

- Movement Range = ระยะทางในการเคลื่อนที่ของตัวละคร

- Spell Slots = ช่องสำหรับใช้งานคาถา โดยคาถาแต่ละประเภทนั้นจะใช้ระดับของ Spell Slots ที่แตกต่างกันออกไป โดยจะมีระดับของคาถาตั้งแต่ 1 ไปจนถึง 6 ซึ่งคาถาระดับสูงจะไม่สามารถใช้ Spell Slots ของคาถาระดับต่ำกว่าได้ แต่คาถาระดับต่ำจะสามารถใช้ Spell Slots ของคาถาระดับสูงเพื่อเพิ่มพลังโจมตีได้ ส่วนการฟื้นฟู Spell Slots จะทำได้ด้วยการ Long Rest

- Class Actions = แถบสกิลที่จะถูกเปลี่ยนไปตามอาชีพของตัวผู้เล่น

■ ส่วนขาวของหน้าจอ

- Mini Map = แผนที่ย่อของพื้นที่ในขณะนั้น



Keyword: ตารางแสดงศัพท์เฉพาะต่างๆ ที่สำคัญต่อการเล่น

ชื่อศัพท์: Inspirations



รายละเอียด: ค่าพิเศษที่จะได้รับจากการทำกิจกรรมต่างๆ ภายในเกม โดยเราจะสามารถไข่มันเพื่อที่จะได้ทอยเต๋าซ้ำได้อีกครั้งในระหว่างที่กำลังดำเนินเนื้อเรื่อง

ชื่อศัพท์: Attack Roll



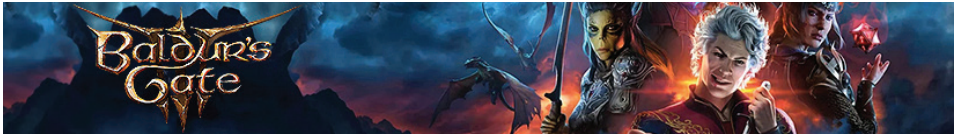
รายละเอียด: กับการโจมตีทุกรูปแบบของเรา จุดนี้ตัวเราก็จะได้ทอยลูกเต๋าดูว่าด้านหลังตลอด โดยเราจะได้สุ่มหาโอกาสโจมตีศัตรูจนกว่าจะสำเร็จ

ชื่อศัพท์: 1d6/ 1d8/ 1d12/1d20/8d6

รายละเอียด: รูปแบบพลังโจมตีตามสกิลและ Class Action ของเกม โดยจะเป็นจำนวนจากหน้าลูกเต๋า โดย D จะขึ้นอยู่กับที่ด้านหน้าตัวเลข ยกตัวอย่างเช่น 1d6 ตัวเลขแรกก็จะแทนจำนวนครั้งของการโยนเต๋า และตัวเลขสุดท้ายจะแทนจำนวนหน้าของเต๋า ซึ่งถ้าหากเรายิงทอยเต๋าดได้เลขมาก จุดนี้ความเสียหายที่เราได้ซัดใส่ศัตรูจากสกิลนั้นๆ ก็จะมีมากขึ้นตามไปด้วย

ชื่อศัพท์: Opportunity Attack

รายละเอียด: การโจมตีแบบชิงจังหวะจะเกิดขึ้นเมื่อเราหรือศัตรูได้เคลื่อนที่อยู่ที่รัศมีการโจมตีระยะประชิด ซึ่งศัตรูที่อยู่ในเส้นทางที่เราเคลื่อนที่ก็จะโจมตีแทรกเข้ามา



ชื่อศัพท์: Advantage



รายละเอียด: เพิ่มโอกาสสำเร็จในการทอยลูกเต๋า โดยจะมีการเพิ่มจำนวนลูกเต๋าเพิ่มเข้ามาอีกลูก และในระหว่างการทอยระบบจะเลือกเอาลูกเต๋าคู่ที่ได้แต้มมากที่สุดเสมอ

ชื่อศัพท์: Disadvantage



รายละเอียด: ลดโอกาสสำเร็จในการทอยลูกเต๋า โดยจะมีการเพิ่มจำนวนลูกเต๋าเข้ามาอีกลูก และในการทอยเต๋าระบบจะเลือกลูกเต๋าคู่ที่ได้แตมน้อยสุดเสมอ

ชื่อศัพท์: Armour Class (AC)

รายละเอียด: ตัวกำหนดความสำเร็จในการโจมตี เช่น หากเรามีค่า AC อยู่ที่ 15 และหากศัตรูที่โจมตีเราสามารถทอยเต๋าคู่ที่ได้แต้มมากกว่า 15 บัดนั้นมันก็จะสามารถโจมตีใส่เราได้แต่กลับกันหากศัตรูทอยเต๋าคู่ที่ได้แตมน้อยกว่า 15 จุดนี้มันก็จะโจมตีเราพลาดไปโดยปริยาย

ชื่อศัพท์: Action



รายละเอียด: การกระทำทั่วไป เช่น การโจมตี, การใช้เวทมนตร์ หรือใช้ Class Actions ต่างๆ

ชื่อศัพท์: Bonus Action



รายละเอียด: การกระทำพิเศษ เช่น การกระโดดหรือการวิ่งสำหรับสายอาชีพเฉพาะต่างๆ

ชื่อศัพท์: Reactions



รายละเอียด: การกระทำที่ใช้ขัดจังหวะโดยระบบจะขึ้นมาให้เรากดในเทิร์นของศัตรู

ชื่อศัพท์: Movement Speed



รายละเอียด: ระยะการเคลื่อนที่ของตัวละคร โดยค่านี้จะถูกปรับลดลงทุกครั้งที่เราได้เคลื่อนที่

ชื่อศัพท์: Initiative

รายละเอียด: ค่าการโจมตีก่อน โดยคนที่มิต้านมากเขาก็จะยังมีโอกาสที่จะได้เริ่มการต่อสู้ก่อนเป็นคนแรกเสมอ

ชื่อศัพท์: Surprise

รายละเอียด: สถานะพิเศษที่จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อตัวเราได้เริ่มการต่อสู้โดยที่ศัตรูไม่รู้ตัว ซึ่งเมื่อถ้าเกิดค่าสถานะนี้ขึ้นมานั้นก็จะทำให้เราได้รับเทิร์นฟรีๆ ทั้งทีมในเทิร์นแรก



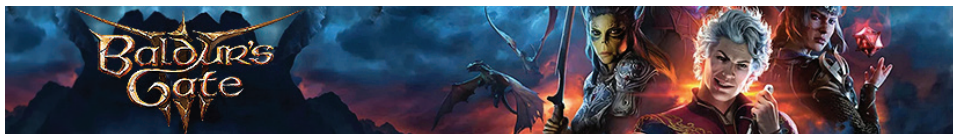
■ ตารางแสดงประเภทของการโจมตี

ประเภท	ประเภทย่อย
กายภาพ	 Bludgeoning = ความเสียหายประเภททุบ
	 Piercing = ความเสียหายประเภทแทง
	 Slashing = ความเสียหายประเภทฟัน
เวทมนตร์	 Acid = ความเสียหายประเภทกรด
	 Cold = ความเสียหายประเภทน้ำแข็ง
	 Fire = ความเสียหายประเภทไฟ
	 Lighting = ความเสียหายประเภทไฟฟ้า
	 Thunder = ความเสียหายประเภทสายฟ้า
	 Poison = ความเสียหายประเภทพิษ
	 Radiant = ความเสียหายประเภทแสง
	 Necrotic = ความเสียหายประเภทวิญญาณ

	Force = ความเสียหายประเภทพลังงาน
	Psychic = ความเสียหายประเภทพลังจิต

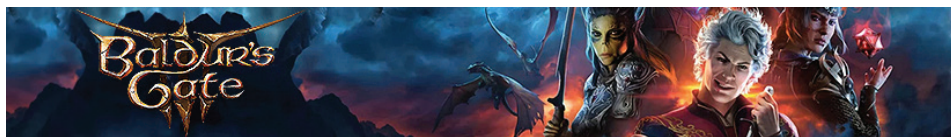
■ ตารางแสดงสถานะผิดปกติ

ชื่อสถานะ	ผลของสถานะ
Bane 	ลดค่า Attack Rolls และ Saving Thrown ลง 1d4
Bleeding 	ได้รับความเสียหายประเภทฟัน 2 หน่วยเมื่อเริ่มต้นในแต่ละเทิร์น
Blinded 	การโจมตีระยะไกลและเวทมนตร์ระยะไกลในระยะ 3 เมตรจะติด Disadvantage
Charmed 	ศัตรูจะหลงใหลในตัวเราและจะไม่สามารถโจมตีเราได้
Chilled 	ต้านทานความเสียหายประเภทไฟและจะได้รับความเสียหายประเภทน้ำแข็งแรงขึ้น



Crippled 	ลดระยะเคลื่อนที่เหลือ 0 จนทำให้ค่า Saving Thrown ของ Dexterity ติด Disadvantage
Dazed 	ไม่สามารถใช้ Reaction ได้ จนทำให้ติดสถานะ Disadvantage สำหรับ Saving Thrown ประเภท Wisdom และจะไม่คิดค่า Dexterity เข้ามาใน Armour Class
Downed 	ในช่วงสถานะตอนหลัง ชีวิตเราหมด จุดนี้เราก็ จะถูกสุ่ม Saving Thrown รวม 3 ครั้ง ซึ่งถ้าหากว่า เราสุ่ม Saving Thrown ได้ สำเร็จก็จะทำให้ตัวละคร ของเราสามารถสู้ต่อได้ แต่กลับกันหากเราสุ่ม พลาดก็จะทำให้ตัวละคร ของเราตายลงทันที
Electrocuted 	ได้รับความเสียหายไฟฟ้า แบบ 1d4 ทุกครั้งที่เริ่ม เทิร์น
Encumbered 	เคลื่อนที่ได้ช้าลง เนื่องจากถือของหนัก

Ensnared 	ทำให้ศัตรูไม่สามารถ เคลื่อนที่ได้ จนไปสร้าง ความเสียหาย 1d6
Entangled 	ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ และหากเราถูกโจมตีศัตรูก็ จะมีค่า Advantage เพิ่มขึ้น
Enwebbed 	ไม่สามารถเคลื่อนที่ได้ และถ้าหากว่าเราถูกศัตรู โจมตีก็จะมีค่า Advantage เพิ่มขึ้นและจะไปลดค่า Saving Thrown ของ Dexterity ลง
Feeble 	สร้างความเสียหายจาก อาวุธลดครึ่งหนึ่ง
Frightened 	ทำให้ศัตรูติด Disadvantage ในการ Ability Check และ Attack Rolls โดยศัตรูที่ติด Disadvantage อยู่มันก็จะ เคลื่อนที่ออกจาก เป้าหมายที่มอบสถานะ ให้มัน
Frostbite 	เมื่อศัตรูได้รับความเสียหาย จากน้ำแข็ง จุดนี้ศัตรูก็จะ ได้รับความเสียหายจาก น้ำแข็งต่ออีกเทิร์น



ชื่อเผ่าพันธุ์: Tiefling



เผ่ารองที่ 1: AsmodeusTiefling



ระยะทางในการเคลื่อนที่: 9 เมตร

ความสูงในการกระโดด: 30 ฟุต

เผ่ารองที่ 2: Mephistopheles Tiefling



ระยะทางในการเคลื่อนที่: 9 เมตร

ความสูงในการกระโดด: 30 ฟุต

เผ่ารองที่ 3: ZarielTiefling



ระยะทางในการเคลื่อนที่: 9 เมตร

ความสูงในการกระโดด: 30 ฟุต

ความเชี่ยวชาญอาวุธ: -

ความเชี่ยวชาญชุดเกราะ: -

สกิลพิเศษ: -

ความสามารถประจำเผ่า:

- Hellish Resistance = ด้านทานความเสียหายประเภทไฟ

- Dark Vision = สามารถมองเห็นในที่มืดได้กว้างขึ้นรวม 12 เมตร

ความสามารถประจำเผ่ารอง:

- AsmodeusTiefling:

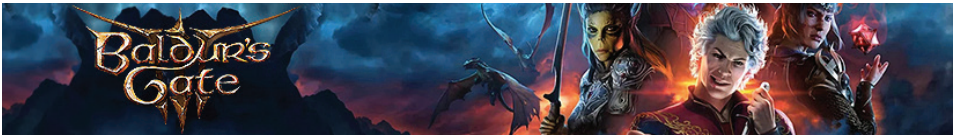
>Tiefling Magic = ได้รับเวทมนตร์ Produce Flame, Hellish Rebuke และ Darkness เมื่อเลเวลถึง 1,3 และ 5 ตามลำดับ

- Mephistopheles Tiefling:

>Tiefling Magic = ได้รับเวทมนตร์ Mage Hand, Burning Hands และ Flame Blade เมื่อเลเวลถึง 1,3 และ 5 ตามลำดับ

- ZarielTiefling:

>Tiefling Magic = ได้รับเวทมนตร์ Thaumaturgy, Searing Smite และ Branding Smite เมื่อเลเวลถึง 1,3 และ 5 ตามลำดับ



ชื่อเผ่าพันธุ์: Githyanki



ระยะทางในการเคลื่อนที่: 9 เมตร

ความสูงในการกระโดด: 30 ฟุต

ความเชี่ยวชาญอาวุธ:

- Shorts Swords
- Long Swords
- Great swords

ความเชี่ยวชาญชุดเกราะ:

- Light Armour
- Medium Armour

สกิลพิเศษ: -

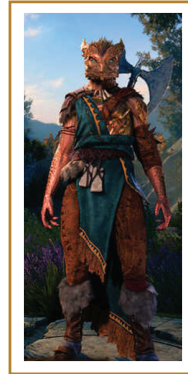
ความสามารถประจำเผ่า:

- Astral Knowledge = ได้รับความเชี่ยวชาญตามสถานะที่เลือก โดยจะส่งผลจนกว่าจะทำการ Long Rest

ความสามารถประจำเผ่ารอง:

- GithyankiPsionics = ได้รับเวทมนตร์ Mage Hand, Enhance Leap และ Misty Step เมื่อเลเวลถึง 1,3 และ 5 ตามลำดับ

ชื่อเผ่าพันธุ์: Dragonborn



รายชื่อเผ่ารอง:



Black



Blue



Brass



Bronze



Copper



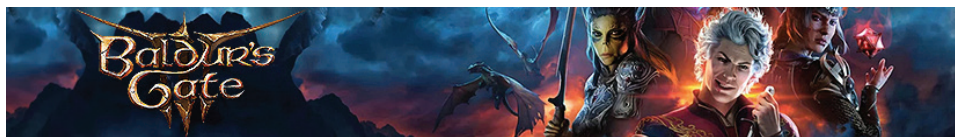
Gold



Green



Red



Silver



White

ระยะทางในการเคลื่อนที่: 9 เมตร

ความสูงในการกระโดด: 30 ฟุต

ความเชี่ยวชาญอาวุธ: -

ความเชี่ยวชาญชุดเกราะ: -

สกิลพิเศษ: -

ความสามารถประจำเผ่า:

- Hellish Resistance = ด้านทานความเสียหายประเภทไฟ

- Dark Vision = สามารถมองเห็นในที่มืดได้กว้างขึ้นรวม 12 เมตร

ความสามารถประจำเผ่ารอง:

- Black Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทกรด

> Acid Breath = โจมตีด้วยกรดเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

-Blue Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทไฟฟ้า

> Lighting Breath = โจมตีด้วยไฟฟ้าเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นแนวตรง

- Brass Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทไฟ

> Fire Breath = โจมตีด้วยไฟเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นแนวตรง

- Bronze Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทไฟฟ้า

> Lighting Breath = โจมตีด้วยไฟฟ้าเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

- Copper Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทกรด

> Acid Breath = โจมตีด้วยกรดเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

- Gold Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทไฟ

> Fire Breath = โจมตีด้วยไฟเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

- Green Dragonborn:

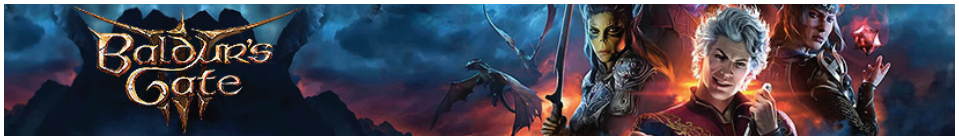
> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทพิษ

> Poison Breath = โจมตีด้วยพิษเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

- Red Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทไฟ

> Fire Breath = โจมตีด้วยไฟเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย



– Silver Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทน้ำแข็ง

> Frost Breath = โจมตีด้วยน้ำแข็งเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

– White Dragonborn:

> Draconic Ancestry = เพิ่มความต้านทานความเสียหายประเภทน้ำแข็ง

> Frost Breath = โจมตีด้วยน้ำแข็งเป็นวงกว้าง 5 เมตรเป็นทรงกรวย

เราก็จะสามารถกดสลับเปลี่ยนเพื่อ Add Class ได้ ซึ่งนี่จะเป็นการเพิ่มอาชีพใหม่ผสมเข้าไปในอาชีพหลักของเรา (ทำได้เฉพาะกับระดับความยากระดับปกติขึ้นไป) หรือจะเลื่อนขั้นเป็นระดับถัดไปในอาชีพเดิมก็ได้เช่นกัน โดยในแต่ละอาชีพนั้นก็จะถูกปลดล็อคความสามารถออกมาตามระดับเลเวลของ Class ในส่วนรายละเอียดของแต่ละอาชีพนั้นๆ ซึ่งก็จะมีอยู่ค่อนข้างเยอะ ดังนั้นเราเลยจะขออธิบายแบบแยกเป็นรายอาชีพแทน ซึ่งก็จะมีอยู่ด้วยกันดังนี้



Class



นี่คือส่วนที่มีความสำคัญที่สุดตลอดการเล่นเกมนของเรา ซึ่งกับการเลือกอาชีพนั้นจะเป็นตัวกำหนดรูปแบบการเล่นทั้งหมดของเรา แต่เราก็สามารถเปลี่ยนแปลงได้ในภายหลัง ไม่เหมือนกับในส่วนของการเล่นเลือกเผ่าพันธุ์ โดยในแต่ละอาชีพนั้นก็จะมีความโจมตีต่างๆ, ความเชี่ยวชาญของอาวุธ, เวทมนตร์ และความสามารถประจำอาชีพที่แตกต่างกันออกไป นอกจากนั้นตัวเกมก็ยังมีระบบ Multi Class ที่จะมาทำให้เราสามารถเรียนความสามารถของอาชีพอื่นๆ ได้เมื่อเราได้เลเวลอัพ โดยหากเมื่อใดที่เราเลเวลอัพ



1. Barbarian



นักรบผู้บ้าคลั่งที่เน้นสายโจมตีระยะประชิดจนไปสร้างความเสียหายได้แบบรุนแรง แถมยังมาพร้อมกับความสามารถพิเศษอย่าง Rage ที่จะไปสร้างความเสียหายใส่ศัตรูได้มากขึ้นในช่วงระยะเวลาหนึ่ง ส่วนหลักของการเล่นจะเน้นไปที่สายการโจมตีระยะประชิดที่จำเป็นจะต้องใช้ค่า Rage มาสร้างความเสียหายพร้อมกับเสริมการต้านทานในด้านต่างๆ รวมไปถึงการมอบ Bonus Action ที่จะไปทำให้เราสามารถโจมตีเสริมใส่ศัตรูได้แบบไม่เสียค่า Action

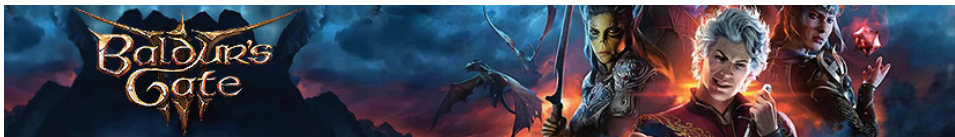


■ ตารางแสดงความสามารถทั่วไป

<u>ค่าสถานะหลัก</u>	<u>รูปแบบการโจมตี</u>	<u>ค่าสถานะสำหรับ Saving Thrown</u>	<u>ค่าความเชี่ยวชาญอาวุธ</u>	<u>ค่าความเชี่ยวชาญชุดเกราะ</u>	<u>สกิลที่สามารถเลือกได้</u>
- Strength	D12	- Strength - Constitution	- Simple Weapon - Martial Weapon	- Light Armour - Medium Armour - Shields	- Animal Handling - Athletics - Intimidation - Nature - Perception

■ ตารางแสดงความสามารถที่เพิ่มขึ้นตามระดับเลเวล

<u>เลเวล 1</u>	
<u>ความสามารถที่ได้รับ</u>	<u>รายละเอียดของความสามารถ</u>
Rage 	เมื่อใช้งานจะแสดงผลต่างๆ ดังนี้ - เพิ่มความต้านทานการโจมตีกายภาพ - เพิ่มพลังโจมตีระยะประชิดและการขว้างสิ่งของ - เพิ่มค่า Advantage สำหรับ Saving Thrown ประเภท Strength - Rage จะแสดงผลต่อเนื่อง 10 เทิร์น และจะไปยุติสถานะลงหากเราไม่ได้โจมตีศัตรูในเทิร์นนั้นๆ โดยเราจะไม่สามารถร่ายสกิลประเภท Concentrate ได้ในระหว่างที่บีบกำลังทำงาน
Unarmored Defense 	เมื่อไม่สวมใส่เกราะก็จะนำเอาค่า Constitution มาคิดเป็น Armour Class แทน พร้อมกับไปมอบความสามารถ Dexterity เพิ่มเติมให้ด้วย
รายละเอียดอื่นๆ: - จำนวนชาร์จของ Rage เป็น 2 แต้ม	



เลเวล 2

ความสามารถที่ได้รับ	รายละเอียดของความสามารถ
Reckless Attack 	จนกว่าจะถึงเทิร์นถัดไปก็จะไปเพิ่มค่า Advantage ในการ Attack Roll ให้กับตัวเองและศัตรูที่โจมตีเรา
Danger Sense 	ได้รับค่า Advantage สาย Dexterity ที่จะไปช่วยป้องกันเราจากกับดักและจากสภาพพื้นที่ (ความสามารถจะไม่ทำงานหากเรากำลังติดสถานะดาบอดหรือหมดสติ)

เลเวล 3

เลือก Sub Class อันใดอันหนึ่งจากสามอาชีพ

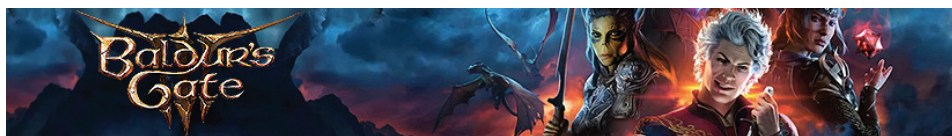
ชื่ออาชีพพรอง	ความสามารถที่ได้รับ	รายละเอียดของความสามารถ
Berserker 	Frenzy (ใช้แทน Rage) 	มอบความสามารถ Frenzied Strike และ Enraged Throw ให้หลังจากที่เราได้ใช้งาน โดยจะไปช่วยเพิ่มความต้านทานกายภาพและจะไปเพิ่มค่า Advantage สำหรับ Strength Saving Throw (เราจะไม่สามารถใช้ได้หากกำลังสวมใส่เกราะหนัก)
	Frenzied Strike 	ทำให้การโจมตีปกติเป็น Bonus Action เทิร์นละ 1 ครั้ง
	Enraged Throw 	สามารถขว้างของไปยังเป้าหมายจนไปสร้างความเสียหายได้ตามน้ำหนักของสิ่งที่เราขว้างไป โดยเราจะสามารถถือของได้ตามค่า Strength ของตัวผู้ขว้าง



Wildheart 	Speak with Animal 	สามารถพูดคุยกับสัตว์ได้
– เลือก Bestial Heart 1 ชนิด		
Wild Magic 	Rage: Wild Magic (ใช้แทน Rage) 	เมื่อเข้าสู่การ Rage เราก็จะได้สุมเอฟเฟ็คจากเวทมนตร์ที่ได้รับ (ดูที่ตาราง Wild Magic)
	Magic Awareness 	ใช้งานแบบ Bonus Action ก็จะไปเพิ่มค่า Saving Throw เมื่อเรามีถูกศัตรูโจมตีด้วยเวทมนตร์
รายละเอียดอื่นๆ: – จำนวนขาร์จของ Rage เป็น 3 แต้ม		

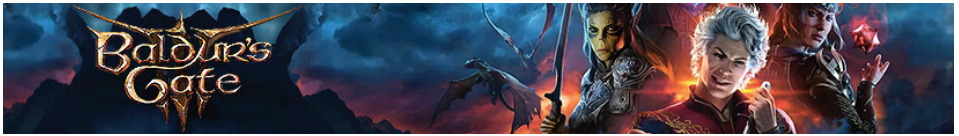
เลเวล 4	
ความสามารถที่ได้รับ	รายละเอียดของความสามารถ
รายละเอียดอื่นๆ: – เลือก Feat 1 ชนิด	

เลเวล 5	
ความสามารถที่ได้รับ	รายละเอียดของความสามารถ
Extra Attack 	เพิ่มจำนวนการโจมตีต่อเทิร์น 1 รอบ
Fast Movement 	เพิ่มความเร็วเคลื่อนที่ 3 เมตร/10 ฟุต เมื่อเราไม่ได้ใส่เกราะหนัก



■ ตารางแสดงบัฟพิเศษ Bestial ของสายอาชีพพรอง Wildheart

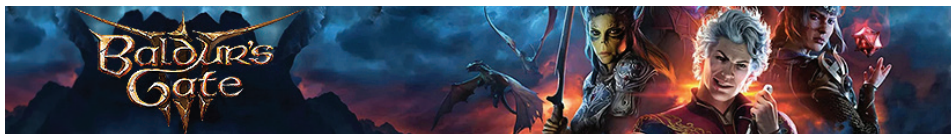
<u>ชื่อ Bestial Hearts</u>	<u>คำอธิบาย</u>	<u>ท่าพิเศษ</u>
Bear Heart	เมื่อเราทำ Rage เราก็จะสามารถใช้ท่า Unrelenting Ferocity จนทำให้ได้ค่าการต้านทาน ทุกชนิดเพิ่มขึ้นยกเว้นแค่กับการโจมตีแบบกายภาพ	Rage: Bear Heart  Unrelenting Ferocity 
Eagle Heart	เมื่อเราทำ Rage เราก็จะสามารถใช้ท่า Diving Strike ส่วนศัตรูก็จะถูก Disadvantage สำหรับ Opportunity Attacks และเรายังสามารถ Dash ในช่อง Bonus Action ได้ด้วย	Rage: Eagle Heart  Diving Strike 
Elk Heart	เมื่อเราทำ Rage เราก็จะสามารถใช้ท่า Primal Stampede เพื่อเพิ่มระยะการเคลื่อนที่เป็น 4.5เมตร/15 ฟุต	Rage: Elk Heart  Primal Stampede 
Tiger Heart	เมื่อเราทำ Rage เราก็จะสามารถใช้ท่า Tiger's Bloodlust เพื่อเพิ่มระยะการกระโดดเป็น 4.5เมตร/15 ฟุต	Rage: Tiger Heart  Tiger's Bloodlust 



Wolf Heart	เมื่อเราทำ Rage เราก็จะสามารถใช้ท่า Inciting Howl จนทำให้เราและพรรคพวกได้รับ Advantage สำหรับ Attack Roll เมื่อเราได้โจมตีศัตรูในระยะ 2 เมตร/7 ฟุต	Rage: Wolf Heart  Inciting Howl 
------------	--	---

■ ตารางแสดงบัฟพิเศษ Animal Aspect ของสายอาชีพพรอง Wildheart

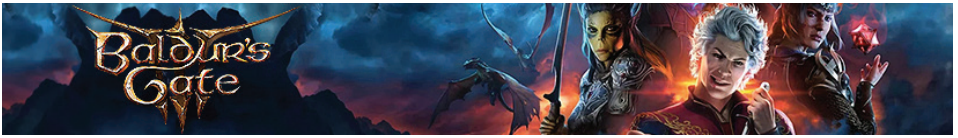
ชื่อ Animal Aspect	คำอธิบาย
Bear 	น้ำหนักที่สามารถบรรทุกทุกของได้จะเพิ่มขึ้น 2 เท่า และยังทำให้เราได้รับค่า Advantage สำหรับ Strength Check
Chimpanzee 	ต้านทานความเสียหายเมื่อเรามีหล่นจากที่สูง และเรายังสามารถโยน Camp Supplies ใส่ศัตรูเพื่อทำให้ศัตรูติดสถานะตาบอดได้ด้วย
Crocodile 	เพิ่มระยะการเคลื่อนที่ 3 เมตร/10 ฟุต ขณะยืนอยู่บนน้ำ และยังทำให้เราได้รับค่า Advantage สำหรับ Saving Throw สถานะ Prone
Eagle 	เพิ่มระยะการมองเห็นในที่มืด 12 เมตร/40 ฟุต และยังทำให้เราได้รับค่า Advantage สำหรับ Perception
Elk 	มอบบัฟให้กับเพื่อนเราพร้อมทีมในระยะ 18 เมตร/60 ฟุต ให้มีระยะการเคลื่อนที่เพิ่มขึ้น 1.5 เมตร/5 ฟุต
Honey Badger 	เมื่อติดสถานะ Poisoned, Frightened หรือ Charmed เมื่อเริ่มเทิร์นก็จะมีโอกาส 50% ที่เราจะได้ Rage แบบไม่ต้องชาร์จ
Stallion 	เมื่อเราวิ่งก็จะไปมอบพลังชีวิตให้กับเราชั่วคราวเป็นจำนวนเท่าหนึ่งของค่าเลเวลที่เรามี



Tiger 	เพิ่มค่า Strength เข้าไปใน Attack Roll เมื่อได้ต่อสู้กับศัตรูที่ติดสถานะ Bleeding หรือ Poisoned จนไปช่วยเพิ่มค่า Proficiency ในหมวด Survival
Wolf 	มอบบัฟให้กับเพื่อนร่วมทีมในระยะ 18 เมตร/60 ฟุตโดยจะไปช่วยเสริมค่า Dexterity เข้าไปหากเราใช้ Strength Check
Wolverine 	เมื่อเราโจมตีศัตรูที่ติดสถานะ Bleeding หรือ Poisoned ก็มีโอกาทำให้ศัตรูติดสถานะ Maim

■ ตารางแสดงบัฟพิเศษ Wild Magic ของสายอาชีพพรอง Wild Magic

ชื่อสกิล	คำอธิบาย
Weapon Infusion 	บัฟเวทมนตร์เข้าไปในอาวุธของเราจนไปสร้างความเสียหายแบบ Force และจะมีพลังโจมตีแบบ 1d6 แล้วเราจะได้รับบัฟน้ำหนักเบา จากนั้นกับอาวุธที่เราขว้างหลังจากที่ได้ใช้งานสกิลนี้ไปก็จะได้ วกย้อนกลับเข้ามาอยู่ในมือเราแบบอัตโนมัติ
Magic Retribution 	ศัตรูที่โจมตีเราจะได้รับความเสียหายย้อนกลับแบบ Force ซึ่งจะมีพลังโจมตีแบบ 1d6
Protective Lights 	ตัวเราและพรรคพวกที่อยู่ในระยะ 3 เมตร/10 ฟุต จะได้รับ Armour Class +1
Intangible Spirit 	ใช้ Bonus Action เรียกซึ่มมอนออกมาในระยะ 10 เมตร/30 ฟุตจากตัวเรา โดยเมื่อจบเทิร์นของสุรธัญเชือกก็จะระเบิดจนไปสร้างความเสียหายใส่ศัตรูทั้งหมดที่อยู่ในระยะ 4.5 เมตร/15 ฟุต ซึ่งจะเป็นการสร้างความเสียหายแบบ Force ที่เป็นพลังการโจมตีแบบ 1d6



ชื่อภูมิหลัง: Guild Artisan

สกิลที่ได้รับ:

- Insight
- Persuasion



ชื่อภูมิหลัง: Noble

สกิลที่ได้รับ:

- History
- Persuasion



ชื่อภูมิหลัง: Outlander

สกิลที่ได้รับ:

- Athletics
- Survival



ชื่อภูมิหลัง: Sage

สกิลที่ได้รับ:

- Arcana
- History



ชื่อภูมิหลัง: Soldier

สกิลที่ได้รับ:

- Athletics
- Intimidation



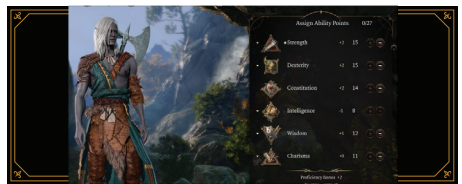
ชื่อภูมิหลัง: Urchin

สกิลที่ได้รับ:

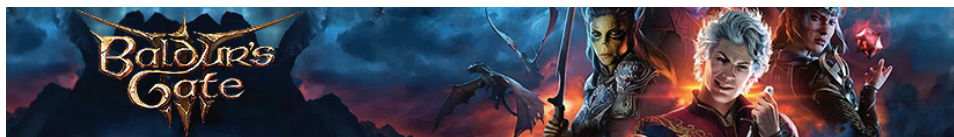
- Sleight of Hand
- Stealth



Ability Score: ค่าสถานะหลักของเกม



โดยค่าสถานะหลักทั้งหมดในเกมนี้จะมียู่ด้วยกันอยู่ 6 ค่า ซึ่งแต่ละค่าก็จะไปส่งผลต่อการทำ Attack Roll และ Difficulty Class ที่แตกต่างกันออกไป รวมไปถึงค่าสถานะหลักที่ใช้สำหรับโจมตีตามสายอาชีพนั้นๆ ด้วย เช่นอย่างอาชีพ Fighter หรือ Barbarian ก็จะใช้ค่าหลักในการโจมตีเป็น Strength กลับกัน หากตัวละครในสายอาชีพ Rogue หรือ Ranger ก็จะต้องใช้ค่า Dexterity เป็นหลักสำหรับการโจมตี นอกจากนั้นค่าสถานะหลักยังถูกนำไปใช้รวมบวกแถมเพิ่ม Ability Check ในสถานการณ์ต่างๆ อีกด้วย และนี่ก็คือรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับค่าสถานะหลักที่มีอยู่ทั้งหมดในเกม



■ รายละเอียดของค่าสถานะหลักทั้ง 6 ภายในเกม

ชื่อค่าสถานะ: Strength



อาชีพที่ใช้ค่าสถานะเป็นหลัก:

- Barbarian
- Paladin
- Fighter

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่ม Attack Roll สำหรับการโจมตีระยะประชิด
- เพิ่มระยะการกระโดด
- เพิ่มน้ำหนักสูงสุดที่สามารถบรรทุกได้
- เพิ่มน้ำหนักของไอเทมที่สามารถขว้างได้

Ability Check:

- Athletics

Saving Throws:

- สถานะ Prone

ชื่อค่าสถานะ: Dexterity



อาชีพที่ใช้ค่าสถานะเป็นหลัก:

- Ranger
- Rogue
- Monk

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่ม Attack Roll สำหรับการโจมตีระยะไกล

Ability Check:

- Acrobatics
- Sleight of Hand
- Stealth

Saving Throws:

- ลดความเสียหายจากเวทมนตร์ที่ส่งผลเป็นพื้นที่

ชื่อค่าสถานะ: Constitution



อาชีพที่ใช้ค่าสถานะเป็นหลัก:

-

ความสามารถที่ได้รับ:

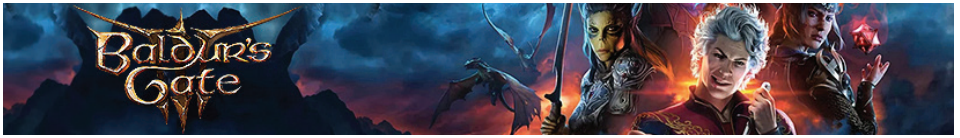
- เพิ่มพลังชีวิต
- เพิ่มพลังกาย
- เพิ่มพลังป้องกันกายภาพ

Ability Check:

-

Saving Throws:

- สถานะพิษ
- ระยะเวลาการใช้เวทมนตร์ Concentration



ชื่อค่าสถานะ: Intelligence



อาชีพที่ใช้ค่าสถานะเป็นหลัก:

- Wizard

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มพลังโจมตีเวทมนตร์ของสายอาชีพ Wizard

Ability Check:

- Arcana
- History
- Investigation
- Nature
- Religion

Saving Throws:

- เวทมนตร์ประเภทพลังจิตและความสามารถจาก illithids

Ability Check:

- Animal Handling
- Insight
- Medicine
- Perception
- Survival

Saving Throws:

- ค่าต้านทานสถานะต่างๆ ได้เกือบทุกชนิดในเกม

ชื่อค่าสถานะ: Charisma



อาชีพที่ใช้ค่าสถานะเป็นหลัก:

- Bard
- Sorcerer
- Warlocks

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มพลังโจมตีเวทมนตร์ของสายอาชีพ Bard, Sorcerer, Warlocks

Ability Check:

- Deception
- Intimidation
- Performance
- Persuasion

Saving Throws:

-

ชื่อค่าสถานะ: Wisdom



อาชีพที่ใช้ค่าสถานะเป็นหลัก:

- Clerics
- Druids

ความสามารถที่ได้รับ:

- เพิ่มพลังโจมตีเวทมนตร์ของสายอาชีพ Clerics, Druids



Deception



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการหลอกลวง

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Charisma



Investigation



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการตรวจสอบ

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Intelligence



History



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- รอบรู้เรื่องประวัติศาสตร์

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Intelligence



Medicine



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- รอบรู้เรื่องยาและสมุนไพร

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Wisdom



Insight



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการอ่านท่าทางของคน

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Wisdom



Nature



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- รอบรู้เรื่องธรรมชาติ

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Intelligence



Intimidation



รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการบังคับขู่เข็ญ

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Charisma



Perception



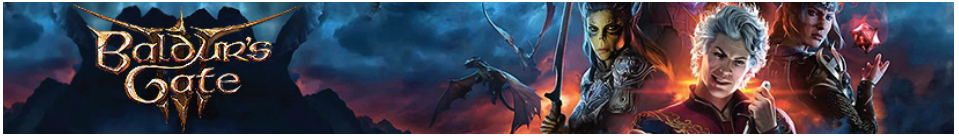
รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการตรวจสอบสิ่งที่ซ่อนอยู่ตามที่ต่างๆ

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Intelligence





Performance

รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการแสดง

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Charisma



Persuasion

รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการโน้มน้าวใจผู้คน

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Charisma



Religion

รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- รอบรู้เรื่องศาสนา

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Intelligence



Sleight of Hand

รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- มือไวจนสามารถขโมยของหรือสะเดาะประตูได้ง่ายขึ้น

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Dexterity



Stealth

รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- เพิ่มความสามารถในการหลบเร้น เรียกว่าศัตรูจะตรวจเจอเราได้ยากขึ้น

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

Dexterity



Survival

รายละเอียดการใช้งานเบื้องต้น:

- ความสามารถในการผจญภัยที่จะช่วยให้เราเจอสมบัติตามป่าเขาได้ง่ายขึ้น

ค่าสถานะที่เกี่ยวข้อง:

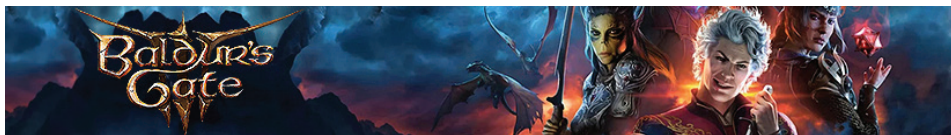
Wisdom



Feat: ค่าความสามารถพิเศษ



ค่าความสามารถพิเศษที่เราจะสามารถอัปเกรดได้ในทุกสายอาชีพ โดยค่าตรงส่วนนี้จะถูกอัปเกรดครั้งแรกเมื่อตัวละครของเราได้อัปเลเวลไปถึงเลเวล 4 แล้ว โดยตัวเกมจะไม่มีการอัปเพิ่มขึ้นของค่าสถานะตามเลเวลเหมือนเกมอื่นๆ จนทำให้เราจำเป็นต้องมาเอาบัฟหรือคอยอัปมาค่าสถานะหลักให้เพิ่มขึ้นจาก



ความสามารถ Feat นี้แทน ซึ่งเราจะสามารถเลือก Feat ที่เหมาะสมกับตัวละครของเราได้ตามต้องการ ซึ่งภายในหัวข้อนี้จะแสดงถึงรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับ Feat ทั้งหมดที่มีอยู่ในเกม

■ ตารางแสดง Feat ทั้งหมดภายในเกม



Ability Improvements

ความสามารถ:

ได้รับแต้มสำหรับเพิ่มค่าสถานะหลัก 2 แต้ม สูงสุดไม่เกิน 20 แต้ม



Actor

ความสามารถ:

- เพิ่มค่า Charisma 1 แต้ม สูงสุดไม่เกิน 20 แต้ม
- ได้รับความเชี่ยวชาญของสกิล Deception และ Performance เพิ่มขึ้นเป็น 2 เท่า



Alert

ความสามารถ:

ได้รับโบนัส Initiative +5 และไม่สามารถถูกศัตรู Surprised ได้



Athlete

ความสามารถ:

- เพิ่มค่า Strength จำนวน 1 แต้ม สูงสุดไม่เกิน 20 แต้ม
- เพิ่มค่า Dexterity จำนวน 1 แต้ม สูงสุดไม่เกิน 20 แต้ม
- เมื่อตัวเราติดสถานะ Prone จะยืนขึ้นได้แล้วเราจะเสียค่า Movement น้อยลง
- เพิ่มระยะเวลากระโดด 50%



Charger

ความสามารถ:

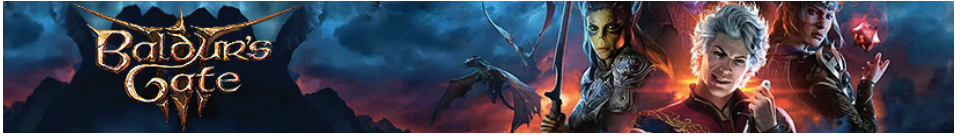
- สามารถใช้ท่า Charger: Weapon Attack ได้
- สามารถใช้ท่า Charger: Shove ได้



Crossbow Expert

ความสามารถ:

- เมื่อใช้ Crossbow โจมตีใส่ศัตรูในระยะประชิดการลุ่มเต้าจะไม่ติด Disadvantage
- การโจมตีด้วยท่า Piercing Shot จะมอบสถานะ Gaping Wounds เป็นระยะเวลาเพิ่ม 2 เท่า



ส่วนของการต่อสู้

Armour Class: -

HP: -

Movement Speed: 9 เมตร/30 ฟุต

Weight: 75 กิโลกรัม

Initiative: +3

Proficiency Bonus : +2

Ability Score

<u>STR</u>	<u>DEX</u>	<u>CON</u>	<u>INT</u>	<u>WIS</u>	<u>Cha</u>
8	17	14	13	13	10

Saving Thrown

<u>STR</u>	<u>DEX</u>	<u>CON</u>	<u>INT</u>	<u>WIS</u>	<u>Cha</u>
-1	+3	+2	+1	+1	0

สกิลพิเศษ



Darkvision = สามารถโจมตีศัตรูที่อยู่ไกลได้ในความมืดสูงสุด 12 เมตร



Fey Ancestry = ต้านทานสถานะ Sleep และได้รับค่า Advantage ต่อสถานะ Charmed



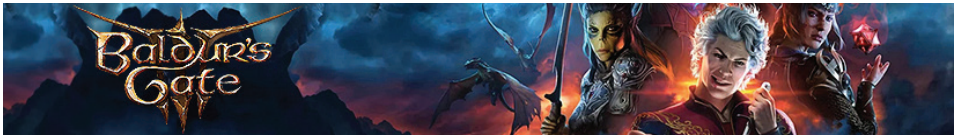
Vampire Bite = กัดศัตรูจนไปสร้างความเสียหาย 2d4 โดยหากศัตรูเป็นมนุษย์ก็จะได้รับสถานะ Bloodless ส่วน Asterion จะได้รับสถานะ Happy



4. Gale



เขาคือพ่อมดแห่ง Waterdeep ที่ตกลงมาจากยาน ก่อนจะได้ใช้เวทมนตร์จนพาตัวเองเข้าไปติดอยู่ในซอกหิน โดยเขาถือเป็นพ่อมดที่มีระเบิดเวทมนตร์ที่เรียกว่า Netherese Orb ติดอยู่ภายในตัว จนทำให้เขากลายเป็นเหมือนกับระเบิดเวลาเคลื่อนที่ อีกทั้งเขายังจะต้องคอยดูดซึมไอเทมเวทมนตร์เข้าไปในตัวเรื่อยๆ เพื่อใช้ดำรงชีวิต นอกจากนั้นตัวพี่แกก็ยังไปหลงรักเทพ Mystra โดยเขาก็ได้พยายามหาหนทางเอาชนะใจนางทุกอย่าง



ข้อมูลทั่วไป

เผ่าพันธุ์: Human

อาชีพ: Wizard

ภูมิลำเนา: Sage

บ้านเกิด: Waterdeep

อายุ: -

ส่วนของการต่อสู้

Armour Class: -

HP: -

Movement Speed: 9 เมตร/30 ฟุต

Weight: 75 กิโลกรัม

Initiative: +1

Proficiency Bonus : +2

Ability Score

<u>STR</u>	<u>DEX</u>	<u>CON</u>	<u>INT</u>	<u>WIS</u>	<u>Cha</u>
8	13	15	17	10	12

Saving Thrown

<u>STR</u>	<u>DEX</u>	<u>CON</u>	<u>INT</u>	<u>WIS</u>	<u>Cha</u>
-1	+1	+2	+3	0	+1



5. Wyll



ชายที่ปรากฏตัวออกมาพร้อมกับพระเอกในตอนแรกที่เมืองกำลังอยู่ในช่วงซบด้น โดยหลังจากคุยกันตัวเราจะรู้ว่าพี่แกเองก็มีประวัติฝั่งตัวเหมือนกับเรา โดยตัวเขานั้นเป็น Warlock ที่ได้ยืมพลังมาจากปีศาจที่มีนามว่า Mizora แล้วเพราะด้วยพันธะสัญญานั้น Wyll จึงต้องการที่จะไปสังหาร Karlach ตามคำมั่นสัญญาที่เคยให้ไว้เพื่อที่จะได้ปลดปล่อยตัวเองออกมาจากพันธะสัญญาต้องบาปนี้

ข้อมูลทั่วไป

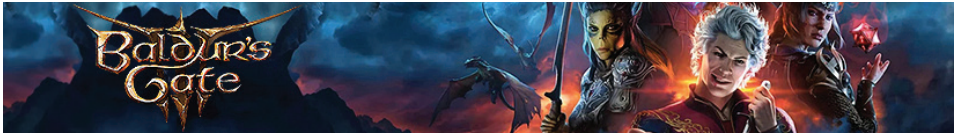
เผ่าพันธุ์: Human

อาชีพ: Warlock — The Fiend

ภูมิลำเนา: Folk Hero

บ้านเกิด: Baldur's Gate

อายุ: -



- Get Help form Healer Nettie = ขอความช่วยเหลือจากนักปราชญ์ใน Emerald Grove
- Get Help form Auntie Ethel = ไปขอความช่วยเหลือจากอาม่า Ethel ในพื้นที่บ่อน้ำ
- Ask the Goblin Priestess to Help = ขอความช่วยเหลือจากนักบวชเผ่า Goblin โดยเราจะต้องไปทำภารกิจ Save the Goblin Sazza ก่อนตามนี้

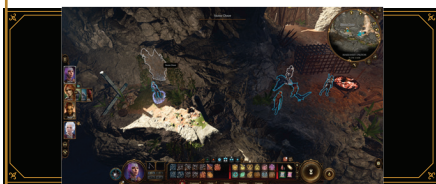
ชื่อภารกิจ: Save the Goblin Sazza

สถานที่ทำภารกิจ: Druid Grove — Prison

วิธีทำภารกิจ



1. มาที่คุกที่อยู่ภายในเมืองก็จะพบกับ Sazza และพวกผู้คุม ซึ่งเราสามารถเข้าไปคุยกับ Karlach เพื่อบอกให้พวกเขาถอดไปได้ ทีนี้หลังผู้คุมออกไปแล้วก็ให้เรามาสะเดาะกลอนช่วย Sazza ออกมา



2. มาที่ทางลับตามภาพและฝ่าพวกศัตรูออกมาตามเส้นทางเราก็จะออกจากเมืองมาได้ด้วยเส้นทางลับ จากนั้น Sazza ก็จะ

นำทางพาเราไปยัง Goblin Camp (ซึ่งก่อนหน้านี้หากเราเลือกปล่อยเธอออกมาก็จะทำให้อุปสรรคในการไปถึง Goblin Camp ของเราลดน้อยลง) จนเมื่อเราเดินเข้ามาด้านใน Shattered Sanctum แล้วเธอก็จะพาเราไปหา Minthara ก่อนจะทรยศเราแบบตื้อๆ ซะงั้น

- Finding the Githyanki Creche = ตามหาสถานที่ตั้งฐานของพวก Githyanki



Get Help form Healer Nettie



1. เดินทางไปต่อทางทิศตะวันออกเราก็จะเจอกับพวก Tiefling ที่กำลังโวยวายเหล่า Druid ที่จับเด็กของเผ่าพวกเขาไปอยู่ แล้วเราก็จะได้ภารกิจ Save Arabella มาทำ



2. คุยกับพวก Druid แล้วเดินเข้าไปด้านใน Sacred Pool และเข้ามาที่อาคาร Emerald Grove ทางตะวันตกเฉียงเหนือเราก็จะพบกับ Arabella ที่กำลังถูก Kagha หัวหน้าของพวก Druid

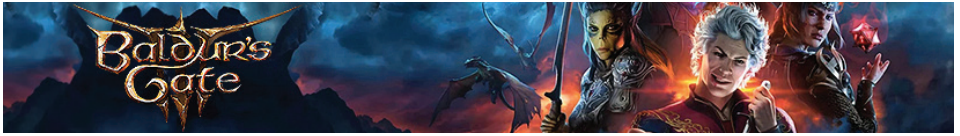


<u>ประเภทการ Check</u>	<u>จำนวนค่าที่ต้องการ</u>	<u>กรณีทอยสำเร็จ</u>	<u>กรณีทอยไม่สำเร็จ</u>
Intimidation	15	ผ่านทางได้แบบชิลๆ	พวก Goblin จะโจมตีเรา
Persuasion	15	ผ่านทางได้แบบชิลๆ	พวก Goblin จะโจมตีเรา
Wisdom (Illithid)	2	ผ่านทางได้แบบชิลๆ	พวก Goblin จะโจมตีเรา



6. เวลานี้ให้เราสำรวจและไล่ทำภารกิจเสริมต่างๆ ในหมู่บ้านให้หมดก่อน โดยจะมีจุดสำคัญเป็นบ้านที่มี Ogres รวม 3 ตัวยืนอยู่ ซึ่งเราจะสามารถเลือกเกลี้ยกล่อมหรือจ้างเขาให้มาช่วยเราต่อสู้แทน Goblin ก็ได้ (ให้เราคัดเลือกข้อแรกและก็ให้ทำ Deception Check) ซึ่งถ้าหากว่าเราสำเร็จเราก็จะได้ Lump's War Horn มา

<u>ประเภทการ Check</u>	<u>จำนวนค่าที่ต้องการ</u>	<u>กรณีทอยสำเร็จ</u>	<u>กรณีทอยไม่สำเร็จ</u>
Deception	10	ไม่ต้องต่อสู้กับ Ogres	เข้าปะทะกับ Orges
Deception (ผ่าน Deception แรกก่อน)	10	Ogres จะยอมรับข้อเสนอของเรา	Ogres จะไม่ยอมรับ ข้อเสนอของเรา
Persuasion ผ่าน Deception แรกก่อน)	20	Ogres จะยอมรับข้อเสนอของเรา	Ogres จะไม่ยอมรับ ข้อเสนอของเรา



28. Nightsong จะเข้าไปพบกับ Shadowheart ที่มีชะตากรรมรอให้เธอสังหาร Nightsong ด้วย Spear of Night เพื่อที่จะได้ขึ้นเป็น Dark Justicar หรืออัศวินศักดิ์สิทธิ์ของเทพ Shar ซึ่งในจุดนี้ตัวเราจะเลือกเกลี้ยกล่อม Shadowheart หรือปล่อยให้เธอตัดสินใจเอาเองก็ได้ โดยจะมีรูปแบบการตัดสินใจ 3 แบบดังนี้

■ **Tips:** ตรงจุดนี้เราจะพบกับ Balthazar อีกรอบ ซึ่งถ้าหากเราเลือกสังหาร หรือปล่อย Nightsong ไป เราก็จะได้สู้กับ Balthazar ก่อน

- หากเราเลือกปล่อย Nightsong ไป จุดนี้เราก็จะเลือกเกลี้ยกล่อมให้ Shadowheart ไม่ฆ่า Nightsong หรือเธอจะเลือกไม่ฆ่าเองหากเธอมีความสัมพันธ์กับตัวเอกค่อนข้างสูง โดยหลังจากที่เราได้ปล่อย Nightsong ไปก็จะทำให้ Nightsong เป็นอิสระพร้อมกับได้บินออกจากคุกไปจัดการกับ Ketheric ที่ Moonrise Tower

- เลือกที่จะสังหาร Nightsong โดยการเลือกหัวข้อนี้ได้มันตัวเราจะต้องมีอาวุธอย่าง Spear of Night ชะก่อน จากนั้นก็ให้เราเลือกให้ Shadowheart สังหาร Nightsong เพื่อรับใช้ Shar แบบเต็มตัวด้วยการกลายเป็น Dark Justicar

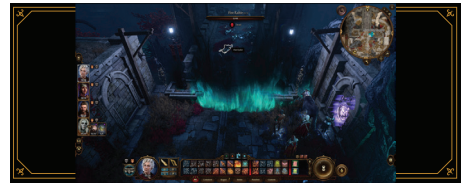
- ให้ Balthazar เอาตัว Nightsong ไป ซึ่งกับกรณีนี้จะทำได้เฉพาะ Balthazar ยังมีชีวิตอยู่ ซึ่งพีแจะจับตัวของ Nightsong กลับไปให้ Ketheric ผู้เป็นนายแล้วก็มีเหตุการณ์ที่ Shadowheart ออกจากทีมเราไปด้วย

- ซึ่งการเลือกข้อนี้ทั้งหมดนี้จะมีไปส่งผลต่อการดำเนินเนื้อเรื่องของเรต่อไปในอนาคต และยังไปเกี่ยวข้องกับภารกิจประจำตัวของ Shadowheart อย่าง Daughter of Darkness แบบตรงๆ ด้วย โดยในการเล่นรอบแรกแนะนำเราเลือกไว้ชีวิต Night Song จะดีกว่า

29. ที่นี้หลังหมดธุระในพื้นที่แห่งนี้แล้วก็ให้เราตาม Night Song ไปยัง Moonrise Tower ต่อเลย



Defeat Ketheric Thorm's

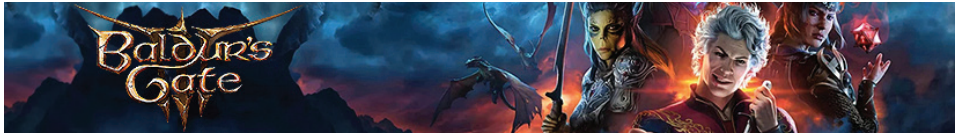


1. ให้เรากลับมาที่ Moonrise Tower โดยตรง จุดนี้จะเกิดเหตุการณ์ตามการเลือกจัดการกับ Nightsong ตามวิธีของเราก่อนหน้านี้

- ปล่อย Nightsong = เราจะพบกับ Jaheira กับพวก Harper ที่เตรียมบุกเข้าไปโจมตีหอคอย (สามารถชวน Jaheira ให้เดินทางกับเราได้)

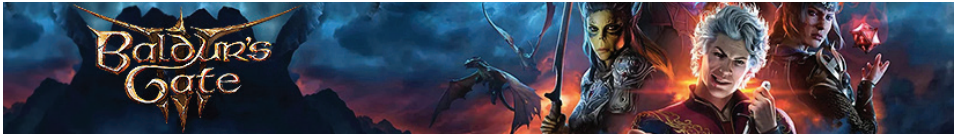
- สังหาร Nightsong = เราจะต้องเข้าปะทะกับกลุ่มศัตรูที่นำโดย Z'rell

- ให้ Balthazar เอาตัว Nightsong ไป = ทุกอย่างจะอยู่สภาพเดิม แต่ Ketheric จะยอมให้เราเข้าไปพบตัวด้านบนหอคอย



2. เมื่อเราเข้ามาด้านในก็จะเป็นเหตุการณ์ต่อจากจุดที่เราเลือกไว้ก่อนหน้านี้
 - ปล่อย Nightsong = เราจะต้องเข้าปะทะกับศัตรู โดยจะมีพวก Harper คอยช่วย และหลังจบการต่อสู้แล้วเราก็จะสามารถชวน Jaheira มาร่วมทีมกับเราได้ เพื่อที่จะได้เดินทางไปจัดการกับ Ketheric ที่ด้านบน
 - สังหาร Nightsong = เราจะต้องเข้าปะทะกับกลุ่มศัตรูเพื่อขึ้นไปยังชั้นบนสุดของหอคอย
 - ให้ Balthazar เอาตัว Nightsong ไป = เดินขึ้นไปแบบซิลๆ
 - เฉพาะเลือกปล่อยหรือสังหาร Nightsong
3. เมื่อมาถึงด้านบนแล้วก็ให้เราเดินเข้าประตูเหล็กก็จะพบกับ Ketheric Thorm ที่กำลังอ่อนแอลงหลังจากที่เพิ่งปลดปล่อย Nightsong ออกมา จากนั้นเราก็จะสามารถเกลี้ยกล่อมให้เขายอมแพ้ได้ดังนี้

<u>ประเภทการ Check</u>	<u>จำนวนค่าที่ต้องการ</u>	<u>กรณีทอยสำเร็จ</u>	<u>กรณีทอยไม่สำเร็จ</u>
Intimidation	21	Ketheric จะยอมฟังเราพูดจาหวานล่อม	เข้าปะทะกับ Ketheric
Persuasion (หลัง Ketheric ยอมฟังเราพูด)	30	Ketheric จะยอมแพ้เรา	เข้าปะทะกับ Ketheric
Intimidation (หลัง Ketheric ยอมฟังเราพูด)	30	Ketheric จะยอมแพ้เรา	เข้าปะทะกับ Ketheric
Deception (หลัง Ketheric ยอมฟังเราพูด)	30	Ketheric จะยอมแพ้เรา	เข้าปะทะกับ Ketheric



Item: ไอเทม



ไอเทมก็คืออุปกรณ์ย่อยต่างๆ ที่มีไว้ช่วยเหลือเราในระหว่างการต่อสู้หรือขณะเดินทาง โดยไอเทมเหล่านี้เราจะสามารถหาซื้อได้จากในร้านค้า หรือจากการปรุงยาและขโมยมา หรือเก็บมาจากร่างศัตรูที่เราจัดการไปในระหว่างต่อสู้ ซึ่งไอเทมในเกมนี้จะมีอยู่หลายชนิดด้วยกัน ตั้งแต่ไอเทมไว้ใช้สำหรับโจมตี, ไว้ใช้สำหรับรักษาสถานะผิดปกติ หรือว่าฟื้นฟูพลัง ซึ่งภายในหัวข้อนี้จะแสดงถึงรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับไอเทมที่มีอยู่ในเกม

■ ตารางแสดงไอเทมประเภท Arrows ที่มีอยู่ทั้งหมดในเกม = ใช้สำหรับโจมตีศัตรู

Arrow of Acid



ระดับ: Common

ราคา: 10

ประเภท: ความเสียหาย/อรรถประโยชน์

ผลของไอเทม: สร้างความเสียหายด้วย

อาวุธ + 2d4 ความเสียหายด้วยกรด โดยจะสร้างพื้นที่กรดเอาไว้เป็นรัศมี 2 เมตร/7 ฟุต ในระยะเวลา 2 เทิร์น

Arrow of Fire



ระดับ: Common

ราคา: 10

ประเภท: ความเสียหาย/อรรถประโยชน์

ผลของไอเทม: สร้างความเสียหายด้วย

อาวุธ + 2d4 ความเสียหายด้วยไฟ โดยจะสร้างพื้นที่ไฟเอาไว้เป็นรัศมี 2 เมตร/7 ฟุต ในระยะเวลา 2 เทิร์น

Arrow of Ice



ระดับ: Common

ราคา: 10

ประเภท: ความเสียหาย/อรรถประโยชน์

ผลของไอเทม: สร้างความเสียหายด้วย

อาวุธ + 2d4 ความเสียหายด้วยน้ำแข็ง โดยจะสร้างพื้นที่น้ำแข็งเอาไว้เป็นรัศมี 2 เมตร/7 ฟุต ในระยะเวลา 2 เทิร์น

Arrow of Lightning



ระดับ: Common

ราคา: 10

ประเภท: ความเสียหาย

ผลของไอเทม: สร้างความเสียหายด้วย

อาวุธ + 2d4 ความเสียหายไฟฟ้า โดยจะสร้างพื้นที่ไฟฟ้าเอาไว้เป็นรัศมี 2 เมตร/7 ฟุตเป็นระยะเวลา 2 เทิร์น



Superior Elixir of Arcane Cultivation

ระดับ: Rare

ราคา: 65

วัตถุดิบ: Night Orchid 

ผลของไอเทม: พื้นฟู Spell Slots ระดับ 3



Tadpole Elixir

ระดับ: Rare

ราคา: 30

วัตถุดิบ: Tongue of Madness 

ผลของไอเทม: ได้รับความสามารถ Psionic Weakening และ Psionic Enrichment



Elixir of Psychic Resistance

ระดับ: Very Rare

ราคา: 45

วัตถุดิบ: Intellect Devourer Cerebellum 

ผลของไอเทม: เพิ่มความต้านทานพลังจิต



Supreme Elixir of Arcane Cultivation

ระดับ: Rare

ราคา: 65

วัตถุดิบ: Beholder Iris 

ผลของไอเทม: พื้นฟู Spell Slots ระดับ 4



■ ตารางแสดงไอเทมประเภท Grenades

ที่มีอยู่ทั้งหมดภายในเกม = ไอเทมประเภทระเบิดที่ใช้ขว้างโจมตี

Acid Vial

รัศมี: 2 เมตร / 7 ฟุต

ราคา: 16



ผลของไอเทม: สร้างความเสียหายด้วยกรด 2d6 จนไปสร้างพื้นที่ๆ เป็นกรดขึ้นมาบนพื้นที่

Alchemist's Fire

รัศมี: 3 เมตร/10 ฟุต

ราคา: 13



ผลของไอเทม: ทำให้ศัตรูติดสถานะเผาไหม้ จนไปสร้างพื้นไฟขึ้นมาบนพื้นที่ได้ต่อเนื่อง 2 เทิร์น

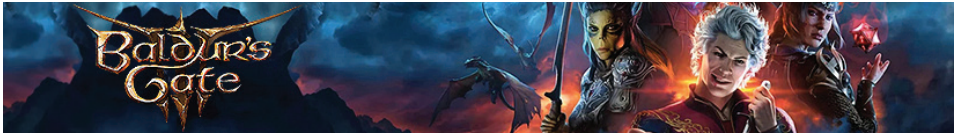
Caustic Bulb

รัศมี: 3 เมตร/10 ฟุต

ราคา: 2



ผลของไอเทม: สร้างพื้น Caustic Brine ขึ้นมาบนพื้นที่



Noxious Spore Grenade



รัศมี: 2 เมตร/7 ฟุต
ราคา: 16

ผลของไอเทม: สร้างพื้นที่ Noxious Fumes จนไปสร้างสถานะ Noxious Fumes ขึ้นมา เป็นระยะเวลา 3 เทิร์น

Flashblinder



รัศมี: 6 เมตร/20 ฟุต
ราคา: 160

ผลของไอเทม: มอบสถานะ Blinded เป็นระยะเวลา 10 เทิร์น หากศัตรูเป็น Steel Watcher หรือ Scrying Eye ก็จะไปช่วยสร้างความเสียหาย 1d6 และทำให้เซงก์ 2 เทิร์น

■ **ตารางแสดงไอเทมประเภท Potions ที่มีอยู่ทั้งหมดในเกม** = ไอเทมประเภทน่ายารักษา สถานะผิดปกติและไปฟื้นฟูพลังชีวิต

Potion of Healing

ระดับ: Common
ราคา: 10



วัตถุดิบ: Rogue's Morsel 

ผลของไอเทม: ฟื้นฟูพลังชีวิต 2d4+2 และลบล้างสถานะเฉาไหม้

Potion of Greater Healing

ระดับ: Common
ราคา: 16



วัตถุดิบ: Balsam 

ผลของไอเทม: ฟื้นฟูพลังชีวิต 4d4+4 และลบล้างสถานะเฉาไหม้

Potion of Superior Healing

ระดับ: Common
ราคา: 25



วัตถุดิบ: Yellow Musk Creeper Petals 

ผลของไอเทม: ฟื้นฟูพลังชีวิต 8d4+8 และลบล้างสถานะเฉาไหม้

Potion of Supreme Healing

ระดับ: Common
ราคา: 45



วัตถุดิบ: Ki-Rin Hair 

ผลของไอเทม: ฟื้นฟูพลังชีวิต 10d4+20 และลบล้างสถานะเฉาไหม้

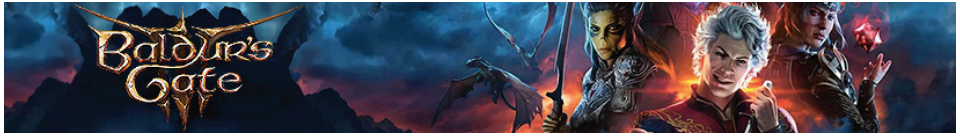
Antidote

ระดับ: Common
ราคา: 13



วัตถุดิบ: Mugwort 

ผลของไอเทม: รักษาสถานะ Poison



Basilisk Oil

ระดับ: Common

ราคา: 10

วัตถุดิบ: -



ผลของไอเทม: รักษาสถานะ Petrified
ให้กลับมาสู่ร่างเดิม

Potion of Glorious Vaulting

ระดับ: Common

ราคา: 13

วัตถุดิบ: Wispspeed 



ผลของไอเทม: มอบสถานะ Potion of Glorious Vaulting เป็นระยะเวลา 10 เทิร์น

Potion of Animal Speaking

ระดับ: Common

ราคา: 13

วัตถุดิบ: Acorn Truffle 



ผลของไอเทม: มอบสถานะ Speak with Animals จนกว่าจะได้ทำ Long Rest

Potion of Mind Reading

ระดับ: Common

ราคา: 13

วัตถุดิบ: Mergrass 



ผลของไอเทม: มอบสถานะ Detect Thoughts จนกว่าจะได้ทำ Long Rest

Potion of Feather Fall

ระดับ: Common

ราคา: 13

วัตถุดิบ: Autumnncrocus 



ผลของไอเทม: มอบสถานะ Feather Fall เป็นระยะเวลา 10 เทิร์น

Potion of Sleep

ระดับ: Common

ราคา: 25

วัตถุดิบ: -



ผลของไอเทม: ทำให้หลับเป็นระยะเวลา 3 เทิร์น

Potion of Gaseous Form

ระดับ: Common

ราคา: 60

วัตถุดิบ: -



ผลของไอเทม: มอบสถานะ Gaseous Form เป็นระยะเวลา 10 เทิร์น

Potion of Vitality

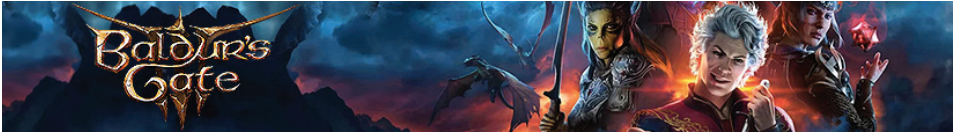
ระดับ: Common

ราคา: 10

วัตถุดิบ: -



ผลของไอเทม: รักษาสถานะ Poison หรือ Disease

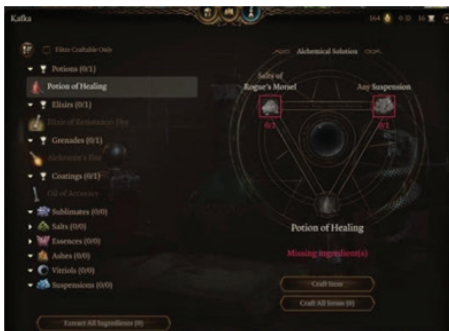


Alchemy: การปรุงยา



การปรุงยาก็เป็นระบบที่บอกตรงๆ เลยว่า ตัวผู้เขียนนั้นไม่ค่อยได้ใช้เท่าไร โดยการปรุงยานั้นจะเป็นการนำเอาวัตถุดิบ 2 ชนิดขึ้นไปมาผสมรวมกัน เพื่อที่จะได้สร้างน้ำยาหรือไอเทมชนิดต่างๆ ขึ้นมาไว้ใช้สำหรับต่อสู้ไม่ว่าจะเป็นน้ำยาไว้เพิ่มค่าสถานะต่างๆ, น้ำยาฟื้นฟูพลังชีวิต ไปจนถึงใช้น้ำยาแก้พวกสถานะผิดปกติต่างๆ โดยวัตถุดิบที่ใช้สำหรับปรุงยานั้น เราจะสามารถหาได้จากการออกไปสำรวจตามพื้นที่ต่างๆ ไปจนถึงหาซื้อได้จาก NPC ประจำเมือง โดยรายละเอียดต่างๆ เกี่ยวกับการปรุงยาภายในเกมนี้จะมีอยู่ด้วยกันดังนี้

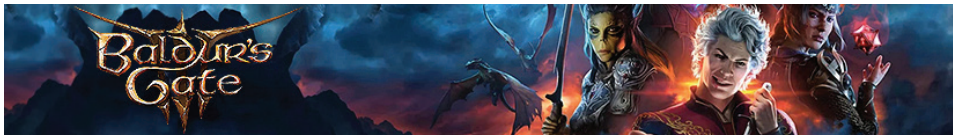
■ วิธีปรุงยาเบื้องต้น



- เราจะต้องได้รับ Recipe มาใช้ปรุงยาก่อน โดยเราจะสามารถรับได้ 2 วิธีคือ เข้าไปอ่านสูตรตามหนังสือหรือว่าเก็บวัตถุดิบมาจากตามพื้น

- เมื่อเราต้องการปรุงยาก็ก็นำเรากดเข้าไปที่คำสั่ง Alchemy แล้วก็ให้เราผสมวัตถุดิบที่จำเป็นขึ้นมา ด้วยการผสมวัตถุดิบตั้งต้น 3 ชิ้นเข้าด้วยกัน เช่นหากเราต้องการปรุงยา Salts of Mugwort เราก็จะต้องผสม Mugwort รวม 3 ชิ้นเข้าไว้ด้วยกันก่อนเพื่อปรุงให้ได้เป็นสูตร Salts of Mugwort

- หลังผสมวัตถุดิบที่จำเป็นสำเร็จแล้ว สดต่อไปต่อมาก็ให้เราไปที่ Recipe ของยาที่เราต้องการผสมเข้าไป จากนั้นก็ให้ดูที่ช่องทางขวามือจะเป็นวัตถุดิบที่ใช้ผสม โดยจุดตรงนี้เราเองสามารถเลือกไอเทมอะไรก็ได้ แต่ขอให้มันมีแบบประเภทเดียวกันกับที่สูตรยาต้องการ เช่น หากสูตรยาต้องการวัตถุดิบประเภท Salts เราก็จะสามารถเลือกวัตถุดิบชนิดใดก็ได้ที่เป็น Salts แบบไม่เฉพาะเจาะจง โดยตรงจุดนี้จะบอกเป็นประเภทกว้างๆ ให้เราดูได้จากชื่อของวัตถุดิบได้เลย เพราะมันจะมาได้ด้วยการผสมวัตถุดิบตั้งต้น 3 ชนิดเข้าไว้ด้วยกัน เหมือนกับในเงื่อนไขแรก)



■ ตารางแสดงสูตรปรุงยาประเภท Potions



Antidote

วัตถุดิบที่จำเป็น: Salts of Mugwort 

วัตถุดิบตั้งต้น: Mugwort 

วัตถุดิบที่ผสม: Suspension



Potion of Angelic Reprieve

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Essence of Unicorn Horn 

วัตถุดิบตั้งต้น: Unicorn Horn 

วัตถุดิบที่ผสม: Salt



Potion of Angelic Slumber

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Essence of Planetar Feather 

วัตถุดิบตั้งต้น: Planetar Feather 

วัตถุดิบที่ผสม: Suspension



Potion of Animal Speaking

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Essence of Acorn Truffle 

วัตถุดิบตั้งต้น: Acorn Truffle 

วัตถุดิบที่ผสม: Salt



Potion of Angelic Reprieve

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Sublimate of Autumn Crocus 

วัตถุดิบตั้งต้น: Autumncrocus 

วัตถุดิบที่ผสม: Essence



Potion of Flying

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Sublimate of Eagle Feathers 

วัตถุดิบตั้งต้น: Eagle Feather 

วัตถุดิบที่ผสม: Essence



Potion of Glorious Vaulting

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Sublimate of Wispweed 

วัตถุดิบตั้งต้น: Wispweed 

วัตถุดิบที่ผสม: Ashes



Potion of Greater Healing

วัตถุดิบที่จำเป็น:
Ashes of Balsam 

วัตถุดิบตั้งต้น: Balsam 

วัตถุดิบที่ผสม: Salt



เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้	
เผ่า	อาชีพ
-	- Wizard (Lv.1) - Sorcerer — Draconic bloodline (Lv.1) - Fighter — Eldritch Knight (Lv.3) - Rogue — Arcane trickster (Lv.3)

 ชื่อ Spells : Guiding Bolt ประเภท: Action	
คำอธิบาย Spells : ทำความเสียหายด้วยแสงให้กับศัตรู 4d6 และไปเพิ่มค่า Advantage ให้กับ Attack Roll ครั่งต่อไป	
ระยะการใช้งาน: 18เมตร 60 ฟุต รัศมี: - Saving Thrown: WIS	
เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้	
เผ่า	อาชีพ
-	- Cleric (Lv.1) - Bard — College of Lore (Lv.6) - Bard — Magical Secret (Lv.10)

 ชื่อ Spells : Hail of Thorns ประเภท: Action + Bonus Action	
คำอธิบาย Spells : ทำความเสียหายใส่ศัตรูที่อยู่ในพื้นที่ได้ทั้งหมดด้วยพลังโจมตีอาวุธ และยังไปช่วยเพิ่มอีก 1d10	
ระยะการใช้งาน: 18เมตร 60 ฟุต รัศมี: 2 เมตร 7 ฟุต Saving Thrown: DEX	
เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้	
เผ่า	อาชีพ
-	- Ranger (Lv.2)

 ชื่อ Spells : Healing Word ประเภท: Bonus Action	
คำอธิบาย Spells : ฟิ้นฟูพลังชีวิต 1d4	
ระยะการใช้งาน: 18เมตร 60 ฟุต รัศมี: - Saving Thrown: -	
เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้	
เผ่า	อาชีพ
-	- Bard (Lv.1) - Cleric (Lv.1) - Druid (Lv.1)



ชื่อ Spells : Hellish Rebuke

ประเภท: Reaction

คำอธิบาย Spells : ใช้ Reaction
จนทำให้ศัตรูได้รับความเสียหาย
ประเภทไฟ 2d10

ระยะการใช้งาน: -

รศมี: -

Saving Thrown: DEX

เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้

เผ่า	อาชีพ
- Asmodeus Tiefling (Lv.3)	- Warlock (Lv.1) - Paladin — Oathbreaker (Lv.3) - Bard — College of Lore (Lv.6) - Bard — Magical Secret (Lv.10)



ชื่อ Spells : Heroism

ประเภท: Action

คำอธิบาย Spells : ทำให้ตัวเราสามารถ
ต้านทานสถานะ Frightened และเพิ่ม
พลังชีวิตสูงสุด 5 หน่วย(Concentration)

ระยะการใช้งาน: 1.5 เมตร 5 ฟุต

รศมี: -

Saving Thrown: -

เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้

เผ่า	อาชีพ
-	- Bard (Lv.1) - Paladin (Lv.2)



ชื่อ Spells : Hex

ประเภท: Bonus Action

คำอธิบาย Spells : ทำความเสียหาย
Necrotic 1d6 และมอบสถานะ
Disadvantage ให้กับสถานะที่เราเลือก
ใช้งาน (Concentration)

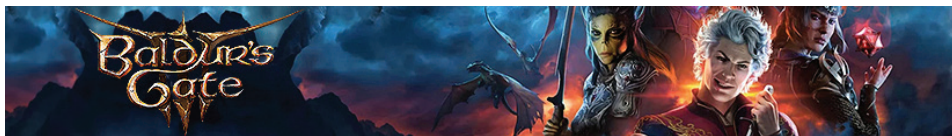
ระยะการใช้งาน: 18เมตร 60 ฟุต

รศมี: -

Saving Thrown: DEX

เผ่าพันธุ์/อาชีพ ที่ใช้งานได้

เผ่า	อาชีพ
-	- Warlock (Lv.1) - Bard — College of Lore (Lv.6) - Bard — Magical Secret (Lv.10)



ผลของการโจมตี: มีโอกาสทำให้ติดสถานะ

Gaping Wounds

- ใช้ Saving thrown ของค่า Constitution
- ในระยะเวลา 2 เทิร์น

การคำนวณความเสียหาย:

ตามพลังโจมตีอาวุธ

Pommel Strike



ประเภท: Bonus action

อาวุธที่ใช้งานได้:

- Longswords 
- Greatswords 

ผลของการโจมตี: มีโอกาสทำให้ติดสถานะ

Dazed

- ใช้ Saving thrown ของค่า Constitution
- ในระยะเวลา 2 เทิร์น

การคำนวณความเสียหาย:

1d4 ความเสียหายประเภททุบ (ไม่ถึงตาย)

Prepare



ประเภท: Movement

อาวุธที่ใช้งานได้:

- Greataxes 

ผลของการโจมตี: สร้างความเสียหายในระยะประชิดได้เพิ่ม

การคำนวณความเสียหาย:

ตามค่า Strength

Rush Attack



ประเภท: Action + Movement

อาวุธที่ใช้งานได้:

- Longswords 
- Spears 
- Tridents 
- Glaives 
- Halberds 
- Pikes 

ผลของการโจมตี: พุ่งไปโจมตีศัตรูในระยะ

9 เมตร/30 ฟุต จนทำให้ศัตรูติดสถานะ Off Balance

- ใช้ Saving thrown ของค่า Strength
- ระยะเวลา 2 เทิร์น

การคำนวณความเสียหาย:

1d4 + ค่า Strength หรือ Dexterity (ตามชนิดของอาวุธ)

Tenacity



ประเภท: Reaction

อาวุธที่ใช้งานได้:

- Morningstars 
- Greatclubs 
- Mauls 

ผลของการโจมตี: สร้างความเสียหายหากศัตรูโจมตีพลาด

การคำนวณความเสียหาย:

ตามค่า Strength



Absorb Intellect



รูปแบบของสกิล: Class Action

วิธีปลดล็อค: เลือกได้1 อย่าง

- Perilous Stakes
- Displacer Beast Shape

คำอธิบาย: ลดค่า Intelligence ที่ 1 ต่อเทิร์น เพื่อฟื้นฟูพลังชีวิตของตัวเรารวม 1 ครั้ง ต่อเทิร์น

Displacer Beast Shape



รูปแบบของสกิล: Class Action

วิธีปลดล็อค: เลือกได้1 อย่าง

- Stage Fright
- Absorb Intellect

คำอธิบาย: แปลงร่างเป็นอสูรที่มาพร้อมกับพลังชีวิต 85 หน่วย



■ ตารางแสดง Illithid Power ระดับ Full

เราจะได้ปลดล็อคเมื่อได้เล่นถึงภารกิจ Confront the Elder Brain หรือ Karlach เราก็จะสามารถเลือกปลดล็อคพลังนี้ได้แบบอัตโนมัติตามเงื่อนไขเนื้อเรื่อง

Strengthened Force Tunnel



รูปแบบของสกิล: Class Action

คำอธิบาย: พุ่งไปด้านหน้าและผลักทุกอย่างให้กระเด็นไกลออกไป 12 เมตร จนไปสร้างความเสียหายแบบแรงกระแทก 3d10+4 และมีโอกาสทำให้ศัตรูติดสถานะ Prone

Fierce Perilous Stakes



รูปแบบของสกิล: Class Action

คำอธิบาย: เพิ่มพลังโจมตีประเภทพลังจิตให้กับพันธมิตร 15 หน่วย และเมื่อเราได้ทำคริติคอลด้วยการทอยมากกว่า 15 ขึ้นไปตัวเราก็จะได้ฟื้นฟูพลังชีวิต

Nebulous Black Hole



รูปแบบของสกิล: Class Action

คำอธิบาย: สร้างแรงดึงดูดขึ้นมาจนไปสร้างความเสียหายแบบแรงกระแทก 3d10+4 และทำให้ศัตรูชะงัก

Synaptic Consumption



รูปแบบของสกิล: Class Action

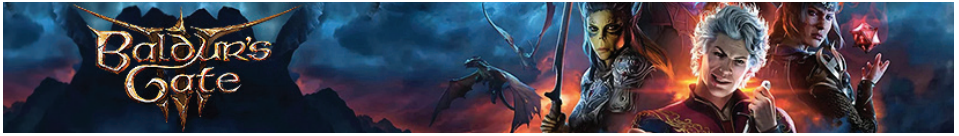
คำอธิบาย: ลดค่า Ability ของศัตรูลง 5 หน่วยแต่ก็จะไปฟื้นฟูพลังชีวิต 2-20 ต่อเทิร์นกระทั่งเมื่อผ่านไป 5 เทิร์นศัตรูก็จะติดสถานะ Prone

Augmented Shield of Thralls



รูปแบบของสกิล: Class Action

คำอธิบาย: เลือก 2 เป้าหมายแล้วเราก็จะได้รับพลังชีวิตสูงสุด 25 หน่วย กระทั่งเมื่อพลังชีวิตของเราที่ถูกเพิ่มมาหายไป บัดนั้นก็จะทำให้ศัตรูที่อยู่รอบๆ ติดชะงักตามไปด้วย



Quarterstuffs



■ ตารางแสดงข้อมูลทั่วไป

<u>บัฟพิเศษประจำอาวุธ</u>	<u>รายละเอียด</u>
การถืออาวุธ	ถือได้ทั้งสองแบบ
ระยะโจมตี	1.5 เมตร/5 ฟุต
Dip	Bonus Action พิเศษที่ทำให้เรา เคลือบอาวุธได้
ท่าประจำอาวุธ	Topple = สามารถ โจมตีศัตรูให้ติด สถานะ Prone
อื่นๆ	ค่าพลังโจมตีตาม สถานะหลัก Strength

■ ตารางแสดงรายชืออาวุธ

Ritual Staff	
<u>ระดับ</u> : Common	
<u>ความเสียหาย</u> : 1d6	
<u>ความเสียหายพิเศษ</u> : -	
<u>ประเภทความเสียหาย</u> : ประเภททุบ	
<u>น้ำหนัก</u> : 1.8 kg / 3.6 lb	<u>ราคา</u> : 10
<u>เอฟเฟคพิเศษ</u> : -	

Twisted Oak Crook



ระดับ: Common

ความเสียหาย: 1d6+1

ความเสียหายพิเศษ: -

ประเภทความเสียหาย: ประเภททุบ

น้ำหนัก: 1.8 kg / 3.6 lb

ราคา: 10

เอฟเฟคพิเศษ: -

Druid Quarterstaff



ระดับ: Common

ความเสียหาย: 1d6

ความเสียหายพิเศษ: -

ประเภทความเสียหาย: ประเภททุบ

น้ำหนัก: 1.8 kg / 3.6 lb

ราคา: 10

เอฟเฟคพิเศษ: -

Quarterstaff



ระดับ: Common

ความเสียหาย: 1d6

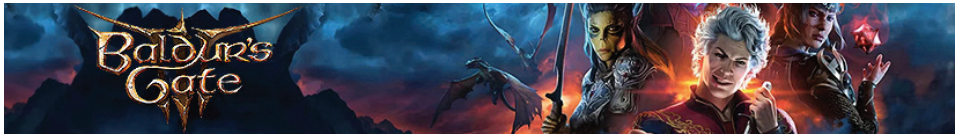
ความเสียหายพิเศษ: -

ประเภทความเสียหาย: ประเภททุบ

น้ำหนัก: 1.8 kg / 3.6 lb

ราคา: 10

เอฟเฟคพิเศษ: -



Jannath's Hat



ระดับ: Very Rare

น้ำหนัก: 0.5 kg / 1 lb

ราคา: 450

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: – ได้รับค่า Advantage สำหรับ Persuasion Check
– ได้รับค่า Advantage สำหรับ Deception Checks

Mask of Soul Perception



ระดับ: Very Rare

น้ำหนัก: 0.5 kg / 1 lb

ราคา: 1300

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: – Soul Perception: เพิ่มค่า Attack rolls, Initiative, และ Perception Checks +2
– สามารถร้าย Detect Thoughts โดยใช้ Spell Slots ระดับ 2 (ฟื้นฟูด้วยการ: Short rest)

Pyroquickness Hat



ระดับ: Very Rare

น้ำหนัก: 0.5 kg / 1 lb

ราคา: 160

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: Fiery Return: เมื่อเราได้สร้างความเสียหายด้วยไฟประเภทต่างๆ ยกเว้นแบบ Cantrips ก็จะทำให้ตัวเราติดสถานะเผาไหม้และได้รับ Bonus Action เพิ่มมากขึ้น

Shapeshifter Hat



ระดับ: Very Rare

น้ำหนัก: 0.5 kg / 1 lb

ราคา: 70

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: – Nature's Embrace: เพิ่มจำนวนชาร์จของ Wild Shape 1 ชาร์จ โดยจะฟื้นฟูหลังจากที่ได้ Long Rest
– Nature +1

Mask of the Shapeshifter



ระดับ: Legendary

น้ำหนัก: 0.5 kg / 1 lb

ราคา: 1

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: Disguise Self: ได้รับเวทมนตร์การ Disguise

■ ตารางแสดง Headwear ประเภท Light Armour (ส่งผลต่อ Armour Proficiency)

Angelic Plume Helmet

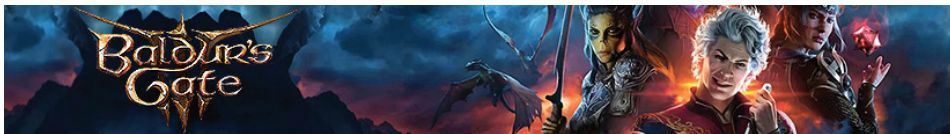


ระดับ: Common

น้ำหนัก: 0.5 kg / 1 lb

ราคา: 25

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: เพิ่มค่า Dexterity Saving Throw +1



Safeguard Shield



ระดับ: Uncommon

ค่า Armour Class: +2

น้ำหนัก: 2.7 kg / 5.4 lb

ราคา: 55

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ:

Saving Throws +1

The Real Sparky Sparkswall



ระดับ: Uncommon

ค่า Armour Class: +2

น้ำหนัก: 2.7 kg / 5.4 lb

ราคา: 70

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ:

Lightning Aura: เราจะใช้งาน Lightning Charges รวม 3 ชาร์จก่อนจะได้ปล่อยพลังไฟฟ้าออกไปสร้างความเสียหายจนทำให้ศัตรูที่อยู่ใกล้ๆ ติดสถานะ Jolts โดยศัตรูที่ติดสถานะจะได้รับความเสียหายไฟฟ้าเพิ่ม 1d4 ในตอนจบเทิร์นและจะไม่สามารถใช้ Reaction ได้

Watcher's Shield



ระดับ: Uncommon

ค่า Armour Class: +2

น้ำหนัก: 2.7 kg / 5.4 lb

ราคา: 70

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ: ได้รับค่า Advantage ในการ Perception Checks

Wood Woad Shield



ระดับ: Uncommon

ค่า Armour Class: +2

น้ำหนัก: 2.7 kg / 5.4 lb

ราคา: 115

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ:

สามารถร้าย Woad's Ensnaring Strike ในรูปแบบ Bonus Action ได้ด้วย Spell Slots ระดับ 1 (ฟื้นฟูด้วยการ Short Rest)

Absolute's Protector



ระดับ: Rare

ค่า Armour Class: +2

น้ำหนัก: 2.7 kg / 5.4 lb

ราคา: 300

ความสามารถพิเศษที่ได้รับ:

- Absolute's Aegis: เมื่อผู้ใส่ถูกโจมตีจากพวก Absolute's ก็จะไปลดความเสียหายที่ได้รับลง 1 หน่วย
- Shield Bash: เมื่อศัตรูโจมตีเราด้วยการโจมตีระยะประชิดเราก็จะสามารถใช้ Reaction เพื่อทำให้ศัตรูติดสถานะ Prone ได้ โดยจะขึ้นอยู่กับค่า Dexterity Saving Thrown ของศัตรู



Sins of the Father



วิธีการได้รับ:

ครอบครอง Throne of Blood แล้วควบคุม Netherbrain

Ceremorphosis



วิธีการได้รับ: เราได้สะละชีวิตจนกลายเป็น Mind Flyer แล้วจัดการ Netherbrain ได้

Roleplayer



วิธีการได้รับ: ทำเงื่อนไขความสำเร็จในภูมิภาคหลังได้ครบ 10 ครั้งจากการเล่นเพียงรอบเดียว

Bedrolls and Breakfast



วิธีการได้รับ:

เราทำ Long Rest แบบเต็มกำลังครั้งแรก

Expand Your Mind



วิธีการได้รับ:

ปลดล็อก Illithid Power ครั้งแรก

Dig for Victory



วิธีการได้รับ:

ขุดสมบัติ 5 ครั้ง

No Penny Required



วิธีการได้รับ:

อ่านใจสำเร็จด้วย Detect Thoughts

Escapologist



วิธีการได้รับ:

หนีออกจากคุกสำเร็จครั้งแรก

Outsourcing



วิธีการได้รับ:

จ้างทหารรับจ้างครั้งแรก

Jack-of-all Trades



วิธีการได้รับ:

เราได้ทำการ Multiclass ในทุกสายอาชีพจากการเล่น 1 ครั้ง

Homebrewer



วิธีการได้รับ:

สร้างน่ายาแบบพิเศษจากการ Alchemy รวม 3 ชนิด

You Have Two Hands for a Reason



วิธีการได้รับ:

เล่นกับ Scratch และ Owlbear cub พร้อมกัน