Advanced Dungeons & Dragons®

1st Edition



玩家速查手册

第二册 · 冒险与战役

规则参考

前言与版权

编者按

本手册汇编了 AD&D 1e 的若干规则表格，供玩家在游戏中速查。部分仅供 DM 掌握的暗中裁定表格予以略去，以保留探索未知时的神秘感。

表格主要来源于《玩家手册》（PHB）、《地下城主指南》（DMG），以及《破解奥秘》（UA）、《地城生存指南》（DSG）、《荒野生存指南》（WSG）等规则拓展书。全套共分两册：第一册《角色与成长》，主要供创建角色及人物升级时查阅，并收录职业与种族特性；第二册《冒险与战役》，供跑团时的探索、冒险与作战使用。

你不免惊叹于 AD&D 1e 冒险与战斗规则的繁复。疲劳、先攻、灵能等诸多细节都有复杂的规定，其中不少与现代 D&D 规则大相径庭。但不必畏惧，只须记住：你正在参与一场真正的冒险。

想象一次真正的远征：你会口渴，会感到疲惫；走上狭窄的石桥，也可能失足坠落。冒险者并非无所不能，其行动受到体力、心智与环境的限制，规则则尝试模拟这些限制。

作为玩家，你不必将复杂的规则与表格视为负担。其中许多信息会由 DM 记录或裁定。表格供你随时参考，帮助你理解地城与荒野的法则，了解角色的能力与局限，从而更好地规划自己的冒险。

编纂与版权

编纂：ajc (QQ: 315768138)　2026 年 11 月 14 日

原版规则与相关原始资料的著作权归各自权利人所有；AD&D、Dungeons & Dragons 及相关名称、标识的商标权归各自权利人所有。中文译文的权利归相应译者或授权方所有。本手册的编纂与排版不改变上述权利归属。

中文规则与术语参考：AD&D 1e 中文规则站。规则出处列于各表来源及册末来源索引。

AI 辅助声明：本手册使用 AI 辅助进行资料整理、文字润色、表格编排、排版与校对；部分内页插图由 AI 生成。

目录

前言与版权 **3**

英制、公制单位换算 **5**

1 时间、距离与队伍行动 **6**

2 地下城探索与移动 **6**

3 荒野行程、负重与运输 **7**

4 食水、营地与休息 **8**

5 攀爬、游泳与地下生存 **10**

6 战斗程序与行动时序 **12**

7 命中、攻击矩阵与豁免矩阵 **13**

8 武器、专精与特殊战斗 **15**

9 施法、魔法装置与驱散 **23**

10 灵能操作与攻防矩阵 **24**

11 伤势、救助与恢复 **26**

12 受雇者、随从与财宝分配 **28**

13 城镇、训练、研究与领地 **28**

14 Battlesystem 第一版：玩家指挥 **31**

15 玩家记录表 **37**

表格索引 **38**

来源索引 **40**

常用查表

6-3 先攻平手行动对照 13

6-4 先攻不等行动对照 13

7-3 牧师系攻击矩阵 14

7-4 战士系攻击矩阵 14

7-5 魔法师系攻击矩阵 14

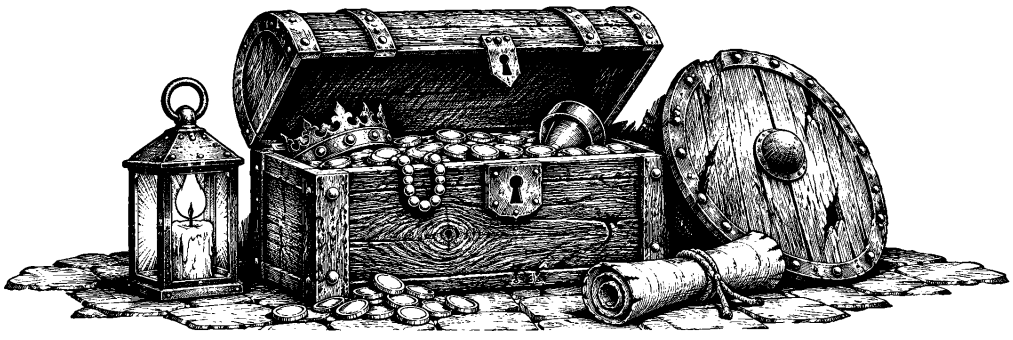
7-6 盗贼系攻击矩阵 14

7-7 五类豁免矩阵 15

8-6 手持武器与护甲调整 18

10-6 灵能攻防矩阵 25

14-11 Battlesystem 战斗结果表 34



英制、公制单位换算

各行均由左栏的 1 单位换算；“≈” 表示四舍五入值。长度按国际英尺（1 ft = 0.3048 m）换算。

距离与长度

单位（1 单位）	公制值
英寸 in（″）	= 2.54 cm
英尺 ft（′）	= 0.3048 m
码 yd	= 0.9144 m
英里 mi	= 1.609344 km
海里 nmi	= 1.852 km
英寻 fathom（6 ft）	= 1.8288 m
hand（4 in）	= 10.16 cm
rod（16.5 ft）	= 5.0292 m
链 chain（66 ft）	= 20.1168 m
furlong（660 ft）	= 201.168 m
里格 league（陆用，3 mi）	= 4.828032 km
link（0.66 ft）	= 0.201168 m
cable（720 ft）	= 219.456 m

面积

单位（1 单位）	公制值
平方英寸 in^2	= 6.4516 cm^2
平方英尺 ft^2	= 0.09290304 m^2
平方码 yd^2	= 0.83612736 m^2
英亩 acre	≈ 4046.86 m^2
平方英里 mi^2	≈ 2.58999 km^2
公顷 ha	= 10000 m^2

重量（质量）

单位（1 单位）	公制值
格令 grain（gr）	= 64.79891 mg
打兰 dram（常衡）	≈ 1.77185 g
盎司 oz（常衡）	≈ 28.3495 g
磅 lb（常衡）	= 0.45359237 kg
stone（14 lb）	≈ 6.35029 kg
英担 cwt（美制，100 lb）	≈ 45.3592 kg
英担 cwt（英制，112 lb）	≈ 50.8023 kg
短吨 short ton（2000 lb）	≈ 907.185 kg
长吨 long ton（2240 lb）	≈ 1016.047 kg
盎司 oz t（衡金 / 药衡）	≈ 31.1035 g
磅 lb t（衡金 / 药衡）	≈ 373.242 g
打兰 dr ap（药衡，60 gr）	≈ 3.88793 g
克拉 ct（宝石）	= 0.2 g

速度

单位（1 单位）	公制值
英里 / 时 mph	= 1.609344 km/h
节 kn（海里 / 时）	= 1.852 km/h
英尺 / 秒 ft/s	= 0.3048 m/s

几何体积与薪柴

单位（1 单位）	公制值
立方英寸 in^3	= 16.387064 mL
立方英尺 ft^3	≈ 28.3168 L
立方码 yd^3	≈ 0.764555 m^3
cord（薪柴，128 ft^3）	≈ 3.62456 m^3

美制液量（US liquid）

单位（1 单位）	公制值
液量打兰 fl dr	≈ 3.69669 mL
液量盎司 fl oz	≈ 29.5735 mL
茶匙 tsp（量匙）	≈ 4.92892 mL
汤匙 tbsp（量匙）	≈ 14.7868 mL
gill（4 fl oz）	≈ 118.294 mL
杯 cup（8 fl oz）	≈ 236.588 mL
品脱 pt（16 fl oz）	≈ 473.176 mL
夸脱 qt（2 pt）	≈ 0.946353 L
加仑 gal（4 qt）	≈ 3.785412 L

英制容量（Imperial，液量 / 干量）

单位（1 单位）	公制值
液量打兰 fl dr	≈ 3.55163 mL
液量盎司 fl oz	≈ 28.4131 mL
gill（5 fl oz）	≈ 142.065 mL
品脱 pt（20 fl oz）	≈ 568.261 mL
夸脱 qt（2 pt）	≈ 1.136523 L
加仑 gal（4 qt）	= 4.54609 L
peck（2 gal）	= 9.09218 L
蒲式耳 bushel（8 gal）	= 36.36872 L

美制干量（US dry）

单位（1 单位）	公制值
干量品脱 dry pt	≈ 0.55061 L
干量夸脱 dry qt	≈ 1.101221 L
peck（8 dry qt）	≈ 8.80977 L
蒲式耳 bushel（4 peck）	≈ 35.2391 L

常用反向换算

单位（1 单位）	目标值
1 米 m	≈ 3.28084 ft
1 千米 km	≈ 0.621371 mi
1 千克 kg	≈ 2.20462 lb
1 升 L（美制液量）	≈ 0.264172 gal
1 升 L（英制）	≈ 0.219969 gal

温度

摄氏：$C = (F - 32) \times 5/9$

华氏：$F = C \times 9/5 + 32$

温差：$1\,°F = 5/9\,°C$；$1\,°C = 1.8\,°F$

常用温度对照

华氏 °F	−40	0	20	32	50	68	86	104	122	212
摄氏 °C	−40	≈ −17.78	≈ −6.67	0	10	20	30	40	50	100

同一制式下：1 gal = 4 qt = 8 pt；美制液量 1 pt = 16 fl oz，英制 1 pt = 20 fl oz。美制干量另列。

重量盎司 oz 与液量盎司 fl oz 分别表示质量和容量。吨、桶（barrel）与里格（league）须按原书注明的制式或定义换算。

公制：1 km = 1000 m；1 kg = 1000 g；1 L = 1000 mL = 1000 cm^3；1 m^3 = 1000 L。

移动率、射程等规则中的 “寸” 按场景比例换算，见第 1 章；上表英寸 in 表示实际长度。

来源：NIST SP 811 附录 B.8；NIST HB 44（2024）附录 C，C-8、C-23—C-30；NIST 温度换算。

第 1 章　时间、距离与队伍行动



表 1-1　时间与距离换算

项目	换算与使用
回合	10 分钟；用于探索、搜索及较长动作
战斗轮	1 分钟；每轮 10 段
段	6 秒
地下城距离	移动率每 1 寸换算为 10 尺
户外距离	通常每 1 寸换算为 10 码；法术影响范围按各法术条目处理
重量	10 枚金币重量＝ 1 磅；同时计入物品体积与取用位置
城镇移动	未绘图时按战斗移动距离，每次移动 1 分钟；绘图所需时间增为 10 倍

来源：PHB，第 39 页起 [S01]；PHB，第 101–102 页起 [S02]

表 1-2　出发与逐日记录

时点	玩家行动	记录
出发前	确定目的地、路线、队形、领路者、绘图者、搬运分工	地图、装备、负重、移动率、照明、食水
准备法术	祈祷或查阅法术书，准备各份法术与材料	法术清单、重复准备次数、材料
行进	按最慢成员与实际地形确定队伍速度	时间、位置、食水、坐骑与车辆负载
改变队形	声明前卫、后卫、持灯者与各人的相对位置	通道宽度、可用武器空间、光照范围
接触物体	声明目标、工具、方法及负责角色	门、锁、绳索、机关与已采取措施
扎营	选择庇护、安排哨戒、生火、进食、饮水、睡眠	各人休息、食水消耗、燃料、伤势
返回据点	清点财宝、支付约定份额、补充物资、接受训练	财产、经验、雇佣费用、维护费用

来源：PHB，第 106 页起 [S03]；PHB，第 40、100 页起 [S04]；PHB，第 122 页起 [S05]

第 2 章　地下城探索与移动

表 2-1　PHB 负重、反应与移动率

负重状况 Encumbrance	移动 Movement	反应与先攻 Reaction and Initiative
普通装备：约 35 磅以内，且不太笨重	12”；可快速奔跑	正常或更好
重装备：护甲及 / 或装备约 70 磅，或较笨重	9”；只能笨拙地奔跑	正常，无加值
极重装备：护甲及 / 或装备至约 105 磅，且笨重（如板甲）	6”；可短距离小跑	迟缓
超重：护甲及 / 或装备超过 105 磅，及 / 或非常笨重	3”；无法小跑	极度迟缓

来源：PHB，第 101–102 页起 [S02]

表 2-2　地下城移动方式

方式	距离与时间	限制
探索并绘图	每回合按移动率，每 1 寸为 10 尺	检查地形、观察并绘图
沿已知路线前进	相同距离用时为探索的 1/5	已有地图或熟悉路线
逃跑	相同距离用时为探索的 1/10	负重须允许；不能绘图
战斗移动	每轮每 1 寸为 10 尺；按 10 段分配	接近、冲锋及交战另按战斗程序
全黑中移动 (DSG)	正常速度的 1/3	崎岖地形降至 1/6

来源：PHB，第 101–102 页起 [S02]；DSG，第 12 页起 [S06]

表 2-3　照明与视觉

光源	照明半径 / 范围	使用时间
火把	40 尺	1 小时
提灯	30 尺	每品脱油 4 小时
牛眼提灯	长 80 尺、宽 10 尺的光束	每品脱油 4 小时
魔法匕首	10 尺	不耗燃料
魔法短剑	15 尺	不耗燃料
魔法长剑	20 尺	不耗燃料

来源：PHB，第 102 页起 [S07]；WSG，第 74 页起 [S08]

表 2-4　照明与视觉

视觉条件	玩家操作
绘图、阅读地图	必须有光；红外视觉不能代替照明
红外视觉	按自身种族或效果的距离使用；热源和普通光照会妨碍识别
紫外视觉	需要相应外部辐射；不能据此在完全黑暗的地下视物
使用人工照明	记录持灯者与各人位置；照明区域内的人看不清紧接着的黑暗细节
风速 11–25 英里 / 小时	火把可靠照明 30 尺，燃烧 4 回合
风速 26–40 英里 / 小时	火把可靠照明 30 尺，最多燃烧 2 回合
风速超过 40 英里 / 小时	火把不能持续燃烧超过 1 轮

来源：PHB，第 102 页起 [S07]；WSG，第 74 页起 [S08]

表 2-5　搜索、地图、静默与隐形

行动	声明与条件
搜索	指明搜索对象、位置、方法、照明与所用工具
检查门与通道	说明聆听、检查、开锁、拆除、撬开或强行打开的先后顺序
制图	标记已确认通道、门、岔路、距离及高低差；高速移动时停止绘图
静默移动	记录护甲、装备碰撞、脚步及队友声响；声明承担侦察的角色
隐形行动	仍需避开碰撞、脚印、噪声及其他会暴露位置的线索；攻击与施法按效果条目决定是否解除
规避追击	可关门、阻断通路、制造障碍或分散注意；逃跑中停止制图

来源：PHB，第 103 页起 [S09]；PHB，第 106 页起 [S03]；PHB，第 102 页起 [S10]；DMG [S11]





第 3 章　荒野行程、负重与运输

表 3-1　WSG 负重等级（表 11）

力量	轻度	中度	重度	极重度
3	40–100	101–350	351–700	701–1150
4–5	50–150	151–450	451–800	801–1250
6–7	60–200	201–550	551–900	901–1350
8–11	90–350	351–700	701–1050	1051–1500
12–13	120–450	451–800	801–1150	1151–1600
14–15	140–550	551–900	901–1250	1251–1700
16	160–700	701–1050	1051–1400	1401–1850
17	170–850	851–1200	1201–1550	1551–2000
18	180–1000	1001–1400	1401–1700	1701–2250
18/01–50	190–1100	1101–1450	1451–1750	1751–2500
18/51–75	200–1200	1201–1500	1501–1800	1801–2750
18/76–90	210–1300	1301–1600	1601–2000	2001–3000
18/91–99	220–1400	1401–1700	1701–2200	2201–3500
18/00	250–1500	1501–1900	1901–2400	2401–4500

来源：WSG，第 30 页起 [S12]

表 3-2　地形类别

类别	地形
普通地形	平坦平原、起伏丘陵、坚实沙漠、稀疏林地；普通或崎岖地形中的维护良好道路
崎岖地形	乱石、陡峭丘陵、松软沙漠、中等密度林地；普通地形上 5–10 寸积雪；每 3–4 小时涉溪；极崎岖地形中的维护良好道路
极崎岖地形	山地、密林、沼泽；普通地形超过 10 寸积雪；崎岖地形超过 5 寸积雪；至多每 2 小时涉溪

来源：WSG，第 30 页起 [S13]

表 3-3　徒步移动（表 12）

负重	普通地形	崎岖地形	极崎岖地形
无负重	15/18	12/16	8/10
轻度	12/16	12/15	6/9
中度	10/12	9/11	4/6
重度	7/10	6/8	3/5
极重度	5/7	3/5	2/3

来源：WSG，第 31 页起 [S14]

表 3-4　徒步行程计算

步骤 / 条件	处理
基础行程	表 12 以移动率 12、8 小时旅行为基准，单位为英里
移动率不同	表定行程乘以实际移动率 / 12
加速行进	查加速栏；行进 4 轮、休息 2 轮交替
超过 8 小时，未休息至少 1 小时	第二个 8 小时速度为正常的 3/4
超过 16 小时继续行进	第三个 8 小时速度为正常的 1/3
坐骑与车辆	分别核对负载与地形；不能通行的地形须卸载、改道或另换运输方式

来源：WSG，第 31 页起 [S14]

表 3-5　动物负载与行程

动物	正常负载	最大负载	普通地形	崎岖地形	极崎岖地形
猿，大猩猩	2000	4000	12/6	9/6	6/3
熊，棕熊	3000	6000	12/6	9/6	3/0
骆驼，双峰*	4000	6000	18/6	9/6	3/0
骆驼，单峰**	4000	6000	21/9	12/6	3/0
狗橇（7 只狗）	3000	6000	12/9	6/3	0/0
驴	1500	2500	12/6	9/6	6/3
象，非洲	5000	10000	15/9	9/6	0/0
象，亚洲	5000	10000	12/9	6/6	0/0
马，挽马	4000	8000	12/6	6/3	3/3
马，重型战马	5000	7500	15/9	9/6	6/3
马，轻型战马	3000	5000	24/12	12/6	6/3
马，中型战马	4000	6500	18/9	9/6	6/3
马，野马	3000	6000	24/12	12/6	6/3
骡	5000	7500	12/6	9/6	6/3
小马	2000	3000	12/6	6/3	3/0
公羊，巨型	2500	4000	15/9	12/9	6/3
绵羊	250	500	9/6	6/3	6/3
牦牛	2250	3500	12/6	9/6	6/3

来源：WSG，第 32 页起 [S15]

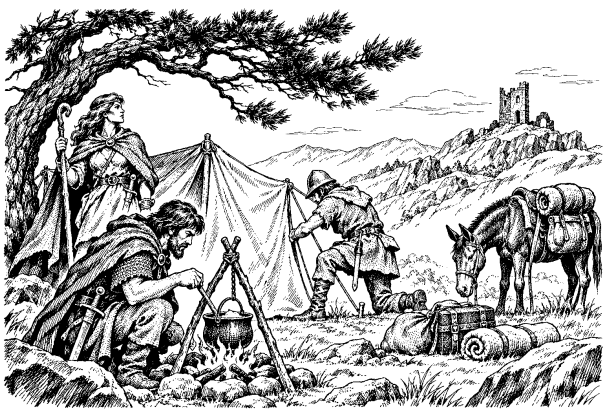


表 3-6　车辆、牵引与负载

车辆/动物	普通地形	崎岖地形	最大负载
小型马车/小马	8	4	3500
小型马车/轻型马	10	5	5500
小型马车/中型马	12	5	6000
小型马车/骡	12	7	6000
中型马车/小马	6	0	4000
中型马车/轻型马	8	3	6500
中型马车/中型马	8	5	7500
中型马车/骡	10	6	7500
小型战车/小马	6	3	3000
小型战车/轻型马	9	5	4000
小型战车/中型马	10	6	4000
大型战车/轻型马	12	7	5500
大型战车/中型马	14	8	5500
大型战车/重型马	16	10	5500
小型货车/轻型马	8	3	7500
小型货车/中型马	10	6	8500
小型货车/重型马	12	9	9000
大型货车/轻型马	10	6	12000
大型货车/中型马	12	8	13500
大型货车/重型马	14	8	13500
大型货车/重型马（复数）	16	10	15000

来源：WSG，第 33 页起 [S16]

表 3-7　船速：帆航与桨航

船只类型	正常帆航	最大帆航*	正常桨航	最大桨航**
划艇	2 英里 / 小时	3 英里 / 小时	1 英里 / 小时	2 英里 / 小时
小型驳船	2 英里 / 小时	3 英里 / 小时	1 英里 / 小时	1 英里 / 小时
大型驳船	1 英里 / 小时	2 英里 / 小时	1/2 英里 / 小时	1 英里 / 小时
小型桨帆船	6 英里 / 小时	9 英里 / 小时	5 英里 / 小时	8 英里 / 小时
大型桨帆船	4 英里 / 小时	7 英里 / 小时	4 英里 / 小时	8 英里 / 小时
小型商船	5 英里 / 小时	7 英里 / 小时	1/2 英里 / 小时	1 英里 / 小时
大型商船	3 英里 / 小时	5 英里 / 小时	1/4 英里 / 小时	1/2 英里 / 小时
战船	4 英里 / 小时	6 英里 / 小时	1/2 英里 / 小时	1 英里 / 小时

来源：DMG [S17]

表 3-8　水上行程与接舷

条件 / 行动	规则
船速表	单位英里 / 小时；帆航以强风为基准；最大桨航速度仅维持 10–20 分钟
海上维修	损伤为船体值 1/3 至 1/2 时可在海上修理；超过 1/2 须入港
桨帆船冲撞	先降桅、固定在甲板；全速正面，以 60°–90° 角冲撞，随后立即倒桨
接舷	用抓钩和绳索固定双方船只，安排登船顺序与掩护
相同船型近战	按通常近战，无相应高低差调整
桨帆船登上有两层或更多甲板的船	高处防守者命中 + 1，登船者 −1

来源：DMG [S17]



第 4 章　食水、营地与休息

表 4-1　每日食物

角色 / 口粮	每日需要或重量
人类、矮人、半兽人、半精灵	按品质每日 1–2 磅；肉类约 1 磅，植物性食物约 2 磅
精灵	上述数量的 3/4
侏儒、半身人	上述数量的 1/2
一周标准口粮	200 金币重量
一周铁口粮	75 金币重量
半份口粮、正常活动	在饥饿耐受天数的一半内维持正常，天数向下取整；之后出现虚弱
半份口粮、持续不活动	可维持食物需要
恢复足量饮食	半份口粮造成的影响按该规则由一整日足量饮食解除

来源：WSG，第 52 页起 [S18]

表 4-2　每日饮水（表 29）

活动	低于 50°F	50–70°F	71–90°F	高于 90°F
不活动	5	6	7	8
轻度	6	7	8	10
中度	8	9	10	12
重度	9	10	12	16

来源：WSG，第 53 页起 [S19]

表 4-3　饮水计算与储运

条件	处理
饮水表基准	人类男性，数量以品脱计；温度使用华氏度
精灵	表定量 ×3/4，向上取至半品脱
矮人、侏儒、半身人	表定量 ×2/3，向上取至半品脱
每日活动至多 1 小时	不活动栏
活动超过 1 小时 / 2 小时 / 4 小时	分别使用轻度 / 中度 / 重度活动栏
容量与重量	1 加仑 = 8 品脱；每加仑水 50 金币重量
单个容器超过 3 加仑	另加 50 金币重量
普通水袋	容量 1 加仑
煮沸净水	海平面煮沸 1d4+1 分钟；海拔每增加 1,000 尺另加 1d2 分钟
煮沸损耗	海拔至多 5,000 尺时每分钟损失 5%水量；更高处每分钟损失 3%
未达到所需煮沸时间	没有净化效果

来源：WSG，第 53 页起 [S19]；WSG，第 60 页起 [S20]

表 4-4　缺食耐受（表 28）

力量与体质之和	耐受等级
15 或更低	4 天
16–19	5 天
20–24	6 天
25–30	7 天
31–35	8 天
36 或更高	10 天

来源：WSG，第 50 页起 [S21]

表 4-5　饥饿与缺水

条件 / 状态	后果与恢复
超过缺食耐受，仍有饮水	每 12 小时以力量、体质中较高者检定；每次后续检定骰值累加 1
第一次 / 第二次 / 第三次失败	依次进入虚弱、不适、失能
虚弱	攻击及依赖快速反应的豁免每日累积 −1；足量进食每日改善 2 档惩罚
不适	剧烈活动达到 2 轮须检定体质，失败即力竭；进食后通过体质检定转为虚弱
缺水基础耐受	3 天；按食物、体型、体质、力量、气温与活动调整，最低 1 天
富含水分的食物	耐受 + 2 天
女性；超过 200 磅或种族平均体重；身材矮于种族平均而体重正常	各 + 1 天
温度达到 90°F；每日没有至少一餐；力量或体质低于 8	各 −1 天
同时缺食、缺水	后续一次失败检定即进入失能
缺食失能	无法自愿进行身体活动；保留累积攻击、反应豁免惩罚，至少 −4
缺食失能恢复	连续两天获得固体营养后，检定力量或体质较高者；成功转虚弱；失败后持续每日进食，每天以累计 −4 调整重试
缺食失能 12 小时后仍未进食	每小时失去 1d6HP；降至 0 死亡；每次损失另加攻击、豁免 −1
恢复进食后的缺食伤害	每小时恢复 1d4HP，相关战斗惩罚每小时减少 1

来源：WSG，第 50 页起 [S21]；WSG，第 52 页起 [S22]

表 4-6　便携庇护所

质量	大小	负重值	成本（gp）	搭设时间	防潮	抗风	寿命
差	小	350	10	1d2+1	轻	20	40
差	中	450	20	1d2+2	轻	20	40
差	大	600	30	1d2+3	轻	20	40
合格	小	500	30	1d3+1	中	30	80
合格	中	600	50	1d3+2	中	30	80
合格	大	750	75	1d3+3	中	30	80
良好	小	600	75	1d3+1	重	40	120
良好	中	800	120	1d3+2	重	40	120
良好	大	1000	180	1d4+2	重	40	120
优良	小	750	200	1d4+1	暴雨	50	180
优良	中	1000	300	1d4+2	暴雨	50	180
优良	大	1500	400	1d4+3	暴雨	50	180

来源：WSG，第 62 页起 [S23]

表 4-7　庇护所操作

项目	处理
小型 / 中型 / 大型	舒适容纳 1 / 2 / 4 名人类体型者及装备；小体型人数按原有容量换算
搭设	按表定回合数；第二人协助减少 1 回合；绳索使用熟练项参与可减半、向上取整
最低搭设时间	小型 1 回合，中型 2 回合，大型 3 回合
拆卸与打包	通常较搭设少 1 回合；绳索使用熟练项可用搭设时间的一半
最低拆卸时间	小型 5 轮，中型 1 回合，大型 2 回合
维护	记录搭设次数、降水与大风造成的寿命损耗；达到较低类别寿命上限时降级

来源：WSG，第 62 页起 [S23]



表 4-8　营火特征（表 38）

大小	燃料	点火	补燃	抗风	容量	能见度
小	6	2d20	3	20	6	240
中	12	2d20+5	6	30	10	360
大	18	2d20+10	9	40	15	540

来源：WSG，第 65 页起 [S24]

表 4-9　生火与撤营

行动	条件 / 时间
清理火址	在裸地生火，或先清除活植被与枯枝；单人 1–3 回合
点火	备妥燧石、钢片、火绒；按营火表与火堆建造熟练项处理
燃料潮湿或风速超过 15 英里 / 小时	点火时间改为 3d20 回合；中火、大火再分别加 5、10 回合
风速超过 30 英里 / 小时	无魔法帮助不能生火
守火	安排专人看守火星、灰烬与邻近可燃物
熄灭小火 / 中火 / 大火	单人搅散余烬、分开燃材并覆土：5 轮 / 1 回合 / 2 回合
第二人协助或足量用水	熄灭时间减半；用水量分别 1 / 2 / 4 加仑
火建在可燃物上	熄灭时间加倍

来源：WSG，第 65 页起 [S24]

表 4-10　睡眠不足（表 37）

每日平均休息	影响
少于 5 小时	敏捷检定 +1
少于 4 小时	敏捷检定 +2；力量检定 +1；攻击 -1
少于 3 小时	敏捷检定 +3；力量检定 +2；感知检定 +1；攻击 -1；攀爬等级 -10%；移动率 -25%
少于 2 小时	敏捷检定 +4；力量检定 +3；感知检定 +2；体质检定 +1；攻击 -2；攀爬等级 -20%；移动率 -33%；负重上限 -50× 力量
少于 1 小时	敏捷检定 +5；力量检定 +4；感知检定 +3；体质检定 +2；攻击 -3；攀爬等级 -30%；移动率 -50%；负重上限 -100× 力量

来源：WSG，第 64 页起 [S25]

表 4-11　睡眠条件对有效睡眠时数的影响

减少时间	条件
-1 小时	角色没有躺下或姿势不放松
-1 小时	躺在裸地上，没有床铺或垫物*
-1 小时	个人温度低于 0°F
-2 小时	个人温度高于 90°F
-2 小时	无庇护时风速为 20 英里/小时或更高*
-3 小时	无庇护时有小雨或中雨*
-3 小时	角色穿着除板甲以外的金属护甲
-4 小时	角色穿着任何种类的板甲

来源：WSG，第 64 页起 [S25]

表 4-12　睡眠与护甲

条件	处理
每 24 小时睡眠	至少 5 小时
连续两日不足 5 小时	按平均睡眠时数查睡眠不足表
恢复	一日获得 5 小时有效睡眠，解除该项不足影响
穿甲	9– 护甲本身 AC，单位为轮；任何板甲另加 2 轮
穿野战板甲或全身板甲且无人协助	再加 5 轮
脱甲	穿甲时间的一半

来源：WSG，第 64 页起 [S25]

第 5 章　攀爬、游泳与地下生存

表 5-1　非武器熟练项检定（WSG）

条件	操作
通常检定	1d20 加骰子修正，不超过相应属性值成功；属性超过 18 按 18 计
未经提高的熟练项	自然 19、20 自动失败
提高已有熟练项	每再投入一个栏位，相关检定骰值 –2，累计
已提高的熟练项	自然 19 可按调整成功；自然 20 始终失败
不适用	该熟练项无须进行相应熟练项检定
武器栏位	可用于非武器熟练项；非武器栏位不能反过来用于武器
学习条件	选择须符合角色背景与实际训练，获得批准后记录

来源：WSG，第 11 页起 [S26]

表 5-2　荒野熟练项：栏位、属性与骰子修正（表 2）

熟练项	所需栏位	相应属性	骰子修正
警觉	1	感知	+1
动物驯养	1	感知	+1
动物学	1	智力	0
盲斗	1	不适用	不适用
船术	1	感知	-1
御车	1	敏捷	-2
方向感	1	感知	-1
耐力	2	不适用	不适用
生火	1	感知	+1
捕鱼	1	感知	+1
觅食	1	智力	+2
治疗	2	感知	-2
狩猎	1	感知	-1



表 5-2（续）　荒野熟练项：栏位、属性与骰子修正（表 2）

熟练项	所需栏位	相应属性	骰子修正
登山	1	不适用	不适用
植物学	1	智力	0
空中骑乘	2	感知	+2
陆地骑乘	1	感知	-3
绳索使用	1	敏捷	0
奔跑	2	体质	0
寒地生存	1	不适用	不适用
沙漠生存	2	不适用	不适用
热地生存	1	不适用	不适用
游泳	1	力量	0
追踪	1	不适用	不适用
天气感知	1	感知	+1

来源：WSG，第 11 页起 [S26]

表 5-3　攀爬速度（DSG）

表面	不滑	略滑	光滑
斜墙（40–55°）	24 英尺 / 轮	12 英尺 / 轮	9 英尺 / 轮
直树 / 杆 / 绳	36 英尺 / 轮	24 英尺 / 轮	12 英尺 / 轮
有枝树	60 英尺 / 轮	18 英尺 / 轮	6 英尺 / 轮
绳与墙	40 英尺 / 轮	20 英尺 / 轮	15 英尺 / 轮
冰墙	—	—	6 英尺 / 轮

来源：DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-4　攀爬与绳索

条件	调整或操作
非盗贼攀爬	表定速度减半；适用敏捷反应调整
非盗贼基础攀爬能力	40%
板甲	不能攀爬
链甲、板条甲、鳞甲、带甲	攀爬能力 –15 个百分点
镶钉皮甲、软甲	–5 个百分点；皮甲不罚
侏儒 / 矮人或半身人 / 半兽人	分别 –10 / –5 / + 5 个百分点
有枝树 / 斜墙 / 杆	分别 + 40 / + 25 / + 20 个百分点
沿墙绳索	+ 40 个百分点
打入岩钉	每枚 1d4 轮
抓钩投掷距离	力量 ÷3，向上取整，再乘 10 尺；每轮一次；重新收绳 1d4 轮
绳降	沿墙 + 50 个百分点；悬空 + 30 个百分点；速度 120 尺 / 轮
确保绳索保护的坠落	坠落伤害减半

来源：DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-5　非杂技师跳远（DSG）

角色等级	立定跳远	助跑跳远
1–6	1d4+1 英尺	1d4+5 英尺
7–9	1d4+2 英尺	1d4+6 英尺
10–12	1d6+2 英尺	1d6+5 英尺
13–15	1d6+3 英尺	1d6+6 英尺
16–18	1d6+4 英尺	1d6+9 英尺
19–22	1d6+5 英尺	1d6+12 英尺
23+	1d6+6 英尺	1d6+15 英尺

来源：DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-6　跳跃、狭道与湿滑地面

条件	处理
助跑跳远	先助跑 20 尺；跳跃耗时 1 段
重负重 / 很重负重 / 超载	跳远距离分别 −1 / −2 / −4 尺
半身人 / 矮人或侏儒	距离分别 −1 / −2 尺；最低 2 尺
通道高度至少为身高 2/3	弯腰移动，速度为 2/3
通道高度低于身高 2/3	爬行速度为 1/2；攻击 −5；失去敏捷与盾牌防御
通道直径至多为身高 1/4	速度为 1/4；攻击 −8；失去敏捷与盾牌防御
湿滑地面直行	正常步行；转弯、停止或奔跑时须检定敏捷
湿滑地面半速移动	无须因该移动检定敏捷
湿滑地面攻击	攻击前检定敏捷；失败则失去该次攻击并倒地；本轮、下轮 AC 变差 4，下轮起身且不能攻击
倒地攻击	命中 −4
装卸冰爪	穿戴 1 轮，卸下半轮

来源：DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-7　无甲角色通过狭道的最小尺寸

种族	通道宽度	通道高度
人类	2 英尺	1 英尺
半兽人	2 英尺	1 1/3 英尺
矮人	2 英尺	1 英尺
侏儒	1 1/2 英尺	3/4 英尺
精灵	1 1/2 英尺	3/4 英尺
半身人	1 英尺	2/3 英尺

来源：DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-8　护甲增加的通道直径

护甲类型	直径增加
皮甲	无
软甲	1/6 英尺
镶钉皮甲	1/6 英尺
鳞甲	1/4 英尺
环甲	1/6 英尺
链甲	1/4 英尺
板条甲	1/4 英尺
带甲	1/2 英尺
板甲	2/3 英尺
战场板甲	5/6 英尺
全身板甲	1 英尺

来源：DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-9　坠落

规则	伤害与操作
PHB 坠落	每 10 尺 1d6，最高 20d6
DSG 坠落	每连续 10 尺分别增加 1d6、2d6、3d6……；总伤害最高 20d6；30 尺为 6d6
DSG 尖锐、粗糙表面	伤害加倍
DSG 柔软表面	伤害减半
DSG 衬垫表面	麻痹豁免成功无伤害；失败受半伤
DSG 落水	敏捷检定成功时每 100 尺或不足 100 尺 1d6；失败按完整坠落伤害
DSG 同轮尝试抓墙并落水	不能同时获得抓墙与落水敏捷检定的机会
DSG 坠落速度	每轮 1,000 尺

来源：PHB，第 105 页起 [S27]；DSG，第 12 页起 [S06]

表 5-10　WSG 游泳负重调整

负重	耐力	速度	潜水	浮出水面
无负重	×2	×2	×1	×2
轻度	×1	×1	×1	×1
中度	×1/2	×1/2	×2	×1/2
重度	×1/3	×1/3	×3	×1/3
极重度	—	—	×3	—

来源：WSG，第 41 页起 [S28]

表 5-11　游泳与屏息（WSG）

项目	处理
游泳耐力	所有职业等级之和＋体质，单位为轮；再乘负重调整
水面速度	人类每轮 4 寸，其余种族 3 寸；每寸 10 尺；再乘负重调整
力量 16–17 / 18 / 18/01 以上	速度分别＋1 / ＋2 / ＋3 寸
水下速度	水面速度的 2/3，向上取整；不能使用高速游泳
高速游泳	速度加倍；耐力除以 10、向上取整
恢复普通游泳耐力	每休息 1 轮恢复 3 轮耐力
恢复高速游泳耐力	每休息 1 轮恢复 1 轮耐力
未具游泳熟练项	可踩水力量值的轮数，再按负重调整；其后每轮检定力量，骰值累计＋1
正常屏息	体质 ÷3，向上取整，单位为轮
未预先充分吸气；剧烈活动	每项使屏息时间减半；最低 1 轮
屏息时间耗尽	失去意识；每轮检定体质，后续检定骰值累计＋2，直至获救或死亡

来源：WSG，第 41 页起 [S28]

表 5-12　地下空气、疲劳与熟练项

项目	操作
封闭空间氧气	10 立方尺空气供一名休息人类 24 小时；中度活动 12 小时，剧烈活动 6 小时
矮人、精灵耗气	人类的 2/3
半身人耗气	人类的 1/2
骡子耗气	人类的 2 倍
通风与火焰	记录入口、气流、人数、火源；火焰也消耗空气
DSG 持续剧烈活动	活动 4 轮、休息 2 轮可避免通常的疲劳累积
DSG 强行继续	连续 6 轮后检定体质；之后检定间隔依次为 5、4、3、2、1 轮
DSG 疲劳	属性各 −2；攻击、伤害、豁免另承受 −2；继续活动时每轮以修正后体质检定，失败即衰竭
DSG 衰竭	不能自愿进行体力劳动；被迫行动时上述属性及战斗惩罚均改为 −4；连续休息 1 小时后以修正后体质检定，成功恢复至疲劳，失败再休息 1 小时重试
盲战熟练项	黑暗中的命中、伤害、豁免惩罚降为 −2；不受该黑暗 AC 惩罚，保留相关职业能力
耐力熟练项	可持续剧烈活动时间加倍
绳索使用熟练项	攀爬＋10 个百分点；套索命中＋2
缓慢呼吸熟练项	先准备 1 轮；耗氧降为正常的 10%

来源：DSG，第 36 页起 [S29]；DSG，第 12 页起 [S06]；DSG，第 23 页起 [S30]

第 6 章　战斗程序与行动时序

表 6-1　每轮战斗流程

顺序	操作
1	遭遇开始时处理突袭；确定个人不能行动的段数与实际距离
2	各方声明行动；施法者在得知先攻前指定法术；声明目标、移动和准备动作
3	处理符合 UA 条件的已就绪弓、弩专精射击；灵能按逐段程序处理
4	通常每方掷 1d6，高者取得先攻；平手按同时或专项时序处理
5	核对多轮攻击、触及、速度因数、投射敏捷与施法时间，排列行动
6	进行攻击或豁免，结算伤害、法术中断及附加效果
7	记录弹药、法术、持续时间、伤势、位置与撤退；进入下一轮

来源：DMG [S31]；DMG [S32]；David M. Prata [S81]

表 6-2　突袭与先攻

条件	处理
通常突袭骰	各方 1d6，1–2 表示被突袭；特殊种族、职业按各自能力
一方被突袭	突袭骰结果为失去行动的段数
双方均被突袭	较短段数抵消较长段数；只处理剩余净突袭段
个人敏捷反应	调整已经发生的突袭；负调整不自行造成突袭；正调整须符合轻装条件
突袭中攻击	每个可行动的突袭段处理通常一轮近战攻击；已就绪投射另按三倍射速条款
突袭中施法、移动	按实际段数计时
个人提前恢复行动	在己方仍受突袭期间，使用其允许的移动、施法及短动作
投射先攻	射手用敏捷攻击调整修正自己的阵营骰；正调整受轻装条件限制
冲锋接战	比较长度 / 触及；较长者先攻击
一轮多次攻击	交错排列；两次对一次为多次者先、单次者中间、多次者最后

来源：PHB，第 102 页起 [S33]；DMG [S31]；David M. Prata [S81]

表 6-5　行动对照用语

表内用语	执行
同时	双方行动均结算并承受结果
多轮 →……	先排多轮攻击，再依箭头后的条件排相对顺序
多轮 → 近战规则	对应位置按普通近战或适用的武器速度处理
较长触及	长武器或较长触及先攻击
较低 SF	满足武器速度适用条件时，较低 SF 先攻击
先投射 / 先驱散	初次投射 / 驱散先于冲锋者接战；须已在有效范围内并符合使用条件
施法者骰 vs 施法	比较施法者先攻骰所示段数与施法时间，小者先，相等同时
SF vs 施法	比较 SF 与施法时间，小者先，相等同时
SF− 输骰的绝对值 vs 施法	攻击者输先攻时，取武器 SF 与攻击者先攻骰差值的绝对值，与施法时间比较
移动 vs 施法	抵达所需段数与施法时间比较，小者先，相等同时
短法术 → 同时 / 先攻	施法时间短者先；相等时分别同时或按先攻处理
看首次攻击类型	首次攻击依其类型与施法比较，再处理其余攻击

来源：David M. Prata [S81]



SF ＝武器速度因数。先攻不等表中的 “输骰” 为攻击者输掉先攻时所掷的骰值。

表 6-6　每轮 1–6 次攻击的相对位置（A.D.D.I.C.T.2.2）

1 次 / 轮	2 次 / 轮	3 次 / 轮	4 次 / 轮	5 次 / 轮	6 次 / 轮
—	—	—	—	—	1
—	—	—	—	1	—
—	—	—	1	—	2
—	—	1	—	2	—
—	1	—	2	—	3
1	—	2	—	3	—
—	2	—	3	—	4
—	—	3	—	4	—
—	—	—	4	—	5
—	—	—	—	5	—
—	—	—	—	—	6

来源：David M. Prata [S81]

表 6-7　接近、冲锋、撤退与武器速度

条件	处理
轮初相隔超过 1 寸的普通接近	用一轮接近
室内冲锋	移动率加倍；负重须允许
户外冲锋	两足移动 ＋ 1/3，四足 ＋ 1/2
冲锋防御	失去敏捷 AC 加值；无该加值者 AC 变差 1，AC10 不再受罚
冲锋接战	较长武器 / 触及先攻击；冲锋者仍能出手时命中 ＋ 2
再次冲锋	每回合一次；两次冲锋之间间隔 9 轮
架定迎击	按武器条目将掷骰结果加倍
SF 比较	双方以近战武器交战、先攻平手且满足时序条件时，低 SF 先；接近与冲锋先按触及处理
慢、快武器 SF 差至少为低 SF 的 2 倍，或差至少 5	满足 SF 比较条件时，快武器可在慢武器前攻击两次
SF 差至少 10	快武器两次先攻外，再有一次与慢武器同时攻击
撤退与逃跑	声明退离路线及掩护；脱离接战、背后攻击与追击分别结算

来源：DMG [S32]；DMG [S34]；David M. Prata [S81]

表 6-3　先攻平手：完整行动对照（A.D.D.I.C.T.2.2）

行方 ↓ / 列方 →	天然近战	武器近战	多轮攻击	冲锋	单次投射	多次投射	施法	驱散不死
天然近战	同时	同时	多轮 → 同时	较长触及	同时	多轮 → 同时	施法者骰 vs 施法	同时
武器近战	同时	较低 SF	多轮 → 近战规则	较长触及	同时	多轮 → 同时	SF vs 施法	同时
多轮攻击	多轮 → 同时	多轮 → 近战规则	多轮 → 近战规则	多轮 → 触及	多轮 → 同时	多轮 → 同时	看首次攻击类型	同时
冲锋	较长触及	较长触及	多轮 → 触及	较长触及	先投射	先投射	移动 vs 施法	先驱散
单次投射	同时	同时	多轮 → 同时	先投射	同时	多轮 → 同时	施法者骰 vs 施法	同时
多次投射	多轮 → 同时	多轮 → 同时	多轮 → 同时	先投射	多轮 → 同时	多轮 → 同时	施法者骰 vs 施法	同时
施法	施法者骰 vs 施法	SF vs 施法	看首次攻击类型	移动 vs 施法	施法者骰 vs 施法	施法者骰 vs 施法	短法术 → 同时	施法者骰 vs 施法
驱散不死	同时	同时	同时	先驱散	同时	同时	施法者骰 vs 施法	同时

来源：David M. Prata [S81]

表 6-4　先攻不等：完整行动对照（A.D.D.I.C.T.2.2）

行方 ↓ / 列方 →	天然近战	武器近战	多轮攻击	冲锋	单次投射	多次投射	施法	驱散不死
天然近战	先攻高者	先攻高者	多轮 → 先攻	较长触及	先攻＋投射敏捷	多轮 → 投射先攻	先攻高者	先攻高者
武器近战	先攻高者	先攻高者	多轮 → 先攻	较长触及	先攻＋投射敏捷	多轮 → 投射先攻	先攻高者	先攻高者
多轮攻击	多轮 → 先攻	多轮 → 先攻	多轮 → 先攻	多轮 → 触及	多轮 → 投射先攻	多轮 → 投射先攻	先攻高者	先攻高者
冲锋	较长触及	较长触及	多轮 → 触及	较长触及	先投射	先投射	移动 vs 施法	先驱散
单次投射	先攻＋投射敏捷	先攻＋投射敏捷	多轮 → 投射先攻	先投射	先攻＋投射敏捷	多轮 → 投射先攻	先攻＋投射敏捷	先攻＋投射敏捷
多次投射	多轮 → 投射先攻	多轮 → 投射先攻	多轮 → 投射先攻	先投射	多轮 → 投射先攻	多轮 → 投射先攻	先攻＋投射敏捷	先攻＋投射敏捷
施法	施法者骰 vs 施法	|SF − 输骰| vs 施法	看首次攻击类型	移动 vs 施法	施法者骰 vs 施法	施法者骰 vs 施法	短法术 → 先攻	施法者骰 vs 施法
驱散不死	先攻高者	先攻高者	先攻高者	先驱散	先攻高者	先攻高者	先攻高者	先攻高者

来源：David M. Prata [S81]

第 7 章　命中、攻击矩阵与豁免矩阵

表 7-1　攻击与豁免程序

检查	执行
攻击矩阵	按职业、等级选列，按目标最终 AC 选行；1d20 经调整达到或超过表值即命中
连续 20	按矩阵实际各格查表
武器对护甲	使用目标所穿护甲的类型；敏捷、魔法等另行调整最终 AC
攻击调整	检查力量或投射敏捷、熟练、射程、掩护、魔法、姿态、方向与特殊状态
伤害	按目标 S/M 或 L 选伤害，再处理适用加值与附加效果
豁免	按职业、等级与攻击类别选值；适用调整后达到或超过表值成功
多职业、双职业与吟游诗人	各豁免类别分别采用自身可用的最优值
石化或变形栏	魔杖造成的变形使用魔杖、法杖或权杖栏
喷吐武器栏	造成石化或变形的喷吐使用相应专门类别
法术栏	死亡、石化、变形等已有专门类别的效果使用相应类别
自然 1	豁免失败

来源：DMG [S35]；DMG [S36]；DMG [S37]

表 7-2　魔法护甲与豁免

攻击	魔法护甲加值
气体、毒素、无身体伤害的法术	不适用
酸液但未浸泡、解离、坠落伤害、普通或魔法火焰、造成身体伤害的法术	适用
电击	金属护甲不提供豁免加值；非金属护甲可以
本来不允许豁免的效果	护甲加值不自行赋予豁免机会

来源：DMG [S37]





表 7-3　I.A 牧师、德鲁伊与武僧攻击矩阵

对手护甲等级	1-3	4-6	7-9	10-12	13-15	16-18	19+
-10	25	23	21	20	20	20	19
-9	24	22	20	20	20	19	18
-8	23	21	20	20	20	18	17
-7	22	20	20	20	19	17	16
-6	21	20	20	20	18	16	15
-5	20	20	20	19	17	15	14
-4	20	20	20	18	16	14	13
-3	20	20	19	17	15	13	12
-2	20	20	18	16	14	12	11
-1	20	19	17	15	13	11	10
0	20	18	16	14	12	10	9
1	19	17	15	13	11	9	8
2	18	16	14	12	10	8	7
3	17	15	13	11	9	7	6
4	16	14	12	10	8	6	5
5	15	13	11	9	7	5	4
6	14	12	10	8	6	4	3
7	13	11	9	7	5	3	2
8	12	10	8	6	4	2	1
9	11	9	7	5	3	1	0
10	10	8	6	4	2	0	-1

来源：DMG [S35]

表 7-4　I.B 战士、圣武士、巡林客、吟游诗人与 0 级角色攻击矩阵

对手护甲等级	0	1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12	13-14	15-16	17+
-10	26	25	23	21	20	20	20	18	16	14
-9	25	24	22	20	20	20	19	17	15	13
-8	24	23	21	20	20	20	18	16	14	12
-7	23	22	20	20	20	19	17	15	13	11
-6	22	21	20	20	20	18	16	14	12	10
-5	21	20	20	20	19	17	15	13	11	9
-4	20	20	20	20	18	16	14	12	10	8
-3	20	20	20	19	17	15	13	11	9	7
-2	20	20	20	18	16	14	12	10	8	6
-1	20	20	19	17	15	13	11	9	7	5
0	20	20	18	16	14	12	10	8	6	4
1	20	19	17	15	13	11	9	7	5	3
2	19	18	16	14	12	10	8	6	4	2
3	18	17	15	13	11	9	7	5	3	1
4	17	16	14	12	10	8	6	4	2	0
5	16	15	13	11	9	7	5	3	1	-1
6	15	14	12	10	8	6	4	2	0	-2
7	14	13	11	9	7	5	3	1	-1	-3
8	13	12	10	8	6	4	2	0	-2	-4
9	12	11	9	7	5	3	1	-1	-3	-5
10	11	10	8	6	4	2	0	-2	-4	-6

来源：DMG [S35]

吟游诗人按曾达到的最高战士等级攻击。0 级列适用于 0 级半身人与人类。

表 7-5　I.C 魔法师与幻术师攻击矩阵

对手护甲等级	1-5	6-10	11-15	16-20	21+
-10	26	24	21	20	20
-9	25	23	20	20	20
-8	24	22	20	20	19
-7	23	21	20	20	18
-6	22	20	20	19	17
-5	21	20	20	18	16
-4	20	20	20	17	15
-3	20	20	19	16	14
-2	20	20	18	15	13
-1	20	20	17	14	12
0	20	19	16	13	11
1	20	18	15	12	10
2	19	17	14	11	9
3	18	16	13	10	8
4	17	15	12	9	7
5	16	14	11	8	6
6	15	13	10	7	5
7	14	12	9	6	4
8	13	11	8	5	3
9	12	10	7	4	2
10	11	9	6	3	1

来源：DMG [S35]

表 7-6　I.D.1 盗贼与刺客攻击矩阵

对手护甲等级	1-4*	5-8†	9-12‡	13-16§	17-20§	21+§
-10	26	24	21	20	20	20
-9	25	23	20	20	20	19
-8	24	22	20	20	20	18
-7	23	21	20	20	19	17
-6	22	20	20	20	18	16
-5	21	20	20	19	17	15
-4	20	20	20	18	16	14
-3	20	20	19	17	15	13
-2	20	20	18	16	14	12
-1	20	20	17	15	13	11
0	20	19	16	14	12	10
1	20	18	15	13	11	9
2	19	17	14	12	10	8
3	18	16	13	11	9	7
4	17	15	12	10	8	6
5	16	14	11	9	7	5
6	15	13	10	8	6	4
7	14	12	9	7	5	3
8	13	11	8	6	4	2
9	12	10	7	5	3	1
10	11	9	6	4	2	0

来源：DMG [S35]

背刺伤害倍数：*两倍；† 三倍；‡ 四倍；§ 五倍。

表 7-8　五类豁免：完整角色与人类类型矩阵

标记 / 职业	豁免矩阵
(a)	牧师；也包括德鲁伊
(b)	战士；也包括圣武士、巡林客与 0 级角色
(c)	魔法师；也包括幻术师
(d)	盗贼；也包括刺客与武僧
骑士	按战士进行攻击与豁免；恐惧免疫；影响心智的魔法、类魔法另有 90%免疫判定；幻术法术豁免 + 2
野蛮人	按战士；毒素 + 4；麻痹、死亡魔法、石化或变形 + 3；魔杖等装置、喷吐 + 2；法术 + 每 4 级 1 点

来源：DMG [S36]；UA，第 12 页起 [S38]

表 7-9　掩护与遮蔽

目标受保护 / 遮蔽比例	掩护带来的护甲等级加值	隐蔽带来的护甲等级加值
25%	+2	+1
50%	+4	+2
75%	+7	+3
90%	+10	+4

来源：DMG [S31]

表 7-7　五类豁免：完整角色与人类类型矩阵

职业与经验等级	麻痹、毒素或死亡魔法	石化或变形*	魔杖、法杖或权杖	喷吐武器**	法术***
牧师 (a) 1–3	10	13	14	16	15
牧师 (a) 4–6	9	12	13	15	14
牧师 (a) 7–9	7	10	11	13	12
牧师 (a) 10–12	6	9	10	12	11
牧师 (a) 13–15	5	8	9	11	10
牧师 (a) 16–18	4	7	8	10	9
牧师 (a) 19+	2	5	6	8	7
战士 (b) 0	16	17	18	20	19
战士 (b) 1–2	14	15	16	17	17
战士 (b) 3–4	13	14	15	16	16
战士 (b) 5–6	11	12	13	13	14
战士 (b) 7–8	10	11	12	12	13
战士 (b) 9–10	8	9	10	9	11
战士 (b) 11–12	7	8	9	8	10
战士 (b) 13–14	5	6	7	5	8
战士 (b) 15–16	4	5	6	4	7
战士 (b) 17+	3	4	5	4	6
魔法师 (c) 1–5	14	13	11	15	12
魔法师 (c) 6–10	13	11	9	13	10
魔法师 (c) 11–15	11	9	7	11	8
魔法师 (c) 16–20	10	7	5	9	6
魔法师 (c) 21+	8	5	3	7	4
盗贼 (d) 1–4	13	12	14	16	15
盗贼 (d) 5–8	12	11	12	15	13
盗贼 (d) 9–12	11	10	10	14	11
盗贼 (d) 13–16	10	9	8	13	9
盗贼 (d) 17–20	9	8	6	12	7
盗贼 (d) 21+	8	7	4	11	5

来源：DMG [S36]；UA，第 12 页起 [S38]



表 7-10　常见命中条件

条件	调整 / 结果
中程 / 远程投射	命中 −2 / −5
防守者负重过多或失去平衡	攻击者命中 + 2
防守者被击晕或部分受束缚	攻击者命中 + 4
防守者魔法睡眠、被定身或麻痹而不能动	自动命中；失去敏捷防御
完全黑暗、无法看见敌人 (DSG)	命中、伤害、豁免 −4，AC 变差 4；盲战按熟练项处理
看不见隐形目标 (UA)	命中 −4
微光中只能看见轮廓（UA）	命中 −2
90%以上坚实掩护对法术、类法术	相应豁免成功时完全不受伤害

来源：DMG [S32]；DSG，第 30 页起 [S39]；UA，第 82 页起 [S40]；DMG [S41]

第8章　武器、专精与特殊战斗

表 8-1　武器熟练项与不熟练惩罚（UA）

职业	初始熟练武器数	不熟练命中惩罚	获得新熟练项的等级间隔
骑士 Cavalier	3*	−3	每 2 级 1 项
圣武士 Paladin	3*	−3	每 2 级 1 项
牧师 Cleric	2	−3	每 4 级 1 项
德鲁伊 Druid	2	−4	每 5 级 1 项
战士 Fighter	4	−2	每 3 级 1 项
野蛮人 Barbarian	6	−1	每 2 级 1 项
巡林客 Ranger	3*	−2	每 3 级 1 项
魔法师 Magic-User	1	−5	每 6 级 1 项
幻术师 Illusionist	1	−5	每 6 级 1 项
盗贼 Thief	2	−3	每 4 级 1 项
杂技盗贼 Acrobat	2	−3	每 4 级 1 项
刺客 Assassin	3	−2	每 4 级 1 项
武僧 Monk	1	−3	每 2 级 1 项
吟游诗人 Bard	5	−2	每 4 级 1 项

来源：UA，第 26 页起 [S42]



表 8-2　武器专精（UA）

条件 / 项目	规则
可专精职业	战士、巡林客
初次投入	一件武器 2 个熟练项；弓 3 个
近战专精	命中 + 1，伤害 + 2；攻击率见专精表
双重专精	再投入 1 个熟练项；最终命中 + 3、伤害 + 3；仅近战武器，排除长柄武器与双手剑
弓极近射程	6–30 尺；命中 + 2、伤害 + 2，基础伤害含该 + 2 后加倍
弓短程其余部分	超过 30 尺、未到中程：命中 + 1、伤害 + 1
弓预备射击	箭已搭好、弓已拉开、目标可见时，可在先攻前射出准备的一箭
弩极近射程	6–60 尺；命中 + 2、伤害 + 2，基础伤害含该 + 2 后加倍
弩短程 / 中程	短程命中 + 1、伤害 + 1；中程命中 + 1
弩预备射击	已上弦、装填、瞄准，目标在范围内时，可于先攻前发射
弓、弩极近射程伤害	先计算双倍基础伤害，再加适用力量、魔法加值
其他远程武器专精	命中 + 1、伤害 + 2，射速按专精表
专精加值	与适用力量、魔法加值叠加；专精自身不赋予魔法武器资格

来源：UA，第 12 页起 [S38]

表 8-3　武器专精者攻击次数

专精者等级	近战武器	弓	轻弩	重弩	套索与长柄投石索	投掷匕首	投掷飞镖	其他投射、投掷武器
1–6	3/2	2/1	1/1	1/2	1/1	3/1	4/1	3/2
7–12	2/1	3/1	3/2	1/1	3/2	4/1	5/1	2/1
13 以上	5/2	4/1	2/1	3/2	2/1	5/1	6/1	5/2

来源：UA，第 12 页起 [S38]

表 8-4　每近战轮攻击次数：职业与等级

职业	等级	每近战轮攻击次数
战士	1–6	1/1
野蛮人	1–5	1/1
巡林客	1–7	1/1
骑士	1–5	1/1
圣武士	1–6	1/1
战士	7–12	3/2
野蛮人	6–10	2/3*
巡林客	8–14	3/2
骑士	6–10	3/2
圣武士	7–12	3/2
战士	13 以上	2/1
野蛮人	11 以上	2/1
巡林客	15 以上	2/1
骑士	11–15	2/1
圣武士	12–18	2/1
骑士	16 以上	5/2
圣武士	19 以上	5/2

来源：UA，第 12 页起 [S38]



表 8-8　UA 武器表标记

标记	效果
c. / n/a	约数 / 不适用；长度、所需空间以英尺计
*	架定迎击冲锋的大型目标，表列伤害加倍
**	达到或超过所需命中数值时，可将骑手击下坐骑
1	攻击者骑乘冲锋坐骑时，对任何体型目标伤害加倍
2	架定迎击冲锋时，对任何目标伤害加倍
3	包括刃长 15–24 寸的尖头劈砍、刺击武器
4	掷出足以命中 AC8 的数值，可缴下对手武器
5	混种剑单手使用时按长剑
6	同类武器可有不同名称或略异形制
S / M / L	短 / 中 / 远射程；表内命中调整用于短程，中程再 –2、远程再 –5
投索棍短射程 1*	10 尺

来源：UA，第 26 页起 [S42]

表 8-9　护甲与吸收伤害（UA）

护甲 / 盾牌	玩家记录
野战板甲	每枚伤害骰吸收 1 点；累计 12 点后受损，失去吸收且 AC 恶化 1 档
野战板甲修复	每恢复 1 点吸收能力，100 金币、1 天
全身板甲	每枚伤害骰吸收 2 点；累计 26 点后受损，失去吸收且 AC 恶化 1 档
全身板甲修复	每恢复 1 点吸收能力，200 金币、2 天
非魔法野战板甲、全身板甲	由铠甲匠量身装配，只供原定穿戴者使用
小圆盾	每轮选择一名对手提供防护；小型种族按普通小盾处理
青铜板甲	AC4；敌人从后方攻击另获命中 + 2

来源：UA，第 75 页起 [S43]

表 8-10　徒手战斗程序（DMG）

步骤 / 项目	操作
选择方式	捶击、擒抱或压制；攻击前说明变量用于提高成功率或提高成功后的结果
通用变量	由 DM 提供本次适用调整；失去意识者不能使用该变量
首次攻击次序	依次检查被突袭、冲锋、较高敏捷、较高骰值，先满足者决定
持武器的目标未被突袭	对方先以武器挡开；命中不造成伤害，但令本次徒手尝试失败；之后可真正攻击
捶击基础	目标实际护甲 AC×10%；忽略戒指、护腕、斗篷等魔法防护；再计表定调整
捶击攻击率	每轮两次；先查是否命中，再掷调整后百分骰查结果
擒抱基础	攻击者 AC×10%，忽略魔法装置；每点魔法护甲加值再增加 1 点 AC 计算值；双手必须空出
擒抱攻击率	每轮双方各一次攻击与反击；已建立的控制先发生
擒抱解除	对手取得更高百分骰结果可打破原控制；控制者可持续伤害或改换姿势
压制	基础成功率同擒抱；可持盾、武器；压倒后改用其他战斗方式
捶击、擒抱伤害	25%实际伤害、75%暂时 / 附带伤害；后者每轮恢复 1 点
压制伤害	50%实际伤害，其余每轮恢复 1 点
捶击、擒抱降至 0HP	昏迷 1 轮；低于 0 的每点伤害再加 1 轮
武僧	在被击晕或昏迷前仍可使用自身徒手战斗能力

来源：DMG [S44]

表 8-5　按武器种类列出的重量与伤害（UA）

武器	约重（金币重量）	对小型 / 中型	对大型
投索棍 Aklys	35	1–6	1–3
投枪器与标枪 Atlatl and javelin	30	1–6	1–6
箭 Arrow	2	1–6	1–6
战斧 Axe, Battle	75	1–8	1–8
手斧 / 投斧 Axe, Hand or Throwing	50	1–6	1–4
阔刃长柄斧 Bardiche	125	2–8	3–12
鸦嘴锤 Bec de Corbin	100	1–8	1–6
钩刃长柄武器 Bill-Guisarme	150	2–8	1–10
吹箭筒与针 Blowgun and needle	15	1	1
短棍 Bo Stick	15	1–6	1–3
蒺藜 Caltrop	2–4	1	1–2
木棒 Club	30	1–6	1–3
匕首 Dagger	10	1–4	1–3
飞镖 Dart	5	1–3	1–2
长柄弯刀 Fauchard	60	1–6	1–8
叉刃长柄刀 Fauchard-Fork	80	1–8	1–10
步兵连枷 Flail, Footman's	150	2–7	2–8
骑兵连枷 Flail, Horseman's	35	2–5	2–5
军用叉 Fork, Military	75	1–8	2–8
绞索 Garrot	1	1–4	1–6
长刃枪 Glaive	75	1–6	1–10
长刃钩枪 Glaive-Guisarme	100	2–8	2–12
钩枪 Guisarme	80	2–8	1–8
钩刃枪 Guisarme-Voulge	150	2–8	2–8
戟 Halberd	175	1–10	2–12
鱼叉 Harpoon	50–60	2–8	2–12
卢塞恩锤 Hammer, Lucern	150	2–8	1–6
锤 Hammer	50	2–5	1–4
钩刃长柄刀 Hook Fauchard	80	1–4	1–4
标枪 Javelin	20	1–6	1–6
约棍 Jo Stick	40	1–6	1–4
小刀 Knife	6	1–3	1–2
轻骑枪 Lance (light horse)	50	1–6	1–8
中骑枪 Lance (medium horse)	100	2–7	2–12
重骑枪 Lance (heavy horse)	150	3–9	3–18
套索 Lasso	20	—	—
步兵钉头锤 Mace, Footman's	100	2–7	1–6
骑兵钉头锤 Mace, Horseman's	50	1–6	1–4
捕人叉 Man Catcher	80	1–2	1–2
晨星 Morning Star	125	2–8	2–7
宽刃长枪 Partisan	80	1–6	2–7
步兵军用镐 Pick, Military, Footman's	60	2–7	2–8
骑兵军用镐 Pick, Military, Horseman's	40	2–5	1–4
锥枪 Pike, Awl	80	1–6	1–12
手弩矢 Quarrel (or Bolt), hand	1	1–3	1–2
轻弩矢 Quarrel (or Bolt), light	1	1–4	1–4
重弩矢 Quarrel (or Bolt), heavy	2	2–5	2–7
侧刃叉枪 Ranseur	50	2–8	2–8
皮棍 Sap	10	1–2	1–2
弯刀 Scimitar	40	1–8	1–8
投石索铅弹 Sling Bullet	2	2–5	2–7
投石索石弹 Sling Stone	1	1–4	1–4
矛 Spear	40–60	1–6	1–8
双叉长枪 Spetum	50	2–7	2–12
带刺圆盾 Spiked Buckler	35	1–4	1–3
长棍 Staff, Quarter	50	1–6	1–6
长柄投石索铅弹 Staff Sling Bullet	5	2–8	3–9
长柄投石索石弹 Staff Sling Stone	4	1–8	2–8
混种剑 Sword, Bastard	100	2–8	2–16
阔剑 Sword, Broad	75	2–8	2–7
弯刃大刀 Sword, Falchion	60–80	2–7	2–8
镰形剑 Sword, Khopesh	75	2–8	1–6
长剑 Sword, Long	60	1–8	1–12
短剑 Sword, Short	35	1–6	1–8
双手剑 Sword, Two-handed	250	1–10	3–18
三叉戟 Trident	50	2–7	3–12
宽刃长柄枪 Voulge	125	2–8	2–8
鞭 Whip	25–35	1–2	1

来源：UA，第 26 页起 [S42]

表 8-6　手持武器：长度、空间、速度因数与护甲调整（UA）

手持武器	长度	所需空间	速度因数	AC 0	AC 1	AC 2	AC 3	AC 4	AC 5	AC 6	AC 7	AC 8	AC 9	AC 10
投索棍 Aklys	c. 2′	2′	4 (+1)	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	−1	0	0	+1
投枪器 Atlatl	c. 3′	1′	n/a	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
战斧 Axe, Battle	c. 4′	4′	7	−5	−4	−3	−2	−1	−1	0	0	+1	+1	+2
手斧 Axe, Hand	c. 1½′	1′	4	−5	−4	−3	−2	−2	−1	0	0	+1	+1	+1
阔刃长柄斧 Bardiche	c. 5′	5′	9	−3	−3	−2	−1	0	0	+1	+1	+2	+2	+3
鸦嘴锤 Bec de Corbin	c. 6′	6′	9	+2	+2	+2	+2	+2	0	0	0	0	0	−1
钩刃长柄武器 Bill-Guisarme	8′+	2′	10	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
吹箭筒 Blowgun	4′–7′	1′	n/a	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
短棍 Bo Stick	c. 5′	3′	3	−13	−11	−9	−7	−5	−3	−1	0	+1	0	+3
蒺藜 Caltrop	n/a	n/a	n/a	−8	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	+1	+2
木棒 Club	c. 3′	1′–3′	4	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	−1	0	0	+1
匕首 Dagger	c. 15″	1′	2	−4	−4	−3	−3	−2	−2	0	0	+1	+1	+3
长柄弯刀 Fauchard*	8′+	2′	8	−3	−3	−2	−2	−1	−1	0	0	0	−1	−1
叉刃长柄刀 Fauchard-Fork**	8′+	2′	8	−2	−2	−1	−1	−1	0	0	0	+1	0	+1
拳或徒手 Fist or Open Hand	2′+	n/a	1	−9	−8	−7	−5	−3	−1	0	0	+2	0	+4
步兵连枷 Flail, Footman's	c. 4′	6′	7	+3	+3	+2	+2	+1	+2	+1	+1	+1	+1	−1
骑兵连枷 Flail, Horseman's	c. 2′	4′	6	0	0	0	0	0	0	+1	+1	+1	+1	0
军用叉 Fork, Military**	7′+	1′	7	−3	−3	−2	−2	−1	0	0	+1	+1	0	+1
绞索 Garrot	c. 3′	1½′	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
长刃枪 Glaive	8′+	1′	8	−2	−2	−1	−1	0	0	0	0	0	0	0
长刃钩枪 Glaive-Guisarme**	8′+	1′	9	−2	−2	−1	−1	0	0	0	0	0	0	0
钩枪 Guisarme**	6′+	2′	8	−3	−3	−2	−2	−1	−1	0	0	0	−1	−1
钩刃枪 Guisarme-Voulge**	7′+	2′	10	−2	−2	−1	−1	0	+1	+1	+1	0	0	0
戟 Halberd	5′+	5′	9	0	+1	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0
鱼叉 Harpoon	6′–8′	1½′	6	−3	−2	−2	−1	−1	−1	0	0	0	0	0
卢塞恩锤 Hammer, Lucern**	5′+	5′	9	0	+1	+1	+1	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
锤 Hammer	c. 1½′	2′	4	0	0	0	+1	0	+1	0	0	0	0	0
钩刃长柄刀 Hook Fauchard	8′+	2½′	9	−3	−3	−2	−2	−1	−1	0	0	0	0	−1
约棍 Jo Stick	c. 3′	2′	2	−10	−9	−8	−6	−4	−2	−1	0	+1	0	+2
小刀 Knife	c. 1′	1′	2	−6	−5	−4	−3	−3	−2	−1	0	+1	+1	+3
轻骑枪 Lance (light horse)	10′	1′	7	−3	−3	−2	−2	−1	−1	0	0	0	0	0
中骑枪 Lance (medium horse)	12′	1′	6	−1	0	0	+1	+1	+1	+1	0	0	0	0
重骑枪 Lance (heavy horse)	c. 14′	1′	8	+4	+4	+3	+3	+2	+2	+2	+1	+1	0	0
套索 Lasso	10′–20′	8′+	10	0	0	0	0	0	0	0	0	+1	0	0
步兵钉头锤 Mace, Footman's	c. 2½′	4′	7	+2	+2	+1	+1	0	0	0	0	0	+1	−1
骑兵钉头锤 Mace, Horseman's	c. 1½′	2′	6	+2	+2	+1	+1	0	0	0	0	0	0	0
捕人叉 Man Catcher	8′+	2½′	7	0	0	0	0	0	0	0	0	−1	−2	−3
晨星 Morning Star	c. 4′	5′	7	0	0	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+2	+2
宽刃长枪 Partisan	7′+	3′	9	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
步兵军用镐 Pick, Military, Footman's	c. 4′	4′	7	+3	+3	+2	+2	+1	+1	0	−1	−1	−1	−2
骑兵军用镐 Pick, Military, Horseman's	c. 2′	2′	5	+2	+2	+1	+1	+1	0	0	0	−1	−1	−1
锥枪 Pike, Awl	18′	1′	13	−1	−1	−1	0	0	0	0	0	0	−1	−2
侧刃叉枪 Ranseur**	8′+	1′	8	−3	−3	−2	−1	−1	0	0	0	0	0	+1
皮棍 Sap	½′	1′	2	−14	−13	−12	−10	−8	−6	−5	−4	−3	−2	0
弯刀 Scimitar	c. 3′	2′	4	−4	−3	−3	−2	−2	−1	0	0	+1	+1	+3
矛 Spear	5′–13′+	1′	6–8	−2	−2	−2	−1	−1	−1	0	0	0	0	0
双叉长枪 Spetum*	8′+	1′	8	−2	−2	−2	−1	0	0	0	0	0	+1	+2
带刺圆盾 Spiked Buckler	1′	2′	4	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	0	+2
长棍 Staff, Quarter	6′–8′	3′	4	−9	−8	−7	−5	−3	−1	0	0	+1	+1	+1
长柄投石索 Staff Sling	5′	6′	11	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
混种剑 Sword, Bastard**	c. 4½′	4′+	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
阔剑 Sword, Broad	c. 3½′	4′	5	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	+1	+1	+1	+2
弯刃大刀 Sword, Falchion	c. 3½′	3½′	5	−3	−2	−2	−1	0	+1	+1	+1	+1	0	0
镰形剑 Sword, Khopesh	c. 3½′	4′	9	−7	−6	−5	−4	−2	−1	0	0	+1	+1	+2
长剑 Sword, Long	c. 3½′	3′	5	−4	−3	−2	−1	0	0	0	0	0	+1	+2
短剑 Sword, Short	c. 2′	1′	3	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	0	+1	0	+2
双手剑 Sword, Two-handed	c. 6′	6′	10	+2	+2	+2	+2	+2	+2	+3	+3	+3	+1	0
三叉戟 Trident	4′–8′+	1′	6–8	−4	−3	−3	−2	−1	0	+1	+1	+1	+1	+1
宽刃长柄枪 Voulge	8′+	2′	10	−2	−2	−1	−1	0	+1	+1	+1	0	0	0
鞭 Whip	8′–20′	8′–20′	5–8	−14	−12	−10	−8	−6	−4	−2	−1	+1	0	+3

来源：UA，第 26 页起 [S42]

表 8-7　投掷与射击武器：射速、射程与护甲调整（UA）

投掷 / 射击武器	射速	S	M	L	AC 0	AC 1	AC 2	AC 3	AC 4	AC 5	AC 6	AC 7	AC 8	AC 9	AC 10
投索棍 Aklys（投掷）	1	1*	—	—	−8	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	0
投枪器（标枪）Atlatl (javelin)	1	3	6	9	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	+1	+1	+2
手斧 Axe, Hand	1	1	2	3	−6	−5	−4	−3	−2	−1	−1	0	0	0	+1
吹箭筒针 Blowgun Needle	2	1	2	3	−14	−12	−10	−8	−6	−4	−2	−1	−1	+1	+2
长复合弓 Bow, Composite, Long	2	6	12	21	−4	−3	−2	−1	0	0	+1	+2	+2	+3	+3
短复合弓 Bow, Composite, Short	2	5	10	18	−4	−4	−3	−3	−1	0	+1	+2	+2	+2	+3
长弓 Bow, Long	2	7	14	21	−2	−1	−1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3	+3
短弓 Bow, Short	2	5	10	15	−7	−6	−5	−4	−1	0	0	+1	+2	+2	+2
木棒 Club	1	1	2	3	−9	−8	−7	−5	−3	−2	−1	−1	−1	0	0
手弩 Crossbow, Hand	1	2	4	6	−6	−4	−2	−1	0	0	0	+1	+2	+2	+3
重弩 Crossbow, Heavy	1/2	8	16	24	−2	−1	−1	0	+1	+2	+3	+3	+4	+4	+4
轻弩 Crossbow, Light	1	6	12	18	−3	−2	−2	−1	0	0	+1	+2	+3	+3	+3
匕首 Dagger	2	1	2	3	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	−1	0	0	+1
飞镖 Dart	3	1½	3	4½	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	+1	+1	+1
锤 Hammer	1	1	2	3	−4	−3	−2	−1	0	0	0	0	0	0	+1
鱼叉 Harpoon	1	1	2	3	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	0	0	+1
标枪 Javelin	1	2	4	6	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	+1	0	+1
小刀 Knife	2	1	2	3	−8	−7	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	+1
套索 Lasso	1/2	1	2	3	+9	+8	+7	+6	+5	+4	+3	+2	+1	0	−1
投石索铅弹 Sling (bullet)	1	5	10	20	−3	−3	−2	−2	−1	0	0	0	+2	+1	+3
投石索石弹 Sling (stone)	1	4	8	16	−7	−6	−5	−4	−2	−1	0	0	+2	+1	+3
矛 Spear	1	1	2	3	−4	−4	−3	−3	−2	−2	−1	0	0	0	0
长柄投石索铅弹 Staff Sling (bullet)	1/2	—	3–6	9	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	0	0	0	0
长柄投石索石弹 Staff Sling (stone)	1/2	—	3–6	9	−6	−5	−4	−3	−2	−1	0	0	0	0	0

来源：UA，第 26 页起 [S42]



表 8-11　捶击：命中概率调整

调整因素	命中概率调整
攻击者敏捷，每点	+1%
攻击者力量每超过 15 一点	+1%
攻击者 AC，每点	+1%（负 AC 按护甲类型取正值）
对手被减速	+10%
对手被击晕	+20%
对手倒地且无盾牌或准备好的武器，和 / 或毫无还手能力	自动命中
对手基础移动速度超过 12"*	−5%
对手受加速术影响（包括速度药剂）	−10%

来源：DMG [S44]

表 8-12　捶击：结果骰调整

调整因素	百分骰调整
攻击者力量每超过 12 一点	+1%
攻击者力量每超过 18 达 10%	+2%
使用木制柄尾或戴甲的拳头	+5%
使用金属剑柄	+10%
对手被减速	+10%
对手被击晕	+20%
对手毫无还手能力	+30%
防守者敏捷每超过 14 一点	−2%
防守者使用盾牌	−10%
皮甲或棉甲	−10%
锁子甲、环甲、鳞甲或钉甲	−20%
魔法斗篷或戒指	−30%
带甲、板甲或板条甲	−40%
开面头盔	−5%
鼻护式但其他部分开放的头盔	−10%
面罩式或带窄缝头盔	−20%

来源：DMG [S44]

表 8-13　撞击结果表

调整后骰值	结果	伤害点数
低于 01	一击落空，对手可反击	无
01–20	无效攻击，继续下一击	无
21–40	擦击，对手失去平衡*	2 + 力量加值
41–60	擦击，继续下一击	4 + 力量加值
61–80	实拳，对手失去平衡*	6 + 力量加值
81–00	实拳，继续下一击	8 + 力量加值
高于 00	重击，对手被击晕**	10 + 力量加值

来源：DMG [S44]

表 8-14　擒抱：成功概率调整

调整因素	成功概率调整
攻击者敏捷，每点	+1%
防守者穿皮甲或棉甲	+10%
防守者穿锁子甲、环甲或鳞甲	+20%
防守者穿带甲、板甲或板条甲	+30%
对手被减速或击晕	+20%
对手基础移动速度每快 3”	–10%
对手受加速术影响（包括速度药剂）	–20%

来源：DMG [S44]

表 8-15　擒抱：攻击者结果骰调整

调整因素	百分骰调整
攻击者敏捷，每点	+1%
攻击者力量，每点	+1%
攻击者力量每超过 18 达 10%	+1%
对手被减速	+10%
对手被击晕	+20%
对手毫无还手能力	+30%
攻击者体重每相差 10%	+25%
攻击者身高每相差 10%*	+25%

来源：DMG [S44]

表 8-16　擒抱：防守者结果骰调整

调整因素	百分骰调整
对手敏捷每超过 14 一点	–2%
对手力量每超过 12 一点	–1%
对手力量每超过 18 达 10%	–1%
对手穿带甲或板甲	–10%
对手穿护喉甲并戴头盔	–10%
对手使用盾牌	–10%

来源：DMG [S44]

表 8-17　擒抱结果表

调整后骰值	结果	生命值伤害或特殊效果
低于 21	腰部扭抱，对手可反击	无
21–40	锁臂 / 前臂或肘击	1 + 力量加值
41–55	锁手指 / 咬击	2 + 力量加值
56–70	熊抱 / 绊倒	3 + 力量加值
71–85	锁头 / 摔翻或投掷	5 + 力量加值
86–95	绞颈 / 头槌	6 + 力量加值
高于 95	踢击 / 膝撞 / 挖眼	8 + 力量加值；对手被击晕

来源：DMG [S44]

表 8-18　压制：结果骰调整

调整因素	百分骰调整
攻击者力量，每点	+1%
攻击者力量每超过 18 达 10%	+2%
对手被减速或抓住一只脚	+10%
冲锋或跳跃攻击	+15%
对手被击晕或双脚被抓住	+20%
每 10% 体重差异	+10%
每 10% 身高差异	+25%
对手力量每超过 14 一点	–1%
对手力量每超过 18 达 10%	–2%
对手敏捷每超过 14 一点*	–2%
对手已做好支撑	–10%

来源：DMG [S44]

表 8-19　压制结果表

调整后骰值	结果	伤害点数
低于 21	被弹开或躲过，对手可反击	无
21–40	滑倒并抓住一条腿	无
41–60	对手踉跄，继续攻击	1 + 力量加值
61–80	对手被撞得跪倒	2 + 力量加值
81–00	对手被撞得手膝着地	3 + 力量加值
高于 00	对手被撞倒在地，击晕 1 轮	4 + 力量加值

来源：DMG [S44]

撞击、压制表中自由移动的防守调整，在目标倒地、被困角落或负重过多而不能自由移动时不适用。撞击结果的连击终止标记要求重新判定下一击；击晕持续整整 1 轮。擒抱防守者倒地时，其结果骰惩罚减半。多人攻击按预定先后逐次命中、逐次结算；背后攻击取消目标盾牌与敏捷因素。

表 8-20　无武器战斗：系统 I（UA 附录 Q）

条件 / 方式	规则
对象	人类、半人类、类人生物之间；目标身高不超过攻击者 125%
命中	通常攻击检定，只用适用力量修正；防守者保留护甲、敏捷、魔法防护
先攻	–2；出手前受到伤害，本次无武器攻击失败
拳击	1d2 伤害；只有链甲手套等武器才加力量伤害；目标延迟 1 段，同轮不累计延迟；打断专注与施法
擒抱	无伤害，控制 1 轮；目标攻击 –2，被攻击者命中 + 2；下一轮开始自动解除
压制	无伤害，撞倒；起身前攻击者命中 + 4

来源：UA，第 106 页起 [S45]



表 8-21　无武器战斗：系统 II（UA 附录 Q）

项目	规则
拳击对象	符合附录 Q 资格的主物质位面有机生物；目标与自身同体型或更小，倒地目标例外
拳击先攻	−4，另计敏捷；有突袭优势或从背后攻击时取消该罚值并命中 + 2
受伤中断	本轮出手前被目标造成伤害，拳击失败
物品	小型软物：赤手、脚；小型硬物：链甲手套、剑柄；大型软物：昏迷角色；大型硬物：桌椅
取得大型物体	通常先用 1 轮捡起
暴露	头脸裸露、普通帽衣、皮甲或软甲，或天然 AC7 及更差
半暴露	环甲至板甲之间的普通护甲，或相应天然 AC
未暴露	野战板甲、全身板甲，或天然 AC2 及更好
暴露程度	符合多类取较易受伤者；盾牌与魔法护甲加值不改变类别
拳击有效 AC	忽略盾牌，小圆盾等例外；保留魔法、敏捷；护甲调整按拳或空手
拳击伤害	小型软物 1d2、小型硬物 1d3、大型物体 1d4，不论是否击昏
击昏	持续 1d10 段，不能行动，失去敏捷与盾牌，被攻击命中 + 4；再次击昏转为昏迷 1d4 轮
物体投掷	小型物体 30 尺，大型 10 尺；远距离命中 −5，另计力量；未中按类手榴弹偏差
擒抱先攻	−1；本轮擒抱前受伤则失败
擒抱成功	无伤害，阻止本轮其余行动；目标攻击 −2、被攻击命中 + 2，失去敏捷防御
脱离擒抱	放手、目标命中并造成伤害、下一轮成功反擒抱、成功力量弯杠，或杂技盗贼翻滚逃脱
擒抱多重攻击者	可封住一种独立攻击；同一武器的多次攻击可一次全部封住
压制先攻	无相应修正；出手前受伤，本次压制失败
压制效果	无直接伤害，目标倒地；攻击 −2、被攻击命中 + 4；环境伤害另计
压制有效 AC	计入全部防御加值，再按体型与腿数调整
腿数	4 腿 −6，6 腿 −8，超过 6 腿 −10；无腿不能被压制
多人压制	一次攻击骰，第一人之外每人 + 1；不同能力者用最弱者命中值

来源：UA，第 106 页起 [S45]





表 8-22　系统 II 职业特例与多人上限（UA）

条件	规则
武僧拳击	不受拳击先攻罚值，可选择拳击或空手攻击
盗贼、杂技盗贼、刺客从背后拳击	命中 + 4
杂技盗贼	翻滚攻击百分比加到击昏率，最高 95%；翻滚防御百分比可从对方击昏率减去
骑士、圣武士赤手拳击	命中 −2
同时擒抱站立 S 目标	至多 3 名 S、1–2 名 M 或 1 名 L
同时擒抱站立 M 目标	至多 3 名 M 或 1–2 名 L
同时擒抱站立 L 目标	至多 3 名 L
同时擒抱倒地目标	至多 8 名 S、6 名 M 或 4 名 L
同时压制 S 目标	至多 6 名 S、4 名 M 或 2 名 L
同时压制 M 目标	至多 8 名 S、6 名 M 或 4 名 L
同时压制 L 目标	至多 12 名 S、8 名 M 或 6 名 L
超过 4 腿的大型生物被压倒	下一轮自动起身，仍能采取该轮其他行动

来源：UA，第 106 页起 [S45]

表 8-23　拳击：每点力量的击昏几率（UA）

目标状态	小型软物或大型软物	小型硬物	大型硬物
未暴露	无效果	每点力量 1%（18/01 时 20%）	每点力量 2%（18/01 时 40%）
半暴露	每点力量 1%（18/01 时 20%）	每点力量 2%（18/01 时 40%）	每点力量 4%（18/01 时 75%）
暴露	每点力量 2%（18/01 时 40%）	每点力量 4%（18/01 时 75%）	每点力量 5%（18/01 时 95%）

来源：UA，第 106 页起 [S45]

表 8-24　压制：防守者 AC 的体型调整（UA）

防御者 \ 攻击者	S	M	L
S	0	+2	+4
M	−4	0	+2
L	−8	−4	0

来源：UA，第 106 页起 [S45]

表 8-25　非致命战斗与卸除武器（UA 附录 R）

行动	规则
制服	声明以武器非致命部位攻击；记录 75%暂时、25%真实伤害；玩家角色不能被制服
制服完成	制服伤害超过目标总 HP 时完成；全额伤害或伤害法术会抵消此前制服效果
征服	有理智、能交流且自愿接受荣誉决斗；伤害 1/4 真实，其余暂时
改为真实战斗	每轮开始可声明；任何全额真实伤害使征服失效，忽略先前暂时损失
征服胜负	降至 0 的一方荣誉投降；同轮双方至 0 为平局
胜者要求	一项服务、一件武器 / 护甲 / 盾牌，或不超过败者 HD / 等级 ×1,000 金币的财宝
卸除资格	战士、骑士及其子职业，熟练使用相应单手武器；目标也持规定范围内的单手武器
卸除长度	只能卸同长或更短武器；双手使用武器不受该规则影响
卸除命中	无伤害；目标石化豁免失败时武器落地
武器落点	同尺寸落原主脚边；较小者落 1d10 尺外；原主下一轮取回、拔替代武器或徒手

来源：UA，第 106 页起 [S45]

表 8-26　攀爬、骑乘与涉水战斗（DSG）

条件	处理
攀爬中近战	失去敏捷与盾牌；留一手攀附，不能使用双武器；命中、伤害、豁免 −2
攀爬中高处 / 低处	高处攻击 + 2；低处攻击 −2
攀爬中受伤	检定攀爬；单次失去至少一半生命值时另 −10 个百分点
距悬崖边 5 尺内受伤或昏迷	检定敏捷避免坠落；每离边缘 1 尺，有效敏捷 + 2；背靠墙 + 2，背向悬崖 −2
水深不到腰	无相应战斗惩罚
水深腰至胸	使用深水惩罚的一半
水深超过胸或全身游泳	非水生且无游泳熟练项者命中 −4、伤害 −4，最低伤害 1；水生或有游泳熟练项者无此罚
骑乘攻击徒步目标	命中 + 1
徒步者指定攻击骑手	攻击骰恰好达到所需命中值时，击中坐骑
移动骑射	骑乘、武器均须熟练；短弓、复合短弓或轻弩；射速减半
骑射速度低于 1/2 / 1/2 至不足 3/4 / 至少 3/4	命中分别 −1 / −3 / −5；射击时转向至多 45°
坐骑死亡	骑乘检定成功落地站稳；失败受 1d3 伤害，下一整轮起身

来源：DSG，第 30 页起 [S39]

表 8-27　液体投掷容器容量

液体	容量
酸液	½ 品脱（8 盎司）
圣水 / 亵渎之水	¼ 品脱（4 盎司）
油	1 品脱（16 盎司）
毒药	¼ 品脱（4 盎司）

来源：DMG [S31]

表 8-28　类手榴弹投射物效果

液体	影响范围	溅射伤害	直接命中伤害
酸液	直径 1 尺	1 点生命值	2–8 点生命值
圣水 / 亵渎之水	直径 1 尺	2 点生命值	2–7 点生命值
燃烧的油	直径 3 尺	1–3 点生命值*	2–12 点生命值；另加 1–6 点**
毒药	直径 1 尺	特殊	特殊

来源：DMG [S31]

表 8-29　液体容器投掷

条件	处理
射程	至多 3 寸；超过 1 寸为中程、超过 2 寸为远程，命中分别 −2、−5
命中容器	容器须破裂，液体才产生相应效果；燃油另须点燃
燃油溅射	燃烧 1–3 段，每段 1 点伤害
燃油直接命中	第一轮 2d6 伤害，第二轮 1d6，随后燃尽
破裂处周围 3 尺	各生物毒素豁免失败时受到溅射
穿过或站在燃油中	每近战轮 1d6 伤害
跳过燃油	通常无伤害；布衣须进行普通火焰物品豁免，失败着火

来源：DMG [S31]

表 8-30　水下与空中战斗

环境 / 装备	操作
水下呼吸	出发前记录呼吸手段、持续时间、往返时间及备用手段
DMG 水下武器	使用长矛、三叉戟、匕首等突刺武器；钝击、劈砍通常无效；行动自如按其效果解除限制
DMG 水下先攻	水生生物通常先攻击；陆生者武器显著较长时另行比较
DMG 特制水下弩	价格为普通弩 10 倍，射程为地下城射程的一半
战斗网未受专门训练与熟练	命中 −4
浮空中射弓	连续射击轮依次命中 −1、−2、−3；一轮不射击或战斗可重新稳定
浮空中投石索、投掷或挥舞武器	上述惩罚加倍；中、重弩无法上弦
飞行术	B 级机动；悬停或每轮至多 3 寸的缓慢飞行可施展大多数法术
飞行扫帚	至少半速飞行，C 级机动；不能施法，可使用适用魔法装置
飞毯	C 级机动，可悬停；悬停或缓慢飞行可施法、射击
飞行之翼	C 级机动，至少半速；不能施法

来源：DMG [S17]

表 8-31　空中机动等级

机动等级	每轮可转向	达到全速所需时间	空中完全停止	可原地悬停
A	180°	1 段	1 段	是
B	120°	6 段	5 段	是
C	90°	1 回合	—	—
D	60°	2 回合	—	—
E	30°	4 回合	—	—

来源：DMG [S17]

第9章　施法、魔法装置与驱散

表 9-1　准备与施法

步骤 / 条件	操作
恢复与准备	先睡眠、进食并恢复身心；魔法师、幻术师查阅法术书；牧师、德鲁伊祈祷
记忆时间	通常每法术环级 15 分钟；同一法术的各份分别准备
每轮开始	在得知先攻前指定法术，核对目标、射程、影响范围与施法时间
言语 V	能够念诵；沉默、堵嘴会阻止该成分
姿势 S	能准确、连续完成动作；擒抱、抓握、捆绑等会妨碍完成
材料 M	预先备妥材料；施法后划去耗用部分，按法术条目保留不消耗的物品
专注	相对静止；不能边正常步行、奔跑、闪避边施法
施法中闪避	使用敏捷防御会中断施法
完成前中断	成功命中、未能豁免或不可豁免的适当攻击会中断；法术从记忆中消失
成功施法	从准备清单划去该份法术，记录持续时间与所用材料

来源：PHB，第 40、100 页起 [S04]；DMG [S41]

表 9-2　施法对抗时序（A.D.D.I.C.T.2.2）

对抗	攻击者赢先攻	先攻平手	施法者赢先攻
有 SF 的近战武器	武器先攻击	比较 SF 与施法时间	比较 |SF – 攻击者输骰| 与施法时间
投射 / 无 SF 天然攻击	攻击先发生	比较施法者骰值与施法时间	比较施法者骰值与施法时间
冲锋	比较抵达所需段数与施法时间。	比较抵达所需段数与施法时间。	比较抵达所需段数与施法时间。
另一法术	短法术先；施法时间相等时才比较先攻，仍平手则同时。	短法术先；施法时间相等时才比较先攻，仍平手则同时。	短法术先；施法时间相等时才比较先攻，仍平手则同时。

来源：David M. Prata [S81]

表 9-3　卷轴、药水、油剂与命令词

项目	使用
卷轴	事先拿在手中并准备就绪；读取时间同相应法术；不需姿势或材料成分
卷轴消耗	读出的法术从卷轴消失；通常按 12 级计算距离、持续与范围，强度可变的攻击法术按具体条目
药水	打开并饮用 1 段，之后 1d4+1 段完全生效
魔法油剂	打开并倒出 1 段，之后涂抹 1d4+1 段
权杖、法杖、魔杖	先掌握正确命令词；核对物品启动时间、目标与充能消耗
获得命令词	听取持有者使用、询问、查找其记录，或使用适当的信息法术
装置启动中受击	按装置规定处理；失去意识、死亡与不能继续操作分别结算

来源：PHB，第 40、100 页起 [S04]；DMG [S46]；DMG [S47]；DMG [S48]；David M. Prata [S81]

表 9-4　水下无法使用的法术（UA）

施法职业	环位	法术
牧师	一环	降水术 Precipitation
牧师	二环	尘旋风 Dust Devil
牧师	三环	暴雨术 Cloudburst
牧师	五环	空中行走 Air Walk *；彩虹术 Rainbow*
德鲁伊	一环	降水术 Precipitation
德鲁伊	二环	火焰刀 Flame Blade *
德鲁伊	三环	暴雨术 Cloudburst
德鲁伊	六环	活橡树 Liveoak
魔法师	小法术	潮湿 Dampen、蜜蜂 Bee、虫子 Bug、弄干 Dry、灰尘 Dust、积尘 Dusty、飞蚋 Gnats、老鼠 Mouse、蜘蛛 Spider
魔法师	一环	坐骑术 Mount；降水术 Precipitation
魔法师	二环	火焰法球 Flaming Sphere *
魔法师	三环	暴雨术 Cloudburst；梅尔夫的微型流星 Melf's Minute Meteors；风墙术 Wind Wall *
魔法师	四环	咆哮术 Shout *
幻术师	小法术	薄霭 Haze *；彩虹 Rainbow*
幻术师	二环	低语之风 Whispering Wind *
幻术师	三环	幻影之风 Phantom Wind *
幻术师	四环	实体浓雾 Solid Fog *
幻术师	六环	死亡雾 Death Fog *

来源：UA，第 81 页起 [S49]

表 9-5　水下效果改变的法术（UA）

职业与环位	法术	水下效果
牧师三环	水上行走 Water Walk	受术者立刻浮出水面。
牧师五环	魔法圣水池 Magic Font	须使用装满纯水的玻璃球，而非圣水池。
德鲁伊二环	倒影之池 Reflecting Pool	可在任何水域施展。
德鲁伊六环	化水为尘 Transmute Water to Dust	产生每施法者等级 10 立方英尺 的空洞。若周围水量充足，涌入的水对空洞内所有生物造成每施法者等级 1–4 点 伤害，无豁免 。
魔法师小法术	盐水 Salt	产生约 1 品脱 盐水；未置入容器时会迅速散入周围水中。
魔法师一环	火酒 Firewater	产生的液体浮到水面；不能在水下点燃。
魔法师二环	梅尔夫的强酸箭 Melf's Acid Arrow	箭矢的酸仅持续 1 轮 ，随后被水冲走。
魔法师六环	连锁闪电 Chain Lightning	如半径为平常 两倍 的 *闪电术* ，但每施法者等级仅造成 1d6 伤害，豁免成功减半。
魔法师六环	化水为尘 Transmute Water to Dust	效果同德鲁伊六环版本。
魔法师七环	魔邓肯的豪宅 Mordenkainen's Magnificent Mansion	由施法者选择豪宅内部充水，或由外膜挡住水流，使内部保持干燥整洁。
魔法师八环	沉陷 Sink	将生物置于河床或海床以下法术规定的深度；禁锢的魔法辐射仍穿透水层直达水面。
幻术师三环	幻影坐骑 Phantom Steed	水下召来的是 海马兽：前半身黑色，鳞片银灰色。它没有特殊的越野或飞行能力，但仍有每施法者等级 4″ 的移动速度；其他方面与通常召来的坐骑相似。

来源：UA，第 81 页起 [S49]

带*的法术可在空气水泡（Airy Water）的范围内施展并生效。

表 9-6　牧师影响不死生物矩阵

不死生物种类	牧师等级 1	2	3	4	5	6	7	8	9–13	14+
骷髅	10	7	4	T	T	D	D	D*	D*	D*
僵尸	13	10	7	T	T	D	D	D*	D*	D*
食尸鬼	16	13	10	4	T	T	D	D	D*	D*
影兽	19	16	13	7	4	T	T	D	D	D
尸妖	20	19	16	10	7	4	T	T	D	D
恐尸	—	20	19	13	10	7	4	T	T	D
怨灵	—	—	20	16	13	10	7	4	T	D
木乃伊 (a)	—	—	—	20	16	13	10	7	4	T
幽影 (b)	—	—	—	—	20	16	13	10	7	T
吸血鬼 (c)	—	—	—	—	—	20	16	13	10	4
幽灵 (d)	—	—	—	—	—	—	20	16	13	7
巫妖 (e)	—	—	—	—	—	—	—	19	16	10
特殊 (f)**	—	—	—	—	—	—	—	20	19	13

来源：DMG [S35]

表 9-7　驱散程序

条件 / 结果	操作
尝试驱散	按牧师等级、目标种类查表，掷 1d20 达到或超过表值成功
数量	通常 1–12；带*的结果 7–12；特殊类 1–2
T / D	自动驱散 / 自动摧毁；邪恶牧师按相应控制效果处理
圣武士	按比自身低 2 级的牧师处理
同群多种不死生物	先影响较低类型；连续成功者下一轮可继续影响余下类型
一次失败	对该群不能再尝试；其他牧师各自尝试
被驱散	尽可能远离牧师，持续 3d4 轮
先攻	驱散依相应先攻时序；失去行动能力时不能继续

来源：DMG [S35]；DMG [S41]

第 10 章　灵能操作与攻防矩阵

表 10-1　灵能交锋

步骤 / 条件	操作
记录强度	分别记录攻击强度、防御强度及当前总值
每段选择	选定攻击模式、防御模式与目标并记录，再同时结算
频率	每段一次，每近战轮 10 次交锋
扣点	攻击消耗从攻击强度扣除，防御消耗及所受防御损失从防御强度扣除
一段结束	合计消耗、损失，更新当前强度与总值
分心	受物理攻击、伤害或法术影响而分心时不能攻击，仍可防御
其他活动	灵能战斗期间不能从事其他活动
同时使用学科	防御可与一次攻击或一种学科并用；攻击与学科不能同时使用；不能同时使用两种学科
攻击不足	点数不足以支付任何已知攻击模式时只能防御

来源：PHB，第 110 页起 [S50]；DMG [S35]

表 10-2　灵能攻击模式 A–E（PHB）

攻击模式 Attack Mode	每次使用消耗	近程	中程	远程	影响范围
A. 灵能冲击 Psionic Blast	20	2”	4”	6”	锥形：起点宽 ½”，长度 6”，末端宽 2”
B. 心灵突刺 Mind Thrust	4	3”	6”	9”	1 个生物
C. 自我鞭笞 Ego Whip	7	4”	8”	12”	1 个生物
D. 本我暗示 Id Insinuation	10	6”	12”	18”	射程内 2” × 2” 区域
E. 心灵粉碎 Psychic Crush	14	5”	—	—	1 个生物*

来源：PHB，第 110 页起 [S50]

表 10-3　灵能防御模式 F–J（PHB）

防御模式 Defense Mode	每次使用消耗	保护范围
F. 心灵空白 Mind Blank	1	仅自身
G. 思想护盾 Thought Shield	2	仅自身
H. 心智屏障 Mental Barrier	3	仅自身
I. 智力堡垒 Intellect Fortress	8	以施法者为中心、半径 10 尺
J. 钢铁意志之塔 Tower of Iron Will	10	以施法者为中心、半径 3 尺

来源：PHB，第 110 页起 [S50]

表 10-4　攻防模式代号与名称

代号	PHB 名称	DMG 矩阵名称
A	灵能冲击	灵能冲击
B	心灵突刺	心灵突刺
C	自我鞭笞	自我鞭笞
D	本我暗示	本我暗示
E	心灵粉碎	心灵粉碎
F	心灵空白	心灵空白
G	思想护盾	思想护盾
H	心智屏障	心灵屏障
I	智力堡垒	智识壁垒
J	钢铁意志之塔	铁意堡垒

来源：PHB，第 110 页起 [S50]；DMG [S35]

表 10-5　模式、范围与串联

条件	处理
E 心灵粉碎	只能配合 G 思想护盾或不设防
防御覆盖同伴	保护范围内者可采用覆盖自身的较有效防御
I / J 覆盖非灵能者	对抗 A 攻击的豁免分别 + 2 / + 6
中程	伤害减少 20%，小数向上取整
远程	攻击者有效强度降低一个 25 点档，再减少 20%伤害、小数向上取整；原在 1–25 档则伤害减半、小数舍去
B、C、D 延伸射程	支付双倍或三倍点数，将射程加倍或增至三倍
串联	从最弱者向最强者依次传递自身当前总强度的 20%，向上取整
串联末端	代表全链攻击、防御并被攻击；全链承受影响末端的结果
串联射程	每增加一个连接，基础射程增加 50%

来源：PHB，第 110 页起 [S50]；DMG [S35]

数字为防守者损失的防御点数；心灵粉碎的百分数为立即杀死的

表 10-6 **IV.A 灵能对灵能：完整攻防矩阵（DMG）**

当前灵能总值	攻击模式（耗点）	心灵空白（1）	思想护盾（2）	心灵屏障（3）	智识壁垒（8）	铁意堡垒（10）
1–25	灵能冲击（20）	3	7	4	1	0
1–25	心灵突刺（4）	12	4	0	0	1
1–25	自我鞭笞（7）	8	3	0	0	0
1–25	本我暗示（10）	1	6	8	1	1
1–25	心灵粉碎（14）	2%	—	—	—	—
26–50	灵能冲击（20）	6	9	6	2	0
26–50	心灵突刺（4）	15	6	1	0	2
26–50	自我鞭笞（7）	12	4	0	0	0
26–50	本我暗示（10）	2	8	10	3	3
26–50	心灵粉碎（14）	5%	2%	1%	—	—
51–75	灵能冲击（20）	10	12	9	4	1
51–75	心灵突刺（4）	18	9	2	2	3
51–75	自我鞭笞（7）	17	6	1	1	1
51–75	本我暗示（10）	4	11	13	7	6
51–75	心灵粉碎（14）	9%	4%	2%	1%	—
76–100	灵能冲击（20）	15	16	13	7	2
76–100	心灵突刺（4）	22	13	5	4	5
76–100	自我鞭笞（7）	23	9	3	2	3
76–100	本我暗示（10）	7	15	17	12	10
76–100	心灵粉碎（14）	14%	7%	5%	3%	2%
101–125	灵能冲击（20）	21	21	18	11	4
101–125	心灵突刺（4）	26	18	9	7	8
101–125	自我鞭笞（7）	30	13	6	4	6
101–125	本我暗示（10）	11	20	22	18	15
101–125	心灵粉碎（14）	20%	11%	9%	6%	4%
126 及以上	灵能冲击（20）	28	27	24	16	7
126 及以上	心灵突刺（4）	30	24	16	11	12
126 及以上	自我鞭笞（7）	38	18	10	7	10
126 及以上	本我暗示（10）	16	26	28	25	21
126 及以上	心灵粉碎（14）	27%	16%	14%	10%	7%

来源：DMG [S35]

表 10-7 **IV.B 对无防御灵能者：完整攻击矩阵（DMG）**

当前攻击强度	攻击模式	10–59	60–109	110–159	160–209	210–259	260–309	310+
1–25	灵能冲击	D	C	C	15	10	5	5
1–25	心灵突刺	W	W	40	35	30	25	20
1–25	自我鞭笞	30	25	20	15	10	5	5
1–25	本我暗示	40	35	30	25	20	15	10
1–25	心灵粉碎	72%	60%	50%	40%	30%	20%	10%
26–50	灵能冲击	S	D	C	C	15	10	5
26–50	心灵突刺	W	W	W	40	35	30	25
26–50	自我鞭笞	35	30	25	20	15	10	5
26–50	本我暗示	R	40	35	30	25	20	15
26–50	心灵粉碎	75%	62%	52%	42%	32%	22%	12%
51–75	灵能冲击	W	S	D	C	C	15	10
51–75	心灵突刺	P	W	W	W	40	35	30
51–75	自我鞭笞	40	35	30	25	20	15	10
51–75	本我暗示	R	R	40	35	30	25	20
51–75	心灵粉碎	79%	65%	55%	45%	35%	25%	15%
76–100	灵能冲击	P	W	S	D	C	C	15
76–100	心灵突刺	P	P	W	W	W	40	35
76–100	自我鞭笞	P	40	35	30	25	20	15
76–100	本我暗示	R	R	R	40	35	30	25
76–100	心灵粉碎	84%	69%	59%	49%	39%	29%	19%
101–125	灵能冲击	K	P	W	S	D	C	C
101–125	心灵突刺	P	P	P	W	W	W	40
101–125	自我鞭笞	I	P	40	35	30	25	20
101–125	本我暗示	R	R	R	R	40	35	30
101–125	心灵粉碎	90%	74%	64%	54%	44%	34%	24%
126 及以上	灵能冲击	K	K	P	W	S	D	C
126 及以上	心灵突刺	P	P	P	P	W	W	W
126 及以上	自我鞭笞	I	I	P	40	35	30	25
126 及以上	本我暗示	R	R	R	R	R	40	35
126 及以上	心灵粉碎	97%	80%	70%	60%	50%	40%	30%

来源：DMG [S35]

概率，“—” 为不能立即杀死。各段双方同时攻击、防御。

表 10-8　无防御矩阵结果

项目 / 字母	结果
防守者列	以尚未扣减前的灵能总值选列
普通数字	损失相应攻击强度；攻击强度已为 0 时，继续损失按 1 比 1 扣生命值
C	困惑 2d4 轮，不能使用灵能
D	昏睡 1d4 回合，不能进行灵能或其他活动
I	痴愚，永久失去灵能能力；医疗术可治愈
K	死亡；可复生，但失去灵能能力
P	永久失去一种攻击模式、防御模式或学科，并按 D 昏睡
S	昏迷 1d4 周，紧张性木僵
R	受胜者控制，直至获释，或经过 2d4 周且成功通过魔法豁免
W	一种攻击模式、防御模式或学科在 2d4 周内不能使用
心灵壁垒能力	总值耗尽前，字母结果各按损失 40 点；耗尽后正常承受字母结果

来源：DMG [S35]

对非灵能者只能使用 A 攻击；攻击者当前攻击强度须至少 100 点。目标以自身智力与感知总值、距离查豁免，失败再查结果。

表 10-9　IV.C 非灵能者对 A 攻击的豁免

被攻击者智力与感知总值	短程豁免值	中程豁免值	长程豁免值
0–5	20	19	18
6–9	18	17	16
10–13	16	15	14
14–17	14	13	12
18–21	12	11	10
22–25	10	9	8
26–29	8	7	6
30–33	6	5	4
34–35	4	3	2
36–37	2	1	0
38 及以上	0	–1	–2

来源：DMG [S35]

表 10-11　非灵能者对 A 攻击的豁免调整

加值来源	调整	减值来源	调整
魔法师	+1	恐慌	–1
牧师	+2	狂怒	–1
精灵	+2	困惑	–2
智识壁垒（10 尺内）	+2	绝望	–3
心灵空白术	+2	击晕	–3
矮人	+4	使用灵能相关能力*	–4
半身人	+4	使用 ESP 装置	–5
心灵感应头盔 †	+4	痴愚	**
铁意堡垒（3 尺内）	+6	疯狂	***
心灵壁垒	+6		

来源：DMG [S35]

表 10-12　A 攻击结果持续时间与调整脚注

结果 / 标记	效果
死亡	可按通常方式复活
昏迷	2d6 天，无法唤醒
睡眠	5d4 轮，无法唤醒
击晕 / 困惑	分别 2d4 回合 / 1d4 回合
狂怒 / 恐慌	各 2d4 轮；狂怒时只攻击，恐慌按 4 级魔法师的恐惧术
痴愚	智力与感知总值降至 0–5，忘记法术，不能攻击、防御；医疗术、复原术、祈愿术可治愈
永久疯狂 / 暂时疯狂	两种疯狂状态；前者持续至相应魔法治愈，后者 2d6 周
轻度疯狂	一种疯狂状态，1d4 周
*使用灵能相关能力	按相应法术与能力是否属于该类核对，包括心灵感应、千里眼、千里耳、侦测、传送等



表 10-12（续）　A 攻击结果持续时间与调整脚注

结果 / 标记	效果
† 心灵感应头盔	成功豁免后令攻击者击晕 1d4 轮
**痴愚	以智力与感知总值 0–5 计算
***疯狂	不能成为灵能攻击目标

来源：DMG [S35]

表 10-13　灵能强度恢复

身体活动	每小时恢复的灵能强度
剧烈活动	无
行走及类似活动	3 点 / 小时
坐着交谈或阅读	6 点 / 小时
休息与冥想	12 点 / 小时
睡眠	24 点 / 小时

来源：PHB，第 110 页起 [S50]

恢复按完整小时计算；一小时内有多种活动时，采用最不利的一类。恢复期间不使用需继续消耗点数的灵能力量。

使用学科按相应条目支付攻击、防御强度；每次消耗灵能强度时，两栏各扣相同点数。掌握等级从取得该学科的 1 级开始，之后随角色升级提高。

第 11 章　伤势、救助与恢复

表 11-1　生命值与救助（DMG）

状态 / 行动	结果
降至 0HP	失去意识
一击降至 –1 至 –3	使用允许该范围的条款时，进入相同失去意识状态
未获救助	之后每轮再失去 1HP，至 –10 死亡
同伴救助	采取相应急救，停止继续流失生命值
获救后恢复意识	先昏迷 1d6 轮，之后一周不能从事剧烈活动
恢复期	不能战斗、防御、施法、使用魔法装置、搬运或研究
医疗术	按该法术解除相应恢复限制

来源：DMG [S51]

表 11-2　自然治疗（DMG）

条件	恢复
完全休息的第一周	每日 1HP
体质负调整	相应最初若干天不能恢复；例如 –2 时最初两天不恢复
第一周后	每周额外获得体质生命值加值
连续休息四周	恢复全部生命值
特殊伤势与疾病	按伤势、疾病、毒素及治疗效果分别处理
DSG 治疗熟练项	受伤后 1 轮内及时施用并检定成功，可治疗 1d3HP

来源：DMG [S51]；DSG，第 23 页起 [S30]

表 10-10　IV.C 非灵能者豁免失败后的百分骰结果

被攻击者智力与感知总值	死亡	昏迷	睡眠	击晕	困惑	狂怒	恐慌	痴愚	永久疯狂	暂时疯狂	轻度疯狂
0–5	01–85	86–99	00	—	—	—	—	—	—	—	—
6–9	01–10	11–90	91–99	00	—	—	—	—	—	—	—
10–13	01	02–15	16–90	91–99	00	—	—	—	—	—	—
14–17	—	01	02–10	11–90	91–99	00	—	—	—	—	—
18–21	—	—	01	02–15	16–90	91–99	00	—	—	—	—
22–25	—	—	—	01	02–15	16–90	91–99	00	—	—	—
26–29	—	—	—	—	01	02–15	16–90	91–99	00	—	—
30–33	—	—	—	—	—	01	02–15	16–90	91–99	00	—
34–35	—	—	—	—	—	—	01	02–20	21–85	86–99	00
36–37	—	—	—	—	—	—	—	01	02–15	16–90	91–00
38 及以上	—	—	—	—	—	—	—	—	01	02–15	16–00

来源：DMG [S35]

表 10-14　灵能学科使用参数

灵能学科	范围	消耗	持续时间	豁免	效果范围
动物心灵感应	特殊	每轮 1 点	专注期间	无	宽 1 英寸的定向路径
身体平衡	自身	每轮 1 点	专注期间	无	个体
身体武器化	自身	每轮 1 点	专注期间	无	个体
细胞调整	0	特殊	永久	无	触及的生物
千里耳	特殊	每轮 5 点	专注期间	无	特殊
千里眼	特殊	每轮 5 点	专注期间	无	特殊
侦测善良或邪恶	3 英寸	每轮 2 点	专注期间	特殊	一个生物或物件
侦测魔法	3 英寸	每轮 3 点	专注期间	无	宽半英寸的路径
支配	3 英寸	特殊	专注期间	无效	一个生物
共情	每级掌握等级 1 英寸	每次使用 3 点	每次使用 1 回合	无	宽 1 英寸的路径
心灵感应	9 英寸	每轮 2 点	专注期间	无	宽 1 英寸的路径
扩大	自身	每轮 5 点	每级掌握等级 1 回合	无	个体
催眠	3 英寸	每个受影响等级 / 生命骰 1 点	特殊	特殊	每级掌握等级可影响的等级 / 生命骰数累计增加
隐形	自身	每回合 3 点	每次消耗维持 1 回合	无	每级掌握等级可影响的等级 / 生命骰数累计增加
悬浮	自身	每回合 3 点	每级掌握等级 1 回合	无	个体
心控躯体	自身	每天 5 点	每级掌握等级 2 天	无	个体
分子激发	视线内	每轮 1 点	特殊	无	一件物品或一个生物
物品读取	触碰	每轮 1 点	1 轮	无	触碰的物件

表 10-14（续）　灵能学科使用参数

灵能学科	范围	消耗	持续时间	豁免	效果范围
预知	自身	特殊	特殊	无	特殊
缩小	自身	每回合 2 点	每级掌握等级 1 回合	无	个体
感知心灵印象	半径 1 英寸	每轮 1 点	1 轮	无	周围各方向 1 英寸
暂停生命活动	自身	6 点	特殊	无	个体
星界投射	特殊	10 点	特殊	无	个体
灵光改变	触碰	特殊	特殊	无	个体
身体控制	自身	每回合 2 点	每级掌握等级 1 回合	无	个体
次元门	自身	10 点	瞬间	无	个体
次元行走	自身	每回合 1 点	专注期间	无	个体
能量控制	自身	特殊	特殊	无	持有者周围 10 英尺半径
太虚化	自身	每回合 6 点	专注期间	无	个体及特殊目标
群体支配	3 英寸	特殊	特殊	无效	特殊
心灵屏障	自身	每天 5 点	由使用者决定	特殊	个体
分子操控	1 英寸	50 点	永久	无	特殊
分子重组	触碰	特殊	永久	无	特殊
概率旅行	自身	特殊	特殊	无	特殊
心灵遥控	3 英寸+每级掌握等级 1 英尺	每轮 3 点	特殊	无	特殊
心灵感应投射	1 英寸	特殊	每级掌握等级 1 回合	特殊	宽 1 英寸的路径
心灵传讯	特殊	每轮 1 点	专注期间	无	特殊
心灵投射	特殊	特殊	专注期间	无效	特殊
形体改变	自身	特殊	直至再次改变	无	个体
传送	自身	20 点	瞬间	无	个体及特殊目标

来源：PHB，第 110 页起 [S50]

表 11-3　寒热中的自救

情形	玩家行动与恢复
衣着与环境	依据有效环境温度，加上衣物、护甲的影响，确定个人温度
极冷	遮盖手、脚、耳朵；换下湿衣、寻找避风处、取得温暖
极热	减轻不适衣甲、减少剧烈活动，寻找较凉庇护并补足饮水
热寒伤害后	进入不需相应体质检定的温度，休息或只做极少体力活动，每小时恢复该类伤害 1HP
失温	移入可忍受的温暖环境；各受损属性每小时恢复 1 点
冻伤的脚	徒步速度减半，需闪避时 AC 恶化 2 档；骑乘或被搬运时不承受此两项影响
冻伤的手	投射命中 −6，近战命中 −4；严重冻伤时近战惩罚变为 −2
中暑	迅速、彻底降温并至少维持 1 小时；需他人立即救助

来源：WSG，第 18 页起 [S52]；WSG，第 26 页起 [S53]

第 12 章　受雇者、随从与财宝分配

表 12-1　招募与约定

项目	玩家行动
普通受雇者	约定工作、每日或每月工资、供养及工具
专业受雇者	约定专业任务、月薪、材料、设施与额外费用
佣兵	记录兵种、人数、装备、军官、工资与补给
随从	约定首付款、职业装备、食宿、日常供养、财宝与魔法物品份额
首付款	通常至少每候选者等级 100 金币
招募周期	同种招募方法每月使用一次；应征者通常在 2–8 天内到达
冒险前分配协议	约定普通财宝、魔法物品、阵亡者份额与共同开支的分配方式
随从经验	通常获得其相应经验值的一半

来源：PHB，第 39 页起 [S54]；DMG [S55]；DMG [S56]；PHB，第 122 页起 [S05]；DMG [S57]

表 12-2　招募方法与费用

方法	费用
在公共场所张贴告示	50 金币
雇人街头宣告	10 金币
雇人四处物色候选者	300 金币
常去旅店与酒馆	特殊

来源：DMG [S56]

表 12-3　普通受雇者工资

职业	每日费用	每月费用*
搬运工	1 银币	1 金币
木匠	3 银币	2 金币**
皮革匠	2 银币	30 银币**
彩绘师	10 银币	10 金币
持灯童子	1 银币	1 金币
石匠	4 银币	3 金币
驮兽管理员	2 银币	30 银币
裁缝	2 银币	30 银币**
车夫	5 银币	5 金币
侍从 / 仆役	3 银币	50 银币

来源：DMG [S55]

表 12-5　雇佣费用与组织

项目	规则
普通受雇者月薪*	假定雇主已提供住处、床铺等生活必需品
普通匠人**	制作物品时，另收物品正常价格 10%
专业受雇者	一般包含食宿、衣服与工具；士兵的护甲、武器另备
专业受雇者*	每次处理或制作物品，另收该物品通常费用 10%
搬运工	可搬运 50 磅；用抬杆等可加倍
铠甲匠	每 40 名士兵或不足 40 名配置 1 人；配套熔炉 310–400 金币
铁匠	第一人照顾 40 名士兵或马匹；之后每增加 160 名再配 1 人
军士	每 10 名士兵至少 1 名，至多每 5 名 1 名；月薪为所带兵种普通士兵工资的 10 倍
中尉	每等级每月 100 金币；每等级可指挥 20 人
上尉	每等级每月 100 金币

来源：DMG [S55]

第 13 章　城镇、训练、研究与领地

表 13-1　财产、经验与维护

项目	处理
冒险财宝	运出冒险地点，成为可携带、保管或存放的财产，再计相应经验
经验与升级	达到门槛后完成所需训练，再取得新等级能力
每月生活开支	通常每角色现等级 100 金币；武僧按其职业例外
随从供养	按其等级与约定份额另行支付
堡垒每月维护	总建造成本的 1%
实验室每月维护	使用期间按实验室建造成本的 10%，不含特殊设施与防护

来源：DMG [S57]；DMG [S58]；DMG [S59]

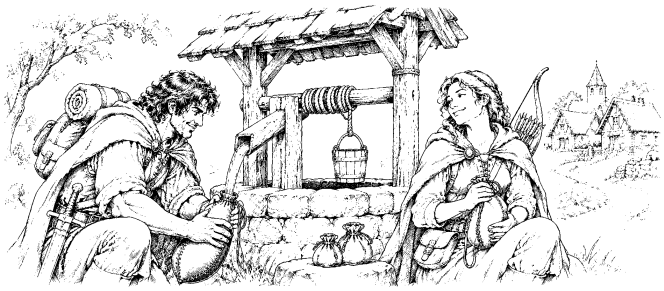


表 12-4　专业受雇者与佣兵月薪

职业	每月费用（金幣）
炼金术士	300
护甲匠	100*
铁匠	30
工程师（建筑）	100*
工程师（火炮）	150
工程师（工兵 / 矿工）	150
珠宝匠 / 宝石切割师	100*
雇佣兵：长弓手	4
雇佣兵：短弓手	2
雇佣兵：火炮手	5
雇佣兵：队长	特殊
雇佣兵：弩手	2
雇佣兵：重装步兵	2
雇佣兵：轻装步兵	1
雇佣兵：长枪步兵	3
雇佣兵：重装骑步兵	3
雇佣兵：轻装骑步兵	2
雇佣兵：骑射手	6
雇佣兵：骑弩手	4
雇佣兵：重装骑兵	6
雇佣兵：轻装骑兵	3
雇佣兵：中装骑兵	4
中尉	特殊
工兵 / 矿工	4
军士	特殊
投石手	3
博学者	特殊
抄写员	15
船员	特殊
船长	特殊
间谍	特殊
管家 / 城堡总管	特殊
武器匠	100*

来源：DMG [S55]

表 13-2　训练（DMG）

条件	时间与费用
常规训练	按给定训练要求 1–4 周；每周现等级 ×1,500 金币
导师	取得相应职业导师；能自修时按相应自修条款
名义等级后自修：牧师 / 战士 / 魔法师 / 盗贼	每等级每周分别 2,000 / 1,000 / 4,000 / 2,000 金币
训练期间	连续训练；停止冒险、旅行、研究
中断	重新开始，原付费用损失
升级前继续积累	在完成该次所需训练前不再取得经验
吟游诗人	向学院高阶德鲁伊交出现金收入 50%，另付新等级 ×1,000 金币；学习 1 周

来源：DMG [S60]

表 13-3　法术研究

步骤 / 条件	玩家操作
提交条目	写明法术名称、环级、射程、持续时间、成分、施法时间、影响范围、豁免与效果
场所	备妥图书馆、实验室或神龛，以及不受打扰的私人住所
缺乏自有图书馆	地点须在城镇、城市内，或距其不超过 1 天路程；先取得研究资料
每日研究	约 8 小时；管理下属等其他事务至多 1–2 小时
基础研究支出	每法术环级每周 200 金币；无自有资料图书馆时为 2,000 金币
浮动材料费用	每法术环级每周另 100–400 金币
初期研究	周数等于法术环级；此后继续研究并支付每周费用
中断	每中断 1 天，损失 1 周进度
制作魔法物品	说明所求物品，取得角色已知的制作知识、材料与所需设施后安排工作

来源：DMG [S59]；DMG [S61]



表 13-5　建造项目、尺寸与成本

建造项目与规格	金币成本
箭孔 Arrow Slit	3
十字弩箭孔 Arrow Slit, Crossletted	5
外堡 Barbican	4,000
侧射小塔，直径 10 尺、高 20 尺 Bartizan	300
斜面墙基 / 外倾墙脚 Batter, Plinth or Splay	50
城垛，长 14 尺 Battlement	20
石制建筑 Building, Stone	500
木制建筑 Building, Wood	200
石制扶壁，宽 5 尺、深 5 尺、高 10 尺 Buttress, Stone	15
木制走道，长 10 尺 Catwalk, Wooden	10
壕沟，长 100 尺、深 10 尺、宽 20 尺 Ditch	100
铁门，宽 4 尺、高 7 尺 Door, Iron	100
暗门，宽 2 尺、高 4 尺 Door, Secret	50
活板门，宽 2 尺、长 3 尺 Door, Trap	2
木门，宽 4 尺、高 7 尺 Door, Wooden	10
加固木门，宽 4 尺、高 7 尺 Door, Wooden, Reinforced	25
吊桥，宽 10 尺、长 15 尺 Drawbridge	400
射孔挡板 Embrasure Shutters	3
石制门楼 Gatehouse, Stone	2,000
木制墙台，长 10 尺 Hoardings, Wooden	10
石制悬垛，长 10 尺 Machicolation, Stone	100
城垛，宽 4 尺、深 3 尺、高 5 尺 Merlon	6
带箭孔的城垛，宽 4 尺、深 3 尺、高 5 尺 Merlon, Pierced with Arrow Slit	10
护城河，长 100 尺、深 10 尺、宽 20 尺 Moat	250
杀人孔 Murder Hole	10
木制栅栏，长 100 尺、高 10 尺 Palisade, Wooden	100
石制胸墙，长 10 尺 Parapet, Stone	10
壁柱，宽 5 尺、深 3 尺、高 10 尺 Pilaster	25
坑洞，边长 5 尺 Pit	4
闸门，宽 10 尺、高 15 尺 Portcullis	500
土制壕堤，长 100 尺、高 10 尺 Rampart, Earth	100
石阶，高差 10 尺、宽 3 尺 Stairs, Stone	50
木阶，高差 10 尺、宽 3 尺 Stairs, Wooden	10
圆塔，直径 20 尺、高 30 尺 Tower, Round	950
圆塔，直径 30 尺、高 30 尺 Tower, Round	1,350
圆塔，直径 40 尺、高 30 尺 Tower, Round	1,600
方塔，边长 10 尺、高 30 尺 Tower, Square	600
方塔，边长 20 尺、高 30 尺 Tower, Square	900
方塔，边长 30 尺、高 30 尺 Tower, Square	1,200
地下隧道，宽 5 尺、高 7 尺、长 10 尺 Tunnel, Underground	100
棱堡墙，宽 5 尺、高 20 尺、长 40 尺 Wall, Bastion	500
幕墙，宽 10 尺、高 20 尺、长 100 尺 Wall, Curtain	1,000
带百叶窗，宽 3 尺、高 4 尺 Window, Shuttered	7
带百叶窗与铁栅，宽 2 尺、高 4 尺 Window, Shuttered & Barred	10

来源：DMG [S63]

表 13-4　建立领地与城镇事务

阶段	玩家行动与账目
选址	取得土地或有关许可，勘察地形与通路，绘制核心及周边地区地图
设计	提交地基、墙体、塔楼、内部空间与地下设施的尺寸及材料
备料	雇建筑师与工匠，取得石料、木料、金属并安排运输
施工	记录项目、成本、工期、人数、工资、材料及守卫
治安	安排守备、道路巡逻、交通与补给
经营	记录收入、税赋、居民事务、军饷与堡垒维护
职业领地	按自身职业取得建立据点、吸引追随者与管理领地的资格

来源：DMG [S62]

表 13-6　堡垒与城墙参考工期

建筑类型	工期
护城住宅、壳堡、小型城堡	1 年 + 2–8 个月
有内外墙的小型城堡、中型城堡	2 年 + 1–6 个月
有内外墙的中型城堡、大型城堡	3 年 + 2–10 个月
大型同心城堡、环绕一座普通城镇的城墙	5 年 + 1–12 个月

来源：DMG [S64]

表 13-7　施工时间与地下开采

项目	时间 / 操作
石制堡垒空间	每 10 尺见方约 1 周；材料已备齐
追加 50%支出	工期减半
总支出为基础 250%	施工速度为 3 倍
木制建筑	约为类似石制建筑工期的一半
木制防御栅	每日建成 10 尺长的一段
普通石制建筑含内装	通常 4 个月
建筑师、采石、运输	费用与所需时间另计
地下矿工	每日劳动不超过 8 小时；以新工人轮班可连续 24 小时施工
人类、半身人矿工	每人每 8 小时：极软岩 75、软岩 50、硬岩 25 立方尺
侏儒矿工	80 / 60 / 30 立方尺
矮人矿工	90 / 70 / 35 立方尺
每 10 尺宽工作面人数	人类至多 12；矮人、侏儒、半身人至多 16

来源：DMG [S64]；DMG [S65]

第 14 章　Battlesystem 第一版：玩家指挥

表 14-1　模型、比例与名册

项目	规则 / 记录
地面比例	桌面 1 英寸＝ 10 码
10:1 / 5:1 / 2:1 / 1:1	按部队规定的模型比例使用；个人角色、英雄按 1:1
正规部队	4–48 个非 1:1 模型；战斗中不能拆分；使用密集或疏开队形
散兵	1–24 个非 1:1 模型；模型相距至少 1 英寸；不能主动与敌正规部队底座接触
乌合之众	12–96 个非 1:1 模型，按不规则方阵移动；持续承受失去指挥的处罚
普通底座	小型 ½ 英寸、中型 ¾ 英寸、大型 1 英寸；骑兵 ¾×1½ 英寸；矮人 ¾ 英寸
部队名册	名称、模型数、模型比例、HD、AC、AR、MV、ML、DL、武器、射程、特殊能力
指挥官名册	角色身份、等级、魅力、CB、CR、所属部队、代理指挥官
战损栏	初始模型数、现存数、损失比例、负伤、疲劳处罚、弹药和充能

来源：BATTLESYSTEM [S66]

表 14-2　战斗轮顺序

阶段	执行顺序
1 先攻	各方 1d6，高者为 A 方、低者 B 方；平手重掷
2 初次射击	A 方后 B 方；立即移除损失
3 重整	A 方后 B 方
4 移动	A 方决定哪一方先移动；另一方可过路射击；随后交换
5 魔法与射击	魔法 A→B，射击 A→B，炮械 A→B
6 近战	先处理 1:1 个人战斗的 3 个 AD&D 轮，再处理部队近战；A 方选择各场交战顺序
7 轮末	记录持续效果、伤亡、状态与下轮事项

来源：BATTLESYSTEM [S67]



表 14-3　指挥范围与角色

条件	规则
人类、亚人指挥范围 CR	（魅力＋等级）÷2；战士及其子职业另＋ 3，单位英寸
受指挥	全部模型在有权指挥的指挥官 CR 内，能够通信，且未溃逃或纪律失控
部队指挥官	指挥所属一支部队
旅指挥官	指挥 4–8 支部队；军队超过 7 支部队且足够组成至少两旅时配置
军队指挥官	一支军队一名
代理	每位指挥官可指定一名代理，每名代理对应一位指挥官
指挥官施展占全轮法术	该轮不能指挥；魔法装置与天生能力按条目
乌合之众下令	重整阶段成功检定后发出一项命令；前进、冲锋、强行军或至多 90° 转向

来源：BATTLESYSTEM [S68]；BATTLESYSTEM [S69]

表 14-4　指挥官魅力加值 CB

魅力	士气修正 CB
19 或以上	+3
17–18	+2
15–16	+1
7–14	0
5–6	−1
3–4	−2
2 或以下	−3

来源：BATTLESYSTEM [S68]



表 14-5　士气、纪律与重整

条件 / 动作	操作
士气检定	2d10 不超过当前 ML 成功；应用当时修正
首次损失 25%；首次损失 50%	检定士气
损失已达 50% 后再移除模型	每次有关攻击后检定
魔法造成损失；指挥官阵亡	检定士气
近战结束仍接触不死、吸取等级或本部队无法伤害的生物	检定士气
散兵基本地面 MV 内有友方部队或模型溃逃	检定士气
多触发条件同属一次攻击	合并一次检定；不同攻击分别检定
密集队形士气失败	改为疏开；不因此扩大正面
疏开、散兵或乌合之众失败	立即溃逃，背离敌人移动正常 MV 的 4/3；以后移动阶段按全 MV 继续
纪律检定	按当前 DL 用 2d10 检定；符合种族敌对、低智力或混乱追击、冲锋等触发条件时处理
纪律失败	失去指挥，按相应条件攻击、冲锋并使用疏开队形，直至溃逃或获胜
重整条件	全部模型在有权指挥者 CR 内，且不与敌底座接触
重整次数	每部队每阶段一次；每指挥官每阶段重整一部队
重整成功的溃逃部队	可免费转向、在移动阶段改变队形；本轮不移动、不射击、不主动攻击，可自卫
重整成功的未溃逃失控部队	可立即正常行动
溃逃部队被攻击	承受损失后再全 MV 溃逃；离开战场后不能返回本场战斗

来源：BATTLESYSTEM [S68]；BATTLESYSTEM [S70]

表 14-6　己方部队当前 ML 修正

情境	修正
已损失初始模型至少 50%	−2
已损失初始模型至少 75%	−4
敌军与部队后方底座相接	−2
失去指挥，散兵除外	−2
因魔法移除模型而检定	−1
因部队指挥官被杀而检定	−1
疏开或乌合队形本轮冲锋，却未与敌模型底座相接	−3
密集队形	+1
乌合之众正后方 6 英寸内有友方正规步兵	+2
任一模型接触吸取等级的生物，或根本无法伤害的生物	−3
现任指挥官的 CB	按魅力加值

来源：BATTLESYSTEM [S68]

表 14-7　队形、转向与移动

行动 / 队形	代价或限制
密集	模型底座相接；从后方移除损失
疏开	模型间隔 ½ 英寸；填补前排每模型移动 1 英寸，可超出 MV，但不能另行移动
散兵	相隔至少 1 英寸；可穿越友方散兵，不自动填补空缺
改变队形	受指挥时消耗 MV 的 1/3；被迫改变另行处理
宣布与量距	宣布后量距；须执行已宣布行动，不能执行则失去该阶段
接触敌底座	停止移动；轮初已接战者不能改队形、方向或正面
正规部队小幅偏转	至多 45° 免费；轮转时按最外模型走过的距离扣移动
转向 90° / 180°	分别消耗 MV 的 1/3 / 1/2
改变正面	每增加或减少一个模型消耗 1 英寸；一次不能先增后减；不能借此接触敌军
包抄	结合扩展正面与轮转，各模型不超过 MV；完成后为疏开队形
战斗撤退	受指挥且 MV 至少 3，可后退 3 英寸；敌军可跟进 3 英寸
强行军	受指挥部队或个人 MV×1.5，不能接敌；士气失败时 AR + 1，累计
强行军恢复	每整轮不活动且不受攻击，解除 1 点 AR 惩罚
溃逃受围	无至少 1 英寸缺口时整支部队损失

来源：BATTLESYSTEM [S71]

表 14-8　冲锋

条件	规则
资格	正规部队、乌合之众可冲锋；个人、散兵不可
距离	MV×1.5；接触前至少移动正常 MV 的 2/3，最后 1/3 须直行
密集冲锋	AR−1
骑兵、战车冲锋	AR−2；防守者已架矛 / 架长枪时例外；原有双倍伤害武器仍加倍
未接触目标	密集改疏开；疏开或乌合之众士气检定 −3
突破攻击	足以必然消灭挡路模型时立即移除并继续，结束时须接触另一敌方部队

来源：BATTLESYSTEM [S71]；BATTLESYSTEM [S72]

表 14-9　近战与 AR

步骤 / 条件	规则
参战模型	敌底座相接者；密集阵每端可另有一模型参加
长枪支援	后两排各提供一次攻击
矛、长柄武器、戟支援	后一排提供攻击
更换武器	近战开始时免费更换，即使已接敌；同部队手持武器一致
基础 AR	按 THAC0 线性换算，再加模型比例与适用命中处罚；该换算按 Battlesystem 规定处理
疏开 / 散兵攻击	AR ＋ 1
攻击模型失去指挥	AR ＋ 1；散兵除外
指挥官作为成员参战	AR−1
攻击掷骰	AR− 目标 AC ＋ 2d6；数值越低，战斗结果越高
伤害	按掷骰结果及武器伤害列查 CRT，再乘实际攻击模型数与攻击次数
多枚同类伤害骰	每枚分别按相应伤害列计，结果相加
伤害加值 / 减值	每＋ 1 / −1 分别右移 / 左移一列，最低 D2
损失	按目标每模型 HD 折算损失；双方均攻击后移除普通近战损失
负伤	余伤至少为单模型 HD 的 1/4 时放置一个负伤标记；不足则忽略；两个负伤消灭一个模型
逃离近战	免费转身 180°、以全 MV 逃走；敌军获背后免费攻击，AR−2；逃者不能还击

来源：BATTLESYSTEM [S73]

表 14-10　模型比例对 AR 的修正

模型比例	AR 修正
10:1	0
5:1	+5
2:1	+10
1:1	+15

来源：BATTLESYSTEM [S73]

表 14-12　英雄、随军角色与个人战斗

身份 / 行动	规则
身份变更	在当前移动阶段开始时宣布成员、指挥官或英雄身份变更
随军成员	按部队比例参加战斗；原部队仍有一个模型在场时存活；随部队溃逃离场不能返回
英雄被部队攻击	小、中型一次至多受一个模型攻击，大型至多三个；每 1HD 伤害换为 4HP
英雄不能影响一模型全部成员	伤害不足该模型 HD 的 1/2 无效；至少 1/2 造成一处负伤，每轮至多一处
英雄能影响全模型成员	按部队战斗与相应范围效果结算
1:1 个人战斗	接触个体间按普通 AD&D 程序，独立先攻，每大战系统近战阶段 3 个普通轮
个人战斗影响对象	只影响参加该次个人战斗的 1:1 个体
指挥继任	原指挥官失能、死亡、离场或不再指挥时，按名册副指挥官与继任表接替
主动交出指挥改作英雄	部队至少在本轮余下时间失去指挥

来源：BATTLESYSTEM [S69]

表 14-13　部队全灭时随军角色的命运（表 11）

d10	角色命运
1	死亡，尸体失踪
2–3	死亡，尸体留在战场
4–7	重伤，剩 1–6 生命值
8–0	未受伤，但昏迷 1–10 个基础系统探索回合

来源：BATTLESYSTEM [S69]

表 14-14　射击时点、视线与弹药

条件	操作
射击资格	全体装备远程武器，未与敌底座接触；射手前方左右各 45° 内须有视线
参射与承伤	只有看见目标的模型能射击；只从可见敌模型移除损失，多余伤害忽略
射击排数	密集、疏开弓兵前两排；弩与其他武器第一排
初始射击	每轮射速至少 2 次者可射，至多 1 次
穿越射击	敌移动阶段自选时点，至多 1 次；本轮须仍有射击次数
射击与魔法阶段	使用本轮其余射击次数
射击后被接敌	本轮不能在近战阶段作战
普通非魔法箭、弩矢、石弹	通常不限量；有战役限制时记账
投掷武器、魔法箭等	按携带数量消耗；战役未规定时默认两轮齐射量
间接射击	弓兵受指挥，并在被越射友军后至少 3 英寸
移动间射击	骑弓兵、半人马弓兵等可移一半、射击、再移余下一半
射击损失	立即移除

来源：BATTLESYSTEM [S75]

表 14-15　移动与射击限制（表 12）

武器	限制
投掷武器	射击一次，移动减少 1/3
弩 / 投石索	移动或射击，二选一
步弓兵	射两次不能移动；射一次移动减少 ½
骑弓兵	射两次不能移动；射一次可完整移动
骑弩兵	射一次，移动减少 ½

来源：BATTLESYSTEM [S75]

表 14-11　战斗结果表 CRT（第一版）

攻击掷骰	D2	D3	D4	D6	D8	D10	D12	D14	D16	D18	D20
0 或以下	5	7	9	12	15	18	20	22	24	28	32
1	4	6	8	11	14	17	19	21	23	26	29
2	3	6	7	10	13	16	18	20	22	24	26
3	3	5	7	10	13	15	18	20	22	23	25
4	3	5	7	9	12	15	17	19	20	22	24
5	3	4	6	9	11	14	17	18	20	21	23
6	3	4	6	8	11	14	16	17	18	20	22
7	3	4	6	8	11	13	15	15	17	19	21
8	2	4	5	8	10	12	15	15	16	18	20
9	2	3	5	7	10	12	14	14	15	17	19
10	2	3	5	7	9	11	13	13	15	16	18
11	2	3	5	6	8	10	12	12	14	15	17
12	2	3	4	6	8	10	11	12	13	14	16
13	2	3	4	6	7	9	11	11	12	13	15
14	2	2	4	5	7	8	10	11	11	12	13
15	1	2	4	5	6	8	9	10	11	12	13
16	1	2	3	5	6	7	9	9	10	11	12
17	1	2	3	4	5	7	8	8	9	10	11
18	1	2	3	4	5	6	7	8	8	9	10
19	1	1	3	4	5	6	6	7	8	8	9
20	1	1	2	3	4	5	6	6	7	8	8
21	1	1	2	3	4	4	5	5	7	8	8
22	1	1	2	2	3	4	4	5	6	7	8
23	0.5	1	1	2	3	3	4	4	5	6	7
24	0.5	1	1	2	2	3	3	4	5	6	7
25	0.5	0.5	1	1	2	2	2	3	4	6	6
26	0.2	0.5	1	1	1	1	2	3	3	5	5
27	0.2	0.5	0.5	0.5	1	1	1	3	3	5	5
28	0.1	0.2	0.5	0.5	0.5	1	1	2	3	4	4
29	0.1	0.2	0.2	0.2	0.5	0.5	1	2	2	3	4
30	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.5	0.5	1	2	3	3
31	0	0.1	0.1	0.1	0.2	0.2	0.5	1	1	2	3
32	0	0	0	0.1	0.1	0.2	0.2	0.5	1	2	2
33	0	0	0	0	0.1	0.1	0.2	0.5	0.5	1	2
34	0	0	0	0	0.1	0.1	0.1	0.5	0.5	1	1
35-39	0	0	0	0	0	0.1	0.1	0.2	0.2	0.5	1
40 或以上	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

来源：BATTLESYSTEM [S74]

表 14-16　射击 AR 修正（表 13）

条件	AR 修正
目标为疏开或散兵队形	+1
目标在树林中或树篱后	+2
目标在建筑中、墙后或盾墙队形中	+4
射手乘骑	+2
间接射击	+3
中射程	+2
远射程	+5

来源：BATTLESYSTEM [S75]

表 14-17　炮械射程、伤害与移动率

炮械	最短射程	近程	中程	远程	伤害	MV
轻型投石机 Light Catapult	15 英寸	20 英寸	25 英寸	30 英寸	2d10	8 英寸
重型投石机 Heavy Catapult	18 英寸	24 英寸	30 英寸	36 英寸	2d12	4 英寸
弩炮 Ballista	—	11 英寸	22 英寸	32 英寸	2d6	6 英寸

来源：BATTLESYSTEM [S75]

表 14-18　炮械操作

炮械 / 条件	规则
投石机	不能射最短射程内；可间接射击；目标按 AC5；隔轮发射
弩炮	须直线视线；不能间接射击；目标按 AC10；每轮发射
移动	只能沿道路或开阔地形
操作组	每件至少 10HD 的模型；AR 等于操作组 THAC0，不加模型比例修正
替补操作组	本战余下时间 AR + 2
操作组负伤	炮械不能移动，射速减半
操作组身份	指挥、移动与近战按散兵部队
特殊弹药	开战前明确其效果、数量与使用条件

来源：BATTLESYSTEM [S75]

表 14-19　骑兵数值计算

项目	算法
AR	骑手 AR
HD	骑手与坐骑 HD 的平均值，向上取整
AC	骑手与坐骑中较差者
MV	坐骑 MV
Dmg	骑手与坐骑伤害相加
SA、SD	任一方的特殊能力都可用；特殊防御须双方都有才有效

来源：BATTLESYSTEM [S72]

表 14-20　战车数值计算

项目	算法
AR	全部乘员与牵引兽的平均值，向有利于战车的方向取整
HD	牵引兽平均 HD，加乘员平均 HD
AC	乘员与牵引兽的平均 AC，再获 −2 加值
MV	牵引兽 MV 的 2/3；若牵引兽总 HD 至少为乘员总 HD 三倍，改用完整 MV
Dmg	所有牵引兽与乘员伤害相加
SA、SD	任一成员的特殊能力可用；特殊防御须全体都有

来源：BATTLESYSTEM [S72]

表 14-21　盾墙、架矛与地形

行动 / 条件	规则
盾墙	移动阶段开始前宣布；受指挥、密集、持大盾
盾墙正面防护	普通射击 AC 改善 4，近战改善 2；炮械不受影响
单面盾墙移动	至多正常 MV 的一半；每轮朝向至多改变 90°，该转向耗尽移动
四面盾墙	无侧后方，不能移动；各模型须有足够移动完成转向
架矛 / 架长枪	移动前宣布；受指挥、密集；消耗 MV 的 1/3
架设迎击冲锋	双倍伤害；先移除敌损失再还击，敌密集部队可先补足前排
树林射击	只有林缘者能向外射击；林缘也可被射击
树林视线、施法	林地生物可达 6 英寸，其他生物 1 英寸
沟、壕、战壕、涉溪或沼泽中攻击边缘敌军	AR ＋ 4，持续至位置关系改变

来源：BATTLESYSTEM [S72]

表 14-22　地形对移动的影响（表 14）

地形	效果
开阔地 Clear Terrain	正常完整移动
道路 Road	移动增加 1/3；整个部队须全程位于道路上
树林 Woods	移动减少 1/3；精灵、半身人、树人、风精等林地生物忽略处罚；不能密集队形
障碍 Obstacles	溪流、墙、篱笆、沟等，移动减少 1/3；不能穿过障碍冲锋；密集队形过障碍自动疏开，不另付变队形费用
高差 Elevation	每上升 10 英尺，消耗移动率 1/3；不能上坡冲锋
崎岖地 Rough Terrain	移动减少 ½；矮人、山丘巨人等山地生物忽略；不能密集队形
沼泽 Swamps	移动减少 ½；蜥蜴人、沙华鱼人、水栖食尸鬼等湿地居民忽略；不能密集队形
河流、池塘、湖泊	只有全由水栖或两栖生物组成的部队能进入，按正常移动率移动；不能密集队形；战役可指定浅滩等例外

来源：BATTLESYSTEM [S72]

表 14-23　地下战场选项（DSG）

条件	处理
狭窄正面的负伤	损失达到模型生命骰总数 10%即负伤；少于 1HD 不计，达到全部 HD 移除
狭窄隧道纵列	首位在 CR 内则全列在 CR 内；转弯不支付改变朝向代价；士气按开放队形
通道比底座更窄	模型纵深展开为正常两倍；闭合队形无足够展开空间时自动溃败
溃退路线被友军堵塞	阻挡部队也自动溃败
地下气流缓慢	毒气持续时间加倍
顶高 60–240 尺 / 30–60 尺 / 低于 30 尺	分别使用低中高 / 低中 / 仅低空；超过 240 尺正常
无红外视觉且处于黑暗	AR ＋ 6、豁免 −4、近战 AC 恶化 4、移动 1/3
照明	每模型配一盏火把或魔法光源可解除上述处罚；看不见的目标不能射击、冲锋

来源：DSG，第 30 页起 [S39]

表 14-24　大战中的魔法程序

条件 / 步骤	操作
通常使用阶段	射击与魔法阶段，A 后 B；明确允许的魔法可穿越射击
每游戏轮行动量	通常等于一个普通近战轮；1:1 个人战斗另按 3 轮
施法与移动	施法轮不能移动，加速效果例外；使用物品可移半 MV
骑乘使用魔杖、权杖	可按骑弓兵移动间射击
已接敌施法	只能作用于自己或接触中的敌模型
多生物模型	所代表全部成员均具同一法术或物品时，才可使用
失去指挥的正规部队	额外士气检定成功才能用魔法；散兵正常，乌合仅在成功发令后用天生能力
宣告、视线与射程	先宣布再量距；超距或视线受阻，魔法失败并消耗
指定角色目标	密集或乌合队形内角色不能单独瞄准
豁免	范围内每模型各一次；全模型共同成功或失败
AD&D 射程	原定英寸数按桌面英寸使用
影响范围	AD&D 原范围每 3 英寸对应桌面 1 英寸；按表 17 处理底座和取整
魔法损失	立即移除；记录状态、持续时间、充能和标记

来源：BATTLESYSTEM [S76]

表 14-25　法术影响范围与模型底座（表 17）

基础系统范围 AD&D / D&D	大战系统范围	模型底座尺寸
1 英寸 / 30 英尺	½ 英寸	½ 英寸
2 英寸 / 60 英尺	1 英寸	¾ 英寸
3 英寸 / 90 英尺	1 英寸	1 英寸
4 英寸 / 120 英尺	1 1/3 英寸	1½ 英寸
5 英寸 / 150 英尺	1 2/3 英寸	1¾ 英寸
6 英寸 / 180 英尺	2 英寸	2 英寸

来源：BATTLESYSTEM [S76]

表 14-26　魔法伤害、控制与恢复

类型	玩家结算
炮击法术	可穿越射击；对个体用普通伤害，对多生物模型换为 HD 伤害
换算后 D6 或 D8 伤害	骰数直接为 HD 伤害；其他伤害掷 HP 后除 4，四舍五入为 HD
区域法术	对模型中每个生物生效；按代表人数乘伤害
豁免成功也全部死亡	直接移除模型
豁免失败也不会全灭	模型自动负伤
豁免决定生死	每模型掷一次，结算负伤或移除
魅惑指挥官	豁免失败后，指挥官及部队受对方控制 1d4 + CB 轮；不能命令攻击原友军
群体魅惑	范围内各模型豁免；失败者按法术持续期受对方控制，可攻击原友军
定身、睡眠、麻痹	置无法移动标记；友模型接触睡眠者一整轮可唤醒，下轮恢复
加速	选择完整移动并施法 / 射击、双倍移动、或射击 / 近战双倍伤害
幻术识破	明确宣布不信；1:1 直接豁免，多生物模型先士气成功再豁免
魔法移动	包括天生传送，通常在射击与魔法阶段使用
治疗负伤	累计恢复达到该模型 HD 的 1/2，移除一处负伤
治疗轻伤 / 重伤 / 致命伤	每法术环级恢复 1HD；医疗、再生、恢复、复生每环级 2HD
唤起死者	可复活个人，本战不能再战，置无法移动标记
许愿类	有限许愿或改变现实移除一处负伤；许愿两处，或复活一整个模型
驱散不死	成功至少使一个模型溃逃；逐轮尝试直至失败；自动摧毁至少移除一个模型
灵能	按相近法术处理；灵能对抗限英雄、指挥官之间；情感投射可使士气 ±1
吟游诗人	吟唱使 CR 内友模型士气 + 1，同一模型仅受一名此加值；不能同时吟唱、指挥

来源：BATTLESYSTEM [S77]；BATTLESYSTEM [S78]

表 14-27　隐形部队

阶段 / 条件	玩家操作
部署及移动	使用散兵队形；书面记录起点、方向与距离，交裁判核对
己方没有足够通行空间	隐形兵力不能穿过；碰撞按隐形规则处理
被侦知	上桌并加隐形标记，仍隐形时 AC 改善 4
看不见隐形者的敌军	不能对其射击或施法
接触敌底座	立即上桌并获一次免费近战、射击或魔法攻击；本轮仍可正常近战
攻击显形	按所用隐形效果解除；该轮结束前仍保留 AC 改善 4
无裁判	开始即上桌并置标记；敌军侦知前不能攻击

来源：BATTLESYSTEM [S77]

表 14-28　飞行部队

条件	规则
机动	沿用 AD&D 机动等级；载人降低一档，飞行速度不超过最大一半提高一档
高度	低空 30 尺 / 1 英寸；中空 120 尺 / 4 英寸；高空 240 尺 / 8 英寸
升降	上升一档消耗飞行 MV 的 1/3；下降任意档免费
超过战场上界	超过 8 英寸高度即离场、退出战斗
队形	飞行只能疏开或散兵；落地后有资格者可改密集
空袭地面	地面目标 AC 变差 2
空中射击	近程视为中程，中程视为远程；飞行术、飞毯例外
翼飞受伤	受到任何 HD 伤害须立即落地，可额外移动正常 MV 的 1/3；结束必须落地
重新起飞	有负伤标记不能起飞；未负伤的少量伤害迫降者下轮可起飞
投弹	每相当于一名人类体重载荷造成 2d6 伤害；低 / 中 / 高空分别按目标 AC10 / 8 / 4

来源：BATTLESYSTEM [S79]

表 14-29　战后恢复与战役记录

项目	规则 / 记录
己方控制地区的己方损失	可恢复 2/3
己方溃逃离场兵力	可回收 2/3；其余永久逃散
己方控制地区的敌方损失	可俘虏 1/3，或放走、杀死；后续赎金、交换按战役处理
士兵经验	本部队击杀或逐出战场的敌军经验，除以部队幸存人数；须全体具备升级资格才整体升级
部队指挥官经验	本部队敌军战果经验 25%– 本部队被移除模型经验 25%，再加个人战斗经验；负伤不扣
旅指挥官经验	各下属部队指挥官相应经验 25%，加直属散兵、乌合之众部队经验 25%，再加个人经验
军队指挥官经验	各旅指挥官相应经验 50%，再加个人经验；无旅时按旅方法
指挥所得下限	0；战后恢复不返还战损经验扣项
战后名册	更新人数、装备、负伤、俘虏、军饷、经验与补充需求

来源：BATTLESYSTEM [S80]



第 15 章　玩家记录表

表 15-1　冒险行程与资源

日期 / 时段	地点、路线与地形	队形、移动率与负重	光源、食物、水	伤势、休息与哨戒

表 15-2　战斗轮记录

轮	声明、目标与移动	先攻、攻击次数及时序	攻击、豁免与伤害	消耗、持续时间与救助

表 15-3　受雇者、随从与领地账目

姓名 / 项目	任务、兵种或规格	数量、工期	工资、份额与维护	已支付 / 待支付

表 15-4　大战系统部队名册

部队	初始 / 现存模型	比例 / HD / AC / AR	MV / ML / DL	指挥官 / CB / CR	武器、弹药、负伤与魔法

表格索引

时间与移动

1-1 时间与距离换算 6
1-2 出发与逐日记录 6
2-1 PHB 负重、反应与移动率 6
2-2 地下城移动方式 6
2-3 照明与视觉 6
2-4 照明与视觉 6
2-5 搜索、地图、静默与隐形 6

探索与旅行

3-1 WSG 负重等级（表 11） 7
3-2 地形类别 7
3-3 徒步移动（表 12） 7
3-4 徒步行程计算 7
3-5 动物负载与行程 7
3-6 车辆、牵引与负载 8
3-7 船速：帆航与桨航 8
3-8 水上行程与接舷 8
4-1 每日食物 8
4-2 每日饮水（表 29） 8
4-3 饮水计算与储运 8
4-4 缺食耐受（表 28） 8
4-5 饥饿与缺水 9
4-6 便携庇护所 9
4-7 庇护所操作 9
4-8 营火特征（表 38） 9
4-9 生火与撤营 9
4-10 睡眠不足（表 37） 9
4-11 睡眠条件对有效睡眠时数的影响 9
4-12 睡眠与护甲 10
5-1 非武器熟练项检定（WSG） 10
5-2 荒野熟练项：栏位、属性与骰子修正（表 2） 10
5-3 攀爬速度（DSG） 10
5-4 攀爬与绳索 10
5-5 非杂技师跳远（DSG） 10
5-6 跳跃、狭道与湿滑地面 11
5-7 无甲角色通过狭道的最小尺寸 11
5-8 护甲增加的通道直径 11
5-9 坠落 11
5-10 WSG 游泳负重调整 11
5-11 游泳与屏息（WSG） 11
5-12 地下空气、疲劳与熟练项 11

战斗流程

6-1 每轮战斗流程 12
6-2 突袭与先攻 12
6-3 先攻平手：完整行动对照（A.D.D.I.C.T.2.2） 13
6-4 先攻不等：完整行动对照（A.D.D.I.C.T.2.2） 13
6-5 行动对照用语 12
6-6 每轮 1–6 次攻击的相对位置（A.D.D.I.C.T.2.2） 12
6-7 接近、冲锋、撤退与武器速度 12

攻击与豁免

7-1 攻击与豁免程序 13
7-2 魔法护甲与豁免 13
7-3 I.A 牧师、德鲁伊与武僧攻击矩阵 14
7-4 I.B 战士、圣武士、巡林客、吟游诗人与 0 级角色攻击矩阵 14
7-5 I.C 魔法师与幻术师攻击矩阵 14
7-6 I.D.1 盗贼与刺客攻击矩阵 14
7-7 五类豁免：完整角色与人类类型矩阵 15
7-8 五类豁免：完整角色与人类类型矩阵 14
7-9 掩护与遮蔽 14
7-10 常见命中条件 15

特殊战斗

8-1 武器熟练项与不熟练惩罚（UA） 15
8-2 武器专精（UA） 16
8-3 武器专精者攻击次数 16
8-4 每近战轮攻击次数：职业与等级 16
8-5 按武器种类列出的重量与伤害（UA） 17
8-6 手持武器：长度、空间、速度因数与护甲调整（UA） 18
8-7 投掷与射击武器：射速、射程与护甲调整（UA） 19
8-8 UA 武器表标记 16
8-9 护甲与吸收伤害（UA） 16
8-10 徒手战斗程序（DMG） 16
8-11 捶击：命中概率调整 19
8-12 捶击：结果骰调整 19
8-13 捶击结果表 20
8-14 擒抱：成功概率调整 20
8-15 擒抱：攻击者结果骰调整 20
8-16 擒抱：防守者结果骰调整 20
8-17 擒抱结果表 20
8-18 压制：结果骰调整 20
8-19 压制结果表 20
8-20 无武器战斗：系统 I（UA 附录 Q） 20
8-21 无武器战斗：系统 II（UA 附录 Q） 21
8-22 系统 II 职业特例与多人上限（UA） 21
8-23 拳击：每点力量的击昏几率（UA） 21
8-24 压制：防守者 AC 的体型调整（UA） 21
8-25 非致命战斗与卸除武器（UA 附录 R） 22
8-26 攀爬、骑乘与涉水战斗（DSG） 22
8-27 液体投掷容器容量 22
8-28 类手榴弹投射物效果 22
8-29 液体容器投掷 22
8-30 水下与空中战斗 22
8-31 空中机动等级 22

魔法与灵能

9-1 准备与施法 23
9-2 施法对抗时序（A.D.D.I.C.T.2.2） 23
9-3 卷轴、药水、油剂与命令词 23
9-4 水下无法使用的法术（UA） 23
9-5 水下效果改变的法术（UA） 23
9-6 牧师影响不死生物矩阵 24
9-7 驱散程序 24
10-1 灵能交锋 24
10-2 灵能攻击模式 A–E（PHB） 24
10-3 灵能防御模式 F–J（PHB） 24
10-4 攻防模式代号与名称 24
10-5 模式、范围与串联 24
10-6 IV.A 灵能对灵能：完整攻防矩阵（DMG） 25
10-7 IV.B 对无防御灵能者：完整攻击矩阵（DMG） 25
10-8 无防御矩阵结果 26
10-9 IV.C 非灵能者对 A 攻击的豁免 26

10-10 IV.C 非灵能者豁免失败后的百分骰结果 27
10-11 非灵能者对 A 攻击的豁免调整 26
10-12 A 攻击结果持续时间与调整脚注 26
10-13 灵能强度恢复 26
10-14 灵能学科使用参数 27

伤势与恢复

11-1 生命值与救助（DMG） 26
11-2 自然治疗（DMG） 26
11-3 寒热中的自救 28

随从与领地

12-1 招募与约定 28
12-2 招募方法与费用 28
12-3 普通受雇者工资 28
12-4 专业受雇者与佣兵月薪 29
12-5 雇佣费用与组织 28
13-1 财产、经验与维护 28
13-2 训练（DMG） 29
13-3 法术研究 29
13-4 建立领地与城镇事务 30
13-5 建造项目、尺寸与成本 30
13-6 堡垒与城墙参考工期 30
13-7 施工时间与地下开采 31

Battlesystem

14-1 模型、比例与名册 31
14-2 战斗轮顺序 31
14-3 指挥范围与角色 31
14-4 指挥官魅力加值 CB 31
14-5 士气、纪律与重整 32
14-6 己方部队当前 ML 修正 32
14-7 队形、转向与移动 32
14-8 冲锋 33
14-9 近战与 AR 33
14-10 模型比例对 AR 的修正 33
14-11 战斗结果表 CRT（第一版） 34
14-12 英雄、随军角色与个人战斗 33
14-13 部队全灭时随军角色的命运（表 11） 33
14-14 射击时点、视线与弹药 33
14-15 移动与射击限制（表 12） 33
14-16 射击 AR 修正（表 13） 34
14-17 炮械射程、伤害与移动率 34
14-18 炮械操作 34
14-19 骑兵数值计算 34
14-20 战车数值计算 35
14-21 盾墙、架矛与地形 35
14-22 地形对移动的影响（表 14） 35
14-23 地下战场选项（DSG） 35
14-24 大战中的魔法程序 35
14-25 法术影响范围与模型底座（表 17） 35
14-26 魔法伤害、控制与恢复 36
14-27 隐形部队 36
14-28 飞行部队 36
14-29 战后恢复与战役记录 36

玩家记录表

15-1 冒险行程与资源 37
15-2 战斗轮记录 37
15-3 受雇者、随从与领地账目 37
15-4 大战系统部队名册 37



来源索引

[S01] PHB，《时间与距离 Time and Distance》，第 39 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S02] PHB，《负重与移动 Encumbrance and Movement》，第 101–102 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S03] PHB，《绘图与组织队伍 Mapping and Organization》，第 106 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S04] PHB，《角色法术与施法 Character Spells and Spell Casting》，第 40、100 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S05] PHB，《附录 V：宝藏分配建议约定 Appendix V: Suggested Agreements for Division of Treasure》，第 122 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S06] DSG，《地下行动规则 · Movement Rules for Underground Play》，第 12 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S07] PHB，《光照与视觉 Light and Vision》，第 102 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S08] WSG，《人工照明 · Artificial Illumination》，第 74 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S09] PHB，《陷阱、机关与遭遇 Traps, Tricks and Encounters》，第 103 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S10] PHB，《静默与隐形移动 Silent and Invisible Movement》，第 102 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S11] DMG，《追击与规避追击 · Pursuit and Evasion of Pursuit》；网站中文规则。

[S12] WSG，《角色负重》，第 30 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S13] WSG，《移动用地形定义》，第 30 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S14] WSG，《陆路大尺度移动》，第 31 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S15] WSG，《陆行动物的负重与移动》，第 32 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S16] WSG，《陆上车辆移动》，第 33 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S17] DMG，《荒野探险 · Outdoor Exploration》；网站中文规则。

[S18] WSG，《每日最低食物需求 · Minimum Daily Requirement of Food》，第 52 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S19] WSG，《每日最低饮水需求 · Minimum Daily Requirement of Water》，第 53 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S20] WSG，《净化水 · Purifying Water》，第 60 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S21] WSG，《缺食》，第 50 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S22] WSG，《缺水》，第 52 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S23] WSG，《便携庇护所 · Portable Shelters》，第 62 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S24] WSG，《火：朋友与敌人 · Fire: Friend and Foe》，第 65 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S25] WSG，《休息与舒适 · Rest and Comfort》，第 64 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S26] WSG，《非武器熟练项 · Nonweapon Proficiencies》，第 11 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S27] PHB，《伤害、治疗与毒素 Damage, Healing and Poison》，第 105 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S28] WSG，《游泳 · Swimming》，第 41 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S29] DSG，《地下环境 · The Underground Environment》，第 36 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S30] DSG，《熟练项 · Proficiencies》，第 23 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S31] DMG，《遭遇、战斗与先攻 · Encounters, Combat, and Initiative》；网站中文规则。

[S32] DMG，《进一步行动 · Further Actions》；网站中文规则。

[S33] PHB，《突袭与先攻 Surprise and Initiative》，第 102 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S34] DMG，《近战 · Melee》；网站中文规则。

[S35] DMG，《战斗表 · Combat Tables》；网站中文规则。

[S36] DMG，《豁免检定矩阵 · Saving Throw Matrices》；网站中文规则。

[S37] DMG，《豁免检定 · Saving Throws》；网站中文规则。

[S38] UA，《角色职业 · Character Classes》，第 12 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S39] DSG，《地下战斗规则 · Combat Rules for Underground Play》，第 30 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S40] UA，《战斗：黑暗的影响 · Combat: Effects of Darkness》，第 82 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S41] DMG，《近战中的施法 · Spell Casting During Melee》；网站中文规则。

[S42] UA，《装备角色 · Equipping the Character》，第 26 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S43] UA，《护甲、护甲等级与武器 · Armor, Armor Class & Weapons》，第 75 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S44] DMG，《非致命与无武器战斗流程 · Non-Lethal and Weaponless Combat Procedures》；网站中文规则。

[S45] UA，《附录 · Appendices》，第 106 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S46] DMG，《饮用药水 · Drinking Potions》；网站中文规则。

[S47] DMG，《涂抹油剂 · Applying Oils》；网站中文规则。

[S48] DMG，《命令词 · Command Words》；网站中文规则。

[S49] UA，《水下施法 · Underwater Spell Use》，第 81 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S50] PHB，《附录 I：灵能 Appendix I: Psionics》，第 110 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S51] DMG，《生命值 · Hit Points》；网站中文规则。

[S52] WSG，《个人温度 · Personal Temperature》，第 18 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S53] WSG，《热寒伤害 · Damage from Heat and Cold》，第 26 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S54] PHB，《受雇者与随从 Hirelings and Henchmen》，第 39 页起（原书目录）；网站中文规则。

[S55] DMG，《受雇者 · Hirelings》；网站中文规则。

[S56] DMG，《随从 · Henchmen》；网站中文规则。

[S57] DMG，《经验值数的调整与分配 · Adjustment and Division of Experience Points》；网站中文规则。

[S58] DMG，《玩家角色开支 · Player Character Expenses》；网站中文规则。

[S59] DMG，《法术研究 · Spell Research》；网站中文规则。

[S60] DMG，《获得经验等级 · Gaining Experience Levels》；网站中文规则。

[S61] DMG，《制作魔法物品（包括药水与卷轴）· Fabrication of Magic Items, Including Potions and Scrolls》；网站中文规则。

[S62] DMG，《玩家角色的领地开发 · Territory Development by Player Characters》；网站中文规则。

[S63] DMG，《建造项目 · Constructions》；网站中文规则。

[S64] DMG，《建造时间 · Construction Time》；网站中文规则。

[S65] DMG，《地下建造 · Underground Construction》；网站中文规则。

[S66] BATTLESYSTEM，《2.0 算子、比例与部队组织 Counters, Scale and Unit Organization》；网站中文规则。

[S67] BATTLESYSTEM，《1.0 游戏流程 Sequence of Play》；网站中文规则。

[S68] BATTLESYSTEM，《4.0 士气、纪律与指挥 Morale, Discipline and Command》；网站中文规则。

[S69] BATTLESYSTEM，《中级游戏 The Intermediate Game》；网站中文规则。

[S70] BATTLESYSTEM，《基础游戏 The Basic Game》；网站中文规则。

[S71] BATTLESYSTEM，《7.0 移动阶段 Movement Phase》；网站中文规则。

[S72] BATTLESYSTEM，《11.0 特殊移动 Special Movement》；网站中文规则。

[S73] BATTLESYSTEM，《8.0 近战阶段 Melee Phase》；网站中文规则。

[S74] BATTLESYSTEM，《战斗结果表 Combat Results Table》；网站中文规则。

[S75] BATTLESYSTEM，《10.0 远程武器与炮械 Missiles and Artillery》；网站中文规则。

[S76] BATTLESYSTEM，《14.0 魔法 Magic》；网站中文规则。

[S77] BATTLESYSTEM，《B. 魔法类型 Types of Magic》；网站中文规则。

[S78] BATTLESYSTEM，《魔法类型 Types of Magic》；网站中文规则。

[S79] BATTLESYSTEM，《15.0 飞行移动与战斗 Flying Movement and Combat》；网站中文规则。

[S80] BATTLESYSTEM，《16.0 战役规则 Campaign Rules》；网站中文规则。

[S81] David M. Prata，Advanced Dungeons & Dragons Initiative and Combat Table（A.D.D.I.C.T.），2.2，2006-03-19，第 17–19 页；网站中文行动时序与用语。

