能力檢定

技能

能力值	關聯技能
力量(STR)	運動
敏捷(DEX)	特技動作、**扒手**、隱藏
體魄(CON)	無(參見體魄欄位)
智力(INT)	奧術、歷史、調查、自然、宗教
感知(WIS)	馴服動物、察言觀色、醫術、觀察、 求生
魅力(CHA)	欺瞞、威嚇、表演、說服

代表性的難度等級

工作難易度	DC
易如反掌的	5
簡單的	10
適中的	15
困難的	20
非常困難的	25
幾乎不可能的	30

力量

力量代表肌肉力量、運動訓練、及能發揮多少肉體潛能。

運動 [1]

必然成功	藉由大量扶手點或者安全的繩結梯攀登牆壁；在相對平靜的水域中游泳；水平跳躍幾呎，數值等同力量值的一半，或者在十呎助跑後等同原值；離地跳躍幾呎，數值等同(3+力量調整值)的一半，或者在十呎助跑之後等同原值。[2]
簡單	爬上一個適量缺少扶手點的牆壁；涉渡湍流；跳躍多於你平時所能幾呎；在跳躍過程中通過一個障礙物，像是等同跳躍距離四分之一高度的矮樹叢或牆壁。
普通	攀爬欠缺垂直立足點，懸掛於突起或懸空地帶的繩索；在急流中游泳，或者在平緩水流中逆流上游。
困難	憑藉極少量的扶手點攀牆；在跳躍的中途或結束時抓住繩子或者其他扶手點；在洪水中游泳或者在急流中逆流上游。
非常困難	在扶手點稀少或全無的場合爬上滑溜溜或陡峭的牆面；用足量的扶手點沿著懸垂地帶垂直攀爬；在暴雨狂風中游泳。

需要力量之行動及其他

簡單	強行打開一道卡住或殘破的門；破壞脆弱的綑綁以脫身；讓卡住或有卡榫的物體鬆開。
普通	突破一道用鐵材強化的木門；抓穩行駛中的貨車拖行。
困難	突破一個重重上鎖或門住的門；弄倒一尊石像。
非常困難	突破一個沉重的、強化過的門，如監獄或軍械庫門；關上一道滿是水的房間門抵抗水壓。

1: 角色可以在一般情況下攀爬或游泳而無須檢定。然而較費力的狀況下會需要讓他們進行運動檢定。檢定中每一呎的移動都需要消耗額外一呎的移動力，如果被認定為在困難地形移動時則為額外消耗兩呎。擁有攀爬或游泳速度的角色則略過相應移動類型的額外消耗。

同樣的，角色可以不進行檢定的水平與垂直跳躍距離，取決各人的力量值與調整值。通常試圖進行超越以上表格推算的距離跳躍時才需要進行運動檢定。

2: 在垂直跳躍期間，角色可以伸展雙臂來攜到等同其身長 1/2 的額外距離，這樣可以有效增長其跳躍距離，以便嘗試抓住邊緣或其他扶手點。

敏捷

敏捷代表機敏度、反射速度、平衡力。

特技動作

簡單	在冰結地面行走；在混亂中保持挺立；在危險地形安全著陸。
普通	沿著狹窄的邊緣行走；用吊燈擺盪並用腳著地。
困難	穿越一座搖晃劇烈的繩結吊橋。
非常困難	走鋼索；從敵人上方跳過或下方鑽越。

扒手

簡單	耍個簡單戲法，像是掌藏硬幣大小的物體。
對抗(感知)	在目標身上置物或竊物；將物品藏於自己的角色身上。

隱藏 [1]

對抗(感知)	對敵人隱藏身形；潛行穿越無警戒的目標；在他人分心時逃脫。

開鎖 [2]、解除陷阱 [2] 及其他

簡單	解開一個簡單的鎖；干擾一個簡單陷阱運作；進行需要相當巧手的工作 [3]。
普通	解開一個典型的鎖；從緊縛的繩索脫逃；牢牢綁住一名囚犯。
困難	解開一個精密的鎖；解除一般複雜的陷阱；在狹窄的街角駕駛馬車。
非常困難	解開一個嚴密的精工鎖；解除錯綜複雜的陷阱；自嚴實鎖住的精工鐐銬中逃脫。

1: 一般而言，在戰鬥中隱身需要重重隱蔽或者全掩蓋，但是規則最終取決你的個人決定。

2: 熟練盜賊工具可以讓玩家在開鎖與解除陷阱的檢定數值上加上熟練加值。

3: 像是手術所需的巧手

體魄[1]

體魄代表健康、耐力、生命力。

專注

簡單	令人分心的環境衝擊：如浪打輾轉於風暴中的船隻甲板。
難度可變(10,x)取高者	受到傷害之後進行 DC10 或者 1/2 損傷數值的體質豁免，高者為準。

強行軍 [2]

難度可變(DC 10 + x)	每一小時的強行軍結束，角色必須進行難度等同 10+(8 小時後每小時+1)的體質豁免。若失敗則角色承受一級力竭。

空氣

一名角色可以閉氣的分鐘數等同 1+體質調整值（最少 30 秒）。 當一名生物窒息時，可以撐過數個戰鬥輪，數量等同其體質調整值。至其下一輪開始時，生命值變為 0 並瀕死。

食物

一名角色需要每日吃一磅食物維生，在陷入致命飢餓之前，角色可以持續 3+其體質調整值的日數不用進食（最少 1 天）。無進食日數在正常吃足一天的分量時重置，否則超越忍耐極限之後，玩家每過一天就自動承受一級力竭。

飲水 [3]

自動	若一名角色當日飲用低於每日總需求水量的一半，在當日結束將承受一級力竭，若已陷入力竭狀態則承受二級力竭。
普通	若一名角色當日飲用超出每日總需求水量的一半，但是少於總須量時，須通過一個體質豁免或者承受一級力竭，已陷入力竭狀態則承受二級力竭。

1: 體質是主要以被動進行的「技能」代表，相較於展現角色特定專業動作，更注重持久效應。因此體魄檢定比其他能力檢定來得不常見，而且通常不附加熟練加值，儘管情境獎勵可能仍然適用。（能力檢定與豁免骰不同，角色可以將熟練加值加諸豁免骰值。）

2:一名角色在冒力竭的風險前，每天只能旅行 8 小時。

3:一名角色每天需要飲用一加侖的水，若是氣候嚴酷則需要兩加侖。

智力

智力代表思考速度、記憶力、邏輯能力。

奧術、歷史、自然、宗教

簡單	回想起廣為人知的訊息；識別一般人物、地點、物件、符號或動植物。
普通	回想起更加隱晦或具體的訊息；識別不常見的人物、地點、物件、符號或動植物。
困難	回想起玄妙或明確的訊息；識別罕見的人物、地點、物件、符號或動植物。
非常困難	回想起僅有少數特權者知曉的訊息；識別絕頂罕見的人物、地點、物件、符號或動植物。

調查及其他

簡單	辨認一個非常明顯的陷阱、秘密或關係者留下的加密訊息；向語言不通的智能生物傳達簡單的想法；發現低等幻術下的真相。
普通	辨認一個典型的陷阱；確定一體近期死亡的生物其死亡時間及死因；估算一樣物品的材料價值；發現中等幻術下的真相。
困難	辨認一個完美隱藏的陷阱、物品或區域；偽造或識別一份文件；發現高等幻術下的真相。
非常困難	辨認一個用魔法隱藏的陷阱、物品或區域；判別某樣複雜設備或系統的使用流程與目的；確認某樣建築物、想法或陣形的整體性，並找出任何可利用的弱點。

感知

感知代表你對外在環境的觸覺，反映觀察力和洞察力。

察言觀色、觀察

簡單	發現路徑上顯著的地標或或建築物；聽聞示意風暴將近的遙遠雷聲；辨認一個孩子是否陳述事實。
普通	發現一個自然隱蔽的物件或特徵；竊聽隔壁房間的對話；辨別機密組織的哪個成員是領導者；辨別一個非口頭溝通的訊息之意圖。
困難	發現一個妥善隱藏的物件或特徵；竊聽沉重門後微弱的交談聲；臆測敵人的下一個舉動。
非常困難	發現一個幾乎隱形的物件或特徵；在看得見聽不著時讀取生物唇語。
對抗(魅力)	確定某人是否撒謊，掩飾身分或意圖。
對抗(敏捷)	發現一個試圖隱藏的生物；聆聽隱藏敵人的動靜。

求生

簡單	沿著一條人跡雜沓的小路穿越森林；在雪地或泥地追蹤生物足跡；在豐饒的地區找尋一日所需糧食；在明朗的夜色中導航。
普通	循著一條廢棄或被遺忘的小路走；在叢林追蹤生物足跡；在植被稀疏的地區尋找一日所需糧食；在多雲的夜晚導航；預測將臨的風暴；辨識附近生物的跡象。
困難	在貧瘠的環境追跡生物；在鳥不生蛋的地方找尋一日所需糧食；在異地多雲的夜晚導航；預測明日的天氣。
非常困難	在下雨過後追蹤生物；在異地狂風暴雨的夜晚導航。

馴服動物、醫術及其他

簡單	平撫一隻經馴服的動物；在戰鬥外穩定一瀕死生物的傷勢；診治一個常見的疾病。
普通	平撫一隻野生但生性溫馴的動物；感受動物的情緒狀態；組合一具支離破碎的骨骸；表演複雜的騎乘技巧；在戰鬥中穩定一瀕死生物的傷勢；診治一個不常見的疾病。
困難	意會一隻具敵意動物的下一個行動；控制一匹未受訓的馱獸；診治一個罕見疾病。
非常困難	平撫一隻危險的野生動物；診治魔法或神性的疾病。

魅力

魅力代表你與他人有效地交流的能力。它代表了信心、口才，也能代表迷人或有力的個性。

欺瞞

對抗(感知)	滔滔不絕地唆使或者哄騙某人；偽裝或假扮另一生物；講一個使人信服的謊或者用其他方式隱藏真正目的。

威嚇

簡單	恐嚇一名沒有骨氣的貴族交出零錢包。
普通	向不合作的囚犯打探訊息；唆使街頭惡霸退出抗爭。
困難	向一名警衛提出少管這閒事為妙的忠告；要脅一名公務人員簽署文件。
非常困難	震懾體型比自己大的生物使之逃跑；攔下一群震怒的遊街民眾。

表演

簡單	在客棧或營火邊講故事那般平常的表演。
普通	振奮人心的演講或令人印象深刻的音樂演奏，可能吸引當地表演團體關注並揚名當地的專業表演，。
困難	可能吸引當地觀眾的關注並揚名全國，令人難以忘懷的表演。
非常困難	可能引起外地觀眾，甚至不同位面的存在關注的超凡表演。

說服

簡單	勸服市長讓自己的團隊幫把手；安撫一個惱怒的人。
普通	說服一群大道劫匪和平離去；勸服一個自己相當熟識的和藹友人。
困難	勸服一個王家侍從讓自己的團隊與國王見面；鼓吹或拉攏一個城鎮的領主；為交戰部族進行和平談判。
非常困難	勸服人面獅身自己值得一窺牠守護的秘密；向一條龍保證自己活著比死掉有價值。

角色成長

Lv.	經驗值[1]	熟練加值
1	0	+2
2	300	+2
3	900	+2
4	2,700	+2
5	6,500	+3
6	14,000	+3
7	23,000	+3
8	34,000	+3
9	48,000	+4
10	64,000	+4
11	85,000	+4
12	100,000	+4
13	120,000	+5
14	140,000	+5
15	165,000	+5
16	195,000	+5
17	225,000	+6
18	265,000	+6
19	305,000	+6
20	355,000	+6

1: 經驗值是可累計的。

休息

短休

一種持續最少一小時的休整，在此期間角色可以進行飲食、閱讀或者包紮傷口這類輕鬆不費力的事情。
以下是短休結束時可以達成的效應：
●角色能夠重新使用藉短休可重置的能力、特性與資源。
●角色可以擲一顆相應類型的骰子來消耗現存的生命骰，玩家回復等同於擲骰結果+其體魄調整值的生命值，並且可決定是否消耗剩餘的生命骰。

長休

一種持續至少八小時的休整，在此期間角色必須睡覺或者僅進行輕便的行動例如交談、吃東西或站哨。這些行動只能佔用你的長休時間不超過兩小時。進行超過一小時像是行走或戰鬥這樣的激烈活動會打斷長休。玩家 24 小時之內只能從一次長休中獲益，並且開始長休前最少要有 1 點生命值才有效。
以下是長休結束時可達成的效應：
●角色能夠重新使用藉長休能重置的能力、特性與資源。
●除非另有說明，角色能夠復原所有消耗的生命值。
●角色回復最多總可用生命骰上限 1/2 的生命骰。

傷害與死亡

昏迷	角色生命值降到 0 點時失去意識，生命值不可為負數。
死亡豁免	當角色在 0 生命值開始回合，擲一個死亡豁免(別跟體魄豁免搞混)。骰出 10 或以上者成功，否則失敗。判定結果不需連續，角色累計三次判定成功時傷勢趨穩，三次失敗則死亡。擲出 1 算做兩次判定失敗，擲出 20 則傷勢穩定並恢復 1 點生命值。
於 0 生命值受傷	若角色在生命值為 0 時受到傷害，將承受一次死亡豁免失敗。若這傷害來自暴擊算做兩次失敗。傷害值等同或超越最大生命值時，角色立即死亡。

旅行[1]

步速	單位旅行距離			效果
	分	秒	時	
緩慢	200 尺	2 里	18 里	可以隱藏
正常	300 尺	3 里	24 里	—
快速	400 尺	4 里	30 里	被動感知(觀察)-5

1:一群冒險者每天可以旅行 8 小時。用被動感知來確認注意到的威脅。

穿脫鎧甲

類型	穿戴	脫掉
輕甲	1 分鐘	1 分鐘
中甲	5 分鐘	1 分鐘
重甲	10 分鐘	5 分鐘
盾牌	1 次動作	1 次動作

力竭[1]

Lv.	效果
1	能力檢定劣勢
2	速度減半
3	攻擊骰與豁免劣勢
4	生命值上限減半
5	速度變為 0
6	死亡

1: 力竭的效果會逐層累積，在一生物吃飽喝足完成一次長休時可以減低一級的力竭。

掩護

程度	效果
半掩護	護甲等級與敏捷豁免獲得+2 加值。
3/4 掩護	護甲等級與敏捷豁免獲得+5 加值。
全掩護	不可直接成為攻擊或法術的目標，但有廣域效果的法術與能力仍然有效。

異常與狀態

目盲	任何涉及視力的檢定自動失敗，目盲者攻擊骰帶劣勢，對目盲者的攻擊帶優勢。
迷惑	無法攻擊施惑者或對其使用有害的能力或效應。施惑者對於受惑者的社交行為帶優勢。
耳聾	任何涉及聽力的檢定自動失敗。
死亡	你的角色掛了，很遺憾。角色死亡可以有以下選擇：動用主角光環[*1]；成為烏鴉女王的僕從[*2]；透過任何數量的魔法復活(個人推薦轉生術[*3]！)；重骰一個新角色。(*1：原文 plot armor，用劇情救援角色脫離險境 *2：The Raven Queen 是 4E 灰鷹世界的死亡之神 *3：德魯伊 5 環轉化學派魔法)
力竭	參見"力竭"表格
墜落	墜落的生物在落地時承受每十尺墜落距離 1d6 的鈍擊傷害(最高 20d6)。任何承受墜落傷害的生物會變為倒地狀態。
恐慌	當引發恐慌的根源在視線範圍內時，恐慌者的能力檢定與攻擊骰帶劣勢，並無法用自己的意志來接近恐慌的根源。
被擒	移動速度降為 0，當擒拿者乏力、不能觸及或使之擒拿的檢定失敗時狀態解除。
乏力	不能採取行動或反應。
幻體	對於非魔法的傷害具有抗力，目標亦對來自幻體者的非魔法傷害具抗力。移動可穿越物件與其他生物，但結束移動的地點必須空無一物。
隱形	在判斷隱密程度時視為受重度掩蔽。隱形者攻擊骰帶優勢，對隱形者攻擊則帶劣勢。
麻痺	變為乏力並無法移動或言語。力量與敏捷檢定自動失敗。對麻痺者攻擊骰帶優勢，且在 5 尺內的任何攻擊皆為暴擊。
石化	重量增為十倍，而且不會變老。變為乏力並無法移動或言語，且無法覺察周遭處境。力量與敏捷檢定自動失敗。對石化者攻擊具有優勢。石化者對任何傷害具抗力。石化者身上的任何毒素或疾病暫緩發作，並對其他毒素與疾病免疫。
中毒	攻擊骰與能力檢定帶劣勢。
倒地	在起身以前只能以爬行移動。倒地者攻擊骰帶劣勢，而對倒地者的攻擊僅在 5 尺內具優勢，以外的場合具有劣勢。使用一半的總移動速度可以站起身。
束縛	移動速度降為 0。攻擊骰與敏捷檢定帶弱勢，對被縛者的攻擊具優勢。
擠身	視作小一級體型的生物以穿越狹窄的空間。每一尺的移動需要花費額外的一尺。攻擊骰與敏捷檢定帶劣勢，而對擠身者的攻擊具優勢。
傷勢穩定	生命值為 0 並昏迷，但不需要擲死亡豁免。受到任何傷害將使傷勢不再穩定，並需恢復擲死亡豁免。當生命值不再為 0 的時候此狀態結束，但若經過 1d4 小時以後仍為 0，則恢復 1 點生命值。
震懾	變為乏力且無法移動。言語障礙但不致無法說話。力量與敏捷檢定自動失敗。對震懾中的人攻擊帶有優勢。
昏迷	變為乏力，無法移動或言語，且無法覺察周遭處境。放下任何手持物並倒地。力量與敏捷豁免自動失敗。對昏迷者的攻擊具有優勢，且在 5 尺內的任何攻擊皆為暴擊。

武器

武器	價格	傷害	重量	屬性
簡易近戰武器				
短棍	1 sp	1d4 鈍擊	2 磅	輕型
匕首	2 gp	1d4 穿刺	1 磅	靈巧, 輕型, 投擲 (20/60)
巨棒	2 sp	1d8 鈍擊	10 磅	雙手
手斧	5 gp	1d6 揮斬	2 磅	輕型, 投擲(20/60)
標鎗	5 sp	1d6 穿刺	2 磅	投擲(30/120)
輕錘	2 gp	1d4 鈍擊	2 磅	輕型, 投擲(20/60)
錘	5 gp	1d6 鈍擊	4 lb	—
長棍	2 sp	1d6 鈍擊	4 磅	可雙手(1d8)
鐮刀	1 gp	1d4 揮斬	2 磅	輕型
矛	1 gp	1d6 穿刺	3 磅	投擲(20/60), 可雙手(1d8)
赤手空拳	—	1 鈍擊	—	—
簡易遠程武器				
輕弩	25 gp	1d8 穿刺	5 磅	彈藥(80/320), 裝填, 雙手
飛鏢	5 cp	1d4 穿刺	¼ 磅	靈巧, 投擲(20/60)
短弓	25 gp	1d6 穿刺	2 磅	彈藥(80/320), 雙手
投石索	1 sp	1d4 鈍擊	—	彈藥(30/120)
軍用近戰武器				
戰斧	10 gp	1d8 揮斬	4 磅	可雙手(1d10)
鏈錘	10 gp	1d8 鈍擊	2 磅	—
長柄刀	20 gp	1d10 揮斬	6 磅	重型, 觸及, 雙手
巨斧	30 gp	1d12 揮斬	7 磅	重型, 雙手
巨劍	50 gp	2d6 揮斬	6 磅	重型, 雙手
斧鎗	20 gp	1d10 揮斬	6 磅	重型, 觸及, 雙手
騎鎗	10 gp	1d12 穿刺	6 磅	觸及, 特殊
長劍	15 gp	1d8 揮斬	3 磅	可雙手(1d10)
巨錘	10 gp	2d6 鈍擊	10 磅	重型, 雙手
釘頭錘	15 gp	1d8 穿刺	4 磅	—
長鎗	5 gp	1d10 穿刺	18 磅	重型, 觸及, 雙手
護手刺劍	25 gp	1d8 穿刺	2 磅	靈巧
彎刀	25 gp	1d6 揮斬	3 磅	靈巧, 輕型
短劍	10 gp	1d6 穿刺	2 磅	靈巧, 輕型
三叉戟	5 gp	1d6 穿刺	4 磅	投擲(20/60), 可雙手(1d8)
戰鎬	5 gp	1d8 穿刺	2 磅	—
戰錘	15 gp	1d8 鈍擊	2 磅	可雙手(1d10)
皮鞭	2 gp	1d4 揮斬	3 磅	靈巧, 觸及
軍用遠程武器				
吹箭筒	10 gp	1 穿刺	1 磅	彈藥(25/100), 裝填
手弩	75 gp	1d6 穿刺	3 磅	彈藥(30.120), 輕型, 裝填
重弩	50 gp	1d10 穿刺	18 磅	彈藥(100/400), 重型, 裝填, 雙手
長弓	50 gp	1d10 穿刺	2 磅	彈藥(150/600), 重型, 雙手
捕網	1 gp	—	3 磅	特殊, 投擲(5/15)

裝甲與盾牌

護甲	價格	護甲等級	重量	屬性
輕甲				
綿甲	5 gp	11 + 敏捷調整值	8 磅	劣勢(藏匿)
皮甲	10 gp	11 + 敏捷調整值	10 磅	—
鑲釘皮甲	45 gp	12 + 敏捷調整值	13 磅	—
中甲				
厚皮甲	10 gp	12 + 敏捷調整值 (最大 2)	12 磅	—
鎖子背心	50 gp	13 + 敏捷調整值 (最大 2)	20 磅	—
鱗甲	50 gp	14 + 敏捷調整值 (最大 2)	45 磅	劣勢(隱藏)
胸甲	400 gp	14 + 敏捷調整值 (最大 2)	20 磅	—
輕板甲	750 gp	15 + 敏捷調整值 (最大 2)	40 磅	劣勢(隱藏)
重甲				
羅圈甲	30 gp	14	40 磅	劣勢(隱藏)
鎖子甲	75 gp	16	55 磅	劣勢(隱藏), 力量(13)
條板甲	200 gp	17	60 磅	劣勢(隱藏), 力量(15)
全身板甲	1500 gp	18	65 磅	劣勢(隱藏), 力量(15)
盾牌				
盾牌	10 gp	+2	6 磅	—

服務

服務	花費
客車	
跨鎮	每里 3 cp
市內	1 cp
僱工	
技工	每日 2 gp
勞工	每日 2 sp
信使	每里 2 cp
過路費	1 cp
渡船費	每里 1 sp
施展一環法術 [1]	10-30 gp + 施法構材
施展二環法術 [1]	30-50 gp + 施法構材
施展三環以上法術 [2]	「你能付出什麼？」[3]

1: 一環和二環法術施放服務很容易在有一定規模的都市或城鎮找到。
2:三環以上的法術服務更少有，只在可能擁有學院或神殿的大都市有機會找到。
3: 通常施法者可能會要求冒險者才能提供的服務而非錢財。

生活開銷

生活模式	每日花費
貧賤	—
貧窮	1 sp
清寒	2 sp
普通	1 gp
小康	2 gp
富有	4 gp
氣派	最少 10 gp

怪物數值

挑戰等級對應數值

挑戰等級	熟練加值	經驗值
0	2	0 or 10
1/8	2	25
1/4	2	50
1/2	2	100
1	2	200
2	2	450
3	2	700
4	2	1,100
5	3	1,800
6	3	2,300
7	3	2,900
8	3	3,900
9	4	5,000
10	4	5,900
11	4	7,200
12	4	8,400
13	5	10,000
14	5	11,500
15	5	13,000
16	5	15,000
17	6	18,000
18	6	20,000
19	6	22,000
20	6	25,000
21	7	33,000
22	7	41,000
23	7	50,000
24	7	62,000
25	8	75,000
26	8	90,000
27	8	105,000
28	8	120,000
29	9	135,000
30	9	155,000

設定遭遇

你可以用這個流程來決定所設計遭遇的難度，或者從心目中粗略決定的目標難度開始一個遭遇：

1. 首先為你的隊伍決定四個難度分類的經驗值並記下來，參照「角色遭遇難度經驗值對照」表為隊伍中每個冒險者記下每個難度分級中可獲得的經驗值，然後加總同一難度分級中每人可獲得經驗值來決定遭遇難度門檻。

2. 接下來，選擇你想要加入遭遇的每個生物，加總從他們身上可獲得的的經驗值——這個數值可以在他們屬性表的挑戰等級旁邊找到，以此推算出遭遇可得經驗值。

3. 依照冒險團隊的規模，按「遭遇經驗值乘算表」上的乘數來調整遭遇經驗值。

4. 將調整過後的經驗值與在步驟 1 中計算得到的難度門檻相比，得到遭遇難度的估計值，以此調整遭遇。

角色遭遇難度經驗值對照表

等級	簡單	中等	困難	致命
1	25	50	75	100
2	50	100	150	200
3	75	150	225	400
4	125	250	375	500
5	250	500	750	1,100
6	300	600	900	1,400
7	350	750	1,100	1,700
8	450	900	1,400	2,100
9	550	1,100	1,600	2,400
10	600	1,200	1,900	2,800
11	800	1,600	2,400	3,600
12	1,000	2,000	3,000	4,500
13	1,100	2,200	3,400	5,100
14	1,250	2,500	3,800	5,700
15	1,400	2,800	4,300	6,400
16	1,600	3,200	4,800	7,200
17	2,000	3,900	5,900	8,800
18	2,100	4,200	6,300	9,500
19	2,400	4,900	7,300	10,900
20	2,800	5,700	8,500	12,700

遭遇經驗乘算表

敵方數量	隊伍規模經驗乘數		
	1-2 人	3-5 人	6-8 人
單名敵人	× 1.5	—	× .5
一對 (2 名敵人)	× 2	× 1.5	—
小組(3-6 名敵人)	× 2.5	× 2	× 1.5
幫派(7-10 名敵人)	× 3	× 2.5	× 2
群眾(11-14 名敵人)	× 4	× 3	× 2.5
部落 (15+ 名敵人)	× 5	× 4	× 3

亂數遭遇意外事件

地域	何時骰 1d20	遭遇落點	範例
危險的區域	旅程中每小時一次	18-20(15%) 或 19-20(10%)	魔多(中土)、 幽暗地域(被遺忘國度)、殭屍感染的沼澤
	白天休息時 20 分鐘一次		
	夜晚一次		
野蠻、動亂或未知的區域	白天一次	17-20(20%) 或 18-20(15%)	多斯拉克海(冰與火之歌)、美國舊西部
	夜晚一次		
已探索區域	一次晝夜循環	20(5%)	主要公路/貿易路線
敵人群集的建築物或地景	閒置或休息時 15 分鐘一次	17-20(20%) 或 18-20(15%)	敵人營地、生物巢穴

體型分類與生命值

體型	佔用空間	生命骰(每骰平均生命值)	範例
微型	2.5 尺平方	d4(2.5)	鷹、小鬼、老鼠、小妖精
小型	5 尺平方	d6(3.5	巨鼠、哥布林、狗頭人
中型	5 尺平方	d8(4.5)	豺狼人、歐克、狼人
大型	10 尺平方	d10(5.5)	奇美拉、鷲馬、食人魔
巨型	15 尺平方	d12(6.5)	獨眼巨人、火巨人、樹人
超巨型	20 尺以上平方	d20(10.5)	古代龍、海怪庫拉肯

戰鬥

1) DM將躲藏方的隱藏檢定值與相對方的被動感知進行對抗，以決定誰在戰鬥開始被突襲。

2) DM與玩家透過隊伍隊列或者目前所在位置來決定戰鬥開始角色的起始位置，然後 DM 決定敵方位置。

3) 玩家擲一個敏捷檢定，加上可用的加值作為先攻值。

DM 為敵方生物擲先攻，可自行判斷讓同一群生物共用一個先攻值。

將先攻值由最高排序至最低，做為先攻順序，這個順序持續每回合都不變。

如果兩名玩家的先攻值平手，他們可以商量由誰先攻，或者由 DM 決定。

4) 每個參與戰鬥者按先攻順序進行回合。

5) 當所有參與戰鬥者結束回合，一輪便結束了。重複第 4、5 步直到戰鬥結束。

戰鬥中與物件互動

抽出武器
開關一扇門
從包裡拿出一樣物品
拾取一樣掉在地上或無人看管的物品
將一樣物品交給另一位玩家
扳一個槓桿或開關
旋轉鎖上的鑰匙
戴上斗篷的罩帽

突襲判定 → 決定位置 → 骰先攻值 → 進行回合 → 開始下一輪

你的回合

戰鬥是由回合與戰鬥輪組成的系統。一個戰鬥輪大約是遊戲時間的六秒。戰鬥參與者按照先攻順序進行回合，在所有參與者結束回合時開始新的戰鬥輪。因為每一輪都代表有限的時間，有幾個因素會限制玩家如何與環境或其他參戰者互動。除非另有說明，否則以下動作僅限於玩家的回合中進行，不過他們可以用自己選擇的順序進行。

移動

在玩家的回合可以移動與速度相同的距離，移動可以分拆，在回合間進行其他動作的前後，包括攻擊的時候，玩家可以使用自己一部份的速度來移動。每個人穿越困難地形的難度是一般情況的兩倍，每移動一尺需多耗一尺，也就是消耗兩尺。

互動

在玩家回合，玩家可以在理由充分的狀況下自由與其他玩家交談。玩家也可以無償在移動或動作間與一樣物件或環境特性互動。以下可以找到範例。

動作

玩家的動作是其回合的主要部份，一回合只能執行一個動作。最常使用的行動是「攻擊」，但是下表列出了許多種其他可用選項。

附贈動作

玩家的額外動作讓玩家能使用各種標註需要用額外動作執行的職業特長、法術和其他特殊能力。玩家每回合只能執行一次額外動作。

反應

反應是一種對應某些行為觸發而產生的動作，因此不在玩家回合也能使用。每使用一次反應，直到下一回合開始都不能使用。藉機攻擊是最常見的反應，發生在敵人離開觸及範圍時。許多職業特性、法術和其他能力也可以做為反應使用。

動作列表

攻擊	進行近戰或遠程攻擊，加上相關的能力調整值與可用的熟練加值。
施法	可以使用一項規則中所屬職業的法術，通常具有一個動作的施法時間。
疾跑	此回合可以移動等同加上任何補正後速度的額外距離。
撤離	此回合的移動不觸發藉機攻擊。
迴避	當速度不為 0 且無乏力狀態，在下一個回合開始之前對迴避者的攻擊帶劣勢，並迴避者在敏捷豁免帶優勢。
擒拿	被擒拿目標不可大過擒抱者一個體型分類，且必須在擒拿者的觸及範圍。使用此動作時可以放棄使用武器攻擊並試圖擒拿目標。進行一次運動檢定與被擒拿目標選擇運動或體操檢定對抗，成功時目標進入被擒狀態。
掙脫擒拿	進行運動或體操檢定與擒拿者的運動檢定對抗，成功則能掙脫。
幫助	被幫助目標在助人者下一個回合開始前的下一個能力檢定得到優勢。
躲藏	進行一次隱藏檢定試圖隱藏。
即興動作	進行一次列表未提及的動作如破門、恐嚇敵人，視 DM 允許。
準備	準備一個動作在稍後的戰鬥輪中使用。決定什麼情況會觸發動作，花費反應以在情況發生後執行準備好的動作或者準備疾跑移動到速度可及的距離。如果準備一項法術，在被觸發之前須保持專注。
搜尋	視所欲搜尋之事物性質，進行觀察或調查檢定。
推撞	跟擒拿相同判定，但若推撞成功可以選擇讓目標倒地或者遠離推撞者 5 尺。
穩定傷勢	使用治療工具或者進行 DC 為 10 的醫術檢定讓瀕死的生物傷勢穩定下來。