

D&D 5E 法師額外專長及相關規則(第三方可選)

規則參考自舊版本書籍, 完美巫師 *Complete Mage*。

可選規則: 老學究 **Frail Scholar**

若你職業包含法師,

體質調整值0, 額外獲得1個此文件自選專長。

體質調整值-1, 額外獲得2個此文件自選專長。

*依舊需要符合專長先決條件。

額外可選專長

學派專長

雲霧咒法 (**Cloudy Conjuration**)

先決條件: 咒法學派 或 無學派的專注

當你施展一個咒法系法術時, 你可以選擇使之伴隨著5尺瀰漫的黃色雲霧一起出現, 雲霧可以出現在你或與你相鄰的格子裡(即使那邊已被敵人佔據)。雲霧持續1輪, 雲霧就像一個小範圍的“臭雲術”, 使用你的法術豁免DC。你及你召喚或創造的生物不受該雲霧的效果影響。

炫目幻象 (**Dazzling Illusion**)

先決條件: 幻術學派 或 無學派的專注

當你施展一個幻術系法術時, 你可以選擇讓30尺內 1+熟練加值 目標獲得1級力竭, 持續1輪。持續時間內同法術同專長來源造成的效果不疊加。

不依靠視覺或目盲的生物對此效果免疫。

傷害防護 (**Energy Abjuration**)

先決條件: 防護學派 或 無學派的專注

當你施展一個防護系法術時, 你可以選擇以下一種傷害類型(穿刺、揮砍、鈍擊、酸、冷、火、電或雷鳴), 獲得僅針對該傷害類型的臨時生命, 數值相當於(2+熟練加值), 持續1輪, 如果你本來就有臨時生命, 與之疊加。

恐懼死靈 (**Fearsome Necromancy**)

先決條件: 死靈學派 或 無學派的專注

當你施展一個死靈系法術第一次對目標造成傷害時, 目標獲得1級力竭, 持續1輪。持續時間內同法術同專長來源造成的效果不疊加。

洞察預言 (**Insightful Divination**)

先決條件: 預言學派 或 無學派的專注

當你施展預言系法術時, 你在24小時裡的下一場戰鬥中, 在先攻擲骰以及第一次豁免檢定上獲得之前施展的預言系法術等級+1的加值。在你進行該次豁免擲骰後此能力失去作用直到你再次施展另一個預言系法術。

穿透塑能(Piercing Evocation)

先決條件: 塑能學派 或 無學派的專注

當你施展造成能量傷害的塑能法術時(酸, 冷, 火, 電, 雷鳴)。你能選擇其中 5+熟練加值 點造成的能量傷害變為無種類的傷害, 傷害免疫與抗性對這種傷害無效。

強身變化(Toughening Transmutation)

先決條件: 變化學派 或 無學派的專注

當你施展變化系法術時, 可以是你自己或一個受法術影響的生物獲得 2+熟練加值 的臨時生命值。如果目標本來就有臨時生命, 與之疊加, 持續1輪。持續時間內同法術同專長來源造成的效果不疊加。

難纏惑控(Unsettling Enchantment)

先決條件: 惑控學派 或 無學派的專注

當你施展需要豁免的惑控系法術, 或需要豁免的法師職業特性時, 成功通過豁免的目標獲得1級力竭, 持續1輪。持續時間內同法術、特性同專長來源造成的效果不疊加。

額外專長

超魔法專家(Metamagic Expert)

先決條件: 擁有 超魔法導師 專長

你獲得得以下好處:

- 你從術士職業中選擇並習得一項超魔法選項。
- 額外獲得法師等級/2(向下取整)的術法點, 以及 易變施法 職業特性。

禁制學派(Prohibited schools)

先決條件: 擁有一個奧術學派及對應的學派專長

選擇一個學派, 你不能使用該學派的法術, 哪怕是卷軸或者法杖。

你獲得得以下好處:

- 選擇 兩個 非禁制學派的學派專長獲得。

你可以選擇該專長多次, 每次都必須選擇一個不同的禁制學派。

無學派的專注(Focus All not One)

先決條件: 奧術恢復職業特性, 並選擇捨棄法師的學派職業特性

你獲得得以下好處:

- 習得 超魔法導師 及 超魔法專家 專長。
- 你在抄寫擁有學派專長的學派法術進你的法術書時所必須花費的金錢與時間減半。
- 當你施放一個法術時, 忽視他的專注屬性。直到下次長休前你可以這麼做的次數等於你的熟練加值。
- 你在你的法師職業的2、6、10、14級, 額外獲得一個你選擇的 學派專長。

特殊法術書 (Special Spellbook)

先決條件: 該種法術書要求之技能、工具的熟練或專精, 擁有 奧術恢復 職業特性

透過特殊法術書準備的法術自動獲得對應的 超魔法 選項(無須消耗術法點)。

- 建築: 石匠工具 延時 (每個法術每環300gp; 永久)
- 紋身: 繪畫工具 精妙 (每個法術每環200gp; 永久*)
- 圓環: 奧秘專精 強效、遠程 (每法術每環8點生命值, 可由其他生物自願或強迫支付; 每次)
- 異域: 奧秘、歷史專精、一種特殊語言 升階(每個法術每環一顆生命骰; 每次)

註: 紋身全身刺滿最多80環

手 1環每邊

小臂 3環每邊

上臂 3環每邊

胸 6環

腹 6環

大腿 5環每邊

小腿 5環每邊

腳* 1環每邊

臉* 2環

頭皮* 4環

後脊* 10環

後腰* 4環

後腿* 4環每邊

後臂* 2環每邊

*沒有鏡子、探知法術或魔寵的幫助不能閱讀準備自己這些部位的法術。

自創法術 (Homemade Spell)

先決條件: 智力19以上、擁有術法點

選擇一個你會的法術, 永久套用任意數量你已習得的 超魔法 選項(無視條件可合用)。

並且可以額外選擇以下超魔法選項。

- 極效法術 **Maximize Spell**
當你施放一個法術時, 你可以消耗3點術法點, 將它提升2環, 提升上限為9環。(可重複選擇)
- 複合法術 **Complex Spell**
當你施放一個法術時, 你可以消耗3點術法點, 將它增加一個學派。(可重複選擇)
- 降階法術 **Depress Spell**
當你施放一個法術時, 你可以消耗3點術法點, 將它施放時消耗的環位減少1環, 至多降低至1環。(可重複選擇)
- 直覺法術 **Intuitive Spell**
當你施放一個已擁有 瞬發法術 超魔選項的法術時, 你可以消耗等同於該法術環階數量的術法點將其施法時間變為一個反應動作(條件與DM討論)。並獲得一級力竭。
- 精準法術 **Precise Spell**
當你施放一個需要命中檢定的法術時, 你可以消耗2點術法點, 將它的重擊威脅範圍增加一級。(可重複選擇*)
- 持久法術 **Persistent Spell**

當你施放一個持續時間超過1分鐘的法術時(可以與延時法術互動), 你可以消耗5點術法點, 將其持續時間改為24小時。

每消耗一點超魔法, 從以下代價選擇一項加入法術效果中。

- 施放法術後立刻受到每環1d12的黯蝕傷害, 這個傷害無視抗性和免疫。(可重複選擇)
- 此法術只能對特定生物類型施放。
- 此法術只能在特定環境施放。
- 此法術只能在特定天氣施放。
- 此法術只能在特定時間施放。
- 此法術只能在特定日期施放。
- 此法術只能對特定體型施放。
- 此法術只能對特定縱向陣營目標施放。
- 此法術只能對特定橫向陣營目標施放。
- 此法術只能對特定生物類型副標施放。
- 此法術只能對特定生物施放。
- 此法術只能對特定職業施放。
- 施法時間增加至下個階段(反應>附贈>動作>1分鐘>10分鐘>1小時>8小時>12小時>24小時)(可重複選擇)
- 構材增加價值500gp的消耗材料。(可重複選擇)
- 所有職業的生命骰都小一級。
- 永久失去 1 點體質。(可重複選擇)
- 永久獲得一級無法被復原的力竭。(可重複選擇)
- 一項與DM討論之代價。

DM有最終裁定權。

*重擊威脅範圍參照文件重擊規則, 至多4級。

大法師(Archmage)

先決條件:擁有超過 5 個學派專長

你獲得得以下好處:

- 每擁有 2 個學派專長, 你的智力 增加1一點, 上限為22。
- 若你未穿戴護甲, 則你的基本護甲等級為15 + 你的敏捷調整值。
- 你在對抗法術或其他魔法效果所進行的豁免檢定中具有優勢。
- 你的法術豁免DC和法術攻擊加值各自增加2點。
- 你的 奧術恢復職業特性改為每日兩次。
- 你的 準備法術數量為 你兩倍智力調整值 + 你法師等級。
- 你的 法術精通 職業特性, 額外選擇一個3環法術。
- 你的 招牌法術 職業特性, 額外選擇一個4環法術。

奧術追隨者(Ultimate Magus)

先決條件:擁有 超魔法專家 專長、奧術恢復 職業特性與 超魔法 職業特性

你獲得得以下好處:

- 你獲得 自創法術 專長, 無須達成先決條件。
- 你獲得 奧術宗師 Arcane Mastery 職業特性。*
- 你的法術豁免DC和法術攻擊加值各自增加2點。

*牧師奧秘領域17級職業特性。

法術回想

前置

敏思強記 Keen Mind

你獲得得以下好處：

- 智力 +1，上限為20。
- 你可以使用一個附贈動作，額外準備一個你可以準備的法術，該法術將會在你完成一次長休後從你的準備法術列表中移除。你可以使用此特性的次數等同於你的熟練加值，你在完成一次長休後會恢復所有已消耗的次數。
- 你在進行一次特殊的辨識法術Identifying a Spell(DC=20+法術等級)後，除了知道該法術的效果外，若該法術為至少1環，至多3環，你習得該關於該法術的知識。在接下來1日內，你知曉該法術，且可以使用你的法術位來施放這個法術1次。
在你首次使用此能力後的每次，這個檢定的DC都會增加5。當你完成一次長休後，這個檢定將會重置。

*一般的辨識法術Identifying a Spell是進行一次奧秘(智力)檢定(DC=15+法術等級)。

言語大師 Linguistics Master

前置

語言學家

你總結了你已經學會的語言規律，讓你能夠進行更多的語言交流。以及將密碼融入施法之中的能力。

- 你的 智力、感知或魅力 增加 1 點，上限為 20。
- 你可以對自身施展 巧舌 法術，無需法術位和構材。以此法施法后，你在完成一次長休前不能再這樣做。該法術的施法關鍵屬性是你由此專長提升的屬性。如果你擁有三環或更高的法術位，你可以消耗這些法術位對自身施展該法術。
- 針對你所施展的法術進行法術辨識或反制法術時，對方需要通過一次洞悉(感知)檢定對抗你的法術豁免難度，否則該檢定或法術不會發揮任何效果並被浪費。

重擊規則

任何類似於"強化重擊"特性(例如勇士、咒劍、征服聖騎20級能力，以及本文之武器、專長及智力變體規則)

不同來源可以疊加，規則如下：

每有一種類強化重擊特性，重擊威脅範圍增加一級；若級數為0，就算N20也不會重擊。

重擊威脅範圍表：(至多16-20)

0級 無

1級 20 (正常攻擊)

2級 19-20

3級 18-20

4級 17-20

5級 16-20

常見QA

- 1.儲法戒指將法術存進去時能超魔嗎？不能。
- 2.自創法術能抄錄卷軸嗎？不能。
- 3.特殊法術書的"每個"是甚麼意思？反制法術紋身刺一個就是一天一次。
- 4.甚麼是生物類型副標？巨人(火巨人) 類人生物(水元素裔), 括號裡那個。
- 5.什麼是縱向、橫向陣營？縱向-守序中立混亂, 橫向-善良中立邪惡。
- 6.甚麼是"持續時間內同法術同專長來源造成的效果不疊加"？即不會出現六個死靈師用喪鐘瞬間殺人。

*註:規則測試, 開團DM有權做最終調整。