陷入相持局面） 　　**被绊倒（倒地）：**一个被绊倒的人是俯卧姿势（参看表 8-8）。从地上爬起来被看做一次移动。 　　**绊倒骑马者：**你可以绊倒一个坐在坐骑上的人。防守方必须以他的骑术代替强壮或敏捷检定。如果你成功，将使对方从马上摔下来。  **驱退和责退不死生物** 　　善良的牧师、圣武士和一些中立的牧师可以引导神圣力量来赶走或干脆毁灭不死生物。而邪恶方和另一些中立的牧师可以通过负面力量来威慑不死生物，控制它们乃至支持它们。  **超度的运用** 　　牧师Jozan及他的队友们正与由一个妖鬼带领的7个食尸鬼对峙。Jozan高举他的太阳圣盘召唤强大的善良力量试图赶走不死生物。 　　首先，扮演者作一个超度检定（1d20+魅力修正）去决定Jozan的这个举动所能影响的最强不死生物。结果是9，所以他只能超度生命骰数比他等级数低的不死生物。Jozan是3级人物，所以只能超度生命骰数为2或1的不死生物（比如骷髅），但对妖鬼等生命骰数高的则毫无影响。由于他没能达到食尸鬼和妖鬼的等级的两倍，所以不能对它们造成任何伤害。  　　接下来，略过他进行伤害判定（2d6+JOZAN的级别+魅力修正）的过程，来看看他能超度总共多少生命骰数的生物，结果投出的是11，这已经足够超度最靠近他的5个食尸鬼（骰数为10正好小于11）。于是只剩下了两个食尸鬼和一个妖鬼。（多投的那点浪费了，因为那里没有生命骰数为1的不死生物） 　　在JOZAN的第二回合中，他试图再次超度。这次他的超度检定是21，可以超度生命骰数高达6的不死生物。随后他掷了伤害骰数，只有7，所以只能超度骰数总和7的不死生物。他超度了两只距离最近的食尸鬼（2HD），但剩下了3点不足以超度生命骰数为4的妖鬼。  **超度检定** 　　超度不死生物是一种由牧师释放的超自然力量。它不会引起借机攻击。释放者必须高举圣符进行超度。超度被视为是攻击行为。  　　**每日超度次数：**你可以每天进行一定次数的超度，次数为3+魅力修正值。并且随着额外的超度特技的上升而增加。（第32页） 　　**距离：**你首先会超度离你最近的不死生物，最远不超过60尺，相对你而言被完全遮住的不死生物不能被超度。  　　**超度检定：**首先你要做的就是掷一个骰子来决定你所能超度的最强生物是什么。这与魅力有关（1d20＋魅力修正）。表8-16：超度不死生物会告诉你每个级别所能超度的最强不死生物的生命骰数。你不能超度任何生命骰数高于表内所给出的数据的不死生物。  　　**超度伤害：**如果你掷出的骰子对照表8-16，足够对60尺内的不死生物作出伤害的话，投2d6+牧师等级+魅力修正就可得到超度的伤害值，也就是你所能超度的不死生物的生命骰数的总和是多少。  　　如果你的魅力一般或者较低，可能会出现掷出的数值低于表8-16提到的数值。这样的话，你甚至没有能力去超度任何不死生物。举例来说，一个1级且魅力值一般的牧师投出超度检定19，这足以超度一只WIGHT，但随后投伤害骰子却只有3--根本不足以对这只WIGHT造成任何伤害。  　　你可以忽略那些已被超度过但仍在60尺以内的不死生物（混乱中），这样你就不用在它们身上浪费你的超度法力了。  　　**超度的效果和持续时间：**超度不死生物使它们远离你是最快最有效的解决方法。它们在10回合（1分钟）内会不停地尝试逃跑，如果没能跑掉，它们会陷入无尽的恐慌之中（此时攻击它们会获得+2的命中奖励）。  　　**摧毁不死生物：**如果你的等级有对方生命骰数的两倍或更多，你将彻底毁灭那些被你超度的不死生物。   |  |  | | --- | --- | | **表8-16：超度不死生物** | | | **超度检定值** | **所能影响的最强不死生物 (最大生命骰数)** | | 小于等于0 | 牧师级别－4 | | 1－3 | 牧师级别－3 | | 4－6 | 牧师级别－2 | | 7－9 | 牧师级别－1 | | 10－12 | 牧师级别＋0 | | 13－15 | 牧师级别＋1 | | 16－18 | 牧师级别＋2 | | 19－21 | 牧师级别＋3 | | 22以上 | 牧师级别＋4 |   **邪恶牧师与不死生物** 　　邪恶牧师通过负面力量来威慑或控制不死生物而不是呼唤正面力量来驱逐或毁灭它们。邪恶牧师一样要作超度检定，只是那些被吓跑的现在会被威慑住，而那些被毁灭的现在会被控制。  　　**威慑：**一个被威慑住的不死生物会敬畏地缩成一团。（攻击这个不死生物命中会得到+2的奖励。）影响将持续10回合。  　　**控制：**一个被控制住的不死生物处于邪恶牧师的心灵控制下。牧师需要对它们下命令才可以控制它们的行为。任何时候邪恶牧师所控制的不死生物的生命骰数总和不能超过他的等级。他可以随时取消对某个不死生物或生物的控制，来获得对新的不死生物的控制权。  　　不过，他也可以控制单个生命骰数比他等级高的不死生物，只不过他必须不断地超度来维持（就象全神贯注地运用神术一样），而且他也不能再同时控制别的不死生物。  　　**抵消超度：**邪恶牧师可以通过负面力量来抵消善良牧师的超度影响。邪恶牧师通过超度检定来威慑那些不死生物。如果邪恶牧师的超度检定结果不小于善良牧师的结果的话，不死生物就不会被超度。邪恶牧师进行伤害判定 2d6+牧师等级+魅力修正 来决定他所能影响总共多少生命骰数的不死生物（就象是他在威慑它们一样，而不是善良牧师在超度）。  　　**支援不死生物：**邪恶牧师可以赋予不死生物抵抗超度的能力。他进行一次超度检定，按表8-16 得出的生命骰数如果比不死生物的生命骰数高的话，在超度有效距离内就由这个骰数来代替原来不死生物的生命骰数，持续10回合。  **中立牧师与不死生物** 　　中立牧师（既不善良但也不邪恶）既可以只驱逐而不威慑不死生物，也可以只威慑而不赶走它们。你在创建中立牧师角色时可以选择对不死生物的影响是什么，从那时他就将拥有那种力量。本质上中立牧师同时具有善良和邪恶两种力量。有些神诋会特别规定信奉他的牧师对不死生物的影响是什么。  　　即使是中立牧师，呼唤正面力量一样是善良的行为，而呼唤负面力量则相反是邪恶的行为。  **圣武士和不死生物** 　　圣武士可以作为比他实际等级低两级的牧师来超度不死生物。这意味着圣武士直到第三级才可以超度不死生物，而且只相当于一级的牧师。  **能量的其他用途** 　　正面和负面力量除了影响不死生物之外还有很多用途。一个圣坛可以以一道魔法之门守护，只有超度检定足够超度3点生命骰数的不死生物且是善良牧师才可以通过，而邪恶牧师即使同样做到这一点也不能通过。  **徒手攻击** 　　用拳头、脚、头作为武器来进攻。  　　**借机攻击：**徒手攻击全副武装的人会导致对手一次借机攻击，这次进攻会在你出手之前。但那些装备弓箭的敌人或和你一样空着手的人并不会获得借机攻击机会。你之所以被借机攻击是因为你不得不靠近敌人。  　　**被视为“武器”攻击的徒手攻击：**有时候一个人物或怪物攻击时虽然是空着手，但算用武器攻击。象一个有徒手搏斗改善特技的僧侣（见83页），一个施放了接触攻击法术的法师，或一个用天生的爪、牙等类似武器攻击的统统算是用武器攻击。值得注意的是这无论对进攻方还是防守方都成立。也就是说，僧侣不仅进攻有装备的人时不会被借机攻击，而且你进攻时也会被僧侣借机攻击。  　　**徒手攻击的伤害：**中等体型的人能造成1d3的伤害（象往常一样再加上力量修正），小体型生物造成1d2的伤害。伤害为淤伤。徒手攻击被视为轻型武器（在计算双武器格斗处罚时） 　　**造成普通伤害：**你可以在你进行攻击判定之前指定徒手攻击，但你的命中率将受到-4的惩罚，因为你徒手攻击的同时也让自己处于易受攻击的境地。 | |
| **玩家手册-冒险** |
| |  | | --- | | **负重能力** | | 乔森、莉达、米雅莉和托达克根据某荒庙神殿发现的旧地图，进入山区冒险。他们骑马到野外寻找地图上标记的洞窟，并深入黝黑的密室。一路上，他们不但遇到许多奇怪而危险的生物，也得到许多宝石、金币和魔法物品。之后，他们觉得继续深入过于危险，需要回去整补资源，所以便携带沉重的宝物，骑马返家。接着，他们开始分配宝物，乔森与托达克甚至为了一面魔法盾牌而互相协商。这些冒险者都从探险中学到许多事，每次挑战都使他们更强壮而团结。本章将说明有关负重能力、长途移动、探索、宝藏以及经验值的规则。    **负重能力**  人物穿着的防具和携带的物品重量可能会减低其速度。负重分为两种：防具负重与重量负重。  防具负重：防具（见表7-5）会影响人物AC的最大敏捷加值、防具检定减值、一般移动速度和奔跑速度（表7-5中只有盔甲会影响速度）。除非人物过于瘦弱或携带过多物品，否则你只要计算防具对人物速度的影响，其他携带物品（如：武器、绳索等）都不会影响速度。  然而，若人物过于瘦弱或携带过多物品，你就必须计算重量负重。尤其是当你想要携带较重的物品时（如：宝箱等）。  重量负重：若你想要知道所带物品的总重量是否会减缓速度（包括防具），即将防具、武器和所有物品的重量加总，然后参照表9-1，根据人物的力量，看你目前的负重是属于轻度负荷、中度负荷或是重度负荷。就像防具一样，携带物品的总重量会限制你AC的最大敏捷加值、检定减值（类似防具检定减值）、一般移动速度和奔跑系数，请见表9-2所示。如果人物某项能力会因为穿着中型盔甲或重型盔甲而受限，则在中度负荷或重度负荷时，也分别会有同样限制。人物在轻度负荷时不会超重。  如果你穿着防具，则分别计算防具负重和重量负重，以两者中较差的为准，不准重复累计。  举例而言，矮人托达克是穿鳞甲，如表7-5所示，这使他AC的最大敏捷加值降至+3、防具检定减值为-4、速度降至15尺。他负重的总重量包括防具在内是71.5磅。以力量15而言，他的最大负重是200磅、重度负荷是134磅以上、中度负荷是67磅以上。因此他现在是中度负荷，查阅表9-2发现重量负重的减值比穿着鳞甲的防具负重要好，因此托达克只须受到防具负重的减值，不须再累计重量负重的减值。  米雅莉力量值10，带了28磅的物品，她的轻度负荷最大值是33磅，因此她是轻度负荷（没有减值）。现在她找到500金币（重量10磅），加到她的物品总重量上，使她成为中度负荷。因此，她的速度从30尺减至20尺，她的检定减值为-3，AC的最大敏捷加值为+3（这刚好等于好AC原有的敏捷加值，所以也还好）。  之后，米雅莉在一场战斗中被打昏，托达克想要将她带出地下城。她的体重104磅、物品28磅（加上金币38币），因此托达克无法完全背负她和她的物品，这超过托达克的最在（200磅）。于是乔森带着米雅莉的物品（包括金币），托达克则将米雅莉背在肩上。托达克此时的负重是175.5AC的最大敏捷值加值降至+1、检定减值从-4（鳞甲的防具检定减值）成为-6（重度负荷的检定减值）、奔跑系数从×4改为×3。  举重和拖行：人物可以把重量相当于最大负重的东西举过头顶，也可以把重量二倍于最大负重的物品抬离地面，但只能勉强移动。在这种状态下，人物会丧失AC的敏捷加值，且每轮只能移动5尺（视为整轮动作）。  人物在一般情况下可以推动或拖行五倍于最大负重的物品。若在比较好的状况下（如：平滑的地面或拖行光滑的物品时），重量可以再加倍。如果状况较差（如：碎石地面或推动粗糙的物品时），重量至少减半。    体型较大或较小的生物：表9-1是以中型生物为基准，体型较大的生物依体型的不同可以携带更多倍的重量，倍数如下：大型（×2）、超大型（×4）、巨型（×8）和超巨型（×16）。体型较小的生物则依体型不同所能携带的重量较少：小型（3/4）、超小型（1/2）、微型（1/4）和超微型（1/8）。所以，就算某个人类经过魔法加强而拥有相当于巨人力量值，若想抬起一匹马或一块大石头，仍然比巨人困难。  例如，精灵米雅莉力量值10，她能够携带100磅的物品，而半身人莉达虽然也是力量值10，却只能携带75磅的物品。  超乎寻常的力量：对于力量值超过29的生物，用以下方式决定负重能力。从表上力量值20至29中，根据该生物力量值之个位数找到对应的负重数值。如果该生物的力量值介于30至39，将该数值乘以4；如果该生物的力量值介于40至49，将该数值乘以64，以此类推。例如，云巨人的力量值35，它的负重能力是力量值25的4倍，也就是3200磅。因为云巨人属于巨型生物，所以还要再乘以8，总共是25600磅。  表9-1：负重能力   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | Strength | Light Load | Medium Load | Heav Load | | 1 Str | up to 3 lb. | 4-6 lb. | 7-10 lb. | | 2 Str | up to 6 lb. | 7-13 lb. | 14-20 lb. | | 3 Str | up to 10 lb. | 11-20 lb. | 21-30 lb. | | 4 Str | up to 13 lb. | 14-26 lb. | 27-40 lb. | | 5 Str | up to 16 lb. | 17-33 lb. | 34-50 lb. | | 6 Str | up to 20 lb. | 21-40 lb. | 41-60 lb. | | 7 Str | up to 23 lb. | 24-46 lb. | 47-70 lb. | | 8 Str | up to 26 lb. | 27-53 lb. | 54-80 lb. | | 9 Str | up to 30 lb. | 31-60 lb. | 61-90 lb. | | 10 Str | up to 33 lb. | 34-66 lb. | 67-100 lb. | | 11 Str | up to 38 lb. | 39-76 lb. | 77-115 lb. | | 12 Str | up to 43 lb. | 44-86 lb. | 87-130 lb. | | 13 Str | up to 50 lb. | 51-100 lb. | 101-150 lb. | | 14 Str | up to 58 lb. | 59-116 lb. | 117-175 lb. | | 15 Str | up to 66 lb. | 67-133 lb. | 134-200 lb. | | 16 Str | up to 76 lb. | 77-153 lb. | 154-230 lb. | | 17 Str | up to 86 lb. | 87-173 lb. | 174-260 lb. | | 18 Str | up to 100 lb. | 101-200 lb. | 201-300 lb. | | 19 Str | up to 116 lb. | 117-233 lb. | 234-350 lb. | | 20 Str | up to 133 lb. | 134-266 lb. | 267-400 lb. | | 21 Str | up to 153 lb. | 154-306 lb. | 307-460 lb. | | 22 Str | up to 173 lb. | 174-346 lb. | 347-520 lb. | | 23 Str | up to 200 lb. | 201-400 lb. | 401-600 lb. | | 24 Str | up to 233 lb. | 234-466 lb. | 467-700 lb. | | 25 Str | up to 266 lb. | 267-533 lb. | 534-800 lb. | | 26 Str | up to 306 lb. | 307-613 lb. | 614-920 lb. | | 27 Str | up to 346 lb. | 347-693 lb. | 694-1,040 lb. | | 28 Str | up to 400 lb. | 401-800 lb. | 801-1,200 lb. | | 29 Str | up to 466 lb. | 467-933 lb. | 934-1,400 lb. | | +10 Str | x 4 | x 4 | x 4 |   表9-2：负重影响   |  |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | --- | | Load | Max Dex | Check Penalty | ----- Speed ----- | |  | | (30 ft.) | (20 ft.) | Run | | Medium | +3 | -3 | 20 ft. | 15 ft. | x 4 | | Heavy | +1 | -6 | 20 ft. | 15 ft. | x 3 | |  |  | | --- | | **移动** | | **移动**    人物经常需要从一个地方去另一个地方，假设你要到一座邪恶的塔楼，可以选择延着道路走、雇船延河走、或骑马穿越原野。  DM控制整个跑围的节奏，因此他可以决定哪些时候需要仔细考虑队伍如何移动。在非正式场景中，通常不需要考虑移动的速度。如果你来到一座新城市，想四处闲逛了解一下这个地方，通常不需要精确计算到底花了多少轮或多少分钟闲逛。  游戏中的移动规则有三种：    ·战术移动：战斗时使用，以（一轮）为单位时间，（尺）为长度单位。    ·区域移动：探索区域时使用，以每分钟几尺计算。    ·大陆移动：长距离移动时，以每小时或每天几里计算。  移动方式：不论是哪种移动规则，一般可以分为行走、急行或奔跑。  行走：未超重的人类每小时约可行走3里。  急行：未超重的人类每小时约可急行6里。倍速移动动作就是急行。  奔跑（×3）：对于穿重型盔甲的人物而言，奔跑就是以一般速度的三倍速度移动。穿着全身铠甲的人类，每小时约可跑6里。  奔跑（×4）：对于轻度负荷、中度负荷或未着盔甲的人而言，奔跑就是以一般速度的四倍速移动。未超重的人类每小时约可跑12里，若穿着炼甲则约每小时8里。  受阻移动（Hampered Movement）：障碍物、地面状况不佳或视线不良都会减缓移动的速度。DM可以决定所处的状况（见表9-4）。当移动遇到阻碍时，把标准移动距离乘上移动减值（这是以分数表示）就是可移动的距离。例如，人物原本在倍速移动（急行）时可以移动40尺，在穿越矮树丛时只能移动30尺。  如果多种状况同时发生，则把一般状况的移动速度乘上所有的移动减值。例如，人物本来在倍速移动（急行）时可以移动60尺，但在浓雾中穿越矮树从时，只能移动15尺（原来的1/4）    表9-3:移动和距离 Table 9-3: Movement and Distance   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | |  | **--------------- Speed ---------------** | | | | |  | **15 feet** | **20 feet** | **30 feet** | **40 feet** | | **One Round (Tactical)** | | | | | | Walk | 15 ft. | 20 ft. | 30 ft. | 40 ft. | | Hustle | 30 ft. | 40 ft. | 60 ft. | 80 ft. | | Run ( x 3) | 45 ft. | 60 ft. | 90 ft. | 120 ft. | | Run ( x 4) | 60 ft. | 80 ft. | 120 ft. | 160 ft. | | **One Minute (Local)** | | | | | | Walk | 150 ft. | 200 ft. | 300 ft. | 400 ft. | | Hustle | 300 ft. | 400 ft. | 600 ft. | 800 ft. | | Run ( x 3) | 450 ft. | 600 ft. | 900 ft. | 1,200 ft. | | Run ( x 4) | 600 ft. | 800 ft. | 1,200 ft. | 1,600 ft. | | **One Hour (Overland)** | | | | | | Walk | 1 1/2 miles | 2 miles | 3 miles | 4 miles | | Hustle | 3 miles | 4 miles | 6 miles | 8 miles | | Run | -- | -- | -- | -- | | **One Day (Overland)** | | | | | | Walk | 12 miles | 16 miles | 24 miles | 32 miles | | Hustle | -- | -- | -- | -- | | Run | -- | -- | -- | -- |   表9-4：受阻移动  Table 9-4: Hampered Movement   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Condition** | **Example** | **Movement Penalty** | | Obstruction | | | | Moderate | Undergrowth | x 3/4 | | Heavy | Thick undergrowth | x 1/2 | | Surface | | | | Bad | Steep slope or mud | x 1/2 | | Very bad | Deep snow | x 1/4 | | Poor visibility | Darkness or fog | x 1/2 |     战术移动  战斗时请使用第八章列的战术速度。一般而言，人物在战斗中不是用走的，而是急行或奔跑。如果人物在移动时进行一些动作（如：施法或攻击），视为是以半轮时间急行、半轮时间做事。    区域移动  人物探索某个特定区域时，以分钟为单位计算速度。  行走：在特定范围的区域内行走，没有任何限制。  急行：在特定范围的区域内急行，没有任何限制。但若急行超过１小时，请见下文有关大陆移动的说明。  奔跑：人物体质值若达９，可以跑１分钟没有任何限制。一般而言，每跑１到２分钟需休息１分钟（见第八章有关奔跑的说明）。    大陆移动  穿越原野、横越海洋等长距离移动时使用大陆移动规则。大陆移动以每小时或每天为单位，所谓一天是指使用８小时作移动。使用划桨船时，一天是指划行10小时。搭乘以风力航行的船只时，一天是指航行24小时。  行走：每天可以行走8小时，没有任何限制。超过8小时则可能会累倒（见下文有关强行军的说明）。  急行：你可以急行1小时，没有任何限制。但若在两次睡眠之间急行超过1小时，第二小时会受到1点内伤，而且每多一小时会再受到两倍于前一小时的伤害。  奔跑：你不能长时间连续奔跑。有规律地跑跑停停其实就是急行。  地形：地形会影响你当天或该小时所能移动的距离（见表9-5）。在公路上旅行是最快的，其次是道路（或小径），最慢的是荒野。所谓公路是指又直又宽，由人工铺出的路。所谓的道路是指泥土路。小么跟道路差不多，但只能允许队伍用一列纵队前进，而且使用车辆没有任何帮助。所谓荒野则是指没有路的原野。  强行军：一般旅行时，一天可以走8小时，其他时间则用在扎营、拔营、休息及吃饭。但如果要强行军，一天可以移动超过8小时。超过8小时后，每小时需做一次体质检定（DC=10，每超过一小时再加1）。如果检定失败，会受到1d6点内伤。除非你停下来，并至少休息4小时，否则不能回复此内伤。如果太勉强自己，有可能走到昏迷。    骑乘移动：载人的马可以急行，但它受到的是一般伤害，而不是内伤。它也可以强行军，但它的体质检定必然失败，而且也是受到一般伤害。  水路移动：参阅表9-6。    Table 9-5: Terrain and Overland Movement 表 9-5:地形与陆上移动   |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | **Terrain** | **Highway** | **Road** | **Trackless** | | Plains | x 1 | x 1 | x 1 | | Scrub, rough | x 1 | x 1 | x 3/4 | | Forest | x 1 | x 1 | x 1/2 | | Jungle | x 1 | x 3/4 | x 1/4 | | Swamp | x 1 | x 3/4 | x 1/2 | | Hills | x 1 | x 3/4 | x 1/2 | | Mountains | x 3/4 | x 1/2 | x 1/4 | | Sandy desert | x 1 | -- | x 1/2 |    表9-6：座骑与交通工具  Table 9-6: Mounts and Vehicles   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **Mount/Vehicle** | **Per Hour** | **Per Day** | | Mount (carrying load) | | | | Light horse or light warhorse | 6 miles | 48 miles | | Light horse (101-300 lb.) | 4 miles | 32 miles | | Light warhorse (134-400 lb.) | 4 miles | 32 miles | | Heavy horse | 5 miles | 40 miles | | Heavy horse (134-400 lb.) | 3 1/2 miles | 28 miles | | Heavy warhorse | 4 miles | 32 miles | | Heavy warhorse (174-520 lb.) | 3 miles | 24 miles | | Pony or warpony | 4 miles | 32 miles | | Pony (44-130 lb.) | 3 miles | 24 miles | | Warpony (51-150 lb.) | 3 miles | 24 miles | | Donkey or mule | 3 miles | 24 miles | | Mule (94-280 lb.) | 2 miles | 16 miles | | Cart or wagon | 2 miles | 16 miles | | Ship | | | | Raft or barge (poled or towed)\* | 1/2 mile | 5 miles | | Keelboat (rowed)\* | 1 mile | 10 miles | | Rowboat | 1 1/2 miles | 15 miles | | Sailing ship (sailed) | 2 miles | 48 miles | | Warship (sailed and rowed) | 2 1/2 miles | 60 miles | | Longship (sailed and rowed) | 3 miles | 72 miles | | Galley (rowed and sailed) | 4 miles | 96 miles | |  |  | | --- | | **探索** | | **探索**  冒险者很可能会进入黑暗的洞穴、被诅咒的废墟、墓穴和其他危险区域。行前小心准备，总是有些帮助。    准备冒险  一般而言，冒险进需要的装备包括：箭、食物、水、火把、睡袋等物品，绳索、铁练、铁橇等工具也常用得到，而远程武器可以使战斗较顺利一些。陆上旅行会需要马，骡和驴则可以跟进地下城或废墟探险。    视力与光源  当你进入黑暗危险的区域时，必须想办法看见四周。矮人和半兽人有视觉能力，其他种施行都需要光源。你可以使用火把、提灯或法术制造光源，见表9-7的说明。  精灵、地侏和半精灵有昏暗视觉能力，可以看得半径比表列距离远一倍。拥有黑暗视觉能力者（矮人和半兽人），无论是在黑暗或光亮区域都可以看到60尺远。    表9-7：光源     |  |  |  | | --- | --- | --- | | **物品** | **照明距离** | **持续时间** | | 蜡烛 | 5尺 | 1小时 | | 普通油灯 | 15尺 | 6小时/品脱 | | 牛眼提灯 | 60尺锥状\* | 6小时/品脱 | | 附盖提灯 | 30尺 | 6小时/品脱 | | 照明杖 | 30尺 | 6小时 | | 火把 | 20尺 | 1小时 | | **法术** | **照明距离** | **持续时间** | | 不灭明焰 | 20尺 | 永久 | | 舞光术（火把） | 20尺 | 1分钟 | | 昼明术 | 60尺 | 30分钟 | | 光亮术 | 20尺 | 10分钟 | | \*锥状的大小是长60尺、宽20尺。 | | |     行进顺序  许多时候，队伍中的人物必须决定行进顺序。所谓行进顺序是指队员在移动时的相对位置（谁在谁的前面，谁在谁旁边等）。如果你使用小模型，便可以将队型摆设出来，你可随时改变队形。  一般而言，比较强壮的野蛮人、战士或圣武士通常会走在前面。法师、术士和吟游诗人会走在避免遭直接攻击的位置，通常是队伍的中间或后段。牧师或德鲁作可以成为好的后卫，因为他们还算强壮，而且把医疗者放到前线太危险。盗贼、游侠和武僧是很好的斥候，但小心不要离队伍太远，以防不测。  队伍成员如果靠得很近，可以互相保护，但却容易同时被法术所伤，所以有时可以拉开一点。    玩者可以做的事  玩者可以帮忙使游戏进行更为顺利。  制图：持续绘制探索地点的地图，这能让大家记得曾经到过哪里，以及哪里还未探索。玩者可以轮流担任这份工作，但通常同一段剧情最好由一人负责绘图。在地下城中，地图非常重要，如果里面有很多通道、门和房间，必定需要地图才能顺利通过。  绘制地图时，可以拿一张白纸（最好是方格纸），画下DM描述的平面图。例如，当来到一个新房间时，DM可能会说：这是一个25尺宽、30尺深的房间，入口位于房间西墙的正中央，你可以看到其他二扇门，其中一扇是位于北墙靠近东墙的角落，而另一扇门位于东墙正中央往南5尺的地方。或者，为了让你更容易绘图，DM可能会以这种方式来解释：从入口的北端开始，墙往北延伸2格，再往东延伸6格，然后往南延伸5格，回头往西6格，然后往北回到门边。而在北墙的第6格及东墙的第4格各有一扇门。  队伍笔记：队伍遇见的NPC名字、获得的宝物、发掘的秘密等都值得记录下来。通常DM会因为带团需要而持续记录这些资讯，虽然如此，你的记录对于队伍仍很有帮助——至少可避免再去问DM：上星期我们在树林里遇到的老人叫什么名字？你也可以藉由这些资讯，发现事件之间的关联——也许你在查阅笔记时，然后发现那个老人手臂上的胎记（这是你上次的记录）与传说中失踪多年的王储出生时的胎记相同（这是你刚刚才知道的事）。  人物笔记：你应该持续在纸上更新记录人物的各项资料，包括：生命值、法术等数据。有时你需要将某些资讯直接写到人物表上，但你可以暂时记在其他纸上，最后再记录结果。比境如果你不断在人物表上擦擦涂涂，很可能把人物表弄得一团糟。 |  |  | | --- | | **升级与奖励** | | **经验值与等级**  经验值（XP）是用来衡量人物学会的事物，以及自我成长的程度。XP通常来自杀敌，DM会在每次冒险结束后，依据人物所完成的事物来分配XP。人物在每次冒险中累积XP，赚到足够的XP，就可以升级（见表3-2）。  升级：当你的总经验值达到升级所需的最低经值（见表3-2），就可提升1级。例如，当1级的托达克XP达到1000点，就可以升到2级。如果他的XP累积到3000点，就可升3级。  人物一次只能升一个等级，如果某个人物因故得到了足以提升多个等级的XP时，他还是只能晋升一个等级，并且得到差1点就足以升下一级的经验值。例如，如果托达克有5000点XP（差1000点就升到4级），而他这次本来可以得到6000点XP（如果他的XP达到10000点，就可以升到5级），他还是只能升到4级，而总经验值成为9999点。  训练与练习：人物透过冒险来训练自己和练习技能。如果某个人物因故在一段时间内不能自我训练或练习，DM可以减少他获得的经验值，甚至使他损失经验值。    人物升级  请依照第三章的说明进行升级。当你升级时，会有以下的改变：  1.选择职业：大部分的人只有一种职业，此时即依照该职业规则升级。如果你拥有多种职业，或你想要选择一个新职业，则可选择某个职业升级，其他职业则停在同一级（请见第三章有关兼职的说明）。  2.基本攻击加值：战士，野蛮人，游侠或圣武士的基本攻击加值每等级加1。其他职业的基本攻击加值增加得较慢。请将改变过的基本攻击加值记录在人物表上。  3.基本豁免加值：如同基本攻击加值一样，人物升级时所增加的基本豁免加值各不相同。请参阅第三章各职业说明和表格。  4.技能点数：升级时可以得到一些技能点数，用以提升技能级数。对于本职技能，每1点技能点数可以提升1个技能级数，本职技能的最大技能级数等于职业等级加3。对于跨职技能，每1点技点数只能提升半个技能级数，跨职技能的最大技能级数等于本职技能级数上限的一半（小数点之后保留）。请参阅表3-2。  人物的智力调整值会影响他每等级所能获得的技能点数（见表1-1）。这是因为聪明的人学习技能的速度较快，请以人物的升级前的智力为基准。如果他升级前暂时受到（弱智术）影响，并不会影响他应得的技能点数。同样的，暂时穿上智力头带也不会得到更多技能点数。如果升级前，人物智力受到稳定持久的改变（或非常接近稳定），才会影响升级时能得到的技能点数。  5.属性值：当人物升到4级、8级、12级、16级和20级时，可以增加1点属性值（属性值可以超过18）。对兼职人物而言，这里指的是总和的人物等级，不是单一职业等级。  如果人物的体质调整值（见表1-1），则总生命值会跟着提升，而且可溯及既往。例如，如果你在升4级时将体质值从11加到12，在掷升级生命值前，先将总生命值增加3点（也就是回溯前三个等级）。  6.生命值：掷一次生命骰数，加上人物的体质调整值，再把此数值加到总生命值。如果经过体质调整值计算之后，使人物升级可获得的生命值降到0或更低，他还是可以得到1点总生命值。  7.专长：当人物升到3级、6级、9级、12级、15级、18级时，可以选择一个新的专长（见表5-1）。对兼职人物而言，这里指的是总和的人物等级，不是单一职业等级。  8.法术：施法者升级时可以施展更多法术。每个施法职业都有专门的（每日法术数量）表，这表示该人物在特定等级时每日能施展的法术数量。请见第三章有关各职业的说明。  9.职业特性：参见第三章的各职业升级表，看是否得到新的能力。许多职业在升级时，会得到特殊攻击或特别的能力。    **宝藏**  人物在冒险时，通常可以得到各种金银财宝，他们可能发掘出上古宝藏，也可以因击败坏蛋而取得其财宝，或是领取雇主付的庸金。  分配战利品：一般而言，队伍会将财宝平分给参与冒险的人，虽然也许有些人的等级比其他人高，或有人在某次的冒险中做得比别人多，但最简单、快速，且最适当的方法还是平分宝藏。  特殊物品：宝石可以换成金币平分给所有队员，但有些宝物大家可能不想变卖，分配时可以将该物品以购入的半价计算（也就是售出价格）。例如，乔森、莉达、米雅莉和托达克平分5000金币外加一个+1大钢盾，这个魔法盾牌的售出价格为500金币，所以这些宝藏总5500金币。平分之后，其中三个人可以分到1375金币，第四个人（可能是托达克或乔森）可以拿到魔法盾牌（价值500金币）和875金币。  如果有多个人想要同一样物品，他们可以竟价决定谁买到该物品。例如，在上例中，若乔森跟托达克都想要那面盾牌，他们可以互相竟价。若托达克最后以800金币赢竟价，那么所有宝藏便等于值5800金币。平分之后，米雅莉、乔森和莉达各得1450金币，而托达克拿到盾牌（价值800金币）和650金币。  竟价时，必须付得出喊出的价钱。例如，上例中，如果托达克本身无一文，那么他最高只能出价1250金币。此时，他可得到这个盾眚，其他人则平分5000金币。  如果没有人愿意拿某样特殊宝物，可以把它卖掉（若打得到买主，可以购买价格的半价出售，见《地下城主指南》），然后平分金币。  花费：冒险时必然需要一些团队开销。基本作法是以冒险中发现的宝藏来支付这些费用，然后再分配剩余的宝物。  队伍基金：队伍也可以设立一笔公用基金，以便购买对整个队伍有用的物品，如：医疗药水或圣水等。  累积财富：当你和朋友分完宝藏后，即可更新你的人物表。你可以拿这笔钱购买自己的武器装备。    **其他奖赏**  人物可能获得其他报酬，这由人物的行为以及DM跑围风格而定。    名声  名誉和声望不能存在银行，却是很多人追求的目标，追求名声的人多半穿着独特的衣服或盔甲，常款待吟游诗人，甚至使用具有个人风格的玺戒、罩袍、旗帜或其他象征物品。  追随者  当一般人听到英雄的事迹时，他们可能愿意成为追随者，提供帮助。追随者可以是见习生、仰慕者、部属、学生或助手。  如果人物坚持某些理想，也可能因此得到一些追随者支持。    领地  人物或队伍可透过武力或赐予而获得领地。领地的收益由类型而定（如：耕地可获得家作税收）。领地也可用来建立个人或队伍的根据地，例如：教堂、修道院、法师学院钎增  通常只有贵族或皇室才能合法拥有一片适于居住的领地，所以获得领地赏赐的人往往也同时被赐予一个头衔。如果是以武力夺得恶人的城堡，通常只能暂时得到拥有权，合法拥有者（假设不是那个被打败的坏蛋）仍能领回属于他们的地产。    头衔与勋章      主教、贵族或皇室通常会奖赏有功的英雄，通常包括：金币、领地、荣誉勋章、玺戒、冠冕和其他特殊物品。     |  |  | | --- | --- | | **玩家手册-魔法** | | | 2004-08-20    奇幻修士会    第三版玩家手册繁体中文版 | | | 打印自: [最深的地下城 UNDERTOPIA](http://www.ntrpg.org/yy/undertopia) 地址: <http://www.ntrpg.org/yy/undertopia/article.php?articleid=145> | | | |  | | --- | | **施法基础知识1** | | 米雅莉已经是学成的法师，准备和同伴进行危险的冒险，现在她正坐着，面前摊着法术书。她逐页挑选可能用得到的法术，默想着书上的字句。书上都是她亲手抄写的神秘符号，别人可能完全看不懂，但是这些符号却能释放她心中的能量。每个法术只剩下最后的步骤即可完成施放，她只要专注心神，就可以将这些准备好的法术施展出来。合上法术书之后，她只要说出某个魔法字句或摆出姿势，就可能获得陌生人的友谊、让自己消失、丢出火球或将敌人变成青蛙。  法术分为两大类：秘法术（Arcane spells）和圣法术（Divine spells）。法师、术士和吟游诗人施展秘法术；牧师、德鲁伊、老练的圣武士和游侠施展对法术。不同职业的人物使用不同方式学习和准备法术，但施展的方式都很像。  圣法术和秘法术又分为八个魔法学派，每个学派的法术效果不同。本章将说明这八个学派的差别，并大致叙述法术说明的格式及法术作用的细节，其中包括多重魔法合成的效果，以及几种特殊魔法能力的差异。    **施法**  可以施法的职业包括：吟游诗人、牧师、德鲁伊、老练的圣武士、术士和法师。不管是秘法术或圣法术，也不论是事先准备或临时选择，施展法术的方式都是一样的。    法术如何作用？  法术作用方式会依法术类型而异，以下是三个基本例子：  （魅惑人类）：括达克想对群哥布林强盗逼问巢穴所在，于是米雅莉向其中一名施展（魅惑人类）。DM为该哥布林做意志检定失败（米雅莉一级法术的DC=13）。米雅莉是1级法师，所以该哥布林在一小时之内会把她当作朋友，坦白说出消息。  （一级召唤怪物术）：莉达正和一个大哥布林奋战，米雅莉施展（一级召唤怪物术），召来一只犬首神使。她可令该神使在目光所及25尺范围内现形。她决定令他在大哥布林的另一侧出现。一轮之后，米雅莉完成施法，犬首神使现形。他可以马上攻击大哥布林，而且获得夹击+2加值。莉达下一回合进行（偷袭）将大哥布林打倒。在米雅莉下一回合开始时，该神使即消失。因为此法术对1级施法者而言，只能维持一轮。  （燃烧之手）：地侏幻术师聂彬想对一些狗头人施展（燃烧之手），他想要击中最多目标。移动之后，他周围10尺内有三个狗头人，但是都未邻近，所以不会在他施法时攻击他。他选好施法的方向，半圆形的魔法火焰往三个狗头人射去。聂彬掷1d4决定伤害，结果掷出3。DM为每个狗头人作反射检定（聂彬施展一级法术的DC=13），只有一个成功。失败的两个受到3点伤害而倒下，成功者伤害减半（1点）而存活。    施展法术  施展法术的过程有时很直接，就像乔森为托达克施展（治疗轻伤），有时却比较复杂，例如：乔森想要凭声音向一群躲在（深幽黑暗术）中的那迦施展（疫病虫群），又同时想要躲避那迦战晰人仆役的攻击。    选择法术  施法时要选择法术。牧师、德鲁伊、老练的圣武士、老练的游侠和法师，只能选择当天已经准备好的法术（见本章有关准备法师法术和准备牧师法术的说明）。吟游诗人和术士可以选择他们已知的任何法术，只要他可以施展该等级的法术即可。  施法时你能够说话（若该法术含有言语成分）、做出姿势（若该法术含有姿势成分），并持有材料或器材（若有需要）。此外，你必须专注施法——激战时是很难专注的（见下文详述）。  如果某个法术具有多重功效，你在施法时必须选择使用哪个功效，但不须事先准备该功效（吟游诗人或术士也不必特别学习）。例如，（忍受元素伤害）可以防护一个生物受到火焰、寒冷或其他形式的伤害，你可以在施法时选择其中一种形式。  一旦你施展了某个准备好的法术，便不能再次施展，除非重新准备（如果你准备了许多份相同的法术，每一份可施展一次）。吟游诗人或术士不须准备法术，但是针对各法术等级，都有每日可施燕尾服的数量限制，只要未达到上限，便可以重复施展相同法术。  法术栏位（Spell Solots）：第三章中的各职业表格，详列出各职业每日可施展的各等级法术数量。你可以在高等级法术栏们中填入较低等级的法术，例如：7级法师至少有一个四级法术栏位，和两个三级法术栏位（见表3-20）。然而，他可以选择准备三个三级法术，其中之一占用了四级法术的栏位。请注意，如果某个人物因为属性不足，以致于无法施展较高等级的法术，他还是可以获得该等级法术的栏位，但是只能填入较低等级的法术。例如，某个9级法师的智力只有14，他不能施展五级法术，但是他可以在该栏位中填入低于五级的法术。    施法时间  许多法术的施法时间是（单动作），施展这类法术属于标准动作，正如做出一次攻击一样（见第八章有关施法的说明）。  有些法术的施法时间是（一整轮），施展这类法术属于整轮动作。你开始施法之后，要到下一轮你的回合开始时，该法术才会生效，同时施法动作结束，你可以正常行动。有些法术要花一分钟的时间施法，要到一分钟之后，在你的回合开始时，它才会生效（在这十轮之内），你都是以整轮动作在施法）。  开始施法时，你便须做出所有相关决定（距离、目标、区域、效果、功效等），例如：当你施展（召唤怪物术）时，便须决定要让怪物出现在哪里。    距离  你可参照法术说明中的（距离）一项，决定法术施放的距离。说明中会指明法术效果作用的最远距离，以及最远起源点。如果法术效果有任何部分超出最远距离，该部分都视为无效。标准距离包括：  个人：此法术只能影响你自己。  触碰：你必须触碰到受术对象。  近距：此法术可以施展到离你25尺远之处。施法者每提升两个等级，可以再增加5尺。  中距：此法术可施展到100尺+10尺/每施法者等级。  远距：此法术可施展到400尺+40尺/每施法者等级。  无限制：此法术可施展到与你同一界域（Plane）的任何地方。  以尺标示：有些不适用标准距离的法术，则以（尺）为单位特别说明。    瞄准  你必须选择某些法术的影响对象，或是法术效果出现的位置。  目标对象：有些法术（如魅惑人类）需要选择目标。这些法术会直接施到生物或物体上，你必须明确地指认出目标。例如，你不能只是说（我要打首领），然后就随便往群强盗施展（魔法飞弹）（此法术可准确命中目标）。如果你想打首领，你必须指认且看见该名着领（当然你可以猜测某个特定对象是首领）。  如果你的施法对象错误，例如对着一只狗施展（魅惑人类），则法术无效。  如果施法对象是你自己（目标：自己），你不须作豁免检定，也没有法术抗力。该法术的豁免检定和法术抗力说明，完全忽略不考虑。    什么是法术  法术就是人物施放的魔法效果。大部分施法者都须要事先准备法术，包括法师、牧师、德鲁伊、圣武士和游侠。法师在准备法术时，须要仔细研读法术书，施圣法术者则须要靠祈祷或冥想。准备好法术之后，法术就会留存在施法者心中，随时可以施展。施法时可能会须要念出一些字句、作出一些手势或耗费一些材料。虽然人们习惯将法术启动的瞬间称为（施法），但其实（准备法术）就是施法的第一步骤，施展当时只是启动法术的最后步骤。    效果：有些法术可以制造或召唤出事物，你必须明确指出要让事物出现的位置（如我要疫病虫群出现在20尺远的地方，进入那迦躲藏的黑暗区域之中）。距离限制会影响效果出现的最远位置，但是若该效果可移动（如：召唤出来的怪物），它的移动不受法术距离所限制。  射线（Ray）：有些效果是射线，如（衰弱射线）。射线的瞄准方式如同远程武器一样，但射线通常属于远程触碰攻击（Ranged Touch Attack），而不是普通的远程攻击（Ranged Attack）。如同远程武器一样，你可以试着朝暗处或隐形生物发射射线，即使你看不到目标，也可以发射。当然，你的视界或目标对象可能会被其他生物或物体所掩蔽。  如果射线有持续时间，是指遭射线射中之效果的持续时间，而不是射线本身的持续时间。  扩散（Spread）：有些效果会从某个起源点扩散到一定距离，最常见的就是各种云雾。此类效果会散布到你可能看不到地方。判断效果时，需考虑扩散范围经过的路径距离。施法时，你必须指出起源点位置，但不需要看到整个效果线（见下图），隐雾术即为一例。  影响区域：有些法术会影响一整片区域，你必须选择这些法术的起始处，但是你无法决定哪些生物或物体会受到影响。有些法术说明会详述影响区域，通常可分以下几类：  爆发（Burst）：你必须选择此类法术的起源点，法术会以该点为中心爆发，范围内未受掩蔽的物体都会受到影响。例如，如果你指定在十字通道的中央施展（解除魔法），此法术会向各方爆发，可能会影响到转角后面你看不到的生物。  爆发魔法效果可以达到的距离就是其半径。  锥状（Cone）：若法术的影响区域为锥状，此法术会以你为中心射向你指定的方向。锥形的宽度等于该处与你之间的距离，所以最远端的宽度便等于该法术效果的长度（例如，一个25尺长的锥形，在10尺部分的宽度就是10尺，最远端的宽度就是25尺），寒冰锥即为一例。  生物（Creature）：有些法术效果会直接影响生物，但却是影响特定区域内的某类生物，而不是你指定的个别生物。影响区域可以是爆发型（如（睡眠术））、锥状形（如恐惧术）或其他形状。  许多法术只影响（活物），这是指除了不死生物和构装生物以外的所有生物。例如，（睡眠术）就只影响活物，如果你对着一群豺狼人和骷髅的混合军团施展（睡眠术），只能影响豺人，骷髅不受影响。  柱状（Cylinder）：如同爆发型法一样，你必须选择起源点，该点即为水平圆柱的中心，法术效果会从底端往上形成柱状，（焰击术）即为一例。  弥漫（Emanation）：有些法术效果像是爆发，但却会持续地从起源点辐射出来，直到持续时间结束，如（沉默术）。  物体（Object）：有些法术会影响区域内的物体（见上文，但影响对象为物体而不是生物）。  扩散（Spread）：有些法术效果像是爆发，但是会扩散经过转角。佻可以选择法术起源点，法术会从该处扩散至一定距离。判断效果时，计算扩散途中实际经过的路径距离，此距离可弯曲，（火球术）即为一例。  可变（Spapeable）：如果法术的效果区域说明写着（可变），表示你可以改变该法术的影响区域。改变之后的效果或区域，不能小于10尺。许多效果或区域是以立方单位显示，如此便容易塑造不规则的形状。空中或水下的区域常须视为是三度空间。  其他：影响区域较特殊的法术，会在法术说明中详述。  效果线（Line of Effect）：效果线标示出法术发生效果的范围，而且是未受阻挡的路线。效果线会被实体障碍物所阻挡，有点象是远程武器视界（Line of Sight），但是效果线不受雾、黑暗，或其他会限制正常视线的类似因素所影响。  施法时，你与目标对象或目标位置之间必须有清楚的效果线（如：召唤怪物时，你与怪物出现地点之间，必须有清楚效果线）。你与法术效果起源点之间（如火球术的中心），也必须清楚效果线。爆发、锥状、柱状和弥漫型法术会从起源点（爆发点、锥形顶点、柱状圆切面或弥漫起源点）延伸出效果线。  实体障碍物上若有1平方尺或以上的孔，便无法阻挡效果线（其它实体部分仍可以阻挡效果线）。 |  |  | | --- | | **施法基础知识2** | | 豁免检定  大部分伤害法术可让受术者进行豁免检定，以避免一定程度的伤害。法术说明中的（豁免检定）一栏，标示了通过豁免检定的结果。  通过则无效：通过豁免检定则法术效果无效。  部分生效：通过豁免检定可以减轻某些效果。  效果减半：通过豁免检定则法术伤害减半（舍去小数）。  无：不可进行豁免检定。  不相信：通过豁免检定则受术者不受影响。  （物体）：此法术可针对物品，只有当该物品是魔法物品或正在使用中（拿着、穿着或握着等），持有者才须进行豁免检定。除非该物品的加值较高，否则此时应采用持有者的豁免检定加值（某些此类法术也可以对生物施展）。魔法物品的豁免检定加值等于（2+该物品施法者等级的一半）。  （无害）：此类法术通常是有益的，但受术者可以选择是否要进行豁免检定。  豁免检定难度等级（DC）：你施法时，对方的豁免检定DC=10+法术等级+你相对应的属性加值（法师是智力；术士或吟游诗人是魅力；牧师、德鲁伊、圣武士和游侠是睿智）。同一法术的法术等级会依你的职业而异，如（火焰陷阱）是德鲁伊的二级法术，却是术士或法师的四级法术，请依照你的职业来计算法术等级。  豁免检定成功：通过豁免检定的生物会感觉到，某种带有敌意的魔法效果正通过他的身体或心灵，但是无法确知究竟是什么作用。例如：若你秘密对某人施展（魅惑人类），而他通过豁免检定，他会感觉到有人对他使用魔法，但是他不能确知这魔法想要作什么。同样地，当你施展目标型法术时，若受术者通过豁免检定，你也会感觉到你的魔法失败。但若是持续作用或区域型，你便无法知道对方是否通过豁免检定。  自愿放弃豁免检定：受术者可以自愿放弃豁免检定，接受法术效果。即使受术者对某些效果有特殊抗力（如：精灵对睡眠效果有抗力），他也可以将抗力压抑下来，自愿接受法术效果。  检定后的留存物品：一般而言，除非法术效果中特别说明，否则受术者身上所有物品都不会受到魔法攻击影响，但如果受术者的豁免检定掷出1，他身上某个暴露在外的物品会损坏（若该攻击可能对物品造成伤害）。一般而言，表10-1中最上方的四类物品最容易受创，决定最容易受创的四样物品之后，掷骰判断哪样物品损坏（见第八章有关击打物品的说明）。例如，托达克被（闪电束）击中，豁免检定掷出1。他身上最容易受创的四样物品是：盾牌、盔甲、战斧或未取出的短弓（他没有魔法头盔甲或魔法斗篷，所以该两栏跳过不计）。  若某样物品没有魔法，也没有被持用或穿着，便不须进行豁免检定，只受到一般伤害。魔法物品的豁免检定参见《地下城主指南》。    表10-1：受魔法攻击影响的物品     |  |  | | --- | --- | | **顺序\*** | **物品** | | 第一 | 盾牌 | | 第二 | 盔甲 | | 第三 | 魔法头盔 | | 第四 | 手上物品（包括武器、法杖等） | | 第五 | 魔法斗篷 | | 第六 | 未取出或收于鞘内的武器 | | 第七 | 魔法护腕 | | 第八 | 魔法衣服 | | 第九 | 魔法珠宝（包括戒指） | | 第十 | 其他 | | \*顺序越前面表示越容易受到影响。 |  |     法术抗力（Spell Resistance）  法术抗力（简称SR）是一种特殊的防御能力。如果你的法术受到对方的法术抗力所阻碍，你便须进行施法者等级检定（1d20+施法者等级），检定结果至少须等于受术者对该法术的法术抗力。换言之，受术者的法术抗力就象是对魔法攻击的AC一样。《地下城主指南》对法术抗力有更详细的说明。  法术说明中（法术抗力）一栏，会标示该法术是否受法术抗力影响。只有当受术者成为法术目标时，法术抗力才有效，若是进入已作用的法术效果区域中，则不计算法术抗力。  法术抗力说明中，（物体）和（无害）的意思和豁免检定中一样。对于标示（无害）的法术，受术者必须自愿放弃法术抗力，才可接受法术效果。  法术结果  当知道哪些生物（或物体）受到影响，而且也知道这些生物是否通过豁免检定之后，便可确定法术的作用。  许多法术效果只对某类生物有效，例如：（驱离害虫）只对（虫类生物）有效。生物类型的分类方式，参见《怪物图鉴》。    持续时间  法术的持续时间说明法术效果可维持的时间长短。  定时：许多法术效果会持续数轮、数分钟或数小时不等。当时限一到，法术效果随即消失。如果法术效果时间不定，则由DM秘密掷骰决定，如（律令震慑）、（操控天气）等。  立即（Instantaneous）：此法术的能量会在施法时瞬间释放，但其效果可能会持续一段时间。例如，施展（治疗轻伤）之后，法术会立即生效，但治的效果不会随法术能量消失而丧失。  永久（Permanent）：法术能量与效果会一直存在。然而若受到（解除魔法），则效果便会消失，如（秘密文页）。  专注（Concentration）：只要你保持专注，法术能量就会持续存在。专注于法术属于标准动作，不会引发机会攻击。但专注于法术有可能被干扰（如同施法时被干扰一样），一旦被干扰，法术即结束（见下文有关专注的说明）。若你正专注于某个法术，便不能施展另一个法术。有时候，某些法术会在专注结束后持续一小段时间，例如：（催眠图纹）的持续时间是（专注+2轮）。此类法术的效果会在你专注之后，持续至说明时间停止为止。除了上述状况之外，你都必须保持专注才能维持住法术，但仍不能超过法术说明中规定的持续时间。  对象、效果和区域：若法术直接影响生物（如魅惑人类、睡眠术等），则法术效果会随附在受术者上。若法术可创造出某些效果，则这些效果有可能静止，也可能会移动（如：召唤出来的生物可追杀敌人）。这些效果可能在持续时间截止前遭除去（如（云雾术）的效果被强风吹散）。如果法术效果影响的是一片区域（如沉默术），该效果会停在该区域，直到持续时间截止。生物进入该区域便会受到法术影响，离开之后则不受影响。  触碰类法术（Touch Spell）与暂不散发：你在施展触碰类法术时，可以不必马上散发，而可积存该次效果。你可以每一轮持续进行触碰攻击，也可以用标准动作触碰一个盟友（或你自己），或是以整轮动作触碰最多六个盟友。只要你触碰到任何对象，积存的效果就会散发。如果你施展其他法术，之前积存的效果便马上消失。  能量散发（Discharge）：有些法术会持续到触发或能量散发为止。例如，（魔嘴）要到触发时，才会说出讯息，然后消失。  （解消）（Dismiss）：如果法术说明的（持续时间）一栏中标示（解消），表示你可以随时解消法术。你必须位于法术效果的范围内，并且说出解消的名词，这语词通常是由法术的言语成分转变而来。如果该法术没有言语成分，则以姿势解消法术。解消法术是属于标准动作，不会引发机会攻击。需要专注的法术，只要停止专注即可解消，不须耗费动作。  法术成分（Components）  法术成分是你在施法时必须作的事或必须拥有的东西。每个法术的说明中都标示有该法术所需要的成分类型。若需要的是材料、器材或经验值（XP），会在内文说明中特别详述。  言语（Verbal）：言语成分就是用口说出语词，你必须清晰明朗地发出声音。若嘴被塞住或受到（沉默术），会因为难说话而防碍施法。耳聋的施法者有20%的机率无法完成法术的言语成分。  姿势（Somatic）：姿势成分是指手势或某些肢体动作。你必须至少空出一只手，才能完成姿势成分。  材料（Material）：材料成分是指某些物质材料或物体，它们会在施法时消耗掉。除非特别说明，否则不须计算材料成分的消耗和花费。只须假设你已经拥有所有施法材料即可。  器材（Focus）：和材料成分不同，施法器材可重复使用。除非特别说明，否则不须计算器材成分的花费，只须假设你已经拥有施法器材即可。  法器（Divine Focus）：法器是一种精神象征物。牧师和圣武士的法器是圣徽，代表人物的信仰；邪恶牧师的法器是邪徽；德鲁伊和游侠的法器通常是槲寄生或冬青植物的树枝。  如果法术说明中标示（器材/法器）或（材料/法器），则对秘法术而言是指材料成分或器材成分，对圣法术而言是法器成分。  消耗经验值：有些强力法术（如愿望术、通神、奇迹术）会需要付出XP。没有任何法术可回复以此法失去的XP（即使（复原术）也不行）。如果你的XP 不够，便无法施展这些法术。XP 的消耗方式如同材料成分，施法时会马上失去，不认法术成功与否。    专注  你在施法时必须专心，如果被干扰，你便需进行（专注）检定，若未通过则施法失败，而且你失去该法术。你施展的法术等级越高或受到的干扰影响越大，（专注）检定的DC便越高（越高级的法术越需要专心）。  受伤：你在施法途中可能遭到攻击（有些法术需要一轮或更长的时间才能施展），也可能遭敌人反击而受伤（例如：因为施法而遭到机会攻击，或受到持续伤害）。施法时受伤或受到魔法攻击，会使你较难专注。此时你必须进行（专注）检定，DC=10+所受伤害+你所施的法术等级。若检定失败，则你施法失败。  如果你受到持续伤害（如马友夫强酸箭），你进行（专注）检定下（DC=10+你所施的法术等级+最近一次持续伤害的一半）。如果最近一次伤害是该伤害源的最后一次伤害（如马友夫强酸箭的最后一轮伤害），则该次伤害不会使你分心。重复型伤害不算是持续伤害，如（灵能武器）。  法术：如果你施法时正受到其他法术影响，便须进行（专注）检定。如果影响你的法术会造成伤害，则（专注）检定DC=10+所受伤害+你所施的法术等级。如果该法术是以其他形式干扰你，则（专注）检定DC=10+该法术的豁免检定DC+你所施的法术等级。如果该法术不须豁免检定，则将其视为可进行豁免检定般计算。  擒拿或压制（Grappling or Pinned）：当你与人擒拿或遭受压制时，你只能施展不须姿势成分的法术，而且你必须已经将材料成分握在手中（如果需要的话）。即使如盯，你仍须进行（专注）检定（DC=20+你所施的法术等级）。  强力震动：如果你骑着马、坐在行进的马车里、搭乘小船通过急流、在暴风雨的船舱中，或任何类似的状况下施法，你便要作（专注）检定（DC=10+你所施的法术等级），检定失败则法术失败。  剧烈震动：如果你骑着快马、坐在高速驰骋的马车里、搭乘小船通过暴风、在暴风雨的甲板上，或任何类似的状况下施法，你便要作（专注）检定（DC=15+你所施的法术等级），检定失败则法术失败。  剧烈天气：如果你有强风暴雨中施法，（专注）检定DC=5+你所施的法术等级。如果你在强风冰雹或沙尘中施法，（专注）检定DC=10+你所施的法术等级，检定失败则法术失效。如果是由法术所引起的气候现象，则依照法术说明上的规则处理。  防御式施法（Casting Defensively）：如果你不想在施法时引发机会攻击，可以一边施法、一边闪避。你必须作（专注）检定（DC=15+你所施的法术等级），检定下失败则法术失效。  纠缠（Entangled）：如果你被网子、绊足包（见第七章），或类似法术所纠缠（如（活化绳）、（命令植物）、（操控植物）、（纠缠术）或（圈套术）），你必须作（专注）检定（DC=15），检定失败则法术失效。  反制法术（Counterspell）  所有法术都可以用来作为反制法术。当对方施法时，你可以使用相同的法术阻碍他的法术能量。只要法术名称相同，不论是属于圣法术或秘法术，都可以反制。  反制法术如何作用：若要反制法术，你必须先进行准备动作（Ready Action，见第八章说明），选择反制对象。你必须等对方施法，才能完成动作（你仍然可以移动，因为准备动作属于标准动作之一）。  如果你的反制对象开始要施法，你要进行（观察法术）检定（DC=15+该法术等级），此检定属于即时动作。若检定成功，表示你正确认出对方的法术，可以加以反制。如果检定失败，你便不能反制。  接着你必须施展该正确法术，才能完成反制。一般而言，只有完全相同的法术才能反制，例如：（火球术）可以反制另一个（火球术），但（延迟爆烈火球）不能反制（火球术），反之亦然。如果你准备有相同的法术（若你需要准备法术的话），便可施展出来，反制对方的法术。如果对方在法术距离内，两个法术便会互相抵销。  反制超魔法法术：反制法术时，不须考虑超魔法（Metamagic）专长。例如，正常的（火球术）可以反制经过（法术极效）的（火球术）（也就是经过（法术极效）超魔法专长所强化的（火球术）），反之亦然。  特定说明：有些法术可以特别用来互相反制，尤其当这些法术彼此具有相对效果。例如，你可以用（缓慢术）或（加速）来反制另一个（加速），也可以用（缩小术）反制（变巨术）。  （解除魔法）说明：你可以用（解除魔法）来反制其他法术，而且不须认出对方施展的法术。但是（解除魔法）并非一定能成功反制（见第十一章有关反制魔法的说明）。    施法者等级  法术的力量常取决于施法者的等级，通常就是你的职业等级。例如，（火球术）的伤害值是（1d6/每施法者等级）（最高达10d6），所以10级法师的（火球术）比5级法师强。  你可选择用较低等级的强度施展某个法术，但调降后的等级必须能够施展该法术，而且所有与等级相关的法术特性都要随之调降。例如，米雅莉为10级法师，她的（火球术）可达800尺，伤害值10d6。她可以在施法时选择调降法术的施法者等级，以减低（火球术）的杀伤力，但是法术距离也要随之减短，而且她不能将施法者等级降到5级以下，因为这是法师能施展（火球术）的最低等级，同理，术士不能将（火球术）的施法者等级降到6级以下（ 这是术士能施展（火球术）的最低等级）。    法术失效  如果法术条件不合规定（如距离、区域等），则施法失败且法术消失。例如，若你对一只狗头施展（魅惑人类）（即使它被变身成人形），则法术失效，因为狗不是此法术的合法目标。  若你施法时无法专注，也会导致法术失效（见本章有关专注的说明）。若你穿着盔甲或盾牌施展具有姿势成分的秘法术，也可能导致法术失效（见表7-5）。    特殊法术效果  许多特殊法术效果都与魔法学派有关。例如，例如幻术系的（虚假幻觉）（Figment），便具有共通的效果（见本章有关魔法学派的说明）。某些法术同时具有多种学派的特性。  攻击：有些法术与攻击有关，例如：若你在（隐形）效果下进行攻击，法术效果会因而解除。所有战斗动作都算是攻击，即使不会造成伤害也算，例如：卸除武器或冲撞。试图驱散或斥喝不死生物也算攻击。所有会让对手进行豁免检定、造成伤害或以其他方式阻碍对手施法，都处是攻击。但施展（一级召唤怪物术）或类似法术不算攻击，因为些类法术只是为你召唤帮手，没有直接伤害对方。  加值类型：许多法术可以加强受术者的属性、防御等级（AC）、攻击检定或其他加值。法术加值分属于数种不同类型，例如：（法师护甲）是以盔甲加值增加AC，表示此法术可以为你提供暂时的护障；（虔诚护盾）则是以卸劲加值增加AC，这是使用攻击偏转（《地下城主指南》详细说明各种加值类型）。最重要的是，相同的加值类型通常不能累加，除了闪避加值、大部分环境加值和穿着的盔甲与盾牌加值之外，只有最佳的加值才发生作用（见本章有关结合魔法效果的说明）。减值的情况亦同，相同类型的减值中，只有最差的减值会生效。  性质描述（Descriptors）：法术说明中的性质描述说明了该法术的作用方式，如（魅惑人类）是影响心灵的法术。大部分性质描述在游戏效果上并没有实际作用，只是说明该法术如何与其他法术、特殊能力、罕见怪物或阵营等事物互相作用，例如：吟游诗人的（破咒）超自然能力只能对付语言性质或音波性质法术。  法术性质描述包括：强酸、混乱、寒冷、黑暗、死亡、电击、邪恶、恐惧、火焰、力场、善良、语言、秩序、光明、影响心灵、音波和传送。  语言性质的法术是用智性语言做媒介，例如：施展（命令术）时，若受术者不能了解你的说话，则法术失效。这可能由于受术者不懂你的语言，也可能因为环境太吵。  召回亡者：某些法术可以让死者复活，通常圣法术比秘法术更容易作到这一点。  当活着的生物死去之后，他的灵魂会脱离身体离开物质界，空过星界（Astral Plane）到达他的神祗所在。若他未信仰任何神，则依阵营决定灵魂的去处。要将死者复生，即是将他灵魂归回身体。  失去等级：从生到死又死里复生，可说是一段曲折的灵魂之旅。一般而言，任何死而复生的生物都会失去一级经验等级。复活人物遭降级之后，其XP为目前等级与下一等级升级所须XP的中点。若人物生前是1级，则改为失去1点体质，而非降级。复活时失去的等级无未能以人为法术回复，即使是（愿望术）或（奇迹术）也不行。当然，复活的人物仍然可以在未来升级时加强体质（升到4级、8级、12级、16级和20级时可获得1点属性值），也可以从冒险中获取XP重新升级。  无法复生：人可能会阻碍人物复生，使尸体无法以（死者复活）或（复生术）加以复活。例如，受到（固魂术）便无法复活，此时必须先将灵魂释放出来。  违反意志：如果灵魂不想复生，则无法使其复活。灵魂可以知道欲使其复活者的姓名、阵营和信仰的神祗（如果有的话），所以可能因此拒绝复活。例如，若圣武士爱尔涵卓被死亡之神奈落的高级牧师所杀，而且夺走其尸体，爱尔涵卓的灵魂将会极不愿意被仇家复活，因此该牧师便无法成功地将她复生。若这名邪恶牧师及欲将她复活进行审问，可能需要想点别的办法，例如骗个善良牧师将她复活，然后再把她信捉住。    结合魔法效果  一般而言，即使在同一地区或受术者身上已经有许多魔法或法术效果，新的法术效果仍依照说明而生效，不受其他法术影响。如果法术之间会彼此影响，法术说明中会有特别解释。以下是一些通则：  累加效果：许多法术会对攻击检定、伤害掷骰、豁免检定或其他特质给予加值或减值，这些法术通常不能重复累计。例如，对同一对象同时施展两次（祝福术），不会使其获益两次，但两个（祝福术）仍同时存在受术者身上，若其中一个因故提前消失，另一个会继续作用，直到持续时间结束。同理，施展我（加速）不会使受术者越变越快。  再清楚地说，加值类型相同便不能累加，即使来自不同法术（或法主以外的效果）也一样。例如，（蛮力术）是以增强加值提高力量，因此无法与（神能）的力量增加值相累加，两者中只有最佳的加值会发生作用。同理，巨力腰带是以增强加值提高力量，因此也不能与（蛮力术）的加值相累加。  加值类型不同：不同类型的加值或减值效果可以互相累加，例如：祝福术对恐惧效应的豁免检定提供+1士气加值，而（防护邪恶）则可对邪恶生物之法术的豁免检定提供+2抗力加值。若你同时受到祝福术和防护邪恶，则对恐惧效应有+1士气加值，同时也对邪恶生物的法术有+2抗力加值。所以，若邪恶生物对你施展（恐惧术），则你进行豁免检定时共有+3加值。  若某个加值没有特别指出类型（只写+2加值，而非+2抗力加值），则可以和任何加值类型累加。  强度不同的相同效果：如果同样的法术同时出现在某区域，而且强度不同，只有最强的效果才会生效。例如，某人用（蛮力术）将自己的力量值提高3点，然后又用（蛮力术）将自己的力量值提高5点，他总共只能提高5点。但两个法术仍然都存在他身上，如果其中某个（蛮力术）因故提前消失，另一个仍会发生作用（只要持续时间还未到）。  结果不同的相同效果：有些法术可能对同一受术者产生多次不同效果，例如：（变形他人）可以把对方变成老鼠、狮子或蛇。此时，只有最后的效果才有效。只要后面的效果仍生效，先前的效果便不会出现作用，但之前的法术仍然同时存在受术者身上。  使其他效果失效：有时候，某些法术可能使后续的法术失效。例如，某个法师用（变形自己）将自己变成老鹰，之后有人想用（变形他人）把他变成金鱼。此时由于（变形自己）不会被抵销，而且因为（变形他人）不会改变受术者的心智，所以访师可以随意利用（变形自己）的效果把自己变成老鹰（或其他适合的身形）。但如果该法师遭（石化术）变成一尊没有心智能力的石像，他便无法用（变形自己）的效果为自己变身。  多重心智控制效果：有时候某些控制心智的魔法效果会使别的类效果无效，例如：被施予（人类定身术）的人，无法再受到其他心智控制效果的影响，因为定身术让他无法动弹。只要不是让受术者无法动作的心智控制效果，通常不会彼些阻碍，例如：某人被施予（指使术）之后，仍可受到（魅惑人类）影响。但他还是会设法害完成之前受指使的任务，而且会抗拒妨碍他完成任务的事物。换言之，（指使术）不会抵销（魅惑人类），但可能使其效果减弱。如果某人同时受到多人心智控制，他会尽可能完成所有人的命令。如果这些命令彼此冲突，则发令者必须作魅力对抗检定，看谁取得控制。  相反效果的法术：效果相反的法术皆以正常方式依序计算加减值，例如：某个6尺高的生物被变形成为9尺高的食人魔，然后又受到（缩小术）缩成50%，则他变成4.5尺高。有些法术会彼此抵销或反制，例如：（缓慢术）会和（加速）互相抵销。这些效果会在法术说明中详述。  立即效果：立即生效的法术若作用在相同的对象或地区，则效果会累积。例如：若两个（火球术）击中同一个生物，他必须作两次豁免检定，分别依结果计算伤害。若他同时受到两个（治疗轻伤），也都会正常生效。 |  |  | | --- | | **秘法术 （奥术）** | | **秘法术**  法师、术士和吟游诗人施展的是秘法术。秘法术可以直接操弄神秘的魔法能量，这通常需要一些天赋才能（如术士）、长久的学习（如法师）或两者兼具（如吟游诗人）。秘法术比圣法术更容易发出惊人的效果，例如飞行、爆炸或变形等，但秘法术不善于医疗。    准备法师法术  米雅莉（1级法师）将与同伴展开冒险，她可以准备两个一级法术（1级法师有一个一级法术，米雅莉的智力15可再加一个）、三个零级法术（法师通常将零级法术称为（戏法））。她从法术书中选了（魅惑人类）、（睡眠术）、（侦测魔法）（两次）和（光亮术）。旅行途中，她和同伴遭到豺狼人攻击，她使用了（睡眠术）击败豺狼人。之后，她使用（侦测魔法）检查是否豺狼人留下了魔法物品（结果没有）。接着队伍找了地方扎营。第二天早上，米雅莉又可以选择准备法术。她还准备有昨天剩下的（魅惑人类）、（侦察魔法）（一次）和（光亮术）。她选择放弃（光亮术），然后再选择准备（睡眠术）、（侦测魔法）和（幻音术）。她花了半个多小时准备这些法术，因为这些法术占了她每晶法术数量的一半多一点。  法师的等级会限制他可准备和可施展的法术数量（见表3-20），智力高的法师可以额外多准备一些法术（见表1-1）。法师可以重复准备相同的法术，每个一发。由于法术等级越高越难懂，所以法师所能准备的最高等级法术等于自身的智力值-10。  休息：法师必须在头脑清醒时，才能准备法术。为了让头脑清醒，法师必须至少要有八小时的睡眠。他不必完全熟睡八小时，但是这段时间他不能从事移动、战斗、施法、使用技能、对话，或任何需要花费精神的事。如果他中途受到打扰，每次打扰会使他需要多花一小时的时间休息，而且在准备法术前一定要有至少一小时的休息时间，安定心神准备法术。例如，虽然精灵法师只须四小时冥想便可恢复体力，但仍然需要八小时的休息才能准备法术（他只要先冥想四小时，再休息四小时，便可准备法术）。  施法间隔现中断休息：法师施展法术之后，会因为耗费心神而无法准备新法术。因此，法师在开始准备法术前八小时之内所施的法术，都计为当日的法术量。例如，若米雅莉一天正常可准备两个一级法术，而她在晚上施展了（魔法飞弹），次日早上她只能准备一个一级法术。  准备法术的环境：准备法术时，法师必须在宁静的地方保持专注，虽然不需要完全隔离无声，但是不能有足以使法师分心的事物。战斗、吵杂声、恶劣的气候、受伤或豁免检定失败等，都会导致法师分心。法师还需要有法术书和足以阅读的光源。只有（阅读魔法）这项法术不需要法术书即可准备，所以许多法师很早便习得这项重要特长。  法术准备时间：休息之后，法师必须阅读法术书才能准备法术。要将每日可施法术数量全部准备完成，需要一个小时的时间。如果只是要准备其中一部份，则按比例缩短时间，但最少仍需要15分钟安定心神。  法术选择与准备：除非法师准备好新的法术，否则他只能施展昨日已准备但还未用掉的法术，其实准备法术就是施法的第一步骤。如果法师还留存一些昨日准备但还未用掉的法术，他可以在重新准备法术时将其放弃，空出栏位准备新法术。  法师也可以暂时空着一些栏位，等到环境和时间适当再继续准备法术，但继续准备时不能放弃之前已准备的法术，也不能使用之前已准备又用掉而空出的栏位，只能使用之前预留空着的栏位。并且这过程也需要至少15分钟的时间，所以如果之前预留四分之一以上的栏位，便需要更长的时间。  维持法术：准备好的法术会留在法师心中 ，只要使出必须的法术成分，就会施展出来。有些特定事物（如：某些魔法物品或怪物攻击）会使法师忘记已准备的法术。  死亡和维持法术：若法师死亡，他会忘记所有已准备的法术。有些强力魔法（如死者复活、复生术、完全复生术）可以救活法师 ，也能同时回复他失去的法术能量。    抄写秘法术  法师使用带有神秘力量的魔法文字来记录秘法术，这些字是所有法师都认得的符号，而非自创。但是每个法师会使用自己的系统做记录，所以即使是高强的法师，也需要一些时间才能解读其他法师写的记录。  欲解读秘法术文字（如：抄在法术书或卷轴上的文字），须做（观察法术）检定（DC=20+法术等级）。若检定失败，则法师无法认出该法术，而且要到次日才能重新作检定。若施展（阅读魔法），可马上解读法术文字，不须作检定。如果抄写者本来就是要让其他法师阅读，也不须作检定。  法师解读某段魔法文字之后，不须再做检定即可再次阅读。解读魔法文字可使用阅读者了解该法术的效果（如同法术说明所述）。如果该魔法文字是秘法术卷轴，而且阅读者可以施展秘法术，他便可以尝试施展该卷轴（参见《地下城主指南》关于卷轴的说明）。    法师法术和借用法术书  法师可以借用他人的法术书，用来准备自己已经学会的法术，但是不一定能准备成功。首先，法师必须解读书上的文字（见上文有关抄写秘法术的说明）。解读成功之后，法师必须再进行（观察法术）检定（DC=15+法术等级），以准备法术。如果检定成功，则法师可准备该法术。如果他下次要再次准备同样法术，便须再作一次准备检定，如要检定失败，他便无法准备该法术，直到明日为止（但如上所述，法师解读法术成功后，不须再做检定便可阅读）。    将法术中入法术书  将新法术加入法术书有许多种方法。若法师选择专精某学派的魔法，便只能学习他所能施展之学派的法术。  升级获得法术：法师在冒险时通常会努力用功，所以每当法师升级时，他可以选择两个新法术加到法术书。这两个新法术必须是法师能够施展的等级。若法师选择专精，即这两个法术中至少要用一个是专精学派的法术。  从其他法术书或卷轴复制法术：法师也可以从其了法术书或卷轴上，复制法术到自己的法术书。法师必须先解读该法术（见上文有关抄写秘法术的说明）。接着，法师要花一天的时间研读该法术。研读结束后，法师要作（观察法术）检定（DC=15+法术等级）。若该法师属于法师的专精学派，则可获得+2加值。专精法师不能学习禁制学派的法术。  若检定成功，法师即可将该法术抄到法术书中（见下文有关将法术抄写至法术书的说明）。如果抄写来源是法术书，则原书不受影响。若是抄自卷轴，则卷轴上的法术会消失。  若检定失败，法师无法理解该法术，也不能学习它，即使研读其他来源也一样，除非他的（观察法术）级数提升。若检定失败，人物不能从其他法术书上复制该法术，卷轴上的法术也不会以消失  独立研究：法师可以自行研究既有的法术，或创造全新的法术。《地下城主指南》有详细说明。    将新法术抄写至法术书  法师理解某个新法术之后，便可将其抄至法术书中。  时间：抄写法术至少需要一天，每个法术等级再另上一天（如：五级法术需要六天）。零级法术需要一天。  法术书空间：每个法术等级需要两页的空间（如：二级法术需要四页、五级法术需要十页）。零级法术只需要一页。一本法术书有100页。  材料和花费：每抄写一页法术需要100金币（包括特殊鹅毛笔、墨水等材料）。  请注意，若法师是因为升级而获得新法术，便不须付出这些时间或花费。因为他是在冒险过程中努力用功，逐渐投入时间和花费。    替换或复制法术书  如果法师将法术书弄丢了，他可以重新制作一本新的法术书。如果他心中已准备了某个法术，他便可以直接写到新的法术书上（每而同样100金币），抄写之后，他便会忘记该法术，就像是施展用掉一样。如果他并未准备法术，则可以从借来的法术书中先准备法术，然后再写下来。  如果是直接复制法术书，过程也一样，但付出的时间和每页花费减半。    术士和吟游诗人  术士和吟游诗人也是施展秘法术，但是不用准备法术，也不需要法术书。术士和吟游诗人的等级会限制他们的每日法术数量（见第三章的职业说明），高魅力值可以获得额外法术（见表1-1）。他们所能施展的最高法术等级等于自身的魅力值-10。  每日法术数量：术士和吟游诗人每天都要集中精神才能施法。他们需要八小时的休息（如同法师），然后花15分钟集中精神，才能恢复当天的法术数量。如果没有这个过程，他们便无法回复当日的法术栏位。  举例而言，7级吟游诗人戴维斯可以施展一个三级法术（他的魅力值为16，或获得一个额外法术）。如果他今日用掉了一个三级法术，就必须到次日集中精神之后 ，才能再施展三级法术。  施法间隔：和法师一样，术士和吟游诗人在最近八小时内施展的法术，都计入当日法术数量。  将法术加入术士或吟游诗人的法术选单：术士和吟游诗人只能于升级时获得新法术，请参见表3-5和表3-17。如果DM允许，术士和吟游诗人也可以靠研读理解，学会新的法术（见第三章职业说明）。  举例而言，海涅特升到2级，可以获得一个额外的零级法术。他可以从术士和法师的零级法术列表中挑选，也可以从某个卷轴或法术书上学习某个秘法术。 |  |  | | --- | | **圣法术（神术）** | | **圣法术**  牧师、德鲁伊、老练的圣武士和游侠会施展圣法术。圣法术和秘法术不同，是来自神圣之源的魔法力量。牧师的施法能力是由神祗所赋予，德鲁伊和游侠的施法能力是来自大自然的神圣力量，圣骑士的法术则是源自善良与秩序的神圣力量。圣法术通常比秘法术来得朴实平和，而且适合用来医疗。    准备圣法术  施圣法术者也和法师一样需要准备，但有少许不同。圣法术的施法能力和睿智有关，若想要准备某个法术，施圣法术者的睿智值必须等于10+该法术等级，例如：牧师或德鲁伊的睿智值必须至少为10，才能准备零级法术（施圣法术者通常将零级法术称为（祷念））。睿智还会影响额个法术的数量。圣法术和秘法术的差异还包括：  每日时辰：施圣法术者必须在事前准备法术，但却不必休息。施圣法术者需要选择一个时辰进行祈祷，以便接受法术。此时辰通常与日月星辰的运行有关，例如：日出、日落、月出或午夜等，都是常见的选择，有些神祗会规定特定的时辰或条件。如果某人因故无法在适当时辰祈祷，他必须尽快在适当时辰为之。如果他因为错过祈祷时辰而无法获得法术，便只能在第二天的适当时辰准备法术。  法术选择和准备：施圣法术者要在每日的特定时辰，透过祈祷和冥想来准备法术。准备法术所需的基本时间是一小时（和法师一样），周遭环境必须平静安和。施圣法术者不需要一次准备所有法术，他可以空出一些栏位，之后再准备。与秘法术相同的是，此时他不能放弃之前准备好的法术来准备新法术，也不能使用因为用掉而空出的栏位。然而，他可以用（治疗伤害法术）或（造成伤害法术）替代其他已准备的法术（见下文有关法术替换的说明）。  施圣法术者不需要法术书，但职业会限制他的法术选择（见第十一章），牧师、德鲁伊、圣武士和游侠的法术列表都不同。牧师在创造人物时，可选择两个领域。每个领域都有其对应的领域法术与特殊的神赋力量。每个法术等级，牧师都可从两个领域法术中选择其一，作为额外领域法术（额外领域法术是以（+1）标示于表3-6中）。如果某个领域法术不在牧师可用的法术列表中，他便只能使用额外领域法术的栏位准备该法术。  施法间隔：如同秘法术一样，在最近八小时之内的施展的圣法术，都计入当日法术数量。  法术转换（Spontaneous Casting）：养育牧师（或信仰善神的牧师）可以用等级相同或较低的（治疗伤害法术）替代之前准备好的法术，但不能替代领域法术。邪恶牧师（或信仰邪神的牧师）可以用等级相同或较低的（造成伤害法术）替代之前准备好的法术，也不能替代领域法术。信仰中立神的中立牧师，可以在创造人物时选择要像善良牧师一样以（治疗伤害法术），或是像邪恶牧师一样以（造成伤害法术）进行法术转换。用来替代的（治疗伤害法术）或（造成伤害法术）《在效果上与经过准备而施展完全一亲友。    抄写圣法术  如同秘法术一样，圣法术也可以抄写解读（见上文有关抄写秘法术的说明）。只要具有（观察法术）技能，便可解读或识别圣法术。人物只能从卷轴上施展自己职业法术列表许可的圣法术。    新的圣法术  获得新圣法术的方式有以下两种：  升级获得法术：施圣法术者在冒险时通常会努力用功，每当升级时，他可以自动获得一些新法术。  独立研究：人物也可以自行研究新法术，方法和秘法术类似（详细说明参见《地下城主指南》）。除非法术发明者分享给别人，否则只有他本人可以施展该法术。有些发明者会透过教会提供该法术，但不是人人如此。施圣法术者可以将法术写在魔法卷轴上（假设他有（抄录卷轴）专长），也可以写在法术书中。其他人看到之后，只要等级够高并且与发明者的职业相同，便可以学习施展该法术，学习时必须先解读该法术（见上文有关抄写秘法主的说明）。 |  |  | | --- | | **魔法学派** | | **魔法学派（Schools of Magic）**  几乎所有法术都分属于八大魔法学派，相同魔法学派的法主具有相似的作用方式。只有少数法术不属于人造棉学派，如（侦测魔法）、（阅读魔法）和（愿望术）等。    防护系（Abjuration）  顾名思义，防护系法术是以防护为主。它们可以制造物理或魔法障壁、消除物理或魔法能力、伤害入侵者或甚至驱逐来自异界的生命体。防护系的代表法术包括：（防护邪恶）、（解除魔法）、（防魔法力场）和（放逐术）等。  作用中的防护系法术若彼此相距10尺内超过24小时，其交界处会产生几乎不可见的魔法波动。因此，与该防护系法术相关的（搜索）检定，其DC减少4。  有些防护系法术可以制造障壁阻挡某类生物，但不能用来逼退该类生物。如果用来逼退该类生物，你会明显感受到障壁受到压力，如果继续逼进，该法术便会消失。    咒法系（Conjuration）  咒法系法术可以为你产生物体、生物或某些能量（召唤），也可以从其他界域传来生物（呼唤）、进行医治（医疗），或在特定地点制造物体和效果（创造）。你召来的生物通常会听令于你，但并非总是如此。咒法系的代表法术包括：各种（召唤怪物）法术、（治疗轻伤）、（死者复活）、（铁骑术）和各种（律令）法术等。  你不能将生物召唤至其他生物或物体的体内，他们也不能浮现在空中。召来的生物或物体一定要出现在可以支撑的空旷表面上，而且必须在法术距离内，但他们出现之后便可离开法术距离。  呼唤（Calling）：此类法术强以从其他界域呼来生物。被呼来的生物可以返回原来的界域，但此法术可规定返回的条件。呼来的生物若被杀则死亡，但他们不会消失，这与召唤一样（见下文说明）。此类法术的持续时间为立即，也就是说，呼来的生物不受（解除魔法）影响。  若要从其他界域呼唤生物（通常是靠（次级异界誓缚）、（异界誓缚）、（高等异界誓缚）），呼唤者最好能用魔法困住这些生物，最简单的方式就是用各种（法阵）法术（如（反混乱法阵）、（反邪恶法阵）等）。如果在施展（法阵）法术1轮内呼来外界生物，该生物被困在法阵中的最长时间为24小时/每施法者等级。但法阵不是万无一失，如果法阵周围的银粉被损毁，法阵即消失。被困住的生物对法阵一筹莫展，但法阵外的生物可以破坏法阵。若困信的生物有法术抗力，他一天可以尝试突破法阵一次。如果你无法对付他的法术抗力，他便可以逃脱，并消灭法阵。若该生物会任何空间传送法术（如（星界投射）、（闪现术）、（任意门）、（同游灵界）、（异界之门）、（迷宫术）、（异界传送）、（行影术）、（传送术）等类似法术），便可以使用该法术离开法阵。你可以用（次元锚）防范生物脱逃到其他次元，但是你得在该生物行动前施法。如果成功，（次元锚）的持续时间等于法阵的持续时间。该生物不能穿越法阵，但是他可以向外进行远程攻击（如：远程武器、法术或魔法能力等）。该生物可以攻击射程内的任何目标，但不能攻击法阵本身。  你也可以使用特殊魔法图阵（Diagram）制作更稳固的陷阱（这是封闭的平面图形，附上一些法印）。绘制魔法图阵需要10分钟，而且要通过（观察法术）检定（DC=20）。由于DM秘密掷骰，若失败则此魔法图阵无效。如果绘时没有时间压力，你可以取10（见第四章说明），但仍须耗费10分钟。如果你很有空间，则可以花3小时20分钟，然后取20。若绘制通过检定，你便可以在施展呼唤法术的前一轮施展（次元锚），它可以将呼来的生物困住24小时/每施法者等级。该生物不能以法术抗力挣脱魔法图阵，也不能对外攻击或施展能力。如果该生物试图以魅力检定突破魔法图阵（见（次级异界誓缚）、（异界誓缚）、（高等异界誓缚）法术说明），则DC增加5。只要魔法图阵被破坏（即使只有一根稻草盖到图上），该生物即可脱逃，但是该生物自身对魔法图阵完全一筹莫展。  创造（Creation）：此类法术可操弄物质，制造出物质或生物（依循上述咒法的规则）。如果此法术的持续时间不是立即，便是由魔量维持创造物，因此只要法术终止或被解除魔法，创造的生物或物体随即消失无踪。如果法术的持续时间是立即，则创造出来的物体或生物是由魔法组成，可以永久留存。  医疗（Healing）：有些圣法术可以治疗生物，甚至将其复活，包括各种治疗性质的法术（善良牧师可以用以进行法术转换）。  召唤（Summoning）：此类法术可以将生物或物体召至指定地点。当法术终止或被解除魔法，召来的生物就会被传回原来的地方。召来的若是物体，便不会返回原处，除非法师说明另有规定。召来的生物若被杀或生命值降到0点，也会返回。但该生物并未死亡，24小时后会复活，这段期间内不能再召唤该生物。  当此法术终止时，召来的生物也会消失，该生物所施的所有法术也随即终止（如果他会施法的话）。召来的生物不能使用天生的召唤能力，也不会自愿施展需要支付XP的法术或法术型能力。    预言系（Divination）  预言系法术可以使你知道过去的秘密、预测未来、找到物品或看穿骗人的法术。此系的代表法术包括：（鉴定术）、（侦测思想）、（锐耳术/魔眼术）和（真实）等。  许多预言系法术的影响区域是锥状（见本章说明），并随着你的视线移动。锥状即为人物每轮可以扫视的范围。如果你重复检视某个地方，通常可以得额个资讯，详情参见各法术说明。    附魔系（Enchantment）  附魔系法术可以影响他人心智，控制其行为。此系的代表法术包括：（魅惑人类）、（暗示）和各种（支配）法术等。  附魔系法术分为以下两类：  魅惑（Charm）：此类法术可以改变对方对你的看法，通常会将你视为朋友。  协迫（Compulsion）：此类法术强迫对方改变想法，有时可让你决定对方的行动，甚至控制对方。    塑能系（Evocation）  塑能系法术可以操弄魔法能量，就像是无中生有。许多法术具有华丽的效果，通常也能造成重大的伤害。此系的代表法术包括：（魔法飞弹）、（火球术）和（闪电术）等。    幻术系（Illusion）  幻术系法术可以欺瞒敌人，使人看见不存在之事，或看不见存在之事。该系法术也可使人听见幻音，或记忆从未发生之事。此系的代表法术包括：（无声幻影）、（隐形）和（迷罩）等。幻术系法术包含以下五类：  虚假幻觉（Figment）：此类法术可制造不实感觉，但无法改变既有事物的样子。感觉是虚假幻觉者，都会感受到相同的事，不会随人不同（亦即不是个人独有的感觉）。虚假幻觉不能复制有意义的语言，除非法术说明中特别允许。如果可以产生有意义的语音，必须是你能说的语言。如果你产生你不会说的语言，则该声音会成为无意义的语音。同样地，你无法造出你不知道长相的事物。  因为虚假幻觉和五官幻觉（见下文说明）都是假的，所以它们无法产生其他幻术的真实效果。它们无法伤害生物或物体、没有重量、无法提供养分，也不能提供保护。一般而言，这类法术是用来造成敌人困惑或延迟，使其不进行攻击。例如，你可以用（无声幻影）造出一个棚子，但是这棚子完全无法挡雨（有些聪明的施法者会动脑筋，让落下的雨看起来像是从破洞漏下来一样）。  五官幻觉（Glamer）：此类法术会改变受术者的感官知觉，使其看到、摸到、尝到、闻到或听到真实不同的事物或使其完全感觉不到。  心灵幻觉（Pattern）：此类法术和虚假幻觉一样可以使人看到错误影像，但心灵幻觉还可以影响其心智。所有心灵幻觉都是影响心灵法术。  魅影幻觉（Phantasm）：此类法术可造出只有施法者或受术者才体会得到的心象。这完全存在于心中，是个人内心的感受（并非外在可见的幻象），其他人不会知道这些感受和景象。所有魅影幻觉都是影响心灵法术。  幽影幻觉（Shadow）：此类法术可以造出半真实的事物，施法者透过其他界域的能量制造出这些事物。此类法术可以产生真实的效果，也可能导致真实的伤害。  豁免检定与幻术（不相信）：遇到幻术效果的生物，除非特别注意，或与幻术造出的事物互动，否则不须豁免检定，自动将其当真。例如，当某队伍遇到一座幻术楼梯，若有人停下来检查或试探该楼梯，则他可进行豁免检定。同样地，若某个幻术巨人攻击你，则你可以进行豁免检定，因为你与它发生互动。  若豁免检定成功，则可识破幻术，但是虚假幻觉和魅影幻觉仍会保留透明的外形。例如，若你成功通过虚假幻觉楼梯的豁免检定，你可以知道这座楼梯不安全，而且可以看楼梯后的事物（若有光源），但是也会看到虚假幻觉的楼梯残影。  若豁免检定失败，表示人物未发现真相。但若遇到可以完全证明幻觉不真实的状况，则不须作豁免检定，例如：你从幻术楼梯上跌下来，便会知道楼梯有问题。若有人看穿幻术，并将真相告知其他观察者，则这些人的豁免检定获得+4加值。  死灵系（Necromancy）  死灵系法术是操弄死亡力量的法术，大多与不死生物有关。此系的代表法术包括：（惊恐术）、（操纵死尸）和（死亡一指）等。    变化系（Transmutation）  变化系法术可以改变事物的性质。每个法术通常一次只能改变一种性质，但可改变的性质很多。此系的代表法术包括：（变巨术）、（缩小术）、（变形他人）和（形体变化）等。 |  |  | | --- | | **特殊能力** | | **特殊能力**  许多魔法生物不须施法便能产生魔法效果，使用法杖、权杖等魔法物品的人，也可以制造魔法效果。这些效果分为两类：法术型能力（Spell-like abilities）和超自然能力（Supernatural abilities）。除此之外，某些特定职业或特殊生物会使用一些非魔法的特殊能力，这称为特异能力（Extraordinary abilities）。  法术型能力：树精的（魅惑人类）和恶魔的（传送术）都是法术型能力，通常这些能力的效果与同名法术完全相同。少数法术型能力较独特，这会在能力说明中详述。  法术型能力不需要言语、姿势或材料成分，使用者想到就可启动。盔甲或盾牌不会影响法术型能力的成功率。除非能力或法术说明中另有规定，否则使用法术型能力为（单动作）。除此以外，法术型能力在各方面都与同名法术一样。  法术型能力会受到法术抗力和（解除魔法）所影响。若某区域不受魔法影响（如：施有（防魔法力场）），法术型能力也无效。法术型能力不能用来反制法术，也不会被反制。  有些生物施展秘法术的方式与术士相同，其中也包括使用法术成分的方式。某些个别生物（例如某些龙）既拥有法术型能力，也可以使用术士的方式施展其他法术。  超自然能力：龙息、梅杜莎的石化凝视、幽灵的能量吸取，以及牧师使用正能力或负能量来驱散或斥喝不死生物，都属于超自然能力。这些能力不会在战斗中遭受干扰（法术可以干扰），通常也不会遭受机会攻击（除非说明另有规定）。超自然能力不会受法术抗力或（解除魔法）影响。但若某区域不受魔法影响（如：施有（防魔法力场）），超自然能力也无效。  特异能力：盗贼的（反射闪避）和巨魔的再生能力都属于特异能力。这些能力不会在战斗中遭受干扰（法术可以干扰），通常也不会引发机会攻击（除非说明另有规定）。特异能力不会受法术抗力或（解除魔法）影响。即使某区域不受魔法影响（如：施有（防魔法力场）），特异能力仍然有效。特异能力虽然有时违背物理法则，但不算是魔法。  天生能力（Natural abilities）：除了法术型能力、超自然能力及特异能力之外，生物的其它特殊行为都属于天生能力，例如：鸟会飞、鱼会游等。 | | | | **玩家手册-法术** | | | | | 2004-08-20    奇幻修士会    第三版玩家手册繁体中文版 | | | | | 打印自: [最深的地下城 UNDERTOPIA](http://www.ntrpg.org/yy/undertopia) 地址: <http://www.ntrpg.org/yy/undertopia/article.php?articleid=146> | | | | | |  | | --- | | **吟游诗人的法术** | | 本章的前半部将会依各种施法职业与领域列出法术列表，之后则依法术名称作排序，列出所有法术的详细说明。  系列法术（Spell Chains）：有些法术需要参考它们所根源的基本法术，由基本法术与延伸法术所形成的关系就称为法术链。在法术链中排序较后的法术，只说明其与基本法术不同的部分。与基本法术相同的项目或其它描述则不再重复，在法术说明中会记载（与（基本法术之名称）同），请见（治疗轻伤）与（治疗重伤）。  生命骰数（HD）：在法术效果上，生命骰数就等于是人物等级（生物的生命骰数只与种族有关，无关职业。生物的人物等级即等于其生命骰数）。  施法者等级（Caster Level）：法术效果通常取于施法者等级，通常就是施法者的职业等级。若该生物没有职业，则其施法者等级等于其生命骰数，除非另有指定。法术列表中的（等级）就是指施法者等级。  生物与人物：在法术说明中，（生物）与（人物）同义。  表示法：说明中，会随施法者等级增加而累计的数值，以（数值）/每等级）或（每等级（数值））表示。例如，（持续时间：1轮/每等级）代表在施法者等级1级时为一轮，2级时为二轮。（距离：25尺+5尺/每2等级）代表在施法者等级1级时距离为25尺、2级与3级时为30尺、4级与5级时为35尺。（腹语术：每等级发出一分钟的腹语）代表施法者等级1级时发出一分钟的腹语，2级时两分钟，以此类推。    **吟游诗人的法术**    吟游诗人的级法术（戏法）  舞光术：制造火把或其他光源。  晕眩术：生物失去下一次的动作。  侦测魔法：侦测60尺内的法术或魔法物品。  闪光术：使一个生物目眩（攻击检定-1）。  幻音术：发出虚幻的假声。  光亮术：使目标物品如火把般发光。  法师帮手：可对五磅的物品使用心灵遥控。  修复术：修复目标物品的细微损伤。  开关术：打开或关上小或轻的目标物品。  魔法技俩：玩一些小把戏。  阅读魔法：阅读卷轴及法术书。  抵抗元素伤害：每一轮或忽略指定能量型万言书所造成的前12点伤害。    吟游诗人的一级法术  魔法警报：产生警报结界，持续时间为每等级二小时。  惊恐术：使一个生物逃窘1d4回合。  魅惑人类：使一个人类成为你的朋友。  治疗轻伤：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  侦测密门：发现60尺内的密门。  抹消术：消除一般或魔法性的书写文字。  脚底抹油：你的速度加倍。  羽落术：目标物品或生物以缓慢的速度下降。  油腻术：将10尺见方区域或单一目标物品变得滑腻。  催眠术：使生命骰数和为2d4的生物群陷入催眠状态。  鉴定术：鉴识魔法物品的其中一项特性。  法师护甲：受术者获得+4盔甲加值。  魔化武器：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。  魔法飞弹：造成1d4+1点伤害，1级时可发射一颗，之后每2等级加一颗，最高五颗。  防护混乱/邪恶/善良/守序：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  无声幻影：造出你想要的幻影。  睡眠术：使生命骰数和为2d4的生物群陷入昏睡状态。  一级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  隐形仆役：产生一股服从号令的隐形力量。  腹语术：每等级发出一分钟的腹语。    吟游诗人的二级法术  迷惑动物：迷惑生命骰数和为2d6的动物。  目盲术/耳聋术：使受术者目盲或耳聋。  朦胧术：对受术者的攻击会有20%的失手机率。  蛮力术：受术者获得1d4+1的力量加值，持续时间为每等级一小时。  轻灵术：受术者获得1d4+1的敏捷加值，持续时间为每等级一小时。  治疗中度伤：受术者获得2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。  黑暗术：产生半径20尺的超自然黑暗。  昼明术：产生半径60尺的亮光。  减缓毒性：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级持续一小时。  侦测思想：可以观察到他人的表面想法。  注目术：将所有生物变为俘虏，范围为100尺，每等级再多+10尺。  闪光尘：使生物目盲，或看见隐形生物的轮廓。  人类定身术：使一个人无法动弹，持续时间为每等级一轮。  催眠图纹：使生命骰数和为（2d4+施法者等级）的生物群陷入催眠状态。  隐形：受术者隐形，持续时间为每等级10分钟，或直到进行攻击为止。  浮空术：受术者依你指示上下移动。  物品定位术：感应目标物品的所在方向，可指定物品形态或特定物品。  魔嘴：触发时会说话。  次级幻影：与（无声幻影）同，但能发出一些声音。  镜影术：制造跟你一样的分身幻影，个数为1d4个，每3等级增加一个，最多八个。  误导：使侦测指定生物或物品的预言系法术被误导。  遮蔽物品：目标物品不会被探测到。  烟火术：将火变为炫目的光或呛人的烟。  群体惊恐术：使半径15尺内生命骰数不超过6的生物慌乱。  识破隐形：发现隐形生物或物体。  粉碎音波：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。  沉默术：消除半径15尺范围内的声音。  音鸣爆：对受术者造成1d8点音波伤害，并有可能震慑他。  暗示：使受术者遵从暗示行动。  二级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  飞虫走兽：召唤小型爬行生物或飞行生物群。  塔莎狂笑术：受术者在1d3轮中失去动作能力。  巧言术：能说任何语言。  隐匿阵营：隐藏阵营24小时。  风讯术：将简讯送出，每等级一里。    吟游诗人的三级法术  降咒：单一属性值-6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都-4，或每次动作有50%失手机率。  闪现术：忽隐忽现，持续时间为每等级一轮。  魅惑怪物：使一个怪物相信你是盟友。  锐耳术/鹰眼术：听或看到远方之情形，每等级维持一分钟。  困惑术：使受术者作一些怪事，持续时间为每等级一轮。  治疗重伤：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点。  解除魔法：使魔法效果或法术失效。  移位术：对受术者的攻击会有50%的失手机率。  情绪术：使受术者产生强烈情绪。  恐惧术：使锥形范围内的目标群逃窜，持续时间为每等级一轮。  气化形体：使受术者变为虚体状态，并可以缓慢飞行。  高等魔化武器：每3等级+1，最多+5。  造风术：刮走或吹倒小型生物。  加速：可以进行额外的（部分动作），AC+4。  迷幻手稿：只有事先指定下的读者可解读文字。  隐形法球：使10尺内所有人隐形。  利刃术：一般武器可增加倍强击范围。  李欧蒙小屋：造出可供10个生物使用的庇护所。  次级指使术：命令生命骰数不超过7的对象。  反混乱/反邪恶/反善良/反秩序法阵：与防护法术同，但范围为半径10尺，每等级维持10分钟。  高等幻影：与（无声幻影）同，只是有声音、气味和体温。  魅影驹：产生魔法马，持续时间为每等级一小时。  移除诅咒：移除物品或人身上的诅咒。  移除疾病：清除对象身上所有疾病。  探知：可由远处监视受术者。  塑语术：造出新声音，或改变旧声音。  蛇纹法印：造出文字征记，可使阅读者动弹不得。  缓慢术：每等级可影响一个对象，受术者只能进行（部分动作）。AC-2，近战检定-2。  三级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  风墙术：使箭矢、小生物及气体转向。    吟游诗人的四级法术  破除结界：破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。  治疗致命伤：治疗4d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+20点。  侦测探知：警告你有人使用魔法在探知。  任意门：传送至范围内任一地点。  驱逐术：强迫生物回到原属异界。  支配人类：使用心灵控制人型生物。  幻景：使某种地形看起来象是另一种（如：使原野看起来像森林）。  怪物定身术：与（人类定身术）同，但可指定任意种类生物。  进级隐形：与（隐形）同，但受术者进行攻击后极可保持隐形。  通晓传奇：得知一个人、地方或事物的相关传说。  李欧蒙庇护所：造出坚固的屋舍。  生物定位术：指出熟悉生物的方向。  篡改记忆：改变受术者的记忆，持续时间五分钟。  中和毒性：去除生物体内或体外的毒素。  虹彩图纹：发出彩光，使生命骰数和为24的生物群不被攻击或移开。  咆哮术：使锥形范围内所有人震耳欲聋，并受到2d6点伤害。  四级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。    吟游诗人的五级法术  异界探知：向异界存有体询问问题。  操控水位：使水位上升或下降。  托梦法：将讯息送至任何正在睡眠中的人。  防范探知：利用幻象使探知法术误判。  高等解除魔法：与（解除魔法）同，但检定+20。  医疗法阵：治疗四面八方所有生物所受1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  心灵迷雾：受术者睿智值与意志检定-10。  海市蜃楼：与（幻景）同，只是包含建筑物。  梦魇：送出虚像，可造成1d10点伤害，并使对象精疲力竭。  常驻幻影：与（高等幻影）同，但不需集中精神。  五级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。    吟游诗人的六级法术  操控天气：可以改变特定区域的气候。  慑心目光：魅惑受术者，或使之恐惧、生病或沉睡。  指使术：与（次级指使术）同，但可以影响所有生物。  高等探知：与（探知）同，便更快更久。  集体加速术：与（加速）同，但每等级可影响一个对象。  集体暗示：与（暗示）同，但每等级多增加一个受术者。  永恒幻影：与（无声幻影）同，但可以有视力、声音与气味。  异界传送：最高可使八个对象移动至另一异界。  预置幻影：与（高等幻影）同，但是由事件触发而产生。  投影术：幻象分身可以走动和施法。  防生物力场：生物无法接近你。  六级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  迷罩：改变一群生物的外貌。 |  |  | | --- | | **牧师的法术** | | 牧师的法术    牧师零级法术（戏法）  造水术：每等级可千出两加仑纯水。  治疗小伤：治疗1点伤害。  侦测魔法：侦测60尺内的法术或魔法物品。  侦测毒性：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。  神导术：单次攻击检定、豁免检定或技能检定+1。  造成小伤：触碰攻击，伤害值为1点。  光亮术：使目标物品如火把般发光。  修复术：修复目标物品的细微损伤。  净化食粮：每等级精制出一立方尺的水或食物。  阅读魔法：阅读卷轴及法术书。  提升抗力：受术者的豁免检定获得+1加值。  恩赐：受术者获得1点暂时生命值。    牧师的一级法术  绝望术：敌人受到攻击检定-1，抗恐惧豁免检定-1。  祝福术：同伴获得攻击检定+1，抗恐惧豁免检定+1。  祝福圣水：造出圣水。  惊恐术：使一个生物逃窜1d4个回合。  命令术：使一个受术者在一轮中遵从你所给的一字命令。  通晓语言：懂得所有可说可写的语言。  治疗轻伤：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  诅咒邪水：制造邪水。  观命术：查看30尺内的对象离死亡多近。  侦测混乱/邪恶/善良/守序：发现生物、法术与物品。  侦测死灵：发现60尺内的不死生物。  神恩：攻击检定与伤害掷骰每3等级获得+1加值。  丧志术：受术者的攻击检定、伤害掷骰、豁免检定与技能检定均-2。  忍受元素伤害：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。  烛光护盾：用远程武器对你攻击会有20%的失手机率。  造成轻伤：触碰攻击，造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+5点。  对死灵隐形：不死生物无法察觉受术者，每等级增加一个对象。  魔石术：变出三颗魔石，丢掷或抛射可造成1d6点伤害。  魔化武器：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。  隐雾术：周围产生迷雾环绕。  防护混乱/邪恶/善良/守序：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  胡乱动作：生物在一轮中不由自主胡乱动作。  移除恐惧：使一个受术者的抗恐惧豁免检定+4，每4等级增加一个对象。  圣域术：对手无法攻击你，你也无法进行攻击。  虔诚护盾：神圣灵光，可获得至少+2卸劲加值。  一级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。    牧师的二级法术  援助术：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1加值，并增加1d8暂时生命值。  动物使者：将一只超小型动物送至指定地点。  卜筮：得知动作结果是好是坏。  蛮力术：受术者获得1d4+1的力量加值，持续时间为每等级一小时。  安定心神：每等级可安抚1d6个生物，抵销情绪性效应。  崇敬术：使指定区域充满正能量，使不死生物虚弱。  治疗中度伤：治疗2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。  黑暗术：产生半径20尺的超自然黑暗。  死亡丧钟：杀害濒死生物，你获得1d8暂时生命值，+2力量值及+1施法者等级。  减缓毒性：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级一小时。  亵渎术：使指定区域充满负能量，使不死生物茁壮。  坚韧术：受术者获得1d4+1的体质加值，持续时间为每等级一小时。  注目术：将所有生物变为俘虏，范围为100尺，每等级再多+10尺。  寻找陷阱：如盗贼般注意到陷阱。  遗体防腐：保存一具尸体。  人类定身术：使一个人无法动弹，持续时间为每等级一轮。  造成中度伤：触碰攻击，造成2d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+10点。  次级复原术：解除所有魔法属性减值，或回复1d4属性伤害。  完全修复术：修复一件物品。  移除麻痹：移除人身上的麻痹、定身术或缓慢术。  抵抗元素伤害：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。  粉碎音波：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。  护卫他人：你代替受术者受伤害。  沉默术：消除半径15尺范围内的声音。  音鸣爆：对受术者造成1d8点音波伤害，并有可能震慑他。  动物交谈：你可以与自然动物交谈。  灵能武器：魔法武器会自己攻击。  二级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  隐匿阵营：隐藏阵营24小时。  诚实之域：范围内的对象无法说谎。    牧师的三级法术  操纵死尸：制造骷髅、僵尸等不死生物。  降咒：单一属性值-6，或攻击检定、豁免检定、各种检定值都-4，或每次动作有50%失手机率。  目盲术/耳聋术：使受术者目盲或耳聋。  疫病术：使受术者感染所指定之疫病。  不灭明焰：造出一支永远不灭，不会发热的火把。  造粮术：每等级喂饱三个人或一匹马。  治疗重伤：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点。  昼明术：产生半径60尺的亮光。  深幽黑暗术：目标物品半径60尺范围内被绝对黑暗所笼罩。  解除魔法：使魔法效果或法术失效。  守卫结界：魔法刻文，会伤害经过者。  幻影手：朦胧的鬼手将受术者带至你面前。  造成重伤：触碰攻击，造成3d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+15点。  消除隐形：可消除隐形，范围为每等级5尺。  物品定位术：感应目标物品的所在方向，可指定物品形态或特定物品。  反混乱/反邪恶/反善良/反秩序法阵：与防护法术同，但范围为半径10尺，每等级维持10分钟。  魔化防具：将魔力灌入盾牌或盔甲，使其附有每3等级+1的增强加值。  融身入石：你和身上的配件可以与石头混合。  防护负能量：受术者可抵抗能量与等级吸取。  遮蔽物品：目标物品不会被探测到。  祈祷术：盟友大部分检定都可得到+1加值，敌人则-1。  防护元素伤害：指定一种能量，第等级可吸收12点该种能量所造成的伤害。  移除目盲/耳聋：治疗正常或魔法造成的目盲及耳聋。  移除诅咒：移除物品或人身上的诅咒。  移除疾病：清除对象身上所有疾病。  灼热光辉：发出射线，每2等级可对敌人多造成1d8点伤害。若对手是不死生物，则伤害更重。  死者交谈：每2等级，死者会多回答你一个问题。  植物交谈：你可以与一般植物或植物型生物交谈。  塑石术：将石头雕塑成任何形状。  三级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  水中呼吸法：受术者可在水面下呼吸。  水面行走：目标行于水上如履实地。  风墙术：使箭矢、小生物及气体转向。    牧师的四级法术  凌空而行：使受术者可踏入空中（以45度攀爬），如在实地行走一般。  操控水位：使水位上升或下降。  治疗致命伤：治疗4d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+20点。  防死结界：对死亡类法术与效果免疫。  次元锚：阻挡往异次元的移动。  测知谎言：发觉蓄意的谎言。  驱逐术：强迫生物回到原属异界。  预言术：对预定从事的活支提供有用的建言。  神能：获得攻击加值、力量18，和每等级+1点生命值。  行动自如：受术者可以无视障碍物而如常行走。  巨虫术：将昆虫变成巨虫。  高等魔化武器：每3等级+1，最多+5。  法术灌输：将法术转换给受术者。  造成致命伤：触碰攻击，造成4d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+20。  次级异界誓盟：与生命骰数为8的一个异界生物交换条件彼此服务。  中和毒性：去除生物体内或体外的毒素。  毒击：触碰攻击，可造成1d10点体质伤害，一分钟后再重复。  驱离害虫：昆虫无法靠近10尺以内。  复原术：恢复被吸取的属性值与等级1级。  短讯术：将简讯立刻传至任何地方。  法术免疫：每4等级，可使受术者对一个法术免疫。  观照术：察看盟友的状态与位置。  四级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  巧言术：能说任何语言。    牧师的五级法术  赎罪术：去除受术者的罪孽重负。  破除结界：破除受术者所带有的附加魔法、诅咒、石化，或解除其变化。  破灭法阵：对四面八方的敌人造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害。  通神术：每等级神祗回答一个答案为是或否的问题。  反制混乱/邪恶/善良/守序：在对抗来自混乱阵营生物的攻击时，可获得+4加值。  幻化灵体：你变成灵体生物，持续时间每等级一轮。  焰击术：用圣火击打对手，每等级可造成1d8点伤害。  高等命令术：与（命令术）同，但可命令的生物个数与等级同。  圣居：目标地神圣化。  医疗法阵：治疗四面八方所有生物所受1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  疫病虫群：大批昆虫出现遮蔽视线并造成伤害，弱小生物逃窜。  正义烙印：设定受术者在进行哪些动作时会触发诅咒。  异界传送：最高可使八个对象移动至另一异界。  死者复活：可救活死亡的生物，死亡时间上限与等级同。  正气如虹：身体变大，并获得力量值+4。  探知：可由远处监视受术者。  杀生术：触碰攻击可杀害受术者。  法术抗力：受术者可获得（12+施法者等级）的法术抗力。  五级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  真实：见到所有事物的原本面貌。  邪居：将目标地去除神圣。  石墙术：制造一面石墙，开头可自订。    牧师的六级法术  活化物体：目标物品会攻击你的对手。  防活物护罩：10尺内生物无法靠近。  放逐术：每等级可放逐2HD的生物。  剑刃障壁：造出刀剑环绕保护你，每等级可造成1d6点伤害。  唤起死灵：制造食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖、缚灵。  同游灵界：与同伴一起旅行至灵界。  寻找捷径：显示直接可到达目的地的路。  禁制术：禁止不同阵营的生物进入所在区域。  指使术：与（次级指使术）同，但可以影响所有生物。  高等解魔法：与（解除魔法）同，但检定+20。  高等守卫结界：与（守卫结界）同，但伤害值可到10d8点，或最高可用六级法术。  重伤术：受术者只剩1d4点生命值。  医疗术：治疗所有伤害、疾病与心理创伤。  英雄宴：每等级可带来足够一个生物享用之食物，医治其所有疾病，并施与法术（祝福术）。  异界誓盟：与（次级异界誓盟）同，但生命骰数可至16。  六级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  御风而行：你与盟友化为蒸气，得以快速旅行。  回返真言：将你传送回指定地点。    牧师的七级法术  渎神之语：杀害非邪恶阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。  操控天气：可以改变特定区域的气候。  灰飞烟灭：杀害受术者，并完全摧毁目标的残余物质。  律言：杀害非守序阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。  高等复原术：与（复原术）同，但恢复所有被吸取的等级与属性值。  高等探知：与（探知）同，但更快更久。  圣言：杀害非善良阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。  脱身大法：使物品获得将拥有者传送回来的能力。  再生术：受术者断裂的肢体可再生。  防生物力场：生物无法接近你。  复生术：使已死对象完全复活。  七级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  混沌真言：杀害、困惑、震慑、震聋非混乱阵营的对象。    牧师的八级法术  防魔法力场：抵销10尺内的法术。  混沌护壁：对抗守序阵营的生物时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  唤起高等死灵：制造木乃伊、幽灵、吸血鬼、幽魂。  感知位置：得知目标生物或物品的确实位置。  地震术：半径5尺内产生剧烈摇晃。  火焰风暴：每等级可造成1d6点火焰伤害。  高等异界誓盟：与（次级异界誓盟）同，但生命骰数可至24。  圣洁灵光：对抗邪恶类法术时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  集体医疗术：与（医疗术）同，但可针对多个受术者。  秩序护盾：对抗混乱类法术时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  八级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  魔法征记：被触发的符文可以发动一系列魔法效果。  邪恶灵光：对抗善良类法术时，获得AC+4、搞力+4、法术抗力25。    牧师的九级法术  星界投射：将你及伙伴投射入星界。  吸能术：受术者承受2d4个负向等级。  异界之门：连接两个异界，以供通讯或旅行。  内爆术：每轮杀害一个生物。  奇迹术：要求神祗展现神迹。  缚魂术：囚固刚死的灵魂，使它不受（复生术）作用。  复仇风暴：下着酸液、寒冰和霜雹的风暴。  九级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  完全复生术：与（复生术）同，但不需要受述者的遗骸。 |  |  | | --- | | **牧师领域** | | **牧师领域**    风领域（Air）  神祗：欧拜·亥  神赋力量：可驱散或摧毁土系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样；或者命令或斥喝土系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这能力的次数，等于3+魅力调整值。    风领域法术  1 隐雾术：周围产生迷雾环绕。  2 风墙术：使箭矢、小生物及气体转向。  3 气化形体：使受术者变为虚体状态，并可以缓慢飞行。  4 凌空而行：使受术者可踏入空中（以45度攀爬），如在实地行走一般。  5 操控风相：改变风的方向与速度。  6 连环闪电：每等级可造成1d6点伤害，每等级并可多选定一个次要受术者。  7 操控天气：可以改变特定区域的气候。  8 施风术：龙卷风可造成伤害，并可卷起生物。  9 元素战队：只能视为风类法术，可召唤多个无素。    动物领域（Animal）  神祗：艾罗娜、欧拜·亥  神赋力量：每天可施展一次（化兽为友）。（自然知识）为本职技能。    动物领域法术  1 安抚动物：安抚生命骰数总和为（2d4+施法者等级）的动物、兽类与魔法兽。  2 动物定身术：使一只动物无法动弹，每等级可维持一轮。  3 支配动物：目标动物会尊从无声的心灵命令。  4 驱离害虫：昆虫无法靠近10尺以内。  5 问道自然：每等级可了解一里之内的地形。  6 防活物护罩：10尺内生物无法靠近。  7 动物化身：每等级可选择一个盟友，变形成施法者指定的动物。  8 漫天虫蚀：命令一群虫类进行攻击。  9 形体变化：可变成任何生物，每轮并可更换一次。    混乱领域（Chaos）  神祗：柯瑞隆·拉瑞辛、厄斯怒、格努须、寇德、渥利达马拉  神赋力量：施展混乱类法术时，施法者等级+1。    混乱领域法术  1 防护守序：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  2 粉碎音波：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。  3 反秩序法阵：与（防护守序）同，但范围为半径10尺，每等级可维持10分钟。  4 混沌之缒：伤害守序阵营的生物，并使他们变恍惚。  5 反制守序：在对抗来自守序阵营生物的攻击时，可获得+4的加值。  6 活化物体：目标物品会攻击你的对手。  7 混沌真言：杀害、困惑、震慑非混乱阵营的对象。  8 混沌护壁：对抗守序阵营的生物时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  9 九级召唤怪物术：视为混乱类法术，可召唤异界生物为你作战。    死亡领域  神祗：奈落、维婕丝  神赋力量：每天可使用一次（死神之触），这是一种法术型能力，带有使人死亡的效力。你须完成（近战触碰攻击）（使用（触碰类法术）的规则）。当触碰到受术者时，每等级掷一次1d6。如果总和值大于或等于目标生物的生命值，这随即死亡。    死亡领域法术  1 惊恐术：使一个生物逃窜1d4个回合。  2 死亡丧钟：杀害濒死生物，你获得1d8暂时生命值、+2力量值及+1施法者等级。  3 操纵死尸：制造骷髅、僵尸等不死生物。  4 防死结界：对死亡类法术与效果免疫。  5 杀生术：触碰攻击可杀害受术者。  6 唤起死灵：制造食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖、缚灵。  7 灰飞烟灭：杀害受术者，并完全摧毁目标的残余物质。  8 唤起高等死灵：制造木乃伊、幽灵、吸血鬼、幽魂。  9 女妖之嚎：每等级可杀害一个生物。    破坏领域（Destruction）  神祗：圣库斯伯、海克斯特  神赋力量：获得（威力打击）的能力，这是一咱超自然能力，可以在单次近战攻击中获得+4攻击加值。如果命中的话，可获得等同于施法者等级的伤害加值。在攻击前必须先宣告要进行（威力打击）。每天可使用一次。    破坏领域法术  1 造成轻伤：触碰攻击，造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+5点。  2 粉碎音波：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。  3 疫病术：使受术者感染所指定之疫病。  4 造成致命伤：触碰攻击，造成4d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害，最高+20点。  5 破灭法阵：对上面八方的敌人都造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害。  6 重伤术：受术者只剩1d4点生命值。  7 解离术：使一个生物或目标物品消失。  8 地震术：半径5尺内产生剧烈摇晃。  9 内爆术：每轮杀害一个生物。    土领域（Earth）  神祗：莫拉丁、欧拜·亥  神赋力量：可驱散或摧毁风系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物；或者命令或斥喝风系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。    土领域法术  1 魔石术：变出三颗魔石，丢掷或抛射可造成1d6点伤害。  2 柔石术：将石头变为黏土，或将碎石变为细砂或烂泥。  3 塑石术：将石头雕塑成任何形状。  4 刺石术：指定区域的生物受到1d8点伤害，并有可能变缓慢。  5 石墙术：制造一面石墙，形状可自订。  6 石膏术：不怕殴打、割伤、戳刺和挥砍。  7 地震术：半径5尺内产生剧烈摇晃。  8 铜筋铁骨：身体变成活动的铁块。  9 元素战队：只能视为土类法术，可召唤多个元素。    邪恶领域（Evil）  神祗：厄斯怒、格努须、海克斯特、奈落、威可那  神赋力量：施展邪恶类法术时，施法者等级+1。  邪恶领域法术  1 防护善良：AC与豁免栓淀+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  2 亵渎术：使指定区域充满负能量，使不死生物茁壮。  3 反善良法阵：与（防护善良）同，但范围半径为10尺，每等级可维持10分钟。  4 邪影击：伤害善良阵营的生物，并使它们感到不舒服。  5 反制善良：在对抗来自善良阵营生物的攻击时，可获得+4的加值。  6 唤起死灵：制造食尸鬼、阴影、妖鬼、尸妖、缚灵。  7 渎神之语：杀害非邪恶阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。  8 邪恶灵光：对抗善良类法术时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  9 九级召唤怪物术：只能视为邪恶类法术，可召唤异界生物为你作战。    火领域（Fire）  神祗：欧拜·亥  神赋力量：可驱散或摧毁水系生物，如同善良阵营的牧师驱散不死生物一样；或者命令或斥喝水系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力值。  火领域法术  1 燃烧之手：每等级造成1d4点火焰伤害，最大5d4点。  2 燃火术：产生火焰触碰或丢掷敌人，伤害值为1d4点，每2等级再+1点。  3 抵抗元素伤害：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。能量形态只能为冷或火。  4 火墙术：10尺内可造成2d4点火焰伤害，20尺内则造成1d4点火焰伤害。穿越火墙会受到（2d6+施法者等级）点伤害。  5 火焰护盾：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。  6 火种术：可以将橡实与浆果变成手榴弹与炸弹。  7 火焰风暴：每等级可造成1d6点火焰伤害。  8 焚云术：燃烧的云每轮可造成4d6点伤害。  9 元素战队：只能视为火类法术，可召唤多个元素。    善良领域（Good）  神祗：柯瑞隆·拉瑞辛、艾罗娜、加尔闪金、海朗纽斯、寇德、莫拉丁、培罗、悠妲拉  神赋力量：施展善良类法术时，施法者等级+1。    善良领域法术  1 防护邪恶：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  2 援助术：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1加值，并增加1d8点暂时生命值。  3 反邪恶法阵：与（防护邪恶）同，但范围为半径10尺，每等级可维持10分钟。  4 圣光击：伤害邪恶阵营生物，并使之目盲。  5 反制邪恶：在对抗来自邪恶阵营生物的攻击时，可获得+4加值。  6 剑刃障壁：造出刀剑环绕保护你，每等级可造成1d6点伤害。  7 圣言：杀害非善良阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。  8 圣洁灵光：对抗邪恶类法术时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  9 九级召唤怪物术：只能视为善良类法术，可召唤异界生物为你作战。    医疗领域（Healing）  神祗：培罗  神赋力量：施展医疗类法术时，施法者等级+1。    医疗领域法术  1 治疗轻伤：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  2 治疗中度伤：治疗2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。  3 治疗重伤：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点。  4 治疗致命伤：治疗4d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+20点。  5 医疗法阵：治疗四面八方所有生物所受1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  6 医疗术：治疗所有伤害、疾病与心理创伤。  7 再生术：受术者断裂的肢体可再生。  8 集体医疗术：与（医疗术）同，但可针对多个受术者。  9 完全复生术：与（复生术）同，但不需要受术者的贵骸。    知识领域（Knowledge）  神祗：柏柯柏、威可那  神赋力量：所有知识技能都是本职技能。    知识领域法术  1 侦测密门：发现60尺内的密门。  2 侦测思想：可以观察到他人的表面想法。  3 锐耳术/鹰眼术：听或看到远方之情形，每等级维持一分钟。  4 预言术：对预定要从事的活动提供有用的建言。  5 真实目光：见到所有事物的原本面貌。  6 寻找捷径：显示直接可到达的目的地的路。  7 通晓传奇：得知一个人、地方或事物的相关传说。  8 感知位置：得知目标生物或物品的确实位置。  9 预警术：对将要发生的危险产生第六感警告。    秩序领域（Order）  神祗：圣库斯伯、海朗纽斯、海克斯特、莫拉丁、维婕丝、悠妲拉  神赋力量：施展守序类法术时，施法者等级+1。    秩序领域法术  1 防护混乱：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  2 安定心神：每等级可安抚1d6个生物，抵销情绪性效应。  3 反混乱法阵：与（防护混乱）同，但范围为半径10尺，每等级可维持10分钟。  4 秩序之怒：伤害混乱阵营的生物，并使之晕眩。  5 反制混乱：在对抗来自混乱阵营生物的攻击时，可获得+4加值。  6 怪物定身术：与（人类定身术）同，但可指定任意种类生物。  7 律言：杀害非守序阵营的受术者，或使之麻痹、虚弱化或晕眩。  8 秩序护盾：对抗混乱类法术时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  9 九级召唤怪物术：只能视为守序类法术，可召唤异界生物为你作战。    机运领域（Luck）  神祗：法兰恩、寇德、渥利达马拉  神赋力量：获得（好运）的能力，每天可使用一次。这种特异能力可以使你在掷骰后，马上重掷一次。你必须接受重掷后的结果，即使它比你原来的结果还糟。    机运领域法术  1 烛光护盾：用远程武器攻击你会有20%的失手机率。  2 援助术：攻击检定与抗恐惧豁免检定均获得+1加值，并增加1d8点暂时生命珍址。  3 防护元素伤害：指定一种能量，每等级可吸收12点该种能量所造成的伤害。  4 行动自如：受术者可以无视障碍物而如常行走。  5 破除结界：破除受术者带有的附加魔法、诅咒、石化或变化。  6 假象征：使你隐形，并产生分身幻象。  7 法术反转：将1d4+6法术等级的法术反弹回施法者。  8 圣洁灵光：对抗邪恶类法术时，获得AC+4、抗力+4、法术抗力25。  9 奇迹术：要求神祗展现神迹。    魔法领域（Magic）  神祗：柏柯柏、威可那、维婕丝  神赋力量：当使用卷轴、法村或其他储有法术装置或即发法术装置，计算效果时，有效法师等级等于牧师等级的一半（最少为1级）。如果你又兼法师，则在使用卷轴或其他装置时，前述有效法师等级须再加上你实际的法师等级。    魔法领域法术  1 涅斯图遮蔽灵光：遮蔽魔法物品的灵光。  2 鉴定术：鉴识魔法物品的其中一项特性。  3 解除魔法：使魔法效果或法术失效。  4 法术灌输：将法术转换给受术者。  5 法术抗力：受术者可获得（12+施法者等级）的法术抗力。  6 防魔法力场：抵销10尺内的法术。  7 法术反转：将1d4+6法术等级反射回施法者。  8 防护法术效果：施与受术者+8的抗力加值。  9 魔郑肯裂解术：解除魔法，将物品上的附加魔法消除。    植物领域（Plant）  神祗：艾罗娜、欧拜·亥  神赋力量：可命令或斥喝水系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。  （自然知识）为本职技能。    植物领域法术  1 纠缠术：半径40尺范围内的所有人被植物纠缠。  2 树肤术：获得+3或更高的天生防御加值。  3 植物滋长：使蔬果生长，农积量增加。  4 操控植物：控制植物或蕈类，或与之交谈。  5 棘墙术：荆棘之墙会伤害任何想通过的人。  6 驱离木材：将木质物品推开。  7 化棍法：将木棍变成树人，并听从你指挥。  8 命令植物：植物可以活动，草木可以进行纠缠。  9 蔓生术：召唤1d4+2个蔓生怪为你作战。    保护领域（Protection）  神祗：柯瑞隆·拉瑞辛、圣库斯伯、法兰恩、加尔闪金、莫拉丁、悠妲拉  神赋力量：你可以制造（保护结界），这是一种法型能力，你触碰的人下次进行豁免检定时，获得与你等级相同的抗力加值。使用这项能力属于标准动作。（保护结界）属于防护系，持续时间为一小时，每天可使用一次。    保护领域法术  1 圣域术：对手无未能攻击你，你也进行攻击。  2 护卫他人：你代替受术者受伤害。  3 抵抗元素伤害：每一轮可忽略指定能量型态所造成的前12点伤害。  4 法术免疫：每4等级，可使受术者对一个法术免疫。  5 法术抗力：受术者可具有（12+施法者等级）的法术抗力。  6 防魔法力场：抵销10尺内的法术。  7 防生物力场：生物无法接近你。  8 心灵屏障：受术者可对心灵性、情绪性与探知法术免疫。  9 虹光法球：与（虹光法墙）同，但是四周都环绕住。    力量领域（Strength）  神祗：圣库斯伯、格努力须、寇德、培罗  神赋力量：你可以使用（力量专长），这是一种超自然能力。使用时，你的力量值可以锋得等同于职业等级的增强加值。使用此能力属于即时动作。此能力持续时间为一轮，每天可使用一次。    力量领域法术  1 忍受元素伤害：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。  2 蛮力术：受术者获得1d4+1力量加值，持续时间为每等级一小时。  3 魔化防具：将魔力灌入盾牌或盔甲，每3等级可使其附加有+1增强加值。  4 法术免疫：每4等级，可使受术者对一个法术免疫。  5 正气如虹：身体变大，并且力量值+4。  6 石肤术：不怕殴打、割伤、戳刺和挥砍。  7 毕格比擒拿掌：出现魔手，可以用来掩护、推动物体或擒拿。  8 毕格比金刚拳：出现巨大的魔手攻击敌人。  9 毕格比粉碎掌：与（毕格比擒拿掌）同，但威力较强。    太阳领域（Sun）  神祗：艾罗娜、培罗  神赋力量：若是在可以进行一般驱散的地方遇到不死生物，你可以尝试进行更强力的驱散或斥喝。这种强力驱散或斥喝的方式与普通驱散或斥喝相同，但原本会被驱散、斥喝或命令的不死生物会被毁灭。    太阳领域法术  1 忍受元素伤害：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。所指定的元素形态只能为火或冰。  2 灼热金属：使金属灼热，足以烫伤任何触碰它的人。  3 灼热光辉：发出射线，每2等级可对敌人多造成1d8点伤害。若对手是不死生物，则伤害更重。  4 火焰护盾：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。  5 焰击术：用圣火击打对手，每等级可造成1d8点伤害。  6 火种术：可以将橡实与浆果变成榴弹与炸弹。  7 阳炎射线：产生会使人目盲的强光，并造成3d6点伤害。  8 阳炎爆：10尺生物目盲，并造成3d6点伤害。  9 虹光法球：与（虹光法墙）同，但是环绕四周。    旅行领域（Travel）  神祗：法兰恩  神赋力量：你可以自由活动，无视于行动迟缓的魔法效果。此能力类似（行动自如）法术，每天可使用的次数为每等级一轮。此效果自动生效，直到时间终止或不再需要此效果。此效果每日只有总轮数的限制，一天可启动数次。这是一种超自然能力。    旅行领域法术  1 脚底抹油：你的速度加倍。  2 物品定位术：感应目标物品的所在方向，可指定物品形态或特定物品。  3 飞行术：受术者以速度90飞行。  4 任意门：传送到范围内任一地点。  5 传送术：立刻将你传送至任何地方。  6 寻找捷径：显示直接可到达目的地的路。  7 准备传送术：与（传送术）同，但到达地点没有误差。  8 相位门：可经由隐形的路径穿过木头或石头。  9 星界投射：将你及伙伴投射入星界。    诡术领域（Trickery）  神祗：柏柯柏、厄斯怒、加尔闪金、渥利达马拉、奈落  神赋力量：（唬弄）、（易容）与（躲藏）为本职技能。    诡术领域法术  1 双颜术：改变自己的外貌。  2 隐形：受术者隐形，持续时间为每等级10分钟，或直到进行攻击为止。  3 回避侦测：受术者不会被探知法术影响。  4 困惑术：使受术者作一些怪事，持续时间为每等级一轮。  5 防范探知：利用幻象使探知法术误判。  6 假相术：使你隐形，并产生分身幻象。  7 障幕：利用幻象笼罩一个区，使探知法术无法侦测。  8 变形万物：将任何目标物品变成任意物体。  9 时间停止：在1d4+1轮中自由行动。  战争领域（War）  神祗：柯瑞隆·拉瑞辛、厄斯怒、格努须、海朗纽斯、海克斯特       神赋力量：若有必要，可忽略原有（擅长军用武器）专长，改为获得信仰神祗之偏好武器的（专修武器）专长。    战争神祗 　　　　　偏好武器    柯瑞隆·拉瑞辛　　　长剑    厄斯怒　　　　　　　钉头缒    格努须　　　　　　　矛（短矛、长矛、半身矛）    海克斯特　　　　　　连枷（轻型或重型）    海朗纽斯　　　　　　长剑    战争领域法术  1 魔化武器：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。  2 灵能武器：魔法武器会自己攻击。  3 魔化防具：将魔力灌入盾牌或盔甲，每3等级可使其附有+1增强加值。  4 神能：获得攻击加值、力量18，和每等级+1点生命值。  5 焰击术：用圣火击打对手，每等级可造成1d6点伤害。  6 剑刃障壁：造出刀剑环绕保护你，每等级可造成1d6点伤害。  7 律令震慑：震慑生命值至多150点的生物。  8 律令目盲：使生命值总和至多200点的生物目盲。  9 律令死亡：杀害一个强悍的受术者，或许多弱小对象。    水领域（Water）  神祗：欧拜·亥  神赋力量：可驱散或摧毁火系生物，如同善良阵营牧师驱散不死生物一样，或者命令或斥喝火系生物，如同邪恶阵营牧师斥喝不死生物一样。每天可使用这些能力的次数，等于3+魅力调整值。    水领域法术  1 隐雾术：周围产生迷雾环绕。  2 云雾术：产生浓雾遮蔽视线。  3 水中呼吸法：受术者可在水面下呼吸。  4 操控水位：使水位上升或下降。  5 冰风暴：40尺圆柱空间中下满冰雹，经过者受到5d6点伤害。  6 寒冰锥：每等级造成1d6点寒冷伤害。  7 酸雾术：产生会造成强酸伤害的浓雾。  8 凋死术：范围30尺内，每等级可造成1d8点伤害。  9 元素战队：视为水类法术，可召唤多个元素。 |  |  | | --- | | **德鲁伊的法术** | | 德鲁伊的法术    德鲁伊的零级法术（戏法）  造水术：每等级可造出两加仑纯水。  治疗小伤：治疗1点伤害。  侦测魔法：侦测60尺内的法术或魔法物品。  侦测毒性：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。  闪光术：使一个生物目眩（攻击检定-1）。  神导术：单次攻击检定、豁免检定或技能检定+1。  指北术：指出北方。  光亮术：使目标物品如火把般发光。  修复术：修复目标物品的细微损伤。  净化食粮：每等级可精制出一立方尺的水或食物。  阅读魔法：阅读卷轴及法术书。  提升抗力：受术者的豁免检定获得+1加值。  恩赐：受术者获得1点暂时生命值。    德鲁伊的一级法术  化兽为友：获得永久的动物伙伴。  安抚动物：安抚生命骰数总和为（2d4+施法者等级）的动物、兽类与魔法兽。  治疗轻伤：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  侦测动植物：侦测动植物种类。  侦测陷阱：侦测天然或简单的陷阱。  忍受元素伤害：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。  纠缠术：半径40尺内范围的所有人被植物纠缠。  妖火：以光描绘出受术者的轮廓，可抵销（朦胧术）、隐藏效果等。  神莓：产生2d4颗莓子，每颗可治疗1点生命值，24小时内最多治疗8点。  对动物隐形：动物无法察觉受术者，每等级可增加一个对象。  魔爪：增强受术者的天生武器，使攻击检定与伤害掷骰获得+1加值。  隐雾术：周围产生迷雾环绕。  行动无踪：每等级可使一个对象行走不留踪迹。  橡棍术：木棍或短棒成为+1武器，可造成1d10点伤害，持续时间为每等级一分钟。  一级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。    德鲁伊的二级法术  动物使者：将一只超小型动物送至指定地点。  迷惑动物：迷惑生命骰数和为2d6的动物。  树肤术：获得+3或更高的天生防御加值。  魅惑人类或动物：使一个人类或动物成为你的朋友。  冻寒金属：使金属寒冻，足以冻伤任何触碰它的人。  减缓毒性：使毒性停止对受术者造成伤害，每等级可持续一小时。  火焰陷阱：打开目标物品，可造成1d4点伤害，每等级再多造成+1点伤害。  火焰刀：触碰可造成1d8点伤害，每2等级伤害多+1点。  炽焰法球：滚出一团火球，造成2d6点伤害，持续时间为每等级维持一轮。  灼热金属：使金属灼热，足以烫伤任何触碰它的人。  动物定身术：使一只动物无法动弹，每等级可维持一轮。  次级复原术：解除所有魔法属性减值，或回复1d4属性伤害。  燃火术：产生火焰触碰或丢掷敌人，伤害值为1d4点，每2等级再+1点。  抵抗元素伤害：每一轮可忽略指定能量型态所造成的前12点伤害。  柔石术：将石头变为黏土，或将碎石变为细砂或烂泥。  动物交谈：你可以与自然动物交谈。  二级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  飞虫走兽：召唤小型爬行生物或飞行生物群。  树化术：你看上去就像一颗树，持续时间为每等级一轮。  曲木树：弯曲树木，可制武器手柄、扶手、门或厚板。  塑木术：重新塑造木质物品以合已用。    德鲁伊的三级法术  召雷术：在风暴中召下落雷，每等级造成1d10点伤害。  疫病术：使受术者感染指定之疫病。  治疗中度伤：治疗2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。  植物凋零：使一般植物变小并抑制生长。  支配动物：目标动物会遵从无声的心灵命令。  高等魔爪：增强受术者的天生武器，其攻击检定与伤害掷骰每3等级获得+1加值。  融身入石：你和身上的配件可以与石头混合。  中和毒性：去除生物体内或体外的毒素。  植物滋长：使蔬果生和的，农积量增加。  毒击：触碰攻击可造成1d10点体质伤害，一分钟后再一次。  防护元素伤害：指定一种能量，每等级可吸收12点该种能量所造的伤害。  移除疾病：清除对象身上所有疾病。  圈套术：制造简陋的魔法陷阱。  植物交谈：你可以与一般植物或植物型生物交谈。  荆棘丛生：范围内生物受到1d4点伤害，行动可能被减缓。  塑石术：将石头雕塑成任何形状。  三级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  水中呼吸法：受术者可在水面下呼吸。    德鲁伊的四级法术  防植物护罩：使会动的植物无法接近。  操控植物：控制植物或蕈类，或与之交谈。  治疗重伤：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点。  解除魔法：使魔法效果或法术失效。  焰击术：用圣火击打对手，每等级可造成1d8点伤害。  行动自如：受术者可以无视障碍物而如常行走。  巨虫术：将昆虫变成巨虫。  灭火术：灭掉正常火焰，或一个带有火焰效果的魔法物品。  转生术：使已死对象复活到任一身体。  驱离害虫：昆虫无法靠近10尺以内。  锈蚀爪：触碰攻击，可使金属或合金锈蚀。  探知：可由远处监视受术者。  雪雨暴：妨碍视线与行动。  刺石术：指定区域的生物受到1d8点伤害，并有可能变缓慢。  四级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。    德鲁伊的五级法术  异变动物：每2等级可使一个生物变成两倍大。  赎罪术：去除受术者的罪孽重负。  启蒙术：使树木或动物具有人的智慧。  问道自然：每等级可了解一里之内的地形。  操控风相：改变风的方向与速度。  治疗致命伤：治疗4d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+20点。  防死结界：对死亡类法术与效果免疫。  圣居：目标地神圣化。  冰风暴：40尺的圆柱空间冰雹，经过者受到5d6点伤害。  疫病虫群：大批昆虫出现遮蔽视武并造成，弱小生物逃窜。  五级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  化泥为石：每等级可转换两个各边长10尺的立方体。  化石为泥：每等级可转换两个各边长10尺的立方体。  融身入林：由一棵树跨越到远方的另一棵树。  邪居：将目标地去除神圣。  火墙术：10尺内可造成2d4点火焰伤害，20尺内则造成1d4点火焰伤害。穿越火墙会受到（2d6+施法者等级）点伤害。  棘墙术：荆棘之墙会伤害任何通过者。    德鲁伊的六级法术  防活物护罩：生物无法靠近10尺内。  寻找捷径：显示直接可到达目的地的路。  火种术：可以将橡实与浆果变成榴弹与炸弹。  高等解除魔法：与（解除魔法）同，但检定+20。  医疗法阵：治疗周围所有生物1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  金刚木：使树变得像铁一样坚固。  橡树守卫：将橡木化为树人守卫。  驱离木材：将木质物品推开。  储法杖：将法术储存于手杖上。  石言术：与天然石头或雕琢后的石制物交谈。  六级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  木遁术：迅速地从一棵树移动至同种的另一棵树。  石墙术：制造一面石墙，形状可自订。    德鲁伊的七级法术  变颜术：改变自己的外貌。  操控天气：可以改变特定区域的气候。  漫天虫蚀：命令一群昆虫进行攻击。  火焰风暴：每等级可造成1d6点火焰伤害。  高等探知：与（探知）同，但更快更久。  重伤术：受术者只剩1d4点生命值。  医疗术：治疗所有伤害、疾病与心理创伤。  七级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  阳炎射线：产生会使人目盲的强光，并造成3d6点伤害。  化铁为木：40尺内的金属变为木材。  真实目光：见到所有事物的原来面貌。  御风而行：你与盟友化为蒸气，得以快速旅行。    德鲁伊的八级法术  动物化身：每等级可选择一个盟友，变形成施法者指定的动物。  命令植物：植物可以活动，草木可以进行纠缠。  死亡一指：杀害一个对象。  驱离金石：将金属与石头推开。  反重力：目标物品或生物会向上坠落。  八级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  阳炎爆：10尺内生物目盲，并造成3d6点伤害。  旋风术：龙卷风可造成伤害，并可卷起生物。  回返真言：将你传送回指定地点。    德鲁伊的九级法术  嫌恶术：受法术影响的地域或目标物品会自动排斥某些生物。  地震术：半径5尺内产生剧烈摇晃。  元素战队：可召唤多个元素。  预警术：以第六感警告将要发生的危险。  集体医疗术：与（医疗术）同，但可针对多个受术者。  蔓生术：召唤1d4+2个蔓生怪为你作战。  形体变化：可变成任何生物，每轮并可更换一次。  九级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  共鸣术：受法术影响的地域或目标物品会吸引某些生物。 |  |  | | --- | | **圣武士及游侠的法术** | | 圣武士的法术    圣武士的一级法术  祝福术：同伴获得+1击检定，+1抗恐惧豁免检定。  祝福圣水：造出圣水。  祝福武器：使武器获得+1加值。  造水术：每等级可造出两加仑纯水。  治疗轻伤：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  侦测毒性：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。  侦测死灵：发现60尺内的不死生物。  神恩：每3等级攻击检定与掷骰获得+1加值。  忍受元素伤害：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。  魔化武器：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。  防护邪恶：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。  阅读魔法：阅读卷轴及法术书。  提升抗力：受术者的豁免检定获得+1加值。  恩赐：受术者获得1点暂时生命值。    圣武士的二级法术  减缓毒性：停止毒素对受术者造成伤害，每等级可持续一小时。  移除麻痹：移除麻痹、定身术或缓慢术。  抵抗元素伤害：每一轮可忽略指定能量所造成的前12点伤害。  护卫他人：你代替受术者受伤害。  隐匿阵营：隐藏阵营24小时。    圣武士的三级法术  治疗中度伤：治疗2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。  测知谎言：发觉蓄意的谎言。  解除魔法：使魔法效果或法术失效。  高等魔化武器：每3级+1，最多+5。  医疗座骑：与（医疗术）同，用于战马或其他骑乘用生物。  反邪恶法阵：与防护法术同，但范围为半径10尺，每等级可维持10分钟。  祈祷术：盟友大部分检定都可得到+1加值，敌人则-1。  移除目盲/耳聋：治疗正常或魔法造成的目盲及耳聋。    圣武士的四级法术  治疗重伤：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点（圣武士的有效施法者等级为10级）。  防死结界：对死亡类法术与效果免疫。  反制邪恶：在对抗来自邪恶阵营生物的攻击时，可获得+4加值。  行动自如：受术者可以无视障碍物而如常行走。  圣剑术：武器属性成为+5，对抗邪恶阵营生物时伤害值加倍。  中和毒性：去除生物体内或体外的毒素。    游侠的法术    游侠的一级法术  魔法警报：产生警报结界，持续时间为每等级二小时。  化兽为友：获得永久的动物伙伴。  减缓毒性：停止毒素对受术者造成伤害，每等级可持续一小时。  侦测动植物：侦测动植物种类。  侦测陷阱：侦测天然或简单的陷阱。  纠缠术：半径40尺范围内的所有人被植物纠缠。  魔爪：增强受术者的天生武器，其攻击检定与伤害掷骰获得+1加值。  行动无踪：每等级可使一个对象行走不留踪迹。  阅读魔法：阅读卷轴及法术书。  抵抗元素伤害：每一轮可忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。  动物交谈：你可以与自然动物交谈。  一级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。    游侠的二级法术  动物使者：将一只超小型动物送至指定地点。  治疗轻伤：治疗1d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+5点。  侦测混乱/邪恶/善良/守序：发现生物、法术与物品。  动物定身术：使一只动物无法动弹，每等级可维持一轮。  防护元素伤害：指定一种能量，每等级可吸收12点该种能量所造成的伤害。  睡眠术：使生命骰数和为2d4的生物群陷入昏睡状态。  圈套术：制造简陋的魔法陷阱。  植物交谈：你可以与一般植物或植物型生物交谈。  二级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。    游侠的三级法术  操控植物：控制植物或蕈类，或与之交谈。  治疗中度伤：治疗2d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+10点。  植物凋零：使一般植物变小并抑制生长。  高等魔爪：增强受术者的天生武器，其攻击检定与伤害掷骰每3等级获得+1加值。  中和毒性：去除生物体内或体外的毒素。  植物滋长：使蔬果生长，农积量增加。  移除疾病：清除对象身上所有疾病。  三级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  树化术：你看上去就像一棵树，持续时间为每等级一轮。  水面行走：目标行于水上如履实地。    游侠的四级法术  治疗重伤：治疗3d8点伤害，每等级再多治疗+1点，最高+15点。  行动自如：受术者可以无视障碍物而如常行走。  回避侦测：受术者不会被探知法术探测到。  变形自己：使自己有新的外型。  四级召唤盟友术：呼唤生物共同作战。  融身入林：由一棵树跨越到远方的另一棵树。  风墙术：使箭矢、小生物及气体转向。 |  |  | | --- | | **术士与法师的法术** | | 术士与法师的法术    术士与法师的零级法术（戏法）  防护  提升抗力：受术者的豁免检定获得+1加值。  咒法  冷冻射线：发出射线，造成1d3点冷冻伤害。  预言  侦测毒性：侦测一个生物或小型物体所带有的毒性。  附魔  晕眩术：生物失去下一次的动作。  塑能  舞光术：制造火把或其他光源。  闪光术：使一个生物目眩（攻击检定-1）。  光亮术：使目标物品如火把般发光。  幻术  幻音术：发出虚幻的假声。  死灵  打击死灵：对一个不死生物造成1d6点伤害。  变化  法师帮手：可对五磅的物品使用心灵遥控。  修复术：修复目标物品的细微损伤。  开关术：打开或关上小或轻的目标物品。  共通  秘法印记：刻上可见或不可见的个人记号。  侦测魔法：侦测60尺内的法术或魔法物品。  魔法技俩：玩一些小把戏。  阅读魔法：阅读卷轴及法术书。    术士与法师的一级法术  防护  魔法警报：产生警报结界，持续时间为每等级二小时。        忍受元素伤害：指定一种元素形态，每轮忽略5点该元素形态所造成的伤害。        封门术：使门维持关闭。        防护混乱/邪恶/善良/守序：AC与豁免检定+2。反制心灵控制，并可使元素生物与异界生物无法靠近。        护盾术：产生隐形圆盾，挡住（魔法飞弹）。  咒法  油腻术：将10尺见方区域或单一目标物品变得滑腻。        法师护甲：受术者获得+4盔甲加值。        召唤座骑：召唤可骑乘的马，持续时间为每等级二小时。        隐雾术：周围产生迷雾环绕。        一级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。        隐形仆役：产生一般服从号令的隐形力量。  预言  通晓语言：懂得所有可说可写的语言。        侦测密门：发现60尺内的密门。        侦测死灵：发现60尺内的不死生物。        鉴定术：鉴识魔法物品的其中一项特性。        克敌机先：下次攻击检定获得+20加值。  附魔  魅惑人类：使一个人类成为你的朋友。        催眠术：使生命骰数和为2d4的生物群陷入催眠状态。        睡眠术：使生命骰数和为2d4的生物群陷入昏睡状态。  塑能  魔法飞弹：造成1d4+1点伤害，1级进可发射一颗，之后每2等一颗，最高五颗。        谭森飘浮碟：直径三尺的平行浮碟，每等级可载重100磅。  幻术  变颜术：改变自己的外貌。        七彩喷射：震慑1d6个弱小生物，或将之敲到昏迷、使之目盲。        涅斯图伪装灵光：使物品发出假的灵光。        涅斯图遮蔽灵光：遮蔽魔法物品的灵光。        无声幻影：造出你想要的幻影。        腹语术：每等级可发出一分钟的腹语。  死灵  惊恐术：使一个生物逃窜1d4个回合。        冻寒之触：每等级可触碰一次，每次造成1d6点伤害，甚至造成1点力量值伤害。        衰弱射线：发出射线，造成力量值下降1d6，每2等级再下降1点。  变化  活化绳：造出一条魔法绳，依你的命令行动。        燃烧之手：每等级造成1d4点火焰伤害，最大5d4点。        变巨术：每等级可使目标物品或生物变大10%，最大+50%。        抹消术：消除一般或魔法书写文字。        脚底抹油：你的速度成加倍。        羽落术：目标物品或生物以缓慢的速度下降。        跳跃术：受术者作（跳跃）技能检定时获得+30加值。        魔化武器：将魔力灌入武器，使其获得+1加值。        传讯术：可在远距离使用轻声交谈。        缩小术：每等级可使目标物品或生物缩小10%，最大+50%。        电爪：触碰时可传送电流，造成1d8点伤害，每等级再多造成+1点伤害。        蛛行术：可在墙上及天花板行走。    术士与法师的二级法术  防护  秘法锁：用魔法锁住门或箱子。  遮蔽物品：目标物品不会被探测。  防护箭矢：受术者对大多数的远程武器免疫。       抵抗元素伤害：每一轮或忽略指定能量形态所造成的前12点伤害。  咒法  云雾术：产生浓雾遮蔽视线。  闪光尘：使生物目盲，或看见隐形生物的轮廓。       马友夫强酸箭：远程触碰攻击，每轮造成2d4点伤害，持续时间为一轮，每3等级加一轮。       二级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。       飞虫走兽：召唤小型爬行生物或飞行生物群。       蛛网术：将半径20尺范围内布满黏蜘蛛网。  预言  侦测思想：可以观察到他人的表面想法。        物品定位术：感应目标物品的所在方向，可指定物品形态或特定物品。        识破隐形：发现隐形生物或物体。  附魔  塔莎狂笑术：受术者在1d3轮中失去动作能力。  塑能  不灭明焰：造出一支永远不灭，不会发热的火把。        黑暗术：产生半径20尺的超自然黑暗。        昼明术：产生半径60尺的亮光。        炽焰法球：滚出一团火球 ，造成2d6点伤害，持续时间为每等级维持一轮。        粉碎音波：发出高速震动的音波，足以伤害目标物品或晶体生物。  幻术  朦胧术：对受术者的攻击会有20%的失手机率。        催眠图纹：使生命骰数和为（2d4+施法者等级）的生物群陷入催眠状态。        隐形：受术者隐形，持续时间为每等级10分钟，或直到进行攻击为止。        李欧蒙陷阱：使物品看起来设有陷阱。        魔嘴：触发时会说话。        次级幻影：与（无声幻影）同，但能发出一些声音。        镜影术：制造跟你一样的分身幻影，个数为1d4个，每3等级再增加一个，最多八个。        误导：误导欲侦测指定生物或物品的预言系法术。  死灵  食尸鬼之触：麻痹受术者，并使之散发恶臭，范围内生物受-2减值。        群体惊恐术：使半径15尺内生命骰数不超过6的生命慌乱。        幽灵手：造出发光的灵体鬼手来传送触碰攻击。  变化  变身术：与（变颜术）同，但变化更剧烈。        目盲术/耳聋术：使受术者目盲或耳聋。        蛮力术：受术者获得1d4+1的力量加值，持续时间为每等级一小时。       轻灵术：受术者获得1d4+1的敏捷加值，持续时间为每等级一小时。       黑暗视觉：在完全黑暗中可见距离60尺。       坚韧术：受术者获得1d4+1的体质加值，持续时间为每等级一小时。       敲击术：开启上锁或被魔法封印的门。       浮空术：受术者依你指示上下移动。       烟火术：将火变为炫目的光或呛人的烟。       魔绳术：至多可将八个生物藏在异次元中。       风讯术：将简讯送出，每等级一里。    术士与法师的三级法术  防护  解除魔法：使魔法效力可法术失效。  爆裂符文：阅读时会造成1d6点伤害。       反混乱/反邪恶/反善良/反秩序法阵：与防护法术同，但范围为半径10尺，每等级可维持10分钟。       回避侦测：受术者不会被探知法术影响。       防护元素伤害：指定一种能量，每等级可吸收12点该种能量所造成的伤害。  咒法  火焰箭：射出事实上有火焰的射击物品，可造成额外伤害。或射出霹雳火。        魅影驹：产生魔法马，持续时间为每等级一小时。        蛇纹法印：造出文字征记，可使阅读者动弹不得。        雪雨暴：妨碍视线与行动。        臭云术：发出令人反胃的气味，持续时间为每等级一轮。       三级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  预言  锐耳术/鹰眼术：使一个人无法动弹，持续时间为每等级一轮。  暗示：使受术者遵从暗示行动。  塑能  火球术：每等级可造成1d6点伤害，范围为半径20尺。  造风术：刮走或吹倒小型生物。  李欧蒙小屋：造出可供10个生物使用的庇护所。  闪电束：产生电流每等级可造成1d6点伤害。  风墙术：使箭矢、小生物及气体转向。  幻术  移位术：对受术者的攻击会有50%的失手机率。  迷幻手稿：只有事先指定的读者可解读此文字。  隐形法球：使10尺内所有人隐形。  高等幻影：与（无声幻影）同，但有声音、气味和体温。  死灵  遗体防腐：保存一具尸体。  死灵定身术：使不死生物无法动弹，持续时间为每等级一轮。       吸血鬼之触：触碰攻击造成1d6/每2等级的伤害，造成的伤害值成为施法者的生命值。  变化  闪现术：忽隐忽现，持续时间为每等级一轮。  飞行术：受术者以速度90飞行。  气化形体：使受术者变为虚体状态，并可以缓慢飞行。  高等魔化武器：每3等级+1，最多+5。  加速术：可以进行额外的部分动作，AC+4。  利刃术：一般武器的强击范围增加一倍。  秘密文页：将一页图文改变，使人认不出原文。  缩物术：目标物品大小缩到十二分之一。       缓慢术：受术者数为每等级一个，受术者只能进行部分动作。AC-2,近战检定-2。       水中呼吸法：受术者可在水面下呼吸。    术士与法师的四级法术  防护  次元锚：阻挡往异次元移动。        火焰陷阱：打开目标物品，可造成1d4点伤害，每等级再多造成+1点伤害。        次级法术无效结界：终止一级至三级的法术效果。        移除诅咒：移除物品或人物身上的诅咒。        石肤术：不怕殴打、割伤、戳刺和挥砍。  咒法  艾伐黑触手：（1d4+施法者等级）双触手随机出现在15尺范围内进行擒拿。        李欧蒙庇护所：制造坚固的屋舍。        次级造物术：制造出衣物或木质品。        重雾术：造出会阻碍视线与减缓移动的浓雾。       四级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  预言  秘法眼：隐形的飘浮之眼，速度为每轮30尺。  侦测探知：警告你有人使用魔法在探知。  生物定位术：指出熟悉生物的方向。  探知：可由远处监视受术者。  附魔  魅惑怪物：使一个怪物相信你是盟友。  困惑术：使受术者作一些怪事，持续时间为每等级一轮。  情绪术：使受术者产生强烈情绪。  次级指使术：命令生命骰数不超过7的对象。  塑能  火焰护盾：攻击你的生物会受到火焰伤害，你可以不受热或冷影响。       冰风暴：40尺的圆柱空间下满冰雹，经过者受到5d6点伤害。  欧提路克魔封法球：形成球型场域，一方面保护受术者，一方面将之困于其中。       咆哮术：使锥形范围内所有人震耳欲聋，并受到2d6点伤害。       火墙术：10尺内可造成2d4点火焰伤害，20尺内则造成1d4点火焰伤害。穿越火墙会受（2d6+施法者等级）点伤害。        冰墙术：使用（平面功效）造出冰墙，生命值为（15+施法者等级）点；或使用（半球功效）将生物困于其中。  幻术  幻景：使某种地形看起来像是另一种（如：使原野看起来象森林）。        幻墙术：制造拟真的墙、门、天花板，但任何事物都可穿过。        进阶隐形：与（隐形）同，但受术者进行攻击后仍可保持隐形。        魅影杀手：恐怖的幻象出现杀害受术者，或对其造成3d6点伤害。        虹彩图纹：发出彩光，使生命骰数和为24的物群不被攻击或移开。        幽影咒法术：假拟低于四级的咒法系法术。  死灵  疫病术：使受术者感染所指定之疫病。  弱能术：受术者承受1d4个负向等级。  恐惧术：使锥形范围内的目标群逃窜，持续时间为每等级一轮。  变化  降咒：单一属性值-6,或攻击检定、豁免检定、各种检定值都-4,或每次动作有50%失手机率。        任意门：传送至范围内任一地点。        变形他人：给予一个受术者新的外型。        变形自己：使自己有新的外型。        拉瑞强记法：准备额外的法术，或保留前一次使用的法术。只有法师能使用    术士与法师的五级法术  防护  驱逐术：强迫生物回到原属异界。  咒法  死灵术：杀害生命骰数不超过3的生物，生命骰数4到6者若没通过豁免检定则死亡。  李欧蒙秘藏箱：将贵重宝箱藏于灵界，在需要时可任意取用。  次级异界誓缚：困住异界生物，直至它完成工作为止。  高等造物术：与（次级造物术）同，但可创造石头与金属。  魔郑肯忠犬：出现魅影狗，可守卫亦可攻击。  五级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  铁墙术：生命值为每4等级30点，可压在对手身上。  墙术：制造一面石墙，形状可自订。  预言  异界探知：向异界者询问问题。        窥视魔眼：造出数量为（1d4+施法者等级）个飘浮魔眼为你进行侦察。        拉瑞心灵连线：使友伴间可使用心灵沟通。  附魔  支配人类：使用心灵控制人型生物。        弱智术：使受术者和智力值降至1。        怪物定身术：与（人类定身术）同，但可指定任意种类生物。        心灵迷雾：雾中的受术者睿智值与意志检定-10。  塑能  毕格比护身掌：出现魔手，可以对敌时提供90%的掩蔽。        寒冰锥：每等级造成1d6点寒冷伤害。        短讯术：将简讯立刻传至任何地方。        力墙术：产生不可伤害的墙。  幻术  托梦法：将讯息送至任何正在睡眠中的人。  防范探知：利用幻象使探知法术误判。       高等幽影咒法术：与（幽影咒法）同，但最高可以到四级法术，并用40%的真实性。       海市蜃楼：与（幻景）同，只是包含建筑物。       梦魇：送出虚像，可造成1d10点伤害，并使对象精疲立竭。  常驻幻影：与（高等幻影）同，但不需集中精神。  伪相：改变人的外貌，每2等级可改变一个人。  幽影塑能术：假拟低于五级的塑能术法术。  死灵  操纵死尸：制造骷髅、僵尸等不死生物。  魔魂壶：可以附身到另一生物。  变化  异变动物：每2等级可使一个生物变成两倍大。  鬼斧神工：使原始材料变为物品。  守墙术：每等级可在墙上多造成一尺深的裂洞。  塑石术：将石头雕塑成任何形状。       心灵遥控：可将物体举起或远距离移动，物体重量上限为每等级25磅。  传送术：立刻将你传送至任何地方。  化泥为石：每等级可转换两个各边长10尺的立方体。  化石为泥：每等级可转换两个各边长10尺的立方体。  共通  魔法恒定术：可使法术永久有效，需耗费经验值。    术士与法师的六级法术  防护  防魔法力场：抵销10尺内的法术。        法术无效结界：与（次级法术无效结界）同，但可至四级法术。        大解除术：与（解除魔法）同，但检定+20。        铜墙铁壁：一系列防护性法术与魔法效果。        防生物力场：生物无法接近你。  咒法  酸雾术：产生会造成强酸伤害的浓雾。        异界誓缚：与（次级异界誓缚）同。但最高可至生命骰数16。        六级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  预言  解析咒文：显现受术对象的魔法形态。            通晓传奇：得知一个人、地方或事物的相关传说。           真实目光：见到所有事物的原本面貌。  附魔  指使术：与（次级指使术）民同，但可以影响所有生物。  集体暗示：与（暗示）同，但每等级可增加一个受术者。  塑能  毕格比飞击掌：出现巨大的魔手推开生物。        连环闪电：每等级可造成1d6点伤害，每等级还可多选下一个次要受术者。        触发术：设定另一法术的触发条件。        欧提路克冰封法球：将水结冻，并造成寒冷伤害。  幻术  高等幽影塑能术：与（幽影塑能术）同，但最高可以到五级法术。        假象术：使你隐形，并产生分身幻象。        永恒幻影：与（无声幻影）同，但可以有视力、声音与气味。        预置幻影：与（高等幻影）同，但是由事件触发而产生。  投影术：幻象分身可以走动和施法。         隐魂咒法术：与（幽影咒法术）同，但最高可以到五级法术，并有60%的真实性。         迷罩：改变一群生物的外貌。  死灵  死亡法阵：每等级杀害生命骰数和为1d4的生物。  变化  操控水位：使水位上升或下降。  操控天气：可以改变特定区域的气候。  解离术：使一个生物或目标物品消失。  慑心目光：魅惑受术者，或使之恐惧、生病或沉睡。  石化术：使受术者成为石像。  集体加速术：与（加速术）同，但每等级可影响一个对象。  魔郑肯回忆术：回想起五级或以下的法术。只有法师能使用。  地动术：挖出满渠或造出山丘。  谭森变形术：获得战斗加值。    术士与法师的七级法术  防护  施逐术：每等级可放逐2HD的生物。  隔离术：受术者由视野中隐形，但无法被探知。  法术反转：将1d4+6法术等级的法术反弹回施法者。  咒法  卓姆吉瞬间召唤：已预备好的物品出现在你手中。  魔郑肯豪宅：出现门，可通往异次元的房子。  相位门：可经由隐形的路径穿过木头或石头。  律令震慑：震慑生命值至多达150点的生物。  七级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  预言  高等探知：与（探知）同，但更快更久。  灵视：与（通晓传奇）同，但更快更费力。  附魔  夺魄术：目标生物会受到持续性的（困惑术）攻击。  塑能  毕格比擒拿掌：出现用来掩护、推动物体与缠门的魔手。        延迟爆裂火球：每等级造成1d8点火焰伤害，你可将炸裂时间延后五轮。        魔力监牢：力场形成立方体，将一切困于其中。        魔郑肯之剑：造出飘浮的魔法剑攻击对手。        虹光喷射：射线击中对手，可以造成多种魔法效果。  幻术  集体隐形：与（隐形）同，但可影响范围内所有人。  行影术：步入阴影中，以进行快速移动。  拟象：造出生物的分身幻象，但有部分是真实的。  死灵  操控死灵：不死生物不会攻击你，并听从你号令。  死亡一指：杀害一个对象。  变化  幻化灵体：你变成灵体生物，持续时间每等级一轮。  异界传送：最多可使八个对象移动至另一异界。  反重力：目标物品或生物会向上坠落。  雕像术：受术者化为雕象。  准确传送术：与（传送术）同，但到达地点没有误差。  传送物品：与（传送术）同，但影响的是触碰物品。  共通  有限愿望：在法术的限制下改变现实状态。    术士与法师的八级法术  防护  心灵屏障：受术者对心灵、情绪与探知法术免疫。        虹光法墙：法墙的光可造成多种魔法效果。        防护法术效果：受术者有+8的抗力加值。  咒法  高等异界誓缚：与（次级异界誓缚）同，但最高可至生命骰数24。        焚云术：产生燃烧的云每轮可造成4d6点伤害。        迷宫术：将受术者困于异次元迷宫。        律令目盲：使生命值总和达200点的生物目盲。        八级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。        固魂术：将受术者囚于宝石内。  预言  感知位置：得知目标生物或物品的确实位置。  附魔  嫌恶术：受法术影响的地域或目标物品会自动排斥某些生物。        束缚大法：可禁锢生物。        短讯暗示：与（短讯术）同，但可送出法术（示）。        集体魅惑：与（魅惑怪物）同，但可影响30尺内所有怪物。        奥图迷舞：强迫受术者跳舞。        共鸣术：受法术影响的地域或目标物品会吸引某些生物。  塑能  毕格比金刚拳：出现巨大的魔手攻击敌人。        欧提路克灵动法球：与（欧提路克魔封法球）同，但你可用心灵遥控移动法球。        阳炎爆：10尺内生物目盲，并造成3d6点伤害。  幻术  障幕：利用幻象笼罩一个地区，使探知法术无法侦测。  死灵  复制后备：当生物原身死亡时，复制体即会复醒。        凋死术：范围30尺内，每等级可造成1d8点伤害。  变化  同游灵界：与同伴一起旅行至灵界。        铜筋铁骨：身体变成活动的铁块。        变形万物：将任何目标物品变成任意物体。  共通  魔法征记：触发符文会发动一系列魔法效果。    术士与法师的九级法术  防护  触锢术：将生物从（禁锢术）中解放出来。  禁锢术：将受术者埋住。  魔郑肯裂解术：解除魔法，将物品上的附加魔法消除。  虹光法球：与（虹光法墙）同，但环绕四周。  咒法  异界之门：连接两个异界，以供通讯或旅行。  律令死亡：杀害一个强悍的受术者，或多个弱小对象。  九级召唤怪物术：可召唤异界生物为你作战。  预言  预警术：第六感觉告将要发生的危险。  附魔  支配怪物：与（支配人类）同，但可使用于任何生物。  塑能  毕格比粉碎掌：与（毕格比擒拿掌）同，但威力较强。  流星爆：造成24d6点火焰伤害，并产生爆炸。  幻术  怪影杀手：与（魅影杀手）同，但影响30尺范围内所有事物。  死灵  星界投射：将你及伙伴投射入星界。  吸能术：受术者承受2d4个负向等级。  缚魂术：囚锢刚死的灵魂，使它不受（复生术）作用。  女妖之嚎：每等级可杀害一个生物。  变化  脱身大法：物品可将拥有者传送回来。  形体变化：可变成任何生物，每轮可更换一次。  传送法阵：将法阵中所有生物传送至指定地点。  永恒静滞：使受术者活动暂停。  时间停止：在1d4+1轮中自由行动。  共通  愿望术：如同（有限愿望），但限制较少。 | | | | | | **玩家手册-法术详述** | | | | 2004-08-20    奇幻修士会    第三版玩家手册繁体中文版 | | | | 打印自: [最深的地下城 UNDERTOPIA](http://www.ntrpg.org/yy/undertopia) 地址: <http://www.ntrpg.org/yy/undertopia/article.php?articleid=147> | | | | |  | | --- | | **基础知识** | | 法术格式  每个法术的详细说明都使用相同格式，以下是法术说明的格式：    名称  这是该法术较广为人知的一般名称。有些法术可能在各地有不同的特殊名称，许多施法者也常常为他们的法术命名。    学派、子学派与性质描述  这是该法术所属之学派。（共通）代表该法术不属于任何学派。如果该法术属于学派中的子学派，子学派会更于小括号中。请见第十章有关魔法学派的说明。  性质描述列于中括号。请见第十章有关特殊法术效果的说明。  学派：防护系、咒法系、预言系、附魔系、塑能系、幻术系、死灵系、变化系。  子学派：咒法系：呼唤、创造、医疗、召唤。附魔系：魅惑、协迫。幻术系：虚假幻觉、五官幻觉、心灵幻觉、魅影幻觉、幽影幻觉。  性质描述：强酸、混乱、寒冷、黑暗、死亡、电击、邪恶、恐惧、火焰、力场、善良、语言、秩序、光明、影响心灵、音波、传送。    法术等级  这是将法术力量作相对比较的对比级数，分别由零级、一级到九级。此条目列出该法术在各职业中的等级。如果该法术为领域法术，此条目也列出所属领域与等级。法术等级会影响DC和所有抵抗该法术效果的检定值。  举例而言，（人类定身术）是（吟游诗人3、牧师2、术士/法师3）。这代表它是吟游诗人的三级法术、牧师的二级法术，术士与法师的三级法术。（魔化防具）的等级条目中则记载（牧师2、力量）。这代表了它是牧师的二级法术，和力量领域的二级法术。  职业：吟游诗人、牧师、德鲁伊、圣武士、游侠、术士、法师。  领域：风、动物、混乱、死亡、破坏、土、邪恶、火、善良、医疗、知识、秩序、机运、魔法、植物、保护、力量、太阳、旅行、诡术、战争、水。    法术成分  此条止列出施展该法术需要的材料，和必须从事的行为。如果有任一必要成分未满足，则法术会失败。法术成分包括：言语、势、材料、器材、法器、消耗经验值。请见第十章有关法术成分的说明。    施法时间  施法所需时间。请见第十章有关施法时间的说明。    距离  施用该法术时，你与目标间可具有的最大距离。请见第十章有关法术距离的说明。  目标、效果与影响区域  此 条目列出该法术可影响的生物数目、体积、数量、重量等资料。此条目有三个小标题：（目标）、（效果）、（影响区域）。请见第十章有关法术瞄准的说明。如果法术目标是你自己，则你不需要进行豁免检定，你的法术抗力也没有作用。换言之，此时不必理会该法术的（豁免检定）与（法术抗力）条目。    持续时间  该法术所持续的时间。请见第十章有关法术持续时间的说明。    豁免检定  标明该法术是否需要进行豁免检定、豁免检定的形态，和通过豁免检定后的效果。请见第十章有关法术豁免检定的说明。    法术抗力  标明法术抗力是否可以抵抗该法术。请见第十章有关法术抗力的说明。    详细说明  该法术的详细说明，包括使用方法及用途。如果之前条目中有（见说明）字样，就代表该条目的解释记载在（详细说明）中。如果该法术是系列法术中的一个，则你可能需要查询另一个法术的详细说明，才能找到完整的解释。    法术  下列法术依英文字母顺序排列 |  |  | | --- | | **A字头法术1** | | 酸雾术（Acid Fog）  咒法系（创造）（强酸）  等级：术士/法师6、水7  法术成分：言语、姿势、材料/法器  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  效果：扩散出宽30尺、高20尺的雾  持续时间：1轮/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可  （酸雾术）象（重雾术）一样，可制造出浓重的蒸气。除了拖慢生物速度与遮蔽视线外，还带有强酸。施展法术之后，每一轮酸雾会对雾中生物或物体千害怕2d6点伤害。  秘法材料成分：一撮豌豆粉，混合一撮磨碎的动物蹄。    援助术（Aid）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：牧师2、善良2、机运2  法术成分：言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的活物  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可（无害）  （援助术）很像将（祝福术）与较强的（治疗轻伤）混合而成。受术者会像被施了（祝福术）一样受激励（攻击检定与抗恐惧豁免检定可获得+1士气加值），并获得1d8点暂时生命值。请见第八章有关暂时生命值的说明。    凌空而行（Air Walk）  变化系  等级：风4、牧师4  法术成分：言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的生物（巨型或小型）  持续时间：10分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可（无害）  受术者可以踏入空中，犹如踏在实地上一样。往上走就像爬山，往上或往下的最大角度是45度，速度为平时速度的1.5倍。  超过时速21里的强风可以将凌空而行的生物顺风推向前，或逆风将其往回吹。每一轮中该生物回合结束时，强风时速每五里会将生物吹动五尺。若风势异常强烈，DM可决定该生物是否会有相应的不利影响，包括行动失去控制或受到风的冲击造成实质伤害。  你可以将（凌空而行）施在受过特殊训练的座骑上，使人可以将其骑入空中。这种特殊训练需要藉由（驯养动物）能来缎练，（凌空而行）视为非一般工作，请见第四章有关驯养动物的说明。    魔法警报（Alarm）  防护系  等级：吟游诗人1、游侠1、术士/法师1  法术成分： 言语、姿势、器材/法器  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  影响区域：半径25尺的弥漫范围  持续时间：2小时/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：不可  体形为超小型或更大的生物进入或接触到指定防护区域时，（魔法警报）就会发出心灵讯号或声音作为警报。施法时需先设定密语，当进入的生物说出正确密语时，就不会触发警报。在施法时同时需决定警报种类为心灵型或声音型。  心灵警报：只要你留在指定防护区域周围一里内，你（也只你）就会收到心灵警报。若你在进行正常睡眠，会有一声（碰）将你惊醒。但如果你正在专注状态，这个声音不会中断你的专注。（沉默术）无法停止这种心灵警报。  声音警报：声音警报会发出类似摇铃，人耳可听见的声音，任何留在指定防护区域周围60里的人都可以听得很清楚。要是中间相隔关着的门，每一扇门会使可听见的距离缩短10尺。同理，每一道实际的墙会使可听见的距离缩短20尺。在极安静的情形下，声音可以淡淡传出180里。响声会持续一轮。受（沉默术）影响的生物无法听见声音警报。  灵体或星界生物不会触发警报，除非他们在指定防护区载中变为实体。  秘法器材成分：一个小铃铛、一些极细微的银线。    变身术（Alter Self）  变化系  等级：术士/法师2  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：个人  目标：自己  持续时间：10分钟/每等级（解消）  你可以将你的外观样子（包括装备和衣物）变得更高、更矮、更胖、更瘦，或变为中等身材。这个变化是发生于肉体。你的身体可以接受有限的实体变化；加减一两磅肥肉，或体重最多变为一半。若你变化后的样子有翅膀，你可使用30尺的速度飞行，但很难操纵（请见《地下城主指南》中有关机动性的说明）。若变化后的样子有鳃，你可以在水中呼吸。  你的攻击检定、天生防御加值与豁免检定都不会改变。这个法术也不会赋予你任何特殊能力、天生武器、防御、属性值或变化后形态的特殊习性。一旦施展后，它会一直到效果消失。若你被杀害，则自动变回原来形态。  若你使用这个法术来易容，则（易容）技能检定可获得+10加值。    解析咒文（Analyze Dweomer）  预言系  等级：术士/法师6  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：8小时  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一个目标物或受术者  持续时间：1轮/每等级（解消）  豁免检定：见说明  法术抗力：不可  你可以测知生物或物体的魔法属性。每一轮可得知一项属性、法术或能量，由等级最低（或最弱的能量种类）开始。对每一种法术或能量，都需进行一次施法者等级检定（1d20+施法者等级）。若结果高于或等于该法术或能量的施法者等级，你就可以鉴识出它。反之则失效，下回合你可以对下一个法术或能量作解析。  （解析咒文）无法施展于神器（请见《地下城主指南》中有关神器的说明）。  无论是否已超过持续时间，当解析完一个物体或生物后，法术即告结束。这个法术极耗体力，法术结束时，施法者需进行强韧检定（DC=21）。若失败，则接下来的1d8小时会力竭。若身在安全舒适的实验室中，你可以将（解析咒文）用来研究魔法封印或门上的魔法障壁，或者找出伙伴所中的诅咒种类。  器材：一个红宝石或蓝宝石制成的透镜，镶于金质的小环圈上。宝石价值不得低于1500金币。    化兽为友（Animal Friendship）  附魔系（魅惑）（影响心灵）  等级：德鲁伊1、游侠1  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一只动物  持续时间：立即  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  只要心诚，则可获得一只动物的忠诚。这个法术只有在你衷心想成为该动物的朋友时有效。若你不是诚心诚意想跟该动物作朋友（如：想吃他，或想利用他当陷阱），法术即会失效。一旦获得动物的信任，动物会自然对你忠心，而不算是受魔法影响，而且会一直持续。  你可以教导动物友伴三种把戏或指派工作，可指派工作数与该动物的智力值同。一般工作包含：攻击、随呼随到、守卫地方及保护单一人物。指派工作不可太复杂，例如：接受骑乘、需要（驯养动物）技能才能完成的工作等，请见第四章有关驯养动物的说明。  同时间内能拥有的友伴动物数目是有限的，友伴动物的生命骰数总和至多为施法者等级的两倍（冒险时，通常需将此上限再减半）。例如，3级德鲁伊可施法得到至多6HD动物的友谊，但一个正在进行冒险的德鲁伊只能赢得至多3HD的动物友谊。正在进行冒险的5级游侠只能赢得至多2HD的动物之友谊。你可遣走友伴动物，以获得新的友伴动物。  材料成分：一些该动物喜欢的食物。    异变动物（Animal Growth）  变化系  等级：德鲁伊5、术士/法师5  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：近距（100尺+10尺/每等级）  目标：每2等级选定一只动物，动物之间相距不可超过30尺  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可  可以使一群动物变成正常大小的两倍。变大的同时，也将高度、长度、宽度都增为两倍，体重则增为八倍。体型大小的改变会带来几种影响：  生命骰数：生物的生命骰数加倍，基本攻击加值与相关豁免检定也加倍。  体形：体形上升一级。这种增加会降低AC值（以新体形计算），并影响擒拿能力和相关数值（见第八章有关擒拿的说明）。该生物的力量与体质可获得体形变化加值，使用天生武器攻击时也会造成更强的伤害。这个法术对超巨型生物无效。  想要知道巨大化对生物数值影响的详细资料，请见《怪物图鉴》内有关巨型生物的说明。  当法术结束后，该生物的生命值回复原状。在巨大化期间所受的伤害值，全部减半计算。  这法术不会同时感化被巨大化的动物，亦不能藉以命令他们。    动物使者（Animal Messenger）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：牧师2、德鲁伊2、游侠2  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一只超小型动物  持续时间：1天/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可  强迫一只超小型动物去指定地点，通常是用来使小生物带讯息给你的盟友。目标生物不能是他人驯服或训练过的动物。  使 用一些该动物喜爱的食物作诱饵，可以呼唤他过来。他会在你身前听候号令。你可以用心灵将你所熟知的一个地方或地标传达给它，如：（末日山的云雾峰）。指示的方向必须明确，因为它所依靠的是你的知识，无法自己找到方向。你可以使动物使者携带一些小东西或便条。它会到指定地点，并在当地等待至法术持续时间结 束，再到别处进行它的日常工作。  在等候期间，动物使者允许任何人接近它并取下它身上携带睥物品。要注意的是，除非收信人事先知道有小生物会送信来，不然动物使者很容易被忽略。收信人不会获得与动物使者沟通的特殊能力，也不一定读得懂它所携带睥讯息（如果讯息是用他所不熟悉的文字写成）。  材料成分：该动物喜欢的食物。    动物化身（Animal Shapes）  变化系  等级：动物7、德鲁伊8  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：每等级选定一个有意愿的生物，生物之间相距不可超过30尺  持续时间：1小时/每等级（解消）  豁免检定：无（见说明）  法术抗力：可（无害）  与 （变形他人）类似，但施法者每等级可选定一个有意愿的生物，将其变成指定的动物。这个法术对于不情愿的生物没有影响。受术者会一直保持动物形态，直到超过法术持续时间，或施法者同时解除所有受术者身上的法术。另外，各受术者可以选择恢复原型（整轮动作），他身上的法术效果即消失。  可供选择的动物体形大小，以你的施法者等级为准：   |  |  | | --- | --- | | **施法者等级** | **允许体型** | | 16级或以下 | 小型或中型 | | 17-19级 | 超小型至大型 | | 20级 | 微型至超大型 |   此法术受术者不会像（变形他人）一样受到相应减值。    迷惑动物（Animal Trance）  附魔系（协迫）（影响心灵、音波）  等级：吟游诗人2、德鲁伊2  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：智力为1或2的动物、兽类或魔法兽  持续时间：专注  豁免检定：意志过则无效（见说明）  法术抗力：可  靠着跳舞、唱歌、吟诵或其他姿势及音乐，以迫使动物、兽类或魔法兽不作其他事，只会望着你。智力值为1或2的生物才会受这个法术影响。掷2d6以决定能够迷惑动物的生命骰数和。先由距离内最近的生物开始选，直到不能再选为止。例如，凡达妮雅可以迷惑7HD的动物，而距离内有好几只2HD的狼，则她到最靠近她的三只动物。  受过攻击或防御训练的动物、兽类或魔法兽可以进行豁免检定，未受训过的则不行。你可以攻击被迷惑的动物（将之视为震慑，你攻击它时获得+2加值），但该动物会回复正常，并且不会再受此法术影响。    操纵死尸（Abunate Dead）  死灵系（邪恶）  等级：牧师3、死亡3、术士/法师5  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的尸体  持续时间：立即  豁免检定：无  法术抗力：不可  这个法术会将白骨与尸体化为骷髅与僵尸，这此不死生物会听从你的命令行动。你可以使这些骷髅或僵尸跟着你走，也可以使它们留在原地，攻击靠近它的任何生物或特定生物。这些不死生物可以一直活动，直到被摧毁。被摧毁的骷髅或僵尸不再受（操纵死尸）影响。  无论是哪一种不死生物，你每次施展（操纵死尸）时，所制造的不死生物其HD总和不得超过你的施法者等级。  你所创造的生物会永远听从你指挥。但你每次能控制的不死生物HD总和不得超过施法者等级的两倍。若不死生物超过这数目，则新造出的不死生物会听从你控制，较早造出而超过数目的则不受控制，你可以选择释放哪一个。若你是牧师，你使用神力所命令或斥喝的不死生物不受此限。  骷髅：骷髅能由架构完整的尸体或白骨制造而成。尸体需有骨头，所以不会有柴虫骷髅这种东西。若骷髅是由尸体生成，则尸体上残留的肉会从骨头上脱落。骷髅的属性与体型大小有关，而其能力与该生物生前能力无关。请见《怪物图鉴》的详细资讯。  僵尸：僵尸只能由大体完整的尸体制造而成。尸体生前需有固定的组织结构，所以泥形尸体是不存在的。尸体的属性与体型大小有关，而其能力与该生物生前能力无关。请见《怪物图鉴》的详细资讯。  材料成分：你必须将一颗价值50金币以上的黑玛瑙放入尸体的眼中或口中。法术的魔力会使这颗宝石燃烧成没有价值的焦灰。 |  |  | | --- | | **A字头法术2** | | 活化物体（Animate Objects）  变化系  等级：混乱6、牧师6  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  目标：物体或物质，1立方尺/每等级  持续时间：1轮/每等级  豁免检定：无  法术抗力：不可  你将活动力注入不会行动的物体，使它看上去具有生命，并会攻击你预先指定的目标。被活化的物体可以是非魔法材料：木制、铁制、石制、纤维、皮革、陶制或玻璃制等。你也可以活化纯物质，如：水、墙上或地上的石头等，但体积不得超过1立方尺/每施法者等级。  活化物体的属性请见《怪物图鉴》有关（活化物体）的说明。  这个法术不能活化正被穿戴或携带的物品。    活化绳（Animate Rope）  变化系  等级：术士/法师1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  目标：一件绳状物体，长度至多50尺+5尺/每等级  持续时间：1轮/每等级  豁免检定：无  法术抗力：不可  你可以活化一个非活物的绳状物体，包括：带子、细线、绳索甚至巨缆。总长度限制是以直径1寸为准，直径每增加一倍，长度上限就缩短一半。可以使用的命令语包括：（卷）（会盘成一堆）、（卷、结）、（圈）、（圈、结）、（掷、结），和所有相反语句（如（解））。每一轮可下一次命令，属于标准动作。  活化绳可以环绕一尺内的一个生物或物体，它不会自己往外伸展，所以你必须将活化绳丢到目标上。这时候需进行远程攻击检定。活化绳的射程单位为10尺。一般绳子有2点生命值，AC=10，若通过力量检定（DC=23），还可以弹射。活化绳不会造成任何伤害，但它可以缠绕住没通过反射检定的生物。被缠住的生物会受-2攻击减值，敏捷值则有-4时效性减少。若活化绳的另一头系在固着物品上，则被缠住的生物也无法移动。就算未系住，则该生物的移动力也减半，而且不能奔跑或冲刺。被这个法术绑住的生物若想施法，必须先作（专注）检定（DC=15），未通过则该法术失效。被缠住的生物需通过（脱逃）技能检定（DC=20）才得以挣开。  绳子本体及所形成的结都不算魔法。  当使用活化绳时，进行（绳技）技能检定时可获得+2加值。    防活物护罩（Antulife Shell）  防护系  等级：动物6、牧师6、德鲁伊6  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：一整轮  距离：10尺  目标：以你为中心，半径10尺的弥漫范围  持续时间：10分钟/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：可  制 造出一个半球型的活动式能量护罩，可防止大多数活物进入。法术效果可阻绝动物、异怪、兽类、魔法兽、龙、精类生物、巨人、人形生物、人形怪物、泥形怪物、植物、变形生物、有毒生物。但对构装生物、元素生物、异界生物、不死生物则无效。请见《怪物图鉴》各种生物形态的说明。  注意：这个法术为防御性法术，无法用来进攻。若用这种防护性护罩主动压迫活物，则护罩自动瓦解。请见第十章有关防护系的说明。    防魔法力场（Antimagic Field）  防护系  等级：牧师8、魔法6、保护6、术士/法师6  法术成分： 言语、姿势、材料/法器  施法时间：单动作  距离：10尺  目标：以你为中心，半径10尺的弥漫范围  持续时间：10分钟/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：见说明  在你周围造出隐形力场，并随着你移动。力场内的空间不受大多数魔法效力影响，法术、法术型能力、超自然能力都无法作用。除此之外，任何力场内的魔法物品及法术也都失效。  （防魔法力场）对任何在力场内施用、对力场内部施用，和带入力场内的法术效果都有禁制作用，但不会解除这些法术。例如，身上带有（加速）法术效果的生物，在力场里没有（加速）优势，然而一旦离开力场，则（加速）效果会再度生效。受禁制的时间依然算于该法术持续时间。  魔像和其他构装生物、元素生物、异界生物、实体不死生物，在（防魔法力场）中仍可继续行动，不过它们的超自然能力、法术型能力、一般的法术属性仍会受到禁制。若这些生物是被召唤来的，请见下文。  召唤出来的生物或虚体不死生物一旦进入力场，则会消失无踪。直到脱离力场范围后才会再出现。在消失时间内，怪物召唤效果的持续时间依然照算。若你将（防魔法力场）施在已经召唤生物的地方，而该生物又有法术抗力，则你必须对该生物的法术抗力进和法者等级检定（1d20+施法者等级），通过才能使它消失。立即性法术效果（如（造水术））创造出的物体不受（防魔法力场）影响，因为创造物是物体而不是法术效果。  一 般牲可以进入这个区域（路上遇到的巨魔是一般生物，召唤出来的则不是），也可照常对力场内部进行远距攻击。在力场内失去魔法效果的一柄剑还是可以作为精制剑使用。若是在创造过程中注入魔法，但完成后即自行活动的构装生物则不受此法术影响（召唤来的则与被召唤生物同）。不死生物及异界生物若不是由召唤而来， 亦不受影响。但是这些生物的超自然能力与法术型能力则会暂时消失。  （解除魔法）无法移除（防魔法力场）。若两个以上的（防魔法力场）彼此有交集区域，亦不会互相影响。某些法术亦不受影响，如（力墙术）、（虹光法球）、（虹光法墙）等，请见各法术说明。神器、半神及更高级生物则不受此种凡界法术影响。  注意：若你的体形大于力场范围，则超出范围的身体部位不受力场保护。  秘法材料成分：一把铁屑。    嫌恶术（Antipathy）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：德鲁伊9、术士/法师8  法术成分： 言语、姿势、材料/法器  施法时间：一小时  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：单一物体，或单一地点（各边长10尺的立主区域/每等级）  持续时间：2小时/每等级  豁免检定：意志过则部分生效  法术抗力：可  你可以使物体或地区发生魔法震动，以赶走特定阵营或形态的智慧生物，阵营或形态由你指定。受影响的生物形态需明确指定名称，如：红龙、山丘巨人、鼠人、翼狮或吸血鬼。种类名称如（类哥布林生物）则不够明确。同理，阵营亦需明确指定，如：混乱善良、完全中立、守序邪恶等。  被指定的生物形态或阵营会有一股非常强烈的冲动， 想要离开目标区域或物体。他们会放弃目标物品或规避目标区域，并在法术持续时间内不肯返回。通过意志检定的生物可以留在目标区域或触碰目标物品，但会感到十分不舒服。这种嫌恶感会使他们的敏捷属性下降4。  （嫌恶术）可以反制或解除（共鸣术）。  这个无法施在生物身上。  秘法材料成分：一块浸于醋中的明矾。    防植物护罩（Antiplant Shell）  防护系  等级：德鲁伊4  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：10尺  目标：以你为中心，半径10尺的弥漫范围  持续时间：10分钟/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：可  （防植物护罩）会造出隐形的活动护罩，护罩内的生物不受植物型生物或活化后的植物攻击。如同其他防护性护罩，如果使用护罩主动压近植物，则护罩自动瓦解。请见第十章有关防护系的说明。    秘法眼（Arcane Eye）  防护系  等级：术士/法师4  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：10分钟  距离：无限制  效果：魔法感应场  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：不可  创造出一个魔法侦测眼，可将它看到的结果传送给你。（秘法眼）可选择每轮移动30尺（每分钟300尺），此时效果如同一般人正视前方（主要是看着地面），也可选择每轮移动10尺，以检视前方的天花板或墙。（秘法眼）看到的景象有如你身临该地。只要法术不有效，（秘法眼）可以往任何方向移动。实体障碍物会阻挡秘法眼的移动，但只要有大于老鼠洞的空隙（约直径1寸），它就可以通过。  施 展（秘法眼）时需专注。若不集中心神，则（秘法眼）就会迟缓下来。（秘法眼）不能被其他法术强化（虽然你可以用法术增加自己的视力）。若有人对（秘法眼）使用凝视攻击，则视为攻击你。若对你或（秘法眼）施展（解除魔法）成功，则法术即结束。目盲、魔法黑暗或其他特殊影响自身视力的事件，对（秘法眼）不造成 影响，它视为你的独立器官，例如，你本身目盲并不会使（秘法眼）目盲。  智力值为12或更高的生物，只要通过（探知）技能检定或智力检定（DC=20），就可以发现（秘法眼）。（侦测探知）之类的法术也可以发现。  材料成分：一片蝙蝠翼。    秘法锁（Arcane Lock）  防护系  等级：术士/法师2  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：10分钟  距离：触碰  目标：触碰到的门、箱子、面积至多为30平方尺/每等级  持续时间：永久  豁免检定：无  法术抗力：不可  将（秘法锁）施在门或箱子上，可将它们以魔法锁住。你可打开或锁上普通锁不受影响，但（秘法锁）锁上的门或物体只能用暴力撞开，或施展（解除魔法）或（敲击术）将之打开。要撞开受（秘法锁）影响的门时，DC+10。注意，（敲击术）并不会移除（秘法锁），只是使它失效10分钟。  材料成分：价值25金币的金砂。    秘法印记（Arcane Mark）  共通  等级：术士/法师0  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：0尺  效果：一个私人符文或印记，面积至多1尺见方  持续时间：永久  豁免检定：无  法术抗力：不可  这个法术可以使你刻上私人标记或符号，但图案大小不可大于6寸，且所包含文字不得多于六个。你可以选择这个印记是否隐形。（秘法印记）将印记刻于任何物质，而不使该物质受损，即使是铁或石材也可以刻。若刻上的是隐形印 记，（侦测魔法）可以使它发亮而现形，虽然他人不一定看得懂。（识破隐形）、（真实目光）、真知宝石与百眼法袍之类的法术或物品，可以使它们的使用者看到隐形的（秘法印记）。（阅读魔法）则可以使其中文字现形（若有文字的话），但可由施法者或（抹消术）移除。若是施在生物身上，则皮肤的新阵代谢会在一个月 内使印记慢慢变淡消退。  若要施展（卓姆吉瞬间召唤）在同一目标物上，需先施展（秘法印记）。请见该法术说明。    星界投射（Astral Projection）  死灵系  等级：牧师9、术士/法师9、旅行9  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：30分钟  距离：触碰  目标：自己，每2等级再多增加一个触碰到的生物  持续时间：见说明  豁免检定：无  法术抗力：可  使你的灵魂离体而出，这个法术还可以将你以星界体投射到别的异界。你可以带其他生物的星界体一起去，但施法时需在一起互相接触。旅行伙伴必须一直跟你在一起。若你在旅途中发生任何事，则伙伴会在你离开他的地方一直徘徊。  你将你的星界体投射至星界，并将身体留在物质界，你的身体会保持暂停状态。这个法术会将你与所有装备以星力量体投射至星界。因为星界又与其他异界连接，所以你的星界体可以在这些异界自由旅行。一旦离开星界进入另一个实存界，你与装备就会化为新的实体，以存在于该界。  当 你在星界或其他异界时，你的星界体与实体间会一直以一条银线所连接。若这条线断了，你便死亡。幸运的是，很少有东西能破坏这条银线。当你在另一个异界形成第二个实体时，这条无形的隐形银线仍然存在于你的新实体与原本实体间。若星界体或第二身体死亡，则这条银线会自动回到物质界的身体中，并使你由暂停状态回 复。虽然（星界投射）也可以在星界使用，但只对星界生物有效，实体生物还是必须在其他界域拥有实体。  你和伙伴可以无限期在星界穿梭，物质界褓会一直保持在暂停状态，直到你选择将灵魂归回体内。法术会一直持续到你决定结束为止，或被外在因素所打断，例如：对你的实体或星界体施展（解除魔法），或破坏你的褓（同时你被杀死）。  材料成分：一颗价值1000金币以上的红钻石，加上受术者每人需带有一根价值5金币的银棒。    赎罪术（Atonement）  防护系  等级：牧师5、德鲁伊5  法术成分： 言语、姿势、材料、法器、消耗经验值  施法时间：1小时  距离：触碰  目标：触碰到的活物  持续时间：立即  豁免检定：无  法术抗力：可  这个法术可以移除受术者的罪孽重负或罪行。寻求救赎的生物必须真心悔改以请求赦罪。若赎罪生物认罪时漫不经心，或出于被迫，则你不会因为施法而付出任何代价。然而，若是赎罪生物真诚忏悔，并且是出自本意，则你需要与你的神祗沟通，以500点经验值的代价使他卸除罪孽重担。一般而言，施法者会指派一些任务或差事给受术者（见（指使术）），以在施展（赎罪术）前确认对象的诚心。  （赎罪术）的施用目的有好几种，可依功效不同作选择：  回复魔法造成的阵营转变：若生物的阵营被魔法改变，可以施用（赎罪术）转回原来阵营而无须付出经验值代价。  回复职业：圣武士若是在不情愿或是不小心的情况下失去他的职业特性，则在承认所犯恶行后，可藉由这个法术回复能力。毫不悔悟的圣武士不能回复。  回复牧师或德鲁伊法术能力：因为触怒信奉的神祗而失去施法能力的牧师或德鲁伊，可藉信仰同一神祗的牧师及德鲁伊施展（赎罪术）回复能力。若他是故意犯罪，则施法牧师需花费500点经验值。若非恶意，则不会失去经验值。  救赎或诱惑： 你可以将此法术施在敌对阵营生物身上，使他有机会改换为你的阵营。受术者在施法时需全程参与。施法完毕时，该生物可以选择维持所属阵营，或倒戈改变阵营。若该生物不愿离弃原有阵营，也不会有任何强制性、协迫性的魔法影响他改变主意。这个法术对异界生物和所有无法自然改变阵营的生物无效。  注意：通常来说，阵营的改变取决于玩者（PC）或DM（NPC）。这个法术只是提供一个可靠的管道，使生物可以明确、快速地改变阵营。  材料成分：焚香。  器材：除了圣徽或一般的法器外，你还需要念珠或其它类似的祝祷用物品，如：祈祷书、祈祷法轮等，其价值需在500金币以上。  消耗经验值：若该生物是蓄意犯罪，需消耗施法者500点经验值（见前述说明）。    卜筮（Augury）  预言系  等级：牧师2  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：单动作  距离：个人  目标：自己  持续时间：立即  此法术可以使你预知某个动作的结果是好还是坏。例如，若是队伍想要破坏门上的怪封印，（卜筮）可以告诉你这个决策好不好。  有70%的机率会得到有意义的答案，施法者每等级再多加1%，DM需暗中进行掷骰。DM可以决定是要直接说出成功与否，还是模糊其词装作检定失败。若（卜筮）成功，则会带来下列四种结论之一：  ·吉（这个动作可能带来好的后果）  ·凶（会有坏后果）  ·吉且凶（同时有好后果和坏后果）  ·平（这个动作的效果不好不坏）  若检定失败，则会得到（平）的结论。得到结论为（平）的牧师无法得知道底（卜筮）是否成功。  （卜筮）只能预见未来半小时之内发生的事，所以半小时之后发生的事不会影响（卜筮）结果。因此，它可能会忽略掉动作带来的长期影响。若是同一人对同一件事施展多次（卜筮），则掷骰结果只以第一次为准。  器材：一些卜算用的木签或石子，价值25金币以上。    启蒙术（Awaken）  变化系  等级：德鲁伊2  法术成分： 言语、姿势、器材、消耗经验修正  施法时间：一天  距离：触碰  目标：触碰到的动物或树  持续时间：立即  豁免检定：施法者意志未过则无效  法术抗力：可  你可以使动物或树具有人类知能。施展法术时，你需进行意志检定，DC=10+目标生物HD（或树被启蒙后的可能HD）。  被启蒙的动物或树会对你很友善。你和他们之间不存有特殊感应或连结，但哪果你向它表达你的愿望或指定特定工作，它会努力达成。  被启蒙的动物可得到3d6智力、+1d3魅力值与+2HD。  被启蒙的动物或树可以说一种你懂的语言，每1点智力加值，可使它多学会一种你的语言。  消耗经验值：250点。 |  |  | | --- | | **B字头法术1** | | 绝望术（Bane）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：牧师1  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：50尺  影响区域：50尺内所有敌人  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  （绝望术）会使敌人心中充满疑惧。他们的攻击检定与抗恐惧豁免检定有-1士气减值。  （绝望术）可以反制或解除（祝福术）。  放逐术（Banishment）  防护系  等级：牧师6、术士/法师7  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一个或多个外界生物，生物之间相距不可超过30尺  持续时间：立即  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  （放逐术）是（驱逐术）的加强版。它可以使外界生物离开你的原属界域。施法者每等级可放逐2HD的生物。要指定生物，你必须先展现出他讨厌、害怕或与之对立的物质或物品。每展现出一种这类物品，你的施法者等级检定值便可+1，以对抗目标的法术抗力（如果有的话），而法术的豁免检定DC+2。例如，若这个法术要对讨厌光的妖魔施展时，同时他又害怕圣水与铁制武器，你就可以使用圣水、铁与火把作为放逐器材。这三样物品在你对抗他的法术抗力时使你获得+3加值，且法术DC+6。  DM可以选择使一些稀有或特殊物品具有加倍功效（亦即每一物品提供+4抗法术抗力能力与法术DC+6）。    树肤术（Barkskin）  变化系  等级：德鲁伊2、植物2  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的活物  持续时间：10分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可（无害）  （树肤术）可使生物的皮肤坚韧如树皮。法术效果为AC+3天生防御加值。此项加值在6级时变为+4、12级时变为+5，以此类推。    降咒（Bestow Curse）  变化系  等级：吟游诗人3、牧师3、术士/法师4  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的生物  持续时间：永久  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  你对触碰到的生物降下诅咒。依功效与目的，你可由下列三种效果中择一使用：  ·使一项属性值受-6的时效性减值（最小降为1）。  ·攻击检定、豁免检定、属性检定与技能检定有-4增强减值。  ·每一回合，目标生物有50%机率会发呆不动作。  你也可以自己发明诅咒，但不得比上述三种功效更强。实际功效最后由DM决定。  诅咒无法被解除类魔法解除，但可使用（破除结界）、（有限愿望）、（奇迹术）、（移除诅咒）或（愿望术）移除。  （降咒）可反制（移除诅咒）。    毕格比金刚拳（Bigby's Clenched Fist）  塑能系  等级：术士/法师8、力量8  法术成分： 言语、姿势、器材/法器  与（毕格比护身掌）同，只是魔手的攻击与移动是直接由你指挥（你对它的指挥视为即时动作）。飘浮的魔手以速度60移动，并可以同一轮中进行攻击。因为魔手直接由你控制，因此它发觉隐形或隐蔽敌人的能力与你相同。  魔手每轮可进行一次攻击，其攻击加值为你的等级加上你的智力调整值（法师）、睿智调整值（牧师）或魅力调整值（术士），因为魔手的力量值为33，所以再+11，体型为大型所以再-1。魔手的伤害值为1d8+12点，任何被打倒的生物需进行强韧检定（对抗此法术的豁免检定DC），失败则震慑一轮。震慑中的生物无法进行动作，并会失去AC的敏捷加值。对魔手进行攻击可获得+2加值。  施用此法术的牧师应以他的神祗为魔手命名，如（培罗金刚拳）等。  秘法器材成分：一只皮革手套，加上一只特殊小装置（类似手指虎），需套在施法者用来控制魔手的手上。这个小装置需由铜锌合金制成。    毕格比粉碎掌（Bigby's Crushing Hand）  塑能系  等级：术士/法师9、力量8  法术成分： 言语、姿势、材料、器材/法器  与（毕格比护身掌）同，除了会自行阻拦外，还会推挤你选下的对手。  （粉碎掌）可如同（护身掌）一样掩蔽你，也可以像（飞击掌）一样冲撞对手，但力量检定时+18。  （毕格比粉碎掌）可以像（毕格比擒拿掌）一样擒住对手，因为魔手的力量值为35，所以有+12加值。魔手可造成2d6+12点擒拿伤害（正常伤害，非内伤）。  施用此法术的牧师应以他的神祗为魔手命名，如（圣库斯伯粉碎掌）等。  秘法材料成分：蛋壳。  秘法器材成分：一只蛇皮手套。    毕格比飞击掌（Bigby's Forceful Hand）  塑能系  等级：术士/法师6  法术成分： 言语、姿势、法器  与（毕格比护身掌）同，只是（毕格比飞击掌）可以追击并将你指定的对手击飞，这是冲撞动作，力量检定有+14加值（力量值27所以+8，体形为大型+4，冲撞加值+2）。魔手会永远跟着对手，并一直将其推到距离允许的极限。魔手没有速度限制。  再强壮的敌人也无法将魔手往旁推开，因为它会瞬间回到你与对手中间。但如果他冲撞成功，则可以将魔手推向你一些。  器材：一只用皮革或厚布制成的结实手套。    毕格比擒拿掌（Bigby's Grasping Hand）  塑能系  等级：术士/法师7、力量  法术成分： 言语、姿势、器材/法器  与（毕格比护身掌）同，只是它能擒拿你指定的对手。（擒拿掌）每轮可进行一次擒拿攻击。其攻击加值为你的等级加上你的智力调整值（法师）、睿智调整值（牧师）或魅力调整值（术士），因为魔手的力量值为31，所以再+10，体型为大型所以-1。（擒拿）技能检定的加值亦同，只是体形调整值由-1改为+4。擒拿成功后，它会紧握住对手，但不会对其造成伤害。  （擒拿掌）可如同（护身掌）一样掩蔽你，也可以（飞击掌）一样冲撞对手，但力量检定时+16。  施用此法术的牧师应以他的神祗为魔手命名，如（寇德擒拿掌）等。  秘法器材成分：一只皮革手套。    毕格比护身掌（Bigby's Interposing Hand）  塑能系  等级：术士/法师5  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  效果：10尺长的魔手  持续时间：1轮/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：可  （毕格比护身掌）可以制造出一个巨大的魔法手掌，出现在你与对手中间。无论你与对手如何移动，这只飘浮在空中的魔手也会移动，以保持在你们中间，并提供你90%（AC+10）的掩蔽。它会直盯着对手，无论对手在黑暗中、隐形、变形，使用其他掩蔽或伪装法，都无法瞒过魔手。但魔手也不会主动进击对手。  魔掌长约10尺，手指张开宽也约10尺。它的生命值与你未受作时相等，AC为20（-1体形调整值、+11天生防御加值）。它跟正常生物一样会受伤，但不会造成伤害的魔法效果对它没有影响。魔手无法穿越（力墙术）造出的力墙，也不能进入（防魔法力场）。它会受（虹光法球）与（虹光法墙）影响。魔手的豁免检定值与施法者同。成功施展（解离术）与（解除魔法）可以消灭魔手。  任何体重未超过2000磅的生物若是想要推着魔手行走，其速度降为一半。魔手不能使体重超过2000磅的生物移动减缓，但仍可以阻碍他们攻击。  精神专注时（属于标准动作），你可以为魔手指定新的目标对手。  器材：一只软手套。    束缚大法（Binding）  附魔术（协迫）（影响心灵）  等级：术士/法师8  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：1分钟  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一个活物  持续时间：见说明（解消）  豁免检定：意志过则无效（见说明）  法术抗力：可  （束缚大法）会造出强力的魔法力场困住生物。该生物HD需大于或等于你施法者等级的一半，才能进行豁免检定。  你可以请最多六个助手一起施法，帮你完成这个法术。每一个施展（暗示术）的助手可以使你施法者等级暂时+1。 每一个施展（支配动物）、（支配怪物）或（支配人类）（以目标生物型态为准）的助手可以使你的施法者等级暂时增加助手等级三分之一。因为助手的法术是用来协助（束缚大法），所以针对这些辅助法术的豁检定或法术抗力都无效。你的施法者等级决定受术者是否需要进行意志检定，和法术的持续时间。所有（束缚大法） 的持续时间都可解消。  不管你选择使用（束缚大法）的何种功效，你都可以设定释放条件。条件的复杂度不限，但DM必须检查条件是否合理，并要有确实发生的可能性。这个条件可依生物名字、个体、阵营等为设定依据，但必须指定可明显识别的动作及属性，等级、职业、HD或生命值不可辨识的特质不能拿来作设定。例如，被束缚的生物可以在有守序善良生物靠近时获得释放，但不能设定为（有圣武士靠近）时。一旦法术施展之后，释放条件即无法更改。要设定释放条件，则豁免检定DC+2（若需要作的话）。  使用（束缚大法）的前三种功效时，持续时间是有限制的。若想要延长持续时间，需加施（束缚大法），持续时间将会重叠。此时，受术者在每一个法术结束时，需进行豁免检定（无论你的等级是否高到不用作检定）。若通过检定，则所有束缚都被解开。  （束缚大法）有六种功效，施法时可选择一种：  炼：除了你之外，接受受术者的生物会有（嫌恶术）效应。持续时间为施法才每等级一年。受术者会被困于受术时所在地点。  伏：施法者每等级可使受术者多昏睡一年。这段期间他不需要饮食，也不会变老。（伏）的难度较（炼）高，因此较容易抵抗。法术的豁免检定DC-1。  滞：（炼）与（伏）的组合，施法者每等级最高可持续一个月，法术的豁免检定DC-2。  绝：若受术者进入禁止他进入的指定地点，会被传送或带到特定区域（如：迷宫）。束缚时间为永久。法术的豁免检定DC-3。  化：受术者除了头脸之外的部位会受到（气化形体）的效果。他被安全地收纳在壶或其他容器中，该容器可以是透明的。该生物知道自己所在处境并可说话，但无法离开容器、进行攻击或使用自身能力。束缚时间为永久。这段期间内他不需要呼吸、饮食，也不会变老。法术的豁免检定DC-4。  缩：受术者高度缩小到一寸以下，并被收纳于宝石、壶或类似物品中，束缚时间为永久。这段期间内他不需要呼吸、饮食，也不会老变老。法术的豁免检定DC-4。  成分：施法所需成分依功效而不同，但都需要在施法时间内持续并正确吟唱出法术书或卷轴上的咒言语，并摆出某些姿势，配合符合该功效的材料。相关材料包含特殊金属制的小练子（如对兽化人需要银练）、稀有品种的催眠药草，或水晶制的钟型壶等。每个物品需值500金币。  为了调配所使用的特殊材料，此法术需要价值等同于目标生物HD乘上500金币的蛋白石，和目标生物的描画或雕像。    剑刃障壁（Blade Barrier）  塑能系  等级：牧师6、善良6、战争6  法术成分： 言语、姿势  施法时间：一整轮  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  效果：半径30尺内出现施转刀剑  持续时间：10分钟/每等级  豁免检定：反射过则无效（见说明）  法术抗力：可  这个法术会造出充满利刃的环形空间。利刃会环绕一个定点飞旋，形成一个非活动式障壁。任何通过（剑刃障壁）的生物会受到施法者每等级1d6点（最大20d6）的刀伤。利刃环可以是垂直、水平或倾斜环绕。  障壁形成时，身在其中的生物亦同样受伤。若通过反射检定则无效，但他们需以最短途径离开障壁范围。一旦障壁已经形成，任何进入或通过的生物都一定会受伤。  （剑刃障壁）可以给予中心生物半掩蔽效果（AC+4）。 |  |  | | --- | | **B字头法术2** | | 渎神之语（Blasphemy）  塑能系（邪恶、音波）  等级：法师7、邪恶7  法术成分： 言语  施法时间：单动作  距离：30尺  目标：以你为中心，半径30尺扩散范围内的生物  持续时间：立即  豁免检定：无  法术抗力：可  如果你处于原属界域，则非邪恶阵营的外界生物会立即被驱逐至他们的原属异界。被驱逐的生物在一天内都无法回来。无论该生物有没有听到（渎神之语）都有效。  属于你原属界域的非混乱阵营生物受到影响如下：   |  |  | | --- | --- | | **生命骰数** | **效果** | | 达12 | 晕眩 | | 小于12 | 虚弱、晕眩 | | 小于8 | 麻痹、虚弱、晕眩 | | 小于4 | 死亡 |     效果具有累加性。  晕眩：该生物会晕眩，且一轮内无法动作（但可正常防御）。  虚弱：该生物的力量值下降2d6，持续2d4轮。  死亡：活着的生物死亡，不死生物被摧毁。    祝福术（Bless）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：牧师1、德鲁伊1  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：50尺  目标：50尺爆发范围内所有盟友  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：可  （祝福术）会使你的盟友充满勇气。他们的攻击检定与抗恐惧豁免检定会有+1士气加值。  （祝福术）可以反制或解除（绝望术）。    祝福圣水（Bless Water）  变化系  等级：牧师1、德鲁伊1  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：1分钟  距离：触碰  目标：触碰到一瓶水  持续时间：立即  豁免检定：目标物品意志过则无效  法术抗力：可（物体）  这个法术可将一瓶水（一品脱）注满正能量，而转变为圣水（见第七章有关特殊物品的说明）。圣水可以伤害特定生物。  材料成分：价值25金币的五磅银粉。    祝福武器（Bless Weapon）  变化系  等级：圣武士1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：1分钟  距离：触碰  目标：触碰到武器  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：无  法术抗力：不可  这个法术可加强武器，对邪恶阵营的敌人造成痛击。所有对邪恶敌人的致命检定都自动成功，所以每次强击都是致命一击。受祝福的武器可以使邪恶阵营生物的伤害减免失效，并可确实击中虚体的邪恶阵营生物，武器上还附有+1加值。武器被祝福之后，可以伤害特定生物。弓和箭可分别被祝福，但若只祝福射击类武器（如：弓），则其发射出的物品（如：箭）不会自动受到祝福效果。  这个法术不能影响已经附有致命一击相关效果的武器。    目盲术/耳聋术（Blindness/Deafness）  变化系  等级：吟游诗人2、牧师3、术士/法师2  法术成分： 言语  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  目标：一个活物  持续时间：永久（解消）  豁免检定：强韧过则无效  法术抗力：可  受术者会依你选择，成为目盲或耳聋状态。目盲生物战斗时会有50%的失手机率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，（搜索）技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定都有-4减值，同时使对手的攻击检定得到+2加值（对方视为暂时隐形）。耳聋生物的（聆听）技能检定一定失败，先攻权有-4减值，在施展需要言语的法术时会有20%的误施或失败机率。  闪现术（Blink）  变化系  等级：吟游诗人3、术士/法师3  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：个人  目标：自己  持续时间：1轮/每等级（解消）  就象闪现犬一样，你可以在物质界与灵界间来回跳跃而显得忽隐忽现。你看起来像是在现实与虚幻间一直变化。  （闪现术）有几种效果：  被实体攻击时，敌人有50%的失手机率，即使拥有（盲战）专长也无效，因为闪现者并不完全算是隐形，他同时也是灵体。若攻击者可击打灵体或虚体生物，则失手机率降至20%（半隐蔽）。若是攻击者能见到隐形生物，失手机率也降至20%。若攻击者两者都有，则没有减值，即使你在灵界也一样会被击中。  单独针对你的法术有5%的失败率，除非它能瞄准隐形及灵体生物。同样地，你的法术有20%的机率会在你身于灵界时生效，如此就无法对物质生影响。  闪现时，区域攻击只能对你造成一半的伤害，如果它们能伤及灵界，则伤害得照单全收。你攻击时被视为隐形生物（+2击检定），并忽略目标生物AC的敏捷加值。坠落时受的伤害减半，因为只有实质身体部位会受伤。  闪现时，你可以穿越实质物体，但无法看穿它。每行经5尺实质物体，你有50%机率会变回实体，这会有很悲惨的结局。闪现时的移动速度降为四分之三，因为灵界会使你速度减半，而你有一半时间在灵界，一半时间在物质界。  因为你有一半时间存在于灵界，所以你可以看到并攻击灵体生物。你与灵体生物间的互支一如你在物质界与实体生物的互动。例如，你对灵体生物施的法术有20%的机率会在你身于物质界时生效。  注意：灵体生物是隐形的虚体，可自由往任何方向移动（包括上下、但速度减半）。因为没有实体，所以你可以穿越实质物体，包含生物。灵体生物可以明确听见看见物质界，但影像看起来晦暗不真，在物质界的视野与的听力则为60尺。 力场性质的魔法效果（如魔法飞弹与力墙术）与防护系法术对灵体生物可正常作用。这些法术的效果可由灵界延伸至物质界，反之则否。灵体生物无法攻击实体生物，身为灵体时施展的法术只能影响其他灵体生物，不过某些实体生物的攻击或物体效能可影响至灵界（如：石化晰蜴的凝视攻击）。灵界的生物或物体彼此视为正 常物体。若灵体生物在穿越实质物体时变成实体，则会从最近的开缝中挤出，挤出时每经过5尺受到1d6点伤害。    朦胧术（Blur）  幻术系（五官幻觉）  等级：吟游诗人2、术士/法师2  法术成分： 言语  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的生物  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：意志过则无效（无害）  法术抗力：可（无害）  受术者的外观轮廓会变得朦胧摇晃、摆动不定。身体影像的歪斜可使受术者获得半隐蔽效果（20%失手机率）。  （识破隐形）无法抵销（朦胧术）的效果，但（真实目光）可以。    破除结界（Break Enchantment）  防护系  等级：吟游诗人4、牧师5、机运5  法术成分： 言语、姿势  施法时间：1分钟  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：每等级选定一个生物，生物之间相距不可超过30尺  持续时间：立即  豁免检定：见说明  法术抗力：不可  这个解除类法术可将生物从附魔系、变化系法术效果、诅咒、石化中解放出来。（破除结界）至可以反转立即性的法术效果，如（石化术）等。每一种效果都需进行一次检定，以（1d20+施法者等级（最多+15））对抗DC=11+该效果施法者等级。通过即可解放该生物。被诅咒的魔法物品DC=25。  有些法术具有特殊属性，无法被（解除魔法）移除，（破除结界）对于法术等级等于或低于五级的此类法术无效。例如，（降咒）无法被（移除魔法）解除，但（破除结界）依然有效。  如 果魔法效果是由永久魔法物品所造成（如：诅咒剑），（破除结界）不会去除该物品上的魔法效果，仅能解放受害生物，不影响原物品。例如，某个被诅咒的物品可转换使用者的阵营，（破除结界）可使使用者摆脱其影响，使阵营转换无效。但物品上的诅咒仍在，会影响下一个捡至的人（即使是刚被（破除结界）解放的人）。    蛮力术（Bull's Strength）  变化系  等级：吟游诗人2、牧师2、术士/法师2、力量2  法术成分： 言语、姿势、材料/法器  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的生物  持续时间：1小时/每等级  豁免检定：意志过则无效（无害）  法术抗力：10尺  受术者变得更强壮。这个法术可使力量获得1d4+1增强加值，影响一般近战攻击检定、伤害掷骰和其他有力量调整值的数值。  秘法材料成分：一些牛毛，一些牛粪。    燃烧之手（Burning Hands）  变化系（火焰）  等级：火1、术士/法师1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：10尺  影响区域：以你的手为中心，爆发出火焰笼罩半径10尺的半圆形范围  持续时间：立即  豁免检定：强韧过则效果减半  法术抗力：可  此法术可由指间放射薄薄的烈焰。双手向前，姆指相接，四指向外张开形成扇形。烈焰的厚度与姆指厚度同。施法者每等级可使扇形区域内的生物受到1d4点火焰伤害，最高5d4点。布、纸、羊皮纸、木片等可燃物如果被烈焰接触到会焚毁。任何角色可进行整轮行动以扑灭一件着火物品上的火。 |  |  | | --- | | **C字头法术1** | | 召雷术（Call Lightning）  塑能系（电击）  等级：德鲁伊  法术成分： 言语、姿势  施法时间：10分钟，每一闪电束加加一次动作  距离：远距（400尺+40尺/每等级）  效果：见说明  持续时间：10分钟/每等级  豁免检定：强韧过则效果减半  法术抗力：可  要施展（召雷术），你必须身在风暴区，例如：狂风暴雨、乌云密布，甚至龙卷风也可以（7HD以上的风巨云或风元素造出的旋风亦可）。只要在这些地方，你就可以召来落电，但只要一离开，法术就结束。你每10分钟可召来一道落电。但施法后不用马上召雷，可进行其他动作或施其他法术。召雷时需要专注于法术，这属于标准动作。每道落电可造成施法者每等级1d10（最大10d10）点电击伤害。  落雷会垂直降在你指定的目标点上（距离范围以你召雷时的所在起算）。雷电会由离目标点最近的云端，循最短路径落下。任何离目标点半径10尺内的物都会被击中。  这个法术只能在户外施展，室内、地下、水面下都没有作用。    安抚动物（Calm Animals）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：动物1、德鲁伊1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：智力值为1或2的动物、兽类或魔法兽，生物之间相距不可超过30尺  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：意志过则无效（见说明）  法术抗力：可  这个法术能平抚并稳定动物、兽类、魔法兽的情绪，使他们变得温和无害。只有智力值未超过2的生物会受影响。所有生物需属于同一形态，彼此相距在30尺之内。所影响的生物生命骰数和为2d4+施法者等级。受过攻击、防卫训练，和具有危险性的动物、兽类、魔法兽可以进行豁免检定，未受过训练则不用。例如，德鲁伊可以轻易安抚一般的狼或熊，但冬狼、鲨晰兽或训练有素的守门犬就较难。  受术者会留在原地，不会攻击也不会逃跑。它们并非变得无助，在受到攻击时仍会正常防御。若他们受到威协（火、肉食生物、攻击行为等），则法术终止。    安定心神（Calm Emotions）  附魔系（协迫）（影响心灵）  等级：牧师2、秩序2  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  目标：1d6个生物/每等级，生物之间相距不可超过30尺  持续时间：专注，最长1轮/每等级（解消）  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  这个法术可以使激动的生物冷静下来。你无法控制受术者，但可使愤怒的生物不攻击，或使兴奋的生物安静。受术者不会从事暴力或破坏行为（自我防卫除外）。对他进行侵略或威协的行为则会使法术终止。  这个法术可自动压抑影响心灵的法术，但无法解除。可被压抑的法术包括：祝福术、困惑术、情绪术与恐惧术。此法术也可使吟游诗人的提振士气与野蛮人暴怒能力失效。在（安定心神）持续时间内，被压抑的法术会无效。当（安定心神）结束后，原来的法术会再次影响受术者（前提是并未超过该法术的持续时间）。    轻灵术（Cat's Grace）  变化系  等级：吟游诗人2、术士/法师2  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到的生物  持续时间：1小时/每等级  豁免检定：意志过则无效（无害）  法术抗力：是  受术者变得像猫一样，更优雅、灵敏，平衡感更好。这个法术可使敏捷值获得1d4+1增强加值，以影响防御等级、反射检定和其他有关敏捷调整值的数值。  秘法材料成分：一些猫毛。    惊恐术（Cause Fear）  死灵系（恐惧、影响心灵）  等级：吟游诗人1、牧师1、死亡1、术士/法师1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一个活物  持续时间：1d4轮  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  受术者受到惊吓。他的攻击检定、武器伤害掷骰与豁免检定有-2士气减值。他会尽可能逃离你。如果逃不走，则会背水一战。6HD或以上的生物对此法术免疫。（惊恐术）可以反制（移除恐惧）。  注意：影响心灵的法术不会影响无智力的生物，而惊恐类法术不会影响不死生物。    连环闪电（Chain Lighting）  塑能系（电击）  等级：风6、术士/法师6  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：单动作  距离：远距（400尺+40尺/每等级）  目标：一个主要目标，加上每等级一个次要目标，目标之间相距不可超过30尺  持续时间：立即  豁免检定：反射过则效果减半  法术抗力：可  此法术可以使你从指间放出电流。与（闪电束）、（召雷术）不同的是，（连环闪电）会击中一个目标，再击中其他目标。  闪电可对主要目标造成每者等级1d6点伤害，最多20d6点。击中后，闪电弧还可击中与你施法者等级相同数目的其他目标。次要目标把受的伤害骰数减半，无条件舍去计算。例如，19级施法者的主要目标受到19d6点伤害，并可选择19标，各受到9d6点伤害。所有受害者若通过反射检定则效果减半。你可自行选定次要目标，但它们与主要目标距离不得超过30尺，而且同一目标不可被击中超过一次。所选目标数目可以不足，以避免击中盟友生物。  器材：一些兽皮、一块琥珀、玻璃、水晶权杖，数目与等级相同的银制别针。    变颜术（Change Self）  幻术系（五官幻觉）  等级：术士/法师1、诡术1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：个人  目标：自己  持续时间：10分钟/每等级（解消）  使自己的外貌变得完全不同，包括：服饰、武器、防具与装备。你可以变得看起来高或矮一尺、胖或瘦一些，或变为更平庸。你无法改变身体形态，例如：人类施法者只能变得你人类、人形生物，或其他长得人的两足生物。除此之外，你可以改变外貌，增添一些外观特色，如：肿瘤或伤疤，或完全看起来像另一个人。  就算变化成不同生物，这个法术也不会赋予你该生物的能力与习性。此法术不能改变你身体或装备的原有触感及声音。看起来象匕首的战斧，使用起来仍是战斧。  若你使用这个法术来易容，则（易容）技能检定或获得+10加值。  注意：生物与你互动时，若觉异常（如：触碰到你而心生怀疑），则可进行意志检定。若通过，则会发觉你的外貌是幻象。    化棍法（Changestaff）  变化系  等级：德鲁伊7、植物7  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：一整轮  距离：触碰  目标：触碰到的木棍  持续时间：1小时/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：不可  你可以将一根预先处理好的木棍变成超大型的类树人生物，高约24尺。先将木棍插在地上，并念入完成法术的咒语，木棍就会变成一个像树人的生物，并为你作战。木棍树人会保护你并听你号令，但它不是真的树人，它无法跟树人沟通，也无法操控植物。如果木棍树人的生命值降至0点，则自动粉碎。木棍树人还可以作为施法器材。木棍树人出现时生命值全满，无论上次出现或战斗时是否受伤。  器材：木棍需预先处理好。你得先从白杨、橡木或紫杉砍下健康的枝干，再矫直、蚀刻、雕琢、磨光，过程约需28天。制作过程中，你不可进行冒险或从事耗费心神的活动。    混沌之缒（Chaos Hammer）  塑能系（混乱）  等级：混乱4  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  目标：半径20尺的爆发范围  持续时间：立即  豁免检定：意志过则效果减半（见说明）  法术抗力：可  你放出混沌的力量击打对手，这股能量会爆炸，散发出不断跳跃的多种色彩。只有非混乱阵营的生物会受伤。  施法者每2级可对守序阵营的生物造成1d8点伤害（最高5d8），并使他们恍惚1d6。恍惚中的生物只能进行部分动作。若通过意志检定则受伤害减半，且不会恍惚。  对不是守序也不是混乱阵营的生物而言，只会受到一半伤害，而且不会恍惚。若通过意志检定，则伤害可以再减半，亦即减为四分之一。    魅惑怪物（Charm Monster）  附魔系（魅惑）  等级：吟游诗人3、术士/法师4  目标：一个活物  持续时间：1天/每等级  与（魅惑人类）同，只是不限生物形态与大小。    魅惑人类（Charm Person）  附魔系（魅惑）（影响心灵）  等级：吟游诗人1、术士/法师1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一个人  持续时间：1小时/每等级  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  可使体形未超过中型的人形生物将你视为可靠的伙伴。然而，若该生物正被你或盟友攻击或威协，则他的豁免检定有+5加值。  此法术不会使受术者完全受你控制，但他会认为你的行动或话是有利于他并有善意。你可以试着对他下命令，但需通过对抗魅力检定，才能使他进行他本来不会去作的事（失败不能重试）。受术者不会听从自杀或明显对他有害的命令，但如果你能跟他保证安全，他可能会相信。若你或盟友对他有威协行为，则法术终止。注意：你必须以受术者听得懂的语言与他沟通，不然只能比手划脚。    魅惑人类或动物（Charm Person or Animal）  附魔系（魅惑）（影响心灵）  目标：一个人或一只动物  与魅惑人类同，但还可以影响动物。请见《怪物图鉴》有关动物的说明。    冻寒金属（Chill Metal）  变化系（寒冷）  等级：德鲁伊2  法术成分： 言语、姿势、法器  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：25磅金属/每等级，或每2等级选定一个生物身上所有金属装备。物品之间相距不可超过30尺  持续时间：7轮  豁免检定：意志过则无效（物体）  法术抗力：可（物体）  此法术可使金属温度低。未处理过的非魔法金属不可进行豁免检定（魔法物品的豁免检定请见《地下城主指南》）。若该物品为某生物的持有物，则使用该生物的豁免检定值，除非物品的豁免检定值较高。  若装备温度较低，则使用者会受到寒冷伤害。若触碰、握住、穿戴，或搬运重于体重五分之一的受影响物品，则该生物会受到完全伤害。若不是穿戴中的防具，或重量低于持有者的五分之一，只能造成最小伤害1或2点。  法术生效的第一轮，金属会变得十分寒冷，使触碰的人十分难受，但不会造成伤害（法术结束前一轮也一样）。第二轮（和倒数第二轮）时，则会造成疼痛与伤害。第三、第四与第五轮，金属会冻伤人，而造成更大伤害。详见下表：   |  |  |  | | --- | --- | --- | | **轮** | **金属温度** | **伤害** | | 1 | 寒冷 | 无 | | 2 | 冷 | 1d4点伤害 | | 3-5 | 冰冻 | 2d4点伤害 | | 6 | 冷 | 1d4点伤害 | | 7 | 寒冷 | 无 |   任何足以烫伤生物的热伤害可以使寒冷伤害无效，反之亦同，两种伤害可以1点消1点。例如，（冻寒金属）造成5点寒冷伤害，但同一轮中通过火墙会受到8点火焰伤害，最后寒冷伤害会被抵销，而该生物受到3点火焰伤害。在水面下，（冻寒金属）不会造成任何伤害，但寒冰会很快地覆盖物品表面。  （冻寒金属）可以反制或解除（灼热金属）    冻寒之触（Chill Touch）  死灵系  等级：术士/法师1  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：触碰  目标：触碰到一个生物/每等级  持续时间：立即  豁免检定：强韧过则部分无效  法术抗力：可  你的双手泛出蓝色寒光，触碰时会发出负能量，造成1d6点伤害。若未通过强韧检定，则多造成1点暂时力量值伤害。（冻寒之触）为近战触碰攻击，可使用次数等于施法者等级。  这个法术对不死生物有特殊作用。被你触碰到的不死生物不会受到伤害，但需进行意志检定。若未通过则会逃跑，并慌乱1d4轮，加上每施法者等级一轮。 |  |  | | --- | | **C字头法术2** | | 死亡法阵（Circle of Death）  死灵系（死亡）  等级：术士/法师6  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  影响区域：受术地点半径50尺爆发范围内的几个生物  持续时间：即  豁免检定：强韧过则无效  法术抗力：可  （死亡法阵）会使活物的生命之炎熄灭，瞬间杀害他们。  此法术可杀害生命骰数和为施法者等级1d4（最多20d4）的生物。HD最小的生物会先被影响。若HD相同，则较接近法阵中心者先受影响。HD为9或更高的生物不受影响。若剩下的生命骰数不足以再影响任何生物，则忽略不计。  材料成分：一颗价值500金币以上的黑珍珠，捣碎后的粉末。    破灭法阵（Circle of Doom）  死灵系  等级：牧师5、破坏5  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：20尺  影响区域：以你为中心，半径20尺爆发范围内的所有活物与不死生物  持续时间：立即  豁免检定：强韧过则效果减半  法术抗力：可  负能量由起源点炸裂向四方发散，附近的敌人会受到1d8点伤害，每施法者等级再+1（最多+20）点。  （破灭法阵）不会伤害不死生物，反而会治疗它们。    锐耳术/鹰眼术（Clairaudience/Clairvoyance）  预言系  等级：吟游诗人3、知识3、术士/法师3  法术成分： 言语、姿势、器材/法器  施法时间：单动作  距离：见说明  效果：魔法感应场  持续时间：1分钟/每等级（解消）  豁免检定：无  法术抗力：不可  此 法术可以使你专注在某个定点，你所见所闻如同亲临其地。距离不是问题，重点是你需要熟悉那个地方，或为明显的地点（如：墙后、转角另一面或树丛中）。此法术造出的魔法感应场可被解除，而且只能作用于你所在的界域。此法术无法再施加增强感应力的法术。如果选定地点因魔法效果而黑暗，你就什么也看不到。如果是 天然的黑暗，则法术效果或使你的视野达到半径10尺。笼罩或防护性法术会阻绝此法术，如（防魔法力场）、（心灵屏障）、（回避侦测），你会感应到法术被阻隔。  秘法器材成分：一只小弯角（用来听）、一颗玻璃义眼（用来看）。    混沌护壁（Cloak of Chaos）  变化系（混乱）  等级：混乱8、牧师8  法术成分： 言语、姿势、器材  施法时间：单动作  距离：20尺  目标：以你为中心，半径20尺爆发范围内的一个生物/每等级  持续时间：1轮/每等级（解消）  豁免检定：见说明  法术抗力：不可  一股混乱的彩光围绕受术者，并可防护守序阵营生物的施法与攻击，守序阵营生物击中被保护生物时会困惑。此防护系法术有四种效果：  首先，被保护生物的AC有+4卸劲加值，豁免检定有+4抗力加值。与（防护守序）不同，这些加值可适用所有攻击，而非只针对守序阵营生物。  接着，被保护生物对抗秩序领域法术，或守序阵营生物所施的法术时，具有法术抗力25。  第三，此法术可阻挡心灵影响中附身的法术，效果如同（防护守序）。  最后，如果守序阵营生物以近战攻击击中被保护生物，该守序阵营生物会困惑一轮（与（困惑术）同，意志检定可以抵销此效果，不过必须使用（混沌护壁）的豁免检定DC）。  器材：装着遗宝（如：混乱领域法术的断简残篇）的超小型古物盒。这个古物盒至少价值500金币。    复制后备（Clone）  死灵系  等级：术士/法师8  法术成分： 言语、姿势、材料、器材  施法时间：10分钟  距离：0尺  效果：一个后备复制体  持续时间：立即  豁免检定：无  法术抗力：不可  这个法术会造出一个不会行动的生物复制体。若是原身体遭到杀害，则灵魂会转移到复制体上，取代复制体再度活动（前提是灵魂愿意回来，见第十章有关召回亡者的说明）。原身体仍然会存在，但再也无法复生。而如果原主人自然死亡（例如天命将尽），则后备无效。  要制造复制体，你先要从原身体取一些肉（毛发、指甲、鳞片等都不行），总和体积约1立方寸。这些肉不必刚取下，但不能腐坏（可以使用（遗体防腐））。施法后，复制体需在实验室中培养2d4个月。  当复制体完成后，若原身体死亡，则灵魂会进入复制体。复制体拥有原身体的记忆、技能与等级。然而，复制体的等级必须比原身体死亡时至少低1级。若原身体等级1，则复制体体质值降1，若体质因此降为0点，则法术失效。若原身体在施法之后等级下降，因而在死亡时比复制体等级低，则复制体的等级变成与原身体死亡时相同。  这个法术只能复制生物的身体与心智，不包括装备。  原身体还活着时，复制体也会成长。但若灵魂不能归回，则复制体成为无主肉体，不善加保存则会腐坏。  材料成分：一些肉、实验室维生用品（价值1000金币以上）。  器材：特殊的实验室设备（价值500金币以上）。    死云术（Cloud Kill）  咒法系（创造）  等级：术士/法师5  法术成分： 言语、姿势  施法时间：单动作  距离：中距（100尺+10尺/每等级）  效果：扩散出宽30尺、高20尺的云  持续时间：1分钟/每等级  豁免检定：见说明  法术抗力：可  这个法术会造出一圈浓雾，如同（云雾术）一样，但是颜色昏暗且黄绿，并有毒性。在雾中，3HD以下的生物死亡，4HD到6HD的生物须进行强韧检定，未通过则死亡。高于6HD，或4HD至6HD通过检定的雾中生物每轮受到1d10点毒伤，即使闭气也没有用。  与（云雾术）不同是的，（死云术）会以每轮10尺的速度远离你，并贴近地面移动（想像以施法地点为起源点，雾云在每轮10尺的圆周上围成一圈，向外扩散开来）。因为雾云比空气重，它们会往低处流动，甚至会注入洞穴或洼地里。因此，这个法术用来对付巨蚁巢十分方便。但它无法渗入水中，在水面下无作用。    七彩喷射（Color Spray）  幻术系（心灵幻觉）（影响心灵）  等级：术士/法师1  法术成分： 言语、姿势、材料  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  影响区域：锥状  持续时间：立即（见说明）  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  华丽有彩光由你的指间向前方散射而出，形成一片锥形区域，其中的生物会被震慑、目盲，甚至击倒昏迷。最接近的1d6个生物会受影响。效果依各生物的HD而不同：  2或以下：昏迷2d4轮，同时目盲1d4轮，并且被震慑1轮（只有活物才会昏迷）。  3或4：目盲1d4轮，同时被震慑1轮。  5或以上：被震慑1轮。  目盲生物战斗时会有50%的失手机率（对他而言，所有对手都是完全隐蔽状态），并失去AC的敏捷加值，速度降为一半，（搜索）技能检定和多数与敏捷、力量相关的技能检定，都有-4减值，对手的攻击检定得到+2加值（对方视为暂时隐形）。  震慑的生物无法进行动作，并失去AC的敏捷加值。对他进行攻击可获得+2加值。  无视觉的生物不受（七彩喷射）影响。  材料成分：一撮粉末或细砂，要具有红、黄、绿三色。    命令术（Command）  附魔系（协迫）（语言、影响心灵）  等级：牧师1  法术成分： 言语  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：一个活物  持续时间：一轮  豁免检定：意志过则无效  法术抗力：可  你给予受术者命令，此命令只能是一个字，受术者会在能力所及范围下尽力达成。合理的命令会使受术者的豁免检定得到减值（由-1至-4，DM决定）。一般常见的命令有：逃、死（使受术者成假死状态）、停、跑、倒、滚、睡等。命令（自杀）是无效的，因为超过一个字。    命令植物（Command Plants）  附魔系（协迫）（语言、影响心灵）  等级：德鲁伊8、植物8  法术成分： 言语  施法时间：单动作  距离：近距（25尺+5尺/每2等级）  目标：植物或植物型生物（见说明）  持续时间：1天/每等级，或1小时/每等级（见说明）  豁免检定：见说明  法术抗力：见说明  植物、蕈、植物型生物、蕈类生物会依你命令行事。这个法术有三种功效：  魅惑：对植物型或蕈类生物使用，这时（命令植物）的作用与（集体魅惑术）类似。你可以命令单株植物（不限HD），或命令一群植物，其HD或等级总和不得超过你施法者等级的三倍。任两株植物相距不得超过30尺，并可个别进行意志检定以抵销法术效果，法术抗力亦适用。此功效持续时间为施法者每等级一天，是魅惑性质的法术。  活化：这个法术可以将活力注入树木，或其他不会行动的大型划本植物中。活化的植物会攻击你最初指定的目标，并具有人类的感觉。该植物的AC、速度、攻击力与特殊能力依体形大小和形态而不同，请见《怪物图鉴》有关活化植物的叙述。你可以活化一棵树、四株灌木或八根滕蔓。所有被影响的植物彼此之间相距不得超过60尺。若你有必要，你可以同时活化不同种类的植物，例如：一棵树与四根滕蔓，或一棵树与两株灌木。拥有该植物的生物可进行意志检定与法术抗力。持续时间为施法者每等级一小时。  纠缠：你可以将部分活力注入植物中，使它们纠缠区域内其他生物。这与（纠缠术）效力相同。法术抗力不能阻止生物被缠绕。持续时间为施法者每等级一小时。    通神术（Commune）  预言系  等级：牧师5  法术成分： 言语、姿势、材料、法器、消耗经验值  施法时间：10分钟  距离：个人  目标：自已  持续时间：1轮/每等级  你 与你信奉的神祗或其他代理人进行接触，可询问以（是）或（否）回答的简单问题（没有特定信仰对象的牧师，可与相近阵营或联盟的神祗接触），每施法者等级可问一个问题，答案会依接触对象知道多少而定。有时得到的回答是（不明），因为这些外层界的高等生物也并非全知全能。不过有时答案可能会造成误会或违反神的 个性，DM可以改用短语代替（约五个字以下）。如果你发呆、与他人讨论答案，或跑去作其他事，这个法术随即结束。  材料成分：圣水或邪水、焚香或邪香。  消耗经验值：100点。    问道自然（Commune with Nature）  预言系  等级：动物5、德鲁伊5  法术成分： 言语、姿势  施法时间：10分钟  距离：个人  目标：自己  持续时间：立即  你 成为大自然的一部分，以得到附近景物的资讯。你可以立即知道下列资讯的其中三种：地形地物、植物、矿产、水质、人民、普通动物分布情形、森林现况、强力的非自然生物现况，或天然场所的情形。例如，你可以得知任一强力非自然生物的位置、主要可饮用水源的所在，和所有人造建筑物的位置。  在户外时，这个法术影响范围为每施法者等级半径一里。在天然的地下场所（如：洞穴、山窟中），范围缩小为每施法者等级半径100尺。附近若无天然建筑物则无效，如：地下城或城镇中。    通晓语言（Comprehend Languages）  预言系  等级：牧师1、术士/法师1  法术成分： 言语、姿势、材料/法器  施法时间：单动作  距离：个人  目标：自己  持续时间：10分钟/每等级  你可以了解生物所说的话，或看懂原来不熟悉的文字讯息。你必须触碰该生物或该文字。此法术只能使你看懂文字，但不能帮你了解其含义。可以帮你读或听懂语言，但不能使你说或写。  用以阅读文件时，可用每分钟一页（约250个字）的速度进行。它无法读取魔法文件，也不能察觉文件是否带有魔法，但解藏宝图时很有用。这个法术会受防护性魔法所阻碍，如（秘密文页）或（迷幻手稿）。它也无法解读出封在一般文字中的密文或讯息。  秘法材料成分：一撮煤灰，一撮盐。 | | | | | |