

先描述，再擲骰

01 / 檢定 · 角色卡 · 回合

三種 d20 擲骰

能力檢定：d20 + 能力修正 + 熟練（適用才加），對 DC。

攻擊：d20 + 卡上攻擊加值，對 AC；豁免：d20 + 豁免加值，對 DC。

總和達到目標便成功；卡上已列總加值時，不要重複加熟練。

先說目的與方法，由 DM 決定是否需要擲骰。

優勢 / 劣勢與自然骰面

優勢：2d20 取高；劣勢：2d20 取低，再加修正。

多個同類不疊加；優勢與劣勢同時存在，正常擲 1d20。

攻擊自然 20：自動命中並重擊；自然 1：自動失手。

能力檢定及一般豁免，20 / 1 不自動成功 / 失敗；死亡豁免另計。

輪到我：移動 + 一個動作

先攻通常是 d20 + 敏捷修正；依順序輪流，一輪約六秒。

移動最多等於速度，可在動作前後分段；困難地形每呎多花一呎。

附贈動作：須特性或法術授予，每回合至多一次。

反應：符合觸發時才用，可在自己或別人回合；下次自己回合開始恢復。

通常可隨移動或動作免費互動一件物件一次；額外互動可能需動作。

選一個動作

攻擊：通常一次攻擊；額外攻擊特性依職業文字。施法：依施法時間。

衝刺 Dash：增加等於速度的移動。撤離 Disengage：本回合移動不引發機會攻擊。

閃避 Dodge：可見攻擊者的攻擊有劣勢，敏捷豁免有優勢；失能或速度 0 時失效。

協助 Help：協助檢定，或協助攻擊你 5 呎內敵人；優勢條件依規則。

躲藏 / 搜索：依情境作檢定。使用物件：用需要動作的物件。

預備 Ready：定觸發與動作（或移動），觸發後用反應；效期至下回合開始前。

快速找角色卡

AC、目前 / 最大 HP、速度、先攻、常用攻擊與技能、剩餘特性次數。

熟練通常不加傷害。AC 按護甲公式，不是 10 再加護甲數字。

例：長劍攻擊 +5，1d8 + 3 傷害；骰面 14 對 AC 17 → 19 命中，再擲傷害。

基本擲骰 | 角色卡檢查

完整學習路線：bgqueen.com/learn/systems/dnd

命中之後，記錄資源

02 / 傷害 · 施法 · 倒下

傷害與機會攻擊

命中後另擲傷害。重擊：該攻擊的傷害骰擲兩倍，固定加值只加一次。

例：1d8 + 3 重擊為 2d8 + 3，不是把最終傷害乘二。

可見敵人離開你的觸及範圍前，可用反應作一次近戰機會攻擊。

撤離可避免；傳送或未用自身移動 / 動作 / 反應的被迫移動不觸發。

施法前確認六件事

施法時間、射程 / 目標、V/S/M 成分、材料費用、結算方式、持續 / 專注。

戲法不花法術位；有環法術通常花同環或更高法術位。特例依能力文字。

法器不能代替有標價或會消耗的材料；法術寫攻擊才擲攻擊，寫豁免由目標擲。

法術攻擊 = 熟練 + 施法能力修正；法術 DC = 8 + 熟練 + 施法能力修正。

2014 的兩個重要限制

專注：同時一個；受傷作體質豁免，DC 10 或傷害一半（取高，向下取整）。

多次傷害分別擲；失能 / 死亡或施放另一個專注法術，原專注結束。

附贈動作施法後，同一回合其他法術只能是施法時間為一個動作的戲法。

這是 2014 的規則；不要套用 2024 的法術位限制。

0 HP：先看是否立即死亡

扣至 0 後的剩餘傷害若達最大 HP，立即死亡；否則通常昏迷。

未穩定且仍為 0 HP：自己回合開始擲 d20 死亡豁免。

10 以上一次成功，9 以下一次失敗；三成功穩定，三失敗死亡。

自然 1 算兩失敗；自然 20 恢復 1 HP。穩定或恢復 HP 時清除記錄。

0 HP 受傷計一失敗，受重擊計兩失敗；單次傷害達最大 HP 會死亡。

隊友可用動作作 DC 10 感知（醫藥）穩定你；穩定仍是 0 HP 且昏迷。

結束前記錄

更新 HP、法術位、特性次數和專注；休息恢復什麼須按各自規則。

不知道規則時先問 DM；速查省略例外，不能取代特性、法術和完整規則。

完整戰鬥教學 | 施法教學

完整學習路線：bgqueen.com/learn/systems/dnd

本站繁中摘要與排版；非官方翻譯。來源：SRD 5.1 的 Using Ability Scores、Combat、Spellcasting。

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.