

D&D2024 快速车卡指南

1. 选择职业

职业	生命骰	主要属性	豁免熟练	武器熟练	护甲受训	工具熟练
野蛮人	D12	力量	力量、体质	简易和军用武器	轻甲、中甲和盾牌	
吟游诗人	D8	魅力	敏捷、魅力	简易武器	轻甲	任选 3 项乐器
牧师	D8	感知	感知、魅力	简易武器	轻甲、中甲和盾牌	
德鲁伊	D8	感知	智力、感知	简易武器	轻甲和盾牌	草药工具
战士	D10	力量或敏捷	力量、体质	简易和军用武器	轻甲、中甲、重甲和盾牌	
武僧	D8	敏捷和感知	力量、敏捷	简易和军用（轻型）武器	无	任选 1 种工匠工具或乐器
圣武士	D10	力量和魅力	感知、魅力	简易和军用武器	轻甲、中甲、重甲和盾牌	
游侠	D10	敏捷和感知	力量、敏捷	简易和军用武器	轻甲、中甲和盾牌	
游荡者	D8	敏捷	敏捷、智力	简易和军用（灵巧/轻型）武器	轻甲	盗贼工具
术士	D6	魅力	体质、魅力	简易武器	无	
魔契师	D8	魅力	感知、魅力	简易武器	轻甲	
法师	D6	智力	智力、感知	简易武器	无	

2. 选择背景

背景	属性值	专长	技能熟练	工具熟练	装备（或者 50gp）
侍僧	智力、感知、魅力	魔法学徒（牧师）	洞悉、宗教	书法工具	书法工具、书籍（祈祷文）、圣徽、羊皮纸（10 张）、长袍、8gp
工匠	力量、敏捷、智力	巧匠	调查、游说	任选 1 种工匠工具	工匠工具（所选）、2 小包、旅行者服装、32gp
骗子	敏捷、体质、魅力	熟习	欺瞒、巧手	文书伪造工具	文书伪造工具、表演服装、高档服装、15gp
罪犯	敏捷、体质、智力	警戒	巧手、隐匿	盗贼工具	2 匕首、盗贼工具、撬棍、2 小包、旅行者服装、16gp
艺人	力量、敏捷、魅力	音乐家	特技、表演	任选 1 种乐器	乐器（所选）、2 件表演服装、镜子、香水、旅行者服装、11gp
农民	力量、体质、感知	健壮	驯兽、自然	木匠工具	镰刀、木匠工具、医疗包、铁壶、铲子、旅行者服装、30gp
警卫	力量、智力、感知	警戒	运动、察觉	任选 1 种赌具	矛、轻弩、20 弩矢、赌具（所选）、附盖提灯、镣铐、箭袋、旅行者服装、12gp
向导	敏捷、体质、感知	魔法学徒（德鲁伊）	隐匿、求生	制图工具	短弓、20 箭矢、制图工具、铺盖、箭袋、帐篷、旅行者服装、3gp
隐士	体质、感知、魅力	医疗师	医药、宗教	草药工具	长棍、草药工具、铺盖、书籍（哲学）、油灯、灯油（3 瓶）、旅行者服装、16gp
商人	体质、智力、魅力	幸运	驯兽、游说	领航工具	领航工具、2 小包、旅行者服装、22gp
贵族	力量、智力、魅力	熟习	历史、游说	任选 1 种赌具	赌具（所选）、高档服装、香水、29gp
智者	体质、智力、感知	魔法学徒（法师）	奥秘、历史	书法工具	长棍、书法工具、书籍（历史）、羊皮纸（8 张）、长袍、8gp
水手	力量、敏捷、感知	酒馆斗殴者	特技、察觉	领航工具	匕首、领航工具、绳索、旅行者服装、20gp
抄写员	敏捷、智力、感知	熟习	调查、察觉	书法工具	书法工具、高档服装、油灯、灯油（3 瓶）、羊皮纸（12 张）、23gp
士兵	力量、敏捷、体质	凶蛮打手	运动、威吓	任选 1 种赌具	矛、短弓、20 箭矢、赌具（所选）、医疗包、箭袋、旅行者服装、14gp
流浪者	敏捷、感知、魅力	幸运	洞悉、隐匿	盗贼工具	2 匕首、盗贼工具、赌具（任意）、铺盖、2 小包、旅行者服装、16gp

3. 选择种族

种族	生物类型	体型	速度	特殊特质	语言
阿斯莫	类人	中型(1.2-2.1m) 或 小型(0.6-1.2m)	30 尺	天界抗性、黑暗视觉、治愈之手、光辉掌者、天启	通用语、自选 2 种标准语言
龙裔	类人	中型(1.5-2.1m)	30 尺	龙族血统、吐息武器、伤害抗性、黑暗视觉、龙族飞翼	通用语、龙语、自选 1 种标准语言
矮人	类人	中型(1.2-1.5m)	30 尺	黑暗视觉、矮人体魄、矮人刚毅、石中精妙	通用语、矮人语、自选 1 种标准语言
精灵	类人	中型(1.5-1.8m)	30 尺	黑暗视觉、精灵血统、妖精血统、敏锐感官、出神	通用语、精灵语、自选 1 种标准语言
侏儒	类人	小型(0.9-1.2m)	30 尺	黑暗视觉、侏儒狡黠、侏儒血统	通用语、侏儒语、自选 1 种标准语言
歌利亚	类人	中型(2.1-2.4m)	35 尺	巨人先祖、大型形态、身强力壮	通用语、巨人语、自选 1 种标准语言
半身人	类人	小型(0.6-0.9)	30 尺	勇气、半身人灵巧、幸运、天生善匿	通用语、半身人语、自选 1 种标准语言
人类	类人	中型(1.2-2.1m) 或 小型(0.6-1.2m)	30 尺	适应力、技能、多才多艺	通用语、自选 2 种标准语言
兽人	类人	中型(1.8-2.1m)	30 尺	激昂冲锋、黑暗视觉、坚韧不屈	通用语、兽人语、自选 1 种标准语言
提夫林	类人	中型(1.2-2.1m) 或 小型(0.9-1.2m)	30 尺	黑暗视觉、邪魔遗赠、异界存在	通用语、自选 2 种标准语言

标准语言：通用手语、龙语（龙类）、矮人语（矮人），精灵语（精灵），巨人语（巨人），侏儒语（侏儒），地精语（类地精），半身人语（半身人），兽人语（兽人）

稀有语言（限制）：深渊语（深渊的恶魔）、天界语（天族）、深潜语（异怪）、德鲁伊语（德鲁伊结社）、炼狱语（九狱的魔鬼）、原初语（元素）*、木族语（妖精荒野）、盗贼黑话（各种犯罪公会）、地底通用语（幽暗地域）

*原初语包括了水族语、气族语、火族语和土族语几种方言，懂得其中一种方言的生物可以和懂得另一种方言的生物交流。

4. 确定属性值。

角色在游戏中所能做的事情大部分都取决于其自身的六项属性（力量，敏捷，体质，智力，感知，魅力），玩家获得总计 27 点可用于兑换属性值的点数，在不考虑其他加成的前提下，可兑换的属性值最大值为 15，最小值为 8。

玩家也可以使用预设的六个数值（15、14、13、12、10、8）分配给各项属性。

数值	花费	数值	花费
8	0	12	4
9	1	13	5
10	2	14	7
11	3	15	9

根据所选择的职业，将最高的属性值分配给主要属性，次高的分配给体质，因为体质决定了角色的生命值上限以及施法职业的专注能力，所以体质对角色也很重要。

在分配完属性值之后，根据你的背景再进行最后的调整修改。你的背景列出了三项属性，将其中一项属性值提升 2 并且另一项属性值提升 1，或者将这三项属性值各提升 1。这些提升不可将数值增加到 20 以上。

修改完毕之后，根据当前属性值，对照下表填写对应的属性调整值。

属性值	调整值	属性值	调整值
3	-4	12-13	+1
4-5	-3	14-15	+2
6-7	-2	16-17	+3
8-9	-1	18-19	+4
10-11	0	20	+5

5. 熟练加值。

该加值由等级决定，适用于属性检定、豁免检定和攻击检定。

等级	熟练加值
1-4	+2
5-8	+3
9-12	+4
13-16	+5
17-20	+6

6. 先攻。

该加值默认为角色的敏捷调整值，适用于战斗开始时决定行动顺序。投 1d20 进行先攻检定，再加上该加值。先攻值越高，行动顺序越靠前，如果相同则敏捷值较高的先行动，如果还相同，则由 DM 裁定顺序。

7. 护甲等级。

即角色的 AC 值，在没有护甲和盾牌的情况下，基础 AC 值为 10+敏捷调整值，适用于敌人在对你进行攻击检定时的对抗值。AC 越高表示角色更难以被击中或者拥有很高的护甲保护，不同的护甲或职业特性会为你提供不同的 AC 计算方式。

8. 其他数值。

职业	生命值上限	施法属性	法术豁免 DC	法术攻击调整值
野蛮人	1 级：12+体质调整值 升级：7(1d12)+体质调整值			
吟游诗人	1 级：8+体质调整值 升级：5(1d8)+体质调整值	魅力	8+魅力调整值+熟练加值	魅力调整值+熟练加值
牧师	1 级：8+体质调整值 升级：5(1d8)+体质调整值	感知	8+感知调整值+熟练加值	感知调整值+熟练加值
德鲁伊	1 级：8+体质调整值 升级：5(1d8)+体质调整值	感知	8+感知调整值+熟练加值	感知调整值+熟练加值
战士	1 级：10+体质调整值 升级：6(1d10)+体质调整值			
武僧	1 级：8+体质调整值 升级：5(1d8)+体质调整值			
圣武士	1 级：10+体质调整值 升级：6(1d10)+体质调整值	魅力	8+魅力调整值+熟练加值	魅力调整值+熟练加值
游侠	1 级：10+体质调整值 升级：6(1d10)+体质调整值	感知	8+感知调整值+熟练加值	感知调整值+熟练加值
游荡者	1 级：8+体质调整值 升级：5(1d8)+体质调整值			
术士	1 级：6+体质调整值 升级：4(1d6)+体质调整值	魅力	8+魅力调整值+熟练加值	魅力调整值+熟练加值
魔契师	1 级：8+体质调整值 升级：5(1d8)+体质调整值	魅力	8+魅力调整值+熟练加值	魅力调整值+熟练加值
法师	1 级：6+体质调整值 升级：4(1d6)+体质调整值	智力	8+智力调整值+熟练加值	智力调整值+熟练加值

被动感知（察觉）= 10+察觉调整值

近战攻击加值 = 力量调整值+熟练加值

近战攻击伤害 = 武器伤害+力量调整值

远程攻击加值 = 敏捷调整值+熟练加值

远程攻击伤害 = 武器伤害+敏捷调整值

*当升级后你的体质调整值提升 1 时，生命值上限也会提升等于你现有等级的数值，比如从+3 提升为+4，在提升生命值上限后，如果你是 4 级，你的生命值上限还会提升 4。

9. 选择技能。

在龙与地下城中，技能是非常重要的部分，包括战斗技能、生存技能、社交技能等。这些技能可以帮助你角色在各种情况下生存并完成任务。拥有熟练项的技能，会在技能检定时，加上熟练加值。技能专精会让你获得双倍的熟练加值。

职业	技能熟练
野蛮人	选择 2 项：驯兽、运动、威吓、自然、察觉、求生
吟游诗人	任选 3 项
牧师	选择 2 项：历史、洞悉、医药、游说、宗教
德鲁伊	选择 2 项：奥秘、驯兽、洞悉、医疗、自然、察觉、宗教、求生
战士	选择 2 项：特技、驯兽、运动、历史、洞悉、威吓、游说、察觉、求生
武僧	选择 2 项：特技、运动、历史、洞悉、宗教、隐匿
圣武士	选择 2 项：运动、洞悉、威吓、医疗、游说、宗教
游侠	选择 3 项：驯兽、运动、洞悉、调查、自然、察觉、隐匿、求生
游荡者	选择 4 项：特技、运动、欺瞒、洞悉、威吓、调查、察觉、游说、巧手、隐匿
术士	选择 2 项：奥秘、欺瞒、洞悉、威吓、游说、宗教
魔契师	选择 2 项：奥秘、欺瞒、历史、威吓、调查、自然、宗教
法师	选择 2 项：奥秘、历史、洞悉、调查、医疗、自然、宗教

10. 角色细节。

(1) 姓名。

(2) 性别。

(3) 生理特征：年龄、身高、体重、发色、瞳色、肤色、纹身、疤痕。

(4) 阵营：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶、混乱邪恶。

(5) 个性：混乱（自吹自擂/冲动/叛逆/自我中心）、善良（慈悲/乐于助人/诚实/和善）、邪恶（不诚实/睚眦必报/残忍/贪婪）、守序（合作/忠诚/严以待人/有条不紊）、中立（自私/冷漠/简练/务实）

(6) 最在乎的？最害怕的？踏上冒险为了寻求什么？经历过什么？

11. 起始装备。

选择装备来增强你的角色的实力。这可能包括武器、护甲、魔法物品等。你可以根据你的角色和游戏风格来选择适合的装备。

职业	起始装备（选择 1 项）
野蛮人	(A) 巨斧，4 把手斧，探索套组，15gp (B) 75gp
吟游诗人	(A) 皮甲，2 把匕首，所选乐器，艺人套组，19gp (B) 90gp
牧师	(A) 链甲衫，盾牌，硬头锤，圣徽，祭司套组，7gp (B) 110gp
德鲁伊	(A) 皮甲，盾牌，镰刀，德鲁伊法器（长棍），探索套组，草药工具，9gp (B) 50gp
战士	(A) 链甲，巨剑，连枷，8 支标枪，地城套组，4gp (B) 镶钉皮甲，弯刀，短剑，长弓，20 支箭矢，箭袋，地城套组，11gp (C) 155gp
武僧	(A) 矛，5 把匕首，所选工匠工具或乐器，探索套组，11gp (B) 50gp
圣武士	(A) 链甲，盾牌，长剑，6 支标枪，圣徽，祭司套组，9gp (B) 150gp
游侠	(A) 镶钉皮甲，弯刀，短剑，长弓，20 支箭矢，箭袋，德鲁伊法器（櫟寄生枝条），探索套组，7gp (B) 150gp
游荡者	(A) 皮甲，2 把匕首，短剑，短弓，20 支箭矢，箭袋，盗贼工具，窃贼套组，8gp (B) 100gp
术士	(A) 矛，2 把匕首，奥术法器（水晶），地城套组，28gp (B) 50gp
魔契师	(A) 皮甲，镰刀，2 把匕首，奥术法器（法球），书（隐秘学识），学者套组，15gp (B) 100gp
法师	(A) 2 把匕首，奥术法器（长棍），长跑，法术书，学者套组，5gp (B) 55gp

· 护甲

如果你装备没有受训的护甲，你所有关于力量或敏捷的检定都具有劣势，并且不能施法。
如果护甲有力量属性要求，那你的力量属性值要大于等于这个数值，否则速度减少 10 尺。
你必须拥有盾牌的受训，才能享受盾牌提供的 AC 加值。

穿戴或卸除轻甲需要 1 分钟。

穿戴中甲需要 5 分钟，卸除需要 1 分钟。

穿戴重甲需要 10 分钟，卸除需要 5 分钟。

穿戴或卸除盾牌需要 1 个动作（操作）。

护甲	分类	护甲等级 (AC)	力量	隐匿	价格
布甲	轻甲	11+敏捷调整值	-	劣势	5gp
皮甲	轻甲	11+敏捷调整值	-	-	10gp
镶钉皮甲	轻甲	12+敏捷调整值	-	-	45gp
兽皮甲	中甲	12+敏捷调整值 (最大 2)	-	-	10gp
链甲衫	中甲	13+敏捷调整值 (最大 2)	-	-	50gp
鳞甲	中甲	14+敏捷调整值 (最大 2)	-	劣势	50gp
胸甲	中甲	14+敏捷调整值 (最大 2)	-	-	400gp
半身板甲	中甲	15+敏捷调整值 (最大 2)	-	劣势	750gp
环甲	重甲	14	-	劣势	30gp
链甲	重甲	16	力量 13	劣势	75gp
板条甲	重甲	17	力量 15	劣势	200gp
板甲	重甲	18	力量 15	劣势	1500gp
盾牌	盾牌	+2	-	-	10gp

*修改不同尺寸的装备来符合自身体型，需要花费该装备价格的 1d4×10 百分比（10%-40%）。

· 武器

你拥有对应武器的熟练，才能在使用该武器攻击时加入熟练加值。

武器	分类	伤害	词条	精通	价格
短棒	简易-近战武器	1d4 钝击	轻型	缓速	1gp
匕首	简易-近战武器	1d4 穿刺	灵巧，轻型，投掷 (20/60)	迅击	2gp
轻锤	简易-近战武器	1d4 钝击	轻型，投掷 (20/60)	迅击	2gp
镰刀	简易-近战武器	1d4 挥砍	轻型	迅击	1gp
手斧	简易-近战武器	1d6 挥砍	轻型，投掷 (20/60)	侵扰	5gp
标枪	简易-近战武器	1d6 穿刺	投掷 (30/120)	缓速	1gp
硬头锤	简易-近战武器	1d6 钝击	-	削弱	5gp
长棍	简易-近战武器	1d6 钝击	多用 (1d8)	失衡	1gp
矛	简易-近战武器	1d6 穿刺	投掷 (20/60)，多用 (1d8)	削弱	1gp
巨棒	简易-近战武器	1d8 钝击	双手	推离	1gp

飞镖	简易-远程武器	1d4 穿刺	灵巧, 投掷 (20/60)	侵扰	1gp
投石索	简易-远程武器	1d4 钝击	弹药 (30/120; 子弹)	缓速	1gp
短弓	简易-远程武器	1d6 穿刺	弹药 (80/320; 箭矢), 双手	侵扰	25gp
轻弩	简易-远程武器	1d8 穿刺	弹药 (80/320; 弩矢), 装填, 双手	缓速	25gp
鞭	军用-近战武器	1d4 挥砍	灵巧, 触及	缓速	2gp
弯刀	军用-近战武器	1d6 挥砍	灵巧, 轻型	迅击	25gp
短剑	军用-近战武器	1d6 穿刺	灵巧, 轻型	侵扰	10gp
三叉戟	军用-近战武器	1d8 穿刺	投掷 (20/60), 多用 (1d10)	失衡	5gp
战镐	军用-近战武器	1d8 穿刺	多用 (1d10)	削弱	5gp
刺剑	军用-近战武器	1d8 穿刺	灵巧	侵扰	25gp
钉头锤	军用-近战武器	1d8 穿刺	-	削弱	15gp
链枷	军用-近战武器	1d8 钝击	-	削弱	10gp
战斧	军用-近战武器	1d8 挥砍	多用 (1d10)	失衡	10gp
长剑	军用-近战武器	1d8 挥砍	多用 (1d10)	削弱	15gp
战锤	军用-近战武器	1d8 钝击	多用 (1d10)	推离	15gp
长柄刀	军用-近战武器	1d10 挥砍	重型, 触及, 双手	擦掠	20gp
戟	军用-近战武器	1d10 挥砍	重型, 触及, 双手	横扫	20gp
长矛	军用-近战武器	1d10 穿刺	重型, 触及, 双手	推离	5gp
骑枪	军用-近战武器	1d10 穿刺	重型, 触及, 双手 (骑乘时除外)	失衡	10gp
巨斧	军用-近战武器	1d12 挥砍	重型, 双手	横扫	30gp
巨剑	军用-近战武器	2d6 挥砍	重型, 双手	擦掠	50gp
巨锤	军用-近战武器	2d6 钝击	重型, 双手	失衡	10gp
吹箭筒	军用-远程武器	1 穿刺	弹药 (25/100; 吹失), 装填	侵扰	10gp
手弩	军用-远程武器	1d6 穿刺	弹药 (30/120; 弩矢), 轻型, 装填	侵扰	75gp
长弓	军用-远程武器	1d8 穿刺	弹药 (150/600; 箭矢), 重型, 双手	缓速	50gp
重弩	军用-远程武器	1d10 穿刺	弹药 (100/400; 弩矢), 重型, 装填, 双手	推离	50gp
手铳	军用-远程武器	1d10 穿刺	弹药 (30/90; 子弹), 装填	侵扰	250gp
火铳	军用-远程武器	1d12 穿刺	弹药 (40/120; 子弹), 装填, 双手	缓速	500gp

工具	分类	属性	操作	制造	价格
炼金工具	工匠工具	智力	辨析一种物质 (DC15) 生起一场火 (DC15)	强酸、炽火胶、材料包、燃油、纸张、香水	50gp
酿酒工具	工匠工具	智力	检测饮品是否下毒 (DC15) 辨识酒精 (DC10)	抗毒剂	20gp
书法工具	工匠工具	敏捷	以华丽的字迹撰写文字防止造假 (DC15)	墨水、法术卷轴	10gp
木匠工具	工匠工具	力量	封死或撬开一扇门或一个容器 (DC20)	短棒、巨棒、长棍、木桶、箱子、梯子、长杆、便携式攻城锤、火把	8gp
制图工具	工匠工具	感知	为一小片区域绘制地图 (DC15)	地图	15gp
鞋匠工具	工匠工具	敏捷	改造足具来为穿戴者的下一次敏捷 (特技) 检定提供优势 (DC10)	攀爬工具	5gp
厨师工具	工匠工具	感知	改善食物风味 (DC10) 检查食物是否腐坏或有毒 (DC15)	口粮	1gp
玻璃匠工具	工匠工具	智力	判断一个玻璃物件在过去 24 小时内盛过什么内容物 (DC15)	玻璃瓶、放大镜、望远镜、小瓶	30gp
珠宝匠工具	工匠工具	智力	判断珠宝价值 (DC15)	奥术法器、圣徽	25gp
皮匠工具	工匠工具	敏捷	对一个皮制品进行图案设计 (DC10)	投石索、鞭子、兽皮甲、皮甲、镶钉皮甲、背包、弩失匣、地图或卷轴匣、羊皮纸、小包、箭袋、水袋	5gp
石匠工具	工匠工具	力量	在石头上凿出一个符号标志或一个洞 (DC10)	滑轮组	10gp
画家工具	工匠工具	感知	画出你所见过的某个事物的可辨图像 (DC10)	德鲁伊法器、圣徽	10gp
陶匠工具	工匠工具	智力	判断一个陶瓷物件在过去 24 小时内盛过什么内容物 (DC15)	壶、灯	10gp
铁匠工具	工匠工具	力量	撬开一扇门或容器 (DC20)	任意近战武器 (除了短棒、巨棒、长棍和鞭子)、中甲 (除了兽皮甲)、重甲、滚珠、吊桶、铁蒺藜、链条、撬棍、枪械子弹、爪钩、铁壶、铁钉、投石索子弹	20gp
修补工具	工匠工具	敏捷	用废料组装出一个微型物品, 这个物品会在一分钟 after 散架 (DC20)	火铳、手铳、铃铛、牛眼提灯、扁瓶、附盖提灯、捕猎陷阱、锁、镣铐、镜子、铲子、信号笛、火绒盒	50gp
织布工具	工匠工具	敏捷	修补衣服上的破口 (DC10) 缝制一个微型图案 (DC10)	布甲、篮子、铺盖、毯子、高档服装、捕网、长袍、绳索、麻袋、细绳、帐篷、旅行服装	1gp
木雕工具	工匠工具	敏捷	在木头上雕刻图案 (DC10)	短棒、巨棒、长棍、远程武器 (除了手铳、火铳和投石索)、奥术法器、弩失、德鲁伊法器、墨水笔、吹失	1gp

易容工具	其他工具	魅力	化妆 (DC10)	戏服	25gp
文字伪造工具	其他工具	敏捷	模仿其他人的笔迹, 至多 10 个单词 (DC15) 伪造一份火漆 (DC20)		15gp
草药工具	其他工具	智力	辨认植物 (DC10)	抗毒剂、蜡烛、医疗包、治疗药水	5gp
领航工具	其他工具	感知	计划路线 (DC10) 通过观星判断位置 (DC15)		25gp
毒药工具	其他工具	智力	侦测有毒物件 (DC10)	基础毒药	50gp
盗贼工具	其他工具	敏捷	撬锁 (DC15) 解除陷阱 (DC15)		25gp
赌具 (多种)	其他工具	感知	判断某人是否作弊 (DC10) 赢取游戏 (DC20)	骰子 (1gp)、龙棋 (1gp)、纸牌 (1gp)、三龙牌 (1gp)	
乐器 (多类)	其他工具	魅力	演奏一个熟知的曲调 (DC10) 演奏一首即兴的乐曲 (DC15)	风笛 (30gp)、鼓 (6gp)、扬琴 (25gp)、长笛 (2gp)、号角 (3gp)、鲁特琴 (35gp)、里拉琴 (30gp)、排箫 (12gp)、芦笛 (2gp)、提琴 (30gp)	

套组	包含道具	价格
窃贼套组	背包、滚珠、铃铛、10 根蜡烛、撬棍、附盖提灯、7 扁瓶燃油、5 天份口粮、绳索、火绒盒、水袋	16gp
外交套组	箱子、高档服装、墨水、5 支墨水笔、油灯、2 个地图或卷轴匣、4 扁瓶燃油、5 张纸张、5 张羊皮纸、香水、火绒盒	39gp
地城套组	背包、铁蒺藜、撬棍、2 扁瓶燃油、10 天份口粮、绳索、火绒盒、10 根火把、水袋	12gp
艺人套组	背包、铺盖、铃铛、牛眼提灯、3 套戏服、镜子、8 扁瓶燃油、9 天份口粮、火绒盒、水袋	40gp
探索套组	背包、铺盖 2 扁瓶燃油、10 天份口粮、绳索、火绒盒、10 根火把、水袋	10gp
祭司套组	背包、毯子、圣水、油灯、7 天份口粮、长袍、火绒盒	33gp
学者套组	背包、书、墨水、墨水笔、油灯、10 扁瓶燃油、10 张羊皮纸、火绒盒	40gp

在完成以上所有步骤后, 你就完成了角色的创建, 可以开始在《龙与地下城》的世界中冒险了。记住, 每个角色都是独一无二的, 你可以根据你在游戏中的目标和风格来调整和定制你的角色。祝你游戏愉快!

※高于 1 级

升级会有机会让你提高角色的属性值，但属性值上限为 20。

· 升级经验表

经验值	等级	经验值	等级
0	1	85000	11
300	2	100000	12
900	3	120000	13
2700	4	140000	14
6500	5	165000	15
14000	6	195000	16
23000	7	225000	17
34000	8	265000	18
48000	9	305000	19
64000	10	355000	20

· 准备法术

职业	何时可更改	单次更换数量
吟游诗人	升级时	一个
牧师	完成一次长休时	任意
德鲁伊	完成一次长休时	任意
圣武士	完成一次长休时	一个
游侠	完成一次长休时	一个
术士	升级时	一个
魔契师	升级时	一个
法师	完成一次长休时	任意

· 属性和技能表

属性	属性说明	技能	技能说明
力量	举起、推动、拉拽或破坏某样东西	豁免	承担对身体的直观冲击
		运动	比平时跳的更远，在汹涌的水面上漂浮或是打碎什么东西
敏捷	灵巧、迅捷或安静的移动	豁免	躲开有害效应
		特技	在复杂的环境里屹立不倒或是表演杂技动作
		巧手	扒窃口袋，藏起只手可握的小物件或是耍一些手上把戏
		隐匿	通过悄悄的移动和藏在事物后面来躲避别人的注意
体质	努力超越身体的极限	豁免	承受毒性的危害
智力	推理或回忆	豁免	承受毒性的危害
		奥秘	回忆有关于法术、魔法物品和存在位面的知识
		历史	回忆有关历史事件、人民、国家和文化传统的知识
		调查	在书本中寻辨晦涩难懂的信息或是推断某些事物是如何运作的
		自然	回忆有关地形、植物、动物和天气的知识
		宗教	回忆有关神的传说、宗教仪式的学问以及圣徽的知识
感知	从环境或生物的行为表现中感知事物	豁免	抵抗精神攻击
		驯兽	让动物平静下来、训练它们，又或者让它们做某种特定的事
		洞悉	辨别某人的情绪或意图
		医药	诊断某种疾病或是确定近期死亡的死者的死因
		察觉	结合各种感官，注意一些容易忽略的细节
		求生	跟踪追查、寻找食物、寻觅踪迹或是避免遭遇自然灾害
魅力	影响、取悦或误导	豁免	维持你的存在感
		欺瞒	撒一个让人信服的谎话或者做出让人深信不疑的伪装
		威吓	恫吓他人或胁迫某人去做你想要他做的事
		表演	演戏、讲述故事、演奏乐曲或翩翩起舞
		游说	真诚且优雅的在某件事上说服他人

· 动作表

动作	概述
攻击	使用武器发动攻击或发动徒手打击。
疾走	在回合余下的时间里，给予自己等同于自身速度的额外移动力。
撤离	在回合余下的时间里，你的移动不会引发借机攻击。
回避	直至你的下个回合开始，对你进行的攻击检定具有劣势，并且你进行的敏捷豁免检定具有优势。你会在陷入失能状态或速度为 0 时失去这些增益。
协助	协助另一个生物进行属性或攻击检定，或进行急救。
躲藏	进行一次敏捷（隐匿）检定。
影响	通过 魅力（欺瞒、威吓、表演或游说）检定，或是感知（驯兽）检定来改变一个生物的态度。
魔法	施展一道法术、使用一个魔法物品或是使用一个魔法特性。
预备	做好执行某个动作的准备，该动作的触发时机或情况由你决定。
搜索	进行一次感知（洞悉、医药、察觉或求生）检定。
研究	进行一次智力（奥秘、历史、调查、自然或宗教）检定。
操作	使用一个非魔法物件。

· 状态表

状态	效果	说明
目盲	看不见	你无法视物，且会自动失败于任何需要视觉的属性检定。
	攻击影响	以你为目标的攻击检定具有优势，而你进行的攻击检定具有劣势。
魅惑	无法伤害魅惑源	你无法攻击魅惑源，也无法将其作为伤害性能力或魔法效应的对象。
	社交优势	魅惑源对你进行的任何有关社交的属性检定均具有优势。
耳聋	听不见	你无法听声，且会自动失败于任何依赖听觉的属性检定。
力竭	力竭等级	此状态可叠加。每次你获得此状态，力竭等级都增加 1 级。当你力竭等级累加到 6 级你将死亡。
	检定影响	当你进行一次 D20 检定时，此次检定将减去你力竭等级 2 倍的值。
	速度降低	你的速度减少等于你力竭等级 5 倍尺。
	移除力竭等级	完成一次长休时，你的力竭等级减少 1 级。当你力竭等级降至 0 时，此状态结束。
恐慌	检定影响	只要恐惧源在你的视线范围内，你进行的属性检定与攻击检定就具有劣势。
	无法靠近	你无法自愿地向靠近恐惧源的方向移动。

受擒	速度归零	你的速度变为 0，且无法被增加。
	攻击影响	除擒抱者外，你对其他任何目标进行的攻击检定都具有劣势。
	带动	擒抱者移动时，其可以拖拽或承载你，但其每移动 1 尺都需要为此额外消耗 1 尺移动力。若你的体型为微型或你的体型小于擒抱者两级以上，擒抱者拖拽/承载你将不需要额外消耗移动力。
失能	无法行动	你无法执行任何动作、附赠动作以及反应。
	无法专注	你的专注将被打断。
	无法说话	你无法说话。
	措手不及	如果你在陷入失能状态期间投掷先攻，你的先攻检定将具有劣势。
隐形	出其不意	如果你在投掷先攻时处于隐形状态，你的先攻检定将具有优势。
	隐蔽	任何需要能够看见目标的效应都不会影响到你，除非效应的源头能通过某种方式看到你。你所着装或携带的一切装备也同样会被隐蔽起来。
	攻击影响	以你为目标的攻击检定具有劣势，而你进行的攻击检定具有优势。如果一个生物能以某种方式看见你，那么你在面对该生物时不会获得这一增益。
麻痹	失能	你陷入失能状态。
	速度归零	你的速度变为 0，且无法被增加。
	豁免影响	你自动失败于力量豁免检定与敏捷豁免检定。
	攻击影响	以你为目标的攻击检定具有优势。
	自动重击	若攻击者位于你 5 尺内，其任何命中你的攻击检定都会变为重击。
石化	化为非活动材质	你与你穿着或携带的所有非魔法物品将被变化为坚固的、非活动的材质（通常是石头）。你的重量变为原本的十倍，且你将停止老化。
	失能	你陷入失能状态。
	速度归零	你的速度变为 0，且无法被增加。
	攻击影响	以你为目标的攻击检定具有优势。
	豁免影响	你自动失败于力量豁免检定与敏捷豁免检定。
	伤害全抗	你具有所有伤害的抗性。
	中毒免疫	你具有中毒状态的免疫。
中毒	检定影响	你进行的攻击检定与属性检定具有劣势。
倒地	阻碍移动	你唯一的移动选项是匍匐移动或是消耗你速度一半数值（向下取整）的移动力起立，并由此终止这一状态。如果你的速度为 0，你无法起立。
	攻击影响	你进行的攻击检定具有劣势。若攻击者位于你 5 尺内，其以你为目标的攻击检定具有优势；若攻击者不位于你 5 尺内，其以你为目标的攻击检定具有劣势。