



STARTER SET RULEBOOK

入门套组规则书

龙与地下城 第五版

DUNGEONS & DRAGONS®

第 1 章：如何游戏 How to Play

入门指引 Getting Started

六项属性 Six Abilities

第 2 章：战斗 Combat

战斗流程 The Order of Combat

移动与位置 Movement and Position

战斗动作 Action in Combat

发动攻击 Making an Attack

掩护 Cover

伤害与治疗 Damage and Healing

第 3 章：冒险 Adventuring

旅行 Travel

休息 Resting

奖励 Rewards

装备 Equipment

第 4 章：施法 Spellcasting

法术是什么 What Is a Spell?

施展法术 Casting a Spell

法术列表 Spell Lists

法术 Spells

附录：状态 Conditions

第 1 章：如何游戏 How to Plat

龙与地下城 DUNGEONS & DRAGONS 角色扮演游戏讲述的是剑与魔法的世界中发生故事。D&D 如同其他虚幻游戏一样由想象力驱动。它旨在描绘黑暗森林中的破碎城堡里，神奇冒险者们如何面对当前挑战的画面。而这个奇幻世界中还充满了无限的可能。

地下城主 (DM)：城堡矗立在树林中，其上竖着七座破败的圆塔废墟，俨然一排崩坏的尖牙。一座拱门敞开在一小段阶梯的顶端，其周围还散落着一堆扭曲锈蚀的金属碎片。其中两座装饰着黑箭的阴森塔楼在入口旁隐约可见，而另一边的黑暗大堂则显得十分平静。

菲利普 (牧师)：以防万一，我们派咱的游荡者去看看吧。

艾米 (游荡者)：没问题，我走到旁边然后沿着塔楼的墙壁潜行，一直到入口前再往里面瞧。

与随意的过家家游戏不同，D&D 为冒险故事设定了一系列规则，并以此决定冒险者们在故事中行动的结果。玩家会通过掷骰来决定其攻击是否能命中敌人，冒险者是否能攀上悬崖，躲开一道魔法闪电，或是完成其他充满危险的任务。一切皆有可能，但是幸运女神总会青睐于更有把握的一方。

DM：好的。艾米，我们来看看你潜行得怎样。作个敏捷检定。

艾米：用我的隐匿技能，是吧？

DM：没错。

艾米 (骰一次 d20)：我潜行超棒——是个 17。

DM：不错，你的行动毫无痕迹，也没人注意到你。那你要看看里面吗？

你可以在 D&D 游戏中扮演以为冒险者：一位娴熟的战士、一位虔诚的牧师、一位致命的游荡者或一名施法法师。(你可以用本套装提供的五位预设英雄角色卡作为入门资料。)只需带着朋友们和一点点想象力，你就可以投入无数任务与惊险的冒险中，在一系列危机与嗜血怪物之间挑战自己。

其中一位玩家必须作为地下城主 (DM) 来担当游戏的裁判和故事的讲述者。DM 负责管理冒险 (如冒险书中所述)，而角色们则在冒险内容里选择如何披荆斩棘，以及该走向何方。DM 绘声绘色地描述克拉摩堡 Cragmaw Castle 入口的场景，然后玩家们再描述自己的冒险者接下来如何行动。他们是否会勇敢的大踏步进入倒塌的大门，或是悄悄从旁偷溜进去以防有人从箭孔中监视？还是在城堡周围绕圈寻找其他入口？又或是施展法术为自己提供隐身掩护？

接下来 DM 将会判定冒险者们执行动作的结果，然后根据结果描述出冒险者遭遇的经历。因为 DM 可以根据玩家们的行动做出应变，所以 D&D 拥有无限的灵活性。这也使得每一场冒险独一无二，同时激动人心。

龙与地下城的游戏里并没有输赢的概念，至少与通常情况下我们所理解的有所不同。勇敢的冒险者们克服艰难困难的精彩故事需要由 DM 与玩家们一同编写。有时冒险者会被凶猛的怪物打败，或被穷凶极恶的敌人所害而导致悲剧结尾。即使如此，其他的冒险者仍可通过探寻强大的魔法来复活他们逝去的同伴。而玩家也可以创造一个新的角色继续冒险。队伍可能会遭遇失败，但是只要每一个成员都度过了美好的时光并创造了令人回味的故事，那么所有人都是赢家。

入门指引 Getting Started

如果这是你第一次玩龙与地下城，那你可以阅读本章作为入门指引。它会告诉你游戏中一些最重要的规则。

你的第一次游戏体验需要有人负责作为地下城主 Dungeon Master。既然你正在阅读这篇文章，那你就很有可能成为 DM (如果你的一个朋友知道怎么玩 D&D，你可能会想让那个人成为 DM 并帮你学会怎么玩)。读过本章之后，你就可以看看冒险书的前几页，这可以帮你了解 DM 的角色以及一些 D&D 的基本知识。

然后再回来看看本书的其余部分。你不需要在第一场游戏前就记住所有的东西，但最好能在游戏过程中需要找规则时知道该往哪查。再来熟悉冒险之后，你就可以着手召集朋友一起游戏了。

每个玩家从五名预设角色中选择其一。玩家可以给他们起名字，描述他们的外表，然后在冒险过程中把逐渐充实其角色，最后将这些只有最基本要素的角色变成生动的人物。如果你有五个以上的玩家，其中的两个玩家可以选择同一个预设角色进行扮演，然后再自己设计细节将两名角色区分开来。比如预设的牧师可以是个叫瑟芙莉丝 Sefris 的快乐女人，另一名牧师则是个叫阿布里克 Albric 的严肃男人。

骰子 Game Dice

游戏会用到不同面数的骰子。在桌游店就可以买到这些东西。在本规则中，不同的骰子用字母“d”加后面一个骰子面数表示：即 d4、d6、d8、d10 (该骰的 0 代表骰值 10)、d12、d20。比如 d6 即是一粒六面骰。

百分骰，也就是 d100 的掷骰方法有些不同。你需要骰两次十面骰来生成 1 到 100 之间的一个值。第一骰给出十位数的值，而第二骰给出个位数。比如如果你骰出 7 和 1，结果就是 71。两个 0 则代表 100。

你需要掷骰时，规则会说明要掷多少枚什么种类的骰子，以及加上多少修正值。比如“3d8+5”意味着你要投三枚八面骰并将各结果相加，最后再加 5 便得出其总值。

游戏架构 The Structure of Play

D&D 游戏由一组角色组成的团队（由玩家控制）来进行由 DM 所呈现的冒险。冒险是游戏的核心。一场冒险故事，是 DM 和玩家一起揭晓冒险书中材料的过程，这些材料也可以是其他的冒险出版物，或是 DM 原创的内容。DM 在开始前设置好场景，再给冒险者一个参与的理由。他们即是故事的主角。玩家控制角色们的行为，而 DM 控制怪物和冒险者们的遭遇。DM 还要应对冒险者的行为决定世界如何变化。

龙与地下城的游戏按照以下的基础框架运行。

1. 由 DM 描述环境。DM 向玩家们说明冒险小队身处何地，他们四周的环境，以及一些可供角色行动的选项：房间里有几扇门、桌上放着些什么、有谁在旅店里，诸如此类。玩家们可以提问以确定自己角色所知的内容。

2. 玩家说明他们要做什么。有时会由一个人代表全队说话，例如“我们走东边的门。”有时，冒险者会各自行动：可能由一个人去搜查宝箱，另一个人去调查墙上刻着的神秘符号，而第三个人则去放哨提防怪物。玩家们不需要轮流行动，但 DM 要仔细倾听每一个人并决定如何判定这些行动。

有些行动的判定可以很简单的判定。比如一个冒险者想去开门，DM 可以简单地说门开了，然后后面有些什么。但有时某些情况会令一项行动充满挑战性，比如门可能锁上了，或者地板上有陷阱。这时将交由 DM 决定会发生什么事，而通常则会交由骰子来决定行动结果。

3. DM 描述这些行动的结果。通常这些结果会向玩家给出另一个选择点，将游戏带回步骤 1。

不论冒险者是在小心地探索古迹、跟奸诈的王子打交道、还是与一只凶猛的巨龙搏斗，该模式都同样适用。有时这些行动会比较规范，比如，玩家们（和 DM）在战斗时将会轮流选定并执行各自的动作。很多时候，为了适应冒险中发生的各种状况，游戏依然会在维持其连续性的同时保持变通。

通常游戏中的行动只存在于玩家和 DM 的想象中，其中大多都要依赖 DM 的口述说明。有些 DM 会用音乐、插图、声效等营造气氛，也有很多玩家和 DM 会用不同嗓音扮演不同的冒险者、怪物以及其他游戏中的人物角色。DM 可能会用地图和指示物或微缩模型来表现一个场景内的生物，以帮助玩家记录角色所在的位置。

减半 Halving

任何需要你对数值减半的时候，其结果均向下取整。例如，15 减半后结果为 7。

后续内容 What's Next?

这是一场完整的龙与地下城游戏体验，足以提供几个小时的游戏时间。你甚至可以多玩几次该冒险。或许你还会惊奇的发现事情又变得不一样了！D&D 最有趣的一部分是其创造角色，甚至创造世界的机会。

其他一些可以帮你创作自己角色的工具和其他产品，可以访问 DungeonsandDragons.com。你还会在那里看到一些免费的游戏基本规则。这些规则告诉你如何创建自己的角色来补充或替换预设的角色，以及如何将角色提升到 5 级以上。

如果你想要创作更多的角色，或是参与其他怪物的冒险，请查看第五版的《玩家手册》《怪物图鉴》和《城主指南》。这些进阶的规则书会为您介绍 D&D 庞大的多元宇宙，并邀请您在其中创作独特的角色和世界。

六项属性 Six Abilities

六项属性值是每个角色与怪物身心特色的核心指标：

- **力量 Strength**，体能的量化
- **敏捷 Dexterity**，灵活度的量化
- **体质 Constitution**，耐受力的量化
- **智力 Intelligence**，记忆与思维能力的量化
- **感知 Wisdom**，直觉与感受能力的量化
- **魅力 Charisma**，个性气质的量化

一个角色是否聪敏强壮？是否才智兼备？是否灵敏结实？

以**属性值 ability score**评估的角色或怪物其数值通常在 3 至 10 之间。角色的属性值上限为 20。怪物的属性值上限则是 30。

属性值最重要的作用是衍生出相应的**属性调整值 ability modifiers**。其数值范围从-1（对应数值为 8 或 9），到+4（对应数值为 18）。这些调整值应用于属性检定、豁免检定和攻击检定，如后文所述。

属性值与调整值 Ability Scores and Modifiers

属性值	调整值	属性值	调整值
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

核心规则 The Core Rule

冒险者的剑有没有砍伤巨龙，还是砍不破它那钢铁般的龙鳞？那名食人魔会不会相信一个弥天大谎？一名角色能不能游过波涛汹涌的河流？这位冒险者可不可以避过火球的爆炸，还是首当其冲？当行动的结果不能被确定时，DM 使用一枚 20 面骰，即 d20 来决定成败。属性检定、攻击检定和豁免检定三种最主要的 d20 掷骰，组成了本游戏规则的核心。三种掷骰都遵照以下的简单步骤进行。

1. 掷骰并加上调整值。 骰一次 d20 并加上相应的调整值。比如敏捷豁免要使用你的敏捷调整值。

2. 视情况加入加值和减值。 法术、特殊情况以及一些其他的效应都可能带来加值或减值。

3. 将总值跟目标值相比较。 如果总值等于或大于目标值，则相应的属性检定，攻击检定或豁免检定即判为成功，否则判为失败。属性检定和豁免检定的目标值称为难度等级 Difficulty Class (DC)。攻击检定的目标值称为护甲等级 Armor Class (AC)。通常会由 DM 告诉玩家相应的属性检定、攻击检定和豁免检定的结果是成功还是失败。

后文还有更多关于属性检定和豁免检定的讨论。攻击检定的描述则详见第 2 章。

优势与劣势 Advantage and Disadvantage

有时一次属性检定，攻击检定或豁免检定会被称作优势或劣势的特殊情况所调整。优势反映了积极的影响，而劣势则相反。当你具有优势或劣势时，你在掷 d20 时要额外掷一枚 d20。如果你有优势则取更高的值，劣势则取较低的值。比如你具有劣势并掷出 17 和 5，那么你必须采用 5。如果你在具有优势时掷出同样的两个数，则你必须采用 17。

当有多个情况使你同时具有复数的优势或劣势时，你都只能额外掷一次 d20。例如，当两项有利情况都使你具有优势，则你依然只额外掷一次 d20。

如果某次掷骰同时具有优势和劣势，则两边效果互相抵消，即你只掷一次 d20。即使两边的数量不对等也一样。此时，你视为没有优势也没有劣势。

当你具有优势或劣势，且可以重掷 d20 时（比如半身人的“幸运”特质），你可以选择重掷两粒骰中的某一个。例如，一名半身人进行一次具有优势或劣势的属性检定，并掷出 1 和 13，则他可以使用其特性重掷骰值 1 的掷骰。

属性检定 Ability Checks

属性检定用以判定角色或怪物的天赋和训练是否足以克服某项考验。当角色或怪物试图执行一个动作（非攻击动作）时，如果 DM 认为其结果有可能失败，则需要进行属性检定。即让未知的未来交由掷骰决定。角色需要强行撬门时会需要一次力量检定，思考线索时需要进行一次智力检定，发现地精在路边伏击时则需要感知检定。事情的后果不明朗时，就需要骰子来作决定。

进行属性检定的过程如下：你骰一次 d20 并加上适用的属性调整值。跟其他 d20 掷骰一样，加上各种适用的加值或减值后，再将总结果跟 DC 相比。如果你的总值大于等于 DC，则检定成功。即意味着进行检定的生物克服了眼前的难关。否则就是检定失败，即意味着该角色或怪物在该事件上可能没有进展，也可能是进展缓慢，其具体情况由 DM 作最终判定。

通常冒险书会告诉 DM 需要进行哪种检定、检定的 DC 多少以及角色检定成功或失败的后果为何。不过角色们有时会作出一些难以预料的事，此时冒险书里会列出一些建议事项以帮助 DM 针对情况作最终判定。

熟练加值 Proficiency Bonus

你可能特别擅长与某属性检定相关的行动。角色卡中有列明每个角色的技能和特殊工具熟练项，而冒险书中的怪物资料则显示了怪物的相关熟练项。如果你熟练某技能，比如体操或欺瞒（如下文所述），则你可以将自己的熟练加值加到相应的属性检定中，以表示你能熟练运用这项技能。如果你熟练某工具，比如盗贼工具或石匠工具，你就可以在使用这些工具进行属性检定时加上你的熟练加值。同一次检定中加上熟练加值的操作不能超过一次。

对抗 Contests

角色或怪物的活动有时候会出现互相对立的状态。这种检定对抗，会发生在双方都想做同一件事而只有一人可以成功时（比如两人同时抢夺掉一只落地上的魔法戒指）。另一种情况即是一方在积极阻拦另一方达成某种目的时（比如有怪物想推开门而冒险者在另一边顶着门不给推）。这些情况由一种特别的属性检定决定结果，称为对抗。

参与对抗的双方必须先分别进行其活动相关的属性检定。适用于一般属性检定的加值和减值都适用于对抗，只是其结果不与 DC 作比较，而是将双方的检定结果相比。

检定总值较高的一方角色胜出该对抗，即其成功完成行动或者成功阻止了对手。

如果结果出现平局，则情况维持跟对抗前一样不变。其中的某方可能会在此预设情况下默认为胜出。在抢夺戒指的情况下，大家都抢不到。而在互相推门的情况下，则是依然如顶门一方所愿紧闭着门。

技能 Skills

每项属性涵盖了广泛的能力范畴，其中包括角色或怪物可以熟练掌握的技能项。每项技能都代表了一项属性在某方面的特定表现，而技能熟练项则反映了该角色在这方面的专注培养。角色的起始技能熟练项在创造角色时决定，而怪物的技能熟练项则会在其属性数据中说明。

例如，敏捷检定可能代表角色尝试进行体操特技、藏起一个物件或者躲起来等行动的能力。此三项敏捷相关的活动都有对应的技能，即体操、巧手和隐匿。因此，拥有隐匿技能熟练项的角色会特别擅长进行躲藏相关的敏捷检定。

有时候，DM 会在进行属性检定时指名所关联的特定技能，例如“进行一次感知（观察）检定”。另外，玩家也可以主动向 DM 提出使用某项技能进行某次特定的属性检定。两种情况下，拥有相应技能熟练项的角色都可以将其熟练加值加到相应技能的属性检定中。不具有相应熟练项时，该角色只进行普通的属性检定。

例如，想要爬上危险峭壁的角色可能要应 DM 要求进行一次力量（运动）检定。如果该角色具有运动技能的熟练项，则他可以将其熟练加值加到这次力量检定中。如果没有该熟练项，则他只进行普通的力量检定。

力量检定 Strength Checks

力量检定可以对应举重、推、拉、暴力破坏、推挤或其他使用蛮力的情况。运动技能反映了某几类力量检定可以表示的能力。

运动 Athletics。力量（运动）检定涵盖了进行攀爬、跳跃、游泳时遇上的困难情况。其范例如下：

- 你尝试攀爬陡坡或滑坡或者在攀爬的同时回避危害物，又或者在有东西想撞开你的情况下抓紧壁面。
- 你尝试跳跃非常远的距离或在跳跃中施展花式。
- 你尝试在凶险的水流，风暴浪涛或水草海域中挣扎游泳或浮出水面。或者其他生物试图将你推下水，或拉入水中，又或者以其他方式阻碍你游泳。

敏捷检定 Dexterity Checks

敏捷检定可以对应进行灵巧、迅速、安静的移动，或在稳定的地方保持平衡。体操、巧手、隐匿等技能分别反映了某几类敏捷检定可以表示的能力。

体操 Acrobatics。敏捷（体操）检定涵盖了在冰块上奔跑，在绳索上平衡，在摇曳加班上站稳等需要保持平衡的情况。DM 也可能用敏捷（体操）检定来判定你能否完成体操特技，如前翻、侧翻、空翻、后翻等。

巧手 Sleight of Hand。每当你尝试施行障眼法或巧手时（如把一些东西放在他人身上，或者将一件东西藏在自己身上），进行一次敏捷（巧手）检定。DM 也可能用敏捷（巧手）检定以判定你是否能从其他人的钱包或口袋中摸鱼。

隐匿 Stealth。你尝试躲起来避过敌人，躲过守卫，偷偷溜走，无声息地绕到某人背后时，进行一次敏捷（隐匿）检定。

躲藏与视力 Hiding and Vision

DM 可以决定情况是否允许进行躲藏。当你尝试躲藏时，可以进行一个敏捷（隐匿）检定。此后，直到你被发现或主动停止躲藏为止，该检定的总值将作为一个固定的对抗值存在。而任何主动以感知（察觉）检定搜索你的生物，都将用其检定值与你该固定值作对抗，以判定是否发现你的存在。

你不能针对一个可以清楚看见你的生物进行躲藏，而你一旦发出声响（如大声发出警告，或踢破一个罐子）也会立即暴露你的位置。隐形中的生物可以随时尝试躲藏。尽管其踪迹依然可能会被注意到，但它就算不保持安静也不会因此暴露自己的位置。

被动察觉 Passive Perception。你在躲藏时，某些生物就算不主动搜索依然可以注意到你。DM 可以用你的敏捷（隐匿）检定与其他生物的被动感知（察觉）值作对抗，同时加上其他加值或减值。生物具有优势时，其分值加 5，劣势则减 5。

例如，一名 1 级角色（熟练加值为 +2）感知为 15（调整为 +2），且拥有察觉技能的熟练项，其被动感知（察觉）值为 14。

你能看到什么 What Can You See? 你能否看到一个躲起来的生物或物件的一个主要因素，即为你在该区域中的能见度是处于轻度 lightly 还是重度遮蔽 heavily obscured 状态。一处空间可以处于轻度或重度遮蔽。处于**轻度遮蔽 lightly obstructed**的空间包括微光光照、薄雾笼罩、适中的植物覆盖等环境。其内生物基于视觉的感知（察觉）检定具有劣势。处于**重度遮蔽 heavily obstructed**的空间包括黑暗光照、浓雾笼罩、浓密的植物覆盖等视觉几乎完全被遮蔽的环境。重度遮蔽不会使你陷入目盲，但当你尝试去看处于受重度遮蔽中的事物时，则等同于处于目盲状态（见附录 A）。

体质检定 Constitution Checks

体质检定并不常见，也没有对应的技能，因为这属性值所反映的肉体耐力通常是被动地受考验的，而不是角色或怪物去主动使用的。话虽如此，体质检定可以对应超越突破极限的努力。

智力检定 Intelligence Checks

智力检定可以对应需要使用推理、教育、记忆的状态。奥秘、历史、调查、自然、宗教等技能分别反映了某几类智力检定可以表示的能力。

奥秘 Arcana。你的智力（奥秘）检定量化你忆起关于法术、魔法物品、奥秘符文、魔法派系、位面、位面住民等相关知识的能力。

历史 History。你的智力（历史）检定量化你忆起关于历史事件、传奇人物、古王国、昔日纠纷、近代战争、失落文明等相关知识的能力。

调查 Investigation。当你到处嗅探线索并以此进行推理时，进行一次智力（调查）检定。你可能要推断隐藏物件的位置，或从伤口的外观判断它由什么武器造成，又或者找出一条隧道的结构性弱点。在一堆古书卷中寻找一段隐藏的知识也可能需要进行一次智力（调查）检定。

自然 Nature。你的智力（自然）检定量化你忆起关于地势、动植物、气候、自然周期相关知识的能力。

宗教 Religion。你的智力（宗教）检定量化你回忆神祇、仪式和祷告、宗教阶级、圣徽、秘密组织风俗等知识的能力。

感知检定 Wisdom Checks

感知检定可以对应理解肢体语言、同理心、感受环境、照顾伤员等活动。驯兽、洞悉、医药、观察、生存等技能分别反映了某几类感知检定可以表示的能力。

驯兽 Animal Handling。当不确定你是否能驯服一只牲畜，安抚坐骑使其免受惊吓，或者推断出动物的意向时，进行一次感知（驯兽）检定。骑乘时，如果你尝试作出一些危险动作，也会需要进行一次感知（驯兽）检定去控制你的坐骑。

洞悉 Insight。感知（洞悉）检定决定你是否能辨别另一人的真实意图，例如辨别谎言或预测其下一步行动。你需要理解对方的肢体语言、言谈举止、态度转变等，再察觉其中的含义。

医药 Medicine。感知（医药）检定让你可以尝试稳定濒死战友的伤势或者诊断病症。

察觉 Perception。使用感知（察觉）检定让你可以看到，听到或以其他方式察觉到某些东西的存在。它代表你对周围环境的警觉性，以及你感官的敏锐度。例如，偷听门后的对话，或者在窗外窃听，又或者听到在林中静静移动的生物。你也可以尝试看清被遮蔽或容易看走眼的东西，如在前方埋伏的兽人，躲在暗巷的痞子，或是从密门的门缝间漏出的烛光。

求生 Survival。当你需要追踪，狩猎，引导队伍穿过冰原，辨认附近枭熊踪迹，预测天气，回避流沙或其他自然危害物时，DM 可能会要求你进行一次感知（生存）检定。

魅力检定 Charisma Checks

魅力检定可以对应使人改变心意、娱人、留下深刻印象、说谎、应酬等活动。欺瞒、威吓、表演、游说等技能分别反映了一些魅力检定代表的能力。

欺瞒 Deception。魅力（欺瞒）检定决定你能否可信地隐瞒真相，不论是言语还是动作。由模棱两可地误导人到弥天大谎都包括在内。常见情况包括瞒过守卫、骗过商人、从赌局赚钱、以易容瞒天过海、安抚他人的怀疑、带着朴克脸撒大谎等。

威吓 Intimidation。当你尝试用威胁、敌对行为、暴力等使他人改变心意时，进行一次魅力（威吓）检定。例子包括迫供、吓退痞子、用破瓶的利口“说服”高官三思等。

表演 Performance。你的魅力（表演）检定决定你能多好用音乐，舞蹈，扮演，卖艺，说书，或其他方式娱乐观众。

游说 Persuasion。当你尝试圆滑、优雅、善意地游说某人或某些人时，DM 可能会要求你进行一次魅力（游说）检定。通常你会用游说去表示信任，促进友谊，诚恳地请求，或展示恰当的礼仪。例子包括说服国务大臣让你跟国王会面，商谈多族间的和平契约，或激励一帮村民。

豁免检定 Saving Throws

豁免检定或简称豁免。它代表你面对法术、陷阱、毒素、疾病或其他类似威胁时所作的抵抗。一般情况下，你不能随意进行豁免。所谓的豁免检定是当你的角色或怪物受到威胁时被迫作出的行为。

进行豁免检定过程如下：掷一粒 d20，并加上适用的属性调整值（例如敏捷豁免用敏捷调整值）。

豁免检定可以由 DM 决定是否具有优势或劣势，以作为其增益或减益。

每种职业都会拥有至少两种豁免的熟练项。例如，法师就拥有智力豁免的熟练项。豁免熟练项的作用与技能熟练项一样，具有某属性豁免熟练项的角色进行相应属性豁免时，可以将其熟练加值加入豁免检定的结果中。另外，某些怪物也有特定的豁免熟练项。

豁免检定的难度等级由引发豁免的效应决定。例如，法术引发豁免时，其 DC 取决于施术者的施法关键属性和熟练加值。

DM 可以因应环境和形势给予豁免加值或减益，而豁免成功或失败的后果也会在引发它的效应中进行说明。通常豁免成功的生物都能回避或减低可能需要承受的伤害。

寻找隐藏物件 Finding a Hidden Object

当你的角色搜索密门或者陷阱等隐藏物件时，DM 一般会要求你进行一次感知（察觉）检定。该检定用于寻找一些平时被忽视的蛛丝马迹，以从中获得更多的细节信息。

很多时候你需要提前描述好想要查看的地点，以让 DM 判断你成功的几率。举个例子，假如一把钥匙藏在一张写字台顶层抽屉中叠好的衣物中。如果你告诉 DM 要在房间里走走，再查看墙壁和家具以寻找线索，则此时不管你的感知（察觉）检定结果如歌你都不可能找到钥匙。你必须明确指定要打开写字台的抽屉进行搜索才能有机会找到这把钥匙。

第 2 章：战斗 Combat

野蛮的怪物，狡猾的反派，冒险者们面对敌人时，战斗一触即发。本章介绍你在战斗中需要的规则。规则同时作用于玩家和地下城主。地下城主负责操控战斗中的所有怪物和非玩家角色，而其他玩家则分别负责操控自己的冒险者。文中的“你”指受操控的角色或怪物。

战斗流程 The Order of Combat

一场标准的两方战斗遭遇中混杂了各种状况。游戏中，你来我往的各种兵刃与法术的混乱交接被整理成战斗轮与回合的循环。一轮 round 代表游戏世界的 6 秒。在一轮中，每位参战者都会行动一个回合 turn。

回合的次序在战斗开始时由所有参与者掷先攻决定。而直至所有参与者都完成自己回合的行动后，再开始一个新的战斗轮，如此循环直至决出胜负。

战斗步骤 Combat Step by Step

1. 判定突袭 Determine surprise。DM 判定战斗遭遇参与者中是否有人遭受突袭。
2. 决定位置 Establish positions。DM 决定好所有角色和怪物的位置。即 DM 以冒险者的行进方向，及其在房间或其他地点的具体位置为基础，再确定其敌对者在哪儿（距离的远近和具体位置）。
3. 骰先攻 Roll initiative。战斗遭遇的每位参与者投先攻骰，以决定战斗回合的顺序。
4. 执行回合 Take turns。战斗的每位参与者按照先攻序列进行其战斗回合。
5. 开始新一轮 Begin the next round。当所有战斗参与者完成其回合后，该轮结束。重复步骤 4 直至战斗结束。

突袭 Surprise

生物是否遭受突袭由 DM 作最终判定。如果遭遇双方都不执行隐匿，则双方将直接发现对方的存在而不构成突袭。否则，DM 会将躲藏方的敏捷（隐匿）检定结果，与对方每一人的被动感知（察觉）值作对抗。任何没有注意到威胁的角色或怪物，都视为遭受突袭。

被突袭时，你在自己的第一个回合中不能移动或执行任何动作，而且直至该回合结束前都不能执行任何反应。另外，团体中某个生物在其队友没遭突袭时，也可能独自遭受突袭。

先攻 Initiative

先攻决定着战斗时个人的回合顺序。战斗开始时，每名参战者都要掷一次敏捷检定作为自己的先攻，以决定自己在先攻序列中的位置。另外，DM 还可以自行判断一群相同的生物是否共用同一个检定作为其先攻，并让这些生物在同一时间行动。

DM 将参战者的敏捷检定结果由高至低顺序排列，作为各人在战斗中的行动顺序，即为先攻序列。而该先攻序列在战斗轮更替时一直维持不变。

作为先攻的敏捷检定结果相同时，如果对象是 DM 所控制生物，则其具体顺序由 DM 决定；如果对象是玩家角色，则其具体顺序由玩家自行决定；而如果是 DM 的角色与玩家角色构成平手，则其具体顺序依然由 DM 决定。DM 也可以选择让平手的角色各骰一次 d20，得值高者获得先手。

你的回合 Your Turn

在你自己的回合里，你可以依照自己的速度移动 move 同等的距离，并执行一个动作 take one action。你可以自行决定是先移动还是先执行动作。另外，你的速度（有时会称为步行速度）则记录在你的角色卡中。

后文“战斗动作”章节将详述几项最常见的动作。而且许多职业特性或其他能力也会提供其他额外的可执行动作选项。

后文“移动与位置”章节将详述关于移动的规则。

你可以在自己回合内放弃移动，或放弃执行动作，甚至可以在自己回合内什么都不做。如果你决定不了该做什么，还可以考虑执行回避动作或预备动作。详见后文的“战斗动作”。

附赠动作 Bonus Action

许多职业特性、法术和其他能力都会允许你在自己的回合执行一个额外的动作，即为附赠动作。你只有在因特殊能力，法术或其他特性的作用而拥有可实施的附赠动作时，才能执行附赠动作。否则你无法执行任何附赠动作。

你只能在自己回合内执行一个附赠动作，因此如果你有多于一个附赠动作可选，则必须从中作出选择。

除非附赠动作指定了可以执行的时机，否则你在自己的回合里自行决定何时执行附赠动作。

自己回合中的其他活动 Other Activity on Your Turn

你在自己回合内除了移动和执行动作外，还可以进行各种花式的行为。

能够进行沟通时，你在自己回合中随时都可以透过短句和手势与他人进行沟通。

你在移动或执行动作时，也可以跟至多一个物件或环境特性进行自由互动。例如，你可以在移动接近敌人的途中打开一扇门，或者在攻击动作进行时拔出武器。

如果你想跟另一个物件互动，则需要使用你的动作。某些魔法物品或特殊物件也会需要用一个动作来使用，而这通常会在它们的文字描述中提及。

进行比较费神或不寻常的活动时，DM 也可能会要求你用一个动作。例如，DM 可以合理地要求你用动作去开启一扇卡死的门，或者操作曲柄放下吊桥。

反应 Reactions

某些特殊能力、法术以及某种状况下会允许你执行一种称作反应的特殊动作。反应是对事件触发瞬间的一个即时回应，可以在你的回合或其他人的回合中发生。最普遍的反应范例即是借机攻击。

执行一个反应后，你在下一回合开始前都不能再执行任何反应。如果你的反应打断了其他生物的回合行动，则该反应结束后该生物还可以继续其回合行动。

移动与位置 Movement and Position

在战斗中，角色和怪物都在持续地运动，并利用位置和动作的变化使自己占据上风。你在自己回合内可以移动一段距离，其尺数最高等于你的速度。你可以在你的速度尺数以内随意花费你的移动力，并遵从下列的规则。你的移动可以包括跳跃、攀爬、游泳等行为。如第 3 章所述。

分拆移动 Breaking Up Your Move

你可以将自己在自身回合内的移动行为作分拆，使得在执行动作的前后都可以作出移动。例如，你拥有 30 尺速度时，可以先移动 10 尺再执行动作，随后再移动 20 尺。

如果你执行的动作包括多次武器攻击，则你可以在几次攻击之间移动。

如果你有多种速度，例如步行速度和飞行速度，则你可以在移动中随时切换移动方式。切换移动方式时，新移动方式的速度必须先减去旧移动方式已移动的距离。得出的结果即为你还能移动的距离，如果结果为 0 或更少，则你在本次移动中无法再以新的移动方式进行移动。例如，如果你的速度为 30 尺，并因某法师的飞行术 *fly* 获得 60 尺的飞行速度。此时你可以先飞行 20 尺，再步行 10 尺，再跃起飞行 30 尺。

困难地型 Difficult Terrain

战斗很少会在空无一物的房间或完全平整的平原上进行。遍布巨石的洞窟，石南丛生的树林，还有不太牢靠的阶梯，都是典型的困难战斗地形。

在困难地形中的每尺移动都要多花费 1 尺的移动力。而即使同一空间内有多原因导致其成为困难地形时也同样适用该规则。

引致倒地 Being Prone

参战者时常会躺倒在地，不论是被推倒还是自己趴下，在游戏中都视为倒地状态（见附录 A）。

自行**俯卧倒地** *drop prone* 时，你不需花费任何移动力。而再次**起立** *standing up* 则要用掉你一半速度的移动力来完成。例如，假设你的速度为 30 尺，则你必须花 15 尺移动力才能起立。如果你没有足够的移动力，或者如果你的速度为 0，则你此时无法起立。

以倒地状态移动时，你只能**匍匐** *crawl* 前进或者使用魔法如**传送术** *teleportation*。匍匐前进每尺距离都要多花费 1 尺的移动力。因此，在困难地形中匍匐前进每尺需要花费 3 尺的移动力。

绕过其他生物 Moving Around Other Creatures

你可以穿越非敌对生物占据的空间，但却不能穿越敌对生物所占据空间，除非该敌对生物的体型比你大或比你小两级。而其他生物的空间对你而言皆为困难地型。不论是敌是友，你都不能主动在其他生物的空间里自主的停止移动。

另外，你在移动中离开敌对生物的触及范围时将触发敌人的借机攻击，详见本章后面的内容。

战斗动作 Action in Combat

你在自己回合执行动作时，可以选择以下动作选项之一，也可以选择你的职业特性、特殊能力所给予的动作，甚至可以选择一个你临时创作的动作。另外，很多怪物的动作选项都列明在其属性表中。当你想作出某个动作而规则里没有相关的说明时，DM 会告诉你该动作是否可行，以及你是否需要进行相关检定来决定动作的成败。

攻击 Attack

攻击动作是战斗中最常见的动作，包括了挥剑劈砍，弯弓射箭，或是直接徒手挥拳等动作。

利用此动作，你可以作出一次近战或远程攻击。见“发动攻击 *Making an Attack*”章节以获得更多跟攻击相关的规则。

某些特性，例如战士的“额外攻击”特性，允许你用此动作发动多于一次攻击。

施法 Cast a Spell

施法者（如法师，牧师，或者某些怪物）都掌握着法术能力，并且可以在战斗中有效地施展。每一项法术都有注明其施法时间，即指定施法者需要用一个动作、一个反应，还是几分钟，甚至几小时的时间去进行施展。因此施法不一定是一个动作。只是大部分法术确实只需一个动作去施展，因此施法者经常在战斗中使用其动作进行法术的施展。施法的具体规则见第 4 章。

疾走 Dash

执行疾走动作时，你可以在本回合里获得额外的移动力。其数值等于你的速度，适用的调整值也会包括其中。例如，当你的速度为 30 尺时，你执行疾走动作后可以移动最多 60 尺。

你速度的增减对这额外的移动力有同样的影响。比如，当你的 30 尺速度被减到 15 尺时，你执行疾走动作后则只可以移动最多 30 尺。

撤离 Disengage

如果你执行撤离动作，则你随后在本回合内的移动都不会触发借机攻击。

回避 Dodge

执行回避动作时，你将专注于回避攻击。直到你下一回合开始之前，所有你可见的敌人对你发动的攻击都将具有劣势，并且你的敏捷豁免具有优势。如果你陷入失能状态（见附录 A），或者如果你的速度降为 0，则你同时失去该增益。

协助 Help

你可以协助其他生物达成其行动。执行协助动作时，受你协助的生物进行相应行动时作出的下一次属性检定具有优势，所作检定必须在你下一回合开始前进行。

此外，你也可以协助另一名友方生物攻击位处你身边 5 尺范围内的一个生物。你用假动作或其他手段干扰目标使受协助者更易攻击。如果受协助者在你下一回合前攻击该目标，则其首次攻击检定具有优势。

躲藏 Hide

执行躲藏动作时，你进行一次敏捷（隐匿）检定以尝试躲藏。检定成功，则你会获得一些增益，详情请看后文“看不见的敌人”。

预备 Ready

有时你可能会想拦下敌人或者等待适当时机行动。这时，你可以在自己回合中执行预备动作，并在当前战斗轮稍后的时间用反应来作出动作。

首先，你要形容一件可以观察的事件，并以此触发你的反应。然后，你再决定将会执行的动作，或者选择触发你移动不高于自身速度的距离。例如，“那邪教徒踩在陷阱上时，我就立刻拉下拉杆启动它”或“那个地精一来到我身边，我就走开。”

满足触发条件时，你可以选择立即用反应执行预备的动作或选择放弃触发。当然，你每轮依然只能执行一个反应。

预备一项法术时，你如常施展法术并将其力量压制住，直到你用反应来将其释放。只有施法时间为 1 动作的法术可以被预备，而且你需要专注于受压制法术的能量。如果你专注被打断，则法术的能量将会消散而不产生任何效应。例如，如果你在专注于维持一个蛛网术 *web* 的同时执行动作来预备法术魔法飞弹 *magic missile*，则你的蛛网术效应终止。而如果你在用反应释放魔法飞弹之前受伤，则你可能因此失去专注并失去该法术的预备效果。

你必须在你的下一回合开始前执行已经预备的动作。

搜索 Search

执行搜寻动作时，你全情投入于搜寻某物。DM 根据你想要进行搜寻的方式，可能会要求你进行一次感知（察觉）检定或智力（调查）检定。

使用物件 Use an Object

你通常会在做某件事的同时顺便跟一个物件进行互动（例如攻击时拔出剑）。而某些物件的互动则会需要用动作完成，此时则需要你执行使用物件动作。当你想在一回合内操作多于一个物件时，也可以用该动作使用第二个物件。

发动攻击 Making an Attack

不论是挥舞一把近战武器，还是远距离用武器开火，或者作为某个法术的一部分发动的攻击，都视为一次攻击，并遵照相同的基本攻击流程。

- 1. 选定目标 Choose a target.** 选定攻击范围内的一个目标：目标可以是一个生物，一个物件，或是一处位置。
- 2. 决定调整值 Determine modifiers.** DM 决定目标是否有掩护，以及你是否对目标具有优势或者劣势。此外，法术、特殊能力，以及其他效应都可能对你的攻击检定有适用的加值或减值。
- 3. 攻击结算 Resolve the attack.** 你掷出攻击检定。攻击命中时你再掷出伤害掷骰。此外，某些特殊攻击有特别规则时，则按该特殊规则进行。还有某些攻击会伴有某些特殊效应，或者只有某些效应而不造成伤害。

攻击检定 Attack Roll

当你作出一次攻击时，你的攻击检定决定攻击是否命中。掷攻击检定，即是掷一粒 d20 并加上适用的调整值。骰值加上调整值的总数大于或等于目标的护甲等级（AC）时，攻击即为命中。角色的 AC 在创造角色时决定，而怪物的 AC 则记录在其相应的属性表中。攻击检定有时会简称为命中。

攻击检定调整值 Modifiers to the Roll

当一个角色掷攻击检定时，最常用的两项调整值为某项属性调整值，以及该角色的熟练加值。当一个怪物掷攻击检定时，则使用其属性表中记录的调整值。

属性调整值 Ability Modifier. 近战武器攻击采用力量调整值，而远程武器攻击则采用敏捷调整值。拥有灵巧或投掷属性的武器有时会打破此规则的制约。

某些法术也需要掷攻击检定。法术攻击适用的属性调整值则根据施法者的施法关键属性来决定。关于施法的详细内容在本书第 10 章。

熟练加值 Proficiency Bonus。当你使用一把拥有熟练项的武器作出攻击时，或者当你用法术攻击时，你将你的熟练加值加到攻击检定中。

骰出 1 或 20

有时命运会祝福或咒诅参战者，令新手打中或者使老手打失。

如果攻击检定的 d20 掷出 20，则该次攻击直接命中目标，而无视其调整值或目标的 AC。即为该攻击达成重击。

如果攻击检定的 d20 掷出 1，则该次攻击直接判定为未命中，而无视其调整值或目标的 AC。

看不见的敌人 Unseen Attackers and Targets

参战者常常会用躲藏、隐身术、潜伏在暗处等方法避开敌人的耳目。

攻击看不见的敌人时，你的攻击检定带有劣势，而不论你是瞎猜目标的位置还是你能听见但看不见你的目标。如果目标并非身处你所指定的位置，则你的攻击会直接判定为未命中。此时 DM 也只会宣告攻击未命中，而不会告诉你是否猜错了目标的位置。

生物看不见你时，你对它发动的攻击检定具有优势。

如果你处于躲藏中（不被看见也不被听见），则当你作出攻击时，不论是否命中都会暴露你的位置。

远程攻击 Ranged Attack

你作出的一次远程攻击，包括用弓或弩发射一发弹药，丢出一把飞斧，或者用其他投掷物投向一定距离外的敌人。一个怪物则可能会甩尾射刺来作远程攻击。而很多法术也会作出一次远程攻击。

射程 Range

你作出的远程攻击只能指定相应射程内的目标。

如果某次远程攻击只带单一射程（如远程法术攻击），则你无法以其攻击射程范围以外的目标。

某些远程攻击会具有两个射程（如长弓或短弓攻击）。较小的是常规射程，较大的是最大射程。当你攻击超越常规射程但在最大射程内的目标时，你的攻击带有劣势，而你无法以其攻击最大射程以外的目标。

近身远程攻击 Ranged Attacks in Close Combat

当有敌人在身边时，会让你进行远程攻击瞄准时产生困难。当你用武器、法术或其他方式作出一个远程攻击时，如果你身边 5 尺范围内存在敌对生物，而该生物不处于失能并且可以看见你时，则你的攻击检定具有劣势。

近战攻击 Melee Attack

近身肉搏战中，近战攻击允许你攻击触及范围内的一名敌人。大部分生物拥有 5 尺的触及 reach 范围，而能对位处身边 5 尺范围内的目标作出近战攻击。而某些生物（特别是大于中体型的生物）则有超过 5 尺的触及范围，并且会在其相关描述中提及。

没有武装时，你可以用徒手打击 unarmed strike（出拳、踢腿、头锤或者类似的殴击手段，只是都不能视为武器）代替作出的近战攻击。徒手打击命中时造成钝击伤害，其伤害值等于 1+你的力量调整值。你的徒手打击视为具有相应的熟练项。

借机攻击 Opportunity Attack

在混战中，每人都会注意把握机会攻击任何试图逃开或经过身边的敌人。这种攻击即为借机攻击。

当敌人离开你的触及范围，而你又看见他时，你可以作出一次借机攻击。你需要用你的反应对引起你注意的生物作出一次近战攻击。该攻击发生在该生物离开你触及范围的一瞬间。

你可以用撤离动作来避免触发借机攻击。而当你使用传送，或者当其他人其他东西使你移动而不花费你的移动力，动作或反应时，你也不会因此触发借机攻击。例如，如果有爆炸将你推出敌人的触及范围，或者地心引力令你坠离时，你都不会引发借机攻击。

双持武器战斗 Two-Weapon Fighting

当你执行攻击动作并用单手持用一把轻型近战武器攻击时，你可以用另一只手持有另外一把轻型近战武器，并用一个附赠动作来进行攻击。该附赠攻击的伤害不获得你的属性调整值加成，除非该调整值为负数。

如果所持武器带投掷属性，则你可以不用它作出近战攻击而改为投掷它。

掩护 Cover

墙壁、柱子、大树等掩体可以在战斗中提供掩护，使其后方的目标更难以受伤害。只有当攻击或效应从掩体的另一边发出时目标才能够从掩护中得益。

掩护有三个级别。如果目标获得多个掩体的掩护，则只按其中级别最高的掩护作计算，且掩护的级别不能累加。例如，一名同时某生物和一棵树干后面的目标从生物处获得半身掩护，也从树干获得四分之三掩护，则此目标算作处于四分之三掩护。

处于**半身掩护 half cover**的目标其 AC 和敏捷豁免具有 +2 加值。如果掩体挡住了目标身体的一半或更多，即目标处于半身掩护。掩体可能是矮墙、大件家具、小树干、其他生物（不论敌友）。

处于**四分之三掩护 three-quarters cover**的目标其 AC 和敏捷豁免具有 +5 加值。如果掩体挡住了目标大约四分之三的身体，即目标处于四分之三掩护。掩体可能是栅栏，箭台开孔，或粗树干。

处于**全身掩护 total cover**的目标不能被直接作为攻击或法术的目标，但很多范围性法术可以影响到他们。如果掩体完全挡住了目标，即目标处于全身掩护。

伤害与治疗 Damage and Healing

在奇幻游戏世界中探险的角色时刻面对着受伤与死亡的状况。一下剑击，一支飞箭，或一道火球术迸发的烈焰都可以伤害甚至杀死最耐打的生物。

生命值 Hit Point

生命值代表了肉体与精神耐受性、生存意志强弱以及运气好坏等因素的综合评估。具有高生命值的生物更难以被杀死。而具有低生命值的生物则更加脆弱。

生物的当前生命值（通常直接叫生命值），可以是 0 到生命值上限之间的任何数值。随着一个生物受伤和接受治疗，其生命值也会出现频繁的波动。

当生物受到伤害时，该伤害值将会从其生命值中扣除。而在生命值降为 0 之前，其数值的减少并不会影响该生物的正常活动力。

伤害掷骰 Damage Rolls

武器、法术、怪物能力所能造成的伤害，都会有相应的明确说明。你掷完所有的伤害骰并相加后，再加上适用的调整值，即为你对目标所造成的伤害值。魔法武器、特殊能力以及其他因素可能给你造成的伤害提供额外的加值。而在具有减值时，伤害值可能降为 0 但不会存在负数。

使用**武器 weapon** 攻击时，你将相应的属性调整值（与攻击检定使用相同的调整值）加入造成的伤害中。**法术 spell** 的伤害造成伤害时，其所需伤害骰的类型以及需要加入的调整值，则会在其描述中作说明。当法术或其他效应同时对**多个目标 more than one target**造成伤害时，则只需为所有目标进行一次伤害掷骰。

重击 Critical Hits

当你对目标达成重击时，你可以为该攻击的伤害掷额外的骰子。将该攻击所有的伤害骰掷两次，再将其结果相加，然后如常应用适用的调整值。为了加快游戏进行速度，你可以一次性的掷出所有的骰子来结算伤害。

例如，你用匕首达成重击后，掷 2d4 来结算伤害，而不是 1d4，再加上相关的属性调整值。如果攻击还包括其他的伤害骰（例如游荡者的偷袭特性给出的伤害骰），则这些骰子也一样投两次。

伤害类型 Damage Types

造成伤害的各自攻击、法术和其他效应，会造成各自不同类型的伤害。伤害类型本身不带任何规则，但其他规则（例如伤害抗性）则需要参考伤害的类型来起作用。

伤害类型包括强酸、钝击、冷冻、火焰、力场、闪电、黯蚀、穿刺、毒素、心灵、光耀、挥砍和雷鸣。

伤害的抗性与易伤 Damage Resistance and Vulnerability

某些生物和物件很难或很易受到特定类型伤害的作用。

如果目标对某种伤害具有**抗性 resistance**，则其受该类型伤害时数值减半。如果目标对某种伤害具有**易伤 vulnerability**，则其受该类型伤害时数值加倍。

抗性先作用于易伤，而两者皆在伤害加上所有适用的调整后作应用。例如，一个生物对钝击伤害具有抗性，且受益于一股所有伤害减少 5 的魔法灵气。当他受到 25 点钝击伤害时，该伤害先减 5，然后再减半，即该生物最后承受 10 点伤害。

重复获得同一伤害类型的抗性或易伤效应时，也只算一个作用。例如，某生物对火焰伤害和所有非魔法伤害都有抗性，则其受到的非魔法火焰伤害时伤害值会被减半，而不是减到四分之一。

治疗 Healing

直至死亡之前，生物所受的伤害都不是永久性的。那怕是死亡都可以用强力的法术逆转。休息可以恢复生物的生命值，魔法手段如**法术疗伤术 cure wounds** 或者**治疗药水 potion of healing** 等也可以立刻移除生物所受的伤害。

生物接受任何形式的治疗时，即将恢复的生命值加到当前生命值之上。生物的生命值不能超越其生命值上限，因此超出上限的生命值会损失掉。死去的生物不能恢复生命值，直到使用**回生术 revivify** 等法术令其起死回生。

降至 0 生命值 Dropping to 0 Hit Points

生命值降至 0 可能导致即时死亡，也可能因此陷入昏迷。

大多数 DM 会在怪物生命值降至 0 时判其即使死亡，而不是让其陷入昏迷而为其骰死亡豁免。

强大的反派和特殊的非玩家角色通常会另做处理。DM 可能会让它们陷入昏迷然后遵循玩家角色的规则进行操作。

即时死亡 Instant Death

巨大的伤害可以立刻干掉你。当有伤害把你的生命值降为 0，且溢出的伤害值等于或大于你的生命值上限时，你即时死亡。例如，一名牧师其生命值上限为 12，而现有生命值为 6。如果她受到 18 点伤害，则其生命值降为 0 后依然溢出 12 点伤害。由于这些溢出的伤害等于其生命值上限，因此该牧师即时死亡。

陷入昏迷 Falling Unconscious

当有伤害把你的生命值降为 0，却未能立刻杀死你时，你将陷入昏迷（见附录）。昏迷状态持续至你恢复任何生命值为止。

死亡豁免 Death Saving Throws

每当你以生命值为 0 的状态开始自己回合时，你必须掷一次特别的豁免，即死亡豁免，以决定你的生死倾向。死亡豁免与其他豁免检定不同，其不与任何属性值相关。此时，你只能听天由命，唯一能帮你的就只有可以帮你通过豁免的特性和魔法。

掷一次 d20。如果结果是大于或等于 10 则豁免成功，否则豁免失败。单一的成功或失败本身没有影响。但当你第三次豁免成功时，你的伤势转为稳定。而当你第三次豁免失败时，你将回天乏术。这些成功和失败不需要连续出现，只需记下每次成败的次数，直至其中一种集齐三次时生效。当你恢复任何生命值，或者伤势稳定时两者的次数都归为零。

掷出 1 或 20。如果你死亡豁免的 d20 掷出 1，则算作两次失败。如果该 d20 掷出 20，则你恢复 1 点生命值。

生命值为 0 时受伤。你在生命值为 0 的状态下受伤时，记一次失败的死亡豁免。如果所受伤害来自一次重击，则记两次失败。如果伤害大于或等于你的生命值上限，则即时死亡。

稳定伤势 Stabilizing a Creature

生物生命值为 0 时，进行治疗是最佳的拯救手段。而再没有任何治疗手段时，该生物至少可以接受帮助来稳定伤势，使其不至于因死亡豁免失败而死。

你可以用你的动作对一名昏迷的目标进行急救，并试图让其伤势稳定。进行一次 DC10 的感知（医药）检定，以判定你的努力是否成果。

伤势稳定 stable 的生物不需要再进行死亡豁免，但依然保持 0 生命值，以及持续昏迷状态。如果再受到任何伤害，则其伤势也会再次加重，从而需要继续掷死亡豁免。如果伤势稳定的生物一直没有接受治疗，则他在 1d4 小时后恢复 1 点生命值。

击晕 Knocking a Creature Out

有时攻击者会想抓活敌人，而不是直接杀死。当一名攻击者用近战攻击将某生物的生命值降为 0 时，攻击者可以选择将其击晕。攻击者可以在造成伤害的一瞬间作出决定。被击晕的目标陷入昏迷，但伤势稳定。

第 3 章：冒险 Adventuring

无论是深入地下城，徒步穿越野外，还是在拥挤的城市里游历，冒险者都需要休息，以及进行相应的补给和晋升。本章介绍旅行和休息的规则，详述了奖励内容，以及可以帮助角色生存的一些设备细节。

旅行 Travel

冒险过程中，角色们可能要穿越宽广的区域，其旅途可能需要持续数天。DM 通常可以在不计算精确距离或旅行时间的情况下总结这段旅行：“你穿越森林，在第三日的晚些时候发现了老旧的废墟。”角色们一日可步行大约 24 里。

行军队列 Marching Order

冒险者们应当建立一个行军队列。每个角色都可以安排在队列中的任何位置：前排，某个中排或是后排中。处于前排及后排的角色负责留意危险，中排的角色则负责制作地图、导航或觅食准备宿营。当群体遭遇怪物或其他威胁时，DM 很可能需要知道每个角色身处的位置。

特殊移动模式 Special Types of Movement

通常你无法只靠步行移动来穿越危机四伏的地城或荒野。冒险者常常需要通过攀爬、匍匐、游泳、跳跃等活动的辅助，才能到达想去的地方。

跳远 Long Jump

进行跳远时，如果你先进行至少 10 尺远的助跑再立即起跳，则你可以跨越等同于你力量值尺数的距离。而进行立定跳远时，跨越的距离相对减半。不论何种跳远方式，你每跨越一尺距离依然要花费一尺的移动力。

本规则并未计入跳跃高度对距离的影响，比如，跨过一条河或是一道裂沟并不会因跳跃高度影响跳远的距离。此外，你跳远需要跨过障碍物，而其高度值不高于跳远距离四分之一，DM 可以要求你进行一次 DC10 的力量（运动）检定，检定成功则成功越过障碍；检定失败时，你将在落地时失足倒地。

如果跳远时降落在困难地形上，则你需要进行一次 DC10 的敏捷（体操）检定，检定成功者才能在落地时站稳，检定失败则失足倒地。

跳高 High Jump.

进行跳高时，如果你先进行至少 10 尺远的助跑再立即起跳，则你可跃起的尺数等于你的力量调整值 +3（总尺数至少为 0 尺）。而进行立定跳高时，跃起的距离相对减半。不论何种跳高方式，你每跨越一尺距离依然要花费一尺的移动力。某些情况下，DM 可能会让你通过一次成功的力量（运动）检定来跃起更高的高度。

攀爬与游泳 Climbing and Swimming

当攀爬或游泳时，每移动 1 尺都要多花额外 1 尺以动力（困难地形上则额外花 2 尺以动力），除非生物本身具有攀爬或游泳速度。DM 可以在角色攀爬某些湿滑或缺乏立足点的墙壁时，要求其进行一次力量（运动）检定以判断该角色是否通过。同理，在汹涌的水中前进也可以要求其先进行一次力量（运动）检定，以判断该角色是否成功通行。

休息 Resting

冒险者们就算有如神话英雄般神勇，也无法整日每时每刻的进行探索、社交、战斗等高强度活动。因此，他们也会需要休息——花时间吃东西和补充睡眠，还要护理身上的伤痛，并理清心绪为施法做准备，以为未来的冒险做好准备。

冒险者以及任何生物都可以在一日的冒险过程中进行短休，并在一日结束时进行一次长休。

短休 Short Rest

短休是一段短暂的休整时刻。在至少 1 小时的短休时间内，各角色只进行安静的活动，诸如饮、阅读、护理伤口等。

完成短休时，角色可以花费一粒或多粒生命骰来恢复自身生命值，直至花光所有生命骰为止（生命骰的总数等于角色的等级）。每一粒生命骰的结果加上角色的体质调整值，即为该粒生命骰恢复的生命值（总数至少为 0）。每掷完一粒生命骰，该角色都可以选择是否花费更多生命骰来恢复生命。一个角色已花费的生命骰，可以通过完成一次长休来恢复，其具体规则如下文所述。

长休 Long Rest

长休是一段更为尽兴的休整时刻。在至少 8 小时的长休时间内，该角色可以补充睡眠，以及进行不超过 2 小时的低强度活动，诸如阅读、聊天、进食、放哨等。如果休息过程中进行超过 1 小时的激烈活动（例如战斗、施法、冒险等），则该角色必须重新开始休息才能获得长休的得益。

完成长休时，该角色将恢复所有生命值，并恢复部分已消耗的生命骰（至多恢复所拥有生命骰总数的一半，至少恢复一粒）。例如，拥有八粒生命骰的角色，他在完成长休时至多可以恢复四粒生命骰。

一个角色在 24 小时内只能因长休获益一次，而且角色在开始长休时必须要有最少 1 点生命值才能从中获益。

奖励 Rewards

你的角色会在持续的冒险与挑战中获得各种经验，这个过程在游戏中表示为角色经验值的成长，当角色获得的总经验值达到特定的数值时，其能力将得到质的突破，这个突破点即为升级 **gaining a level**。

你的角色每提升一个等级，通常会依据其所选职业获得新的职业特性（见其职业描述的详细说明）。其中的某些特性可以提升角色的属性值：两项属性各提升 1 点，或者一项属性提升 2 点，但不能以此将属性值提升到超过 20。此外，角色的熟练加值也会随着等级提升而发生变化。

每提升一个等级，你将获得一个额外的生命骰。以该生命骰掷骰，并将其结果加上你的体质调整值，在将其总和加到你的生命值上限中，以作为升级的生命值成长。你也可以直接使用所选职业相应条目给出的固定值代替掷骰结果，其数值其实是生命骰掷骰结果的平均值（向上取整）。

角色升级 Character Advancement

经验值	等级	熟练加值
0	1	+2
300	2	+2
900	3	+2
2,700	4	+2
6,500	5	+3

币制 Coinage

普通货币有着数个不同的币值单位，该币值单位基于铸造它们所使用的金属的相对价值。三种最常见的货币是金币（gp），银币（sp）和铜币（cp）。

一枚金币值十枚银币，而银币则是普通人之间最流行的货币。一枚银币可以雇佣一名苦力工作半日，可以购买一罐灯油，或是让你在一家简陋的旅馆休息一夜。一枚银币值十枚铜币，而铜币则常在乞丐与苦力中流通。一枚铜币能买一根蜡烛，一支火炬或是一块粉笔。

另外，用其他贵重金属制作的货币偶尔也会出现在宝藏中。银金币（ep）和铂金币（pp）发行于衰亡的帝国和失落的王国，它们常常伴随着某些疑虑，有时也会在交易引其对方的怀疑。一枚银金币价值五枚银币，而一枚铂金币价值十枚金币。

一枚标准的货币约重三分之一盎司 ounce，所以五十枚货币重约一磅 pound。

装备 Equipment

作为一名冒险者，护甲、武器、背囊、绳索等货物的补给至关重要，毕竟在地下城与未开化的荒野中，是否备有合适的装备直接意味着生与死的区别。本章将详细说明冒险者在 D&D 世界中面对威胁时，能够派上用场的或平淡或稀奇的各类货品。

载重 Carrying Capacity。

角色的力量值决定其可以移动的最大载重量，一次表明其身体载重的能力。你的载重是你的力量值乘以 15（单位磅）。携带超过该重量的角色其速度降为 0。

护甲与盾牌 Armor and Shields

冒险者们可能会遇到各种不同类型的护甲。而所有的护甲归为三大类别：轻甲、中甲和重甲。此外，许多武者还会为自己的护甲加配一面盾牌。

预设角色卡的角色已经装备好护甲，而每位角色的画家等级已经算入了相应护甲的加值。在冒险中获得财宝后，你可以使用本章的信息继续提升自己角色的护甲。

护甲熟练项 Armor Proficiency

任何人都可以随意的着装护甲或是在手上装备盾牌。而只有拥有相应护甲熟练项的角色，才懂得如何有效地着装应用其特点。你所选择的职业会给予你相应的护甲熟练项。而如果你着装不具有熟练项的护甲时，你所有的属性检定、豁免检定、以及以力量或敏捷进行的攻击检定都会具有劣势，而且还不能在该着装下施展法术。

护甲表 Armor

护甲	价格	护甲等级 (AC)	重量
轻甲 Light Armor			
皮甲 leather	10gp	11*	10 磅
镶钉皮甲 studded leather	45gp	12*	13 磅
中甲 Medium Armor			
兽皮甲 hide	10gp	12**	12 磅
链甲衫 chain shirt	50gp	13**	20 磅
鳞甲 scale mail	50gp	14**	45 磅
胸甲 breastplate	400gp	14**	20 磅
重甲 Heavy Armor			
环甲 ring mail	30gp	14	40 磅
链甲 chain mail	75gp	16	55 磅
板条甲 splint	200gp	17	60 磅
盾牌 Shield			
盾牌 shield	10gp	+2	6 磅

* 着装该护甲时，将你自己的敏捷调整值加到你的护甲等级中。

** 着装该护甲时，将你自己的敏捷调整值加到你的护甲等级中（最高为+2）

轻甲 Light Armor

用柔软轻薄材料制成的轻甲，因其能在不牺牲机动性的同时提供一定的防护而为注重灵巧的冒险者所喜爱。着装轻甲时，你可以将敏捷调整值加到护甲种类的基本数值上作为你的护甲等级。

皮甲 Leather 的护胸和护肩由通过油煮硬化的皮子制成。护甲的其余部分则由更软更灵活的材料制作。**镶钉皮甲 Studded Leather** 由坚固而柔韧的皮革制成，其表面由紧密的铆钉和尖刺进行加固。

中甲 Medium Armor

中甲较轻甲提供了更多的保护，但同时也放弃了部分的移动能力。着装中甲时，你可以将敏捷调整值（最大为+2），加到护甲类型提供的基本值上作为你的护甲等级。

兽皮甲 Hide 是由厚毛皮制作的粗糙护甲。**链甲衫 Chain Shirt** 由互相锁接的金属环组成，通常着装于布衣或皮衣的夹层之间。**鳞甲 Scale Mail** 由一件皮外套和护胫（可能附有护裙）组合而成，其防护部分由相叠的铁片覆盖，结构有如鱼的鳞片。你着装鳞甲后进行的敏捷（隐匿）检定具有劣势。**胸甲 Breastplate** 主要由皮条固定的金属护胸组成。

重甲 Heavy Armor

所有护甲类别中，重甲能够提供最好的保护效果。这些护甲套装覆盖了整个身体，且其设计足以阻止各种类型的攻击。而只有相当熟练的武士才能应付其笨重与约束。重甲无法使用你的敏捷调整值加成护甲等级，但是如果你的敏捷调整值为负时，它也不会因此受到减益。

环甲 Ring Mail 是将重金属环扣缝进内层的特殊皮甲。**链甲 Chain Mail** 由互相锁接的金属环编成。链甲还包括在甲冑下面穿戴的一层织物衬里，用以阻止擦伤并减缓挥击的冲击。如果你的力量值低于 13，你在着装链甲后速度将会降低 10 尺。

板条甲 Splint 主要由铆接着竖直金属窄条的皮革内里组成，其整体覆盖在布料衣物外，而关节部位则由灵活的链甲部件提供保护。如果你的力量值低于 15，你在着装板条甲后速度将会降低 10 尺。

盾牌 Shields.

盾牌通常由木材或金属制成，可以单手进行持用。持用一面盾牌可以令你的护甲等级加 2。不过同一时间里你只能从一面盾牌中受益。

武器 Weapons

“武器表”记录了 D&D 游戏世界中出现的各种常见武器，以及其相应的价格、重量、命中伤害以及其他特殊属性。每件武器都被归类为近战或远程武器。**近战武器 melee weapon** 可以用来攻击身边 5 尺范围内的目标，而**远程武器 ranged weapon** 则可以用来攻击特定距离范围的目标。

武器熟练项 Weapon Proficiency

你的种族，职业和专长都能给予你特定武器或特定类别武器的熟练项。其中，两种武器类别为**简易武器 simple** 和**军用武器 martial**，而大多数人都可能拥有简易武器的熟练项。特定的种族（比如矮人族）还会具有特定的武器熟练项。拥有相应武器熟练项时，你可以把熟练加值加在持用该武器进行攻击的攻击检定中。

武器属性 Weapon Properties

许多武器在使用时具有某些特别的属性，并在“武器表”中有所记录。

弹药 Ammunition. 你可以使用具有弹药属性的武器进行一次远程攻击，前提是你必须先拥有与该武器相对应的弹药。每次使用该武器攻击时，你都必须花费一枚弹药。你从箭袋、矢匣或其它容器中取出弹药的行为将作为攻击的一部分（你需要一只空闲的手来为一把手武器装填弹药）。战斗结束后，你可以花费一分钟搜索战场，以回收一半所消耗的弹药。

如果以具有弹药属性的武器做一次近战攻击，则该武器被视为等同于一把临时武器（详见后文的“临时武器”条目）。另外，一根投石索以该方式使用时必须处于已装填状态。

灵巧 Finesse. 使用一把灵巧武器进行攻击时，你可以自由选择力量或敏捷调整值，作为攻击检定和伤害掷骰的加值。而且两个掷骰的加值必须为同一个调整值。

重型 Heavy. 小型体型生物在使用重型武器时的攻击检定具有劣势。一把重型武器的重量和尺寸对于一个小型生物而言，有点难以驾驭。

轻型 Light. 一把轻型武器尺寸精巧且易于操控，十分适合用来进行双持武器战斗。

装填 Loading. 由于你需要时间对这种武器进行装填，当你用一个动作、一个附赠动作或是一个反应进行射击时，你只能射出一发弹药，而不考虑你正常情况下所能做的攻击次数。

射程 Range. 一把能用来进行远程攻击的武器有一个在弹药或投掷属性后以括号标明的射程。射程列出了两个数字，其第一个是以尺数计的武器的常规射程，第二个则指出了武器的最大射程。攻击一个超过常规射程的目标时，你的攻击检定具有劣势。而你不能攻击一个处于最大射程之外的目标。

投掷 Thrown. 具有投掷属性的武器可以用来进行一次投掷的远程攻击。如果该武器是一把近战武器，则你以其进行近战攻击时，加于攻击检定和伤害掷骰中的属性调整值同样适用于以其进行的远程攻击。例如，投掷一把手斧时，你使用力量调整值；而投掷一把匕首时，由于其具有灵巧属性，你可以选择使用力量调整值或敏捷调整值。

双手 Two-Handed. 该武器需两手一起使用，不过你只是持握它时并不一定要用双手。

两用 Versatile. 该武器可以用单手或双手来使用。该属性后将跟随一个括号，其内的伤害值即为双手持用该武器进行近战攻击时的伤害值。

临时武器 Improvised Weapons

当角色没有任何武器时，有时会不得不用上随手的东西进行攻击。这些临时武器包括你能用单手或双手挥舞的任何物件，例如碎玻璃杯，一条桌腿，一只煎锅，一个马车车轮，甚至是一只死掉的地精。通常，一把临时武器与一把真正的武器相似并且可以被像真正的武器那样使用。例如，一条桌腿与一根短棒相似。如果 DM 认为该角色所具有的武器熟练项可以令其在使用某种近似物件时有如使用其熟练武器一般，此时即可让该角色使用其相应的熟练加值。

一件与任何武器都不相似的物件造成 1d4 的伤害（由 DM 决定适合该物件的一种伤害类型）。如果某角色使用一把远程武器进行近战攻击，或是投掷一把没有投掷属性的近战武器，则它同样造成 1d4 的伤害。一件临时投掷武器有着 20 尺常规射程和 60 尺最大射程。

武器 Weapons

名称	价格	伤害	重量	属性
简易近战武器 Simple Melee Weapon				
短棒 club	1sp	1d4 钝击	2 磅	轻型
匕首 dagger	2gp	1d4 穿刺	1 磅	灵巧，轻型，投掷（射程 20/60）
巨棒 greatclub	2sp	1d8 钝击	10 磅	双手
手斧 handaxe	5gp	1d6 挥砍	2 磅	轻型，投掷（射程 20/60）
标枪 javelin	5sp	1d6 穿刺	2 磅	投掷（射程 30/120）
轻锤 light hammer	2gp	1d4 钝击	2 磅	轻型，投掷（射程 20/60）
硬头锤 mace	5gp	1d6 钝击	4 磅	—
长棍 quarterstaff	2sp	1d6 钝击	4 磅	两用（1d8）
矛 spear	1gp	1d6 穿刺	3 磅	投掷（射程 20/60），两用（1d8）
简易远程武器 Simple Ranged Weapon				
轻弩 crossbow,light	25gp	1d8 穿刺	5 磅	弹药（射程 80/320），装填，双手
短弓 shortbow	25gp	1d6 穿刺	2 磅	弹药（射程 80/320），双手
军用近战武器 Martial Melee Weapon				
战斧 battleaxe	10gp	1d8 挥砍	4 磅	两用（1d10）
巨斧 greataxe	30gp	1d12 挥砍	7 磅	重型，双手
巨剑 greatsword	50gp	2d6 挥砍	6 磅	重型，双手
长剑 longsword	15gp	1d8 挥砍	3 磅	两用（1d10）
巨锤 maul	10gp	2d6 钝击	10 磅	重型，双手
钉头锤 morningstar	15gp	1d8 穿刺	4 磅	—
刺剑 rapier	25gp	1d8 穿刺	2 磅	灵巧
弯刀 scimitar	25gp	1d6 挥砍	3 磅	灵巧，轻型
短剑 shortsword	10gp	1d6 穿刺	2 磅	灵巧，轻型
三叉戟 trident	5gp	1d6 穿刺	4 磅	投掷（射程 20/60），两用（1d8）
战锤 warhammer	15gp	1d8 钝击	2 磅	两用（1d10）
军用远程武器 Martial Ranged Weapon				
手弩 crossbow,hand	75gp	1d6 穿刺	3 磅	弹药（射程 30/120），轻型，装填
重弩 crossbow,heavy	50gp	1d10 穿刺	18 磅	弹药（射程 100/400），重型，装填，双手
长弓 longbow	50gp	1d8 穿刺	2 磅	弹药（射程 150/600），重型，双手

各种用品与服务 Adventuring Gear and Services

本节描述了有着特殊规则或是需要更多解释的物品。

蜡烛 Candle。一只蜡烛可以为其身边 5 尺范围提供明亮光照，以及该范围外 5 尺的微光光照。蜡烛的照明效果可以持续 1 小时。

材料包 Component Pouch。材料包是一个防水的皮质小腰包，其内有间格用以放置各种材料成分以及其它你需要用以施展法术的特殊物品。某些有着特别花费的材料不包含在材料包中（详见相关法术的描述内容）。

撬棍 Crowbar。在适当的地方使用撬棍时，可以让相应的力量检定具有优势。

医疗包 Healer's Kit。一个医疗用小皮包中，装有绷带、药膏和夹板。医疗包可以使用十次。你可以使用一个动作，并花费一次使用次数来为一个生命值为 0 的生物稳定伤势，而无需进行相应的感知（医药）检定。

圣徽 Holy Symbol。一枚圣徽是某个神祇或神系象征。它可能是一个描绘有代表一个神祇符号的护身符，相同的符号可能作为一个徽章被仔细地雕刻或镶嵌在一面盾牌上，也可能是一个盛有一块神圣遗物碎片的小盒。附录 B 中列举有多元宇宙众神的代表性徽记。牧师或圣武士能将圣徽用作其施法的法器。使用这些圣徽时，施法者必须将其握在手中，戴在身上可见处，或者将其装在盾上使用。

牛眼提灯 Lantern, Bullseye。一盏牛眼提灯可以为前方 60 尺的锥状区域提供明亮光照，以及该范围外 60 尺的微光光照。点亮的牛眼提灯每 6 小时消耗一扁瓶的灯油（1 品脱）。

附盖提灯 Lantern, Hooded。一盏附盖提灯可以为其身边 30 尺范围提供明亮光照，以及该范围外 30 尺的微光光照。点亮的提灯每 6 小时消耗一扁瓶的灯油（1 品脱）。你可以使用一个动作放下盖子，使其光照减弱为 5 尺范围的微光照明。

冒险用具 Adventuring Gear

物品	价格	重量
弹药 Ammunition		
箭 Arrows(20)	1gp	1 磅
弩矢 Crossbow bolts(20)	1gp	1½磅
背包 Backpack	2gp	5 磅
铺盖 Bedroll	1gp	7 磅
铃铛 Bell	1gp	—
毛毯 Blanket	5sp	3 磅
书 Book	28gp	5 磅
蜡烛 Candle	1cp	—
木匠工具 Carpenter's tools	8gp	6 磅
匣子 Case, (地图或卷轴用)	1gp	1 磅
粉笔 Chalk (1 块)	1cp	—
木箱 Chest	5gp	25 磅
普通服装 Clothes, common	5sp	3 磅
高档服装 Clothes, fine	15gp	6 磅
材料包 Component pouch	25gp	2 磅
撬棍 Crowbar	2gp	5 磅
爪钩 Grappling hook	2gp	4 磅
铁锤 Hammer	1gp	3 磅
大铁锤 Hammer, sledge	2gp	10 磅
医药箱 Healer's kit	5gp	3 磅
圣徽 Holy symbol	5gp	1 磅
沙漏 Hourglass	25gp	1 磅
墨水 Ink (1 盎司瓶)	10gp	—
墨水笔 Ink pen	2cp	—
牛眼提灯 Lantern, bullseye	10gp	2 磅
附盖提灯 Lantern, hooded	5gp	2 磅
锁 Lock	10gp	1 磅
石匠工具 Mason's tools	10gp	8 磅
野炊用具 Mess kit	2sp	1 磅

锁 Lock。每把锁与一把钥匙相配套。不使用钥匙时，一个具有盗贼工具熟练项的生物可以通过一次成功的 DC15 敏捷检定撬开这把锁。你的 DM 可以决定是否能够用更高的价格购买更好的锁。

灯油 Oil。灯油通常装在一个 1 品脱大小的陶土扁瓶中。你可以用一个动作将扁瓶中的灯油泼溅到你身边 5 尺范围内的一个生物身上，或是将扁瓶投到至多 20 尺远的地方，并利用冲击打破它。两种情况都可以视为对一个生物或物件发动一次远程攻击，并将灯油视为一件临时武器。命中时，目标被灯油洒满全身。如果目标在灯油挥发前（1 分钟后）受到任何火焰伤害，则目标因燃烧的灯油受到额外 5 点火焰伤害。你还可以将一扁瓶灯油泼在地面上，以覆盖一块边长 5 尺且保持水平的方形区域。点燃该区域后，灯油将持续燃烧 2 轮，并对任何进入该区域或在该区域结束其回合的生物造成 5 点火焰伤害。同一生物每回合只受该伤害作用一次。

扑克 Playing Cards。如果你拥有扑克的熟练项，则你可以在用其娱乐而作的属性检定中加入你的熟练加值。

物品	价格	重量
钢面镜 Mirror, steel	5gp	1/2 磅
灯油 Oil (扁瓶 flask)	1sp	1 磅
纸 Paper (每张)	2sp	—
羊皮纸 Parchment (每张)	1sp	—
香水 Perfume (小瓶 vial)	5gp	—
矿工镐 Pick, miner's	2gp	10 磅
岩钉 Piton	5cp	1/4 磅
铁壶 Pot, iron	2gp	10 磅
治疗药水 Potion of healing	50gp	1/2 磅
扑克 Playing cards	5sp	—
小包 Pouch	5sp	1 磅
口粮 Rations (1 日份)	5sp	2 磅
长袍 Robes	1gp	4 磅
麻质绳索 Rope, hempen (50 尺)	1gp	10 磅
丝质绳索 Rope, silk (50 尺)	10gp	5 磅
麻袋 Sack	1cp	1/2 磅
封蜡 Sealing wax	5sp	—
铲子 Shovel	2gp	5 磅
哨子 Signal whistle	5cp	—
玺戒 Signet ring	5gp	—
法术书 Spellbook	50gp	3 磅
长铁钉 Spikes, iron (10 根)	1gp	5 磅
双人帐篷 Tent, two-person	2gp	20 磅
盗贼工具 Thieves's tools	25gp	1 磅
火绒盒 Tinderbox	5sp	1 磅
火把 Torch	1cp	1 磅
水袋 Waterskin	2sp	5 磅(承满)
磨刀石 Whetstone	1cp	1 磅

治疗药水 *Potion of Healing*。一种红色的魔力药剂，可以使饮用者恢复 2d4+2 的生命值。喝药或者喂人喝药需要使用一个动作。

口粮 *Rations*。适合长途旅行携带的高能量干粮，包括牛肉干、干果、饼干和坚果等。

绳索 *Rope*。麻质或者丝质的绳索，拥有 2 点生命值，且可以通过一次成功的 DC17 力量检定扯断。

法术书 *Spellbook*。硬皮封面的法术书是法师们的必须品，为方便记录法术，其通常都留有 100 张羊皮纸空书页。

盗贼工具 *Thieves' Tools*。整套的工具包括一把细锉刀、一套撬锁工具、一个附柄小镜、一把尖嘴剪和一把镊子。拥有盗贼工具熟练项的角色，在使用该工具进行解除陷阱或撬锁的属性检定时，可以将其熟练加值加入检定结果中。

火绒盒 *Tinderbox*。一个小巧的盒子里装有燧石，铁片和火绒（通常是在轻油中浸过的干布），是一种常用的生火工具。使用火绒盒点燃一支火炬（或其他燃料物质外露的物件）需要使用一个动作，而用来点燃其他物品则需要花费 1 分钟。

火炬 *Torch*。一支火炬可以为其身边 20 尺范围提供明亮光照，以及其外 20 尺范围的微光光照。火炬的照明效果可以持续 1 小时。你还可以使用一支燃烧的火炬发动一次近战攻击，命中时，该攻击可以造成 1 点火焰伤害。

坐骑和其他动物 *Mounts and Other Animals*

项目	价格	速度	载重
驴 <i>Donkey</i> 或骡 <i>Mule</i>	8gp	40 尺	420 磅
驮用马 <i>Horse, draft</i>	50gp	40 尺	540 磅
乘用马 <i>Horse, riding</i>	75gp	60 尺	480 磅

鞍具与挽具 *Tack and Harness*

项目	价格	重量
辔具 <i>Bit and Bridle</i>	2gp	1 磅
饲料 <i>Feed</i> （每日份）	5cp	10 磅
鞍座 <i>Saddle</i>		
驮役 <i>Pack</i>	5gp	15 磅
骑乘 <i>Riding</i>	10gp	25 磅
鞍囊 <i>Saddlebags</i>	4gp	8 磅
马厩 <i>Stabling</i> （每日租）	5sp	—

饮食与住宿 *Food, Drink, and Lodging*

项目	价格
麦酒 <i>Ale</i>	
每加仑 <i>Gallon</i>	2sp
每大杯 <i>Mug</i>	4cp
旅馆住宿 <i>Inn stay</i>（每日）	
流浪 <i>Squalid</i>	7cp
穷困 <i>Poor</i>	1sp
俭朴 <i>Modest</i>	5sp
舒适 <i>Comfortable</i>	8sp
富裕 <i>Wealthy</i>	2gp
奢华 <i>Aristocratic</i>	4gp
餐膳 <i>Meals</i>（每日）	
流浪 <i>Squalid</i>	3cp
穷困 <i>Poor</i>	6cp
俭朴 <i>Modest</i>	3sp
舒适 <i>Comfortable</i>	5sp
富裕 <i>Wealthy</i>	8sp
奢华 <i>Aristocratic</i>	2gp
葡萄酒 <i>Wine</i>	
普通 <i>Common</i> （罐装）	2sp
优质 <i>Fine</i> （瓶装）	10gp

第 4 章：施法 Spellcasting

魔法渗透 D&D 的世界，通常以一道法术的形式出现。本章提供了施法的规则。牧师和法术有各自独特的学习和准备法术方式，怪物也以独特的方式使用法术。不管其来源为何，所有法术都必须遵守这里的相应规则。

法术是什么 What Is a Spell?

一项法术是一个独立的魔法效应，是一次对多元宇宙中所弥漫的魔法能量进行重塑操作，最后以特定的方式在特定的区域进行具现的过程。施展某个法术时，施法者会谨慎的将不可见却无处不在的原生魔力拨起，将其交织固定成型并使之以特定的方式震荡回转，再释放出来以达成预计的效应——而这一切通常只发生于数秒之间。

法术可以作为一种便利的工具，武器或是防护结界。它们可以制造或抚平伤害，也可以产生或消除特定的状态（见附录），甚至还可以汲取或赋予生命力量。

法术环阶 Spell Level

每项法术都属于 0 至 9 环其中一阶。法术的环阶大致指示了它的强度，低阶（但依然神奇）的法术里有 1 环的魔法飞弹 *magic missile*，而高阶法术里则有惊天动地的 9 环祈愿术 *wish*。0 环戏法是一种简便到几乎只靠默念就可以施展的强大法术。施展高环阶法术时，施法者本身也必须具有较高的施法者等级。

法术的环阶跟角色的等级不是简单的对等关系。施展 9 环法术时，通常需要其角色至少为 17 级，而非 9 级。

已知法术和准备法术 Known and Prepared Spells

在施法者能用某项法术前，他必须先将这项法术铭刻在其意识里。牧师和法师需要先进行准备法术的程序。施法者在相应等级时可使用的法术数量已在各角色卡中列明。

角色可以在完成一次长休（见第 3 章）后改变其已备法术列表。准备一项新法术需要花费一定的时间来冥想或学习：只是没法术环阶 1 分钟。

法术位 Spell Slots

不论施法者已知或准备了多少法术，他都只能施展有限的法术，然后就需要靠休息来恢复其施法能力。哪怕施展最简单的法术，操控魔网并引导魔力的过程都会对其身心带来负担，而施展高环阶法术时其消耗则更为严重。因此，每种施法职业的描述都会包含一个列表（邪术师除外），列明角色在特定等级所拥有的每个环阶法术位数量。例如，3 级法师具有四枚 1 环法术位和两枚 2 环法术位。

施展某个法术时，施法者消耗一枚与该法术环阶相应，或更高环阶的法术位，相当于用该法术“填上”这个法术位的位置。你可以将法术位想像成一条条特定大小的槽，1 环法术位是小槽，环阶越高对应的槽就越大。1 环法术可以置入到任何大小的法术位中，而 9 环法术则只能置入到一枚 9 环法术位中。因此，当乌玛拉施展 1 环法术魔法飞弹时，他消耗四枚 1 环法术位其中之一，并剩下三枚 1 环法术位。

完成一次长休可以恢复所有已耗用的法术位（见第 8 章关于休息的规则）。

某些角色和怪物具有某些特殊能力，使其在施法时可以不消耗任何法术位。

升环施法 Casting a Spell at a Higher Level

当施法者用比法术本身环阶更高的法术位施展法术时，所施展的法术将视为进行升环施法。例如，假设法师用其 2 环法术位施展法术魔法飞弹，则放出来的魔法飞弹是一个 2 环法术。形象上相当于，该法术自行扩大以匹配施法者为其安排的法术位。

某些法术（诸如魔法飞弹以及疗伤术 *cure wounds*）在升环施法时会有更强的效应，其细节则会在相应的法术描述中进行说明。

戏法 Cantrips

戏法是可以随意施展的法术，它不消耗法术位也不需要预先准备。施法者多次重覆的练习已经将这些法术铭记在其意识里，并灌注了足以重覆施展的魔力。戏法属于 0 环法术。

仪式 Rituals

某些特定的法术带有一项特殊的标签：仪式。这些特殊的法术除了以正常方式施放之外，还可以用以进行仪式施法。仪式施法的施法时间会比相应法术正常施法时间长 10 分钟。而仪式施法时并不需要消耗法术位，这也意味着以仪式施展的法术不能进行升环施法。

牧师和法师可以将具有仪式附标的法术用作仪式施法。该法术还必须处在施法者的准备法术列表或已知法术列表中。

着甲施法 Casting in Armor

由于施法时需要专心致志和姿势正确，你在着甲施法时必须具有所有着装护甲的熟练项才能成果施展法术。否则你的护甲会阻碍你的动作，并使你分心妨碍施法的进行。

施展法术 Casting a Spell

任何角色施展法术时，其使用的都是同一套规则而不论角色的职业种类或法术效应如何。

每项法术其描述的开头都是一组同类的信息，其中包括法术的名称、环阶、学派、施法时间、施法距离、法术成分和持续时间。余下的描述则具体说明该法术的相关效应。

施法时间 Casting Time

大部分法术的施展时间只算作一个动作，而有的法术则需要执行一个附赠动作，一个反应或是需要更长的施法时间。

附赠动作 Bonus Action

以附赠动作施法的法术特别迅捷。你可以在自己回合内以一个附赠动作施展该法术，前提是你必须在本回合内未作出任何的附赠动作。施展该法术后，你在同一轮内不能施展其他法术，不过仍可以施展一个施法时间为 1 动作的戏法。

反应 Reaction

某些法术可以作为反应进行施展。这类法术通常只需要几分之一秒完成，因此可以用作对事件的应对。如果一项法术可以作为反应进行施放，则法术的详细描述会明确说明你在什么情况下能以它作反应。

长时间施展 Longer Casting Times

某些法术（包括进行仪式施法的法术）要数分钟甚至数小时来进行施放。当你所施展法术的施法时间超过一个动作或一个反应时，则你必须在法术施展期间每个自己的回合里都用你的动作来施展该法术，同时还必须保持专注（见下文的“专注”）。如果你失去专注，则法术失败，不过你并不会因此消耗法术位。如果你想再次施展该法术，则必须重新开始其施法程序。

施法距离 Range

法术的目标必须在法术的施法距离内。对于如魔法飞弹一类的法术，其目标是一个生物。而对于火球术一类的法术，其目标则是火球爆开时所处空间的那一点。

大多数法术的施法距离以尺数作度量。某些法术只能以你触及范围内的生物作为目标（包括你自身）。还有些法术则只影响施术者本身（比如护盾术 *shield*），而这些法术的施法距离即为自身。

以你为源点创造锥状或线状效应的法术其施法距离也算作自身，表示该法术效应的源点必须是你。（详见本章的“效应范围”）

法术一旦施放，其效应的作用范围就不再受施法距离的限制，除非法术另有说明。

法术构材 Components

法术的构材是施展该法术时必须满足的物质条件。每项法术的描述中都会说明其施展时是否需要言语 **verbal** (V)、姿势 **somatic** (S)、材料 **material** (M) 等成分。你只有满足一项法术所有的构材需求后才能施展相应的法术。

言语 Verbal (V)

大多数法术都需要咏唱咒文。虽然这些咒文并不给法术供应魔力，但其特定音高共鸣的声音组合却可以牵动魔网的弦线来完成施法。因此，如果你被塞住嘴巴或者身处静默的空间（如沉默术 *silence* 的效应范围），则你将不能施展带言语成分的法术。

姿势 Somatic (S)

施法姿势可能包括一记固定的手印或一整套精巧的动作。如果有法术需要姿势成分，则施法者必须至少空出一只手来完成这些手势。

材料 Material (M)

某些法术需要特定的物件才能施展，成分条目里会用括号具体注明。角色们可以使用材料包 **component pouch** 取代法术所指定的材料。但如果一项法术的材料成分有指定的价格，则其每次施展时就必须备有这种特殊材料才行。牧师的圣徽可以代替其施法的材料构材。有明确指明的构材时，角色必须提前准备好这些特殊构材，以免施法过程出问题。

如果法术的详述说某材料会作为该法术的耗材，则施法者每次施展该法术时都必须提供该材料。

另外，施法者必须有一只空手持握材料包，或者持握一个法器，不过持握材料的手是用来完成施法姿势的同一只手。

持续时间 Duration

法术的持续时间即是法术生效的时间长短。一个法术的持续时间可以用轮、分钟、小时、甚至年月来度量。某些特定法术的效应甚至会一直持续至该法术被解除或被破坏。

立即 Instantaneous

许多法术都是转瞬即逝的。这些法术会以某种方式瞬间伤害，治疗，创造或改变某个生物或物件，由于其魔法只存在于一瞬间，因此其产生的后果无法在事后解除。

专注 Concentration

某些法术需要你保持专注才能持续激活其魔力。如果你失去专注，法术也随即终结。

需要专注的法术会在其持续时间条目中说明，同时还会指明专注时间的上限。你可以随时停止专注而无须执行动作。

移动或攻击等普通活动不会影响你进行专注。而可以干扰专注的因素如下：

- **施展另一个需要专注的法术。** 当你施展另一个需要专注的法术时，你失去原来的专注。也就是说，你不能同时为两个法术进行专注。

- **受到伤害**。如果在进行专注时受到伤害，则你必须进行一次体质豁免，豁免成功则保持自己的专注。其豁免 DC 为 10 或所造成伤害中最高值的一半。如果你所造成伤害存在多个不同的来源，例如同时受到箭矢和龙息攻击，则你必须分别为每个伤害源各投一次豁免。
- **失能或被杀**。当你陷入失能或死亡时，也会失去当前的专注。

目标 Targets

大部分法术都会需要你指定一名或多名受法术魔法影响的目标。法术的相关描述会详述其目标为生物，物件或是作为区域效应原点的空间内某一点（详见下文）。

与目标间畅通无阻 Clear Path to the Target

指定目标时，其与你之间必须畅通无阻，因此目标不可以相对你处于全身掩护状态。

如果你将法术效应的目标指定在你看不见的地方，而你和该地点之间存在障碍（例如一面墙），则法术的源点改成在该障碍靠近你的一边。

以自身为目标 Targeting Yourself

如果法术的目标是由你指定的生物，则你也可以选择自身作为目标，除非法术描述中明确说明该目标必须是敌对生物或必须不是你自身。你身处自己所施展法术的效应范围之内时，也可以指定自身为法术目标。

效应范围 Areas of Effect

燃烧之手 *burning hands* 和火球术 *fireball* 等法术的效应会覆盖一片区域，并同时影响其中的多名生物。

法术的相关描述里会详细说明其效应范围，通常为以下五种形状区域之一：锥状、立方、线状、球状。效应范围都会有一个爆发魔法能量的源点 **point of origin**。以下每种形状范围的规则里都详述了如何设置相应的源点。源点通常是一个特定地点，有些法术也会要求用生物或物件作为源点。

法术的效应从源点开始以直线扩散。如果由源点到效应范围内的某点的直线受阻，则该地点会被排除在该法术的效应范围之外。要构成阻碍，则被阻碍物必须处于全身掩护中（详见第 2 章）。

源点通常不算入效应范围内，除非其范围为球状区域。

锥状 Cone

锥状效应会从源点往你所选的方向扩散，其宽度等于该处到源点的距离。锥状区域的效应都有一个特定的最大长度。你可以自行决定锥状效应范围的源点是否包含在效应内。

立方 Cube

你自选立方效应范围六面上的任一点作为其源点。而立方效应范围都会给出相应的单边的边长。你可以自行决定立方区域效应的源点是否包含在效应内。

线状 Line

线状效应范围由源点以一直线延伸出去，法术会说明其线长和线宽。你可以自行决定线状区域效应的源点是否包含在效应内。

球状 Sphere

你先选择球状效应范围的源点，然后魔法能量以该点为中心向外扩散构成球形。球形的半径以尺数标示。球状区域效应的源点包含在效应之内。

豁免检定 Saving Throws

很多法术会说明目标可以进行一次豁免来来回避法术部分或全部的效应。相关法术的描述中会详细说明使用的什么属性来进行豁免，以及豁免成功和失败的后果。

你的法术的豁免 DC 为 8+你的法术关键属性调整值+你的熟练加值+其他适用的调整值。

攻击检定 Attack Rolls

某些法术会要求施法者进行攻击检定来决定法术是否有命中指定的目标。你进行法术攻击的攻击加值等于你的法术关键属性调整值+你的熟练加值。

大多数需要攻击检定的法术属于远程攻击。其同样要遵守你在敌对生物的 5 尺范围内进行远程攻击时所具有的劣势减益，前提是该生物必须可以看见你且其本身不处于失能状态（见第 9 章）。

法术效应混合 Combining Magical Effects

所有生效中的不同法术效应都会累加，而相同的法术就算进行多次施展也不会累加。不过，多次施展相同的法术可以只选择其中效应最强者作保留，也就是当中具有最高加值或最低减值的一个法术，会在时效重叠时起效。

例如，假设两名牧师对同一目标施展祝福术 *Bless*，则受术角色只得益一次而不会获得投两次附赠骰子的机会。

魔法学派 Schools of Magic

众魔法学院将各种法术分成了八个类别，即为魔法学派。魔法学派的分类可以为法术的描述作补充。它们本身不带任何规则，但其他的规则可能会与其相关。

防护 Abjuration 法术的本质是守护，通常是创造屏障，抵消有害的效应。**咒法 Conjuration** 法术牵涉将物件和生物从一处传送到另一处。**预言 Divination** 法术可以瞥见未来，得知秘宝的藏地，或远方人物或区域的异象。**附魔 Enchantment** 法术影响他人的心智，改变或控制他们的行为。**塑能 Evocation** 法术将魔法能量塑造成想要的效应。有些会唤出一阵火焰或闪电。有些则会导来正能量治疗伤口。**幻术 Illusion** 法术可以瞒骗他人的感官或心灵。**死灵 Necromancy** 法术操纵生与死的能量。**变化 Transmutation** 法术则可以让生物，物件或环境的属性发生改变。

牧师法术 Cleric Spells

0 环 戏法

神导术 Guidance
光亮术 Light
提升抗性 Resistance
圣火术 Sacred Flame
奇术 Thaumaturgy

1 环

祝福术 Bless
命令术 Command
疗伤术 Cure Wounds
侦测魔法 Detect Magic
曳光弹 Guiding Bolt
治愈真言 Healing Word
致伤术 Inflict Wounds
庇护术 Sanctuary
虔诚护盾 Shield of Faith

2 环

援助术 Aid
卜筮术 Augury
人类定身术 Hold Person
次级复原术 Lesser Restoration
治疗祷言 Prayer of Healing
沉默术 Silence
灵体武器 Spiritual Weapon
守护之链 Warding Bond

3 环

希望信标 Beacon of Hope
解除魔法 Dispel Magic
集体治愈真言 Mass Healing Word
防护能量伤害 Protection from Energy
回生术 Revivify
灵体卫士 Spirit Guardians

法师法术 Wizard Spells

0 环 戏法

舞光术 Dancing Lights
光亮术 Light
法师之手 Mage Hand
魔法伎俩 Prestidigitation
冷冻射线 Ray of Frost
电爪 Shocking Grasp

1 环

燃烧之手 Burning Hands
魅惑人类 Charm Person
通晓语言 Comprehend Languages
侦测魔法 Detect Magic
鉴定术 Identify
法师护甲 Mage Armor
魔法飞弹 Magic Missile
护盾术 Shield
睡眠术 Sleep
雷鸣波 Thunderwave

2 环

朦胧术 Blur
黑暗术 Darkness
炽焰法球 Flaming Sphere
人类定身术 Hold Person
隐形术 Invisibility
迷踪步 Misty Step
蛛行术 Spider Climb
暗示术 Suggestion
蛛网术 Web

3 环

解除魔法 Dispel Magic
火球术 Fireball
飞行术 Fly
闪电束 Lightning Bolt
防护能量伤害 Protection from Energy

法术详解 Spell Descriptions

法术按头字母在字母表中的顺序排列。

援助术 Aid

2 环 防护

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：V、S、M（一小片白布）

持续时间：8 小时

你的法术增强了盟友的韧性和毅力。在施法距离内指定至多三个生物。每个目标的生命值上限和当前生命值在法术持续时间内提高 5 点。

升环施法效应。使用 3 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，每个目标的生命值上限和当前生命值就额外提高 5 点。

卜筮术 Augury

2 环 预言（仪式）

施法时间：1 分钟

施法距离：自身

法术成分：V、S、M（一套绘有标记的短棒，骨头，或类似的象征物，价值至少 25 金币）

持续时间：立即

借由镶嵌宝石的小短棒，龙骨，卡牌或是其他占卜器具，你从异界存在处获得对某件你计划在接下来的 30 分钟内做的事的预示。DM 从下列预示中选取一个：

- 吉：预示着好的结果。
- 凶：预示着坏的结果。
- 吉且凶：预示着结果既有好的方面，也有坏的方面。
- 无：预示着结果并无明显的好坏分别。

此法术不会将任何可能影响结果的偶然事件考虑在内。例如，额外施放某个法术，或是得到 / 失去某个同伴。

若你在两次长休之间使用两次或更多次的卜筮术，则法术有概率会给出随机的结果。此概率从第二次施展起每次累计 25%。具体结果由 DM 暗骰决定。

希望信标 Beacon of Hope

3 环 防护

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：V，S

持续时间：专注，至多 1 分钟

该法术带来活力与希望。在施法距离内指定任意数量的生物，并使其在法术持续时间内进行的感知豁免和死亡豁免具有优势。此外，其获得治疗时均以骰子最大值来决定其恢复的生命值。

祝福术 Bless

1 环 附魔

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：V、S、M（一钵圣水）

持续时间：专注，至多 1 分钟

你用言语祝福施法距离内至多三个生物。在法术终止前，每当受术目标进行攻击检定或豁免检定时，可以额外掷一次 d4 并加在其结果上。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，就可以多指定一个目标。

朦胧术 Blur

2 环 幻术

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：V

持续时间：专注，至多 1 分钟

你的身影变得模糊，并在别人眼里闪烁不定。在法术持续时间内，任何生物对你发动的攻击检定具有劣势。不依赖视觉（例如盲视）或可以看穿幻象（例如真实视觉）的攻击者免疫此效应。

燃烧之手 Burning Hands

1 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：自身（15 尺锥状）

法术成分：V，S

持续时间：立即

你双手拇指相对，其他手指张开，一道火焰随即从手指间喷出。处于 15 尺锥状区域内的生物必须进行敏捷豁免。豁免失败者受到 3d6 点火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

该法术的火焰会点燃范围内未被装备或持有的可燃物。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，法术的伤害就增加 1d6。

魅惑人类 Charm Person

1 环 附魔

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：V，S

持续时间：1 小时

你尝试魅惑施法距离内的某个你能看见的类人生物。该生物必须进行感知豁免。如果你或你的同伴正在和该生物战斗，则该生物进行该豁免时具有优势。如果豁免失败，则该生物被你魅惑至法术终止，或者直到你或你的同伴对他做出伤害行为为止。此间，被魅惑的生物将视你为友方且熟悉的人。法术终止后，该生物将会发觉曾被你魅惑过。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，法术就能多影响一个目标。而各目标之间距离不能超过 30 尺。

命令术 Command

1 环 附魔

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V

持续时间：1 轮

你对施法距离内的一个能看见的生物说出一个单词的命令。目标生物必须进行感知豁免并成功通过，否则必须在其下一回合服从该命令行事。如果目标为不死生物，或者目标无法听懂你的语言，又或者你的命令对其直接构成损害时，该法术无效。

以下列出一些通常可用的命令单词及其效果。你也可以说出此处没有列明的单词命令，并由 DM 决定目标将如何行动。如果目标无法完成你的命令，则法术终止。

过来 Approach。目标以最短最直接的路线向你移动，并在到达距你 5 尺时结束其回合。

放下 Drop。目标放下手中持握物并结束其回合。

走开 Flee。目标在其回合内以最快最有效的方式远离你。

趴下 Grovel。目标趴下倒地并结束其回合。

立定 Halt。目标不移动且不作任何动作。飞行生物在原地悬浮（如果它可以这么做）。如果它必须移动才能保持在空中，则其移动最小的距离以保持飞行。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，法术就能多影响一个目标。而各目标之间距离不能超过 30 尺。

通晓语言 Comprehend Languages

1 环 预言（仪式）

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：V、S、M（一撮煤灰和一撮盐）

持续时间：1 小时

你在法术持续时间内知晓你所听到所有语言的字面意义。你也可以通过触碰书写的文字来读懂其字面意义。以这种方式阅读每页文字需要花费 1 分钟的时间。

某些文字或图形的密语（比如一个奥秘符文）由于不属于书写语言一类所以无法用此法术破译。

疗伤术 Cure Wounds

1 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S

持续时间：立即

一个你触碰的生物恢复特定数值的生命值，其恢复量等于 1d8+你的施法关键属性调整值。该法术对不死生物和构装生物无效。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，恢复量就增加 1d8。

舞光术 Dancing Lights

塑能 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：V、S、M（一点磷或光榆木，或者一只萤火虫）

持续时间：专注，至多 1 分钟

你在施法距离内创造四个火炬大小的光源。法术持续时间内，光源能够以火把，灯笼或光球的形态显现并在空中悬浮。你也可以将四个光源合为一个中型类人生物的模糊光影。无论选择哪种方式，每处光源都可以发出半径 10 尺的微光光照。

你在自己回合可以用一个附赠动作令这些光源在施法距离内移动至多 60 尺。每个光源必需在另一个光源周边 20 尺内，而离开施法距离的光源会随即熄灭。

黑暗术 Darkness

2 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、M（蝙蝠毛发，以及一滴沥青或一小块煤）

持续时间：专注，至多 10 分钟

你在施法距离内指定一点，并在法术持续时间内使魔法的黑暗充斥该点半径 15 尺的球状区域。黑暗渗透区域的每个角落，连拥有黑暗视觉的生物也无法看穿这种黑暗，而非魔法的光照也无法在区域内提供照明。

如果你将法术目标设置于你正持握或未被穿着携带的物件，则黑暗将从物件周围漫出并跟随物件移动。将该物件完全掩盖时（比如用碗或头盔盖住），也会将其漫出的黑暗隔绝。

如果法术区域内有任何 2 环或更低环阶法术创造的光源，则这些造光的法术将遭本法术反制。

侦测魔法 Detect Magic

1 环 预言（仪式）

施法时间：1 动作

施法距离：自身

法术成分：V、S

持续时间：专注，至多 10 分钟

你在法术持续时间内能感测到 30 尺内存在的魔法。感测到魔法的存在后，你可以使用动作，并实现观察任何你能看见的生物或物件周围微弱的灵光，并分辨出其所属的魔法学派。

该法术可以穿透大部分障碍，但仍会被 1 尺厚的石质，或 1 寸厚的金属质，或一层薄铅质，或 3 尺厚的木质或泥质材料所阻隔。

解除魔法 Dispel Magic

3 环 防护

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：V、S

持续时间：立即

在施法距离内指定一个生物、一个物件或一处魔法效应，并终止所有影响该目标的 3 环或更低环阶法术。每个影响目标的 4 环或更高环阶法术都需要以你的施法关键属性进行一次属性检定，其 DC 等于 10+目标法术的环阶，检定成功时目标法术终止。

升环施法效应。使用 4 环或更高法术位施展该法术时，你直接终止目标身上小于等于该施法环阶的法术效应。

火球术 Fireball

3 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：150 尺

法术成分：V、S、M（一小球蝙蝠粪及硫磺）

持续时间：立即

明亮的闪光从你的指间飞驰向施法距离内你指定的一点，并随着一声低吼迸成一片烈焰。目标点周围半径 20 尺球状区域内的每个生物必须进行以此敏捷豁免。豁免失败者将受到 8d6 点火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

迸发的火焰将蔓延至区域内的每个角落。并点燃区域内所有未被着装或携带的可燃物件。

升环施法效应。使用 4 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 3 环高一环，其伤害就增加 1d6。

火焰法球 Flaming Sphere

2 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S、M（一小块兽脂、一小撮硫磺石和少量铁粉）

持续时间：专注，至多 1 分钟

一个直径 5 尺的球状火焰呈现在施法距离内你指定的一处未被占据空间，并在法术持续时间内维持存在。任何生物在火球周围 5 尺内结束其回合时必须进行一次敏捷豁免。豁免失败者将受到 2d6 点火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

你可以用一个附赠动作将火球移动 30 尺。如果你将火球推向某生物，则该生物必须进行抵抗火球伤害的豁免，而火球在该轮内停止移动。

移动火球时，你可以指引它越过不高于 5 尺的障碍，或者越过不宽过 10 尺的陷坑。火球将点燃任何未被穿着或携带的可燃物件，并向其周围散发出半径 20 尺的明亮光照，以及该范围外 20 尺的微光光照。

升环施法效应。使用 3 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，其伤害就增加 1d6。

飞行术 Fly

3 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S、M（任意鸟类翅膀上的羽毛）

持续时间：专注，至多 10 分钟

你触碰一个自愿生物，并使该目标在法术持续时间内获得 60 尺的飞行速度。法术终止时，如果目标仍在空中则随即坠落。

升环施法效应。使用 4 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 3 环高一环，就可以额外再指定一个生物作为法术目标。

神导术 Guidance

预言 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S

持续时间：专注，至多 1 分钟

你触碰一个自愿的生物。在法术终止前，目标可以选择在一次属性检定时额外掷一粒 d4，并将所得数值加入检定结果中。它可以在进行属性检定之前或之后掷骰。法术随后即终止。

曳光弹 Guiding Bolt

1 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：V、S

持续时间：1 轮

一道闪光快速飞向施法距离内你指定的一个生物，并对该目标进行一次远程法术攻击检定。命中时，目标受 4d6 的光耀伤害。由于目标身上闪耀着秘法的微光，在施法者下个回合结束前，对该目标发动的下一轮攻击检定具有优势。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，伤害就增加 1d6。

治愈真言 Healing Word

1 环 塑能

施法时间：1 附赠动作

施法距离：60 尺

法术成分：V

持续时间：立即

你指定施法距离内一个你能看见的生物并恢复其生命值，恢复量等于 1d4+你的施法关键属性调整值。该法术对构装体和不死生物无效。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，治疗量就增加 1d4 点。

人类定身术 Hold Person

2 环 附魔

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S、M（一片直的小铁片）

持续时间：专注，至多 1 分钟

指定施法距离内一个你能看见的类人生物。该目标必须进行感知豁免，豁免失败则其在法术持续时间内陷入麻痹。目标在其每回合结束时可以再进行一次感知豁免，豁免成功则终止其身上该法术的效应。

升环施法效应。使用 3 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，你就可以额外指定一个类人生物。指定目标时，目标类人生物两两间距不得超过 30 尺。

鉴定术 Identify

1 环 预言 (仪式)

施法时间: 1 分钟

施法距离: 触及

法术成分: V、S、M (一颗价值至少 100gp 的珍珠和一根猫头鹰羽毛)

持续时间: 立即

你指定一个物件,并在施法过程中一直与其保持接触。如果该物件是魔法物品或其他附有魔力的物件,则你将知晓其属性和使用方式,以及了解是否需要与之调谐。若它是充能物品则你将得知它现存的可用次数。你还可以发现是否有法术正影响该物件,以及可能存在的法术效应具体来自哪项法术。如果目标由法术所创,则你将知晓具体来自哪项法术。

如果你施法过程中一直接触的是一生物,则你将知晓其是否受法术影响,及产生影响的法术效应具体来自哪项法术。

致伤术 Inflict Wounds

1 环 死灵

施法时间: 1 动作

施法距离: 触及

法术成分: V、S

持续时间: 立即

你对触及范围内一个生物发动一次近战法术攻击。命中时,目标受到 3d10 点黯蚀伤害。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时,你使用的法术位每比 1 环高一环,伤害就增加 1d10。

隐形术 Invisibility

2 环 幻术

施法时间: 1 动作

施法距离: 触及

法术成分: V、S、M (一根包裹在阿拉伯胶中的睫毛)

持续时间: 专注,至多 1 小时

你触碰的一个生物变为隐形并维持至法术终止。目标的穿着物和携带物只要保持在其身上也随之保持隐形状态。如果目标发动攻击或施展法术,则该法术终止。

升环施法效应。使用 3 环或更高的法术位施展该法术时,你使用的法术位每比 2 环高一环就可以额外指定一个目标。

次级复原术 Lesser Restoration

2 环 防护

施法时间: 1 动作

施法距离: 触及

法术成分: V、S

持续时间: 立即

你触碰一个生物,并终止正影响它的一项疾病或一种状态。该状态可以是目盲,耳聋,麻痹或中毒其一。

光亮术 Light

塑能 戏法

施法时间: 1 动作

施法距离: 触及

法术成分: V、M (一只萤火虫或一片磷光苔藓)

持续时间: 1 小时

你触碰一个尺寸在任意方向上都不超过 10 尺的物件。在法术终止前,物件将在其 20 尺范围内发出明亮光照,并在其外 20 尺范围发出微光光照。光的颜色由你决定,而所散发的光照可被不透明的物件所遮挡。如果你再次施展该法术,或者使用一个动作解散该法术,则该法术终止。

如果你指定敌对生物所持握或穿戴的一个物件作为目标,则该生物必须进行一次敏捷豁免以尝试摆脱该法术的效应。

闪电束 Lightning Bolt

3 环 塑能

施法时间: 1 动作

施法距离: 自身 (100 尺线状)

法术成分: V、S、M (一些毛皮和琥珀质、水晶质或玻璃质的一根棒子)

持续时间: 立即

一束 100 尺长,5 尺宽的线状闪电从你的位置向你指定的任意方向爆发进出。在线状区域内的每个生物必须进行一次敏捷豁免,豁免失败者将受到 8d6 的闪电伤害,豁免成功则伤害减半。

闪电会将区域内未被穿着或携带的可燃物件点燃。

升环施法效应。使用 4 环或更高法术位施展该法术时,你使用的法术位每比 3 环高一环,伤害就增加 1d6。

法师护甲 Mage Armor

1 环 防护

施法时间: 1 动作

施法距离: 触及

法术成分: V、S、M (一块鞣制过的皮革)

持续时间: 8 小时

你触碰一个未着装护甲的自愿生物,使其受一个保护性的魔法力场环绕直至法术终止。目标的基础 AC 变为 13+它的敏捷调整值。目标穿上了护甲或你以一个动作解散该法术时,法术即时终止。

法师之手 Mage Hand

咒法 戏法

施法时间: 1 动作

施法距离: 30 尺

法术成分: V、S

持续时间: 1 分钟

一只漂浮的幽灵手出现在施法距离内你指定的一点。幽灵手持续存在至法术终止，或直至你以一个动作解散该法术。如果幽灵手距你的距离超过 30 尺，或者当你再次施展了该法术时，则现存的幽灵手消失不见。

你可以用动作控制幽灵手，并通过幽灵手实现一个行为：你可以操控一个物件，或者打开一扇未上锁的门或容器，或者将一件物品放入容器或从容器中取出，或者将小瓶中的内容物倾倒出来。你每次你使用幽灵手时可以令其移动至多 30 尺。

该幽灵手不能攻击，也不能激活魔法物品或承载超过 10 磅重的物质。

魔法飞弹 Magic Missile

1 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：V、S

持续时间：立即

你创造三枚由魔法力场形成的闪光飞镖，并让每发飞镖命中施法距离内你能看见的指定生物。每发飞镖对目标造成 1d4+1 的力场伤害。所有飞镖同时将命中目标，而你还可以指定它们击中同一个目标或是分别击中几个目标。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，该法术就多制造出一支飞镖。

集体疗伤术 Mass Cure Wounds

5 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S

持续时间：立即

一波治愈的能量从施法距离内你指定的一点奔涌而出。你在该点周边 30 尺半径的球状区域内指定至多六个生物，并使每个目标生物回复一定的生命值，其数值等于 3d8+你的施法关键属性调整值。该法术对不死生物和构装生物无效。

升环施法效应。使用 6 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 5 环高一环，其治疗量就增加 1d8。

迷踪步 Misty Step

2 环 咒法

施法时间：1 附赠动作

施法距离：自身

法术成分：V

持续时间：立即

你短暂地被银白的雾气所笼罩，传送到至多 30 尺内一个你能看见且未被占据的位置。

治疗祷言 Prayer of Healing

2 环 塑能

施法时间：10 分钟

施法距离：30 尺

法术成分：V

持续时间：立即

你指定施法距离内至多六个你能看见的生物，并使其每人恢复 2d8+你施法关键属性调整值的生命值。该法术对不死生物和构装体不产生任何效应。

升环施法效应。当你使用 3 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高一环，治疗量就增加 1d8。

魔法伎俩 Prestidigitation

变化 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：10 尺

法术成分：V、S

持续时间：至多 1 小时

该法术是一个初级施法者用来练习的魔法小伎俩。你在施法距离内创造下列魔法效果中的一种：

- 你创造一个立即生效的，无害的感观效应，比如一束火花，一阵风，微弱音乐或古怪的臭味。
- 你立即点燃或熄灭一支蜡烛，一支火把或一小型营火。
- 你立即使一个不大于 1 立方尺的物件变得清洁或肮脏。
- 你立即使一个不大于 1 立方尺的非活体物质变得冰冷、温暖或对其调味，其效应持续 1 小时。
- 你在一个物件或一个表面上创造一块色斑，或者一个记号，又或者一个标志，其效应持续 1 小时。
- 你创造一个巴掌大小的非魔法小玩意或一个虚幻图像，其效应持续到你下回合结束。

如果你多次施展该法术，则可以同时维持至多三个不同的非即时效应，并且可以用一个动作解散其中一种效应。

防护能量伤害 Protection from Energy

3 环 防护

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S

持续时间：专注，至多 1 小时

受你触碰的一个自愿生物在法术持续时间内对下列你指定的一种伤害类型具有抗性：强酸、冷冻、火焰、闪电、雷鸣。

冷冻射线 Ray of Frost

塑能 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S

持续时间：立即

一道冰冷的蓝白色光线朝施法距离内的一个生物射去。你对目标进行一次远程法术攻击。若命中，则目标受到 1d8 点寒冷伤害，并且在你的下一回合开始前速度减少 10 尺。

你到达 5 级时，该法术的伤害增加 1d8（变为 2d8）。11 级时再加 1d8（变为 3d8），17 级时再加 1d8（变为 4d8）。

提升抗性 Resistance

防护 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S、M（一件微型斗篷）

持续时间：专注，最长一分钟

你触碰一个自愿的生物。在法术终止前，目标可以选择在一次豁免检定时额外掷一粒 d4，并将所得数值加入检定结果中。他可以在进行豁免检定之前或之后掷骰。法术随后即终止。

回生术 Revivify

3 环 死灵

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S、M（消耗总价值至少 300gp 的钻石）

持续时间：立即

你触碰一个在前一分钟内刚刚死去的生物，使该生物以 1 点生命值重生。该法术不能复活老死的生物，也不能恢复失去的身体部位。

圣火术 Sacred Flame

塑能 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S

持续时间：立即

如同火焰般的辉光向施法距离内你能看见的一个生物倾泻而下。目标必须进行敏捷豁免，豁免失败则受 1d8 的光耀伤害。目标在这次豁免检定中无法获得带来的任何加值。

你到达 5 级时，该法术的伤害增加 1d8（变为 2d8）。11 级时再加 1d8（变为 3d8），17 级时再加 1d8（变为 4d8）。

庇护术 Sanctuary

1 环 防护

施法时间：1 附赠动作

施法距离：30 尺

法术成分：V、S、M（一小块银镜）

持续时间：1 分钟

你的法术保护一个施法距离内的生物不受攻击。在法术终止前，任何试图对受保护者进行攻击或对受保护者施放伤害性法术的生物都必须进行一次感知豁免。豁免失败则该生物必须选定一个新目标，否则将失去本次的攻击或法术。该法术不能保护受术者免受范围效应（如爆炸或火球）的影响。

受保护者进行攻击或施放任何影响敌对生物的法术时，该法术随之终止。

护盾术 Shield

1 环 防护

施法时间：1 反应，当你被攻击命中或被作为魔法飞弹的目标时执行

施法距离：自身

法术成分：V、S

持续时间：1 轮

一道看不见的法力护盾浮现在你身边，保护着你。在你的下一回合开始前，你的 AC 具有 +5 加值（在触发该法术的攻击之前生效），并且不会受到魔法飞弹的伤害。

虔诚护盾 Shield of Faith

1 环 防护

施法时间：1 附赠动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S、M（一小块写有神圣文字的羊皮纸）

持续时间：专注，至多 10 分钟

围绕着施法距离内你指定的一个生物出现一片闪着微光的魔法力场。使目标在法术持续时间内 AC 获得 +2 加值。

电爪 Shocking Grasp

塑能 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S

持续时间：立即

你的手上发出闪电，并对你触碰的一个生物发动电击。对目标发动一次近战法术攻击。如果目标穿着金属护甲，则你进行该检定时具有优势。若命中，则目标受到 1d8 点闪电伤害，并且在其下一回合开始前不能执行任何反应。

你到达 5 级时，该法术的伤害增加 1d8（变为 2d8）。11 级时再加 1d8（变为 3d8），17 级时再加 1d8（变为 4d8）。

沉默术 Silence

2 环 幻术（仪式）

施法时间：1 动作

施法距离：120 尺

法术成分：V、S

持续时间：专注，至多 10 分钟

你指定施法距离内一点，以该点为中心半径 20 尺的球状区域在法术持续时间内将无法产生任何声音，且外界的声音也无法进入该区域内。任何完全位于该区域内的生物和物件都将免疫雷鸣伤害，而任何生物在完全位于该区域内时都将陷入耳聋。此外，该区域内无法施展需要言语成分的法术。

睡眠术 Sleep

1 环 附魔

施法时间：1 动作

施法距离：90 尺

法术成分：V、S、M（一把细沙，玫瑰花瓣，或一只蟋蟀）

持续时间：1 分钟

该法术使一些生物陷入魔法造成的沉睡中。掷一次 5d8；其结果为受该法术影响生物的生命值总数。你指定施法距离一点，该点周围 20 尺区域内的生物以剩余生命值由小至大的顺序受法术影响（生效时忽略昏迷生物）。

计算受法术影响生物时，从剩余生命值最低的生物开始逐个计算。每个受术生物均陷入昏迷，直至法术终止。睡眠者受到伤害也会惊醒，又或者由其他人以一个动作将其摇醒或打醒。法术掷骰的生命值总数减去一个受术生物的生命值后，余数再用以计算生命值稍高者是否受法术影响。生物剩余生命值，必须小于等于该余数法术才能成功影响该生物。

不死生物以及免疫魅惑效果的生物不受该法术影响。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，使用的法术位每比 1 环高一环，法术的掷骰就增加 2d8。

蛛行术 Spider Climb

2 环 变化

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S、M（一滴沥青和一只蜘蛛）

持续时间：专注，至多 1 小时

你触碰一个自愿的生物，并使其在法术终止前能够在垂直表面上下或横向移动，其甚至可以在天花板上倒挂着移动而不需要用到双手。目标还获得与步行速度相等的攀爬速度。

灵体卫士 Spirit Guardians

3 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：自身（半径 15 尺）

法术成分：V、S、M（一面圣徽）

持续时间：专注，至多 10 分钟

你唤来灵体作你的守卫，并使其在法术持续时间内在你周围 15 尺内四处飞舞。如果你属于善良或中立阵营，则它们飘渺的身形看起来像是天使或精类生物（由你选择）。如果你属于邪恶阵营，则它们将形如邪魔。

施展该法术时，你可以选择视野内任意数量的生物让其不受该法术影响。受术生物在该区域内其速度减半，且当它在其回合内第一次进入该区域或在区域内开始其回合时，必须进行一次感知豁免。豁免失败则受到 3d8 点光耀伤害（如果你属于善良或中立）或 3d8 点黯蚀伤害（如果你属于邪恶），豁免成功则伤害减半。

升环施法效应。使用 4 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 3 环高一环，法术的伤害就增加 1d8。

灵体武器 Spiritual Weapon

2 环 塑能

施法时间：1 附赠动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S

持续时间：1 分钟

你在施法距离内的一点创造出一把浮空的虚幻武器，并使其持续到法术持续时间结束或你再次施展该法术为止。施展该法术时，你可以对该武器周围 5 尺内的一个生物发动一次近战法术攻击。若命中，则目标受到 1d8+你的施法关键属性调整值的力场伤害。

你可以在自己回合内以一个附赠动作让该武器移动至多 20 尺，并再对它周围 5 尺内的一个生物发动一次同样的攻击。

该武器的外形由你决定。而如果施法的牧师侍奉的是一位和特定武器有关的神祇（例如圣库斯伯特 St.Cuthbert 的钉头锤、托尔 Thor 的锤子），则该法术创造出武器的外形与该武器类似。

升环施法效应。使用 3 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 2 环高两环，法术的伤害就增加 1d8。

暗示术 Suggestion

2 环 附魔

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：V、M（一条蛇舌，加上一小块蜂巢或一滴甜油）

持续时间：专注，至多 8 小时

你以魔法影响施法距离内一个你能看见的生物，并对其施以某种行动暗示（至多以一两句话的形式）。由你指定的受术目标必须能听到并理解你的话语。而不能被魅惑的生物也将免疫此效应。你的暗示言辞必须能让其行为听起来合乎情理。要求生物刺伤它自己，自己撞向矛尖上，让它自我牺牲，或是让它做任何明显有害的行为都会直接取消该法术所产生的效应。

该目标必须进行感知豁免，豁免失败者将尽其所能地从事你所描述的行为。你所暗示的行为可能会在法术持续时间内始终一直进行。而如果你所暗示的活动可以用更短的时间完成，则此法术会在目标完成了你的要求后随即终止。

你也可以描述一种在持续时间内发生的特定状况，作为触发特殊行为的条件。例如，你可以暗示一队士兵将所有的钱交给他们遇到的第一个乞丐。如果在法术终止前条件始终没有满足，则指定的行为不会被执行。

如果你或你同伴中的任何人伤害了受术者，则该法术随即终止。

奇术 Thaumaturgy

变化 戏法

施法时间：1 动作

施法距离：30 尺

法术成分：V

持续时间：至多 1 分钟

你在施法距离内展示出一个低级奇观，以表现你的超自然力。你在施法距离内创造出下列魔法效应之一：

- 你的声音在 1 分钟内变得比常人响两倍。
- 你在 1 分钟内使一团火焰闪烁，变亮，变暗或变色。
- 你使地面震动 1 分钟（完全无害）。
- 你使某种声音自施法距离内一点瞬间发出，例如雷鸣声，鸦叫声或不祥的低语声。
- 你使一扇没有锁上的门或窗瞬间打开或关上。
- 你在 1 分钟内改变自己眼睛的颜色。

多次施展该法术时，你可以同时维持最多三个持续 1 分钟的效应。你也可以用一个动作驱散其中一种效应。

雷鸣波 Thunderwave

1 环 塑能

施法时间：1 动作

施法距离：自身（15 尺立方）

法术成分：V、S

持续时间：立即

一道雷鸣波从你的身体向外扫去。在以你为源点 15 尺立方区域内的每个生物必须进行体质豁免。豁免失败者将受到 2d8 点雷鸣伤害，并被推离 10 尺。豁免成功则伤害减半，且不会被推离。

此外，所有完全位于该区域内且没被固定住的物件都将被自动推离 10 尺。而该法术还会发出方圆 300 尺内都能听见的雷霆巨响。

升环施法效应。使用 2 环或更高法术位施展该法术时，你使用的法术位每比 1 环高一环，法术的伤害就增加 1d8。

守护之链 Warding Bond

2 环 防护

施法时间：1 动作

施法距离：触及

法术成分：V、S、M（一对单个价值至少 50gp 的铂金戒指，并由你和目标在法术持续时间内一直佩戴）

持续时间：1 小时

你触碰一个自愿的生物，并让该法术的魔力保护它。该法术在你和目标之间建立一种神秘的连接，并一直持续至法术终止。目标位于你身边 60 尺内时，其 AC 和豁免检定具有 +1 加值，且对所有伤害具有抗性。此外，每当目标受到伤害时，你也会受到同样的伤害。

如果你的生命值降至 0，或你与目标距离超过 60 尺，则该法术终止。如果该法术被再次施放于两个已被连接生物中的任意一方，则原法术即时终止。你还可以用一个动作主动解除该法术。

蛛网术 Web

2 环 咒法

施法时间：1 动作

施法距离：60 尺

法术成分：V、S、M（少量蜘蛛网）

持续时间：专注，至多一小时

你指定施法距离内一点并召唤出一大片粘厚的网状物。蛛网覆盖以指定点为源点的 20 尺立方区域，并在法术持续时间内维持存在。蛛网使该区成为困难地形，且造成轻度遮蔽。

如果蛛网没有被固定在两个固体中间（例如墙和树）或跨在一片地板、墙壁、天花板中间，则你召唤出的蛛网会自动坍塌，而导致法术在你的下一回合开始时终止。摊在平面上的蛛网深度为 5 尺。

任何在蛛网中开始其回合或在其回合中进入蛛网的生物必须进行敏捷豁免。豁免失败者将被束缚在网中，直至其离开蛛网或挣脱束缚。

被蛛网束缚的生物可以用一个动作尝试挣脱。该生物必须进行对抗法术豁免 DC 的力量检定，检定成功则不再被束缚。

这些蛛网都是可燃物。每 5 尺立方的蛛网触及明火时将在 1 轮内被烧尽。而任何在燃烧区域内开始其回合的生物将因此受 2d4 点火焰伤害。

附录：状态 Conditions

生物的能力受状态的影响。特殊状态可能来源于法术、职业特性、怪物能力等因素。大部分状态对角色不利，例如目盲。但也有少数状态对角色有利，例如隐形。

一种状态的持续时间要么延续到它被解除（例如，倒地状态可以通过起身解除），要么由引发状态的效果决定。

当复数的效应使一个生物承受同种状态时，每种效应所引发的状态需分别计算其持续时间。但同时受到复数的同种状态并不会加强该状态的效果。此外，一个生物只可能处于或不处于某种状态。

以下是各种状态对生物的影响。

目盲 Blinded

- 目盲的生物不能视物，其所有需要视觉的属性检定直接失败。
- 对目盲的生物发动攻击检定时具有优势。而目盲生物发动攻击检定时具有劣势。

魅惑 Charmed

- 被魅惑生物不能攻击魅惑者，其造成伤害的能力或魔法效应也不能以魅惑者为目标。
- 魅惑者对被魅惑生物进行任何与社交相关的属性检定时具有优势。

耳聋 Deafened

- 耳聋的生物不能听音，其所有需要听觉的属性检定直接失败。

恐慌 Frightened

- 造成恐慌的源头仍在被恐慌生物视野内时，其所有属性检定和攻击检定具有劣势。
- 被恐慌生物不能自主向造成恐慌的源头移动。

擒抱 Frappled

- 被擒抱生物的速度变为 0，且无法受益于任何速度加值。
- 如果擒抱者陷入失能状态（见“失能”），则擒抱状态结束。
- 如果某种效应将被擒抱生物移动到擒抱者或擒抱效果的接触范围之外，则其擒抱状态结束。例如，当生物被法术 *雷鸣波 thunder-wave* 推开时。

失能 Incapacitated

- 失能的生物不能作任何动作或反应。

隐形 Invisible

- 隐形的生物只能被魔法或特殊感官观察到。在判断隐匿时，该生物视为处于重度遮蔽。不过，隐形的生物身处位置依然可以通过其发出的声音或留下的踪迹来辨认。
- 对隐形的生物发动攻击检定时具有劣势。而隐形的生物发动攻击检定时具有优势。

麻痹 Paralyzed

- 麻痹的生物陷入失能状态（见“失能”），且无法移动或说话。
- 麻痹的生物进行力量和敏捷豁免时直接失败。
- 对麻痹的生物发动攻击检定时具有优势。
- 身边 5 尺内存在麻痹的生物时，对该生物发动的攻击将直接造成重击。

石化 Petrified

- 石化的生物遭受变形，其与随身装备或携带的非魔法物品一同被转化为无生命的实心雕像（通常是石雕）。其重量变为原本的十倍，并且停止老化。
- 石化的生物陷入失能状态（见“失能”），并且无法移动，无法说话，也无法感知周围的事物。
- 对石化的生物发动攻击检定时具有优势。
- 石化的生物进行力量和敏捷豁免时直接失败。
- 石化的生物具有所有伤害类型的伤害抗性。
- 石化的生物免疫毒素和疾病，但已经生效的毒素或疾病只是被暂缓，而非移除。

中毒 Poisoned

- 中毒的生物发动攻击检定时具有劣势。
- 中毒的生物进行属性检定时具有劣势。

倒地 Prone

- 倒地的生物只能以爬行方式移动，直至其成功起立以结束倒地状态为止。
- 倒地的生物发动攻击检定时具有劣势。
- 倒地的生物周边 5 尺范围内有攻击者对其发动攻击时，本次攻击所进行的攻击检定具有优势。而该范围外的攻击者对该倒地生物发动的攻击检定则具有劣势。

束缚 Restrained

- 被束缚生物的速度变为 0，并且无法受益于任何速度加值。
- 对被束缚生物发动攻击检定时具有优势，被束缚生物发动攻击检定时具有劣势。
- 被束缚生物进行的敏捷豁免具有劣势。

震慑 Stunned

- 被震慑生物陷入失能状态（见“失能”），并且无法移动，以及无法清晰连贯地说话。
- 被震慑生物进行力量和敏捷豁免时直接失败。
- 对被震慑生物发动攻击检定时具有优势。

昏迷 Unconscious

- 昏迷的生物陷入失能状态（见“失能”），并且无法移动，无法说话，也无法感知周围的事物。
- 昏迷的生物会放开手中持握物，并失足倒地。
- 昏迷的生物进行力量和敏捷豁免时直接失败。
- 对昏迷的生物发动攻击检定时具有优势。
- 身边 5 尺内存在昏迷的生物时，对该生物发动的攻击将直接造成重击。

制作组

主管设计师：Mike Mearls, Jeremy Crawford

设计组：Christopher Perkins, James Wyatt, Rodney Thompson,
Robert J. Schwalb, Peter Lee, Steve Townshend, Bruce R. Cordell

编辑组：Chris Sims, Michele Carter, Scott Fitzgerald Gray

出品人：Greg Bilsland

冒险设计师：Richard Baker, Christopher Perkins

艺术指导：Kate Irwin, Dan Gelon, Jon Schindehette, Mari
Kolkowsky, Melissa Rapier, Shauna Narciso

平面设计师：Bree Heiss, Emi Tanji

外盒插画师：Jaime Jones

规则书插画师：Eric Belisle, Wayne England, Randy Gallegos,
Matt Stawicki, Kieran Yanner

冒险插画师：Daren Bader, Mark Behm, Conceptopolis, Wayne
England, Tomas Giorrello, Ralph Horsley, Aaron J. Riley, Tyler
Jacobson, Vance Kovacs, Daniel Landeran, Raphael Lubke,
Brynn Metheney, Steve Prescott, Ned Rogers, Carmen Sinek,
Ilya Shkipin, David Vargo, Kieran Yanner

地图制作者：Mike Schley

补充撰稿人：Kim Mohan, Matt Sernett, Chris Dupuis, Tom
LaPille, Richard Baker, Miranda Horner, Jennifer Clarke
Wilkes, Steve Winter, Nina Hess

项目管理：Neil Shinkle, Kim Graham, John Hay

产品服务：Cynda Callaway, Brian Dumas, Jefferson Dunlap, Anita
Williams

品牌营销：Nathan Stewart, Liz Schuh, Chris Lindsay, Shelly
Mazzanoble, Hilary Ross, Laura Tømmervik, Kim Lundstrom

作为本作基础之龙与地下城其原游戏作者为

E. Gary Gygax 与 Dave Arneson,
以及 Brian Blume, Rob Kuntz, James Ward 和 Don Kaye

进一步开发的借鉴者有

Tom Moldvay, Frank Mentzer, Aaron Allston, Harold Johnson,
David "Zeb" Cook, Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip
Williams, Peter Adkison, Bill Slavicsek, Andy Collins, and Rob
Heinsoo

被遗忘国度其作者为

Ed Greenwood, 幽影谷之智者 the Sage of Shadowdale

产前测试由

超过 175,000 名 D&D 的爱好者们。谢谢！

额外商谈提供者有

Jeff Grubb, John "RPGPundit" Tarnowski, Kenneth Hite, Kevin
Kulp, Robin Laws, S. John Ross, Vincent Venturella 和 Zak S.

关于翻译

本文对应《五版龙与地下城新手套组 *Dungeons & Dragons Starter Set*》的规则书部分。其具体内容根据果园译者的文章整理校对完成。其中文翻译的版权归各译者所有。所有翻译文章仅作为对照原版书籍时的中文参考，请勿用作商业用途。如有进一步使用该文件的想法，请到果园或以其他渠道与相应的译者交流。

翻译：Sheepy, Grand_Alchemist, 子虚子, 猫法师, 庞瓦西,

橡木盾, OckhamTheRazor, Tin, Iron Fossil

整理校对：leafnight

免责声明：威世智海岸巫师会不对任何失败的豁免检定负责，其中包括且不仅限于由此引起的石化、中毒、致死魔法、龙息、法术，以及跟“斩首剑 *vorpals sword*”相关的斩首事件。

龙与地下城 DUNGEONS & DRAGONS, D&D, 威世智海岸巫师 Wizard of the Coast, 被遗忘国度 Forgotten Realms, 关于“龙与”的标签，以及《玩家手册》《怪物图鉴》《城主指南》和任何威世智出版物的名称与其 logo 的合法版权均属于美国威世智及其别国分公司。未经威世智许可，禁止复制或未经授权而使用任何其中的资料和原画。