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。