



# PLAYER'S HANDBOOK<sup>®</sup>

# 玩家手册

译 BY 纯美苹果园

DUNGEONS & DRAGONS<sup>®</sup>

Everything a player needs to create heroic characters  
for the world's greatest roleplaying game

# 序

龙与地下城角色扮演游戏就是在剑与魔法的世界中说的故事。类似儿时的幻想游戏，龙与地下城是由想像力驱动的。你可以假想在一个暴风雨的夜里矗立著一座城堡，并思索一名奇幻世界的冒险者会如何面对这挑战。

地下城主(DM): 你们穿过崎岖的峭壁后，路突然转右，然后鸦阁堡就耸立眼前。多座残破的石塔无声地看守著入口。它们似乎是无人驻守的岗哨。在它们后面开著一度宽阔的深谷，往下望只见云雾不见其底。一度吊桥已经被放下，跨越深谷直达城堡的内庭。吊桥的铁链在风中辗转作声，锈蚀的锁环吃力地挂著吊桥。立在高墙之上的石像鬼用空洞的眼框盯著你们，发出挣拧的讥笑。入口上方挂了一道腐烂的木栅，因长满青苔而变绿。木栅后面，鸦阁堡正门大开，温暖的阳光流泻入内庭。

菲利浦（饰演加雷思）：我想看看石像鬼。我觉得它们不是普通的石像。

艾米（饰演丽花）：吊桥看上去危险吗？我想看看它有多坚固。我会不会觉得我们能走过它，还是觉得它会承受不住我们的重量而倒塌？

跟家家酒不同的是，龙与地下城会有故事结构，有方法去决定冒险者的活动有什么结果。玩家投骰子去决定他们的攻击有否命中，或者他们的冒险者能否攀上崖壁、避开魔法闪电、或完成其他危险行径。凡事都可行，但机率不定。

地下城主(DM): 好的，逐個來。菲利浦，你要看那些石像鬼？

菲利浦：对。有没有什么线索暗示它们是活的而不是装饰品？

DM：来一个智力检定。

菲利浦：我可以用调查技能吗？

DM：可以！

菲利浦（投出d20）：呜，七。

DM：你看它们只是一些装饰。接下来，艾米，丽花是要检查吊桥？

在龙与地下城这游戏里，每一名玩家都创造一名冒险者（亦称角色），并跟其他冒险者（由朋友饰演）组队。大家在这小队里一起探索漆黑的地下城、古城的废墟、猛鬼古堡、丛林深处的未知神殿、或在奇山之下的熔岩地洞。冒险者可能要解开谜题、跟其他角色交谈、恶战魔物、并发现传奇神器或其他宝藏。

可是，在众玩家当中会有一人饰演地下城主（Dungeon Master，简称DM），也就是游戏的说书人和裁判。地下城主为角色们创造冒险，角色们则挑战危机和选择要探索的方向。地下城主可能会描述出鸦阁堡的入口，然后玩家们决定他们的冒险者怎么办。他们是会直接走过摇摇欲坠的吊桥？是用绳索绑住自己以免吊桥倒塌时一起坠落？还是用法术将大家送到对岸？

然后地下城主会决定冒险者的行动的结果，述说接下来发生的事。由于地下城主可以对任何玩家行动给出临场反应，龙与地下城是无穷地灵活，每一次冒险都是无法预测的也是精彩刺激的。

这游戏没有真正的结局；当一个故事或冒险完结时，新的故事就可以开始，持续的故事串成

一场战役campaign。玩这游戏的人有很多都会让战役持续几个月或者几年，每个星期跟朋友聚会一次继续上次的故事。随著战役的推进，冒险者的实力也会有所成长。每只打倒的魔物，每次完成的冒险，及每件收复的宝物都不单止推进故事，而且也给角色们带来新的能力。这种成长由冒险者的等级所反映。

龙与地下城里没有输赢；最少，没有普遍认为的输赢。地下城和玩家们合作织出故事，勇敢的冒险者们如何面对夺命危难的精采故事。有时一名冒险者会死得很惨，被凶猛的魔物撕碎、被狡黠的奸人所害。即使如此，其他冒险者也可以找寻强力的复活魔法将战友起死回生，又或者该玩家可以选择创造新的角色继续玩。冒险小队可能会无法成功完成冒险，但如果大家欢度了好的时光，留下印像难忘的故事，那么大家都是赢家。

译註：由城主和玩家组成的小组中文称为团，团亦可指他们的战役。因此从“跑地城”衍生出的“跑团”代表游戏过程，而“团规”或“房规”指只适用于此战役或此小组的自定规则。

## 万千冒险世界 Worlds of Adventure

龙与地下城的众多世界都是魔法与魔物、勇士与英雄的世界。它们源自中古奇幻，但加入了生物、地点、和魔法令每一世界都独一无二。

龙与地下城的众多世界存在于名为多元宇宙multiverse的巨大宇宙中，以玄秘的方式互相连结，也跟其他位面连结、例如火元素位面或无限深渊。

这多元宇宙包含了无穷多变的世界。这些世界有很多都已经透过出版成为龙与地下城的官方世界设定。各世界的传说包括遗亡国度Forgotten Realms、龙枪Dragonlance、灰鹰Greyhawk、残阳Dark Sun、奥源Mystara、艾伯伦Eberon 等都在多元宇宙的丝绪中交错。伴随这些世界是数以万计的，由玩家为了自己的游戏而创造的世界。而且，即使这宇宙如此的多元化，你依然可以创造出自己的世界。

这些世界都有一些共通点，但每个世界都有自己的历史文化、独特的魔物和种族、奇幻的地理、古老地城、及狡计多端的梟雄。有些种族在不同世界会有不同才能。例：残阳的半身人是住在丛林的食人族，而精灵在沙漠中游牧。某些种族只存在于特定世界，例如艾伯伦的战俑，在终末战争中为了战斗而被创造和赋予生命的士兵。某些世界以一个故事为中心，例如长枪之战在龙枪世设中举足轻重。但它们全都是龙与地下城的世界，你可以用本书的规则去创造角色、进入这些世界。

你的地下城主可能将战役定在这些世界之一，或者一个自己创造的世界。由于龙与地下城的世界非常多变，你应该先向地下城主垂询有没有房规会影响你如何玩这游戏。去到最终，地下城主才是你的战役和世界设定的权威，即使是有出版的世界也一样。

## 运用本规则 Using These Rules

本D&D 基础规则文件分成三篇。

第一部分为第一章到第六章，谈创造角色，规范及指导你创造出一名你将会在游戏中的饰演的角色。它包括了各项种族、职业、背景、装备，

及其他你可以采用的选项的资讯。第一篇的规则常常建基于第二第三篇的内容。

第二部分为第七章到第九章，详述游戏规则，延续本章提供的简介。这篇覆盖了各种投骰，用以决定你的角色所做的活动的成败，并说明三大游戏活动：探索、交际、战斗。

第三部分为第十、十一章，只谈魔法。它覆盖了D&D魔法的本质，施法规则，和一些施法者（及魔物）在游戏中常用的典型法术。

## 如何玩

龙与地下城的游戏依照下述的基础模式进行。

**1. 地下城主会描述处境。**地下城主向玩家们说明冒险小队身处何地，四周环境，以及一些显眼的行动选择。（房间里有多少门、桌上有什么、谁在客栈里，如此类推。）

**2. 玩家说明所采取的行动。**有时会由一个人代表全队说话，例如“我们往东面的门走。”有时，各冒险者会各自行动：可能有一人去搜查宝箱，另一人调查墙上刻著的奥秘符号，而第三人则去放哨提防魔物。玩家们不需要轮流行动，但地下城主要聆听每一人并决定如何处理这些行动。

有些动作很易处理。如果一名冒险者想横过房间去开门，地下城主可能简单地说门开了，后面有些什么。但有时某些情况会令到一项行动变得富挑战性，例如门可能锁上了，或者地板上有陷阱。这些时候，地下城主决定发生些什么事，常常会交给骰子来决定行动结果。

**3. 地下城主述说这些行动的结果。**通常这结果会导出另一个选择点，将游戏带回第一步。

不论冒险者是在小心地探索古蹟、跟奸诈的王打交道、还是在死斗一只威猛的巨龙，都适用这模式。有些时候这些行动会比较规范，特别是战时，玩家们（和地下城主）真的会轮流地采取及完成行动。但很多时游戏是流动、富弹性的，可以适应当前的冒险状况。

很多时，游戏的行动只于玩家和地下城主的想像中发生，依靠地下城主的口述说明状况。有些地下城主会用音乐、插图、声效等营造气氛，也有很多玩家和地下城主会用不同声音饰演不同的冒险者、魔物、或其他游戏角色。有时，地下城主可能用地图及标示物或微模型去代表一个场景内的生物，协助玩家得知大家站在那儿。

## 骰子 Game Dice

这游戏采用了不同面数的骰子。你可以在游戏店和书店中找到类似的骰子。

在这规则中，不同的骰子用d字连着骰面数量表示：d4, d6, d8, d10, d12, d20。例：d6是一粒6面骰（也就是很多游戏采用的方型骰子）。

百分比骰，也就是d100，投掷的方法有些不同。你投掷两粒不同的10面骰来产生出1到100之间的一个值。其中一粒骰（需要在投之前指定）给出十位数的值，而另一粒给出个位数。例：如果你投出7和1，结果就是71。两个0代表100。有些十面骰的数字以十为单位（00,10,20,如此类推），令你较易分辨十位骰和个位骰。这时，投出70和1就是71，而00和0就是100。

当你需要掷骰子时，规则会说明要投多少粒什么种类的骰子，以及加上什么调整值。例：“3d8+5”意味著你要投掷3粒8面骰，将它们加起，然后再加5得出总值。

这种d记号也会有诸如“1d3”和“1d2”的写法。要模拟“1d3”，投一粒d6并将骰面值除2（往上取整）。要模拟“1d2”，投一粒任何骰子看看结果是单数还是双数。（另一做法是如果数值大于一半骰面，那就是2。）

## 二十面骰 The d20

冒险者的剑斩有没有打伤巨龙，还是攻不破牠那铁般的龙鳞？那名食人魔会不会相信一个瞒天大谎？那名角色能不能游过波涛汹涌的河？那名冒险者可不可避过火球的主爆炸波，还是首当其冲？当行动的结果不明朗的时候，地下城主依赖一种20面的骰子，即d20，去决定成败。

游戏中的 $\forall$ 每一名角色和魔物都由六项属性值(大陆翻译为属性值)定义他们的能耐。这些属性值分别是力量、敏捷、体质、智力、感知、魅力,大部分冒险者的属性值范围是3到18。(魔物的范围是1到30)这些属性值,以及它们所导出的能力调整值,是玩家们为角色或魔物所投的几乎所有d20的基础。

能力检定、攻击骰、和豁免骰是三种最主要的d20投骰,组成游戏的规则核心。三种骰都遵照以下简单步骤进行。

**1. 投骰并加上调整值。**投掷一粒d20并加上适用的调整值。这值通常是由六项属性值之一导出的调整值,有时可能包括反映角色才能的熟练加值。

**2. 应用环境加值和减值。**职业特性、法术、特殊情况、或其他效应都可能给予加值或减值。

**3. 将总值跟目标值相比。**如果总值等于或大于目标值,这项能力检定、攻击骰、或豁免就是成功了。目标值通常由地下城主决定,因此也通常由他告诉玩家们这项能力检定、攻击骰、或豁免是成功还是失败了。



能力检定和豁免骰的目标值被称为难度等级(Difficulty Class, 简称DC或难度)。攻击骰的目标值被称为护甲等级(Armor Class, 简称AC)。

这条简单的规则覆盖了龙与地下城里的大部分活动的成败判定。第七章有更多使用d20的详细规则。

### 优势与劣势 Advantage and Disadvantage

有时,一项能力检定、攻击骰、或豁免骰会受到被称为优势和劣势的特殊情况调整。优势反映了正面的影响因素,而劣势则相反。当你有优势或劣势时,你在投掷d20时要额外投一粒。如果你有优势则取高,劣势取低。例:假若你有劣势并投出17和5,你采用5。若你在有优势时投出同一数组,你采用17。

第七章有更详细的优势与劣势规则。

### 特例先于常规 Specific Beats Genreal

本书包括了很多规管游戏的规则。话虽如此,很多种族才能、职业特性、法术、魔法物品、魔物能力等游戏元素都会打破一些常规,给游戏规则设立例外。你只需要记著:当有特殊规则违背了通用规则,采用的是特殊的一边。

### 往下取整 Round Down

一开始时你需要记著另一条基础规则。每当你在游戏中进行除数运算时,余数往下取整,即使余数大于0.5也照样舍去。

## 冒险 Adventures

龙与地下城的主体是一伙角色踏上地下城主所安排的冒险。每一名角色都会给冒险贡献特定的专长,因为他们有不同的属性值、技能、职业特性、种族才能、装备、和魔法物品。每一名角色都是独特的,有不同的长处和短处,因此最好的冒险者小队里的角色能互补不足。冒险者们必需合作才能成功完成冒险。

冒险是游戏的核心,是一个有始有终的故事。冒险可以是地下城主自设的,也可以是买回来再被地下城主修改至合意的。不论是那一种,冒险都含有幻想场景,例如地下城、半毁的城堡、广域荒野、或繁华都市。它也有丰富的角色,有玩家扮演的一众冒险者,也有非玩家角色。他们也许是委託人、盟友、敌人、雇员、或

背景配角。通常会有一名非玩家角色是冒险中的最终头目，推动整个冒险。

在冒险旅途中，角色会受到各种生物、障碍、处境的拦阻，他们要想办法克服。冒险者有时会拼上性命跟其他生物战斗。也有的时候，冒险者会为了某目的跟其他生物甚至魔法物品进行对话。冒险者亦常常花时间解谜、越过障碍、寻找秘宝、或解开万缕千丝的剧情。与此同时，冒险者会探索世界，决定往那儿走和做些什么。

冒险有长有短，有繁有简。短冒险可能只有几项挑战，能在一晚之内完成。长的冒险可以有上百场战斗、互动、难题，需要几星期甚至几个月的现实时间玩几十次游戏才能完成。一般而言，当冒险结束后冒险者就会回到文明世界享受丰硕的成果。但故事往往还没结束。你可以将一场冒险想像成电视系列剧的一单元，由多个场景构成。战役是整套系列，是一串连贯的冒险，剧情从始至终都可见固定的一班冒险者。

### 冒险三柱 The Three Pillars of Adventure

---

冒险者可以试著做任何玩家能想像的事，不过大家可以从三方面去入手：探索、社交、战斗。

**探索：**包括冒险者的世界旅程，以及他们跟环境和物品的互动。探索是一种交流：玩家们形容角色的行动，然后地下城主告知什么事发生了。远的话，角色们可能花一整天穿过绵延起伏的平原，或者在地底通道中前进一小时。近的话，探索可能就是一名角色在地牢里拉下了一根拉杆。

**社交：**是冒险者们跟一些人（或一些东西）谈话。这可能是向俘虏询问巢穴的秘密入口在那儿，从获救者口中搜集情报，向兽人族长求情，或者游说一面健谈的魔镜向冒险者显示出远处的景象。

第七章和第八章记载了探索和社交的规则，很多职业特性和个性也有关系。

**战斗：**是角色们跟其他生物争战，互相挥剑、施法、走位，可能是为了厮杀、俘虏、驱逐，是第九章的重点。战斗是龙与地下城最具规

模的元素，每名生物会轮流行动。即使是在激战之中，冒险者依然有充足的机会施展特技，例如乘著盾牌滑下阶梯，调查环境（例如拉下神秘的拉杆），及跟其他人互动，包括朋友、敌人、及中立角色。

### 神奇的魔法 The Wonders of Magic

---

龙与地下城的冒险很少会不涉及魔法。不论是助益还是障碍，冒险者的生涯常常会出现魔法，也是第十和十一章的重点。

在龙与地下城的世界中，真正的魔法使用者很稀少，需要与众不同的极高才华。平民可能经常目睹一些魔法，但通常都是小事：奇趣的魔物、祷告得到回应、法师带著护卫巨像在街上走过。

但对于冒险者而言，魔法是生死攸关的事。没有牧师或圣武士的治疗魔法，冒险者会迅速伤重不治。没有诗人和牧师的强化魔法支援，战士会被强敌碾压。没有法师和德鲁伊的压倒性魔力和适应性，任何威胁都麻烦十倍。

梟雄一样喜欢用魔法。很多冒险都是被不怀好意的施法者的计划迫出来的。邪教领袖想唤醒在深海沉睡的古神、鬼婆抓走孩子用魔法汲取他们的活力、疯狂的法师想做出复制人兵团、巨龙展开神秘的术式要成为毁灭之神，这些魔法威胁的少量例子都是冒险者可能会面对的。但冒险者也有自己的魔法，有法术和魔法物品，他们将会得胜！（大概）





# 第一章： 一步一步创造人物

你在参与龙与地下城游戏中冒险的第一步是设想并创造一个属于你自己的人物。你的人物是游戏数据，角色扮演点子[roleplaying hooks]和你的想象力的结合。你选择一个种族（例如人类或半身人）和一个职业（例如战士或法师）。你同样创造你人物的个性，外貌和背景故事。一旦你完成，你的人物就成为了游戏中你的代表，你在龙与地下城世界中的化身。

在你扎进下面的第一步之前，想一下你想要扮演怎样的冒险者。你可能是一名勇敢的战士，一名鬼鬼祟祟的游荡者，一名热忱的牧师或一名炫耀的法师。或者你可能会对一个不寻常的角色更感兴趣，例如一名喜欢面对面战斗的强壮的游荡者，或者一名从远处射击敌人的神射手。你喜欢关于矮人或精灵的奇幻小说么？试着创建一个属于那些种族的人物吧。你想要你的人物成为桌子上[at the table]最坚韧的冒险者么？考虑战士职业吧。如果你不知道怎样开始，翻看这书中的插图吧，看看什么能符合你的兴趣。

一旦你脑海中有了一个人物，按顺序沿着这些步骤，做出能反映你想要的角色的选择。你对你人物的构思可能会因你做出的每个决定而逐渐变化。重要的是你放到桌上的事一个你有兴趣玩的人物。

贯穿这一章节，我们使用人物卡这一术语指代你用来循迹你的人物的任何材料，无论它是一张正规的人物卡（就像这些规则最后的那张），一些形式的电子记录，或是一张笔记本纸。一张官方的D&D人物卡是良好的开始直到你清楚你需要的信息和怎样在游戏中使用它们。

创造布鲁诺[Bruenor]

每一步人物创造都包含了一个该步骤的例子，即一位名叫鲍勃的玩家如何创造他的矮人角色，布鲁诺。

## 1 选择种族

每个人物均属于一个种族，D&D世界中众多智慧类人种族中的一个。最常见的玩家人物种族是矮人，精灵，半身人和人类。一些种族同样包含亚种，例如山矮人或木精灵。第二章提供了关于这些中足额的更多信息。

你选择的种族对你人物本身有着重要作用，包括设定一个基本的外貌和来自于文化与祖先的自然天赋。你人物的种族提供了特定的种族特性，例如特殊的感知，在特定武器或工具上的熟练，在一个或更多的技能上的熟练，或者使用小法术的能力。这些特性一些时候契合特定职业的能力（见第二步）。例如，轻足半身人的种族特性使他们成为杰出的游荡者，而高等精灵则倾向于成为强力的法师。有时扮演相反的类型会同意很有趣，例如半身人圣武士和山矮人法师，可以成为不寻常但印象深刻的人物。

你的种族同样会增加你的一个或更多的属性值，你将在第三步决定它。记住这些增量，并且记得之后把它们加上。

在你的人物卡上记住由你的种族所给予的特性。同样确定记下了你的起始语言和基本速度。

### 创造布鲁诺，第一步

鲍勃坐下来创造他的人物。他决定一个粗野的山矮人非常适合他想扮演的任务。他在他的人

物卡上记下了所有矮人的种族特性，包括25尺速度和他知道的语言：通用语与矮人语。

## 2 选择职业

每名冒险者都是一个职业中的一员。职业广泛地描述了一个人物的工作能力，他或她所拥有的特殊天赋，以及他或她在探险地下城，与怪物战斗，或陷入紧张的谈判时最常用的战术。人物职业在第三章中描述。

你的人物从你选择的职业中得到大量的好处。许多这类好处属于职业特性——那些使得你的人物与其他职业的成员不同的能力（包括魔法）。你同样可以得到一系列的熟练：盔甲，武器，技能，豁免骰，还可能包含一些工具。你的熟练定义了你的任务能特别做好的一系列事情，从使用特定武器到讲出一个令人信服的谎言。

在你的人物卡上，记下所有你的职业在第1级给你的特性。

### 等级

通常，一个人物在第1级开始并且随着冒险获得经验值（XP）而逐渐升级。一个1级人物在冒险的世界中缺乏经验，尽管他或她可能之前曾是一名士兵或是海盗并做过一些危险的事情。

在1级开始意味着你的人物进入冒险生活。如果你已经熟悉了这游戏，或是你参加进了一个已经存在的D&D战役，你的DM可能会决定你以一个较高的等级开始，这假定你的橘色已经在数个可怖的冒险中幸存下来。

### 边栏：快速创建

第三章中的每个职业描述中都提供了快速创建一个该职业角色的建议，包括如何分配你的最高属性值，适合该职业的合适背景，以及起始法术。

在你的人物卡上记下你的等级。如果你从一个较高的等级开始，记录下你的职业在1级后你获得的等级所提供给你的额外元素。一个1级人物拥有0XP。通常一个高等级人物开始时拥有达到当前等级所需的最小数量的XP（见本章之后的“超过1级”）。

### 生命值与生命骰

你人物的生命值定义了你的人物面对战斗和其它危险状况时有多坚韧。你的生命值由你的生命骰（生命值骰的缩写）所决定。

### 属性值摘要表

#### 力量

衡量：天然的运动，肉体力量

非常有价值于：战士

种族增加值：

山矮人(+2)          人类 (+1)

龙裔 (+2)          半兽人 (+2)

#### 敏捷

衡量：物理灵活性，反射，平衡，稳定

非常有价值于：游荡者

种族增加值：

精灵 (+2)          人类 (+1)

半身人 (+2)        森林侏儒 (+1)

#### 体质

衡量：健康，耐力，活力

非常有价值于：所有人

种族增加值：

矮人(+2)          强魄半身人 (+1)

人类 (+1)          半兽人 (+1)

岩侏儒 (+1)

#### 智力

衡量：精神敏锐，信息回想，分析技能

非常有价值于：法师

种族增加值：

高等精灵 (+1)      泰夫林 (+1)

人类 (+1)          侏儒 (+2)

#### 感知

衡量：警惕性，直觉，洞察力

非常有价值于：牧师

种族增加值：

丘陵矮人 (+1)      人类 (+1)

木精灵 (+1)

#### 魅力

衡量：自信，口才，领导力

非常有价值于：领导者和圆通的人物

种族增加值：

轻足半身人 (+1) 人类 (+1)  
半精灵 (+2) 龙裔 (+1)  
卓尔 (+1) 泰夫林 (+2)

在第1级，你的人物拥有一个生命骰，该骰的类型由你的职业所决定。你开始时拥有等于该骰最高骰值的生命值，正如在你的职业描述中所标出的那样。（你同样要加上你的体质调整值，你将在第三步所决定）。这同样是你的最大生命值。

在你的人物卡上记下你人物的生命值。同样记下你人物使用的生命骰类型和你现在拥有的生命骰数。在你休息后，你可以使用生命骰来恢复生命值（见第八章的“休息”）。

### 熟练加值

---

在你职业的描述中出现的那张表格显示了你的熟练加值，对1级人物为+2。你的熟练加值适用于许多你将记录在人物卡上的事项。

- 使用你熟练的武器的攻击骰
- 你施展的法术的攻击骰
- 你熟练的技能的属性检定
- 你熟练的工具的属性检定
- 你熟练的豁免骰
- 你施展的法术的豁免DC（将在每个魔法职业中解释）

你的职业决定了你的武器熟练，你的豁免熟练和一部分你的技能和工具的熟练。（技能在第七章中描述，工具在第五章）你的背景给了你额外的技能和工具熟练，并且一些种族提供给你更多的熟练。确保在你的人物卡上记下这所有的熟练项目和你的熟练加值。

你的熟练加值不能加到一个骰值或其它数值上超过一次。偶然的，你的熟练加值可能在你适用它之前被调整（例如加倍或减半）。如果一个情景意味着你可能适用熟练加值超过一次或是乘上超过一次，你只能加上一次，乘上一次或是减半一次。

### 创建布鲁诺，第二步

---

鲍勃设想布鲁诺会带着一把战斧，一个折断了一只角的头盔冲进战斗。他使布鲁诺成为了一

名战士，并将战士的熟练和1级职业特性记录在人物卡上。

作为一名1级战士，布鲁诺拥有1个生命骰——一个d10——并且起始拥有等于10+他的体质调整值的生命值。鲍勃记下了这个，并将在他决定布鲁诺体质值后（见第三步）记录下最终值。鲍勃同样记下了1级人物的熟练加值，即+2。

### 3 决定属性值

---

你的人物在游戏中所能做的事情大都取决于他或她的六项属性：力量，敏捷，体质，智力，感知和魅力。每项属性有一个值，即你在你的人物卡上所记下的数值。

六项属性值在游戏中的使用在第七章中描述。属性值摘要表提供了一个方便参考，包含各素质分别被哪个属性所度量，各属性分别为哪个种族所提升，以及各职业将哪些属性看做特别重要这几个事项。

你随机产生你的人物的六项属性值。投四次6面骰并在草纸上记下最高三个骰值之和。再重复五次，现在你有了六项数值。如果你想要节约时间或者不喜欢随机决定属性值的想法，你可以使用以下值代替：15,14,13,12,10,8。

现在将六个数分别写在你六项人物属性之一旁以分配各值给力量，敏捷，体质，智力，感知和魅力。之后根据你选择种族的结果对你的属性值做出任何调整。

在分配你的属性之后，使用属性值和调整值表以决定你的属性调整值。为决定一个未包含在表中的属性调整值，从该项属性值中减10并将结果除以2（向下取整）。在你的每个属性值旁记下调整值。

### 创建布鲁诺，第三步

---

鲍勃决定使用标准的属性值设定

(15,14,13,12,10,8)来决定布鲁诺的属性值。由于他是一名战士，他将他的最高值，15，放在力量上，他的次高值，14放在体质上。布鲁诺可能会成为一个粗鲁的战士，但鲍勃决定他想要矮人更加年长，睿智并成为一位好领导，所以他决定将适当的属性放在感知和魅力上。在应用了他的种族好处后（提升布鲁诺的体质值2点和力量值2

点)，布鲁诺的属性值和调整值如下：力量17(+3)，敏捷10(+0)，体质16(+3)，智力8(-1)，感知13(+1)，魅力12(+1)。

鲍勃填上了布鲁诺最终的生命值：10+他的体质调整值即+3，总计13点生命值。

### 变体：自定义属性值

由你的地下城主的选择，你可以使用此变体以决定你的属性值。这里描述的方法允许创建一个有着你分别选择的属性值的集合的人物。

你有总计27点花在属性值上，每个属性值的花费在属性值花费点数表中显示。例如一个14的值需要花费7点。使用这一方式时，15是你能在应用种族增加前结束时的最高值。你不能拥有低于8的属性值。

这种决定属性值的方式可以使你拥有一个有着三个高数值和三个低数值的集合

(15,15,15,8,8,8)，或一个有着超过平均值且几乎相等的数值的集合(13,13,13,13,12,12,12)，或是任何这两个极端间的数值的集合。

#### 属性值花费点数表

值	花费	值	花费
8	10	8	10
9	1	9	1
10	2	10	2
11	3	11	3

#### 属性值和调整值表

值	调整值	值	调整值
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

## 4 描述你的人物

一旦你知道了你人物在游戏中的基本面貌，就到了为他或她捏上血肉成为真实人物的时候了。你的人物需要一个名字。花上几分钟来想一

下他或她的模样以及他或她在通常时段[general term]怎样表现。

利用第四章的信息，你可以塑造你人物的容姿和个性特征。选择你人物的阵营（引导他或她做决定的道德指南）以及理念。第四章同样帮助你确认那些你的人物视若珍宝之事物，它们被称为纽带，以及那些有朝一日可能埋葬他或她的缺陷。

你的人物的背景描述了他或她的出生地，他或她原本的职业，以及人物在D&D世界中的地位。你的DM可能会提供第四章中给出的那些背景外的额外背景，也可能愿意同你共同创造一个更加符合你人物概念的一个背景。

背景提供给你的人物一个背景特性（一个一般的好处）和两项技能上的熟练，同样它可能提供你额外的语言或是令你熟悉特定种类的工具。将这个信息与你显露的个性信息一同记录在你的角色卡上。

### 你人物的属性

将你人物的属性值和种族一同纳入到你塑造他或她的外貌与个性的过程之中。一个有着低智力值的非常强壮的人物与一个有着低力量值的非常聪明的人物的想法和表现会大大不同。

例如，高力量值与魁梧健美的身体很契合，而低力量值的人物则可能瘦的皮包骨或是肥的滚圆。

高敏捷值的人物很可能身体柔软苗条，而低敏捷值的人物则可能消瘦笨拙或是过重且笨手笨脚。

高体质值的人物常常看起来很健康，有着明亮的眼睛和充沛的能量。一个有着低体质值的人物可能病怏怏或身体虚弱。

有着高智力值的人物可能勤学好问，而有着低智力值的人物说话可能很简单或是容易忘掉细节。

有着高感知值的人物有着良好的判断力，同情和对发生事情保持着一般的警惕。有着低感知值的人物可能会心不在焉，鲁莽或是对周围事物毫无察觉。

有着高魅力的人物流露出自信，通常混杂着礼貌或恫吓的仪态。有着低魅力的人物可能给人以粗鲁，含糊不清或是胆怯的印象。

## 创建布鲁诺，第四步

---

鲍勃填充了一些布鲁诺的基本细节：他的名字，他的性别（男），他的身高和体重，以及他的阵营（守序善良）。他的高力量和体质体现了一个健康善于运动的身体，而他的低智力则表现了某种程度的健忘。

鲍勃决定布鲁诺生为贵族的血统，但他的氏族在布鲁诺很小的时候就被驱逐出它的家园。他长大后作为铁匠在冰风谷的偏僻小村中工作。但布鲁诺有着英雄的命运——收复他的家乡——所以鲍勃为他的矮人选择了平民英雄着一背景。他记下了他的背景提供给他熟练和特性。

鲍勃对布鲁诺的个性在脑海中有清晰的图像，所以他略过了平民英雄背景中提到的个性特征，作为替代他记下了布鲁诺是一个谨慎的敏感的矮人真诚地爱着他的朋友和盟友，但他将他柔软的心隐藏在粗野，大叫的举止之后。他从他的背景提供的清单中选择了公平的理念，记下了布鲁诺相信没有人可以凌驾于法律之上。

由于他的故事，布鲁诺的纽带是显而易见的：他渴望有一日能从驱逐矮人离开的影龙处收复秘银厅，他的家乡。他的缺陷与他的谨慎和敏感的天性联系在一起——他对孤儿和任性的孩子有着温柔的看法，这让他即便在没有保证的情况下也可能会网开一面。

## 5 选择装备

---

你的职业和背景决定了你的人物的**起始装备**，包括武器，盔甲以及其他冒险用品。在你的角色卡上记下这装备。所有这类装备的细节都在第五章中出现。

作为携带由你的职业和背景供给你的用品的替代，你可以购买你的起始装备。你有基于你的职业所给予的一定数量的**金币(gp)**花销，这数量将在第五章中给出。大量的附有价格的装备列表也将在那一章中给出。若你愿意，你同样可以免

费拥有一件饰品（参见第五章末尾的饰品列表）。

你的力量值限制了你能携带的用品量。不要试图购买总重量（以磅计量）超过你的力量值乘以15的装备。第七章有着更多的关于负重限制的信息。

## 盔甲等级

---

你的**盔甲等级(AC)**代表着你的人物在战斗中避免受伤能做到怎样好。对你的AC有所贡献的事物包括你穿戴的盔甲，你手持的盾牌，以及你的敏捷调整值。尽管并不是所有的人物都身穿护甲或手持盾牌。

在没有护甲与盾牌之时，你人物的AC等于10+他或她的敏捷调整值。若你的人物穿戴盔甲，或手持盾牌，或二者兼有，那么遵循第五章中给出的规则计算你的AC。将你的AC记载你的人角色卡上。

你的人物需要熟悉护甲与盾牌以便有效地使用它们，而你的护甲与盾牌熟练由你的职业所决定。穿戴你没有相应熟练的盔甲或盾牌会有一系列的障碍，第五章中将给以解释。

一些法术和职业特性给予你一种不同的计算你的AC的方法。如果你有多个特性给你以不同的方式来计算你的AC，你可以选择使用其中一种。

## 武器

---

为你的人物挥动的每把武器计算你用该武器攻击时所应用的调整值，以及你命中时造成的伤害。

当你使用一把武器攻击时，你投一个d20并加上你的熟练加值（仅当你熟练该武器时）并应用属性调整值。

- 对于使用近战武器的攻击，在你的攻击和伤害骰上使用力量调整值。拥有娴熟特质的武器，例如一把细剑，你可以应用敏捷调整值代替。
- 对于使用远程武器的攻击，在你的攻击和伤害骰上使用敏捷调整值。拥有投掷特质的武器，例如一把手斧，你可以应用力量调整值代替。

## 创建布鲁诺，第五步

鲍勃写下了从战士职业和平民英雄背景得到的起始装备，他的起始装备包括链甲和一块盾牌，这一组合使得布鲁诺有着18的盔甲等级。

对于布鲁诺的武器，鲍勃选择了一把战斧和两把手斧。他的战斧是一把近战武器，所以布鲁诺为他的攻击和伤害使用他的力量调整值。他的攻击加值为他的力量调整值(+3)加上他的熟练加值(+2)，总计+5。战斧造成1d8挥砍伤害，并且布鲁诺在命中时将他的力量调整值加到伤害上，总计1d8+3挥砍伤害。当投掷一把手斧时，布鲁诺有着同样的攻击加值（手斧，作为投掷武器，在攻击和伤害上使用力量调整值），并且该武器在它命中时造成1d6+3挥砍伤害。

## 6 聚在一起

大多数D&D人物不是独自做事。每个人物都在一个队伍，即一个冒险者为了一个共同目的地而合作的群体中扮演一个角色。团队协作与合作可以大大提升你的队伍在龙与地下城世界的众多危险中存活的可能性。与你的玩家同伴和你的DM讨论以便决定你的人物是否知道其他人，他们怎样会面的以及群体可能承担着何种使命。

## 超过1级

当你的人物继续冒险并克服挑战时，他或她会获得经验，由经验点数所代表。达到特定经验点数的人物在能力上获得整体的提升。这项进步被称作获得一个等级。

当你的人物获得一个等级时，他或她的职业通常会提供额外特性，在职业描述中有着详细说明。一些这样的特性可能会允许你提升你的属性值，或者提升两个值各1或者提升一个值2点。你不能将一个属性值提升到超过20。另外，每个人物的熟练加值都在特定等级提升。

每当你获得一个等级，你获得额外的一个生命骰。投该生命骰，并在骰值上加上你的体质调整值，并将总和加到你的最大生命值中。作为替代，你可以选择你的职业项目中给出的固定值，即投骰结果的平均值（向上取整）。

当你的体质调整值增加1的时候，你已获得的每个等级都可令你的最大生命值加1。例如，当

布鲁诺作为战士到达8级时，他将他的体质值从17加到18，这令他的体质调整值从+3增加到+4。之后则有他的最大生命值加8。

人物升级表总结了从1级到20级升级所需要的XP，以及一个相应等级人物的熟练加值。查阅你人物职业的描述中的信息以查看你在每一等级所获得的其它提升。

## 人物升级表

经验值	等级	熟练加值
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3
14,000	6	+3
23,000	7	+3
34,000	8	+3
48,000	9	+4
64,000	10	+4
85,000	11	+4
100,000	12	+4
120,000	13	+5
140,000	14	+5
165,000	15	+5
195,000	16	+5
225,000	17	+6
265,000	18	+6
305,000	19	+6
355,000	20	+6



# 第二章：种族

D&D世界中的任何一个大都市——“灰鹰的自由都市”，深水城或者是有着“万门之城”称呼的印记城——都能让来访者受到感官上的极大震撼。交谈中参杂着无数不同的语言。拥挤而肮脏的街道散发出的气味和烹饪各类料理的香味混在一起。风格迥异的建筑反映着其居住者的独特身世。

而居民们——他们有着不同的体型以及毛/肤色，形形色色的服装如同彩虹般多样——表现着自己独有的种族特色：他们之中有矮小灵活的半身人，粗犷壮硕的矮人，庄严华美的精灵，以及诸多人类种族。

在居民中还隐藏着一些真正的外来种族：看，那只体型笨重的龙裔正试图穿过拥挤的人群，而不远处的阴影里潜伏着一位精明而狡猾的泰夫林，她的眼睛透露出阴谋的气息。一群侏儒正对着一个精巧的木头玩具发笑：当他们中的一个按下开关后，玩具便开始自己移动。半精灵和半兽人同人类一起生活工作，但他们从来没有被父母所属的任何一个族群所接受。在那个远离阳光的角落，坐着一位孤零零的卓尔——来自硕大的地下世界，幽暗地域，的逃亡者——正试图在一个畏惧他所属种族的世界中维持生计。玩家手册中会包含更多关于这些少见种族的信息。

## 选择一个种族

人类是D&D世界中最常见的居民，但他们也同矮人，精灵，半身人以及许多其他神奇的物种一起生活工作。你的角色就属于这些族群中的一个。

多元宇宙中的智慧种族并非都适合成为受玩家控制的冒险者角色。矮人，精灵，半身人以及人类是在冒险小队中最常见的种族。其他种族或亚种较少成为冒险者。

你对种族的选择会影响你所操控角色的许多方面。这将决定你所操控角色在冒险生涯中一贯保持的一些基本特质。当做出决定时，请记住你想要扮演的角色类型。比如，想扮演来去无踪的盗贼的话，半身人会是一个好决定；想扮演一名强大勇猛的勇士，矮人会更加合适；而想扮演一名使用神秘法力的奥术大师时，精灵会是一个理想的选择。

你所操控角色的种族不仅能影响其属性点数以及种族特性，还会为你创作角色背景提供线索。在这一章中，每个种族的描述都包括了帮助你进行角色扮演的信息，这包括人物性格，相貌外形，族群社会特点以及种族阵营倾向。当然，这些说明仅仅是为你构思角色提供一些建议；冒险者也有可能与其种族的常态大相径庭。仔细构思你所控制角色的独特之处对创作角色背景和个性是很有帮助的。

## 种族特性

每个种族的说明都包括一些其成员通常都拥有的一些特性。以下列出的条目会出现在大多数种族说明中。

### 属性点数加成

每个种族都会为角色的一种或更多属性带来点数加成。

### 年龄

这一条目会说明这一种族的成员成年的年龄及其预期寿命。这些信息可以更好地让你决定你所操控角色在游戏开始时的年龄。你可以任意设定你角色的年龄，这有时可以为角色某项属性点数做出更好的解释。比如，如果你扮演的角色极其年轻或年老，角色年龄就很好地解释了其极低

的力量或体质点数，而高龄的角色则可能拥有更高的智力或感知。

## 阵营

---

大部分种族对某一阵营会有较强的倾向，这会在这一条目中说明。这并不会约束你构建角色的自由，但仔细考虑为何你的矮人角色属于混乱阵营，与守序的矮人社会背道而驰，是有助于你更好地构建角色的。

## 体型

---

大多数种族的角色都是中体型，这涵盖了那些大约4到8英尺高的生物。少数几个种族的成员属于小体型（在2到4英尺之间），这意味着游戏中的一些规则会对他们造成不同的影响。这些规则中最重要的大概就是小体型的角色会在使用重武器上遇到麻烦，这在第五章会更详细地解释。

## 速度

---

角色的速度决定了你在旅行（见第八章）和战斗（见第九章）中能移动多远。

## 语言

---

基于你的种族选择，你所操控角色能够讲，读和书写的语言也会不同。第四章列出了D&D多元宇宙中最常见的语言。

## 亚种

---

一些种族还包括许多亚种。某一亚种的成员除了拥有该种族所共有的特性外，还会有一些该亚种独有的特性。亚种间的关系在不同的种族，不同的世界中都会有所不同。比如，在龙枪战役设定中，山地矮人和丘陵矮人做为同一种族的不同氏族居住在一起；而在被遗忘的国度战役设定中，他们分别居住在不同的王国中，并分别自称为盾矮人和金矮人。



## 矮人Dwarves

“精灵！你迟到了！”一个熟悉的低沉声音传来。布鲁诺·战锤从雪猿的尸体上踩过，完全不顾压在怪物尸体下的精灵朋友。虽然他的痛苦只是有增无减，但崔斯特还是很乐意见到矮人那时常断掉的尖鼻子和带着几许银丝的满嘴红胡子。“为什么每次来找你的时候，你都惹了一堆麻烦啊？”

——R. A. 萨尔瓦多，《碎魔晶》

矮人的国度充满了古老而庄严肃穆的气息。在山石之中凿出的宏伟大厅，在深不见底的矿井中发出的镐声，在熊熊燃烧的熔炉前发出的锤响，对氏族和传统的绝对忠诚，以及对兽人、地

精的深仇大恨——就是这些，将所有矮人团结了起来。

### 矮而壮硕

勇猛而顽强的矮人们被认为是技艺纯熟的战士，矿工，以及精通石头和金属的工匠。尽管他们大多身高不及5英尺，矮人宽大而壮实的身体使得他们往往和高出2英尺的人类差不多重。他们的勇气和耐力更不比任何大家伙差。

矮人的肤色差距很大，从深棕色到略带红色的苍白都有，但最常见的是浅棕色，或者说深一点的小麦色，给人一种泥土的感觉。矮人蓄长发，但不梳花哨的复杂发型。矮人的头发通常呈黑，灰或棕色，但肤色较浅的矮人往往有着红发。男性矮人将他们的胡子视若珍宝，并常常对其进行小心的梳理。

### 记忆久远，仇恨长存

矮人们能活到400岁以上，所以那些矮人老者的记忆中往往存在这—一个十分不同的世界。比如，居于费尔巴堡（存在于被遗忘的国度战役设定中）矮人老者们仍能回忆起三个多世纪前，当兽人攻陷要塞的那天，此后矮人们被放逐了长达250年。较长的寿命使得矮人们对世界形成了一种独特的看法，这是较为短寿的种族，如人类和半身人，所不具备的。



矮人们极为坚韧顽强，就如他们所喜欢的群山一样，尽管世纪变迁，风吹雨打，仍巍然不动。他们尊重氏族的传统，这些传统可以追溯到世界的黎明时期，矮人先祖们建造最早的要塞的时候，绝不会轻易冒犯或放弃传统。一些传统体现了矮人们对他们的神祇的敬仰和热爱，这些神祇代表着矮人价值观中最重要的部分：辛勤的劳动，战斗的技巧，以及对熔炉的热爱。

矮人们意志坚定，忠心耿耿，决不食言且行事果断，但有时到了固执的程度。大多数矮人有着很强的正义感，而且他们绝不会忘记自己所受过的耻辱。侮辱一个矮人就等于侮辱了那名矮人的整个氏族，一名矮人进行的复仇行动，很容易就爆发到整个氏族，让矮人们同仇敌忾，共同进行复仇行动。

### 氏族与王国

---

矮人王国延伸在群山之下，矮人们在这里挖掘宝石，贵金属，并锻造神奇的物件。他们热爱贵金属制品与珠宝所表现出的美和精妙技艺，但在一些矮人中，这份热爱堕落成了贪婪。对于在群山中所找不到的资源，矮人们会通过交易来获得。他们并不喜欢船，所以精于商贸的人类或半身人就充当了水路上交易矮人货物的媒介。赢得矮人们信任的他族成员在矮人聚居地是受到欢迎的，但聚居地的某些区域即使对他们也不会开放。

构成矮人社会的基本单位是氏族，而且矮人们把社会地位看的很重。即使是远离自己所属王国的矮人仍会重视自己在氏族中的地位与关系，仍能认出同氏族的矮人，并且仍会以其部落祖先的名义起誓或咒骂他人。被逐出氏族对一个矮人来说是最可怕的惩罚。

居住在矮人王国外的矮人们大多是工匠，其中，兵器匠，盔甲匠和珠宝匠居多。有的矮人会成为佣兵或保镖，由于矮人的勇气和忠心，他们相当受雇主欢迎。

### 神祇，黄金与氏族

---

投身冒险生活的矮人的动机很可能是对宝藏本身的渴望，某个特定的目标，也可能只是出于利他主义而出手帮助他人。还有一些矮人则可能是被某位神祇的命令或指点所驱动，也有可能只是纯粹地想为矮人的神祇们中的某一位献上胜利的果实。氏族与家族历史也能成为强大的动机。一名矮人可能会为寻求光复氏族荣耀，为氏族历史上所受耻辱进行复仇，或为在被放逐后重新在氏族内赢得地位而踏上冒险征程。当然，也有可能这名矮人进行冒险是为了寻找其勇武的祖先几个世纪前在战场上丢失的一面战斧。

---

### 边栏：从不轻信

矮人和其他种族的关系还过得去。他们常说：“从认识到变成朋友，得花上一百年。”这句

话也许有些夸张，但说明了寿命短暂的种族，比如人类，很难得到矮人的信任。

**精灵**——“想要依靠精灵实在太不明智，你永远不可能知道一个精灵下一秒会做什么。当你砸中兽人脑袋时，他准备开始唱歌的机率和拔剑的机率一样大。精灵们总是轻浮又轻挑。不过必须要说他们的是，他们能制造出非常精美的武器盔甲，却没几个铁匠。不过当兽人与地精从山脉中潮涌而出时，如果没有矮人的话，能有一个精灵守在你的背后也还是能让人安心的，他们和我们一样憎恨兽人。”

**半身人**——“他们确实讨人喜欢，不过，你见过半身人英雄么？或者半身人的帝国？半身人的胜利之师？最不济半身人创造的远古宝藏？一个什么都没有的种族，你怎么能把他们当回事儿。”

**人类**——“等你了解一个人类的时候，她的生命也已经走到最后一刻了。幸运的话，她可能有个像她一样好的女儿或孙女。当你认为是时候和一个人类变为朋友了，却又要眼看着他们逝去。人类总能得到他们想要的东西，无论是巨龙的宝藏还是帝国的王座。你不得不敬佩他们的执着和为此而奉献的精神，当然这也使他们经常麻烦缠身。”



## 矮人姓名

依照传统，一名矮人的名字通常由氏族中的长者给予。每个矮人名字都代代相传，不断重复使用。一名矮人的名字并不属于自己，而是属于部落。一名矮人侮辱了氏族名称或将其用于不正

当之处时，他会失去他的名字，并被氏族法律剥夺在其领地内使用矮人名字的权利。

**男性名字：** Adrik, Alberich, Baern, Barendd, Brotor, Bruenor, Dain, Darrak, Delg, Eberk, Einkil, Fargrim, Flint, Gardain, Harbek, Kildrak, Morgan, Orsik, Oskar, Rangrim, Rurik, Taklinn, Thoradin, Thorin, Tordek, Traubon, Travok, Ulfgar, Veit, Vondal

**女性名字：** Amber, Artin, Audhild, Bardryn, Dagnal, Diesa, Eldeth, Falkrunn, Finellen, Gunnloda, Gurdis, Helja, Hlin, Kathra, Kristryd, Ilde, Liftrasa, Mardred, Riswynn, Sannl, Torbera, Torgga, Vistra

**氏族** Balderk, Battlehammer, Brawnnavil, Dankil, Fireforge, Frostbeard, Gorunn, Holderhek, Ironfist, Loderr, Lutgehr, Rumnaheim, Strakeln, Torunn, Ungart

## 矮人种族特性

你所操控的矮人角色有着一系列与生俱来的能力，这是矮人一族都具有的天资。

**属性点数加成：** 你的体质点数增加2。

**年龄：** 矮人成长的速度和人类相仿，但他们直到50岁前都能被认为是年轻矮人。他们平均能够活350年。

**阵营：** 大部分矮人是守序的，坚信秩序社会所带来的好处。他们同时也倾向善良阵营，有着极强的公平意识，认为每个人都应该享受到公正平等的好处。

**体型：** 矮人站立时在4到5英尺高，平均重约150磅。属于中体型。

**速度：** 你的基本行走速度是25英尺。你的速度不会因穿着重甲而减慢。

**黑暗视觉：** 你习惯了地下生活，在黑暗和微光环境下有着良好的视力。60英尺内的微光环境对你来说如同亮光环境，60英尺内的黑暗环境对你来说如同亮光环境。在黑暗环境下你无法分辨颜色，只能看到不同深浅的灰色。

**矮人刚毅（矮人耐毒）：** 你在对毒素的豁免检定中具有优势，同时你对毒素伤害拥有抗力（详见第九章）。

**矮人战斗训练：**你能够熟练使用战斧，手斧，飞锤和战锤。

**工具熟练：**你能够选择熟练使用一下匠人工具中的一种：铁匠工具，酿酒工具或石匠工具。

**熟悉岩石/石艺：**每当你的一件石制品的起源做智力（历史）检定时，你视为熟练于历史技能，并可以在检定中加上双倍的熟练加值，而非你平时的熟练加值。

**语言：**你能够讲，读和书写通用语和矮人语。矮人语中充满了硬辅音和喉音，这使得矮人在讲其他语言时也会带上这些特点。

**亚种：**D&D世界中存在着两种主要矮人亚种：丘陵矮人和山地矮人。在两种亚种之中选择一个。

### 丘陵矮人

作为一个丘陵矮人，你有着敏锐的感官，精确的直觉以及惊人的恢复力。费伦设定中，聚集在巨大的南部王国中的金矮人就属于丘陵矮人，同样地，龙枪设定中被放逐的Neidar和被贬的Klar of Krynn也属于山丘矮人。

**属性点数加成：**你的感知点数增加1。

**矮人耐力（铁打矮人）：**你的生命值最大值增加1，同时此后升级时都再增加1。

### 山地矮人

作为一个山地矮人，你强壮而顽强，习惯于崎岖山地的艰苦生活。你的个头在矮人中算较高的，同时肤色较浅。北费伦的盾矮人，以及龙枪设定中掌权的Hylar氏族、位列贵族的Daewar氏族都属于山地矮人。

**属性点数加成：**你的力量点数增加2。

**矮人盔甲训练：**你能够熟练使用轻甲和中甲。

---

### 边栏：灰矮人（Duergar）

在幽暗地域的深处，居住着灰矮人。这些邪恶而鬼鬼祟祟的奴隶贩子袭击地表世界抓走俘虏，再将它们的猎物卖给幽暗地域的其他生物。他们天生的魔法能力能使他们隐身，还能使他们暂时巨人化（giant size）。

---





## 精灵Elves

“我从来没想到会有这么美丽的地方，”金月轻声说。一整天的跋涉非常辛苦，但最后的报偿却远远超乎他们的想像。大伙站在一个悬崖上远眺着传说中的城市奎灵诺斯。

四只细长的尖塔从城市的四个角落高耸入云，白色的大理石建筑闪耀着眩目的银光。优雅的拱桥从一个尖塔跳跃到另一个尖塔，在空中画出美丽的弧形。这些拱桥出自古老矮人工匠的手艺，可以支撑一整批部队，外表看起来却似乎连小鸟都能够破坏它优美的平衡。这些闪耀着的拱形是城市的唯一界限。奎灵诺斯四周没有城墙。这座精灵城市爱怜地对荒野伸出友谊之手。

——玛格丽特·魏斯 & 崔西·西克曼，《秋暮之巨龙》

精灵是一种奇幻的，有着超尘脱俗的优雅的生物。他们生活在这个世界，却又不完全属于这里。他们居住在有超凡之美的所在，那些远古森林的中心，或在那闪耀着仙灵之光的银色尖塔之下。在他们的家园，轻悠的音乐在空气中流淌，幽雅的芬芳从溪流中飘荡。精灵热爱着自然和魔法，热爱着艺术本身和它的作品，热爱着诗歌和音乐，热爱着这世界一切的美好存在。

### 纤细而优雅

因为其远超凡人的优雅而精致的面容，精灵在人类和很多其他种族眼中具有夺心摄魄的美。平均而言，精灵比人类稍稍矮小一些，身高范围大概在差一点5英尺到刚过6英尺之间。他们比人类纤细，体重只有100磅到145磅之间。男性和女性身高差不多，男性也仅仅是略微重于女性。

精灵的肤色包括了人类常见的种种肤色，但也包括了青铜色，红铜色甚至是白得发蓝的肤色，绿色或蓝色的发色，以及好像液态黄金或者白银汇成的池塘般的眼睛。精灵没有胡子，体毛

也很少。精灵喜欢款式高雅，颜色明亮的衣服，也喜欢式样简单但可爱的宝石。

## 永恒的视角

精灵的寿命可以超过七百年，这让他们对很多事情有一种更为超然的视角，而相似的事件可能会深深地困扰那些短命种族；他们往往开心而不兴奋，往往好奇而不贪婪。即使面对极度偶然的事件，他们也倾向于仍然保持冷淡和镇定。然而，当精灵致力于某个目标——比如试图完成一场冒险，学习一项新技术或者新艺术——时，他们也会变得专注而严苛。精灵交友和树敌都很慢，而要忘记朋友或敌人甚至更慢。他们对些微的冒犯报以鄙夷，对严重的侮辱则报以无情的复仇。

就如同树木的幼枝一般，精灵在面对危险时也相当灵活。与其诉诸暴力，精灵更倾向于通过外交和妥协解决纠纷。史载，当有人侵入精灵的土地时，他们曾经撤回森林深处，相信着他们可以就这样等到入侵者离开。但若他们需要奋起抗争，精灵将揭示其严格军事化的一面，证明他们的剑术，弓术，还有策略技巧。

## 林中的秘境

大多数精灵都居住在林中的小村庄。精灵们狩猎鸟儿，采集食物，种植蔬菜，他们的技艺和魔法让他们无需开荒耕地就可以自给自足。精灵是天才的艺术家，他们能制造精美的衣物和艺术品。精灵与外界的交流相当有限，但确实有一些精灵通过用精灵制品与外界交易金属（精灵不愿开挖矿脉）过上了不错的日子。

在精灵的土地外遇到的精灵往往是吟游歌者、艺术家或者贤者。人类贵族常常彼此竞争，希望获得一个精灵家庭教师，教导他们的孩子学习剑术和魔法。

## 探索与冒险

精灵常常在流浪癖的驱使下踏上冒险的道路。正因他们的寿命如此之长，他们常常可以享受几个世纪的冒险生涯。人类社会的节奏——严格按天编排，却又几十年一变——对精灵来说并不讨喜。所以精灵常常寻找可以随意旅行，又可以按自己的节奏生活的工作。精灵也同样很享受

练习武艺或者精研魔法的过程，而冒险恰恰满足了这一点。一些精灵可能加入反抗强权的抵抗军，而其他一些可能成为所谓的卫道士，为了道德而奋斗。

## 边栏：傲慢而友好

尽管精灵们很傲慢，但通常，他们即使是对那些达不到他们高标准的非精灵们也会表现得友好。他们总能在所有人身上发现好的一面。

矮人——“矮人是一群迟钝笨拙的呆子，不过，他们用英勇弥补了在幽默，老练与礼节上的不足。而且不得不说，矮人在锻造上的高超技艺几乎达到精灵标准了。”

半身人——“半身人是单纯的乐天派，这并不值得拿来嘲笑。这是一个很好的种族，他们彼此关心，照料自己的园子，而且他们也证明了，当有需要的时候，他们可以比看起来要坚韧可靠。”

人类——“他们在短暂的生命中总是受到各种野心与目标的驱使，显得如此的匆忙；即使有时人类竭尽所能的努力看起来完全是徒劳一场，但纵观历史，你不得不对他们的成就赞叹不已。当然，如果他们能慢下脚步学会更优雅地生活就更好了。”

## 精灵的名字

直到他们宣称自己成年——或者，在某些情况下，百岁生日——之前，精灵都会被看做是小孩子。在人生这一阶段的精灵将被以乳名相称。

在宣称成年后，精灵将选择自己的正式名称，尽管那些与这名精灵自幼熟识的人可能仍用乳名称呼他。每个精灵的正式名称都是独一无二的，不过这些名字仍有可能反映出对某个个人或家族成员的尊敬。男





性和女性精灵在名字上的区别很小；下述的分组仅仅表现出一般倾向。除此之外每个精灵都有一个姓氏，姓氏往往是由其他精灵语词汇合成。某些长期在人类中生活的精灵会把他们的姓氏翻译成通用语，但其他精灵会让他们的姓氏保留原样。

**幼名：** Ara, Bryn, Del, Eryn, Faen, Innil, Lael, Mella, Naill, Naeris, Phann, Rael, Rinn, Sai, Syl-lin, Thia, Vall

**男性正式名：** Adran, Aelar, Aramil, Arannis, Aust, Beiro, Berrian, Carric, Enialis, Erdan, Erevan, Gal-inndan, Hadarai, Heian, Himo, Immeral, Ivellios, Laucian, Mindartis, Paelias, Peren, Quarion, Riardon, Rolen, Soveliss, Thamior, Tharivol, Theren, Varis

**女性正式名：** Adrie, Althaea, Anastrianna, An-draste, Antinua, Bethryнна, Birel, Caelynn, Drusi-lia, Enna, Felosial, Ilenia, Jelenneth, Keyleth, Le-shanna, Lia, Meriele, Mialee, Naivara, Quelenna, Quillathe, Sariel, Shanairra, Shava, Silaqui, Thei-rastra, Thia, Vadania, Valanthe, Xanaphia

**姓氏：** Amakiir (Gemflower), Amastacia (Star-flower), Galanodel (Moonwhisper), Holimion (Dia-mond dew), Ilphelkiir

(Gemblossom), Liadon (Silverfrond), Meliamne (Oak-enheel), Nailo (Nightbreeze), Siannodel (Moon-brook), Xiloscient (Goldpetal)

## 精灵的特性

你的精灵角色有一系列天生能力，这是精灵族千年淬炼的体现。

**属性值提升：** 你的敏捷+2。

**年龄：** 尽管精灵的生理成熟速度和人类差不多，但精灵的成年标准不仅仅看生理因素，还包括为人处世的经验。（译注：此处继承了3版荒野族裔以后的设定，但与2版精灵全书相违背。从译者的角度来看，我更喜欢2版保质期超长的精灵萝莉们。）一般来说，精灵一般在100岁前后宣布成年，寿命可达750岁。

**阵营：** 精灵热爱自由，热爱变化，热爱自我表现，所以他们强烈地倾向混乱阵营。他们看重别人的自由如同看重自己的自由，也会像保卫自己的自由一般保卫别人的自由。此外，更多的精灵倾向善良阵营。

**体型：** 精灵的身高从不到5英尺到超过6英尺都有，他们身材纤细。你的体型是中体型。

**速度：** 你的基础陆地移动速度是30尺。

**黑暗视觉：** 精灵早已适应了幽暗的森林中和夜晚的天空下视物。你在黑暗和昏暗照明下拥有超常的视力。在昏暗照明下，你可以看清60尺内的东西，如同在明亮照明下；在黑暗中，你可以看清60尺内的东西，如同在昏暗照明下。在黑



暗中时你无法辨别颜色，只能看到灰色的影子。

**敏锐感知：**你对搜查技能熟练。

**妖精先祖：**你对魅惑效果的豁免取得优势。你不会因魔法陷入睡眠。

**出神：**精灵不需要睡觉。取而代之的是，他们会深深地陷入冥想，保持半清醒状态，维持4个小时。（通用语中描述此状态的词是“出神”）在冥想时精灵也会做梦，这种梦其实是反应多年来现实生活的思维活动。以这种方式休息后，你获得人类睡眠8小时的全部好处。

**语言：**你可以听，说，读，写通用语和精灵语。精灵语如液体般流转，有着微妙的语调变化和复杂的语法结构。精灵文学十分丰富而多变，他们的诗歌名扬与其他种族。许多吟游诗人都会学习精灵语，如此他们就能将精灵语的韵律用在他们的诗作中。

**亚种：**精灵族自古以来的分离使得今天的精灵可以分为三个亚种：高等精灵，木精灵，和一般被称做卓尔黑暗精灵。本文介绍了其中的两个亚种。在某些世界观中，这些亚种族会被进一步细分（如被遗忘的国度世界观中的日精灵和月精灵）。如果你愿意，你也可以选择这些进一步细分的亚种。

## 高等精灵

作为高等精灵，你有敏锐的思维能力，并且精通——至少是基础的——魔法。在许多D&D世界中，都有2种高等精灵。其中一种（包括灰鹰的灰精灵和山谷精灵，龙枪的西瓦纳斯提精灵，被遗忘的国度的日精灵）倨傲而孤僻，相信他们远比其他种族——甚至包括其他精灵——都更优越。另一种（包括灰鹰的高等精灵，龙枪的奎灵

那斯提精灵，还有被遗忘的国度的月精灵）更常见也更友善，你可能常常在人类或其他种族中发现他们。

费伦的日精灵（又被称为金精灵或者晨曦精灵）有青铜色的皮肤，而他们的头发可能是赤铜色、黑色或者金黄色。他们的眼睛是金色，银色或者黑色。而月精灵（也叫做银精灵或者灰精灵）要更苍白一些，他们有雪花石膏般洁白光滑的皮肤，有时还会带上些许蓝色色调。他们的头发一般是银白色，黑色或者蓝色，但浅黄色，棕色或者红色也不少见。他们的眼睛是蓝色或者绿色，带有小片的金色。

**属性值提升：**你的智力+1

**精灵武器训练：**你熟练于长剑，短剑，短弓和长弓。

**戏法：**从法师法术列表中选择一个戏法，现在你掌握了它。你的关键施法属性是智力。

**额外语言：**你可以听、说、读、写一种额外的语言，由你选择。

## 木精灵

作为木精灵，你有敏锐的感知能力和直觉，你轻捷的步伐也可以让你更快速，更隐秘地穿行在你熟悉的森林中。这个分类包括灰鹰的野精灵，龙枪的卡岗那斯提精灵和被遗忘的国度与灰鹰都有的木精灵。在费伦，木精灵（也被叫做野精灵，绿精灵或者森林精灵）离群索居，并且不相信非精灵种族。

木精灵的肤色一般偏向赤铜色，有时带有绿色色



调。他们的发色一般介于棕色到黑色之间，但也偶然出现浅黄色或者赤铜色。她们的眼睛是绿色，棕色或者浅黄褐色。

**属性值提升：**你的感知+1

**精灵武器训练：**你熟练于长剑，短剑，短弓和长弓。

**轻捷步伐：**你的基础陆地移动速度增加至35尺。

**野性面具：**即使你只因树丛、大雨、落雪、雾气或者其他自然现象获得轻微掩蔽（lightly obscured），你也可以尝试躲藏，只要为你提供掩蔽的是一种自然现象。

## 卓尔

因为追随女神罗丝踏上邪恶与腐化之路，曾经的那支黑色皮肤的精灵亚种堕落为卓尔，并因此被放逐出地表世界。现在，他们在幽暗地域的深处建立了自己的文明——仍然是追随着罗丝的道路。卓尔，又称黑暗精灵，有着磨光后黑曜石般的漆黑皮肤，惨白或者黄白色的头发。他们的瞳色非常浅（以至于常被误认为是白色），带有淡紫色、银色、粉色、红色或者白色的色调。他们一般比其他精灵更瘦小。



卓尔冒险者极端稀少，这个种族也并非遍布世界各处。请向你的DM询问你是否能扮演卓尔角色。

**属性值提升：**你的魅力+1

**高等黑暗视觉：**你的黑暗视觉能力范围提升至120尺

**日光敏感：**如果你本人，你要攻击的目标，或者你试图察觉到的东西位于阳光直射下，你在攻击检定和感知（搜查）检定上获得劣势。

**卓尔魔法：**你掌握了舞光术戏法。当你达到3级，你可以使用妖火，每日一次。当你达到5级，你可以使用黑暗术，每日一次。这些法术的关键施法属性是魅力。

**卓尔武器训练：**你熟练于细剑，短剑和手弩。

## 以下内容来自DMG

### 范例亚种族：爱拉德琳

身为魔法的造物，又与自然紧密相连，爱拉德琳生活在暮光笼罩的妖精荒野。他们的城市有时会穿越到物质位面，在深山峡谷或林心空地短暂出现，而后重归妖精荒野。

PHB中的精灵亚种族包含一项属性值提升，一项武器训练特性，以及两到三种附加特征。在我们已经知道了爱拉德琳的故事，以及他们的魔法本质之后，让爱拉德琳角色获得智力提升看来非常合理。我们不需要改变高等精灵和木精灵共有的基础武器训练特性。

一种将爱拉德琳和其他精灵区分开来的能力，就是爱拉德琳跨过次元的界限，忽而消失忽而在另一处出现的能力。在游戏中，这种能力体现为对法术迷踪步的有限运用。因为迷踪步是一个二环法术，所以这个能力足够强，使得我们不必为这个亚种族增加其他的特性。于是，我们得到了爱拉德琳亚种族的以下数据：

**属性值提升：**你的智力+1

**精灵武器训练：**你熟练于长剑，短剑，短弓和长弓。

**妖精步：**当你使用此特性，你可以施展一次迷踪步法术。每当你完成一次短休息或长休息，你将重获此能力。



## 半身人 Halflings

大部分半身人都以安稳的家作为生命目标：一处祥和安宁的居所，远离剽掠的魔物、争战的军队，有温暖的火炉、饱足的三餐，把酒言欢。虽然有半身人在偏远的农村里过了一生，但也有有的被海阔天空吸引，组成旅程无尽的游牧队伍去见识奇风异族。但这些行者依然热爱和平、美食、火炉、家园，即使家园可能是泥路上的篷车或在河上漂浮的篷船。

### 短小而实在

矮小的半身人避免引人注目或争斗，得以在遍布较大种族的世界中存活。他们高约3尺，看上去人畜无害，因此可以在大国兴衰、战乱、政治纠纷之间的夹缝生存了几百年。他们普遍健硕，重40到45磅。半身人的肤色由古铜到白里透红，卷曲的头髮为啡色或沙褐色。眼瞳或啡或金。半身人男性通常有长长的鬃毛但很少有鬍子。他们喜欢简单、舒适、实用的衣服，偏好明亮色彩。

半身人的实际个性不只限于衣著。他们关注衣食住行，逍遥自娱，不重排场。即使是最富有的半身人都宁可财富锁在地牢里而不是拿出来炫耀。面对难题时他们擅长找出最简单直接的解决方法，容不下优柔寡断。

### 和蔼又好奇

半身人友善乐天。他们享受亲情和友情，也享受温暖的家，很少幻想飞黄腾达。即使是他们当中的冒险者也主要是为了同乡、朋友、游历、或好奇心而闯荡世界。他们热爱发掘新事物，即使是简单的小事，例如一度异国食品或者一套未曾遇见过的衣著。

半身人有强烈的同情心，受不住看见他人受苦。他们很慷慨，即使是艰难的时候也乐意分甘同味。

## 融入人群

半身人擅于融入人类、矮人、或精灵的社群，努力贡献及好好相处。他们天生的隐密性和不事张扬的本性帮助半身人避免惹人注目。

半身人很容易跟他人合作，并忠于友人，不管他是不是半身人。当他们的亲友、家园、或社群受威胁时，他们可以变得很勇猛。

## 牧养之乐

半身人大都居于小而和平的部族里，有大片的农场和井然的果园。出了这些宁静的郡县，他们绝少建立自己的王国或佔地为王。在同族中他们通常不承认贵族或王族，只依靠各家的长老领导大家。家族的传统生活也不受王国的兴亡影响。

很多半身人居住在其他种族之中，用辛劳和忠诚赢取安稳富足。一些半身人社群则过著游牧生活，开著篷车或篷船流浪，从不久留。

## 边栏：友善而乐观

半身人总是尝试和所有人友好相处，他们并不愿意做出概论——尤其是不好的评价。

矮人——“矮人们是忠实的朋友，他们信守承诺，不会让你失望。不过，为什么总那么严肃，笑一笑又不会怎样～”

精灵——“他们真是太美了！他们的外貌，音乐，优雅以及所有的一切都太美了！简直就像从梦境中走出来的一样！不过，你很难知道在他们的微笑后，想的到底是什么……肯定比他们泄露出来的多。”

人类——“人类和我们有很多共同点，真的！至少有一部分人类是这样。走出城堡与塔楼，和那些农民与牧人聊聊天，你就会知道他们是这样善良可靠。当然，这不是说贵族与士兵不好——你不得不钦佩他们的信念，而且在他们保护自己的领土的同时，他们也保护了我们。”

## 探索机缘

半身人通常是为了守卫乡土、援助朋友、或探索五光十色的广阔世界而成为冒险者。对他们而言，冒险不是一种职业，而是一些机会或者甚至是一种必然。

## 半身人的名字

半身人有名字，有姓氏，有时还有暱称。有很多姓氏都源于暱称，由于太令人印象难忘所以一代传一代。

男性名字：艾尔顿Alton、安德Ander、卡德Cade、柯林Corrin、埃尔登Eldon、埃里赫Erich、斐兰Finnan、加勒特Garret、林达尔Lindal、拉尔Lyle、梅里克Merric、米洛Milo、奥斯本Osborn、佩林Perrin、威德Reed、罗斯科Roscoe、韦尔比Wellby

女性名字：安德妮Andry、布妮Bree、卡莉Callie、科拉Cora、尤菲米娅Euphemia、朱莉恩Jillian、卡芙里Kithri、拉维妮娅Lavinia、莉达Lidda、默拉Merla、奈达Nedda、沛拉Pacla、波媞亚Portia、撒拉菲娜Seraphina、希尔娜Shaena、赛研Trym、梵妮Vani、费娜Verna

姓氏：集刷Brushgather、良桶Goodbarrel、翠瓶Greenbottle、峻岭High-hill、移山Hilltopple、无纪Leagallow、茶叶Tealeaf、刺约Thorngage、投石Tosscobble、枝下Underbough

## 特性

你的半身人角色有以下跟其他半身人共通的特质。

能力调整值：你的敏捷值 +2。

年龄：半身人约20岁成年，一般能活到150岁。

阵营：大部分半身人都守序善良。他们一般心地良善、和蔼可亲，受不住看见他人受苦，完全不能容忍压迫。他们也很守秩序、守传统，倚重社群和习惯。

体形：半身人约3尺高，重约40磅。你的体型为小型。

速度：你的基本步行速度为25尺。

幸运：当你在攻击骰、能力检定、豁免上投出1时，你可以重投它，但必需用新的结果。

勇敢：你的对抗恐慌的豁免带优势。

半身人的灵巧：你可以穿越任何体形比你大的生物的空间。

语言：你能说、读、写通用语和半身人语。虽然半身人语不是甚麽秘密语言，但半身人很厌



### 作为强 魄半

身人，你普遍比其他半身人强壮，并对毒素有一定抗力。传闻强魄半身人混有矮人血统。在遗亡国度中这些半身人称为强勇半身人strongheart halfling，较常见于南方。

能力调整值：你的体质值 +1。

强魄壮体：你的对抗毒素的豁免带有优势，你也对毒素伤害有抗力。

恶将它教给外人。他们很少书写，因此没有丰富的文学典藏。但他们有非常丰富的口述传统。几乎所有半身人都会说通用语，以便跟居住地或旅途上遇见的人民交流。

亚种：半身人的两大主要种类，轻足和强魄，像血缘相近的大家庭多于像亚种。选择一类亚种。

### 轻足半身人 **Lightfoot Halfling**

---

作为轻足半身人，你能轻易地躲过耳目，甚至可以用其他人作掩护。你偏向和蔼可亲、容易相处。在遗亡国度中，轻足半身人遍佈甚广，是最普及的半身人。

轻足半身人比其他半身人更喜欢游历，常居于其他种族附近或投身游牧生活。在灰鹰中他们被称为毛腿半身人hairfeet halfling或高挑半身人talfellow halfling。

能力调整值：你的魅力值 +1。

天生善匿：当你从体形比自己大的生物获得遮蔽时，你可以尝试躲藏。

### 强魄半身人 **Stout Halfling**

---



## 人类 Human

在大部分世界的创世史里，人类都是最年轻的常见种族，姗姗来迟兼且比矮人、精灵、巨龙都要短寿。也许是因为他们的有限岁月，他们会尽力燃烧仅存的有限年日。又或者也许他们觉得需要证明自己给宗祖种族看，为此用抢掠和贸易建立强大的王国。不论是甚麽原因，人类是众世界的革新者、登峰者、先驱者。

### 宗谱广泛

鉴于人类趋向迁徙掠地，人类在物理上比其他常见种族都更多样化。世上没有典型的人类。一名人类可以高5尺到略高于6尺，重125到250磅。肤色由几近全黑到苍白都有，髮色由黑到金，有鬈髮有曲髮有直髮。男性的面可能有稀疏到浓密的毛髮。很多人类都有少许非人之血，或带有精灵、兽人、或其他族裔的踪影。人类在20岁前成年，罕闻活超过百岁。

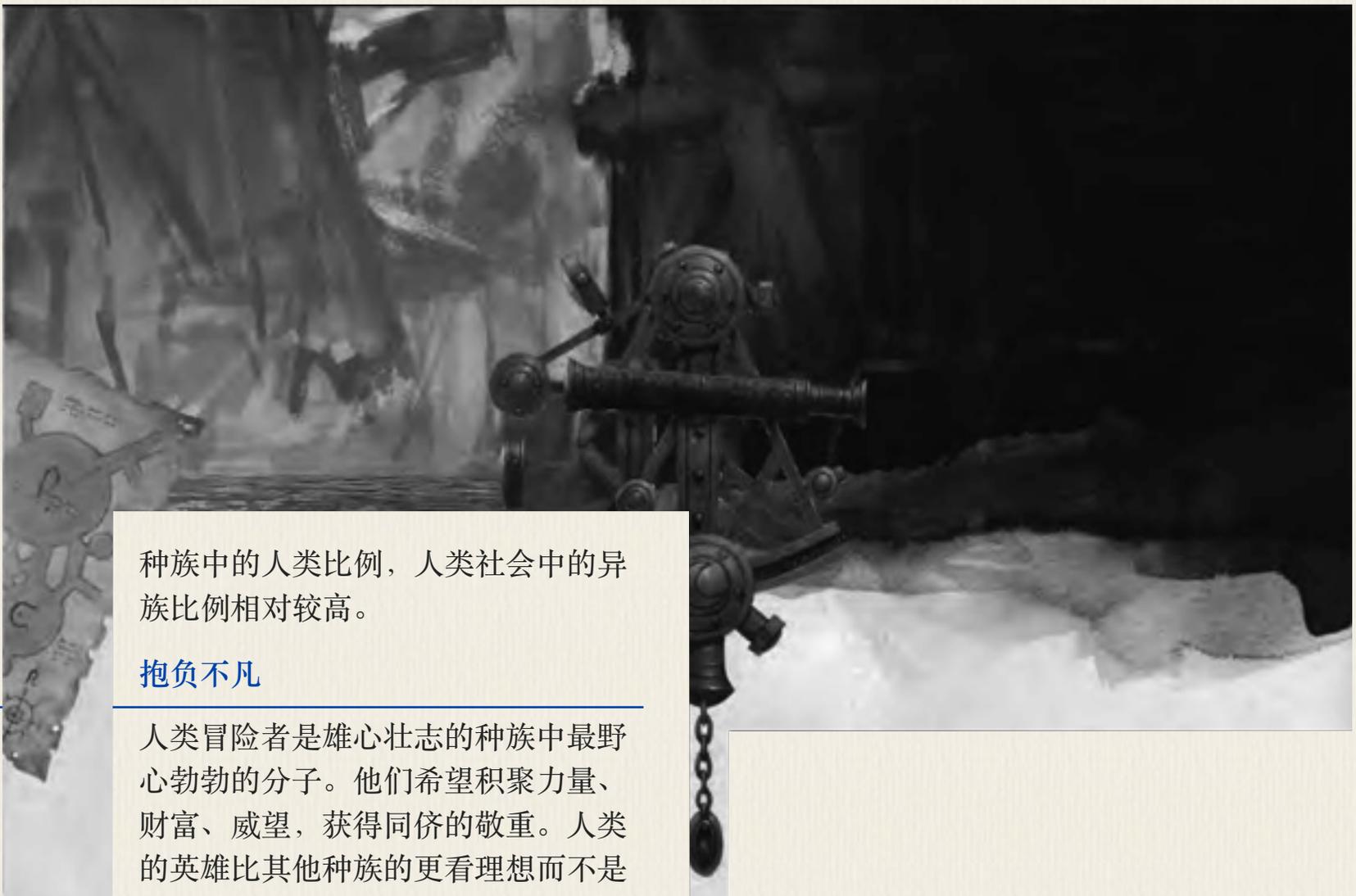
### 适应力强

在各常见种族中，人类是适应力最强，也最雄心壮志的。他们住在世界各地，品味、道德、风俗各异。可是当他们的要定居时，他们真的不会走：他们会建立久历不衰的城市，及持续几世纪的王国。人类可能很短命，但国家和文化能保留远远超越单一人的记忆的长远传统。他们活在当

前，适合冒险生活，但也会展望未来，努力命留青史。人类不论是个人还是团体都是适应力强的投机主义者，时刻警觉著政治及社会的变迁。

### 秘传机构

精灵或矮人可能会找一人肩负守密人的责任，而人类则会建立圣徒会或机构肩负此责。矮人和半身依靠长老将古老传统传授给下一代，但人类用圣庙、政府、图书馆、律法等将传统融入历史。人类渴求不朽，但实际追求的是名垂千古（少数寻求不死或成圣的人例外）。虽然有些人类很排他，但大部分人都很包容异族。对比其他



种族中的人类比例，人类社会中的异族比例相对较高。

### 抱负不凡

人类冒险者是雄心壮志的种族中最野心勃勃的分子。他们希望积聚力量、财富、威望，获得同侪的敬重。人类的英雄比其他种族的更看理想而不是土地或组织。

## 特性

人类很难一概而论，不过你的人类角色有以下种族才能。

**能力调整值：**你的全部属性值 +1。

**年龄：**人类不到20岁就成年，很少活到100岁。

**阵营：**人类并不偏向特定阵营。最好的人和最奸的人都在当中找得到。

**体形：**人类身高差距很大，由刚好5尺到远超过6尺。不论你有多高，你的体型为中型。

**速度：**30尺。

**语言：**你能说、读、写通用语和额外的一项自选语言。



## 龙裔

她的父亲站在传送门下的三层阶梯第一层上，一动不动。他脸上的鳞片边缘已经变成灰白色，但是Clanless Mehen依旧看起来像是能独自搏杀一头凶暴熊一样。他那身熟悉的陈旧盔甲已经消失，取而代之的是亮银色描边的紫罗兰色鳞甲。他的胳膊上还有一个纹章，看上去是属于一个异国家族的族徽。然而背后背着的那把早在从Arush Vayam之门发现襁褓中被遗弃的双胞胎之前就带着的剑上也同样有这样的标记。

在她的一生中，Farideh很早就知道，能学会判读父亲的面部表情的技巧是一件很幸运的事情。一个不懂得捕捉到她和Havilar的眼神变化的人在Clanless Mehen的脸上只会看到一张冷漠的龙面。但实际上，鳞的方向变化，脊的弯曲，眼睛的角度，牙齿露出了多少——她父亲的表情说明了很多事情。

但是在这刻，它面部的鳞片完全看不出任何端倪——即使在Farideh看来，也与一头龙无异。

——Erin M. Evans, *The Adversary*

就如他们的名字所显示的，生而为龙的龙裔带着世俗对他们的偏见和误解行走在这个世界。由龙神或者龙类塑造的龙裔最初是从龙蛋中孵化而来的，他们结合了龙类和类人生物的最佳优点。一些龙裔是真龙的虔诚仆从，另一些则在伟大的战争中加入了士兵的行列，还有一些则四处漂泊，没有明确的生活目标。

### 龙族之傲（龙傲天！）

龙裔看起来非常像是直立的龙类，尽管他们没有翅膀和尾巴。第一个龙裔有着和他的龙类相匹配的鳞片颜色，但是一代又一代的混血繁衍使得龙裔有了一个统一的外观。他们的细小鳞片通常是青铜色或是黄铜色的，有些则是红色、铁锈色、金色或者是铜锈色。龙裔高大且健壮，通常有6尺半高，重300磅或更多。爪子一样的手上有三根手指和一根拇指。

一些特定种类的龙的血脉在一些龙裔氏族的身上表现的特别明显。这些龙裔经常以他们更类似于那些龙的祖先的鳞片而自豪——鲜红色、绿色、蓝色或者白色，有光泽的黑色、闪闪发光的金色、银色、黄铜色、铜色和青铜色。

## 氏族之傲

对所有龙裔来说，氏族比生命本身更加重要。龙裔对氏族的感恩和尊重超过所有的一切，甚至超越了对神祇的感恩和尊重。每一个龙裔的行为都会影响到他或她的氏族荣誉，给氏族荣誉抹黑的行为会招致驱逐和流放。每一个龙裔都知道他或她在氏族中的身份和责任，荣誉驱使着他们保持那个地位（position）。

对自我完善的持续追求反映了整个种族的自负。龙裔多才多艺且愿意努力。他们讨厌失败，在放弃之前会竭尽全力去解决问题。一个龙裔会把掌握一项特定技能作为一生的目标。有着相同信念的其他种族的人会更容易获得的龙人的尊重。

虽然所有的龙裔都十分自负，他们也会认识到有时候在困难情况下，也是需要得到援助的。但是这种援助的最好来源是氏族，而当一个氏族需要援助的时候，援助的最好来源就会变成另一个龙裔氏族，而不是其他种族，甚至是神祇。

## 龙裔姓名

龙裔在出生时会被赐予一个名字，但是他们会将氏族的名字放在这个名字之前以示荣耀。乳名和昵称经常在卵亲（clutchmate，意思大概是同一个母亲产下的一窝蛋里孵出来同伴）之间用来作为一个俗称或者爱称。这个名字还可能纪念某次事件或描述个人习惯。

**男性名字：** Arjhan, Balasar, Bharash, Donaar, Ghesh, Heskan, Kriv, Medrash, Mehen, Nadarr, Pandjed, Patrin, Rhogar, Shamash, Shedinn, Tarhun, Torinn

**女性名字：** Akra, Biri, Daar, Farideh, Harann, Flavi-lar, Jheri, Kava, Korinn, Mishann, Nala, Perra, Raiann, Sora, Surina, Thava, Uadjit

**乳名：** Climber, Earbender, Leaper, Pious, Shield-biter, Zealous

**氏族名字：** Cleththiallor, Daarendrian, Delmirev, Drachedandion, Fenkenkabradon,

Kepeshkmolik, Kerrhylon, Kimbatuul, Linxakasendalor, Myastan, Nemmonis, Norixius, Ophinshtalajjir, Prexijandilin, Shestendeliath, Turnuroth, Verthi-sathurgiesh, Yarjerit

## 种族特性

你所操控的龙裔角色与他的同族一起分享着巨龙的遗泽。

**属性点数提升：** 你的力量点数增加2点，你的魅力点数增加1点。

**年龄：** 年幼的龙裔成长速度很快，在孵化后几小时后就可以行走。在3岁的时候就达到了人类10岁儿童的体型和发育水平（development）。

**阵营：** 龙裔的阵营趋于极端化，在善与恶之间无尽的战争中作出有意识的选择（分别通过代表巴哈姆特或是提亚马特）。绝大多数龙裔是善良的，但是那些选择支持提亚马特的龙裔会是可怕的恶棍。

**体型：** 龙裔比人类更高更重，站立时超过6英尺，平均250磅重。中体型。

**龙族血统：** 你拥有巨龙的血统。在龙族血统表中选择一个龙类。你的喷吐武器和伤害抗性由所选择的龙种类所决定，如表所示。

龙类	伤害类型	喷吐武器
黑龙	强酸	30尺*5尺，线形(敏捷豁免)
蓝龙	闪电	30尺*5尺，线形(敏捷豁免)
黄铜龙	火焰	30尺*5尺，线形(敏捷豁免)
青铜龙	闪电	30尺*5尺，线形(敏捷豁免)
赤铜龙	强酸	30尺*5尺，线形(敏捷豁免)
金龙	火焰	15尺，锥形（敏捷豁免）
绿龙	毒素	15尺，锥形（敏捷豁免）
红龙	火焰	15尺，锥形（敏捷豁免）
银龙	寒冷	15尺，锥形（敏捷豁免）
白龙	寒冷	15尺，锥形（敏捷豁免）

**喷吐武器：** 你能够用行动来呼出破坏性的能量，你的龙族血统决定了吐息的范围、形状和伤害类型。

当你使用你的喷吐武器，吐息范围内的每一个生物都必须做一次豁免检定，豁免的类型取决于你的龙族血统。这次豁免的DC=8+你的体质调整值+你的熟练加值。如果豁免失败，这个生

物将会受到2d6点伤害。在6级时伤害增加到3d6，在11级增加到4d6，16级增加到5d6。

当你使用过喷吐武器后，必须经过一次长休息或短休息后才能再次使用它。

**伤害抵抗：**你的龙族血统给你带来了相应的伤害类型的抵抗。

**语言：**你可以说、读、写通用语和龙语。龙语被认为是最古老的语言之一，并且在魔法研究上被经常用到。对其他生物来说，龙语听起来非常刺耳，而且饱含了很多硬辅音和齿擦音。

## 侏儒(Gnome)

细瘦的身形，亚麻色的头发，胡桃棕色的皮肤，鲜亮的绿松石色眼睛，如埃隆一半身高的勃盖尔需要爬上凳子来，才能从猫眼里向外观察。像欧贝尔众多聚集地一样，这个廉价公寓是为人类建造的，而小一点住民只能尽可能的克服由此带来的尴尬。

但是至少这个相对巨大的公寓提供了勃盖尔放置他所有的侏儒尺寸工具的房间。靠前的一间房间是他的工作坊，里面放置一个令人眼花缭乱的工具混杂体，包括有：锤子、凿子、锯、开锁器、有色透镜、珠宝商的放大镜，还有装有粉末状或碎块状的魔法材料瓶。一只灰色的肥猫，作为一个法师魔宠蜷缩在魔法书上。它睁开它黄色的眼睛，在给了埃隆一个轻视的眼神后优雅的离去，似乎是去睡觉了。

—理查德 李 拜耳 《黑色芬芳》

在侏儒们的紧密群落里，由于忙碌工作而发出的不间断的嗡嗡声弥漫在拥挤的公寓社区及周边。更响亮的声音时不时插入进这嗡嗡声中：这边传来齿轮吱嘎作响的研磨声，那边响起轻微的爆炸声，因喜悦或惊讶的尖叫声，尤其是迸发的笑声，各种声音交织在一起。侏儒们愉快的生活着，享受着发明、探索、研究、创造和游戏的每一刻。

### 充满生机

侏儒的生活热情和精力渗透着他那细小身体的每一寸地方。侏儒的平均身高略高于3英尺，重约40~45磅。他们棕黄或褐色的脸庞通常挂着大大的笑脸（在他们巨大的鼻子下面），而他们明亮的眼睛闪烁着兴奋的光芒。他们美丽的头发趋向于各个方向伸展，像是表达侏儒那种对周围事物永不知足的兴趣似的。

侏儒具有显而易见的外表特征。相对于男性侏儒自然生长的头发来说，他们的胡子被仔细打理着，不过却会经常变换风格，如剪成奇怪的分叉或是整齐的尖端。侏儒的服装，尽管经常做成温和的泥土色调，但却精心的装饰着刺绣、压花或是闪亮的珠宝。

### 乐于奉献

就侏儒关心的而言，活着是一件令人愉快的事情，他们会压榨出他们3~5个世纪生命中的每一盎司的快乐。人类也许会在这么长的生命中感觉到厌倦，精灵则会在他们生命长河中花费大量时间来品味世界上的美丽，但是侏儒似乎会担心尽管在这么长生命里，他们仍不能有足够的时间来做他们想做的和想看的。

侏儒在交谈时，似乎不能将他们的想法很快的从头脑中表达出来。当他们对一系列话题提出想法和建议时，他们仍设法先仔细的倾听他人的想法，并在过程中增加合适的惊讶或感激的感叹句。

尽管侏儒喜爱各种玩笑，尤其是双关语及鬼把戏，不过他们更愿致力于承担更多重要的任务。许多侏儒是经验丰富的工程师，炼金术士，修补匠和发明家。无论是在完美他们的工作进程，进行大胆（有时是鲁莽的）冒险或是把梦想做大时，他们都乐意在犯错误时进行自嘲。

### 明亮的地穴

侏儒们在多丘陵和树木繁茂的土地上建立他们的家。他们居住在地下，但是比起矮人的来说有着更清新的空气，更能享受着自然，和居住在地表世界的时间。侏儒们的家通过聪明的建造和简单的幻术被很好的隐藏起来。受欢迎的访客会很快被引导进入明亮、温暖的地穴中去。而那些不受欢迎的则很难在同样的地方发现他们的地穴。

在人类土地上居住的侏儒通常是珠宝切割者、工程师、智者或是修补匠。一些人类家庭雇用侏儒来担任家庭教师，用来保证子女们能同时享受到认真的学习和愉快的游戏。由于侏儒的长寿，同一个侏儒可能成为一个人类家庭好数代的家庭教师。

侏儒的第三种族亚种，深侏儒（或地底侏儒），成小社群散居着在幽暗地域。与灰矮人和卓尔不同的是地底侏儒和他们地表的亲戚是一样的善良。然而，他们的幽默感和热情因压迫的环境而受到抑制，而且他们的善于创新的专长大多表现为石造工艺。

## 侏儒的名字

---

侏儒喜爱名字，而且大多数有着半打左右的名字。侏儒的母亲、父亲、家族长者及叔叔阿姨每个人都会给他起个名字，而且随着时间推移还有来自几乎来自任何人的给他的各种绰号。侏儒的名字往往是他们的祖先或者远亲的加以变化，而有些仅仅是自创。当与人类或者其他对名字“保守”的种族打交道时候，侏儒只会用不超过三个名字，既本名、家族名和绰号，并在每一种里挑选一个他说起来最有趣的名字。

**男子名：** Alston, Alvyn, Boddynock, Brocc, Burgell, Dimble, Eldon, Erky, Fonkin, Frug, Gerbo, Gimble, Glim, Jebeddo, Kellen, Namfoodle, Orryn, Roondar, Seebo, Sindri, Warryn, Wrenn, Zook

**女子名：** Bimpnottin, Breena, Caramip, Carlin, Donella, Duvamil, Ella, Ellyjobell, Ellywick, Lilli, Loopmottin, Lorilla, Mardnab, Nissa, Nyx, Oda, Orla, Roywyn, Shamil, Tana, Waywocket, Zanna

**家族名：** Beren, Daergel, Folkor, Garrick, Nackle, Murnig, Ningel, Raulnor, Scheppen, Timbers, Turen

**绰号：** Aleslosh, Ashhearth, Badger, Cloak, Doublelock, Filchbatter, Fnipper, Ku, Nim, Oneshoe, Pock, Sparklegem, Stumbleduck

## 放眼世界

---

好奇而冲动，侏儒也许会参加冒险来作为观察或探索世界的方式。作为珍宝和其他精致物品的热爱者，一些侏儒把参加冒险视作一个快速却危险的获取财富途径。不理睬具体是什么激励他们来参加冒险的，就如同他们承担的其他活动一样，侏儒采用这种生活方式获得了尽可能多的乐趣，尽管有时，对他冒险伙伴来说是个很大的烦恼。

### 总是富有感激的

对侏儒来说表现出不友善或恶意是很罕见的，除非他受到了极严重的伤害。侏儒知道大多数种族不善于分享他们的幽默感，但就如享受他们所做的任何事情一样，他们享受着他人的陪伴。

## 侏儒特性

---

你的侏儒角色和其他侏儒一样有着同样的确定的特征。

**属性值提升：** 你的智力+2。

**年龄：** 侏儒成年的速率与人类相同，大多数的侏儒预计在40岁左右定居并像成人一样生活。他们能活到350到接近500岁。

**阵营：** 侏儒大多数是善良的。贤者、工程师、研究者、学者、调查者或发明家倾向于守序。那些吟游诗人、骗徒、流浪汉或是喜欢空想的珠宝匠倾向于混乱。侏儒是心地善良的，甚至那些他们中间的骗徒也多数是玩笑性质的而不是恶毒的。

**体型：** 侏儒平均在3~4尺高，约40磅。体型为小型。

**速度：** 基本速度25尺

**黑暗视觉：** 习惯了地下生活，你在黑暗和昏暗照明下拥有超常的视力。在昏暗照明下，你可以看清60尺内的东西，如同在明亮照明下；在黑暗中，你可以看清60尺内的东西，如同在昏暗照明下。在黑暗中时你无法辨别颜色，只能看到灰色的影子。

**侏儒狡黠：** 你对所有对抗魔法的智力，感知和魅力的豁免鉴定有优势。

**语言：** 你能听说读写通用语与侏儒语。侏儒语，是一种应用矮人文字母系统的语言，因其技术性的论文集对自然世界的知识分类而闻名。

**种族亚种：** 在D&D世界中两种亚种侏儒：林侏儒和岩侏儒。选择其中一种。

## 林侏儒

---

作为林侏儒，你具有使用幻术的本领及与生俱来的机敏和潜行特性。在D&D世界中，林侏儒是非常稀少和隐秘的。他们聚集Sylvan森林中隐秘的群落。用幻术和诡计来隐藏自己躲避威胁，或是当他们被发觉时用来掩藏、逃跑。林侏儒倾向与其他善良精类和林地住民友善相处，并且他们将精灵和友善的妖精视作他们最重要的盟友。这些侏儒也被小型的森林动物友善对待，并且依靠他们来提醒可能徘徊在土地上的威胁。

**属性提升：** 你的敏捷+1

**天生幻术师：** 你懂得小幻象术。相关魔法属性值是智力。

**动物沟通：** 通过声音和手势，你能和小型或更小的野兽简单沟通。林侏儒喜爱动物，而且经常

喂养松鼠、獾、兔子、鼯鼠，啄木鸟等作为他们的心爱的宠物。

## 岩侏儒

---

作为一个岩侏儒，你拥有超越其他侏儒的天然创造力和耐久力。大多数在D&D世界的侏儒是岩侏儒，包括龙枪系列里的侏儒修补匠。

**属性提升:**你的体质+1

**工匠知识:**当你进行关于魔法物品，炼金物品或是工艺元件的智力（历史）检定时，你可以加上两倍的熟练加值来代替原有的熟练加值。

**修补匠:**你熟练于匠人工具（修补工具）。用这些工具，你能用1小时时间和10金币价值的材料来创造一个超小型的发条机械装置

（AC5,1hp）。这个装置在24小时后停止运转（除非你花1小时来修理它，让它保持运行），或者当你用动作来取消它，这时你能收回用来制造它的材料。同一时间你最多能激活3个这样的装置。

当你制造这个装置时，选择下列选项之一：

- **发条玩具** 这玩具可以是个机械的动物、怪物或人，例如青蛙、老鼠、鸟、龙或者士兵。当被放在地上时，这个玩具能在你的行动轮内随机向一个方向移动5尺，玩具发出噪声用来表现它模拟生物的叫声。

- **打火机** 这个装置用产生微小的火焰，你可以用来点蜡烛，火炬或营火。使用装置需要动作。

- **音乐盒** 当打开时，这个音乐盒以适中的音量奏响固定的一首的歌曲。当音乐播放完或者音乐盒被关闭时，便会停止。

## 半精灵 (Half-Elf)

佛林特眯着双眼注视着被日落余晖所照耀的小径。他看到了小径上有人漫步而来，佛林特走到一株松树的树荫底下，好让自己看的更清楚些。来人的步伐散发着蛮不在乎的优雅——专属于精灵的优雅——但他的体魄却有着人类的壮硕和厚实的肌肉，满脸的络腮胡更是人类才有的特征。在绿色的斗篷遮蔽下，佛林特只看到这人的褐色皮肤和红褐色胡须。他的肩上背着长弓，左手边的腰际则挂着把长剑。他穿著软皮靴，皮靴上有着精灵族喜爱的精致雕饰。但在克莱恩的世界里，是没有任何精灵会留着一脸胡子的……没有精灵会，除了……

“坦尼斯？”佛林特对着逐渐走来的男子狐疑地问道。

“正是。”来人的满脸胡须裂出了一个宽阔的笑容。他张开了双手，在佛林特阻止他之前，便将他从地上一把抱了起来。矮人紧紧的抱住了他的朋友，但是突然想到自己的尊严，于是便又使劲挣脱了拥抱，落回地面。

——玛格丽特·魏丝与崔西·西克曼，《秋暮之巨龙》（朱学恒译）

半精灵行走在两个世界的交界之处，但无论在那一边都无法找到自己真正的归宿。有人说半精灵身上集中了人类和精灵两族的优点：从精灵处继承来的的敏锐感觉、艺术修养和热爱自然的天性，调和了人类血统中的的好奇心、创造力和野心。有些半精灵与人类一起生活，却因为情感和体质上的差别而和人类产生隔阂，虽然青春依旧但却不得不看着自己的朋友与恋人逐渐老去；其他半精灵则是在精灵社会中生活，他们在永恒不变的精灵国度中成长着，愈发感到不安，因为他们逐渐长大成人，可是与他们同时出生的精灵孩童却依然还是孩子。许多半精灵既无法融入人类社会又无法适应精灵社会的生活，最后只好选择独自流浪，或是与其他不合群者结伴踏上冒险的旅程。

### 两条血脉

在人类眼中，他们像精灵；在精灵眼中，他们像人类。半精灵的身高与双亲不相上下，不过他们的体形既不像精灵那样瘦削也不如人类那样

宽阔。他们的身高从不满5英尺到6英尺左右都有，体重则位于100磅到180英磅之间。男性半精灵只比女性高一点和重一点。半精灵男性是会长胡子的，而且有些半精灵会刻意留长胡须来掩饰自己的精灵血统。半精灵的发色、肤色和容貌都介于他们的双亲之间，因此他们的相貌比其他种族还要多种多样。他们的眼睛通常比较像精灵。

### 说客还是浪人

半精灵没有自己的领地，但人类的城市通常都会欢迎他们，而精灵的森林对他们则比较冷淡一些。在人类和精灵接触频繁的地区，大城市里的半精灵数量有时会足够让他们建立起自己的社区。半精灵喜欢和同族相处，因为只有他们的同胞才能真正理解在两个种族的夹缝中生存的艰辛。

尽管如此，但在世界上的大部分地区内半精灵的数量都极为稀少，以至于一个半精灵可能在许多年间都见不到一个同族。有些半精灵喜欢完全避免和他人的接触——和精灵一样，随漫长生命而来的旅行癖驱使着他们。他们作为捕兽人、护林人、猎手或冒险者独自在荒野中流浪，鲜少光顾文明的区域。与此相对，其他的半精灵则选择在人口密集的社会中谋生，凭借自身的魅力和社交技能成为了出色的说客或狡诈的骗子。

### 优秀的使节

许多半精灵在很小的时候就开始学习与他人相处的技巧。他们懂得如何消除他人的敌意以及如何找到双方的共同点。作为一个种族，半精灵继承了精灵的优雅但却没有精灵的冷漠，继承了人类的活力但却没有人类的粗野。许多半精灵都是出色的外交官和调停人（不过面对人类和精灵间的矛盾则无能为力，因为双方都怀疑半精灵会偏袒另一方）。

### 半精灵的姓名

半精灵取名时要么是根据人类的传统，要么就是根据精灵的。仿佛是要强调他们在两边都不合群一般，在人类社会中长大的半精灵通常会被起个精灵名字，而在精灵社会中长大的半精灵则经常有人类的姓名。

## 半精灵的特性

---

你的半精灵人物拥有一些和精灵相同的特性，但也有一些只有半精灵才拥有的特质。

**属性值提升：**你的魅力增加2。再选择其他两项属性各增加1。

**年龄：**半精灵成长的速度和人类一样，在20岁左右成年。但他们的寿命远比人类要长，经常能活到180岁以上。

**阵营：**半精灵继承了他们精灵血统中的混乱倾向。他们十分重视个人自由和创造性的表达，不爱做领导者也不希望被人追随。他们不在乎规则，讨厌被别人命令，而且有时会显得十分不可靠——或者至少是难以预测。

**体形：**半精灵的体形和人类差不多，身高在5英尺到6英尺之间。你是中体型生物。

**速度：**你的基本步行速度是30英尺。

**黑暗视觉：**拜你的精灵血统所赐，你在黑暗和昏暗环境下有超出常人的视力。在昏暗环境下，你可以将你周围60英尺内的区域视为明亮光照；在黑暗环境下，你可以将光照视为昏暗光照。你在黑暗中无法分清颜色，只能看到灰色的影子。

**妖精先祖：**你在进行对魅惑的豁免检定时有优势，而且魔法不能使你陷入睡眠。

**多才多艺：**选择两个技能，你获得这两个技能的擅长。

**语言：**你可以说、读、写通用语和精灵语，以及你选择的一项语言。

## 半兽人

酋长Mhurren从他的睡毯和女人中自己醒来，拉过沉重铁环组成的短锁子甲披覆在他厚实而强壮的肌肉的躯干上。自从他发现清晨比他的部落带来的烦恼更少开始，他就常常比他绝大多数的战士都还要起得早。在血颅部落里，战士是根据他们所具有的强壮、勇猛和智慧被选出来的。人类血统不是带给战士不利的缺陷，和他的纯血的同类拥有的强健、持久和嗜血一样。血颅部落或是其他的部落的半兽人，如果和兽人相比太弱小的话，是无法活得太久的。但是实际上，一部分人类的血统带给了这些战士恰到好处的狡猾、野心和自律以使他们走的更远，如同Mhurren所拥有的一样。他是一个统领着聚集了两千长矛手的部落的首领，塞尔（Thar）最强大的酋长。

——Richard Baker, 《The Swordmage》

无论是在强大的邪术师（warlock）的领导之下而联合在一起或是有过多年的冲突，兽人和人类的部落有时候会结成同盟，加入到一个大的部落中以对抗来自邻近的文明世界的恐惧。当这些同盟被密切地结合在一起，半兽人降生了。一些半兽人成长成了兽人部落的酋长，他们的人类血统给了他们对纯血兽人的一些优势。一些半兽人冒险进入人类和其他文明种族的世界来证明自己的价值。许多半兽人成为了冒险者，去实现他们伟大的伟业或是展现他们臭名昭著的野蛮风俗和狂暴与残忍。

### 伤痕与强壮

半兽人的浅灰色色斑、倾斜的额头、突出的下巴、突起的牙齿和高大的身躯使得他们的兽人血统的遗传清晰而完全地显露出来。半兽人的站立身高在6至7英尺之间，通常体重在180到250磅之间。

兽人将因为战斗而获得的伤痕作为自豪和装饰自身勇武的完美饰物。而其他的疤痕，标记着兽人或者半兽人曾经身为奴隶或是羞耻的被放逐者。生活在兽人之中的半兽人所拥有的伤痕，无论是标志着荣耀或是耻辱，都记叙着他们曾经的英勇事迹和受到的伤害。生活在人类社会中的半

兽人，则可能会自豪地将自己的伤痕展示出来，或者羞愧地隐藏起来。

### 格乌什的标记

独眼之神格乌什创造了兽人，甚至那些选择改变自己信仰的兽人也不能完全地避开来自格乌什的影响。这对于半兽人也是一样，尽管他们的人类血统缓和了来自他们兽人遗传的影响。一些半兽人在睡梦中听到了格乌什的低语，呼唤他们释放他们内心所酝酿的狂暴。一些半兽人在加入混战搏斗之时感觉到了格乌什的狂喜——无论是与他相处的狂喜或是因为恐惧而发抖和厌恶。半兽人并非天生邪恶，但是邪恶一直潜伏在他们之中，无论他们接受或者反抗。

超越了格乌什的狂怒，半兽人们感觉到了被充满了力量的情绪。狂怒不仅仅是加快了他们的心跳，更使得他们的身体燃烧。辱骂的刺激使脾气变得尖刻，而悲伤会削弱他们的力量。但是当它们尽情地大声地狂笑，单纯的肉体上的享乐——大吃大喝、摔跤搏斗、打鼓跺脚、野性的舞蹈——会使他们的内心被愉悦装满。他们往往只会短暂地调节自己的情绪，有时也会变的沉闷，大多数半兽人比起冥想思索更倾向于行动，倾向于战斗多过谈判。技艺最精湛的半兽人往往是那些从文明社会学会足够自我控制的半兽人。

### 部落与贫民窟

绝大部分的半兽人和兽人杂居。而其他的种族，人类最可能会接受半兽人，当不居住在兽人部落的时候，半兽人几乎都是一直住在人类的领地。无论是为了证明自己而混迹在粗野的野蛮人部落，或是为了生存而在大城市的贫民窟里摸索，半兽人通过他们的自身的能力，他们的忍耐力，从人类血统中继承的纯粹的毅力和决心，如此的活着。

### 半兽人名字

半兽人通常拥有符合他们成长环境的文化的名字。想要和人类融洽地相处的半兽人可能会将兽人名换成人类名。一些有着人类名的半兽人决定采用一个喉部发音的兽人名的原因是他们认为这样会让他们更加具有威慑力。

**男性兽人名：** Dench, Feng, Gell, Henk, Holg, Imsh, Keth, Krusk, Mhurren, Ront, Shump, Thokk

**女性兽人名：** Baggi, Emen, Engong, Kansif, Myev, Neega, Ovak, Ownka, Shautha, Sutha, Vola, Volen, Yevelda

## 半兽人特性

---

你的半兽人角色拥有某些从你的兽人血统得到的特性

**属性值提升：** 你的力量属性提升2，你的体质属性提升1。

**年龄：** 半兽人比人类更快地成熟，在14岁左右便成年。他们的衰老明显而快速，很少有能够活得超过75岁。

**阵营：** 半兽人从他们的兽人先辈处继承了容易倾向于混乱和极少倾向于善良的血统。在兽人中成长并愿意生活在其中的半兽人通常是邪恶的。

**体形：** 半兽人比人类更大更壮，他们的身高范围在5英尺到超过6英尺。你的体形为中型。

**速度：** 你的基础步行速度是30英尺。

**黑暗视觉：** 因为你的兽人血统，你在黑暗和昏暗的环境中拥有超出常人的视力。在昏暗环境下，你可以将你周围60英尺内的区域视为明亮光照；在黑暗环境下，你可以将光照视为昏暗光照。你在黑暗中无法分清颜色，只能看到灰色的影子。

**凶恶：** 你获得威吓技能作为本职技能。

**残暴耐性：** 当你的HP降为0而没有完全死亡时，你可以改为使HP降低到1。直到你完成一次长休息前你不能再使用该能力。

**野蛮攻击：** 当你用近战武器攻击造成重击，你可以额外骰一个该武器的伤害骰并将数值加入到重击的额外伤害中。

**语言：** 你可以听说读写通用语和兽人语。兽人语是使用辅音的一种粗糙而难听的语言。兽人语没有自己的文字，使用矮人语进行书写。

---

## 边栏：勉强的接受

每一个半兽人都会寻求如何获得那些厌恶兽人的人的认可。而一些稳重的半兽人，不想让自

己引起他人的注意。少数半兽人尽可能地公开展示出自己的虔诚与善心（不论这样的展露是否真诚）。还有一些特立独行的半兽人则会试图在他人避开自己时显得不屈不挠直到对方无可奈何。

---

## 泰夫林

“但你也注意到人们看待你的方式了，恶魔之子。”

那双冷若冰霜的黑色眼睛似乎直穿她的内心，而他声音中突然透露出的严肃也震住了她。

“他们说了什么？”他问道。“一个人这样是好奇，两个人就是阴谋——”

“三个人则是诅咒。”她给出了结论。“你以为我不曾听过那些蜚语？”

“我知道你听过。”当她瞪视他时，他补充道，“我不是在试探你的内心，妹子。那是每个泰夫林的负担。有的打破了它，有的让它成为了脖子上的枷锁，有的却陶醉其中。”他再次歪了歪脑袋，眼中闪烁的邪恶目光仔细打量着她。“你在对抗这个诅咒，不是吗？我打赌就像一只小野猫。每一个小小的任务和言论只是磨尖了你的爪子。”

——艾林·M·伊万斯，《地狱天使》

总是受到注视和私语，总是承受街上的暴力和侮辱，总是看到他人眼中的不信任和恐惧：这就是泰夫林。雪上加霜的是，泰夫林知道这是因为世代之前订下的契约将阿斯蒙蒂斯——九层地狱之主的精髓注入了他们的血脉。他们的外貌和本性并不是他们的错，而是远古罪孽的结果，然而他们、他们的子孙以及子孙的子孙将永远担负起这个重担。

### 地狱血脉

泰夫林由人类血脉衍生而来，大致看起来仍像人类一样。然而他们的恶魔血统在他们的外貌上打下了清晰的印记。泰夫林的头上有着各种形状的角，有的像公羊角一样弯曲，有的则又直又长，还有的又像羚羊角一样盘旋着上升。他们有粗壮的尾巴，四到五尺长，当他们感到沮丧和焦虑时会猛烈鞭打或是缠绕在他们的腿上。他们的犬齿十分尖利，眼睛则是实心颜色——黑色，红色，白色，银色或是金色——没有可见的虹膜或瞳孔。他们的肤色涵盖了所有人类皮肤的颜色，另外还加上各式各样的红色。他们角后垂下的头发通常是深色的，从黑色、棕色到深红、深蓝或是深紫。

### 自恃而多疑

泰夫林小范围聚集在人类的城镇中，通常都是最恶劣的住所，很多长大后成为了骗子、小偷或是罪犯头目。有时他们也混在飞地上其他少数民族裔之中，那里他们能受到更多的尊重。

由于缺失故土，泰夫林知道他们必须摸索出自己的生存之道并且要足够强大。他们不会很快相信那些宣称是朋友的人，但当泰夫林的伙伴展示出信任时，泰夫林也会回报以同样的信赖。一旦泰夫林效忠于某人，他们就是一生中坚实的伙伴和队友。

### 泰夫林姓名

泰夫林的姓名主要分为三个大类。那些出生在其他文明里的泰夫林的名字通常也反映出那种文明。有的泰夫林名字是从地狱语演化而来，经过世代传承，反映出他们恶魔的血统。而那些努力寻找生存之地的年轻泰夫林通常采用一个名字来展现一种美德，或者表达出一种理念。对有的泰夫林来说，名字意味着崇高的追求。而对另一些来说，名字意味着残酷的命运。

**男性地狱名：**Akmenos, Amnon, Barakas,

Damakos, Ekemon, Iados, Kairon, Leucis, Melech, Mordai, Morthos, Pelaios, Skamos, Therai

**女性地狱名：**Akta, Anakis, Bryseis, Criella,

Damaia, Ea, Kallista, Lerissa, Makaria, Nemeia, Orianna, Phelaia, Rieta

**“美德”化名：**Art, Carrion, Chant, Creed,

Despair, Excellence, Fear, Glory, Hope, Ideal, Music, Nowhere, Open, Poetry, Quest, Random, Reverence, Sorrow, Temerity, Torment, Weary

### 相互不信任

人们通常都对泰夫林持怀疑态度，认为他们的地狱血统不仅仅只在他们的外表上留下印记，也体现在性格和道德上。当泰夫林进入商店时店主总会多留个心眼，城镇守卫也可能多跟随泰夫林一阵以免他们做坏事，而煽动者则把怪事的发生归咎于泰夫林。然而事实是泰夫林的血脉并不会很大程度影响他们的个性。多年来与不信任相

伴让大多数泰夫林都产生了变化，他们也以不同的态度对待不信任。有的选择将这邪恶的固有印象付诸实践，但还是有善良的。大多数泰夫林都十分清楚人们是怎么看待他们的。经过年轻时候数年的与不信任打交道，泰夫林通常培养出了通过魅惑或威胁来应对偏见的 ability。

## 种族特性

---

**属性值提升：**你的智力增加1点，魅力增加2点。

**年龄：**泰夫林成年岁数和人类相仿，不过寿命会长数年。

**阵营：**泰夫林可能并不会先天就趋向于邪恶，不过大多数最终都是如此。不管邪恶与否，自恃的天性使得他们更倾向于混乱阵营。

**体型：**泰夫林和人类体型相近，都是中型。

**速度：**你的基本步行速度是30尺。

**黑暗视觉：**拜地狱血统所赐，你在黑暗或昏暗情况下有超人的视觉。在昏暗情况下你能看见60尺内的东西，犹如明亮情况一般，在黑暗情况下则犹如昏暗情况一般。在黑暗情况下你无法分辨颜色，只能辨识黑白。

**地狱抗力：**你对火焰伤害有抗力。

**地狱遗赠：**你懂得奇术（thaumaturgy）这个戏法。3级时，你每天能以2环法术施展一次地狱惩戒（hellish rebuke）。5级时，你每天能施展一次黑暗术（darkness）。魅力是你的施法属性。

**语言：**你能说、读、写通用语和地狱语。



# 第三章：职业

冒险者是不同寻常的人，为一种对刺激的渴望所驱使进入其它人绝不敢尝试的生活。他们是英雄，注定去探索世界的黑暗角落并面对那些次要的女人与男人们绝不能对抗的挑战。

职业是对你的人物能做何事的最主要的说明。它不仅仅是一项专业；它是你的人物藉此为之名者。职业塑造了你思考世界及与之互动的方式以及与他人和多元宇宙中的强力的关系。例如一位战士，可能会认为世界是由部署和调动组成的实际的期间，并将她自己看做是一场更大游戏中的一卒。相反一位牧师，可能会将他自己看作是一位神邸展现的计划或是许多神邸斗争中的阴谋的一名积极的仆人。战士会与一只雇佣军或是军队有联系，牧师则可能会认识一些教士，圣武士和与他同信仰的拥护者。

你的职业给了你一系列特别的特性，例如一名战士的精通武器与盔甲，以及一名巫师的法术。在低等级时，你的职业仅带给你两或三个特性，但当你升级时你可以获得更多并且你已有的特性通常会提升。本章的每个职业条目都包含一张总结了你在每一级获得的好处的表格，以及对于每一特性的详细阐述。

冒险者有时会在不止一个职业上提升。游荡者可能会在一生中转换方向涉猎牧师职业然后继续作为游荡者而提升。精灵们以将精通武艺与魔法训练结合在一起并作为战士和法师同步提升而闻名。像这样组合职业的可选规则被称为兼职，可以在玩家手册中找到。

四种基本的职业——在职业列表中列出——在几乎所有D&D世界中都可以发现，并且定义了

绝大多数类型的冒险者。参看玩家手册以得到关于其它职业的信息。

## 野蛮人 (Barbarian)

高大的男人披裘执斧在暴风雪中奔走，大笑着冲向那些胆敢偷猎他族人饲养的麋鹿的霜巨人。

半兽人朝着胆敢挑战自己在部落中权威的对手咆哮，准备徒手扭断他的脖子——正如她对前六个挑战者做的那样。

矮人口沫横飞的把头盔拍在一名卓尔敌人脸上，转身又用铠甲包裹的肘部撞向另一只。

野蛮人们彼此不同，但他们却都有这标志性的暴怒：无虑，无取，无尽的怒火。对于野蛮人，愤怒并不仅仅是一种情感，而是猎食者走投无路时爆发的狂怒，是暴风雨般不顾一切的猛袭，也是大海中翻滚不息的波涛。

一些野蛮人认为他们的愤怒之力来自于和猛兽之灵的交流，其他则认为那来自于对世间无尽苦痛的愤恨。对野蛮人来说，狂暴并不止点燃了他们的战斗狂热，也是他们灵活闪避，抵挡伤害和增强力量的源泉。

### 原始的直觉

城市中的人们以其有别于动物的“文明”生活方式为傲，仿佛否认自身的天性是多么有优越感的事。但对野蛮人而言，文明的生活不但不是什么值得骄傲的事，反而是贫弱的表现。他们全心全意接受自身的动物本能——敏锐的直觉，原始的冲动，以及熊熊的怒火。

野蛮人不喜被围墙和人群包围的生活。他们活跃在故乡的自然环境里，例如苔原，森林，或是草原。那是他们的部族生活和捕猎的地方。

野蛮人活跃在战斗中。他们可以进入狂暴状态，让愤怒驱使自己，获得超人的力量和抗力。野蛮人在充分休息之前只能保持很短时间的狂暴状态，但通常这段时间已经足以让他们击败敌人。

### 危险的生活

并非每个被文明社会的纨绔子弟们称为“野蛮人”的部落成员都是野蛮人。在部落中，野蛮人就像城市里有经验的战士一样少见。这少数野蛮人扮演者族人的保护者和战斗的领导者的角色。荒野生活充满了危险：敌对的部落，危险的

天候，以及可怕的怪物。野蛮人迅猛的冲向那些危险，保护自己的族人不受威胁。

野蛮人面对危险时的英勇让他们非常适合冒险。不断迁徙本就是他们部落的生活方式，居无定所的冒险生活也不会困扰野蛮人。某些野蛮人会怀念部落中亲密的家族关系，但最终也会发现冒险团队的成员间建立的羁绊也同样珍贵。

### 创造一名野蛮人

创造一名野蛮人时，请思考他的来历，以及他生活的意义。和DM商议确定角色的来历。你是来自远方，对战役环境非常陌生的异乡人？或是对战役发生的凶险边境十分熟悉的野蛮人？

你为何选择了冒险生活？你是被财富的许诺吸引到了城市，还是和城市的士兵们共同对抗敌人？也许怪物的入侵把你赶出了故乡，成了流离失所的难民？或许你在战争中被俘，被抓到“文明”地区后刚刚重获自由。或者，你因为犯下罪行，触犯禁忌而被族人驱逐。又或者你就是刚被政变推翻的部落领袖？

### 快速建卡

你可以按以下建议快速创造一名野蛮人人物。首先，将你最高的属性分配给力量，次高的分配给体质。然后，选择化外之民为背景。

## 职业能力

野蛮人获得以下职业能力。

### 生命值

生命骰：1 d 1 2 每野蛮人等级

1 级生命值：1 2 + 体质调整值

升级生命值：每野蛮人等级 1 d 1 2（或 7）+ 体质调整值

### 擅长

盔甲：轻甲，中甲，盾牌

武器：简易武器，军用武器

工具：无

豁免：力量，体质

技能：从驯养动物，运动，威吓，自然，洞察和生存中选择两项

## 装备

---

起始时，你获得以下装备，以及从背景获得的装备：

- (a) 一把巨斧或 (b) 任意一把军用近战武器
- (a) 两把手斧或 (b) 任意一把简易武器
- 一个探索者套装和四把标枪

## 狂暴

---

你带着原初的狂怒作战。在你的回合内，你可以使用一个附赠动作进入狂暴。

在狂暴中，只要你未穿着重甲，就获得以下好处：

- 你在力量检定和力量豁免上具有优势。
- 当你进行使用力量的近战武器攻击时，你在伤害骰上获得加值。此加值随着你的野蛮人等级提升，见表：野蛮人中“狂暴伤害”一栏。
- 你对钝击，穿刺和挥砍伤害具有抗性。

如果你有魔法能力，你无法在狂暴下使用法术或专注法术。

你的狂暴持续 1 分钟。如果你陷入昏迷，或是从你上一回合到你这一回合结束都未攻击任何敌对生物，也未受到伤害，则狂暴提前结束。你也可以在你的回合使用一个附赠动作终止狂暴。

根据你的野蛮人等级，表：野蛮人中给出了狂暴次数。如果你用光了这些次数，则必须进行一次长休息才能再次使用狂暴。

## 无甲防御

---

当你未穿着任何盔甲时，你的 AC 等于  $10 + \text{你的敏捷调整值} + \text{你的体质调整值}$ 。使用盾牌不会影响你从此能力获益。

## 鲁莽攻击

---

从 2 级起，你可以抛弃一切防御的执念进行狂乱的攻击。当你进行回合内第一次攻击时，你可以选择采用鲁莽攻击。如果你如此做，你本回合所有使用力量的近战武器攻击获得优势，但敌人对你的攻击骰亦获得优势。

## 险境感知

---

2 级时，你获得对周遭异常情况超乎寻常的感知能力，让你能先一步脱离危险。

在受到对你可见的效果（如陷阱和法术）影响时，在敏捷豁免上具有优势。你无法在目盲，耳聋，或是乏力的情况下从此能力获益。

## 原初道途

---

3 级时，你选择一种道途来塑造你狂怒的特质。你可以从狂战士和图腾武士两种道途中选择一种，详见后。你在 3 级，6 级，10 级和 14 级获得所选道途的能力。

## 属性值提升

---

当你达到 4 级，8 级，12 级，16 级和 19 级时，你可以选择一项属性提升 2 点，或是选择两项属性各提升 1 点。和通常一样，你无法通过此能力让属性值超过 20。

## 额外攻击

---

从 5 级起，当你在自己回合进行攻击动作时，你可以攻击两次而非一次。

## 快速移动

---

从 5 级起，只要未穿着重甲，你的速度就获得 10 尺提升。

## 野性直觉

---

7 级时，你的直觉犀利非常，令你在先攻骰上具有优势。

另外，如果战斗开始时你被突袭，但并未乏力，那么你可以在你的第一回合正常行动。若你如此做，你必须在进行任何其他行动前进入狂暴。

## 凶蛮重击

---

从 9 级起，当计算近战攻击的重击伤害时，你可以额外投一次武器伤害骰。

13 级时，你可以额外投两次；17 级时，你可以额外投三次。

## 无情狂暴

---

从 1 1 级起，狂暴的力量让你即使身受重伤也能持续战斗。如果你的生命值降低到 0 但并未立即死去，你可以通过一次 DC 1 0 的体质豁免。若豁免成功，则改为你的生命值降低到 1。

在第一次使用此能力后，每当你再次使用此能力，体质豁免 DC 增加 5。一次短休息或长休息后 DC 重置为 1 0。

## 持久狂暴

---

从 1 5 级起，你的狂暴是如此强大，以至于只有当你昏迷或是主动选择结束狂暴时才会结束。

## 不屈勇武

---

从 1 8 级起，如果你力量检定的总值低于你的力量值，你可以用力量值代替检定的总值。

## 原初勇士

---

2 0 级时，你的存在就是野性之力的具现。你的力量和体质各提升 4。你这两项属性的上限变为 2 4。

## 原初道途

每个野蛮人胸中都燃烧着怒火，助他成就伟业。然而，不同的野蛮人通过不同的途径感受怒火。某些人将内心积攒的痛苦，哀伤和愤怒锻造成钢铁般强硬的狂怒；另一些人则视怒火为图腾兽的馈赠，精神上的赐福。

## 狂战士道途

---

对某些野蛮人来说，狂暴是达到极致的一种方式，这种极致即是暴力。狂战士道途是追求鲜血与无拘的狂怒的道路。当你进入狂战士的狂暴时，你在战斗的混沌快感中战栗，舍生忘死般的冲杀。

## 狂怒

---

从你选择此道途的 3 级起，你可以在狂暴时进入狂怒。如果你如此做，在本回合之后狂暴持续时间内的每个回合，你可以使用一个附赠动作进行一次攻击。当狂暴结束时，你承受一级力竭。

## 无我狂暴

---

从 6 级起，你在狂暴中不会被魅惑或恐慌。如果你开启狂暴时已经被魅惑或恐慌，则该效果在你狂暴期间被压制。

## 威慑之姿

---

从 1 0 级起，你可以使用一个动作，以自己可怖的姿态恐吓他人。选择一个 3 0 尺内对你可见的生物。如果该生物能看见你或听见你的声音，则必须通过一次感知豁免（DC 为 8 + 你的熟练加值 + 你的魅力调整值），否则便对你恐慌，直到你的下一轮结束。在接下来的回合中，你可以使用你的动作延长此效果的持续时间，至你此后一轮结束。如果受影响的生物在你的视觉线外或是 6 0 尺外结束回合，则此效果结束。

## 复仇

---

从 1 4 级起，当你从 5 尺内的敌人处受到伤害时，你可以使用你的反应对该生物进行一次近战武器攻击。

## 图腾武士道途

---

图腾武士道途是灵魂修炼的旅途。走上此道的野蛮人以一种精魂兽作为他的向导，保护者，和力量源泉。在战斗中，你的图腾精魂将超自然的力量灌输于你，为你的狂暴注入魔法力量。

大多数野蛮人部落将图腾兽视为氏族的一员，因此很少有人同时拥有两种或更多图腾精魂，尽管这样的特例依然存在。

## 精魂寻者

---

你追求融入自然之道，与动物为友。在你选择此道途的 3 级时，你获得以仪式施法释放兽性感知和动物交谈的能力，详见第 1 0 章。

## 图腾精魂

---

在你选择此道途的 3 级时，选择一个图腾精魂并获得其能力。你必须制造或获取一个象征图腾兽毛，羽，爪，牙或骨的图腾物件，可以是项链，也可以是其他类似的物件。如果你愿意，你的外貌也会发生些微改变，让人看到时不由得联想起你的图腾精魂。例如，如果选择熊的图腾精魂

魂，你可能变得毛发旺盛，皮肤粗厚；如果选择鹰的图腾精魂，你的眼睛可能变成明亮的黄色。

你可以选择下表中的动物，或是其他类似，但更适合你故乡环境的动物。例如，你可以用鹰或鹫代替雕。

•熊：狂暴时，你获得对精神伤害之外任何伤害的抗力。熊之精魂令你坚韧无匹，无惧于任何打击。

•雕：狂暴时，如果你未穿着重甲，则其他生物在对你借机攻击的攻击骰上承受劣势。另外，在你的回合你可以用附赠动作进行疾行动作。雕之精魂让你成为在战场中自由穿梭的猎杀者。

•狼：狂暴时，如果你周围 5 尺范围内有任何敌对生物，则你的盟友对他们的攻击骰具有优势。狼之精魂让你成为猎手中的领袖。

### 兽之形

6 级时，根据你选择的图腾兽，你获得一项魔法能力。你可以选择和 3 级时相同的图腾，也可以另做选择。

•熊：你拥有熊之巨力。你的载重（包括最大负重和最大举重）翻倍，并且你在推，拉，举和破坏物体的力量检定上具有优势。

•雕：你拥有雕之锐目。你可以毫无困难的看到 1 英里之内的范围，细节之处与 100 尺以内一样清晰。另外，你在微光环境中无需承受感知（察觉）检定上的劣势。

•狼：你拥有狼之敏锐。你可以在快速旅行时追踪其他生物，也可以在正常速度旅行时保持隐秘（旅行速度见第 8 章）。

### 精魂行者

10 级时，你获得以仪式施法释放问道自然的能力。当你释放此法术时，你选择的图腾兽会以精魂形态现身，回答你的疑问。

### 精魂调谐

14 级时，根据你选择的图腾兽，你获得一项魔法能力。你可以选择和之前相同的图腾，也可以另做选择。

•熊：狂暴时，距离你 5 尺以内任何敌对生物攻击时，如果他的目标不是你或另一个具有此能力的生物，则他在攻击骰上承受劣势。无法看到

你或听到你的声音的生物以及恐慌的生物对此能力免疫。

•雕：狂暴时，你获得等同于你移动速度的飞行速度。此能力只能用于短途冲刺。如果回合结束时你仍在空中且毫无凭依，你将坠落。

•狼：狂暴时，在你的回合，你可以在近战武器攻击命中一名大体型或更小的生物时使用一个附赠动作将他击倒。

### •表：野蛮人

等级	熟练加值	能力	狂暴次数	狂暴伤害
1st	+ 2	狂暴，无甲防御	2	+ 2
2nd	+ 2	鲁莽攻击，险境感知	2	+ 2
3rd	+ 2	原初道途	3	+ 2
4th	+ 2	属性值提升	3	+ 2
5th	+ 3	额外攻击，快速移动	3	+ 2
6th	+ 3	道途能力	4	+ 2
7th	+ 3	野性直觉	4	+ 2
8th	+ 3	属性值提升	4	+ 2
9th	+ 4	凶蛮重击（1 骰）	4	+ 3
10th	+ 4	道途能力	4	+ 3
11th	+ 4	无情狂暴	4	+ 3
12th	+ 4	属性值提升	5	+ 3
13th	+ 5	凶蛮重击（2 骰）	5	+ 3
14th	+ 5	道途能力	5	+ 3
15th	+ 5	持久狂暴	5	+ 3
16th	+ 5	属性值提升	5	+ 4
17th	+ 6	凶蛮重击（3 骰）	6	+ 4
18th	+ 6	不屈勇武	6	+ 4
19th	+ 6	属性值提升	6	+ 4
20th	+ 6	原初勇士	无限	+ 4

---

边栏：野蛮人

---

## 吟游诗人

久远地废墟中，她的手指在一座古旧的纪念碑上徐徐划过，身著毛皮的半精灵在此寻求刻骨铭心的英知，并尝试用音乐和魔法将它展现再世——那些古圣先贤记载在纪念碑上的传奇和它所讚颂的诗篇。

面容坚定的人类战士有节奏地用长剑敲击自己的鳞甲，随著节拍吟诵英雄史诗鼓励他的伙伴要记住勇气和信念。音乐之中的魔力渐渐笼罩了他们。

欢笑著她拨动琴弦，侏儒小姐巧妙地将魔力隐藏在音乐中，影响著那些群聚的贵族，让他们可以接受伙伴们的话语。

无论是学者、歌者、还是无赖，诗人们用他们包含魔力的语言和音乐来激励伙伴，或削弱敌人，或操控心灵，或创造幻象，甚至治愈伤口。

### 音乐与魔法

在DND的世界，音乐和语言不仅仅只是空气中无聊的震动，它们有著独特的力量。吟游诗人是用魔力歌唱、演讲的大师。吟游诗人认为多元宇宙是被“说”出来的，众神的语言给予了多元宇宙以形状，那最古的“创生圣言”至今依然回响在宇宙深处。诗人的音乐就是一种对这回响的操控尝试，将它们编织成所需的法术和力量。

吟游诗人最强大的地方在于他们的多才多艺。很多诗人在战斗中都会待在外围地带，用他们的魔法激励伙伴，同时与敌人保持距离。不过若有必要，他们也能近身与敌人缠斗一番，并用魔法增幅自己的剑与铠甲。他们更喜欢学习使用魅惑和幻觉系列的法术，而甚少使用直接毁灭性的力量。他们的知识广博如同大海，这种赤子天性和学习能力让他们什么都可以露一手。只要诗人们愿意，从音乐表演到隐秘知识，他们的天赋将指引他们完美地掌握这些。

### 从经验中学习

真正的诗人在这世上不常见。并不是说在小酒馆里吹拉弹唱的歌手或在贵族宫廷里欢唱耍跳的小丑就能被称作吟游诗人。要想发现隐藏在音乐中的魔力，需要长时间的学习，以及最重要的天赋，而那正式大多数歌手和小丑最缺少的东

西。不过，作为外行人，还是很难区分真正的吟游诗人和单纯的艺人。吟游诗人的一生基本上会在巡回大陆中度过——搜集轶闻、分享故事、然后享受听众的掌声。这跟一般艺人其实没区别。但是在知识的深度，音乐技巧的层次，对魔法的触动上，吟游诗人就不是那些大路货可以比肩的。

只有很少吟游诗人会在一个地方驻足下来，诗人们的天性就是旅行——寻找新的可以讲述的诗篇，学习未曾习得的技巧，从地平线的另一端发现新的事物——进行一场新的冒险只是天性使然。每场冒险都是一次机遇，诗人们学习新的东西，练习诸般技艺，探索古老的陵墓，重现过去的魔法，解析旧有的文献，历险诡异境地，遭遇奇特生物。那些能够用个人经历化作故事激励人心的诗人就迥异于那些足不出门的家伙。而且，讲述了诸多英雄史诗及其结局，大多数诗人都会在故事中同样扮演英雄的角色，并给这个故事定下一个基调旋律。

### 创建吟游诗人

吟游诗人靠故事吃饭，你不用管故事的真假。因此你的角色背景和动机不需要像听来的故事那样惊心动魄。也许你的童年是安稳而平凡的。也许你说你的童年没有什么好事，因为你在腐臭的沼泽中被鬼婆抚养长大的。当然你的童年也许正跟传说中的故事一样，多姿多彩。一些吟游诗人从某些特别的存在那里获悉了音乐的魔力，比如妖精或其它一些超自然存在那里。

你在开始冒险之前，有跟随更有经验的吟游诗人大师学习，度过一段学徒期吗？或者你是考入了学院学习各种知识练习你的魔力音乐？也许你是一个逃奴或孤儿，意外结识了日后成为你导师的诗人？又或者你拥有富裕的家庭，直接请了吟游诗人做你的引路人？或许你误打误撞进了鬼婆集会，被迫签订一个契约来获得了操控音乐魔力的方法，不过你的代价是？

### 快速创建

你可以直接采用下列建议来创建吟游诗人。首先，将魅力调整为你的最高属性，其次是敏捷，选择演艺者 `entertainer` 背景。第三，选择舞光术和 `vicious mock`

ery 小法术，选择魅惑人类、侦测魔法、治愈真言 healing word、雷鸣波四个 1 环法术。

## 职业能力

吟游诗人获得下列职业能力

### 生命值

生命骰：每吟游诗人等级 1 d 8

首级生命值：8 + 你的体质调整值

其后生命值：每吟游诗人等级 1 d 8（或 5）+ 你的体质调整值

### 熟练

护甲：轻甲

武器：简易武器，手弩，长剑，细剑，短剑

工具：自选三种乐器

豁免：敏捷、魅力

技能：自选三种技能

### 装备

除了背景的装备外，你也获得下列装备：

- 细剑、长剑或任一简易武器
- 大使套装或演员套装
- 鲁特琴或其它任一乐器
- 皮甲和匕首

### 施法

你习得用音乐和意志来解构、分解、再构造现实的力量。你的法术是你复杂指令的一部分，可以进行调谐来适应各种情况。具体请参见第十章寻求基本施法规则，参阅第十一章的吟游诗人法术列表。

### 小法术

1 级时你知晓 2 个自选小法术。在更高的等级你可以习得其他小法术，具体见表：吟游诗人里的可知小法术一栏。

### 法术位

表：吟游诗人里显示了你可用以施展 1 环及以上法术的法术位的数量。每次需要施放这种法

术时，都需要消耗 1 个相应环法术位。经过长休后可以回复所有已消耗的法术位。

例如，若你已知 1 环法术治疗伤势并且有可用的 1 个 1 环法术位和 1 个 2 环法术位，则这俩法术位都可以被用来施放治疗伤势法术。

### 已知法术

1 级时，你从诗人法术列表里选择 4 个法术作为自己的已知法术。

表：吟游诗人里的已知法术一栏显示你可以在何时知晓更多的法术。每个被选择的法术都必须在当级有可以被用以施展的法术位，具体见表。比如，当你达到 3 级时，你立刻习得 1 个 1 环或 2 环法术。

额外的，当你在本职业获得 1 个新职业等级时，你可以从吟游诗人法术列表里选择 1 个新的法术来代替一个旧的诗人已知法术。新法术必须有可以被施展的法术位。

### 施法关键属性

魅力是你释放吟游诗人法术的施法属性。你的魔力来源于你注入音乐演说中的心和灵魂。需要使用法术属性时，你使用魅力。另外，当需要计算诗人法术豁免 DC 和法术攻击调整时，你使用你的魅力调整值来计算。

法术豁免 DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的魅力调整值

法术攻击调整值 = 你的熟练加值 + 你的魅力调整值

### 仪式施法

你可以用仪式方式施放任何你已知且带有仪式标签的诗人法术。

### 法器

你可以用乐器（具体见第五章）当做你施放诗人法术的法器。

### 吟游激励

从 1 级起，你可以用热血的语句和音乐激励他人。若想如此做，回合内你可以使用附赠动作选择 1 个 60 尺内的可以听到你声音的非你单位。目标获得一个激励骰，D 6。

在 10 分钟内，获得激励骰单位可以在骰单次属性检定、攻击检定、豁免检定时，骰该激励骰并将结果加到检定结果中。该单位可以在 D20 结果骰出后，GM 宣布结果前决定是否使用激励骰。激励骰一旦使用即消耗掉。一个生物同一时间只能保有 1 个激励骰。

你可以使用该能力的次数等于你的魅力调整值（最低为 1）。经过长休后你获得所有消耗掉的激励骰。

你的激励骰大小可以在达到特定等级后增大。5 级时为 D8, 10 级时为 D10, 15 级时为 D12。

## 多才多艺

从 2 级起，对于你不熟练的属性检定，你可以将你的一半熟练加值加到上面，向下取整。

## 休憩曲

从 2 级起，你可以在小休时用轻柔的音乐或语句帮助伙伴们回复伤势。若你和你的伙伴可以在小休时听到你的表演并决定使用生命骰回复生命值，那么他们可以恢复额外 1d6 点生命值。

这个额外恢复值在特定等级可以增加：9 级时为 1D8, 13 级时为 1D10, 17 级时为 1D12。

## 吟游诗人学院

从 3 级起，你将加入所选吟游诗人学院探寻更精深的技术：传说学院或勇气学院。你的选择将决定你在 3 级、6 级和 14 级时获得的职业能力。

## 专精

从 3 级起，选择 2 个已经熟练的技能。进行所选技能的属性检定时可以将双倍熟练加值加到上面。

在 10 级时，你可以再选择另外 2 个已熟练技能获得该好处。

## 属性值提升

当你的吟游诗人达到 4、8、12、16、19 级时，你可以选择提升一项属性 2 点，或提

升两项属性各 1 点。当然，你 cannot 通过该能力将属性提升超过 20 点。

## 激励源泉

从 5 级起，你可以在经过小休或长休后恢复你已消耗的吟游激励使用次数。

## 反迷惑

从 6 级起，你获得用音乐或语言来打断心控效果的能力。用 1 个动作，你可以开始一场表演，持续到你的下一轮结束。在这段时间内，你和 30 尺内的友好生物在对抗恐慌或迷惑的效果豁免骰上有优势。生物必须能听到你的声音才能获得这个好处。这场表演只有当你乏力、静默或自主结束（无需动作）时才会结束。

## 魔法奥秘

从 10 级起，你获得了广博的魔法知识。你从所有施法职业的列表里选择 2 个法术（包括诗人列表）习得。你所选择的法术必须是你当前等级可以施放的环数或小法术。

所选法术对你而言视为吟游诗人法术，且包含在诗人表上已知法术一栏的数量内。

在 14 级和 18 级时你可用此法各再习得 2 个任选法术。

## 激励燃魂

从 20 级起，每当你骰先攻骰时若没有吟游激励次数剩下，则可以获得 1 次。

## 吟游诗人学院

吟游诗人的生活是群居性的。诗人们通过聚集在一起来传播诗歌和故事，畅谈经历，分享知识。被称作学院的诗人组织十分松散，但用来促进他们的见面和交流已是十分有效。

## 传说学院

传说学院的诗人们知晓最多事物，他们从点点滴滴中搜集知识，从名家古墓到乡野传言，无物不收。无论是小酒馆的歌唱家还是大宫廷里的大作家，诗人们各自运用自己的天赋来聚集更多的听众。掌声响毕后，聚拢的听众将会发现相互之间最真实的一面，从忠贞的信徒向牧师坦诚自

己的信仰，到仁义的民众向国王表达自己的忠心。

诗人的忠贞在于他们在追求真实和美好的道路上从不说谎，除此之外他们不会忠实于任何统治者或神的律令。那些供奉了吟游诗人的贵族基本都理解他们的使者或顾问更趋向于诚实而非利益。

该学员的成员会在图书馆甚至真实大学里搜集知识，与同窗交流分享所见所闻。在节日或公众事件期间他们也会见面，此时他们大多喜欢揭发腐败，谈论时事，袒露胸襟，指点江山激昂文字，以评论当权者为乐。

### 奖励熟练

---

从 3 级起选择传说学院时，你熟练与三个自选技能。

### 棒喝直言

---

从 3 级起，你学会如何通过解说和吐槽来打断敌人、迷惑对方或影响他人的信心和发挥。当一个 60 尺内你可见的单位投掷攻击骰、属性检定或伤害骰时，你可用你的反应并消耗 1 次吟游激励使用次数来骰 1 次激励骰，目标的检定结果将减去你的激励骰结果。你可以在目标骰出骰子后再决定是否使用该能力，但必须在 GM 宣布结果之前。若目标无法听见你的话语或免疫迷惑状态，则目标同样也会免疫该能力。

### 额外魔法奥秘

---

从 6 级起，你从任意法术列表里选择 2 个法术习得。所选法术环数必须是当前等级的你有相应法术位的环数（具体环见表：吟游诗人）或是小法术。所选法术对你而言视作吟游诗人法术，不计算在吟游诗人所知法术数量内。

### 超凡技艺

---

从 14 级起，当你进行属性检定时，你可以花费 1 次吟游激励使用次数。骰 1 个激励骰，然后将结果加在你的属性检定结果上。你可以在骰过属性检定的 D20 骰后再决定是否使用此能力，但必须在 GM 宣布结果之前。

## 勇气学院

---

勇气学院是那些怀念古老勇者英雄们的歌者所聚集的地方，也是诞生新的英雄诗篇之地。这里的诗人们或汇聚在金色大厅里，或围坐在熊熊篝火旁，颂唱著古往今来那些英勇的行为。他们行走大陆亲身见识体验那些伟大的行为，确保那些值得记忆的事不会被世界所遗忘。用那些激昂的诗歌，他们激励旁人要向著英雄们的道路不倦前进。

### 奖励熟练

---

从 3 级起选择勇气学院时，你熟练与中甲、盾牌和军用武器。

### 战斗激励

---

从 3 级起，你学会里如何激励他人作战。拥有从你这里获得的激励骰的单位可以在骰武器伤害时，将激励骰的结果添加到其中。另外，你可以在拥有你激励骰的单位被攻击时，用你的反应来骰该激励骰并将结果添加到目标单位对该次攻击的 AC 上，使用此能力必须在命中结果宣布前，但可以在命中骰骰出后。

### 额外攻击

---

从 6 级起，在你的回合内使用攻击动作时你可以攻击 2 次而非 1 次。

### 战争魔法

---

从 14 级起，你可以协调地同时使用音乐魔法和武器。每当你用动作施放 1 个诗人法术时，你可以用附赠动作进行 1 次武器攻击。

表：吟游诗人

等级	熟练 加值	职业能力	已知 戏法	已知 法术	-每等级每日法术位-								
					1环	2环	3环	4环	5环	6环	7环	8环	9环
1st	+ 2	施法、吟游激励 ( d 6 )	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2nd	+ 2	多才多艺、休憩曲 ( d 6 )	2	5	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd	+ 2	吟游诗人学院、专精	2	6	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4th	+ 2	属性值提升	3	7	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5th	+ 3	吟游激励 ( d 8 )、激励源泉	3	8	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6th	+ 3	反迷惑、吟游诗人学院能力	3	9	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7th	+ 3	—	3	10	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8th	+ 3	属性值提升	3	11	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9th	+ 4	休憩曲 ( d 8 )	3	12	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10th	+ 4	吟游激励 ( d 1 0 )、专精、魔法奥秘	4	14	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11th	+ 4	—	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12th	+ 4	属性值提升	4	15	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13th	+ 5	休憩曲 ( d 1 0 )	4	16	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14th	+ 5	魔法奥秘、吟游诗人学院能力	4	18	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15th	+ 5	吟游激励 ( d 1 2 )	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16th	+ 5	属性值提升	4	19	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17th	+ 6	休憩曲 ( d 1 2 )	4	20	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	+ 6	魔法奥秘	4	22	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	+ 6	属性值提升	4	22	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	+ 6	激励燃魂	4	22	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## 牧师

双手向上，眼望苍天，口中祈祷，一名精灵散发出浸满光芒的能量来医治他受伤的同伴。

吟诵荣耀之歌，一个矮人举起他的斧头挥砍周围的大批兽人敌人，每当敌人倒下都会大声叫喊他神祇的名字。

对着不死生物降下诅咒，一个人类举起他的圣徽，光芒从圣徽中溢出，那些爬向他同伴的僵尸们被驱逐了。

牧师是凡人世界和神祇世界的联系者，侍奉不同的神祇，牧师背负着神授予的不同的艰难任务。不像普通神父，牧师是神圣法术的施展者。

### 治愈者和战士

神圣法术，就像他的名字一样，来源于神的能量。牧师是引导这种能量的渠道，展现它奇迹般的效果。神不会任何寻找这种能力的人都赋予其力量，只选择那些有着崇高理想的人。

施展神术并不靠研究或者训练（卷宗：明明可以研究！）。牧师从固定的祈祷和远古仪式中学习，但施展牧师法术依靠的是自己的奉献和对神旨的感知。

牧师的法术同时在医疗、鼓舞同伴和伤害、阻碍敌人上都很擅长。他们能煽动敬畏和恐惧，诅咒瘟疫和剧毒，甚至天堂之火来打击敌人。对于那些不打不开窍的

敌手来说，牧师同样依靠他们的战斗训练和神力在近战中击败敌人。

### 神之代理人

并不是每个寺庙或神殿的侍祭和工作人员都是牧师。有些神父被召唤在寺庙里进行服务，以祈祷和牺牲来践行他们神祇的意志，而并不是魔法和暴力。在一些城市中，政府机构也有很多神父服务，他们将神父作为通往更高权力的垫脚石，而非真正和神交流的渠道。这些地方真正的牧师非常少。

当牧师选择了冒险生活，一般都是由于神祇所要求的。要完成神祇的目标通常包括面对大城市城墙之内的危险、惩戒邪恶、在远古遗迹中寻找圣物。有一些牧师被要求保护神祇的信仰者，

通常意味着需要和兽人、让作战两方谈和或者关闭一个恶魔王子的传送门。

大部分冒险牧师和已建立的神祇神庙有着一些联系。神庙或者神庙的高阶神父会请求冒险牧师的帮助。

### 创建一个牧师

创建一个牧师中最重要的问题是你要信仰哪位神祇，遵循什么原则。玩家手册上有很多神祇可供选择，和你的DM商议以决定你能在你的游戏中信仰哪些神祇。

当你选择了一位神祇，下一个问题就是你的牧师和这位神祇的关系。你是否自愿服务于神？还是神选择了你强迫你为他服务？你的最终目标是什么？神有没有给你什么特殊任务？或者你在证明你对于某个传奇任务是适宜的人选？

### 快速创造

你可以使用以下建议快速创建一个牧师。首先，感知是你的最高属性，其次是力量或者体质，然后选择侍祭作为你的背景。

## 职业特性

作为牧师，你获得以下职业特性

### 生命值：

生命骰：1d8每牧师等级

1级起始生命值：8+你的体质调整

升级生命值：1d8（或5）+你的体质调整

### 擅长：

盔甲：轻甲、中甲和盾牌

武器：所有简单武器

工具：无

豁免：感知、魅力

技能：从历史、洞察、医疗、劝服和宗教中选择

### 装备：

你以下列装备作为起始装备（a\b\c各1个），加上你从背景中获得的装备：

\*硬头槌 (a) 或战锤 (b) (若你熟练该武器)

\*鳞甲 (a)、皮甲 (b) 或链甲 (c) (若你熟练该护甲)

\*轻型十字弓和20弓矢 (a) 或者任意简单武器 (b)

\*神父包 (a) 或者探索者包 (b)

\*一个盾牌和一个圣徽

## 施法

作为神术施法者，你可以施展牧师法术。详见第十章施法总论及十一章牧师法术列表。

### 戏法：

1级时，你选择3个牧师法术列表中的戏法作为已知法术。你可以在更高的等级获得更多的戏法已知，见表：牧师中已知戏法一栏。

### 准备和施法

表：牧师告诉你了你在每个法术等级上有多少法术位。要施展某个等级的法术，你必须消耗一个相同或者更高等级的法术位，当你在长休后你回复所有的法术位。

牧师法术列表中的法术你皆可以准备，当你准备法术时，你可以准备你的感知调整+牧师等级个法术。你准备的法术必须有相应等级的法术位来施展它。

例如，你是一个3级牧师你有4个1级法术位和2个2级法术位，你的感知16，你准备法术时你可以准备6个1级或者2级法术的组合。如果你准备了1级法术治疗伤害，则你可以使用1级或者2级的法术位来施展它。施展法术并不会将法术从你的准备列表中移除。

你可以在长休之后改变你的准备列表，新的法术准备列表需要时间，每个法术至少需要其法术等级分钟来准备。

### 施法能力

感知是你施展牧师法术的施法关键属性。法术能量来自于你对你的神祇的信仰。当你施展牧师法术时你是用感知来决定你的施法能力。另外，你的感知也决定你的施法难度和施法攻击调整。

法术dc=8+你的熟练加成+你的感知调整

法术攻击调整=你的熟练加成+你的感知调整

## 仪式施法

如果你准备了一个牧师法术并且他有仪式标签，则你可以施展该法术作为一个仪式。

## 法器

你可以使用圣徽（见第五章）作为你施展的牧师法术的法器。

## 领域

选择以下一个和你神祇有关系的领域：知识、生命、光明、自然、暴风、诡术或者战争。以下只有生命领域的细节，其他详见玩家手册。

你的选择使你在获得领域法术以及其他一些能力。他决定了你的引导神力能力，以及你在1、6、8、17级获得的领域能力。

## 领域法术

每个领域有领域法术列表，当你获得表中牧师等级时你获得这些法术。当你获得法术，你总是准备了这些领域法术，且它们不计入你的每日准备法术上限。

任何领域法术对你来说都是牧师法术，即使它不在牧师法术列表上。

## 引导神力

2级时，你获得引导你的神祇赋予你的神圣能量的能力，使用这个能量获得魔法效果。你一开始获得两种效果：驱散亡灵和由你领域决定的效果。有些领域会赋予你更多的引导神力的方法，详见领域描述。

当你引导神力时，选择你的引导神力效果，你必须在短休或长休后才能重新使用引导神力。

有些引导神力效果需要豁免，豁免dc等于你的牧师法术豁免dc。

6级开始你可以再休息间使用2次引导神力，18级可以使用3次。当你短休或长休后，你获得全部的引导神力使用次数。

### 引导神力：驱散亡灵

以一个动作，你展示你的圣徽并且说一段谴责亡灵的祷语。30尺内可以看到或听到你的亡灵必须通过感知检定，否则他们被驱散1分钟或直到收到任何伤害。

一个被驱散的生物必须使用他的回合尽力远离你，并且无法主动靠近你30尺以内。同时他们无法使用反应动作。在他们行动中，只能使用疾走或者从任何妨碍他们移动的效果中挣脱出来。如果没有任何地方移动，该生物使用闪避动作。

## 属性值提升

当你到达4级、8级、12级、16级和19级，你可以选择将一项属性提升2点，或者将两项属性各自提升1点。这个能力不能让你将属性提升到突破通常的上限——20点。

## 摧毁亡灵

5级开始，当一个挑战等级小于等于列表中的数值的亡灵在驱散亡灵的豁免检定中失败时，这个生物直接被摧毁。

牧师等级	摧毁亡灵的挑战等级
5级	1 / 2
8级	1
11级	2
14级	3
17级	4

## 神力干预

10级开始，当你非常需要你的神祇帮助时，你可以召唤你的神祇帮助你。

你需要一个动作来请求你神祇的帮助，描述你所需要的帮助，然后投d100。如果你的结果等于或者小于你的牧师等级，你的神祇回应了。DM选择该回应的结果，一般来说任何牧师法术或者领域法术的能力都是适宜的。

如果你的神祇回应了，你在7天内无法再次使用该能力；否则你可以在长休后再次使用该能力。

20级时，你的呼唤会自动被神所回应，无需投d100。

## 领域

在众神之殿，每个神都影响着人类生命和文明的不同方面，称为神的领域。一个神拥有的所有领域被称为神职。比如希腊神阿波罗的神职包括知识，生命，和光明三个领域。作为一个牧师，你选择你的信仰神的神职其中一个领域，你被授予该领域相关的能力。

你的选择可能对应于一个致力于你的神的特定教派。例如阿波罗，某一个地区的教会阿波罗天教，崇拜太阳神（阿波罗），他被强调于光明领域。在另外一个地方，则有阿波罗正教，崇拜生育神（阿波罗），他被强调在生命领域的教派。另外，您选择的领域也可以是一个简单的物质的个人偏好，关键看你最喜欢的神的那个方面。

每个领域的描述都给出了有该领域的实例的神。神是包括从世界的被遗忘的国度，灰鹰，龙枪，和艾伯伦的战役设定，以及

从凯尔特人，希腊，北欧，和埃及的神话中的众神（中而来）。

## 生命领域 (LIFE)

生命领域专注于正能量—宇宙组成的重要能量，维持所有生命的延续。生命之神的职责就是恢复人们的健康和伤痛，同时照顾那些需要帮助的人，同时对抗死亡和亡灵的力量。几乎所有的非邪恶神祇都可以宣称在这一领域有影响，特别是农业神（例如chauntea, Arawai和Demeter），太阳神（例如Lathander, Pelor和Re-Horakhty），医疗或者坚韧神（例如Ilmater, Mishakal, Apollo和Diancecht）以及家庭和社会之神（例如Hestia, Hathor和Boldrei）。

## 生命领域法术

牧师等级	法术
1级	祝福术，治疗伤害
3级	次级复原术，灵能武器
5级	希望之光，再生术
7级	防死结界，信仰守卫
9级	群体治疗伤害，死者复生
Cleric	Level Spells
1st	bless, cure wounds

## 额外熟练

1级当你选择该领域时，你获得重甲擅长

## 生命门徒

1级时，你的治疗法术更加有用。当你施展1级或更高的恢复生物hp的法术时，你的目标额外恢复2+法术等级的hp。

## 引导神力：维持生命

2级时，你学会引导神力来恢复严重的伤害。

以一个动作，你展示你的圣徽，引导恢复能量治疗至多等于你牧师等级5倍的伤害。任何30尺内的目标都可以被该能力影响，分享你的治疗能量。这个能力不能将目标的hp恢复到其最大hp的1/2以上。该能力不能影响不死生物和构装生物。

## 祝圣医者

5级开始，当你施展1级或以上的法术位其他生物恢复生命时，你自己恢复2+法术等级的hp。

## 神圣击

8级开始，你获得使你的武器浸透神圣能量。在你的回合内使用武器攻击一个生物时，你可以使得该攻击额外造成1d8光耀伤害。当14级时，该伤害提升到2d8。

## 至高治疗

17级开始，当你需要投一个或以上的骰子来计算你能恢复的hp时，你的所有骰子取其最高值。例如，法术为某一生物恢复2d6生命值，则你直接恢复12点。

## 神圣领域：知识 Knowledge Domains – Knowledge

知识之神---Oghma, Boccob, Gilean, Aureon, and Thoth---究极学霸、无所不知。

知识信众们教授、收集、共享知识，在那些大学或者图书馆中，或者具体的实验室或工厂。

很多神祇秘藏知识，将知识保持成为在自己人中间的秘闻。向冒险者们承诺如果他们想更了解发现多元宇宙的秘密和大能，就快来努力追随我吧。

(于是)神的追随者们就整日研究论文，到处打听逸闻，收集古老的传说，进入地球的秘境，学习所有能学习的。

承诺给以手艺和创造方面加以启示的神类似有Gond, Reorx, Onatar, Moradin, Hephaestus, Goibhniu。

## 领域法术

牧师等级	法术
1级	命令术、鉴定术
3级	占卜术、暗示术
5级	无法侦测、死者交谈
7级	秘法眼、困惑术
9级	通晓传奇、探知术
Cleric	Level Spells
1st	command, identify
3rd	augury, suggestion
5th	nondetection, speak with dead
7th	arcane eye, confusion
9th	legend lore, scrying

## 知识祝福 Blessing of Knowledge

1级，你可以选2个语言学会。你还可以在以下知识（技能）中选2个熟练：神秘、历史、自然、宗教。

你关于上述任何（知识）技能的做的任何属性检定的熟练加值加倍。

## 引导神力：岁月知识 Channel Divinity: Knowledge of The Ages

從2级起，1个动作，你选择1个技能或者工具，你对其获得熟练，效果持续10分钟。

## 引导神力：读心 Channel Divinity: Read Thoughts

從6级起，你可以引导神力去阅读某个单位的思想。此时你可以（尝试）通过对该单位思想的访问从而诱令它。

使用1个动作，选择你可以看到的60英尺内的一个单位。该单位必须做一个感知豁免。如果它

成功的豁免，你不能使用这个能力，直到长休息。

如果它没有通过豁免，且一直距离你60英尺内，你可以阅读它的表面思维（主要中心思想，反映目前的情绪，主动的思考内容）。这个效果持续

1分钟。

在这段时间里，你可以用你的1个动作来结束这个效果，同时施展暗示术而无需花费法术位。目标将自动失败豁免该法术。

### 强力施法 **Potent Spellcasting**

从8级起，在你的任何牧师戏法造成的伤害中加上你的感知加值。

### 透视过去 **Visions of the Past**

从17级起，你可以看到过去的情形。你花费至少1分钟集中祈祷，然后然后收到梦幻般的，阴暗的一瞥在最近发生的事件。你可以幻觉这样多长时间等于你的感知数值。而且在这段时间里，你必须集中精神，如同正在施法。如果你使用了这个能力，直到短休或长休才能恢复。

物体阅读：保持专注于这个物品，你可以幻视到目标之前的拥有者。1分钟专注后，你看到了这个拥有者怎么拥有和丢失了这个物品。以及该物体和拥有者最新的重大事件涉及的对象和所有者。如果对象是由另一个生物的最近（在多少天之内等同于你感知数值）时间拥有过，每一个生物你要花费额外1分钟，来幻视到同类的信息。

区域阅读：当你冥想的时候，你看到的景象对在您附近的最近的事件（一个房间，街，隧道，空地，或类似的，高达50英尺的空间），

能回想多少天等于你的感知数值。每1分钟的冥想，你了解一个重要的事件，从最近的开始。重大的事件通常涉及强烈的情感，如战争和背叛，结婚和谋杀，出生和葬礼。然而，他们也可能包括更多的重要世俗事件相关你目前的情况。

### 神圣领域 - 光明 **Divine Domains - Light**

光辉神通常是太阳神，给予信奉者辉煌的光辉和太阳的火热。出于太阳的流转，太阳神也可

能体现生长、重生、翻新等原则。也有些太阳神是从正午的高处审判凡世，燃尽罪恶的太阳。

此领域的神的例子包括Helm, Lathander, Pholtus, Branchala, the Silver Flame, Belenus, Apollo, Re-Horakhty。

你将光亮带到所行之处，驱赶幽影，消灭黑暗。你的祷告带来阳光，可以是炙热的射线也可以是耀眼的完全的阳光。光辉之神的最忠实信徒混身都散发著内在之光。

### 领域法术

牧师等级	法术
1级	燃烧之手、妖火
3级	烈焰法球、灼热射线
5级	日光、火球
7级	信实守卫、火墙
9级	焰击、探知
Cleric	Level Spells
1st	burning hands, faerie fire
3rd	flaming sphere, scorching ray
5th	daylight, fireball
7th	guardian of faith, wall of fire
9th	flame strike, scrying

### 额外戏法 **Bonus Cantrips**

你获得亮光术，如果你没有它们。

### 耀闪卫 **Warding Flare**

当有位处你30尺内的一名可视的单位对你作出攻击骰时，你可以用你的反应让闪光在攻击者命中或失手前瞬间亮瞎他的氦金狗眼。此光令到这攻击骰带劣势，然后就消散。你必须需要能够看见对方才能使用此能力，而且免疫目盲的攻击者对此免疫。

你可以使用该能力的次数等于你的感知修正（至少为1），长休息之后重新恢复所有次数。

### 引导神力：黎明曙光 **Channel Divinity: Radiance of the Dawn**

从2级起，你可以用你的引导神力驱策阳光。

以一個動作，你展示你的聖徽，任何位處你 30 尺內的黑暗都會被驅散。另外，每一名位處你 30 尺內的敵人都要進行一次體質豁免。失敗的話將承受 2d10+你的牧師等級的光耀傷害，成功豁免的話承受一半傷害。对你而言全掩蔽的单位不受影响。

### 高等耀闪 **Improved Flare**

于 6 級時，当你可视的30英尺內的某单位攻击除你之外的其他单位时，你可以让耀闪卫能力对于被攻击者不是自己也生效（如同攻击者打自己）。

### 强力施法 **Potent Spellcasting**

从8 级起，在你的任何牧师戏法造成的伤害中加上你的感知加值。

### 光冕 **Corona of Light**

從 17 級起，你可以用你的動作去啟動日光靈氣，持續 1 分钟或持續到你用另一個動作解散它。你釋放出 60 尺的亮光，以及其外再 30 尺的微光。在這亮光下的敵人在對任何做成火焰或光耀傷害的豁免上帶有劣勢。

### 神圣领域-自然 **Nature Domains -Nature**

\*描述待补\*

此領域的神的例子包括森林神（Silvanus, Obad-Hai, Chislev, Balinor, Pan），春神（Eldath）

### 领域法术

牧师等级	法术
1级	动物之友、动物交谈
3级	树皮术、荆棘丛生
5级	植物滋长、风墙术
7级	支配野兽、千手之藤 (噢，这个看起来不错)
9级	疫病虫群、融身入林
Cleric	Level Spells
1st	animal friendship, speak with animals
3rd	barkskin, spike growth
5th	plant growth, wind wall
7th	dominate beast, grasping vine
9th	insect plague, tree stride

### 自然侍祭 **Acolyte of Nature**

1级起，你可以选1个德鲁伊戏法，加到你的戏法（列表）中。

你还可以熟练以下技能其中的1个：驯养动物、自然、生存。

### 額外熟练 **Bonus Proficiency**

1级起，你对获得重甲擅长。

### 引导神力：魅惑生物 **Charm Animals and Plants**

從 2 級起，你可以用你的引导神力魅惑动物和植物。

以一個動作，你展示你的聖徽，同时呼唤你的神名。任何位處你 30 尺內的可视的动物和植物都必须做一个感知豁免。如果该单位豁免失败，它被你魅惑达1分钟或直到它受到伤害。当它被你魅惑时，它对你及你设定的单位是友好的。

### 压抑元素 **Dampen Elements**

6级起，当你或距你 30 尺內的1个单位受到酸、冷、火、电、雷系伤害，你可以使用一个反应，使该单位对该直接获得对那一类伤害的抵抗。

## 神圣击 **Divine Strike**

8级起，你有能力给你的武器注入神圣能量。每你的回合1次，当你使用一个武器命中一个单位时，你可以造成额外1d8冷、或火、或电伤害（你自己选1类），当你达到14级，这个额外伤害增加到2d8。

## 自然大师 **Master of Nature**

17级起，你获得命令动物和植物类单位的能力。被你的魅惑生物能力魅惑中的动物和植物，你可以在你的回合，使用1个附赠动作，发出口头命令，所有的这些（被魅惑的）单位都将在其下1回合中执行。

## 神圣领域 – 暴风 **Divine Domains – Tempest**

\*描述待补\*

此领域的神的例子包括（风暴、海洋、天空）Talos, Umberlee, Kord, Zeboim, the Devourer, Zeus, Thor

### 领域法术

牧师等级	法术
1级	云雾术、雷波术
3级	造风术、粉碎音波
5级	召雷术、雪风暴
7级	操纵水位、冰风暴
9级	冲击波、疫病虫群
Cleric	Level Spells
1st	fog cloud, thunder wave
3rd	gust of wind, shatter
5th	call lightning, sleet storm
7th	control water, ice storm
9th	destructive wave, insect plague

### 额外熟练 **Bonus Proficiencies**

1级起，你熟练使用军用武器、重甲。

## 风暴狂怒 **Wrath of the Storm**

1级起，你可以雷霆驱逐攻击者。当离你5英尺（内）且你可视的1个单位使用攻击命中你，

你可以使用反应，使该单位做1个敏捷豁免。该单位如果豁免失败，承受2d8的电系伤害，过则减半。

你可以使用这个能力的次数等于你的感知修正（至少为1），你在长休息后全部恢复。

## 引导神力：毁灭狂怒 **Channel Divinity: Destructive Wrath**

2级起，你可以用你的引导神力，给自己装备无须检验的凶猛风暴力量。

当你投电系或雷系伤害，你可以使用你的引导神力，来直接造成满值伤害。

## 雷电击 **Thunderbolt Strike**

6级起，你对一个大型或更小的单位造成电系伤害，你还可以推其最多10英尺远离你。

## 神圣击 **Divine Strike**

8级起，你有能力给你的武器注入神圣能量。每你的回合1次，当你使用一个武器命中一个单位时，你可以造成额外1d8冷、或火、或电伤害（你自己选1类），当你达到14级，这个额外伤害增加到2d8。

## 风暴诞生 **StormBorn**

17级起，你获得飞行速度，等于你当前不在地下或室内情况下的陆行速度。

## 神圣领域 – 诡术 **Divine Domains – Trickery**

\*描述待补\*

此领域的神的例子包括Tymora, Beshaba, Ollidammara, the Traveler, Garl Glittergold, Loki

### 领域法术

牧师等级	法术
1级	魅惑人类、易容术
3级	镜像术、行踪无迹
5级	闪现术、解除魔法
7级	任意门、变形术
9级	支配人类、修改记忆

Cleric	Level Spells
1st	charm person, disguise self
3rd	mirror image, pass without trace
5th	blink, dispel magic
7th	dimension door, polymorph
9th	dominate person, modify memory

### 诡术祝福 **Blessing of the Trickster**

1级起，选择诡术领域后，你可以使用1个动作，触摸你之外1个自愿的目标，他在敏捷（隐秘）技能检定上获得优势。这个祝福持续1个小时或者你又使用了这个能力。

### 引导神力：召唤假体 **Channel Divinity: Invoke Duplicity**

2级起，你可以用你的引导神力，创造1个你的不一样的幻像假体。

以一个动作，你可以制造1个自己的完美幻像。他会持续一分钟，或直到你不再专注（如同你专注一个法术）。

幻像占据离你30尺内的可见的空间。你可以移动他最多30尺（每动？）到一个你能看到的地方。但他必须始终保持在离你120尺内。

这段时间里，你可以在幻像的位置施展法术，但你必须使用你自己的感官。当你和你的幻像都离一个目标5尺（内），且该目标可以看见幻像，你对该目标的攻击骰有优势。（小伙伴们都惊呆了。）

### 引导神力：阴影斗篷 **Channel Divinity: Cloak of Shadows**

6级起，你可以使用引导神力来消失。

1个动作，引导神力，你变得隐形，直到你的下一回合结束。如果你攻击或施法，那么你将显形。

### 神圣击 **Divine Strike**

8级起，你有能力给你的武器上毒--来自你神的馈赠。每你的回合1次，当你使用一个武器命中一个单位时，你可以造成额外毒伤害，当你达到14级，这个额外伤害增加到2d8。

### 高等假体 **Improved Duplicity**

17级起，你可以同时制造自身的最多4个假体，而不是1个。在你的回合当你使用召唤假体，使用1个附赠动作，你可以移动他们任意数量最多30英尺，范围最远到120英尺。

### 神圣领域- 战争 **Divine Domains - War**

战争有很多形式，它可以是荣耀的，使平凡人变成英雄。它可以是绝望可怕的，大规模地尽显人类最丑恶的一面。无论是那一种，战争之神都守望这些战士，论功行赏。

此领域的神的例子：勇冠类（Torm, Heironeous, Kiri-Jolith），毁坏类（Erythnul, the Fury, Gruumsh, Ares），征权类（Bane, Hextor, Maglubiyet），战争类（Tempus, Nike, Nuada）

战神吸引各种的信徒。你可能是勇敢的英雄、震奋人心的战王，或者你将战场当作神殿、以暴力作献祭。无论如何，你擅长战斗也擅长提升战友。

大部分关于战神信徒的传说都将他们写成威武的将军，率兵攻掠略池或守卫家园。某些故事里这些战王单凭名号和怒气就能让整队军队溃散，不费一兵一卒就能打胜仗。

### 领域法术

牧师等级	法术
1级	神恩、虔诚护盾
3级	魔化武器、灵体武器
5级	骑士战袍、灵魂守卫
7级	自由行动、石肤术
9级	焰击、怪物定身

Cleric	Level Spells
1st	divine favor, shield of faith
3rd	magic weapon, spiritual weapon
5th	crusader's mantle, spirit guardians
7th	freedom of movement, stoneskin
9th	flame strike, hold monster

### 额外熟练 **Bonus Proficiencies**

1级起，你熟练使用军用武器、重甲。

### 战争祭司 **War Priest**

---

1级起，你的神在战斗中给你激励。当你使用攻击动作，你可以（再）做一次武器攻击，以类附赠动作的形式。

你这样使用的次数等于你的感知修正（最少为1），你将在长休息后恢复全部次数。

### 引导神力：引导击 **Channel Divinity: Guided Strike**

---

从2级起，你可以用你的引导神力，打出全垒打。

当你在做攻击动作时，你可以引导神力，使你的该次攻击命中骰+10。你可以在看到结果后选择使用能力，但必须在DM公布是否命中前。

### 引导神力：战神祝福 **Channel Divinity: War God Blessing**

---

6级起，你周围30英尺内的1个单位做出攻击骰时，你可以使用1个反应引导神力，使该攻击骰+10。你可以在看到结果后选择使用能力，但必须在DM公布是否命中前。

### 神圣击 **Divine Strike**

---

8级起，你有能力给你的武器增加神力。每你的回合1次，当你使用一个武器命中一个单位时，你可以造成额外1d8该武器同类伤害，当你达到14级，这个额外伤害增加到2d8。

### 战神化身 **Avatar of Battle**

---

于17级时，你获得对非魔法武器的钝击、穿刺、挥斩伤害的抵抗。

表：牧师

等级	熟练 加值	职业能力	已知 戏法	-每等级每日法术位-									
				1环	2环	3环	4环	5环	6环	7环	8环	9环	
1st	+ 2	施法能力，领域	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-	-
2nd	+ 2	引导神力（1 / 休息），领域能力	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd	+ 2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-	-
4th	+ 2	属性点提升	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-	-
5th	+ 3	摧毁亡灵（cr 1 / 2）	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-	-
6th	+ 3	引导神力（2 / 休息），领域能力	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-
7th	+ 3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-	-
8th	+ 3	属性点提升，摧毁亡灵（cr 1），领域能力	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-	-
9th	+ 4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-	-
10th	+ 4	神力干预	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-	-
11th	+ 4	摧毁亡灵（cr 2）	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
12th	+ 4	属性点提升	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-	-
13th	+ 5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
14th	+ 5	摧毁亡灵（cr 3）	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-	-
15th	+ 5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
16th	+ 5	属性点提升	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-	-
17th	+ 6	摧毁亡灵（cr 4），领域能力	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1	1
18th	+ 6	引导神力（3 / 休息）	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1	1
19th	+ 6	属性点提升	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1	1
20th	+ 6	进阶神力干预	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1	1

## 德鲁伊

伴随着圣言高举多节杖，一个精灵召唤风暴之怒并且降下闪电惩罚那些摧毁她森林的兽人们。

在视野之外高高的树枝上，以豹形态蜷缩着，一个人类凝视着丛林之外的邪恶气元素神殿，密切关注着那里的信徒。

以火焰形态挥舞着利刃，一个半精灵冲进白骨士兵群中，劈开这些邪恶的生物。

无论是呼唤自然界的元素之力，还是模仿动物世界中的生物，德鲁伊是自然变化的体现，狡猾而凶暴。他们对自然无欲无求。相对的，他们将自己视为自然不屈意志的延伸。

### 自然之力

德鲁伊敬畏自然，他们从自然本身或者从自然神祇处获得法术和其他魔法力量。当他人为荒野，动物或者元素之神服务时，德鲁伊更喜欢继续追求自身与自然界的链接。古老的德鲁伊传统有时被称为上古契约，用来取代在神庙或圣地中崇拜神祇。

德鲁伊的法术来自自然和动物——尖牙与利爪，太阳与月亮，或者火焰与风暴的力量。德鲁伊同样获得了变为动物形态的能力，甚至有些德鲁伊在此方便更加熟练，他们相比于原形，更喜欢动物形态。

### 保持平衡

对德鲁伊来讲，自然界存在着一个不稳定的平衡。构成了世界的四大元素——气，土，火，水——必须保持平衡。如果其中一个元素获得的力量大于了其他的，这个世界将会被摧毁，变成这个元素的位面并且四分五裂。所以，德鲁伊反对崇拜邪恶元素和那些只提升一种元素的力量而排挤其他元素的人。

德鲁伊也会关注生态平衡，比如植物和动物的生命与文明生存需求的和谐相处而不是相互敌对。德鲁伊接受自然的残酷，但是他们讨厌非自然生物，包括异怪（例如眼魔和夺心魔）和不死生物（例如僵尸和吸血鬼）。德鲁伊有时会在抵御生物侵入到德鲁伊领地时担当领导者。

德鲁伊会经常被发现守护着圣地或监视着还没有被破坏的自然环境。但是当有威胁到自然平衡的信号浮现在某个地区或者他们保护的领地时，德鲁伊会在面对此威胁中担当更加主动的角色，例如冒险者。

### 创建德鲁伊

当你创建德鲁伊时，应该首先考虑为什么你的角色如此接近自然。也许你的角色生活在一个依然信奉上古契约的社会中，或者是依靠一名德鲁伊在废弃的森林深处发展起来的社会。也许你的角色有一个与自然之魂有关，戏剧性的遭遇，跟巨鹰或凶暴狼面对面并且生存下来的经验。也许你的角色出生时遭遇了传奇级的风暴或火山爆发，这些事情想你展示着你的角色成为德鲁伊的命运。

你成为德鲁伊后是否一直都是一名冒险者，或者你是第一次花时间成为圣泉或圣园的看守者？也许你的家园被邪恶玷污，之后你踏上了冒险的旅途以求发现一个新的家园。

### 快速创建

你可以利用以下建议快速创建一个德鲁伊。首先感知是你的最高属性。接着是体质。第二选择隐士（hermit）背景。

## 职业特性

作为一名德鲁伊，你获得以下职业特性。

### 生命值

生命骰：每德鲁伊等级 1 d 8

首级生命值：8 + 体质调整值

澳际生命值：1 级后每德鲁伊等级 1 d 8  
(或者 5) + 体质调整值

### 熟练

护甲：轻甲，中甲，盾（德鲁伊不能穿或使用金属制的护甲和盾）

武器：木棒，匕首，飞镖，标枪，硬头锤，木棍，弯刀，镰刀，投石索，矛

工具：药草师工具

豁免：智力，感知

技能：从神秘知识，驯养动物，洞悉，医疗，自然知识，察觉，宗教知识和生存中选择两个

## 装备

除了你的背景装备外，你还获得以下装备：

- (a) 木盾或 (b) 任意简易武器
- (a) 弯刀或 (b) 任意简易近战武器
- 皮甲，探索者套装和德鲁伊法器

## 德鲁伊语

你懂得德鲁伊语，一种在德鲁伊之间的秘密语言。你可以说出这些语言并且用它留下隐藏的信息。你或其他懂得这门语言的人会自动注意到此信息。不懂得此语言的人通过一个DC 15的感知（觉察）检定可以注意到但是不用魔法就无法读懂。

## 施法

利用自然之力，你可以施展法术。参见10章法术基础规则和11章的德鲁伊法术列表。

## 戏法

1级起，你知晓你从德鲁伊法术列表中选择两个戏法。你在高级后可以知晓更多的德鲁伊戏法，详情参见表：德鲁伊的知晓戏法列。

## 准备和施展法术

表：德鲁伊展示了你在1级或更高级时有多少个法术位。要施展德鲁伊法术，你必须支付一个跟法术等级相等或更高的法术位。你在一次长休息之后获得所有使用过的法术位。

你准备德鲁伊法术列表中的法术以便施展。选择数量等于你感知调整值+你德鲁伊等级（最少1个法术）的法术。这些法术必须满足于你有相应等级的法术位来施展。

例如，如果你是一个3级德鲁伊，你有4个1级法术位和2个2级法术位。作为一个感知有16的你，你可以准备1级或2级法术一共6个。如果你准备1级法术治疗伤口（cure wounds），你可以用1级或2级法术位施展它。施展这个法术并不会从你的准备法术列表中移除。

在一次长休息以后，你也可以更换你的准备法术列表。准备一个新的德鲁伊法术列表需要花费时间祈祷和冥想：每个法术的每一个法术等级至少花费1分钟。

## 施法关键属性

因为你的魔法利用了自然之力，感知是你施展德鲁伊法术的关键属性。每当法术指向你的施法关键属性时，你使用感知属性。另外，当决定你德鲁伊法术的豁免DC和攻击检定时，是用感知调整值。

法术豁免DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的感知调整值

法术攻击调整值 = 你的熟练加值 + 你的感知调整值

## 仪式魔法

如果一个德鲁伊法术有【仪式】描述符，你可以将之作为仪式施展，你必须准备这个法术。

## 法器

你可以用德鲁伊法器（参见5章）作为你施展德鲁伊法术的法器。

## 荒野形态

2级起，你可以使用你的动作来变成你之前见过的野兽形态。你可以使用此特性2次。在一次短休息或长休息后你恢复使用过的次数。

你的德鲁伊等级决定了你可以变化成的野兽，你可以变化成任意没有飞行或游泳速度且挑战等级在1/4或更低的野兽形态。

## 野兽形态

等级	最大CR	限制	范例
2	1 / 4	没有飞行或游泳速度	狼
4	1 / 2	没有飞行速度	鳄鱼
8	1	-	巨鹰

你可以保持野兽形态等同于你德鲁伊等级的一半（向下取整）的小时数。时间过后，你恢复成原形除非你使用了另一次该特性。你可以在你的回合中使用一个附加动作来变回原形。你在失

去知觉，生命值为 0 和死亡的时候自动变回原形。

当你变形后，遵从以下规则：

※你的游戏属性替换为新形态属性，但是你保持你的阵营，个性，智力值，感知值和魅力值。你依然保持你的熟练技能和豁免，除此之外你再获得你新形态的熟练技能和豁免。如果新形态的熟练跟你一样并且熟练增加值高于你，使用新形态的熟练增加值。如果你的新形态有传奇或lair动作（这两个是啥动作），则你不能使用它们。

※当你变形后，你使用新形态的生命值和生命骰。当你变回原形，则将你的生命值还原到你变形之前的值。无论如何，任意伤害让你的生命值降低到 0，你变回原形并受到超过的伤害。例如，你在动物形态下受到了 10 点伤害而你只剩 1 点生命，则你变回原形然后受到 9 点伤害。只要超过的伤害没有将你原形的生命值降低到 0，则你不会失去知觉。

※你不能施法，并且你任何说话或者任何需要用到手的动作都会在你的野兽形态下受到限制。变形不会打断你已经在专注的或者会消耗你部分动作的法术，例如你已经施展的召雷术。

※你保持从你职业，种族或者其他资源中的收益并且在新形态可以有使用的情况下使用它们。无论如何，你无法使用任何你的特殊知觉，例如黑暗视觉，除非你的新形态也有此知觉。

※你变形时可以选择将你的装备留在你的方格还是融入到新形态中，亦或者将装备穿戴在新形态上。穿戴在新形态上的装备如常起作用，但是 DM 有权决定基于新形态的形状和大小是否可以从物理角度上穿上这件装备。你的装备不会改变大小以适应新的形态，并且新的形态如果无法穿戴此装备，装备会掉落在你的方格或者融入进新形态。融入新形态的装备没有效果，直到你变回原形。

## 德鲁伊结社

---

2 级起，你选择一个德鲁伊结社：大地结社或月亮结社，两者的细节都在职业介绍后。你在 2 级，6 级，10 级和 14 级可以获得所选择的结社的特性。

## 属性值提升

---

当你到达 4 级，8 级，12 级，16 级和 19 级时，你可以让你选择的一个属性值提升 2 点或者选择的两项属性值提升 1 点。通常情况下，你不能将你的属性值用此特性提升到 20 以上。

## 不老身躯

---

18 级起，原始的荒野魔法力量让你的受到年龄的影响更加缓慢，每过 10 年，你的身体就仿佛只过了 1 年一般。

## 野兽施法

---

18 级起，你在荒野变形状态下可以施展任意德鲁伊法术。你可以施展需要语言或姿势成分的法术，但是你无法提供法术的材料成分。

## 大德鲁伊

---

20 级起，你可以无限次使用荒野变形。

另外，你可以将德鲁伊法术中的姿势和语言成分还有非昂贵且不会被法术消耗的材料成分忽略掉。你在原形态和荒野形态下都获得此益处。

### 德鲁伊结社

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。所有德鲁伊通常都是德鲁伊社会中的一员，尽管有些德鲁伊因为太特立独行而没有见过高级成员或者参与到德鲁伊们的分享会中。德鲁伊之间以兄弟姐妹相称。就像在荒野之中的生物一般，德鲁伊偶尔也会相互掠夺或者竞争。

在当地，德鲁伊通常加入一个结社来分享对自然，平衡和德鲁伊之道的观点。

## 大地结社

---

大地结社是由通过大量口述传承古代知识和仪式的先知和贤者组成。这些德鲁伊通常在神圣之树下相会或者站在石头上通过低吟德鲁伊语来传递古老的秘密。结社中最有智慧的成员通常像是酋长一样掌握着上古誓约，管理着这个团体，并且像是顾问一般解决团体内的问题。作为结社中的一员，你的魔法力量被你入会时被结社施展的仪式影响着。

## 额外戏法

---

2 级起，你学会一个额外的德鲁伊戏法。

## 自然恢复

2 级起，你可以通过静坐冥想跟自然交流来恢复部分魔法能量。通过一个短休息，你恢复选择的已用法术位。总共恢复的法术位等级等同于你德鲁伊等级的一半（向下取整），并且不能是 6 级或更高。你在一次长休息之前不能再次使用此特性。

例如，你是一个 4 级德鲁伊，你可以恢复总共 2 个等级的法术位。你可以选择恢复一个 2 级法术位或者两个 1 级法术位。

## 结社法术

你跟大地之间的神秘链接让你可以施展特别的法术。在 3 级，5 级，7 级和 9 级，你根据成为德鲁伊时与大地的链接获得结社法术。选择一个地形——冻土，海岸，荒原，森林，草原，山脉，沼泽或者地底——并获得对应的法术。

一旦你获得结社法术，视为你总是准备着这些法术，并且他们不占用你每天准备法术的数量。如果你获得的法术不在德鲁伊法术列表中，这个法术对你依然视为德鲁伊法术。

### 冻土

德鲁伊等级	结社法术
3级	人类定身术，荆棘丛生
5级	雪风暴，减速术
7级	自由行动，冰风暴
9级	问道自然，寒冰锥

### 海岸

德鲁伊等级	结社法术
3级	镜影术，迷踪步（misty step）
5级	水下呼吸，水面行走
7级	操纵水位，自由行动
9级	召唤元素（conjure elemental），探知

### 荒原

德鲁伊等级	结社法术
3级	朦胧术，沉默术

### 森林

德鲁伊等级	结社法术
3级	树肤术，蛛行术
5级	召雷术，植物滋长
7级	预言术，自由行动
9级	问道自然，融身入林

### 草原

德鲁伊等级	结社法术
3级	隐形术，行踪无迹
5级	昼明术，加速术
7级	预言术，自由行动
9级	托梦术，疫病虫群

### 山脉

德鲁伊等级	结社法术
3级	蛛行术，荆棘丛生
5级	闪电箭，融身入石
7级	塑石术，石肤术
9级	穿墙术，石墙术

### 沼泽

德鲁伊等级	结社法术
3级	黑暗术，马友夫强酸箭
5级	水面行走，臭云术
7级	自由行动，生物定位术
9级	疫病虫群，探知

## 地底

德鲁伊等级	结社法术
3级	蛛行术，蛛网术
5级	气化形体，臭云术
7级	高级隐形术，塑石术
9级	死云术，疫病虫群

### 大步流星

6级起，穿过非魔法制造的困难地形不会消耗额外移动力。你穿过非魔法制造的植物例如荆棘，刺或者类似的危险也不会减速或者受到伤害。

另外，你在因魔法制造或控制的植物类阻碍移动效果的豁免上有优势，例如纠缠术。

### 自然之护

10级起，你免疫元素或精类造成的魅惑或恐慌效果，并且你免疫中毒和疾病。

### 自然庇护所

14级起，自然界的生物感知到你跟自然的链接变得不愿意攻击你。当一个野兽或植物类型的生物攻击你，该生物必须做一个感知豁免对抗你的德鲁伊法术DC。如果失败，这个生物必须选择一个另外的目标，或者攻击自动丢失。如果成功，这个生物24小时内免疫此效果。

这个生物会在攻击你之前就意识到你有此效果。

## 月亮结社

月亮结社的德鲁伊都是凶猛的荒野卫士。他们聚集在满月之下分享新闻，交换警示。他们经常与另一个类人生物穿越荒野深处几个星期。

像月亮善变一般，此结社的德鲁伊有可能想野猫一样徘徊一晚，接着在第二天像是一只老鹰盘旋在树顶，然后以熊的形态赶走领地中的入侵者。荒野之力存在于德鲁伊的血液中。

### 战斗荒野形态

2级起，你可以在你的回合用一个附加动作而不是动作来使用荒野形态能力。

另外，当你使用荒野能力变形时，你可以用一个附加动作消耗一个法术位来恢复每消耗法术位等级1d8的生命值。

### 结社形态

结社的力量让你可以变成更危险的动物形态。2级起，你可以用荒野形态能力变成挑战等级最高为1（无视荒野变形表的最大CR列，但还是有限制）的生物。

6级起，你可以变成挑战等级最高等于你德鲁伊等级除以3（向下取整）的野兽。

### 原始打击

6级起，你在野兽形态下的攻击在克服抗力和对非魔法攻击和伤害免疫上视为魔法武器。

### 元素荒野形态

10级起，你可以花费2次荒野变形能力变成气元素，土元素，火元素或者水元素。

### 千面相

14级起，你学会了用魔法改变自身外形的方法。你可以随意施展变形自己。

表：德鲁伊

等级	熟练 加值	职业能力	已知 戏法	-每等级的每日法术位-								
				1环	2环	3环	4环	5环	6环	7环	8环	9环
1st	+ 2	德鲁伊语， 施法	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2nd	+ 2	荒野形态， 德鲁伊结社	2	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd	+ 2	-	2	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4th	+ 2	荒野形态提升， 属性值提升	3	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5th	+ 3	-	3	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6th	+ 3	德鲁伊结社特性	3	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7th	+ 3	-	3	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8th	+ 3	荒野形态提升， 属性值提升	3	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9th	+ 4	-	3	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10th	+ 4	德鲁伊结社特性	4	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11th	+ 4	-	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12th	+ 4	属性值提升	4	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13th	+ 5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14th	+ 5	德鲁伊结社特性	4	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15th	+ 5	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16th	+ 5	属性值提升	4	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17th	+ 6	-	4	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	+ 6	不老身躯， 野兽施法	4	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	+ 6	属性值提升	4	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	+ 6	大德鲁伊	4	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## 战士

穿着厚重板甲的人类持盾在前冲入了大群地精中间。在她身后，身穿皮甲的精灵用他精制的弓向地精射出连珠箭矢。他们附近还有名半兽人喊着口号，帮助这两位勇士协作杀敌。

身着链甲的矮人举盾站在他的伙伴和食人魔之间，挡开敌人致命的攻击。他的同伴，一名穿着鳞甲的半精灵，两把弯刀翻飞如风，在巨魔身边游弋寻找他疏于防御的时机。

一名在竞技场中搏斗的角斗士，三叉戟和捕网用的出神入化，精于摔绊敌人并拖着他绕场移动的技巧——这既为他赢得了观众的喝彩，也让他在战斗中保持优势。他的对手剑上一点蓝芒闪过，随即一道闪电向他射来。

这些就是战士，也许是龙与地下城的世界中最具多样性的职业。无论是四处探索的骑士或是到处征伐的领主，皇家勇士或是精英步兵，冷酷的雇佣兵还是还是山贼王——作为战士，他们都拥有高超的武艺，以及全面的战斗知识。

And they are well acquainted with death, both meeting it out and staring it defiantly in face.

### 全能战斗专家

战士学习各种战斗风格的基础。每名战士都熟习使用斧，细剑，长剑，巨剑，弓，甚至用捕网困住敌人的技巧。同样，战士也是使用盾牌和各类盔甲的专家。在基本的熟练之上，每名战士还专精于某种特定的战斗风格。有些专攻箭术，有些精于双武器，有些则擅长用魔法强化自己的战斗能力。泛用和专精能力相结合，让战士成为战场上和地城中的战斗高手。

### Trained for Danger

并非每个城市守卫，村落民兵，亦或女王军队的成员都是战士。这些部队的成员大多是只有基础战斗知识且相对缺乏训练的士兵。而经验丰富的士兵，军官，训练有素的保镖，坚韧不拔的骑士则更符合战士的形象。

某些战士认为把自己所受的训练投入到冒险中更吸引他们。冒险者生活中常见的地城探索，怪物歼灭，以及其他危险工作对战士来说就像第二天性一样，和他们过往的生活也相差不大。或许这样的生活风险更大，但回报却更大——

比如，城市守卫中的战士有几个能有机会发现一把焰舌长剑呢？

### 创造一名战士

创造一名战士时，想一想与你人物背景相关的两个元素：你在哪里获得战斗训练，以及你和身边普通的武者有何区别。你是特别冷酷无情的人吗？或许因为你特别努力，所以受到导师的特别照顾？是什么让你最初决定参加训练？是故乡受到威胁，是渴望复仇，还是希望证明自己？

或许你在贵族军队或本地民兵组织处接受了正规训练。或许你是在战争学院中学到了战略，战术和军事史。又或者你自学成才——朴实无华却久经考验。你是为了逃离平庸的农耕生活而举起剑，还是因为沿袭家族的光荣传统？你的武器和盔甲从何而来？或许是由军队分发，或许是从家族继承，又或许你节衣缩食多年才能买下它们。你的装备是你最重要的财产，它们是唯一能保护你远离死神怀抱的事物。

### 快速建卡

你可以按以下建议快速创造一名战士人物。首先，决定你是使用近战武器还是远程武器（或是灵巧武器），并据此将你最高的属性分配给力量或敏捷。把你次高的属性分配给体质，或是智力（如果你选择奥法骑士范型的话）。然后，选择士兵为背景。

## 职业能力

战士获得以下职业能力。

### 生命值

生命骰：1 d 1 0 每战士等级

1 级生命值：1 0 + 体质调整值

升级生命值：每战士等级 1 d 1 0（或 6）+ 体质调整值

### 擅长

盔甲：全部盔甲，盾牌

武器：简易武器，军用武器

工具：无

豁免：力量，体质

技能：从杂技，驯养动物，运动，历史，洞悉，威吓，察觉和生存中选择两项

## 装备

起始时，你获得以下装备，以及从背景获得的装备：

(a) 链甲或 (b) 皮甲，长弓和 20 支箭

(a) 一把军用武器和一面盾牌或 (b) 两把军用武器

(a) 一把轻弩和 20 支弩矢或 (b) 两把手斧

(a) 一个地城套装或 (b) 一个探索者套装

## 战斗风格

你专精于一种战斗风格。从下列选项中选择一项。即使你有多次选择战斗风格的机会，也不能多次选择同一个战斗风格。

箭术：你在使用远程武器攻击时攻击骰获得 + 2 加值。

防御：当你穿着盔甲时，你的 AC 获得 + 1 加值。

决斗：当你单手挥舞一把近战武器并且未持有其他武器时，你在该武器的伤害骰上获得 + 2 加值。

巨武：当你双手挥舞一把近战武器时，如果你在伤害骰上投出 1 或 2，可以选择重投。你必须接受重投的数值，即使那是 1 或 2。这把武器必须拥有双手或多用途特性。

保护：当某个对你可见的生物攻击你 5 尺之内除你之外的目标时，你可以使用你的反应以强迫该攻击骰承受劣势。你必须持有盾牌。

双武：当使用双武器战斗时，你可以将你的属性调整值加到第二次攻击的伤害上。

## 回气

你拥有少量的精力储备，可以用来保护自己免受伤害。在你的回合，你可以使用一个附赠动作恢复 1d10 + 你的战士等级点生命值。

一旦你使用了此能力，在一次短休息或长休息之前你都无法再次使用它。

## 动作如潮

从 2 级起，你可以驱使自己在短时间内突破自我极限。在你的回合，你可以额外进行一个动作。

一旦你使用了此能力，在一次短休息或长休息之前你都无法再次使用它。17 级起，你可以在休息前使用两次此能力，但每回合只能使用一次。

## 武术范型

3 级时，选择一种复合你战斗风格和技巧的范型。下文描述了三种范型：勇士，战斗大师和奥法骑士。你在 3 级，7 级，10 级，15 级和 18 级获得所选范型的能力。

## 属性值提升

当你达到 4 级，6 级，8 级，12 级，14 级，16 级和 19 级时，你可以选择一项属性提升 2 点，或是选择两项属性各提升 1 点。和通常一样，你无法通过此能力让属性值超过 20。

## 额外攻击

从 5 级起，当你在自己回合进行攻击动作时，你可以攻击两次而非一次。11 级时，你可以攻击三次。20 级时，你可以攻击四次。

## 不屈

从 9 级起，你可以重投失败的豁免骰。你必须采用重投的结果。使用此能力后，你必须进行一次长休息才能再次使用它。

从 13 级起，你可以在两次长休息间使用此能力两次。从 17 级起，你可以在两次长休息间使用此能力三次。

## 武术范型

战士们选择不同方式磨炼自己的作战技巧。武术范型的选择反映了方式的不同。

### 勇士

勇士范型追求在肉体力量上登峰造极。选择此道的人将战斗训练与强身健体相结合，令自己的攻击无坚不摧。

## 精通重击

---

从你选择此范型的 3 级起，你的武器攻击在投出 19 或 20 时即可造成重击。

## 运动健将

---

从 7 级起，你可以将一半的熟练加值（向上取整）加在你无法运用熟练加值的任何力量，敏捷或体质检定上。

另外，当你助跑跳远时，你能跳出的距离增加等同于你力量调整值的尺数。

## 额外战斗风格

---

10 级时，你可以额外选择一个战斗风格。

## 超凡重击

---

从 15 级起，你的武器攻击在投出 18 - 20 时即可造成重击。

## 生还者

---

18 级时，你持续战斗的能力达到巅峰。在你的每回合开始，如果你的生命值不到最大生命值的一半，则你恢复 5 + 你的体质调整值点生命值。你无法在生命值为 0 时从此能力获益。

## 战斗大师

---

战斗大师选择磨练列代先辈传承下来的战斗技巧。对于战斗大师而言，战斗是一门学问。这门学问不止包括战斗本身，还包括铸造武器和书法等等。并非每个战士都能适应战斗大师范型对学习历史，理论和艺术的要求，但能做到的则人人都是技艺精熟，知识丰富的多面手。

## 卓越战技

---

在你选择此范型的 3 级时，你习得战技并获得驱动战技的卓越骰。

**战技：**你习得 3 种战技，详见后文。战技强化了你的攻击。你在每一次攻击时只能应用一种战技。你在 7 级，10 级和 15 级时均习得两种新战技。当习得新战技时，你还可以额外替换一个已经习得的战技。

**卓越骰：**你拥有四个 d8 卓越骰。卓越骰一经使用即消耗，在短休息或长休息后恢复。你的卓越骰在 7 级和 15 级时各增加一颗。

**豁免：**某些战技可以通过豁免检定抵抗。战技的豁免 DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的力量或敏捷调整值（自选）

## 战争学徒

---

3 级时，选择一种匠人工具，你获得对这种工具的擅长。

## 知己知彼

---

从 7 级起，如果你在战斗外观察某生物或与之交互达 1 分钟，则你可以获知一些关于他能力的情报。从下表中选择两项，DM 将告诉你在这两项上你是强于该生物，弱于该生物，或是与之相仿。

- 力量值
- 敏捷值
- 体质值
- AC
- 当前生命值
- 总职业等级（如果有）
- 战士职业等级（如果有）

## 精通卓越战技

---

10 级时，你的卓越骰变为 d10。18 级时，你的卓越骰变为 d12。

## 无情

---

从 15 级起，如果在投掷先攻时你没有可用的卓越骰，则你获得 1 颗。

## 战技

---

### 指挥官奇袭

当你在自己的回合进行攻击动作时，你可以放弃一次攻击，同时使用附赠动作指挥一名盟友攻击。当你使用此战技时，消耗一个卓越骰并选择一名能看到你或听到你声音的盟友，他可以马上使用反应进行一次武器攻击。将卓越骰加在这次攻击的伤害骰上。

### 缴械击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以尝试缴械该目标，使其丢弃手中持有的一件物品。将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。该目标必须通过一次力量豁免，失败则丢弃

手中持有的一件物品（由你选择）。被丢弃的物品掉落在该生物脚下。

### 扰乱击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以扰乱该目标，令你的盟友有机可乘。对该目标的下一次攻击骰具有优势。这次攻击必须由除你之外的生物在你的下一回合开始前发动。将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。

### 灵巧步法

当你移动时，你可以消耗一个卓越骰。在你移动期间，将卓越骰加在你的AC上。

### 诡诈击

在你的回合，你可以消耗一个卓越骰，同时使用附赠动作虚晃一招。选择5尺内的一名生物，你对该生物的下一次攻击骰具有优势。如果攻击命中，将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。

### 挑衅击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以尝试挑衅该目标。将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。该目标必须通过一次感知豁免，失败则在攻击除你之外的生物的攻击骰上承受劣势，直到到你的下回合结束。

### 突刺

在你的回合，当你攻击时，你可以消耗一个卓越骰以令你这次攻击的触及增加5尺。如果攻击命中，将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。

### 灵动击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以令你的盟友移动到更有利的位置。将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。选择一个能看到你或听到你声音的盟友，他可以使用反映移动至多等于他速度一半的距离。这次移动不会引发被你攻击的敌人的借机攻击。

### 恐吓击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以尝试恐吓该目标。将卓越骰加在此次攻击的伤害骰上。该目标必须通过一次感知豁免，失败则对你恐慌，直到你的下回合结束。

### 招架

当其他生物的近战攻击对你造成伤害时，你可以消耗一个卓越骰以减少伤害。减少的数值为卓越骰结果 + 你的敏捷调整值。

### 精准击

当你用武器攻击时，你可以消耗一个卓越骰以将其结果加在这次攻击的命中骰上。你可以在投攻击骰之前或之后使用此战技，但必须在任何攻击效果生效之前决定。

### 斥力击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以尝试将该目标推开。将卓越骰加在这次攻击的伤害骰上。如果该目标体型为大型或更小，则他必须通过一次力量豁免，失败则被推开15尺。

### 鼓舞

在你的回合，你可以使用一个附赠动作并消耗一颗卓越骰以鼓舞一名盟友的士气。选择一名能看到你或听到你声音的盟友，他获得卓越骰结果 + 你的魅力调整值点生命值。

### 反击

当某生物攻击你却失手时，你可以使用反应并消耗一颗卓越骰反击他。你对该生物进行一次攻击，将卓越骰加在这次攻击的伤害骰上。

### 横扫

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一颗卓越骰以尝试连带攻击附近的另一个生物。选择你触及范围内距离你的初始目标不超过5尺的一名生物，如果你原本的攻击骰足以命中第二个目标，则它受到等同于你卓越骰结果的伤害。此伤害与你原本攻击的伤害类型相同。

### 摔绊击

当你的武器攻击命中敌人时，你可以消耗一个卓越骰以尝试击倒该目标。将卓越骰加在这次攻击的伤害骰上。如果该目标体型为大型或更小，则他必须通过一次力量豁免，失败即倒地。

## 奥法骑士

奥法骑士将肉体训练与魔法研究相融合。他们使用类似法师的魔法技巧，但更注重两个防护系和塑能。防护系法术为奥法骑士提供保护；塑能系法术可以同时攻击多个敌人，让奥法骑士在战场上更加全面。奥法骑士只能掌握较少的法术，因此无需使用法术书。

### 施法

---

3 级时，你学会将武技与魔法结合使用。施法规则请参考第 10 章。法师法术列表请参考第 11 章。

### 戏法

你从法师列表选择学习 2 个戏法。10 级时，你再获得 2 个法师戏法。

### 法术位

奥法骑士施法能力表列出了你拥有的法术位数量。要施展一个法术，你必须消耗一个不低于法术环数的法术位。被消耗的法术位在长休息之后恢复。

例如，如果你学习了 1 环法术护盾术，并且有一个可用的 1 环法术位和一个可用的 2 环法术位，你可以用两者之一施展护盾术。

### 已知法术

你习得三个法师 1 环法术，其中两个必须从防护系和塑能系中选择。

奥法骑士施法能力表中的可知法术一栏列出了你习得法术的等级和数量。你只能选择防护系或塑能系法术，且法术环数不能超过你最高法术位环数。例如，如果你在奥法骑士职业上有 7 个等级，你可以学习一个新的 1 环法术或 2 环法术。

你在 8 级，14 级和 20 级学会的法术可以来自任何学派。

每次你提升奥法骑士等级时，可以将你习得的一个法术替换为另一个法师法术。这个新法术环数不能超过你最高法术位环数，且必须从防护系或塑能系选择（除非你替换的是 8 级，14 级或 20 级习得的法律）。

### 施法关键属性

你通过研究和记忆学习魔法，因此智力是你施展法师法术的关键属性。当法术指向施法关键属性时，你使用智力。此外，当决定你法师法术的豁免 DC 和攻击检定时，也使用智力调整值。

法术豁免 = 8 + 你的熟练加值 + 你的智力调整值

法术攻击调整值 = 你的熟练加值 + 你的智力调整值

### 武器联结

3 级时，你习得一种在你和你的武器间建立魔法联结的仪式。仪式耗时 1 小时，且可以在短休息时进行。仪式过程中武器必须在你身边。仪式结束时，你碰触该武器，完成联结。

联结建立后，只要你不处于乏力状态，使用联结武器就不会被缴械。如果联结武器和你处于同一位面，则你可以以一个附赠动作召唤它到你手中。

你至多可以与两把武器建立联结，但一个附赠动作只能召唤一把武器。如果你试图和第三把武器建立联结，则必须与已经联结的一把武器取消联结。

### 战斗施法

从 7 级起，当你使用动作释放戏法时，可以以附赠动作进行一次武器攻击。

### 秘法打击

10 级时，你习得用武器攻击削弱敌人对你法术抵抗能力的方法。当你的武器攻击命中敌人后，直到你的下回合结束之前，该生物对你的下一个法术的豁免骰承受劣势。

### 秘法冲锋

15 级时，当你使用动作如潮时，可以传送至多 30 尺。传送的目的地必须对你可见且未被占据。你可以在使用动作如潮提供的额外动作之前或之后传送。

### 精通战斗施法

18 级起，当你使用动作释放法术时，可以以附赠动作进行一次武器攻击。

### 奥法骑士施法能力

战士等级	已知戏法	已知法术	-每等级每日法术-			
			1环	2环	3环	4环
3rd	2	3	2	-	-	-
4th	2	4	3	-	-	-
5th	2	4	3	-	-	-
6th	2	4	3	-	-	-
7th	2	5	4	2	-	-
8th	2	6	4	2	-	-
9th	2	6	4	2	-	-
10th	3	7	4	3	-	-
11th	3	8	4	3	-	-
12th	3	8	4	3	-	-
13th	3	9	4	3	2	-
14th	3	10	4	3	2	-
15th	3	10	4	3	2	-
16th	3	11	4	3	3	-
17th	3	11	4	3	3	-
18th	3	11	4	3	3	-
19th	3	12	4	3	3	1
20th	3	13	4	3	3	1

### 表：战士

战士等级	熟练加值	能力
1st	+ 2	战斗风格，回气
2nd	+ 2	动作如潮（1次）
3rd	+ 2	武术范型
4th	+ 2	属性值提升
5th	+ 3	额外攻击
6th	+ 3	属性值提升
7th	+ 3	范型能力
8th	+ 3	属性值提升
9th	+ 4	不屈（1次）
10th	+ 4	范型能力
11th	+ 4	额外攻击（2）
12th	+ 4	属性值提升
13th	+ 5	不屈（2次）
14th	+ 5	属性值提升
15th	+ 5	范型能力
16th	+ 5	属性值提升
17th	+ 6	动作如潮（2次），不屈（3次）
18th	+ 6	范型能力
19th	+ 6	属性值提升
20th	+ 6	额外攻击（3）

## 武僧

她双掌如电，眨眼之间拍飞袭来之箭，这名半精灵随后冲出掩体，投身进大片大地精的战团中。她抡圆自己的胳膊，挨个赏赐每个大地精一巴掌，将它们全都扇倒在地，仅剩自己站立当场。

深呼一口气，一名人纹身人类摆好架势。面对第一个冲锋过来的兽人，他张口一吐，喷发出火焰咆哮，吞没了面前的敌人。

作为暗夜中的无声黑影，黑衣半精灵跳进拱门下的一抹影子中，随后瞬间出现在另外一个阳台下的墨色之中。悄无声息得从黑袍下特製刀鞘中抽出短刃，拨开窗户——让室内的暴君今夜之后陷入入眠吧。

经过各种训练之后，武僧对于操控体内的那股能量有了高度的认识。无论是引导它加强战斗技艺，还是精妙地将它集中于防御和移动，这股能量全面加强了武僧。

### 武僧与气

武僧精研的这股魔法性质的能量，在许多宗派里被称为气。这股能量是一种魔力元素，弥漫于整个宇宙——尤其是活物身体内。武僧通过控制自己身体内的气来创造出魔法效应或加强身体的各项性能。某些武僧通过打击可以阻止敌人身体内的气的流动，某些武僧则是通过激活气来大幅度提高移动速度和徒手攻击能力。随著修行的延续，武僧们的武艺更加精进，运气法门更加精通，对自体的操控和对敌战斗能力都会大幅增加。

### 修行和苦行

小小的修道院如星点一般坐落在DND的世界上，不少都是从远古的存在处流传至今，更有甚者某些存在经过了时间长河至今依存。居于其中的武僧们通过冥想和宗教训练来寻求完善自身的道路。有人是童子之时就拜入了宗派之中，有人是家破人亡后遁入空门，有人是饿殍遍野之时为寻一口吃食，有人是为了寻回自己失去已久的纯良，但皈依之后，皆是武僧。

有的武僧真真切切地只生活在修道院附近，与可能打扰他修行的一切都隔绝开来。有的人宣

誓放弃面容，只愿作为黑暗中的刺客，听命与领袖、大名或其它的大能。

多数武僧不会拒绝与邻居交流，相反会经常性地与邻居打交道——提供服务用以换取食物和商品。比起来著不拒的战士，武僧们多以保护性质的工作为主。

对于武僧来说，成为冒险者意味著离开师友，自行决定生活方式。这是一种残酷的变化，没有武僧可以轻松地接受这一改变。那些为了诺言和工作离开组织的武僧们，都将这一冒险当做对自己肉体 and 心灵的考验，愿将这种改变作为自己成长的食粮。因此，武僧们对于物质财富兴趣寥寥，对于达成丰功伟业的兴趣更甚于击杀怪物探求财宝。

### 创建武僧

若你想创建一个武僧角色，首先考虑你与宗派的联繫，那是你学习技能和度过前半生的地方。你是个孤儿或从小就迈入宗派之道了吗？你的父母对于你迈入空门是呈一种什么样的态度？你潜心修炼是为了逃避早年所犯下的大罪吗？你选择这条路是纯粹因为本心吗？

然后考虑，为什么你又离开了。是你的宗派首领挑选了你来进行一项伟大的任务吗？你离开修道院是因为你违反了一些戒律吗？你是满腔悲愤的离开，还是怀著师兄弟的祝福和快乐而离开？离开宗派后你有什么目标吗？你想过回到宗派吗？

长久以来的宗派生活和操控气的训练，使得武僧基本上都是守序阵营。

表：武僧

武僧等级	熟练加值	武艺	气	无甲移动	职业能力
1st	+ 2	1d4	-	-	无甲防御，武艺
2nd	+ 2	1d4	2	+10ft.	气，无甲移动
3rd	+ 2	1d4	3	+10ft.	宗派，拨挡飞弹
4th	+ 2	1d4	4	+10ft.	属性值提升，轻身坠
5th	+ 3	1d6	5	+10ft.	额外攻击，震慑拳
6th	+ 3	1d6	6	+15ft.	真气驻拳，宗派法门
7th	+ 3	1d6	7	+15ft.	反射闪避，心头灭却
8th	+ 3	1d6	8	+15ft.	属性值提升
9th	+ 4	1d6	9	+15ft.	无甲移动进阶
10th	+ 4	1d6	10	+20ft.	百病不侵
11th	+ 4	1d8	11	+20ft.	宗派法门
12th	+ 4	1d8	12	+20ft.	属性值提升
13th	+ 5	1d8	13	+20ft.	天语通
14th	+ 5	1d8	14	+25ft.	金刚魂
15th	+ 5	1d8	15	+25ft.	不朽身
16th	+ 5	1d8	16	+25ft.	属性值提升
17th	+ 6	1d10	17	+25ft.	宗派法门
18th	+ 6	1d10	18	+30ft.	空灵体
19th	+ 6	1d10	19	+30ft.	属性值提升
20th	+ 6	1d10	20	+30ft.	超凡体

### 快速创建

你可以直接采用下列建议来快速创建武僧。首先，将敏捷调整为你的最高属性，其次是感知。然后，选择隐者hermit背景。

## 职业能力

武僧获得以下职业能力

生命值

生命骰：每武僧等级 1 d 8

首级生命值：8+你的体质调整值

其后生命值：每武僧等级 1 d 8（或 5）+ 你的体质调整值

### 熟练

护甲：无

武器：简易武器、短剑

工具：选择一种匠人工具或一种乐器

豁免：力量、敏捷

技能：从杂技、运动、历史、洞察、宗教、潜行中择二

### 装备

除了背景的装备外，你也获得以下装备：

- 短剑或其它简易武器
- 地城套装或探索者套装
- 10支飞镖

### 无甲防御

从1级起，当你没有穿戴护甲也没有持用盾牌时，你的护甲等级等于10+你的敏捷调整值+你的感知调整值。

### 武艺

从1级起，你修行地武艺让你对徒手攻击和使用武僧武器得心应手，武僧武器包括短剑和所有不含双手与重型武器属性的简易武器。

当你只使用徒手攻击或武僧武器且没有穿戴护甲持用盾牌时，你获得下列好处：

- 你在进行徒手攻击和武僧武器攻击时可以用敏捷代替力量进行攻击和伤害的计算。

- 你在使用徒手攻击和武僧武器攻击时可以选择用d4骰代替原本的伤害骰。这个骰子将随著武僧等级的提升而增大，具体请看表：武僧里的武艺一栏。

- 当你用徒手攻击或武僧武器在你的回合内使用攻击动作时，你可以用附赠动作进行一次徒手攻击。例如，你使用攻击动作并用木棍攻击，若你本轮没有使用附赠动作，你就可以用附赠动作进行一次徒手攻击。

当然很多宗派都会使用奇异的武僧武器。比如两根短棍中间用铁链相连，它叫做双截棍。或者具有直刃的镰刀，它叫做单镰。无论你使用的

武器叫什么名字，都使用相近的武器数据进行游戏，具体请见第五章。

## 气

---

从 2 级开始，你就可以开始掌握这股神奇的能量——气。这股气体为你拥有一定数量的气。你的武僧等级决定了你能够一次性掌握多少气，具体数值请看表：武僧里的气一栏。

通过消耗这种气，你可以使用多种法门。一开始你知晓三种法门：疾风连击，坚强防御，飞簷走壁。随著你的等级增加你会习得更多法门。

每次你消耗掉 1 点气，在下次小休或长休完成前你都无法再获取。在小休或长休中完成至少 30 分钟的冥想后，你会重获全部的气直达上限。

一些法门需要你的目标进行豁免检定来抵抗你法门的效果。豁免 DC 如下：

气豁免 DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的感知调整值

### 疾风连击

---

在你的回合内你进行攻击动作之后，你可以用附赠动作消耗 1 点气进行 2 次徒手攻击。

### 坚强防御

---

在你的回合内，你可以用附赠动作消耗 1 点气使用回避动作。

### 飞簷走壁

---

在你的回合内，你可以用附赠动作消耗 1 点气使用撤离动作或疾走动作，同时该回合内你的跳跃距离加倍。

### 无甲移动

---

从 2 级起，你在未穿甲为持用盾牌时的移动速度增加 10 尺。这个加值将随著武僧等级的增加而增加，具体请见表：武僧中无甲移动一栏。

从 9 级起，在你的回合内你可以在垂直平面或水面等地移动，移动结束时你需要处在不会坠落的地方。

## 宗派

---

从 3 级起，你选择投入的宗派：散打宗、暗影宗、四象宗。你的将在 3 级、6 级、11 级、17 级时获得宗派传承法门。

### 拨挡飞弹

---

从 3 级起，你可以用你的反应拨挡或抓取一个击中你的远程武器攻击。当你如此做时，该次攻击的伤害减少 1d10 + 你的敏捷调整值 + 你的武僧等级。

若该次攻击的伤害被减少至 0，且该飞弹可以被你单手抓握，同时你至少有一只手空著，你就可以抓取该飞弹。若你选择如此抓取，你可以消耗 1 点气用该“飞弹”进行一次远程攻击，作为你的该次反应的一部分。你熟练与该次攻击，无论你是否熟练该“飞弹”，该次攻击中你都将其视为武僧武器。

### 属性值提升

---

当你的武僧达到 4、8、12、16、19 级时，你可以选择提升一项属性 2 点，或提升两项属性各 1 点。当然，你不能通过该能力将属性提升超过 20。

### 轻身坠

---

从 4 级起，当你要承受坠地伤害时，你可以用你的反应将伤害减少等同五倍武僧等级的数量。

### 额外攻击

---

从 5 级起，在你的回合内使用攻击动作时，你可以攻击 2 次而非 1 次。

### 震慑拳

---

从 5 级起，你可以阻碍敌人体内气的流动。当你用近战武器攻击击中他人时，你可以消耗 1 点气尝试进行震慑拳。目标必须通过一次体质豁免，失败的话会被震慑到你的下一回合结束。

### 真气驻拳

---

从 6 级起，在击破对非魔法攻击伤害的抗力和免疫时，你的徒手攻击视为魔法。

## 反射闪避

---

从 7 级起，当你进行敏捷豁免使伤害减半时，若你成功通过豁免则不会受伤，失败也只会受到一半伤害。

## 心头灭却

---

从 7 级起，你可以用你的动作结束一个正影响你的迷惑或恐慌状态。

## 百病不侵

---

从 10 级起，你免疫疾病和毒素。

## 天语通

---

从 13 级起，你可以沟通其他生物的内心。你能听得懂所有语言。同时，任何至少懂得 1 门语言的生物能够理解你讲的话语。

## 金刚魂

---

从 14 级起，你的熟练与所有豁免。

额外的，当你的豁免失败时，你可以消耗 1 点气重骰豁免并使用第二次的结果。

## 不朽身

---

从 15 级起，你不再受衰老的弊病所害，你无法被魔法变老。你依然会因为寿命所限而去世。你不再需要食物和饮水。

## 空灵体

---

从 18 级起，你可以用动作消耗 4 点气变隐形 1 分钟。在此时间内，你对除力场伤害外所有伤害都具有抗力。

额外的，你可以消耗 8 点气释放星界投射法术而无需材料构材。并且你无法带领其他生物与你一起进行投射。

## 超凡体

---

从 20 级起，每次当你骰先攻时身上没有气存在，你就获得 4 点气。

## 宗派

这三种传统宗派在多元宇宙中是流传最广的宗派。大多数宗派传承是密不外传的，但一些令

人尊敬的大师会因材施教，给值得传授的年轻武僧讲解其中的奥妙。这三种宗派都起源于相同的基本点，分流与诸家兴旺之长。武僧需要在 3 级时选择 1 中宗派。

## 散打宗

---

无论是用拳头还是刀兵，散打宗的武僧都是武艺的大师。他们精通与击退和击倒敌人，运用气治疗己身，通过深入冥想来杜绝灾厄。

## 散打技巧

---

从 3 级起选择散打宗时，你可以在击中敌人时操作敌人身体内的气。当你从疾风连击法门获得的攻击之一击中敌人时，你可以让该目标承受下列效果之一：

- 目标必须进行敏捷豁免，失败会被击倒
- 目标必须进行力量豁免，失败会被击飞至多 15 尺。
- 目标直到你的下一回合结束无法进行反应。

## 混元体

---

从 6 级起，你获得自疗的能力。以一个动作，你可以获得等同于三倍武僧等级的生命值。在进行长休之前你无法再次使用该法门。

## 宁神境

---

从 11 级起，你可以进入一种特殊呼吸，使得周身环绕著和平灵光。在长休结束后，你获得庇护法术效果，持续到你开始下一次长休（该法术效果可以如常被解除）。

该效果豁免 DC 等于 8 + 你的感知调整值 + 你的熟练加值。

## 渗透劲

---

从 17 级起，你可以将暗劲击入敌人体内。当你的徒手攻击命中目标时，你可以消耗 3 点气将一股致命的劲力送入敌人体内，劲力持续天数为你的武僧等级。在你用动作终止劲力前它是无害的。若要终止劲力，你和目标需要在同一个位面。当你用动作结束劲力时，目标必须进行体质豁免，失败则生命值降为 0，若成功，目标受到 10 d 10 点黯蚀伤害。

同一时间只有一名生物能处于你的渗透劲影响下。你也可以选择不使用动作级终止渗透劲而不造成任何影响。

## 暗影宗

暗影宗的武僧追寻潜行和遁术之道。这些武僧也可以被称为忍者或影舞者，普遍作为间谍和刺客生活。基本上忍者宗派都是家族传承，通过服侍与一个更大的家族来使得家族存续，使得秘法和任务得以保留。其它宗派则是如同盗贼工会一般，为贵族、富商和主顾服务。无论指令是什么，这一宗派的首领都要求下属无条件的服从。

### 影之技艺

从3级起选择暗影宗时，你可以複製某些特定法术的效果。用一个动作，你可以消耗2点气施放黑暗、行踪无迹、静默或黑暗视觉，并且无需材料构材。额外的，若你仍未习得小幻象小戏法，你讲习得它。

### 暗影步

从6级起，你获得在阴影中漫步的能力。当你处于微光或黑暗中，你可以用附赠动作传送至多60尺到另一个可见的未被佔用的同样处于微光或黑暗中的区域。然后直到你的本回合结束前，你的第一次近战攻击具有优势。

### 暗影斗篷

从11级起，你习得如何化身为影。当你处于微光或黑暗中，你可以用动作变为隐形。你在进行攻击、施法、进入明亮区域后会脱离隐形。

### 灵机一斩

从17级起，你可以抓住目标被攻击命中时短暂的停顿。当一名处于你5尺内的单位被除你之外的生物攻击命中时，你可以用反应对该单位进行一次近战攻击。

## 四象宗

你追随了一条教导你掌控元素的宗派。当你运气凝神时，你可以掌握创造之力，如臂使指般驱使元素，将元素当做躯体的延伸。本宗派一些成员献身于单一元素之道，其它则是四大元素齐头并进。

大多数本宗派武僧将自身气的属性纹身在体，比如盘龙在背，或者诸如火凤、游鱼、古木、群山、奔浪等等。

### 四象门徒

从3级起选择四象宗时，你开始学习操控元素的法门。每种法门在使用时都需要消耗气。

你会习得元素协调法门和另一个自选法门，所有法门具体见下。在你6级、11级、17级时各可以习得一个法门。

每次你习得新的法门时，你同时可以将一个你已知的法门替换为另一个符合选择条件的法门。

### 施放元素法术

一些法门让你可以施法。参阅第十章学习施法的基本规则。通过法门施法适用正常的施法时间和其它规则，只是你不需要提供材料构材。

从5级起，你可以通过消耗额外的气来提升通过法门施放的法术环数，使得法术更具威力。每额外消耗1点气，法术环数提升1。例如，你是一名5级武僧通过飞炎击法门来施放燃烧之手法术，你可以消耗3点气来施放2环的燃烧之手（该法门的基本消耗2加上额外消耗1）。

你用来施放法术的最高气消耗如图（该消耗上限包括法门的基本消耗加上额外消耗），取决于你的武僧等级。

武僧等级	施法最高气消耗
5 - 8	3
9 - 12	4
13 - 16	5
17 - 20	6

### 法门

以下法门是按照字母顺序排序的。若某法门需求等级，则需要达到该武僧等级才可选择该法门。

#### 寒冬之息

（需求17级）你可以消耗6点气释放寒冰锥法术。

#### 北风之握

(需求 6 级) 你可以消耗 3 点气释放人类定身。

### 元素协调

你可以用动作简单地操控周围的元素之力，造成下列效果之一：

- 用土、水、风或火创造一次无害的瞬间视听效果，比如火花闪过、清风吹拂、青烟飘散或岩石轰隆。
- 瞬间点燃或吹熄蜡烛、火炬或小型营火。
- 加热或降温至多 1 磅的无生命物质，最长持续 1 小时。
- 将土、水、烟或火按照你的心意塑形成至多 1 尺见方的粗糙形状，最长持续 1 分钟。

### 苍山庇佑

(需求 1 1 级) 你可以消耗 5 点气释放石肤，目标自己。

### 火蛇利牙

在你的回合内你使用攻击动作时，你可以消耗 1 点气使得火焰触手从手脚上喷涌而出。直到回合结束，该次攻击动作时与之后的徒手攻击触及增加 1 0 尺。同时这些攻击造成的伤害变为火焰伤害，代替钝击伤害。若在攻击命中时再消耗 1 点气，该次攻击可以额外造成 1 d 1 0 点火焰伤害。

### 四雷拳

你可以消耗 2 点气施放雷鸣波。

### 凝气刚拳

你可以通过凝聚大气成拳进行攻击。以一个动作，你可以消耗 2 点气攻击 1 个 3 0 尺内的单位。目标必须进行力量豁免，失败则受到 3 d 1 0 点钝击伤害加上每额外消耗 1 点气 1 d 1 0 点钝击伤害，并且可以推离目标至多 2 0 尺然后将其击倒。若豁免成功，受到的伤害减半并且不会被推离和击倒。

### 凤凰火

(需求 1 1 级) 你可以消耗 4 点气释放火球术。

### 狮吼功

(需求 6 级) 你可以消耗 3 点气释放粉碎音波。

### 云雾式

(需求 1 1 级) 你可以消耗 4 点气释放气化形体，目标自身。

### 攀云步

(需求 1 1 级) 你可以消耗 4 点气释放飞行，目标自身。

### 噬烟流

(需求 1 7 级) 你可以消耗 5 点气释放火墙。

### 风灵突进

你可以消耗 2 点气释放造风术。

### 身化长流

以一个动作，你可以消耗 1 点气选择 1 2 0 尺内一块不大于 3 0 尺的冰或水的区域。你可以将该区域内的水凝为冰，反之亦可，并且可以将区域内的冰塑造成你心意中的形状。你可以提高或降低冰的高度，创造或填平沟壑，竖起或放倒冰墙，或者塑造冰柱。这些塑造的最大尺寸不能超过该区域的最大边长。举个例子，如果你影响一块 3 0 尺边长的区域，你可以竖起的冰柱就最高 1 5 尺，提升或降低区域内总体高度最多 1 5 尺，创造的沟壑最深 1 5 尺，等等。你不能通过塑形冰来坑害区域内的生物。

### 飞炎击

你可以消耗 2 点气释放燃烧之手。

### 清流鞭

你可以用额外动作消耗 2 点气创造一根水鞭来推拉目标使其失去平衡。处于你 3 0 尺内的一个可见目标必须通过敏捷豁免，失败则受到 3 d 1 0 点钝击伤害加上每额外消耗 1 点气 1 d 1 0 点钝击伤害，且你可以击倒目标或者将其拉近你至多 2 5 尺。若豁免成功，目标承受伤害减半，且不会被拉近和击倒。

### 滚石流

(需求 1 7 级) 你可以消耗 6 点气释放石墙。

## 圣武士

板甲在阳光下虽仍闪光，却也已经被征尘蒙罩。但这位人类女士顾不上这许多。她抛下剑盾，将她的双手按在一个受了致命重伤的男人身上。神圣的光华在她的手上闪耀着，男人的伤口神奇地愈合了，他本已闭上的眼睛再次睁开——满溢着惊奇和喜悦。

矮人蹲伏在突出地面的巨岩后面，他漆黑的斗篷在黑夜中几不可见。他监视着一支兽人战团，这支战团正庆贺不久前的胜利。矮人站起身来，无声无息的潜入兽人们之中，低语着神圣的誓言。两名兽人倒地而死——至死都没有发现就站在那里的矮人。

银发在只照耀他一人的光辉下闪耀，随着骄傲和兴奋的笑声，精灵将如同他双眼般闪亮的长矛狠狠刺向那扭曲的巨人。他一次又一次刺向那怪物，直到他的圣光最终穿透了那丑陋的黑暗。

不论过往何如，不论身负何事，圣武士皆因其对抗邪恶的誓言而联合在一起。无论在神坛前，由牧师见证立下神圣誓言；抑或在林中圣地，向自然精魂许下承诺；又或在悲哀与绝望之刻立誓，而死亡是唯一的见证；圣武士之誓言都是极具力量的契约。正是誓言的伟力，将一名虔诚的战士化作身负祝福的斗士。

### 公义的事业

圣武士宣誓维护公理与正义，宣誓与世间所有的善良一起对抗不断侵蚀而来的黑暗，宣誓狩猎一切邪恶——无论其潜伏在何处。每一位圣武士都专注于公义的事业的不同方面，但那赐予他们力量，助他们完成神圣使命的誓言将他们联系在一起。虽然许多圣武士都奉献于善良众神，但圣武士对公正的无私奉献本身就给予了他们绝大的力量——和神灵赐予他们的力量相当。

圣武士在多年的训练中苦练战技，精熟于各种武器与护甲。即使如此，他们的武力在重要性上也不如他们掌握的法力：治疗病患与伤员的力量，斩击邪恶之徒与不死生物的力量，守护无辜者的力量，以及保护那些与圣武士一起为公平和正义而战的同伴的力量。

### 超越了凡俗

从基础的定义上来说，圣武士的一生就应是冒险的一生。除非某次严重受伤导致圣武士暂时无法参与冒险，他们总是会站在宇宙中善恶交锋的最前线，与邪恶殊死搏斗。在世界上的军事组织和正规军队中，战士已经称得上罕有，但能声称自己真正身负圣武士的感召的人甚至更加罕有。当这些勇士们受到感召，他们就义无反顾地放弃了之前的身份地位，奋不顾身地加入对抗邪恶的战斗。有时，圣武士的誓言会引导他们走上作为一队精锐骑士的长官服务于某个王权的道路，但即使如此，对王权和国家的忠诚，在对公义事业的忠诚面前也只会是第二位的。

圣武士冒险者对他们的工作相当严肃。如果一名圣武士在古老的遗迹或者满是灰尘的地下室中搜寻着什么，那么比起占有宝藏的欲望，圣武士更可能是被更伟大的利益驱使着完成这个任务。邪恶潜伏在地下城中，潜伏在原始的森林中，而即使是对邪恶的最微不足道的胜利，也是在使宇宙的平衡向正确的方向倾斜，而不是滑向彻底的毁灭。

### 创造一名圣武士

圣武士人物最重要的一个方面就是他神圣任务的本质。尽管与你神圣誓言相关的职业能力在3级前都不会出现，但你应该提前阅读后面的神圣誓言详述，规划好你的选择。你是善良的忠仆，服从正直与荣誉之神，做祂披闪耀盔甲的圣骑士，勇往直前，用你的剑斩除邪恶？你是圣光的荣耀斗士，珍爱着与暗影抗争的一切美好事物，继承着你的骑士先辈们代代相传，较许多神灵更为古老的誓言？你是饱受苦难的孤独者，立誓要对犯下巨大恶行的人复仇，成为被众神——或者你的复仇欲望——驱使的死亡天使？附录B列出了多元宇宙中许多被圣武士信仰的神，比如托姆，提尔，海朗纽斯，帕拉丁，奇力·裘里斯，Dol Arrah，银焰，巴哈姆特，雅典娜，Re-Horakhty，还有Heimdall。

你如何经历那呼召你成为圣武士的呼唤？你在祈祷时从不可见的神灵或天使那里听到了低语？另一名圣武士看到了你的潜能，决定让你作为一名侍从接受训练？是否是某些恐怖的事情——你家园的毁灭，例如——驱使你接受你的使

命？也许，你巧遇了一篇神圣的树丛，一片隐藏的精灵领地，而你感到了要守护这一切美善之地的呼召。也许，从你能记得的最早的记忆起，你就知道圣武士的生涯是你一生的使命，几乎就像你就是为此被送来这个世界，而你的使命在你出生前就烙印在你的灵魂深处。

作为对抗秽恶力量的卫士，圣武士几乎没有属于邪恶阵营的。大多数圣武士遵循慈悯与正义之路。要注意你的阵营如何影响你完成你神圣使命的方式，又如何影响你在神和人面前的行为准则。你的誓言和阵营可能和谐一致，但你的誓言也可能反映着你尚未做到的一切。

### 快速建卡

你可以遵照以下的建议快速构建一张圣武士人物卡。首先，将力量设为最高的属性，将魅力设为第二高；第二，选择贵族背景。

表：圣武士

圣武等级	熟练加值	职业能力	-每等级每日法术位-				
			1环	2环	3环	4环	5环
1st	+2	神圣感知，圣疗	-	-	-	-	-
2nd	+2	至圣斩，战斗风格，施法能力	2	-	-	-	-
3rd	+2	神佑，神圣誓言	3	-	-	-	-
4th	+2	属性值提升	3	-	-	-	-
5th	+3	额外攻击	4	2	-	-	-
6th	+3	守护灵光	4	2	-	-	-
7th	+3	圣誓特性	4	3	-	-	-
8th	+3	属性值提升	4	3	-	-	-
9th	+4	-	4	3	2	-	-
10th	+4	勇气灵光	4	3	2	-	-
11th	+4	进阶至圣斩	4	3	3	-	-
12th	+4	属性值提升	4	3	3	-	-
13th	+5	-	4	3	3	1	-
14th	+5	净化之触	4	3	3	1	-
15th	+5	圣誓特性	4	3	3	2	-
16th	+5	属性值提升	4	3	3	2	-
17th	+6	-	4	3	3	3	1
18th	+6	灵光进阶	4	3	3	3	1
19th	+6	属性值提升	4	3	3	3	2
20th	+6	圣誓特性	4	3	3	3	2

## 职业特性

作为一名圣武士，你获得以下职业特性。

### 生命值

HD：1d10/圣武士等级

1级HP：10+体质调整值

更高等级的HP：【1d10（或6）+体质调整值】/每个1级以后的圣武士等级

## 熟练：

---

护甲：全部护甲和盾牌

武器：简单武器和军用武器

工具：无

豁免：感知，魅力

技能：在运动，洞察，威吓，医药，劝说，宗教中任选2个

## 装备：

---

你获得以下装备，作为通过背景取得的装备的补充：

· (a) 一件军用武器和一面盾牌 或 (b) 两件军用武器

· (a) 五支标枪 或 (b) 任意简单近战武器

· (a) 一个牧师组合 或 (b) 一个探索者组合

链甲和一个圣徽

## 神圣感知

---

强大邪恶的味道对你来说简直是令人作呕的毒气，而强大的善良在你的耳中如同仙乐般鸣响。以一个动作，你可以扩张你的意识，来侦测此类力量。直到你下一轮结束前为止，你能确定距离你60尺内，且对你并未处于完全掩蔽下的天界生物、魔族或者不死生物。你知道出现在你神圣感知中生物的种类（天界，魔族，不死），但并不能精确指明（比如，“吸血鬼伯爵斯特拉德·冯·扎洛维奇”【译者注：卧槽鸦阁乱入】）。在同样的范围内，你也可以侦测任何地点或者物品是否被圣居术一类的法术祝圣或亵渎。

你可以使用此能力的次数等于1+魅力调整值。每次长休息后，你重新获得已消耗的使用次数。

## 圣疗

---

你的接触满溢祝福，可以医治伤口。你获得一个治疗能量池，每次长休息后治疗能量池都会补满。治疗能量池中存有你圣武士等级\*5点HP的治疗量。

以一个动作，你可以接触一个生物，同时抽取治疗能量池中的力量，恢复目标生物的一些

HP点数，最多等于你治疗能量池中剩余的治疗量。

此外，你也可以消耗5点治疗量，治愈目标生物身上的一种疾病，或者祛除一种毒素。你可以在一次圣疗中治愈复数的疾病并祛除复数的毒素，但你需要为每一种疾病和毒素分别支付治疗量。

这个职业能力对不死生物和构装生物无效。

## 战斗风格

---

2级起，你可以选择一种战斗风格，以求专精。选择下述战斗风格之一。你不能多次选择同一种战斗风格，即使你今后仍可有选择战斗风格的机会。

### 防御

---

当你穿着护甲，你的AC获得+1加值。

### 决斗

---

当你单手持一把近战武器，且不持用其他武器，你使用这把武器的武器伤害骰获得+2加值。

### 重武器作战

---

如果你双手持一把近战武器，在一次用这把武器进行的攻击中，当你在单个伤害骰中投出1或2，你可以重骰这个伤害骰，但必须接受新结果。要获得此好处，这把武器必须是双手或者多用武器。

### 保卫

---

当一个你可以看到的生物攻击一个距你5尺以内，且并非你本人的目标时，你可以用一个反应动作，强迫做出攻击的生物在这个攻击骰中承受劣势。要使用此能力，你必须持用盾牌。

## 施法能力

---

2级起，你学会通过冥想和祈祷导引神圣魔法，正如牧师们一般。见第10章的一般施法规则和11章的圣武士法术列表。

### 准备和施展法术

---

表：圣武士展现了你有多少可以用以施展法术的法术位。要一个不低于1环的圣武士法术，

你必须消耗一个不低于法术环数的法术位。被消耗的法术位可以在一次长休息后恢复。

你可以准备圣武士法术列表中，你可以施展的法术。要这么做，选择一系列圣武士法术（数量=魅力调整值+1/2圣武士等级，向下取整（至少1个））。这些法术的环数不得超过你能施展的最高环数。

举个例子，如果你是一名5级圣武士，你有4个1级法术位和2个2级法术位。如果你有14点魅力，你将可以准备共计4个1环或2环圣武士法术，具体组合随意。如果你准备了1环法术治疗伤口，你可以选择消耗1环或2环法术位来施展它。施展一个法术并不会将之移出已准备法术列表。

每当你完成一次长休息，你都可以改变你的准备法术列表。准备新的圣武士法术需要花时间祈祷和冥想：你准备法术列表中的每个法术至少都要花费1分钟/法术环数。

## 施法关键属性

---

魅力是你圣武士法术的施法关键属性，因为你的法力从信仰的力量而来。每当法术指向施法关键属性时，你都使用魅力属性。此外，当决定你圣武士法术的豁免DC和攻击检定时，也使用魅力调整值。

法术豁免DC=8+熟练加值+魅力调整值

法术攻击调整值=熟练加值+魅力调整值

## 法器

---

你使用一个圣徽（见第五章）作为施展圣武士法术的法器。

## 至圣斩

---

2级起，当你用近战攻击命中一个生物，你可以消耗一个圣武士法术位，对目标造成额外的光耀伤害。额外伤害的数值等于【1d8+（1d8/所用法术位环数）】，最高5d8。如果目标是不死生物或魔族，那么这种伤害再额外增加1d8。

## 神佑

---

3级起，涌动在圣武士体内的神圣魔法力量使圣武士免疫疾病。

## 神圣誓言

---

当你达到3级，你立下了神圣誓言，它将永远与你的圣武士身份同在。在此之前，你的圣武士修行都只是处于一种准备阶段，你接受了一条道路，但尚未立誓遵从它。现在，你必须在奉献之誓、先贤之誓、复仇之誓中选择其一，它们的详细资料见后。

你的选择在3级、7级、15级和20级可以给你特殊的能力。这些特性包括了法术和导引神力特性。

## 圣誓法术

---

每项神圣誓言都有一个相关的法术列表。当你达到圣誓详述中的等级要求，你就可以获取这些法术。如果你获取了一个圣誓法术，那么它总是处于准备好的状态。圣誓法术不计入你的准备法术数量限制。

尽管你获得的某个圣誓法术可能不出现在圣武士法术列表中，但对你而言，这个法术仍然是圣武士法术。

## 导引神力

---

你的誓言允许你导引神圣能量来发动魔法效果。你的誓言提供的导引神力选项说明了如何使用它。

当你发动导引神力能力时，你必须选择使用哪个选项。你必须完成一次短休息或长休息才能再次导引神力。

一些导引神力效果需要豁免检定。当你使用来自圣武士职业的此类效果时，豁免DC等于你的圣武士法术豁免DC。

## 属性值提升

---

当你到达4级、8级、12级、16级和19级，你可以选择将一项属性提升2点，或者将两项属性各自提升1点。这个能力不能让你将属性提升到突破通常的上限——20点。

## 额外攻击

---

5级起，当你在你的行动轮中使用攻击动作时，你可以攻击两次而不再是一次。

## 守护灵光

6级起，当你本人，或者在你10尺范围内的友善生物进行豁免检定时，可以将你的魅力调整值作为加值加在豁免检定结果上（最少+1）。要提供这个加值，你必须意识清醒。

18级起，灵光的范围扩展到30尺。

## 勇气灵光

10级起，你本人，和距离你10尺以内的友善生物不会陷入恐慌，只要你仍然意识清醒。

18级起，灵光的范围扩展至30尺。

## 进阶至圣斩

11级起，你体内的弥漫的公义之力变得如此强大，以至于你的近战武器打击中都携带着神圣的力量。无论何时，只要你用近战武器命中一个生物，那个生物都额外受到1d8点光耀伤害。如果你同时发动了至圣斩，那么至圣斩的额外伤害和此额外伤害叠加。

## 净化之触

14级起，你可以用一个动作来接触你自己或者一个自愿生物，终止目标身上的一个法术效果。

你可以使用本能力的次数等于你的魅力调整值（最少一次）。在进行一次长休息后，你回复所有已用的使用次数。

## 神圣誓言

成为圣武士的过程，也包括立下誓言，宣誓忠于公义的事业，踏上与秽恶之物为敌的道路。最终誓言，即你在3级选择的誓言，乃是你此前所有圣武士训练的集大成。有些在此职业上有等级的人物，在到达3级并立下誓言之前，甚至不认为他们自己是真正的圣武士。而其他一些圣武士将立下这誓言的行为，视为对自己内心信仰的一种正式、官方的确认。

## 奉献之誓

奉献之誓，意味着公正、美德、秩序的理念中最为崇高的一部分。“骁骑兵”、“白骑士”、“圣战士”，这些被如此称呼的圣武士恰如

人们心中骑士的典范：身着闪亮的盔甲，按荣誉准则要求自己，追寻着正义和更伟大的利益。这些圣武士用最高的道德标准要求自己，而其中的一部分——不论是好事还是坏事——甚至对其他人也作出如此要求。许多立下这个誓言的圣武士都献身于守序和善良之神，并将他们神灵的信条视作奉献的标准。他们将天使——善良的完美侍从——视作典范，并在头盔或盾徽上饰以天使羽翼的形象。

## 奉献之信条

尽管对奉献之誓的精确定义和要求有许多说法，但立下此誓言的圣武士都赞成以下信条。

**诚实：**不要说谎，不要欺诈。让你的话掷地有声。

**勇气：**谨慎是智慧，但决不可畏惧采取行动。

**怜悯：**援助他人，保护弱小，惩罚恃强凌弱者。怜悯你的敌人，但施恩要以智慧为准绳。

**荣誉：**公平待人，让你荣誉的行为成为他们的典范。尽力行善，避免造成不必要的伤害。

**职责：**为你的行为、你的表现负责，保护你受责保护的人，遵从你理应遵从的人。

## 圣誓法术

你获得以下圣誓法术，如表。

### 圣誓法术：奉献

圣武等级	法术
3rd	防护邪恶与善良，圣域术
5th	次级复原术，诚实之域
9th	希望信标，解除魔法
13th	行动自如，信仰守卫
17th	通神术，焰击术

## 导引神力

当你在3级时，若选取此誓言，你获得以下两种导引神力选项。

### 神圣武器

以一个动作，你使用你的导引神力能力，向你正持握的一把武器注入正能量。在1分钟内，你将你的魅力调整值加在你使用这柄武器做出的

攻击骰上。这柄武器同时提供20尺明亮照明，在这范围外还提供二十尺昏暗照明。如果这把武器以前不是魔法武器，那么在这期间，这把武器视为魔法武器。

你可以在你的行动轮中用任何其他动作结束此效果。如果你不再持有或携带此武器，或者你失去意识，这个效果都会结束。

### 驱散不净者

以一个动作，你亮出你的圣徽，高喊出一句逐退不死生物和魔族的祷言，并发动导引神力能力。所有距你30尺以内，且可以看到或听到你的不死生物或魔族都必须进行一次感知豁免。如果目标豁免失败，那么在接下来的一分钟内它被驱散，直至受到伤害。

一个被驱散的生物必须将它的行动轮用于尽可能远离你。它不可能出于自愿地接近到距离你30尺以内。它也不能进行反应动作。它只能采用疾行动作，或试图摆脱一个限制移动效果。如果它无路可走，它可以采用闪避动作。

### 奉献灵光

7级起，你和你身边10尺内的友善生物不会被魅惑，只要你仍然意识清醒。

18级起，灵光的范围增长至30尺。

### 纯净之魂

15级起，你永远处于防护邪恶与善良法术的效果下。

### 至圣光轮

20级起，以一个动作，你可以辐射出阳光的光环。在1分钟内，明亮的光辉对你身边30尺内的范围造成明亮照明，在这30尺外还有30尺昏暗照明。

如果一个敌对生物在开始其行动轮时位于本能力的明亮照明范围内，则承受10点光耀伤害。

此外，在本能力持续时间内，你在对抗来自不死生物或魔族的法术的豁免中取得优势。

如果你使用了此能力，那么在获得一次长休息之前你不能再次这么做。

## 先贤之誓

先贤之誓，和精灵、和德鲁伊教仪一般古老。“妖精骑士”、“绿骑士”、“角冠骑士”，被如此称呼的圣武士们立誓在宇宙间的正邪之战中站在光明一边对抗黑暗，是因为他们热爱美，热爱生命，而并不一定因为他们心怀荣耀、勇气和正直的信念。他们在盔甲和服饰上饰以树叶、鹿角、花朵等等生机勃勃的物品的纹样，来代表他们保护世界上的生命和光明的承诺。

### 先贤之信条

先贤之誓的信条，已经传承了无数个世纪。这远古誓言强调善良的准则较所谓的守序和混乱更为重要。先贤之誓的四个核心准则非常简单。

**激发光明：**用你的慈悯，和善和宽恕，在世界中点燃希望之光，让绝望在你面前退散。

**守护光明：**哪里有善、美、爱和欢笑，哪里就需要你的守卫，因为秽恶的势力总想吞噬它们。哪里有生命开花结果，哪里就需要你的守卫，因为邪恶的力量总想使之归于贫瘠无物。

**维持光明：**用歌声和欢笑，用美丽的艺术，取悦他人，更要取悦你自己。如果你心中的光明死去，你就无法保护世上的光明。

**成为光明：**在绝望者的眼中成为荣耀的信使吧。让乐观和勇气的光辉闪耀在你所有的行动中。

### 圣誓法术

#### 圣誓法术：先贤

圣武等级	法术
3rd	诱捕打击，动物交谈术
5th	月华之光，迷雾步
9th	植物滋长，防护元素伤害
13th	冰风暴，石肤术
17th	问道自然，融身入林

#### 导引神力

当你在3级时，若选取此誓言，你获得以下两种导引神力选项。

### 自然之怒

你可以用你的导引神力能力唤起原始力量来捕缚你的敌人。以一个动作，你可以让虚幻的藤蔓生长并缠绕一个距离你10尺以内，且你可以看到的敌人。目标生物必须通过成功的力量或敏捷豁免（目标生物决定使用哪一种），否则将被束缚。此后，每当这个生物的行动轮结束时，它需要重复进行豁免。一旦豁免成功，它就挣脱了束缚，而虚幻的藤蔓也就此消失。

### 驱散无信者

以一个动作，你亮出你的圣徽，高喊出一句让精类和魔族仅仅听到都会感到痛苦的祷言，并发动导引神力能力。所有距离你30尺以内，且可以听到你的精类或魔族都必须进行一次感知豁免。如果目标豁免失败，那么在接下来的一分钟内它被驱散，直至受到伤害。

一个被驱散的生物必须将它的行动轮用于尽可能远离你。它不可能出于自愿地接近到距离你30尺以内。它也不能进行反应动作。它只能采用疾行动作，或试图摆脱一个限制移动效果。如果它无路可走，它可以采用闪避动作。

如果被驱散生物的真实外形被幻术、变形、或其他效果掩盖，那么在驱散后，它将原形毕露。

### 护卫灵光

7级起，如此强大的远古魔法眷顾着你，以至于在你身边形成了一道神秘的结界。你和距离你10尺以内的友善生物获得对法术伤害的抗力。

18级起，灵光的范围增长至30尺。

### 不败哨卫

15级起，当你的生命值被削减到0点，但尚未被直接杀死，你可以选择让你的HP下降到1点而不是0点。如果你使用了此能力，那么你在获得一次长休息之前不能再次使用此能力。

此外，你不会受到任何衰老减值。你不会因为魔法效果而衰老。

### 上古斗士

20级开始，你可以化作远古自然力量的化身，获得一项你自己决定的外貌特征。举个例子，你的皮肤可能变成了绿色，或者长出树皮般

的纹理，你的头发也许变得像树叶或青苔一般，又或者你长出了鹿角或者狮鬃。

以一个动作，你经历此种变化，并在接下来的一分钟内获得以下好处：

- 你的每个行动轮开始时，你回复10点HP。
- 当你施展施法时间为1动作的圣武士法术时，你可以用一个附赠动作而不是一个动作来施展它。

• 距离你10尺以内的敌人对抗你圣武士法术和导引神力的豁免获得劣势。

一旦你使用了此能力，那么在你完成一次长休息之前你无法再次使用此能力。

### 复仇之誓

复仇之誓，乃是郑重的誓言，立誓惩罚那些犯下巨大罪行的人。当邪恶势力屠杀无辜的居民，当全体人民背离神灵的意志，当盗贼工会的势力太强太残暴，当恐怖的巨龙横行乡野——在这种时刻，圣武士们就会出现，立下复仇的誓言以示拨乱反正的决心。对这些圣武士——“复仇者”、“黑骑士”——而言，即使牺牲自己的纯洁，也一定要伸张正义。

### 复仇之信条

复仇的信条对每个圣武士而言都有所不同，但这些信条都包括了要以一切必要的手段惩罚有过者。对这些圣武士而言，宁可牺牲他们自己的公义，也一定要将犯下邪恶罪行的人绳之以法。所以，这些圣武士常常是绝对中立或者守序中立阵营。复仇的核心准则，简单，而又残酷无情。

寻强敌，心无旁骛：追猎誓敌？抑或驱逐小恶？吾愿挑战更大之邪恶。

对恶徒，绝无怜悯：或可施恩于常敌，但誓敌无可怜悯。

为胜利，不择手段：道德之思辨无助于殄灭吾之大敌。

见恶行，尽力补偿：如果我的敌人损害了这个世界，这是因为我的过失：我没能及时阻止他们。我必须致力于帮助恢复被我敌人的罪行损害的一切。

### 圣誓法术

#### 圣誓法术：复仇

圣武等级	法术
3rd	灾祸术, 猎人印记
5th	人类定身术, 迷雾步
9th	加速术, 防护元素伤害
13th	放逐术, 任意门
17th	怪物定身术, 探知

## 导引神力

当你在3级时, 若选取此誓言, 你获得以下两种导引神力选项。

### 破胆斥喝

以一个动作, 你亮出你的圣徽, 高喊出一句斥责敌人的祷言, 并发动导引神力能力。选择一个你能看到, 且距离你60尺以内的敌人。目标生物必须进行一次感知豁免检定, 除非其免疫恐慌。魔族和不死生物在此检定上获得劣势。

若豁免失败, 在接下来的一分钟内, 目标生物陷入恐慌, 直至受到伤害。在恐慌状态下, 目标生物的速度下降至0, 并不能从任何增加移动速度的效果上获益。

即使豁免成功, 目标生物的速度在接下来的一分钟内仍然减半, 直至受到伤害。

### 仇敌誓言

以一个附赠动作, 你可以立下一个仇敌誓言, 宣誓歼灭一个你可以看到的, 在你10尺以内的生物, 同时使用你的导引神力能力。在接下来的一分钟内, 你对这个生物的攻击骰获得优势, 直至这个生物的HP下降至0或者失去意识。

## 无止复仇

7级起, 你超自然的专注力让你可以阻止敌人撤退。当你在一次借机攻击中命中一个生物, 你可以在这次攻击后立刻以半速移动一次, 这次移动是原来反应动作的一部分。这次移动不引起借机攻击。

## 复仇之魂

15级起, 你立下仇敌誓言时向之宣誓的存在赐给你更大的力量以击倒你的敌人。当一个在你仇敌誓言影响下的生物进行攻击时, 只要他在你

的近战武器攻击范围内, 你就可以用一个反应动作, 对它进行一次近战武器攻击。

## 复仇天使

20级起, 你可以化身为复仇的天使。以一个动作, 你进行此种转变, 在接下来的一个小时内获得以下好处:

- 背生双翼, 获得60尺飞行速度。
- 你散发出一个30尺辐射范围的威胁灵光。

在战斗中, 任何敌意生物第一次进入灵光范围, 或者在灵光范围内开始行动轮时, 都必须进行一次感知豁免检定。如果失败, 这个生物在接下来的一分钟将陷入恐慌, 直至受到伤害。对因此陷入恐慌的生物做出的所有攻击检定取得优势。

一旦你使用了此能力, 那么在完成一次长休息之前你不能再次使用此能力。

## 边栏: 背弃誓言

圣武士试图使自己符合最高的道德标准。但即使是最具美德的圣武士也可能会失败。有时正确的道路太过高不可攀; 有时你被迫在两害之间取其轻; 有时狂热的激情让圣武士的作为越过了合理的界限。

背弃誓言的圣武士一般都理所当然地会向同一信仰的牧师或同一兄弟会的圣武士寻求帮助。圣武士可能必须花上一整晚守夜祈祷, 以表现他的忏悔; 或者斋戒禁食以表示自我否定, 或者做一些类似的举动。在认罪和宽恕的仪式之后, 圣武士就将重获纯洁。

如果圣武士自觉自愿地打破誓言, 又没有任何悔过的迹象, 事情就可能严重了。根据DM的不同看法, 一个不知悔过的圣武士可能被迫放弃圣武士等级并选择其他职业, 或者被迫选择DMG中的破誓圣武士职业选项。

## 圣武士: 破誓者 (来自DMG)

破誓者, 曾为圣武士, 却背叛其誓言, 追寻其黑暗野心或侍奉邪恶权能。圣武士心中所燃之圣光一旦熄灭, 则所余者唯有无尽黑暗。

只有至少3级的邪恶圣武士可以成为破誓者。破誓者职业特性替代了圣武士指向神圣誓言的职业特性。

## 破誓者法术

---

一名破誓圣武士失去他从前获得的圣誓法术，并获得如下表所列的破誓者法术作为替代。

### 破誓者法术

圣武等级	法术
3rd	炼狱叱喝，造成轻伤
5th	疯狂冠冕，黑暗术
9th	操纵死尸，降咒
13th	枯萎术，困惑术
17th	疫病术，支配人类

## 导引神力

---

3级以上的破誓圣武士获得以下两种导引神力选项。

### 操纵死灵

以一个动作，圣武士指定在其视线范围内的，距离圣武士不超过30尺的一个不死生物。目标必须进行一次感知豁免。如豁免失败，在接下来的24小时，或圣武士再次使用其导引神力能力前，目标必须服从圣武士的任何指令。挑战等级与圣武士等级相等或更高的不死生物对此效果免疫。

### 恐怖具现

以一个动作，圣武士引导最黑暗的情感，并将之凝聚为爆发的恐惧魔法效果。在圣武士30尺内，所有被圣武士指定为目标的生物，如果可以看见圣武士，都必须进行一次感知豁免检定。如豁免失败，目标因圣武士陷入恐慌1分钟。如果因为这个能力陷入恐慌的生物在圣武士30尺距离外结束其行动轮，那么它将可以重新尝试豁免。

## 憎恨灵光

---

7级起，圣武士及其身边10尺范围内的任何魔族或不死生物在投掷近战武器伤害骰时获得加值，数值等于圣武士的魅力调整值（最少+1）。一个生物同时只能从一个圣武士处获得此收益。

18级起，灵光的范围扩张至30尺半径。

## 超然抗力

---

15级起，圣武士对来自非魔法武器的挥砍、穿刺和钝击伤害获得抗力。

## 恐怖大君

---

20级开始，以一个动作，圣武士可以用一道暗影灵光包裹自身，持续1分钟。这道灵光将30尺辐射范围内的所有明亮光源降低至昏暗光源。无论何时，一旦一个已经因圣武士而陷入恐慌的生物在灵光范围内开始其行动轮，它将受到4d10心灵伤害。此外，圣武士本人，和他指定的，位于灵光范围内的生物被深幽的暗影围罩着。任何依赖视觉的生物对被暗影围罩的生物做出的攻击检定获得劣势。

当灵光持续期间，圣武士可以在其行动轮内，以一个附赠动作导引灵光中的暗影攻击一个生物。圣武士对目标进行一次近战法术攻击检定，一旦命中就可以造成3d10+圣武士魅力调整值的暗蚀伤害。

激活灵光后，直至获得一次长休息前，圣武士不能再次使用此能力。

---

### 边栏：破誓者的救赎

如果你允许玩家选择破誓者选项，那么之后你就可以允许这名圣武士赎罪，再次成为真正的圣武士。

希望赎罪的圣武士首先必须脱离邪恶阵营，并以其言行证明这一点。之后，圣武士就会失去破誓者特性，并必须选择守护神和神圣誓言。

（若你允许，玩家可以选择与堕落前不同的守护神或神圣誓言）然而，这名圣武士并不能立刻重获其圣誓特性，直至他完成一项危险的任务或试炼——具体内容DM决定。

如果一名圣武士再一次背弃了他的誓言，他可以再次成为一名破誓者，但再无赎罪的机会。

---

## 游侠

一个相貌粗野的人类在树丛的阴影间穿行，对一群将要袭击附近村庄的兽人们展开追捕。他双手各持一柄短剑，像钢铁的狂风一般将敌人接连斩杀。

避开一团霜冻气息后，一名精灵再度站稳，拉开她的弓，将一支箭送向白龙的方向。无视巨龙散发着的恐惧气息和吐息带来的寒冷，她将箭矢一支接一支地射入巨龙鳞片的缝隙中。

一名半精灵高举着手臂，用口哨将盘旋在他头顶的猎鹰召回身边。在用精灵语下达了指令后，他指向了自己正在追踪的那只枭熊，准备好自己的弓箭，让猎鹰去吸引注意力。

远离城市与乡镇的喧嚣还有那隔绝危险的荒野的围墙，游侠们在茂密的森林中和广袤的原野上继续着他们无尽的守望。（此段由Palantir提供翻译）

### 致命的猎人

荒野的勇士，游侠专注于成为狩猎那些对文明造成威胁之物——类人的侵略者，狂暴的野兽和怪物，可怕的巨人和致命的龙——的一支奇兵。

他们学习像掠食者般确实追踪猎物，借助荒野中的灌木丛和瓦砾在阴影中掠行。游侠的战斗训练往往集中于训练对他们认为有威胁的敌人特别有效的技术。

由于他们是如此的熟悉荒野，游侠获得了利用大自然的魔力来施展法术的能力，就像德鲁伊一样。他们的法术正如其实战能力一样，强调速度，潜行，以及狩猎。一个游侠的天赋与技能是在对边界的拼死守护中逐渐磨练起来的。

### 孤独的冒险家

虽然游侠可以作为一个猎人，导游，或追踪者谋生，但游侠的真正的使命是面对荒野而来的怪物和成群的敌人，令文明免受蹂躏。在某些地方，游侠在神秘的命令下聚集在一起或和德鲁伊联手。许多游侠都是独自一人至偏执的地步，因为他们知道，当龙或兽人袭击时，游侠将可能是第一道——和最后的防线。如此过激的独立性使得游侠非常适合冒险，因为他们早就习惯了远离

干燥的床和一个舒适的热水澡的生活。对于在城市长大的冒险家对野外的艰辛所发的牢骚和抱怨，游侠只能回应好笑，无奈和同情所集合的某些混合物。

游侠们很快发现，其他冒险者在与文明之敌的战斗中的表现弥补了他们给游侠带来的负担。娇生惯养的城里人可能不知道如何在野外养活自己或寻找淡水，但他们也在其他方面弥补了这一点。

### 创造一名游侠

当创造一名游侠时，首先考虑是什么性质的训练给予你的特殊能力？训练你的导师为什么要带着你流浪荒野直到你掌握了游侠的技巧？你为什么离开或者出师呢？或者是你的导师被一种怪物所杀，以致同一种怪物成为你的宿敌？或许你学到的游侠技巧其实是源于一个德鲁伊，训练了一部分神秘能力以及野外求生的技巧。或者你是无师自通，通过在荒野隐居，生存，学会了战斗技巧和跟踪能力，和大自然产生了羁绊。

你对于特定的某一种敌人的仇恨源于何处？该怪物杀了你所爱之人，或是破坏了你的家乡？或者，你看到太多的破坏由这些怪物所造成，并承诺自己将停止他们的掠夺？你的冒险生涯延续着你那保护边疆的工作，或者是更显著的变化？是什么原因令你加入了冒险这一行？是因为觉得教导新的盟友在野外生存的方法很有挑战性，或是因为他们将你从孤寂深处拯救出来？

### 快速创建

你可以利用以下建议快速创建一个游侠。首先敏捷是你的最高属性，其次是感知。（有些游侠注重于双武器战斗，这时力量该高于敏捷。）（5E不是能敏捷上伤了吗为什么还要加力量...）第二选择外来者（outlander）背景。

## 职业特性

游侠获得以下职业特性。

### 生命值

生命骰：1d10每游侠等级

1级生命值：10+体质调整值

升级生命值：每游侠等级1d10（或6）+ 体质调整值

## 擅长

---

盔甲：轻甲，中甲，盾牌

武器：简易武器，军用武器

工具：无

豁免：力量，敏捷

技能：从驯养动物，运动，洞察，调查，自然，侦查，潜行和生存中选择三项

## 装备

---

除了背景的装备外，你也获得以下装备：

- (a) 链甲衫或 (b) 皮甲
  - (a) 两把短剑或 (b) 任意两把简易武器
  - (a) 地城探险者套装或 (b) 探索者套装
- 长弓和二十支箭

## 宿敌

---

1级起，你对一种特定类型的敌人的研究令你有着充足的经验用以跟踪以及狩猎。

选择一种类型作为宿敌：异怪，野兽，天界生物，构装体，龙，元素，精类，魔族，巨人，人形怪物，泥怪，植物或不死生物。

或者，你可以选择两个类人生物种族（例如豺狼人和兽人）作为宿敌。

你在跟踪宿敌时在感知（生存）上以及在利用智力检定获得其信息时得到优势。

当你获得这个特性时，你可以指定宿敌所知的一种语言学会，如果该宿敌有语言的话

在6级和14级，你获得一个额外的宿敌以及相关的语言。

根据你获得的等级，你所选择的宿敌应该在冒险中所遇到的怪物种类。（简单来说不要在17，8级了还选什么地精兽人来开无双）

## 自然探索者

---

你熟于在一种自然环境中行走以及生存。

选择一种偏爱地形：冻土，海岸，沙漠，丛林，平原，山区，沼泽或幽暗地域。

当你对所选择的偏好地形进行相关的智力或感知检定时，如果你擅长该技能，你的熟练加值视为双倍。

当你在偏好地形上移动一小时或以上时，你获得以下好处：

困难地形不会降低队伍的旅行速度

除非魔法效果，否则你的队伍不会迷路

即使你在旅行中进行另一种活动（如觅食，导航或跟踪），你亦能保持警觉

如果你是独自旅行，你可以以正常速度隐匿移动

当你觅食时，你通常会发现两倍的食物

当你跟踪其他生物时，你还将了解他们的确切数目，大小以及通过时间

你在6级和10级时额外选择一个新的偏好地形。

## 战斗风格

---

2级起，你可以选择一种战斗风格，以求专精。选择下述战斗风格之一。你不能多次选择同一种战斗风格，即使你今后仍可有选择战斗风格的机会。

### 箭术：

你在使用远程武器攻击时攻击骰获得 + 2 加值。

### 防御：

当你穿着盔甲时，你的 AC 获得 + 1 加值。

### 决斗：

当你单手挥舞一把近战武器并且未持有其他武器时，你在该武器的伤害骰上获得 + 2 加值。

### 双武：

当使用双武器战斗时，你可以将你的属性调整值加到第二次攻击的伤害上。

## 施法能力

---

2级起，你学会利用自然的魔力施展魔法，跟德鲁伊一样。见第10章的一般施法规则和11章的游侠法术列表。

## 法术位

---

表：游侠展现了你有多少可以用以施展法术的法术位。要施展一个不低于1环的游侠法术，

你必须消耗一个不低于法术环数的法术位。被消耗的法术位可以在一次长休息后恢复。

1环或更高的已知法术

你在游侠法术列表上选择并获得两个1环法术。游侠施法能力表中的可知法术一栏列出了你习得法术的等级和数量，且法术环数不能超过你最高法术位环数。

例如，如果你在游侠职业上有5个等级，你可以学习一个新的1环法术或2环法术。

此外，每当你提升游侠等级时，可以将你习得的一个游侠法术替换为另一个游侠法术。这个新法术环数不能超过你最高法术位环数。

## 施法关键属性

---

感知是你游侠法术的施法关键属性，因为你的法力由自然绘制，点化而来。每当法术指向施法关键属性时，你都使用感知属性。此外，当决定你游侠法术的豁免DC和攻击检定时，也使用感知调整值。

法术豁免DC=8+熟练加值+感知调整值

法术攻击调整值=熟练加值+感知调整值

## 游侠范型

---

3级时，你选择并致力效仿一种范型：猎人或兽王，详见后。你在3级，7级，11级和15级获得所选范型的能力。

## 远古意识

---

3级开始，你可以用一个动作并消耗一个游侠法术位将你的意识集中在身处的区域，感测1英里内是否存在以下类型的生物（如果在偏爱地形中，则扩展至6英里）：异怪，天界生物，龙，精类，魔族，元素和不死生物。持续时间为消耗游侠法术位等级/分钟计。

此能力不会显示生物的位置或数目。

## 属性值提升

---

当你到达4级，8级，12级，16级和19级时，你可以让你选择的一个属性值提升2点或者选择的两项属性值提升1点。通常情况下，你不能将你的属性值用此特性提升到20以上。

## 额外攻击

---

5级起，当你在你的行动轮中使用攻击动作时，你可以攻击两次而不再是一次。

## 大地行者

---

8级起，穿越非魔法性的困难地形不会消耗你额外的移动力。你也可以以正常速度通过非魔法性的植物而不被减缓，而且不会被荆棘或类似的植物天险弄伤。

此外，你在对抗由魔法创造或控制的植物造成的阻碍移动效果的豁免检定上获得优势，比如纠缠术。

## 遁术

---

10级起，你可以花1分钟去伪装自己。你必须能取用泥、土、植物、煤烟等天然物料去制作伪装。

伪装好后，你可以将自己贴上最少跟自己一样高一样阔的实物进行躲藏，例如大树就很好隐藏。

只要你留在原地不移动且不使用动作，你在敏捷（潜行）的检定上获得+10加值。

一旦你移动，进行动作或反应，你必须再次伪装自己以获取好处。

## 无踪步

---

14级起，你可以在你的回合用一个附赠动作进行潜行。同时，你无法被非魔法手段跟踪，除非你自愿留下痕迹。

## 野性感官

---

在18级，你获得超自然的感官以帮助你对抗看不到的生物。当你攻击一个看不到的生物时，你不会因此而承受劣势。

你亦感知到30尺内所有隐形敌人的位置，只要该生物没有向你隐藏以及你没有失明或者失聪。

## 屠灭众敌

---

在20级时，你成为了猎杀敌人的无双猎手。每回合一次，你可以将你的感知调整值加到你针对宿敌的攻击检定或者伤害骰上。你可以选择在

骰之前或者之后使用，但是必须在DM宣布结果前。

## 游侠范型

游侠一般会仿效两种不同的范型：猎人和兽王。

### 猎人

选择猎人范型，意味着你接受这样一个事实：你将是成为屏障，屹立于文明社会与荒野中的恐惧之间。当你走上猎人之路，你将学习专业的战斗技巧，所面临的威胁将从狂暴的食人魔和成群的兽人到高耸的巨人和可怕的龙。

### 狩者之猎物

在3级，你在以下特性当中选择一个并获得其能力。

#### 猎巨像者：

你强而有力的攻击可以击倒最强壮的对手。当你利用武器攻击敌人时，如果该敌人当前生命低于最大值，则额外受到1d8伤害。你每回合只能造成一次这个伤害。

#### 巨人杀手：

若一个距离你不超过5尺的大体型或更大的生物攻击你，无论该次攻击是否命中，只要你能看见它，你就可以在该次攻击结束后用一个反应动作攻击该生物。

#### 灭族者：

在你的回合中一次，当你进行一次武器攻击时，你可以用该武器对位于目标5尺内且在你武器射程内的另一个生物攻击一次。

### 固守之术

在7级，你在以下特性当中选择一个并获得其能力。

#### 一羽不能加：

以你为目标的借机攻击必然劣势。

#### 蝇虫不能落：

当你被敌人击中时，你对此敌人的所有后续攻击获得AC+4加值。

#### 钢铁意志：

你对惊惧的的豁免检定获得优势。

### 多重攻击

在11级，你在以下特性当中选择一个并获得其能力。

#### 箭雨：

使用一个动作，你对远程武器的射程内能看到的某点周围十尺里任意数量的敌人进行一次远程攻击。你必需有足够的弹药用以攻击敌人，而且要为每个目标进行独立的攻击检定。

#### 剑刃风暴：

使用一个动作，你对5尺内任意数量的敌人进行一次近战攻击，每个敌人都需独立的攻击检定。

### 高等猎人之御

在15级，你在以下特性当中选择一个并获得其能力。

#### 反射闪避：

你可以灵活地闪出某些范围效果，例如红龙的喷吐攻击或者闪电法术。当你受到一个让你做敏捷豁免，通过则伤害减半的效果时，通过豁免则不受伤，没通过也只受到一半的伤害。

#### 四两拨千斤：

当敌人对你的近战攻击未命中你时，你可以用反应迫使敌人向你所选择的目标（除了攻击者）重新攻击。

#### 直觉闪避：

当一个能看见的敌人用攻击命中了你，你可以用反应让此次攻击的伤害减半。

### 兽王

兽王范型体现了文明种族和荒野之兽之间的友谊。

野兽和游侠团结一致，共同对抗威胁着文明或自然的可怕敌人。

追随兽王之道意味着将自己奉献给这一理念，作为同伴和朋友与一名动物协同合作。

### 游侠之友

在3级，你获得一个动物伙伴陪伴你一起冒险，经训练后更能和你们一起战斗。

选择一个不超过中体型并且有着1/4或更低的挑战等级（数据以四：生物数值给出的鹰，獒

犬，和黑豹为例)的野兽作为你的动物伙伴。将你的熟练加值加到动物伙伴的AC，攻击检定，伤害检定和动物伙伴所擅长的豁免和技能上。其生命值等于自身生命值或游侠等级×4，以较高者为准。

动物伙伴会尽可能地执行你的命令，它在你的先攻值时进行它的回合。但除非你命令，否则他不会采取行动。在你的回合，你可以以口头命令动物伙伴向哪里移动(您无需任何动作)。你可以用你的动作以口头命令它进行攻击，疾行，撤离，闪避，或支援行动。一旦你有额外攻击特性，你可以在用武器攻击的同时命令动物伙伴进行攻击动作。

同时你在偏爱地形移动时，如果只有动物伙伴和你在一起，你就可以以正常速度潜行移动。

如果动物伙伴死亡，你可以花8小时与一个不是敌视关系的动物进行一个魔法联结成为动物伙伴，无论在什么地方及动物类型是否相同。

### 特殊训练

---

7级起，在任何轮到你的回合时只要你的动物同伴没有攻击，你可以使用一个额外动作命令动物伙伴进行疾行，撤离，闪避，或轮到它的回合时进行帮助行动。

### 兽性狂怒

---

11级起，当你命令动物伙伴使用攻击动作时，你的动物伙伴可以攻击两次。

### 法术共享

---

15级起，当你施放一个目标为自己的法术时，如果动物伙伴在你30呎以内，你能让其效果也作用在动物伙伴身上。

表：游侠

等级	熟练 加值	职业能力	已知 法术	-每等级的每日法术位-				
				1环	2环	3环	4环	5环
1st	+ 2	宿敌，自然探索者	-	-	-	-	-	-
2nd	+ 2	战斗风格，施法能力	2	2	-	-	-	-
3rd	+ 2	游侠范型，远古意识	3	3	-	-	-	-
4th	+ 2	属性值提升	3	3	-	-	-	-
5th	+ 3	额外攻击	4	4	2	-	-	-
6th	+ 3	增加宿敌及偏好环境	4	4	2	-	-	-
7th	+ 3	范型能力	5	4	3	-	-	-
8th	+ 3	属性值提升，大地行者	5	4	3	-	-	-
9th	+ 4	-	6	4	3	2	-	-
10th	+ 4	增加偏好环境，遁术	6	4	3	2	-	-
11th	+ 4	范型能力	7	4	3	3	-	-
12th	+ 4	属性值提升	7	4	3	3	-	-
13th	+ 5	-	8	4	3	3	1	-
14th	+ 5	增加宿敌，无踪步	8	4	3	3	1	-
15th	+ 5	范型能力	9	4	3	3	2	-
16th	+ 5	属性值提升	9	4	3	3	2	-
17th	+ 6	-	10	4	3	3	3	1
18th	+ 6	野性感官	10	4	3	3	3	1
19th	+ 6	属性值提升	11	4	3	3	3	2
20th	+ 6	屠滅众敌	11	4	3	3	3	2

## 游荡者

示意她的同伴等待，一名半身人匍匐前进穿过地城大厅。她将一只耳朵贴在门上，然后掏出一套工具并在眨眼间撬开了锁。紧接着她消失在阴影之中，而她的战士朋友走上前来一脚踢开了门。

当一名人类隐藏在一条小巷的阴影中的时候，他的同伙正在准备着在这次伏击中她负责的部分。当他们的目标——一个声名狼藉的奴隶贩子——穿过这条巷道的时候，同伙大声呼喊起来，吸引这名奴隶贩子前来查探，然后刺客之刃在他能发出声音之前割断了他的咽喉。

一名侏儒忍住笑声，摇晃着他的手指然后魔术般地从守卫的腰带上抬起钥匙环。下一刻，钥匙出现在了他的手上，房门被打开，而她和她的同伴们已经自由了。

游荡者依赖于利用技能，潜行，和他们敌人的弱点以在任何情况下建立优势。他们有找到所有问题的解决办法的本领，证明了足智多谋和多才多艺是一个成功的冒险团队的基础。

### 技能和精准

游荡者致力于成为各种技能上的大师来完善他们的作战能力，他们那广泛的专业知识很少有其他角色能够企及。许多游荡者都专注于潜行和骗术，然而另外的游荡者精于那些在地城环境中能帮助到他们的技能，例如攀爬，搜索，解除装置和开锁。

当战斗来临，游荡者们的狡猾多于蛮横。相对于利用密集的攻击来放到敌人，一名游荡者更喜欢对使敌人伤得最重的地方发起精准攻击。游荡者们有一种几乎是超自然的本领来规避危险，而其中少数还学习了戏法来为他们的其他能力做补充。

### 阴暗生活

每个城镇和城市都有游荡者。他们中的大多数都在人们对这个职业糟糕的印象下，当着窃贼，刺客，扒手和骗子来维持生计。这些无赖经常组织起来，成立盗贼公会或者犯罪家族。大量的游荡者独来独往，不过他们有时候也会招募学徒来帮助他们骗人和抢劫。少数游荡者有着老实

的一生，例如锁匠，调查员或者一个经常出没于下水道，在凶暴鼠和鼠人的世界中杀戮的危险职业——灭鼠专家。

作为一名冒险者，游荡者站在法律的两边。有的游荡者是决定到藏宝室追寻他们财富的惯犯，然而另外的则用一生从事冒险行业来逃离法律的制约。有的游荡者则有学识，技能上有完美的造诣并且有着在古代废墟或者隐蔽的地窖中获取财宝的明确目标。

### 创建游荡者

若你想创建一个游荡者角色，首先考虑他和法律的关系。你有前科或者现在就是一名罪犯吗？你逃离了法律制约或者逃离了一名盗贼公会会长的愤怒？或者你是否离开了你的公会以寻找更大的冒险和财富？是贪婪在你的冒险中驱使着你还是其他的想法？

是什么机缘巧合引领你远离你以前的生活？在一次大骗局或者抢劫案中犯下了可怕的错误让你重新审视了你的事业？也许你是一个幸运成功的抢劫犯赚取了足够的硬币让你从这肮脏的生活中逃离。是否是旅游的癖好最终使你离开了你的家？也许你突然一下发现自我，切断了家人和导师的联系，然后你必须发现一种新的支撑自己的方法。又或者你交了一个新朋友——一个冒险者团队的成员——给你展示了用你特殊的天赋能带来多么可观的收入。

### 快速创建

你可以利用下列建议快速创建一名游荡者。首先，敏捷应该是你最高的属性值。如果你想擅长调查或者打算选择诡术师（Arcane Trickster）范型，智力是你的次高属性。如果你打算着重于骗术或者社交，用魅力代替智力。其次，选择江湖术士（charlatan）背景。

表：游荡者

游荡等级	熟练加值	偷袭	能力
1st	+ 2	1d6	专业知识, 偷袭, 贼话
2nd	+ 2	1d6	巧妙动作
3rd	+ 2	2d6	游荡者范型
4th	+ 2	2d6	属性值提升
5th	+ 3	3d6	直觉闪避
6th	+ 3	3d6	专业知识
7th	+ 3	4d6	反射闪避
8th	+ 3	4d6	属性值提升
9th	+ 4	5d6	游荡者范型新特性
10th	+ 4	5d6	属性值提升
11th	+ 4	6d6	可靠才能
12th	+ 4	6d6	属性值提升
13th	+ 5	7d6	游荡者范型新特性
14th	+ 5	7d6	盲感
15th	+ 5	8d6	心智灵活
16th	+ 5	8d6	属性值提升
17th	+ 6	9d6	游荡者范型新特性
18th	+ 6	9d6	难以捉摸
19th	+ 6	10d6	属性值提升
20th	+ 6	10d6	幸运一击

## 职业特性

作为一名游荡者，你有以下职业特性。

### 生命值

生命骰：每游荡者等级 1 d 8

首级生命值：8 + 体质调整值

高级生命值：1 级后每游荡者等级 1 d 8  
(或者 5) + 体质调整值

### 熟练

护甲：轻甲

武器：简易武器，手弩，长剑，细剑，短剑

工具：盗贼工具

豁免骰：敏捷，智力

技能：从杂技，运动，欺诈，洞悉，威吓，调查，察觉，表演，游说，手上功夫，潜行中选择四个。

### 装备

除了你的背景装备外，你还获得以下装备：

- (a) 细剑或 (b) 短剑
- (a) 短弓和装有 20 支箭的箭袋或 (b) 短剑
- (a) 窃贼套装，(b) 地城探险者套装，或 (c) 探索者套装
- 皮甲，两把匕首和盗贼工具

### 专业知识

1 级起，选择两个你熟练的技能，或者一个你熟练的技能和盗贼工具熟练。你在用任意选择的熟练做能力检定时，加上双倍的熟练加值。

在 6 级时，你可以再选择两项你的熟练（技能或者盗贼工具）受益于此特性。

### 偷袭

从 1 级起，你知道如何精确地攻击分心的敌人。每轮一次，你可以在击中一个生物且此攻击骰带有优势的情况下，额外造成 1 d 6 伤害。此攻击必须使用灵巧或远程武器。

如果目标 5 尺内有另一个敌人，且此敌人可以行动，你的攻击骰也没有劣势，则你攻击骰不需要优势。

额外的偷袭伤害随你的游荡者等级增加，具体如游荡者列表所示。

### 贼话

基于你的游荡者训练，你学会了贼话，一种混合了土话，术语和代码的秘密语言让你能够将信息隐藏在看起来很平常的对话中。只有另外一个懂贼话的生物能看懂此信息。用此法传达信息需要花费 4 倍于直接说出的文字和话语。

此外，你懂得一套秘密符文和标识用以传达简单短小的信息，例如一个地区是否危险，是否

受盗贼公会管辖，附近是否有战利品，附近的人是否好主顾或者路上是否有安全的房屋以供庇护。

### 巧妙动作

2 级起，你的急才和灵巧允许你快速移动或作出动作。在战斗中你每轮获得一个附赠动作。这个动作只能用来撤离（disengage），疾行（dash）和躲藏（hide）。

### 游荡者范型

3 级起，你选择一项范型用以提升你的游荡者能力：盗贼，刺客或者诡术师，所有的细节都在职业描述之后。你选择的范型会在 3 级， 9 级， 13 级和 17 级给予你特性。

### 属性值提升

当你到达 4 级， 8 级， 10 级， 12 级， 16 级和 19 级时，你可以让你选择的一个属性值提升 2 点或者选择的两项属性值提升 1 点。通常情况下，你不能将你的属性值用此特性提升到 20 以上。

### 直觉闪避

5 级起，当一个能见的敌人用攻击命中了你，你可以用反应让此次攻击的伤害减半。

### 反射闪避

7 级起，你可以灵活地闪出某些范围效果，例如红龙的喷吐攻击或者冰风暴法术。当你受到一个让你做敏捷豁免，通过则伤害减半的效果时，通过豁免则不受伤，没通过也只受到一半的伤害。

### 可靠才能

11 级起，你对你选择的技能使用得更加完美。每当你使用让你加上熟练加值的能力检定时，你可以将 d20 骰中 9 或以下的结果都视为 10。

### 盲感

14 级起，只要你还能听见声音，你可以定位出在你 10 尺内躲藏或隐形的生物。

### 心智灵活

15 级起，你获得强大的心灵力量。你的感知豁免获得熟练。

### 难以捉摸

18 级起，你如此难以捉摸以至于攻击你的攻击者无法获得优势。除非你无法行动，否则攻击你的攻击骰不能获得优势。

### 幸运一击

20 级起，你获得神奇的才能让你在需要成功时获得成功。如果你对目标进行的攻击丢失，你可以将此次丢失改为命中。同样的，如果你在能力检定中失败了，你可以将 d20 骰的结果视作投出了 20。

一旦你使用了此特性，你就不能再次使用，直到你进行一次短休息或者长休息。

## 游荡者范型

游荡者有许多通用特性，包括着重专精的技能，他们战斗中精准和致命的手段，还有他们逐渐增强的反应力。但是不同的游荡者运用他们的游荡者范型获得不同的天赋，有着不同的体现。你选择的范型反映出你专注的领域——不一定是你的专业，但体现了你惯用的手段。

### 盗贼

你磨练你的盗窃技能。窃贼，强盗，扒手和其他的犯罪类型常常追随此范型，那些自视为寻宝者，探险家，探索者和调查员的游荡者也是如此。除了提升你的灵巧和潜行技术以外，你学会了如何探索古代废墟，解读非常见语言和使用魔法物品的技术。

### 快手

3 级起，你可以使用从巧妙动作（Cunning Action）获得的附赠动作做一个敏捷（手上功夫）检定，使用你的盗贼工具来解除一个陷阱或者开锁或者使用物件（Use an Object）动作。

### 梁上君子

当你3级选择此范型，你获得比通常情况更快的攀爬速度；攀爬不再消耗你的额外移动。

此外，当你做一个有助跑的跳远时，跳远距离增加等于你敏捷调整值的尺数。

### 卓越潜行

9级起，如果你在同一轮内移动不超过你速度的一半，你在敏捷（潜行）检定上有优势。

### 使用魔法装置

13级起，你学会了足够的魔法知识让你使用并不是为你准备的魔法物品。你在使用魔法物品时，忽略所有职业，种族和等级的先决条件。

### 盗贼反射

17级起，你擅长伏击和脱离危险。你在战斗的第一回合可以行动两轮。你在你正常的先攻序列中执行第一轮，并在先攻-10处执行你的第二轮。你不能在被突袭的情况下使用此特性。

### 刺客

你专注于残忍冷酷的死亡艺术。那些选择此范型的游荡者多种多样：雇佣杀手，间谍，赏金猎人，甚至那些为他们的神歼灭敌人的特殊祭司。潜行，用毒和易容能帮助你有效地排除你的敌人。

### 熟练加值

你选择此范型的3级起，你在易容工具和制毒者工具上获得熟练。

### 暗杀

3级起，当你先发制人时是最致命的。你在战斗中还没有行动过的生物在攻击骰上获得优势。另外，你攻击命中被突袭的生物，则造成重击。

### 专业渗透

9级起，你可以不停地为你自己伪造身份。你必须花费7天和25金币来为身份编造历史，专业和人际关系。你不能为他人伪造身份。例如，你获得相应的衣服，介绍信和官方证明，使得你自己看上去是一个来自偏远城市贸易屋的成员，然后你就可以混入其他商人中间。

之后，如果你通过易容获取了这个身份，其他生物就相信你是那个人直到你给出一个明显的原因证明你不是。

### 冒充者

13级起，你获得准确模仿他人说话，写字和行为的能力。你必须花费至少3小时来学习人们的这3中行为成分，听他们说话，练习写字并且观察特殊习惯。

你的诡计是让人难以分辨的，如果一个谨慎的生物察觉到了一些缺陷，你在任意魅力（欺诈）检定中有优势来避免察觉。

### 死亡一击

17级起，你成为了瞬间致命的大师。当你攻击命中一个被突袭的生物，该生物必须做一个体质豁免（DC 8 + 你的敏捷调整值 + 你的熟练加值）。如果未通过，你可以对其造成双倍伤害。

### 诡术师

一些游荡者使用魔法来提高他们潜行和灵巧的能力，从而学习了附魔和幻术的诡术。这些游荡者包括扒手和窃贼，不过也包括恶作剧者，和一部分冒险者。

### 施法能力

3级起，你获得施法能力。参见10章的施法通用规则和11章的法师法术列表。

戏法。你学会3个戏法：法师之手和另外两个你从法师法术列表中选择的戏法。你在10级时学习另外一个你选择的法师戏法。

### 法术位

诡术师施法列表展示了你可以施展多少个1级或更高级的法术。要施展相应法术，你必须支付一个跟法术等级相等或更高的法术位。你在一次长休息之后获得所有使用过的法术位。

例如，如果你已知1级法术魅惑人类并且有1级和2级的法术位，你可以用这两种法术位中的任意一种来施展魅惑人类。

知晓1级或高级法术。你知晓3个你选择的1级法师法术，其中两个你必须从法师列表的附魔和幻术学派法术中选择。

诡术师法术列表的已知法术列展示了你什么时候可以学习更多的 1 级或高级法师法术。这些法术都必须是在附魔和幻术学派，并且必须是你已有法术位等级的法术。例如，你在 7 级的时候可以获得一个新的 1 级或 2 级法术。

你在 8 级，14 级和 20 级的时候可以学习任意学派的法律。

当你在此职业上获得了等级，你可以将你已知的一个法术替换成你在法师法术列表中选择的另外一个法术。这个新的法术等级必须满足你已有的法术位等级，除非你在 8 级，14 级或 20 级替换，否则替换法术必须是附魔或幻术学派的法律。

### 施法能力

智力是你施展法师法术的关键属性，因为你通过研究和记忆来学习法术。每当法术指向你的施法关键属性时，你使用智力属性。另外，当决定你法师法术的豁免 DC 和攻击检定时，是用智力调整值。

法术豁免 DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的智力调整值

法术攻击调整值 = 你的熟练加值 + 你的智力调整值

### 法师之手诈术

3 级起，当你施展法师之手，你可以制作一个隐形的幽灵手，并且你可以用它来做以下特殊的任务：

你可以传递一个物体到其他生物携带或穿着的容器中。

你可以取回一个被其他生物携带或穿着的容器里的物体。

你可以用盗贼工具在范围内开锁和解除陷阱。

你可以在不通知生物的前提下完成这些任务之一，前提是你成功的通过一个敏捷（手上功夫）检定对抗该生物的感知（察觉）检定。

另外，你可以用你巧妙动作获得的附加动作来控制法师之手。

表：诡术师

游荡等级	已知戏法	已知法术	-每等级每日法术-			
			1环	2环	3环	4环
3rd	3	3	2	-	-	-
4th	3	4	3	-	-	-
5th	3	4	3	-	-	-
6th	3	4	3	-	-	-
7th	3	5	4	2	-	-
8th	3	6	4	2	-	-
9th	3	6	4	2	-	-
10th	4	7	4	3	-	-
11th	4	8	4	3	-	-
12th	4	8	4	3	-	-
13th	4	9	4	3	2	-
14th	4	10	4	3	2	-
15th	4	10	4	3	2	-
16th	4	11	4	3	3	-
17th	4	11	4	3	3	-
18th	4	11	4	3	3	-
19th	4	12	4	3	3	1
20th	4	13	4	3	3	1

### 诡术伏击

9 级起，如果你在对一个生物躲藏的状态下对其施法，则此生物在此轮对抗此法术的任意豁免骰上有劣势。

### 万能诡术

13 级起，你得到用法师之手使目标分心的能力。在你的回合中，通过一个附加动作，你可以用法师之手指定一个 5 尺内的生物。若如此做，你在此轮结束前对该生物的攻击带有优势。

### 法术盗贼

17 级起，你获得如何从其他施法者手中盗取施法能力的知识。

当一个生物施展以你为目标或施展一个包含你的区域效果的法术，你可以立即用你的反应强迫此生物使用它的施法能力调整值做一次豁免。此 DC 等同于你的法术豁免 DC。如果他没有通过豁免，且此法术至少为 1 级并且你有法术位可

以施展（不需要是法师的法术），你取消此法术对你的效果，并且盗取该法术的知识。在接下来的 8 小时内，你知晓此法术并且能用你的法术位施放它。此生物不能再施放此法术直到 8 小时后。

一旦你使用了此特性，你就不能再次使用，直到你进行一次长休息。

## 术士

眼中闪过一道金光，那人类女孩伸出手，释放出血脉中龙族的烈焰。当这地狱狂怒般的业火吞噬敌人时，女孩背后生出革质的双翼，一飞冲天。

长发在咒法唤来的烈风中飘扬，半精灵张开双臂，高高扬起下巴。涌动的魔法使他暂时双脚离地，而魔力之潮从他体内涌起，流过四肢百骸喷薄而出，化作威力无穷的闪电。

躲在石笋后，半身人伸出手指，指着冲锋的穴居人。一道火焰从她指间爆发而出，击中了那只生物。她迅速躲回巨石后面，脸上带着一个微笑——却没有发现狂野魔法已经把她的皮肤变成了蓝色。

术士驾驭着与生俱来的魔法。这种魔法，可能来自超自然的血脉，来自异界的影响，或者来自暴露于某种未知的大宇宙力量的经历。你不可能像学习语言一样学习术法，正如你不可能学习如何度过传奇般的人生。没有人选择术法；是术法选择了你。

### 原初的魔法

魔法，是每一名术士的一部分。这股潜藏的力量弥漫在术士的身体、心灵和灵魂深处，等待着被释放出来的一天。一些术士驾驭的魔法，是从他们满溢龙之魔力的血脉中喷涌而出；另一些术士驾驭着原初的，不可控的魔法，释放出无法预测的混乱魔法风暴。

术士的力量如何表露，在很大程度上是无法预测的。某些龙族血脉家族的每一代都不多不少有一个术士，但其他某些血系可能每个人都是术士。绝大多数情况下，术法的天赋显然是随机出现的。一些术士无法说出他们力量的起源，而另一些术士可以精确回忆到他们生命中的某个奇怪事件。恶魔的触碰，树精对新生婴儿的祝福，神秘泉水中的魔力，都可能激发术法天赋的火花。同样具有可能性的还有魔法之神的恩赐，或者暴露于内层位面的元素力量或者混沌海那疯狂的混乱魔力，甚至是对现实本身内部运作规律的一瞥。

法师们依赖的法术书或者记载魔法学识的古卷，对术士来说毫无意义；他们也不像邪术师那

样依赖于契约来获得法术。通过控制和引导他们天生的魔力，他们就可以学会新的方式来释放他们的天赋魔力——而这新的方式往往也更强大，更惊人。

### 未知的力量

在世界上，术士十分稀少，而没有以某种方式参与冒险生活的术士更不寻常。魔法在术士们的血管中翻涌奔腾，这力量不愿意安安静静地待着。术士的魔法渴求着释放，它有着以无法预测的方式喷薄而出的倾向——如果不去使用的话。

驱使术士冒险的动机往往是隐晦的或者空幻的。有些术士想要更加了解那影响着他们的魔法力量，有些术士想要搞清他们力量的起源。还有一些术士却想要摆脱这力量——或者解放这力量的全部潜能。不论其目的为何，对一支冒险小队而言，术士在任何方面来说都和法师一样有用：尽管在深奥的魔法知识上有所不及，却在法术的灵活性上扳回一城。

### 创造一名术士

当创造一名术士人物时，你要考虑的最重要的问题就是：你力量的起源为何？当你构建人物时，你就要选择你的魔法源于与龙族血脉的联系，或者狂野魔法的影响。当然，具体的选择由你自己做出。这是否是一个从你的远古祖先传承而来的家族诅咒？或者某些超自然的事件为你激发了内在的魔法——既是祝福也是诅咒的天然法力？

你对流淌在你体内的魔法作何感受？你敞开心扉接受它，或者试图掌控它，抑或沉迷于其不可预测的天性？这是祝福还是诅咒？是你追寻它，还是它找到了你？你是否曾有机会拒绝它，或者你希望你曾有过这种机会？你想用这力量做什么？也许你相信你被赐予这力量去完成高尚非凡的功业，或者你会说这力量给了你为所欲为取所欲取，凌驾于没有力量的凡人的权柄？或许你的力量将你与某个强大的存在联系在一起——在你出生时祝福你的妖精，在你家族血脉中融入它血脉的巨龙，将你作为试验素体创造出来的巫妖，或者拣选你保管这力量的神灵？

### 快速建卡

你可以根据以下建议快速建构一张术士人物卡：首先，将魅力作为你的最高属性，体质为第二高。第二，选择隐者背景。第三，选择光亮术，魔法伎俩，冰冻射线，电爪术戏法，以及护盾术和魔法飞弹两个1环法术。

## 职业特性

作为一名术士，你获得以下职业特性。

### 生命值：

HD：1d6/术士等级

1级HP：6+体质调整值

更高等级的HP：【1d6（或4）+体质调整值】/每个1级以后的术士等级

### 熟练：

护甲：无

武器：匕首，飞镖，投石索，木棍，轻十字弓

工具：无

豁免：体质，魅力

技能：在奥术，欺诈，洞察，威吓，劝说，宗教中任选2个

### 装备：

你获得以下装备，作为通过背景取得的装备的补充：

- (a) 一把轻十字弓与20支十字弓箭 或 (b) 任意一件简单武器
- (a) 一个材料包 或 (b) 一件奥术法器
- (a) 一个地下城组合 或 (b) 一个探索者组合

两把匕首

### 施法能力

过去的一个事件，或者双亲或先祖的血脉，为你打上了不可磨灭的印记——奥术魔法的影响。不论起源，这种魔力驱动着你的法术。见第十章的一般施法规则和第十一章的术士法术列表。

### 戏法

1级时，你知晓4个由你自己选择的术士戏法。在更高的等级，你可能习得其他术士戏法，见表：术士的已知戏法一栏。

### 法术位

表：术士展现了你有多少可以用以施展1环或更高级法术的法术位。要施展一个术士法术，你必须消耗一个不低于法术环数的法术位。被消耗的法术位可以在一次长休息后恢复。

举个例子，如果你掌握1环法术【燃烧之手】，并有可用的1环或2环法术位，你可以用任一个法术位来施展燃烧之手。

1级及更高级的可知法术

从术士法术列表中选择两个1环法术，你掌握了它们。

表：术士中的可知法术一栏展现了你可以学到多少自选的术士法术。你可知法术的环数不得超过你能施展的最高环数。举例，当你达到3级时，你可以选择学会1个1环或2环法术。

此外，每当你在本职业上提升1级，你都可以选择将一个你已知的术士法术替换为另外一个法术，只要新法术在术士法术列表中，且其环数不高于你能够施展的最高环数。

### 施法关键属性

魅力是你术士法术的施法关键属性，因为你的法力取决于你将你的意志投射至现实的能力。每当法术指向施法关键属性时，你都使用魅力属性。此外，当决定你术士法术的豁免DC和攻击检定时，也使用魅力调整值。

法术豁免DC=8+熟练增加值+魅力调整值

法术攻击调整值=熟练增加值+魅力调整值

### 法器

你使用一个奥术法器（见第五章）作为施展术士法术的法器。

### 术法起源

选择一项术法起源，它将是你的天赋魔力的源泉。你可以在龙族血脉和狂野魔法中选择其一，详细资料见后。

你的选择在1级、6级、14级和18级给你特殊的能力。

## 魔力泉涌

2级起，你解封了你体内埋藏着的魔力之泉。这种泉涌的魔力以术法点的形式表现。术法点可以用于创造多种魔法效果。

### 术法点

你获得2个术法点。在此后每个等级，你都会获得更多的术法点，见表：术士中的术法点一栏。你的术法点永远不能超过表中列出的，对应你当前等级的数值。每当你完成一次长休息，你回复所有的术法点。

### 易变施法

你可以牺牲术法点换来额外的法术位，或者牺牲法术位换来额外的术法点。随着你等级的提升，你可以学会术法点的其他用法。

### 术法转位

在你的行动轮内，以一个附赠动作，你可以将未用的术法点转换为法术位。表：创造法术位列出了创造法术位所需的术法点。你无法创造高于第五环的法术位。

表：创造法术位

法术位环数	术法点消耗
1st	2
2nd	3
3rd	5
4th	6
5th	7

### 法位转能

在你的行动轮内，以一个附赠动作，你可以将未用的法术位转化为术法点。你消耗一个法术位，并获得等于法术位环数的术法点。

## 超魔法

3级起，你获得扭曲你的法术使之符合你需要的能力。你获得下述超魔法选项中的2个。在10级和17级你还可以各获得一个选项。

除非特别说明，否则对一道法术只能应用一种超魔法能力。

### 谨慎法术

当你施展一个强迫其他生物进行豁免的法术时，你可以使其中一些生物免受法术的完全威力。要这么做，你需要消耗1点术法点，并选择一定数量的目标生物，其最大数量等于你的魅力调整值（至少为1）。被指定的生物自动通过法术的豁免检定。

### 远程法术

当你施展一个射程不小于5英尺的法术时，你可以消耗一个术法点，让法术的射程翻倍。

当你施展一个射程为接触的法术时，你可以消耗一个术法点，将法术的射程改为30尺。

### 强效法术

当你投掷法术的伤害骰时，你可以消耗一个术法点，重骰其中一定数量的骰子，其最大数目等于你的魅力调整值（至少为1）。你必须接受新的结果。

强效法术超魔可以与其他超魔法选项合用。

### 延时法术

当你施展一个持续时间不短于1分钟的法术，你可以消耗一个术法点使法术的持续时间翻倍，但不得超过24小时。

### 升阶法术

当你施展一个强迫其他生物进行豁免的法术时，你可以消耗3个术法点，使单一目标生物对此法术的豁免获得劣势。

### 瞬发法术

当你施展一个施法时间为1动作的法术时，你可以消耗2个术法点，将施法时间改为1附赠动作。

### 精妙法术

当你施展一个法术时，你可以消耗一个术法点，来忽略法术的任何语言组分或者姿势组分。

### 孪生法术

当你施展一个只影响单体目标，且距离并非自身的法术时，你可以消耗等同于法术环数的术法点（戏法消耗1个术法点），在法术距离内指定第二目标。

## 属性值提升

当你到达4级、8级、12级、16级和19级，你可以选择将一项属性提升2点，或者将两项属性

各自提升1点。这个能力不能让你将属性提升到突破通常的上限——20点。

## 术法复苏

20级起，每当你完成一次短休息，你回复4个术法点。

## 术法起源

每一位术士都声称他们的天赋来自不同的起源。尽管存在各种变种，大多数起源都可以分为两类：龙族血脉，还有狂野魔法。

### 龙族血脉

你的天赋魔力源自你——或者你的祖先——血脉中混杂的龙之魔力。大多数情况下，这种起源的术士都可以将其血脉追溯至古时曾与巨龙定下契约——甚至可能有半龙血统——的某位强大术士。此类血脉，某些非常知名，但绝大多数都相对隐蔽。每一位术士都可能是新的血脉的开创者，这可能是来自一个契约，或者一些特殊的环境因素。

### 巨龙祖先

1级起，你选择一种巨龙作为你的祖先。对应的伤害类型将在此后获得的能力中生效。

#### 巨龙祖先

龙族	伤害类型
黑	酸
蓝	电
黄铜	火
青铜	电
赤铜	酸
金	火
绿	毒
红	火
银	冷
白	冷

你可以听、说、读、写龙语。此外，当你在与巨龙的互动中进行魅力检定时，如果你的熟练加值能作用于检定，那么加值加倍。

### 龙裔韧性

魔法流过你的身体，暴露出你巨龙祖先的部分特征。1级时，你的HP最大值提升1点，此后每次你获得术士等级时都再次提升1点。

此外，你的部分皮肤被轻薄的，龙鳞般的鳞片覆盖。当你未着甲时，你的AC变为13+敏捷调整值。

### 元素亲和

6级起，当你施展造成与你巨龙祖先对应的能量类型相同类型伤害的法术时，将你的魅力调整值附加在伤害上。同时，你可以消耗1个术法点，在接下来1小时内获得对应类型的伤害抗力。

### 龙翼

14级起，你可以张开背后的龙翼，获得等于你当前速度的飞行速度。这么做是一个在你行动轮内进行的附赠动作。龙翼将持续存在，直到你在你的行动轮内以一个附赠动作使其消失。

你不能在穿甲时张开龙翼，除非盔甲为此经过特殊设计。而当你显现龙翼时，未经过特殊设计的衣服可能会毁坏。

### 真龙之姿

18级起，你可以导引你的巨龙祖先那恐怖的气势，使你周围的生物陷入震撼或恐慌。以一个动作，你可以消耗5个术法点，引出这种力量，并张开一个60尺范围的震撼/恐惧（二选一）灵光。在一分钟内，只要你没有失去专注（本能力需要专注维持法术一般专注维持），每个在灵光范围内开始其行动轮的敌意生物都必须通过一个感知豁免，否则将被魅惑（震撼灵光）或陷入恐慌（恐惧灵光）直至灵光消失。豁免成功的生物在24小时内对你的灵光免疫。

### 狂野魔法

你天生的魔力来自于掩藏在创生的秩序之下的，混沌的狂野力量。你也许曾经暴露于某种形式的原初魔力之下；也许你穿越了一扇位面传送门到了混沌海、元素位面、或者神秘的遥远国度。也许你被一个强大的精类生物祝福，或被一个恶魔选中；又或你的魔力仅仅是天生如此，没

有任何明确的原因。无论事情如何发生，这种混乱的魔力已经在你体内翻涌着，期待着被以任何方式释放出来。

### 狂野魔法浪涌

---

1级起，当你选择这个起源，你的法术可以释放出未经塑造的魔法浪涌。每当你施展一个不低于1环的术士法术，DM都可以要求你立刻投一次d20。如果你投出1，请根据表：狂野魔法浪涌投随机魔法效果。

### 混乱之潮

---

1级起，你可以驾驭机运与混乱的力量，以便在一次攻击检定、属性检定或豁免检定中取得优势。如果你这么做了，在完成一次长休息之前你不能再次这么做。

在你重获使用混乱之潮的能力前，每当你施展一个不低于1环的术士法术，DM都可以要求你立刻投一次狂野魔法浪涌效果。此后，你重获使用混乱之潮的能力。

### 扭曲幸运

---

6级起，你获得用你的狂野魔法扭曲命运的能力。当一个你可以看到的生物进行攻击检定、属性检定或豁免检定时，你可以用一个反应动作，消耗2点术法点，投一个1d4，将结果用作加值或减值（由你决定）加在目标生物的检定结果上。你可以在看到检定结果后使用此能力，但必须在这次检定的效果生效前声明。

### 操控混沌

---

14级起，你获得了对狂野魔法涌动的些微掌控。每当你投狂野魔法浪涌效果时，你可以投两次检定，取其中的任何一次。

### 奥法轰击

---

18级起，你法术中的伤害性能量极度扩张。当你法术伤害检定中的任何一个骰子投出最大值时，选择这些骰子之一，重投之，并将结果加在伤害数值上。你每轮只能使用一次此能力。

表：狂野魔法浪涌

d100	效果
01 - 02	在接下来的一分钟内，你每个行动轮开始时，重投此检定。在后续的检定中无视本结果。
03 - 04	在接下来的一分钟内，只要有视觉线，你就可以看到隐形生物。
05 - 06	一只魔豕（DM指定并控制）出现在你身边5尺内一个未被占据的方格，1分钟后消失。
07 - 08	你施展第三环效果的火球术——以你自己为爆心。
09 - 10	你施展第五环效果的魔法飞弹。
11 - 12	投一个d10，这是你身高改变的英寸数。奇数变矮，偶数长高。
13 - 14	你以自己为中心施展困惑术。
15 - 16	下一分钟内，每当你的行动轮开始，你回复5点HP。
17 - 18	你的脸上长出大把的羽毛。一旦你打了喷嚏，这些羽毛会从你的脸上炸开。
19 - 20	你以自己为中心施展油腻术。
21 - 22	你在下一分钟内施展的第一个需要豁免检定的法术，其目标生物的豁免获得劣势。
23 - 24	你的皮肤变成蓝色。移除诅咒法术可结束此效果。
25 - 26	你的前额长出第三只眼，存在1分钟。下一分钟内你所有基于视觉的感知（察觉）检定获得优势。
27 - 28	下一分钟内，你可用一个附赠动作施展任何施法时间为1动作的法术。
29 - 30	指定一个距你60尺内，未被占据且你可以看到的格子，你传送到那里。
31 - 32	你被传送到星界，并在你的下一个行动轮结束时返回原位。如果那个格子被占据，你出现在最近的未被占据的格子内。
33 - 34	你在下一分钟内施展的下一个伤害法术所有伤害骰取满。
35 - 36	投一个d10，这是你年龄改变的年份数。奇数变年轻，偶数变衰老。
37 - 38	1d6只DM控制的飞天意面怪（Flumph）出现在你60尺内未被占据的格子，并因你而陷入恐慌。它们将在1分钟后消失。
39 - 40	你回复2d10点HP。
41 - 42	你变成一棵盆栽，直至你的下个行动轮开始。在盆栽状态下，你处于乏力，并对所有伤害易伤。如果你的HP下降至0，你的花盆被打碎，你恢复原形。
43 - 44	接下来一分钟内，在你的行动轮中，你可以用一个附赠动作传送20尺。
45 - 46	你对自己施展浮空术。
47 - 48	一只DM控制的独角兽出现在你身边5尺以内，并在1分钟后消失。
49 - 50	在1分钟内你无法说话。你一张嘴就会吐出粉色的泡泡。
51 - 52	一面灵能盾牌掩护着你，为你提供+2AC加值，并使你免疫魔法飞弹，持续1分钟。
53 - 54	在接下来5d6天内，你免疫醉酒。
55 - 56	你的头发掉光，24小时后恢复。

d100	效果
59 - 60	你回复你已用法术位中环数最低的那些。
61 - 62	在 1 分钟内，你说话时只能喊叫。
63 - 64	你以自身为中心施展隐雾术。
65 - 66	你指定最多 3 个距离你 30 尺内的生物，使之承受 4 d 10 电击伤害。
67 - 68	你因最近的生物而恐慌，直至你的下一个行动轮结束。
69 - 70	你身边 30 尺内所有生物在下一分钟内隐形。一旦施法或攻击则隐形结束。
71 - 72	下一分钟内你对所有伤害获得抗力。
73 - 74	距离你 60 尺内的一个随机生物中毒 1 d 4 小时。
75 - 76	你发出 30 尺辐射的亮光。结束其行动轮时距离你 5 尺内的生物目盲，直至其下一个行动轮结束。
77 - 78	你对自己施展变形术。如果豁免失败，你被变成绵羊。
79 - 80	下一分钟内，你身边 10 尺范围不断出现虚幻的蝴蝶和花瓣。
81 - 82	你立刻获得一个动作。
83 - 84	距离你 30 尺内的所有生物承受 1 d 10 暗蚀伤害。你回复 HP，数值等于伤害值的总和。
85 - 86	你施展镜影术。
87 - 88	你对 60 尺内随机生物施展飞行术。
89 - 90	你在下一分钟内隐形，且其他生物无法听到你。一旦施法或攻击则隐形结束。
91 - 92	如果你在下一分钟内死亡，你立刻复活，如同被施展转生术。
93 - 94	在下一分钟内你的体型暂时变大一级。
95 - 96	下一分钟内，你和你身边 30 尺内所有生物获得穿刺易伤。
97 - 98	下一分钟内，你被虚无缥缈的音乐环绕。
99 - 100	你回复全部术法点。

表：术士

术士等级	熟练 加值	术法 点	职业能力	已知 戏法	已知 法术	-每等级每日法术位-								
						1环	2环	3环	4环	5环	6环	7环	8环	9环
1st	+ 2	-	施法能力，术法起源	4	2	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2nd	+ 2	2	魔力泉涌	4	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd	+ 2	3	超魔法	4	4	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4th	+ 2	4	属性点提升	5	5	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5th	+ 3	5	-	5	6	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6th	+ 3	6	术法起源特性	5	7	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7th	+ 3	7	-	5	8	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8th	+ 3	8	属性点提升	5	9	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9th	+ 4	9	-	5	10	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10th	+ 4	10	超魔法	6	11	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11th	+ 4	11	-	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12th	+ 4	12	属性点提升	6	12	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13th	+ 5	13	-	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14th	+ 5	14	术法起源特性	6	13	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15th	+ 5	15	-	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16th	+ 5	16	属性点提升	6	14	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17th	+ 6	17	超魔法	6	15	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	+ 6	18	术法起源特性	6	15	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	+ 6	19	属性点提升	6	15	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	+ 6	20	术法复苏	6	15	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## 魔契/魔契 (Warlock)

伪龙盘卧在他的肩膀上，这名一袭金色长袍的年轻精灵温和地微笑着，并将法咒融入甜言蜜语之中，使皇宫的卫兵屈从于他的意志。

火焰从一名削瘦的人类手中跃出，她的口中则默念着她邪魔宗主的秘名，并将炼狱的魔咒融入她的法术之中。

他的视线从一本残破的书册转到头顶怪异排布着的群星，这名目光中透着疯狂的魔裔咏唱着那开启远方世界门扉的神秘仪式。

魔契是发掘在多元宇宙根源中所潜藏的知识探索者。魔契通过与超自然的神话存在缔结契约来了解微妙并壮观的魔法效果。从那些妖精贵族、恶魔、魔鬼、鬼婆、以及遥远国度的异界存在处获取远古的知识，魔契将这些高深的奥秘互相交融，得以增强自己的力量。

### 宣誓和义务

魔契，即是与异界存在缔结契约之人。有时，魔契与宗主之间的关系就像是牧师与他的神祇，只是宗主并非真正的神祇。一个魔契可能致力于传播恶魔领主、大魔鬼、或者某种与世界格格不入的存在的邪教信仰，但通常来说没有牧师愿为这种信仰服务。但是宗主与魔契之间更为常见的是一种类似于师徒的关系。魔契要不时付出一些代价来维护宗主的利益并换取学习和成长的权力。

魔法在一定范围内对魔契的灵与肉造成轻微但永久的变化（例如在黑暗中视物或阅读任何语言的能力），得以获取更为强大的魔法。不像埋头于书卷的法师，魔契把他们的魔法作为工具用于辅助肉搏。他们甚至可以熟练的穿着轻甲，并且知道如何使用简易武器。

### 奥秘的探寻者

魔契被自身对于知识和力量的强烈渴望所驱使着。这种渴望驱使着他们缔结契约，并永久的改变了他们的人生轨迹。

尽管魔契与邪魔缔结契约的故事广为流传，但很多魔契所侍奉的宗主却并非邪魔。有时，漫步与荒野之中的旅行者会误入一座不可思议的绮丽塔楼，并与这里的妖精领主或女领主相遇，在

并未意识到这一点之前便与其缔结了契约。有时，在研读记载着禁忌知识的书卷至深时，那些才华横溢但又疯狂无比的学徒的心灵会向着现实世界之外所延伸，接触到了那些居住在外域虚空之中的陌生存在。

一旦缔结契约，魔契对于知识与力量的强烈渴望就再也不可能通过单纯的学习和研究来满足。如果不是为了由此而获取的力量，没有人会愿意与这些强大的宗主缔结契约。当然，绝大多数魔契都将精力投入到自身所追寻的目标上，这通常意味着一次冒险。此外，他们的宗主的要求也可能是驱使魔契参与冒险的理由。

### 创建一名魔契

当你创建你的魔契人物时，你应当先花些时间考虑一下你的宗主和契约强加给你的义务。是什么引导你去缔结契约，你又是如何接触到你的宗主？你是被诱惑而召唤出了魔鬼，还是找到了能让你与古老的异界神祇接触的仪式？是你找到了你的宗主，还是你的宗主发现并选择了你？你是不满于契约给予你的义务所带来的沉重负担，还是为宗主所允诺的回报而心甘情愿地为他服务？

请你的DM商量一下你的契约会对你的冒险造成多大的影响。你的宗主的要求可能使你踏上冒险之路，或许这些要求完全只是冒险之中的一些小插曲。

你和你的宗主之间的关系是什么样的？是友好的、敌对的、不安的、还是浪漫的（注：此处可出本子）？你的宗主认为你有多重要？你在你的宗主的计划之中扮演什么角色？你知道你的宗主其他的仆从吗？你的宗主和你交流吗？如果你有一个魔宠，那么你的宗主偶尔会通过它与你沟通。有些魔契会发现他们的宗主将指示刻在树干之上，藏在茶叶之中，飘在云彩之间——并且只有魔契本人可以看懂。另外一些魔契的宗主则通过梦境或幻象，或者以其他的一些存在作为中介来与你进行沟通。

### 快速建卡

你可以遵照以下的建议快速构建一张魔契人物卡。首先，魅力应该是你最高的属性，其次是体质。第二，选择骗子背景。第三，戏法选择魔

能爆和寒冷之触，并且1环法术选择恶臭射线和女巫之雷（witch bolt）。

## 职业能力

作为魔契，你获得以下职业能力。

### 生命值

生命骰：1d8/每魔契等级

1级的生命值：8+体质调整值

更高等级的生命值：1d8（或5）+体质调整值/1级后的每个魔契等级

### 熟练

铠甲：轻甲

武器：简易武器

工具：无

豁免：感知，魅力

技能：从奥术，欺瞒，威吓，洞察，历史，自然，和宗教之中选两个

### 装备

初始时，你除了通过背景获得的装备以外还获得以下装备：

- (A) 一把轻弩和20支弩矢或 (B) 任意一把简易武器
- (A) 一个材料包或 (B) 一件奥术法器
- (A) 一个学者套装或 (B) 一个地城探索者套装
- 一副皮甲，任意一把简易武器，和两把匕首

### 异界宗主 (Otherworldly Patron)

在第1级时，你必须和你所选择的异界存在签订契约：至高妖精、邪魔、或是旧日支配者，其中的每一类在之后都有详细描述。你所选择的宗主在1级、6级、10级、和14级授予你特殊能力。

### 契约魔法 (Pact Magic)

对于神秘的探求和宗主所赋予的魔力使你拥有了施法的能力。详见第10章的一般施法规则和第11章的魔契法术列表。

### 戏法 (Cantrips)

你从魔契法术列表中选择两个戏法添加到已知。在更高等级，你可以习得其他戏法，见表：魔契的已知戏法。

### 法术位 (Spell Slots)

表：魔契的法术位 显示了你所拥有的法术位的数量以及其法术环数，并且你所有的法术位都是相同法术环数的。想要施展一个1环或更高环数的法术，你必须消耗一个法术位。当你完成了一次长休息或短休息之后，你恢复所有已消耗的法术位。

例如，当你5级时，你有2个3环法术位。但为了施展1环法术雷鸣波（thunderwave），你必须花费这些法术位，并把它作为一个3环法术施展。

### 1级及更高级的已知法术 (Spells Known of 1st Level and Higher)

1级时，你从魔契法术列表中选择两个1环法术添加到已知。表：魔契的已知法术 显示了你在1级和更高等级能选择多少法术加入已知法术列表。你选择的法术环数不得超过你当前等级的法术位环数。例如，当你达到6级时，你可以学会一个新的魔契法术，此法术可以是1环、2环、或3环。

此外，每当你获得魔契等级，你都可以选择将一个你已知的魔契法术替换为另外一个魔契法术，并且其环数不得超过你当前等级的法术位环数。

### 施法关键属性 (Spellcasting Ability)

魅力是你魔契法术的施法关键属性，每当法术指向施法关键属性时，你都使用魅力属性。此外，你用魅力调整值决定你的魔契法术的豁免DC和攻击检定。

法术豁免DC=8+熟练加值+魅力调整值

法术攻击调整值=熟练加值+魅力调整值

### 法器 (Spellcasting Focus)

你使用一个奥术法器（见第五章）作为施展魔契法术的法器。

## 魔能祈唤 (Eldritch Invocations)

---

(注：祈唤是讨论了三个小时之后的结果——虽然我还是感觉有一点怪)

在你对于神秘知识的研究中，你发掘出了魔能祈唤，以及一些禁忌知识的残章，这使你拥有了永久的魔法能力。

2级时，你获得2种由自己选择的魔能祈唤。祈唤详列于后。当你获得特定的魔契等级时，你可以习得额外的祈唤。见表：魔契的已知祈唤。

此外，每当你获得魔契等级，你都可以选择将一个你已知的祈唤替换为另外一个祈唤，并必须是你能在现在的等级学习的祈唤。

## 契约之赐 (Pact Boon)

---

3级时，你的宗主授予你一件礼物作为你忠诚服务的回馈。你获得下列由你选择的一个能力。

### 锁链魔契 (Pact of the Chain)

你习得了获得魔宠 (find familiar) 法术，并可以把它作为一个仪式施展。此法术不计入你的已知法术数量。

当你施展此法术时，你可以选择召唤一个普通的生物，或是下列特殊生物之一：小魔鬼、伪龙、夸赛魔、或小妖精。

另外，当你使用攻击动作时，你可以放弃你所有攻击中的一次攻击，使你的魔宠自己进行一次攻击。

### 锋刃魔契 (Pact of the Blade)

你可以用一个动作在你空着的手中创造一把契约武器。你可以在每次创造契约武器的时候选择它的形态 (见第五章的武器)。你使用它时视为熟练此武器。在对抗作用于非魔法的攻击与伤害的抗力和免疫时，此武器被视为魔法武器。

如果你的契约武器持续1分钟或更长时间内距离你超过5尺，那么你的契约武器就会消散。如果你再次创造契约武器、你解除契约武器 (不需要动作)、或你死了的情况下，契约武器也会消散。

你可以通过一个特殊的仪式把你持有的魔法武器变成契约武器。完成这个仪式需要历时1个小时的过程，仪式可以在短休息时完成。你可以解除武器，将其移动到一个异次元空间之中，并

且每当你创造契约武器之后它就会会出现。你不能用这种方式影响神器或智慧武器。

如果你死了、你花费1个小时对另外一把武器举行了仪式、或是你通过1个小时的仪式打破了契约，那么该武器便不再是你的契约武器。如果在它处于异次元空间时你打破契约，那么该武器将会出现在你的脚边。

### 书卷魔契 (Pact of the Tome)

你的宗主赐予你一本名为《影之书》的魔法书。当你获得这个能力时，你可以从任何法术列表中选择3个戏法。当这本书在你身上时，你可以随意施展这些戏法。这些戏法不计入你的已知戏法数量。

如果你失去了你的影之书，那么你可以通过1个小时的仪式从你的宗主处获得一个替代品。仪式可以在短休息或长休息期间完成，并且它会摧毁之前的书卷。当你死亡时，这本书也会化为灰烬。

## 属性值提升 (Ability Score Improvement)

---

当你到达4级、8级、12级、16级和19级，你可以选择将一项属性提升2点，或者将两项属性各提升1点。通常情况下，你不能通过此能力将属性提升到20点以上。

### 玄奥秘法 (Mystic Arcanum)

11级时，你的宗主赋予你一种被称之为秘法的魔法奥秘。你可以选择1个6环的魔契法术作为秘法。你无需消耗法术位即可施展秘法，但你必须在完成一次长休息后才能再次施展。

在更高的等级，你获得更多你所选择的作为秘法施展的邪术师法术：13级时你可以选择1个7环魔契法术，15级时你可以选择1个8环魔契法术，17级时你可以选择1个9环魔契法术。完成一次长休息之后，你所有的秘法都会恢复。

## 魔能掌控 (Eldritch Master)

---

20级时，你可以利用自身所储存的神秘力量恳求你的宗主恢复已消耗的法术位。你可以花1分钟恳求你的宗主向你伸出援手，恢复所有你已消耗的契约魔法法术位。当你使用此能力恢复法术位后，你必须完成一次长休息后才能再次使用此能力。

## 异界宗主 (Otherworldly Patrons)

魔契的宗主是存在于其他位面的强大住民——他们不是神祇，但他们的力量可与神祇媲美。不同的宗主给予他们的魔契使用不同的力量和祈唤，并期望获得忠诚作为回报。

有些宗主聚集魔契，对于他们想要与其缔结契约的凡人，他们会相对慷慨的授予他神秘知识或夸耀自己的能力。而另外一些宗主则极不情愿授予他人自己的力量，他们可能只与一个魔契缔结契约。为同一宗主服务的魔契可能会将彼此视为盟友、兄弟姐妹、或是竞争对手。

### 至高妖精 (The Archfey)

你的宗主是一位妖精领主或女领主，一位守护着在凡人种族出现前就早已被遗忘的神秘的传说存在。这些存在的行为往往是难以理解的，有时甚至不可理喻，这些行动一般都与寻求更加强大的魔力、或是渴望对久远的仇怨施以报复有关。这类存在包括霜冻亲王、空暗女王、薄暮议长、仲夏女王缇坦尼亚和她的丈夫苍翠之王奥伯龙、愚王希尔萨姆、以及古老的鬼婆们。

### 扩展法术列表 (Expanded Spell List)

当你学习魔契法术时，你的至高妖精宗主赐予你将以下法术加入魔契法术列表进行选择的权力。

### 至高妖精扩展法术 (Archfey Expanded Spells)

法术环数	法术
1环	妖火术，睡眠术
2环	安定心神，魅影之力
3环	闪现术，植物滋长
4环	支配野兽，高等隐形术
5环	支配人类，伪装术

### 妖精仪态 (Fey Presence)

1级时，你的宗主授予你如同妖精一般魅惑和威吓他人的能力。使用一个动作，你可以让你周围10英尺立方区域内的所有生物做一个感知豁免

检定来对抗你的法术豁免DC，豁免失败的生物直到你的下个回合结束都会被你魅惑或因你陷入恐慌（自行选择）。

当你使用了此能力后，直到完成一次长休息或短休息之前你都不能再次使用此能力。

### 雾遁 (Misty Escape)

6级时，在受到伤害时你可以在一团迷雾中消失无踪。每当你受到伤害时，你可以使用你的反应动作隐形并传送到60尺内并处于你视线范围中的任何没有被占据的空间。直到你的下个回合开始，或是你攻击或施法之前，你仍然保持隐形。

当你使用了此能力后，直到完成一次长休息或短休息之前你都不能再次使用此能力。

### 斗转星移 (Beguiling Defenses)

10级时，你的宗主教会了你如何通过逆转你的敌人所施展的影响心灵的魔法对付他们自身。你现在免疫魅惑，当其他生物试图魅惑你时，你可以使用你的反应动作把其逆施给该生物。该生物必须做一个感知豁免检定对抗你的法术豁免DC，如果失败，他会被你魅惑1分钟。这个效果会在其受到任何伤害时终止。

### 黑暗迷雾 (Dark Delirium)

14级时，你可以使一个生物陷入一种虚幻的领域。使用一个动作，你可以选择一个60英尺内并处于你视线范围中的生物。他必须做一个感知豁免检定对抗你的法术豁免DC。如果豁免失败，那么他会被你魅惑或因你陷入恐慌（自行选择）1分钟或直到你的专注被打断（如同你专注于一个法术）。如果该生物受到伤害，那么此效果提前结束。

直到幻象结束前，该生物都会以为自己迷失在了一个迷雾领域之中，它的外观取决于你的选择。该生物只能听和看到自身、你、以及幻象。

你必须完成一次长休息或短休息之后才能再次使用此能力。

### 邪魔 (The Fiend)

你与某些下层位面的邪魔缔结了契约，这些存在抱有邪恶的企图，不管你自己本身的意愿是否与之相符。这些存在追求着世间万物的堕落与

毁灭，最终，你自己也将因此而毁灭。那些强大到足以与凡人缔结契约的邪魔中有狄摩高根、奥库斯、弗拉兹厄鲁和巴菲门特这样的恶魔领主；阿斯摩蒂斯、迪斯帕特、墨菲斯托费利斯和贝利亚这样的大魔鬼；还包括深狱炼魔、巴洛炎魔这种强大存在；甚至还有着尤格罗斯魔与其他邪魔之王。

### 扩展法术列表 (Expanded Spell List)

当你学习魔契法术时，你的邪魔宗主赐予你将以下法术加入魔契法术列表进行选择的权力。

#### 邪魔扩展法术 (Fiend Expanded Spells)

法术环数	法术
1环	燃烧之手，命令术
2环	目盲/耳聋术，灼热射线
3环	火球术，臭云术
4环	火焰护盾，火墙术
5环	焰击术，圣居

### 黑暗赐福 (Dark One's Blessing)

1级时，每当你把一个敌对生物的HP降低到0，你都会获得等同于你的魅力调整值+你的魔契等级的临时HP（最低为1）。

### 黑暗强运 (dark one's own luck)

6级时，你可以呼唤你的宗主有利的改写你的命运。当你做属性检定或豁免检定时，你可以使用这个能力为此次投骰增添一个D10骰。你可以在得知投骰结果后，但检定结果还未生效时使用此能力。

当你使用了此能力后，直到完成一次长休息或短休息之前你都不能再次使用此能力。

### 炼狱活力 (Fiendish Resilience)

10级时，每当你完成一次长休息或短休息后你都可以选择一种伤害类型。直到你使用此能力选择另外一种伤害类型之前，你都拥有对于所选伤害类型的抗力。魔法武器或练银武器所造成的伤害无视此抗力。

### 直坠噩梦 (Hurl Through Hell)

14级时，每当你的攻击动作成功命中一个生物时，你可以使用此能力将目标瞬间传送并穿越下层位面。该生物立刻消失并通过如同噩梦一般的风景。

在你的下个回合结束时，目标返回先前所占据的空间、或是最近的未被占据的空间。如果目标不是邪魔，那么他为这次可怖的经历感到震撼，因此受到10D10的心灵伤害。

当你使用了此能力后，直到完成一次长休息之前你都不能再次使用此能力。

### 旧日支配者 (The Great Old One)

你的宗主是一位不可名状的存在，其本质与现实世界的脉络格格不入。它可能来自于遥远国度、现实之外的空间、或是一位只有在传说之中才能有所耳闻的古神。其行动并非是凡人所能理解的，其知识是如此的渊博，即使是世间最伟大的图书馆与其所拥有的无尽秘密相比之下也相形见绌。旧日支配者可能完全没有意识到你的存在、或是对你的存在无动于衷，但你所学的神秘知识允许你从中获得你自己的魔法。

这类存在包括潜伏者关纳德、受缚之神萨瑞兹顿、暗夜羽蛇丹德尔、归来者扎贡、伟大的克苏鲁、以及其他不可名状的存在。

### 扩展法术列表 (Expanded Spell List)

当你学习魔契法术时，你的旧日支配者宗主赐予你将以下法术加入魔契法术列表进行选择的权力。

#### 旧日支配者扩展法术 (Great Old One Expanded Spells)

法术环数	法术
1环	不谐低语 (dissonant whispers)，塔莎狂笑术
2环	侦测思想，魅影之力
3环	鹰眼术，短讯术
4环	支配野兽，艾伐黑触手
5环	支配人类，心灵遥控

### 唤醒心灵 (Awakened Mind)

1级时，你的异界知识赋予了你接触其他生物心灵的能力。你可以和30英尺内并处于你视线范围内的生物通过心灵感应的方式交谈。你不必要和该生物会同样的语言才能使其理解你通过心灵感应所传达的话语，但它至少要可以理解一种语言。

#### 熵光结界 (Entropic Ward)

6级时，你习得了一种可以帮你抵挡攻击的魔法结界，并可将敌人失败的攻击转化为自己的幸运。每当一个生物对你做出攻击检定时，你可以使用反应动作给这次攻击检定施加劣势。如果攻击检定失败，那么直到你的下一回合前，你对该生物的下一次攻击检定获得优势。

当你使用了此能力后，直到完成一次长休息或短休息之前你都不能再次使用此能力。

#### 思维之盾 (Thought Shield)

10级时，除非获得你的允许，否则你的思维不能被心灵感应或者其他手段阅读。你也获得了对于心灵伤害的抗力，并且每当一个生物对你造成心灵伤害时，该生物受到与你相同的伤害。

#### 创造奴仆 (Thought Shield)

14级时，你从你的旧日支配者宗主处获得了一种特殊能力——可以感染类人生物心灵的异界魔法。你可以用一个动作去触摸一个乏力

(incapacitated) 的类人生物。该生物直到被施以法术移除诅咒、被取消了对其的控制、或是你使用此能力控制了另外一个生物之前都受到你的控制。

只要你和你的奴仆还都处于同一位面，那么你就可以通过心灵感应与你的奴仆交流。

### 魔能祈唤 (Eldritch Invocations)

如果一个魔能祈唤有先决条件，那么你必须满足其先决条件才能学习。在你满足先决的同时，你便可以学习此魔能祈唤。

#### 痛苦冲击 (Agonizing Blast)

先决条件：戏法魔能爆 (eldritch blast)

当你施展魔能爆时，你可以将你的魅力调整值加在攻击命中后的伤害上。

#### 暗影铠甲 (Armor of Shadows)

先决条件：无

你可以对自己随意施展法师护甲，并且无需支付法术位和材料成分。

#### 跃升步伐 (Ascendant Step)

先决条件：9级

你可以对自己随意施展浮空术，并且无需支付法术位和材料成分。

#### 野兽之语 (Beast Speech)

先决条件：无

你可以随意施展动物交谈术，并且无需支付法术位。

#### 欺瞒话术 (Beguiling Influence)

先决条件：无

你获得了对于欺瞒技能和说服技能的熟练。

#### 远古奥秘卷册 (Book of Ancient Secrets)

先决条件：书卷魔契

现在你可以把魔法仪式抄录进你的影之书。你可以从任何法术列表中选择2个1环仪式。所选法术会出现在影之书中，并且这些法术不计入你的已知法术数量。只要影之书在你的手中，你便可以施展所选的仪式法术。你不能通过除了仪式以外的方式施展这些法术，除非你已经通过其他方式习得了这些法术。并且你可以把带有仪式描述的魔契法术作为一个仪式施展。在冒险之中，你可以添加其他仪式法术到你的影之书之中。当你发现一个这样的法术时，如果该法术的环数等于或低于你魔契等级的一半（向上取整）并且你能抽出时间抄录此法术时，你便可以此法术添加进影之书。抄录法术每环都需要花费2小时和50GP的珍惜墨水。

### 惑人低语 (Bewitching Whispers)

先决条件：7级

你可以使用魔契法术位施展一次强迫术。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 魔鬼之眼 (Devil's Sight)

先决条件：无

你在黑暗之中拥有120英尺的视野距离，无论这是魔法黑暗还是非魔法黑暗。

### 恐惧言语 (Dreadful Word)

先决条件：7级

你可以使用魔契法术位施展一次困惑术。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 卡瑟利之缚 (Chains of Carceri)

先决条件：15级，锁链魔契

你可以随意施展针对于天族 (celestial)、邪魔、以及元素的怪物定身术，并且无需支付法术位和材料成分。你必须完成一次长休息才能再次使用此祈唤作用到同一生物上。

### 魔能视界 (Eldritch Sight)

先决条件：无

你可以随意施展侦测魔法，并且无需支付法术位。

### 魔能光束 (Eldritch Spear)

先决条件：戏法魔能爆 (eldritch blast)

当你施展魔能爆时，它的射程为300英尺。

### 符文师之眼 (Eyes of the Rune Keeper)

先决条件：无

你可以读懂任何文字。

### 炼狱精力 (Fiendish Vigor)

先决条件：无

你可以将虚假生命作为1环法术随意对自己施放，并且无需支付法术位和材料成分。

### 联心之视 (Gaze of Two Minds)

先决条件：无

你可以用你的动作去触摸一个自愿的类人生物，直到你的下个回合结束之前你都可以通过对方的感官感知世界。只要你和该生物还处于一个位面之中，那么你就可以使用你的动作在接下来的时间之中维持这种连接，延长时间直到你的下个回合结束时结束。

在通过其他生物的感官的时候，你受益于该生物具有的任何特殊感官，但是你自己对于自身所处的环境来说又聋又哑。

### 饮命者 (Lifedrinker)

先决条件：12级，锋刃魔契

当你使用契约武器命中一个生物时，它额外受到相当于你魅力调整值的黯蚀伤害（最少为1）。

### 千面之脸 (Mask of Many Faces)

先决条件：无

你可以随意施展易容术，并且无需支付法术位。

### 万形之主 (Master of Myriad Forms)

先决条件：15级

你可以随意施展变身术，并且无需支付法术位。

### 混沌仆役 (Minions of Chaos)

先决条件：9级

你可以使用你的魔契法术位施展一次召唤元素生物。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 心灵泥沼 (Mire the Mind)

先决条件：5级

你可以使用你的魔契法术位施展一次缓慢术。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 迷雾幻影 (Misty Visions)

先决条件：无

你可以随意施展无声幻影，并且无需支付法术位和材料成分。

### 融身入影 (One with Shadows)

先决条件：5级

当你身处微光环境或黑暗环境时，你可以使用你的动作隐形，直到移动、使用了动作、或是使用了反应动作时此效果终止。

### 超凡跳跃 (Otherworldly Leap)

先决条件：9级

你可以对自己随意施展跳跃术，并且无需支付法术位和材料成分。

### 斥力冲击 (Repelling Blast)

先决条件：戏法魔能爆 (eldritch blast)

当你施展魔能爆命中一个生物时，你可以把它在一条直线上推离10尺。

### 重塑血肉 (Sculptor of Flesh)

先决条件：7级

你可以使用你的魔契法术位施展一次变形术。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 凶兆符记 (Sign of Ill Omen)

先决条件：5级

你可以使用你的魔契法术位施展一次降咒。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 命运窃贼 (Thief of Five Fates)

先决条件：无

你可以使用你的魔契法术位施展一次灾祸术。但是直到完成一次长休息之前你都不能再次施展。

### 饥渴刀锋 (Thirsting Blade)

先决条件：5级，锋刃魔契

当你在你的行动轮中用契约武器使用攻击动作时，你可以攻击两次而不再是一次。

### 穹宇尽视 (Visions of Distant Realms)

先决条件：15级

你可以随意施展秘法眼，并且无需支付法术位。

### 缚主之音 (Voice of the Chain Master)

先决条件：锁链魔契

只要你和你的魔宠还处于同一位面，那么你就可以用心灵感应与你的魔宠沟通，并用它的感官感知世界。此外，当你通过魔宠的感官感知时，你可以通过魔宠用你自己的声音说话，即使你的魔宠一般来说不能说话。

### 坟墓低语 (Whispers of the Grave)

先决条件：9级

你可以随意施展死者交谈，并且无需支付法术位。

### 魔女视界 (Witch Sight)

先决条件：15级

你可以看到30尺内并处于你视线范围中的任何变形亚种或被幻术和变化系魔法改变的生物的真实外貌。

### 边栏：你的契约之赐

每种契约之赐都呈现为一种独特的生物或物品，并反应出了你的宗主的本质。

#### 锁链魔契

你的魔宠比普通的魔宠更加机敏。其默认形态是你的宗主的侧面体现，如至高妖精宗主的是小妖精和伪龙，邪魔宗主的则是小魔鬼和夸赛魔。因为旧日支配者不可名状的本质，任何形态的魔宠都适合它。

#### 锋刃魔契

如果你的宗主是至高妖精，那么你的武器可能是一把被藤蔓所缠绕的细长剑刃。如果你的宗主是邪魔，那么你的武器可能是一柄由黑金属铸成并雕以火焰纹饰的斧头。如果你的宗主是旧日支配者，那么你的武器可能是一把样式古朴的长矛，一颗经过精心雕琢的宝石镶嵌在它的矛头，如同一只可怖的不瞑之目。

#### 书卷魔契

你那由高贵的至高妖精宗主所赐予的影之书可能是一本记载着附魔系和幻术系法术的精装镀金边书册。你的邪魔宗主可能赐予你一本革质封皮附铁扣的沉重书册，其中记载着咒法系法术和

大量的禁忌知识、以及宇宙之中的秽邪之地。你的旧日支配者宗主可能会赐予你一本因接触它而疯狂者的破旧日记，其中记载着几个只有你自己癫狂的思维才能理解并施展的法术。

---

表：魔契

魔契等级	熟练 加值	职业能力	已知 戏法	已知 法术	法术位	法术位 环数	已知魔 能祈唤
1st	+2	异界宗主，契约魔法	2	2	1	1环	-
2nd	+2	魔能祈唤	2	3	2	1环	2
3rd	+2	契约之赐	2	4	2	2环	2
4th	+2	属性值提升	3	5	2	2环	2
5th	+3	—	3	6	2	3环	3
6th	+3	异界宗主能力	3	7	2	3环	3
7th	+3	—	3	8	2	4环	4
8th	+3	属性值提升	3	9	2	4环	4
9th	+4	—	3	10	2	5环	5
10th	+4	异界宗主能力	4	10	2	5环	5
11th	+4	玄奥秘法（6环）	4	11	3	5环	5
12th	+4	属性值提升	4	11	3	5环	6
13th	+5	玄奥秘法（7环）	4	12	3	5环	6
14th	+5	异界宗主能力	4	12	3	5环	6
15th	+5	玄奥秘法（8环）	4	13	3	5环	7
16th	+5	属性值提升	4	13	3	5环	7
17th	+6	玄奥秘法（9环）	4	14	4	5环	7
18th	+6	—	4	14	4	5环	8
19th	+6	属性值提升	4	15	4	5环	8
20th	+6	魔能掌控	4	15	4	5环	8

## 法师

身着标示她地位的银色长袍，一位精灵闭上眼睛，摒除战场带来的杂念，并开始咏唱她的法术。随着手指在身前的舞动，她完成了她的法术，并向敌人的行列中掷去一个小小的，火焰构成的珠子，而这枚珠子转瞬间就爆发成一个巨大的火球，吞噬了那些士兵。

一遍又一遍检查着他的作品，一位人类法师在光滑的石地板上画出复杂的法阵，然后将铁粉撒过每一条直线，每一条优美的曲线。在法阵完成后，他念起长长的咒语。一个深不见底的洞在法阵中打开，带来一股来自另一个位面的，硫磺的气味。

趴在地下城中某个十字路口的地板上，一位侏儒将几块刻有神秘符记的骨头扔在地上，喃喃着充满力量的词句。他闭上眼睛，以便看得更清晰，然后慢慢点了点头，睁开眼睛，指向左面的路。

法师是最优秀的魔法使用者，按他们使用的魔法被定义和归类为一个职业。通过汲取那弥漫于整个宇宙的，精微奥妙的魔法之网的力量，法师用他们的法术唤来爆炸的火焰，噼啪作响的闪电，施加微妙的欺骗或强硬的精神控制。他们的魔法从其他存在的位面唤来恐怖的怪物，透过时间的缝隙瞥见未来，或者将敌人的尸体化作绝对听命的僵尸。他们最强大的法术可以将一种物质转化为另一种，可以从天空中唤来陨石，甚至撕裂次元的障壁，打开前往其他世界的传送门。

### 奥术的学者

狂野又神秘，多样又多用，魔法的力量吸引着想要掌控其神秘的人们。其中一些人渴求着神般的力量——塑造现实本身的力量。施展一个法术看起来仅仅需要念出几个奇怪的词句，快速做出几个手势，有时候还要一点点特殊的材料——这几乎隐藏了背后所需的东西：多年的学徒生涯和无数个小时的研究才能获得的专业知识。

法师们为魔法而生，也为魔法而死，其他的一切都是次要的。随着经验的增长和研究实验的进行，法师们习得新的法术。而他们也可以向其他法师学习，或者从古卷或者古书中学习，甚至

是向一些浸淫于魔法之道的古老存在本身（比如精类生物）。

### 知识的诱惑

法师的生活几乎从不会平凡。法师有可能过上最接近“平凡生活”的生活，就是在大学或者图书馆中，当一名贤者或者讲师，为人们传授多元宇宙的奥秘。其他法师可能成为预言家，在军队中服役，甚至将他们的力量用于犯罪——或者支配。

但是知识和力量的诱惑足以让哪怕是最不想冒险的法师走出他们安全的图书馆和实验室，前往那些废墟和失落的城市。绝大多数的法师坚信，他们的远古同行掌握了一些现今已失传许久的魔法奥秘，而只要发现这些秘密，就能揭示一条通往力量——远超现在所有魔法的力量——的道路。

### 创造一名法师

要创造一名法师，他的背景故事必然要以至少一次不同寻常的事件为主导。你的人物何时感受到与魔法的联系？你如何发现你有施法的天赋？你是具有天生的才能，还是仅仅努力学习，坚持练习？你是否曾遇见过魔法生物或者古老的卷册，而它教给你魔法的基础？

是什么驱使着你在你的研究之路上前进？你对魔法知识的浅尝是否让你感受到想要更多魔法知识的饥渴？你是否听说了一个隐秘的知识宝库，而它尚未被其他法师搜刮过？也许你仅仅是渴望在面对危险时，实际运用一下你新学到的魔法技能？

### 快速建卡

你可以按照以下的建议快速构建一张法师人物卡。第一，智力应该是最高的属性，其次是体质和敏捷。第二，选择“贤者”背景。第三，选择光亮术、法师之手和冰冻射线戏法，以及这些1环法术：燃烧之手，魅惑人类，法师护甲，魔法飞弹，护盾术，睡眠术，将它们加入法术书。

## 职业特性

作为一名法师，你获得以下职业特性

## 生命值:

---

HD: 1d6/法师等级

1级HP: 6+体质调整值

更高等级的HP: 【1d6 (或4) +体质调整值】 /每个1级以后的法师等级

## 熟练:

---

护甲: 无

武器: 匕首, 飞镖, 投石索, 木棍, 轻十字弓

工具: 无

豁免: 智力, 感知

技能: 在神秘, 历史, 洞察, 搜查, 医学, 宗教中任选2个

## 装备:

---

你获得以下装备, 作为通过背景取得的装备的补充:

- (a) 一根木棍 或 (b) 一把匕首
- (a) 一个材料包 或 (b) 一件奥术法器
- (a) 一个学者组合 或 (b) 一个探索者组合
- 一本法术书

## 施法

---

作为一名奥术魔法的修习者, 你有一本法术书, 里面包含着你真正力量的第一缕微光。参见第10章的施法基础规则和第11章的法师法术列表。

### 戏法

---

1级时, 你知晓3个由你自己选择的戏法。在更高的等级, 你可能习得其他戏法, 见表: 法师的已知戏法一栏。

### 法术书

---

1级起, 你得到一本法术书, 其中包含6个1级法师法术, 由你选择。

### 准备和施展法术

---

表: 法师展现了你有多少可以用以施展1环或更高级法术的法术位。要施展一个法术, 你必须

消耗一个不低于法术环数的法术位。被消耗的法术位可以在一次长休息后恢复。

你可以准备法师法术列表中, 你可以施展的法术。要这么做, 你需要从你的法术书中选择一系列法师法术 (数量=智力调整值+法师等级)。这些法术的环数不得超过你能施展的最高环数。

举个例子, 如果你是一名3级法师, 你有4个1级法术位和2个2级法术位。如果你有16点智力, 你将可以准备共计6个你法术书中的1环或2环法师法术, 具体组合随意。如果你准备了1环法术【魔法飞弹】, 你可以选择消耗1环或2环法术位来施展它。施展一个法术并不会将之移出已准备法术列表。

每当你完成一次长休息, 你都可以改变你的准备法术列表。准备新的法术列表需要花时间研读法术书, 记忆正确的咒文和手势: 你准备法术列表中的每个法术至少都要花费1分钟/法术环数。

### 施法关键属性

---

智力是你法师法术的施法关键属性, 因为你通过研究和记忆来学习法术。每当法术指向施法关键属性时, 你都使用智力属性。此外, 当决定你法师法术的豁免DC和攻击检定时, 也使用智力调整值。

法术豁免DC=8+熟练增加值+智力调整值

法术攻击调整值=熟练增加值+智力调整值

### 仪式施法

---

如果一个法师法术有【仪式】描述符, 且此法术在你的法术书中, 你可以将之作为仪式施展, 你不需要准备了这个法术。

### 法器

---

你使用一个奥术法器 (见第五章) 作为施展法师法术的法器。

### 学习高级法术

---

每当你获得一个法师等级, 你就可以将两个法师法术加入法术书。这两个法术必须属于你有法术位的法术环数, 见表: 法师。在冒险中, 你

可能发现其他法术，并将之加入法术书，见法术书边栏。

## 奥术恢复

你学会了通过研读法术书来恢复失去的魔法能量的办法。每日一次，当你完成一次短休息，你可以恢复一些已用的法术位，能恢复的法术位环数总和不得大于你法师等级的一半（向上取整），且任何一个法术位环数都必须小于6环。

举例，如果你是一名4级法师，你可以恢复至多共计2环的法术位。你可以选择恢复一个2环法术位或2个1环法术位。

## 奥术传承

当你达到2级时，你选择一种奥术传承，以使你的训练专注于八学派——防护，咒法，语言，附魔，塑能，幻术，死灵。变化——之一。详见下文。

你的选择在2级、6级、10级和14级会给你特殊的能力。

## 属性值提升

当你到达4级、8级、12级、16级和19级，你可以选择将一项属性提升2点，或者将两项属性各自提升1点。这个能力不能让你将属性提升到突破通常的上限——20点。

## 法术精通

在18级，你如此精熟于特定的法术，以至于你可以随意施展它们。选择你法术书中的1个1环法师法术和1个2环法师法术，只要你准备了它们，你就可以随意施展它们的最低级版本，而无需使用法术位。如果你想使用它们的更高级版本，你须如常消耗一个法术位。

通过8小时的研究，你可以将这两个法术中的任何一个换为同一环数的其他法术。

## 独门法术

当你达到20级，你精通了两个强大的法术，并可以几乎不费什么力气就施展它们。

在你的法术书中选择2个3环法师法术，它们将成为你的独门法术。你永远准备着这两个法术（不计入通常的准备法术数量），并且你可以施

展这2个法术的3环版本各一次，而无需消耗法术位。如果你这么做了，那么在获得一次短休息或一次长休息之前，你不能再次这么做。

如果你想要使用这两个法术的高级版本，你仍需如常消耗法术位。

## 奥术传承

巫艺的研究由来已久，可追溯至凡人对魔法的最早的发现。魔法是D&D的世界的坚实的基础，也存在着不同的，致力于研究其复杂本质的传统。

多元宇宙中最常见的奥术传承是围绕着魔法的学派而确立的。数个世代以来，法师们已经整理分类了上千个法术，并将它们归入称为【学派】的八大类，详见第十章。某些地方，这些传承就是字面上的学派；在其他一些地方，这些传承更像是院系，与对手院系竞争生源和资助。即使是那些在与世隔绝的高塔中孤独地培养学徒的法师，也使用八学派的概念作为一种教学工具，因为每个学派的法律都要求精通不同的技艺。

## 防护学派

防护学派的法律强调阻遏，驱逐和保护。学派批评家们说这种传统只会否定。但你明白，结束有害的效果，保护弱小，驱逐邪恶的影响，绝非虚无之事。这是一份值得骄傲又值得尊敬的使命。

当邪灵需要被祛除，当重要的地点需要隔绝魔法探测，当通向其他存在位面的传送门需要被关闭，人们总会寻求本学派的法师——防护师——的帮助。

## 防护学者

2级起，你向法术书中抄写防护学派法术的时间和金钱花费减半。

## 奥术守御

2级起，你可以编织你周围的魔法来保护你自己。当你施展一个1环或更高级的防护学派法术时，你可以用这法术的一丝魔力创造一个保护自己的魔法结界，这个结界将持续到你的下一次长休息。结界的HP=你法师等级的两倍+你的智

力调整值。每当你受到伤害时，结界都会代你承受伤害。如果伤害将结界的HP下降至0，你将承受剩余的伤害。

当奥术守御的HP被降至0，它就不再能吸收伤害，但其魔法仍然存在。当你施展一个1环或更高级的防护学派法术时，结界回复2\*该法术环数的HP。

如果你创造了奥术守御，那么在你完成一次长休息之前，你不能再次创造这个结界。

### 投射守御

---

6级起，当一个位于你30尺内，且你可以看到的目标受到伤害时，你可以用一个反应动作，用你的奥术守御能力吸收这次伤害。如果这次伤害将结界的HP降低至0，则被保护的目标承受剩余的伤害值。

### 进阶防护

---

10级起，当你施展一个需要你在施法过程中进行属性检定的防护学派法术（如反制法术，解除魔法，高等解除魔法）时，你可以将你的熟练加值加在这次属性检定上。

### 法术抗力

---

14级起，你对法术的豁免检定取得优势。  
此外，你对法术伤害获得抗力。

### 咒法学派

---

作为一名咒法师，你喜爱那些能从稀薄的空气中凭空创造出物体和生物的法术。你可以招来翻滚着的致死雾气，从其他地方召唤出为你而战的生物。随着你的技艺渐趋精熟，你学会了传送的法术，可以将你自己传送极远的距离，甚至传送到另一个存在的位面——而这一切都只在一瞬间。

### 咒法学者

---

2级起，你向法术书中抄写咒法学派法术的时间和金钱花费减半。

### 次级咒法术

---

从2级起，只要你选择了咒法学派，你就可以用一个动作召来一件无生命物体。这件物体将出

现在你手中，或者你能看到的10尺内，未被占据的地面空间。这件物品的每一边长度不得大于3尺，重量不得大于10磅，其形状必须是你曾经见过的一件非魔法物品的形状。这件物品是显而易见的魔法物品，辐射出照亮5尺范围的暗淡的光亮。

这件物品将在1小时后，或者你再次使用此能力，或者其受到任何伤害时消失。

### 王车易位

---

6级起，你可以用一个动作传送最多30尺至你视线中的一处未被占据的空间。你也可以选择指定一个在此区域内的小型或中型生物所在的空间，如果那个生物愿意，你就可以与它交换位置。

如果你使用了此能力，那么在你获得一次长休息或者施展一个不低于1环的咒法学派法术之前，你不能再次使用此能力。

### 咒法专注

---

10级起，当你在专注维持一个咒法法术时，你的专注不会因为承受伤害而被打断。

### 强韧召唤

---

14级起，你用咒法学派法术召唤或创造的生物获得30点临时生命值。

### 预言学派

---

不管是王族还是平凡人家，大家都希望能得到一名预言师的建议，因为大家都寻求对过去、现在和未来的更加深入的了解。作为一名预言师，你致力于揭穿时间、空间和意识的面纱，如此你就能看得更清楚。你努力掌握那些与鉴别、远视、超自然知识，当然还有预知，相关的法术。

### 预言学者

---

2级起，你向法术书中抄写预言学派法术的时间和金钱花费减半。

### 预兆

---

2级起，当你选择本学派后，未来预见的片段开始挤进你的意识中。每当你完成一次长休息，

投两次d20，将掷骰结果记录下来。此后，你可以用这两次预知骰掷骰结果中的任意一个替代任何一次由你或者你视线中的一个生物进行的攻击检定、豁免检定或者属性检定。你必须在掷骰前决定是否使用预知骰，而且你每轮只能使用一次预知骰。

每个预知骰只能使用一次。当你进行下一次长休息时，你失去所有未用的预知骰。

### 预言专家

---

6级起，施展预言法术对你而言如此简单，几乎不费什么力气。当你用法术位施展一个不低于2环的预言法术时，你可以回复一个已用的法术位。这个回复的法术位必须比你施展那个预言法术所用的法术位低至少1环，且不能高于5环。

### 天眼通

---

10级起，你可以用一个动作来增强你的感知能力。当你使用此能力时，选择一个下述的好处，它将持续到你陷入乏力状态，或者进行了一次短休息或长休息为止。如果你使用了此能力，那么在进行一次休息之前，你不能再次使用它。

黑暗视觉：你获得60尺黑暗视觉，见第八章。

灵视：你可以看到以太位面，距离60尺

高等理解能力：你能阅读任何语言。

识破隐形：你可以看到距离你10尺内，且与你有视觉线的隐形生物或物体。

### 高等预兆

---

14级起，你梦中的景象更为清晰，更精确地在你的意识中描绘出了将要发生的一切。你的预兆能力获得三个预知骰，而不再是两个。

## 附魔学派

---

作为附魔学派法师的一员，你专注于磨练用魔法来迷引或欺骗其他人——或者怪物。一些附魔师是和平缔造者，致力于蛊惑暴力者使之放下武器，魅惑残忍者使之展现慈悯。另一些附魔师是暴君，用魔法强制不情愿的人们为他工作。而绝大多数附魔师处于两者之间。

### 附魔学者

---

2级起，你向法术书中抄写附魔学派法术的时间和金钱花费减半。

### 催眠凝视

---

2级起，当你选择本学派，你可以用轻柔的语言和魅惑的目光来施展魔法奴役其他生物。要这么做，你要用一个动作，然后指定一个在你视线之内，而且距离你不超过5尺的生物。如果这个生物可以看到你或者听到你，目标必须成功通过一个感知豁免来对抗你的法师法术豁免DC，否则将被你魅惑，直至你的下一个行动轮。被魅惑的生物的速度将下降至0，并陷入乏力。他看起来将会是头晕目眩的样子。

在接下来的轮中，你可以用另一个动作来延续此效果，将持续时间延续至下一轮的结束。然而，如果你移动到了目标生物5尺以外，或者这个生物不再能看到你也不再能听到你，或者目标生物受到伤害，效果就将结束。

如果效果结束了，或者生物在最初的豁免骰中成功，那么你就不能再对这个生物使用此能力，直到完成一次长休息。

### 本能魅惑

---

6级起，当一个在你视线范围内，且距离你30尺以内的生物以你为目标掷攻击骰时，你可以用你的反应动作来偏转本次攻击——如果在攻击范围中有另一个生物。攻击者必须通过一个感知豁免检定来对抗你的法师法术豁免DC。如果豁免失败，攻击者必须转而攻击距离他最近的生物（不包括你或他自身）。如果有多个目标到他的距离相等且都为最近，攻击者可以选择要攻击谁。如果攻击者豁免成功，你就不能对同一个受术者再次使用此能力，直到你完成一次长休息。

你必须在攻击结果确认前使用此能力。免疫魅惑的生物免疫此能力。

### 分裂附魔

---

10级起，当你施展一个针对单一生物的，1环或更高的附魔学派法术，你可以为这个法术指定第二个目标。

### 编演记忆

---

14级起，你获得了让生物无法认识到你对它的魔法影响的能力。当你施展一个可以魅惑一个或更多法术生物的法术时，你可以改变某一个生物的认识，如此他就不会意识到他被魅惑了。

此外，在法术结束前，你有一次机会，可以用一个动作来修改被指定目标生物的记忆，让他忘记被魅惑期间的一些记忆。这个生物必须通过一次智力豁免来对抗你的法师法术豁免DC，否则将失去1+你的魅力调整值个小时的记忆（最少1小时）。你可以选择让目标忘记更短时间内的记忆，并且忘记记忆的长度不能超过那个附魔法术的持续时间。

## 塑能学派

你专注于用魔法的力量创造出威力惊人的元素力量：苦寒，灼炎，滚雷，惊电，强酸。一些塑能师接受军队的雇佣，作为在远距离轰炸敌人的“重炮手”；其他一些则用他们惊人的力量保护弱小；也有一些塑能师用这力量谋求一己私利，成为强盗、冒险家，甚至野心勃勃的暴君。

### 塑能学者

2级起，你向法术书中抄写塑能学派法术的时间和金钱花费减半。

### 法术塑形

2级起，你可以在你塑能法术的影响范围中创造出相对安全的小块区域。当你施展一个塑能法术，而这个塑能法术影响在你目光所及范围内的几个生物时，你可以指定其中（1+法术环数）个生物，被指定的生物对这个法术的豁免自动成功，且如果这个法术原本在豁免成功后造成一半伤害的话，被指定的生物可以免受伤害。

### 强力戏法

6级起，你的伤害性戏法可以影响本可免受戏法威力的生物。当一个生物通过了对抗你戏法的豁免时，它仍将受到一半伤害（若有），但不会受到戏法其他效果的影响。

### 强效塑能

10级起，你将你的智力调整值加在你施展的任何法师塑能学派法术的伤害掷骰上。

## 超限导能

14级起，你可以增强你的简单法术的力量。当你施展一个可以造成伤害的，5环以下法师法术时，你可以让法术的伤害取最大值。

第一次这么做时你不会承受任何负面效果。如果你在获得一次长休息之前再次使用此能力，你将在施法完成后立刻受到2d12/法术环数的暗蚀伤害（necrotic damage）。在你完成一次长休息前，每再使用一次此能力，每环数的暗蚀伤害均增加1d12。这种伤害无视抗力和免疫。

## 幻术学派

你专注于用你的魔法才能扰乱他人的感官，迷惑他人的意识，欺诈甚至是最智慧的人。你的魔法看似细微却奥妙无穷，这些用你敏锐的思维创造出来的幻象足可以假乱真。一些幻术师——包括许多侏儒幻术师——是和善的戏法师，用他们的能力来娱乐他人。其他一些幻术师是更险恶的欺诈大师，用他们的幻术来恐吓或愚弄他人，以服务其个人利益。

### 幻术学者

2级起，你向法术书中抄写幻术学派法术的时间和金钱花费减半。

### 进阶次级幻影

2级起，当你选择本学派，你习得次级幻影戏法。如果你已经学会了此戏法，你可以学习另一个法师戏法作为替代。这个戏法不计入你的已知戏法数目限制。

当你施展次级幻影戏法时，你可以在一次施法中同时创造出声音幻象和光影幻象。

### 易变幻象

6级起，当你施展持续时间不短于一分钟的幻术学派法术时，你可以用一个动作来改变幻象的外形（仍需遵守法术详述），只要你可以看到幻象。

### 幻影化形

10级起，你可以制作出你自身的一个幻象化身，这么做是十分迅捷的，几乎如同你对危险的本能反应一般。当一个生物投出以你为目标的攻

击骰时，你可以用一个反应动作，在攻击者和你自己之间插入你自己的幻象化身。攻击者对你的攻击自动失误，而后幻象化身也会消失。

如果你使用了此能力，那么在你获得一次短休息或长休息前，你不能再次使用它。

## 亦真亦幻

---

14级起，你学会了将暗影魔法织入你幻术的秘密技巧，这可以让你的幻术变为半真实的效果而不再是完全的虚幻。当你施展一个1环或更高级的幻术学派法术，你可以选择幻象中一个无生命，非魔法的物品，让这个物品化作真实。你可以在你的行动轮中用一个附赠动作来这样做，只要幻术还在持续中。被指定的物品将在接下来1分钟内保持真实。举个例子，你可以用幻术创造出一座横跨峡谷的桥，而后将之化作真实，让你的队友们有时间通过。

被化作真实的物体不能造成伤害，或者以任何方式伤害任何生物或物体。

## 死灵学派

---

死灵学派专注于研究生命、死亡与不死之间的宇宙之力。专注于此种传承的你，掌握了那驱动着所有活物的能量。随着你研究的深入，你可以在用魔法摧毁敌人身体的同时削弱他的生命力，并将这生命能量化作你可以驱役的秘法之力。

正因死灵学派与死亡的紧密联系，大多数人认为死灵师是恐怖的，甚至是邪恶的。然而，并非所有死灵师都是邪恶的，尽管他们操纵的力量在许多社会中都被视作禁忌。

## 死灵学者

---

2级起，你向法术书中抄写死灵学派法术的时间和金钱花费减半。

## 惧怖收割

---

2级起，你获得了收割生命能量的能力，可以汲取倒在你法术下的生物的生命能量。每轮一次，当你用一道不低于1环的法术杀死一个或多个生物时，你可以回复等于法术环数两倍的HP；如果你使用的是死灵学派法术，那么回复

的HP为法术环数的三倍。杀死不死生物或构装生物不能使你获得此好处。

## 不死奴隶

---

6级起，如果你的法术书中尚未有操纵死尸法术，你将之加入法术书。当你施展操纵死尸法术时，你可以指定一具额外的尸体或一堆额外的骨骼，创造出一个额外的僵尸或骷髅，按照法术详述判定。

此外，每当你用死灵学派法术创造不死生物时，它获得以下好处：

- 将你的法师等级加在它的最大HP上；
- 将你的熟练加值加在它的武器伤害骰上。

## 不死适应

---

10级起，你对暗蚀伤害获得抗力，且你的HP最大值不能被降低。你已经花了如此长的时间来研究不死生物和驱役他们的力量，所以你已经适应了它们最坏影响的一部分。

## 命令死者

---

14级起，你可以用魔法的力量将不死生物置于你的掌控下，即使它们是由其他法师创造出的。选定一个在你视觉范围内，且到你的距离不超过60尺的不死生物。你可以用一个动作，迫使目标不死生物做一次魅力豁免检定来对抗你的法师法术豁免DC。如果它成功了，你就不能对它再次使用此能力；如果它失败了，它对你的态度将变为友善，并服从你的命令，直到你再次使用此能力。

用这种方式操纵智慧不死生物要更难一些。如果目标的智力值不低于8，它在豁免时获得优势。而对于智力不低于12的不死生物而言，即使它豁免失败，它也可以在每小时后重掷豁免，直到豁免成功并挣脱你的控制。

## 变化学派

---

你致力于研习那些改变物质和能量的法术。对你而言，世界并非一成不变之物，而是具有相当的可塑性的东西，而作为改变的使者使你感到愉快。你驾驭着创世的原始材料，研究着可以改变物理形态可精神特质的魔法。你的魔法成为了

你的工具，让你可以把世界作为你的工场，展现你锻造现实的技艺。

一些变化师是恶作剧者和捣蛋鬼，喜欢把人变成蟾蜍，把铜变成“愚人的金子”，以此来取乐，有时也以此获利。另一些变化师则以极度的严肃态度致力于他们的研究，希求着众神用以创世——或者灭世——的强大力量。

## 变化学者

---

2级起，你向法术书中抄写变化学派法术的时间和金钱花费减半。

## 次级炼金

---

2级起，当你选择了这个学派，你可以转变一件非魔法物品的物理特质，将其构成材料变成另一种物质。你对一件物品施加一种特殊的炼金仪式，这件物体必须完全由木材，石头（不包括宝石），钢铁，铜，或者白银制成，而后你可以将它的材质变为上述材质中的另一种。每用10分钟进行仪式，你就可以转变1立方英尺的物质。1小时后，或者当你的专注中断时（本能力效果需要如同专注维持法术般专注维持），材质就会复原。

## 变化师之石

---

6级起，你可以用8小时时间创造出一颗储存着变化魔力的变化师之石。你可以自己获得石头带来的好处，或者将它赠给别人。只要生物还持有变化师之石，就能获得它带来的好处。在创造变化师之石时，选择下述效果其一：

- 黑暗视觉60尺，见第八章
- 当生物未被阻碍移动时，移动速度提升10尺
- 熟练于体质检定
- 对酸、冷、电、火、音波伤害之一的抗力，由你在创造变化师之石时指定

如果你自己持有变化师之石，那么每当你施展一个1环或更高的变化学派法术，你都可以改变你的变化师之石的效果。

如果你创造了一颗新的变化师之石，那么原有的石头将会失效。

## 化形学者

---

10级起，如果你的法术书中尚未包含变形术，你将之加入法术书。你可以施展变形术而无需消耗法术位。当你这么做时，你可以选择将目标限定为你自身，并变形为一种CR不高于1的野兽。

如果你以这种方式使用了变形术，那么你在进行一次短休息或者长休息之前不能再次这么做，但你仍可消耗法术位以正常的方式施展变形术。

## 变化宗师

---

14级起，你可以用一个动作，将储存在你变化师之石中的变化魔力一次耗尽。当你这么做时，选择下述的一种效果。你的变化师之石将因此被毁，在获得一次长休息之前不能再次制造。

### 高等变形

你可以将一件不大于5英尺立方的非魔法物品变成体积和质量相近，价值等同或更低的另一件非魔法物品。你必须花10分钟来变形此物品。

### 万灵秘药

你握着变化师之石接触一个生物，移除其受到的所有诅咒、毒素和疾病效果，同时恢复这个生物的全部HP。

### 起死回生

你用变化师之石接触一个生物，并对它施展死者复活法术，而无需消耗法术位，也不需要法术书中有这个法术。

### 返老还童

你用变化师之石接触一个自愿的生物，将这个生物的表面年龄减少3d10年（至少减少13年）。这个效果并不能延长生物的生命。

---

## 边栏：法术书

在升级时，加入法术书的法师法术体现了你自己奥术研究的成果，同时也代表你对多元宇宙本质的认知有了新的进步。在冒险中，你可能发现其他法术。比如，你可能在一个邪恶法师的箱子里发现了一张记载法术的卷轴，或者在一个上古图书馆中发现了灰尘覆盖的卷册。

将法术抄入法术书：当你发现一个1环或更高的法师法术时，你可以将之抄入法术书——如果

你有可以用于施展这个法术的法术位，且你也有时间去解读和复制它。

将一个法术抄入你的法术书需要以下步骤：重构这个法术的基本形式，然后解读抄写这法术的法师所使用的独特符号系统。你必须反复练习这个法术，直到完全理解其所需的咒语和手势，然后用你自己的符号系统将之抄入法术书。

这个过程将消耗每法术环数2小时的时间和每法术环数50gp的资金。这笔开销代表你在练习这个法术的过程中消耗的材料成分，还有抄录法术所需的上好的墨水。当你花费了这一笔时间和金钱后，你就可以如同准备其他法术一般准备这个法术了。

替换法术书：你可以把法术从你的一本法术书抄到另一本上——比如，如果你打算为你的法术书做一个备份。这个进程和将新法术抄入法术书相似，但更快也更简单，因为你早已理解了你自己的符号系统，也知道如何施展这个法术。你只需要每环1小时的时间和每环10gp的花费。

如果你丢失了法术书，你也可以用相同的流程将你准备的法律抄入一本新法术书。而要填满法术书的其余部分就需要你自己去寻找新的法术了。所以，很多法师都喜欢在安全的地方保留备份的法术书。

---

### 【法术书外观略】

---

#### 边栏：魔法之网

D&D多元宇宙中的世界是魔法的世界，所有的存在都浸透着魔法的力量，而潜在的，未经开发的能量存在于每一块石头，每一条溪流，每一个活物，甚至是空气本身之中。原初的魔法是创造万物的材料，是存在本身的寂静无声而又无知无求的意识，魔法浸透了每一点物质，又通过多元宇宙中任何一种能量的形式表现出来。

凡人无法直接塑造这原初的魔法。他们需要借助一种魔法的织造，一种连接施法者的意志与原初的魔法力量的桥梁。被遗忘的国度的施法者将这种桥梁称为魔网，并奉其本源为密斯特拉女神，但施法者们对这种桥梁的命名和认知有着多种不同的模式。不论名字为何，如果没有魔网，原初的魔力就被锁定而无法触及；最强大的大法师在魔网被阻绝的地方也休想用魔法点燃一根蜡

烛。但在魔网环绕的地方，施法者就能招来闪电重击敌人，在一瞬间传送到千里之外，甚至逆转死亡。

所有的魔法都依赖魔网，虽然不同的法术有不同的接触魔网的方式。法师、邪术师、术士和诗人的法术叫做奥术魔法。这种法术依赖于理解——通过学习或者直觉——魔网的工作原理而生效。施法者直接牵动魔网的经纬，去创造出所需的效果。奥法骑士和诡术师也同样使用奥术魔法。而牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客的法术叫做神术魔法。这些施法者与魔网的联系是通过神圣力量——众神，大自然的神力，圣武士誓言的神圣意义——为中介。

每当一个魔法效果被创造出来，魔网的经纬就会缠结，扭曲，折叠，来创造出对应的效果。当人物施展预言法术，比如侦测魔法或者鉴定术，他们将瞥见魔网本身。一个解除魔法之类的法术抚平了魔网，而反魔场一类的法术重排了魔网，让魔法在法术的范围之外流过，而不是穿过其中。在魔网受损或被阻断的地方，魔法的效果不可预测——或者根本就没有。

---

表：法师

法师等级	熟练 加值	职业能力	已知 戏法	-每等级每日法术位-								
				1环	2环	3环	4环	5环	6环	7环	8环	9环
1st	+ 2	施法能力, 奥术恢复	3	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2nd	+ 2	奥术传承	3	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd	+ 2	-	3	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4th	+ 2	属性点提升	4	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5th	+ 3	-	4	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6th	+ 3	奥术传承特性	4	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7th	+ 3	-	4	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8th	+ 3	属性点提升	4	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9th	+ 4	-	4	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10th	+ 4	奥术传承特性	5	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11th	+ 4	-	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12th	+ 4	属性点提升	5	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13th	+ 5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14th	+ 5	奥术传承特性	5	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15th	+ 5	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16th	+ 5	属性点提升	5	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17th	+ 6	-	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	+ 6	法术精通	5	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	+ 6	属性点提升	5	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	+ 6	独门法术	5	4	3	3	3	3	2	2	1	1



# 个性与背景

人物被远比他们的种族和职业更多的事项所定义着。他们是有着他们自己的故事，兴趣，联系和超过职业和种族定义的能力的不同个体。本章详细解释了区别一个人物与另一个的诸细节，包括基本的名字和身体描述，背景与语言的规则，以及人性和阵营的闪光点。

## 人物细节

你的人物的名字和身体描述可能是桌上其他玩家学到的关于你的第一个事项。它值得去想一想这些个性如何反映了你脑海中的角色。

### 名字

你的人物的种族描述包括了该种族的成员的简单名字。即便你是从一个列表中选择你的名字也要好好想想它。

### 性别

你能扮演一名男性或女性角色不会获得任何特别的好处或妨碍。想一想你的角色是否符合主流文化关于性，性别和性行为的预期。例如，一名男性卓尔精灵牧师违反了卓尔精灵社会的传统性别划分，这可能会成为你的任务离开该社会并前往地表的一个原因。

你不必被限制在性和性别的两个选项之中。例如，精灵神柯瑞隆·拉瑞斯安 [Corellon Larethian] 经常以雌雄同体的形态被看到，并且多元宇宙中的一些精灵以柯瑞隆的形象受造。

你同样能扮演一个将她自己视作男人的女性角色，一个感到自己被陷入在女性身体中的男人，或者一个有胡子的女矮人恨自己错生为男性。同样的，你的人物的性取向也是由你决定的。

### 边栏：蒂卡与阿德米斯：相反的角色

本章的细节使你能将角色设定的与众不同。考虑如下两名人类战士。

从龙枪设定集中跃现，蒂卡·瓦兰 [Tika Waylan] 是有着粗野的童年的自命不凡的青少年。作为一名盗贼的女儿，她从家中逃出并在苏赖斯 [Sloace] 的街上练习着她父亲的生计。当她试图抢劫最后之家旅馆 [Inn of the Last Home] 的老板时，他抓住了她并将她置于他的庇护之下，给了她一份女招待的工作。但是当巨龙军 [dragonarmy] 将苏赖斯城夷为平地并毁掉了旅馆之后，蒂卡就被迫与她自由熟知的朋友们一同进入冒险。她有着作为一名战士的技能(一只煎锅是她最喜欢的武器)并且她在街头的历史在冒险生涯中给以她无价的技能。

阿德米斯·英特雷 [Artemis Entreri] 在被遗忘的国度中卡里姆港 [Climport] 的街道上成长起来。他利用他的智慧，力量和灵巧以在城市中数以百计的贫民区中闯出一块自己的地盘。经过数年，他引起了城市中最强大的盗贼公会之一的注意并且无视他的年幼，他在公会中的等级迅速提升。阿德米斯成为了城中一位帕夏所喜爱的刺客，他派遣阿德米斯前往遥远的冰风谷以寻回一些被盗的宝石。他是一个熟练的杀手，不断自我挑战以增进他的技能。

蒂卡与阿德米斯同样是人类并且同样是战士(有着一些游荡者的经验)，有着相同的高力量与敏捷值，但他们的相似点到此为止。

### 身高与体重

你能决定你角色的身高体重，使用你的种族描述中或随机身高体重表所提供的信息。想一想你角色的属性值会对他或她的身高体重有何影响。一个无力但灵巧的角色可能很瘦。一个强壮且坚韧的角色可能很高或只是很重。

#### 随机身高体重表

种族	基本高度	高度调整值	基本体重	体重调整值
人类	4'8"	+2d10	110	x(2d4) lb
山地矮人	3'8"	+2d4	115	x(2d6) lb
丘陵矮人	4'	+2d4	130	x(2d6) lb
高等精灵	4'6"	+2d10	90	x(1d4) lb
木精灵	4'6"	+2d10	100	x(1d4) lb
卓尔	4'6"	+2d10	75	x(1d6) lb
半身人	2'7"	+2d4	35	x1 lb
龙裔	5'6"	+2d8	175	x(2d6) lb
侏儒	2'11"	+2d4	35	x1 lb
半精灵	4'9"	+2d8	110	x(2d4) lb
半兽人	4'10"	+2d10	140	x(2d6) lb
泰夫林	4'9"	+2d8	110	x(2d4) lb

如果你想要的话，你可以使用随机身高体重表为你的人物的身高与体重随机投骰。身高调整值一览中给出的投骰决定了人物超过基本高度的额外身高（以寸计）。那同一个数值乘以体重调整值一栏给出的投骰或数量决定了人物超过基本体重的额外重量(以磅计)。

例如，作为一名人类，蒂卡有着4尺8寸加上2d10寸的身高。她的玩家投2d10并得到了总计12，所以蒂卡站着有5尺8寸高。接着该玩家使用那个同样的骰值12并将其乘以2d4磅。她投2d4的结果为3，所以蒂卡在她基本的110磅外还有36磅体重，总计146磅重。

---

### 边栏：蒂卡与阿德米斯：人物细节

考虑一下蒂卡·瓦兰与阿德米斯·英特雷这两个名字是怎样使得这些人物与其他人有所区别并反映了他们的个性。蒂卡是一个决定证明她自己不再是一个孩子的年轻女人，而她的名字令她显得年轻和普通。阿德米斯·英特雷来自于一块奇特的土地并且有着一个神秘得多的名字。

蒂卡在她开始她的冒险生涯之时十九岁大并且有着红褐色的头发，绿色的眼睛，有着雀斑的标致皮肤，并且右臀上有一颗痣。阿德米斯是一个矮小的男人，身材紧致全是结实的肌肉。他有着瘦削的特点和高高的颧骨，并且看上去总是需要一把刮胡刀。他的漆黑的头发又厚又密，但他的眼睛是灰色的并且缺乏生机——泄漏了他生命和灵魂的空虚。

---

### 其它身体特征

你选择你的人物的年龄和他或她的头发，眼睛和皮肤的颜色。为了增加额外的特别感，你可能会想要给你的人物一个特别的或令人印象深刻的身体特征，例如一条伤疤，一条跛足或一幅刺青。

---

### 阵营

龙与地下城世界中的一个典型生物有着一个阵营，大致描述了它的道德和个人态度。阵营是两个因素的组合：一个确认了道德（善良，邪恶或中立），而另一个描述了对社会和秩序的态度（守序，混乱或中立）。这样，九个分开的阵营决定了所有可能的组合。

这些关于九阵营的简明摘要描述了一个有着该阵营的动物的典型行为。个体可能迥异于那种典型的表现，并且只有少数人能一贯完美忠于他们阵营的准则。

#### 守序善良(LG)

如被社会所期望的那样做指望做出正确的事情。金龙，圣武士和大多数矮人是守序善良的。

#### 中立善良(NG)

根据他们的需要为帮助他人而做出能做到的最好的事。许多天族，有些云巨人和大部分侏儒是中立善良的。

#### 混乱善良(CG)

为他们的良心指引而行动，很少会考虑他人的意愿。黄铜龙，许多精灵和独角兽是混乱善良的。

#### 守序中立(LN)

个体遵循法律，传统或个人准则而行动。许多武僧和一些法师是手续中立的。

#### 绝对中立(N)

这是那些宁愿撇清道德问题并且不站在任何一方的人们的阵营，他们应时而动。蜥蜴人，大部分德鲁伊和许多人类是绝对中立的。

#### 混乱中立(CN)

遵循他们的念头，将他们个人的自由放在任何其他他人之上。许多野蛮人和游荡者，以及一些吟游诗人是混乱中立的。

#### 守序邪恶(LE)

在传统准则，忠诚或是秩序的限制之下有条理的取得他们想要的事物，魔鬼，蓝龙和大地精是守序邪恶的。

#### 中立邪恶(NE)

这是那些能不带同情或疑虑做他们不会因之受惩罚的任何事的人。许多卓尔精灵，一些云巨人，和尤哥罗斯魔是中立邪恶的。

#### 混乱邪恶(CE)

以任意的暴力行动，为他们的贪婪，憎恨或嗜血所驱策。恶魔，红龙和兽人是混乱邪恶的。

---

### 多元宇宙中的阵营

对于许多智慧生物，阵营是一项关乎道德的选择。人类，矮人，精灵和其它类人种族能够选择遵循善良或邪恶，守序或中立的任何道路。根

据神话，创造了这些种族的善良阵营的神邸们给他们以自由意志来选择他们的道德之路，因为神们知道没有自由意志的善良即奴役。

然而创造了其它种族的邪恶神明们，令那些种族服务他们。那些种族有着很强的天生倾向以便符合他们的神的本性。大部分兽人享受暴力，兽人之神格乌什的凶猛本性，并且因此倾向于邪恶。即便一名兽人选择了善良阵营，它也会终其一生与它的先天倾向作斗争。（甚至连半兽人也感觉到兽人之神影响的缓慢拉扯。）

阵营是天族与魔族本性中的必要部分。一只魔鬼不是选择成为守序邪恶的，并且与其说它是倾向于守序邪恶的，不如说守序邪恶是它的本质。如果它停止为守序邪恶，它也就停止为魔鬼。

大部分缺少理性思考能力的生物没有阵营——他们是无阵营的。这样的生物不能做一个道德或伦理的选择并且根据它们的野兽本性来行动。例如鲨鱼是凶猛的食肉动物，但它们不是邪恶的；它们没有阵营。

### 边栏：蒂卡与阿德米斯：阵营

蒂卡·瓦兰属于中立善良阵营，有着基本地好心肠并竭力在任何她能做到的地方帮助他人。阿德米斯是守序邪恶的，对于智慧生命的价值漠不关心但至少在他的谋杀方法中十分专业。

作为一名邪恶的人物，阿德米斯并不是理想的冒险者。他作为一名恶棍开始他的旅途，并且仅与他必须与之合作的英雄——并在符合他个人的最大的兴趣时合作。在大多数游戏中，邪恶冒险者在那些其他人有着与他们不同的兴趣和目标的团队中会引发问题。一般地，邪恶阵营是为恶人和怪物而准备的。

## 语言

你的种族指出了你的人物能够自然说得语言，而你的背景可能给你机会选择一门或更多的额外语言。在你的人物卡上记下这些语言。

从标准语言表中选出你的语言，或是选择一个在你的战役中常见的语言。若你的DM准许，作为替代你能从额外语言表中选择一门语言或是选择一种秘密语言，例如贼话或是德鲁伊语言。

一些这样的语言实际上是有着许多方言的语族。例如，原生语言包含了风族语，水族语，火族语和土族语方言，每个对应四种元素位面之一。说同一语言不同方言的生物间能够相互交流。

### 标准语言表

语言	典型使用者	文字
通用语	人类	通用语
矮人语	矮人	矮人语
精灵语	精灵	精灵语
巨人语	食人魔，巨人	矮人语

语言	典型使用者	文字
侏儒语	侏儒	矮人语
地精语	类地精生物	矮人语
半身人语	半身人	通用语
兽人语	兽人	矮人语

### 额外语言表

语言	典型使用者	文字
深渊语	恶魔	地狱语
天界语	天族	天界语
龙语	龙，龙人	龙语
深度交流	夺心魔，被奴役者	-
地狱语	魔鬼	地狱语
原生语	元素	矮人语
木族语	精类生物	精灵语
地底通用语	幽暗地域商人	精灵语

## 个性特征

为你的人物个性填上血肉——一系列特性，癖好，习惯，信念和缺陷给一个人以独特身份——会在你玩游戏时帮助你带给他或她以生命。这里给出了性格特征的四个范畴：个人特性，理想，纽带和缺陷。在那些范畴之外，想一想你的人物最爱的词句或短语，习性[tics，译注：应为ticks之异体]与习惯性动作，缺点和怪毛病，以及任何其它你能想象的事项。

本章之后出现的每个背景都建议你用来激发你想象力的性格特征。你并不被那些选项限制，但他们是一个良好的起点。

## 个人特性

---

给你的人物以两项个人特性。个人特质是又小又简单的帮助你的人物设定到与每个其他人物不同的方法。你的个人特性应该能告诉你一些关于你的人物的令人感兴趣和开心的事情。它们应该是自我描述并且令你的人物突出的特别事情。“我很聪明”并不是一个好特性，因为它描述了一大堆人物。“我读过烛堡的每一本书”告诉你一些关于你的人物的兴趣和性情的一些特别事情。

个人特性可能描述了与你的人物相像的事物，他或她过去的成就，你的人物讨厌或恐惧的事物，你的人物的个人看法或习惯，或者他或她的属性值的影响。

一个思考个人特性的有用的起点是看看你的最高和最低的属性值并为每项定义一个与之关联的特性。两个特性中的任一个都能是正面的或负面的：例如你可能努力锻炼以克服一项低属性值，或是在你的高属性上自高自大。

## 理想

---

描述一个驱动你的人物的理想。你的理想是你最强烈地相信的事物，指引你行为的基本道德和伦理准则。理想包括从你的生命的目的到你的核心信仰系统的任何事物。

理想能回答这些问题中的一些：什么是你绝不会背叛的原则？什么能促使你去做出牺牲？什么驱使你行动并指引你的目标和野心？什么是你为之努力的唯一最重要的事物？

你可以选择任何你喜欢的理想，但你的人物阵营是一个定义它们的好起点。本章的每个背景包含着六个建议理念。其中的五个与阵营的某方面相联系：守序，混乱，善良，邪恶和中立。最后一个与特定背景更接近而不是与道德或伦理观点有关。

## 纽带

---

为你的人物创建一个纽带。纽带展示了一个人物与世间的人，地点和事件间的联系。他们将

你绑在源于你背景的事物中。它们可能激励你表现出英雄气概，或者如果它们被危险会令你背离你最大的兴趣而行事。它们与理念的作用方式非常相似，驱动着一个人的动机和目标。

纽带能回答这些问题中的一些：谁是你最关心的人？哪个地方你能感到一种特别的联系？什么是最珍视的所有物。

你的纽带可能会联系到你的职业，你的背景，你的种族或者你的人物历史或个性的其它方面。在你的冒险旅程中你可能同意会获得新纽带。

## 缺陷

---

最后，为你的人物选择一项缺陷。你的人物的缺陷展示了一些恶行，欲望，恐惧或弱点——尤其是任何能令一些别的人利用以将你带进坟墓或是令你背离你最大的兴趣而行事。比负面人物特性更可观，一个缺陷能会回答这些问题中的一些：什么能激怒你？何者是你恐惧的人物，观念或事件？你的恶行是什么？

---

## 蒂卡与阿德米斯：个性特征

蒂卡与阿德米斯有着明白的个人特性。蒂卡·瓦兰讨厌自夸并有着恐高症，这是她作贼时一次糟糕的坠落的后果。阿德米斯·英特雷总是做最坏的打算并且带着快速，准确的把握而移动 [...and moves with a quick precise confidence]。

考虑他们的理想，蒂卡·瓦兰是清白的，几乎是孩子气的，相信生命的价值和体恤每个人的重要性。有着中立善良的阵营，她依恋于生命和尊重的理想。阿德米斯·英特雷从来不允许他的情绪掌控他，并且他常常自我挑战以增进他的技能。他的守序邪恶阵营给他以公正和对力量的渴望的理想。

蒂卡·瓦兰的纽带是最后之家旅馆。旅馆老板给了她生命中的一个新机会，而且她与她的冒险伙伴的友谊也在那工作的时候建立起来。它为劫掠的巨龙军的毁灭给蒂卡以带着冒火的憎恨他们的一个非常私人的理由。她的纽带可以这样措词“为了能带给毁灭最后之家旅馆的巨龙军惩罚我将做任何事情。”

阿德米斯·英特雷的纽带是与他那在剑术和决心上的相等者崔斯特·杜恶登间的一段奇怪的，

几乎是悖论的关系。在他与崔斯特的第一场战斗中，阿德米斯在他的对手中认出了他自己的一部分，他本可能会被引入到与那卓尔精灵英雄更相似的生活之中。自那时起，阿德米斯就不仅是一个罪恶的刺客了——他是一个反派英雄，为他对崔斯特的对抗所驱使。他的纽带可以这样措词“在我能证明自己比崔斯特·杜恶登更强之前我绝不休息。”

这些角色中的每一个都有着一个重要的缺陷。蒂卡·瓦兰是天真并且容易感动的，比她的同伴们更年轻并且为他们仍将她想成多年前他们认识的那小孩子而苦恼。假如她被说服一项特殊的成就能证明她的成熟的话甚至可能被鼓动去做出违反她的原则的事情。阿德米斯·英特雷完全隔绝于任何私人关系之外并且只想独自呆着。

---

## 灵感

灵感是一项地下城主能用以奖励你的扮演规则，该扮演须以令你的角色的个人性格，理想，纽带和缺陷活灵活现的方式做出。通过使用灵感，你能利用你对被压迫者有着同情心的这一个人性格在与贝吉王子[Beggar Prince]的交涉中锋芒毕露。或者灵感能令你呼唤你的保卫你的家乡的纽带以便强行通过一个施展到你身上的法术的效果。

### 获得灵感

---

你的DM能因各种各样的原因选择给你以灵感。典型地，当你将你的个人特性演出，在由缺陷或纽带导致的障碍前屈服或是以引人入胜的方式扮演你的角色时DM们会将它奖给你。你的DM将会告诉你怎样在游戏中赚得灵感。

你只能有或者没有灵感——你不能积累多个“灵感们”以便以后利用。

### 使用灵感

---

如果你有了灵感，当你在做一次攻击骰，豁免骰或是属性检定时你可以花费它。花费你的灵感会令你该骰上有优势。

另外，如果你有了灵感，在游戏中你可以为良好的角色扮演，聪明的点子或者只是做了一些令人兴奋的事而奖励另一位玩家。当另一位玩家人物做了一些真正对令故事走上变得令人感兴趣和开心的道路有贡献的事情时，你能放弃你的灵感并给以那个人物以灵感。

## 背景

每个故事都有一个开端。你的人物背景解释了你从哪来，你怎样成为一名冒险者，以及你在世界中的地位。你的战士可能曾经是一名勇敢的骑士或一名爱哭个不停抱怨的士兵。你的法师可能曾经是一名贤者或一名工匠。你的游荡者可能曾经是一名公会盗贼或作为一名小丑控制着观众。

选择一个背景可提供你关于你人物身份的重要故事提示。关于你的背景的最重要的问题是什么发生了改变？为何你停止做你的背景描述的事情而开始了冒险？你从哪里获得金钱以支付你的起始装备，或者，如果你从一个富有的背景中前来，为何你没有更多的钱呢？你是怎样学会了你的职业的技能了？是什么使得你与那些与你相同背景的普通人相区别呢？

### 蒂卡与阿德米斯：背景

蒂卡·瓦兰和阿德米斯·英特雷早年双双作为街上顽童而生活。蒂卡之后的女招待生涯并没有真地改变她，所以她可能会选择顽童背景，获得手上功夫与潜行技能的熟练，并且学会使用盗贼赖以谋生的工具。阿德米斯更为他的罪犯背景所影响，这给了他欺诈与潜行技能，以及对盗贼工具和毒药的熟练。

本章中的背景例子即提供了具体的好处（特性，熟练，和语言）又提供了角色扮演建议。

### 熟练

每个背景在两个技能上给予一个人物以熟练。技能在第七章描述。

另外，大多数背景给以人物在一种或更多种工具上的熟练。工具和工具熟练在第五章中详述。

如果一个人物会从两个不同的来源中得到同样的熟练，他或她能选择相同种类（技能或工具）的一个不同熟练取代之。

### 语言

一些背景同样允许人物学习超过他们的种族给以的额外语言。见本章较早的“语言”项。

## 装备

每个背景提供一包起始装备。如果你选择了源于第五章的可选规则以花费钱币购买装备，你不会从你的背景中获得起始装备。

### 建议性格

一个背景包含了基于你的背景的建议个人性格。你能挑选性格特征，投骰以随机决定它们，或是使用建议作为你自创性格特征的灵感。

### 自定义一个背景

你可能会想要改变一些背景中的特性以使其更好地适合你的人物或战役设定。自定义一个背景，你可以将用任何一个特性替换为任何一个其它特性。选择两项技能，并从示例背景中选择一共两项工具熟练或语言。你能或者使用从你的背景得来的装备包或是如第五章那些花钱购买装备。（如果你花去购买，你同样不能得到你的职业提供的装备包）最后，选择两项个人特性，一个理想，一个纽带和一个缺陷。如果你不能找到一个特性符合你背景的需要，与你的DM商量以创造一个。

### 侍僧acolyte

你毕生服务于为一名特定的神或者一个神系的诸神而建造的神庙。你作为神圣的国度和阳世的中间人而行事，表演宗教仪式并提供献祭以便引导信众感受到神圣的存在。你不必是一名牧师——举行宗教仪式与引导神力并不是相同的事情。

选择一名神，一个神系的诸神或者其它类似神圣的存在，并与你的DM一同商定你的宗教服务生活的细节。你是一座庙中的一个自幼就在宗教仪式中协助教士们的小神官么？或者你是一个突然体验到一个召唤你以另一种方式服务你的神的高级教士么？也许你曾是远离任何设立的庙宇建筑某个小膜拜团体的领导者，或者甚至曾是一个服务于你现在否认的恶魔领主的神秘群体的头头。

技能熟练：洞悉，宗教

语言：你选择的两门

**装备：**一枚圣徽（你进入教士生活时收到的一件礼物），一本祈祷书或经轮，5根熏香，祭袍，一套普通衣物，以及装着15gp的腰包。

### 特性：信仰的庇护

作为一名侍僧，你博得你同信仰人群的尊重，并且你能举行你的神明的宗教仪式。你和你的冒险同伴能期望在一座隶属于你的信仰的神庙，圣坛或是其它建立体中得到免费的治疗和照料，然而你必须为法术提供需要的任何材料成分。那些与你相同信仰的人能支持你（但仅限你）的简朴生活。

你可能也会与一座奉献给你选择的神明或神系的特定的神庙有着联系并且在那里有一处宅邸。这可能是你曾经服务的神庙，假如你与它还保持着良好关系的话，或者一座你在其中找到新家的神庙。当靠近你的神庙时，你能召来教士以帮助，提供你要求的无风险的帮助并且你在你的神庙中保持着好名声。

### 建议性格

侍僧为他们在神庙或其他宗教社团的经验所塑造。他们对历史和他们的信仰的教义的学习以及他们与神庙，圣坛或是等级制度间的关系影响着他们的行为方式和理想。他们的缺点可能是隐藏的虚伪和异端观点，或者一个偏激的理想或纽带。

### d8 个人特性

1	我崇拜我的信仰的某个特定的英雄，并时刻参考那个人的事迹与榜样。
2	我能和最凶狠的敌人寻求共鸣，感化他们并且一直为通往和平而工作。
3	我在每个事件和行动中看到预兆。神试图对我们说话，我们只需要听即可。
4	没有什么能够动摇我的乐观态度。
5	我在几乎任何情形下都引用（或错引）神圣典籍和格言。
6	我能容忍（或无法容忍）其它信仰并且尊重（或谴责）对其他神的崇拜。
7	我喜爱美食，饮料以及我神庙的精英间的高层圈子。粗野的生活令我烦躁。

### d8 个人特性

8	我在神庙中生活的太久了以至于我在与外面世界的人们打交道时只有很少的实际经验。
---	--

### d6 理念

1	传统。古代崇拜与献祭的传统必须被保护并维持。（守序）
2	仁爱。我总是试图帮助那些处于危难中的人，无论个人的花费如何。（善良）
3	改变。我们必须协助引发神在世界中一直为之努力的改变。（混乱）
4	权力。我希望有一天能够升到我信仰的宗教的等级的顶点。（守序）
5	信仰。我笃信我的神能指引我的行动。我有着如果我努力奋斗，事情就会变得顺利的信仰。（守序）
6	抱负。我通过让自己的一言一行合乎神祇教导，来证明自己配得上吾主的喜爱。（任何）

### d6 纽带

1	为了找回很久前丢失的我的信仰的一件古代遗物我可以付出生命。
2	终有一天我会将我定为异端的腐化的神庙教团复仇。
3	我欠着那位当我的双亲死亡时收养我的教士一条命。
4	我做的每一件事情都是为了普通人。
5	为了保卫我曾服侍过的神庙我可以做任何事情。
6	我试图去保护一部神圣典籍，我的敌人认为它是异端邪说并寻求摧毁它。

### d6 缺陷

1	我评价他人十分严苛，并且对自己更加苛刻。
2	我过于信仰那些在我神庙的等级中控制权势的人。
3	我的虔诚有时令我盲目信任那些声称信仰吾主的人。

## d6 缺陷

4	我的观点极其顽固。
5	我怀疑陌生人并不吝以最大恶意揣测他们。
6	一旦我选择了一个目标，我变得执迷于它以至于损害了我生命中的所有其它事物。

## 骗子charlatan

你对如何与人打交道很有一套。你知道是什么促使着他们行动，你在几分钟的交谈后就能剥出他们心底的欲望，在些许诱导性的提问后你就能读出他们的一切——就像读一本小人书。这是非常实用的天赋，是你非常乐意用以牟取己利、占据上风的天赋。

你知道人们想要的是什么，你知道你要给予的是什么——哦，是你【假装要】给他们的是什么。常识会让人们远离那些“看上去太美”的甜言蜜语，但是只要你在场，常识必然余额不足。这瓶粉色药水绝对能治愈您那糟糕的皮疹，这奇妙油膏——其实就是一些撒了点银粉的油脂——能让您重焕青春，可巧城里的那座桥要被拍卖了。这些天花乱坠的牛皮在你的嘴里，就和事实无异。

**技能擅长：**欺瞒，手上功夫

**工具擅长：**易容工具，伪造文书工具

**装备：**一套优质服装，一份易容工具，一些适合你的欺诈道具（十个装满五颜六色液体的塞口瓶子，一套作弊骰子，一套暗号纸牌，或者一枚捏造的公爵玺戒），内有15gp的腰包

## 偏好骗局

每个骗子都有相对更加偏爱的骗局手法。选择一个偏好骗局，或者掷骰决定。

## d6 骗局

1	我在博弈游戏中作弊。
2	我造假币或者伪造文件。
3	我渗透进他人的生活中，握住他们的把柄，夺取他们的财产。
4	我像换衣服一样换身份。
5	我在街角靠手上功夫耍把戏。

## d6 骗局

6	我让人们相信这些一文不值的垃圾指的他们花一大笔辛苦钱。
---	-----------------------------

## 特性：假身份

你可以伪造一个第二身份，这需要身份证明、建设人际网以及乔装打扮来让你进入角色。另外，你可以伪造包括官方纸张和私人笔迹的文书，只要你曾经见过此种文件的范例以及你试图模仿的手写笔迹。

## 建议性格

骗子是将真实身份隐藏在各式面具后的多彩角色。在他们身上反射出人们欲见何物、乐信何物，以及视世间为何物。但是他们的真我有时会被良心不安、宿敌或者信任危机等问题所困扰。

## d8 个人特性

1	我容易坠入爱河，也容易分道扬镳，但总是在招蜂引蝶。
2	我在什么情境下都愿意说笑，尤其爱在不合时宜之时。
3	我想获得何物时，最爱溜须拍马灌迷汤。
4	我是天生的赌徒，若是可能有回报，我就不顾风险。
5	我对一切说谎，即使毫无理由。
6	讽刺和挖苦是我的首选武器。
7	我身上挂着一排圣徽，无论何时都在祈祷随便哪位神明保佑。
8	我把任何可能有点价值的玩意儿都收集起来。

## d6 理念

1	独立。我有自由的灵魂——没人能对我指手画脚。（混乱
2	公平。我从不在那些穷得失不起钱的人身上捞钱。（守序
3	仁爱。我把我赚取的金钱分给真正需要的人。（善良

### d6 理念

4	创新。我从不玩两次同样的把戏。（混乱
5	友谊。钱如流水来去，友似青山长存。（善良
6	抱负。我决定为自己捞点什么。（任何

### d6 纽带

1	我敲诈错了人，所以必须确保那家伙不和我或者任何我在意的人再度打上交道。
2	我欠我的导师很多很多——一个可能正在某个监牢里面烂着的讨厌人物。
3	就在某个地方，我有个未曾见过我的孩子。为了他我正在改变世界。
4	我是贵族出身，早晚有一天我会把领地和头衔从那个偷了我的人身上抢回来。
5	一个大人物杀了我的爱人。要不了多久，我就会向他复仇。
6	我毁了一个不该被骗的人。我试图弥补我的过失，但是可能永远不会原谅自己。

### d6 缺陷

1	我对漂亮脸蛋没有抵抗力。
2	我总是欠债。我把不义之财花在奢侈品上，花得比拿得快。
3	我确信没人只有我骗人，没有人骗我，尤其是同一招。
4	我贪婪过头了。我没法忍受任何兜里没钱的风险。
5	我按捺不住骗远比自己强的人的冲动。
6	尽管我难以启齿且痛恨不已，但是见势不妙我会转身就逃，只顾把自己藏好。

## 罪犯criminal

你是一名有着一段破坏法律的历史的熟练的罪犯。你在其它罪犯中生活过很长一段时间并且现在仍然与罪犯的地下世界保持着联系。你比这世上的大多数人都离充斥着文明的薄弱处的谋杀，盗窃和暴力更近，并且你通过藐视社会的规定与准则已经活到了当下。

技能熟练：欺瞒，隐秘

工具熟练：一种赌具，盗贼工具。

装备：一根撬棍，一套带有兜帽的深色普通衣服，一套普通衣物，以及装着15gp的腰包。

### 罪犯专业

有许多种类的罪犯，并且在一个盗贼行会或者类似的犯罪组织中，每个成员有着不同的专业分工。即便是游离于那样的组织之外的罪犯们也会对某些特定种类的罪行较之其它有着强烈的偏爱。选择你在你的罪犯生涯中扮演的角色，或者依据下面的表格投骰。

#### d8 专业

1	敲诈犯
2	盗窃犯
3	暴力勒索犯
4	销赃犯

#### d8 专业

5	拦路抢劫犯
6	雇佣谋杀犯
7	扒窃犯
8	走私犯

### 特性：罪犯联系人

你有一个可靠并值得信赖的联系人作为你与其它罪犯组成的网络间的联络人。你知道怎样从你的联系人处收发信息，即便隔着遥远的距离；特别地，你知道什么人能为你捎信——本地信使，可贿赂的商队主人，以及衣衫褴褛的水手。

### 建议性格

罪犯在表面上可能像一个恶棍，并且他们中的许多人都是不折不扣的恶棍。但是一些罪犯富于讨人喜欢的——如果不是可取的——性格特征。在宵小之间或许有荣誉可言，但是罪犯极少会现出对法律或权威的尊敬。

#### d8 个人特性

1	我总是有着当事情变糟时该怎样做的计划。
2	无论情形怎样，我总是很冷静。我从不会升高我的声音或让我的情绪控制我。
3	我每到一个新地方做的第一件事就是记下每个有价值的物品的位置——或是可能藏有那样的东西的地点。
4	比起制造一个新敌人，我宁愿交一个新朋友。

## d8 个人特性

5	我极端难以信任他人。那些表面上看上去最公正的人经常有着最多要隐藏的事。
6	我不会考虑某个情形中的风险。永远别跟我谈几率。
7	令我做某件事的最好手段就是告诉我我不能那样做。
8	最轻微的侮辱也能把我气炸了。

## d6 理念

1	荣誉。交易中我不会偷别人的。(守序)
2	自由。锁链就意味着该被打破，那些会铸造它们的人也同样。(混乱)
3	仁爱。我从富人那里偷窃以便能帮助有需要的人。(善良)
4	贪婪。我会做任何能使我变富的事情。(邪恶)
5	人民。我忠于我的朋友，而非任何理想，并且为了我关心的人任何其它人都可以下到冥河一游。(中立)
6	救赎。人人心中有善念。(善良)

## d6 纽带

1	我试图偿还我欠着一个慷慨的资助者的老债务。
2	我的非法所得是为了支持我的家庭。
3	我有一件重要的东西被夺走了，并且我想要把它偷回来。
4	我会成为有史以来最伟大的盗贼。
5	我因一桩可怕的罪行而有罪。我希望我能从它那救赎自我。
6	我深爱的某人因我犯下的错误而死。那再不会发生了。

## d6 缺陷

1	当我看到一些有价值的东西时，除了怎样偷到它外我无法想到任何事情。
2	在面对一个金钱与我的朋友间的选择时，我通常选择金钱。

## d6 缺陷

3	如果有一个计划，我会忘掉它。如果我没有忘掉它，我会无视它。
4	当我撒谎的时候会有一个“讲”字揭穿它。[I have a "tell" that reveals when I'm lying 译注：据我理解，这里是说撒谎的时候会有固定口癖。]
5	当事情看上去糟糕的时候我转身掉头就跑。
6	有一名无辜者因我犯下的一桩罪行而进了监狱。这事我觉得挺好的。

## 变体罪犯：间谍

尽管你的素养与那些盗窃犯或走私犯没有很大的区别，但你是一种非常不同的情景下学会并练习它们的：作为一名从事间谍活动的探子。你可能曾经是一名官方认可的王家探子，或者也许你向出价最高者出卖你发现的秘密。

## 特性：接头人

你有一位可靠可信的接头人，将你和一张罪犯构成的犯罪网联系起来。你知道如何和你的接头人收发消息，即使远隔千里；另外，你知道哪些人能给你送来消息——可能是当地的信使、贪财的商队主，以及没精打采的卫兵。

## 艺人entertainer

只要在观众面前，你就无所不能。你知道如何令他们入迷，如何取悦他们，甚至如何激励他们。你的诗篇可以令听众心旌动摇，唤起他们的悲痛或欣喜，欢笑或忿怒。你的音乐振作他们的精神，或者勾起他们的悔恨。你的舞步令人着迷，你的幽默一针见血。无论你擅长何技，你的艺术即是生命。

熟练技能：杂技、表演

熟练工具：易容工具、一种乐器

装备：一种乐器（由你选择），倾慕者的信物（情书、一缕头发、或者小饰物），一套戏服，以及内有15gp的腰包。

## 艺人套路

好的艺人应当是多才多艺的，在一次表演中以许多不同套路娱乐观众。选择一到三种套路或

掷骰决定你作为艺人的技艺。

d10 技艺		d10 技艺	
1	表演者	6	乐师
2	舞者	7	诗人
3	吞火者	8	歌者
4	丑角	9	说书人
5	戏法师	10	杂耍者

**特性：人见人爱**

你总是能找到表演场地，通常是酒馆或者客栈，但偶尔也是马戏团、剧院，甚至是贵族厅堂。在表演处，你能获得适度或舒适水平的免费食宿（取决于所制订的标准），只要你每晚均演出。另外，你的表演让你在当地人中获得一定地位。若你进行表演的城镇中陌生人认出你，他们通常会对你抱有好感。

**建议特性**

成功的艺人能够唤起并保持观众的注意力，所以他们倾向于热烈或强劲的个性。他们对浪漫趋之若鹜，并对艺术练习和审美坚持高傲的理念。

**d8 个人特性**

1	我知道一个几乎适合所有情况的故事。
2	当我来到新地方后，我收集当地的流言和小道消息。
3	我是无可救药的浪漫病，总是在找“我的他/她”。
4	在我身边没人会生气太久，因为我总能缓和紧张气氛。
5	我喜欢精妙的讽刺，即使是对我的讽刺。
6	我宁可自己不是众人关注的焦点。
7	我是完美主义者。
8	我的情绪和思想变得和弹琴轮指一样快。

**d6 理念**

1	美丽。当我表演时，世界就变好了。（善良
2	传统。过去的故事、史诗以及歌谣不能被遗忘，它们塑造了我们。（守序

**d6 理念**

3	创新。世界需要崭新创意和大胆行动。（混乱
4	贪婪。我只是为名为利罢了。（邪恶
5	人民。我喜欢表演时人们脸上的笑容。那就是我想要的。（中立
6	正直。艺术展现灵魂；它应当发乎于内，揭露本心。（任何

**d6 纽带**

1	我的乐器是我最宝贵的财富，我用它纪念某个我爱的人。
2	有人偷走了我珍贵的乐器，有一天我会夺回来。
3	我想出名，代价不论。
4	我崇拜古老传奇中的某位英雄，并用他的行为来要求自己。
5	为了证明我比那个可恨的对手强，我可以做任何事。
6	我可以为老剧团的同伴做任何事。

**d6 缺陷**

1	为了出名我会做任何事。
2	我对漂亮脸蛋非常着迷。
3	流言让我背井离乡。这种麻烦似乎如影随形。
4	我曾经讽刺过一个贵族，现在他仍然想要我的脑袋。这错误我可能再犯。
5	我很难隐藏自己的真实感受。我的刻薄言辞经常带给我麻烦。
6	尽管我下过力气，但是对我的朋友们来说，我还是个靠不住的人。

**艺人变体：角斗士**

角斗士其实很类似吟游艺人或马戏师，他们学习以战斗场面娱乐大众的艺术。这种华而不实的战斗是你的艺人套路，尽管你也可能具备表演者或杂耍人的相关技能。利用你的人见人爱特性，你可以在任何适合以战斗取乐的地点表演

——可能是剑斗场，或则是黑拳俱乐部。你可以将装备选择中的乐器替换成廉价且不寻常的武器，比如三叉戟或网子。

## 平民英雄folk hero

你来自于一个卑贱的社会阶层，但是你命中注定要经历这许多磨难。你家乡的人们已经将你视为他们的冠军，并且你的命运呼唤你对抗各地威胁平民百姓的暴君和怪兽。

**技能熟练：**动物驯养，生存

**工具熟练：**一种工匠工具，交通工具（陆上）。

**装备：**一套工匠工具（你可选择一种），一把锹，一个铁壶，一套普通衣物，以及装着10gp的腰包。

### 分界事件

从前你于碌碌大众中从事于一项简单的专业，或许是一名农民，矿工，仆役，羊倌，伐木工或掘墓人。但是某件事情发生了，令你走上了一条不同的道路并且为了更伟大的事物而标记你。选择或者随机决定一个分界事件以标志着你成为人们中的英雄。

#### d10 分界事件

1	我起身反抗一位暴君的代理人。
2	我在一起自然灾害中救了人。
3	我独自一人对抗一只可怕的怪兽。
4	我从一个堕落的商人那里偷钱以帮助穷人。
5	我领导一支民兵以击退一支入侵的军队。
6	我闯进了一位暴君的城堡并投出武器以武装人民。
7	我训练农民使用农具作为武器对抗一位暴君的士兵。
8	一位领主在我引发了对一项不受欢迎的法令的一场象征性的抗议活动之后废止了它
9	一只天族，精类或是类似的生物赐给我以祝福或是揭示了我的秘密血统。
10	被招募进一位领主的军队，我提升为领导者并因我的英雄气概而受到称赞。

## 特性：乡下人的好客

由于你来自于平民百姓的阶层之中，你在他们之中感到舒适。你可以在其它老百姓中找到一个地方以供躲藏，休息或复原，除非你显得你自己对他们是一个危险。他们能掩护你逃脱法办，或者追杀你的人，尽管他们不会为了你拿他们的生命冒险。

### 建议性格

一名平民英雄是老百姓中同甘共苦的一员。大多数平民英雄将他们卑贱的出身视为一项美德，而非一项缺点，并且他们的家乡的社群对他们依然十分重要。

#### d8 个人特性

1	我以人的行动而非言辞对他们做判断。
2	如果有人遇到了麻烦，我总是愿意提供帮助。
3	当我把注意力集中于某件事时，我会踢开一切绊脚石坚持到底。
4	我对公平有着强烈的责任感并且总是试图为争端寻找最公正的解决方案。
5	我信任自己的能力并且会做任何我能做到的以获得他人的信任。
6	把思考留给其它人吧。我宁愿行动。
7	我误用长单词以试图显得更聪明些。
8	我容易厌烦。什么时候我才能在我的命运上取得进展呢？

#### d6 理念

1	尊敬。人们需要被体面并尊敬地对待。（善良）
2	公平。没有人应该在法律中得到优待，并且没有人可以凌驾于法律之上。（守序）
3	自由。压迫人民的暴君绝不能被容忍。（混乱）
4	力量。如果我变得强大，我就可以取走任何我想要的——这也是我应得的。（邪恶）
5	诚实。装成我不是的人一点好处也没有。（中立）
6	命运。没有人或事情能令我转离那更高的召唤。（任何）

## d6 纽带

1	我有一个家庭，但我现在不知道他们在哪里。我希望终有一日能够再次见到他们。
2	我劳作于这片土地，我爱着这片土地，而且我将保卫这片土地。
3	一名傲慢的贵族曾经死命痛打了我一顿，故而我将报复任何我遇到的恃强凌弱者。
4	我的工具是我以往生活的符号，并且我携带着它们以便我决不会忘掉我的根。
5	我保护那些无力自我保护的人。
6	我希望我的青梅竹马正陪伴着我一起追寻我的命运。

## d6 缺陷

1	统治我的土地的暴君除非看见我被杀死，否则绝不停手。
2	我坚信我命运的征兆，并且看不到我的缺点和失败的可能性。
3	自幼认识我的人知道我的羞耻的秘密，所以我再也不能回家了。
4	我有着小市民的陋习，尤其是酗酒。
5	我私下里相信如果我是统治着土地的僭主的话情形会更好。
6	我难以信任我的盟友。

## 行会工匠 **guild artisan**

你是工匠行会的意愿，在某项手艺上非常擅长，与其他工匠也关系密切。你是商业社会的基石，因你的天份和财富而从封建阶级的束缚中脱离出来。你拜入一位大师门下学习手艺，自行会处寻求翼蔽，直至你也成为一代宗师。

熟练技能：洞悉、说服

熟练工具：一种工匠工具

语言：你所选的一种

装备：一套工匠工具（由你选择），一封行会介绍信，一套旅行者衣物，内有15gp的腰包

### 行会生意

通常只有那些大到足以支持许多同行工匠的城市才能发展出行会。当然，你的行会也可能是

一个较大国度中，将分散在不同村镇中的工匠们联系起来的松散网络。和你的dm一起决定你的行会类型。你可以从表格中选择你的行会生意，或掷骰决定。

## d20 行会生意

1	炼金师和药剂师
2	盔甲匠、锁匠和镀金匠 (finesmith)
3	酿酒师、蒸馏师和葡萄酒商
4	笔记员、抄写员和公证人
5	木匠、屋顶匠和泥水工
6	绘图员、测量员和制表员
7	补鞋匠和制鞋匠
8	厨师和面包师
9	玻璃匠和玻璃工
10	首饰匠和宝石匠
11	皮匠、剥皮工和制革工
12	泥瓦匠和石匠
13	漆匠、画师和纹章师
14	陶工和瓦匠
15	船木工和修帆匠
16	铁匠和锻铁工
17	修补匠、锡匠和铸工
18	马车匠和轮匠
19	织布工和染工
20	木雕师、箍桶匠和制弓匠

作为行会一员，你谙熟用原材料制造成品所需的技术（你对特定工匠工具的掌握反映了这一点），也会算买卖帐、跑过好生意。你需要抉择的是，彻底放弃你的家底去冒险，还是下十二分力气在冒险和生意间连轴转？

### 特性：行会成员

作为一名受人尊敬的行会正式成员，你能享受行会提供的一些好处。行会中的同侪能为你提供食宿，万一不幸还会帮你下葬。在某些市镇，行会会馆提供和你的同行会面的场所，这里你可能找到潜在的赞助人、盟友或者雇工。

行会常常掌握着庞大的政治资源。如果你被卷入指控中，你的行会会全力支持你，只要能举出证明你清白的理由，或者罪名尚有回圜余地。倘若你是行会高层，藉由行会之力你能获取有力的政治地位。你需要向行会捐赠金钱和魔法物品来获取如此人脉。

每个月你必须上缴5gp会费。若你因故未缴，必须补齐，否则就会失去行会青睐。

### 建议性格

行会工匠曾经和芸芸众生无贰，直到他们放下工具、开始冒险生涯。他们明白努力耕耘的可贵，也明白团结就是力量，但是他们容易被贪婪和嫉妒蒙蔽。

### d8 个人特性

1	我确信能做的事就要做到最好。我必须做到最好——我是完美主义者。
2	我瞧不起那些不懂审美的家伙。
3	我总是想搞清楚事物如何运作，人们为何奔波。
4	我有一肚子格言警句，总是能恰到好处地掉书袋。
5	对那些不像我那样努力工作、公平竞争的人，我不会以礼相待。
6	我喜欢对我的行当高谈阔论。
7	我不会轻易花钱，我总是砍价砍到最低。
8	我在我这行鼎鼎有名，并且我要确保所有人都认同这点。如果人们没听说过我，我会大吃一惊。

### d6 理念

1	团结。加强集体团结，保卫社区安全，是文明人应尽的义务。（守序
2	慷慨。既然我有天赋，我就要造福世界。（善良
3	自由。任何人都有选择生计的自由。（混乱
4	贪婪。干这行？我只为钱。（邪恶

### d6 理念

5	人民。我为我在乎的人奋斗，不是为了什么理想。（中立
6	抱负。我努力钻研是为了成为本行中的翘楚。【译注：后无。疑应有“（任何）”。

### d6 纽带

1	我学习技艺的厂房对我来说是世界上最重要的地方。
2	我为某人造出一件绝世珍品，却发现他配不上它。我仍在找配得上它的人。
3	能有今天的我，行会助我良多。我欠行会的。
4	我为了向某人求爱而攒钱。
5	终有一天，我会回到行会，而其他工匠都会尊敬地俯首。
6	那个破坏了我的工坊、毁掉了我的生活的邪恶势力，我会向他们复仇。

### d6 缺陷

1	为了获得某些珍贵无价之物，我会做任何事。
2	我常常很急躁地认定某人正在骗我。
3	应当没人知道我曾经从行会金库里偷钱。
4	我从未对已有之物满足，我总是欲壑难填。
5	我极度渴望贵族头衔。
6	我妒忌任何手艺上胜我一筹的人。对手一直到处都是，无论我去往哪里。

### 隐士hermit

你过着隐居生活——或者栖身于修道院这种与世无争之地，或者全然孤身一人生活。远离尘世纷扰后，你获得了内心的安宁独立，或许也领悟了苦苦追寻的人生真谛。

熟练技能：医药、宗教

熟练工具：草药师工具

语言：一种你所选的语言

装备：一个卷轴箱，用来装纳你记录研究成果和祈祷词的笔记；一张冬用毛毯；一套平民衣物；一套草药师工具，5gp

## 隐居生活

为何你遗世独立，而又为何你重踏红尘？你可以和dm共同决定你隐居的原因，或者从下表中选择，或者掷骰决定。

### d8 隐居生活

1	我在寻求灵魂的启迪。
2	我遵守修会教规，参与集体清修。
3	我因不白之冤而被流放。
4	因一件改变我整个生活的大事，我弃世而去。
5	为了潜心于我的艺术、文字或音乐，我要寻找一处僻静所在。
6	我要与自然沟通，远离文明世界。
7	我是一座古代遗迹或一件古代遗物的看守人。
8	我是一名追寻圣人、圣地和圣物的朝圣者。

### 特性：探索

你寂寥的长期隐居令你发现了某些独特而强大的秘密。这发现究竟为何与你的隐居原因有关。你或许寻找到了有关宇宙真相、神祇本质、异界大能或是自然伟力的伟大真理。你也可能发现了一处任何人都未曾发现的地点。你可能揭露了久被遗忘的真相，或发掘出久远史前的遗物。你也或许发现了会妨害那些一手操持了你的流放的家伙们的情报，而那就是你重返凡世的原因。

### 建议性格

某些隐士天生适合隐居生活，也有些人苦于寂寞隐居，久待同伴到来。无论他们选择拥抱空寂还是敬而远之，独居生活都塑造了他们的态度和理念。少数人甚至会因久离人境而变得疯疯癫癫。

### d8 个人特性

1	在隐居生活中我已经太久不言不语，我更偏好肢体语言，偶尔咕哝几声。
2	我全然心如止水，即使泰山崩于眼前。

### d8 个人特性

3	修会的会首无论何时都能说出至理哲言，我也想分享此等睿智。
4	我对受难者抱有巨大的同情心。
5	对于礼仪和社会常识，我一无所知。
6	我将发生在我周遭的一切视作冥冥天意的一部分。
7	我常常陷入自己的冥思中无法自拔，丝毫不顾周围事物。
8	我正致力于一套完备的哲学理论，并且喜欢与人分享理念。

### d6 理念

1	大义。我的天赋注定要为所有人谋利，而并非为一己之私。（善良
2	逻辑。绝对不能让情绪干扰我们对正确、真实和理智的观念。（守序
3	解放思想。探究精神和好奇心是学术进步的支柱。（混乱
4	力量。清修和冥想是通往神秘力量或魔法之力的道途。（邪恶
5	与人为善。胡乱插手他人事务只会造成麻烦。（中立
6	自知。如果你能自知，那么就无所不知。（任何

### d6 纽带

1	没有比那些和我同处一地、一道苦修的同伴更重要的了。
2	我隐居是为了躲避那些仍在搜捕我的人。早晚我会直面他们。
3	我一直在隐居生活中寻找启迪，然而至今仍然一无所获。
4	吾爱之人注定求之不得，所以我隐居起来。
5	倘若我的发现公诸于众，世界就会天翻地覆。
6	我的苦修向我揭示了只有我能摧毁的可怖邪恶。

## d6 缺陷

1	现在我重返了文明世界，却有点过度沉溺于享乐。
2	我怀有即使是苦修和冥想也无法抹消的阴暗、嗜血之心。
3	我的想法和哲学观非常死板。
4	我对争论的求胜之心胜过了友谊和和睦之心。
5	为了追求失落的知识，我丝毫不顾风险。
6	我喜欢对一切保密，不爱与他人分享所知。

## 贵族noble

你熟悉财富、权力和特权的味道。你有着贵族头衔，你的家族掌握土地，收取税款，拥有深刻的政治影响。你可能是不识民间疾苦的养尊处优的贵族，可能是刚刚踏入贵族行列的商人，可能是没有继承权，却拥有远超常理权利的恶棍。或者你可能是勤勤恳恳、关心群众的地主，对生活在你土地上的人们深感其责。

和你的dm一起决定合适的头衔，以及头衔代表的权力。贵族头衔不是孤立的，它要和一整个家族联系起来；无论你持有什么头衔，你都有责任将其传给子孙后代。你不只需要决定头衔为何，更要和dm一起设计你的家族以及家族对你的影响。

你的家族是古老且稳固的呢？还是近日刚刚踏入贵族圈子？家族的影响力有多大，占据哪块儿地盘？你的家族在邻居的贵族间名声如何？平民百姓又是如何看待他们的？

你在家族中的地位如何？你是家族首领的后代么？你对继承头衔的义务感想如何？或者你和继承权相去甚远，以至于除非你给家族蒙羞，否则根本无人会在乎？家族的首领对你冒险生涯的看法呢？你的族人们乐于与你相处呢，还是唯恐避之不及？

这些细节能帮助你设计你的家族和头衔，作为战役世界的一部分。

熟练技能：历史、说服

熟练工具：一种赌博工具

语言：你所选的一种

装备：一套精良衣物，一枚玺戒，一张血统证书，内有25gp的钱包

特性：特权地位

由于你的贵族血统，人们总是会予你优待。高等社会愿意接纳你，人们认同你有权去任何你想去的地方。平民们会尽力满足你的要求，避免你产生任何不快；那些同样出身高贵的人则会视你为同一个社会圈子的人。如果有必要的话，你可以拜会任何本地贵族。

建议性格

贵族在普罗大众从未体会过的、截然不同的生活环境下成长，他们的性格反映了这种经历。贵族头衔伴随着许多约束——各式各样的责任，对家族的，对其他贵族、以及主君的，对受家族庇护者的，甚至是对头衔本身的。但是这些责任常常是摧毁一名贵族的上好手段。

## d8 个人特性

1	我的奉承话和迷魂汤，能让任何与我交谈的人，认为自己是举世无双的家伙。
2	平民因我的仁慈和慷慨而喜爱我。
3	没人可以否定的是，只要看一眼我威严的仪态，就能明白我和下层民众截然不同。
4	为了我的外表美丽而符合潮流，我忍受了很大痛苦。
5	我不喜欢干脏活，更不会对不舒适的食宿勉强自己。
6	尽管我有贵族血统，我却不认为自己比平民百姓更高贵。我们流的血是相同的。
7	我的青睐，只有一次，如果辜负了我的期待，那就没有下一次机会了。
8	如果你伤了我，那我就要碾碎你、侮辱你的家族、摧毁你的土地。/丝恩发怨，百倍偿还。

## d6 理念

1	尊重。人们尊敬我是因为我的地位，但是任何人，无论他地位如何，都应该被体面地对待。（善良
---	---

### d6 理念

2	责任。服从在我之上的权威是我的责任，正如在我之下的要服从我。（守序
3	独立。我必须证明，即使不借助家族的力量，我仍然可以自食其力。（混乱
4	权力。如果我掌握更大的权力，就没人能对我指手画脚。（邪恶
5	家族。血浓于水，一家人帮一家人。（任何
6	贵族责任。保护依附我的人们，是我的责任。（善良

### d6 纽带

1	为了获得家族的认可，我能面对任何挑战。
2	我们两个家族之间的联姻必须保持下去，不惜代价。
3	没有比家族血亲更重要的了。
4	我爱上了我家族所不齿的一个家族的后代。
5	我对主君的忠诚固若泰山。
6	平民们将我视作人民英雄。

### d6 缺陷

1	我暗自认为我比所有人都高贵。
2	我努力遮掩一个将会永远摧毁家族的可耻秘密。
3	我在听到的每一句话里都能发现隐藏的侮辱和威胁，并且我十分易怒。/我很容易想多，以为别人在骂我，然后直接发火。
4	我对性欲贪得无厌。
5	世界难道不是围着我转？
6	我的一言一行总是给家族带来耻辱。

## 化外之民outlander

你在荒野之中成长，远离文明科技以及都市生活的舒适便利。你曾经目睹过林海般的兽群迁徙，在城里人无法想象的风暴中幸存，感受过方圆百里内孑然一身的孤寂。野性流淌在你的体内，无论你是游牧者、探索者、隐居者、渔猎者，甚至劫掠者。即使身处你不谙地势之地，你也有荒野求生的法门。

熟练技能：运动、生存

熟练工具：一种乐器

语言：你所选的一种

装备：一根木棍、一件狩猎陷阱、一件你手刃的动物身上的战利品、一套旅行者衣物、内有10gp的腰包

### 出身

你曾到达过全然陌生的地方，见识过他人未曾探索过的事物。设计一些你曾经造访过的遥远地区，以及这些地区是如何塑造你的。你可以掷骰来从下表中决定身处荒野你如何维持生计，或者选择一个最适合你的人物的。

d10 出身		d10 出身	
1	巡林者	6	赏金猎人
2	设阱捕兽者	7	朝圣者
3	自耕农	8	游牧蛮族
4	向导	9	渔猎采集者
5	流放者	10	劫掠蛮族

### 特性：漫游者

你对地图和地形有令人惊讶的记忆力，并且你总能回想起地形、定居点或者其他环境特征的通常布局。另外，每天你可以为自己及最多五个队友获取食物和饮水，只要地形可以提供浆果、小兽、水源等资源。

### 建议性格

化外之民常常被城市居民视作粗鲁蠢笨的家伙，在城市生活中往往不受尊重。化外之民们被部落、宗族、家族联系起来，而大自然对大多数化外之民而言是最重要的羁绊，他们是她不可或缺的一角。

### d8 个人特性

1	我因流浪癖的驱使而背井离乡。
2	我像照顾新生儿般照顾同伴。
3	我曾马不停蹄地跑了二十五英里，警告宗族有兽人来袭。如果有必要，我还会这么干。
4	我善于观察自然，从中我得到能应对任何境况的经验。

### d8 个人特性

5	我对看重财富和礼貌的家伙不屑一顾。它们不能让你面对一头饥饿的泉熊。
6	我有从地上捡起些东西、漫不经心地摆弄，有的时候弄坏它们的习惯。
7	相对于与人相处，和动物在一起让我更自在。
8	我实际上是个狼孩。

### d6 理念

1	改变。生命如四季流转，变化不止，我们必须与之一道改变。（混乱
2	大义。部落整体的幸福，是每名成员的义务。（善良
3	荣誉。如果我玷污荣誉，就是令整个宗族蒙羞。（守序
4	力量。最强者支配一切。（邪恶
5	自然。大自然比任何文明造物都要重要。（中立
6	光荣。我必须在战斗中赢得荣耀，无论是为自己，还是为了宗族。（任意

### d6 纽带

1	我的家族、宗族或者部落是我生命中最珍贵的，即使我与他们异地相隔。
2	对我家园原始风貌的破坏就是对我的伤害。
3	我会让那些摧毁我家乡的恶客见识到什么叫狂怒。
4	我是部落的最后遗存，我保证令部落威名人尽皆知。
5	我眼前时常浮现诉说灾难将至的幻景，我要尽全力阻止它发生。
6	抚养幼童继承部落是我的责任。

### d6 缺陷

1	我过度痴迷于饮酒。
2	在紧张的生活中没有谨慎的余地。
3	我会记住每次侮辱，对委屈我的人我抱以无声的怨恨。/我睚眦必报。

### d6 缺陷

4	对那些来自其他种族、部落和社会形态的人，我无法很快建立信任。
5	大多时候我会选择用暴力破解难题。
6	我不会救那些无法自救者。物竞天择，强者生存。

### 贤者sage

你经年累月的学习多元宇宙的学识。你搜寻手稿，研习卷轴，并且聆听你有兴趣的学科中的最伟大的专家的话语。你的努力令你成为你研究领域的能手。

技能熟练：奥术，历史

语言：你选择的两种。

装备：一瓶黑墨水，一根羽毛笔，一把小刀，你死去的同事的一封载有你尚不能回答的问题的信，一套普通衣物，以及装着10gp的腰包。

### 专业

为决定你的学术训练的特性，投一个d8或是从下面的表格中选择选项。

#### d8 专业

1	炼金术士
2	占星术士
3	非权威学者
4	图书馆员

#### d8 专业

5	教授
6	研究员
7	法师学徒
8	抄写员

### 特性：研究者

当你试图学习或是记起一段学识时，如果你不知道那段信息，你总是知道从哪里以及从谁那能获得它。通常地，这个信息来源于一座图书馆，抄写室，大学或是一名贤者或者其它有知识的人或生物。你的DM可能会规定你寻求的这段信息是在一个遥远的几乎无法达到的地方秘密地藏着的，或者仅仅是无法找到。发掘多元宇宙的最深的秘密可能需要一次冒险甚或是一整个战役。

### 建议性格

贤者们由他们经年的学习所定义，并且他们的性格反映了这段学习生活。献身于学术研究，

一名贤者看重知识的价值——有时凭它自身的资格，有时将它视为通往其它理想的手段。

#### d8 个人特性

1	我使用能给人以非常博学的印象的多字词。
2	我阅读过世界上最大的图书馆中的每一本书——或者我喜欢自夸我阅读过。
3	我习惯于帮助那些不像我这么聪明的人，并且我有耐心对其他人解释任何事和每件事。
4	没有什么能比一个有趣的谜团更令我欢心。
5	在我做出我自己的判断前我愿意倾听一场争论的每一方。
6	当“跟”白痴们“说话时”我“说得”很慢“几乎”每个人“较我”而言“都是”白痴。
7	我在社交场合尴尬得特别特别厉害。
8	我确信人们始终在试着偷取我的秘密。

#### d6 理念

1	知识。通往力量和自我发展的路径就是知识。(中立)
2	美丽。美丽的事物向我们指出超越它本身的什么才是真。(善良)
3	逻辑。情绪绝不能削弱我们的逻辑思考。(守序)
4	无拘无束。没有什么应该束缚所有存在中潜在的无限可能。(混乱)
5	权力。知识是通往权力与统治的捷径。(邪恶)
6	提升自我。学习生活的目标就是人自身的改进。

#### d6 纽带

1	保护我的学生是我的责任。
2	我有一张载有可怕秘密的远古文献，它绝不能落入错误的人手中。
3	我为保护一座图书馆，大学，抄写室或修道院而工作。

#### d6 纽带

4	我一生的作品就是关于某项特定学识领域的一系列卷册。
5	我终生寻求某个特定问题的答案。
6	我出卖了自己的灵魂以获得知识。我希望做一些伟大的事情并把它赢回来。

#### d6 缺陷

1	以知识许诺很容易打动我。
2	当看到一只恶魔的时候大多数人会尖叫着逃离。我则会停下来并对它的解剖做笔记。
3	开启一项远古的奥秘值得以一个文明为代价。
4	我总是拿出极度复杂的解决方案，却忽视了那些简单易行的。
5	我说话时没有真正考虑过自己的用词，老是冒犯到他人。
6	没办法保守一个能救我或者其它人命的秘密。

#### 水手sailor

你在海船上忙碌了许多年月。在那些日子里，你曾直面狂野风暴、深海巨兽，或是其他等等许多能把你的小舟按进无底深渊的危险。你将初恋给了那遥远的海天线，但是现在是时候找些新活计做了。

和你的dm共同决定你曾经驾驶过的舰只的相关信息。那是一艘商船、军舰，亦或是探索船、私掠船？它威名远扬，还是不为人知？它航线所至之处多还是少？它如今仍在航行，还是已经失踪，或是和上面的水手一道沉入海底？

你在船上的职位是什么——水手、舰长、领航员、厨师，还是别的什么职务？船长是谁，大副又是谁？你是带着同伴们的祝福离舰，还是狼狈地滚下了船？

熟练技能：运动、察觉

熟练工具：领航员工具、载具（水运）

装备：挽缆栓/挽缆棍、50尺丝绳、如兔脚或中央有洞的小石头一类的护身符（或从第五章的饰物列表中掷骰决定），一套平民衣物，一个内有10gp的腰包。

## 特性：船路子

若你需要，你能为你和你的队友谋取免费的顺风船进行旅行。你可能搭乘你曾经效力过的船，但也可能是你交好的另一艘船（可能一位你曾经的同船水手指挥的船只）。因为你是请求对方帮助（而非雇佣），所以你不能让行程和日程全然满足你的要求。由你的dm决定到达你的目的地需要多久。作为免费搭乘的报酬，你和你的队友应当在航行中加入船员帮忙做工。

## 建议性格

水手可能十分粗鲁，但是各司其职的船上生活令他们十分值得信任。海上生活塑造了他们的外表，以及他们最重要的羁绊。

## d8 个人特性

1	朋友们知道他们可以依赖我，无论出现什么困难。
2	我努力工作，这样休闲时就可以尽情玩乐。
3	我喜欢航行到新港口，在那里以酒会友。
4	为了讲述一个好故事，我常常夸大其词。
5	对我而言，酒馆是了解一座陌生城市的好办法。
6	我从不收朋友的赌注。
7	我说话臭得像食腐兽的窝一样。/老子说话真他娘的三俗。
8	我喜欢出色的工作，尤其是如果我能让别人来干这活。/我喜欢让别人干活，自己看着。

## d6 理念

1	尊重。只有船长和船员相互尊重，船才能乘风破浪。（善良
2	公正。我们一起干活，一起拿饷。（守序
3	自由。海上生活就是自由——随你去哪儿，随你干什么。（混乱
4	征服。我是捕食者，而海上其他船则是我的猎物。（邪恶
5	人民。我为我的同伴们出力，不是为了什么理念。（中立

## d6 理念

6	抱负。早晚有一天，我会有我自己的船，掌握自己的命运。（任何
---	-------------------------------

## d6 纽带

1	我首先忠于我的船长，任何事物都要次之。
2	船才是最重要的，无论船员还是船长都是过客。
3	我总是会怀念我上过的第一艘船。
4	在一座港口有我的情人，她的魅力几乎能让我抛弃海上生活和她在一起。
5	平分财宝是我的权力，而这权力被人用诡计骗走；我想要夺回我应得的那份。
6	残忍的海盗杀了我的船长和兄弟，抢走了我的船，只留下濒死的我。我会复仇的。

## d6 缺陷

1	我遵守命令，即使是那些我抵触的命令。
2	我会绞尽脑汁避免额外劳动。
3	只要有人质疑我的勇气，无论刀山火海我都会去闯。
4	如果我开始喝酒，那根本就停不下来。
5	我会无法遏制地收集自己遇到的一切硬币或者小饰品之类的玩意儿。
6	我的骄傲可能会毁灭我。

## 变体水手：海盗

你在一个可怕的海盗的抚养下成长，这个残忍的杀人犯教会了你如何在血腥而危险的世界里生存。你沉溺于在公海上劫掠，并且将那些无辜者送入海底。你熟悉恐惧和杀戮的味道，你在许多港口都留下了赫赫凶名。

如果你决定在你的航海生涯中加入海盗元素，那么你可以用凶名特性（见下）取代船路子特性。

## 变体特性：凶名

如果你的角色有水手背景，你可以选择这个背景特性而非船路子特性。

无论你走到哪里，人们都会因你的恶名而恐惧。当你身处文明社区时，你可以免受一些细微

的犯罪行为的指控，例如在酒馆吃霸王餐或者踢坏商店的大门，因为人们不会冒险向当局告发你的劣行。

## 士兵soldier

你能够记起来的生活一直是战争。你自幼训练，学习武器与盔甲的使用，学习包括如何在战场上存活在内的基本求生技巧。你肯能够曾是一支常备国家军队或一支雇佣兵团中的一员，或者也许是在近来的一次战争中表现突出的一支本地民兵的成员。

当你选择此背景时，与你的DM商定你是哪只军事组织的一部分，你在它的军阶上到达了多高，以及在你的军事生涯中你学会了何种经验。是一支常备军，城市守卫，亦或乡村民兵？或者它可能是一名贵族或商人的私兵，或是一支雇佣军。

**技能熟练：** 运动，威吓

**工具熟练：** 一种赌博工具，交通工具（陆上）。

**装备：** 一枚军阶的标记，一件从一名倒下的敌人那得到的战利品（一把匕首，毁坏的武器或是军旗碎片）一套骨骰或一组纸牌，一套普通衣物，以及装着10gp的腰包。

### 专业

在你作为一名士兵的时间中，你曾经在你的单位或军队中扮演着一个专业的角色。投一个d8或是从下面的表格的选项中选择以决定你的角色：

d8 专业		d8 专业	
1	军官	5	医疗兵
2	侦察兵	6	军需官
3	步兵	7	掌旗官
4	骑兵	8	后勤人员

### 特性：军阶

你作为士兵时得到了一个军阶。终于你的前军事组织的士兵仍然承认你的权威与影响，并且如果他们有着更低的军阶他们会遵从你。你可以援用你的军阶以对其他士兵施以影响并且征用简

单的装备或马匹以供临时使用。你同样经常能通过那些承认你的军阶的友善的军队大营和堡垒。

### 建议性格

战争的可怕连同军事服务的严苛纪律在所有的士兵上留下了印记，塑造了他们的理想，创造了强力的纽带，并且经常让他们留下伤疤并易于恐惧，羞愧和憎恨。

### d8 个人特性

1	我总有礼貌并且毕恭毕敬。
2	战争的记忆萦绕于我心中。我无法令暴力的图像从脑海中抹去。
3	拜我那几乎遭遇过任何形势的军事经验所赐，我能讲许多鼓舞人心而又发人深省的故事。
4	比起制造一个新敌人，我宁愿交一个新朋友。
5	我能盯着一只地狱犬看而绝不畏缩。
6	我喜欢强壮的感觉并且乐于打坏东西。
7	我有着粗俗的幽默感。
8	我迎难而上直面问题。一个简单直接的解决方案是通往成功的最佳路径。

### d6 理念

1	大义。我们的命运是为保卫他人而献出自己的生命。（善良）
2	责任。我做我必须做的事并且仅仅遵从权力。（守序）
3	独立。当人们盲目的服从命令时，他们在接受一种暴君。（混乱）
4	力量。生活与战争同样，更强大的一方会获胜。（邪恶）
5	与人为善。理想不值得一以它之名杀戮或是为它挑起战争。（中立）
	国家。我的城市，国家和人民是最重要的事。（任何）

## d6 纽带

1	为了我曾守护的人我仍愿意放弃生命。
2	有人在战场上救过我的命。直到今天，我也不会丢下任何一个朋友。
3	荣誉即吾命。
4	我永远不会忘记我队伍遭受到的惨败以及导致它发生的敌人们。
5	那些与我同袍的人值得为之而死。
6	我为那些无法为他们自己战斗的人而战。

## d6 缺陷

1	我们曾在战斗中面对的凶暴的敌人仍然令我恐惧的发抖。
2	我对那些并非久经沙场的武士的人不屑一顾。
3	我曾在战斗中犯下了一个以很多生命为代价的可怕错误——而且为了能保守住那个错误的秘密我愿意做任何事。
4	我对我敌人的仇恨盲目且缺乏理性。
5	我遵从法律，即便律条将会导致不幸。
6	当我错了的时候我宁愿吞掉自己的盔甲也不愿承认。

## 孤儿urchin

你自幼独自在街头讨生活，父母双亡、一贫如洗。没有人抚养照顾你，所以你必须学会如何自己谋生。你为了果腹之物不惜头破血流，你时刻环顾四周，以防和你一样的可怜家伙把它偷走。你睡在屋顶、睡在小巷，无处遮风避雨，就算生病也只能独自忍耐、无法指望药物和医疗。九死一生地你幸存下来，也变得无比狡诈、强健或敏捷——或者兼而有之。

在开始你的冒险生涯时，你身上带着一笔能让你虽不奢侈、但也安稳地生活至少十天的钱款。你是如何得到这笔钱的？是什么力量让你能够冲破绝望的生活环境、尝试得到更好的生活？

熟练技能：手上功夫、隐秘

熟练技能：易容工具、盗窃工具

装备：一把小刀、一张你成长的城市的地  
图、一只宠物鼠、一件纪念你父母的象征物、一

套平民服装、内有10gp的腰包

## 特性：城市秘辛

你知道城市的秘密小径和胡同，能够在混乱的街区中发现他人忽视的路径。如果你们并非身处战斗状态，在城市内你和你引导的同伴可以以一半于通常时间的速度在两个地点间穿行。

## 建议性格

孤儿被他令人绝望的贫困生活塑造，无论是好的方面，还是坏的方面。对街头同生共死的同伴的承诺驱使可能驱使着他们，寻找更美好生活的热切渴望也可能引领着他们，甚至对所有曾经恶毒对待他们的富人报复也可能是孤儿的动机。

## d8 个人特性

1	我把食物碎屑和小零碎深深地藏在口袋里。
2	我会常常发问。
3	我喜欢钻进别人找不到我的地方。
4	我习惯靠着墙或树睡觉，睡时把所有的东西捆成一捆抱在怀里。
5	我的吃相像猪一样，十分没有礼数。
6	我认为任何对我假仁假义的人都不安好心。
7	我不喜欢洗澡。
8	我总是直接说出其他人暗示或者想遮掩的事情。

## d6 理念

1	尊重。所有人，不论贫富，都应受到尊重。（善良
2	团结。我们必须同舟共济，因为外人不会帮我们。（守序
3	改变。下等人可能发迹，高贵人可能落马，变化才是万物的本质。（混乱
4	报复。富人们应该被按在水沟里尝尝濒死的感觉。（邪恶
5	民。我帮助那些帮了我的人——这是我们生存的根本。（中立
6	抱负。我会证明我应该有更好的生活。（任何

**d6 纽带**

1	这城镇是我的家，我会保卫它。
2	我资助一所孤儿院，避免让其他人遭受我的厄运。
3	我的幸存应归功于那位教会我如何在街头生存的孤儿。
4	我欠了一位同情我的绅士一笔我还不起的债。
5	通过抢劫一位大人物我脱贫致富，但是也因此被通缉。
6	不该再有人遭受我曾经的苦难了。

**d6 缺陷**

1	如果敌人人多势众，我就会溜之大吉。
2	金子，钱，我会不择手段赚更多。
3	我不会全然相信任何人，除了自己。
4	与其公平决斗，我更喜欢趁人之危偷袭。
5	如果和原主相比我更需要，那就不算盗窃。/“拿来用用”算不上偷。
6	自己看管不好自己的家伙们，都是自寻死路。



# 装备

一个大城市的市场充斥着各种买家卖家：矮人铁匠和精灵木雕师，半身人农民与侏儒珠宝匠，更不要提从一系列的国家和文化中抽出来的各种外形，体型和肤色的人类了。在最大的城市中，几乎每件能想象到的东西都能够出售，从异国香料和奢华的服装到藤编篮子和练习用剑。

对一名冒险者而言，能提供盔甲，武器，背包，绳索和类似的货物是头等大事，因为恰当的装备在一处地下城或是未开发的荒野中就意味着生与死的区别。本章详细描述了冒险者们通常会发现在面对D&D诸世界展现的威胁时有用的平淡和稀奇的商品。

## 起始装备

当你创建你的人物时，你收到了基于你的职业和背景的结合的装备。作为替代，你能以基于你职业的一笔金钱起始并将它们花费在本章列出的物品上。参见依职业的起始财富表以决定你能有多少金子花。

你决定你的人物怎样得到这些起始装备。它可能是一笔遗产，或者人物在他或她的童年期中买到的商品。你可能装备有一把武器，一具盔甲和一个背包以作为军事服役的一部分。甚至可能你的装备是你偷来的。一把武器可能是一个家族传家宝，世代相传直到你的人物最终取下它的罩布并且追寻一位先祖的冒险足迹。

表：起始财富

依职业的起始财富表

职业	资金
野蛮人	2d4 x 10 gp
吟游诗人	5d4 x 10 gp
牧师	5d4 x 10 gp
德鲁伊	2d4 x 10 gp
战士	5d4 x 10 gp
武僧	5d4 gp
圣武士	5d4 x 10 gp
游荡者	5d4 x 10 gp
游侠	4d4 x 10 gp
术士	3d4 x 10 gp
魔契	4d4 x 10 gp
法师	4d4 x 10 gp

## 财富

财富在一个D&D世界中展现为多种形式。硬币，宝石，贸易货物，艺术品，动物以及不动产能反映你的人物的财务健康。平民百姓中的成员物物交换，以货易货并用谷物和奶酪缴税。贵族中的成员或是以法律权利交易，例如对一座矿，一个港口或一块农用地的权利，或是以金条交易，以磅计量黄金而非以币量计算。只有商人，冒险者和那些提供专业服务以供雇佣的人才总是用硬币交易。

### 币制

普通硬币有着数个不同的币值单位，该币值单位基于铸造它们所使用的金属的相对价值。三种最常见的硬币是金币(gp)，银币(sp)和铜币(cp)。

用一枚金币，一名人物可以购买一只箭壶，50尺好绳子或是一头山羊。一名擅长的（但并不杰出）工匠每天可以挣一枚金币。金币是度量财富的标准单位，即便这硬币本身并不是经常被使用。当商人们商谈包含价值数百或数千金币的货物或服务时，交易通常并不包含个别硬币的交换。在一定程度上金币是度量价值的一个标准，并且实际交易是使用金条，信用证或值钱的货物。

一枚金币值十枚银币，它是普通人间最流行的硬币。一枚银币能买一套色子，一罐灯油，或是在一个差劲的旅馆中的一夜休息。

一枚银币值十枚铜币，在乞丐和苦力中十分常见。一枚铜币能买一根蜡烛，一支火炬或是一块粉笔。

另外，用其他贵重金属制作的货币偶尔也会出现在财宝储藏中。金银币(ep)和白金币(pp)发端于衰亡的帝国和失落的王国，并且它们用在交易中时有时会引发怀疑和不信任。一枚金银币价值五枚银币，而一枚白金币价值十枚金币。

一枚标准的硬币重约三分之一盎司，所以五十枚硬币重一磅。

表：标准兑换率

硬币	cp	sp	ep	gp	pp
铜币 (cp)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
银币 (sp)	10	1	1/5	1/10	1/100
金银币 (ep)	50	5	1	1/2	1/20
金币 (gp)	100	10	2	1	1/10
白金币(pp)	1000	100	20	10	1

### 出售财宝

在你探险的地下城中有大把的机会找到财宝，装备，武器，盔甲等等。正常情况下倘若你能找到对你的战利品感兴趣的买主和商人的话，当你回到一座城镇或其它定居点时你能出售你的财宝和小玩意。

#### 武器，盔甲和其它装备

作为一条一般规则，未损害的武器，盔甲和其它装备能卖得它们在市场中的出售时价格的一半。怪物们使用的武器和盔甲鲜少处于可供出售的足够良好的情形。

#### 魔法物品

出售魔法物品问题重重。找到一个买一瓶药剂或是一张卷轴的人并不太难，但是其它物品就超出了除了最有钱的贵族外的大多数人的接受范围。类似的，除了一些常见的魔法物品，你无法正常遇见能买到的魔法物品或法术。魔法的价值远超过了简单的金子并且应该一直被那样对待。

#### 宝石，珠宝和艺术品

这些物品在市场中保持着它们完整的加值，并且你能或者把它们换成金币或是直接使用它们作为买其他交易品的货币。对于特别有价值的财宝，DM可能会要求你现在一座大城镇或是大社群找到一位买主。

#### 贸易货物

在边境地带，许多人通过物物交换经营交易。像宝石和艺术品一样，贸易货物——成条的铁，成袋的盐，以及牲畜等等——在市场中都保持着它们完整的价值并且能够用作货币。

## 盔甲与盾牌

D&D诸世界是一张由大量不同文明织成的巨大挂毯，其中每个文明都有着自己的科技等级。出于这个原因，冒险者们能碰到大量的盔甲类型，从皮甲到链甲再到昂贵的板甲，以及其间的许多其它盔甲。盔甲表显示了最常见的在游戏中能找得到的盔甲种类并且将它们分成三大类别：轻甲，中甲和重甲。许多武士为他们的盔甲加配一面盾牌。

盔甲表显示了在D&D世界中穿戴的通常盔甲种类的价格，重量和其它特性。

### 盔甲擅长

任何人能够穿戴一套盔甲或是在一只胳膊上绑上一面盾牌。尽管只有那些擅长于盔甲使用的人才知道怎样有效地穿戴它。你的职业使你擅长于特定种类的盔甲。如果你穿戴了你缺少擅长的盔甲，你在任何有关力量或敏捷的包括属性检定，豁免骰和攻击骰在内的投骰上承受劣势，并且你不能施法。

### 盔甲等级AC

盔甲在攻击中保护它的使用者。你穿戴的盔甲（和盾牌）决定了你的基本盔甲等级。

### 重甲

较重的盔甲妨碍到了穿戴者迅速，秘密以及不受限制地移动的能力。如果盔甲表上某种盔甲的力量栏中显示“力量13”或“力量15”，该盔甲将降低穿戴者的速度10尺除非穿戴者有着一个等于或大于所列值的力量值。

### 潜行

如果盔甲表在潜行栏中显示“劣势”的话，穿戴者在敏捷（潜行）检定中承受劣势。

### 盾牌

一面盾牌用木头或金属制作并且有一只手举起。运用一面盾牌令你的盔甲等级加2。你同时只能从一面盾牌中受益。

### 轻甲

用又软又薄的材料制成，轻甲因其能在不牺牲机动性的同时提供一定的防护而为灵巧的冒险者所喜爱。如果你穿着轻甲，你将你的敏捷调整

值加到源于你盔甲种类的基本数值上以决定你的盔甲等级。

### 布甲

布甲由数层布料与棉料的衬里构成。

### 皮甲

这种甲的胸甲和护肩由通过油煮硬化的皮子制成。该甲的其余部分由更软的和更灵活的材料制成。

### 镶嵌皮甲

由坚固但柔韧的皮革制成，镶嵌皮甲为紧密的铆钉或钉加固。

### 中甲

中甲较之轻甲提供了更多的保护，但同样损害了更多的移动能力。如果你穿着轻甲，你将你的敏捷调整值，最大到+2，加到你的盔甲类型提供的基本值上以决定你的盔甲等级。

### 兽皮甲

[hide，译注：这里不采用三，四版通用的革甲译法，水浒传八十九回描写兀颜统军载“中间一层海兽皮甲”，反过来革甲一词除了D&D之外鲜少见到使用的。]

这种粗糙的盔甲由厚毛皮组成。它常常为野蛮人部落，邪恶类人生活以及其它缺少用以制作更好的盔甲的工具和材料的人们所穿戴，

### 链甲衫

由互相锁接的金属环组成，一件链甲衫穿戴于衣服或皮甲的夹层之间。这种盔甲为穿戴者的上身提供了适中的保护并且令锁环间相互碰撞的声音为外层衣服所包住。

### 鳞甲

这种盔甲由一件大衣和绑腿组成（也许是一件分开的甲裙），它是皮质的并为部分重叠的金属片而覆盖，就像是鱼鳞一样。这套装同样包含手套。

### 胸甲

这种盔甲由软皮条固定的金属护胸片组成，尽管它留下了腿和胳膊没保护，但这种盔甲为穿戴者的生命器官提供了良好的保护并且令穿戴者较不受妨碍。

### 半身板甲

半身板甲由覆盖了穿戴者身体的大部分的铸

模金属板组成。它除了由皮条系住的简单护胫外不包含腿部保护。

## 重甲

所有护甲类别中，重甲提供最好的保护。这些盔甲套装覆盖了整个身体并且被设计以阻止各种类型的攻击。只有擅长的武士才能应付它的重量和笨重。

重甲不允许你将敏捷调整值加到你的盔甲等级中去，但是如果你的敏捷调整值为负的话它同样不会惩罚你。

## 环甲

这种盔甲是其上缝着重金属环的皮甲。这些环帮助加固盔甲以对抗剑与斧的挥击。环甲比链甲差，并且通常只被那些无力支付更好的盔甲的人所穿戴。

## 链甲

由互相锁接的金属环组成，链甲包括在甲冑下面穿戴的一层衬里织物以阻止擦伤并减缓挥击的冲击。这套盔甲包含手套。

## 板条甲

这种盔甲由铆接在作为支撑的皮革的垂直金属窄条制成，这块皮革穿在布甲外面。灵活的链甲保护着关节。

## 板甲

板甲由覆盖了整个身体的相互连接的模铸金属板组成。一套板甲包括手套，重皮靴，一顶有面甲的头盔以及在盔甲底下的厚重的布甲。锁扣和皮带将重量分担到全身。

## 边栏：变体：装备体型

在大多数战役中，你能使用或穿戴你在你的冒险中找到的任何装备，只要它在通常感觉的限制内。例如，一名魁梧的半兽人不可能适应一名半身人的皮甲，而一名侏儒会完全没入一名云巨人考究的衣袍中。

DM可以增加更多的真实感。例如，为一名人类打造的一套板甲在经过明显的改动前不会合身于另一名，而当为一名冒险者试图穿着一名守卫的制服以伪装时，它可能是明显不合身的。

使用此变体，当冒险者们找到盔甲，衣服和类似的用来穿戴的物品时，他们可能需要光临一

间盔甲铺，裁缝，皮匠或是类似的专家以把该物品弄得适宜穿戴。这样工作的花费值该物品市场价格的百分之十到四十。DM可以或是投1d4\*10或是基于需要改动的范围决定花费的增加程度。

## 穿戴和脱下盔甲

穿和脱盔甲花费的时间取决于盔甲的类别。

穿。这是穿上盔甲所花费的时间。只有当你花费整段时间以穿上盔甲时才会得到盔甲的AC中收益。

脱。这是脱下盔甲所花费的时间。如果有人帮忙，将时间减半。

## 穿脱盔甲

类别	穿	脱
轻甲	1分钟	1分钟
中甲	5分钟	1分钟
重甲	10分钟	5分钟
盾牌	1个行动	1个行动

表：盔甲

盔甲	花费	盔甲等级	力量	潜行	重量
轻甲					
布甲	5 gp	11+敏捷调整值	-	劣势	8 lb
皮甲	10 gp	11+敏捷调整值	-	-	10 lb
镶嵌皮甲	45 gp	12+敏捷调整值	-	-	13 lb
中甲					
兽皮甲	10 gp	12+敏捷调整值 (最大2)	-	-	12 lb
链甲衫	50 gp	13+敏捷调整值 (最大2)	-	-	20 lb
鳞甲	50 gp	14+敏捷调整值 (最大2)	-	劣势	45 lb
胸甲	400 gp	14+敏捷调整值 (最大2)	-	-	20 lb
半身	750 gp	15+敏捷调整值 (最大2)	-	-	40 lb
重甲					
环甲	30 gp	14	-	劣势	40 lb
链甲	75 gp	16	力量13	劣势	55 lb
板条甲	200 gp	17	力量15	劣势	60 lb
板甲	1500 gp	18	力量15	劣势	65 lb
盾牌					
盾	10 gp	+2	-	-	6 lb

## 武器

你的职业在特定武器上提供擅长，反映了你职业的专攻以及你最可能使用的工具。无论你喜欢一把长剑还是一把长弓，你的武器和你有效舞动它的能力在冒险时可能意味着生死之分。

武器表展示了D&D世界上最常见的公务，它们的价格和重量，它们命中时造成的伤害，以及任何它们具备的特质。每把武器都被归类为近战或远程之中。一把近战武器被用来攻击你周围5尺以内的一个目标，而一把远程武器被用来攻击一个有一段距离的目标。

### 武器擅长

你的种族，职业和专长能提供给你对特定的武器或是特定类别的武器的擅长。两个武器类别是简单和军用。大多数人能够擅长使用简单武器。这些武器包括木棒，硬头锤和其它常常在普通人手上看见的武器。军用武器，包括剑，斧和长柄武器，需要更多的专精训练以有效使用它们。大多数武士使用军用武器因为这些武器能够令他们的战斗风格和训练得到最佳利用。

擅长于一种武器允许你将你的擅长加值加到任何你使用该武器做出的攻击的攻击骰上。如果你用一种你缺乏擅长的武器做一次攻击骰，你不能将你的擅长加值加到该攻击骰上。

### 武器特质

如武器表中显示的那样，许多武器有着关乎它们运用的的特质。

#### 弹药

你能使用有着弹药特质的武器做出一次远程攻击，这需要你拥有能从该武器发射的弹药。每当你使用该武器攻击时，你花费一枚弹药。从箭壶，匣或是其它容器中取出弹药是攻击的一部分。在战斗结束后，你能通过花上一分钟搜索战场以恢复你花费的一半弹药。

如果一种有着弹药特质的武器做出一次近战攻击，你将该武器当做一把临时武器。（参见本节之后的“临时武器”条目）一根投石索在这样使用时必须已装填完毕。

#### 娴熟

当你使用一把娴熟武器做出一次攻击时，你

可以自由选择力量或敏捷调整值以用于攻击和伤害骰中。你必须为两个骰使用同一个调整值。

#### 重型

小体型生物在使用重型武器时做出的攻击骰上承受劣势。一把重型武器的体积和型号对于一个小体型生物有效运用它而言太大了。

#### 轻

一把轻武器又小又易于手持，使得它在运用两把武器战斗时十分理想。参见第九章的双武器战斗规则。

#### 装填

由于装填这种武器需要时间，当你使用一个行动，奖励行动或是反应行动以用它射击时，你只能射出一发弹药，而不考虑你正常情况下能做出几次攻击。

#### 射程

一把能用来做出远程攻击的武器有着一个在弹药或投掷特质后的括号内给出的射程。射出列出了两个数。第一个是以尺数计的武器的正常射程，第二个则指出了武器的最大射程。当攻击一个超过正常射程的目标时你在攻击骰上承受劣势。你不能攻击一个处于最大射程之外的目标。

#### 触及

当你使用这种武器攻击时，它为你的触及增加5尺。

#### 特殊

有着特殊特质的武器有着不常见的规则支配着它的使用，这在武器描述中详细解释。（参见本节后的“特殊武器”条目）

#### 投掷

如果一种武器有着投掷特质，你能投掷该武器以做出一次远程攻击。如果这把武器是一把近战武器，你在攻击骰与伤害骰上应用与你使用该武器做出近战攻击时应用的相同的属性调整值。例如，当你投掷一把手斧时，你应用你的力量，但当你投掷一把匕首时，你可以选择使用你的力量或你的敏捷，因为匕首有着娴熟特质。

#### 双手

这种武器需要两只手一起使用。

#### 多用途

这种武器可以用一只或两只手来使用。与这

个特质一同出现的是一个位于括号中的伤害值——双手使用该武器做出近战攻击时造成的伤害。

### 临时武器

---

有时人物手头没有他们的武器并且不得不用手头上的任何东西进行攻击。一把临时武器包括你能用单手或双手舞动的任何物体，例如碎玻璃杯，一条桌腿，一只煎锅，一个马车车轮，或是一只死地精。

许多情况下，一把临时武器与一把真正的武器相似并且可以被像真正的武器那样对待。例如，一条桌腿与一根木棒相似。在DM的观点中，一位人物对一种武器的擅长可以令他使用一种近似的物体就好像它是那种武器一般并且利用他或她的擅长加值。

一件与任何武器都不相似的物体造成1d4伤害（由DM决定适合该物体的一种伤害类型）。如果一名人物使用一把远程武器以做出近战攻击，或是投掷一把没有投掷特质的近战武器，它同样造成1d4伤害。一件临时投掷武器有着20尺正常射程和60尺最大射程。

### 镀银武器

---

一些对于非魔法武器有着免疫或抗性的怪物易受到银武器的损害，所以谨慎的冒险者投资额外的钱以在他们的武器上镀银。你可以花100gp为一件武器或十发弹药镀银。这花费不仅仅体现了银的价格，还有在不减损武器效果的情况下将银镀到武器上所需要的时间和专门知识。

### 特殊武器

---

有着特殊规则的武器在此描述。

#### 骑枪

当你使用一把骑枪攻击你周围5尺内的目标时承受劣势。同样，当你不处于骑乘时一根骑枪需要两只手来舞动。

#### 捕网

一只为捕网命中的大型或更小的生物将被限制[restrained]直到它被放开。一只捕网不能影响无形体的生物，或是超大型或更大的生物。一只生物可以用它的行动做一次DC10的力量检定以放开它自己或是它的触及内的另一只生物。对网

造成5点挥砍伤害(AC 10)同样可以放开生物并且不伤害到它，终止效果并摧毁捕网。

当你使用一个行动，奖励行动或反应行动以用捕网攻击时，你只能做出一次攻击，而不考虑你正常情况下能做出几次攻击。

表：武器-1

武器名称	花费	伤害	重量	特质
简单近战武器				
木棒	1sp	1d4钝击	2lb	轻
匕首	2gp	1d4穿刺	1lb	娴熟，轻，投掷（射程 20/60）
巨木棒	2sp	1d8钝击	10lb	双手
手斧	5gp	1d6挥砍	2lb	轻，投掷（射程 20/60）
标枪	5sp	1d6穿刺	2lb	投掷（射程 30/120）
轻锤	2gp	1d4钝击	2lb	轻，投掷（射程 20/60）
硬头锤	5gp	1d6钝击	4lb	-
木棍	2sp	1d6钝击	4lb	多用途(1d8)
镰刀	1gp	1d4挥砍	2lb	轻
矛	1gp	1d6穿刺	3lb	投掷（射程 20/60），多用途(1d8)
徒手击打	-	1钝击	-	-
简单远程武器				
轻弩	25gp	1d8穿刺	5lb	弹药（射程80/320），装填，双手
飞镖	5cp	1d4穿刺	1/4lb	娴熟，投掷(射程20/60)
短弓	25gp	1d6穿刺	2lb	弹药（射程80/320），双手
投石索	1sp	1d4钝击	-	弹药（射程30/120）
军用近战武器				
战斧	10gp	1d8挥砍	4lb	多用途(1d10)
链枷	10gp	1d8钝击	2lb	-
大砍刀	20gp	1d10挥砍	6lb	重型，触及，双手
巨斧	30gp	1d12挥砍	7lb	重型，双手
巨剑	50gp	2d6挥砍	6lb	重型，双手
戟	20gp	1d10挥砍	6lb	重型，触及，双手
骑枪	10gp	1d12穿刺	6lb	触及，特殊
长剑	15gp	1d8挥砍	3lb	多用途(1d10)
巨锤	10gp	2d6钝击	10lb	重型，双手
钉头锤	15gp	1d8穿刺	4lb	-
长矛	5gp	1d10穿刺	18lb	重型，触及，双手
细剑	25gp	1d8穿刺	2lb	娴熟

表：武器-2

武器名称	花费	伤害	重量	特质
军用近战武器				
弯刀	25gp	1d6挥砍	3lb	娴熟，轻
短剑	10gp	1d6穿刺	2lb	娴熟，轻
三叉戟	5gp	1d6穿刺	4lb	投掷(射程20/60)，多用途(1d8)
战镐	15gp	1d8钝击	2lb	多用途(1d10)
鞭	2gp	1d4挥砍	3lb	娴熟，触及
军用远程武器				
吹箭筒	10gp	1穿刺	1lb	弹药(射程25/100)，装填
手弩	75gp	1d6穿刺	3lb	弹药(射程30/120)，轻，装填
重弩	50gp	1d10穿刺	18lb	弹药(射程100/400)，重型，装填，双手
长弓	50gp	1d8穿刺	2lb	弹药(射程150/600)，重型，双手
捕网	1gp	-	3lb	特殊，投掷(射程5/15)

## 冒险用品

本节描述了有着特殊规则或是需要更多解释的物品。

### 强酸

作为一个行动，你可以将这小瓶的内容物泼溅到你周围5尺内的一个生物身上或是把这小瓶投到至多20尺远的地方，并利用冲击打破它。无论哪种情况，做一次对抗一个生物或物体的远程攻击，并将强酸视为一种临时武器。当命中时，目标受到2d6强酸伤害。

### 炽火胶

这种粘稠的流体一旦在空气中暴露就会点燃。作为一个行动，你可以将这个瓶子投到至多20尺远的地方，并利用冲击打破它。做一次对抗一个生物或物体的远程攻击，并将炽火胶视为一种临时武器。当命中时，目标在它每回合开始时受到1d4火焰伤害。一只生物可以使用它的行动通过一个DC10的敏捷检定以扑灭火焰来终结此伤害。

### 边栏：装备包

你从你的职业处得到的起始装备中包含着一系列有用的冒险用品，他们装在一个背包中。这些背包的内容物在这里列出。如果你购买你的起始装备，你可以显示的价格购买背包，它可能会比分别购买其中的物品要便宜。

### 窃贼背包(16gp)

包括一只背包，一个装有1000粒滚珠的包，10尺长弦，一个铜铃，5只蜡烛，一根撬棍，一柄铁锤，10只岩钉，一只附盖提灯，2扁瓶灯油，5天份口粮，一只火绒盒，和一只水袋。该背包同样还包括系在它一边的50尺长麻绳。

### 外交官背包(39gp)

包括一只木箱，两只地图或卷轴匣，一套高级衣服，一瓶墨水，一只墨水笔，一盏油灯，2扁瓶灯油，5张纸，一小瓶香水，封腊和肥皂。

### 地城背包(12gp)

包括一只背包，一只撬棍，一柄铁锤，10只岩钉，10只火炬，一只火绒盒，10天份口粮和一只水袋。该背包同样还包括系在它一边的50尺长麻绳。

### 艺人背包(40gp)

包括一只背包，一卷铺盖，2套戏服，5只蜡烛，5天份口粮，一只水袋和一套易容工具。

### 探索者背包(10gp)

包括一只背包，一卷铺盖，一套野炊工具，一只火绒盒，10只火炬，10天份口粮和一只水袋。该背包同样还包括系在它一边的50尺长麻绳。

### 教士背包(19gp)

包括一只背包，一条毛毯，10只蜡烛，一只火绒盒，一只募捐盒，2块熏香，香炉，祭袍，2天份口粮和一只水袋。

### 学者背包(40gp)

包括一只背包，一本载有轶闻的书，一瓶墨水，一只墨水笔，10张羊皮纸，一小袋沙和一把小刀。

### 抗毒剂

一只喝下这个瓶内液体的生物能在1个小时内在对抗毒药的豁免上有优势。它不会授予不死或构装生物益处。

### 奥术法器

一只奥术法器是一件特殊的物品——一枚法珠，一块水晶，一只权杖，一根特殊制造的法杖，一根魔杖般长的木棍或是其它类似的物品——被设计来引导奥术法术的力量。一名术士，邪术师或法师能使用这样的物品作为一个施法法器，如第十章描述的那样。

### 滚珠

以一个动作，你能够将这些小金属珠从它们的袋子中洒出以覆盖一块10尺见方的区域。穿过这片被覆盖区域的一只生物必须通过一个DC10的敏捷豁免骰以避免摔成俯卧。一只半速穿过这片区域的生物不需要做此豁免骰。

### 滑轮组

一组带有一根绳索绕过它们的滑轮以及用来系住物体的一个钩子，一个滑轮组允许你提升相当于你正常能举起的重量的四倍重的物体。

### 书

一本书可能载有诗歌，历史叙述，属于某个特定领域的学识的信息，侏儒机械的图标和笔记或者几乎任何其它能够用文字或图画展现的事

物。一本载有法术的书是一本法术书。（本节之后详述）

### 铁蒺藜

以一个动作，你能够将一包铁蒺藜撒出以覆盖一块5尺见方的区域。任何进入此区域的生物必须在一个DC15的敏捷豁免骰上成功否则将停止移动并承受1点穿刺伤害。直到该生物恢复了至少1生命值，它的步行速度将下降10尺。一只半速穿过这片区域的生物不需要做此豁免骰。

### 蜡烛

1小时之内，一只蜡烛能够在5尺内散发出明亮光以及额外5尺的昏暗光。

### 弩矢匣

这只木匣能装上二十支弩矢。

### 地图或卷轴匣

这个圆柱形皮匣能够装上十张卷起的纸或是五张卷起的羊皮纸。

### 链条

一根链条有10点生命值。它能被一个成功的DC20的力量检定挣断。

### 攀爬工具

一套攀爬工具包括特别的岩钉，靴子包头，手套和系带。你可以一个行动使用攀爬工具以锚定你自己；当你这样做的时候你不可能从你锚定你自己的地方摔落超过25尺，并且你不能在不解除锚定的情况下从哪一点攀爬超过25尺。

### 材料包

一个材料包是一个小的防水的皮质腰包内有间隔用以放置所有的材料成分以及其它你需要用来施展你法术的特殊物品，除了那些有着特别花费的材料（在法术描述中提及）。

### 撬棍

在撬棍能应用的地方，使用它会带来力量检定上的优势。

### 德鲁伊法器

一枚德鲁伊法器可能是一枝槲寄生或冬青，一根用紫衫木或其它特殊木头制作的魔杖或节杖，一根从一颗活树上折下的法杖，或是一个包含神圣动物身上的羽毛，毛皮，骨头和牙齿的图腾物。一名德鲁伊（见玩家手册第三章）能使用

这样的物体以作为施法法器，如第十章描述的那样。

### 渔具

这套装置包括一根木杆，丝线，软木转轴，铅坠，天鹅绒饵以及窄眼网。

### 医药箱

这个箱子是一个容纳绷带，药膏和夹板的皮质小包。箱子能使用十次。以一个行动，你能花费该箱的一次使用次数一稳定一个有着0点生命值的生物的伤势，而无需投一个感知（医药）检定。

### 圣徽

一枚圣徽是一个神或一个神系的代表。它可能是一个描绘有代表一个神明的符号的护身符，相同的符号可能作为一个徽章被仔细地雕刻或镶嵌在一面盾牌上，或者它也可能是一个盛有一块神圣遗物的碎片小盒。玩家手册列出了多元宇宙的众多神明以及他们的典型徽记。一名牧师或圣武士能使用一枚圣徽作为一个施法法器，如第十章描述的那样。为了这样使用该徽记，施法者必须将它抓在手中，戴在能看得见的地方或是用一面盾牌带上它。

### 圣水

作为一个行动，你可以将这扁瓶的内容物泼溅到你周围5尺内的一个生物身上或是把这小瓶投到至多20尺远的地方，并利用冲击打破它。无论哪种情况，做一次对抗一个生物或物体的远程攻击，并将圣水视为一种临时武器。如果目标是一只魔族或不死生物，它受到2d6光耀伤害。

一名牧师或圣武士能通过表演一种特殊的仪式来创造圣水。该仪式花费1小时来表演，花费价值25gp的银粉，并且需要施法者花费一个1级法术空位。

### 狩猎陷阱

当你使用你的行动设置它的时候，该陷阱组成了一个锯齿钢圈并可以在一个生物踏在它中央的一块压力板上时啪的一声闭合。这个陷阱被一根重链条固定在一个不动物体上，例如一棵树或是一颗钉在地上的钉子。任何踩到板上的生物都必须成功通过一个DC13的敏捷豁免骰否则将受到1d4穿刺伤害并停止移动。之后，直到该生物从陷阱中得到自由，它的速度都被限制在链条的

长度内（典型为3尺长）。一只生物能使用它的行动以做一个DC13的力量检定以放开它自己或是它的触及内的另一只生物。每个失败的检定都对陷住的生物造成1点穿刺伤害。

### 油灯

一盏油灯能够在15尺内散发出明亮光以及额外30尺的昏暗光。一旦它点亮，它每六小时烧掉一扁瓶(1品脱)灯油。

### 牛眼提灯

一盏牛眼提灯能够在60尺锥形区域内散发出明亮光以及额外60尺的昏暗光。一旦它点亮，它每六小时烧掉一扁瓶(1品脱)灯油。

### 附盖提灯

一盏附盖提灯能够在30尺内散发出明亮光以及额外30尺的昏暗光。一旦它点亮，它每六小时烧掉一扁瓶(1品脱)灯油。作为一个行动，你能放下盖子，将它的光亮减弱为5尺内散发出昏暗光。

### 锁

一把钥匙与这把锁同时提供。不用钥匙时，一只擅长于盗贼工具的生物能够通过一个成功的DC15的敏捷检定撬开这把锁。你的DM可能决定用更好的价格可以买到更好的锁。

### 放大镜

这枚透镜允许人仔细观察小物体。在生火时它作为燧石与铁片的代替物也同样有用。使用放大镜聚焦光来生火需要如同阳光般明亮的光线，引火物，以及约5分钟的时间以便点燃。一枚放大镜可以为任何用以估价或者检查一个小或是有着高度细节的物体的属性检定上提供优势。

### 镣铐

这些金属约束能捆住[bind]一只小或中型生物。逃脱镣铐需要一个成功的DC20的敏捷检定。打破它们需要一个成功的DC20的力量检定。每套镣铐配有一把钥匙。不用钥匙时，一只擅长于盗贼工具的生物能够通过一个成功的DC15的敏捷检定撬开镣铐的锁。镣铐有着15点生命值。

### 野炊工具

这个罐头盒包括一只茶杯和简单的餐具。盒子被夹在一起，并且其中一面能够被用作一只煎锅而另一面能做作为一只碟子或是浅碗。

### 灯油

灯油通常装在一个1品脱大小的陶土扁瓶中。作为一个行动，你可以将这扁瓶中的灯油泼溅到你周围5尺内的一个生物身上或是把这小瓶投到至多20尺远的地方，并利用冲击打破它。做一次对抗一个生物或物体的远程攻击，并将灯油视为一种临时武器。无论哪种情况，当命中时，目标为灯油洒满全身。如果目标在灯油干燥前(1分钟后)受到任何火焰伤害，目标因燃烧的灯油而受到额外5点火焰伤害。你同样可以将一扁瓶灯油泼在地面上以覆盖一块5尺见方的区域，这需要该区域是水平的。如果被点燃，灯油将燃烧2轮并对任何进入此区域或在此区域结束回合的生物造成5点火焰伤害。一只生物每回合只能受到该伤害一次。

### 基本毒药

你能使用这个小瓶中的毒药以涂毒于一把挥砍或穿刺武器或至多三发弹药上。涂抹毒药需要一个行动。一名被涂毒武器或弹药击中的生必须通过一次DC10的体质豁免骰否则将受到1d4毒药伤害。一旦涂毒。毒药在干燥前能维持1分钟的效力。

### 治疗药水

饮用这种红色魔法液体的人物能恢复2d4+2的生命值。喝或为他人灌下一瓶药水需要一个行动。

### 箭壶

一只箭壶能盛装20支箭。

### 便携式攻城槌

你能利用一具便携式攻城槌以打破门。当这样做的时候，你在力量检定上获得+4加值。一名其它人物能帮助你使用者攻城槌，令你在该检定上获得优势。

### 口粮

口粮由为长途跋涉而准备的干粮，包括牛肉干，干果，饼干和坚果。

### 商用天平

一架天平包括一个小的衡平，托盘和一套共重2磅的配重。利用它，你能度量小物体的精细重量，例如稀有贵金属或是贸易货物，以帮助决定它们的价值。

### 法术书

对于法师而言必不可少的，一本法术书是一个为记录法术而留有100页空白的皮面卷册。

### 望远镜

从望远镜中观察到的事物能放大到他们体型的两倍。

### 帐篷

一个简单和轻便的帆布遮蔽物，一个帐篷能睡两个人。

### 火绒盒

这个小容器包含碎石，打火铁和火绒（通常是在轻油中浸过的干布）以用来生一堆火。使用它来点亮一支火炬——或是其它有着充足的外露的燃料的物品——要花上一个动作。点亮任何其它火要花上一分钟。

### 火炬

一支火炬能燃烧1个小时，能够在20尺内散发出明亮光以及额外20尺的昏暗光。如果你使用一支燃烧的火炬做一次近战攻击并命中，它造成1点火焰伤害。

### 边栏：容器容量

容器	容量
背包*	1立方尺/30磅物品
木桶	40加仑液体，4立方尺固体
篮子	2立方尺/40磅物品
玻璃瓶	.5品脱液体
水桶	3加仑液体，1/2立方尺固体
木箱	12立方尺/300磅物品
扁瓶或大杯	1品脱液体
壶或罐	1加仑液体
铁壶	加仑液体
腰包	1/5立方尺/6磅物品
麻袋	1立方尺/30磅物品
小瓶	4盎司液体
水袋	4品脱液体

\*你同样可以将物品系在背包的外面，例如一卷铺盖或是一卷绳子。

### 表：冒险用品

物品	花费	重量
算盘	2gp	2lb
强酸（小瓶装）	25gp	1lb
炽火胶（扁瓶装）	50gp	1lb
弹药		
箭(20)	1gp	1lb
吹箭(50)	1gp	1lb
弩矢(20)	1gp	1.5lb
投石索弹丸(20)	4cp	1.5lb
抗毒剂（小瓶装）	50gp	-
奥术法器		
水晶	10gp	1lb
法球	20gp	3lb
权杖	10gp	2lb
法杖	5gp	4lb
魔杖	10gp	1lb
背包	2gp	5lb
滚珠（包内含1000粒）	1gp	2lb
木桶	2gp	70lb
篮子	4sp	2lb
铺盖	1gp	7lb
铜铃	1gp	-
毛毯	5sp	3lb
滑轮组	5gp	5lb
书	28gp	5lb
玻璃瓶	2gp	2lb
水桶	5cp	2lb
铁蒺藜(包内含20枚)	1gp	2lb
蜡烛	1cp	-
弩矢匣	1gp	1lb
地图或卷轴匣	1gp	1lb
链条(10尺)	5gp	10lb
粉笔（1支）	1cp	-
木箱	5gp	25lb

攀爬工具	25gp	12lb
普通衣服	5sp	3lb
戏服	5gp	4lb
高级衣服	15gp	6lb
旅行者衣服	2gp	4lb
材料包	25gp	2lb
撬棍	2gp	5lb
德鲁伊法器		
一枝槲寄生	1gp	-
图腾	1gp	-
木制法杖	5gp	4lb
紫衫魔杖	10gp	1lb
渔具	1gp	4lb
扁瓶或大杯	2cp	1lb
爪钩	2gp	4lb
铁锤	1gp	3lb
大铁锤	2gp	10lb
医药箱	5gp	3lb
圣徽	1gp	7lb
护符	5gp	1lb
徽章	5gp	-
圣物匣	5gp	2lb
圣水（扁瓶装）	25gp	1lb
沙漏	25gp	1lb
狩猎陷阱	5gp	25lb
墨水（1盎司小瓶装）	10gp	-
墨水笔	2cp	-
壶或罐	2cp	4lb
长梯(10尺)	1sp	25lb
油灯	5sp	1lb
牛眼提灯	10gp	2lb
附盖提灯	5gp	2lb
锁	10gp	1lb
放大镜	100gp	-
镣铐	2gp	6lb

野炊工具	2sp	1lb
钢面镜	5gp	1.5lb
灯油（扁瓶装）	1sp	1lb
纸（每张）	2sp	-
羊皮纸（每张）	1sp	-
香水（小瓶装）	5gp	-
矿工用十字镐	2gp	10lb
岩钉	5cp	0.25lb
基本毒药	100gp	-
木杆（10尺）	5cp	7lb
铁壶	2gp	10lb
治疗药水	50gp	0.5lb
腰包	5sp	1lb
箭壶	1gp	1lb
便携式攻城槌	4gp	35lb
口粮（1天份）	5sp	2lb
袍	1gp	4lb
麻绳(50尺)	1gp	10lb
丝绳(50尺)	10gp	5lb
麻袋	1cp	0.5lb
商用天平	5gp	3lb
封蜡	5sp	-
锹	2gp	5lb
哨子	5cp	-
玺戒	5gp	-
肥皂	2cp	-
法术书	50gp	3lb
铁钉(10)	1gp	5lb
望远镜	1000gp	1lb
双人帐篷	2gp	20lb
火绒盒	5sp	1lb
火把	1cp	1lb
小瓶	1gp	-
水袋	2sp	5lb(满)
磨刀石	1cp	1lb



## 工具

一件工具能帮你做一些你离了它就无法做成的事情，例如制作或修复一件物品，伪造一份文件，或是撬开一把锁。你的种族，职业，背景或专长提供给你对特定工具的擅长。擅长于一种工具允许你将你的擅长增加值加在任何你使用该工具做出的属性检定中。工具使用并不局限于单一的属性，因为擅长于一种工具意味着对它的使用的广泛的知识。例如，DM可能会让你做一次敏捷检定以使用你的木雕师工具雕出一个良好的细节，或是一个力量检定以从特别坚硬的木材中作出什么来。

表：工具

物品	花费	重量
<b>工匠工具</b>		
炼金术士设备	50gp	8lb
啤酒酿造设备	20gp	9lb
书法设备	10gp	5lb
木匠工具	8gp	6lb
制图师工具	15gp	6lb
鞋匠工具	5gp	5lb
厨师用具	1gp	8lb
吹玻璃匠工具	30gp	5lb
珠宝匠工具	25gp	2lb
皮匠工具	5gp	5lb
瓦工工具	10gp	8lb
画家设备	10gp	5lb
陶工工具	10gp	3lb
铁匠工具	20gp	8lb
补锅匠工具	50gp	10lb
裁缝工具	1gp	5lb
木雕师工具	1gp	5lb
易容工具	25gp	3lb
文书伪造工具	15gp	5lb

表：工具

物品	花费	重量
<b>赌具</b>		
色子	1sp	-
龙棋	1gp	5lb
纸牌	5sp	-
三龙牌	1gp	-
草药师工具	5gp	3lb
<b>乐器</b>		
风笛	30gp	6lb
鼓	6gp	3lb
扬琴	25gp	10lb
长笛	2gp	1lb
诗琴[lute]	35gp	2lb
里拉琴	30gp	2lb
号角	3gp	2lb
排箫	12gp	2lb
桑姆管[shawm]	2gp	1lb
提琴	30gp	1lb
航海者工具	25gp	2lb
使毒工具	50gp	2lb
盗贼工具	25gp	1lb
交通工具(陆上或水上)	*	*

\*参见“坐骑与交通工具”一节

## 工匠工具

这些特别的工具包括制造或交易物品所需的物品。该表格展现了工具的最普遍的例子，每种都能提供关系一门手艺的物品。擅长于一种工匠工具能令你在你的手艺中使用该工具做出的属性检定上加上你的擅长增加值。每种工匠工具都需要单独的擅长。

## 易容工具

这袋化妆品，染发剂和小支撑物能令你制造出一个改变了你的物理外表的位置。擅长于此工具能令你在创造一种可视的伪装中所做的任何属性检定上加上你的擅长增加值。

## 文书伪造工具

这个小盒子里盛有一系列的纸和羊皮纸，笔和墨水，封印和封蜡，金叶和银叶以及对于伪造出一份可信的物理文件所必须的其它设备。擅长于此工具能令你在一份文件的物理伪造中所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。

#### 赌具

这种物品包括一个很宽范围内的赌博用具，其中有骰子和成幅的纸牌。（例如三龙牌这样的游戏）一些常见的例子在工具表中出现，但是其它种类的赌局同样存在。如果你擅长于一种赌局，你能在使用该赌具进行一次赌博所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。每种赌具都需要单独的擅长。

#### 草药师工具

这件工具包含一系列器具如推剪，杵和臼，以及草药师使用的小包和小瓶，它们能令你在鉴别或运用草药时所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。同样，对这种工具的擅长对于制作抗毒剂和治疗药水是必须的。

#### 乐器

表格中列出了几种最常见类型的乐器列作为例子。如果擅长于一项特定的乐器，你能在使用该乐器演奏音乐所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。每种乐器都需要单独的擅长。

#### 航海者工具

这套工具被用于在海上航海。擅长于航海者工具令你能绘制一艘船的航线，并使用航海图表。另外，擅长于这些工具能令你在避免海上迷航所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。

#### 使毒工具

一套使毒工具包括小瓶，化学品和其他用以制造毒药的必须用具。擅长于此工具能令你在制造或使用毒药中所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。

#### 盗贼工具

这套工具包括一把小锉刀，一套开锁器，一面装在金属柄上的小镜子，一套柳叶剪刀，以及一把签字。擅长于这些工具能令你在解除陷阱或开锁中所做的任何属性检定上加上你的擅长加值。

## 坐骑与交通工具

一只好坐骑能帮助你更快的穿过荒野，但是它的主要用途是携带那些除此之外就会令你放慢速度的用品。坐骑和其他动物表展示了每种动物的速度和基本载重量。

一只动物拉着一辆四轮马车，大车[cart]，双轮马车[chariot]，雪橇或货车[wagon]能够最多拉动五倍于它的基本载重量的重量，其中包括交通工具的重量。如果多只动物拉动同一个交通工具，它们可以将它们的载重上限加在一起。

除了列出的那些之外，其它坐骑也可以在D&D世界中找到，但它们很稀有并且无法被正常的买到。这些包括飞行坐骑(飞马，狮鹫，鹫马和类似的生物甚至还有水中坐骑。(例如巨海马)获得那样一只坐骑经常意味着找到一只蛋并且亲自养大那只生物，于一个强大的政治实体做一个协议，或是与坐骑本身谈判。

表：坐骑和其他动物

项目	花费	速度	载重量
骆驼	50gp	50ft	480lb
驴或骡	8gp	40ft	420lb
象	200gp	40ft	1320lb
役用马	50gp	40ft	540lb
骑乘用马	75gp	60ft	480lb
驯犬	25gp	40ft	195lb
矮种马	30gp	40ft	225lb
战马	400gp	60ft	540lb

### 坐骑用盔甲

坐骑用盔甲被设计以保护一只动物的头，颈，胸和身体。任何在本章盔甲表中出现的盔甲都能以坐骑用盔甲的形式买到。它的花费等于为类人生物制成的盔甲的四倍，重量为两倍。

### 鞍座

一只军用鞍座能支持骑乘者，使你战斗中活动的坐骑上保持着姿势。它在任何你做出的保持骑乘的检定上给你以优势。骑乘任何水中或飞行坐骑需要一只异种鞍座。

### 交通工具擅长

如果你擅长于任何一种特定的交通工具（陆

上或水上），你能将你的熟练加值加在不同环境中为控制该种交通工具而做出的任何检定上。

### 划桨船[Rowed Vessels]

河船和划艇被用于湖上与河中。如果顺流而下，将流速（典型为3里每小时）加到该交通工具的速度上。这些交通工具无法逆着急流划桨，但它们可以被岸上的拉纤动物拖动。一只划艇重100磅，这使得冒险者可以在陆地上携带它。

表：披挂，挽具及拖拽车辆

项目	花费	重量
坐骑用盔甲	*4	*2
马嚼和缰绳	2gp	1lb
四轮马车	100gp	600lb
大车	15gp	200lb
双轮马车	250gp	100lb
饲料（每日份）	5cp	10lb
鞍座		
异种	60gp	40lb
军用	20gp	30lb
载货	5gp	15lb
骑乘	10gp	25lb
鞍囊	4gp	8lb
雪橇	20gp	300lb
租用马厩（每日）	5sp	-
货车	35gp	400lb

表：水上交通工具

项目	花费	速度
划桨战舰[galley]	30000gp	4mph
河船	3000gp	1mph
长船	10000gp	3mph
划艇	50gp	1.5mph
帆船	10000gp	2mph
战舰	25000gp	2.5mph

## 贸易货物

大多数财富并不是以硬币计量。它以牲畜，谷物，土地，征税权利，或是资源所有权（例如一座矿或一片森林）。

公会，贵族和皇室控制着贸易。特许公司获得了沿着特定路线贸易的权利，它们可以将商船送往各个港口，或是买或卖特殊的货物。公会为他们控制的货物或服务设定价格，并且决定谁可以或不可提供那些货物与服务。商人通常不使用通货交易贸易货物。贸易货物表显示了通常交易货物的价值。

表：贸易货物

花费	货物
1cp	1磅小麦
2cp	1磅面粉或一只鸡
5cp	1磅盐
1sp	1磅铁或1平方尺帆布
5sp	1磅铜或1平方尺棉布
1gp	1磅姜或一头山羊
2gp	1磅肉桂或胡椒或一头绵羊
3gp	1磅丁香或一头猪
5gp	1磅白银或1平方尺亚麻
10gp	1平方尺丝绸或一头奶牛
15gp	1磅藏红花或一头公牛
50gp	1磅黄金
500gp	1磅白金

## 费用

当没有深入地下深处，为寻找失落的财宝探索废墟或是与入侵的黑暗势力进行战争之时，冒险者们会遇到更多平淡无奇的真实。即便在一个奇幻世界中，人们也有着基本的需求例如遮蔽处，营养和衣服。这些东西花费金钱，尽管一些生活方式并另一些生活方式花的更多。

### 生活方式费用

生活方式费用提供给你一种简单的方法以记账奇幻世界中生活开销。它们包含了你的住宿，食物和饮料，以及你其它的必需品。更多的，这些费用还包含了维持你的装备的开支以便你能在下次冒险召唤之时有所准备。

每周或每月伊始（由你决定），从费用表中选择一种生活方式并支付其价格以便维持该生活方式。所列价格以每日计，故而若你希望计算你选择的生活方式在三十日长时期内的花费，将所列价格乘以30。你的生活方式在一个时期到下一个之间可以变化，这基于你手头能支配的资金，或者你可以在你人物的一生中都维持同样的生活方式。

你的生活方式选择可能有着影响。维持一个富裕的生活方式能帮助你与富人和有权力的人保持关系，尽管你增加了吸引盗贼的风险。同样地，俭朴生活能帮助你避开罪犯，但你不大可能结交有力的关系。

表：生活方式费用

生活方式	价格/日
穷鬼	-
贫贱	1sp
贫穷	2sp
中等	1gp
舒适	2gp
富裕	4gp
贵族	最少10gp

### 穷鬼

你居住在不人道的状况中。没有地方可以称之为家，你将任何能找到的地方视为遮蔽处，潜

行到谷仓中，蜷缩在旧箱子中，并且依赖那些比你好的人的乐善好施。一种穷鬼生活方式意味着大量的危险。无论你走到哪暴力，疾病和饥饿都会追随着你。其它穷鬼会觊觎你的盔甲，武器和冒险用品，在他们看来这可是一大笔钱。大多数人对你不屑一顾。

### 贫贱

你住在一个漏水的马厩，镇外一间泥地面茅舍或是镇中最差部分的一间害虫肆虐的木板房中。你有着遮风避雨之处，但你住在一个极危险而且暴力很常见的环境中，在一个充斥着疾病，饥饿与不幸的地方。大多数人对你不屑一顾，并且你有着很少的法律保障。大多数此种生活方式的人曾遭遇过严重的倒退。它们可能是麻烦，被标记为流放者，或是遭受疾病。

### 贫穷

贫穷的生活方式意味着在一个稳定的社会中毫不舒适的活着。朴素的食物和小屋，

破旧的衣衫以及不可预料的情况导致了一个充足的，尽管可能不开心的感受。你的住宿可能是客栈中的一间或是旅馆楼上的一个普通房间。你从一些法律保障中受惠，但你依然与暴力，犯罪和疾病作斗争。处于这种生活方式的人们多是没技术的做工的，推车贩卖的，走街串巷叫卖的，做贼的，当佣兵的以及其它名声不好的类型。

### 中等

一个中等的生活方式使你远离贫民窟并确保你能保持你的装备。你居住在一座镇上的老久部分，在一间木板房，旅馆或神庙中租赁一个房间。你不会饥渴并且你的居住状况虽然朴素却很干净。以中等生活方式活着的普通人包括有家庭的士兵，劳工，学生，教士，

受限制的法师[hedge]，以及类似的人物。

### 舒适

选择一个舒适的生活方式意味着你能支付更好的衣服并且可以轻易维持你的装备。你住在有着中产阶级邻居的小屋中或是在一间好旅馆中有着单间。你与商人，老练的生意人和军官打交道。

### 富裕

选择一个富裕的生活方式意味着居住在一个

奢华的生活中，尽管你还有达到那与贵族或皇室的古老财富相媲美的社会状态。你居住在可与高度成功的商人，皇室钟爱的仆人或是拥有一些小产业的业主相媲美的生活方式。你有着体面的房子，通常是城镇中较好部分的一间宽阔的房子或是一间好旅馆的一个舒适套间。你很可能有几名仆人。

## 贵族

你有着充裕和舒适的生活。你生活在社群中最有权力的人们组成的圈子之中。你有着令人兴奋的住处，也许是城镇中最好部分的一栋楼或是最好旅馆中的房间。你在最好的餐馆吃饭，雇佣最熟练和最时尚的裁缝，并且有着能满足你每个需求的仆人。你收到富裕和有有权力的人们的聚会邀请，并且在政治家，公会领袖，高级教士和贵族的团体中花上整晚。你同样必须与最高级的欺诈和背叛作斗争。你越富裕，就越有可能作为一只小卒或参加者而被卷入一场政治漩涡之中。

## 食物，饮料和住处

食物，饮料和住处表提供了各种食物项目和一晚住处的价格。这些价格包含在你的生活方式费用之中。

表：食物，饮料和住处

项目	花费	项目	花费
啤酒		一块奶酪	1sp
每加仑	2sp	一块肉	3sp
每杯	4cp	酒	
宴会 (每人)	10gp	普通 (罐装)	2sp
一条面包	2cp	上好 (瓶装)	10gp
旅馆住宿 (每日)		饮食 (每日)	
贫贱	7cp	贫贱	3cp
贫穷	1sp	贫穷	6cp
中等	5sp	中等	3sp
舒适	8sp	舒适	5sp
富裕	2gp	富裕	8sp
贵族	4gp	贵族	2gp

## 服务

冒险者们可以雇佣非玩家人物以帮助他们或是在一系列场合中代表他们的利益。大多数这样的雇员充分掌握了日常技能，而其他人可能是一种手艺或技艺的专家，还有少数人是掌握专业冒险技能的专家。

### 边栏：自给自足

本章描述的费用和生活方式假定你在城镇中度过冒险间的时光，以任何你能支付得起的服务供养自己——为食物和住处付钱，向镇上的人付钱以便磨砺你的剑并修葺你的盔甲，以及诸如此类的事情。然而一些人物，以打猎，搜寻食物和自己修理他们的用品来在荒野中维持生活。

维持这种生活方式不需要你花费任何钱币，但它消耗时间。如果你在冒险之间花费时间以训练一项专业，如第八章描述的那样，你能维持一种相当于贫穷生活方式的生活。擅长于生存技能能让你维持一种相当于舒适生活方式的生活。

最基本的雇员类型中的一部分在服务表中显示。其它普通雇员包括当冒险者雇用他们以完成一项特定任务时定居于一个典型的市镇或城市中的各种各样的人。例如，一名法师可能会雇用一名木匠以建造一个精致的箱子（以及它的微缩模型）以便在李欧蒙秘藏箱这一法术中使用。一名战士可能委托一名铁匠以铸造一把特别的剑。一名诗人可能会付给一个裁缝钱以便做出一套优雅的服装以在公爵面前做一次新表演。

其它雇员能提供更多的专业的和危险的服务。为了帮助冒险者进攻一只大地精军队而雇佣的雇佣兵是雇员，正如为研究古代或难解的学识而雇佣的贤者一样。如果一名高等级冒险者建立了某种类型的要塞，他或她可以雇佣一大群仆人和代理人以维持那地方的运行，从一名城堡管家或总管到打扫马厩的仆役。这些雇员常常乐意签一份包括要塞内的一个住处作为他们服务对价一部分的长期合同。

熟练的雇员包括任何被雇佣以提供服务的人，他们有着至少一项擅长（包括武器，工具或技能）：一名雇佣兵，工匠，抄写员等等。展现的开支是最小值：一些有技巧的雇员需要更多的

开支。未受训的雇员被雇佣以从事那些不需要特别技能的仆役工作并且包含劳工，脚夫，女仆和类似的工人。

## 服务

服务	开支
公共马车	
往返于市镇	3cp每里
在城内	1cp
雇员	
熟练的	2gp每日
未受训的	2sp每日
信使	2cp每里
道路或大门通行费	1cp
乘船旅行	1sp每里

## 施法服务

能施展法术的人们不落在普通雇员的类别中。以金钱或好感为代价来找到一个人施展一个法术是存在可能性的，但它是十分稀少并且不存在一致的开支费率。作为一项规则，所需要的法术等级越高，找到某人施展它就越困难并且它花费的就更多。

在市镇或城市中雇佣某人施展一个相对常见的1或2级法术，例如治疗伤害或鉴定术，是足够容易的，并且可能花费10到50枚金币（加上任何贵重材料组件的花费）。找到能够并且愿意施展一个更高等级法术的人可能需要旅行到一个大城市，也许是一个有着大学或重要神庙的城市。一旦找见，施法者可能会寻求一项服务代替支付金钱——那种只有冒险者才能提供的服务，例如从一处危险的地方取回一件稀有物品或是穿过一片充满怪物的荒野以将某件重要的物品带到一个遥远的定居点。

## 饰品

当你制作你的人物之时，你可以依照饰品表上投一次以得到一件饰品，一件为神秘轻微接触的物品。DM可同样是从该表。它可以帮助填充地下城的一间屋子或是装进一个生物的口袋中。

### 饰品

d100	饰品
1	一只制成木乃伊的哥布林头颅
2	一块月光下隐约闪现的 水晶
3	一枚未知土地铸造的金币
4	一本用你不知道的语言写成的日记
5	一枚永不失去光泽的黄铜戒指
6	一枚用玻璃制成的棋子
7	一对用指骨制成的色子，每枚在正常显示六点的那一面都有着一个小骷髅头
8	一枚绘有梦魇般生物的小像，当你靠近它睡眠时令你的睡梦不安。
9	一条绳制项链上面穿着四只摇摆不定的精灵手指。
10	在一个你不知道的国度处一片土地的地契
11	用一种不知名金属制成的一盎司重方块
12	一只被针插满的小布偶
13	一颗不知名野兽的牙齿
14	一片不寻常的鳞片，可能来自于一条龙
15	一根亮绿色的羽毛
16	一张酷似你的古老的预言牌
17	一个内部充斥着运动的烟的玻璃球
18	一枚有着亮红外壳的一磅重的蛋
19	一根吹泡泡的管子
20	一个玻璃瓶装着一块在腌汁内的奇怪的肉。
21	一个侏儒制造的小音乐盒能放出一首令你隐约回忆起你童年的歌曲
22	一只沾沾自喜的半身人的小木像
23	一个铭刻着奇怪符文的黄铜球

d100	饰品
24	一个多彩的石碟
25	一个渡鸦的小银徽
26	一只装有四十七枚类人生物牙齿的袋子，其中一枚烂了。
27	一块黑曜石碎片摸起来总是温暖的
28	一只从普通的皮质项链垂下的龙骨爪
29	一双旧袜子
30	一本空白的书上面无法用墨水，粉笔，石墨或是任何其他物质做标记
31	一枚五角星形状的银帽徽
32	一把曾经为亲属所用的小刀
33	一个装满剪下的指甲的小玻璃瓶
34	一个直角金属装置其中一端有两个小金属杯当湿润时会冒出火花
35	一只大小适合人类的绰有亮片的白色手套
36	一件有着一百个小兜的背心
37	一个没什么重量的小石块
38	一幅绘有地精的小草图
39	一个空玻璃瓶打开时有着香水的气味
40	一枚宝石，除你以外的任何人鉴定它时它看起来都像一块煤
41	从一面旧军旗私下的一小块布
42	一个失踪的军团成员的一枚军阶标记
43	一只没有击锤的小银铃
44	一只侏儒制的油灯中的机械金丝雀
45	一只被刻成底部看上去有无数只脚的模样的小箱子
46	一只装在一个干净玻璃瓶中的死去的小妖精
47	一只无法打开的金属罐听上去里面有液体，沙子，蜘蛛或是碎玻璃的声音（由你定）
48	一个充满水的玻璃球里面有一只机械金鱼在游
49	一把柄上刻有M的银汤勺

d100	饰品
50	一只用金色木头制成的哨子
51	一只有你手那么大的死亡圣甲虫
52	两个玩具士兵，一个缺了头
53	一个装满各种颜色纽扣的小盒子
54	一只无法被点亮的蜡烛
55	一只没有门的小笼子
56	一把旧钥匙
57	一幅模糊不清的藏宝图
58	一把破剑上的剑柄
59	一只兔子脚
60	一只玻璃眼
61	一枚刻有可怕人物的浮雕宝石
62	一个硬币大小的银骷髅
63	一面雪花石膏面具
64	一块金字塔形的黏黏的黑色熏香，气味十分糟糕
65	一顶可以带给穿戴者香甜美梦的睡帽
66	一枚单独的骨质蒺藜
67	一副没有镜片的金质单边眼睛框
68	一个一寸大小的立方体，每一面绘着不同的颜色
69	一个门上的水晶把手
70	一个装满粉色尘土的小袋子
71	一首优美歌曲的乐谱，用音乐记号写在两张羊皮纸上
72	一枚用真泪珠做成的泪珠耳环
73	一只绘有令人不安的人类受苦图像的蛋壳
74	一把打开时能看到一只睡猫的扇子
75	一套骨烟斗
76	一根压在一本讨论规矩和礼仪的书中的四叶草
77	一张绘有复杂的机械装置的羊皮纸
78	一把华丽的剑鞘，但你至今尚未找到任何能够装进去的剑

d100	饰品
79	一张聚会的邀请，在那发生了一起谋杀
80	一枚铜质五角星中有一个蚀刻的老鼠头
81	一方紫色手帕其上绣有一名强力大法师的名字
82	一座庙宇，城堡或是其它建筑物的半张平面图
83	一块折起的布，当展开时转变成一顶独特的帽子
84	一张一家位于遥远的城市中的银行的存款收据
85	一本丢失了七页的日记
86	一个空的银鼻烟盒在它的表面上有着介绍“梦”
87	一枚侍奉一个不知名神明的铁质圣徽
88	一本讲述一个传奇英雄兴起与衰落的故事，其中最后的章节丢失了。
89	一小瓶龙血
90	一支精灵设计的古箭
91	一根永不会弯的针
92	一枚矮人设计的华丽胸针
93	一个空酒瓶上面有着一枚漂亮的酒标，载有“酒之法师酒坊，红龙陨落纪[Red Dragon Crush],331422-W”
94	一块有着多彩釉质表面的马赛克瓦
95	一只石化的老鼠
96	一面上面绘有龙骷髅和交叉骨头的黑色海盗旗
97	一只你不观察它就会移动的小金属蟹或蜘蛛
98	一只装有荤油的玻璃瓶上面有着标签“狮鹫油”
99	一只陶底木盒内装一只每边都有一个头的活虫子
100	一只装有英雄骨灰的金属瓮



# 个性化

属性值、种族、职业、和背景定义了你的角色在游戏中有什么能力，而你所定立的个人特徵使你的角色独一无二。你甚至可以在职业和种族之内找到微调角色的选择。但这一章是给那些希望更进一步的玩家，如果地下城主允许。

本章定义了两组自定角色用的可选规则：兼职和专长。兼职允许你组合不同的职业，而专长提供了一些选择去取代于在升级时提升属性值。你的地下城主需要决定这些可选规则可否在战役里使用。

## 兼职

兼职允许你获得多个不同职业的等级。这样做可以助你混合职业特性，以实现标准职业所不能涵括的角色概念。

利用此规则，每当你升级时你都可以选择获得新职业的等级，而不是继续提升现有职业。你的角色等级为你的所有职业的等级的加总。例：如果你有三级法师和两级战士，你是一名五级角色。

随著你渐渐升级，你可能会以原职业为主，只花几级涉猎其他职业，又或者你可能会完全转型，完全抛开你的旧职业。你甚至可以开展第三种甚至第四种职业。相比同级的单职业角色，你舍弃专精换取适应性。

### 前提要求

在你获得新职业之前，你必需先同时满足现有职业和新职业的属性值要求，如下表所示。例：决定兼职德鲁伊的蛮子需要同时有13或以上的力量值和感知值。若然你不需要起始角色的全面培训，那么你对新职业而言一定是天资异禀，是个天才，也就是说有出类拔萃的属性值。

### 兼职前前提要求

职业	属性值下限
蛮子	力量13
诗人	魅力13
牧师	感知13
德鲁伊	感知13
战士	力量13 或 敏捷13
武僧	敏捷13 及 感知13
圣武士	力量13 及 魅力13
游侠	敏捷13 及 感知13
游荡者	敏捷13
术士	魅力13
邪术师	魅力13
法师	智力13

### 经验值

升级所需的经验值永远基于你的角色等级计算，而非特定职业的等级。因此，如果你是牧师6/战士1，你必需赚到足够升到8级的经验值才能获得第2级战士或者第7级牧师。

### 生命值与生命骰

你获得新职业所载的首级以后的每级生命值。只有1级角色才能拿到首级生命值。

你将你的所有职业给的生命骰加在一起，组成你的可用生命骰。如果它们的类型一样，那就是简单地加上。例如战士和圣武士都是d10，所以一名圣武士5/战士5会有10d10生命骰。如果你的职业给你不同的生命骰，你要将它们分开计算。例：圣武士5/牧师5有5粒d10生命骰和5粒d8生命骰。

### 熟练加值

你的熟练加值永远依照总角色等级计算，而非特定职业的等级。例：一名战士3/游荡者2会有5级角色的熟练力值，也就是+3。

### 熟练

当你获得新的职业时，你只获得该职业的部分熟练，如下表所示。

### 边栏：兼职范例

加里扮演一个4级战士。当他的角色得到足够的经验值达到5级时，加里决定兼职，而不是继续作为一个战士晋级。加里的战士和戴夫的游荡者在一起厮混了大量时间，甚至在当地的盗贼行会的一些工作中充当肉盾从旁协助。加里打算让他的角色兼职游荡者，于是他的角色就变成了4级战士和1级贼（写成战士4/贼1）。

当加里的性格获得足够的经验达到6级时，他可以决定是提升他的战士等级（成为一个战士5/贼1），或游荡者等级（成为一个战士4/流氓2），或者再进修第三种职业，也许在他解读了那一卷神秘知识后，他会选择当一个法师（成为一个战士4/流氓1/法师1）。

## 职业特性

当你获得新职业的等级时，你获得该等级的特性。可是有一些特性有额外的兼职规则：引导神力、额外攻击、无甲防御、施法

### 兼职熟练

职业	获得熟练
蛮子	盾牌、简易武器、军用武器
诗人	轻甲、一项自选技能、一种自选乐器
牧师	轻甲、中甲、盾牌
德鲁伊	轻甲、中甲、盾牌（德鲁伊不穿戴铁制铠甲或盾牌）
战士	轻甲、中甲、盾牌、简易武器、军用武器
武僧	简易武器、短剑
圣武士	轻甲、中甲、盾牌、简易武器、军用武器
游侠	轻甲、中甲、盾牌、简易武器、军用武器、一项自选职业技能
游荡者	轻甲、一项自选职业技能、盗贼工具
术士	无
邪术师	轻甲、简易武器
法师	无

### 引导神力

如果你已经有引导神力专长，并获得另一种职业的同样给予引导神力的等级，你获得该等级的引导神力的使用方式，但不会获得额外的使用次数。只有在达到指定给予额外使用次数的等级，你才能获得额外的使用次数。例，如果你是牧师6/圣武士4，你可以在休息之间用两次引导神力，因为牧师职业已经达到可以用两次的等级。每当你使用这能力，你可以从两种职业的引导神力效应之中择一。

### 额外攻击

当你从多种职业获得 额外攻击 Extra Attack特性时，这特性不会相加。你不能用它攻击两次以上，除非另有指定（比如战士的额外攻击就有指定）。如此类推，当你有额外攻击时，

邪术师的魔咒"渴饮刃" Thirsting Blade 也不会给你更多的攻击。

### 无甲防御

如果你已经有无甲防御特性，你不获得其他职业再次获得无甲防御特性。

### 施法

你的施法能力有部分基于你的所有施法职业的等级，亦有部分基于你的施法职业的个别等级。一旦你从多种职业获得施法能力，请使用以下规则。如果你兼职了但只从一种职业获得施法特性，请使用该职业的规则。

#### 已知法术 / 已准备法术

你给每一种职业个别决定你已知的或已准备的法术，如同是该职的单职业。例：如果你是游侠4/法师3，基于你的游侠等级你知道3项1级游侠法术。作为3级法师，你知道3项法师小法术，而且你的法术书有10项法师法术，当中有2项可以是二环法术（当你升到3级法师时获得的）。如果你有16的智力，你可以从你的法术书中准备6项法师法术。

你所知道或所准备的每一项法术都关联于你的其中一种职业，并且当你施展该法术时你会使用该职业的施法能力。同样地，法器也只能用于法器所适用的职业的法术。

#### 法术位

你将你的诗人、牧师、德鲁伊、术士、法师等级，加上你的圣武士和游侠的一半等级，以及如果你是魔法武士或魔诡师的话再加上战士和 / 或游荡者的三分一等级，以决定你拥有的法术位。用这等级查阅兼职施法者列表就能得知你的法术位数量。（见图；最左面是等级，其余是法术位）

如果你有多种施法等级，这列表可能给你一些比你已知或能准备的法术更高环数的法术位。你可以使用它们，但只能用来施展你的低环数法术。如果有些法术在升阶时会强化效应，例如燃烧之手，你可以使用这强化的效应，即使你可能没有符合该环数的法术。

#### 契约魔法

如果你同时有 施法 Spellcasting 特性和 契约魔法 Pact Magic 特性，你可以用契约魔法所给的

法术位施展你因施法特性所知或所准备好的法术，你也可以用施法特性给的法术位施展你已知的邪术师法术。

### 兼职施法者

表：每等级每法术环数法术位

等级	1环	2环	3环	4环	5环	6环	7环	8环	9环
1st	2	-	-	-	-	-	-	-	-
2nd	3	-	-	-	-	-	-	-	-
3rd	4	2	-	-	-	-	-	-	-
4th	4	3	-	-	-	-	-	-	-
5th	4	3	2	-	-	-	-	-	-
6th	4	3	3	-	-	-	-	-	-
7th	4	3	3	1	-	-	-	-	-
8th	4	3	3	2	-	-	-	-	-
9th	4	3	3	3	1	-	-	-	-
10th	4	3	3	3	2	-	-	-	-
11th	4	3	3	3	2	1	-	-	-
12th	4	3	3	3	2	1	-	-	-
13th	4	3	3	3	2	1	1	-	-
14th	4	3	3	3	2	1	1	-	-
15th	4	3	3	3	2	1	1	1	-
16th	4	3	3	3	2	1	1	1	-
17th	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18th	4	3	3	3	3	1	1	1	1
19th	4	3	3	3	3	2	1	1	1
20th	4	3	3	3	3	2	2	1	1

## 专长

专长是一种经验或天赋的表征，给予角色一些特殊能力。它是训练、经验、职业之外能力的体现。

在某些等级，你的职业给予你属性值提升特性。若采用专长可选规则，则你可以获得一个专长来代替获得属性增长。若无具体说明，每个专长只能被选择 1 次。

你必须满足专长的前置条件来获得该专长。若获得专长后你无法满足前置条件，你讲无法使用该专长，直到重新满足前置为止。例如，擒抱者专长需要满足“力量 13 或以上”的前置。若你的力量降低到 13 以下——比如诅咒——你就无法从擒抱者专长受益，直到力量恢复为止。

### 警觉

经常对危机保持警惕，让你获得下列好处：

- 你的先攻获得 + 5 加值。
- 当你意识清醒时无法被突袭。
- 躲藏中的生物对你进行的攻击骰不会得到优势

势

### 运动健将

你经历的广泛肉体训练让你获得下列好处：

- 你的力量或敏捷增加 1 点，上限 20。
- 当你倒地时，你起立所需要花费的移动力为 5 尺
- 攀爬无需减半速度
- 你只需要移动 5 尺就可以进行跳高和跳远，而非移动 10 尺。

### 演员

精通于模仿和演戏，让你获得下列好处：

- 你的魅力增加 1 点，上限 20。
- 当你试图将自己扮演成另一个人时，你的魅力（欺瞒）和魅力（表演）检定获得优势。
- 你可以模仿另外一个生物的说话口吻和声音。你必须听过被模仿者说话或发声至少 1 分钟。聆听你模仿的单位可以进行感知（洞察）检定对抗你的魅力（欺瞒）检定，成功则会发现声音是模仿出来的。

### 冲锋手

当你用动作疾走时，你可以用附赠动作进行一次近战武器攻击或推撞一个生物。

若你在使用附赠动作前至少直线行走 10 尺，该次攻击的伤害得到 + 5 加值（若你选择近战攻击且命中）或目标被推撞最多 10 尺（若你选择推撞且成功）。

### 强弩专家

感谢你在弩上的一系列修行吧，你获得下列好处：

- 你忽略你所熟练的弩上面的装填武器属性。
- 不会因在敌对生物 5 尺内使用弩进行远程攻击而得到劣势。
- 当你使用攻击动作且用单手武器攻击后，你可以用附赠动作使用一把已装填且已持握的手弩进行攻击。

### 防御式决斗

前置条件：敏捷 13 或更高

当你持握一把熟练的灵巧武器时，另一生物近战击中了你，你可以用反应将你的熟练加值添加到该次攻击的 AC 上，此举有可能让攻击丢失

### 双持客

你超擅长双持作战，得到下列好处：

- 当你两手各使用 1 把武器时，你的 AC 得到 + 1 加值。
- 双持时的你可以在其中一把武器并非轻型武器时进行双武器战斗。
- 你可以在正常只能拔出或入鞘 1 把武器时，同时拔出或入鞘 2 把单手武器。

### 地域探索者

对于地域中的隐藏陷阱和密门你十分敏锐，你获得下列好处：

- 你在搜寻密门时的感知（侦察）和智力（调查）检定获得优势。
- 你在躲避或抵抗陷阱时的豁免骰上有优势。
- 你对所有陷阱造成的伤害有抗力。
- 你可以在保持正常步速的情况下搜索陷阱，而非缓慢步速。

## 耐性

---

坚强而持久，这就是你的好处：

- 你的体质加1，上限20。
- 当你骰生命骰来恢复生命值时，每颗生命骰可以恢复的最小生命值等于你体质调整值的两倍（最小为2）。

## 元素导师

---

前置条件：至少能释放1种法术

获得该专长时，你选择下列一种伤害类型：强酸、冷冻、火焰、闪电、雷鸣。

你所释放的法术忽视你所选择伤害类型的抗力。额外的，当你释放法术造成所选类型的伤害时，将骰出的所有1视为2。

你可以选择该专长多次，每次都必须选择一种不同的伤害类型。

## 擒抱者

---

前置条件：力量13或更高

你著重磨练了如何保持近距离擒抱的技巧。你获得下列好处：

- 你对被你擒抱的生物的攻击有优势。
- 你可以用动作尝试压制被你擒抱的单位。若如此做，进行另外一个擒抱检定。若成功，你与被擒者同时进入束缚状态，直到擒抱终止。
- 那些比你至少大1级的生物将不会在逃脱你擒抱的检定中自动成功。

## 巨武大师

---

你习得将武器重量作为优势的技巧，使得你的攻击力大增。你获得下列好处：

- 在你的回合，当你用近战武器造成重击或将一名生物生命值降低至0，你可以用附赠动作进行1次近战武器攻击。
- 当你在使用熟练的重型武器进行近战攻击前，你可以选择该次攻击承受-5罚值。若该次攻击命中，该次伤害得到+10加值。

## 治愈师

---

你是娴熟的医师，可以快速治疗伤口，让战友迅速重返战斗。你获得下列好处：

- 当你用治疗工具稳定生物伤势时，该生物可

以恢复1点生命值。

- 以一个动作，你可以消耗1份治疗工具照顾一个生物并治疗他1d6+4加上等于他最大号生命骰满值的生命值。这个生物在进行小休或长休前无法再次从该专长获取生命值。

## 重甲运用

---

前置条件：熟练中甲

你学习了重甲的使用方法，你获得下列好处：

- 你的力量加1，上限20。
- 你熟练重甲。

## 重甲大师

---

前置条件：熟练重甲

你可以用护甲偏斜大多数致命的攻击。你获得下列好处：

- 你的力量加1，上限20。
- 当你穿重甲时，非魔法武器对你造成的钝击、穿刺、挥砍伤害每次减少3点。

## 领袖之证

---

前置条件：魅力13或更高

你可以花费10分钟来激励你的同伴，鼓舞他们对战斗的信心。若你如此做，选择30尺内可以看到或听到你且理解你的最多6个友善生物（可以包括你自己），所选生物可以获得临时生命值，等于你的等级加上你的魅力调整值。在经过小休或长休之前，生物无法从该专长获益1次以上。

## 敏锐心灵

---

你拥有一颗可以追寻时间、方位，并拥有强烈精确度的心灵。你获得下列好处：

- 你的智力加1，上限20。
- 你始终知道北边的方位。
- 你始终知道距离下一次日出或日落还有多久。
- 你可以完美复述出一个月内你听到或看到的一切。

## 轻甲运用

---

你学习了轻甲的使用方法，获得下列好处：

- 你的力量或敏捷加1，上限20。
- 你熟练轻甲。

## 语言学家

---

你学习了不少语言和密码，获得下列好处：

- 你的智力加1，上限20。
- 你学得3个自选语言。

•你可以自创密码。未经你传授密码解法的人只有两种方法可以破译你的密码：一是进行智力检定（DC = 你的智力调整值 + 你熟练加值），二是魔法破译。

## 幸运

---

你的离奇运气让你可以在最危险的时刻化险为夷。

你获得3点幸运点。当你骰攻击骰、属性检定、豁免骰时，你可以花费1点幸运点再骰1个D20。你可以选择在正常骰出现之后再花费幸运点骰D20，但必须在结果决定之前。你可以选择该次攻击骰、属性检定、豁免骰使用哪颗D20。

你也可以在被攻击时选择花费1点幸运点骰1个D20。然后由你决定攻击你的人使用哪颗D20，他的或你的。

若不止一个生物决定花费幸运点影响同一个骰子，幸运点互相抵消；不会有额外的D20被骰出。

经过长休你可以恢复你所有的幸运点。

## 巫师杀手

---

你拥有一套对付施法者的近身战法，获得下列好处：

- 当一名处于你5尺范围内的生物施法时，你可以用你的反应对该生物进行一次近战武器攻击。
- 当你伤害了一名正专注法术的生物，该生物在维持专注的豁免中获得劣势。
- 对于在你5尺范围内的生物对你施展的法术，你的豁免获得优势。

## 魔法学徒[size]

---

选择一个职业：吟游诗人、牧师、德鲁伊、术士、warlock、法师。你从所选职业法术列表里习得2个小法术。

额外的，从相同列表里选择1个1环法术。你习得该法术，可以用最低环法术位来施放它。施放过该法术后，只有经过长休才能再次施放。

这些法术的施法属性取决于你所选的职业：吟游诗人、术士、warlock用魅力；牧师、德鲁伊用感知；法术用智力。

## 战技专家

---

你经历过战技训练，因此可以使用一些独特战技。你获得下列好处：

•你从战士变体Battle Master的战技列表中选择2个战技学习。若习得战技需要目标进行豁免检定来抵抗战技效果，豁免DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的力量或敏捷调整值（自选）。

•若你有卓越骰，则你增加一骰；若没有，则你获得一个d6卓越骰。此卓越骰可用于启动你的战技。此卓越骰一经使用即消耗，在短休息或长休息之后恢复。

## 中甲大师

---

前置条件：熟练中甲

你修习过如何穿中甲移动，获得下列好处：

- 穿中甲不会让你的敏捷（潜行）检定获得劣势。
- 当你穿中甲时，若你的敏捷在16或以上，你的AC可以增加3点而非2点。

## 灵活移动

---

你十分灵敏而快速。获得下列好处：

- 你的移动速度增加10尺。
- 当你使用疾走动作时，本回合内困难地形不会消耗额外移动力。
- 当你对一个生物进行近战攻击后，无论命中与否，本回合剩下时间内你讲不会引发该生物的藉机攻击。

## 中甲运用

---

前置条件：熟练轻甲

你习得如何使用中甲和盾牌，获得下列好处：

- 你的力量或敏捷加 1，上限 20。
- 你熟练中甲和盾牌。

## 骑乘战斗

---

骑乘中的你就像一头怪兽，当你骑乘且未乏力时，你获得下列好处：

- 骑乘时，攻击比你坐骑小的未骑乘生物时，你的近战攻击骰获得优势。
- 你可以强制针对你坐骑的攻击转而针对你自己。
- 若你的坐骑受到需要进行敏捷豁免来减半伤害的效果影响，则豁免成功可以不承受伤害，豁免失败也只承受一半伤害。

## 观察力

---

你能够迅速把握周遭环境的要点，获得下列好处：

- 你的智力或感知加 1，上限 20。
- 若你可以看见目标的嘴正在讲话且你理解该语言，你就可以依靠读唇理解目标正在讲什么。
- 你的被动感知（侦察）和智力（调查）检定获得 + 5 加值。

## 长武大师

---

你可以用触及武器与敌人近身缠斗。获得下列好处：

- 当你用攻击动作且只使用大刀、枪斧或长棍攻击，你可以用附赠动作使用武器的柄进行一次近战攻击。这次攻击的伤害骰是 D 4，造成钝击伤害。
- 当你持握大刀、枪斧、长矛或长棍时，进入你触及范围的生物可以引发你的藉机攻击。

## 强健身心

---

选择 1 种属性，获得下列好处：

- 所选属性加 1，上限 20。
- 所选属性的豁免骰可以获得你的熟练加值。

## 仪式施法者

---

前置条件：智力或感知有 13 或更高

你习得一些可以用仪式施放的法术。这些法术会记载在仪式书上，你在用仪式方式施放它们时必须将仪式书铺在手上。

当你选择该专长时，你获得 1 本记载了 2 个自选 1 环法术的仪式书。选择下列一个职业：吟游诗人、牧师、德鲁伊、术士、warlock 或法师。你所选法术必须在所选职业的法术列表里，且所选法术必须有仪式标记。你所选的职业同样决定了这些法术的施法属性：吟游诗人、术士、warlock 用魅力；牧师、德鲁伊用感知；法师用智力。

若你获得了一种法术的书写形式，比如魔法卷轴或法师的法术书，你可以将它添加进你的仪式书里。被添加的法术必须在你所选职业的法术列表里，且该法术环数不能高于你等级的一半（向上取整），该法术必须有仪式标记。将该法术抄进你的仪式书消耗每环 2 小时和 50 gp。这个消耗表现为你研究掌握该法术消耗的材料构材和抄写进仪式书所用的优质墨水等等。

## 野蛮攻击

---

每回合一次当你骰近战武器的伤害骰时，你可以重骰其中一个伤害骰并选用二者之一。

## 哨兵

---

你的武斗技术让你在击破敌人防御时佔尽优势，获得下列好处：

- 当你的藉机攻击命中目标时，目标在本回合剩下时间内的移动速度降低至 0。
- 处于你 5 尺范围内的生物即便使用撤退动作离开你的触及，也会引发你的藉机攻击。
- 若处于你 5 尺范围内的生物对非你单位进行攻击（且被攻击者没有这个专长），你可以用你的反应对攻击者进行一次近战攻击。

## 神射手

---

你是远程武器的大师，看似不可能的射击都可以达成。获得下列好处：

- 攻击远射程中的敌人不会在远武器攻击骰上获得劣势。

- 你的远程武器攻击忽视半掩蔽和四分之三掩蔽。

- 在你用熟练远程武器进行攻击之前，你可以选择该次攻击承受- 5 罚值。若命中，伤害获得 + 1 0 加值。

## 盾牌大师

---

你的盾牌不是只用来防御的玩具。当你持用盾牌时获得下列好处：

- 在你的回合内若你使用攻击动作，你可以用附赠动作通过盾牌推撞 1 个生物远离你 5 尺。

- 你未乏力时你可以将你的盾牌 A C 添加到只影响你的法术或效果的敏捷豁免骰中。

- 若你可以通过成功的敏捷豁免骰来使受到的伤害减半，你可以用你的反应使豁免成功后不受到伤害，显示为将盾牌挡在你和效果点中间。

## 多才多艺

---

选择 3 个技能或工具，你熟练使用它们。

## 潜行者

---

前置条件：敏捷 1 3 或更高

你是影中人的大师，获得下列好处：

- 你可以在轻度掩蔽的状态下尝试躲藏。

- 当你对某生物处于潜行状态时，对他的远程武器攻击失手不会暴露你的方位。

- 微光不会给你依靠视觉的感知（侦察）检定劣势。

## 法术射手

---

前置条件：至少能施放 1 种法术

你习得如何操控特定法术进行攻击，获得下列好处：

- 当你施放的法术需要进行攻击骰时，该法术射程加倍。

- 你的远程法术攻击骰忽视半掩蔽和四分之三掩蔽。

- 你习得一个需要攻击骰的小法术。从吟游诗人、牧师、德鲁伊、术士、w a r l o c k 或法师列表里选择该小法术。你施展该小法术的施法属性取决于你选择的职业列表：吟游诗人、术士、w a r l o c k 用魅力；牧师、德鲁伊用感

知；法师用智力。

## 斗殴高手

---

你最喜欢粗暴而混乱的肉体斗殴了，管它手上握著的是什么呢。获得下列好处：

- 你的力量或体质加 1，上限 2 0。

- 你熟练与临时武器和徒手攻击。

- 你的徒手攻击伤害骰变为 1 d 4。

- 在你的回合内若你用徒手攻击或临时武器命中敌人，你可以用附赠动作对该敌人进行一次擒抱尝试。

## 健壮

---

获得该专长时，你的生命值上限增加 2 倍你当前等级的数值。之后你每次获得等级，你的生命值上限都会额外加 2。

## 战斗施法者

---

前置条件：能施放至少 1 种法术

你学习过如果在混沌的战场上施放法术，获得下列好处：

- 当你受到伤害时，你在保持法术专注的体质豁免骰上获得优势。

- 你可以在持握武器和盾牌时依旧满足施法所需的姿势构材。

- 当敌方生物的移动引发你的藉机攻击时，你可以用你的反应对该生物施放一个法术而非进行一次藉机攻击。这个法术的施法时间必须是一个动作，目标必须能限定为该生物。

## 武器大师

---

武器在你手中就如同玩具一般简单，获得下列好处：

- 你的力量或敏捷加 1，上限 2 0。

- 你熟练与 4 种自选武器。



# 使用属性值

六项属性值能给角色的身心特质提供指标：

力量 Strength、量度肌肉力量

敏捷 Dexterity、量度灵敏性

体格 Constitution、量度持久力

智力 Intelligence、量度推理和记忆

感知 Wisdom、量度观察和洞察力

魅力 Charisma、量度个人风采

一名角色是否有力又温柔？才智气质兼备？

灵巧又耐打？属性值定义这些素质，可以是角色的强项也可以是弱项。

游戏的三种主要投骰：能力检定、豁免、攻击骰，它们全都依靠六项属性值。书序说明了三种投骰的基础规则：投一粒d20，加上从六项属性值之一所导出的调整值，然后将结果相比于目标值。

本章主要说明如何使用能力检定和豁免，都是大家可以在游戏里的主要活动。攻击骰的规则请参见第九章。

## 属性值和调整值

一名生物的每一能力都有一项数值，反映该项能力的水平。属性值不单止量度内在才能，也包含了该生物在相关活动上的训练和技术。

人类的平均属性值是10至11，但冒险者和很多魔物都有多项能力在常人之上。一般人能达到的最高属性值通常是18。冒险者可以达到20，而魔物和神明可以高至30。

每个属性都有一个调整值，从属性值而来并且范围从-5（属性值为1时）到+10（属性值为30时）。表：属性与调整值列出了从1到30的所有可能。

表：属性与调整值

属性值	调整值	属性值	调整值
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

你不需要查表也能计算出调整值，只需要将属性值减去10，然后除以2（向下取整）。由于能力调整值影响几乎每一项攻击骰、能力检定、和豁免，能力调整值在游戏中远比导出它们属性值来得常见。

## 优势与劣势

有时，一项能力检定、攻击骰、或豁免骰会受到被称为优势和劣势的特殊情况调整。优势反映了正面的影响因素，而劣势则相反。当你有优势或劣势时，你在投掷d20时要额外投一粒。如果你有优势则取高，劣势取低。例：假若你有劣势并投出17和5，你采用5。若你在有优势时投出同一数组，你采用17。

当有多个情况同时给你优势或劣势时，你都只额外投一次。例如当两项有利情况都给你优势，你依然只额外投一次d20。

如果一粒骰子同时有优势和劣势，两边都不影响你，你只投掷一粒d20。即使两边的数量不对等也一样。在这些情况，你没有优势也没有和劣势。

当你有优势和劣势并且能重投这d20时，例如因为半身人的幸运特性，你可以重投两粒骰子之一。由你选择。例：一名半身人的一次能力检定有优势，投出1和13，他可以用幸运特性重投1。

通常你因特殊能力、动作、法术而处于优势或劣势。激励也可以令关乎角色个性、理念、羁绊的检定获得优势。你的地下城主也可以决定形势是否对你有利或不利，而给你优势或劣势。

## 熟练加值

角色们有一项由等级决定的熟练加值。魔物也有此项加值，已经算入牠们的数值。这加值适用于能力检定、豁免、和攻击骰。

你的熟练加值不能在同一骰子或同一数值上应用多于一次。例：如若你有两项能力允许你将熟练加值加给某感知豁免，当你进行此豁免时你依然只加一次。

有时，你的熟练加值会被乘除运算后才应用，通常是加倍或减半。例：游荡者的职业特性专精会将一些能力检定的熟练加值翻倍。如果有情况似乎说你可以在一粒骰上应用多次熟练加值，你依然只加一次，然后再只乘或除一次。

同样地，假若有一项才能或效应允许你将熟练加值乘高，但你所进行的能力检定本来就不获得你的熟练加值，你依然不将加值加上。就这检定而言你的熟练加值为0，而0乘什么都是0。例：你并不熟练历史技能，因此不能得益于允许你进行智力（历史）检定时加上双倍熟练加值的才能。

一般而言，攻击骰和豁免的熟练加值不会有倍率。如果有能力或效应允许你这样做，这些规则一样适用。

## 能力检定

能力检定判定你的天赋和训练是否足以克服挑战。当你进行一些什么动作（而非攻击）时，如果地下城主认为你有可能失败，你就需要作出能力检定。没有人能预知未来，因此交给骰子决定。

当你需要进行能力检定时，地下城主会选定一项最适合当前状况的能力，以及这件事的难度。越难的工作，难度也越高。

表：常见的难度值：

工作难易度	难度值
非常容易	5
容易	10
中等	15
困难	20
非常困难	25
接近不可能	30

要进行能力检定，你投掷一粒 d20，加上适用的能力调整值。跟其他d20 投骰一样，加上适用的加值或减值，再将结果跟难度相比。如果你的总值大于或等于难度值，这检定即告成功：进行检定的生物克服了眼前的难关。否则就是失败，该名角色或魔物可能没有进展，也可能是进寸退尺，由地下城主决定。

## 对抗 Contests

有时一名角色或魔物的活动会互相对抗。当双方都想做同一件事而又只有一人可以成功的时候，例如同时抢夺掉落地上的一只魔法戒指，比试就会发生。另一个情况是对方在积极阻拦你所做的事，例如有魔物想推开门而冒险者在另一边顶著门不给推。这些情况由一种特别的能力检定决定结果，称为对抗。

参与对抗的双方都进行切合他们的活动的的能力检定。适用于一般能力检定的加值和减值都适用于比试，但不跟难度值比较，而是将双方的检定结果相比。检定总值较高的一方会胜出比试。他成功完成行动或者成功阻止了对手。

平手的话，情况维持跟比试之前一样不变。因此某方可能会在这预设情况下胜出。在抢夺戒指的情况下，大家都抢不到。在互相推门的情况下，门依然紧闭。

## 技能 Skills

每项属性值都覆盖广泛的能耐，包括能为角色或魔物所熟练的技能。每项技能都代表一种能力的特定一面，而技能熟练则反映一名角色在这方面的注重。角色的起始技能熟练在创造角色时决定，而魔物的技能熟练会在牠的数值中说明。

例：敏捷检定可能代表角色在尝试做出杂技特技、藏起一件物体，或者躲起来。这三项敏捷相关的活动都有对应的技能：杂技、手上把戏、和潜行。因此，熟练潜行的角色会特别擅长躲藏相关的敏捷检定。以下列出每项能力的相关技能。（体质没有相关技能。）后面对每项属性值的描述会列出使用各项技能的范例。

### 力量Strength

运动Athletics

### 敏捷Dexterity

杂技Acrobatics

手上功夫Sleight of Hand

潜行Stealth

### 智力Intelligence

神秘Arcana

历史History

调查Investigation

自然Nature

宗教Religion

### 感知Wisdom

驯养动物Animal Handling

洞悉Insight

医药Medicine

侦察Perception

生存Survival

### 魅力Charisma

哄骗Deception

威吓Intimidation

表演Performance

说服Persuasion

有时，地下城主会要求进行指定技能的属性值检定，例：“投一次感知（侦察）检定。”亦有时，玩家可能询问地下城主某项技能的熟练是否适用于某次检定。在这两种情况下，熟练一项技能都意味著这人可以将自己的熟练加值加到涉及这技能的能力检定。缺乏熟练的话，这人将进行正常的能力检定。

例：如若角色想爬上危险的峭壁时，地下城主可能要求他进行一次力量（运动）检定。如果这角色熟练于运动，他可以将他的熟练加值加到这力量检定。如果他不熟练，他就只进行普通的力量检定。

### 变体：使用不同属性检定技能

通常情况下，你在某项技能的熟练值仅适用于使用特定的属性进行检定。比如说，运动熟练，一般只能在力量检定时使用。然而，有时，你的熟练技能可能需要其他属性检定才合理。在这种情况下，DM可能会让你使用不常见的技能与属性的组合进行检定。举例来说，如果要从海岛游回大陆，那么你的DM可能会让你进行体质检定，来看你能否坚持游这么远。此时，你的DM可能会让你把运动的熟练加值加到体质检定上，进行一次体质（运动）检定。所以如果你在运动上有熟练，你可以像做力量（运动）检定那样，把熟练加值加到体质检定上。相似的，当你的半兽人蛮子使用凶恶的外表或肌肉来威吓敌人时，即使威吓通常使用魅力，你的DM可能会让你做力量（威吓）检定。

### 被动检定 **Passive Checks**

被动检定是一种特殊的属性值检定，但不需要投掷骰子。这些检定可以反映一些重覆性活动的平均结果，例如一而再再而三地搜寻密门，或者当地下城主想秘密地判定角色是否成功而不便投掷骰子时也可以使用，例如察觉躲藏起来的魔物。

以下是角色的被动检定总值：

10+所有一般适用的调整值

假若角色有优势，加5。劣势的话，减5。游戏将被动检定的总值称为分数**score**。

例：一名一级角色有15感知值并熟练观察，他的被动感知（侦察）分数为14。

躲藏和探索规则都会用上被动检定。

### 合作

有时多名角色会合作进行一项活动。这项活动的领导者（或者众人中能力调整值最高的那位）可以进行一次带有优势的检定，反映了其他人的援助。在战斗中这样做需要进行协助动作。

提供协助的必要条件是该名角色能独自进行所协助的活动。例如开锁需要熟练使用盗贼工具，因此缺乏这项熟练的角色不能协助其他人开锁。而且，只有人多好办事的活动才能得益。某些工作，例如穿针引线，多一双手实在无益。

### 团体检定 **Group Checks**

当一伙人以一个整体去做事时，地下城主可以要求进行团体检定。这些时候擅长这事的人会协助不擅长的人。

要进行团体检定，团体中的每一成员都要进行检定。如果有最少一半人成功，全团都成功。否则团体检定失败。

团体检定并不是常见的事，比较适用于全体一起成功或一起失败的情况。例如冒险者们在沼泽里导航，地下城主可以要求进行感知（生存）团体检定看看他们能不能避开路上的流沙、渗坑、及其他天险。如果最少一半人成功，这些成功的人能够带领大家远离险地。否则大家会陷入其中一项天险。

## 使用属性值

角色或魔物在游戏内做的每一件事都属于六项属性值之一的领域。本节将详细说明这些属性值的意思和在游戏中如何使用它们。

### 力量 Strength

力量代表肌肉力量、运动训练、及能发挥多少肉体潜能。

#### 力量检定

力量检定可以应对举重、推、拉、暴力破坏一些东西、推挤、或其他使用蛮力的情况。运动技能反映了某几类力量检定的才能。

#### 运动 Athletics

力量（运动）检定覆盖进行攀爬、跳跃、游泳时遇上的困难情况。以下为例子：

- 你尝试攀爬陡坡或滑坡、在攀爬时回避灾害、或在有东西想撞开你的情况下抓紧壁面。
- 你尝试跳跃不寻常的远距离或在跳跃中施展花式。
- 你要在凶险的水流、风暴浪涛、水草海域中挣扎游泳或浮面。
- 有东西想将你推下水，拉入水，或以其他方式阻碍你游泳。

#### 力量（其他检定）

当你采取以下行动时，地下城主可能会要你进行力量检定。

- 强行突破卡住、锁上、堵塞的门。
- 扯开束缚物。
- 挤过太狭窄的通道。
- 在被马车拖行时抓著马车不放。
- 推倒一座雕像。
- 止住滚动中的大圆石。

#### 攻击骰与伤害

你用近战武器例如锤、战斧、标枪等作出的攻击骰和伤害骰都加上你的力量调整值。这些武器可以用来进行肉搏战，部分也可以投掷出去进行远攻。

#### 举起或承载

你的力量值决定你能承载的重量。以下规则决定你能承载或举起多少重量。

#### 载重 Carrying Capacity

你的载重是你的力量值乘以15。你能承载这么重的磅数，由于很高所以大部分角色都不用担心。

#### 推、拉、举

你能推、拉、举你的双倍载重的重量（也就是30倍力量值）。当你推拉高于载重的东西时，你的速度减到5尺。

#### 体形与力量

大型生物能承载更大的重量，而微型生物能承载较小。中型以上的每级体形都将负重值和推拉举极限翻倍。微型生物的这些数值都减半。

#### 变体：负重 Encumbrance

载重和举重的规则是故意做得很简单的。这变体给你详细的规则说明角色如何受装备的重量影响。当你使用此规则时，请忽略护甲表格的力量栏。

如果你的承重大于5倍力量值，你处于中载 (Encumbered)，也就是说你的速度减少10尺。

如果你的承重大于10倍力量值，你处于重载 (Heavily Encumbered)，也就是说你的速度减少20尺，而且你的力量、敏捷、体质相关的能力检定、攻击骰、豁免骰，都带劣势。

### 敏捷 Dexterity

敏捷代表机敏度、反射速度、平衡力。

#### 敏捷检定

敏捷检定可以应对灵巧地、迅速地、静静地移动，或在不稳定的地方保持平衡。杂技、手上功夫、潜行技能反映了某几类敏捷检定的才能。

#### 杂技 Acrobatics

敏捷（杂技）检定覆盖了在麻烦的情况下保持平衡的动作，例如在冰块上奔跑、走绳、在猛摇的甲板上站稳。地下城主也可能用敏捷（杂技）检定决定你能否完成杂技特技，包括前翻、侧翻、空翻、后翻等。

#### 手上功夫 Sleight of Hand

每当你尝试施行障眼法或手上把戏的时候，例如把一些东西放在他人身上或者将一件东西藏在自己身上，进行一次敏捷（手上功夫）检定。地下城主可能会要你进行敏捷（手上功夫）检定以决定你是否能从其他人的钱包或口袋中摸鱼。

### 潜行 **Stealth**

当你尝试躲起来避过敌人、潜过守卫、偷偷溜走、无声无息地潜到某人背后时，进行一次敏捷（潜行）检定。

### 敏捷（其他检定）

当你采取以下行动时，地下城主可能会要你进行敏捷检定。

- 在落斜时控制住重载的马车。
- 控制战车急转弯或避开障碍。
- 开锁。
- 解除陷阱。
- 牢牢地绑住战俘。
- 从束缚中滑脱。
- 演奏弦乐
- 製作细致的小东西

### 攻击骰与伤害

你用远程武器例如投石索、长弓作出的攻击骰和伤害骰调整值。当你使用带灵巧属性的近战武器作出攻击时，例如匕首或轻剑，你也可以将你的敏捷调整值加到攻击骰和伤害骰上。

### 边栏：躲藏

当你试图躲藏时，做一次敏捷（潜行）检定。在你失去隐蔽或主动结束躲藏之前，使用这一结果对抗所有试图发现你的生物的感知（侦察）检定。

你不能在能看到你的生物面前躲藏，如果你发出声响（比如用声音示警或是敲击花瓶），你就暴露了。隐形生物不可能被看到，所以他总是试图躲藏。然而，他行动时产生的各种迹象仍然可能会被注意到，所以他也得安静地待着。

在战斗中，大部分生物都会保持警戒，注意周围各种危险的征兆，所以如果你从躲藏中出来并试图接近一个生物时，他通常都会看到你。然而，在一些特定的情况下，DM可能会允许你

在躲藏状态下不被注意地接近其他生物时，这时你被看见之前在攻击上有优势。

**被动侦察：**当你躲藏时，其他人即使没有特意搜索仍然有可能注意到你。为了确认这一点，DM会用你的敏捷（潜行）检定对抗其他生物的被动感知（侦察）值，其值为10+该生物的感知调整值与其他加值与熟练值。如果生物有优势，再加5，劣势，则减5。

例：如果一个1级玩家（有+2的熟练加值）和15感知（+2调整值）以及侦察熟练，那么他的被动感知（侦察）为14。

**你能看见什么？**决定你是否能发现一个躲藏的生物或物品的主要因素是你在这个区域的视线情况，可能是轻度或重度遮蔽的。

---

### 护甲等级

视乎所穿戴的护甲，敏捷调整值可能适用于你的护甲等级。

### 先攻

在每次战斗开始时，你都需要投先攻，这时要投一次敏捷检定。先攻骰决定生物们在战斗中的行动次序。

---

### 体质 **Constitution**

体质代表健康、耐力、生命力。

### 体质检定

体质检定并不常见，也没有对应的技能，因为这属性值所反映的肉体耐力通常是被动地受考验的，而不是角色或魔物去主动使用的。话虽如此，体质检定可以应对超越正常极限的努力。

当你采取以下行动时，地下城主可能会要你进行体质检定。

- 闭气。
- 强行军。
- 捱夜。
- 不吃不喝。
- 一口喝掉一大杯酒。

---

### 生命值

你的体质调整值会影响你的生命值。一般而言，当你投掷生命时所投的每一粒生命骰都会加上你的体质调整值。

如果你的体质调整值改变了，你的生命值上限也随之改变，仿如你从1级起就是这新的体质调整值。例：如果你在4级时提升你的体质值，使体质调整值由+1升到+2，你的生命值上限也会变成好像这调整值一直都是+2。因此你的头三个等级总共增加3点生命值，然后你用新的调整值去投掷第四级的生命值。或者如果你是7级而有效应令你的体质调整值减少1，你的生命值上限会下降7。

## 智力 Intelligence

智力代表思考速度、记忆力、逻辑能力。

### 智力检定

智力检定可以应对需要使用推理、教育、记忆的状态。奥秘、历史、调查、自然、宗教技能反映了某几类智力检定的才能。

#### 神秘 Arcana

你的智力（神秘）检定量度你忆起关于法术、魔法物品、奥秘符文、魔法派系、位面、位面之民的知识的能力。

#### 历史 History

你的智力（奥秘）检定量度你忆起关于历史事件、传奇人物、古王国、昔日纠纷、近代战争、失落文明的知识的能力。

#### 调查 Investigate

当你到处嗅探线索并用它们推理的时候，你进行一次智力（调查）检定。你可能要推断隐藏的物体的位置、从伤口的外观判断它由什么武器做成、或找出一条隧道的结构性弱点。在一堆古卷中寻找一段隐藏的知识也可能需要一次智力（调查）检定。

#### 自然 Nature

你的智力（自然）检定量度你忆起关于地势、动植物、气候、自然周期的知识的能力。

#### 宗教 Religion

你的智力（宗教）检定量度你忆起关于神明、仪式和祷告、教牧阶级、圣徽、秘密组织风俗的知识的能力。

## 智力（其他检定）

当你采取以下行动时，地下城主可能会要你进行智力检定。

- 跟他人沟通而不靠言语。
- 估量一件贵重品的价值。
- 搜集适当的装扮以将一名朋友伪装成市警卫。
- 伪做文件。
- 忆起关于一门手艺或行业的知识
- 在技术性游戏中获胜。

### 施法属性值

法师以智力作为他们的施法属性值，协助决定他们的法术的豁免骰难度。

## 感知 Wisdom

感知代表你对外在环境的触觉，反映观察力和洞察力。

### 感知检定

感知检定可以应对阅读身体语言、读心、鉴别天色、照顾伤患等活动。驯养动物、洞悉、医药、侦察、生存技能反映了某几类敏捷检定的才能。

#### 驯养动物 Animal Handling

当不确定你是否能驯服一只牲畜、安抚座骑使其免受惊吓、或者推断出动物的意向的时候，进行一次感知（驯养动物）检定。当你尝试一些危险动作时你也会用感知（驯养动物）检定去控制你的座骑。

#### 洞悉 Insight

感知（洞悉）检定决定你是否能办别另一人的真实意图，例如辨别谎言或预测他的下一步行动时。这样做需要读取对方的身体语言、言谈举止、态度转变等。

#### 医药 Medicine

感知（医药）检定让你可以尝试稳定濒死战友的伤势或者诊断疾病。

#### 侦察 Perception

你的使用感知（侦察）检定让你可以看，听，或用其他方式感察到一些东西的存在。它代表你对周围环境的触觉，以及你的敏锐感官。

---

## 边栏：寻找躲藏的物体

当你的角色在寻找躲藏的物体，比如一道暗门或是一个陷阱，DM通常会让你做一次感知（侦察）检定。这个检定能用来发现被藏起来的物体或是其他一些线索与情报。

大多数情况下，你需要描述你在侦察什么地方，然后DM来判断你是否有机会成功。例如，有一把钥匙被藏在柜子最上面抽屉里的一叠衣服下边。如果你对DM说你在房间中走一圈，看着墙壁与家具找线索，无论你的侦察结果是多少，都不可能发现。你必须特别描述你要打开抽屉或是搜索衣柜才有可能发现。

---

例：偷听门后的对话、在窗外窃听、或听到在林中静稍稍地移动的生物。或者你可能在试著看见被遮蔽或容易看走眼的东西，不论是在前路埋伏的兽人、躲在暗巷里的混混、还是从密门的门缝间漏出的烛光。

## 生存 Survival

当你要追踪、狩猎野味、引导队伍穿过冰原、辨识出附近住著鹰熊、预测天气、回避流沙或其他天险时，地下城主可能要求你进行一次感知（生存）检定。

## 感知（其他检定）

当你采取以下行动时，地下城主可能会要你进行感知检定。

- 用直觉决定应该怎样做。
- 办认看上去已经死了或者还活著的生物是不是不死。

## 施法属性值

---

牧师，德鲁伊与游侠使用感知作为他们的施法属性值，协助决定他们的法术的豁免骰难度。

## 魅力 Charisma

---

魅力量度你跟他人有效地交流的能力。它代表了信心、口才，也能代表迷人或有利的个性。

## 魅力检定

---

魅力检定可以应对使人改变心意、娱人、留下深刻印象、说假话、酬应等活动。欺瞒、威

吓、表演、游说技能反映了某几类敏捷检定的才能。

## 哄骗 Deception

魅力（哄骗）检定决定你能否可信地隐瞒真相，不论是言语还是动作。由模稜两可地误导人到弥天大谎都包括在内。常见的情况包括瞒过守卫、骗过商人、从赌局赚钱、以易容瞒天过海、安抚他人的怀疑、载著扑克脸撒大谎等。

## 威吓 Intimidation

当你尝试用威胁、敌对行为、暴力等使他人回心转意时，进行一次魅力（威吓）检定。例子包括迫供、吓退混混、用破瓶的利口“说服”高官三思等。

## 表演 Performance

你的魅力（表演）检定决定你能多好地用音乐、舞蹈、扮演、卖艺、说书，或以其他方式娱乐观众。

## 交涉 Persuasion

当你尝试圆滑地、优雅地、善意地游说使某人或一群人时，地下城主可能会要你进行一次魅力（交涉）检定。

通常你会用交涉去表示信任，促进友谊，诚恳地请求，或展示恰当的礼仪。例子包括说服官务大臣给你跟国王会面，商谈多族间的和平契约，或激励一帮村民。

## 魅力（其他检定）

当你采取以下行动时，地下城主可能会要你进行魅力检定。

- 找出最消息灵通的人。
- 融入群众，听取当下的热门话题。

## 施法属性值

---

吟游诗人，圣武士，术士与魔契使用魅力作为他们的施法属性值，协助决定他们的法术的豁免骰难度。

## 豁免骰

豁免骰，有时简称豁免，代表著你尝试抵抗一项法术、陷阱、毒素、疾病或其他类似威胁。一般而言你不能随意进行豁免骰；豁免骰是当你的角色或魔物受到威胁时被迫投的。

要进行豁免骰，投骰一粒d20，并加上适用的能力调整值。例：敏捷豁免骰用敏捷调整值。

地下城主可以因应环境和形势给豁免骰加值或减值及优势或劣势。

每种职业都给予最少两项豁免熟练。例：法师熟练于智力豁免。跟技能熟练一样，熟练于一项豁免骰将允许一名角色将自己的熟练加值加到该项属性值的豁免骰。部分魔物也有豁免熟练。

豁免骰的难度是由导致它的效应决定的。例：法术所导致的豁免骰的难度取决于施术者的施法属性值和熟练加值。

豁免成功或失败的后果也会在导致它的效应中说。通常豁免成功的生物能回避危机或减低承受的伤害。



# 冒险

深入惊魂古墓、飘行于深水城的后巷、在惊悚之岛披荆斩棘，这些都是龙与地下城的冒险题材。你的游戏角色可能会探索被遗亡的遗迹、未知之地、黑暗秘密、邪恶阴谋，及屠掉污秽的魔物。如果一切顺利，你的角色能幸存并享用丰硕的回报，然后踏上新的冒险。

本章覆盖探索生活的基础，由移动机制到复杂的社交互动。本章也会提及休息和非冒险时的角色活动。

## 时间

有些情况需要计时，这时地下城主会决定一项活动需时多久。地下城主可以视乎目前状况决定用什么时间单位。

在地下城里，冒险者以分钟为单位进行移动。穿越一条长廊约需一分钟，检查位于大厅末端的门有没有陷阱又要花一分钟，而寻找后面的房间有没有值钱或有趣的东西要花足足十分钟。

在城市或郊外，通常用小时会比较适合。想去林中孤塔的冒险者可以在四小时内赶完十五里的路。

长途旅程上可以用日算。从伯德之门到深水城，冒险者渡过了安然无恙的四日后，他们的旅程被哥布林的埋伏打断。

于战斗和其他高速转变的环境，游戏以战斗轮进行，每轮等同6秒。战斗章节有更多关于战斗轮的说明。

## 移动

游过奔流、潜入地下走道、攀登致命的山壁，在龙与地下城中这些各式各样的移动是冒险的关键之一。

有时需要知道由一点走到另一点所花的具体时间，不论是日、时、分。旅程时间由两项因素决定：生物的移动速度和脚程快慢，以及他们在什么地型上走。

### 速度 Speed

每名角色和魔物都有一个速度，也就是他可以在一轮内移动的尺数距离。这数值反映了生死关头的短促急行。

以下规则决定一名角色或魔物在一日、一小时、一分钟内能走多远。

### 步速 Travel Pace

一队冒险者可以用正快，高速，或保险的步速旅行，如步速列表所示。这列表说明队伍在一段时间内可以走多远，以及这步速有没有其他效果。快步速减弱角色的观察力，而慢步速允许隐秘移动和更小心地搜索行经的范围。

步速	分	时	日	效果
快速	400 尺	4 里	30 里	被动感知（侦察）-5
正常	300 尺	3 里	24 里	-
缓慢	200 尺	2 里	18 里	可以潜行

### 强行军 Forced March

步速列表假设角色们一日走8小时。他们可以冒力竭的风险驱策自己超限。走了8小时后，角色们每多走1小时都能走完列表所列的每小时能走的距离，并且每人都要在这小时过去后进行一次体质豁免。难度为10+(8小时后每小时+1)。豁免失败的话，角色承受一级力竭。

### 座骑和载具

就短时间而言（最多1小时），很多动物都比人类走得快很多。骑者可以奔驰约1小时，覆盖双倍快步速的距离。如果每隔8到10里都能换到精力充沛的座骑，角色们可以维持这速度覆盖

一大段距离，但在文明密集的地区以外这是很难发生的。

乘坐客车、货车、或其他陆上载具的角色如常选择步速。乘坐水上载具的角色受制于船只的速度，既不因快步速受罚亦不得受益于慢步速。视乎船只和船员人数，船只可能可以一日走24小时。

部分特殊座骑例如飞马、狮鹫，或特殊载具例如魔法飞毯，都可以助你高速旅行。地下城主指南有更多特殊旅行方式的资讯。

### 困难地型

步速列表所给出的旅行速度假设了简易的地例：道路、平原、地下通道等。但冒险者常常会遇到密林、沼泽、冰原、颓垣败瓦、叠岭层峦，这些全都是困难地型。

在困难地型中你的移动速度减半：每走1尺需要花2尺速度，因此在同样的时间内你只能覆盖一半的路程。

### 特殊移动模式

要穿越危机四伏的地城或荒野，只靠走路是不够的。冒险者常常需要攀、爬、游、跳才能去到想去的地方。

### 攀爬、游泳、爬行

当攀爬或游泳时，每移动1尺都要多花额外1尺（困难地形上额外花2尺），除非该生物有攀爬或游泳速度。地下城主可以考虑裁定攀爬某些湿滑或缺乏立足点的墙壁需要先通过一次力量（运动）检定。同理，在大浪的水里前进也可能需要先通过一次力量（运动）检定。

### 跳跃 Jump

你力量值决定你能跳多远。

### 跳远 Long Jump

当你跳远时，如果你在跳远前走最少10尺，你可以跨越等同你的力量值的尺数的距离。当你立定跳远时，能跨越的距离减半。不论是那种，你每跨越一尺都要花一尺的移动力。

本规则假设你的跳远高度不相干，例如跨过一条河或者一度裂罅。如果你的地下城主认为有需要，你需要通过一次难度10的力量（运动）检

定才能跨过不高于跳远的四分之一距离的低矮障碍。否则你撞上障碍。

当你在困难地形上落地时，你需要通过一次难度10的敏捷（杂技）检定才能站稳。否则你倒地。

### 跳高 High Jump

当你跳高时，如果你在跳远前走最少10尺，你可以跳高等同你的力量调整值+3的尺数的距离。当你立定跳远时，离地的距离减半。不论是那种，你每跳高一尺都要花一尺的移动力。在某些情况下，地下城主可能会允许你通过力量（运动）检定来跳得比平常高。

在跳跃中你可以伸高手，约等同你一半身高的高度。也就是说，你能摸到跳跃高度加上你的1½身高的高度。

### 旅程上的活动 Activity While Traveling

当冒险者们穿梭地下城或荒野时，他们需要警醒提防危机，而且一些角色可能会进行其他能协助旅程的活动。

### 队列 Marching Order

冒险者们应该决定一个队列，也就是队伍前进时各人的先后顺序。有了队列就能知道谁踩了陷阱，谁能发现埋伏，以及遭遇战斗时谁最接近敌人。

一列队伍有前排，多个中排，及后排。站在前排和后排的角色们需要有足够空间一起并排走。如果空间不足，队列也必需改变，例如将挤不下的人移到中排。

#### 少于三排

如果冒险小队的队列只有两排，那就只能是前排和后排。如果只有一排，它视作前排。

### 潜行 Stealth

当以慢步速前进时，角色们可以隐密地移动。只要他们没有暴露行迹，他们可以试著突袭或躲开所遇上的其他生物。第七章有躲藏的规则。

### 边栏：分拆队伍 Splitting Up the Party

有时，拆散冒险小队是合理的，例如说如果你想派一些角色先行探路。你可以组成多个小组，各自用不同的速度移动。每一小组都会有自

己的前排、中排、后排。这样做的缺点是遭到攻击时队伍也是散开的。而优点则是慢慢前进的隐密角色可能可以溜过其他人溜不过的敌人。一对小心翼翼的游荡者很难被发现，只要他们的好友矮人战士没有跟著走。

### 发现威胁 Noticing Threats

使用角色的被动感知（侦察）分数去决定队伍中有没有人发现隐藏的威胁。地下城主可以裁定某项威胁只有特定列的角色才能发现。例：当角色们探索一所迷宫时，地下城主裁定只有后排的人才有机会听见或看见一只隐蔽的追踪著队伍的生物，而前排和中排的角色则不能。

当以高步速移动时，角色用以侦察隐藏威胁的被动感知（观察）分数承受-5减值。

### 遭遇生物

如果地下城主裁定冒险者在旅程上遇上其他生物，双方需要决定怎么办。任一方都可能决定攻击、对话、逃跑、或静观其变。

### 突袭敌人

如果冒险者们遇上敌对的生物或队伍，地下城主决定冒险者或其对手在战斗发生时是否被突袭。

### 其他活动

除了提防旅程风险之外，角色们也可以选择专注于其他工作。这些角色的被动感知（侦察）分数不能用于判定队伍有没有发现隐藏的威胁。取而代之，没有注意队伍安危的角色可以进行以下活动之一，或地下城主首肯的其他活动。

### 导航 Navigate

角色可以引领大家以免迷路，进行地下城主所要求的感知（生存）检定。（地下城主指南有迷路的规则）

### 绘制地图 Draw map

角色可以绘制地图记录队伍的进展，并在大家迷路时帮助大家回到正轨。不需要能力检定。

### 追踪 Track

角色可以追踪另一名生物的足跡，进行地下城主所要求的感知（生存）检定。（地下城主指南有追踪的规则）

### 采集 Forage

角色可以留意路上有没有食水和食物，进行地下城主所要求的感知（生存）检定。（地下城主指南有采集的规则）。

## 环境

顾名思义，冒险涉及深入漆黑、危险、神秘的地方。本节的规则会说明一部分冒险者跟这些环境的主要互动。地下城主指南会有适用于较罕见状况的规则。

### 坠落 Falling

从高处坠下是常见的冒险风险。

当坠地时，每坠落10尺要承受1d6钝击伤害，最多20d6。坠地后会倒地，除非没有因坠地而受伤。

### 窒息 Suffocating

一名角色可以闭气的分钟等同1+他的体质调整值（最少30秒）。

当一名生物窒息时，他可以再挺数个战斗轮，数量等同他的体质调整值（最少1轮）。当他的下一轮开始时，他掉到0生命值并濒死。

例：一名体质14的角色可闭气3分钟。假若他开始窒息，他要在2轮内够到空气，否则就掉到0生命值。

### 视觉与光线

发现危机、寻找秘宝、在战斗中命中敌人、瞄准法术等基本冒险活动都大大倚靠角色的视觉。黑暗和其他屏障视野的因素可以构成重大妨碍。

一处空间可以被轻度或重度遮蔽。

#### 轻度遮蔽 **lightly obstructed**

包括微光、薄雾、中等植被，会令生物们的感知（侦察）检定带有劣势，只要那是基于视觉的检定。

#### 重度遮蔽 **heavily obstructed**

包括黑暗、浓雾、厚植被，会使视觉完全失效。在重度遮蔽的空间内的角色实际上处于目盲状态。

环境中的光照分成三级：明亮、微光、黑暗。

#### 明亮 **Bright Light**

大部分生物都能正常视物。即使是阴天也能提供明亮光照，而火炬、提灯、火焰等光源也会在一定范围内提供明亮光照。

#### 微光 **Dim Light**

微光亦称阴影，会做出轻度遮蔽的范围。微光通常出现于明亮光与外围的黑暗之间。黎明、落的柔和光线也是微光。明亮的皎月可能会用微光覆盖大地。

#### 黑暗 **Darkness**

会做出重度遮蔽的范围。常见于夜晚（包括大部分有月光的夜晚），没有照明的地下城和地底库房之中，或者法术所创造的黑暗。

#### 盲目视觉 **Blindsight**

有盲目视觉的角色不靠视觉也可以在感知特定半径内的周围环境。没有眼的生物，如软泥，及拥有回声定位或特佳触觉的生物，如蝙蝠和巨龙，都有盲视。

#### 黑暗视觉 **Darkvision**

龙与地下城的世界有很多生物，特别是地底生物，拥有黑暗视觉。在特定距离之内，有黑视的生物可以视黑暗如同微光，使得黑暗的范围对牠而言只有轻度遮蔽。可是，该生物在黑暗内不能辨别颜色，只能辨别黑白灰暗。

#### 真实视觉 **Truesight**

有真实视觉的生物可以在特定距离内看透正常和魔法的黑暗、看见隐形的生物和物体、自动侦察视象幻觉并通过对它们的豁免、及看穿幻形生物或被魔法转换形态的动物的原来形态。他也能看见以太位面。

### 饮食

不吃不喝的角色会力竭。饥渴所引致的力竭不能被移除，直到角色得到充足分量的饮食。

#### 食物

一名角色需要每日吃一磅食物，但在食物短缺时可以只吃一半。一天吃半磅食物视作半天没吃。

一名角色可以持续3+体质调整值的日数不用进食（最少1天）。之后每过一天他就自动遭受1级力竭。正常地吃一天的分量会将没进食过的日数重设到0。

#### 水

一名角色需要每天喝一加仑食水，热天的话要两加仑。只喝一半分量的角色必需在该天结束时通过一次难度15的体质豁免，失败的话遭受1级力竭。喝得更少的角色会自动遭受1级力竭。

如果角色已经力竭，两种情况下他都改成累积2级力竭。

## 环境互动 **Interacting with Objects**

---

角色跟环境物体的互动通常可以简单处理。玩家告诉地下城主他的角色怎样做，例如拉下拉杆，然后地下城主形容发生什么事（如果有事发生）。

例：某人可能决定拉下拉杆，可能升起闸门、水淹密室、或打开附近的密门。可是如果拉杆因生锈卡住了，那就可能要强行拉动它。这时地下城主可能要求进行一次力量检定看看这某人是否能扳下拉杆。这类检定的难度皆由地下城主决定。

角色们也可以用武力和法术毁坏物体。物体免疫蛊毒和心灵伤害，但其他的物理和魔法攻击都可以伤害它们，如同它们是生物。地下城主决定物体的护甲等级和生命值，甚至能裁定某些物体对某类攻击有抗力或免疫。例，用棍子很难打断绳索。物体的力量和敏捷豁免都必败，同时免疫需要其他豁免的效应。当一件物体降到0生命值时就会被毁坏。

角色也可以尝试用力量检定直接毁坏一件物体。这种检定的难度由地下城主决定。

## 社交

探索地下城、克服障碍、殊灭魔物，这些都是大部分龙与地下城冒险的核心。但它们也胜不过跟世界中的其他人交流互动。

社交有很多形式。你可能需要游说一名肆无忌惮的小偷认罪，或者阿谀奉承一条巨龙使牠饶自己一命。在互动中，地下城主会饰演任何非玩家操控的角色。这些角色被称为非玩家角色 **Non-player Character (NPC)**。

一般而言，一名非玩家角色对你的态度可能是友好、中允、或敌对。友好的人倾向帮你，敌对的则倾向妨碍你。想当然耳，友好的人也比较好说话。

社交有两大部分：扮演和能力检定。

### 扮演Roleplaying

顾名思义，扮演就是饰演一名角色。作为一名玩家，你决定你的角色的言行思想。

这游戏的每一部分都有一些扮演，突显于社交。你的角色的小动作、举止、个性都影响交流的结果。

饰演角色有两种风格：第三身和第一身。大部分玩家都混合应用这两种风格。你也可以随意选择和切换最适合自己的风格。

#### 第三身

当采用这风格时，你向地下城主和其他玩家形容角色的言行。你想像出你的角色，看著它告诉大家他怎样行动和如何行动。

- 当采用第三身时，记著以下要点：
- 形容角色的感情和态度。
- 注意角色的动机，以及他人会如何想。
- 你喜欢多少修饰就用多少修饰。

不用在意是否做到最好。只要专心想你的角色会如何做，将所想到的说出来就可以。

#### 第一身

如果第三身扮演是告诉大家你的角色的言行，那么第一身就是亲身做给他们看。

当你采用第一身扮演时，你用角色的声音说话，好像声优一样。你甚至可以演出角色的动作

和身体语言。这扮演比第三身更投入，但无法演出的部分依然需要形容。

#### 扮演的结果

地下城上会用你的角色的言行决定非玩家角色如何回应。懦弱的角色会屈服于武力威吓。顽固的矮人坚拒被厚颜纠缠。自傲的巨龙受落媚谀。

当你跟非玩家角色互动时，注意地下城主怎样描述角色的心情、对白、个性。你也许可以从推断出他的特质、理念、缺点、羁绊，就能借它们改变对方的态度。

龙与地下城的交流跟现实的很相似。如果你能付出对方想要的东西、抓住他们的恐惧、利用他们的同情心和目标，只用油嘴滑舌就已经能得到一切。倒过来，假若你嘲讽一名自尊心很强的武士，或者诽谤一名贵族的朋友，你的努力大概难以成功。

#### 能力检定

除了扮演，属性值也对交流的结果有巨大影响。

你的扮演可以转变非玩家角色的态度，但事情依然未定案。你的地下城主可以在任何时候要求进行魅力检定，只要他认为对方的回应待定。某些时候可能适合用其他的检定，也是由地下城主决定。

当你思考你的交涉对策时，别忘记你的技能熟练，将情况引导向你擅长的技能可以助你获得上风。如果队伍需要骗过守卫混入城堡，擅于欺瞒的游荡者会是主导对话的首要人选。当进行释放人质的谈判时，应该交给熟练交涉的牧师去谈。

## 休息 Rest

冒险者可以在冒险途中进行小休，并在一天结束时进行长休。

### 小休 Short Rest

---

小休是持续最少一小时的休整，期间角色们只进行安静的活动例如吃、喝、读书、护理伤口。

在完成小休时，角色可以花费一粒或多粒生命骰去恢复生命值，直到花光为止（生命骰的最大数量等同角色的等级）。逐一投为止所花的生命骰，每次都加上角色的体质调整值，然后恢复等量的生命值。每次投完你都可以决定要否再花更多生命骰。角色可以用长休去恢复已消耗的生命骰，如下所述。

### 长休 Long Rest

---

长休是长时间的休整，最少持续八小时，期间角色可以睡眠及或进行不超过两小时的轻省活动例如读书、聊天、进食、或者放哨。如果这休息被超过一小时的激烈活动打断，例如战斗、施法、冒险等，角色必需重新开始休息才能获得长休的好处。

在完成长休时，角色恢复所有生命值。角色也会恢复已消耗的生命骰，最大恢复量为角色的一半生命骰。例如说，有八粒生命骰的角色，他在完成长休时最多可以恢复四粒生命骰。

一名角色在二十四小时之内只能从长休获益一次，而且角色在开始长休时必需有最少 1 生命值才能从中得益。

## 休整 **Between Adventures**

探索地城、奋战邪恶之余，冒险者也需要休整的时间，为下次冒险作准备。很多冒险者也会利用这些时间做些其他事，例如锻造武装、进行研究、或豪花得来不易的黄金。

有时，时间的流逝会被轻轻带过。当开始新冒险时，地下城主可能简单地宣布一段时间过去了，并让你说明你的角色在这段时间做了些什么。而另一些时候，地下城主可能会逐步数算时间，在幕后推动你们看不见的事件。

### 生活开支 **Lifestyle Expenses**

在冒险以外的时间，你选择特定的生活水平，并支付其开销，如第五章所示。生活水平本身不会对你的角色有特别大的影响，但你的生活水平可能影响其他人和组织如何看待你。例：过著豪门的生活的你，会比过著贫困生活的你更易影响市内的贵族。

### 休整活动 **Downtime Activities**

在冒险与冒险之间，地下城主可能会问你的角色在休整期间做了些什么。休整可长可短，但每种休整活动都需要你拨出一定日数去完成才能从中得益，而且只有花了最少8小时的日子才算数。这些日子不需要连续。如果你有额外的日数可花，你可以继续做下去，或者放眼别的休整活动。

休整活动并不限于下列选择。如果你希望你的角色干些别的什么，请跟地下城主商讨。

### 製作 **Crafting**

你可以製作非魔法物件，包括冒险装备和艺术品。你必需熟练于相关的製作工具（通常是某种匠人工具）。你也可能需要特别的材料或位置才能进行製作。例：熟练铁匠工具的人需要锻炉才能打造刀剑或护甲。

你花在製作的每一天都可以做出总值不超过5gp的一件或多件物件，而你必需付出等同一半总值的原材料。如果你想製作的物件价值超过5gp，你以每日5gp的进度前进，直到达成它的市价。例：一套全身板甲价值1,500gp，你一个人的话需要製作300日。

多名角色可以合力製作一件物件，只要大家都熟练所需的工具并且待在同一地点工作。每名角色每日贡献5gp进度。例：三名熟练相关工具的角色在有适当设施的情况下可以用100日製作一套全身板甲，代价为750gp的材料。

当你製作时，你可以维持谦逊的生活而不需要付每日1gp，或者以半价维持小康的生活。

### 实践专业 **Practicing a Profession**

你可以在冒险以外的时间工作，使你得以维持谦逊的生活而不需要付每日1gp。只要你保持工作就能受益。

如若你隶属能提供高收入工作的组织，例如神殿或盗贼公会，你改为赚取足以过小康生活的收入。

如果你熟练于演出技能，并在休整时卖艺，你改为赚取足以过富贵生活的收入。

### 复原 **Recuperating**

你可以用休整的时间去康复你遭受的重创、疾病、中毒。

你每花3天复原都能进行一次难度15的体质豁免。成功通过的话你可以选择以下效果之一：

- 终结一项你身上的妨碍你回复生命值的效应。
- 接下来的24小时内，对一项正在影响你的疾病或毒素
- 所进行的所有豁免都有优势。

### 研究 **Researching**

休整是适合研究的好时间，可以深究在战役进行期间发现的秘闻。研究可能是翻阅封尘碎裂的古卷，或者请当地人喝酒套话。

当你开始研究时，地下城主决定是否存在要找的资讯，需要多少日发掘它，以及有没有任何限制（例如必需找到特定的人、书卷、或地点）。地下城主也可能要你进行一次或多次能力检定，例如智力（调查）检定找出蛛丝马迹，或者魅力（交涉）检定获得某人出力相助。当你达成所有条件，你就会获得所寻找的资讯，假如它确切存在。

研究需要每日花费1gp。这是额外于生活开支以上的消费。

## 训练 **Training**

---

你可以用休整时间学习一项新的语言或一套新的工具。你的地下城主也可能允许其他训练项目。

首先，你必需找到愿意教你的导师。地下城主决定找导师需时多久，以及是否需要一次或多次能力检定。

训练持续250日，每日需要1gp。当你付出所需的时间和学费，你习得该项新语言或新工具的熟练。



# 战斗

刀剑击打盾牌的铿锵声。魔物用爪撕裂铠甲的嘎吱嘎吱。法师的火球绽开，爆出耀眼的闪光。刺鼻的血腥气味从魔物的体臭中突围而出。狂怒的吼叫、胜利的欢呼、痛苦的惨叫。D&D的战斗是混乱的、致命的、叫人着迷的。

本章提供规则供你的角色和魔物进行战斗，不论是短暂的游击，是在地下城持久战，或甚至广阔的战场。本章的"你"指玩家也同时指地下城主。地下城主控制所有参战的魔物和非玩家角色，而其他玩家则各控制一名冒险者。"你"亦可指你所控制的角色或魔物。

## 战斗流程

在这游戏中，混乱的实时战斗被整理成以战斗轮和回合的循环。一轮**round**代表游戏世界的6秒。在一轮中，每名参与战斗的人员都会进行一次回合**turn**。回合的次序在战斗开始时由大家投先攻决定。当所有人都进行过回合后，新一轮战斗开始，直到有一方战胜。

### 突袭 Surprise

一队冒险者静悄悄地包围暴徒的营地，从树后跳出来攻击他们。一只胶质方块滑入地下通道，避过冒险者的耳目直到有吞掉他们之一。在这些情况，其中一方突袭了另一方。

#### 边栏：战斗顺序

1. 裁定突袭。地下城主决定有没有任何参战员被突袭。
2. 决定位置。地下城主决定众角色和魔物的位置。地下城主用队伍的队列或他们的目前位置决定敌人在何方、距离多远。
3. 投掷先攻。每一名参战员都投掷先攻，决定大家的回合顺序。
4. 进行回合。每名参战员依照先攻顺序轮流进行回合。
5. 开始新一轮。当每名战斗员都完成回合后，这一战斗轮就结束。重覆步骤4直到战斗结束。

地下城主决定谁被突袭。如果双方都没有在偷偷摸摸，他们会自动互相发现对方。否则，地下城主将躲藏方的敏捷（潜行）检定结果相比对方的每一人的感知（侦察）被动值。没有注意到威胁的生物或生物在战斗开始时都算作被突袭。

如果你被突袭，你在自己的第一回合中不能移动或采取动作，而且直到这回合完结之前都不能采取反应。生物们个别地被突袭，不论战友是否一样被突袭。

### 先攻 Initiative

先攻决定战斗中的回合顺序。当战斗开始时，每一名参战员都要投一次敏捷检定去决定自己在先攻序列中的位置。地下城主可以用他的判

断让一群相同的生物共用一粒骰，让群内的成员同时行动。

地下城主将参战员用敏捷检定的结果由高至低顺序排列。这是他们在战斗中的行动顺序，名叫先攻顺序**initiative order**。这序列不会再改变，每轮都一样。

如果有人打成平手，地下城主所操控的角色之间的平手由地下城主决定结果，玩家角色之间的平手由玩家们决定结果。如果是地下城主的角色和玩家角色达成平手，地下城主可以决定结果。地下城主也可以选择让平手的人各投d20，高者先走。

### 自己的回合 Your Turn

在你的回合里，你可以依照你的速度去移动同等的距离，以及采取一次动作。要先移动还是先采取动作由你决定。你的速度记在你的角色纸上，有时被称作步行速度。

本章将会说明最常见的战斗动作。很多职业特性和其他能力也亦会提供额外的动作选项。

本章亦将会说明移动的规则。

在你的回合中，你不一定要移动或采取动作，甚至可以什么都不做。如果你决定不了该做什么，请考虑一下回避动作或准备动作。

### 附赠动作 Bonus Action

很多职业特性、法术、和其他能力都会允许你在自己的回合采取一个额外的动作，名叫附赠动作。例如游荡者的机智动作特性就允许他们采取附赠动作。只有当你拥有的特殊能力、法术、或其他特性说明你可以使用附赠动作做些什么时，你才能采取附赠动作。否则你没有附赠动作可以采取。

你只能在自己的回合中采取一次附赠动作，因此如果你有多个附赠动作可用的话你必需选择使用那一个。

除非附赠动作有指定时机，否则你可以自主决定在自己的回合里的什么时候采取这附赠动作，但记著任何使你无法采取动作的能力也都禁制你采取附赠动作。

### 你的回合中的其他活动

你的回合也可以包括移动和动作以外的各种多姿多彩的活动。

当你能够进行沟通时，你在自己的回合中随时都可以用短句和手势去沟通。

你也可以免费跟最多一件物件或环境特徵作出互动，在移动或动作期间进行。举个例，你可以在移动接近敌人的途中打开一扇门，或者在采取攻击动作时拔出武器。

---

### 边栏：与身边的物件互动

以下是一些与物件互动的例子，可以併入移动或动作之内。

- 拔出或收回一柄刀
- 打开或关上一扇门
- 从背包取出一支药水
- 拾起地上的一柄斧头
- 拿起桌上的一件小玩意儿
- 脱下载著的一只戒指
- 把一些什么塞进口
- 将一支旗立在地上
- 从腰袋捞出几块钱
- 一口气喝下一杯酒
- 操作一根拉杆或一粒控键
- 从灯座中拔出一支火炬
- 从书架上伸手能及之处取下一本书
- 掀熄一团小火
- 载上一副面具
- 将斗篷的斗拉起盖住头
- 将耳朵贴在门上
- 踢起一块小石
- 转动已经插在锁内的一把锁匙
- 用十尺长竿敲打地版
- 将一件东西交给另一人

---

如果你想跟另一件物件作出互动，你要用掉你的动作。某些魔法物件或特殊物件总是需要花动作才能使用，这情物件的描述会有所说明。

当你进行比较费神或困难重重的活动时，地下城主可能会要你使用掉动作。例如说，地下城主可以合理地要求你使用动作去开启一扇卡著的门或者操作手柄放下吊桥。

## 反应 Reactions

---

部分特殊能力、法术、和情况会允许你使用一个被称作反应的特殊动作。反应是对触发事件的一个即时回应，可以在你的回合或其他人的回合中发生。最普及的反应例子是借机攻击。

当你采取反应时，到你的下回合开始前你都不能采取另一次反应。如果你的反应打断了其他人的回合，在反应结束后他可以如常继续他的回合。

## 移动和位置 Movement and Position

在战斗中，角色和魔物都持续走位，以机动和位置夺取上风。

在你的回合中，你可以移动一段距离，最远等同你的速度。用多少速度随你喜欢，只要遵从本节的规则。

你的移动可以包括跳跃、攀爬、游泳。这些不同的移动模式可以跟走路混合，也可以独佔你的整段移动。不论你如何移动，只需要从你的速度逐一减去你的移动距离，直到你用完速度或者直到你停下。

第八章里说明了跳跃、攀爬、游泳的明细。

### 分拆移动

你可以在自己的回合里分拆自己的移动力，以便在动作之前及之后都移动。例如说如果你的速度是30尺，你可以走10尺、采取动作、然后再走20尺。

### 在攻击之间移动

如果你采取的动作包括多次武器攻击，你可以将移动力进一步分拆，在攻击之间走动。例如一名因为额外攻击特性而可以作出两次攻击的战士，假如他的速度是25尺，他可以走10尺、攻击、走15尺、然后再次攻击。

### 使用多种移动速度

如果你有多种速度，例如行走速度和飞行速度，你可以在同一移动内自由切换你的速度。每当你切换时，从你的新速度减去你已经移动了的距离。这结果决定了你还能走多远。如果结果为0或以下，你不能够在目前的移动中使用这新速度。

例：如果你的速度是30尺，并因飞行术获得了60尺飞行速度，你可以飞20尺、走10尺、再跃空飞30尺。

### 困难地型 Difficult Terrain

战斗很少会在空无一物的房间或完全平整的平原上进行。遍佈巨石的地道、寸步难移的树林、吓人的梯级，典型的战斗都会涉及一些困难地型。

在困难地型中每移动一尺都要多花一尺。即使同一空间内有多件东西可算作困难地型也不改变。

矮傢俱、瓦砾、植被、斜阶梯、积雪、泥沼等都是困难地型的例子。其他生物的空间，不论是否带敌意，也都算作困难地型。

### 当你倒地时

战斗员常常都会贴地，不论是被推倒还是自己趴下。在游戏中这是倒地状态。

你可以自己倒地，不需要花任何移动力。起立比较困难，需要花你的一半速度的移动力。例如说，如果你的速度是30尺，你必需花15尺移动力才能起立。如果你没有足够的移动力或者如果你的速度是0，你不能起立。

要在倒地时移动，你只能爬行或者用魔法例如传送术。每爬一尺都需要多花一尺。因此在困难地型中爬行1尺需要花3尺移动力。

### 穿越其他角色

你可以穿越非敌对生物的空间。另一方面，你不能穿越敌人所佔据的空间，除非对方的体型比你大或比你小两级。记著其他生物的空间对你而言是困难地型。

你不能在其他生物的空间里自主停下，不论对方是敌是友。

如果你在移动中离开敌对生物的触及范围，你会触发借机攻击。

### 飞行

飞行生物有优越的机动性，但也必需面对坠地的危险。当一名飞行生物倒地、速度降到0、或以其他方式被夺去移动能力时，牠开始坠落，除非牠可以悬浮或者有魔法令牠保持滞空，比如飞行术。

### 生物体型 Creature Size

不同的生物会佔据不同大小的空间。下表列出各体型的生物在战斗中会佔据多少空间。物体有时也使用相同的体型分组。

#### 体型分组

体型	空间
微型 Tiny	2½乘2½尺
小型 Small	5乘5尺
中型 Medium	5乘5尺
大型 Large	10乘10尺
巨型 Huge	15乘15尺
超巨型 Gargantuan	20乘20尺或以上

## 空间 Space

一名生物的空间是牠在战斗中可以有效控制的范围，而不是牠的物理体积，以尺数表示。例如一般的中型生物都不及5尺阔，但牠们可以控制这么阔的空间。如果一名中型的大哥布林站在5尺阔的走廊上，除非获牠首肯否则其他生物不能通过。

一名生物的空间也反映了牠要有效作战的话所需要的空间。因此，在战斗中，一名生物只能被数量有限的其他生物包围。八名中型生物可以佔据另一名中型生物的5尺半径范围。更大的生物佔据更大的空间，因此牠们包围别人的数量会较少。如果有五名大型生物包围一名中型或更小的生物，那已经没什么空间容下其他人。相反，最多廿名生物可以一起围著一名超巨型生物。

## 挤进 Squeezing

生物可以挤进足以容纳小一级体型的生物的空间。因此，大型生物可以挤过只有5尺阔的通道。挤身中的移动每走1尺都要多花额外1尺，而且牠的攻击骰和敏捷豁免带劣势。对处于这较小的空间中的目标所作出的攻击骰带优势。

## 边栏：变体规则：格子地图

如果你用格子地图和微模型或其他标记进行作战，请遵从以下规则。

**方格：**地图上的每一格代表5尺。

**速度：**你一格一格地移动，而不是一尺一尺地移动。这意味著你5尺5尺地使用你的速度。你可以将速度除5转成格数以便处理。例：30尺速度可以换成6格速度。

如果你常常在格子上走，你可以考虑直接用格数记下你的速度。

**进入格子：**你要有最少1格的剩余移动力才能进入邻近的格子，即使是跟你对角的格子。（这对角移动的规则舍弃了真实性换取游戏的顺畅。地下城主指南提供了更写实的做法）如果有格子需要额外的移动力，例如困难地形的格子，你要有足够的剩余移动力才能进入它。例：你需要2格的剩余移动力才能走入一格困难地形。

**对角：**对角移动不能横越墙角或大树等堵塞整格的地型的角。

**射程：**要判定格子地图上的两件东西的距离，从其中一方所邻接的格子开始算，算到另一方所在的格子。用最短的路去算。

## 战斗中的动作

当你在自己的回合采取动作时，你可以采取以下动作之一，你从职业特性或特殊能力获得的动作之一，或你即兴想出的一种动作。很多魔物都有自己的动作选项，写在牠们的数值里。

当你想作出一种规则没有说明的动作时，地下城主会告诉你这动作是否可行，以及你是否需要进行什么检定去决定成败。

### 攻击 Attack

战斗中最常见的动作是攻击动作，不论你是挥剑、射箭、拳打。

利用此动作，你可以作出一次近战或远程攻击。后面的部分会详述攻击的规则。

某些特性，例如战士的多重攻击特性，允许你用此动作作出多于一次攻击。

### 施法 Cast a Spell

施法者例如法师、牧师，及很多魔物都有法术，并能在战斗施展它们成就巨效。每一度法术都有註明施法时间，指定施法者需要用动作、反应、几分钟、甚至几小时去施展该法术。因此施法不一定是一次动作。不过大部分法术确实只需一次动作去施展，因此施法者经常在战斗中用他的法术去施法。第十章记载著施法的规则。

### 疾冲 Dash

利用疾冲动作，你将于本回合获得额外的移动力。额外的量等同你的速度，包括任何速度调整值。例如假若你的速度是30尺，你在采取疾冲动作的回合中可以移动最远60尺。

你的速度的增减对这额外的移动力有同样影响。比如说，如果你的30尺速度被减到15尺，你在采取疾冲动作的回合中可以移动最远30尺。

### 撤离 Disengage

如果你采取撤离动作，本回合中你接下来的移动不再触发借机攻击。

### 回避 Dodge

当你采取回避动作时，你专心回避攻击。直到你的下回合开始之前，你看得见的攻击者对你

作出的攻击都带有劣势，并且你的敏捷豁免带有优势。如果你乏力，或者如果你的速度跌到0，你将失去回避动作的益处。

### 协助 Help

你可以帮忙其他生物达成他的行动。当你采取协助动作时，受你协助的生物进行你所帮忙的行动时作出的下一次属性值检定带有优势，只要检定是在你的下回合开始之前进行。

又或者，你可以协助另一名友方生物攻击位处你5尺内的一名生物。你用假动作、干扰目标、或其他手段去令到友方的攻击更加有效。如果你的友方在你下回合之前攻击这目标，其首次攻击骰带有优势。

### 躲藏 Hide

当你采取躲藏动作时，你进行一次敏捷（潜行）检定以尝试躲藏，躲藏规则在第七章。如果你成功，你会获得一些益处，详情请参看下面关于看不见的攻击者的说明。

### 准备动作 Ready

有时你可能会想拦下敌人或者等待适当时机才行动。你可以在自己的回合中采取准备动作，令你可以在稍后的时间用自己的反应作出动作。

首先，你要描述一件可以观察的事件，用它触发你的反应。然后，你选择你会因而采取的动作，或是要用你的速度移动。例：“当那邪教信徒踩在陷阱上面时，我立刻拉下拉杆启动它”或“如果那哥布林来到我身边，我就走开。”

当触发条件发生时，你可以在触发事件完成之后立刻用反应采取准备好了的动作，也可以选择忽略它。记著你每轮只能采取一次反应。

当你准备一项法术时，你如常施展它但将它的能量压制住，直到你用你的反应释放它。只有施法时间为1次动作的法术可以被准备，而且你需要专注才能压制住法术的能量。如果你失去专注，法术的能量会消散，不起任何效果。例：假若你在维持蛛网术，现在你准备魔法飞弹术，你的蛛网术就终结了，而且如果你在用反应释放魔法飞弹之前受伤，你可能会失去专注。

## 搜寻 Search

---

当你采取搜寻动作时，你全情投入于寻找。视乎你想怎样搜寻，地下城主可能要会要你进行一次感知（侦察）检定或智力（调查）检定。

## 使用物件 Use an Object

---

一般而言，你会在进行一些事的时候顺便跟一件物件互动，例如在攻击的时候拔剑。当有物件需要你用动作去互动时，你需要采取使用物件动作。当你想在一回合内操作多于一件物件时也可以用这动作使用第二件物件。

## 即兴动作 Improvised Action

---

你的角色可以进行没有于本章说明的行动，例如破门、威吓、探知魔防弱点、求和等。你的动作的唯一限制是你的想像力和你的角色的属性值。参阅属性值的说明可以启发你的想像力。

当你想作出一次规则没有说明的动作时，地下城主会告诉你这动作是否可行，以及你是否需要进行什么检定去决定动作的成败。

## 作出攻击

不论你是挥出近战武器，近距离发射武器，抑或是作为施展的一部分作出攻击，攻击都遵照相同的简单流程。

- 1. 选择目标：**选择攻击距离内的一项目标：可以是一名生物、一件物体、或一处位置。
- 2. 决定调整值：**地下城主决定目标是否有掩护，以及你是否对目标有优势或劣势。除此以外，法术、特殊能力、或其他效应都可给这攻击骰加值或减值。
- 3. 结算攻击：**你投掷攻击骰。命中的话，你投掷伤害，除非这攻击另有说明。某些攻击会有特殊效应而不造成伤害。

若想知道你正在做的事算不算攻击，规则很简单：如果你投的是攻击骰，你就是在作出攻击。

### 攻击骰 Attack Roll

当你作出攻击时，你的攻击骰决定你的攻击是否命中。当你投攻击骰时，你投一粒d20加上适用的调整值。如果骰面值加上调整值后等于或大于目标的护甲等级，此次攻击即命中。角色的护甲等级是在创造角色时计算的，而魔物的护甲等级会在数值中给出。

### 攻击骰调整值

当一名角色投掷攻击骰时，最常见的两项调整值是一项能力调整值及角色的熟练加值。当魔物投掷攻击骰时，牠们直接采用数值提供的调整值。

#### 能力调整值

近战武器攻击采用力量调整值，而远程武器攻击采用敏捷调整值。拥有灵巧或投掷属性的武器皆破例。

某些法术也需要投攻击骰。法术攻击所用的能力调整值视乎施法者的施法属性值。

#### 熟练加值

当你用熟练的武器作出攻击时，或者当你用法术攻击时，你将你的熟练加值加到你的攻击骰。

### 骰出1或20

战场祸福无常，菜鸟会打中，老鸟亦会打失。

如果攻击所骰的d20出了20，这攻击必然命中，不论调整值或目标的护甲等级。另外，这攻击达成了重击。

如果攻击骰的d20骰出了1，这攻击必然打失，不论调整值或目标的护甲等级。

### 看不见的敌人

参战员常用躲藏、隐身术、藏身暗处等方法逃避敌人。

当你攻击你看不见的敌人时，你的攻击骰带劣势。不论你是瞎猜目标的位置还是你能听见但看不见目标。如若目标并不身处你所指定的位置，你自动打失，但地下城主一般只会宣告攻击打失，而不会告诉你是否猜错了目标的位置。

当一名生物看不见你时，你对他作出的攻击骰带优势。

如果你在躲藏（不被看见也不被听见），当你作出攻击时你会在命中或打失的时候暴露位置。

### 远程攻击 Ranged Attack

当你进行远程攻击时，你发射弩箭、丢出飞斧，式者用其他投射武器去攻击一定距离外的敌人。魔物可能会甩尾射刺。很多法术也涉及远程攻击。

### 射程 Range

你只能对指定射程以内的目标作出远程攻击。

当你用只带单一射程的远程攻击，例如法术的，你不能攻击射程以外的目标。

有些远程攻击有两项射程，例如长弓或短弓的。较小的是正常射程，较大的是远射程。当你的目标在正常射程以外时，你的攻击骰带劣势，且你不能攻击远射程以外的目标。

### 近接战中的远程攻击

当有敌人在你身边时，你较难瞄准远程攻击。当你用武器、法术、或其他方法进行远程攻击时，如果你5尺内有敌对的生物，而他能看见你并且非乏力，那么你的攻击骰带劣势。

## 近战攻击 **Melee Attack**

---

近战攻击允许你进行近接战，攻击触及范围内的一名敌人。物理攻击通常用剑、锤、斧、拳头等手提武器进行。魔物通常用爪、角、牙、触手、或其他身体部位作出近战攻击。也有少量法术涉及近战攻击。

大部分生物有5尺触及，能对位处5尺内的一名目标进行近接攻击。某些生物（特别是大于中型的生物）有触及远于5尺的近接攻击，会在牠们的说明中提及。

当你没有武装时，你可以用赤手空拳进行攻击，如武器列表所示。

## 藉机攻击 **Opportunity Attack**

---

在战斗中，每个人都在等待对手露出破绽。你很少会有机会胡乱志地冲过敌人而不犯险，因为这样做会触发藉机攻击。

当有敌对的生物离开你的触及，而你又看得见牠，你可以进行一次藉机攻击。你需要用你的反应对触犯的生物作出一次近战攻击。这攻击会插入对方的移动，在牠即将离开你的触及时发生。

你可以用撤离动作避免触发藉机攻击。当你传送时或者如果有人或有东西搬移你而不而要你作出移动、动作、或反应，你也不会触发藉机攻击。例如说，如果有爆炸将你炸出敌人的触及，或者地心引力令你坠经敌人，你都不触发藉机攻击。

## 双武器战斗 **Two-Weapon Fighting**

---

当你采取攻击动作并用一柄你正在以单手握持的轻形近战武器攻击时，你可以用一次附赠动作去使用另一手的另一柄轻形近战武器攻击。这附赠攻击的伤害不会加上你的能力调整值，除非你的调整值是负数。

如果任一武器带投掷属性，你可以改为投掷它，而非用它作出近战攻击。

## 擒抱 **Grapple**

---

当你想擒住或抱住一名生物的时候，你可以用攻击动作进行一种特殊的近战攻击，名为擒

抱。如果你可以用攻击动作进行多次攻击，这攻击会取代它们之一。

对方的体型不能比你的大超过一级，并要位处你的触及之内。你用最少一只空手进行擒抱检定以捉住对方，也就是你进行一次力量（运动）检定比试对方的力量（运动）或敏捷（杂技）检定（由对方选择）。如果你胜出，对方被你擒抱。被擒状态会说明终结擒抱的条件，你也可以随时鬆手（不需动作）。

## 逃离擒抱

被擒的生物可以用牠的动作逃离。牠要进行一次力量（运动）或敏捷（杂技）检定比试你的力量（运动）检定并获胜。

## 搬移被擒的生物

当你移动时，你可以拖行或挟起被你擒抱的生物，但你的速度减半，除非对方的体型比你的小两级或更细。

## 推撞 **Shoving**

---

当你采取攻击动作时，你可以作出一种特殊的近战攻击去推撞对手，将牠推开或推倒。如果你可以用攻击动作进行多次攻击，这攻击会取代它们之一。

对方的体型不能比你的大超过一级，并要位处你的触及之内。你进行一次力量（运动）检定比试对方的力量（运动）或敏捷（杂技）检定（由对方选择）。如果你胜出，你将目标推倒或将牠从你的方向推开5尺。

## 边栏：战斗中的对抗 **Context**

---

战斗常常都涉及到原始实力的比拼。这些挑战通常会成为比试。本章说明了最常见的这些比试，也就是擒抱和推撞。地下城主可以用它们作范本去创作其他比试。

---

## 掩蔽 Cover

墙壁、大树、生物等障碍物可以在战斗中提供掩蔽，保护目标免受伤害。只有当攻击或效应从掩体的另一边发出时目标才能够得益于掩蔽。

掩蔽分三级。如果目标身处多个掩体之后，只有保护性最高的掩蔽算数；掩蔽等级不会累加。例：一名同时在某生物和一棵树干后面的目标，从生物获得半掩蔽也从树干获得四分三掩蔽，这目标最终算作拥有四分三掩蔽。

### 半掩蔽

---

有半掩蔽的目标的护甲等级和敏捷豁免获得 +2 加值。如果掩体挡住了目标一半的身体或以上，目标就有半掩蔽。这掩体可能是矮墙、大件傢俬、幼树干、或其他生物（不论敌友）。

### 四分之三掩蔽

---

有四分三掩蔽的目标的护甲等级和敏捷豁免获得 +5 加值。如果掩体挡住了目标约有四分三的身体，目标就有四分三掩蔽。这掩体可能是栅栏、箭孔、或粗树干。

### 全掩蔽

---

有全掩蔽的目标不能被直接作为攻击或法术的目标，但一些范围性法术可以用范围笼罩牠们。如果掩体完全挡住了目标，目标就有全掩蔽。

## 伤害与治疗 Damage and Healing

探索龙与地下城的世界，就是跟受伤与死亡为伍。一剑、一箭、一焰都有潜力致伤或甚至干掉最耐打的生物。

### 生命值 Hit Point

生命值代表了肉体 and 意志的耐力、生存斗志、及运气。越多生命值的生物越耐打。越少生命值的生物越脆弱。

一名生物的当前生命值，通常直接叫生命值，可以是0到生命值上限之间的任何数值。随著一名生物受伤和接受治疗，他的生命值也会频繁升跌。

每当生物受伤，这伤害会从生命值中扣减。生命值的损失并不影响该生物的能力，直到生命值降到0。

### 伤害骰 Damage Roll

每一武器、法术、魔物能力都记载了它所做的伤害。照著投，加上适用的调整值，然后对目标做成等值的伤害。魔法武器、特殊能力、和其他因素都能提升你的伤害。

当你用武器作出攻击时，将伤害加上你的能力调整值，需是跟攻击骰相同的调整值。法术会告诉你该投多少伤害以及要不要加上调整值。

如果有一度法术或其他效应同时伤害多名目标，只需要为所有目标投一次伤害。例如说，当法师施放火球术或者牧师施放焰击术的时候，只需要投掷一次伤害骰，应用于爆炸范围内的所有生物。

### 重击 Critical Hit

当你对目标达成重击时，你可以给这次攻击的伤害额外多投一些骰子。将攻击的所有伤害骰投两次，将结果加起来，然后如常加上适用的调整值。为了加快游戏，你可以一次投掷所有伤害骰。

举个例，如果你用匕首达成重击，给伤害投掷2d4，而不是1d4，然后加上自己的能力调整值。如果这攻击带其他伤害骰，例如游荡者的偷袭特性的，这些骰子也一样投两次。

### 伤害类型 Damage Type

不同的攻击、侵害性法术、和其他有害效应会做成不同类型的伤害。伤害类型自身不带什么规则，但其他规则需依靠伤害类型，例如伤害抗力。

以下是伤害类型，带有例子以帮助地下城主给新效应决定伤害类型。

**钝击Bludgeoning** 钝力的攻击（锤、坠地、缠绕等）会做成钝击伤害。

**穿刺Piercing** 穿刺或突透的攻击（矛、牙齿）会做成穿刺伤害。

**挥斩Slashing** 剑、斧、魔物的爪子皆做成挥斩伤害。

**强酸Acid** 黑龙的腐蚀性吐息及黑布丁的熔解酵素皆做成挥斩伤害。

**冷冻Cold** 冰魔之矛的沁寒及白龙的冰结吐息皆做成冷冻伤害。

**火焰Fire** 红龙的吐焰及各种炎系法术皆做成火焰伤害。

**力场Force** 力场是被塑做成致伤形态的纯魔法能量。大部分做致力场伤害的都是法术效应，包括魔法飞弹和灵体武器。

**闪电Lightning** 雷电箭术及蓝龙的吐息皆做成闪电伤害。

**黯蚀Necrotic** 某些不死和法术皆做成黯蚀伤害，会腐化物体、残害心灵。

**毒素Poison** 毒刺及绿龙的毒气吐息皆做成毒素伤害。

**精神Psychic** 心智能力，例如摧心魔的心灵爆震，会做成精神伤害。

**光耀Radiant** 焰击术及天使的神圣武器皆做成光耀伤害，会烧灼肉体、压溃心灵。

**雷鸣Thunder** 雷鸣伤害由突发的冲击性音波产生，例如雷鸣波术。

### 边栏：描述伤害

地下城主会用不同的方式形容伤害。当你的生命值在生命值上限的一半以上时，你一般不会有受伤的迹象。跌到一半以下时你会有些擦伤、割伤等小伤。而将你降到0生命值的攻击可能血淋淋地直接命中你，也可能只是把你敲晕过去。

## 抗力与易伤 Resistance and Vulnerability

---

一些生物和物体很难或很易被特定的伤害类型所伤。

如果目标对某种伤害有抗力，该伤害对他而言减半。如果目标对某种伤害有易伤，该伤害对他而言加倍。

等伤害加上所有适用的伤害调整值后才应用抗力，然后到易伤。例：一名生物对钝击伤害有抗力，并受到25钝击伤害。他也受益于一度将所有伤害减少5的魔法灵气。这25伤害首先减5，然后再减半，该生物最后承受10伤害。

对同一伤害类型的多重抗力或易伤只算一次。例如说，如果一名生物对火焰伤害和所有非魔法伤害都有抗力，牠受到的非魔法火焰伤害会被减半，而不是减到四分之一。

## 治疗 Healing

---

直到死亡之前，生物所受的伤都不是永久性的。那怕是死亡都可以用强劲的法术逆转。休息可以恢复生物的生命值，治疗伤势术或者治疗药水等也可以立刻移除生物所受的伤害。

当生物接受任何形式的治疗时，将恢复的生命值加到当前生命值之上。一名生物的生命值不能超越牠的生命值上限，因此超出上限的生命值会损失掉。例：德鲁伊给游侠治疗8生命值。如果该游侠现有14生命值并有20生命值上限，该游侠恢复6生命值，而不是8。

已死之物不能恢复生命值，直到回生术等魔法令他起死回生。

## 0 生命值

---

当你的生命值掉到0时，你要么即时死亡，要么昏迷。

### 即时死亡 Instant Death

---

巨大的伤害可以立刻干掉你。当有伤害把你减到0生命值时，如果剩下的伤害等于或大于你的生命值上限，你即时死亡。

例如说一名生命值上限12的牧师现有6生命值。如果伊受到18伤害，伊的生命值扣到0之后依然剩下12伤害。由于这剩下的伤害等同伊的生命值上限，这名牧师即时死亡。

## 昏迷

---

如果有伤害把你减到0生命值而没能立刻杀死你，你陷入昏迷。这昏迷持续到你恢复任何生命值。

### 死亡豁免 Death Saving Throws

---

每当你在0生命值的状态下开始自己的回合时，你必需投一次特别的豁免，名叫死亡豁免，去决定你有没有渐渐接近死门关。跟其他豁免不同，这豁免跟任何属性值都没有关系。你现在只能听天由命，唯一能帮你的就只有强化你的豁免的特性和魔法。

投一次d20。如果出来是10或以上就算作成功，否则失败。单一的成功或失败本身没有影响。当你第三次成功时，你的伤势转为稳定。当成第三次失败时，你回天乏术。这些成功和失败不需要连续；记下各自的次数，直到你给其中一种集齐三次。当你恢复任何生命值或者稳定下来时两者的次数都归零。

**投出1或20：**如果你的死亡豁免的d20骰出了1，这算作两次失败。如果这d20骰出了20，你恢复1生命值。

**于0生命值受伤：**每次当你在0生命值的状态下受伤，你遭受一次死亡骰的失败。如果伤害等于或大于你的生命值上限，你即时死亡。

### 稳定伤势 Stabilize

---

治疗是拯救濒死生物的最好方法，但如果没办法治疗那么你最少可以使他的伤势稳定下来，使他不至于失救致死。

你可以用你的动作对一名昏迷的目标进行急救，通过一次难度10的感知（医药）检定尝试稳定他。

伤势稳定的生物不需要进行死亡豁免，即使保持0生命值，并持续昏迷。如果他受到任何伤害，他的伤势也会变得不稳定，需要恢复投死亡豁免。如果伤势稳定的生物一直没有接受治疗，他在1d4小时后恢复1生命值。

### 魔物与死亡

---

大部分地下城主都在魔物掉到0生命值的一刻赐死牠们，省略掉昏迷、濒死、死亡豁免。

不过大奸角和特殊NPC通常是例外；地下城主可能会让他们昏迷并沿用跟玩家相同的规则。

## 击晕 **Knock Out**

---

有时攻击者会想抓活，而不是要打死。当有攻击者用近战攻击将一名生物降到0生命值时，该攻击者可以选择把牠敲晕。这抉择可以在做成伤害的一刻决定。目标昏迷，伤势稳定。

## 临时生命值 **Temporary Hit Point**

---

某些法术和特殊能力会给一名生物赋予临时生命值。临时生命值并非真正的生命值；它们能缓冲伤害，是保护你免于受伤的一些生命值。

当你受伤时，如果你有临时生命值，它们会先被扣减，剩下的伤害才会扣减你的正常生命值。举个例，如果你有5临时生命值，受到7伤害，你失去这些临时生命值并承受2伤害。

由于临时生命值不是你真正的生命值，它们能超出你的生命值上限。因此一名满生命值的角色依然可以收受临时生命值。

治疗不能恢复临时生命值，它们也不累加。如果你在获得临时生命值时已经有临时生命值，你决定是要保留现有的还是要新的。例：当你有10临时生命值时有法术再给你12临时生命值，你只能选择10或12，不是22。

如果你处于0生命值，获得临时生命值不会使你清醒过来或使你伤势稳定。它们依然能替不醒人事的你吸收伤害，但只有真正的治疗能拯救你。

除非给你临时生命值的能力有时效，否则它们会持续到被消耗或者持续到你完成成长休息。

## 骑乘战斗 Mounted Combat

骑士在马背上冲锋、法师骑著狮鹫施法、牧师乘坐飞马一飞冲天的，他们全都享用著座骑所带来的速度和机动力优势。

体型比你大最少一级的生物只要身体结构合适就可以自愿成为座骑，规则如下。

### 上骑和下骑 Mounting and Dismounting

在你的移动中，你可以上骑或下骑一次，被骑上的生物必需位处你5尺内。这行动需花费等同你的一半速度的移动力。例：若你的速度为30尺，你可以花15尺移动力骑上一只马。因此，如果你的移动力剩下不足15尺或者如果你的速度为0，你都不能骑上去。

当你骑乘时，如果有效应强行移动你的座骑，你需要通过一次难度10的敏捷豁免，否则会失足并倒地到牠5尺内的一处空间。如果你在骑乘时进入倒地状态，你也必需进行此豁免。

当你的座骑倒地，你可以在牠倒下时用你的反应下骑，平稳著地。否则你下骑，并倒地到牠5尺内的一处空间。

### 控制座骑 Controlling a Mount

当你骑乘时，你有两个选择。你可以控制座骑，或者由得牠自由行动。智慧生物，例如巨龙，只能选自由行动。

只有当座骑受过被骑乘的训练时你才能控制牠。马、驴等驯化过的牲畜已经受过训练。你所骑乘并受你控制的座骑的先攻改成等同你的。牠随你的意志移动，也只有三种动作可选：疾走、撒离、闪避。受控制的座骑甚至能在你骑上去的该回合立刻移动和动作。

独立的座骑有自己的先攻顺序。骑乘者并不限制座骑的动作，牠能随性移动和行动。牠可能会逃跑，冲上去咬死并吞掉垂危的敌人，或者作出其他你不乐见的行动。

无论是那种情况，当你骑乘的座骑触发藉机攻击时，攻击者可以用你或座骑作为目标。

## 水底战斗 Underwater Combat

当冒险者追打逃回海底老家的沙华鱼人时，在远中沉船中击退鲨鱼时，或者被困在水淹的地城中时，他们需要面对富挑战性的环境。以下规则适用于水底。

缺乏游泳速度的生物（不论速度是天生的还是魔法性的）的近战武器攻击带劣势，除非该武器是匕首、标枪、短剑、矛、或三叉戟。

远程武器攻击自动打失远于正常射程的目标。即使目标在正常射程内，这攻击带骰也带劣势，除非该武器是弩、捕网、或好像标枪一样投出去的武器（包括矛、三叉戟、飞标）。

完全没入水中的生物和物体对火焰伤害有抗力。



# 施法

魔法。它弥漫在D&D的各个世界之中。魔法最常见的出现形式就是法术。本章提供施法规则。不同的人物职业有不同的学习/准备法术的方式，怪物们则以独特的方式施展法术。不管来源如何，法术总是遵循这里的规则。

## 什么是法术？

一道法术就是一种独立的魔法效果，它可以将多元宇宙中弥漫的魔法能量塑造为某种特定而有限的形态。世界中弥漫着原初的魔法，而当施展法术时，施法者将极为谨慎地拨动原初魔法那不可见的脉络，织造出特定的图案，使之以特定的方式震荡。而后，施法者解放这力量，释出他想要的效果——在绝大多数情况下，这仅仅需要短短几秒。

法术千变万化，它可能是工具，可能是武器，也可能是守御的结界。法术可以造成伤害也可以抚平伤痕，可以施加状态也可以移除状态（见附录A），可以将生命抽离身体，也可向尸体注入生命。

在多元宇宙的历史上，数以千计的法术已被发明出来，而其中的大部分早已淹没在时间之中。其中某些法术的记载可能仍在那埋藏在废墟深处，脆弱易碎的古老法术书上；或者留存于早已死去的神灵那残破的记忆中。然而，如果某人有足够的力量和智慧，终有一日，他或许可以让这些失传的法术重见天日——经由重新发明这些古老法术的方式。

### 法术环数

每一道法术都有环数。法术的环数是对法术威力强弱的某种一般性指标，从低等（但有效）的1环魔法飞弹到惊天动地的9环许愿术不一而足。戏法——简单但有效，施法者们几乎凭着机械背诵都能施展的法术——是第0环法术。法术的环数越高，施展法术所需的施法者等级也就越高。

法术环数和职业等级并不直接对应。一般而言，要施展第9环法术，你必须至少是17级——而不是9级——施法者。

### 已知和准备法术

要施展一个法术，你必须首先彻底理解它，或者通过某种魔法物品与之取得联系。某些特定职业，比如术士和诗人，有一个有限的已知法术列表，对这些法术的理解总是留在他们的脑子里。这种情况也适用于许多能施展法术的怪物。另一些施法者，比如牧师和法师，需要进行一种

准备法术的流程。这种流程视职业而有不同，请参考职业描述。

### 边栏：着甲施法

因为施法要求精神的专注和特定的手势，所以，如果你想要着甲施法，你必须熟练于此种盔甲。否则，你的盔甲对你的施法手势来说过于笨重，对你的精神专注而言又过于令人分心，这将导致你无法施法。

任何情况下，一个施法者能同时保留在思想中的法术数目，总是取决于人物的等级。

### 法术位

不管施法者已知或者准备了多少法术，在每次休息之间，他能施展的法术总是有限的。要操纵魔法的织造，导引这织造的力量，来塑造——即使是最简单的——法术，也会带来身体和精神两方面的疲劳。而要施展高级的法术，这种疲劳也将更甚。因此，所有施法职业（除了魔导师）都有一个每日法术位列表例如，3级法师乌玛拉有4个1环法术位和2个2环法术位。

当施法者施展一个法术，他必须消耗一个同等或更高环的法术位，来将法术“装填入”这个法术位。你可以将法术位想象成一个凹槽——1环法术位是小凹槽，更高的环数意味着更大的凹槽。一个1环法术可以装入任何大小的法术位中，但9环法术只能装入9环法术位中。所以，当乌玛拉施展魔法飞弹——一个1环法术——她消耗了一个1环法术位，现在她还有三个。

完成一次长休息可以恢复所有的法术位（见第八章）。

某些人物——或者怪物——有不使用法术位即可施法的特殊能力。例如，一个四象宗武僧，一个选择特定魔能祈唤的邪术师，一个来自九渊地狱的深狱炼魔，它们都可以以这种方式施展法术。

### 法术升环

如果施法者用更高环的法术位来施展某个法术，这个法术就视为高环法术。例如，如果乌玛拉用一个2环法术位施展了魔法飞弹，那么这就是一个2环法术。法术消耗了这个2环法术位。

某些法术，比如魔法飞弹或者治疗伤口，在被升环的情况下可能有更强的效果，详见法术详述。

## 戏法

---

戏法是一种可以随意施展的法术，无需准备也无需消耗法术位。反复的磨练已经使施法者彻底将这个法术熟记在心，也为施法者提供了可以一次又一次使用这些法术的魔力。戏法的法术环数是0环。

## 仪式

---

某些特定法术有一个特殊的描述符：仪式。这样的法术可以按正常施法方式施展，也可以作为仪式来施展。法术的仪式版本要额外消耗10分钟施法时间。此外，仪式不消耗法术位，这意味着仪式无法被升环。

要将一个法术作为仪式施展，施法者必须拥有提供此能力的特性。举个例子，牧师和德鲁伊就有这种特性。施法者也必须准备了这个法术或者已知这个法术才能将法术作为仪式施展，除非施法者的仪式施法能力另有说明——比如法师。

## 施展一个法术

当一名角色施展法术时，无论他的职业与法术效果如何，均遵循同样的基本规则。

11章的法术详述包含以下信息：法术名称，等级（即环数），魔法学派，施法时间，射程，成分与持续时间。其余为法术的效果描述。

### 施法时间

施展绝大多数法术要用一个动作，但某些法术会用一个附赠动作、一个反应动作、或者更久的时间来施展。

### 附赠动作

可以用附赠动作施展的法术，其施展过程定然是十分迅捷的。你必须在你的行动轮内以一个附赠动作施展这些法术，除非你在本行动轮内已经用掉了你的附赠动作。你不能在这一行动轮内再次施展其他法术——除非那是一个施法时间为1动作的戏法。

### 反应动作

某些法术可以用一个反应动作来施展。这些法术几乎一秒都不用就可以施展出来，这一般是对某些事件的反应。如果一个法术可以用反应动作施展，其详述将会提供细节信息。

### 更长的施法时间

某些特定法术（包括仪式法术）需要更长的时间来完成：好几分钟，甚至好几小时。当你施展一个施法时间长于1动作或1反应动作的法术时，你必须在每一轮都用一个动作来施法，期间你必须维持专注（见后文）。如果你的专注被打破，你将施法失败，但你不会失去法术位。如果你试图重新施法，你必须从头开始。

### 射程

法术的目标必须在法术射程内。对魔法飞弹这样的法术而言，目标是单个生物；而火球术的目标显然就是其爆心。

绝大多数法术的射程以英尺计算。某些法术只能以你接触的生物（当然包括你本人）为目标。其他一些法术，比如护盾术法术，只会影响你自己。这些法术的射程为自身。

某些法术可以创造出以你为起源的锥形或线型效果区域。这些法术的射程也是自身。这意味着，这些法术效果的起源点必须是你本人（参见本章后述，“效果区域”）。

一旦法术被施展，其效果将不再受射程限制，除非另有说明。

### 成分

法术的成分，是你在施法时必须予以满足的物理要求。每个法术的详述都说明了其是否需要言语（V），姿势（S），或材料（M）成分。如果你无法提供所需的一项或更多成分，你将无法施展这个法术。

### 言语（V）

绝大多数法术需要咏唱神秘的字句来施法。这些字句本身并不是法术的威力之源；正确的音韵组合，辅以特定的音调和韵律，才是真正拨动魔法之弦，驱动法术力量的真正动力源。正因如此，你如果被堵住嘴，或者身处沉默的空间（例如沉默术效果），你将无法施展带有言语成分的法术。

### 姿势（S）

施法的手势可能是单一强力的手印，或者一系列精妙的手势。如果一个法术包含姿势成分，施法者必须至少空出一只手来完成之。

### 材料（M）

施展某些法术需要特定的物体，它们在法术的材料成分项目中用括号来注明。人物可以使用法术材料包或者施法法器来替代法术指定的材料——除非这项材料列出了价格。这种情况下，你必须持有这种特定的材料才能施法。

如果法术详述中指出某些材料将会被消耗，那么你必须在每次施法时都提供此材料。

施法者必须至少空出一只手来握持材料成分。这可以是用来进行姿势成分的同一只手。

### 持续时间

法术的持续时间，就是法术效果持续存在的时间长度。持续时间可能被以轮，分钟，小时，

甚至年来计算。某些法术效果甚至可以一直持续到被解除或摧毁。

## 立即

---

许多法术的持续时间都是立即。这些法术以一种无法解除的方式伤害、治疗、创造或者改变事物。之所以无法解除，是因为其中的魔法仅仅存在了一瞬间。

## 专注

---

某些法术需要你保持专注来维持其效果。如果你失去专注，法术就将结束。

如果一个法术必须要专注维持，这将会在法术详述的持续时间项目中注明，且详述也会同时指出这个法术能专注维持的时间上限。你可以随时结束专注，这并不需要动作。

---

## 边栏：魔法的学派

学术界将魔法分为八种学派。学者们，尤其是法师们，将所有法术都归入此分类。他们相信，不论法术来自艰苦的研究抑或神灵的恩赐，这些法术都以类似的方式运作。

魔法学派有助于描述法术：它们自身并没有规则，尽管有一些规则指向学派。

**防护学派**法术的天性就是保护，尽管其中的一些法术确有攻击性的用法。它们创造出魔法屏障，解消伤害性效果，伤害入侵者，或者逐退来自其他位面的生物。

**咒法学派**法术包括将物品和生物从一处送到另一处的法术。某些咒法术将生物或物品召唤到施法者身边，而其他一些可以将施法者送到其他地方。某些咒法术甚至可以无中生有，凭空创造出物体或者效果。

**预言学派**法术揭露真相，不管那是久已被遗忘的秘密，未来预见的断片，潜行之物的所在，幻术后的真实，或者极远方人或物的景象。

**附魔学派**法术影响他人的精神，改变或操纵他们的行为。这些法术可以让敌人把施法者当做朋友，强制生物做出特定行动，甚至将其他生物化作施术者手中的傀儡。

**塑能学派**法术将魔法能量塑造成施法者想要的形态。有些法术可以召来一道火焰或者闪电，另一些可以导引正能量来医治伤口。

**幻术学派**法术欺瞒他人的意识。这导致受术者看到不存在的幻象，错失近在眼前的真实，听到虚假的声音，或者记住从未发生的事件。某些幻术确实制造出可见的幻影，但最狡诈的幻术可以直接将虚假的景象植入他人的意识。

**死灵学派**法术导引生与死之力。这些法术可以赋予额外的生命力，从其他生物汲取生命，创造不死生物，甚至可以起死回生。

以操纵死尸一类的死灵法术创造不死生物绝非善举。只有邪恶的死灵师会时常使用此类法术。

**变化学派**法术可以改变生物、物体或环境的特性。他们可以将敌人变成无害的生物，强化战友的力量，操控物体使之移动，或者增强生物天生的治疗能力来快速治愈伤口。

---

一般的动作，比如移动和攻击，不会打断专注。但以下事项可能打破专注：

### 施展另一个需要专注维持的法术

如果你施展另一个需要专注维持的法术，你的专注将被打断。你无法同时专注于两个法术。

### 承受伤害

每当你在专注期间承受伤害，你都需要进行一个体质检定来维持专注。检定DC为10或你承受的伤害数值的一半，两者取高。如果你从多个不同来源承受伤害，比如分别被一支箭和一口龙息命中，你需要为每一次伤害分别掷骰。

### 乏力或死亡

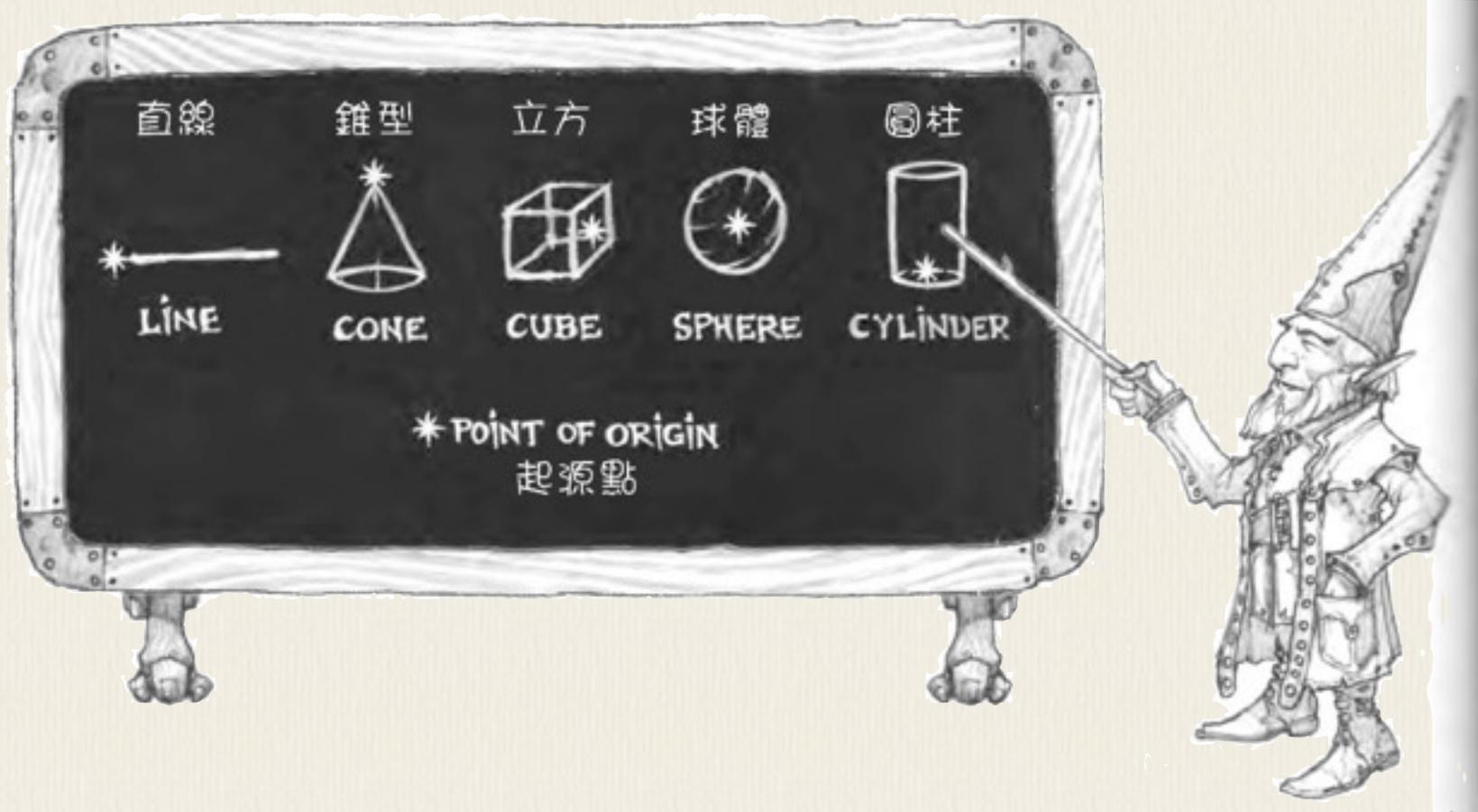
如果你陷入乏力或被杀，你的专注结束。

DM也可以认定特定的环境，比如在暴风雨中的小船上被扑面而来的巨浪打得站立不稳，可能打断你的专注。这时，你需要通过一次DC10的体质豁免来保持专注。

## 目标

---

某些法术可能需要你指定一个或多个目标，这些目标将被法术的效果影响。法术的描述将告诉你这个法术的目标是生物、物体、或者某个区域效果的起源点（见下）。



除非法术有明显可见的效果，否则目标生物一般不会意识到自己已经中了魔法。一道噼啪作响的闪电显然是可见的，但某些更隐蔽的效果，比如试图阅读某一生物的思想，一般就不会被发现——除非法术另有说明。

### 到目标的明确路线

要瞄准什么东西，你需要到这个目标的明确路线，也就是说它不能在全掩蔽下。

如果你将一个区域效果置放于你看不到的某点，且有一个障碍（例如一面墙）在你到那一点之间，那么法术的起源点改为在障碍物接近你的那一面出现。

### 目标为自身

如果一个法术允许你选择一个生物作为目标，那么你可以瞄准你自己，除非这个生物必须是敌意生物或者特别指明了不能是你本人。如果你在施展的法术的影响区域内，你可以瞄准你自己。

### 影响区域

一些法术，例如燃烧之手和寒冰锥，可以覆盖一片区域，以便一次影响多数目标。

法术详述指明了其影响区域，一般而言，影响区域可能有五种形状：锥形，立方，圆柱，直线，或者球体。每一种影响区域都有一个起源点，也就是法术的能量开始爆发出的那一点。规则将指明，对于每一种形状而言，其起源点的位置。一般而言，起源点应该是空间中的某一点，但某些法术的起源点会是生物或者物体。

法术的效果，从起源点起，将以直线扩张。如果法术影响区域内某一点到起源点没有未被阻挡的直线相连，那么这一点就不在法术的实际影响区域内。要阻挡这些虚构的线，障碍物必须提供全掩蔽，见第9章。

### 锥形

锥形从起源点起，向你指定的方向扩展。在锥形全长的任一点处，其宽度等于这一点至起源点的距离。锥形的效果区域详述会指出其最大长度。

锥形的起源点不在效果区域内，除非你另作打算。

### 立方

立方的起源点位于其六面上任意一点。立方的效果区域详述指出其各边长。

立方的起源点不在效果区域内，除非你另作打算。

## 圆柱

---

圆柱的起源点是一个圆的中心，其半径在法术详述中指明。这个圆必须位于圆柱的底面或顶面。圆柱的能量从起源点开始，以直线辐射出来，直到圆的边界，以此形成圆柱的底面；而后法术效果向上或向下延伸，直至圆柱的高限。

圆柱的起源点包括在效果区域内。

## 直线

---

从起源点起，直线状效果径直向前延伸直至长度上限，并覆盖一片依其宽度确认的区域。

直线的起源点不在效果区域内，除非你另作打算。

## 球体

---

指定球体的起源点，球体将从起源点开始扩张，直至达到其半径限制。

球体的起源点包括在效果区域内。

## 豁免掷骰

---

许多法术都要求目标进行一次豁免检定，来避免受到部分或全部的效果影响。法术详述会指明目标需要进行何种豁免检定，以及在检定成功/失败后的结果。

对抗一个法术的DC为8+施法关键属性调整值+施法者熟练加值+其他调整值。

## 攻击检定

---

某些法术需要施法者进行攻击检定以确定法术效果是否命中了指定的目标。你的法术攻击加值=你的施法关键属性调整值+你的熟练加值。

大多数需要进行攻击检定的法术都是远程法术。注意：如果你距离一个敌意生物5尺以内，且这个敌意生物可以看到你，也并未处于乏力状态，那么你的远程攻击检定获得劣势。

## 结合魔法效果

---

多种不同法术的效果，如果持续时间重叠，那么就可以累加。但对同一目标多次施展相同法术并不能使效果累加；取而代之的是，这些法术

中最强的效果——比如最高的加值——将会覆盖其他效果。

举个例子，如果两名牧师对同一目标施展了祝福术法术，目标只能获得一次好处；他不能获得两个奖励骰。

## 边栏：魔法之网

D&D多元宇宙中的世界是魔法的世界，所有的存在都浸透着魔法的力量，而潜在的，未经开发的能量存在于每一块石头，每一条溪流，每一个活物，甚至是空气本身之中。原初的魔法是创造万物的材料，是存在本身的寂静无声而又无知无求的意识，魔法浸透了每一点物质，又通过多元宇宙中任何一种能量的形式表现出来。

凡人无法直接塑造这原初的魔法。他们需要借助一种魔法的织造，一种连接施法者的意志与原初的魔法力量的桥梁。被遗忘的国度的施法者将这种桥梁称为魔网，并奉其本源为密斯特拉女神，但施法者们对这种桥梁的命名和认知有着多种不同的模式。不论名字为何，如果没有魔网，原初的魔力就被锁定而无法触及；最强大的大法师在魔网被阻绝的地方也休想用魔法点燃一根蜡烛。但在魔网环绕的地方，施法者就能招来闪电重击敌人，在一瞬间传送到千里之外，甚至逆转死亡。

所有的魔法都依赖魔网，虽然不同的法术有不同的接触魔网的方式。法师、邪术师、术士和诗人的法术叫做奥术魔法。这种法术依赖于理解——通过学习或者直觉——魔网的工作原理而生效。施法者直接牵动魔网的经纬，去创造出所需的效果。奥法骑士和诡术师也同样使用奥术魔法。而牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客的法术叫做神术魔法。这些施法者与魔网的联系是通过神圣力量——众神，大自然的神力，圣武士誓言的神圣意义——为中介。

每当一个魔法效果被创造出来，魔网的经纬就会缠结，扭曲，折叠，来创造出对应的效果。当人物施展预言法术，比如侦测魔法或者鉴定术，他们将瞥见魔网本身。一个解除魔法之类的法术抚平了魔网，而反魔场一类的法术重排了魔网，让魔法在法术的范围之外流过，而不是穿过其中。在魔网受损或被阻断的地方，魔法的效果不可预测——或者根本就没有。



# 法术

## 法术简表

### 诗人法术

#### 戏法 (0环)

剑刃防护 (Blade Ward)  
 舞光术 (Dancing Lights)  
 交友术 (Friends)  
 光亮术 (Light)  
 法师之手 (Mage Hand)  
 修复术 (Mending)  
 传讯术 (Message)  
 弱效幻影 (Minor Illusion)  
 魔法伎俩 (Prestidigitation)  
 克敌机先 (True Strike)  
 恶毒嘲笑 (Vicious Mockery)

#### 1环化兽为友 (Animal Friendship)

灾祸术 (Bane)  
 魅惑人类 (Charm Person)  
 通晓语言 (Comprehend Languages)  
 治疗伤害 (Cure Wounds)  
 侦测魔法 (Detect Magic)  
 易容术 (Disguise Self)  
 不谐低语 (Dissonant Whisper)  
 妖火术 (Faerie Fire)  
 羽落术 (Feather Fall)  
 治愈真言 (Healing Word)  
 英雄气概 (Heroism)

鉴定术 (Identify)  
 迷幻手稿 (Illusory Script)  
 大步奔行 (Longstrider)  
 无声幻影 (Silent Image)  
 睡眠术 (Sleep)  
 动物交谈术 (Speak With Animal)  
 塔莎狂笑术 (Tasha's Hideous Laughter)  
 雷鸣波 (Thunderwave)  
 隐形仆役 (Unseen Servant)

#### 2环动物信使 (Animal Messenger)

目盲/耳聋术 (Blindness/Deafness)  
 安定心神 (Calm Emotions)  
 匕首之云 (Cloud of Daggers)  
 疯狂冠冕 (Crown of Madness)  
 侦测思想 (Detect Thoughts)  
 强化属性 (Enhance Ability)  
 注目术 (Enthrall)  
 灼热金属 (Heat Metal)  
 人类定身术 (Hold Person)  
 隐形术 (Invisibility)  
 敲击术 (Knock)  
 次级复原术 (Lesser Restoration)  
 动植物定位术 (Locate Animals or Plants)  
 物品定位术 (Locate Objects)  
 魔嘴术 (Magic Mouth)  
 魅影之力 (Phantasmal Force)  
 识破隐形 (See Invisibility)  
 粉碎音波 (Shatter)

沉默术 (Silence)

暗示术 (Suggestion)

诚实之域 (Zone of Truth)

### 3环降咒 (Bestow Curse)

---

鹰眼术 (Clairvoyance)

解除魔法 (Dispell Magic)

恐惧术 (Fear)

假死术 (Feign Death)

守卫刻纹 (Glyph of Warding)

催眠图纹 (Hypnotic Pattern)

李欧蒙小屋 (Leomund's Tiny Hut)

强效幻影 (Major Image)

回避侦测 (Nondetection)

植物滋长 (Plant Growth)

短讯术 (Sending)

死者交谈 (Speak With Dead)

植物交谈术 (Speak With Plants)

臭云术 (Stinking Cloud)

巧言术 (Tongues)

### 4环强迫术 (Compulsion)

---

困惑术 (Confusion)

任意门 (Dimension Door)

行动自如 (Freedom of Movement)

高级隐形术 (Greater Invisibility)

幻景 (Hallucinatory Terrain)

生物定位术 (Locate Creature)

变形术 (Polymorph)

### 5环活化物品 (Animate Objects)

---

启蒙术 (Awaken)

支配人类 (Dominate Person)

托梦术 (Dream)

指使术 (Geas)

高级复原术 (Greater Restoration)

怪物定身术 (Hold Monster)

通晓传奇 (Legend Lore)

群体治疗伤害 (Mass Cure Wounds)

假象术 (Mislead)

修改记忆 (Modify Memory)

异界誓缚 (Planar Binding)

死者复活 (Raise Dead)

探知 (Scrying)

伪装术 (Seeming)

传送法阵 (Teleportation Circle)

### 6环摄心目光 (Eyebite)

---

寻找捷径 (Find the Path)

铜墙铁壁 (Guards and Wards)

群体暗示术 (Mass Suggestion)

奥图迷舞 (Otto's Irresistible Dance)

预置幻影 (Programmed Illusion)

真知术 (True Seeing)

### 7环同游灵界 (Etherealness)

---

力场监牢 (Forcecage)

海市蜃楼 (Mirage Arcana)

摩登肯豪宅术 (Mordenkainen's Magnificent Mansion)

摩登肯之剑 (Mordenkainen's Sword)

投影术 (Project Image)

再生术 (Regenerate)

复生术 (Resurrection)

徽记术 (Symbol)

传送术 (Teleport)

### 8环支配怪物 (Dominate Monster)

---

弱智术 (Feeblemind)

花言巧语 (Glibness)

心灵屏障 (Mind Blank)

律令震慑 (Power Word Stun)

### 9环预警术 (Foresight)

---

律令医疗 (Power Word Heal)

律令死亡 (Power Word Kill)

完全变形术 (True Polymorph)

## 牧师法术

---

### 戏法 (0环)

---

神导术 (Guidance)

光亮术 (Light)

修复术 (Mending)

提升抗力 (Resistance)

神圣之火 (Sacred Flame)

稳定伤势 (Spare The Dying)

诡术 (Thaumaturgy)

### 1环灾祸术 (Bane)

---

祝福术 (Bless)

命令术 (Command)

造水/枯水术 (Create or Destroy Water)

治疗伤害 (Cure Wounds)

侦测善恶 (Detect Evil and Good)

侦测魔法 (Detect Magic)

侦测毒性和疾病 (Detect Poison and Disease)

向导之箭 (Guiding Bolt)

治愈真言 (Healing Word)

造成伤害 (Inflict Wounds)

防护善恶 (Protection from Evil and Good)

净化食粮 (Purify Food and Drink)

圣域术 (Sanctuary)

虔诚护盾 (Shield of Faith)

### 2环援助术 (Aid)

---

占卜术 (Augury)

目盲/耳聋术 (Blindness/Deafness)

安定心神 (Calm Emotions)

不灭明焰 (Continual Flame)

强化属性 (Enhance Ability)

寻找陷阱 (Find Traps)

遗体防腐 (Gentle Repose)

人类定身术 (Hold Person)

次级复原术 (Lesser Restoration)

物品定位术 (Locate Objects)

愈合祷言 (Prayer of Healing)

防护毒素 (Protection from Poison)

沉默术 (Silence)

灵能武器 (Spiritual Weapon)

联携防御 (Warding Bond)

诚实之域 (Zone of Truth)

### 3环操纵死尸 (Animate Dead)

---

希望信标 (Beacon of Hope)

降咒 (Bestow Curse)

鹰眼术 (Clairvoyance)

创造食粮 (Create Food and Water)

昼明术 (Daylight)

解除魔法 (Dispel Magic)

假死术 (Feign Death)

守卫刻纹 (Glyph of Warding)

召唤法阵 (Magic Circle)

群体治愈真言 (Mass Healing Word)

融身入石 (Meld into Stone)

防护能量伤害 (Protection from Energy)

移除诅咒 (Remove Curse)

复活术 (Revivify)

短讯术 (Sending)

死者交谈 (Speak With Dead)

灵魂守卫 (Spirit Guardians)

巧言术 (Tongues)

水上行走 (Water Walk)

### 4环放逐术 (Banishment)

---

操控水位 (Control Water)

防死结界 (Death Ward)

预言术 (Divination)

行动自如 (Freedom of Movement)

信仰守卫 (Guardian of Faith)

生物定位术 (Locate Creature)

塑石术 (Stone Shape)

### 5环通神术 (Commune)

---

疫病术 (Contagion)

反制善恶 (Dispel Evil and Good)

焰击术 (Flame Strike)

指使术 (Geas)

高级复原术 (Greater Restoration)

圣居 (Hallow)

疫病虫群 (Insect Plague)

通晓传奇 (Legend Lore)  
群体治疗伤害 (Mass Cure Wounds)  
异界誓缚 (Planar Binding)  
死者复活 (Raise Dead)  
探知 (Scrying)

### 6环剑刃护壁 (Blade Barrier)

---

唤起死灵 (Create Undead)  
寻找捷径 (Find the Path)  
禁制术 (Forbiddance)  
重伤术 (Harm)  
医疗术 (Heal)  
英雄宴 (Heroes' Feast)  
异界盟友 (Planar Ally)  
真知术 (True Seeing)  
回返真言 (Word of Recall)

### 7环召唤天界生物 (Conjure Celestial)

---

圣言术 (Divine Word)  
同游灵界 (Etherealness)  
火焰风暴 (Fire Storm)  
异界传送 (Plane Shift)  
再生术 (Regenerate)  
复生术 (Resurrection)  
徽记术 (Symbol)

### 8环反魔场 (Antimagic Field)

---

操控天气 (Control Weather)  
地震术 (Earthquake)  
圣洁灵光 (Holy Aura)

### 9环星界投射 (Astral Projection)

---

异界之门 (Gate)  
群体医疗术 (Mass Heal)  
完全复生术 (True Resurrection)

## 德鲁伊法术

---

### 戏法 (0环)

---

德鲁伊伎俩 (Druidcraft)  
神导术 (Guidance)

修复术 (Mending)  
毒液喷溅 (Poison Spray)  
燃火术 (Produce Flame)  
提升抗力 (Resistance)  
橡棍术 (Shillelagh)  
荆棘之鞭 (Thorn Whip)

### 1环化兽为友 (Animal Friendship)

---

魅惑人类 (Charm Person)  
造水/枯水术 (Create or Destroy Water)  
治疗伤害 (Cure Wounds)  
侦测魔法 (Detect Magic)  
侦测毒性和疾病 (Detect Poison and Disease)  
纠缠术 (Entangle)  
妖火术 (Faerie Fire)  
云雾术 (Fog Cloud)  
神莓术 (Goodberry)  
治愈真言 (Healing Word)  
跳跃术 (Jump)  
大步奔行 (Longstrider)  
净化食粮 (Purify Food and Drink)  
动物交谈术 (Speak With Animal)  
雷鸣波 (Thunderwave)

### 2环动物信使 (Animal Messenger)

---

树肤术 (Barkskin)  
野兽知觉 (Beast Sense)  
黑暗视觉 (Darkvision)  
强化属性 (Enhance Ability)  
寻找陷阱 (Find Traps)  
火焰刀 (Flame Blade)  
炽焰法球 (Flaming Sphere)  
造风术 (Gust of Wind)  
灼热金属 (Heat Metal)  
人类定身术 (Hold Person)  
次级复原术 (Lesser Restoration)  
动植物定位术 (Locate Animals or Plants)  
物品定位术 (Locate Objects)  
月华之光 (Moonbeam)  
行踪无迹 (Pass without Trace)

防护毒素 (Protection from Poison)

荆棘丛生 (Spike Growth)

### 3环召雷术 (Call Lightning)

---

召唤动物 (Conjure Animals)

昼明术 (Daylight)

解除魔法 (Dispell Magic)

假死术 (Feign Death)

融身入石 (Meld into Stone)

植物滋长 (Plant Growth)

防护能量伤害 (Protection from Energy)

雪风暴 (Sleet Storm)

植物交谈术 (Speak With Plants)

水下呼吸 (Water Breathing)

水上行走 (Water Walk)

风墙术 (Wind Wall)

### 4环枯萎术 (Blight)

---

困惑术 (Confusion)

召唤次级元素生物 (Conjure Minor Elementals)

召唤林地之精 (Conjure Woodland Beings)

操控水位 (Control Water)

支配野兽 (Dominate Beast)

行动自如 (Freedom of Movement)

巨虫术 (Giant Insect)

擒抱藤 (Grasping Vine)

幻影地带 (Hallucinatory Terrain)

冰风暴 (Ice Storm)

生物定位术 (Locate Creature)

变形术 (Polymorph)

塑石术 (Stone Shape)

石肤术 (Stoneskin)

火墙术 (Wall of Fire)

### 5环防活物护罩 (Antilife Shell)

---

启蒙术 (Awaken)

问道自然 (Commune with Nature)

召唤元素生物 (Conjure Elemental)

疫病术 (Contagion)

指使术 (Geas)

高级复原术 (Greater Restoration)

疫病虫群 (Insect Plague)

群体治疗伤害 (Mass Cure Wounds)

异界誓缚 (Planar Binding)

转生术 (Reincarnate)

探知 (Scrying)

树跃术 (Tree Stride)

石墙术 (Wall of Stone)

### 6环召唤精类生物 (Conjure Fey)

---

寻找捷径 (Find the Path)

医疗术 (Heal)

英雄宴 (Heroes' Feast)

移土术 (Move Earth)

阳炎射线 (Sunbeam)

木遁术 (Transport via Plants)

荆棘之墙 (Wall of Thorns)

御风而行 (Wind Walk)

### 7环火焰风暴 (Fire Storm)

---

海市蜃楼 (Mirage Arcana)

异界传送 (Plane Shift)

再生术 (Regenerate)

反重力 (Reverse Gravity)

### 8环动物形态 (Animal Shapes)

---

嫌恶/吸引术 (Antipathy/Sympathy)

操控天气 (Control Weather)

地震术 (Earthquake)

弱智术 (Feeblemind)

阳炎爆 (Sunburst)

海啸术 (Tsunami)

### 9环预警术 (Foresight)

---

形体变化 (Shapechange)

复仇风暴 (Storm of Vengeance)

完全复生术 (True Resurrection)

### 圣武士法术

---

### 1环祝福术 (Bless)

---

命令术 (Command)  
强行决斗 (Compelled Duel)  
治疗伤害 (Cure Wounds)  
侦测善恶 (Detect Evil and Good)  
侦测魔法 (Detect Magic)  
侦测毒性和疾病 (Detect Poison and Disease)  
神恩 (Divine Favor)  
英雄气概 (Heroism)  
防护善恶 (Protection from Evil and Good)  
净化食粮 (Purify Food and Drink)  
阳炎斩 (Searing Smite)  
虔诚护盾 (Shield of Faith)  
雷鸣斩 (Thunderous Smite)  
激愤斩 (Wrathful Smite)

## 2环援助术 (Aid)

---

印记斩 (Branding Smite)  
寻找战马 (Find Steed)  
次级复原术 (Lesser Restoration)  
物品定位术 (Locate Objects)  
魔化武器 (Magic Weapon)  
防护毒素 (Protection from Poison)  
诚实之域 (Zone of Truth)

## 3环活力灵光 (Aura of Vitality)

---

致盲斩 (Blinding Smite)  
创造食粮 (Create Food and Water)  
十字军斗篷 (Crusader's Mantle)  
昼明术 (Daylight)  
解除魔法 (Dispell Magic)  
元素武器 (Elemental Weapon)  
召唤法阵 (Magic Circle)  
移除诅咒 (Remove Curse)  
复活术 (Revivify)

## 4环生命灵光 (Aura of Life)

---

净化灵光 (Aura of Purity)  
放逐术 (Banishment)  
防死结界 (Death Ward)  
生物定位术 (Locate Creature)

惊惧斩 (Staggering Smite)

## 5环放逐斩 (Banishing Smite)

---

原力法阵 (Circle of Power)  
湮灭斩 (Destructive Smite)  
反制善恶 (Dispell Evil and Good)  
指使术 (Geas)  
死者复活 (Raise Dead)

## 游侠法术

---

### 1环警报术 (Alarm)

---

化兽为友 (Animal Friendship)  
治疗伤害 (Cure Wounds)  
侦测魔法 (Detect Magic)  
侦测毒性和疾病 (Detect Poison and Disease)  
诱捕打击 (Ensnaring Strike)  
云雾术 (Fog Cloud)  
神莓术 (Goodberry)  
棘雹术 (Hail of Thorns)  
猎人印记 (Hunter's Mark)  
跳跃术 (Jump)  
大步奔行 (Longstrider)  
动物交谈术 (Speak With Animal)

### 2环动物信使 (Animal Messenger)

---

树肤术 (Barkskin)  
野兽知觉 (Beast Sense)  
警戒之箭 (Cordon of Arrows)  
黑暗视觉 (Darkvision)  
寻找陷阱 (Find Traps)  
次级复原术 (Lesser Restoration)  
动植物定位术 (Locate Animals or Plants)  
物品定位术 (Locate Objects)  
行踪无迹 (Pass without Trace)  
防护毒素 (Protection from Poison)  
沉默术 (Silence)  
荆棘丛生 (Spike Growth)

### 3环召唤动物 (Conjure Animals)

---

召唤箭雨 (Conjure Barrage)

昼明术 (Daylight)  
闪电箭 (Lightning Arrow)  
回避侦测 (Nondetection)  
植物滋长 (Plant Growth)  
防护能量伤害 (Protection from Energy)  
植物交谈术 (Speak With Plants)  
水下呼吸 (Water Breathing)  
水上行走 (Water Walk)  
风墙术 (Wind Wall)

#### 4环召唤林地之精 (Conjure Woodland Beings)

行动自如 (Freedom of Movement)  
擒抱藤 (Grasping Vine)  
生物定位术 (Locate Creature)  
石肤术 (Stoneskin)

#### 5环问道自然 (Commune with Nature)

万箭齐发 (Conjure Volley)  
迅捷箭鞘 (Swift Quiver)  
树跃术 (Tree Stride)

### 术士法术

#### 戏法 (0环)

酸液飞溅 (Acid Splash)  
剑刃防护 (Blade Ward)  
寒冷之触 (Chill Touch)  
舞光术 (Dancing Lights)  
火焰箭 (Fire Bolt)  
交友术 (Friends)  
光亮术 (Light)  
法师之手 (Mage Hand)  
修复术 (Mending)  
传讯术 (Message)  
弱效幻影 (Minor Illusion)  
毒液喷溅 (Poison Spray)  
魔法伎俩 (Prestidigitation)  
冰冻射线 (Ray of Frost)  
电爪 (Shocking Grasp)  
克敌机先 (True Strike)

#### 1环燃烧之手 (Burning Hands)

魅惑人类 (Charm Person)  
繁彩球 (Chromatic Orb)  
七彩喷射 (Color Spray)  
通晓语言 (Comprehend Languages)  
侦测魔法 (Detect Magic)  
易容术 (Disguise Self)  
脚底摸油 (Expeditious Retreat)  
虚假生命 (False Life)  
羽落术 (Feather Fall)  
云雾术 (Fog Cloud)  
跳跃术 (Jump)  
法师护甲 (Mage Armor)  
魔法飞弹 (Magic Missile)  
致病射线 (Ray of Sickness)  
护盾术 (Shield)  
无声幻影 (Silent Image)  
睡眠术 (Sleep)  
雷鸣波 (Thunderwave)  
巫术箭 (Witch Bolt)

#### 2环变身术 (Alter Self)

目盲/耳聋术 (Blindness/Deafness)  
朦胧术 (Blur)  
匕首之云 (Cloud of Daggers)  
疯狂冠冕 (Crown of Madness)  
黑暗术 (Darkness)  
黑暗视觉 (Darkvision)  
侦测思想 (Detect Thoughts)  
强化属性 (Enhance Ability)  
变巨/缩小术 (Enlarge/Reduce)  
造风术 (Gust of Wind)  
人类定身术 (Hold Person)  
隐形术 (Invisibility)  
敲击术 (Knock)  
浮空术 (Levitate)  
镜影术 (Mirror Image)  
迷踪步 (Misty Step)  
魅影之力 (Phantasmal Force)

灼热射线 (Scorching Ray)  
识破隐形 (See Invisibility)  
粉碎音波 (Shatter)  
蛛行术 (Spider Climb)  
暗示术 (Suggestion)  
蛛网术 (Web)

### 3环闪现术 (Blink)

---

鹰眼术 (Clairvoyance)  
法术反制 (Counterspell)  
昼明术 (Daylight)  
解除魔法 (Dispell Magic)  
恐惧术 (Fear)  
火球术 (Fireball)  
飞行术 (Fly)  
气化形体 (Gaseous Form)  
加速术 (Haste)  
催眠图纹 (Hypnotic Pattern)  
闪电束 (Lightning Bolt)  
强效幻影 (Major Image)  
防护能量伤害 (Protection from Energy)  
雪风暴 (Sleet Storm)  
缓慢术 (Slow)  
臭云术 (Stinking Cloud)  
巧言术 (Tongues)  
水下呼吸 (Water Breathing)  
水上行走 (Water Walk)

### 4环放逐术 (Banishment)

---

枯萎术 (Blight)  
困惑术 (Confusion)  
任意门 (Dimension Door)  
支配野兽 (Dominate Beast)  
高级隐形术 (Greater Invisibility)  
冰风暴 (Ice Storm)  
变形术 (Polymorph)  
石肤术 (Stoneskin)  
火墙术 (Wall of Fire)

### 5环活化物品 (Animate Objects)

---

死云术 (Cloudkill)  
寒冰锥 (Cone of Cold)  
造物术 (Creation)  
支配人类 (Dominate Person)  
怪物定身术 (Hold Monster)  
疫病虫群 (Insect Plague)  
伪装术 (Seeming)  
心灵遥控 (Telekinesis)  
传送法阵 (Teleportation Circle)  
石墙术 (Wall of Stone)

### 6环奥术之门 (Arcane Gate)

---

连环闪电 (Chain Lightning)  
死亡法阵 (Circle of Death)  
解离术 (Disintegrate)  
法术无效结界 (Globe of Invulnerability)  
群体暗示术 (Mass Suggestion)  
移土术 (Move Earth)  
阳炎射线 (Sunbeam)  
真知术 (True Seeing)

### 7环延迟爆裂火球 (Delayed Blast Fireball)

---

同游灵界 (Etherealness)  
死亡一指 (Finger of Death)  
火焰风暴 (Fire Storm)  
异界传送 (Plane Shift)  
虹光喷射 (Prismatic Spray)  
反重力 (Reverse Gravity)  
传送术 (Teleport)

### 8环支配怪物 (Dominate Monster)

---

地震术 (Earthquake)  
焚云术 (Incendiary Cloud)  
律令震慑 (Power Word Stun)  
阳炎爆 (Sunburst)

### 9环异界之门 (Gate)

---

流星爆 (Meteor Swarm)  
律令死亡 (Power Word Kill)  
时间停止 (Time Stop)  
祈愿术 (Wish)

## 魔契法术

---

### 戏法 (0环)

---

剑刃防护 (Blade Ward)  
寒冷之触 (Chill Touch)  
魔能爆 (Eldritch Blast)  
交友术 (Friends)  
法师之手 (Mage Hand)  
弱效幻影 (Minor Illusion)  
毒液喷溅 (Poison Spray)  
魔法伎俩 (Prestidigitation)  
克敌机先 (True Strike)

### 1环艾嘉西斯之铠 (Armor of Agathys)

---

哈达之臂 (Arms of Hadar)  
魅惑人类 (Charm Person)  
通晓语言 (Comprehend Languages)  
脚底摸油 (Expeditious Retreat)  
炼狱叱喝 (Hellish Rebuke)  
脆弱诅咒 (Hex)  
迷幻手稿 (Illusory Script)  
防护善恶 (Protection from Evil and Good)  
隐形仆役 (Unseen Servant)  
巫术箭 (Witch Bolt)

### 2环匕首之云 (Cloud of Daggers)

---

疯狂冠冕 (Crown of Madness)  
黑暗术 (Darkness)  
注目术 (Enthrall)  
人类定身术 (Hold Person)  
隐形术 (Invisibility)  
镜影术 (Mirror Image)  
迷踪步 (Misty Step)  
衰弱射线 (Ray of Enfeeblement)  
粉碎音波 (Shatter)  
蛛行术 (Spider Climb)  
暗示术 (Suggestion)

### 3环法术反制 (Counterspell)

---

解除魔法 (Dispell Magic)

恐惧术 (Fear)  
气化形体 (Gaseous Form)  
哈达之欲 (Hunger of Hadar)  
催眠图纹 (Hypnotic Pattern)  
召唤法阵 (Magic Circle)  
强效幻影 (Major Image)  
移除诅咒 (Remove Curse)  
巧言术 (Tongues)  
吸血鬼之触 (Vampiric Touch)

### 4环放逐术 (Banishment)

---

枯萎术 (Blight)  
任意门 (Dimension Door)  
幻景 (Hallucinatory Terrain)

### 5环异界探知 (Contact Other Plane)

---

托梦术 (Dream)  
怪物定身术 (Hold Monster)  
探知 (Scrying)

### 6环奥术之门 (Arcane Gate)

---

死亡法阵 (Circle of Death)  
召唤精类生物 (Conjure Fey)  
唤起死灵 (Create Undead)  
摄心目光 (Eyebite)  
石化术 (Flesh to Stone)  
群体暗示术 (Mass Suggestion)  
真知术 (True Seeing)

### 7环同游灵界 (Etherealness)

---

死亡一指 (Finger of Death)  
力场监牢 (Forcecage)  
异界传送 (Plane Shift)

### 8环创造半位面 (Demiplane)

---

支配怪物 (Dominate Monster)  
弱智术 (Feeblemind)  
花言巧语 (Glibness)  
律令震慑 (Power Word Stun)

### 9环星界投射 (Astral Projection)

---

预警术 (Foresight)  
禁锢术 (Imprisonment)  
律令死亡 (Power Word Kill)  
完全变形术 (True Polymorph)

## 法师法术

---

### 戏法 (0环)

---

酸液飞溅 (Acid Splash)  
剑刃防护 (Blade Ward)  
寒冷之触 (Chill Touch)  
舞光术 (Dancing Lights)  
火焰箭 (Fire Bolt)  
交友术 (Friends)  
光亮术 (Light)  
法师之手 (Mage Hand)  
修复术 (Mending)  
传讯术 (Message)  
弱效幻影 (Minor Illusion)  
毒液喷溅 (Poison Spray)  
魔法伎俩 (Prestidigitation)  
冰冻射线 (Ray of Frost)  
电爪 (Shocking Grasp)  
克敌机先 (True Strike)

### 1环警报术 (Alarm)

---

燃烧之手 (Burning Hands)  
魅惑人类 (Charm Person)  
繁彩球 (Chromatic Orb)  
七彩喷射 (Color Spray)  
通晓语言 (Comprehend Languages)  
侦测魔法 (Detect Magic)  
易容术 (Disguise Self)  
脚底摸油 (Expeditious Retreat)  
虚假生命 (False Life)  
羽落术 (Feather Fall)  
获得魔宠 (Find Familiar)  
云雾术 (Fog Cloud)  
油腻术 (Grease)  
鉴定术 (Identify)

迷幻手稿 (Illusory Script)  
跳跃术 (Jump)  
大步奔行 (Longstrider)  
法师护甲 (Mage Armor)  
防护善恶 (Protection from Evil and Good)  
致病射线 (Ray of Sickness)  
护盾术 (Shield)  
无声幻影 (Silent Image)  
睡眠术 (Sleep)  
塔莎狂笑术 (Tasha's Hideous Laughter)  
谭森浮碟术 (Tenser's Floating Disk)  
雷鸣波 (Thunderwave)  
隐形仆役 (Unseen Servant)  
巫术箭 (Witch Bolt)  
魔法飞弹 (Magic Missile)

### 2环变身术 (Alter Self)

---

秘法锁 (Arcane Lock)  
目盲/耳聋术 (Blindness/Deafness)  
朦胧术 (Blur)  
匕首之云 (Cloud of Daggers)  
不灭明焰 (Continual Flame)  
疯狂冠冕 (Crown of Madness)  
黑暗术 (Darkness)  
黑暗视觉 (Darkvision)  
侦测思想 (Detect Thoughts)  
变巨/缩小术 (Enlarge/Reduce)  
炽焰法球 (Flaming Sphere) 遗体防腐 (Gentle Repose)  
造风术 (Gust of Wind)  
人类定身术 (Hold Person)  
隐形术 (Invisibility)  
敲击术 (Knock)  
浮空术 (Levitate)  
物品定位术 (Locate Objects)  
魔嘴术 (Magic Mouth)  
魔化武器 (Magic Weapon)  
马友夫强酸箭 (Melf's Acid Arrow)  
镜影术 (Mirror Image)  
迷踪步 (Misty Step)

涅斯图魔法灵光 (Nystul's Magic Aura)

魅影之力 (Phantasmal Force)

衰弱射线 (Ray of Enfeeblement)

魔绳术 (Rope Trick)

灼热射线 (Scorching Ray)

识破隐形 (See Invisibility)

粉碎音波 (Shatter)

蛛行术 (Spider Climb)

暗示术 (Suggestion)

蛛网术 (Web)

### 3环操纵死尸 (Animate Dead)

---

降咒 (Bestow Curse)

闪现术 (Blink)

鹰眼术 (Clairvoyance)

法术反制 (Counterspell)

解除魔法 (Dispel Magic)

恐惧术 (Fear)

假死术 (Feign Death)

火球术 (Fireball)

飞行术 (Fly)

气化形体 (Gaseous Form)

守卫刻纹 (Glyph of Warding)

加速术 (Haste)

催眠图纹 (Hypnotic Pattern)

李欧蒙小屋 (Leomund's Tiny Hut)

闪电束 (Lightning Bolt)

召唤法阵 (Magic Circle)

强效幻影 (Major Image)

回避侦测 (Nondetection)

魅影驹 (Phantom Steed)

防护能量伤害 (Protection from Energy)

移除诅咒 (Remove Curse)

短讯术 (Sending)

雪风暴 (Sleet Storm)

缓慢术 (Slow)

臭云术 (Stinking Cloud)

巧言术 (Tongues)

吸血鬼之触 (Vampiric Touch)

水下呼吸 (Water Breathing)

### 4环秘法眼 (Arcane Eye)

---

放逐术 (Banishment)

枯萎术 (Blight)

困惑术 (Confusion)

召唤次级元素生物 (Conjure Minor Elementals)

操控水位 (Control Water)

任意门 (Dimension Door)

艾伐黑触手 (Evard's Black Tentacles)

鬼斧神工 (Fabricate)

火焰护盾 (Fire Shield)

高级隐形术 (Greater Invisibility)

幻景 (Hallucinatory Terrain)

冰风暴 (Ice Storm)

李欧蒙秘藏箱 (Leomund's Secret Chest)

生物定位术 (Locate Creature)

摩登肯忠犬 (Mordenkainen's Faithful Hound)

摩登肯私人密室 (Mordenkainen's Private Sanctum)

欧提路克弹力法球 (Otiluke's Resilient Sphere)

魅影杀手 (Phantasmal Killer)

变形术 (Polymorph)

塑石术 (Stone Shape)

石肤术 (Stoneskin)

火墙术 (Wall of Fire)

### 5环活化物品 (Animate Objects)

---

比格毕之掌 (Bigby's Hand)

死云术 (Cloudkill)

寒冰锥 (Cone of Cold)

召唤元素生物 (Conjure Elemental)

异界探知 (Contact Other Plane)

造物术 (Creation)

支配人类 (Dominate Person)

托梦术 (Dream)

指使术 (Geas)

怪物定身术 (Hold Monster)

通晓传奇 (Legend Lore)

假象术 (Mislead)

修改记忆 (Modify Memory)

穿墙术 (Passwall)  
异界誓缚 (Planar Binding)  
拉瑞心灵联结 (Telepathic Bond)  
探知 (Scrying)  
伪装术 (Seeming)  
心灵遥控 (Telekinesis)  
传送法阵 (Teleportation Circle)  
力场墙 (Wall of Force)  
石墙术 (Wall of Stone)

### 6环奥术之门 (Arcane Gate)

---

连环闪电 (Chain Lightning)  
死亡法阵 (Circle of Death)  
触发术 (Contingency)  
唤起死灵 (Create Undead)  
解离术 (Disintegrate)  
卓姆吉瞬间召唤 (Drawmij's Instant Summons)  
摄心目光 (Eyebite)  
石化术 (Flesh to Stone)  
法术无效结界 (Globe of Invulnerability)  
铜墙铁壁 (Guards and Wards)  
魔魂壶 (Magic Jar)  
群体暗示术 (Mass Suggestion)  
移土术 (Move Earth)  
欧提路克冰封法球 (Otiluke's Freezing Sphere)  
奥图迷舞 (Otto's Irresistible Dance)  
预置幻影 (Programmed Illusion)  
阳炎射线 (Sunbeam)  
真知术 (True Seeing)  
冰墙术 (Wall of Ice)

### 7环延迟爆裂火球 (Delayed Blast Fireball)

---

同游灵界 (Etherealness)  
死亡一指 (Finger of Death)  
力场监牢 (Forcecage)  
海市蜃楼 (Mirage Arcana)  
摩登肯豪宅术 (Mordenkainen's Magnificent Mansion)  
摩登肯之剑 (Mordenkainen's Sword)  
异界传送 (Plane Shift)

虹光喷射 (Prismatic Spray)  
投影术 (Project Image)  
反重力 (Reverse Gravity)  
隔离术 (Sequester)  
拟像术 (Simulacrum)  
徽记术 (Symbol)  
传送术 (Teleport)

### 8环反魔场 (Antimagic Field)

---

嫌恶/吸引术 (Antipathy/Sympathy)  
克隆术 (Clone)  
操控天气 (Control Weather)  
创造半位面 (Demiplane)  
支配怪物 (Dominate Monster)  
弱智术 (Feeblemind)  
焚云术 (Incendiary Cloud)  
迷宫术 (Maze)  
心灵屏障 (Mind Blank)  
律令震慑 (Power Word Stun)  
阳炎爆 (Sunburst)  
心灵感应 (Telepathy)  
锢魂术 (Trap the Soul)

### 9环星界投射 (Astral Projection)

---

预警术 (Foresight)  
异界之门 (Gate)  
禁锢术 (Imprisonment)  
流星爆 (Meteor Swarm)  
律令死亡 (Power Word Kill)  
虹光法墙 (Prismatic Wall)  
形体变化 (Shapechange)  
时间停止 (Time Stop)  
完全变形术 (True Polymorph)  
怪影杀手 (Weird)  
祈愿术 (Wish)

## 节 1

### 酸液飞溅 (Acid Splash)

#### 戏法0环咒法系

施法时间：1 个动作

射程：60 尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

#### 效果：

你掷出一颗酸液球。选择射程内的一个生物或两个相距不超过5 尺的生物。目标必须通过一次敏捷豁免否则受到1d6 点强酸伤害。

此法术的伤害在你5 级时为2d6，11 级时为3d6，17 级时为4d6。

### 援助术 (Aid)

#### 2环防护系

施法时间：1 个动作

射程：30 尺

成分：语言，姿势，材料（一小片白布）

持续时间：8 小时

#### 效果：

你的法术增强了盟友的韧性和毅力。选择至多3 个射程内的目标。法术持续时间内，每个目标的生命值上限和当前生命值提高5。

#### 升环施法：

当你使用3 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比2 环高1 环，每个目标的生命值上限和当前生命值就额外提高5。

### 警报术 (Alarm)

#### 1环防护系（仪式）

施法时间：1 分钟

射程：30 尺

成分：语言，姿势，材料（一个小铃铛和一小段银线）

持续时间：8 小时

#### 效果：

你设置了警报以对付不速之客。选择射程内的一扇门，一扇窗，或是一个边长不大于20 尺的方形区域。法术持续时间内，任何接触或进入法术

区域的超小型或更大的生物都会触发警报。施法时，你可以决定哪些生物不会触发警报。另外，你还选择警报为声音警报或精神警报。

如果你选择精神警报，且警报触发时你距离法术区域不超过1 英里，则你的意念里会传来“砰”的警报声。如果你在睡觉，警报将惊醒你。

如果你选择声音警报，警报触发时60 尺内将响起摇铃声，持续10 秒。

### 变身术 (Alter Self)

#### 2环变化系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1 小时

#### 效果：

你变换了自身形态。施法时，从以下效果中选择一个作为法术效果。法术持续时间内，你可以以一个动作切换选择。

水中适应：你长出鳃和蹼以适应水中行动。你可以在水下呼吸，并且获得等同于步行速度的游泳速度。

#### 改变外貌

你改变了自己的外貌。你可以自行设定自己的外观，包括身高，体重，面部细节，语音，头发长短，肤色，以及（可能有的）奇特外貌特征。你可以让自己看起来像是其他种族，但你的人物数值不会改变。你无法改变体型或是基础身体轮廓。例如，如果你两足行动，就不能变为四组生物。法术持续时间内，你可以以一个动作改变外貌。

#### 天生武器

你长出尖牙，锐爪，棘刺，长角，或是其他一种天生武器。根据你选择的天生武器，它造成1d6 钝击，挥砍或穿刺伤害。你熟练你选择的天生武器。另外，该天生武器是魔法武器，你在使用它攻击时在攻击骰和伤害骰上获得+1 加值。

### 化兽为友 (Animal Friendship)

#### 1环附魔系

**施法时间：** 1 个动作

**射程：** 30 尺

**成分：** 语言，姿势，材料（一点食物）

**持续时间：** 24 小时

---

**效果：**

此法术让野兽相信你不会伤害它。选择射程内对你可见的的一只野兽，它必须能看到你且能听到你的声音。它必须进行一次感知豁免，失败则在法术持续时间内被你魅惑。如果它的智力为 4 或更高则法术直接失败。如果你或你的盟友伤害了它，法术终止。

**升环施法：**

当你使用 2 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 1 环高 1 环，就可以多选择一个野兽作为目标。

---

## 动物信使 (Animal Messenger)

---

### 2环附魔系 (仪式)

**施法时间：** 1 个动作

**射程：** 30 尺

**成分：** 语言，姿势，材料（一点食物）

**持续时间：** 24 小时

---

**效果：**

此法术令你可以利用动物传递信息。选择射程内对你可见的一只超小型野兽，例如松鼠，蓝松鸦，或是蝙蝠。选择一个你造访过的地点。描述收信人的基本信息，例如“一个穿着城镇守卫制服的男人或女人”或“一个戴着圆点帽子的红发矮人”。你还要说出一段不超过 25 个字的消息。在法术持续时间内，受术野兽会前往你选择的地点。会飞的信使在 24 小时内可以移动 50 英里，不会飞的信使只能移动 25 英里。

信使抵达目的地后，会模仿你的声音把信息传递给你描述的人。信使只会把信息传递给符合你描述的人。如果法术持续时间内信使未能抵达目的地则信息将遗失，而曾作为信使的野兽将自行寻路返回你施法的地点。

**升环施法：**

当你使用 3 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 2 环高 1 环，法术持续时间就增加 48 小时。

---

## 动物形态 (Animal Shapes)

---

### 8环变化系

**施法时间：** 1 个动作

**射程：** 30 尺

**成分：** 语言，姿势

**持续时间：** 专注，至多 24 小时

---

**效果：**

你施法把其他生物变成野兽。在法术射程内选择任意数量个自愿生物。你将每个目标变为一只挑战等级不超过 4，体型不超过大型的野兽。在法术持续时间内，你可以使用动作将受术生物变为其他野兽形态。

对每个受术生物而言，变形持续到法术终止，他的生命值降低到 0，或是他死亡。你可以为每个目标选择不同的形态。用所选野兽的游戏数值替换目标的游戏数据，但他保留自己的智力，感知和魅力值。目标使用新形态的生命值。当他变回通常形态时，生命值也恢复为变形前的数值。如果目标是因为生命值降低到 0 而变回通常形态，则由通常形态承受溢出的伤害。只要溢出伤害不足以将通常形态生命值降低到 0，他就不会昏迷。受术生物只能使用其新形态的能力，并且无法说话或施法。

目标的装备融入其新形态。他不能使用，挥舞，或是以其他任何方式从他的装备获益。

---

## 操纵死尸 (Animate Dead)

---

### 3环死灵系

**施法时间：** 1 分钟

**射程：** 10 尺

**成分：** 语言，姿势，材料（一滴血，一块肉，以及一点骨灰）

**持续时间：** 立即

---

**效果：**

此法术创造一个不死仆从。选择射程内的一具中型或小型类人生物遗骨或遗体。此法术将污秽的

虚假生命力量注入其中，将之唤起为不死生物。如果你选择的是遗骨，则目标变为骷髅；选择的是遗体则变为僵尸。该生物的数据由DM掌控。在你的任一回合，你可以使用一个附赠动作精神命令操纵60尺内任何你用此法术唤起的生物（如果你操纵多个生物，你可以同时给他们下达命令，但只能使用同一种命令）。你决定被操纵的生物下回合的动作和移动。或者，你可以下达宽泛的命令，例如守护某个房间或走廊。如果你不下达命令，该生物只会防御自己。一旦被下达命令，该生物会持续执行命令直到任务完成。被操纵的生物只会服从你的命令24小时。如果你在当前的24小时时间段结束前再次施展此法术，则你对该生物的操纵时间延长24小时。法术的此种用法只是延长了你对至多四个你使用此法术创造的生物的控制时间，而不会创造新的生物。

#### 升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比3环高1环，就多唤起两只不死生物或是多延长对两只不死生物的控制。你无法用同一具尸骨或尸体唤起多个不死生物。

### 活化物体 (Animate Objects)

#### 5环变化系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

物体在你的命令下“活”了过来。选择射程内至多十个未被持用或穿戴的非魔法物体。中体型目标视为两个物体，大体型目标视为四个物体，超大型目标视为八个物体。你无法活化比超大型更大的物体。每个目标被唤起为生物直到法术终止，或直到其生命值降低到0。

以一个附赠动作，你可以通过精神命令操纵500尺内任何你用此法术唤起的生物（如果你控制多个生物，你可以同时给他们下达命令，但只能使用同一种命令）。你决定被操纵的生物下回合的动作和移动。或者，你可以下达宽泛的命令，

例如守护某个房间或走廊。如果你不下达命令，该生物只会防御自己。一旦被下达命令，该生物会持续执行命令直到任务完成。

#### 活化物体游戏数值

体型	HP	AC	攻击	力量	敏捷
超小型	20	18	命中+8 伤害1d4+4	4	18
小型	25	16	命中+6 伤害1d8+2	6	14
中型	40	13	命中+5 伤害2d6+1	10	12
大型	50	10	命中+6 伤害2d6+2	14	10
超大型	80	10	命中+8 伤害2d12+4	18	6

活化物体的AC，生命值，攻击，力量和敏捷由其体型决定。它的体质是10，智力和感知是3，魅力是1。它的速度是30尺。如果它没有腿或者类似的构造，则它有30尺的飞行速度并且可以盘旋。如果该物体被牢牢固定在某个表面或更大的物体上（例如被铁链拴在墙上），则它的速度为0。它是目盲的，但拥有30尺盲视。当活化物体的生命值降低到0时，它变回普通物体，且以物体形态承受任何溢出的伤害。

如果你命令活化物体攻击，它可以对5尺内的一名生物进行一次近战攻击。它使用挥击攻击，造成钝击伤害，攻击加值和伤害由其体型决定。DM可以认定某些物体会造成挥砍或穿刺伤害。

#### 升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比5环高1环，就多唤起两个物体。

### 防生物护罩 (Antilife Shell)

#### 5环防护系

施法时间：1个动作

射程：自身（10尺半径）

成分：语言

持续时间：专注，至多1小时

## 效果：

闪烁着微光的护罩环绕在你周围 10 尺并以你为中心移动，阻绝除不死生物和构装体之外的生物。护罩持续到法术终止。

护罩阻止受影响的生物进入，但受影响的生物可以使用法术，使用远程武器，或是使用长武器攻击护罩内部。

如果你移动迫使受影响的生物进入护罩范围，则法术终止。

## 反魔场 (Antimagic Field)

### 8环防护系

施法时间：1 个动作

射程：自身（10 尺半径球状）

成分：语言，姿势，材料（一撮铁粉或铁屑）

持续时间：专注，至多 1 小时

## 效果：

10 尺半径隐形的球形反魔法效果环绕着你，将这个区域与弥漫在多元宇宙间的魔法能量隔离开来。在这个球形效果内，法术无法被释放，召唤生物消失无踪，甚至魔法物品也会失去效果。这个球状效果以你为中心移动，直到法术终止。

非神器或神祇产生的法术和魔法效果会被反魔场压制，无法波及它内部的区域。即使法术效果被压制，使用的法术位依然被消耗。魔法效果被压制时不会生效，但它的持续时间如常计算。

目标型效果：以生物或物体为目标的法术或魔法效果，例如魔法飞弹和魅惑人类，对反魔场中的目标无效。

### 范围魔法效果

反魔场之外的法术或魔法效果，例如火球术，无法波及反魔场内部。如果反魔场的区域与某一魔法效果重叠，则该效果在重叠部分被压制。例如，当反魔场与火墙术重叠时，重叠区域的火焰被压制。如果重叠区域够大，甚至可以将火墙从中间截断。

### 法术

反魔场中的生物或物体上生效的法术或魔法效果会被压制。

### 魔法物品

反魔场会压制魔法物品的特殊效果。例如，一把 +1 长剑在反魔场中如同一把无魔法的长剑。当被反魔场中的生物挥舞，或是用来攻击反魔场中的生物时，魔法武器的特殊效果会被压制。如果一把魔法武器或是一发魔法弹药完全离开反魔场的范围（例如，你从反魔场中向外面的某个目标发射一支箭矢或是投掷一把标枪），它的魔法效果将在离开范围时恢复。

### 魔法旅行

以反魔场内区域为起点或终点的传送或位面旅行效果无法生效。处在反魔场区域内的通往某地，某世界或是某位面的传送门，以及次元空间的入口（例如魔绳术所创造的）暂时被关闭。

### 生物和物体

在反魔场中，由魔法创造或召唤的生物或物体暂时消失。如此消失的生物在反魔场不再覆盖其所占据的空间时立刻出现。

### 解除魔法

类似解除魔法的法术和魔法效果对反魔场无效。另外，不同反魔场之间不会相互抵消。

## 嫌恶／关怀术 (Antipathy/Sympathy)

### 8环附魔系

施法时间：1 小时

射程：60 尺

成分：语言，姿势，材料（一小块用醋浸湿的明矾（嫌恶术）或一滴蜂蜜（关怀术））

持续时间：10 天

## 效果：

此法术吸引或驱赶你选择的生物。选择射程内一个超大型或更小的物体或生物，或是一块不超过 200 尺立方的区域。再选择一类智慧生物，例如红龙，地精，或是吸血鬼。你为目标注入能吸引或是驱赶所选类型生物的灵光。你可以选择嫌恶或是关怀作为法术的效果。

### 嫌恶

法术的影响让你选定的生物不可遏止的想要远离目标。当符合条件的生物看到目标或是距离它不到 60 尺时，该生物必须进行一次感知豁免否则陷入恐慌。只要还能看到目标或是在目标 60 尺内，该生物就会持续恐慌。恐慌中，该生物必须

使用其移动以移动到无法看到目标的最近的安全地点。离开目标至少 60 尺且无法看到目标后，该生物不再恐慌。但再次看到目标或是进入目标 60 尺内时他也将再次恐慌。

### 关怀

法术的影响让你选定的生物不可遏止的想要接近目标。当符合条件的生物看到目标或是距离它不到 60 尺时，该生物必须进行感知豁免否则便会每轮使用其移动靠近目标。靠近后，该生物无法自愿远离目标。如果目标对该生物造成伤害或是从其他方面危害了他，该生物可以进行一次感知豁免以终止效果，见下。

### 终止效果

如果受影响的生物在距离目标 60 尺外或是无法看到目标的地方结束其回合，他可以进行一次感知豁免，成功则不再受法术影响并且意识到厌恶感或诱惑力是来自魔法的影响。另外，法术持续时间内，受影响的生物每 24 小时可以进行一次感知豁免。

对此法术效果豁免成功的生物在 1 分钟内免疫该效果，但之后仍会被该效果影响。

## 秘法眼 (Arcane Eye)

### 4环预言系

施法时间：1 个动作

射程：30 尺

成分：语言，姿势，材料（一点蝙蝠毛皮）

持续时间：专注，至多 1 小时

### 效果：

你在射程内创造出一个漂浮在空中的隐形魔法眼。

秘法眼拥有 30 尺普通视觉和黑暗视觉且可以观察任何方向。你通过精神接收秘法眼传来的视觉信息。

以一个动作，你可以让秘法眼向任何方向移动 30 尺。秘法眼远离你的距离没有限制，但它无法进入另一个位面。固体障碍物会阻挡秘法眼的移动，但它可以穿过任何直径大于 1 英尺的缝隙。

## 秘法门 (Arcane Gate)

### 6环咒法系

施法时间：1 个动作

射程：500 尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多 10 分钟

### 效果：

你创造两个相连的传送门。选择地面上你能看见的两点，一点在 10 尺内，另一点则在 500 尺内。10 尺直径的圆形传送门在两点打开。如果你选择的点被生物占据，则法术失败且被消耗。传送门的外观为闪烁的二维环形，垂直于地面漂浮在离地面几英尺处，内部布满迷雾。环形只有一面可见（由你选择），那一面即是传送门生效的一面。

任何进入其中一个传送门的生物将从另一个传送门走出，如同两个传送门邻接一样。从传送门不生效的那一面走过不会有任何效果。传送门中满布的迷雾阻挡了视线。在你的回合，你可以使用附赠动作改变传送门的朝向。

## 秘法锁 (Arcane Lock)

### 2环防护系

施法时间：1 个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（至少价值 25 gp 的金粉。法术将消耗这些材料。）

持续时间：直到被解除

### 效果：

你触碰一扇门，一扇窗，一个箱子，或是其他出入口。直到法术终止，它变成锁闭的状态。在施法时，你可以设定允许你和其他若干生物正常打开这个物体。你也可以设置一条密码。在被锁闭的物体 5 尺内念出密码将压制秘法锁 1 分钟。该物体无法被打开，直到法术被压制，被解除，或是物体被破坏。在施展了秘法锁的物体上释放敲击术将压制秘法锁 10 分钟。

被施展了秘法锁的物体更难被撬开或破坏。破坏物体或打开物体上的锁的 DC 增加 10。

## 艾嘉西斯之铠 (Armor of Agathys)

### 1环防护系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一杯水）

持续时间：1 小时

#### 效果：

防护性的魔法力量环绕着你，表现为覆盖在你和你的装备表面的魅影般的冰层。

法术持续时间内，你获得 5 点临时生命值。如果有生物在你拥有这些临时生命值时以近战攻击命中了你，他受到 5 点寒冷伤害。

#### 升环施法：

当你使用 2 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 1 环高 1 环，临时生命和寒冷伤害就各增加 5 点。

## 哈达之臂 (Arms of Hadar)

### 1环咒法系

施法时间：1 个动作

射程：自身（10 尺半径）

成分：语言，姿势

持续时间：立即

#### 效果：

你呼唤乌黯热望哈达之力。黑暗能量构成的触须从你身上蔓延而出，痛击 10 尺内的所有生物。范围内的生物必须进行一次力量豁免，失败则受到 2d6 黯蚀伤害，且在其下一回合前无法使用反应。豁免成功的生物只受到一半伤害，且不会受到其他效果影响。

#### 升环施法：

当你使用 2 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 1 环高 1 环，法术的伤害就增加 1d6。

## 星界投影 (Astral Projection)

### 9环死灵系

施法时间：1 小时

射程：10 尺

成分：语言，姿势，材料（你必须为此法术影响的每个生物支付一枚至少价值 1,000 gp 的红钻石和一根做工精细，至少价值 100 gp 的银棒。法术将消耗这些材料。）

持续时间：特殊

#### 效果：

你和射程内至多 8 名自愿生物将躯体投影到星界（如果你已经在星界，则法术失败且被消耗）。你原本的躯体昏迷并进入静止状态。它不需要空气和食物且不会衰老。

你的星界躯体几乎完美的保持了原本的形态，使用你本体的游戏数据和物品。星界躯体和你本体的主要区别是从你肩胛骨间向后伸出的一条银线。这条可见长度仅有一尺的银线是你星界躯体和本体间的联系。只要银线保持完好，你总能找到回原本世界的路。只有明确注明可以切断这种银线的效果可以将之斩断。切断银线会将你的灵魂和躯体分离，将你杀死。

你的星界躯体可以在星界任意旅行，并能穿过星界的传送门到达其他位面。如果你到达一个新位面，或是回到你施法时所在的位面，你的本体和物品将沿着银线被传送，使你以本体的形态到达新位面。你的星界躯体是单独的实体。星界躯体承受的伤害或效果不会反映在你的本体上，也不会在你回到本体时保持。

你可以以 1 个动作解消法术，终止其对你和你的同伴的效果。当法术终止时，受术的生物回到其原本的躯体并苏醒。

星界投影可能对你或你的某位同伴提前终止。对某生物的本体或星界躯体成功施展解除魔法将终止星界投影对该生物的效果。如果某生物的本体或星界躯体的生命值降低到 0，星界投影对该生物的效果亦终止。如果法术终止时银线依然保持连接，受术生物会被拉回原本的躯体，并脱离静止状态。

如果你在法术终止前被送回本体，你的同伴将被留在星界，只能自行返回（通常通过生命值降低到 0 的方式）。

## 卜筮术 (Augury)

### 2环预言系（仪式）

施法时间：1 分钟

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一套绘有标记的木棒，骨头，或类似的象征物，价值至少 25 金币）

持续时间：立即

---

效果：

借由镶嵌宝石的小木棒，龙骨，卡牌或是其他占卜器具，你从异界存在处获得对某件你计划在接下来的 30 分钟内做的事的预示。DM 从下列预示中选取一个：

吉：预示着好的结果。

凶：预示着坏的结果。

吉且凶：预示着结果既有好的方面，也有坏的方面。

无：预示着结果并无明显的好坏分别。

此法术不会将任何可能影响结果的偶然事件考虑在内。例如，额外释放某个法术，或是得到 / 失去某个同伴。

若你在两次长休息之间使用两次或更多卜筮术，法术有概率会给出随机的结果。此概率从第二次施展起每次累计 25 %。DM 暗骰决定随机的结果。

---

## 生命灵光 (Aura of Life)

### 4环防护系

施法时间：1 个动作

射程：自身（30 尺半径）

成分：语言

持续时间：专注，至多 10 分钟

---

效果：

护佑的能量灵光自你身上发出。直到法术终止，30 尺半径的灵光以你为中心移动。灵光范围内的非敌对生物（包括你自己）获得对黯蚀伤害的抗性，且生命值上限无法被降低。另外，生命值为 0 的非敌对生物在灵光范围内开始回合时会恢复 1 点生命值。

---

## 净化灵光 (Aura of Purity)

### 4环防护系

施法时间：1 个动作

射程：自身（30 尺半径）

成分：语言

持续时间：专注，至多 10 分钟

---

效果：

净化的能量灵光自你身上发出。直到法术终止，30 尺半径的灵光以你为中心移动。灵光范围内的非敌对生物（包括你自己）不会受到疾病影响，获得对毒素伤害的抗性，并且在对抗会造成下列状态的效果时豁免骰具有优势：目盲，魅惑，耳聋，恐慌，麻痹，中毒和震慑。

---

## 活力灵光 (Aura of Vitality)

### 3环塑能系

施法时间：1 个动作

射程：自身（30 尺半径）

成分：语言

持续时间：专注，至多 10 分钟

---

效果：

治愈的能量灵光自你身上发出。直到法术终止，30 尺半径的灵光以你为中心移动。你可以使用一个附赠动作给灵光范围内的一名生物（包括你自己）恢复 2d6 点生命值。

---

## 启蒙术 (Awaken)

### 5环变化系

施法时间：8 小时

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（一块价值至少 1,000 gp 的玛瑙。法术将消耗这些材料。）

持续时间：立即

---

效果：

在利用施法的 8 小时中引导一块昂贵宝石中的魔法回路后，你接触超大型或更小的一只野兽或一棵植物。目标必须没有智力值或智力小于等于 3。他的智力变为 10，且学会说一种你会的语

言。如果目标是植物，他获得使用枝，根，藤，蔓或类似部位移动的能力，并获得类似于人类的感官。DM为启蒙植物决定数据，例子可参考启蒙灌木和启蒙树。

被启蒙的植物或野兽被你魅惑，持续30天或是直到你或你的盟友做出任何伤害他的举动。魅惑时间结束后，启蒙生物将根据你对待他的方式决定是否对你保持友善。

---

## 灾祸术 (Bane)

### 1环附魔系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言，姿势，材料（一滴血）

持续时间：专注，至多1分钟

---

#### 效果：

法术射程内至多三个对你可见的生物必须进行魅力豁免。直到法术终止，每当豁免失败的目标生物投攻击骰或豁免骰时，他必须从投骰结果中减去一个d4。

#### 升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，就能多选择一个目标。

---

## 放逐斩 (Banishing Smite)

### 5环防护系

施法时间：1个附赠动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

---

#### 效果：

法术终止前，你下一次以武器攻击命中某生物时，你的武器爆出巨力，该次攻击对目标额外造成5d10点力场伤害。另外，如果此次攻击将目标的生命值降低到50以下，该生物被放逐。如果目标不是你所处位面的原住民，则他被放逐回他的家园位面。如果目标是你所处位面的原住民，则他被放逐到一个无害的半位面。在半位面

期间，该生物处于乏力状态。法术终止时，目标在他被放逐前的位置出现。如果该位置被占据，则他在最近的未被占据空间出现。

---

## 放逐术 (Banishment)

### 4环防护系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（一件令目标厌恶的物品）

持续时间：专注，至多1分钟

---

#### 效果：

你试图将一名对你可见的生物送到异位面。目标必须通过一次魅力豁免否则被放逐。

如果目标是你所处位面的原住民，则他被放逐到一个无害的半位面。在半位面期间，该生物处于乏力状态。法术终止时，目标在他被放逐前的位置出现。如果该位置被占据，则他在最近的未被占据空间出现。

如果目标不是你所处位面的原住民，则他会伴随着轻微的“砰”的声音被放逐回他的家园位面。如果法术在1分钟过去之前终止，目标在他被放逐前的位置重新出现。如果该位置被占据，则他在最近的未被占据空间出现。如果法术在持续1分钟后终止，目标不会回到原地。

#### 升环施法：

当你使用5环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比4环高1环，就能多选择一个目标。

---

## 树肤术 (Barkskin)

### 2环变化系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（一把橡树皮）

持续时间：专注，至多1小时

---

#### 效果：

你接触一个自愿生物。直到法术终止，目标的皮肤呈现粗糙的树皮状外观。目标的AC不会降低到16以下，无论他穿着何种盔甲。

## 希望信标 (Beacon of Hope)

### 3环防护系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

这个法术带来活力和希望。选择30尺内任意数量名生物。法术持续时间内，所有目标在感知豁免和死亡豁免上具有优势，并且在获得治疗时以骰子取最大值决定恢复的生命值。

## 野兽知觉 (Beast Sense)

### 2环预言系 (仪式)

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：姿势

持续时间：专注，至多1小时

#### 效果：

你接触一只自愿的野兽。法术持续时间内，你可以使用动作来通过受术野兽的视觉看，通过它的听觉听，直到你再使用动作恢复正常知觉。

当通过野兽的知觉感知四周时，你获得该生物具有的特殊知觉，但你对自身周围的环境不见不闻。

## 降咒 (Bestow Curse)

### 3环死灵系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

你接触一名生物，该生物必须通过一次感知豁免否则在法术持续时间内被诅咒。当你施展此法术时，选择一种诅咒：

- 选择一个属性。受诅咒影响时，目标在该属性的豁免和属性检定上承受劣势。
- 受诅咒影响时，目标在针对你的攻击骰上承受劣势。
- 受诅咒影响时，目标必须在他的每回合开始时进行一次感知豁免，失败则浪费掉该回合的动作。
- 受诅咒影响时，你的攻击和法术对目标额外造成1d8点黯蚀伤害。

移除诅咒可以终止此法术的效果。DM可以让你选择其他诅咒，但它们不该比上表内的更强大。诅咒的效果最终由DM裁定。

#### 升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展这个法术时，法术的持续时间变为专注，至多10分钟。使用5环或更高的法术位时，变为8小时。使用7环或更高的法术位时，变为24小时。使用9环法术位时，法术持续到被解消。使用5环或更高的法术位施展此法术无需专注。

## 毕格比之掌 (Bigby's Hand)

### 5环塑能系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势，材料（一块蛋壳和一只蛇皮手套）

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

你在视野内对你可见的某处未被占据的空间创造出一只闪烁着微光的巨手。巨手存在到法术终止，并听从你的指示模仿你手掌移动的方式移动。

巨手视为物体，其AC为20，生命值等于你的生命值上限。如果它的生命值降低到0则法术终止。它的力量为26（+8），敏捷为10（+0）。巨手并不占据它所在的空间。

当你施展此法术时，以及在你接下来的回合中以一个附赠动作，你可以令巨手移动至多 60 尺并造成下列效果中的某个。

### 金刚拳

巨手攻击五尺内的生物或物体。用你的数据进行一次近战法术攻击，命中则造成 4 d 8 力场伤害。

### 飞击掌

巨手尝试按你选定的方向推 5 尺内的一名生物。用巨手的力量检定对抗目标的力量（运动）检定。如果目标为中型或更小则你在检定上具有优势。对抗成功则目标被推开 5 + 5 × 你的施法属性调整值尺。巨手随着目标一起移动，保持 5 尺距离。

### 擒拿掌

巨手尝试擒抱 5 尺内的一名超大型或更小的生物。在计算擒抱时使用巨手的力量值。如果目标为中型或更小则你在检定上具有优势。在巨手擒抱住目标期间，你可以使用一个附赠动作命令目标挤压他，对目标造成 2 d 6 + 你的施法属性调整点钝击伤害。

### 护身掌

巨手阻挡在你和一名你选择生物中间，直到你给他另一个命令。巨手不断移动保持在你和目标中间，使得你对目标具有半掩蔽。如果目标的力量值小于或低于巨手的力量值，那么他就无法通过巨手的阻挡。如果他的力量值高于巨手，则他可以穿过巨手所在的空间，但该空间对目标视为困难地形。

### 升环施法：

当你使用 6 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 5 环高 1 环，金刚拳的伤害提高 2 d 8，擒拿掌的伤害提高 2 d 6。

## 剑刃护壁 (Blade Barrier)

### 6环塑能系

施法时间：1 个动作

射程：90 尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多 10 分钟

效果：

你立起一道由旋转的魔法利刃组成的墙。墙出现在射程内你选择的位置，持续到法术终止。你可以选择创造 100 尺长，20 尺高，5 尺厚的直墙；或是 60 尺直径，20 尺高，5 尺厚的环形墙。墙为它之后的生物提供 3 / 4 掩蔽。它占据的空间视为困难地形。

当生物每回合第一次进入墙占据的范围，或是在墙的范围开始回合时，他必须进行敏捷豁免，失败则受到 6 d 10 点挥砍伤害。成功则伤害减半。

## 剑刃防护 (Blade Ward)

### 戏法0环防护系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言，姿势

持续时间：1 轮

效果：

你伸出手在空气中勾勒出一个防护的印记。直到你的下回合结束，你对武器造成的钝击，穿刺和挥砍伤害具有抗力。

## 祝福术 (Bless)

### 1环附魔系

施法时间：1 个动作

射程：30 尺

成分：语言，姿势，材料（一钵圣水）

持续时间：专注，至多 1 分钟

效果：

你用言语祝福了法术范围内的至多三个生物。直到法术终止，受术的目标投掷攻击骰或豁免骰时，可以额外投一个 d 4 并加在结果上。

### 升环施法：

当你使用 2 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 1 环高 1 环，就可以多选择一个目标。

## 枯萎术 (Blight)

### 4环死灵系

施法时间：1 个动作

射程：30 尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

死灵术的能量袭向一个射程内对你可见的生物，榨取他的水分和生命力。目标必须进行一次体质豁免，失败受到 8 d 8 点黯蚀伤害，成功则减半。此法术对构装体或不死生物无效。

- 如果目标为植物类生物或魔法植物，它在豁免检定上承受劣势，且法术伤害取最大值。
- 如果目标为非魔法非生物的植物，如一棵树或灌木，则它无需进行豁免——它将直接枯萎死去。

**升环施法：**

当你使用 5 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 4 环高 1 环，法术的伤害就增加 1 d 8。

## 致盲斩 (Blinding Smite)

### 3环塑能系

施法时间：1 个附赠动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：专注，至多 1 分钟

效果：

法术终止前，你下一次以近战武器攻击命中某生物时，你的武器爆发出强光，对目标额外造成 3 d 8 点光耀伤害。另外，目标必须进行一次体质豁免，失败则目盲直到法术终止。

因此法术而目盲的生物在他的每个回合结束时进行一次体质豁免，成功则不再目盲。

## 目盲/耳聋术 (Blindness/Deafness)

### 2环死灵系

施法时间：1 个动作

射程：30 尺

成分：语言

持续时间：1 分钟

效果：

你尝试令敌人目盲或耳聋。选择一个射程内对你可见的生物。他必须进行一次体质豁免，失败则在法术持续时间内目盲或耳聋（由你选择）。在目标的每个回合结束时，他可以通过一次体质豁免，成功则法术终止。

**升环施法：**

当你使用 3 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 2 环高 1 环，就可以多选择一个目标。

## 闪现术 (Blink)

### 3环变化系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言，姿势

持续时间：1 分钟

效果：

在你的每个回合结束，投掷一次 d 20。如果结果大于等于 11，则你从所处位面消失并出现在灵界（如果你已经在灵界，则法术失败且被消耗）。在你的每个回合开始以及法术终止时，如果你身处灵界，则你在之前消失的位置 10 尺内由你选择的未被占据且对你可见的空间出现。如果范围内没有未被占据的空间，你随机出现在最近的未被占据空间。你可以用一个动作解消此法术。

身处灵界时，你可以听见和看见原位面，但只限于 60 尺之内，且所有事物都是灰暗的。不处于灵界的生物无法察觉你也无法和你交流，除非具有允许他如此做的特殊能力。

## 朦胧术 (Blur)

### 2环幻术系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：专注，至多 1 分钟

效果：

你的身影变得模糊，在别人眼里闪烁不定。直到法术终止，任何生物对你的攻击骰承受劣势。不依赖视觉（例如盲视）或可以看穿幻觉（例如真视）的攻击者对此效果免疫。

## 印记斩 (Branding Smite)

### 2环塑能系

施法时间：1个附赠动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

法术终止前，你下一次以武器攻击命中某生物时，你的武器闪烁如明星，对目标额外造成2d6点光耀伤害。如果目标处于隐形状态，则他显形，且因周身散发出5尺半径的微光而无法隐形，直到法术终止。

#### 升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比2环高1环，法术的伤害就增加1d6。

## 燃烧之手 (Burning Hand)

### 1环塑能系

施法时间：1个动作

射程：自身（15尺锥形）

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

你双手拇指相对，其他手指分开，一道火焰随即从手指间喷出。处于15尺锥状范围内的生物必须进行敏捷豁免，失败则受到3d6火焰伤害，成功则减半。

此法术的火焰会点燃范围内未被装备或持有的可燃物。

#### 升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，法术的伤害就增加1d6。

## 召雷术 (Call Lightning)

### 3环咒法系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多10分钟

效果：

高10尺，半径60尺的柱状暴雨云在你头顶径直100尺对你可见的某点形成。如果你无法看到空中暴雨云可能形成的位置，则法术失败（例如，当你身处一间不够高大的房间内时）。

施法时，选择射程内一个对你可见的点。一束闪电从云端射向该点。在该点周围5尺的生物必须进行敏捷豁免。豁免失败的生物受到3d10闪电伤害，成功则减半。直到法术终止，你可以在你的回合使用动作再次发射闪电，攻击之前选择的点或另选一点。

如果施法时你身处暴风雨环境的室外，则此法术令你控制空中的暴雨云，而非创造一个新的。这种情况下，法术伤害增加1d10。

#### 升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比3环高1环，法术的伤害就增加1d10。

（译者注：头顶径直100尺是个确定的点啊，某点是什么意思...）

## 安定心神 (Calm Emotions)

### 2环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你试图抑制一群人的强烈情感。选择射程内一个点，20尺半径球形区域内的每个类人生物必须进行魅力豁免。受术生物可以自愿放弃豁免。如果某生物豁免失败，选择下面两项效果之一。

- 你可以选择压制任何使目标魅惑或恐慌的效果。当安定心神终止时，如果被压制的效果持续时间仍未完结，则该效果恢复。
- 你也可以选择使目标改变对某个生物的态度，由敌对变为冷漠。如果目标被攻击，被有害法术影响，或发现他的盟友被损害，此效果终止。当安定心神终止时，除非DM另行裁决，否则目标的态度恢复敌对。
- 连锁闪电 (Chain Lightning)

## 6环塑能系

施法时间：1 个动作

射程：1 5 0 尺

成分：语言，姿势，材料（一些毛皮、一块琥珀、玻璃或一柄水晶权杖，以及三根银质别针。）

持续时间：立即

效果：

你放出一道闪电，射向射程内某个对你可见的目标。经过首个目标后，闪电分成三束跳向该目标 3 0 尺内至多 3 个其他目标。闪电的目标可以是生物或物体，但每束闪电必须选择不同目标。

每个目标必须进行敏捷豁免。豁免失败的生物受到 1 0 d 8 闪电伤害，成功则减半。

升环施法：

当你使用 7 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 6 环高 1 环，跳跃后闪电就多分出一束射向一个不同的目标。

## 魅惑人类 (Charm Person)

### 1环附魔系

施法时间：1 个动作

射程：3 0 尺

成分：语言，姿势

持续时间：1 小时

效果：

你尝试魅惑射程内的某个对你可见的类人生物。他必须进行感知豁免。如果你或你的同伴正在和该生物战斗，则他在此次豁免上具有优势。如果豁免失败，则该生物被你魅惑，直到法术终止或者直到你或你的同伴对他做出伤害行为。被

魅惑的生物视你为友善且熟悉的人。法术终止后，该生物会发觉曾经被你魅惑过。

升环施法：

当你使用 2 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 1 环高 1 环，法术就能多影响一个目标。目标两两之间距离不能超过 3 0 尺。

## 冻寒之触 (Chill Touch)

### 戏法0环死灵系

施法时间：1 个动作

射程：1 2 0 尺

成分：语言，姿势

持续时间：1 轮

效果：

你在射程内某个生物占据的空间内召唤出幽魂般的骸骨手掌，夹带着墓穴的刺骨冻寒攻击目标。对该生物进行一次远程法术攻击，命中则手掌抓住目标，令目标受到 1 d 8 点黯蚀伤害且无法恢复生命值，直到你的下回合开始。

此法术的伤害在你 5 级时为 2 d 8，1 1 级时为 3 d 8，1 7 级时为 4 d 8。

## 繁彩球 (Chromatic Orb)

### 1环塑能系

施法时间：1 个动作

射程：9 0 尺

成分：语言，姿势，材料（一枚至少价值 5 0 g p 的钻石）

持续时间：立即

效果：

你向射程内某个对你可见的生物扔出一颗 4 英尺直径能量球。从强酸，寒冷，火焰，闪电，毒素，雷鸣中选择一种能量，然后对该生物进行一次远程法术攻击。如果攻击命中，该生物受到 3 d 8 点你选择的类型的伤害。

升环施法：

当你使用 2 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 1 环高 1 环，法术的伤害就增加 1 d 8。

## 死亡法阵 (Circle of Death)

### 6环死灵系

施法时间：1 个动作

射程：150 尺

成分：语言，姿势，材料（研磨过的黑珍珠粉末，价值至少 500 gp）

持续时间：立即

#### 效果：

一阵负能量波从射程内某点放出，冲击 60 尺半径的球形范围。范围内的生物必须进行一次体质豁免。失败的目标受到 8 d 6 点黯蚀伤害，成功则减半。

#### 升环施法：

当你使用 7 环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比 6 环高 1 环，法术的伤害就增加 2 d 6。

## 威力法阵 (Circle of Power)

### 5环防护系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：专注，至多10分钟

#### 效果：

你身上发出神圣的能量，扭曲和抑制了你周围30尺的魔法能量。这个以你为中心的球形空间随你移动，直到法术结束。持续时间内，范围内的每个友方生物对魔法的豁免有优势，并且对豁免成功受半伤的法术豁免成功不受伤。

## 千里眼/顺风耳 (clairvoyance)

### 3环预言系

施法时间：10分钟

射程：1英里

成分：语言，姿势，材料（价值100g的法器，一个镶宝石的号角或玻璃眼球）

持续时间：专注，至多10分钟

#### 效果：

你在范围内你一个熟悉的（你以前去过或见过）或者明显的（如门后面、拐角后面或小树木里）地点创建一个传感器。传感器在法术持续时间内存在，不能互动或被攻击。

你施法时决定使用听觉或视觉。你透过传感器使用你选择的感观，如同你就在那里。你可以用动作在听觉和视觉间切换。

能看到传感器的生物（比如受识破隐形或真视术增益的生物）看到一个你拳头大小的发光的无形球体。

## 克隆术 (Clone)

### 8环死灵系

施法时间：1小时

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（法术消耗价值1000g的钻石和1立方寸要被克隆生物的血肉，一个能装下中型生物并有能密封盖子的容器价值2000g，如大缸，棺材，地下泥封的胞囊，装满盐水的水晶容器。）

持续时间：立即

#### 效果：

这个法术催生出一个有生命生物的无活性复制体作为对抗死亡的防护措施。这个克隆体在一个密封的容器里形成，并在120天后生长到成熟的完全体；你可以选择克隆这个生物的年轻版本。只要容器不被扰动，克隆体保持无活性并存活。

克隆体成熟后的任何时间，当本体生物死亡时，如果他的灵魂是自由的并同意回归，他的灵魂转移到克隆体。克隆体与本体生物体格完全一致，并拥有同样的人格、记忆和能力，但没有本体生物的装备。因为灵魂已经在别处，本体生物的身体如果在死亡后还存在会变得无活性并在这之后不能被复活。

## 匕首云 (Cloud of Daggers)

### 2环咒法系

施法时间：1 个动作

射程：60 尺

成分：语言，姿势，材料（一细条玻璃）

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

你将以射程内一点为中心的5立方尺的空气中充满尖锐的力场匕首，进入或在范围内开始回合的生物受4d4挥砍伤害。

#### 升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比2环高1环，法术的伤害就增加2 d4。

## 死云术 (Cloudkill)

### 5环咒法系

施法时间：1 个动作

射程：120 尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多10分钟

#### 效果：

你以射程内一点为中心创造出黄绿色有毒雾气充满半径20尺的球形空间。毒雾可以弥漫过拐角。法术持续到时间结束或毒雾被强风吹散使法术结束。法术范围内视线严重模糊。

进入或在范围内开始回合的生物过体质豁免，失败受5d8毒性伤害，成功半伤。即使屏住呼吸或不需要呼吸的生物也会受到影响。

在你每回合开始的时候，毒雾沿地面翻滚远离你10尺。毒雾比空气重，总是向低处移动，甚至会流到洞里。

#### 升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比5环高1环，法术的伤害就增加1 d8。

## 七彩射线 (Color Spray)

### 1环幻术系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一撮染成红色、黄色和蓝色的粉末或沙子）

持续时间：1轮

#### 效果：

一片耀眼的彩色光芒从你的手上闪出。投6d10决定你能影响到的生物的总生命值。以你为源头的15尺锥形空间内，生物按生命值从小到大决定是否受影响（忽略远去知觉和看不见的生物）。

从影响范围内当前生命值最低的生物开始，被影响的生物目盲直到法术结束。在决定下一个生物是否受影响前，从掷出的总生命值中减去被影响的生物的当前生命值之和。当前生命值小于等于剩余生命总值的生物受到影响。

#### 升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，法术能影响的总生命值就增加2 d10。

## 命令术 (Command)

### 1环附魔系

施法时间：1 个动作

射程：60尺

成分：语言

持续时间：1轮

#### 效果：

你对一个射程内你能看到的生物说出一个单词的命令。目标过感知检定，失败在它的下一轮服从你的命令。这个法术在目标为不死生物或听不懂你的语言的生物，以及你的命令直接对目标有害时不起作用。

下面列出一些典型的命令和他们的效果。你可以发出一个与下列不同的命令，DM决定目标的行为，如果目标不服从你的命令，法术结束。

- “过来”目标沿最近最直接的路线向你移动，如果移动到距你5尺内它结束回合。
- “扔掉”目标扔掉手里的东西，结束它的回合。
- “逃跑”目标以最快的办法全力远离你。

- “趴下”目标趴下，结束它的回合。
- “不许动”目标不动。飞着的生物如果可以的话停在空中。如果它滞空必须要移动，它飞行滞空需要的最小距离。

### 升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，法术能多影响1个距目标不超过30尺的生物。

## 问道自然 (Commune with Nature)

### 5环预言系 (仪式)

施法时间：1分钟

射程：自身

成分：语言，姿势

持续时间：立即

#### 效果：

你暂时的进入了天人合一的境界，并从周围的地域获得知识。在野外，法术提供你周围3英里范围内的土地知识。在洞穴和其他自然地下结构里，半径被限制在300尺。法术在像城镇或地城这些自然被替换或改造的地方无法成功。

你立刻获得与区域相关的下列主题中你选择的至多3个主题的知识：

- 地形与水体；
- 主要的植物、矿物、动物和人；
- 强大的天界、精类、邪魔、元素或不死生物；
- 其他位面影响的存在；
- 建筑。

例如，你可以判断出区域内强大的不死生物的位置，主要的安全饮用水源的位置，附近城镇的位置。

## 通灵术 (Commune)

### 5环预言系 (仪式)

施法时间：1分钟

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（熏香和一小瓶圣水或邪水）

持续时间：1分钟

#### 效果：

你联系你的神祇或神圣誓言，提三个能用是或非来回答的问题。在法术结束前问的问题可以得到正确答案。

神圣的存在并不是全知的，所以当问题超出神祇的知识时，你会得到“不清楚”作为答案。当一个词的作案可能曲解或与神祇的意思相反时，DM可以用短语作为答案。

如果你在下次长休息前使用这个法术两次或更多时，第二次之后的法术有25%几率得不到答案。DM暗投几率。

## 强制决斗 (Compelled Duel)

### 1环附魔系

施法时间：1个附加动作

射程：30尺

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

你试图强迫一个生物与你决斗。一个射程内你能看到的生物过感知豁免，失败的生物被你决斗的神圣请求强制拖住。在法术持续时间内，生物对除了你以外的人攻击劣势，并且在试图移动到距你30尺外进过感知豁免，豁免成功则他这回合的移动不被法术限制。如果你攻击其他生物，以其他敌对生物为目标施法，你的友方生物伤害目标或对目标施放了有害法术，或者你在目标30尺外结束你的回合，法术结束。

## 通晓语言 (Comprehend Language)

### 1环预言系 (仪式)

施法时间：1个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一撮煤灰和盐）

持续时间：1小时

#### 效果：

在法术持续时间内，你明白你听到的话语的字面意思。你同样懂得你看到的写下的字句，但你必

须接触到书写文字的表面。读1页文字花费1分钟。

法术无法解读文字或图形中的秘密信息，比如不属于书写语言的魔术魔印。

## 强制移动 (Compulsion)

### 4环附魔系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言,姿势

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你指定的射程内你能看到的且能听到你的生物必须过感知豁免。不能被魅惑的生物自动豁免成功。豁免失败的生物被法术影响。在法术结束前，你每轮可以用一个附加动作指定一个与你平行的方向。每个被影响的生物在它的下一轮必须在你指定的方向上尽可能用尽它的移动能力。它可以在移动前进行它的动作。每次它移动后可以进行感知豁免来结束效果。

目标不能被强迫移动到明显非常有害的地方，比如火焰或坑，但可以被强迫移动非触发被借机攻击。

## 寒冰锥 (Cone of Cold)

### 5环塑能系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（一个水晶或玻璃的小锥体）

持续时间：立即

效果：

一股猛烈的寒气从你的手中喷射而出。每个在60尺锥形范围内的生物进行体质豁免。失败受8d8寒冷伤害，成功半伤。

被此法术杀死的生物变成冰雕直到溶化。

升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比5环高1环，法术的伤害就增加1d8。

## 困惑术 (Confusion)

### 4环附魔系

施法时间：1个动作

射程：90尺

成分：语言，姿势，材料（三个坚果壳）

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

这个法术攻击并歪曲生物的思维，产生错觉并引发不受控制的行为。当你施放此法术时每个在射程内你选择的一点10尺半径球体范围内的生物必须成功通过感知豁免，否则被法术影响。被法术影响的生物不能作出反应，并且必须在它的每轮开始时掷一个d10来决定它这轮的行为。

### 表：生物行为

d10	生物行为
1	生物在一个随机的方向上花费它所有的移动力。用d8决定随机的方向。它在此轮没有动作。
2-6	生物在此轮不移动也没有动作。
7-8	生物近战攻击它触及范围内的一个随机生物。如果触及范围内没有生物，此生物不动。
9-10	生物正常行动。

被影响的生物可以在它的回合结束时进行感知豁免，成功则效果结束。

升环施法：

当你使用5环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比4环高1环，法术的影响半径就增加5尺。

## 召唤动物 (Conjure Animals)

### 3环咒法系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势

**持续时间：**专注，至多 1 小时

**效果：**

你在射程内你能看见的未占据空间里召唤野兽构造和外表的精类灵魂。在下列选项中选择一项出现：

- 1只最高CR2的野兽；
- 2只最高CR1的野兽；
- 4只最高CR1/2的野兽；
- 8只最高CR1/4的野兽。

每只野兽都被看作精类，法术结束或生命值降到0时消失。

召唤生物对你和你的同伴友好。召唤生物有自己的行动轮，作为一组掷先攻。他们服从你的口头指令（你不需花费动作）。如果你不发出指令，他们面对敌对生物时会自卫，但除此之外不行动。

该生物的数据由DM掌控。

**升环施法：**

当你使用5环的法术位施展这个法术时，召唤2倍数量的生物，7环3倍，9环4倍。

## 召唤弹幕 (Conjure Barrage)

### 3环咒法系

**施法时间：**1 个动作

**射程：**自身（60尺锥形）

**成分：**语言，姿势，材料（一发弹药或投掷武器）

**持续时间：**立即

**效果：**

你扔出一把非魔法武器或发射一发非魔法弹药到空中来创造出一个由同样武器充满的锥形，向前发射后消失。每个在60尺锥形内的生物必须通过敏捷豁免。失败受3d8伤害，成功半伤。伤害类型与作为法术成份的武器或弹药相同。

## 召唤天界生物 (Conjure Celestial)

### 7环咒法系

**施法时间：**1 分钟

**射程：**90尺

**成分：**语言，姿势

**持续时间：**专注，至多 1 小时

**效果：**

你在一个射程里未占据的可见空间里召唤一个最高CR4的天界生物。这个天界生物在法术结束时或生命值降到0时消失。

天界生物对你和你的同伴友好。天界生物有自己的行动轮，为它掷先攻。他服从你的口头指令

（你不需花费动作），只要不违反他的阵营。如果你不发出指令，他面对敌对生物时会自卫，但除此之外不行动。

该生物的数据由DM掌控。

**升环施法：**

当你使用9环的法术位施展这个法术时，召唤CR5的天界生物。

## 召唤元素生物 (Conjure Elemental)

### 5环咒法系

**施法时间：**1 分钟

**射程：**90尺

**成分：**语言，姿势，材料（点燃的熏香对应气元素，软质粘土对应土元素，硫磺和磷对应火元素，水和沙对应水元素）

**持续时间：**专注，至多 1 小时

**效果：**

你召唤出一个元素仆人。选择一块射程内充满10尺立方气、土、火、水的区域。一个最高CR5与你选择区域相符的元素出现在一个距它10尺内的未占据空间。例如，一个火元素从火堆中冒出，一个土元素从地上拱起。这个元素生物在法术结束时或生命值降到0时消失。

元素生物对你和你的同伴友好。精类生物有自己的行动轮，为它掷先攻。他服从你的口头指令

（你不需花费动作）。如果你不发出指令，他面对敌对生物时会自卫，但除此之外不行动。

如果你的专注被打断，元素生物并不会消失。反而你失去对元素生物的控制，它变得对你和你的同伴敌对并可能攻击。一个失控的元素不能被你遣散，它会在被你召唤1小时后消失。

该生物的数据由DM掌控。

### 升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比5环高1环，召唤生物的CR提高1。

## 召唤精类生物 (Conjure Fey)

### 6环咒法系

施法时间：1分钟

射程：90尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1小时

#### 效果：

你召唤一个最高CR6的精类生物或最高CR6野兽形态的精类灵魂。它出现在一个射程里未占据的可见空间。这个精类生物在法术结束时或生命值降到0时消失。

精类生物对你和你的同伴友好。精类生物有自己的行动轮，为它掷先攻。他服从你的口头指令

（你不需花费动作），只要不违反他的阵营。如果你不发出指令，他面对敌对生物时会自卫，但除此之外不行动。

如果你的专注被打断，精类生物并不会消失。反而你失去对精类生物的控制，它变得对你和你的同伴敌对并可能攻击。一个失控的精类生物不能被你遣散，它会在被你召唤1小时后消失。

DM掌握召唤生物的数据。

### 升环施法：

当你使用7环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比6环高1环，召唤生物的CR提高1。

## 召唤次级元素生物 (Conjure Minor Elementals)

### 4环咒法系

施法时间：1分钟

射程：90尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1小时

#### 效果：

你在射程内你能看见的未占据空间里召唤元素生物。在下列选项中选择一项出现：

- 1个最高CR2的元素生物；
- 2个最高CR1的元素生物；
- 4个最高CR1/2的元素生物；
- 8个最高CR1/4的元素生物。

被召唤的元素生物在法术结束或生命值降到0时消失。

召唤生物对你和你的同伴友好。召唤生物有自己的行动轮，作为一组掷先攻。他们服从你的口头指令（你不需花费动作）。如果你不发出指令，他们面对敌对生物时会自卫，但除此之外不行动。

DM掌握召唤生物的数据。

### 升环施法：

当你使用6环的法术位施展这个法术时，召唤2倍数量的生物，8环3倍。

## 召唤箭雨 (Conjure Volley)

### 5环咒法系

施法时间：1个动作

射程：150尺

成分：语言，姿势，材料（1发弹药或投掷武器）

持续时间：立即

#### 效果：

你扔出一把非魔法投掷武器或发射一发非魔法弹药到空中并在射程内选择一个点。数百把复制的武器或弹药从上空向下齐射后消失。每个在以你选择的点为中心40尺半径20尺高的圆柱体空间内的生物必须进行敏捷豁免。失败受8d8伤害，成功半伤。伤害类型与作为法术成份的武器或弹药相同。

## 召唤林地之精 (Conjure Woodland Beings)

### 4环咒法系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（每召唤生物一个神莓）

持续时间：专注，至多1小时

效果：

你在射程内你能看见的未占据空间里召唤精类生物。在下列选项中选择一项出现：

- 1个最高CR2的精类生物；
- 2个最高CR1的精类生物；
- 4个最高CR1/2的精类生物；
- 8个最高CR1/4的精类生物。

被召唤的元素生物在法术结束或生命值降到0时消失。

召唤生物对你和你的同伴友好。召唤生物有自己的行动轮，作为一组掷先攻。他们服从你的口头指令（你不需花费动作）。如果你不发出指令，他们面对敌对生物时会自卫，但除此之外不行动。

DM掌握召唤生物的数据。

**升环施法：**

当你使用6环的法术位施展这个法术时，召唤2倍数量的生物，8环3倍。

## 异界探知 (Contact Other Plane)

5环预言系 (仪式)

施法时间：1分钟

射程：自身

成分：语言

持续时间：1分钟

效果：

你与一个其他位面的半神、死去很久贤者的灵魂或其他神秘存在精神交流。与这个异界智能交流会扭曲甚至破坏你的心智。当你施放此法术时，进行一个DC15的智力豁免。失败你受6d6心灵伤害并在完成休息前精神失常。当你精神失常时，你不会动，听不懂别人说什么并且说出来的都是胡言乱语。一个施放在你身上的强力复原术可以个效果。

豁免成功，你可以问这个存在至多5个问题。你必须在法术结束前提问。DM用一个词回答你的问题，比如“是”、“非”、“可能”、“从不”、“不相干”或“不清楚”（如果这个存在不知道问题的答

案）。如果一个词的答案可能导致误解，DM可以用短语来回答。

## 疫病术 (Contagion)

5环死灵系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：7天

效果：

你的碰触造成疾病。对你触及范围内的生物进行一次近战法术攻击。你从下面描述的疾病中选择一种折磨击中的生物。

目标每个回合结束时必须进行体质豁免。三次豁免失败，疾病持续到法术结束，并且生物不再进行豁免。三次成功豁免，生物从疾病中恢复，法术结束。

因为法术在它的目标体内催生自然疾病，任何移除或加剧疾病的效果对它适用。

**失明症**

疼痛掌握了生物的精神，它的眼睛变成了乳白色。此生物在感知检定与豁免上劣势并失明。

**污秽热疫**

猛烈的高烧横扫生物的身体。此生物力量检定与豁免劣势。

**血肉腐烂**

生物的血肉腐烂。此生物的魅力检定劣势并对所有伤害易伤。

**烧心症**

生物的心智变的烦热。此生物智力检定和豁免劣势，并在战斗时的行为如同中了困惑术。

**癫痫**

生物陷入无法控制的颤抖。此生物敏捷检定和豁免以及基于敏捷的攻击检定劣势。

**恶心症**

生物开始无法控制的流血。此生物体质检定和豁免劣势。别外，只要生物受伤，就眩晕到它下一回合结束。

## 意外术 (Contingency)

### 6环塑能系 (仪式)

施法时间：10分钟

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一个装饰着宝石的你自己的象牙小雕像）

持续时间：10天

#### 效果：

选择一个可以以你为目标的你能施放的至多5级的单动作法术。你施放这个被叫作触发法术的法术作为施放意外术的一部分，两个法术都花费法术位但触发法术并不生效，而是在一个特定环境出现时生效。当你施放这两个法术时，描述触发环境。例如，一个加载水下呼吸的触发术可能会规定水下呼吸在你在水或类似液体淹没时生效。无论你是否愿意，触发法术一满足触发环境就会立即生效，然后触发术结束。

触发法术只能在你身上起效，即使它通常可以以它人为目标。你一次只能使用一次意外术。如果你再次施放此法术，上一个意外术的效果结束。并且，当你的施法材料不在你身上时，意外术结束。

## 不灭明焰 (Continual Flam)

### 2环塑能系 (仪式)

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（消耗价值50g的红宝石粉）

持续时间：直到被驱散

#### 效果：

一朵与火把亮度相当的火焰在你接触的物体上涌出。效果看起来就像一般的火焰但不发热也不消耗氧气。不灭明焰可以被覆盖或隐藏，但不会被闷熄或扑灭。

## 操控水位 (Control Water)

### 4环变化系

施法时间：1个动作

射程：300尺

成分：语言，姿势，材料（一滴水和一撮灰）

持续时间：专注，至多10分钟

#### 效果：

你控制100尺立方范围内的任何可流动的水直到法术结束。你施法时选择下列效果。你可以使用一个动作重复同样的效果或选择一个不同的效果。

#### 洪水

你使区域内的静水水位提高至多20尺。如果区域包括岸边，洪水会溢流到干地上。

如果你选择一大片水域中的区域，你制造出一道20尺高的波浪从区域的一边冲到另一边后倒掉。在波浪路径上的巨型或以下的交通工具被冲到区域的另一边。被冲击的巨型或以下的交通工具具有25%的几率倾覆。

升高的水位保持到法术结束或你选择不同的效果。如果效果制造了波浪，在效果持续时，在你下回合开始时波浪重现。

#### 分水

你使区域内的水分开一条通道。通道穿过法术区域，分开的水在两边形成水墙。通道持续到法术结束或你选择不同的效果，之后水在下一回合缓慢充满通道直到回到正常水位。

#### 变流

你使区域内的流水流向你指定的方向，甚至水必须要流过障碍物、上墙或其他不可能的方向。区域内的水按照你的指向流动，一旦流出法术范围水按地形继续流动。水一直按你的指向流动直到法术结束或你选择不同的效果。

#### 旋涡

此效果需要至少50尺平方和25尺深的水体。你在区域中心引发一个旋涡形成。旋涡由一个底部宽5尺、顶部宽50尺、高25尺的涡流形成。所有水中距旋涡25尺的生物或物体被拉向旋涡10尺。通过力量豁免的生物可以游离旋涡。

当生物进入旋涡或在旋涡中开始它的回合时，它必须进行力量豁免。豁免失败受2d8钝击伤害，并被困在旋涡中直到法术结束。豁免成功受半伤，并逃离旋涡。被困在旋涡中的生物可以用它

的动作尝试游出旋涡，但要使用劣势的力量（体操）检定来豁免。

进入旋涡的物体每轮受2d8钝击伤害；它在旋涡中的每一轮都承受此伤害。

## 操控天气 (Control Weather)

### 8环变化系

施法时间：10分钟

射程：自身（5英里半径）

成分：语言，姿势，材料（点燃的熏香和混合在水中的少量泥土和木头）

持续时间：专注，至多8小时

#### 效果：

法术生效期间你操控方圆5英里的天气。你必须在室外施放此法术。你移动到不能看到天的地方法术提前结束。

当你施放此法术，你改变由DM根据季节和气候决定的当前天气条件。你可以改变降水、气温和风速。新的天气条件生效需要花费1d4\*10分钟。新天气生效后你可以再次改变天气条件。当法术结束，天气逐渐变回正常。

当你改变天气条件时，在下表中找到现有天气条件并向上或向下改变一阶。当你改变风速时，你可以改变风向。

表：天气条件

阶段	条件
降水	
1	晴朗无云
2	轻云
3	阴天或低雾
4	降雨、冰雹或下雪
5	暴雨、剧烈冰雹或暴雪
气温	
1	酷热难耐
2	炎热
3	温暖
4	凉爽
5	寒冷

## 警戒之箭 (Cordon of Arrows)

### 2环变化系

施法时间：1个动作

射程：5尺

成分：语言，姿势，材料（四支或更多箭或弩矢）

持续时间：8小时

#### 效果：

你在射程内的地上插下四支非魔法弹药——箭或弩矢——并在上面施放魔法来保护一个区域。直到法术结束，当一个除你以外的生物第一次进入距箭矢30尺范围内或在范围内结束它的回合时，一支箭矢飞起攻击它。此生物必须通过敏捷豁免否则受1d6穿刺伤害。这支箭矢攻击后损坏。没有余下的箭矢时法术结束。

当你施放此法术，你可以指明特定生物，法术会忽略他们。

#### 升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比2环高1环，你可以多插2只箭。

## 法术反制 (Counterspell)

### 3环防护系

施法时间：1个反应动作，当你看到60尺内有生物施法

射程：60尺

成分：语言

持续时间：立即

#### 效果：

你试图打断一个生物施法。如果此生物正在施放3环或更低环的法术，它的法术失败并且没有任何效果。如果它正施放4环或更高环的法术，进行DC = 10+法术等级的施法能力检定，检定成功它的法术失败并没有任何效果。

#### 升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展这个法术时，与你使用的法术位同环或更低环的法术失败并没有任何效果。

## 造水/销水术 (Creat or Destroy Water)

### 1环变化系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言，姿势，材料（造水的一滴水或销水的几粒砂）

持续时间：立即

效果：

你可以造水或者销水。

#### 造水

你在射程内打开的容器中制造至多10加仑洁净的水，或者在射程内30尺立方空间内下雨，熄灭范围内暴露的火焰

#### 销水

你销毁射程内打开的容器中至多10加仑的水，或者你销毁射程内30尺立方范围的雾。

升环施法：

当你使用2环或更高的的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，增加10加仑水或范围边长增加5尺。

## 唤起死灵 (Creat Undead)

### 6环死灵系

施法时间：1分钟

射程：10尺

成分：语言，姿势，材料（每具尸体一陶罐墓穴泥、一陶罐苦盐水和一块150g的黑玛瑙）

持续时间：立即

效果：

你只能在夜晚施放此法术。选择射程内至多3具中体型或小体型的类人生物尸体，每具尸体变成一个受你控制的食尸鬼。（DM掌握这些生物的数据。）

你每回合可以用附加动作通过精神命令距你120尺内你用此法术唤起的生物（如果你控制复数的生物，你可以为每一只发布同样的命令，同时控制任意数量的他们）。你决定他们下一轮将要去哪里作什么，或者你可以发布一般性的命令，比如守卫一个密室或走廊。如果你不下命令，他们

只会在面对敌对生物时自卫。只要下了命令，这些不死生物会一直执行命令直到任务完成。

此生物受你控制24小时，之后它停止服从你的任何命令。要维持对此生物另外24小时的控制，你必须在最近的24小时控制时段结束前对生物再次施放本法术。这样使用本法术会让你再次控制至多3个你用此法术唤起的生物，而不是唤起新的生物。

升环施法：

当你使用7环的法术位施展这个法术时，你唤起4只食尸鬼。当你使用8环的法术位施展这个法术时，你唤起5只食尸鬼或2只妖鬼或尸鬼（ghosts or wights这么翻对不对）。当你使用9环的法术位施展这个法术时，你唤起6只食尸鬼或3只妖鬼或尸鬼或2只木乃伊。

## 造餐术 (Creat Food and Water)

### 3环变化系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

你在射程内的地上或容器里制造出45磅食物和30加仑水，足够供养15个人或5匹马24小时。食物是淡而无味但有营养的，24小时不吃掉就会坏掉。水是干净的并不会坏掉。

## 造物术 (Creation)

### 5环幻术系

施法时间：1分钟

射程：30尺

成分：语言，姿势，材料（一小块你想制造的东西的同种的物质）

持续时间：特殊

效果：

你从幽景界扯出一缕缕的的阴影物质来在射程内制造无生命的植物物质物品：纺织品、绳子、木头或其他类似的东西。你也可以用本法术制造矿物

质物品比如石头、水晶或金属。制造的物品体积必须小于5尺立方，并且物品必须是你见过的结构和材料。

持续时间取决于物品的材料。如果物品由多种材料组成，使用最短的持续时间。

#### 表：造物存在时间

材料	持续时间
植物材料	1天
石头或水晶	12小时
贵金属	1小时
宝石	10分钟
精金或秘银	1分钟

使用任何此法术制造的物质作为其他法术的法术材料会导致法术失败。

#### 升环施法：

当你使用6环的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比5环高1环，你能制造的物品体积边长增加5尺。

### 疯狂冠冕 (Crown of Madness)

#### 2环附魔系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

你指定射程内你能看到的一个人形生物进行感知豁免，它豁免失败则被你魅惑。当目标以之这种方式被魅惑时，它的头上出现一个扭曲的锯齿冠冕眼中发出疯狂的光芒。

被魅惑的目标在它的回合必须在移动前对你用精神指定的除它自己以外的生物进行近战攻击。如果它的触及范围内没有生物或不指定，目标在它的回合正常行动。

在接下来的回合，你必须用动作维持对目标的控制否则法术结束。同样的，目标在它每回合结束前可以进行感知豁免，成功则法术结束。

### 十字军斗篷 (Crusader's Mantle)

#### 3环塑能系

施法时间：1个动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

#### 效果：

神圣的力量从你身上辐射出来形成30尺光环，唤醒友方生物的勇气。直到法术结束，光环以你为中心移动。每个光环内的非敌对生物（包括你）武器攻击命中造成额外1d4光耀伤害。

### 治疗术 (Cure Wounds)

#### 1环塑能系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟立即

#### 效果：

一个你接触的生物回复1d8+你的施法能力调整值。此法术对不死生物及构装生物没有作用。

#### 升环施法：

当你使用2环的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，你能治疗的生命值增加1d8。

## 节 2

### 舞光术Dancing Lights

#### 塑能系戏法

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势、材料（一点磷或wychwood，或者一只萤火虫）

持续时间：专注，最长1分钟

#### 效果：

创造四个火炬大小，看起来像火把、灯笼或发光球体的光源，使其盘旋于空中。你也可以将四处光源合为一个中型类人生物的模糊光影。无论选择哪种方式，每处光源提供半径10英尺的昏暗照明。

在你的回合用一个附赠动作，可以在施法距离内将这些光源移动至多60英尺。这个法术创造的两处光源之间保持20英尺的距离。如果当一处光源超出了施法距离就会熄灭。

### 黑暗术Darkness

#### 2环塑能系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、材料（蝙蝠毛发和一滴沥青或一小块煤）

持续时间：专注，最长10分钟

#### 效果：

你选择一处，魔法黑暗由此弥漫至半径15英尺的球状空间。在法术范围内，即便拥有黑暗视觉的生物也不能看穿这黑暗，非魔法光源无法照明。

如果你施法的对象是一件物品，这件物品不能是正穿在或带在身上的但可以正拿在你手上。黑暗将随着这件物品的移动而移动。如果这件物品被完全覆盖，比如一个碗或一个头盔，则会遮挡黑暗的影响。

如果法术区域内有任何2环或更低环创造光源的魔法，则其会被黑暗术反制。

### 黑暗视觉Darkvision

#### 2环变化系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一点胡萝卜干或一个玛瑙）

持续时间：8小时

#### 效果：

你接触一个自愿的生物，给予其黑暗中视物的能力。这个生物拥有60英尺的黑暗视觉。

### 昼明术Daylight

#### 3环塑能系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：1小时

#### 效果：

你选择一处，光亮由此弥漫至半径60英尺的球状空间。这个明亮的球体还在其外提供了60英尺的昏暗照明。

如果你施法的对象是一件物品，这件物品不能是正穿在或带在身上的但可以正拿在你手上。光亮将随着这件物品的移动而移动。如果这件物品被完全覆盖，比如一个碗或一个头盔，则会遮挡光亮的影响。

如果法术区域内有任何3环或更低环创造黑暗的魔法，则其会被昼明术反制。

### 防死结界Death Ward

#### 4环防护系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：8小时

#### 效果：

你接触一个生物，给予其对死亡的防护。

目标第一次生命降至0点时，以生命降至1点代替，法术结束。

当法术依然有效时，目标受到的无伤即死效果无效，法术结束。

## 延迟爆裂火球Delayed Blast Fireball

### 7环塑能系

施法时间：1个动作

射程：150英尺

成分：语言、姿势、材料（一颗蝙蝠粪和硫磺混合的小球）

持续时间：专注，最长1分钟

#### 效果：

一束黄光从你的指尖射出，然后一颗炽热的珠子凝结在你选择的地方。无论是因为专注受到影响还是你自己决定法术结束，珠子伴着低吼和火焰爆炸。爆炸点半径20英尺内的每个生物都要做一个敏捷豁免检定。失败受到全部累积的火焰伤害，成功则只承受一半伤害。

这个法术的基础伤害是12d6。如果你回合结束时，珠子尚未引爆，伤害增加1d6。

如果珠子没有爆炸前被生物触碰到，那这个生物要做一个敏捷豁免检定。失败则法术立刻结束，并且触发爆炸效果。成功则这个生物可将珠子抛开40英尺。当珠子被生物或一件固体物品撞击，则法术立刻结束，并且触发爆炸效果。

火焰伤害区域内没有被穿戴或携带的易燃物品会被点燃。

#### 升环施法：

当你使用8环或更高的法术位施放这个法术，你使用的法术位每比7环高1环，其基础伤害提高1d6。

## 创造半位面Demiplane

### 8环咒法系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：姿势

持续时间：1小时

#### 效果：

在你可见的固体平面上创造一扇模糊的门。这扇门大到足以让中型生物畅通无阻。当门开启就通向了一个30英尺见方，由木头或石头建造的空房间半位面。法术结束时，这扇门会消失。任何还

在半位面的生物或物品会困在那里。门在半位面那边也消失了。

每次施放这个法术，你可以创造一个新的半位面。你也可以连向用这个法术创造的旧有的半位面。另外，如果你知晓了某个其他生物用这个法术创造的半位面，你也可以通过这个法术连接到那里。

## 湮灭波Destructive Wave

（译者：名字上有bug，但应该不影响使用）

### 5环塑能系

施法时间：1个动作

射程：自己（半径30英尺）

成分：语言

持续时间：立即

#### 效果：

你敲击地面，从你身上爆发出一阵神赐能量。每个30英尺内你所选择的生物，都要通过一个体质豁免检定。失败受到5d6雷鸣伤害以及5d6光耀或黯蚀伤害（由你选择）并且被击倒，成功则承受一半伤害，并且不会被击倒。

## 侦测善恶Detect Evil and Good

### 1环预言系

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：专注，最长10分钟

#### 效果：

如果你30英尺内出现了一个怪异、天界生物、元素、精类、邪魔或不死生物，你会知道并掌握他们的位置。同样，你能知道30英尺内神圣或亵渎的地点和物品。

这个法术能够穿透大多数障碍，但是可以被1英尺厚的石头、1英寸厚的金属板、一层薄薄的铅或3英尺厚的木头或泥土阻挡。

## 侦测魔法Detect Magic

### 1环预言系（仪式）

**施法时间：**1个动作

**射程：**自己

**成分：**语言、姿势

**持续时间：**专注，最长10分钟

**效果：**

你能感知到30英尺内的魔法。通过这种方式，你可以使用动作，看到任何可见的生物或物品周围微弱的灵光。如果这个魔法属于某个法术学，你可以分辨出来。

这个法术能够穿透大多数障碍，但是可以被1英尺厚的石头、1英寸厚的金属板、一层薄薄的铅或3英尺厚的木头或泥土阻挡。

## 侦测毒性和疾病 **Detect Poison and Disease**

### 1环预言系（仪式）

**施法时间：**1个动作

**射程：**自己

**成分：**语言、姿势、材料（一片红豆杉叶）

**持续时间：**专注，最长10分钟

**效果：**

你可以感知并定位30英尺内的毒素、有毒生物和疾病。你可以判断是哪一种毒素、有毒生物和疾病。

这个法术能够穿透大多数障碍，但是可以被1英尺厚的石头、1英寸厚的金属板、一层薄薄的铅或3英尺厚的木头或泥土阻挡。

## 侦测思想 **Detect Thoughts**

### 2环预言系

**施法时间：**1个动作

**射程：**自己

**成分：**语言、姿势、材料（一块铜片）

**持续时间：**专注，最长1分钟

**效果：**

你可以读取一些生物的思想。施放法术时，你可以集中思想到30英尺内你看见的任何生物身上。如果这个生物智力只有3或更低，或者不会任何一种语言，则这个生物不受影响。

你最初了解的是这个生物的表面想法，一般就是其此刻正想着的东西。你可以使用一个动作继续深入一个生物的思想，也可以用这个动作转移你的注意力到另一个生物身上。如果你继续深入，目标要做一个感知豁免鉴定。如果失败，你了解到他的逻辑推理（如果有的话）、情绪状态以及他头脑中的一些大事，比如忧虑、挚爱和仇恨的事物。如果成功，法术结束。无论哪种情况，目标都知道你正在探究他的思想。除非你转移注意力到其他生物身上，否则在他的回合，他可以使用一个动作和你进行智力鉴定对抗，如果成功，法术结束。

提问能够针对目标的思想历程，所以这个法术在审讯中特别有效。

你也可以用这个法术侦测看不见的有思维的生物。施放法术时或之后用一个动作，你可以搜寻30英尺内的思想。这个法术能够穿透大多数障碍，但是可以被2英尺厚的石头、2英寸厚的金属板、一层薄薄的铅阻挡。你无法侦测到智力3或以下或者不会任何一种语言的生物。

一旦你用这个方法侦测到一个生物，你可以如上所述，在接下来的时间读取其思想的其他部分。你可以看不见这个生物，但其必须在30英尺的距离内。

## 任意门 **Dimension Door**

### 4环咒法系

**施法时间：**1个动作

**射程：**500英尺

**成分：**语言

**持续时间：**立即

**效果：**

你将自己从当前位置传送到任意准确描述的地点。这个地方可以是你看见的、想象的或者通过距离和方向说明的，比如“径直向下200英尺”，“西北向上45度300英尺”。

你可以携带物品，只要不超过你的负重。你也可以带上一个自愿的生物，它的体型与你一样或更小。它也可以携带不超过它负重的物品。这个生物在你施法时，必须距离你5英尺内。

如果你要到达的地方已经被一个生物或一个物品占据了，你以及任何和你一起传送的生物都将受到4d6力场伤害，而且法术传送失败。

---

## 易容术 **Disguise Self**

### 1环幻术系

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：1小时

效果：

你让自己以及你的衣服、盔甲、武器和其它个人物品变得不同。这个效果在法术结束或你自己使用动作解除时停止。你看起来，身高可以有一英尺内的变化，体型可胖可瘦。你不能改变你的身体形状，所以你变形的样子必须有四肢或类似的身理结构。另外，幻术效果取决于你。

这个法术的变化无法应对身体检查。比如，你用这个法术添了一顶帽子，物品会穿过帽子，任何人触碰帽子摸不到任何东西或者摸到的是你的头和头发。如果你用这个法术让自己变得消瘦，某个人想要触碰你，他的手会撞上你的身体，看起来他的手好像还停在空中。

想要分辨你是否伪装，一个生物需要使用一个动作，通过调查（智力）技能鉴定对抗你的法术豁免DC。

---

## 解离术 **Disintegrate**

### 6环变化系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势、材料（一块磁石和一撮灰尘）

持续时间：立即

效果：

一条纤细绿色的射线从你的指尖射向目标。目标可以是生物、物品或魔法力场，比如力场墙创造的墙壁。

生物必须通过一个敏捷豁免鉴定，失败承受10d6+40的力场伤害，如果生命值因此降至0，则被分解掉。（译者：死成渣了。）

除了魔法物品，这个生物身上穿戴和携带的东西都和它一起变成一堆灰。这个生物只能通过完全复生术和祈愿术复活。

这个法术会自动分解掉大型或更小的非魔法物品和者魔法力场。如果目标是巨型或更大的物品和魔法力场，这个法术会分解掉其大小10英尺立方的部分。魔法物品不受这个法术影响。

**升环施法：**

当你使用7环或更高的法术位施放这个法术，你使用的法术位每比6环高1环，伤害提高3d6。

---

## 反制善恶 **Dispell Evil and Good**

### 5环防护系

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（圣水或银铁粉末）

持续时间：专注，最长1分钟

效果：

发光的能量包围并保护你免受来自精类、不死生物和那些源于主物质位面以外的生物的伤害。天界生物、元素、精类、邪魔、不死生物在针对你的攻击骰上承受劣势。

你可以通过以下方式提前结束这个法术。

**破除附魔**

使用一个动作，你触碰一个你触及范围内魅惑、恐慌或是possessed by（译者：这是附身的意思吗？求大大们指点。）天界生物、元素、精类、邪魔、不死生物的生物。这个生物不再魅惑、恐慌或 possessed by such creatures。

**驱逐**

使用一个动作，以一个近战法术攻击，攻击一个天界生物、元素、精类、邪魔、不死生物。命中则你可以尝试将它们驱回它们原来的位面。这个生物需要通过一个魅力豁免检定，失败则返回其原位面，当然它们若已在原位面则无效。比如，精类会返回妖精沃野，不死生物会返回幽影荒原。

## 解除魔法Dispel Magic

### 3环防护系

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

效果：

选择一个生物、物品或一处魔法效果，任何3环或更低环的目标法术结束。每个4环或更高环的目标法术，要使用你的施法关键属性通过一个属性检定，DC等于10+法术等级，检定成功，法术结束。

#### 升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施放这个法术，等于或小于施法环位的目标法术自动结束。

## 不谐低语Dissonant Whispers

### 1环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言

持续时间：立即

效果：

你不谐的低语只有一个你选择的生物可以听到，这给它带来可怕的痛苦。目标要通过一个感知豁免检定。失败则承受3d6精神伤害，并在依然可用的情况下立刻好用其反应，基于其速度尽可能的远离你。这个生物不会进入明显危险的地域，比如火焰或陷阱。豁免成功则只承受一半的伤害，并且不会远离。一个耳聋的目标，豁免自动成功。

#### 升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施放这个法术，你使用的法术位每比1环高1环，伤害提高1d6。

## 预言术Divination

### 4环预言系（仪式）

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（适合你宗教信仰的熏香和祭品，总共价值至少25金币，在法术过程中会被消耗掉）

持续时间：立即

效果：

你的魔法让你和神祇或神仆相连。你可以就一个特定目标、事件或7天内发生的活动问一个简单的问题。DM会给予真实的答复，这个答复可能是一段短语、一节神秘的韵律或是一个预兆。

法术并没有顾及所有可能影响结果的情况。比如其他法术，或多或少的同伴等。（译者：我是这样理解的：“大佬，我去有危险吗？”，“没有，不过这是在没有其他法术干扰而且你不带上你身旁那个逗逼的情况下。”）

在完成下一个长休息之前，你每多施放一次该法术，就会累积25%几率得到一个随机的解读，由DM暗骰决定。

## 神恩Divine Favor

### 1环塑能系

施法时间：1个附赠动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：专注，最长1分钟

效果：

你的祈祷赋予你神圣的光芒。你的武器命中后，额外造成1d4光耀伤害。

## 圣言术Divine Word

### 7环塑能系

施法时间：1个附赠动作

射程：30英尺

成分：语言

持续时间：立即

效果：

你吟诵神圣的字词，充满塑造创世黎明的力量。选择任意数量的生物，听到圣言的每个生物都要通过一个魅力豁免检定。失败则基于其当前生命值承受以下效果：

- 50HP或更少，耳聋1分钟。
- 40HP或更少，耳聋并目盲10分钟。
- 30HP或更少，耳聋、目盲并震慑1小时。
- 20HP或更少，即死。

天界生物、元素、精类、邪魔如果豁免失败，不考虑它们的当前生命值。不在其原属位面的则被迫回到原属位面，并且在24小时内不能通过任何方式回到当前位面，除了祈愿术。

## 支配野兽 Dominate Beast

### 4环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：专注、最长1分钟

#### 效果：

你试图安抚一头野兽，它必须通过一个感知豁免检定，否则就被你魅惑。如果它与你或你的友方生物战斗，则在这个豁免骰上拥有优势。

当这头野兽被魅惑，只要你和它处于同一位面，则你们保持心灵感应。你有意识的情况下，可以通过心灵感应命令这头野兽，它会尽量服从。这个命令无需动作。你可以下达一个简单普通的指令，比如“攻击那个生物”、“跑到那个位置”或是“获取那个物品”。如果这个生物完成了要求，并且没有收到你进一步的指令。那么它会尽可能的保护自己。

你可以使用一个动作，完全而精确得控制目标，直到你的下一回合。这个生物只能做出你选择的动作，并且不能做任何你没有允许的动作。在此期间，你也可以要求这个生物使用一个反应，但这要求你使用你的反应。

每次目标受到伤害，都可以尝试一次感知豁免检定，成功则法术结束。

#### 升环施法：

当你使用5环法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长10分钟。当你使用6环法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长1小时。当你使用7环或更高的法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长8小时。

## 支配怪物 Dominate Monster

### 8环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：专注、最长1小时

#### 效果：

你试图安抚一个生物，它必须通过一个感知豁免检定，否则就被你魅惑。如果它与你或你的友方生物战斗，则在这个豁免骰上拥有优势。

当这个生物被魅惑，只要你和它处于同一位面，则你们保持心灵感应。你有意识的情况下，可以通过心灵感应命令这个生物，它会尽量服从。这个命令无需动作。你可以下达一个简单普通的指令，比如“攻击那个生物”、“跑到那个位置”或是“获取那个物品”。如果这个生物完成了要求，并且没有收到你进一步的指令。那么它会尽可能的保护自己。

你可以使用一个动作，完全而精确得控制目标，直到你的下一回合。这个生物只能做出你选择的动作，并且不能做任何你没有允许的动作。在此期间，你也可以要求这个生物使用一个反应，但这要求你使用你的反应。

每次目标受到伤害，都可以尝试一次感知豁免检定，成功则法术结束。

#### 升环施法：

当你使用9环法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长8小时。

## 支配人类 Dominate Person

### 5环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：专注、最长1分钟

#### 效果：

你试图安抚一个类人生物，他必须通过一个感知豁免检定，否则就被你魅惑。如果他与你或你的友方生物战斗，则在这个豁免骰上拥有优势。

当这个生物被魅惑，只要你和他处于同一位面，则你们保持心灵感应。你有意识的情况下，可以通过心灵感应命令这个类人生物，它会尽量服从。这个命令无需动作。你可以下达一个简单普通的指令，比如“攻击那个生物”、“跑到那个位置”或是“获取那个物品”。如果这个生物完成了要求，并且没有收到你进一步的指令。那么它会尽可能的保护自己。

你可以使用一个动作，完全而精确得控制目标，直到你的下一回合。这个生物只能做出你选择的动作，并且不能做任何你没有允许的动作。在此期间，你也可以要求这个生物使用一个反应，但这要求你使用你的反应。

每次目标受到伤害，都可以尝试一次感知豁免检定，成功则法术结束。

#### 升环施法：

当你使用6环法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长10分钟。当你使用7环法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长1小时。当你使用8环或更高的法术位施放这个法术，持续时间：专注，最长8小时。

### 卓姆吉瞬间召唤Drawmij's Instant Summons

#### 6环咒法系（仪式）

施法时间：1分钟

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一颗价值1000金币的蓝宝石）

持续时间：直到解除

#### 效果：

你接触一个最多重10磅，最多长6英尺的物品。法术在物品表面留下一个不可见的印记，在你用来施法的蓝宝石上留下物品的名称。每次施放这个法术，你必须使用不同的蓝宝石。

在这之后，你随时可以使用一个动作说出这个物品的名字并粉碎这颗蓝宝石，这个物品立刻出现在你的手上，不计实际距离和位面距离。这个法术结束。

如果另一个生物持有或携带着这个物品，粉碎蓝宝石不会把这个物品传送过来。但是你会知道谁拥有这个物品，以及此刻这个生物的大概位置。

解除魔法或类似效果成功作用于这颗蓝宝石上，则法术结束。（译者：这样法术成本……拿来防盗吧。）

### 托梦术Dream

#### 5环幻术系

施法时间：1分钟

射程：特殊

成分：语言、姿势、材料（一把沙子，一点墨水，和一支从沉睡的鸟儿身上拔下可书写羽毛）

持续时间：8小时

#### 效果：

这个法术将影响一个生物的梦境。选择一个你已认知的生物为目标。目标必须与你存于同一位面。那些不会睡眠的生物，比如精灵，不会被这个法术影响。你或一个自愿被你接触的生物，作为信使进入出神状态。这种状态下，信使来到被托梦生物的周围，但是不能使用动作和移动。

如果目标是睡着的，信使可以进入目标的梦中，而且只要目标保持沉睡，他们就能交流。信使可以改变梦境的环境，创造景观、物品和其他影像。在出神状态下，信使可以在任何时候提前结束法术的影响。目标在完全醒来之后，可以回忆梦境。如果你施法时目标是醒着的，信使可以了解到这点。信使可以结束出神和法术，或是等待目标入睡然后进入他的梦中。

你可以让信使以可怕的形象出现。如果这样做，信使只能提供不超过十个单词的信息，而且目标必须通过一个感知豁免检定。失败的话，幽魂回声的噩梦就会影响目标的睡眠。他无法从休息中获得好处。另外，当其醒来受到3d6精神伤害。如果你拥有目标身体的部分，比如头发、指甲或类似的东西。目标的豁免检定承受劣势。

### 德鲁伊伎俩Druidcraft

#### 变化系戏法

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

效果：

自然的精魂在低语，产生以下效果之一：

- 你创造小而无害的感官效果，可以预测你在地点接下来24小时的天气情况。这个效果可以是一个代表晴空的金球，一朵代表雨天的云彩，代表雪日而飘飞的雪花等等。这个效果持续1个回合。
- 你可以立即让一朵鲜花绽放，一颗种子破壳，一片叶蕾发芽。
- 你创造一个小而无害的即时感官效果，如落叶、微风、小动物的动静或者臭鼬的微弱气味。这个效果在5英尺立方的空间内起效。
- 你可以立即点亮或熄灭一根蜡烛、一把火炬或是一处小篝火。

---

## 地震术Earthquake

### 8环塑能系

施法时间：1个动作

射程：500英尺

成分：语言、姿势、材料（一撮泥土、一块岩石和一坨粘土）

持续时间：专注，最长1分钟

效果：

你在一处地面上制造地震扰动。一阵强烈的震颤在半径100英尺的圆圈内震荡开来。这个圆圈的生物和建筑都会受到震动。

这个圆圈内的地面变为困难地形。区域内的每个生物都要通过一个体质豁免检定，失败则生物的专注被破坏。

当你施放这个法术以及你保持专注的每个回合结束时，区域内的每个生物都要通过一个敏捷豁免检定，失败则生物被击倒。

根据施法区域的地形，DM可以决定是否应用额外效果。

### 裂缝

在施放这个法术的下一个回合，施法区域会死开裂缝。有DM安排1d6条裂缝的位置。每条有1d10×10英尺深，10英尺宽，并且由施法区域的一边延伸到对边。裂缝撕开的时候，有生物处于

这个位置，则要通过一个敏捷豁免检定，否则跌落。成功则这个生物移动到裂缝旁边。

裂缝上的建筑会自动崩塌，详情如下。

### 建筑

在你施放这个法术以及法术结束前你的每个回合开始时，地震对施法区域内的所有建筑都造成50点钝击伤害。如果一座建筑生命值降到0点，它会崩塌而且可能会伤害到附近的生物。距离这座建筑为该建筑高度一半的内的生物，都要通过一个敏捷豁免检定。失败则受到5d6钝击伤害，被击倒并埋于废墟之下。使用一个动作通过一个DC20的运动（力量）技能检定可以逃脱。DM可以根据废墟的情况调整这个DC。如果豁免成功，只承受一半的伤害并且不会被击倒和掩埋。

---

## 魔能爆Eldritch Blast

### 塑能系戏法

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

效果：

一束爆发着能量的光线射向生物。通过一个远程法术攻击检定，命中则目标受到1d10力场伤害。当你达到更高的等级，这个法术可以创造更多的射线：5级两条，11级三条，17级四条。你可以决定这些射线是攻击同一个目标还是不同的目标，每条射线都单独作攻击检定。

---

## 元素武器Elemental Weapon

### 3环变化系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：专注，最长1小时

效果：

你接触的一把非魔法武器变成魔法武器。选择以下一种伤害类型：强酸、寒冷、火焰、闪电或雷

鸣。这把武器在攻击检定上获得+1加值，在伤害检定上获得+1d4所选伤害类型的伤害。

### 升环施法：

当你使用5环或6环施放这个法术，攻击加值变为+2，额外伤害变为2d4。当你使用7环或更高法术位施放这个法术，攻击加值变为+3，额外伤害变为3d4。

## 强化属性Enhance Ability

### 2环变化系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（野兽的毛皮或羽毛）

持续时间：专注，最长1小时

### 效果：

你接触一个生物，用魔法强化其属性。选择下列效果之一，目标获得效果直到法术结束。

- 熊之坚韧：目标在体质检定上获得优势，同时获得2d6临时生命值，在法术结束后失去。
- 牛之力量：目标在力量检定上获得优势，而且其负重翻倍。
- 猫之优雅：目标在敏捷检定上获得优势，并且非乏力状态下，不会受到20英尺以内坠落伤害。
- 鹰之威仪：目标在魅力检定上获得优势。
- 狐之狡黠：目标在智力检定上获得优势。
- 枭之睿智：目标在感知检定上获得优势。

### 升环施法：

当你使用3环或更高法术位施放这个法术，你使用的法术位每比2环高1环，就可以为法术多选择一个目标。

## 变巨/缩小术Enlarge/Reduce

### 2环变化系

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言、姿势、材料（一撮铁粉）

持续时间：专注，最长1分钟

### 效果：

你改变你看见的一个生物或物品的大小。选择一个生物或一件没有被穿戴或携带的物品，如果目标非自愿，它可以通过一个体质豁免检定，成功则法术无效。

如果目标是生物，它所穿戴和携带的物品的尺寸也跟着变化，任何脱离这个生物的物品，尺寸恢复正常大小。

### 变巨

目标体积变为两倍，重量变为八倍。体型也会增长一级，比如中型变为大型。如果没有足够的空间容纳目标，则生物或物品在有限空间下会尽可能地达到最大尺寸。目标在力量检定和力量豁免检定上有优势，直到法术结束。目标的武器也会随之变大，使用这变大的武器攻击时，额外造成1d4伤害。

### 缩小

目标体积变为一半，重量变为八分之一。体型也会缩小一级，比如中型变为小型。目标在力量检定和力量豁免检定上有劣势，直到法术结束。目标的武器也会随之变小，使用这变大的武器攻击时，减少1d4伤害，这不会使伤害低于1。

## 诱捕打击Ensnaring Strike

### 1环咒法系

施法时间：1个附赠动作

射程：自己

成分：语言

持续时间：专注，最长1分钟

### 效果：

在法术结束前，下次用武器攻击一个生物，在攻击点上会出现一团扭曲的多刺藤蔓。目标必须通过一个成功的力量豁免检定，否则就会被魔法藤蔓变为束缚状态，直到法术结束。大型或更大的生物在这个豁免上有优势，如果豁免成功，藤蔓枯萎。

当被这个法术束缚，目标每个回合开始时受到1d6穿刺伤害。被藤蔓束缚的生物或能够接触到它的生物，可以使用一个动作通过一个力量检定对抗法术豁免DC。成功则目标解除束缚。

### 升环施法：

当你使用2环或更高法术位施放这个法术，你使用的法术位每比1环高1环，伤害提高1d6。

## 纠缠术Entangle

### 1环咒法系

施法时间：1个动作

射程：90英尺

成分：语言、姿势

持续时间：专注，最长1分钟

效果：

选择一处，其20英尺平方的范围内长出杂草和葡萄藤，这片被植物覆盖的区域变为困难地形。

在你施放法术时，这个区域的生物必须成功通过一个力量豁免检定，否则会因为这些缠绕的植物成为束缚状态，直到法术结束。一个被这些植物束缚的生物可以使用一个动作通过力量检定对抗法术豁免DC，成功则摆脱束缚。

法术结束时，这些魔法植物会枯萎掉。

## 注目术Enthral

### 2环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：1分钟

效果：

你编织了一段使人分心的文字，使得你选择的一个你可看见的、可听见你的生物通过一个感知豁免检定。任何在这个豁免检定上成功的生物都不会被魅惑，如果你或你的同伴正在和其战斗，则这个生物在这个豁免上有优势。如果失败，目标在察觉除你以外生物的侦察（感知）检定上有劣势，直到法术结束或目标不再听得见你。如果你变为乏力状态或不能再说话，这个法术结束。

## 同游灵界Etherealness

### 7环变化系

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：最长8小时

效果：

你步入你目前位面和灵界位面的边缘。你可以一直呆在那里直到使用一个动作解除这个法术。你可以向任意方向移动，如果是向上或向下，每移动一英尺就要额外消耗一英尺的速度。你可以看见并听见你原来的位面，但是所有事看起来都是灰色的，并且你看不到60英尺以外的东西。

当处在灵界外面，只有同样处在灵界的其他生物能够被你影响或影响你。不在灵界位面的生物无法察觉你，也无法与你相互影响，除非特殊能力或魔法让它们可以这样做。

你忽略所有不在灵界的物品和效果，这使得你可以穿过你看见的你原来位面的物品。

法术结束时，你立刻回到你在原来位面占据的位置。如果你占据的位置已经有了一件固体的物品或一个生物，你立刻移到最近的可占据而未占据的位置并且受到两倍于你移动英尺数的力场伤害。

如果你正处于灵界位面，或所在位面与灵界位面不相连，如外层位面，则这个法术无效。

**升环施法：**

当你使用8环或更高的法术位施放这个法术，你使用的法术位每比7环高1环，你就可以多选择包括你在内的三个目标。这些生物在你施法时，与你最多10英尺的距离。

## 艾伐黑触手Evard's Black Tentacles

### 4环咒法系

施法时间：1个动作

射程：90英尺

成分：语言、姿势、材料（巨型章鱼或巨型鱿鱼的一条触须）

持续时间：专注，最长1分钟

效果：

蠕动乌黑的触角布满20英尺范围的一处你选择的地面。触角将这些区域变为困难地形。

当一个生物在其回合开始时处于受影响的区域，或者它第一次进入这个区域，需要通过一个敏捷

豁免检定。失败则这个生物受到3d6钝击伤害并且受触角影响成为束缚状态，直到法术结束。当生物在其回合开始时在这个区域被触角束缚，则承受3d6钝击伤害。

一个被这些触角束缚的生物可以使用一个动作选择通过力量检定或敏捷检定对抗法术豁免DC，成功则摆脱束缚。

---

## 脚底摸油 **Expeditious Retreat**

### 1环变化系

施法时间：1个附赠动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：专注，最长10分钟

效果：

这个法术允许你以惊人的速度移动。当你施放法术，你每回合都可以使用一个附赠动作完成疾行动作，直到法术结束。

---

## 摄心目光 **Eyebite**

### 6环死灵系

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：专注，最长1分钟

效果：

你的眼睛变成充满恐怖力量的漆黑空洞。你选择一个60英尺内你看见的生物，其必须通过一个感知豁免检定，否则就要承受以下由你选择的一个效果。法术结束前的每个回合，你都可以使用一个动作来选择一个目标。但是不能选择那些已经成功通过豁免检定生物。

#### 沉睡

目标昏迷，受到伤害或另一个生物使用动作摇晃它，可以让它醒来。

#### 惊慌

目标因你而恐慌，它必须使用疾行动作和移动通过最短、最安全的路径，尽可能的逃离你。除非

它无路可逃。如果目标移动了离你60英尺远并且看不见你，则效果结束。

#### 患病

目标在攻击骰和能力检定上承受劣势。在其每个回合结束时，通过另一个感知豁免检定，成功则效果结束。

---

### 节 3

#### 鬼斧神工 **Fabricate**

##### 4级变化系

施展时间：10分钟

射程：120尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

你将一种材料转化成同种材料的产品。例如，你可以将一丛树转化为一座木桥，一把麻草变为绳子或者亚麻和羊毛变为衣服。

选择施法距离内你可以看到的材料，你可以转化大型或更小材料（至多占据10尺见方空间或8个相邻的5尺见方空间），如果你的目标材料是金属、石料或者其他矿石材料，则只能转化不超过中型的材料（至多5尺见方空间），制成品的质量和原材料质量相同。

生物或魔法物品不能使用这个法术制造。除非你对制作这些物品的工匠工具熟练，你同样不能使用该法术制作通常需要很高工艺的物品，例如珠宝、武器、玻璃或者盔甲。

#### 妖火 **Faerie Faire**

##### 1级塑能系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

射程内20尺立方内每一件物体被蓝色，绿色，或紫色的光包围（颜色由你选择）。法术范围内敏捷豁免失败的生物也会被光包围。受术物体和生物在法术持续时间内发出10尺半径的微光。

受术生物或物体不能受益于隐形，且任何可以看见他的攻击者在攻击骰上具有优势。

#### 虚假生命 **False Life**

##### 1级死灵系

施展时间：1个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（1小瓶酒或蒸馏酒精）

持续时间：1小时

效果：

你获得死灵给予的额外生命力。法术持续时间内，你获得1d4+4临时生命。

更高等级法术位：当你使用2级或以上的法术位施展该法术，你获得5\*（法术位等级-1）的额外生命。

#### 恐惧术 **Fear**

##### 3级幻术系

施法时间：1个动作

射程：自身（30尺锥形）

成分：语言，姿势，材料（1片白羽毛或母鸡的心）

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你制造一个目标最惧怕的幻象。30尺内的所有生物必须通过一个感知豁免，否则会丢弃他所持有的物品并且在法术持续时间内变为惊恐状态。

被法术所惊恐的目标在其行动轮内必须使用疾行动作来远离施法者，逃到最安全的地方，除非他无路可逃。当目标逃到看不到施法者的地方时，目标可以进行感知豁免，如果豁免成功，则该目标的法术效果结束。

#### 羽落术 **Feather Fall**

##### 1级变化系

施法时间：1个反应动作，当你60尺内有生物掉落时可用

射程：60尺

成分：语言，材料（1小片羽毛或绒毛）

持续时间：1分钟

效果：

选择至多范围内5个掉落生物。在法术持续时间结束前，目标的下降速度降低至60尺每轮，目标不会受到掉落伤害同时可以双脚着陆，着陆后该法术失效。

## 弱智术 **Feeblemind**

### 8级附魔系

施法时间：1个动作

射程：150尺

成分：语言，姿势，材料（少量泥、水晶、玻璃或矿物球）

持续时间：立即

#### 效果：

在你的法术范围内选择一个你可见的生物，你摧毁他的意志、智力和人格。目标受到4d6心灵伤害，同时必须进行智力豁免。

如果豁免失败，该生物的智力和魅力变为1，该生物不能施法、启动魔法物品、听懂语言或使用智能方式沟通。但是该生物可以辨识、跟随伙伴，甚至保护他们。

在受影响后的每第30天，该生物可以重新进行豁免，如果成功该法术效果结束。

同时高等复原术、医疗术或者许愿术可以终止该法术效果。

## 伪装死亡 **Feign Death**

### 3级死灵系（仪式）

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（1把墓土）

持续时间：1小时

#### 效果：

你触摸一个自愿生物，并将他变成死去一般僵硬。

在法术持续时间内，或你再次接触目标消解该法术，目标的外在表象和死亡完全一致同时根据目标受到的其他法术来决定拥有的额外状态。目标目盲同时失去行动能力，移动速度降低为0。目标对除了精神以外的所有伤害有抗性。如果施法时，目标有疾病或中毒，在该法术持续时间内这些效果无效。

## 获得魔宠 **Find Familiar**

### 1级咒法系（仪式）

施法时间：1小时

射程：10尺

成分：语言，姿势，材料（价值10gp的木炭、香以及香草，必须在黄铜盆中烧掉）

持续时间：立即

#### 效果：

你获得魔宠的服务，一个有着你选择的动物外貌的精魂：蝙蝠、猫、螃蟹、青蛙（蟾蜍）、鹰、蜥蜴、章鱼、猫头鹰、毒蛇、鱼（食人鱼）、老鼠、渡鸦、海马、蜘蛛或鼬。它出现在施法距离内未被占据的空间，它有着选择外形生物的特性，但他实际上是天界、精类或炼狱生物（由你选择）而不是野兽。

你的魔宠独立行动，但它总是遵循你的命令。在战斗中他投自己的先攻，同时在自己的回合内行动。魔宠无法攻击，但是它能如常进行其他动作。

当魔宠的hp降为0时，它会消失，不会留下物理残余，在你重新施展该法术后会重新出现。

当你的魔宠在你周围100尺时，你可以和他进行心灵交流。另外，以一个动作，你可以通过魔宠的感官视听直到你下一个回合，同时获得该魔宠的任意特殊感知能力。在此期间，你自己的感官无效你视为耳聋和目盲状态。

以一个动作，你可以暂时的解散你的魔宠，它会进入一个小位面重新等待你的召唤。同时你也可以永久解散它。在暂时解散时，你可以以一个动作召唤它出现在30尺内任意未占据的格子中。

你不能同时拥有2个或以上的魔宠，如果你已有魔宠在施展该法术，你则会使其获得你选择的新的形态（从以上列表选择）。

最后，当你施展触摸法术时，你的魔宠可以帮你传递法术。你的魔宠必须在你100尺以内，同时他必须有反应动作来传递法术。如果法术需要一个攻击骰，你使用你自己的调整。

## 召唤坐骑 **Find Steed**

### 2级咒法系

施法时间：10分钟

射程：30尺

成分：语言，姿势

**持续时间：**立即

---

**效果：**

你召唤一只拥有超凡智力、力量和忠诚的坐骑，同时和它建立长期联系。坐骑出现在施法范围内未被占据的空间内，坐骑的外形由你从以下形态中选择：战马、小马、骆驼、麋鹿或者獒犬（你的dm可以允许你选择其他可选的外形）。坐骑拥有你选择的形态的特性，但他实际上是天界、精类或炼狱生物（由你选择）而不是通常类型。另外，如果你的坐骑智力为5或以下，它的智力变为6，同时能听懂一种你所说的语言。

你的坐骑在战斗内外都能帮助你，你们之间的联系让你们人骑一体。当骑乘在你的魔法坐骑上时，所有你施展的只以你为目标法术同时也影响你的魔法坐骑。

当魔法坐骑的hp降为0时，它会消失，不会留下物理残余，在你重新施展该法术后会满血重新出现。你也可以以一个动作解散你的魔法坐骑，使得它消失。

当坐骑在你周围1里之内，你可以和他进行心灵沟通。

你不能同时拥有1个以上的魔法坐骑，以一个动作你可以在任何时候将你的坐骑从你们的联系中解放，使得它消失。

---

## 寻路术 **Find the Path**

### 6级预言系

**施法时间：**1分钟

**施法范围：**自身

**成分：**语言，姿势，材料（一套神圣器具——例如骨头、象牙、卡片、牙齿或雕刻符文——价值至少100gp，同时有一个来自你所需要寻找的位置的物品）

**持续时间：**专注，至多1天

---

**效果：**

这个法术允许你找到通往同位面的另一你所熟悉的独特地点的最短、最直接的道路。如果你寻找的目标在另一位面、或者不断移动（例如移动森林）或者并不独特（例如绿龙的巢穴），该法术失效。

在持续期间内，只要你和目的地在同一位面，你知道你距离目的地的距离和目的地方的方向。同时再向目的地移动的过程中，当你遇到岔路时，你自动知道哪条是通往目的地最近、最直接的路（但不一定是最安全的）。

---

## 节 4

### 气化形态 (Gaseous Form)

3环变化系

施法时间：1 个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一小片薄纱和一缕清烟）

持续时间：专注，至多1小时

效果：

在法术持续时间内，你将一个你触摸的自愿生物连同他穿着和带着的所有东西转化为一团模糊的云雾。当生物的生命值下降到0时法术结束。非实体的生物不受影响。

在这种形态下，目标唯一的行动方式就是以10尺的速度飞行。目标可以进入并停留在被一个生物占据的空间。目标抵抗非魔法伤害并在进行力量、敏捷和体质豁免时有优势。目标可以穿过小洞、狭缝、甚至小裂纹，但对它来说液体就像固体表面一样。目标即使被击晕或者失能的时候也不会坠落，并且悬停在空中。

在模糊的云雾形态下，目标不能讲话或操纵物品，同时它带着或拿着的物品不会掉落，不能被使用，或者与之互动。目标不能攻击或施法。

### 异界之门 (Gate)

等级：9

咒法系

施法时间：1 个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（一块价值至少5000g的钻石）

持续时间：专注，至多 1 分钟

效果：

你召唤一个传送门将射程内你能看到的未占据空间与一个不同位面的精确地点连接在一起。传送门是你打开的一个5到20尺直径的圆形开口。你可以确定传送门朝向你指定的任意方向。传送门持续到法术结束。

传送门在每一个它出现的位面都有正面和反面。只有从正面穿过才能通过传送门传送，任何这样作的东西会立即被传送到另一个位面，出现在离传送门最近的未占据空间里。

神祇和其他位面统治者可以阻止这个法术制造的传送门在他们所在的地方或他们领土的任何地方打开。

当你施放此法术时，你可以说出一个特定生物的名字（一个假名，头衔，或者绰号不管用）。如果这个生物在与你不同的位面，传送门会紧挨着被说出名字的生物打开并将此生物吸进传送门，传送到传送门你这边距传送门最近的未占据空间。你没有获得对被传送过来的生物的任何特殊力量，并且它可以自由的作任何DM认为合适的行动。它可能离开，攻击你或者帮助你。

### 指使术 (Geas)

5环附魔系

施法时间：1分钟

射程：60尺

成分：语言

持续时间：30天

效果：

你对射程内你可见的一个生物置入一条魔法指令，强迫它执行某种服务或克制某种行为或按你的决定行动。如果此生物可以理解你的意思，它必须成功通过感知豁免否则在持续时间内被你魅惑。当此生物被你魅惑时，每次当它以与你的指令相悖的方式行动时受到5d10心灵伤害，但一天最多一次。不能理解你意思的生物不受此法术的影响。

你可以发布任何指令，除了可能导致必死结果的指令。如果你发布自杀指令则法术终止。

你可以用一个动作解除指令来提前终止法术。移除诅咒、高等复原术或祈愿术同样可以终止它。

### 升环施法：

当你使用7环或8环的法术位施展这个法术时，持续时间为1年。当你使用9环的法术位施展这个法术时，法术一直持续到被上文提到的法术终止。

### 遗体防腐 (Gentl Repose)

2环死灵系（仪式）

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（一撮盐和尸体每只眼睛上放置的一枚法术持续时间内必须一直保留的铜币）

持续时间：10天

效果：

你触摸一具尸体或其他遗骸。在法术持续时间内目标被保护免于腐烂并且不能变成不死生物。

此法术同样能有效的延长复活目标的时间限制，因为受此法术影响下度过的时间不计入法术如死者复活的时间限制内。

巨虫术（Giant Insect）

4环变化系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言

持续时间：专注，至多10分钟

效果：

你将射程内至多10只蜈蚣、3只蜘蛛、5只黄蜂、或一只蝎子在法术持续时间内转化为它们自然形态的巨大版本。蜈蚣变成巨蜈蚣，蜘蛛变成巨蜘蛛，黄蜂变成巨黄蜂，蝎子变成巨蝎。

每个生物都服从你的口头命令，并且在战斗中它们每轮在你的回合行动。DM掌握这些生物的数据，并且决定它们的移动和动作。

生物在法术持续时间内保持它的巨大体型，直到他的生命值降至0或你用一个动作解除它身上的效果。

DM可能会允许你选择不同的目标。例如，如果你转化一只蜜蜂，它的巨大版本可能会使用与巨黄蜂一样的数据。

花言巧语（Glibness）

8环变化系

施法时间：1个动作

射程：自身

成分：语言

持续时间：1小时

效果：

直到法术结束前，当你进行魅力检定时，你可以用15代替你掷出的数值。另外，无论你说什么，判断你是否说谎的魔法会指示你是真诚的。

法术无效结界（Globe of Invulnerability）

6环防护系

施法时间：1个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一个法术结束时破碎的玻璃或水晶珠）

持续时间：专注，至多1小时

效果：

一个无法移动的，微微发光的模糊的屏障从你周围10尺半径的范围内涌现并在法术持续时间内保持。

任何在屏障外施放5环或更低环的法术无法影响里面的生物或物品，即使这个法术是用更高环的法术位施放的。这类法术可以以屏障内的生物或物品为目标，但无法影响到它们。类似于屏障内的区域被排除在法术影响范围之外。

升环施法：

当你使用7环或更高环的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比6环高1环，屏障能阻挡的法术就高1环。

守卫结界（Glyph of Warding）

3环防护系

施法时间：1小时

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（法术消耗熏香和至少价值200g的钻石粉）

持续时间：直到被驱散或触发

效果：

当你施放本法术时，你在一个表面（比如一个桌面或一块地板或墙）上或在一个能被关闭以隐藏符纹的物体（比如一本书，一个卷轴或一个宝箱）里刻画一个伤害其他生物的符纹。如果你选择一个表面，这个符纹可以覆盖不超过10尺直径的范围。如果你选择一个物体，那个物体必须保持它的位置；如果此物体移动距离你施放此法术的位置超过10尺，符纹被破坏且法术不被触发的终止。

结界符纹几乎是隐形的，需要一次成功的对抗你的施法豁免DC的智力（调查）检定才能被发现。

你施法时设定结界符纹的触发条件。对于刻画在表面上的符纹，最典型的触发条件包括触摸或站立在符纹上，拿掉覆盖在符纹上的物体，进入符纹一定距离，或者操作符纹所在的物体。对于刻在物体内部的符纹，最典型的触发条件包括打开物体，进入物体一定距离，或者看到或阅读这个符纹。一旦符纹被触发，此法术终止。

你可以进一步细化触发条件，使法术只在特定的条件下或符合于身体特征（比如身高或体重）、生物种族（例如，结界可以被设定为影响异怪或卓尔）、或阵营时发动。你也可以设定生物不触发结界符纹的条件，比如那些说出特定口令的人。

当你刻画符纹时，选择爆炸符文或一个法术符纹。

**爆炸符文。**当触发时，此符纹以其为中心在一个20尺半径球体范围内爆发魔法能量。此球体范围可扩散越过墙角。每个范围内的生物必须进行敏捷豁免。生物豁免失败受到5d8酸液、寒冷、火焰、闪电、或音波伤害（当你制造符纹时指定），成功受半伤。

**法术符纹。**你可以通过施放一个准备好的3环或更低环的法术作为制造符纹的一部分来储存它。此法术必须以生物或一个范围为目标。当用这种方式施放时储存的法术不会立即生效。当符纹被触发时，储存的法术被施放。如果法术指向一个目标，它以触发符纹的生物为目标。如果法术影响一个区域，区域以那个触发的生物为中心。如果法术招唤敌对生物或制造有害物体或陷阱，它们出现在尽可能靠近入侵者的地方并攻击它。如果法术需要专注，它持续直到它的最大持续时间结束。

**升环施法：**

当你使用4环或更高环的法术施展这个法术时，你使用的法术位每比3环高1环，一个爆炸符文符纹的伤害增加1d8。如果你制造一个法术符纹，你可以储存任何与你施放守卫结界使用的法术位同环的法术。

**神莓 (Goodberry)**

1环变化系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（一枝槲寄生）

持续时间：立即

效果：

至多10个浆果出现在你手里并在持续时间内被灌入了魔法。生物可以用它的动作吃下一个浆果。吃掉一个浆果恢复1点生命值，并且这个浆果提供足够维持一个生物一天的营养。

这些浆果如果在法术施放的24小时内没有被吃掉就会失效。

**油腻术 (Grease)**

1环咒法系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（一点猪皮或黄油）

持续时间：1分钟

效果：

光滑的油脂覆盖在以射程内1点为中心10尺平方的地上，在持续时间内把它变为困难地形。

当油脂出现的时候，每一个站在它的范围内的生物必须成功通过敏捷豁免否则摔倒在地。进入这个区域或在里面结束回合的生物也必须成功通过一次敏捷豁免否则摔倒在地。

**高等隐形术 (Great Invisibility)**

4环幻术系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你或一个你接触的生物变为隐形直到法术结束。任何目标穿着或携带的物品只要在目标身上就是隐形的。

**高等复原术 (Great Restoration)**

5环防护系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（法术消耗价值至少100g的钻石尘）

持续时间：立即

效果：

你为一个你接触的生物灌注正能量来解除一个削弱效果。你可以减少1级目标的力竭等级，或者一种目标身上的下列效果。

一种魅惑或石化目标的效果

一种诅咒，包括与目标与一件被诅咒魔法物品的协调

任何减少一种目标属性值的效果

一种减少目标生命最大值的效果

信仰守卫 (Guardian of Faith)

4环咒法系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言

持续时间：8小时

效果：

一个大型幽灵守护者在法术持续时间内出现并盘旋在一个你指定的射程内对你能看见的未占据空间。占据那个空间的守护者除了一把闪光的长剑和饰以你神祇标志的盾牌以外都是模糊的。

任何与你敌对的生物一轮内第一次进入距守护者10尺空间内时必须成功通过一次敏捷豁免。生物豁免失败受到20光耀伤害，成功半伤。守护者在造成总共60伤害后消失。

铜墙铁壁 (Guards and Wards)

6环防护系

施法时间：10分钟

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（燃烧的熏香，一点硫磺和油，一条打结的线，一小瓶土巨怪的血液，和至少价值10g的小型银权杖）

持续时间：24小时

效果：

你制造一个保护区域保护至多2500平方尺平面面积（1个50尺平方的区域，或100个5尺平方或25个10尺平方）。保护区域可以达到至多20尺高，并且按你的意愿塑形。只要你施法时可以走进每一个连载的区域，你就可以分割保护区域来保护一个要塞的几个楼层。

当你施放此法术，你可以指定不受你任意或全部你选择效果影响的人。你也可以指定口令，大声说出来时，可以让说出口令的人对这些效果免疫。

铜墙铁壁在保护区域内制造下列效果。

走廊。浓雾充斥在受保护的走廊，使它们被重度掩蔽。另外，在每一个分支的叉路口提供一次选择方向的机会，有50%的机会除你以外的生物会认为他在向相反于他选择的方向前进。

门。所有保护区域内的门都被魔法效果锁上，就像被秘法锁法术封住。另外，你可以用一个幻像掩盖至多10扇门（相当于次级幻像法术的虚幻物体功能）来让它们看起来平整的墙面。

楼梯。蛛网从上到下布满了保护区域内的楼梯，就像蛛网术效果。当铜墙铁壁法术持续时，即使这些蛛网如果被焚烧或撕裂，也会10分钟后重生。

其他法术效果。你可以在要塞的保护区域内布置你指定的下列魔法效果之一。

在4个走廊布置舞光术。你可以设计一个在铜墙铁壁法术持续时重复执行的灯光程序。

在两相地点布置魔嘴术。

在两个地点布置臭云术。臭云在你设定的位置出现，当铜墙铁壁法术持续时，即使臭云被强风吹散也会在10分钟后重新出现。

在一个走廊或房间布置一个持续的造风术效果。

在一个地点布置暗示术。你指定一个至多5尺平方的区域，任何进入或穿过这个区域的生物受到精神暗示。

整个保护区域辐射着魔法。一个解除魔法法术可以对一个指定效果施放，如果成功则移除那个效果。

你可以通过连续一年每天施放此法术来制造一个永久的铜墙铁壁效果。

神导术 (Guidance)

等级：0

预言系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你接触一个自愿的生物。在法术结束前，目标可以掷一个d4并将掷出的数字加到一项它指定的能力检定结果上。它可以在进行能力检定之前或之后掷骰。然后法术结束。

曳光弹（Guiding Bolt）

1环塑能系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势

持续时间：1轮

效果：

一道闪光快速飞向射程内你指定的一个生物。对目标进行一次远程法术攻击检定。命中后，目标受4d6光耀伤害，并且由于目标身上闪着神秘的暗淡光芒，在你下一回合结束前对目标的下一次攻击检定获得优势。

升环施法：

当你使用2环或更高环的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比1环高1环，伤害增加1d6。

造风术（Gust of Wind）

2环塑能系

施法时间：1个动作

射程：自身（60尺直线）

成分：语言，姿势，材料（一粒豆科植物的种子）

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

在法术持续时间内一道60尺长10尺宽的强风从你吹向你指定的方向。每一个在这条线上开始回合的生物必须成功通过力量豁免否则沿着风向被推离你15尺。

任何在这条线上的生物向你移动时每移动1尺必须花费2尺移动力。

强风吹散毒气或雾气，并且它吹熄蜡烛、火把和其他范围内类似的没有保护的火焰。它引起有保护的火焰比如提灯剧烈摇晃并有50%的机率熄灭他们。

你可以在法术终止前你的每一轮改变从你身上吹出去的风向作为附加动作。

棘雹术Hail of Thorns

1环 咒法学派

施法时间：1个附赠动作

射程：自己

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

在法术结束之前，当你的下一次远程武器攻击命中一个生物时，此法术会创造出一片棘刺之雨。棘刺从你的远程武器或弹药中生长出来。除了攻击的正常效果之外，攻击的目标和目标5英尺内的所有生物还必须进行一次敏捷豁免，若失败则受到1d10点穿刺伤害，成功则伤害减半。

升环施法：

如果你使用2环或更高的法术位施展此法术，你使用的法术位每比1环高1环，伤害就增加1d10（最大伤害6d10）。

圣居Hallow

5环 塑能学派

施法时间：24小时

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（草药、油与熏香，价值至少1000gp，法术会消耗这些材料）

持续时间：直到解除

你接触一点并将神圣（或邪恶）的力量注入该点周围的区域。区域半径至多60英尺，若此区域内包含了已被另一个“圣居”法术影响的区域，则施法失败。受法术影响的区域获得以下效果：

首先，天界生物、元素、精类、邪魔

（fiend）和不死生物无法进入该区域，这些生物也不能魅惑、惊吓（frighten）或附身区域内的生物。任何被这些生物魅惑、惊吓或附身的生物只要进入圣居的区域，就不再处于魅惑、恐慌

（frightened）或被附身的状态。你可以使上述生物类别中一种或更多种的生物不受此效果影响。

其次，你可以为法术区域设置一种额外的效果。从下面的列表中选择一种效果，或者从DM提供的效果中选择一种。这些效果中有些会影响区域内的生物；你可以设定该效果是影响全部生

物还是只影响一种特定生物，例如兽人或巨魔。当一个可受影响的生物在某一回合第一次进入法术区域或是在法术区域内开始它的回合时，它可以进行一次魅力豁免。若成功，则该生物无视这个额外效果直到它离开法术区域。

**勇气：**当受影响的生物处于区域内时不会恐慌（frightened）。

**黑暗：**黑暗充满这片区域，普通光源以及由比你施展圣居所使用法术位更低环的法术创造出来的魔法光亮都无法照亮该区域。

**昼明：**明亮的光充满这片区域，由比你施展圣居所使用法术位更低环的法术创造出来的魔法黑暗无法压制这种亮光。

**能量防护：**区域内受影响的生物对一种由你选择的伤害类型具有抗力，伤害类型不包括钝击、穿刺或挥砍。

**能量易伤：**区域内受影响的生物对一种由你选择的伤害类型具有易伤，伤害类型不包括钝击、穿刺或挥砍。

**永恒安息：**埋葬在法术区域内的尸体不能被转化成不死生物。

**次元干涉：**受影响的生物不能通过传送，也不能通过异次元或跨位面途径进行移动和旅行。

**恐惧：**受影响生物处于区域内时即陷入恐慌（frightened）。

**沉默：**区域内的声音不能传到区域外，区域外的声音也不能传到区域内。

**巧言：**受影响的生物可以与区域内的任何其他生物交流，即使他们之间语言不通。

**幻景Hallucinatory Terrain**

4环 幻术学派

施法时间：10分钟

射程：300英尺

成分：语言、姿势、材料（一块石头、一枝嫩枝和一小片绿色植物）

持续时间：24小时

你使射程内150英尺边长的立方体范围的自然地形在视觉、听觉、嗅觉上都像是另一种自然地形。因此，开阔的平原或者一条路可能会变得像是一片沼泽、丘陵、裂谷或是其他困难或者不能通过的地形。一个池塘可能变得看起来像一片草地，一个悬崖像是一个缓坡，或者，一条乱石沟

像是一条宽阔平坦的道路。区域中加工过的建筑、装备和生物外表不会改变。

地形的触觉特征不会改变，所以进入这片区域的生物可能会看穿幻象。如果触觉区别不明显，一个认真调查幻象的生物可以尝试进行一次智力（调查）检定对抗你的法术豁免DC，成功则不相信幻象。对于一个识破了幻象本体的生物，幻象看起来就像是一层模糊的图像叠加在真实地形上面。

**重伤术Harm**

6环 死灵学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

你将致命的疾病释放到射程内你可见的一个生物身上。目标必须进行体质豁免，失败则受到14d6点黯蚀伤害，成功则伤害减半。该次伤害不能将目标的hp减少至1以下。若目标体质豁免失败，则它的hp最大值降低，持续一小时，降低数值与其受到的该次黯蚀伤害量相同。任何可以移除疾病的效果均可在时限到达之前即将目标的hp最大值回复至正常数值。

**加速术Haste**

3环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言、姿势、材料（一片甘草的根）

持续时间：专注，至多1分钟

选择射程内你可见的一个自愿生物，直到法术结束前，目标的速度翻倍，AC获得+2加值，在敏捷豁免中获得优势，并且在它的每个回合它都获得一个额外的动作。该动作只能用于攻击（只限一次武器攻击）、疾行、撤离、躲藏或使用物品。

当法术结束时，一阵倦意袭来，目标不能移动或使用动作直到它的下一回合结束。

**医疗术Heal**

6环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

选择射程内你可见的一个生物。汹涌澎湃的正能量流遍目标生物全身，使它回复70点hp。此法术也会终止正在影响目标的目盲、耳聋以及任何疾病状态。此法术对构装生物与不死生物无效。

升环施法：

当你使用7环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比6环高1环，治疗量就增加10点。

治愈真言Healing Word

1环 塑能学派

施法时间：1个附赠动作

射程：60英尺

成分：语言

持续时间：立即

射程内一个由你选择的你可见的生物回复1d4+你的施法关键属性调整值点hp。此法术对构装生物和不死生物无效。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比1环高1环，治疗量就增加1d4点。

灼热金属Heat Metal

2环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势、材料（一片铁片和一团火焰）

持续时间：专注，至多1分钟

选择射程内你可见的一件加工过的金属物体，例如一把金属武器或者一套金属重甲或中甲。你使该物体变得炽热。当你施展此法术时任何与该物体有物理接触的生物受到2d8点火焰伤害。直到法术结束前，在你后续每个回合中，你都可以使用1个附赠动作再次造成此伤害。

如果握持或穿戴这件物体的生物因此受到伤害，该生物必须成功通过一次体质豁免，否则如果条件允许，它就会扔掉该物体。如果它没有扔

掉该物体，则直到你的下一回合开始为止，它在攻击骰和属性检定中获得劣势。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比2环高1环，伤害就增加1d8。

炼狱叱喝Hellish Rebuke

1环 塑能学派

施法时间：1个反应，当你被60英尺内你可见的一个生物伤害时使用。

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

你伸指一点，伤害你的生物立刻被炼狱烈焰包围。该生物必须进行一次敏捷豁免，若失败则受到2d10点火焰伤害，成功则伤害减半。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比1环高1环，伤害就增加1d10。

英雄宴Hero's Feast

6环 塑能学派

施法时间：10分钟

射程：30英尺

成分：语言、姿势、材料（一个镶饰宝石的碗，价值至少1000gp，法术会消耗这些材料）

持续时间：立即

你制造出一席盛宴，包括上等的食物和饮品。宴席需要1小时来享用，并会在这段时间结束后消失不见，而且下述增益效果在这1小时结束之前不会生效。至多12个其他生物可以分享这顿大餐。

所有分享了大餐的生物都会获得几种增益。这些生物的所有疾病和中毒状态都会被治愈，并且免疫中毒和恐慌状态，在所有感知豁免中获得优势，hp上限也会增加2d10点，并获得同等数量的hp。这些增益持续24小时。

英雄气概Heroism

1环 惑控学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：专注，至多1分钟

一个自愿生物经你接触后充满了勇气。直到法术结束前，该生物免疫恐慌，并且在它的每回合开始时它获得临时hp，其数值等同于你的施法关键属性调整值。当法术结束时，目标失去任何尚存的由此法术提供的临时生命值。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比1环高1环，你就可以额外指定一个目标。

脆弱诅咒Hex

1环 惑控学派

施法时间：1个附赠动作

射程：90英尺

成分：语言、姿势、材料（一只被石化的蝾螈眼睛）

持续时间：专注，至多1小时

你对射程内你可见的一个生物施加诅咒。直到法术结束前，无论何时当你在攻击中击中目标时，你对它额外造成1d6点黯蚀伤害。另外，当你施展此法术时选择一项属性，目标在由你选择的属性的属性检定中获得劣势。

如果目标在法术结束前hp降低至0，你可以在法术结束前后续的某一回合中使用1个附赠动作诅咒另一个生物。

对目标施展的“移除诅咒”会提早终止此法术。

升环施法：

当你使用3环或4环法术位施展此法术时，你可以维持对此法术的专注至多8小时。当你使用5环或更高的法术位施展此法术时，你可以维持对此法术的专注至多24小时。

怪物定身术Hold Monster

5环 惑控学派

施法时间：1个动作

射程：90英尺

成分：语言、姿势、材料（一片直的小铁片）

持续时间：专注，至多1分钟

选择射程内你可见的一个生物。目标必须成功通过一次感知豁免，否则在法术持续时间内被麻痹（paralyzed）。此法术对不死生物无效。在目标每回合结束时，它可以再进行一次感知豁免，若成功则该目标身上的法术效果结束。

升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比5环高1环，你就可以额外指定一个生物。指定目标时，目标生物两两间距不得超过30英尺。

人类定身术Hold Person

2环 惑控学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势、材料（一片直的小铁片）

选择射程内你可见的一个类人生物。目标必须成功通过一次感知豁免，否则在法术持续时间内被麻痹（paralyzed）。在目标每回合结束时，它可以再进行一次感知豁免，若成功则该目标身上的法术效果结束。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比2环高1环，你就可以额外指定一个生物。指定目标时，目标类人生物两两间距不得超过30英尺。

圣洁灵光Holy Aura

8环 防护学派

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（一个价值至少1000gp的小圣物箱，内含一件圣遗物，例如某位圣者长袍上的一片碎布，或者某本宗教典籍中的一张羊皮纸）

持续时间：专注，至多1分钟

神圣的光芒从你身体中奔涌而出，在你身边汇聚成30英尺半径的柔和光环。当你施展此法术时由你选择的处于30英尺半径范围内的生物会发出5英尺半径的微光（dim light），并且在所有豁免中获得优势，其他生物对他们的攻击骰获得劣势，效果持续直到法术结束。另外，当一个邪魔或不死生物以近战攻击命中了受法术影响的生物

时，光环爆发出强光，攻击者必须成功通过一次体质豁免否则目盲直到法术结束。

哈达之欲Hunger of Hadar

3环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：150英尺

成分：语言、姿势、材料（一条酸洗过的章鱼触手）

持续时间：专注，至多1分钟

你打开一个通道，通往群星间的黑暗之处，遍布未知的恐怖存在之地。以射程内一点为中心，一个半径20英尺的黑暗寒冷的球形孔洞出现并持续到法术结束。这个虚无之洞充斥着30英尺内都能听到的不和谐的耳语和啜哺咀嚼的噪音。光芒、魔法和其他手段都无法照亮这个区域，完全处于区域内的生物处于目盲状态。

这个空洞将空间结构扭曲，区域内为困难地形。任何在区域内开始它的回合的生物受到2d6点寒冷伤害。任何在区域内结束它的回合的生物必须成功通过一次敏捷豁免，否则会由于异界软体触手的触碰而受到2d6点强酸伤害。

猎人印记Hunter's Mark

1环 预言学派

施法时间：1个附赠动作

射程：90英尺

成分：语言

持续时间：专注，至多1小时

你选择射程内你可见的一个生物并神秘地标记它为你的猎物。直到法术结束前，你每次以武器攻击命中目标时都会额外造成1d6点伤害，并且你在任何为寻找目标生物而进行的感知（察觉）和感知（生存）检定中获得优势。如果在法术结束前目标hp降低至0，则你可以在法术结束前的后续某一个回合中使用一个附赠动作标记另一个生物。

升环施法：

当你使用3环或4环法术位施展此法术时，你可以维持对此法术的专注至多8小时。当你使用5环或更高的法术位施展此法术时，你可以维持对此法术的专注至多24小时。

催眠图纹Hypnotic Pattern

3环 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：姿势、材料（一根点燃的熏香或一个装有磷光材料的水晶小瓶）

持续时间：专注，至多1分钟

你在射程内边长30英尺的立方体范围内创造出不断穿梭往返的五颜六色的旋转图案。图案闪烁不定若隐若现，区域内每个看到图案的生物都必须进行一次感知豁免，失败则在法术持续时间内被魅惑。当被此法术魅惑时，目标生物处于乏力（incapacitated）状态并且速度为0。

若受影响的生物受到任何伤害，或者他人将其从恍惚中摇醒，则该生物身上的法术效果结束。

I

冰风暴Ice Storm

4环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：300英尺

成分：语言、姿势、材料（一撮尘土和几滴水）

持续时间：立即

以射程内一点为中心，20英尺半径、40英尺高的柱状范围内，如同岩石般坚硬的冰雹重重地砸在地面上。每个在柱状范围内的生物都必须进行一次敏捷豁免，若失败则受到2d8点钝击伤害和4d6点寒冷伤害，成功则伤害减半。

冰雹使冰风暴影响的区域变为困难地形，直到你的下个回合结束。

升环施法：

当你使用5环或更高的法术位施展此法术，你使用的法术位每比4环高1环，钝击伤害就增加1d8。

鉴定术Identify

1环 预言学派（仪式）

施法时间：1分钟

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（价值至少100gp的一个珍珠，一根猫头鹰羽毛）

持续时间：立即

你选择一个物体，在施法过程中你必须一直与该物体保持接触。如果该物体是魔法物品或者其他有魔力的物品（magic-imbue object），你得知它的性质，了解如何使用它，知晓它是否需要调和，若它是充能物品你得知它的剩余发数。你得知是否有法术正在影响该物体，若有则你可以知晓是什么法术。如果目标是由法术制造的，你得知它是由什么法术制造的。

如果你在施法过程中一直接触的是一个生物，则若有法术正在影响该生物，你可以得知有哪些法术正在影响它。

迷幻手稿 Illusory Script

1环 幻术学派（仪式）

施法时间：1分钟

射程：接触

成分：姿势、材料（以铅为原料的墨水，价值至少10gp，法术会消耗这些材料）

持续时间：10天

你在羊皮纸、纸或是其他适合书写的材质上书写文字并对其施加一个强力的幻象，持续直到法术结束。

对于你和你施法时指定的任何生物，该文件看起来完全正常，是你的笔迹，并正常传达你写下手稿时想要传达的一切意义。对于所有其他阅读者，该文件看起来就像是用莫名其妙的未知或魔法方式书写的。或者，你可以使该文件呈现出完全不同的信息，看起来是用另一种笔迹或者语言书写的，但这种语言必须是你懂得的。

如果法术被解除，则幻象和原始手稿一同消失不见。

拥有真实视觉的生物可以读出被隐藏的信息。

禁锢术 Imprisonment

9环 防护学派

施法时间：1分钟

射程：30英尺

成分：语言、姿势、材料（一张写有对目标详细描述牛皮纸或者一个与目标相似的小雕像，以及一些特殊材料，取决于你选择的法术版本，价值至少每目标生命骰500gp）

持续时间：直到解除

你创造一个魔法监牢，将射程内你可见的一个生物监禁于其内。目标必须成功通过一次感知豁免，否则会被此法术束缚；对于成功通过豁免的生物，若你再次对其施展此法术，它对此法术免疫。当被此法术束缚时，目标生物不需要呼吸与吃喝，也不会变老。预言法术无法定位或感知到目标。当你施展此法术时，你从下列选项中选择一种监牢的形式：

埋葬：目标被深埋在远离地表的魔法力场球体内，球体的大小刚好能包覆住目标。任何事物均无法穿过球体，任何生物均无法通过传送或位面旅行进出球体。

法术的这个版本需要的特殊材料是一个秘银小球。

锁链：沉重的锁链牢固地深植于大地上，将目标监禁在原地。目标被监禁直到法术结束，它不能移动或以任何方式被移动。

法术的这个版本需要的特殊材料是一截精美的贵金属链。

避世监牢：此法术将目标传送至一个极小的隔绝了传送和位面旅行的半位面。这个半位面可以是一个迷宫、一间牢房、一座塔楼，或是任意由你选择的幽闭建筑或区域。

法术的这个版本需要的特殊材料是一个监牢的玉制微缩模型。

微缩牢笼：目标被缩小到1英寸高，并被囚禁在一块宝石或是类似的物体里面。光线可以正常地透过宝石（这让目标可以看到外面，其他生物可以看到里面），但其他任何事物均不可穿过宝石，即使是通过传送或位面旅行等手段也不行。只要法术仍然生效，这块宝石就不会被切开或打碎。

法术的这个版本需要的特殊材料是一大块透明的宝石，例如刚玉、钻石或红宝石。

沉睡：目标陷入昏睡且不会被唤醒。

法术的这个版本需要的特殊材料是稀有的催眠药草。

终止法术：无论是哪个版本，在施法过程中，你都可以设定一个使法术终止并释放目标的条件。这个条件可以明确或复杂到你想要的程度，但必须经由DM认可这个条件是合理且有实

现的可能性的。这个条件可以根据一个生物的名字、身份或神性来设定，但在其他方面必须基于可观察到的行为或特性，而不能基于诸如等级、职业或hp这类无形之物。

“解除魔法”可以终止此法术，但只有使用9环法术位且针对监牢或针对创造监牢效果的特殊材料而施展的“解除魔法”才有效。

你在同一时间内，使用同一种特殊材料只能创造一种监牢。如果你使用了同样的材料再次施展了此法术，先前被监禁的生物立刻摆脱束缚恢复自由。

焚云术Incendiary Cloud

8环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：150英尺

成分：语言、动作

持续时间：专注，至多1分钟

一片充满了炽热灰烬的旋转烟云出现在以射程内一点为中心的20英尺半径球体范围内。烟云会扩散过拐角，且造成重度遮蔽（heavily obscured）。烟云持续直到法术结束或被中等强度或更强的风（风速至少每小时10英里）吹散。

当烟云出现时，每个在烟云范围内的生物都必须进行一次敏捷豁免，若失败则受到10d8火焰伤害，成功则伤害减半。在某一回合中第一次进入法术范围内的生物，以及在法术范围内结束它的回合的生物，也同样要进行上述豁免。

在你的每一回合开始时，烟云会向你指定的方向直线移动10英尺。

造成伤口Inflict Wounds

1环 死灵学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：立即

对你可以触及的一个生物进行一次近战法术攻击。若攻击命中，目标受到3d10点黯蚀伤害。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比1环高1环，伤害就增加1d10。

疫病虫群Insect Plague

5环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：300英尺

成分：语言、姿势、材料

持续时间：专注，至多10分钟

以射程内你选择的一点为中心的20英尺半径球体区域内挤满成群的噬人蝗虫。该球体会扩散过拐角，并在法术持续时间内一直存在，区域内为轻度遮蔽（light obscured），且为困难地形。

当蝗虫出现时，每个在此区域内的生物都必须进行一次体质豁免，若失败则受到4d10点穿刺伤害，成功则伤害减半。在某一回合中第一次进入法术范围内的生物，以及在法术范围内结束它的回合的生物，也同样要进行上述豁免。

升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比6环高1环，伤害就增加1d10。

隐形术Invisibility

2环 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一根包裹在阿拉伯胶中的睫毛）

持续时间：专注，至多1小时

直到法术结束前，你接触的一个生物变为隐形。目标穿戴和携带的任何东西也都变为隐形，只要这些东西仍在目标身上。若有目标进行了攻击或施展了法术，则它身上的隐形术效果结束。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比2环高1环，你就可以额外指定一个目标。

J

跳跃术Jump

1环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一只蚱蜢的后腿）

持续时间：1分钟

你接触一个生物。直到法术结束前，该生物的跳跃距离增至3倍。

K

敲击术Knock

2环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言

持续时间：立即

选择射程内你可见的一个物体。该物体可以是一扇门、一个盒子、一个箱子、一副镣铐、一把挂锁，或是一个其他的通过魔法或普通手段来防止被打开的物体。

一个被一把普通的锁锁住的目标会被解锁，一个被卡住的目标会被松开，一个被闷住的目标会被打开。如果目标被多把锁锁住，只有一把锁会被打开。

如果你选择了一个被“秘法锁”锁住的目标，那么“秘法锁”会被压制10分钟，在此时间内目标可以被正常开启和关闭。

当你施展此法术时，目标会发出一声巨大的敲击声，最远300英尺内都能听见。

L

通晓传奇Legend Lore

5环 预言学派

施法时间：10分钟

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（价值至少250gp的熏香，法术会消耗这些材料。以及价值至少50gp的4块象牙板）

持续时间：立即

说出一个人、地点或物体的名字，或者给出对该事物的描述。法术会在你脑海中形成一段关于该事物重要传闻的简单概述。传闻可能包括了现代的流言、被遗忘的故事，甚至可能包括从来不曾广为人知的秘密传闻。如果该事物没有任何传奇事迹，则你不会获得任何信息。你掌握的关于目标的信息越多，你得到的信息就越精确细致。

你得到的信息是准确的，但可能会以隐晦的语言表达。例如，如果你拿着一把神秘的魔法斧

子，此法术可能会给你如下信息：“这斧头对作恶之人是烫手山芋，即使是手把也会咬他一口。只有真正的石之子女，爱上摩拉丁或被摩拉丁所爱之人，双唇咏出圣言“鲁那格”，才能唤醒斧中沉睡的力量。”

李欧蒙秘藏箱Leomund's Secret Chest

4环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一个3英尺×2英尺×2英尺，由稀有材料制成的精致箱子，价值至少5000gp；以及由同样材料制成的一个箱子的微型复制品，价值至少50gp）

持续时间：立即

你将一个箱子及其内容物藏在灵界。你必须同时接触箱子和作为法术材料成分的微缩复制品。箱子最多可以容纳12立方英尺的非生物物质（3英尺×2英尺×2英尺）。

当箱子处于灵界时，你可以使用一个动作并接触箱子的复制品来召回箱子。箱子出现在距你5英尺内一个未被占据位置的地面上。你可以使用一个动作并同时接触箱子与复制品来把箱子送回灵界。

60天之后，法术效果会有每天累计5%的概率自动结束。如果你再次施展了此法术，或者箱子的复制品被摧毁，或者你选择以一个动作结束此法术，此法术效果都会终止。如果法术结束时箱子处于灵界，则它会不可挽回地丢失。

李欧蒙小屋Leomund's Tiny Hut

3环 塑能学派（仪式）

施法时间：1分钟

射程：自己（10英尺半径的半球）

成分：语言、姿势、材料（一个小水晶珠子）

持续时间：8小时

一个半径10英尺的不可移动的半球形力场出现在你周围和上方，并且在法术持续时间内保持固定。若你离开这片区域则法术结束。

半球可以容纳你和9个中体型或更小的生物。若法术区域容纳了一个体型更大的生物或者容纳了多于9个生物 {译者：为啥是9个？应该是10个吧}，则法术失效。当你施展此法术时即处于

半球内的生物和物体可以自由进出此半球。所有其他生物和物体都被阻挡，无法进出。法术和其他魔法效果既无法延伸至穿过半球，也无法直接穿过半球施放。半球内的空气干爽舒适，无论外侧气候如何。

直到法术结束前，你可以控制半球内的亮度至微光（dimly lit）或黑暗。半球从外侧看是不透明的，并且呈现出由你选定的颜色，但从内侧看它是透明的。

次级复原术 Lesser Restoration

2环 防护学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：立即

你接触一个生物，并结束正在折磨它的一种疾病或一种状态。该状态可以是目盲、耳聋、麻痹或中毒。

浮空术 Levitate

2环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势、材料（一个小皮圈，或者一根弯成一端杯状的金属丝）

持续时间：专注，至多10分钟

射程内你可见的一个生物垂直上升最多20英尺，并在该处悬浮直到持续时间结束。此法术可悬浮一个至多重500磅的目标。一个非自愿的生物可以通过一次成功的体质检定来避免法术的影响。

目标只能通过推或拉一个固定的物体或平面（例如一面墙或者天花板）来进行移动，这种移动方式如同攀爬。在你的回合中，你可以将目标的高度向上方或下方改变至多20英尺：如果你就是此法术的目标，则你可以在移动的同时上升或下降；如果你不是此法术的目标，则你可以使用一个动作来移动目标，但目标必须始终处于你的法术射程之内。

当法术结束时，仍处于空中的目标会缓缓飘落到地面。

光亮术 Light

戏法 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、材料（一只萤火虫或一片磷光苔藓）

持续时间：1小时

你接触一个尺寸在任意方向上都不超过10英尺的物体。直到法术结束前，物体发出20英尺半径的明亮的亮光（bright light）与额外20英尺半径的微光（dim light）。光的颜色由你决定。用不透明的物体将发光的物体完全遮住会挡住光亮。如果你再次施展这个法术，或者使用一个动作解消此法术，则此法术终止。

如果你选择一个敌对生物所持有或穿戴的物体为目标，则该生物必须成功通过一次敏捷豁免来避免此法术生效。

闪电箭 Lightning Arrow

3环 变化学派

施法时间：1个附赠动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：专注，至多1分钟

在法术持续时间内，当你下一次进行远程武器攻击时，该武器的弹药，或者该武器本身（如果该武器是投掷武器），变为一束闪电。正常掷攻击骰，若该攻击命中则目标受到4d8点闪电伤害，若未命中则伤害减半。此闪电伤害代替了武器的正常伤害。

无论你的攻击是否命中，目标周围10英尺范围内的每个生物都必须进行一次敏捷豁免，若失败则受到2d8点闪电伤害，成功则伤害减半。

在此之后该弹药或武器变回它的正常形态。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比3环高1环，上述两种闪电伤害各增加1d8。

闪电束 Lightning Bolt

3环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：自己（100英尺线形）

成分：语言、姿势、材料（一些毛皮和一根琥珀、水晶或玻璃棒）

持续时间：立即

一束100英尺长、5英尺宽的线形闪电从你的位置向任意你指定的方向爆发出来。每个在线形区域内的生物必须进行敏捷豁免，若失败则受到8d6点闪电伤害，成功则伤害减半。

闪电会将区域内未被穿戴或携带的可燃物体点燃。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比3环高1环，伤害就增加1d6。

动植物定位术Locate Animals or Plants

2环 预言学派（仪式）

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（一块寻血猎犬的皮毛）

描述一种兽类或植物，或者说出这类生物的名字。你专注于附近的自然之音，如果5英里内存在该类生物，你会得知其中距你最近的一个个体的方向和距离。

生物定位术Locate Creature

4环 预言学派

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（一块寻血猎犬的皮毛）

持续时间：专注，至多1小时

描述一个你熟悉的生物，或者说出它的名字。只要该生物距你1000英尺以内，你就会感知到该生物的方向。如果该生物正在移动，你知晓其移动的方向。

此法术可以定位一个你已知的特定生物；或者它也可以定位特定的一类生物（例如人类或独角兽）中距你最近的一个个体，只要你曾经至少一次在30英尺内近距离看到过该类生物。如果被描述或说出名字的生物并不处于它原本的状态，例如正被一个变形术的法术效果影响，则此法术无法定位该生物。

如果有至少10英尺宽的流水横亘于你和被定位的生物之间，阻挡了二者间的通路，则此法术无法定位该生物。

物品定位术Locate Object

2环 预言学派

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（一根分叉的树枝）

持续时间：专注，至多10分钟

描述一件你熟悉的物体，或说出它的名字。只要该物体距你1000英尺以内，你就会感知到该生物的方向。如果该物体正在移动，你知晓其移动的方向。

此法术可以定位一件你已知的特定物体，只要你曾经至少一次在30英尺内近距离看到过该物体。或者，此法术可以定位特定的一类物体（例如某一种服装、珠宝、家具、工具或武器）中距你最近的一个个体。

如果有任意厚度的铅，即使只是薄薄一片铅片，挡住了你与被定位的物体间的通路，则此法术无法定位该物体。

大步奔行Longstrider

1环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一撮泥土）

持续时间：1小时

你接触一个生物，直到法术结束前，目标的速度增加10英尺。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比1环高1环，你就可以额外选择一个目标。

M

法师护甲Mage Armor

1环 防护学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一块熟皮革）

持续时间：8小时

你接触一个没有穿戴盔甲的自愿生物，一个保护性的魔法力场环绕着他直到法术结束。目标的基础AC变为13+它的敏捷调整值。如果目标穿上了盔甲，或者你使用一个动作解消此法术，则此法术终止。

法师之手Mage Hand

戏法 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言、姿势

持续时间：1分钟

一个漂浮的幽灵手出现在射程内你选择的一点。幽灵手持续存在直到法术结束或你使用一个动作解消了法术。如果幽灵手距你的距离超过30英尺，或者你再次施展了此法术，则这个幽灵手消失。

你可以使用你的动作控制幽灵手。你可以通过幽灵手来使用物体、打开一扇锁住的门或一个锁住的容器、将一件物品放入容器或从容器中取出、或将小瓶中的内容物倒出来。每次你使用这个幽灵手时，你可以将它移动至多30英尺。

此幽灵手不能攻击、使用魔法物品、或承载超过10磅重的物质。

防护法阵Magic Circle

3环 咒法学派

施法时间：1分钟

射程：10英尺

成分：语言、姿势、成分（圣水或银粉和铁粉，价值至少100gp，法术会消耗这些材料）

持续时间：1小时

你在射程内的地面上一点创造了一个10英尺半径、20英尺高的魔法能量圆柱。圆柱和地面或其他平面的交界处有符文在闪闪发光。

选择以下生物类型中的一种或多种：天界生物、元素、精类、邪魔或不死生物。法阵会对被选择的生物类型产生以下效果：

· 该类生物不能通过非魔法手段主动进入圆柱区域。如果该类生物试图使用传送或位面旅行进入此区域，它必须先成功通过一次魅力豁免。

· 该类生物对圆柱区域内的生物进行攻击时，其攻击骰获得劣势。

· 圆柱区域内的目标不会被该类生物魅惑、惊吓（frightened）或附身。

当你施展此法术时，你可以选择让魔力作用于相反的方向来阻止特定类别生物离开圆柱区域，并保护区域外的目标。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比3环高1环，则持续时间增加1小时。

魔魂壶Magic Jar

6环 死灵学派

施法时间：1分钟

射程：自己

成分：语言、姿势、材料（一块宝石、或一块水晶、或一个圣物箱、或其他的装饰过的容器，价值至少500gp）

持续时间：直到解除

你的身体陷入昏迷状态，而你的灵魂离开了你的身体进入了用作法术材料成分的容器之中。当你的灵魂处于容器中时，你能察觉附近的一切，如同你本人就在容器的位置一样。你不能移动也不能使用反应（reactions）。你唯一能做的动作就是将你的灵魂投射出容器至多100英尺——或者回到你仍活着的身体中去（并结束此法术），或者尝试占据另一个类人生物的身体。

你可以附身于任何距你100英尺以内你可见的人形生物（被“防护善恶”或“防护法阵”保护的生物无法被附身）。目标必须进行一次魅力豁免。若失败，则你的灵魂进入目标的身体，而目标的灵魂被困在容器中；若成功，则目标抵抗了你的附身，且在24小时内你不能再次尝试附身该生物。

一旦你成功占据一个生物的身体，你就可以控制它。用该生物的游戏数据替换掉你的游戏数据，但你仍保留你自己的阵营和智力、感知、魅力属性值。你保留你自己的职业特性带来的好处。即使目标有职业等级，你也无法使用它的任何职业特性。

同时，被附身生物的灵魂可以用它自己的感官从容器内部观察外部，但它完全不能移动，也不能使用动作。

当你附身于一具躯体时，如果容器在你身边100英尺范围内，则你可以使用你的一个动作从宿主的身体回到容器中，并让宿主的灵魂回到它自己的身体里。如果当你处于宿主的身体中时，宿主的身体死亡，则你必须进行一次魅力豁免对抗你自己的法术豁免DC。若成功，且容器距你不超过100英尺，则你回到容器内。否则你死亡。

如果容器被毁或者法术结束，你的灵魂会立刻回到你自己的身体里。如果你在尝试回到自己的身体时，你的身体距你超过100英尺或者你的身体已死，则你死亡。如果容器被毁时另一个生物的灵魂在容器内，且该生物的身体仍然活着且距它不超过100英尺，则它的灵魂会回到它的身体里。否则该生物死亡。

当此法术结束时，容器会损毁。

魔法飞弹 Magic Missile

1环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

你制造出3个由魔法力场形成的闪闪发光的飞镖。每支飞镖均会击中射程内你可见的由你选择的生物。每支飞镖对目标造成1d4+1点力场伤害。所有飞镖同时击中目标，并且你可以指定它们击中同一个目标或是分别击中几个目标。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比1环高1环，此法术就会多制造出1支飞镖。

魔嘴术 Magic Mouth

2环 幻术学派（仪式）

施法时间：1分钟

射程：30英尺

成分：语言、姿势、材料（一小块蜂窝和翡翠粉，价值至少10gp，法术会消耗这些材料）

持续时间：直到解除

你将一段信息植入射程内的一个物体中，当满足预设的条件时，信息会被说出。首先你选择一个你可见且未被另一个生物穿戴或携带的物

体。然后说出一段信息，该信息不能超过25个字，你最多可以花10分钟来传达完这段信息。最后设定用来触发法术传达信息的事件。

当预设的事件发生时，目标物体上会出现一张有魔力的嘴，它会用与你相同的声音和音量复述出存储的信息。如果你选择的目标本身有一张嘴或者嘴的类似物（例如雕像的嘴），则这张有魔力的嘴会出现在物体本身的嘴的位置，看起来如同是物体的嘴在说话一般。当你施展此法术时，你可以让法术在传达过信息后即结束，或者也可以让法术一直持续并且每当预设条件被触发时信息都会被复述出来。

触发条件可以很笼统也可以很具体，由你决定，但你只能根据目标物体30英尺范围内的视觉或听觉状况来设定条件。例如，你可以命令魔嘴在任何生物移动至物体30英尺范围内时即说出信息，或者当30英尺内有银铃响起时说出信息。

魔化武器 Magic Weapon

2环 变化学派

施法时间：1个附赠动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：专注，至多1小时

你接触一件非魔法武器，直到法术结束前，该武器变为魔法武器，在攻击骰和伤害骰上具有+1加值。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展此法术时，加值增加至+2。当你使用6环或更高的法术位施展此法术时，加值增加至+3。

强效幻影 Major Image

3环 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势、材料（一小块羊毛）

持续时间：专注，至多10分钟

你创造一个大小不超过边长20英尺的立方体的物体或生物或其他可视效果的幻象。幻象在射程内你可见的一个位置出现并在法术持续时间内始终存在。它看起来完全是真实的，并且有声音、气味和合适的温度。你不能创造出足以造成

伤害的酷热或严寒，也不能创造出音量大到足以造成雷鸣伤害或者震聋某个生物的声响，同样不能创造出会使生物恶心的气味（例如战蜥人的恶臭）。

只要你在此幻术的射程之内，你就可以使用你的动作将幻象移动到射程内的另一个位置。当幻象改变位置时，你可以改变幻象的外表来使它移动得更自然。例如，如果你创造了一个生物的幻象并移动了它，你可以改变幻象，使它看起来就像是在走路。类似地，你可以让幻象在不同的时间发出不同的声音，甚至可以让它参与一场对话。

与幻象进行物理交互会暴露它是幻象的本质，因为物体可以穿过它。一个使用它的动作来调查幻象的生物若成功通过一次对抗你的法术豁免DC的智力（调查）检定，则会判断出这是个幻象。如果一个生物辨别出了幻象，则这个生物可以看穿该幻象，并且幻象的其他感官效果对该生物来讲会变得微弱而模糊。

升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展此法术时，法术会持续直到解除，不需要你保持专注。

群体治疗伤口Mass Cure Wounds

5环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

一波治愈的能量从射程内你选择的一点奔涌而出。选择以该点为中心30英尺半径球体范围内的至多6个生物，每个目标都会回复3d8+你的施法关键属性调整值点hp。此法术对不死生物和构装生物无效。

升环施法：

当你使用6环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比5环高1环，治疗量就增加1d8。

群体医疗术Mass Heal

9环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：立即

泉涌般的治愈的能量从你流向你周围受伤的生物。你可以为射程内任意数量的你可见的生物回复共计至多700点hp，治疗量由你随意分配。被此法术所治疗的生物的所有疾病和会导致它们目盲或耳聋的状态也一并被治愈。此法术对不死生物和构装生物无效。

群体治愈真言Mass Healing Word

3环 塑能学派

施法时间：1个附赠动作

射程：60英尺

成分：语言

持续时间：立即

你大声吟诵出复原的真言。射程内至多6个由你选择的你可见的生物均会回复1d4+你的施法关键属性调整值点hp。此法术对不死生物和构装生物无效。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比3环高1环，治疗量就增加1d4。

群体暗示术Mass Suggestion

6环 惑控学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、材料（一条蛇的舌头外加一小块蜂巢或一滴橄榄油）

持续时间：24小时

你以魔法影响射程内至多12个生物，目标由你选择且必须能听到你并理解你，你暗示它们（至多一两句话）进行某种活动。不能被魅惑的生物免疫此效果。你的暗示言辞必须能让那种活动听起来合情合理。要求生物刺伤它自己、让它自己撞到矛尖上、让它自杀、或是让它做任何明显有害的行为都会使法术自动失效。

每个目标必须进行感知豁免，若失败，则它会尽其所能地从事你描述的那种活动。你所暗示的活动可能会在法术持续时间内始终进行。如果你所暗示的活动可以用更短的时间完成，则

此法术会在目标完成了你要求它完成的事的时候结束。

你也可以设定在持续时间内的某一种特定条件来触发特殊的行为。例如，你可能会暗示一队士兵将所有的钱交给他们遇到的第一个乞丐。如果在法术结束前条件始终没有满足，则指定的行为不会被执行。

如果你或你同伴中的任何人伤害了一个被此法术影响的生物，则该生物身上的法术效果结束。

升环施法：

当你使用7环的法术位施展此法术时，持续时间变为10天。当你使用8环的法术位施展此法术时，持续时间变为30天。当你使用9环的法术位施展此法术时，持续时间变为1年零1天。

迷宫术Maze

8环 咒法学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势

持续时间：专注，至多10分钟

你将射程内一个你可见的生物放逐到一个迷宫般错综复杂的半位面。目标一直留在该处直到法术持续时间结束，或者直到它逃出迷宫。

目标可以使用它的动作尝试逃出迷宫。当它尝试逃脱时，它进行一次DC为20的智力检定，若成功则它逃出迷宫，并且法术结束（牛头人（minotaur）和巨牛魔（goristro demon）检定自动成功）。

当此法术结束时，目标重新出现在它之前离开的位置。如果该位置被占据，则目标出现在最近的未被占据的位置。

融身入石Meld into Stone

3环 变化学派（仪式）

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：8小时

你进入一个大到能完全容纳你的身体的石制物体或石材表面内，使你和你携带的所有装备在法术持续时间内与石头融为一体。你可以使

用你的移动力（movement）从一个你能接触到的位置进入石头中。任何非魔法感官都无法看到或侦测到你的存在到。

与石头融合后，你看不到外界发生了什么，并且你为了聆听外界声音而进行的任何感知（察觉）检定都获得劣势。当与石头融合时，你仍能感觉到时间的流逝，也可以对你自己施展法术。你可以使用你的移动力（movement）从你进入石头的地方离开石头，这会使法术终止；除此之外你无法移动。

石头受到的轻微损伤不会对你造成伤害，但石头的部分损毁或者形状的改变（改变到不再适合容纳你的程度）会将你排出石头并对你造成6d6点钝击伤害。石头的完全损毁（或材质的改变）会将你排出石头并对你造成50点钝击伤害。如果你被排出石头，你会摔倒在距你先前进入石头处最近的位置。

马友夫强酸箭Melf's Acid Arrow

2环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：90英尺

成分：语言、姿势、材料（大黄叶的粉末和一个蝮蛇的胃）

持续时间：立即

一支闪烁的绿色箭矢迅疾飞向射程内的一个目标，并爆散成酸雾。对目标进行一次远程法术攻击，若命中，则目标立即受到4d4点强酸伤害并在它的下一回合结束时受到2d4点强酸伤害。若未命中，则酸液箭矢溅射到了目标，造成初始伤害一半的伤害，并且不会在下一回合结束时造成伤害。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比2环高1环，初始伤害和后续伤害就各增加1d4。

修复术Mending

戏法 变化学派

施法时间：1分钟

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（两块天然磁石）

持续时间：立即

此法术会修复你接触的一件物体上的一处破损或裂缝，例如修复一条断裂的链条、一把碎成两半的钥匙、一件撕裂的斗篷、或一个漏了的酒袋。只要破损或断裂处在任意方向上都不超过1英尺，你就可以不留痕迹地修复它。

此法术可以从物理上修复一件魔法物品或构装体，但不会恢复这类物品上的魔法。

传讯术Message

戏法 变化学派

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势、材料（一小截铜线）

持续时间：1轮

你用手指指向射程内的一个生物并低声说出一段信息。目标（且只有目标）会听到这段信息并可以用只有你能听见的低语回复你。

你可以隔着固体障碍物施展此法术，只要你熟悉法术的目标且知道它就在障碍物后。魔法沉默、1英尺厚的石头、1英寸厚的金属、一片薄铅片、或者3英尺厚的木头均会阻挡住此法术。此法术不需要直线传递信息，它可以自由地拐过拐角或穿过孔洞。

流星爆Meteor Swarm

9环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：1英里

成分：语言、姿势

持续时间：立即

熊熊燃烧的流星垂直坠落在射程内你可见的4个不同点的地面上。以你所选择的每一个点为中心的40英尺球体范围内的每个生物都必须进行一次敏捷豁免。该球体会扩散过拐角。生物豁免失败，则受到20d6点火焰伤害和20d6点钝击伤害，成功则伤害减半。同时处于多个爆炸范围内的生物只会受到一次影响。

此法术会对区域内的物体造成伤害并点燃所有未被穿戴或携带的易燃物。

心灵屏障Mind Blank

8环 防护学派

射程：接触

成分：语言、姿势

持续时间：24小时

直到法术结束前，你接触的一个自愿生物对心灵伤害、任何可以感知到它的情绪或阅读它思想的效果、预言法术、以及魅惑状态免疫。此法术甚至可以阻挡“祈愿术”以及有类似作用的用来影响目标的心灵或获取目标信息的法术和效果。

弱效幻影Minor Illusion

戏法 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：姿势、材料（一小块羊毛）

持续时间：1分钟

你在射程内创造一段声音或一个物体的幻象，持续直到法术持续时间结束。如果你使用一个动作解消幻象或者再次施展此法术，幻术同样会终止。

如果你创造了一段声音，它的音量范围可以从耳语到尖叫。它可以是你的声音、别人的声音、一头狮子的咆哮、一段鼓点、或者任何你选择的其它声响。声音在持续时间内不会减弱，或者你也可以于法术结束前在不同的时间点创造离散的声音。

如果你创造一个物体的幻象——例如一把椅子、泥泞的脚印、或者一个小箱子——该物体大小不得大于一个边长5英尺的立方体。该幻象不能制造声音、亮光、味道、或任何其他的感觉效果。与幻象进行物理交互会揭露它是幻象的本质，因为物体可以穿过它。

如果一个生物使用它的动作调查声音或幻象，并成功通过了一次对抗你法术豁免DC的智力（调查）检定，它就可以判断出这是幻术。如果一个生物看穿了幻术的本质，这个幻象对于它就会变得模糊不清。

海市蜃楼Mirage Arcane

7环 幻术学派

施法时间：10分钟

射程：可视范围内

成分：语言、姿势

持续时间：10天

你使最多1英里见方区域内的地形在视觉、听觉、嗅觉、甚至触觉上都像是某种其它的地形，但地形的大致形状保持不变。开阔的平原或者一条路可能会像一片湿地、一座小山、一个裂谷、或者其它困难或无法通行的地形。一个池塘可能像是一片茂盛的草地，一个悬崖可能像是一个缓坡，或者，一个乱石沟可能像是一条宽阔平坦的路。

类似地，你可以改变建筑物的外观，或者在本来没有建筑物的地方添上建筑物。此法术不会伪装、隐藏或增添生物。

此幻术包括听觉、视觉、触觉和嗅觉元素，所以它可以把空旷的地面变成困难地形（或者反过来）或者变成无法通行的区域。幻象地形的任何一小部分（例如一块石头或者一根树枝）在被移动到法术区域之外时都会立刻消失。

拥有真实视觉（truesight）的生物可以看穿幻术，洞悉地形的真实形态；然而幻象的所有其它元素仍然保留，所以尽管生物意识到这是幻象，它仍然可以与幻象进行物理交互。

#### 镜影术Mirror Image

2环 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：语言、姿势

持续时间：1分钟

三个你自己的幻象假体出现在你的位置。直到法术结束前，假体会随你移动、模仿你的动作并变换位置，所以无法追踪判断哪一个是你的真身。你可以使用你的动作解消这些幻象假体。

在法术持续时间内，每当一个生物以你为攻击目标时，骰一个d20决定该次攻击击中的是否是假体。

如果你有3个假体，你必须骰出6或更高才能使目标的攻击命中假体。如果你有2个假体，你必须骰出8或更高。如果你有1个假体，你必须骰出11或更高。

假体的AC等于10+你的敏捷调整值。如果一次攻击命中了一个假体，该假体就被摧毁。假体只会被一次命中它的攻击摧毁，它无视所有其他伤害和效果。当三个假体全部被毁时，此法术结束。

如果一个生物无法视物，或者它依靠其它感官例如盲视，或者它可以如同真实视觉一样洞察幻象，则此法术无法影响该生物。

#### 假象术Mislead

5环 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：自己

成分：姿势

持续时间：专注，至多1小时

你变为隐形，同时在你站的地方出现一个和你一样的幻象复制体。复制体会持续存在直到持续时间结束；但如果你攻击或施展了一个法术，则隐形效果会终止。

你可以使用你的动作将复制体以至多两倍于你的速度移动，并且可以让他打手势、说话，以及以任何你选择的方式行事。

你可以通过复制体的眼睛视物，用复制体的耳朵聆听，如同你处于它的位置一样。在你的每个回合内，作为一个附赠动作，你可以从它的感官切换回你的感官，或者再切换回去。当你使用它的感官时，你本人对你周围的事物是目盲且耳聋的。

#### 迷踪步Misty Step

2环 咒法学派

施法时间：1个附赠动作

射程：自己

成分：语言

持续时间：立即

你短暂地被银白的雾气所笼罩，传送到至多30英尺内一个你可见的未被占据的位置

#### 修改记忆Modify Memory

5环 惑控学派

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言、姿势

持续时间：专注，至多1分钟

你尝试重塑另一个生物的记忆。你可见的一个指定生物必须进行一次感知豁免。如果你正在与该生物战斗，则它在此豁免中获得优势。若它豁免失败，它会在法术持续时间内被你魅惑。被

魅惑的目标进入乏力 (incapacitated) 状态, 并且无法感知周围的事物, 但它仍然能听到你。如果它受到任何伤害或者成为了另一个法术的目标, 则此法术结束, 并且目标的记忆不会被修改。

当魅惑效果持续时, 你可以改变目标关于过去24小时内经历的一件事的不超过10分钟的记忆。你可以永久地消除所有关于该事件的记忆, 也可以让目标完美清晰地回忆起该事件的所有细节, 也可以改变目标关于该事件细节的记忆, 或者创造一段关于其他事情的记忆。

你必须通过话语来描述如何改变目标的记忆, 并且目标必须能够听懂你的语言以便你植入被改变后的记忆。目标的意识会将你的描述中所有细节上的漏洞填补完全。如果法术在你描述完被修改的记忆前就结束, 目标的记忆不会被改变; 否则修改过的记忆会在法术结束时根植于目标心中。

修改过的记忆不一定会影响生物的行为, 特别是当修改后的记忆违背了目标的天性、阵营或信仰时。一段不合逻辑的记忆, 例如你灌输给目标关于它有多么享受在强酸液中泡澡的记忆, 会被目标忽视; 目标可能会认为这些记忆只是一个噩梦。DM可能会认为某段修改过的记忆太过荒谬, 从而不能影响生物的关键行为。

对目标施展“移除诅咒”或“高级复原术”可以恢复目标的真实记忆。

升环施法:

如果你使用6环或更高的法术位施展此法术, 你可以改变目标关于过去7天内 (6环)、30天内 (7环)、1年内 (8环) 或者在过去任意时刻 (9环) 发生的事件的记忆。

月华之光Moonbeam

2环 塑能学派

施法时间: 1个动作

射程: 120英尺

成分: 语言、姿势、材料 (几粒月籽藤的种子和一块乳白色的长石) {译者: 这个材料太专业不知道对不对, 原文several seeds of any moonseed plant and a piece of opalescent feldspar}

持续时间: 专注, 至多1分钟

一束淡淡的银光洒在以射程内一点为中心, 5英尺半径、40英尺高的圆柱区域内。直到法术结束前, 圆柱区域内充满微光 (dim light)。

当一个生物在某一回合第一次进入法术区域, 或在法术区域内开始它的回合时, 它被幽灵般的火焰吞噬, 火焰会引起剧烈的灼痛。该生物必须进行一次体质豁免, 若失败则受到2d10点光耀伤害, 成功则伤害减半。

变形者 (shapechanger) 进行此豁免时获得劣势, 并且如果它豁免失败, 它会立即回复它的原始形态, 在它离开此法术的光亮之前它都不可以变形成其他形态。

在你施展此法术之后的每一回合, 你都可以使用一个动作将此华光向任意方向移动60英尺。

升环施法:

当你使用3环或更高的法术位施展此法术时, 你使用的法术位每比2环高1环, 伤害就增加1d10。

魔邓肯忠犬Mordenkainen's Faithful Hound

4环 咒法学派

施法时间: 1个动作

射程: 30英尺

成分: 语言、姿势、材料 (一只微型银质哨子、一块骨头和一根线)

持续时间: 8小时

你在射程内你可见的一个未被占据的位置创造出一只幻影守护犬, 它会在持续时间内留在原地, 直到你使用一个动作将它解消或者移动到距它100英尺以外。

守护犬对除你之外的任何生物都是隐形的, 并且无法被伤害。当一个小型或更大的生物来到距它30英尺内, 且没有说出你在施展此法术时设定的口令时, 守护犬就会开始大声吠叫。守护犬可以看到隐形生物并且可以观察到灵界, 它会无视幻术。

在你的每回合开始时, 守护犬会试图啃咬处于它5英尺内对你敌对的生物。它的攻击加值等于你的施法关键属性调整值+你的熟练加值。若命中, 它会造成4d8点穿刺伤害。

魔邓肯豪宅Mordenkainen's Magnificent Mansion

7环 咒法学派

施法时间：1分钟

射程：300英尺

成分：语言、姿势、材料（一个象牙雕琢的拱门小模型、一块打磨过的大理石和一把微型银汤匙，每件物品价值至少5gp）

持续时间：24小时

你在射程内创造出一个异次元的居所，在持续时间内一直存在。它唯一的入口位置由你指定。入口5英尺宽、10英尺高，微微发光。只要入口保持开启，你和你施展此法术时指定的任意生物就可以进入这个异次元居所。如果你距入口30英尺以内，你就可以开启或关闭入口。当被关闭后，入口即隐形。

入口向里是一个连接有许多房间的华丽大厅。房间内空气洁净清新而温暖。

你可以创造出任意你喜欢的房间构造，但总体积不得超过50个立方体，每个立方体边长10英尺。房间内依你的喜好配置好了家具和装饰，并且有充足的食物用来做一顿九道菜的大餐或供应至多100个人。100个近乎透明的仆人会招待任何进入房间的人。这些仆人的外观和衣着由你决定，它们会完全服从你的命令。每个仆人都可以完成一个正常人可以完成的任务，但它们不能攻击或者采取任何会直接伤害其他生物的行动。因而仆人可以完成的工作包括取来物品、清洁、修理、叠衣服、生火、上菜、倒酒等等。仆人去豪宅中的任何地方，但不能里开宅子。由此法术创造的家具和其他物品如果被移出豪宅，就会消散成烟雾。当此法术结束时，任何处于此异次元空间内的生物会被排出至距离入口最近的空地。

魔邓肯密室Mordenkainen's Private Sanctum

4环 防护学派

施法时间：10分钟

射程：120英尺

成分：语言、姿势、材料（一片薄铅片、一块不透明的玻璃、一小块棉花或布料和贵橄榄石粉末）

持续时间：24小时

你以魔法保护射程内一片区域的安全。该区域为一个立方体区域，小至边长5英尺，大至边

长100英尺。此法术一直持续到持续时间结束或者你使用一个动作解消了它。

当你施展此法术时，你决定此法术提供何种安全防护，从以下几种特性中选择一部分或全部：

- 声音不能透过被保护区域边缘处的障壁
- 被保护区域的障壁变得黑暗而模糊，无法通过视觉（包括黑暗视觉）看穿。
- 预言法术创造的感知触点（sensor）无法出现在被保护的区域内部，也无法穿过区域边界处的障壁。
- 区域内的生物不能成为预言法术的目标。
- 任何事物无法传送进出被保护的区域。
- 在被保护的区域内，位面旅行被封锁。

每天在同一个位置施展此法术，持续一年，会使这些效果成为永久性效果。

升环施法：

当你使用5环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比4环高1环，你就可以将被保护的立方体区域边长增加100英尺。因此若你使用5环法术位，你就能保护至多200英尺边长的立方体区域。

魔邓肯之剑Mordenkainen's Sword

7环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：60英尺

成分：语言、姿势、材料（一把剑柄和柄端由铜与锌打造的微缩白金剑，价值250gp）

持续时间：专注，至多1分钟

你在射程内制造出一个闪闪发光的剑形力场，在持续时间内一直存在。

当此剑出现时，你对距离剑5英尺内的一个由你选择的目标进行一次近战法术攻击。若命中，则目标受到3d10点力场伤害。直到法术结束前，在你的每个回合你都可以使用一个附赠动作将剑移动至多20英尺到一个你可见[ $\text{size}=78\%$ ]的点，并且对同一目标或者不同的目标重复此种攻击。[/size]

移土术Move Earth

6环 变化学派

施法时间：1个动作

射程：120英尺

成分：语言、姿势、材料（一把铁刃以及一个小袋子，内装混合的各种泥土——黏土、壤土和沙土）

持续时间：专注，至多2小时

选择射程内不大于40英尺见方的一片地面区域，你可以以任何方式重塑区域内的泥土、沙土或黏土。你可以升高或降低区域内的地面高度，制造或填平一道沟渠，升起或夷平一座山丘，或者塑造一根立柱。这些地形的改变范围在长度上不得超过整个区域最长边长的一半。所以，如果你影响了40英尺见方的区域，你可以创造一根至多20英尺高的立柱，将地面升高或降低至多20英尺，挖一条至多20英尺深的壕沟，等等。这些改变需要10分钟来完成。

每当你为此法术维持了10分钟专注后，你可以选择一片新的地面区域施加影响。

由于地面的变化发生得很缓慢，区域内的生物通常不会被地面的移动困住或者受伤。

此法术无法改变天然的岩石或石制建筑。石头和建筑会被改变以适应新的地形。如果你改变地形的的方式会使得建筑不稳定，则它有可能倒塌。

类似地，此法术无法直接影响植物生长。被移动的土壤会带走任何生长在上面的植物。

N

回避侦测Nondetection

3环 防护学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一撮价值至少25gp的钻石粉末，撒在目标身上。法术会消耗这些材料）

持续时间：8小时

在持续时间内，你将你接触的一个目标隐藏起来，遮断了预言魔法的侦测。目标可以是一个自愿生物或一个地方或一个在各个方向上都不超过10英尺的物体。在持续时间内，目标不能成为预言魔法的目标，也不能通过魔法占卜手段被察觉到。

涅斯图魔法灵光Nystul's Magic Aura

2环 幻术学派

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言、姿势、材料（一小块方形丝绸）

持续时间：24小时

你在你接触的一个生物或一个物体上设置一个幻术，使得预言法术会揭示出关于该目标的错误信息。目标可以是一个自愿生物或者是一个未被其他生物携带或穿戴的物体。

当你施展此法术时，选择下列效果中的一个或两个。效果在持续时间内一直存在。如果你每天都对同一个生物或物体施展此法术且每次都选择相同的效果，持续30天，幻术就会一直存在直到被解除。

虚假灵光：你改变目标向可以侦测出魔法灵光的法术和魔法效果（例如“侦测魔法”）显示信息时的方式。你可以使一个非魔法物体显示出魔法，一个魔法物体显示出非魔法；或者改变物体的魔法灵光，使它显示出由你选择的特定魔法学派的灵光。当你对物体设置此效果时，你可以使这种虚假的魔法向任何使用此物品的生物显示出来。

伪装：你改变目标向侦测生物类别的法术和魔法效果（例如圣武士的“神圣感知”或“徽记术”的触发条件）显示信息时的方式。你选择一种生物类别 {译者：看后面的意思应该是漏了设定阵营}，其他的法术和魔法效果会认为生物属于该类别或者属于该阵营。

O

欧提路克冰封法球Otiluke's Freezing Sphere

6环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：300英尺

成分：语言、姿势、材料（一个小水晶球）

持续时间：立即

一个寒冷的冰球从你的指尖飞向射程内由你选择的一点，并在该点爆散至60英尺半径的球体范围。每个在该区域内的生物都必须进行一次体质豁免，若失败则受到10d6寒冷伤害，成功则伤害减半。

如果冰球击中了水或主要由水组成的液体（不包括水基生物），它会将30英尺见方区域内

的液体冻结6英寸深。冰冻会持续1分钟。正在冰冻的水面游泳的生物会被困在冰里。被困生物可以使用一个动作进行一次力量检定对抗你的法术豁免DC以破冰而出。

如果你愿意，你可以在完成此法术后可暂不发射冰球。而一个大小与投石索弹丸相仿的、摸起来微凉的小球会出现在你手中。在任意时刻，你或者其他持有你给予的冰球的生物可以掷出冰球（射程40英尺）或者用投石索投出冰球（射程与投石索的正常射程（normal range）相同）。冰球会在遭受冲击后粉碎，产生与正常施展此法术相同的效果。你也可以将冰球放下而不打碎它。1分钟之后，如果冰球没有破碎，则它会爆炸。

升环施法：

当你使用7环或更高的法术位施展此法术时，你使用的法术位每比6环高1环，伤害就增加1d6。

欧提路克弹力法球Otiluke's Resilient Sphere

4环 塑能学派

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言、姿势、材料（一块透明的半球形水晶和一块与之形状相配的半球形阿拉伯胶）

持续时间：专注，至多1分钟

一个微微发光的力场球将射程内一个大型或更小的生物或物体封在其中。一个非自愿的生物必须进行敏捷检定，若失败则该生物在法术持续时间内被关封在球体中。

任何事物——物体、能量或其它法术效果——都不能穿入或穿出力场球的障壁，但球内的生物可以呼吸。球体免疫一切伤害，并且球内的生物或物体不能被来自球外的攻击或效果所伤害，球内的生物也不能对球外的事物造成伤害。

该球体没有重量，而且尺寸刚好大到可以容纳球内的生物或物体。被封住的生物可以使用它的动作来推动球壁从而可以以该生物速度的一半滚动球体。类似地，球体可以被其他生物拿起或移动。

对球体施展的“解离术”可以摧毁球体而不伤害球体内的任何事物。

奥图迷舞Otto's Irresistible Dance

6环 惑控学派

施法时间：1个动作

射程：30英尺

成分：语言

持续时间：专注，至多1分钟

选择射程内你可见的一个生物。该生物会在原地跳起滑稽的舞蹈：它会在持续时间内曳步、跺脚、欢蹦乱跳。不会被魅惑的生物免疫此法术。

一个正在跳舞的生物必须用掉它全部的移动力在原地跳舞，它在敏捷豁免和攻击骰中获得劣势。当目标被此法术影响时，其它生物在对目标的攻击骰中获得优势。一个跳舞的生物可以使用一个动作进行一次感知豁免，若豁免成功则法术结束。

踏雪无痕（Pass without Trace）

2环防护系

施法时间：1个动作

射程：自身

成分：语言，姿势，材料（一片槲寄生叶子烧成的灰和一小枝云杉）

持续时间：专注，至多1小时

效果：

从你身上辐射出阴影和沉默的幕障，从探测中遮掩你和你的同伴。在法术持续时间内，距你30尺范围内每个你指定的生物（包括你）有敏捷（潜行）检定+10加值，并且不能被除魔法手段以外的方法追踪。拥有此加值的生物走过的地方不会留下足迹或其他痕迹。

穿墙术（Passwall）

5环变化系

施法时间：1个动作

射程：30尺

成分：语言，姿势，材料（一撮芝麻）

持续时间：1小时

效果：

一条通道在射程内你能看到的木头、灰泥或石头表面（比如一面墙、屋顶或地面）上你指定的点上出现并在法术持续时间内存在。你指定开口的尺寸：至多5尺宽，8尺高和20尺深。通道不会造成它周围结构的不稳定。

当开口消失时，任何还在此法术制造的通道中的生物或物体会被安全的弹出到距你施法的表面最近的未占据空间。

幻像之力 (Phantasmal Force)

2环幻术系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（一点羊毛）

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你制造一个根植于射程内你能看到的生物的意识中的孰能幻像。目标必须通过一次智力豁免。目标豁免失败时，在法术持续时间内你制造一个不大于10尺立方并且只能被目标感知到的幻影物体、生物或其他你指定的可见现象。此法术对不死生物和构装生物无效。

这个幻像包括声音、温度和其他刺激，同样只对目标明显。

目标可以用他的动作通过一次智力（调查）检定对抗你的法术豁免DC来调查这个幻像。如果检定成功，目标意识到这个幻像是一个幻术，并且法术结束。

当目标被法术影响时，目标认为幻像是真实的。目标会合理化任何与幻像互动产生的不合逻辑的结果。例如，一个试图走过一座跨过峡谷的幻影桥的生物一踏上桥就会坠落。如果目标从坠落中幸存，它仍相信桥是存在的并且会提出对它坠落的一些其他解释——它被推了一把，它滑倒了，或者一阵强风可能把他吹下来了。

一个被影响的目标对幻像的真实性深信不疑，以至于它会从幻影中受到伤害。一个生物样子的幻像可以攻击目标。类似的，一个表现为火焰、一池酸液或岩浆可以烧伤目标。在你的每一回合，当目标在幻象的范围或距它5尺以内，一个生物或其他能合理造成伤害的危险，比如攻击，的幻象可以对目标造成1d6心灵伤害。目标感觉伤害是与幻像相符的类型。

魅影杀手 (Phantasmal Killer)

4环幻术系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1分钟

效果：

你利用射程内你能看到的一个生物的噩梦并且制造一个只它能看到的它最深的恐惧的幻影化身。目标必须进行一次感知豁免。豁免失败，目标在持续时间内变的惊惧。在法术结束前目标每回合开始时，目标必须成功通过一次感知豁免否则受4d10心灵伤害。豁免成功，法术终止。

升环施法：

当你使用5环或更高环的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比4环高1环，伤害增加1d10。

魅影驹 (Phantom Steed)

3环幻术系（仪式）

施法时间：1分钟

射程：30尺

成分：语言，姿势

持续时间：1小时

效果：

一只大型半真实的像马一样的生物出现在射程内的地上你指定的未占据空间内。你决定此生物的外形，除了它装备着马鞍、嚼子和缰绳。任何此法术制造的装备一旦离开鬼影驹10尺就会变成一阵烟消失。

在法术持续时间内，你或者一个你指定的生物可以骑乘此马。此生物使用骑乘马的数据，除了它拥有100尺速度并且1小时可以跑10英里，或者疾行13英里。当法术结束，马会逐渐消失，提供骑手一分钟的下马时间。法术当你用一个动作遣散它或马受到伤害时终止。

异界誓盟 (Planar Ally)

6环咒法系

施法时间：10分钟

射程：60尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

你祈求一个其他世界存在的援助。这个存在必须是你所了解的：一个神祇、一位原祖、一只恶魔亲王或其他一些界域级力量的存在。此存在派遣一个忠于它的天界生物、元素生物或邪魔来

援助你，使那个生物出现在射程内一个未占据空间里。如果你知道一个特定生物的名字，当你施放此法术时可以说出那个名字来请求指派那个生物来援，但是你还是可能得到一个不同的生物（DM的选择）。

当这个生物出现时，你无法强迫它作任何事。你可以以报酬为交换请求此生物提供服务，但它没有任何义务这样作。这些请求的任务可以包括从简单（帮我们飞过峡谷，或在一场战斗中帮助我们）到复杂（暗中监视我们的敌人，或在我们突袭地域时保护我们）。你必须能与该生物交流以为他服务的报酬讨价还价。

报酬可以采取各种形式。一个天界生物可能会要求为一座同盟的神殿捐献一份相当可观的金币或魔法物品，而一只邪魔可能会索要一次活祭或一份财宝作为礼物。一些生物可能会要求你进行一个任务来换取它们的服务。

按照大略的规则，一个可以按分钟计算的任务需要每分钟100g的报酬。一个可以按小时计算的任务需要每小时1000g的报酬。一个可以按天计算的任务（至多10天）需要每天10000g的报酬。DM可以按你施放此法术的环境调整这些报酬。如果任务与生物的行为准则一致，报酬可能会被减半甚至放弃。没有风险的任务一般只需要建议报酬的一半，而特别危险的任务可能会需要更大的礼物。生物极少接受看上去像自杀的任务。

当生物完成任务后，或当协议服务时间结束后，如果任务合适并在可能的情况下，生物会在回来向你报告后回到自己的家乡位面。如果你不能同意生物的服务价格，生物会立即回到他的家乡位面。

应召加入你的队伍的生物算作队伍成员，正常分享获得的经验。

#### 异界誓缚（Planar Binding）

5环防护系

施法时间：1小时

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（法术消耗一块价值至少1000g的宝石）

持续时间：24小时

效果：

用此法术，你尝试誓缚一个天界生物、元素生物、精类生物或邪魔为你服务。此生物在整个施法过程中必须在射程内。（典型的情况是，在施放此法术时，生物先被召唤到一个反向作用的防护法阵中保持被困住。）施法结束时，目标必须进行一次魅力豁免。豁免失败，它在持续时间内被誓缚服务于你。如果此生物是被其他法术召唤或制造出来的，则那个法术的持续时间被延长至符合本法术的持续时间。

一个被誓缚的生物必须尽它最大的能力来遵从你的指示。你可以命令此生物在你冒险时陪伴你，守卫一个地点，或者传递一个信息。生物遵守你指示的字面意义，但是如果此生物与你敌对，它会努力曲解你的字面意思来达到它自己的目标。如果生物在法术持续时间结束前全部完成了你的指示，并且你还在同一位面的话，它会到你处向你汇报。如果你在一个不同的位面，它会回到誓缚它的地方并呆在那直到法术结束。

升环施法：

当你使用更高环的法术位施展这个法术时，你使用的6环的法术位法术持续时间增加到10天，7环到30天，8环到180天，9环到1年零1天。

异界传送（Planar Shift）

7环咒法系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势，材料（一根价值至少250g的分叉金属短棒，与一个位面协调）

持续时间：立即

效果：

你和至多8个自愿生物手拉手站成一个圈被传送到一个不同的位面。你可以概括地指定一个目的地，比如火元素位面的黄铜城或者九层地狱第二层迪斯帕特的宫殿，并且你出现在目的地里或附近。例如，你想到达黄铜城，按照DM的判断，你可能会传送到它的钢铁大道上，它的灰烬之门前，或者与城市隔着火焰之海相望的地方。

或者，如果你知道一个在不同位面的传送法阵的印记序列，此法术可以把你带到那个法阵。如果传送法阵太小装不下所有你传送的生物，他们会出现在离传送法阵最近的未占据空间里。

你可以用此法术来放逐一个非自愿的生物去另一位面。指定一个你触及范围内的生物并对它进行一次近战法术攻击。击中后，此生物必须进行一次魅力豁免。如果此生物豁免失败，它被传送到你指定位面的一个随机地点。被这样传送走的生物必须找到自己回到你现在位面的路。

植物滋长 (Plant Growth)

3环变化系

施法时间：1个动作或8小时

射程：150尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

此法术引导活力进入一个特定区域中的植物。此法术有两种可能的用法，可获得即时的或长期的好处。

如果你用1个动作施放此法术，指定射程内一点。所有以此点为中心100尺半径内的普通植物变的粗壮和杂草丛生。一个穿过这片区域的生物每移动1尺必须花费4尺移动力。

你可以在法术范围内空出一块或多块任意大小不受法术影响的区域。

如果施放此法术超过8小时，你可以使这片土地肥沃。所有在以射程内一点为中心半英里半径范围内的植物在1年内变的茂盛。这些植物收获时产出两倍正常产量的食物。

毒气喷射 (Poison Spray)

等级：0

咒法系

施法时间：1个动作

射程：10尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

你向射程内你能看见的一个生物伸出手并且从你的手掌喷出一阵毒气。此生物必须成功通过一次体质豁免否则受1d12毒液伤害。

此法术的伤害增加1d12当你到达5级 (2d12)，11级 (3d12)，和17级 (4d12)。

变形术 (Polymorph)

4环变化系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势，材料（一个毛毛虫茧）

持续时间：专注，至多1小时

效果：

此法术将一个射程内你能看见的生物变化为一个新的形态。一个非自愿的生物必须进行感知豁免来避免此效果。一只变形怪自动成功通过此豁免。

这种变化在法术持续时间内保持，或直到目标生命值降到0或者死亡。新形态可以是任何挑战等级等于或小于目标的野兽（或者如果目标没有挑战等级时，它的等级）。目标的游戏数据，包括精神能力值，都被选择的野兽的数据取代。它保留它的阵营和个性。

目标取得它的新形态的生命值。当它变回它的正常形态，生物回到它变化前的生命值。只要超出的伤害没有将此生物正常形态的生命值降到0，它不会被打击到失去意识。

此生物能进行的行动被它的新形态限制，它不能说话，施放法术或进行其他需要手和说话的行动。

目标的装备融合进新形态，目标生物不能启动，使用，挥舞或其他方式从它的装备上获得增益。

律令医疗 (Power Word Heal)

等级：9

塑能系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

一波治疗能量冲刷过你触摸的生物。目标回复它所有的生命值。如果此生物被魅惑、惊惧、定身或击晕，状态终止。如果此生物是俯卧状态，它可以使用的反应动作站起来。此法术对不死生物和构装生物没有作用。

律令死亡 (Power Word Kill)

等级：9

附魔系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言

持续时间：立即

效果：

你念一个带有魔力的词，可以使射程内你可以看到的一个生物立即死亡。如果这个你指定的生物有100点或更少的生命值，它死亡。反之法术没有效果。

律令震慑 (Power Word Stun)

8环附魔系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言

持续时间：立即

效果：

你念一个带有魔力的词，可以压垮射程内你可以看到的一个生物的意志，使它被震慑。如果这个目标有150点或更少的生命值，它被震慑。反之法术没有效果。

被震慑的目标必须在它的每一轮结束时进行一次体质豁免。豁免成功，此震慑效果结束。

治疗祷言 (Prayer of Healing)

2环塑能系

施法时间：10分钟

射程：30尺

成分：语言

持续时间：立即

效果：

至多6个射程内你指定的对你可见的生物每人恢复2d8+你施法属性调整值的生命值。此法术对不死生物或构装生物没有效果。

升环施法：

当你使用3环或更高环的法术位施展这个法术时，你使用的法术位每比2环高1环，治疗增加1d8。

法师伎俩 (Prestidigitation)

等级：0

变化系

施法时间：1个动作

射程：10尺

成分：语言，姿势

持续时间：至多1小时

效果：

此法术是一个初级施法用来练习的魔法小伎俩。你在射程内制造下列魔法效果中的一种：

你制造一个立即生效的，无害的感观效果，比如一束火花，一阵风，微弱音乐，或古怪的臭味。

你立即的点燃或熄灭一支蜡烛，一支火把，或者一个小营火。

你立即清洁或弄脏一个不大于1立方尺的物体。

你立即给一个不大于1立方尺的无生命物质冰冷、温暖或调味1小时。

你在一个物体或一个表面上造出一块颜色，一个记号或一个标志1小时。

你制造可以适应你手的一个非魔法小玩意儿或一个幻影图像持续到你下一回合结束。

如果你多次施放此法术，你同时可以拥有至多3个它的非立即效果起作用，并且你可以用一个动作解除一种效果。

虹光喷射 (Prismatic Spray)

7环塑能系

施法时间：1个动作

射程：自身 (60尺锥形)

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

八条多彩射线从你的手上闪出。每条射线是一种不同的颜色并且拥有一种不同的力量和作用。每一个在60尺锥形范围内的生物必须进行一次敏捷豁免。对每一个目标掷一次d8决定哪种颜色的射线影响它。

1.红色。目标豁免失败受10d6火焰伤害，成功受半伤。

2.橙色。目标豁免失败受10d6酸液伤害，成功受半伤。

3.黄色。目标豁免失败受10d6闪电伤害，成功受半伤。

4.绿色。目标豁免失败受10d6毒液伤害，成功受半伤。

5.蓝色。目标豁免失败受10d6寒冷伤害，成功受半伤。

6.靛色。豁免失败，目标被纠缠。它必须在它每回合结束时进行一次体质豁免。如果豁免成功3次，法术终止。如果豁免失败3次，它被永久变成石头，进入石化状态。豁免成功和失败不需要连续；记下两边的数量直到目标达到3次其中一种。

7.紫色。豁免失败，目标目盲。它必须在你下回合开始时进行一次感知豁免。豁免成功目盲状态终止。豁免失败，此生物被传送到另一个DM指定的位面并且不再目盲。（典型情况是，不在家乡位面的生物被驱逐回家，而其他生物通常会被传送到星界或灵界。）

8.特殊。目标被两条射线打中。再掷两次，出8重掷。

虹光法墙（Prismatic Wall）

等级：9

防护系

施法时间：1个动作

射程：60尺

成分：语言，姿势

持续时间：10分钟

效果：

由光构成的闪光多彩平面构成一面以射程内你能看到的一点为中心，至多90尺长30尺高1英寸厚，垂直于地面的不透明墙壁。或者，你可以将此墙塑造成以射程内你能看到的一点为中心至多30尺直径的球形。法墙在持续时间内留在原地。如果你定位法墙的位置会穿过有生物占据的空间，法术失败，并且你的动作和法术位会被浪费。

法墙发出100尺范围的明亮光线和100尺范围的昏暗光线。你和你施放此法术时指出的生物可以穿过法墙并且停留在法墙附近不被伤害。如果其他可以看到法墙的生物移动到距它20尺内或在那开始它的回合，此生物必须成功通过体质豁免否则目盲1分钟。

法墙由7层组成，每一光层有一种不同的颜色。当一个生物试图进入或穿过法墙，它一次一

层穿过法墙的所有光层，必须进行一次敏捷豁免否则会被下列光层的特性影响。

法墙可以被摧毁，也是按由红到紫的顺序，一次一个光层通过具体每一层。一旦一个光层被摧毁，它在持续时间内保持被摧毁状态。一个消灭权杖法术可以摧毁一个虹光法墙，但反魔法力场无法影响它。

1.红色。生物豁免失败受10d6火焰伤害，豁免成功受半伤。当此光层在时，非魔法远程攻击无法穿过法墙。此光层可以通过对它造成至少25寒冷伤害来摧毁。

2.橙色。生物豁免失败受10d6酸液伤害，豁免成功受半伤。当此光层在时，魔法远程攻击不能穿过法墙。此光层可以被一阵强风摧毁。

3.黄色。生物豁免失败受10d6闪电伤害，豁免成功受半伤。此光层可以通过对它造成至少60力场伤害来摧毁。

4.绿色。生物豁免失败受10d6毒液伤害，豁免成功受半伤。一个穿墙术法术或其它同环或更高环的能在固体表面开入口的法术可以摧毁此光层。

5.蓝色。生物豁免失败受10d6寒冷伤害，豁免成功受半伤。此光层可以通过对它造成至少25火焰伤害来摧毁。

6.靛色。豁免失败，生物被纠缠。它必须在它每回合结束时进行一次体质豁免。如果豁免成功3次，法术终止。如果豁免失败3次，它被永久变成石头，进入石化状态。豁免成功和失败不需要连续；记下两边的数量直到目标达到3次其中一种。

当此光层在时，法术无法穿过法墙。此光层会被一个日光术或一个同环或更高环的类似法术发出的明亮光线摧毁。

7.紫色。豁免失败，目标目盲。它必须在你下回合开始时进行一次感知豁免。豁免成功目盲状态终止。豁免失败，此生物被传送到另一个DM指定的位面并且不再目盲。（典型情况是，不在家乡位面的生物被驱逐回家，而其他生物通常会被传送到星界或灵界。）此光层可以被一个解除魔法法术或一个同环或更高环的能终止法术和魔法效果的类似法术摧毁。

燃火术（Produce Flame）

等级：0

咒法系

施法时间：1个动作

射程：自身

成分：语言，姿势

持续时间：10分钟

效果：

一朵摇曳的火焰出现在你手中。火焰在法术持续时间内留在那并且不会伤害你和你的装备。火焰发出10尺半径范围的明亮光线和另外10尺的昏暗光线。如果你用一个动作消散法术或如果你再次施放它，法术结束。

你也可以用此火焰攻击，尽管这样会结束法术。当你施放此法术时或者之后某一轮，你可以向距你30尺内的一个生物投掷火焰。作一次远程法术攻击，命中后目标受1d8火焰伤害。

此法术伤害增加1d8，当你达到5级（2d8），11级（3d8），17级（4d8）。

预置幻影（Programmed Illusion）

6环幻术系

施法时间：1个动作

射程：120尺

成分：语言，姿势，材料（一点羊毛和价值至少25g的翡翠粉末）

持续时间：直到被驱散

效果：

你制造出当一个特定条件出现时被激活的一个物体、一个生物或一些其他可视现象的幻像。此幻像直到那之前不会被察觉。它必须不大于30尺立方，并且当你施放此法术时你决定幻像如何行动和发出什么声音。这种按脚本的表演可以持续至多5分钟。

当你指定的条件出现时，幻像涌出并按你设定的方式表演。一旦此幻像表演结束，它就消失并潜伏10分钟。过了这段时间，幻像就可以再次被激活。

触发条件可以是一般性的或按你的喜好细化，但是它必须基于发生在距法术范围30尺以内的视觉或听觉条件。例如，你可以制造一个你自己的幻像出现并警告试图打开一扇受限制的门的

其他人，或者你可以设置幻像只有当一个生物说出正确的词或短语时才触发。

与影像的物理互动可以揭示它是一个幻像，因为物体可以穿过它。用动作检查这个影像的生物可以通过一次成功的智力（调查）检定对抗你的施法豁免DC来判断它是一个幻像。如果生物察觉影像的幻像本质，此生物可以看穿它，并且它发出的任何声音对此生物都是空洞的。

投影术（Project Image）

7环幻术系

施法时间：1个动作

射程：500英里

成分：语言，姿势，材料（用价值至少5g的材料制作的一个你的小模型）

持续时间：专注，至多1天

效果：

你制造一个在法术持续时间内维持的你自己的幻像复制品。此复制品可以出现在射程内你见过的任何地点，不管中间的阻碍。这个幻像除了没有形体以外，外观和声音都像你一样。如果此幻像受到任何伤害，它会消失并且法术结束。

你可以用你的动作来移动此幻像至多两倍你的速度，并且它的姿态、言语和行为按照你的指定。它完美的模仿你的举止。

你可以通过幻影的眼睛来看并通过它的耳朵来听就像你在它的位置一样。在你的回合你可以用附加动作来在使用它的感观或你自己的感观之间切换。当你使用它的感观时，你对你自己周围处于目盲及耳聋状态。

与影像的物理互动可以揭示它是一个幻像，因为物体可以穿过它。用动作检查这个影像的生物可以通过一次成功的智力（调查）检定对抗你的施法豁免DC来判断它是一个幻像。如果生物察觉影像的幻像本质，此生物可以看穿它，并且它发出的任何声音对此生物都是空洞的。

防护能量伤害（Protect from Energy）

3环防护系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：专注，至多1小时

效果：

在法术持续时间内，你触摸的生物对你指定的一种伤害类型有抗性：酸液、寒冷、火焰、闪电或者音波。

防护善恶（Protect from Evil and Good）

1环防护系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势,材料（法术消耗圣水或银和铁的粉末）

持续时间：专注，至多10分钟

效果：

直到法术结束，一个你触摸的自愿生物对抗某些种类的生物时受到保护：异怪、天界生物、元素生物、精类生物、邪魔和不死生物。

这种保护给予几项好处。那些种类的生物对目标生物的攻击骰获得劣势。目标也不能被他们魅惑、惊惧或支配。如果目标已经被这样的生物魅惑、惊惧或支配，目标之后对抗相关效果的豁免检定获得优势。

防护毒素（Protect from Poison）

2环防护系

施法时间：1个动作

射程：接触

成分：语言，姿势

持续时间：1小时

效果：

你触摸一个生物。如果它中毒了，你中和此毒素。如果超过一种毒素折磨着目标，你中和出现的毒素中一种你了解的或一种随机的。

在持续时间内，目标在对抗中毒的豁免中获得优势，并且对毒素伤害获得抗性。

净化食粮（Purify Food and Drink）

1环变化系（仪式）

施法时间：1个动作

射程：10尺

成分：语言，姿势

持续时间：立即

效果：

所有在射程内以你指定的一个点为中心半径5尺球形范围内非魔法食物和饮料被净化并且没有毒素和疾病。

## 节 5

### 死者复活 (Raise Dead)

#### 5环死灵系

施法时间：一小时

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（消耗一颗至少价值500金币的钻石）

持续时间：立即

#### 效果：

你触碰一个已死的生物，使它复活——前提是它死后没有超过十天。如果该生物的灵魂愿意并且能够回到它的身体中，那么它将以1点生命值重生。这道法术同样会中和该生物生前体内的毒素以及罹患的非魔法疾病，但对于魔法造成的疾病、诅咒和类似的效果则无能为力；如果没有在复活前治愈这些效果，则它们在该生物重获生命的时候生效。这道法术不能复活不死生物。

这道法术能治愈致命的伤，但无法恢复失去的身体部位。如果该生物缺失了它生存所必要的身体部位或器官——例如头——则该法术自动失败。

死而复生是一个痛苦的体验。法术目标在所有的攻击检定、豁免检定和属性检定上承受-4罚值。法术目标每完成一次长休息，该罚值就减少1，直到完全消失为止。

### 拉瑞心灵连线 (Rary's Telepathic Bond)

#### 5环预言系（仪式）

施法时间：一个动作

射程：30英尺

成分：言语，姿势，材料（两种不同生物的蛋壳碎片）

持续时间：一小时

#### 效果：

你选择最多八个处于法术射程中的自愿生物，在它们之间建立心灵连线。在法术时效内，其中每一个生物的心灵都和其他所有受术生物相连。智力值为2或更低的生物不受该法术影响。

在该法术失效前，所有受术生物都可以通过心灵连线与其他受术生物进行心灵交流——即使语言不通也可以。心灵连线不会产生任何特殊的力量

或影响。这种交流方式可以跨越任意长的距离，但不能跨位面。

### 衰弱射线 (Ray of Enfeeblement)

#### 2环死灵系

施法时间：一个动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长一分钟

#### 效果：

你朝一个射程内的生物从指尖射出一道让人衰弱的黑色能量射线。你对目标进行一次远程法术攻击。如果命中，则在法术结束前，目标进行使用力量属性的武器攻击时只造成一半伤害。

目标在它的每回合结束时可以进行一个体质豁免检定来对抗该法术。若成功，则法术结束。

### 冰冻射线 (Ray of Frost)

#### 塑能系戏法

施法时间：一个动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势

持续时间：立即

#### 效果：

一道冰冷的蓝白色光线朝一个射程内的生物射去。你对目标进行一次远程法术攻击。如果命中，则目标受到1d8点寒冷伤害，并且在你的下一回合开始前移动速度减少10英尺。

你到达5级时，该法术的伤害增加1d8（变为2d8）。11级时再加1d8（变为3d8），17级时再加1d8（变为4d8）。

### 致病射线 (Ray of Sickness)

#### 1环死灵系

施法时间：一个动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势

持续时间：立即

### 效果：

一道致病的绿色光线冲向一个射程内的生物。你对目标进行一次远程法术攻击。如果命中，则目标受到2d8点毒素伤害，并且必须进行一个体质豁免检定。若豁免失败，则受术者在你的下一回合结束前陷入中毒状态。

### 升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术的伤害就增加1d8。

## 再生术 (Regenerate)

### 7环变化系

施法时间：一分钟

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一个转经筒\*1和圣水）

持续时间：一小时

### 效果：

你触碰一个生物来加快它的自愈过程。目标回复4d8+15点生命值。在法术的时效内，目标在它的每回合开始时回复1点生命值（每分钟10点）。

如果目标失去了某些身体部位（手指、腿、尾巴等等），则它们在2分钟后会重新长出来。如果你持有失去的身体部位并且将其手动固定到创口上，则该法术会自动使身体部位和创口立即接合起来。

## 转生术 (Reincarnate)

### 5环变化系

施法时间：一小时

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（价值至少1,000金币的稀有的油和软膏，施法时消耗）

持续时间：立即

### 效果：

你触碰一个类人生物的遗体或遗体的一部分。如果该生物死亡没有超过十天，则该法术创造出一具新的成人身体，并且呼唤该生物的灵魂进入这

新的身躯。如果目标生物的灵魂不能或者不愿意这么做，则法术失败。

这道法术是要为目标生物创造出一具新的身体的，因此很可能导致该生物的种族发生变动。可以让DM投一个d100来判定该生物以何种形态复生，也可以直接由DM选择一个形态。

d100	种族	d100	种族
01-04	龙裔	47-52	岩侏儒
05-13	丘陵矮人	53-56	半精灵
14-21	高山矮人	57-60	半兽人
22-25	黑暗精灵	61-68	轻足半身人
26-34	高等精灵	69-76	强魄半身人
35-42	木精灵	77-96	人类
43-46	林侏儒	97-00	泰夫林

转生后的生物保留它前生的记忆和经验。受术者保留原来的一切能力，但因为种族变更了，所以种族特性也要更换成新种族的。

## 移除诅咒 (Remove Curse)

### 3环防护系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：立即

### 效果：

你轻轻一碰，即刻解除了影响一个生物或一件物品的所有诅咒。如果受术的是一件被诅咒的魔法物品，则它上面的诅咒不会被解除，但该法术可以打破诅咒物品和其所有者之间的连接，这样其所有者就可以卸下或丢掉它了。

## 提升抗力 (Resistance)

### 防护系戏法

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一件微型斗篷）

持续时间：专注，最长一分钟

### 效果：

你触碰一个自愿的生物。在法术结束前，受术者有一次机会可以投一个d4并把结果加到一个豁免检定上。可以在进行豁免检定前就投这个d4，也可以等投过豁免检定之后再投。该法术随后结束。

---

## 复生术 (Resurrection)

### 7环死灵系

施法时间：一小时

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（消耗一颗至少价值1,000金币的钻石）

持续时间：立即

效果：

你触碰一个已死的生物。目标必须死亡没有超过一百年，死因不能是老死，而且不能是不死生物。如果以上条件全部满足，而且受术生物的灵魂愿意并且能够回来，则受术生物以生命值全满的状态复活。

这道法术同样会中和该生物生前体内的毒素以及罹患的普通疾病，但对于魔法造成的疾病、诅咒和类似的效果则无能为力；如果没有在复活前治愈这些效果，则该生物重获生命的时候依然要受它们困扰。这道法术能治愈致命的伤，也能恢复失去的身体部位。

死而复生是一个痛苦的体验。法术目标在所有的攻击检定、豁免检定和属性检定上承受-4罚值。法术目标每完成一次长休息，该罚值就减少1，直到完全消失为止。

使用该法术复活一个已经死了一年或更久的生物会消耗你大量的体力。在你完成一次长休息之前，你不能再施放任何法术，而且在进行一切攻击检定、属性检定和豁免检定时具有劣势。

---

## 反重力 (Reverse Gravity)

### 7环变化系

施法时间：一个动作

射程：100英尺

成分：言语，姿势，材料（一块磁石和一些铁屑）

持续时间：专注，最长一分钟

效果：

这道法术使一个以法术距离内一点为中心、半径50英尺、高100英尺的圆柱形区域内重力反转。当你施放该法术时，区域内一切没有被固定在地面上的生物和物体都会向上落去，直到碰到该区域顶端为止。受到该法术影响的生物可以进行一个敏捷豁免检定来抓住一件固定物件，从而避免向上坠落。

如果在坠落过程中遇到任何固体（比如天花板），坠落的物体和生物会受到同样情况下正常坠落时所会受到的撞击。如果一个物体或生物到达了该区域的顶部并且没有撞击到任何固体，它将停留在那里并且微微振动，直到法术结束。法术持续时间结束后，受影响的物体和生物会重新坠落下来。

---

## 回生术 (Revivify)

### 3环咒法系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（消耗总价值至少300金币的钻石）

持续时间：立即

效果：

你触碰一个在前一分钟内刚刚死去的生物。该生物以1点生命值重生。该法术不能复活老死的生物，也不能恢复失去的身体部位。

---

## 魔绳术 (Rope Trick)

### 2环变化系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（玉米粉和一卷扭曲成环形的羊皮纸）

持续时间：一小时

效果：

你触碰一段长度不超过60英尺的绳子。绳的一端会向上升起，直到整条绳索都垂直于地面挂在空

中。在绳子的上端有一个隐形的入口，通往一个在法术持续时间结束前都一直存在的异次元空间。

爬到绳子的顶端即可进入该异次元空间。该空间最多可以容纳八个中体型或更小的生物。受术的绳索可以被拉回到此空间里，如此一来，从异次元空间外面就看不到这条绳索了。

无论是攻击和法术都无法穿入或穿出异次元空间的入口，但空间内的生物可以通过入口看到外面的景象，就如同在绳索的位置有一个3英尺乘5英尺大小的窗口一样。

法术持续时间结束时，异次元空间内的一切东西都会掉出来。

## 圣火术 (Sacred Flame)

### 塑能系戏法

施法时间：一个动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势

持续时间：立即

如同火焰般的辉光朝法术射程内你能看见的一个生物头上倾泻而下。目标必须要进行一次敏捷豁免检定，若失败则受到1d8点光耀伤害。目标在这次豁免检定中不享受掩蔽带来的加值。

你到达5级时，该法术的伤害增加1d8（变为2d8）。11级时再加1d8（变为3d8），17级时再加1d8（变为4d8）。

圣域术 (Sanctuary)

1环防护系

施法时间：一个附赠动作

射程：30英尺

成分：言语，姿势，材料（一小块银镜）

持续时间：一分钟

你的法术保护一个射程内的生物不受攻击。在法术结束之前，任何试图对受保护者进行攻击或将受术者作为恶性法术的目标的生物都必须要进行一次感知豁免检定。若失败，则该生物必须要选定一个新的目标，否则就要失去本次的攻击或法术。这道法术不能保护受术者免受范围效果（如爆炸或火球）的影响。

如果受保护者进行攻击或施放影响敌对生物的法术，则圣域术立刻失效。

灼热射线 (Scorching Ray)

2环塑能系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势

持续时间：立即

你创造出三道火焰的射线，随即用它们射向射程内的目标。你可以把全部的射线都对准同一个目标发射，也可以瞄准不同目标。你要为每道射线分别进行一次远程法术攻击。若命中，则目标受到2d6点火焰伤害。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，你就能多创造出一道射线。

探知术 (Scrying)

5环预言系

施法时间：十分钟

射程：自身

成分：言语，姿势，材料（一个价值至少1,000金币的聚焦镜，例如水晶球、银镜或圣水盆）

持续时间：专注，最长十分钟

你能看见和听见一个和你处于同一存在位面上的生物。目标生物必须进行感知豁免检定；本次检定的调整值与你对目标的了解程度有关，也与你和目标之间的物理联系程度有关。如果目标知道你在施放该法术，而它又愿意被你观察，那么它可以自愿放弃豁免检定。

了解程度

豁免调整值

二手信息（你曾经听说过受术者）

+5

直接信息（你曾经见过受术者）

+0

熟悉（你对受术者很了解）

-5

联系程度

豁免调整值

肖像或图像

-2

所有物或衣物

-4

身体部位、头发、指甲或类似物件

-10

如果对方豁免成功，则目标不受该法术影响，并且在24小时内你不能尝试探知同一个目标。

如果对方豁免失败，则你在目标身边10英尺内制造出一个隐形的探测器。通过探测器，你可以身临其境地看见和听见周围的环境。探测器会跟随目标移动，在法术时效内始终保持在目标周围10英尺内。在能够看破隐形的生物眼中，你的探测器是一个拳头大小的光球。

除了生物之外，你也可以选择一个你以前见过的地点作为该法术的目标。在这种情况下，探测器会出现在目标地点，并且不会移动。

炽焰斩 (Searing Smite)

1环塑能系

施法时间：一个附赠动作

射程：自身

成分：言语

持续时间：专注，最长一分钟

在法术失效前，当你下一次用武器击中一个生物时，你的武器上闪现出白热的光芒。这次攻击对目标造成额外的1d6点火焰伤害，并且会使目标着火。在法术结束之前，目标在它的每一个回合结束时都要进行一次体质豁免检定。若豁免失败，则它受到1d6点火焰伤害。若豁免成功，则法术结束。如果目标或它身边5英尺内的另一个生物使用一个动作来扑灭它身上的火焰，或有其他某种效果熄灭了火焰（例如目标跳入水中），则法术结束。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，最初一次攻击造成的额外伤害就增加1d6。

识破隐形 (See Invisibility)

2环预言系

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语，姿势，材料（一撮滑石粉和少量银粉）

持续时间：一小时

在法术时效内，你能够看见任何隐形的生物和物体，如同它们是正常可见状态一样。你还能够看见以太界。以太界的生物和物体在你眼中会以幽灵般的半透明状出现。

伪装术 (Seeming)

5环幻术系

施法时间：一个动作

射程：30英尺

成分：言语，姿势

持续时间：八小时

该法术允许你修改法术距离内你能看见的任意数量生物的外观。你对你选择的每个目标生物分别赋予一个新的，虚假的外貌。不愿意受该法术影响的目标可以进行一次魅力豁免检定，若成功则不受该法术影响。

该法术能改变生物的物理外表，也能伪装出服装、盔甲、武器和装备。你可以使目标生物看起来变高或变矮了一英尺，或是变胖变瘦之类。你不能改变目标的身体类型，所以你给目标选择的新外形的肢体分布必须和原形一致。只要不违反以上规则，要怎么改变外观就由你自己决定了。该法术一直持续到时效结束，不过你可以花费一个动作使它提前失效。

该法术的伪装无法承受物理上的测试。例如，如果你用该法术给一个生物加上了一顶帽子，那么实在的物品可以直接穿过这顶帽子；如果有人伸出手来摸它，也只会是什么都摸不到或者摸到目标的头和头发。如果你用该法术将自己伪装得比实际更瘦，那么别人朝你伸出手的时候可能出现这种情况：对方的手看似还没碰到你的身体，可是手上却传来了确实的触感。

其他生物可以花费一个动作来仔细观察一个目标。它进行一次智力（调查）检定对抗你的法术豁免DC。若观察者检定成功，它将意识到目标是经过伪装的。

短讯术 (Sending)

3环塑能系

施法时间：一个动作

射程：无限

成分：言语，姿势，材料（一小段细铜线）

持续时间：一回合

你向你所熟识的一个生物发送一小段信息（二十五个字或更短）。对方在心中听到你的信息。如果对方认识你，它会认出你是发讯人，而且它马上就可以回复一段类似的信息。对方的智力值必须至少为1才能理解你的信息。

你的传讯可以跨越任意长的距离，甚至能跨位面。但如果目标和你在不在同一个存在位面，则短讯术有5%的概率无法到达。

隔离术 (Sequester)

7环变化系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（钻石粉尘、绿宝石粉尘、红宝石粉尘、蓝宝石粉尘混合而成的粉末，价值至少5,000金币。施法时消耗）

持续时间：直到被解除

这道法术能够将一个自愿的生物或物体藏匿起来，在法术结束前都不会被侦测到。当你施放该法术并且触碰目标时，目标变为隐形，并且不能被作为预言系法术的目标，也不会被预言系法术创造出的探测器感知到。

如果法术的目标是一个生物，则目标将进入假死状态。时间在受术者的世界中停止了流动，因此它不会变得衰老。

你可以设置一个让该法术提前终止的条件。这个条件由你自由设定，但必须是发生在目标周围一英里内或在目标周围一英里内可见的事件。例如：“经过一千年后”或“当泰拉斯奎巨兽觉醒时”。如果受术者受到任何伤害，则该法术立刻结束。

形体变化 (Shapechange)

9环变化系

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语，姿势，材料（价值不低于1,500金币的玉环，施法时戴在头上）

持续时间：专注，最长一小时

你在法术时效内变形为另一个生物。你的新形态可以是任何挑战等级等于或低于你的等级的生物。此种生物不能是构装体或不死生物，而且你必须见过此种生物至少一次。你变形成此种生物

中一个普通的个体，没有任何职业等级，也没有“施法 (Spellcasting)”特质。

你的游戏数据被目标生物的数据取代，但你的阵营、智力值、感知值和魅力值不变。你同样保留你的所有技能熟练和豁免熟练，而且还能获得目标生物的技能熟练和豁免熟练。如果目标生物和你都有某项熟练，而且目标生物在这一项上的熟练加值比你的高，则你在这项的检定上使用它的熟练加值而非你自己的。你不能使用新形态的传奇动作和巢穴动作。

你的生命值 and 生命骰变成和新形态一样。当你变回原形时，你的生命值变回变形前你所拥有的。如果你是因为生命值降到0以下而变回原形的，那么任何多余的伤害都会转嫁到你的正常形态上。只要多余的伤害不足以把你在正常形态下的生命值也降到0，你就不会昏迷。

你依然享受你的职业特性、种族特性和其他特性带来的好处，只要你的新形态在物理上能够做到这些事。你不能使用任何你之前享有的特殊感官（例如黑暗视觉），除非你的新形态也有这种感官。如果你变形成的生物通常不能说话，那么你也不能说话。

当你变形时，你可以选择你的装备是要掉到地上，融入新的形体中，还是继续穿戴着。继续穿戴的装备依然拥有正常情况下的功能。DM要根据新形态的外形和大小来判断你在新形态下是否能够继续穿戴你身上的每件装备；新形态下不能穿戴的装备只能掉到地上或融入新的形体中。融入新形体的装备将不会产生任何效果。

在法术时效内，你可以花费你的动作来转换为另一个形态。重新变形的规则与限制与第一次变形相同，只有一点不同：如果新形态的生命值比你当前的形态要多，那么你的生命值保持为当前值不变。

粉碎音波 (Shatter)

2环塑能系

施法时间：一个动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势，材料（一片云母）

持续时间：立即

突然间，你选定的一个法术射程内的点上爆发出一阵震耳欲聋的噪音。以该点为圆心作半径10英

尺的圆球，球内的所有生物都必须要进行一次体质豁免检定。若失败，则受到3d8点雷鸣伤害；若成功则伤害减半。用无机物质（如石头、水晶或金属）制成的生物在这次豁免上有劣势。

如果法术的影响范围内有一个非魔法物体，而且它并没有被哪个生物穿戴着或携带着，那么它也要受到伤害。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术伤害就增加1d8。

护盾术 (Shield)

1环防护系

施法时间：一个反应，当你被攻击命中或被作为魔法飞弹的目标时你可以采取该法术作为反应

射程：自身

成分：言语，姿势

持续时间：一轮

一道看不见的法力护盾浮现在你身边，保护着你。在你的下一回合开始前，你的AC有+5加值（在触发该法术的攻击之前生效），并且不会受到魔法飞弹的伤害。

虔诚护盾 (Shield of Faith)

1环防护系

施法时间：一个附赠动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势，材料（一张写有一小段经文的羊皮纸）

持续时间：专注，最长十分钟

围绕着法术距离内你选定的一个生物出现了一片闪着微光的魔法场。在法术时效内目标的AC有+2加值。

橡棍术 (Shillelagh)

变化系戏法

施法时间：一个附赠动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一些槲寄生、一片三叶草的叶子和一根木棒或木杖）

持续时间：一分钟

你将自然之力灌入手中持握的一根木棒或木杖中。在法术时效内使用该武器进行近战攻击时，你可以用你的施法属性代替力量来进行攻击和伤

害检定，并且该武器的伤害骰变为d8。另外，如果该武器原来不是魔法武器，那么它将变成魔法武器。如果你再次施放该法术或丢掉该武器，则法术立刻失效。

电爪术 (Shocking Grasp)

塑能系戏法

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：立即

你的手上发出闪电，试图触碰一个生物来给它电击。对目标进行一次近战法术攻击。如果目标穿着金属铠甲，则你在本次检定上有优势。若命中，则目标受到1d8点闪电伤害，而且它在它的下一回合开始前不能采取任何反应。

你到达5级时，该法术的伤害增加1d8（变为2d8）。11级时再加1d8（变为3d8），17级时再加1d8（变为4d8）。

沉默术 (Silence)

2环幻术系（仪式）

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长十分钟

你选择一个位于法术距离内的点。以该点为圆心作半径20英尺的球形区域，在法术时效内该区域中不会产生任何声音，而且外界的声音也无法进入该区域。任何完全位于该区域内的生物和物体都免疫雷鸣伤害，而且任何生物在完全位于该区域内时都会变聋。在该区域内无法施放有言语成分的法术。

无声幻影 (Silent Image)

1环幻术系

施法时间：一个动作

射程：60英尺

成分：言语，姿势，材料（少量羊毛）

持续时间：专注，最长十分钟

你创造出一个影像。这个影像可以是一件物体、一个生物或其他视觉现象，但体积不能大于一个边长15英尺的正方体。这个影像将出现在法术距离内的一点，一直持续到法术结束。这是纯粹的

视觉影像；它不会被听觉、嗅觉或其他感官感受到。

你可以使用你的动作来使这个影像移动到法术距离内的任何一点。在影像移动时，你可以改变它的外表来使它的动作看起来更自然。例如，如果你要移动一个你创造出来的生物影像，你可以改变它的外观，使它看起来是在走动一样。

只要和这个影像进行物理接触就可以揭露出它的虚幻本质，因为实在的物体可以直接穿过它。其他生物可以使用它的动作来检查这个影像。它进行一次智力（调查）检定对抗你的法术豁免

DC，如果成功就能看出这个影像是个幻像。只要一个生物看出了这是个幻像，它就能看见这个影像后面的东西。

拟像术 (Simulacrum)

7环幻术系

施法时间：十二小时

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一些雪或冰，用来给模拟对象制作一个真人大小的模型；模拟对象身体的一部分（如毛发或指甲），用来放在雪或冰上；以及价值至少1,500金币的红宝石粉，用来撒在复制品上面，施法时消耗）

持续时间：直到被解除

你塑造出法术距离内一个野兽或类人生物的复制幻像。在整个施法过程中你都在干这件事。复制品是一个部分真实的、由冰或雪构成的生物，它能够进行动作，也能在其他方面如同正常生物一样受到各种影响。它与原生物看起来一样，但是它的最大生命值只有原生物一半，而且在被塑造出来时没有任何装备。除此之外，幻像的各个数据都与原生物相同。

拟像对你——以及你所选定的生物——是友好的。它会服从你说出的命令，会按照你的愿望行动，并且在战斗中它会在你的回合中行动。拟像无法学习，也不知道如何变得更强大，因此它永远不会升级，它的其他能力也不会变得更强大，而且它用掉的法术位也不能恢复。

如果拟像受到了伤害，你可以在炼金实验室里修理它。给拟像每恢复一点生命值就要消耗价值100金币的稀有矿物和药草。拟像会一直持续到

它的生命值降到0，随后就变回冰雪并立刻融化。

如果你再次施放这道法术，正在活动中的任何你用这道法术创造出来的复制体都会立刻被摧毁。

睡眠术 (Sleep)

1环附魔系

施法时间：一个动作

射程：90英尺

成分：言语，姿势，材料（一把细沙，玫瑰花瓣，或一只蟋蟀）

持续时间：一分钟

这道法术使一些生物陷入魔法造成的沉睡中。投掷5d8；结果就是该法术能影响的生物的生命值总和。你选定射程内一点，周围20英尺的区域内的生物按照生命值从低到高的顺序依次受到该法术影响（忽略昏迷的生物）。

从生命值最低的生物开始，受到该法术影响的生物一个个陷入昏迷中。这些睡眠者直到法术持续时间结束，或睡眠者受到伤害，或有人消耗一个动作来把睡眠者振醒\打醒时才会醒来。从生命值总和中减去每个生物的生命值，然后才继续考虑下一个生命值最低的生物。只有在一个生物的生命值小于等于剩下的生命值总和时，它才会受到该法术影响。

不死生物以及免疫感控效果的生物不受该法术影响。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环就多投一个2d8。

冰雹雨 (Sleet Storm)

3环咒法系

施法时间：一个动作

射程：150英尺

成分：言语，姿势，材料（一把灰尘和几滴水）

持续时间：专注，最长一分钟

你选定法术距离内一点。在以该点为中心、半径40英尺、高20英尺的区域内，寒冷刺骨的冻雨和冰雹倾泻而下，直到法术结束。该区域会变成重度遮蔽，并且该区域内的一切明火都将熄灭。

该区域内的地面上覆着一层光滑的冰，使地面变成困难地形。当一个生物在一回合中第一次进入

法术区域或在法术区域内开始它的回合时，它必须要进行一次敏捷豁免检定，如果失败就滑倒在地。

如果法术区域内有一个生物正进行专注，该生物必须进行体质豁免检定，若失败则失去专注。

缓慢术 (Slow)

3环变化系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（一滴糖浆）

持续时间：专注，最长一分钟

你在法术距离内一个边长40英尺的正方体内选择最多六个生物。你扭曲它们周围的时间流。每个目标都要进行一次感知豁免检定，若失败则受到该法术影响直到法术结束。

受到这道法术影响的生物速度减半，它的AC和敏捷豁免检定都受到-2减值，并且它不能采取反应。在它的回合中，它可以使用一个动作或一个附赠动作，但不能在同一回合中使用以上两者。不管该生物有什么样的特殊能力和魔法物品，它在自己的一回合中只能进行一次近战或远程攻击。

如果该生物尝试施放一道施法时间为一个动作的法术，投掷一个d20。如果结果是11或更高，则该生物的法术直到它的下一回合才会生效，而且该生物必须在此时再使用一个动作来完成法术。如果它做不到，它的法术就浪费掉了。

受到这道法术影响的生物在它的回合结束时要再进行一次感知豁免检定，若成功则该法术结束。

维生术 (Spare the Dying)

死灵系戏法

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势

持续时间：立即

你触碰一个生命值为0的活着的生物。该生物的伤势立刻稳定下来。这道法术对不死生物和构装体无效。

动物交谈 (Speak with Animals)

1环预言系（仪式）

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语，姿势

持续时间：十分钟

在该法术的时效内，你能够理解野兽并且能与它们进行语言交流。许多野兽智力不高，因此它们的认知水平相当有限，但它们至少能向你提供关于周围地域和怪物的情报，包括任何它们现在以及在前一天内感知到的东西。你也许可以说服野兽帮你一些小忙，是否成功则由DM来判断。

死者交谈 (Speak with Dead)

3环死灵系

施法时间：一个动作

射程：十英尺

成分：言语，姿势，材料（燃烧的香）

持续时间：十分钟

你选择法术距离内的一具尸体，赐予它少许生命和智力，使它可以回答你的问题。这具尸体必须依然有一张嘴，而且不能是不死生物。如果目标尸体在最近的十天内曾被作为该法术的目标，则法术失败。

在法术结束前，你可以向尸体提出最多五个问题。尸体的知识仅限于其生前所知，包括它所讲的语言。回答通常是简短、含糊或重复的，而且如果你对尸体抱有敌意或者尸体认为你是它的敌人，它也不必一定要给你正确的答复。该法术并不能让该生物的灵魂返回其身体之中；你只是活化了它的精神。因此，这具尸体不能认知新的信息，不能理解它死后发生的任何事情，也不能对未来的事件作出猜测。

植物交谈 (Speak with Plants)

3环变化系

施法时间：一个动作

射程：自身（半径30英尺）

成分：言语，姿势

持续时间：十分钟

你赋予周边30英尺内的植物有限的知觉和活力，使它们能够与你沟通以及按照你的命令行事。你可以向植物询问最近一天里法术区域内发生过的事，由此来了解曾路过这里的生物、天气，以及其他状况。

你可以使由于植物生长造成的困难地形（如灌木丛）在法术时效内变为普通地形。或者你也可以将有植物生存的普通地形变成困难地形——例如让藤蔓和树枝来阻碍你身后的追兵。根据DM的判断，植物也可能会为你做其他的事情。这道法术无法让植物拔根而起、自由移动，但它们可以自由活动自己的树枝、藤蔓和茎秆。

如果法术区域内有一个植物生物，你可以如同你们有共同语言一般与它交流，但你并没有任何能影响它立场的魔力。

这道法术能让纠缠术创造出来的植物放开一个被束缚的生物。

蛛行术 (Spider Climb)

2环变化系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一滴沥青和一只蜘蛛）

持续时间：专注，最长一小时

你触碰一个自愿的生物。在法术结束前，该生物能够在垂直表面上爬上、爬下或横移，甚至在天花板上都能倒挂着移动，而且不需要用到双手。另外，目标可以用和行走速度一样的速度爬行。

荆棘丛生 (Spike Growth)

2环变化系

施法时间：一个动作

射程：150英尺

成分：言语，姿势，材料（七根棘刺或七根嫩枝，每根都要削尖）

持续时间：专注，最长十分钟

以法术距离内一点为中心，周围二十英尺内的地面扭曲变形，坚硬的棘刺破土而出。在法术时效内，这片区域视为困难地形。当一个生物进入这片区域或在其中移动时，每移动五英尺就要受到2d4点穿刺伤害。

地面的变形是受到掩饰的，粗看起来十分自然。如果一个生物在你施放这道法术时不能看见这片区域，则它必须要进行一次感知（侦察）检定，成功的话才能发现这片区域隐藏的危险。

灵体卫士 (Spirit Guardians)

3环咒法系

施法时间：一个动作

射程：自身（半径15英尺）

成分：言语，姿势，材料（一面圣徽）

持续时间：专注，最长十分钟

你唤来灵体作你的守卫。在法术时效内，它们会在你周围15英尺的范围内四处飞舞。如果你是善良或中立的，它们飘渺的身形看起来像是天使或妖精（由你选择）。如果你是邪恶的，则它们将形如恶鬼。

当你施放该法术时，你可以选择你视野内任意数量的生物，让它们不受该法术的影响。受该法术影响的生物在法术区域内速度减半，而且当它在一回合中第一次进入法术区域或在法术区域内开始它的回合时，它必须要进行一次感知豁免检定。若失败，则它受到3d8点光耀伤害（如果你是善良或中立的）或3d8点暗蚀伤害（如果你是邪恶的）。若豁免成功，则伤害减半。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术的伤害就增加1d8。

灵体武器 (Spiritual Weapon)

2环塑能系

施法时间：一个附赠动作

射程：六十英尺

成分：言语，姿势

持续时间：一分钟

你在法术距离内的一点创造出一把浮空的虚幻武器，持续到法术时效结束或你再次施放该法术为止。当你施放该法术时，你可以对该武器周围5英尺内的一个生物进行一次近战法术攻击。若命中，则目标受到1d8+你的施法属性调整值的力场伤害。

在你的回合中，你可以消耗一个附赠动作来使该武器移动最多20英尺，并且再对它周围5英尺内的一个生物进行一次同样的攻击。

该武器的外形由你自由决定。如果施法的牧师侍奉的是一位和特定武器有关的神祇（例如圣库斯伯特的钉头锤、托尔的锤子），则该法术创造出武器的外形与这件武器类似。

升环施法：

当你使用3环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术的伤害就增加1d8。

慑魄斩 (Staggering Smite)

4环塑能系

施法时间：一个附赠动作

射程：自身

成分：言语

持续时间：专注，最长一分钟

在法术失效前，当你下一次用武器击中一个生物时，你的武器不仅击穿了对方的身体，还击穿了它的心灵。这次攻击对目标造成额外的4d6点精神伤害，并且目标必须进行一次感知豁免检定。若失败，则目标在它的下一回合结束前在所有攻击检定和属性检定上具有劣势，而且不能采取任何反应。

臭云术 (Stinking Cloud)

3环咒法系

施法时间：一个动作

射程：九十英尺

成分：言语，姿势，材料（一个臭鸡蛋或几根臭菘草叶子）

持续时间：专注，最长一分钟

以法术距离内一点为中心，你创造出一团半径20英尺的，令人作呕的黄色气体。这朵云团会绕过角落扩散，而且能造成重度遮蔽。在法术时效结束前，这朵云团都会一直在空气中徘徊。

如果一个生物在它的回合开始时完全位于云团内，则它必须进行一次对抗毒素的体质豁免检定。若失败，该生物就要在呕吐和蹒跚中浪费掉它本回合的动作。如果一个生物不需要呼吸或对毒素免疫，则它将自动通过这次检定。

中等强度的风（风速至少达到每小时十英里）可以在四轮内吹散这朵云团。强风（风速至少达到每小时二十英里）只要一轮就能吹散它。

塑石术 (Stone Shape)

4环变化系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（软粘土，必须捏成你想塑造的大致形状）

持续时间：立即

你触碰一个体积为中型或更小的石质物体或一部分长宽高都不超过五英尺的岩石，将它塑造成你想要的任何形状。比如你可以把一块大石头变成一件武器、一尊偶像、一具棺材，也可以在石墙上开出一条小通道，前提是墙的厚度不能超过五英尺。你也可以使一扇石门或石质门框变形来将门封死。你创造的物体最多可以有两条铰链和一道门，但不能塑造出更复杂的机械结构。

石肤术 (Stoneskin)

4环防护系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（消耗价值100金币的钻石粉尘）

持续时间：专注，最长一小时

这道法术使你触碰的一个自愿生物的皮肤变得硬如岩石。在法术结束前，法术目标对非魔法的钝击、穿刺和挥砍伤害具有抗力。

复仇风暴 (Storm of Vengeance)

9环咒法系

施法时间：一个动作

射程：视距

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长一分钟

以你能看见的一点为中心，一团翻腾搅动的乌云逐渐成形，并且一直扩散到半径360英尺。这片区域内电闪雷鸣、狂风呼啸。在云团出现时，所有位于云团下方的生物（处于云团下方5,000英尺内）必须要进行一次体质豁免检定。若失败，该生物将受到2d6点雷鸣伤害并且会耳聋5分钟。

你每维持一轮该法术的专注，这风暴就会在你的回合中产生新的效果：

第二轮：云层中降下酸雨。所有位于云团下方的生物和物体受到1d6点强酸伤害。

第三轮：你从云中召下六道雷电击向你选中的六个位于云团下的生物或物体。任何一个生物或物体都不会被雷电击中两次。遭到雷击的生物必须要进行一次敏捷豁免检定，若失败则受到10d6点闪电伤害，若豁免成功则伤害减半。

第四轮：冰雹从云团中倾泻而下。所有位于云团下方的生物受到2d6点钝击伤害。

第五到第十轮：狂风和冻雨朝着云团下的区域袭来。这片区域变为困难地形并受到重度遮蔽。这片区域内的所有生物受到1d6点寒冷伤害。在这片区域中无法进行远程武器攻击。这里的强风和暴雨在维持法术专注时视为严重干扰。还有，这片区域中的烈风（风速在每小时20英里到50英里之间）会自动吹散区域内的一切烟、雾和其他类似的现象，包括魔法的和非魔法的。

暗示术 (Suggestion)

2环附魔系

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，材料（一条蛇舌加上一小块蜂巢或一滴橄榄油）

持续时间：专注，最长八小时

选择法术距离内一个你可以看见的生物。你暗示目标进行某种行动（最多一两句话），通过魔力影响它的行为。目标必须能够听见并理解你说的话。免疫感控效果的生物不受该法术影响。你的暗示言辞必须能让那种活动听上去合情合理。如果你要求目标生物刺伤它自己、主动去撞一根矛、自焚或作出其他明显的自残行为，法术将自动失效。

目标必须进行感知豁免检定。若豁免失败，它将全力以赴去进行你所说的行动。受术者将在法术持续时间内始终遵循被暗示的行动。如果该行动很快达成，则受术者达到目标后法术即告结束。

你也可以设定特殊条件来触发受术者的行为。例如，你可以暗示一位骑士，让她把她的战马送给她遇见的第一个乞丐。如果在法术时效结束前未达成触发条件，则受术者不会做出被暗示的行为。

如果你或你的任何一个同伴伤害了受术者，则该法术立刻结束。

阳炎射线 (Sunbeam)

6环塑能系

施法时间：一个动作

射程：自身（六十英尺直线）

成分：言语，姿势，材料（一面放大镜）

持续时间：专注，最长一分钟

一道耀眼的光线从你手中射出。光线是一条宽5英尺、长60英尺的直线。所有处在直线上的生物必须要进行一次体质豁免检定。若一个生物豁免失败，则该生物受到6d8点光耀伤害，并且在你的下一回合前变为目盲。若豁免成功，则它只受一半伤害，而且不会目盲。不死生物和泥怪在这次豁免检定上有劣势。

在法术结束前，你在任一回合都可以花费一个动作来创造出一道新的光之线。

在法术时效内，你的手中有一颗光芒耀眼的小颗粒。它的光芒让附近30尺内的光照强度变为明亮，更远处30尺内的光照强度则变为微光。这颗颗粒的光芒视为太阳光。

阳炎爆 (Sunburst)

8环塑能系

施法时间：一个动作

射程：150英尺

成分：言语，姿势，材料（一片日长石和一团明火）

持续时间：立即

以法术射程内你选中的一点为中心，半径60英尺的区域内闪现出耀眼的阳光。所有位于这片光芒中的生物必须要进行一次体质豁免检定。若一个生物豁免失败，则该生物受到12d6点光耀伤害并且被目盲一分钟。若豁免成功，则它只受一半伤害，而且不会目盲。不死生物和泥怪在这次豁免检定上有劣势。

被这道法术目盲的生物在它的每个回合结束时都可以再进行一次体质豁免检定。若成功，则它不再目盲。

这道法术将驱散法术区域内所有被法术创造出的黑暗。

迅捷箭袋 (Swift Quiver)

5环变化系

施法时间：一个附赠动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一个箭袋，里面至少要有一发弹药）

持续时间：专注，最长一分钟

你在你的箭袋上施放法术，使它能凭空造出无穷无尽的弹药，你只要把手伸进箭袋里就会有弹药自己跳到你的手中。

在法术结束前，你在每一回合都可以花费一个附赠动作来使用一件武器射击两次（该武器使用的弹药必须是迅捷箭袋里装有的）。每次你这样射击之后，你的箭袋上的魔法便会自动创造出一发同样的弹药来补充刚刚用掉的那一发。在法术结束时，该法术创造出来的所有弹药都会碎裂瓦解。如果你失去了这个箭袋，则该法术即刻结束。

徽记术 (Symbol)

7环防护系

施法时间：一分钟

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（水银和磷，以及分别价值至少1,000金币的钻石和猫眼石粉末，施法时消耗）

持续时间：直到被解除或被触发

当你施放这道法术时，你在某个地方刻下了一个危险的法印。这个法印可以刻在一个平面上（如一块地板、一堵墙或一张桌子上）或刻在一个可以关闭起来隐藏该法印的物体中（如一本书、一卷卷轴或一个宝箱里）。如果你选择把法印刻在平面上，则法印不能覆盖直径大于10英尺的区域。如果选择把它刻在物体内部，则这件物体必须留在它原先的位置不动；如果这件物体离开你施放该法术的位置超过10英尺，则法印将被打破，法术没有被触发就结束了。

这个法印几乎是看不见的。其他生物必须要进行一次智力（调查）检定对抗你的法术豁免DC并且在对抗中胜出才能找到法印。

你在施放这道法术时决定该法印的触发条件。对于刻在平面上的法印，比较典型的触发条件有：触碰或踩到法印、移走一个盖住法印的其他物体、进入法印附近一定距离内，或者对刻有法印的物体进行操作。对于刻在物体内部的法印，最常用的触发条件是：开启刻有法印的物体、进入刻有法印的物体附近一定距离内，或者是看见法印。

你还可以进一步修改法印的触发条件，使得该法术只在特殊条件下生效，或让它只能被有特定体

征\特定种类的生物触发（如一个陷阱可以设定为只能被特定身高或体重的生物触发，或者可以设定为只影响鬼婆和变形怪）。你也可以特别指定哪些生物不会触发法印，例如说出特定口令的。

当你刻下法印时，从下面的选项中选一项作为它的效果。一旦法印被触发，它就会开始发光，使周围60英尺半径的球形区域内充满微光长达10分钟。这10分钟过完后法术便告结束。在法印生效时，所有位于这个球形区域内的生物都会成为它的效果的目标。当一个生物在它的回合中第一次进入这个球形区域内或在其中结束它的回合时，它也同样会成为法印的效果的目标。

死亡。所有目标都要进行一次体质豁免检定，失败则受到10d10点暗蚀伤害，成功则只受一半伤害。

争斗。所有目标都要进行一次体质豁免检定。若一个目标豁免失败，则它在接下来的一分钟内将不停地与其他生物争吵。在这段时间内它无法进行任何有意义的沟通，而且在所有攻击检定和属性鉴定上都有劣势。

恐惧。所有目标都要进行一次感知豁免检定，失败则陷入恐慌长达一分钟。在陷入恐慌时，该生物将丢弃它握持的一切东西，并且在它的每一回合中都要向远离的方向移动至少30英尺——只要它能做到。

绝望。所有目标都要进行一次魅力豁免检定，失败则陷入绝望长达一分钟。在这段时间内它不能进行攻击，也不能对任何生物使用有害的特技、法术或其他魔法效果。

疯狂。所有目标都要进行一次智力豁免检定，失败则陷入疯狂长达一分钟。疯狂的生物不能进行动作，听不懂其他生物的话，看不懂任何文字，而且只会胡言乱语。由DM来控制它移动（它的移动是混乱且毫无章法的）。

苦痛。所有目标都要进行一次体质豁免检定，若失败则会因为极度的痛苦而在一分钟内陷入乏力状态。

睡眠。所有目标都要进行一次感知豁免检定，若失败则会昏迷长达十分钟。若睡眠者受到伤害或有人消耗一个动作来把睡眠者振醒\打醒，则睡眠者立刻醒来。

震慑。所有目标都要进行一次感知豁免检定，失败则被震慑长达一分钟。

塔莎狂笑术 (Tasha's Hideous Laughter)

1环附魔系

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料（一些小甜饼和羽毛，羽毛要在空中挥舞）

持续时间：专注，最长一分钟

你选择法术距离内一个你能看见的生物。如果该生物受到了法术的影响，则一切事物在该生物眼中都变得滑稽可笑，使它开始狂笑起来。目标要进行一次感知豁免检定，若失败就将倒在地上，在法术时效内陷入乏力状态并且无法站起来。智力值为4或更低的生物不受影响。

目标在它的每回合结束时以及受到伤害时可以再进行一次感知豁免检定。如果是受到伤害导致这次豁免，则目标在这次豁免检定上有优势。若豁免成功，则法术结束。

心灵遥控 (Telekinesis)

5环变化系

施法时间：一个动作

射程：六十英尺

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长十分钟

你靠意念就能移动或操纵生物或物体。当你施放该法术时（或在法术射程内使用一个动作），你能对法术距离内一个你能看见的生物或物体运用你的意念来造成下面详述的效果。你可以一轮接一轮地影响同一个目标，也可以在任何时候选择一个新的目标。如果你改变了目标，之前的目标就不再受该法术影响。

对生物：你可以尝试移动一个巨型或更小的生物。使用你的施法属性进行一次属性检定来与目标生物的力量检定进行比试。如果你在比试中胜出，你可以使该生物朝任何方向（包括竖直向上）移动30英尺，但不能让它离开法术距离。在你的下一回合结束前，该生物将被你的遥控抓握束缚住。被朝正上方抬起的生物会在半空中悬停。

在后面的回合中，你可以再次进行前面进行过的比试来尝试继续抓住该生物（消耗一个动作）。

对物体：你可以尝试移动一个重量不超过1,000磅的物体。如果该物品没有被哪个生物穿戴着或携带着，你可以自动使它朝任何方向移动30英尺，但不能让它离开法术距离。

如果该物体正被物穿戴着或携带着，你必须使用你的施法属性进行一次属性检定来与目标生物的力量检定进行比试。如果你在比试中胜出，你可以把目标物体从该生物的身上拿走，并且使该物体朝任何方向移动30英尺（但不能让它离开法术距离）。

你可以使用心灵遥控来对物体进行精密操作，例如操纵一件简单的工具、打开一扇门或一个容器、把东西放进或拿出一个打开的容器中，或者把一个小瓶子里的东西倒出来。

心灵感应 (Telepathy)

8环塑能系

施法时间：一个动作

射程：无限

成分：言语，姿势，材料（一对相连的银戒指）

持续时间：24小时

你在你自己和一个自愿的、你所熟识的生物之间建立心灵连接。目标生物可以位于你所在的存在位面上任何一点。若你和目标不再位于同一位面上，则法术立刻结束。

在法术结束前，通过心灵连接，你和目标生物可以即时与对方分享言语、图像、声音以及其他感官信息，并且目标能认出它在与之交流的对象是你。该法术允许智力值至少为1的生物理解你的言语以及任何你发送给它的感官信息。

传送术 (Teleport)

7环咒法系

施法时间：一个动作

射程：十英尺

成分：言语

持续时间：立即

这道法术能即时将你以及法术距离内你能看见的最多八个自愿生物——或法术距离内你能看见的一个物体——传送到你选择的地点。如果你选择

一个物体作为法术目标，则该物体必须能被整个放进一个边长10英尺的正方体中，而且必须没有被一个非自愿的生物穿戴着或携带着。

你只能选择你知道的地点作为传送目的地，而且目的地必须和你位于同一个存在位面上。你对目的地的熟悉程度决定你是否能成功抵达。DM要投掷一个d100并查阅下表。

熟悉程度	遇难	相似地区	目标错误
永久法阵 01-100	—	—	—
相关物品 01-100	—	—	—
非常熟悉 25-100	01-05	06-13	14-24
偶尔见过 54-100	01-33	34-43	44-53
见过一次 74-100	01-43	44-53	54-73
听过描述 74-100	01-43	44-53	54-73
查无此地 —	01-50	51-100	—

熟悉程度：“永久法阵”指的是你知道符文序列的永久性传送法阵。“相关物品”是说你持有一件在过去六个月内从目标地点取来的物件，例如某个法师图书馆内的一本书、某个皇家卧室里床上的亚麻线，或某个巫妖的陵墓里的一块大理石。

“非常熟悉”指的是你常去的地方，你仔细研究过的地方，或是你在施放该法术时能看见的地方。“偶尔见过”是你见过几次的地方，但你不是很熟悉。“见过一次”是你只见过一次的地方，包括通过魔法看到。“听过描述”指的是一个你从别人那里听来位置和外观的地点，比如从地图上看来。

“查无此地”是根本不存在的地点。也许你尝试探知敌人的密室但看到的只是幻像，或者是一个你曾经熟悉但如今已不再存在的地点。

目标正确：你和你的队伍（或目标物体）出现在你想让它们出现的地点。

目标错误：你和你的队伍（或目标物体）出现在目的地随机方向上随机距离的一点。距离误差是原定移动距离的  $1d10 \times 1d10\%$ 。举例：如果你

尝试移动120英里，不幸目标错误，并且在投距离误差的两个d10时投出了5和3，那么你的传送距离误差是原定移动距离的15%，也就是18英里。DM通过投掷一个d8来判断误差出现在目的地的哪个方向上。1是正北，2是东北，3是正东，依此类推。如果你们想要传送到一个海滨城市但却出现在离岸边18英里远的海上，那你们可有麻烦了。

相似地区：你和你的队伍（或目标物体）出现在一个和目的地外观或氛围相似的不同地点。例如，如果你想回你自己的研究室去，你可能会误打误撞出现在别的法师的研究室里，或是一个陈设有许多和你的研究室里相似的工具的炼金用品店。通常来说，你会出现在离目的地最近的相似地区，但由于该法术没有距离限制，你可能会出现在同一个位面上的任何地点。

遇难：这道法术难以预测的特性导致这次旅行特别艰难。所有试图传送的生物（或目标物体）受到3d10点立场伤害，随后DM重投d100并查阅上表来决定你们出现在哪里（你们可能再次遇难，每次遇难都要受到伤害）。

传送法阵 (Teleportation Circle)

5环咒法系

施法时间：一分钟

射程：十英尺

成分：言语，材料（稀有的墨水和镶有价值50金币宝石的珍稀粉笔，施法时消耗）

持续时间：一轮

当你施放这道法术时，你在地上画出一个直径十英尺的圆圈，并在它周围画出符文。这个圆形法阵将你所处的位置与你选择的一个与你处在同位面上的永久性传送法阵相连（你必须知道该法阵的符文序列）。在圆圈中有一个发光的传送门打开，一直持续到你的下一回合结束。任何进入传送门的生物将立刻出现在目标法阵附近5英尺内

（如果该空间已被占据，则出现在最靠近目标法阵的未被占据的空间）。

许多神殿、公会和其他重要的场所都在其中某处设有永久性的传送法阵。这种法阵各有自己的符文序列——按特定顺序排列的一串魔法文字。当你最初获得施放这道法术的能力时，你会知道物质位面上两个永久法阵的符文序列（由DM决

定)。你可以在你的旅途中习得更多的符文序列。你只要花一分钟仔细研究一个新的符文序列就能够记住它。

如果你想要设立一个永久性的传送法阵，你必须在一年内每天在同一个地点施放一次该法术。当你如此施放该法术时，你不必要使用法阵进行传送。

谭森浮碟术 (Tenser's Floating Disk)

1环咒法系 (仪式)

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料 (一滴水银)

持续时间：一小时

这道法术在法术距离内一个你能看到的未被占据的空间内创造一个由力场构成的水平面，直径三英尺、厚一英寸，并让它浮在离地三英尺的地方。这个浮碟一直存在到法术时效结束，并且能最多承担500磅的重量。如果放在浮碟上的物体重量超过了500磅，则法术立刻结束，浮碟上的所有东西都掉到地上。

只要你和浮碟间的距离不超过20英尺，浮碟就不会移动。如果你移动到离浮碟20英尺以外的地方，则它将跟随你移动，保持在你身边20英尺内。浮碟可以通过崎岖地形，可以上楼下楼，也可以通过斜坡之类，但它不能改变高度超过10英尺。举例来说，浮碟不能越过一个10英尺深的坑；如果浮碟是在坑里被创造出来的，那么它无法离开这个深坑。

如果你和浮碟间的距离超过100英尺 (通常是因受障碍物所阻无法跟上你)，则法术立刻结束。

奇术 (Thaumaturgy)

变化系戏法

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语

持续时间：最长一分钟

你在法术距离内展示出一个低级奇观，表现出你的超自然能力。你在法术距离内创造出下列魔法效果中的一种：

·你的声音在一分钟内变得比常人响两倍。

·你在一分钟内使一团火焰闪烁、变亮、变暗或变色。

·你使地面震动一分钟 (完全无害)。

·你使某种声音自法术距离内的一点瞬间发出，例如雷鸣声、鸦叫声或不祥的低语声。

·你使一扇没有锁上的门或窗瞬间打开或关上。

·你在一分钟内改变你眼睛的颜色。

如果你多次施放该法术，你可以同时维持最多三个持续一分钟的效果。你也可以花费一个动作驱散这种效果。

刺鞭术 (Thorn Whip)

变化系戏法

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料 (一根来自带刺植物的茎干)

持续时间：立即

你创造出一条藤蔓般的带刺长鞭。你一声令下，那长鞭便挥向法术距离内的一个生物。你对目标进行一次近战法术攻击。如果命中，则目标受到1d6点穿刺伤害，并且如果目标生物的体型是大型或更小，则你将目标生物朝你的方向拉近最多10英尺。

你到达5级时，该法术的伤害增加1d6 (变为2d6)。11级时再加1d6 (变为3d6)，17级时再加1d6 (变为4d6)。

雷鸣斩 (Thunderous Smite)

1环塑能系

施法时间：一个附赠动作

射程：自身

成分：言语

持续时间：专注，最长一分钟

在法术失效前，当你下一次用武器击中一个生物时，你的武器发出方圆300英尺内都能听见的雷霆巨响。这次攻击对目标造成额外的2d6点雷鸣伤害。另外，如果目标是一个生物，它必须要进行一次力量豁免检定，若失败就会被推离10英尺并且倒地不起。

雷鸣波 (Thunderwave)

1环塑能系

施法时间：一个动作

射程：自身（边长15英尺正方体）

成分：言语，姿势

持续时间：立即

一道雷鸣波从你的身体向外扫去。在以你为起点的边长15英尺正方体内的每个生物都要进行一次体质豁免检定。若一个生物豁免失败，它将受到2d8点雷鸣伤害并且被推离10英尺。若豁免成功，则它只受一半伤害，而且不会被推离。

除此之外，所有完全位于效果区域内而且没有被固定住的物体都将自动被推离10英尺。这道法术会发出方圆300英尺内都能听见的雷霆巨响。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术的伤害就增加1d8。

时间停止 (Time Stop)

9环变化系

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语

持续时间：立即

你使时间在除你之外所有生物的世界中暂时停止流动。你一次性进行1d4+1个回合，在这段过程内时间对于其他生物来说是静止的，但你可以像正常一样移动和使用动作。

在法术时效内，如果你的一个动作——或任何你创造出来的效果——影响到了除你之外的任何生物或正被除你之外任何生物穿戴着或携带着的物体，则法术立刻结束。

巧言术 (Tongues)

3环预言系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，材料（一个陶制阶梯金字塔小模型）

持续时间：一小时

你触碰一个生物，这道法术的魔力便让它能够听懂它听见的任何语言。除此之外，当目标生物说话时，任何能听见它说话并且知道至少一种语言的生物都能听懂它的话。

木遁术 (Transport via Plants)

6环咒法系

施法时间：一个动作

射程：十英尺

成分：言语，姿势

持续时间：一轮

这道法术将一株法术距离内的大型或更大的静态植物用魔法与同位面上任意距离外的另一株植物连接起来。你必须见过或触碰过出口植物至少一次。在法术时效内，任何生物可以花费5英尺移动力进入目标植物内，然后从出口植物处出来。

融身入林 (Tree Stride)

5环咒法系

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长一分钟

你能够进入树木中，并从树木内部移动到500英尺内的一棵同类树木内。两棵树必须都是活的，而且至少要和你一样大。进入一棵树要消耗5英尺移动力。进入树后，你将立刻知道500英尺内所有同类树木的位置，并且作为你进入树木使用的移动的一部分，你可以选择进入这些同类树木中的一棵，或走出你所在的树木中。你将出现在出口树木周围5英尺范围内你选择的一点——这要另外消耗5英尺移动力。如果你的移动力已经用完了，你将出现在你进入的树木周围5英尺内。

在法术时效内，你每轮可以使用一次这样的传送能力。你必须在树外结束你的回合。

完全变形术 (True Polymorph)

9环变化系

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料（一滴水银，一团阿拉伯树胶\*2以及一缕烟）

持续时间：专注，最长一小时

选择法术距离内一个你能看见的生物或物体。你将目标生物变成另一个生物，将目标生物变成一个物体，或将目标物体变成一个生物（该物体必须没有被任何生物穿戴着或携带着）。这个变形效果持续到法术时效结束、目标的生命值降到0

或目标死亡为止。如果你在整个法术时效内一直保持该法术的专注，则变形将永久有效。

变形怪不受该法术影响。不愿被变形的生物可以进行一次感知豁免检定，成功就不受该法术影响。

生物变生物。如果你将一个生物变形成另一种生物，它的新形态可以是你选择的任何挑战等级等于或低于受术者挑战等级（或人物等级，如果受术者没有挑战等级）的物种。受术者的游戏数据（包括精神属性值）被新形态的数据取代，但阵营和性格不变。

受术者的生命值和生命骰变成和新形态一样。当受术者变回原形时，其生命值变回变形前它所拥有的。如果受术者是因为生命值降到0以下而变回原形的，那么任何多余的伤害都会转嫁到它的正常形态上。只要多余的伤害不足以把受术者在正常形态下的生命值也降到0，它就不会昏迷。

受术生物的行为能力将受到新形态的性质限制，而且它不能说话、施法或进行任何需要手势或语言的动作，除非它的新形态能做到这些。

受术者的装备将融入新的形体中。受术者不能启动、使用、挥舞或以其他任何方式受益于它的任何装备。

物体变生物。你可以将一个物体变成任何一种符合下列要求的生物：生物的体积不能大于原物体，并且生物的挑战等级必须低于或等于9。变形出的生物对你和你的同伴是友好的。战斗中它会在你的回合中行动。你决定它如何行动。DM手里有该生物的数据，由DM来判定它的行动结果如何。

如果这道法术变成永久有效，则你不再能控制该生物。它也许依然会对你友好——这取决于你怎样对待它。

生物变物体。如果你将一个生物变形成一个物体，则它连带它穿着和带着的一切东西变成新的形态。受术者的数据变成和该物体一样。在法术结束、受术者变回原形后，它不会记得在变成物体时发生的任何事。

完全复生术 (True Resurrection)

9环死灵系

施法时间：一小时

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（少量圣水以及至少价值25,000金币的钻石，施法时消耗）

持续时间：立即

你触碰一个已死的生物。目标必须死亡没有超过两百年，并且死因不能是老死。如果以上条件全部满足，而且受术生物的灵魂愿意并且能够回来，则受术生物以生命值全满的状态复活。

这道法术能弥合一切创伤、中和一切毒素、治愈一切疾病，并且会解除生前影响受术生物的一切诅咒。这道法术能补好受伤或失去的器官和肢体。

如果受术生物的遗体已经不再存在，这道法术甚至能给它再造一个新的身体。在这种情况下，你必须喊出该生物的名字，随后该生物便出现在你选中的周围10英尺内未被占据的一点。

真知术 (True Seeing)

6环预言系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（消耗由蘑菇粉、藏红花和油脂制成，价值25金币的眼药膏）

持续时间：一小时

你触碰一个自愿的生物，让这道法术赋予它看到事物真实面目的能力。在法术时效内，受术者拥有真实视觉，能发现被魔法隐藏的暗门，也能看到以太界。真知术可看穿的距离为120英尺。

克敌机先 (True Strike)

预言系戏法

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：姿势

持续时间：专注，最长一分钟

你伸出手，手指指向法术距离内的一个生物。你的魔力让你在刹那间看穿了目标的防御。在你的下一回合，只要该法术还没有结束，你在对目标的第一次攻击检定上将拥有优势。

海啸术 (Tsunami)

8环咒法系

施法时间：一分钟

射程：视距

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长六轮

在法术距离内你选择的一点出现了一面水墙。这面水墙长度不超过300英尺、高度不超过300英尺、厚度不超过50英尺。这面水墙持续到法术结束为止。

当水墙出现时，所有位于水墙区域内的生物都要进行一次力量豁免检定。若一个生物豁免失败，它将受到6d10点钝击伤害；豁免成功则只受一半伤害。

水墙出现后，在你的每回合开始时，水墙——以及其中的所有生物——将向远离你的方向移动50英尺。当水墙移入一个巨型或更小的生物所占据的空间时，该生物必须要进行一次力量豁免检定，失败则受到5d10点钝击伤害。同一个生物每轮只会受到这种伤害一次。在你的回合结束时，水墙的高度减少50英尺，并且在后面的战斗轮中该法术对生物造成的伤害也减少1d10。当水墙高度变为0英尺时法术结束。

被淹在水墙中的生物可以藉由游泳来移动，但由于波涛的阻力影响，该生物必须要进行一次力量（运动）检定对抗你的法术豁免DC才能成功移动。如果该生物检定失败了，则它不能移动。移动出水墙区域的生物会直接掉到地上。

隐形仆役 (Unseen Servant)

1环咒法系（仪式）

施法时间：一个动作

射程：六十英尺

成分：言语，姿势，材料（一根线和一块木头）

持续时间：一小时

这道法术创造出一股不可见、无心智、无形体的力量。在法术结束之前，你可以指挥它进行简单的工作。仆役被创造出来后出现在法术距离内的一块空地上。它的AC是10，生命值是1，力量是2，而且不能攻击。若仆役的生命值降到0，则法术结束。

你可以在你的每个回合内使用一个附赠动作在心中对仆役下达命令，使它移动最多15英尺并与一个物体进行互动。仆役可以做人类仆人能做到的简单工作，例如拿取东西、打扫卫生、修补东西、叠衣服、点火、上菜、倒酒等。一旦你下达了命令，仆役就会尽全力去做你命令它做的工

作，直到完成，随后它便会等待你的下一个命令。

如果你命令仆役做一件需要它离开你身边60英尺的工作，则法术立刻结束。

吸血鬼之触 (Vampiric Touch)

3环死灵系

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长一分钟

你的手上环绕着阴影，只要触碰一下就可以吸取他人的生命力来治疗你自己的伤。对你触及范围内的一个生物进行一次近战法术攻击。若命中，则目标受到3d6点暗蚀伤害，并且你回复数值等于造成的暗蚀伤害的一半的生命值。在法术结束前，你在你的每个回合内都能花费一个动作来再进行一次这样的攻击。

升环施法：

当你使用4环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术的伤害就增加1d6。

恶言相加 (Vicious Mockery)

附魔系戏法

施法时间：一个动作

射程：六十英尺

成分：言语

持续时间：立即

你对法术距离内一个你能看见的生物吐出一串带有隐秘法力的辱骂言辞。如果目标能听见你说话（不一定要听懂），它就必须要进行一次感知豁免检定，若失败则受到1d4点精神伤害并且目标在它下一回合结束前进行的第一次攻击检定上有劣势。

你到达5级时，该法术的伤害增加1d4（变为2d4）。11级时再加1d4（变为3d4），17级时再加1d4（变为4d4）。

火墙术 (Wall of Fire)

4环塑能系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（一小块磷）

持续时间：专注，最长一分钟

你在法术距离内一块坚实的地面上创造出一面火墙。你可以造出长度不超过60英尺、高度不超过20英尺、厚度不超过1英尺的直线型火墙，也可以造出直径不超过20英尺、高度不超过20英尺、厚度不超过1英尺的环形火墙。这面火墙是不透明的，并且持续存在到法术结束为止。

当火墙出现时，所有位于火墙区域内的生物都要进行一次敏捷豁免检定。若一个生物豁免失败，它将受到5d8点火焰伤害；豁免成功则只受一半伤害。

当你施放该法术时，你要选择火墙的哪一侧会造成伤害。当一个生物在火墙的这一侧10英尺或在火墙内结束它的回合时，它将受到5d8点火焰伤害。当一个生物在它的回合中第一次进入火墙或在火墙内结束它的回合时，它也会受到同样的伤害。火墙的另一侧不造成任何伤害。

升环施法：

当你使用5环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术的伤害就增加1d8。

力墙术 (Wall of Force)

5环塑能系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（少量碾碎纯净宝石制成的粉末）

持续时间：专注，最长十分钟

一面看不见的力墙出现在法术距离内你选择的一点。这面力墙的方向由你决定：你可以使力墙成为水平或垂直的结界，亦可以使它成一定倾角。它可以浮在空中，也可以立于地上。你可以将它塑成半球体或球体（半径最长10英尺），也可以塑成一个由十个十英尺见方板块构成的平面。每块板块都必须要和至少一块其他板块相连。不管形状如何，力墙的厚度总是四分之一英尺。力墙持续存在到法术结束为止。如果力墙形成时穿过了某个生物所占据的空间，则该生物会被推到力墙的一侧（由你决定推到哪一侧）。

没有任何事物可以以物理途径穿过力墙。力墙免疫所有伤害，也不能被解除魔法解除，但解离术可以立即摧毁它。力墙能够延伸进以太位面，因此连以太体的移动都能阻挡。

冰墙术 (Wall of Ice)

6环塑能系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（一小块石英）

持续时间：专注，最长十分钟

你在法术距离内一块坚实的地面上创造出一面冰墙。你可以将它塑成半球体或球体（半径最长10英尺），也可以塑成一个由十个十英尺见方板块构成的平面。每块板块都必须要和至少一块其他板块相连。不管形状如何，冰墙总是厚一英尺并且持续存在到法术结束为止。

如果冰墙形成时穿过了某个生物所占据的空间，则该生物会被推到冰墙的一侧并且必须进行敏捷豁免检定。若豁免失败，则该生物受到10d6点寒冷伤害；成功则只受一半伤害。

作为一个物体，冰墙可以受到伤害而被打破。冰墙的AC是12，每段10英尺长的冰墙有30点生命值，而且冰墙对火焰伤害有易伤。当一段10英尺长的冰墙的生命值降到0时，这段冰墙会被摧毁，但在原地会留下一片冰冷刺骨的空气。当一个生物在一回合中第一次通过这片寒气时，它必须要进行一次体质豁免检定。若豁免失败，则它受到5d6点寒冷伤害；成功则只受一半伤害。

升环施法：

当你使用7环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，冰墙刚出现时造成的伤害就增加2d6，并且通过寒气时受到的伤害也增加1d6。

石墙术 (Wall of Stone)

5环塑能系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（一小块花岗岩）

持续时间：专注，最长十分钟

一面坚硬的非魔法石墙出现在法术距离内你选择的一点。这面石墙厚达6英尺，由十个十英尺见方板块组成。每块板块都必须要和至少一块其他板块相连。另外，你也可以选择让十个10英尺x20英尺的板块来组成石墙，但代价是厚度只有3英尺。

如果石墙形成时穿过了某个生物所占据的空间，则该生物会被推到石墙的一侧（由你决定推到哪

一侧)。如果该生物即将被石墙完全包围住（或被石墙和另一个坚硬的平面包围），则它可以进行一次敏捷豁免检定。若豁免成功，则它可以采取一个反应来以正常速度移动，从而避免被墙围住。

你可以将石墙塑成你想要的任何形状，但它不能与其他生物或物体占据同一个空间。该墙不必垂直于地面，也不需要地基；但是，它必须由稳固的既有石块中延伸出来。因此，你可以使用该法术创造一条跨越峡谷的桥梁或是造出一个斜坡。若悬空石板的跨度超过20英尺，则它需要支撑，这使得石板的面积减半。你可以对石墙进行粗略的塑形，造出锯齿、城垛等。

该墙是一个可以受到伤害而被打破的石制物体。每块板块的AC都是15，每一英寸厚有30点生命值。当一块板块的生命值降到0时，该板块会被摧毁，而且与它相连的板块也可能会崩塌（具体由DM判断）。

如果你在法术时效内一直保持住该法术的专注，则石墙将永久存在并且不能被解除。如果你没有这么做，则石墙在法术结束时即刻消失。

棘墙术 (Wall of Stone)

6环咒法系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（少量荆棘）

持续时间：专注，最长十分钟

你创造出一面坚韧、纠缠、长满锐利棘刺的灌木之墙。棘墙出现在法术距离内一块坚实的地面上并且持续存在到法术失效为止。你可以造出长度不超过60英尺、高度不超过10英尺、厚度不超过5英尺的直线型棘墙，也可以用棘墙围成一个直径20英尺、高度不超过20英尺、厚度不超过5英尺的圆环。棘墙会阻挡视线。

当棘墙出现时，所有位于棘墙区域内的生物都要进行一次敏捷豁免检定。若一个生物豁免失败，它将受到7d8点穿刺伤害；豁免成功则只受一半伤害。

生物可以移动穿过棘墙，但这是个十分缓慢且痛苦的过程。生物在棘墙中每移动1英尺要消耗4英尺的移动力。另外，当一个生物在一回合中第一次进入棘墙时或在棘墙里结束它的回合时，该生

物必须进行敏捷豁免检定。若豁免失败，该生物将受到7d8点挥砍伤害；豁免成功则只受一半伤害。

升环施法：

当你使用7环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，两种类型的伤害就都增加1d8。

守护之链 (Warding Bond)

2环防护系

施法时间：一个动作

射程：接触

成分：言语，姿势，材料（一对单个价值至少50金币的白金戒指，你和目标在法术时效内必须一直戴着）

持续时间：一小时

你触碰一个自愿的生物，让这道法术的魔力保护它。这道法术在你和目标之间建立一种神秘的连接，一直持续到法术结束为止。当目标位于你身边60英尺以内时，它在AC和豁免检定上有+1加值，并且对所有伤害具有抗性。另外，每当目标受到伤害时，你也会受到同样点数的伤害。

若你的生命值降到0或你和目标分离超过60英尺，则法术结束。如果该法术被再次施放在两个被连接的生物中任意一方上，则法术同样会结束。你也可以花费一个动作来解除该法术。

水中呼吸 (Water Breathing)

3环变化系（仪式）

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料（一截芦苇或稻草）

持续时间：24小时

在法术结束前，这道法术让法术距离内你能看见的最多十个自愿生物获得在水下呼吸的能力。受术者依然保有它们正常的呼吸能力。

水面行走 (Water Walk)

3环变化系（仪式）

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料（一个软木塞）

持续时间：一小时

这道法术使受术者获得行走在任何液体表面——例如流水、酸液、泥浆、雪地、流沙或熔岩——上面都能如履平地的能力（走在熔岩上的生物仍会因高热而受伤）。你可以将此能力赋予法术距离内你能看见的最多十个自愿生物，使它们在法术时效内一直拥有这种能力。

如果你选择一个浸没在水中的生物作为该法术的目标，则受术者将会以60英尺/轮的速度上升，直到它浮上液面。

蛛网术 (Web)

2环咒法系

施法时间：一个动作

射程：六十英尺

成分：言语，姿势，材料（少量蜘蛛网）

持续时间：专注，最长一小时

你在法术距离内选中的一点召唤出一大片又厚又粘稠的网状物。以你选中的这点为起点，一个20英尺立方区域中在法术时效内将布满蛛网。这些蛛网视为困难地形，并且在这片区域造成轻度遮蔽。

如果蛛网没有被固定在两个固体中间（例如墙和树）或跨在一片地板、墙壁或天花板中间，则你召唤出的蛛网会自动坍塌，因而法术在你的下一回合开始时即告结束。摊在平面上的蛛网深度是5英尺。

任何在蛛网中开始其回合或在其回合中进入蛛网的生物都要进行一次敏捷豁免检定。若失败，则该生物将被束缚在网中，直到它离开蛛网或挣脱束缚。

被蛛网束缚住的生物可以花费一个动作来尝试挣脱。它要进行一次力量检定对抗你的法术豁免DC，若成功则不再被束缚。

这些蛛网都是可燃物。如果任何一个5英尺立方内的蛛网接触到明火，则这片区域内的蛛网将在一轮内被烧掉。这会对任何在火中开始其回合的生物造成2d4点火焰伤害。

怪影杀手 (Weird)

9环幻术系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势

持续时间：专注，最长一分钟

你利用一群生物最恐惧的事物，在它们的心中创造出只有它们自己能看见的虚幻之兽。以法术距离内你选中的一点为球心，一个半径30英尺圆球区域内的所有生物都要进行一次感知豁免检定。若一个生物豁免失败，则该生物在法术结束前陷入恐慌中。这道法术造出的幻像能唤出受术者心中最深的恐惧，使它最恐怖的噩梦显现为一个永远无法摆脱的威胁。若一个生物因该法术陷入恐慌，则它在自己的每回合开始时要进行一次感知豁免检定，若失败则受到4d10精神伤害。若豁免成功，则法术对该生物结束。

御风而行 (Wind Walk)

6环变化系

施法时间：一分钟

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料（火与圣水）

持续时间：八小时

你和法术距离内你能看见的最多十个自愿生物在法术时效内变成气态形体，看起来就像一缕云雾一样。当一个生物处于这种云雾形态下时，它拥有300英尺的飞行速度，并且对非魔法武器造成的伤害具有抗性。在这种形态下，一个生物不能进行除了冲刺（Dash）和变回原形以外的动作。变回原形要花一分钟的时间，在这段时间内该生物处于乏力状态且不能移动。在法术结束之前，该生物还可以再次变成云雾形态——这样的变形同样要花一分钟时间。

如果法术失效时一个生物正在云雾形态下飞行，该生物将在一分钟内以60英尺/轮的速度降落直到安全着陆。如果该生物降落一分钟后还没有着陆，那么在余下的距离中它将会如正常情况一样坠落。

风墙术 (Wind Wall)

3环塑能系

施法时间：一个动作

射程：120英尺

成分：言语，姿势，材料（一把微型扇子和一根稀有生物的羽毛）

持续时间：专注，最长一分钟

在法术距离内你选择的地点升起了一道烈风之墙。你可以造出长度不超过50英尺、高度不超过

15英尺、厚度不超过1英尺的风墙。你可以自由塑造该墙的形状，不过它必须沿着地面形成一条连续的轨道。风墙持续到法术结束为止。

当风墙出现时，所有位于风墙区域内的生物都要进行一次力量豁免检定。若一个生物豁免失败，它将受到3d8点钝击伤害；豁免成功则只受一半伤害。

这里的强风能够吹走雾、烟以及其他气体。体型为小型或更小的生物无法穿过风墙。如果有未固定的轻质物品被带进风墙中，它们将被向上吹飞。对墙后目标射出的箭、矢和其他普通飞行物会被朝上吹去而自动射失。（巨人或攻城器械投出的大石块和类似的飞行物不受影响。）处于气态形体下的生物无法穿过风墙。

祈愿术 (Wish)

9环咒法系

施法时间：一个动作

射程：自身

成分：言语

持续时间：立即

祈愿术是凡间生物能够施展的最强大的法术。你只需要大声说出你的愿望就能将现实世界的根基操弄于手中。

这道法术最基础的用法是用来模仿任意一个8环或更低法术。你不需要满足那法术所需的任何前提条件——包括昂贵的法术材料——就可以让那法术起效。

除此之外，你也可以选择创造下列效果中的一种：

·你创造出一个价值不超过25,000金币的物体。该物体不能是魔法物品，并且在任何一个维度上都不能超过300英尺。它将出现在你能看见的一处空地上。

·你让最多二十个你能看见的生物回复全部生命值，并且终止它们身上的一切在高等复原术中描述过的效果。

·你让最多十个你能看见的生物获得对你选择的一种伤害类型的抗力。

·你让最多十个你能看见的生物在八小时内免疫单独一种法术或其他魔法效果。举例来说，你可以使你自己和你的所有同伴免疫巫妖的吸取生命攻击。

·你撤销一件刚刚发生的事件。你强行重投在上一轮中（包括你的前一回合）进行的任何掷骰。现实将自己改变来适应新的掷骰结果。举例来说，祈愿术可以撤销对手的成功豁免、敌人的重击或同伴的失败豁免。你可以迫使检定者在重投中拥有优势或劣势，并且你可以选择是使用重投后的结果还是使用原来的结果。

你也许能靠这道法术达成上述效果以外的结果。你要尽量准确地向DM说出你的愿望。在这种情况下，DM在决定祈愿结果时有很大的自由度；你的愿望越大，出错的概率就越大。也许法术会直接失败，也许你想要的效果只有部分达成，或者你可能会因为表述愿望时措辞不当而遭到意想不到的结果。举例来说，许愿让一个坏人死掉可能会让你穿越到多年之后该坏人已死的一个时间段，使你相当于离开了游戏一样。与此类似，许愿获得一件传说中的魔法物品或神器可能立即将你传送到该物品当前的持有者身边。

施放该法术来达成除了模仿其他法术外的任何目的都会使你承受极大的负担。承受这种负担之后，直到你完成一次长休息之前，你每次施放法术时都要受到一定伤害（伤害数值与施放法术的环数相关，每环1d10点暗蚀伤害）。你无法以任何方式减轻或防止这种伤害。另外，你的力量值在2d4天内降低到3——除非它已经是3或更低。在这段时间内，你每花一整天休息（不从事任何费力的工作），恢复需要的天数就减少2天。最后，如果你承受了这种负担，你将有33%的概率再也无法施放祈愿术。

巫术箭 (Witch Bolt)

1环塑能系

施法时间：一个动作

射程：三十英尺

成分：言语，姿势，材料（从一棵被闪电击中的树上取来的树枝）

持续时间：专注，最长一分钟

一道劈啪作响的蓝色能量射线如同长矛一般射向射程内的一个生物，在你和目标之间形成一道持久的闪电弧。对目标生物进行一次远程法术攻击。若命中，则目标受到1d12点闪电伤害；而且在法术时效内，你在你的每个回合中都可以花费一个动作来自动对目标造成1d12点闪电伤害。如

果你使用你的动作来做其他任何事情，则法术即刻结束。此外，如果目标位于法术射程外或对你有全掩蔽，法术同样会结束。

升环施法：

当你使用2环或更高的法术位施放该法术时，使用的法术位每高一环，法术伤害就增加1d12。

回返真言 (Word of Recall)

6环咒法系

施法时间：一个动作

射程：五英尺

成分：言语

持续时间：立即

你和你身边五英尺内的最多五个自愿生物一起瞬间传送到一个你事先指定好的避难所。你和与你一起传送的生物将出现在你准备避难所时指定的地点（见下）旁边最近的空地。如果你没有事先准备好一个避难所就施放这道法术，法术将不会有任何效果。

要想制定一个避难所，你必须在一个供奉你所信仰的神祇（或者与你的神祇关联度很高）的地点——例如一座神殿——施放该法术。如果你试图在一个并不供奉你所信仰的神祇的地方如此施放这道法术，法术将不会有任何效果。

怒火斩 (Wrathful Smite)

1环塑能系

施法时间：一个附赠动作

射程：自身

成分：言语

持续时间：专注，最长一分钟

在法术失效前，当你的近战武器攻击下一次命中时，你的攻击对目标造成额外的1d6点精神伤害。除此之外，如果目标是一个生物，它必须进行感知豁免检定。若失败，则目标生物将在法术结束前被你吓得陷入恐慌中。该生物可以花费一个动作来尝试重拾斗志。它要进行感知检定对抗你的法术豁免DC，若成功则法术即刻结束。

诚实之域 (Zone of Truth)

2环附魔系

施法时间：一个动作

射程：六十英尺

成分：言语，姿势

持续时间：十分钟

你以法术距离内的一点为中心创造出一个抵御谎言的半径15尺球形魔法区域。在法术结束前，任何在一回合中第一次进入法术区域或在法术区域内开始其回合的生物都要进行一次魅力豁免检定。若一个生物豁免失败，那么只要它还在法术区域内，它便不能故意说谎。你知道每个受术生物的豁免是成功了还是失败了。

受影响的生物会意识到该效果的存在，因此它可以避免回答那些通常会以谎言答复的问题。该生物在回答问题时可以闪烁其词、避重就轻，只要不超出实话的范围就没有问题。



# 附录A：状态

生物的能力受到状态影响。特殊状态可能来源于法术，职业能力，怪物能力，或其他因素。大部分状态对人物不利，例如目盲。但也有少数状态对人物有利，例如隐形。

一种状态的持续时间要么延续到它被解除（例如，倒地状态可以通过起身解除），要么由引发状态的效果决定。

当造成同种状态的多种效果同时影响生物时，分别计算每种效果引发状态的持续时间。但同时受到多个同种状态并不会加强状态的效果。生物只可能处于或不处于某种状态。

以下是各种状态对生物的影响。

## 目盲

目盲的生物不能视物，所有需要视觉的属性检定自动失败。

对目盲的生物的攻击骰具有优势。目盲生物的攻击骰承受劣势。

## 魅惑

被魅惑的生物不能攻击魅惑者，也不能选择魅惑者为有害能力或魔法的目标。

魅惑者在和被魅惑者社交的任何属性检定上具有优势。

## 耳聋

耳聋的生物不能听音，所有需要听觉的属性检定自动失败。

## 恐慌

只要造成恐慌的源头仍在视野内，恐慌的生物就在属性检定和攻击骰上承受劣势。

恐慌的生物不能自愿向造成恐慌的源头靠近。

## 擒抱

被擒抱的生物速度变为0，并且无法受益于任何速度加值。

当擒抱者乏力（见“乏力”）时，状态结束。

当某种效果将被擒抱者移动到擒抱者或擒抱效果的接触范围之外时，状态结束。例如：当生物被雷鸣波推开时。

## 乏力

乏力的生物无法进行动作或反应。

## 隐形

隐形生物只能被魔法或特殊感官察觉。在判断潜行时，该生物视为处于重度遮蔽下。该生物的位置可以借由它发出的声音或留下的踪迹来判断。

对隐形生物的攻击骰承受劣势，隐形生物的攻击骰具有优势。

## 麻痹

麻痹的生物乏力（见“乏力”），并且无法移动或说话。

麻痹的生物力量和敏捷豁免检定自动失败。

对麻痹的生物的攻击骰具有优势。

在5尺内对麻痹的生物进行攻击将自动重击。

## 石化

石化的生物及其穿戴或携带的非魔法物品被转化为无生命的实心雕像（通常是石雕）。其重量变为原本的十倍，并且停止老化。

石化的生物乏力（见“乏力”），无法移动或说话，并且无法感知周围的事物。

对石化的生物的攻击骰具有优势。

石化的生物力量和敏捷豁免检定自动失败。

石化的生物对全部伤害均具有抗性。

石化的生物免疫毒素和疾病，但已经生效的毒素或疾病只是被暂缓，而非移除。

## 中毒

中毒的生物在攻击骰和属性检定上承受劣势。

## 倒地

倒地的生物可进行的移动只有爬行。他可以通过起身来终止倒地状态。

倒地的生物在攻击骰上承受劣势。

在5尺内对倒地的生物进行攻击时攻击骰具有优势，其余情况攻击骰承受劣势。

## 束缚

被束缚的生物速度变为0，并且无法受益于任何速度加值。

对被束缚的生物的攻击骰具有优势，被束缚的生物在攻击骰上承受劣势。

被束缚的生物在敏捷豁免上承受劣势。

## 震慑

震慑的生物乏力（见“乏力”），无法移动，并且无法清晰连贯地说话。

震慑的生物力量和敏捷豁免检定自动失败。

对震慑的生物的攻击骰具有优势。

## 昏迷

昏迷的生物乏力（见“乏力”），无法移动或说话，并且无法感知周围的事物。

昏迷的生物会放开手中握着的物品并倒地。

昏迷的生物力量和敏捷豁免检定自动失败。

对昏迷的生物的攻击骰具有优势。

在5尺内对昏迷的生物进行攻击将自动重击。

## 力竭

某些特殊能力和自然灾害会导致名为力竭的特殊状态，例如饥饿，或是长时间暴露在极热或极冷的温度下。力竭分为六级。根据特定效果的描述不同，该效果可令生物陷入一级或更高的力竭中。

等级	效果
1	属性检定承受劣势
2	速度减半
3	攻击骰和豁免检定承受劣势
4	生命值上限减半
5	速度减为0
6	死亡

已经力竭的生物在受到另一会导致力竭的效果影响时，将其当前力竭等级与该效果造成的力竭等级相加。

力竭的生物承受其当前力竭等级及所有更低级力竭的效果。例如，被2级力竭影响的生物在属性检定上承受劣势，且速度减半。

移除力竭的效果按其描述降低力竭等级。当力竭等级小于1时，所有力竭效果结束。

足够的饮食和一次长休息将使力竭降低1级。



# 附录B：多元宇宙诸神

宗教是D&D多元宇宙生活中的重要部分。当诸神行走世间、当牧师引导神圣之力、当邪教在地下巢穴举行黑暗献祭、当全身闪闪发光的圣武士如灯塔般矗立对抗黑暗，我们很难对神灵再抱有模棱两可的态度，我们很难再否认他们的存在。

在D&D世界的不同时间、不同环境下有着不同的信仰。比如在被遗忘的国度中，人们可能为了爱情上的好运向淑妮祈祷，在去市场之前向渥金祭祀，或者在一场肆虐的风暴中祈求塔洛斯息怒。这些都发生在同一天。很多人也会偏爱诸神中的一位，遵循这位神祇的理念与教导。有一些人甚至把自己完全奉献给一位唯一的神，通常作为一名祭司或圣斗士为这神祇的理念服务。

## 边栏——生命领域和死亡领域

这次版本中很多神灵都建议了生命领域，特别是他们与医疗、保护、分娩、培育还有生育密切相关时。但如同第三章所述，生命领域即便如此广泛，只有非邪恶的牧师可以选择。

有些神灵，大部分是邪恶的，建议了死亡领域，这在《城主指南》中会有详细描述。大部分信仰这个领域的是邪恶的NPC，但如果你想信仰一位死亡之神，可以咨询你的DM。

你的DM决定在他的战役中应用哪些神祇。你可以从中为你的角色选择一个他所服务、信仰的神灵，这些服务可以只是嘴上说说。你也可以为你的角色选择一些他最常祈祷的神灵。或者你仅仅在心中铭记你敬畏的神，在适当的时候呼唤他们的名。如果你正扮演一个牧师或者拥有侍僧

背景，选定你信仰的神灵，如果角色要选择领域则从所信仰神灵建议的领域中考虑。

## D&D神系

从充斥各种神灵的被遗忘的国度和灰鹰到有主导宗教的艾伯伦和龙枪，D&D多元宇宙中的每个世界都有其神系。很多非人种族在不同的世界信仰着相同的神祇。例如在被遗忘的国度、灰鹰和很多世界的矮人都崇拜着摩拉丁。

### 被遗忘的国度

在被遗忘的国度的世界，成打的神被崇拜、信仰、敬畏。至少三十位神灵在整个国度众所周知，还有更多的地方信仰、部落崇拜、小规模教派和一些大宗教的支派。

### 灰鹰

灰鹰的诸神来自至少四个不同的神系，代表着数世纪以来居住在奥瑞克大陆不同民族的信仰。因此他们的神职有着很多的重叠：例如培罗是法兰人的太阳神，而佛尔图斯是奥尔迪安人的太阳神。

### 龙枪

克莱恩世界的诸神分属三个家族：帕拉丁和米莎凯为首的七位善良神，吉立安为首的七位中立神，塔克希丝和沙苟纳为首的七位邪恶神。在这个世界的历史中，不同的民族和文化以不同的敬意冠以这些神灵不同的名字，但他们是这个世界仅有的神祇，他们的神位化为了星座。

### 艾伯伦

艾伯伦世界有许多不同的宗教，但最重要的是天命诸神神系和他们邪恶的阴影——黑暗六邪神。天命诸神支配着生活的方方面面，众口一词。黑暗六邪神原始、血腥、残忍，提出反对声。

艾伯伦的其他宗教有别于传统的D&D神系。一神论的银焰教会致力打击世间邪恶，但同时也困扰于内部的腐败。沃尔血族的哲学教导人们，神性与芸芸众生相伴，崇拜不死生物可以确保获得永生。各种疯狂的教派献身恶魔和监禁在艾伯伦幽暗地域的恐惧之物——黄泉巨龙吉波尔。光芒大道的追随者相信世界会走向辉煌的未来，阴云将被光明驱散。两个有关的精灵国家崇拜着先祖之魂：不朽评议会，以灵魂和不死生物的形式存在；远古战魂，古代战争的伟大英雄。

### 非人类神灵

---

一些与非人类种族息息相关的神祇在许多不同的世界被崇拜着，即使不总是通过同一种方式。被遗忘的国度和灰鹰的非人类种族信仰相同的神灵。

非人类种族往往有自己完整的神系。例如矮人神系包括摩拉丁的妻子，蓓伦妮·真银。还有一些被视为他们的子辈和孙辈神灵：阿巴索，克兰贾丁·银胡，杜格马文·明罩，杜马松，贡温·葛辛，海拉·明斧，马瑟摩·杜温，萨德·哈尔和维加丁。具体的矮人氏族和王国可能会崇拜其中一些、全部、或者一个都不。也可能崇拜外族一些未知的神灵或已知却使用了其他名字的神灵。

### 神话神系

---

凯尔特，希腊，埃及与北欧神系均来源于我们真实世界的神话传说与历史宗教。在DND游戏中经常会用到这些神祇，在此，我们根据传说重新整理，使之更符合游戏。

### 凯尔特神系

---

据说每个灵魂的内心都潜藏着野性。夜晚听见让人颤栗的鹅叫，低语的微风穿过松林，榭寄生的红色意外的出现在一棵橡树上。这个地方就是凯尔特诸神的居所。他们从小溪中跳出来，橡树的力量使他们高大，林地和开阔的荒野使他们美丽。当第一个人胆敢把一个神的名字置于一棵

树的枝干上或者含糊地告知小溪，这些神祇将会被迫现身。

德鲁伊常常如同牧师一样侍奉凯尔特诸神，他们与德鲁伊崇拜的自然力量密切相关。

### 希腊神系

---

奥林匹斯诸神通过温柔地拍打着海岸的海浪，乌云笼罩的山峰间的雷霆万钧被人所知。野猪出没于茂密的枯枝绿树之间，覆盖着橄榄树的山坡有他们穿行的印迹。自然的每个方面都呼应着他们的存在，他们也让自己留在了人心中。

### 埃及神系

---

这些神灵是古代神圣一族中的年轻一代，继承了对宇宙的统治，维护着玛特的神圣原则——真理、正义、法律的基本秩序。这秩序安排了诸神、法老和平凡的男女在宇宙间正确的位置。

埃及神系有三个不同阵营的神祇拥有死亡领域，阿努比斯是守序中立的往生之神，他裁判死者的灵魂。赛特是混乱邪恶的谋杀之神，最著名的受害者就是他的兄弟奥西里斯。奈芙蒂斯是混乱善良的哀悼女神。因此，虽然大部分死亡领域的牧师都是邪恶的角色，但信奉阿努比斯和奈芙蒂斯不需要是邪恶的。

### 北欧神系

---

这是冰天雪地的世界，长船拽上了海滩，冰川在每个春秋都会消长。这是维京人的土地，北欧神系的家园。这是一个残酷的地方，人们过着残酷的生活。这片土地的勇士已经适应了恶劣的条件，但还没有被环境的需要变得太过扭曲。食物和财富的掠夺是必须的，令人惊讶的是这些凡人尽其所能打扮自己。他们的力量决定了这些勇士需要强力的领导和果断的行动。因此他们的神灵，可以在每一个河湾被看到，可以在雷击和雪崩中被听到，可以在燃烧的长屋的烟味中闻到。

北欧神系包含两个主要家族，阿萨神族（战争和命运之神）和华纳神族（生育和繁荣之神）。一旦有人来犯，两大神族就会紧密的联合起来对抗共同的敌人，巨人（包括史特尔特和索列姆）。如同灰鹰诸神，不同神族神职有时会重叠：比如华纳神族的弗雷，阿萨神族的奥都尔都与太阳相关。

表：被遗忘的国度（AKA：费伦、FR）

神灵	阵营	建议领域	圣徽
欧吕尔，寒冬女神	中立邪恶	自然、风暴	六角雪花
阿祖斯，法师之神	守序中立	知识	火焰轮廓的上指左手
班恩，暴政之神	守序邪恶	战争	竖立的黑色右拳
本莎芭，厄运女神	混乱邪恶	诡术	黑色鹿角
巴尔，谋杀之神	中立邪恶	死亡	血滴环绕的颅骨
裳提亚，农业女神	中立善良	生命	一捆谷物或谷物上盛开的玫瑰
希瑞克，谎言之神	混乱邪恶	诡术	黑色或紫色光芒中的白色无颌颅骨
迪奈尔，写作之神	中立善良	知识	一只睁开的眼睛，上面有一截蜡烛
埃达丝，和平女神	中立善良	生命、自然	注入水池的瀑布
贡德，工艺之神	绝对中立	知识	四道轮辐的齿轮
海姆，保护之神	守序中立	生命、光明	竖立的左手铁手套，有一只凝视的眼睛
伊尔马特，忍耐之神	守序善良	生命	被红绳绑住手腕的双手
克蓝沃，死者之神	守序中立	死亡	竖立的臂骨支撑的天平
洛山达，新生与复苏之神	中立善良	生命、光明	日出中的旅途
莱拉，幻象女神	混乱中立	诡术	含有旋雾的向下三角
黎儿拉，欢乐女神	混乱善良	生命	三个六角星组成的三角
劳薇塔，痛苦女神	守序邪恶	死亡	九尾刺鞭
马拉，猎杀之神	混乱邪恶	自然	利爪
马斯克，盗贼之神	混乱中立	诡术	黑色面具
梅莉凯，森林女神	中立善良	自然	独角兽头
密黎尔，诗歌之神	中立善良	光明	树叶制作的五弦竖琴
米尔寇，死亡之神	中立邪恶	死亡	白色人类颅骨
蜜丝特拉，魔法女神	中立善良	知识	七星圆环或者九星环绕流泻的红雾或者单独一颗星星
欧格马，知识之神	绝对中立	知识	空卷轴
萨弗拉斯，占卜和命运之神	守序中立	知识	包含各种眼睛的水晶球
苏伦，月亮女神	混乱善良	知识、生命	一双眼睛周围七颗星星
莎尔，黑暗和遗失女神	中立邪恶	死亡、诡术	带边的黑盘子
西凡那斯，荒野自然之神	绝对中立	自然	橡树叶
淑妮，爱与美的女神	混乱善良	生命、光明	美貌的红发女子的脸庞
塔洛娜，疾病和剧毒女神	混乱邪恶	死亡	三角上的三颗泪滴
塔洛斯，风暴之神	混乱邪恶	风暴	三束闪电从中间散开来
坦帕斯，战争之神	绝对中立	战争	竖立的火焰剑
托姆，勇气和牺牲之神	守序善良	战争	白色右手铁手套
泰摩拉，幸运女神	混乱善良	诡术	人脸面向上的硬币
提尔，正义之神	守序善良	战争	战锤上的天平
安博里，海洋女神	混乱邪恶	风暴	左右卷曲的波浪
渥金，贸易女神	绝对中立	知识、诡术	刻有渥金左脸的竖立硬币

表：灰鹰

神灵	阵营	建议领域	圣徽
贝欧瑞，自然女神	绝对中立	自然	绿盘
博卡布，魔法之神	绝对中立	知识	五芒星中的眼睛
塞莱斯坦，繁星和流浪之神	绝对中立	知识	圆弧内的七颗星星
艾罗娜，林地女神	中立善良	生命、自然	独角兽角
厄瑞斯努，嫉妒和屠杀之神	混乱邪恶	战争	血滴
法兰恩，视野和旅行之神	中立善良	知识、诡术	弯曲的地平线
海若尼斯，骑士和勇气之神	守序善良	战争	闪电
海克斯托，战争与不和之神	守序邪恶	战争	六支向下的箭矢形成扇形
寇德，运动和体育之神	混乱善良	风暴、战争	四支矛，四把硬头锤，从中间散开来
英凯布居罗斯，瘟疫和饥荒之神	中立邪恶	死亡	水平菱形的爬虫类眼睛
伊斯图丝，命运女神	绝对中立	知识	三股织机轴
鲁兹，痛苦和压迫之神	混乱邪恶	死亡	嬉笑的人类颅骨
奈落，死亡之神	中立邪恶	死亡	拿着镰刀或巨镰的骷髅
欧拜 亥，自然之神	绝对中立	自然	橡树叶和橡子
渥利达马拉，狂欢之神	混乱中立	诡术	大笑的面具
培罗，太阳和医疗之神	中立善良	生命、光明	太阳
佛尔图斯，光明和律法之神	守序善良	光明	银色太阳或者一个偏食了一点的满月
罗尔刹，厄运和疯狂之神	混乱中立	诡术	三叉骨
拉奥，和平和理智之神	守序善良	知识	白心
圣 库斯伯特，常识和热情之神	守序中立	知识	一个星爆的中心圆
萨瑞兹顿，永恒黑暗之神	混乱邪恶	诡术	黑暗螺旋或倒金字塔
泰德里昂，自由和报应之神	混乱善良	战争	三曲枝图
欧拉，山丘女神	守序善良	生命、战争	圆心有座山
维克那，邪恶秘密之神	中立邪恶	知识	手掌上的眼睛
维婕丝，魔法和死亡女神	守序中立	死亡，知识	火球前的红色骷髅

表：龙枪

神灵	阵营	建议领域	圣徽
<b>善良神</b>			
帕拉丁，统治者和守护者之神	守序善良	战争	银色三角
布兰查拉，音乐之神	中立善良	光明	吟游诗人的竖琴
哈巴库克，动物和海洋之神	中立善良	自然、风暴	蓝色小鸟
克里 乔里斯，荣誉和战争之神	守序善良	战争	野牛角
马哲理，冥想和秩序之神	守序善良	知识	铜蜘蛛
米莎凯，医疗女神	守序善良	知识、生命	蓝色无限符号
索林那瑞，善良魔法之神	守序善良	无牧师	白色圆形或球形
<b>中立神</b>			
吉立安，知识之神	绝对中立	知识	打开的书本
奇思洛夫，自然女神	绝对中立	自然	羽毛
李奥克斯，手艺之神	绝对中立	知识	锻锤
西那瑞，财富和贸易女神	绝对中立	知识、诡术	狮鹫之翼
西瑞安，火焰和改变之神	绝对中立	自然	多彩火焰
亦为林，智慧之神	绝对中立	知识	大绿或金色的树
努林塔瑞，中立魔法女神	绝对中立	无牧师	红色圆形或球形
<b>邪恶神</b>			
塔克西丝，暗夜和憎恨女神	守序邪恶	死亡	黑色新月
奇魔须，不死生物之神	守序邪恶	死亡	黄色颅骨
西都凯，谎言和贪婪之神	混乱邪恶	诡术	破掉的天平
魔吉安，疾病和秘密之神	中立邪恶	死亡	一对红眼的眼罩
沙苟纳，复仇和火焰之神	守序邪恶	战争	红色秃鹰
赛波音，海洋和风暴女神	混乱邪恶	风暴	龟壳
努塔瑞，邪恶魔法之神	守序邪恶	无牧师	黑色圆形或球形

表：艾伯伦

神灵	阵营	建议领域	圣徽
天命诸神			
阿拉瓦依，生育女神	中立善良	生命、自然	一捆绿丝带捆好的谷物
奥林，法律和知识之神	守序中立	知识	打开的典籍
巴力诺，野兽和捕猎之神	绝对中立	生命、自然	一对鹿角
博得雷，聚落和家庭之神	守序善良	生命	石炉的火焰
杜 哈拉，阳光和荣耀女神	守序善良	光明、战争	旭日
杜 顿恩，力量和军事之神	混乱善良	战争	盾牌上的一把长剑
寇 柯兰，贸易和财富之神	绝对中立	诡术	九边金币
欧拉卓，幸运女神	中立善良	生命、诡术	多米诺骨牌
昂那塔，手艺之神	中立善良	知识	交叉的锤子和钳子
黑暗六邪神			
吞噬，自然愤怒之神	中立邪恶	风暴	五根锋利的骨头叉
愤恨，愤怒和疯狂女神	中立邪恶	战争	有女人头部和上身的翼龙
监守，贪婪和死亡之神	中立邪恶	死亡	打造成尖牙状的龙晶
嘲弄，暴力和欺诈之神	中立邪恶	战争	五把溅血的工具
阴影，黑暗魔法之神	混乱邪恶	知识	黑曜石塔
旅者，混乱和变化的神灵	混乱中立	知识、诡术	四根交叉着，刻有符文的骨头
其他神灵			
银焰，保护和善良的神灵	守序善良	生命、光明、战争	画在银器上或银制的火焰
沃尔血族，永生和不死生物的哲学	守序中立	死亡、生命	红色泪滴宝石上的龙骨
黄泉巨龙会，疯狂的神灵	中立邪恶	诡术	图案多变
光芒大道，光明和自我完善的哲学	守序中立	生命、光明	璀璨的水晶
不朽评议会，精灵祖先	中立善良	知识、生命	图案多变
先祖战魂，精灵祖先	混乱善良	战争	图案多变

表：非人类神灵

神灵	阵营	建议领域	圣徽
巴哈姆特，善良龙神	守序善良	生命、战争	简化龙头
布里博杜普浦，寇涛鱼人女神	中立邪恶	死亡	龙虾头或黑珍珠
柯瑞隆 拉瑞辛，精灵的艺术和魔法神	混乱善良	光明	上弦月或星爆图
深海赛悉拉，精灵的海神	混乱善良	自然、风暴	海豚
依卓洛，人鱼的海神	绝对中立	自然、风暴	螺旋
加尔 闪金，侏儒的诡计神	守序善良	诡术	金块
葛洛蓝托，丘陵巨人的战神	混乱邪恶	战争	木棒
格乌什，兽人的风暴和战争神	混乱邪恶	风暴、战争	不眨的眼睛
赫鲁格克，熊地精的暴力神	混乱邪恶	战争	硬头锤
库尔图马克，狗头人的战争和挖掘神	守序邪恶	战争	侏儒颅骨
劳格兹得，战蜥人的饥饿神	混乱邪恶	死亡	蜥蜴、蛤蟆神像
罗丝，卓尔的蜘蛛神	混乱邪恶	诡术	蜘蛛
玛格鲁比特，地精的战神	守序邪恶	战争	血斧
摩拉丁，矮人的创造神	守序善良	知识	锤砧
瑞里芬 莱勒菲，木精灵的自然神	混乱善良	自然	橡树
莎罕妮 月弓，精灵的月之女神	混乱善良	知识	新月
赛寇拉，沙华鱼人的狩猎神	守序邪恶	自然、风暴	鲨鱼
赛莫利亚，蜥蜴人的生存神	绝对中立	生命	蛋
斯凯里特，半人马和半人羊的自然神	绝对中立	自然	橡子中生长出来的橡树
司寇雷乌斯 岩骨，石巨人的艺术神	绝对中立	知识	钟乳石
史尔特尔，火巨人的手艺神	守序邪恶	知识、战争	火焰剑
索列姆，冰霜巨人的力量神	混乱邪恶	战争	白色双刃斧
提亚马特，邪恶龙女神	守序邪恶	诡术	五龙头
悠达拉，半身人的生育和保护女神	守序善良	生命	盾牌

表：凯尔特神系

神灵	阵营	建议领域	圣徽
达格达，天气和作物之神	混乱善良	自然、诡术	大熔炉或盾牌
安雯，生命和死亡之神	中立邪恶	生命、死亡	灰色背景的黑星
巴莱纳斯，太阳、光明和温暖之神	中立善良	光明	太阳盘和竖立的石头
布雷根提亚，河流和畜牧女神	中立善良	生命	天桥
迪安斯彻特，医学和医疗之神	守序善良	生命	交叉的橡树枝和槲寄生
杜纳提斯，山峦和山峰之神	绝对中立	自然	红日覆盖的山峰
戈伊布尼乌，工匠和医疗之神	中立善良	知识	剑上的巨锤
鲁格，艺术、旅行和商贸之神	混乱中立	知识	一双长手
马纳南 马克 利尔，海和海生物之神	守序中立	自然、风暴	草原上的白浪
麦斯 麦斯维恩，魔法之神	中立邪恶	知识	木杖
莫瑞甘，战斗女神	混乱邪恶	战争	两把交叉的矛
努阿达，战争和勇士之神	绝对中立	战争	黑色背景的银手
欧格马，演讲和写作之神	中立善良	知识	展开的卷轴
西凡那斯，自然和森林之神	绝对中立	自然	夏日橡树

表：希腊神系

神灵	阵营	建议领域	圣徽
宙斯，天空之神、众神的统治者	绝对中立	风暴	握紧闪电的拳头
阿芙洛狄忒，爱与美的女神	混乱善良	光明	海贝
阿波罗，光明、音乐和医疗之神	混乱善良	知识、生命、光明	七弦琴
阿瑞斯，战争和冲突之神	混乱邪恶	战争	矛
阿耳忒弥斯，狩猎和新生女神	中立善良	生命、自然	月盘上的弓箭
雅典娜，智慧和文明女神	守序善良	知识、战争	猫头鹰
德墨忒尔，农业女神	中立善良	生命	母马头
狄俄尼索斯，欢乐和美酒之神	混乱中立	生命	酒神手杖（带着松果的手杖）
哈迪斯，冥界之神	守序邪恶	死亡	黑公羊
赫卡忒，魔法和月亮女神	混乱邪恶	知识、诡术	落月
赫斐斯托斯，工匠和手工艺之神	中立善良	知识	锤砧
赫拉，婚姻和阴谋女神	混乱中立	诡术	孔雀羽毛扇
赫拉克利斯，力量和冒险之神	混乱善良	风暴、战争	狮头
赫尔墨斯，旅行和商贸之神	混乱善良	诡术	神使节杖（带有翅膀和蛇）
赫斯提亚，家庭女神	中立善良	生命	炉灶
尼刻，胜利女神	守序中立	战争	有翼女子
潘，自然之神	混乱中立	自然	潘神排箫
波塞冬，海洋和地震之神	混乱中立	风暴	三叉戟
提喀，幸运女神	绝对中立	诡术	红五芒星

表：埃及神系

神灵	阵营	建议领域	圣徽
拉，太阳神、众神的统治者	守序善良	生命、光明	被蛇围绕的太阳盘
阿努比斯，公正和死亡之神	守序中立	死亡	黑豺狼
阿匹卜，邪恶、火焰之蛇神	中立邪恶	诡术	火焰蛇
贝斯蒂，复仇之猫神	混乱善良	战争	猫
贝斯，幸运和音乐之神	混乱中立	诡术	奇形怪状
哈托尔，爱情、音乐和母亲之神	中立善良	生命、光明	月盘上长角母牛的头
伊蒙霍特普，手艺和医学之神	中立善良	知识	阶梯金字塔
伊西斯，生育和魔法女神	中立善良	知识、生命	安卡和星星（安卡：古埃及的圆环十字）
奈芙蒂斯，死亡和悲伤女神	混乱善良	死亡	被角围绕的月盘
奥西里斯，自然和冥界之神	守序善良	生命、自然	钩子和链枷
布塔，手艺、知识和秘密之神	守序中立	知识	公牛
赛特，黑暗和沙暴之神	混乱邪恶	死亡、风暴、诡术	盘绕的眼镜蛇
索贝克，水域之鳄鱼神	守序邪恶	自然、风暴	带角和羽毛的鳄鱼头
透特，知识和智慧之神	绝对中立	知识	朱鹭

表：北欧神系

神灵	阵营	建议领域	圣徽
奥丁，知识和战争之神	中立善良	知识，战争	注视的蓝眼
埃吉尔，海洋和风暴之神	中立邪恶	风暴	汹涌的海浪
巴尔德尔，美丽和诗赋之神	中立善良	生命、光明	宝石镶嵌的银酒杯
凡赛堤，正义和法律之神	绝对中立	光明	有胡子的男人的头
弗雷，生育和太阳之神	中立善良	生命、光明	冰蓝巨剑
弗蕾亚，生育和爱的女神	中立善良	生命	猎鹰
弗丽嘉，出生和生育女神	绝对中立	生命、光明	猫
海姆达尔，警惕和忠诚之神	守序善良	光明、战争	圆号角
赫尔，冥界女神	中立邪恶	死亡	一半腐烂的女人脸
赫尔莫德，幸运之神	混乱善良	诡术	带翼卷轴
洛基，盗贼和诡计之神	混乱邪恶	诡术	火焰
尼约德，海与风之神	中立善良	自然、风暴	金币
奥都尔，光明和太阳之神	混乱善良	光明	太阳盘
西芙，战争女神	混乱善良	战争	举起的剑
斯卡蒂，大地和山脉之神	绝对中立	自然	山峰
史特尔特，火巨人战神	守序邪恶	战争	火焰剑
索尔，风暴和雷霆之神	混乱善良	风暴、战争	锤子
索列姆，火巨人寒神	混乱邪恶	战争	白色双刃斧
提尔，勇气和战略之神	守序中立	知识、战争	剑
乌勒尔，狩猎和寒冬之神	混乱中立	自然	长弓





# 附录C：存在位面

龙与地下城的宇宙极其宏大，充斥着众多的世界和不可胜数的异次元维度——这些被称作存在位面。它包含着相对平凡的物质位面中城主用来主持冒险的所有世界。在这之外的是属于原始的元素物质和能量的界域，纯粹思维和理念的国度，或是恶魔与天使的居所，以及诸神的辖区。

许多法术和魔法物品能够从这些位面中获取能量，召唤那里栖息的生物，与那里的住民交流或是让冒险者穿梭去那里。随着角色能力和等级的提升，你们也许会需要前往恐怖的深渊之中营救一名伙伴，或是与约瑟园友好的巨人们举杯共饮。你们会在固态火焰的街道上行走，或是在那每日破晓将亡者复活的战场上彰显智勇。

## 物质位面

物质位面是构成其它位面的诸多理念和元素力量在杂乱的凡俗生命和普通物质存在中相互碰撞交汇的枢纽。所有龙与地下城的世界都存在于物质位面中，使其成为大多数战役的七点。多元宇宙中的其他事物都以他们与物质位面的关联而确立。

物质位面的世界是无限丰富的，它们反映的是将游戏设定在那里的DM以及控制主角在其中冒险的pc们灵活多变的想象力。这里有魔法摧毁的荒芜星球，岛屿散布的汪洋世界，魔法与先进科技相互结合的世界，困在无尽的石器时代中的世界，还有诸神行走着的世界和他们离开的那些世界。

多元宇宙中最为著名的是那些作为多年来官方战役设定发布的世界——其中包括灰鹰、黑沼（Blackmoor）、龙枪、遗忘国度、密斯塔拉

（Mystara）、天赋神权（Birthright）、浩劫残阳（Dark Sun）以及艾伯伦。这些世界中都有属于自己的一批批英勇的冒险家和狡诈的恶徒，都有各自的古老遗迹和失传的神器，各自的地城和各自的龙。然而当你们在这些世界中展开战役时，它们将由DM掌管——你们可以将其考虑成基于那个世界的成千上万的平行世界中的一个，这样的世界有时可能与出版物中的内容大相径庭。

## 物质映射

物质位面是一个充满魔力的地方，它的魔法本质体现在与之共享多元宇宙中心的另外两个位面中。由于妖精沃野和幽影荒野是占据了相同宇宙空间的两个平行维度，它们往往被称作映射位面或物质位面的镜像位面。二者的世界和地貌仿造的是物质位面的自然环境，但表现出来的形态有所不同——妖精沃野显得华美奇妙，而幽影荒原则是偏向扭曲暗淡。物质位面上的一座火山，在妖精荒野中将会是一座顶端矗立着高耸入云的水晶的山峰，水晶内部还闪耀着火光；而在幽影荒原，山顶则会是一块突出的骷髅状粗糙岩壁。

## 妖精荒野

也被称作妖精的位面，它是一片光怪陆离的大地，有着远大野心的小个子们的国度，是音乐和死亡的领域。这里处于永久的黎明中，灯光在柔风风中缓缓摇摆，巨大的萤火虫在林地和原野间穿行。天空由朝阳亦或是落日那余辉照亮，而那太阳永远不会升起或落下，始终在原处，低沉而昏暗地映在天边。远离喜乐庭（Seelie Court）辖区的土地蔓延着尖锐的荆棘和粘稠的沼泽——那是哀怒精类（Unseelie）天赐的狩猎场。由召

唤木族生物（Conjure Woodland Beings）及类似法术召唤来的精类生物都居住在妖精沃野

### 幽影荒原

也被称作幽影位面，它是一个光线阴暗的地方，一切暗淡失色只剩下黑与白的世界。这里弥漫着扼杀光亮的恶毒黑暗，天空也是一座不见日月和星光的漆黑穹顶。

### 正负能量位面

正能量位面如同穹顶一般罩在其它位面上方，它是充盈着由卑贱到高贵的所有生命的光辉能量和原始生命力的来源。它的黑暗面是负能量位面，那里是摧毁生命、创造亡灵生物的死亡能量的源头。

## 物质界外

物质位面之外的诸多存在位面是神话和传说的国度。它们不是简单的异世界，而是本质相异的存在，由一般世界抽象出的基本精神和元素形成掌管。

### 位面旅行

前往到其它存在位面的冒险者经历的是一次穿越存在的门槛，前往传说中目的地来完成他们使命的传奇旅程。这样的旅行是传说的素材。在死者的国度中探险，在火巨灵的老家与它谈判，这些将会成为歌谣和故事代代流传。

有两种方式前往远离物质位面的位面：法术或位面传送门。

### 法术

某些法术可以直接或间接地连通其他存在位面。位面传送（Plane Shift）和异界门扉（Gate）能够以不同的精准度将冒险者直接前往另一个存在位面。以太化（Etherealness）能够让冒险者进入以太位面，进而从那里前往毗邻的其他位面——幽影荒原、妖精沃野、或是元素位面。星界投射（Astral Projection）能将冒险者投影到星界从而传送去外层位面。

### 传送门

传送门是对联结两个位面特定地点的不动型

跨位面链接的统称。传送门有时像门廊、或像窗户，或是烟雾缭绕的通道，当被穿过时便会激活位面传送。另一些则是特殊地点——石碑阵、高塔、航船、甚至是整个城镇——这些地点可能同时存在于多个位面，亦或者不断地在一个又一个位面间切变。还有一些是漩涡，它们往往链接着物质位面上和相应元素位面类似的区域，例如火山中心（火元素位面）或是海洋深处（水元素位面）。

### 中转位面（Transitive Plane）

以太界和星界被称作中转位面。它们几乎毫无特征，只是为了联通不同的位面。以太化和星界投射这样的法术可以使冒险者进入中转位面，进而访问在远方的位面。

### 以太界

是一片雾霭沉沉的空间，有时被比作一片汪洋。汪洋的海岸被称作以太边界（Border Ethereal），它们与物质位面和内层位面交汇，这些位面中的每一个地点在以太界中都有一处与之对应。一些生物能够以视觉洞穿以太边界，而识破隐形（see invisibility）和真视术（True Seeing）也能提供这种能力。有些法术效果也能从物质位面延伸进以太边界，这主要是些力场效果，例如力场牢笼（Forcecage）和力场墙（Wall of Force）。位面的深处被称作深以太，那里笼罩着雾气和多彩的烟尘

### 星界

是思想和梦境的世界，造访者们离体的魂魄在期间穿行，前往神祇或恶魔的位面。这里是一片宽广银白的海洋，不分上下，交杂着白色和灰色的游光在如同远星的光点间穿梭，变化莫测的彩色漩涡像旋转的硬币一般在半空中闪动。这里有时能出现一小些固态物质，但星界的大部分都是宽广开阔的世界。

### 内层位面（Inner Planes）

内层位面包覆着物质位面和它的映射位面，提供着组成所有世界的基础元素物质。气、土、火、水四个元素位面在物质位面外形成一个环，悬浮在翻滚的元素混沌之中。

在这四个元素位面最接近物质位面的内侧边缘（概念而非具体位置上讲），它们都会表现

出物质位面中的某个世界。这里四种元素如同在物质界中一般交汇在一起，形成了土地、海洋和天空。然而，元素界远离物质位面的地方既怪异又危险。元素以它们最纯粹的形态呈现出来——大面积的坚实土地、炙热火焰、澄澈水流和无垢的气团。这些区域很少有人知晓，也正因此，比如人们在说到火元素位面时，讨论的也往往只是边界区域。内层位面最遥远的区域中，纯粹的元素融合交汇在一起形成了一片能量和物质冲击碰撞的无尽喧嚣，这就是元素混沌。

## 外层位面 (Outer Planes)

如果内层位面是多元宇宙的物质和能量来源，外层位面就构成了它的方向、思想和目的。相应地，贤者们往往将外层位面称作神圣位面、精神位面或神之位面，因为这里是众所周知的众神的居所。

在讨论神祇的时候，使用的语言只能是高度隐喻性的，众神的居所并非任何地点，而是对外层位面作为思想和精神世界的印证。与元素位面相似，你可以将外层位面可感知的部分想象成它的边界区域，而高度精神化的区域潜藏于正常感官所能触及的范围之外。

即便是在可感知的区域中，表象往往是有误导性的。外层位面一开始会让物质位面的旅者感到适宜和熟悉。但这景观可以随着外层位面居住的强大力量的意愿而改变。居住在这些位面的强大力量可以随着自己的喜好将位面完全重塑，将存在本身抹消、重建，从而满足他们的需求。

外层位面中，距离是一个毫无意义的概念。可感知的外层位面也许非常小，但它们也能仿佛无穷无尽般地延伸。如果炼狱的势力们愿意，你可以在带领下一天内游览完九狱。而有时，旅行者们将在某一层上艰难探寻数周之久。

比较有名的外层位面一共有十六个，对应着八大阵营（绝对中立除外）和他们之间的差别。

包含有善良成分的位面被称为上层位面，其间居住着天使、飞马这样的天界生物。包含有邪恶成分的位面被称为下层位面，居住着恶魔、魔鬼还有尤格罗斯魔这样的魔族生物。每个位面的阵营是它的本质，一名与位面阵营不符的角色在其间会感到极端不适。比如当一名善良生物访问

极乐境时，它可以感觉到与这个位面的调合，而邪恶生物就会感到格格不入以及明显的不适。

表：外层位面

外层位面	阵营
七丘天堂之天堂山	LG
孪生伊甸之双生天堂（勤睦叠境）	NG, LG
极乐境之祝福地域	NG, LG
无尽荒野之万兽源（也叫兽野）	NG, CG
奥林匹亚林地之奔放之野	CG
英雄领域之约瑟园	CN, CG
永恒混乱之混沌海	CN
风啸深渊之喧癫空隧	CN, CE
无限层面之无底深渊	CE
流放深渊之卡瑟利	NE, CE
灰色荒野之黑狄斯	NE
永恒荒凉之焦炎地狱	NE, LE
巴托之九层地狱	LE
地狱战场之修罗场	LN, LE
钟表涅槃之机械境	LN
和平国度之世外桃源	LN, LG

Outer Plane	Alignment
Mount Celestia, the Seven Heavens of	LG
Bytopia, the Twin Paradises of	NG, LG
Elysium, the Blessed Fields of	NG, LG
The Beastlands, the Wilderness of	NG, CG
Arborea, the Olympian Glades of	CG
Ysgard, the Heroic Domains of	CN, CG
Limbo, the Ever-Changing Chaos of	CN
Pandemonium, the Windswept Depths of	CN, CE
The Abyss, the Infinite Layers of	CE
Carceri, the Tarterian Depths of	NE, CE
Hades, the Gray Waste of	NE
Gehenna, the Bleak Eternity of	NE, LE
The Nine Hells (of Baator)	LE
Acheron, the Infinite Battlefield of	LN, LE
Mechanus, the Clockwork Nirvana of	LN
Arcadia, the Peaceable Kingdoms of	LN, LG

## 其他位面

---

一些别的位面以某种方式存在于已知位面的间隙中或远方

### 印记城和外域

---

在外层位面之间的位面称作外域，这里是绝对中立的位面，但并非空无一物的中立。万事万物参杂其中，以矛盾般的平衡对立却一致地共存着。这是一篇地形多变的宽广领域，有开阔的草原、高耸的山脉、蜿蜒且浅的河流，仿佛物质位面的一个普通世界。

外域的呈现的是一个圆形，如同一个巨轮。事实上，认为外层位面是一个巨轮的人以外域支持他们的论点，将其称作诸界的缩影。这一论述却也可能是本末倒置的，也许正是外域的形状本身先引发了巨轮理论的提出。

在圆的外围均匀排布着门镇 (**Gate-town**)，这是十六处聚居地，每处都建立在一座通往某个外层位面的传送门周围。每个城镇都具有当地传送门对应位面的诸多特征。

外域中心的无极尖峰 (the Spire) 像位面轮的轮轴一般延伸上难以言喻的高度。在这单薄的顶峰上漂浮着的是环状城市印记城，众门之城 (Sigil, the City of Doors)。这个喧嚣的位面都市潜藏着无数通往其它位面和世界的传送门。

印记城是一个商业城市。货物、商品和情报从诸界汇聚于此。位面间的情报交易生意兴隆，关于各种传送门的命令语和启动物品的情报尤为热门。传送钥匙极为宝贵，许多城市中的旅人都在寻找着某个传送门或传送钥匙来继续他们的旅途。

### 半位面

---

半位面是有自己规则的小型异次元空间。它们构成现实中不存在于任何地方的部分。半位面可以通过多种途径产生。有些是通过类似半位面 (demiplane) 的法术产生，有些也可以通过强大神祇或其它势力创造。半位面可能是作为多元宇宙中被剥离的一部分自然存在，也可以是某个正在成长的幼年宇宙。

一个已知的半位面可以通过它与其他位面的一个连接点进入。理论上来说，位面传送 (plane

shift) 可以将旅行者带入某个半位面，但音叉需求的相应频率很难获得。在施术者知道目的半位面时，使用异界门扉 (Gate) 更为可靠。

### 遥远国度

---

遥远国度存在于已知宇宙之外。实际上它可能本身就是另一个拥有自己的物理和魔法规律的多元宇宙。遥远国度逸出的能量流入另一个位面时，生命和物质会被扭曲变幻为违背一般几何学和生物学的怪异形态。

居住在遥远国度的存在对于普通心智来说过于怪异以至于往往会对它造成损害。巨大的生物在虚空中游动，被疯狂所占据。不可名状的事物向胆敢聆听者透露着可怕的真实。对于凡人来说，遥远国度的知识是心灵对物质、空间以至于理智的胜利。

已知的传送门中没有任何通向遥远国度，至少尚能运转的里面没有。精灵在远古曾经借助一个坐落在名为炎暴峰的山脉中一座连通遥远国度的巨大的传送门洞穿过这亘古衡存的界限，然而他们的文明随之在血淋淋的恐怖中崩塌，传送们所在的地方，甚至是它存在的世界早已失传。其它的一些传送门也许仍然存在，散发出的腐蚀着周围物质位面的怪异能量成为它们的标记。





# 附录D：生物数值

一些法术和职业能力会允许角色变成动物、召唤生物作为伙伴，或是创造不死生物。为了方便，这些生物的数值被分类列在这个附录中。至于详细信息，参见怪物图鉴（Monster Manual）。

## 蝙蝠 Bat

超小型野兽，无阵营

AC：12

HP：1 (1d4 - 1)

速度：5尺，飞行30尺

力量2 (-4) 敏捷15 (+2) 体质8 (-1) 智力2 (-4) 感知12 (+1) 魅力4 (-3)

感官：盲视60尺，被动察觉11

语言：-

挑战等级：0 (10 XP)

回声定位 (Echolocation) 当蝙蝠失去听觉时，同时失去盲视。

敏锐听觉 (Keen Hearing) 蝙蝠在依赖听觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+0，触及5尺，单一生物。命中：1 穿刺伤害。

## 黑熊 Black Bear

中型野兽，无阵营

AC：11 (天然护甲)

HP：19 (3d8 + 6)

速度：40尺，攀爬30尺

力量15 (+2) 敏捷10 (+0) 体质14 (+2) 智力2 (-4) 感知12 (+1) 魅力7 (-2)

技能：察觉+3

感官：被动察觉13

语言：-

挑战1环/2 (100 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 熊在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

### 动作

多重攻击 (Multiattack) 熊会作出两次攻击，一次是啃咬，一次是爪抓。

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：5 (1d6 + 2) 穿刺伤害。

爪抓 (Claws) 近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：7 (2d4 + 2) 切割伤害。

## 野猪 Boar

中型野兽，无阵营

AC：11 (天然护甲)

HP：11 (2d8 + 2)

速度：40尺

力量13 (+1) 敏捷11 (+0) 体质12 (+1) 智力2 (-4) 感知9 (-1) 魅力5 (-3)

感官：被动察觉9

语言：-

挑战1环/4 (50 XP)

### 冲锋 (Charge)

如果野猪在牙撕攻击之前笔直朝向目标生物移动至少20尺，则目标承受额外3 (1d6)切割伤害，并且需要通过一个DC11的力量豁免避免被撞击倒地。

百折不饶 (Relentless) (在野猪完成一次短休或长休才能再次使用) 野猪受到伤害使HP减至0时, 如果该伤害在7以下或非重击, 则HP剩余1。

#### 动作

牙撕 (tusk) 近战武器攻击: 命中+3, 触及5尺, 单一目标。命中: 4 (1d6 + 1) 切割伤害。

#### 棕熊 Brown Bear

大型野兽, 无阵营

AC: 11 (天然护甲)

HP: 34 (4d10 + 12)

速度: 40尺, 攀爬30尺

力量19 (+4) 敏捷10 (+0) 体质16 (+3) 智力2 (-4) 感知13 (+1) 魅力7 (-2)

技能: 察觉+3

感官: 被动察觉13

语言: -

挑战1环 (200 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 熊在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

#### 动作

多重攻击 (Multiattack) 熊会作出两次攻击, 一次是啃咬, 一次是爪抓。

啃咬 (Bite) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 8 (1d8 + 4) 穿刺伤害。

爪抓 (Claws) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 11 (2d6 + 4) 切割伤害。

#### 野猫 Cat

超小型野兽, 无阵营

AC: 12

HP: 2 (1d4)

速度: 40尺, 攀爬30尺

力量3 (-4) 敏捷15 (+2) 体质10 (+0) 智力3 (-4) 感知12 (+1) 魅力7 (-2)

技能: 察觉+3, 潜行+4

感官: 被动察觉13

语言: -

挑战等级: 0 (10 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 野猫在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

#### 动作

爪抓 (Claws) 近战武器攻击: 命中+0, 触及5尺, 单一目标。命中: 1 切割伤害。

#### 蟒蛇 Constrictor Snake

大型野兽, 无阵营

AC: 12

HP: 13 (2d10 + 2)

速度: 30尺, 游泳30尺

力量15 (+2) 敏捷14 (+2) 体质12 (+1) 智力1 (-5) 感知10 (+0) 魅力3 (-4)

感官: 盲视10尺, 被动察觉10

语言: -

挑战1环/4 (50 XP)

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击: 命中+4, 触及5尺, 单一生物。命中: 5 (1d6 + 2) 穿刺伤害。

约束 (Constrict) 近战武器攻击: 命中+4, 触及5尺, 单一生物。命中: 6 (1d8 + 2) 钝击伤害, 且目标被擒抱。直到擒抱解除, 目标被束缚, 且该蛇不能约束另一个目标。

#### 鳄鱼 Crocodile

大型野兽, 无阵营

AC: 12 (天然护甲)

HP: 19 (3d10 + 3)

速度: 20尺, 游泳30尺

力量15 (+2) 敏捷10 (+0) 体质13 (+1) 智力2 (-4) 感知10 (+0) 魅力5 (-3)

技能: 潜行+2

感官: 被动察觉10

语言: -

挑战1环/2 (100 XP)

屏气 (Hold Breath) 鳄鱼可以屏住呼吸15分钟。

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击: 命中+4, 触及5尺, 单一目标。命中: 7 (1d10 + 2) 穿刺伤害, 且目标被擒抱。直到擒抱解除, 目标被束缚, 且该鳄鱼不能啃咬另一个目标。

### 恐狼 Dire Wolf

大型野兽，无阵营

AC: 14 (天然护甲)

HP: 37 (5d10 + 10)

速度: 50尺

力量17(+3) 敏捷15(+2) 体质15(+2) 智力3(-4)  
感知12(+1) 魅力7(-2)

技能: 察觉+3, 潜行+4

感官: 被动察觉13

语言: -

挑战1环 (200 XP)

敏锐听嗅 (Keen Hearing and Smell) 狼在依赖听觉或嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

群体战术 (Pack Tactics) 如果狼有至少一个盟友在目标生物5尺范围内且非乏力, 则狼在对该生物的攻击检定上有优势。

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 10 (2d6 + 3) 穿刺伤害。如果目标是生物, 则需要通过一个DC13的力量豁免避免被撞击倒地。

### 青蛙 Frog

超小型野兽, 无阵营

AC: 11

HP: 1 (1d4 - 1)

速度: 20尺, 游泳20尺

力量1(-5) 敏捷13(+1) 体质8(-1) 智力1(-5) 感知8(-1) 魅力3(-4)

技能: 察觉+1, 潜行+3

感官: 黑暗视觉30尺, 被动察觉11

语言: -

挑战等级: 0 (0 XP)

水陆两栖 (Amphibious) 青蛙可以在空气或水中呼吸。

立定跳跃 (Standing Leap) 青蛙不需要助跑就可以跳10尺远、5尺高, 且视为移动的一部分。

### 巨鹰 Giant Eagle

大型野兽, 中立善良

AC: 13

HP: 26 (4d10 + 4)

速度: 10尺, 飞行80尺

力量16(+3) 敏捷17(+3) 体质13(+1) 智力8(-1)  
感知14(+2) 魅力10(+0)

技能: 察觉+4

感官: 被动察觉14

语言: 巨鹰能理解通用语, 但是不会说

挑战1环 (200 XP)

敏锐视觉 (Keen Sight) 鹰在依赖视觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

#### 动作

多重攻击 (Multiattack) 鹰会作出两次攻击, 一次是喙啄, 一次是爪击。

喙啄 (Beak) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 6 (1d6 + 3) 穿刺伤害。

爪击 (Talons) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 10 (2d6 + 3) 切割伤害。

### 巨蛛 Giant Spider

大型野兽, 无阵营

AC: 14 (天然护甲)

HP: 26 (4d10 + 4)

速度: 30尺, 攀爬30尺

力量14(+2) 敏捷16(+3) 体质12(+1) 智力2(-4)  
感知11(+0) 魅力4(-3)

技能: 潜行+7

感官: 盲视10尺, 黑暗视觉60尺, 被动察觉10

语言: -

挑战1环 (200 XP)

蜘蛛爬行 (Spider Climb) 蜘蛛可以攀爬困难表面, 包括倒吊在天花板, 且不需要进行能力检定。

蛛网感官 (Web Sense) 与蛛网接触时, 蜘蛛可以知道其他该蛛网上生物的确切位置。

蛛网行走 (Web Walker) 蜘蛛在蛛网上无视移动限制。

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一生物。命中：7 (1d8 + 3) 穿刺伤害，目标需要通过一个DC11的体质豁免，失败则受到9 (2d8)毒素伤害，成功则减半。如果该毒素伤害将目标HP减至0，目标伤势稳定但是中毒1小时，期间陷入麻痹。

蛛网 (Web) (再次使用：5-6) 远程武器攻击：命中+5，射程30尺/60尺，单一生物。命中：目标被蛛网束缚。被束缚者可以通过一个动作进行一次DC12的力量检定，成功则挣脱蛛网。蛛网可以被攻击和破坏 (AC：10，HP：5，弱点火焰伤害，免疫钝击、毒素和精神伤害)。

鹰隼 (猎鹰) Hawk (Falcon)

超小型野兽，无阵营

AC：13

HP：1 (1d4 - 1)

速度：10尺，飞行60尺

力量5 (-3) 敏捷16 (+3) 体质8 (-1) 智力2 (-4) 感知14 (+2) 魅力6 (-2)

技能：察觉+4

感官：被动察觉14

语言：-

挑战等级：0 (10 XP)

敏锐视觉 (Keen Sight) 隼在依赖视觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

动作

爪击 (Talons) 近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：1 切割伤害。

小魔鬼 Imp

超小型魔类 (魔鬼，变形生物)，守序邪恶

AC：13

HP：10 (3d4 + 3)

速度：20尺，飞行40尺 (老鼠形态20尺；乌鸦形态20尺，飞行60尺；蜘蛛形态20尺，攀爬20尺)

力量6 (-2) 敏捷17 (+3) 体质13 (+1) 智力11 (+0) 感知12 (+1) 魅力14 (+2)

技能：欺瞒+4，洞悉+3，游说+4，潜行+5

伤害抗性：寒冷，未镀银非魔法武器的钝击、穿刺和切割

伤害免疫：火焰，毒素

状态免疫：中毒

感官：黑暗视觉120尺，被动察觉11

语言：地狱语，通用语

挑战1环 (200 XP)

变形生物 (Shapechanger) 小魔鬼可以通过一个动作变形成老鼠、乌鸦或蜘蛛之一的野兽形态，或是变回魔鬼形态。尽管攻击方式不同，但改变形态其数值不变。它携带的装备不会转变。如果被杀，小魔鬼会变回魔鬼形态。

魔鬼视觉 (Devil's Sight) 魔法制造的黑暗不会影响小魔鬼的黑暗视觉。

魔法抗性 (Magic Resistance) 小魔鬼在对抗法术和魔法效应的豁免上有优势。

动作

钉刺 (Sting) 野兽形态是啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一生物。命中：5 (1d4 + 3) 穿刺伤害，目标需要通过一个DC11的体质豁免，失败则受到10 (3d6)毒素伤害，成功则减半。

隐身 (Invisibility) 直到进行攻击或失去专注，小魔鬼隐形。只要保持接触，隐形的小魔鬼携带或穿着的任何东西也会隐形。

狮子 Lion

大型野兽，无阵营

AC：12

HP：26 (4d10 + 4)

速度：50尺

力量17 (+3) 敏捷15 (+2) 体质13 (+1) 智力3 (-3) 感知12 (+1) 魅力8 (-1)

技能：察觉+3，潜行+6

感官：被动察觉13

语言：-

挑战1环 (200 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 狮子在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

群体战术 (Pack Tactics) 如果狮子有至少一个盟友在目标生物5尺范围内且非乏力，则狮子在对该生物的攻击检定上有优势。

猛扑 (Pounce) 如果狮子在爪抓攻击之前笔直朝向目标生物移动至少20尺，则目标需要通过

一个DC13的力量豁免避免被撞击倒地。如果目标倒地，狮子可以用一个附赠动作进行一次啃咬攻击。

助跑跳跃 (Running Leap) 狮子在10尺助跑后可以跳25尺远，且视为移动的一部分。

动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：7 (1d8 + 3) 穿刺伤害。

爪抓 (Claws) 近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：6 (1d6 + 3) 切割伤害。

獒犬 Mastiff

中型野兽，无阵营

AC: 12

HP: 5 (1d8 + 1)

速度: 40尺

力量13 (+1) 敏捷14 (+2) 体质12 (+1) 智力3 (-4) 感知12 (+1) 魅力7 (-2)

技能: 察觉+3

感官: 被动察觉13

语言: -

挑战1环/8 (25 XP)

敏锐听嗅 (Keen Hearing and Smell) 獒犬在依赖听觉或嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：4 (1d6 + 1) 穿刺伤害。如果目标是生物，则需要通过一个DC11的力量豁免避免被撞击倒地。

骡子 Mule

中型野兽，无阵营

AC: 10

HP: 11 (2d8 + 2)

速度: 40尺

力量14 (+2) 敏捷10 (+0) 体质13 (+1) 智力2 (-4) 感知10 (+0) 魅力5 (-3)

感官: 被动察觉10

语言: -

挑战1环/8 (25 XP)

驮兽 (Beast of Burden) 骡子在确定其负载能力时视为大型动物。

步履稳健 (Sure-footed) 骡子通过一个DC10的敏捷豁免可以避免被撞击倒地。

动作

蹄踢 (Hooves) 近战武器攻击：命中+2，触及5尺，单一目标。命中：4 (1d4 + 2) 钝击伤害。

猫头鹰 Owl

超小型野兽，无阵营

AC: 11

HP: 1 (1d4 - 1)

速度: 5尺，飞行60尺

力量3 (-4) 敏捷13 (+1) 体质8 (-1) 智力2 (-4) 感知12 (+1) 魅力7 (-2)

技能: 察觉+3，潜行+3

感官: 黑暗视觉120尺，被动察觉13

语言: -

挑战等级: 0 (10 XP)

飞掠 (Fly-by) 猫头鹰飞出敌人的触及范围不会引起借机攻击。

敏锐视觉 (Keen Sight) 猫头鹰在依赖视觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

动作

爪击 (Talons) 近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：1 切割伤害。

黑豹 Panther

中型野兽，无阵营

AC: 12

HP: 13 (3d8)

速度: 50尺，攀爬40尺

力量14 (+2) 敏捷15 (+2) 体质10 (+0) 智力3 (-4) 感知14 (+2) 魅力7 (-2)

技能: 察觉+4，潜行+6

感官: 被动察觉14

语言: -

挑战1环/4 (50 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 黑豹在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

猛扑 (Pounce) 如果黑豹在爪抓攻击之前笔直朝向目标生物移动至少20尺，则目标需要通过

一个DC12的力量豁免避免被撞击倒地。如果目标倒地，黑豹可以用一个附赠动作进行一次啃咬攻击。

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：5 (1d6 + 2) 穿刺伤害。

爪抓 (Claw) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4 (1d4 + 2) 切割伤害。

毒蛇 Poisonous Snake

超小型野兽，无阵营

AC: 13

HP: 2 (1d4)

速度：30尺，游泳30尺

力量2 (-4) 敏捷16 (+3) 体质11 (+0) 智力1 (-5)  
感知10 (+0) 魅力3 (-4)

感官：盲视10尺，被动察觉10

语言：-

挑战1环/8 (25 XP)

#### 行动

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+5，触及5尺，单一目标。命中：1 穿刺伤害，目标需要通过一个DC10的体质豁免，失败则受到5 (2d4)毒素伤害，成功则减半。

伪龙 Pseudodragon

超小型龙类，中立善良

AC: 13

HP: 7 (2d4 + 2)

速度：15尺，飞行60尺

力量6 (-2) 敏捷15 (+2) 体质13 (+1) 智力10 (+0)  
感知12 (+1) 魅力10 (+0)

技能：察觉+3，潜行+4

感官：盲视10尺，黑暗视觉60尺，被动察觉13

语言：伪龙能理解通用语与龙语，但是不会说

挑战1环/4 (50 XP)

敏锐感官 (Keen Senses) 伪龙在依赖视觉、听觉或嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

魔法抗力 (Magic Resistance) 伪龙在对抗法术和魔法效应的豁免上有优势。

限制感应 (Limited Telepathy) 伪龙可以通过心灵感应与100尺范围内能理解语言的生物交流简单的想法、情感或图像。

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：4 (1d4 + 2) 穿刺伤害。

钉刺 (Sting) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一生物。命中：4 (1d4 + 2) 穿刺伤害，目标需要通过一个DC11的体质豁免避免中毒1小时。如果该豁免结果是6及以下，目标期间陷入昏迷，直到其受到伤害或者其他生物用一个动作将其唤醒。

夸塞魔 Quasit

超小型魔类 (恶魔，变形生物)，混乱邪恶

AC: 13

HP: 7 (3d4)

速度：40尺 (蝙蝠形态10尺，飞行40尺；蜈蚣形态40尺，攀爬40尺；蟾蜍形态40尺，游泳40尺)

力量5 (-3) 敏捷17 (+3) 体质10 (+0) 智力7 (-2)  
感知10 (+0) 魅力10 (+0)

技能：潜行+5

伤害抗力：寒冷，火焰，闪电；非魔法武器的钝击、穿刺和切割

伤害免疫：毒素

状态免疫：中毒

感官：黑暗视觉120尺，被动察觉10

语言：深渊语，通用语

挑战1环 (200 XP)

变形生物 (Shapechanger) 夸塞魔可以通过一个动作变形成蝙蝠、蜈蚣或蟾蜍之一的野兽形态，或是变回恶魔形态。尽管攻击方式不同，但改变形态其数值不变。它携带的装备不会转变。如果被杀，夸塞魔会变回恶魔形态。

魔法抗力 (Magic Resistance) 夸塞魔在对抗法术和魔法效应的豁免上有优势。

#### 动作

爪抓 (Claws) 野兽形态是啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：5 (1d4 + 3) 穿刺伤害。如果目标是生物，则需要通过一个DC10的体质豁免，失败则受到5 (2d4)毒素伤害并中毒1分钟。每当该生物的回合结束时可以再次进行豁免，成功则提前结束效应。

恐吓 (Scare) (1次/日) 夸塞魔选择让20尺范围内的一个生物进行一次DC10的感知豁免，失败则陷入恐慌1分钟。每当该目标的回合结束时可以再次进行豁免，此时若夸塞魔在视线内则带有劣势，成功则提前结束效应。

隐身 (Invisibility) 直到进行攻击、恐吓或失去专注，夸塞魔隐形。只要保持接触，隐形的夸塞魔携带或穿着的任何东西也会隐形。

老鼠 Rat

超小型野兽，无阵营

AC: 10

HP: 1 (1d4 - 1)

速度: 20尺

力量2 (-4) 敏捷11 (+0) 体质9 (-1) 智力2 (-4) 感知10 (+0) 魅力4 (-3)

感官: 黑暗视觉30尺，被动察觉10

语言: -

挑战等级: 0 (10 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 老鼠在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+0，触及5尺，单一目标。命中：1 穿刺伤害。

乌鸦 Raven

超小型野兽，无阵营

AC: 12

HP: 1 (1d4 - 1)

速度: 10尺，飞行50尺

力量2 (-4) 敏捷14 (+2) 体质8 (-1) 智力2 (-4) 感知12 (+1) 魅力6 (-2)

技能: 察觉+3

感官: 被动察觉13

语言: -

挑战等级: 0 (10 XP)

拟态伪装 (Mimicry) 乌鸦可以模仿听到的简单声音，比如人的低语声、婴儿的哭声或者动物的交谈声。听到这种声音的生物需要通过DC10的感知 (洞悉) 检定才能发现是模仿。

动作

喙啄 (Beak) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：1 穿刺伤害。

礁鲨 Reef Shark

中型野兽，无阵营

AC: 12 (天然护甲)

HP: 22 (4d8 + 4)

速度: 0尺，游泳40尺

力量14 (+2) 敏捷13 (+1) 体质13 (+1) 智力1 (-5) 感知10 (+0) 魅力4 (-3)

技能: 察觉+2

感官: 盲视30尺，被动察觉12

语言: -

挑战1环/2 (100 XP)

群体战术 (Pack Tactics) 如果鲨鱼有至少一个盟友在目标生物5尺范围内且非乏力，则鲨鱼在对该生物的攻击检定上有优势。

水中呼吸 (Water Breathing) 鲨鱼只能在水里呼吸。

动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：6 (1d8 + 2) 穿刺伤害。

骑乘马 Riding Horse

大型野兽，无阵营

AC: 10

HP: 13 (2d10 + 2)

速度: 60尺

力量16 (+3) 敏捷10 (+0) 体质12 (+1) 智力2 (-4) 感知11 (+0) 魅力7 (-2)

感官: 被动察觉10

语言: -

挑战1环/4 (50 XP)

动作

蹄踢 (Hooves) 近战武器攻击：命中+2，触及5尺，单一目标。命中：8 (2d4 + 3) 钝击伤害。

骷髅 Skeleton

中型不死，守序邪恶

AC: 13 (碎块护甲)

HP: 13 (2d8 + 4)

速度: 30尺

力量10 (+0) 敏捷14 (+2) 体质15 (+2) 智力6 (-2)  
感知8 (-1) 魅力5 (-3)

弱点伤害: 钝击

伤害免疫: 毒素

状态免疫: 中毒

感官: 黑暗视觉60尺, 被动察觉9

语言: 理解生前所使用的语言, 但是不会说  
挑战1环/4 (50 XP)

动作

短剑 (Shortsword) 近战武器攻击: 命中+4, 触及5尺, 单一目标。命中: 5 (1d6 + 2) 穿刺伤害。

短弓 (Shortbow) 远程武器攻击: 命中+4, 射程80尺/320尺, 单一目标。命中: 5 (1d6 + 2) 穿刺伤害。

小妖精 Sprite

超小型妖精, 中立善良

AC: 15 (皮甲)

HP: 2 (1d4)

速度: 10尺, 飞行40尺

力量3 (-4) 敏捷18 (+4) 体质10 (+0) 智力14 (+2)  
感知13 (+1) 魅力11 (+0)

技能: 察觉+3, 潜行+8 (小妖精飞行时带有劣势)

感官: 被动察觉13

语言: 通用语, 精灵语, 妖精语

挑战1环/4 (50 XP)

动作

长剑 (Longsword) 近战武器攻击: 命中+2, 触及5尺, 单一目标。命中: 1 切割伤害。

短弓 (Shortbow) 远程武器攻击: 命中+6, 射程40尺/160尺, 单一目标。命中: 1 穿刺伤害。如果目标是生物, 则需要通过一个DC10的体质豁免, 失败则中毒1分钟。如果该豁免结果是5及以下, 目标期间陷入昏迷, 直到其受到伤害或者其他生物用一个动作将其唤醒。

心灵视野 (Heart Sight) 小妖精通过触摸生物可以理解其当前情感状态。如果目标不能通过一次DC10的魅力豁免, 小妖精还能知道该生物的阵营。天裔、魔类和不死生物豁免自动失败。

隐身 (Invisibility) 直到进行攻击、施法或失去专注, 小妖精隐形。只要保持接触, 隐形的小妖精携带或穿着的任何东西也会隐形。

老虎 Tiger

大型野兽, 无阵营

AC: 12

HP: 37 (5d10 + 10)

速度: 40尺

力量17 (+3) 敏捷15 (+2) 体质14 (+2) 智力3 (-4)  
感知12 (+1) 魅力8 (-1)

技能: 察觉+3, 潜行+6

感官: 被动察觉13

语言: -

挑战1环 (200 XP)

敏锐嗅觉 (Keen Smell) 老虎在依赖嗅觉的感知 (察觉) 检定上有优势。

猛扑 (Pounce) 如果老虎在爪抓攻击之前笔直朝向目标生物移动至少20尺, 则目标需要通过一个DC13的力量豁免避免被撞击倒地。如果目标倒地, 老虎可以用一个附赠动作进行一次啃咬攻击。

动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 8 (1d10 + 3) 穿刺伤害。

爪抓 (Claw) 近战武器攻击: 命中+5, 触及5尺, 单一目标。命中: 7 (1d8 + 3) 切割伤害。

战马 Warhorse

大型野兽, 无阵营

AC: 11

HP: 19 (3d10 + 3)

速度: 60尺

力量18 (+4) 敏捷12 (+1) 体质13 (+1) 智力2 (-4)  
感知12 (+1) 魅力7 (-2)

感官: 被动察觉11

语言: -

挑战1环/2 (100 XP)

践踏冲锋 (Trampling Charge) 如果马在蹄踢攻击之前笔直朝向目标生物移动至少20尺，则目标需要通过一个DC14的力量豁免避免被撞击倒地。如果目标倒地，马可以用一个附赠动作再进行一次蹄踢攻击。

#### 动作

蹄踢 (Hooves) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：11 (2d6 + 4) 钝击伤害。

#### 引用

变体规则：战马护甲

战马的护甲等级主要取决于其所穿具装的类型（“具装”内容详见第5章）。以下护甲等级已经包括该马的敏捷调整值。

AC 具装

12 皮甲

13 镶钉皮甲

14 罗圈甲

15 鳞甲

16 锁子甲

17 镶甲

18 板甲

野狼 Wolf

中型野兽，无阵营

AC：13（天然护甲）

HP：11 (2d8 + 2)

速度：40尺

力量12 (+1) 敏捷15 (+2) 体质12 (+1) 智力3 (-4)  
感知12 (+1) 魅力6 (-2)

技能：察觉+3，潜行+4

感官：被动察觉13

语言：-

挑战1环/4 (50 XP)

敏锐听嗅 (Keen Hearing and Smell) 狼在依赖听觉或嗅觉的感知（察觉）检定上有优势。

群体战术 (Pack Tactics) 如果狼有至少一个盟友在目标生物5尺范围内且非乏力，则狼在对该生物的攻击检定上有优势。

#### 动作

啃咬 (Bite) 近战武器攻击：命中+4，触及5尺，单一目标。命中：7 (2d4 + 2) 穿刺伤害。如

果目标是生物，则需要通过一个DC11的力量豁免避免被撞击倒地。

僵尸 Zombie

中型不死，中立邪恶

AC：8

HP：22 (3d8 + 9)

速度：20尺

力量13 (+1) 敏捷6 (-2) 体质16 (+3) 智力3 (-4)  
感知6 (-2) 魅力5 (-3)

豁免：感知+0

伤害免疫：毒素

状态免疫：中毒

感官：黑暗视觉60尺，被动察觉8

语言：理解生前所使用的语言，但是不会说  
挑战1环/4 (50 XP)

不死坚韧 (Undead Fortitude) 当僵尸受到非光耀且非重击伤害使HP减至0时，它需要进行一个DC=5+所受伤害值的体质豁免，成功则HP剩余1。

#### 动作

挥击 (Slam) 近战武器攻击：命中+3，触及5尺，单一目标。命中：4 (1d6 + 1) 钝击伤害。



# 附录E：启蒙读物

我所有奇幻作品的灵感都是来源于我小时候父亲给我的爱，他花许多时间给我讲他编的故事，能实现愿望的斗篷老人、魔戒与宝剑、邪恶的术士与勇敢的剑客……所有人在小时候都从格林兄弟（Brothers Grimm）或者安德鲁·朗格（Andrew Lang）等等所写的童话故事里接触过奇幻。这往往会引导人们去阅读神话故事书、翻阅动物寓言集，以及参考各地方人民神话的汇编。大约1950年以后，因为上面的这些原因我建立起对奇幻的兴趣，逐渐成为一个科幻小说与奇幻文学的书迷。以下列表提及的作家对我影响较深。

——加里·加盖克斯（E.Gary Gygax），《地下城指南》（1979）

在这位D&D的创造者之一写下这段文字之后，又有大量的奇幻文学出版，包括一些D&D世界具有突破性意义的作品。以下列表包含加里原来的列表以及其他启发游戏设计者们的后来作品。

萨拉丁·艾哈迈德（Saladin Ahmed）《弯月王座（Throne of the Crescent Moon）》

劳埃德·亚历山大（Lloyd Alexander）《三者书（The Book of Three）》和其他“布莱德恩编年史（Chronicles of Prydain）”系列

波尔·安德森（Poul Anderson）《断剑（The Broken Sword）》《满天飞翔的十字军（The High Crusade）》和《三颗心与三只雄师（Three Hearts and Three Lions）》

皮尔斯·安东尼（Piers Anthony）《分裂无限（Split Infini-

ty）》和其他“学徒与大师（Apprentice Adept）”系列

奥古斯塔·格雷戈里夫人（Lady Augusta Gregory）《神祇与战士（Gods and Fighting Men）》

伊丽莎白·贝尔（Elizabeth Bear）《鬼魂之域（Range of Ghosts）》和其他“永恒的天空（The Eternal Sky）”三部曲

约翰·贝莱尔斯（John Bellairs）《The Face in the Frost》

雷·布拉凯特（Leigh Brackett）《雷·布拉凯特精选》《漫长的明天（The Long Tomorrow）》和《瑞亚诺之剑（The Sword of Rhiannon）》

泰瑞·布鲁克斯（Terry Brooks）《传奇之剑（The Sword of Shannara）》和其他“沙娜拉（Shannara）”系列

弗雷德里克·布朗（Fredric Brown）《Hall of Mirrors》和《好一个疯狂宇宙（What Mad Universe）》

托马斯·布尔芬奇（Thomas Bulfinch）《布尔芬奇神话》

埃德加·赖斯·巴勒斯（Edgar Rice Burroughs）《地心记（At the Earth's Core）》和其他“地底人（Pellucidar）”系列，《金星上的海盗（Pirates of Venus）》和其他“金星（Venus）”系列，以及《火星公主（A Princess of Mars）》和其他“火星（Mars）”系列

林·卡特（Lin Carter）《Warrior of World's End》和其他“World's End”系列

格伦·库克 (Glen Cook) 《黑色佣兵团 (The Black Company)》和其他“黑色佣兵团 (Black Company)”系列

斯普拉格·德·坎普 (L.Sprague de Camp) 《The Fallible Fiend》和《唯恐黑暗降临 (Lest Darkness Fall)》

斯普拉格·德·坎普与弗莱彻·普拉特 (L.Sprague de Camp & Fletcher Pratt) 《熟练巫师 (The Compleat Enchanter)》和其他“哈洛西 (Harold Shea)”系列, 《The Carnelian Cube》

奥格斯特·德利斯与洛夫克拉夫特 (August Derleth & H.P.Lovecraft) 《不合时宜的守望者 (Watchers out of Time)》

邓萨尼勋爵 (Lord Dunsany) 《奇谭录 (The Book of Wonder)》《邓萨尼勋爵精选收藏》《佩加纳的神祇 (The Gods of Peggana)》《仙境国王的女儿 (The King of Elfland's Daughter)》《邓萨尼勋爵简编》《卫理兰之剑和其他故事 (The Sword of Welleran and Other Tales)》

菲利普·何塞·法默 (Philip Jose Farmer) 《Maker of Universes》和其他“World of Tiers”系列

加德纳·福克斯 (Gardner Fox) 《Kothar and the Conjuror's Curse》和其他“Kothar”系列, 《Kyrik and the Lost Queen》和其他“Kyrik”系列

布莱恩·弗劳德与阿兰·李 (Brian Froud & Alan Lee) 《仙境 (Faeries)》

崔西·西克曼与玛格莉特·魏丝 (Tracy Hickman & Margret Weis) 《秋暮之巨龙 (Dragons of Autumn Twilight)》和其他“龙枪编年史 (Chronicle)”三部曲

威廉姆·霍普·霍奇森 (William Hope Hodgson) 《黑暗大陆 (The Night Land)》

罗伯特·霍华德 (Robert E.Howard) 《野蛮人柯南1 (The Coming of Conan the Cimmerian)》和其他“野蛮人柯南 (Conan)”系列

洁米辛 (N.K.Jemisin) 《万千王国 (The Hundred Thousand Kingdoms)》和其他“继承 (Inheri-

tance)”系列, 《濒死之月 (The Killing Moon)》和《The Shadowed Sun》

罗伯特·乔丹 (Robert Jordan) 《世界之眼 (The Eye of the World)》和其他“时光之轮 (Wheel of Time)”系列

盖伊·加夫里尔·凯 (Guy Gavriel Kay) 《提嘉娜 (Tigana)》

史蒂芬·金 (Stephen King) 《巨龙之眼 (The Eyes of the Dragon)》

斯特林·拉尼尔 (Sterling Lanier) 《Hiero's Journey》和《The Unforsaken Hiero》

厄休拉·勒吉恩 (Ursula LeGuin) 《地海巫师 (A Wizard of Earthsea)》和其他“地海 (Earthsea)”系列

福利兹·雷柏 (Fritz Leiber) 《Swords and Devilry》和其他“法尔德与葛雷莫瑟 (Fafhrd & Grey Mouser)”系列

洛夫克拉夫特 (H.P.Lovecraft) 《洛夫克拉夫特全集》

斯各特·林奇 (Scott Lynch) 《绅士盗贼拉莫瑞 (The Lies of Locke Lamora)》和其他“绅士盗贼 (Gentleman Bastard)”系列

乔治·马丁 (George R.R.Martin) 《权力的游戏 (A Game of Thrones)》和其他“冰与火之歌 (Song of Ice and Fire)”系列

派翠西亚·麦奇莉普 (Patricia McKillip) 《女巫与幻兽 (The Forgotten Beasts of Eld)》

梅里特 (A.Merritt) 《Creep, Shadow》《幻境原住民 (Dwellers in the Mirage)》和《月池 (The Moon Pool)》

柴纳·米耶维 (China Mieville) 《帕迪杜街车站 (Perdido Street Station)》和其他“巴斯兰格 (Bas-Lag)”小说

麦克·穆考克 (Michael Moorcock) 《美尔尼博内的艾尔瑞克 (Elric of Melniboné)》和其他“艾尔瑞克 (Elric)”系列, 《头骨里的宝石 (The Jewel in the Skull)》和其他“鹰月 (Hawkmoon)”系列

安德烈·诺顿 (Andre Norton) 《Quag Keep》和《Witch World》

安德鲁·奥福特 (Andrew J. Offutt) 主编《Swords Against Darkness III》

马温·皮克 (Mervyn Peake) 《泰忒斯诞生 (Titus Groan)》和其他“歌门鬼城 (Gormenghast)”系列

泰瑞·普莱契 (Terry Pratchett) 《魔法的颜色 (The Colour of Magic)》和其他“碟形宇宙 (Discworld)”系列

弗莱彻·普拉特 (Fletcher Pratt) 《蓝星 (Blue Star)》

派崔克·罗斯佛斯 (Patrick Rothfuss) 《风之名 (The Name of the Wind)》和其他“弑君者 (Kingkiller)”系列

弗瑞德·萨伯海根 (Fred Saberhagen) 《The Broken Lands》和《Changeling Earth》

萨尔瓦多 (R.A. Salvatore) 《碎魔晶 (The Crystal Shard)》和其他“崔斯特传奇 (The Legend of Drizzt)”系列

布兰登·山德森 (Brandon Sanderson) 《迷雾之子 (Mistborn)》和其他“迷雾之子 (Mistborn)”三部曲

克拉克·阿什顿·史密斯 (Clark Ashton Smith) 《巫师归来 (The Return of the Sorcerer)》

玛格丽特·圣克莱尔 (Margaret St. Clair) 《Change the Sky and Other Stories》, 《The Shadow People》和《Sign of the Labrys》

托尔金 (J.R.R. Tolkien) 《霍比特人 (The Hobbit)》《魔戒 (The Lord of the Rings)》和《精灵宝钻 (The Silmarillion)》

里克莱·托尔斯泰 (Nikolai Tolstoy) 《国王到来 (The Coming of the King)》

杰克·万斯 (Jack Vance) 《濒死的地球 (The Dying Earth)》和《灵界之眼 (The Eyes of the Overworld)》

斯坦利·温鲍姆 (Stanley Weinbaum) 《Valley of Dreams》和《The Worlds of If》

马累·韦德·威尔曼 (Manly Wade Wellman) 《The Golgotha Dancers》

杰克·威廉森 (Jack Williamson) 《The Cosmic Express》和《The Pygmy Planet》

吉恩·沃尔夫 (Gene Wolfe) 《拷问者之影 (The Shadow of the Torturer)》和其他“新日之书 (The Book of the New Sun)”系列

罗杰·泽拉兹尼 (Roger Zelazny) 《Jack of Shadows》, 《安珀九王子 (Nine Princes in Amber)》和其他“安珀志 (Amber)”系列



# 附录F 角色纸

Lorem ipsum dolor sit amet, ligula suspendisse nulla pretium, rhoncus tempor placerat fermentum, enim integer ad vestibulum volutpat. Nisl rhoncus turpis est, vel elit, congue wisi enim nunc ultricies sit, magna tincidunt. Maecenas aliquam maecenas ligula nostra, accumsan taciti. Sociis mauris in integer, a dolor netus non dui aliquet, sagittis felis sodales, dolor sociis mauris, vel eu libero cras. Interdum at. Eget habitasse elementum est, ipsum purus pede porttitor class, ut adipiscing, aliquet sed auctor, imperdiet arcu per diam dapibus libero dui. Enim eros in vel, volutpat nec pellentesque leo, temporibus scelerisque nec.

Ac dolor ac adipiscing amet bibendum nullam, massa lacus molestie ut libero nec, diam et, pharetra sodales eget, feugiat ullamcorper id tempor eget id vitae. Mauris pretium eget aliquet, lectus tincidunt. Porttitor mollis imperdiet libero senectus pulvinar. Etiam molestie mauris ligula eget laoreet, vehicula eleifend. Repellat orci eget erat et, sem cum, ultricies sollicitudin amet eleifend dolor nullam erat, malesuada est leo ac. Varius natoque turpis elementum est. Duis montes, tellus lobortis lacus amet arcu et. In vitae vel, wisi at, id praesent bibendum libero faucibus porta egestas, quisque praesent ipsum fermentum placerat tempor. Curabitur auctor, erat mollis sed fusce, turpis vivamus a dictumst congue magnis. Aliquam amet ullamcorper dignissim molestie, mollis. Tortor vitae tortor eros wisi facilisis.

Consectetur arcu ipsum ornare pellentesque vehicula, in vehicula diam, ornare magna erat felis wisi a risus. Justo fermentum id. Malesuada eleifend, tortor molestie, a fusce a vel et. Mauris at suspendisse, neque aliquam faucibus adipiscing, vivamus in. Wisi mattis leo suscipit nec amet, nisl fermentum tempor ac a, augue in eleifend in venenatis, cras sit id in vestibulum felis in, sed ligula.