Advanced Dungeons & Dragons®

1st Edition



玩家速查手册

第一册·角色与成长

规则参考

前言与版权

编者按

本手册汇编了 AD&D 1e 的若干规则表格，供玩家在游戏中速查。部分仅供 DM 掌握的暗中裁定表格予以略去，以保留探索未知时的神秘感。

表格主要来源于《玩家手册》（PHB）、《地下城主指南》（DMG），以及《破解奥秘》（UA）、《地城生存指南》（DSG）、《荒野生存指南》（WSG）等规则拓展书。全套共分两册：第一册《角色与成长》，主要供创建角色及人物升级时查阅，并收录职业与种族特性；第二册《冒险与战役》，供跑团时的探索、冒险与作战使用。

早期的龙与地下城，角色的成长与能力并不像今天的第五版，甚至许多年前的第三版规则一样，具有如此系统化的组织方式。专长、熟练加值、子职业与数值化的技能并不丰富，许多职业与种族的特性仍然通过文字加以描述。

玩家角色的行动，并不总是依赖于发动某个技能、进行某项检定，或者通过精心构筑的角色在战斗中大显身手。当然，强与弱依旧存在。某些强势职业要求你在生成属性时拥有一定的运气；你也可以通过职业能力、法术与魔法物品的组合增强角色。但在真正的冒险中，恶劣的环境、有限的资源与意想不到的磨难，也可能使这些优势难以发挥。

而这也为玩家的想象力与角色扮演留下了更多空间。

早期的龙与地下城更强调作为玩家的你，如何观察环境、思考问题，并描述角色采取的具体行动，而不只是声明「我要进行一次力量检定」，或援引人物卡上的某项特性。

如果你把灯笼系在长杆上，伸进黑暗的洞穴，也许就能照见原本无法观察的角落；向深渊中扔下一颗石子，倾听它落地的回声，也许就能大致判断深浅。这些事情不一定需要特殊的职业能力，也不一定需要一次掷骰。

你的角色能够做什么，不仅取决于人物卡上写着什么，也取决于你能想到什么。

祝冒险顺利！

编纂与版权

编纂：ajc (QQ: 315768138)　2026 年 11 月 17 日

原版规则与相关原始资料的著作权归各自权利人所有；AD&D、Dungeons & Dragons 及相关名称、标识的商标权归各自权利人所有。中文译文的权利归相应译者或授权方所有。本手册的编纂与排版不改变上述权利归属。

中文规则与术语参考：AD&D 1e 中文规则站。规则出处列于各表来源及册末来源索引。

AI 辅助声明：本手册使用 AI 辅助进行资料整理、文字润色、表格编排、排版与校对；部分内页插图由 AI 生成。

目录

前言与版权 **3**

1 角色属性 **5**

2 择取种族 **7**
UA 种族与亚种族 9

3 择取职业与职业成长 **12**
牧师 14
德鲁伊 15
战士 15
圣武士 16
巡林客 16
魔法师 17
幻术师 18
盗贼 19
刺客 19
武僧 21
吟游诗人 22
骑士（UA） 23
野蛮人（UA） 24
杂技盗贼（UA） 24

4 多职业与双职业 **26**

5 阵营与人物背景 **26**

6 熟练项与特殊技能 **28**
非武器熟练项 28

7 初始资金与装备 **34**

8 法术学习与法术书 **39**

9 经验与等级提升 **40**

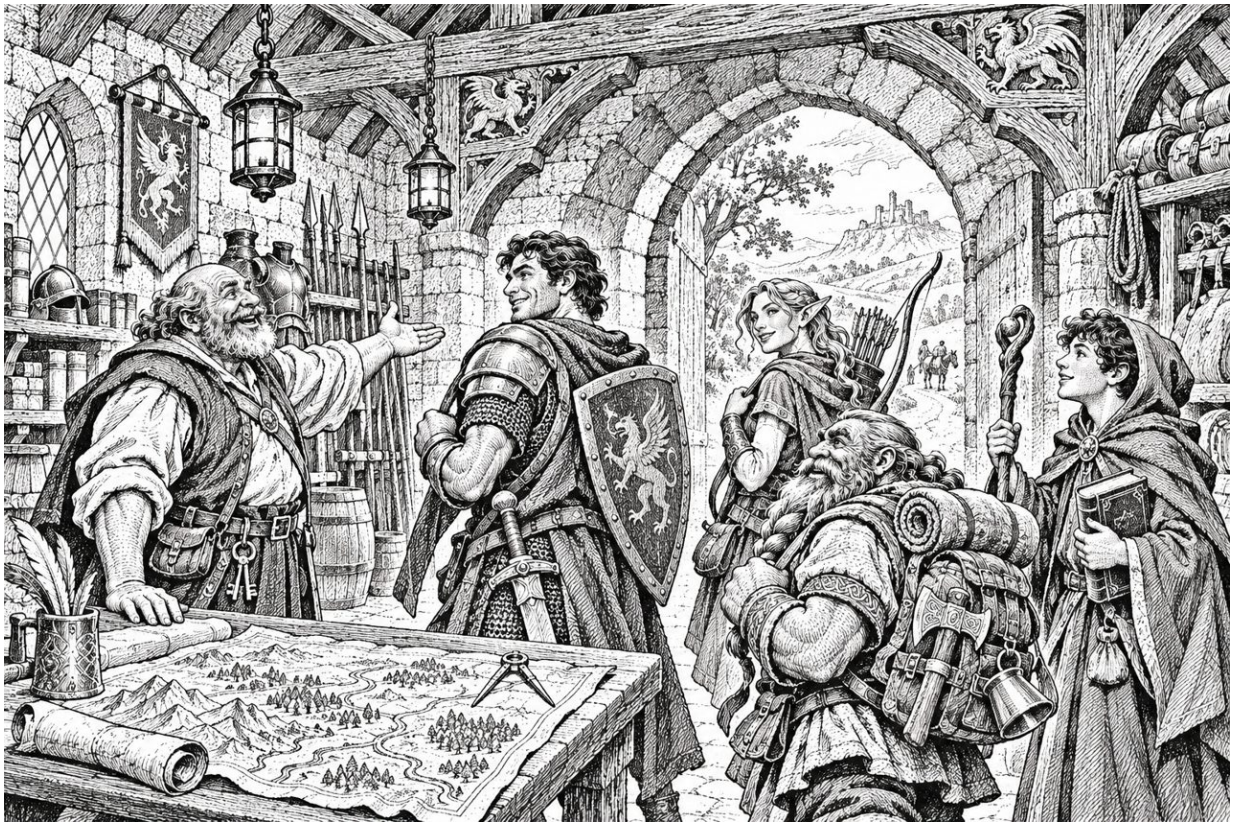
10 附录：创建与升级核对 **41**

规则与表格索引 **42**

来源索引 **43**

常用查表

1-4 力量：属性限制与作用 5
2-9 种族与职业准入 8
3-3 职业生命骰、法术与等级 12
6-1 武器熟练项 28
7-4 护甲价格、重量与移动 34
7-5 武器价格与重量 35
8-9 法术准备与恢复 40
10-1 一级角色创建核对表 41





第 1 章　角色属性

表 1-1　属性生成方法（DMG）

条件 / 项目	规则
方法 I	掷 4d6，舍去最低一骰；重复六次，将六个结果自由分配给力量、智力、感知、敏捷、体质、魅力。
方法 II	掷 3d6 十二次，选取最高的六个结果，自由分配。
方法 III	按力量、智力、感知、敏捷、体质、魅力的顺序，各掷 3d6 六次，每项取最高结果。
方法 IV	按六项属性顺序用 3d6 生成十二组完整属性；选用其中一组。
方法 V（UA）	仅限人类，经 DM 允许先选职业；各项依下表掷指定数量的 d6，仅取最高三骰。低于职业最低值时提高至最低值；高于职业最高值时降低至最高值。

来源：S001；S002

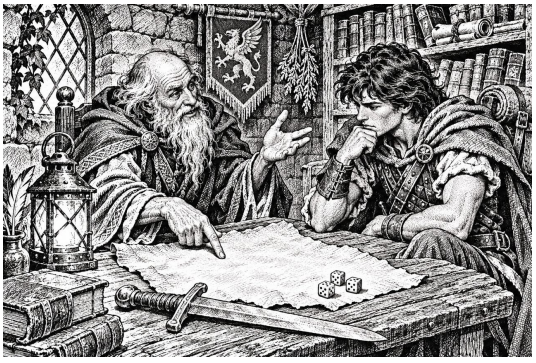


表 1-2　方法 V：职业与属性骰数

选定职业	力量	智力	感知	敏捷	体质	魅力	容貌
骑士	8	6	4	7	9	3	5
圣武士	7	5	8	3	6	9	4
牧师	7	4	9	5	8	6	3
德鲁伊	7	4	8	5	6	9	3
战士	9	3	5	7	8	6	4
野蛮人	9	3	5	7	8	6	4
巡林客	7	6	8	5	9	4	3
魔法师	4	9	7	8	6	5	3
幻术师	3	8	7	9	5	6	4
盗贼	6	5	3	9	7	4	8
刺客	6	7	4	9	8	3	5
武僧	7	5	9	8	6	4	3

来源：S002

表 1-3　七项属性与生成顺序

条件 / 项目	规则
六项属性	力量 STR；智力 INT；感知 WIS；敏捷 DEX；体质 CON；魅力 CHA。
种族与职业	选择种族后应用属性修正，核对属性最低值、最高值及职业资格。
非凡力量	力量 18 的战士类角色掷百分骰，记为 18/01 至 18/00；00 为 100。仍须遵守种族、性别的力量上限。
容貌 CMS（UA）	在六项属性确定后掷 3d6，再加魅力修正；面对其他种族时应用种族修正。方法 V 使用其容貌骰数栏。

来源：S003；S004；S005；S002

表 1-4　力量：属性限制与作用

力量	属性限制 / 资格	命中	伤害	负重调整[1]	开门（d6）	弯铁 / 举闸
3	—	−3	−1	−350	1	0%
4	—	−2	−1	−250	1	0%
5	等于或低于此值时，角色只能成为魔法师	−2	−1	−250	1	0%
6	侏儒、半兽人或半身人角色的最低力量	−1	无	−150	1	0%
7	—	−1	无	−150	1	0%
8	矮人角色的最低力量	正常	无	正常	1–2	1%
9	战士角色的最低力量	正常	无	正常	1–2	1%
10	—	正常	无	正常	1–2	2%
11	—	正常	无	正常	1–2	2%
12	刺客或圣武士角色的最低力量	正常	无	+100	1–2	4%
13	巡林客角色的最低力量	正常	无	+100	1–2	4%
14	女性半身人角色的最高力量	正常	无	+200	1–2	7%
15	女性侏儒角色的最高力量；武僧角色的最低力量	正常	无	+200	1–2	7%
16	女性精灵角色的最高力量	正常	+1	+350	1–3	10%
17	女性矮人或女性半精灵角色的最高力量	+1	+1	+500	1–3	13%
18	所有非战士角色的最高力量	+1	+2	+750	1–3	16%
18/01–50	女性人类或男性侏儒角色的最高力量	+1	+3	+1,000	1–3	20%
18/51–75	男性精灵或女性半兽人角色的最高力量	+2	+3	+1,250	1–4	25%
18/76–90	男性半精灵角色的最高力量	+2	+4	+1,500	1–4	30%
18/91–99	男性矮人或男性半兽人角色的最高力量	+2	+5	+2,000	1–4（1）*	35%
18/00	人类的最高力量	+3	+6	+3,000	1–5（2）*	40%

[1] 负重以金币重量计，10 金币重量 = 1 磅。
* 开门括号内为锁住、闩住或魔法封闭的门；此类门只可尝试一次。弯铁与举闸分别只能尝试一次。
来源：S003

表 1-5　智力：语言与法术习得

智力	属性限制 / 资格	额外语言	习得法术	每环最少	每环最多
3		0	—	—	—
4	半精灵角色的最低智力	0	—	—	—
5	等于或低于此值时，角色只能成为战士	0	—	—	—
6	半身人角色的最低智力	0	—	—	—
7	侏儒角色的最低智力	0	—	—	—
8	精灵角色的最低智力	1	—	—	—
9	圣武士或魔法师角色的最低智力	1	35%	4	6
10	使用 5 环魔法师法术的最低智力	2	45%	5	7
11	刺客角色的最低智力	2	45%	5	7
12	使用 6 环魔法师法术的最低智力	3	45%	5	7
13	巡林客角色的最低智力	3	55%	6	9
14	使用 7 环魔法师法术的最低智力	4	55%	6	9
15	幻术师角色的最低智力	4	65%	7	11
16	使用 8 环魔法师法术的最低智力	5	65%	7	11
17	半兽人角色的最高智力	6	75%	8	14
18	使用 9 环魔法师法术的最低智力	7	85%	9	18
19 及以上	—	—	95%	10	全部

智力 9 起具备魔法师资格。每一法术掷百分骰，结果不高于习得概率即成功；全部候选法术检定完仍未达到最低数时，再检定先前失败者，直至达到最低数。每环已知法术不得超过最高数。

来源：S003

表 1-6　感知：精神防御与牧师施法

感知	属性限制 / 资格	心智攻击调整	额外法术[1]	施法失败
3		-3	—	—
4		-2	—	—
5	等于或低于此值时，角色只能成为盗贼	-1	—	—
6		-1	—	—
7		-1	—	—
8		无	—	—
9	牧师角色的最低感知	无	无	20%
10		无	无	15%
11		无	无	10%
12	德鲁伊角色的最低感知	无	无	05%
13	圣武士或多职业半精灵牧师角色的最低感知	无	一个 1 环	0%
14	半兽人角色的最高感知；巡林客角色的最低感知	无	一个 1 环	0%
15	武僧角色的最低感知	+1	一个 2 环	0%
16		+2	一个 2 环	0%
17	半身人角色的最高感知；使用 6 环法术的最低感知	+3	一个 3 环*	0%
18	使用 7 环法术的最低感知	+4	一个 4 环**	0%

[1] 额外法术逐行累加，且须已能施展相应环级。

* 六环法术须感知 17；** 七环法术须感知 18。施法失败消耗已准备法术而不产生效果。心智调整适用于影响心智的魔法攻击。

来源：S003

表 1-7　敏捷：反应、攻击与防御

属性值	一般信息	反应 / 攻击调整	防御调整
3		-3	+4
4		-2	+3
5	等于或低于此值时，角色只能成为幻术师	-1	+2
6	半精灵或魔法师角色的最低敏捷	0	+1
7	精灵角色的最低敏捷	0	0
8	半身人角色的最低敏捷	0	0
9	战士角色的最低敏捷	0	0
10		0	0
11		0	0
12	刺客角色的最低敏捷	0	0
13		0	0
14	半兽人角色的最高敏捷	0	0
15	武僧角色的最低敏捷	0	-1
16	幻术师角色的最低敏捷	+1	-2
17	矮人角色的最高敏捷	+2	-3
18		+3	-4

来源：S003



表 1-8　敏捷：盗贼能力修正

属性值	扒窃	开锁	发现 / 解除陷阱	潜行	藏身阴影
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-05%	-10%	-15%	-05%
11	-05%	0	-05%	-10%	0
12	0	0	0	-05%	0
13	0	0	0	0	0
14	0	0	0	0	0
15	0	0	0	0	0
16	0	+05%	0	0	0
17	+05%	+10%	0	+05%	+05%
18	+10%	+15%	+05%	+10%	+10%

来源：S003

敏捷反应调整用于突袭，攻击调整用于远程武器。防御调整适用于护甲等级及原书指定的闪避情况。

来源：S003



表 1-9　体质：生命值、系统震荡与复活

属性值	一般信息	生命值调整	系统冲击存活率	复活存活率
3		-2	35%	40%
4		-1	40%	45%
5	等于或低于此值时，角色只能成为幻术师	-1	45%	50%
6	精灵或半精灵角色的最低体质	-1	50%	55%
7	战士角色的最低体质	0	55%	60%
8	侏儒角色的最低体质	0	60%	65%
9	圣武士角色的最低体质	0	65%	70%
10	半身人角色的最低体质	0	70%	75%
11	武僧角色的最低体质	0	75%	80%
12	矮人角色的最低体质	0	80%	85%
13	半兽人角色的最低体质	0	85%	90%
14	巡林客角色的最低体质	0	88%	92%
15		+1	91%	94%
16		+2	95%	96%
17		+3*	97%	98%
18		+2（+4）*	99%	100%

* 生命值加值超过 +2 的部分仅供战士、圣武士与巡林客使用；其他职业最多 +2。每骰经调整后至少 1 点。

系统震荡用于衰老、石化、变形及复原等变化。复活次数受最初体质限制，每次复活使体质减 1；提高体质不会补回已使用的复活次数。

来源：S003

表 1-10　魅力：亲信人数与交往修正

属性值	一般信息	亲信人数上限	忠诚基础调整	反应调整
3		1	-30%	-25%
4		1	-25%	-20%
5	等于或低于此值时，角色只能成为刺客	2	-20%	-15%
6		2	-15%	-10%
7		3	-10%	-05%
8	精灵角色的最低魅力	3	-05%	正常
9		4	正常	正常
10		4	正常	正常
11		4	正常	正常
12	半兽人角色的最高魅力*	5	正常	正常
13		5	正常	+05%
14		6	+05%	+10%
15	德鲁伊角色的最低魅力	7	+15%	+15%
16	矮人角色的最高魅力**	8	+20%	+25%
17	圣武士角色的最低魅力	10	+30%	+30%
18		15	+40%	+35%

亲信上限不包括普通佣兵、仆役及其他受雇者。
* 半兽人、** 矮人面对同族时，保留种族修正前的魅力值。
来源：S003

表 1-11　容貌：魅力修正

魅力	容貌调整
低于 3	-8
3	-5
4–5	-3
6–8	-1
9–12	0
13–15	+1
16–17	+2
18	+3
高于 18	+5

来源：S005

表 1-12　容貌：种族修正

种族	对其他种族的容貌调整
半兽人	-3
矮人、侏儒	-1
半身人、人类	0
半精灵、木精灵	+1
灰精灵、高等精灵	+2

种族修正仅在面对其他种族时使用；列在同一行的种族互视为同类。魅力因年龄、疾病等改变时，容貌按相同点数调整。
来源：S005

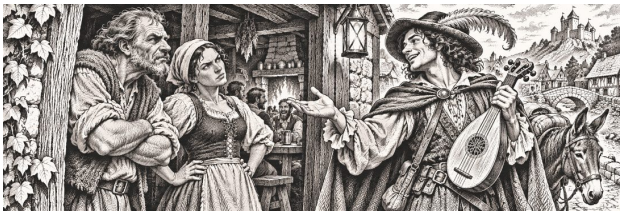


表 1-13　容貌与交往

条件 / 项目	规则
14–17	异性观察者的感知不高于容貌的一半时可能着迷。
18–21	异性感知不高于容貌的 2/3，或同性感知低于容貌的一半时可能着迷。
22–25	感知低于容貌的 2/3 者可能着迷；被刻意追求的异性若感知低于 18，也会受影响。
26–30	通常只见于超自然存在；感知低于容貌的 3/4 者可能着迷。感知 19 及以上者始终可以豁免；刻意追求的异性若感知低于 20 会受影响。
着迷与命令	法术豁免可抵抗。下达命令时掷 3d6，不高于容貌即遵从；违背利益加 1，危险命令加 6 或更多。失败使着迷结束；熟悉后改由魅力决定交往。

来源：S005

第 2 章　择取种族

表 2-1　种族属性最低值与最高值（PHB）

角色属性值	矮人男 / 女	精灵男 / 女	侏儒男 / 女	半精灵男 / 女	半身人男 / 女	半兽人男 / 女
力量 最低	8/8	3/3	6/6	3/3	6/6	6/6
力量 最高	18/17	18/16	18/15	18/17	17/14	18/18
智力 最低	3/3	8/8	7/7	4/4	6/6	3/3
智力 最高	18/18	18/18	18/18	18/18	18/18	17/17
感知 最低	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3	3/3
感知 最高	18/18	18/18	18/18	18/18	17/17	14/14
敏捷 最低	3/3	7/7	3/3	6/6	8/8	3/3
敏捷 最高	17/17	19/19	18/18	18/18	18/18	17/17
体质 最低	12/12	6/6	8/8	6/6	10/10	13/13
体质 最高	19/19	18/18	18/18	18/18	19/19	19/19
魅力 最低	3/3	8/8	3/3	3/3	3/3	3/3
魅力 最高	16/16	18/18	18/18	18/18	18/18	12/12

每格按男性 / 女性列值；人类通常为 3–18。数值须与种族属性修正、非凡力量上限合用。
来源：S004



表 2-2　种族属性修正（PHB）

种族	罚值或加值
矮人	体质 +1；魅力 -1
精灵	敏捷 +1；体质 -1
半兽人	力量 +1；体质 +1；魅力 -2
半身人	力量 -1；敏捷 +1

来源：S004

表 2-3　种族能力（PHB）

条件 / 项目	规则
人类	无种族属性加减；可选职业与等级无种族上限。
矮人	红外视觉 60 英尺。抵抗魔杖、法杖、权杖、法术及毒素的豁免，每 3½ 点体质 +1。近战攻击半兽人、地精、大地精、兽人时命中 +1；食人魔、巨魔、食人魔法师、巨人、泰坦攻击矮人时命中 –4。
精灵	睡眠与魅惑法术抗性 90%；抗性未抵挡魅惑时仍可豁免。弓（弩除外）、短剑、长剑命中 +1。红外视觉 60 英尺。经过 10 英尺内隐藏门时 1/6 察觉；主动搜索秘密门 2/6、隐藏门 3/6。
侏儒	红外视觉 60 英尺。抵抗魔杖、法杖、权杖、法术的豁免，每 3½ 点体质 +1。近战攻击狗头人、地精命中 +1；豺狼人、熊地精、食人魔、巨魔、食人魔法师、巨人、泰坦攻击侏儒命中 –4。
半精灵	睡眠与魅惑法术抗性 30%，魅惑仍有正常豁免。红外视觉 60 英尺。察觉门扉的距离与概率同精灵。
半身人	魔法及毒素豁免按矮人的体质加值。混血红外视觉 30 英尺，纯血敦实半身人 60 英尺。混血及纯血敦实半身人专心判断坡度 75%，辨明方向 50%。
精灵、半身人潜行	未穿金属护甲，独行或领先混合队伍至少 90 英尺时，使敌突袭的概率为 d6 的 1–4；须开门或越过隔挡时为 1–2。队伍全由无金属护甲的精灵、半身人组成时可共同使用。
半兽人	红外视觉 60 英尺；种族修正前魅力用于同族亲信。

来源：S006



表 2-4　矮人侦测能力

现象	概率
察觉通道向上或向下的坡度	75%（d4，掷出 1-3）
察觉新建结构或新开通道 / 隧道	75%
察觉滑动或移动的墙壁或房间	662/3%（d6，掷出 1-4）
察觉涉及坑洞、落石及其他石造机关的陷阱	50%（d4 掷出 1-2，或 d6 掷出 1-3）
估算所在的地下深度	50%

距现象不超过 10 英尺并主动探查；估算地下深度不受距离限制。
来源：S006

表 2-5　侏儒采矿能力

现象	概率
察觉通道向上或向下的坡度	80%（d10，掷出 1-8）
察觉不安全的墙壁、天花板或地面	70%（d10，掷出 1-7）
估算所在的地下深度	60%（d10，掷出 1-6）
判断地下行进方向	50%（任意骰，掷出任一半区间）

距待查区域不超过 10 英尺并主动探查；地下深度可随时估算。
来源：S006

表 2-6　种族语言（PHB）

条件 / 项目	规则
矮人	矮人语、侏儒语、地精语、狗头人语、兽人语、通用语及阵营语；此外至多两种。
精灵	精灵语、侏儒语、半身人语、地精语、大地精语、兽人语、豺狼人语、通用语及阵营语；智力高于 15，每点另学一种。
侏儒	矮人语、侏儒语、半身人语、地精语、狗头人语、通用语及阵营语；能与穴居哺乳动物交流，此外至多两种。
半精灵	通用语、阵营语、精灵语、侏儒语、半身人语、地精语、大地精语、兽人语、豺狼人语；智力高于 16，每点另学一种。
半身人	矮人语、精灵语、侏儒语、地精语、半身人语、兽人语、通用语及阵营语；智力高于 16，每点另学一种。
半兽人	通用语、阵营语、兽人语；此外至多两种。
人类	通用语及阵营语；额外语言数依智力表。

来源：S006；S007

表 2-7　RP 建议——种族偏好表（PHB）

种族	矮人	精灵	侏儒	半精灵	半身人	半兽人	人类
矮人	P	A	G	N	G[1]	H	N
精灵	A	P	T	G	T[2]	A	N
侏儒	G	T	P	T	G	H	N
半精灵	N	P	T	P	N	A	T
半身人	G[3]	G[3]	T	N	P	A	N
半兽人	H	A	H	A	A	P	T
人类	N	N	N	T	N	N	P

[1] 仅限敦实半身人。[2] 仅限长足半身人。[3] 敦实半身人偏好矮人，长足半身人偏好精灵。
来源：S008

表 2-8　RP 建议——种族偏好代码（PHB）

代码	含义
P	通常偏爱该种族，与其成员交往时会体现这种态度。
G	对该种族抱有相当好感。
T	容忍该种族；即使谈不上喜欢，通常也能接受。
N	基本持中立态度，但会流露几分猜疑。
A	对该种族抱有反感。
H	强烈憎恨该种族。

来源：S008

表 2-9　种族与职业准入（PHB）

角色职业	矮人	精灵	侏儒	半精灵	半身人	半兽人	人类
牧师（任意）*	否	否	否	是	否	是	是
德鲁伊（中立）	否	否	否	是	否	否	是
战士（任意）	是	是	是	是	是	是	是
圣武士（守序善良）	否	否	否	否	否	否	是
巡林客（善良）	否	否	否	是	否	否	是
魔法师（任意）	否	是	否	是	否	否	是
幻术师（任意）	否	否	是	否	否	否	是
盗贼（中立至邪恶）	是	是	是	是	是	是	是
刺客（邪恶）	是	是	是	是	否	是	是
武僧（守序）	否	否	否	否	否	否	是

* 括号中的阵营为职业要求；种族等级上限表中括号内的牧师等级仅供 NPC。德鲁伊为绝对中立，盗贼为中立至邪恶，武僧为守序。
来源：S004

表 2-10　种族职业等级上限（PHB）

角色职业	矮人	精灵	侏儒	半精灵	半身人	半兽人	人类
牧师	(8)	(7)	(7)	5	否	4	U
德鲁伊	否	否	否	U	否	否	U
战士	9[1]	7[2]	6[3]	8[4]	6[5]	10	U
圣武士	否	否	否	否	否	否	U
巡林客	否	否	否	8[4]	否	否	U
魔法师	否	11[6]	否	8[7]	否	否	U
幻术师	否	否	7[8]	否	否	否	U
盗贼	U	U	U	U	U	8[9]	U
刺客	9	10	8	11	否	U	U
武僧	否	否	否	否	否	否	U

U ＝等级无上限；括号内数字仅供 NPC。
[1] 力量低于 17 的矮人战士最高为 7 级；力量为 17 时，最高为 8 级。
[2] 力量低于 17 的精灵战士最高为 5 级；力量为 17 时，最高为 6 级。
[3] 力量低于 18 的侏儒战士最高为 5 级。
[4] 力量低于 17 的半精灵战士最高为 6 级；力量为 17 时，最高为 7 级。
[5] 毛足半身人战士，以及力量低于 17 的其他半身人亚种战士，最高为 4 级。力量为 17 的高个半身人和力量为 18 的敦实半身人可升至 5 级；若高个半身人以某种方式获得 18 力量，则可升至 6 级。
[6] 智力低于 17 的精灵魔法师最高为 9 级；智力为 17 时，最高为 10 级。
[7] 智力低于 17 的半精灵魔法师最高为 6 级；智力为 17 时，最高为 7 级。
[8] 智力或敏捷低于 17 的侏儒幻术师最高为 5 级；智力和敏捷均为 17 时，最高为 6 级。
[9] 敏捷低于 17 的半兽人盗贼最高为 6 级；敏捷为 17 时，最高为 7 级。
来源：S004



表 2-11　PHB 等级上限附注

条件 / 项目	规则
职业限制	本节表格供快速查阅，便于你根据已生成的属性值，并结合打算选择的冒险者职业，决定角色的种族。多数非人种族可以同时从事两个或更多职业，有些还能获得属性值加值；但除盗贼外，多数非人种族在各职业中能够达到的最高等级都有限制。
符号说明	括号内的数字表示：该种族只有非玩家角色能够选择这一职业。不带括号的数字表示该种族角色在相应职业中能够达到的最高等级。某个种族栏内若标有 U，表示该种族角色在相应职业中的等级没有上限。
属性上下限	最低值表示角色若要属于相应种族，掷骰结果至少必须达到的数值。低于表列最低值便不合资格，因此任何属性未达最低值的角色都不能选择相应种族。最高值已经计入种族罚值与加值；所以，有些种族的属性可以超过用三枚六面骰初次生成时可能得到的最高总值 18。应先应用种族罚值和加值，再按最高值调整。斜线分隔男性与女性可有的最低值和最高值：男性在前，女性在后。例如，男性和女性矮人的最低力量都是 8；男性矮人的最高力量为 18，女性则为 17，所以表中写作最低 8/8、最高 18/17。

来源：S004

UA 种族与亚种族

表 2-12　UA 亚种族能力

条件 / 项目	规则
灰矮人	保留矮人的魔法豁免加值与石工侦测；免疫幻术、麻痹与非自然毒素；自然毒素照常获得矮人加值。红外视觉 12″。不享有地表矮人攻击地精类的 +1。独行或与同族同行时，突袭他人 3/6，被突袭 1/10。灵能生成的属性加值加倍。
灰精灵	具有高等精灵能力；初始智力 +1，可达 19。
木精灵	具有高等精灵的通常能力；初始力量 +1（最高 18），智力 −1。初始语言为精灵语、通用语、树人语及林地哺乳动物语言。
野精灵 EWi	具有精灵通常能力；力量 +2（最高 18）；与林地生物相处如受动物友谊术影响，设置天然陷阱成功率 90%。多职业仅可为战士 / 盗贼。
山谷精灵	具有灰精灵能力，另会侏儒语。
黑暗精灵	玩家角色为离乡流亡者；保留睡眠、魅惑抗性，所有魔法豁免 +2；不取得 NPC 魔法抗性与专用装备。无剑弓命中加值，可无减值双持合适单手武器，不能同时使用盾牌。红外视觉 12″；女性移动 15″，男性 12″；被突袭概率 1/8。具有精灵门扉侦测及矮人石工侦测。
卓尔天赋法术	每天各一次舞光术、妖火、黑暗术（5 尺半径）。任一职业 4 级起再得侦测魔法、侦测阵营、浮空术各一次；4 级及以上女性另得千里眼术、侦测谎言（或逆转）、暗示术、解除魔法各一次。
卓尔与灰矮人受光	日光或恒定光亮术使特殊突袭失效、敏捷有效值 −2、自身攻击 −2、敌人对其攻击的豁免 +2。本人在阴影中仅攻击受照明目标时，自身攻击 −1、敌人豁免 +1。火炬、灯笼、光亮术、妖火等较暗光线不造成此减值。
地底侏儒	玩家角色为男性；免疫幻象、幻觉；毒素豁免 +2，其他豁免 +3，无 NPC 天然魔法抗性、随等级改善 AC 或灵能。天然岩石间静止伪装 60%。红外视觉 12″、超视觉 3″；强光下视觉均为 3″，攻击 −1。被突袭 1/12；与同族轻装行动时突袭他人 9/10。攻击卓尔、寇涛鱼人时命中及伤害 +1。
地底侏儒天赋	每天各一次目盲术、朦胧术、改变自身；施法等级等于最高职业等级。持续具有仅作用于本人的防侦测术。非幻术师于任一职业 6 级起每天可召唤土元素生物一次。
半精灵血统	灰、木、山谷精灵后裔通常依 PHB 半精灵；卓尔后裔承受光线减值，不取得卓尔特殊优势。
半身人亚种	健壮、长足、毛脚的等级上限分别查表；混血半身人按健壮半身人处理。

来源：S009



表 2-13　地底侏儒：召唤土元素生物

d20	召唤结果
1	24 生命骰土元素生物
2–6	16 生命骰土元素生物
7–10	12 生命骰土元素生物
11–15	8 生命骰土元素生物
16–18	岩石兽
19–20	召唤失败，当天不能再试

来源：S009

表 2-14　UA 职业准入：矮人与精灵

职业	灰矮人	丘陵矮人	山地矮人	黑暗精灵	灰精灵	高等精灵	山谷精灵	野精灵 EWi	木精灵
骑士	不可	不可	不可	可	可	可	不可	不可	不可
圣武士	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可
牧师	可	可	可	可	可	可	可	不可	可
德鲁伊	不可	不可	不可	不可	可	可	可	可	可
战士	可	可	可	可	可	可	可	可	可
野蛮人	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可
巡林客	不可	不可	不可	可	可	可	可	不可	可
魔法师	不可	不可	不可	可	可	可	可	不可	可
幻术师	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可
盗贼	可	可	可	可	可	可	可	可	可
杂技盗贼	可	可	可	可	可	可	可	可	可
刺客	可	可	可	可	可	可	可	可	可
武僧	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可
吟游诗人	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可	不可

来源：S009



表 2-15　UA 职业准入：其他种族

职业	地底侏儒	地表侏儒	半精灵	半身人（全部）	半兽人	人类	阵营要求
骑士	不可	不可	可	不可	不可	可	起始时须为任一善良阵营
圣武士	不可	不可	可	不可	不可	可	仅限守序善良
牧师	可	可	可	可	可	可	任意
德鲁伊	不可	不可	可	可	不可	可	仅限绝对中立
战士	可	可	可	可	可	可	任意
野蛮人	不可	不可	不可	不可	不可	可	任一非守序阵营
巡林客	不可	不可	可	不可	不可	可	任一善良阵营
魔法师	不可	不可	可	不可	不可	可	任意
幻术师	可	可	不可	不可	不可	可	任意
盗贼	可	可	可	可	可	可	任一非善良阵营
杂技盗贼	可	可	可	可	可	可	任一非善良阵营
刺客	可	可	可	不可	可	可	任一邪恶阵营
武僧	不可	不可	不可	不可	不可	可	任一守序阵营
吟游诗人	不可	不可	可	不可	不可	可	任一中立阵营

来源：S009

UA 种族表中的骑士及圣武士须符合贵族出身或资助条件；半精灵须为准许的精灵血统。野蛮人仅限人类。
来源：S009；S010

表 2-16　UA 等级上限：矮人

属性值	牧师（全部）	战士：丘陵	战士：山地 / 灰矮人	盗贼（全部）	刺客（全部）
15	8	6	7	U	9
16	9	6	7	U	9
17	10	7	8	U	9
18	11	8	9	U	9
18/99		8	9		11[1]
18/00		9	10		12[2]
19	13	10	11	U	12[2]
20	16	12	13	U	12[2]
21	16	15	16	U	12[2]

[1] 另须智力 18、敏捷 19。[2] 另须智力 19、敏捷 19。
来源：S009

表 2-17　UA 等级上限：侏儒

属性值	牧师（全部）	战士（全部）	幻术师（全部）	盗贼（全部）	刺客（全部）
15	7	5	6	U	8
16	8	5	6	U	8
17	9	5	6	U	8
18	10	5	7	U	8
18/50		6			9[1]
18/75		7			10[2]
18/99		8			10[2]
19	12	9	8	U	10[2]
20	14	9	10	U	10[2]
21	14	9	13	U	10[2]

[1] 另须智力 18、敏捷 18。[2] 另须智力 19、敏捷 19。
来源：S009



表 2-18　UA 等级上限：精灵：牧师与德鲁伊

属性值	牧师：黑暗精灵男性	牧师：黑暗精灵女性	牧师：其他精灵	德鲁伊：野精灵	德鲁伊：其他精灵
12	4	U	7	10	U
13	5	U	7	10	U
14	6	U	7	10	U
15	7	U	7	10	U
16	7	U	8	10	U
17	7	U	9	10	U
18	7	U	10	11[1]	U
18/75					
18/90					
18/99					
18/00					
19	7	U	11	12[1]	U
20	7	U	12	14[1]	U
21	7	U	12	17[2]	U

野精灵德鲁伊：[1] 另须魅力 18。[2] 另须魅力 19。
来源：S009

表 2-19　UA 等级上限：精灵：战士

属性值	黑暗精灵男性	黑暗精灵女性	灰 / 高等精灵	山谷精灵	野精灵 EWi	木精灵
12	7	9	5	5	7	6
13	8	10	5	5	7	6
14	9	11	5	5	7	6
15	10	12	5	5	7	6
16	10	12	5	5	7	6
17	10	12	5	5	7	6
18	10	12	6	6	8	7
18/75	10	12	7	6	8	8
18/90	10	12	8	8	10	9
18/99	10	12	9	9	11	10
18/00	10	12	10	10	12	11
19	10	12	11	11	13	12
20	10	12	11	13	13	14

来源：S009

表 2-20　UA 等级上限：精灵：魔法师、盗贼、刺客与巡林客

属性值	魔法师：黑暗精灵男性	魔法师：黑暗精灵女性	魔法师：灰精灵	魔法师：高等精灵	魔法师：山谷精灵	魔法师：木精灵	盗贼（全部）	刺客（全部）	巡林客（全部）
17	12	5	11	10	11	9	U		
18	12	5	11	10	11	9	U	10	6
18/01								10	7[1]
18/51								10	9[2]
18/76								10	10[3]
18/99								11[5]	10[3]
18/00								12[6]	10[3]
19	13	7	12	11	12	10	U	12[6]	12[4]
20	15	9	13	12	13	11	U	12[6]	14[4]
21	18	11	15	14	15	13	U		
22	18	11	18	17	15	13			

精灵巡林客与刺客的附加要求：[1] 另须智力 15、感知 15；若两者都高于 15，可升至 8 级。[2] 另须智力 16、感知 16。[3] 另须智力 17、感知 17。[4] 另须智力 18、感知 18。[5] 另须智力 18、感知 19。[6] 另须智力 19 或感知 19。
来源：S009

表 2-21　UA 等级上限：半精灵

属性值	牧师	德鲁伊	战士	巡林客	魔法师	盗贼	刺客
15	5	U	6	6	7	U	11
16	6	U	6	6	7	U	11
17	7	U	7	7	7	U	11
18	8	U	7	8	8	U	11
18/90			8	9[1]			11
18/99			9	10[1]			11
18/00			10	11[2]			11
19	10	U	11	15[3]	8	U	11
20	12	U	13	15[3]	8	U	11

半精灵巡林客的附加要求：[1] 另须智力 18、感知 18、体质 18。[2] 另须智力 18、感知 18、体质 18；若感知与体质均高于 18，则可升至 12 级；若两者均高于 19，则可升至 14 级。[3] 另须智力 19、感知 19、体质 19。
来源：S009

表 2-22　UA 等级上限：半身人

属性值	牧师（全部）	德鲁伊（全部）	战士：毛脚	战士：健壮	战士：长足	盗贼（全部）
15	4	6[1]	4	5	6	U
16	4	7[2]	4	5	6	U
17	5	9[3]	5	6	7	U
18	6	11[4]	5	6	7	U
18/50			6	7	8	
18/90			7	8	9	
19	8	13[5]	8	9	10	U
20	10	13[5]	8	9	10	U

半身人德鲁伊的附加要求：[1] 另须魅力 15。[2] 另须魅力 15；若魅力达到 16 或更高，则可升至 8 级。[3] 另须魅力 16；若魅力达到 17 或更高，则可升至 10 级。[4] 另须魅力 17；若魅力达到 18 或更高，则可升至 12 级。[5] 另须魅力 19。
来源：S009

表 2-23　UA 等级上限：半兽人

属性值	牧师	战士	盗贼	刺客
14	4	10	8	U
15	5	10	9	U
16	6	10	10	U
17	7	10	11	U
18	7	10	11	U
18/99		10		
18/00		11		
19	7	12	11	U
20	7	14	11	U
21	7	17	11	U

来源：S009

表 2-24　UA 等级上限用法与附加属性要求

条件 / 项目	规则
单职业上限	重要：只要角色是单一职业，而且该职业本来可以成为该角色多职业组合中的一个职业，以下子表所列或据表推得的等级上限便可再提高 2 级。例如，力量 18 的丘陵矮人战士 / 牧师，战士最高 8 级；同样力量的单职业丘陵矮人战士，则可升至 10 级。力量 14 的丘陵矮人牧师 / 战士，战士最高 6 级；若只任战士，则可升至 8 级。力量 18/90、智力 18、感知 18、体质 18 的半精灵牧师 / 巡林客，巡林客最高 9 级；相同属性的单职业半精灵巡林客则可升至 11 级。矮人不能同时成为刺客和多职业角色，因此矮人刺客仍受表中原定上限约束。

来源：S009



表 2-25　RP 建议——UA 种族偏好代码

代码	含义
P	一般特别喜爱该种族，与其成员交往时会体现出来
G	对该种族怀有相当的善意
T	容忍该种族，通常愿意接纳，虽未必喜爱
N	如果想到该种族，态度大体中立，但会显出一定猜疑
A	对该种族怀有反感
H	强烈憎恨该种族

来源：S009

表 2-26　RP 建议——UA 种族偏好：DG—EWd

行种族 / 列种族	DG	DH	DM	ED	EG	EH	EV	EWi	EWd
灰矮人 DG	P	A	A	G	H	H	H	H	H
丘陵矮人 DH	A	P	G	H	A	A	A	A	A
山地矮人 DM	A	G	P	H	A	A	A	A	A
黑暗精灵 ED	G	A	A	P	H	H	A	H	H
灰精灵 EG	A	A	A	H	P	G	A	T	G
高等精灵 EH	A	A	A	H	G	P	A	N	G
山谷精灵 EV	A	A	A	A	N	N	P	N	N
野精灵 EWi	A	A	A	H	N	N	A	P	N
木精灵 EWd	A	A	A	H	G	G	A	N	P
地底侏儒 GD	A	N	T	H	N	N	T	N	N
地表侏儒 GS	A	G	G	A	T	T	G	N	N
半精灵 ½E	N	N	N	P	P	P	P	A	P
毛脚半身人 HH	N	T	T	A	T	T	N	N	T
健壮半身人 HS	T	G	G	A	T	T	N	N	T
长足半身人 HT	N	T	T	N	G	G	T	T	G
半兽人 ½	N	H	H	N	A	A	A	A	A
人类 H	N	N	N	N	N	N	N	N	N

来源：S009

表 2-27　RP 建议——UA 种族偏好：GD—H

行种族 / 列种族	GD	GS	½E	HH	HS	HT	½O	H
灰矮人 DG	A	A	N	N	T	N	N	N
丘陵矮人 DH	N	G	N	T	G	G	H	N
山地矮人 DM	T	T	N	T	G	T	H	N
黑暗精灵 ED	H	A	A	A	A	A	T	N
灰精灵 EG	N	T	G	T	T	G	A	N
高等精灵 EH	T	T	G	T	T	G	A	N
山谷精灵 EV	G	G	T	N	N	T	A	A
野精灵 EWi	A	A	A	A	A	N	A	A
木精灵 EWd	N	N	G	T	T	G	A	N
地底侏儒 GD	P	G	N	T	T	T	A	N
地表侏儒 GS	G	P	T	G	G	G	H	N
半精灵 ½E	N	T	P	N	N	T	A	T
毛脚半身人 HH	N	T	N	P	P	P	N	T
健壮半身人 HS	T	T	N	P	P	P	N	N
长足半身人 HT	N	T	G	P	P	P	N	N
半兽人 ½	A	H	A	N	N	A	P	T
人类 H	N	N	T	N	N	N	N	P

来源：S009

第 3 章　择取职业与职业成长

表 3-1　职业资格（PHB）

条件 / 项目	规则
牧师	感知 9；多职业半精灵牧师感知至少 13。除绝对中立外任意阵营。
德鲁伊	感知 12、魅力 15；绝对中立。
战士	力量 9、体质 7；任意阵营。
圣武士	人类；力量 12、智力 9、感知 13、体质 9、魅力 17；守序善良。
巡林客	力量 13、智力 13、感知 14、体质 14；善良。
魔法师	智力 9、敏捷 6；任意阵营。
幻术师	智力 15、敏捷 16；任意阵营。
盗贼	敏捷 9；中立或邪恶，极少数为中立善良。
刺客	力量 12、智力 11、敏捷 12；邪恶。
武僧	力量 15、感知 15、敏捷 15、体质 11；人类，守序。
吟游诗人	力量、感知、敏捷、魅力各 15，智力 12，体质 10；人类或半精灵；中立阵营。

来源：S011；S012；S013；S014；S015；S016；S017；S018；S019；S020；S021



精灵看待半精灵时，同时查半精灵及其精灵血统所属亚种族，采用较负面的结果。

来源：S009



表 3-2　UA 职业资格与变更

条件 / 项目	规则
骑士	力量、敏捷、体质各至少 15，智力、感知各至少 10；起始善良。人类、灰精灵、黑暗精灵、高等精灵及相应血统半精灵；须贵族出身或获资助。无主属性经验奖励。
圣武士	骑士子职业；满足骑士全部属性要求，并须感知 13、魅力 17；守序善良。无主属性经验奖励；采用骑士初始生命值及训练规则。
野蛮人	人类；力量、体质各 15，敏捷 14，感知不高于 16；非守序。不能多职业；无主属性经验奖励。
杂技盗贼	普通盗贼 5 级以后分流；力量 15、敏捷 16。力量与敏捷均达到 16 时经验 +10%。

来源：S010

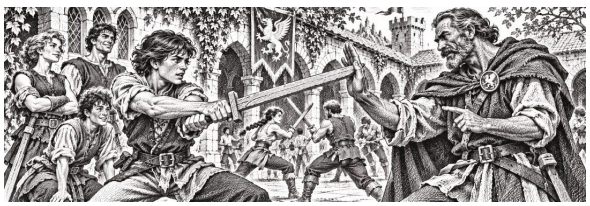


表 3-3　职业生命骰、法术与等级（PHB）

角色职业	生命骰类型	生命骰数量上限	施法能力	职业等级上限
牧师	d8	9	是	无
德鲁伊	d8	14	是	14（大德鲁伊）
战士	d10	9	否	无
圣武士	d10	9	是*	无
巡林客	d8（+d8）**	10（+1）**	是***	无
魔法师	d4	11	是	无
幻术师	d4	10	是	无
盗贼	d6	10	否****	无
刺客	d6	15	否****	14（刺客大师）
武僧	d4（+d4）**	17（+1）**	否	17（百花宗师）

* 圣武士从 9 级起取得牧师法术，最高四环。
** 巡林客起始 2d8、武僧起始 2d4；以后每级加一骰，至表列上限。
*** 巡林客从 8 级起取得德鲁伊法术（最高三环），9 级起取得魔法师法术（最高二环）。
**** 盗贼 10 级、刺客 12 级起可阅读魔法师及幻术师法术卷轴。
来源：S022

表 3-4　职业护甲、武器与物品限制（PHB）

角色职业	护甲	盾牌	武器*	油	毒药
牧师	任意	任意	棍棒、连枷、锤、钉头锤、长杖	是	绝不**
德鲁伊	皮甲	木盾	棍棒、匕首、飞镖、锤、弯刀、投石索、矛、长杖	是	?
战士	任意	任意	任意***	是	是
圣武士	任意	任意	任意***	是	绝不
巡林客	任意	任意	任意***	是	?
魔法师	无	无	匕首、飞镖、长杖	是	?
幻术师	无	无	匕首、飞镖、长杖	是	?
盗贼	皮甲	无	棍棒、匕首、飞镖、投石索、剑****	是	?
刺客	皮甲	无	任意***	是	?
武僧	无	无	棒、棍棒、弩、匕首、手斧、标枪、短棒、长柄武器、矛、长杖	否	?

* 包括同类魔法武器，除非物品说明明确禁止。
** 非邪恶牧师不可用毒；邪恶牧师须经 DM 许可。“? ” 表示由 DM 决定。
*** 身高不足 5 尺不能用长弓或超过 12 尺的武器；体重不足 100 磅不能用重弩、超过 200 金币重量的长柄武器或双手剑。
**** 盗贼所用剑仅限短剑、阔剑、长剑，不包括手半剑和双手剑。
来源：S022

表 3-5　职业生命骰、法术与等级（UA）

职业	生命骰类型	最多生命骰	法术能力	职业等级上限
骑士	d10[1]	10	无	无
圣武士	d10[1]	9	有[2]	无
牧师	d8	9	有	无
德鲁伊	d8	14	有	23（秘会大祭司）
战士	d10	9	无	无
野蛮人	d12	8	无	无
巡林客	d8[3]	10（+1）[3]	有[4]	无
魔法师	d4	11	有	无
幻术师	d4	10	有	无
盗贼	d6	10	无[5]	无
杂技盗贼	d6	12	无	无
刺客	d6	15	无[5]	15（刺客祖师）
武僧	d4[6]	17（+1）[6]	无	17（花之大宗师）
吟游诗人	d6	10	有	23（23 级吟游诗人大师）

[1] 骑士及圣武士初始 HP 为 3d4+1 或 1d10+3，依起始社会地位及 0 级经历决定。
[2] 圣武士自 9 级取得牧师法术，最高四环。
[3] 巡林客初始 2d8，10 级最多 11d8。[4] 8 级起取得德鲁伊法术（最高三环），9 级起取得魔法师法术（最高二环）。
[5] 盗贼 10 级、刺客 12 级起可阅读魔法师及幻术师法术卷轴。[6] 武僧初始 2d4，17 级最多 18d4。
来源：S010

表 3-6　职业护甲、武器与物品限制（UA）

职业	护甲	盾牌	可用武器	油	毒药
骑士	任意[1]	任意	任意[1]	不可[2]	仅限邪恶阵营
圣武士	任意[1]	任意	任意[1]	不可[2]	绝不可用
牧师	任意	任意	棍棒、连枷、锤、硬头锤、长杖、套索、击昏棒、杖投石索	可	仅限邪恶阵营
德鲁伊	皮甲或布甲	木盾	阿克里斯 、棍棒、匕首、飞镖、绞索、锤、套索、击昏棒、投石索、弯刀、长矛、长杖、杖投石索、霍佩什镰形剑 、鞭	可	由地下城主决定
战士	任意	任意	任意	可	由地下城主决定
野蛮人	任意[3]	任意	任意	可	由地下城主决定
巡林客	任意	任意	任意	可	由地下城主决定
魔法师	无	无	蒺藜、匕首、飞镖、小刀、投石索、长杖	可	由地下城主决定
幻术师	无	无	蒺藜、匕首、飞镖、小刀、投石索、长杖	可	由地下城主决定
盗贼	皮甲、镶钉皮甲、布甲或精灵锁子甲[4]	无	短弓、蒺藜、棍棒、手弩、匕首、飞镖、绞索、小刀、击昏棒、投石索、宽剑、弯刃刀、长剑、短剑	可	由地下城主决定
杂技盗贼	同盗贼	无	同盗贼，另加套索与长杖	可	由地下城主决定
刺客	同盗贼	无	任意	可	可
武僧	无	无	阿克里斯 、投矛器 、手斧、博棍 、蒺藜、棍棒、任意弩、匕首、绞索、标枪、乔棍 、小刀、套索、任意长柄武器、击昏棒、长矛、长杖、弯刃刀	不可	由地下城主决定
吟游诗人	皮甲、镶钉皮甲、布甲、环甲、精灵锁子甲或魔法锁子甲	无	棍棒、匕首、飞镖、绞索、标枪、小刀、套索、击昏棒、弯刀、投石索、长矛、长杖、混种剑、宽剑、弯刃刀、长剑、短剑	可	仅限邪恶阵营

[1] 骑士及圣武士不穿皮甲、布甲或镶钉皮甲，也不使用有失身份的长柄、射击等武器，详见骑士说明。
[2] 个人战斗不可用油，攻城战可用。[3] 野蛮人穿笨重或相当笨重护甲时，不能享有全部职业敏捷加值。
[4] 盗贼穿皮甲以外护甲时须调整技能；精灵锁子甲、镶钉皮甲、棉甲的具体修正见表 3-35。
来源：S010

巡林客 1 级为 2d8；武僧 1 级为 2d4。累计生命骰栏的 “9+2” 等值表示原生命骰总数加固定生命值，固定增值不再加体质生命值修正。骑士与 UA 圣武士的初始生命值见骑士条目。
来源：S022；S010



表 3-8　牧师：经验、生命骰与每日法术

等级	经验值	生命骰	称号	1	2	3	4	5	6	7
1	0–1,500	1	侍祭	1	—	—	—	—	—	—
2	1,501–3,000	2	修士	2	—	—	—	—	—	—
3	3,001–6,000	3	祭司	2	1	—	—	—	—	—
4	6,001–13,000	4	助理牧师	3	2	—	—	—	—	—
5	13,001–27,500	5	—	3	3	1	—	—	—	—
6	27,501–55,000	6	法政牧师	3	3	2	—	—	—	—
7	55,001–110,000	7	喇嘛	3	3	2	1	—	—	—
8	110,001–225,000	8	宗主教	3	3	3	2	—	—	—
9	225,001–450,000	9	大祭司	4	4	3	2	1	—	—
10	450,001–675,000	9+2	大祭司（第 10 级）	4	4	3	3	2	—	—
11	675,001–900,000	9+4	大祭司（第 11 级）	5	4	4	3	2	1*	—
12	—	—	—	6	5	5	3	2	2	—
13	—	—	—	6	6	6	4	2	2	—
14	—	—	—	6	6	6	5	3	2	—
15	—	—	—	7	7	7	5	4	2	—
16	—	—	—	7	7	7	6	5	3	1**
17	—	—	—	8	8	8	6	5	3	1
18	—	—	—	8	8	8	7	6	4	1
19	—	—	—	9	9	9	7	6	4	2
20	—	—	—	9	9	9	8	7	5	2
21	—	—	—	9	9	9	9	8	6	2
22	—	—	—	9	9	9	9	9	6	3
23	—	—	—	9	9	9	9	9	7	3
24	—	—	—	9	9	9	9	9	8	3
25	—	—	—	9	9	9	9	9	8	4
26	—	—	—	9	9	9	9	9	9	4
27	—	—	—	9	9	9	9	9	9	5
28	—	—	—	9	9	9	9	9	9	6
29	—	—	—	9	9	9	9	9	9	7

法术栏按原表所列环级排列；经验值、生命骰及称号的 “—” 为原成长表未列该等级。
* 六环法术须感知 17；** 七环法术须感知 18。
法术栏依次对应表头所列环级，均为每日法术数。
来源：S011



牧师

表 3-7　牧师：能力与限制

条件 / 项目	规则
1 级起	d8 生命骰；祈祷获得牧师法术，须持圣徽。不能用利刃或尖头武器。可驱散或控制不死生物。
法术资格	六环须感知 17；七环须感知 18。额外法术查表 1-6。
8 级	建造首层不少于 2,000 平方英尺的礼拜场所后，吸引 20–200 名追随者；保持神祇与阵营，追随者不取报酬。
9 级	可建含首层不少于 2,500 平方英尺神殿的宗教要塞；宗教援助使建造费减半。肃清并有人类定居后，每居民每月收入 9 银币。
继续成长	11 级以后每级另需 225,000 XP；9 级以后每级 +2 HP。

来源：S011

表 3-9　驱散不死生物矩阵

不死生物种类	牧师等级 1	2	3	4	5	6	7	8	9–13	14+
骷髅	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
僵尸	13	10	7	T	T	D	D	D*	D*	D*
食尸鬼	16	13	10	4	T	T	D	D	D*	D*
影兽	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D
尸妖	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
恐尸	—	20	19	13	10	7	4	T	T	D
怨灵	—	—	20	16	13	10	7	4	T	D
木乃伊 (a)	—	—	—	20	16	13	10	7	4	T
幽影 (b)	—	—	—	—	20	16	13	10	7	T
吸血鬼 (c)	—	—	—	—	—	20	16	13	10	4
幽灵 (d)	—	—	—	—	—	—	20	16	13	7
巫妖 (e)	—	—	—	—	—	—	—	19	16	10
特殊 (f)**	—	—	—	—	—	—	—	20	19	13

* D* 影响 7–12 只，普通结果影响 1–12 只。
** 特殊类影响 1–2 只，包括下层位面的次级恶魔、低阶魔鬼、夹层魔与夜鬼；通常 AC 为 –5 或更好、HD 达 11 或魔抗达 66% 的生物可归入此类。
来源：S023

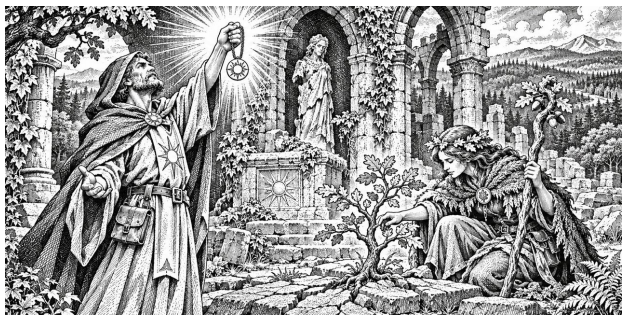


表 3-10　驱散不死生物：矩阵用法

条件 / 项目	规则
数字	掷 d20，达到或超过表列值成功；“—” 不能影响。失败后不能再对同一批目标尝试。
T、D、D*	T 自动驱散；D 自动摧毁，邪恶牧师则使其成为友方。普通成功时，邪恶牧师按反应骰令目标中立（忽略队伍）或友好（跟随并冒险）。
持续	成功驱散使目标逃离并尽量远离牧师 3–12 轮，结束后可能返回，再次出现时可再次尝试。
圣武士	圣武士按低两级牧师查表。邪恶牧师驱散圣武士时，依其等级查 (a) 1–2 级、(b) 3–4 级、(c) 5–6 级、(d) 7–8 级、(e) 9–10 级、(f) 11 级及以上对应行。

来源：S023



德鲁伊

表 3-11　德鲁伊：能力与限制

条件 / 项目	规则
限制	仅用皮甲、木盾；保护林地、植物与动物。使用槲寄生圣徽。不能驱散不死生物、恶魔、魔鬼。火焰与电击豁免 +2。
3 级	辨认植物、动物、纯净水；正常速度穿越荆棘等地形且不留踪迹。从 3 级起每级可学一种规定的林地语言，另会德鲁伊秘密语言。
7 级	免疫林地生物的魅惑；每日变形三次，爬行动物、鸟、哺乳动物各一次。大小由牛蛙、蝙蝠至巨蛇、鹰、黑熊，最大约本人两倍重量；每次新形态恢复原有伤害的 d6×10%。
12–14 级（PHB）	12 级名额九位，13 级三位，14 级一位。无空缺时须击败在位者；败者降至下一较低等级的最低 XP。可反复挑战。
15 级（UA）	3,000,001 XP 成为至高德鲁伊，每环六个法术，另有总计六个法术环级；三名 13 级代理人各另有四个法术环级。
退位与教主（UA）	累计至少 3,500,001 XP，找到继任者后可退位；放弃至高德鲁伊额外法术及多余 XP，再扣去 3,500,000，余 1 XP，开始 16 级教主德鲁伊的新经验进程。每日法术保持每环六个，施法等级继续提高。
16 级（UA）	免疫天然摄入 / 注入毒素（不含矿物毒素、毒气）；额外寿命为等级 ×10 年，保持壮年体能；1 分段改变外貌，身高体重可增减 50%，属非魔法变化。
17–20 级（UA）	17 级冬眠、进入土元素位面、召唤水元素；18 级进入火、召唤气；19 级进入水、召唤岩浆 / 烟雾准元素；20 级进入气、召唤冰 / 软泥准元素。进入需 1 轮，召唤每天各一次。
21–23 级（UA）	21 级进入准元素位面；22 级阴影位面；23 级任何内层位面及概率线。已掌握位面的环境视同自然环境，停留无时限。

来源：S012；S010

战士

表 3-14　战士：能力与限制

条件 / 项目	规则
通则	d10 生命骰；可使用任何护甲、盾牌、武器。力量 18 时生成非凡力量。
9 级领地	建造城堡，肃清周围半径 20–50 英里敌对生物；吸引需付薪酬的披甲武士及领队；每居民每月收入 7 银币。
继续成长	11 级以后每级另需 250,000 XP；9 级以后每级 +3 HP。
UA 专精	战士及巡林客可在创建时专精一种武器；骑士及圣武士不能专精。详见第 6 章。

来源：S013；S010

表 3-12　德鲁伊：经验、生命骰与每日法术

等级	经验值	生命骰	称号	1	2	3	4	5	6	7
1	0–2,000	1	求道者	2	—	—	—	—	—	—
2	2,001–4,000	2	吟咏者	2	1	—	—	—	—	—
3	4,001–7,500	3	第一环入门者	3	2	—	—	—	—	—
4	7,501–12,500	4	第二环入门者	4	2	2	—	—	—	—
5	12,501–20,000	5	第三环入门者	4	3	2	—	—	—	—
6	20,001–35,000	6	第四环入门者	4	3	2	1	—	—	—
7	35,001–60,000	7	第五环入门者	4	4	3	1	—	—	—
8	60,001–90,000	8	第六环入门者	4	4	3	2	—	—	—
9	90,001–125,000	9	第七环入门者	5	4	3	2	1	—	—
10	125,001–200,000	10	第八环入门者	5	4	3	3	2	—	—
11	200,001–300,000	11	第九环入门者	5	5	3	3	2	1	—
12	300,001–750,000	12	德鲁伊	5	5	4	4	3	2	1
13	750,001–1,500,000	13	大德鲁伊	6	5	5	5	4	3	2
14	1,500,001	14	最高德鲁伊	6	6	6	6	5	4	3

法术栏按原表所列环级排列；经验值、生命骰及称号的 “—” 为原成长表未列该等级。
法术栏依次对应表头所列环级，均为每日法术数。
来源：S012

表 3-13　教主德鲁伊：经验、生命骰与等级（UA）

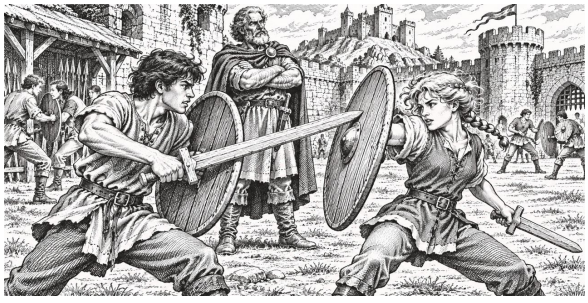
经验值	等级	累计生命骰 / 生命值栏	等级称号
1,500,001–3,000,000	14	14	大德鲁伊
3,000,001–3,500,000	15	15	至高德鲁伊
1–500,000（退位后重新累计）	16	15+1	教主德鲁伊
500,001–1,000,000	17	15+2	教主入门者
1,000,001–1,500,000	18	15+3	教主精通者
1,500,001–2,000,000	19	15+4	教主大师
2,000,001–2,500,000	20	15+5	神圣教主
2,500,001–3,000,000	21	15+6	秘仪教主
3,000,001–3,500,000	22	15+7	奥秘教主
3,500,001 以上	23	15+8	秘会教主

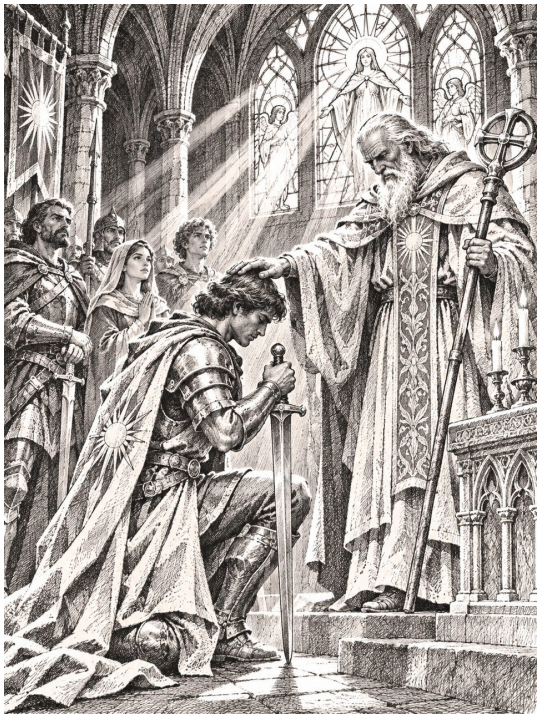
来源：S010

表 3-15　战士：成长表

经验值	经验等级	累计生命值所用十面骰	等级称号
0–2,000	1	1	老兵
2,001–4,000	2	2	武人
4,001–8,000	3	3	剑士
8,001–18,000	4	4	英雄
18,001–35,000	5	5	豪侠
35,001–70,000	6	6	勇士
70,001–125,000	7	7	冠军
125,001–250,000	8	8	超凡英雄
250,001–500,000	9	9	领主
500,001–750,000	10	9+3	领主（第 10 级）
750,001–1,000,000	11	9+6	领主（第 11 级）

来源：S013





圣武士

表 3-16　圣武士：能力与限制

条件 / 项目	规则
神赐能力	探测 60 英尺内邪恶，须专心并指向正确方向；所有豁免 +2；免疫疾病；每天圣疗一次，每级治疗 2 HP。治愈疾病每周 1 次（1–5 级），2 次（6–10 级），3 次（11–15 级），依此类推。持续散发半径 1″ 防护邪恶。
3 级	按低两级牧师驱散不死生物。
4 级	可召唤有感知重型战马，5+5 HD、AC 5、移动 18″；每十年仅获一匹。
圣剑与法术	拔持圣剑时投射直径 1″ 的解除魔法之环，等级等于圣武士等级。9 级起获得牧师法术；不能使用牧师法术卷轴。
财物	最多保留十件魔法物品：护甲一套、盾一面、武器四件、其他四件。所有收入十分之一立即捐给守序善良宗教机构，不得交给玩家牧师；多余财物捐出。
同伴与失格	亲信须守序善良；通常只与善良者交往，为推进守序善良事业可暂与非邪恶中立者同行一次。主动混乱行为须向至少 7 级守序善良牧师忏悔赎罪；主动自愿作恶永久失去圣武士身份。
继续成长	11 级以后每级另需 350,000 XP；9 级以后每级 +3 HP。UA 另授骑士的首选武器、格挡、马术、豁免、恐惧免疫及属性成长，魅力也按百分数提高；失格依 UA 转为骑士。

来源：S014；S010

表 3-18　战士、圣武士、巡林客每轮攻击（PHB）

等级	每轮近战攻击次数*
战士 1–6	1/1
圣武士 1–6	1/1
巡林客 1–7	1/1
战士 7–12	3/2
圣武士 7–12	3/2
巡林客 8–14	3/2
战士 13 级以上	2/1
圣武士 13 级以上	2/1
巡林客 15 级以上	2/1

* 使用刺击或打击武器时适用。分数表示攻击数 / 轮数，如 3/2 为两轮三次。
对不足一枚 d8 生命骰的生物（包括普通 0 级人类及半人类），战士每个经验等级每轮可攻击一次。
来源：S014

表 3-17　圣武士：经验、生命骰与每日法术

等级	经验值	生命骰	称号	1	2	3	4
1	0–2,750	1	勇士	—	—	—	—
2	2,751–5,500	2	守护者	—	—	—	—
3	5,501–12,000	3	保护者	—	—	—	—
4	12,001–24,000	4	防卫者	—	—	—	—
5	24,001–45,000	5	卫士	—	—	—	—
6	45,001–95,000	6	卫护者	—	—	—	—
7	95,001–175,000	7	骑士	—	—	—	—
8	175,001–350,000	8	执法官	—	—	—	—
9	350,001–700,000	9	圣武士	1	—	—	—
10	700,001–1,050,000	9+3	圣武士（第 10 级）	2	—	—	—
11	1,050,001–1,400,000	9+6	圣武士（第 11 级，依此类推）	2	1	—	—
12	—	—	—	2	2	—	—
13	—	—	—	2	2	1	—
14	—	—	—	3	2	1	—
15	—	—	—	3	2	1	—
16	—	—	—	3	3	2	—
17	—	—	—	3	3	2	—
18	—	—	—	3	3	3	1
19	—	—	—	3	3	3	2
20*	—	—	—	3	3	3	3

法术栏按原表所列环级排列；经验值、生命骰及称号的 “—” 为原成长表未列该等级。
* 20 级为法术能力上限。
法术栏依次对应表头所列环级，均为每日法术数。
来源：S014

巡林客

表 3-19　巡林客：能力与限制

条件 / 项目	规则
生命骰与突袭	1 级 2d8；最多 11d8。使敌突袭 d6 的 1–3，被突袭仅 1。对规定巨人类近战命中后，每级伤害 +1。
追踪（PHB）	户外基础 90%，应用修正表。地下须在开始追踪前 3 回合内见过目标，从见到地点开始。
限制	8 级前不得雇用披甲武士、仆役、助手、亲信；同队巡林客不得超过三人。仅保留随身及坐骑能携带的财物，多余须捐公共事业，不得赠给其他玩家角色。
失格	阵营变为非善良，永久成为用 d8 生命骰的战士，不能恢复巡林客身份。
继续成长	12 级以后每级另需 325,000 XP；10 级以后每级 +2 HP。建要塞不自动吸引佣兵。
追踪（UA）	基础为等级 ×10%＋ 10%，10 级起最高 110%，最终超过 100% 按 100%。除第一只目标外每只 +2%；户外足迹每 12 小时 −5%，每小时降水 −25%。掩盖踪迹使地形类别降低一级，最低类别再降低则无法追踪。
室内与辨认（UA）	须观察目标踪迹特征，或在通常 10–30 分钟内注意到其留下踪迹；其他生物覆盖足迹 −50%。追踪成功后，可用相同成功率另检定辨认足迹。完全黑暗须有非视觉线索。

来源：S015；S010



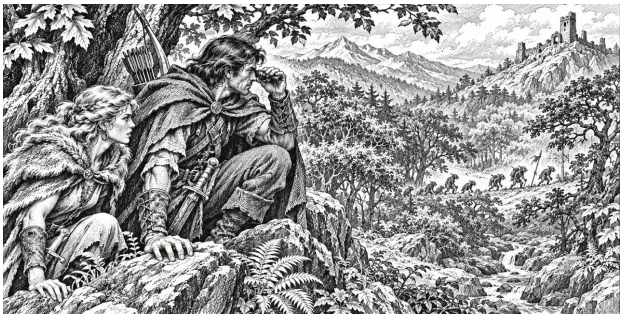


表 3-20　地下追踪（PHB）

目标生物的行动	追踪成功率
沿普通通道或房间前进	65%
穿过普通门或使用楼梯	55%
通过活板门	45%
上下烟囱或穿过暗门	35%
穿过秘门	25%

来源：S015

表 3-21　户外追踪调整（PHB）

情形	成功率调整
被追踪队伍中，每多出一个生物	+02%
踪迹留下后，每经过 24 小时	−10%
每有一小时降水	−25%

来源：S015

表 3-22　巡林客：经验、生命骰与每日法术

等级	经验值	生命骰	称号	德 1	德 2	德 3	魔 1	魔 2
1	0–2,250	2	奔行者	—	—	—	—	—
2	2,251–4,500	3	行者	—	—	—	—	—
3	4,501–10,000	4	斥候	—	—	—	—	—
4	10,001–20,000	5	驰行者	—	—	—	—	—
5	20,001–40,000	6	追踪者	—	—	—	—	—
6	40,001–90,000	7	向导	—	—	—	—	—
7	90,001–150,000	8	寻路者	—	—	—	—	—
8	150,001–225,000	9	巡林客	1	—	—	—	—
9	225,001–325,000	10	巡林骑士	1	—	—	1	—
10	325,001–650,000	11	巡林领主	2	—	—	1	—
11	650,001–975,000	11+2	巡林领主（第 11 级）	2	—	—	2	—
12	975,001–1,300,000	11+4	巡林领主（第 12 级）	2	1	—	2	—
13	—	—	—	2	1	—	2	1
14	—	—	—	2	2	—	2	1
15	—	—	—	2	2	—	2	2
16	—	—	—	2	2	1	2	2
17*	—	—	—	2	2	2	2	2

法术栏按原表所列环级排列；经验值、生命骰及称号的 “—” 为原成长表未列该等级。
* 17 级为法术能力上限。魔法师法术须按魔法师方式检定能否习得。
法术栏 “德” 为德鲁伊、“魔” 为魔法师；数字为环级，表列均为每日法术数。
来源：S015

表 3-27　巡林客巨人类对手（UA）

第一列	第二列	第三列
熊地精	地精	食人魔法师
独眼怪	格里姆洛克	食人魔亚人
沙丘潜行者	大地精	兽人
埃廷巨人	狗头人	夸戈斯
弗林德	米泽尔	塔斯洛伊
巨人	诺克尔	巨魔
吉布林	食人魔	萨瓦特
豺狼人		

来源：S010

表 3-23　户外追踪地形（UA）

户外地形	修正
地面足以留下足迹、爪印等压痕	+20%
偶尔留下折断树枝、弯草等明显痕迹	+10%
因岩石、水、风或其他生物交错 / 盖过踪迹，只留下零星痕迹	0%
除最细微痕迹外几乎不留下经过的迹象	−50%

来源：S010

表 3-24　室内追踪表面（UA）

室内表面	修正
泥土地面，或无人使用且积灰的区域	+20%
木地板，或偶尔会留下通行痕迹的区域	0%
仅可能留下极细微痕迹的石地板	−50%

来源：S010

表 3-25　追踪光照与速度（UA）

踪迹与光照	追踪时移动率
明显踪迹、良好光照	正常的 3/4
明显踪迹、昏暗光照	正常的 2/3
偶见踪迹、良好光照	正常的 2/3
偶见踪迹、昏暗光照	正常的 1/2
微弱踪迹、良好光照	正常的 1/2
微弱踪迹、昏暗光照	正常的 1/4

来源：S010

表 3-26　足迹辨认能力（UA）

巡林客等级	可辨认的事项
1	常见林地生物的足迹与行进方向。
2	常见林地生物的数量及步速。
3	常见林地生物留下踪迹的时间，仅户外 。
4	对不常见林地生物，可达到 3 级辨认能力。
5	对稀有林地生物，可达到 3 级辨认能力。
6	对极稀有林地生物，可达到 3 级辨认能力。
7	对 100 英里 半径内的任何生物（林地或其他），可达到 3 级辨认能力。
8	具备 7 级能力，并可判断人类的大致体型与体重。
9	具备 8 级能力，并可判断骑乘生物的体型和数量，例如一匹马是否载有超过一名骑手。
10	对曾观察过的任何生物，不论是在升到 10 级前还是之后，均可达到 9 级辨认能力。

来源：S010

魔法师

表 3-28　魔法师：能力与限制

条件 / 项目	规则
通则	d4 生命骰；不能穿甲或用盾。法术须由法术书学习、记忆，施展后须重新查书准备。
11 级	可为物品附魔及抄写卷轴，须连续投入时间与费用。
12 级	可建要塞，肃清半径 10–20 英里地区；每居民每月收入 5 银币。
继续成长	18 级以后每级另需 375,000 XP；11 级以后每级 +1 HP。

来源：S016



表 3-29　魔法师：经验、生命骰与每日法术

等级	经验值	累计生命值所用四面骰	等级称号	法术环级 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	0–2,500	1	戏法师	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2,501–5,000	2	唤法师	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	5,001–10,000	3	咒法师	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	10,001–22,500	4	神术师	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	22,501–40,000	5	奇术师	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	40,001–60,000	6	魔术师	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	60,001–90,000	7	附魔师	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	90,001–135,000	8	术士	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	135,001–250,000	9	巫术师	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	250,001–375,000	10	死灵师	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	375,001–750,000	11	大法师	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	750,001–1,125,000	11+1	大法师（第 12 级）	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	1,125,001–1,500,000	11+2	大法师（第 13 级）	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	1,500,001–1,875,000	11+3	大法师（第 14 级）	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	1,875,001–2,250,000	11+4	大法师（第 15 级）	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	2,250,001–2,625,000	11+5	大法师（第 16 级，或称法师）	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	2,625,001–3,000,000	11+6	大法师（第 17 级）	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	3,000,001–3,375,000	11+7	大法师（第 18 级，或称至高法师）	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	—	—	—	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	—	—	—	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	—	—	—	5	5	5	5	5	4	4	4	2
22	—	—	—	5	5	5	5	5	5	4	4	3
23	—	—	—	5	5	5	5	5	5	5	5	3
24	—	—	—	5	5	5	5	5	5	5	5	4
25	—	—	—	5	5	5	5	5	5	5	5	5
26	—	—	—	6	6	6	6	6	5	5	5	5
27	—	—	—	6	6	6	6	6	6	6	6	5
28	—	—	—	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	—	—	—	7	7	7	7	6	6	6	6	6

法术栏按原表所列环级排列；经验值、生命骰及称号的 “—” 为原成长表未列该等级。
来源：S016

幻术师

表 3-30　幻术师：能力与限制

条件 / 项目	规则
通则	d4 生命骰，使用幻术师专有法术；高属性无经验奖励。不能穿甲或用盾。法术书以幻术师秘密语言记载。
10 级	可制造产生或维持幻象的魔法物品。
继续成长	12 级以后每级另需 220,000 XP；10 级以后每级 +1 HP。
魔法物品	可用非战士专用药水、幻术师及适用魔法师卷轴、全部戒指、规定的权杖 / 法杖 / 魔杖、通用杂项物品与法袍（大法师之袍除外）、魔法师书籍和魔法匕首。

来源：S017



表 3-31　幻术师：经验、生命骰与每日法术

等级	经验值	生命骰	称号	1	2	3	4	5	6	7
1	0–2,250	1	戏法师	1	—	—	—	—	—	—
2	2,251–4,500	2	小戏法师	2	—	—	—	—	—	—
3	4,501–9,000	3	戏术师	2	1	—	—	—	—	—
4	9,001–18,000	4	戏术大师	3	2	—	—	—	—	—
5	18,001–35,000	5	秘法师	4	2	1	—	—	—	—
6	35,001–60,000	6	幻景师	4	3	1	—	—	—	—
7	60,001–95,000	7	幻象师	4	3	2	1	—	—	—
8	95,001–145,000	8	显像师	4	3	2	1	—	—	—
9	145,001–220,000	9	惑法师	5	3	2	2	—	—	—
10	220,001–440,000	10	幻术师	5	4	3	2	1	—	—
11	440,001–660,000	10+1	幻术师（第 11 级）	5	4	3	3	2	—	—
12	660,001–880,000	10+2	幻术师（第 12 级）	5	5	4	3	2	1	—
13	—	—	—	5	5	4	3	2	2	—
14	—	—	—	5	5	4	3	2	2	1
15	—	—	—	5	5	5	4	3	2	1
16	—	—	—	5	5	5	4	3	2	2
17	—	—	—	5	5	5	5	3	2	2
18	—	—	—	5	5	5	5	4	3	2
19	—	—	—	5	5	5	5	4	3	2
20	—	—	—	5	5	5	5	4	3	3
21	—	—	—	5	5	5	5	5	4	3
22	—	—	—	5	5	5	5	5	5	4
23	—	—	—	5	5	5	5	5	5	5
24	—	—	—	6	6	6	6	5	5	5
25	—	—	—	6	6	6	6	6	6	6
26	—	—	—	7	7	7	7	6	6	6

法术栏按原表所列环级排列；经验值、生命骰及称号的 “—” 为原成长表未列该等级。
法术栏依次对应表头所列环级，均为每日法术数。
来源：S017

盗贼

表 3-32　盗贼：能力与限制

条件 / 项目	规则
能力检定	百分骰不高于按等级、敏捷、种族及护甲调整后的成功率即成功；各项技能须分别调整。
扒窃	目标每超过 3 级一级，成功率 −5%；每次成功取得一件物品。骰值比等级表基础数高出至少 21 个百分点，目标察觉。
开锁与陷阱	每把锁每等级仅可尝试一次。发现与拆除陷阱各检定一次，先发现才能拆除，失败须升级后再试。针对小型机械陷阱。
潜行与躲藏	每次移动可尝试无声移动；藏于阴影须无直接注视并保持不动。观察者有红外视觉时，附近须有发热光源才可尝试。
聆听与攀墙	聆听每次需 1 分钟，可重复。攀墙至中点时检定，失败从该处坠落；细分百分比可能须第三枚 d10。
背后偷袭	出其不意由背后攻击，命中 +4；1–4 级伤害 ×2，5–8 级 ×3，9–12 级 ×4，13–16 级 ×5。
文字与卷轴	4 级起阅读语言 20%，每级 +5%，最高 80%；每等级对同一文字只试一次。10 级起可用非牧师卷轴（可用德鲁伊卷轴），误读概率 25%。所有盗贼会盗贼黑话。
10 级总部	城镇内或距其一英里内可建塔楼 / 小堡，吸引 4–24 名盗贼；当地公会会敌对，直至一方大师全部死亡或角色迁走。
继续成长	12 级以后每级另需 220,000 XP；10 级以后每级 +2 HP。UA 穿皮甲以外护甲时，敏捷技能加值失效，罚值仍适用。

来源：S018；S010



表 3-33　盗贼：成长表

经验值	经验等级	累计生命值所用六面骰	等级称号
0–1,250	1	1	无赖（学徒）
1,251–2,500	2	2	拦路贼
2,501–5,000	3	3	扒手
5,001–10,000	4	4	强盗
10,001–20,000	5	5	夜盗
20,001–42,500	6	6	窃贼
42,501–70,000	7	7	老千
70,001–110,000	8	8	骗子
110,001–160,000	9	9	盗贼
160,001–220,000	10	10	盗贼大师
220,001–440,000	11	10+2	盗贼大师（第 11 级）
440,001–660,000	12	10+4	盗贼大师（第 12 级）

来源：S018

表 3-34　盗贼能力及种族修正（PHB）

盗贼等级	扒窃	开锁	发现 / 拆除陷阱	无声移动	藏于阴影	聆听声响	攀爬墙壁	阅读语言
1	30%	25%	20%	15%	10%	10%	85%	—
2	35%	29%	25%	21%	15%	10%	86%	—
3	40%	33%	30%	27%	20%	15%	87%	—
4	45%	37%	35%	33%	25%	15%	88%	20%
5	50%	42%	40%	40%	31%	20%	90%	25%
6	55%	47%	45%	47%	37%	20%	92%	30%
7	60%	52%	50%	55%	43%	25%	94%	35%
8	65%	57%	55%	62%	49%	25%	96%	40%
9	70%	62%	60%	70%	56%	30%	98%	45%
10	80%	67%	65%	78%	63%	30%	99%	50%
11	90%	72%	70%	86%	70%	35%	99.1%	55%
12	100%	77%	75%	94%	77%	35%	99.2%	60%
13	105%	82%	80%	99%	85%	40%	99.3%	65%
14	110%	87%	85%	99%	93%	40%	99.4%	70%
15	115%	92%	90%	99%	99%	50%	99.5%	75%
16	125%	97%	95%	99%	99%	50%	99.6%	80%
17	125%	99%	99%	99%	99%	55%	99.7%	80%
矮人	—	+10%	+15%	—	—	—	−10%	−5%
精灵	+5%	−5%	—	+5%	+10%	+5%	—	—
侏儒	—	+5%	+10%	+5%	+5%	+10%	−15%	—
半精灵	+10%	—	—	—	+5%	—	—	—
半身人	+5%	+5%	+5%	+10%	+15%	+5%	−15%	−5%
半兽人	−5%	+5%	+5%	—	—	—	+5%	−10%

来源：S018

表 3-35　护甲对盗贼技能的影响（UA）

盗贼职能	无护甲[1]	精灵锁子甲[2]	镶钉皮甲或棉甲[2]
扒窃	+5%	−20%	−30%
开锁	—	−5%	−10%
寻找 / 拆除陷阱	—	−5%	−10%
无声移动	+10%	−10%	−20%
躲藏于阴影[3]	+5%	−10%	−20%
聆听声音	—	−5%	−10%
攀墙	+10%	−20%	−30%
解读语言	—	—	—

[1] 无护甲也包括只佩戴防护护腕及 / 或披风、没有较大型防护用具的情况。
[2] 穿简单皮甲以外护甲时，不计敏捷对盗贼技能的加值，惩罚仍适用。
[3] 假定护甲外有衣物遮盖。精灵锁子甲可藏在一般衣物内；镶钉皮甲须用全身大斗篷遮盖。
来源：S010

刺客

表 3-36　刺客：能力与限制

条件 / 项目	规则
通则	d6 生命骰；无主属性经验奖励；可使用毒药与任何武器。PHB 允许盾牌，UA 护甲表列为无盾。
行刺选择	目标遭突袭时可选行刺、背后偷袭或普通攻击。行刺失败仍造成按武器及力量计算的正常伤害；用毒时目标仍须毒素豁免。
盗贼能力	背后偷袭按刺客等级；其余盗贼技能按低两级，3 级刺客相当于 1 级盗贼。
乔装	可扮人类、半人类、类人生物及其他性别、职业；可使表观身高降低二三英寸、增高四五英寸。
9 级起语言	智力至少 15 时学习一种其他阵营语或德鲁伊语、盗贼黑话；此后每级一种，最多智力减 14 种，最高四种。
随从	4 级起可雇较低级刺客；8 级起可含盗贼；12 级起不限职业，但须中立或邪恶，数量受魅力限制。
14–15 级	须有经验并杀死或击败在位公会长 / 宗师。公会长统领 7–28 名成员，总部位于大城镇或城市的隐蔽建筑。宗师须按旧部每经验等级付 1,000 金币，并摧毁旧总部、另建新址。

来源：S019；S010

表 3-37　刺客：成长表

经验值	经验等级	累计生命值所用六面骰	等级称号
0—1,500	1	1	好汉（学徒）
1,501—3,000	2	2	恶棍
3,001—6,000	3	3	绞杀者
6,001—12,000	4	4	凶手
12,001—25,000	5	5	暴徒
25,001—50,000	6	6	杀手
50,001—100,000	7	7	割喉者
100,001—200,000	8	8	刽子手
200,001—300,000	9	9	刺客
300,001—425,000	10	10	刺客专家
425,001—575,000	11	11	高级刺客
575,001—750,000	12	12	刺客首领
750,001—1,000,000	13	13	首席刺客
1,000,001—1,500,000	14	14	刺客公会长
1,500,001 及以上	15	15	刺客宗师

来源：S019



表 3-38　行刺最低费用（金币）

刺客等级	受害者等级 0	1–2	3–4	5–6	7–9	10–12	13–15	16+
1	50	100	150	200	250	—	—	—
2	60	120	175	250	300	350	—	—
3	75	150	225	300	400	500	—	—
4	100	200	300	450	600	750	—	—
5	150	300	450	700	900	1100	1300	1500
6	250	500	750	1000	1300	1600	2000	2500
7	400	800	1200	1600	2000	2500	3000	4500
8	600	1200	1800	2400	3000	3750	5000	7500
9	850	1700	2600	3500	4400	6000	7500	10000
10	1200	2400	3600	4800	6000	8000	10000	15000
11	1700	3500	5100	7000	9000	12000	15000	20000
12	2500	5000	7500	10000	13000	17500	20000	25000
13	3500	7000	11000	15000	19000	25000	32500	40000
14	5000	10000	15000	20000	27500	35000	45000	60000
15	10000	20000	35000	50000	75000	100000	150000	250000

来源：S019



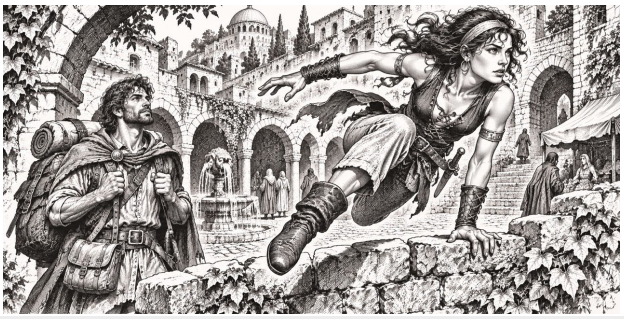


表 3-39　行刺矩阵

刺客等级	目标 0–1 级	目标 2–3 级	目标 4–5 级	目标 6–7 级	目标 8–9 级	目标 10–11 级	目标 12–13 级	目标 14–15 级	目标 16–17 级	目标 18 级以上
1	50%	45%	35%	25%	10%	1%	—	—	—	—
2	55%	50%	40%	30%	15%	2%	—	—	—	—
3	60%	55%	45%	35%	20%	5%	—	—	—	—
4	65%	60%	50%	40%	25%	10%	1%	—	—	—
5	70%	65%	55%	45%	30%	15%	5%	—	—	—
6	75%	70%	60%	50%	35%	20%	10%	1%	—	—
7	80%	75%	65%	55%	40%	25%	15%	5%	—	—
8	85%	80%	70%	60%	45%	30%	20%	10%	2%	—
9	95%	90%	80%	70%	55%	40%	30%	20%	5%	—
10	99%	95%	85%	75%	60%	45%	35%	25%	10%	1%
11	100%	99%	90%	80%	65%	50%	40%	30%	15%	5%
12	100%	100%	95%	85%	70%	55%	45%	35%	20%	10%
13	100%	100%	99%	95%	80%	65%	50%	40%	25%	15%
14	100%	100%	100%	99%	90%	75%	60%	50%	35%	25%
15	100%	100%	100%	100%	99%	85%	70%	60%	40%	30%

来源：S023

武僧

表 3-40　武僧：能力与限制

条件 / 项目	规则
攻防限制	不穿甲、不用盾、不用火焰油；力量不提供命中及伤害加值，敏捷不提供 AC 调整。持武器伤害每级 +½；徒手能力查表。
昏迷与击毙	命中骰至少高于所需值 5，使目标昏迷 d6 轮；须同时命中、昏迷，再掷百分骰不高于目标 AC 加武僧超过 7 级的级数，方可击毙。
豁免	使用盗贼表。对每次本应命中的非魔法投射物作抗石化豁免，成功避开。其他可豁免伤害成功为零；9 级起失败仍只受一半数值伤害，石化等非伤害效果照常。
盗贼技能	开锁、发现 / 移除陷阱、无声移动、藏于阴影、聆听、攀墙按同级盗贼。
免坠落	4 级：20 英尺内且距墙 1 英尺；6 级：30 英尺内且距墙 4 英尺；13 级：不限高度且距墙 8 英尺。下降中须不断接触墙、树、崖等减速。
A（3 级）	与动物交谈。
B（4 级）	ESP 探知思想成功率 30%，此后每级 −2%。
C（5 级）	免疫疾病、加速术、缓慢术。
D（6 级）	可假死，持续等级两倍个 10 分钟单位。
E（7 级）	每天自疗一次 d4+1 HP；此后每级再 +1。
F（8 级）	与植物交谈。
G（9 级）	迷惑、魅惑、催眠、暗示抗性 50%，此后每级 +5%；未抵挡仍可豁免。
H–J（10–12 级）	10 级对心灵感应、心灵震爆视作智力 18；11 级免疫毒素；12 级免疫指使术、使命术。
K（13 级）震颤掌	每周一次，须在三轮内触及目标；不死生物及仅受魔法武器伤害者免疫。目标 HD 不超过武僧，HP 不超过武僧三倍；死亡命令须在每武僧等级一天内发出，逾期无效。
财物、随从与晋阶	最多两件魔法武器、三件其他魔法物品，保留简朴生活及随从所需费用，其余捐宗教机构。6 级可有两名随从，此后每级多一名但受魅力限制。8 级三名额，更高各一名；须徒手无魔法物品挑战在位者，失败降至前一级最低 XP。
追随者	8 级获总部后吸引 2–5 名 1 级武僧；此后每级再吸引 1–2 名，达 7 级自动离去。阵营同本人，不需供养或薪酬。自建总部可暂留 250,000 金币财宝。

来源：S020



表 3-41　武僧：经验、生命骰与能力

等级	经验值	累计生命值所用四面骰	等级称号	有效防御等级	移动	每近战轮徒手攻击次数*	徒手伤害	特殊能力
1	0—2,250	2	新手	10	15〃	1	1-3	—
2	2,251—4,750	3	入门者	9	16〃	1	1-4	—
3	4,751—10,000	4	师兄	8	17〃	1	1-6	A
4	10,001—22,500	5	门徒	7	18〃	5/4	1-6	B
5	22,501—47,500	6	无垢者	7	19〃	5/4	2-7	C
6	47,501—98,000	7	师父	6	20〃	3/2	2-8	D
7	98,001—200,000	8	高阶师父	5	21〃	3/2	3-9	E
8	200,001—350,000	9	龙之宗师	4	22〃	3/2	2-12	F
9	350,001—500,000	10	北风宗师	3	23〃	2	3-12	G
10	500,001—700,000	11	西风宗师	3	24〃	2	3-13	H
11	700,001—950,000	12	南风宗师	2	25〃	5/2	4-13	I
12	950,001—1,250,000	13	东风宗师	1	26〃	5/2	4-16	J
13	1,250,001—1,750,000	14	冬之宗师	0	27〃	5/2	5-17	K
14	1,750,001—2,250,000	15	秋之宗师	−1	28〃	3	5-20	—
15	2,250,001—2,750,000	16	夏之宗师	−1	29〃	3	6-24	—
16	2,750,001—3,250,000	17	春之宗师	−2	30〃	4	5-30	—
17	3,250,001 及以上	18	百花大宗师	−3	32〃	4	8-32	—

* 分数表示攻击数 / 轮数，如 5/4 为四轮五次，额外攻击在轮序列末尾发生。A–K 对应前表的特殊能力说明。
来源：S020



吟游诗人

表 3-42　吟游诗人：能力与限制

条件 / 项目	规则
进阶路线	DM 允许后，人类或半精灵先任战士 5–7 级，转盗贼 5–8 级，再受德鲁伊指导成为吟游诗人。始终保持一种中立阵营；最高 23 级。
经验、生命骰与施法	吟游诗人 XP 独立累计；保留战士 HD，盗贼等级高于战士时还保留其新增 HD。每日祈祷准备德鲁伊法术；23 级前施法等级最高按 12 级德鲁伊，23 级按 13 级。法术以外的德鲁伊能力按同级取得。
战斗与物品	攻击依原战士等级，盗贼能力依原盗贼等级。豁免采用最有利表，按吟游诗人等级（视作德鲁伊）查值。可用战士、盗贼、德鲁伊魔法物品，须始终携带弦乐器。
激励	演奏两轮，使同伴士气 +10% 或命中 +1，持续一整回合；演奏期间可近战，不能同时唱歌或施法。可抵消哈耳庇厄等歌声攻击，使噪声菇安静。
魅惑与建议	4″ 内尚未结伴的生物依表检定，仍有魔法豁免；失败则随演奏着迷。歌中建议使受魅惑者另作 –2 豁免；成功抵抗音乐者以后免疫该吟游诗人的魅惑。每天对同一目标只试一次；巨响或物理攻击终止魅惑，不终止建议。
随从与定居	5、8、11、14、17、20 级分别最多 1–6 名随从；23 级仅受魅力限制。随从仅可为人类、半精灵或精灵德鲁伊、战士、盗贼。23 级方可定居筑堡。

来源：S021

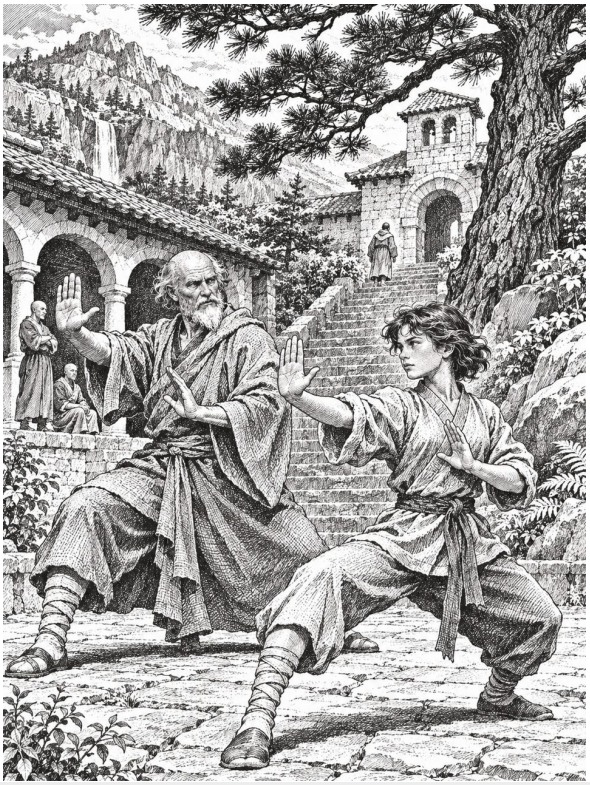


表 3-43　吟游诗人：经验、法术与学院能力

经验值	吟游诗人等级	累计生命骰 (d6)	等级称号	德鲁伊法术环数 (1–5)	学院	新习得语言数	魅惑概率	传说知识与物品知识概率
0–2,000	1	0*	押韵诗人	1 — — — —	见习者	0*	15%	0%
2,001–4,000	2	1	抒情诗人	2 — — — —	福克卢坎	0	20%	5%
4,001–8,000	3	2	歌者	3 — — — —	福克卢坎	0	22%	7%
8,001–16,000	4	3	史诗歌手	3 1 — — —	福克卢坎	1	24%	10%
16,001–25,000	5	4	叙事诗人	3 2 — — —	麦克-福尔米德	0	30%	13%
25,001–40,000	6	5	行吟乐师	3 3 — — —	麦克-福尔米德	1	32%	16%
40,001–60,000	7	6	游唱诗人	3 3 1 — —	麦克-福尔米德	1	34%	20%
60,001–85,000	8	7	乐师	3 3 2 — —	多斯	0	40%	25%
85,001–110,000	9	8	缪斯	3 3 3 — —	多斯	1	42%	30%
110,001–150,000	10	9	传说学者	3 3 3 1 —	多斯	1	44%	35%
150,001–200,000	11	10	吟游诗人	3 3 3 2 —	卡奈斯	0	50%	40%
200,001–400,000	12	10+1	大师吟游诗人	3 3 3 3 —	卡奈斯	1	53%	45%
400,001–600,000	13	10+2	13 级大师吟游诗人	3 3 3 3 1	卡奈斯	1	56%	50%
600,001–800,000	14	10+3	14 级大师吟游诗人	3 3 3 3 2	克利	0	60%	55%
800,001–1,000,000	15	10+4	15 级大师吟游诗人	3 3 3 3 3	克利	1	63%	60%
1,000,001–1,200,000	16	10+5	16 级大师吟游诗人	4 3 3 3 3	克利	1	66%	65%
1,200,001–1,400,000	17	10+6	17 级大师吟游诗人	4 4 3 3 3	安斯特鲁斯	0	70%	70%
1,400,001–1,600,000	18	10+7	18 级大师吟游诗人	4 4 4 3 3	安斯特鲁斯	1	73%	75%
1,600,001–1,800,000	19	10+8	19 级大师吟游诗人	5 4 4 4 3	安斯特鲁斯	1	76%	80%
1,800,001–2,000,000	20	10+9	20 级大师吟游诗人	5 4 4 4 4	奥拉姆	1	80%	85%
2,000,001–2,200,000	21	10+10	21 级大师吟游诗人	5 5 4 4 4	奥拉姆	1	84%	90%
2,200,001–3,000,000	22	10+11	22 级大师吟游诗人	5 5 5 4 4	奥拉姆	1	88%	95%
3,000,001 及以上	23	10+12	23 级大师吟游诗人	5 5 5 5 5	大师学院	—	95%	99%

* 生命骰栏的 0 表示保留先前战士生命骰；盗贼等级高于战士时，也保留盗贼阶段新增生命骰。语言栏的 0 表示此前职业已习得语言；以后各级列值为新学语言数。

来源：S021





表 3-44　吟游诗人：护甲与武器

护甲	盾牌	武器	油	毒药
皮甲，或魔法链甲	无	棍棒、匕首、可用飞镖、标枪、投石索、弯刀、矛、长杖、剑*		从不（中立邪恶吟游诗人除外）

* 包括所列类型的魔法武器；剑可为手半剑、阔剑、长剑或短剑。
来源：S021

骑士（UA）

表 3-45　骑士：入职、成长与戒律

条件 / 项目	规则
0 级路线	获资助的低出身者从 −1,500 XP 骑马侍从开始，1d4+1 HP；−500 XP 成为枪骑侍从，增加 1d4；0 XP 成为 1 级，再加 1d4。直接进入 1 级者 1d10+3 HP。体质首次加值在最初阶段取得。
首选武器	1 级必须熟练骑枪；首选命中加值查表，仅加命中，不加伤害。首选武器的攻击次数按高五级骑士，16 级起每轮三次。骑乘骑枪伤害加值等于等级，下马仅 +1。
格挡	放弃该轮全部攻击，将全部命中加值从一名对手的攻击骰扣除；盾牌可格挡第二人，使其攻击 −1，再减盾牌魔法加值。其他攻击者忽略该盾牌加值。
马术	人类骑士骑乘攻击按高一级。留在马鞍或坐骑倒下不受伤的概率为 85%，每超过 1 级一级 +1%；选定坐骑每 HD +2 HP，但不超过最大值。
坐骑成长	3 级着重甲跃上马鞍并同分段出发；4 级精灵女性可骑独角兽；5 级坐骑移动 +2″，最多六回合；7 级飞马、9 级骏鹰、11 级狮鹫或相近生物。
属性成长	1 级将力量、敏捷、体质各掷百分骰记余数；每次升级各加 2d10，超过 100 时整数加 1 并保留余数。最高 18/00，可超种族、性别上限；失去等级时扣回相应增值。UA 圣武士的魅力也如此成长。
训练	导师须至少 4 级且至少比受训者高两级，取更高要求。取得 6 级后可自行训练。
抗性	免疫恐惧；善良者半径 1″ 内盟友也免疫。规定的影响心智魔法及心灵震爆有 90% 无效，仍保有正常豁免；容貌不在此列。幻术豁免另 +2。
负生命值	善良骑士的负 HP 行动下限等于其 1 级 HP；负数时不昏迷，但不能攻击，须休息、包扎、求治。每周自然疗伤另 +1d4 HP。
行为与财物	侍奉神祇、贵族、骑士团或事业，遵守荣誉、勇气与骑士守则；穿负担得起且符合身份的最好护甲，不穿皮甲、镶钉皮甲、布甲。个人战斗不用油。
冲锋顺序	强大怪物与敌领袖；知名骑士及军旗；贵族精锐骑兵；其他骑兵；精锐步兵；营地指挥部；其他近战部队；征召兵。见敌须全速冲锋。
阵营变化	4 级前有充分理由可改变阵营而不受惩罚；4 级起采用通常阵营惩罚。中立及邪恶者失去恐惧灵光、负 HP 行动。剥夺骑士身份后转普通战士，保留首选武器，不获得专精。
继续成长	12 级以后每级另需 300,000 XP；10 级以后每级 +3 HP。

来源：S010

表 3-46　骑士首选武器命中成长

等级	首选武器命中加值
1	骑乘时使用骑枪，+1
3	宽剑、长剑或弯刀三选一，+1
5	骑兵硬头锤、骑兵连枷或骑兵战镐三选一，+1
7	骑乘时使用骑枪，+2
9	第 3 级选定的剑或弯刀，+2
11	第 5 级选定的骑兵武器，+2
13	骑乘时使用骑枪，+3

来源：S010

表 3-47　骑士经验、等级与生命骰

经验值	等级	累计生命骰 / 生命值栏	等级称号
-1,500 至 -501	0	1d4+1	骑马侍从
-500 至 -1	0	2d4+1	枪骑侍从
0 至 2,500	1	1+3*	持盾骑士
2,501 至 5,000	2	2	扈从
5,001 至 10,000	3	3	侍从
10,001 至 18,500	4	4	巡林客骑士
18,501 至 37,000	5	5	初级骑士
37,001 至 85,000	6	6	骑士
85,001 至 140,000	7	7	大骑士
140,001 至 220,000	8	8	旗骑士
220,001 至 300,000	9	9	高级骑士
300,001 至 600,000	10	10	骑士
600,001 至 900,000	11	10+3	11 级骑士，11
900,001 至 1,200,000	12	10+6	12 级骑士，12

* 经历两个 0 级阶段者 1 级累计 3d4+1 HP；直接入职为 1d10+3 HP。
来源：S010

表 3-48　骑士武装随从总人数

骑士等级	武装随从人数
4	1–4
5	2–8
6	3–12
7	6–24
8	12–48
9	24–96
10	48–192

表列为各等级总人数，不累加；新掷人数未超过现有数则无人加入。须去有这类士兵的地点；损失不自动补齐，须供食、照料与奖赏。
来源：S024



表 3-49　骑士可接纳的部属

善良骑士	中立骑士	邪恶骑士
牧师	德鲁伊	牧师
战士	战士	战士
善良骑士	骑士	邪恶骑士
魔法师	魔法师	魔法师
圣武士	盗贼	盗贼
吟游诗人	吟游诗人	刺客

部属上限依魅力，善良骑士另 +3，中立或邪恶另 +1。
来源：S024

表 3-50　骑士侍从与领队

条件 / 项目	规则
侍从	4 级至少一名 1 或 2 级骑士侍从；6 级再添 3 级乡绅；7 级增加传令骑手与护卫枪骑兵；8 级至少增加一名骑马武士。须供养、照料及训练。
领队	每二十名士兵另获一名 5 级战士领队；每六十名另获一名 6 级战士领队及一名 3 级副官，损失不自动补充。
圣武士	不按骑士规则获得武装随从，但可有遵循守序善良及骑士准则的骑士侍从。

来源：S024

野蛮人（UA）

表 3-51　野蛮人：能力与限制

条件 / 项目	规则
体能	d12 生命骰，基础移动 15″；体质每高于 14 一点，每 HD +2 HP。敏捷每高于 14 一点，轻装 AC 改善二级，相当笨重 / 笨重护甲仅改善一级；敏捷反应及远程攻击调整照常。
武器与语言	初始武器包括手斧、匕首、矛，可由 DM 依故土文化替换；只会部落语、通用语，不会阵营语；识字须学习。
天然武力	4 级可伤害需 +1 武器命中的生物；6 级 +2，8 级 +3，10 级 +4，12 级 +5。
豁免	毒素 +4；麻痹、死亡魔法、石化、变形 +3；权杖、法杖、魔杖、吐息 +2。法术起初无加值，每达到四个等级 +1。
故土与熟悉	次要能力依赖熟悉的地理、植物、动物、气候；在新环境持续接触约一个月后可逐渐充分使用。
急救	立即恢复 1 HP；自己休息每日 2 HP，冒险中每日 1 HP。为他人及时包扎恢复 1 HP、止血，持续照料使恢复速度提高 100%。天然毒素 / 疾病治疗成功率 10%；已知具体种类时为 50%＋患者体质。
次要能力	野外生存、野外技艺、户外追踪；追踪按同级巡林客，不能在室内追踪。至少取得一种故土第三类能力：驯养动物、骑术、远距离传信、奔跑、划桨小舟、划船小舟、拟声、制作陷阱。
8 级部落	故土中一周召集累计 XP÷1,000 人，公开明确目标；最多维持相当于等级数的周数。两名等级为本人一半（向下取整）的副手，每名副手再带两名等级为副手一半的助手。
继续成长	11 级以后每级另需 500,000 XP；8 级以后每级 +4 HP。

来源：S010

表 3-52　野蛮人经验、等级与生命骰

经验值	等级	累计 d12 生命骰 / 附加生命值	称号
0–6,000	1	1	野蛮人
6,001–12,000	2	2	野蛮人
12,001–24,000	3	3	野蛮人
24,001–48,000	4	4	野蛮人
48,001–80,000	5	5	野蛮人
80,001–150,000	6	6	野蛮人
150,001–275,000	7	7	野蛮人
275,001–500,000	8	8	野蛮人
500,001–1,000,000	9	8+4	野蛮人
1,000,001–1,500,000	10	8+8	野蛮人
1,500,001–2,000,000	11	8+12	野蛮人

来源：S010

表 3-53　野蛮人按等级解除限制与新增能力

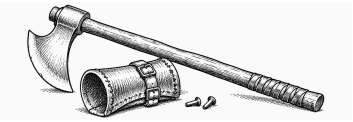
等级	新增能力或放宽的限制
2	可与牧师自由往来。
3	可使用魔法药水。
4	可使用魔法武器；可伤害须 +1 武器才能命中的生物；对法术豁免 +1。
5	可使用魔法护甲。
6	必要时可与魔法师往来；可伤害须 +2 武器才能命中的生物。
7	可使用形如武器的杂项魔法物品。
8	偶尔可与魔法师往来；可伤害须 +3 武器才能命中的生物；对法术豁免 +2；可召集野蛮人部落（见下文）。
9	可使用防护卷轴。
10	可使用大多数战士可用的魔法物品；可伤害须 +4 武器才能命中的生物。
12	对法术豁免 +3；可伤害须 +5 武器才能命中的生物。

来源：S010

表 3-54　野蛮人特殊能力

条件 / 项目	规则
攀爬	树木、天然峭壁、岩壁、山坡按同级盗贼攀墙；练习后可攀其他墙面。
隐匿	熟悉自然环境按高三级盗贼藏于阴影，陌生自然环境按同级盗贼。
突袭	通常突袭他人 3/6，熟悉地形 4/6；被突袭通常 10%，熟悉地形 5%。
背后防护	每级 5% 察觉背后攻击，使其变为普通攻击；并可反击袭击者，即使已用完本轮行动。
跳跃	原地前跳 10 英尺、后跳 3 英尺、上跳 3 英尺；助跑前跳 15+1d6 英尺，上跳 4½–6 英尺；借台阶腾跃 4–7 英尺。
侦测幻术	专注一轮，每级 5%，最高 75%。
侦测魔法	专注一轮，1 级 25%，此后每级 +5%，最高 90%；不能判断魔法种类，不能仅因某人能施法而侦测其本人。
领导力	对其他野蛮人计算魅力效果时，将自身等级加到魅力；容貌无关。

来源：S010



杂技盗贼（UA）

表 3-55　杂技盗贼：分流与动作

条件 / 项目	规则
训练与保留能力	达到盗贼 6 级 XP 后，向至少 10 级杂技盗贼学习六整周。扒窃、开锁、发现 / 拆除陷阱停在 5 级，不获得解读魔法；保留已有无声移动、藏于阴影、聆听、阅读语言；攀墙仍随级成长。
负重	动作受身体附带负重上限限制；撑杆跳、跳跃、翻腾前须放下手提战利品，不能背背包。走钢索可依表额外携重，须平衡分配。
走钢索	每轮 60 英尺，每 60 英尺作一次检定；绳索上行坡度约 45° 以下。中风 –10%、强风 –20%；强阵风始终至少 5% 失败。无风用平衡杆 +10%。失败坠落。
撑杆跳	助跑至少 30 英尺，杆比本人高至少 4 英尺；可站稳在比最高跃高低半英尺的表面，否则翻滚落地，1 分段站起。
跳高、跳远	跳高助跑至少 20 英尺，1 分段落地；助跑跳远亦至少 20 英尺，原地后跳为前跳一半。额外伸展 2 英尺时俯卧落地，2 分段起身；伸展 3 / 4 / 5 英尺失败率 25% / 50% / 75%，恢复 3 / 4 / 5 分段。
翻腾闪避	可闪避针对本人的魔法、狭小区域或近战攻击；近战须先攻在手。基础成功率最高 60%，另加敏捷、种族修正；最多耗 1 分段。
翻腾坠落	表列概率为从所列高度完全免伤的概率；若失败，伤害乘未免伤百分比并向下取整。超出安全高度的坠落，超过部分照正常规则另加伤害。
继续成长	12 级以上每级另需 250,000 XP；其他未改变部分按普通盗贼，包括追随者与 5 级水平的陷阱能力。

来源：S010

表 3-56　杂技盗贼经验、等级与生命骰

经验值	等级	称号
20,001–45,000	6	窃贼杂技师
45,001–75,000	7	二层楼盗贼
75,001–125,000	8	猫盗贼
125,001–180,000	9	猫盗大师
180,001–250,000	10	杂技盗贼
250,001–500,000	11	杂技盗贼大师
500,001–750,000	12	十二级杂技盗贼大师 - (12)

来源：S010

表 3-57　杂技盗贼职能：跳跃与走钢索

等级	走钢索成功率	撑杆跳	跳高	原地跳远	助跑跳远
6	75%	9′	4′	5′	9′
7	80%	9½′	4¼′	5½′	9½′
8	85%	10′	4½′	6′	10′
9	90%	10½′	4¾′	6½′	10½′
10	95%	11′	5′	7′	11′
11	100%	11½′	5¼′	7½′	11½′
12	100%	12′	5½′	8′	12′
13	100%	12½′	5¾′	8½′	13′
14	100%[1]	13′	6¼′	9′	14′
15	100%[1]	13½′	6½′	9½′	15′
16	100%[2]	14′	7′	10′	16′
17	100%[2]	14½′	7½′	10½′	17′
18	100%[3]	15′	8′	11′	18′
19	100%[3]	15½′	8½′	11½′	19′
20	100%[4]	16′	9′	12′	20′
21	100%[4]	16½′	9′	12′	21′
22	100%[5]	17′	9′	12′	22′
23	100%[5]	17½′	9′	12′	22′

走钢索成功率达到 100% 后，上标数字表示以下额外能力：
100%[1] 可在正常负重外另携带最多 1,000 金币重量，或在中等风势下不受成功率惩罚。
100%[2] 可另携带最多 2,000 金币重量；或在中等风势下另携带最多 1,000 金币重量；或承受强风。
100%[3] 可在中等风势下另携带最多 2,000 金币重量，或在强风下另携带最多 1,000 金币重量。
100%[4] 可另携带最多 3,000 金币重量，或按上标 [3] 行动。
100%[5] 可在强风下另携带最多 2,000 金币重量、在中等风势下另携带最多 3,000 金币重量，或无风时另携带最多 4,000 金币重量。
来源：S010



表 3-58　杂技盗贼职能：翻腾与坠落

等级	翻腾攻击加值	翻腾闪避成功率	翻腾坠落免伤率、距离
6	+6%	10%	25%，10′
7	+7%	15%	50%，10′
8	+8%	20%	75%，10′
9	+9%	25%	25%，20′
10	+10%	30%	50%，20′
11	+11%	35%	75%，20′
12	+12%	40%	25%，30′
13	+13%	45%	50%，30′
14	+14%	50%	75%，30′
15	+15%	52%	20%，40′
16	+16%	54%	40%，40′
17	+17%	56%	60%，40′
18	+18%	58%	80%，40′
19	+19%	60%	20%，50′
20	+20%	60%	40%，50′
21	+20%	60%	60%，50′
22	+20%	60%	80%，50′
23	+20%	60%	20%，60′

来源：S010

表 3-59　杂技盗贼力量调整

力量	跳高	原地跳远	助跑跳远
16	—	—	+½′
17	+¼′	+¼′	+1′
18	+½′	+½′	+2′

来源：S010

表 3-60　杂技盗贼敏捷调整

敏捷	走钢索	撑杆跳	翻腾攻击	翻腾闪避	翻腾坠落距离
16	+5%	—	+1%	+2%	—
17	+10%	+5%	+2%	+3%	—
18	+15%	+10%	+3%	+5%	+5′
19	+20%	+15%	+4%	+8%	+10′

来源：S010

表 3-61　杂技盗贼重量与负重上限

等级	身体附带的重量 / 负重	额外携带的重量 / 负重
6	450 金币重量	100 金币重量
7	460	200
8	470	300
9	480	400
10	490	500
11	500	600
12	510	700
13	520	850
14	530	1,000
15	540	1,500
16	550	2,000
17	570	2,250
18	600	2,500
19	625	2,750
20	650	3,000
21	660	3,500
22	670	4,000
23	700	4,000

来源：S010



表 3-62　杂技盗贼种族调整

种族	走钢索	撑杆跳	跳高	原地跳远	助跑跳远	翻腾攻击	翻腾闪避	翻腾坠落
矮人	−5%	−2′	−1′	−2′	−3′	+10%	+5%	—
精灵	+10%	—	—	—	−1′	—	+5%	+5%
侏儒	—	−2′	−1′	−1½′	−4′	+5%	+5%	—
半精灵	+5%	—	—	—	—	+5%	—	—
半身人	—	−2′	−1′	−1½′	−4′	+5%	+10%	+5%
半兽人	—	—	—	—	—	—	—	+10%

来源：S010

表 3-63　每近战轮攻击次数（UA）

职业	等级	每近战轮攻击次数
战士	1–6	1/1
野蛮人	1–5	1/1
巡林客	1–7	1/1
骑士	1–5	1/1
圣武士	1–6	1/1
战士	7–12	3/2
野蛮人	6–10	3/2*
巡林客	8–14	3/2
骑士	6–10	3/2
圣武士	7–12	3/2
战士	13 以上	2/1
野蛮人	11 以上	2/1
巡林客	15 以上	2/1
骑士	11–15	2/1
圣武士	13–18	2/1
骑士	16 以上	5/2
圣武士	19 以上	5/2

* 野蛮人 6–10 级的 3/2 据《Dragon》103 期官方勘误。圣武士 2/1 档据 PHB 校为 13–18 级（UA 原印 12–18，与前档重叠）。
战士、巡林客使用专精武器时改查表 6-4。对不足一枚 d8 生命骰的生物，适用每等级每轮一次攻击。
来源：S010；S014

第 4 章　多职业与双职业

表 4-1　多职业的经验与生命值

条件 / 项目	规则
资格与组合	仅非人类、半人类；组合须符合种族允许的职业和组合。
经验	各职业均分所得 XP，包括已到种族上限的职业；分别使用各自等级表。
生命骰	起始分别掷各职业生命骰，总和除以职业数；各职业独立升级时，新增该职业生命值按职业数分摊。UA 初始生命值最低值先平均并向上取整，再计算体质。
豁免与攻击	选用最有利的已取得职业攻击、豁免能力。战斗矩阵见第二册表 7-3 至 7-7。
装备与能力	须同时遵守种族条目所定装备限制。含牧师与战士组合可用刃器；使用盗贼能力受盗贼护甲、盾牌限制。精灵多职业魔法师可穿其允许的护甲施法。
上限	PHB 查第 2 章 PHB 上限及属性脚注；UA 查相应亚种族表及单职业加二级条件。

来源：S025；S006；S002

表 4-2　PHB 合法多职业组合

条件 / 项目	规则
矮人	战士 / 盗贼。
精灵	战士 / 魔法师；战士 / 盗贼；魔法师 / 盗贼；战士 / 魔法师 / 盗贼。
侏儒	战士 / 幻术师；战士 / 盗贼；幻术师 / 盗贼。
半精灵	牧师 / 战士；牧师 / 巡林客；牧师 / 魔法师；战士 / 魔法师；战士 / 盗贼；魔法师 / 盗贼；牧师 / 战士 / 魔法师；战士 / 魔法师 / 盗贼。
半身人	战士 / 盗贼。
半兽人	牧师 / 战士；牧师 / 盗贼；牧师 / 刺客；战士 / 盗贼；战士 / 刺客。
UA 灰矮人补充	战士 / 牧师；战士 / 盗贼；牧师 / 盗贼；牧师 / 刺客。
UA 野精灵	仅战士 / 盗贼。其他 UA 亚种族的组合依其种族说明及 DM 允许的职业组合。

来源：S025；S006；S009

表 4-3　双职业转换流程

条件 / 项目	规则
1. 核对资格	仅限人类。旧职业主属性至少 15，新职业主属性至少 17，并满足新职业其他属性、种族和阵营条件。
2. 停止旧职业	旧职业不能继续提升；保留已有生命骰与 HP，新职业从 1 级开始。
3. 新等级未超过旧等级	严格依新职业的武器、护甲、法术与能力行动。一次冒险中使用旧职业能力，会失去该次冒险全部可得经验。
4. 新等级超过旧等级	此后取得新职业新增生命骰 / 固定 HP；可混用两职业能力并获得经验，仍须遵守执行具体能力时的装备限制。
例：战士 6 → 魔法师	保留 6d10 HP，魔法师 1–6 级不新增生命骰；到魔法师 7 级新增 1d4，并可使用旧战士能力；仍不能穿甲施展魔法师法术。
吟游诗人	采用第 3 章独立的战士 → 盗贼 → 吟游诗人路线。

来源：S025；S021

表 4-4　初始生命值最低值（UA）

职业	最低生命值	职业	最低生命值
骑士	6	魔法师	3
圣武士	6	幻术师	3
牧师	5	盗贼	4
德鲁伊	5	刺客	4
战士	6	武僧	5
野蛮人	7		
巡林客	9		

比较初始生命骰总和；低于最低值时取最低值，再加体质。多职业最低值为各职业最低值平均后向上取整。

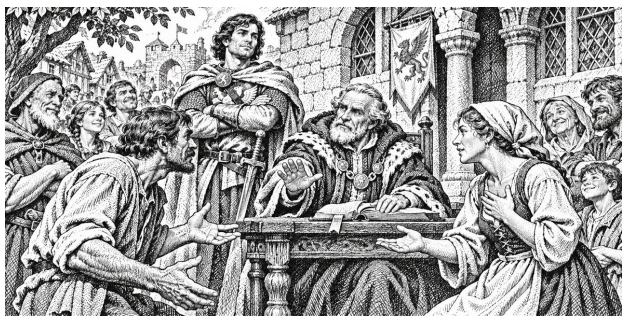
来源：S002

第 5 章　阵营与人物背景

表 5-1　九种阵营

条件 / 项目	规则
守序善良	以有组织的秩序与互助维护共同福祉。
中立善良	以生命与福祉为重，不偏重秩序或自由。
混乱善良	重视自由、个体尊严与善行，反对压迫。
守序中立	以组织、规章和稳定秩序为重。
绝对中立	维护善恶、守序混乱之间的自然平衡。
混乱中立	个人自由与自主选择优先于固定制度及善恶立场。
守序邪恶	通过纪律、等级、规则谋取自身或所属集团利益。
中立邪恶	为自身利益行事，既可利用秩序也可利用混乱。
混乱邪恶	以力量、暴力与破坏满足欲望，不受制度约束。

来源：S007





职业阵营条件见第 3 章资格表；多职业与双职业须同时满足各职业条件。阵营改变可能使圣武士、巡林客、武僧等失去职业能力。
来源：S007；S025

表 5-2　非人类角色起始年龄（年）

种族	牧师	战士	魔法师	盗贼
矮人	250 + 2d20	40 + 5d4	—	75 + 3d6
精灵	500 + 10d10	130 + 5d6	150 + 5d6	100 + 5d6
侏儒	300 + 3d12	60 + 5d4	100 + 2d12	80 + 5d4
半精灵	40 + 2d4	22 + 3d4	30 + 2d8	22 + 3d8
半身人	—	20 + 3d4	—	40 + 2d4
半兽人	20 + 1d4	13 + 1d4	—	20 + 2d4

来源：S026

表 5-3　人类角色起始年龄（年）

职业	基础年龄 + 随机增量	职业	基础年龄 + 随机增量
牧师	18 + 1d4	魔法师	24 + 2d8
德鲁伊	18 + 1d4	幻术师	30 + 1d6
战士	15 + 1d4	盗贼	18 + 1d4
圣武士	17 + 1d4	刺客	20 + 1d4
巡林客	20 + 1d4	武僧	21 + 1d4

吟游诗人从最初职业的年龄开始。多职业采用能产生最高年龄的职业栏，并直接取该栏最大增量，不随机掷增量。
来源：S026

表 5-4　种族年龄阶段（年）

种族	成年早期	成熟期	中年	老年	高龄
矮人	35—50	51—150	151—250	251—350	351—450
山地矮人	40—60	61—175	176—275	276—400	401—525
水生精灵	75—150	151—450	451—700	701—1000	1001—1200
卓尔精灵	50—100	101—400	401—600	601—800	801—1000
灰精灵	150—250	251—650	651—1000	1001—1500	1501—2000
高等精灵	100—175	176—550	551—875	876—1200	1201—1600
木精灵	75—150	151—500	501—800	801—1100	1101—1350
侏儒	50—90	91—300	301—450	451—600	601—750
半精灵	24—40	41—100	101—175	176—250	251—325
半身人	22—33	34—68	69—101	102—144	145—199
半兽人	12—15	16—30	31—45	46—60	61—80
人类	14—20	21—40	41—60	61—90	91—120

来源：S027

表 5-5　年龄阶段属性修正

条件 / 项目	规则
成年早期	感知 −1，体质 +1。
成熟期	力量 +1，感知 +1。
中年	力量 −1（或非凡力量等级减半），体质 −1，智力 +1，感知 +1。
老年	力量 −2，敏捷 −2，体质 −1，感知 +1。
高龄	力量 −1，敏捷 −1，体质 −1，智力 +1，感知 +1。
累积与界限	从成年早期逐段累加；仅感知能因年龄超过 18，并须遵守种族最高值及种族 / 职业最低值。

来源：S027

表 5-6　身高与体重（英寸 / 磅）

种族	性别	平均身高（英寸）	低于平均	高于平均	平均体重（磅）	低于平均	高于平均
矮人	男	48	1–4	1–6	150	2–16	2–24
矮人	女	46	1–4	1–4	120	2–16	2–20
精灵	男	60	1–4	1–6	100	1–10	1–20
精灵	女	54	1–4	1–6	80	1–10	2–12
侏儒	男	42	1–3	1–3	80	2–8	2–12
侏儒	女	39	1–3	1–3	75	1–8	1–8
半精灵	男	66	1–6	1–6	130	1–20	1–20
半精灵	女	62	1–6	1–6	100	1–12	2–16
半身人	男	36	1–3	1–6	60	2–8	2–12
半身人	女	33	1–3	1–3	50	2–8	2–8
半兽人	男	66	1–4	1–4	150	2–16	4–40
半兽人	女	62	1–3	1–3	120	3–18	4–32
人类	男	72	1–12	1–12	175	3–36	5–60
人类	女	66	1–6	1–8	130	3–30	4–48

来源：S046；S047



表 5-7　身高与体重随机分类

种族	身高：偏矮	身高：平均	身高：偏高	体重：偏轻	体重：平均	体重：偏重
矮人	01–15	16–80	81–00	01–20	21–65	66–00
精灵	01–10	11–80	81–00	01–15	16–90	91–00
侏儒	01–20	21–85	86–00	01–20	21–75	76–00
半精灵	01–35	36–90	91–00	01–20	21–85	86–00
半身人	01–10	11–90	91–00	01–10	11–50	51–00
半兽人	01–45	46–75	76–00	01–30	31–55	56–00
人类	01–20	21–80	81–00	01–25	26–75	76–00

平均身高类别再掷百分骰：01–30 低于平均 1–4 英寸，71–00 高于平均 1–4½ 英寸（不足 5 尺种族为 1–3½ 英寸）。平均体重类别再掷骰，调整 1–8 磅（不超过 100 磅者为 1–4 磅）。
来源：S028

第 6 章　熟练项与特殊技能

表 6-1　武器熟练项（PHB）

角色职业	初始熟练武器数	不熟练减值	增加熟练间隔
牧师	2	–3	每 4 级 1 项
德鲁伊	2	–4	每 5 级 1 项
战士	4	–2	每 3 级 1 项
圣武士	3	–2	每 3 级 1 项
巡林客	3	–2	每 3 级 1 项
魔法师	1	–5	每 6 级 1 项
幻术师	1	–5	每 6 级 1 项
盗贼	2	–3	每 4 级 1 项
刺客	3	–2	每 4 级 1 项
武僧	1	–3	每 2 级 1 项

每 N 级新增一项从 1 级以后计算；例如牧师在 5、9、13 级新增。熟练某普通武器即熟练其魔法版本。
来源：S029

表 6-2　武器熟练项（UA）

职业	初始熟练武器数	不熟练命中惩罚	获得新熟练项的等级间隔
骑士	3*	–3	每 2 级 1 项
圣武士	3*	–3	每 2 级 1 项
牧师	2	–3	每 4 级 1 项
德鲁伊	2	–4	每 5 级 1 项
战士	4	–2	每 3 级 1 项
野蛮人	6	–1	每 2 级 1 项
巡林客	3*	–2	每 3 级 1 项
魔法师	1	–5	每 6 级 1 项
幻术师	1	–5	每 6 级 1 项
盗贼	2	–3	每 4 级 1 项
杂技盗贼	2	–3	每 4 级 1 项
刺客	3	–2	每 4 级 1 项
武僧	1	–3	每 2 级 1 项
吟游诗人	5	–2	每 4 级 1 项

* 0 级骑手熟练 1 种武器，0 级枪骑侍从 2 种，1 级持械侍从 3 种。骑士和巡林客的武器选择另受职业说明限制。
来源：S030

非武器熟练项

表 6-5　武器 / 非武器熟练项栏位（WSG）

角色职业	初始熟练项数：武器 / 非武器	每等级增加熟练项：武器 / 非武器
骑士*	3/2	每 2 级各 1/1
圣武士*	3/2	每 2 级各 1/1
牧师	2/3	每 4 级各 1/1
德鲁伊	2/3	每 5 级各 1/1
战士	4/2	每 3 级各 1/1
野蛮人	6/3	每 2 级各 1/1
巡林客	3/2	每 3 级各 1/1
魔法师	1/3	每 6 级各 1/2
幻术师	1/3	每 6 级各 1/2
盗贼	2/3	每 4 级各 1/1
盗贼中的杂技师	2/3	每 4 级各 1/1
刺客	3/2	每 4 级各 1/1
武僧	1/1	每 2 级各 1/1
吟游诗人	与其他职业相同	每 4 级各 1/1

* 0 级骑士和 0 级枪骑兵各有 1 个非武器熟练项，升至 1 级时取得第 2 个。每 N 级包括第 1 级，例如牧师升至 5 级、魔法师升至 7 级取得新栏位。武器栏位可换非武器，反之不可；已选技能不能更换。
来源：S031

表 6-3　武器专精与双重专精（UA）

条件 / 项目	规则
资格与费用	仅战士、巡林客。创建时选择专精一种明确武器；占两项武器熟练，弓（弩除外）占三项。骑士、圣武士不能专精。
近战、其他投射武器	专精命中 +1、伤害 +2，与力量及魔法叠加；攻击次数查下表。
弓	极近射程 6–30 英尺，命中、伤害各 +2，命中后双倍基础伤害，再加力量 / 魔法。短射程自 30 英尺至中射程下限，命中、伤害各 +1。轮开始已搭箭拉弓且目标可见，可先于先攻射出一箭。
弩	极近射程 6–60 英尺，命中、伤害各 +2，双倍基础伤害再加其他加值；短射程命中、伤害各 +1；中射程仅命中 +1。已上弦瞄准且目标在射程内，可先于先攻射出一发。
双重专精	已有专精再投入一项武器熟练；仅限近战武器，排除长柄武器、双手剑。专精命中与伤害提高为各 +3，可在创建时或以后取得。
体形限制	身高不足 5 尺不能有效使用长弓或超过 12 尺的武器；体重不足 100 磅不能用重弩、超过 200 金币重量的长柄武器、双手剑。
巡林客武器（UA）	初始三种中须有弓或轻弩；至少 7 级前不能同时熟练两者。前四种熟练最终须包含弓 / 轻弩、匕首 / 小刀、矛 / 斧、剑各一类；专精占用的项数可能延后凑齐。

来源：S010

表 6-4　战士与巡林客专精攻击次数

专精者等级	近战武器	弓	轻弩	重弩	套索与长柄投石索	投掷匕首	投掷飞镖	其他投射、投掷武器
1–6	3/2	2/1	1/1	1/2	1/1	3/1	4/1	3/2
7–12	2/1	3/1	3/2	1/1	3/2	4/1	5/1	2/1
13 以上	5/2	4/1	2/1	3/2	2/1	5/1	6/1	5/2

来源：S010

表 6-6　非武器熟练项：检定与学习

条件 / 项目	规则
选择与训练	技能须符合背景及已有经历，经 DM 同意；学习须有适用工具、材料及指导条件。可保留未使用栏位。
DSG 检定	掷 1d20，加表列修正并依 DSG 属性检定处理；结果 3 或更低必失败。高结果代表较佳工艺，20 为近乎完美；增投一栏使修正 +2。
WSG 检定	1d20 加表列骰子修正，不高于相应属性即成功；属性超过 18 按 18，未经修正的 19、20 自动失败。
WSG 强化	增投一栏使以后检定骰 –2，可累积。强化后自然 19 可成功，自然 20 仍失败。
工期	制作时间按全天投入；冒险及其他干扰会延长。DSG 带星号技能每次使用须检定。
可选额外栏位（WSG）	同时采用 DSG、WSG 且战役艰难时，DM 可授一级额外一项非武器栏位；所有非武器栏位须立即填满，否则失去该额外项。
熟练项与经验值	玩家角色使用非武器熟练项不会获得经验值，因为这些技能服务于冒险。靠熟练项谋生的 NPC 可用收入获得经验：每赚取净收入 2 gp 得 1 XP，每次升级获得 1d4 生命值，升级间隔按战士经验表处理。地下城主也可以直接随时间提高 NPC 的熟练项，而不记录每笔收入。

DSG 与 WSG 的同名熟练项为各自来源的规则选项；检定方式、修正方向和操作说明须配套使用。
来源：S032；S031



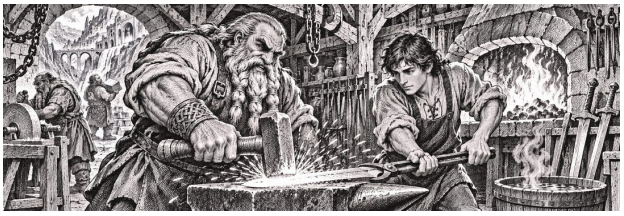


表 6-7　工匠熟练项（DSG）

熟练项	栏位	属性	修正
动物训练	1*	感知	0
制甲	2*	智力	−2
铁匠	1	力量	0
造船	1	智力	−2
制弓/制箭	1*	敏捷	−1
木匠	1	力量	0
宝石切割	1	敏捷	−2
皮革匠	1	智力	0
矿工	2*	感知	−3
陶工	1	敏捷	−2
冶炼工	1	智力	−2
石匠	1	力量	−2
武器匠	3*	智力	−3
织工	1	智力	−1

* 带星号的熟练项每次使用均须检定。
来源：S032

表 6-9　工匠熟练项操作：训练与制造（DSG）

熟练项	操作与限制
动物训练	获得此熟练项时指定一种动物（马、狗、鹰、鸽子、大象等）；额外栏位可提高该动物的检定修正，或增加另一种动物。训练典型用途需 3 个月，每名训练者同时最多训练 6 只，结束时检定获得 +10；高级训练再需 3 个月，同时最多 3 只，结束时逐只作无修正检定，成功才会执行战争、取物等高级任务。
制甲	制甲者可按正常材料和设施制作《玩家手册》及《破解奥秘》中的护甲；工期为护甲等级低于 10 的每一级 2 周（盾牌 2 周，全身板甲 18 周）。 检定失败但距成功不超过 4 时，得到外观正常但 AC 差一级的瑕疵护甲；近战自然掷出 19 或 20 会使其断裂，AC 再差四级（最低不超过 10），移动减半、攻击 −4，拆除需 1d4 轮。制作带板甲或全身板甲时，使用者每周至少试穿一次。
铁匠	铁匠需煤炉、风箱、锤和砧，可制造撬棍、抓钩、马蹄铁、钉子、铰链、犁等铁制品，也能制作无锋无尖的锤、钉头锤等武器，但不能制作大多数护甲和武器。
造船	造船可制作最长 60 英尺的船只。通常每英尺船长需一周；两名熟练造船者把时间减半，三名减至三分之一，同时作业人数上限为每 5 英尺 1 人。船体、桅杆、甲板和长凳为基本配置，船舱或密封货舱各增加约一周；两个非熟练帮工才等同于一个熟练造船者的效率。
制弓 / 制箭	制弓者可制作《玩家手册》武器表中的弓和箭；箭头需武器匠制作。长弓或短弓工期一周，复合弓两周，每天可制 1d6 支箭。完成后作熟练项检定；成功意味着武器质量优良，可经受多年的正常使用；失败时武器仍可使用，但寿命有限：箭在第一次射击时断裂，弓在持用者攻击骰未修正掷出 1 时断裂。若采用高品质选项，失败即废品，成功则非魔法武器在攻击与伤害中均获得 +1；熟练项检定掷出自然 20 时，武器攻击再获得 +1 。
武器匠	武器匠制作金属武器，尤其是刃器。参考武器的工期和材料费：匕首 5 天、重弩 20 天、长剑 30 天、双手剑 45 天；完成后作熟练项检定，失败的武器在持用者攻击未修正掷出 1 时损坏。高品质选项中，成功的非魔法武器每次命中额外造成 +1 伤害；自然 20 时攻击也获得 +1。

来源：S032

表 6-8　武器制作工期与材料（DSG）

武器	制作时间	材料费
箭头	每日 1–2 枚	1 cp
战斧	10 天	10 sp
手斧	5 天	5 sp
匕首	5 天	2 sp
重弩	20 天	10 sp
轻弩	15 天	5 sp
叉、三叉戟	20 天	10 sp
矛、骑枪	4 天	4 sp
短剑	20 天	5 sp
长剑	30 天	10 sp
双手剑	45 天	2 gp

来源：S032

表 6-10　工匠熟练项操作：其他工艺（DSG）

熟练项	操作与限制
木匠	木匠一周可建造一个 10 英尺立方体大小的木结构；七人中只需一名木匠即可一天完成，比例为每九名非木匠配一名木匠。
宝石切割	宝石匠每天加工 1d10 颗原石，需要良好光源、凿子、小锤和硬化刀片，非熟练帮工无助益。
皮革匠	皮革匠可鞣皮并制作皮甲、背包、马鞍囊、鞍具和衣物。
矿工	矿工负责寻找矿址并监督采矿。
陶工	陶工需陶轮、窑、黏土和釉料，每天可制两件小/中型或一件大型器皿，再窑烧一天；材料费分别为 3 cp、5 cp、1 sp。
冶炼工	冶炼工在高温炉中以水、酸等分离矿石与金属；小、中、大冶炼炉分别可处理 4、20、100 名矿工的产量，每日运行费为 5、12、25 gp。
石匠	石匠每天可砌一段厚 1 英尺、长 10 英尺、高 5 英尺的墙。
织工	织工用纺锤和织机每天织两平方码布料。

来源：S032

表 6-11　冒险熟练项（DSG）

熟练项	栏位	属性	修正
动物叫声	1	感知	−1
盲斗	1	—	—
驾船	1	感知	+1
方向感	1*	感知	+1
耐力	2	—	—
生火	1	感知	−1
钓鱼	1*	感知	−1
真菌辨识	1	智力	+6
治疗	2*	感知	+2
登山	1	—	—
骑术	1	感知	+3
绳技	1	敏捷	0
缓慢呼吸	1	—	—
声音分析	1	感知	−1
游泳	1	力量	0

* 带星号的熟练项每次使用均须检定；“—” 表示使用时不需检定。
来源：S032





表 6-12　冒险熟练项操作（DSG）

熟练项	操作与限制
动物叫声	成功时只有魔法才能分辨仿声；失败不代表听者一定识破，熟悉该动物的生物自动察觉，其他听者可作感知检定。
盲斗	训练者在黑暗、蒙眼或失明时，攻击、伤害和豁免只受 −2，黑暗不再提高 AC，也保留背刺、对巨人加伤等通常依赖视觉的能力。因黑暗跌落的几率减半：敏捷减值只算 −1，攀爬评级减值只算 −5%。
驾船	可驾驶船只通过急流、降低独木舟或皮艇倾覆风险，并使船保持最大速度；具体规则见地下水道章节。
方向感	集中 1d6 轮后由地下城主秘密检定。成功得到正确方向；失败但掷出大于 1 时偏离左右最多 90°；掷出 1 时得到正相反方向。
耐力	角色在疲劳和衰竭前可持续活动的时间加倍。
生火	有干木和引火物时，2d20 分钟内无需火绒盒、燧石和钢即可生火；湿木、大风等恶劣条件需 3d20 分钟并作检定。
钓鱼	每钓一小时检定一次；成功至少钓到一条，鱼数等于感知减 d20 结果。每条鱼可供一名角色获得半日口粮；没有鱼的水域不能钓到。
真菌辨识	地下约一半真菌有毒。光线充足并研究一轮时无需检定；看不清或必须立即决定能否食用时才检定。
治疗	受伤后一轮内处理并检定成功，恢复 1d3 点生命；持续照料时每天恢复 1 点，完全休息者每天恢复 2 点。可立即处理毒蛇咬伤或毒刃中毒，使毒豁免获得 +2；患者须静止一轮，治疗者连续照料五个近战轮，期间移动或被打断则重新作无修正毒豁免。
登山	能使用打入岩石的岩钉；每投入一个栏位，攀爬评级 +10%。
骑术	获得时选择一种坐骑。静止坐骑上马无需检定；在同一时段让坐骑移动、骑上移动中的坐骑、跳跃、加速、受伤后保持坐骑、骑乘双手武器或跃下攻击，都按具体动作检定。坐骑可跳过 3 英尺高或 12 英尺宽的障碍而无需检定；成功检定可跳至 7 英尺高或 30 英尺宽。 加速每轮使速度 +6 英尺，最多四轮；导引坐骑用膝盖可用双手武器，受伤时失败会坠落并额外 1d6；侧挂在坐骑旁时 AC +6，但不能攻击或穿甲；跃下攻击 10 英尺内目标时检定 −4，失败受 1d3。
绳技	熟悉各种可滑脱、固定、缓降或一拉即松的绳结；被绳绑住时以 −6 检定逃脱。套索攻击 +2，使用绳子攀爬（包括保护同伴）评级 +10%。
缓慢呼吸	坐下或躺下集中一轮进入深度恍惚，呼吸耗氧率降至休息时的 10%；可随时恢复，期间仍能察觉周围动静。
声音分析	在绝对安静处发出短促声音，通过回声估算地下空间，最远一英里并可判断声音方向。成功时长度误差 ±30%，宽度和高度误差 ±25%；失败后本人不能再次分析同一区域。掷出 5 或更低还能知道岔道数量、空间是否弯曲、是否有水体等额外信息，但声音会暴露队伍位置。
游泳	游泳熟练项的具体运用见第二册游泳规则。

来源：S032

表 6-13　荒野熟练项（WSG）

熟练项	所需栏位	相应属性	骰子修正
警觉	1	感知	+1
动物驯养	1	感知	+1
动物学	1	智力	0
盲斗	1	不适用	不适用
船术	1	感知	-1
御车	1	敏捷	-2
方向感	1	感知	-1
耐力	2	不适用	不适用
生火	1	感知	+1
捕鱼	1	感知	+1
觅食	1	智力	+2
治疗	2	感知	-2
狩猎	1	感知	-1
登山	1	不适用	不适用
植物学	1	智力	0
空中骑乘	2	感知	+2
陆地骑乘	1	感知	-3
绳索使用	1	敏捷	0
奔跑	2	体质	0
寒地生存	1	不适用	不适用
沙漠生存	2	不适用	不适用
热地生存	1	不适用	不适用
游泳	1	力量	0
追踪	1	不适用	不适用
天气感知	1	感知	+1

修正加在 1d20 骰值上：负数有利，正数不利；不高于相应属性即成功。“不适用” 表示无需熟练项检定。未经修正的 19、20 通常自动失败；投入额外栏位的例外见本节检定规则。

来源：S031

表 6-14　荒野熟练项：警觉—动物学（WSG）

熟练项	操作与限制
警觉	拥有这项熟练项的角色，能够本能地注意并识别附近发生扰动的迹象；每当他成功进行熟练项检定时，被突袭的概率降低 1/6。如果他能够把信息传达给队伍中的其他人，他们被突袭的概率也会降低同样的数值。
动物驯养	这项熟练项使角色能够以高于正常程度控制驮兽和驮运动物。成功进行熟练项检定，表示角色成功安抚了兴奋或激动的动物；相比之下，没有这项熟练项的角色尝试这样做时，成功率只有 20%（见 “坐骑与驮兽” 一节）。
动物学	这项熟练项代表解释动物声音和行为、并据此预见某种迫近威胁或危险的能力。威胁或危险可能有很多种形式：正在形成的暴风雨、某种大型掠食者接近（从动物的角度看，也可能是队伍本身接近）、森林火灾、即将喷发的火山、即将发生的地震，等等。成功进行熟练项检定表示正确解读了迫近的威胁。如果修正后的骰子结果表示熟练项检定失败不超过 4，则不会获得任何信息。如果熟练项检定失败 5 或更多，则会获得某种错误信息，可能是误判威胁逼近的方向，也可能是误认危险的性质。

来源：S031



表 6-15　荒野熟练项：盲斗—御车（WSG）

熟练项	操作与限制
盲斗	拥有这项熟练项的角色受缺少日光的妨碍小于没有这项技能的角色。在完全黑暗中，他的攻击与伤害掷骰惩罚只有 -2，而不是 -4；在自然黑暗中，惩罚只有 -1，而不是 -3；在任何更明亮的照明条件下，他都不受惩罚。（见 “荒野游戏的战斗规则” 中的 “低能见度下战斗”。） 拥有盲斗熟练项的角色不会因缺乏照明而受到护甲等级惩罚（他和处于日光下时一样难以被击中），并且会保留在黑暗中本来会失去的特殊能力和其他熟练项。例如，拥有盲斗和方向感熟练项的角色，仍能在黑暗中长途旅行时找到方向（前提是方向感熟练项检定成功）；拥有追踪和盲斗熟练项的角色，仍能在完全黑暗或自然黑暗中追踪足迹。 这项熟练项还会降低角色在完全黑暗或自然黑暗中绊到或摔过道路障碍物、跌进坑中或翻过悬崖、以及攀爬时滑倒坠落的概率。在所有这些情况下，发生不利事件的概率是没有这项熟练项的角色的一半。 例外：盲斗熟练项并不赋予角色在黑暗中看清远距离的能力；这项技能提高的视觉敏锐度，只适用于追踪、近战和使用生火熟练项等短距离视觉用途。它不能让角色看到本来只有在日光条件下才适用的最大能见距离，也不能让角色完成必然涉及远距离视觉的技能或功能。
船术	拥有这项熟练项的角色驾驶船、独木舟或其他水上船只时，可以让船以其最高可能速度移动。此外，有这样一名角色在场，还会降低船只在汹涌水域中或大风天气下处于水面时翻覆的概率。船术熟练项的详细适用方式，见 “负重与移动” 一节的 “水上载具中的移动”。
御车	拥有这项技能熟练项的角色，可以安全地驾驶战车穿过任何通常能够协商通过的地形，并以没有这项熟练项的角色正常移动速度快三分之一的速度移动。由动物牵引的战车移动速度，见 “负重与移动” 一节的 “陆地载具的移动”。 注意，这项熟练项并不能赋予战车穿越它本来不能穿越的地形的能力；即使是世界上最好的御车者，也不能把这样的载具带进山地。

来源：S031

表 6-16　荒野熟练项：方向感—觅食（WSG）

熟练项	操作与限制
方向感	队伍中至少有一名角色拥有方向感熟练项时，在任何地形中迷路或迷失方向的概率都会降低。每当地下城主判断队伍可能迷路或迷失方向时，都需要进行熟练项检定；该骰子总是由地下城主秘密掷出。如果队伍处于完全黑暗中，检定骰子获得 +4 修正；如果处于部分黑暗中，获得 +2 修正。成功表示队伍不可能偏离预定路径或失去方向感。 如果检定失败但结果低于 20，角色会把方向错误地判断为向左或向右偏转 90 度（由地下城主决定）。如果熟练项检定结果是 20，角色会判断出与预定路径完全相反的方向。如果队伍中有多名角色拥有这项熟练项，地下城主应为每一名这样的角色进行熟练项检定。 如果每名角色都判断出不同方向才是目标方向，队伍必须自行决定相信哪名角色的感觉。如果不止一名角色作出相同判断，很可能他们的熟练项检定都成功了——但也可能他们犯了同一个错误。
耐力	拥有耐力熟练项的角色，在受到疲劳和力竭影响之前，可以连续进行剧烈体力活动，时间是普通角色的两倍。注意，这项熟练项不能延长角色在食物和/或水不足的情况下保持不受影响的时间。
生火	如果拥有这项技能的角色成功进行熟练项检定，他可以不用燧石和钢片或火绒盒就点燃火。如果这样的角色确实拥有上述装备，点火所需时间是没有这项熟练项的角色的一半。关于生火和维持火焰的更多信息，见 “露营与营火” 一节。
捕鱼	拥有这项技能熟练项的角色，通常更容易用网或鱼钩获得一批可观的渔获。关于如何判定捕鱼尝试成功，见 “食物与水” 一节的 “捕鱼” 正文。
觅食	和捕鱼熟练项类似，这项技能使角色比普通角色更容易找到并取得可食用植物。成功进行熟练项检定，表示角色在相同时间内取得的食物是普通角色两倍，或者取得一定数量食物所需的时间是普通角色的一半。关于如何判定觅食尝试成功，见 “食物与水” 一节。

来源：S031

表 6-17　荒野熟练项：治疗（WSG）

用途 / 条件	检定与效果
通则	拥有这项熟练项的角色知道如何利用荒野中找到的物质帮助受伤或患病的角色或生物，也掌握一些能够加快伤口愈合的 “医治” 技巧。
伤口急救	如果拥有治疗熟练项的角色在受伤后一回合内照料受伤角色，并成功进行熟练项检定，其处理会立即让受害者恢复最多 1d3 点生命值。恢复的生命值不能超过治疗开始前一回合失去的生命值；如果伤口只造成 1 或 2 点伤害，那么无论骰子结果如何，也只能恢复 1 或 2 点生命值。
持续照料	如果受伤角色一直由拥有治疗熟练项的人照料，那么即使在旅行或从事非剧烈活动，也能每天恢复 1 点失去的生命值。如果受伤角色在接受照料时休息，每天可以恢复 2 点生命值，而不是通常允许的 1 点。这种治疗熟练项的 “持续照料” 不需要熟练项检定，只要患者和治疗者留在同一队伍中，就视为受伤角色获得了益处。 不过，这项技能在同一天不能用于超过一个角色。
中毒护理	拥有治疗熟练项的角色还可以尝试帮助因毒液从伤口进入身体而中毒的角色或生物。如果能立即照料受害者（从中毒发生的同一回合开始），其对抗毒素的豁免检定获得 +2 加值。使用这一能力不需要熟练项检定。不过，只有在受害者随后完整休息一回合，且治疗者在中毒发生后的至少五个回合内持续帮助受害者时，豁免检定的加值才能保留。 如果任一时间要求没有满足，受害者必须再次进行不带加值的对抗毒素豁免，并服从那次掷骰结果。注意，除非队伍中有人拥有动物驯养熟练项，否则尝试帮助一匹中毒的马可能毫无用处，因为很可能没人能让动物保持安静并休息一回合。
疾病护理	拥有治疗熟练项的角色还可以尝试帮助生病的角色。疾病可能是角色状况或环境造成的，也可能是寄生虫感染造成的疾病（两类疾病的讨论见《地下城主指南》第 13–14 页）。如果治疗者在症状出现后三回合内开始照料受害者，并成功进行熟练项检定，疾病严重程度会比骰子结果所表示的低一级（末期变为重症，或重症变为轻症）。 如果疾病原本已经判定为轻症，那么其病程将缩短至原本所需时间的一半。只要治疗者每天至少定期帮助患病角色两次，直到疾病结束，这些益处就会持续。如果连续漏掉两次这样的 “医疗疗程”，或在疾病持续期间总共漏掉三次，疾病就会恢复到最初判定的严重程度。
器材	注意，角色要运用治疗熟练项，必须拥有或能立即取得任何必要的材料或物质。关于医疗装备和药用物质的可获得性，见 “医疗与急救” 一节。

来源：S031



表 6-18　荒野熟练项：狩猎—植物学（WSG）

熟练项	操作与限制
狩猎	狩猎成功率最高的情况，是猎人独自外出。狩猎队伍中每增加一名角色，猎人的熟练项检定骰子就根据陪同角色数量累计向上修正：增加 1 名角色为 +1，增加 2 名为 +3，增加 3 名为 +6，增加 4 名为 +10，增加 5 名为 +15。 显然，只要狩猎队中除猎人外有 6 名或更多成员，狩猎熟练项检定就会自动失败（因此无需进行）。即使狩猎队中还有其他拥有狩猎熟练项的角色，这项累计惩罚也照样适用。
登山	这项熟练项允许角色使用打入岩壁裂缝的岩钉，攀上陡峭而多岩石的地形，从而通过通常无法攀爬的表面。拥有这项熟练项的角色还获得 “负重与移动” 一节 “攀爬” 正文中描述的其他益处。
植物学	拥有这项技能熟练项的角色，更容易找到并准确识别具有某种食用价值以外用途的植物，例如具有药用价值的植物。如果找到某种药用植物并成功进行熟练项检定，那么找到的肯定是正确种类（不可能误认）。关于搜索特定药用植物成功与否的判定，见 “医疗与急救” 一节。

来源：S031

表 6-19 续　荒野熟练项：空中骑乘（续，WSG）

动作 / 条件	检定与效果
催促加速	角色可以催促坐骑加速，在最多连续四个回合内，让坐骑的飞行移动速度每回合增加 1″。每个想要额外速度的回合开始时都要成功进行熟练项检定。如果第一次检定失败，至少经过三个回合后才能再次尝试，但坐骑仍可按正常最大移动速度移动。如果第二次或之后的检定失败，坐骑因过度用力而疲劳。它会立即减速到正常最大移动速度的 2/3，并表现得像比实际情况差一个机动等级。坐骑必须着陆，并获得至少两个回合恢复力量，这些状态才会持续到结束。如果坐骑连续四个回合被成功催到更快速度，它会像上面所述那样减速并变得不易操纵，必须着陆休息，才能恢复正常能力。
腾出双手	角色可以用膝盖或脚操纵坐骑，让双手空出来使用需要双手的武器或装备。除非骑手受到伤害，否则不需要熟练项检定；若受到伤害，则必须检定。失败表示角色要么丢下手里拿的东西、抱紧坐骑防止掉落（如果伤害很轻），要么被从坐骑上击落（如果伤害不止轻微）。 注意，对于某些体型异常巨大的坐骑，骑手使用某种挽具或一套带子来保持安全位置，可能是明智的，也可能是必要的。使用挽具时，骑乘熟练项的这一部分不适用——但如果坐骑受伤并正向地面坠落，被绑在坐骑上可能会很危险。
跃下攻击	如果坐骑正在悬停，角色可以从坐骑背上跳到地面，落差不超过 10 英尺，并在同一轮内对落点 10 英尺内的任何角色或生物进行近战攻击。这是危险动作，需要成功进行熟练项检定，并对骰子结果施加 +4 修正。失败表示角色狼狈着地，受到 1d3 点伤害，并且在当前回合中针对他的任何近战攻击都获得 -4 护甲等级惩罚。 如果在恢复站直之前遭到攻击，对手因角色处于脆弱姿势，攻击获得 +2 命中加值。

来源：S031

表 6-19　荒野熟练项：空中骑乘（WSG）

动作 / 条件	检定与效果
适用坐骑	拥有这项熟练项的角色，特别擅长骑乘并操纵飞行坐骑。选择这项熟练项时，玩家必须根据 “负重与移动” 一节列出的飞行坐骑类别，说明它适用于哪类坐骑。如果玩家希望角色能够操纵不止一种空中坐骑，可以多次选择这项熟练项。 拥有空中骑乘熟练项的角色可以完成以下所有壮举，其中一些自动成功，另一些需要进行熟练项检定来判定是否成功：
上鞍与落乘	当坐骑在地面上静止时，角色可以跳到坐骑背上或颈部；或者从坐骑上方不超过 10 英尺处落到坐骑上，且不会对自己或坐骑造成伤害。前一种动作即使角色穿着护甲也能完成。不过，后一种动作在角色穿着重于皮甲的护甲时无法成功；在这种情况下，角色会受到坠落伤害，坐骑会惊慌（并且可能因撞击受到附带伤害）。 完成这两种动作都不需要熟练项检定，但如果角色想在着地的同一分段内让坐骑飞起来，就必须成功进行熟练项检定。如果角色试图从上方落下、降落到离地面不远处悬停的坐骑颈部或背上，同样需要成功进行熟练项检定。检定失败表示坐骑被冲击压到地面（可能因此受到伤害），或者角色跳跃时机错误，最终落到了地面上。

来源：S031

表 6-20　荒野熟练项：陆地骑乘（WSG）

动作 / 条件	检定与效果
适用坐骑	这项熟练项本质上与《地下城生存指南》第 28 页描述的骑乘熟练项相同。玩家为角色选择这项熟练项时，必须说明它适用于哪种坐骑。如果玩家希望角色擅长操纵和骑乘不止一种坐骑，可以多次选择陆地骑乘熟练项。拥有陆地骑乘熟练项的角色可以完成以下所有壮举，其中一些自动成功，另一些需要成功进行熟练项检定：
上鞍	坐骑静止时，角色可以跳上马鞍或坐骑背部，即使角色穿着护甲也可以。如果角色跳上马鞍后想在着地的同一分段让坐骑移动，则必须成功进行熟练项检定。角色也可以通过成功进行熟练项检定跳上正在移动的坐骑。失败表示角色摔到地上，但不会因此受到伤害。
越障跳跃	角色可以催促坐骑跳过高障碍或跃过裂隙。障碍低于 3 英尺，或裂隙宽度小于 12 英尺时，不需要检定。如果角色成功进行熟练项检定，就能催促坐骑跳过最高 7 英尺的障碍，或跃过宽达 30 英尺的裂隙。成功表示坐骑完成跳跃；失败表示坐骑在障碍前突然停下，接着还要再进行一次熟练项检定，以决定角色能否坐稳或摔到地上。
催促加速	角色可以催促坐骑达到极高速度，在最多连续四个回合内，每回合把动物的最大移动速度增加 1″。要完成这一动作，每个回合开始时都必须进行熟练项检定。如果第一次检定失败，至少经过三个回合后才能再次尝试，但坐骑仍能以最大速度移动。如果第二次或之后的检定失败，坐骑会立即减速为步行，角色必须下坐骑牵着动物走一个回合。 无论如何，坐骑连续奔跑四个回合后，必须由下坐骑的骑手牵行一个回合。

来源：S031



表 6-20 续　荒野熟练项：陆地骑乘（续，WSG）

动作 / 条件	检定与效果
腾出双手	角色可以用膝盖操纵坐骑，从而使用需要双手持握的装备和武器。除非角色在这种骑乘状态下受到伤害，否则不需要熟练项检定。如果受到伤害，则必须检定；失败表示角色摔到地上，并额外受到 1d6 点伤害。
侧挂遮蔽	角色可以从坐骑侧面垂下，把坐骑当作抵御攻击的盾牌。完成这项动作不需要熟练项检定，而且坐骑全速移动时也能进行。不过，角色不能穿着重于皮甲的护甲，也不能在受到保护的位置进行任何攻击。处于遮蔽位置时，对来自被遮挡方向的攻击，角色获得 6 步护甲等级加值（10 变为 4，8 变为 2，等等）。但在通常情况下本来会命中角色护甲等级、现在针对坐骑和骑手的任何攻击，都视为命中了坐骑而非骑手。
跃下攻击	角色可以从坐骑背上跳到地面，并在同一轮内对落点 10 英尺内的任何角色或生物进行近战攻击。不过这是危险动作；角色必须对骰子结果施加 +4 修正并成功进行熟练项检定。失败表示角色狼狈着地，受到 1d3 点伤害，并且需要 1–3 个分段才能站起来。如果在恢复站立之前遭到攻击，对手因角色处于脆弱姿势，攻击获得 +2 命中加值。

来源：S031

表 6-21　荒野熟练项：绳索使用（WSG）

熟练项	操作与限制
绳索使用	拥有这项熟练项的角色，对绳索的使用有非凡知识，尤其擅长打结与解结。如果搭建临时庇护所涉及绳索（几乎总是如此），拥有绳索使用熟练项的角色搭建或拆除庇护所所需的时间，是普通角色的一半。由拥有这项熟练项的角色搭建的庇护所，受到恶劣天气（强风、大雨或大雪）不利影响的概率，是普通角色搭建的庇护所的一半。 关于天气状况对临时庇护所的影响，见 “露营与营火” 一节。如果拥有熟练项的角色双手被绳子或绳索捆住，他可以通过成功进行熟练项检定挣脱束缚。如果双手被绑在身体前方，检定骰子获得 +3 修正；如果双手被绑在背后，获得 +6 修正。拥有绳索使用熟练项的角色，使用套索进行的所有攻击获得 +2 命中加值。 他在使用绳子时进行的所有攀爬检定（包括尝试为同伴进行保护）还获得 10% 加值。关于如何判定攀爬尝试成功，见 “攀爬” 一节。

来源：S031

表 6-22　荒野熟练项：奔跑（WSG）

用途 / 条件	检定与效果
通则	这项熟练项有两种形式：冲刺和长跑。两种技能可以分别使用，但不能同时使用。奔跑熟练项最常见于在高海拔环境中长大或度过相当长时间的角色，不过其他角色也能训练自己获得这些技能。
冲刺速度	冲刺 是短时间内徒步高速移动的能力。没有负重、且没有穿着重于皮甲护甲的熟练角色，可以选择以正常最大移动速度的两倍奔跑 5 轮，或者以正常速度的一又二分之一倍奔跑 1 个回合（四舍五入到最近的整数），二者择一。只要进行一系列熟练项检定，就可以延长冲刺；从上述时限结束时开始，每回合进行一次检定。 第一次之后的每次检定都对骰子结果施加累计 +3 修正（第二回合 +3，第三回合 +6，等等）。每次成功的熟练项检定表示角色可以再冲刺一轮。一次熟练项检定失败表示角色已经疲劳。他仍可继续冲刺，但如果再有一次熟练项检定失败，就有变得力竭的风险。
停止与恢复	角色可以随时选择停止冲刺。如果他在停止时已经疲劳，就会保持疲劳状态；只要从事其他剧烈活动，仍有可能变得力竭。如果变得力竭，他必须立即停止冲刺，并保持力竭直到恢复。如果角色在疲劳之前停止冲刺，他可以继续以正常最大移动速度移动两个回合，然后再次开始冲刺。 如果他减速到正常最大移动速度的一半，可以在一个回合后再次开始冲刺。
长跑	长跑 是以正常奔跑速度移动、持续时间比普通角色更长、且不会有遭受不利影响风险的能力。对于疲劳和力竭一节的规则，拥有奔跑熟练项并进行长跑的角色，其所有时间限制要么加倍，要么减半（有利于角色）。例如，拥有奔跑熟练项的角色剧烈活动 8 个回合后休息 1 个回合，就可以避免疲劳影响。 如果角色长跑 12 个回合（中间没有休息 1 个回合），玩家必须进行体质检定。如果检定成功，且角色继续跑 10 个回合，就要再进行一次检定，依此类推。
失效条件	如果角色变得疲劳或力竭，这项时间要求改变不适用。此外，如果角色在长跑中途停止，转而从事其他类型的剧烈活动（例如战斗或攀爬），奔跑熟练项这一方面的好处也会失效。在这种情况下，角色必须立即开始遵守标准的疲劳与力竭规则，就像刚刚开始进行剧烈活动一样。

来源：S031

表 6-23　荒野熟练项：寒地生存—追踪（WSG）

熟练项	操作与限制
寒地生存	拥有这项熟练项的角色，更能抵抗寒冷气候的不利影响。对于该角色，有效温度视为比没有这项熟练项的角色高 20 度。这项熟练项只在有效温度为 30 度或更低时适用。
沙漠生存	拥有这项熟练项的角色，更容易预见或避开沙漠环境的危险。他在任意一天找到水坑的概率是普通角色的两倍，这或许是该技能最重要的方面。这项熟练项还包括觅食技能；角色找到一定数量可食用植物所需的时间，是普通角色取得同样数量所需时间的一半。地下城主可以自行决定，让拥有沙漠生存技能的角色及其队伍其他成员获得其他好处。 例如，熟练角色可能更能忍受长时间没有淡水的情况——并非因为他比其他人更久不需要水，而是因为他知道如何节约自己的储水。
热地生存	拥有这项熟练项的角色，更能抵抗炎热气候的不利影响。对于该角色，有效温度视为比没有这项熟练项的角色低 20 度。这项熟练项只在有效温度为 80 度或更高时适用。
游泳	这在所谓 “普通” 熟练项中算是特殊情况（与可能称为 “特殊” 熟练项的生存技能相对）。没有狩猎熟练项的角色，仍有机会捕捉野生猎物作为晚餐；没有觅食熟练项的角色，仍可以采集他认为可食用的植物。但没有游泳熟练项的角色完全不会游泳。他可以在水下屏息，并且在适当情况下漂浮在水面，但不能依靠自己的力量穿过水体。 关于游泳熟练项的规则，见 “负重与移动” 一节。
追踪	拥有这项熟练项的角色，可以像巡林客一样追踪角色或生物的足迹（见《未探知的奥秘》第 21 页），但成功的基础概率是巡林客的一半：角色每等级 5%，另加 5%，最高 55%。没有追踪熟练项的角色，任何追踪尝试的基础概率为 0%，但如果所有适用修正值的总和是正数，仍可能进行追踪。

来源：S031

表 6-24　荒野熟练项：天气感知（WSG）

熟练项	操作与限制
天气感知	这项熟练项使角色能够判断自己当前所在地点未来六小时内的天气状况。成功进行熟练项检定，表示角色正确判断出即将到来的状况至少一个概括事实：要下雨了、不会下雨、会变暖、会变冷、状况基本保持不变，等等。地下城主总是秘密进行天气感知熟练项检定，没有义务透露尝试结果。 成功检定所得的信息，由地下城主决定角色适合知道什么（当然，信息至少必须大体真实）。检定失败表示没有获得确定信息，或者（由地下城主决定）获得某些错误信息。每个 24 小时期间，这项熟练项只有第一次使用不受惩罚。 当天第一次以后的每次尝试，地下城主都要给骰子结果累计施加 +2 修正（降低同一天内多次熟练项检定全部成功的机会）。此外，如果天气感知熟练项检定失败，那么接下来 12 小时内的任何后续检定都会自动失败。有时，迫近的天气明显到没有这项熟练项的角色也能看出将要发生什么。 在这种情况下，地下城主不应要求，甚至不应承认有人尝试进行熟练项检定，而应直接描述任何能看见的人都能注意到的状况。例如，任何人都应知道，“地平线上一大片黑云正向你们移动”，是暴雨将至的清楚迹象。

来源：S031



第 7 章　初始资金与装备

表 7-1　初始金钱（PHB）

职业	起始金币	骰式
牧师	30—180 金币	3d6
战士	50—200 金币	5d4
魔法师	20—80 金币	2d4
盗贼	20—120 金币	2d6
武僧	5—20 金币	5d4

牧师、战士、魔法师、盗贼骰式结果乘十，武僧直接用 5d4 金币；子职业依所属主职业。
来源：S033

表 7-2　货币换算（PHB）

换算前	换算后
10 c.p.	1 s.p.
20 s.p.	1 g.p.
2 e.p.	1 g.p.
1 p.p.	5 g.p.

来源：S033

表 7-3　骑士与圣武士初始装备（UA）

社会等级	起始金钱	起始装备
下中产阶层或更低的骑手	20–80 金币	盾牌、任意种类的剑、骑乘马。
中中产阶层骑手	20–80 金币	盾牌、匕首、阔剑或长剑、轻型战马。
上中产阶层骑手	20–80 金币	锁子甲、阔剑或长剑、骑枪、轻型战马。
下上层阶层骑士	70–180 金币	盾牌、板条甲、匕首、长剑或阔剑、骑枪、中型战马。
中上层阶层骑士	70–180 金币	盾牌、野战板甲、匕首、长剑或阔剑、骑枪、重型战马。
上上层阶层骑士	130–180 金币	盾牌、全身板甲、匕首、长剑或阔剑、钉头锤、骑枪、披皮革马甲的重型战马。

来源：S034

表 7-4　护甲价格、重量与移动（PHB / DMG）

护甲 / 盾牌	价格	重量	笨重程度	基本移动
带甲	90 g.p.	35 磅	笨重	9 吋
链甲	75 g.p.	30 磅	较笨重	9 吋
大型头盔	15 g.p.	—	—	—
小型头盔	10 g.p.	—	—	—
皮甲	5 g.p.	15 磅	轻便	12 吋
衬甲	4 g.p.	10 磅	较笨重	9 吋
板甲	400 g.p.	45 磅	笨重	6 吋
环甲	30 g.p.	25 磅	较笨重	9 吋
鳞甲	45 g.p.	40 磅	较笨重	6 吋
大盾	15 g.p.	10 磅	笨重	—
小盾	10 g.p.	5 磅	轻便	—
小木盾	1 g.p.	3 磅	轻便	—
板条甲	80 g.p.	40 磅	笨重	6 吋
镶嵌皮甲	15 g.p.	20 磅	较笨重	9 吋
精灵链甲	—	15 磅	轻便	12 吋

重量按人类体型；魔法护甲重量减半，基本移动提升一档。魔法盾牌重量不变，负重不算笨重。重量以磅计。“—” 为对应来源未列。
来源：S035；S049



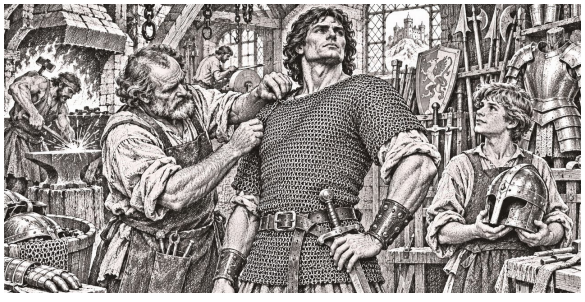




表 7-5　武器价格与重量（PHB / DMG）(1)

武器 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
普通箭，单支	2 s.p.	—
普通箭，一打	1 g.p.	—
银箭，单支	1 g.p.	—
战斧	5 g.p.	75
手斧或投斧	1 g.p.	50
长柄战斧	7 g.p.	125
鸦喙锤	6 g.p.	100
钩镰	6 g.p.	150
复合短弓	75 g.p.	50
复合长弓	100 g.p.	80
长弓	60 g.p.	100
短弓	15 g.p.	50
重弩	20 g.p.	80
轻弩	12 g.p.	50
匕首与鞘	2 g.p.	—
飞镖	5 s.p.	5
长柄刀	3 g.p.	—
叉刃长柄刀	8 g.p.	—
步兵连枷	3 g.p.	150
骑兵连枷	8 g.p.	35
军用叉	4 g.p.	75
长柄刀	6 g.p.	—
刀钩戟	10 g.p.	—
钩镰枪	5 g.p.	80
钩镰斧	7 g.p.	150
戟	9 g.p.	175
琉森锤	7 g.p.	150
锤	1 g.p.	50
标枪	10 s.p.	20
骑枪	6 g.p.	—
步兵钉头锤	8 g.p.	100
骑兵钉头锤	4 g.p.	50
晨星	5 g.p.	125
阔刃矛	10 g.p.	80
步兵军用镐	8 g.p.	60
骑兵军用镐	5 g.p.	40
长锥枪	3 g.p.	80
轻型弩矢，单支	1 s.p.	—
重型弩矢，二十支	2 g.p.	—
长柄叉	4 g.p.	50
弯刀	15 g.p.	40
投石索与弹丸，一打	15 s.p.	—
投石索弹丸，二十枚	10 s.p.	—
长矛	1 g.p.	40-60

价格按购买单位计；重量按该行物品计。“—” 为对应来源未列；带鞘武器、成套弹药与单件武器分别列示。
来源：S035；S029；S050

表 7-6　武器价格与重量（PHB / DMG）(2)

武器 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
戟矛	3 g.p.	50
混种剑与鞘	25 g.p.	—
阔剑与鞘	10 g.p.	—
长剑与鞘	15 g.p.	—
短剑与鞘	8 g.p.	—
双手剑	30 g.p.	250
三叉戟	4 g.p.	50
长柄砍斧	2 g.p.	125
箭	—	2
棒	—	15
棍棒	—	30
匕首	—	10
长柄刀	—	60
刀钩戟（-）	—	80
长柄刀	—	75
长柄刀钩戟（-）	—	100
短棍	—	40
轻骑枪	—	50
中骑枪	—	100
重骑枪	—	150
轻弩矢	—	1
重弩矢	—	2
投石索弹丸	—	2
投石索石块	—	1
长杖	—	50
手半剑	—	100
阔剑	—	75
长剑	—	60
短剑	—	35

价格按购买单位计；重量按该行物品计。“—” 为对应来源未列；带鞘武器、成套弹药与单件武器分别列示。
来源：S035；S029；S050

表 7-7　衣物价格与重量（PHB）

物品 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
腰带	3 s.p.	3
高筒硬靴	2 g.p.	—
高筒软靴	1 g.p.	—
低筒硬靴	1 g.p.	—
低筒软靴	8 s.p.	—
便帽	1 s.p.	—
斗篷	5 s.p.	—
宽束带	2 g.p.	—
普通束带	10 s.p.	—
帽子	7 s.p.	—
长袍	6 s.p.	—

“—” 为对应来源未列。
来源：S035；S050

表 7-8　药草价格（PHB）

物品 / 购买单位	价格
颠茄，一枝	4 s.p.
大蒜，一瓣	5 c.p.
乌头，一枝	10 s.p.

来源：S035

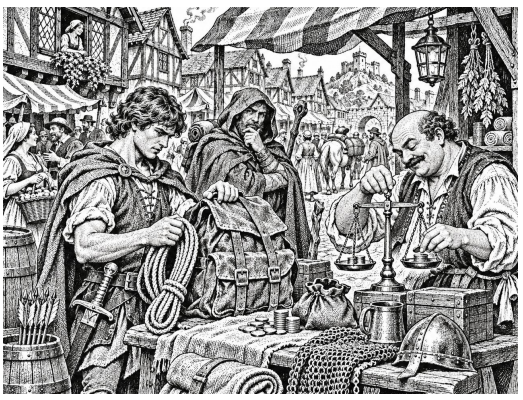


表 7-9　牲畜价格（PHB）

物品 / 购买单位	价格
鸡	3 c.p.
牛	10 g.p.
护卫犬	25 g.p.
猎犬	17 g.p.
驴	8 g.p.
山羊	1 g.p.
大型鹰	40 g.p.
小型鹰	18 g.p.
挽马	30 g.p.
重型战马	300 g.p.
轻型战马	150 g.p.
中型战马	225 g.p.
轻型骑乘马	25 g.p.
骡	20 g.p.
公牛	15 g.p.
鸽	2 c.p.
小猪	1 g.p.
猪	3 g.p.
矮种马	15 g.p.
羊	2 g.p.
鸣禽	4 c.p.

来源：S035



表 7-10　杂项装备与物品价格与重量（PHB）

物品 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
皮背包	2 g.p.	20
大型铁箱	28 g.p.	1,000–5,000
小型铁箱	9 g.p.	200–500
牛脂蜡烛	1 c.p.	—
蜂蜡蜡烛	1 s.p.	—
骨制地图或卷轴匣	5 g.p.	50
皮制地图或卷轴匣	15 s.p.	25
大型木箱	17 s.p.	500–1,500
小型木箱	8 s.p.	100–250
聚光提灯	12 g.p.	—
风帽提灯	7 g.p.	—
大型金属镜	10 g.p.	—
小型银镜	20 g.p.	—
油，一瓶	1 g.p.	—
十英尺长杆	3 c.p.	100
大型腰包	1 g.p.	10
小型腰包	15 s.p.	5
箭袋，可装 12 支箭	8 s.p.	—
箭袋，可装 20 支箭	12 s.p.	—
弩矢袋，可装 20 支弩矢	15 s.p.	—
弩矢袋，可装 40 支弩矢	1 g.p.	—
绳索，50 英尺	4 s.p.	75
大型麻袋	16 c.p.	20
小型麻袋	10 c.p.	5
水或酒皮囊	15 s.p.	—
大型铁钉	1 c.p.	—
盗贼开锁器与工具	30 g.p.	—
火绒盒，含燧石与火镰	1 g.p.	2
火把	1 c.p.	25

“—” 为对应来源未列。
来源：S035；S050

表 7-11　食物补给价格（PHB）

物品 / 购买单位	价格
麦酒，一品脱	1 s.p.
淡啤酒，一品脱	5 c.p.
商旅餐食	1 s.p.
丰盛餐食	1 g.p.
马料，一日份	1 s.p.
蜂蜜酒，一品脱	5 s.p.
耐久口粮，一周份	5 g.p.
标准口粮，一周份	3 g.p.
优质葡萄酒，一品脱	10 s.p.
兑水葡萄酒，一品脱	5 s.p.

来源：S035

表 7-12　宗教用品价格（PHB）

物品 / 购买单位	价格
祈祷珠	1 g.p.
香，一炷	1 g.p.
铁制圣徽*	2 g.p.
银制圣徽*	50 g.p.
木制圣徽*	7 s.p.
圣水*或邪水，一小瓶	25 g.p.

* 圣徽也包括邪徽，圣水也包括邪水；价格沿用表列数值。此注据原版 PHB 第 36 页补全。
来源：S035

表 7-13　马具与挽具价格与重量（PHB）

物品 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
链甲马铠	250 g.p.	—
皮甲马铠	100 g.p.	—
板甲马铠	500 g.p.	—
衔铁与缰绳	15 s.p.	—
挽具	12 s.p.	—
马鞍	10 g.p.	—
大型鞍袋	4 g.p.	—
小型鞍袋	3 g.p.	—
鞍毯	3 s.p.	20

“—” 为对应来源未列。
来源：S035；S050

表 7-14　运输工具价格（PHB）

物品 / 购买单位	价格
小型驳船（或木筏）	50 g.p.
小船	75 g.p.
长船	150 g.p.
双轮车	50 g.p.
大型桨帆船	25,000 g.p.
小型桨帆船	10,000 g.p.
大型商船	15,000 g.p.
小型商船	5,000 g.p.
战船	20,000 g.p.
四轮货车	150 g.p.

来源：S035

表 7-15　护甲等级（PHB）

护甲类型	防御等级
无护甲	10
仅盾牌	9
皮甲或衬甲	8
皮甲或衬甲＋盾 / 镶嵌皮甲 / 环甲	7
镶嵌皮甲或环甲＋盾 / 鳞甲	6
鳞甲＋盾 / 链甲	5
链甲＋盾 / 板条甲 / 带甲	4
板条甲或带甲＋盾 / 板甲	3
板甲＋盾	2

来源：S035

表 7-16　护甲价格、重量与移动（UA）

护甲种类	体积 / 携带碍事程度	重量	基础移动	价格
条板甲	笨重	35 磅 +	9″	90 金币
青铜板甲	笨重	45 磅 +	6″	100 金币
锁子甲	较碍事	30 磅 +	9″	75 金币
精灵锁子甲	不碍事	15 磅	12″	不公开出售
野战板甲	较碍事	55 磅	6″	2,000 金币
全身板甲	较碍事	65 磅	6″	4,000 金币
皮甲	不碍事	15 磅	12″	5 金币
衬垫甲	较碍事	10 磅	9″	4 金币
板甲	笨重	45 磅	6″	400 金币
环甲	较碍事	25 磅	9″	30 金币
鳞甲	较碍事	40 磅	6″	45 金币
小圆盾	不碍事	3 磅	—	5 金币
大盾	笨重	10 磅	—	15 金币
小盾	不碍事	5 磅	—	10 金币
木制小盾	不碍事	3 磅	—	1 金币
夹板甲	笨重	40 磅	6″	80 金币
镶钉皮甲	较碍事	20 磅	9″	15 金币

来源：S036；S030

表 7-17　武器价格与重量（UA）（1）

武器 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
投索棍	2 gp	35
带鞘小刀	1 gp	—
投枪器	1 gp	—
套索	5 sp	20
吹箭筒	20 gp	—
捕人叉	25 gp	80
吹箭针	1 sp	—
皮棍	1 gp	10
蒺藜	2 sp	2–4
带刺圆盾	10 gp	35
手弩	300 gp	—
长柄投石索	2 gp	—
手弩矢	100 gp	—
带鞘弯刃大刀	10 gp	—
绞索	1 ep	1
镰形剑	10 gp	—
鱼叉	5 gp	50–60
鞭	3 gp	25–35
钩刃长柄刀	6 gp	80
投枪器与标枪	—	30
箭	—	2
战斧	—	75
手斧 / 投斧	—	50
阔刃长柄斧	—	125
鸦嘴锤	—	100
钩刃长柄武器	—	150
吹箭筒与针	—	15
短棍	—	15
木棒	—	30
匕首	—	10
飞镖	—	5
长柄弯刀	—	60
叉刃长柄刀	—	80
步兵连枷	—	150
骑兵连枷	—	35
军用叉	—	75
长刃枪	—	75
长刃钩枪	—	100
钩枪	—	80
钩刃枪	—	150
戟	—	175
卢塞恩锤	—	150
锤	—	50
标枪	—	20

价格按购买单位计；重量按该行物品计。“—” 为对应来源未列；带鞘武器、组合武器与单件武器分别列示。
来源：S030

表 7-18　武器价格与重量（UA）（2）

武器 / 购买单位	价格	重量（金币重量）
约棍	—	40
小刀	—	6
轻骑枪	—	50
中骑枪	—	100
重骑枪	—	150
步兵钉头锤	—	100
骑兵钉头锤	—	50
晨星	—	125
宽刃长枪	—	80
步兵军用镐	—	60
骑兵军用镐	—	40
锥枪	—	80
手弩矢	—	1
轻弩矢	—	1
重弩矢	—	2
侧刃叉枪	—	50
弯刀	—	40
投石索铅弹	—	2
投石索石弹	—	1
矛	—	40–60
双叉长枪	—	50
长棍	—	50
长柄投石索铅弹	—	5
长柄投石索石弹	—	4
混种剑	—	100
阔剑	—	75
弯刃大刀	—	60–80
镰形剑	—	75
长剑	—	60
短剑	—	35
双手剑	—	250
三叉戟	—	50
宽刃长柄枪	—	125

价格按购买单位计；重量按该行物品计。“—” 为对应来源未列；带鞘武器、组合武器与单件武器分别列示。
来源：S030



表 7-19　护甲与盾牌 AC（UA）

护甲配置	AC
无护甲	10
仅盾牌	9
皮甲或棉甲	8
皮甲 + 盾牌、棉甲 + 盾牌、镶钉皮甲或环甲	7
镶钉皮甲 + 盾牌、环甲 + 盾牌，或鳞甲	6
鳞甲 + 盾牌、锁子甲，或精灵锁子甲	5
锁子甲 + 盾牌、精灵锁子甲 + 盾牌、板条甲、带甲，或青铜板甲	4
板条甲 + 盾牌、带甲 + 盾牌、青铜板甲 + 盾牌，或普通板甲	3
普通板甲 + 盾牌，或野战板甲	2
野战板甲 + 盾牌，或全身板甲	1
全身板甲 + 盾牌	0

来源：S030

表 7-20　装备记录与负重

条件 / 项目	规则
重量单位	10 金币重量 = 1 磅；金币重量用于重量核算，与物品售价分别记录。
个人负重	累计护甲、盾牌、武器、背包、容器、补给、钱币及战利品；按力量表修正可携重量。容器内物品重量仍计入。
购买前核对	职业允许、种族与体形、武器熟练、双手需求、弹药、容器、坐骑与运输条件。
武器与战斗	速度因数、空间需求及对护甲命中调整见第二册第 8 章；旅行、战斗移动与负重见第二册第 2 章。

来源：S003；S029；S030

表 7-21　其他常见物品负重（DMG）

物品	负重（金币重量）
大型包铁书	200
硬底靴	60
软底靴	30
瓶子、酒壶	60
蒺藜	50
蜡烛	5
一套衣物	30
10 尺细绳	2
水晶球（底座与包裹）	150
空烧瓶	7
装满的烧瓶	20
宝石	1–5
抓钩	100
手工具	10
头盔	45
巨盔	100
圣水 / 药水瓶	25
号角	50
大型珠宝	50
小型珠宝	1–5
提灯	60
镜子	5
乐器*	350
钱包	1
箭袋	30
铁口粮	75
普通口粮	200
折叠长袍或斗篷	50
穿着的长袍或斗篷	25
权杖	60
轻型马鞍	250
重型马鞍	500
鞍袋	150
尖刺	10
手杖	100
挂毯（极小至巨大）	50–1,000+
骨制 / 象牙魔杖盒	60
木盒	80
皮盒	30
空水袋 / 酒袋	5
装满的水袋 / 酒袋	50

乐器* 指鲁特琴、鼓等大型笨重乐器。通常不计小型法术材料、穿甲时的普通头盔、一套衣物及盗贼开锁工具；巨盔计入。
来源：S050

表 7-22　地下探险装备价格与负重（DSG）

装备	价格	负重
空气囊	15 gp	20 gp
大篮子（蒲式耳）	5 sp	80 gp
小篮子	2 sp	40 gp
信标灯	40 gp	200 gp
鸟笼	5 sp	50 gp
小型金箱	100 gp	20 gp
小型铅箱	20 gp	20 gp
冰爪	40 gp	50 gp
撬棍	3 gp	75 gp
铁钻	5 gp	50 gp
抓钩	75 gp	75 gp
防水提灯	50 gp	50 gp
猪油（1 品脱）	5 cp	20 gp
防水油（1 品脱）	1 gp	20 gp
鹤嘴锄	20 gp	200 gp
粉笔粉	2 sp	20 gp
滑轮	25 gp	60 gp
空心芦苇	1 sp	1 cp
铁锹	10 gp	180 gp
哨子	1 sp	1 cp

来源：S051



表 7-23　地下交通工具（DSG）

交通工具	价格	负重
折叠船	500 gp	600 gp
小独木舟	100 gp	800 gp
大独木舟	300 gp	1600 gp
皮艇	250 gp	500 gp

来源：S051



表 7-24　熟练项装备与场地（DSG）

熟练项	初始费用	所需空间
动物训练	100 gp	1–20 英亩
制甲	1250 gp	20×20 英尺
铁匠	1000 gp	30×30 英尺
造船	1000 gp	50×120 英尺
制弓/制箭	250 gp	20×20 英尺
木匠	400 gp	视任务而定
宝石切割	2225 gp	15×15 英尺
皮革匠	300 gp	15×15 英尺
矿工	750 gp	视任务而定
陶工	600 gp	20×30 英尺
冶炼工	2000 gp	50×50 英尺
石匠	250 gp	视任务而定
武器匠	1500 gp	40×30 英尺
织工	500 gp	30×30 英尺

初始费用不含原料；原料通常为成品价值的 1d10+10%。
来源：S051

第 8 章　法术学习与法术书

表 8-1　初始法术与新法术

条件 / 项目	规则
牧师、德鲁伊	从已能施展的法术环级中选择每日所需法术并祈祷。神祇、信仰与行为可影响法术授予；每日数量查第 3 章，感知加值查第 1 章。
魔法师（DMG）	初始自动拥有阅读魔法，另从攻击、防御、杂项各取得一个法术，共四个；DM 可按战役允许第五个。
幻术师（DMG）	初始三个一环法术，按一环表掷 1d12，重复重掷；不须阅读魔法。
升级获得法术（DMG）	每次实际取得一个新经验等级可另增加一个能施展环级的法术，须通过智力习得检定并加入法术书；其余从书籍、卷轴、研究等取得。
学习法术	每环可知法术最低数、最高数及习得概率查第 1 章智力表。卷轴法术抄入法术书后，卷轴相应法术消失。
幻术师（UA）	自动拥有阅读幻术魔法，另从攻击、防御、杂项各取得一个法术，分别掷 1d6；结果查初始法术表。法术书用秘密语言；14 级前不因本职施法而需要阅读魔法。

来源：S037；S038；S039；S040；S041



表 8-2　初始魔法师法术：攻击、防御、杂项

掷骰	攻击法术	防御法术	杂项法术
1	燃烧之手	影响常规火焰	理解语言
2	魅惑人类	舞光术	侦测魔法
3	扩大术	羽落术	抹消术
4	友谊术	闩门术	寻找魔宠
5	光亮术	跳跃术	鉴定术
6	魔法飞弹	防护邪恶	修复术
7	推力术	护盾术	传讯术
8	电爪术	蜘蛛攀爬	无形仆役
9	睡眠术	口技术	书写术
0	自选	自选	自选

来源：S038

表 8-3　初始幻术师法术（UA）

掷骰	攻击法术	防御法术	杂项法术
1	彩色喷射	声音幻象	改变自身外貌
2	催眠术	黑暗术	舞光术
3	光亮术	凝视反射	侦测幻象
4	魅影之力	雾墙术	侦测隐形
5	彩色法球	幻影护甲	自选
6	惊吓术	自选	自选，见下文

来源：S041

表 8-4　魔法师小法术可知数量（UA）

其他五组	可知数量，随机决定
反向组	2–8
手法组	2–5
影响人物组	2–8
个人组	2–8
惊扰声音组	2–5

来源：S041

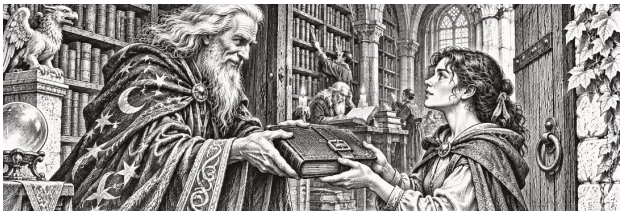


表 8-5　幻术师小法术可知数量（UA）

魔法师小法术组	幻术师可知数量
实用组	见下文
反向组	2–5
手法组	3–6
影响人物组	2–5
个人组	2–5
惊扰声音组	5–8

来源：S041

表 8-6　标准 / 旅行法术书容量（UA）

职业	法术环位	标准书容量	旅行书容量
魔法师	小法术	36 项	9 项
魔法师	一至三环	24 项	6 项
魔法师	四至六环	16 项	4 项
魔法师	七至九环	8 项	2 项
幻术师	幻术师一至二环	24 项	6 项
幻术师	幻术师三至四环	16 项	4 项
幻术师	幻术师五至七环	8 项	2 项

来源：S041

表 8-7　法术书、小法术与抄录（UA）

条件 / 项目	规则
标准书	材料 1,000 金币，制作 4–7 周，可与升级训练同时及随后进行；每录入法术另付每环 100 金币，小法术按一环。最初一两本由导师支付。
旅行书	材料 500 金币，录入费同标准书；须亲自制作或在冒险中取得，初始不自动拥有。
标准书实物	通常 16×12×6 英寸，约重 150 金币重量，负重按 450 计。对酸、火球、解离、闪电的物品豁免 +2；添页不增加容量。
旅行书实物	通常 12×6×1 英寸或 9×9×1 英寸，重 30、负重 60 金币重量；背包可装五本，大麻袋十本。物品豁免无标准书加值。
混装	同一档环级可混装，每本旅行书为同档标准书容量四分之一。
直接从书施法	经 DM 允许，只能施展自己有资格知晓和使用的法术；该法术自动毁去，前后相邻法术各有每环 1% 毁去，整本另有 1% 毁去；恒定术不能避免。
阅读他人书	魔法师须先用阅读魔法；学习每环需研读 2–8 小时。幻术师的文字与施法方法独立，不能与魔法师相互学习同名法术。
幻术师专书	使用魔法师一环法术时须另备一本可容二十四项的标准书；可用幻文术书写。
小法术	魔法师实用组每点智力选一种；学徒至多自创新小法术三项。幻术师另可知 5–8 项专属小法术；实用组依网站所列智力减三上限，其他组查表。

来源：S041

表 8-8　研究新法术

条件 / 项目	规则
提交条目	写明名称、环级、射程、持续时间、成分、施法时间、影响范围、豁免与效果，由 DM 认可。
场所	需要书馆、实验室或神龛，以及不受打扰的私人住所；须在城镇、城市或其一日路程内。
研究时间	每日约八小时，其他管理事务至多一至二小时；初期研究周数等于法术环级，之后继续研究并付费至完成。
费用	基础研究每法术环级每周 200 金币；无自有资料图书馆时为 2,000 金币。浮动材料费每法术环级每周 100–400 金币。
中断	每中断一天，损失一周进度。

来源：S042

表 8-9　法术准备与恢复

条件 / 项目	规则
休息	睡眠、进食并恢复身心后准备法术。
魔法师、幻术师	须有记载相应法术的法术书，查书学习并记忆。
牧师、德鲁伊	每日祈祷选择法术，依神祇、职业、等级与感知确定可用数量。
准备时间	通常每个法术每环十五分钟；准备同一法术多份时逐份计算。
消耗与重复	施放后划去该份法术；再次施放须另有准备份数，或休息后重新准备。
战斗使用	施法成分、专注、中断、卷轴及魔法装置操作见第二册第 9 章。

来源：S048

第 9 章　经验与等级提升

表 9-1　经验与升级流程

条件 / 项目	规则
经验奖励	由 DM 根据冒险成果授予；财宝与击败怪物构成主要经验来源，冒险结束后分配。参与、贡献与各职业经验分别记录。
主属性奖励	下表所需主属性均超过 15 时经验 +10%；无奖励职业不因高属性额外增加经验。
升级资格	XP 达到下一等级最低要求后，须完成训练 / 学习；在实际升级前不能再获得 XP。
训练连续性	按游戏时间连续完成，不得冒险、旅行、进行无关研究或赎罪；严重中断使已投入时间与预付费用作废，须从头开始。
生命值	在仍增加 HD 的阶段，掷新增生命骰并加适用体质调整，每骰至少 1 HP；超过 HD 上限后仅加职业固定 HP。
新增资源	核对新法术位、熟练项、盗贼 / 杂技技能、武僧能力、专精攻击、追随者、职业名额及挑战要求。

来源：S043；S044



表 9-2　主属性经验奖励

条件 / 项目	规则
牧师	感知至少 16。
德鲁伊	感知、魅力均至少 16。
战士	力量至少 16。
圣武士（PHB）	力量、感知均至少 16；UA 圣武士无此奖励。
巡林客	力量、智力、感知均至少 16。
魔法师	智力至少 16。
盗贼	敏捷至少 16。
杂技盗贼（UA）	力量、敏捷均至少 16。
无主属性奖励	幻术师、刺客、武僧、骑士、野蛮人及 UA 圣武士。

来源：S011；S012；S013；S014；S015；S016；S018；S010

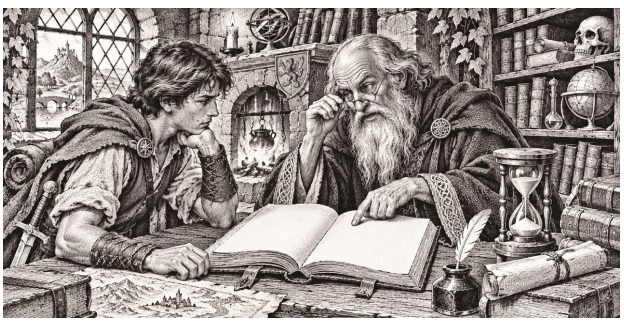


表 9-3　训练表现与学习周数

等级	表现	分值
E	优秀，几乎没有偏离常态	1
S	出色，只有少量值得注意的偏离	2
F	尚可，表现符合常态的部分多于偏离之处	3
P	表现糟糕，行为反常	4

来源：S044

表 9-4　各职业名号等级

职业	名号等级
牧师	大祭司
德鲁伊	德鲁伊
战士	领主
圣武士	圣武士
巡林客	巡林客领主
魔法师	大法师
幻术师	幻术师
盗贼	盗贼大师
刺客	刺客
武僧	至高大师
吟游诗人	特殊

来源：S044

表 9-5　训练时间、导师与费用（DMG）

条件 / 项目	规则
通常时间	每次冒险的表现分值取平均，得 1–4 周；保留小数，0.145 周约一天。
名号等级以前	须由同职业 / 专业的导师指导；每周费用为当前等级 ×1,500 金币，采用升级前等级。
自学例外	平均表现分值低于 2 时可无导师，时间加倍；分值 2 或以上却无导师时，须等待导师。
达到名号等级以后	可自行训练，时间等于表现平均分值；每周按当前等级付费：牧师 2,000、战士 1,000、魔法师 4,000、盗贼 2,000 金币。
吟游诗人	每次升级缴全部金钱收入至少一半，另加新等级 ×1,000 金币；交给等级更高且能施更高环法术的德鲁伊，归学院。XP 足够后连续学习一周；未付齐不能升级。
职业例外	骑士、杂技盗贼分流、德鲁伊教主及高等级名额挑战，依第 3 章相应职业。

来源：S044；S010

第 10 章　附录：创建与升级核对

表 10-1　一级角色创建核对表

条件 / 项目	规则
☐ 战役选项	☐ PHB ☐ UA ☐ DSG ☐ WSG；记录允许的种族、职业及生成方法。
☐ 六项属性	力量____ 智力____ 感知____ 敏捷____ 体质____ 魅力____。
☐ 种族与修正	种族 / 亚种族_____ 性别____ 属性最低 / 最高____ 种族修正____。
☐ 职业资格	职业_____ 主属性____ 阵营____ 等级上限____。
☐ 特殊属性	非凡力量____ 容貌____ 原始魅力____ 骑士属性百分数____。
☐ 生命值	生命骰____ 体质修正____ 初始 HP____ UA 最低值____。
☐ 能力与语言	种族能力____ 职业能力____ 已知语言____。
☐ 熟练项	武器____ 非武器____ 栏位余额____ 专精____。
☐ 财物与装备	初始钱____ 武器____ 护甲 / 盾____ AC____ 重量____。
☐ 法术	每日法术____ 已知法术____ 法术书____ 圣徽 / 材料____。
☐ 人物背景	姓名____ 年龄____ 身高____ 体重____ 信仰____ 出身____。

来源：S003；S004；S007



表 10-2　高等级角色创建核对表

条件 / 项目	规则
☐ 等级与经验	各职业等级____ 经验____ 种族上限____ 升级 / 训练记录____。
☐ 生命值成长	逐级 HD____ 体质变化____ 固定 HP____ 总 HP____。
☐ 表格重查	攻击 / 豁免____ 专精攻击次数____ 技能及护甲修正____。
☐ 高等级能力	每日法术位____ 卷轴能力____ 武僧能力____ 骑士属性____。
☐ 职业路线	☐ 多职业 ☐ 双职业 ☐ 吟游诗人 ☐ 杂技盗贼 ☐ 教主德鲁伊。
☐ 特殊条件	职业名额____ 挑战____ 信仰 / 阵营____ 导师____。
☐ 长期资源	亲信上限____ 追随者____ 总部____ 领地____ 供养与费用____。
☐ 装备与法术	经 DM 确认的财物____ 法术书来源____ 研究 / 制造记录____。

来源：S045；S025；S010

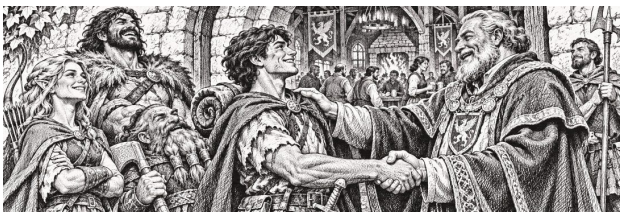


表 10-3　升级核对表

条件 / 项目	规则
☐ 结算	原经验____ 获得经验____ 主属性奖励____ 新总额____。
☐ 资格	下一等级门槛____ 种族上限____ 职业名额 / 挑战____。
☐ 训练	表现均分____ 导师____ 周数____ 每周费用____ 总费____。
☐ 生命值	新增 HD / 固定 HP____ 体质修正____ 新总 HP____。
☐ 查表	法术位____ 技能____ 攻击次数____ 攻击 / 豁免档位____。
☐ 熟练	武器新增____ 非武器新增____ 技能强化____。
☐ 能力	新职业能力____ 骑士属性百分数____ 新语言____。
☐ 资源	新增追随者____ 总部 / 领地____ 金钱及魔法物品限制____。
☐ 归档	升级日期____ 训练完成日____ 人物卡更新____。

来源：S044；S010

规则与表格索引

1-1 属性生成方法（DMG） 5
1-2 方法 V：职业与属性骰数 5
1-3 七项属性与生成顺序 5
1-4 力量：属性限制与作用 5
1-5 智力：语言与法术习得 6
1-6 感知：精神防御与牧师施法 6
1-7 敏捷：反应、攻击与防御 6
1-8 敏捷：盗贼能力修正 6
1-9 体质：生命值、系统震荡与复活 6
1-10 魅力：亲信人数与交往修正 7
1-11 容貌：魅力修正 7
1-12 容貌：种族修正 7
1-13 容貌与交往 7
2-1 种族属性最低值与最高值（PHB） 7
2-2 种族属性修正（PHB） 8
2-3 种族能力（PHB） 8
2-4 矮人侦测能力 8
2-5 侏儒采矿能力 8
2-6 种族语言（PHB） 8
2-7 RP 建议——种族偏好表（PHB） 8
2-8 RP 建议——种族偏好代码（PHB） 8
2-9 种族与职业准入（PHB） 8
2-10 种族职业等级上限（PHB） 9
2-11 PHB 等级上限附注 9
2-12 UA 亚种族能力 9
2-13 地底侏儒：召唤土元素生物 9
2-14 UA 职业准入：矮人与精灵 10
2-15 UA 职业准入：其他种族 10
2-16 UA 等级上限：矮人 10
2-17 UA 等级上限：侏儒 10
2-18 UA 等级上限：精灵：牧师与德鲁伊 10
2-19 UA 等级上限：精灵：战士 10
2-20 UA 等级上限：精灵：魔法师、盗贼、刺客与巡林客 11
2-21 UA 等级上限：半精灵 11
2-22 UA 等级上限：半身人 11
2-23 UA 等级上限：半兽人 11
2-24 UA 等级上限用法与附加属性要求 11
2-25 RP 建议——UA 种族偏好代码 11
2-26 RP 建议——UA 种族偏好：DG—EWd 11
2-27 RP 建议——UA 种族偏好：GD—H 12
3-1 职业资格（PHB） 12
3-2 UA 职业资格与变更 12
3-3 职业生命骰、法术与等级（PHB） 12
3-4 职业护甲、武器与物品限制（PHB） 13
3-5 职业生命骰、法术与等级（UA） 13
3-6 职业护甲、武器与物品限制（UA） 13
3-7 牧师：能力与限制 14
3-8 牧师：经验、生命骰与每日法术 14
3-9 驱散不死生物矩阵 14
3-10 驱散不死生物：矩阵用法 14
3-11 德鲁伊：能力与限制 15
3-12 德鲁伊：经验、生命骰与每日法术 15
3-13 教主德鲁伊：经验、生命骰与等级（UA） 15
3-14 战士：能力与限制 15
3-15 战士：成长表 15
3-16 圣武士：能力与限制 16
3-17 圣武士：经验、生命骰与每日法术 16
3-18 战士、圣武士、巡林客每轮攻击（PHB） 16
3-19 巡林客：能力与限制 16
3-20 地下追踪（PHB） 17
3-21 户外追踪调整（PHB） 17
3-22 巡林客：经验、生命骰与每日法术 17
3-23 户外追踪地形（UA） 17
3-24 室内追踪表面（UA） 17
3-25 追踪光照与速度（UA） 17
3-26 足迹辨认能力（UA） 17
3-27 巡林客巨人类对手（UA） 17
3-28 魔法师：能力与限制 17
3-29 魔法师：经验、生命骰与每日法术 18
3-30 幻术师：能力与限制 18
3-31 幻术师：经验、生命骰与每日法术 18
3-32 盗贼：能力与限制 19
3-33 盗贼：成长表 19
3-34 盗贼能力及种族修正（PHB） 19
3-35 护甲对盗贼技能的影响（UA） 19
3-36 刺客：能力与限制 19
3-37 刺客：成长表 20
3-38 行刺最低费用（金币） 20
3-39 行刺矩阵 20
3-40 武僧：能力与限制 21
3-41 武僧：经验、生命骰与能力 21
3-42 吟游诗人：能力与限制 22
3-43 吟游诗人：经验、法术与学院能力 22
3-44 吟游诗人：护甲与武器 23
3-45 骑士：入职、成长与戒律 23
3-46 骑士首选武器命中成长 23
3-47 骑士经验、等级与生命骰 23
3-48 骑士武装随从总人数 23
3-49 骑士可接纳的部属 23
3-50 骑士侍从与领队 23
3-51 野蛮人：能力与限制 24
3-52 野蛮人经验、等级与生命骰 24
3-53 野蛮人按等级解除限制与新增能力 24
3-54 野蛮人特殊能力 24
3-55 杂技盗贼：分流与动作 24
3-56 杂技盗贼经验、等级与生命骰 24
3-57 杂技盗贼职能：跳跃与走钢索 25
3-58 杂技盗贼职能：翻腾与坠落 25
3-59 杂技盗贼力量调整 25
3-60 杂技盗贼敏捷调整 25
3-61 杂技盗贼重量与负重上限 25
3-62 杂技盗贼种族调整 25
3-63 每近战轮攻击次数（UA） 25
4-1 多职业的经验与生命值 26
4-2 PHB 合法多职业组合 26
4-3 双职业转换流程 26
4-4 初始生命值最低值（UA） 26
5-1 九种阵营 26
5-2 非人类角色起始年龄（年） 27
5-3 人类角色起始年龄（年） 27
5-4 种族年龄阶段（年） 27
5-5 年龄阶段属性修正 27
5-6 身高与体重（英寸 / 磅） 27
5-7 身高与体重随机分类 27
6-1 武器熟练项（PHB） 28
6-2 武器熟练项（UA） 28
6-3 武器专精与双重专精（UA） 28
6-4 战士与巡林客专精攻击次数 28
6-5 武器 / 非武器熟练项栏位（WSG） 28
6-6 非武器熟练项：检定与学习 28
6-7 工匠熟练项（DSG） 29
6-8 武器制作工期与材料（DSG） 29
6-9 工匠熟练项操作：训练与制造（DSG） 29
6-10 工匠熟练项操作：其他工艺（DSG） 29
6-11 冒险熟练项（DSG） 29
6-12 冒险熟练项操作（DSG） 30
6-13 荒野熟练项（WSG） 30
6-14 荒野熟练项：警觉—动物学（WSG） 30
6-15 荒野熟练项：盲斗—御车（WSG） 31
6-16 荒野熟练项：方向感—觅食（WSG） 31
6-17 荒野熟练项：治疗（WSG） 31
6-18 荒野熟练项：狩猎—植物学（WSG） 32
6-19 荒野熟练项：空中骑乘（WSG） 32
6-19 续 荒野熟练项：空中骑乘（续，WSG） 32
6-20 荒野熟练项：陆地骑乘（WSG） 32
6-20 续 荒野熟练项：陆地骑乘（续，WSG） 33
6-21 荒野熟练项：绳索使用（WSG） 33
6-22 荒野熟练项：奔跑（WSG） 33
6-23 荒野熟练项：寒地生存—追踪（WSG） 33
6-24 荒野熟练项：天气感知（WSG） 34
7-1 初始金钱（PHB） 34
7-2 货币换算（PHB） 34
7-3 骑士与圣武士初始装备（UA） 34
7-4 护甲价格、重量与移动（PHB / DMG） 34
7-5 武器价格与重量（PHB / DMG）（1） 35
7-6 武器价格与重量（PHB / DMG）（2） 35
7-7 衣物价格与重量（PHB） 35
7-8 药草价格（PHB） 35
7-9 牲畜价格（PHB） 36
7-10 杂项装备与物品价格与重量（PHB） 36
7-11 食物补给价格（PHB） 36
7-12 宗教用品价格（PHB） 36
7-13 马具与挽具价格与重量（PHB） 36
7-14 运输工具价格（PHB） 36
7-15 护甲等级（PHB） 36
7-16 护甲价格、重量与移动（UA） 37
7-17 武器价格与重量（UA）（1） 37
7-18 武器价格与重量（UA）（2） 37
7-19 护甲与盾牌 AC（UA） 37
7-20 装备记录与负重 38
7-21 其他常见物品负重（DMG） 38
7-22 地下探险装备价格与负重（DSG） 38
7-23 地下交通工具（DSG） 39
7-24 熟练项装备与场地（DSG） 39
8-1 初始法术与新法术 39
8-2 初始魔法师法术：攻击、防御、杂项 39
8-3 初始幻术师法术（UA） 39
8-4 魔法师小法术可知数量（UA） 39
8-5 幻术师小法术可知数量（UA） 39
8-6 标准 / 旅行法术书容量（UA） 39
8-7 法术书、小法术与抄录（UA） 40
8-8 研究新法术 40
8-9 法术准备与恢复 40
9-1 经验与升级流程 40
9-2 主属性经验奖励 40
9-3 训练表现与学习周数 40
9-4 各职业名号等级 41
9-5 训练时间、导师与费用（DMG） 41
10-1 一级角色创建核对表 41
10-2 高等级角色创建核对表 41
10-3 升级核对表 41

来源索引

S001 DMG　生成属性值
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S002 UA　创建玩家角色
74；中文规则原页

S003 PHB　角色属性 Character Abilities
9–13（章节范围）；中文规则原页

S004 PHB　种族选择、职业限制与属性调整 Race Selection and Restrictions
13–15（章节范围）；中文规则原页

S005 UA　角色属性
6；中文规则原页

S006 PHB　角色种族说明 Character Race Descriptions
15–17；中文规则原页

S007 PHB　阵营、生命值与角色语言 Alignment, Hit Points and Languages
33–34；中文规则原页

S008 PHB　种族偏好 Racial Preferences
18；中文规则原页

S009 UA　角色种族
7–12；中文规则原页

S010 UA　角色职业
12–25；中文规则原页

S011 PHB　牧师
20–21（目录与引文元数据不同）；中文规则原页

S012 PHB　德鲁伊
20–22（目录与引文元数据不同）；中文规则原页

S013 PHB　战士
22；中文规则原页

S014 PHB　圣武士
22–24；中文规则原页

S015 PHB　巡林客
24–25；中文规则原页

S016 PHB　魔法师
25–26；中文规则原页

S017 PHB　幻术师
26；中文规则原页

S018 PHB　盗贼
26–28；中文规则原页

S019 PHB　刺客
28–30；中文规则原页

S020 PHB　武僧
30–32；中文规则原页

S021 PHB　附录 II：吟游诗人 Appendix II: Bards
117–118；中文规则原页

S022 PHB　职业选择与通则 Character Classes
18–20；中文规则原页

S023 DMG　战斗表
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S024 UA　角色职业
74–75；中文规则原页

S025 PHB　多职业与双职业角色 Multi-Classed and Dual-Classed Characters
32–33；中文规则原页

S026 DMG　角色年龄
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S027 DMG　衰老
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S028 DMG　身高与体重判定
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S029 PHB　武器与武器熟练项 Weapons and Weapon Proficiency
36–38；中文规则原页

S030 UA　装备角色
26–28；中文规则原页

S031 WSG　非武器熟练项
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S032 DSG　熟练项
23–29；中文规则原页

S033 PHB　起始金钱与货币制度 Money
35；中文规则原页

S034 UA　金钱（骑士）
25；中文规则原页

S035 PHB　装备与护甲 Equipment and Armor
35–36；中文规则原页

S036 UA　护甲、护甲等级与武器
75–78；中文规则原页

S037 DMG　牧师法术的日常获取
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S038 DMG　魔法师法术的获取
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S039 DMG　幻术师法术的获取
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S040 DMG　初始之后的法术
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S041 UA　角色法术
79–80；中文规则原页

S042 DMG　法术研究
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S043 PHB　经验 Experience
106；中文规则原页

S044 DMG　获得经验等级
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S045 DMG　玩家角色的初始经验等级
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S046 DMG　男性
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S047 DMG　女性
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S048 PHB　角色法术与施法 Character Spells and Spell Casting
40、100（合并章节）；中文规则原页

S049 DMG　护甲类型与负重
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S050 DMG　附录 O：常见物品的负重
网页章节及表格锚点；中文规则原页

S051 DSG　新装备
网页章节及表格锚点；中文规则原页

