

# 龍與地下城 五代 基礎版

Alpha2



# 目錄

## 目錄

目錄 .....	1	熟練加值 Proficiency Bonus .....	48
譯序 .....	2	能力檢定 Ability Checks .....	49
銘謝 .....	3	使用能力值 .....	50
序 4		豁免骰 Saving Throws .....	54
萬千冒險世界 Worlds of Adventure .....	2	8. 冒險 .....	55
如何玩 .....	2	時間 .....	55
冒險 Adventures .....	4	移動 .....	55
1. 創造角色 .....	5	環境 .....	57
一級以上 .....	7	社交 .....	58
2. 種族 .....	9	休息 Rest .....	59
矮人 Dwarf .....	9	休整 Between Adventures .....	59
精靈 Elf .....	11	9. 戰鬥 .....	61
半身人 Halfling .....	12	戰鬥流程 .....	61
人類 Human .....	14	移動和位置 Movement and Position .....	62
3. 職業 .....	15	戰鬥動作 Action .....	63
牧師 Cleric .....	15	攻擊 Attack .....	64
戰士 Fighter .....	18	傷害與治療 Damage and Healing .....	66
遊蕩者 Rogue .....	20	騎乘戰鬥 Mounted Combat .....	69
法師 Wizard .....	22	水底戰鬥 Underwater Combat .....	69
4. 個性與背景 .....	26	10. 魔法 .....	70
角色明細 Character Details .....	26	甚麼是法術？ .....	70
個人特質 Personal Characteristics .....	27	施展法術 .....	71
激勵 Inspiration .....	27	11. 法術 .....	75
背景 Backgrounds .....	28	牧師法術列表 .....	75
侍僧 Acolyte .....	28	法師法術列表 .....	75
罪犯 Criminal .....	29	法術 A .....	77
人民英雄 Folk Hero .....	30	法術 B .....	78
貴族 Noble .....	31	法術 C .....	79
學者 Sage .....	31	法術 D .....	81
士兵 Soldier .....	32	法術 E .....	83
5. 裝備 .....	34	法術 F .....	84
起始裝備 .....	34	法術 G .....	86
財富 Wealth .....	34	法術 H .....	87
鎧甲和盾牌 Armors .....	34	法術 I .....	88
武器 Weapons .....	36	法術 K-L .....	90
冒險裝備 Adventuring Gear .....	38	法術 M .....	91
工具 Tools .....	42	法術 O-P .....	93
座騎與載具 Mounts and Vehicles .....	43	法術 R .....	94
貿易品 Trade Goods .....	44	法術 S .....	95
開支 Expenses .....	44	法術 T .....	98
6. 個人化角色 .....	47	法術 W .....	100
7. 使用能力值 .....	48	附錄：狀態 Condition .....	102
能力值和調整值 Ability Scores and Modifiers .....	48	索引 .....	104
優勢與劣勢 Advantage and Disadvantage .....	48		

# 譯序

## 譯序

本文是 龍與地下城第五代 的規則翻譯。此為第零點二版基礎規則，接近原整，原文於網上免費下載（[ver 0.2](#)），足以進行完整遊戲。第五代是全新的系統，即使有經驗也建議從頭讀起，忘記舊系統的習慣和成見。

本翻譯為初稿，大致完成但尚未校對。本文並非台灣或中國的慣用翻譯，而是我個人參考兩岸的用詞揉合修改後的結果。[完整的譯詞表](#)在網上，頗長。我明白這跟大家習慣的用詞不一樣，亦無意也無法強迫各譯者統一譯名，不過個人希望能借這個機會更新一下各種過時或混亂的名稱，順便改變坊。

內文有超連結方便查閱相關規則。在電腦上，追隨超連結後你可以用 **Alt + 左箭號** 回到原來的閱讀位置。鍵盤或滑鼠上的返回鍵（如有）亦有相同效果。為免劇透，玩家規則的部分不會連結非玩家規則。

本文僅供試閱，敬請勿用作商業用途。你可以上[純美蘋果園](#)的[五代翻譯區](#)尋找更新，也很歡迎提議或指正。轉載內文時請附上蘋果園的連結。



譯者 Sheepy

本文檔的最後更新：2014-08-19

# 銘謝

## 銘謝

**D&D 主設計師：**Mike Mearls, Jeremy Crawford

**規則開發：**Rodney Thompson, Peter Lee

**撰寫：**James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell

**編輯：**Michele Carter, Chris Sims, Scott Fitzgerald Gray, Christopher Perkins

**監制：**Greg Bilsland

**美術指導：**Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

**圖像設計：**Bree Heiss, Emi Tanji, Barry Craig

**封面畫師：**Tyler Jacobson

**內頁畫師：**Jaime Jones

**其他貢獻者：**Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke Wilkes, Steve Winter, Nina Hess, Steve Townshend, Chris Youngs, Ben Petrisor, Tom Olsen

**專案管理：**Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

**製作：**Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, David Gershman, Anita Williams

**品牌推廣：**Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tommervik, Kim Lundstrom, Trevor Kidd

基於 E. Gary Gygax 和 Dave Arneson 在 Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward, Don Kaye 的幫助下所創造的遊戲。

受益於 J. Eric Holmes, Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson, Roger E. Moore, David “Zeb” Cook, Ed Greenwood, Tracy Hickman, Margaret Weis, Douglas Niles, Jeff Grubb, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Keith Baker, Bill Slavicsek, Andy Collins, Rob Heinsoo 的開發。

**試玩人員：**超過 175,000 名 D&D 支持者。感謝您們！

**額外諮詢：**Jeff Grubb, Kenneth Hite, Kevin Kulp, Robin Laws, S. John Ross, the RPGPundit, Vincent Venturella, Zak S.

**聲明：**海岸巫師不會為出於以下因素的後果承擔任何責任：分拆隊伍、將肢節伸入斜視中的綠色惡魔的口、接受熊地精的晚飯邀請、擅闖山丘巨人的宴會廳、激怒任何巨龍、或者當地下城主問“你是否肯定？”的時候回答是。

**原文發行日：**2014 年 7 月 3 日

**版權宣告：**DUNGEONS & DRAGONS, D&D, Wizards of the Coast, Forgotten Realms, the dragon ampersand, Player’s Handbook, Monster Manual, Dungeon Master’s Guide, all other Wizards of the Coast product names, and their respective logos are trademarks of Wizards of the Coast in the USA and other countries. All characters and their distinctive likenesses are property of Wizards of the Coast. This material is protected under the copyright laws of the United States of America. Any reproduction or unauthorized use of the material or artwork contained herein is prohibited without the express written permission of Wizards of the Coast.

©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA.

生產：Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH.

營銷：Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB11 1ET, UK.

# 序

## 序

龍與地下城角色扮演遊戲就是在劍與魔法的世界中說的故事。類似兒時的幻想遊戲，龍與地下城是由想像力驅動的。你可以假想在一個暴風雨的夜裡矗立著一座城堡，並思索一名奇幻世界的冒險者會如何面對這挑戰。

**地下城主(DM)：**你們穿過崎嶇的峭壁後，路突然轉右，然後鴉閣堡就聳立眼前。多座殘破的石塔無聲地看守著入口。它們似乎是無人駐守的崗哨。在它們後面開著一度寬闊的深谷，往下望只見雲霧不見其底。一度吊橋已經被放下，跨越深谷直達城堡的內庭。吊橋的鐵鍊在風中輾轉作聲，銹蝕的鎖環吃力地掛著吊橋。立在高牆之上的石像鬼用空洞的眼框盯著你們，發出掙掙的諷笑。入口上方掛了一度腐爛的木柵，因長滿青苔而變綠。木柵後面，鴉閣堡正門大開，溫暖的陽光流瀉入內庭。

**菲利浦（飾演加雷思）：**我想看看石像鬼。我覺得它們不是普通的石像。

**艾米（飾演麗花）：**吊橋看上去危險嗎？我想看看它有多堅固。我會不會覺得我們能走過它，還是覺得它會承受不住我們的重量而倒塌？

跟家家酒不同的是，龍與地下城會有故事結構，有方法去決定冒險者的活動有甚麼結果。玩家投骰子去決定他們的攻擊有否命中，或者他們的冒險者能否攀上崖壁、避開魔法閃電、或完成其他危險行徑。凡事都可行，但機率不定。

**地下城主(DM)：**好的，逐個來。菲利浦，你要看那些石像鬼？

**菲利浦：**對。有沒有甚麼線索暗示它們是活的而不是裝飾品？

**DM：**來一個智力檢定。

**菲利浦：**我可以用調查技能嗎？

**DM：**可以！

**菲利浦（投出 d20）：**嗚，七。

**DM：**你看它們只是一些裝飾。接下來，艾米，麗花是要檢查吊橋？

在龍與地下城這遊戲裡，每一名玩家都創造一名冒險者（亦稱角色），並跟其他冒險者（由朋友飾演）組隊。

大家在這小隊裡一起探索漆黑的地下城、古城的廢墟、猛鬼古堡、叢林深處的未知神殿、或在奇山之下的熔岩地洞。冒險者可能要解開謎題、跟其他角色交談、惡戰魔物、並發現傳奇神器或其他寶藏。

可是，在眾玩家當中會有一人飾演地下城主（**Dungeon Master**，簡稱 **DM**），也就是遊戲的說書人和裁判。地下城主為角色們創造冒險，角色們則挑戰危機和選擇要探索的方向。地下城主可能會描述出鴉閣堡的入口，然後玩家們決定他們的冒險者怎麼辦。他們是會直接走過搖搖欲墜的吊橋？是用繩索綁住自己以免吊橋倒塌時一起墜落？還是用法術將大家送到對岸？

然後地下城主會決定冒險者的行動的結果，述說接下來發生的事。由於地下城主可以對任何玩家行動給出臨場反應，龍與地下城是無窮地靈活，每一次冒險都是無法預測的也是精采刺激的。

這遊戲沒有真正的結局；當一個故事或冒險完結時，新的故事就可以開始，持續的故事串成一場**戰役 campaign**。玩這遊戲的人有很多都會讓戰役持續幾個月或者幾年，每個星期跟朋友聚會一次繼續上次的故事。隨著戰役的推進，冒險者的實力也會有所成長。每隻打倒的魔物，每次完成的冒險，及每件收復的寶物都不單止推進故事，而且也給角色們帶來新的能力。這種成長由冒險者的等級所反映。

龍與地下城裡沒有輸贏；最少，沒有普遍認為的輸贏。地下城主和玩家們合作織出故事，勇敢的冒險者們如何面對奪命危難的精采故事。有時一名冒險者會死得很慘，被凶猛的魔物撕碎、被狡黠的奸人所害。即使如此，其他冒險者也可以找尋強力的復活魔法將戰友起死回生，又或者該玩家可以選擇創造新的角色繼續玩。冒險小隊可能會無法成功完成冒險，但如果大家歡度了好的時光，留下印象難忘的故事，那麼大家都是贏家。

譯註：由城主和玩家組成的小組中文稱為**團**，團亦可指他們的戰役。因此從“跑地城”衍生出的“跑團”代表遊戲過程，而“團規”或“房規”指只適用於此戰役或此小組的自定規則。



# 序

## 萬千冒險世界 Worlds of Adventure

龍與地下城的眾多世界都是魔法與魔物、勇士與英雄的世界。它們源自中古奇幻，但加入了生物、地點、和魔法令每一世界都獨一無二。

龍與地下城的眾多世界存在於名為**多元宇宙 multiverse**的巨大宇宙中，以玄秘的方式互相連結，也跟其他位面連結、例如火元素位面或無限深淵。

這多元宇宙包含了無窮多變的世界。這些世界有很多都已經透過出版成為龍與地下城的官方世界設定。各世界的傳說包括遺亡國度 **Forgotten Realms**、龍槍 **Dragonlance**、灰鷹 **Greyhawk**、殘陽 **Dark Sun**、奧源 **Mystara**、艾伯倫 **Eberron** 等都在多元宇宙的絲緒中交錯。伴隨這些世界是數以萬計的，由玩家為了自己的遊戲而創造的世界。而且，即使這宇宙如此的多元化，你依然可以創造出自己的世界。

這些世界都有一些共通點，但每個世界都有自己的歷史文化、獨特的魔物和種族、奇幻的地理、古老地城、及狡計多端的梟雄。有些種族在不同世界會有不同才能。例、殘陽的半身人是住在叢林的食人族，而精靈在沙漠中游牧。某些種族只存在於特定世界，例如艾伯倫的戰俑，在終末戰爭中為了戰鬥而被創造和賦予生命的士兵。某些世界以一個故事為中心，例如長槍之戰在龍槍世設中舉足輕重。但它們全都是龍與地下城的世界，你可以用本書的規則去創造角色、進入這些世界。

你的地下城主可能將戰役定在這些世界之一，或者一個自己創造的世界。由於龍與地下城的世界非常多變，你應該先向地下城主垂詢有沒有房規會影響你如何玩這遊戲。去到最終，地下城主才是你的戰役和世界設定的權威，即使是有出版的世界也一樣。

### 運用本規則 Using These Rules

本 D&D 基礎規則文件分成三篇。

**第一篇為第一章到第六章**，談創造角色，規範及指導你創造出一名你將會在遊戲中飾演的角色。它包括了各種族、職業、背景、裝備，及其他你可以採用的選項的資訊。第一篇的規則常常建基於第二第三篇的內容。

**第二篇為第七章到第九章**，詳述遊戲規則，延續本章提供的簡介。這篇覆蓋了各種投骰，用以決定你的角色所做的活動的成敗，並說明三大遊戲活動：探索、交際、戰鬥。

**第三篇為第十、十一章**，只談魔法。它覆蓋了 D&D 魔法的本質，施法規則，和一些施法者（及魔物）在遊戲中常用的典型法術。

## 如何玩

龍與地下城的遊戲依照下述的基礎模式進行。

1. **地下城主會描述處境。**地下城主向玩家們說明冒險小隊身處何地，四週環境，以及一些顯眼的行動選擇。（房間裡有多少門、桌上有些甚麼、誰在客棧裡，如此類推。）
2. **玩家說明所採取的行動。**有時會由一個人代表全隊說話，例如“我們往東面的門走。”有時，各冒險者會各自行動：可能有一人去搜查寶箱，另一人調查牆上刻著的奧秘符號，而第三人則去放哨提防魔物。玩家們不需要輪流行動，但地下城主主要聆聽每一人並決定如何處理這些行動。  
有些動作很易處理。如果一名冒險者想橫過房間去開門，地下城主可能簡單地說門開了，後面有些甚麼。但有時某些情況會令到一項行動變得富挑戰性，例如門可能鎖上了，或者地板上有陷阱。這些時候，地下城主決定發生些甚麼事，常常會交給骰子來決定行動結果。
3. **地下城主述說這些行動的結果。**通常這結果會導出另一個選擇點，將遊戲帶回第一步。

不論冒險者是在小心地探索古蹟、跟奸詐的王打交道、還是在死鬥一隻威猛的巨龍，都適用這模式。有些時候這些行動會比較規範，特別是戰時，玩家們（和地下城主）真的會輪流地採取及完成行動。但很多時遊戲是流動、富彈性的，可以適應當前的冒險狀況。

很多時，遊戲的行動只於玩家和地下城主的想像中發生，依靠地下城主的口述說明狀況。

有些地下城主會用音樂、插圖、聲效等營造氣氛，也有很多玩家和地下城主會用不同聲音飾演不同的冒險者、魔物、或其他遊戲角色。有時，地下城主可能用地圖及標示物或微模型去代表一個場景內的生物，協助玩家得知大家站在那兒。

# 序

## 骰子 Game Dice

這遊戲採用了不同面數的骰子。你可以在遊戲店和書店中找到類似的骰子。在這規則中，不同的骰子用 d 字連著骰面數量表示：d4, d6, d8, d10, d12, d20。例、d6 是一粒 6 面骰（也就是很多遊戲採用的方型骰子）。

百分比骰，也就是 d100，投擲的方法有些不同。你投擲兩粒不同的 10 面骰來產生出 1 到 100 之間的一個值。其中一粒骰（需要在投之前指定）給出十位數的值，而另一粒給出個位數。例、如果你投出 7 和 1，結果就是 71。兩個 0 代表 100。

有些十面骰的數字以十為單位（00,10,20,如此類推），令你較易分辨十位骰和個位骰。這時，投出 70 和 1 就是 71，而 00 和 0 就是 100。

當你需要擲骰子時，規則會說明要投多少粒甚麼種類的骰子，以及加上甚麼調整值。例、“3d8+5”意味著你要投擲 3 粒 8 面骰，將它們加起，然後再加 5 得出總值。

這種 d 記號也會有諸如“1d3”和“1d2”的寫法。要模擬“1d3”，投一粒 d6 並將骰面值除 2（往上取整）。要模擬“1d2”，投一粒任何骰子看看結果是單數還是雙數。（另一做法是如果數值大於一半骰面，那就是 2。）

## 二十面骰 The d20

冒險者的劍斬有沒有打傷巨龍，還是攻不破牠那鐵般的龍鱗？那名食人魔會不會相信一個瞞天大謊？那名角色能不能游過波濤凶湧的河？那名冒險者可不可避過火球的主爆炸波，還是首當其衝？當行動的結果不明朗的時候，地下城主依賴一種 20 面的骰子，即 d20，去決定成敗。

遊戲中的每一名角色和魔物都由六項**能力值**定義他們的能耐。這些能力值分別是力量、敏捷、體質、智力、感知、魅力，大部分冒險者的能力值範圍是 3 到 18。

（魔物的範圍是 1 到 30）這些能力值，以及它們所導出的**能力調整值**，是玩家們為角色或魔物所投的幾乎所有 d20 的基礎。

能力檢定、攻擊骰、和豁免骰是三種最主要的 d20 投骰，組成遊戲的規則核心。三種骰都遵照以下簡單步驟進行。

1. **投骰並加上調整值**。投擲一粒 d20 並加上適用的調整值。這值通常是由六項能力值之一導出的調整值，有時可能包括反映角色才能的熟練加值。
2. **應用環境加值和減值**。職業特性、法術、特殊情況、或其他效應都可能給予加值或減值。
3. **將總值跟目標值相比**。如果總值等於或大於目標值，這項能力檢定、攻擊骰、或豁免就是成功了。目標值通常由地下城主決定，因此也通常由他告訴玩家們這項能力檢定、攻擊骰、或豁免是成功還是失敗了。

能力檢定和豁免骰的目標值被稱為**難度等級**

（Difficulty Class，簡稱 DC 或難度）。攻擊骰的目標值被稱為**護甲等級**（Armor Class，簡稱 AC）。

這條簡單的規則覆蓋了龍與地下城裡的大部分活動的成敗判定。第七章有更多使用 d20 的詳細規則。

## 優勢與劣勢 Advantage and Disadvantage

有時，一項能力檢定、攻擊骰、或豁免骰會受到被稱為優勢和劣勢的特殊情況調整。優勢反映了正面的影響因素，而劣勢則相反。當你有優勢或劣勢時，你在投擲 d20 時要額外投一粒。如果你有優勢則取高，劣勢取低。例、假若你有劣勢並投出 17 和 5，你採用 5。若你在有優勢時投出同一數組，你採用 17。

第七章有更詳細的**優勢與劣勢**規則。

## 特例先於常規 Specific Beats General

本書包括了很多規管遊戲的規則。話雖如此，很多種族才能、職業特性、法術、魔法物品、魔物能力等遊戲元素都會打破一些常規，給遊戲規則設立例外。你只需要記著：當有特殊規則違背了通用規則，採用的是特殊的一邊。

## 往下取整 Round Down

一開始時你需要記著另一條基礎規則。每當你在遊戲中進行除數運算時，餘數往下取整，即使餘數大於 0.5 也照樣捨去。



# 序

## 冒險 Adventures

龍與地下城的主體是一伙角色踏上地下城主所安排的冒險。每一名角色都會給冒險貢獻特定的專長，因為他們有不同的能力值、技能、職業特性、種族才能、裝備、和魔法物品。每一名角色都是獨特的，有不同的長處和短處，因此最好的冒險者小隊裡的角色能互補不足。冒險者們必需合作才能成功完成冒險。

冒險是遊戲的核心，是一個有始有終的故事。冒險者是地下城主自設的，也可以是買回來再被地下城主修改至合意的。不論是那一種，冒險都含有幻想場景，例如地下城、半毀的城堡、廣域荒野、或繁華都市。它也有豐富的角色，有玩家扮演的一眾冒險者，也有非玩家角色。他們也許是委託人、盟友、敵人、僱員、或背景配角。通常會有一名非玩家角色是冒險中的最終頭目，推動整個冒險。

在冒險旅途中，角色會受到各種生物、障礙、處境的攔阻，他們要想法克服。冒險者有時會拼上性命跟其他生物戰鬥。也有的時候，冒險者會為了某目的跟其他生物甚至魔法物品進行對話。冒險者亦常常花時間解謎、越過障礙、尋找秘寶、或解開萬縷千絲的劇情。與此同時，冒險者會探索世界，決定往那兒走和做些甚麼。

冒險有長有短，有繁有簡。短冒險可能只有幾項挑戰，能在一晚之內完成。長的冒險可以有過百場戰鬥、互動、難題，需要幾星期甚至幾個月的現實時間玩幾十次遊戲才能完成。一般而言，當冒險結束後冒險者就會回到文明世界享受豐碩的成果。但故事往往還沒結束。你可以將一場冒險想像成電視系列劇的一單元，由多個場景構成。戰役是整套系列，是一串連貫的冒險，劇情從始至終都可見固定的一班冒險者。

## 冒險三柱 The Three Pillars of Adventure

冒險者可以試著做任何玩家能想像的事，不過大家可以從三方面去入手：探索、社交、戰鬥。

**探索**包括冒險者的世界旅程，以及他們跟環境和物品的互動。探索是一種交流：玩家們形容角色的行動，然後地下城主告知甚麼事發生了。遠的話，角色們可能花一整天穿過綿延起伏的平原，或者在地底通道中前進一小時。近的話，探索可能就是一名角色在地牢裡拉下了一根拉桿。

**社交**是冒險者們跟一些人（或一些東西）談話。這可能是向俘虜詢問巢穴的秘密入口在那兒，從獲救者口中搜集情報，向獸人族長求情，或者遊說一面健談的魔鏡向冒險者顯示出遠處的景象。

第七章和第八章記載了探索和社交的規則，很多職業特性和個性也有關係。

**戰鬥**是角色們跟其他生物爭戰，互相揮劍、施法、走位，可能是為了廝殺、俘虜、驅逐，是第九章的重點。戰鬥是龍與地下城最具規模的元素，每名生物會輪流行動。即使是在激戰之中，冒險者依然有充足的機會施展特技，例如乘著盾牌滑下階梯，調查環境（例如拉下神秘的拉桿），及跟其他人互動，包括朋友、敵人、及中立角色。

## 神奇的魔法 The Wonders of Magic

龍與地下城的冒險很少會不涉及魔法。不論是助益還是障礙，冒險者的生涯常常會出現魔法，也是第十和十一章的重點。

在龍與地下城的世界中，真正的魔法使用者很稀少，需要與眾不同的極高才華。平民可能經常目睹一些魔法，但通常都是小事：奇趣的魔物、禱告得到回應、法師帶著護衛巨像在街上走過。

但對於冒險者而言，魔法是生死攸關的事。沒有牧師或聖武士的治療魔法，冒險者會迅速傷重不治。沒有詩人和牧師的強化魔法支援，戰士會被強敵輾壓。沒有法師和德魯伊的壓倒性魔力和適應性，任何威脅都麻煩十倍。

梟雄一樣喜歡用魔法。很多冒險都是被不懷好意的施法者的計劃迫出來的。邪教領袖想喚醒在深海沉睡的古神、鬼婆抓走孩子用魔法汲取他們的活力、瘋狂的法師想做出複製人兵團、巨龍展開神秘的術式要成為毀滅之神，這些魔法威脅的少量例子都是冒險者可能會面對的。但冒險者也有自己的魔法，有法術和魔法物品，他們將會得勝！（大概）



# 創造角色 冒險 Adventures

## 1. 創造角色



要參與龍與地下城的冒險，你的第一步是想像及創做一名自己的角色。你的角色融合了遊戲數值、扮演的點子、和你的想像力。你選擇一類種族（例如人類或者半身人）及一種職業（例如戰士或法師）。你也需要想出角色的個性、外觀、背景故事。完成後，你的角色是你在遊戲中的代表，你在龍與地下城世界中的化身。

在你開始之前，先想像一下你想玩一名甚麼樣的冒險者。你可以是勇敢的騎士、偷偷摸摸的遊盪者、火熱的牧師、或豔麗的法師。又或者你可能對非傳統角色更有興趣，例如喜歡用拳頭解決問題的蠻力遊盪者，或者從遠方逐一幹掉敵人的狙擊手。你喜歡奇幻小說裡的矮人或精靈嗎？試著創造一名矮人或精靈角色。你想不想你的角色成為團裡最強橫的冒險者？考慮一下戰士。如果你不知從何入手，可以翻翻看本書的插圖有沒有能使你靈機一動的。

當你有了角色的形像後，順序依照以下步驟作出最能表現你的角色的決策。你的角色概念可能會隨著每一項選擇漸漸轉變。最重要的是你要對你的角色感到興趣，急不及待要開始冒險。

在這章中，我們用**角色紙**代表你用來記錄角色的東西，不論那是一張正式的角色紙、某種電子記錄、還是一頁筆記紙。如果你還不知道你需要些甚麼資訊，官方的角色紙會是一個好開始。

### 1. 選擇種族。

每一名角色都屬於世上的繁多類人**種族**之一。最常見的玩家角色是**矮人**、**精靈**、**半身人**、和**人類**。部分種族會有**亞種**，例如高山矮人或木精靈。

你所選的種族對你的角色的身分會有重大的影響，確立了大致外觀和從文化或血緣獲得的天賦才能。你的角色的種族會給予一些種族才能，例如特殊觸覺、熟練使用某些武器或工具、熟練於一些技能、或施展簡單法術的能力。這些才能有時能吻合某些職業的能力。例、輕足半身人是傑出的遊盪者，而高等精靈通常是強大的法師。但有時不照著做也會很有趣。半身人聖武士和高山矮人法師不單止不常見而且都令人難忘。

你的種族也會給你提升一項或多項能力值，由第三步決定。記下這些加值並別忘記使用它們。

將所選種族的才能記在角色紙上。別忘記填上你的起始語言和基礎速度。

### 2. 選擇職業

每一名角色都屬於一種**職業**。職業會粗略地形容角色的行業，他有甚麼特殊天賦，以及他在冒險、戰鬥、交涉時愛用的策略。

你的角色會從所選的職業獲得一些益處。這些益處大都是**職業特性**—將你的角色跟其他職業的人區別開來的能力（包括施法）。你也會獲得一些**熟練**：護甲、武器、技能、豁免，有時也會有工具。你的熟練定義了你的角色能做得特別好的種種事，不論是揮動特定武器還是撒謊。

將所選職業在一級時給你的的特性記在角色紙上。

# 創造角色 冒險 Adventures

## 等級

通常角色會從 1 級開始並在冒險中獲得**經驗值**以提升等級。一級角色是冒險者中的新手，即使他之前可能是士兵、海盜、或者幹過其他危險的事。

從一級開始標誌著你的角色踏上了冒險生涯。如果你已經熟識這遊戲，或者如果你加入了正在進行中的戰役，你的地下城主可能會決定讓你從更高的等級開始，並假設你的角色已經活過了幾場痛心的冒險。

將你的等級記錄在角色紙上。如果你由高等級開始，將職業在一級以後所給你的其他東西也記上去。也請記下你的經驗值。一級的冒險者有 0 經驗值。高級冒險者通常有足以達到該等級的下限經驗值。

## 生命值 and 生命骰

你的角色的**生命值**定義了你的角色在戰鬥和其他危險情況中有多耐打。你的生命值由你的生命骰決定。

於一級時，你的角色有 1 粒生命骰，骰面由你的職業決定。你一開始時擁有等同它的骰面的生命值，如職業說明所示。（它要再加上你的體質調整值，將會在下一步計算）這被稱為你的**生命值上限**。

將你的角色的生命值記在角色紙上。也記下你的角色所用的生命骰和你擁有的生命骰數量。當你**休息**後，你可以用生命骰去恢復生命值。

## 熟練加值

你的職業的說明會有一項列表說明你的熟練加值，一級角色的話是 +2。你的熟練加值適用於你將會記在角色紙上的種種數值：

- 利用你熟練的武器所作出的攻擊骰
- 你所施放的法術的攻擊骰
- 你用熟練的技能作出的能力檢定
- 你用熟練的工作作出的能力檢定
- 你所熟練的豁免骰
- 你所施放的法術的豁免難度

你的職業決定你的武器熟練，你的豁免骰熟練，及你的一些技能和工具熟練。你的背景會給你額外的技能和工具熟練，有些種族也會給予更多熟練。請在角色紙上記下這些熟練，包括你的熟練加值。

同一粒骰子不能加上你的熟練加值多於一次。有時，你的熟練加值可能會被在加上之前先被修改（例如加倍或者減半）。假若有情況似乎說同一粒骰可以多次加上你的熟練加值或者應該被多次增幅，你都只加一次、乘一次、除一次。

## 3. 決定能力值

你的角色所做的各種事，大部分都取決於他的六項能力：**力量**、**敏捷**、**體質**、**智力**、**感知**、**魅力**。每項能力都有一項能力值，記載在角色紙上。

你會隨機產生你的角色的六項**能力值**。投擲 4 粒 6 面骰並將最高的三粒的總和記在臨時的筆記紙上。重覆多來五次以獲得六個數字。如果你想節省時間或者如果你不喜歡隨機決定能力值，你可以改為用以下數字：15, 14, 13, 12, 10, 8。

現在將你的六個數字分配給你的力量、敏捷、體質、智力、感知、魅力，寫在它們旁邊。之後，因應你的種族調整它們。

當你分配好能力值後，用**能力調整值列表**找出你的六項能力調整值。你也不一定要查表，將能力值減 10 再除 2（往下取整）就是了。在每項能力值旁邊逐一寫下調整值。

## 變體規則：自定能力值

如果你的地下城主允許，你可以用這變體規則決定你的能力值。此方法讓你能獨立選擇每項能力值。

你有 27 購點可以購買能力值。每項能力值的價格在下表中列出。例、14 點的能力值要花 7 購點。用此方法的話你的能力值最高只能達到 15，未計算種族調整值。你不能有低於 8 的能力值。

能力值 8	: 0 購點	能力值 12	: 4 購點
能力值 9	: 1 購點	能力值 13	: 5 購點
能力值 10	: 2 購點	能力值 14	: 7 購點
能力值 11	: 3 購點	能力值 15	: 9 購點

用此方法決定能力值讓你可以做出三高三低（15、15、15、8、8、8）或者接近一樣地高於平均值（13、13、13、12、12、12）的能力值，或者在這兩個極端之間的任何數值組合。

# 創造角色 一級以上

## 4. 描寫角色

當你知道你的角色的基礎遊戲數值後，是時候將給他一點人性了。你的角色需要一個名字。花幾分鐘去想一想你的角色是甚麼樣子，言行舉止如何。

利用背景章節的資訊，你可以填寫角色的物理外觀和個性特質。選擇你的角色的陣營（倫理觀）和理念。第四章也能助你認出你的角色所在意的東西，名為羈絆和缺點，作為他的潛在危機。

你的角色的背景描述他來自何處，他的原職業，以及在他龍與地下城世界中身處何方。你的地下城主可能會提供不同於背景章節所給的背景，甚至可能願意跟你一起打造一個更切合你的角色概念的背景。

背景會給你的角色一項背景能力及兩項技能的熟練，也可能給你額外的語言或工具熟練。將這些資訊連同個性一起記錄到角色紙上。

## 5. 選擇裝備

你的背景及職業提供會決定你的角色的起始裝備，包括武器，護甲，及其他冒險裝備。將這些裝備記在你的角色紙上。這些裝備都在裝備章節中說明。

你也可以不用這些裝備，改為自行購物。這情況下你的職業會給你一些金幣（gp）。裝備章節有長長的裝備列表，包括價格。如果你想，你可以免費獲得一件小玩兒。

你的力量值限制了你能攜帶的裝備數量。你的裝備的磅數不能超過你的力量值乘以 15。載重規則會更詳細地說明負重限制。

### 護甲等級

你的護甲等級（Armor Class，簡稱 AC）代表你的角色有多擅於避開戰鬥中的攻擊。對護甲等級有貢獻的東西包括你穿戴的鎧甲，你拿的盾牌，及你的敏捷調整值。但不是所有角色都會穿鎧甲或拿盾牌。

沒有護甲的情況下，角色的護甲等級為 10+敏捷調整值。如果你的角色有穿甲或帶盾，依然鎧甲和盾牌提供的規則計算你的護甲等級。將護甲等級記在角色紙上。

你的角色需要熟練於鎧甲和盾牌才能有效地穿戴和運用它們，而你的護甲熟練由你的職業決定。如果你缺乏所需的熟練，你會遭受一些弊端。

## 一級以上

某些法術和職業特性給你另一些方法去計算護甲等級。如果你有多個方法可以計算護甲等級，你可以採用你喜歡的方法。

### 武器

為你的角色會用的每一種武器計算使用它攻擊時的攻擊調整值及傷害調整值。

當你用武器攻擊時，你投一次 d20 並加上你的熟練加值（只當你熟練於該武器時）及適當的能力調整值。

近戰武器的攻擊使用力量調整值調整攻擊骰和傷害骰。帶靈巧屬性的武器，例如輕劍，可以改用敏捷調整值。

遠程武器的攻擊使用敏捷調整值調整攻擊骰和傷害骰。帶投擲屬性的武器，例如手斧，可以改用力量調整值。

## 6. 一起上

大部分角色都不是獨行俠。每一名角色都是冒險小隊的一員，為了一個共同目標團結一起的冒險者。以團隊精神互相合作可以大大地提升隊伍對龍與地下城的危難的存活率。跟其他玩家和地下城主談談看你們的角色是否已經互相認識，如何相識，以及隊伍會接下甚麼任務等問題。

### 一級以上

隨著角色冒險，他會獲得經驗，由經驗值所反映。達到特定的經驗值總量就變得更強。這種強化稱之為升級。

當你的角色升級時，他的職業通常會提供新的特性，如職業描述所述。這些特性有時能讓你增加你的能力值，要麼將兩項能力值各加 1，或者將一項能力值加 2。你不能將一項能力值加到超過 20。除此以外，角色的熟練加值也會在特定等級提升。

本章末有 1 到 20 級的所需經驗，以及相應的熟練加值。請參閱角色的職業以得知你在特定等級獲得的其他能力。

### 遊戲層次 Tiers of Play

角色的等級成長會跨越四個不同的遊戲層次。這些層次沒有任何特殊規則；它們會大致地說明遊戲體驗如何隨著角色升級而轉變。



## 創造角色 一級以上

在第一層（等級 1 至 4），初出茅蘆的角色們其實只是學徒。他們在學習職業的招牌特性，包括在升級時選擇自己的職業路線。他們面對的威脅不會很嚴重，通常會威脅到一些農家或村落。

在第二層（等級 5 至 10），角色開始能自立。很多施法者會在這層開始時獲得 3 環法術，獲得**火球術**和**閃電箭術**等新一階段的魔法能力。而大部分使用武器的職業會獲得在一回合內進行多次攻擊的能力。角色們開始舉足輕重，面對威脅都市甚至國家的危機。

在第三層（等級 11 至 16），角色的力量達到一個遠超越一般民眾的水平，甚至在冒險者中都要算突出。於 11 級，很多施法者會獲得 6 環法術，包括很多角色們以往沒可能達成的效果。其他角色可以作出更多攻擊或者作出更震撼的攻擊。這些強力的冒險者常常抵擋針對多個地區甚至一片大陸的威脅。

在第四層（等級 17 至 20），角色達到職業特性的顛峰，自身已經成為英雄（或亂賊）的一種代表。他們的冒險會決定世界的命運甚至多元宇宙的秩序。

譯註：主設計師於 [2014-07-10](#) 提及鑑於很多團到 10 級就跑不下去，懷疑是現實時間所限，因此將會在城主手冊中引入加快升級的經驗表，使更多人達到 20 級。同時也會有較慢升級的經驗表。

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



# 種族

## 2. 種族

只消探訪一下龍與地下城的任何繁華都市，例如深水城、自由城市灰鷹、甚至詭異的"門扉之城"印記城，都會令你暈頭轉向。無數不同語言進行的交談。幾十種菜色的氣味混和著擠湧的不衛生的人群所散發的氣味。風格花多眼亂的各種建築示意居民來自五湖四海。

至於居民呢，有不同的大小、形狀、膚色，衣著百花爭豔；由小小的半身人到粗碩的矮人到綺麗的精靈，穿插於各種人類之間。在這些常見種族中散落的是真正的少數民族：這兒一隻高大的龍人，在努力地擠過人群；那兒一名隱秘的提夫林，潛伏在陰影裡用倒蛋的眼神偷看著。一群地侏歡笑地圍觀其中一位放出的自走木人。半精靈和半獸人跟人類一起生活，不歸屬父亦不歸屬母。還有，在那遠離陽光的黑暗裡，是一位卓爾：來自廣闊的幽暗地域的難民，打算在畏懼卓爾族的這世界找出新天空。玩家手冊有更多關於這些罕見種族的資訊。

### 矮人 Dwarf

富含遠古榮光的國度、鑿入深山的大廳、礦坑裡和鍛爐邊迴響不絕的敲打聲、堅守氏族和傳統、恨惡哥布林和獸人，這些都是矮人的共通點。

#### 矮又壯

矮人勇敢頑強，矮人以熟練的戰士、礦工、石匠鐵匠而聞名。雖然身高不過 5 尺，矮人很壯碩，致使他們可以跟比自己高 2 尺的人類一樣重。他們的勇氣和耐力也輕易比得上任何比矮人高的人。

矮人的膚色由深啡到白裡透紅，最常見是淺啡或深古銅，跟某些泥土一樣。他們留簡約的長髮，髮色一般為黑、灰、啡，但白膚的矮人可能有紅色的毛髮。男性矮人極之重視自己的鬍子，會細心梳理它。

#### 攸長記憶也攸長記恨

矮人可以活超過 400 年，故年長的矮人往往能憶起一個非常不同的世界。舉個例，遺亡國度中的費爾巴堡中最年長的矮人依然能記起於三世紀之前獸人把他們從堡中趕出，令他們流浪了超過 250 年。這種長壽給他們一種世界觀，是人類和半身人等短壽的生物所缺乏的。

跟他們心愛的高山一樣，矮人們又堅實又有耐性，像石頭一樣歷經歲月變遷而不改。他們很重視氏族傳統，不輕易背祖忘宗，可以追溯族譜到盤古初開時建立的最遠古的堡壘。這些傳統之一是敬拜矮人的神族，祂們代表著矮人的理念：埋首工作、卓越戰技、獻身鍛爐。矮人是堅定而忠誠的，言咄必行，富決斷力，甚至可算倔強。很多矮人都有強烈的正義感，久念不忘曾受的苦和罪。侵害一名矮人罪同侵害他的族人，因此一名矮人去獨自尋仇可以演變成全面的氏族糾紛。

#### 家國氏族

矮人的國度深入山中，矮人們在地底挖掘寶石和貴金屬、鍛造驚人之物。他們喜愛貴金屬和珠寶的美麗和藝術性，某些矮人也因此變得貪婪。那些在山中得不到的寶物，矮人們會用貿易換取它們。矮人怕船，因此人類和半身人的商家常於水路沿線買賣矮人的商品。矮人的聚居地歡迎可信的異族，但即使他們也不能隨意參觀。

矮人社會以氏族為首，因此矮人們高度重視社會地位。他們即使遠離家鄉都依然珍視自己的氏族身分，相交友好氏族的矮人，並以祖宗之名許誓和詛咒。對矮人而言失去氏族身分是最嚴重的懲罰。

客居異鄉的矮人通常是匠人，特別常見兵匠、甲匠、珠寶匠。也有一些會當上傭兵或護衛，因勇敢忠誠所以很搶手。

#### 神明、黃金、氏族

矮人冒險者的冒險動力可能是為了財富、為了特定目標、或甚至為了無私地幫助他人。也有的是為了神，可能是直接的神示也可能只是想榮耀某位矮人神明。氏族和祖宗也可能是強勁動力。矮人的冒險可能是為了恢復氏族的機會、為了報仇氏族的古仇，或者被流放後尋求恢復身分的機會。也可能是為了尋找一名偉大先祖在戰場上失落多年的戰斧。

#### 矮人的姓名

矮人的名字是由長老依照傳統賦予的。每一個正當的矮人名字都一代傳一代，不停重用。矮人的名你是屬於氏族的，而不是個人的。亂用名字或使氏族聲譽受損的話會被剝奪名字，及被法律禁制使用任何矮人名字。

# 種族 矮人 Dwarf

## 特性

作為矮人，你有以下種族才能。

**能力調整值 Ability Score Adjustment**、  
你的體質值 +2。

## 年齡 Age

矮人的成長速度跟人類差不多，不過直到 50 歲之前都被視為未成年。他們平均能活 350 年。

## 陣營 Alignment

矮人大都是守序的，堅信井然有序的社會對大家都好。他們也趨向善良，強烈相信公平競爭，認為每個人都應該分享到秩序的益處。

## 體形 Size

矮人約 4 到 5 尺高，重約 150 磅。你的體型為中型。

## 速度 Speed

25 尺。你的速度不因穿戴重甲而減低。

## 黑暗視覺 Darkvision

60 尺以內的微光對你而言如同亮光，黑暗如同微光。在這情況下你只能辨別黑白。

## 矮人剛毅 Dwarven Resilience

你的對抗毒素的豁免帶有優勢，你也對毒素傷害有抗力。

## 矮人戰鬥訓練 Dwarven Combat Training

你熟練於使用**戰斧**、**手斧**、**輕鎚**、**戰鎚**。

## 工具熟練 Tool Proficiency

你熟練於自選的以下匠人工具之一：鐵匠工具，釀酒工具，或建築工具。

## 石藝 Stonecunning

當要進行相關於石制品起源的**智力（歷史）**檢定時，你視作熟練於歷史技能，並可以加上雙倍的熟練加值而非單倍。

## 語言 Languages

你能說、讀、寫通用語和矮人語。

## 亞種 Subrace

龍與地下城的世界主要有兩種矮人：丘陵矮人和高山矮人。選擇二者之一。

## 丘陵矮人 Hill Dwarf

作為丘陵矮人，你有敏銳的觸覺、深邃的直覺、和可觀的適應力。費倫的富強南國的金矮人 gold dwarf 屬於丘陵矮人，而龍槍世設的克萊恩中被逐離家園奈達氏族 Neidar 和流離失所的克拉氏族 Klar 亦然。

## 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的感知值 +1。

## 矮人耐力 Dwarven Toughness

你的生命值上限 +1，每當你升級時都再 +1。

## 高山矮人 Mountain Dwarf

作為高山矮人，你身強力壯，習慣了崎嶇地形裡的艱難生活。以矮人而言你應該偏向高大和淡膚色。住在費倫北地的盾矮人 shield dwarf，以及龍槍中統治矮人的海勒氏族 Hylar 和貴族階級的達瓦氏族 Daewar 都是高山矮人。

## 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的力量值 +2。

## 護甲訓練 Armor Mastery

你熟練於**輕甲**和**中甲**。

## 杜加矮人 Duergar

幽暗地域深處的城市聚居著杜加矮人，又稱灰矮人 gray dwarf。這些可憎鬼祟的奴隸販子會襲擊地表抓人，然後將受害人賣給幽暗地域的其他種族。他們天生就有魔力，能隱身和暫時變到跟巨人一樣高大。

# 種族 精靈 Elf

## 精靈 Elf

精靈是帶超凡氣質的魔法民族，活在世上但又不完全屬世。他們居於飄逸之地，在古代森林之中或在閃耀妖火的銀色尖塔之中，柔和音樂乘風而轉，輕柔芳香隨風飄盪。精靈喜歡自然與魔法、美術與藝術、詩詞與歌賦、及世上一切美好之事。

### 苗條優雅

拜脫俗的氣質和精緻的五官所賜，人類甚至很多異族都對精靈的美貌夢寐以求。平均而言他們比人類稍矮，由不及五尺到六尺多點。他們比人類苗條，只重 100 到 145 磅。男女身高大致相等，男性比女性略重。膚色涵蓋人類的正常範圍，外加古銅、黃銅、白裡透藍，髮色或綠或藍，眼睛仿如金色或銀色的水池。精靈沒有面部毛髮，也幾乎沒有體毛。他們好穿亮麗的優雅衣裳，配以簡約可人的飾物。

### 千秋百載

精靈可以活遠超過 700 年，令他們能放目遠看那些令短壽種族深受困擾的事。他們感興趣多於興奮，好奇多於貪念。他們趨向超然自逸，罕為偶事所動。但當精靈追逐目標時他們可以卯足全力，不論是冒險任務還是學習一門新技能或藝術。他們慢悠悠地交友和結仇，並會一直記在心上。對謾罵他們報以鄙視，對凌辱報以復仇。

如同幼樹的枝子，面對困境的精靈亦能屈能伸。他們會談判、妥協、尋找共識，都失敗了才會升級到武力。已知他們曾經撤出被侵佔的林木家園，滿懷自信地等到侵入者絕跡。但當情況刻不容緩時，精靈也會展露凜然的武技，展示練達的劍術、弓術、戰術。

### 林中秘國

大部分精靈都住在森林中的隱秘小村裡。他們會狩獵、採集、種植，借助技術和魔法避免耕犁但依然能自給自足。他們也是出色的匠人，出產精緻的衣裳和美術品。他們很少接觸外界，但有少數精靈以工藝品換取金屬獲得不錯的生活，因為精靈沒有興趣採礦。離鄉別井的精靈通常是吟遊樂師、藝術家、或學者。人類貴族也會競逐精靈教師給孩子教導劍術或魔法。

## 特性

作為精靈，你有以下種族才能。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的敏捷值 +2。

### 年齡 Age

雖然精靈身體的成長速度跟人類差不多，但精靈的成年標準包含人生經驗的成長，而不單看肉體。精靈通常在 100 歲左右進行成人禮及獲得成年的名字，並可以活 750 年。

### 陣營 Alignment

精靈喜愛自由、多樣性、自我表達，因此強烈趨向溫約的混沌。他們珍視自己以及他人的自由，因此一般是善良的。

### 體形 Size

精靈 5 到 6 尺高，身形苗條。你的體型為中型。

### 速度 Speed

30 尺。

### 黑暗視覺 Darkvision

60 尺以內的微光對你而言如同亮光，黑暗如同微光。在這情況下你只能辨別黑白。

### 敏銳感覺 Keen Senses

你熟練於觀察技能。

### 精裔血統 Fey Ancestry

你的抵抗迷惑的豁免帶有優勢，而且魔法不能使你陷入睡眠。

### 冥想 Trance

精靈不需要睡覺。取而代之，他們每天要進行四小時的深層冥想，其中會做夢。這些夢其實是經年累月培養出來的直覺式心靈訓練。這樣的休息可以達到相同於人類睡眠八小時的效果。

### 語言 Languages

你能說、讀、寫通用語和精靈語。

### 亞種 Subrace

精靈之間的遠古斗紛使他們分裂成三類亞種：高等精靈、木精靈、和黑暗精靈，後者一般被稱為卓爾。本文給出了兩類亞種以供選擇。在某些世界，這些亞種會進一步分化，比如遺亡國度的日精靈和月精靈，所以如果你喜歡的話你可以選這些更精細的亞種。



# 種族 半身人 Halfling

## 高等精靈 High Elf

作為高等精靈，你有靈活的頭腦並最少掌握了基礎的魔法。很多龍與地下城的世界都有兩種高等精靈。其中一種心高氣傲、深居簡出（包括灰鷹的灰精靈 gray elf 和谷精靈 valley elf、龍槍的西瓦那斯提 Silvanesti、遺亡國度的日精靈 sun elf），自命比精靈以外的人清高，甚至比其他精靈清高。而另一種比較普及和友善（包括灰鷹的高等精靈、龍槍的奎靈那斯提 Qualinesti、遺亡國度的月精靈 moon elf），在其他族群中較多見。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的智力值 +1。

### 精靈武器訓練 Elf Weapon Training

你熟練於使用長劍、短劍、短弓、長弓。

### 魔法把戲 Cantrip

你懂得一項自選的法師小法術。你用智力作為它的魔法能力值。

### 額外語言 Extra Language

你能說、讀、寫一項額外的自選語言。

## 木精靈 Wood Elf

作為木精靈，你有敏銳的觸覺和直覺，及一雙靈巧的腿讓你快速隱密地穿梭你所居住的森林。這類精靈包括灰鷹的野精靈 wild elf 和龍槍的卡貢那斯提 Kagonesti，也括灰鷹和遺忘國度的木精靈。費倫的木精靈（又稱野精靈 wild elf、綠精靈 green elf、林精靈 forest elf）避世而且不信任外人。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的感知值 +1。

### 精靈武器訓練 Elf Weapon Training

你熟練於使用長劍、短劍、短弓、長弓。

### 輕快腳步 Fleet of Foot

你基礎速度增加到 35 尺。

### 以天為屏 Mask of the Wild

當你因植物、大雨、飄雪、薄霧等自然現象獲得輕度遮蔽時，你可以嘗試躲藏。

## 卓爾 Drow

如非某位著名的英雄成了特例，所有的卓爾都會被全地唾罵。他們墜落的社會圍繞著蜘蛛女神羅絲而活，貴族為她進行誅九族滅門的權力鬥爭。卓爾都自幼相信地上的種族只有作為奴隸的價值。

但有一名卓爾打破了此常規。在遺亡國度中，北方遊俠崔斯特·杜垩登 證明了自己是悍衛軟弱者的善良衛士。

## 半身人 Halfling

大部分半身人都以安穩的家為生命目標：一處祥和寧靜的定居之所，遠離剽掠的魔物、搏戰的軍隊，有溫暖的火爐、飽足的三餐、把酒言歡。雖然有半身人一生活在偏遠的農村裡，但也有些被海闊天空吸引，組成停不下來的遊牧隊伍見識奇風異族。但這些行者依然一樣熱愛和平、美食、火爐、家園，即使家園可能是泥路上的篷車或者河上漂浮的篷船。半身人高約 3 尺，看上去人畜無害，因此可以在大國興衰、戰亂、政治糾紛之間的夾縫生存了幾百年。普遍健碩的他們重 40 到 45 磅。

半身人的膚色由古銅到白裡透紅，捲曲的頭髮為啡色或沙褐色。眼瞳或啡或金。半身人男性通常有長長的鬚毛但很少有鬍子。他們喜歡簡單、舒適、實用的衣服，偏好明亮的色彩。

半身人的實際個性也體現在衣服以外的地方。他們關注衣食住行，逍遙自娛，不重排場。即使是最富有的半身人也會選擇將財富鎖在地牢裡而不是擺出來炫耀。面對難題時他們擅長找出最簡單直接的解決方法，容不下優柔寡斷。

## 和藹又好奇

半身人友善樂天。他們享受親情和友情，也享受溫暖的家，很少幻想飛黃騰達。即使是他們當中的冒險者也主要是為了同鄉、朋友、遊歷、或好奇心而闖盪世界。他們熱愛發掘新事物，即使是簡單的小事，例如一度異國食品或者一套未曾遇見過的衣服。

半身人有強烈的同情心，受不住看見他人受苦。他們很慷慨，即使是艱難的時候也願意分甘同味。



# 種族 半身人 Halfling

## 融入人群

半身人善於融入人類、矮人、或精靈的社群，努力作出貢獻及好好相處。他們天生的隱密性和不事張揚的本性幫助半身人避免惹人注目。

半身人很容易跟他人合作，忠於友人，不管朋友是不是半身人。當他們的親友或家園受威脅時，他們可以變得很勇猛。

## 牧養之樂

半身人一般居於小而和平的部族裡，有大片的農場和井然的果園。出了這些郡縣，他們絕少建立自己的王國或佔地為王。他們彼此間通常不會分出貴族或王族，只依靠長老領導大家。家族的傳統生活也不受王國的興亡影響。很多半身人居住在其他種族之中，用辛勞和忠誠贏取安穩富足。一些半身人社會過著遊牧生活，開著篷車或船屋流浪，從不久留。

## 探索機緣

半身人通常是為了守衛鄉土、援助朋友、或探索五光十色的廣闊世界而成為冒險者。對他們而言，冒險不是一種職業，而是一些機會或者甚至是一種必然。

## 特性

作為半身人，你有以下種族才能。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的敏捷值 +2。

### 年齡 Age

半身人約 20 歲成年，一般能活到 150 歲。

### 陣營 Alignment

大部分半身人都守序善良。他們一般心地善良、和藹可親，受不住看見他人受苦，完全不能容忍壓迫。他們也很守秩序、守傳統，倚重社群和習慣。

### 體形 Size

半身人約 3 尺高，重約 40 磅。你的體型為小型。

### 速度 Speed

25 尺。

### 幸運 Lucky

當你在攻擊骰、能力檢定、豁免上投出 1 時，你可以重投它，但必需用新的結果。

## 勇敢 Brave

你的對抗恐慌的豁免帶有優勢。

## 半身人的靈巧 Halfling Nimbleness

你可以穿越任何體形比你大的生物所佔據的空間。

## 語言 Languages

你能說、讀、寫通用語和半身人語。

## 亞種 Subrace

半身人的兩大主要種類，輕足和強魄，像不同的大家庭多於像亞種。選擇一類亞種。

### 輕足半身人 Lightfoot Halfling

作為輕足半身人，你能輕易地躲過耳目，甚至可以用其他人作掩護。你偏向和藹可親、容易相處。在遺亡國度中，輕足半身人遍佈甚廣，是最普及的半身人。

輕足半身人比其他半身人更喜歡遊歷，常居於其他種族附近或投身遊牧生活。在灰鷹中他們被稱為毛腿半身人 hairfeet halfling 或高挑半身人 tallfellow halfling。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的魅力值 +1。

### 天生善匿 Naturally Stealthy

當你從體形比自己大的生物獲得遮蔽時，你可以嘗試躲藏。

### 強魄半身人 Stout Halfling

作為強魄半身人，你普遍比其他半身人強壯，並對毒素有一定抗力。傳聞強魄半身人混有矮人血統。在遺亡國度中這些半身人稱為強勇半身人 strongheart halfling，較常見於南方。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的體質值 +1。

### 強魄壯體 Stout Resilience

你的對抗毒素的豁免帶有優勢，你也對毒素傷害有抗力。

# 種族 人類 Human

## 人類 Human

在大部分世界的創世史裡，人類都是最年輕的常見種族，姍姍來遲兼且比矮人、精靈、巨龍都要短壽。也許是因為他們的有限歲月，他們會盡力燃燒僅存的有限年日。又或者也許他們覺得需要證明自己給宗祖種族看，為此用搶掠和貿易建立強大的王國。不論是甚麼原因，人類是眾世界的革新者、登峰者、先驅者。

### 宗譜廣泛

鑑於人類趨向遷徙掠地，人類在物理上比其他常見種族都更多樣化。世上沒有典型的人類。一名人類可以高 5 尺到略高於 6 尺，重 125 到 250 磅。膚色由幾近全黑到蒼白都有，髮色由黑到金，有鬈髮有曲髮有直髮。男性的面可能有稀疏到濃密的毛髮。很多人類都有少許非人之血，或帶有精靈、獸人、或其他族裔的蹤影。人類在 20 歲前成年，罕聞活超過百歲。

### 適應力強

在各常見種族中，人類是適應力最強，也最雄心壯志的。他們住在世界各地，品味、道德、風俗各異。可是當他們要定居時，他們真的不會走：他們會建立久歷不衰的城市，及持續幾世紀的王國。人類可能很短命，但國家和文化能保留遠遠超越單一人的記憶的長遠傳統。他們活在當前，適合冒險生活，但也會展望將來，努力命留青史。人類不論是個人還是團體都是適應力強的投機主義者，時刻警覺著政治及社會的變遷。

## 秘傳機構

精靈或矮人可能會找一人肩負守密人的責任，而人類則會建立聖徒會或機構肩負此責。矮人和半身依靠長老將古老傳統傳授給下一代，但人類用聖廟、政府、圖書館、律法等將傳統融入歷史。人類渴求不朽，但實際追求的是名垂千古（少數尋求不死或成聖的人例外）。雖然有些人類很排他，但大部分人都很包容異族。對比其他種族中的人類比例，人類社會中的異族比例相對較高。

## 抱負不凡

人類冒險者是雄心壯志的種族中最野心勃勃的分子。他們希望積聚力量、財富、威望，獲得同儕的敬重。人類的英雄比其他種族的更看理想而不是土地或組織。

## 特性

人類很難一概而論，不過你的人類角色有以下種族才能。

### 能力調整值 Ability Score Adjustment

你的全部能力值 +1。

### 年齡 Age

人類不到 20 歲就成年，很少活到 100 歲。

### 陣營 Alignment

人類並不偏向特定陣營。最好的人和最奸的人都在當中找得到。

### 體形 Size

人類身高差距很大，由剛好 5 尺到遠超過 6 尺。不論你有多高，你的體型為中型。

### 速度 Speed

30 尺。

### 語言 Languages

你能說、讀、寫通用語和額外的一項自選語言。

# 職業 牧師 Cleric

## 3. 職業

冒險者都是奇人異士，受快感的驅策踏上其他人敬敏不謝的人生。他們是英雄，強迫自己探索世界的黑暗之地，承擔起一般人無力面對的挑戰。

職業定義了你的角色的能力核心。它不單止是一項事業；它是你的角色的感召。職業會影響你如何看這個世界，如果跟世界互動，你跟多元宇宙的其他人和大能的關係。例、一名戰士可能會將世界視作實際的戰略和部署，將自己視作大棋盤上的一名小卒。相對地，一名牧師可能將自己視為神的忠實侍從，待奉於神的大計或神界的糾紛。這戰士可能有跟傭兵團或兵團保持聯絡，而牧師則可能認識教內的一些祭司、聖武士、熱心信徒。

你的職業給予你特別的各種特性，例如武士的武藝，以及法師的法術。在低等級時，你的職業只會給你兩三項特性，但隨著你的等級提升你也會獲得更多並且已有的特性也會提升。

本章的每一職業都有列表列出你在每一級所獲得的益處，之後並會詳細逐一說明。

冒險者有時會在多個職業獲得進戰。一名遊盪者可能在經歷一場生命轉變後涉獵牧師職業，但依然在遊盪者方面有進展。精靈亦會將武術和魔法結合，同時發展戰士和法師。這些組合職業的可選規則名為兼職，記載在玩家手冊裡。

本章所介紹的四種基礎職業幾乎在所有的龍與地下城世界裡都找得著，並且是大部分的冒險者的典型。玩家手冊記有其他職業。

### 牧師 Cleric

精靈的手和雙目舉向天上的太陽，嘴上念著禱告，漸漸從內而外散發出一陣光芒，溢出治療他傷痕累累的戰友。

唱著關於榮耀的戰歌，矮人粗豪地揮舞戰斧割倒列陣對抗的獸人，為倒下的每名敵人高聲頌讚諸神。

召喚著對不死勢力的咒詛，人類高舉聖徽讓它的光驅退圍著伙伴的群屍。

牧師是站於塵世和遙遠的神界之間的中介。他們跟所待奉的神明一樣各式各式，並致力體現神能。牧師並不是普通的祭司，而是被灌注神聖魔法的。

### 創建一名牧師

你可以用以下建議快速建立一名牧師。首先，感知該是最高的能力值，次之力量或體質。第二，選擇**侍僧背景**。

### 職業特性

牧師獲得以下職業特性。

#### 生命值

**生命骰**：每牧師等級 1d8

**首級生命值**：8 + 你的體質調整值

**其後生命值**：每牧師等級 1d8 (或取 5) + 體質調整值

#### 熟練

**護甲**：輕甲、中甲、護盾

**武器**：所有簡易武器

**工具**：無

**豁免**：感知、魅力

**技能**：從歷史、**洞悉**、**醫藥**、**遊說**、**宗教** 中擇一

#### 裝備

除了背景的裝備外，你也獲得以下裝備：

- 鎚 或 戰鎚（如熟練）
- 鱗甲 或 皮甲 或 鎖子甲（如熟練）
- 輕弩 + 廿支弩箭 或 任何簡易武器
- 祭司套裝 或 探索者套裝
- 盾牌 + 聖徽

### 施法 Spellcasting

作為神聖魔法的導引，你掌握了一些可以隨意施展的小法術組合，以及其他有每日施展限制的法術。關於施法的一般規則請參閱**魔法章節**。

### 小法術 Cantrips

你獲得三項**小法術**，從**牧師法術列表**選擇。隨著你升級你將學會自選的額外牧師小法術，如牧師列表所示。

# 職業 牧師 Cleric

等級	熟練 加值	能力	已知 小法術	每日法術								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	施法、神聖領域	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	引導神力（每休息 1 次）、神聖領域能力	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	4	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力值提升	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	摧毀不死（CR ½）	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	引導神力（每休息 2 次）、神聖領域能力	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	能力值提升、神聖領域能力、 摧毀不死（CR 1）	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	神力干預	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	摧毀不死（CR 2）	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	能力值提升	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	摧毀不死（CR 3）	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	能力值提升	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	摧毀不死（CR 4）、神聖領域能力	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	引導神力（每休息 3 次）	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	+6	能力值提升	5	4	3	3	3	2	2	1	1	1
20	+6	改進神力干預	5	4	3	3	3	2	2	2	1	1

## 準備及施展法術 Preparing and Casting Spells

你的牧師等級決定你能施放的 1 環或以上的牧師法術的法術位，如牧師列表所示。要施展這些法術，你需消耗一枚跟法術環數相同或更高的法術位。當你完成長休時你會恢復所以已消耗的法術位。

你需要準備可以施展的牧師法術清單，從牧師可用的法術列表中選擇。你可以選擇定量的牧師法術，數量等同你的感知調整值 + 你的牧師等級（最少一項法術）。你必需要有相符於法術環數的法術位。

例如說，如果你準備了一環的治療傷勢術，並且能施展一次一環法術和一次二環法術，你可以用一環或二環的法術位施展治療傷勢術。施展法術不會將它從你準備了的法術清單中移除。

當你在完成長休後你可以改變你所準備的法術。準備法術需要默想和祈禱：每法術的每環數最少要花一分鐘。

## 施法能力值 Spellcasting Ability

你的牧師法術的魔法能力值是感知。抵抗你的法術的難度等同 8 + 你的熟練加值 + 你的感知調整值。你的法術的攻擊加值為你的熟練加值 + 你的感知調整值。

## 術式施法 Ritual Casting

如果你準備的一項牧師法術有術式，你可以用術式施展該法術。

## 施法法器 Spellcasting Focus

你可以使用聖徽作為施法的法器。

## 神聖領域 Divine Domain

在一個神族中，每一位神明都掌管凡世的不同事物，稱為祂的領域 domain。每位神明所能影響的所有領域合起來稱為祂的神職 portfolio。例、希臘神阿波羅的神職包括知識、生命、及光輝領域。



# 職業 牧師 Cleric

作為一名牧師，你要選擇彰顯你神的神職內的何種事物，並被賦予該領域的相關能力。你的選擇可能是跟特定教派有關。例如阿波羅可能在某地區被敬拜為"輝耀的阿波羅"，強調他的光耀領域，而在另一處被敬拜為"治療的阿波羅"，強調他的生命領域。

又或者，你可以依個人意願選擇，挑選你最欣賞的你神的領域。

每門領域的說明都會給出對它有影響力的神明例子。這些神來自遺亡國度、灰鷹、龍槍、艾伯倫等世界設定，亦包括英格蘭、希臘、北歐、埃及等地的古神族。

## 領域法術 Domain Spells

每個領域都有相關法術的列表。你在指定的牧師等級獲得這些法術。當你獲得領域法術後，你任何時候都視作準備了它們。它們不佔用你可以準備的法術數量。

如果你獲得一項不包括在牧師法術列表之內的領域法術，這法術對你而言也算是牧師法術。

## 引導神力 Channel Divinity

在 2 級時，你獲得引導神聖力量達成魔法效果的能力。你一開始會有兩種引導神力的效應可用：驅敵不死及由領域決定的一項效應。

當你使用引導神力時，你選擇要達成那一種效應。耗用引導神力後，你要完成一次小休或長休才能再次使用。

部分引導神力效應需要豁免。當你使用本職業的這些效應時，豁免難度等同你的牧師法術豁免難度。

從 6 級起，你可以在休息之前用 2 次引導神力。從 18 級起，你可以在休息之前用 3 次引導神力。當你進行小休或長休時，你恢復已消耗的使用次數。

## 驅敵不死 Turn Undead

用一次動作，展示你的聖徽並念誦譴斥不死的神句。位處你 30 尺內的每一名能看見或聽見你的不死生物都需要通過一次感知豁免。失敗的話它會被驅散 1 分鐘或直到受傷。

被驅散的生物必需用自己的回合儘可能遠離你，而且不能自願走到距離你 30 尺之內的範圍。它不能採取反應，動作也只能用於疾走或逃離定住它的能力。如果它走投無路，它可以使用迴避動作。

## 能力值提升 Ability Score Improvement

當你達到牧師列表所示的特定等級時，你可以將一項自選能力值提升 2，或者將兩項自選能力值各提升 1。你不能以此將能力值提升到超過 20。

## 摧毀不死 Destroy Undead

從 5 級起，當有不死生物敗於你的驅散不死能力的豁免時，如果它的挑戰等級低於或等於一個限額，它將會立刻被摧毀。

- 牧師等級 5：摧毀挑戰等級 ½ 或以下的不死
- 牧師等級 8：摧毀挑戰等級 1 或以下的不死
- 牧師等級 11：摧毀挑戰等級 2 或以下的不死
- 牧師等級 14：摧毀挑戰等級 3 或以下的不死
- 牧師等級 17：摧毀挑戰等級 4 或以下的不死

## 神力干預 Divine Intervention

從 10 級起，當你陷於水深火熱時你可以用你的動作去呼求你的神為你插手干預。

你需要用動作請求神明伸出援手。說明你希望你的神明提供甚麼援助，然後投一粒機率骰。如果你得出的結果小於或等於你的牧師等級，你的神明會作出干預。具體的干預由地下城主決定；任何牧師法術或牧師領域法術都是合適的例子。

當你進行這動作後，你在 7 天之內都不能再次使用此能力。

於 20 級時，你的請求自動成功，不需投骰。

## 神聖領域：生命 Life Domain

生命領域專攻宇宙的基礎能量之一，維持一切生命的永不止息的正能量。掌管生命的諸神傳揚生命與健康，祂們治療傷患、照顧疲乏者、驅趕死亡和不死的勢力。幾乎所有非邪惡的神都可以掌管此領域，特別是農神（例、裳提阿 Chauntea、Arawai、得墨忒耳 Demeter）、太陽神（例、洛山達 Lathander、培羅 Pelor、Re-Horakhty）、醫治或忍耐之神（例、伊爾瑪特 Ilmater、Mishakal、阿波羅 Apollo、Diancecht）、及家庭社會之神（赫提斯 Hestia、Hathor、Boldrei）

# 職業 戰士 Fighter

## 等級 領域法術

- 1 祝福、治療傷勢
- 3 次級復原、靈體武器
- 5 希望信標、回生
- 7 防死護咒、信實守衛
- 9 群體治療傷勢、死者復生

## 額外熟練 Bonus Proficiencies

你熟練於重甲。

## 生命之門徒 Disciple of Life

當你用帶最少一環的法術給生物恢復生命時，該生物額外恢復 2+法術環數 的生命值。

## 引導神力：保存性命 Preserve Life

從 2 級起，你可以用你的引導神力治療傷重者。

以一次動作，你展示你的聖徽並喚來治療能量，足以恢復等同你的牧師等級的 5 倍的生命值。選擇自由位處你 30 尺以內的任何生物，將治療分配給他們。受術者最多只能被恢復到其生命值上限的一半。你不能對不死或構裝體使用此能力。

## 治療聖者 Blessed Healer

從 6 級起，當你施展一環或以上的法術治療其他生物時，你恢復等同 2+法術環數 的生命值。

## 神光斬 Divine Strike

從 8 級起，每回合一次，當你以武器攻擊命中一名生物，你可以造成額外 1d8 光耀傷害。當你達到 14 級時，額外傷害增加到 2d8。

## 卓越治療 Supreme Healing

從 17 級起，你用法術恢復生命值的投骰全部取滿。

## 戰士 Fighter

一名穿著鏗鏘的板甲的人類持盾在前衝向聚集的哥布林。伊身後穿著鑲釘皮甲的精靈用他身上精緻的弓向哥布林們降下箭雨。附近的半獸人發號施令，協調二人同步進攻。

一名穿著鎖子甲的矮人用盾撥開食人魔的致命巨鎚解救同伴。他的同伴，一名穿鱗甲的半精靈，眩舞手上的雙彎刀，轉到食人魔身後尋找牠的死角。

一名角鬥士在競技場中進行生死競賽，是使用三叉戟和捕網的大師，擅於拌倒和拖行敵人以娛樂觀眾，同時也取很戰術優勢。他的對手的劍閃出一度藍光，瞬間間向他擊出一度閃電。

這些英雄全都是戰士；也許是龍與地下城的世界中最多姿多彩的職業。冒險的騎士、征戰的君王、身經百戰的傭兵、皇家英雄、菁英步兵、土匪王；作為戰士，他們都有絕頂武藝，熟識各種戰鬥技術。而且他們跟死亡是老相識，不單止會碰面而且會不屈地直視它。

等級	熟練 加值	能力
1	+2	戰鬥風格、回氣
2	+2	動作如潮（一次）
3	+2	武術風範
4	+2	能力值提升
5	+3	額外攻擊
6	+3	能力值提升
7	+3	武術風範能力
8	+3	能力值提升
9	+4	不屈（一次）
10	+4	武術風範能力
11	+4	額外攻擊（二）
12	+4	能力值提升
13	+5	不屈（兩次）
14	+5	能力值提升
15	+5	武術風範能力
16	+5	能力值提升
17	+6	動作如潮（兩次）、不屈（三次）
18	+6	武術風範能力
19	+6	能力值提升
20	+6	額外攻擊（三）

# 職業 戰士 Fighter

## 創建一名戰士

你可以用以下建議快速建立一名戰士。首先，選擇力量或敏捷作為最高的能力值，視乎你想專攻近戰武器還是遠程或靈巧武器。次高的能力值應該是體質。第二，選擇**士兵背景**。

## 職業特性

戰士獲得以下職業特性。

**生命骰**：每戰士等級 1d10

**首級生命值**：10 + 你的體質調整值

**其後生命值**：每戰士等級 1d10 (或 6) + 你的體質調整值

### 熟練

**護甲**：所有鎧甲、盾牌

**武器**：簡易武器、軍用武器

**工具**：無

**豁免**：力量、體質

**技能**：從 **體操**、馴養動物、**運動**、歷史、**威嚇**、觀察、生存 中擇二

### 裝備

除了背景的裝備外，你也獲得以下裝備：

- 鎖子甲 或 皮甲 + 長弓 + 廿支箭
- 軍用武器 + 盾牌 或 兩柄軍用武器
- 輕弩 + 廿支弩箭 或 兩柄手斧
- 地城探險者套裝 或 探索者套裝

## 戰鬥風格 Fighting Style

你專精於一種戰鬥風格。從以下選項擇一：

### 弓道 Archery

你以遠程武器所作的攻擊骰獲得 +2 加值。

### 防禦 Defense

當你穿戴護甲時，你的護甲等級 +1。

### 單手 Dueling

当你用單手持用一柄近戰武器並沒有持用其他武器時，你在這柄武器的傷害骰上獲得 +2 加值。

### 巨大武器 Great Weapon Fighting

当你用雙手握持一柄近戰武器時，你在傷害骰上投出的 1 或 2 都可以重投，但必需採用新的結果。這柄武器必需有雙手或可雙手特性。

## 守護 Protection

當有你可以看見的目標攻擊一名位處你 5 尺內的並非你自己的目標時，你可以用你的反應使這攻擊骰帶劣勢，但你必需握持著一面盾牌。

## 雙武器 Two-Weapon Fighting

當你進行**雙武器戰鬥**時，你可以將你的能力調整值加到第二次攻擊的傷害。

## 回氣 Second Wind

你擁有一些有限的力量蓄備，可以用來保護自己免受傷害。你可以在你的回合中以一個附贈動作恢復等同 1d10+你的戰士等級 的生命值。

當你使用此能力後，你必需完成一次小休或長休才能再次使用這能力。

## 動作如潮 Action Surge

從 2 級起，你可以短暫地驅策自己超越正常的自我物理界限。你可以在你的回合進行一次額外的動作，以及一次附贈動作。

當你使用此能力後，你必需完成一次小休或長休才能再次使用這能力。從 17 級起，你可以在休息前使用這項能力兩次，不過不能在同一回合內使用兩次。

## 武術風範 Martial Archetype

在 3 級時，你獲得所選的武術風範。下面會詳細說明每一種武術風範。你的選擇會在特定戰士等級賦予你能力。

## 能力值提升 Ability Score Improvement

當你達到戰士列表所示的特定等級時，你可以將一項自選能力值提升 2，或者將兩項自選能力值各提升 1。你不能以此將能力值提升到超過 20。

## 額外攻擊 Extra Attacks

從 5 級起，每當你在自己的回合採取攻擊動作時，你可以攻擊兩次。

當你達到 11 級時，你可以攻擊三次。當你達到 20 級時，你可以攻擊四次。

# 職業 遊盪者 Rogue

## 不屈 Indomitable

從 9 級起，當你豁免失敗時你可以重投。如果你這樣做，你必需採用新的結果，並且你必需完成一次長休才能再次使用這能力。

從 13 級起，你可以在長休前使用這項能力兩次。17 起三次。

## 武術風範

不同的戰士以不同的方式鑽研武藝。你所選的武術風範會反映你的做法。

## 勇士 Champion

典型的勇士將純粹的肉體力量鍛鍊到極限。踏上此路的人進行嚴苛訓練，同時讓身體保持最佳狀態，二者合一打出最致命的攻擊。

## 改進重擊 Improved Critical

從 3 級起，你的武器攻擊在 19-20 的骰面上達成重擊。

## 運動健將 Remarkable Athlete

從 7 級起，你可以將你的一半熟練加值（往上取整）加到你所作的任何力量、敏捷、體質檢定，只要本來沒有熟練加值。

另外，當你跑跳遠時，你可以覆蓋的距離增加等同你的力量調整值的尺數。

## 額外戰鬥風格 Additional Fighting Style

於 10 級時，你可以從戰鬥風格職業特性獲取第二個選項。

## 卓越重擊 Superior Critical

從 15 級起，你的武器攻擊在 18-20 的骰面上達成重擊。

## 生還者 Survivor

在 19 級時，你差不多領悟戰鬥耐力的真諦。於你的每回合開始時，如果你的生命值在上限的一半或以下，你恢復 5+你的體質調整值 的生命值。當你的生命值是 0 時你不獲得此效益。

## 遊盪者 Rogue

一名半身人示意伙伴停下，稍稍地獨自穿越到房間另一面。伊將耳朵貼在門上並拿出一套工具，眨眼間將鎖解開。然後伊躲到陰影裡消失，讓路給上前踢門的戰士。

一名人類潛伏在小巷的影子裡，而他的女性同伴在為伏擊作準備。當一名臭名昭著的奴隸販子，也就是他們的目標，經過巷口時，同伴高聲呼叫，誘使他人巷一探究章，他還沒來得及出聲喉就被刺客的刀子割斷了。

強忍住笑聲，一名地侏搖晃手指用魔法浮走守衛掛在腰帶上的匙環。不一會兒，鎖匙入了伊手，牢門大門，伊和伊的同伴可以自由逃走。

遊盪者用技術、隱匿、及敵人的弱點去處於上風。他們能解決任何疑難、資源充沛而且手段靈活，足以擔當任何成功冒險小隊的基石。

等級	熟練加值	偷襲	能力
1	+2	1d6	專精、偷襲、賊話
2	+2	1d6	機智動作
3	+2	2d6	遊盪者風範
4	+2	2d6	能力值提升
5	+3	3d6	直覺閃避
6	+3	3d6	專精
7	+3	4d6	反射閃避
8	+3	4d6	能力值提升
9	+4	5d6	遊盪者風範能力
10	+4	5d6	能力值提升
11	+4	6d6	可靠才能
12	+4	6d6	能力值提升
13	+5	7d6	遊盪者風範能力
14	+5	7d6	盲感
15	+5	8d6	靈活頭腦
16	+5	8d6	能力值提升
17	+6	9d6	遊盪者風範能力
18	+6	9d6	難以捉摸
19	+6	10d6	能力值提升
20	+6	10d6	幸運星



# 職業 遊盪者 Rogue

## 創建一名遊盪者

你可以用以下建議快速建立一名遊盪者。首先，敏捷該是最高的能力值。如果你想擅於調查的話選擇智力作為次高的能力值。如果打算用欺瞞和社交作為重點的話則改選魅力。第二，選擇**罪犯背景**。

## 職業特性

遊盪者獲得以下職業特性。

### 生命值

**生命骰**：每遊盪者等級 1d8

**首級生命值**：8 + 你的體質調整值

**其後每級生命值**：1d8 (或 5) + 你的體質調整值

### 熟練

**護甲**：輕甲

**武器**：簡易武器、手弩、長劍、輕劍、短劍

**工具**：盜賊工具

**豁免**：敏捷、智力

**技能**：從 **體操**、**運動**、**欺瞞**、**洞悉**、**威嚇**、**觀察**、**表演**、**遊說**、**調查**、**手上功夫**、**隱匿** 中擇四

### 裝備

除了背景的裝備外，你也獲得以下裝備：

- 輕劍 或 短劍
- 短弓 + 廿支箭 或 短劍
- 竊盜套裝 或 地城探險者套裝 或 探索者套裝
- 皮甲 + 兩柄匕首 + 盜賊工具

## 專精 Expertise

選擇兩項你的技能熟練，或一項你的技能熟練加上你對盜賊工具的熟練。你的涉及這些熟練的檢定可以加上雙倍熟練加值。

於 6 級時，你可以多選擇兩項熟練受益於此。

## 偷襲 Sneak Attack

從 1 級起，你懂得如何乘虛而入採取攻擊。每回合一次，當你攻擊一名生物並且命中時，如果你的攻擊帶有優勢，你可以做成額外 1d6 傷害。這攻擊必需用一柄靈巧或遠程武器進行。

或者如果目標有敵人位處他 5 尺以內，該敵人能夠進行動，並且你的攻擊骰不帶劣勢，那麼你的攻擊骰不需要優勢。

額外傷害值隨你的遊盪者等級增加，如遊盪者列表所示。

## 賊話 Thieves' Cant

你懂得賊話，一種秘密語言，可以將訊息隱藏在普通對話裡。只有同行才聽得懂隱藏的訊息。用這種方式隱藏訊息需要四倍於直接說出來的文字或話語。

另外，你懂得一套秘密符號，可以表示簡短的訊息，例如這兒有沒有危險、是否受公會的管轄、附近的人是否好主顧或能否提供庇護等。

## 機智動作 Cunning Action

從 2 級起，你的急才和靈活性允許你迅速地移動和採取動作，所以你在你的每一回合都能進行一次附贈動作。此動作只能用來**撤離**，**躲藏**，或**疾走**。

## 遊盪者風範 Rogish Archetype

在 3 級時，你專精於一種遊盪者風範，從公會、老師、歷練中習得。

## 能力值提升 Ability Score Improvement

當你達到遊盪者列表所示的特定等級時，你可以將一項自選能力值提升 2，或者將兩項自選能力值各提升 1。你不能以此將能力值提升到超過 20。

## 直覺閃避 Uncanny Dodge

從 5 級起，當你能看見的攻擊者對你作出攻擊並命中，你可以用反應將你承受的傷害減半。

## 反射閃避 Evasion

從 7 級起，當你進行敏捷豁免使傷害減半時，若你成功通過豁免則不會受傷，失敗的話也只受到一半傷害。

## 可靠才能 Reliable Talent

從 11 級起，你的技能非常精進。當你進行可以獲得熟練加值的能力檢定時，9 或以下的 d20 骰面皆可視作 10。

## 盲感 Blindsight

從 14 級起，當你聽力無礙時，你知道所有位處你 10 尺以內的**隱形**或**隱匿**的生物的位置。

# 職業 法師 Wizard

## 靈活頭腦 Slippery Mind

於 15 時，你練成鋼鐵意志。你獲得感知豁免的熟練。

## 難以捉摸 Elusive

從 18 級起，你非常難以捉摸。只要你非處於乏力狀態，對你的攻擊不會獲得優勢。

## 幸運星 Stroke of Luck

在 20 級時，你能用才能在需要成功的時候獲得成功。當你的攻擊打失一名目標，你可以令這次攻擊對這目標轉為命中。當你能力檢定失敗時，你可以把所投的 d20 視作 20。

一旦你使用此能力後，你需要完成一次小休或長休才能再次使用此能力。

## 遊盪者風範 Roguish Archetypes

遊盪者有很多共同特性，包括他們對磨練技能的執著，他們精確致命的戰鬥風格，及眩目的反應速度。但不同的遊盪者將這些才能往不同的方向發展，體現於遊盪者風範。

你所選的風範反映了你的長處；不一定是你的專業，但說明了你的慣常手腕。

## 盜竊 Thievery

你磨練你的盜竊技術。盜賊、劫匪、扒手等犯罪分子常常追隨這風範，但自視作專業尋寶家、探險家、地城探索家、調查員的人也一樣。除了改進自己的敏捷度和匿蹤技術之外，你也會學習其他技術以便探索遠古遺蹟、解讀新外語、或操作本來不能為己所用的魔法物品。

## 神速手 Fast Hands

從 3 級起，你可以用機智動作的附贈動作進行**敏捷（手上功夫）**檢定，用盜賊工具解鎖或拆陷阱，或採取操作物件動作。

## 梁上君子 Second-Story Work

從 3 級起，攀爬不使你消耗額外移動力。另外，你的跑跳遠距離增加等同你的敏捷調整值的尺數。

## 卓越隱匿 Supreme Sneak

在 9 級時，你的**敏捷（隱匿）**檢定帶有優勢，如果你在作出檢定的回合中不移動超過你的一半速度。

## 使用魔法物品 Use Magic Device

從 13 級起，你對魔法的認識足以讓你臨場使用不是為你而設的魔法物品。你忽略使用魔法物品時的所有職業、種族、等級要求。

## 神風大盜 Thief's Reflexes

當你達到 17 級時，你擅長於伏擊和脫離。因此，你在任何戰鬥的第一輪可以進行兩次回合。你如常進行自己的回合，然後在同一輪的先攻-10 的時間點再進行另一次自己的回合。當你被**突襲**時你不能使用此能力。

## 法師 Wizard

一名披著彰顯地位的銀袍的精靈閉上眼，阻絕戰場的干擾並開始輕聲念咒。五指在身前浮游片刻，伊的法術完成了，將小小的火焰珠子射向敵陣，轉眼間爆烈炸開，吞噬一眾士兵。

一名人類用粉筆在空無一物的石地版上下畫下精巧的魔法陣，一邊畫一邊一而再再而三地覆核手筆，然後他將銀粉灑在每一筆、每一條優美的弧線上。當魔法陣完成時，他低語出冗長的咒文。一個洞在魔法陣內打開，從異世界帶來一陣硫磺味。

一名地侏跪在地下城的十字路口，殷出一把刻著符文的小骨籤，呢喃了幾個字。他合上眼細看異象，緩慢地點頭，然後張開眼並指著他左手邊的通道。

法師是至高無上的魔法使，由他們所施展的法術所定形和統合。法師取用瀰漫於天地的奧妙魔網，施展出爆炎、躍電、詭術、蠻橫心智操控等法術。他們的魔法能從異位面召來魔物、預知未來、將打倒的敵人變成喪屍。最強力的法師法術可以點石成金、天降隕石、或打通異界之門。

# 職業 法師 Wizard

## 創建一名法師

你可以用以下建議快速建立一位法師。首先，智力該是最高的能力值，次之體質或敏捷。第二，選擇**學者背景**。第三，為你的法術書選擇亮光、法師之手、和冷凍射線小法術，及以下的一環法術：燃燒之手、迷惑人類、法師護甲、魔法飛彈、護盾、及睡眠。

## 職業特性

法師獲得以下職業特性。

### 生命值

**生命骰**：每法師等級 1d6

**首級生命值**：6 + 你的體質調整值

**其後生命值**：每法師等級 1d6 (或 4) + 體質調整值

### 熟練

**護甲**：無

**武器**：匕首、飛鏢、投石索、長棍、輕弩

**工具**：無

**豁免**：智力、感知

**技能** 奧秘、**歷史**、洞悉、搜查、醫藥、**宗教** 中擇二

## 裝備

除了背景的裝備外，你也獲得以下裝備：

- 長棍 或 匕首
- 材料包 或 奧法法器
- 學者套裝 或 探索者套裝
- 法術書

## 術法 Wizardry

作為奧術魔法的學生，你有一本法術書，載有小法術和強力的法術，是你的真正力量的第一步。關於施法的一般規則請參閱**魔法章節**。

### 小法術 Cantrips

你獲得三項**小法術**，從**法師法術列表**選擇。隨著你升級你將學會自選的額外法師小法術，如法師列表所示。

### 法術書 Spellbook

在一級時，你有一本法術書，內含你所選的六項一環法術。

等級	熟練 加值	能力	已知 小法術	每日法術								
				1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	+2	施法、奧法恢復	3	2	—	—	—	—	—	—	—	—
2	+2	奧法學派	3	3	—	—	—	—	—	—	—	—
3	+2	—	3	4	2	—	—	—	—	—	—	—
4	+2	能力值提升	4	4	3	—	—	—	—	—	—	—
5	+3	—	4	4	3	2	—	—	—	—	—	—
6	+3	學派能力	4	4	3	3	—	—	—	—	—	—
7	+3	—	4	4	3	3	1	—	—	—	—	—
8	+3	能力值提升	4	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	+4	—	4	4	3	3	3	1	—	—	—	—
10	+4	學派能力	5	4	3	3	3	2	—	—	—	—
11	+4	—	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
12	+4	能力值提升	5	4	3	3	3	2	1	—	—	—
13	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
14	+5	學派能力	5	4	3	3	3	2	1	1	—	—
15	+5	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
16	+5	能力值提升	5	4	3	3	3	2	1	1	1	—
17	+6	—	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
18	+6	法術大師	5	4	3	3	3	2	1	1	1	1
19	+6	能力值提升	5	4	3	3	3	2	2	1	1	1
20	+6	招牌法術	5	4	3	3	3	2	2	2	1	1

# 職業 法師 Wizard

## 準備及施展法術 Preparing and Casting Spells

你的法師等級決定你能施放的 1 環或以上的法師法術的法術位，如法師列表所示。要施展這些法術，你需消耗一枚跟法術環數相同或更高的法術位。當你完成長休時你會恢復所以已消耗的法術位。

你需要準備可以施展的法師法術清單，從你的法術書中選擇。你可以選擇定量的法師法術，數量等同你的智力調整值 + 你的法師等級（最少一項法術）。你必需要有相符於法術環數的法術位。

例如說，如果你準備了一環的**魔法飛彈術**，並且能施展一次一環法術和一次二環法術，你可以用一環或二環的法術位施展魔法飛彈術。施展法術不會將它從你準備了法術清單中移除。

當你在完成長休後你可以改變你所準備的法術。準備法術需要研究法術書，背誦咒文和手勢：每法術的每環數最少要花一分鐘。

## 施法能力值 Spellcasting Ability

你的法師法術的魔法能力值是智力。抵抗你的法術的難度等同 8 + 你的熟練加值 + 你的智力調整值。你的法術的攻擊加值為你的熟練加值 + 你的智力調整值。

## 術式施法 Ritual Casting

如果你準備的一項法師法術有**術式**，你可以用術式施展該法術。

## 施法法器 Spellcasting Focus

你可以使用奧法法器作為施展法師法術的法器。

## 習得新法術 Learning Spells of 1<sup>st</sup> Level and Higher

每當你獲得新的法師等級時，你可以自選兩項法師法術加入你的法術書。你必需要有相符於法術環數的法術位。在冒險旅程中你可能會找到其他可以加入法術書的法術。

## 奧法學派 Arcane Tradition

當你達到 2 級時，你選擇八門奧法學派之一去塑造自己的法術：護祐、召喚、窺探、惑控、塑能、幻術、死靈、轉化。本文將說明塑能學派；玩家手冊會有其他學派的資訊。

你的選擇會在 2 級、6 級、10 級、14 級給你特性。

## 能力值提升 Ability Score Improvement

當你達到法師列表所示的特定等級時，你可以將一項自選能力值提升 2，或者將兩項自選能力值各提升 1。你不能以此將能力值提升到超過 20。

## 魔法大師 Spell Mastery

於 18 級時，從你的法術書選擇一項 1 環法師法術以及一項 2 環法師法術。你可以用最低的環數施展它們而不消耗法術位。以高級環數施展它們將如常耗用法術位。

花費 8 小時進行研究的話可以將這兩項法術中的一項或兩項換成同環數的其他法術。

## 招牌法術 Signature Spells

於 20 級時，從你的法術書選擇兩項 3 環法師法術作為你的招牌法術。你始終準備了它們，它們不算入你的準備法術的數量限制，並且你能不耗用法術位地以三環施展它們各一次。當你使用此能力後，你必需完成一次小休或長休才能再次使用這能力。

以高級環數施展它們將如常耗用法術位。

## 奧法傳統 Arcane Traditions

奧術魔法有深遠流長的傳統，可以追溯到首批凡人當初發現魔法的遠古。魔法在龍與地下城的世界裡已經根深蒂固，有專門研究它的院校。多元宇宙中最常見的奧法傳統是法術院派。

古往今來的法師將數以千計的法術分類，組成八院派。有時這些院派真的是不同的學院。有時它們只是不同的學系，會互相競逐學生和撥款。即使是在法師塔中獨自培訓學徒的法師亦使用八院派作為教學工具，因為不同院系的法術需要掌握不同的技巧。

## 塑能學派 School of Evocation

你鑽注於研究創造強大元素效果的法術，諸如刺骨的寒冷、熾熱的火焰、翻騰的雷聲、躍動的閃電、冒泡的強酸。有些塑能師會從軍，成為從遠方轟炸敵軍的炮火。有些會用他們的壯麗法術保護弱者，也有的成為土匪、冒險者、或霸主，希望大撈一筆。

## 塑能學者 Evocation Savant

從 2 級起，你抄寫塑能法術到自己的法術書時所需的金錢和時間減半。



# 職業 法師 Wizard

## 法術塑形 Sculpt Spells

從 2 級起，當你施展影響其他生物的塑能法術時，你可以選擇等同 法術環數+1 的數量的你能看見的生物。被選上的生物自動通過對這法術的豁免，並且如果正常會從這法術承受一半傷害的話他們改為不承受傷害。

## 強力小法術 Potent Cantrip

從 6 級起，當有生物成功豁免你的做成傷害的**塑能小法術**時，他依然承受一半傷害，但不承受其他額外效果。

## 強效塑能 Empowered Evocation

從 10 級起，當你為你施展的法師塑能法術投傷害骰時，將你的智力調整值加到傷害骰。

## 魔力過載 Overchannel

從 14 級起，當你施展 5 環或以下的做成傷害的法師法術時，你可以做成最大傷害。

當你第一次使用此能力時，你不遭受任何負面效果。如果你在長休之前第二次使用它，法術的每一環級都給你 2d12 暗蝕傷害，在施展後立刻發生。在長休之前每次使用此能力都將每環的傷害增加 1d12。這傷害忽略抗力和免疫。

譯註：主設計師於 2014-07-07 說這能力用在小法術時應該只增加 1d12 傷害而不是最大化。

## 你的法術書

你升級時加到法術書的法術代表你的自發研究，以及你在理解宇宙奧秘上的突破。你可能在冒險過程中找到其他法術。也許這法術會抄寫在從邪惡法師的寶箱中找到的卷軸上，或者記載於鋪滿塵的古書庫中的魔法書。

## 抄寫新法術

當你發現新法術時，如果它屬於你可以施展的環數，並且如果它在法師法術列表上，以及你能閱讀它（某些施法者會用密語記下法術），你可以把它加到你的法術書。

將法術抄入自己的法術書會給你這項法術的知識。每法術環數需時 2 小時及 50 gp。

## 替換法術書

你可以將法術從你的法術書抄到另一本法術書。這跟將新法術抄入自己的法術書是一樣的，不過更易更快。每法術環數只花你 1 小時及 10 gp。

如果你失去了法術書，你可以用同一程序去抄寫你已經準備了的法術，其餘法術要如常重新發掘。因此很多法師都會準備一半後備的法術書收藏在安全的地方。

## 法術書的外觀

你的法術書是獨特的法術彙編，有獨特的標註和邊註。你的學派，你如何組織你的知識，你投資了多少錢買材料，你最近一次的冒險等都會影響你的法術書的外觀。它可能是導師送你的簡單實用的皮書，從古書庫找到的彩亮精緻的硬皮書，也可以是在丟失寶貴的法術書後急就章摺起的一疊筆記。

## 個性與背景 角色明細 Character Details

### 4. 個性與背景



#### 角色明細 Character Details

##### 陣營 Alignments

陣營代表角色的道德觀和個人的處世態度。陣營由兩個項目組成，分別是倫理（善良、中立、邪惡）和德行（守序、中立、混沌）。因此，陣營總共有九種。

以下是簡述九陣營的生物的典型表現。一名角色可能跟陣營的典型相差甚遠；同時，很少人會一直用完美的標準堅守陣營。

- 守序善良（LG）** 會做社會認為正確的事。
- 中立善良（NG）** 會盡力幫助他人的需要。
- 混沌善良（CG）** 妄顧他人、隨一己良心而行。
- 守序中立（LN）** 依法律、傳統、或誓言行事。
- 中立（N）** 迴避道德爭論、見風使舵。
- 混沌中立（CN）** 隨心意而行、個人自由高於一切。
- 守序邪惡（LE）** 在律法的限制內盡可能貪索。
- 中立邪惡（NE）** 不仁不義、見機就搶。
- 混沌邪惡（CE）** 肆意施暴，不需原因。

##### 語言 Languages

你的種族會指定你的角色在一級時所掌握的語言，背景也可能給你額外的語言。

你可以從通用語言列表中選擇你的語言，也可以選擇戰役中的常見語言。地下城主可能會允許你選擇特定的奇特語言或者其他秘密語言，例如賊話或德魯伊語。

部分語言其實是語系，包含有眾多方言，例如盤古語包括四元素位面所用的 大氣語 Auran、流水語 Aquan、烈火語 Ignan、大地語 Terran。同一語系裡的不同方言能互相溝通。

通用語言	主要族群	文字
通用語	人類	通用文
矮人語	矮人	矮人文
精靈語	精靈	精靈文
巨人語	食人魔、巨人	矮人文
地侏語	地侏	矮人文
哥布林語	哥布林族	矮人文
豺狼語	豺狼人	通用文
半身人語	半身人	通用文
獸人語	獸人	矮人文

奇特語言	主要族群	文字
下界語	魔鬼	煉獄文
天界語	神族	天界文
龍語	巨龍	龍文
卓爾語	卓爾	精靈文
深幽語	摧心魔、眼魔	深淵文
煉獄語	惡魔	煉獄文
盤古語	元素	矮人文
妖精語	精族	精靈文
地底通用語	地底商人	精靈文

# 個性與背景 個人特質 Personal Characteristics

## 個人特質 Personal Characteristics

你可以具現角色的個性，包括特徵、神態、習慣、信念、缺點，使他獨一無二並幫助你演活他。本章介紹了四類特質：個性、理念、羈絆、缺點。在這四類以外，也可以想象一下角色的口頭禪，小動作，所厭所惡，或其他你想得到的事。

在本章列出的背景將包括特質建議，可以啟發你的想像力。這些選項並不是限制，而是一個出發點。

## 個性 Personality Traits

給你的角色兩項個性。個性可以簡易地區分你的角色跟其他角色。你的個性應該是有意義又有趣的。它們應該要能針對性地說明你的角色如何獨特。"我很聰明"不是一個好的個性，因為它適用於很多角色。"我讀過燭堡裡的每一本書"一語中的地說出你的角色的興趣和習性。

個性可能會形容你的角色的喜好，他的成就，他的心病，他的做人處世，或者他的能力值的影響。

要思索角色的個性，一個好的起點是望一望你的最高和最低的能力，各給一項個性。它們各自都可以是正面或負面：你可能很努力克服低能力值，或者因高能力值而驕傲。

## 理念 Ideals

說明一種驅動你的角色的理念。你的理念是你最深信不疑的事，是規範你的言行的道義原則。由你的人生目標到你的核心信仰都算是一種理念。

理念可以回答以下任一問題：有些甚麼宗旨是你絕不會背棄的？甚麼能令你作出犧牲？是甚麼驅使你行動，引導你的目標和願景？你的一切努力，說到最終是為了甚麼？

你可以選擇任何你喜歡的理念，從角色的陣營出發決定理念也是一個好主意。本章的每一背景都包括六種建議理念。當中五種跟陣營相關：守序、混沌、善良、邪惡、中立。剩下的一個跟背景的關係大於倫理道義。

## 羈絆 Bonds

給你的角色寫出一項羈絆。羈絆代表角色跟世間的人、事、地的聯繫。它們可能激發你的使命感，但受到威脅時也可能導致你忘卻自身安危。它們跟理念很相似，可以給予角色一些動力和目標。

羈絆可能回答以下任一問題：你最關心誰？你覺得自己跟那兒有特殊的連繫？你最珍視的寶物是甚麼？

你的羈絆可能相關於你的職業、背景、種族等角色的歷史或個性。你也可能在冒險過程中獲得新的羈絆。

## 缺點 Flaws

最後，你需要給角色選擇一項缺點。角色的缺點反映一些惡行、執著、恐懼、弱點 - 也就是說，任何可以被別人用來毀掉你或操控你的東西。缺點比負面個性更為重要，缺點可能回答以下任一問題：甚麼會令你暴怒？你會不會非常懼怕某人，某想法，或某件事？這角色有些甚麼黑暗面？你害怕些甚麼？

## 激勵 Inspiration

地下城主可以用激勵去獎勵那些合符角色特質的扮演。跟丐幫幫主談判的時候，你可以使用激勵去借助自己對低下階層的同情心來獲得優勢。或者你可以激勵自己憶起守衛故鄉的決心，從而衝破一度在妨礙自己的法術。

## 獲得激勵 Gaining Inspiration

你的地下城主可以因多種原因而獎賞激勵。通常當你演出你的個性時，妥協於一項缺點或羈絆的拖累時，或者在其他令人信服地演活角色的時候，地下城主會給你獎賞激勵。地下城主會告訴你在遊戲中能怎樣獲得激勵。

你只能受激勵或沒有感到激勵，你不能貯備多個激勵以備不時之需。



# 個性與背景 背景 Backgrounds

## 使用激勵 Using Inspiration

如果你受到激勵，你可以在作出一次攻擊骰、豁免、能力值檢定時耗用它。花費激勵會給你的這般帶來優勢。另外，當你受到激勵時，你可以獎勵其他角色的精彩扮戲，急智，或其他有趣的事。當其他角色作出一些事令到故事真的變得好玩有趣時，你可以將自己的激勵轉讓給他。

## 背景 Backgrounds

每個故事都有一個開始。你的角色的背景揭示了他從何而來，如何成為冒險者，以及他在世界中的位置。你的戰士可能曾經是勇敢的騎士或是戰場老兵。你的法師可能是學者或者工匠。你的遊蕩者可能曾經跟著公會討生活，或者是號令觀眾的演藝家。

## 熟練 Proficiencies

背景會給你的角色兩項技能的熟練。

大部分背景也會給你一套或以上工具的熟練。

如果你將從不同的來源獲得同一熟練，取而代之你可以選擇另一項同類形的熟練（技能或工具）。

## 語言 Languages

部分背景允許你學習額外的語言，加在你的種族給你的語言之上。

## 裝備 Equipments

每一項背景都有提供一套起始裝備。

如果你採用自行購物的可選規則，你不獲得背景的起始裝備。

## 侍僧 Acolyte

你是聖靈與凡世的中介，領導儀式、獻祭、傳道。

你需要選一位神明，一族神，或者類似的大能。

**技能熟練：**洞悉、宗教

**語言：**自選兩種

**裝備：**聖徽、禱經或經輪、五支焚香、祭服、便服、腰包及 15gp。

## 特性：信徒之家 Shelter of the Faithful

作為待僧，你受同信仰的人尊敬，並能進行自己信仰的宗教儀式。你和你的冒險伙伴可以從教內的聖殿，廟宇，或其他教派的立足點中獲得免費的治療和照料，但你必需提供法術所需的物質素材。同信仰的人可以供給你謙謹的生活（也只供給你）。

你也可能跟所屬教派的特定一座聖殿有關係，在那兒有居所。這可能是你事奉過的廟，如果有保持友好關係，也可以是你在教內的新家。當身處這聖殿附近時你可以請求祭司援助，假如提供的援助沒有危險性並且你跟他們關係良好。

## 建議特質

待僧的生命是受聖廟或其他宗教群體所塑造。他們對信仰和歷史的研究，以及他們跟聖殿、廟宇、架構的關係會影響他們的做人處世和理念。他們的缺點可能是隱蔽的偽信或異端想法，也可能是過分執著的理念或羈絆。

## 建議特質

### d8 個性

- 1 我崇拜我教的一名英雄，常引述他的事跡榜樣。
- 2 我可以找出仇敵間的共通點，同情雙方，努力帶來和平
- 3 萬物皆是預兆。神在啓示我們，我們應當聽。
- 4 我堅定不移地抱樂觀態度，絕不動搖。
- 5 我何時何地都能引述（或錯述）經文和箴言。
- 6 我包容（或不包容）其他宗教，尊重（或譴斥）敬拜異神。
- 7 我曾經跟廟內的高層一起享受美酒佳餚，富貴人生。勞苦的生活只會折磨我。
- 8 我在聖廟住太久了，以致我缺乏對外界的實際經驗。



# 個性與背景 罪犯 Criminal

## d6 理念

- 1 **傳統**。必需持守敬拜和獻祭的傳統。（守序）
- 2 **善行**。我必定幫忙有需要的人，不論付出多少。（善良）
- 3 **轉變**。我們必需傳揚神的工作，改變全世界。（混沌）
- 4 **權力**。我將來必定爬到教會的最高點。（守序）
- 5 **信心**。我相信神會指引我路。我相信我只要努力就會有好結果。（守序）
- 6 **抱負**。我要照神的教導去行，證明自己配得上神的恩寵。（任何）

## d6 羈絆

- 1 我會冒死收復一件失落已久的我教聖物。
- 2 總有一天我會向判我為異端的腐敗教會報仇。
- 3 收養父母雙亡的我的祭司，我的生命是欠他的。
- 4 我為民請命。
- 5 我會不惜一切保護我所侍奉的聖廟。
- 6 我的使命是保存一分聖經，仇敵視它為異端，想要毀滅它。

## d6 缺點

- 1 我會嚴厲批判他人，更加嚴以律己。
- 2 我過分信任我教的掌權者。
- 3 虔敬的我盲目地相信任何聲稱歸信我教的人。
- 4 我固執己見。
- 5 我提防及懷疑陌生人，他們沒一個是好東西。
- 6 當我選定了目標，我就會深陷其中，其他的一切都可以拋下。

## 罪犯 Criminal

你是資深罪犯，有豐富的犯罪經驗。

**技能熟練：**欺瞞、隱匿

**工具熟練：**一種遊戲組、盜賊工具

**裝備：**撬棍、連帽黑衣、腰包及 15gp。

## 專科罪犯

罪犯有很多種，在一個小偷公會或者類似的犯罪組織裡，每名成員都有自己的專長。即使是獨行的罪犯都會偏好某類型的犯罪。

選擇你的犯罪生涯中的職業，或者從下表擇一。

- |       |       |
|-------|-------|
| 1 勒索者 | 5 劫匪  |
| 2 盜竊賊 | 6 殺手  |
| 3 威迫者 | 7 扒手  |
| 4 銷贓者 | 8 走私客 |

## 特性：地下聯絡人 Criminal Contact

你有一名可靠可信的中介，他能聯絡犯罪網絡上的其他罪犯。你知曉如何跟他保持遠距離通訊；具體而言，你知道那一些本地信使，見不得光的旅隊之主，或鬼崇的水手能替你傳達訊息。

## 建議特質

### d8 個性

- 1 當出事時，我總會有應變計劃。
- 2 我無時無刻都總能保持冷靜。我永不大聲叫或失去理性。
- 3 每次去到新地方，我第一件做的事是記住值錢的東西在那兒 - 或可以藏起它們的地方。
- 4 我寧可多一個朋友，不願意多一個敵人。5 我很難信任人。表面上最良善的人通常有最多秘密。
- 6 我不在意失敗的風險。別告訴我成功率。
- 7 說我做不到，我就會去做。
- 8 最輕微的侮辱就足以使我狂怒。

### d6 理念

- 1 **名譽**。我永不盜竊同行的東西。（守序）
- 2 **自由**。束縛是用來破開的，如同施予束縛的人。（混沌）
- 3 **善行**。我劫富濟貧。（善良）
- 4 **貪婪**。為了錢，我會不擇手段。（邪惡）
- 5 **朋友**。我只在乎我的朋友，不管甚麼理念，鬼才管其餘的人怎樣。（中立）
- 6 **救贖**。人性本善。（善良）

### d6 羈絆

- 1 我在努力償還欠下慷慨債主的一筆舊賬。
- 2 我用我的不義之財養活家人。
- 3 我珍視的一件東西被偷走了，我要偷回它。
- 4 我將成為史上最強的神偷。
- 5 我罪孽深重，願我能挽回它。
- 6 我曾出錯，害死我愛的人。我誓不讓歷史重演。

# 個性與背景 人民英雄 Folk Hero

## d6 缺點

- 1 當看見值錢的東西，我滿腦子都是如何偷走它。
- 2 我重財輕友。
- 3 我會忘記任何計劃。忘不了的計劃我會無視。
- 4 當我說謊時，我會露出特定的蛛絲馬跡。
- 5 當形勢不妙時，我會自顧自地逃掉。
- 6 我犯的罪使無辜的人座牢。我覺得沒甚麼問題。

## 人民英雄 Folk Hero

你出身低下，但你命不該此。你的鄉親已視你如英雄，你的使命呼喚你從暴君和魔物的手下解放天下萬民。

**技能熟練：**馴養動物、生存

**工具熟練：**一種匠人工具、載具（陸行）

**裝備：**自選的匠人工具、鎗子、鐵煲、便服、腰包及 10gp。

## 成名事件 Defining Event

你曾經安於作為基層，例如作為農夫、礦工、待從、牧羊人、伐木工、掘墓人等。但有些事發生了，改變了你的生命，注定你不再平凡。選擇或投擲使你變成人民英雄的成名事件。

## d10 成名事件

- 1 我反抗了暴君的爪牙。
- 2 我拯救了受天災所襲的人。
- 3 我孤身奮戰可怕的魔物。
- 4 我劫富濟貧。
- 5 我率領民兵抵擋住侵略者。
- 6 我硬闖暴君的城堡，偷走武器武裝民眾。
- 7 我教會平民用農具作武器跟暴君的士兵爭戰。
- 8 我的象徵式抗議使主君收回成命，萬民皆歡。
- 9 一名天族、精族、或類似的生物來祝福我，披露我的神秘血緣。
- 10 我奉召入伍，登臺拜將，勇氣過人備受嘉許。

## 特性：好客鄉民 Rustic Hospitality

你出身平凡，因此能輕易融入平民。你可以在民間找到休息或藏身的居所，除非他們認為你是個危害。他們會庇護你，助你不被執法者或者其他人發現，但不會為你捨身。

## 建議特質

### d8 個性

- 1 我看一個人，看的是他的行動，而是他的話。
- 2 當有人遇上麻煩，我必定伸出援手。
- 3 只要我決定了去做，我定必排除萬難堅持到底。
- 4 我很在意公平，總會在爭論中設法找出最公正的解決方案。
- 5 我對自己有信心，亦鼓勵他人對自己有信心。
- 6 思考是別人作的事。我喜歡行動。
- 7 我亂用生僻字，以為聽上去比較酷。
- 8 我只有三分鐘熱度。我何時才會踏上我的使命？

### d6 理念

- 1 **尊敬。**人民值得有尊嚴和被尊敬（善良）
- 2 **公正。**法律面前人人平等，天子犯法與庶民同罪。（守序）
- 3 **自由。**不能任由暴君鎮壓人民。（混沌）
- 4 **力量。**只要我夠強，我想要甚麼就能有甚麼，這是我應得的。（邪惡）
- 5 **真摯。**迷失真我不會有好結果。（中立）
- 6 **命運。**我的天命天經地義無人能擋。（任何）

### d6 羈絆

- 1 我跟家人失散了。我希望將來能跟他們團聚。
- 2 我耕作大地，深愛大地，守護大地。
- 3 一名自傲的貴族曾狠狠地教訓我。我也報復我遇上的任何欺凌者。
- 4 我的工具象徵著我的過去，我將它們帶在身邊提醒自己要飲水思源。
- 5 我保護弱者。
- 6 但願我的青梅竹馬當時跟我一起追尋天命。

### d6 缺點

- 1 統治我故鄉的暴君不遺餘力地追殺我。
- 2 我對我的天命自視過高，以致我無視我的缺點和失敗的風險。
- 3 鄉親都知道我的虧心事，因此我不能回鄉。
- 4 燈紅酒綠是我的弱點。
- 5 我心底裡相信如果我君臨天下當一個暴君，應該會比較好。
- 6 我無法信靠我的盟友。

# 個性與背景 貴族 Noble

## 貴族 Noble

你真正理解財富、權力、尊貴。你有貴族頭銜，你的家族有地，收稅，並有一定的政治影響力。你可能是名養尊處優、不知人間疾苦的權貴，可能是名剛剛獲得爵位的前商賈，也可能是名不甘心失去繼承權的流氓。你也可以是一名誠實、事必恭親、恤孤念苦的地主。請跟地下城主一起商討出合適的頭銜和決定這頭銜有多少權力。貴族頭銜不單單是屬於你的，而是屬於整個家族的，你的頭銜也將會傳給你的孩子。你不單止需要決定頭銜，而且你也需要跟地下城主一起想出你的家族以及家族對你的影響。

**技能熟練：**歷史、遊說

**工具熟練：**任何一款遊戲組

**語言：**任你擇一

**裝備：**一套錦衣，一枚璽戒、一卷族譜、腰包及 25gp。

### 特性：高人一等 Position of Privilege

感謝你的貴族血統，人們會趨向優待你。上流社會歡迎你，大家都相信你理所應得此地位。平民百姓會討好遷就你，其他出身高尚的人則視你為同儕。如果有需要，你可以約見到本地的貴族。

### 建議特質

#### d8 個性

- 1 我奔走逢迎，跟我談話的人都會飄飄然，覺得自己是世界的中心。
- 2 我施行仁政，受平民愛戴。
- 3 我的王者風範使人們不得不信我非凡夫俗子。
- 4 我不顧一切地裝扮自己，緊貼潮流。
- 5 我不會弄髒自己的手，寧死不入三流住宿。
- 6 雖然我出身高貴，但我不會狗眼看人低。我們都流著相同的血。
- 7 我奉行一次不忠，百次不用。
- 8 傷害我，我就會拉倒你、詆毀你、燒你房。

#### d6 理念

- 1 **尊敬。**人們因我的地位尊敬我，但所有人不論地位都有尊嚴。（善良）
- 2 **責任。**聽從主君之命是我的職責，同樣地聽從我的命是下民的職責。（守序）
- 3 **獨立。**我要證明我不需家族扶持也能出人頭地。（混沌）
- 4 **權力。**只要我有權，就無人敢規限我。（邪惡）
- 5 **家族。**血濃於水。（任何）
- 6 **權責。**保護及照顧人民是我的職責。（善良）

#### d6 羈絆

- 1 為了獲得家族的認同，我敢於面對任何挑戰。
- 2 要不惜一切地維持著我家跟另一貴族的聯盟。
- 3 親人高於一切。
- 4 我愛上了另一家族的繼位者，但家人強烈反對。
- 5 我對主君一片丹心，無容置疑。
- 6 一般人視我為人民的英雄。

#### d6 缺點

- 1 私底下，我狗眼看人低。
- 2 我藏著極度可恥之秘，足以永遠毀掉整個家族。
- 3 我煩躁易怒，對我說的話聽上去滿滿都是挑釁。
- 4 我是無可救藥的好色之徒。
- 5 你知道嗎，世界確實是繞著我轉的。
- 6 我的一言一行常常都令家族蒙羞。

## 學者 Sage

你花了多年光陰追求世間的智慧。你飽閱萬卷，聽過某項領域的大師們的課。你的努力讓你成為了這方面的大師。

**技能熟練：**奧秘、歷史

**語言：**自選兩種

**裝備：**一瓶墨水、羽筆、小刀、離世同僚所留下的你未能解答的一封信、便服、腰包及 10gp。

### 專長 Speciality

要決定你的學術領域，請投一粒 d8 或從下表中擇一：

#### d6 專長

- |         |        |
|---------|--------|
| 1 鍊金師   | 5 教授   |
| 2 天文學者  | 6 研究員  |
| 3 偽學者   | 7 法師學徒 |
| 4 圖書管理員 | 8 抄寫員  |

# 個性與背景 士兵 Soldier

## 特性：研究者 Researcher

當你試圖學習或回想一項知識時，如果你不知道目標資訊，你通常知道你可以往那兒找到它。例如圖書館、抄寫室、大學或其他學者。不過地下城主也可以判定這知識被藏得很好，或者根本就不會找得到。發掘宇宙間最深的秘密可能本身就需要一段冒險甚至整篇的戰役。

## 建議特質

### d8 個性

- 1 我常常拋書包，使自己顯得很冇學識。
- 2 我吹噓閱讀過世界第一的圖書館的每本書。
- 3 我習慣幫忙比自己笨的人，向他們耐心地解釋萬事萬物。
- 4 我喜歡有趣的迷團。
- 5 當發生爭報時，我會先聽取各方意見再下結論。
- 6 我...對著...笨蛋...會...慢慢...說，基本...上...是...對...所有...人。
- 7 我無可救藥地不擅辭令。
- 8 我認為大家都無時無刻想偷取我的不傳之秘。

### d6 理念

- 1 知識。知識就是力量，就是提升自我。（中立）
- 2 美。美麗的事物內藏真理。（善良）
- 3 邏輯。不能讓情感蒙蔽我們的理智。（守序）
- 4 不設限。宇宙的無限可能性應該能被自由探索，不受拒束。（混沌）
- 5 力量。知識就是力量，就是凌駕。（邪惡）
- 6 自學。畢生的功課都是為了提升自我。（任何）

### d6 羈絆

- 1 保護學生是我的責任。
- 2 我有一古卷，記載絕不能落入不法之手的巨秘。
- 3 我致力保存一所圖書館、大學、經閣、或寺院。
- 4 我花了畢生撰寫關於特定學術領域的一套書。
- 5 我窮盡一生追求一條問題的答案。
- 6 為了知識我曾出賣靈魂。但願我能用它們行大事，將它贏回。

### d6 缺點

- 1 我很易被知識吸引釣上。
- 2 一般人遇上惡魔時會尖叫逃跑。我會停下筆錄牠的身體構造。
- 3 用整個文明作代價揭露遠古奧秘？值得！
- 4 我捨易取難。
- 5 我口沒遮攔，惹眾憎。
- 6 為了保命，我甚魔秘密都會說，包括他人的命。

## 士兵 Soldier

你的生命中你只記得戰爭。你從小受軍訓，學習過武器的運用、生存技巧、戰場求生。你可能是軍人、傭兵、民兵。

當你選擇這背景時，請跟地下城主治談詳情，包括你所屬的軍事組織和軍階，以及你的軍事經驗。是常備軍，鎮守衛，還是村落民兵？也可能是貴族或商人的私人軍隊，或是傭兵團。

**技能熟練：**運動、威嚇

**工具熟練：**一種遊戲組、載具（陸行）

**裝備：**軍階徽章、復敵人身上取走的記念物（匕首、斷劍、橫幅等）、一套骰子或卡牌、便服、腰包及 10gp。

## 兵種

當你是士兵是，你在伍中有特定的崗位。投 d8 或從下表中選擇你的崗位。

- |       |               |
|-------|---------------|
| 1 軍官  | 5 救護兵         |
| 2 偵察兵 | 6 物資管理員       |
| 3 步兵  | 7 旗手          |
| 4 騎兵  | 8 後勤（伙頭兵、鐵匠等） |

## 特性：軍階 Military Rank

你服役時獲得了軍階。對你的軍事組織忠誠的軍人依然承認你的地位和影響力，軍階低的甚至會向你請示。你可以借助軍階向士兵征用簡易裝備和馬匹作臨時使用。你也通常可以進入承認你的軍階的友方軍營和堡壘。



## 個性與背景 士兵 Soldier

### 建議特質

#### d8 個性

- 1 我彬彬有禮。
- 2 我忘不了戰爭的惡夢。我擺脫不了那暴力場景。
- 3 我失去了太多好友，現在不太熱衷交友。
- 4 我有很多激勵性或警世的軍伍故事，各種軍事情況都有。
- 5 我能跟地獄犬怒目對視，毫不畏縮。
- 6 我享受我的強壯並且喜歡砸破東西。
- 7 我沒有幽默感。
- 8 我辦事直截了當。簡單直接的方法最易成功。

#### d6 理念

- 1 大善。我們士兵要誓死守護其他人。（善良）
- 2 責任。我堅守崗位、遵從指示。（守序）
- 3 獨立。盲目聽令的人都間接支持暴政。（混沌）
- 4 力量。在戰爭中，強者必得勝。（邪惡）
- 5 寬以待人。不值得為理念廝殺或戰爭。（中立）
- 6 國家。一切都是為家、為國、為人民。（任何）

#### d6 羈絆

- 1 我甘願為戰友捨命。
- 2 戰場上有人救我一命。我今時今日都不會棄友。
- 3 榮譽乃吾命。
- 4 我永生不忘我團的慘敗，以及當時的仇敵。
- 5 伴在身邊的戰友都值得自己捨身奮戰。
- 6 我為不能戰的人而戰。

#### d6 缺點

- 1 戰爭時面對的魔物依然使我恐惶悚懼。
- 2 我看不起那些證明不了自己能戰的人。
- 3 我曾在戰爭中犯錯，死了很多人，我會不擇手段掩飾這秘史。
- 4 我的深仇大恨壓倒我的理智。
- 5 我奉公守法，即使是惡法。
- 6 我寧可把盔甲吃下都不願認錯。

# 裝備 起始裝備

## 5. 裝備

在地下城或未知的野外裡適當的裝備可以是生與死的差別；因此，護甲、武器、背包、繩子等工具的充足供應對冒險者而言非常重要。

### 起始裝備

當你創造角色時，你從背景和職業獲得裝備。你可以改為從職業獲得一些金幣，自由購買本章的裝備。

### 職業起始資金

職業	資金	職業	資金
牧師	5d4x10gp	遊盪者	4d4x10gp
戰士	5d4x10gp	法師	4d4x10gp

### 財富 Wealth

龍與地下城的財富有很多形式。錢幣、寶石、貿易品、藝術品、動物、不動產等都可以反映你的角色的財政狀況。

### 幣制 Coinage

最常見的錢幣是 金幣 gold piece, gp、銀幣 silver piece, sp、銅幣 copper piece, cp。

一金幣值十銀幣，銀幣是平民中最常見的錢幣。

一銀幣值十銅幣，常見於勞工和乞丐。

除此之外，寶藏裡有時會有其他用貴金屬制成的罕見錢幣。珀金幣 electrum piece, ep 和白金幣 platinum piece, pp 都沿自敗散的帝國和失落的王朝，在交易中使用的話有時會引起懷疑。一珀金幣值五銀幣，一白金幣值十金幣。

一枚錢幣約重十分三安士，也就是說五十枚錢幣重一磅。

匯率	cp	sp	ep	gp	pp
銅幣 cp	1	1/10	1/50	1/100	1/1,000
銀幣 sp	10	1	1/5	1/10	1/100
珀金幣 ep	50	5	1	1/2	1/20
金幣 gp	100	10	2	1	1/10
白金幣 pp	1,000	100	20	10	1

### 賣出戰利品

龍與地下城提供很多獲得戰利品的機會，例如寶物、裝備、武器、護甲。通常你可以在回到城鎮時找買家和商販賣出持有的寶物和其他戰利品。

**裝備：**一般而言裝備的賣出價是購買價的一半。但是魔物用過的武裝大都殘破失修，難以賣出。

**魔法物品：**售賣魔法物品是困難的事。卷軸和藥水不難找到買家，但其他東西只有最富有的貴族負擔得起。同理，除了少量常見魔法物品外，正常而言你不會遇上魔法物品的販賣。也就是說，魔法物品的價值不能用金錢來衡量，也應被如此看待。

**寶石、珠寶、藝術品：**這些東西可以用原價換錢，甚至可以直接代替貨幣進行其他交易。地下城主可能要求價值連城的特定寶物要去更大的社區才能找到買家。

**貿易品：**在邊陲的地帶，很多人都會以物易物。這些貿易品包括金屬磚、鹽、牲畜等，可以用原價賣出，也可以直接當作貨幣用。

### 鎧甲和盾牌 Armors

**護甲熟練：**任何人都可以穿戴任何護甲或掛上盾牌。但只有熟練使用它們的人才可以有效地穿戴它們。你的職業會給你一些護甲的熟練。當你穿戴不熟練的護甲時，你的跟力量或敏捷有關的能力檢定、豁免、攻擊骰全帶有劣勢。

**護甲等級：**護甲保護穿戴者免受傷害。你所穿戴的護甲和盾牌決定你的護甲等級的基值。

**重甲：**重甲阻礙角色自由、迅速、隱秘地移動的能力。如果護甲列表在力量欄中說明“力量 13”或“力量 15”，這套護甲會將穿戴者的移動速度減低 10 尺，除非他的力量值等於或大於所列出的數值。

**隱匿劣勢：**如果護甲列表的隱匿欄寫著“劣勢”，其穿戴者的敏捷（隱匿）檢定帶有劣勢。

### 輕甲 Light Armor

輕甲用輕便的物料所制，適合敏捷的冒險者，因它們能提供一些保護而不犧牲任何機動力。

**綿甲：**綿甲就是一格格縫起的布料和綿。

## 鎧甲和盾牌 Armors

**皮甲**、這套護甲的護胸和肩甲用泡過滾油的硬皮製成。護甲的其他部分用較柔軟具彈性的物料製作。

**鑲釘皮甲**、鑲釘皮甲用柔韌的皮製成，以緊密的鉚釘或刺釘強化。

### 中甲 Medium Armor

中甲提供比輕甲優良的保護保護性，但也能節制穿戴者的機動。

**厚皮甲**、這套粗糙的護甲由厚毛和厚皮製成。常見於落後部族，邪惡類人，及其他因欠缺適當的工具和材料而無法生產優良護甲的族群。

**鎖子背心**、這套背心由交織的鐵環構成，穿在多層的布衣或皮衣之間。這護甲對穿戴者的上身提供一定程度的保護，同時外層衣物也會壓低鎖子的撞擊聲。

**鱗甲**、這套護甲包括皮革上衣和褲子（有時也有短裙），上面覆蓋著彷彿如魚鱗一樣互疊的鐵片。這套護甲包括鐵拳套。

**胸甲**、此鎧甲是一片度身製造的胸板，下墊軟皮革。雖然它保護不了手足，這護甲能好好地保護穿戴者的重要器官而不太阻礙穿戴者。

**輕板甲**、輕板甲由一片片特別形狀的鐵片構成，覆蓋穿戴者的大部分軀體。腿部只包括簡單的護脛，用皮帶固定在腿上。

### 重甲 Heavy Armor

在所有護甲類型中，重甲提供最優良的保護。重甲覆蓋全身，能阻擋各種攻擊。只有老練的戰士才能駕馭它們的重量和不便。

**羅圈甲**、這套皮甲縫上了重鐵環。鐵環幫助抵擋劍斬和斧擊。羅圈甲次於鎖子甲，通常被負擔不起更好護甲的人使用。

**鎖子甲**、鎖子甲由交織的鐵環製成，下墊一層綿布保護皮膚免被擦傷以及分散衝擊力。這套護甲包括鐵拳套。

**條板甲**、這套護用窄身的直鐵條釘在皮上製成，穿在墊衣上。關節由靈活的鎖子甲保護。

**全身板甲**、全身板甲由不同形狀的鐵甲互扣，保護全身。板甲包括鐵拳套，重皮靴，帶眼罩的頭盔，及厚厚的墊子。皮帶和索具將重量平均分佈到全身。



### 護甲列表

護甲	價格	護甲等級	力量	隱匿	重量
<b>輕甲</b>					
綿甲 Padded	5gp	11+敏捷調整值	—	劣勢	8 磅
皮甲 Leather	10gp	11+敏捷調整值	—	—	10 磅
鑲釘皮甲 Studded leather	25gp	12+敏捷調整值	—	—	13 磅
<b>中甲</b>					
厚皮甲 Hide	10gp	12+敏捷調整值（最大 2）	—	—	12 磅
鎖子背心 Chain shirt	10gp	13+敏捷調整值（最大 2）	—	—	20 磅
鱗甲 Scale mail	50gp	14+敏捷調整值（最大 2）	—	劣勢	45 磅
胸甲 Breastplate	400gp	14+敏捷調整值（最大 2）	—	劣勢	20 磅
輕板甲 Half Plate	750gp	15+敏捷調整值（最大 2）	—	劣勢	40 磅
<b>重甲</b>					
羅圈甲 Ring mail	30gp	14	—	劣勢	40 磅
鎖子甲 Chain mail	75gp	16	力量 13	劣勢	55 磅
條板甲 Splint	200gp	17	力量 13	劣勢	60 磅
全身板甲 Plate	1,500gp	18	力量 13	劣勢	65 磅

# 武器 Weapons

## 盾牌

盾牌 Shield

10 gp

+2

—

—

6 磅

## 穿戴和脫下鎧甲 Donning and Removing Armor

穿戴或脫下鎧甲的所需時間由鎧甲的類別決定。

**穿戴**、這是穿戴鎧甲所需的時間。只有在花費所需的全部時間後，你才享用到鎧甲的護甲等級。

**脫下**、這是脫下鎧甲所需的時間。如果有人協助你，這時間可減半。

分類	穿戴	脫下
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

## 武器 Weapons

### 武器熟練 Weapon Proficiency

你的種族、職業、專長都可能給予你特定武器或一類武器的熟練。武器類型分別是簡易和軍用。大部分人都可以熟練使用簡易武器。它們包括木棒、鎚，以及其他平民易於入手的武器。大部分戰士用軍用武器，因為這些武器允許他們更徹底地發揮他們的戰鬥風格和訓練。

熟練允許你將熟練加值加到你用該武器作出的攻擊的攻擊骰。當你使用你所不熟練的武器時，你的攻擊骰帶有劣勢。

### 武器屬性 Weapon Properties

**彈藥 Ammunition**、你需要有彈藥才能使用彈藥武器進行遠程攻擊。每當你用此武器進行攻擊，你都消耗一發彈藥。從箭袋、箭盒，或其他容器中取出彈藥算入攻擊的一部分。戰鬥結束後，你可以花一分鐘搜索戰場去尋回已耗用的一半彈藥。

如果你用帶彈藥屬性的武器進行近戰攻擊，它要算作臨時武器。投石索在這情況下需要已裝填才能做成傷害。

**靈巧 Finesse**、當你以靈巧武器攻擊時，你可以選擇用力量或敏捷調整值加入到攻擊骰和傷害骰。兩骰必需用同一調整值。

**重型 Heavy**、小型生物使用重型武器的攻擊骰帶有劣勢。小型生物不能有效地使用大而笨重的重型武器。

**輕型 Light**、輕型武器輕便易用，適合雙武器戰鬥。

**裝填 Loading**、由於裝填需時，當你使用動作，附贈動作，或反應進行攻擊時你只能射出一發彈藥，不論你平常可以作出多少攻擊。

**射程 Range**、可以進行遠程攻擊的武器都會在彈藥或投擲屬性後面用括號標示射程，列出兩個數字。第一個是正常射程，第二個是遠射程，皆以尺為單位。當攻擊正常射程以外的敵人時你的攻擊骰帶有劣勢。你不能攻擊在武器的遠射程以外的敵人。

**觸及 Reach**、當你用此武器作出攻擊時，你的觸及增加 5 尺。

**特殊 Special**、此武器有特殊的使用規則，在該武器的說明中詳述。

**投擲 Thrown**、如果一柄武器帶投擲屬性，你可以投出此武器進行一次遠程攻擊。如果它是近戰武器，你採用跟用它進行近戰攻擊時相同的能力調整值去調整攻擊骰和傷害骰。比如當你投出手斧時，你用你的力量，但如果你投的是匕首，你可以用力量或敏捷，因為匕首有靈巧屬性。

**雙手 Two-Handed**、此武器需要雙手使用。

**可雙手 Versatile**、此武器可以單手或雙手使用。屬性後面所標示的括號內的傷害值是雙手使用時的近戰傷害。

### 臨時武器 Improvised Weapons

任何你能單手或雙手握持的東西都可以作為臨時武器，例如玻璃片、桌子的腳、煎鍋、車輪、甚至死掉的哥布林。

一般而言，臨時武器如果有相符的正式武器的話可以視作那種武器持用。例如桌子的腳可以視作木棒。具體要由地下城主決定。

不相符任何正式武器的東西都做成 1d4 傷害。地下城主會分配一個恰當的傷害類型。臨時投擲武器的正常射程為 20 尺，遠射程為 60 尺。



# 武器 Weapons

## 鍍銀武器 Silvered Weapon

有些魔物對鍍銀武器特別易受傷，因此小心的冒險者會花額外的錢給武器鍍銀。你可以花 100gp 給一柄武器或者 10 支箭矢或彈丸鍍銀。這價格不單止包括銀的本值，也反映了鍍銀而不削弱武器的技術和時間。

## 武器列表

武器	價格	傷害	重量	屬性
<b>簡易近戰武器</b>				
短棍 Club	1sp	1d4 鈍擊	2 磅	輕型
匕首 Dagger	2gp	1d4 穿刺	1 磅	靈巧、輕型、投擲（射程 20/60）
巨棒 Great club	2sp	1d8 鈍擊	10 磅	雙手
手斧 Handaxe	5gp	1d6 揮斬	2 磅	輕型、投擲（射程 20/60）
標槍 Javelin	5sp	1d6 穿刺	2 磅	投擲（射程 30/120）
輕鎚 Light hammer	2gp	1d4 鈍擊	2 磅	輕型、投擲（射程 20/60）
鎚 Mace	5gp	1d6 鈍擊	4 磅	—
長棍 Quarterstaff	2sp	1d6 鈍擊	4 磅	可雙手（1d8）
鐮刀 Sickle	1gp	1d4 揮斬	2 磅	輕型
矛 Spear	1gp	1d6 穿刺	3 磅	投擲（射程 20/60）、可雙手（1d8）
赤手空拳 Unarmed	—	1 鈍擊	—	—
<b>簡易遠程武器</b>				
輕弩 Crossbow, Light	25gp	1d8 穿刺	6 磅	彈藥（射程 80/320）、裝填、雙手
飛標 Dart	5cp	1d4 穿刺	1 磅	靈巧、投擲（射程 20/60）
短弓 Shortbow	25gp	1d6 穿刺	2 磅	彈藥（射程 80/320）、雙手
投石索 Sling	1sp	1d4 鈍擊	1/2 磅	彈藥（射程 30/120）
<b>軍用近戰武器</b>				
戰斧 Battleaxe	10gp	1d8 揮斬	4 磅	可雙手（1d10）
鏈鎚 Flail	10gp	1d8 鈍擊	2 磅	—
大刀 Glaive	20gp	1d10 揮斬	6 磅	重型、觸及、雙手
巨斧 Great axe	30gp	1d12 揮斬	7 磅	重型、雙手
巨劍 Great sword	50gp	2d6 揮斬	6 磅	重型、雙手
槍斧 Halberd	20gp	1d10 揮斬	6 磅	重型、觸及、雙手
長槍 Lance	10gp	1d12 穿刺	6 磅	觸及、特殊
長劍 Longsword	15gp	1d8 揮斬	3 磅	可雙手（1d10）
巨鎚 Maul	10gp	2d6 鈍擊	10 磅	重型、雙手
釘頭鎚 Morningstar	15gp	1d8 穿刺	4 磅	—
長矛 Pike	5gp	1d10 穿刺	18 磅	重型、觸及、雙手
輕劍 Rapier	25gp	1d8 穿刺	2 磅	靈巧
彎刀 Scimitar	25gp	1d6 揮斬	3 磅	靈巧、輕型
短劍 Short sword	10gp	1d6 穿刺	2 磅	靈巧、輕型
三叉戟 Trident	5gp	1d6 穿刺	4 磅	投擲（射程 20/60）、可雙手（1d8）
戰鎚 War pick	5gp	1d8 穿刺	2 磅	—
戰鎚 Warhammer	15gp	1d8 鈍擊	2 磅	可雙手（1d10）
皮鞭 Whip	2gp	1d4 揮斬	3 磅	靈巧、觸及



## 冒險裝備 Adventuring Gear

### 軍用遠程武器

吹箭筒 Blowgun	10gp	1 穿刺	1 磅	彈藥（射程 25/100）、裝填
手弩 Crossbow, hand	75gp	1d6 穿刺	3 磅	彈藥（射程 30/120）、輕型、裝填
重弩 Crossbow, heavy	50gp	1d10 穿刺	18 磅	彈藥（射程 100/400）、重型、裝填、雙手
長弓 Longbow	50gp	1d8 穿刺	2 磅	彈藥（射程 150/600）、重型、雙手
捕網 Net	1gp	無	3 磅	特殊、投擲（射程 5/15）



### 特殊武器 Special Weapons

以下是有特殊規則的武器。

**長槍**、當你使用長槍攻擊位處你 5 尺內的敵人時你的攻擊帶有劣勢。當你非騎乘時你必需雙手持用長槍。

**捕網**、被捕網命中的大型或更小的生物會被束縛直到脫困。無固定形態的生物，或巨形或以上的生物，捕網對它們都無效。一名生物可以用一次動作進行難度 10 的力量檢定，成功的話可以令自己或觸及內的一名生物脫困。捕網做成 5 揮斬傷害（捕網的護甲等級為 10）也可以毀掉網，釋放網內的生物而不傷害牠。

當你使用動作、附贈動作、或反應去以捕網攻擊時，你只能進行一次攻擊，不論你正常有多少次攻擊。

### 冒險裝備 Adventuring Gear

本節介紹有特殊規則或者需要進一步解說的裝備。

### 裝備說明

**強酸**、你可以用一次動作將強酸倒在位處你 5 尺內的一名目標上或者把它摔到最遠 20 尺打破它。不論那種，都對目標進行一次遠距攻擊，強酸瓶視作臨時武器。命中的話，目標受到 2d6 強酸傷害。

**鍊火術士之火**、這瓶黏液在接觸到空氣時會起火。你可以用一次動作將它摔出最遠 20 尺打破它。對目標進行一次遠距攻擊，鍊火術士之火視作臨時武器。命中的話目標在他每回合開始時都受到 1d4 火焰傷害。一名生物可以用他的動作通過一次難度 10 的敏捷檢定撲滅火焰。

**解毒劑**、喝下這支解毒劑的活體生物，在 1 小時內對毒素傷害擁有抗力以及對毒素豁免有優勢。它對不死和構裝無效。

# 冒險裝備 Adventuring Gear

**奧術法器**、奧術法器是一種被設計成能給奧法引導魔力的特殊道具，例如法珠、水晶、權杖、特制法杖、魔法木棒，或類似的道具。一名術士、邪術師、法術可以用這些道具作為施法法器。

**小鐵珠**、你可以用一次動作將這袋小金屬珠子倒出來覆蓋 10 平方尺的平面。在上面經過的生物需要通過一次難度 10 的敏捷豁免否則會倒地。以半速移動經過的生物不需進行此豁免。

**滑輪組**、這是用繩連起來的一組滑輪，帶勾，讓你可以舉起正常舉重上限的四倍重量。

**書本**、一本書可以是詩集、史記、特定領域的學科書、地侏發明品圖集、或任何文字或圖片。記載法術的書是法術書（另一條目）。

**鐵蒺藜**、以一次動作，你可以將一袋鐵蒺藜鋪出覆蓋 5 平方尺的方型範圍。任何進入的生物都要通過一次難度 15 的敏捷豁免，否則必需停止移動及受到 1 點穿刺傷害。直到他恢復任何生命值為止，他的速度-10 尺。以半速移動經過的生物不需要進行此豁免。

**蠟燭**、蠟燭提供 5 尺半徑的亮光，及再延伸 5 尺的微光，持續一小時。

**弩箭盒**、這木盒能放最多二十支弩箭。

**卷軸筒**、這圓形皮筒可以放入最多十張卷起的紙張或者五張卷起的羊皮紙。

**鐵鍊**、鐵鍊有 10 生命值。成功通過難度 20 的力量檢定可以將它扯斷。

**攀爬工具**、這套工具包括岩釘、鞋釘、手套、及挽具。你可以用一次動作使用它設置固定點；當你這樣做了之後，你墜落時不會跌到比固定點低於 25，你同時也不能爬出超過 25 尺，再遠的話要先解除固定點。

**材料包**、材料包是個細小防水的皮腰包，有你施法所需的材料和其他特殊道具，但不包括有指定價格的素材。

**撬棍**、在能用撬棍借力的場合，使用撬棍所進行的力量檢定帶有優勢。

**德魯伊法器**、德魯伊法器可能是槲寄生或冬青枝子，紫杉木或其他特別木材制成的魔法棒或權杖，從活的樹木整根取下的法杖，或含有神聖動物的毛、皮、骨、牙的圖騰。一名德魯伊可以用這些道具作為施法法器。

**釣具**、這套工具包括魚竿、絲線、浮標、鋼勾、鉛墜、羽餌、細網等。

**治療工具**、這皮包裡面有繃帶、藥膏、夾板。它可以用十次。你可以用一次動作花費一次使用去穩定一名 0 生命值的生物，而不需要進行感知（醫藥）檢定。

**聖徽**、聖徽代表一位神或神族。它可能是紋章吊墜，細心地刻在或排列在盾上的紋章，或者是放置了聖物的小盒子。玩家手冊裡面列出了多元宇宙的各種神和祂們的紋章。一名牧師、聖武士可以用這些道具作為施法法器。當這樣做時，施法者必需把它握在手裡、顯眼地載著它、或持著飾有它的盾牌。

---

## 裝備列表

# 冒險裝備 Adventuring Gear

裝備	價格	重量	裝備	價格	重量
算盤 Abacus	2gp	2 磅	聖徽 Holy symbol		
強酸 (瓶) Acid	25gp	1 磅	項鍊 Amulet	5gp	1 磅
鍊火術士之火 (瓶) Alchemist's fire	50gp	1 磅	紋章 Emblem	5gp	—
彈藥 Ammunition			聖物箱 Reliquary	5gp	2 磅
弓箭(20) Arrows	1gp	1 磅	聖水 (瓶) Holy water	25gp	1 磅
吹箭(50) Blowgun Needles	1gp	1 磅	沙時計 Hourglass	25gp	1 磅
弩箭(20) Crossbow bolts	1gp	1½磅	狩獵陷阱 Hunting trap	5gp	25 磅
彈丸(20) Sling Bullets	4cp	1½磅	墨水 (一安士瓶) Ink	10gp	—
解毒劑 (瓶) Antitoxin	50gp	—	墨筆 Ink pen	2cp	—
奧術法器 Arcane focus			壺子 Jug or pitcher	2cp	4 磅
水晶 Crystal	10gp	1 磅	梯子 (10 尺) Ladder	1sp	25 磅
法珠 Orb	20gp	3 磅	燈 Lamp	5sp	1 磅
權杖 Rod	10gp	2 磅	牛眼提燈 Lantern, bullseye	10gp	2 磅
法杖 Staff	5gp	4 磅	附蓋提燈 Lantern, hooded	5gp	2 磅
魔法棒 Wand	10gp	1 磅	鎖 Lock	10gp	1 磅
背包 Backpack	2gp	5 磅	放大鏡 Magnifying glass	100gp	—
小鐵珠 (100 粒) Ball bearings	1gp	2 磅	鐐拷 Manacles	2gp	6 磅
木桶 Barrel	2gp	70 磅	餐具 Mess kit	2sp	1 磅
籃子 Basket	4sp	2 磅	鋼面小鏡 Mirror, steel	5gp	½磅
睡墊 Bedroll	1gp	7 磅	燈油 (瓶) Oil	1sp	1 磅
響鈴 Bell	1gp	—	紙 (1 張) Paper	2sp	—
毯子 Blanket	5sp	3 磅	羊皮紙 (1 張) Parchment	1sp	—
滑輪組 Block and tackle	1gp	5 磅	香水 (瓶) Perfume	5gp	—
書本 Book	25gp	5 磅	十字鎬 Pick, miner's	2gp	10 磅
玻璃水瓶 Bottle, Glass	2gp	2 磅	岩釘 Piton	5cp	¼磅
水桶 Bucket	5cp	2 磅	毒藥，基礎 (瓶) Poison, basic	100 gp	—
鐵蒺藜 (20 顆) Caltrops	1gp	2 磅	木棒 (10 尺) Pole	5cp	7 磅
蠟燭 Candle	1cp	—	鐵煲 Pot, iron	2gp	10 磅
弩箭盒 Case, crossbow bolt	1gp	1 磅	治療藥水 Potion of healing	50gp	½磅
卷軸筒 Case, map or scroll	1gp	1 磅	小袋子 Pouch	5sp	1 磅
鐵鍊 (10 尺) Chain	5gp	10 磅	箭袋 Quiver	1gp	1 磅
粉筆 (1 支) Chalk	1cp	—	便攜型破門鎚 Ram, portable	4gp	35 磅
箱子 Chest	5gp	25 磅	口糧 (1 天) Rations	5sp	2 磅
攀爬工具 Climber's kit	25gp	12 磅	袍子 Robes	1gp	4 磅
便服 Clothes, common	5sp	3 磅	麻繩 (50 尺) Rope, hempen	1gp	10 磅
戲服 Clothes, costume	5gp	4 磅	絲繩 (50 尺) Rope, silk	10gp	5 磅
錦衣 Clothes, fine	15gp	6 磅	麻包袋 Sack	1cp	½磅
旅衣 Clothes, traveler's	2gp	4 磅	天秤 Scale, merchant's	5gp	3 磅
材料包 Component pouch	25gp	2 磅	封蠟 Sealing wax	5sp	—
撬棍 Crowbar	2gp	5 磅	鐵鏟 Shovel	2gp	5 磅
德魯伊法器 Druidic focus			訊號笛 Signal whistle	5cp	—
槲寄生枝子 Sprig of Mistletoe	1gp	—	璽戒 Signet ring	5gp	—
圖騰 Totem	1gp	—	肥皂 Soap	2cp	—
木杖 Wooden staff	5gp	4 磅	法術書 Spellbook	50gp	3 磅
柴衫木魔法棒 Yew wand	10gp	1 磅	封門鐵釘 (10 根) Spike, iron	1gp	5 磅
釣具 Fishing tackle	1gp	4 磅	望遠鏡 Spyglass	1,000gp	1 磅
水瓶或大啤酒杯 Flask or tankard	2cp	1 磅	帳篷，二人 Tent	2gp	20 磅
勾爪 Grappling hook	2gp	4 磅	打火匣 Tinderbox	5sp	1 磅
鐵鎚 Hammer	1gp	3 磅	火炬 Torch	1cp	1 磅
大鎚 Hammer, sledge	2gp	10 磅	藥水瓶 Vial	1gp	—
治療工具 Healer's kit	5gp	3 磅	水袋 Waterskin	2sp	5 磅(滿)
			砥石 Whetstone	1cp	1 磅



## 冒險裝備 Adventuring Gear

**聖水**、你可以用一次動作將這瓶水倒在位處你 5 尺內的一名目標上或者把它摔到最遠 20 尺打破它。不論那種，都對目標進行一次遠距攻擊，視聖水作臨時武器。命中的話，如目標為魔族或不死則會受到 2d6 光耀傷害。

牧師和聖武士可以用一度特殊的術式準備聖水。術式需時 1 小時，消耗 25gp 的銀粉，並需要施術者消耗 1 枚一環法術位。

**狩獵陷阱**、當你用一次動作設置好後，這陷阱會形成一個帶齒鐵圈，當有生物踏在中央的壓力板時就會突然咬合。陷阱用一條粗鐵鍊綁著一件固定物體，例如樹木或者一口地釘。踏到陷阱的生物必需通過難度 13 的敏捷豁免否則受到 1d4 刺傷害並停止移動。此後，牠的移動受制於鐵鍊的長度（一般是 3 尺），直到脫出陷阱為止。一名生物可以用一次動作通過難度 13 的力量檢定使自己或觸及內的一名目標脫出陷阱。每次檢定失敗都會對受困的生物做成 1 穿刺傷害。

**燈**、燈放出 15 尺半徑的亮光，再加 30 尺半徑的微光。點亮後，一品脫燈油可以燒 6 小時。

**牛眼提燈**、牛眼提燈放出 60 尺錐形的亮光，再加 60 尺的微光。點亮後，一品脫燈油可以燒 6 小時。

**附蓋提燈**、附蓋提燈放出 30 尺半徑的亮光，再加 30 尺半徑的微光。點亮後，一品脫燈油可以燒 6 小時。你可以用一次動作放下蓋子，將光照減到 5 尺半徑的微光。

**鎖**、鎖是跟鎖匙一起販售的。沒有鎖匙的話，熟練使用盜賊工具的人可以通過難度 15 的敏捷檢定開鎖。你的地下城主可以決定市面是否有售更好也更貴的鎖。

**放大鏡**、這面透鏡可以助你看清楚小東西。它也可以代替燧石生火。生火需要陽光或同等的光照，及可燃的引火物，大約需時 5 分鐘。利用放大鏡，鑑定細小或精細的物體的能力檢定帶有優勢。

**鎖拷**、這束束器可以束縛住小型或中型的生物。逃脫需要難度 20 的敏捷檢定。扯破需要難度 20 的力量檢定。每套鎖拷都連同一支鎖匙販售。沒有鎖匙的話，熟練使用盜賊工具的人可以通過難度 15 的敏捷檢定開鎖。鎖拷有 15 生命值。

**餐具**、這錫盒裡面有一個杯和簡單餐具。盒子可以套在一起，一面可用作煮鍋，另一面可用作碟子或淺碗。

**燈油**、燈油通常以一品脫的陶瓶販售。你可以用一次動作將燈油倒在位處你 5 尺內的一生物上或者把它摔到最遠 20 尺打破它。對目標生物或物體進行一次遠距攻擊，視燈油作臨時武器。命中的話目標被燈油覆蓋。如果目標在燈油乾涸之前（約一分鐘）受到火焰傷害，目標因被點燃的油承受額外 5 火焰傷害。你也可以將油倒在地上覆蓋 5 平方尺的水平面。點燃的話油會燒 2 輪並且任何進入範圍或在回合內結束回合的生物受到 5 火焰傷害。一名生物每回合只能受到此傷害一次。

**毒藥，基礎**、你可以將這瓶毒藥添加到一把揮斬或穿刺武器或最多三發彈箭上。施毒需要一次動作。當帶毒的武器或彈箭命中生物時，該生物必需通過難度 10 的體質豁免，否則會受到 1d4 毒素傷害。施毒後毒藥會在 1 分鐘內乾涸失效。

**治療藥水**、喝下這支紅色魔藥的角色恢復 2d4+2 生命值。喝下或餵下藥水需要一次動作。

**小袋子**、這布袋或皮袋能載最多 20 發彈丸或 50 發吹箭，也可以裝其他東西。分類盛載素材的袋子請參見材料包。

**箭袋**、一筒箭袋能載最多 20 支箭。

**便攜型破門鎚**、你可以用便攜型破門鎚破門。當這樣做時你的這力量檢定獲得+4 加值。你可以有一名助手，令你的這檢定帶有優勢。

**口糧**、適合長期旅行的乾燥糧食，包括肉乾、果乾、硬麵包、堅果。

**繩子**、用麻或絲織成的繩子有 2 生命值，可以用難度 17 的力量檢定拉斷。

**天秤**、一組天秤包括稱、兩個盤子、及總共 2 磅的砝碼。你可以用天秤精確地量度小東西的重量，例如貴金屬或其他商品，助你更準確地估價。

**法術書**、法術書是有一百頁羊皮紙的皮書，用以記錄法術，對法師非常重要。

**望遠鏡**、透過望遠鏡看的東西大約放大兩倍。

**帳篷**、簡樸易攜的布篷，可以睡兩人。

## 工具 Tools

**打火匣**、這小盒子內藏鑲石、打火鐵、引火物（通常是浸過油的乾布），用以生火。用鑲石點燃火把或類似的易燃物需要一次動作，而點燃其他火苗需要 1 分鐘。

**火炬**、火炬可以點燃 1 小時，提供 20 尺半徑的亮光，再加 20 尺半徑的微光。如果你用點著的火炬進行近戰攻擊，它會做成 1 火焰傷害。

容器	承載量
背包 Backpack*	1 立方尺 / 30 磅裝備
木桶 Barrel	40 加侖液體，4 立方尺固體
籃子 Basket	2 立方尺 / 40 磅裝備
瓶子 Bottle	1½ 品脫液體
水桶 Bucket	3 加侖液體，½ 立方尺固體
箱子 Chest	12 立方尺 / 300 磅裝備
水瓶或大啤酒杯	1 品脫液體
壺子 Jug or pitcher	1 加侖液體
鐵煲 Pot, iron	1 加侖液體
小袋子 Pouch	0.2 立方尺 / 6 磅裝備
麻布袋 Sack	1 立方尺 / 30 磅裝備
藥水瓶 Vial	4 安士液體
水袋 Waterskin	4 品脫液體

\*你也可以將睡墊或一卷繩子等東西綁在背包外。

### 裝備套裝 Equipment Packs

你的職業的起始裝備包括一套實用的冒險工具，也就是套裝。以下列出各套裝的內容。如果你選擇自行採購起始裝備，你可以用所示價格購買這些套裝，有時會比各自買要便宜一點。

**竊盜套裝 Burglar's Pack**（16gp）。包括一個背包、一袋千粒小鋼珠、十尺弦線、一個響鈴、五支蠟燭、一根橈棍、一根鐵鎚、十支岩釘、一盞附蓋提燈、二支燈油、五日口糧、一盒打火匣、一個水袋，並外掛 50 尺麻繩。

**大使套裝 Diplomat's Pack**（39gp）。包括一個箱子、兩個卷軸筒、一套錦衣、一支墨水、一支羽筆、一盞燈、兩支燈油、五張紙、一瓶香水、一支封蠟、一塊肥皂。

**地城探險家套裝 Dungeoneer's Pack**（12gp）。包括一個背包、一根橈棍、一根鐵鎚、十支岩釘、十支火炬、一盒打火匣、十日口糧、一個水袋，並外掛 50 尺麻繩。

**演員套裝 Entertainer's Pack**（40gp）。包括一個背包、一張睡墊、兩套戲服、五根蠟燭、五日口糧、一個水袋、一套易容工具。

**探索者套裝 Explorer's Pack**（10gp）。包括一個背包、一張睡墊、一盒餐具、一盒打火匣、十支火炬、十日口糧、一個水袋，並外掛 50 尺麻繩。

**祭司套裝 Priest's Pack**（19gp）。包括一個背包、一張毯子、十支蠟燭、一盒打火匣、一個善款箱、兩支焚香、一座香爐、祭服、兩日口糧、一個水袋。

**學者套裝 Scholar's Pack**（40gp）。包括一個背包、一本學科書、一支墨水、一支羽筆、十張羊皮紙、一小袋細沙、及一柄小刀。

### 工具 Tools

工具允許你做一些平常不能做的事，例如製作或修復一件物件，偽造文件，開鎖等。你的種族、職業、背景、專長都可能給你一些工具的熟練。熟練於一種工具允許你將你的熟練加值加到你運用它時進行的任何能力檢定。工具的運用並不綁定單一能力值，因為工具熟練意味著知曉它的廣泛用法。例如說，當你用雕木工具雕刻細節時地下城可能要求你進行敏捷檢定，而雕刻特別硬的木時則要求力量檢定。

**匠人工具**、這些特殊的工具組包括適用於一門匠藝的工具。工具列表列出了最常見的工具組。熟練於一套匠人工具將允許你把熟練加值加到你使用該套匠人工具所作的任何能力檢定。每類匠人工具都需要不同的熟練。

**易容工具**、這袋工具有化妝品、染髮劑、小道具，允許你物理性地易容。熟練於這套工具允許你把熟練加值加到你進行易容時作出的任何能力檢定。

**偽造工具**、這小盒子內有各種紙張和羊皮紙、筆墨、封蠟章和封蠟、金葉銀葉，及其他資源用以偽造出令人信服的文件。熟練於這套工具允許你把熟練加值加到你物理性偽造文件時作出的任何能力檢定。

**遊戲組**、這物品代表廣泛的遊戲用具，包括骰子和牌組。工具列表列出了幾種常見的例子，但有很多其他遊戲組。如果你熟練於一種遊戲，你在玩那種遊戲的檢定可以加上你的熟練加值。每種遊戲都需要不同的熟練。

## 座騎與載具 Mounts and Vehicles

工具	價格	重量
匠人工具 Artisan's tools		
鍊金術道具 Alchemist's supplies	50gp	8 磅
釀酒道具 Brewer's supplies	20gp	9 磅
書畫道具 Calligrapher's supplies	10gp	5 磅
木匠工具 Carpenter's tools	8 gp	6 磅
制圖工具 Cartographer's tools	15 gp	6 磅
鞋匠工具 Cobbler's tools	5 gp	5 磅
廚師用具 Cook's utensils	1 gp	8 磅
玻璃匠工具 Glassblower's tools	30 gp	5 磅
珠寶匠工具 Jeweler's tools	25 gp	2 磅
皮匠工具 Leatherworker's tools	5 gp	5 磅
石匠工具 Mason's tools	10gp	8 磅
畫家道具 Painter's supplies	10gp	5 磅
陶匠工具 Potter's tools	10 gp	3 磅
鐵匠工具 Smith's tools	20 gp	8 磅
補鍋匠工具 Tinker's tools	50 gp	10 磅
織布師工具 Weaver's tools	1 gp	5 磅
木雕工具 Woodcarver's tools	1 gp	5 lb
易容工具 Disguise kit	25gp	3 磅
偽造工具 Forgery kit	15gp	5 磅
遊戲組 Gaming set		
骰子組 Dice set	1sp	—
龍棋組 Dragonchess set	1gp	¼磅
卡牌組 Playing card set	5sp	—
三龍牌 Three-Dragon Ante set	1gp	—
草藥工具 Herbalism kit	5gp	3 磅
樂器 Musical Instrument		
風笛 Bagpipes	30gp	6 磅
鼓 Drum	6gp	3 磅
揚琴 Dulcimer	25gp	10 磅
長笛 Flute	2gp	1 磅
魯特琴 Lute	35gp	2 磅
里拉琴 Lyre	30gp	2 磅
圓號 Horn	3gp	2 磅
排笛 Pan flute	12gp	2 磅
蕭姆管 Shawm	2gp	1 磅
提琴 Viol	30gp	1 磅
導航工具 Navigator's tools	25gp	2 磅
制毒工具 Poisoner's kit	50gp	2 磅
盜賊工具 Thief's Tools	25gp	1 磅

**草藥工具**、這套裝包括草藥師用來製作膏藥和藥水的各種器具，諸如鉗子、杵磨、袋子、瓶子。熟練於草藥工具允許你將你的熟練加值加到你辨認或應用草藥時進行的任何能力檢定。另外，你需要熟練於草藥工具才能製作解毒劑和治療藥水。

**樂器**、工具列表列出了幾種常見的樂器。如果你熟練於一項樂器，你將你的熟練加值加到你演奏樂器時進行的任何能力檢定。每種樂器都需要不同的熟練。

**導航工具**、這套工具是用以在海上導航。如果你熟練使用導航工具，你可以描繪船的航道及遵從導航圖。這套工具也允許你將你的熟練加值加到避免在海上迷路時進行的任何能力檢定。

**制毒工具**、制毒工具包括燒瓶、化學品，及其他制毒所需的工具。熟練於制毒工具允許你將你的熟練加值加到你製作或使用毒劑時進行的任何能力檢定。

**盜賊工具**、這組工具包括細銼、開鎖器、附柄小鏡、幼咀剪、一對鑷子。熟練於盜賊工具允許你將你的熟練加值加到你拆解陷阱或開鎖時進行的任何能力檢定。

### 座騎與載具 Mounts and Vehicles

好的座騎能助你迅速穿越荒野，但牠的主要用途是替你背會拖累你的重裝備。座騎和其他動物列表列出了各種動物的速度和基線負重。拉動載客馬車、載貨馬車、戰車、木橇、或大篷馬車的動物可以驅動最大五倍基線負重，包括載具的重量。多名驅動載具的動物可以將牠們的負重相加。

龍與地下城的世界活躍著沒有被下表收錄的座騎，但牠們很罕見，通常不能被購買。牠們包括飛行座騎（飛馬、獅鷲、馬鷲，及類似生物）甚至水棲座騎（例如巨海馬）。要獲得這些座騎，你通常需要入手一隻蛋並親手養育牠、跟能人異士討價還價、或者直接跟這座騎交涉。

**具裝 Barding**、具裝的設計是保護動物的頭、頸、胸、身。護甲列表上的任何護甲都能製成具裝。其價格為同類人型護甲的四倍，重量為兩倍。

**鞍座 Saddles**、軍用鞍座穩住騎師，助你在戰鬥中安坐於活躍的座騎。它令你在保持騎乘狀態的任何檢定上都帶有優勢。水棲和飛行座騎需要特製的鞍座。

# 貿易品 Trade Goods

**載具熟練 Vehicle Proficiency**、如你熟練於一類載具（陸行或水行），在困難條件下進行的控制這類載具的任何檢定你都可以加上你的熟練加值。

**划船 Rowed Vessels**、湖泊和河流上人們會用龍骨船和划艇。當順流時，將水的流速加到載具的速度上，通常是每小時 3 里。這些載具難以逆流而上，但可以用在岸上的役畜拖行。划艇重 100 磅，足以在陸上被冒險者抬著走。

座騎與其他動物	價格	速度	負重
駱駝 Camel	50 gp	50 尺	480 磅
驢、騾 Donkey or mule	8 gp	40 尺	420 磅
象 Elephant	200 gp	40 尺	1,320 磅
挽馬 Horse, draft	50 gp	40 尺	540 磅
騎乘馬 Horse, riding	75 gp	60 尺	480 磅
獒犬 Mastiff	25 gp	40 尺	195 磅
矮馬 Pony	30 gp	40 尺	225 磅
戰馬 Warhorse	400 gp	60 尺	540 磅

鞍具、轡具、陸上載具	價格	重量
具裝 Barding	×4	×2
轡頭 Bit and bridle	2 gp	1 磅
鞍 Saddle		
特制 Exotic	60 gp	40 磅
軍用 Military	20 gp	30 磅
馱 Pack	5 gp	15 磅
騎乘 Riding	10 gp	25 磅
鞍囊 Saddlebags	4 gp	8 磅
飼料（每日）Feed	5 cp	10 磅
廄居（每日）Stabling	5 sp	—
客車 Carriage	100 gp	600 磅
貨車 Cart	15 gp	200 磅
戰車 Chariot	250 gp	100 磅
木橇 Sled	20 gp	300 磅
斗車 Wagon	35 gp	400 磅

水上載具	價格	速度
槳帆船 Galley	30,000 gp	4 里/小時
龍骨船 Keelboat	3,000 gp	1 里/小時
單帆長船 Longship	10,000 gp	3 里/小時
划艇 Rowboat	50 gp	1½里/小時
帆船 Sailing ship	10,000 gp	2 里/小時
戰船 Warship	25,000 gp	2½里/小時

## 貿易品 Trade Goods

大部分財富都不是錢幣。它們是以牲畜、穀物、土地、稅權、開採權等量度的。

公會、貴族、王室都會管理貿易。獲特許經營的公司可以行走特定貿易路線、讓商船進港、或買賣特定商品。公會給他們控制的商品或服務進行定價，並決定誰可以或不可以供應它們。商人們常常以物易物，省略錢幣。貿易品列表列出了常見商品的價格。

### 貿易品列表

價格	商品
1cp	1 磅小麥
2cp	1 磅麵粉 或 1 隻雞
5cp	1 磅鹽
1sp	1 磅鐵 或 1 平方碼帆布
5sp	1 磅銅 或 1 平方碼綿布
1gp	1 磅薑 或 1 隻山羊
2gp	1 磅肉桂或椒 或 1 隻綿羊
3gp	1 磅丁香 或 1 隻豬
5gp	1 磅銀 或 1 平方碼亞麻布
10gp	1 平方碼絲布 或 1 隻母牛
15gp	1 磅番紅花 或 1 隻公牛
50gp	1 磅黃金
500gp	1 磅白金

## 開支 Expenses

當冒險者不是在深入地心、尋探寶藏、勇戰黑暗勢力時，他們也需要面對現實。即使是在這個神奇的世界中，人們也依然有衣食住的基本需要。這些東西都要花錢，差別在於奢華與否。

### 生活開支 Lifestyle Expenses

生活開支是計算在奇幻世界的生活所需的一種簡單方法。它包括衣食住行的花費。除此以外，開支也包括維持裝備的花費，讓你隨時能響應冒險的呼召。

在每星期或每個月開始時，你從開支表選擇一種生活模式，然後付出相應的金額去維持生活。列表上的價格是每日的開支，所以如果你是每三十日付一次的話就需要乘以 30。你可以每個時段過不同程度的生活，視乎餘裕，也可以在整段冒險生涯中維持一種生活模式不變。



# 開支 Expenses

你的生活模式是對你有影響的，例如說富泰地生活可以結識到其他權貴，但也可能招致夜賊光顧。同理，苟且偷生可以助你避開罪犯，但你也沒甚麼可能結識有力人仕。

生活模式	每日支出
乞食	—
髒亂	1 sp
窮困	2 sp
謙謹	1 gp
小康	2 gp
富貴	4 gp
豪門	10 gp 最少

## 乞食 Wretched

你沒有家。你闖入茅屋、睡在木箱裡，以祈求他人的施捨為生。乞食生活充滿著危機；暴力、疾病、飢渴跟你形影相隨。其他乞食者垂涎你的天價的裝備。你不引人注意，也沒有甚麼法律保障。

## 髒亂 Squalid

你住在馬廐裡、鎮外的泥地破屋裡、或鎮上最差地區的老鼠窩。你的生活環境充滿了疾病、捱餓、禍難。你不引人注意，也沒有甚麼法律保障。這一層的大部分人都遭受過流放、頑疾等嚴重的生活打擊。

## 窮困 Poor

布衣糲食，得出的是過得去但不怎樣舒適的生活。你住在板間房或者旅館的共用大廳，享有少量的法律保障，但也常常面對著暴力、刑事、疾病。這一層的人通常是勞工、騙子、盜賊、傭兵，及其他聲名狼藉的人。

## 謙謹 Modest

謙謹的生活讓你脫離貧民窟，確保你能維持裝備處於良好狀態。你住在不太好的舊區，或者租住旅館或神廟。你不愁吃喝，環境整潔。生活簡單而沉悶。你的鄰居包括有家室的士兵、工人、學生、祭司、野法師等。

## 小康 Comfortable

小康意味著較好的住家和吃喝。你穿得不錯，而且裝備保養得很好。你可能住在中層地區或者旅館的私人房間。你的朋友圈子可能是商人、匠人、官員等。

## 富貴 Wealthy

富貴也就是過著奢侈的生活，不過還沒到富豪或王族的圈子。同樣生活的人包括成功商人、王室要員等。你在好的地區有家頗大的房子，通常有少許侍從如僕人、廚子、隨從、管家。

## 豪門 Aristocratic

你的生活富足舒適，圈子裡儘是最有財勢的人。你在最好的餐館用膳、身穿定造的帛衣。權貴會邀請你跟其他政要、工會領袖、大祭司、貴族等一起參加聚會。你有最好的法律保障，但也要應付最高層次的爾虞我詐、明欺暗騙、謀逆背叛。你越富貴，就越大機會成為政治角力的棋子或棋手。

## 食物、飲料、住宿 Food, Drink, and Lodging

食物、飲料、住宿列表列出了各項單點飲食和一晚住宿的價格。這些消費已經包括在你的生活開支之內。

## 自給自足 Self-Sufficiency

本章所說明的開支和生活方式假設你的休整時間會在城鎮內度過，採納你負擔得起的服務，如租房或請人打理你的武裝。可是一些角色可能會寧可遠離人煙，自行狩獵、採集、修理裝備。

維持這種生活不花你一分一毫，但很花時間。如果你這樣做，你可以討得窮困的生活。熟練於生存技能允許你以謙謹的程度生活。

# 開支 Expenses

飲食住宿	價格
麥酒 Ale	
每加侖 Gallon	2 sp
每大杯 Mug	4 cp
筵席 Banquet (per person)	10 gp
麵包，每塊 Bread, loaf	2 cp
芝士，每塊 Cheese, hunk	1 sp
旅館，每晚 Inn stay (per day)	
惡劣 Squalid	7 cp
廉價 Poor	1 sp
謙謹 Modest	5 sp
舒適 Comfortable	8 sp
富貴 Wealthy	2 gp
奢華 Aristocratic	4 gp
飲食，每日 Meals (per day)	
惡劣 Squalid	3 cp
廉價 Poor	6 cp
謙謹 Modest	3 sp
舒適 Comfortable	5 sp
富貴 Wealthy	8 sp
奢華 Aristocratic	2 gp
肉，每塊 Meat, chunk	3 sp
酒 Wine	
平凡，每瓶 Common (pitcher)	2 sp
上等，每瓶 Fine (bottle)	10 gp

## 服務 Services

冒險者們可以僱用其他非玩家角色用各種方式協助自己。這些僱工大都只有平凡的技術，有的可能是某種工藝的大師，亦有少數精於冒險技術的專家。

服務列表列出了大部分基礎的僱工。冒險者們也常常付錢僱用有一技之長的居民去進行一件特定的工作。例、法師可能付錢請木匠製作一個精巧的寶箱和一樣的微縮模型供李歐蒙秘藏箱術之用。戰士可能委託鐵匠鍛造一柄特殊的劍。詩人可能請裁縫訂造一套錦衣以便向公爵獻藝。

其他僱工可以提供專業或高風險的工作。被冒險者僱用來對抗大哥布林軍隊的傭兵是僱工，受僱研究古老或秘傳知識的學者也一樣。如果高等級的冒險者建立了自己的堡壘，他可能要僱用一整隊的侍從和代理去管理它，上至堡主或管家，下至清潔馬房的工人。這些僱工通常有包住宿的長期合約。

服務	工錢
計程客車	
跨鎮	每里 3cp
市內	1cp
僱工	
技工	每日 2gp
勞工	每日 2sp
信使	每里 2cp
過路費	1cp
渡河費	每里 1sp

技工包括任何受僱進行需要熟練的工作，不論是武器、工具、技能：傭兵、匠人、抄寫員等。所列出的工價只是下限；專家會要求更高的薪金。勞工受僱進行不需要特定技術的工作，包括苦力、運貨員、女僕等類工人。

## 施法服務 Spellcasting Services

施法者不算普通僱工。要找到願意為金錢或人情而施法的人不是易事，更加沒有價格行情。一般而言，越高環數的法術就越難找到能夠施展它的人，也越貴。

找人施展普及的一環或二環法術不太難，例如治療傷勢或鑑定，在城市或市鎮都找得到，價格約 10 到 50gp（再加上任何昂貴的物質素材）。要找有能力和願意施展更高環數的法術的人可能需要前往大都市，裡面有大學或著名神廟的。找到之後，該施法者可能不求錢銀，倒可能要求只有冒險者能提供的服務，例如從危險的地方找回珍稀的東西，或者穿越滿佈魔物的郊野向偏遠的居民送達重要的物件。

# 個人化角色 開支 Expenses

## 6. 個人化角色

大致就是給出不完整的兼職規則，說玩家手冊給你很多新選擇而且有專長，請移玉步到就近商店。



# 使用能力值

## 7. 使用能力值

六項能力值能給角色的身心特質提供指標：

**力量 Strength**、量度肌肉力量

**敏捷 Dexterity**、量度靈敏性

**體格 Constitution**、量度持久力

**智力 Intelligence**、量度推理和記憶

**感知 Wisdom**、量度觀察和洞察力

**魅力 Charisma**、量度個人風采

一名角色是否有力又溫柔？才智氣質兼備？靈巧又耐打？能力值定義這些素質，可以是角色的強項也可以是弱項。遊戲的三種主要投骰：能力檢定、豁免、攻擊骰，它們全都依靠六項能力值。書序說明了三種投骰的基礎規則：投一粒 d20，加上從六項能力值之一所導出的調整值，然後將結果相比於目標值。

本章主要說明如何使用能力檢定和豁免，都是大家可以在遊戲裡的主要活動。攻擊骰的規則請參見第九章。

### 能力值和調整值 Ability Scores and Modifiers

一名生物的每一能力都有一項數值，反映該項能力的水平。能力值不單止量度內在才能，也包含了該生物在相關活動上的訓練和技術。

人類的平均能力值是 10 至 11，但冒險者和很多魔物都有多項能力在常人之上。一般人能達到的最高能力值通常是 18。冒險者可以達到 20，而魔物和神明可以高至 30。

能力值	調整值	能力值	調整值
1	-5	16-17	+3
2-3	-4	18-19	+4
4-5	-3	20-21	+5
6-7	-2	22-23	+6
8-9	-1	24-25	+7
10-11	+0	26-27	+8
12-13	+1	28-29	+9
14-15	+2	30	+10

你不需要查表也能計算出調整值，只需要將能力值減去 10 然後除以 2（向下取整）。由於能力調整值影響幾乎每一項攻擊骰、能力檢定、和豁免，能力調整值在遊戲中遠比導出它們能力值來得常見。

### 優勢與劣勢 Advantage and Disadvantage

有時，一項能力檢定、攻擊骰、或豁免骰會受到被稱為**優勢**和**劣勢**的特殊情況調整。優勢反映了正面的影響因素，而劣勢則相反。當你有優勢或劣勢時，你在投擲 d20 時要額外投一粒。如果你有優勢則取高，劣勢取低。例、假若你有劣勢並投出 17 和 5，你採用 5。若你在有優勢時投出同一數組，你採用 17。

當有多個情況同時給你優勢或劣勢時，你都只額外投一次。例如當兩項有利情況都給你優勢，你依然只額外投一次 d20。

如果一粒骰子同時有優勢和劣勢，兩邊都不影響你，你只投擲一粒 d20。即使兩邊的數量不對等也一樣。在這些情況，你沒有優勢也沒有劣勢。

當你有優勢和劣勢並且能重投這 d20 時，例如因為半身人的**幸運特性**，你可以重投兩粒骰子之一。由你選擇。例、一名半身人的一次能力檢定有優勢，投出 1 和 13，他可以用幸運特性重投 1。

通常你因特殊能力、動作、法術而處於優勢或劣勢。**激勵**也可以令關乎角色個性、理念、羈絆的檢定獲得優勢。你的地下城主也可以決定形勢是否對你有利或不利，而給你優勢或劣勢。

### 熟練加值 Proficiency Bonus

角色們有一項由等級決定的熟練加值。魔物也有此項加值，已經算入牠們的數值。這加值適用於能力檢定、豁免、和攻擊骰。

你的熟練加值不能在同一骰子或同一數值上應用多於一次。例、如若你有兩項能力允許你將熟練加值加給某感知豁免，當你進行此豁免時你依然只加一次。

有時，你的熟練加值會被乘除運算後才應用，通常是加倍或減半。例、游盪者的職業特性專精會將一些能力檢定的熟練加值翻倍。如果有情況似乎說你可以在一粒骰上應用多次熟練加值，你依然只加一次，然後再只乘或除一次。



## 使用能力值 能力檢定 Ability Checks

同樣地，假若有一項才能或效應允許你將熟練加值乘高，但你所進行的能力檢定本來就不獲得你的熟練加值，你依然不將加值加上。就這檢定而言你的熟練加值為 0，而 0 乘甚麼都是 0。例、你並不熟練歷史技能，因此不能得益於允許你進行智力（歷史）檢定時加上雙倍熟練加值的才能。

一般而言，攻擊骰和豁免的熟練加值不會有倍率。如果有能力或效應允許你這樣做，這些規則一樣適用。

### 能力檢定 Ability Checks

能力檢定判定你的天賦和訓練是否足以克服挑戰。當你進行一些甚麼動作（而非攻擊）時，如果地下城主認為你有可能失敗，你就需要作出能力檢定。沒有人能預知未來，因此交給骰子決定。

當你需要進行能力檢定時，地下城主會選定一項最適合當前狀況的能力，以及這件事的難度。越難的工作，難度也越高。下表列出常見的難度值：

#### 工作難易度 難度值

非常容易	5
容易	10
中等	15
困難	20
非常困難	25
接近不可能	30

要進行能力檢定，你投擲一粒 d20，加上適用的能力調整值。跟其他 d20 投骰一樣，加上適用的加值或減值，再將結果跟難度相比。如果你的總值大於或等於難度值，這檢定即告成功：進行檢定的生物克服了眼前的難關。否則就是失敗，該名角色或魔物可能沒有進展，也可能是進寸退尺，由地下城主決定。

### 比試 Contests

有時一名角色或魔物的活動會互相對抗。當雙方都想做同一件事而又只有一人可以成功的時候，例如同時搶奪掉落地上的一隻魔法戒指，比試就會發生。另一個情況是對方在積極阻攔你所做的事，例如有魔物想推開門而冒險者在另一邊頂著門不給推。這些情況由一種特別的能力檢定決定結果，稱為比試。

參與比試的雙方都進行切合他們的活動的能力檢定。適用於一般能力檢定的加值和減值都適用於比試，但不跟難度值比較，而是將雙方的檢定結果相比。檢定總值較高的一方會勝出比試。他成功完成行動或者成功阻止了對手。

平手的話，情況維持跟比試之前一樣不變。因此某方可能在這預設情況下勝出。在搶奪戒指的情況下，大家都搶不到。在互相推門的情況下，門依然緊閉。

### 技能 Skills

每項能力值都覆蓋廣泛的能耐，包括能為角色或魔物所熟練的技能。每項技能都代表一種能力的特定一面，而技能熟練則反映一名角色在這方面的注重。角色的起始技能熟練在創造角色時決定，而魔物的技能熟練會在牠的數值中說明。

例、敏捷檢定可能代表角色在嘗試做出體操特技、藏起一件物體，或者躲起來。這三項敏捷相關的活動都有對應的技能：體操、手上把戲、和隱匿。因此，熟練隱匿的角色會特別擅長躲藏相關的敏捷檢定。以下列出每項能力的相關技能。（體質沒有相關技能。）

後面對每項能力值的描述會列出使用各項技能的範例。

### 力量 Strength

運動 Athletics

### 敏捷 Dexterity

體操 Acrobatics

手上把戲 Sleight of Hand

隱匿 Stealth

### 智力 Intelligence

奧秘 Arcana

歷史 History

調查 Investigation

自然 Nature

宗教 Religion

### 感知 Wisdom

馴養動物 Animal Handling

洞悉 Insight

醫藥 Medicine

觀察 Perception

求生 Survival

# 使用能力值 使用能力值

## 魅力 Charisma

欺瞞 Deception  
威嚇 Intimidation  
表演 Performance  
遊說 Persuasion

有時，地下城主會要求進行指定技能的能力值檢定，例、“投一次感知（觀察）檢定。”亦有時，玩家可能詢問地下城主某項技能的熟練是否適用於某次檢定。在這兩種情況下，熟練一項技能都意味著這人可以將自己的熟練加值加到涉及這技能的能力檢定。缺乏熟練的話，這人將進行正常的能力檢定。

例、如有角色想爬上危險的峭壁時，地下城主可能要求他進行一次力量（運動）檢定。如果這角色熟練於運動，他可以將他的熟練加值加到這力量檢定。如果他不太熟練，他就只進行普通的力量檢定。

## 被動檢定 Passive Checks

被動檢定是一種特殊的能力值檢定，但不需要投擲骰子。這些檢定可以反映一些重覆性活動的平均結果，例如一而再再而三地搜尋密門，或者當地下城主想秘密地判定角色是否成功而不便投擲骰子時也可以使用，例如察覺躲藏起來的魔物。

以下是角色的被動檢定總值：

10+所有一般適用的調整值

假若角色有優勢，加 5。劣勢的話，減 5。遊戲將被動檢定的總值稱為分數 score。

例、一名一級角色有 15 感知值並熟練觀察，他的被動感知（觀察）分數為 14。

躲藏和探索規則都會用上被動檢定。

## 合作

有時多名角色會合作進行一項活動。這項活動的領導者（或者眾人中能力調整值最高的那位）可以進行一次帶有優勢的檢定，反映了其他人的援助。在戰鬥中這樣做需要進行協助動作。

提供協助的必要條件是該名角色能獨自進行所協助的活動。例如開鎖需要熟練使用盜賊工具，因此缺乏這項熟練的角色不能協助其他人開鎖。而且，只有人多好辦事的活動才能得益。某些工作，例如穿針引線，多一雙手實在無益。

## 團體檢定 Group Checks

當一伙人以一個整體去做事時，地下城主可以要求進行團體檢定。這些時候擅長這事的人會協助不擅長的人。

要進行團體檢定，團體中的每一成員都要進行檢定。如果有最少一半人成功，全團都成功。否則團體檢定失敗。

團體檢定並不是常見的事，比較適用於全體一起成功或一起失敗的情況。例如冒險者們要在沼澤裡導航，地下城主可以要求進行感知（生存）團體檢定看看他們能不能避開路上的流沙、滲坑、及其他天險。如果最少一半人成功，這些成功的人能夠帶領大家遠離險地。否則大家會陷入其中一項天險。

## 使用能力值

角色或魔物在遊戲內做的每一件事都屬於六項能力值之一的領域。本節將詳細說明這些能力值的意思和在遊戲中如何使用它們。

## 力量 Strength

力量代表肌肉力量、運動訓練、及能發揮多少肉體潛能。

## 力量檢定

力量檢定可以應對舉重、推、拉、暴力破壞一些東西、推擠、或其他使用蠻力的情況。運動技能反映了某幾類力量檢定的才能。

## 力量（運動） Athletics

力量（運動）檢定覆蓋進行攀爬、跳躍、游泳時遇上的困難情況。以下為例子：

- 你嘗試攀爬陡坡或滑坡、在攀爬時迴避災害、或在有東西想撞開你的情況下抓緊壁面。
- 你嘗試跳躍不尋常的遠距離或在跳躍中施展花式。
- 你要在凶險的水流、風暴浪濤、水草海域中掙扎游泳或浮面。
- 有東西想將你推下水，拉入水，或以其他方式阻礙你游泳。

## 力量（其他檢定）

當你採取以下行動時，地下城主可能會要你進行力量檢定。

## 使用能力值

- 強行突破卡住、鎖上、堵塞的門。
- 扯開束縛物。
- 擠過太狹窄的通道。
- 在被馬車拖行時抓著馬車不放。
- 推倒一座雕像。
- 止住滾動中的大圓石。

### 攻擊骰與傷害

你用近戰武器例如鎚、戰斧、標槍等作出的攻擊骰和傷害骰都加上你的力量調整值。這些武器可以用來進行肉搏戰，部分也可以投擲出去進行遠攻。

### 載重 **Carring Capacity**

你的力量值決定你能承載的重量。以下規則決定你能承載或舉起多少重量。

**載重：**你的載重是你的力量值乘以 15。你能承載這麼重的磅數，由於很高所以大部分角色都不用擔心。

**推、拉、舉：**你能推、拉、舉你的雙倍載重的重量（也就是 30 倍力量值）。當你推拉高於載重的東西時，你的速度減到 5 尺。

### 體形與力量

大型生物能承載更大的重量，而微型生物能承載較小。中型以上的每級體形都將負重值和推拉舉極限翻倍。微型生物的這些數值都減半。

### 變體：負重 **Encumbrance**

載重和舉重的規則是故意做得很簡單的。這變體給你詳細的規則說明角色如何受裝備的重量影響。當你使用此規則時，請忽略護甲表格的力量欄。

如果你的承重大於 5 倍力量值，你處於中載（**Encumbered**），也就是說你的速度減少 10 尺。

如果你的承重大於 10 倍力量值，你處於重載（**Heavily Encumbered**），也就是說你的速度減少 20 尺，而且你的力量、敏捷、體質相關的能力檢定、攻擊骰、豁免骰，都帶劣勢。

### 敏捷 **Dexterity**

敏捷代表機敏度、反射速度、平衡力。

## 使用能力值

### 敏捷檢定

敏捷檢定可以應對靈巧地、迅速地、靜靜地移動，或在不穩定的地方保持平衡。體操、手上功夫、隱匿技能反映了某幾類敏捷檢定的才能。

### 敏捷（體操） **Acrobatics**

敏捷（體操）檢定覆蓋在麻煩的情況下保持平衡，例如在冰塊上奔跑、走繩、在猛搖的甲板上站穩。地下城主也可能用敏捷（體操）檢定決定你能否完成體操特技，包括前翻、側翻、空翻、後翻等。

### 敏捷（手上功夫） **Sleight of Hand**

每當你嘗試施行障眼法或手上把戲的時候，例如把一些東西放在他人身上或者將一件東西藏在自己身上，進行一次敏捷（手上功夫）檢定。地下城主可能會要你進行敏捷（手上功夫）檢定以決定你是否能從其他人的錢包或口袋中摸魚。

### 敏捷（隱匿） **Stealth**

當你嘗試躲起來避過敵人、潛過守衛、偷偷溜走、無聲無息地潛到某人背後時，進行一次敏捷（隱匿）檢定。

### 敏捷（其他檢定）

當你採取以下行動時，地下城主可能會要你進行敏捷檢定。

- 在落斜時控制住重載的馬車。
- 控制戰車急轉彎或避開障礙。
- 開鎖。
- 解除陷阱。
- 牢牢地綁住戰俘。
- 從束縛中滑脫。
- 演奏弦樂
- 製作細緻的小東西

### 攻擊骰與傷害

你用遠程武器例如投石索、長弓作出的攻擊骰和傷害骰都加上你的敏捷調整值。當你使用帶靈巧屬性的近戰武器作出攻擊時，例如匕首或輕劍，你也可以將你的敏捷調整值加到攻擊骰和傷害骰上。

## 使用能力值

### 護甲等級

視乎所穿戴的護甲，敏捷調整值可能適用於你的護甲等級。

### 先攻

在每次戰鬥開始時，你都需要投先攻，這時要投一次敏捷檢定。先攻骰決定生物們在戰鬥中的行動次序。

### 體質 Constitution

體質代表健康、耐力、生命力。

### 體質檢定

體質檢定並不常見，也沒有對應的技能，因為這能力值所反映的肉體耐力通常是被動地受考驗的，而不是角色或魔物去主動使用的。話雖如此，體質檢定可以應對超越正常極限的努力。

當你採取以下行動時，地下城主可能會要你進行體質檢定。

- 閉氣。
- 強行軍。
- 捱夜。
- 不吃不喝。
- 一口喝掉一大杯酒。

### 生命值

你的體質調整值會影響你的生命值。一般而言，當你投擲生命時所投的每一粒生命骰都會加上你的體質調整值。

如果你的體質調整值改變了，你的生命值上限也隨之改變，仿如你從 1 級起就是這新的體質調整值。例、如果你在 4 級時提升你的體質值，使體質調整值由+1 升到 +2，你的生命值上限也會變成好像這調整值一直都是+2。因此你的頭三個等級總共增加 3 點生命值，然後你用新的調整值去投擲第四級的生命值。或者如果你是 7 級而有效應令你的體質調整值減少 1，你的生命值上限會下降 7。

### 智力 Intelligence

智力代表思考速度、記憶力、邏輯能力。

## 使用能力值

### 智力檢定

智力檢定可以應對需要使用推理、教育、記憶的狀態。奧秘、歷史、調查、自然、宗教技能反映了某幾類智力檢定的才能。

### 智力（奧秘） Arcana

你的智力（奧秘）檢定量度你憶起關於法術、魔法物品、奧秘符文、魔法派系、位面、位面之民的知識的能力。

### 智力（歷史） History

你的智力（奧秘）檢定量度你憶起關於歷史事件、傳奇人物、古王國、昔日糾紛、近代戰爭、失落文明的知識的能力。

### 智力（調查） Investigate

當你到處嗅探線索並用它們推理的時候，你進行一次智力（調查）檢定。你可能要推斷隱藏的物體的位置、從傷口的外觀判斷它由甚麼武器做成、或找出一條隧道的結構性弱點。在一堆古卷中尋找一段隱藏的知識也可能需要一次智力（調查）檢定。

### 智力（自然） Nature

你的智力（自然）檢定量度你憶起關於地勢、動植物、氣候、自然週期的知識的能力。

### 智力（宗教） Religion

你的智力（宗教）檢定量度你憶起關於神明、儀式和禱告、教牧階級、聖徽、秘密組織風俗的知識的能力。

### 智力（其他檢定）

當你採取以下行動時，地下城主可能會要你進行智力檢定。

- 跟他人溝通而不靠言語。
- 估量一件貴重品的價值。
- 搜集適當的裝扮以將一名朋友偽裝成市警衛。
- 偽做文件。
- 憶起關於一門手藝或行業的知識
- 在技術性遊戲中獲勝。



## 使用能力值

### 施法能力值

法師以智力作為他們的施法能力值，協助決定他們的法術的豁免骰難度。

### 感知 Wisdom

感知代表你對外在環境的觸覺，反映觀察力和洞察力。

### 感知檢定

感知檢定可以應對閱讀身體語言、讀心、鑑察天色、照顧傷患等活動。馴養動物、洞悉、醫藥、觀察、生存技能反映了某幾類敏捷檢定的才能。

### 感知（馴養動物） Animal Handling

當不確定你是否能馴服一隻牲畜、安撫座騎使其免受驚嚇、或者推斷出動物的意向的時候，進行一次感知（馴養動物）檢定。當你嘗試一些危險動作時你也會用感知（馴養動物）檢定去控制你的座騎。

### 感知（洞悉） Insight

感知（洞悉）檢定決定你是否能辨別另一人的真實意圖，例如辨別謊言或預測他的下一步行動時。這樣做需要讀取對方的身體語言、言談舉止、態度轉變等。

### 感知（醫藥） Medicine

感知（醫藥）檢定讓你可以嘗試穩定瀕死戰友的傷勢或者診斷疾病。

### 感知（觀察） Perception

你的使用感知（觀察）檢定讓你可以看，聽，或用其他方式感覺到一些東西的存在。它代表你對週圍環境的觸覺，以及你的敏銳感官。例、偷聽門後的對話、在窗外竊聽、或聽到在林中靜悄悄地移動的生物。或者你可能在試著看見被遮蔽或容易看走眼的東西，不論是在前路埋伏的獸人、躲在暗巷裡的混混、還是從密門的門縫間漏出的燭光。

### 感知（求生） Survival

當你要追蹤、狩獵野味、引導隊伍穿過冰原、辨識出附近住著鷹熊、預測天氣、迴避流沙或其他天險時，地下城主可能要求你進行一次感知（生存）檢定。

## 使用能力值

### 感知（其他檢定）

當你採取以下行動時，地下城主可能會要你進行感知檢定。

- 用直覺決定應該怎樣做。
- 辨認看上去已經死了或者還活著的生物是不是不死。

### 魅力 Charisma

魅力量度你跟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。

### 魅力檢定

魅力檢定可以應對使人改變心意、娛人、留下深刻印象、說假話、酬應等活動。欺瞞、威嚇、表演、遊說技能反映了某幾類敏捷檢定的才能。

### 魅力（欺瞞） Deception

魅力（欺瞞）檢定決定你能否可信地隱瞞真相，不論是言語還是動作。由模稜兩可地誤導人到彌天大謊都包括在內。常見的情況包括瞞過守衛、騙過商人、從賭局賺錢、以易容瞞天過海、安撫他人的懷疑、載著撲克臉撒大謊等。

### 魅力（威嚇） Intimidation

當你嘗試用威脅、敵對行為、暴力等使他人回心轉意時，進行一次魅力（威嚇）檢定。例子包括迫供、嚇退混混、用破瓶的利口“說服”高官三思等。

### 魅力（表演） Performance

你的魅力（表演）檢定決定你能多好地用音樂、舞蹈、扮演、賣藝、說書，或其他方式娛樂觀眾。

### 魅力（遊說） Persuasion

當你嘗試圓滑地、優雅地、善意地遊說使某人或一群人時，地下城主可能會要你進行一次魅力（遊說）檢定。通常你會用遊說去表示信任，促進友誼，誠懇地請求，或展示恰當的禮儀。例子包括說服公務大臣給你跟國王會面，商談多族間的和平契約，或激勵一幫村民。

### 魅力（其他檢定）

當你採取以下行動時，地下城主可能會要你進行魅力檢定。

## 使用能力值 豁免骰 Saving Throws

- 找出最消息靈通的人。
- 融入群眾，聽取當下的熱門話題。

### 豁免骰 Saving Throws

豁免骰，有時簡稱豁免，代表著你嘗試抵抗一項法術、陷阱、毒素、疾病或其他類似威脅。一般而言你不能隨意進行豁免骰；豁免骰是當你的角色或魔物受到威脅時被迫投的。

要進行豁免骰，投骰一粒 **d20**，並加上適用的能力調整值。例、敏捷豁免骰用敏捷調整值。

地下城主可以因應環境和形勢給豁免骰加值或減值及優勢或劣勢。

每種職業都給予最少兩項豁免熟練。例、法師熟練於智力豁免。跟技能熟練一樣，熟練於一項豁免骰將允許一名角色將自己的熟練加值加到該項能力值的豁免骰。部分魔物也有豁免熟練。

豁免骰的難度是由導致它的效應決定的。例、法術所導致的豁免骰的難度取決於施術者的施法能力值和熟練加值。

豁免成功或失敗的後果也會在導致它的效應中說。通常豁免成功的生物能迴避危機或減低承受的傷害。

## 8. 冒險



深入驚魂古墓、飄行於深水城的後巷、在悚慄之島披荊斬棘，這些都是龍與地下城的冒險題材。你的遊戲角色可能會探索被遺亡的遺跡、未知之地、黑暗秘密、邪惡陰謀，及屠掉污穢的魔物。如果一切順利，你的角色能倖存並享用豐碩的回報，然後踏上新的冒險。

本章覆蓋探索生活的基礎，由移動機制到複雜的社交互動。本章也會提及休息和非冒險時的角色活動。

### 時間

有些情況需要計時，這時地下城主會決定一項活動需時多久。地下城主可以視乎目前狀況決定用甚麼時間單位。在地下城裡，冒險者以**分鐘**為單位進行移動。穿越一條長廊約需一分鐘，檢查位於大廳末端的門有沒有陷阱又要花一分鐘，而尋找後面的房間有沒有值錢或有趣的東西要花足足十分鐘。

在城市或郊外，通常用**小時**會比較適合。想去林中孤塔的冒險者可以在四小時內趕完十五里的路。

長途旅程上可以用**日**算。從伯德之門到深水城，冒險者渡過了安然無恙的四日後，他們的旅程被哥布林的埋伏打斷。

於戰鬥和其他高速轉變的環境，遊戲以**戰鬥輪**進行，每輪等同 6 秒。戰鬥章節有更多關於戰鬥輪的說明。

### 移動

游過奔流、潛入地下走道、攀登致命的山壁，在龍與地下城中這些各式各樣的移動是冒險的關鍵之一。

有時需要知道由一點走到另一點所花的具體時間，不論是日、時、分。旅程時間由兩項因素決定：生物的移動速度和腳程快慢，以及他們在甚麼地型上走。

### 速度 Speed

每名角色和魔物都有一個速度，也就是他可以在一輪內移動的尺數距離。這數值反映了生死關頭的短促急行。

以下規則決定一名角色或魔物在一日、一小時、一分鐘內能走多遠。

### 步速 Travel Pace

一隊冒險者可以用正快，高速，或保險的步速旅行，如步速列表所示。這列表說明隊伍在一段時間內可以走多遠，以及這步速有沒有其他效果。快步速減弱角色的觀察力，而慢步速允許隱密移動和更小心地搜索行經的範圍。

步速	分	時	日	效果
快速	400 尺	4 里	30 里	被動感知（觀察）-5
正常	300 尺	3 里	24 里	—
緩慢	200 尺	2 里	18 里	可以隱匿

**強行軍 Forced March**、步速列表假設角色們一日走 8 小時。他們可以冒力竭的風險驅策自己超限。走了 8 小時後，角色們每多走 1 小時都能走完列表所列的每小時能走的距離，並且每人都要在這小時過去後進行一次體質豁免。難度為 10+(8 小時後每小時+1)。豁免失敗的話，角色承受一級力竭。

# 冒險 移動

**座騎和載具**、就短時間而言（最多 1 小時），很多動物都比人類走得快很多。騎者可以奔馳約 1 小時，覆蓋雙倍快步速的距離。如果每隔 8 到 10 里都能換到精力充沛的座騎，角色們可以維持這速度覆蓋一大段距離，但在文明密集的地區以外這是很難發生的。

乘坐客車、貨車、或其他陸上載具的角色如常選擇步速。乘坐水上載具的角色受制於船隻的速度，既不因快步速受罰亦不得益於慢步速。視乎船隻和船員人數，船隻可能可以一日走 24 小時。

部分特殊座騎例如飛馬、獅鷲，或特殊載具例如魔法飛毯，都可以助你高速旅行。地下城主指南有更多特殊旅行方式的資訊。

## 困難地型

步速列表所給出的旅行速度假設了簡易的地例：道路、平原、地下通道等。但冒險者常常會面對密林、沼澤、冰原、頹垣敗瓦、疊嶺層巒，這些全都是困難地型。

在困難地型中你的移動速度減半：每走 1 尺需要花 2 尺速度，因此在同樣的時間內你只能覆蓋一半的路程。

## 特殊移動模式

要穿越危機四伏的地城或荒野，只靠走路是不足夠的。冒險者常常需要攀、爬、游、跳才能去到想去的地方。

## 攀爬、游泳、爬行

當攀爬或游泳時，每移動 1 尺都要多花額外 1 尺(困難地形上額外花 2 尺)，除非該生物有攀爬或游泳速度。地下城主可以考慮裁定攀爬某些濕滑或缺乏立足點的牆壁需要先通過一次力量（運動）檢定。同理，在大浪的水裡前進也可能需要先通過一次力量（運動）檢定。

## 跳躍 Jump

你力量值決定你能跳多遠。

## 跳遠 Long Jump

當你跳遠時，如果你在跳遠前走最少 10 尺，你可以跨越等同你的力量值的尺數的距離。當你立定跳遠時，能跨越的距離減半。不論是那種，你每跨越一尺都要花一尺的移動力。

本規則假設你的跳遠高度不相干，例如跨過一條河或者一度裂罅。如果你的地下城主認為有需要，你需要通過一次難度 10 的力量（運動）檢定才能跨過不高於跳遠的四一分距離的低矮障礙。否則你撞上障礙。

當你在困難地型上著地時，你需要通過一次難度 10 的敏捷（體操）檢定才能站穩。否則你倒地。

## 跳高 High Jump

當你跳高時，如果你在跳遠前走最少 10 尺，你可以跳高等同你的力量調整值+3 的尺數的距離。當你立定跳遠時，離地的距離減半。不論是那種，你每跳高一尺都要花一尺的移動力。在某些情況下，地下城主可能會允許你通過力量（運動）檢定來跳得比平常高。

在跳躍中你可以伸高手，約等同你一半身高的高度。也就是說，你能摸到跳躍高度加上你的 1½ 身高的高度。

## 旅程上的活動 Activity While Traveling

當冒險者們穿梭地下城或荒野時，他們需要警醒提防危機，而且一些角色可能會進行其他能協助旅程的活動。

## 隊列 Marching Order

冒險者們應該決定一個隊列，也就是隊伍前進時各人的先後順序。有了隊列就能知道誰踩了陷阱，誰能發現埋伏，以及遭遇戰鬥時誰最接近敵人。

一列隊伍有前排，多個中排，及後排。站在前排和後排的角色們需要有足夠空間一起並排走。如果空間不足，隊列也必需改變，例如將擠不下的人移到中排。

**少於三排**、如果冒險小隊的隊列只有兩排，那就只能是前排和後排。如果只有一排，它視作前排。

## 隱匿 Stealth

當以慢步速前進時，角色們可以隱密地移動。只要他們沒有暴露行跡，他們可以試著突襲或躲開所遇上的其他生物。第七章有躲藏的規則。



# 冒險 環境

## 分拆隊伍 Splitting Up the Party

有時，拆散冒險小隊是合理的，例如說如果你想派一些角色先行探路。你可以組成多個小組，各自用不同的速度移動。每一小組都會有自己的前排、中排、後排。這樣做的缺點是遭到攻擊時隊伍也是散開的。而優點則是慢慢前進的隱密角色可能可以溜過其他人溜不過的敵人。一對小心翼翼的遊盪者很難被發現，只要他們的好友矮人戰士沒有跟著走。

## 發現威脅 Noticing Threats

使用角色的被動感知（觀察）分數去決定隊伍中有沒有人發現隱藏的威脅。地下城主可以裁定某項威脅只有特定列的角色才能發現。例、當角色們探索一所迷宮時，地下城主裁定只有後排的人才有機會聽見或看見一隻隱蔽的追蹤著隊伍的生物，而前排和中排的角色則不能。當以高步速移動時，角色用以偵察隱藏威脅的被動感知（觀察）分數承受-5 減值。

**遭遇生物**、如果地下城主裁定冒險者們在旅程上遇上其他生物，雙方需要決定怎麼辦。任一方都可能決定攻擊、對話、逃跑、或靜觀其變。

**突襲敵人**、如果冒險者們遇上敵對的生物或隊伍，地下城主決定冒險者或其對手在戰鬥發生時是否被突襲。

## 其他活動

除了提防旅程風險之外，角色們也可以選擇專注於其他工作。這些角色的被動感知（觀察）分數不能用於判定隊伍有沒有發現隱藏的威脅。取而代之，沒有注意隊伍安危的角色可以進行以下活動之一，或地下城主首肯的其他活動。

**導航 Navigate**、角色可以引領大家以免迷路，進行地下城主所要求的感知（生存）檢定。（地下城主指南有迷路的規則）

**繪制地圖 Draw map**、角色可以繪制地圖記錄隊伍的進展，並在大家迷路時幫助大家回到正軌。不需要能力檢定。

**追蹤 Track**、角色可以追蹤另一名生物的足跡，進行地下城主所要求的感知（生存）檢定。（地下城主指南有追蹤的規則）

**採集 Forage**、角色可以留意路上有沒有食水和食物，進行地下城主所要求的感知（生存）檢定。（地下城主指南有採集的規則）

## 環境

故名思義，冒險涉及深入漆黑、危險、神秘的地方。本節的規則會說明一部分冒險者跟這些環境的主要互動。地下城主指南會有適用於較罕見狀況的規則。

## 墜落 Falling

從高處墜下是常見的冒險風險。

當墜地時，每墜落 10 尺要承受 1d6 鈍擊傷害，最多 20d6。墜地後會**倒地**，除非沒有因墜地而受傷。

## 窒息 Suffocating

一名角色可以閉氣的分鐘等同 1+他的體質調整值（最少 30 秒）。

當一名生物窒息時，他可以再挺數個戰鬥輪，數量等同他的體質調整值（最少 1 輪）。當他的下一輪開始時，他掉到 0 生命值並瀕死。

例、一名體質 14 的角色可閉氣 3 分鐘。假若他開始窒息，他要在 2 輪內夠到空氣，否則就掉到 0 生命值。

## 視覺與光線

發現危機、尋找秘寶、在戰鬥中命中敵人、瞄準法術等基本冒險活動都大大倚靠角色的視覺。黑暗和其他屏障視野的因素可以構成重大妨礙。

一處空間可以被輕度或重度遮蔽。輕度遮蔽 **lightly obstructed** 的空間包括微光、薄霧、中等植被，會令生們的感知（觀察）檢定帶有劣勢，只要那是基於視覺的檢定。重度遮蔽 **heavily obstructed** 的空間包括黑暗、濃霧、厚植被，會使視覺完全失效。在重度遮蔽的空間內的角色實際上處於目盲狀態。

環境中的光照分成三級：明亮、微光、黑暗。

**明亮 Bright Light**、大部分生物都能正常視物。即使是陰天也能提供明亮光照，而火炬、提燈、火焰等光源也會在一定範圍內提供明亮光照。

## 冒險 社交

**微光 Dim Light**、微光亦稱陰影，會做出輕度遮蔽的範圍。微光通常出現於明亮光與外圍的黑暗之間。黎明、日落的柔和光線也是微光。明亮的皎月可能會用微光覆蓋大地。

**黑暗 Darkness**、會做出重度遮蔽的範圍。常見於夜晚（包括大部分有月光的夜晚），沒有照明的地下城和地底庫房之中，或者法術所創造的黑暗。

**盲目視覺 Blindsight**、有盲目視覺的角色不靠視覺也可以在感知特定半徑內的週圍環境。沒有眼的生物，如軟泥，及擁有回聲定位或特佳觸覺的生物，如蝙蝠和巨龍，都有盲視。

**黑暗視覺 Darkvision**、龍與地下城的世界有很多生物，特別是地底生物，擁有黑暗視覺。在特定距離之內，有黑視的生物可以視黑暗如同微光，使得黑暗的範圍對牠而言只有輕度遮蔽。可是，該生物在黑暗內不能辨別顏色，只能辨別黑白灰暗。

**真實視覺 Truesight**、有真實視覺的生物可以在特定距離內看透正常和魔法的黑暗、看見隱形的生物和物體、自動偵察視象幻覺並通過對它們的豁免、及看穿幻形生物或被魔法轉換形態的生物的原來形態。他也能看見以太位面。

### 飲食

不吃不喝的角色會力竭。飢渴所引致的力竭不能被移除，直到角色得到充足分量的飲食。

**食物**、一名角色需要每日吃一磅食物，但在食物短缺時可以只吃一半。一天吃半磅食物視作半天沒吃。

一名角色可以持續 3+體質調整值 的日數不用進食（最少 1 天）。之後每過一天他就自動遭受 1 級力竭。正常地吃一天的分量會將沒進食過的日數重設到 0。

**食水**、一名角色需要每天喝一加侖食水，熱天的話要兩加侖。只喝一半分量的角色必需在該天結束時通過一次難度 15 的體質豁免，失敗的話遭受 1 級力竭。喝得更少的角色會自動遭受 1 級力竭。

如果角色已經力竭，兩種情況下他都改成累積 2 級力竭。

### 環境互動 Interacting with Objects

角色跟環境物體的互動通常可以簡單處理。玩家告訴地下城主他的角色怎樣做，例如拉下拉桿，然後地下城主形容發生甚麼事（如果有事發生）。

例、某人可能決定拉下拉桿，可能升起閘門、水淹密室、或打開附近的密門。可是如果拉桿因生鏽卡住了，那就可能要強行拉動它。這時地下城主可能要求進行一次力量檢定看看這某人是否能扳下拉桿。這類檢定的難度皆由地下城主決定。

角色們也可以用武力和法術毀壞物體。物體免疫蟲毒和心靈傷害，但其他的物理和魔法攻擊都可以傷害它們，如同它們是生物。地下城主決定物體的護甲等級和生命值，甚至能裁定某些物體對某類攻擊有抗力或免疫。例，用棍子很難打斷繩索。物體的力量和敏捷豁免都必敗，同時免疫需要其他豁免的效應。當一件物體降到 0 生命值時就會被毀壞。

角色也可以嘗試用力量檢定直接毀壞一件物體。這種檢定的難度由地下城主決定。

### 社交

探索地下城、克服障礙、殊滅魔物，這些都是大部分龍與地下城冒險的核心。但它們也勝不過跟世界中的其他人交流互動。

社交有很多形式。你可能需要遊說一名肆無忌憚的小偷認罪，或者阿諛奉承一條巨龍使牠饒自己一命。在互動中，地下城主會飾演任何非玩家操控的角色。這些角色被稱為**非玩家角色 Nonplayer Character (NPC)**。

一般而言，一名非玩家角色對你的態度可能是友好、中允、或敵對。友好的人傾向幫你，敵對的則傾向妨礙你。想當然耳，友好的人也比較好說話。

社交有兩大部分：扮演和能力檢定。

### 扮演 Roleplaying

故名思義，扮演就是飾演一名角色。作為一名玩家，你決定你的角色的言行思想。

這遊戲的每一部分都有一些扮演，突顯於社交。你的角色的小動作、舉止、個性都影響交流的結果。

飾演角色有兩種風格：第三身和第一身。大部分玩家都混合應用這兩種風格。你也可以隨意選擇和切換最適合自己的風格。

# 冒險 休息 Rest

## 第三身

當採用這風格時，你向地下城主和其他玩家形容角色的言行。你想像出你的角色，看著它告訴大家他怎樣行動和如何行動。

當採用第三身時，記著以下要點：

- 形容角色的感情和態度。
- 注意角色的動機，以及他人會如何想。
- 你喜歡多少修飾就用多少修飾。

不用在意是否做到最好。只要專心想你的角色會如何做，將所想到的說出來就可以。

## 第一身

如果第三身扮演是告訴大家你的角色的言行，那麼第一身就是親身做給他們看。

當你採用第一身扮演時，你用角色的聲音說話，好像聲優一樣。你甚至可以演出角色的動作和身體語言。這扮演比第三身更投入，但無法演出的部分依然需要形容。

## 扮演的結果

地下城上會用你的角色的言行決定非玩家角色如何回應。懦弱的角色會屈服於武力威嚇。頑固的矮人堅拒被厚顏糾纏。自傲的巨龍受落媚諛。

當你跟非玩家角色互動時，注意地下城主怎樣描述角色的心情、對白、個性。你也許可以從中推斷出他的特質、理念、缺點、羈絆，就能借它們改變對方的態度。

龍與地下城的交流跟現實的很相似。如果你能付出對方想要的東西、抓住他們的恐懼、利用他們的同情心和目標，只用油嘴滑舌就已經能得到一切。倒過來，假若你嘲諷一名自尊心很強的武士，或者誹謗一名貴族的朋友，你的努力大概難以成功。

## 能力檢定

除了扮演，能力值也對交流的結果有巨大影響。

你的扮演可以轉變非玩家角色的態度，但事情依然未定案。你的地下城主可以在任何時候要求進行魅力檢定，只要他認為對方的回應待定。某些時候可能適合用其他的檢定，也是由地下城主決定。

當你思考你的交涉對策時，別忘記你的技能熟練，將情況引導向你擅長的技能可以助你獲得上風。如果隊伍需要騙過守衛混入城堡，擅於欺瞞的遊蕩者會是主導對話的首要人選。當進行釋放人質的談判時，應該交給熟練遊說的牧師去談。

## 休息 Rest

冒險者可以在冒險途中進行小休，並在一天結束時進行長休。

### 小休 Short Rest

小休是持續最少一小時的休整，期間角色們只進行安靜的活動例如吃、喝、讀書、護理傷口。

在完成小休時，角色可以花費一粒或多粒生命骰去恢復生命值，直到花光為止（生命骰的最大數量等同角色的等級）。逐一投為止所花的生命骰，每次都加上角色的體質調整值，然後恢復等量的生命值。每次投完你都可以決定要否再花更多生命骰。角色可以用長休去恢復已消耗的生命骰，如下所述。

### 長休 Long Rest

長休是長時間的休整，最少持續八小時，期間角色可以睡眠及或進行不超過兩小時的輕省活動例如讀書、聊天、進食、或者放哨。如果這休息被超過一小時的激烈活動打斷，例如戰鬥、施法、冒險等，角色必需重新開始休息才能獲得長休的好處。

在完成長休時，角色恢復所有生命值。角色也會恢復已消耗的生命骰，最大恢復量為角色的一半生命骰。例如說，有八粒生命骰的角色，他在完成長休時最多可以恢復四粒生命骰。

一名角色在二十四小時之內只能從長休獲益一次，而且角色在開始長休時必需有最少 1 生命值才能從中得益。

## 休整 Between Adventures

探索地城、奮戰邪惡之餘，冒險者也需要休整的時間，為下次冒險作準備。很多冒險者也會利用這些時間做些其他事，例如鍛造武裝、進行研究、或豪花得來不易的黃金。



# 冒險 休整 Between Adventures

有時，時間的流逝會被輕輕帶過。當開始新冒險時，地下城主可能簡單地宣佈一段時間過去了，並讓你說明你的角色在這段期間做了些甚麼。而另一些時候，地下城主可能會逐步數算時間，在幕後推動你們看不見的事件。

## 生活開支 Lifestyle Expenses

在冒險以外的時間，你選擇特定的生活水平，並支付其開銷，如第五章所示。生活水平本身不會對你的角色有特別大的影響，但你的生活水平可能影響其他人和組織如何看待你。例、過著豪門的生活的你，會比過著貧困生活的你更易影響市內的貴族。

## 休整活動 Downtime Activities

在冒險與冒險之間，地下城主可能會問你的角色在休整期間做了些甚麼。休整可長可短，但每種休整活動都需要你撥出一定日數去完成才能從中得益，而且只有花了最少 8 小時的日子才算數。這些日子不需要連續。如果你有額外的日數可花，你可以繼續做下去，或者放眼別的休整活動。

休整活動並不限於下列選擇。如果你希望你的角色幹些別的甚麼，請跟地下城主商討。

## 製作 Crafting

你可以製作非魔法物件，包括冒險裝備和藝術品。你必需熟練於相關的製作工具（通常是某種匠人工具）。你也可能需要特別的材料或位置才能進行製作。例、熟練鐵匠工具的人需要鍛爐才能打造刀劍或護甲。

你花在製作的每一天都可以做出總值不超過 5gp 的一件或多件物件，而你必需付出等同一半總值的原材料。如果你想製作的物件價值超過 5gp，你以每日 5gp 的進度前進，直到達成它的市價。例、一套全身板甲價值 1,500gp，你一個人的話需要製作 300 日。

多名角色可以合力製作一件物件，只要大家都熟練所需的工具並且待在同一地點工作。每名角色每日貢獻 5gp 進度。例、三名熟練相關工具的角色在有適當設施的情況下可以用 100 日製作一套全身板甲，代價為 750gp 的材料。

當你製作時，你可以維持謙謹的生活而不需要付每日 1gp，或者以半價維持小康的生活。

## 實踐專業 Practicing a Profession

你可以在冒險以外的時間工作，使你得以維持謙謹的生活而不需要付每日 1gp。只要你保持工作就能受益。

如若你隸屬能提供高收入工作的組織，例如神殿或盜賊公會，你改為賺取足以過小康生活的收入。

如果你熟練於演出技能，並在休整時賣藝，你改為賺取足以過富貴生活的收入。

## 復原 Recuperating

你可以用休整的時間去康復你遭受的重創、疾病、中毒。你每花 3 天復原都能進行一次難度 15 的體質豁免。成功通過的話你可以選擇以下效果之一：

終結一項你身上的妨礙你回復生命值的效應。

接下來的 24 小時內，對一項正在影響你的疾病或毒素所進行的所有豁免都有優勢。

## 研究 Researching

休整是適合研究的好時間，可以深究在戰役進行期間發現的秘聞。研究可能是翻閱封塵碎裂的古卷，或者請當地人喝酒套話。

當你開始研究時，地下城主決定是否存在要找的資訊，需要多少日發掘它，以及有沒有任何限制（例如必需找到特定的人、書卷、或地點）。地下城主也可能要你進行一次或多次能力檢定，例如智力（調查）檢定找出蛛絲馬跡，或者魅力（遊說）檢定獲得某人出力相助。當你達成所有條件，你就會獲得所尋找的資訊，假如它確切存在。

研究需要每日花費 1gp。這是額外於生活開支以上的消費。

## 訓練 Training

你可以用休整時間學習一項新的語言或一套新的工具。你的地下城主也可能允許其他訓練項目。

首先，你必需找到願意教你的導師。地下城主決定找導師需時多久，以及是否需要一次或多次能力檢定。

訓練持續 250 日，每日需要 1gp。當你付出所需的時間和學費，你習得該項新語言或新工具的熟練。



# 戰鬥 戰鬥流程

## 9. 戰鬥



### 戰鬥流程

在這遊戲中，混亂的實時戰鬥被整理成以戰鬥輪和回合的循環。一**輪**代表遊戲世界的 6 秒。在一輪中，每名參與戰鬥的人員都會進行一次**回合**。回合的次序在戰鬥開始時由大家投先攻決定。當所有人都進行過回合後，新一輪戰鬥開始，直到有一方戰勝。

### 戰鬥順序

1. 判定是否突襲。
2. 決定位置。
3. 投擲先攻。
4. 進行回合。
5. 開始新一輪。重覆步驟 4 直到戰鬥結束。

### 突襲 Surprise

一隊冒險者靜悄悄地包圍暴徒的營地，從樹後跳出來攻擊他們。一隻軟泥怪滑入地下通道，冒險者沒有察覺它直到有人被吞掉。在這些情況下，其中一方突襲了另一方。

地下城主決定誰被突襲。如果雙方都沒有嘗試躲藏，他們會自動互相發現對方。否則，地下城主將躲藏方的敏捷（隱匿）檢定結果相比於對方的每一個人的感知（觀察）被動值。沒有注意到威脅的生物算作被突襲。

如果你被突襲，你在自己的第一回合中不能移動或採取動作，而且直到這回合完結之前都不能採取反應。一名生物可能獨自被突襲，即使他的戰友沒有被突襲。

### 先攻 Initiative

先攻決定戰鬥中的回合順序。當戰鬥開始時，每一名參戰員都要投一次敏捷檢定去決定自己在序列中的位置。地下城主可以用他的判斷讓一群相同的生物共用一粒骰，讓群內的成員在同一時間行動。

地下城主將參戰員用敏捷檢定的結果由高至低順序排列。這是他們在戰鬥中的行動順序，名叫先攻順序。這序列每回合都保持一樣不變。

如果有人打成平手，地下城主所操控的角色之間的平手方由地下城主決定結果，玩家角色間的平手由玩家們決定結果。如果是地下城主的角色和玩家角色達成平手，結果由地下城主決定。地下城主也可以選擇讓平手的人各投 d20，高者先走。

### 自己的回合 Your Turn

在你的回合裡，你可以依照你的速度去移動同等的距離，以及採取一次動作。要先移動還是先採取動作由你決定。

本章的後面會說明最常見的戰鬥動作。很多職業特性和其他能力也提供了使用動作的額外選項。

本章的後面會說明移動的規則。

你不一定要移動或採取動作，甚至可以在回合中甚麼都不做。如果你決定不了該做甚麼，請考慮一下迴避動作或準備動作。

### 附贈動作 Bonus Action

很多職業特性，法術，和其他能力都會允許你在自己的回合採取一個額外的動作，名叫附贈動作。

# 戰鬥 移動和位置 Movement and Position

只有當你擁有說明你可以使用附贈動作的特殊能力，法術，或其他特性的情況下你才能採取附贈動作。

否則你沒有附贈動作可以採取。

你只能在自己的回合中採取一次附贈動作，因此如果你有多於一個附贈動作可用的話你必需選擇使用那一個。

除非附贈動作有指定可以採取的時機，否則你在自己的回合裡控制甚麼時候採取這附贈動作，同時任何禁制你採取動作的能力也都禁制你採取附贈動作。

## 你的回合中的其他活動

你的回合也可以包括移動和動作以外的各種多姿多彩的活動。

當你能夠進行溝通時，你在自己的回合中隨時都可以透過短句和手勢進行溝通。

你也可以免費地跟最多一件物件或環境特性作出互動，在移動或動作期間進行。舉個例，你可以在移動接近敵人的途中打開一扇門，或者在攻擊動作中拔出武器。

如果你想跟第二件物件作出互動，你需要花費你的**動作**。某些魔法物件或特殊物件總是需要花一次動作才能使用，它們的形容會說明這例外。

當你進行比較費神或不尋常的活動時，地下城主可能會要求你花費動作。例如說，地下城主可以合理地要求你花費動作去開啓一扇卡著的門或者操作手柄放下吊橋。

## 反應 Reactions

部分特殊能力，法術，和環境會允許你使用一個被稱作反應的特殊動作。反應是對觸發事件的一個即時回應，可以在你的回合或其他人的回合中發生。最普及的反應例子是借機攻擊。

當你採取反應時，到你的下回合開始前你都不能採取另一反應。如果你的反應打斷了其他人的回合，在反應結束後他可以如常繼續他的回合。

## 移動和位置 Movement and Position

在戰鬥中，角色和魔物都持續地走動，利用移動和位置佔據上風。

在你的回合中，你可以移動一段距離，最遠等同你的速度。用多少速度隨你喜歡，只要遵從以下規則。

你的移動可以包括跳躍、攀爬、游泳。這些不同的移動模式可以跟走路混合，也可以獨立完成你的整個移動。不論你如何移動，只需要從你的速度逐一減去你的移動，直到你用完速度或者直到你停下。

第八章的"特殊移動模式"會說明跳躍、攀爬、游泳的明細。

## 分拆移動

你可以在自己的回合裡分拆自己的移動，在動作之前及之後都作出移動。例如說如果你的速度是 30 尺，你可以走 10 尺，採取動作，然後再走 20 尺。

## 在攻擊之間移動

如果你採取的動作包括多次武器攻擊，你可以在攻擊之間走動。例如一個因為額外攻擊特性而可以作出兩次攻擊的戰士，假如他的速度是 25 尺，他可以走 10 尺，攻擊，走 15 尺，然後再次攻擊。

## 使用多種移動速度

如果你有多種速度，例如行走速度和飛行速度，你可以在同一移動內混用你的速度。當你切換模式時，將你的新速度減去你已經移動了的距離。這結果決定了你還能走多遠。如果結果為 0 或以下，你不能夠在目前的移動中使用這新速度。

舉個例，如果你的速度是 30 尺，並因飛行術獲得了 60 尺飛行速度，你可以飛 20 尺，然後走 10 尺，再躍空飛 30 尺。

## 困難地型 Difficult Terrain

戰鬥很少會在空無一物的房間或完全平整的平原上進行。偏佈巨石的地道、被石南樹限制行動的樹林、嚇人的梯級，典型的戰鬥都會包括一些困難地型。

在困難地型中每一尺的移動都要多花一尺。即使同一空間內有多件物體導致困難地型也不改變。

矮傢俱、瓦礫、植被、斜階梯、積雪、泥沼等都是困難地型的例子。其他生物的空間，不論是否帶敵意，也都算作困難地型。

## 當你倒地時

戰鬥員常常都會貼地，不論是被推倒還是自己趴下。在遊戲中這是**倒地**狀態。

# 戰鬥 戰鬥動作 Action

你可以自己倒地，不需要花任何移動力。起立比較困難，需要花你的一半速度的移動力。例如說，如果你的速度是 30 尺，你必需花 15 尺移動力才能起立。如果你沒有足夠的移動力或者如果你的速度是 0，你不能起立。

要在倒地時移動，你只能爬行或者用魔法例如傳送術。每爬一尺都需要多花一尺。因此在困難地型中爬行 1 尺需要花 3 尺移動力。

## 穿越其他角色

你可以穿越非敵對生物的空間。另一方面，你不能穿越敵人所佔據的空間，除非對方的體型比你大或比你小兩級。記著其他生物的空間對你而言是困難地型。

不論是敵是友你都不能自願在其化生物的空間裡自發地停止移動。

如果你在移動中離開敵對生物的觸及範圍，你會觸發借機攻擊。

## 變體規則：格子地圖

如果你用格子地圖和微模型或其他標記進行作戰，請遵從以下規則。

**方格**、地圖上的每一格代表 5 尺。

**速度**、你一格一格地移動，而不是一尺一尺地移動。這意味著你 5 尺 5 尺地使用你的速度。你可以將速度除 5 轉成格數以便處理。例、30 尺速度可以換成 6 格速度。

如果你常常在格子上走，你可以考慮直接用格數記下你的速度。

**進入格子**、你要有最少 1 格的剩餘移動力才能進入鄰近的格子，即使是跟你對角的格子。（這對角移動的規則捨棄了真實性換取遊戲的順暢。地下城主指南提供了更寫實的做法）如果有格子需要額外的移動力，例如困難地形的格子，你要有足夠的剩餘移動力才能進入它。例、你需要 2 格的剩餘移動力才能走入一格困難地型。

**對角**、對角移動不能橫越牆角或大樹等填塞整格的地型的角。

**距離**、要判定格子地圖上的兩件東西的距離，從其中一方所鄰接的格子開始算，算到另一方所在的格子。用最短的路去算。

## 戰鬥動作 Action

當你在自己的回合採取了很多動作時，你可以採取以下動作之一、你從職業特性或特殊能力獲得的動作之一、或一個你即興想出的動作。很多魔物都有自己的動作選項，列出在牠們的數值裡。

當你想作出一次動作而規則沒有說明時，地下城主會告訴你這動作是否可行，以及你是否需要進行甚麼檢定去決定動作的成敗。

## 攻擊 Attack

戰鬥中最常見的動作是攻擊動作，不論你是揮劍、射箭、拳打。利用此動作你可以作出一次近戰或遠程攻擊。攻擊章節會詳述攻擊的規則。

某些特性，例如戰士的多重攻擊特性，允許你用此動作做出多於一次攻擊。

## 施法 Cast a Spell

施法者例如法師、牧師，及很多魔物都有法術並能在戰鬥中有效地施展它們。每一度法術都有註明施法時間，指定施法者需要用動作、反應、幾分鐘、甚至幾小時去施展該法術。因此施法不一定是一次動作。不過大部分法術確實只需一次動作去施展，因此施法者經常在戰鬥中使用他的法術去施法。施法章節會詳述施法的規則。

## 疾走 Dash

利用疾走動作，你在本回合獲得額外的移動力。額外的量等同你的速度，包括任何調整值。例如如果你的速度是 30 尺，你採取疾走動作後可以移動最多 60 尺。

你的速度的增減會對這額外的移動力有同樣影響。比如說，如果你的 30 尺速度被減到 15 尺，假若你疾走你可以移動最多 30 尺。

## 撒離 Disengage

如果你採取撒離動作，在這回合之後的時間裡你的移動不會解發借機攻擊。



# 戰鬥 攻擊 Attack

## 迴避 Dodge

當你採取迴避動作時，你專注於迴避攻擊。直到你的下回合開始之前，所有對你的攻擊都帶有劣勢，只要你看得到攻擊者，並且你的敏捷豁免帶有優勢。如果你乏力，或者如果你的速度跌到 0，你將失去這益處。

## 協助 Help

你可以幫忙其他生物達成他的行動。當你進行協助動作時，受你協助的生物進行你所幫忙的行動時作出的下一次能力值檢定帶有優勢，只要檢定是在你的下回合開始之前進行。

又或者，你可以協助另一名友方生物攻擊位處你 5 尺內的一名生物。你用假動作、干擾目標、或其他手段去令到友方更易攻擊。如果你的友方在你下回合之前攻擊這目標，其首次攻擊帶有優勢。

## 躲藏 Hide

當你採取躲藏動作時，你進行一次敏捷（隱匿）檢定以嘗試躲藏。如果你成功，你會獲得一些優勢，詳請參看躲藏規則。

## 準備動作 Ready

有時你可能會想攔下敵人或者等待適當時機行動。你可以在自己的回合中採取準備動作，令到自己可以在今輪稍後的時間用反應作出動作。

首先，你要形容一件可以觀察的事件，用它觸發你的反應。然後，你決定你會因而採取的動作，或者選擇因而以你的速度移動。例子如“當那信徒踩在陷阱上面時，我立刻拉下拉桿啟動它”或“如果那哥布林來到我身邊，我就走開。”

當這條件發生時，你可以選擇在觸發事件完成之後立刻用反應採取準備了的動作，或者忽略它。記著你每輪只能採取一次反應。

當你準備一項法術時，你如常施展它但將它的力量壓制住，直到你用你的反應釋放它。只有施法時間為 1 次動作的法術可以被準備，而且你需要用專注壓制住法術的能量。如果你無法專注，法術的能量會消散，不起任何效果。例如假若你在維持蛛網術，現在你準備魔法飛彈術，你的蛛網術會終結，而且如果你在用反應釋放魔法飛彈之前受傷，你可能會失去專注。

## 搜尋 Search

當你採取搜尋動作時，你全情投入於尋找。視乎你想怎樣搜尋，地下城主可能要會進行一次感知（觀察）檢定或智力（調查）檢定。

## 使用物件 Use an Object

一般而言，你會在進行一些事的時候順便跟一件物件互動，例如在攻擊的時候拔劍。當有物件需要你用動作去互動時，你需要採取使用物件動作。當你想在一回合內操作多於一件物件時也可以用這動作使用第二件物件。

## 即興動作 Improvised Action

你的角色可以進行沒有於本章說明的行動，例如破門、威嚇、探知魔防弱點、求和等。你的動作的唯一限制是你的想像力和你的角色的能力值。參閱能力值的說明可以啟發你的想像力。

當你想作出一次動作而規則沒有說明時，地下城主會告訴你這動作是否可行，以及你是否需要進行甚麼檢定去決定動作的成敗。

## 攻擊 Attack

不論你是揮出一柄近戰武器，近距離發射武器，抑者是作為施展的一部分作出攻擊，都遵照相同的簡單攻擊流程。

1. **選擇目標**、選擇攻擊距離內的一項目標：可以是一名生物、一件物體、或一處位置。
2. **決定調整值**、地下城主決定目標是否有掩護，以及你是否對目標有優勢或者劣勢。除此以外，法術、特殊能力、或其他效應可能有適用的加值或減值。
3. **結算攻擊**、你投擲攻擊骰。命中的話，你投擲傷害，除非這攻擊另有說明。某些攻擊會有特殊效應而不造成傷害。

如若你懷疑你所做的事算不算作攻擊，很簡單就可以判斷：如果你投的是攻擊骰，你就是在作出攻擊。



# 戰鬥 攻擊 Attack

## 攻擊骰 Attack Roll

當你作出攻擊時，你的攻擊骰決定你的攻擊是否命中。你需要投一次攻擊骰，也就是一粒 **d20** 加上適用的調整值。當骰面值加上調整值後等於或大於目標的護甲等級即可命中。角色的護甲等級是在創造角色時計算的，而魔物的護甲等級會在數值中給出。

## 攻擊骰調整值

當一名角色投擲攻擊骰時，最常見的兩項調整值是一項能力調整值及角色的熟練加值。當一名魔物投擲攻擊骰時，牠用數值裡所指定的調整值。

**能力調整值**、近戰武器攻擊採用力量調整值，而遠程武器攻擊採用敏捷調整值。擁有靈巧或投擲屬性的武器會打破此例。

某些法術也需要作出攻擊骰。法術攻擊所用的能力調整值視乎施法者的施法能力值。

**熟練加值**、當你用手柄你熟練的武器作出攻擊時，或者當你用法術攻擊時，你將你的熟練加值加到你的攻擊骰。

## 骰出 1 或 20

有時命運會祝福或咒詛參戰者，令菜鳥打中或者命老鳥打失。

如果攻擊骰的 **d20** 骰出了 **20**，這攻擊怎樣都命中，不論調整值或目標的護甲等級。另外，這攻擊達成了重擊。

如果攻擊骰的 **d20** 骰出了 **1**，這攻擊怎樣都打失，不論調整值或目標的護甲等級。

## 看不見的敵人

參戰員常常會用躲藏、**隱身術**、躲在暗處等方法逃避敵人。

當你攻擊看不見的敵人時，你的攻擊骰帶有劣勢，不論你是瞎猜目標的位置還是你能聽見但看不見你的目標。如若目標不並位身處你所指定的位置，你會自動打失，但地下城主一般只會宣告攻擊打失，而不會告訴你是否猜錯了目標的位置。

當一名生物看不見你時，你對他作出的攻擊骰帶有優勢。

如果你在匿跡（不被看見也不被聽見），當你作出命中或打失的攻擊時你會暴露位置。

## 遠程攻擊 Ranged Attack

當你進行遠程攻擊時，你發射弩箭、丟出飛斧，式者用其他投射武器去攻擊一定距離外的敵人。魔物可能會用尾射刺。很多法術也涉及遠程攻擊。

## 射程

你只能攻擊指定射程以內的目標。

如果遠程攻擊只帶單一射程，例如法術，你不能攻擊射程以外的目標。

有些遠程武器有兩個射程，例如長弓或短弓。較小的是正常射程，較大的是遠射程。當你攻擊超越正常射程但在遠射程內的目標時，你的攻擊帶有劣勢，並且你不能攻擊遠射程以外的目標。

## 近戰中的遠程攻擊

當有敵人在你身邊時，你比較難給你的遠程攻擊瞄準。當你用武器，法術，或其他方法進行遠程攻擊時，如果在你 **5 尺** 內有敵對的生物，而他能看見你而且非**乏力**，那麼你的攻擊骰帶有劣勢。

## 近戰攻擊 Melee Attack

在近接戰中，近戰攻擊允許你攻擊觸及範圍內的一名敵人。物理攻擊通常用劍、鎚、斧、拳頭等手提武器進行。魔物通常用爪、角、牙、觸手、或其他身體部位進行近戰攻擊。少量法術也涉及近戰攻擊。

大部分生物有 **5 尺觸及**，能對位處 **5 尺** 內的目標進行攻擊。某些生物（特別是大於中體型的生物）有遠於 **5 尺** 的觸及，會在說明中提及。

當你沒有武裝時，你可以用**赤手空拳**進行攻擊，如**武器列表**所示。

## 借機攻擊 Opportunity Attack

當有敵人離開你的觸及範圍，而你又看得見他，你可以進行一次借機攻擊。你需要用你的反應對觸犯的生物作出一次近戰攻擊。這攻擊會插入對方的移動，在他要離開你的觸及範圍之前發生。

你可以用**撒離**動作去避免觸發借機攻擊。當你傳送時或者如果有人或有東西搬移你而不花費你的移動、動作、或反應，你也不會觸發借機攻擊。例如說，如果有爆炸將你推出敵人的觸及，或者地心引力令你墜落，你都不引發借機攻擊。

# 戰鬥 傷害與治療 Damage and Healing

## 雙武器戰鬥 Two-Weapon Fighting

當你採取攻擊動作並使用一柄輕形武器攻擊時，你可以用一個附贈動作去使用另一手的另一柄輕形武器攻擊。這附贈攻擊的傷害不獲得你的能力調整值，除非你的調整值是負數。

如果任一武器帶投擲屬性，你可以不用它作出近戰攻擊改為投擲它。

## 擒抱 Grapple

當你想抓住或擒抱一名生物的時候，你可以用攻擊動作進行一種特殊的近戰攻擊，名為擒抱。如果你可以用攻擊動作進行多次攻擊，這攻擊會取代它們之一。

對方的體型不能比你的大超過一級，並且要位處你的觸及之內。你用最少一隻空手抓住對方進行擒抱檢定，也就是你進行一次**力量（運動）**檢定比試對方的**力量（運動）**或敏捷（體操）檢定（由對方選擇）。如果你勝出，對方被你擒抱。附錄中的擒抱狀態會說明終結擒抱的條件，你也可以隨時放手（不需要動作）。

### 逃離擒抱

被擒抱的生物可以用他的動作逃離。他需要進行一次**力量（運動）**或敏捷（體操）檢定比試你的**力量（運動）**檢定並勝出。

### 移動被擒抱的生物

當你移動時，你可以拖行或背起被你擒抱的生物，但你的速度減半，除非對方的體型比你的小兩級或更細。

## 推撞 Shoving

你可以用攻擊動作進行一種特殊的近戰攻擊去推撞對手，將他推開或者推倒。如果你可以用攻擊動作進行多次攻擊，這攻擊會取代它們之一。

對方的體型不能比你的大超過一級，並且要位處你的觸及之內。你進行一次**力量（運動）**檢定比試對方的**力量（運動）**或敏捷（體操）檢定（由對方選擇）。如果你勝出，你可以將目標推倒或將他從你身邊推開 5 尺。

## 比試 Context

戰鬥常常都涉及到原始實力的比拚。這些挑戰通常由比試去代表。本章包含了戰鬥中最常發生的比試，也就是擒抱和推倒。地下城主可以用這兩種比試去創作其他的比試。

## 掩護 Cover

牆壁、柱子、大樹等掩體可以在戰鬥中提供掩護，使目標難以被傷害。只有當攻擊或效應從掩體的另一邊發出時目標才能夠從掩護得益。

掩護有三種。如果目標位處多個掩體之後，只有保護性最高的掩護算數；掩護不會累加。舉個例，一名同時在某生物和一棵樹幹後面的目標從生物獲得半掩護也從樹幹獲得四分之三掩護，這目標算作擁有四分之三掩護。

有**半掩護**的目標在 AC 和敏捷豁免上獲得 +2 加值。如果掩體擋住了目標一半的身體或以上，目標就有半掩護。掩體可能是矮牆、大件傢俬、幼樹幹、其他生物（不論敵友）。

有**四分之三掩護**的目標在 AC 和敏捷豁免上獲得 +5 加值。如果掩體擋住了目標大約四分之三的身體，目標就有四分之三掩護。掩體可能是欄柵、箭孔、或粗樹幹。

有**全掩護**的目標不能被直接作為攻擊或法術的目標，但很多範圍性法術可以影響他們。如果掩體完全擋住了目標，目標有全掩護。

## 傷害與治療 Damage and Healing

探索龍與地下城的世界，就是跟受傷或死亡為伍。一下劍斬，一支飛箭，一度火焰，都可以傷害或甚至殺死最耐打的角色。

## 生命值 Hit Point

生命值代表了肉體和意志的耐力、生存鬥志、運氣。越多生命值的生物越難耐久。越少生命值的生物越脆弱。

一名生物的當前生命值，通常直接叫生命值，可以是 0 到生命值上限之間的任何數值。隨著一名生物受傷和接受治療，他的生命值也會頻密升跌。

每當生物受傷，那些傷害會從生命值中減去。在生命值降到 0 之前，生命值的減少不會影響該生物的能力。

# 戰鬥 傷害與治療 Damage and Healing

## 傷害骰 Damage Roll

每一武器、法術、魔物能力都記載了它所做成的傷。照著投，加上適用的調整值，然後對目標做成等值的傷害。魔法武器、特殊能力、其他因素都能提升你的傷害。

如果你用近戰武器作出攻擊，將你的能力調整值－跟調整攻擊相同的調整值－加到傷害上。法術會告訴你投多少傷害以及要不要加上調整值。

如果有法術或其他效應同時**傷害多名目標**，只需要為所有目標投一次傷害。例如說，當法師施放**火球術**或者牧師施放**焰擊術**的時候，只需要投擲一次傷害骰，應用於爆炸範圍內的所有生物。

## 重擊 Critical Hit

當你對目標做成重擊時，你可以給攻擊的傷害多投額外的骰子。將攻擊的所有傷害骰投兩次，將結果加起來，然後如常應用適用的調整值。為了提升遊戲進行速度，你可以一次投擲所有傷害骰。

舉個例，如果你用匕首達成重擊，給傷害投擲 **2d4**，而不是 **1d4**，然後加上自己的能力調整值。如果攻擊包括其他傷害骰，例如遊盪者的偷襲傷害，這些骰子也一樣投兩次。

## 傷害類型 Damage Type

不同的攻擊、侵害性法術、和其他有害效應會做成不同類型的傷害。傷害類型自身不帶甚麼規則，但其他規則例如傷害抗性需依靠傷害類型。

以下是傷害類型，帶有例子以幫助地下城主決定新的效應的傷害類型。

**鈍擊 Bludgeoning**、鈍力的攻擊（鎚、墜地、纏繞等）會做成鈍擊傷害。

**穿刺 Piercing**、穿刺或突透的攻擊（矛、牙齒）會做成穿刺傷害。

**揮斬 Slashing**、劍、斧、魔物的爪子皆做成揮斬傷害。強酸 Acid、黑龍的酸性吐息、黑布丁怪的酵素皆做成揮斬傷害。

**冷凍 Cold**、冰魔之矛的沁寒、白龍的冰結吐息皆做成冷凍傷害。

**火焰 Fire**、紅龍的吐焰、及各種炎系法術皆做成火焰傷害。

**肆力 Force**、肆力是被塑做成致傷形態的純魔法能量。大部分做成肆力傷害的都是法術效應，包括魔法飛彈和靈體武器。

**閃電 Lightning**、雷電箭術、藍龍的吐息皆做成閃電傷害。

**黯蝕 Necrotic**、某些不死和法術皆做成黯蝕傷害，會腐化物體、殘害心靈。

**毒素 Poison**、毒刺、綠龍的毒氣吐息皆做成毒素傷害。精神 Psychic、心智能力，例如摧心魔的靈震衝擊，會做成精神傷害。

**光耀 Radiant**、焰擊術、天使的神聖武器皆做成光耀傷害，會燒灼肉體、過載心靈。

**雷鳴 Thunder**、雷鳴傷害由突發的衝擊性音波產生，例如雷鳴波術。

## 抗性與易傷 Resistance and Vulnerability

一些生物和物體很難或很易被特定的傷害類型所傷。

如果目標對某種傷害有**抗性**，該傷害對他而言減半。如果目標對某種傷害有**易傷**，該傷害對他而言加倍。

等傷害加上所有適用的傷害調整值後才應用抗性，然後是易傷。舉個例，一名生物對鈍擊傷害有抗性，並受到 25 點鈍擊傷害。他也受益於一度將所有傷害減少 5 的魔法靈氣。這 25 點傷害首先減 5，然後再減半，該生物最後承受 10 點傷害。

對同一傷害類型的多重抗性或易傷只算一次。例如說，如果一名生物對火焰傷害和所有非魔法傷害都有抗性，牠受到的非魔法火焰傷害會被減半，而不是減到四分之一。

## 治療 Healing

直到死亡之前，生物所受的傷都不是永久性的。那怕是死亡都可以用強勁的法術逆轉。休息可以恢復生物的生命值，治療傷勢術或者治療藥水等也可以立刻移除生物所受的傷害。

當有生物接受任何形式的治療時，將恢復的生命值加到當前生命值之上。一名生物的生命值不能超越牠的生命值上限，因此超出上限的生命值會損失掉。例、德魯伊給一名遊俠治療 8 生命值。如果該遊俠現有 14 生命值並有 20 生命值上限，該遊俠恢復 6 生命值，而不是 8。



# 戰鬥 傷害與治療 Damage and Healing

已死之物不能恢復生命值，直到[回生術](#)等魔法令他起死回生。

## 0 生命值

當你的生命值掉到 0 時，你不是即時死亡就是昏迷。

### 即時死亡 Instant Death

巨大的傷害可以立刻幹掉你。當有傷害把你減到 0 生命值時，如果剩下的傷害等於或大於你的生命值上限，你即時死亡。

例如說一名生命值上限 12 的牧師現有 6 生命值。如果伊受到 18 傷害，伊的生命值扣到 0 之後依然剩下 12 傷害。由於這剩下的傷害等同伊的生命值上限，伊即時死亡。

### 昏迷

如果有傷害把你減到 0 生命值而沒能立刻殺死你，你陷入昏迷。這昏迷持續到你恢復任何生命值。

### 死亡豁免 Death Saving Throws

每當你在 0 生命值的狀態下開始自己的回合時，你需要投一次特別的豁免，也就是死亡豁免，去決定你沒有漸漸接近死門關。跟其他豁免不侷，這一項跟任何能力值都沒有關係。你現在只能聽天由命，唯一能幫你的就只有幫助你通過豁免的特性和魔法。

投一次 d20。如果出來是 10 或以上就算作成功，否則失敗。單一的成功或失敗本身沒有影響。當你第三次成功時，你的傷勢轉為穩定。當成第三次失敗時，你回天乏術。這些成功和失敗不需要是連續的；記下各自的次數，直到你的其中一種集齊三次。當你恢復任何生命值或者穩定下來時兩者的次數都歸零。

**投出 1 或 20：**如果你的死亡豁免的 d20 投出了 1，這算作兩次失敗。如果這 d20 投出了 20，你恢復 1 生命值。

**於 0 生命值受傷：**每次當你在 0 生命值的狀態下受傷，你遭受一次死亡骰的失敗。如果傷害等於或大於你的生命值上限，你即時死亡。

### 穩定傷勢 Stabilize

治療是拯救瀕死生物的最好方法，但如果沒辦法治療那麼你最少可以使他的傷勢穩定下來，使他不至於失救致死。

你可以用你的動作對一名昏迷的目標進行急救，通過一次難度 10 的[感知（醫藥）](#)檢定嘗試穩定他。

傷勢穩定的生物不需要進行死亡豁免，即使保持 0 生命值，並持續昏迷。如果他受到任何傷害，他的傷勢也會變得不穩定，需要恢復投死亡豁免。如果傷勢穩定的生物一直沒有接受治療，他在 1d4 小時後恢復 1 生命值。

## 怪物與死亡

大部分地下城主都在怪物掉到 0 生命值的一刻讓牠們死亡，省略掉昏迷、瀕死、死亡豁免。

不過大奸角和特殊 NPC 通常是例外；地下城主可能會讓他們昏迷並沿用跟玩家相同的規則。

### 擊暈 Knock Out

有時攻擊者會想抓活，而不是要打死。當一名攻擊者用近戰攻擊將一名生物降到 0 生命值時，攻擊者可以選擇把他敲暈。這決擇可以在做成傷害的一刻決定。目標昏迷，傷勢穩定。

### 臨時生命值 Temporary Hit Point

某些法術和特殊能力會給一名生物賦予臨時生命值。臨時生命值並非真正的生命值；它們能緩衝傷害，是保護你免於受傷的一些生命值。

當你受傷時，如果你有臨時生命值，它們會先被扣減，剩下的傷害才會扣減你的正常生命值。舉個例，如果你有 5 臨時生命值，受到 7 傷害，你失去這些臨時生命值並承受 2 傷害。

由於臨時生命值不是你真正的生命值，它們能超出你的生命值上限。因此一名角色可以有滿生命值並同時受惠於臨時生命值。

治療不能恢復臨時生命值，它們也不累加。如果你在獲得臨時生命值時已經有臨時生命值，你決定是保留現有的那些還是要捨棄它們換取新的。例如說，如果當你有 10 臨時生命值時有法術再給你 12 臨時生命值，你只能選擇 10 或 12，不會變成 22。

如果你處於 0 生命值，獲得臨時生命值不會使你清醒過來或使你傷勢穩定。它們依然能幫助你吸收傷害，但只有真正的治療能拯救你。

除非給你臨時生命值的能力有時效，否則它們會持續到被消耗或者持續到你完成長休息。



# 戰鬥 騎乘戰鬥 Mounted Combat

## 騎乘戰鬥 Mounted Combat

騎士在馬背上衝鋒，法師騎著獅鷲施法，或者乘坐飛馬一飛衝天的牧師全都在享用座騎所能帶來的速度和機動力優勢。

比你大最少一級的身體結構合適的生物可以自願成為座騎，應用以下規則：

### 上騎和下騎 Mounting and Dismounting

在你的移動中，你可以上騎或下騎一次，被騎上的生物必需位處你 5 尺內。這行動需花費等同你的一半速度的移動力。例如假若你的速度是 30 尺，你可以花 15 尺移動力去騎上馬。因此，如果你的移動剩下不足 15 尺或者如果你的速度為 0，你都不能上馬。

當你騎乘時，如果有效應強行移動你的座騎，你需要通過一次難度 10 的敏捷豁免，否則會失足並在牠的 5 尺內倒地。如果你在騎乘時倒地，你也必需進行此豁免。

如果你的座騎倒地，你可以用你的反應立刻下騎，平穩著地。否則你下騎並在牠的 5 尺內倒地。

### 控制座騎 Controlling a Mount

當你騎乘時，你有兩個選擇。你可以控制座騎，或者由得牠自由行動。智慧生物，例如巨龍，會自由行動。

只有當座騎受過被騎乘的訓練時你才能控制牠。馬、騾等生物如果被馴化的話則已經受此訓練。當你騎乘時，受你控制的座騎的先攻改成等同你的。牠隨你的意志移動，也只有三種動作可選：疾走、撒離、迴避。受控制的座騎甚至能在你騎上去的該回合作出移動和動作。

獨立的座騎會有自己的先攻順序。騎乘者並不限制座騎的動作，牠能隨性移動和行動。牠可能會逃跑，衝上去吃掉敵人，或者作出其他你不樂見的行動。

無論是那種情況，當你騎乘的座騎觸發借機攻擊時，攻擊者可以用你或座騎作為目標。

## 水底戰鬥 Underwater Combat

當冒險者追打逃回海底老家的沙華魚人時，在遠中沉船中擊退鯊魚時，或者在水淹的地域中戰鬥時，他們會面對富挑戰性的環境。以下規則適用於水底。

缺乏游泳速度的生物（不論速度是天生的還是魔法性的）的**近戰武器攻擊**帶有劣勢，除非該武器是匕首、標槍、短劍、矛、或三叉戟。

**遠程武器攻擊**自動打失遠於正常射程的目標。即使目標在正常射程內，這攻擊帶骰也帶有劣勢，除非該武器是弩、捕網、或好像標槍一樣投出去的武器（包括矛、三叉戟、飛標）。

完全沒入水中的生物和物體對火焰傷害有抗力。

# 魔法 甚麼是法術？

## 10. 魔法



龍與地下城的世界到處都是魔法，最常見的形式就是法術。不同職業的角色有不同的方法去學習和準備法術，魔物也有自己獨特的方式。不論是怎樣來的，法術都採用本章的規則。

### 甚麼是法術？

法術是一項離散的魔法效應，單次性地將瀰漫在世界中的魔法能量塑造成特定的受限具現。施法者施展法術時會小心地撥動魔法的原絲，將它們固定成指定模式，以特定的方式振盪它們，再釋出它們以達成所要的效應；這一切通常只發生於幾秒之內。

法術可以是靈活的工具、武器、守護。它們可以傷害也可以醫治、施予狀態也解除狀態、汲取生命也歸還生命。

多元宇宙的無窮歷史創造了數不勝數的法術，當中大部分經已被遺忘。當中有部分依然記載於古遺跡中殘碎的法術書裡，或者困於已逝之神的記憶中。又或者當有角色累積了足夠的力量和智慧後亦可以重現它們。

### 法術環數 Spell Level

每項法術都屬於 0 至 9 的一環。法術的環數大致指示出它的強度，在 1 環這邊我們有低級（但依然很神奇）的魔法飛彈，而 9 環有難以致信的時間停止。小法術是簡單到幾乎只靠背誦就可以施展的簡易強力法術，屬於 0 環。法術的環數越高，對施法者的等級要求也越高。

法術環數跟角色等級並不是對等的。要施展 9 環法術的話一名角色通常要最少 17 級，而不是 9 級。

### 已知法術與準備法術

在施法者能用一項法術之前，他必需先將這項法術記在心中，或者透過魔法物品獲得它。有幾種職業給予有限的已知法術，它們會被一直記在心中。很多魔物也一樣。而另一些施法者，例如牧師和法師，需要先進行準備法術的程序。這程序每一職業都不同，在職業描述中說明。

無論如何，施法者能記住的法術是有限的，並會隨角色的等級提升。

### 法術位

不論施法者已知或準備了多少法術，他都只能施放有限的法術然後就需要休息。操作魔法之絲引導魔力對身心都帶來負擔，那怕是簡單的法術，高環數的就更嚴重。因此，每種施法職業的描述都會包含一個列表，說出一名角色在每一等級所擁有的每一環的法術位數量。例、一名三級法師會有四枚一環法術位及兩枚二環法術位。

當角色施法時，他消耗一枚等同法術環數或更高環的法術位，效果上等於用該法術“填滿”這法術位。你可以將法術位想像成一條條特定大小的槽，1 環法術位是小槽，環數越高則越大。1 環法術可以被置入任何大小的法術位，但 9 環法術只能被置入一枚 9 環法術位。因此當上述法師施展一環魔法飛彈術時，他耗用四枚 1 環法術位之一並乘下三枚 1 環法術位。

完成一次長休會恢復所有已耗用的法術位。某些角色和魔物有特殊能力，讓他們可以不耗用法術位地施法。

# 魔法 施展法術

## 升環施法 Casting a Spell at a Higher Level

當一名施法者用比法術高環數的法術位施法時，這法術的本次施展會採用這較高的環數。例如說如果用 2 環法術位施放魔法飛彈術，放出來的魔法飛彈是 2 環的。從效果上，這法術會充填施法者給它的法術位。

某些法術，例如魔法飛彈和治療傷勢，在升環施法時會有較強的效果，在法術的述中會說明。

## 小法術 Cantrips

小法術是可以隨意施展的法術，不耗用法術位也不需要預先準備。多次重覆施展已經將這法術牢記在施法者的心中，灌注了足以重覆又重覆地施展的魔力。小法術的環數為 0。

## 術式 Rituals

某些法術有一項特殊的標籤：術式。這些法術可以用正常的方式施放，也可以用術式的形式施放。術式版本的施法時間比正常的施法時間長十分鐘。它也不耗用法術位，同時意味著術式版本不能升環施法。

要以術式施展法術，施法者必需有讓他能這樣做的能力或特性。例如牧師和德魯伊都有此能力。施法者也必需已經準備了這項法術或者有它作為已知法術，除非角色的術式施法特性另有指定，比如法師。

## 穿甲施法 Casting in Armor

由於施法需要專心致志和準確手勢，你必需熟練於正在穿戴的護甲才能施法。否則你的護甲會阻礙你的動作並使你分心，妨礙施法。

## 施展法術

當有角色施展任何法術，使用的都是同一套規則，不論角色的職業或法術效果。

第 11 章的每項法術描述都由一組資訊開始，說明法術的名稱、等級、學派、施法時間、射程、構材、及時效。餘下的描述說明法術的效應。

## 施法時間 Casting Time

大部分法術需要一次動作去施展，但有的法術會用附贈動作、反應、或遠要長久的時間施展。

### 附贈動作

以附贈動作施法的法術特別迅捷。你可以在自己的回合內用一次附贈動作施展它，假如你在這回合內沒有用過附贈動作。你在同一輪之內不能施展其他法術，除了施展時間為一次動作的一項小法術。

### 反應

某些法術可以用反應施展。這些法術只需要幾分之一秒完成，能作為對事件的應對來施展。如果有一項法術可以用反應施展，法術的描述會明確說你在甚麼情況下能以它作出反應。

### 長時間施展

某些法術（包括術式法術）要數分鐘甚至數小時去施展。當你施展耗時超過一次動作或反應的法術時，你需要每回合都用你的動作施法，而且期間必需保持專注。如果你失去專注，法術失敗，但你也不消耗法術位。可是如果你想重試，你必需從頭開始。

## 射程 Range

法術的目標必需在法術的射程之內。對於魔法飛彈術一類的法術，目標是一名生物。對於火球術一類的法術，目標是火球爆開的那一點。

大部分法術的射程以尺標示。有些法術只能用你觸摸到的生物作為目標（包括你自己）。有些法術只影響施術者，例如護盾術只會保護你。這些法術的射程是自我。

以你為源點創造錐形或直線效應的法術的射程也是自我，表示法術效應的起源點必需是你。

一旦施展，的法術效應範圍就不受射程限制，除非法術另有說明。

## 構材 Components

法術的構材是施展法術的物理要求，你必需滿足才能施法。每項法術都會說明它會不會需要聲音、勢態、或材料構材。如果你無法提供法術的任一構材，你不能施展此法術。

### 聲音 Verbal (V)

大部分法術都需要咏唱咒文。這些咒文不給法術供應魔力，但這些配合特定音高和共鳴的聲音組合可以織出讓魔法動起來的弦線。因此，如果你被塞住口或者身處靜默的空間，例如靜默術的範圍，你將不能施展帶聲音構材的法術。



# 魔法 施展法術

## 勢態 Somatic (S)

施法姿勢可能包括一度強力的手印或一系列巧妙的手印。如果有法術需要勢態構材，施法者必需能控制最少一隻空手結出這些手印。

## 材料 Material (M)

某些法術需要特定的物件才能施展，在構材項目中用括號註明。角色們可以用**材料包**或者**施法法器**取代法術所指定的材料。但如果材料有指定價值，角色必需有這項特定材料才能施展此法術。

如果法術說某材料會在施法中被耗用，施法者每次施法都必需提供此材料。

施法者必需有空手去操作這些素材，但這可以用來結印提供勢態構材的同一隻手。

## 時效 Duration

法術時效就是法術所持續的時間。時效可以用輪、分鐘、小時、年月計算。有些法術甚至一直持續直到法術被解除或被毀掉。

## 即時 Instantaneous

有些法術是即時的。這些法術會在瞬間傷害、治療、創造、改變，所達成的效應無法事後解除，因為它的魔法只存在於剎那間。

## 專注 Concentration

某些法術在需要你保持專注才能持續產生魔法。如果你失去專注，法術也隨即終結。

需要專注的法術會在它的時效項目中說明，也會指明專注時間的上限。你可以隨時停止專注，不需要動作。

包括移動和攻擊在內的正常活動不會影響你的專注。可以打擾專注的包括以下活動：

- **施展另一項需要專注的法術：**當你施展另一項需要專注的法術時，你失去原來的專注。你不能同時專注兩項法術。
- **受傷：**當你專注時，每當你受傷你都必需通過一次體質豁免才能維持自己的專注。難度為 10 或者一半所受傷害中的較高者。如果不同的東西令你受傷多次，例如箭矢和龍息，你需要為每一傷害源各投一次豁免。

- **乏力或被殺：**當你乏力或者死亡，你也失去專注。

地下城主也可以判定某些環境可能令你失去專注，例如暴風雨中掩面而來的巨浪，這時你需要通過一次難度 10 的體質豁免去維持專注。

## 目標 Targets

大部分法術都需要你選擇一名或多名受魔法影響的目標。法術的說明會告訴你法術是以生物、物品、地點、或空間中的一點作為目標。

除非法術有可以觀察到的效果，否則一名生物可能不知道他已經成為法術的目標。劈拍作響的閃電打中誰是大家都看得見的，但讀心等較不顯眼的效果一般都不會被發現，除非法術另有說明。

## 需要對目標的射線 Clear Path to the Target

你需要對法術的目標有清晰的射線，因此目標不可以有全掩蔽。

如果你將法術效應的目標點放到你看不見的地方而且你和那地點之間有障礙，例如一面牆，法術的起源點改成那面障礙的靠近你的一端。

## 以自身作目標 Targeting Yourself

如果法術的目標是由你選擇的生物，你可以選擇自己，除非該生物必需是敵對的或者必需不是你自己。如果你在法術的效應範圍之內，你可以用自己作為目標。

## 效應範圍 Areas of Effect

燃燒之手和寒冰錐等法術會覆蓋一片範圍，可以同時影響多名生物。

法術的描述會指定它的效應範圍，通常是以下五種形狀之一：錐型、立方、圓柱、直線、球體。所有效應範圍都有一個爆發出魔法能量的**起源點**。每一種形狀的規則都會告訴你如何設置它的起源點。起源點通常是一個特定地點，但有些法術會要求用生物或物體作為起源點。

法術的效應從起源點開始以直線擴散。如果由起源點到效應範圍內的某點的直線受阻礙，該地點會被排除在此法術的範圍之外。要構成阻礙，阻礙物必需提供全掩蔽。



# 魔法 施展法術

## 錐形 Cone

錐形會從起源點往你所選的方向擴散。錐形全長的任一點的錐形闊度跟該點與起源點的距離一樣。錐形的範圍會表示它的最大長度。

錐形的效應範圍不包括錐形的起源點，除非你不想這樣。

## 立方 Cube

立方的起源點可以是立方體的六面上的任一點，由你選擇。範圍所表示的是立方體的每一邊的邊長。

立方的效應範圍不包括立方的起源點，除非你不想這樣。

## 圓柱 Cylinder

圓柱的起源點是一個圓的中心，法術的描述會說明圓的半徑。這圓必需位於地上或者位於法術效應範圍的頂部。圓柱的能量由起源點直線展開到圓的週界，形成圓柱的底盤。法術的效應然後從地面往上射或者從頂往下射，直到達到圓柱的高度。

圓柱的起源點包括在圓柱的效應範圍之內。

## 直線 Line

直線由起源點以一直線延伸出去，法術會說明其長度和闊度。

直線的效應範圍不包括直線的起源點，除非你不想這樣。

## 球體 Sphere

你選擇球體的起源點，魔法能量以它為中心向外擴散構成球體。球體的半徑以尺數標示。

球體的起源點包括在球形的效應範圍之內。

## 豁免 Saving Throws

很多法術會說明目標可以進行一次豁免去迴避法術的部分或全部效應。法術會說明目標用甚麼能力進行豁免，以及成功和失敗的結果。

你的法術的豁免難度為  $8 + \text{你的魔法能力調整值} + \text{你的熟練加值} + \text{其他適用的調整值}$ 。

## 攻擊骰 Attack Rolls

有些法術會要求施法者進行攻擊骰去決定法術有沒有命中指定的目標。你的法術攻擊的攻擊加值等同你的魔法能力調整值 + 你的熟練加值。

大部分需要攻擊骰的法術都是遠程攻擊。記著你在敵對生物的 5 尺內時所進行的遠程攻擊帶有劣勢，如果對方能看見你並且非乏力。

## 混合多項法術效應

所有生效中的法術的效應都會累加。唯獨相同的法術被多次施展時不會累加。取而代之，多次相同的法術中只有最有效的效應，也就是當中只有最高的加值或最低的減值，會在時效重疊時起效。

例如說，如果兩名牧師對同一目標施展祝福術，這角色只得益一次，不會能夠投兩次加值。

## 魔法學派 Schools of Magic

眾魔法學院將法術分成了八種，稱為學派。學者們，特別是法師，會將所有法術歸類，相信著所有法術都以相同的方式運作，不論法術是得自嚴苛的研究還是由神明賜予。

魔法學派可以用來形容各種法術。它們沒有自己的規則，但其他規則可能需要它們。

**護祐 Abjuration**、護祐法術的本性是守護，不過當中也有一些帶進取的用途。它們創造屏障、抵消有害的效應、傷害入侵者、或將生物驅逐到其他存在位面。

**召喚 Conjunction**、召喚法術牽涉到將物體和生物從一處傳送到另一處。某些法術會將生物或物體召喚到施術者身邊，而有的則將施術者傳到另一地方。有些召喚術可以無中生有。

**探知 Divination**、探知法術揭露資訊，可能是早已失傳的秘密、預知未來、秘藏的位置、幻象的真相、或遠方的人或地點的異象。

**惑控 Enchantment**、惑控法術影響其他人的心智、改變或控制他們的行為。這些法術可能令敵人視施術者為朋友、強迫生物採取特定行動、或甚至像扯線人偶一樣操縱其他生物

# 魔法 施展法術

**塑能 Evocation**、塑能法術將魔法能量塑造成想要的效應。有些會喚出一陣火焰或閃電。有些則會導來正能量治療傷口。

**幻象 Illusion**、幻象法術瞞騙他人的感官或心靈。它們令到大家看見不存在的東西、看不見存在的東西、幻聽、或記起沒有實際發生過的事。有些幻象是任何人都可見的，但狡詐的幻象會將影像直接植入某生物的思想。

**死靈 Necromancy**、死靈法術操縱生與死的能量。這些法術可以賦予額外的生命力、從他人身上汲取生命能量、創造不死、甚至起死回生。

用死靈法術創造不死並不是善良的行徑，只有邪惡的術者才會常用這些法術。

**轉化 Transmutation**、轉化法術將生物、物體、或環境的特性改變。它們可能將敵人變成無害的生物、強化友方的肌肉、令物體活起來聽從術者的指令、或強化生物有內在恢復力以便迅速復原傷勢。

## 魔網 Weave of Magic

D&D 多元宇宙中的世界是充滿魔法的地方。所有存在都充斥著魔法大能，每一石、一河、一活物、甚至大氣都藏著潛能。原魔力是創造之力，存在現實的無主觀意志，滲透著每一點物質，展現於整個多元宇宙的每一種能量。

凡人無法直接塑造這些原魔力。取而代之，他們運用一種魔法的絲線，一種位於施法者和原魔法之間的接口。遺亡國度的施法者稱之為魔網 **The Weave**，並析出它的本質為女神密絲特拉 **Mystra**，但施法者們有不同的方式去稱呼和形容這接口。不論被稱作甚麼，魔網如果不存在的話，就會無法採用原魔法；即使是最強的大法師也無法在魔網破裂的地方用魔法燃點那怕一根蠟燭。但身處魔網內的施法者可以造出閃電擊打敵人、在眨眼間傳送幾百里、甚至逆轉死亡。

所有魔法都依賴魔網，但不同的魔法以不同的形式操作它。法術、魔導士、術士、詩人的魔法一般被稱為**奧術魔法 arcane magic**。這些魔法基於對魔網的理解，不論是憑研習還是憑直覺。這些施術者直接彈撥魔網的弦線去創造想要的效應。奧法騎士和魔詭師也用奧術魔法。牧師、德魯伊、聖武士、遊俠的法術被稱為**神術魔法 divine magic**。這些施法者經由作為中介的神明使用魔網，例如神祇、自然的神聖力量、或聖武士誓言的重擔。

每當有魔法效應被創造，魔網的線都會交織、扭曲、摺疊出效應。當角色用探知術時，他們在窺探魔網。解除魔法及類似的法術會撫平魔網。反魔法結界排列魔網使魔法會繞過結界而不是進入結界。在魔網受損或受毀壞的地方，魔法可能會失控，甚至完全失效。

# 法術 牧師法術列表

## 11. 法術

### 牧師法術列表

#### 小法術（零環）

指導 Guidance 專  
 亮光 Light  
 抗力 Resistance 專  
 聖焰 Sacred Flame  
 垂死回生 Spare the Dying  
 奇術 Thaumaturgy

#### 一環法術

祝福 Bless 專  
 命令 Command  
 治療傷勢 Cure Wounds  
 偵察魔法 Detect Magic [術] 專  
 光導箭 Guiding Bolt  
 醫療真言 Healing Word 贈  
 造成傷勢 Inflict Wounds  
 庇護 Sanctuary 贈  
 虔誠護盾 Shield of Faith 專贈

#### 二環法術

援助 Aid  
 卜筮 Augury [慢術]  
 人類定身 Hold Person 專  
 次級復原 Lesser Restoration  
 治療禱告 Prayer of Healing [慢]  
 靜默 Silence [術] 專  
 靈體武器 Spiritual Weapon 贈  
 聯結守護 Warding Bond

#### 三環法術

希望信標 Beacon of Hope 專  
 解除魔法 Dispel Magic  
 群體醫療真言 Mass Healing Word 贈  
 防護能量傷害 專  
 Protection from Energy  
 移除詛咒 Remove Curse  
 回生 Revivify  
 死者交談 Speak with Dead  
 靈體守衛 Spirit Guardians

### 四環法術

防死護咒 Death Ward  
 預言 Divination [術]  
 行動自如 Freedom of Movement  
 信實守衛 Guardian of Faith  
 定位生物 Locate Creature 專

### 五環法術

通靈 Commune [術]  
 焰擊 Flame Strike  
 高等復原 Greater Restoration  
 群體治療傷勢 Mass Cure Wounds  
 死者復生 Raise Dead [慢]

### 六環法術

劍壁 Blade Barrier 專  
 尋路 Find the Path [慢] 專  
 傷害 Harm  
 醫療 Heal  
 英雄宴 Heroes's Feast [慢]  
 真視 True Seeing

### 七環法術

以太化 Etherealness  
 火焰風暴 Fire Storm  
 再生 Regenerate [慢]  
 復活 Resurrection [慢]

### 八環法術

反魔法結界 Antimagic Field 專  
 地震 Earthquake 專  
 聖潔靈光 Holy Aura 專

### 九環法術

星界投射 Astral Projection [慢]  
 門扉 Gate 專  
 群體醫療 Mass Heal  
 完全復活 True Resurrection [慢]

### 法師法術列表

#### 小法術（零環）

酸液濺爆 Acid Splash  
 舞光 Dancing Light 專  
 火焰箭 Fire Bolt  
 亮光 Light  
 法師之手 Mage Hand  
 小幻象 Minor Illusion  
 毒氣噴 Poison Spray  
 魔法伎倆 Prestidigitation  
 冷凍射線 Ray of Frost  
 電爪 Shocking Grasp

#### 一環法術

燃燒之手 Burning Hands  
 迷惑人類 Charm Person  
 通曉語言 [術]  
 Comprehend Languages  
 偵察魔法 Detect Magic [術] 專  
 自我易容 Disguise Self  
 鑑定 Identify [慢術]  
 法師護甲 Mage Armor  
 魔法飛彈 Magic Missile  
 護盾 Shield 應  
 無聲幻象 Silent Image 專  
 睡眠 Sleep  
 雷鳴波 Thunderwave

#### 二環法術

魔法鎖 Arcane Lock  
 朦朧 Blur 專  
 黑暗 Darkness 專  
 烈焰法球 Flaming Sphere 專  
 人類定身 Hold Person 專  
 隱身 Invisibility 專  
 解鎖 Knock [術]  
 浮空 Levitate 專  
 魔化武器 Magic Weapon 專贈  
 迷霧步 Misty Step 贈  
 震裂 Shatter  
 蛛爬 Spider Climb 專  
 暗示 Suggestion 專  
 蛛網 Web

## 法術 法師法術列表

震攝真言 Power Word Stun  
陽炎爆 Sunburst

### 三環法術

反制 Counterspell	應
解除魔法 Dispel Magic	
火球 Fireball	
飛行 Fly	專
加速 Haste	專
閃電箭 Lightning Bolt	
高等幻象 Major Image	專
防護能量傷害 Protection from Energy	專

### 四環法術

魔法眼 Arcane Eye	專
次元門 Dimension Door	
高等隱身 Greater Invisibility	專
冰風暴 Ice Storm	
石膚 Stoneskin	專
火牆 Wall of Fire	

### 五環法術

寒冰錐 Cone of Cold	
支配人類 Dominate Person	專
夢見 Dream [慢]	
穿牆 Passwall	
石牆 Wall of Stone	專

### 六環法術

連鎖閃電 Chain Lightning	
解離 Disintegrate	
無敵法球 Globe of Invulnerability	專
群體暗示 Mass Suggestion	專
奧圖迷舞 Otto's Irresistible Dance	專
真視 True Seeing	

### 七環法術

延爆火球 Delayed Blast Fireball	專
死亡一指 Finger of Death	
魔鄧肯之劍 Mordenkainen's Sword	
傳送 Teleport	

### 八環法術

支配魔物 Dominate Monster	專
迷宮 Maze	專

### 九環法術

預警 Foresight [慢]	
禁錮 Imprisonment [慢]	
流星爆 Meteor Swarm	
死亡真言 Power Word Kill	
時間停止 Time Stop	



# 法術 法術 A

## 法術 A

### 援助 Aid

#### 2 環護祐術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**30 尺  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**8 小時  
(一小片白布)

你的法術激勵你的同伴，使他們更堅決更耐打。選擇射程內最多三名生物。每名目標的生命值上限和現有生命值在時效內提升 5。

**升環：**當你使用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環將目標的生命值增加 5。

### 酸液濺爆 Acid Splash

#### 召喚小法術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**60 尺  
**構材：**聲 勢      **時效：**即時

你丟出一團酸液。選擇射程內的一名生物，或者選擇射程內兩名相距不超過 5 尺的生物。目標必需通過一次敏捷豁免，否則受到 1d6 強酸傷害。

法術的傷害隨等級提升：5 級（2d6）、11 級（3d6）、17 級（4d6）。

### 反魔法結界 Antimagic Field

#### 8 環護祐術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**自我（10 尺半徑球體）  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**專注，最長 1 小時  
(少許鐵砂或鐵屑)

一團 10 尺半徑的無形魔法結界圍繞你。結界內的世界失去充滿宇宙的魔法能量。在結界內不能施展法術，召喚獸會消失，即使是魔法物品也會變回普通物品。直到法術終結前，這結界隨你移動，以你為中心。

法術和其他魔法效應在這球狀結界內都會被壓制，無法進入，除非它們源自神器或神明。花費法術位施放法術的話，法術位會被消耗，而法術會被壓制。被壓制的魔法不起效，不過被壓制的時間依然算在時效內。

**目標法術：**以結界內的生物或物體為目標的法術都不會對該目標構成任何效果，例如魔法飛彈和迷惑人類。

**範圍魔法：**另一法術或魔法效應的效應範圍不能延伸到結界內。如果這球狀結界重疊於其他魔法範圍，結界內的魔法效應被壓制。例如火牆術所造的火牆會被壓制，如果牆夠大的話就會變成在牆上開了一個洞。

**魔法：**生物或物體身上任何正在生效的魔法效應，只要該生物或物體處於結界內就會被壓制。

**魔法物件：**任何處於結界內的魔法物件的屬性和能力都會被壓制。例如一柄+1 長劍在結界內是非魔法的長劍。

使用魔法武器的攻擊，只要目標或持用者處於結界內，其魔法屬性和能力都會被壓制。如果魔法武器或魔法彈矢完全離開結界，例如被投擲或投射，其魔法在離開結界的一刻就不再被壓制。

**魔法移動：**結界內無法傳送或位面轉移，不論是作為起點還是終點。結界內的傳送門會暫時關閉，不論是通往另一地點、世界、位面，也包括次元空間的開口例如繩子把戲。

**生物和物體：**被魔法召喚或創造的生物和物體在結界內會暫時消失，不再存在。當該生物的位置不再被結界覆蓋時它會立刻再現。

**解除魔法：**解除魔法術等類似法術效應在結界內無效。重疊的反魔法結界也不會互相抵消。

### 魔法眼 Arcane Eye

#### 8 環探知術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**30 尺  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**專注，最長 1 小時  
(少許蝙蝠毛)

你在射程內的一點做出隱形的魔法眼睛，懸浮空中直到時效結束。

你用心靈接收它的視覺資訊，包括正常視覺及 30 尺的黑暗視覺。眼睛可以看見任何方向。

以一次動作，你可以將眼睛往任何方向移動最多 30 尺。眼睛跟你沒有距離限制，但不能跨越到其他位面。固體障礙可以阻擋眼睛的移動，但它能通過 1 寸直徑的開口。

## 法術 法術 B

### 魔法鎖 Arcane Lock

#### 2 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**直到被解除  
(價值最少 25 gp 的金屬，施法時被消耗)

觸摸一度關上的門、窗、閘、箱，或其他通道，它會被鎖上直到時效結束。你和你在施法時所選的生物們可以如常開啓它。你也可以設定一個密碼，只要在這件物體的 5 尺內說出它，法術就會被壓制 1 分鐘。其他情況下它無法被打開，直到被破壞或直到法術被解除或壓制。在物體上施展**解鎖術**會將魔法鎖壓制 10 分鐘。

當受此法術影響時，這件物體比較難被破壞或破開；破壞它或給它開鎖的難度增加 10。

### 星界投射 Astral Projection

#### 8 環死靈術

**施法時間：**1 小時 **射程：**10 尺  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**特殊  
(需要給每名目標提供價值最少 1,000gp 的紅鎂石，以及價值最少 100 gp 的華麗銀磚，皆會被法術消耗)

你以及最多八名射程內的自願生物的星界靈體 **astral body** 被投射到星界（如果你們已經在星界，法術失敗而且是次施法會被浪費掉）。你們遺留在現世的肉體陷入昏迷和靜態；它們不需要食物或空氣，也不會衰老。

你的星界靈體跟你的肉體幾乎一模一樣，完全重現你的遊戲數值和擁有物。主要的分別是肩胛骨中間多了一條銀線，往後延伸一尺左右就漸漸消失。這是將你跟你的物質身體連結起來的繫繩。只要它保持完整，你就能回去。如果這銀線被切斷 - 只有特別說明有此能力的效應才有可能切斷它 - 你的靈魂與身體立刻分離，令你即時死亡。

你的星界靈體能自由穿梭星界和進入位面傳送門。當你進入新的位面或回到原位面時，你的靈體和靈體的物件會被銀線轉移，讓你在進入這位面時返回你的軀體。

你的星界靈體獨立於跟你的軀體。任何施予它的傷害和其他效應都不影響你的肉體，也不會緊隨你返回肉身。當你用你的動作結束此法術時，你和你的同伴的此法術會一起結束。當法術結束時，所有受影響的生物回到肉體並蘇醒。

這法術也可能在你或你的同伴身上提早結束。對靈體或肉身施以成功的**解除魔法術**時，該生物的此法術會提早終結。如果有生物的肉體或靈體降到 0 生命值，該生物的此法術會提早結束。當法術終結時，如果銀線是完整的，它會將靈體拉回他的肉身，讓他從靜態中醒來。

如果你提早回到肉身，你的同伴會逗留在星界並需要自己找方法回來，例如掉到 0 生命值。

### 卜筮 Augury

#### 2 環探知術（術式）

**施法時間：**1 分鐘 **射程：**自我  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時  
(價值最少 25gp 的卜筮工具如棍子、骨頭等)

你倒出寶石棒子、晃搖龍骨、展開漂亮的卡牌、或用其他卜筮工具，從一名異界大能接受預兆，關於一項你打算在接下來的 30 分鐘內進行的特定行動。地下城主會從下列答案中選擇一個：

- 福、好結果
- 禍、壞結果
- 禍福、有好結果也有壞結果
- 無、不特別好或壞的結果

此法術不會考慮可能改變結果的潛在因素，例如繼續施法或者同伴的加入或離去。

如果你在完成下次長休之前再次或多次施展此法術，首次以後的施法每次都累積 25% 的機會得到假結果。地下城主會秘密投擲這機率。

## 法術 B

### 希望信標 Beacon of Hope

#### 3 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺  
**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 分鐘

此法術施予活力和希望。選擇射程內任何數量的生物。在時效內，每一名目標的感知豁免和死亡豁免都帶有優勢，而且所接受的任何治療都會恢復大量的生命值。

## 法術 法術 C

### 劍壁 Blade Barrier

2 環塑能術

施法時間：1 次動作 射程：90 尺

構材：聲 勢 時效：專注，最長 10 分鐘

你做出一面直立的飛舞劍刃之牆，由魔法力量構成。此牆在射程內出現，持續到時效結束。你可以選擇造出最長 100 尺、高 20 尺、厚 5 尺的直牆，或是直徑 60 尺、高 20 尺、厚 5 尺的環型牆。它對另一面的生物提供四分之三掩護，並且所佔據的空間算作困難地形。

任何在本回合內首次進入牆壁範圍或者在範圍內開始回合的生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的話受到 6d10 揮斬傷害。成功的話一半傷害。

### 祝福 Bless

1 環惑控術

施法時間：1 次動作 射程：30 尺

構材：聲 勢 材 時效：專注，最長 1 分鐘  
(少許聖水)

你祝福射程內最多三名由你所選的生物。每當目標進行攻擊骰或豁免，他可以投一次 d4 並將結果加到攻擊骰或豁免，直到法術終結。

升環：當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環可以增加 1 名目標。

### 朦朧 Blur

2 環幻術

施法時間：1 次動作 射程：自我

構材：聲 時效：專注，最長 1 分鐘

你的身體變得朦朧，大家會看見你在漂移擺盪。在時效內，任何生物在對你的攻擊上帶有劣勢。不依賴視線的攻击者免疫此效果，例如盲感，能看穿幻術的生物也一樣，例如用真視術。

### 燃燒之手 Burning Hand

1 環塑能術

施法時間：1 次動作 射程：自我 (15 尺錐形)

構材：聲 勢 時效：即時

你合掌，姆指互扣，從張開的八指發射出一片火焰。每名 15 尺錐形內的生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的生物受到 3d6 火焰傷害，成功的話一半傷害。

這火焰會燃點範圍內非被穿戴著或攜帶著的易燃物體。

升環：當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加 1d6 傷害。

### 法術 C

#### 連鎖閃電 Chain Lightning

6 環塑能術

施法時間：1 次動作 射程：150 尺

構材：聲 勢 材 時效：即時

(一點皮毛，一塊琥珀、玻璃、或小晶杖，及三根銀針)

你造出一道閃電，擊打你所選的射程內的一名目標。隨後三道閃電從目標躍到最多三名其他目標，每一名都必需位處主目標 30 尺內。目標可以是生物或物體，但只能被一道閃電擊打。

每名目標都要進行一次敏捷豁免。豁免失敗要受到 10d6 閃電傷害，成功的話一半傷害。

升環：當你使用 7 環或以上的法術位施放此法術時，6 環以上每環增加 1 道從首名目標躍出的閃電。

#### 迷惑人類 Charm Person

1 環惑控術

施法時間：1 次動作 射程：30 尺

構材：聲 勢 時效：1 小時

你嘗試迷惑射程內的一名類人。他要進行一次感知豁免，如果你的同伴在跟他戰鬥的話這豁免帶有優勢。如果他豁免失敗，他被你迷惑到法術終結或直到你或你的同伴傷害他。被迷惑的生物視你為知己。當法術終結時，該生物會知道他被你所迷惑。

升環：當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加一名目標。當你施法時，所有目標必需互相相距不超過 30 尺。

#### 命令 Command

1 環惑控術

施法時間：1 次動作 射程：60 尺

構材：聲 時效：1 輪



## 法術 法術 C

你向射程內的一名你看得見的生物說出一個單詞指令。目標必需通過一次感知豁免，否則會在他的下回合依照指示做。假如目標是不死或構裝無效，他聽不懂你的語言，或者如果你的指令會直接傷害他，此法術會無效。

以下是常見的指令和效果。你也可以說出其他指令。當你這樣做時，目標的回應交由地下城主決定。如果目標無法執行你的命令，法術會終結。

**過來** 目標用最短最直接的方式靠近你，當走到距離你 5 尺之內就會結束回合。

**丟下** 目標丟下手上的東西，然後結束回合。

**走開** 目標用他的回合以最快的方式遠離你。

**伏地** 目標倒地，然後結束回合。

**止息** 目標不移動也不動作。飛行生物會滯空，如果牠可以的話。如果牠必需移動才能滯空，牠會飛行滯空所需的下限。

**升環：**當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加一名目標。當你施法時，所有目標必需互相相距不超過 30 尺。

### 通靈 Commune

5 環探知術（術式）

**施法時間：**1 分鐘 **射程：**自我

**構材：**聲勢材 **時效：**1 分鐘

（焚香及一支聖水或邪水）

你聯絡上你的神祇或聖靈中介，提出三度是非題。你要在時效結束之前完成提問。每一次提問你都會獲得正確的回答。

異界的生物不一定是全知的，所以對於超越神的知識的問題你可能會獲得“不清楚”作為回答。如果單字的回答有誤導性或有違該神的神意，地下城主可以用短句作答。

如果你在完成下次長休之前多次施展此法術，首次以後的每次施法都累積的 25%機會得不到任何回答。地下城主會秘密投擲這機率。

### 通曉語言 Comprehend Languages

1 環探知術（術式）

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲勢材 **時效：**1 小時

（一些煤煙和鹽）

在時效內，你能理解所聽到的任何語言的字面意思。你同時也能夠理解任何所見到的文字，只要你在觸摸寫著該文字的媒體。閱讀一頁文字大約需時 1 分鐘。

此法術不會揭露文字或符號（例如魔法符文）裡的非文字性的秘密訊息。

### 寒冰錐 Cone of Cold

5 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我（60 尺錐形）

**構材：**聲勢材 **時效：**即時

（細小的水晶或玻璃錐）

你的雙手噴出一道寒氣。每一名位處一個 60 尺錐形內的生物都要進行一次體質豁免。豁免失敗的生物受到 8d8 冷凍傷害，成功豁免的話一半傷害。

被此法術殺死的生物會變成冰雕像直到溶解。

**升環：**當你使用 6 環或以上法術位施放此法術時，5 環以上每環增加 1d8 傷害。

### 反制 Counterspell

3 環護祐術

**施法時間：**1 次反應，當一名你位處你 60 尺以內的你看見的生物施法時可以採取

**射程：**60 尺

**構材：**勢 **時效：**即時

你嘗試打斷施法中的一名生物。如果他在施展一項三環或以下的法術，該法術失敗並且不起效。如果他在施展四環或以上的法術，那麼用你的施法能力值進行一次檢定。難度為 10+該法術的等級。成功的話，該法術失敗並且不起效。

**升環：**當你使用 4 環或以上法術位施放此法術時，如果被打斷的法術的環數等於或低於你所花的法術位的環數，它就不會起效。

### 治療傷勢 Cure Wounds

1 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲勢 **時效：**即時

你所觸摸的一名目標恢復 1d8+你的施法加值 的生命值。此法術對不死和構裝無效。



## 法術 法術 D

**升環：**當你用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加 1d8 恢復量。

### 法術 D

#### 舞光 Dancing Light

塑能小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
(少許硫黃或威賽木，或一隻螢光蟲)

你在射程內做出最多 4 個火炬般大的光團，賦與它們火炬，提燈，或光球的外觀，在空中漂浮直到時效結束。你也可以將 4 個亮光合併成一個大致人型的中型光團。不論你選擇那種形態，光團都發出 10 尺半徑的微光。

在你的回合中，你可以用附贈動作將光團們移動最遠 60 尺到射程內的另一處。光團們不能彼此相距超過 20 尺，而且當有光團超出射程範圍時它就會熄滅。

#### 黑暗 Darkness

2 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘  
(一滴瀝青或一塊煤)

魔法黑暗從射程內你所選的一處擴散，填滿 15 尺半徑的球體直到時效結束。這黑暗會繞過障礙。即使黑暗視覺也看不透這黑暗，非魔法的光線亦不能照亮它。

如果你所選的一點是一件你手上的或者非被穿戴或攜帶著的物體，黑暗從該物體擴散並隨它移動。用碗子或頭盔等不透光物完全覆蓋物體的話可以隔絕黑暗。

如果法術的範圍有任何地方重疊 2 環或以下的法術所做出的光照範圍，創造該光照的法術會被解除。

#### 防死護咒 Death Ward

4 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 **時效：**8 小時

你觸摸一名生物，給予他一些抵抗死亡的能力。

當目標因受傷而掉到 0 生命值時，目標改為掉到 1 生命值，並且此法術結束。

當目標遭受到不造成傷害而直接致死的效應時，針對目標的這致死效應會被抵消，並且此法術結束。

#### 延爆火球 Delayed Blast Fireball

7 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**150 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
(一小球蝙蝠糞和硫黃)

一道黃光從你的指頭閃出，凝結成一粒光珠，濟留於到射程內你所選的一點。當法術終結時，不論是因此失去專注還是你決定終結它，這光珠會伴著深沉的鳴響爆出發會繞過邊角的火焰。以該點為中心的 20 尺球體內的每一名生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的生物受到所有積累的火焰傷害，成功的話受到一半傷害。

法術的基礎傷害是 12d6。如果你在你結束回合時光珠尚未引爆，傷害會提升 1d6。

如果光珠在這段期間被碰到，碰觸它的生物要進行一次敏捷豁免。失敗的話法術立刻終結，導致爆炸。成功的話，這生物可以將光珠拋出 40 尺。當它撞到生物或硬物時，法術也會終結，導致光珠爆炸。

此火焰會損害範圍內的物體並會燃點範圍內非被穿戴著或攜帶著的易燃物體。

**升環：**當你用 8 環或以上的法術位施放此法術時，7 環以上每環增加 1d6 傷害。

#### 偵察魔法 Detect Magic

1 環探知術（術式）

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 10 分鐘

在法術時效內你可以偵察位處自己 30 尺內的魔法。如果你因此偵察到魔法，你可以用你的動作窺看範圍內的可視生物或可視物體的微弱魔法氣場，看得見的話你得知該魔法的派系。

此法術能穿透大部分障礙物，但 1 尺磚石、1 寸金屬、薄鉛、或 3 尺木材都足以擋住它。

#### 次元門 Dimension Door

4 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**500 尺

**構材：**聲 **時效：**即時

## 法術 法術 D

你將自己從目前的位置傳送到射程內的任何其他位置。你被準確傳送到指定的位置。那可以是你看得見的位置、你想像的位置、或者你用方向和距離指定的位置，例如"往下 200 尺"或者"西北方 45 度角往上，300 尺"。

你可以攜帶其他物體，只要它們的重量不超越你的負載上限。你也可以帶同一位自願生物，如果他跟你體型相同或更小並且沒有超載。當你施法時他必需位處你 5 尺以內。

如果你的目的地已經被物體或生物佔據，你和隨同你傳送的生物各承受 4d6 肆力傷害，並且你此法術沒法傳送你們。

### 解離 Disintegrate

6 環轉化術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**50 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時

（一塊天然磁石和一點塵）

一根幼細的綠光從你伸出的手指射向你能看見的射程內的一名目標。目標可以是一名生物、一件非魔法物品、或者魔法所造的力量例如力牆。

被作為目標的生物要通過一次敏捷豁免。失敗的話他受到 10d6+40 肆力傷害。如果這傷害將目標降到 0 生命值，他被解離。

被解離的生物和他所穿戴及拿著的一切東西（魔法物品除外）都化成一堆灰色細塵。他只能被完全復活術或願望術恢復生命。

此法術會自動解離大型或更小的普通物體或魔法創造的物體。如果目標是巨型或更大，此法術會解離它的一個 10 尺邊長立方的部分。

**升環：**當你用 7 環或以上的法術位施放此法術時，6 環以上每環增加 3d6 傷害。

### 解除魔法 Dispel Magic

3 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

選擇射程內的一名生物、一件物體、或者一項魔法效應。目標身上的 3 環或以下法術立刻結束。對每一項 4 環或以上的法術你都要用你的魔法能力值進行一次檢定，難度為 10+目標法術環數。成功的話該法術被解除。

**升環：**當你用 4 環或以上的法術位施放此法術時，你自動解除目標身上的等同法術位環數或以下的法術。

### 自我易容 Disguise Self

1 環幻術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 **時效：**1 小時

你令到自己 – 包括你的衣服、護甲、武器、裝備 – 看上去變得不同，直到法術結束或直到你用動作解除這法術。你可以增減身高 1 尺和/或變肥變瘦變中等。你不能改變身體型態，因此需要選擇有類似肢體架構的形態。在限制以內，此術的效果任由你想像。

這法術的改動經不起物理接觸的考驗。如果你用此法術給自己加一頂帽，物件可以穿過這頂帽，想觸摸它的人也甚麼都摸不到或者摸到你的頭。如果你用此法術變瘦，伸手摸你的人在摸到你的時候手看上去還是處於半空。

如果有生物要用目視判別你的偽裝，他需要花一個動作檢視你並且進行一次感知檢定，難度為你的施法難度。如果成功，他會意識到你帶有偽裝。

### 預言 Divination

4 環探知術（術式）

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時

（合共價值最少 25 gp 的焚香和合乎信仰的祭物，會被法術消耗）

你的魔法和祭品讓你得以接觸一名神明或神使。你求問一項關於在一星期內的特定目標、事件、或活動。地下城主會如實回答。答案可以是短句、詩謎、或者預兆。

此法術不會考慮可能改變結果的外在環境，例如額外的施法或者同伴的加入或離去。

如果你在下次長休之前多次施展此法術，首次以後的施法會累積 25%機會得到假結果。地下城主會秘密投擲這機率。

### 支配魔物 Dominate Monster

8 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 小時

## 法術 法術 E

你試圖蠱惑你能看見的射程內的一名生物。他要通過一次感知豁免，否則被你**迷惑**到時效結束。如果你或你的好友在跟他戰鬥的話這豁免帶有優勢。

在這生物被迷惑的期間，你們以心靈感應互相聯繫，只要你和他處於同一位面上。透過此聯繫，你可以用心智命令他，只要你保持清醒（不需動作）而他會盡力照做。你可以下達簡單粗略的指令，例如“攻擊他”，“走到那兒”，或者“拿起這東西”。如果目標完成指令而沒有收到你的進一步指示，他會盡力自保。

你可以用你的動作去完全地精確操控目標。直到你下回合結束前，目標只採取你所選的動作，而不會採取任何你否決的動作。在這段期間你也可以命令目標採取反應，不過這也需要使用你的反應。

每當目標受傷時，他會對此法術進行新的豁免。如果豁免成功，法術會終結。

**升環：**當你用 9 環法術位施放此法術時，專注的最長時效增加到 8 小時。

### 支配人類 Dominate Person

5 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 分鐘

你試圖蠱惑你能看見的射程內的一名類人。他要通過一次感知豁免，否則被你**迷惑**到時效結束。如果你或你的好友在跟他戰鬥的話這豁免帶有優勢。

在這生物被迷惑的期間，你們以心靈感應互相聯繫，只要你和他處於同一位面上。透過此聯繫，你可以用心智命令他，只要你保持清醒（不需動作）而他會盡力照做。你可以下達簡單粗略的指令，例如“攻擊他”，“走到那兒”，或者“拿起這東西”。如果目標完成指令而沒有收到你的進一步指示，他會盡力自保。

你可以用你的動作去完全地精確操控目標。直到你下回合結束前，目標只採取你所選的動作，而不會採取任何你否決的動作。在這段期間你也可以命令目標採取反應，不過這也需要使用你的反應。

每當目標受傷時，他會對此法術進行新的豁免。如果豁免成功，法術會終結。

**升環：**當你用 6 環法術位施放此法術時，專注的最長時效增加到 10 分鐘。7 環，1 小時。8 環或以上，8 小時。

### 夢見 Dream

5 環幻術

**施法時間：**1 分鐘 **射程：**特殊

**構材：**聲 勢 材 **時效：**8 小時

（一點沙子，少許墨水，及一根在鳥兒睡著時拔下的羽毛筆）

此法術能塑造一名生物的夢境。選擇一名你認識的生物作為此法術的目標。他必需跟你身處相同的位面。不會睡的生物，例如精靈，不能以此法術去接觸。你，或一名你所觸摸的自願生物，進入出神的狀態並成為使者。在這出神的狀態下，這使者保持對週圍環境的警覺性，但不能採取動作或移動。

如果目標在沉睡，使者會在目標的夢中出現，只要目標不醒過來就能一直與他對話，直到法術時效終結。使者也可以改變夢的環境，創造景觀，物件，或其他影像。使者可以隨時提早終結法術並清醒過來不再出神。當目標醒過來時他會記得完整的夢境。如果當你施法時目標是清醒的，使者會知道這情況並能選擇隨時終止法術或者等待他睡覺，如果睡了使者就會在他的夢中出現。

你可以將使者現身的形像弄成對目標而言充滿魔性的可怕形像。如果你這樣做，使者不能說多於十個字詞，然後目標需要進行一次感知豁免。豁免失敗的話，魔物的陰魂會生出持續整晚直到目標醒來的夢魘，妨礙他從這次休息中獲益。除此之外，當目標醒來時，他受到 3d6 精神傷害。

如果你有從目標身上取下的身體部位，例如頭髮、指甲，目標的豁免帶有劣勢。

### 法術 E

### 地震 Earthquake

8 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**500 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘

（一點塵土，一塊石，及一塊黏土）

你在能看見的射程內的一處地面創造出地表震盪。在時效內，以該點為中心的 100 半徑圓形範圍的地面會發出強烈震動，撼動範圍內接地的生物和建築物。

範圍內的地面變為困難地形。接地並專注中法術的生物都要進行一次體質豁免，失敗的話就失去專注。



## 法術 法術 F

當你施展此法術時以及在你有專注維持法術的回合結束時，範圍內每一名接地的生物都要進行一次敏捷豁免。豁免失敗的話該生物倒地。

視乎地形，此法術有額外效果，由地下城主決定。

**裂隙：**在你施法後的你的下一回合開始，範圍內佈滿裂隙。裂隙共有 **1d6** 條，地點由地下城主決定。每條裂隙深 **1d10x10** 尺，闊 **10** 尺，從範圍的一端伸展到對面的另一端。當裂隙裂開時，站在上面的生物都要進行一次敏捷豁免，失敗的話會墜入裂隙，成功的話可以隨著裂隙的邊緣退開。

如果有建築下面出現的裂隙，它會自動倒塌。

**建築：**當你施展此法術時，以及此後你的每回合開始時，這震動會對任何範圍內的地面建築物做成 **50** 點鈍擊傷害，直到法術終結。建築物會在生命值降到 **0** 的時候倒塌，可能會傷害附近的生物。

在建築物的一半高度的半徑內的生物都需要進行一次敏捷豁免。失敗的受到 **5d6** 鈍擊傷害，倒地，被瓦礫埋沒，需要花一次動作通過難度 **20** 的力量（運動）檢定才能脫困。地下城主可以因應瓦礫的種類去調整難度。成功豁免的生物受到一半傷害並且不會倒地或被埋。

### 以太化 Etherealness

**7 環轉化術**

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 **時效：**最長 8 小時

你踏入鄰接以太位面的邊緣領域，也就是它重疊你的所在位面的領域。

你留在邊緣以太裡，直到時效結束或直到你用你的動作解散此術。你可以向任何方向移動。如果你往上或下移動，每移動一尺皆額外消耗一尺移動力。你可以看見和聽見原位面，但一切東西都灰朦朦，而且你看不見 **60** 尺以外的事物。

當你身處以太位面時，你只能跟其他位處相同位面的生物互相干涉。非處於以太位面的生物看不見你，也不能干涉你，除非有特殊的能力或魔法允許他們這樣做。你忽略所有非處於以太位面的物體和效應，允許你穿越原位面的東西。

當法術終結時，你立刻原到原位面，但你身處的位置不變。如果這時你跟其他固態物體或者生物佔據相同的位置，你立刻被排斥到最近的可以容納你的閒置空間，並且你承受雙倍所移動的尺數的肆力傷害。

如果你已經身處以太位面，或者如果你身處的位面不鄰接以太位面（比如外位面），此法術將不起效。

**升環：**當你使用 **8** 環或以上的法術位施放此法術時，**7** 環以上每環可以用 **3** 名自願生物作目標（包括你）。這些生物必需在你施法時位處你 **10** 尺以內。

### 法術 F

#### 妖火 Faerie Fire

**1 環塑能術**

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 **時效：**專注，最長 1 分鐘

在射程內的一個 **20** 尺方內的每一件物體被藍、綠、或紫光包圍，色彩由你選擇。範圍內的任何生物如果敏捷豁免失敗的話也會被光圍繞。受術的物體和生物在時效內發出 **10** 尺半徑的微光。

受術者不能從隱形得益，而且當他們被攻擊時，只要攻擊者可以看見他，這次攻擊就帶有優勢。

#### 尋路 Find The Path

**6 環探知術**

**施法時間：**1 分鐘 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 天

（一套價值最少 **100gp** 的卜筮工具，例如骨頭、象牙棒、卡牌、牙齒、符文，以及來自你想找的地點的一件物件）

此法術允許你找出最短、最直接的途徑通往你所熟識的位於所在位面的一處固定地點。如果你要找的目的地位於異位面，或者如果目的地會移動（例如機動堡壘），或者不夠精確（例如“綠龍巢穴”），法術會失敗。

在時效之內，只要你保持跟目的地處於相同的位面，你知道它的方向和距離。如果你在前往它的途中有多條途徑可選，你能自動判斷那一條能最短最直接地通往目的地。（不過不一定是安全的）



## 法術 法術 F

### 死亡一指 Finger of Death

7 環死靈術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你將負能量灌入射程內的你能看見的一名生物，使他遭受劇痛。目標要進行一次體質豁免。失敗的話他受到 7d8+30 暗蝕傷害，成功的話一半傷害。

被此法術所殺的類人會在你的下回合開始時活化成聽令於你的一隻永遠聽命於你的喪屍，會盡力完成你的口頭命令。

### 火球 Fireball

3 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**150 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時  
(一小球蝙蝠糞和硫黃)

一道亮光從你的指頭閃到射程內你所選的一點，伴著深沉的鳴響爆出火焰。以該點為中心的 20 尺球體內的每一名生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的生物受到 8d6 火焰傷害，成功的話受到一半傷害。

這火焰會繞過邊角。它會燃點範圍內非被穿載著或攜帶著的易燃物體。

**升環：**當你使用 4 環或以上的法術位施放此法術時，3 環以上每環增加 1d6 傷害。

### 火焰箭 Fire Bolt

塑能小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你將一團火焰扔向射程內的一名生物或物體。對目標進行一次遠程法術攻擊。命中的話，目標受到 1d10 火焰傷害。被此法術命中的會易燃物體會被點燃，只要它非被穿載著或攜帶著。

法術的傷害隨等級提升：5 級 (2d10)、11 級 (3d10)、17 級 (4d10)。

### 火焰風暴 Fire Storm

7 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**150 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

一片片的猛火形成風暴，在射程內你所選一處肆虐。風暴由最多十個 10 尺邊長的立方構成，由你隨意排列。每一個立方都需要有最少一面緊鄰其他立方。範圍內的每一名生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的話受到 7d10 火焰傷害，成功的話一半傷害。

火焰會損害範圍內的物體，並會點燃沒有被穿載或攜帶著的易燃物體。如果你喜歡，範圍內的植物可以不受此術影響。

### 焰擊 Flame Strike

5 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時  
(少許硫黃)

一柱垂直的聖火從天上落下，降到射程內你所指定的一處。以該點為中心的 10 尺半徑、40 尺高圓柱的範圍內的每一名生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的話承受 4d6 火焰傷害和 4d6 光耀傷害，成功的話一半傷害。

**升環：**當你使用 6 環或以上法術位施放此法術時，5 環以上每環增加 1d6 火焰或光耀傷害（由你選擇）。

### 烈焰法球 Flaming Sphere

2 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
(一點獸脂、少許琉璃、一些鐵屑)

一團 5 尺直徑的火球出現於你所選擇的射程內的一處閒置空間，持續到時效結束。任何在該球 5 尺內結束回合的生物都要進行一次敏捷豁免，失敗的話受到 2d6 火焰傷害，成功的話一半傷害。

你可以用一個附贈動作將火球移動最遠 30 尺。如果你用它撞人，被撞的人必需立刻進行對火球的傷害的豁免，並且火球在今回合內不能繼續移動。

## 法術 法術 G

當你移動火球時，你可以控制它跨過最高 5 尺的障礙、跳過最闊 10 尺的坑。這火球會燃點非被穿載或攜帶著的易燃物體，它並發出 20 尺半徑的亮光及再延伸 20 尺的微光。

**升環：**當你使用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環增加 1d6 傷害。

### 飛行 Fly

2 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘  
(一根鳥羽)

觸摸一名自願的生物。在時效內目標獲得 60 尺飛行速度。當法術結束時，如果目標在他的下回合開始時依然在空中並且無法保持滯空，他會立刻墜落。

**升環：**當你使用 4 環或以上的法術位施放此法術時，3 環以上每環增加 1 名目標。

### 預警 Foresight

9 環探知術

**施法時間：**1 分鐘 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**8 小時  
(一根蜂鳥的羽毛)

你觸摸一名自願的生物並給他有限的預視眼前未來的能力。在時效內，目標不能被突襲，並在攻擊骰、能力檢定、豁免上帶有優勢。另外，其他生物在時效內對他進行的攻擊骰帶有劣勢。

如果你在時效結束前再次施展這項法術，此術立刻終結。

### 行動自如 Freedom of Movement

4 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**1 小時  
(一條皮繩，圍繞手臂或類似的肢體)

你觸摸一名自願的目標。在時效內，目標的移動不受困難地形影響，法術和其他魔法效應也不能減低他的速度或者使他麻痺或束縛他。

目標也可以花 5 尺移動力去自動脫離非魔法的束縛，例如鐐拷或者其他生物的抓捕。處於水底也不會對目標的移動或攻擊構成不良影響。

## 法術 G

### 門扉 Gate

9 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
(價值最少 5,000 gp 的鑽石)

你在射程內的一處閒置空間召喚出一度傳送門，精確連結另一位面的一處地點。門是圓型的，直徑 5 到 20 尺（由你決定）。門的方向也由你決定。門會持續到時效結束。

兩個位面上的傳送門都各有正反兩面。只有從正面進去才能通過傳送門。任何穿過的東西都會立刻被傳到另一位面，在最接近傳送門的閒置空間出現。

神明和其他位面統治者可以阻止此法術的傳送門在祂們所在之處或在祂們的領域內打開。

當你施展此法術時，你可以說出你已知的一名生物的名字（代號、稱號、暱稱等沒有用）。如果該生物位處跟你不同的另一位面，傳送門會在他身邊打開，把它吸到最接近你這一面的門的閒置空間。這樣做並不會給你號令該生物的能力，地下城主可以自由地決定他的合理行動。他可能會離開、攻擊你、或幫助你。

### 無敵法球 Globe of Invulnerability

6 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我，10 尺半徑

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
(一粒玻璃珠或水晶珠子，於法術終結時碎散)

一球微弱地閃爍的定點屏障結界出現，以 10 尺半徑包圍著你身處的地方，持續到時效終結。

在結界外施展的任何 5 環或以下的法術都不能影響結界裡面的生物或物體，即使是用更高環數的法術位施展也不例外。這些法術可以用結界內的生物和物體作目標，但對它們不起效。同樣地，結界區域被排除於這些法術的效應範圍。

**升環：**當你使用 7 環或以上的法術位施放此法術時，6 環以上每環將阻擋的法術環數提升一環。

## 法術 法術 H

### 高等隱身 Greater Invisibility

4 環幻術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 分鐘

你或你所觸摸的一名生物隱形，直到法術終結。目標所穿戴和攜帶的所有東西也隱形，只要它們一直在目標身上。

### 高等復原 Greater Restoration

5 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時

（價值最少 100gp 的鑽石屑，會被法術耗用）

你將正能量灌注入你觸摸的一名生物，復原一項削羽他的效應。你可以將目標的力竭等級降低一級，或者終結目標身上的以下效應之一：

- 一項迷惑或石化目標的效應
- 一項詛咒，包括目標對一件詛咒物品的同調
- 目標的一項能力值的任何減值
- 降低目標的生命值上限的一項效應

### 信實守衛 Guardian of Faith

4 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺

**構材：**聲 **時效：**8 小時

一名巨型的魅影守護者出現在射程內你所選擇的一處閒置空間。其貌不揚的它佔據該地，手持光劍，盾牌展示著你神的聖徽。

任何對人懷有敵意的生物在每回合中第一次進入守護者的 10 尺範圍時要進行一次敏捷豁免。失敗的話受到 20 光耀傷害，成功的話一半傷害。守護者作出總共 60 點傷害後就會消失。

### 指導 Guidance

探知小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 分鐘

你觸摸一名自願的生物。在法術結束前限一次，目標可以投擲一粒 d4 並將結果加到他所選的一項能力檢定上。他可以在投擲前或投擲後決定使用此能力。然後此法術會結束。

### 光導箭 Guiding Bolt

1 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**1 輪

一度光芒閃擊你所選的射程內的一名生物。對目標進行一次遠程法術攻擊。命中的話，目標受到 4d6 光耀傷害，而且到你的下回合結束前，拜殘留目標身上的微弱閃光所賜，下一次對目標進行的攻擊骰帶有優勢。

**升環：**當你使用 2 環或以上法的術位施放此法術時，1 環以上每環增加 1d6 傷害。

## 法術 H

### 傷害 Harm

6 環死靈術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你向射程內的你能看見的一名生物釋放出可怕的疾病。目標需要進行一次體質豁免。失敗的話，他受到 14d6 暗蝕傷害，成功的話一半傷害。這傷害不能使目標的生命值降到 1 以下。如果目標豁免失敗，他的生命值上限減少等同他所受的暗蝕傷害的值，持續 1 小時。任何移除疾病的效應都可以在這時效結束前將他的生命值上限恢復正常。

### 加速 Haste

3 環轉化術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
（一片甘草根）

選擇射程內的一名自願目標。直到法術結束前，目標的速度翻倍、護甲等級 +2、敏捷豁免帶有優勢、並且在他的每個回合獲得一次額外動作。這動作只能用來攻擊（限一次武器攻擊）、疾走、撒離、躲藏、或使用物件。

當法術結束時，一度疲累感侵襲目標，目標直到他的下回合結束前都不能移動或動作。

## 法術 法術 I

### 醫療 Heal

6 環召喚術

施法時間：1 次動作 射程：60 尺

構材：聲 勢 時效：即時

選擇你能看見射程內的一名生物。一波正能量洗淨他，給他恢復最多 70 生命值。此法術也同時治療目標身上的目盲、耳聾、及所有疾病。此法術對不死和構裝無效。

升環：當你用 7 環或以上的法術位施放此法術時，6 環以上每環增加 10 恢復量。

### 醫療真言 Healing Word

1 環塑能術

施法時間：1 個附贈動作 射程：60 尺

構材：聲 時效：即時

選擇射程內你看得到的一名目標，他恢復 1d4+你的施法能力調整值 的生命值。此法術對不死和構裝體無效。

升環：當你用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加 1d4 恢復量。

### 英雄宴 Hero's Feast

6 環召喚術

施法時間：10 分鐘 射程：30 尺

構材：聲 勢 材 時效：即時  
(價值最少 1000gp 的寶石碗，施法時被消耗)

你召喚出一度盛宴，有美味的食物和飲料。筵席需時 1 小時，然後食物就會消失，直到這 1 小時完結了法術的效益才會生效。盛宴可以款待最多 12 人。

受款待的生物獲得數項益處。該生物被治好所有的疾病和中毒，免疫毒素和恐懼，而且所作的感知豁免帶有優勢。他的生命值上限提升 2d10，並獲得等量的生命值。這些效益持續 24 小時。

### 人類定身 Hold Person

2 環惑控術

施法時間：1 次動作 射程：60 尺

構材：聲 勢 材 時效：專注，最長 1 分鐘  
(一塊小小的筆直鐵塊)

選擇你能看見的射程內的一名類人。目標需要通過一次感知豁免，否則會被麻痺到時效結束。在目標的每一回合完結時他都可以再次進行豁免。成功的話他身上的此法術結束。

升環：當你用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環增加一名目標。當你施法時，所有目標必需互相相距不超過 30 尺。

### 聖潔靈光 Holy Aura

8 環護祐術

施法時間：1 次動作 射程：自我

構材：聲 勢 材 時效：專注，最長 1 分鐘  
(價值最少 1,000 gp 的聖物，例如取自聖人之袍的一塊布，或者取自聖經的一片紙)

聖光從你身上流瀉而出，凝聚成以你為中心的 30 尺半徑柔和光芒。在你施法時你所選的在此範圍內的生物都釋放出 5 尺半徑的微光，所有豁免都帶有優勢，所有對他作出的攻擊都帶有劣勢，直到法術終結。當一名魔族或不死以近戰攻擊命中目標時，靈氣會閃耀。這攻擊者需要通過一次體質豁免，否則目盲到法術結束。

## 法術 I

### 冰風暴 Ice Storm

4 環塑能術

施法時間：1 次動作 射程：300 尺

構材：聲 勢 材 時效：即時  
(少許塵和幾滴水)

一陣好像石一樣硬的冰雹以射程中的一處為中心的 20 尺半徑、40 尺高的圓柱範圍內擊打地面。圓柱內的每一名生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的生物受到 2d8 鈍擊傷害和 4d6 冷凍傷害，成功的話一半傷害。

冰雹使效應範圍變成困難地形直到你下回合結束。

升環：當你用 5 環或以上的法術位施放此法術時，4 環以上每環增加 1d8 鈍擊傷害。

### 鑑定 Identify

1 環探知術 (術式)

施法時間：1 分鐘 射程：觸摸

構材：聲 勢 材 時效：即時  
(價值最少 100gp 的珍珠，及一根梟羽)



# 法術 法術 I

選擇一件物體，你必需在施展法術的期間一直摸著它。如果它是一件魔法物品或者被灌注了魔法，你知曉它的特性、怎樣知用它、它能不能同調、及它有多少充能（如有）。你知道現在有沒有法術在它身上起效，如有的話知道是甚麼法術。如果它是用法術所做的，你也知道那是甚麼法術。

如果你在施法期間觸摸一名生物而不是一件物體，你知道現在有沒有法術在牠身上起效，如有的話知道是甚麼法術。

## 禁錮 Imprisonment

9 環護祐術

**施法時間：**1 分鐘 **射程：**30 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**直到被解散

（繪出目標的一卷羊皮紙或一座目標的雕像，以及由你所選的法術形式決定的特殊素材，最少價值為目標的生命骰數乘 500gp）

你造出一度魔法束縛禁錮一名你可以看見的射程內的生物。目標必需通過一次感知豁免，否則被此法術禁錮；如果牠成功，牠免疫你所施展的此法術。受術者不需要呼吸吃喝，也不會衰老。探知法術不能定位或觀察受術目標。

當你施展此術時，你選擇以下禁錮形式之一。

**埋葬** 目標被一球剛好能容納目標的球狀魔法力量收納，埋在大地的深處。萬物皆不能穿透此球，也沒有生物可以用傳送或用位面旅行進出它。

此法術形式的特殊素材是一粒秘銀小珠。

**鎖鏈** 植根入地的重形鎖鏈將目標定住。目標被束縛直到法術終結，期間牠或外間用任何方法都不能移動牠。

此法術形式的特殊素材是一條用貴金屬所制的精緻鏈子。

**隱世監獄** 此法術將目標傳送到一個細小的，免疫傳送和位面旅行的半位面。這半位面可能是個迷宮、籠子、高塔、或其他你喜歡的密閉建築或範圍。

此法術形式的特殊素材是玉雕的你所選擇的監獄模型。

**微縮禁錮** 目標的高度縮細到一寸，並被禁錮在寶石或類似的物體內。光線能如常穿透這寶石，允許目標看見外界也允許其他生物看見他，但除此以外沒有任何東西能穿越過去，包括傳送和位面旅行。在法術生效期間此寶石不能被切開或打破。

此法術形式的特殊素材是一大塊透明寶石，例如剛玉、鑽石、紅寶石。

**沉眠** 目標沉眠，不能被弄醒。

此法術形式的特殊素材是稀有的催眠草藥。

**終結此術** 當你施展此法術時，不論形式你都必需指定一項使法術終結並釋放目標的條件。你喜歡把它弄多複雜都可以，但地下城主必需同意這條件是合理的，有可能發生的。條件可以基於目標的名字，身分，或信仰，除此之外只能基於可以觀察的舉止或事件，不能基於等級、職業、生命值等概念。

以 9 環施展的解除魔法術可以終結此術，其目標必需是這監牢或用以創造它的特定素材。

同一份素材只能維持一座監牢。如果你用同一份素材施展此術，前次施法的目標將立刻從禁錮中被釋放。

## 造成傷勢 Inflict Wounds

1 環死靈術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時

你對你能看見的觸及內的一名生物進行一次近戰法術攻擊。命中的話，他受到 3d10 暗蝕傷害。

**升環：**當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加 1d10 傷害。

## 隱身 Invisibility

2 環幻術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 小時  
（被阿拉伯樹膠包著的一根眼睫毛）

你所觸摸的一名自願生物隱形，直到法術終結。目標在穿戴著或攜帶著的所有東西也保持隱形直到不再在他身上。如果目標作出攻擊或者施展法術，此法術會終結。

**升環：**當你使用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環增加一名目標。

# 法術 法術 K-L

## 法術 K-L

### 解鎖 Knock

#### 2 環轉化術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 **時效：**即時

選擇範圍內的一件物體。它可以是一度門、一個盒、一個箱、一套擦拷、一個鎖，或其他以普通或魔法方式阻止通行的物體。

被普通鎖鎖著或者普通地卡著的物體立刻解鎖或解開。如果目標有多個鎖，只有其中一個會解開。

如果你選擇的目標被**魔法鎖術**封鎖，這法術會壓制那法術 10 分鐘，期間目標可以如常地被打開或關閉。

當你施展此術時，目標會發出一度 300 尺內可聞的響亮敲擊聲。

### 次級復原 Lesser Restoration

#### 2 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你觸摸一名目標，並能終結正在影響他的一項疾病或狀態。狀態可以是目盲、耳聾、麻痺、中毒。

### 浮空 Levitate

#### 2 環轉化術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘  
(一個小皮圈或者一根紐曲成杯型的金絲)

你所選的射程內的一名生物或物體垂直升起最多 20 尺，浮在空中直到時效結束。此法術能舉起最重 500 磅的目標。非自願的生物只要成功通過體質豁免則不受影響。

目標只能靠推拉觸及內的物體或表面，例如牆或天花，才能好像攀爬一樣移動。你可以在你的回合中改變目標的高度最多 20 尺。如果目標是你自己，你可以用你的移動力去升降。否則，你需要用你的動作移動目標，目標也必需保持在射程之內。

當法術終結時，如果目標依然在漂浮，他會輕柔地著地。

### 亮光 Light

#### 塑能小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 材 **時效：**1 小時  
(一隻螢火蟲或一塊螢光青苔)

你觸摸一件物體，其任何一面都不能大於 10 尺。直到法術結束前，它發出 20 尺半徑的亮光以及再延伸 20 尺的微光。亮光的色彩隨你喜歡。用遮光物完全覆蓋物件可以阻擋它的光。此法術持續到你再度施展這項法術，或者到你用一次動作解散此法術。

如果你以敵對生物穿戴或攜帶中的一件物體作目標，他必需通過一次敏捷檢定才能避開這法術。

### 閃電箭 Lightning Bolt

#### 3 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我 (100 尺直線)

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時  
(一點皮毛和一根琥珀、水晶、或玻璃杖)

一道 100 尺長、5 尺闊的閃電從你開始往你所選的方向打出。每一名線上的生物都要進行一次敏捷豁免。失敗的生物承受 8d6 閃電傷害，成功的話一半傷害。

這閃電會點燃範圍內未被穿戴或攜帶的易燃物體。

**升環：**當你使用 4 環或以上的法術位施放此法術時，3 環以上每環增加 1d6 傷害。

### 定位生物 Locate Creature

#### 4 環探知術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 小時  
(偵探犬的一些狗毛)

形容或呼喚一名你熟識的生物。你知道他的方向，只要他位處你 1,000 尺以內。如果他正在移動，你知道他的移動方向。

此法術可以定位一名你認識的特定生物，或者最接近你的特定種類的生物（例如人類或獨角獸），前提是你必曾經最少一次近距離見過這種生物（30 尺內）。如果你所形容或呼喚的生物正處於另一種形態，例如受變形術影響，此術將無法定位他。

## 法術 法術 M

如果有最少 10 尺闊的流水攔阻你跟該生物的直接路徑，此法術不能定位他。

### 法術 M

#### 法師護甲 Mage Armor

##### 1 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**8 小時  
(一塊揉製過的皮革)

你觸摸一名沒有穿戴護甲的自願目標，一道魔法力量圍繞目標的身體直到法術終結。他的護甲等級變成 13+他的敏捷加值。如果目標穿上護甲或者如果你以一次動作解除法術的話此法術會終結。

#### 法師之手 Mage Hand

##### 召喚小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺  
**構材：**聲 勢 **時效：**1 分鐘

一隻浮空的鬼手在你所指定的射程內的一處出現。它持續到時效結束或到你用一次動作解散它。如果它在任何時候遠離你超過 30 尺或者如果你再次施展此法術，它也會消失。

你可以用你的動作控制這隻手。你可以用它操作物體、打開沒鎖上的門箱、從已經打開的容器中拿出或放置物件、或倒出瓶子裡的東西。每當你使用它時你可以移動它最遠 30 尺。

這鬼手不能攻擊、使用魔法物品、或乘載大於 10 磅的負重。

#### 魔法飛彈 Magic Missile

##### 1 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺  
**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你造出 3 支發光的魔法箭。每支箭分別攻擊你所選的射程內的一名你能看見的生物，做成 1d4+1 肆力傷害。這些箭會同時命中，你可以控制它們集中攻擊同一名生物或分散攻擊多名生物。

**升環：**當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加 1 支箭。

#### 魔化武器 Magic Weapon

##### 2 環轉化術

**施法時間：**1 個附贈動作 **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 小時

你觸摸一柄非魔法武器。該武器變成魔法武器，在攻擊骰和傷害骰上帶有 +1 加值，直到法術終結。

**升環：**當你使用 4 環或以上法術位施放此法術時，加值提升到+2。6 環或以上+3。

#### 高等幻像 Major Image

##### 3 環幻術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**100 尺  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘  
(少許羊毛)

你創造出一件物體，生物，或其他可視現象的幻象，它必需不大於一個 20 尺邊長的立方體。這幻象出現在射程內的一處地點，持續到時效終。它看上去完全像真，包括恰當的聲音、氣味、溫度。你不能做出足以做成傷害的冷熱效果，也不能做出足以做成雷鳴傷害或使人耳聾巨響，亦不能做出足以使人感到不適的氣味。

只要你在幻像的射程以內，你可以用你的動作將幻象移動到射程內的任一點。當幻象移動時，你可以調整它讓它的移動顯得自然。例如說，如果你做出生物的幻象並移動它，你可以讓它看上去在走路。類似地，你可以讓幻像在不同時候發出不同的聲音，甚至令它進行對話。

任何物理接觸都會揭露它是個幻象，因為物體可以通過它。生物可以用動作去檢查這幻象，以智力（調查）檢定對抗你的法術的豁免難度。能夠辨認出它是幻象的生物也可以看穿它，看得到在它另一面有些甚麼東西，並且幻像的其他感官刺激會衰減。

**升環：**當你使用 6 環或以上的法術位施放此法術時，法術效果持續到被驅散，不需要你維持專注。

#### 群體治療傷勢 Mass Cure Wounds

##### 5 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺  
**構材：**聲 勢 **時效：**即時



## 法術 法術 M

一波治療的能量從射程內你所選的一點沖出。選擇位處該點 30 尺半徑之內的最多六名生物。每名目標恢復 3d8+你的施法加值 的生命值。此法術對不死和構裝無效。

**升環：**當你用 6 環或以上的法術位施放此法術時，5 環以上每環增加 1d8 恢復量。

### 群體醫療 Mass Heal

9 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

一波治療的能量從你流向你身邊的傷患。你恢復最多 700 生命值，隨你喜好分配給射程內任意數量的生物。受此法術治療的生物也被移除所有疾病和任何令他們目盲或耳聾的效應。此法術對不死和構裝無效。

### 群體醫療真言 Mass Healing Word

3 環塑能術

**施法時間：**1 個附贈動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 **時效：**即時

選擇射程內你看得見的六名目標，當你咏唱出醫治的真言時他們恢復 1d4+你的施法能力調整值 的生命值。此法術對不死和構裝無效。

**升環：**當你用 4 環或以上的法術位施放此法術時，3 環以上每環增加 1d4 恢復量。

### 群體暗示 Mass Suggestion

6 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 材 **時效：**24 小時  
(蛇舌及一點蜂窩或一點甜油)

你提議一套行動（最長一到兩句），以魔法影響射程內最多十二名你所選的可以聽見和理解你的生物。無法被迷惑的生物免疫此效應。這提議必需聽上去合理。要求目標刺自己、撲向長槍、自焚、或其他明顯自殘的活動會自動抵消此術的效應。

每名目標都要進行一次感知豁免。失敗的話他會盡最大能力實行你的提案。這實行可能持續到時效結束。如果提案能在更短的時間內完成，法術會在目標完成提案的時候終結。

你也可以指定一項條件去觸發一些特殊行動。例如你可以提議一隊兵士將他們的所有金錢送給他們首位遇上的乞丐。如果條件沒有在時效內成立，目標不會採取提案。

如果你或你的伙伴傷害一名目標，他身上的此術會終結。

**升環：**當你用 7 環法術位施放此法術時，時效為 10 天。8 環，30 天。9 環，一年又一天。

### 迷宮 Maze

8 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 10 分鐘

你將射程內你能看見的一名生物放逐到一所位處半位面的迷宮。目標在那兒逗留到時效結束或到逃脫為止。

目標可以用他的動作嘗試逃離。當他這樣做時，他進行一次難度 20 的智力檢定。成功的話目標逃離並且此術結束。（牛頭人或巨牛魔將自動成功）

當法術結束時，目標在他之前消失的原處出現，或者如果該空間被佔據的話會在最接近的閒置空間出現。

### 火流星 Meteor Swarm

9 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**1 里

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

熾熱的火球轟炸地面上你所選的射程內的四點。位處每一點的 40 尺範圍內的每一名生物都要進行一次敏捷豁免。豁免失敗的生物受到 20d6 火焰傷害和 20d6 鈍擊傷害，成功豁免的話只受一半傷害。位處多次爆發之內的生物只受影響一次。

此法術會損害範圍內的物體並會燃點範圍內非被穿載著或攜帶著的易燃物體。

### 小幻象 Minor Illusion

幻術小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺

**構材：**勢 材 **時效：**1 分鐘  
(少許羊毛)

你在射程內造出一度幻聲或幻影，持續到時效結束。如果你用一次動作將它解散或者再次施展此法術，這幻象也會消失。



## 法術 法術 O-P

如果你創造聲音，它的聲量小至低語，大至尖叫。它可以是你的聲音、其他人的聲音、獅子吼叫、一陣鼓聲、或任何其他你喜歡的聲音。聲音可以不衰減地持續到時效結束，你也可以在不同的時間發出斷續的聲音直到法術終結。

如果你創造一件物體的影像，例如椅子、沾泥的足跡、小寶箱等，它必需不大於邊長 5 尺的立方體。這影像不會造出聲音、光照、氣味、或任何其他感官效果。任何物理接觸都會揭露它的本質，因為物體可以通過它。

如果有生物花一次動作去查探這聲音或影像，他可以通過一次成功的智力（調查）檢定判斷它是幻象，難度等同你的法術豁免難度。如果有生物能夠辨認出它是幻象，對他而言這幻象會變成半透明。

### 迷霧步 Misty Step

2 環召喚術

**施法時間：**1 個附贈動作 **射程：**自我  
**構材：**聲 **時效：**即時

你被轉瞬即逝的銀霧圍繞，傳送到你可以看見的一處閒置空間，最遠 30 尺。

### 魔鄧肯之劍 Mordenkainen's Sword

7 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘  
(一柄價值最少 250gp 的白金劍，以銅鋅合金作柄)

你做出一把在射程內懸浮的劍狀力場。它持續到時效結束。

當劍出現時，你對你所選的位處它 5 尺內的一名目標進行一次近戰法術攻擊。命中的話，目標受到 3d10 肆力傷害。直到法術終結前，在你的每個回合中你都可以用一個附贈動作指揮劍移動最遠 20 尺到你可以看見的一點，並對同一名或另一名目標重覆上述攻擊。

## 法術 O-P

### 奧圖迷舞 Otto's Irresistible Dance

6 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺  
**構材：**聲 **時效：**專注，最長 1 分鐘

選擇你能看見的射程內的一名生物。目標開始滑稽地原地跳舞：擺動身體、踏腳、小跳，直到時效結束。免疫迷惑的生物不受此術影響。

跳舞的生物必需用它的所有移動原地跳舞，不能離開，敏捷豁免和攻擊骰都帶有劣勢。其他生物對受術者的攻擊帶有優勢。以一次動作，跳舞中的生物可以進行一次感知豁免去恢復自我控制。成功的話法術會終結。

### 穿牆 Passwall

5 環轉化術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺  
**構材：**聲 勢 材 **時效：**1 小時  
(一些芝麻)

選擇射程內的位於木質、灰泥、或石頭表面上的一點，一條通道在該點出現，持續到時效結束。通道的尺寸由你決定：最闊 5 尺、最高 8 尺、最深 20 尺。這開口不會危害包圍著它的建築物。

當通道消失時，任何在這通道內的生物或物體會被安全地排出到最接近施法表面的閒置空間。

### 毒氣噴 Poison Spray

召喚小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**10 尺  
**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你將手伸向射程內的一名你看得見的生物，從掌心射出一團毒氣。該生物必需通過一次體質豁免，否則受到 1d12 毒素傷害。

法術的傷害隨等級提升：5 級（2d12）、11 級（3d12）、17 級（4d12）。

### 死亡真言 Power Word Kill

9 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺  
**構材：**聲 **時效：**即時

你說出一句威力真言，可以使射程內你能看見的一名生物立刻死亡。如果你所選的生物有 100 生命值或以下，它即時死亡。否則此法術沒有效果。

## 法術 法術 R

### 震攝真言 Power Word Stun

8 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 **時效：**即時

你說出一句威力真言，可以壓倒射程內你能看見的一名生物的心智，使他發呆。如果你所選的生物有 150 生命值或以下，它被震攝。否則此法術沒有效果。

被震攝的目標必需在他的每回合結束時進行一次體質豁免。成功的話這震攝效果會終結。

### 治療禱告 Prayer of Healing

2 環塑能術

**施法時間：**10 分鐘 **射程：**30 尺

**構材：**聲 **時效：**即時

你選擇射程內最多六名生物，他們各恢復 2d8+你的施法能力調整值 生命值。此法術對不死和構裝無效。

**升環：**當你使用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環增加 1d8 恢復量。

### 魔法技倆 Prestidigitation

轉化小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**10 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**最長 1 小時

這是魔法師學徒用作訓練的小小的魔法把戲。你在射程內創造以下效應之一。

- 你造出一項無害的即時感官效果，例如一陣火花、一陣風、隱約的音符、一陣怪味等。
- 你立刻點燃或熄滅一根蠟燭、一把火炬、或者一個小營火。
- 你立刻潔淨或弄污不大於 1 尺立方的物體。
- 你將最多 1 尺立方的非活物冷凍、溫熱、或調味 1 小時。
- 你在一件物體或一處表面上做出一片顏色、一度小標記、或一個符號，持續 1 小時。
- 你無中生有地變出一件小玩意或者一度小幻影，持續到你的下回合結束。

如果你多次施展此法術，最多可以有三個持續性效果同時起效，並且能用一次動作解除一項效果。

### 防護能量傷害 Protection from Energy

3 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 1 小時

選擇一種傷害類型：強酸、冷凍、火焰、閃電、或雷鳴，你所觸摸的一名自願生物在法術時效內獲得對所選的傷害類型的抗力。

## 法術 R

### 死者復生 Raise Dead

3 環死靈術

**施法時間：**1 小時 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時

（價值最少 500gp 的鑽石，會被法術消耗）

你復生你所觸摸的一名已死生物，只要牠死去不超過 10 天。如果目標的靈魂願意並能自由地回來，目標以 1 生命值復活。

此法術會清除目標體內的任何毒素，及治療目標在死亡時帶有的所有非魔法性疾病。但此術不能移除魔法疾病、詛咒、或其他類似效應。如果這些效應在施法前都沒有被消除，當目標復活時它們將再次起效。此術不能將一名不死復生。

此法術會治療所有肉體傷勢，但不會恢復失去的身體部位。如果目標缺乏維生必需的器官，例如頭部，此術自動失敗。

死而復生是很累的。目標在攻擊骰、豁免、檢定上承受 -4 減值。每當目標完成一次長休，減值就會減輕 1，直到完全消失。

### 冷凍射線 Ray of Frost

塑能小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

一度冰冷的藍白色光線射向射程內的一名生物。對目標進行一次遠程法術攻擊。命中的話，目標受到 1d8 冷凍傷害，並且他的速度減低 10 尺到你的下回合開始。

## 法術 法術 S

法術的傷害隨等級提升：5 級（2d8）、11 級（3d8）、17 級（4d8）。

### 再生 Regenerate

7 環轉化術

**施法時間：**1 分鐘      **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**1 小時  
（一支經輪和聖水）

你觸摸一名生物，刺激牠的天然治療力。目標恢復 4d8+15 生命值。在法術時效內每當目標的回合開始時牠都恢復 1 生命值（每分鐘 10 生命值）。

如果目標有任何肢體殘缺（手指、腳、尾巴等），牠們會在 2 分鐘後完成再生。如果你有斷肢並把它按在斷口上，此術會即時駁上它。

### 移除詛咒 Remove Curse

3 環護祐術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢      **時效：**即時

你觸摸的一名生物或物體，終結他身上所有正在生效的詛咒。如果這是一件受詛咒的魔法物件，它的詛咒依然存在，但這法術可以破解它跟主人的同調，令到它得以被脫下或扔掉。

### 抗力 Resistance

護祐小法術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**專注，最長 1 分鐘  
（一件小斗篷）

你觸摸一名自願的生物。在法術結束前限一次，目標可以骰一次 d4 並將結果加到他所選的一項豁免上。他可以在投擲前或投擲後決定使用此能力。然後此法術會結束。

### 復活 Resurrection

7 環死靈術

**施法時間：**1 小時      **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**即時  
（價值最少 1,000gp 的鑽石，會被法術消耗）

你復生你所觸摸的一名已死生物，只要牠死去不超過一世紀，並非因衰老而死，並且非為不死。如果目標的靈魂願意並能自由地回來，目標以 1 生命值復活。

此法術會清除目標體內的任何毒素及治療目標在死亡時帶有的所有非魔法性疾病。但此術不能移除魔法疾病、詛咒、或其他類似效應。如果這些效應在施法前都沒有被消除，當目標復活時它們將再次起效。

此法術會治療所有肉體傷勢，並恢復任何失去的身體部位。

死而復生是很累的。目標在攻擊骰、豁免、檢定上承受 -4 減值。每當目標完成一次長休，減值就會減輕 1，直到完全消失。

施展此法術去復活死亡超過 1 年的生物對你而言是個重大的負擔。直到你完成一次長休之前，你不能再次施法，而且你的所有攻擊骰、能力檢定、豁免都帶有劣勢。

### 回生 Revivify

3 環召喚術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**觸摸  
**構材：**聲 勢 材      **時效：**即時  
（值 300gp 的鑽石，施法時會被消耗）

你觸摸一名在過去一分內死去的生物。他復生並帶 1 點生命值。此法術不能復活衰老致死的人，也不能恢復丟失的身體部位。

## 法術 S

### 聖焰 Sacred Flame

塑能小法術

**施法時間：**1 次動作      **射程：**60 尺  
**構材：**聲 勢      **時效：**即時

如火的聖焰吞沒你能看見的射程內的一名生物。目標必需通過一次敏捷豁免，失敗的話承受 1d8 光耀傷害。目標的此豁免不獲得掩護的益處。

法術的傷害隨等級提升：5 級（2d8）、11 級（3d8）、17 級（4d8）。

## 法術 法術 S

### 庇護 Sanctuary

1 環護祐術

**施法時間：**1 個附贈動作 **射程：**30 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**1 分鐘  
(一面小銀鏡)

你對射程內的一名生物施以防護攻擊的守護結界。直到法術終結前，任何角色只要將受守護的生物作為攻擊目標或有害法術目標的話都要先進行一次感知豁免。失敗的話他必需重選一個新目標否則會失去這次攻擊或法術。此法術不能庇護目標免受範圍效應所傷，例如火球術的爆炸。

如果受庇護者進行攻擊或者施放影響敵對生物的法術，此術會提早終結。

### 震裂 Shatter

2 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時  
(小片雲母)

一度能震痛人的強烈響聲從你所選的射程內的一點爆發。以該點為中心的 10 半徑尺球體內的生物都必需進行一次體質豁免。失敗的生物受到 3d8 雷鳴傷害，成功的話一半傷害。由無機物質例如石、水晶、或金屬構成的生物的這豁免帶有劣勢。

範圍內的沒有被穿載或攜帶著的非魔法物體都受到此傷害。

**升環：**當你使用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環增加 1d8 的傷害。

### 護盾 Shield

1 環護祐術

**施法時間：**1 次反應，當你被攻擊命中或者被魔法飛彈作為目標時採取 **射程：**自我

**構材：**聲 勢 **時效：**1 輪

一度隱形的魔法屏障現身保護你。直到你下回合開始前，你的護甲等級+5，包括對觸發的攻擊在內，並且你不受魔法飛彈所傷。

### 虔誠護盾 Shield of Faith

1 環護祐術

**施法時間：**1 個附贈動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘  
(一小張寫了經文的羊皮紙)

一度彩光場圍繞射程內你選擇的一名目標，在時候內給他的護甲等級+2。

### 電爪 Shocking Grasp

塑能小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 **時效：**即時

你的手躍現出閃電，電擊你所嘗試觸摸的生物。對目標進行一次近戰法術攻擊。如果對方穿著金屬做的重甲，你的攻擊般帶有優勢。命中的話，目標承受 1d8 閃電傷害，並且他不能採取反應直到他的下回合開始。

法術的傷害隨等級提升：5 級 (2d8)、11 級 (3d8)、17 級 (4d8)。

### 靜默 Silence

2 環幻術 (術式)

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**專注，最長 10 分鐘

在時效內，聲音不能進入或發出於以你選擇的射程內的一點為中心的 20 尺半徑球體。處於靜默結界內的生物和物體都免疫雷鳴傷害，而且裡面的生物在效果上等同耳聾。

在結界裡面不可能施展需要聲音構材的法術。

### 無聲幻象 Silent Image

3 環幻術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**100 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘  
(少許羊毛)



# 法術 法術 S

你創造出一件物體，生物，或其他可視現象的幻象，它必需不大於一個 15 尺邊長的立方體。這幻象出現在射程內的任一點，持續到時效終。它是純粹的視覺效果；它不包括聲音、氣味、溫度等其他感官效果。你可以用你的動作將幻象移動到射程內的任一點。當幻象移動時，你可以調整它讓它的移動顯得自然。例如說，如果你做出生物的幻象並移動它，你可以讓它看上去在走路。

任何物理接觸都會揭露它是個幻象，因為物體可以通過它。生物可以用動作去檢查這幻象，以智力（調查）檢定對抗你的法術的豁免難度。能夠辨認出它是幻象的生物也可以看穿它，看得到在它另一面有些甚麼東西。

## 睡眠 Sleep

### 1 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**90 尺

**構材：**聲勢材 **時效：**1 分鐘

（一把幼沙、一把玫瑰瓣、或一隻活蟋蟀）

此術使多名生物陷入魔法性的沉睡。投擲 5d8；總數成為此法術能影響的生物的生命值總量。射程內你所選擇的一處的 20 尺內的每一名生物依照牠的當前生命值由少至多順序受影響（忽略昏迷的生物）。

先從現有最少生命值的生物開始，每一名受影響的生物都陷入昏迷到法術終結，到他受傷，或到有人用一次動作弄醒他為止。從總量中扣去他的生命值，然後到下一名現有最少生命值的生物。生物的生命值必需等於或少於剩餘的總量才會受影響。

不死和其他免疫迷惑的生物不受此法術影響。

**升環：**當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加 2d8 生命值總量。

## 垂死回生 Spare the Dying

### 死靈小法術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲勢 **時效：**即時

你觸摸一名 0 生命值的活體生物。目標的傷勢變得穩定。此法術對不死和構裝無效。

## 死者交談 Speak with Dead

### 3 環死靈術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**10 尺

**構材：**聲勢材 **時效：**10 分鐘  
（焚香）

你給你所選擇的射程內的一具屍骸賦予虛擬的生命和智力，允許它回你的提問。它必需依然保有口部，且不能是不死生物。如果在過去 10 日內它成為過此法術的目標，法術會失敗。

直到法術結束前，你可以向它提問最多五條問題。它只知道生前的事，包括在生時知曉的語言。答案一般是簡單的、晦澀的、或者重覆的；而且假若它相信你帶敵意或者將你視作敵人的話，它不需要如實作答。此法術不會恢復該生物的靈魂，只會活化它的心靈。因此這屍骸不能學習新事物，不能理解死後的任何事，也不能展望將來。

## 蛛爬 Spider Climb

### 2 環轉化術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲勢材 **時效：**專注，最長 1 小時  
（一滴瀝青和一隻蜘蛛）

你觸摸一名自願的生物，直到法術終結前目標獲得在垂直甚至倒轉的表面上行走的能力，甚至不需要用手。目標也獲得等同他的行走速度的攀爬速度。

## 靈體守衛 Spirit Guardians

### 3 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**自我

**構材：**聲勢材（聖徽） **時效：**1 分鐘

你召喚出靈體守護自己。它們在你 15 尺的範圍內遊走。如你屬於善良或中立陣營，它們會帶天族或精族的外表（隨你選擇）。如果你屬於邪惡陣營，它們會帶魔族的外表。

## 法術 法術 T

當你施展此法術時，你可以指定任何數量的你看得到見的生物免受它影響。在範圍內的受影響生物的速度減半，並且當這生物在一回合中首次進入範圍或者在裡面開始回合時，他必需進行一次感知豁免。豁免失敗的話，他標受到 **3d8 光耀傷害**（假若你是善良或中立）或 **3d8 暗蝕傷害**（假若你是邪惡）。豁免成功的話，他受到一半傷害。

**升環：**當你用 4 環或以上的法術位施放此法術時，3 環以上每環增加 **1d8 傷害**。

### 靈體武器 Spiritual Weapon

3 環塑能術

**施法時間：**1 個附贈動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 **時效：**1 分鐘

你在射程內做出一柄浮空的靈體武器，持續到時效結束或到你再次施展這項法術。當你施展此法術時，這武器會對它 5 尺內的一名生物進行一次近戰法術攻擊。命中的話目標受到 **1d8+你的施法能力調整值 肆力傷害**。

你在自己的回合中可以用附贈動作將這武器移動最多 20 尺並對它 5 尺內的一名生物進行這攻擊。

你可以自由決定武器的形態。信仰使用特定武器的神明的牧師通常會讓武器重現該武器的形態。

**升環：**當你用 3 環或以上的法術位施放此法術時，2 環以上每環增加 **1d8 傷害**。

### 石膚 Stoneskin

4 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 小時  
（價值最少 100gp 的鑽石屑，會被法術耗用）

此法術使一名你觸摸的自願生物的血肉在時效內變得像石頭一樣硬。直到法術終結前，目標獲得對鈍擊、穿刺、揮斬傷害的抗力。

### 暗示 Suggestion

2 環惑控術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**30 尺

**構材：**聲 材 **時效：**專注，最長 8 小時  
（蛇舌及一點蜂窩或一點甜油）

你提議一套行動（最長一到兩句），以魔法影響射程內的一名可以聽見和理解你的生物。無法被迷惑的生物免疫此效應。這提議必需聽上去合理。要求目標刺自己、撲向長槍、自焚、或其他明顯自殘的活動會終結此術。

目標要進行一次感知豁免。失敗的話他會盡最大能力實行你的提案。這實行可能持續到時效結束。如果提案能在更短的時間內完成，法術會在目標完成提案的時候終結。

你也可以指定一項條件去觸發一些特殊行動。例如你可以提議一位騎士將他的駿馬送給他首位遇上的乞丐。如果條件沒有在時效內成立，目標不會採取提案。

如果你或你的伙伴傷害目標，法術立刻終結。

### 陽炎爆 Sunburst

8 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**150 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時  
（明火和一塊日長石）

刺眼的陽光於射程內的一處為中心的 60 尺半徑閃現。閃光內的每一生物都要進行一次體質豁免。失敗的話受到 **12d6 光耀傷害**並目盲 1 分鐘。成功的話一半傷害並且不被目盲。不死和軟泥的這豁免帶有劣勢。

被此術致盲的目標在他的每回合結束時都會再投一次體質豁免。成功的話他不再目盲。

此術會驅散用法術造成的黑暗。

## 法術 T

### 傳送 Teleport

7 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**10 尺

**構材：**聲 **時效：**即時

此法術會將你和最多八名你能看見的射程內的自願生物立刻傳到你所指定的目的地。如果你包括一件物體作為目標，它必需不大於 10 尺邊長的立方，而且它不能被非自願的生物握持著或攜帶著。

你必需認識你所選的目的地，而且它必需跟你處於相同的位面。你對目的地的熟識程度決定你會不會成功抵步。地下城主投擲一粒 **d100** 並參考下表。

# 法術 法術 T

熟識度	災禍	類近	偏離	抵步
永久傳送陣	-	-	-	01-100
有關物體	-	-	-	01-100
非常熟識	01-05	06-13	14-24	25-100
不經意地見過	01-33	34-43	44-53	54-100
見過一次	01-43	44-53	54-73	74-100
只知道形容	01-26	44-53	54-73	74-100
假目的地	01-50	51-100	-	-

**熟識度：**永久傳送陣 指一處你知道符文序列的永久傳送法陣。有關物體 指你持有在六個月之內從目的地拿走的一件物體，例如法師書庫的一本書、皇家套房的床單、或巫妖的秘密墓穴的一塊大理石。

**非常熟識** 指一度你常常去的，或者曾經仔細觀察過的，或者在施法時能夠看見的地方。不經意地見過 指你去過多於一次但不太熟識的地方。見過一次 指你見過一次的地方，例如透過魔法。只知道形容 是一處別人形容給你的地點，例如一幅地圖。

假目的地 是不存在的地方。也許你窺探敵人的巢穴時看見了幻象，或者你想傳送到一處再也不存在的熟識之地。

**抵步：**你們（或目標物體）抵達你想去的地方。

**偏離：**你們（或目標物體）抵達你想去的地方，但往隨機方向偏離隨機的距離。偏離的距離是傳送距離的  $1d10 \times 1d10\%$ 。例如你們想傳送 120 里，偏離了， $d10$  分別投出 5 和 3，結果是你們偏離了 15% 也就是 18 里。地下城主用  $d8$  隨機決定方向，1 為北，2 為東北，照羅盤的八方位如此類推。如果你想傳送到一個沿岸城市但結果去到離岸 18 里的海洋，你可能有麻煩了。

**類近：**你們（或目標物體）去到一個視覺上或主題上跟目的地相似的地點。假如你想回到自己的實驗室，你可能會去到另一名法師的實驗室或者有很多相同器材的煉金品店。一般而言，你會去到最近的類近地點，但法術本身並沒有距離限制，所以你可能去到位面上的任何地方。

**災禍：**此法術的無常魔法令到旅程變得困難。每一名被傳送的生物或目標物體承受  $3d10$  肆力傷害，然後地下城主重投一次看看你們被傳送到甚麼地方（可能會發生多次災禍，每次都使你們受傷）。

## 奇術 Thaumaturgy

轉化小法術

**施法時間：**1 次動作

**射程：**30 尺

**構材：**聲

**時效：**最長 1 分鐘

你在射程內展現一項小奇事，一項神聖力量的展示。在射程內選擇以下效應之一。

- 你的聲量提高 1 分鐘，最響到正常的三倍。
- 你令到多個火焰閃爍、濺射、變亮、變暗、變色，持續 1 分鐘。
- 你讓地面發出溫和震動，持續 1 分鐘。
- 你在射程內的一處發出一剎那的聲響，可以是雷聲、鳥叫、低語等。
- 你立刻使一度沒有被鎖上的門或窗突然打開或關上。
- 你改變自己的眼的外觀，持續 1 分鐘。

如果你多次施展此法術，你可以同時有最多三項持續 1 分鐘的效應，並且你可以用動作提早結束一項效應。

## 雷鳴波 Thunderwave

1 環塑能術

**施法時間：**1 次動作

**射程：**自我（15 尺立方）

**構材：**聲 勢

**時效：**即時

一度雷鳴波從你開始橫掃出去。以你為起源點的 15 尺立方內的每一名生物都要進行一次體質豁免。失敗的話受到  $2d8$  雷鳴傷害並被你推離 10 尺。成功的話一半傷害並不被推離。

效應範圍內的沒有固定好的物品自動被你推離 10 尺，而且本術會發出 300 尺以內可聞的雷聲。

**升環：**當你使用 2 環或以上的法術位施放此法術時，1 環以上每環增加  $1d8$  傷害。

## 時間停止 Time Stop

9 環轉化術

**施法時間：**1 次動作

**射程：**自我

**構材：**聲

**時效：**即時



## 法術 法術 W

你暫時停止除你以外的所有人的時間流動。其他人的時間都靜止，而你連續採取 **1d4+1** 回合，在這時間內你可以如常動作和移動。

在這段期間，如果你採取的動作之一或你所創造的任何效應干涉到其他人或被其他人穿戴著或攜帶著的物體，此術會結束。另外，如果你離開施法地點超過 **1,000** 尺，法術也會結束。

### 完全復活 True Resurrection

9 環死靈術

**施法時間：**1 小時 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**即時

（一點聖水和價值最少 **25,000gp** 的鑽石，會被法術消耗）

你觸摸一名死去不超過 **200** 年，並且非因衰老致死的目標。如果目標的靈魂願意並能自由地回來，目標以滿生命值復活。

此法術會治療所有傷口、清除任何毒素、治療所有疾病、及解除目標在死的時候遭受的任何詛咒。此法術會復原失去的器官和肢體。

如果目標的原軀體不再存在，此術甚至可以重新做一副，你只需要說出該生物的名字。然後他在距離你 **10** 尺範圍內的一處你所選的閒置空間出現。

### 真視 True Seeing

6 環探知術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**1 小時

（一支價值 **25gp** 的眼藥，由蘑菇粉、蕃紅花、脂肪所制，會被法術消耗）

此術賦予你所觸摸的一名自願生物看見事物真相的能力。在法術時效內，他有真視，能注意到被魔法隱藏的密門、並且看得見以太位面，全部的有效距離皆為 **120** 尺。

## 法術 W

### 火牆 Wall of Fire

4 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 分鐘

（一小塊磷）

你在射程內的堅固表面上立起一度火牆。你可以選擇弄出最長 **60** 尺、高 **20** 尺、厚 **1** 尺的牆，或者弄成最闊 **20** 尺直徑、高 **20** 尺、厚 **1** 尺的環型牆。牆不透光，持續到時效終結。

當牆出現時，每一名在牆內的生物都必需進行一次敏捷豁免。失敗的生物受到 **5d8** 火焰傷害，成功的受到一半傷害。

當你施法時你要選擇牆的其中一面，在這面的 **10** 尺內結束回合的生物受到 **5d8** 火焰傷害。當有生物在回合中首次進入牆內或在牆內結束回合時，他也會受到此傷害。牆的另一面不造成傷害。

**升環：**當你使用 **5** 環或以上的法術位施放此法術時，**4** 環以上每環增加 **1d8** 的傷害。

### 石牆 Wall of Stone

5 環塑能術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**120 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 10 分鐘

（一小塊花崗岩）

一面非魔法性的石牆在你指定的射程內的一點立起。此牆厚 **6** 寸，由十面 **10** 尺乘 **10** 尺的石板組成。每一塊石板都要緊接最少一塊其他石板。又或者你可以做出厚 **3** 寸的 **10** 尺乘 **20** 尺的石板。

如果這面牆出現的時候會切入一名生物的空間，他被推到牆的其中一面（由你選擇）。如果一名生物可能被牆（及其他固體壁面）緊緊地全面圍住，他可以進行一次敏捷豁免。成功的話他可以用他的反應去移動他的速度，使他不再被這牆圍住。

這面牆可以是你想要的任何形狀，不過它不能佔據生物或物體的空間。這面牆不需要是垂直的，也不需要立在堅固的基石上。可是它必需要跟現有的能支持它的石塊融合。因此你可以用此法術做出橋或斜坡。

如果你的牆的長度超過 **20** 尺，你需要將每一面石板的長度縮短一半去制作支撐結構。你可以粗略地在牆上塑做出射擊孔、城垛、或類似的構造。

這是一面可以被打穿的石牆。每一塊石板的護甲等級為 **15**，每寸有 **30** 生命值。將一塊石板打到 **0** 生命值會摧毀它，地下城主也可以判斷相連的石板會不會隨它一起倒塌。



## 法術 法術 W

如果你在整段法術時效期間都維持專注，這牆變成永久並且不能被解除。否則，牆會在法術終結時消失。

### 聯結守護 Warding Bond

#### 2 環護祐術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**觸摸

**構材：**聲 勢 材 **時效：**1 小時

（價值最少各 50 gp 的一對白金戒指，你和目標在法術時效內都必需佩戴著）

此法術守護一名你觸摸的自願生物，神奇地聯繫起你和目標直到法術結束。當目標位處你 60 尺之內，他的護甲等級和豁免獲得 +1 加值，並且對所有傷害獲得抗力。同時，每當他受傷時，你都承受等量傷害。

當你掉到 0 生命值，或者當你跟目標相距超過 60 尺時，此法術就會結束。如果這法術被再次施加在任一方身上，此法術也會結束。你也可以用一次動作解除這法術。

### 蛛網 Web

#### 2 環召喚術

**施法時間：**1 次動作 **射程：**60 尺

**構材：**聲 勢 材 **時效：**專注，最長 1 小時

（一點蜘蛛網）

你在射程內選擇一點，以該點為中心召喚出 20 尺半徑立方的又厚又黏的網持續到時效結束。網是困難地形並有輕度遮蔽。

如果這網沒有被兩件相對的固體支撐（例如兩棵樹），或者沒有在地面、牆壁、天花等表面之上層疊，這法術會在你的下回合開始時終結。在表面上層疊的蛛網厚 5 尺。

每一名在網內開始回合的生物，或在自己的回合內進入網的生物，都要進行一次敏捷豁免。失敗的話，該生物被束縛直到脫離或直到破網而出。

被此網束縛的生物可以用它的動作進行一次力量檢定比試你的法術豁免難度。如果他成功，他不再受到束縛。

這網是易燃的。任何暴露於火焰之下的 5 尺立方的網會在一輪內燒燬，對在火焰內開始回合的任何生物做成 2d4 火焰傷害。

## 附錄：狀態 Condition

### 附錄：狀態 Condition

狀態以不同的方式影響一名角色的能力，可能因為法術或其他原因引致。大部分狀態是不良的，如目盲或耳聾，但也有幾個有利的狀態，例如虛體和隱形。

狀態持續到它被抵消（例如倒地狀態被**起立**抵消），或者直到施予狀態時所指定的時效結束。

如果有多個效應對同一名生物施予同一狀態，每一次施予的狀態都有自己的時效，但狀態的效果不會累加。

以下將定義處於各種狀態的生物會遭到怎樣。

#### 目盲 Blinded

- 目盲的生物自動敗於任何涉及視力的能力檢定。
- 對該生物的攻擊有優勢，該生物的攻擊有劣勢。

#### 迷惑 Charmed

- 被迷惑的生物不能攻擊施惑者或對施惑者使出有害的魔法或能力。
- 施惑者對該生物的所有社交檢定都帶有優勢。

#### 耳聾 Deafened

- 耳聾的生物自動敗於任何涉及聽力的能力檢定。

#### 恐慌 Frightened

- 只要恐慌的源頭保持在視野內，陷入恐慌的生物的能力檢定和攻擊骰都帶有劣勢。
- 該生物不能自主地移動到一個結束回合時會比一開始距離恐慌源頭更近的地方。

#### 被擒 Grappled

- 被擒生物的速度減至 0，並不能得益於任何速度加值。
- 如果擒抱者乏力，擒抱狀態會結束。
- 如果有效應將被擒者移離擒抱者或擒抱效應的觸及，這狀態也會結束。

#### 乏力 Incapacitated

- 乏力的生物不能採取動作或反應。

#### 隱形 Invisible

- 隱形的生物不能為肉眼所見，需要借助魔法或其他特殊觸感才能看見。就**隱匿**而言，隱形的生物視作被重度遮蔽。他依然能留下其他線索暴露位置，例如發出聲響或留下足跡。
- 對該生物的攻擊有劣勢，該生物的攻擊有優勢。

#### 麻痺 Paralyzed

- 被麻痺的生物乏力，不能移動或說話。
- 該生物自動敗於力量和敏捷豁免。
- 對該生物的攻擊骰帶有優勢。
- 任何命中的攻擊皆為重擊，只要攻擊者位處該生物的 5 尺內。

#### 石化 Petrified

- 被石化的生物以及其身上一切的非魔法裝備都被變成一具固定的雕像。他的重量增至十倍，並且不再衰老。
- 該生物乏力，不能移動或說話，無法觀察處境。
- 對該生物的攻擊骰帶有優勢。
- 該生物自動敗於力量和敏捷豁免。
- 該生物對所有傷害都有抗力。
- 該生物對免疫毒素和疾病，但已經進入體內的毒素和疾病只是暫止，而不是被中和。

#### 中毒 Poisoned

- 中毒的生物的攻擊骰和能力值檢定帶有劣勢。

#### 倒地 Prone

- 倒地的生物唯一的移動選擇是**爬行**，除非他**起立**（並解除倒地狀態）。
- 該生物的攻擊骰帶有劣勢。
- 對該生物的攻擊帶有劣勢，除非攻擊者位處該生物 5 尺之內。

### 束縛 Restrained

- 被束縛的生物的速度變成 0，並且不能享用速度加值。
- 對該生物的攻擊有優勢，該生物的攻擊有劣勢。
- 該生物的敏捷豁免帶有劣勢。

### 震攝 Stunned

- 被震攝的生物乏力，不能移動，口齒不清。
- 該生物自動敗於力量和敏捷豁免。
- 對該生物的攻擊帶有優勢。

### 昏迷 Unconscious

- 昏迷的生物乏力，不能移動或說話，無法觀察處境。
- 該生物會放開手上握著的東西並倒地。
- 該生物不能移動、採取行動、或觀察週圍環境。
- 該生物自動敗於力量和敏捷豁免。
- 對該生物的攻擊帶有優勢。
- 在該生物 5 尺內作出的攻擊，如命中該生物則為重擊。

### 力竭 Exhaustion

某些特殊能力和天險，例如捱餓或長期身處嚴寒和，會導致名為力竭的特殊狀態。力竭以一至六級量度。一項效應可能會賦予多級力竭。

**1 級：**能力檢定帶有劣勢。

**2 級：**速度減半。

**3 級：**攻擊骰和豁免帶有劣勢。

**4 級：**生命值上限減到正常的一半。

**5 級：**速度變成 0。

**6 級：**死亡。

在完全消除它之前每一次額外施加的力竭都會將它的級數提升 1 級或效應所指定的級數。移除力竭的效應會減少它的級數，當減到 0 或以下時就會完全去除角色的力竭效應。

完成一次長休並攝取足夠的飲食可以將角色的力竭級數減輕 1 級。

# 索引

## 索引

Ability (Scores) 能力(值)		
Roll 投擲 .....	6	
Acrobatics 體操 .....	51	
Activity, Travel 旅程活動 .....	57	
Advantage 優勢 .....	48	
Alignments 陣營 .....	26	
Ammunition 投射 .....	36	
Animal Handling 馴養動物 .....	53	
Arcana 奧秘 .....	52	
Armor 護甲		
Donning/Removing 穿脫 .....	36	
Athletics 運動 .....	50	
Attack 攻擊 .....	63, 65	
Blinded 目盲 .....	102	
Blindsight 盲目視覺 .....	58	
Bonds 羈絆 .....	27	
Bonus Action 附贈動作 .....	61	
Cantrip 小法術 .....	71	
Carrying Capacity 負重 .....	51	
Casting Spell 施法 .....	71	
Character 角色		
Advancement 升級 .....	7	
Charisma Check 魅力檢定 .....	53	
Charmed 迷惑 .....	102	
Coinage 幣制 .....	34	
Constitution 體質 .....	52	
Contests 比試 .....	49	
Cover 掩護 .....	66	
Crafting 製作 .....	60	
Crawl 爬行 .....	63	
Critical Hit 重擊 .....	67	
Damage Type 傷害類型 .....	67	
Darkvision 黑暗視覺 .....	58	
Dash 疾走 .....	63	
Deafened 耳聾 .....	102	
Death Saving Throw 死亡豁免 .....	68	
Deception 欺瞞 .....	53	
Dexterity Check 敏捷檢定 .....	51	
Dexterity 敏捷 .....	51	
Difficult Terrain 困難地型 .....	62	
Disadvantage 劣勢 .....	48	
Disengage 撤離 .....	63	
Dodge 迴避 .....	64	
Downtime Activity 休整活動 .....	60	
Dying 瀕死 .....	68	
Exhaustion 力竭 .....	103	
Expenses 開支 .....	44	
Experience Point 經驗值 .....	7	
Falling 墜落 .....	57	
Finesse Weapon 靈巧武器 .....	36	
Flaws 缺點 .....	27	
Forced March 強行軍 .....	55	
Frightened 恐慌 .....	102	
Grapple 擒抱 .....	66	
Grappled 擒抱 .....	102	
Group Check 團體檢定 .....	50	
Healing 治療 .....	59, 67	
Help 協助 .....	50, 64	
Hide 躲藏 .....	64	
History 歷史 .....	52	
Hit Point 生命值 .....	66	
Ideals 理念 .....	27	
Improvised Weapon 臨時武器 .....	36	
Incapacitated 乏力 .....	102	
Initiative 先攻 .....	61	
Insight 洞悉 .....	53	
Intelligence Check 智力檢定 .....	52	
Intelligence 智力 .....	52	
Intimidation 威嚇 .....	53	
Investigate 調查 .....	52	
Invisible 隱形 .....	102	
Jump 跳躍 .....	56	
Knock Out 擊暈 .....	68	
Languages 語言 .....	26	
Light 照明 .....	57	
Long Rest 長休 .....	59	
Loot, Selling 賣出戰利品 .....	34	
Marching Order 隊列 .....	56	
Medicine 醫藥 .....	53	
Melee Attack 近戰攻擊 .....	65	
Mount 座騎 .....	43	
Mount 騎乘 .....	69	
Move through 穿越 .....	63	
Nature 自然 .....	52	
Obstruction 遮蔽 .....	57	
Opportunity Attack 借機攻擊 .....	65	
Paralyzed 麻痺 .....	102	
Passive Check 被動檢定 .....	50	
Perception 觀察 .....	53	
Performance 表演 .....	53	
Persuasion 遊說 .....	53	
Peterified 石化 .....	102	
Poisoned 中毒 .....	102	
Profession 專業 .....	60	
Proficiency Bonus 熟練加值 .....	48	
Prone 倒地 .....	63, 102	
Ranged Attack 遠程攻擊 .....	65	
Reach 觸及 .....	65	
Reaction 反應 .....	62	
Ready 準備 .....	64	
Recuperating 復原 .....	60	
Religion 宗教 .....	52	
Researching 研究 .....	60	
Resistance 抗力 .....	67	
Rest 休息 .....	59	
Restrained 束縛 .....	103	
Saving Throw 豁免 .....	73	
Search 搜尋 .....	64	
Services 服務 .....	46	
Short Rest 小休 .....	59	
Silvered Weapon 鍍銀武器 .....	37	
Sleight of Hand 手上功夫 .....	51	
Spell Components 法術構材 .....	71	
Stabilize 穩定傷勢 .....	68	
Stand Up 起立 .....	63	
Starvation 飢餓 .....	58	
Stealth 隱匿 .....	51	
Strength Check 力量檢定 .....	50	
Strength 力量 .....	50	
Stunned 震攝 .....	103	
Suffocate 窒息 .....	57	
Surprise 突襲 .....	61	
Survival 生存 .....	53	
Temporary HP 臨時生命值 .....	68	
Thirst 口渴 .....	58	
Thrown Weapon 投擲武器 .....	36	
Training 訓練 .....	60	
Truesight 真實視覺 .....	58	
Two-Weapons 雙武器 .....	66	
Unconscious 昏迷 .....	103	
Underwater 水底 .....	69	
Use an Object 使用物件 .....	62, 64	
Vehicle 載具 .....	43	
Vulnerability 易傷 .....	67	
Wisdom Check 感知檢定 .....	53	