关于战斗的笔记

战斗流程

一、战斗刚开始时，所有战斗人员都视为陷入措手不及。一旦采取动作，就可以脱离措手不及。

二、由DM 决定哪些人物能够察觉敌人。如果有部分参与战斗的人员察觉到敌人，有些没有，在正常战斗轮之前，就会先进入一轮突袭轮。察觉到敌人的战斗人员可以进行先攻掷骰，依照先攻顺序，由高到低，在突袭轮可以进行一个移动动作或标准动作。未察觉到敌人的战斗人员在突袭轮不能进行任何动作。如果所有人都察觉敌人，或是没有任何人察觉，就不须进行突袭轮。

三、之前步骤中尚未进行先攻掷骰的人物掷骰决定先攻。所有战斗人员准备进入正常战斗轮。

四、战斗人员依照先攻顺序动作，由高到低。

五、所有人员回合结束后，依照先攻顺序再次动作，重复步骤四和五，直到战斗结束。

关于每一轮的动作:

每轮在你人物的回合中，你可以进行：一个标准动作和一个移动动作（孰先孰后皆可）、两个移动动作，或一个整轮动作。只要DM 允许，你也可以同时进行一个或多个即时动作。

标准动作（Standard Action）：标准动作就是一般动作。最常见的标准动作是攻击，一次近战或远程攻击。施法、专注维持法术效果、启用魔法物品和使用特殊能力都属于标准动作。

表8‐2 中还有列举更多其他标准动作。

移动动作（Move Action）：移动动作就是移动人物速度所及的距离或其他时间相近的动作。以正常速度移动、以四分之一速度攀爬、将武器装备取出或收起、站起身、捡东西等都属于移动动作（见表8‐2）。

关于移动:

战斗中,一个移动动作的移动距离即为你的速度(可能会因为盔甲/盾牌遭受减值),在地图上,5尺为一个单位长度,一般的中型双足生物在未着装铠甲时速度为30尺(6格)

五尺快步

只要在该轮中完全没有移动过，你就可以进行五尺快步。五尺快步不会引发借机攻击。你也不能在同一轮中进行多次五尺快步。进行五尺快步的时机可以在动作前后或动作中。举例来说，你可以抽出武器（移动动作）、移动5 尺然后攻击（标准动作）；也可以施展「火球术」、移动5 尺进门然后关上门（移动动作）。

关于攻击以及闪避:

攻击检定决定你该轮的攻击是否击中对手。当你进行攻击检定时，掷一次d20 再加上攻击加值（可能还要再加上其他调整值）。如果计算结果等于或大于目标的AC，便击中目标，并且对他造成伤害。

自动失手和自动命中：若攻击检定掷出1（也就是d20 掷骰原值为1），不论计算结果为何，该次攻击都算失手。若攻击检定掷出20（也就是掷骰原值为20），不论计算结果为何，该次攻击都算命中。掷骰原值20 也形成「重击威胁」，可能造成重击（见140 页关于重击的边栏）。

近战武器的攻击加值=基本攻击加值+力量调整值+体型调整值

远程武器的攻击加值=基本攻击加值+敏捷调整值+体型调整值+距离减值

力量调整值：力量对武器攻击的速度和力道都有帮助，所以力量调整值会影响近战攻击检定。

敏捷调整值：敏捷代表协调性和稳定度，所以敏捷调整值会影响远程武器检定。

体型调整值：体型大小其实是相对的，例如，对于半身人而言，人类是较大的目标，而兽人对人类而言也是较大的目标。体型调整值会影响AC，但当两个体型相同的生物对战时，他们的体型调整值相互抵销，所以可以忽略不计。

重击(critical):

当人物攻击检定原始值掷出攻击者武器注明的重击范围内的数值时,**再进行一次攻击检定**,如果这次攻击检定命中,则造成重击,重击伤害为:掷武器注明的重击倍数个伤害骰子作为伤害值,如果这次攻击检定未命中,则人物只造成一次普通攻击伤害,并非重击.

法术和重击：需要作攻击检定的法术，也可以造成重击，如：「电爪」和「马友夫强酸箭」。不须作攻击检定的法术，不会造成重击，如：「闪电束」。

你的防御等级（简称AC）表示对手要击中你有多困难。也就是说，他的攻击检定结果必须等于或大于这个数值，才能击中你。一般而言，没有任何防具的人，他的AC 是10。AC的计算公式如下：AC=10+盔甲加值+盾牌加值+敏捷调整值+体型调整值

盔甲和盾牌加值：你的盔甲和盾牌都会对AC 提供加值，这代表它们能抵抗攻击的防护程度。

敏捷调整值：如果你有高敏捷值，就可以机灵地闪躲敌人的攻击。反之，如果敏捷值太低，就常会因为身手笨拙而被击中。所以敏捷调整值会影响AC。要注意的是，盔甲会限制敏捷加值。当你穿着盔甲时，有时可能无法将敏捷加值完全计算在AC 上（见123 页表7‐6）。有时你会失去AC 上的敏捷加值。因为敏捷加值是表示你能灵巧地闪躲攻击，所以如果你当时完全无法对攻击做出反应，那么就无法将敏捷加值计算到AC 上（当然，如果你根本没有敏捷加值，就没有影响）。可能发生的状况包括：处于措手不及状态、遭到隐形的敌人攻击，或正悬挂在熔岩河的断崖边等。

体型调整值：在战斗中，体型较大的生物比较容易被击中，而体型较小的生物则比较不容易被击中。因为此调整值也会影响攻击检定，所以，举例来说，半身人攻击另一个半身人并不会特别困难（见134 页表8‐1）。

其他调整值：其他会影响AC 的因素。

关于借机攻击:

威胁区域（Threatened Area）：无论现在是否轮到你动作，你的威胁区域就是你近战攻击所及的区域，通常就是你周围邻接的方格。当敌人在你的威胁区域内进行某些动作时，就会引发你的借机攻击。如果你没有持用武器，就没有威胁区域，也不能进行借机攻击（见139 页关于徒手攻击的说明）。长型武器：大部份中型或体型更小生物的可触距离为5 尺，也就是只能近战攻击5 尺（1 格）距离内的生物。然而，若持用长型武器（如：长矛），威胁区域就会增大。举例来说，持用长矛的人类可以威胁10 尺（2 格）距离的方格，包含对角线方向（虽然对角相接的两方格距离视为15 尺，但在计算威胁区域时例外）

引发借机攻击：有两种动作可能会引发借机攻击：一是移出敌人的威胁区域内任一方格，另一种是在敌人的威胁方格内进动作作。

进行借机攻击：进行借机攻击就是进行一次近战攻击，每人每轮只能进行一次借机攻击。你也可以选择放弃借机攻击。高等级的人物可以较低的攻击加值来进行额外近战攻击（整轮动作）。但借机攻击一律采用你的正常攻击加值，即使你已经在该轮作过攻击。

医疗技能(你们喜欢点这个)正常情况下DC=15.

治疗濒死患者,使其不再流失生命并使其生命恢复到0,也可以视情况做小伤包扎.

冲锋:

先向前两个单位长度,之后沿着一条直线冲锋,冲锋后可以对路径终点敌人进行普攻,此次攻击基本攻击加值+2,但是到下个回合来临前,AC-2.

关于施法,其命中及豁免:

大多数法术占用的是一个标准动作,也有整轮动作和即使动作类型的法术,详见法术列表.

豁免检定难度等级（DC）：施法时，对方的豁免检定DC=10+你施放的法术的法术等级+你相对应的属性加值（法师是智力；术士或吟游诗人是魅力；牧师、德鲁伊、圣武士和巡林客是感知）。同一法术的法术等级依职业而异，如「火焰陷阱」是德鲁伊的二级法术，却是术士或法师的四级法术，请依照你的职业来计算法术等级。

大部分伤害法术可让受术者进行豁免检定以避免某些效果。

法术说明中的「豁免检定」一栏标示了所需进行的豁免检定，及通过豁免检定的结果。

通过则无效：受术者通过豁免检定则法术效果无效。

通过则部分生效：受术者通过豁免检定可以减轻某些效果（例如死亡减轻为受伤）。

通过则效果减半：受术者通过豁免检定则法术伤害减半（舍去小数）。

无：受术者不可进行豁免检定。

过则不相信：受术者通过豁免检定则可忽视法术效果。（物体）：此法术可针对物品。只有当该物品是魔法物品或正在被持用（拿着、穿着或握着等），持用者才须进行豁免检定。除非该物品的加值较高，否则此时应采用持有者的豁免检定加值（某些此类法术也可以对生物施展）。魔法物品的豁免检定加值等于「2+该物品施法者等级的一半」。

（无害）：此类法术通常是有益的，但受术者可以选择是否要进行豁免检定。

自动成功或失败：豁免检定时的掷骰原值若为1（丢出d20 的结果为1），则豁免检定一定失败，法术效果还可能破坏外露的物品（见下方「检定后的留存物品」说明）。检定时的掷骰原值若为20（丢出d20 的结果为20），则豁免检定一定成功。

法术抗力:

法术抗力（简称SR）是一种特殊的防御能力。如果你的法术受到对方的法术抗力所阻碍，你便须进行施法者等级检定（1d20+施法者等级），检定结果至少须等于受术者对该法术的法术抗力。换言之，受术者的法术抗力就像是对魔法攻击的AC 一样.