

PATHFINDER[®]

开拓者角色扮演游戏™



开拓者角色扮演游戏
转换指南

本指南旨在让你能够轻松便捷的将你的《龙与地下城》3.5 版游戏转换为开拓者角色扮演游戏。这包括了将 3.5 版规则中的角色、怪物、专长、法术、进阶职业和魔法物品转换为开拓者角色扮演游戏版本的规则。使用本转换指南时，你将需要一本《开拓者角色扮演游戏核心规则书》，因为本指南中提及的所有页码与表格都直接引用自该书。而对于转换怪物而言，《开拓者角色扮演游戏志怪录》也很有用，本文中的指导方针可满足你在获得该书前的使用需要。

本文的前半部分讲述了转换角色的方法，涵盖了从属性值到经验值的所有细节。这种一步接一步的过程主要用于调整玩家角色，但后文会有一个用来调整次要非玩家角色和反派的快速版规则。本文后半部分则与转换现有机制有关，包括进阶职业、专长、法术和魔法物品。虽然本指南能够解决大部分的问题，但游戏主持人可能也要对本文范围之外的一些小问题进行裁定。

第 1 部分：转换角色

将角色转换为开拓者角色扮演游戏的版本相对来说比较简单。要进行玩家角色的转换，你应当先在手边准备一本《开拓者角色扮演游戏核心规则书》，以及你现有的《龙与地下城》3.5 版角色，一张开拓者角色扮演游戏角色卡，外加一根铅笔。

第 1 步：种族

比起 3.5 版本，种族发生了一些改变。大多数种族现在会在两项属性值上有 +2 加值，一项属性值上有 -2 减值。此外，半精灵、半兽人和人类现在可在自选的一项属性值上获得 +2 加值（取代了 3.5 版的加值和减值）。表 C-1 总结了种族属性值的所有改变，并给出每个种族的所在页码。注意，表中提到的改变都在种族现有的属性值调整之外，原本的调整仍保持不变。你还应当用你的角色的现有种族加值与开拓者角色扮演游戏中提供的加值进行对比，以进行适当的调整。

第 2 步：职业

在所有改变之中，转换你的职业为开拓者角色扮演游戏版本需要处理最多的事项。11 个基础职业中，每一个都获得了一定数量的改变，详见后文的概述。在转换你的角色时，应先检查后文的清单，并根据你的角色等级做出适当调整。大多数情况下，改变都是添加式的，意思是你需要为角色增加新专长，而非去除它们。若你的角色在超过一个基础职业上拥有等级，应为每个职业都重复此步骤。

注意，对技能、专长、法术、生命值和装备的改变都会在之后的步骤中处理，而目前这些内容可以暂时忽略。

野蛮人 (31 页)

野蛮人有两项重大改变，第一项是狂暴的运作方式，第二项是新增的狂暴特技。在转换野蛮人时，按照以下步骤进行。

- 狂暴现在以每日一定轮数的形式记录，而非原本的每日使用次数。野蛮人每天能够施展狂暴的轮数等于 4+ 体质调整值。并且在 1 级之后的每级都会增加 2 轮。狂暴本身的机制（+4 力量，+4 体质，-2 防御等级等）没有变化。
- 2 级起，野蛮人会获得狂暴特技。这是野蛮人能够在狂暴期间施展的特殊能力。野蛮人会在 2 级和之后的每两个等级获得一项狂暴特技。从《开拓者角色扮演游戏核心规则书》32 页开始的狂暴特技列表中，为你的野蛮人选取适当数量的狂暴特技。
- 移除野蛮人的文盲能力。祝阅读愉快。

吟游诗人 (35 页)

吟游诗人获得了多项改变和强化，其中变化最大的部分与其吟游演艺（吟唱的新名字）能力及法术数量相关。吟游诗人还获得了一些新能力和额外的吟游演艺类型。在转换吟游诗人时，按照以下步骤进行。

- 逸闻见识现在为所有知识技能提供等于你的吟游诗人等级一半的加值（向下取整，最低 +1）。此能力还允许你使用所有未受训的知识技能。这些规则替换了原本的规则。
- 吟游演艺现在以每日一定轮数的形式记录，而非原本的每日使用次数。吟游诗人每天能够施展吟游演艺的轮数等于 4+ 魅力调整值。并且在 1 级之后的每级都会增加 2 轮。
- 吟游诗人现在获得几种新演艺，并且对已有演艺类型进行了一些调整。花点时间重读你的角色现有的所有类型的吟游演艺能力效果（从 36 页开始）。此外，1 级的吟游诗人现在会获得扰咒颂这一演艺能力，8 级吟游诗人会获得末日挽歌，12 级吟游诗人会获得抚慰夜咏，14 级吟游诗人会获得魔王变奏，而 20 级吟游诗人会获得安魂曲。
- 2 级时，吟游诗人获得触类旁通这项职业特性。这使得他能够将一种表演技能的加值应用到另外两项技能上，具体技能根据所选的表演种类决定（详见 39 页）。

表 C-1：种族属性值调整

种族	新的调整
矮人 (20 页)	+2 感知
精灵 (22 页)	+2 智力
侏儒 (23 页)	+2 魅力
半精灵 (24 页)	+2 任一属性
半兽人 (25 页)	+2 任一属性 *
半身人 (26 页)	+2 魅力
人类 (27 页)	+2 任一属性

* 替换半兽人原有的属性值调整

吟游诗人能在 2 级选择一种表演技能，并可在 2 级之后的每四个等级再多选择一种表演技能。



- 2 级时，吟游诗人还会获得通音晓律这项职业特性（详见 39 页）。该能力会为他对抗吟游演艺、音波和基于语言的效应时的豁免检定提供加值。
- 5 级时，吟游诗人获得逸闻大师这项职业特性，他能够在任何投入过技能点的知识技能检定中取 10，并且每天可以取一次 20。在 5 级之后的每六个等级，吟游诗人每天可以多在一次知识技能检定中取 20。
- 10 级时，吟游诗人获得万事通这项职业特性（详见 39 页）。此职业特性允许吟游诗人使用未受训的技能，并且在 16 级时可以将所有技能视为本职技能。
- 吟游诗人的法术数量经过了调整，包括每日法术量和已知法术量。根据表 3-3 与表 3-4 来查找你的吟游诗人对应等级的每日法术量和已知法术量，并记录下结果。大多数情况下，这意味着你每日将能多施放一些法术，所知法术的数目也会多一些。注意，吟游诗人现在每日能够施放不限次数的 0 级法术。

牧师 (39 页)

牧师发生了许多变化，涉及到其法术数量，领域，以及引导能量的新能力（这替换了原本的驱散或斥喝不死生物）。领域仍然提供领域法术，但它们现在还会提供两组新能力，取代原本的领域能力。在转换牧师时，按照以下步骤进行。

- 牧师不再擅长重甲。若你正装备重甲，你需要选取擅长重型盔甲专长，或者更换盔甲。若该装备是魔法盔甲，建议游戏主持人应允许牧师在保留其能力的前提下改变盔甲的种类。
- 职业特性中，引导能量（详见 40 页）替换了驱散与斥喝不死生物。该能力允许牧师现在治疗或伤害 30 呎爆发范围内的不死生物。也可以用来治疗或伤害生灵。表 3-5 列出了每次施展该能力时，造成的伤害值或治疗的生命值。牧师每天能够施展该能力的次数等于 3+ 魅力调整值。该能力允许目标进行豁免检定（DC=10+1/2 牧师等级 + 牧师的魅力调整值）。
- 使用表 3-5（见 41 页），查找你的牧师能施放的每日法术量。该数量可能会比 3.5 版中少一些，因为牧师现在有了引导能量来治疗角色（降低了将法术转化为治疗法术的需求）。注意，牧师现在每日能够施放不限次数的 0 级法术，表中的数字表示每日能够准备的法术数量。
- 将你的牧师领域提供的能力替换为新的领域能力（详见 41 页）。每个领域都会在 1 级时提供一项能力，并根据领域不同，在之后的某个等级（通常是 4 级

或 6 级) 再提供一项能力。某些领域的领域法术也已改变, 因此应当对新法术有所留意。

德鲁伊 (50 页)

德鲁伊变化最大的部分与其野性变身能力及动物伙伴相关。野性变身的效果现在取决于一系列属于新的变形子学派的法术。通过这些法术, 你能在属性值上获得特定加值, 并根据你变成的形态得到额外的能力。动物伙伴现在与你的德鲁伊等级关联更加紧密, 并会随着你升级而进化。在转换德鲁伊时, 按照以下步骤进行。

- 1 级时, 你需要做出一项选择。通过自然联结这项职业特性, 你可以选择获得一只动物伙伴, 或列出的牧师领域之一 (与牧师一样, 这会为你提供额外法术和领域能力)。领域列表位于 52 页, 自然联结职业特性说明中, 而动物伙伴规则的概述开始于 54 页。
- 若你保留了动物伙伴, 你需要找到一种与你原有动物伙伴最接近的生物 (若你有《开拓者角色扮演游戏志怪录》, 可以在该书附录中的列表中找到更多选择)。使用你的动物伙伴概述中提供的信息, 以及表 3-8 中的数据, 来重新创建你的动物伙伴。从 54 页开始的指南能够引导你完成这个过程。
- 若你的德鲁伊达到 4 级或更高级, 你会获得野性变身能力 (详见 53 页)。该能力替换 3.5 版规则中德鲁伊在 5 级获得的能力, 包括它的所有增强版本, 比如变身元素和植物。有关变形子学派的详细信息, 参见 226 页。
- 使用表 3-7, 查找你的德鲁伊能施放的每日法术量并记录在角色卡上。注意, 德鲁伊现在每日能够施放不限次数的 0 级法术, 表中的数字表示每日能够准备的法术数量。

战士 (57 页)

虽然战士仍会在每个偶数等级获得一个新战斗专长 (意为战士奖励专长), 他们现在还获得了一些其他能力。在转换战士时, 按照以下步骤进行。

- 2 级时, 战士获得一项名为“无畏”的能力, 他们在进行对抗恐惧效应的意志豁免检定时, 可将等级的一半 (向下取整) 加到检定结果上。
- 3 级时, 战士获得防具训练能力 (详见 58 页)。此能力会降低 1 点战士的防具检定减值, 并提高 1 点着甲时的最大敏捷加值。在 3 级之后的每四个等级, 上述加值会提高 1 点。此能力还会使战士能在穿戴

中型盔甲时全速移动。7 级起, 他能在穿戴重型盔甲时全速移动。

- 5 级时, 战士获得武器训练能力 (详见 59 页)。通过此能力, 你可选择一组武器, 在使用该组武器时的攻击与伤害检定获得 +1 加值。在 5 级之后的每四个等级, 你可再选择另一组武器, 并且先前所选的所有武器组提供的加值都会提高 1 点。
- 19 级时, 战士获得防具大师能力, 该能力在战士装备防具时提供 5/- 的伤害减免。
- 20 级时, 战士获得武器大师能力, 他们可以选择一种武器。用该武器造成的所有重击威胁全都会自动确认, 并且重击倍数提高 1 倍。

武僧 (60 页)

在开拓者角色扮演游戏规则中, 武僧的多项标志性能力都已被重新设计。其中最主要的是两仪回风 (原名疾风连击) 机制的调整, 以及更丰富的额外专长选择, 并增加了气海机制 (许多其他能力都隶属于本机制)。在转换武僧时, 按照以下步骤进行。

- 在 1 级, 2 级和 6 级能获得的额外专长之外, 武僧现在能够在 6 级之后的每四个等级获得一个额外专长。可供选择的额外专长列表已得到了扩展, 因此请确认你的专长与列表相匹配 (详见 62 页)。此外, 所有武僧都会在 1 级时获得震慑拳作为额外专长。在更高等级, 他们甚至可以在施展该攻击时附加不同的效果 (除了震慑 1 轮之外的效果; 详见 62 页)。
- 武僧在发动两仪回风时的基础攻击加值现在等于他的等级。他的攻击视为使用双武器战斗 (并且会随着等级提升而增强)。表 3-10 对这些加值进行了总结。将你的两仪回风基础加值修改为与表中的值匹配 (再加上任何来自其他职业的基础攻击加值提升, 这可能会为你的主要攻击带来额外的攻击次数)。注意, 其他对你的基础攻击加值的提升不会增加你能用副手进行的攻击次数, 因为在你达到指定的武僧等级之前, 可获得这些攻击次数的额外专长并不会生效。
- 武僧的防御等级加值提高了。参见表 3-10 中的新加值。
- 3 级时, 武僧获得一项名为“战技训练”的能力, 令他能更有效的实施战技。目前为止, 你只需记下你拥有此能力即可。战技的解释位于第 5 步中。
- 4 级时, 武僧获得气海, 气海中有一定数量的真气, 武僧每日可消耗真气来发动各种令人叹为观止的武技 (详见 62 页)。4 级武僧的真气值等于 2+ 感知调整值, 但在 4 级之后的每两级都会增加 1 点。武

僧可以消耗 1 点真气来更迅速移动，进行一次额外的攻击，或在防御等级上获得闪避加值。5 级起，他可以从气海中消耗 1 点真气，为自己在跳跃时进行的检定提供极高加值。7 级起，他可以消耗真气来治疗自身。12 起，他可以消耗真气施放次元门。19 级，他可以消耗真气来变成灵体。只要武僧的气海中还剩下至少 1 点真气，他的徒手打击就视作魔

法武器（10 级时可视为守序武器，16 级视为精金武器）。以上能力替换了斗气击能力，以及混元体、遁术和空灵体这些职业特性。

- 15 级时，武僧仍然会获得一念生死（原名渗透劲）能力。武僧现在每日可施展一次该能力。
- 最后，在 20 级时，武僧的无上菩提（原名超凡入圣）能力现在提供了 10/ 混乱的伤害减免。

圣武士 (63 页)

在开拓者角色扮演游戏中，圣武士获得了多项改变，其中最具代表性的改变围绕着辟邪斩，圣疗和高等级增加的新灵光能力。在转换圣武士时，按照以下步骤进行。

- 现在圣武士获得了意志豁免的优势数值。新的豁免数值请查看表 3-11。
- 辟邪斩的效果发生了改变，且次数会更快增加，详见表 3-11。现在，当圣武士施展辟邪斩时，她挑选一个目标并在对抗该目标时获得加值，直到目标死去或其他任何形式上被击败。详情请参阅 64 页。
- 圣疗现在的每日使用次数等于 1/2 圣武士等级加上魅力调整值。圣武士可花费迅捷动作来治疗自己，而治疗他人需要花费一个标准动作。治疗量为每两个圣武士等级 1d6 点。3 级时，以及之后每三个等级，圣武士都会获得一项救赎能力。这些能力对应一些状态，比如战栗或疲劳，在圣武士施展圣疗时，目标身上的对应状态同样会被治愈。判定你的圣武士拥有的救赎数量，然后从对应列表中选择。详情请参阅 64 页。
- 4 级时，圣武士可以消耗两次圣疗次数，像牧师一样引导能量。此能力会治疗 30 呎爆发范围内的所有生灵，或者伤害不死生物。圣武士的此能力信息详见 65 页，而引导能量的生效方式详见 40 页。
- 和 3.5 版规则一样，圣武士在 4 级时会获得施法能力。不过，法术数量已经过了调整。根据表 3-11 来查找新的每日法术量并记录在你的角色卡上。
- 5 级时，圣武士会获得神圣盟誓这项职业特性。此能力有两种形式：一匹坐骑或一柄天界盟誓武器。坐骑生效的方式类似于德鲁伊的动物伙伴（详见 54 页）。
- 圣武士会失去移除疾病的能力，因为这现在是救赎能力的一个选项（详见 64 页）。
- 圣武士在 8 级，11 级，14 级和 17 级获得新的灵光。若你的圣武士等级足够高，将这些灵光记在你的角色卡上。这些灵光的详述位于 67 页。
- 20 级时，圣武士会获得神圣护卫这项职业特性，为他提供 10/ 邪恶的伤害减免，以及一些其他增益效果。



游侠 (67 页)

游侠与 3.5 版的能力相差不大，但也进行了一些调整。其中大多数围绕着新增的熟悉地形这项职业特性，以及更丰富的战斗方式专长选择。在转换游侠时，按照以下步骤进行。

- 宿敌这项职业特性中，对生物类别进行了一些改变。若你的游侠选择了巨人或元素，则改为获得类人生物（巨人）或某一种元素位面的异界生物类别。68 页的表格列出了新的分类。还要注意的，对宿敌的伤害加值现在同样对攻击检定有效。
- 追踪这项职业特性（详见 68 页）不再提供奖励专长。现在所有角色都能够尝试追踪踪迹。作为替代，该职业特性会为追踪时的求生技能检定提供等于游侠等级一半的加值（最低 +1）。将此加值记录在求生技能旁边。
- 战斗流派被替换为战斗方式额外专长。这些专长可在 2 级以及之后每四级时获得。游侠现在不再是获得预定好的专长，而是从一个简短的专长列表中选择。在 6 级和 10 级时，可选专长列表会得到扩展。判定你的游侠能获得的额外专长数量，然后从 69 页的列表中选择。
- 3 级时，游侠获得第一个熟悉地形。位于熟悉地形时，游侠会在先攻权检定和若干技能检定上获得加值。在 3 级之后的每五级，游侠都可以再选择另一种熟悉地形，并让一种熟悉地形提供的加值提高（类似宿敌能力）。判定你的游侠拥有的熟悉地形数量，然后从 69 页的表中选择。
- 4 级时，游侠会获得猎人羁绊这项职业特性。该能力可以选择一个动物伙伴，或与冒险旅伴之间的联结。动物伙伴与德鲁伊的类似（详见 54 页），有效德鲁伊等级为游侠等级 -3（取代 3.5 版规则中的游侠等级的一半）。若游侠改为选择与队友之间的联结，他就可以在每日有限次数中将宿敌加值分享给同伴。你应将此选择记录到角色卡上，如有必要还需要为动物伙伴创建数据。更多信息详见 69 页。
- 高等级的游侠会获得一系列新能力。在 11 级时，游侠获得狩猎能力，可针对某个特定目标获得加值。他会在 12 级而非原本的 13 级时获得伪装保护能力。16 级时游侠获得强化反射闪避，19 级时获得狩猎大师能力。最后，游侠在 20 级时会获得王牌猎人能力，使得他能够对宿敌造成致死的打击。若你的游侠已达到获取以上某些能力的要求，就将它们记在角色卡上。更多信息详见 70 和 71 页。

游荡者 (71 页)

除了添加了游荡者天赋之外，游荡者的改动非常少，该能力对游荡者在 3.5 版规则中较高等级才能获取的特殊能力进行了扩展。在转换游荡者时，按照以下步骤进行。

- 注意，偷袭能力现在对大多数构装体，植物类和不



死生物都生效。它对泥形怪物，元素和虚体不死生物无效。详情请参阅 71 页。

- 寻找陷阱能力现在还会在寻找陷阱的察觉技能检定，以及所有解除装置技能检定上提供等于你的游荡者等级一半（最低 +1）的加值。记得将这个效果记录到技能上。
- 从 2 级起，游荡者会获得第一个游荡者天赋。在 2 级之后的每两个等级，游荡者都可以再选择一个游荡者天赋。这些天赋可以让游荡者做出神奇的特技动作，快速解除陷阱，或是对敌人造成干扰。10 级时，游荡者天赋的列表将会扩展为包含进阶天赋（其中许多与 3.5 版的特殊能力相同）。判定你的游荡者拥有多少个天赋，并从 72 页的天赋列表和 74 页的进阶天赋列表中选择。
- 20 级时，游荡者获得偷袭大师能力，他们可以杀死或制服成为偷袭目标的敌人。详情请参阅 74 页。

术士 (74 页)

术士几乎所有的改变都与一个名为血承的新职业特性有关。血承将术士与某种血脉遗传相联系，为其提供一系列力量，额外法术和其他能力。在转换术士时，按照以下步骤进行。

- 为你的术士选择一种血承。若你想要让术士与 3.5 版几乎保持一致，奥术血承会是最佳选择。接下来，记下你的血承中本职技能列表给出的本职技能。然后将基于等级决定的你的角色能够获取的所有额外法术都加入已知法术列表中。从 7 级起，以及之后的每六个等级，术士可从血承列出的额外专长中获得一项专长。为你的术士选择对应数量的额外专长。最后，将你能获得的血承奥法和血承能力的详情记到角色卡上。有关血承的更多详情请查阅 75 页。
- 除非你选择了奥术血承，否则你将会失去魔宠。
- 为你的角色增加施法免材专长作为额外专长。若你已有该专长，记得必须在第 4 步重选另一个专长。
- 注意，术士现在每日能够施放不限次数的 0 级法术，表 3-15 中的数字表示术士所知法术数量。

法师 (82 页)

法师仅有两项改变，分别与新增的奥术学派与奥法契约能力有关。在转换法师时，按照以下步骤进行。

- 若你的法师在 3.5 版是一位学派专精法师，他现在会获得对应的奥术学派能力。此能力仍会像 3.5 版规则一样提供额外法术，但此外还会提供一系列学

派能力。法师首先会在 1 级时获得头两项能力，而第三项根据学派不同在 6 级或 8 级时获得。阅读这些能力并将之添加给你的角色。若你的角色并非学派专精法师，他则获得共通学派能力，此能力会提供两个学派能力但没有额外法术。此职业特性详见 84 页，而奥术学派列表位于 84 页。

- 注意，选择了共通学派以外的奥术学派能力的法师必须选择两个禁止学派。法师可以学习和准备禁止学派的法律，但这些法术在准备时会占用两个法术位。
- 1 级时，法师会获得奥法契约能力，并选择一只魔宠或一件物品。此能力替换了原本的召唤魔宠职业特性。与魔宠订立契约的法师在规则上基本没有改动。而选择了魔契物的法师每日能够额外施放一个法术，无需提前准备，但他会与该魔契物紧密联结，并且需要持有它才能正常施法。在你的角色卡上记录下你的选择。详情请参阅 84 页。
- 注意，法师现在每日能够施放不限次数的 0 级法术。表 3-16 中的数字表示每日能够准备的法律术数量。

第 3 步：技能

开拓者角色扮演游戏的技能系统经过了意义重大的重新设计。新系统将更加简便易用，而你需要在转换过程中重新分配角色的技能点。

最大的变化是一些技能的摒除和合并。举例而言，躲藏与潜行现在合并为了一个潜行技能。表 C-2 总结了技能的改动。标记“—”的技能都已被从游戏中移除。专注不再是一项技能，而更像是所有施法者都具有的能力。更多详情以及计算你在该检定上加值的规则参见 220 页。绳技现在是攀爬的一部分或擒抱规则的一种用法，取决于具体使用方式。

此外，角色获取技能点数的方式也进行了调整。角色不再在 1 级时获得 4 倍的技能点数。另外，在任何技能上分配点数都只消耗 1 点技能点，不管它是不是本职技能。在开拓者角色扮演游戏中，为本职技能分配了点数的角色会在该技能上获得一次性的 +3 加值。最后，你的角色的永久智力属性值改变也会影响到技能点数。表 4-1（位于 93 页）总结了各职业每级获得的技能点。

这两点改动意味着角色可以简便的得出每级获得的技能点数，然后将该数值乘以该职业等级，结果即为他可以分配到技能中的技能点（各技能分配点数上限等于角色总等级）。在为所拥有职业中被列为本职技能的技能分配技能点后，他会在该技能上再获得 +3 加值。

在转换你的角色时，先查看他的职业每级能获得多少个技能点，将该数值加上角色的智力调整值。若你的角色是人类，再在结果上加1。然后，将结果数值乘以角色在该职业上的总等级。为你的角色可能拥有的其他职业重复以上步骤，并将所有最终结果加总，便会得出你可以在技能上分配的总技能点数。在任意一项技能上的点数不能超过你的总角色等级。记得要记下所有来自种族或职业能力的技能加值（比如逸闻见识，寻找陷阱，或追踪）。接下来，加上本职技能加值和属性调整值，合计后得出你在各项技能上的最终加值。

举例而言，假设你的角色是一名人类4级野蛮人/3级游荡者，智力属性值为12，他会在每个野蛮人等级上获得6个技能点（4基本+1人类+1智力调整值），每个游荡者等级获得10个技能点（8基础+1人类+1智力调整值），总共54技能点。他可以在任意一项技能上分配至多7点，直到总共分配完54点。他会在其中列于野蛮人或游荡者本职技能列表中的技能上获得+3本职技能加值（即使同时位于两个本职技能列表，此加值依然为+3）。

表 C-2：有所调整的技能

3.5 版技能	开拓者技能
平衡	杂技
专注	—
文书解读	语言学
伪造文书	语言学
收集信息	交涉
躲藏	潜行
跳跃	杂技
聆听	察觉
潜行	潜行
开锁	解除装置
搜索	察觉
语言	语言学
侦察	察觉
翻滚	杂技
绳技	—

第4步：专长

开拓者角色扮演游戏中，角色会在每个奇数等级（1级，3级，5级，以此类推。）获得一个专长，而非原本的每三级一个。总的来说，这意味着6级以上的角色在转换后会再获得1个专长，13级以上的角色再获得2个专长，而18级以上的角色会再获得3个专长。位于

30 页的表 3-1 列出了角色随着升级获得的专长数量。计算出数量后，记下你需要再选择多少个专长。

许多专长都经过了调整，同时还有少部分被从游戏中完全移除，并且增加了大量新专长。若你的角色拥有一个已被移除的专长，就从第5章列出的专长中再选择一个。检查你保留的专长的内容，弄清楚它发生了怎样的变化。如果它们不再契合你的角色概念，你的主持人可能要允许你更换某些专长。

以下专长已从游戏中移除：灵活，细致，调查专家，谈判专家，灵巧手指和追迹。以下专长被重新命名：额外驱散现在叫做额外能量引导，而精通驱散现在叫做强化引导能量。

表 C-3 归纳了某些你在重建角色时可能会考虑的新专长。这些专长的详情可在《开拓者角色扮演游戏核心规则书》121 页开始的内容中找到。

第5步：其他数据和装备

在基本的角色选择之外，你的角色还需要进行若干小修改。他们被拆分为一些简单的调整，如下文所述。

生命值：某些职业现在在决定生命值的生命骰类型上得到了增强。如果你在吟游诗人，游侠，游荡者，术士或法师上有等级，将你的总生命值为该职业第一级提升2点，并为之后的每级提升1点。举例而言，假如你的角色是一名4级战士/3级游荡者，你总共会提升3点生命值（每个游荡者等级1点）。如果你的角色的第一个等级是游荡者等级，这个数值会提高到4点（第一级2点，之后的每个游荡者等级+1点）。

天赋职业：每个角色都有一个天赋职业，在创建时选择。每个在该职业上的等级，都可以让你获得+1生命值或+1技能点。在其他职业或进阶职业上的等级不会让你获得这些增益。注意，半精灵可以用于两个天赋职业，在其中任意一个职业上升级都可获得增益。

装备：大多数装备都并未改变，但还有一些例外需要注意。武器除了少数进行了平衡性改动外，没有什么变化。若你的角色穿戴中型或重型盔甲，记得这些盔甲的盔甲加值都提高了1点。轻型盔甲则没有变化。其余的大多数普通道具都保持不变。战马现在有提到接受了战斗训练（参见104页驯养动物技能中的描述）。少量物品的价格被调整过了，但应该不会影响到你的转换过程。

魔法物品：所有魔法物品都还保留在游戏中，除了少数例外。你应当查看你的每件物品的描述，看它是否

有所改变（参见第 15 章）。特别要注意的是，你应当检查任何提供技能加值的物品，因为该技能可能已被修改过。健康护符，食人魔巨力手套和敏捷手套都被修改。这些物品现在都是腰带，这意味着你现在可能无法同时运用它们。书中有一些提供多项属性加值的腰带，你的主持人可能会出于转换的需要，允许你将这些物品合并成一条腰带。同样的问题也出在增强精神属性值的物品上。魅力斗篷，智力头带和感知护符都已被修改为额头部位的物品。若你无法使用某件物品，你的主持人可能要允许你在转换过程中以全价出售它，并选购另一件替代物品。建议游戏主持人在这个过程中尽量灵活变通。

战技：在开拓者角色扮演游戏中，冲撞、缴械、闯越、破物和绊摔的规则都被合并为一个简单的机制，称为战技。每个角色都有一个战技加值（简称 CMB），表示他实施战技的技巧程度。另外，每个角色还会有一个战技防御（简称 CMD），此即他人尝试对该角色实施战技时的检定难度等级。

在计算你的角色的战技攻击和战技防御时，使用下列算式。注意战技攻击和战技防御都应用一个特殊的体型调整值。该调整值如下：超微型 -8，微型 -4，超小型 -2，小型 -1，中型 +0，大型 +1，超大型 +2，巨型 +4，超巨型 +8。

CMB= 基础攻击加值 + 力量调整值 + 特殊体型调整值

CMD=10+ 基础攻击加值 + 力量调整值 + 敏捷调整值 + 特殊体型调整值

此外，角色在实施战技时，他可以加上法术或魔法物品（比如英勇祝福或雷厉风行）为近战攻击提供的加值。角色还可以为战技防御加上防御等级上的加值，盔甲加值、天生防御加值和盾牌加值除外（最常见的是闪避加值和偏斜加值）。将这些数值记在你的角色卡上。有关战技的更多信息参见 212 页。

法术：游戏中大部分法术都未修改，但也有部分有所调整。你应当阅读你计划施放的任何法术的描述，以查看它是否被修改过。此外，变形法术经过了彻底重做。它现在是一个 5 级法术，并且与属于变形子学派的一批法术相关联。若你的角色是一位变形师，或能够施放该法术，你可能要找类似的法术来使用，比如野兽之状、元素之躯、巨龙之形、巨人面貌和植物之态。

经验值：最后，开拓者角色扮演游戏中的经验值系统有一些小修改。这里你需要先询问你的主持人，在角色升级速率上他计划进行一个什么类型的游戏。基本的

类型共有三种：快速、中速和慢速。3.5 版规则基于快速升级模式，因此多数现有游戏会继续按照此速率进行，但你应当与游戏主持人确认这一点。

接下来，判断你在 3.5 版升级图表中是否超过了升到下一级所需经验值进度的中段。若已超过，将你的经验值置为 30 页的表 3-1 中，同样等级之间的中段位置。若未达到升级半途的经验，将你的经验值置为表 3-1 中，升到你现等级所需经验的最低值。

有些游戏主持人可能会想用更精确的计算方法来转换你的升级进度，并将之按开拓者角色扮演游戏规则中的升级要求换算成经验值。在使用上述方法前，先与你的主持人商量。

转换非玩家角色

转换非玩家角色的过程与转换玩家角色相似。游戏主持人在进行这些转换时有两个选择。第一个是完全转换，也就是游戏主持人要为非玩家角色进行转换玩家角色的相同步骤。这种方法应当用于真正重要的或关键性非玩家角色，比如主要反派或在战役中经常露面的角色。第二种方式是为只在一场遭遇中现身或不太可能用到完整数据的非玩家角色设计的快速转换法。

快速转换法可根据故事发展的需要随时进行。当相应状况发生时，你可以在一张便笺上写下适当数据，并继续推进冒险。在实施快速转换时，应进行以下改变。若某个能力或数据未被提及，就假设它未发生变化。注意在开拓者角色扮演游戏中，非玩家角色的挑战等级要降低 1 级，其奖励经验值也需要进行相应调整。

第 1 步：为非玩家角色拥有的吟游诗人、平民、专家、游侠、游荡者、术士、勇士或法师职业每个等级增加 1 点生命值。此外，为非玩家角色增加等于其最高职业等级的生命值，代表他的天赋职业加值。

第 2 步：用下列算式计算非玩家角色的战技加值和战技防御。注意，战技加值和战技防御应用一个特殊的体型调整值。该调整值如下：超微型 -8，微型 -4，超小型 -2，小型 -1，中型 +0，大型 +1，超大型 +2，巨型 +4，超巨型 +8。

CMB= 基础攻击加值 + 力量调整值 + 特殊体型调整值

CMD=10+ 基础攻击加值 + 力量调整值 + 敏捷调整值 + 特殊体型调整值

表 C-3：新专长

专长	先决条件	效果
杂耍步伐	敏捷 15，机敏移动	移动时忽略 20 呎的困难地形
阵营能量引导	引导能量职业特性	引导能量可以治疗或伤害异界生物
着甲施法大师 *	着甲施法训练，擅长中型盔甲，施法者等级 7 级	减少 20% 奥术失败几率
着甲施法训练 *	擅长轻型盔甲，施法者等级 3 级	减少 10% 奥术失败几率
奥法打击 *	施放奥术法术的能力	+1 伤害，武器被视为魔法武器
流血重击 *	重击专攻，基础攻击加值 +11	成功重击时，目标将受到 2d6 点流血伤害
目盲重击 *	重击专攻，基础攻击加值 +15	成功重击时，目标将陷入目盲状态
攻其不备 *	—	使用临时近战武器时不受减值
能量斩击 *	引导能量职业特性	通过攻击引导能量
命令死灵	引导负向能量职业特性	引导能量可用于控制不死生物
重击专攻 *	基础攻击加值 +9	重击确认的检定会获得 +4 加值
重击大师 *	任意两项重击专长，14 级战士	同一次重击可附加两项效果
致命瞄准 *	敏捷 13，基础攻击加值 +1	将远程攻击加值转换为伤害
耳聋重击 *	重击专攻，基础攻击加值 +13	成功重击时，目标将陷入耳聋状态
防御式战斗训练 *	—	将你的总生命骰数作为你 CMD 的基础攻击加值
扰乱施法 *	6 级战士	提高在你身边施法的 DC
双斩 *	双武器战斗	将你的力量加值加在副手的伤害上
元素能量引导	引导能量职业特性	引导能量可以治疗或伤害元素生物
力竭重击 *	疲劳重击，基础攻击加值 +15	成功重击时，目标将陷入力竭状态
额外真气	气海职业特性	使真气提升两点
额外圣疗	圣疗职业特性	每天可额外使用两次圣疗能力
额外救赎	救赎职业特性	你的圣疗能力可额外获得一项救赎能力的增益
额外演艺	吟游演艺职业特性	每天可额外使用 6 轮的吟游演艺能力
额外狂暴	狂暴职业特性	每天可额外使用 6 轮的狂暴能力
快速移动	—	你的基本移动速度提升 5 呎
戈尔贡之拳 *	毒蝎攻击，基础攻击加值 +6	让被减速的目标陷入恍惚状态
精通冲撞 *	强化冲撞，基础攻击加值 +6	被冲撞的敌人引发借机攻击
精通缴械 *	强化缴械，基础攻击加值 +6	被卸除的武器会被打飞
精通佯攻 *	强化佯攻，基础攻击加值 +6	佯攻的目标会失去其敏捷调整值，持续 1 轮
精通闯越 *	强化闯越，基础攻击加值 +6	被闯越的敌人引发借机攻击
精通穿透打击 *	穿透打击，16 级战士	你的攻击忽略 10 点伤害减免效果
精通盾牌专攻 *	盾牌专攻，8 级战士	使用盾牌时 AC 获得 +1 加值
精通破物 *	强化破物，基础攻击加值 +6	将击破物品的伤害转移到敌人身上
精通绊摔 *	强化绊摔，基础攻击加值 +6	被绊摔的敌人会引发借机攻击
精通死亡一击 *	强化死亡一击，基础攻击加值 +16	单次攻击造成四倍伤害
强化顽石强韧	顽石强韧	你每天可以重投一次强韧豁免检定
强化钢铁意志	钢铁意志	你每天可以重投一次意志豁免检定
强化闪电反射	闪电反射	你每天可以重投一次反射豁免检定
强化死亡一击 *	死亡一击，基础攻击加值 +11	单次攻击造成三倍伤害

(续表)

专长	先决条件	效果
临时武器大师*	攻其不备或随手投掷， 基础攻击加值 +8	让临时武器变得致命
勇武威吓*	—	威吓检定可额外加上力量调整值
闪电之势*	敏捷 17，疾风之势，基础攻击加值 +11	移动时可获得 50% 隐蔽效果
突击*	基础攻击加值 +6	AC 承受 -2 减值，以扩大攻击范围
手艺大师	任何手艺或专业技能达到 5 级	即使是非施法者，你也可以制造魔法物品
美杜莎之怒*	戈尔贡之拳，基础攻击加值 +11	面对行动受阻的敌人时可额外进行两次攻击
机敏移动	敏捷 13	移动时忽略 5 呎的困难地形
穿透打击*	武器专攻，12 级战士	你的攻击忽略 5 点伤害减免效果
精确瞄准*	强化精准射击，基础攻击加值 +16	一次远程攻击忽略对方的盔甲和盾牌加值
毒蝎攻击*	强化徒手击打	让目标的速度降低 5 呎
选择性引导	魅力 13，引导能量职业特性	选择受到引导能量影响的目标
盾牌专攻*	擅长盾牌，基础攻击加值 +1	使用盾牌时 AC 获得 +1 加值
盾牌大师*	盾牌猛击，基础攻击加值 +11	使用盾牌攻击时不受双武器减值
盾牌猛击*	强化盾击，双武器战斗， 基础攻击加值 +6	盾击后可进行一次冲撞
恶心重击*	重击专攻，基础攻击加值 +11	成功重击时，目标将陷入恶心状态
破法者*	扰乱施法，10 级战士	敌人施法失败时引发借机攻击
恍惚重击*	重击专攻，基础攻击加值 +13	成功重击时，目标将陷入恍惚状态
阻拦*	战斗反射	阻止敌人经过你的身旁
紧追不舍*	基础攻击加值 +1	花费一个即时动作进行五呎跨步
反击*	基础攻击加值 +11	攻击使用触及武器攻击你的敌人
震慑重击*	恍惚重击，基础攻击加值 +17	成功重击时，目标将陷入震慑状态
随手投掷*	—	使用临时远程武器时不受减值
疲劳重击*	重击专攻，基础攻击加值 +13	成功重击时，目标将陷入疲劳状态
驱散死灵	引导正向能量职业特性	引导能量时可使不死生物逃窜
双武器撕裂*	双斩，强化双武器战斗， 基础攻击加值 +11	两把武器均命中敌人时撕裂对手
强迫落马*	强化冲撞，骑乘战斗	将对手撞下马
死亡一击*	基础攻击加值 +6	单次攻击造成双倍伤害
疾风之势*	敏捷 15，闪避，基础攻击加值 +6	移动时可获得 20% 隐蔽效果

* 此专长为战斗专长，可作为战士的额外专长选择。

第 3 步：根据本文的表 C-2，修改角色的技能。不需要重新计算加值。与完全转换方式相比，这些加值可能会有些误差，但对游戏不会造成太大影响。注意，假如角色有两个 3.5 版技能关联于同一个开拓者角色扮演游戏技能，那么只取其中较高的一个，无视另一个。

第 4 步：根据非玩家角色的总角色等级添加专长。若该角色超过 6 级，添加 1 个专长。若该角色超过 13 级，添加 2 个专长。若该角色超过 18 级，则添加 3 个专长。

第 5 步：最后，按照角色的职业进行调整。与完全

转换方式不同，快速转换方式只涉及各职业的突出能力。下文概述囊括了主要的修改。

- **野蛮人**：给野蛮人加上每日的狂暴轮数，轮数等于 4+ 野蛮人体质调整值 + 一级之后每个野蛮人等级 2 轮。角色每拥有两个野蛮人等级，就为其添加一项狂暴特技。
- **吟游诗人**：给吟游诗人加上每日的吟游演艺轮数，轮数等于 4+ 吟游诗人魅力调整值 + 一级之后每个吟游诗人等级 2 轮。在下列等级增加演艺类型 1 级——

第2部分：转换规则

从3.5版规则时期起，至今已有大量包含新规则的书籍面世，内容从专长和法术到进阶职业和怪物，不一

- 扰咒颂，8级——末日挽歌，12级——抚慰夜咏，14级——魔王变奏，20级——安魂曲。
- **牧师**：如果牧师穿戴重型盔甲，记得给他选取擅长重型盔甲专长。为牧师增加新的领域能力。记下引导能量的伤害值并算出难度等级。
- **德鲁伊**：为德鲁伊的动物伙伴实行快速转换步骤。
- **战士**：为达到5级的战士使用其主要武器的攻击和伤害检定增加+1加值。此加值在9级时达到+2，13级时达到+3，17级时达到+4。提高达到3级的战士穿戴中型盔甲时的速度。提高达到7级的战士穿戴重型盔甲时的速度。
- **武僧**：使用表3-10的数据，重新计算武僧施展两仪回风时的加值。为达到4级的武僧添加气海，真气点数等于1/2武僧等级+感知调整值。在计算战技加值时，记得用武僧的等级作为该职业的基础攻击加值，并给战技防御加上感知调整值和武僧AC加值。
- **圣武士**：提高圣武士的意志豁免。为达到2级的圣武士加上每日的圣疗次数，次数等于1/2圣武士等级+魅力调整值。每3级增加一项救赎能力。在下列等级增加灵光：8级——坚定灵光，11级——制裁灵光，14级——信念灵光，17级——公正灵光。为达到20级的圣武士添加神圣护卫能力。
- **游侠**：为游侠的动物伙伴实行快速转换步骤。为达到3级的游侠在其现处地形的先攻权、知识（地理）、察觉、潜行和求生检定增加+2加值。3级之后每五个等级，将此加值提高2点。为达到11级的游侠添加狩猎能力，16级添加强化反射闪避，19级添加狩猎大师，达到20级后添加王牌猎人。
- **游荡者**：为达到2级的游荡者添加一项游荡者天赋，2级之后每2个等级再加一项天赋。将3.5版的游荡者特殊能力也计作游荡者天赋。为达到20级的游荡者添加偷袭大师能力。
- **术士**：可以假设术士选择了奥术血承，也可以删除魔宠并选择另一个不同血承。根据其等级添加额外的已知法术，血承奥法和血承能力。添加施法免材作为额外专长，并在7级，13级和19级各添加一个血承额外专长。
- **法师**：将法师的专精学派改为对应的奥术学派能力。若法师并非专精学派师，则添加共通学派能力。根据规则中列出的等级，为其添加相应的奥术学派能力。



而足。虽然你会在开拓者冒险之路，开拓者模组，开拓者编年史和开拓者手册系列产品中发现许多与新版游戏契合的新规则元素，但所有来自 3.5 版游戏的规则只要经过细微的转换，也就能够应用在新游戏中。本节转换指南给出了转换游戏中某些最常见规则元素的小技巧和建议。

种族

转换种族的过程十分简单。《开拓者角色扮演游戏核心规则书》中的大多数种族都在一项身体属性值（力量，敏捷或体质）和一项精神属性值（智力，感知或魅力）上各获得 +2 加值。此外，大多数种族还会在一项属性值上受到 -2 减值。如果你要转换的种族与上述条件不符，可以考虑为其添加必要的加值或减值来让它符合规律。大多数其他种族能力可以保持不变，但你应当查看是否有应用于已从游戏中删除的技能上的技能加值，并对其进行适当调整。

基础职业

在所有规则元素中，转换基础职业最需要进行仔细的考量。大多数职业都需要进行一些强化，才能赶上核心规则书中职业的强度。首先要确保职业的生命骰与基础攻击加值相匹配。若该职业有缓慢成长的基础攻击加值数列（类似法师），它应拥有 d6 的生命骰。中速成长数列（类似牧师）的职业应使用 d8 生命骰，而快速成长数列（类似战士）的职业应使用 d10 生命骰。作为一项通则，若某职业在 3.5 版规则中未拥有 d12 生命骰，那么它在开拓者角色扮演游戏中也不应该有这样的生命骰。

在这个简单的调整之外，其他任何对职业的改变必然要根据职业本身决定。在重新设计开拓者角色扮演游戏中的核心职业时，我们遵循了以下守则。

- 各职业应当在每一级都获得基础攻击加值和豁免数值成长以外的其他能力。若你要转换的职业在此有所空缺，应考虑添加一些简单的能力来加强它。
- 各职业应在 20 级获得一个酷炫的能力。这个顶级能力应当真正配得上一个职业的力量巅峰。它不是强制性的必选能力，但却是一个激励角色坚持某职业的强力工具。
- 职业能力效果应基于角色在该职业上的等级，而非角色的总等级。这将进一步回报在一个职业上提升更多等级的角色，即便某个等级只提供了少量的其他提升。
- 应放松对职业作用和关键职业能力的死板约束。偷袭就是一个很好的例子（现在你能用偷袭对付更多种类的生物，让关键职业能力变得更有用）。

- 添加新的能力。尽量避免删除原有能力。这会让转换变得简单许多，因为你所要做的只是给现有角色加上新的东西。同样要避免的还有将关键能力挪到较高等级，因为这可能会令某些角色失去该能力，从而导致进阶职业或专长的选择出问题。
- 将完成后的职业与其他核心规则书中的核心职业相比较，以保证平衡性。特别要注意那些符合相似定位的职业。若转换后的职业明显优于或劣于核心职业，就可能需要再做额外的改动。

专长

大多数专长在经过少量调整或无需调整的情况下就可在开拓者角色扮演游戏中使用。不过，你应当检查每项专长，确认它未包含被大幅度改动过的规则元素。在转换专长时，需检视并进行以下的简单改变。

- 若专长以任何形式涉及到技能，比如在先决条件或效果中，应确保该技能未变更名称或被从游戏中移除。如果该专长需要角色在某项技能上投入特定点数，将该需求列出的数字 -3（最低 1 点）。
- 若专长涉及到制造魔法物品，忽略所有关于制造过程中消耗经验值的内容。
- 若专长与驱散不死生物的机制有关，现在它应基于引导能量机制。所有导致不死生物逃跑或落入角色控制之下的特殊手段应将驱散死灵或命令死灵专长添加为先决条件。

道具与装备

除少数特例外，道具和装备都可不经改动的加以运用。不过，在转换新种类的盔甲时，如果它是中型或重型盔甲，记得要将它的防御等级加值提高 1 点。在转换其他非魔法道具时，要检查它提及的所有技能，看它是否关联于一个已变更名称或从游戏中被移除的技能，并适当对物品做出修改。

法术

总体而言，大多数法术不需要经过任何转换过程就可以直接使用，但还有少量例外需要注意。在检查一个加入你的游戏的法术时，应谨记下列提示。

- 任何使用 3.5 版变形规则的法术现在应属于变形子学派，而且应被重新设计，以适用于该系统。
- 像专长一样，检查法术中提及的技能，确认没有不合理之处。

- 假如法术需要施法者消耗经验值，则改为加入一件材料要素，其价格约等于经验值消耗的 5 倍。
- 如果法术将导致或需要处理永久等级吸取，它现在会改为给予永久负向等级。注意，所有 6 级或更低级的能复活死者的法术应给予目标两个永久负向等级，而 7 级与 8 级法术应给予一个永久负向等级。只有 9 级法术能在避免给予永久负向等级的情况下让目标死而复生。

- 不鼓励出现让目标基本免疫某种效应或状态的法术，这种效果只能是非常强大的魔法才能具有。提供免疫能力的低级法术应改为提供抵抗该效应的加值，或是提供其他类型的防护。
- 可导致角色或生物彻底从战斗中被移除的法术同样不鼓励出现。在使用时，这种法术至少要允许目标进行一次豁免检定，并且应当含有其他免遭恶果的方法供目标灵活应变。高级法术除外，但在游戏中加入它们时也应尽量谨慎。
- 可导致直接死亡的法术应改为造成巨量伤害。可参考死亡一指和生杀予夺等法术作为范例。这种改动使法术仍保留致命的用途，但可避免拥有数百生命值的生物因一次豁免失败而被秒杀。

进阶职业

将进阶职业转换为开拓者角色扮演游戏规则的过程与转换核心职业基本相同——大多数进阶职业的复杂程度不及核心职业，因此这个过程甚至会更加简单。不过，还是有些值得留意的额外规则。

- 进阶职业的豁免数据与核心职业所提供的有些小差别，主要是由于进阶职业不为 1 级角色而设计。根据表 C-4 来决定进阶职业的豁免成长数列。“优势”数列指在 3.5 版规则中以 +2 开始的豁免数据。其余豁免数据应使用“平均”数列。
- 一定要检查进阶职业的先决条件（以及该职业的其余部分）是否有已被修改或从游戏中移除的技能，并适当进行调整。此外，先决条件中的技能级数应该等于 3.5 版的先决条件 -3（最低 1 级）。注意，某些核心进阶职业并不准确遵循这一算法，因此你应当仔细考虑这些先决条件。
- 进阶职业应提供较少的本职技能，若数量过多，就会和为满足进阶条件而选择的职业提供的本职技能互相冗余。将本职技能专注于职业的核心概念上，舍弃掉多余的技能。

陷阱

对陷阱只需要进行极少程度的转换。任何涉及聆听、搜索或侦察的技能需要被替换为察觉技能。提到的开锁技能应替换为解除装置技能。其他涉及到技能的效果也应检查是否有规则变化。

魔法物品

总体而言，大部分魔法物品不需要进行转换，但提



及技能的物品需要检查是否有规则变化（和专长、进阶职业及大多数其他机制一样）。在转换魔法物品时，需要注意以下的简单几点。

- 制造魔法物品的消耗不再包括任何经验值消耗，和转换法术不同的是，这不会影响到制造魔法物品的价格。
- 能够增强角色属性值的魔法物品应被制造为腰带或头带（不过也可能有例外，这些物品会非常稀有，且价格应至少为正常价格的 1.5 倍）。
- 对基于法术的，或者作用与法术效果类似的魔法物品，应检查是否存在法术可能有的问题。

表 C-4：进阶职业豁免数值

等级	优势豁免	平均豁免
1 级	+1	+0
2 级	+1	+1
3 级	+2	+1
4 级	+2	+1
5 级	+3	+2
6 级	+3	+2
7 级	+4	+2
8 级	+4	+3
9 级	+5	+3
10 级	+5	+3

诅咒，疾病和毒素

这三个元素经过了重新设计，被整合成了一个系统。在将这些元素加入你的游戏时，应执行以下简单步骤。

- 类型和豁免难度等级不会改变。
- 某些负向效果具有潜伏期（通常是疾病）。这是负向效果开始生效前的一段时间。对于疾病而言，潜伏期通常是 1 天，但也可以是长短不一的各种时间。用原版疾病的潜伏期作为新的潜伏期。此外，大多数摄取类毒素具有 10 分钟的潜伏期，而接触类毒素具有 1 分钟的潜伏期。吸入类和受创类毒素通常没有潜伏期。
- 接下来是频率。这个数据表示在潜伏期结束后（或是遭受没有潜伏期的负向效果之后），角色多长时间需要进行一次豁免检定来免受负向效果的影响。对于诅咒而言，这段时间可长可短，但通常会是一天一次。疾病的频率大多数都是一天一次。毒素的频率在多数情况下都有上限，意味着中毒角色需要进行固定次数的豁免检定，之后毒素就会过期失效

（不过若是符合了痊愈条件，它也会提前结束）。在决定毒素的频率时，先判断该毒素在 3.5 版规则中能造成的最高属性伤害，并按照表 C-5 得出结果。频率条目中注明了豁免需要进行多少次才能造成最高伤害，并将其除以指定的数字（伤害为 7 点或更低的除外，这种情况下最高伤害的数目被作为频率中的次数使用）。所有数值都应向上取整到最近的偶数。注意，摄取类毒素需要每分钟进行一次豁免检定，而其他毒素需要每轮进行一次豁免检定。举例说明，假如一种受创类毒素最高能够造成 16 点力量伤害，它就应该具有 1 次 / 轮，持续 6 轮的频率（16 除以 3，向上取整到 6）。

表 C-5：毒素的频率和效果

3.5 版最高伤害	频率	效果
1-7	最高伤害	1 点伤害
8-14	最高伤害 / 2	1d2 点伤害
15-23	最高伤害 / 3	1d3 点伤害
24-35	最高伤害 / 4	1d4 点伤害
36+	最高伤害 / 6	1d6 点伤害

最后，还有一个效果数据。对诅咒和疾病而言，此数据基本不用改动。这意味着某些疾病会有一个初始效果，在第一次豁免失败时生效，以及一个后续效果，在之后的其他豁免失败时生效。对于毒素，需要算出它在 3.5 版规则中可能造成的最高总伤害值，然后根据表 C-5 得出结果。效果条目给出了每次豁免失败（如果毒素有潜伏期的话，则是除了第一次豁免之外）会造成的伤害值（类型相同）。如果一种毒素会造成不同种类的伤害，则需要分别计算。举例而言，假设有种毒素在第一次豁免失败时可造成 3d6 点力量伤害（最高 18 点），而在后续豁免失败时会造成 2d6 点智力伤害（最高 12 点），它就会被转换成在每次豁免失败时造成 1d3 点力量伤害和 1d2 点智力伤害。

- 各负向效果会有一个痊愈栏。它说明了在频率时长耗尽前，需要多少次成功的豁免检定，才能自然克服该负向效果。许多诅咒都没有痊愈条目。疾病通常会有“2 次连续豁免成功”这样的条目，意为角色必须连续在 2 次强韧豁免检定中成功，才能克服该疾病（不过他们如果成功进行了第一次豁免检定，还是能彻底避免感染）。大多数毒素中标有“1 次豁免成功”，意为该毒素的效果会在中毒者成功进行了一次豁免检定时立即结束。

怪物

将已有怪物转换为开拓者角色扮演游戏版本是个相对简单的任务。大多数怪物在转换了技能，并计算其战技加值和战技防御之后，就可以不错的应用了。另外，《开拓者角色扮演游戏志怪录》已为你转换了大部分常用怪物。这意味着，如果你要使用未收录在志怪录中的3.5版怪物，以下规则可以帮助你省时省力的运用它们。

- 和角色一样，怪物生命骰的类型与其基础攻击加值数列相关。这意味着人形怪物和异界生物会因拥有的每个生命骰获得+1生命值。泥形怪物掉到了d8生命骰，每个生命骰会失去1点生命值。不死生物掉到了d8生命骰，每个生命骰失去2点生命值，但它们现在使用魅力调整值而非体质调整值来计算生命值和强韧豁免加值。无心智的不死生物通常拥有10点魅力属性值，而智慧不死生物一般会有更高的魅力属性值。
- 构装体没有调整生命骰，而是将基础攻击加值由中速成长数列提高为快速数列。这意味着所有构装体在攻击加值，以及战技加值和战技防御上获得+1加值。此加值会在构装体的生命骰数达到5个时提高到+2，并于5个之后的每4个生命骰再+1。不死生物的基础攻击加值由慢速数列提高为中速数列，在生命骰数达到3个时，其攻击加值，以及战技加值和战技防御会获得+1加值，它们在3个生命骰之后每多拥有4个生命骰，此加值都会再+1。
- 采用和角色一样的方法计算出怪物的战技加值和战技防御。注意如果怪物拥有攫取或类似能力，它就会在进行擒抱的战技检定上获得+4加值。
- 检查怪物的技能是否有所变动，用表C-2来将它们升级为新的列表。一般情况下你可以忽略掉未使用的技能点，不过如果该生物拥有飞行速度，你可能需要将剩余技能点转移到飞行技能上。注意，飞行对于拥有飞行速度的所有生物而言都是本职技能。大体而言，你可以将怪物拥有级数的所有技能都视为它的本职技能。虽然在新规则中并非如此，生物会根据其类别拥有已拟定的本职技能列表，但对于快速转换而言，这已经非常接近正确的规则。
- 会吸取等级的生物现在只是给予永久负向等级。抵抗或移除这些等级的难度等级不变。
- 构装体，植物和大多数不死生物不再免疫偷袭或重击。元素，虚体不死生物和泥形怪物仍然免疫这些攻击。

第3部分：运作游戏

在3.5版规则与开拓者角色扮演游戏规则之间存在着许多变化。其中某些变化会影响到整个系统，而且相对显而易见，而还有一些则相当隐蔽。如果你很熟悉3.5版规则，这其中的某些变化会自然而然的在几次游戏聚会中不被人察觉的漏过，之后才会有人注意到它们。在你的最初几次游戏中，不必过分担心遗漏这些细节，只需专注于那些明显的变化即可。为了帮助你做到这点，下文的列表会概括出一些对帷幕两边都有影响的重大改变。

- 你首先需要做出的决定之一是玩家队伍升级的速率。在慢速游戏中，玩家角色们会在面对大约30场遭遇后升级。中速游戏中，他们会在20场遭遇后升级。而在快速游戏中（这也是3.5版规则的默认速率），玩家角色们能够在约13场遭遇后就升级。这个选择会决定玩家角色们升级所用的经验值表（详见30页），以及为遭遇添加财宝所用的财宝表（详见417页）。
- 对核心职业的修改从角色的角度来看非常显而易见，但也要确保将其中一些加到非玩家角色和敌人身上，这样玩家们就可以观察这些改动在战斗中的表现如何。例如，你可以安排一场与驱役若干不死生物随从的邪恶牧师的交锋，这会是一个展示引导能量的相关改动的绝佳途径。
- 稳定昏迷角色的规则被改动过了。参见203页中对这些规则的总结。
- 掩蔽规则进行了少许调整，加入了部分掩蔽（仅提供+2 AC加值）。更多详情请查阅208页。
- 确保你自己熟悉了新的战技规则（详见212页）。这些规则能够有效加快这些行动（比如冲撞、擒抱和绊摔）的执行效率，并使它们在你的游戏中更加简便易用。
- 阅读专注的新规则。防御式施放法术会比以前更难一些，而且这种情况早晚会发生游戏当中。更多详情请查阅220页。
- 变化学派中加入了变形子学派。虽然不是非常常见，但此学派的花术会有些难处理，需要反复熟悉。对变形子学派的描述位于226页。
- 有一些法术被改动过，而其中你一定要重读的法术是侦测魔法（286页），解除魔法（290页），高等解除魔法（291页），反邪恶法阵（326页），修复如初（原名完全修复术；330页），魔法修缮（原名修复术；331页），中和毒素（334页），变形（341页），防护邪恶（345页），复活亡者（347页），移除诅咒（350页），移除疾病（350页），召唤怪物（369页），

以及召唤自然盟友（372 页）。这些常用法术都经过了一些会影响到游戏进行方式的改动。你还应该花些时间重读你的玩家经常施放的法术。

- 开拓者角色扮演游戏使用了比 3.5 版规则更简单的设计遭遇方法。此外，怪物现在会有既定的经验值价值。这意味着在每天游戏结束时，你所需要做的只是将所有经验值加总后除以玩家人数。最后，奖励财宝的方式上有些调整，取决于你计划进行的战役类型（缓慢、中等、或快速速率）。确保你已熟悉了 415-419 页的所有内容。
- 陷阱规则已被稍加改动过，你需要重读这部分内容。参见 434 页的规则及 438 页的陷阱范例。
- 开拓者角色扮演游戏带有一个快速生成非玩家角色的系统。详情请查阅 469 页。
- 开拓者角色扮演游戏修改了某些交易魔法物品的设定。这是一件非常重要的改动，它限制了玩家角色能购买到的物品种类，而且意味着他们需要在冒险过程中使用更为少见的物品。并非每个玩家角色都要有一枚防护戒指，一件抗力斗篷和一条巨力腰带。游戏并未假设每个玩家角色都有这些物品，因此没有理由让它们像 3.5 版规则中一样常见。开拓者角色扮演游戏鼓励玩家角色们使用一些在旅途中寻获的更独特物品，而非只是把它们换成金币，以用于购买对角色数据来说最佳的东西。购买魔法物品的规则位于 480 页，如果你允许玩家角色们用此方式获得物品，应当先查阅此部分内容。
- 注意，制造魔法物品不再需要制造者在制造过程中消耗经验值。不过，规则会要求制造者进行技能检定以成功制造出魔法物品。若检定失败，物品会被废弃，但如果失败的结果低于难度等级 5 点或更多，就会制造出一件诅咒物品。制造魔法物品的规则位于 570 页。
- 附录 1 中的特殊能力和附录 2 中的状态被进行了某些改动。关于特殊能力，一定要阅读有所变化的属性加值（576 页）；属性伤害（577 页）；诅咒（578 页）、疾病（579 页）和毒素（579 页）等负向效果；伤害减免（584 页）；能量吸取和负向等级（584 页）。关于状态，则需要阅读破损状态（588 页），困惑状态（588 页），被擒抱状态（589 页），虚体状态（590 页），被牵制状态（590 页），以及恍惚状态（591 页）。
- 最后，记得这条首要规则：这是你的游戏。如果某条规则不契合你的玩家队伍或游戏风格，大可改变它，或者弄个适合你的新规则。与你的队伍讨论这些规则，以便于鉴别这些内容是否合用，并提出解决方案。你甚至可以通过我们设在 paizo.com 的留言板，与成千上万其他玩家分享你的点子和疑问。

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

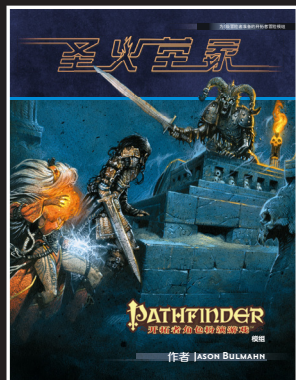
Open Game License v 1.0a © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document © 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Conversion Guide © 2011, Paizo Inc., LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook. Copyright 2009, Paizo Inc.; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

开拓者角色扮演游戏转化指南 (Chinese Edition of Pathfinder Roleplaying Game Conversion Guide), Chinese Translation © 2017 Paizo Inc.



让我们一起去冒险！

已经完成了开拓者角色扮演游戏基础包中的挑战？对未来的冒险跃跃欲试？由开拓者角色扮演游戏的主设计师杰森·布尔曼亲自执笔，专为新玩家撰写的冒险三部曲正在等待你们探索！

圣火莹冢

卡森镇的年轻英雄们正准备遵照古老传统进行成年礼，他们必须前往本镇缔造者的墓冢之中取回一支永燃圣火。然而他们只在目的地发现陈尸的镇民和盗墓贼，以及活化的神秘骷髅。这些初出茅庐的英雄们必须在圣火莹冢中一路披荆斩棘，探究出远古邪恶力量苏醒的真相，并且击败准备前来卡森镇寻仇的威胁势力。

活神面具

活神拉兹密用力量征服整个国家，正与他的面具祭司推行和平与慷慨。如今他们来到塔穆兰市，救济穷苦百姓，向追随者许以幸福承诺，然而关于新神庙行贿、勒索、有人离奇失踪的恶毒谣言不断传出。这些故事只是空穴来风？还是真如他的崇拜者所言，是对手为了玷污拉兹密的名誉而散布的谣言？亦或是活神教团并不像看起来那么简单？

黄金死神之城

恩卡森湖中央隐匿着布满诅咒、令人忌惮的恐惧岛，法师之王塔尔-巴冯留下的神秘宝藏城邑在岛上尘封了数个世纪。如今面具教团已然开启黄金之城辛-格拉法尔的扉门，宣称传说之城的财富归活神拉兹密所有。玩家角色能穿越毒瘴沼泽与虚无荒原，抵达黄金死神之城追捕拉兹密信徒吗？他们又将面临怎样被遗忘的危险？



海星创造
SFbook.net



RCH
(2009)