

基本概念（Basic Concepts）

进行游戏（Playing the Game）

当进行《求道者（Pathfinder RPG）》游戏时，由游戏主持人（Game Master, GM）描述在游戏世界中发生的事件，而玩家们则描述他们扮演的角色将如何应对这些发生的事件。但与讲故事不同的是，玩家们和 GM 所控制的角色（后者经常称为 NPC）的行动都是不确定的。多数行动需要投骰来决定其成功与否，而有些行为将比其他的更加难以完成。每名角色会在某些方面有所擅长，基于其技能和属性来获得各种奖励。

当需要投骰时，该投骰将被记为“**d#**”，其中“**#**”表示骰子的面数。若你需要投掷同一类型的骰子数次，在“**d**”前还会以数字来表示。举例而言，若你需要骰 **4d6**，你应该将六面骰投掷 4 次，并将结果相加。有时在投骰数后面还会有“**+**”或“**-**”等加注，意味着你要在投骰的总结果中（注意并非每个骰子的结果）加上或减去对应数值。本游戏中的大多投骰用到的是 **d20**（二十面骰），并基于角色的技能、属性和处境等状况决定调整值。大体而言，投骰结果越高越好。用 **d%** 表示的百分率投骰是一种特殊情况，你可以通过骰两颗颜色不同的十面骰（**2d10**）来生成这一范围的随机结果：将一颗的结果定为十位数，再同时投掷两颗骰子。若十位的那颗投骰结果为 4、另一颗为 2，那么你得到的结果为 **42**。投骰结果为 10 则按 0 计算，而两次投骰结果均为 10 则表示结果为 **100**。某些十面骰会将每面印成 10、20、30 等，便于进行 **d%** 的投骰和读数。若无特别说明，当你必须对结果取整时，总是向下取整。

当你的角色突破一次又一次冒险时，他会获得金钱、魔法物品和经验值，等等。金钱可以用来获取更好的装备，魔法物品能够给予强化角色的各种能力。经验值是赢下挑战和完成任务的奖励，当你的角色积攒了足够多的经验值时，他将会升一级并获取使自己足以面对更大挑战的新的力量与能力。

最重要的规则（The Most Important Rule）

此处的规则是协助你融入自己的角色、并探索游戏世界的。虽然它们是为了让你的游戏简单刺激而被设计的，你也许会发现其中一些规则并不适于你所在的圈子的游戏风格。请记住，规则是属于你的，你可以根据需要来改变或调整它们。多数 GM 会在自己的游戏中设定一系列“房规（house rules, HR）”。GM 和玩家应该在对规则进行任何调整前展开讨论，以确保每个人都了解当前的游戏正以怎样的形式展开着。尽管 GM 是规则的最终裁决者，游戏体验毕竟是大家共同分享的，因此每位玩家都应该在对规则存疑时提出自己的看法。

通用术语（Common Terms）

游戏中会使用一系列体现规则原理的术语、简称和定义。以下为最常见的部分。

属性值（Ability Score）：每名生物都具有六项属性——力量、敏捷、体质、智力、感知和魅力。这些数值体现了一名生物最基本的特征。数值越高，你的角色的潜力和天赋就越出色。

动作（Action）：动作是战斗轮中衡量行为耗时程度的概念。使用能力、施展法术和发动攻击都需要消耗一定的动作。动作的种类很多，包括标准动作、移动动作、迅捷动作、自由动作和整轮动作等（参看战斗规则部分）。

阵营（Alignment）：阵营体现了一名生物基本的道德和伦理观念。阵营有两条主轴，一条描述生物是秩序、中立还是混乱的，另一条描述生物是善良、中立还是邪恶的。阵营常以每条主轴的首字母缩写表示，譬如 **LN** 表示秩序中立、**CE** 表示混乱邪恶等。在两条主轴上都倾向中立的生物仅以单字 **N** 表示。

防护等级（Armor Class, AC）：所有游戏中的生物都有防护等级。这一数值体现了在战斗中击中一名生物的困难程度。与其他数值一样，**AC** 愈高愈好。

基本攻击加值（Base Attack Bonus, BAB）：每名生物都有用来体现其战斗技巧的基本攻击加值。当角色获得新的等级或 **HD** 时，其 **BAB** 将会提高。当一名生物的 **BAB** 达到+6、+11 和+16 时，他会在进行全力攻击（属于整轮动作；参看战斗规则部分）时获得 1 次额外的攻击次数。【译注：这里是使用人造武器的攻击次数计算方式；注意天生武器的攻击次数不遵循此规则。】

加值（Bonus）：加值为增加到检定结果和统计数据上的数值。多数加值都有其类型，作为基本规则之一，同一类型的加值不会重复计算（即不叠加）——仅有最高的加值将被计算。【译注：注意有少数类型的加值可以彼此叠加，譬如 **AC** 的闪避加值、某些技能的环境加值等等。】

施法者等级（Caster Level, CL）：施法者等级体现了一名生物施展法术时的强度。当生物施展法术时，其中往往含有一系列变量，譬如距离、伤害等，这些变量常由施法者等级决定。

职业（Class）：职业体现了角色和其他一些生物所选择的专业方向。职业为角色提供了一系列加值、并允许角色做出一些他人无法完成的行动，譬如施法或变身等。当生物在某职业上获得新等级时，他将得到新的、更强大的能力。多数 **PC** 获得核心职业或进阶职业的等级，因为这些职业最为强力。多数 **NPC** 获得 **NPC** 职业的等级，它们强度较低（参看创造 **NPC** 部分）。

检定（Check）：一次检定是指包含或不包含其他调整值的 d20 投骰。最常见的情形为攻击检定、属性检定、技能检定和豁免检定。

战技（Combat Maneuver）：这是一种战斗中并不直接给对手造成伤害的动作，譬如尝试将他摔倒、卸除他的武器、或将他擒抱住等等（参看战斗规则部分）。

战技加值（Combat Maneuver Bonus, CMB）：该数值体现了生物在发动战技时的熟练程度。每当尝试发动战技时，将此数值加至角色的 d20 投骰上。

战技防御（Combat Maneuver Defense, CMD）：该数值体现了对这名生物发动战技的困难程度。每当尝试发动战技时，对象生物的 CMD 将作为检定 DC 来使用。

专注检定（Concentration Check）：当生物在施展法术时遭到干扰，他必须通过专注检定，否则将无法施法（参见魔法和法术部分）。

生物（Creature）：所谓生物是指在故事或游戏世界中的活动对象，包括 PC、NPC 和怪物。

伤害减免（Damage Reduction, DR）：对伤害具备抵抗能力的生物通常拥有伤害减免。物理来源的任何伤害将减去此数值后再作用于该生物。大多数 DR 可以被特定类型的武器所无视，该类型将标注在“/”符号之后，譬如「10/寒铁」。有些类型的 DR 对所有物理攻击均有效，这些 DR 将以“-”符号来表示。更多信息请查看特殊能力部分。

难度等级（Difficulty Class, DC）：每当生物将要进行一项并非必然成功的行动时，他必须进行某种检定（通常是技能检定）。该检定的结果必须达到或超过这次行动的 DC，才能视为行动成功。

特异能力（Extraordinary Abilities, Ex）：特异能力是不依赖于魔法便能生效的、不寻常的能力。

经验值（Experience Points, XP）：当角色通过挑战、击败怪物、完成任务时，他将会获得 XP。这些 XP 随时间累积，并在达到特定数值时令角色升级。

专长（Feat）：专长是生物已经掌握的一种能力。专长通常会允许生物突破一般性的规则或限制。生物拥有的专长数量基于其 HD，但某些职业或能力也会带来奖励专长。

游戏主持人（Game Master, GM）：GM 是在玩家探索的故事和游戏世界中裁定规则、控制一切要素的人选。GM 的职责是提供公平而有趣的游戏。

生命骰（Hit Dice, HD）：HD 体现了一名生物力量与技巧的大致水平。当生物升级时，它将获得额外的 HD；而怪物获得的则为体现其整体能力强度的种族 HD。HD 以生物拥有的特定类型骰数来表示，譬如“3d8”。这一数值也用来衡量生物的总生命值。在此例中，该生物拥有 3 个 HD。当投骰决定该生物的 HP 时，你将骰 d8 三次并将结果相加，再加上其他调整值。

生命值（Hit Points, HP）：HP 是表现生物在当前时刻的强壮与健康程度的抽象数值。决定生物的 HP 时，按其 HD 进行投骰。如果生物的第一个 HD 为角色职业等级，将其 HP 取最大值；而若生物的第一个 HD 为 NPC 职业或其种族 HD，生命值则如常投骰。伤害将使 HP 降低，而治疗（包括自然和魔法的）

能够回复 HP。某些能力和法术能够带来临时 HP，这些临时 HP 将在持续一定时间后消失。当生物的 HP 被降至 0 以下时，它将昏迷/失去意识。当生物的 HP 被将至等同于其体质值的负值时，它将死亡。

先攻 (Initiative)：当战斗开始时，所有参与战斗的生物必须进行先攻检定，以决定在战斗中的行动顺序。检定结果越高，越早开始行动。

等级 (Level)：角色的等级体现了他整体的能力水准。这里有三种类型的等级。职业等级 (Class Level) 是指角色在特定职业上获得的等级；角色等级 (Character Level) 是指角色所有已获得职业等级的总和。此外，法术也有着从 0 到 9 的等级，此等级体现了法术的大致强度。当施法者升级时，他将学会施展更高等级的法术。【编注：本文档中为避免与施法者等级 (Caster Level) 混淆，将 Spell Level 译为法术环级。1 级法术即 1 环法术。】

怪物 (Monster)：怪物是依靠种族 HD 而非职业等级来衡量其强度的生物（尽管某些怪物同样有职业等级）。PC 通常都不是怪物。

倍率 (Multiplying)：当你的某次投骰出现超过一种的倍率时，注意倍率之间并非叠乘，而是叠加为单一倍率——每个额外的倍率将会减 1 后加至总倍率。举例而言，若你需要添加 $\times 2$ 倍率两次，合并后的倍率将为 $\times 3$ ，而非 $\times 4$ 。【译注：补充举例——拥有「奋力冲锋」专长的角色在骑乘冲锋时造成的伤害加倍，那么该角色在使用长枪（骑乘冲锋造成双倍伤害，武器重击倍率 $\times 3$ ）骑乘冲锋并造成重击时，计入的倍率分别为 $\times 2$ 、 $\times 2$ 和 $\times 3$ ，而实际叠加后的单一倍率为 $\times 5$ 。】

非玩家角色 (Nonplayer Character, NPC)：这些角色由 GM 控制。

减值/罚值 (Penalty)：减值是从检定结果和统计数据中减去的数值。减值并无类型之分，因此多数减值都会彼此叠加。

玩家角色 (Player Character, PC)：这些角色由玩家控制。

轮 (Round)：战斗以轮来计时。在独立的 1 轮中，所有生物按其先攻顺序，均有 1 次行动机会。游戏世界中的 1 轮包含 6 秒时间。

取整 (Rounding)：规则有时会要求你对结果或数值取整数。若无特别说明，总是向下取整。譬如，若你需要对 7 减半取值，那么结果为 3。

豁免检定 (Saving Throw)：当生物成为某一危险法术或效果的对象时，他往往会拥有一次减轻其伤害或效果的豁免检定机会。豁免检定是被动的，意味着角色无需消耗动作即可进行豁免——它们都是自动展开的。豁免包括三种类型：强韧 (Fortitude，用来抵抗毒素、疾病和其他肉体危害)、反射 (Reflex，用来避免影响整片区域的效果，如火球等)、意志 (Will，用来抵抗精神攻击和法术)。【译注：俗语有云，反射败则受伤，强韧败则扑街，意志败则团灭。】

技能 (Skill)：技能体现了生物完成特定工作的能力，譬如爬过墙壁、在走廊中潜行、或侦察到侵袭者等等。角色在特定技能上受训的级数体现了其针对该

技能的熟练程度。每当生物获得 HD，它将获得新的技能点数并可用来提高其技能级数。

法术（Spell）：法术可以实现的内容范围极广，从伤害敌人到起死回生。法术按其目标、效果、抵抗方式等类型来加以区分。

类法术能力（Spell-Like Abilities, Sp）：类法术能力的功能如同法术，但其通过特定的种族能力或职业能力来加以获得（而法术则是通过在施法者职业上提升等级来获得）。

法术抗性（Spell Resistance, SR）：某些生物拥有法术抗性，能够抵抗魔法效果。当拥有 SR 的生物成为某一法术的目标时，该法术的施法者必须进行施法者等级检定，来决定该法术是否能够影响到目标。检定的 DC 等同于目标生物的 SR（某些法术可以无视 SR，因此无需检定）。

叠加（Stacking）：叠加是指对一次特定的检定或一项统计数据，将所有加值或减值合并计算的行为。大体而言，大多数类型相同的加值不会叠加，而是只有最高者生效。多数减值相互叠加，意味着它们的数值将被合并计算。减值和加值通常相互叠加，意味着减值可能会抵消或超过加值，反之亦然。

超自然能力（Supernatural Abilities, Su）：超自然能力是魔法的攻防和计量效果。这些能力可能持续生效，也可能通过特定动作来启动。超自然能力的详述包括了其如何使用及效果为何等信息。

回合（Turn）：在 1 轮里，生物可以在其回合中展开一系列的动作。大致而言，角色在其回合中可以进行一个标准动作、一个移动动作、一个迅捷动作，以及一定数量的自由动作。较为罕见的动作组合同样存在，详情请参看战斗规则部分。

游戏范例（Example of Play）

GM 正在主持一场由 4 位玩家进行的冒险。玩家们分别扮演席拉（Seelah，人类圣骑士），埃兹兰（Ezren，人类法师），哈斯克（Harsk，矮人游侠）和勒姆（Lem，半身人吟游诗人）。这四位冒险者正在探索一个古老要塞的废墟，据说这些残垣断壁之间埋藏着巨大的财宝。冒险者们从破败的砖石间找到道路，来到了一座陈旧的石桥前。在描述完上述场景后，GM 询问玩家们想要怎么办。

哈斯克：咱们前进吧。俺不喜欢这破地方。俺要掏出十字弓，并且上好弹药。

席拉：同意。以防不测，在下也拔剑在手。

埃兹兰：吾辈要施放『光亮术』，如此吾等即可看清前方。

GM：好的。闪烁的光芒浮现在你的手掌上，照亮了这片区域。

勒姆：我要保持小心翼翼，以确定周围没什么怪物。

GM 检查了笔记中有关这段冒险的部分，并确认出这附近确实有怪物栖息，而玩家角色们刚好走进了它们的圈套。

GM: 勒姆，请你投掷一次察觉检定？

勒姆投掷 d20 并得到 12。他检查了自己的角色卡，发现察觉技能检定的加值是+6。

勒姆: 结果是 18。我能看到什么？

GM: 在你东张西望时，你发觉身后有 6 个黑影向你靠近。当它们进入了埃兹兰的魔法光芒之后，你意识到这是些在石桥上前行的骷髅，它们披挂着锈迹斑斑的盔甲，挥舞着破旧的刀剑。

勒姆: 伙计们，我们有麻烦啰。

GM: 你说得没错。请大家投掷先攻检定。

为了决定战斗中的行动顺序，每位玩家投掷 d20 并将其先攻加值加在结果上。**GM** 为骷髅们进行了一次检定，又为它们潜伏的头目进行了一次检定。席拉得到 18，哈斯克为 16，埃兹兰为 12，而勒姆是 5。骷髅得到 11，它们的头目为 8。

GM: 席拉，你的先攻值最高。该你的回合了。

席拉: 既然对方是骷髅，在下决定用女神艾奥梅黛（Iomedae）的神力来将之摧毁。在下要引导正能量。

席拉投掷 2d6 并得到 7 点。

席拉: 骷髅们受到 7 点伤害，但若其通过 DC 为 15 的意志豁免，可使伤害减半。

GM 为骷髅们进行意志豁免检定，并得到 1 个 18，2 个 17，1 个 15，1 个 8 和 1 个 3。由于 4 只骷髅通过了豁免，它们仅受到一半伤害（3 点），而其余 2 只骷髅则受到完整的 7 点伤害。

GM: 两只骷髅起火燃烧，并在你的神祇光芒照耀之下灰飞烟灭。剩下四只仍然在前进。哈斯克，该你的回合了。

哈斯克: 棒极了。俺要用十字弓给最近的骷髅来一发。

哈斯克投掷 d20 并得到 13。他将自己使用十字弓时的攻击加值添加上去，得到合计结果 22。**GM** 查阅了骷髅的防护等级，发现仅为 14。

GM: 你命中了。投掷伤害点数。

哈斯克投掷 d10 并得到 8。**GM** 发现骷髅拥有只能被钝击型武器穿透的伤害减免。由于十字弓发射的弩矢造成的是穿刺型伤害，骷髅的 DR 将伤害从 8 点降低到 3 点，但这依然足以将该骷髅的 HP 降至 0 以下。

GM: 尽管十字弓矢对骷髅的老骨头造成的伤害不太理想，这一击还是沉重到足以拆散它的骨架。埃兹兰，该你的回合了。

埃兹兰: 吾辈要将『魔法飞弹』加诸离此处最近之骷髅。

『魔法飞弹』法术创造出必然击中目标的数只闪闪发光的飞镖。埃兹兰为每颗飞弹投掷 1d4+1 的伤害，并得到总值为 6。由于这是魔法伤害，它自动穿透了骷髅的 DR，并打倒了一只骷髅。

GM: 只剩下两只骷髅了，并且现在是它们的回合。其中一只向席拉冲锋并挥剑攻击，另一只走到哈斯克身边发动攻击。

GM 为两次攻击投掷 d20。对席拉的攻击仅得到 8，这并不足以达到或超过她 18 点的 AC。对哈斯克的攻击结果是 17，压倒了他 16 点的 AC。GM 为骷髅的攻击投掷伤害点数。

GM: 骷髅打中了你，哈斯克，给你的胳膊造成一道吓人的伤痕。你受到 7 点伤害。

哈斯克: 俺了个去。俺还剩 22 点血。

GM: 这还没完呢。一位披挂犹如骑士、跨下死灵骨马的骷髅穿过沉沉雾气冲锋而来。它长枪的尖端上还挑着上一位受害者的脑袋。勒姆，该你的回合了。你要怎么办？

勒姆: 逃啊！

从席拉开始，战斗接着按顺序进行，直到有一方被击败。如果 PC 们从战斗中存活下来，他们就能继续前往古堡，看看什么样的财宝和陷阱在等待着自己。

创造角色（Character Generating）

从诡计多端的盗贼到坚韧不屈的圣骑士，《问道者（Pathfinder RPG）》允许你创造出想要扮演的各种角色。在创造角色时，首先应设定好你的角色的大致轮廓。你是想要一位以剑盾和恐怖怪物的爪牙以血搏血的角色，还是想要一位从超越自身与世界彼端之处获取力量的神秘先知？一切皆有可能。当你确定了角色的大致轮廓后，请通过以下步骤使角色鲜活起来，并将必要的信息和统计数据记录在角色卡上。

步骤 1——决定属性值: 一切从生成角色的属性值开始。这六项数值决定了你的角色的基本能力，并将被用来确定一系列的细节和统计数据。某些职业会要求你的某项属性高于平均水准。

步骤 2——选定你的种族: 其次请为你的角色选定种族，为属性值进行种族调整，并记录下其他从中获得的种族特性（参见种族部分）。你能够从七大核心种族中挑选，而你的 GM 也许会增添可选用的种族列表。每个种族都列出了你的角色将自动掌握的语言，以及可能的奖励语言。角色所掌握的额外语言数量等同于他的智力修正。

步骤 3——选定你的职业: 角色的职业体现其专业方向，譬如战士或法师。若这是一位新角色，他将以选定的职业从 1 级开始冒险。当他通过打倒怪物获得了足够多的 XP 并升级时，他将获得新的职业特性和能力。

步骤 4——选定技能和专长: 基于其等级和智力修正（以及其他加值，譬如人类的种族奖励），决定你的角色所拥有的技能点数。再将技能点数用来购买每种技能的受训级数，不过要注意你不能使某一项技能的受训级数超过角色等级（对初始角色而言通常为 1 级）。在技能之后，基于职业和等级来确认你的角色掌握的专长数量，并从可选列表中挑选专长。

步骤 5——选购装备：每位新角色在游戏起始时基于其职业拥有一定数量的金钱，可以用来在相当宽广的范围内选购装备，从链甲到皮背包等等，不一而足。这些装备协助你的角色在冒险中生存下来。一般而言，若无你的 GM 首肯，你是无法用起始金钱购买魔法物品的。【PFS】起始资金全职业 150g，所能购买的物品仅限 PFS 特殊规则的永远可用列表。

步骤 6——完成细节：最后，你需要决定一名角色的所有细节，包括起始 HP、AC、豁免、先攻加值、攻击加值等等。所有这些数值都由前几个步骤中你所做出的选择来决定。除此以外，你还需要决定你的角色的姓名、阵营、体貌特征等等。最好还能设定一些人格特征，以协助你在游戏中扮演该角色。

属性值（Ability Scores）

每个人物都有六种属性值，代表了他的角色最基本的属性。它们是他最原始的天赋和实力。虽然人物很少仅用属性来进行检定，但这些属性值以及它们的修正值几乎影响到了角色的全部技能和能力。每项属性值的范围通常是 3 到 18，虽然种族的加值或减值会改变这个范围；属性值的平均值是 10。

【PFS】PFS 使用 20 点购点规则来创建 1 级人物。

生成属性值（Generating Ability Scores）

有很多种不同的方法可以用来生成属性点数。这些方法按照生成角色的灵活性和随机性分成了几种类型。种族调整（依照你角色的种族对属性值进行的修正；详见种族部分）在属性点数生成完毕后才生效。

标准（Standard）：投 4d6，丢弃最低的一个结果，并将其余三个结果相加。记录这个数值并重复该过程，直到六个数值都生成完毕。将这些数值按照你认为合适的方式分配至你的属性值上。这种方法的随机性比经典方法小，并且倾向于创造高于平均水准的角色。

经典（Classic）：投 3d6 并将结果相加。记录这个数值并重复该过程，直到六个数值都生成完毕。将这些数值按照你认为合适的方式分配至你的属性值上。这种方法相当的随机，有些角色可能会拥有明显较优的属性。这种随机性可以更进一步：将投出的数值按投出的顺序分配至属性值上，而不是随意分配。用这种方法生成的角色很难与预先设计好的概念符合，因为角色的属性值可能不支持给定的职业或个性。因此最合理的方式还是围绕角色的属性点数来设计角色。

英雄（Heroic）：投 2d6+6，记录这个数值并重复该过程，直到六个数值都生成完毕。将这些数值按照你认为合适的方式分配至你的属性值上。这种方法的随机性比标准方法小，并且创建角色的大多数属性值都高于平均水准。

骰池（Dice Pool）：每名角色都有一个 24d6 的骰池供其分配。在投骰之前，玩家需要选择分配某一属性的骰子数量，最小为 3d6。骰子分配完之后，玩

家为每组骰子投点并取其最高的三个数值。对于高难度(**high-powered**)的游戏，GM 应该将骰子的总数增加至 28。这种方法生成的角色与标准方法类似。

购点 (Purchase)：每名角色获得一些用于增加其基本属性的点数。在购点法中，所有的属性的基础值为 10。角色可以花费一定购点来使一项属性增加 1 点；同样，他也可以通过降低他的一项或多项属性来获取更多的购点。属性值无法降低到 7 以下或提升至 18 以上。详见下表来查看每档属性值的购点花费。在所有购点都使用完毕后，再将种族调整（如果角色有的话）应用到属性值上。你在购点法中所拥有的点数取决于你在玩的战役的难度类型。普通战役的角色购点是 15 点，而普通 NPC 的购点通常只有为数不多的 3 点。详见下表来查找基于不同战役类型的购点数量变化。

表：属性购点规则与战役设定

原始属性	消耗购点	战役类型	购点设置
7	-4	Low Fantasy 简单战役	10
8	-2		
9	-1		
10	0	Standard Fantasy 普通战役	15
11	1		
12	2		
13	3	High Fantasy 困难战役	20
14	5		
15	7		
16	10	Epic Fantasy 传奇战役	25
17	13		
18	17		

确认加值 (Determine Bonuses)

每项属性在经过生成和种族调整后，会具有范围为-5 到+5 的修正值。下表列出了属性值与其修正值之间的关系。修正值 (Modifier，又译调整值) 为你在做某件基于该属性的事情时加至检定结果的数值。你也会在检定以外的一些情况下使用到修正值。正的修正值又被称为加值，负的修正值则被称为减值。若你是一名施法者，下表还列出了基于属性加值而获得的奖励法术。

属性和施法者 (Abilities and Spellcasters)：哪一项属性将用来确认你的奖励法术取决于你属于哪一类施法者：对法师（以及炼金术师、魔战士和女巫）而言为智力，对牧师、德鲁伊和游侠（以及审判者）而言为感知，对吟游诗人、圣骑士和术士（以及先知和召唤师）而言为魅力。除了达到属性要求，施法者还需要拥有足够高的职业等级才能够施展对应环级的法术。具体请查看各职业的详述部分。

表：属性修正值和奖励法术

属性	修正	每日奖励法术（每环级）
----	----	-------------

值	值	0 环	1 环	2 环	3 环	4 环	5 环	6 环	7 环	8 环	9 环
1	-5	完全无法施放基于此属性的法术									
2 - 3	-4										
4 - 5	-3										
6 - 7	-2										
8 - 9	-1										
10 - 11	0	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
12 - 13	+1	-	1	-	-	-	-	-	-	-	-
14 - 15	+2	-	1	1	-	-	-	-	-	-	-
16 - 17	+3	-	1	1	1	-	-	-	-	-	-
18 - 19	+4	-	1	1	1	1	-	-	-	-	-
20 - 21	+5	-	2	1	1	1	1	-	-	-	-
22 - 23	+6	-	2	2	1	1	1	1	-	-	-
24 - 25	+7	-	2	2	2	1	1	1	1	-	-
26 - 27	+8	-	2	2	2	2	1	1	1	1	-
28 - 29	+9	-	3	2	2	2	2	1	1	1	1
30 - 31	+10	-	3	3	2	2	2	2	1	1	1
32 - 33	+11	-	3	3	3	2	2	2	2	1	1
34 - 35	+12	-	3	3	3	3	2	2	2	2	1
36 - 37	+13	-	4	3	3	3	3	2	2	2	2
38 - 39	+14	-	4	4	3	3	3	3	2	2	2
40 - 41	+15	-	4	4	4	3	3	3	3	2	2
42 - 43	+16	-	4	4	4	4	3	3	3	3	2
44 - 45	+17	-	5	4	4	4	4	3	3	3	3

所谓属性（The Abilities）

每项属性都部分阐释了你的角色，并会影响他的行动。

力量（Strength, STR）

力量量化了角色的肌肉和体能水准。这项属性对参与近身搏斗（即近战）的角色尤为重要，譬如战士、武僧、圣骑士和部分游侠。力量同时决定了你的角色的负重上限。一名力量属性为 0 的角色过于孱弱、以至于无法以任何方式移动，并因此陷入昏迷。有些生物不具有力量属性，并在基于力量的技能和检定中完全没有修正值。

你能将角色的力量修正用于：

- 近战攻击检定。
- 使用近战武器或投掷武器（包括投石索）时的伤害检定。（特例：副手攻击只有角色一半的力量加值，双手武器攻击则拥有 1.5 倍的力量加值；而力量减值将作用在非复合弓做出的攻击上。）
- 攀爬和游泳技能检定。
- 力量检定（如破门等）。

敏捷（Dexterity, DEX）

敏捷量化了灵活度、反射力以及平衡性。这项属性是盗贼最关键的属性，但对那些通常穿戴轻甲或中甲、甚至不穿甲的角色都很重要。这项属性对任何想成为优秀射手的角色而言也举足轻重。一名敏捷属性为 0 的角色完全无法移动，相当于瘫痪（但并未昏迷或失去意识）。

你能将角色的敏捷修正用于：

- 远程攻击检定，包括弓、弩、飞斧以及『灼热射线』、『阳炎射线』等远程法术攻击。
- 防护等级（AC），确保人物能对攻击做出反应。
- 反射豁免检定，你能够依靠快速移动来躲开火球术和其他一些攻击。
- 特技、解除装置、脱逃、飞行、骑术、巧手和隐匿技能检定。

体质（Constitution, CON）

体质量化了角色的健康和耐力。体质加值能增加角色的 HP，所以它对所有职业都很重要。某些生物没有体质属性，譬如不死生物和构装体；它们基于体质属性的检定修正值视为+0。一名体质属性为 0 的角色将死亡。

你能将角色的体质修正用于：

- 每个 HD 的投骰（但体质减值永远不能使结果低于 1——也就是说，角色每次升级时至少能获得 1 点 HP）。
- 强韧豁免检定，用于抵抗毒素、疾病及类似的威胁。

如果角色体质值的改变足以使其体质修正值发生变化，角色的 HP 也会相应地增加或减少。

智力（Intelligence, INT）

智力量化了角色学习和推理的能力。这项属性对法师非常重要，因为它从各个方面影响了他们的施法能力。仅有动物本能级别智能的生物，其智力值为 1

或 2。任何足以理解语言的生物至少拥有 3 点智力值。一名智力属性为 0 的角色是昏厥的。某些生物没有智力属性；它们基于智力属性的技能或检定修正值视为 +0。

你能将角色的智力修正用于：

- 游戏起始时所掌握的奖励语言数目。这是任何起始种族语言和通用语额外的部分。若你的智力为减值，你依然能够通过你的种族语言来阅读和交谈，除非你的智力值低于 3。
- 每等级获得的技能点数，不过你的角色每级至少能获得 1 点技能点。
- 估价、工艺、知识、语言学 and 法术辨识技能检定。

法师（以及炼金术师、魔战士和女巫）基于智力值得到每日奖励法术。施放一个法师法术所需要的最低智力值为「10+法术环级」。

感知（Wisdom, WIS；又译睿智）

感知量化了角色的意志力、常识判断力、警觉性和直觉。感知是牧师和德鲁依最重要的属性，对圣骑士和游侠也很重要。如果你希望你的角色拥有敏锐的直觉，那就给他较高的感知值。任何生物都有感知属性。一名感知属性为 0 的角色完全无法理性思考，并因此陷入昏迷。

你能将角色的感知修正用于：

- 意志豁免检定（用于对抗『魅惑人类』之类的法术）。
- 医疗、察觉、专业、察言观色和生存技能检定。

牧师、德鲁依和游侠（以及审判者）基于感知值得到每日奖励法术。施放一个牧师、德鲁依或游侠法术所需要的最低感知值为「10+法术环级」。

魅力（Charisma, CHA）

魅力量化了角色的人格魄力、个人吸引力、领导力和外观容姿。这项属性对圣骑士、术士和吟游诗人最为重要。它对牧师也很重要，因为它影响着牧师引导能量的能力。对不死生物而言，魅力量化了它们非自然的“生命力”的强度。任何生物都有魅力属性。一名魅力属性为 0 的角色无法以任何方式控制自我，并因此陷入昏迷。

你能将角色的魅力修正用于：

- 唬骗、交涉、易容、驯养动物、威吓、表演和使用魔法装置技能检定。
- 试图影响他人行为的检定。
- 牧师和圣骑士的引导能量 DC，用来伤害不死生物。

吟游诗人、圣骑士和术士（以及先知和召唤师）基于魅力值得到每日奖励法术。施放一个吟游诗人、圣骑士或术士法术所需要的最低魅力值为「10+法术环级」。

阵营（Alignment）

生物通常的道德和处事态度是由他的阵营来表现的：秩序善良，中立善良，混乱善良，秩序中立，绝对中立，混乱中立，秩序邪恶，中立邪恶，或混乱邪恶。阵营是帮助你完善角色性格的工具——它不是限制你角色的束缚。每个阵营提供

了广泛的性格和哲学观，因此两个相同阵营的角色仍然可以表现得完全不同。此外，很少有人是完全一致的。

所有的生物都具有阵营。阵营会影响和决定某些法术与魔法物品的效果。动物和其他没有道德观念的生物都是中立的。甚至致命的毒蛇和猛虎都是中立的，因为它们都没有判断正确或错误行为的道德标准；狗会服从而猫任性，但它们都没有判断秩序或混乱的道德准绳。

善良与邪恶（Good Versus Evil）

善良的角色和生物保护无辜的生命。邪恶的角色和生物则贬低和毁灭生命，无论是为了取乐或利益。善良意味着利他主义、尊重生命和关心有灵性的生物，善良的角色会为了帮助别人而做出个人牺牲。邪恶则代表了伤害、压迫和杀戮。一些邪恶的生物没有丝毫同情心，只要有利可图就会毫不犹豫地进行杀戮。另一些积极追求邪恶，为了邪恶的神祇或主宰的支持而杀戮。中立的人们尊重善良和邪恶，伤害无辜会使他们受到良心的谴责，但也缺乏帮助别人的牺牲精神。

秩序与混乱（Law Versus Chaos）

秩序的角色诚实守信、尊重权威、崇尚传统，而且轻视那些不负责任的人。混乱的角色顺应自己的本性、厌恶指使，喜欢创新而不是传统，因好恶来决定是否遵守誓言。秩序意味荣誉、信赖、服从权威和诚实可靠。反过来说，秩序包括封闭、墨守成规、自以为是而缺乏适应性。那些选择秩序的人认为，只有秩序的行为才能创造一个人们可以彼此依赖的社会，才能互相信任合作。混乱则是自由、适应性和灵活性。反之混乱也包括鲁莽、离经叛道、独断专行和不负责任。那些推崇混乱行为的人认为，只有完全的个人自由能让人们充分地表达自己，使社会从个人行为中获益。中立的人们尊重秩序和混乱，以一般的态度尊重权威，不会强迫自己去遵守或反抗。她诚实但也会被诱惑而说谎。

阵营偏差（Alignment Steps）

有时规则在涉及阵营时会提到“阶（steps）”的概念。这种情况中，“阶”表示两个阵营中偏差的格数，如下表所示。请注意对角线上的“阶”将记作两阶。举例而言，秩序中立的角色和秩序善良的角色在阵营上相差一阶，而和混乱邪恶的角色相差三阶。牧师的阵营必须和其崇拜的神祇之间相差一阶以内。

	秩序（Lawful）	中立（Neutral）	混乱（Chaotic）
善良（Good）	Lawful Good 秩序善良	Neutral Good 中立善良	Chaotic Good 混乱善良
中立（Neutral）	Lawful Neutral 秩序中立	Neutral 绝对中立	Chaotic Neutral 混乱中立
邪恶（Evil）	Lawful Evil 秩序邪恶	Neutral Evil 中立邪恶	Chaotic Evil 混乱邪恶

九大阵营（The Nine Alignments）

九个独特的阵营定义了秩序到混乱、善良到邪恶的所有组合可能。以下将介绍每个阵营的典型角色。请记住个体行为与广泛标准之间存在区别，而且每个角色每日所为也都有可能符合或不那么符合他的阵营。请把下面的描述当作建议而非剧本。较前的六个阵营，从秩序善良到混乱中立，是玩家的典型选择。三个邪恶阵营则是怪物和恶棍的选择。在 GM 的允许下，玩家也能为自己的 PC 选择邪恶阵营，但这样的角色往往会成为分裂之源，并与善良和中立阵营的团队成员产生冲突。GM 们应该在允许玩家选择邪恶阵营之前，充分地考虑邪恶 PC 将对战役产生的影响。

秩序善良（Lawful Good, LG）：秩序善良的角色就像一个好人应该或必须的方式行事。她结合了对抗邪恶的信念和严酷的战斗训练。她诚实守信，帮助需要的人，指出不公之事。一个秩序善良的角色不愿看到不受惩罚的罪行。秩序善良是荣誉感和同情心的结合。

中立善良（Neutral Good, NG）：中立善良的人会尽可能做一个好人。他乐意帮助别人。他可能与国王和官员合作，但不会对他们感到感激。中立善良行善不会有偏颇或与命令抵触。

混乱善良（Chaotic Good, CG）：混乱善良的人会根据他自己的内心行事，而不管他人的期望。他有自己的方式，但是善良而仁慈。他相信善良和正义，但不会服从法律和规矩。他讨厌人们强迫别人或指示他怎么做。他顺从自己的道德标准，虽然本意善良，但不一定会被社会接受。混乱善良结合了善良的心和自由的灵魂。

秩序中立（Lawful Neutral, LN）：秩序中立的人以法律、传统或个人信条来引导自己的行动。秩序和组织对她来说极为重要。她可能有个人信条，生活则遵循某个规则或标准，她也可能希望一切都按部就班，并且支持一个强大而有组织的政府领导。秩序中立意味着不用成为狂热者也能得到信赖和尊敬。

绝对中立（Neutral, N）：绝对中立的人并没有什么主意。她对善良和邪恶，秩序和混乱没有特别的倾向（并因此常被称为“真正中立”）。大部分绝对中立的角色缺乏信念，而不是信仰中立。这样的人认为善良要比邪恶好，毕竟她宁愿有善良的邻居和统治者而不是邪恶的。但是，她不会在任何抽象或普遍的情况下表现对善良的支持。另一方面，一些绝对中立的角色却信仰中立的哲学。他们认为善良、邪恶、秩序和混乱都是偏见和危险的极端。就长远来看，他们认为中立是最好、最平衡的路线。绝对中立的长处在于你处事自然，没有偏见和强迫。

混乱中立（Chaotic Neutral, CN）：混乱中立的人冲动行事。他自始至终都是个人主义者。他重视自己的自由，但不愿意保护别人的自由。他躲避权威，怨恨约束，以及挑战传统。一个混乱中立的人不会像无政府主义者一样有意去破坏组织。如果这样做的话，不是因为善良（为了解放他人）就是邪恶（希望他人受苦）。混乱中立的角色可能无法预测，但他的行为并非完全随意。他并不会从桥上跳下而不是走过去。混乱中立从社会限制和道德劝说中提供了真正的自由。

秩序邪恶（Lawful Evil, LE）：秩序邪恶的人会依照自己的行为规则来得到他想要的东西，而不管这是否会伤害其他人。他重视传统、忠诚和秩序，但不关心自由、尊严或生命。他依规则行事，但是却没有怜悯和同情。阶级制度对他来说是最合适的，因为喜欢统治，愿意服从。他不会因他人的行为而谴责他人，而是根据他人的种族、信仰、家乡或社会地位。他不愿意打破法律或许诺。这一部分是来自他的本性，另一部分则是因为他依靠秩序来保护自己免遭道德观念不同的人反对。一些秩序邪恶的人会有些特殊的禁忌，比如说不残忍地杀人（但让手下去做）或不伤害小孩（如果这有利的话）。他们认为这些会使他们比那些无恶不作的罪犯要好许多。

一些秩序邪恶的人和生物会狂热地献身邪恶，就像十字军献身于善良一样。除了伤害他人的目标外，他们还热衷于散播邪恶。他们也可能把作恶作为侍奉邪恶的神祇或主宰的一部分工作。秩序邪恶最危险的地方在于，它是一种有系统，有计划而经常成功的邪恶。

中立邪恶（Neutral Evil, NE）：中立邪恶的人会为了自己做任何事。她只为了自己，单纯而简单。她不会为她杀死的人流泪，不论是为了利益、高兴还是方便。她不喜欢法律，而且也不会幻想追随法律、传统或任何规范会让自己高贵。另一方面，她也并不是像混乱邪恶的人一样焦躁和热衷于争斗。一些中立邪恶的人把邪恶当作一种信念，为了自己的利益而推动邪恶。大多数情况是，一些恶徒投身于邪恶的神祇或秘密组织。中立邪恶是真正的邪恶，完全没有荣誉感，也永远不会变化。

混乱邪恶（Chaotic Evil, CE）：混乱邪恶的角色会因他的贪婪、憎恨和淫欲而做任何事。他充满恶意、专横暴力而且不可预测。如果只是为了得到他想要的东西，他显得无情而残忍。如果为了散播邪恶和混乱，情况可能更糟糕。值得庆幸的是他并没有什么计划，而且任何他参加或组织的团体都没有很好的组织起来。一般情况下，只有在被强迫时混乱邪恶的人才会相互合作，而且只有在其领袖能应付争斗和暗杀时才能维持下去。混乱邪恶不但破坏美和生命，还毁坏了美和生命所依赖的秩序。

阵营转变（Changing Alignments）

阵营是一件工具，能够让你方便地描述一位 NPC、一片地区、一个宗教、一个组织、一只怪物甚至是一件魔法物品的大致倾向。职业列表中有一些职业会对特定阵营的角色有所要求，而某些法术或魔法物品会对不同阵营的目标产生不同的效果；但除此以外，大体上无须为某人行为与其阵营有所偏离而担心过多。无论如何，GM 有权决定角色阵营及其转变状况，这将基于上述阵营描述以及他个人的观点和阐释——GM 所需要争取的唯一要务，乃是在界定阵营差异（譬如混乱中立和混乱邪恶之间）时有着明确而恒定的标准。衡量阵营，此事既非难也不易——与确认 HP、技能等级或 AC 不同，阵营是 GM 独揽大权的标签。

最好的方法是让玩家扮演自己想要扮演的角色。如果玩家的扮演令你（也就是 GM）认为与其阵营不符，请让他知道自己的行为正在偏离阵营，并务必以礼貌和体面的方式告诉他理由为何。如果玩家想要改变角色的阵营，就让他变——

大多数情况下这仅是角色人格的微调，使得玩家能够给自己的角色以更准确的定位，并不会产生什么实质上的影响。在某些状况下，改变阵营将会大幅改动角色的能力——请查看职业详述部分。若这种阵营改变是非自愿的或一时鬼迷心窍，那么也许需要『赎罪术（Atonement）』来挽回损失。频繁地改变角色阵营的玩家都应该被丢去扮演混乱中立角色。

战斗（Combat）

- [如何进行战斗（How Combat Works）](#)
- [战斗中的数据计算（Combat Statistics）](#)
- [战斗中的动作（Actions In Combat）](#)
- [伤害和死亡（Injury and Death）](#)
- [移动，位置和距离（Movement, Position, And Distance）](#)
- [不同体型生物的战斗（Big And Little Creatures In Combat）](#)
- [战斗修正（Combat Modifiers）](#)
- [特殊攻击（Special Attacks）](#)
 - ★ [战技（Combat Maneuvers，包括 APG 新增战技）](#)
- [特殊先攻动作（Special Initiative Actions）](#)

如何进行战斗（How Combat Works）

在游戏中进行的战斗是循环回合制的；每一个角色在回合中都有属于自己的特定行动轮来执行动作。若要进行战斗，应遵循以下步骤：

1. 在战斗开始时，所有参与者进行先攻检定。
2. 判定哪些角色率先意识到了对手的存在，这些角色可以在突袭轮行动。如果所有的角色都发现了自己的敌人，那么就按正常战斗轮决定行动。关于这一阶段的更多信息见下文“突袭轮”部分。
3. 在突袭轮（如果有）结束后，所有的参与者准备第一个正常的战斗轮。
4. 战斗参与者按照先攻检定的结果依顺序行动（从高到低）。
5. 如果每个参与者都结束了自己的行动轮，那么从先攻检定结果最高的角色开始进行下一回合的行动，如此重复步骤 4 和 5。

战斗轮（The Combat Round）

每一个“轮”（Round）大约可以换算为现实世界的 6 秒钟时间；在战斗中，每 10 轮通常记为 1 分钟。在他们的战斗轮内，每个角色可以进行自己的战斗动作。在每一轮中，先攻检定结果最高的角色会先开始他们的行动，然后是检定结果较低者依次行动。当轮到一个角色的先攻位时，他就可以开始进行动作（例外的行动是进行借机攻击和部分特殊的先攻动作，具体见下）。

在以下的规则中所述的“一轮”（Full Round）时间，指的是从效果发生这一轮的先攻位开始，到下一轮的同先攻位的这段时间。如果一个效果持续的时间是以“轮”计算，那么它的结束时间总是在它发生的某一先攻位再次开始行动之前。

先攻（Initiative）

在战斗开始前，每一个战斗的参与者都需要进行一次先攻检定。先攻检定等同于敏捷属性检定，每一个角色都可以在自己的投骰结果中加上自己的专长、法术或其他效果所带来的修正。在战斗轮中，每个角色的行动顺序由先攻检定的结果从高到低决定，并且接下来的每一轮中角色们都需要按照此顺序进行行动（除非某个角色进行了会影响自己先攻位的行动，具体见下文的“特殊的先攻动作”）。

如果有两个或更多的战斗参与者在先攻检定时得到了相同结果，那么他们的先攻顺序按照先攻检定加值排列（从高到低）。如果结果仍然持平，那么持平者再进行一次先攻检定来决定顺序。

措手不及（Flat-Footed）：在战斗开始，你有机会进行行动（一般来说，也就是一直到你第一个普通战斗轮中的先攻位前，你处于措手不及状态。在此状态下你无法将自己的敏捷修正（如果有）加至 AC 上。拥有特殊能力、足够高等级的野蛮人和盗贼不会处于措手不及，拥有这些能力的角色在他们的第一个战斗轮中行动之前，仍然能进行借机攻击并在 AC 上应用自己的敏捷修正。除非拥有「战斗反射」专长，否则措手不及的角色无法进行借机攻击。

【速查】战斗反射（Combat Reflexes）：进行更多的借机攻击，次数等同于你的敏捷修正。

行动不能：即使你被困而无法行动，你在接下来的战斗中仍然使用正常的先攻顺序。

突袭（Surprise）

在战斗开始时，如果你并没有意识到对手的存在、但对手已经发现了你，那么你会被突袭。

有时在战斗开始时，双方都已经意识到了对方的存在；也有些情况下，只有一方或是一方中的一部分成员，又或是双方各有一部分成员会发现自己的对手，而其他人则视为未意识到战斗的展开。如果要决定角色是否意识到了对方的存在，可能需要进行一次察觉技能检定。

突袭轮（The Surprise Round）：如果只有一些而非全部战斗参与者意识到了对手的存在，那么在正常的战斗轮开始前会进行一个突袭轮。在突袭轮中，意识到对方的战斗参与者将按照先攻顺序（从高到低），获得一次进行一个标准动作或是移动动作的机会，你也可以在突袭轮中进行自由动作。如果所有人都在战斗开始时意识到了对方，那么突袭轮不会开始。

无意识的战斗者：未意识到对方存在的战斗参与者将无法在突袭轮内行动。因为无法行动，无意识的战斗者也会被视为措手不及，在 **AC** 上失去自己的敏捷修正。

战斗中的数据计算（Combat Statistics）

本节总结了一些在战斗中会用到以及决定战斗胜负的数据，以及如何运用这些数据进行计算。

攻击检定（Attack Roll）

攻击检定代表了你在战斗中为命中对手所发动的攻击尝试。当你发动攻击时，骰一次 **d20** 并给结果加上你的攻击加值（以及其他影响攻击检定的修正数据）。如果你的攻击检定结果等于或超过了攻击目标的 **AC**，那么你成功地命中目标并可以造成伤害。

自动失手和命中：如果你在攻击检定中自然投骰为 **1**（即 **d20** 投骰结果为 **1**），那么你的攻击一定失手；如果你在攻击检定自然投骰为 **20**（即 **d20** 投骰结果为 **20**），那么你的攻击一定命中并可以产生重击威胁——可能对目标造成重击（见下文“攻击动作”）。

攻击加值（Attack Bonus）

如果使用近战武器发动攻击，你的攻击加值通常为：

BAB+力量修正+体型修正

如果使用远程武器发动攻击，你的攻击加值通常为：

BAB+敏捷修正+体型修正+射程减值

防御等级（Armor Class）

你的防御等级（**AC**, **Armor Class**）代表了你的对手在战斗中击中你和造成伤害的难度。这个数值将用来对抗对手试图击中你所投出的攻击检定。你的 **AC** 通常为：

10+护甲加值+盾牌加值+敏捷修正+其他加值

要注意的是，有些护甲装备会限制你在 **AC** 上获得的敏捷加值。如果你装备护甲，那么你可能无法将所有的敏捷修正应用到自己的 **AC** 上（见装备章节中的防具部分）。有时候你会失去 **AC** 中的敏捷加值（如果你的敏捷修正为正值）。如果你无法对袭来的攻击做出反应，那么你也无法在 **AC** 上获得敏捷加值。如果你没有任何敏捷加值，你的 **AC** 也不会受到影响。【编注：此处意为，如果你敏捷属性为 **8**、正常 **AC** 是 **9**，那么措手不及并不会因为“失去”数值为 **-1** 的敏捷修正，从而令 **AC** 反增至 **10**。】

其他修正：以下是一些会影响你 AC 的数值。

增强加值（Enhancement Bonus）：你装备防具所具有的增强加值，会提升防具所给予的护甲和盾牌加值。

偏斜加值（Deflection Bonus，又译卸劲加值）：一些魔法手段可以阻隔对你发动的攻击，增强你的 AC。

天生护甲加值（Natural Armor，又译天防加值）：如果你角色的种族拥有坚硬的外皮、鳞片或厚实的皮肤，这些条件会增强你的 AC。

闪避加值（Dodge Bonuses）：闪避加值代表了你的角色通过闪躲回避攻击的能力，通常情况下，当你的 AC 失去敏捷加值时，你也会同时失去 AC 上的闪避加值（不过因为装备护甲所降低的敏捷加值，并不会影响闪避加值）。和大多数加值不同，你在 AC 上获得的闪避加值可以叠加使用。

体型修正（Size Modifier）：你会因为体型的大小不同而在 AC 上获得一定的加值或减值，具体见下表。

表：体型修正

体型	体型修正
超巨型（Colossal）	-8
巨型（Gargantuan）	-4
超大型（Huge）	-2
大型（Large）	-1
中型（Medium）	+0
小型（Small）	+1
超小型（Tiny）	+2
微型（Diminutive）	+4
超微型（Fine）	+8

接触攻击（Touch Attacks）：有一些类型的攻击足以完全忽视护甲、盾牌和天生护甲的防御——它们只需要“接触”到攻击目标就可以传递伤害，这些攻击方式称为接触攻击（包括近战接触攻击和远程接触攻击）。如果你是接触攻击的目标，那么这次攻击会忽视你在 AC 上的任何护甲加值、盾牌加值或天生护甲加值。其他类型的 AC 加值，如体型修正、敏捷修正、偏斜加值（如果有）正常生效。

有一些生物的攻击方式是虚体接触攻击，它们的攻击可以穿透固体障碍如护甲和盾牌。虚体接触攻击的运作方式和接触攻击相同，不过它同时还忽视目标通过掩蔽所获得的防御加值。不过，虚体接触攻击无法忽视由力场效果形成的 AC 护甲加值，如『法师护甲（Mage armor）』法术和＜防御护腕（Bracers of Armor）＞。

伤害（Damage）

如果你的攻击成功命中攻击目标，那么你可以对它造成伤害。你造成伤害的数量取决于你使用的是何种武器。伤害会削减受攻击目标的 **HP**。

伤害底限：如果一次伤害因为减值的原因而降低到 **1** 以下，这次攻击会对目标造成 **1** 点非致命伤害。

力量加值：当你以近战武器或投掷武器（包括投石索）攻击命中目标时，将你的力量修正加至造成的伤害上（无论其正负）。如果你使用弓进行攻击且你的力量修正为负值，它也会记入伤害中。

副手武器：如果你的副手也持有武器并用来攻击，它的伤害只能获得力量修正一半的加值。如果你的力量修正为减值，则要将全部减值计入伤害中。

双手持握武器：如果你用两只手同时持握一把武器攻击且命中，这次伤害可以应用你力量修正 **1.5** 倍的加值（力量减值不会因此增加）。不过，如果你双手持用轻型武器攻击，则无额外的力量加值。

倍数伤害（Multiplying Damage**）：**一些特殊条件可以让你造成的伤害翻倍，比如成功确认的重击。在此情况下，你需要多次伤害检定（加上所有的修正）并将结果汇总以计算伤害。

注意：当你同时应用多项倍数伤害时，每一项对初始伤害分别生效并叠加，而非依次生效并叠乘。

【速查】倍率（Multiplying**）：**当你的某次投骰出现超过一种的倍率时，注意倍率之间并非叠乘，而是叠加为单一倍率——每个额外的倍率将会减 **1** 后加至总倍率。举例而言，若你需要添加**x2** 倍率两次，合并后的倍率将为**x3**，而非**x4**。**【译注：**补充举例——拥有「奋力冲锋」专长的角色在骑乘冲锋时造成的伤害加倍，那么该角色在使用长枪（骑乘冲锋造成双倍伤害，武器重击倍率**x3**）骑乘冲锋并造成重击时，计入的倍率分别为**x2**、**x2** 和**x3**，而实际叠加后的单一倍率为**x5**。**】**

例外：武器正常伤害之外的额外伤害骰，永不会因倍数伤害而翻倍。**【编注：**简言之，“伤害+2”等定值可以因倍数伤害而翻倍，但“伤害+2d6”等变量则不能翻倍。后者典型的例子就是偷袭的额外伤害。**】**

属性伤害（Ability Damage**）：**有一些生物和魔法效果会对角色的属性造成临时或永久性的伤害（降低特定的属性值）。

生命值（**Hit Points, HP**）

当你的 **HP** 降至 **0**，你将陷入瘫痪。当你的 **HP** 降至**-1**，你将陷入濒死状态。当你的 **HP** 达到你的体质属性值的负数，你将死亡。更多信息详见下文伤害和死亡部分。

【编注：在 DND 3R 中，角色死亡阈值为 HP 达到-10 这一定值，而 PF 规则中则依赖于体质属性质。】

借机攻击（Attacks of Opportunity）

在一些情况下，一个战斗者会在近身格斗中露出破绽或进行无谋的行动。这时，其他的战斗者可以获得一次突破他的防御的额外攻击机会，这些额外攻击被称为借机攻击。见下图来了解借机攻击的作用原理。

威胁范围（Threatened Squares）：你所以可以通过近战攻击触及的方格视为你的威胁范围，即使并不在你的回合也是一样。一般来说，你的威胁范围是你的邻接方格（包括斜向对角方格）。在你的威胁范围内，你敌对目标的一些行动可能会导致你获得对他借机攻击。如果你使用徒手攻击，你无法对任何方格进行借机攻击。【编注：徒手攻击没有威胁范围，因而无法发动借机攻击。当你习得「精通徒手打击」专长后则不再受此限制。】

长触及武器（Reach Weapons）：大多数中型和小型的生物只有 5 尺触及范围，这表示他们的近战攻击也最多只能打击到距离他们 5 尺（1 格）范围内的对手。不过，如果该生物使用具有长武（Reach）特性的武器，那么他就获得额外 1 格的威胁范围。大多数体型大于中型的生物都拥有 10 尺触及范围。

引发借机攻击：有两种情况通常会导致你受到借机攻击——离开对方的威胁范围，或是在对方的威胁范围内进行一些特定的动作。

移动：从对方的威胁范围内移开通常会给予对方借机攻击你的机会。不过也有两种移动方法可以避免此借机攻击——进行 5 尺快步或是使用撤退动作。

分心的行动：在对方的威胁范围内进行一些让你无法专心防卫自己的动作，也会给予对方借机攻击你的机会。见表：战斗动作来了解何种动作会引发借机攻击。切记，即使是通常会引发借机攻击的动作，在某些情况下也会出现不被借机攻击的例外。

进行借机攻击：借机攻击是一次单次的近战攻击，大多数角色每轮只能借机攻击 1 次。如果你不想对当前目标发动借机攻击，你也可以选择不发动借机攻击。在借机攻击时，你使用你的正常攻击加值，即使你这轮已经进行过了攻击动作。

进行借机攻击会暂时“中断”正常的行动轮。如果任何行为会引发借机攻击，请立刻进行借机攻击并结算结果，然后进行接下来其他角色的行动轮（如果在某个角色当前的行动轮内，那么就是完成当前轮）。

战斗反射和额外的借机攻击次数：如果你拥有「战斗反射」专长，那么你每轮可以进行的借机攻击次数将增加为你的敏捷修正次。你无法通过此专长在一次

借机攻击机会中，对一个目标进行多次攻击；但是如果它对你提供了两次借机攻击机会，你也就相应的可以发动两次借机攻击（因为它提供了多于一次的单独借机攻击机会）。如果目标在同一轮从你的威胁方格移出 1 次以上，那么这不能重复记为会引发借机攻击的动作。所有的借机攻击都使用你的完整攻击加值。【编注：举例而言，对方通过一次移动近身绕着威胁范围 5 尺的你走了一整圈，也只会触发 1 次借机攻击。但如果他绕完圈后在你的身边施法，那么将会触发另 1 次借机攻击。】

速度（Speed）

你的速度显示了你在一轮中移动多远以后还可以进行其他动作，比如攻击和施法。你的速度取决于你的体型和装备的护甲类型。

矮人、侏儒和半身人角色的基本速度为 20 尺（4 格），在穿中型、重型盔甲时为 15 尺（3 格；例外为矮人不会因为装备护甲而降低速度，在装备任何护甲时都为 20 尺）。人类、精灵半精灵和半兽人角色，以及大多数类人怪物的基本速度都是 30 尺（6 格），在穿中型、重型盔甲时为 20 尺（4 格）。

如果你在一轮内使用两个移动动作（有时候称为“双倍移动”动作），你移动的距离最多可以达到速度的 2 倍。如果你进行奔跑这项整轮动作，那么你移动的距离最多可以达到速度的 4 倍（在穿重型盔甲时为 3 倍）。

豁免检定（Saving Throws）

在大多数情况下，当你成为一次特殊或魔法攻击的目标时，你都可以进行一次豁免检定来免除或是降低因此所受的损害。和攻击检定类似，豁免检定也是一次 d20 投骰加上你的相应职业加值（见各职业部分）以及相关的属性修正。你的豁免检定加值通常为：

基本豁免加值+属性修正

强韧（Fortitude）：强韧豁免代表了你在抵抗物理损伤、或是直接针对你的健康状况进行攻击时，你对其的承受力。强韧豁免加值应用你的体质修正。

反射（Reflex）：反射豁免代表了你依靠技巧躲闪范围攻击、或是对于突发状况的反应能力。反射豁免加值应用你的敏捷修正。

意志（Will）：意志豁免代表了你对抗精神攻击、以及其他影响你心灵效果的能力。意志豁免加值应用你的感知修正。

豁免 DC：豁免检定的难度（DC）会在引发它的效果上标出。

豁免的自动成功和失败：在豁免检定中自然投骰为 1（即 d20 投骰结果为 1），那么你的豁免检定自动失败（并可能会使你身上携带的物品暴露在伤害下）；在豁免检定中自然投骰为 20（即 d20 投骰结果为 20），那么你的豁免检定自动成功。

战斗中的动作（Actions In Combat）

在你的回合中，你的角色可以进很多种不同的动作，从挥舞长剑到吟唱法术。

表：战斗动作

动作	是否触发 借机攻击 （※1）	动作	是否触发 借机攻击 （※1）
标准动作		整轮动作	是
近战攻击	否	全力攻击	否
远程攻击	是	冲锋（※4）	否
徒手攻击	是	致命一击	是
使用 1 件药剂和油以外的魔法物品	否	从捕网中挣脱	是
援助他人	可能是（※2）	熄灭火焰	否
施法（施法时间为一个标准动作的法术）	是	点燃火把	是
引导能量	否	装填重弩或连发弩	是
专注以维持 1 个正在生效的法术	否	在带锁铁手套上将武器装定/解锁	是
解消法术	否	准备 1 件投炸武器	是
拔出 1 件隐藏的武器	否	奔跑	是
使用药剂或油	是	使用需要 1 轮的技能	通常是
挣脱擒抱	否	使用接触法术触碰最多 6 个同伴	是
发动虚招	否	撤退动作（※4）	否
用火绒点燃火把	是		
降低自己的法术抗力	否	自由动作	
使用卷轴	是	终止对法术的专注	否
准备动作（触发另一个标准动作）	否	扔下物品	否
稳定濒死同伴的伤势（使用医疗技能）	是	卧倒	否
全防御	否	准备法术的施法材料（※5）	否
使用特异能力	否	交谈	否
使用需要动作的技能	通常是		
使用类法术能力	是	迅捷动作	
使用超自然能力	否	施放 1 个瞬发法术	否

移动动作		直觉动作	
移动	是	施放『羽落术』	否
控制住受惊的坐骑	是		
导向或重新导向 1 个法术	否	无需动作	
拔出武器（※3）	否	延迟先攻位	否
装填手弩或轻弩	是	5 尺快步	否
开/关门	否		
上下坐骑	否	可变情况	
挪动 1 个重物	是	使用战技（※6）	是
捡起 1 件物品	是	使用专长（※7）	可变
将武器收回	是		
从俯卧状态站起身	是		
准备或卸下盾牌（※3）	否		
拿出 1 件携带的物品	是		

※1 无论是何种动作，只要你尝试立刻一个威胁着你的敌人的威胁范围，你就会引发借机攻击。

这里只列出一个行动本身是否会引发借机攻击。

※2 如果你援助对象的动作会导致借机攻击，那么你的援助动作也会引发借机攻击。

※3 如果你拥有+1 或更高的基础攻击加值，你可以在进行一次移动时，同时以一个自由动作拔出武器。

如果你拥有「双武器格斗」专长，你可以以一个拔出武器的动作同时拔出两把轻型单手武器

※4 如果你在该轮内被限制只能进行一个动作，那么这个动作是标准动作。

※5 除非该材料极其笨重或无法手持。

※6 有一些战技将取代近战攻击动作。所以，这些战技使用攻击动作或在冲锋后发动，

也可以在整轮攻击中发动一次或几次甚至是作为借机攻击的一部分。其他的战技视为一个单独的动作。

※7 根据各专长描述而定。

动作类型（Action Types）

动作类型一般代表了该动作将需要多长时间来进行（在 1 轮约等于 6 秒的基本框架内），并且它的基本运作方法。以下列出了 6 种动作类型：标准动作、移动动作、整轮动作、迅捷动作、直觉动作和自由动作。

在一个正常轮中，你可以进行一个标准动作和一个移动动作，或是一个整轮动作；除此之外你还可以进行一个迅捷动作和任意个自由动作。你可以随意将标准动作替换为移动动作。在某些情况下（比如突袭轮中），你只能做一个移动动作或是标准动作。

标准动作 (Standard Action)：你可以用一个标准动作来做些事情，最常见的就是发动攻击和施放法术。见上表来了解其他标准动作可以进行的行动。

移动动作 (Move Action)：你可以用一个移动动作移动最多等同于你速度的距离，或是进行一些花费类似时间的行为。见上表来了解其他移动动作可以进行的行动。你可以进行一个移动动作，来替代本轮的一个标准动作。如果你本轮使用了移动动作，但并未做距离移动（比如你以移动动作进行了其他的行为），你可以在该动作的前、后或者同时进行 5 尺快步。

整轮动作 (Full-Round Action)：进行整轮动作会使用你在一个行动轮里所有的时间。如果你在一轮中进行整轮动作，那么你唯一可以进行的移动将是 5 尺快步（可以在整轮动作的前、后或中间移动）。另外，你也可以使用迅捷动作和自由动作。见上表来了解其他整轮动作可以进行的行动。

注意，有一些整轮动作不允许你在同轮中 5 尺快步。有一些整轮动作能以标准动作的形式来进行，前提是你本轮被限制只能进行一个标准动作。这些整轮动作的描述中有标注关于此类动作的规则。

自由动作 (Free Action)：进行自由动作只需要花费极少的时间。你可以在进行其他动作的同时进行一个或多个自由动作。不过，关于一个动作确实“自由”与否，则需要由 GM 裁决。

迅捷动作 (Swift Action)：进行迅捷动作也只需要花费极少的时间，不过相对于自由动作来说还是略多。你每轮只能进行一个迅捷动作。

直觉动作 (Immediate Action, 又译即时动作)：直觉动作与迅捷动作类似，不过你可以在任何时间进行它——即使是在你的回合之外。

无需动作：有些动作的花费是如此之少，以至于它们不能完全算是一个“动作”。你可以在任何时候随意将这些动作融入其他动作的一部分发动，比如张弓搭箭。

特殊限制：在一些情况下，你可能无法在一个整轮内进行所有的动作，比如你可能被限制进行一个标准动作或是一个移动动作（不过通常可以正常地进行迅捷和自由动作）。在此状态下，你无法进行整轮动作（但是你可以通过一个标准动作来开始或是结束一个整轮动作，详见下文）。

标准动作 (Standard Actions)

大多数普通的行动都使用标准动作，囊括了除了移动以外的大多数行动。

攻击 (Attack)：进行攻击通常是一个标准动作。

近战攻击 (Melee Attack)：你可以用一把普通近战武器攻击距你 5 尺内的敌人（距你 5 尺内的敌人视为邻接你）。有一些拥有长武特性的武器可以用来对距你 10 尺的敌人发动近战攻击，但是与此同时你也无法用它攻击邻接的敌人。

徒手攻击（Unarmed Attacks）：和使用武器进行近战攻击一样，你可以通过拳击、脚踢、头槌等方式向对手发动近战攻击。不过要注意以下几点：

- **借机攻击**：徒手攻击装备有武器的对手会触发对方的借机攻击，并且这次借机攻击会在你发动本次攻击之前进行。除了你攻击的对手外，其他的敌人不会因此获得借机攻击的机会，徒手的目标也无法以此法向你进行借机攻击。使用徒手攻击的角色也同样无法进行任何借机攻击（例外见下文“武装”徒手攻击）。【编注：事实上，如果没有能力、专长支持，徒手者并不具有威胁范围。】
- **“武装”徒手攻击（“Armed” Unarmed Attacks）**：有一些角色的徒手攻击被视为使用武器攻击，如武僧职业能力、拥有「精通徒手打击」专长、施法者通过近战接触攻击传递法术、或是拥有天生武器，他们的徒手攻击视为已经武装有武器（见下文“天武攻击”）。在视为武装的情况下，你拥有威胁范围，因此你的攻击将不再触发对手的借机攻击，同时你也可以对敌人发动借机攻击。
- **徒手打击伤害**：中型体型角色的徒手攻击造成 **1d3** 点钝击伤害（像普通的近战攻击一样加上你的力量修正），小型角色为 **1d2** 点，大型角色为 **1d4** 点。所有徒手打击造成非致命伤害。在计算攻击减值（如双武器战斗）时，徒手攻击视为轻型武器。
- **造成致命伤害**：在进行徒手攻击检定前，你可以声明将造成致命伤害，不过这会使你在攻击检定上承受 **-4** 减值。如果你拥有「精通徒手打击」专长则不必承受减值就在徒手攻击时造成致命伤害。

远程攻击（Ranged Attack）：你可以使用一把投射或是投掷武器，远程攻击一个在你视野中的敌人目标。一把远程投掷武器的最大射程是它基础射程增量的 **5** 倍，而投射武器则是 **10** 倍。一些远程武器的最大射程较短，它们会在武器描述中标出。

天武攻击（Natural Attack）：角色使用自己的天生武器，比如爪和牙攻击在触及范围内（通常是 **5** 尺）的对手视为天武攻击。天武攻击使用你的全部 **BAB**，并且造成对应类型和数量的伤害（当然，记得加上你的力量修正）。你不会因为高 **BAB** 而获得额外的天武攻击次数，但是你可以通过额外的肢体而获得额外的天生武器数量（在角色种族和能力中有注明）。如果你只拥有一种天生武器（比如 **1** 次啮咬——**2** 爪抓这样的不算），你可以将力量修正的 **1.5** 倍加在它的伤害检定上。

有一些天生武器视为次要天生武器，比如尾扫和翼击。在进行次要天武攻击时采用你的 **BAB-5**，并且造成对应类型和数量的伤害。不过，你只能在伤害检定上加上力量修正的一半。

你可以将近战武器、徒手打击和天生武器结合起来进行攻击，前提是你需要有足够数量的肢体来进行这些攻击，比如说你无法用一只已经握住长剑的手发动爪抓攻击。如果以这种方式进行额外的攻击，你所有的天生武器都被视为次要天生武器，采用 **BAB-5** 并在伤害上只能获得一半的力量加值。在计算战斗减值时，你的天武攻击视为轻型武器，这些减值可以通过「双武器战斗（Two-Weapons Fighting）」或「多重攻击（Multiattack, **B1**）」专长来弥补。

【编注：举例而言，譬如你的 BAB 为+6，拥有 2 爪抓（主要天武），其中 1 只爪握着匕首并打算结合两者展开全力攻击。如果你以匕首做主要攻击，那么匕首攻击+6/+1，爪抓攻击+1 且伤害的力量修正减半（视为次要天武）；这时你可以通过「多重攻击」来将爪抓的攻击提高到+4。如果你以爪抓做主要攻击，那么爪抓攻击+2，匕首攻击-2 且伤害的力量修正减半（双武器减值很凶恶）；这时你可以通过「双武器格斗」来将爪抓和匕首的攻击都提高到+4。】

多次攻击（Multiple Attacks）：如果角色要在 1 轮内作出多于 1 次的攻击动作，他必须通过全力攻击（见下文：整轮动作）来进行多次攻击。

向近战中的目标进行远程攻击：如果你以远程武器攻击正在和你的同伴近战交战中的目标，你需要在攻击检定上承受-4 减值。这里的“交战”是指这两个角色互为对手，且都可以威胁到对方（失去意识或行动不能的角色除非受到直接攻击，否则通常不被视作“交战中”）。

如果目标（或是你向某个目标瞄准它的一部分身体部位——若目标足够大）距离你的同伴至少 10 尺，你可以避免此减值——即使它正在和你的同伴进行交战。如果目标比交战对象的体型大两级，你的远程攻击受到的减值降低为-2。如果目标比交战对象的体型至少大三级，你不需要在远程攻击时承受减值。

如果你拥有「精确射击（Precise Shot）」专长，你不需要在向近战中的目标进行远程攻击时承受减值。

以标准动作进行防御式战斗：你可以在发动攻击时采取较为保守的姿势，这会使你下轮开始前攻击检定-4，而 AC 获得+2 闪避加值。

重击（Critical Hit）：当你在攻击检定中自然骰出 20（即 d20 投骰结果为 20），你的攻击检定结果将无视目标的 AC，自动命中对方。同时，你的本次检定视为对目标构成“重击威胁”，即可能造成重击。如果要确定你是否造成重击，你需要再进行一次攻击检定（应用你造成重击威胁的这次攻击检定所应用的所有加值）来确认你的重击结果。如果你的确认检定仍然不低于目标的 AC（不必自然骰出另一个 20，成功命中即可），那么你成功对目标造成重击。如果确认检定的结果未能达到目标 AC，那么你无法造成重击，本次攻击只能对目标造成正常命中。

成功的重击可以让你的单次攻击伤害骰，包括它所应用的所有伤害加值翻倍。除非另有说明，否则你的重击范围永远为在攻击时投出自然骰 20，伤害结果检定 x2。

- **例外**：基于精准攻击造成的伤害（比如盗贼的《偷袭》能力）和特殊的武器附魔所带来的伤害（比如〈炽焰〉武器）并不会因为攻击造成重击而获得翻倍伤害。
- **额外重击范围**：有时你可以获得超过 20 的重击威胁范围，它们能扩展你造成重击威胁的自然骰数值。不过，你仍然只有在自然骰出 20 时才能获得自动命中，如果你的攻击检定无法成功命中目标，那么它永远无法造成重击威胁。
- **额外重击倍率**：一些武器可以给予你的重击伤害更高翻倍。

- **法术和重击**：如果一个法术需要你进行攻击检定，那么它的伤害可以造成重击。不需要攻击检定的法术无法造成重击。如果法术造成属性伤害或属性吸取效果，那么它在造成重击时同样会使属性伤害或属性吸取翻倍。

使用魔法物品（Activate Magic Item）：很多魔法物品无需手动启动即可正常工作，但另外一些则必须手动操作，比如药剂、卷轴、魔杖、权杖和法杖。除非特别说明，否则使用魔法物品通常是一个标准动作。

法术完成型物品（Spell Completion Items）：启动一个法术完成型物品等同于施放一个法术，所以它会要求你保持专注并会引发借机攻击。你会因为被打断专注而丧失该法术的效果，不过你也可以像正常施放法术一样，以防御式施法动作使用这些物品。

法术触发型、口令型或使用激活型物品（Spell Trigger, Command Word, or Use-Activated Items）：使用这些魔法物品无需专注，也不会引发借机攻击。

施放法术（Cast a Spell）：大多数法术都需要一个标准动作来施放它们。你可以在你的回合中进行移动之前或移动之后的任意时段施放法术。注意，在施放法术时，你在 AC 上仍然保有你的敏捷加值。

法术成分（Spell Components）：如果你要施放一个含有语言（V）成分的法术，你的角色必须能清晰地发音。如果你的角色无法正常发音或处于「沉默术（Silence）」的影响范围内，你无法施放含有语言成分的法术。处于耳聋状态的角色在每次施放含有语言成分的法术时，有 20% 的几率施法失败。

如果你要施放一个含有姿势（S）成分的法术，你必须保持身体自由并至少空出一只手。如果你被束缚、擒抱或处在类似的动作受限情况下，你无法施放含有姿势成分的法术。

如果你要施放一个含有材料（M）、器材（F）或法器（DF）的法术，你必须携带有如法术描述所述的施法材料。除非施法材料十分复杂，否则你只需要一个自由动作就可以准备这些材料。使用材料和法器的法术会在法术描述中叙述它们的价格。如果材料部分未列出价格，那么只要携带有施法材料包（Spell Component Pouch），你就视为拥有这些材料。

专注（Concentration）：你必须在施法时保持全神贯注，一旦你分心，你也就无法施放法术。如果你在施法途中遭遇到了可能使你无法专心的状况，你必须通过专注检定否则将失去此法术。专注检定的 DC 因不同的状况而异（见魔法和法术章节），如果你在专注检定中失败，你的法术将消散而无法生效。如果你是准备施法者，该法术将从准备好的法术中失去。如果你是自发施法者，它将计入你的每日法术位消耗。

专注以维持法术：有些法术要求你一直保持专注以维持其运作，专注以维持法术是一个不会引发借机攻击的标准动作。任何导致专注施法状态被打断的效果都会终止你对法术的维持，如果你的专注被打断，则法术立刻结束。

施法时间：绝大多数法术的施法时间都是一个标准动作，在付出相应施法时间以后，法术会立刻生效。

借机攻击：通常情况下，施放法术会导致你触发威胁你的敌人的借机攻击。如果你因为此借机攻击而受到伤害，你必须进行 **DC** 为「**10+法术环级+受到伤害**」的专注检定，否则将失去此法术。施法时间为自由动作的法术不会引发借机攻击。

防御式施法（Casting on Defensive）：以防御的姿势施法不会引发借机攻击，不过进行防御式施法会要求你通过 **DC** 为「**15+法术环级×2**」的专注检定来成功施法。如果检定失败，你失去此法术。

在战斗中使用接触法术：很多法术都有接触目标的要求。为了施放这些法术，你需要施法，然后接触目标。如果你在本轮内施放了一个接触法术，你能以一个自由动作在本轮内尝试接触目标（或者准备接触目标）。在施放法术和接触目标前、中或后，你可以移动。对于同伴和你自己，你的接触法术自动成功。但是如果法术目标是一个敌对目标，那么你必须成功进行攻击检定。

- **接触攻击（Touch Attack）：**通过接触攻击以传递法术被视为使用武器攻击，并且不会引发借机攻击。但是，施放一个用来接触的法术则会引发借机攻击。接触法术分为两大类：近战接触和远程接触。当你以此两种方式发动接触攻击以传递法术时，你的攻击可以造成重击威胁。你的目标在对抗此类接触攻击时，在他们的 **AC** 上失去护甲加值、盾牌加值和天生护甲加值，不过他们的体型修正、敏捷修正和偏斜加值（如果有）会正常生效。

- **维持能量（Holding the charge）：**如果你在同一轮内施放接触法术，但并不施放其能量，你也可以暂时将它维持住。你可以在下一轮再尝试接触目标以传递法术效果，但在你维持能量的途中如果接触了任何事物（即使是因为无心而为），能量将散失。如果你尝试施放另一个法术，维持中的法术能量也会散失。你可以在维持能量的期间，以一个标准动作接触一个同伴，或是以一个整轮动作接触最多 6 个同伴。另外，你也可以在维持能量的同时进行徒手攻击或是天武攻击，不过这不会使你的徒手攻击视为已武装；如果你的徒手攻击或天武攻击本来就不会引发借机攻击，那么在维持法术时，进行徒手攻击或是天武攻击也不会引发借机攻击。如果本次攻击命中，你可以成功造成徒手打击或是天武攻击伤害，而法术消散。如果你的攻击失手，则法术能量继续维持。

在战斗中使用远程接触法术：一些法术要求你进行远程接触攻击作为施放法术的一部分。此远程接触攻击作为施法的一部分，而非分开的动作。施放远程接触法术会引发借机攻击，即使是施法者采取防御式施法也会受到此规则限制。除非特别提及，否则远程接触法术无法像普通接触法术一样维持能量到下一轮。【编注：防御式施法本身不会触发借机攻击，但是远程攻击会。如前文所述，在拥有「战斗反射」专长的敌人威胁范围内使用远程接触法术，将会分别由于施法和远程攻击而总计触发 2 次借机攻击。】

解消法术（Dismiss a spell）：解消一个已施放的法术效果，是一个不会引发借机攻击的标准动作。

开始/完成一个整轮动作：以一个标准动作，你可以“开始”进行一个整轮动作，并在下轮中以另一个标准动作“完成”它。但是，你不能用这个动作来进行全力攻击、冲锋、奔跑或撤退动作。

全防御（Total Defense）：以一个标准动作，你可以保持完全的防卫姿势，并在 1 轮内令 AC 获得+4 闪避加值。你无法在全防御的同时进行防御式攻击，或者从「寓守于攻」专长中获益。同时，你无法在全防御的同时进行借机攻击。

【速查】**寓守于攻（Combat Expertise）：**以攻击加值换取 AC 加值，其数值会随 BAB 提高而上升。

使用特殊能力：使用特殊能力通常需要一个标准动作，不过根据具体能力的不同，它也可以是一个整轮动作、甚至并非动作。

类法术能力（Spell-Like Abilities, Sp）：和施放法术非常相似，使用类法术能力需要你保持专注并会引发借机攻击。类法术能力是可以被打断的，如果你在专注检定上失败，你的类法术能力失败，并且将失去正在施放的类法术能力。如果没有特别说明，否则使用类法术能力通常是一个标准动作。

防御式使用类法术能力：和施放法术一样，你也能以偏向防御的姿势使用类法术能力。如果你未能通过 DC 为「15+法术环级×2」的专注检定，该能力将失败，且你失去此类法术能力。

超自然能力（Supernatural Abilities, Su）：使用超自然能力通常是一个标准动作（除非在能力描述中另有提及）。使用超自然能力不会被打断、不需要专注、也不会引发借机攻击。

特异能力（Extraordinary Abilities, Ex）：使用特异能力通常不需要动作——它们会在你需要的时候自动发动。如果需要动作，使用特异能力通常是一个标准动作且不会被打断、不需要专注、也不会引发借机攻击。

移动动作（Move Actions）

除了少数需要移动动作的特殊技能外，大多数移动动作不需要进行检定。

移动：最简单的移动动作可以让你移动相当于自身速度的距离。如果你在本轮内已经进行了移动，你无法再进行 5 尺快步。很多其他类型的移动都使用移动动作，比如攀爬和游泳（最快为你的速度的 1/4）。

加速攀爬：你能以速度的一半进行攀爬，不过会使攀爬技能检定承受-5 减值。

匍匐前进：你能以一个移动动作匍匐爬行 5 尺。匍匐前进会引发任何威胁你的目标发动借机攻击。匍匐前进中的目标视为处于俯卧（Prone）状态，他需要通过另一个移动动作起身（也会引发借机攻击）。

导向或重新导向法术：有一些法术在施放后，允许你将其效果重新定向至另一片区域中。重新导向法术是一个不需要专注、且不会引发借机攻击的移动动作。

拔出或收回一件武器：你需要拔剑在手才能加入战斗，或将其收入鞘中来获得空闲的手去进行其他行动。该动作同样用于拿出其他一些易于取出的物品，比如抽出魔杖。如果你的武器或类似的物品并不直接带在身上、而是在背包或类似的不易取出的地方，该动作将视为拿出一件携带的物品。

如果你的 BAB 为+1 或更高，你可以在进行移动的同时以一个自由动作拔出武器。如果你拥有「双武器格斗（Two-Weapon Fighting）」专长，你能在上述时间里同时拔出两把轻型或单手武器。

取出远程武器的弹药（比如弓箭、弩矢、弹丸或手里剑）是一个自由动作。

操作一件物品：挪动或操作一件物品通常是一个移动动作。这包括从存放它的地方取出一件物品、捡起一件武器、挪动一件重物 and 开/关门。关于这些动作是否引发借机攻击，参见上文表格。

上/下坐骑：上/下一匹坐骑通常是一个移动动作。

快速上/下坐骑：你可以通过 DC 20 的骑术检定尝试快速上/下一匹坐骑。如果你的检定失败，那么你必须通过一个移动动作上/下坐骑。如果你在本轮内已经没有移动动作用来上/下坐骑，那么你也不能尝试快速如此施为。

准备或卸下盾牌：将盾牌在你的前臂上装紧握住，你才能获得盾牌给予的 AC 加值，你也可以将盾牌卸下抛掉，以空出一只手来进行其他行动。如果你的 BAB 为+1 或更高，你也可以在进行移动的同时以一个自由动作准备或卸下盾牌。取下（但不装备）盾牌是一个自由动作。

站起：从俯卧状态站起身来是一个会引发借机攻击的移动动作。

整轮动作（Full-Round Actions）

有一些动作需要你使用一个整轮的时间来完成。所以，这些动作无法和另一个标准动作或移动动作处于同一轮内。虽然进行整轮动作会使你无法移动，不过你还是可以在该轮内进行 5 尺快步。

全力攻击（Full Attack）：如果你拥有足够高的 BAB，可以在一轮内发动多次攻击（见各职业的 BAB）；又或是你使用双武器或双头武器战斗，那么你需要发动全力攻击来获得这些额外的攻击次数。你无需在一开始指定好每次攻击的目标。在你进行下一次攻击前，你也可以得到上一击是否命中的结果。

在全力攻击期间，你唯一可以进行的动作是 5 尺快步。你可以在攻击之前、之间或是之后进行 5 尺快步。

如果你是因为足够高的 BAB 而获得多次攻击，那么你必须由这些 BAB 从高到低的顺序来发动每一次攻击。如果你使用双武器战斗，那么你可以自由决定由哪一把武器先攻击。如果你使用双头武器战斗，你也可以自由决定用哪一头先攻击。

决定你的攻击行动：当你发动第一次攻击后，你可以决定是转而进行移动动作，还是继续这次全力攻击接下来的部分。如果你在本轮已经进行过 5 尺快步，那么你无法通过移动动作进行移动，不过你还是可以用此移动动作进行其他动作。

防御式全力攻击：你能发动防御式全力攻击。如果你以此方式战斗，那么你的每一次攻击检定受到-4 减值，而 AC 在下一轮开始前获得+2 闪避加值。

施放法术（Cast a Spell）：施放需要施法时间为 1 轮的法术是一个整轮动作。法术的效果在你施放此法术的下一轮开始时生效。在你法术完成之后，你即可正常行动。如果一个法术的施法时间是 1 分钟，那么这个法术的效果同样要在 1 分钟后才能生效（通常是 10 轮时间，并且你的施法动作是每轮一个整轮动作）。这些动作必须保持连续而不能中断，否则法术将自动失败。

你只有在开始施法时才会引发借机攻击，即使你将持续施法一整轮也不会导致更多借机攻击的机会。当保持施法时，你无法对任何方格造成威胁。除此之外，施放法术的其他元素和以标准动作施放法术相同。

施放超魔法术（Casting a Metamagic Spell）：术士和吟游诗人必须使用更多时间来进行法术超魔（使用超魔专长）而不是正常的施法时间。术士和吟游诗人需要一个整轮动作来施放超魔法术（除非使用「法术瞬发」超魔，瞬发法术只需一个迅捷动作）。注意，超魔法术并非需要 1 轮施法时间，整轮动作的超魔法术会在开始施法的同轮而非下一轮生效，所以你也不需要保持施法动作直至下一轮。如果你要超魔的法术原本施法时间更长，那么你的超魔法术将需要一个额外的整轮动作来施放。

牧师和德鲁伊同样需要更多的时间，来自自发施放超魔版本的治疗/伤害法术或召唤法术。自发施放施法时间为一个标准动作的法术，需要一个整轮动作来进行超魔；同样如果你要超魔的法术原本施法时间更长，那么你的超魔法术将需要一个额外的整轮动作来施放。

在困难地形中移动 5 尺：在某些情况下，你的移动会被严重阻碍，以至于你必须费很大力气才能移动 5 尺（1 格）。这种情况下你能以一个整轮动作，向包括对角的任意方向移动 5 尺（1 格）。虽然这种移动和 5 尺快步类似，但是它依然会引发借机攻击。

奔跑（Run）：你能以一个整轮动作奔跑。如果你这样做，你将不能在本轮内进行 5 尺移动。当你奔跑时，你能以 4 倍基础速度进行直线移动（在穿着重型盔甲时为三倍）。如果你没有「飞跑（Run）」专长，你会在奔跑时失去 AC 的敏捷加值。

你可以保持奔跑的轮数等于你的体质属性。如果奔跑更久，你需要每轮进行 DC 为 10 的体质属性检定。每持续奔跑一轮，该检定 DC+1。如果检定失败，那么你必须停止奔跑。因为此情况而停止奔跑的角色，必须在其后休息一分钟时间（10 轮）才能继续奔跑。在休息状态下，角色无法比正常速度更快移动。

你无法在困难地形中奔跑，也无法向你看不见的目的地奔跑。

对于没有负重的人类而言，保持奔跑可以让他在 1 小时内移动 13 英里。

使用特殊能力：大部分特殊能力需要一个标准动作，不过有些特殊能力需要整轮动作来进行。具体见能力描述。

撤退动作（Withdraw）：从近战中撤退是一个整轮动作，撤退时你能以双倍速度移动。你撤退的起始方格不会被视为受到任何对手威胁，所以你从此方格移出时不会受到任何可见对手的借机攻击。不过，隐形的对手仍然可以对你发动借机攻击。你无法在目盲的情况下撤退，也无法在撤退的同轮内进行 5 尺快步。

如果在撤退的过程中，你从另一个受到敌人威胁的方格中离开（除了你开始撤退的那格之外），你仍然会正常受到借机攻击。

你无法通过你不具有速度的移动方式撤退。

注意，虽然被称为撤退，但是你无法以此动作完全从战斗中逃脱。

受限撤退：如果你在一轮中受限只能进行一个标准动作，那么你也可以用标准动作撤退，但是最多只能移动相当于你正常速度的距离。

自由动作（Free Actions）

自由动作几乎不需要花时间去进行，不过你每轮可以进行的自由动作次数是有限的。自由动作很难引发借机攻击，以下是一些常见的自由动作。

停止法术专注：停止专注维持一个法术是一个自由动作。

扔下物品：将一件物品扔在你的方格、或扔在邻接方格是一个自由动作。

卧倒：在你的方格卧倒是一个自由动作。

交谈：进行交谈通常是一个自由动作（即使是在你的行动轮之外）。不过，交谈超过数句话的长篇大论通常会超过一个自由动作。

迅捷动作（Swift Actions）

进行迅捷动作只会花费极少量的时间，不过能够让你做出比自由动作丰富很多的行动。你每轮只能进行一个迅捷动作，而不影响你在本轮内进行其他动作。迅捷动作和自由动作非常类似，区别在于你每轮只能进行一个迅捷动作，无论你

在这一轮做了其他任何事情。你可以在任何能进行自由动作的时刻使用迅捷动作。迅捷动作通常用来施放特殊法术、启动专长或启动魔法物品。

施放瞬发法术（Cast a Quicken Spell）：你能以迅捷动作施放一个瞬发法术（见「法术瞬发」专长），或一个施法时间为自由/迅捷动作的法术。你每轮只能施放一个此类法术，以此方式施放的法术不计入你每轮只能施放一个法术的限制。以迅捷动作施法不会触发借机攻击。

直觉动作（Immediate Actions）

和迅捷动作类似，直觉动作也只需要极少的时间来做出比自由动作更多的动作。不过和迅捷动作有所不同的是，你可以在任何时候进行直觉动作——即使是在你的行动轮之外。施放「羽落术（Feather Fall）」就是一个直觉动作，可以在任何时候施放。

在你的行动轮内，使用直觉动作将占用你本轮的迅捷动作使用次数。如果你在自己的行动轮外使用了直觉动作，你无法在你的下一轮结束前使用迅捷动作或直觉动作（换句话说，在你的行动轮前使用直觉动作，等于你预支了下轮的迅捷动作）。你无法在措手不及的状态下使用直觉动作。

其他动作（Miscellaneous Actions）

以下这些行动消耗的时间归在以上动作之外。

5 尺快步（Take 5 Foot Step）：如果你在一轮内没有进行过其他任何移动，那么你可以在本轮的任何时候进行 5 尺快步。进行 5 尺快步不会引发借机攻击。你在一轮内只能进行一个 5 尺快步，你也不能在同轮内移动任意距离后再进行 5 尺快步。

你可以在一轮内进行一个动作的前、中、后任何时段进行 5 尺快步。

只有在你不处于困难地形或黑暗环境下你才能进行 5 尺快步。任何移动速度不高于 5 尺的生物也无法进行 5 尺快步——对于这些生物来说，他们缓慢的速度使它们只有付出移动动作才能移动 5 尺。

你无法通过你不具有速度的移动方式进行 5 尺快步。

使用专长（Use Feat）：有一些专长需要特定的动作来在战斗中使用它们，另一些专长则不需要特定的动作，而是在你进行其他行动的时候自动给予你以加值。而另一些专长则完全不能被放进战斗中。关于一个专长需要的动作，你通常可以在它们的描述中找到。

使用技能（Use Skill）：大多数技能都需要标准动作来进行，而另外一些可能需要移动动作或是整轮动作，甚至是自由动作。还有一些需要完全不一样的时间段来进行。你可以在技能相关章节找到某个技能所需的具体时间。

伤害和死亡（Injury and Death）

你的生命值（Hit Points, HP）决定你有多难被杀死。无论你的当前失去的 HP 有多少，你依然可以正常地行动直到你的 HP 被降到 0 或更低为止。

失去生命值（Loss of Hit Points）

最为常见的会使你失去 HP 的情况就是承受致命伤害（lethal damage）。

HP 代表了什么：HP 通常代表了在游戏中的两种状态：在能够继续活动的前提下承受物理打击的能力；以及将沉重攻击视为较轻损伤的能力。

损失 HP 的效果：虽然在你的 HP 降到 0 前，你受到的伤害并不能过多影响你的行动；不过一旦你的 HP 降到 0，你将瘫痪。如果你的 HP 为负数但并未达到体质属性的负值，你会处于濒死状态并失去意识。如果你的 HP 为负数并等于你的体质属性负值，你会死亡。

巨创（Massive Damage, 可选规则）：如果你受到单次攻击，并且它造成了至少相当于你总 HP 一半的伤害（至少 50 点）但并未杀死你，你需要通过 DC 15 的强韧豁免。如果豁免失败，你会立刻死亡，无视你当前的 HP 情况。如果你在轮内连续受到多次攻击并被造成了相当于你总 HP 一半的伤害，但其中并没有一次单次伤害超过你总 HP 的一半（至少 50 点），此情况不适用于巨创规则。

瘫痪（Disabled, HP 为 0）

如果你的 HP 恰好被降到 0，你陷入瘫痪。

你会陷入恍惚（Staggered）状态，每个行动轮只能进行一个移动动作或是标准动作（不能两个都做，也不能进行整轮动作）。你可以继续进行移动动作而不受伤害，但是一旦你进行标准动作（或是其他需要费力的动作），那么你会在动作结束时受到 1 点 HP 伤害。除非你通过其他手段恢复了 HP，否则你的 HP 会因此被降到 -1 并陷入濒死（Dying）。

如果你的 HP 被恢复到 0 以上，那么你也获得正常行动的能力，如同你的 HP 被减至 0 之前一样。当你从濒死状态恢复时，你也处于 HP 低于 0 的瘫痪状态，这是恢复的一个阶段。见下文“稳定与恢复”。

濒死（Dying, HP 为负值）

如果你的 HP 被降至负值，但仍未达到你体质属性的负值，你陷入濒死状态。

濒死的角色将失去意识，且无法进行动作。濒死的角色每轮会流失 1 点 HP，直到他的伤势稳定或死亡为止。

死亡（Dead）

如果你的 **HP** 被降至负值且等于或超过你体质属性的负值，又或是受到巨创，那么你会死亡。角色如果因受到体质属性伤害或吸取而令体质属性被降到 0，他也会死亡。

一些强力法术，比如『死者复活 (Raise Dead)』或『复生术 (Resurrection)』可以将死亡的角色复活。详见魔法和法术章节。

稳定和恢复 (Stable Characters and Recovery)

如果一个角色的 **HP** 被减至负数（但并未死亡），他可以在下一轮以及之后的每一轮中进行一次 **DC 10** 的体质属性检定来稳定自己的伤势。此检定会受到相当于当前 **HP** 负值的减值。伤势已经稳定的生物无需进行此检定。如果角色在此检定中出自然骰出 20，检定必然成功。如果角色在此检定中失败，他会再受到 1 点伤害。在此动作进行时，失去意识或濒死的生物无法以任何特殊动作改变自己的先攻位。

受到『强酸箭 (Acid Arrow)』法术或流血效果等持续伤害影响的生物，会在稳定伤势的体质属性检定中自动失败。除了持续伤害的效果外，这些生物每轮还会损失 1 点 **HP**。

你可以通过 **DC 15** 的医疗技能检定稳定一个濒死生物的伤势。

如果任何医疗手段使得濒死生物至少恢复了 1 点 **HP**，他会自动稳定伤势并不再损失 **HP**。如果角色受到治疗并且 **HP** 恢复到 0 点，他将恢复意识并处于瘫痪状态。如果他的 **HP** 被恢复到至少 1 点，那么他也获得正常行动的能力，如同 **HP** 被减至 0 之前一样。施法者也会重新获得使用其剩余法术的能力。

伤势稳定、并能够受到医疗者照料或获得魔法治疗的角色，将恢复意识并开始自然恢复 **HP**。如果受伤的生物缺乏进一步治疗，他的生命将仍然处于危险中，在生死间摇摆不定。

获得医疗护理 (Recovery with Help)：在受到医疗 1 小时后，濒死角色的伤势会稳定，他需要通过 **DC 10** 的体质属性检定以恢复意识。在进行此检定时，角色会受到相当于当前 **HP** 负值的减值。恢复意识但 **HP** 处于负值的生物视为处于瘫痪状态。如果他没能成功恢复意识，那么在接下来的每小时中他可以再进行一次体质属性检定以尝试恢复意识。如果角色在此检定中自然骰出 20，检定必然成功。即使处于失去意识的状态，角色仍然能获得 **HP** 自然恢复。当他的 **HP** 恢复到 1 或更高时，他会自动恢复意识。

缺乏医疗护理 (Recovery without Help)：如果一个严重受伤的角色无人看护，他多半会死亡。不过，他还是有微小的几率可以死里逃生。和受到医疗护理类似，角色可以进行体质属性检定以恢复意识。不过，每次在此检定中失败，角色都会受到 1 点伤害，且无人看护的角色无法获得 **HP** 自然恢复。一旦恢复意识，角色就可以每天进行一次 **DC 10** 的体质属性检定，检定成功就可以在休息 8 小时后获得 **HP** 自然恢复；如果检定失败，角色依然会受到 1 点伤害，但不会再

次失去意识。一旦角色成功通过检定，他就会开始自然恢复 HP，无需担心会继续损失 HP。

【编注：简言之，有人照料就能每天自动回复相当于 HD 的 HP（全天卧床加倍），且检定失败也不会继续失去 HP。没人照料则必须通过 1 次检定醒来，再通过 1 次检定才能开始回复 HP，其间任何检定失败都会失去 HP。】

医疗（Healing）

在受到伤害之后，你可以通过自然方式或魔法手段恢复 HP。无论如何，你都无法让恢复的 HP 超过你的正常 HP 上限。

自然恢复（Natural Healing）：通过一夜良好休息（8 小时或更长时间睡眠），你可以恢复每角色等级 1 点的 HP。任何严重打断你休息的行为，都会导致你无法正常获得自然恢复。如果卧床休息整整一天一夜，你可以自然恢复相当于角色等级 2 倍的 HP。

魔法医疗（Magical Healing）：很多治疗法术和特殊能力都可以恢复受损的 HP。

治疗效果限制：你无法恢复多于你损失的 HP。即使是使用治疗法术，你也不能将 HP 恢复到比正常 HP 上限更高。

治疗属性伤害：每项临时属性伤害都会在角色休息一晚（8 小时）后恢复 1 点。如果卧床休息整整一天一夜，每项临时属性伤害都会恢复 2 点。

临时生命值（Temporary Hit Points）

一些特定的效果会给予角色临时 HP。这些 HP 将额外加到角色的总 HP 上限，并在角色受到 HP 伤害时优先被消耗。当临时 HP 被消耗完，角色的 HP 才会开始受到正常影响。如果给予角色临时 HP 的效果被取消或解除，角色剩余的临时 HP 也将全部失去，不过已经承受的伤害不会影响角色的现有 HP。

损失的临时 HP 无法以任何手段恢复——即使是使用治疗魔法。

体质属性提升和当前 HP：增加角色体质属性的效果，即使是暂时效果也会使得角色的总 HP 增加，但这种情况并不视为角色获得临时 HP。这些 HP 可以正常恢复，也不会在受到伤害时优先损失。

非致命伤害（Nonlethal Damage，又译瘀伤）

非致命伤害代表了角色受到的所有不会直接危及生命的外来伤害。如果得到充分的休息，非致命伤害会迅速恢复。

造成非致命伤害：有一些攻击方式可以造成非致命伤害，另一些特殊效果如高温和力竭同样可以对角色造成非致命伤害。当你的角色受到非致命伤害时，你

需要另行计算非致命伤害总值，而不是直接从角色的现有 HP 中减去受到的非致命伤害。非致命伤害并不能准确的称之为“伤害”——当你受到的非致命伤害等于现有 HP，你会陷入恍惚状态；如果非致命伤害超过你的现有 HP，你将失去意识。

使用致命伤害武器造成非致命伤害：你可以用通常造成致命伤害的近战武器来造成非致命伤害。这么做会使你的攻击检定承受-4 减值。

使用非致命伤害武器造成致命伤害：你可以用通常造成非致命伤害的武器（包括徒手打击）来造成非致命伤害。这么做会使你的攻击检定承受-4 减值。

恍惚和失去意识（Staggered and Unconscious）：当你受到等同于你现有 HP 的非致命伤害时，你将陷入恍惚状态。在此状态下，你每轮只能进行一个标准动作或一个移动动作（也可以进行自由、直觉和迅捷动作）。一旦你的现有 HP 恢复到超过你所受的非致命伤害的程度，你将恢复正常。

当你受到超过你当前 HP 的非致命伤害时，你将失去意识。在失去意识的状态下，你视为无助（Helpless）。当施法者失去意识后，他剩余的施法能力会在昏迷时保持不变。

如果生物受到了相当于他总 HP 的非致命伤害（注意不是当前 HP），他接下来受到的非致命伤害将全部视为致命伤害，不过该效果对拥有「再生」能力的生物无效。这些生物依然只会承受非致命伤害，并且会继续保持失去意识状态。
【编注：DND 3R 中无此描述。】

治疗非致命伤害：你恢复非致命伤害的速率为每小时每角色等级 1 点。可以治疗 HP 伤害的法术或能力，也可以同时移除等量的非致命伤害。

移动，位置和距离（Movement, Position, And Distance）

每一个角色的微缩棋子（Miniature）代表一个游戏场景内 6 英尺身高的人，每个图上的方格则代表一个 5x5 尺的地块。

战术移动（Tactical Movement）

你角色的速度取决于他的种族和穿戴的护甲（见下表）。你不穿甲时的速度等同于你的基本陆地速度。

表：战术移动速度

种族	无甲或轻甲	中甲或重甲
人类，精灵，半精灵，半兽人； 神裔，猫族，吸血裔，卓尔，窃影鬼，地精，大地精， 狗头人，兽人，天狗，魔裔，	30 尺 (6 格)	20 尺 (4 格)

火元素裔，土元素裔，风元素裔，水元素裔； 替换儿，半鱼人，树蛙人，狐妖，娜迦裔，轮回者， 鸚形人，巨灵裔，灵猴族，蝮血裔		
矮人； 灰矮人	20 尺 (4 格)	20 尺 (4 格)
半身人，侏儒； 鼠族； 地底侏儒，剪影人	20 尺 (4 格)	15 尺 (3 格)
人鱼	5 尺 (1 格)	5 尺 (1 格)

负重 (Encumbrance)：角色背负数量巨大的财宝、装备或是他倒下的战友时，只能用比通常情况更慢的速度移动（见负重，移动和探险规则章节）。

阻碍移动 (Hampered Movement)：困难地形、障碍物或受限的能见度也会阻碍角色的移动。

在战斗中移动：通常情况下，你可以在本轮中以你的移动速度进行移动后，再进行其他的行动（如一个移动动作或一个标准动作）。如果你只进行移动（即将你的两个动作全部用来移动），你可以移动相当于你的双倍速度的距离。

如果你用整轮动作奔跑，那么你可以移动相当于你的 4 倍速度的距离（在穿戴重甲时为 3 倍）。如果你在该轮内已经进行过整轮动作，那么你唯一可以进行的移动是 5 尺快步。

移动速度加值：野蛮人在移动速度上拥有 10 尺的额外加值（前提是他没有穿戴重甲）。经验丰富的武僧角色也可以获得更高的速度加值（前提是他没有穿戴任何护甲）。另外，很多法术和魔法物品也可以增加角色的移动速度。所有的移动速度修正应该应用于角色负重或穿甲的减值之前，但是同类型的速度加值无法叠加。

测定距离 (Measuring Distance)

通常情况下，我们以 5 尺距离为 1 个方格来计算距离。

对角格：在计算距离时，你附近的第一个对角格视为 1 格距离，第二个对角格视则为 2 格距离；第三个对角格视为 1 格距离，第四个对角格视为 2 格距离，以此类推。

你无法通过对角格穿过一个拐角（即使是进行 5 尺快步也不行）。你可以通过对角格穿过一个生物，甚至是穿过一个敌人。

你也可以利用对角格跨越一些障碍物，比如说地面上的坑洞。

距离你最近的生物：当决定距离你相同的多个生物之间哪个比较近的时候，你可以通过投骰来随机确定。

穿越方格的移动 (Moving Through a Square)

大多数情况下，你可以毫无阻碍的穿过一个未被占据的方格。不过，困难地形及一些法术和能力可能会阻碍你的移动，即使是在开阔地上。

同伴：除非你进行冲锋移动，否则你可以自由穿过被一个同伴所占据的方格。当你穿过一个被同伴占据的方格时，他并不会给你提供掩蔽（Cover）。

敌人：除非该敌人处于无助（Helpless）状态，你无法穿越一个被敌人占据的方格；你可以毫无减值地穿过一个无助状态的敌人。有一些体型极其巨大的敌人，即使在无助状态下也足以成为阻碍你正常移动的障碍物——当你跨越它们占据的方格时，每个方格的距离视为你需要移动 2 格。

结束移动：你无法在另一个生物占据的方格中结束你的移动，除非该生物处于无助状态。

闯越（Overrun）：在你的移动过程中，你可以尝试用闯越战技穿过一个敌人占据的方格（见战技详述）。

翻滚（Tumbling）：接受过特技训练的角色，可以尝试利用特技技能检定穿过被敌人占据的方格（见技能详述）。

体型极小的生物：一个超小型、微型或超微型的生物可以移入或穿越一个被占据的方格，不过这样做会触发敌人的借机攻击。

被体型差三级的生物所占据的方格：任何生物都可以穿越被一个体型至少比自己的体型大三级的生物所占据的方格。同理，一个足够大的生物可以穿越体型至少比自己小三级的生物所占据的方格。穿过被其他生物所占据的方格会触发借机攻击。

例外情形：一些生物不适用于以上列出的情况。例如，一个可以完全覆盖满自己所占据方格的生物就无法以任何方式被穿越（例：泥怪），即使是通过特技技能检定和类似方法也不行。

地形和障碍物（Terrain and Obstacles）

纠结的植被、破碎的岩石，很多非正常情况的地形都足以影响通过生物的移动能力。

困难地形（Difficult Terrain）：一些困难地形，如极其茂密的植被、碎石地面和阶梯可以影响生物的移动。在困难地形中，生物需要花费移动 2 格的速度才能移动 1 格的距离。在困难地形内移动一个对角格需要花费移动 3 格的速度。你无法通过奔跑或冲锋跨越困难地形。

如果你所占据的区域中有多种地形，那么你的移动力视为你处于其中最为困难的地形上。

拥有飞行移动能力或是虚体特性的生物不受困难地形的影响。

障碍物（Obstacles）：和困难地形类似，障碍物的存在也会影响生物的移动。如果障碍物没有完全堵塞方格，每一个存在障碍物的方格、或是方格间的障碍物都会视为 2 格移动距离。你必须为穿越这些格子付出额外的移动力。如果你的速度不足以穿越有障碍物阻碍的方格并抵达对面，那么你无法通过它们。有一些障碍物也可能需要通过技能检定来进行翻越。

另外，有一些障碍物足以完全挡住你的移动路线，你无法穿过这些障碍物。拥有飞行移动能力或是虚体特性的生物不受大多数障碍物的影响。

挤过狭窄空间（Squeezing）：有一些情况下，你可能需要挤进一个大小不足以让你完全伸展肢体的空间里。你最多可以挤入一个宽度相当于你正常占据范围一半的空间。在狭窄空间中移动 1 格通常会耗费你 2 格的速度。挤在狭窄空间内时，你的攻击检定和 AC 都需要承受 -4 减值。

当一个大型生物（通常占据 4 格空间）挤入宽度只有 1 格的空间时，它的微缩棋子将改为横向中分，以线型占据 2 格。更大的生物在挤入狭窄空间时也需要利用类似的中分法来调整占据。

一个生物可以在狭窄空间内挤过另一个生物，但无法停留在另一个生物占据的方格内。

如果你需要挤过一个宽度小于你正常占据一半的空间时，你需要为此通过一个脱逃技能检定。在利用脱逃技能挤过狭窄空间时，你无法进行攻击，AC 承受 -4 减值并失去敏捷加值。

特殊移动规则（Special Movement Rules）

以下的规则涵盖了一些可能出现的特殊移动情况。

在违规方格中结束移动：有些情况下，一个生物可能会被移动到他本来无法结束移动的方格中。如果出现此情况，那么这个角色应该停留在他最后一个移动到的正常方格内，或被移动到最接近他原本停留方格的正常方格内（取两者中距离原本停留方格较近者）。

消耗双倍移动速度：当你在会对移动造成阻碍的方格内移动时，你通常需要消耗双倍移动速度来进行移动。举例而言，在困难地形内移动 1 格需要消耗你 2 格的移动速度，在困难地形中进行 1 个对角格移动则需要消耗你 3 格的移动速度（如同你在正常地形内移动 2 个对角格）。

如果环境对移动翻倍的效果应用 2 次，则你需要耗费 4 格移动速度来移动 1 格（或耗费 6 格移动速度来移动 1 个对角格）；如果环境对移动翻倍的效果应用 3 次，则你需要耗费 8 格移动（对角格 12 格），以此类推。这是通用规则中“倍率计算叠加而非叠乘”的特例情形。

最小移动速度：无论你在移动速度上承受了多少减值，你至少都能以一个整轮动作向任何方向移动 5 尺（1 格），包括对角格。不过这无法让你穿过原本无法穿越的地形，或移入禁止一切移动的区域。这种移动方式不被视为进行 5 尺快步，会正常导致借机攻击（除非具有合适程度的掩蔽）。

不同体型生物的战斗（Big And Little Creatures In Combat）

体型比中型更大、或比小型更小的生物，在战斗中的占据位置需要应用一些特殊规则。

表：生物体型和占据、触及范围

生物体型	占据	天生触及
超微型（Fine）	0.5 尺	0 尺
微型（Diminutive）	1 尺	0 尺
超小型（Tiny）	2.5 尺	0 尺
小型（Small）	5 尺	5 尺
中型（Medium）	5 尺	5 尺
大型—高（Large, tall）	10 尺	10 尺
大型—长（Large, long）	10 尺	5 尺
超大型—高（Huge, tall）	15 尺	15 尺
超大型—长（Huge, long）	15 尺	10 尺
巨型—高（Gargantuan, tall）	20 尺	20 尺
巨型—长（Gargantuan, long）	20 尺	15 尺
超巨型—高（Colossal, tall）	30 尺	30 尺
超巨型—长（Colossal, long）	30 尺	20 尺

* 以上为对应体型的典型生物数据。特例同样存在。

超小型、微型和超微型生物：非常小的生物可能只需要占据比 1 格更小的空间，所以数个此种体型的生物甚至可以共同占据 1 个方格。一个超小型的生物占据的空间为 2.5 尺见方，所以 1 个方格中可以存在 4 个超小型的生物；25 个微型或 100 个超微型生物的占据也是 1 个方格。占据范围小于 1 格的生物通常也仅有 0 尺的触及范围——所以，它们无法近战攻击邻接格的生物，而是必须进入它们的占据范围内进行近战攻击，因此也会导致目标生物对它们发动借机攻击。而与此同时，因为你拥有足够的触及范围（作为中型生物），你可以正常地在自己的方格内对这些生物进行攻击。因为这些生物没有天生触及范围，这也意味着你在经过它们邻接的方格时不会引发借机攻击。这些生物也无法夹击敌人。

大型、超大型、巨型和超巨型生物：这些非常庞大的生物通常拥有超过 1 个方格的占据范围。占据范围超过 1 个方格的生物通常也拥有 10 尺或更远的触及范围，这表示他们可以触及到那些并不邻接它们的生物。

和那些使用长武器攻击的生物不同，拥有较远（超过 5 尺）天生触及的生物仍然可以正常地威胁邻接自己的生物。在贴近这些生物进行近战时你的角色也会引发它们的借机攻击，因为你在能够攻击到它们之前必须在其威胁范围中前进。不过，如果你以 5 尺快步接近这些生物则不会引发借机攻击。

大型或体型更大的生物可以使用长武器获得两倍的触及范围，不过，也会使它们无法攻击到在自己天生触及范围内或更近的目标。

战斗修正 (Combat Modifiers)

很多环境因素和特殊条件都会影响战斗中的攻击检定，其中一些状况会给予战斗者的攻击检定和 AC 以特定的加值和减值。

表：攻击检定修正

攻击方状态	近战攻击	远程攻击
目眩 (Dazzled)	-1	-1
被纠缠 (Entangled)	-2 (※1)	-2 (※1)
夹击对手 (Flanking defender)	+2	-
隐形 (Invisible)	+2 (※2)	+2 (※2)
居高临下 (On higher ground)	+1	+0
俯卧 (Prone)	-4	- (※3)
战栗或惊惧 (Shaken or frightened)	-2	-2
挤在狭窄空间 (Squeezing through a space)	-4	-4

※1 被纠缠生物敏捷属性承受-4 减值，这可能影响他的攻击检定。

※2 目标的 AC 失去敏捷加值。

※3 大多数远程武器无法在使用者俯卧时攻击；不过俯卧使用弩、火器和手里剑则无减值。

表：防御等级修正

防御方状态	对近战 AC	对远程 AC
拥有掩护 (Behind cover)	+4	+4
目盲 (Blinded)	-2 (※1)	-2 (※1)
拥有隐蔽或隐形 (Concealed or invisible)	见隐蔽	
畏缩 (Cowering)	-2 (※1)	-2 (※1)
被纠缠 (Entangled)	+0 (※2)	+0 (※2)
措手不及 (Flat-footed)	+0 (※1)	+0 (※1)
被擒抱而攻击方未受擒抱 (Grappling, but attacker is not)	+0	+0
无助 (Helpless)	-4 (※3)	+0 (※3)
跪倒或坐下 (Kneeling or sitting)	-2	+2
被压制 (Pinned)	-4 (※3)	+0 (※3)
俯卧 (Prone)	-4	+4
挤在狭窄空间 (Squeezing through a space)	-4	-4
被震慑 (Stunned)	-2 (※1)	-2 (※1)

※1 防御方的 AC 失去敏捷加值。

※2 被纠缠生物敏捷属性承受-4 减值。

※3 防御方的 AC 失去敏捷加值。

掩蔽 (Cover)

在确定你的目标是否对于你的远程攻击具有掩蔽时，你需要选择你所在方格的一个角，并画出一条攻击线连接你攻击目标方格的任意一个角。如果这条效果线经过的格子中或边线上有任何可以为目标提供掩护的遮挡物，或是穿过的格子有任何生物占据，那么你攻击目标视为具有掩蔽 (AC +4)。

在进行近战攻击时，如果你所在方格的一角、和你邻接目标所在方格的一角之间有墙壁（即使是矮墙）阻隔，那么目标视为具有掩蔽。当你在对并非邻接的目标发动攻击时（比如使用长武器攻击），那么使用远程攻击的判定标准决定目标是否具有掩蔽。

低矮的障碍物与掩蔽 (Low Obstacles and Cover)：一个低矮的障碍物（比如高度不超过你身高一半的矮墙）可以提供掩蔽，不过仅对处于它周围 30 尺（6 格）内的生物有效。如果攻击方与该障碍物的距离比防御方更近，那么他可以忽视掩蔽。

掩蔽与借机攻击 (Cover and Attacks of Opportunity)：你无法向对你拥有掩蔽的目标发动借机攻击。

掩蔽和反射豁免 (Cover and Reflex Saves)：如果你拥有掩蔽，那么你在抵抗源点位于掩蔽物另一侧的爆发型攻击效果时，反射豁免检定+2。注意，可以弥散并包裹掩蔽物的效果无视此加值。

掩蔽和隐匿检定 (Cover and Stealth Checks)：你需要在拥有掩蔽的情况下才能使用隐匿技能。如果没有掩蔽，你需要利用隐蔽 (Concealment, 见下) 才能进行隐匿技能检定。

软掩蔽 (Soft Cover)：任何生物，甚至包括敌人都可能在你受到远程攻击时提供掩蔽，使你 AC +4。不过，软掩蔽不提供反射豁免加值，你也不能使用软掩蔽展开隐匿。

大型生物和掩蔽 (Big Creatures and Cover)：拥有超过 5 尺（1 格）占据范围的生物在近战攻击时，掩蔽物的决定方法和更小的生物略有不同。这些生物可以选择自己所占据的任何一格作为起点，来判断对方是否拥有掩蔽。同样，在对这些生物发动近战攻击时，你可以选择任何一个它所占据的方格作为终点，来判断它是否对你拥有掩蔽。

部分掩蔽 (Partial Cover)：如果生物拥有掩蔽，但是它身体的一半以上处于可见状态，那么它从掩蔽中只能得到 AC +2 和反射豁免检定+1。生物获得的掩蔽是否为部分掩蔽由 GM 裁定。

全掩蔽 (Total Cover)：如果你和目标之间不存在效果线（意即你无法在避开坚实屏障的前提下画出与目标之间的连接线），那么目标视为对你全掩蔽。你无法对具有全掩蔽的目标发动攻击。

强化掩蔽（Improved Cover）：一些情况下，你的目标可能会找到非常良好的掩蔽物（比如带箭垛的护墙），这些增强的掩蔽可以为它们提供更高的 AC 和反射豁免加值。强化掩蔽使目标从掩蔽中获得的 AC 和反射豁免加值翻倍（AC +8，反射豁免+4）。除此之外，拥有强化掩蔽的生物还能在对抗任何需要反射豁免检定的效果时，视为拥有『精通反射闪避』能力，并且在强化掩蔽下隐匿技能检定+10。

隐蔽（Concealment）

在确定目标是否对于你的远程攻击具有隐蔽时，你需要选择你所在方格的一个角，并画出一条攻击线连接你攻击目标方格的任意一个角。如果这条效果线经过的格子中或边线上有任何可以为目标提供隐蔽的效果，那么你攻击目标视为具有隐蔽。

在进行近战攻击时，目标生物只有整个占据范围完全处于隐蔽的效果影响下才能视作拥有隐蔽。当你在对并非邻接你的目标发动攻击时，那么使用远程攻击的判定标准决定目标是否具有隐蔽。

除此之外，一些魔法效果会使得受其影响的生物对于所有攻击都视为拥有隐蔽，而并不需要一定有隐蔽物的存在。

隐蔽失手率（Concealment Miss Chance）：对于拥有隐蔽的生物，攻击方对其发动的成功攻击需要额外承受 20% 的失手率。在发动攻击时，攻击者正常进行攻击检定，如果命中则防御方必须进行 d% 检定来尝试回避攻击。复数的隐蔽效果并不叠加，取其高者。

隐蔽与隐匿检定（Concealment and Stealth Checks）：你也可以利用隐蔽使用隐匿技能。如果没有隐蔽，那么你会需要利用掩蔽来进行隐匿技能检定。

全隐蔽（Total Concealment）：如果你能以一条效果线连接目标，但目标不在你的视线内，那么他对你视为全隐蔽。你无法攻击拥有全隐蔽的目标，不过你可以尝试攻击目标可能存在的方格。对于拥有全隐蔽生物的攻击需要承受 50% 的失手率（而非对通常隐蔽效果的 20%）。你无法对拥有全隐蔽的目标进行借机攻击，即使你知道对方所存在的方格位置。

忽视隐蔽效果（Ignoring Concealment）：隐蔽并非绝对有效。如果对方拥有黑暗视觉，那么昏暗或黑暗的环境无法提供有效隐蔽。在相同的光源条件下，拥有昏暗视觉的生物可以清晰地看到比普通生物更远的距离；拥有隐形的生物视为拥有全隐蔽，但即便是依赖视觉观察的生物仍可以利用察觉技能判断其位置。隐形生物移动时隐匿技能检定拥有 +20 加值，而在静止时为 +40（虽然对手不一定能看到你，不过他们依然可以利用其它类型的感官、以及你行动的蛛丝马迹估测你所存在的位置）。

隐蔽程度变化 (Varying Degrees of Concealment)：一些特殊条件也可能会对正常的隐蔽造成增强或削弱，并同时调整其需要承受的失手率。

夹击 (Flanking)

在对目标进行近战攻击时，如果你的对手正被另一个敌对它的角色或生物在你的正对角威胁，那么你的攻击检定拥有**+2** 夹击加值。如果你不确定两个角色是否正在夹击另一个目标，将这两个角色的方格中心连出一条线。如果这条线穿过了目标生物占据的方格（要求穿过对边），那么就可以确定目标受到夹击。

特殊情况：如果进行夹击的攻击方占据超过 **1** 格，那么他在任何一个所占据的方格达到夹击条件时，攻击检定都可以获得夹击加值。

只有另一个威胁到夹击目标的角色，才能帮助你对该目标的攻击获得夹击加值。只有 **0** 尺触及的生物无法夹击任何敌人。

无助的目标 (Helpless Defenders)

如果一个目标被束缚 (bound)、睡眠 (sleeping)、麻痹 (paralyzed) 或失去意识 (unconscious)，除非你手下留情，否则它对你视为无助。

正常攻击：无助的目标在对抗近战攻击时 **AC -4**。除此之外，无助的角色视为只有敏捷属性为 **0**，所以他在对抗所有的远程和近战攻击时 **AC** 还会受到额外 **-5** 减值（总计对近战**-9**，对远程**-5**）。无助的角色同时也视为处于措手不及状态。

致命一击 (Coup de Grace, CDG)：以一个整轮动作，你可以用一次近战攻击终结一个无助对手的性命。你也可以使用弓或弩发动 **CDG**，不过前提是目标需要处于邻接你的位置。**CDG** 会自动命中目标且造成重击。如果目标在受到了这次攻击之后依然生存，那么他还要再进行一次 **DC** 为「**10+CDG 伤害**」的强韧豁免检定，如果检定失败就会立刻死亡。盗贼能在进行 **CDG** 时加上自己的偷袭伤害。

进行 **CDG** 会导致威胁着你的敌人对你进行借机攻击。你无法对免疫重击的生物发动 **CDG**。你可以对拥有全隐蔽的生物发动 **CDG**，不过这样做需要消耗两个连续的整轮动作（先花 **1** 轮找到目标现在所处的方格，再用第二个动作进行致命一击）。

特殊攻击 (Special Attacks)

本章中包含有你的角色在除了进行普通攻击、施放法术和使用职业能力外，可以使用的所有不同类型的特殊战斗技巧。有一些特殊攻击可以作为其他动作（比如一次攻击）的一部分或一次借机攻击来使用。

援助他人（Aid Another）

在近战中你可以通过干扰或夹攻你的敌人，从而协助一个你的同伴对它发动攻击或进行防御。如果你的位置可以对一个正在和你的同伴近战的敌人发动近战攻击，那么你就可以尝试以一个标准动作援助你的同伴。你进行一次近战攻击，攻击目标的 **AC** 视为 **10**。如果你的攻击命中，那么在你的下一轮开始之前，你的同伴下一次对目标发动的近战攻击检定 **+2**，或是在对抗目标下一次发动的攻击时 **AC +2** 加值（由你决定）。一个角色可以同时获得多个其他角色的援助，这些加值可以叠加。

你也可以利用援助他人动作，为一个同伴的其他行动提供加值，比如让他摆脱魔法的影响、或是进行一次技能检定。

冲锋（Charge）

冲锋是一个特殊的整轮动作，在冲锋时你能以你的双倍速度移动并发动一次攻击。不过，使用冲锋会对你的移动方式进行一些特别的限制。

冲锋移动：在冲锋时，你必须在你的攻击之前进行移动，之后则不可。你需要在冲锋时至少移动 **10** 尺，并可以向你的目标直线移动相当于最多两倍于你速度的距离。如果你在冲锋时的移动距离等于或小于你的速度、且你至少拥有 **+1** 的 **BAB**，那么你可以在冲锋时拔出一件武器。

你必须在一条无障碍的路线上冲锋目标，且在这条路线上你的速度不能受到限制（如困难地形）。你必须移动到你能够攻击到目标的最近位置才能停下，如果这些空间被占据或阻挡，那么你无法完成冲锋。如果你的起始方格到结束方格之间的路线上有任何会阻挡、减速你移动的障碍物或者被一个生物占据（包括你的同伴），你无法冲锋。不过，无助的生物不会阻碍冲锋。

如果你在一轮开始时冲锋目标不在你的视野中，那么你无法冲锋它。

你在进行冲锋的同一轮内也无法进行 **5** 尺快步。

如果你在一轮内受限只能进行一个标准动作，那么你也可以进行冲锋，不过你能移动的距离最多等同于你的速度（而不是双倍），而且你无法在冲锋时拔出武器（除非你拥有「即时备战」专长）。以上条件只有你被限制每轮只能执行一个标准动作时方可使用。

冲锋攻击：在进行移动以后，你可以进行一次近战攻击且攻击检定 **+2**，但你在下一轮开始前 **AC -2**。冲锋的角色在使用冲撞（**Bull Rush**）战技攻击目标时也会获得 **+2** 加值。即使你在一轮内拥有多次攻击能力，比如拥有足够高的 **BAB** 或者使用多件武器作战，你也只能在冲锋后发动一次单次攻击。

长枪冲锋：如果角色骑乘战斗并使用长枪（**Lance**），他可以在冲锋攻击时造成双倍伤害。

迎击武器：矛、三叉戟和其他拥有迎击（**Brace**）特性的武器，可以在通过准备动作攻击一个冲锋角色时造成双倍伤害。

战技（Combat Maneuvers）

在战斗中，你可以使用数种战技来阻碍或是打垮你的对手，包括进行冲撞、卸武、擒抱、闯越、破武、绊摔、阴招、拖拽、移位和盗取。虽然这些战技的效果各有不同，不过判定它们成功与否的机制大体相同。

战技加值（Combat Maneuver Bonus, CMB）：每一个角色都有属于自己的战技加值。CMB 代表了你在使用战技上的熟练程度，一个角色的 CMB 可以通过以下公式得出：

$$\text{CMB} = \text{BAB} + \text{力量修正} + \text{体型修正}$$

体型为超小型及以下的生物可以使用敏捷修正而非力量修正来决定 CMB。用于 CMB 的特殊体型修正排列如下：超微型-8，微型-4，超小型-2，小型-1，中型+0，大型+1，超大型+2，巨型+4，超巨型+8。一些专长和能力也会为你在进行特定的战技攻击时提供加值。

进行战技攻击：如果你要发动一次战技攻击，那么你需要选择你希望发动的战技类型。大部分战技攻击通常都是攻击动作、全力攻击或是借机攻击（在可以进行近战攻击的条件下）的一部分，而其他一些战技则需要特定的动作。除非特别提及，否则进行战技攻击会引发攻击目标的借机攻击。如果此次借机攻击命中，那么你在战技攻击检定上会承受相当于所受伤害的减值。如果你的目标处于行动不能、失去意识以及其他类似的状态，你的战技攻击将自动成功（如同你在攻击检定上自然骰出 20 一样）。如果目标处于被震慑状态，那么你对它发动的战技攻击检定+4。

如果你要发动一次战技攻击，那么你需要进行一次攻击检定，不过用你的 CMB 取代你原本的攻击加值，并加上其他来源于法术、专长等效果制造的加值。这些加值必须符合你用来发动战技攻击的武器类型。这次战技攻击的检定 DC 等同于你目标的 CMD（见下）。战技攻击视同进行攻击检定，所以你必须考虑它会因为目标隐蔽等效果而受到的命中修正。

战技防御（Combat Maneuver Defense, CMD）：每一个角色都有属于自己的战技防御值。CMD 代表了你对抗战技攻击的能力，角色的 CMD 可以通过以下公式得出：

$$\text{CMD} = 10 + \text{BAB} + \text{力量修正} + \text{敏捷修正} + \text{体型修正}$$

用于 CMD 的特殊体型修正排列如下：超微型-8，微型-4，超小型-2，小型-1，中型+0，大型+1，超大型+2，巨型+4，超巨型+8。一些专长和能力也会为你在对抗特定的战技攻击时提供加值。生物也可以将自己所有的环境、偏斜、闪避、内在、幸运、士气、褻渎和神圣 AC 加值加在自己的 CMD 上。生物的任何 AC 减值同样也会影响它的 CMD；如果生物处于措手不及状态，那么它也会在 CMD 上失去敏捷加值。

决定战技攻击是否成功：如果你的战技攻击检定结果等于或超过了目标的 CMD，那么你的战技攻击成功并造成相对应的效果。有一些战技如冲撞，会根据你的攻击检定结果超过对方 CMD 的程度来决定造成的效果。在战技攻击检定

中自然骰出 20 总是被视为成功（除非是用来进行挣脱束缚的对抗检定），而自然骰出 1 则必然失败。

冲撞（Bull Rush）：取代一次近战攻击，你可以用一个标准动作或是作为冲锋的一部分来发动冲撞战技。你只能冲撞体型最多比你大 1 级的生物。冲撞攻击可以把目标向后直线击退一定距离但不造成伤害。如果你没有「精通冲撞（Improved Bull Rush）」专长或是类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

如果你的冲撞战技成功命中，你可以将目标撞退 5 尺距离，加上你的战技攻击检定结果每超过目标的 CMD 5 点再将其额外撞退 5 尺。如果你愿意，你可以和目标一起移动——前提是你还有足够的移动力。如果战技攻击失败，你必须在目标正前方的位置结束移动。

因为受到冲撞而被迫移动的目标不会因此而引发借机攻击，除非你拥有「高等冲撞（Greater Bull Rush）」专长。你无法将一个生物撞入有物体或是障碍物占据的方格，如果在目标被你冲撞的路线上有另一个生物存在，那么你必须也立刻做一次战技攻击检定来冲撞该生物，在此过程中你每多冲撞一个生物就会在战技攻击检定上承受-4 减值。如果这次冲撞战技也成功命中，那么你可以将冲撞的生物撞退等同于你冲撞检定所得的最小结果。举例来说，某战士冲撞一个地精并可以将其撞退 15 尺，而在地精被移动 5 尺后撞上了第二个地精，于是，战士还要对第二个地精再进行一次冲撞，并可以将其撞退 20 尺，那么两个地精会一起开始移动并在 10 尺后停下（因为第一个地精最多只能移动 15 尺）。

卸武（Disarm）：取代一次近战攻击，你可以尝试缴下一个目标持有的器械。如果你没有「精通卸武（Improved Disarm）」专长或类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。如果你尝试徒手进行卸武检定，你的战技攻击检定将承受-4 减值。

如果卸武战技成功命中，目标就必须按照你的要求丢下一件手持的物品（包括双手持用的物品）。如果你的战技攻击检定成功、且结果超过了目标的 CMD 10 点或更多，那么目标必须抛掉它双手中的所有物品（如果目标拥有超过两只手，它最多也只会抛掉两件物品）。如果你的战技攻击检定失败、且结果低于目标的 CMD 10 点或更多，那么你用来发动卸武战技的武器反而会掉落。如果你成功地徒手卸去了对方的武器，那么你可以自动拾取对方被抛下的武器。

擒抱（Grapple）：以一个标准动作，你可以尝试擒拿对手，阻碍它的行动。如果你没有「精通擒抱（Improved Grapple）」专长或类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。如果一个类人生物在尝试擒抱目标时没有将双手都空出，那么他的战技攻击检定将承受-4 减值。

如果你的擒抱战技成功命中，那么你和目标都会进入被擒抱状态。如果你擒抱了一个并不邻接你的目标，那么你需要将这个目标移动到一个邻接你的方格中（如果你的邻接位置没有空格，则擒抱失败）。虽然擒抱双方都处于被擒抱的状态，但是只有你（或是发动擒抱的生物）才能以自由动作解除擒抱，将双方同时释放。如果你保持擒抱，那么在接下来的每轮中你都要以一个标准动作做一次擒抱检定来保持擒拿。如果你的目标未能成功挣脱擒抱，你会在接下来的维持擒抱轮中，对这个生物的擒抱检定具有+5 环境加值。一旦你擒抱了一个对手，那么

一次成功的擒抱检定不但可以让你保持对这个敌人的擒抱，还能让你使用以下这些特殊动作（作为你维持擒抱的标准动作的一部分）。

移动：你可以拖着被擒抱的目标以你速度的一半移动。在你移动结束时，你可以把被擒抱的对手放在任何一个邻接你的方格中。不过，如果你尝试把目标放在一个危险的环境，如「火墙术（Wall of Fire）」的作用范围内或是大坑中，目标会立刻获得一次挣脱你擒抱的对抗机会，且检定获得+4 加值。

伤害：你可以对被擒抱的目标造成相当于你拥有的徒手打击、天武攻击、甲刺、轻型或单手武器攻击的伤害。这些伤害既可以是致命伤害，也可以是非致命伤害。

压制：你可以将被擒抱的对手彻底压制住。虽然你压制了对手，但是你不视为被擒抱。不过，你会因此而失去 AC 上的敏捷加值。

捆绑：如果你成功地压制了对手、以某些手段将之束缚或使其失去意识，你可以用绳索将其捆绑。捆绑的效果与压制类似，不过挣脱的 DC 会上升到「20+你的 CMB」（而非像普通挣脱擒抱一样使用 CMD），而且绳索并不需要像擒抱者一样每轮进行检定以维持擒抱。如果你正在擒抱一个目标，你也可以尝试捆绑它，不过这么做会要求你进行一次承受-10 减值的战技检定。如果逃脱捆绑的 DC 高于「20+被捆绑者的 CMB」，那么目标将无论如何也无法逃出被五花大绑的命运，即使它在对抗擒抱的战技检定中自然骰出 20。

【速查】擒抱（Grappled）：被擒抱的生物被其他生物、陷阱或某些效果所束缚住。被擒抱的生物无法移动，且敏捷-4。被擒抱的生物的所有攻击检定和战技检定-2，除了那些用以发动或脱离擒抱的检定。此外，被擒抱的生物无法进行需要两只手来实行的动作。被擒抱的生物若要尝试施法或使用类法术能力，则必须通过 DC 为「10+擒抱者 CMB+法术环级」的专注检定，检定失败则失去法术。被擒抱的生物无法进行借机攻击。

被擒抱的生物无法使用隐匿技能从擒抱自己的生物面前隐藏，即便是通过『视线躲藏』之类的特殊能力也一样。如果被擒抱的生物通过法术或其他能力隐形，他用以避免被擒抱的 CMD 将获得+2 的环境加值，但除此以外别无益处。

【速查】压制（Pinned）：被压制的生物被紧紧束缚住，只能进行少量动作。被压制的生物无法移动，并失去 AC 的敏捷加值。被压制的角色的 AC 还要受到额外的-4 减值。被压制的生物能够进行的动作非常有限。它总是能够尝试恢复自由，通常是通过战技检定或脱逃技能检定来实现。被压制的生物可以进行言语或心理活动，但无法施放任何需要姿势或材料成分的法术。被压制的生物若要尝试施法或使用类法术能力，则必须通过 DC 为「10+擒抱者 CMB+法术环级」的专注检定，检定失败则失去法术。压制是擒抱状态的更严重版本，它们的效果并不叠加。

如果你被擒抱：如果你被其他生物擒抱，那么你也可以通过一个标准动作，进行一次战技检定以挣脱对手的擒拿（DC 为擒抱者的 CMD，不会引发

借机攻击)或是一次脱逃技能检定(DC也等于对手的CMD)。如果你成功挣脱擒抱,那么你可以正常地行动。除此之外,如果你在对抗中成功,你可以立刻反过来擒抱刚才试图擒抱你的生物(意即刚才擒抱你的生物将失去自由撤除擒抱的权利,而你获得该权利)。在被擒抱时,除了尝试挣脱外,你还可以进行其他不需要两只手都空闲的动作,比如施放法术、或是用轻型或单手武器对任何处于你触及范围内的敌人(包括正在擒抱你的生物)发起攻击和全力攻击。如果你被对方压制,那么你将会受到更严格的动作限制。

多个生物进行擒抱:多个生物可以尝试同时擒抱一个目标。第一个对目标发动擒抱的生物将进行擒抱检定,每有超过一个擒抱者协助(使用援助他人动作),这个生物的擒抱检定就获得+2加值。同样,多个生物也可以帮助一个生物摆脱对方的擒抱。每有超过一个擒抱者协助挣脱(使用援助他人动作),这个生物的擒抱检定就获得+2加值。

闯越(Overrun):你可以用一个标准动作,或是作为冲锋攻击的一部分而发动闯越战技,你将穿越这个生物占据的方格,你只能闯越体型最多比你大1级的生物。如果你没有「精通闯越(Improved Overrun)」专长或是类似的能力,那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。如果闯越战技攻击失败,你必须在目标正前方的位置结束移动,如果该方格被占据则移动到距离此方格最近的方格中。

每当你尝试闯越目标时,它可以选择放任你的闯越,这样你不需要进行战技攻击检定就能穿过它占据的方格;反之,如果目标不打算回避,你就需要如常进行战技检定。如果你的战技攻击成功命中,你就可以成功穿过目标占据的方格。如果你的战技攻击检定成功、且结果超过了目标的CMD 5点或更多,那么你除了可以顺利穿越,还能将目标击倒至俯卧。如果目标拥有超过两条腿,那么它每多一条腿就会令你的战技攻击DC +2。

破武(Sunder):取代一次正常的近战攻击,你可以尝试击破对手持有或穿着的一件物品。如果你没有「精通破武(Improved Sunder)」专长或是类似的能力,那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

如果你的战技攻击成功命中,你就会对这件物品的HP造成伤害。伤害的数值需要受到物品硬度的减免。如果物品的HP被降至其总HP的一半,它将陷入破损状态。如果你的破武攻击将物品的HP降至0或更低,你可以选择是否将之完全摧毁。如果你选择不摧毁它,物品将保留1点HP且处于破损状态。

【速查】破损(Broken):破损状态下,武器攻击和伤害检定-2,重击降为20-20×2;防具AC加值减半,防具减值加倍;技能用工具的检定效果-2;魔杖和法杖消耗双倍的充能次数。

绊摔(Trip):取代一次正常的近战攻击,你可以尝试将一个体型最多比你大1级的生物掀翻在地。如果你没有「精通绊摔(Improved Trip)」专长或是类似的能力,那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

如果你的战技攻击检定结果超过了目标的CMD,目标将被击倒至俯卧。如果你的战技攻击检定失败、且结果低于目标的CMD 10点或更多,那么你则会被对方反摔至俯卧。如果目标拥有超过两条腿,那么它每多一条腿就会令你的战技攻击DC +2。有一些特殊的生物——比如泥怪、没有腿的生物和飞行生物则

无法绊摔。【编注：在持有武器的情况下，你可以用任何武器发动绊摔战技；但是只有拥有绊摔特性的武器才能在遭到反摔的情形下，丢弃该武器来避免被摔倒。】

阴招 (Dirty trick, APG)：你可以用一个标准动作尝试骚扰邻接的敌人，该战技能够以各种形式的下三滥手段使目标陷入短时间的负向状态中。比如，把沙子踢进对手眼里使其目盲 1 轮、拉下对手裤子使其移动速度减半、踹向对手要害使其恶心 1 轮等，诸如此类。GM 有权决定这个战技能造成什么效果，但无法将之用于造成永久性的负面效果，目标必须要能够用一个移动动作解除此战技造成的影响。如果你没有「精通阴招 (Improved Dirty Trick, APG)」专长或是类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

若战技成功，目标将承受负面效果，此负面效果限定为下列状态之一：战栗、纠缠、耳聋、恶心、目眩、目盲，此状态持续 1 轮。你的战技检定结果每高于目标 CMD 5 点，状态持续时间便追加 1 轮。目标能够消耗一个移动动作解除此战技造成的影响。若你拥有「高等阴招 (Greater Dirty Trick, APG)」专长，此状态持续时间将延长为 1d4 轮，并且你的战技检定结果每高于目标 CMD 5 点，状态持续时间便追加 1 轮；同时，要解除你的阴招造成的影响，必须消耗一个标准动作而非移动动作。

拖拽 (Drag, APG)：你可以用一个标准动作尝试拖拉邻接的敌人，使其跟在你后面一直线进行移动。你不能对比自己体型大 2 级以上的目标使用这个战技。如果你没有「精通拖拽 (Improved Drag, APG)」专长或是类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

若战技成功，你与目标将往后方 5 尺移动，目标将占入原本你所在的位置，而你将移进该处一直线后方的 1 格。你的战技检定结果每高于目标 CMD 5 点，便能再拉着目标多移动 5 尺。要使用此战技，你必须能够与目标一同移动。若你不具有完整的移动速度（移动速度受限），拖拽战技最多仅能进行至你当前所能移动的距离，然后结束。

因此战技而移动的敌人不会因这个移动触发借机攻击，除非你拥有「高等拖拽 (Greater Drag, APG)」专长。【译注：此专长内注明了你本人仍然不能对被你拖拽的目标发动借机攻击。】你不能以此战技将单位移至有障碍物或固体存在的格子。若动作路径上有其他单位存在，则此战技动作将在与该单位邻接的格子结束。

稳固 (Stability)：部分角色（如矮人）与多种怪物具有在战场上难以被移动的特性，比如有很多只脚或下盘稳固。此类生物能将其对抗冲撞等战技的 CMD 加值同样运用于对抗拖拽战技。

移位 (Reposition, APG)：你可以用一个标准动作尝试改变敌人的所在位置，使其移往与你所处接近的其他位置内。你不能对比自己体型大 2 级以上的目标使用这个战技。如果你没有「精通移位 (Improved Reposition, APG)」专长或是类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

若战技成功，你可以将目标移往距其 5 尺内的 1 个新位置。你的战技检定结果每高于目标 CMD 5 点，便能使其再多移动 5 尺。除了最后的 5 尺以外，目

标每次移动到的位置必须在你的触及范围内。你不能以此战技将目标移往如落穴或火墙等具危险性的位置。

因此战技而移动的敌人不会因这个移动触发机会攻击，除非你拥有「高等移位（**Greater Reposition, APG**）」专长。【译注：此专长内注明了你本人仍然不能对被你移位的目标发动借机攻击。】你不能以此战技将单位移至有障碍物或固体存在的格子。

盗取（Steal, APG）：你可以用一个标准动作尝试夺取敌人的一件物品。你能够靠此战技从目标身上盗取一个没有被持用、没有放在包里且没有被隐藏起来的物品。要使用此战技，你必须至少有一只手处于自由状态（什么都不能拿）。你必须在进行战技检定前指定你想夺取的物品。如果你没有「精通盗取（**Improved Steal, APG**）」专长或是类似的能力，那么你会受到进行战技攻击目标的借机攻击。

仅是被简单别在衣上皮带上等处的物品如别针、项链等很容易便能被取下（目标不会得到任何 **CMD** 加值），紧紧系在身上的物品如斗篷、收在鞘中的武器、小腰包等较难以被夺取，目标将得到+5 以上的 **CMD** 加值对抗你的盗取战技。完全固定在身上的物品如铠甲、背包、靴子、衣服、戒指等无法以此战技夺取。以手持用的物品，如武器、魔杖等亦不会被盗取，必须使用卸武战技才能将其夺下或打落。虽然此战技只能对你触及范围内的目标使用，但作为例外，你可以用鞭子对攻击范围内的目标使用盗取，但必须使战技攻击检定承受-4 减值。

GM 拥有裁判哪样物品可以被盗取的最终决定权。若战技成功，你将夺下目标的 1 样物品，你必须能够碰到你想夺取的物品（由 **GM** 决定）。若你不具有「高等盗取（**Greater Steal, APG**）」专长，敌人将马上发现你偷走了他的物品。【译注：若有此专长，敌人在战斗结束后才会发现。】

虚招（Feint）

你可以通过一个标准动作，以唬骗技能检定向对手发动虚招。虚招的 **DC** 为「10+目标 **BAB**+感知修正」。如果你的目标在察言观色技能上受训，那么 **DC** 则改为「10+目标察言观色技能检定加值」，两者取高。如果你成功地使用了虚招，目标将在对抗你的下一次近战攻击时，无法在 **AC** 上获得自己的敏捷加值（如果有）。这次攻击必须在你的下一轮中或下一轮前发动。

当对一个非类人生物进行虚招检定时，你承受-4 减值。对一个只有动物智力水平（1-2）的生物使用虚招时，你承受-8 减值。你无法对没有智力属性的生物发动虚招。使用虚招不会引发借机攻击。

以移动动作发动虚招：如果你拥有「精通虚招（**Improved Feint**）」专长，你能以移动动作发动虚招。

骑乘战斗（Mounted Combat）

以下的骑乘战斗规则假定你是骑在马上战斗，不过也同样可以应用在更为特殊的坐骑，比如狮鹫和龙上。

战斗中的坐骑：马（horse）、矮种马（pony）和骑乘用犬（riding dog）可以在战斗中骑乘。不过，如果它们没有接受过适当的作战训练（见驯养动物技能），坐骑会在战斗中受惊失控。如果你保持在坐骑上，那么你每轮需要花费一个移动动作通过 DC 20 的骑术检定来控制坐骑。如果你成功控制了坐骑，那么你可以在此动作后再进行一个标准动作。如果你失败，那么这个移动动作会延长为一个整轮动作，你在下一轮开始前将不能进行任何动作。

你的坐骑将在你的先攻位上行动，你可以使用坐骑的速度来移动，但只需要坐骑使用它自己的移动动作。

马（矮种马除外）是大体型生物，占据 10 尺（2 格）见方。方便计算起见，在战斗中你和你的坐骑视为占据相同的空间。

在骑乘时战斗：你可以通过 DC 5 的骑术检定用双膝控制自己的坐骑，同时空出两只手来进行攻击和防御。这是一个自由动作。如果攻击体型小于你的坐骑且步行的生物，你会因视为处于居高临下而使近战攻击+1。如果你的坐骑移动了超过 5 尺，那么在此之后你只能进行一次近战攻击——因为你需要等待自己的坐骑接近对手，所以不可能获得足够的时间来发动全力攻击。即使你的坐骑以全速移动，你也不会因骑乘时的近战攻击上承受任何减值。

如果你的坐骑发动冲锋，那么你的 AC 同样会承受因冲锋而带来的减值。如果你在坐骑冲锋后发动攻击，那么你也可以获得近战攻击的冲锋加值。当骑乘冲锋时，你使用长枪攻击可以造成双倍伤害。

你可以在坐骑双倍速度移动时使用远程武器攻击，不过攻击检定承受-4 减值；若坐骑奔跑（4 倍速度移动）则你的远程武器攻击承受-8 减值。在这两种情况下，你都视为在坐骑移动到一半的位置进行攻击检定。你可以在骑乘时使用远程武器进行全力攻击。和正常情况一样，你可以如常进行移动动作。

在骑乘时施法：你可以在坐骑以其速度正常移动时，在它移动之前或之后施放法术。如果你让坐骑在你施放法术的之前和之后都进行移动，那么就会造成你在坐骑进行移动时继续施法。坐骑移动的颠簸会要求你在施法时进行 DC 为「10+法术环级」的专注检定，检定失败则将失去该法术。如果你的坐骑正在奔跑（4 倍速度移动），那么你可以在坐骑移动到一半的位置进行施法。不过因为奔跑时更为糟糕的施法环境，你的专注检定 DC 也会随之上升到「15+法术环级」。

坐骑倒下：如果你的坐骑倒下，那么你可以通过 DC 15 的骑术检定来软着陆并不受任何伤害。如果检定失败，你将承受 1d6 点伤害。

骑手落马：如果你在坐骑上失去意识，你有 50% 的几率会继续留在鞍上（如果你使用军用鞍座，那么几率上升到 75%），否则你将坠马并受到 1d6 点伤害。在失去骑手以后，你的坐骑会立刻脱离战斗。

投炸武器（Throw Splash Weapon）

投炸武器（splash weapon，又译泼溅或溅射武器）是一种用于远程攻击，在命中目标以后会发生爆裂、并溅射伤害目标及其附近生物的生物的武器。使用投炸武器需要你对目标进行一次远程接触攻击检定。投炸武器不需要任何武器擅长条件，因此你不会承受攻击检定的-4 减值。除了对被命中的生物造成直接伤害外，投

炸武器还能溅射伤害目标周围 5 尺半径内的所有生物。投炸武器不能用来造成基于精确瞄准的伤害（比如偷袭）。

你还可以不瞄准一个生物，而是对某一落地点使用投炸武器攻击。对地面投掷投炸武器视为攻击一个 AC 为 5 的目标，如果成功命中，那么所有邻接此方格的生物将会受到投炸武器的溅射伤害，但没有生物将受到直接伤害。你无法对一个被占据的方格使用此方法攻击，比如占据此方格的大型或更大的生物，在这种情况下，你视为对该生物发动攻击。

如果你的投炸武器攻击失手（无论是对生物还是对落地点方格），那么你需要骰 1d8 以决定投炸武器误落的地点。投骰为 1 意味着你的攻击将偏近（原目标与你的直线且靠近你的方向），投骰为 2 到 8 则落在顺时针环绕的另外方向。然后在该方向上延伸相当于投炸武器射程增量的距离，决定它的最终落点。你的投炸武器会对误落点邻接方格内的全部生物造成影响。

双持武器战斗（Two-Weapon Fighting）

如果你在副手也持有一把武器并用它战斗，那么你可以在一轮内利用这把武器进行一次额外的攻击。在这种情况下，你的主手武器攻击将承受-6 减值，而副手武器攻击承受-10 减值。你可以通过两种方式降低这些减值：其一，如果你的副手武器是轻型武器，那么以上两项减值都会降低 2 点，徒手攻击永远视为轻型武器；其二，如果你拥有「双武器格斗」专长，那么你的主手武器攻击减值将降低 2 点，而副手武器攻击减值降低 6 点。

表：双持武器战斗

双持状况	主手攻击	副手攻击
正常减值	-6	-10
副手武器为轻型武器	-4	-8
拥有「双武器格斗」专长	-4	-4
拥有「双武器格斗」专长，且副手武器为轻型武器	-2	-2

双头武器（Double Weapons）：如果你使用的是一把双头武器，那么你也可以用武器的另一头在一轮内发动一次额外攻击，如同你双持武器战斗一样。用双头武器的另一头战斗视为你的副手持用轻型武器。

投掷武器（Thrown Weapon）：双持武器战斗规则也同样适用于投掷武器。如果你使用的是飞镖（Dart）或手里剑（Shuriken），它们视为轻型武器；套牛绳（Bolas）、标枪（Javelin）、捕网（Net）和投石索（Sling）则被视为单手武器。

特殊先攻动作（Special Initiative Actions）

这是一些用来改变战斗中先攻顺序的方法。

延迟（Delay，又译降序）

通过选择延迟，你将不进行动作，之后在由你决定行动的先攻值时进行正常动作。当你延迟时，你根据自己的选择降低之后战斗中你的先攻值。当该轮中你新的较低的先攻值到了的时候，你可以如常的采取行动。你可以指定新的先攻值，也可以仅仅等待着直到该轮中较晚的时间采取行动，这时你的新先攻数值就确定在这一点上了。

你永远不能取回你耗在等待上的时间，来看什么正在发生。你也不能打断任何其他人的动作（除非你使用准备动作）。

延迟对先攻位的影响：只有在先攻位轮到你行动时，你才能进行延迟。若直到下一轮你的先攻位时你仍未进行任何动作，那么相当于之前延迟的动作就浪费了（尽管你还能继续延迟）。若你选择延迟到下一轮，你可以将自己新的先攻位放到原先的先攻位之前，在之后的战斗中你的先攻位都将提前到这一点，但这会让你失去之前一轮的正常动作。

准备动作（Ready）

准备动作可以让你预备迟一些做一个动作，延迟的时间必须在你回合结束之后、新的回合开始之前。准备动作是一个标准动作，并且不会引发借机攻击（不过你所准备的动作可能会）。

准备一个动作：你可以准备一个标准动作、移动动作、迅捷动作或自由动作。要这么做，你必须先指定你要做何种动作、以及何种条件下你会做该动作。之后，在你下一个动作之前的任何时候，你都可以用准备好的动作来回应触发条件。这个准备好的动作正好发生在触发动作前。如果这个触发动作是其他人动作的一部分，那么你将打断这个人的动作。如果他还可以继续该动作，那么在你完成你准备的动作后他可以继续他的动作。你的先攻位会变化——在此场战斗中，你的先攻值会停留在你做所准备的动作的时刻，而且你正好在触发你准备动作的角色之前。

你可以在进行准备动作的同时进行 5 尺快步，前提是你在本轮内还没有进行过任何移动。

准备动作对先攻位的影响：你的先攻位会被移到你进行所准备动作的那个位置。若直到下一轮你的先攻位时你仍未进行准备好的动作，那么相当于这个准备的动作就浪费了（尽管你还能继续准备这个动作）。若该准备动作在下一轮、你的正常回合到来前触发，你的新的先攻位就停留在此处，在之后的战斗中你的先攻位都将提前到这一点，但这会让你失去之前一轮的正常动作。

让施法者分心：你可以准备一次攻击对抗一个施法者，触发条件为“当他开始施法时”。如果你成功命中该施法者，他将可能失去正在施放的法术（取决于其**法术辨识技能检定结果**）。【编注：原文如此，应为“专注检定结果”。】

准备反制法术：你可以准备一个法术来反制其他施法者的法术（触发条件为“当他开始施法时”）。在此情况下，每当该施法者开始施法，你就可以通过DC为「15+法术环级」的法术辨识技能检定来辨别对方施放的法术。如果你能施放一个相同的法术（并且已经准备并可以施放这个法术），你可以自动利用你的法术反制对方的法术使其无效。你可以用神术反制奥术，反之亦然。

反制者也可以用『解除魔法』法术来反制对方，不过这未必总能生效（取决于施法者等级检定结果）。

准备武器对抗冲锋：你可以准备一把具有迎击特性的武器，将其支起以攻击冲锋中的对象。如果你通过准备动作成功以此武器命中冲锋的敌人，你可以造成双倍伤害。