

## 玩家參考咭

### 檢定



**D20 + 數據(調整值)**

包括加值和減值。

**與 DC 比較以確定成功程度**

**大成功** 超過DC 10點或以上。

**成功** 達到或超過 DC。

**失敗** 低於 DC。

**大失敗** 低於 DC 10點或更低。

### 擲出 20 或 1

如果您擲出 20，則將成功程度提高一級。如果你擲出 1，則將成功程度減少一級。

### DCs

難度等級是檢定的目標數字。將數據+10 變成 DC。

### 你的回合

在你的回合開始時，重新獲得三個動作和一個反應。



您可以使用這些基本動作、英雄手冊第 65 頁上的任何其他動作，以及您職業中的任何動作。說話或放下東西不會消耗動作。

**趴下** ◆（移動）你變成倒地狀態。

**交互** ◆（操作）抓取物品、打開門、掏出道具或是相似的動作

**跳躍** ◆（移動）水平跳躍10尺（若你具有30尺移動速度則跳躍15尺），或是選擇垂直跳躍3尺的同時水平跳躍5尺。（提示，運動技能能跳躍更長距離）

**搜索** ◆（專註，秘密）使用你的觀察調整值搜尋一個區域中生物或物品的痕跡。

**站立** ◆（移動）從倒地狀態中站起來。

**快步** ◆（移動）在不觸發反應的情況下移動5尺。

**行走** ◆（移動）你移動最多等同於你移動速度的距離。

**打擊** ◆（攻擊）使用武器或無武裝（拳頭，天生武器之類的）進行一次攻擊。投擲一次攻擊檢定對抗目標的AC。當你在本回合中進行第二次打擊時，檢定將獲得-5的多次攻擊減值，第三次時則是-10（若你使用具有靈巧特徵的武器時，則為-4和-8）

# 狀態

## 隱蔽 Concealed

例如處在薄霧中的你難以被某生物看到，即說你對該生物處於隱蔽狀態。你依然可見（observed），但很難被瞄準。你對其隱蔽的生物因攻擊、法術或其它效果而試圖瞄準你時，需要成功通過DC5的純骰檢定。區域效果無需進行此純骰檢定。若檢定失敗，該次攻擊、法術或效果不會影響你。

## 措手不及 Flat-Footed

你被幹擾或某種意義上無法集中全部注意力進行防禦。你的AC獲得-2環境減值。某些效果只讓你對特定生物或特定攻擊措手不及。

## 驚懼 Frightened

你被恐懼攔緊，必須努力控制自己的情緒。驚懼狀態擁有狀態值。你的所有檢定和DC獲得等同於驚懼狀態值的狀態減值。除非另有說明，否則你在自己回合結束時，已有的驚懼值會降低1。

## 擒抱 Grabbed

你被其它生物固定在原處，使你獲得措手不及狀態（flat-footed）和禁足（immobilized）狀態。被擒抱時若你嘗試使用擁有操作特徵（manipulate）的動作，你必須通過DC5的純骰檢定，失敗則失去該動作；該檢定在消耗動作后，效果生效前進行。

## 持續傷害 Persistent Damage

持續傷害會因例如酸液、著火或型別情形而獲得。和常規傷害一樣，它可以因為攻擊骰或豁免檢定的結果翻倍或減半。它的寫法是「X持續[型別]傷害」，X是數值而[型別]是傷害型別。

你不會立刻受到持續傷害，而是在獲得狀態后你的回合結束時受傷，每次都要骰傷害骰。在你受到持續傷害后，若你想擺脫持續傷害，骰DC15純骰檢定。若成功，對應持續傷害終止。如果您或其他人採取措施幫助您恢復（例如試圖撲滅火災），則DC為10。

如果您在已經擁有相同類型的持續傷害時獲得持續傷害，則您只保留一個：以較高的數量或骰子大小為準。

**倒地 Prone** 你倒在地上。你獲得措手不及狀態，攻擊骰獲得-2環境減值。倒地狀態你唯一能進行的移動動作是爬行（Crawl）和站立（Stand）。站立會終止倒地狀態。

## 束縛 Restrained

你被綁住幾乎無法動彈，或某生物壓制住了你。你獲得措手不及狀態和禁足狀態，且你無法使用任何擁有攻擊或操縱特徵的動作，除了逃脫（Escape）（Hero's Handbook 65）和破拆（Force Open）束縛這兩個動作。束縛狀態覆蓋擒抱狀態。

## 緩慢 Slowed

你的動作變少了。緩慢狀態擁有狀態值。當你在自己回合開始時恢復動作時，恢復的動作數量減少緩慢值的個數。因緩慢狀態的效果在你自己回合開始時生效，因此若你在自己回合獲得緩慢狀態，你不會立刻失去動作。

**失去意識 Unconscious** 參考 Hero's Handbook page 70.

**受傷 Wounded** 參考 Hero's Handbook page 70.