《匕首之心》

核心规则书

Zhaxin Localization Team

《匕首之心》团队

首席游戏设计师： Spenser Starke

游戏设计师： Carlos Cisco, Rowan Hall, John Harper, Matthew Mercer, Alex Uboldi, Mike Underwood

撰稿人： Layla Adelman, Meguey Baker, Banana Chan, Chris Davidson, Rue Dickey, Felix Isaacs, Erin Roberts, Deven Rue, Rogan Shannon, Mark Thompson, Eugenio Vargas, Chris Willett

开发编辑： Laura Hirsbrunner, Amber Litke, Sadie Lowry

其他编辑： Ashley Michaela "Navigator" Lawson, Scott Gray, Sebastian Yūe

高级 RPG 制作人： Elise Rezendes

初级游戏制作人： Madigan Hunt, Alex Teplitz

开发协调员： Dani Gage

制作团队： Robin Ekberg, Lexi McQueen

其他制作人： Alex Uboldi

艺术总监： Anthony Jones

助理艺术总监： Leesha Hannigan

游戏测试项目协调员： Brieger Creative

首席平面设计： Matt Paquette & Co.

平面设计： John Harper, Vee Hendro

顾问： Tom Bloom, Daniel Delgado, Rue Dickey, Marty Elmer, Hank Finnin, Rob Hebert, James Mendez Hodes, David Iezzie, Pam Punzalan, Erin Roberts, Deven Rue, Rogan Shannon, Christine Sandquist, Mark Thompson

首席概念艺术家： Shaun Ellis

制图师： "MarcoMaps" Bernardini

核心规则书封面： Mat Wilma

限量版封面： Dominik Mayer

卡背绘制： Simon Pape

艺术家： Nick Acuna, Juan Salvador Almencion, Mauro Alocci, Ana Amaral, Anthony Avon, Mike Azevedo, Zoe Badini, Diana Bakieva, Adam Barker, Eliot Baum, Paul Scott Canavan, Carlos Cardona, Edgar Cardona, Kristina Carroll, Stephanie Cost, Luísa Costa, Katya Cyan, Cybercatbug, Daarken, Nikki Dawes, Carlos C. Díaz, Benjamin Ee, Geoffrey Ernault, Letícia Freitas, Bear Frymire, Gaboleps, Laura Galli, Kristina Gehrmann, James Green, Grant Griffin, Arturo Gutiérrez González, Juan Gutierrez, Leesha Hannigan, Rick Hefner, Suzanne Helmigh, Hendry Iwanaga, Jessketchin, Anthony Jones, Jack Jones, KarrahE, Sam Key, Ivan Koltovich, Alex Konstad, Samantha Kung, Linda Lithén, Samantha B. Lucas, Danil Luzin, Dominik Mayer, Julia Metzger, Maxime Minard, Andrea Tentori Montalto, José Muñoz, Reiko Murakami, Laura Marie Neal, Irina Nordsol, Tamara Osborn, Mike Pape, Jen Estirdalin Pattison, Mila Pesic, Henry Peters, Rafater, Andreas Rocha, Ryan Christian Rodero, Joshua Rodriguez, Henrik Rosenborg, Ilya Royz, Allan Santos, Stanislav Sherbakov, Ernanda Souza, Fernanda Suarez, Jenny Tan, Mat Wilma, Maciej Wojtala

第零场工具：

CATS准则（概念-目标-基调-主题）： P.R. O'Leary
界线与帷幕： Ron Edwards
X卡： John Stavropoulos

《匕首之心》出版团队

DARRINGTON PRESS 负责人： Ivan Van Norman

创意总监： Travis Willingham

首席运营官： Ed Lopez

高级副总裁 - 市场营销： Rachel Romero

高级营销经理： Darcy Ross

产品营销经理： Gary Thomas

高级游戏设计师： Spenser Starke

游戏设计师： Rowan Hall

高级 RPG 制作人： Elise Rezendes

高级游戏制作人： Alex Uboldi

零售合作经理： Katie Lowther

采购总监： Ally De Simone

社区经理： Alex Hill

关键角色 (CRITICAL ROLE) 员工： Spencer Aitken, Efrain Alvarez, Sauol Ambriz, Brittney Austin, Leo Baltierrez, Taylor Burke, Diana Jeanne Calalo, Sarah Marie Campbell, Dani Carr, Niki Chi, Adrienne Cho, Shikina Collins, Ally De Simone, Jared Deiro, Shaunette DeTie, Nadia Dilbert, Steve Failows, Maria Flores, Christian Fox, Lana Gotlinskaya, Rowan Hall, Alex Hill, Bryn Hubbard, Maxwell James, Chris Jansen, Megan Karnish, Jade Kirk, Annie Krueger, Will Lamborn, Tal Levitas, Ed Lopez, Chris Lott, Jonathan Lott, Katie Lowther, Sam Maggs, Britton McGrath, Ashley Middlebrook, Aaron Monroy, Khoa Nguyen, Eddie Ochoa, Chyanne Owen, Elia Palacios, Leo Rassool, Elise Rezendes, Jerry Rivas, Richard Romasanta, Rachel Romero, Darcy Ross, Max Schapiro, Eli Schiff, Kyle Shire, Vinnie Singh, Gustin Smith, Spenser Starke, Dylan Steppeler, Gary Thomas, Jordyn Torrence, Alex Uboldi, Ben van der Fluit, Ivan Van Norman, Jen Veloso, Brittany Walloch, Kirby Winslow, Justin Wong, Nicole Yonan

《匕首之心》汉化团队

匕首之心翻译之群

Your name here

目录

引言
欢迎来到《匕首之心》...4
如何使用本书...5
游玩需要准备什么？...6
玩家守则...7
桌上海纳百川...7

第一章：准备冒险
世界概览...8
创建角色...9
角色范例...14
领域...17
职业...18
- 吟游诗人...19
- 德鲁伊...20
- 守护者...24
- 游侠...25
- 游荡者...28
- 神使...29
- 术士...30
- 战士...31
- 法师...32

种族...33
社群...37
附加玩家指引...40

第二章：进行冒险
游戏流程...42
核心机制...43
- 聚焦...43
- 你的回合...43
- 二元骰...44
- 闪避值...45
- 生命点与伤害阈值...45
- 压力点...46
- 动作掷骰...46
- 动作掷骰示例...48
- 掷骰叙事...49
- 特殊动作掷骰...49
- 伤害掷骰...50
- 反应掷骰...52
- 优势与劣势...52
- 与敌人战斗...52
- 领域卡...53
- 状态...53
- 倒计时...54
- 地图、范围和移动...54
- 目标与群体...55
- 掩护、视线与黑暗...55
- 休整...56
- 金币...57
- 死亡...57

附加规则...58
玩家最佳实践...59
升级...60
装备...62
- 主武器表格...65
- 副武器表格...69
- 护甲表格...70

战利品...71
完整游戏范例...76

第三章：运作冒险
引言...80
核心指引...80
核心游戏主持人机制...85
进行游戏主持人掷骰...85
- 判定动作掷骰...85
- 执行行动...86
- 恐惧点...90
- 设定掷骰难度...93
- 给予优势与劣势...95
- 敌人掷骰...95
- 职业希望特性...96
- 倒计时...96
- 金币、装备与战利品...99
- 作为游戏主持人扮演非玩家角色...100
- 可选游戏主持人机制...101

第零场与安全工具...102
运作一场游戏...105
运作单场游戏...115
运作一场战役...116

第四章：敌人与环境
使用敌人...121
选择敌人...124
敌人数据块...136
使用环境...167
环境数据块...168

第五章：战役框架
战役框架解析...177
凋零荒野...178
五旗成焰...183
野兽饭...189
暗影纪元...197
主板...204
旱土巨像...214

附录
领域卡参考...230
角色卡...250
附加表格...344
战役框架地图...357
索引...363

引言

欢迎来到《匕首之心》

《匕首之心》是一款奇幻角色扮演合作游戏，其中充斥着不可思议的魔法和史诗般的冒险。在你的旅途中，你也许会与贵族觥筹交错以调查并阻止一场暗杀阴谋；也许会深入古老的地下城，阻止末日生物挣脱束缚；也许会扬帆跨越浩瀚海洋，面对可怖的海怪；又或者会阻止珍贵的圣物落入危险敌人之手。无论你的队伍踏上何种冒险，《匕首之心》都为你们提供了讲述感人而宏大故事的工具。

什么是桌面角色扮演游戏?

桌面角色扮演游戏，简称 TTRPG，是一种互动式叙事体验，玩家在共同的世界中扮演角色，合作讲述关于这些角色的故事。《匕首之心》则是由三到六人作为一团或一桌进行游玩的游戏，其中一人担任游戏主持人（或称 GM），而其他人则各自扮演一个角色，称为玩家角色（或称 PC）。游戏主持人推动围绕玩家角色展开的故事——他们为叙事引入奖励、后果和错综复杂的状况，扮演故事中的其他角色（也称为非玩家角色或 NPC），并在一起游玩时推动故事发展。

与许多角色扮演游戏一样，《匕首之心》使用骰子来决定某些不确定事件的结果，为你的选择造成的结果提供变数。尽管如此，游戏仍然认可玩家的主动性和想象力；你选择扮演的角色类型，以及你基于他们背景和经历所做的决定，都将会影响你在掷骰中获得更高点数（或更低！）的几率。

《匕首之心》是怎样一款角色扮演游戏?

《匕首之心》是一款充满英雄主义色彩且聚焦于叙事经历的角色扮演游戏，战斗则是其核心玩法之一。该规则旨在通过激动人心的战斗与惊心动魄的挑战，推动由玩家主导驱动的情感沉浸式故事体验。游戏采用"虚构优先"的设计理念，鼓励玩家与游戏主持人彼此信任协作，聚焦于共同讲述编织的故事本身，而非囿于复杂的规则机制。当故事中的行为或情节发展存在不确定性时，本规则会为具体的裁定提供体系框架支持。本规则的战斗机制采用自由流畅的设计，摒弃了传统回合制带来的慢节奏，也无需依赖基于网格来进行移动的地图或是某些微缩模型。这些特质有机融合，既保留了基于微缩模型系统的标志性的地形构建与场景描绘优势，又为玩家打造出节奏明快、叙事连贯的游戏体验。

若您正在寻找一款以前卫的运作机制讲述英雄奇幻故事的桌面角色扮演游戏，既注重史诗级战斗的恢弘场面，又关心角色内心情感叙事的交织，《匕首之心》无疑是理想之选。

《匕首之心》采用独特的非对称设计，即玩家与游戏主持人的游玩体验截然不同。玩家需为角色的标准行动（包括攻击）投掷两枚十二面骰（d12）；而游戏主持人大部分行动无需掷骰，仅在需要裁定敌人行动时使用一枚二十面骰（d20）。这种非对称机制旨在助力所有游戏的参与者共同打造令人难忘的游戏体验。

灵感来源

Daggerheart 的灵感来源众多。以下是设计团队在制作此游戏时借鉴的部分列表。

桌面角色扮演游戏: Pelgrane Press 的 《13th Age》，Evil Hat Productions 的 《Apocalypse Keys》，Lumpley Games 的 《Apocalypse World》，Evil Hat Productions 的 《Blades in the Dark》，Son of Oak Game Studio 的 《迷雾之城》，Fandom Tabletop 的 《Cortex Prime》，Monte Cook Games 的 《Cypher System》，Modiphius Entertainment 的 《Dishonored》，Wizards of the Coast 的 《龙与地下城》，MCDM Productions 的 《Flee, Mortals!》，Darrington Press 的 《For the Queen》，Fantasy Flight Games 的 《Genesys》，One Seven Design 的 《伯德小姐》，Magpie Games 的 《Masks: A New Generation》，Paizo Publishing 的 《开拓者》，Catalyst Game Labs 的 《暗影狂奔》，Buried Without Ceremony 的 《The Quiet Year》，Mythopoeia Games Publications 的 《The Wildsea》，Mythopoeia Games Publications 的 《Slugblaster》。

书籍: Garth Nix 的 《萨布莉尔》，George R.R. Martin 的 《冰与火之歌》，J.R.R. Tolkien 的 《指环王》，Robert Jordan 的 《时光之轮》，Ursula K. Le Guin 的 《地海传说》。

电影和电视: 《龙王子》，《机械之声的传奇》，《指环王》，《猎魔人》，《银河护卫队》，《黑水晶》。

电子游戏: Gearbox Software 的 《无主之地》，BioWare 的 《龙腾世纪：审判》，Bethesda Game Studios 的 《上古卷轴》 系列，People Can Fly 的 《先驱者》。

特别鸣谢

Fantasy Flight Games 的 《Genesys System》 为二元骰（Duality Dice）的两轴结果提供了重要灵感。

Monte Cook Games 的 《Cypher System》 及其 《游戏主持人 Intrusions》为花费恐惧点（Spend Fear）来打断场景铺平了道路。

在许多其他方面，Wizards of the Coast 的 《Dungeons & Dragons》 的优势/劣势系统尤其启发了本游戏的骰子机制。

Pelgrane Press 的 《13th Age》 发展了背景（Backgrounds），极大地启发了经历（Experience）机制。

Evil Hat Productions 的 《Blades in the Dark》 和 **Lumpley Games** 的 《Apocalypse World》 帮助塑造了游戏的叙事流程，它们的玩家手册（playbooks）启发了角色卡的大量开发。

Mythopoeia Games Publications 的 《The Wildsea》 及其关于“区域”（Reaches）的精彩章节为本书的战役框架（Campaign Frames）部分提供了灵感。

Wizards of the Coast 的 《龙与地下城》 第四版的设计以及 **MCDM Productions** 的 《Flee, Mortals!》 中的怪物设计，为敌人类型和管理爪牙的方式提供了参考。

Buried Without Ceremony 的 《The Quiet Year》 启发了本书战役指南中的地图构建部分。

游戏核心

在《匕首之心》中，你和你的同伴们会轮流描述你们角色的行动。游戏主持人则会决定这些行动的后果，然后根据这些后果引导队伍共同展开叙事。当规则要求或情况需要时，你会以掷骰的方式来决定接下来发生的事。根据掷骰结果，进行中的故事绘卷将以新颖而出人意料的方式展开。

《匕首之心》之中，没有传统意义上的“赢”或“输”。游戏本身是一种合作叙事体验，目标是共同演绎一个精彩的故事。即使角色未能立即实现其目标，铸成大错，甚至中道崩殂，也从未“输”过。如果一个角色死亡，队伍可以想方设法使其复活，或者这位玩家可以创建一个新角色，在旅途中和这支队伍碰头。如果队伍未能阻止反派实施可怕的计划，他们可能会面临失败的后果，尽力将其弥补。如果他们成功了，可能会凯旋——也可能会激怒或鼓舞一个更强大的敌人进行报复。无论故事中发生什么，只要你们齐心协力创造一个人人感到其乐融融、激情澎湃的故事，就已经赢了。

核心机制概述

在《匕首之心》中，玩家使用的骰子主要分为两类——你的二元骰和你的伤害骰。你的二元骰是两个颜色不同的十二面骰（或称d12），分别代表希望和恐惧。这些骰子代表着无常的命运影响着角色行动成功与否。你的伤害骰则对应你的角色所使用的武器或施放的法术成功攻击时的致命程度。

当你掷骰来判定你的角色是否成功完成一项任务或挑战时，掷出二元骰并将它们的结果相加，然后加上你的角色对该行动适用的任何加值。如果总和等于或高于游戏主持人设定的难度，你的角色就成功了。如果低于，则失败。同时你还需要告诉游戏主持人你的二元骰中是希望骰还是恐惧骰点数更高，因为你周遭的环境会根据这个结果而改变。我们将在第2章的“核心机制”部分更深入地讨论这一点。

场次与战役

当游戏主持人和玩家聚在一起玩《匕首之心》时，这场游戏被称为一个场次（session）。每个场次都是一个小故事，如果这个队伍游玩了更多场次，这些小故事就会成为一个更大叙事的一部分，这样的叙事被称为战役（campaign）。较长的战役可以被分解成多个篇章（arcs）——多个场次共同聚焦于故事的某个特定部分。如果推翻腐败统治者是一个战役，那么从邻国招募盟友就是该战役中的一个篇章。

《匕首之心》的设计旨在适应多种故事类型。你的团队可能喜欢玩一个持续数月、开放式的战役，每周见面无限期地延续角色的故事；或者你们可以指定场次数，游玩一个有明确结束点的战役。你的团队可能喜欢用一组角色进行十个场次短小精悍的冒险，然后再创建新角色；或者你们可能只想玩一个场次，这被称为“单场游戏”（one-shot）。无论选择如何游玩，都是很棒的游戏方式——选择最适合你们团队的就好。

黄金法则

《匕首之心》中最重要的规则是创作属于你自己的世界。书中规则旨在帮助你在游玩时享受过程，但每个人对规则的解读和讲述故事的方式都不尽相同。规则绝不应该阻碍你讲自己所想、演你自己所愿、玩你自己所向。只要你的伙伴同意，你可以调整一切内容以适应你的游戏风格。如果你倾向于忽略或修改一些规则，在伙伴一致同意的前提下，随意修改即可。

裁定大于规则

在玩《匕首之心》时，游戏主持人和玩家应始终将裁定置于规则之上。本书提供了许多关于游戏的问题解答，但无法解答所有问题。当对规则应用有疑问时，游戏主持人应根据叙事进行裁定。

例如，《匕首之心》中有一种名为抓钩的武器，可以让你将目标拉近。如果你试图用它拉动整座城堡，武器介绍中并没有禁止你这样做——但这在叙事上说不通。相反，游戏主持人可能会裁定你只能拉下几块砖头，或者将你自己拉向墙壁。

同样，如果你的角色做了会导致立即死亡的事情——例如在没有保护的情况下跳入活火山——你可能无法进行《匕首之心》的死亡行动，通常这些行动能让你在角色生命最后时刻控制他们的命运。这类后果应在行动完成前明确说明，并且应始终遵循故事世界的运转逻辑。作为一款注重叙事的游戏，《匕首之心》不鼓励对规则进行脱离语境的技术性解读。一切都应回归到故事本身，游戏主持人有权力和责任为了强调故事本身而裁定规则如何应用。

如何使用本书

《<匕首之心>核心规则书》分为五个章节。

第一章：准备冒险

本章涵盖了你在《匕首之心》系统中创建角色所需了解的一切。

第二章：进行冒险

本章详细介绍了进行游戏所需的核心游戏机制，包括升级角色方式、兼职以获得新领域，以及使用你在游戏中可能发现的特殊装备。

第三章：运作冒险

本章专为游戏主持人设计，提供了运作场次和战役所需的工具。本章不仅详细介绍了游戏主持人核心机制，还指导你使用安全工具、组织第零场、定制战役地图、规划故事弧线等。

第四章：敌人和环境

本章为你在世界填充具有挑战性的敌人和动态环境提供了规则和数据块。你可以使用预生成的敌人和环境数据块，或者遵循本章指引自己创新。

第五章：战役框架

本章提供了战役框架选项，用以构建长期游玩内容。

附录

最后，你在这里可以找到领域卡文本、角色卡、角色指引、地图以及游戏的所有其他参考文件。

游玩需要准备什么?

游玩一场《匕首之心》所需的大部分工具都包含在这本书中，但在开始之前，你还需要额外做些准备。

两到五名玩家

《匕首之心》最适合渴望合作共叙故事的两到五名玩家一起游玩。如果你扮演的是玩家角色（PC），你的职责就是代入自己的角色，为其做出抉择。游戏主持人（GM）会提出问题、设置障碍，而你要想办法以最有意思的方式应对这些挑战。作为玩家，你的任务就是通过你做出的选择来塑造角色故事，并在这次旅程中其他角色成长时，让其成为焦点。

作为游戏主持人（GM）

若您担任游戏主持人（GM）的角色，您将化身为游戏世界本身随玩家角色（PC）的行动而做出动态响应。这意味着您需要为角色们铺陈跌宕起伏的剧情场景、驾驭故事的脉络、并化身形形色色的非玩家角色（NPC）——包括玩家将遭遇的敌对势力。此外，您还需通过提问引导玩家推动叙事进程。通常而言，您是规则的权威诠释者，负责在游戏中解答机制相关的疑问；若遇到规则书中未明确界定的情境需要裁决，您将握有最终决定权，以确保游戏进程流畅且符合故事发展的戏剧张力。

作为游戏主持人，需谨记：您并非玩家的对立面。尽管您需要在场景中布设危机、编织困境，但这些挑战的终极目标，是让玩家得以通过彰显角色特质的高光时刻与直面其缺憾的试炼，共同书写角色的成长弧光。请以"角色故事的欣赏者"与"桌上玩家的协作者"自居。

游戏用骰

《匕首之心》使用全套多面体骰子：四面骰（d4）、六面骰（d6）、八面骰（d8）、十面骰（d10）、十二面骰（d12）、二十面骰（d20） 和百面骰（ d100）。当提及复数骰时，游戏中会指明数量和类型，例如 2d6（两个六面骰）或 3d8（三个八面骰）。玩家需要 2d12 颜色不同的骰子（你的二元骰），以及至少一整套多面体骰子供全桌共用。你可能会发现每人一套更方便。随着你的角色等级提升，你会掷更多骰子，这正代表了升级内容，所以再多带一套或两套可能会有用。游戏主持人也需要自己的一套骰子来操作敌人。

游戏卡牌

除了这本规则书，你还需要核心套装中包含的卡牌：种族、社群、子职和领域卡。如果你没有实体卡牌（或者需要额外几份），你可以在家下载并打印卡牌。附录中的“领域卡参考”部分也包含了核心套装中的卡牌文本。

指示物

角色指示物是代表你角色外观和感受的小玩意。开局时，每位玩家大约准备七个指示物。随着你的角色升级，将会用到更多——虽然具体数量根据角色构筑有所不同，但到10级时，你可能也不会需要超过十五个指示物。

在游玩时，你会使用这些指示物来帮助追踪几件事：

- 当你掷骰时，你会添加指示物，以便轻松计算掷骰的调整值。
- 为使用某些特性，你可能需要在卡牌或角色卡中放置指示物。

这些指示物不仅使你的掷骰结果更容易结算，还提供了一个窗口来进一步展现你角色的风格与色系。你可以使用任何小玩意（塑料宝石、硬币、纽扣），但我们建议使用不大于一角硬币、可以平稳地放在桌面上而不会滚动的东西。理想情况下，每位玩家的指示物应该在视觉上有所区分，以避免混淆。

游戏主持人可以使用指示物来追踪其累计的恐惧点，同时指示物也可以作为敌人数据块上的计数器。

角色卡和笔记

附录中包含一张通用角色卡和用于构建角色的指南，但为了获得最佳体验，我们建议使用 www.daggerheart.com 上的职业专属角色卡。本规则书的其余部分将假设你使用的是职业专属角色卡。如果你使用纸笔，你需要将这些材料打印出来。如果你使用数字版，请确保你有一台笔记本电脑或平板电脑，以便在游戏过程中查看和编辑你的角色卡和指南。

我们还建议准备纸和笔（或电子版替代品），用于记录游戏主持人或其他玩家分享的重要细节。

可选项：

你可以使用地图和微缩模型而不是仅仅依靠叙述和描述来表示玩家所面对的场景，以便更充分地描绘渲染，尤其是在战斗场景中。在绘制或构建地图时，比例、范围和细节并非总是完美的，但这没关系。地图和微缩模型只是为了提供额外的空间环境背景，以便每个人都能清晰地想象出场景，而绝非限制你无穷的想象力与奇思妙想。

玩家守则

我们建议玩家在参与《匕首之心》时遵循下列守则，以获得游戏的最佳体验。

→ 成为你角色和其冒险旅程的粉丝。
→ 关注你的朋友。
→ 面向角色交谈，亦面向玩家交谈。
→ 共同构建世界。
→ 玩下去，看看会发生什么。
→ 轻抓故事脉络。

成为你角色和其冒险旅程的粉丝

想方设法展现出你角色最擅长和最不擅长的事情。尽力做出有趣的选择并在冒险中逐步揭开角色的真实底色。推动你的角色的故事向前发展，并使其随着故事一起成长蜕变。

关注你的朋友

找机会让其他角色成为焦点。为他们提供机会展示他们最擅长的事，向他们寻求帮助的同时也慷慨地提供帮助，鼓励他们分享更多自己的想法和感受。

面向角色交谈，亦面向玩家交谈

在故事世界内，与角色共鸣。依靠你们共同建立的联系，向他们提问，并通过对话和行动共同创造故事。

在叙事之外，与玩家协作。询问他们的角色可能会做什么，以及他们希望在故事中看到什么发生。在游戏过程中，关切他们的偏好和愿望。

共同构建世界

在《匕首之心》 中，每个故事的参与者亦为故事的讲述者而非仅仅依靠游戏主持人来讲述故事。《匕首之心》是一款高度协作的游戏，只有每个玩家（包括游戏主持人）都共同参与其中时，它才能发挥最大的潜力。这意味着你需要积极争取你希望看到的故事情节，提供建议以丰富其他玩家角色的成长弧光，与同桌的其他玩家一起创造世界的每个部分，并深入思考你所扮演的角色的动机。

玩下去，看看会发生什么

你在桌边所做的一切都应该基于故事。倾听你同伴玩家和游戏主持人的发言——然后对他们角色的行为和话语做出反应，在彼此的创造力基础上共同探索故事。如果你掷了骰子，就循着结果探寻接下来会发生的事。以拥抱胜利同样的活力去拥抱波折和变数。

轻抓故事脉络

即兴讲故事并不总是尽善尽美，这没关系。轻轻抓住故事脉络——足以让你不错过重要的部分，但又不要抓得太紧，以免叙事上没有了自由呼吸的空间。允许自己犯错和做出改变。润色一下，让故事更自然。即使故事走向不如你所愿，或者突如其来的转折令你措手不及，也要相信游戏主持人和你的同伴玩家最终会共同创造出隽永的作品。

遵循这些守则，会帮助你和同伴围坐桌旁一起讲述激动人心、充满变数且意味深长的故事。

桌上海纳百川

《匕首之心》是一款适合所有种族、民族、性别、信仰、性取向和身份认同玩家的游戏。游戏中的每个玩家都有责任确保你们共享的游戏人人都能掌控自身命运、受到尊重且感到安全。

由于角色扮演游戏开放式故事讲述的性质，可能会触及对某些玩家来说困难或敏感的话题。对你而言，这可能只是一个虚构场景的主题，对其他人来说，可能是一个触及隐私或令人不适的现实话题。当你们第一次聚在一起游玩时，务必讨论一下各自希望获得什么样的体验，并提出任何自己想避免的主题或话题。每个人都应该遵守这个社交契约，并随时根据需要添加或修改。

第三章的“第零场和安全工具”部分提供了对共同应对困难场景有帮助的资源。

第一章：准备冒险

在本章中，你将为你的第一场《匕首之心》游戏做准备。接下来的章节将描述《匕首之心》的世界构建基础，然后引导你创建角色，同时提供关于每个职业、领域、种族和社群的信息。

世界概览

《匕首之心》鼓励探索充满着强大魔法、奇妙景观、神奇生物、动态派系、激动人心的谜团和强大敌人的世界。虽然你们的游戏世界将由你们自己在游戏桌上创造，但《匕首之心》规则已经建立了种族、社群、职业、能力和法术——因此每个战役都会共享部分世界观基础设定。

以下章节将介绍这些共性设定来源的核心界域。你随时可以对这些内容细节进行二次诠释或调整，以契合你所在团队偏好的游戏风格。在构建属于你们自己的独特世界时，可以从以下选项中选择起点：一个你们已熟知的既有地点、一本补充设定集、第三章“运作一场战役”小节中创作专属世界的指南，或是第五章提供的战役框架模板。

核心界域

核心界域是构成《匕首之心》诸多机制内在基础的世界观要素（例如种族与敌人）的基石。

凡人界域

大多数冒险故事都将发生于凡人界域——这是由陆地、海洋与天空构成的物质位面，是绝大多数实体生灵与物质存在之所，凡人们将在这里过完他们的一生。传说此界域由失落诸神于原初纪元所创，彼时，往返于圣辉上界与该新生位面对那些不朽者而言，是如此得简单。而也正是在那个时代，对凡人而言，神明显得如此亲近，神迹的显现（无论其瑰丽抑或可怖）同样司空见惯。而当失落诸神被众新神推翻后，该位面亦成为了诸多古老的神祇的禁锢之地。

此界域也栖居着弱等神祇，这些次一级的神祇或由失落诸神或由众新神创造，负责监管凡人界域。他们中的许多存在都被认为非常反复无常，尽管其权柄不及其造主伟岸，但却仍能对凡人之命途施加深远影响。

圣辉上界

圣辉上界是众神领域的集合，曾为失落诸神所有，直到原初纪元终末之际，才被众新神所占据。由于此界与绝大多数的其他界域紧密相连，居住在这里的神祇无需离开他们的领域，就能注视到凡人界域的生物并与之交谈，但对那些受召者而言，诸神的沟通方式就显得有些诡谲莫测了。新神可以通过一些方式离开圣辉上界进入其他界域，但在当代，祂们必须以牺牲自身重要之物作为代价才能实现。据传新神也乐见这样的限制存在，其必要性在于，倘若失落诸神卷土重来，它能保护圣辉上界免受这些来自旧日的威胁，因为若真到了那一天，失落诸神（或任何来自凡人界域的存在）也必须付出高昂的代价才能闯进圣辉上界。而这些牺牲或者说代价，正是近千年来凡人界域诸多浩劫的肇因。

轮回下界

轮回下界是那些在革神之战中抵抗最激烈的失落诸神的去处，祂们在神权倾覆后被流放至这些下层界域。在输给众新神后，这些原初纪元的战败者自此被视作“秽法邪道的操弄者”，被冠以了“堕落诸神”的亵称。而那些随失落诸神一同被驱逐至此的弱等神祇亦被称作“恶魔”，乃至于这些存在的血脉后裔，亦背负着同样的污名烙印。

轮回下界被认为是腐化、湮灭与暴虐之地。传说这里栖息着核心界域最危险的一批造物。多数界域皆设有禁制以阻绝堕落之神自轮回下界越界。据说在凡人界域，为行极恶之举而催动的奥术魔力，会在两个位面间打开一道临时裂隙，允许堕落诸神通过此裂隙穿行。

其他界域

除上述界域外，宇宙中尚存众多其它界域——元素大陆、星界、死亡谷以及无数无名界域。唯有掌握专业的奥义和千锤百炼之技，才有可能从凡人界域打开通道进入并穿越这些界域。不过，核心界域中也不是没有知晓天机的存在愿意就此透露一二，前提是……你得付出代价。

魔法与法术

根据你所扮演的角色类型不同，存在是否能够使用魔法的能力区别。在《匕首之心》的世界中，魔法既非常强大又极其危险，它弥漫于天地之间，也会在人体内显现。它既是一种可以在你的旅途中帮助你的内在力量，也是一种时刻影响着世界的外在力量。

若你的角色具备施法能力，则你可以通过特定的武器、法术或者其他形式来使用魔法。随着角色的成长，其能够施展的魔法也会同步增强。每当角色升级时，你将获得全新卡牌——这些卡牌不仅记载着角色可使用的新晋强力魔法，也详细标注了施展这些魔法的具体规则。

为你的游戏增添风味

如果角色能力默认的呈现方式与角色特质不符，你完全可以用贴合角色风格的方式重新诠释——这通常被称为“风格化调整”。但需注意，除非所有玩家达成共识，此类调整不应在原有规则的描述之外产生额外机制效果。

例如，你可以说你的游荡者的魔法以小工具和发明的形式出现：当规则要求你施展黑暗云团时，你可能是依靠投掷一枚烟雾弹来达到此效果；又或者为游侠的魔法注入祖灵崇拜的意象，将自然之力解释为先祖英灵的馈赠。也许在你的设定中，魔法以一种完全不同的方式运作，你可以为每个职业的力量赋予截然不同的来源。只要不违背游戏核心机制，我们鼓励你风格化调整你的魔法使其更符合你的角色。

装备同样可以进行重塑调整。你的角色可能拥有家族继承的独特武器，但其属性仍等同于普通长剑。你的法师的盔甲可能以镌刻着强化符文的法袍形式出现，而非链甲，但消耗护甲槽减伤的机制依旧成立。此时，短休时“修甲”的举动便可诠释为重新灌注符文能量。“调整能力与法术”一节还将提供更多个性化调整角色法术和能力的灵感。

创建角色

除非你是游戏主持人，否则《匕首之心》的第一步永远是创建你的角色。除了选择职业、社群与种族外，你还需要塑造角色的外貌特征、性格特质、过往经历，以及与其他角色间的关系。其中部分设定纯粹是叙事性的，这意味着它们只通过你的角色扮演呈现于游戏世界；而另一些则属于机制性选择，将直接影响你在掷骰判定时的成功率。

做好准备

在正式创建角色前，请先与全体玩家共同商定战役设定并开始集思广益。

***提示：**角色创建环节提及的诸多机制将在第二章详细说明。*

第零场游戏

如果你准备和你的团友开展新的战役，我们强烈建议你利用第一次游戏聚会来创建角色，以及谈论你们将要游玩的世界，这通常会称为“第零场游戏”（见第三章“第零场与安全工具”）。这是确保所有玩家对你们将要游玩的战役类型、基调和感觉达成共识的最佳方式，从而你们得以创建在团队中合作顺利的角色。

思考角色概念

在做出任何明确选择之前，你可能需要简要地看一下所有可用的材料，并想出你想要游玩的角色类型。你可以只有个浅显的大致想法，比如“一个使用魔法的马戏团演员”或“一个在海上丢了船的船长”，但即使只是一个基本的概念，都可能会帮助你在每一步中做出选择。

第一步：选择你的职业

创建角色的第一步是选择你想扮演的**职业**。每个职业都是一个角色原型，决定了你在整个战役中可使用的核心技能。例如，如果你想成为队伍中的“坦克”，冲在战斗最前线并用生命保护他人，你可能会选择扮演“守护者”。如果你想使用独特的法术解决问题、治疗队友并抵御威胁，你可能会选择成为一名“法师”。

选择了职业之后，就需要选择**子职业**。子职业是各职业的分支，有助于进一步定义你所扮演角色的类型。

职业选项

核心规则书中包含下列职业和子职业：

吟游诗人

子职业： *游唱乐手 或 言文巧匠*

选择**游唱乐手**，演奏音乐来鼓舞你的盟友。
选择**言文巧匠**，以机锋妙语折服广大听众。

德鲁伊

子职业： *元素结社 或 复兴结社*

选择**元素结社**，体现自然元素的不同面貌。
选择**复兴结社**，使用强大的魔法治疗盟友。

守护者

子职业： *坚毅铁卫 或 复仇战卫*

选择**坚毅铁卫**，承受重击后依然奋战不休。
选择**复仇战卫**，痛击伤害你与同伴的敌人。

游侠

子职业： *驯兽大师 或 寻路斥候*

选择**驯兽大师**，与动物盟友建立深厚情谊。
选择**寻路斥候**，用致命武力追踪猎杀目标。

游荡者

子职业： *黑夜行者 或 帮派豪杰*

选择**黑夜行者**，操纵阴影使你穿行于环境。
选择**帮派豪杰**，你所到之处皆有人脉网络。

神使

子职业： *神兵驭者 或 翔翼哨兵*

选择**翔翼哨兵**，翱翔天际并施展毁灭打击。
选择**神兵驭者**，凭借传奇武器来主宰战场。

术士

子职业： *元素起源 或 原初起源*

选择**元素起源**，引导某一元素的原始魔力。
选择**原初起源**，强力地拓展法术的多变性。

战士

子职业： *勇气呼唤 或 屠戮呼唤*

选择**勇气呼唤**，利用敌人的力量激励自己。
选择**屠戮呼唤**，以摧枯拉朽之力碾碎敌人。

法师

子职业： *知识学派 或 战争学派*

选择**知识学派**，敏锐地洞察世间参透万物。
选择**战争学派**，熟练地使用魔法大杀四方。

敬请期待?

子职业： *官方更新 或 社区自创*

选择**官方更新**，期待官方后续更新的内容。
选择**社区自创**，也可以自己动手丰衣足食。

你可以在下一“职业”章节中了解更多关于这些职业的信息。

角色卡、角色指引和子职业卡

选定职业后，请拿取对应的角色卡与角色指引，随后选择子职业分支并获取对应的子职业基础卡。角色卡用于记录角色的详细信息，请确保备有纸质或电子版。若使用纸质角色卡，建议用铅笔填写——因为角色升级时需频繁修改数值。完整角色表范例可参考后续“角色范例”章节。

你可在 www.daggerheart.com 下载定制化角色卡及角色指引，亦可直接使用附录中的通用角色卡。

（译者注：角色指引的内容就是创建角色第一步到第九步的简单总结，为了避免重复就没有单独翻译。职业推荐属性/武器/护甲可在各职业章节找到）

记录你的等级

在《匕首之心》中，角色从 1 级开始。在角色卡顶端的对应部分记录你的等级，并确保每次升级时都进行更改。我们建议从 1 级开始你的战役，但如果游戏主持人和玩家有偏好，更有经验的团队可以从更高的等级开始。

记录角色细节

在创建角色过程中，随时都可以在角色卡顶端填写角色姓名与人称代词，并依据角色指引完善角色详述。对于有些人来说，脑海中最先浮现的就是角色的名字和外观，而对于另一些人来说，需要时间反复推敲这些设定。只要在全体玩家完成创建角色时，你的角色已拥有姓名与完整描述，无论你以何种顺序完成这些步骤都无妨。

职业特性

每个职业都始于一个或多个独特的**职业特性**。你不需要写下这些特性——它们列在每个职业角色卡的左下方。这些特性仅对你的职业可用。如果你的职业特性要求你在创建角色期间进行选择，请在你的第一次游戏之前完成选择。

第二步：选择你的传承

接下来，选择你角色的**传承**。角色传承由两部分组成——种族与社群。

选择你的种族

角色的**种族**反映了其种族，影响着自身身体素质并赋予两个独特的特性。从下列种族中选择一张种族卡，然后将其名称写在角色卡的“传承”区域中：

械灵	费尔博格	人类
龙人	孢菌人	魔裔
矮人	龟人	猫族
精灵	巨人	兽人
仙灵	哥布林	蛙裔
羊蹄人	半身人	猿族

你可以在接下来的“种族”章节中了解更多关于这些种族的信息。

选择你的社群

接下来，你将从提供的社群卡中选择一个社群。你角色所在的社群反映了其成长的文化环境，并可能也影响了角色的外表、行为或待人接物的方式。社群的特点可能受到地理位置、价值观和目标等因素的影响。每个社群还附带一个机制，你可以在游戏中利用这个机制。从下列社群卡中选取其一，然后将其名称写在你角色卡的“传承”旁边或相应的社群框中。

高城之民	山岭之民	地下之民
博识之民	滨海之民	漂泊之民
结社之民	法外之民	荒野之民

你可以在接下来的“社群”章节中了解更多关于这些社群的信息。

语言

在《匕首之心》中，你无需为你的角色选择特定的语言。本游戏默认所有角色均使用一种通用语（具体成因由你决定——无论是通过世俗手段还是魔法手段达成），且手语能够跨越文化与社群的隔阂被广泛理解。若你希望为战役加入地域性语言，请与全体玩家共同商定可选方案。

第三步：分配角色属性

接下来，你将为角色卡上的**角色属性**分配数值。这些数值反映了你在六个核心属性上的天赋或受训能力：敏捷、力量、灵巧、本能、风度和知识。每个属性都列出了一些动词（例如冲刺、跳跃和机动），这些动词展示了角色可能执行的动作中涉及该属性的类型。这些例子只为提供灵感——它们不应限制每个属性的使用方式。

敏捷：冲刺、跳跃、机动

敏捷高意味着你步履飞快，在崎岖地形上身手敏捷，能快速应对危险。你会进行敏捷掷骰来攀爬绳索、冲刺寻找掩护，或是在屋顶间跳跃。

力量：举起、猛击、擒抱

力量高意味着你更擅长那些考验你体能和耐力的壮举。你会进行力量掷骰以破门而入、举起重物，或是在面对冲锋而来的敌人时岿然不动。

灵巧：控制、隐藏、修补

灵巧高意味着你在需要精准、隐秘或极致控制的任务中驾轻就熟。你会进行灵巧掷骰来使用精密工具、掩人耳目，或是精准打击。

本能：感知、察觉、导航

本能高意味着你对周围环境有着敏锐的感知和天生的直觉。你会进行本能掷骰来感知危险、注意周遭细节，或是追踪一个难以捉摸的敌人。

风度：魅力、表演、欺瞒

风度高意味着你拥有强大的个人魅力，能在社交场合游刃有余。你会进行风度掷骰来为自己申辩、恐吓敌人，或是吸引人群的注意力。

知识：回想、分析、理解

知识高意味着你洞悉他人不曾了解的信息，并懂得运用你的思维演绎和推理。你会进行知识掷骰来解读事实、洞察规律，或是记忆重要信息。

分配属性调整值

属性**调整值**是与每个属性相关联的数值。当你使用其中一个属性进行动作掷骰时，该属性的调整值会加到掷骰结果上，以确定最终结果（负调整值则从掷骰结果中减去）。

将以下起始调整值以你希望的任何顺序分配到你的角色属性上：+2、+1、+1、0、0、−1。

分配这些调整值时，考虑好你希望你的角色擅长哪些行动，你希望使用哪种武器进行攻击，以及如果你施法的话，会进行哪种类型的施法。武器和法术将在后续章节介绍，但如果你想找个参考起始值，你职业的角色指引提供了调整值的建议放置方式。你也可以在创建角色过程中以及最初几场游戏后根据需要重新安排你的调整值。

如果你需要将你的属性调整值作为数值使用（例如某张卡牌或效果引用了你的敏捷、风度等属性），+2 将被视为 2，而 −1 仍被视为 −1。例如，如果一张领域卡告诉你将等于你角色知识属性的标记数量放在该卡上，而知识属性是 +3，你就会在该卡上放置 3 个标记。如果在该属性上有负调整值，则改为在该卡上不放置任何标记（除非另有说明）。

第四步：记录角色其它信息

现在是时候稍作休息，不再做选择，而是填写你角色卡中的一些剩余部分了。

闪避值

你角色的**闪避值**反映了敌人击中角色的难度。你职业的起始闪避值会出现在你角色卡上闪避值区域的正下方；将这个数字抄写到闪避值区域中。当有敌人对你的角色进行攻击时，游戏主持人会掷骰对抗角色闪避值，以此确认敌人是否成功击中。你可以选择你角色闪避值在叙事中的呈现方式——法师可能通过闪烁的奥术护盾或击退敌人的法术来躲避攻击，而游侠则可以敏捷地闪转腾挪，战士则会招架、格挡和闪躲。

你角色的闪避值起初很低，但那是因为这不是避免伤害的唯一手段。如果被击中，你还有机会使用护甲来减少受到的伤害。

生命点与压力点

你角色的身心健康状态由生命点和压力点来表示。**生命点**（有时简称为HP）抽象地反映了你的身体强度以及承受武器和魔法攻击的能力。每个职业都以一组固定的生命点开始游戏。**压力点**则反映了你对危险情境和精神压力的承受能力。所有职业都以6压力槽开局。

你可以用任何你喜欢的方式来描述你角色的生命点和压力点，但它们通常代表了你的角色受到攻击后还能继续战斗的能力。当这些状况出现时，你会标记你角色的生命点和压力点——你标记得越少，状况就越好。

希望点与恐惧点

希望点和**恐惧点**是玩家和游戏主持人都会使用到的代币，其代表着命运在游戏中对角色有利或不利的转变。你开始时拥有2希望点；将其标记在你角色卡的希望点区域中。

任何时候你在二元骰上**掷出希望结果**——意味着你的希望骰点数高于你的恐惧骰——你都会**获得 1 希望点**（最多6点）。在游戏中，你可以花费希望点来帮助你角色的盟友，使用角色经历应对挑战，增强角色的法术和能力。

反之当你在二元骰上**掷出恐惧结果**——意味着你的恐惧骰点数高于你的希望骰——游戏主持人会**获得 1 恐惧点**，主持人可以将其花费在某些效果上。有时，掷出恐惧结果会将其他复杂状况引入到场景中（即使你的掷骰结果成功也是一样）。

第五步：选择你的起始装备

接下来，你将为你的角色选择起始的武器、护甲和其他物品。

选择你的武器

你可以使用**物理武器**攻击敌人——如果你拥有施法特性（例如来自你的子职业），你也可以挥舞**魔法武器**。在创建角色时，你可以要么选择一把双手**主武器**，要么选择一把单手主武器和一把单手**副武器**，然后装备它们。

你可以在你的角色指引最上方找到武器建议，但如果你想自己挑选，可以在第二章的“主武器表格”和“副武器表格”部分找到所有起始（位阶为1）武器。（这些表格也可以从 《匕首之心》网站或附录中打印出来作为单独的表格。）

在1级时，你的**熟练值**为1。这意味着你的武器攻击将骰一个伤害骰。在你的角色卡上的“装备武器”区域，记录在“熟练值”条目中。

提示：*在你角色卡上标有“伤害骰与类型”的区域，将你的伤害骰与熟练值一起记录（例如写作“1d6+3”而不是“d6+3”），以提醒自己要骰多少个武器骰。无论何时你的熟练值提高，你也要增加伤害骰区域中的骰子数量以反映这一变化。例如，当你的熟练值变为2时，你会将其改为“2d6+3”。*

选择你的护甲

你可以使用**护甲**来降低受到的攻击的严重程度。在你创建角色时，你可以选择一套护甲并装备它。你可以从角色指引顶部找到护甲建议，但如果你想自己选择，也可以在第2章的“护甲表”部分找到所有起始（位阶 1）护甲。（护甲表也可以从 《匕首之心》网站或附录中打印出来作为单独的表格。）当你的角色装备护甲时，将其详细信息记录在你角色卡上的“已装备护甲”字段处。

护甲的**伤害阈值**（显示在“基础阈值”列中）表示角色在标记生命点之前可以承受多少伤害。将你角色的等级加到这两个值上，并将加上加值后的总数记录在相应的字段中。在第2章的“生命点与伤害阈值”部分，你将了解每次角色受到伤害时，要在角色卡上标记多少生命点。

然后，在你角色卡左上角的护甲字段中，记录你的**护甲值**。这个数值包括护甲的基础值（显示在“基础值”列中）加上你的角色从其他能力获得的任何永久性护甲值加成。当你的角色受到伤害时，你可以在你的护甲值旁边标记一个小的盾牌符号（称为一个**护甲槽**），然后将伤害等级降低一级：从严重伤害降至重度伤害，从重度伤害降至轻度伤害，或从轻度伤害降至无伤。每次攻击你只能**标记 1 护甲槽**，并且你拥有的护甲槽数量等于你的护甲值。

选择其他起始物品

你的**物品栏**包括你的角色携带的所有其他物品。你的角色指引顶部列出了其所有的起始物品栏物品，其中包括下列内容：

- 火把（用于照亮黑暗房间）
- 50英尺长的绳索（用于攀爬墙壁或沿悬崖速降）
- 基本补给品（帐篷、睡袋、火绒盒、口粮等）
- 一把金币（将其记录在你角色卡左侧的“金币栏”部分中）
- 由你选择的一瓶小型治疗药剂（**恢复 1d4 生命点**）或一瓶小型精力药剂（**清除 1d4 压力点**）
- 你的角色指引上的根据你的职业特定“以及或二选一”的物品。你可能还会被问及选择你用来携带记录法术的物品。

将这些物品记录在你角色卡上的“物品栏”部分中。这些装备可以在队伍冒险期间以任何符合这个共叙故事的方式使用。你也可以用一些创造性的方法去使用这些物品整活，只要游戏主持人同意并且符合世界的规则即可。

你也可以和游戏主持人在游戏开始时讨论你想要的其他物品。没有规则限制你的背包大小，所以通常不提供机制上的好处且适合你所扮演角色的物品应该是允许携带的，但最终决定权在于游戏主持人身上。

第六步：创作你的背景

接下来，通过填写角色指引中的“背景”部分来探索你的角色背景。我们提供了一些提示以激发灵感，但你或游戏主持人可以根据你想要扮演的角色来修改或更换这些问题。如果你不知从何入手，可以把这些提示当作起点，但它们绝不应限制你的创造力。

你对背景所做的选择纯粹是叙述性的，但它们会深刻影响你所扮演的角色类型以及游戏主持人为你的冒险准备的故事。在创建角色的过程中，如果角色形象更加清晰明确了，不妨自由调整之前步骤中做出的一些机制性选择，让它们更好地反映这一背景。

如果你计划参加一场战役，完成背景问题后，你可以按照最适合你的方式来继续发展你的角色。有许多角色背景构建工具可供你使用——只需记得也要把你的背景故事提供给游戏主持人，这样主持人就能将其中的人物、地点或想法融入到自己所主持的战役中。你也可以选择不做那么多背景工作，而是随着游戏的进行逐渐了解你的角色。选择你觉得更有意思的方式就好。

第七步：创作你的经历

在《匕首之心》中，你所扮演角色的经历是你通过机制表达角色背景故事和专长的核心方式之一。经历是一个词或短语，用来概括角色由于其精彩生活而可能具备的特定技能集合。

在创建角色时，你的角色以两个初始经历开始（每个具有 +2 加值），而在你的冒险过程中，还会获得更多经历。在选择之前，你需要对自己的角色有一个清晰的认识；背景故事的问题在这方面特别有帮助。当你准备好时，可以与你的游戏主持人一起创作两个塑造了你角色的经历。

在创作经历时，并不存在什么固定的经历列表（尽管我们在“经历范例”下提供了选项以供参考）。这意味着，你需要找到一个词或短语来体现你角色的独特之处。每一个经历都应该有具体的表现。例如，“天赋异禀”或“专心致志”这样的经历显得太宽泛了，因为它们几乎可以应用于任何情况，你可以改用“剑客”或者“魔法研究”。此外，你所扮演角色的经历不能赋予角色本身法术或特定的游戏能力。例如，“飞行”或“一击必杀”有着太强的机制导向性，你可以考虑改用“飞行员”或“刺客”。

我们也鼓励你为角色的经历增加一些风味，以便在游戏中更广泛地使用。例如，除了“刺客”之外，你可以选择“蓝宝石集团的刺客”。这样的细节能让你的游戏主持人将一个令人兴奋的派系融入战役中，也更容易在战斗之外使用这个经历。例如，如果你所扮演的角色遇到了对应集团的盟友，则可以凭借自己的经历与非玩家角色谈判更加顺利。

一旦你决定了角色最初的两个经历，将它们记录在你角色卡上的经历区域中，并在两项经历上都分配+2加值。

***提示：**如果你不确定要创作什么经历，可以将你正在进行的战役风格以及你想要执行的行动纳入考量。在一个以战斗为重点的标准战役中，将角色的第一个经历设为对战斗有帮助的事，而第二个经历用处在战斗之外，永远不是一个坏主意。*

经历范例

背景类： *刺客、铁匠、保镖、赏金猎人、皇室御厨、马戏团演员、江湖骗子、落魄国王、战地医生、大祭司、商人、贵族、海盗、政治家、逃亡者、学者、佣兵、说书人、士兵、盗贼、世界旅行者*

性格特征类： *和蔼可亲、身经百战、书虫、迷人、胆小鬼、广交朋友、乐于助人、霸气外露、领导者、孤狼、忠诚、观察入微、恶作剧小鬼、巧舌如簧、惯偷、固执己见、幸存者、少不经事*

专长类： *杂技演员、赌徒、治疗者、发明家、魔法史学家、制图师、伪装大师、导航员、神枪手、生存专家、游荡剑客、战术家*

技能类： *动物语者、议价高手、精准射击、快速学习者、不可思议的力量、骗子、步履轻盈、谈判者、快手、修理、拾荒者、追踪*

短语类： *抓不到我、弄假直到成真、初学者的运气、坚守阵地、不负所托、我会接住你的、坚实后盾、知识就是力量、自然之友、绝不再犯、无人掉队、找个旗鼓相当的敌人、演出必须继续、这不是谈判、披着羊皮的狼*

使用经历

当你所扮演的角色的某个经历符合当前情况时，你可以使用该经历来展示角色的专业知识。在你动作或反应掷骰之前，你可以**花费 1 希望点**将该经历的调整值加到掷骰结果上。有时你角色的多个经历都可能相当符合当前情况（例如，如果你的角色试图在黑暗中偷偷溜过一名卫兵，你的“暗影之子”和“鬼鬼祟祟”经历都适用）。如果符合当前故事，你可以将多个经历的加值加到一次掷骰上，每项经历都会**花费 1 希望点**。

修改经历

随着你等级提升，你将有机会获得新的经历。但如果你在游戏过程中发现之前选择的经历不再合适，你也不必受其所限。例如，你可能会发现你所扮演角色的“鬼鬼祟祟”经历，不再符合其逐渐学会的正面解决问题的方式。或者也许你的团队喜欢先尝试以社交手腕解决问题，但你的“出其不意”经历与你们所协作扮演的故事不太契合。这完全没关系！你可以与你的游戏主持人一起寻找更符合你叙事目标以及你所扮演的角色擅长行动的经历。

第八步：选择你的领域卡

领域是《匕首之心》职业的核心构建模块。本核心规则书包含以下领域：奥术、利刃、骸骨、典籍、优雅、午夜、贤者、辉耀和勇气。每个领域都有一个**领域牌组**——围绕同一主题或目的相近的，包含能力和法术的牌组。有关每个领域代表什么以及如何使用你的领域卡的详细信息，请参阅下面的“领域”部分。

《匕首之心》中的每个职业都是由两个领域组合而成——例如，战士由利刃和骸骨组成，德鲁伊由奥术和贤者组成，游荡者由午夜和优雅组成。这种组合在每个职业的角色卡的顶部都有标注，并且颜色和符号可以在子职业基础特性卡上找到。

创建角色时，查看你所选职业的两个领域的所有 1 级卡牌，并选择其中两张放入你的配置，将其余的放回各自的牌组。你可以随意从每个领域各选一张，或者从一个领域选择两张，这些卡牌赋予你特殊的法术和能力；每次升级时你都可以选择另一张卡牌放入配置，直至上限5张。

提示：*所有领域卡牌文本也可在第 328 页找到，以供参考。*

共享领域

每个职业至少与另一个职业共享其领域。例如，利刃由守护者和战士共享，贤者由德鲁伊和游侠共享，优雅由吟游诗人和游荡者共享。如果其他玩家的职业与你的职业拥有相同的领域，我们鼓励你与其他玩家协调，并从该领域牌组中选择不同的卡牌（即使你的团队有多套卡牌）。这样，每个玩家都具有独特的能力，能在将其带入故事时大放异彩。然而，如果游戏主持人和玩家同意，也可以例外。当多于一名玩家选择相同职业，或者三名（或更多）玩家共享同一领域时，共享卡牌是很常见的。一如既往，这由玩家和游戏主持人之间互相协商。如果你需要额外的卡牌副本，可以在家下载并打印。

第九步：创作你的人际关系

你几乎已经完成了角色的创建！现在是时候塑造你的**人际关系**了。这代表着你的角色与队友之间的关系和过往故事。

当你的团队对其创建完成（或几乎完成的）角色感到满意后，互相概述一下你们的角色信息。至少要分享角色的名字、人称代词、角色描述、经历以及背景问题的答案，但也可以随意加入任何你想让队友知道的其他细节。

当大家都分享了将要扮演的角色后，一起合作决定你们的角色是如何聚集在一起的，以及你们对彼此的感受。你的角色指南中的“关系”部分为这些联系提供了灵感——我们建议你至少选择一个问题询问另一位玩家，让其角色来回答——但也欢迎你创作新的问题。如果另一位玩家提出的问题或关系不合适，或者你对探索这种关系不感兴趣，你大可以拒绝。虽然与每个角色都建立关系很不错，但如果你对其中一些还不确定也完全没问题——你还可以在游戏中发展你们的关系。这些关系是游戏中进一步发展的起点。

完成人际关系的创作后，你就可以开始游戏了！本章的其余部分包含创建角色时使用的资源，例如关于领域、职业、种族和社群的信息。第二章将介绍你玩游戏时会用到的各种规则。

角色范例

下面提供了一个完整的角色卡范例。如果你不想经历完整的角色创建流程，可以随意使用此表上的信息作为自己创建角色的灵感，并更改任何你想要修改的内容。

提示：*使用附录中或 www.daggerheart.com/downloads 提供的侧边索引卡来帮助你找到角色卡上的不同部分。将其滑到你的角色卡下方，并从左侧或右侧拉出以获取指引。*

术士 奥术与午夜

姓名 玛洛·费尔温德 | 人称代词 她 | 传承 博识之民 精灵 | 子职业 原初起源 | 1 等级

闪避值 10（初始为10） | 护甲值 3

敏捷	力量	灵巧	本能	风度	知识
0	-1	+1	+2	+1	0
冲刺 跳跃 机动	举起 猛击 擒抱	控制 隐匿 巧手	察觉 本能 导航	魅力 表演 欺骗	回忆 分析 理解

伤害与生命

将你当前等级加到伤害阈值上

轻度伤害 7（标记1生命点） | 重度伤害 14（标记2生命点） | 严重伤害（标记3生命点）

生命 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

压力 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

希望点

花费1希望点使用经历或帮助盟友

◆ | ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | ◆

无常魔法：**花费 3 希望点**，重掷你在一次造成魔法伤害的攻击中任意数量的伤害骰。

经历

皇家法师	+2
恪尽职守	+2

金币

一把 ○○○○○○○○○○ | 一袋 ○○○○○○○○○○ | 一箱 ▭

职业特性

奥术感应
你可以在近距离范围内感知魔法个体和物品的存在。

次级幻术
进行一次**施法掷骰（10）**。成功时，你在近距离范围内创造一个不超过自身大小的次级视觉幻象。该幻象对处于近距离范围或更远距离的观察者而言足以乱真。

引导原力
每长休一次，你可以将一张领域卡从你的配置中放入你的宝库，并选择下列选项之一：
- 获得等同于卡牌等级的希望点。
- 增强一个造成伤害的法术，你的伤害掷骰获得等同于卡牌等级两倍的加值。

装备武器

熟练值 ◉○○○○○

主武器

名称	使用属性与攻击距离	伤害值与类型
双手法杖	本能，远距离	1d6+3 魔法

特性

副武器

名称	使用属性与攻击距离	伤害值与类型

特性

装备护甲

名称	基础阈值	基础护甲值
皮甲	6/13	3

特性

物品栏

小型精力药剂（清除1d4压力点）

库存武器 ☐主武器 ☐副武器

名称	使用属性与攻击距离	伤害值与类型

特性

库存武器 ☐主武器 ☐副武器

名称	使用属性与攻击距离	伤害值与类型

特性

版权归属DarringtonPress 扎心汉化组分享 禁止商用盈利

术士
角色指南

作为一名术士，你生来就拥有与生俱来的魔力，
并且你也学会了如何运用这种力量来达到自己的目的。

推荐初始属性
敏捷+0 力量 -1 灵巧+1
本能+2 风度+1 知识+0

推荐主手武器
双手法杖，本能，远距离，伤害d6+3，双手

推荐护甲
填充布甲，阈值5/11，护甲3
灵活： 闪避值+1

初始物品

首先带上
一根火把，50 英尺长的绳子，
基础补给品，一把金币

然后选择一瓶药剂
小型治疗药剂（回复 1d4 生命） **或**
小型精力药剂（清除 1d4 压力）

还有一个职业物品
一枚低语宝珠 **或** 一件传家宝

角色形象

从每行中选择一个(或多个)选项，也可以自行描述。

衣着： 飘逸流动的、华丽夺目的、低调隐形的、层次叠穿的、精雕细琢的、紧致贴身的

眼睛： 康乃馨、大地、无垠海洋、火焰、常春藤、紫丁香、夜色、海沫、寒冬

体型： 宽肩厚背、棱角分明、曲线玲珑、瘦长高挑、圆润富态、娇小精悍、敦实强壮、挺拔修长、纤细清瘦、玲珑袖珍、肌肉紧实

皮肤颜色： 灰烬、三叶草、落雪、细沙、黑曜石、玫瑰、蓝宝石、紫藤

态度： 明星般耀眼、指挥官般威严、政客般圆滑、恶作剧者般顽皮、披着羊皮的狼般伪善

背景问题

回答下列任意背景问题。你也可以自己创作问题。

你做了什么事让社群里的人对你心存戒备?
我在还不了解魔法的本质时尝试驾驭原始魔力，结果摧毁了一座农场，毁掉了那一年的收成。从那以后，我就被当作异类看待。

哪位导师教会你控制你那狂野的魔法，以及导师为何不再能指导你?
亚罗，一位为艾默瑞斯国王效力的大法师，听说了我造成的破坏后主动找上我。他教会了我如何驾驭魔法。他死后，我成了国王的左右手。我很想念他。

你深藏着一个不敢告人的恐惧。它是什么？为何令你如此畏惧?
亚罗在临终前告诉我，我是唯一能保护埃梅里斯国王免于“劫难”的人。我不知道“劫难”指的是什么，而每次我向国王提起这件事，他都拒绝告诉我。我害怕，为了保护我，他正在将自己引向毁灭。

然后与游戏主持人合作，为你的角色生成两个初始经历。

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

为什么你如此信任我?
巴纳克尔 —— 他信任我，因为我是他生命中最接近“母亲”的人。

我做过什么事让你对我心存戒备?
瓦里安 —— 他与国王之间有过矛盾，担心如果发生冲突，我会站在艾默瑞斯那边。

为什么我们要对共同的过去守口如瓶?
加里克 —— 国王不允许他的核心幕僚与任何人发展私人关系，担心这会影响我们执行任务。而我们一次又一次地违反了这个禁令。

位阶2：等级2-4

当你到达 2 级时，获得一项额外 +2经历，并且你的熟练值+1

从下面列表中选择两个选项并标记它们

- ☐☐☐ 两项未标记的角色属性+1，然后标记它们
- ☐☐ 总生命值+1
- ☐☐ 总压力槽+1
- ☐ 选择一张等级小于或等于你角色等级的领域卡（最高为4级）
- ☐ 闪避值+1

更新你的等级并相应调整你的伤害阈值，选择一张等级小于或等于你角色等级的领域卡

版权归属DarringtonPress 扎心汉化组分享 禁止商用盈利

位阶3：等级5-7

当你到达 5级时，获得一项额外 +2经历，然后清除你所有角色属性上的标记，并且你的熟练值+1

从下面列表或之前升级列表中选择两个选项并标记它们

- ☐☐☐ 两项未标记的角色属性+1，然后标记它们
- ☐☐ 总生命值+1
- ☐☐ 总压力槽+1
- ☐ 选择你的两项经历+1
- ☐ 选择一张等级小于或等于你角色等级的领域卡（最高为7级）
- ☐ 升级你的子职并划掉兼职选项
- ☐ 闪避值+1
- ☐☐ （一次性用两个可选项）熟练值+1
- ☐☐ （一次性用两个可选项）兼职：为你的角色选择一个额外子职，然后删去此位阶中“升级子职业”选项，以及此后所有“兼职”选项

更新你的等级并相应调整你的伤害阈值，选择一张等级小于或等于你角色等级的领域卡

位阶4：等级8-10

当你到达 8级时，获得一项额外 +2经历，然后清除你所有角色属性上的标记，并且你的熟练值+1

从下面列表或之前升级列表中选择两个选项并标记它们

- ☐☐☐ 两项未标记的角色属性+1，然后标记它们
- ☐☐ 总生命值+1
- ☐☐ 总压力槽+1
- ☐ 选择你的两项经历+1
- ☐ 选择一张等级小于或等于你角色等级的领域卡（最高为10级）
- ☐ 升级你的子职并划掉兼职选项
- ☐ 闪避值+1
- ☐☐ （一次性用两个可选项）熟练值+1
- ☐☐ （一次性用两个可选项）兼职：为你的角色选择一个额外子职，然后删去此位阶中“升级子职业”选项，以及此后所有“兼职”选项

更新你的等级并相应调整你的伤害阈值，选择一张等级小于或等于你角色等级的领域卡

领域

领域是每个职业的核心主题。两个领域的结合构成了每个职业能力和法术的基础，这些能力和法术来自你的领域卡。在角色创作接近尾声时，你将从你选择的职业领域中选取你的第一批卡牌。

奥术

奥术是与生俱来和本能魔法的领域。选择此道的 人能够利用界域中原始、神秘的力量来操纵自 身的能量和元素。奥术赋予使用者一种不稳定的 力量，但加以正确引导时却异常强大。

利刃

利刃是武器精通的领域。无论是通过钢剑、弓箭， 还是更专业的武器，追随此道的人都拥有斩断他 人生命的能力。利刃的使用者致力于获得主宰死亡 的残暴力量。

骸骨

骸骨是战术和肉体的领域。此领域的实践者能 够不可思议地控制自己的身体能力，并且善于 预测他人在战斗中的行为。骸骨的追随者能获 得对身体及其运动无与伦比的理解。

典籍

典籍是深入研究魔法的领域。寻求魔法知识 的人会探寻记录在书本上、写在卷轴上、刻在 墙壁上或纹在身体上的力量方程式。典籍为追 求超越常识边界知识的信徒提供了对魔法的掌控和多方面的理解。

优雅

优雅是魅力的领域。通过令人心醉的讲述、迷人的 法术或谎言的迷雾，引导这种力量的人能够定义 敌人的现实，按照自己的意愿扭曲感知。优雅为 其使用者提供了纯粹的魅力和对语言的精通。

午夜

午夜是阴影与秘密的领域。无论是通过巧妙的 诡计、灵巧的魔法还是夜色的掩护，引导这些 力量的人都实践着隐匿的艺术，并且能够揭示 隐藏的宝藏。午夜赋予实践者控制和制造谜团 的力量。

贤者

贤者是自然世界的领域。走上这条道路的人能够 汲取大地及其生灵的不羁力量，释放原始的 魔法。贤者赋予其信徒盛开花朵般的生命力以及饥 饿掠食者般的凶猛。

辉耀

辉耀是生命的领域。通过这种魔法，追随者获得治愈 以及在一定程度上控制死亡的能力。辉耀为其门徒提供了 既能赋予生命又能终结生命的非凡能力。

勇气

勇气是守护的领域。无论是通过攻击还是防御，选择 此信条之人皆可引导强大的力量在战斗中保护他们 的盟友。勇气为那些举起盾牌保护他人的人提供巨 大的力量。

阅读领域卡

在创建角色时以及角色升级时，你会获得日渐强大的**领域卡**，这提供了你在冒险中可以使用的特性。

有些领域卡让你有特殊行动可以执行，例如独特攻击方式或是法术。其他领域卡则提供了被动效果（当你持有该卡时始终生效），或是在休整时或社交遭遇中可以使用的新能力，甚至是一次性增益。

每张领域卡包含五个要素：

1. **等级：** 卡牌左上角的数字表示卡牌的等级。你只能选择你的等级或更低等级的领域卡。
2. **领域：** 卡牌等级下方有一个符号，表示其所属领域。你只能选择你职业领域的卡牌。
3. **回想费用：** 卡牌右上角的数字和闪电符号显示其回想费用。创建角色时该项对你没有影响，但一旦你达到 5 级，你的配置（你的五张激活卡牌；参见第101页的“配置和宝库”部分）将没有足够的空间容纳所有卡牌。你通常只能在休整时，将未激活的卡牌从宝库移到配置中，但你可以标记等于卡牌回想费用的压力点，立即进行交换。

- 4. **类型：** 卡牌的类型列在卡名上方居中位置。领域卡有三种类型：能力、法术和术典。**能力**通常性质普通，而**法术**则具有魔法性质。**术典**为典籍领域特有，是捆绑在一起的一系列小型法术的集合。某些游戏机制仅适用于特定类型的卡牌。
- 5. **特性：** 卡牌下半部分的文本描述了其特性，包括使用该卡牌时需要遵循的任何特殊规则。

职业

本节详细介绍了《匕首之心》的每个职业。

你选择的职业会赋予下列内容：

领域： 每个职业列出了作为其能力基础的两个领域。你可以在创建角色和升级时从这些领域牌库中选择卡牌。

起始闪避值： 每个职业都有自己的起始闪避值。

起始生命点： 每个职业都有自己的起始生命点。

职业物品： 每个职业都有一套独特的起始物品。

职业特性： 每个职业都有一个（或一系列）独特的职业特性。

职业希望特性： 每个职业都有一个特殊的行动，可以通过**花费 3 希望点**来执行。

你选择的**子职业**会赋予下列内容：

施法属性： 如果你是施法者，这是你的子职业在进行施法掷骰时使用的角色属性。

基础特性： 基础特性是该子职业的标志性初始能力，奠定了其核心定位与优势所在。

进阶特性： 进阶特性是一个（或一系列）你可以在升级时获得的更高级特性。对于某些子职业而言，进阶特性是一种新能力；对于其他子职业而言，它扩展了职业本身或基础特性的能力，使其效果更加强大。

精通特性：精通特性是你可以在更高级别时获得的子职业最强大特性。对于某些子职业而言，精通特性解锁了一种非凡的新能力；对于其他子职业而言，它是其子职业核心特性的登峰造极之力。

基础、进阶和精通特性都附带一张卡牌，你可以选择将其作为升级益处之一。卡牌上包含了有关特性的信息，以便快速查阅。

以下职业部分提到了第二章中将要教学的诸多机制和术语。请根据需要使用索引找到这些概念。

吟游诗人

吟游诗人是诸界域中最富魅力的存在。这个职业的成员深谙蛊惑之道，精于各类表演形式——无论是引吭高歌、演奏乐器、编织故事还是插科打诨。无论面对观众献艺还是与人单独交谈，诗人们总能在社交场合如鱼得水。该职业者通常在学院或行会中结盟受训，但自恋之风始终在吟游诗人群体中盛行。虽然他们最擅长凝聚人心，但性情乖戾的诗人同样能轻易让冒险队伍分崩离析。

领域	初始闪避值	初始生命点
优雅与典籍	10	5

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+0 力量-1 灵巧+1 本能+0 风度+2 知识+1	刺剑+匕首	填充布甲

职业物品

一本浪漫小说或一封从未拆开的信

吟游诗人的希望特性

大闹一场： **花费 3 希望点** 来暂时 *干扰* 近距离范围内一个目标，使其难度降低 2 点。

职业特性

鼓舞人心： 每场游戏一次，描述你如何将团队凝聚在一起，并为你自己和你的每个盟友提供一个鼓舞骰。在 1 级时，你的鼓舞骰是 d6。玩家可以花费鼓舞骰进行投掷，将骰值加入其动作掷骰、反应掷骰、伤害掷骰中，或者清除等同于掷骰结果数值的压力点。在每场游戏结束时，清除所有未使用的鼓舞骰。

在 5 级时，你的鼓舞骰增加到 d8。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你的社群中，是谁教会了你如此自信？
- 你曾经爱过一个人。你爱慕的是谁，对方又是如何伤害了你？
- 你一直很敬仰另一位吟游诗人。这位吟游诗人是谁，你又为何如此崇拜？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 是什么让你意识到我们会成为如此要好的朋友？
- 我做的什么事让你觉得烦人？
- 为什么你晚上会抓着我的手？

吟游诗人子职业

*选择**游唱乐手**或**言文巧匠**子职业。*

游唱乐手　　施法属性：风度

*选择**游唱乐手**，演奏音乐来鼓舞你的盟友。*

基础特性

天赋艺者： 描述你如何为他人演奏乐曲。每首歌曲在两次长休之间只能演奏一次：

- ***舒缓曲:*** 你和近距离范围内的所有盟友**恢复 1 生命点**。
- ***史诗乐:*** 使近距离范围内的一个目标暂时处于 *脆弱* 状态。
- ***悲凉调:*** 你和近距离范围内的所有盟友**获得 1 希望点**。

进阶特性

首席乐师： 你的激励之歌能让聆听者勇气倍增。当你给予盟友一个鼓舞骰时，其可以**获得 1 希望点**或**清除 1 压力点**。

精通特性

乐坛泰斗： 你已臻技艺巅峰，造诣深不可测。每次长休后，你可以演奏两次“**天赋艺者**”特性中的每首曲目，而不是一次。

言文巧匠　　施法属性：风度

*选择**言文巧匠**，以机锋妙语折服广大听众。*

基础特性

激昂演说： 每长休一次，你可以发表一次发自肺腑、鼓舞人心的演说。为所有远距离范围内的盟友**清除 2 压力点**。

诗人之心： 在你试图打动、说服或冒犯某人，进行动作掷骰之后。你可以**花费 1 希望点**，为该掷骰添加一个 d4加值。

进阶特性

口若悬河： 你的言语打动人心，提升士气。每场游戏一次，当你鼓励一名盟友时，可以执行下列一项操作：

- 允许其找到一件所需的普通物品或工具。
- 在不花费希望点的情况下帮助一名盟友。
- 在其下一次休息期间，给予其额外的休整行动。

精通特性

史诗篇章： 你的鼓舞骰增加到 d10。此外，当你帮助一名盟友时，你可以像在回忆录中抒写其英勇故事一样叙述那一刻。当你这样做时，掷一个 d10 作为你的优势骰。

德鲁伊

成为一名德鲁伊不仅仅是一种职业，更是那些渴望从自然之中学习魔法并且保护自然之人的使命。那些常常默默地耕耘植物的德鲁伊们，很可能被人们低估；但那些驾驭着狂野自然之力的德鲁伊，则可能成为令人畏惧的存在。德鲁伊们倾向于在小型团体中培养他们的能力，这些团体往往因特定的理念或地域而联结，但也有一些德鲁伊选择独自行动。经过多年的研习和奉献，德鲁伊可以学会变形成野兽，并塑造自然本身。

领域	初始闪避值	初始生命点
贤者与奥术	10	6

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+1 力量+0 灵巧+1 本能+2 风度-1 知识+0	短杖+圆盾	皮甲

职业物品

一小袋石头和骨头，或是一个在泥土里找到的奇特坠饰。

德鲁伊的希望特性

幻化成兽： **花费 3 希望点** 变形成野兽形态，而无需**标记 1 压力点**。当你这样做时，选择一个属性获得+1加值，直到你解除野兽形态。

职业特性

野兽形态： **标记 1 压力点**，即可魔法般变形成野兽形态列表中的一种生物，其位阶必须等于或低于你的位阶。你可以随时解除此形态。变身后，你无法使用武器或施展领域卡上的法术，但你仍然可以使用你拥有的其他特性或能力。你在变身前施展的法术保持激活状态，并持续其正常持续时间，你也可以正常说话和交流。此外，你获得该野兽形态的特性，将它们的闪避加值加入你的闪避值，并使用其指定的属性进行攻击。当你处于野兽形态时，你的护甲成为你身体的一部分，你像往常一样标记护甲槽；当你解除野兽形态时，那些标记的护甲槽仍然保持标记状态。如果你标记了最后一个生命点，将自动解除此形态。

荒野恩泽： 你可以随意施展涉及自然的无害、微妙效果——比如随心所欲地让花朵快速生长、召唤一阵微风或点燃营火。

德鲁伊子职业

*选择**元素结社**或**复兴结社**子职业。*

复兴结社　　施法属性：本能

*选择**复兴结社**，使用强大的魔法治疗盟友。*

基础特性

自然澄澈： 每长休一次，你可以在近距离范围内创造一个宁静的自然空间。当你在此空间中休息数分钟时，清除等同于你本能值的压力点，此效果可以分配给你和你的盟友。

再生： 触碰一个生物并**花费 3 希望点**。该生物**恢复 1d4 生命点**。

进阶特性

再生延伸： 你的“再生”特性的作用范围延伸至邻近范围。

守卫防护： 每长休一次，**花费 2 希望点**，近距离范围内的 1d4 个盟友**恢复 2 生命点**。

精通特性

动物守护： 你的动物形态蕴含着治愈的守护之灵。当你在野兽形态下，且一个近距离范围内的盟友**标记 2 点或更多 生命点**时，你可以**标记 1 压力点**来减少1点盟友需要标记的生命点。

元素结社　　施法属性：本能

*选择**元素结社**，体现自然元素的不同面貌。*

基础特性

元素化身： **标记 1 压力点**，将下列元素之一 *灌注* 己身，直到你受到严重伤害或直到你下一次休息：

- ***火元素：*** 当近战范围内的敌人对你造成伤害时，其受到 1d10 点魔法伤害。
- ***土元素：*** 你的伤害阈值获得等同于你熟练值的加值。
- ***水元素：*** 当你对近战范围内的一个敌人造成伤害时，邻近范围内的所有其他敌人必须**标记 1 压力点**。
- ***风元素：*** 你可以处于悬浮状态，敏捷掷骰获得优势。

进阶特性

元素灵气： 每次休息一次，当你处于 *灌注* 状态时，你可显现与自身元素相符的灵气。该灵气会影响近距离范围内的所有目标，直到你的 *灌注* 状态结束。

- ***火元素：*** 当敌人标记生命点时，其还必须**标记 1 压力点**。
- ***土元素：*** 你盟友的力量值获得 +1 加值。
- ***水元素：*** 当敌人对你造成伤害时，你可以**标记 1 压力点**，将其移动到其当前位置邻近范围内的任意地点。
- ***风元素：*** 当你或盟友受到近战范围之外的攻击伤害时，伤害减少 1d8 点。

精通特性

元素主宰： 你可以进一步具现元素。当你处于 *灌注* 状态时，你获得下列增益：

- ***火元素：*** 你在造成伤害的攻击和法术的熟练值上获得 +1 加值。
- ***土元素：*** 当你将标记生命点时，为每个标记的生命点掷一个 d6。每掷出 6 的结果，你标记的生命点数量减少 1 点。
- ***水元素：*** 当针对你的攻击成功时，你可以**标记 1 压力点**，使攻击者暂时处于 *脆弱* 状态。
- ***风元素：*** 你的闪避值获得 +1 加值，并且你可以飞行。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你成长的社群为何如此依赖自然及其生物？
- 你第一个与之建立羁绊的野生动物是谁？你们的羁绊为何终结？
- 谁一直在试图追捕你？对方想要从你这里得到什么？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 你向我倾诉了什么，让我每次都愿意为你挺身犯险？
- 你让我联想到哪种动物？
- 你给我起了什么亲切的绰号？

野兽形态选项

当你使用你的“野兽形态”特性时，选择一个与你当前位阶相同或更低的生物类别。在游戏主持人的裁量下，你可以合理地描述自己变形成任何符合该类别的动物。

野兽形态类别按位阶划分。每个条目包含下列详细信息：

- **生物类别：** 每个类别的名称描述了该类别中生物的常见特征或行为（例如，迅捷斥候）。名称后面跟着一些符合该类别的动物示例（在此示例中，是狐狸、老鼠和黄鼠狼）。
- **角色属性：** 变形期间，你将获得所列出属性的加值。例如，当变形成迅捷斥候时，你的敏捷获得+1加值。当此形态解除时，你失去此加值。
- **攻击掷骰：** 变形期间进行攻击时，你使用该生物所列出攻击的射程、属性和伤害骰，但使用你自己的熟练值。例如，作为迅捷斥候，你可以使用你的敏捷攻击近战范围内的目标。成功时，你使用你的熟练值造成 d4 点物理伤害。
- **闪避值：** 变形期间，你将该生物的闪避值加值添加到你变形前的闪避值上。例如，如果你变形前的闪避值是 8，而你的野兽形态写着“闪避值 +2”，那么你在该形态下时闪避值变为 10。
- **优势：** 你的野兽形态使你特别适合某些行动。当你进行与该生物类别列出的动词相关的行动或反应掷骰时，你在该掷骰上获得优势。例如，迅捷斥候在潜行、搜索物体或生物的相关活动上进行的掷骰会获得优势。
- **特性：** 每种形态都包含独特的特性。例如，迅捷斥候擅长无声、灵巧的移动——但它们也很脆弱，这让你更容易解除野兽形态。

位阶 1

迅捷斥候

（狐狸、老鼠、黄鼠狼等）

敏捷 +1 闪避值 +2

近战 敏捷 d4 物理

获得优势： 欺骗，定位，潜行

敏捷： 你的移动悄无声息，你可以**花费 1 希望点**在远距离范围内移动而无需掷骰。

脆弱： 当你受到重度伤害或更高的伤害时，解除野兽形态。

居家伴侣

（猫、狗、兔子等）

本能 +1 闪避值 +2

近战本能 d6 物理

获得优势： 攀爬，定位，保护

同伴： 当你帮助一个盟友时，可以掷一个 d8 作为你的优势骰。

脆弱： 当你受到重度伤害或更高的伤害时，解除野兽形态。

灵巧食草者

（鹿、瞪羚、山羊等）

敏捷 +1 闪避值 +3

近战 敏捷 d6 物理

获得优势： 跳跃，潜行，疾跑

难缠猎物： 当一次针对你的攻击掷骰本应成功时，你可以**标记 1 压力点**并掷一个 d4，将骰值加入你对抗这次攻击的闪避值上。

脆弱： 当你受到重度伤害或更高的伤害时，解除野兽形态。

群居捕食者

（郊狼、鬣狗、狼等）

力量 +2 闪避值 +1

近战 力量 d8+2 物理

获得优势： 攻击，疾跑，追踪

蹒跚打击： 当你成功攻击一个近战范围内的目标时，你可以**标记 1 压力点**使目标暂时处于 *脆弱* 状态。

群体狩猎： 当你与紧接着在你之前行动的盟友攻击了同一个目标时，将一个 d8 加入你的伤害掷骰。

深洋斥候

（鳗鱼、鱼、章鱼等）

敏捷 +1 闪避值 +2

近战 敏捷 d4 物理

获得优势： 导航，潜行，游泳

水生： 你天生可以在水下呼吸和移动。

脆弱： 当你受到重度伤害或更高的伤害时，你解除野兽形态。

追猎蜘蛛

（狼蛛，穴居狼蛛等）

灵巧 +1 闪避值 +2

近战 灵巧 d6+1 物理

获得优势： 攻击，攀爬，潜行

剧毒之咬： 当你成功攻击一个近战范围内的目标时，目标暂时处于 *中毒* 状态。处于 *中毒* 状态的生物在每次行动时，都会受到 1d10 点直接物理伤害。

蛛网射手： 你可以制造坚韧的蛛网材料，可用于冒险和战斗。蛛网足够坚韧，可以支撑一个生物。通过对其进行一次成功的灵巧掷骰，你可以暂时 *束缚* 一个近距离范围内的目标。

位阶 2

甲壳哨兵

（犰狳、穿山甲、海龟等）
力量 +1 闪避值 +1
近战 力量 d8+2 物理

获得优势： 挖掘，定位，保护

硬化甲壳： 你坚硬的外壳使你对物理伤害具有抗性。此外，**标记 1 护甲槽**以缩入壳中。在壳中时，应用抗性后的物理伤害会再减少等于你护甲值的数值，但你无法执行其他行动，除非离开此形态。
加农炮弹： **标记 1 压力点**允许盟友将你投掷或发射向一名敌人。为此，该盟友对一个近距离范围内的目标进行一次使用敏捷或力量（由其选择）的攻击掷骰。成功时，造成使用投掷者熟练值的 d12+2 点物理伤害。你可以**花费 1 希望点**来额外指定第一个目标邻近范围内的另一名敌人。第二个目标受到第一个目标所受伤害的一半。

健步行者

（骆驼，马，斑马等）
敏捷 +1 闪避值 +2
近战 敏捷 d8+1 物理

获得优势： 跳跃，导航，冲刺

驮运： 你移动时可以最多驮运两名自愿的盟友。
践踏： **标记 1 压力点**，在近距离范围内沿直线移动，并对直线上近战范围内的所有目标进行一次攻击。你成功攻击的目标受到使用你的熟练值 d8+1 点物理伤害并暂时变为 *脆弱* 。

猛扑捕食者

（猎豹、狮子、黑豹等）
本能 +1 闪避值 +3
近战 本能 d8+6 物理

获得优势： 攻击，攀爬，潜行

迅捷： **花费 1 希望点**，无需掷骰即可在远距离范围内移动。
扑倒： **标记 1 压力点**以移动至一个目标的近战范围并对其进行攻击掷骰。成功时，你的本次攻击熟练值获得 +2 加值，且目标必须**标记 1 压力点**。

强大野兽

（熊、公牛、驼鹿等）
力量 +3 闪避值 +1
近战 力量 d10+4 物理

获得优势： 导航，保护，恐吓

残暴： 每当你在伤害骰上掷出 1 时，你可以掷一个 d10 并将骰值加入伤害掷骰中。此外，在进行攻击掷骰之前，你可以**标记 1 压力点**，以获得该攻击的熟练值 +1 加值。
厚实皮毛： 你的伤害阈值获得 +2 加值。

突袭毒蛇

（眼镜蛇、响尾蛇、蝰蛇等）
灵巧 +1 闪避值 +2
邻近 灵巧 d8+4 物理

获得优势： 攀爬，欺骗，冲刺

剧毒之袭： 对邻近范围内的任意数量目标进行攻击。成功时，目标暂时处于 *中毒* 状态。 处于 *中毒* 状态的生物在每次行动时受到 1d10 点物理直接伤害。
警告嘶声： **标记 1 压力点**迫使近战范围内的任意数量目标后退至邻近范围。

翔空猛禽

（鹰，猫头鹰，渡鸦等）
灵巧 +1 闪避值 +3
近战 灵巧 d4+2 物理

获得优势： 欺骗，定位，恐吓

鸟瞰视角： 你可以随意飞行。每次休息一次，当你在空中时，你可以无需掷骰向游戏主持人询问关于下方场景的一个问题。第一个根据此信息进行行动掷骰的角色，其掷骰获得优势。
空心骨骼： 你的伤害阈值受到 −2 减值。

位阶 3

巨型捕食者

（恐狼、迅猛龙、剑齿虎等）
力量 +2 闪避值 +2
近战 力量 d12+8 物理

获得优势： 攻击，潜行，冲刺

驮运： 你移动时可以最多驮运两名自愿的盟友。
凶猛撕咬： 当你成功攻击一个目标时，你可以**花费 1 希望点**使其暂时变为 *脆弱* ，并且你的本次攻击熟练值获得 +1 加值。

翔空巨禽

（巨鹰、猎鹰等）
灵巧 +2 闪避值 +3
近战 灵巧 d8+6 物理

获得优势： 欺骗，干扰，定位

鸟瞰视角： 你可以随意飞行。每次休息一次，当你在空中时，你可以无需掷骰向游戏主持人询问关于下方场景的一个问题。第一个根据此信息进行行动掷骰的角色，其掷骰获得优势。
驮运： 你移动时可以最多驮运两名自愿的盟友。

传奇野兽

（位阶1选项升级）
进化： 选择一个位阶1野兽形态选项，并成为该生物更大、更强的版本。处于此形态时，你保留原始形态的所有特性和特征，并获得下列增益：

- 伤害掷骰获得 +6 加值
- 此形态使用的属性获得 +1 加值
- 闪避值获得 +2 加值

巨型蜥种

（短吻鳄、鳄鱼、吉拉毒蜥等）
本能 +2 闪避值 +1
近战 本能 d10+7 物理

获得优势： 攻击，潜行，追踪

体格防御： 你的伤害阈值获得 +3 加值。
捕食打击： 当你成功攻击近战范围内的一个目标时，你可以**花费 1 希望点**用你的颌部咬住该对手，使其暂时处于 *束缚* 和 *脆弱* 状态。

深洋捕食者

（海豚、虎鲸、鲨鱼等）
敏捷 +2 闪避值 +4
近战 敏捷 d10+6 物理

获得优势： 攻击，游泳，追踪

水生： 你天生可以在水下呼吸和移动。
凶猛撕咬： 当你成功攻击一个目标时，你可以**花费 1 希望点**使其暂时处于 *脆弱* 状态，并且你的本次攻击熟练值获得 +1 加值。

传奇混种生物

（狮鹫、斯芬克斯等）
力量 +2 闪避值 +3
近战 力量 d10+8 物理

混种特性： 要变形成此生物，额外**标记 1 压力点**。从位阶1至位阶2的野兽形态选项中选择任意两个，从这些选项中总共选择四个优势和两个特性。

位阶 4

庞然巨兽

（大象、猛犸象、犀牛等）
力量 +3 闪避值 +1
近战 力量 d12+12 物理

获得优势： 定位，保护，恐吓，冲刺

驮运： 你移动时可以最多驮运四名自愿的盟友。
摧毁： **花费 1 希望点**，在远距离范围内沿直线移动，并对直线上近战范围内的所有目标进行一次攻击。你成功攻击的目标会受到使用你的熟练值 d8+10 点物理伤害并暂时变为 *脆弱* 。
无畏： 你的所有伤害阈值获得 +2 加值。

神话空猎者

（龙、翼龙、大鹏、双足飞龙等）
灵巧 +3 闪避值 +4
近战 灵巧 d10+11 物理

获得优势： 攻击，欺骗，定位，导航

驮运： 你移动时可以最多驮运三名自愿的盟友。
致命猛禽： 你可以随意飞行，并且作为你的行动的一部分在远距离范围内移动。当你用同一个动作沿直线移动至少近距离范围，并且近战攻击一个目标时，你可以重掷所有结果低于你熟练值的伤害骰。

神话野兽

（升级版位阶1或位阶2选项）
进化： 选择一个位阶1或位阶2的野兽形态选项，并变成该生物更大、更强大的版本。处于此形态时，你保留原形态的所有属性和特性，并获得下列增益：

- 伤害掷骰获得 +9 加成
- 该形态使用的属性获得 +2 加成
- 闪避值获得 +3 加成
- 你的伤害骰增加一级大小（d6 变为 d8，d8 变为 d10，等等）

可怖蜥种

（腕龙、霸王龙等）
力量 +3 闪避值 +2
近战 力量 d12+10 物理

获得优势： 攻击，欺骗，恐吓，追踪

毁灭打击： 当你对近战范围内的目标造成重伤时，你可以**标记 1 压力点**，迫使其额外**标记 1 生命点**。
巨兽行进： 你可以无需掷骰在远距离范围内移动。由于你的体型，你可以无视崎岖地形（由游戏主持人决定）。

史诗海兽

（巨型乌贼、鲸鱼等）
敏捷 +3 闪避值 +3
近战 敏捷 d10+10 物理

获得优势： 定位，保护，恐吓，追踪

海洋霸主： 你天生可以在水下呼吸和移动。当你对近战范围内的目标进行攻击并成功时，你可以暂时使其处于 *束缚* 状态。
不屈： 当你将要**标记 1 护甲槽**时，掷一个d6。结果为5或更高时，将伤害等级降低一级且无需标记护甲槽。

神话混种生物

（奇美拉、鸡蛇怪、曼提柯尔等）
力量 +3 闪避值 +2
近战 力量 d12+10 物理

混种特性： 变形为这种生物时，额外**标记 2 压力点**。从位阶1-3中选择任意三个野兽形态选项。从这些选项中总共选择五个优势和三个特性。

守护者

守护者之名涵盖诸多武术职业，其本质更在于坚定不移的道德准则与磐石般的意志，而非具体战斗方式。虽然许多守护者会为了国家或事业加入军事组织，但他们更倾向于追随少数他们真正关心的人，而不是盲从大多数的意志。即便面对压倒性劣势，守护者仍会以惊人凶悍之势作战，将守护同伴视为至高使命。那些伤害守护者盟友的人将自食恶果——因为守护者必将以牙还牙，以血还血。

领域	初始闪避值	初始生命点
勇气与利刃	9	7

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+1 力量+2 灵巧-1 本能+0 风度+1 知识+0	战斧	链甲

职业物品

来自导师的图腾，或一把秘密钥匙

守护者的希望特性

前线铁壁： **花费 3 希望点，清除 2 护甲槽。**

职业特性

势不可挡： 每长休一次，你可以进入 *势不可挡* 状态，你将获得一个威势骰。在1级时，你的威势骰是一个 d4。将它放在角色卡指定位置，初始点数面朝上为 1。每当你进行伤害掷骰并至少造成1生命点的伤害时，威势骰的点数增加1。当骰值超过其最大值，或当前场景结束时， *势不可挡* 状态终止，威势骰被移除。在5级时，你的威势骰提升为 d6。

处于 *势不可挡* 状态时，你获得下列效果：

所受物理伤害等级降低一级（严重 → 重度，重度 → 轻度，轻度 → 无伤）。
将威势骰当前点数加到你的伤害骰结果中。
你免疫 *束缚* 或 *脆弱* 状态。

提示：
若你的威势骰为 d4，当前点数为 4，那么下次再提升时就会被移除。但如果你的骰子已提升为 d6，当前点数为 4，下次提升后会变为 5，再下一次提升变为 6。再下一次尝试提升超过 6 时，才会移除。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你曾未能保护社群中的某人——他是谁？你为何至今仍无法释怀？
- 你肩负着护送一件重要之物穿越危险之地的任务。那是什么？目的地又在哪里？
- 你认为自身有某个弱点。那是什么？它对你造成了怎样的影响？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 我们初次相识时，我是如何救下你的性命的？
- 你送过我什么小礼物，发现我一直随身带着？
- 你对我撒过什么关于你自己的谎，让我完全信以为真？

守护者子职业

*选择**坚毅铁卫**或**复仇战卫**子职业。*

坚毅铁卫　施法属性：无

*选择**坚毅铁卫**，承受重击后依然奋战不休。*

基础特性

坚定不移： 你的伤害阈值永久获得 +1 加值。

钢铁意志： 当你受到物理伤害时，你可以额外**标记 1 护甲槽**来降低伤害等级。

进阶特性

威武不屈： 你的伤害阈值永久获得 +2 加值。

并肩作战： 当一个邻近范围内的盟友受到伤害时，你可以**标记 1 护甲槽** 将伤害等级降低一级。

精通特性

临危不惧： 你的伤害阈值永久获得 +3 加值。

忠诚护卫： 当一个近距离范围内的盟友生命点剩余 2 点或更少且将要受到伤害时，你可以**标记 1 压力点** 冲刺到其身边，由你承受伤害。

复仇战卫　施法属性：无

*选择**复仇战卫**，痛击伤害你与同伴的敌人。*

基础特性

从容应对： 获得一个额外的压力槽。

复仇反击： 当一个近战范围内的敌人对你攻击成功时，你可以**标记 2 压力点** 迫使攻击者**标记 1 生命点**。

进阶特性

报复一击： 当一个敌人对你近战范围内的盟友造成伤害时，你对该敌人进行的下一次成功攻击的熟练值获得 +1 加值。

精通特性

誓绝仇敌： **花费 2 希望点**来 *锁定* 一个敌人，直到你下一次休息。当你对被 *锁定* 的敌人进行攻击时，你可以交换你的希望骰和恐惧骰的结果。同一时间只能 *锁定* 一个敌人。

游侠

游侠是技艺高超的猎手，尽管他们拥有出色的战斗能力，却鲜少投身军旅。通过对身体的锤炼与野性的深刻理解，游侠成为狡黠的战术大师，凭借机敏和耐心追捕猎物。许多游侠会与动物伙伴并肩追踪作战，彼此缔结强大的精神羁绊。通过在荒野中磨练技艺，游侠成为了追踪专家，他们既是布设陷阱困敌的专家，亦是正面强攻的好手。

领域	初始闪避值	初始生命点
骸骨与贤者	12	6

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+2 力量+0 灵巧+1 本能+1 风度-1 知识+0	短弓	皮甲

职业物品

你第一次狩猎的战利品或一个看似损坏的指南针

游侠的希望特性

压制众敌： 当你用武器攻击成功时，**花费 3 希望点**，可以使用相同的掷骰结果攻击此次攻击范围内额外的两个敌人。

职业特性

游侠专注： **花费 1 希望点**并对一个目标进行攻击。成功时，造成你攻击的正常伤害，并暂时将攻击目标设为你的 *专注* 目标。在该效果持续期间，或你将 *专注* 转移至其他生物之前，你对 *专注* 目标获得下列增益：

- 你精准地判断目标所在的方位。
- 当你对目标造成伤害时，其必须**标记 1 压力点**。
- 当你对目标攻击失败时，你可以结束游侠专注效果并重新掷你的二元骰。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你发誓要追杀一个伤害了你的社群的可怕生物。它们是什么？它们留下了什么独特的踪迹或标记？
- 你的第一次狩猎差点要了你的命。那次狩猎是什么样的？在那之后，你的哪一部分永久性的改变了？
- 你曾游历过许多危险之地，但有什么地方是你绝不会去的？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 我们之间有什么友好的竞争？
- 为什么在你我两人独处时和在众人前时的表现截然不同？
- 你让我留意什么威胁？你为什么这么担心它？

游侠子职业

*选择**驯兽大师**或**寻路斥候**子职业。*

驯兽大师 施法属性：敏捷

*选择**驯兽大师**，与动物盟友建立深厚情谊。*

基础特性

动物伙伴： 你有一个自选动物伙伴（与游戏主持人商讨）。除非你另有指示，否则它始终待在你身边。

拿取游侠伙伴表。当你提升角色等级时，也从这张表中为你的伙伴选择一个升级选项。

进阶特性

专家训练： 为你的伙伴额外选择一个升级选项。

战斗情谊： 当一个敌人在你伙伴的近战范围内攻击你时，你对抗该攻击的闪避值获得+2加值。

精通特性

高级训练： 为你的伙伴额外选择两个升级选项。

忠诚挚友： 每长休一次，当一次攻击造成的伤害会标记你伙伴的最后一个压力点或你的最后一个生命点，并且你们彼此在近距离范围内时，你或你的伙伴可以冲到对方身边并代替承受该伤害。

寻路斥候 施法属性：敏捷

*选择**寻路斥候**，用致命武力追踪猎杀目标。*

基础特性

无情猎杀者： 当你进行伤害掷骰时，你可以**标记 1 压力点**使熟练值获得+1加值。此外，当你对一个敌人目标造成严重伤害时，其必须**标记 1 压力点**。

前路明晰： 当你前往一个你之前去过的地方，或者你携带有曾在此地出现过的物品时，你可以确定前往目的地的最短、最直接的路径。

进阶特性

狡猾猎杀者： 当你的 *专注* 目标对你进行攻击时，你对抗该攻击的闪避值获得+2加值。

精通特性

顶级猎杀者： 在你对 *专注* 目标进行攻击掷骰之前，你可以**花费 1 希望点**。如果攻击成功，你从游戏主持人的恐惧池中**清除 1 恐惧点**。

游侠伙伴

当你选择驯兽大师游侠子职业时，拿取一张伙伴表。这张表用于记录你的动物伙伴的重要信息，可以放在你的角色卡右侧下方以便查看。

第一步：命名你的伙伴

与游戏主持人讨论，决定你的伙伴是什么样的动物。给它们起一个名字，并将其图片添加到伙伴表上。

第二步：填写其闪避值

填写其闪避值，初始值为 10。

第三步：选择伙伴的经历

根据你的伙伴所受的训练以及你们共同的过去，为你的伙伴创作两个经历。

初始两个经历有 +2 加值。每当你获得一个新的经历，你的伙伴也会获得一个。所有新的经历都以 +2 开始。

伙伴经历范例

勇猛干扰者、攀爬专家、寻回能手、友善亲和、森林守卫者、骇人威慑、凶暴恐吓、至死不渝、导航专家、灵巧迅捷、不抛弃任何人、高度警惕、保护者、皇家伙伴、侦察斥候、服务型动物、可靠坐骑、守夜者、追踪大师、无迹可寻

第四步：选择其攻击方式并记录伤害骰

最后，描述你的伙伴造成伤害的方式（它们的标准攻击）并记录在“攻击与伤害”部分。在 1 级时，你的伙伴的伤害骰是 1d6，射程是近战。

与你的伙伴合作

以下部分将带你了解与你的伙伴合作的基础知识。

使用施法掷骰、希望和经历

进行一次施法掷骰，与你的伙伴建立联系并命令其采取行动。**花费 1 希望点**，将一项适用的伙伴经历加入掷骰中。希望成功时，如果你的下一次行动是基于伙伴的成功，则你在掷骰中获得优势。

与你的伙伴一同攻击

当你命令你的伙伴进行攻击时，其获得通常只适用于你的任何增益（例如“游侠专注”的效果）。在成功命中时，其伤害掷骰使用你的熟练值和其自身的伤害骰。

将伤害视为压力

当你的伙伴受到任何数量的伤害时，其**标记 1 压力点**。当其标记最后一个压力点时，伙伴会退出场景（通过躲藏、逃跑或类似行动），并且直到你下一次长休开始前不可用，届时伙伴将回到你身边并**清除 1 压力点**。

当你选择一个可以清除自身压力点的休整行动时，你的伙伴也会清除等量的压力点。

伙伴升级

当你的角色升级时，从下列选项中选择一个可用的伙伴选项，并将其标记在你的伙伴卡上。

聪慧： 伙伴的一项经历的永久获得 +1 加值。

黑暗中的光芒： 可以将其用作你的角色可以标记的一个额外希望槽。

动物抚慰： 每次休息一次，当你用片刻宁静来给予你的伙伴爱意与关切，你可以**获得 1 希望点**，或者你们双方都可以**清除 1 压力点**。

着甲： 当你的伙伴受到伤害时，你可以**标记 1 护甲槽**，而不是让伙伴**标记 1 压力点**。

凶猛： 增加你的伙伴的伤害骰或范围一个等级（d6 变为 d8，近距离变为远距离，等等）。

坚韧： 你的伙伴获得一个额外的压力槽。

羁绊： 当你标记最后一个生命点时，你的伙伴会冲到你身边安慰你。掷出等同于它们未标记的压力槽数量的 d6，并标记它们。如果任何骰子掷出 6，你的伙伴会帮助你站起来。恢复你的最后一个生命点，然后回到场景中。

警觉： 伙伴的闪避值永久获得 +2 加值。

游侠
动物伙伴

闪避值

初始为10

伙伴名称

与游戏主持人讨论，决定你的伙伴是什么样的动物。给它起一个名字，并在上面的空框里画出或粘贴它的肖像。根据你的伙伴所受的训练以及你们共同的过去，为它创作两个经历。最后，描述它造成伤害的方式（它的标准攻击）并记录在“攻击与伤害”部分。它初始的伤害骰是 1d6，射程是近战。

伙伴经历

以两项+2经历开始。每当你获得新的经历，你的伙伴同样获得之所有新的经历都以 +2 开始。

伙伴经历范例

勇猛干扰者、攀爬专家、寻回能手、友善亲和、森林守卫者、骇人威慑、凶暴恐吓、至死不渝、导航专家、灵巧迅捷、不抛弃任何人、高度警惕、保护者、皇家伙伴、侦察斥候、服务型动物、可靠坐骑、守夜者、追踪大师、无迹可寻

进行一次**施法掷骰**，与你的伙伴建立联系并命令其采取行动。**花费 1 希望点**，将一项适用的伙伴经历加入掷骰中。**希望成功**时，如果你的下一次行动是基于伙伴的成功，则你在掷骰中获得**优势**。

攻击与伤害

标准攻击　　攻击距离

○ **d6**　○ **d8**　○ **d10**　○ **d12**

当你命令你的伙伴进行攻击时，其获得通常只适用于你的任何增益（例如“游侠专注”的效果）。在成功命中时，其伤害掷骰使用你的熟练值和其自身的伤害骰。

压力

压力：

当你的伙伴受到任何数量的伤害时，其**标记 1 压力点**。当其标记最后一个压力点时，伙伴会退出场景（通过躲藏、逃跑或类似行动），并且直到你下一次长休开始前不可用，届时伙伴将回到你身边并清除 1 压力点。

当你选择一个可以清除自身压力点的休整行动时，你的伙伴也会清除等量的压力点。

伙伴升级

当你的角色升级时，从下列选项中选择一个可用的伙伴选项，并将其标记在你的伙伴卡上。

☐☐☐ ***聪慧：*** 伙伴的一项经历的永久获得 +1 加值。

☐ ***黑暗中的光芒：*** 可以将其用作你的角色可以标记的一个额外希望槽。

☐ ***动物抚慰：*** 每次休息一次，当你用片刻宁静来给予你的伙伴爱意与关切，你可以**获得 1 希望点**，或者你们双方都可以**清除 1 压力点**。

☐ ***着甲：*** 当你的伙伴受到伤害时，你可以**标记你的 1 护甲槽**，而不是让伙伴标记 1 压力点。

☐☐☐ ***凶猛：*** 增加你的伙伴的伤害骰或范围一个等级（d6 变为 d8，近距离变为远距离，等等）。

☐☐☐ ***坚韧：*** 你的伙伴获得一个额外的压力槽。

☐ ***羁绊：*** 当你标记最后一个生命点时，你的伙伴会冲到你身边安慰你。掷出等同于它们未标记的压力槽数量的 **d6**，并标记它们。如果任何骰子掷出 6，你的伙伴会帮助你站起来。恢复你的最后一个生命点，然后回到场景中。

☐☐☐ ***警觉：*** 伙伴的闪避值永久获得 +2 加值。

版权归属DarringtonPress 扎心汉化组分享 禁止商用盈利

游荡者

无论是态度还是行为，游荡者都可算是无赖恶棍之流。他们被人熟知的身份常常是骗子和小偷，但这个职业中的顶尖高手却能大隐隐于市。他们运用敏锐的智慧和刀刃，既能通过社交操纵欺骗敌人，也能轻松地撬锁、翻窗，又或是不动声色出手攻击。这些魔法技艺大师操纵阴影和移动，为他们的节目单上增添了一系列灵验且致命的表演。游荡者经常会建立行会，以结识未来的同伙、承接任务、磨练秘密技能，向其他懂行的人证明自身的盗贼荣耀。

领域	初始闪避值	初始生命点
午夜与优雅	12	6

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+1 力量-1 灵巧+2 本能+0 风度+1 知识+0	匕首+小匕首	填充布甲

职业物品

一套伪造工具或一套钩绳

游荡者的希望特性

闪身伎俩： **花费 3 希望点**，直到下次攻击成功命中你之前，你的闪避值获得 +2 加值。否则，此加值持续到你下次休息。

职业特性

隐匿无踪： 任何时候当你处于 *隐藏* 状态时，改为处于 *隐匿* 状态。除了 *隐藏* 状态的好处之外，当你处于 *隐匿* 状态时，如果一个敌人移动到能看到你的位置时，只要你保持静止就不会被看到。*隐匿* 状态保持到你进行攻击或在敌人的视线内结束移动为止。

隐匿偷袭： 当你处于 *隐匿* 状态下攻击成功，或者当一名盟友在你的目标近战范围内时攻击成功，你的伤害掷骰额外增加等同于你位阶数的 d6 。

游荡者子职业

*选择**黑夜行者**或**帮派豪杰**子职业。*

黑夜行者　　施法属性：灵巧

*选择**黑夜行者**，操纵阴影使你穿行于环境。*

基础特性

阴影迷踪： 你可以在阴影之间移动。当你移动到黑暗区域或其他生物、物体投下的阴影中时，你可以**标记 1 压力点**，从你当前的位置消失，并在远距离范围内的另一个阴影中重新出现。当你重新出现时，你处于 *隐匿* 状态。

进阶特性

黑暗云团： 进行一次**施法掷骰** (15)。成功时，创造一个临时黑暗云团，覆盖近距离范围内的任意区域。云中的任何人都无法看到外面，云外的任何人都无法看到里面。对于任何被云阻挡视线的敌人，你都被视为处于 *隐匿* 状态。

肾上腺素： 当你处于 *脆弱* 状态时，将你的等级作为你的伤害掷骰加值。

精通特性

掠影疾行： 你的闪避值永久+1。你可以使用你的“阴影迷踪”特性在极远距离范围内移动。

遁入阴影： 随时**标记 1 压力点**来进入 *隐匿* 状态。通过此特性进入 *隐匿* 状态时，如果你处于 *束缚* 状态，则自动移除该状态。你将以这种方式保持 *隐匿* 状态，直到你掷出恐惧结果或直到你下次休息。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你做了什么事被抓住，导致你被逐出社群？
- 你曾有过另一段人生，却试图将其抛诸脑后。那段过去中的谁仍对你穷追不舍？
- 当你舍弃你的过去时，最不舍得和谁道别？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 我说服你做了什么，让我们都惹上了麻烦？
- 我发现了你过去有什么秘密，但对其他人守口如瓶？
- 你认识我过去的哪位故人，其如何影响了你对我的印象？

帮派豪杰　　施法属性：灵巧

*选择**帮派豪杰**，你所到之处皆有人脉网络。*

基础特性

交际达人： 当抵达一个重要的城镇或环境时，你认识某个视此地为家园的人。给其起个名字，记下你认为此人可能有何用处，并选择下列事实之一：

- 对方欠我一个人情，但很难找到身在何处。
- 对方会提出交换条件。
- 对方总是惹上大麻烦。
- 我们过去在一起过，说来话长。
- 我们分开时并不愉快。

进阶特性

神通广大： 每场游戏一次，你可以短暂地召唤一名可疑的联系人。选择下列好处之一，并描述是什么让其在此时此地前来帮助你：

- 其可以提供一把金币、一件独特的工具，或一个当下情况所需的普通物品。
- 在你下一次的动作掷骰中，其提供的帮助会为你希望骰或恐惧骰的结果提供+3加值。
- 你下一次造成伤害时，其会从阴影中狙击，为你的伤害掷骰增加 2d8。

精通特性

坚实后盾： 你可以每场游戏使用三次你的“神通广大”特性。当你使用该特性时，下列选项会添加到你可以选择的好处列表中：

- 当你标记生命点时，其可以冲出来为你挡下伤害，从而少**标记 1 生命点**。
- 当你在对话中进行风度掷骰时，其会支持你。你可以将一个 d20 作为你的希望骰来掷骰。

神使

神使是充满神圣使命的神圣战士和治疗者。界域中存在着众多不同的神祇，因此也有许多不同类型的神使被这些神祇所任命。他们的信条通常与他们神祇的领域或目标一致，例如保护弱者、执行复仇、守护土地或圣物，或者维护特定的信仰。有些神使会与军队或地区结盟，这让他们的统治者颇为满意，但其他圣战士则会与凡人界域的愚行作斗争。最好成为神使的盟友而不是敌人，因为对于那些违逆他们使命的人来说，他们是可怖的敌人。

领域	初始闪避值	初始生命点
辉耀与勇气	9	7

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+0 力量+2 灵巧+0 本能+1 风度+1 知识-1	圣斧+圆盾	链甲

职业物品

一份祭品，或一枚你所信仰神祇的圣徽

神使的希望特性

维生救援： **花费 3 希望点**，为一个近距离范围内的盟友**恢复 1 生命点**。

职业特性

虔信骰： 在每场游戏开始时，掷与你的子职业施法属性等量的d4，并将其放置在你角色卡上的指定位置。这些是你的虔信骰。你可以花费任意数量的虔信骰来帮助自己或一名远距离范围内的盟友。你可以使用虔信骰的骰值来减少受到的伤害，在掷骰完成后增加到掷骰结果中，或者获得等同于骰值的希望点。在每场游戏结束时，清除所有未使用的虔信骰。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你献身于哪一位神祇？在你最绝望的时刻，神祇曾为你施展过怎样的神迹？
- 在你对神祇立下誓言之后，你的外貌发生了怎样的变化？
- 你与神祇之间以怎样奇特或独特的方式沟通？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 假如你战死沙场，你让我答应过什么承诺？
- 为什么你总是不断追问我有关我的神明的事情？
- 你曾要我在战斗中优先保护队伍中的某一位成员，甚至胜过你自己。对方是谁？你为何如此在意？

神使的子职业

*选择**神兵驭者**或**翔翼哨兵**子职业。*

神兵驭者　施法属性：力量

*选择**神兵驭者**，凭借传奇武器来主宰战场。*

基础特性

灵魂武器： 当你装备的武器攻击范围为近战或邻近范围时，它可以从你手中飞出，攻击近距离范围内的敌人，然后返回你手中。你可以**标记 1 压力点**，以相同的攻击掷骰额外攻击范围内的另一名敌人。

怜悯之触： 每长休一次，你可以触碰一个生物，并为其**恢复 2 生命点**或**清除 2 压力点**。

进阶特性

坚定信仰： 当你掷出你的虔信骰时，你可以额外掷一个骰子并舍弃最低的结果。此外，你的“怜悯之触”特性每次长休可以使用两次，而非一次。

精通特性

神圣共鸣： 当你为你的“灵魂武器”特性掷出伤害骰时，如果任意骰子数值相同，则每个相同的骰子数值翻倍。例如，如果你掷出两个 5，它们算作两个 10。

翔翼哨兵　施法属性：力量

*选择**翔翼哨兵**，翱翔天际并施展毁灭打击。*

基础特性

辉光羽翼： 你可以飞行。飞行时，你可以执行下列操作：

- **标记 1 压力点**以携带另一个体型与你相近或更小的自愿生物。
- **花费 1 希望点**以在成功攻击时造成额外的 1d8 伤害。

进阶特性

空灵显像： 你超凡脱俗的容貌令人敬畏和恐惧。飞行时，你在风度掷骰上具有优势。当你在风度掷骰上获得希望成功时，你可以从游戏主持人的恐惧池中**清除 1 恐惧点**，而不是获得希望点。

精通特性

升华之身： 你的严重伤害阈值永久获得 +4 加值。

神恩之力： 飞行时，你的“辉光羽翼”特性会造成额外的 1d12 伤害，而不是 1d8。

术士

并非所有天生施法者都选择精进技艺，但那些潜心钻研之人终将成为强大的术士。这些施法者的天赋往往通过血脉传承，即便家族成员对其浑然不觉或刻意回避。术士的能力涵盖元素操控、幻象编织等诸多领域，许多修行者会根据各自的天赋结盟。成为强大术士的关键不在于攫取力量，而在于学会培育并驾驭与生俱来的能力。一个误入歧途或缺乏约束的术士所施展的魔法，终将成为祸乱世间的危险力量。

领域	初始闪避值	初始生命点
奥术与午夜	10	6

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+0 力量-1 灵巧+1 本能+2 风度+1 知识+0	双手法杖	填充布甲

职业物品

一枚低语宝珠或一件传家宝

术士的希望特性

无常魔法： **花费 3 希望点**来重掷你在一次造成魔法伤害的攻击中任意数量的伤害骰。

职业特性

奥术感应： 你可以在近距离范围内感知魔法个体和物品的存在。

次级幻术： 进行一次**施法掷骰（10）**。成功时，你在近距离范围内创造一个不超过自身大小的次级视觉幻象。该幻象对处于近距离范围或更远距离的观察者而言足以乱真。

引导原力： 每长休一次，你可以将一张领域卡从你的配置中放入你的宝库，并选择下列选项之一：

- 获得等同于卡牌等级的希望点。
- 增强一个造成伤害的法术，你的伤害掷骰获得等同于卡牌等级两倍的加值。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你做了什么事让社群里的人对你心存戒备？
- 哪位导师教会你控制你那狂野的魔法，以及导师为何不再能指导你？
- 你深藏着一个不敢告人的恐惧。它是什么？为何令你如此畏惧？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 为什么你如此信任我？
- 我做过什么事让你对我心存戒备？
- 为什么我们要对共同的过去守口如瓶？

术士子职业

*选择**元素起源**或**原初起源**子职业。*

元素起源　　施法属性：本能

*选择**元素起源**，引导某一元素的原始魔力。*

基础特性

元素门徒： 在创建角色时选择下列元素之一：气、土、火、电、水。

你可以将这种元素引导入独特但无害的效果中。此外，你可以**花费 1 希望点**并描述你如何利用对这种元素的控制来辅助你即将进行的动作掷骰，然后使动作掷骰结果获得+2加值或伤害掷骰结果获得+3加值。

进阶特性

自然闪避： 你可以唤出你的元素来保护你免受伤害。当一次针对你的攻击掷骰成功时，你可以**标记 1 压力点**并描述你如何利用你的元素来防御。当你这样做时，掷一个d6并将骰值加入你对抗该攻击的闪避值上。

精通特性

超凡化形： 每长休一次，你可以化身为你的元素的实体显现。当你这样做时，描述你的变身形态，并选择下列增益中的两项，直到你的下一次休息：

- 你的严重伤害阈值获得 +4 加值
- 你选择的一个角色属性获得 +1 加值
- 你的熟练值获得 +1 加值
- 你的闪避值获得 +2 加值

原初起源　　施法属性：本能

*选择**原初起源**，强力地拓展法术的多变性。*

基础特性

操纵魔法： 你的原初起源使你能够修改魔法本质本身。当你施放法术或使用造成魔法伤害的武器时，你可以**标记 1 压力点**来执行下列一项操作：

- 将法术或攻击的作用范围扩大一个等级。
- 使动作掷骰结果获得+2加值。
- 令你选择的一个伤害骰数值翻倍。
- 命中你攻击范围内的一个额外目标。

进阶特性

附魔援助： 你可以用你的元素为他人的魔法增效。当你帮助盟友进行施法掷骰时，你可以掷一个 d8 作为你的优势骰。每长休一次，在盟友在你的帮助下完成施法掷骰后，你可以交换盟友的二元骰结果。

精通特性

奥术充能： 你可以聚集魔法能量来增强你的能力。当你受到魔法伤害时，你会变成 *充能* 状态。或者，你可以**花费 2 希望点**来变为 *充能* 状态。当你处于 *充能* 状态并成功进行一次造成魔法伤害的攻击时，你可以清除你的 *充能* 状态，使伤害掷骰获得 +10 加值，或者使法术导致目标所需进行的反应掷骰难度获得 +3 加值。你在进入长休时停止 *充能* 状态。

战士

成为一名战士需要经年累月——往往耗费一生的时间——投入武器与战斗技艺的磨炼。当多数好战之人仅锤炼蛮力时，战士深谙敏捷的身手与机敏头脑的重要性，这使他们成为诸界域中最受追捧的斗士。战士常受雇于军队、佣兵团乃至王室卫队，但无法继续精进武艺的职位终将埋没他们的潜力。众所周知，战士们都有自己偏爱的武器；挡在他们和他们的锋刃之间将是一个致命的错误。

领域	初始闪避值	初始生命点
利刃与骸骨	11	6

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+2 力量+1 灵巧+0 本能+1 风度-1 知识+0	长剑	链甲

职业物品

爱人的画像或一块磨刀石

战士的希望特性

绝不手软： **花费 3 希望点**，直到你下次休息前，你的攻击掷骰获得 +1 加值。

职业特性

借机攻击： 如果近战范围内的敌人试图离开该范围，你可以使用你选择的属性进行一次反应掷骰，对抗其难度。成功时选择一个效果，关键成功时选择两个：

- 敌人只能原地不动。
- 你对敌人造成相当于你主武器伤害的伤害。
- 你随敌人一同移动。

战斗专训： 装备武器时，你忽略其负荷。当你造成物理伤害时，你的伤害掷骰获得等同于你等级的加值。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 是谁教会你战斗？为何当你离开家乡时对方选择了留下？
- 多年前曾有人在战斗中击败你并弃你于死地。那人是谁？其如何背叛了你？
- 你一直渴望造访哪处传奇之地？那里为何如此特别？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 在这个队伍组建很久以前，我们就认识了。我们是怎么认识的？
- 在战场之外，你通常会在哪件日常琐事上帮助我？
- 我正在帮助你克服什么样的恐惧？

战士子职业

*选择**勇气呼唤**或**屠戮呼唤**子职业。*

勇气呼唤　　施法属性：无

*选择**勇气呼唤**，利用敌人的力量激励自己。*

基础特性

勇气可嘉： 当你掷出恐惧失败时，你**获得 1 希望点**。

战斗仪式： 每长休一次，在你尝试进行极其危险的行动或面对明显强于你的敌人之前，描述你执行的仪式或进行的准备。当你这样做时，**清除 2 压力点并获得 2 希望点**。

进阶特性

迎难而上： 当危难迫近时，你仍能保持警觉。当你的剩余生命点少于或等于2点时，你可以将 d20 作为你的希望骰。

精通特性

战友之情： 你坚定的勇气成为同伴们集结的旗帜。每场游戏你可以额外发起一次接力掷骰。此外，当盟友与你发起接力掷骰时，盟友只需**花费 2 希望点**。

屠戮呼唤　　施法属性：无

*选择**屠戮呼唤**，以摧枯拉朽之力碾碎敌人。*

基础特性

无情杀手： 你获得一个名为杀手骰的骰池。当你掷出希望结果时，你可以放弃获得希望点而是将一个 d6 放在这张卡上作为杀手骰。你可以储存等同于你熟练值的杀手骰数量。当你进行攻击掷骰或伤害掷骰时，你可以花费任意数量的杀手骰掷出，并将骰值加入到掷骰结果中。在每场游戏结束时，移除这张卡上所有未使用的杀手骰，每移除一个**获得 1 希望点**。

进阶特性

武器专家： 你可以轻松自如地使用多种武器。当你攻击成功时，你可以**花费 1 希望点**，将你的副手武器的一个伤害骰加入到伤害掷骰中。此外，每长休一次，当你掷出你的杀手骰时，可以将所有结果为1的骰重掷。

精通特性

战备训练： 作为战士，你鼓舞着所有同行者。你的队伍可以使用战备训练休整行动。在休息期间使用此行动时，描述你如何指导和训练你的队友。你和每个选择此休整行动的盟友都会获得一个 d6 杀手骰。拥有杀手骰的玩家可以花费它并掷出，并将骰值加入到自己选择的攻击掷骰或伤害掷骰中。

法师

无论通过学院研习还是个人修行，被称为法师之人皆需经年累月借助书籍、宝石、药剂与草药等工具来获取并锤炼浩瀚魔力。一些法师穷尽一生专精某学派的法术，而另一些人则从各种不同的学派中学习。许多法师都成为了他们社群中睿智而强大的存在，或为统治者建言献策，或治疗疾病提供药品，甚至统领战争议会。虽然这些法师都以收集魔法学识为共同目标，但与他们发生冲突最多的也往往是他们的法师同僚——关于奥术秘藏的获取、保管与分享的话题导致的激烈争论，已酿成无数血案。

领域	初始闪避值	初始生命点
典籍与辉耀	11	5

推荐初始属性	推荐初始武器	推荐初始护甲
敏捷+1 力量+0 灵巧+0 本能+1 风度+1 知识+2	巨杖	皮甲

职业物品

一本你正在尝试翻译的书，或一只无害的小型元素宠物

法师的希望特性

死期未至： **花费 3 希望点**，迫使远距离范围内的某个敌人重掷一次攻击掷骰或伤害掷骰。

职业特性

魔法伎俩： 你可以随意施展无害、微妙的魔法效果。例如，你可以改变物体的颜色、制造气味、点燃蜡烛、让小物体漂浮、照亮房间或修复小物件。

奇异规律： 选择一个介于 1 到 12 之间的数字。当你掷出二元骰，任意一个骰子的结果为该数字时，**获得 1 希望点**或**清除 1 压力点**。你可以在进行一次长休时改变这个数字。

背景问题

回答下列任意背景问题。也可以自己创作问题。

- 你的社群曾期望你承担什么责任？你是如何辜负他们的？
- 你一生都在寻找一本影响深远的书籍或一件意义重大的物品。它是什么，为什么对你如此重要？
- 你有一个强大的对手。对方是谁，你为何如此执着于击败对方？

关系

询问你的同伴玩家下列任意问题，让其角色回答，或者你自己创作问题。

- 我向你提出过什么你觉得自己可能无法做到的请求？
- 我们有什么共同的怪癖或奇怪的爱好？
- 有什么关于你自己的秘密只向我一个人透露过？

法师子职业

*选择**知识学派**或**战争学派**子职业。*

知识学派　　施法属性：知识

*选择**知识学派**，敏锐地洞察世间参透万物。*

基础特性

准备就绪： 从你可用的领域中获取一张等于或低于你等级的额外领域卡。

熟能生巧： 当你运用一项经历时，你可以**标记 1 压力点**来代替**花费 1 希望点**。当你这样做时，该掷骰的经历调整值翻倍。

进阶特性

驾轻就熟： 从你可用的领域中获取一张等于或低于你等级的额外领域卡。

完美回想： 每次休息一次，当你回想宝库中的一张领域卡时，你可以将其回想费用减少1。

精通特性

炉火纯青： 从你可用的领域中获取一张等于或低于你等级的额外领域卡。

水滴石穿： 当你运用一项经历时，掷一个d6。结果为5或更高时，你可以使用该经历而无需花费希望点。

战争学派　　施法属性：知识

*选择**战争学派**，熟练地使用魔法大杀四方。*

基础特性

战斗法师： 你专注于研究，以成为战场上不可战胜的力量。获得一个额外生命槽。

直面恐惧： 当你在攻击掷骰中获得恐惧成功时，额外造成1d10点魔法伤害。

进阶特性

召唤护盾： 你可以维持一层魔法保护屏障。当你的希望点至少为2点时，将你的熟练值作为加值加在你的闪避值上。

惧为己有： 你的“直面恐惧”特性所造成的额外魔法伤害增加至2d10。

精通特性

趁火打劫： 当你攻击成功时，在掷出伤害后，你可以**标记 1 压力点**，迫使目标额外**标记 1 生命点**。

无所畏惧： 你的“直面恐惧”特性所造成的额外魔法伤害增加至3d10。

种族

种族代表着你的角色的血脉传承，这会影响角色的外貌。以下章节描述了《匕首之心》中的每一种种族，以及该种族成员共有的身体特征。话虽如此，你可以决定你的角色拥有不属于该种族“标准”或“平均”的特征。我们鼓励你从美术作品中寻找灵感，并在塑造角色的外貌时探索不同种族内部的多样性。

我们希望这一章节能让你一窥《匕首之心》中居住的各种生物的身体形态。当你在游玩中遇见不同种族的成员时，你将有机会了解他们之间的细微差别和独特品质。你还会注意到，在《匕首之心》的世界中，“人”这个词被用来指代所有种族，因为来自所有种族的个体都拥有独特的特征、文化以及人格。

有些种族用“类人生物”这个词来描述。这并非指该特定种族与《匕首之心》中的独立种族“人类”有任何关联。具体来说，它指的是读者可以从自身解剖结构中识别出的一系列身体特征，例如两足行走、直立姿势、面部布局等等。

尽管“类人生物”会提供一个有用的参考框架，这些特征仍因种族和个体各异。

每一种族都有两个**种族特性**。虽然有些特性（例如飞行）直接与种族的解剖结构相关，但最终仍由你决定角色的身体形态。如果你决定你的仙灵角色从未拥有翅膀或失去了翅膀，你可以与游戏主持人协商替换赋予仙灵飞行能力的“翅膀”特性。同样，角色的外貌对自身故事有多重要也取决于你。

如果你想创造一个结合了多种种族的角色，请参阅“混合种族”章节。

械灵

械灵是具有感知能力的机械生命体，其由包括金属、木头、石头和陶土在内的多种材料构建而成，外观可以与类人生物、动物，甚至是无生命的物体相似。与有机生物类似，它们的体型各异，能够根据时间和需求发生变化与适应。由于定制化构造的特点，许多械灵拥有专门为某种功能定制的身体特征，比如用于抓握的爪状手、用于移动的轮子，或是内置的武器系统。

许多械灵接受身体改造，既是为了风格也是为了功能，而其他种族的成员也经常求助于械灵工匠，制作高度定制化的移动辅助工具和身体装饰。其他种族可以构造械灵，甚至可以使用自己的身体特征作为灵感，但械灵之间相互构造也很常见。只要械灵能够获取或制作新部件，其寿命就可以无限延长，使物理形态近乎不朽。话虽如此，械灵的意识会受到时间的影响，并随着驱动自身的魔法失去效力而衰退。

种族特性

定制设计： 决定你是由谁创造以及为何目的而创造的。在创建角色时，选择一个最符合此目的的经历，永久获得 +1 加值。

高效休整： 当你进行短休时，你可以选择一个长休的休整行动代替短休的休整行动。

龙人

龙人的外观类似无翼的龙类，拥有类人形态和强大的元素吐息。所有龙人都有厚实的鳞片，能够为他们提供出色的天然护甲，抵御自然力量和攻击。他们体型庞大，平均身高在5到7英尺之间，牙齿尖利且长。龙人在其大约350年的生命周期中会不断长出新牙，因此永远不会面临永久性失去门牙的危险。与它们的龙族祖先不同，龙人没有翅膀，没有魔法辅助就无法飞行。该种族的成员通过世代传承其吐息的元素，尽管在极少数情况下，龙人的元素力量会与其家族其他成员不同。

种族特性

鳞片保护： 你的鳞片提供天然保护。当你受到严重伤害时，你可以**标记 1 压力点**以少**标记 1 生命点**。

元素吐息： 选择一种元素作为你的吐息（例如电、火或冰）。你可以对邻近范围内的一个或一群目标使用此吐息，将其视为一种使用你的熟练值造成 d8 点魔法伤害的本能武器。

矮人

矮人容易被辨识为身材矮小的类人生物，体格方正，肌肉结实，毛发浓密。他们的平均身高在4到5.5英尺之间，身材比例宽阔。他们的皮肤和指甲含有大量的角蛋白，使其天生具有韧性。这使得矮人可以将宝石嵌入体内，并用纹身或穿孔装饰自己。他们的毛发浓密——通常是头发，但有些矮人全身都有浓密的毛发。所有性别的矮人都会长胡须，他们经常将胡须打理成精致的样式。通常，矮人能活到250岁，即使到了晚年也能保持良好的肌肉状态。

种族特性

厚实皮肤： 当你受到轻度伤害时，你可以**标记 2 压力点**代替**标记 1 生命点**。

增强坚韧： **花费 3 希望点**，将受到的物理伤害减半。

精灵

精灵通常是身材高挑的类人生物，拥有尖尖的耳朵和异常敏锐的感官。他们的耳朵大小和尖锐程度各不相同，随着精灵年龄的增长，耳尖会开始下垂。尽管精灵的体型各不相同，但他们普遍较高，身高大约在 6 到 6.5 英尺之间。所有精灵都能够用天界冥想状态代替睡觉。这使得他们能够在短时间内有效休息。

有些精灵拥有所谓的“神秘形态”，当一个精灵全身心投入到对自然世界的研究或保护中，其身体形态会发生变化。这些特征可以包括星星点点的雀斑，头发中出现树叶、藤蔓或花朵，眼睛像火焰一样闪烁等等。有时这些特征是父母遗传的，但如果精灵改变自身所处环境或魔法侧重方向，其外貌也会逐渐改变。因为精灵可以活到大约 350 年，这些特征在他们的一生中可能会改变不止一次。

种族特性

快速反应： **标记 1 压力点**，在反应掷骰上获得优势。

天界冥想： 在休息期间，你可以进入冥想状态，选择一个额外的休整行动。

仙灵

仙灵是拥有昆虫特征的带翼人形生物。这些特征涵盖了从类人到昆虫的广泛范围——有些拥有额外的肢体、复眼、发光器官、几丁质外骨骼或螫针。他们与自然世界的紧密联系，也使他们经常能够与各种植物融为一体。仙灵的平均身高范围约为 2 英尺到 5 英尺，但有些仙灵会长到 7 英尺高。所有仙灵都拥有薄膜状的翅膀，并且都会经历一个蜕变过程。这个过程和变化因仙灵而异，但在这种转变期间，每个个体都会显现出其将在余下约 50 年生命中保有的独特外观。

种族特性

运气操控者： 每场游戏一次，在你或一个近距离范围内的自愿盟友进行动作掷骰后，你可以**花费 3 希望点**重新掷二元骰。

翅膀： 你可以飞行。飞行时，在敌人对你进行攻击之后，你可以**标记 1 压力点**在该攻击中闪避获得 +2 加值。

羊蹄人

羊蹄人类似于长有弯曲的角、方形瞳孔和分蹄的类人山羊。虽然他们的外貌可能各不相同，但大多数羊蹄人拥有类人的躯干和覆盖着浓密毛发的山羊状下半身。羊蹄人的脸可以更像山羊或更像人类，有着各种各样的耳朵和角形。羊蹄人的角从短而较直到长且蜿蜒，形态各异，均有可能。普通羊蹄人的身高范围约为 4 英尺到 6.5 英尺，但会根据站姿而发生显著变化。大多数羊蹄人无论四肢大小或形状如何，四肢比例都相对较长，且以其用分趾蹄进行强力打击的能力而闻名。羊蹄人寿命约 225 年，随着年龄增长，他们的外貌会越来越像山羊。

种族特性

跳跃： 你可以像使用正常移动一样跳跃到近距离范围内的任何地方，让你轻松跳过障碍物、跨越缝隙或攀爬障碍。

踢击： 当你对近战范围内的一个目标攻击成功时，你可以**标记 1 压力点**借力将自己踢离目标，造成额外 2d6 点伤害，并将你自己或目标击退至邻近范围处。

费尔博格

费尔博格是半牛半类人生物，通常以其宽阔的鼻子和长而下垂的耳朵而闻名。有些费尔博格的脸部融合了类人生物和野牛、公牛、奶牛或其他牛科动物的特征。另一些，通常被称为牛头人，则拥有完全类似于牛的头部。他们是高大且肌肉发达的生物，身高范围约为 5 英尺到 7 英尺，无论年龄大小，都拥有与其体型相称的惊人力量。某些费尔博格人擅长运用这种力量向敌人发起冲锋，那些头部长有该种族常见各类犄角变体的个体使用这种战术尤为有效。尽管他们的特征各不相同，但所有费尔博格都全身覆盖各种柔和颜色的毛发，如土色、淡粉色或蓝色。平均而言，费尔博格的寿命约为 150 年。

种族特性

冲撞： 当你成功进行一次敏捷掷骰，从远距离或极远距离移动到一个或多个目标的近战距离内时，你可以**标记 1 压力点**，对近战距离内的所有目标造成 1d12 点物理伤害。

百折不挠： 当你本应**标记 1 压力点**时，掷一个 d6。结果为 6 时，则无需标记。

孢菌人

孢菌人类似人形蘑菇。他们的外观可以更像人类，也可以更像真菌，颜色多种多样，从土色到鲜艳的红色、黄色、紫色或蓝色均有覆盖。孢菌人身体、面部与肢体结构的样式多种多样，并没有统一的典型外形。他们的身高范围从矮小的 2 英尺到惊人的 7 英尺不等。虽然孢菌人的平均寿命约为 300 年，但据记录，有些孢菌人活得比这久得多。他们可以不用语言交流，并且许多该种族的成员会使用菌丝，通过化学方式与远方的其他孢菌人交换信息。

种族特性

孢菌网络： 进行一次 **本能掷骰** (12)，使用你的菌丝与任何范围的同种族成员交换信息。

死亡连接： 触摸一具最近死亡的尸体，你可以**标记 1 压力点**，从尸体中提取一个与你选择的特定情绪或感觉相关的记忆。

龟人

龟人有着类似拟人化乌龟的外观，拥有一副巨大而圆润的甲壳，头部和四肢可以缩回其中。他们的平均身高在 4 英尺到 6 英尺之间，头部和身体形状可以像任何类型的乌龟。龟人的颜色多为各种土色，通常是不同深浅的绿色和棕色的，并可能拥有几种色彩鲜艳且独特的图案，尤其是在它们的壳上。该种族的成员可以将头部、手臂和腿缩入龟壳中以获得保护，并在需要防御措施时将其用作天然盾牌。有些人通过附加盔甲或雕刻独特的设计来增强龟壳的强度或外观，但这个过程极其痛苦。大多数龟人无论年龄大小都行动缓慢，他们可以活大约 150 年。

种族特性

龟甲： 你的伤害阈值获得等同于你熟练值的加值。

缩壳： **标记 1 压力点**来缩入你的龟壳中。在龟壳中时，你获得物理伤害抗性，但动作掷骰有劣势，并且无法移动。

巨人

巨人是高大的类人生物，肩膀宽阔，手臂修长，拥有一到三只眼睛。成年巨人的身高范围在 6英尺半 到 8英尺半 之间，无论体型如何，他们天生肌肉都很发达。其宽阔的身形以及细长的手臂、脖颈很容易辨认。尽管他们最多可以有三只眼睛，但所有巨人出生时都没有眼睛，并且在生命的第一个年头里都是失明的。在巨人10岁眼睛完全定型之前，其眼部构造可能持续发生变化。只有一只眼睛的巨人通常被称为独眼巨人。巨人的平均寿命约为 75 年。

种族特性

坚韧： 在创建角色时，获得一个额外的生命槽。

长臂： 将任何近战范围的武器、能力、法术或其他特性视为具有邻近范围。

哥布林

哥布林是体型矮小的人形生物，很容易通过他们的大眼睛和巨大的薄膜状耳朵来辨认。凭借敏锐的听觉和犀利的视力，他们能够感知远处和黑暗中的细节，从而轻松地在不太理想的环境中穿行。他们的皮肤和眼睛颜色变化多样，无论是鲜艳还是柔和的色调，都没有哪一种颜色占据主流。典型的哥布林身高在 3 英尺到 4 英尺之间，他们的每只耳朵都和头差不多大。哥布林可以通过摆动耳朵进行非常具体的非语言交流。哥布林的寿命大约为 100 年，许多哥布林即使到了高龄也能保持敏锐的听力和视力。

种族特性

稳健脚步： 你在敏捷掷骰中忽略劣势。

危险感应： 每次休息一次，**标记 1 压力点**，强制一个敌人重掷对你或你邻近范围内的盟友的攻击。

半身人

半身人是体型矮小的人形生物，有着毛茸茸的大脚和突出的圆形耳朵。平均而言，半身人的身高在 3 到 4 英尺之间，他们的耳朵、鼻子和脚相对于身体其他部位来说比例较大。这个种族的成员寿命约为 150 年，即使从成年迈向老年，半身人的外貌也可能保持年轻。半身人天生与凡人界域的磁场相协调，这赋予了他们强大的、如同人体指南针一样的能力。他们还拥有敏锐的听觉和嗅觉，通常可以通过熟悉的人的行动声音来辨识他们。

种族特性

幸运使者： 每场游戏开始时，你队伍中的所有人皆**获得 1 希望点**。

内在罗盘： 当你掷出的希望骰结果为 1 时，你可以重掷此次掷骰。

人类

人类最容易辨识的特征是灵巧的双手、圆圆的耳朵以及超强的耐力。他们的平均身高范围从略低于 5 英尺到大约 6.5 英尺。他们体型多样，有的体格健壮，有的身形苗条，许多人则介于两者之间。人类身体适应性强，能相对轻松地适应恶劣气候。通常情况下，人类寿命约为 100 岁，他们的身体在年轻和年老时期变化巨大。

种族特性

精力充沛： 角色创建时获得一个额外的压力槽。

随机应变： 当你在运用某个经历进行的掷骰失败时，你可以**标记 1 压力点**进行重掷。

魔裔

魔裔是拥有尖锐犬齿、尖耳朵和犄角的人形生物。他们是轮回下界恶魔的后裔。平均而言，魔裔身高范围从 5 英尺到 7 英尺不等，以长手指和尖指甲而闻名。有些有又长又细的光滑尾巴，尾巴末端呈尖状、分叉或箭头状。魔裔通常有两个或四个犄角——也有些魔裔拥有许多犄角组成的冠冕，而另一些魔裔或许只有一只犄角。这些犄角也可能不对称地生长，形成独特、通常是弯曲的形状，魔裔会通过雕刻和装饰来修饰他们的犄角。他们的皮肤、头发和犄角有各种颜色，包括柔和浅色、裸色或鲜明亮色，如玫瑰猩红、深紫色和漆黑。

魔裔拥有一种“恐怖面容”，既会不自主地显现，例如当他们经历恐惧或其他强烈情绪时，也会有目的地显现，例如当他们希望恐吓敌人时。这种面容可以短暂地以多种方式改变他们的外貌，包括拉长牙齿和指甲、改变眼睛的颜色、扭曲犄角或增加身高。平均而言，魔裔寿命可达 350 年，有些人将此归因于他们的恶魔血统。

种族特性

无畏： 当你掷出恐惧结果时，你可以**标记 2 压力点**将其改为掷出希望结果。

恐怖面容： 你在恐吓敌意生物的掷骰中具有优势。

猫族

猫族是猫科人形生物，拥有可伸缩的爪子、垂直的瞳孔和高耸的三角形耳朵。他们也可能有小而尖的犬齿、柔软的皮毛和长长的胡须，以帮助感知和导航。他们的耳朵可以旋转近180度来侦测声音，增强自己敏锐的感官。猫族的外貌可能更像猫或更像人，同时会带有猫科动物的特征，如毛发、胡须和口鼻。大约一半的猫族拥有尾巴。他们的皮肤和皮毛有各种各样的色调和图案，包括纯色、三花、虎斑纹以及各种斑点、斑块、大理石纹或条纹。他们的身高范围从大约 3英尺到 6.5英尺不等，寿命约为 150 年。

种族特性

猫科本能： 当你进行敏捷掷骰时，你可以**花费 2 希望点**来重掷你的希望骰。

伸缩猫爪： 进行一次敏捷掷骰来抓挠近战范围内的一个目标。成功时，目标暂时处于**脆弱**状态。

兽人

人形生物之一的兽人最容易辨认的特征是他们方正的面部和从下颚突出的野猪般的獠牙。他们的獠牙尺寸各异，尽管从口中伸出，但并非用于进食。相反，许多兽人会用重要的装饰品来修饰他们的獠牙。兽人通常寿命为 125 年，若无外力干扰，他们的獠牙会在整个生命周期内持续生长。他们的耳朵是尖的，头发和皮肤通常呈现绿色、蓝色、粉色或灰色调。兽人倾向于拥有肌肉发达的体格，平均身高范围从 5 英尺到 6.5 英尺。

种族特性

强壮： 当你剩余 1 点生命点时，以你为目标的攻击掷骰具有劣势。

獠牙： 当你对近战范围内的一个目标攻击成功时，你可以**花费 1 希望点**用獠牙刺击目标，额外造成 1d6 点伤害。

蛙裔

蛙裔形似拟人化的青蛙，突出的眼睛和蹼状的手脚是其特征。他们拥有光滑湿润（虽然有时会有疣）的皮肤，眼睛位于头部两侧。有些蛙裔的后腿长度是躯干的两倍多，而另一些则肢干短小。无论体型大小（身高范围大约 3 英尺到 4.5 英尺），蛙裔主要通过跳跃移动。所有蛙裔的手和脚都是蹼状的，使其能轻松游泳。有些蛙裔拥有天然的绿色和棕色迷彩，而另一些则以大胆的图案呈现出鲜艳的颜色。无论外观如何，所有蛙裔都从水中产下的卵中孵化成蝌蚪，在大约 6 到 7 年后，长成大约 100 年的寿命的两栖动物。

种族特性

两栖： 你天生能够在水下呼吸和移动。

长舌： 你可以使用你的长舌抓住近距离范围内的物体。**标记 1 压力点**，将你的舌头用作一把使用你的熟练值造成 d12 物理伤害的灵巧近战武器。

猿族

猿族形似长着长肢和能抓握的脚的拟人化猴子和猿类。虽然他们的外表可能具有所有猿类生物的特征，从最大的大猩猩到最小的狨猴皆有可能，但其体型与动物同类并不一致，身高可以在 2 到 6 英尺之间。所有猿族都可以用他们灵巧的脚进行非语言交流、工作和战斗。此外，有些猿族还拥有能抓握物体、或在困难动作中用以维持平衡的尾巴。这些特质赋予该种族成员独特的敏捷性，让他们完成各种高难度动作时更为轻松。值得一提的是，猿族非常擅长攀爬，能够轻松在双足行走、四肢着地的指节行走以及攀爬之间切换自如。平均而言，猿族的寿命约为 100 年。

种族特性

天生攀爬者： 你在涉及平衡和攀爬的敏捷掷骰中具有优势。

灵活： 在创建角色时，闪避值获得永久 +1 加值。

混合种族

在《匕首之心》的世界中，家族如同栖居于此的各个民族与文化一样独具特色。任何人的外表和技能组合都可能受到血脉、魔法、环境或各种其他因素的影响。

如果你决定你的角色是多种族的融合，并且希望在游戏的机制中也体现这一点，请参照以下步骤：

第一步：确定种族组合

在创建角色时你可以任意选择多个种族，然后在角色卡的“传承”部分写下你自创的混合种族。例如你选择哥布林和兽人，你的种族可以是“哥布林-兽人”，或者只是“哥布林”（但具有兽人血统），或者你选择的一个新名字，比如“牙裔”。

第二步：选择种族特性

与游戏主持人共同商讨，从你混合种族的特性中选择两个组合。

你必须从一个种族中选择第一个特性，从另一个种族中选择第二个特性。将这两个特性写在一张可以放在你其他卡牌旁边或角色卡旁边的便笺上。例如，如果你正在创作一个哥布林-兽人，你可能会选择“稳健脚步”（哥布林的特性1）和“獠牙”（兽人的特性2），或者“强壮”（兽人的特性1）和“危险感应”（哥布林的特性2），但不能同时选择“稳健脚步”（哥布林的特性1）和“强壮”（兽人的特性1）。

如果你的角色的混合包含两个以上的种族，你只能选择其中两个种族的特性。你可以通过角色的外表或背景故事来体现其余种族。

社群

社群描述了你的角色成长的文化或环境。虽然其很可能在成长过程中曾是众多社群的一员，但这个选择代表了对角色个性和技能影响最大的那个社群。

就像种族一样，描述一个集体的特征是很微妙的，因为人们总是通过自己的经验来看待他人。例如，虽然一个出身滨海之民的水手可能觉得自己的社群特别严格，但生活在大城市的结社之民角色可能会觉得滨海之民非常善变。个人与社群的关系也创造了各种各样的体验。如果你的角色与塑造其成长环境的社群产生分歧，也许角色会带着那份烙印，仍竭力活出与所受教诲截然不同的人生。

当你探索本节中的社群时，想象一下它们在你的游戏中可能以各种方式体现。一些社群卡牌提到了地点，其他的是某种理念，还有一些是共同的目标。但是，没有两个属于同一类别的地方是相同的。一个漂泊之民可能会跟随着商队自愿周游世界，但另一个也有是被迫离开家园的，每个社群的物质条件和其中的人民对其生活方式的感受可能将截然不同。

当你构建你的角色时，你可能会从与你所选择扮演的社群不同的社区细节中获得灵感。一如既往，这一部分旨在以最适合你团队游戏的方式来运用。

每个社群都有一个社群赋予你的角色的**社群特性**，可以在游戏中利用。

提示： *每个社群条目都提供了六个形容词，你可以在塑造角色时将其作为灵感来源。如果你愿意，可以选择其中一个或多个词语（或掷一个 d6）来帮助发展你角色的个性、其与成长环境或同胞的关系，甚至其与团队其他成员互动时的举止。*

高城之民

作为高城之民的一分子，意味着你在充满优雅、奢华和极具声望的上流社会中生活。传统上，高城之民的成员拥有令人难以置信的物质财富。虽然这根据社区的不同可能采取多种形式——包括黄金和其他矿物、土地，或控制生产资料——同时带来的还有巨大的权力和影响力。高城之民非常重视头衔和财产，而且在其内部的社会流动性非常小。高城之民的成员拥有着用巨额财富影响他人和当地经济运转的能力，控制他们生活地区的政治和经济状况并不罕见。这些地方中不太富裕的人们的健康和安全，往往取决于这个高城之民社区是否能优先考虑他们的福祉而非利润。

高城之民通常表现为：亲切、坦率、狡猾、有进取心、炫耀、沉着。

社群特性

高人一等： 你在与贵族交际、议价或利用你的声誉来达到目的的掷骰中具有优势。

博识之民

作为博识之民的一分子，意味着你来自一个重视学术或政治才能的社会。博识之民社区高度重视知识，通常表现为历史的传承、政治的进步、科学的研究、技能的磨练或神话的收集。这些社区的大多数成员在繁华城镇中建立的学术机构里进行研究，而少数特立独行者则擅长从自然世界中搜集知识。有些人可能是孤立主义者，在较小的飞地、学校或行会中运作，并遵循自己独特的理念。另一些人则在更大范围内运用他们的知识，在政治格局中进行巧妙的政治操作。

博识之民通常表现为：直率、雄辩、好奇、耐心、狂热、机智。

社群特性

博览群书： 你在关于重要人物或地点的历史、文化和政治的掷骰中具有优势。

结社之民

作为结社之民的一分子，意味着你来自一个注重纪律或信仰的集体，并且秉持着一套原则，这些原则通常在你的经历中所体现。结社之民往往是周围社区中最强大的一部分。通过围绕一个共同的价值或目标——例如一位神明、一种教义、一种精神，甚至是一项共同的商业或贸易——将社群成员联合起来，这些社区的统治机构能够轻易动员大量人口。虽然结社之民社区形式多样——有些甚至是极端和平主义——但最令人畏惧的是那些以军事实力为基础构建自身的社区。在这种情况下，结社之民为其他城市或国家提供雇佣兵的情况并不少见。

结社之民通常表现为：雄心勃勃、仁慈、深思熟虑、谨慎、轻蔑、克己。

社群特性

恪守不渝： 记录三个你的成长经历灌输给你的格言或价值观。每次休息一次，当你描述你如何通过当前行动来体现这些原则之一时，你可以将一个d20作为你的希望骰，而不是d12。

山岭之民

作为山岭之民的一分子，意味着你把岩石峰峦和险峻悬崖当作家园。那些生活在山里的人们常常自认为比大多数人更为坚韧，因为他们能够在这片大陆上最危险的地形中生存下来。这些团体擅长适应，会开发出独特的技术和设备，以便在崎岖的地形上运送人员和货物。因此，山岭之民的孩子从小就在攀爬和奔跑中长大，这让他们尤其稳健且意志坚定。山岭之民的聚居地形式多样——有的城市在峭壁上凿建整个崖面，有的则建造石砌城堡，还有更多的人居住在只有风能到达的山巅小屋中。外部势力很难攻破山岭之民的聚居地，因为山岭之民的小规模民兵和大规模军队都擅长利用其高地优势。

山岭之民通常表现为：勇敢、坚韧、不屈、忠诚、内敛、固执。

社群特性

脚踏实地： 你在穿越危险的悬崖峭壁、在恶劣环境中导航以及使用你的生存知识的掷骰上具有优势。

滨海之民

作为滨海之民的一分子，意味着你生活在大型水域上或水域附近。滨海之民社区在物质和文化上都围绕着他们称之为家的特定水域而建。其中一些群体居住在海岸线上，为当地人和旅行者建造港口。这些港口是商业中心、旅游景点，甚至只是经过数周旅行后一个安全休息的地方。另一些滨海之民则生活在或大或小的船上，“家”的概念包括一艘船及其船员，而不是任何一块陆地。无论他们的确切位置如何，滨海之民社区都与海洋潮汐及栖息其中的生物紧密相连。滨海之民从出生起就开始学习捕鱼，练习在最汹涌的水域中屏住呼吸和游泳。这些团体的成员因其航海能力而备受追捧，无论是在他们自己的社区内、为他人工作，甚至是在强大的海军舰队中掌舵，许多人都成为船只的船长。

滨海之民通常表现为：直率、合作、热情、勇猛、坚定、饱经风霜。

社群特性

潮起潮落： 你深谙生命和生活的变化无常。当你掷出恐惧结果时，在这张卡牌上放置一个指示物。你可以持有最大等于你等级数量的指示物。在你进行动作掷骰之前，你可以花费任意数量指示物，每个指示物使你的掷骰获得+1加值。在每场游戏结束时，清除所有未使用的指示物。

法外之民

作为法外之民的一分子，意味着你来自由一群法外狂徒组成的社区，包括各种罪犯、骗子和江湖术士。法外之民社区的成员因其声名狼藉的目标以及实现这些目标的巧妙手段而聚集在一起。这些社区中的许多人拥有一系列不择手段的技能：伪造、盗窃、走私和暴力。无论是那些积累了巨额财富和影响力的人，还是那些身无分文的人，任何社会阶层的人都可以是法外之民。在外人看来，法外之民可能像是没有忠诚感的恶棍，但这些社区拥有一些最严格的荣誉准则，一旦被打破，违法者可能会面临可怕的结局。

法外之民通常表现为：精于算计、狡猾、强大、敏锐、机灵、顽固。

社群特性

恶贯满盈： 你在与罪犯谈判、侦测谎言或寻找安全藏身之处的掷骰中具有优势。

地下之民

作为地下之民的一分子，意味着你来自一个地下世界。许多地下之民就住在其他社区的城市和村庄之下，而有些则生活得更深。这些社区从洞穴中的小型家庭群落，到石质洞穴中的巨大都市应有尽有。在许多地方，地下之民以其惊人的胆识和技能而闻名，这些技能使他们能够完成伟大的建筑和工程壮举。地下之民的成员因其勇敢而常被雇佣，即使是其中最胆小的人，在日常生活中也很可能遇到过数种地下的怪兽，学会对付这些生物是这些社会中的常见做法。由于他们所处环境的危险性，许多地下之民社区会发展出独特的非语言交流方式，这些方式在地表也同样有用。

地下之民通常表现为：沉着、难以捉摸、不屈不挠、创新、足智多谋、朴实无华。

社群特性

微光生存： 当你处于微光或严重遮蔽的区域时，在隐匿、调查或感知该区域内细节的掷骰中具有优势。

漂泊之民

作为漂泊之民的一分子，意味着你曾过着游牧的生活，没有固定的家，在不同的地方体验了各种各样的文化。与许多以地理位置定义的社群不同，漂泊之民是由游牧生活方式所定义的。由于他们频繁迁徙，相比于物质财富，漂泊之民更看重信息、技能和人脉的积累。虽然一些漂泊之民因共同的理念，如宗教、政治或经济价值观而结伴游牧，但也有一些人是在共同的悲剧之后聚在一起，如被迫失去家园或土地。无论原因如何，即使旅途中的游牧生活可能十分危险，他们也依然选择继续一同走下去，这意味着漂泊之民通常对同伴有着坚定不移的忠诚。

漂泊之民通常表现为：高深莫测、大度、开朗、可靠、精明、不循规蹈矩。

社群特性

游牧行囊： 将一个游牧行囊添加到你的携带物品中。每局游戏一次，你可以**花费 1 希望点**从背包中拿出一件对当前情况有用的普通物品。与游戏主持人一起确定这件物品是什么。

荒野之民

作为荒野之民的一分子，意味着你生活在森林深处。荒野之民社区的特点在于他们致力于保护家园，许多社区与生活其中的动植物有着强烈的宗教和文化联系。这导致了荒野之民聚落内独特的建筑和科技发展，其更倾向于可持续性而非短期高收益的结果。荒野之民聚落的一个显著特征，是将他们的村庄和城市与自然环境融为一体，以避免干扰原本动植物的生活。虽然有些人将自己的住所建在树冠高处，但也有人在树冠下的地面建立家园。荒野之民成员隐居在林地家园中避世不出，并非罕见之事。

荒野之民的成员通常表现为：坚韧、忠诚、善于养育、隐居、睿智、充满活力。

社群特性

轻盈步伐： 你的移动天然无声。在试图不被察觉的移动掷骰中具有优势。

附加玩家指引

本章节为在《匕首之心》中扮演残疾角色提供指引。

调整能力与法术

《匕首之心》中的某些能力和法术会指定使用特定的条件和感官，包括视觉、听觉、触觉和移动。像玩家一样，角色可以是视障人士或听障人士，可能存在失能或肢体残疾，或者拥有个体之间存在的任意数量的特殊差异。

正如武器战斗没有固定的风格一样，《匕首之心》中也没有固定的施法风格。没有法术需要特定的语言或动作。例如，对于一个言文巧匠吟游诗人来说，手语与大声说出的话语同样有效。

如果游戏中的说明不适合你角色的能力（例如，一个盲人角色的法术影响“你看见的目标”时），请与你的游戏主持人合作调整该效果的要求。例如，你可以选择对规则或战役进行下列调整之一：

- 利用另一种感官（“一个你听到的目标”）
- 指定机制范围（“在近距离范围”内）
- 添加叙事性的角色细节（玩家使用辅助工具或魔法手段感知目标）
- 通过世界构建来解决（凡人界域对残疾角色友好）

我们致力于让游戏中的每个人都获得乐趣，这意味着你们可以根据需要随意修改《匕首之心》的法术、能力和其他内容。我们欢迎你们根据团队设定的界限和帷幕（参见第 169 页的“第零场和安全工具”部分），调整卡牌基调。例如，一个玩家可能想让自己的德鲁伊角色使用召唤虫群法术，但玩家自己或另一位玩家对昆虫感到不适。在这种情况下，角色可以召唤其他物品，例如花瓣、小鸟，甚至是不会让游戏内玩家感到不适的特定昆虫（例如蝴蝶）。所有玩家，包括游戏主持人，都应该接受为互相迁就而进行的内部修改。

带着尊重与预期扮演残疾角色

作者：Rue Dickey

以尊重的方式描绘与自身不同的生活经历（例如残疾）是拓宽视野的有力途径。具有平等性、存在残疾元素、环境对其友好和具备便利设施是奇幻世界构建中富有意义的一部分。对于有兴趣在桌面上探索这些元素的玩家来说，重要的是要小心避免刻板印象，并向残疾人士本身学习。

残疾身份

如同其他边缘化身份——例如种族、性别和性取向——残疾既是一种客观存在，也是一种身份认同。在扮演残疾角色时，重要的是要记住，残疾是人的一部分，而不是他们可以摘下的面具。不同的个体有不同的残疾经历，例如他们的残疾时长、社会因此如何对待他们，以及相关设施的残障友好程度都在此列。所有这些元素在构建残疾角色、非玩家角色或带有残障便利设施的奇幻世界时都非常重要。

残疾是一个广泛的范畴，其中一些在外观上和文字上都比其他更显眼。在桌游中通常涉及和探索的一些残疾包括肢体残疾、腿脚不便、视力低下、听力受损、神经多样性以及精神疾病。提到残疾人士，最常代表的就是穿戴义肢和行动不便的群体，但同样重要的是要记住，还有无数“隐形”残疾，例如慢性疾病、慢性疼痛、遗传性疾病和自身免疫性疾病。神经多样性——涵盖自闭症、多动症、学习或认知障碍、创伤后应激障碍等——和精神疾病有时也可以被视为隐形残疾。在构建包容的世界时，重要的是要考虑来自各行各业的残疾人士，而不仅仅是那些最易被看到的人群。

奇幻中的辅助移动工具、义肢和无障碍工具

在叙事中扮演和出现残疾角色的关键一点是确保无障碍工具成为设定的一部分。“无障碍工具”是一个广泛的类别，涵盖了所有能对残疾人士提供便利的物品，从眼镜和助听器到假肢、轮椅、拐杖等等。

这些辅助移动工具和无障碍工具可以利用现代技术或历史参考，从现实生活中汲取灵感。数千年来，人们一直在发明新的方法来帮助残疾人士融入世界。但你也应该大胆地让它们变得有趣和奇幻——也许一个由植物和藤蔓长成的假肢，或是使用魔法漂浮的轮椅更符合玩家角色或战役设定。如果你想在机制上实现某种辅助移动工具，请参阅第122页的“战斗轮椅”部分。

讲述残疾故事

在扮演残疾角色，或将残疾角色作为剧情核心元素时，了解你正在讲述的故事类型非常重要。冒险者的残疾是角色本身的核心要素吗？这是角色背景故事的一部分，还是其在冒险中才变成这样的？角色如何看待自己身份的这一部分——会为自己的残疾感到自豪吗？是正在接受中？还是正在寻找新的应对策略？所有这些内容都是有效的探索，并且会为你的角色在整个叙事中的旅程带来不同的影响和方向。有些玩家会希望他们的残疾在机制上有所体现，而另一些玩家则希望更多是叙事上的风味，而没有机制方面的考量。

最重要的是，确保在你构建的世界、创造的角色和讲述的故事中进行协作。乐于调整和改变，并照顾好你自己和你的同伴玩家。如果每个人都能在游戏中有话语权，游戏将更安全、更丰富、更有趣。

扮演盲人或视力受损的角色

作者：Deven Rue

为了方便理解，本节中使用“盲人”一词指代完全失去视力的人，使用“视力受损”一词指代低视力较低、有视力障碍或根据定义属于法定盲人的人。

尽管盲人/视力受损群体中的每个人都有自己的经历和偏好，但此处还是提供一些关于如何带着敬意扮演盲人/视力受损角色的建议。首先，在设计角色背景故事时考虑以下几点：

- 如果你的角色天生就是盲人/视力受损，记住从很小的时候起，盲人/视力受损的孩子就会发展出自己与世界互动的方法。
- 如果你的角色不是天生盲人/视力受损，是什么导致了或正在导致他们失去视力？突然失明可能会带来创伤，产生无助感，直到他们学会适应的方法。
- 如果你的角色视力受损，他们的视力具体情况是怎样的？他们只能看到光影吗？还是远处的东西都是模糊的一团？
- 你的角色想要获得或恢复视力吗？并非所有盲人/视力受损的人都关注能否“治愈”他们的视力，如果他们天生目盲更是如此。他们从未拥有过的东西很难让他们想念，有些人则珍视他们对世界的独特解读。另一方面，那些后天失去视力的人可能会希望恢复视力。
- 你的角色会使用拐杖吗？盲人/视力受损的人使用拐杖不是为了“看”；相反，他们使用拐杖来收集关于他们正在行走的地面（通过声音或拐杖深入地面的程度）、坡度、以及周围物体的信息。
- 你的角色有导盲动物或魔宠吗？盲人/视力受损的人与他们的导盲动物建立了亲密的联系，这些伙伴会提醒他们潜在的危险或障碍，引导他们，并为他们拿来所需的物品。虽然不是天生盲人/视力受损的角色可以通过魔宠的眼睛看世界，但天生盲人的角色可能无法理解魔宠投射到他们脑海中的图像，因为他们没有体验过视觉，也没有非要这样做的原因。

努力让盲人/视力受损的玩家角色和非玩家角色在游戏中拥有与其他角色相同的独立性和功能，并让他们足够普遍，让其他人知道他们不仅存在于你的世界中，而且生活得很好。

在进行角色扮演时，鼓励你给出不仅只涉及外表的描述。盲人/视力受损的人并不会天生具有更强的嗅觉或听觉，但这些感官可以为他们提供环境信息。比如一个区域中的气味、温度、气流等等。描述障碍物、人群和敌人相对于他们当前位置的关系，例如说明某人在角色“前面几步”或引用时钟盘或指南针作为方位描述（角色始终站在中间）。

最重要的是，不要害怕扮演盲人/视力受损的角色，向这些角色扮演的机会、经历和视角敞开心扉。

扮演失聪角色

作者：Rogan Shannon

失聪人群的范围很广，从轻度到重度失聪不等。有些人只有一只耳朵失聪，但另一只耳朵听力和说话都正常，而另一些人则完全失聪，生活在一个完全视觉化的世界中——或者是介于两者之间的许多可能组合之一。当你扮演一个失聪角色时，可以考虑影响角色成长、生活的诸多因素。下列问题是一个很好的起点：

- 其是天生失聪，还是后来因疾病或受伤而失聪？
- 其选择如何与朋友、爱人以及整个世界交流？
- 成长过程中，其学会了言语吗？又或是学会了使用手语？亦或两者结合。
- 如果其不说主流语言，会如何交流？使用纸笔交流吗？还是拥有魔法或其他方式的辅助？
- 其是独来独往，只在必要时与人互动，还是属于一个失聪人群组成的社群？

作为对失聪角色的辅助，游戏主持人和玩家可以使用其他感官来描绘场景。例如，角色可能会感受到巨龙深沉咆哮的轰鸣声或火焰法术的强烈热量，而不是听到咆哮声或火焰的爆炸声。当空气中噼啪作响充满电时，角色可能会感到口中有金属味，手臂上的汗毛竖起。角色可能闻到腐烂的刺鼻气味，而不是听到不死生物的呻吟声。

在进行角色扮演时，请注意如何描绘角色选择的交流方式。要么像往常一样说话，要么有意识地选择如何表达。

最重要的是，失聪的人也是人。像扮演任何其他角色一样扮演这样的角色，同时额外考虑到由于交流需求，此类角色会以不同方式在世界上行动。如果可能的话，无需迟疑，向失聪人士寻求想法和反馈。

第二章：进行冒险

在本章中，我们将介绍玩家进行冒险所需的内容。包括核心游戏机制、战斗规则、角色升级、武器装备，以及一些可选规则。

游戏流程

在一场《匕首之心》游戏中，游戏主持人设定好虚构情景后，由你和其他玩家依次描述你们角色的行动，在彼此想法的基础上共同构思并讲述一个精彩的故事。游戏机制能帮助推动这种对话，为讨论提供机制，并在出现即将发生的多种令人兴奋的可能性时提供一种解决方法。

桌边的每个人都应该提出问题，并将答案融入游戏。作为玩家，你经常会问出一些关于场景的澄清性问题："门外有守卫吗？"或是"对方拿着什么武器？"亦或是"我能安全跳过裂缝吗？"游戏主持人可能会直接回答："门外有四名守卫"或是"对方手持长剑"。

主持人也可能会要求你掷骰子来决定答案："这里下着雨，天空也漆黑一片，让我们看看你跳过裂缝的能力如何。进行一次敏捷掷骰，难度11。"

相应地，游戏主持人也会向你提问，并根据你的回答创作故事情节："*你是如何做到如此小心翼翼地潜行绕过这栋楼的？*"或是"*你搭建的营地是什么样子的？*"亦或是"*你找到了安全攀上墙壁的方法——是什么让这次攀登比你预想的更轻松？*"这样一来一回创造了一种合作性的对话，使每个人都可以为故事情节做出有意义的贡献。

熟悉角色扮演游戏的玩家可能觉得这种游戏流程十分自然，但如果你是一个新手，可能就需要更详细的指引。在接下来的章节中，我们将更详细地介绍这种驱动着游戏不断进行的核心循环。

第一步：游戏主持人叙述细节

游戏主持人描绘场景，讲述周围环境、危险、非玩家角色，以及任何能让角色立刻注意到的元素。

第二步：玩家和游戏主持人提出问题

玩家通过提问来更深入地探索场景，收集信息以帮助自己决定角色行动。在适当的时候，游戏主持人可以让玩家自由地描述场景中的元素，从而让玩家也能从叙事层面留下对游戏世界的影响。

第三步：玩家和游戏主持人回答问题

那些玩家角色可以轻松获取的信息，游戏主持人会直接告诉玩家，从而回答玩家的提问。同样地，玩家也需要回答游戏主持人提出的任意问题。若玩家想获得超出常规范围的线索，游戏主持人会告知玩家需要如何掷骰或采取哪些行动才能获得更多信息。

第四步：选择并结算行动

当游戏主持人描述场景并提供信息时，会引导玩家发现行动契机——需要解决的问题、需要克服的障碍、需要调查的谜团等等。当玩家把握这些契机进行行动时，游戏主持人也会帮助引导角色的行动，并根据行动结果共同推动剧情发展。如果玩家没有立即采取行动，游戏主持人会继续提供更多细节、冲突或后果，直到玩家行动起来。

第五步：循环往复

由于场景变换，这一流程将从头开始循环往复。

互动示例

一名贵族刚刚在镇中心繁忙的市场广场上抓住了诺兰所扮演的角色拉维尔——当时他正试图从对方的包里偷取一封重要信件。诺兰向游戏主持人斯特拉问道："*你刚才说这个贵族带了多少守卫？*"

"*两名贴身守卫，而且你怀疑人群中还有两名便衣守卫。*"

"*太好了。我旁边有条小巷对吧？我想在被抓住之前退到隐蔽处，找个地方爬上屋顶。*"

"*没问题，*"斯特拉说。根据当下的情境，她判定诺兰不需要为拉维尔掷骰即可完成动作。"*你身手敏捷，而且幸运的是发现你的是贵族本人而非守卫——所以拉维尔无需掷骰就能爬上屋顶。不过守卫会追击，等你上到屋顶后，他们会举起弩开始射击。*"

诺兰追问："*建筑物间距有多远？我能跳到隔壁屋顶吗？*"

"*间距不算太远，*"斯特拉回答，"肯定不比你从小生活的贫民窟里那些巷子宽多少。但要逃到其他屋顶你需要进行敏捷掷骰。不过当心——要是失手了，从这么高摔下去可要受重伤。"拉维尔拥有+2敏捷加值，诺兰再**花费1希望点**来使用拉维尔的"恶贯满盈"经历，使这次跳跃检定获得+2经历加值。

"*我知道这很危险，但这种距离的跳跃我早有经验。*"诺兰取出了4枚角色指示物，代表他的敏捷加值和经历加值，随后掷出二元骰：希望骰掷出9点，恐惧骰掷出4点。将两个数值相加得到13点，再加上4枚加值指示物总计17点。由于希望骰高于恐惧骰，诺兰向游戏主持人宣告掷骰结果："我掷出希望17！"

斯特拉点头认可。17点的总值超过她设定的15点难度，这意味着行动成功，而以希望结果达成的成功意味着此次行动不会引发负面后果。"*这足够甩掉那些守卫了。他们穿着盔甲还想放箭，但连你的衣角都碰不到——更没胆子跳过来摔个半死。等你穿过两个街区时，追兵早没影了。记得为这次检定**获得1希望点**。不过现在你和那个贵族——还有你想偷的信——距离更远了。接下来想怎么做？*"

核心机制

本节解释了《匕首之心》的核心机制及其使用方法。

聚焦

当一个角色成为场景的焦点时，其便处于**聚焦状态**下。即使许多角色同时参与到戏剧性的时刻中，通常也只有一个角色主导着行动——可能是将同伴拽到安全地带的玩家角色，为稀有货物讨价还价的非玩家角色，或是挥舞肮脏武器发动攻击的敌人。随着场景的展开，聚焦状态会自然地在玩家间流转，但游戏的机制也可能决定接下来会聚焦哪里。例如，如果玩家在战斗中使用二元骰掷出了恐惧结果，机制便允许游戏主持人聚焦一个敌人，使其对英雄们采取行动。

你的回合

《匕首之心》的回合不遵循传统、僵化的模式；你没有固定的动作次数，也没有行动结束后，必须将游戏主导权转移给其他玩家的要求。玩家应该遵循剧情的自然流动来决定接下来发生什么，转而聚焦当下最适合的角色。然而，所有玩家都需要留意哪一个角色近期已被聚焦过，并主动为每位成员都创造行动的机会。

可选工具：聚焦追踪器

如果你的团队偏好战术策略导向的游戏风格或有明确回合制的玩法，你可以通过限制每名玩家角色可用的动作次数来实现。我们建议初始设置为每名角色可执行三次动作，但你可以根据团队的偏好来增加或减少次数。

如果你使用这一系统，在战斗开始时，每位玩家需要在自己的角色卡上放置代表行动次数的动作指示物，表示其可以执行的动作次数。玩家随后照常行动，每当其在聚焦中进行一次动作掷骰或执行一次重要动作时，就从角色卡上移除 1 个指示物。玩家之间应协作进行游戏，轮流采取行动，共同讲述故事。即使你持有多个动作指示物，也请在连续进行多个动作前，看看是否有其他玩家想要先动作。

一旦所有玩家都用完他们的动作指示物，所有人将角色卡上的指示物恢复到原来的数量，然后继续游戏。

做出行动

当你决定在剧情中采取某个行动并获得聚焦时，你的角色会进行一次你向团队描述的**行动**。行动是角色为推进故事而采取的动作，例如与其他角色交谈、与环境互动、使用职业特性或法术，或者角色在场景中可以做的任何其他事情。

一些低风险的行动会自动成功——比如打开一扇未上锁的门，这易如反掌。但是，英勇的、高风险的行动通常需要进行掷骰来确定结果——比如破开一扇被封锁的门就困难重重。当你进行行动但结果并不能保证成功时，故事将暂停，而你则进行一次动作掷骰以决定事态发展。

战斗中的行动

《匕首之心》是一款由游戏主持人和玩家共同参与的协作对话叙事游戏，因此它的战斗系统既没有先攻顺序、没有回合，也没有聚焦状态下的固定行动次数限制。每场交锋都以即时叙事方式展开，就像非战斗场景一样。这种自由形态的战斗赋予玩家充分协作的空间，能随时响应场景中的叙事变化，始终遵循故事逻辑。当角色未被机制强制卷入战斗时，玩家更容易选择暴力之外的解决方式——比如让角色逃离敌手，或与敌人达成临时休战。

游戏主持人行动与敌人动作

玩家角色并非唯一能进行行动的单位——游戏主持人可以进行**游戏主持人行动** (见第 149 页的“进行行动”部分)。游戏主持人行动几乎能在任何时刻触发，但最常见的是当玩家角色掷出恐惧结果或动作掷骰失败时。通常，游戏主持人行动会加剧危机，让场景变得既惊险又刺激：可能从森林中冒出新的威胁，或是突发塌方将玩家角色分隔，又或是其他能让局势急转直下的行动。当游戏主持人结束自己轮次后，游戏将再度交由玩家主导。这种交替推进的叙事方式，使得故事在主持人与玩家的互动中自然展开。

多数游戏主持人行动不需要花费任何资源，但游戏主持人可以花费恐惧点来执行额外的或更强力的行动，例如使用敌人或环境的恐惧行动 (见第 154 页的“恐惧”部分)。

提示：当游戏主持人正聚焦时，玩家角色不能使用需要花费资源或进行掷骰的特性，除非有行动明确允许玩家这样做，例如反应掷骰或打断攻击或伤害掷骰的特性。

二元骰

《匕首之心》的核心骰子是一对称为二元骰的 d12 骰子。选择两个不同颜色（或者如果你喜欢，不同尺寸或图案）的 d12 骰子——一个代表希望，另一个代表恐惧。这对二元骰应该一眼就能轻松区分。每当你进行动作掷骰时，都将使用它们。

***示例：** 奎恩端详着自己的骰子，决定用蓝色 d12 代表希望，红色 d12 代表恐惧。*

阿莉亚看着她的骰子，选择黄色 d12 代表希望，紫色 d12 代表恐惧。

诺兰原本考虑用红字黑底的d12当恐惧骰，白字黑底的d12当希望骰，但最终决定改用橙色 d12 作为他的希望骰，这样更容易识别。

二元骰代表着世界在整个故事中如何阻碍或引导角色前进。无论你在动作掷骰中成功还是失败，希望与恐惧的二元性都会影响场景的发展。

掷出希望与恐惧

你的二元骰中，一个是你**希望骰**，另一个是**恐惧骰**。

希望：当你掷出二元骰，且希望骰的点数高于恐惧骰时，称作**掷出希望结果**。当动作掷骰出现这种结果时，即使你失败了，你也可以**获得 1 希望点**并标记在角色卡上。你还能够通过法术、能力或游戏中发生的其他事件获得希望点。

恐惧：当你掷出二元骰，且恐惧骰的点数高于希望骰时，称作**掷出恐惧结果**。当动作掷骰出现这种结果时，即使你成功了，游戏主持人也会**获得 1 恐惧点**，且你所尝试的行动会引发某些后果或复杂情况。

关键成功

当你掷出二元骰且两个骰子点数相同时，称作**关键成功**。关键成功算作骰出希望结果并且这次动作掷骰必定成功，即使你的点数总和低于该次掷骰所需难度。

当你骰出关键成功时，除了**获得 1 希望点**外，你还可以在角色卡上**清除 1 压力点**。

此外，当你攻击掷骰获得关键成功时，会造成额外伤害，如第 98 页“伤害掷骰”部分所述。

提示：有些效果只在骰出希望成功时触发。这意味着骰出恐惧成功时，你并不能通过花费希望点来激活此类效果。只有当你骰出希望结果并且成功时才能触发。此类效果无需主动花费希望点，只要满足掷骰条件即可自动生效。

使用希望点

当你获得希望点并记录在你的角色卡上时，你可以花费它来激活特殊能力，并在使用时将其从角色卡上移除。希望点可以在游戏场次之间保留，但上限为6点，因此建议你积极寻找机会花费它。希望点可以通过以下方式使用：**帮助盟友**，**使用经历**，**发起接力掷骰**，或**激活希望特性**。

帮助盟友

你可以**花费 1 希望点**来帮助正在进行动作掷骰的盟友，前提是你能够提供可行的支持。描述你如何提供帮助，并掷一个 d6 优势骰（参见第 100 页的“优势与劣势”部分）。帮助同一个盟友的玩家可以有多名，只要他们各自**花费 1 希望点**即可。被帮助的盟友也可能从其他来源获得优势——这部分d6 优势骰则由盟友自己掷出。如果盟友从多个来源获得了优势，取所有掷出的优势骰中最高的结果加入到动作掷骰中。

使用经历

你可以**花费 1 希望点**，在一次动作掷骰或反应掷骰中使用你的相关经历，将其调整值加入到结果中。如果多个经历适用于当前掷骰，你可以为每一个你想使用的经历都**花费 1 希望点**来将经历调整值总和加入到结果中。

发起接力掷骰

你可以**花费 3 希望点**，与另一位玩家角色共同发起一次接力掷骰，从而在紧张刺激、具有决定性意义的场景中合力行动。（参见第 97 页的“接力掷骰”部分）。

激活希望特性

希望特性是任何允许（或要求）你花费希望点来激活其能力的效果。如果规则文本指示你“花费希望点”，则必须花费指定数量的希望点，否则无法触发该希望特性。

当你使用希望特性时，如果你在动作掷骰中掷出希望结果，本次掷骰获得的希望点可立即用于激活希望特性（若希望特性消耗多个希望点，可代替其中一点）。如果你没有掷出希望结果，则需要花费之前积累的希望点来激活效果。

每个职业都有一个独特的希望特性，例如守护者的“前线铁壁”或法师的“死期未至”，这些特性突出了他们的职业原始特质，也彰显出了他们的独特力量。你可以**花费 3 希望点**来激活这些强大的能力。如果你发现自己的希望点达到上限，别忘了使用希望特性，它可以帮助你占据上风——但切记也要留出希望点来帮助盟友或者使用经历。鉴于你会频繁获得希望点，别忘了多多使用。

使用恐惧点

作为一名玩家，掷出恐惧结果并不意味着你的动作掷骰失败，而是会面临某种复杂情况或后果。例如，你的角色只得到其需要的部分信息，遭受了攻击目标的反击，或意外触发了新的危险。但如果你在掷出恐惧结果的动作掷骰中失败，这些负面后果则会雪上加霜。

当你掷出恐惧结果时，无需将其记录在你的角色卡上。相反，游戏主持人**获得 1 恐惧点**，并采取行动来反映你的恐惧掷骰引发的连锁反应。游戏主持人可以花费恐惧点来产生各种效果，例如聚焦某个敌人或执行恐惧行动（参见第 154 页的“花费恐惧点”部分）。

闪避值

你的**闪避值**代表你的角色躲避敌人攻击及其他不利效果的能力。该数值将作为任何生物对抗你进行掷骰时的难度。基础闪避值由你的职业决定，但可以通过领域卡、装备、状态等途径调整。

你可以自行描述自己角色的闪避值以什么方式呈现，就像描述角色行动那样赋予它个性与风格。这是一个展现创意、丰富叙述、深化角色形象的好机会。当敌人攻击未命中或其他效果未能奏效时，你的角色可能是凭借灵巧的躲避动作或精准的步伐避开攻击，也可能是通过恰到好处的招架来打断对方攻势。又或者，角色拥有某种魔法护盾或附魔物品来抵御伤害。

虽然这些描述虽能丰富角色塑造与团队叙事，但它们不会改变正常的闪避规则或给你特殊加值。例如，你可以描述你的角色如何使用强大的魔法爆发来偏转一支射来的箭矢，但这并不意味着你可以将箭矢反射回攻击者并对其造成伤害。

生命点与伤害阈值

生命点 代表你的角色在冒险中承受的物理伤害与身体创伤。可用生命点由你的职业决定。当角色受到伤害时——通常是当敌人对抗你的闪避值进行攻击掷骰成功时——你会标记 1-3 生命点，代表角色遭受的伤害。

你标记的生命点数量由你的**伤害阈值**决定。你角色卡“伤害与生命”部分（以及本页右上角）的阈值条显示三种伤害等级：轻度伤害、重度伤害、严重伤害。

你最终的伤害阈值等于护甲的基础伤害阈值加上角色的等级再加上其他调整值。例如，一个穿着链甲（阈值为 7/15）的 1 级守护者会用以下阈值开始游戏。（参见第 114 页的“使用护甲”部分了解更多细节。）

标记生命点

当游戏主持人告知你受到伤害时，将总伤害点数与你的伤害阈值进行比较，并根据阈值标记相应数量的生命点：

- **严重伤害：** 总伤害等于或高于你的严重伤害阈值；你**标记 3 生命点**。
- **重度伤害：** 总伤害等于或高于你的重度伤害阈值，但低于严重伤害阈值；你**标记 2 生命点**。
- **轻度伤害：** 总伤害低于你的重度伤害阈值；你**标记 1 生命点**。

如果你将受到的伤害减至 0 或更少（一般通过使用子职业或领域卡实现），你无需标记任何生命点。当你标记完最后一点生命点时，你就必须进行一次死亡行动（参见第 106 页的“死亡”部分）。

***示例：** 如前例所述，如果一个守护者受到的伤害为 16 或更高，则为严重伤害，需要**标记 3 生命点**。如果伤害为 8 或更高（但低于 16），则为重度伤害，需要**标记 2 生命点**。如果伤害低于他的重度伤害阈值 8，则为轻度伤害，需要**标记 1 生命点**。*

恢复生命点

每当你进行一次休整行动时（参见第 105 页的“休整”部分），你都有机会恢复一些已标记的生命点。

此外，当角色升级时，你可以选择永久提升生命点上限，使角色能承受更多攻击。

可选规则：巨额伤害

为了让游戏过程更为险象环生，你可以引入巨额伤害阈值规则：如果你受到的伤害大于等于严重伤害阈值的两倍，你将**标记 4 生命点**。

***示例：** 如前例所述，如果守护者受到 32 点或更高的伤害，则会受到巨额伤害并**标记 4 生命点**。*

压力点

压力点代表角色在冒险中承受的精神与肉体负荷。有些特性，例如你的法术或能力，可能需要你**标记压力点**才能使用。此外，游戏主持人可能会给你一个机会，让你通过**标记 1 压力点**来换取当前行动的成功。当你标记压力点时，考虑一下你的角色主动承受的代价：当角色在生死谈判中另辟蹊径时，是否焦虑剧增？为拯救无辜而重返险境目睹莫名恐怖时，是否知晓代价？为重创敌人给予致命一击时，是否愿受轻伤？

标记压力

当某个效果要求你**标记 1 压力点**时，请在你的角色卡的压力槽上进行标记。当你标记完最后 1 压力点时，你会处于**脆弱**状态（参见第102页的“状态”部分），直到你清除了至少 1 压力点。

如果你被要求标记 1 点或更多压力点，但你的压力槽已满时，则必须改为**标记 1 生命点**。例如，如果一个敌人迫使你**标记 3 压力点**，但你的压力槽已满，则改为**标记 1 生命点**。如果一个敌人迫使你**标记 2 压力点**，而你还剩下一个的压力槽未被标记，你会**标记 1 压力点**和 **1 生命点**。

与生命点一样，当你进行休整行动时（参见第 105 页的“休整”部分），你将机会清除一些已标记的压力点。此外，随着你的角色升级，你可以选择永久性地增加其可以承受的压力上限。

来自敌人的压力

有些敌人动作会迫使你标记压力点。这些行动代表了敌人打击你士气、让你精疲力竭或此类使你身心俱疲的能力。

复杂状况下的压力

你的游戏主持人可以要求你标记压力点，以体现某个行动导致的后果或引起的复杂状况，尤其是在掷骰结果不如预期时。例如，进行一次艰难的对话、与一位强大的对手交锋，或者做出一次令人难以置信的英勇行为时，你都可能需要标记压力。游戏主持人也同样可能允许你标记压力来规避另一些复杂状况。

行动带来的压力点

某些行动要求你标记压力点。除非有明确说明，否则你不能在同一特性上多次标记压力点来增加或重复其效果（参见第 107 页的“花费资源”部分）。

如果你没有压力槽可标记，则不能使用需要标记压力点的行动。

动作掷骰

在故事场景中，游戏主持人和玩家会轮流描述事件发展。当你想要进行一项结果未知的行动，并且其成功与否对故事发展至关重要时，游戏主持人会要求你进行一次动作掷骰来确定结果。然而，如果一个动作要么很容易完成且不会造成复杂状况，要么根本不可能完成，那就没有必要掷骰——你已经知道结果了！

当游戏主持人（或你的法术、攻击或能力）要求你进行动作掷骰时，你需要掷出你的二元骰。每次动作掷骰都遵循以下四个基本步骤：

第一步：选择一个角色属性。

游戏主持人会告诉你哪个角色属性最适用于这次掷骰，并根据场景细节设定掷骰的难度（可以公开或保密，由游戏主持人决定）。

第二步：添加额外骰子和调整值。

你决定是否运用经历或其他调整值，并根据需要拿取角色指示物、优势或劣势骰以及其他需要的骰子。

第三步：掷骰。

你掷出你的二元骰和任何额外骰子，然后将掷骰结果和指示物个数相加。告诉游戏主持人总点数以及哪个二元骰的点数更高（“*我掷出了15点，恐惧！*”）。

第四步：结算情况。

你和游戏主持人共同结算你的动作结果。

第一步：选择一个角色属性

有些行动需要特定的角色属性。在更灵活的情况下，根据场景设定和你对行动方式的描述，游戏主持人可能会直接指定使用哪个属性。有时游戏主持人可能会询问你更多信息来协助判断："你想说服卫兵放行，具体打算怎么沟通？是威吓还是欺诈？"

当多个属性都适用时，游戏主持人可能会让你自己选择最符合你的意图的属性，或根据当下情境直接裁定："当你告诉他你有紧急信息需要面见国王时，我需要你进行一次掷骰来判断他是否相信你的谎言。我认为'风度'可能是最适用的，你觉得呢？"

除非你的行动明确要求特定属性，否则你可以自由建议一个属性并描述为什么它适用于你正在做的事情。然而，游戏主持人始终拥有最终裁定权，来决定哪个属性适用。

掷骰难度

当你进行动作掷骰时，需要对抗动作的**难度**，即你掷骰的结果加上调整值后，需要等于或高于该数值才能算作成功。难度有三种确定方法：

- 游戏主持人根据当前情境以及行动是否有效来设定掷骰的难度。
- 有些特性会在掷骰后方的括号中提供固定难度，例如敏捷掷骰 (13) 或施法掷骰 (10)。
- 如果你使用动作掷骰对抗一个敌人，其难度可在敌人的数据块中查阅。

游戏主持人可以选择是否公开动作难度。即使游戏主持人不告诉你难度，也应该清楚说明你行动的任何潜在后果（除非这些后果是你的角色无法合理知道的）。例如，"你正在与这个守卫近身战斗，所以你可能会被反击，"或者"如果你这次跳跃失败，你可能无法抵达对面。"

第二步：添加额外骰子和调整值

一旦你确定了适用的角色属性，接下来就该找出这次掷骰是否有其他骰子或调整值适用，例如下列这些：

二元骰： 你在每次动作掷骰时，都掷出你的希望骰和恐惧骰。

优势骰或劣势骰： 如果你在掷骰时具有优势或劣势（参见第 100 页的"优势和劣势"部分），放置一枚 d6 作为优劣势骰。如果你是劣势掷骰，请使用不同颜色的劣势骰作为区分，以便最终从总值中减去。

特性： 有些特性允许你在掷骰中添加额外的骰子（或允许另一个角色给你一个骰子）。例如，吟游诗人可以给你一个鼓舞骰，你可以将其添加到任意动作、反应或伤害掷骰中。你可以将这些骰子单独放置。

其他骰子： 有时，其他效果（比如一个角色帮助你进行动作）也会给你额外的骰子。

然后计算适用于你动作掷骰的**调整值**，并拿出相应数量的指示物来帮助你记录。调整值可能源于下列内容：

所选属性： 加上或减去这次掷骰选择的属性值。

经历： 如果你认为自己有适用于当前情况的经历（或多个），描述你的经历如何提高了你的成功几率，然后在每项经历**花费 1 希望点**，将其调整值添加到你的掷骰中。游戏主持人可能会要求你提供更多信息来证明该经历的合理性，但你（在合理范围内）对你的经历是否适用拥有最终决定权。

职业特性、子职业卡和领域卡：有时，职业特性、子职业卡和领域卡会为你的掷骰添加调整值，所以请留意你的角色卡和卡牌。

其他加值或惩罚： 添加或减去来自你的装备、物品或其他内容的加成或惩罚。

提示：如果你在每次掷骰时都使用相同的经历，游戏主持人很可能会要求你缩小该经历的范围或完全更改该经历。经历是为了反映你的角色在某件重要事情上的专精，而不是为你的所有行动提供加成。

计算角色指示物

一旦你声明了你要应用于动作掷骰的调整值，就拿出相应数量的角色指示物。

指示物不是骰子，而是用来帮助你计算总结果的工具。在你掷骰之前，计算所有调整值的总和，然后拿出相应数量的指示物。例如，如果你的敏捷有 -1 调整值，并且你使用一项经历带来了 +2 调整值，那么你的掷骰总调整值是 +1，所以拿出 1 个指示物作为表示。

提示：有时，你在掷骰上的总调整值可能是负数。在这种情况下，你仍然可以使用指示物，但它们将表示你需要从结果中减去的数字，而不是加上的数字。如果你愿意，你可以使用不同颜色的指示物来表示不同方向的调整值。

第三步：掷骰

搞定第二步，收集好你的骰子和指示物后，同时掷出所有骰子。将掷出的结果相加（如有必要，减去你的劣势骰）。然后，将每个指示物计为 1，加减你的指示物数量，得到最终结果。

告诉游戏主持人你的掷骰总和以及哪个二元骰点数更高（“我掷出了 12 点，希望结果！”）。

使掷骰获得加值

某些特性会使你（或另一位玩家）的动作掷骰、伤害掷骰或反应掷骰获得加值。除非另有说明，所有加值都必须在掷骰之前声明。例如，如果一位吟游诗人给予你一个鼓舞骰，你必须选择在掷骰之前使用它，而不是在看到掷骰结果之后。

第四步：结算结果

如果你加上所有调整值后的掷骰总值等于或大于难度，则该动作视为**成功**——你如愿以偿完成目标。如果总结果小于难度，则该动作视为**失败**——事与愿违你没能完成目标。但有一个例外！正如前面“二元骰”部分所述，如果你的二元骰掷出了相同的点数，即使你的总数小于难度，也会被视为**关键成功**。

根据你掷骰的结果，游戏主持人可以使用下列指引来决定如何推进当前叙事：

在关键成功时...

你如愿以偿完成目标，同时还有些意外收获。你**获得 1 希望点**并**清除 1 压力点**。如果这是攻击掷骰中的关键成功，你还会造成额外伤害（参见第 98 页的“计算伤害”部分）。

在希望成功时...

你如愿以偿完成目标，并且**获得 1 希望点**。

在恐惧成功时...

你如愿以偿完成目标，但是这伴随着一定的代价或后果。游戏主持人**获得 1 恐惧点**，

在希望失败时...

事与愿违。你没能完成目标，而且还会有其他后果发生，但你可以**获得 1 希望点**。

在恐惧失败时...

事情变得非常糟糕。你没能完成目标，且因此会带来严重的后果或复杂情况。游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

在你宣布掷骰结果后，游戏主持人会依照掷骰结果描述接下来发生的事情。"*采取行动*" 部分（第 149 页） 提供了有关处理动作掷骰和采取行动的游戏主持人指引。

动作掷骰示例

阿莉亚所扮演的战士斑斑正在尝试奔跑越过一条狭窄的城垛，想去阻止一个正在向她的队伍倾泻火焰法术的法师。游戏主持人斯特拉告诉阿莉亚，

她需要进行一次难度为15的敏捷掷骰。斑斑的敏捷值为+2，所以阿莉亚掷出二元骰，将两枚骰子结果相加，然后再加上 2 个指示物标记（代表她来自敏捷的+2 加值），就得到了她的总掷骰点数。

以下是她掷骰可能出现的五种结果示例：

恐惧失败

阿莉亚的希望骰掷出3，恐惧骰掷出6，然后加上她的+2敏捷加值，结果为恐惧 11。11 低于掷骰的难度。斯特拉**获得 1 恐惧点**，并且由于在玩家失败时轮到游戏主持人行动，她描述法师对斑斑进行了一次攻击掷骰作为对斑斑突袭的反应。法师成功命中了斑斑，用一道魔法火焰将她从城垛上击落并造成伤害。斑斑摔到地面上，如果她打算再次正面挑战法师，就必须想办法爬回去。

希望失败

阿莉亚的希望骰掷出6，恐惧骰掷出3，然后加上她的+2敏捷加值，结果为希望11。总值11不足以让她安全穿过城墙，因此在失败时，斯特拉采取行动，描述法师看到斑斑跑过来并对她进行了一次攻击，而这次攻击成功命中。法师发出的冲击波让斑斑失衡，使得她不得不牢牢抓住城墙的边沿防止坠落而无力做出其他举措，现在斑斑变得岌岌可危。斑斑**获得 1 希望点**，但她的朋友们仍然处于法师的火力范围之中，甚至可能需要反过来帮助她脱离险境。

恐惧成功

阿莉亚的希望骰掷出5，恐惧骰掷出9，然后加上她的+2敏捷加值，结果为恐惧16，所以阿莉亚的这一行为成功了。斯特拉**获得 1 恐惧点**，然后让阿莉亚描述她如何冲过城垛，并躲避法师的冲击波攻击。在阿莉亚完成描述后，斯特拉开始叙述，说到斑斑穿过城垛后直面法师，阻止他攻击队伍的其他人。但作为掷出恐惧结果的后果——法师发动了魔法，摧毁了斑斑身后的城垛，让她被困住而无法退回安全地带。不过至少法师没有再攻击她的朋友们，不是吗？

希望成功

阿莉亚的希望骰掷出10，恐惧骰掷出6，然后加上她的+2敏捷加值，结果为希望18。而这是一个希望成功的掷骰结果，她立即**获得 1 希望点**，然后斯特拉让她描述斑斑穿过城垛并打断法师对队伍攻击的情景。由于阿莉亚掷出了希望结果的成功，斯特拉询问玩家们接下来想做什么。

关键成功

阿莉亚的希望骰掷出8，恐惧骰掷出8，这是一个关键成功！斑斑立即**获得 1 希望点**并**清除 1 压力点**。斯特拉为阿莉亚提供了两个额外增益供其选择，她可以对法师造成伤害，或者在下次对抗法师的掷骰中获得优势。阿莉亚描述了斑斑如何冲过城墙并狠狠地击中法师，她不仅阻止了法师对队伍的攻击，还用武器对法师造成了伤害。由于关键成功被视为希望结果的掷骰，斯特拉询问玩家们接下来想做什么。

掷骰叙事

在《匕首之心》中，每次你掷出骰子时，场景都会以某种方式随之变化。不存在"无事发生"的掷骰结果，因为游戏叙事总会根据角色行动的成败而不断演变。失败并不单纯意味着在这件事上你未能如愿，尤其在可能导致叙事停滞时。只有当玩家的每个行动都催生出动态结果，并以此推动情境发展时，游戏才会更有趣。

例如，如果你在开锁的掷骰中失败了，这不仅仅代表门没有被撬开。在希望失败中，这可能意味着你能听到身后走廊里传来的脚步声——那些你之前摆脱的敌人正在靠近，迫使你必须躲藏起来，或是另寻出路；在恐惧失败中，这扇门可能附有防盗魔法，且它的奥术警报被触发了；又或者，在恐惧成功中，你可能成功地打开门，却被门内的敌人发现了。正是这些未知的后果让游戏充满趣味性，并推动你们共同的冒险前进。

每个游戏主持人或玩家对这种逐次掷骰带来的即兴创作有着不同的喜好和适应程度。有些团队可能更喜欢在一个很大程度上有定数的世界——例如，游戏主持人可能事先决定有两名卫兵在巡逻，而你掷骰只是为了确认，你是否会无意中撞上他们俩；又是否有一个卫兵转过拐角被你打了一个措手不及；又或者你是否能悄无声息地避开这两个卫兵。在另一些团队中，游戏主持人可能根本没有决定是否有卫兵——但在你掷出恐惧失败后，才临时将两名卫兵编入故事中。这两种方法都可以，并且你在每场游戏中可能会混合使用这两种方法！

特殊动作掷骰

多数动作掷骰使用上一节中的规则。然而，某些情况下需要进行特殊类型的动作掷骰，这些将在以下部分详细介绍。

属性掷骰

属性掷骰是一种需要使用角色特定属性的动作掷骰。这些掷骰经常出现在领域卡上，标注有类似“风度掷骰”或“敏捷掷骰 (12)”的字样。如果在属性后面有括号内的数字，那就代表着只有掷骰结果大于等于对应的难度你才能成功。如果没有数字，则难度由游戏主持人根据情况设定。你可以将你的经历和其他加值添加到属性掷骰中。

如果某个特性影响使用特定属性的掷骰（例如敏捷掷骰），那么它也会影响任何使用该属性的其它掷骰（例如使用敏捷的施法掷骰或攻击掷骰）。例如，猫族的种族特性“猫科本能”，允许猫族重掷敏捷掷骰，其既可以用于穿越危险地形的敏捷掷骰，也可以用于使用敏捷属性的武器进行的攻击掷骰。

攻击掷骰

当你为伤害敌人进行动作掷骰时，这就是一次攻击掷骰。你可以查看用于攻击的武器或法术来确定使用哪个属性来进行掷骰。我们将在下一节详细讨论施法掷骰，但对于标准的物理或魔法武器攻击，使用武器所需的角色属性（参见第 112 页的“装备”部分），以及任何适用的经历或其他调整值，并像处理普通动作掷骰一样处理攻击掷骰。

如果攻击成功，则进行一次伤害掷骰以确定目标需要承受多少伤害。

默认情况下，每次攻击掷骰的目标只能指定一个敌人。如果一个法术或能力允许你同时指定多个敌人为攻击目标，只掷骰一次并将该结果应用于该次攻击可以命中的所有敌人，除非另有说明。对于攻击掷骰指定的所有目标，攻击掷骰结果大于等于其对应难度的均算为此次攻击成功。

无武装攻击掷骰

当你所扮演的角色不使用武器进行攻击，例如拳击或踢击时，你可以进行一次基于力量或敏捷的攻击掷骰（尽管游戏主持人可能会根据你描述的攻击方式允许你使用其他属性）。成功时，使用你的熟练值造成 d4 点物理伤害。

施法掷骰

施法掷骰是一种用于创造显著魔法效果（通常使用领域卡）的动作掷骰。你的角色必须拥有一个能赋予你施法属性的子职业（你可以在子职业的基础卡上找到）才能进行施法掷骰。进行施法掷骰时，你将使用该子职业标注的施法属性。与其他属性掷骰一样，施法掷骰也可以有固定的难度，例如“施法掷骰 (14)”。

如果施法掷骰会对目标造成伤害，它也被视为攻击掷骰。

除非你使用了需要施法掷骰的法术，并且你试图执行的行动在该法术的效能范围内，否则你不能进行施法掷骰。你不能凭空创造角色卡或卡牌上没有的魔法效果。不过，在游戏主持人的裁量下，可能会允许你以非同寻常的方式创造性地使用现有的法术。别忘了，你总是可以根据你扮演的角色来调整你的魔法风格，但这种风格不会让你获得新的机制上的效果。

***示例 1：** 一位术士试图到达高处的悬崖之上，但他没有能让他到达那里的法术或能力。他不能进行一次普通的施法掷骰，让魔法将他抬到空中并飞上悬崖；他需要特定的法术或能力来完成这项任务。*

***示例 2：** 为解释为什么“符文圆环”法术能让自己免受敌人的伤害，一位法师想将该法术描述为从其魔杖中迸发出的魔法火花形成了一匹围绕着自身奔腾的骏马。这类描述相当精彩且应该受到大力鼓励，但如果因为这种叙述而对敌人造成额外伤害，则超出了法术的范围。*

当你施放法术时，文本会告诉你效果何时结束。它可能是暂时的（在这种情况下，游戏主持人可以花费恐惧点来终止该法术效果），可能在下次休息时结束，或者可能有其他的持续时间。如果法术没有注明结束时间，则由你选择何时结束，或者当故事发生变化且使得该法术效果得以自然停止时结束。除非法术另有说明，否则你可以在同一时间内施放并维持多个法术的效果。

团队动作掷骰

当多个角色一起行动时——例如作为团队潜入敌营——队伍需指定一名角色来领导团队动作（通常是该行动适用技能加值最高的角色）。然后，每个玩家描述他们的角色如何协作完成该任务。团队动作的领导者像往常一样进行动作掷骰，而其他玩家则进行反应掷骰，使用他们和游戏主持人认为最合适的属性（参见即将到来的“反应掷骰”部分）。如果他们想在反应掷骰中使用不同的属性，也完全没问题。

领导者的动作掷骰会因每次成功的反应掷骰获得 +1 加值，因每次失败的反应掷骰受到 -1 减值。

提示：如果你想协助单个盟友进行行动，你可以改为使用帮助盟友的规则（参见第 90 页）。

***示例：** 队伍刚刚从一座古老的要塞中找回被盗的护身符，他们正匆忙逃离周围正在不断坍塌的建筑。*

当他们试图逃离时，游戏主持人要求进行团队动作掷骰。队伍推选战士斑斑作为领导者，因为斑斑最有可能记住通往出口的路径。其他角色分别解释他们如何与队伍中的其他人合作逃离：

德鲁伊牧者说自己正跟着斑斑一起跑，充当第二双眼睛以寻找更快逃离的路线。游戏主持人要求其进行本能属性的反应掷骰。结果是19，成功，所以会给斑斑+1 的加值。游戏主持人要求牧者描述其所注意到的捷径，从而实现更快的逃离。

法师茹尼说他想了解是什么魔法导致了建筑坍塌，或许可能逆转现在的情况。游戏主持人要求他进行知识属性的反应掷骰。结果是12，小于难度而失败，所以他给了斑斑-1 的减值。游戏主持人让茹尼描述是什么原因导致他暂时落后于队伍。

游荡者拉维尔说他注意到茹尼看起来快撑不住了，于是他在千钧一发之际转身回去伸出自己的手臂，喊道：‘我来助你！我们不会把你丢下的！’游戏主持人要求他进行风度属性的反应掷骰。结果是16——成功——给了斑斑+1 的加值。游戏主持人要求拉维尔和茹尼描述这次救援是如何成功进行的。

*现在其他人都已完成协作行动，斑斑计算了调整值的总和，在本例中获得了+1 的加值，然后进行敏捷掷骰，希望能躲避碎片并指出危险，最终带领队伍安全脱险。她掷出了恐惧16。游戏主持人**获得1恐惧点**，并说每个角色必须**标记1压力点**——但他们也恰好在千钧一发之际逃出了要塞，古老的石质建筑在他们身后彻底坍塌。*

接力掷骰

每场游戏一次，每个玩家可以**花费 3 希望点**发起其角色与另一个角色之间的接力掷骰。当你这样做时，与另一个角色的玩家合作，描述你们如何以独特而激动人心的方式一起行动。你们都分别进行动作掷骰，但在判定掷骰结果之前，选择其中一个掷骰的结果应用于你们双方。若为希望结果，所有参与的角色**获得 1 希望点**。若为恐惧结果，每有一名参与的角色，游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

接力掷骰在攻击掷骰中尤其强大。当你和你的伙伴在一次接力掷骰攻击成功时，你们分别掷出伤害骰，然后将结果相加作为总伤害值。如果此次攻击的参与者分别造成不同类型的伤害时（物理或魔法），你们可以选择造成伤害的类型。

接力掷骰在任何追踪动作掷骰的倒计时或特性中都算作一次单独的动作掷骰。

*提示：尽管你每场游戏只能启动一次接力掷骰，但你可以参与多次接力掷骰。例如，你可以**花费 3 希望点**与一个盟友启动一次接力掷骰，而同一个盟友稍后也可以**花费 3 希望点**再与你启动一次接力掷骰。*

伤害掷骰

当你对一个敌人的攻击掷骰成功后，接下来你需要进行一次伤害掷骰来确定你的攻击造成了多少伤害，以及你的目标必须标记多少生命点。伤害掷骰由两部分组成：你的熟练值和伤害骰。

熟练值

你的熟练值反映了你使用武器（或法术）的熟练程度。你在 1 级开始时的熟练值为 1，并在战役过程中可以将此值提高到最高 6。你的熟练值决定了你在用武器成功攻击时可以掷多少伤害骰，但其他能力或法术也会使用熟练值。熟练值与武器本身无关，在你装备新武器时也不会改变或重置。

提示：法术或能力的效果可能会让你将熟练值提高至超出最高值 6。

伤害骰

用来进行伤害掷骰的**伤害骰**由你用于攻击的武器、法术或能力决定。如果攻击使用武器，你掷出与你的熟练值相等数量的武器伤害骰。你可以在你角色表的“装备武器”部分找到武器的伤害骰。如果攻击来自领域卡上的法术或职业特性，文本会告诉你应该掷哪些伤害骰。

当一个行动指明“使用你的熟练值造成伤害”，你掷出与你的熟练值相等数量的骰子。当一个行动指明“使用你的施法属性造成伤害”，你掷出与你的施法属性相等数量的骰子。

***示例：** 阿莉亚的角色斑斑有一个能力，使用她的熟练值（2）造成 d8 伤害，则她在造成伤害时掷 2d8。迈尔斯的角色茹尼有一个法术，使用他的施法属性（3）造成 d6 伤害，则他在造成伤害时掷 3d6。*

与动作掷骰一样，如果你想给你的伤害掷骰添加额外加值，你必须在掷骰之前决定。

计算伤害

在掷出你的伤害骰后，将它们的数值相加，然后加上所有调整值来确定结果。游戏主持人根据该伤害来标记生命点。

提示：在《匕首之心》中，伤害和生命点之间存在差异。伤害是你的伤害掷骰结果，包括你的伤害骰和调整值。生命点反映了该伤害对承受伤害的生物影响有多大。一个生物标记的生命点数量取决于诸如其伤害阈值、护甲、抗性和免疫等因素。

无调整值的伤害

有些伤害掷骰会告诉你掷出特定数量和类型的骰子，不带任何调整值。例如，“1d8 物理伤害”。在这种情况下，你只需按指示掷骰，掷骰的结果就是你造成的伤害量。

***示例：** 阿莉亚用她战士的阔剑进行攻击掷骰，得到 15，攻击成功。她的伤害熟练值是 2，她的阔剑的伤害骰是 d8，所以她掷 2d8，得到 3 和 7，总计 10 点伤害。*

带调整值的伤害

有些伤害掷骰带有调整值，例如“2d6+2”或“3d8+5”。在这些情况下，你掷出骰子，将骰子数值相加，然后将调整值加到总和上。这个调整值不受你的熟练值影响。

***示例：** 诺兰用他改良短弓成功攻击，造成 d6+6 伤害。他的熟练值是 3，所以他掷 3d6。结果是 3、5 和 6，总计 14。然后他加上调整值 +6，对目标造成总计 20 点物理伤害。*

关键成功与伤害

如果你的攻击掷骰掷出关键成功，你的攻击会造成额外伤害！伤害首先具有伤害骰可掷出的最高值，然后照常进行一次伤害掷骰，将两者数值相加。

***示例：** 迈尔斯的角色茹尼用他的魔杖攻击一个目标，并在二元骰上掷出两个 7——关键成功。茹尼的熟练值是 2，魔杖造成 d6+1 点魔法伤害，所以 Miles 从 2d6 可掷出的最高数值开始，即总计 12 点伤害。然后，他掷 2d6，结果是 4 和 5，总计 9。最后，他加上 +1 的调整值，总计对目标造成 22 点魔法伤害。*

多重伤害来源

当一个生物在一名角色的行动中受到多次伤害时，伤害总是在应用于敌人的伤害阈值之前累加。例如，如果一个兽人种族的角色在近战范围内对一个目标进行了一次成功的攻击，并决定**花费 1 希望点**来使用他们的“獠牙”特性（这会让他们在伤害掷骰中额外获得 1d6 伤害），则会进行常规的武器伤害掷骰，并在结果中加上一个 d6，然后将总伤害施加给敌人。

如果这名兽人随后决定——在其他玩家同意的情况下——保持聚焦状态，并进行另一次攻击，这将被视为一个单独的行动。当这次攻击结算时，其总伤害将与兽人第一次行动的伤害分开计算。

伤害类型与抗性

有时会有其他因素影响一个生物将会承受的伤害总量。使用以下规则来确定特殊情况是否影响伤害掷骰。

伤害类型

武器、法术和能力可能会造成两类伤害之一：物理伤害或魔法伤害。某些机制会与伤害类型互动，影响伤害的造成或承受方式——例如，某个法术可能会使魔法伤害加倍，某个状态可能会使角色对物理伤害有抗性，或者某个敌人可能完全免疫某种伤害类型。

- **物理伤害** 是通过普通的物理打击造成的，通常不依赖魔法。大多数常规的刀剑与弓箭会造成物理伤害。
- **魔法伤害** 是通过魔法手段造成的。大多数具有伤害性的法术都会造成魔法伤害。

直接伤害

直接伤害是指无法通过护甲槽降低的物理或魔法伤害。例如，如果角色因某个生物的攻击而处于 *中毒* 状态，其在每次行动时承受 1d10 点直接物理伤害，而这种伤害无法通过护甲槽来降低。

抗性与免疫

某些能力、法术、物品及其他效果能赋予抗性（减少伤害）或免疫（不受伤害）。如果文本未指定抗性或免疫适用于物理伤害还是魔法伤害，则该效果对两者都适用。

当一个生物对某种伤害类型具有**抗性**时，会将该类型伤害减半后，再与伤害阈值比较。例如，当你的角色对一个具有物理抗性的生物造成 26 点物理伤害时，该生物仅承受 13 点物理伤害。

如果多个特性赋予相同类型的抗性，它们仅算作一个抗性来源。例如，如果两个不同的法术都使一个角色获得物理伤害抗性，受到的伤害仍然只减半。

当一个生物对某种伤害类型具有**免疫**时，其不会受到任何该类型的伤害。

如果你的角色具有抗性或免疫，以及其他降低伤害的方式（例如**标记护甲槽**），应当优先应用抗性或免疫，然后再使用其他方法进一步降低伤害。如果一次攻击同时造成物理伤害和魔法伤害，你仅当同时对这两种伤害类型都具有抗性或免疫时，才能获得相应的减伤效果。

反应掷骰

有些行动会触发反应掷骰。这种掷骰是对攻击或危险的回应，代表你努力避免或承受其效果。

反应掷骰与动作掷骰类似，但它们不会产生希望、恐惧或额外的游戏主持人行动。此外，其他角色不能在反应掷骰中帮助你——争分夺秒，你必须独自应对！

当你进行反应掷骰时，游戏主持人会告诉你使用哪个属性，然后你就像进行动作掷骰一样使用二元骰进行掷骰。如果你想在反应掷骰中添加加值，则必须在掷骰前决定。需要反应掷骰的效果通常会这样说："目标必须在敏捷反应掷骰（14）中成功，否则承受 3d12 点物理伤害。"在这种情况下，如果目标的反应掷骰结果小于难度 14，就将承受该效果造成的伤害。

示例： *游戏主持人描述了一个法师施放的爆炸性法术正飞向诺兰的游荡者角色拉维尔，然后要求诺兰使用敏捷属性进行反应掷骰。诺兰掷出他的二元骰，加上他的敏捷，得到 19，超过了设定的难度 16。成功了！游戏主持人让诺兰描述拉维尔如何躲避这次攻击。*

如果你在反应掷骰中掷出关键成功，你不会因此清除压力或获得希望，但你可以无视原本在成功时仍会生效的任何附加效果（例如承受伤害或标记压力）。

尽管遵循的规则稍有不同，敌人也会进行反应掷骰。（参见第 161 页的"敌人反应掷骰"部分）。

优势与劣势

某些特性允许你在动作或反应掷骰中获得优势或劣势。

优势代表你能增加成功几率的机遇。当你获得掷骰优势时，你在总结果中加上一个 d6 优势骰。

劣势代表你在尝试某个行动时面临额外的困难、艰辛或挑战。当你获得掷骰劣势时，你在总结果中减去一个 d6 劣势骰。

你的一些能力可能会自动为你提供优势或使敌人承受劣势，但当故事需要时，游戏主持人也可以选择在任何掷骰中给予你优势或劣势。当盟友帮助你掷骰时，优势会有独特的规则，因此请参阅前面第 90 页的"帮助盟友"部分了解更多信息。

优势和劣势在应用于同一掷骰时总是相互抵消，所以你不可能同时掷出优势骰与劣势骰。例如，如果游戏主持人在一次掷骰中给予你劣势，但你从一个领域能力中获得了优势，两者就会相互抵消，这次掷骰将不使用 d6 优势或劣势骰。同理，如果你有两个优势来源和一个劣势来源，其中一个优势骰和劣势骰会相互抵消，因此你将获得优势。

非玩家角色也可以获得掷骰优势（或劣势），当非玩家角色掷骰时，游戏主持人会额外掷一个 d20 并选择最高（或最低）的结果（参见第 160 页的"赋予优势和劣势"部分）。

提示：有些行动或效果要求你因为优势或劣势以外的原因加上或减去一个 d6。如果你因任何原因同时需要掷一个额外的 d6 和减去一个 d6，则两者直接抵消，不进行额外掷骰。

与敌人战斗

《匕首之心》中，由骰子的结果推动的战斗流程可控性极强。玩家会轮流聚焦角色，进行行动，直到有人动作掷骰失败、掷出恐惧结果，或者直到游戏主持人花费恐惧点来打断玩家的轮次。当轮次移交给游戏主持人时，可以采取行动来聚焦一个敌人——如果游戏主持人愿意，也可以花费任意数量的恐惧点来额外聚焦同样数量的敌人。

一个获得聚焦的敌人可以根据剧情需求执行任意动作，但在大多数情况下，但通常会选择下列之一：

- 移动至近距离范围内进行一次普通攻击。
- 移动至近距离范围内使用一个敌人动作。
- 清除一个状态。
- 在战场上冲刺到远距离或极远距离范围内的某处。

状态和范围将在接下来的"状态"和"地图、范围与移动"部分中描述。下面是一个游戏主持人轮次的简要示例，一旦游戏主持人完成操作，轮次控制权会回到玩家角色手中。

示例： 在奎恩用他的德鲁伊牧者掷出一次恐惧结果的攻击掷骰后，轮次转移给游戏主持人。游戏主持人聚焦了一个暂时处于 *脆弱* 状态的敌人，并描述其挣脱了缠绕全身的藤蔓来移除 *脆弱* 状态。此时游戏主持人有 6 个可用恐惧点，于是**花费 1 恐惧点**来聚焦刚刚被牧者用短杖击中的另一个敌人。游戏主持人描述敌人从泥地中拔出战锤，猛击牧者的肋骨。敌人攻击成功，然后掷骰造成伤害，总共造成 9 点物理伤害。这个伤害高于牧者的重度损伤阈值，但奎恩**标记 1 护甲槽**并将伤害降低一个等级至轻度伤害，牧者**标记 1 生命点**。

*游戏主持人又**花费 1 恐惧点**将聚焦转移至另一位敌人，并描述其从战场另一端冲刺至巨钟前，准备敲响钟声以召唤援军。之后，游戏主持人将轮次控制权归还给玩家，问道："你们要怎么办？"*

领域卡

如第 1 章“领域”部分所述，你激活的领域卡会赋予你特殊的能力或法术。除非领域卡另有说明，只要它在你的配置中，你就可以随意使用该领域卡的效果。

配置与宝库

你最多可以同时在你的**配置**中拥有五张激活的领域卡。你的子职业、种族和社群卡牌不计入此限制，并且始终处于激活状态。在较低等级时，你拥有的领域卡数量不足五张，所以无需进行选择。但一旦你拥有六张或更多领域卡，你就需要选择哪些保留在你的配置中，哪些存储在你的宝库中。

配置中的卡牌可以拿在手里，放在角色卡旁边的桌面上，或其他任何顺手的地方。无论哪种方式，只要方便使用即可。配置中的任何卡牌都被视为激活，你可以在游戏中自由使用。

你的**宝库**中则存放着所有激活且当前不在你配置中的领域卡。宝库中的领域卡应放置在既不影响游戏区域，又便于随时取用的位置，以便你在游戏过程中需要时可以将其更换进配置。有些特性要求你永久地将一张领域卡放入你的宝库。当发生这种情况时，该领域卡将从游戏中移除。你无法通过任何方式将此类领域卡移回你的配置，升级时也不能再次选择它。

更换领域卡

当你开始休息时，你可以在配置和宝库之间交更换领域卡。更换领域卡必须在你使用任何的休整行动之前完成。如果你的配置中少于五张领域卡，你可以从宝库中添加领域卡到你的配置，直到你有五张激活的领域卡。

当你未处于休息状态时，你仍然可以将宝库中的领域卡换入你的配置，但这会带来压力！要立即将一张领域卡从你的宝库更换到你的配置，需标记等同于该宝库领域卡回想费用（位于卡牌右上角闪电符号旁边）的压力点，然后将该领域卡替换配置中的另一张领域卡，并将被替换的领域卡放入宝库。如果你当前配置中的领域卡少于五张，你可以支付回想费用，并将宝库中的一张领域卡放入你的配置，而无需与其他领域卡交换。

升级时交换

如果你在升级获得一张新领域卡时配置已满，你可以立即将一张激活中的卡牌移入宝库，并将新卡牌免费添加到你的配置中。

使用限制

有些领域卡有使用次数限制，制约你使用该领域卡的频率（例如，每长休一次）。如果你使用了该卡牌，需要一种方式来记住它暂时不可用。你可以选择将该卡牌从手中取出，面朝下放在桌面上，或将其侧放或倒置，或使用任何其他方法来提醒自己已经使用过它。如果一张卡牌允许使用一定次数，你可以在每次使用时在其上添加一个指示物，以便记录使用的次数。

在卡牌上放置指示物

某个特性可能会要求你在领域卡上放置一定数量的指示物。当你这样做时，将卡牌置于桌面上，取出相应数量的指示物，然后放在卡牌上。这些指示物用于追踪某些效果，但不会影响你掷骰时添加的调整值指示物或其他用途。如果你在一场游戏结束时卡牌上仍然有剩余指示物，并且没有被告知要清除它们，请确保你记录下剩余的数量，以便在下一场游戏开始时重新放回该卡牌上。

提示：有些法术或能力一旦激活就会持续生效。除非另有说明，这并不妨碍你激活另一个法术或能力——你可以同时使用两个（或更多）。

状态

某些特性会对你的角色（或敌人）施加状态。这些效果会为目标带来特定的增益或减益。《匕首之心》中主要有三种基础状态：*隐藏*、*束缚* 和 *脆弱*，详见后续章节说明。有些特性会施加其他独特的状态，其效果在特性文本中有详细说明。除非另有说明，同一状态不能叠加施于同一目标。

隐藏

当你处于所有敌人视线之外，且敌人不知道你的位置时，你获得 *隐藏* 状态。处于 *隐藏* 状态时，所有以你目标的掷骰都具有劣势。一旦敌人移动到可以看到你的位置、你主动进入他们视线或者你进行攻击，你都将脱离 *隐藏* 状态。

*示例：在侦察一座供奉堕落诸神的神庙，并调查几座描绘古战场的大型雕像时，茹尼听到脚步声传来。他声明要躲在雕像后面，等待来者经过。游戏主持人判断这些雕像提供了足够的掩体，因此不用进行掷骰。茹尼现在被视为 *隐藏* 状态。游戏主持人描述两个邪教徒经过茹尼藏身的阴影，边走边交谈的情节，然后询问茹尼接下来要做什么。如果茹尼此时发动攻击，他将在攻击后立刻失去 *隐藏* 状态。*

束缚

当你处于 *束缚* 状态时，你无法移动，直到该状态被解除为止。但你仍然可以在当前位置执行动作。

脆弱

当你处于 *脆弱* 状态时，你在叙事中处于一个不利的位置。这可能意味着你被击倒、挣扎着保持平衡、被打了个措手不及、受到魔法虚弱效果影响，或是任何在当前场景中合情合理的情况。当一个生物处于 *脆弱* 状态时，玩家和游戏主持人应一同合作，叙述这一状态是如何发生的。当你处于 *脆弱* 状态时，所有以你为目标的掷骰都具有优势。

解除状态

当某个效果施加状态时，如果其注明该状态是“暂时的”或只“暂时”生效，则该状态为**临时状态**。你可以进行一次动作掷骰尝试解除临时状态，难度由游戏主持人设定，不过游戏主持人也可能让你通过其他方式解除它，正如以往一样，这次动作掷骰也应当结合叙事进行描述和协商。例如，如果你的角色处于 *脆弱* 状态，你可以描述你如何跃过困住你的火焰，如何挣脱缠绕双腿的藤蔓，或者如何用一个水壶洗掉身上的毒液。

如果一个敌人受到临时状态的影响，游戏主持人可以使用行动来聚焦敌人，展示其如何解除状态。这不需要掷骰，但会消耗敌人的聚焦次数。游戏主持人也可能通过其他说得通的方式解除状态。

特殊状态只有在满足特定条件时才能解除，例如完成特定动作或使用物品。这些状态的解除要求会在状态说明中列出。游戏主持人可以自行决定提供其他方式来解除状态。

结束其他临时效果

有些效果并非状态，但有注明其为**暂时的**效果。这类型效果可以像临时状态一样被解除。如果是你主动发起的效果（例如，通过使用“游侠专注”职业特性），游戏主持人可以通过聚焦敌人并描述敌人如何摆脱来结束该效果。反之，如果游戏主持人发起的效果（例如，敌人制造了一团临时的毒气云），你可以尝试通过进行一次适当的动作掷骰来结束这一临时效果。

倒计时

在某些情况下，游戏主持人或特定机制会使用**倒计时**。倒计时是让玩家们追踪即将发生的事件的一种方式，你可以通过将一个骰子设定到某个值，然后将其数字向下递减，直到达到 0 来实现。倒计时可能在玩家角色每次进行动作掷骰时递减，在每次掷出恐惧结果时递减，在休整时递减，或根据任何其他特定方式（由特定机制设定或由游戏主持人以符合叙事的形式设定）递减。要了解更多关于倒计时的信息，请参阅第 162 页的“倒计时”部分。

地图、距离和移动

你可以使用“心灵剧场”，或是地图和微缩模型的方式来游玩《匕首之心》。以下部分假设你在战斗中使用地图。

地图

你的团队可能偏好使用地图来明确位置、展示环境，或者仅仅因为你们喜欢地图和微缩模型。地图可以很精致也可以很简单，以你的喜好为准。当需要使用区域地图时，所有人都将自己角色的微缩模型放在上面。在构建地图时，请参考下面讨论的距离测量规则作为通用参考标准。

距离

《匕首之心》主要通过**距离**来衡量大多数的远近程度。每种距离都包含一个示例，以说明如何在物理地图上快速估计距离，其中 1 英寸大约代表 5 英尺。然而，这些距离并非旨在游戏过程中进行精确测量。建议的估算方式仅供游戏主持人场景中迅速判断，他们可以根据需要随时调整地图。地图应随剧情调整，而不是剧情为了地图让步。

如果你的团队决定不使用地图，你仍然可以用更抽象的方式使用距离。距离仅仅是“心灵剧场”的一部分，由游戏主持人来大致决定所有事物之间的远近。

近战范围： 你的角色与目标处于触手可及的距离。角色可以触及距离他们几英尺内的目标。请记住，对于特别大的非玩家角色，近战范围可能会更大。

邻近范围： 你的角色与目标非常接近，能够看清他们的细节，几乎可以立刻接触到对方。这大约是 5-10 英尺的距离。在危险状态下，角色可以移动到任何在其邻近范围内的目标身边，作为其动作的一部分。*战斗地图上，任何在游戏卡牌最短边长度（2-3 英寸）范围内的物体通常可以视为在邻近范围内。*

近距离范围： 你的角色与目标足够近，能看清其显著特征，比如相隔一个房间或在相邻的摊位。这大约是 10-30 英尺的距离。在危险状态下，角色可以移动到任何在其近距离范围内的目标身边，作为其动作的一部分。*战斗地图上，任何在标准钢笔或铅笔长度（5-6 英寸）范围内的物体通常可以视为在近距离范围内。*

远距离范围： 你的角色距离目标较远，可以看到轮廓但难辨细节，例如相隔一个小型战场或狭长走廊。这大约是 30-100 英尺的距离。在危险状态下，游戏主持人可能会要求角色进行敏捷掷骰，以便安全地移动到任何在其远距离范围内的目标的身边。*战斗地图上，任何在标准纸张长边长度（11-12 英寸）范围内的物体通常可以视为在远距离范围内。*

极远范围： 你的角色距离非常远，例如在战场的另一端或街道尽头，其可能只能看到人影或物体轮廓，几乎看不到细节。这大约是 100-300 英尺的距离。在危险状态下，游戏主持人可能会要求角色进行敏捷掷骰，以便安全地移动到任何在极远距离范围内的目标的身边。*战斗地图上，任何超出远距离范围，但仍在冲突或场景范围内的物体通常可以视为在极远范围内。*

超出范围： 任何超出角色极远范围的物体都属于超出范围，通常无法成为目标。

提示：当游戏中引用特定距离（例如30 英尺高的墙或50 英尺长的绳子）时，是为了在故事中构建一种尺度感。同样，在描述世界时不必拘泥于这些数值--只有当角色与世界以机制性互动时才需要这样做。

运用距离

当武器、法术、能力、物品或其他效果说明了一个距离时，这代指它的最大距离。除非另有说明，否则该效果也可以在更近的距离上使用。例如，武器短杖的距离是近距离范围，因此它可以用于对抗近距离范围、邻近范围或近战范围内的目标。

距离总是从效果的来源（通常是攻击者或施法者）测量，除非特性另有说明。这意味着在指定距离内你角色的任何方向上的目标都可以被击中。有些效果指定了其距离内的特定区域，例如针对“你前方所有敌人”的效果。在这个例子中，你选择你的角色面向哪个方向，然后针对他们前方 180 度范围内的每个敌人。如果效果针对直线上的生物，那么你针对指定距离内一条直线上的每个敌人。和《匕首之心》中的其他规则一样，在解释这些效果时也要符合常识——它们是为了支持故事，而不是限制故事。

有些其他效果可以让你或目标从一个距离移动到另一个距离，例如让你“将目标击退到近距离范围”的效果。这些效果通常会明确目标被移动到哪个距离范围（你总是可以选择让他们移动更近的距离）。但如果在叙事上不能发生这次移动——例如，如果一个敌人撞到墙壁无法再移动——那么请遵循叙事，而不是精确的距离。

地图只是对每个人脑海中场景的近似描绘，因此比例、距离和细节并非需要完全精确。地图及其上的微缩模型绝不应限制游戏桌上各位的想象力，而只应提供空间背景，以便将每位角色都置于同一个场景中。

可选规则：固定距离

如果你的团队倾向于使用更精确的距离规则，你可以在战斗中使用 1 英寸方格的战术地图。如果这样做，请遵循以下游戏指南：

- **近战范围：** 1 格
- **邻近范围：** 3 格
- **近距离范围：** 6 格
- **远距离范围：** 12 格
- **极远范围：** 13 格以上
- **超出范围：** 在战术地图之外

移动

当你不在危险、困难或时间紧迫的情况下时，你无需担心你的移动速度。然而，当你在压力下或处于危险中时，请使用以下规则。

动作中的近距离移动

当你进行动作掷骰时，你也可以将移动作为该动作的一部分，从而移动到近距离范围内的位置。该位置必须是角色在叙事中能够合理且轻松到达的地方。如果你想移动到超出你的近距离范围但在远距离范围或极远距离范围内的某个地方，或者如果你想到达一个不易到达的区域（例如需要攀爬、游泳或跳跃的区域），请使用以下规则。

远距离移动或作为主要行动的移动

如果你还没有进行动作掷骰，或者你想移动的距离超出了你的近距离范围，则需要成功进行一次敏捷掷骰才能安全地调整自身的位置。如果失败，你可能只来得及移动部分距离，敌人可能在你到达之前行动，或者某些因素可能完全阻止你移动。

敌人的移动

当一名敌人正被聚焦并进行诸如攻击目标或撬锁之类的动作时，游戏主持人通常可以将敌人移动到其近距离内的任意位置，作为该动作的一部分。例如，敌人可以撬锁打开一扇门，然后在其近距离范围内向房间内玩家角色移动。如果游戏主持人想将敌人移动到超出其近距离范围但在其远距离范围或极远距离范围内的某个地方，这将消耗其整个行动，但敌人无需像玩家角色那样进行敏捷掷骰。

目标与群体

通常来说，一个效果会要求你在距离范围内选择一个目标。这意味着你选择一个生物来施加该效果的影响。当故事情节合理时，你可以询问游戏主持人是否可以选择范围内的一个物体而非某个敌人作为目标，并根据需要调整效果。如果一个效果允许有多个目标，你可以选择任何符合效果要求描述的目标。

如果要影响一个**群体**目标，这些目标就必须聚集在你选择的某个点的邻近范围内。在行动之前，你总是可以询问游戏主持人敌人是否可以被视为一个群体。无论群体中目标的数量有多少，你都只需要进行一次攻击掷骰，并将其结果与每个符合攻击条件的目标难度进行比较，以确定你对哪些生物攻击成功。当你的攻击对群体中的多个目标造成伤害时，只需掷一次伤害骰，并将总伤害应用到攻击成功的每个目标上。

掩护、视线与黑暗

有时在战斗中，你可能会寻求**掩护**，例如躲在一小段路障后面或一棵树后面。当你利用掩体躲避攻击（虽仍可能被命中）时，敌人对你的攻击掷骰会处于劣势。

如果你完全躲在坚固的建筑（如墙壁）后面，即便机制上处于攻击范围内你也通常无法成为目标。然而，你仍然可能受到附近的爆炸或类似区域性效果的影响。

有些效果要求目标在你的**视线**内。如果你能看到目标，则表示你有视线（尽管在某些情况下，游戏主持人可能会判定效果无法穿过玻璃窗或类似的透明物体）。对于盲人角色的此规则替代方案，请参阅第 82 页的“*调整能力和法术*”部分。

黑暗也可能使某些行动更具挑战性。游戏主持人应通过提高动作掷骰的难度或对玩家角色们的掷骰施加劣势来体现这一点。

休整

队伍可以选择在继续旅程之前进行休整，此时每个玩家角色都有机会进行两次**休整行动**。休整中玩家角色不但能从所面临的危险中恢复，角色之间也可以进行重要的情感交流——当他们安静地待在一起时，可以更多地了解彼此，以角色为中心对话，进行在大型战斗或高强度冒险中无暇进行的交流。

当队伍决定要进行休整时，他们可以选择短休或长休，而在两次长休之间最多进行三次短休。如果短休被打断（例如受到敌人的攻击），角色将无法获得短休的益处。如果长休被打断，角色将获得短休的益处（即使他们已经进行了三次短休）。

短休

短休代表角色停下来喘口气，休息大约一个小时左右。每位玩家可以将其配置中的任意领域卡与宝库中的卡牌进行交换，然后选择下列两项行动（或选择同一项行动两次）。有些短休的休整行动需要你使用你的位阶作为数值。这将在之后的“游戏位阶”部分中介绍。

- **处理伤口：** 描述你如何匆忙地包扎自己，然后恢复等同于1d4+你的位阶的生命点。你可以选择对盟友进行此操作。
- **缓解压力：** 描述你如何宣泄情绪或重拾勇气，然后清除等同于1d4+你的位阶压力点。
- **修理护甲：** 描述你如何快速修理你的护甲，然后清除等同于1d4+你的位阶的护甲槽标记。你可以选择修理盟友的护甲。
- **做好准备：** 描述你如何为接下来的旅途做准备，然后**获得 1 希望点**。如果你选择与队伍中的一个或多个成员一起准备，则每人**获得 2 希望点**。

长休

长休代表角色扎营，放松几个小时，好好休息一番。每位玩家可以将其配置中的任意领域卡与宝库中的卡牌进行交换，然后选择下列两项行动（或选择同一项行动两次）。

- **处理所有伤口：** 描述你如何包扎自己，然后恢复所有生命点。你可以选择对盟友进行此操作。
- **缓解所有压力：** 描述你如何宣泄情绪或重拾勇气，然后清除所有压力点。
- **修理所有护甲：** 描述你如何快速修理你的护甲，然后清除所有护甲槽标记。你可以选择修理盟友的护甲。
- **做好充分准备：** 描述你如何为第二天的冒险做准备，然后**获得 1 希望点**。如果你选择与队伍中的一个或多个成员一起准备，则每人**获得 2 希望点**。
- **推进长休项目：** 建立或继续进行一个项目（参见下文“休息时进行项目”部分）。

休整时进行项目

如果玩家角色想要进行一个需要大量时间但可以在长休期间进行的项目，应首先与游戏主持人商讨。这可能包括破译古老文本、打造新武器或类似的事情。项目通常涉及一个进展倒计时（参见第 162 页的“倒计时”部分）。每次玩家角色在长休期间选择“进行项目”的休整行动时，要么自动减少倒计时，要么游戏主持人可能会要求其进行一次动作掷骰来衡量进度。

有关项目的更多信息，参见第 181 页的“使用休息时间”部分。

休整的后果

休整为角色间的平静互动提供了空间，也是推动个人故事的时刻——但世界并没有在你休息时停止！游戏主持人也会在休整期间采取行动。短休时，其**获得 1d4 恐惧点**。长休时，其获得等同于 1d4 + 玩家角色 数量的恐惧点，并且可以推进一个长期倒计时。

休整时刷新特性

休息可刷新某些特性的使用次数并解除部分临时效果。

- 任何持续到你下次休息的效果，在你完成长休或短休时结束。同样，任何每次休息可以使用一定次数的特性，在你完成长休或短休时刷新。
- 任何持续到你下次长休的效果，在你完成长休时结束。同样，任何每次长休可以使用一定次数的特性，仅在你完成长休时刷新。

每场游戏一次的特性

部分特性标注限定"每场游戏一次"。此类特性不会通过休息刷新，而是在你的下一场《匕首之心》游戏开始时恢复。如果你的队伍决定进行一次长时间的游戏，游戏主持人可裁定所有"每场游戏一次"能力在游戏中途休息后刷新。

金币

金币记录了你在冒险途中积累的财富。你可以用它购买物品、消耗品和装备。不同战役中以金币作为奖励的倾向不同，因此请与主持人确认当前战役的金币获取机制。本书没有为武器、护甲和战利品设定固定价格，所以即使你参与的战役并不以金币奖励为主，也不会让你和这些令人兴奋的装备失之交臂。游戏主持人会根据你在游戏期间获得的金币数量来确定装备的价格。

金币以**把**、**袋**和**箱**为单位计量，10 把为 1 袋，10 袋为 1 箱。当某级金币单位的标记槽位已满时，若再获得该级金币奖励，则需升级标记更高一级单位并清零当前级位。

例如：持有9把金币时若再获1把金币，则改为标记1袋金币并清零所有把数标记；持有9袋金币时若再获1袋金币，则改为标记1箱金币并清零所有袋数标记。若持有量超过1箱，则需先行存储部分金币才能继续获取。

金币的价值是抽象的，因此你无需精确跟踪每一枚金币。如果你想给服务员小费或向井里投掷一枚硬币，不必纠结具体数额。

可选规则：一枚金币

如果你的团队希望更精细地追踪金币，你可以将**一枚**作为最低面额。沿用现有十进制体系，10 枚金币等于 1 把金币。

死亡

直面死亡是冒险者生涯的重要部分，角色死亡既可能成为故事的精彩终章，也为玩家开启新篇章提供契机。在《匕首之心》中，当你标记最后一个生命点时，你的角色必须进行一次**死亡行动**。

死亡行动

选择下列选项之一：

光荣就义： 你的角色接受死亡，在荣耀之光中消逝。进行一次行动（由游戏主持人决定），该行动视为关键成功，之后角色将跨越死亡的帷幕。

回避死亡： 你的角色虽免于一死，但需承受后果。角色会暂时陷入昏迷状态，然后你与游戏主持人一起描述情况如何恶化。昏迷期间角色无法移动或行动，也不会成为攻击目标，当盟友为其**恢复 1或更多 生命点**时，或者当队伍完成长休时，角色才会恢复意识。在角色陷入昏迷后，掷出你的希望骰。如果骰值等于或小于角色等级，则获得一道伤痕（见下文“伤痕”部分）。

孤注一掷： 掷出你的二元骰。如果希望骰数值较高，你的角色将死里逃生，并恢复或清除等同于希望骰数值的生命点或压力点（你可以将骰值随意分配在生命点和压力点之间）。如果恐惧骰数值较高，你的角色将跨越死亡的帷幕。如果你掷出了关键成功，你的角色不仅能死里逃生，还将恢复所有生命点和清除所有压力点。

如果玩家进行死亡行动导致角色死亡，其应在下一次游戏前与游戏主持人商讨，创建一名与队伍其他成员当前等级相同的新角色。

伤痕

如果你选择回避死亡，你可能会获得一道**伤痕**。获得伤痕时，需要划掉一个希望槽使其永久失效。伤痕的叙事效果由你自行决定——可能是肉体上的物理性疤痕、一段痛苦的回忆，或者一种深埋心底的恐惧。伤痕是永久性的，但主持人可酌情通过以下方式允许角色治愈伤痕：作为休整时的长期项目、完成针对治愈该伤疤的任务奖励，或其他具有同等叙事分量的事件。

若划掉最后一个希望槽位，则意味着该角色的旅程即将终结。请与主持人共同商定，在本次游戏结束时让该角色以合适的方式向队伍中的其他人告别，并为下次游戏准备一个与队伍当前等级相同的新角色。

复活

复活一个已死亡的角色并非天方夜谭，尽管这通常是一个漫长、困难且代价高昂的过程。若队伍决定在角色死亡后选择复活之路，游戏主持人会详细说明队伍必须完成哪些步骤才能完成复活。

此外，辉耀领域的10级法术“亡者苏生”也可以用来复活一名角色。

附加规则

以下规则适用于游戏的许多方面。

向上取整

本游戏不使用小数；如果需要取整，除非另有说明，否则向上取整。

重骰

当某个特性允许你重骰一个骰子时，你必须接受新的结果。你不能在之前的结果和新的结果之间进行选择，除非该特性明确说明你可以这样做。

承受伤害

当某个特性提及承受伤害时，它描述的是目标当前正在受到的伤害量。例如，矮人的“增强坚韧”特性允许玩家角色**花费 3 希望点**来减半承受的物理伤害。这意味着游戏主持人会告知玩家他们的角色在一次攻击中受到了多少伤害。然后玩家可以决定**花费 3 希望点**，转而承受一半的伤害。如果玩家想在另一次攻击中再次这样做，他们需要再**花费 3 希望点**。

同时和叠加效果

如果两个或更多个效果可以应用于同一情况，且规则没有说明应用的顺序，则控制这些效果的玩家（包括游戏主持人）可以以任意顺序应用这些效果。例如，如果一个能力允许你在受到攻击后**花费 1 希望点**进行反击，而另一个能力允许你在**标记 1 生命点**时**获得 1 希望点**，你可以决定先获得希望点，然后花费它进行攻击。同样，如果你在某个情况下有多个可以触发的行动（例如两个在“成功攻击后”发生的行动），你可以将它们一起使用，并选择激活它们的顺序。

如果你想应用两个或多个效果，则它们必须都能成功结算才能一起使用。否则，你必须选择其中一个应用。例如，如果你每次掷出恐惧结果时都能**清除 1 压力点**，并且你有一个能力可以将恐惧结果的掷骰变为希望结果的掷骰，你就不能先**清除 1 压力点**，然后再将掷骰结果从恐惧变为希望。和多数情况一样，如果存在任何不确定性，由游戏主持人裁定效果如何应用。

在游戏主持人的裁量下，大多数效果可以叠加。例如，如果两个吟游诗人都给了你一个鼓舞骰，你可以将它们都花费在同一次掷骰上。但是，你不能叠加状态、优势或劣势，或者其他明确说明不能叠加的效果。

持续法术效果

一旦法术效果生效，只要它没有提到时间限制，就会持续下去，直到玩家角色或游戏主持人将它终止，或者直到剧情发生变化自然终止。这意味着如果你施放了一个法术，然后用宝库中的另一张领域卡替换了这张领域卡，法术效果仍然持续，即使那张卡不在你的配置中。

花费资源

当你花费规则上指明的某种资源后，你就会失去它。例如，当你为一个能力**花费 1 希望点**时，你就会清除角色表上标记的一个希望点。同样，如果一个吟游诗人给了你一个鼓舞骰，当你选择花费它并将骰值加入到你的掷骰中时，你会失去那个鼓舞骰并将其还给吟游诗人。

除非效果另有说明，否则你不能在同一次掷骰上，多次花费希望点或标记压力点来增加或重复同一特性的效果。例如，如果一个特性说你可以“**花费 1 希望点**伤害掷骰增加 1d6”，那么你就不能**花费 2 希望点**并增加 2d6。如果一个特性说“**标记 1 压力点**使你的施法掷骰获得 +3 加值”，你就不能**标记 2 压力点**并获得 +6 加值。

然而，对于像守护者的希望特性这样的效果：“***花费 3 希望点以清除 2 护甲槽***”，那么你可以***花费 6 希望点以清除 4 护甲槽***，因为这个效果并没有将其加值应用于特定的掷骰——你只是多次激活了这个特性。

在掷骰后使用特性

有些特性允许你在计算完总掷骰结果后再影响掷骰——例如神使的“虔信骰”、仙灵的“翅膀”或优雅领域的“无穷魅力”。

场景结束

有时某些效果、加值或状态会持续到场景结束。根据游戏主持人的判断，一个场景会持续到当前的叙事情境结束。追逐场景可能会在玩家角色追上猎物或逃脱追捕时结束。战斗场景通常在一方逃跑、投降或被完全击败时结束。如果不确定何时算作场景结束，可以抛给玩家，看看他们觉得如何结束场景比较合理。在最引人入胜的行动和互动发生后，你无需在该场景中久留。如果你想演绎其影响或烘托情绪，但高潮时刻已经过去，那后续可以在单独的场景中进行。

玩家最佳实践

本节提供玩家最佳实践指引，帮助你获得最佳的《匕首之心》游戏体验。在考虑这些最佳实践时，请记住本书引言中的“玩家原则”部分。

拥抱危险

冒险者的生活危机四伏，往往充斥着险峻的道路、可怖的威胁和强大的敌人。一路走来，你将面临艰难的抉择和危及生命的险境。作为冒险者，重要的是拥抱游戏中的危险，把它当作游戏的一部分。谨小慎微、规避风险、对计划思虑过度，常常会让游戏陷入停滞。

不要害怕陷入险境，像故事叙述者一样思考，想想小说或电视剧里的英雄会怎么做？不仅要考虑显而易见的选择，还要思考什么样的故事最有趣，或者你的角色会因背景经历而采取怎样独特的应对方式。请记住——你不是你的角色，只要对故事有利，让角色置身险境、挑战极限、甚至承担巨大风险都无妨。角色的磨难与失败不属于你。我们可能总是想赢，但作为玩家，永远骰运亨通并非必胜法，共同创造引人入胜的叙事才是真正赢家。

善用资源

《匕首之心》中的玩家角色拥有多种助力他们英雄之旅的资源。资源中为首的希望点，能在一场游戏内频繁获取，也能频繁花费。大约每进行两次动作掷骰，你就能够**获得 1 希望点**，因此我们鼓励你积极花费希望点来使用希望特性、帮助盟友、使用经历、发起接力掷骰，以及使用其他需要花费希望点的特性和能力。

压力点，生命点和护甲槽则是另一类重要资源。它们之间相互影响的方式多种多样，你可以通过领域能力、种族特性、职业特性等机制来调整与优化这些资源的运用。对于热衷于钻研机制的玩家来说，关注这些资源并思考如何管理它们，能让你的角色发挥最大潜力。

以讲述故事为核心

你与桌上的其他所有人一样，都是故事的共同叙述者。虽然游戏主持人会在此过程中为队伍呈现各种各样的机遇与挑战，但游戏主持人并非你们共同探索的虚构世界的唯一作者。《匕首之心》是一款协作型游戏，所有人都有责任将自身感兴趣的基调、质感与主题带入团队。如果你对要添加的描述或细节有想法，请尽情向大家提出。如果你希望某个特定的情感脉络成为你故事的一部分，请与游戏主持人沟通寻找将其融入的机会，并在这些机会出现时主动抓住它们。当你们进入故事中的这些关键时刻时，请充分展现驱动你角色前进的情感与激发其行动的渴望。

你作为《匕首之心》玩家的职责，是引导你的角色走出一条尽可能精彩的故事轨迹。换言之，你并不一定需要每次都做出最完美的战术或战略选择。请思考你希望通过叙事传达的主题，并通过你的角色将其呈现出来。

逐步探索你的角色

无论是第一次、第十次，甚至第一百次跑团，你都不需要对你的角色了如指掌。游戏开始时，你手上可能只有一些零散的信息——比如你的角色可能擅长什么、一些背景故事、与其他几个角色的关系以及携带着什么样的武器。这完全没问题！因为你将在整个游戏过程中不断塑造你的角色。把角色塑造视为一个持续的过程。游戏主持人可能会向你询问一些你尚未想好或未曾想到的关于角色过去的细节。你可以抓住这个机会即兴创作一些东西，或者请他们和你一起讨论一些想法，然后再确定下来。试着通过游戏里的各种情节去挖掘角色的不同方面，然后把这些新发现融入到角色的行为和选择里。

升级

当你的队伍在战役中达到一个里程碑时，游戏主持人会告诉你是时候升级了。升级的频率取决于你的游戏主持人和你们团队的叙事偏好，但大多数团队在两次升级之间至少进行三场游戏。

概述

所有队伍成员同时升级。当你升级你的角色时，你可以提升其角色属性和特性。以下章节提供了角色升级的分步说明。

通常，角色从第1级开始旅程，并在第10级结束旅程，但如果队伍在战役中失去一个角色，游戏主持人应该让该角色的玩家创建一个与队伍当前等级相符的新角色。

游戏位阶

《匕首之心》中的等级被划分为不同的位阶。

- → **位阶1** 仅包含等级 1。
- → **位阶2** 包含等级 2-4。
- → **位阶3** 包含等级 5-7。
- → **位阶4** 包含等级 8-10。

你的位阶会影响你的伤害阈值、升阶成就等。

升阶成就

当你的角色升级时，首先获得任何满足条件的**升阶成就**。这些成就列在位阶板块的顶部，位于你的职业指南下半部分。

- **当升级至2级时**，你获得一个调整值为+2的额外“经历”，并添加到角色卡中。你的熟练值还会永久获得+1加值。
- **当升级至5级时**，你获得一个调整值为+2的额外“经历”，并添加到角色卡中。你的熟练值还会永久获得+1加值。清除所有已提升并标记过的角色属性上的标记，使这些属性在后续游戏中可以再次提升。
- **当升级至8级时**，你获得一个调整值为+2的额外“经历”，并添加到角色卡中。你的熟练值还会永久获得+1加值。清除所有已提升并标记过的角色属性上的标记。

提示：关于“经历”的帮助，请参阅第20页的“第七步：创作你的经历”章节。

选择提升

接下来，你可以从下列固定选项中，未被标记的槽位里任选两项来提升角色。有些选项有多个槽位，意味着它们可以被选择多次。当你选择提升选项后，标记相应的槽位。一旦某个选项的所有槽位都被标记，你就再也不能选择它了。

- *当你选择增加两个未标记的角色属性并标记它们时:* 选择两个未标记的角色属性并获得永久的 +1 加值。直到下一个位阶前（当你的升阶成就允许你清除这些标记时），你不能再次增加这些属性。
- *当你选择永久增加 1 个或更多生命槽时:* 用钢笔或永久性记号笔加深角色表上生命点部分下一个矩形的轮廓。
- *当你选择永久增加 1 个或更多压力槽时:* 用钢笔或永久性记号笔加深角色表上压力部分下一个矩形的轮廓。
- *当你选择提升“经历”时:* 选择角色表上的两项“经历”，分别获得永久的 +1 加值。
- *从你可用的领域中，获得一张等级等于或低于你当前等级的额外领域卡:* 你可以从你职业的领域中选择一张等级等于或低于你当前等级的额外领域卡。如果你已经兼职，从你选择的领域中选择一张等级不高于你当前等级一半的卡牌。
- *当你选择增加你的闪避值时:* 获得永久的 +1 闪避值加值。
- *当你选择获得一张升级后的子职业卡牌时:* 获得你子职业的下一张卡牌。如果你只有基础卡牌，则获得一项进阶。如果你已经有进阶卡牌，则获得一项精通。当你随后在该位阶升级时，你还会划掉兼职的选项。
- *当你选择增加你的熟练值时:* 填充角色表上“熟练值”部分的一个空心圆，然后将你武器的伤害骰子数量增加 1（例如，从 2d6 增加到 3d6）。你会看到升级槽位周围有一个黑框。这是因为增加你的熟练值需要你标记两个升级槽位才能选择此选项。
- *当你选择兼职时:* 你可以从另一个职业中获得某些特性和领域卡牌。你会看到升级槽位周围有一个黑框。这是因为兼职需要你标记两个升级槽位才能选择此选项。详细信息请参阅即将到来的“兼职”章节。

提高伤害阈值

选择提升后，将你的角色伤害阈值提高 1（因为伤害阈值计算需要加上角色的当前等级）。

获取领域卡

最后，拿取一张等于或低于你当前等级的新领域卡，这会增加你的角色可以使用的特殊能力。你可以从你的职业可用的任何领域牌组中选择一张卡牌。如果你与其他玩家共享一个领域，在选择卡牌时请确保考虑到彼此的偏好，或者确保有多张可用的领域卡副本。

此外，你也可以选择将你已有的一张领域卡更换成另一张等级相等或更低的领域卡。

由于你一次最多只能有五张领域卡处于激活状态，一旦你拥有六张或更多领域卡时，你需要选择哪些保留在配置中，哪些放入宝库中。

兼职

从 5 级开始，你可以在升级时选择兼职作为你的升级选项。当你兼职时，你可以额外选择一个职业，从该职业中选择一个领域，并可以使用其职业特性。拿取相应的兼职模块并将其添加到你的角色卡右侧，然后从你选择的职业的子职业中选择一张基础卡牌。如果该基础卡牌带有“施法”特性，则你可以在进行施法掷骰时选择使用该子职业的施法属性，或使用你原始子职业的施法属性。

提示：当你兼职时，你必须划掉本次升级位阶上一个可用的“获取一张升级后的子职业卡牌”选项，这意味着你无法获得任何子职业的精通卡牌。你还会划掉任何其他兼职选项，因为每个角色只能兼职一次。

从你的新职业中选择一个你尚未拥有的领域。从现在起，每当你可以选择领域卡牌时，你可以选择该额外领域中的卡牌，不过其等级最高为你当前等级一半（向上取整）或更低。这意味着一个决定兼职德鲁伊并选择“贤者”领域的 5 级法师，可以选择任何 3 级或更低的贤者领域卡牌。

你在兼职期间使用的任何攻击、法术或其他行动，其效果等级始终与你当前等级相同。例如，一个兼职德鲁伊的 7 级法师可以使用位阶3的野兽形态选项。如果你通过兼职获得的任何行动要求你使用与你等级相同数量的骰子，则使用你角色卡上的等级。一半等级的限制仅适用于选择领域卡牌，不适用于其他卡牌上写明的机制。

角色升级的示例

阿莉亚的队伍刚刚升到 2 级，大家正在一起升级。阿莉亚找到战士职业指南，将斑斑升到 2 级。

- 首先，阿莉亚将斑斑角色卡顶部的等级更新为“2”。
- 接着，阿莉亚获得她的升阶成就。她为斑斑添加了一个新经历。由于斑斑一直在进行大量的特技和危险的跳跃，她决定给她“安然着陆”这个经历。这是一个新的经历，所以它以 +2 的调整值开始。之后，她将斑斑的熟练值提高到 2（因为她在 2 级获得永久 +1 的熟练值加值），并在她角色卡熟练值部分的其中一个圆圈中填色，以反映这一变化。
- 接下来，她查看 2 到 4 级的提升选项。她想要提高斑斑的敏捷，因为这是她战斗的主要属性。她标记了“对两个未标记的角色属性获得 +1 加值并标记它们”。阿莉亚选择了敏捷和本能，将它们各提高 1 点（斑斑现在敏捷为 +3，本能为 +2），然后标记这两个属性旁边的圆圈作为提醒，直到斑斑达到 5 级并清除所有属性上的标记后才能再次提高这两项属性。
- 紧接着，阿莉亚标记了“永久**获得 1 压力点**槽”。她查看斑斑角色卡的“压力”部分，并将其中一个虚线轮廓的方框划实，表示斑斑新获得的压力槽。这意味着她在游戏过程中能够承受更多的压力。
- 然后，她来到斑斑的“伤害阈值”部分，从升级中永久获得 +1 的加值，将她的重度伤害阈值从 7 提高到 8，严重伤害阈值从 14 提高到 15。此外，她将“战斗专训”职业特性的伤害加值更新为 +2，因为该特性带来的加值等于她的等级。
- 最后，阿莉亚拿来利刃和骸骨的领域牌组，准备选择一张等级为 2 级或更低的新领域卡。在 2 级时，她在利刃领域牌组中的选项是“老兵羁绊”和“鲁莽攻击”。她在骸骨领域牌组中的选择是“凶猛残暴”和“战术方针”。起初，阿莉亚考虑选择“老兵羁绊”以获得补充、给予希望点的能力；紧接着，她认为“战术方针”不是一个好选择，因为斑斑的知识属性只有 0；最后，她决定选择“鲁莽攻击”，以提高斑斑命中对手的机会。

现在斑斑已经准备好继续她作为 2 级战士的旅程了！

装备

本节详细介绍了装备、使用武器和护甲的规则，并且列出了本游戏中使用的武器和护甲。

装备、存放和切换装备

要**装备**武器和护甲，你需要将它们填在角色表的“装备武器”和“装备护甲”部分。若想使用武器攻击、使用护甲抵抗伤害、使用装备的特性，必须先装备它们。

库存武器

你的角色在冒险中可能获得许多新装备，但库存的空间是有限的，这限制你只能携带两件额外的武器（额外的主、副武器加起来不超过两件），并填写在角色卡的“库存武器”区域。你的角色不能直接使用库存武器，也无法直接获得它们的特性增益（如果有的话）。

切换武器

当角色身处险境时，你可以**标记 1 压力点**来装备一件库存武器以替换当前武器。如果你的角色处于安全环境下或在休息期间进行准备，就可以随意切换武器而无需标记压力。

切换护甲

你的角色在危险或高压状态下无法更换护甲。其余情况下则可以自由装备护甲，用新获得（包括购买）的护甲替换当前装备的护甲。每件护甲都有独立的护甲槽，记录在该部分的方框中；更换护甲时需注意记录旧护甲上已标记的护甲槽数量（特别是当你要将旧护甲转交给队友时）。角色物品栏不可携带备用护甲。

当角色更换护甲时，务必将其当前等级值加至护甲的基础伤害阈值，并计入其他特性可能提供的加值。

使用武器

以下部分详细介绍了《匕首之心》中的武器类型，以及对武器属性的深入讲解。当你准备查看具体武器选项时，请参阅“主武器表”和“副武器表”部分，这些表格按位阶列出了可用的武器。

主武器和副武器

武器分为两大类：主武器和副武器。

主武器是你的角色在遭遇战中主要用于战斗的武器。一个角色一次只能持有一把主武器，这把武器放在角色卡上的“主武器”区域。如果你选择的是一把双手武器，那么通常情况下，这会是你角色唯一激活的武器。起始的主武器表，也就是位阶1主武器表，可以在接下来的“主武器表”部分（第115页）找到。

副武器通常是用于增强角色的战斗能力的辅助装备，例如盾牌、匕首或小剑。如果角色的主武器是单手武器，我们建议你也携带一把副武器（但如果你切换到需要双手手持的主武器，你就不能拿着你的副武器了）。你的角色一次只能持有一把副武器，这把武器放在角色表上的“副武器”区域。起始副武器表，也就是位阶1副武器表，可以在接下来的“副武器”部分（第124页）找到。

你可以使用角色装备的主武器或副武器进行攻击掷骰，这使得你可以灵活运用不同攻击。许多副武器具有增强角色别样战斗风格的特性——例如，匕首可能会使角色在近战范围内用主武器攻击的目标受到额外伤害，或者盾牌可能会增加角色的护甲值。大多数冒险者至少会选择携带一把主武器，但关于不用武器进行战斗的指导，请参阅“无武装攻击掷骰”部分（第96页）。

投掷武器

当你使用一把理论上可以投掷的武器（例如匕首或斧头）时，你可以将其投向邻近范围内的目标，使用灵巧属性进行攻击掷骰。成功时，按该武器的通常规则造成伤害。一旦投出，你就失去了这把武器。除非你将其捡回，否则无法再次用该武器进行攻击或从其特性中获得增益。

武器数据

本书中的每种武器都包含其名称、属性、距离、伤害骰、伤害类型和负荷。有些武器还有特性。例如，起始武器中的阔剑具有以下数据：

名称	属性	范围	伤害	负荷	特性
阔剑	敏捷	近战	d8	单手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。

名称

在角色早期的冒险中，大多数武器的**名称**就是它们的武器类型。起始武器的命名往往较为直接，例如战斧或手持符文。随着角色升级并获得更好的装备，这个名称可能会变得更具体——比如“燃烧龙鳞之刃”、“英勇之弓”，甚至是一件具名武器，例如“埃塞克之杖”。

属性

这表明使用此武器进行攻击时使用哪种**属性**进行攻击掷骰。例如，力量武器在角色使用它攻击目标时，总是使用其力量属性。

距离

距离表示武器或效果能够命中目标的**最远距离**。你可以用效果或武器命中处于近战、邻近、近距离、远距离或极远距离范围内的目标。

伤害

伤害代表你的武器攻击对敌人的致命程度。武器的伤害会标注一种骰子类型——例如“d8”——你掷出若干个该骰子来决定你造成的伤害。

你的熟练值会随着角色升级而增加，起始为1。除非另有说明，否则你掷出的伤害骰数量等于角色的熟练值。例如，如果你的角色熟练值为2，武器伤害骰为d8，掷 2d8 并相加得出总伤害值。如果你在这些骰子上掷出4和8，就总共造成了12点伤害。

伤害类型

武器的**伤害类型**指定它对目标造成的伤害种类：物理或魔法。物理伤害来自任何握持的、具有切割、穿刺或钝击效果的武器（例如剑、长弓和战锤）。魔法伤害是由魔法造成或增强的（例如“召唤虫群”、“午夜精魂”和“惩戒重击”法术）。

伤害类型非常重要，因为某些生物可能对其中一种具有抗性或免疫。例如，幽灵受到的物理伤害可能低于魔法伤害。

在通常情况下，除非你拥有施法属性，否则你无法使用造成魔法伤害的武器。

负荷

武器的**负荷**表示持用该武器需要占用多少只手，分为单手或双手。当你拿起一把武器时，也要根据其负荷在你的角色卡标记占用了几只手。如果角色没有空闲的手就无法装备武器。

你可以创建一个拥有任意数量手的角色，或者让你的角色用手以外的方式挥舞武器。然而，在计算负荷时，每个角色在机制上只拥有两个可持用武器的肢体。

特性

武器的**特性**描述了仅适用于该特定武器的任何特殊规则。例如，有些特性会减少或增加你的角色属性，而另一些则赋予了角色特殊的造成伤害的方式。武器的特性仅适用于该武器；你不能将其特性应用于不同的武器。你的角色只有在装备该武器时才能从武器的特性中受益。如果你将武器放入物品栏、丢失或丢弃它，你的角色将不再从该特性获益。

箭矢与弹药

我们默认如果你的角色如果持用弓类武器，会备有充足的标准箭矢；如果持用枪械，会备有充足的标准子弹。但如果角色在某个时候获得了特殊弹药，请对此类有数量限制的资源进行记录追踪。

提示：如果你的队伍希望体验一个更贴近现实或充满艰辛感的战役风格，可以选择追踪并限制物资获取，例如食物、弹药和其他日用品。建议与游戏主持人与玩家们共同讨论物品价格与世界中的获得资源的难度

使用护甲

本书中的每件护甲都包含其名称、基础伤害阈值和基础护甲值。有些护甲还带有特性。例如，起始护甲链甲具有以下属性：

名称	阈值	护甲值	特性
链甲	7 / 15	4	**重型：**闪避值-1。

名称

在角色早期冒险中，大多数早期护甲的**名称**与其类型相同，例如“链甲”。随着角色升级，可能会获得特殊护甲，例如“诚实蛋白石护甲”。

基础护甲值

护甲的**基础护甲值**代表了其提供的短期防护能力以及你可以标记的护甲槽数量（不包括其他特性的加值）。例如，如果一件护甲的基础护甲值是4，你就有4个可供标记的护甲槽。角色的护甲值在包含所有加值后，不得超过12。当你将所有额外加值加到护甲的基础护甲值上时，所得总值即为角色的护甲值。

基础阈值

护甲的**基础伤害阈值**代表了护甲为你提供的长期防护能力，并决定了你的伤害阈值（不包括其他特性的加值）。在角色卡“伤害与生命”部分记录角色的伤害阈值时，将你的角色等级加到这些数值上。例如，如果1级角色的基础阈值为7/15且没有其他加值，其重度伤害阈值将是8，严重伤害阈值将是16。

特性

护甲的**特性**描述了仅适用于该特定护甲的特殊规则。例如，有些特性会降低或提高角色的属性值，而另一些则为你提供了使用护甲槽的特殊方式。护甲的特性仅适用于该护甲本身；你不能将其特性应用于不同的护甲。角色只有在装备该护甲时才能从其特性中获益。

无甲

不穿戴护甲不会给你的角色带来任何加值或减值，但在无甲状态下，角色的护甲值为0，重度伤害阈值等于其等级，严重伤害阈值等于其等级的两倍。

重塑护甲风味

与武器、职业能力和领域类似，你可以重塑你角色的护甲风味，使其更契合角色。一个使用全身板甲的法师可以将自身的防护能力描述为源自强力附魔的长袍和防护戒指，而其对闪避值和敏捷的减值则归因于维持如此强大的防护魔法所需的高度专注。

降低伤害

当你的角色受到伤害时，你可以通过标记角色卡上大盾牌旁一个可用的**护甲槽**来抵消部分（或全部）伤害，将该次伤害等级降低一级（严重伤害降至重度伤害，重度伤害降至轻度伤害，轻度伤害降至无伤）。每次角色受到伤害时，你只能**标记 1 护甲槽**（前提是你还有可用的护甲槽）。一旦所有可用的护甲槽都被标记，角色的护甲将无法再降低伤害，直到护甲被修复——通常是作为一个休整行动来进行。

示例： *茹尼的护甲值为3，他的玩家迈尔斯已经标记了1护甲槽。如果一个敌人对茹尼造成重度伤害，迈尔斯可以**标记1护甲槽**，将其减免为轻度伤害。此时他已经标记了2护甲槽，所以他在休整期间修复护甲之前，只能再**标记1护甲槽**。*

如果你的角色护甲值为0，则无法标记护甲槽。如果一个效果赋予角色临时的护甲值（例如“塔瓦的护甲”法术），你可以在临时护甲激活期间标记相应数量的额外护甲槽。当临时护甲结束时，删去与临时护甲值相等数量的护甲槽。

示例： *迈尔斯的法师茹尼在下次休息之前获得+2的护甲值加值。迈尔斯将茹尼的护甲值改为5。在下次短休开始时，他将茹尼的护甲值改回3，并删去2护甲槽。*

主武器表格

创建角色时，玩家选取一项位阶1的主武器作为起始武器。随着玩家升级，游戏主持人可以在游玩中让玩家获取其他武器。

位阶1 （等级 1）

物理武器

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
阔剑	敏捷	近战	d8	单手	**可靠：** 你的攻击掷骰+1。
长剑	敏捷	近战	d10+3	双手	
战斧	力量	近战	d10+3	双手	
巨剑	力量	近战	d10+3	双手	**巨型：** 闪避值-1，额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
钉头锤	力量	近战	d8+1	单手	
战锤	力量	近战	d12+3	双手	**重型：** 闪避值-1。
匕首	灵巧	近战	d8+1	单手	
短棍	本能	近战	d10+3	双手	
短刀	风度	近战	d8+1	单手	
刺剑	风度	近战	d8	单手	**迅捷：** **标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标。
戟	力量	邻近	d10+2	双手	**繁琐：** 灵巧-1。
长矛	灵巧	邻近	d8+3	双手	
短弓	敏捷	远距离	d6+3	双手	
弩	灵巧	远距离	d6+1	单手	
长弓	敏捷	极远	d8+3	双手	**繁琐：** 灵巧-1。

魔法武器

所有魔法武器都需要有施法属性才能使用

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
奥术护手	力量	近战	d10+3	双手	
圣斧	力量	近战	d8+1	单手	
发光戒指	敏捷	邻近	d10+2	双手	
手持符文	本能	邻近	d10	单手	
回力剑	灵巧	近距离	d8	单手	**回力：** 当此武器在射程内被投掷后，会在完成攻击的瞬间重新出现在你手中。
短杖	本能	近距离	d8+1	单手	
双手法杖	本能	远距离	d6+3	双手	
权杖	风度	远距离	d6	双手	**多用：** 这把武器也可以此方式使用 - 风度 近战 d8。
魔杖	知识	远距离	d6+1	单手	
巨杖	知识	极远	d6	双手	**强力：** 额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。

位阶2 （等级 2-4）

物理武器

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
改良阔剑	敏捷	近战	d8+3	单手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。
改良长剑	敏捷	近战	d10+6	双手	
改良战斧	力量	近战	d10+6	双手	
改良巨剑	力量	近战	d10+6	双手	**巨型：**闪避值-1，额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
改良钉头锤	力量	近战	d8+4	单手	
改良战锤	力量	近战	d12+6	双手	**重型：**闪避值-1。
改良匕首	灵巧	近战	d8+4	单手	
改良短棍	本能	近战	d10+6	双手	
改良短刀	风度	近战	d8+4	单手	
改良刺剑	风度	近战	d8+3	单手	**迅捷：标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标。
改良戟	力量	邻近	d10+5	双手	**繁琐：**灵巧-1。
改良长矛	灵巧	邻近	d8+6	双手	
改良短弓	敏捷	远距离	d6+6	双手	
改良弩	灵巧	远距离	d6+4	单手	
改良长弓	敏捷	极远	d8+6	双手	**繁琐：**灵巧-1。
鎏金弯刀	力量	近战	d10+4	单手	**强力：**额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
拳刃	力量	近战	d10+6	双手	**残暴：**伤害骰每掷出一次最大值，就额外掷出一个伤害骰。
乌洛克阔剑	灵巧	近战	d8+3	单手	**致命：**造成严重伤害时，额外造成 1 生命点的伤害。
刃鞭	敏捷	邻近	d8+3	单手	**迅捷：标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标 。
钢铸戟	力量	邻近	d8+4	双手	**恐惧：**成功的攻击同时会额外**标记1压力点**。
战镰	灵巧	邻近	d8+5	双手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。
火铳	灵巧	近距离	d8+6	双手	**装填：**攻击后掷一个d6，掷出1时，下次攻击前你必须**标记1压力点**进行装填。
巨弓	力量	远距离	d6+6	双手	**强力：**额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
细弦弓	敏捷	极远	d6+5	双手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。

魔法武器

所有魔法武器都需要有施法属性才能使用

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
改良奥术护手	力量	近战	d10+6	双手	
改良圣斧	力量	近战	d8+4	单手	
改良发光戒指	敏捷	邻近	d10+5	双手	
改良手持符文	本能	邻近	d10+3	单手	
改良回力剑	灵巧	近距离	d8+3	单手	**回力：**当此武器在射程内被投掷后，会在完成攻击的瞬间重新出现在你手中。
改良短杖	本能	近距离	d8+4	单手	
改良双手法杖	本能	远距离	d6+6	双手	
改良权杖	风度	远距离	d6+3	双手	**多用：**这把武器也可以此方式使用 - 风度 近战 d8+3。
改良魔杖	知识	远距离	d6+4	单手	
改良巨杖	知识	极远	d6+3	双手	**强力：**额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
自我之刃	敏捷	近战	d12+4	单手	**傲慢：**0或者更低的风度才可以使用该武器。
施法剑	力量	近战	d10+4	双手	**多用：**这把武器也可以此方式使用 - 知识 远距离 d6+3。
吞噬匕首	灵巧	近战	d8+4	单手	**恐惧：**成功攻击的同时会额外**标记1压力点**。
异界之锤	本能	近战	d8+6	双手	**爆发：**当你在近战中击中一个生物时，每个邻近的敌人都必须进行反应掷骰（14），否则也会受到一半的伤害。
尤塔里血弓	灵巧	远距离	d6+4	双手	**残暴：**伤害骰每掷出一次最大值，就额外掷出一个伤害骰。
长者之弓	本能	远距离	d6+4	双手	**强力：**额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
伊利亚斯的权杖	风度	远距离	d6+3	单手	**振奋：**当你成功攻击时，掷一个 d4。掷出 4 时，**清除1压力点** 。
迷惑魔杖	风度	远距离	d6+4	单手	**说服：**在进行风度掷骰前可**标记1压力点**以获得+2加值。
看守者之杖	知识	远距离	d6+4	双手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。

位阶3 （等级 5-7）

物理武器

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
高级阔剑	敏捷	近战	d8+6	单手	**可靠：** 你的攻击掷骰+1。
高级长剑	敏捷	近战	d10+9	双手	
高级战斧	力量	近战	d10+9	双手	
高级巨剑	力量	近战	d10+9	双手	**巨型：** 闪避值-1，额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
高级钉头锤	力量	近战	d8+7	单手	
高级战锤	力量	近战	d12+9	双手	**重型：** 闪避值-1。
高级匕首	灵巧	近战	d8+7	单手	
高级短棍	本能	近战	d10+9	双手	
高级短刀	风度	近战	d8+7	单手	
高级刺剑	风度	近战	d8+6	单手	**迅捷：** **标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标。
高级戟	力量	邻近	d10+8	双手	**繁琐：** 灵巧-1。
高级长矛	灵巧	邻近	d8+9	双手	
高级短弓	敏捷	远距离	d6+9	双手	
高级弩	灵巧	远距离	d6+7	单手	
高级长弓	敏捷	极远	d8+9	双手	**繁琐：** 灵巧-1。
闪蝶之刃	敏捷	近战	d8+5	单手	**锐翼：** 将你的敏捷属性值加入该武器的伤害掷骰加值中。
勇气之剑	力量	近战	d12+7	双手	**勇气：** 闪避值 -1 ，严重伤害阈值 +3 。
愤怒之锤	力量	近战	d10+7	双手	**毁灭：** 在攻击掷骰之前**标记1压力点**，在进行伤害掷骰时，把你的伤害骰改为d20
拉布里斯斧	力量	近战	d10+7	双手	**保护：** 护甲值+1。
经络短刀	风度	近战	d10+5	单手	**决斗：** 当近距离内除了当前目标外没有其他生物时，攻击掷骰时获得优势。
伸缩军刀	风度	近战	d10+7	单手	**伸缩：** 刀片可以隐藏在刀柄中以避免被识别为武器。
双连枷	敏捷	邻近	d10+8	双手	**强力：** 额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
利爪之刃	灵巧	近距离	d10+7	双手	**残暴：** 伤害骰每掷出一次最大值，就额外掷出一个伤害骰。
黑火药左轮	灵巧	远距离	d6+8	单手	**装填：** 攻击后掷一个d6，掷出1时，下次攻击前你必须**标记1压力点**进行装填
尖刺弓	敏捷	极远	d6+7	双手	**多用：** 这把武器也可以此方式使用 - 敏捷 近战 d10+5。

魔法武器

所有魔法武器都需要有施法属性才能使用

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
高级奥术护手	力量	近战	d10+9	双手	
高级圣斧	力量	近战	d8+7	单手	
高级发光戒指	敏捷	邻近	d10+8	双手	
高级手持符文	本能	邻近	d10+6	单手	
高级回力剑	灵巧	近距离	d8+6	单手	**回力：** 当此武器在射程内被投掷后，会在完成攻击的瞬间重新出现在你手中。
高级短杖	本能	近距离	d8+7	单手	
高级双手法杖	本能	远距离	d6+9	双手	
高级权杖	风度	远距离	d6+6	双手	**多用：** 这把武器也可以此方式使用 - 本能 近战 d8+4。
高级魔杖	知识	远距离	d6+7	单手	
高级巨杖	知识	极远	d6+6	双手	**强力：** 额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
运气之斧	力量	近战	d10+8	双手	**幸运：** **花费1压力点**重骰一次失败的掷骰，并接受新的结果。
祝福匕首	本能	近战	d10+6	单手	**治愈：** 休息时间时，自动**恢复1生命点**
鬼魂之刃	风度	近战	d10+7	单手	**异界：** 你可以选择造成物理或者魔法伤害。
毁灭符文	知识	邻近	d20+4	单手	**苦痛：** 每次你使用此武器成功攻击时，你需**标记1压力点**。
维多加斯特的吊坠	知识	近距离	d10+5	单手	**时间扭曲者：** 你可以在攻击掷骰后选择攻击目标。
鎏金弓	灵巧	远距离	d6+7	双手	**自省：** 伤害掷骰中的所有1都视为6。
火焰杖	本能	远距离	d6+7	双手	**灼烧：** 伤害掷骰中掷出的每个6都使目标**标记1压力点**。
法师球	知识	远距离	d6+7	单手	**强力：** 额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
伊尔玛里的步枪	灵巧	极远	d6+6	单手	**装填：** 攻击后掷一个d6，掷出1时，下次攻击前你必须**标记1压力点**进行装填。

位阶4 （等级 8-10）

物理武器

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
传奇阔剑	敏捷	近战	d8+9	单手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。
传奇长剑	敏捷	近战	d10+12	双手	
传奇战斧	力量	近战	d10+12	双手	
传奇巨剑	力量	近战	d10+12	双手	**巨型：**闪避值-1，额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
传奇钉头锤	力量	近战	d8+10	单手	
传奇战锤	力量	近战	d12+12	双手	**重型：**闪避值-1。
传奇匕首	灵巧	近战	d8+10	单手	
传奇短棍	本能	近战	d10+12	双手	
传奇短刀	风度	近战	d8+10	单手	
传奇刺剑	风度	近战	d8+9	单手	**迅捷：标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标。
传奇戟	力量	邻近	d10+11	双手	**繁琐：**灵巧-1。
传奇长矛	灵巧	邻近	d8+12	双手	
传奇短弓	敏捷	远距离	d6+12	双手	
传奇弩	灵巧	远距离	d6+10	单手	
传奇长弓	敏捷	极远	d8+12	双手	**繁琐：**灵巧-1。
双刃剑	敏捷	近战	d10+9	双手	**迅捷：标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标。
冲击拳套	力量	近战	d10+11	单手	**震荡：**在一次成功攻击后**花费1希望点**，将目标击退至远距离。
巨斧	力量	近战	d12+13	双手	**破坏：**敏捷-1，成功攻击后为所有邻近范围内的敌人**标记1压力点**。
弧形匕首	灵巧	近战	d8+9	单手	**锯齿：**伤害掷骰中的所有1都视为8。
延伸长柄武器	灵巧	邻近	d8+10	双手	**延长：**你能够将范围内所有处于一条直线上的敌人同时作为你的攻击目标。
摆动绳刃	风度	近距离	d8+9	双手	**捕获：**在一次成功攻击后**花费1希望点**，使目标处于束缚状态或者将其拉至你的近战范围。
弹跳斧	敏捷	远距离	d6+11	双手	**弹跳：**标记任意压力点，可同时攻击范围内等量的敌人。
安塔利弓	灵巧	远距离	d6+11	双手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。
手炮	灵巧	极远	d6+12	单手	**装填：**攻击后掷一个d6，掷出1时，下次攻击前你必须**标记1压力点**进行装填。

魔法武器

所有魔法武器都需要有施法属性才能使用

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
传奇奥术护手	力量	近战	d10+12	双手	
传奇圣斧	力量	近战	d8+10	单手	
传奇发光戒指	敏捷	邻近	d10+11	双手	
传奇手持符文	本能	邻近	d10+9	单手	
传奇回力剑	灵巧	近距离	d8+9	单手	**回力：**当此武器在射程内被投掷后，会在完成攻击的瞬间重新出现在你手中。
传奇短杖	本能	近距离	d8+10	单手	
传奇双手法杖	本能	远距离	d8+12	双手	
传奇权杖	风度	远距离	d6+9	双手	**多用：**这把武器也可以此方式使用 - 本能 近战 d8+6。
传奇魔杖	知识	远距离	d6+10	单手	
传奇巨杖	知识	极远	d6+9	双手	**强力：**额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
光焰剑	力量	近战	d10+11	双手	**烧融：**可以切开坚固的材质。
虹吸拳套	风度	近战	d10+9	双手	**系命：**在一次成功攻击后掷一个6，如果掷出6则**恢复1生命点**或**清除1压力点**
迈达斯镰刀	知识	近战	d10+9	双手	**贪婪：**你可以花费一把金币，使你的伤害掷骰熟练值+1。
漂浮碎刃	本能	近距离	d8+9	单手	**强力：**额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
血杖	本能	远距离	d20+7	双手	**苦痛：**每次你使用此武器攻击时，你需**标记1压力点**。
蓟弓	本能	远距离	d6+13	双手	**可靠：**你的攻击掷骰+1。
埃塞克之杖	知识	远距离	d8+13	单手	**时间扭曲者：**你可以在攻击掷骰后选择攻击目标。
魔战士左轮	灵巧	极远	d6+13	单手	**装填：**攻击后掷一个6，如果掷出1，下次攻击前你必须**标记1压力点**进行装填。
融合手套	知识	极远	d6+9	双手	**绑定：**将你的等级数添加到伤害掷骰中。

副武器表格

创建角色时，玩家选取一项位阶1的副武器。随着玩家升级，游戏主持人可以在游玩中让玩家获取其他武器。

位阶1 （等级 1）

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
短剑	敏捷	近战	d8	副手	**双持：**近战时主武器伤害+2。
圆盾	力量	近战	d4	副手	**保护：**护甲值+1。
塔盾	力量	近战	d6	副手	**壁垒：**+2护甲值，-1闪避值。
小匕首	灵巧	近战	d8	副手	**双持：**近战时主武器伤害+2。
鞭子	风度	邻近	d6	副手	**鞭笞：标记1压力点**，将所有近战范围内的敌人击退至近距离。
抓钩	灵巧	近距离	d6	副手	**出钩：**进行一次成功的攻击后，你可以将目标拉至你的近战范围内。
手弩	灵巧	远距离	d6+1	副手	

位阶2 （等级 2-4）

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
改良短剑	敏捷	近战	d8+2	副手	**双持：**近战时主武器伤害+3。
改良圆盾	力量	近战	d4+2	副手	**保护：**护甲值+2。
改良塔盾	力量	近战	d6+2	副手	**壁垒：**护甲值+3，闪避值-1。
改良小匕首	灵巧	近战	d8+2	副手	**双持：**近战时主武器伤害+3。
改良鞭子	风度	邻近	d6+2	副手	**鞭笞：标记1压力点**，将所有近战范围内的敌人击退至近距离。
改良抓钩	灵巧	近距离	d6+2	副手	**出钩：**进行一次成功的攻击后，你可以将目标拉至你的近战范围内。
改良手弩	灵巧	远距离	d6+3	副手	
尖刺盾牌	力量	近战	d6+2	副手	**两用：**护甲值+1，近战时主武器伤害+1。
格挡匕首	灵巧	近战	d6+2	副手	**格挡：**在你被攻击时，掷出该武器的伤害骰。如果有任何与攻击者匹配的骰子，则在伤害总计之前将其移除。
回力斧	敏捷	近距离	d6+4	副手	**回力：**当此武器在射程内被投掷后，会在完成攻击的瞬间重新出现在你手中。

位阶3 （等级 5-7）

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
高级短剑	敏捷	近战	d8+4	副手	**双持：**近战时主武器伤害+4。
高级圆盾	力量	近战	d4+4	副手	**保护：**护甲值+3。
高级塔盾	力量	近战	d6+4	副手	**壁垒：**护甲值+4，闪避值-1。
高级小匕首	灵巧	近战	d8+4	副手	**双持：**近战时主武器伤害+4。
高级鞭子	风度	邻近	d6+4	副手	**鞭笞：标记1压力点**，将所有近战范围内的敌人击退至近距离。
高级抓钩	灵巧	近距离	d6+4	副手	**出钩：**进行一次成功的攻击后，你可以将目标拉至你的近战范围内。
高级手弩	灵巧	远距离	d6+5	副手	
小盾	敏捷	近战	d4+4	副手	**反射：**面对即将到来的攻击时，你可以**标记1护甲槽**，在对抗此次攻击中你的闪避值获得等同于你可用护甲槽数量的加值。
强力拳套	知识	近距离	d6+4	副手	**充能攻击：标记1压力点**，为主武器的攻击熟练+1。
弹弓	灵巧	极远	d6+4	副手	**多用：**这把武器也可以此方式使用 - 灵巧 近距离 d8+4。

位阶4 （等级 8-10）

名称	属性	距离	伤害	负荷	特性
传奇短剑	敏捷	近战	d8+6	副手	**双持：**近战时主武器伤害+5。
传奇圆盾	力量	近战	d4+6	副手	**保护：**护甲值+4。
传奇塔盾	力量	近战	d6+6	副手	**壁垒：**护甲值+5，闪避值-1。
传奇小匕首	灵巧	近战	d8+6	副手	**双持：**近战时主武器伤害+5。
传奇鞭子	风度	邻近	d6+6	副手	**鞭笞：标记1压力点**，将所有近战范围内的敌人击退至近距离。
传奇抓钩	灵巧	近距离	d6+6	副手	**出钩：**进行一次成功的攻击后，你可以将目标拉至你的近战范围内。
传奇手弩	灵巧	远距离	d6+7	副手	
勇气之盾	敏捷	近战	d4+6	副手	**庇护：**当你**标记1护甲槽**时，它将为你和所有近战范围内受到同源伤害的盟友减免伤害。
拳爪	力量	近战	d6+8	副手	**双击：**当你使用主武器进行一次攻击后，你可以同时使用此武器对另一名近战范围内的敌人造成伤害。
引物碎片	本能	邻近	d4	副手	**锁定：**使用此武器对成功攻击一名敌人后，你的主武器对其的下一次攻击将自动命中。

护甲表

创建角色时，玩家选取一项位阶1的护甲。随着玩家升级，游戏主持人可以在游玩中让玩家获取其他护甲。

位阶1 （等级 1）

名称	阈值	护甲值	特性
填充布甲	5 / 11	3	**灵活：**闪避值+1。
皮甲	6 / 13	3	
链甲	7 / 15	4	**重型：**闪避值-1。
全板甲	8 / 17	4	**极重：**闪避值-2，敏捷-1。

位阶2 （等级 2-4）

名称	阈值	护甲值	特性
改良填充布甲	7 / 16	4	**灵活：**闪避值+1。
改良皮甲	9 / 20	4	
改良链甲	11 / 24	5	**重型：**闪避值-1。
改良全板甲	13 / 28	5	**极重：**闪避值-2，敏捷-1。
埃伦德里安链甲	9 / 21	4	**防护：**受魔法伤害时，在计算伤害阈值前按护甲值减免伤害。
掠骸护甲	9 / 21	4	**坚韧：**在标记最后一个护甲槽之前，掷一个d6。如果掷出6，则可以降低伤害一个等级而无需标记槽位。
铁木胸甲	9 / 20	4	**强化：**当你标记最后一个护甲槽时，你的伤害阈值提升+2，直至你清除至少1个护甲槽。
符文浮甲	9 / 20	4	**转移：**当你成为攻击目标时，可以**标记1护甲槽**，使针对你的攻击检定具有劣势。
泰瑞斯软甲	8 / 18	5	**安静：**任何试图不被人听到的移动动作掷骰+2。
蔷薇野甲	11 / 23	5	**希冀：**每当你需要**花费希望点**时，可以改为**标记护甲槽**。

位阶3 （等级 5-7）

名称	阈值	护甲值	特性
高级填充布甲	9 / 23	5	**灵活：**闪避值+1。
高级皮甲	11 / 27	5	
高级链甲	13 / 31	6	**重型：**闪避值-1。
高级全板甲	15 / 35	6	**极重：**闪避值-2，敏捷-1。
贝拉莫伊精致护甲	11 / 27	5	**鎏金：**风度+1。
龙鳞护甲	11 / 27	5	**坚不可摧：**每短休一次，当你的生命点即将归零时，可以改为**标记1压力点**。
尖刺护甲	10 / 25	5	**锋利：**每当你成功进行近战攻击时，伤害骰加1d4。
剑刃护甲	16 / 39	6	**物理防御：**你不能使用此护甲抵消魔法伤害。
莫奈特的斗篷	16 / 39	6	**魔法防御：**你不能使用此护甲抵消物理伤害。
强化符文	17 / 43	6	**苦痛：**每当你因受到攻击而标记1点或更多的护甲槽时，需**标记1压力点**。

位阶4 （等级 8-10）

名称	阈值	护甲值	特性
传奇填充布甲	11 / 32	6	**灵活：**闪避值+1。
传奇皮甲	13 / 36	6	
传奇链甲	15 / 40	7	**重型：**闪避值-1。
传奇全板甲	17 / 44	7	**极重：**闪避值-2，敏捷-1。
威能丝甲	13 / 36	7	**时缓：标记1护甲槽**，掷一个d4，并将结果作为闪避加值应用于对抗此次来袭攻击。
引导护甲	13 / 36	5	**引导：**当装备此护甲时，所有施法掷骰+1
织炽护甲	13 / 36	6	**燃烧：**每当有敌人在近战范围内击中你时，其立即**标记1压力点**。
全面强化护甲	15 / 40	4	**坚毅：**当你**标记1护甲槽**时，可将攻击的严重程度降低两级而非一级。
诚实蛋白石护甲	13 / 36	6	**求真：**当任何人在近距离范围内说谎时，此护甲将会发光。
救世主链甲	18 / 48	8	**困难：**装备角色所有属性以及闪避值-1。

战利品

物品

物品是可重复使用的战利品，只要你不主动丢弃或由于剧情导致丢失它，就能一直保留并使用。

使用右侧的掷骰指南，可以在游戏开始前或游戏进行中生成物品。确定你想要的物品稀有度，掷相应数量的 d12，将它们的值相加（如果需要），然后获得与该值相匹配的物品。右侧的掷骰指南也描述了每种稀有度物品的常见获取地点。

- **常见 (1d12 或 2d12)：** 常见物品可能在废弃营地中找到，或在当地商店中随时购买。
- **少见 (2d12 或 3d12)：** 少见物品可能在商店中的数量有限，被保存在营地的安全地点，或作为任务奖励的一部分提供。
- **稀有 (3d12 或 4d12)：** 稀有物品可能被锁在商店里当作镇店之宝，作为任务的唯一奖励提供，或在强大的非玩家角色的财产中发现。
- **传说 (4d12 或 5d12)：** 传说物品可能是独一无二的，是对极其困难或危险任务的奖励，或是强大敌人的最珍贵和受保护的宝藏。

消耗品

消耗品是只能使用一次的战利品。每种消耗品每人最多可以持有五份。

使用右侧的掷骰指南，可以在游戏开始前或游戏进行中生成消耗品。确定你想要的消耗品稀有度，掷相应数量的 d12，将它们的值相加（如果需要），然后获得与该值相匹配的消耗品。右侧的掷骰指南也描述了每种稀有度消耗品的常见获取地点。

- **常见 (1d12 或 2d12)：** 常见消耗品可能在废弃营地中找到，或在当地商店中随时购买。
- **少见 (2d12 或 3d12)：** 少见消耗品可能在商店中的数量有限，被保存在营地的安全地点，或作为任务奖励的一部分提供。
- **稀有 (3d12 或 4d12)：** 稀有消耗品可能被锁在商店里当作镇店之宝，作为任务的唯一奖励提供，或在强大的非玩家角色的财产中发现。
- **传说 (4d12 或 5d12)：** 传说消耗品可能是独一无二的，是对极其困难或危险任务的奖励，或是强大敌人的最珍贵和受保护的宝藏。

你在旅途中获得的物品与消耗品，统称为战利品。游戏主持人可以从以下表格中抽取战利品，或参考这些表格来设计独特的自定义奖励。

ROLL	战利品	效果
01	**高级床单**	在任何休息期间，你总是会自动**清除 1 压力点**。
02	**风笛哨**	手工制作的哨子。每只哨子都有独特的声音，刺耳的声音在半径一英里的地方都能听到。
03	**充能箭袋**	当你使用此箭袋中的箭矢攻击并成功命中时，伤害掷骰获得等同于你当前位阶的加值。
04	**阿利斯泰尔的火炬**	一把可以随心所欲点亮的魔法火炬，它发出的光比看起来要远得多。它可以让洞穴充满光亮，让人感觉就像白天一样。
05	**通话法球**	一对球体，任何持有它们的生物都可以在任意距离内相互交流。
06	**手铐**	一副带有钥匙的可锁手铐。
07	**奥术斗篷**	任何拥有施法能力的使用者穿着它时都可以随意调整其颜色、纹理和尺寸的斗篷。
08	**编织网**	你可以用这张网进行 灵巧检定 来捕捉小型生物。被网住的目标可通过成功的 攻击检定 （DC16）挣脱。
09	**生火罐**	你可以倾倒此罐中奇异的液体来立即产生火焰。液体将在你完成长休后重新生成。
10	**悬空之杖**	这根刻有符文的扁平短棒被激活时会立即悬停在原地。在解除激活前，短棒将不受重力影响且无法移动，始终固定在原位。
11	**魅力石**	激活这颗卵石大小的宝石，可记录你所见之人的外貌。**花费 1 希望点**，便能以幻象形式将这副伪装神奇地复现在自己身上。
12	**空箱子**	一个魔法箱子，即使里面有物品，看起来也是空的。主人可以在打开箱子时使用特定的单词、短语或其他触发条件来显示这些物品。
13	**伙伴箱**	用于携带小型动物伙伴的箱子。当它们在里面时，箱子和里面的生物动物都不会受到任何伤害和负面魔法效果。
14	**穿刺箭**	使用弓进行攻击时，你可以使用穿刺箭将你的熟练值添加到伤害掷骰中。每短休可使用 3 次。
15	**勇气石**	附在盔甲上。为尚未具备以下功能的盔甲添加以下特性：坚韧：在标记最后一个护甲槽之前，掷一个 d6。如果掷出6，则可以降低伤害一个等级而无需标记槽位
16	**万能钥匙**	使尝试打开锁着的门时的灵巧掷骰具有优势
17	**奥术棱镜**	将此棱镜置于指定位置并激活。其近距离范围内的所有盟友在施法检定上获得+1加值。激活期间棱镜不可移动。解除激活后，需完成一次长休才能再次启用。
18	**小型耐力药水配方**	花费一项修整行动和动物骨骼来制作一瓶小型耐力药水。
19	**小型生命药水配方**	花费一项修整行动和一瓶血液来制作一瓶小型生命药水。

ROLL	战利品	效果
20	**归航罗盘**	两个罗盘无论相距多远，都只能指向对方。
21	**修正者精魂**	一只坐在你耳道弯曲处的小精魂，在战斗中低声说着有用的建议。每短休一次，你可以在攻击检定中获得一次优势。不要告诉精魂你的真名。
22	**壁虎手套**	你可以爬上垂直表面并穿过天花板。
23	**博学守护者**	存储最多三个敌对生物的名字。下次面对它们时，在针对它们的任何动作掷骰上获得 +1。
24	**黑烟瓶配方**	在休息时间，花费一次休息动作并**标记 1 压力点**来制作一个黑烟瓶。
25	**血石**	附在武器上。为尚未具备以下功能的武器添加以下特性：残暴: 伤害骰每掷出一次最大值，就额外掷出一个伤害骰。
26	**巨石**	附在武器上。为尚未具备以下功能的武器添加以下特性：强力: 额外掷一个伤害骰并去掉其中最小的一个。
27	**滑翔机**	可以通过**标记 1 压力点**来展开的小型降落伞。它可以让使用者从高处安全地滑翔到下面的地面。
28	**寂静戒指**	**花费 1 希望点**激活此戒指，直到你的下一次短休，你的脚步声是无声的。
29	**镇静吊坠**	如果你必须标记最后一个压力槽，请掷一个 d6。如果掷出 5+，则无需标记。
30	**双用瓶**	可容纳两种不同液体的瓶子。侧面的小按钮可让饮用者在两种液体之间切换。
31	**幻沙袋**	这是一小袋沙子，可以通过 风度掷骰（DC10）将其调整为比实际重量重得多或轻得多。你还可以通过 灵巧掷骰（DC10） 将沙子吹到对手的脸上，使对手暂时处于脆弱状态。
32	**抵抗戒指**	每长休一次，激活这枚戒指使将受到的伤害减少一半。
33	**凤凰羽毛**	只要你拥有任意数量的凤凰羽毛，当你失去知觉并掷骰查看是否选择留下伤痕时，骰子结果总是 +1。
34	**百宝箱**	一个只能每长休打开一次的小盒子。打开时，骰一个d12，如果你掷出1-6，盒子是空的；如果你掷出7-10，盒子里会随机出现一个常见消耗品；如果你掷出11-12，盒子里会随机出现两个常见消耗品。
35	**空刃护符**	附在近战武器上，使其能够在近距离范围内攻击。每短休三次。
36	**传送点种子**	将此种子埋入土中可在该处培育传送门。24小时后传送门即可使用。通过此传送门可抵达任何其他已种植传送门种子的地点。对传送门造成任意魔法伤害即可将其摧毁。
37	**典范之链**	每次长休时，你可以使用休息行动来冥想你所珍视的理想或原则，并将你的意志集中到链条中。在下一次长休之前，你可以**花费 1 希望点**，使用 d20 作为希望骰，进行与该原则一致的掷骰。
38	**匿踪护身符**	每长休一次，激活此护符进入隐匿状态直至移动。以此法隐匿期间，即使敌人移动至通常能看见你的位置，你仍保持不可见状态。
39	**希望守护者的小盒**	在长休期间，若你拥有 6 希望点，可**花费 1 希望点**将丰沛的决心灌注于此挂坠中。当希望点归零时，可使用该挂坠立即**获得 1 希望点**。挂坠必须重新灌注后才能再次以此法使用。
40	**无限袋**	放入此袋中的物品将存储在一个独立的次元中且可以随时取出。
41	**神行遗宝**	敏捷+1，你不能同时持有其他遗宝。
42	**强力遗宝**	力量+1，你不能同时持有其他遗宝。
43	**控制遗宝**	灵巧+1，你不能同时持有其他遗宝。
44	**调和遗宝**	本能+1，你不能同时持有其他遗宝。
45	**魅力遗宝**	风度+1，你不能同时持有其他遗宝。
46	**启迪遗宝**	知识+1，你不能同时持有其他遗宝。
47	**珩磨遗宝**	你的一项经历+1，你不能同时持有其他遗宝。
48	**闪烁飞虫吊坠**	佩戴时，你的物理近战武器会像薄纱一样延伸，使你可以攻击邻近范围内的生物。
49	**湖行者长靴**	你可以如同在柔软地面一般行走在水面上。
50	**粘土伙伴**	当你将这块黏土塑造成黏土动物伙伴时，它会表现出相应动物的特性。例如黏土蜘蛛能编织黏土蛛网，黏土飞鸟则可翱翔天际。黏土伙伴在不同形态间会保留记忆与身份认同，但每次变形都可能习得新的习性。
51	**秘尘配方**	在休息时，花费一项修整行动和一包金币来制作一份秘尘。
52	**记忆碎片**	每次长休一次，**花费 2 希望点**以回想一张宝库内的领域卡，而不是支付其回想费用。
53	**欢欣宝石**	附在武器上，允许你使用敏捷进行攻击掷骰。
54	**威力宝石**	附在武器上，允许你使用力量进行攻击掷骰。
55	**精准宝石**	附在武器上，允许你使用灵巧进行攻击掷骰。
56	**洞察宝石**	附在武器上，允许你使用本能进行攻击掷骰。
57	**无畏宝石**	附在武器上，允许你使用风度进行攻击掷骰。
58	**睿智宝石**	附在武器上，允许你使用知识进行攻击掷骰。
59	**坚毅之戒**	每场游戏一次，当游戏主持人**花费 1 恐惧点**时，你可以**花费 4 希望点**以取消因为使用恐惧而产生的效应。
60	**团结腰带**	每场游戏一次，你可以**花费 5 希望点**进行一次三名角色的接力掷骰，而不是两名。

消耗品表

ROLL	战利品	效果
01	**神行药水**	下一次敏捷掷骰+1。
02	**强力药水**	下一次力量掷骰+1。
03	**控制药水**	下一次灵巧掷骰+1。
04	**调和药水**	下一次本能掷骰+1。
05	**魅力药水**	下一次风度掷骰+1。
06	**启迪药水**	下一次知识掷骰+1。
07	**小型生命药水**	立刻**恢复 1d4 生命点**。
08	**小型耐力药水**	立刻**清除 1d4 压力点**。
09	**磨牙毒液**	附在物理武器上，在其下一次的伤害掷骰中增加 1d6 。
10	**瓦里克叶**	立刻**获得 2 希望点**。
11	**月滴瓶**	直至你的下一次短休, 你可以在完全黑暗的环境中看到东西。
12	**不稳定的奥术碎片**	使用灵巧掷骰将其投掷到远距离范围内的一群敌人，所有成功对抗的敌人受到1d20魔法伤害。
13	**稳定药水**	使用后立刻执行一次额外的休息行动。
14	**改良磨牙毒液**	附在物理武器上，在其下一次的伤害掷骰中增加1d8。
15	**变形黏土**	**花费 1 希望点**，使用者将会改变他们的容貌使其他人认不出来，直到下次短休。
16	**黑烟瓶**	面对即将到来的攻击时，骰等同于你敏捷数的 d6，将其中最高的结果加入到你应对此次攻击的的闪避值中。
17	**跳跃树根**	仅一次，你可以无需掷骰地跳跃到远距离内的任何地方。
18	**小憩粉**	**标记 1 压力点**然后**恢复 1 生命点**。
19	**生命药水**	立刻**恢复 1d4+1 生命点**。
20	**耐力药水**	立刻**清除 1d4+1 压力点**。
21	**护甲缝合剂**	使用此物品并**花费 任意 希望点，修复 等量的 护甲槽**。
22	**鳃膏**	你可以在水下呼吸，持续时间分钟数等同于你的等级数。
23	**复制羊皮纸**	当你将这张羊皮纸与另一张羊皮纸接触时，它会精确复制。一旦将其制成此副本，它就不再是复制羊皮纸了。
24	**改良奥术碎片**	使用灵巧掷骰将其投掷到远距离范围内的一群敌人，所有成功对抗的敌人受到 2d20 魔法伤害。
25	**强效神行药水**	直到下一次长休或短休时，敏捷掷骰+1。
26	**强效强力药水**	直到下一次长休或短休时，力量掷骰+1。
27	**强效控制药水**	直到下一次长休或短休时，灵巧掷骰+1。
28	**强效调和药水**	直到下一次长休或短休时，本能掷骰+1。
29	**强效魅力药水**	直到下一次长休或短休时，风度掷骰+1。
30	**强效启迪药水**	直到下一次长休或短休时，知识掷骰+1。

ROLL	战利品	效果
31	**约尔吉之血**	瞬移至可目视的极远范围内任意地方。
32	**霍莫特的秘药**	饮用后，你的下一次攻击掷骰自动关键成功。
33	**红棘唾液**	附在物理武器上，在其下一次的伤害掷骰中增加 1d12 。
34	**引导石**	选择你宝库中的一个法术或术典，使用一次然后将其放回宝库。
35	**秘尘**	附在魔法武器上，在其下一次的伤害掷骰中增加 1d12 。
36	**酸膏**	在明亮的闪光中侵蚀墙壁和其他表面。
37	**希望火炬**	使用时，近距离内的盟友每**花费 1 希望点**时掷一个d6。掷出 6 时可无需**花费 1 希望点**。效果持续到下一个场景。
38	**强效奥术碎片**	使用灵巧将其投掷到远距离范围内的一群敌人，所有成功对抗的敌人受到 4d20 魔法伤害。
39	**羽骨**	控制你的下坠速度，持续时间分钟数等同于你的等级数。
40	**虚空之环**	**标记 1 压力点**，创造一个延伸至远距范围的虚空区域。虚空内无法施放任何法术，区域内生物对魔法伤害免疫。
41	**太阳树液**	骰 1d6。若掷出5-6，**恢复 2 生命点**。若掷出2-4，**清除 3 压力点**。若掷出1，你短暂地面对死亡并回生，获得一道伤痕。
42	**滴牙毒药**	对饮用此物品的生物造成 8d10 的直接伤害。
43	**强效生命药水**	立刻**恢复 1d4+2 生命点**。
44	**强效耐力药水**	立刻**清除 1d4+2 压力点** 。
45	**食人魔麝香**	避免任何人使用物理或魔法手段追踪你，直至你的下一次休息。
46	**翼芽**	你获得一对魔法翅膀，允许你短暂地飞行，持续时间分钟数等同于你的等级数。
47	**失落声音之罐**	释放出一股让人耳聋的声波，持续时间分钟数等同于你的本能属性。任何在远距离范围内没有准备应对的生物受到 6d8 的魔法伤害。
48	**龙息茶**	使用本能掷骰，对你面前的所有近距离敌人进行火焰吐息攻击。成功时，造成熟练值*d20 物理伤害。
49	**搭桥种子**	一束厚重的藤蔓从你所在的地方长出，延伸至远距离范围内的一处，允许你在其上安全地攀爬或步行。藤蔓在你的下一次短休时消散。
50	**睡眠树液**	饮用后陷入一整晚的沉睡。醒来时消除所有压力。
51	**舒利亚大餐**	食用后可以恢复所有生命值与清除所有压力值，并**获得 1d4 希望点** 。
52	**捆绑蜂蜜**	将两件物品永久性地粘连在一起。
53	**缩小药水**	饮用者的体型会缩小至一半，敏捷+2，熟练-1，直到他选择放弃这种形态或进行下一次休息。
54	**生长药水**	饮用者的体型会放大至两倍，力量+2 ，熟练+1，直到他选择放弃这种形态或进行下一次休息。
55	**知识石**	如果你持有此石头时死亡，一名盟友可以从你的配置中拿取一张卡加入其配置或宝库。当盟友如此做后，石头将会粉碎。
56	**甜蜜苔藓**	在休息期间食用，可以**恢复 1d10 生命点**或**清除 1d10 压力点**。
57	**目盲法球**	创造一道明亮的闪光，使近距离范围内的所有生物处于脆弱状态，直至生物下一次失去生命点。
58	**死亡茶**	饮下此茶后，若你在攻击时取得关键成功，将立即杀死目标。若在下次长休前未取得攻击关键成功，你将死亡。
59	**万寿菊之镜**	当你受到伤害时，可**花费 1 希望点**完全抵消该伤害，随后镜子碎裂。
60	**星之泪**	使用以召唤一场流星雨，对以使用地点为圆心的极远距离内所有生物自动造成 8d20 物理伤害。

使用消耗品

使用消耗品通常不需要掷骰，除非另有说明。但在某些情况下，即使消耗品的描述中没有注明，游戏主持人也可能要求你进行动作掷骰来使用它。例如，如果你在战场上准备冲向敌人并攻击他们，你可以在冲刺之前有片刻时间喝下一瓶精力药水。但如果你被一只巨大的闪光蜓钳制住，想要喝下一瓶生命药水，游戏主持人可能会裁定你需要进行一次动作掷骰才能喝下它。

战斗轮椅

作者：Mark Thompson

战斗轮椅是一套附加规则，旨在帮助你在《匕首之心》中扮演使用轮椅的角色。本节提供相关机制和叙事指导，供你参考，但你也可以自由调整设定文本，使其更契合你的角色。请尽情享受设计轮椅的乐趣，并根据你的喜好，为你的角色打造一款独一无二、量身定制的轮椅。

动作与移动

在描述你的角色如何移动时，你可以使用以下描述：

- *“我推到门边，看看门是不是开着的。”*
- *“我把轮椅推到人群中，问问发生了什么。”*
- *“我拉下刹车，急停，然后在座位上转身，用弓对准入侵者。”*

后果

下列是一些描述你的角色使用轮椅时可能遇到的复杂情况的方式：

- *“我拉下刹车，但没预料到地面上碎石的影响。”*
- *“我小心撞上了一块坚冰，结果整个滑了出去，超出了目标位置。”*
- *“我想要发力追击，但前轮卡在路面裂缝中，让我稍微停顿了一下。”*

游戏主持人应避免以“破坏轮椅”或“将轮椅从游戏中移除”作为后果，除非所有在场玩家，特别是使用轮椅角色的玩家，明确表示同意。

闪避值

你的角色被认为擅长操控他们的轮椅并在其中应对各种情况。因此，只有重型框架型号的轮椅会给角色的闪避值带来减值。

负重

非战斗状态下，所有轮椅都可以用一只或两只手操控。然而，当轮椅被用作武器时，根据你选择的类型，攻击时需要一只手或两只手来操控。

如果你扮演一位手臂活动受限或无法使用手臂的角色，其轮椅可以通过魔法方式与角色同调。例如，你的角色可以使用心灵感应来引导轮椅移动，就像一辆伪电动轮椅。这里列出的所有规则都可以根据任何角色的需求进行调整和改编。

选择你的型号

所有战斗轮椅都会以主武器的形式装备。轮椅有三种型号可供选择：**轻型**、**重型**和**奥术**。建议你考虑你正在扮演的角色类型以及所属的职业，然后选择最符合该角色概念的型号。

轻型框架型号

虽然坚固，但这些轮椅的轻型框架允许轮椅以更灵活的方式随你的角色移动。这些型号最适合依赖速度和灵活性的冒险者。

名称	位阶	属性	距离	伤害	负重	特性
轻型框架轮椅	1	敏捷	近战	d8 物理	单手操控	快速：当你进行攻击时，你可以**标记 1 压力点**，以射程内另一生物为目标。
改进轻型框架轮椅	2	敏捷	近战	d8+3 物理	单手操控	快速：当你进行攻击时，你可以**标记 1 压力点**，以射程内另一生物为目标。
高级轻型框架轮椅	3	敏捷	近战	d8+6 物理	单手操控	快速：当你进行攻击时，你可以**标记 1 压力点**，以射程内另一生物为目标。
传说轻型框架轮椅	4	敏捷	近战	d8+9 物理	单手操控	快速：当你进行攻击时，你可以**标记 1 压力点**，以射程内另一生物为目标。

重型框架型号

这些轮椅拥有笨重且更重的框架，使轮椅的重量能增强你的角色的攻击。这也使它们成为更大的目标。

名称	位阶	属性	距离	伤害	负荷	特性
重型框架轮椅	1	力量	近战	d12+3 物理	双手操控	重型：−1 闪避值。
改进重型框架轮椅	2	力量	近战	d12+6 物理	双手操控	重型：−1 闪避值。
高级重型框架轮椅	3	力量	近战	d12+9 物理	双手操控	重型：−1 闪避值。
传说重型框架轮椅	4	力量	近战	d12+12物理	双手操控	重型：−1 闪避值。

奥术框架型号

这些轮椅的框架与你的角色及其魔法相契合，允许其通过轮椅引导法术。与其他主要魔法武器不同，奥术框架型号在进行攻击时没有指定使用的属性，而是使用你的子职业指示的施法属性。

名称	位阶	属性	距离	伤害	负荷	特性
奥术框架轮椅	1	施法	远距	d6 魔法	单手操控	可靠：攻击掷骰 +1。
改进奥术框架轮椅	2	施法	远距	d6+3 魔法	单手操控	可靠：攻击掷骰 +1。
高级奥术框架轮椅	3	施法	远距	d6+6 魔法	单手操控	可靠：攻击掷骰 +1。
传说奥术框架轮椅	4	施法	远距	d6+9 魔法	单手操控	可靠：攻击掷骰 +1。

完整游戏示例

在这个完整游戏示例中，我们将加入一支队伍，他们正踏上前往白冠塔的旅程，传说那里是古老战场遗留下的强大神器所在地。

队伍：

- **奎恩 (TA)，** 扮演牧者 (TA)，荒野之民 魔裔 复兴结社 德鲁伊
- **迈尔斯 (他)，** 扮演茹尼 (他)，山岭之民 龙人 战争学派 法师
- **阿莉亚 (她)，** 扮演斑斑 (她)，地下之民 猫族 勇气呼唤 战士
- **诺兰 (他)，** 扮演拉维尔 (他)，法外之民 人类 黑夜行者 游荡者

他们的游戏主持人：

• **斯特拉 (她)，** 开场时拥有五点恐惧。

斯特拉： *"白冠塔建在山腰上，迫使从下方山谷接近的攻击者必须进行危险的攀爬。所以我的第一个问题是——你们打算怎么爬上塔楼？"*

奎恩： *"我想使用'自然之语'，找一只山羊或公羊，或者其他生活在山上的生物，问它们上塔楼最容易的路。"*

斯特拉： *"当然可以。很容易找到一些似乎无视重力、蹦蹦跳跳的山羊。给我做一次本能掷骰，难度12。"*

奎恩掷出二元骰，并添加2个标记来表示TA的本能+2。他们在希望骰上掷出7，在恐惧骰上掷出4。

加上TA的2个标记，最终结果是13，希望。奎恩在自己的角色表上添加一个希望点。

*"在带有希望的成功中，这只山羊足够友好，并给了你明确的信息。她记得上一队两腿生物走过的路径，并带你们去那里。别忘了**获得 1 希望点**。"*

奎恩： *"我回答说，'谢谢你，山羊朋友。'然后我从背包里掏出一些食物，在它带我们上去的时候喂给它。"*

斯特拉： *"食物瞬间消失了。然后山羊开始攀爬山坡，带你们走向那条路。我们将把这次攀登作为进展倒计时来处理，但既然你们得到了帮助，我将把它设为3而不是5。你们下一步打算怎么爬山？"*

阿莉亚： *"斑斑将打头阵，为其他人设置岩钉，帮助大家更容易攀爬。"*

斯特拉： *"这听起来像是一次敏捷掷骰。"*

阿莉亚在希望骰上掷出2，但在恐惧骰上掷出7。加上斑斑的敏捷+3，总共是12，带有恐惧。

阿莉亚： *"我将使用我猫族的'猫科本能'，**花费 2 希望点**重新掷希望骰。"*

她花费希望，再次掷希望骰，得到一个8。

"太棒了！那是18，希望。"

斯特拉： *"在带有希望的成功中，你将倒计时减少2。""倒计时降到1了，所以现在，即使是带有恐惧的成功也能让你们到达塔楼。**获得 1 希望点**。斑斑和山羊并驾齐驱地攀爬山坡，设置岩钉，并在后面扔下绳索帮助其他人。你们进展很快，但距离塔顶还有一百英尺。你们怎么办？"*

迈尔斯： *"哦，我想试试我的新魔法书。茹尼拿了一些绳索和岩钉，然后他将施放'奥术之门'传送到前门，这样他就可以把绳索扔下来。"*

斯特拉： *"好主意。这是一次施法掷骰，难度13，你需要**花费 1 希望点**来施放它。"*

*迈尔斯**花费1希望点**，掷出二元骰，并为他的角色施法属性（知识）添加3个指示物。他在希望骰上得到5，在恐惧骰上得到6。*

迈尔斯（略显紧张）： *"那是14，所以是成功……恐惧。"*

*斯特拉**获得1恐惧点**，添加到她的恐惧池中。*

斯特拉： *"你们都看到茹尼消失了，然后重新出现在剩余距离的一半位置，接着他又闪烁消失，出现在前门旁边。有了通往顶部的绳索，你们其他人相对容易地毫发无伤地爬了上来。"*

奎恩： *"在我把这只乐于助人的山羊送走去忙自己的事之前，我又给了它一口食物。"*

斯特拉（点头）： *"牧者向山羊道别。但是茹尼，你身后有什么东西动了一下，就像老房子的木地板一样。但这感觉不像是在沉降。感觉像是什么东西从沉睡中醒来。"*

诺兰（带着相反的表情）： *"我相信那没事。"*

斯特拉： *"一旦你们都爬上绳索，你们就站在白冠塔破碎的前门前，山腰的墙壁已经坍塌，早已被雪、雨或雪崩侵蚀殆尽。当你们经过白冠塔外墙时，唯一听到的声音是风穿过废墟的呼啸声。"*

斯特拉（续）： *拉维尔，你的联系人说她上个月遇到的幸存寻宝者，在她的队伍其他人被一个骷髅骑士杀死之前，只到达了城堡的地下室。"*

诺兰： *"所以我们知道进去后要往下走。我们尽可能地潜入，直到引起这里已经存在的东西的注意。"*

斯特拉： *"好的，这将是一次团队灵巧掷骰。"*

奎恩： *"拉维尔，你带头？"*

诺兰同意了，所以奎恩、迈尔斯和阿莉亚为他们的角色进行了灵巧反应掷骰。迈尔斯和奎恩成功了，阿莉亚失败了。

斯特拉： *"迈尔斯和奎恩，你们每个人为团队掷骰添加+1，阿莉亚因为失败添加-1，这意味着你的团队调整值现在是+1，诺兰。我们看看你带领团队的表现如何。"*

诺兰： *"我要**花费 1 希望点**来利用一次经历，这绝对是拉维尔作为'寻宝者'做过的侵入类型。"*

诺兰在希望骰上掷出2，在恐惧骰上掷出4，总共是6。他加上他的灵巧+3，加上"寻宝者"经历+2，再加上队伍贡献的+1（6+3+2+1=12）。

"总共是12，带有恐惧。"

斯特拉接过一个恐惧标记，做了一个鬼脸。

斯特拉： *"12还不够。你们穿过堡垒的外院，经过生锈的剑、腐朽的木制工事和坍塌石结构的瓦砾。你们拐进内院，主堡就在你们前方，这时你们听到咔嗒声和金属撞击石头的声音。你们周围，躺在雪地里的骷髅开始组装起来，堆叠成移动的人形，挥舞着生锈的剑和弓，这些弓本来不应该工作，但它们却能用。由于你们掷出了带有恐惧的失败，这次开场行动将是一次大行动。"*

*斯特拉**花费1恐惧点**，使用骷髅掘者进行一次团队攻击。*

"所有四个较小的骷髅围住拉维尔，用他们生锈的刀刃砍杀。"

斯特拉根据团队攻击行动的文本，为这群骷髅进行一次攻击。她掷出一个d20，为骷髅掘者的攻击调整值-1添加1个标记。骰子结果是15，-1后是14。

"拉维尔，你的闪避值是多少？"

诺兰： *"是13。"*

斯特拉： *"那么，命中了。你受到4点物理伤害。"*

诺兰： *"那是轻伤，所以我**标记 1 护甲槽**，把伤害降到零。"*

诺兰的棉甲有3点护甲值，所以他还有2次护甲使用机会。

斯特拉： *"现在轮到弓箭手了。"*

斯特拉额外花费两点恐惧，聚焦了另外两个敌方。

"他们将攻击牧者和茹尼。"

弓箭手不使用团队攻击，所以斯特拉掷两次1d20+2（每个骷髅弓箭手一次）。她掷出3和8，对茹尼的总攻击结果是5，对牧者的总攻击结果是10。对茹尼的攻击失手了（5低于他的闪避值12），但对牧者的攻击命中了（他们的闪避值是10，如果攻击总值等于目标的闪避值，攻击命中）。

斯特拉为弓箭手的伤害掷1d8+1。总共是6——但这会翻倍，因为骷髅弓箭手的"机会主义者"特性说："当两个或更多敌人在目标的邻近范围时，弓箭手对该目标造成的所有伤害翻倍。"由于骷髅掘者围住了队伍，弓箭手能够在英雄们更容易暴露的时刻射击。

"对牧者造成12点物理伤害。"

斯特拉转向奎恩，看看他们打算如何处理牧者受到的伤害。

奎恩： *"12点是重度伤害，所以我标记护甲槽，只承受轻度伤害。"*

*奎恩在TA的角色表上**标记1护甲槽**。但由于一个角色每次攻击只能标记一次护甲槽，TA无法完全抵消攻击，必须**标记1生命点**来承受轻度伤害。牧者的护甲值是4，所以TA还有三次护甲使用机会，之后就需要修理。*

*斯特拉额外**花费1恐惧点**，聚焦骷髅骑士。*

斯特拉： *"其他骷髅接敌后，弓箭手也射出了箭矢，骷髅骑士大步向前，对斑斑进行了一次大力的挥砍。"*

骷髅骑士的调整值是+2，所以斯特拉在d20上添加2个标记。她掷出14，加上+2，总共16。

"我很确定16点能命中斑斑？"

阿莉亚： *"是的，唉。"*

斯特拉掷1d10+2进行伤害，总共得到10点。

斯特拉： *"骷髅骑士一个自上而下的猛击，对斑斑造成10点物理伤害。他的'恐怖'特性导致斑斑和她近距离范围内的所有人失去 1 希望点，另外我将**获得 1 恐惧点**。"*

阿莉亚： *"那就是我们所有人了。"*

*所有四个角色都失去1希望点，斯特拉**获得1恐惧点**。总共10点本来是重度伤害，所以阿莉亚**标记1护甲槽**，将其减少到轻度伤害，然后**标记1生命点**。*

这个回合所有敌人都行动过了，斯特拉想保留一些恐惧点以备后用，所以她重新聚焦玩家角色。

斯特拉： *“骷髅们像经过训练的动作一样，一下子冲向你们所有人。我想知道他们这样伏击过多少其他队伍。你们想做什么？”*

迈尔斯： *“这将是他们最后一次伏击。魔法火焰在我手中点燃，我把它投向与我近战的骷髅们。我将使用‘狂野明焰’，目标是其中两个小的和一个拿剑的大个子。”*

斯特拉： *“好，掷施法属性作为你的攻击掷骰。”*

迈尔斯： *“这正是我战争学院天才经历为我准备的。”*

*迈尔斯**花费1希望点**，将他经历中的2个标记加到他知识的+3调整值上。他在希望骰上掷出9，在恐惧骰上掷出11，然后加上他的调整值+5。*

“那是25，带有恐惧。”

*斯特拉**获得1恐惧点**。*

斯特拉： *“所以你会获得战争学派的额外伤害，而且他们每个人都必须因为狂野明焰而**标记 1 压力点**。让我们看看那次伤害掷骰！”*

迈尔斯为“狂野明焰”法术掷2d6，再加上他的基础子职业特性的额外d10。他总共造成17点魔法伤害，这与三个目标的伤害阈值进行比较。由于骷髅掘者具有“喽啰（4）”特性，每对他们造成4点伤害，就会杀死范围内一个额外的骷髅掘者。17点伤害足以一次性杀死所有四个喽啰。

斯特拉： *“太棒了。你优雅地一挥手，击中了你瞄准的前两个，他们在你继续喷发火焰时倒下了。由于他们是喽啰，17点伤害足以杀死他们四个。你把他们化为灰烬。”*

接下来，斯特拉查看骑士的伤害阈值。17点高于重伤阈值。

“你将火焰转向骷髅骑士。他们的盔甲开始融化下垂，与骨头融合在一起。骑士还在逼近，但你给了他们一个重击。”

*斯特拉为骑士**标记3生命点**值。*

*“既然你掷出了恐惧结果，我将聚焦骷髅骑士。喽啰们倒下时，骑士发出非人的咆哮，眼中闪烁着恶意的黄色光芒。他们举起巨剑，以巨大的横扫挥砍队伍。我**标记 1 压力点**来攻击邻近范围内的所有敌人。所以是你们四个。”*

斯特拉掷1d20+2进行攻击，得到6+2，总共8点。这个总值与每个角色的闪避值进行比较。幸运的是，每个玩家角色的闪避值都高于8，攻击完全失手。

*斯特拉**花费1恐惧点**，聚焦其中一个弓箭手，他攻击牧者。但这次斯特拉掷出4，总共6点，低于牧者的闪避值。*

这次攻击之后，斯特拉决定保留她的恐惧，因为这次遭遇只是热身。

斯特拉： *“骑士正在横冲直撞，而弓箭手们则用箭矢猛烈攻击你们。你们做什么？”*

阿莉亚： *“我很想砍他们一刀。”*

其他人点头。

*“我要标记压力来使用‘鲁莽攻击’，对付那个大家伙时获得优势。我还要**花费 1 希望点**来利用我的角斗士经历获得+2。”*

阿莉亚在希望骰上掷出5，在恐惧骰上掷出5，在优势骰上掷出3，加上灵巧+3（因为斑斑使用阔剑），加上阔剑“可靠”特性的+1，再加上她经历的+2。

“我的总共是19，但由于骰子匹配，这是一个关键成功！”

斯特拉： *“太棒了！给我那次关键伤害掷骰！”*

阿莉亚： *“我刚获得我的第二点熟练度，而且阔剑的伤害骰是d8。所以是16点再加上正常的2d8掷骰，再加上我的等级带来的+2，因为有‘战斗训练’。”*

阿莉亚掷出1和4，但由于她的利刃领域能力“还不够好”而重掷了1，得到一个8。她加上8+4+2（因为她的“战斗训练”特性），总共14点，然后她将这个数字加到16点上，因为是关键命中。惊人的30点伤害！

这对骷髅骑士来说是重伤，它只剩下2点生命点了。

斯特拉（抬头问道）： *“那么阿莉亚，你想怎么做？”*

桌边爆发出欢呼声。

阿莉亚： *“骑士有一把巨剑，对吧？我冲到它面前，让它无法挥动剑。然后我像砍柴一样把它砍得七零八落。胫骨掉了；肱骨掉了。然后，我挥动我的剑，做了一个后空翻，砍掉了骑士的头。我用盾牌支撑着落地，骑士倒下，碎裂成一堆骨头。”*

斯特拉： *“太棒了。记得**清除 1 压力点**，并从你的关键成功中**获得 1 希望点**。当骷髅倒下时，它在被杀死时触发了最后一次反应——它用尽最后的力量试图把你一起带走，用一只巨大的骨骼手抓你。”*

斯特拉掷1d20+2，得到16+2，总共18点。她掷1d4+8伤害，得到4，总共12点。由于骑士的“挖两个坟墓”特性也迫使玩家角色失去1d4希望点，她掷了一个d4，结果是2。

因为斑斑关键成功了，斯特拉选择在此次攻击中省略“恐怖”特性。

“骷髅骑士反击造成12点物理伤害，并在不死之力从骨骼中消退时从你身上夺走2点希望。”

阿莉亚： *“哎呀。那是重度伤害，但我还有护甲可以花费，所以我标记护甲，只承受轻度伤害。”*

*阿莉亚**标记1护甲槽**，并**标记1生命点**来承受轻度伤害。她还因为“挖两个坟墓”行动失去了2希望点。*

斯特拉： *“当你们都从被摧毁的骑士那里抬起头来时，你们看到弓箭手们已经重新坍塌成一堆堆骨头。茹尼，你记得关于骷髅群的传说，用来激活它们的法术集中在群体中的一个，通常是最强的那个。”*

迈尔斯： *“所以下次，我们直接冲着大个子去。”*

战斗结束，斯特拉深吸一口气，重设场景。

斯特拉： *“你们独自站在内院，周围是被摧毁的骷髅残骸。你们做什么？”*

奎恩： *“‘我猜这不会是我们今天看到的最后一个惊喜，’牧者说。‘我们进去吗？’”*

诺兰： *“是的，但这次我想一边走一边扫描威胁。”*

在某些情况下，斯特拉可能会判定拉维尔可以听到敌方靠近的声音，但她想强调这座废墟的危险和不确定性。

斯特拉： *“这是一次本能掷骰。”*

迈尔斯： *“茹尼可以帮忙，听听那些奇怪的建筑苏醒的声音或任何其他可疑的声音。”*

*迈尔斯**花费 1 希望点**，掷一个d6优势骰，得到3。*

诺兰为拉维尔进行一次本能掷骰。他在希望骰上掷出1，在恐惧骰上掷出5。诺兰将他的二元骰相加得到6点，加上他的本能+1，再加上茹尼帮助的+3，总共是10点，带有恐惧。

*斯特拉点点头，思考片刻，同时**获得1恐惧点**。*

斯特拉： *“你们谨慎地进入主堡，寻找陷阱并聆听威胁。塔楼底部散落着许多不同种族的腐烂的遗骸——龟人和猫族，矮人和恶魔。但他们都没有动静。你们穿过一个兵营和一个厨房，找到通往潮湿地下室的楼梯井。*

“这里没有光线，但你们有火把。这里那里有一些不知何故仍然完好无损，或者可能被修复过的陷阱。有三具看起来比较新鲜的冒险者尸体，他们一定是幸存者的同伴。在这个海拔高度，他们保存得相当好。两个被钉在一面墙壁上的尖刺上，这些尖刺从一侧突出。第三个被另一个骷髅骑士拥抱着，但那个没有动。

“但你们没看到的是，亲爱的冒险者们，一个幽灵正从你们身后的墙壁中出现，当拉维尔和茹尼打头阵时，它正笼罩着牧者和斑斑。幽灵变得巨大，它的午夜般的眼睛吞噬着你们身后的光线。房间随着它伸向你们而变得寒冷……今晚我们就到此为止吧。”

玩家们在结束游戏后兴奋地交流起来，桌边爆发出热烈的讨论声。

供游戏主持人思考的问题

- 阿莉亚用希望结果击败骷髅骑士的掷骰意味着玩家角色本可以在弓箭手行动前再次行动。那些弓箭手没有受到任何伤害，但斯特拉描述他们在骑士死后散架了。你觉得这是战斗的一个令人满意的结局吗？还是你会让弓箭手继续战斗？斯特拉对茹尼的解释可以作为先例，所以如果斯特拉将来选择在队伍消灭最强大的骷髅时不提前结束战斗，她需要想好为什么第二次情况不同，以保持故事的完整性。
- 斯特拉允许茹尼使用“奥术之门”法术进行两次跳跃，而不是让他每次施法都掷骰。当一个角色使用这样的能力时，你是想让他们每次使用都掷骰，还是像斯特拉那样，让一次掷骰代表连续使用几次能力？
- 当骷髅骑士用“挖两个坟墓”击中斑斑时，你会选择使用“恐怖”吗？你并不总是必须使用敌人的每一个特性，而斯特拉为了尊重斑斑的关键成功而跳过了它。
- 在与骷髅的战斗中，你会按照斯特拉的方式和顺序让他们攻击队伍吗？选择聚焦哪些敌人以及何时聚焦，有助于决定战斗的形态和节奏，以及起伏。这场战斗还可以怎样发展？你会等到骷髅骑士之后再使用弓箭手吗？
- 茹尼一击就消灭了所有四个骷髅喽啰，这意味着对其他骷髅的攻击被浪费了。你会允许茹尼使用另一次“狂野明焰”攻击来攻击骷髅两次，或者即使他们不在射程内，也攻击其中一个弓箭手吗？或者失去额外的攻击似乎是能够移除喽啰的公平代价吗？
- 如果牧者在使用他们的“自然之语”法术与山羊交谈时掷出了带有恐惧的成功，你会怎么做？如果牧者完全失败了这次掷骰，会有什么有趣的后果？山羊会跑掉吗？或者你会在他们攀登时引入另一个复杂情况？斯特拉是否可以使用某种复杂情况来预示骷髅或幽灵？或者**获得 1 恐惧点**并让玩家继续前进而没有立即的后果会更好吗？

当你思考这些问题的答案并在游戏过程中做出裁决时，你将发展出自己的主持风格。这就是需要从中领悟的关键点：没有正确答案。这一切都取决于你的队伍以及什么能为你的团队创造最佳体验。你的主持风格甚至可能随着时间改变，那也没关系。接下来是第三章，它将提供为玩家主持精彩游戏所需的工具。

第三章：运行冒险

本章仅当你计划担任《匕首之心》一场游戏或一次战役的游戏主持人时才为必读章节。如果你阅读本书是为了创建和扮演角色，那么你已经阅读完您所需的一切。如果你是游戏主持人，请继续往下阅读！

引言

作为一位游戏主持人，你负责引导剧情的发展，并扮演玩家角色们周遭的世界。你是阻碍他们旅途的巨大沙尘暴，是他们在寻求庇护时结识的旅店老板，是角落里向他们请求帮助的神秘陌生人，或是游戏过程中遇到的任何其他角色。担任游戏主持人可能是跑团中最有趣、最令人兴奋、最充实的经历之一——但也可能令人生畏，尤其是你在学习一款新游戏系统的时候。

本章的部分内容比本书的其他部分更具对话性。前几章主要侧重于介绍游戏机制；虽然我们也会在本章中讨论机制，但我们还将讨论一些比死板的规定更适合对话的话题：游戏玩法的各个方面，例如故事结构、即兴发挥和世界构建。因为，归根结底，担任游戏主持人的“终极秘密”在于，你不像玩家那样受制于僵化的规则——你可以创造一切。无论你是在前一周、前一天，还是在局内的那一瞬间创造的，你始终都在通过你做出的决定为玩家们打造独特的体验。

本章致力于为你提供运行《匕首之心》游戏所需的工具：理解核心机制；创造难忘遭遇；规划精彩场次；了解如何选择、创造和使用游戏主持人行动；创作完整的战役；塑造鲜活的NPC以及更多其他工具。

核心指南

在本节中，你将找到一些关于如何主持《匕首之心》的核心指南：

- 游戏主持人准则
- 游戏主持人最佳实践
- 应避免的误区

这三个部分为你提供基础指引，帮助你与玩家们获得更好的游戏体验。“游戏主持人守则”是你的指明星——如有疑问，请回顾这些准则。“游戏主持人最佳实践”为你提供了可供遵循的示例，而“需要避免的陷阱”则指导你在主持《匕首之心》时应避免哪些事。

阅读时，请不要遗忘第 7 页的“黄金法则”。

无论你是初次担任游戏主持人，还是帷幕后的资深主持人，或者介于两者之间，我们都鼓励你接纳本章中你有所共鸣的部分，并修改你所不认同的部分。

游戏主持人准则

《匕首之心》秉承了奇幻冒险类桌面角色扮演游戏数十年的传统，这种传统可以追溯到我们所知的此类游戏起源。这款游戏延续了前辈们的诸多要素——注重戏剧化的战斗、耳熟能详的奇幻背景和原型、流行文化和民间传说中的常见元素等等。此外，正如你在引言的“灵感来源”部分所见，《匕首之心》从各种桌面角色扮演游戏以及奇幻冒险类型之外的其他媒介中汲取灵感。

《匕首之心》致力于为讲述特定类型的英雄奇幻故事提供工具。该系统专注于合作构建以角色为中心的、充满情感的故事，并将叙事贯穿于包括战斗在内的整个游戏体验。当戏剧性的节奏和韵律凸显交战双方相互冲突的动机，当角色间的联系影响他们在战场中的决策，当胜利目标不仅仅是杀死所有参与者时，战斗就变得栩栩如生。《匕首之心》闪耀之处便在于战斗不仅是与敌人的对抗，更是角色们基于自身的所想所需、在爱恨交织的宏大叙事中上演的戏剧性高潮。

遵循以下游戏主持人准则，将帮助所有玩家获得最佳的游戏体验：

- 以虚构为始，以虚构为终。
- 始终保持合作，尤其是在冲突期间。
- 让世界充满生机、奇迹与危险。
- 提出问题并融入答案。
- 让每一次掷骰都至关重要。
- 玩下去，看看会发生什么。
- 轻抓故事脉络。

以虚构为始，以虚构为终

“虚构故事”指的是你在游戏过程中不断创造的故事。运用虚构故事来驱动游戏机制——例如，何时要求掷骰，应该使用哪个游戏主持人行动，掷骰的难度应该是多少，或者它应该具有优势还是劣势。《匕首之心》的规则旨在促进合作式叙事，因此游戏流程应该从叙事开始，并在需要时引出游戏机制。然后，游戏主持人将游戏机制的结果与虚构故事联系起来，以使游戏能够顺利进行。

始终保持合作，冲突期间尤甚

当你担任游戏主持人时，玩家是你的合作伙伴，他们的角色是战役的主角。你们共同努力，讲述一个激动人心、令人难以忘怀的故事，英雄们将面临不可思议的逆境，并最终取得胜利。玩家和游戏主持人之间的对抗应该只存在于游戏的虚构中，通过NPC的行为和叙事中的对立来体现。

玩家的角色和玩家本身都不是你的“敌人”。他们是你所扮演的敌人的对立方，但你与玩家站在同一阵营：共同致力于讲述精彩故事的阵营。在你塑造游戏中的对手和挑战时，你的主要任务是在呈现可信的威胁与维护玩家的信任之间取得平衡，以确保成功地进行合作叙事。

良好的协作包含对玩家及其角色的认可与支持。支持玩家，意味着你要有意识地将他们感兴趣的故事元素和主题融入游戏中。同时，当他们忘记某些小事，尤其是他们的角色本不该遗忘的事情，给予宽容和理解。支持玩家角色，意味着虽然你会让他们的故事充满挑战，甚至可能不幸牺牲，但你永远不会期盼他们失败——你始终与玩家合作，确保角色的故事精彩纷呈，并他们所处的世界始终保持内在逻辑的一致性。

让世界充满生机、奇迹与危险

《匕首之心》是一款充满动作、冒险和奇幻元素的游戏。作为游戏主持人，你最重要的任务之一就是呈现一个足以承载英雄故事的世界。在运作玩家驱动型游戏时，你可以收集玩家在第零场内或场外提供的角色细节、背景、关系问题以及世界构建笔记（请参阅即将发布的[“第零场和安全工具”部分，第169页]），并以此为调色板，描绘出一个激动人心的世界。用充满活力的冒险故事来展现丰富的文化，带领角色们探索奇妙的地域，并让他们接触危险的生物。同时努力将这一切都根植于你创造的世界里——无论是高高在上的贵族与半神，还是默默无闻的农夫与工匠，其中每个存在都有自己的动机与人格。

提出问题并将答案融入冒险

在《匕首之心》中，游戏主持人无需承担构建世界的所有重担；我们鼓励你与玩家分享叙事权。当你授权玩家为共享的世界添加自己的元素和细节时，很多玩家会更全身心地投入到故事中。

当队伍进入角色的家乡时，你可以邀请该玩家描述当地的市场。当玩家角色在关键成功中打出致命一击时，不如由玩家自己来描绘这辉煌胜利的细节，而不是让主持人转述。无论是戏剧性还是平凡的时刻，你都可以询问角色的动机、情感和历史，然后将答案与此时此刻的故事相互连接。

有些团队可能希望更进一步，通过让玩家成为一整个地区或国家的创作者来缩小玩家和游戏主持人之间的叙事权差距。玩家的积极参与表明了他们对故事很感兴趣——请尽力尊重他们的投入，并将他们的贡献融入到情节中。作为游戏主持人，你的工作是维护世界的完整性并在必要时做出调整，但也要确保玩家的想法被纳入其中，从而鼓励整个团队创作叙事。

让每一次掷骰都至关重要

《匕首之心》中的动作掷骰用于描述和裁定故事中的关键时刻；这些时刻可能短至刹那间的闪避，长至战斗中的完整交锋，又或是彻夜追查线索的整个蒙太奇场景。

由于游戏主持人可以选择对玩家动作掷骰失败或恐惧的结果做出反应，并且每次掷骰都会产生希望点或恐惧点，因此，为了确保每次掷骰都对故事有所贡献，请只在有意义的时刻要求玩家掷骰。《匕首之心》的电影化设计理念是：当游戏主持人自由提供信息并允许玩家角色依其技能自动完成简单任务时，那些真正需要掷骰决定的场合就将更具风险与分量。失败应该带来令人揪心的波折或意想不到的挑战，而成功则应该带来酣畅淋漓的胜利感！

玩下去，看看会发生什么

当游戏聚焦于角色的心路历程，并且主持人能为角色预留发挥空间时，《匕首之心》将展现最精彩的体验。你们并非在演绎一个既定的剧本——整个战役的核心剧情将在你与玩家共同编织角色故事、世界背景和重大事件的过程中逐渐浮现。

主动为玩家角色们的行动、抉择以及成长蜕变预留惊喜空间，避免在预设玩家会采取何种解决方案的前提下设计情境。虽然准备敌人和合适的地图可以帮助营造激动人心的场景，但当灵感迸发时，不要忘了你总是可以调整原先的计划，甚至完全抛弃它。

轻抓故事脉络

即兴叙事并非总是完美无缺，这没关系。对故事脉络轻拿轻放，既不要太松以至于遗漏重要的部分，也不要太紧以免叙事失去自由发挥的空间。允许自己犯错和做出调整，打磨即兴叙事中粗糙的棱角，使其契合故事发展。你是故事情节最终的裁定者与编辑者，但当你需要回溯修改先前的内容时，也不必踌躇。

游戏主持人最佳实践

游戏主持人准则为您提供行动指南；而本节中的游戏主持人最佳实践将帮助您了解如何实现。您可以将守则视为游戏之船的指路明灯，而实践则是船在航线上航行时使用的船帆、绳索和桨。

- 营造充满好奇的游戏氛围。
- 赢得玩家的信任。
- 推动故事发展。
- 切入精彩时刻。
- 帮助玩家掌握游戏机制。
- 创建场外交流机制。
- 让玩家了解角色所知的信息。
- 以动机赋予世界真实感。
- 让游戏机制鲜活起来。
- 重构而非否定。
- 运用“片段”与“蒙太奇”。

营造充满好奇的游戏氛围

让非玩家角色低声嘀咕一句耐人寻味的话语，描绘树林间挥之不去的魔法异象闪烁着微光，暗示远方的地平线上潜伏着未来的危机。抛出诱饵般的线索，看看玩家会怎样上钩。营造一种充满创意探究的氛围，让好奇心引领你们前往不可思议之地。

赢得玩家的信任

信任对于《匕首之心》的成功至关重要。游戏主持人相信玩家能够深思熟虑地展现角色的行为，同时牢记团队的共同目标。玩家相信游戏主持人是出于善意行事——当你引入挑战并施加后果时，始终将他们的利益放在心上。

做出承诺并兑现。比如一位旅店老板提到夜间地下室传来奇怪的声响。当玩家角色们晚上去地下室调查时，让他们找到一些有趣的东西。尽可能让玩家的预感成真——让他们觉得自己对世界的理解是正确的，即使它并不全面。也许他们追踪的危险人物确实经过了他们刚刚造访的店铺，或是那本他们正在寻找的古籍，其实就藏在队伍即将前往的图书馆里——而这座图书馆正是在某位玩家的背景故事中出现的。在结算行动时，要兑现你在要求掷骰时设定的预期。如果你告诉玩家角色：“只要敏捷检定成功，你就能从自己的飞艇跳到另一艘飞艇上”，那么当对方成功后就要得偿所愿。

这也意味着，当你做错或说错时，要承认错误，并在不确定玩家意图时与他们确认。如果你没有意识到玩家想通过一次检定就绕过整个巡逻队，你可以回溯场景并重新设定风险。或者，你也可以直接告诉玩家，下次你会说得更清楚，但这次你允许他们偷偷溜过巡逻队。

推动故事发展

每当玩家进行动作掷骰，无论成功与否，故事都应该向前推进。如果掷骰失败，游戏主持人会说明世界将如何反应并推动故事发展，这通常被称为“失败推进”。角色可能因掷骰结果不佳而未能如愿，但故事会通过局势升级、新线索揭露或其他情境变化继续发展。

切入精彩时刻

英雄奇幻故事中既有高潮迭起的戏剧场景、快节奏的旅途蒙太奇，也有冒险者们在篝火边休整备战时的舒缓时刻。若某段旅程既无危险也无趣味和挑战，而所有玩家都渴望推进剧情，你可以跳过它而直接切入精彩时刻。例如："你们一路跋涉至旧乡。无需扮演整个旅程和长休过程，直接清除所有标记的生命点、压力点和护甲槽。故事在旅行两天后的黄昏继续——此刻你们站在城镇边缘，却发现外围农舍里空无一人。右手边的酒馆里也寂静无声。你们要怎么做？"

当一个场景感觉拖沓或原地打转时，你可直接切换到新场景来维持叙事节奏，同时告诉玩家稍后可通过闪回补充计划细节或完善故事线。

请注意，“精彩时刻”并不总是指战斗。它可以是队伍维系一个岌岌可危的联盟时所做的政治博弈，可以是穿越被大法师设下结界与陷阱的树篱迷宫，也可以是角色与故人重逢时的情感碰撞。“精彩时刻”泛指一切充满张力与不确定性的情境——那些真正考验角色的时刻。

如果玩家角色已将敌人逼入绝境，而玩家们的兴致开始减退，不妨直接让敌人逃跑或投降。或者，干脆询问玩家们想如何收尾这场战斗。作为游戏主持人，你必须尽力避免让场景陷入所有人都在硬着头皮走流程却毫无乐趣可言的泥沼。游戏主持人的职责之一，就是懂得哪些时刻值得聚焦，哪些又适合一笔带过。

帮助玩家掌握游戏机制

作为游戏主持人，你很可能是在场最熟悉《匕首之心》规则的人。因此，你最适合引导其他玩家理解游戏玩法，并达成这样的共识：规则只是用于共同讲述故事的工具，而不是阻碍他们享受游戏过程的障碍。

虽然游戏主持人扮演的是玩家角色们的对立面，但其本质上是与玩家共同创作故事。如果玩家错过了某些显而易见的信息，或者似乎忘记了某项能力，请主动给予提示。玩家对规则机制理解越透彻，就越能从容应对日益复杂的挑战，并以巧妙的方式解决问题。

创建场外交流机制

作为游戏主持人，你应当确保玩家们始终可以脱离角色自由讨论。无论是作为共同创作的伙伴，还是一起享受游戏的朋友，玩家都应被鼓励在游戏过程中使用安全工具，或就剧情与规则提出疑问寻求澄清。

告诉玩家们角色本该知道的内容

虽然玩家的角色生活在虚构世界中，能利用所有感官去体验环境，但玩家本人却仅能通过你的描述构建对环境的认知。通过分享环境细节、提供关键信息以及给出角色很容易知道或已经发现的事实来帮助玩家。例如，三个玩家对“一座法师塔”的想象都会有所不同，所以你的描述需要包含具体细节，以帮助他们塑造对这座特定法师塔的理解。在很多情况下，如果你不对某样东西进行具体的描述，那么在玩家们的脑海中它就不存在。

如果一个场景中有角色仅仅通过身处其中就能感知到的信息，不要将这些信息隐藏在掷骰之后。例如，如果玩家角色询问塔内是否有法师用来存放重要笔记的书桌或箱子，你可以直接说明书桌很干净且没有抽屉，但有个大书架上堆满了卷轴和纸张。这是一个角色无需费力就能轻易观察到的细节——所以也并不需要玩家进行掷骰。

以动机赋予世界真实感

《匕首之心》 中的角色受其动机驱动。比如一位雄心勃勃的男爵夫人渴望提升地位并扩大她的势力范围，因此她会采取行动增强自己的权力。再譬如一条巨型沼泽蟒会受到饥饿与安全感的驱使，会去猎杀外来者，但如果它已经吃饱，那就可能不会越出泥泞水域继续追击。

每个敌人的数据块中通常会给出几个泛化的动机，但当你描绘重要的非玩家角色时，请同时考虑其短期目标与长期追求。比如一位声名远播的大盗眼下正想从商队中偷取王冠上的宝石，但其终极目标则是避免被国王的卫兵抓捕——当这两种动机共同影响决策时，立体的人物形象便跃然纸上。

玩家未必总能洞悉角色真实动机，但只要牢记动机原则，你就能构建出有深度又自洽的世界。当你暗示或明示NPC的动机时，玩家便能借助其希望与恐惧进行博弈，从而建立起动态的联系。

缺乏动机的行动如同提线木偶。当所谓的盟友背叛队伍时，若玩家理解其动机，“突如其来的背叛”这一剧情转折将更具冲击力，甚至在回顾时觉得理所当然。

让游戏机制鲜活起来

以身作则，展示虚构叙事与游戏机制如何协同作用，从而增强游戏体验。例如，当一场风暴即将对港口小镇带来灾难时，在桌面上放置一个标注着“风暴肆虐翡翠港”倒计时标记（参见第162页“倒计时”章节），让玩家体会到“威胁即将到来”的真实感。

几乎在游戏的每一个环节，机制与叙事都是相辅相成的。当某个玩家角色掷出恐惧失败时，加重描述后果来体现事态的严重性，突显“希望失败”与“恐惧失败”之间的区别。当敌人标记下最后一个压力点却仍负隅顽抗时，将敌人的疲惫与绝望具象化地表现出来。如果英雄们遭到一支大型掠夺者部队的伏击，摊开战斗地图并摆上全部十四名敌人的模型，直观地呈现敌众我寡的悬殊态势。只要有机会，大可运用游戏机制来推动你所讲述的故事，也让你构建的叙事反过来强化你所运用的机制。

重构而非否定

当一位玩家提出的建议或描述明显不合逻辑，或与当前游戏设定不协调时，尝试与对方协作，共同重构场景，而非直接否定其想法。你可以询问桌上的所有玩家：“要完成这件看似不可能的任务需要什么条件？”，或者指出建议中某个较可行的部分，并鼓励该玩家以此为基础进行扩展。

示例：“虽然你法术书里的‘心灵遥控’不足以让你飞上平台，但周围倒是有许多你可以随意挪动的巨石。”

运用“片段”与“蒙太奇”

在构建场景或推进故事节奏时，请思考是采用“片段”还是“蒙太奇”的方式。如果情节紧张、事关重大，你希望聚焦于刀光剑影的瞬间，或宫廷调情中暗藏玄机的言语，应当使用“片段”——给予这些激动人心的高潮时刻应有的重视，沉浸于其情感流动，让玩家有时间细细品味。但并非每段剧情都需要逐帧描述或完整演绎。在这些情况下，可以使用“蒙太奇”——通过一系列简短的描述或总结来交代事件发展，而无需停留于每一个具体细节。“蒙太奇”适用于那些在数分钟、数小时，甚至数日内完成的行动。

示例：“你们花了整个晚上在人群中打探关于蝎子会的线索，但我觉得我们没必要扮演全部过程。简单说说你是怎么做的，然后进行一次风度掷骰。”

应避免的误区

与任何依赖协作的游戏一样，《匕首之心》的战役也会受到桌上玩家行为与风格的影响。以下是几个在主持《匕首之心》时较容易出现问题的方面，并附带应对建议，可帮助你使游戏运行更顺畅：

- 削弱英雄作用
- 总是告诉玩家掷什么骰
- 场景节奏拖沓
- 唯一解思维
- 过度预设剧情
- 囤积恐惧点

削弱英雄作用

即便只是1级角色，英雄们也已具备非凡的天赋与实战经验。这是一款英雄奇幻游戏，因此默认玩家角色具备进行冒险活动的基础能力。

当骰运不济时，虽然角色会遭遇挫折无法达成目标，但与其将失败原因描述为角色的无能，不如强调失败是因为对手的技艺、环境因素或突发状况所致。一种简单的技巧是：先描述角色尝试的精彩或聪明的行动，然后接上“但……”，再叙述一个意外、复杂局势或情势升级。

“你的剑优雅地划过空气，剑尖精准地刺向守卫的肩膀——却见她以不可思议的速度抬起戟柄格挡，接着挥动武器试图将你逼向墙角。这远超这类前哨卫兵应有的水平——像她这样身手的士兵为何会被派到这种偏僻之地？”

如果你们小队决定采用更加喜剧化的游戏基调，则这一指导可能不适用。但《匕首之心》的默认风格是预设玩家角色们都是能力出众的冒险者，而故事的精彩则来自于他们面对非凡挑战时所产生的激烈对抗。

总是告诉玩家掷什么骰

《匕首之心》的协作机制鼓励玩家通过创造性地解决问题来展现角色的个性。在某些情境中，确实可能只有一种合适的属性可供掷骰；例如，穿越一座湿滑的桥，在大部分情况下是一次敏捷掷骰。但在更多情况下，你可以给予玩家自主权——让他们自行决定如何应对挑战，并选择使用哪项属性来进行掷骰。

示例：游戏主持人斯特拉说：“骑着巨型蝙蝠的咒法骑士刚刚破坏了飞船的悬浮魔法结界。现在你们都需要掷骰应对即将到来的坠落。你们打算怎么做？”
阿莉亚说：“我准备从飞船上跃起，抓住蝙蝠爬上去，把咒法骑士从鞍座上扯下来。我可以用敏捷来进行这个掷骰吗？”
诺兰说：“我想用我的‘海盗’经历进行一次灵巧掷骰，把一面风帆割下来当作降落伞使用。”

场景节奏拖沓

理想情况下，场景应当紧凑、集中，才能有力推动剧情向前发展。每一次掷骰都应当推动叙事流程，建立或化解紧张局势。当场景自然收束、桌上气氛开始疲软，玩家开始原地打转时，可考虑打破场面、或是直接收尾然后切换至新场景，以维持故事的持续推进。在社交场合中，可以通过执行一次相关的游戏主持人行动来促使角色采取行动，比如引入时间压力、提供新情报、预示未来的危险或类似的内容。若战斗陷入拖沓，记住并非所有冲突都必须以敌人全部死亡收尾——你可以通过转变形势或制造戏剧性收束来打破僵局，例如：敌人逃跑、一场自然灾害，或某个强大势力的介入。

唯一解思维

若游戏主持人对某个难题已预设唯一解法，而玩家却对另一种方案兴致勃勃时，局面就会变得棘手。你或许有充分理由认定自己的想法是最优方案，但如果玩家提出了一个巧妙的思路，临场调整并设法帮助他们实现自己的方案往往更为明智。

谜题正是容易产生“唯一解思维”问题的典型例子。每个人的思维方式都不相同，而只有唯一“正确”答案的谜题或谜语，会扼杀其他有趣的替代方案。如果玩家在解谜或处理某个场景时陷入困境或感到沮丧，不妨考虑寻找推进剧情的方法，或调整场景，使角色的行动能继续推动故事发展。可以是主动给予玩家更多背景信息，或主动询问玩家对该场景的感受。

过度预设剧情

《匕首之心》的设计初衷就鼓励大量即兴发挥，赋予玩家高度的创作自主性——促使整个团队共同构建和探索这个世界。该游戏秉持“以玩家为中心”的主旨，玩家角色的背景与人际关系是剧情发展的主要动力。正因如此，我们建议为故事留出足够的空间，让其自然展开与发展。

在筹备内容时，将更多时间投入到为角色准备可供探索的情境上，往往比预先编写完整场景和固定的剧情节奏效果更好。每位游戏主持人的风格各不相同，你可能会发现，多花精力在那些能更好运用玩家自主性与创造力的地方，会让游戏更加顺畅。

玩家们常常会用你完全预料不到的大胆或冒险行为让你大吃一惊。当这些绝妙的点子出现时，观察桌面上的氛围，看看他们是否都对这个新的发展方向充满热情，然后思考哪些对抗或叙事回应能进一步激发他们的热情。你完全可以对玩家说：“这完全出乎我的意料。不如我们休息十分钟，让我想想这个精彩转折会怎么展开？”

囤积恐惧点

每当角色掷出恐惧结果，或在休整期间，都会让你获得恐惧点，因此你通常会积攒不少恐惧点供你在需要时使用。尽你所能，在有机会的时候把恐惧点花出去。在战斗开始或关键场景花费更多的恐惧点来制造强烈的紧张感，并提高风险与收益。这有助于塑造场景：在开始时，玩家角色们处于劣势，只能被动应对，试图重新站稳脚跟；随着局势回稳，他们开始从被动转为主动，进而积极行动来达成目的。而当他们积极地向目标推进时，大量的掷骰又会带来更多恐惧结果——为你下一次使用恐惧点复杂化场景提供了机会。
如此攻守交替将塑造出充满张力的动态场景，让角色时刻处于警觉状态，不论玩家最后是艰难赢得胜利，还是面对令人心碎的失败，整个过程都会变得更为引人入胜。

核心游戏主持人机制

在本节中，我们将介绍《匕首之心》的游戏主持人会用到的核心机制。

游戏主持人的骰子

玩家主要使用两颗 d12 二元骰来进行动作的判定，但作为游戏主持人，你将使用单颗 d20 。这种设计使你的掷骰结果更加难以预测，而玩家的掷骰结果则相对稳定：掷 d20 时出现极高或极低数值的概率，与掷出中间数值几乎相等；相较之下，两颗 d12 的结果分布更接近钟形曲线，出现极端结果的概率更低。当你掷骰成功时，代表着一个全新的、有趣的挑战浮现；而当你失败时，则为玩家带来了利好与喘息的机会。在游戏过程中，d20 的这种剧烈波动的特性有助于创造丰富多变的结果。

进行游戏主持人掷骰

当一个敌人攻击玩家角色时，你掷骰来决定是否命中。这遵循与玩家角色动作掷骰相似的过程，只是你使用一个d20而非两个d12：

第一步：计算攻击掷骰

掷出你的 d20，并加上敌人的攻击加值（以及任何其他骰子，例如优势时的额外 d20）。

第二步：确定攻击是否命中

如果掷骰结果达到或超过目标玩家角色的闪避值，则攻击成功并命中目标。否则，攻击失败且未命中。

第三步：命中时，掷骰决定伤害

成功命中时，掷相应的伤害骰来决定攻击造成多少伤害。

如果你想增加或减少敌人命中成功或失败的几率，可以调整其攻击调整值。

游戏主持人的关键成功

玩家角色并非唯一能掷出关键成功的角色——他们的敌人也可以！每当你在 d20 掷骰中掷出 20 点时，该掷骰视为自动成功。

如果在攻击掷骰中取得关键成功，你还会造成额外伤害。首先取伤害骰能掷出的最高值，然后照常进行伤害掷骰，将结果加到该值上。例如，如果伤害骰是 2d8+2，并且你在攻击掷骰中取得关键成功，将首先自动造成 16 点伤害。然后你掷出 2d8 得到 5 和 7。所以 16+5+7 加上固定调整值 2，你将总共造成 30 点伤害。

敌人在反应掷骰中的关键成功没有任何额外收益。

判定动作掷骰

当玩家在游戏中描述他们想要进行的动作后，你可能需要决定是否通过一次动作掷骰，来决定场景如何发展。请参考以下指引，选择最符合当前情况的方式向玩家提出要求：

- **允许角色以承担后果为代价来保证成功。** 如果该行动可能产生有趣的后果，你可以向玩家提出一个条件，让玩家无需动作掷骰即可执行该行动；若玩家同意，则玩家角色的行动被视为成功，而你来叙述其相应的代价。例如，与其让玩家掷骰以判断他们是否能从一个屋顶跳到另一个屋顶，不如允许他们自动成功，但代价是被街道上的路人发现。
- **明确风险和收益。** 如果某个行动特别困难或危险，并且成功或失败都会带来有趣的后果，请提前告知掷骰的风险和收益，以便玩家对其行动后果有所预期。一旦大家达成共识，则让玩家掷骰，并根据结果塑造故事。例如，你可以告诉一位想让其角色跳跃穿越屋顶的玩家：掷骰成功可以让他在不惊动任何人的情况下顺利跳过，但失败会让他坠落到街道上并受到重伤。这样可以让玩家在充分知情的情况下做出抉择，从而更深入地参与剧情。
- **说明任何不可避免的代价。** 如果某个行动本身就很困难或危险，且无论结果成功与否都会产生一定后果，你应当在掷骰前告知玩家。如果玩家仍然决定进行该行动，则在掷骰后直接叙述这些后果，也无需因为掷骰成功就减轻其严重程度。例如，当玩家试图让角色从燃烧的屋顶跳下逃生时。你可以声明：“屋顶会在你尝试跳跃后坍塌”。即使玩家掷出极高的成功值，也要叙述屋顶坍塌的过程，将其彻底封死，使其他人无法使用同样的逃生路径。

经历影响叙事

在判定是否需要进行掷骰时，务必考虑玩家角色的经历和其背景故事。例如，如果一名角色拥有“攀爬专家”的经历，并且在周围没有危险的情况下尝试攀爬一堵墙，你可以直接判定其不需要掷骰便能直接成功。如果由于天气原因让攀爬变得困难，但你并不想让剧情过度关注失败的后果，那么可以允许其选择以**标记 1 压力点**为代价来换取无需掷骰的成功。角色的过往经历与故事应该减少他们在自己有经验的事情上的掷骰必要——你只应该在其经历力所不能及的情况下，才要求掷骰：比如该角色在攀爬城垛时，上方有弓箭手正朝他射箭。

执行行动

正如玩家在游戏中可以执行行动一样，你也有能够改变故事的**游戏主持人行动**来响应玩家的行动。与玩家角色不同，你不受限于特定的法术或效果——当进行游戏主持人行动时，你的目的是使用任何手段来塑造并推动故事。当你发起一个游戏主持人行动时，便进入了你的**游戏主持人轮次**。而当你完成一个（或多个）游戏主持人行动，故事的焦点重新回到角色玩家身上时，你的游戏主持人轮次就结束了。

简而言之，游戏主持人行动就是你为了引导故事发展所做的一切的举措。这些举措既可以通过引入冲突或增加难度来提升危险程度；也可以通过揭示新信息或减轻负担来提供便利和援助。这种对抗与合作的交替促成了动态的游戏节奏，让游戏主持人和玩家都有机会通过精彩抉择给彼此带来意外之喜。

既然游戏主持人行动是你在场景中推动剧情的方式，那究竟该怎么做呢？接下来的章节提供了建议（以及“游戏主持人行动示例”部分中的例子），但是这些决策都需要更具体的条件和环境来进行应用。最好的方法还是倾听玩家如何构建叙事，并将你的行动编织进他们的描述中。

何时执行行动

了解何时执行游戏主持人行动（以及执行何种行动）是学习如何主持《匕首之心》的重要组成部分。这些行动的频率和强度取决于你正在讲述的故事类型、玩家采取的行动以及当前游戏的氛围基调，但有一个通用的准则：你可以随时执行游戏主持人行动。没错！你就是主持游戏的那个人——你的职责不是压制玩家角色，也不是从头到尾一直扮演反派；你的任务是协助讲好这个故事。当你看到机会推动剧情时，就该果断出手。

当玩家做以下任何一件事时，考虑执行一次游戏主持人行动：

- 在动作掷骰中掷出恐惧结果时。
- 动作掷骰失败时。
- 玩家做出某个可能带来后果的行为时。
- 玩家给出了一个绝佳的叙事机会时。
- 玩家看向你，等你揭晓接下来的发展时。

请注意，并不是每一次都必须做出重大的行动！当你找不到切入点进行具有叙事冲击力的行动时，也别忘了你还有其他工具可用：你可以让玩家角色**标记 1 压力点**，让场外某个事件持续推进，甚至可以将某个后果延后触发。例如，此刻被打碎的诅咒物品可能看似毫无反应，但物品的真正主人或许会在未来某个时刻前来讨债。

在动作掷骰中掷出恐惧结果

如果玩家角色掷出恐惧结果，那么轮到你执行一次游戏主持人行动。无论此次掷骰是失败还是成功，你的行动通常都应该围绕玩家刚刚尝试的行动进行延伸。

动作掷骰失败

如果某位玩家角色的动作掷骰失败，接下来的叙述将由你接手，由你来描述失败的后果以及引发的后续故事发展。如果这是一次恐惧失败，建议你选择比平常更严重的后果或复杂局势。

玩家做出某个可能带来后果的行为

有时玩家角色执行的某个行动无论成功与否，都会带来无法避免的后果。这时你可以执行一个游戏主持人行动来体现这一后果。例如，如果某位玩家角色想要冲进火场，从燃烧的建筑中救人，你可以告诉对方：不管掷骰结果有多高，仍会有相应后果——角色会受到火焰伤害、退路被周围坍塌的建筑阻断，或者其携带的某样物品会在火中受损。

玩家给出了一个绝佳的叙事机会

有时，玩家角色的决定会为你提供一个绝佳的时机去进行戏剧化的演出——也许角色把自己送到了潜伏的掠食者嘴边，或者在监视入侵者时分心走神。在这些情况下，即使没有掷骰出恐惧或失败，你依然可以抓住这个机会，推动一个强有力的戏剧性转折。例如，当玩家角色们正一边躲避盗贼团一边讨论着匪首的计划时，一位角色带着戏剧性的反讽语气说道：“但他们总不至于把整个区里的每间谷仓都搜一遍吧！”。这时，你就可以立即描述谷仓大门吱呀作响地被推开，一名盗贼提着点燃的火把与出鞘的长剑走了进来，目光缓缓扫向藏在屋梁上的角色们。

玩家看向你，等你揭晓接下来的发展时

你的职责是推动故事发展，所以当玩家不确定该做什么时，他们往往会看向你，寻求下一步的指引。这通常是你应该执行游戏主持人行动的信号。例如，如果玩家角色们正在宴会上交谈，当对话冷场时，玩家可能会朝你投来目光，看看是否有某位非玩家角色要开口或采取行动。

类似地，当玩家对当前情况感到迷茫、不知道该怎么做，或者对信息的缺乏感到沮丧时，你也应该进行一次游戏主持人行动。此时，一个“温和行动”（详见后文的“温和行动与强硬行动”章节）或许就足以让场景重新运转；但有时候，也需要一个更具冲击力的“强硬行动”来刺激玩家角色采取行动。

如何选择行动

当玩家进行一次动作掷骰时，其结果会影响场景的发展——但具体变化取决于你选择执行哪种游戏主持人行动。请看以下示例：在玩家进行一次动作掷骰后，你可以回应他们的话语，以及你可能采取的游戏主持人行动。

关键成功

*“这是一个关键成功！你不仅如愿以偿，还有额外的收获。**获得 1 希望点**并**清除 1 压力点**。快告诉我你是怎么做到的……”*

让玩家描述其成功的过程，并因此赋予队伍在该场景中的额外机会或可乘之机。

希望成功

*“这是一个希望成功，所以你得到了想要的结果。**获得 1 希望点**。说说看，这是怎么发生的……”*

让玩家描述其成功的过程，然后展示世界对此的反应。

恐惧成功

*“这是一个恐惧成功，你虽然达到了目的，但要付出一点代价。我**获得 1 恐惧点**，接下来是故事的发展……”*

与你的玩家一起描述该角色的成功，然后以一次游戏主持人行动引入一个复杂情况或代价——但请注意，不要因为这个后果而否定玩家的成功。也许敌人会趁机发动攻击，或者角色因为付出代价而**标记 1 压力点**。也可能他突然意识到某位盟友正处于迫在眉睫的危险中，或是获得了某些新情报，让局势更加紧张。

希望失败

*“这是一个希望失败，所以事情并未如你所愿，但你**获得 1 希望点**。接下来会发生的是……”*

通过游戏主持人行动引入一个小的复杂情况或后果，描述玩家角色未能如愿以偿，以及由此引发的糟糕局面。也许角色发现必须应对新的威胁，遭遇攻击或因与敌人交战而**标记 1 压力点**值，亦或是承受附带伤害使自身陷入更艰难的处境。

恐惧失败

*“这是一个恐惧失败，情况可不太妙！我**获得 1 恐惧点**，接下来会发生……”*

通过执行游戏主持人动作，描述事情如何变得糟糕，带来重大复杂情况或后果。也许是有坏消息迫使角色陷入迫在眉睫的危险、成为数个敌人的攻击目标、与队伍失散，或者彻底失去一个重要的机会。

快速参考：处理动作掷骰

如果你不确定如何处理一次掷骰，可以考虑使用这些简短的短语：

希望成功： *是的，并且……*（你如愿以偿，并**获得 1 希望点**。）

恐惧成功： *是的，但是……*（你如愿以偿，但伴随着代价或者后果，并且游戏主持人**获得 1 恐惧点**。）

希望失败： *不，但是……*（事情并未如你所愿，但你**获得 1 希望点**。）

恐惧失败： *不，并且……*（事情变得非常糟糕，并且游戏主持人**获得 1 恐惧点**。）

显而易见的行动

有时，你会不假思索地知道如何在场景中执行游戏主持人动作。如果玩家角色刚刚对一个强大的敌人进行近战攻击时，掷出了恐惧成功，该怎么办？你可以判定他击中了目标，但也要付出代价。作为回应，你可以让敌人反击，或者将玩家角色掀飞到战场另一边。也许你安排战斗场景发生在一个危险的悬崖边缘，玩家的攻击成功了，但冲击力把其推向离悬崖边缘，他必须进行一次敏捷掷骰以免坠崖。

还有些时候，合适的行动并不那么明显。那么你可以参考后面章节的“游戏主持人行动示例”来寻找灵感。如果实在没有头绪，就让玩家角色**标记 1 压力点**，或者告诉玩家“目前一切还好……暂时如此”，然后思考以后如何在后续场景中给角色制造更多危机。

玩家主导的行动

如果你仍然不确定该做什么，不妨将决定权交给玩家，让其在两个不同的选项中做出选择，或者干脆问玩家接下来会发生什么。有时候，玩家往往会让剧情走向比你设想的更加精彩绝伦或者险象环生！

社交行动

请记住，游戏主持人行动适用于任何情况。虽然战斗机制天然适合用来表明敌人何时攻击、造成多少伤害等等，但“执行行动”的概念适用于《匕首之心》中的所有场景。一场宿敌间紧张的晚宴、一场重要的谈判、一场情感上的冲突——这些场景和战斗一样，都包含着玩家角色与游戏主持人之间的来回互动。你可以通过执行行动来履行游戏主持人中最重要的职责：倾听并回应你的玩家。

避免削弱成功

在玩家掷出恐惧成功时，游戏主持人需注意一个常见错误：在后续的主持人动作中，避免无意间削弱玩家的成功。例如，若某位玩家角色尝试通过潜行穿过走廊并进行了一次灵巧掷骰，掷出了恐惧成功，那么你不应执行“响起警报”或“某人撞见角色“这样的行动让他的行踪暴露。因为玩家的掷骰确实成功了，而这个成功应当被尊重，即便伴随着某种代价。此时更好的选择也许是在目标地点设置新的障碍，或安排一个新敌人从后方逼近来制造复杂局面。

同样，如果玩家角色做了一件很酷的事情——比如巧妙地施放了一个法术——那就让其享受这一刻，而不是立刻用行动去破坏角色的策略。你可以让场景自然发展，并通过后续的游戏主持人行动来推进或激化场景，而非直接终结玩家的成就。例如，一位玩家可能绕开了你设计的陷阱；此时你不应立即“让陷阱照样发动”，而是让这位玩家为自己的聪明得意，而你则使用下一次游戏主持人行动来召唤更多敌人，或者预示前方道路上可能存在着其他危险。只有在面对高潮场景或强大敌人时，你才需要立即终止某个效果来突显局势的严峻。

在你执行游戏主持人动作时，请牢记这一原则。接下来的章节会提供如何制定适当的行动、如何谨慎使用“强硬行动”的建议。毕竟，并非所有游戏主持人行动在所有情况下都会受到欢迎。如果角色们正在将一件强大的神器送给一位法师销毁，此时让一个小反派偷走神器，可能引发精彩的故事线——或者可能会给队伍的热情泼一盆冷水，让他们觉得之前为取回神器所做的一切努力都毫无意义。因此，正如往常一样：沟通与协作才是关键。强硬行动不应剥夺玩家的主动权或让他们感到受到惩罚。

温和行动与强硬行动

当轮到你行动时，你有多种方式可以回应。有些是**温和行动**，这类行动对玩家通常较为宽容——它们为团队提供关于场景的新信息，并给予玩家角色反应和应对的机会。另一些是**强硬行动**，这些通常更加严厉、剧烈或直接——它们在剧情中直接发生，不给玩家角色介入干预的余地。你可以考虑在玩家希望失败时使用温和行动，并在任何带有恐惧结果的掷骰后使用强硬行动。此外，你可以在游戏的初期使用温和行动，随着故事走向高潮，逐渐引入更强硬的行动。请记住，你的行动决定了一个挑战或威胁的基调。

下一节将提供一系列示例行动，按从温和到强硬大致排序。

游戏主持人行动示例

游戏主持人行动是你在《匕首之心》中作为故事讲述者最重要的工具。

你执行这些行动的方式，将直接塑造你的故事风格。每位游戏主持人都会以不同方式运用这些行动，因此不必拘泥于他人的方式！只要你与你的玩家都玩得开心，忠于故事，并始终以玩家为中心，这就足够了。

以下示例展示了从温和行动逐渐过渡到强硬行动的尺度。浏览这份清单，找到适合当下情境的行动即可。但请注意，避免直接用游戏术语来描述你正在进行的行动。与其生硬地说“这里会有附带伤害”，不如为玩家构建具象化的情境——描述玩家射偏的箭矢如何刺穿悬挂灯笼的破旧绳索，意外引燃了整个盗贼藏身处！

当你执行一次游戏主持人行动时，你可以尝试以下做法：

- 展示世界的反应。
- 提出一个问题，并基于回答继续展开。
- 让一个非玩家角色依据其动机采取行动。
- 利用角色的目标驱使其采取行动。
- 暗示一个即将发生的隐藏威胁。
- 揭示令人不快的真相或意想不到的危险。
- 迫使队伍分散。
- 让某个玩家角色因其行为标记压力点。
- 进行一个角色未察觉的行动。
- 应用附带伤害。
- 清除一个临时状态或效果。
- 改变环境。
- 聚焦一个敌人。
- 夺走某个重要的人或物。
- 利用玩家角色的背景来对付对方。
- 永久性地剥夺一次机会。

展示世界的反应

要展示世界如何反应，只需思考玩家角色的行动对世界产生了怎样的影响，并通过叙事呈现这种变化，为玩家创造新的行动契机。在最温和的情况下，你可以描述其成功破门而入后，展现下一个房间的景象以及屋中潜藏的危险。你也可以让正在与玩家谈判的对手提出一个折中方案，或者让刚刚受创的敌人试图撤退。这是一个让玩家角色身处的世界显得真实而鲜活的好机会。

提出一个问题，并基于回答继续展开

这或许是最具协作性的游戏主持人行动——向玩家提出一个问题，并将其回答作为既定事实来构建场景。你可以这样问："这座城市中的什么勾起了你的故乡回忆？"或"这个地方的什么细节让你觉得之前有人来过？"这个行动通常用于确立场景信息，或是在你想了解某个角色或玩家对于当前局势的看法时。这是一个能让玩家们在游戏过程中一起参与世界构建的好方法。

让一个非玩家角色依据其动机采取行动

当场景中出现玩家角色以外的角色时，你可以聚焦于这些非玩家角色，他会如何回应玩家角色的行动？你可以描绘一个友善的非玩家角色协助队伍作战，一群镇民四处寻找掩体躲避，或者一名敌人重新调整位置。并且确保他们的行动始终符合其动机。

利用角色的目标驱使其采取行动

作为游戏主持人，改变场景最有力的方式之一，就是引入对玩家角色具有个人意义的元素。如果某个角色正在寻找特定的物品或生物，你可以揭示它的下落，同时指出角色将要面临的困难和挑战。利用玩家角色的愿望推动其前进，是强调当前场景对其重要性的绝佳方式。

暗示一个即将发生的隐藏威胁

树林里的沙沙声，响起的警报声，敌方援军逼近时盔甲撞击的铿锵声——这类行动仿佛在角色们面前摆放了一个滴答作响的时钟，提醒对方必须立即采取行动。

揭示令人不快的真相或意想不到的危险

这是一个适用于任何场景的万能行动——你只需简单地提升戏剧性或紧张感。也许一个意想不到的人从阴影中现身，或者角色们收到一个坏消息，让他们不得不重新考虑自己的计划。这个行动的"温和"版本可能表现为：将一群危险的敌人移动至能够攻击到玩家角色的位置，或是在玩家角色以为已占上风时，突然揭示一位守卫队长的出现。而"强硬"版本可能是某个敌人将玩家角色压在墙上，使其处于 *束缚* 状态，直到其掷骰脱离敌人的控制。

迫使队伍分散

通常是由于环境危害或陷阱导致，迫使队伍分散会促使玩家以不同于以往的方式思考如何完成任务。这个行动能让两个小队各自独立行动，再设法重新会合，从而带来一些有趣的场景切换。

让某个玩家角色因其行为标记压力点

当这个行动非常适合用于当玩家掷出恐惧成功，而你不确定该施加什么其他后果时——玩家角色可以达成目标，但过程绝不轻松。例如，他可以强行冲过战场，但必须**标记 1 压力点**才能办到。如果你想更温和一点，也可以把它当作一种提议——或许玩家可以选择只前进一半距离，而无需承担压力。

当你让玩家标记压力时，描述这个情境为何带来压力——或者请玩家自己来解释。这是否是某种身体负担？是否唤起了痛苦回忆？还是角色正承受巨大的心理压力？

进行一次角色未察觉的行动

这个行动在你背后筹划某些尚未揭示的事物时最为实用。你可以启动一个新的倒计时，或者推进一个正在进行的倒计时；为敌人的下次伤害掷骰增加额外骰子；调整一个玩家角色们尚未遇到的叙事情境；或制造一个他们无法预见的后果。当你执行此类行动时，不要直接告知玩家具体发生了什么，但可以通过语言制造紧张感，暗示局势已发生变化，例如说："目前一切安好……暂时如此。"

根据你的风格，你也可以推进一个玩家看得见却不明白含义的倒计时器。或者，你可以切入到一段玩家能看到、但角色并不知道的幕后场景。

应用附带伤害

当玩家尝试做出某个强力举动而引发后果时，这是一个非常适合使用的行动。比如，那发射偏的火球术？或许它击中了山体，随即角色们听见头顶传来隆隆声——一场雪崩正要吞噬他们！每当玩家角色做出了对周围环境产生重大影响的举动，你就可以使用此行动，向他们展示这场面引发的自然后果。

清除一个临时状态或效果

若某个敌人或环境目前处于临时状态或受到特定效果影响，你可以选择将其清除。执行该行动时，应从叙述入手，先描述是谁或是什么导致该效果结束，再说明这对玩家角色的处境有何影响。例如，某个敌人因为被藤蔓缠住而处于 *脆弱* 状态，你可以描述其如何用利刃将藤蔓砍断，挣脱束缚。或者，如果该效果是由一个法术造成的，你可以描写敌人朝施法者倾泻箭雨，虽未命中，却干扰了施法者的专注，使其难以继续维持法术。如果该效果是刚刚由某个玩家角色制造的，在立即结束它之前请三思——让玩家先看到该效果对场景产生影响，往往会令其更满足。清除某些状态或效果时，可能还需要你花费恐惧点。

改变环境

你可以改变玩家角色正在探索的环境来提高风险。如果你正在使用环境数据块，你可以选择使用它的某项行动。也可以用有趣且引人入胜的方式影响玩家周围的区域——也许他们正在穿越的吊桥突然断裂，或一条河流将他们冲倒。又或者是一群愤怒的人群挤满了市集，挡住了他们正在追踪的目标；亦或者是一栋建筑被打偏的法术击中后倾倒，正朝他们砸来。

聚焦一个敌人

英雄往往是在与旗鼓相当的对手较量中被塑造出来的——这个行动可以让你扮演的敌人在场景中采取具有意义的举动。当你聚焦一个敌人时，该敌人可以移动到近距离范围内的任何位置并执行一个动作。在战斗中，这通常表现为一次攻击——移动到玩家角色的近战范围内，然后进行一次攻击掷骰，无论攻击成功还是失败，都能展示出敌人的实力。但这个行动并不局限于暴力。当你聚焦一个敌人时，可以施展战术、揭示动机、使用动作，或者以有趣的方式改变场景。无论是用锯齿巨槌猛击玩家角色、让房间充满令人窒息的毒气，还是揭露某位地方领袖竟是己方的傀儡，这都是你展现敌人威能的绝佳机会。

有时，你可能想在你的游戏主持人轮次中聚焦多个敌人。你可以**花费 1 恐惧点**来执行额外的游戏主持人行动，以聚焦场景中的另一个敌人。你可以花费任何数量的恐惧点来在战场上转移聚焦，但一般情况下你不能在同一个轮次内对同一个敌人进行两次聚焦。

夺走某个重要的人或物

夺走队伍急需或极为渴望的东西，能迅速提升场景中的紧张氛围。你可以击落某个玩家角色手中的武器，或者抓捕队伍中的同伴或盟友，甚至在他们眼皮底下偷走一个强力的宝物。这个行动是一种紧张刺激的、推动故事发展的手段。

利用玩家角色的背景来对付对方

将玩家角色的背景故事融入你的行动中，能够极大地影响该角色，并使故事更具个人色彩。也许他过去相识之人突然出现，或者曾犯下的一个错误重新浮现，甚至当前场景与其过去的经历相似，这都能让角色有机会做出不同的选择。将行动根植于角色的过去经历，能让其接下来的决策更加重要且富有意义。

永久性地剥夺一次机会

当形势危急时，玩家角色可能永远失去曾经拥有的机会。较为温和的做法可能是让队伍已穿过一片洞穴的路径直接坍塌，迫使他们寻找另一条更加危险的逃生路线。较为强硬的做法则可能是杀死一个重要的非玩家角色，或摧毁队伍急需的强力物品。当你想将故事的走向扭转到一个新的方向时，这些举措会产生强烈的戏剧效果。

恐惧点

玩家角色在游戏中获得希望点作为资源的同时，相对应的，你作为游戏主持人则会获得恐惧点。

获得恐惧点

当你开始一场战役时，你初始拥有的恐惧点数量等于玩家角色的数量。每当玩家角色掷出恐惧结果时，你**获得 1 恐惧点**。你也可以通过玩家进行休整、某些角色的能力或法术，以及特定的敌人特性来获得恐惧。

你最多可以持有 12 恐惧点。

记录恐惧点

你可以用指示物、骰子或任何其他计数方法来记录恐惧点，并且在游戏过程中应该让玩家看到恐惧池。恐惧点在游戏场次之间会保留，所以请记下你在每场游戏结束时的恐惧点数量，并在下一场游戏开始时沿用该恐惧池。

花费恐惧点

每当你花费恐惧点时，描述命运如何扭转世界与角色作对。是什么打断或者反制了玩家角色的行动？敌人如何蓄力发动致命一击？又是什么在雪崩怒吼之中冲击着角色的感官，将其吞噬？

当你**花费 1 恐惧点**时，你可以：

- 打断玩家来执行一个游戏主持人行动。
- 执行一个额外的游戏主持人行动。
- 使用敌人的恐惧特性。
- 使用环境的恐惧特性。
- 将一个敌人的经历加值加入到一次掷骰中。

提示：与任何游戏主持人行动一样，花费恐惧点不应损害玩家的乐趣。恐惧点是用来增强场景、制造戏剧性张力并提高风险与收益的工具，而不是用来扼杀玩家英雄壮举的手段。

打断玩家来执行一个游戏主持人行动

你可以**花费 1 恐惧点**来执行一个游戏主持人行动，如同玩家角色动作掷骰失败或掷出恐惧结果一样，这个策略允许你在玩家连续行动之间插入你的行动，进行干预——尤其适用于在玩家连续掷骰的成功时。例如，当玩家在战斗中连续四次掷出希望成功，而你想让敌人有机会反击时，你可以**花费 1 恐惧点**来打断行动，同时聚焦一个敌人。

执行一个额外的游戏主持人行动

在你执行一次游戏主持人行动后，你可以**花费 1 恐惧点**来在当次游戏主持人轮次中再执行一个额外的行动。例如，当玩家掷骰失败或掷出恐惧结果时，你可以先聚焦某个敌人，描述他正在偷取队伍的马车并驾车逃离，然后再**花费 1 恐惧点**，让藏在树上的弓箭手朝玩家角色射击，为抢劫马车提供掩护。

使用敌人的恐惧特性

除了每个敌人都具备的常规特性外，一些敌人拥有强大的恐惧特性。你可以通过花费所示数量的恐惧点来使用敌人的恐惧特性。

你也可以即兴为敌人添加新的恐惧特性——即使其已经预设好一个恐惧特性。只需**花费 1 恐惧点**，然后构思出一个强力的敌人行动——即使这个行动在其他情况下可能会显得过于强势或突兀。（参见之后的“即兴恐惧行动”部分）。

如果你之前已经花费恐惧点来执行额外的游戏主持人行动以聚焦一个敌人，那么，若你还想使用该敌人的恐惧特性，就必须额外再花费相应的恐惧点。例如：盗贼偷走了队伍的马车后，你**花费 1 恐惧点**让树上的弓箭手发射箭雨作为掩护；你还可以再**花费 1 恐惧点**来让第三个盗贼登场。如果你还想发动这个新盗贼的恐惧特性，则需再**花费 1 恐惧点**。

使用环境的恐惧特性

环境也可能拥有需要花费恐惧点才能触发的特性。你可以通过花费标注数量的恐惧点来使用环境的恐惧特性。

即便某个环境已经设定了恐惧特性，你仍可以即兴发挥，通过花费恐惧点来引发一个强力的环境动作——即使这个动作在其他情况下可能会显得过于强势或突兀。

将一个敌人的经历加值加入到一次掷骰中

当你为某个敌人进行掷骰时，如果其经历与当前情境相关，你可以**花费 1 恐惧点**并将该经历的调整值添加到掷骰中。当你这样做时，请叙述该敌人的经历是如何强化此次行动的，以便将这一机制自然融入剧情之中。

应该在一个场景中花费多少恐惧点？

花费恐惧点是游戏主持人最强大的工具之一，可以用来施加后果和提升场景紧张度。不同场景在剧情中的分工也不同，并非每一场景都需要高强度的戏剧性或危险性。场景越重要，游戏主持人越倾向于通过花费恐惧点来让玩家角色处境更加复杂、让叙事更加危险。

游戏主持人可以通过增加或减少在一个场景中花费的恐惧点数来调整紧张程度——花费越多，形势越紧张；花费越少，节奏则相对放缓。你可以通过花费恐惧点给一个场景加入意外转折，让玩家始终保持警觉，把原本看似无关紧要的场景转化为至关重要的一幕。你也可以在场景开头就花费一些恐惧点，确定剧情节点的危险性，让玩家角色必须全力以赴；随后视情况继续花费恐惧点，或将其保存以待后用。

以下是一个粗略的指南，说明根据场景在故事中的作用，你可能希望在特定场景中花费多少恐惧点：

场景类型	示例场景	花费恐惧点数
日常场景	在情感激烈剧情后的角色间交流；信息搜集；在本地集市补给；休整期间的片段	0-1 恐惧点
次要场景	旅途中的随机事件；引入新敌人或暗示未来麻烦的小规模遭遇战。	1-3 恐惧点
标准场景	有关键目标的大型战斗；考验角色力量或智慧的危险旅程；争取关键情报或结盟的紧张社交场合。	2-4 恐惧点
主要场景	与一个独狼或领袖敌人进行的大型战斗；角色命运转折点（如揭示、成长、背叛）的关键剧情。	4-8 恐惧点
高潮场景	与故事中最终头目的决战；史诗般的战役；决定一个关键NPC命运的比武审判。	6-12 恐惧点

我该如何处理这么多的恐惧点？

如果你发现自己带着大量恐惧点（尤其超过10点）进入一场战斗，可以考虑以下方法：

先发制人

立即**花费 1 恐惧点**来打断角色的行动，并聚焦一个敌人以开始战斗。

持续花费

每到你的行动轮次时，先执行一次游戏主持人行动，然后**花费 1 恐惧点**来执行一次额外的行动。如果你从玩家的掷骰中获得了恐惧点，也可以考虑立即花费掉——无论是进行额外的游戏主持人行动，还是触发敌人的恐惧特性。你的恐惧池会缓慢消耗掉，但这种方式能确保每次轮到你行动时，都提供强大的控场力量。

强势开场

你可以选择在你的第一个游戏主持人轮次中花费足够多的恐惧点，让场上的大多数敌人都获得聚焦。这种强力举动可以在战斗初期时就让角色们处于劣势，从而让玩家们在后续战斗中体验扭转战局、反败为胜的成就感。

血战到底

当一个敌人的攻击未命中时，你可以选择持续**花费 1 恐惧点**来聚焦其他敌人，直到其中一名成功击中一位玩家角色。即使你的首次攻击未能命中，这种做法也能让你的游戏主持人回合依旧充满张力与动感。

即兴恐惧行动

无论你是即兴创作敌人和环境，还是使用预设内容，都可能遇到需要施加影响的时刻——或是为了促成戏剧性转折，或是为了升级场景张力。为此你可以即兴执行一个通常的游戏主持人行动，但在某些情况下你可能会想执行一次更加强硬的行动。这时，你可以执行一次恐惧行动。当你在宣告这个行动的同时花费恐惧点，既传达了你所采取行动的剧烈程度，也体现了对游戏平衡的尊重。

恐惧行动应当能够重塑场景、改变现状条件、提高风险、变动地点，或达成其他关键性目的。

恐惧行动通常包含以下一个或多个要素：

- 在没有铺垫或缺乏合理背景的情况下，向场景中引入新的敌人。
- 敌人发动强力法术或变身，造成巨大伤害或显著提升自身能力。
- 环境对队伍施加强烈的负面影响。

有关创作恐惧行动的更多指导，请参考第四章“敌人特性”和“环境特性”部分以及数据块中包含的已有的恐惧行动。

即兴恐惧行动范例

*范例1：冒险者小队正在对抗一位腐败的贵族，游戏主持人斯特拉原本计划这位贵族需要反复登场，但眼下这位贵族的大部分生命点已被标记，冒险者小队就快要将他就地正法了——而幕后阴谋还没来得及揭露。斯特拉决定不修改原剧情，也不让玩家角色们赢得这场意外的胜利，于是即兴执行了一个恐惧行动，让贵族使用一种合理但尚未铺垫的方式逃脱。这名贵族以前从未表现出能够使用魔法的能力，但他却当场拿出一个魔法符石传送逃离。游戏主持人**花费 1 恐惧点**，进行了一次即兴的“剥夺机会”行动让反派得以幸存，以便日后再战。*

范例2：在与冒险者小队的战斗中，一个独狼类型的敌人所造成的伤害并不如斯特拉预期般的具有威胁性。她决定花费恐惧点，即兴创作一个敌人特性，使其陷入狂怒，在场景剩余时间内增加伤害。斯特拉以先从叙事切入，描述敌人在重伤下的绝望情绪和疯狂姿态，然后告知角色们其在机制上的升级——敌人的伤害输出从现在起会大幅提高。

*范例3：奎恩的德鲁伊正在追踪一名绑匪，牧者掷出了一个恐惧成功。斯特拉先请奎恩描述其行动如何让角色们取得进展，然后**花费 1 恐惧点**，描述一道巨大的阴影掠过队伍上方，他们看到“绑匪”现身于天际线上——那其实是一只正在觅食的双足飞龙。斯特拉之前没有提到这个区域有双足飞龙活动，若在玩家恐惧掷骰后，通过常规游戏主持人行动引入这个新威胁会稍显突兀，因此她选择**花费 1 恐惧点**来合理地引入这一突发事件。*

范例4：队伍正在与一群试图劫掠他们正在押送的宝箱的强盗对峙。战士斑斑刚刚对其中一个敌人进行了一次恐惧成功的攻击掷骰。因为斑斑掷出了恐惧结果，在她造成伤害后，轮次转移到游戏主持人手中。

斯特拉的恐惧池中有10点恐惧点，她决定花费3点以在战斗开局阶段制造压迫感。战场上有两名蛙裔强盗和五名强盗喽啰。

斯特拉使用她的行动聚焦第一个强盗，描述其从树上跳下来滑入马车底部并撬开车板试图拿走宝箱。

*然后，斯特拉**花费 1 恐惧点**聚焦第二个强盗，一个外观像牛蛙、身穿重甲的巨大蛙裔。他跳入战场，落在冒险者小队阵型的正中央，挥动巨锤，使用“以一敌百”动作，攻击武器射程内的所有目标。斯特拉进行掷骰，对抗角色们的闪避值并得到成功。然后她掷出敌人的伤害骰，对每个角色造成12点物理伤害。*

*最后，斯特拉**花费 2 恐惧点**，第一个恐惧点将聚焦转移到其中一个强盗喽啰，花费第二个恐惧点使用其“集体攻击”动作（激活需要**花费 1 恐惧点**）。这将聚焦转移到所有五名喽啰身上，使他们一同移动到斑斑的近战范围内对她进行攻击，描述这一场景并进行攻击掷骰对抗斑斑的闪避值。斯特拉掷骰成功了，所以喽啰们每人造成3点伤害，总共对斑斑造成15点伤害。此时斑斑已无护甲槽可用，因此她受到重度伤害——**标记 2 生命点**。*

此时，斯特拉还剩下7恐惧点，但所有的敌人都已经被聚焦过一次，所以斯特拉将轮次交还给角色们。

设定掷骰难度

当一名玩家进行动作掷骰时，你通常需要事先设定该挑战的难度，以判定玩家是成功还是失败。设定难度的目标数字似乎依赖于许多因素，但最好不要让问题过于复杂化——核心要点始终是：玩家角色在这一场景中要完成的任务有多难？在设定难度时，请使用下列表作为大致指导标准。

5	10	15	20	25	30
非常简单	**简单**	**普通**	**困难**	**非常困难**	**几乎不可能**

难度不必一定是 5 的倍数，所以可以自由选择处于两者之间的数字。此外，尽管大多数难度值都在 5 到 30 之间，根据剧情需要也可以选择超出这个范围的数字。你可以选择将这个难度保密，或事先告诉玩家难度数值；这两种玩法在《匕首之心》中都适用。

成功与失败的程度

有时，你不需要设定一个单一的成功值，而是可以根据玩家掷骰结果的相对成败给予不同的结果。这种做法在检查区域、回忆过往事件或说服 NPC 透露信息等掷骰中尤为实用。只需设定一个目标数字，并根据玩家的掷骰结果相对于该目标的高低，来调整你给予的信息量。

难度掷骰

当玩家角色对抗一个敌人进行掷骰时，敌人的数据块会提供一个对应的固定难度。然而，如果某个NPC没有数据块——或者如果你喜欢掷骰带来的不可预测性——你可以让该非玩家角色进行一次掷骰来决定难度是多少。虽然这可能会增加解决场景所需的时间，但在你不确定该设定多少困难值的情境中尤为实用。在难度掷骰中，掷d20并将NPC或敌人拥有的任何相关经历加值加到结果中。

提示： *以敌人为目标的攻击掷骰，使用该敌人数据块中指定的难度即可。对于其他类型的动作掷骰，通常最简单的方法是将相关的经历加值加到敌方当前的难度上，以确定新的难度。*

难度示例

以下是针对每项角色属性的困难值示例。游戏过程中无需完全照搬这些示例——只需利用它们来理解难度是如何运作的，以便在玩家采取行动时能即时做出判断。

敏捷

难度	冲刺	跳跃	机动
5	在有单个敌人的空旷区域内进行近距离范围的冲刺。	进行一次相当于自身一半身高的助跑跳跃（人类约为3英尺）。	缓慢走过一根狭窄横梁。
10	在有单个敌人的空旷区域内进行远距离范围的冲刺。	进行一次相当于你身高的助跑跳跃（人类约6英尺）。	快速走过一根狭窄横梁。
15	在有单个敌人的崎岖地形中进行近距离范围的冲刺。	进行一次相当于你身高两倍的助跑跳跃（人类约12英尺）。	奔跑穿过狭窄横梁。
20	在多个敌人参与的战斗中进行近距离范围的冲刺。	进行一次相当于你身高三倍的助跑跳跃（人类约18英尺）。	在强风中奔跑穿过狭窄横梁。
25	在崎岖地形的混战中进行远距离范围的冲刺。	进行一次相当于你身高五倍的助跑跳跃（人类约30英尺）。	在暴雨中奔跑穿过极窄横梁。
30	踏着敌人头顶在混战中奔跑。	进行一次相当于你身高十倍的助跑跳跃（人类约60英尺）。	在暴雨中奔跑穿越一根打滑的一英寸宽横梁。

力量

难度	举起	猛击	擒抱
5	抬起一把椅子。	砸碎一个玻璃杯。	制服一个小孩。
10	抬起一张桌子或一个小箱子。	砸碎一张小木桌。	制服一个虚弱的成年人。
15	抬起一个成年人或一个大箱子。	打破一扇木门。	制服一个普通成年人。
20	抬起装满货物的马车一侧，或搬运大箱子上楼。	破开一堵石墙。	制服一个熟练的摔跤手。
25	抬起一匹马、一头牛或一个大型怪物。	打穿龙的牙齿。	制服一只大型野兽。
30	抬起落下的城门。	挣脱神明的掌控。	制服传说中的猛兽。

灵巧

难度	控制	隐藏	巧手
5	在平坦地形中骑马。	在无月之夜完全遮蔽下躲藏。	用钥匙打开一把卡住的锁。
10	驾驭一辆牛车。	在无月之夜有限遮蔽下躲藏。	打开一个简单的机关盒。
15	在崎岖地形中骑马。	在普通夜晚有限遮蔽下躲藏。	解除一个标准陷阱。
20	在崎岖地形中驾驭马车。	在普通夜晚的阴影中躲藏。	解除一个复杂的陷阱。
25	在危险地形中骑一匹野马。	在光线充足、掩护稀少的环境中躲藏。	解开一扇由多重复杂锁构成的门。
30	骑一头暴怒的野兽穿越危险地形。	在大白天、无任何掩护下躲藏。	解除一个极其敏感且致命的陷阱。

本能

难度	感知	察觉	导航
5	听到二十步外的巨大响动。	察觉明显的埋伏或明显的谎言。	在良好光照和天气下沿着一条熟路前进。
10	听到五十步外的说话声。	察觉迫近的威胁或普通人的谎言。	在良好光照和天气下沿着一条普通小路前进。
15	听到五十步外树林中的脚步声。	洞察敌意或识破商人的谎言。	在恶劣条件下沿隐秘路径前行。
20	听到五十步外树林中潜行发出的动静。	识别政客的虚伪或察觉刺客接近。	在在严苛条件下沿隐秘路径前行。
25	听到五十步外潜伏野兽的动静。	看穿间谍头子的布局或政客的真正意图。	在危险环境中，没有方向指引的情况下找到正确的路径。
30	听到百步外正在俯冲的飞鸟的动静。	察觉神祇言语中的一丝迟疑。	在诡计之神设下的迷宫中找到正确的路径。

风度

难度	魅力	表演	欺瞒
5	赢得友善邻居的信任。	从友善的群众那里讨得一顿饭。	欺骗一位信任你的熟人。
10	赢得友善陌生人的信任。	在小镇获得食宿或给一小群人留下深刻印象。	欺骗一位普通陌生人。
15	赢得谨慎陌生人或说服进入贵族的派对。	在低端酒馆获得食宿或给一大群人留下深刻印象。	欺骗一位普通商人。
20	赢得一个同情你的敌人的信任或说服自己进入敌人的派对。	在在高档酒馆获得住宿或打动满座剧院的观众。	欺骗一位受过训练的宫廷人士。
25	教唆一名敌人反对其统治者或混入妖精法庭。	在王室宫廷中谋得职位或给打动满座竞技场的观众。	欺骗一位间谍大师。
30	说服敌对神明赐予恩惠。	在冒犯女王后逃脱死刑。	欺骗一位神明。

知识

难度	回想	分析	理解
5	回忆本地的特殊信息。	理解简单文本中的明显隐喻。	从一位优秀教师那里学会简单技能。
10	回忆邻近地区的特殊信息。	识破谈话中的明显潜台词。	从一位普通教师那里学会简单技能。
15	回忆远方地区的特殊信息。	破解密码信息中的普通密码。	从一位优秀的老师那里学习复杂的技能。
20	回忆遥远地方的特定信息。	看穿复杂战术中的漏洞。	在恶劣条件下学会复杂技能。
25	回忆失落王国的特定信息。	从隐藏的罪行中推断国家衰亡。	在危险环境下快速掌握复杂技能。
30	回忆一个模糊历史组织的秘密信息。	识破神选战士战斗姿态中的破绽。	在信息残缺的情况下迅速学会复杂技能。

给予优势和劣势

只要叙事上合情合理，你就可以给予某个玩家角色一次掷骰的优势或劣势。这个工具明确地向玩家表明，其正尝试的行动在当前情境下是受益还是受阻。例如，如果一名玩家试图在泥泞或齐膝深的水中奔跑，你可能会对其敏捷掷骰施加劣势；如果他巧妙地与守卫进行交谈，或利用从某个非玩家角色处获得的关于被监禁者的情报，你则可以给予其风度掷骰以优势。

非玩家角色优势和劣势

如果一个非玩家角色拥有优势，则额外掷一个 d20，并取较高的结果。同样地，如果一个非玩家角色拥有劣势，则额外掷一个 d20，并取较低的结果。某些玩家角色的能力可以令非玩家角色的掷骰带有劣势，或者你也可以根据叙事中的具体情境，决定给予非玩家角色优势或劣势。

优势与难度的取舍

既然你可以同时控制难度以及优劣势，那为什么不直接提高或降低一次掷骰的难度呢？当然可以这么做，但优势与劣势让角色的行动和情境以一种更具象的方式影响其与世界的互动。玩家可以通过额外掷骰切实地感受到优势，而劣势则同时在机制和叙事两个层面上传达出形势之艰难。

示例：“对于任何普通冒险者来说，要在不被察觉的情况下从守卫队长身边溜过去的难度是 15 。但是，因为你击晕了他的一名手下并偷走了制服，所以你在进行风度掷骰以避开守卫队长的察觉时获得优势。”

敌人掷骰

敌人不仅限于其数据块中的攻击与独特动作，那些只代表了他们的特殊能力。实际上，他们也可以执行大多数玩家角色能做的事情，比如撬锁或攀崖。然而，除了下一章节中所述的攻击掷骰之外，敌人通常不会进行动作掷骰。

当你希望某个敌人的行为存在失败可能性时，你可以给予玩家角色一次反应掷骰或其他回应方式的机会。这样能够突出玩家角色的主动性，并确保故事焦点始终集中在他们身上。例如，当一只克拉肯攻击队伍的船只、试图将他们抛入海中时，你可以要求所有玩家角色进行一次力量或敏捷的反应掷骰，看看他们是否能避免落水。对于那些玩家角色无法直接影响的戏剧性或高难度任务，你可能会选择由你掷骰来判断敌人是否成功。要进行这种掷骰，你需要**花费 1 恐惧点**，使用敌人的相关经历加值，然后掷一个 d20。这类掷骰如果公开难度并在玩家面前进行，往往会更有趣。

敌方攻击掷骰

当你控制的敌人攻击某位玩家角色时，你将进行一种玩家攻击掷骰的简化版掷骰。每个敌人都可以使用其数据块中的武器进行普通攻击，有些敌人还可以使用特殊的攻击行动。

第一步：选择骰子

你用 d20 来进行攻击掷骰。如果敌人在攻击时具有优势或劣势，在该掷骰中额外增加一个 d20。

第二步：确定攻击调整值

与玩家角色不同，敌人在攻击时不会使用属性值；相对应的，敌人的攻击掷骰结果会加减数据块中的攻击调整值。你也可以**花费 1 恐惧点**，将敌人的经历加值加入到掷骰结果中。请准备若干角色指示物，其数量等于攻击调整值以及你花费恐惧点添加的经历加值。

第三步：掷骰

当你准备好骰子和代表调整值的指示物后，同时掷出所有骰子。每个指示物计算为1（负调整值的标记计算为-1），将指示物数与骰子结果相加，得出总数。如果你有优势（或劣势）掷骰，只计算两个 d20 中的最高（或最低）一个，不要同时计算两个。

第四步：结算情况

将你的掷骰总数告诉被攻击的玩家，并与其闪避值进行比较。如果攻击等于或超过该值，则攻击成功，造成数据块中该攻击所示的伤害。如果掷骰结果低于其闪避值，则攻击未命中，没有造成伤害；邀请玩家描述角色如何躲开这一击。

攻击多个目标

默认情况下，敌人只能用其标准攻击命中一个目标。当敌人的动作允许你对多个目标进行攻击时，你只进行一次攻击掷骰，并依次询问所有被攻击的角色是否被击中。如果在同一次游戏主持人行动中有多个敌人进行单独攻击，则对每个敌人分别进行一次攻击掷骰。

以攻击掷骰展现故事

每一次攻击掷骰，都是你展示该攻击如何改变场景的机会。当你的攻击掷骰命中时，意味着你正在从玩家角色那里夺取资源（生命点、压力点、护甲等），所以务必在叙事中为这些资源的减少提供合理的背景和解释。当你的掷骰失败时，则是赞扬玩家角色非凡实力的机会，可以邀请玩家描述自己的角色是如何躲开这次攻击的。

如果玩家不确定如何描述闪避，可以提醒他，闪避不仅仅展示角色的速度有多快，也可以展示避免被击中的技巧。表现形式可以是术士伸出手在半空中停住箭矢，或者法师施展一道魔法屏障。也可以是盗贼化身一团不停旋转的黑暗，让斧头穿过身体，亦或者是游侠后空翻闪避，或者任何与角色设定相符的炫酷动作。

敌人反应掷骰

某些玩家角色的动作可以迫使敌人或其他非玩家角色进行反应掷骰。当这种情况发生时，掷一个 d20 来确定该角色是否成功。如果掷骰结果大于等于难度，非玩家角色成功避免不利后果；如果掷骰小于目标数字，非玩家角色失败并承受相应的后果。

因为非玩家角色不像玩家角色那样拥有属性，你可以**花费 1 恐惧点**，添加该敌人相关的经历加值作为反应掷骰的加值。

*示例：茹尼正在追逐一个蒙面盗贼，并施放了火球术来减缓对方的速度。蒙面盗贼恰好拥有相关的经历"杂技+3"，因此游戏主持人**花费1恐惧点**，在应对火球术的反应掷骰中加上+3加值。*

另一方面，如果你觉得敌人对玩家角色施加的动作存在明显弱点，可以对敌人的掷骰施加惩罚。

示例：法师茹尼对着丧尸群和他们的指挥官骷髅骑士施放火球术。反应掷骰的难度是13。游戏主持人判定丧尸群并不擅长躲避火球，因为它们怕火且行动迟缓，所以对丧尸群的反应掷骰施加-3的惩罚减值。

游戏主持人为丧尸群掷一个d20，结果为13。加上-3的惩罚减值，丧尸群的反应掷骰失败并受到全额伤害。接下来，游戏主持人再为骷髅骑士掷骰，结果为18，成功通过了反应掷骰。根据火球术的机制，骷髅骑士只受到一半伤害。

职业希望特性

每个职业都有一个需要**花费 3 希望点**的希望特性；每当玩家角色使用这一独特且强大的特性时，务必确保它对场景产生显著影响。你可以强调德鲁伊强化野兽形态的凶猛与力量，鼓励守护者描述自己在修补盔甲时燃烧的决心并继续战斗——这些都是英雄们的强大特性，所以请让玩家主导，影响故事进程，描述角色的希望如何改变命运。

倒计时

你可以使用**倒计时**来追踪事件、后果或敌人行动的进展。一些特定的数据块和冒险已经明确指出使用倒计时，但你也可以在任何你想要的场景中自由使用它。

倒计时骰

当你想用骰子来表示时间的流逝或事件逐渐走向戏剧性高潮时——例如即将发生的敌人行动或重要剧情事件——你可以用 d20 或其他骰子作为**倒计时骰**来追踪进度。选择一个骰子，让它朝上的面代表起始点数。例如，若起始值为 5，你可以将 d6 摆放 5点 朝上，作为倒计时骰。

每当倒计时减少一次，就将骰子转动，使点数减少 1。当倒计时从 1 减至 0（骰子上不显示 0）时，倒计时结束并触发你所倒计时的事件。如果你需要在不同游戏场次之间继续倒计时，请记录当前的倒计时值，以便在下一场游戏继续。

如果你不想用骰子追踪倒计时，也可以用方框形式记录：画出与起始值相等数量的小方格，每次减 1 时填涂一个。

使用倒计时

当你引入倒计时时，可以直接告诉玩家你已经开始倒计时（例如："我开始为军队何时进攻设置倒计时了——你们打算在那之前做什么？"），也可以通过叙述暗示倒计时的存在（例如："桥开始出现裂缝，撑不了多久了。"）。你可以决定是否让玩家看到倒计时骰（这样每次倒数都会增加紧张感），或者秘密地使用倒计时骰来追踪他们无法预测的事件。

当你在设计倒计时（或使用敌人数据块中的倒计时）时，请考虑下列三个要素：

- **激活：** 在剧情中的哪个时刻触发倒计时？例如，在玩家角色悄悄潜入敌军营地时，启动倒计时。
- **推进：** 倒计时在何时前进（骰值减少 1）？例如，倒计时可能在玩家角色每次执行动作掷骰时推进，或只在特定掷骰结果出现时推进。
- **效果：** 倒计时结束时会发生什么？例如，倒计时结束可能触发强力的敌人攻击，或是一队盟友赶来支援。

标准倒计时

许多敌人和事件使用的是**标准倒计时**，你只需要将骰子设定为特定初始值（例如"倒计时 4"），每当玩家执行一次动作掷骰时，无论结果如何，倒计时骰就减少 1。当倒计时骰降到 0 时，倒计时效果会在最后一次动作掷骰结束后立即触发。

- 短倒计时（2-4）适用于在遭遇中迅速触发某个行动或事件的情况，不论玩家掷骰结果如何。如果你希望倒计时速度随着玩家掷骰结果变化，可以参考后面的"动态倒计时"部分。
- 长倒计时（5 或更高）适用于构建贯穿整个场景的强力行动或重大事件。

在战斗中，敌人行动的标准倒计时通常只留给主要反派使用。因为同时运行多个倒计时会比较复杂，大多数遭遇中一般不会出现超过一个带倒计时动作的敌人。

动态倒计时

当玩家行为能直接影响局势发展时，你可以选择使用**动态倒计时**来追踪其进展。与标准倒计时不同，动态倒计时不会在每次玩家掷骰时都减少，而是根据玩家掷骰的结果或选择来决定是否推进。动态倒计时适用于追踪大规模事件或复杂场景背后的进展，通常设置的起始值在 5–10 之间。

例如，如果玩家角色正在试图摧毁没有生命点的墙或物体，你可以用动态倒计时量化破坏进度。类似地，如果团队的飞艇正遭受攻击，你可以用一个动态倒计时来追踪他们的逃脱进度。如果玩家正在追逐或搜寻某个敌人，该倒计时可以追踪他们的追捕进度。

大多数动态倒计时可以分为两种类型：**进度倒计时**用在玩家努力达到的期望结果上，**后果倒计时**用在玩家试图避免的可怕结果上。动态倒计时推进表提供了玩家每次执行动作掷骰时应如何减少倒计时骰的建议。

动态倒计时推进表

掷骰结果	进度推进	后果推进
恐惧失败	不推进	-3
希望失败	不推进	-2
恐惧成功	-1	-1
希望成功	-2	不推进
关键成功	-3	不推进

进阶倒计时特性

你可以使用以下附加特性来使倒计时更加复杂或独特。

随机起始值

倒计时不一定要设定固定的起始值，你也可以采用随机值作为起点。例如，“倒计时（1d6）”表示你掷 1 个 d6 骰子，并将结果作为该倒计时的起始值。随机倒计时最常用于你希望保持时机不可预测的场景——通常是为了让玩家角色时刻保持警觉。

循环

某些倒计时在触发后会**循环**；这对于能够随时间充能的敌人来说很常见。当这类倒计时在触发并执行其效果后，它会重置为起始值并重新开始倒计时。例如，“倒计时（循环 5）”会在经过 5 次推进后重置并再次开始倒计时。

递增或递减

有些倒计时虽会像循环倒计时一样重复，但其起始值（以及两次触发之间的间隔）会随每次循环增加或减少，以反映某个在叙事中发生频率变化的事件。

每次**递增倒计时**触发并重置时，其起始值增加1。例如，“倒计时（递增 8）”从8开始，然后在效果触发后，起始值重置为9，然后是10，依此类推。

类似地，每次**递减倒计时**触发时，其起始值减少1。例如，“倒计时（递减 8）”从8开始，然后重置为7，然后是6，依此类推。

一旦减少倒计时达到0，一个重大事件就会触发——也许是玩家角色试图逃出的洞穴终于坍塌，又或者他们努力维持漂浮的船只最终沉入波涛之下。

追逐倒计时

无论玩家角色们是在追捕非玩家角色还是被追捕，你都可以使用动态倒计时来记录**追逐**场景的进度。当追逐开始时，设置两个倒计时：一个用于追击方，一个用于逃脱方。首先，为追击方选择一个骰子作为倒计时——你希望追逐持续得越久，骰子的最大值就应越高——然后将该骰子设置为其最大值。接着，选择另一个相同的骰子作为逃脱方的倒计时，但将该骰子设为比追击方的骰子值稍小一些，以反映逃脱方的领先程度（少 1 点代表小幅领先，少 3 点代表中等领先，少 5 点代表显著领先）。

例如，在城镇市场中展开的一场追逐可能会使用 d6 骰子，每次倒计时递减可以代表一次双方距离的变化（邻近到近距离，近距离到远距离，远距离到极远距离等）。如果追逐发生在更广阔的范围内，例如玩家角色在乡村中追击强盗，每次倒计时递减可能代表数英里距离的推进。

无论玩家角色是追击者还是逃脱者，其掷骰结果都会推动两个倒计时，如前文的“动态倒计时推进表”所示：玩家角色在动作掷骰中成功时，推进角色的倒计时（一个进展倒计时）。如果掷骰失败，或是恐惧成功，则推进对方的倒计时（一个后果倒计时）。在设定这些掷骰的难度时，参考敌人的基础难度，并结合其他叙事上的因素加以调整。

示例：一个盗贼偷走了法师茹尼的法术书，现在玩家角色们正在市集广场上追赶他。游戏主持人斯特拉决定为追击的玩家角色设定一个d6 的进展倒计时，然后以另一个d6 作为盗贼的后果倒计时，起始值设为3，因为盗贼稍稍领先。

*战士斑斑决定先行动，试图爬上摊位顶棚，而非穿过拥挤的人群。斯特拉要求斑斑进行一次敏捷掷骰以对抗盗贼难度15，阿莉亚使用了斑斑的“攀爬高手”经历来获得加值。奎恩**花费1希望点**来帮助盟友，描述牧者如何利用其与空气的亲和力来帮助斑斑攀爬。在牧者提供的 d6 优势骰的帮助下，斑斑掷出了希望成功，所以斯特拉将玩家角色的进度倒计时从6减少到4；这表示斑斑正在迅速逼近盗贼，并通过指引一条捷径帮助其他人接近目标。*

*接下来，茹尼想亲自动手。他使用了“斯泰尔之书”术典，描述他如何召唤一匹失控的战马幻象朝盗贼冲来，迫使其减速以避免被践踏。茹尼进行一次施法掷骰，难度是15，但掷出了恐惧失败。斯特拉描述盗贼在最后一刻识破幻象，并转身躲进一群阻挡玩家角色们的拥挤人群之中。斯特拉将盗贼的后果倒计时从3减少到1，意味着盗贼和玩家们的距离已经拉开到“远距离”的程度，即将从玩家视线中消失——若后果倒计时再递减一次，盗贼将彻底逃脱。

长期倒计时

倒计时也可用于追踪战役期间的长期事件；你可以倒数一场国家政权的崩塌、一位强大法师的陨落，或其他可能跨越多场游戏才能实现的重大事件。

虽然也可以使用骰子表示长期倒计时，但通常更便捷的方法是采用**倒计时进度条**在多场游戏中持续记录进展。方法如下：首先决定事件还需多久才会发生（通常在 4 到 12 次进展之间），然后在一张纸上画出对应数量的小格子。从第一个格子开始，一直写到最后一个，标注一些可能在最终事件发生之前出现的征兆性事件。这些事件可以在温和与强硬行动之间交替，以营造变化感以及持续强化的紧张感。这样在整个故事中添加一些独特事件，即使最终结果可能要在许多场游戏后才会实现，倒计时仍会始终贯穿在游戏过程中，提示着紧迫感。

推进长期倒计时

在一次短休期间，你通常应将相关的长期倒计时推进一次。在一次长休期间，则通常应推进两次。

当你推进倒计时的时候，让它带来的后果逐渐波及到玩家角色们，随着事态发展营造紧张氛围。你可以通过玩家角色亲眼所见的内容来揭示这一进展，例如：城堡上的旗帜最近被换成了反派领主的徽章，或者昨晚天空中出现的奇异光芒成为了市集中人们谈论的焦点。有时，你也可以用电影化的方式切换到玩家角色未察觉的场景，向玩家叙述事件的进展。但这种方法最好在角色们已了解倒计时事件相关背景的情况下使用，避免玩家需要刻意忽略这些角色不该知道的场外信息。

长期倒计时示例

在战役初期，队伍与一名叫马吕斯的伽拉帕雇佣兵队长有过交集。虽然队伍怀疑马吕斯会制造麻烦，但紧迫的事务将他们吸引到了王国的其他地方。与此同时，马吕斯与东方的一个扩张主义神权国家达成协议——这件事很可能让队伍中的神使感到担忧，因为她与这个神权国有一段过往恩怨。作为帮助神权国入侵的交换条件，一旦王国沦陷，马吕斯将被任命为一个富饶郡县的总督。

游戏主持人希望这场入侵迅速升级，于是将倒计时的起始值定为8，画出八个方框作为倒计时进度条。在每个方框旁边，主持人规划了代表倒计时推进的故事节点。

示例：倒计时追踪器

- **8** *协议达成，马吕斯的佣兵团开始动员。*
- **7** *马吕斯的佣兵团突袭了一座边境城镇。*
- **6*** *神权国的军队在边境集结。**
- **5** *马吕斯的佣兵团攻占了另一个边境城镇，并误导了当地民兵。*
- **4** *神权国的军队进军王国，在被占领的城镇建立前沿阵地。*
- **3*** *难民逃离边境城镇周边地区，将入侵的消息带到更大的城镇。**
- **2** *马吕斯袭扰王国军队，为神权国争取建立补给线的时间。*
- **1** *神权国在被占领的城镇重新启用一座神庙献给他们的神，增强了在王国中的祭司们的力量。*
- **0** *入侵升级为全面战争，马吕斯和神权国军队协同出击，分割王国的防线。*

游戏主持人将步骤6和3（标记有*）视为关键节点，在这些节点上入侵的消息会传到队伍耳中。这让玩家角色至少有两次明确的机会，在入侵升级为全面战争前介入。随着倒计时的推进，根据队伍在倒计时推进时的行动和位置，游戏主持人可以将入侵的前兆呈现在队伍的视野边缘，或是直接暴露在他们眼前。

金币、装备和战利品

在你的战役中，你和玩家们可以自行决定金币、装备和战利品的重要程度。

也许你的玩家们扮演的是一群劫掠敌人的盗贼，或是一批清心寡欲、拒绝拥有财物的苦行僧团，抑或是价值观介于两者之间的一支冒险队伍。你也可以利用财富和装备来调整游戏在“现实”与“奇幻”之间的平衡。如果你的游戏更强调“生存”主题，要求玩家用金币购买食物，那么他们对获取财富机会的重视程度，将与你采用“无食物消耗规则”时的风格截然不同。

分配金币

将金币作为任务奖励，可以为玩家提供一个有趣的方式，为后续冒险添置新装备。本书将物品的价格交由你决定，让你可以在战役中决定金钱的重要性，以及物品的可得性与成本。

如果你不想在战役中操心金币问题，你可以通过抽象化的支付方式让玩家角色购物，让每位玩家挑选一到两件物品即可。当你这样做时，与其让玩家从所有物品中自由选择，不如仅提供符合当前场景逻辑的少量物品、包含你想要提供的增益与能力、或契合队伍偏好与目标的装备，以此鼓励他们“逛街”。

如果你希望金币在游戏中扮演更重要的角色，以下章节将进一步提供装备定价的指导建议。

分配装备

在角色创建时，玩家可以从初始武器和护甲中进行自由选择。其余的装备按照稀有度进行分类，应该随着冒险队伍在战役中的旅程逐步向玩家开放。例如，你可以在玩家角色旅途沿途的商店中备置适配当前阶段的补给选择、可以将装备作为NPC奖励的一部分提供，或让玩家角色从被击败的敌人身上缴获新的武器与护甲。“世界的经济系统”章节中提供了物品与服务的平均价格表。

你可以根据武器与护甲是否具备独特的魔法特性或世界观意义来提高其价格。例如，可以用于伪装的护甲，或在特定地区被明令禁止的附魔剑，往往能卖出更高的价钱。

无论你在战役中如何设定整体经济体系，都请记得考虑武器与护甲在某个城市或地区的普及程度——以及某位店主是慷慨还是吝啬。

分配战利品

第二章中的物品和消耗品表格，旨在帮助你按照其常见程度与对游戏的影响合理分发战利品。列表中编号越小的物品或消耗品，对游戏的影响通常越小，且在典型奇幻经济体系中也越常见。

消耗品使用起来很有趣，且威力不如永久性物品，所以你可以在战役中相当频繁地提供常见的消耗品。除了让玩家在旅途中从商店购买之外，你也可以考虑让某位非玩家角色为了获得玩家角色的好感，送上一捆消耗品作为诚意表示，或者在敌营中零星放置一些，让玩家在潜行时顺手偷取。当战役接近高潮，或者你想突出某个关键剧情节点时，可以通过剧情安排给予玩家一些稀有或传说级的消耗品与物品。

强烈建议你为自己的战役自创物品与消耗品，使其更贴合故事需求。和其他装备一样，战利品并没有固定的价格；其价值应依据你发放金币奖励的频率，以及该物品在当地的普及程度来衡量。

世界的经济系统

下表提供了一些基础商品和服务的平均价格示例。不过，你的经济系统应当随着金币在你战役中的重要性而变化，因此请放心根据你自己的需要调整这些价格。

平均成本

购买项目	金币
一队冒险者一晚的餐食	1 把
标准旅店房间一晚	1 把
豪华旅店房间一晚	1 袋
马车乘坐	2 把
坐骑（马、骡子等）	3 袋
专业工具	3 把
精美衣物	3 把
豪华衣物	1 袋
T1装备（武器、护甲）	1-5 把
T2装备（武器、护甲）	1-2 袋
T3装备（武器、护甲）	5-10 袋
T4装备（武器、护甲）	1-2 箱

作为游戏主持人扮演非玩家角色

当你作为游戏主持人操作非玩家角色时，应始终努力遵循游戏主持人原则，利用非玩家角色让世界变得生动有趣。通过非玩家角色独特的说话方式和行为来区分每个角色——如果你能做得到的话，可以使用不同的声音、姿态或举止——并深入挖掘非玩家角色们各自的动机，让世界充满活跃和动态的非玩家角色。

选择非玩家角色属性

许多非玩家角色不需要冗长的背景故事抑或是专属的数据块——如果玩家角色只是在酒吧里和一名友善的顾客交流以收集信息，你只需要创作三种要素：名字、描述和动机。这三种要素分别赋予了“称呼的方式”、“可识别的外观特征”以及“行为背后的目的”。如果玩家还试图对这名顾客进行动作掷骰，那么也可以考虑为其设定**难度**。你可以参考前文中的“设定掷骰难度”中的例子，或者基于你先前引入的类似非玩家角色来进行设定。

如果你正在即兴创作一个用于非社交遭遇的生物，思考其动机固然重要，但你应该更着重于“如何在战斗中扮演这个生物”。你可以挑选一个类似生物的敌人数据块并进行一些修改——又或者是，使用第四章“即兴创作敌人”中的指导自行即兴创作，然后在有机会进行游戏主持人行动时再决定这个生物的特性——这种方式能够让你依据当前场上局势，选择一种最有趣的特性来影响局势。

使用非玩家角色盟友

非玩家角色在战斗中也可以成为玩家角色的盟友，在这种情境下，你并不需要为非玩家角色准备数据块，而是应该聚焦于非玩家角色的行动，展示因为他们的参与而导致的故事转折。当非玩家角色采取行动帮助玩家角色时，若角色们在接下来的动作中利用了这些帮助，那么此次的动作掷骰会具有优势。

非玩家角色们没有生命点或压力点，但不代表他们能够免疫伤害、避免悲剧——根据剧情发展，他们也可能会受到重伤，甚至殒命。在游戏主持人行动中，你完全可以通过俘虏或威胁非玩家角色以促使角色们行动，关押某个非玩家角色迫使角色们进行艰难抉择，又或者是激化非玩家角色的动机，让其做出危害所有人的事情。当存在适当的理由时，让非玩家角色受到重创——在艰难的战斗中被打败、击垮，或是根据剧情需要让其在角色的怀中死去。你既扮演敌人也扮演非玩家角色——你控制着双方的故事与命运。让剧情自然发展并时刻遵循游戏主持人守则，进而为团队带来有趣的剧情冲突。

非玩家角色特性

如果你想要一个重要非玩家角色能够从机制上进行互动，你可以赋予非玩家角色数个特性，以反映他是如何在这个世界中行动的。你可以公开展示这些非玩家角色特性，使玩家明白他能做什么；或者是将特性隐藏起来，让非玩家角色的行动更加自然，从而强化叙事效果。

非玩家角色特性的运作特性类似于敌人的反应，分为“触发”和“效果”两部分，“触发”是指导致非玩家角色以某种方式行动的条件，“效果”则是这样的行动在机制上所产生的后果。例如：

休想得逞

*触发：*一个位于邻近范围内的玩家角色至少标记了 2 生命点。

*效果：*掷 **1d8**。若掷出4或更高，该NPC移动到该玩家角色的近战范围内，并改为**标记 1 生命点**。然后将骰子类型降低一档（从1d8减至1d6，然后从1d6减至1d4）。一旦必须将骰子减至1d4以下，该特性将无法再次使用，直到该非玩家角色完成一次长休。

在这个例子中，处于非玩家角色邻近范围内的任何玩家角色，都有机会因这位盟友的介入而受到较少的伤害，但每次介入后，该非玩家角色能够再次保护他人的几率会降低。一旦该非玩家角色无法再触发此效果，该特性在非玩家角色长休之前将无法再次使用。

是为了便于你结合其他机制——例如倒计时、骰子掷值、造成伤害等——来表现非玩家角色与世界之间复杂且动态的互动。反过来，你也可以根据自己的游戏风格和桌面需求，将这些元素调整得更倾向叙事导向。

另外，非玩家角色也可以拥有“选择”。“选择”代表了一个特定的参数，决定触发和效果的运作方式。例如：

奥术束缚

选择： 战斗开始时，选择一个偏爱的玩家角色。

触发： 战斗中，位于近距离范围内、受到偏爱的玩家角色第一次受到攻击命中时。

效果： 对该敌人进行一次带有 +6 调整值的攻击掷骰。成功时，强大的魔法触须使目标暂时处于 *束缚* 状态。

下列非玩家角色特性示例展示了你可以用各种方式来设计此类机制。它们可作为灵感，用于为你剧本中的非玩家角色构建独特能力。若效果需要攻击或动作掷骰，如同你操控敌人一样，为非玩家角色掷 d20。

额外NPC特性示例

箭雨

触发： 战斗开始且此非玩家角色参与其中。

效果： 启动一个倒计时（循环3）。当一名玩家角色攻击失败时，倒计时减少 1。倒计时触发时，此非玩家角色向一名由玩家角色选择的目标射出一轮箭雨，造成**2d8+3**点物理伤害。

导师

选择： 战斗开始时，选择一个角色成为你的学徒。

触发： 学徒处于近距离范围内且攻击掷骰失败时。

效果： 移动至该玩家角色的近战范围内并给予建议或指导，使其下一次攻击掷骰具有优势。

重整态势

选择： 战斗开始时，选择一个远距离范围内的地点。

触发： 当所有玩家角色都标记了其全部护甲槽时。

效果： 将所有玩家角色与该NPC传送到选定的地点，然后为每个目标**清除 1 护甲槽**。

融入夜色

触发： 玩家角色与此非玩家角色一起开始长休。

效果： 掷**1d4**。若结果小于等于 2 ，该NPC会在玩家角色们睡觉时偷走队伍的1把金币，然后消失在夜色中。

限制具有特性的活跃非玩家角色数量是一个好习惯，这些特性可能很快就会让人难以追踪和管理——尤其是在战斗中。我们建议只在必要时使用这类非玩家角色特性，优先考虑那些重要性高或经常出场的非玩家角色。

可选的游戏主持人机制

以下内容介绍了一些可选的游戏主持人机制，你可以根据自己或桌上玩家的喜好选择是否使用。

命运掷骰

当游戏主持人叙述一个不在玩家角色掌控范围内的事件时，可能希望把结果交由运气决定。在这种情况下，你可以使用**命运掷骰**，要求玩家只掷他们的希望骰或恐惧骰来决定结果。选择使用哪种骰子不会影响结果本身，这次掷骰也不会获得希望点或恐惧点——骰子类型仅仅有助于增加掷骰的风味。在幸运的情况下或为了看看命运是否眷顾角色时，你可能会掷希望骰，而恐惧骰可以用来决定危险是否出现或情况变得有多危险。

进行命运掷骰时，你可以事先声明某个结果范围所对应的事件，或是依据掷出的点数高低来决定结果。

“掷出你的恐惧骰。若结果为 4 或更低，大火将蔓延到屋外。”

“我觉得援军能否及时赶到完全取决于运气。来，掷出你的恐惧骰，这会决定倒计时的起始数值——等倒计时触发时，援军就会在离你远距离范围的地方出现。”

“掷出你的希望骰，看看今晚旅馆里有多少人。点数越高，人越多。”

“掷出你的希望骰，以此决定商店库存里还有多少瓶精力药水。”

坠落与碰撞伤害

如果角色坠落到地面，您可以使用下列指引来确定其受到的伤害：

- 从邻近范围的高度坠落受到 1d10+3 点物理伤害。
- 从近距离范围的高度坠落受到 1d20+5 点物理伤害。
- 从远距离范围或极远范围的高度坠落受到 1d100+15 点物理伤害，或者由游戏主持人酌情判定死亡。

如果角色以危险的速度撞上物体或另一个角色，二者都会受到1d20+5点直接物理伤害。

你始终可以根据剧情需要调整伤害骰的数量。

水下移动与战斗

水下进行的攻击掷骰通常处于劣势，除非是人鱼或鲨鱼这类能在水下轻松战斗的角色。

对于无法在水下呼吸的生物，可以使用倒计时机制来制造“憋气”带来的紧张感。将倒计时骰的起始数值设为 3 或更高，并按如下方式递减：

- 每当玩家角色在水下进行动作时，倒计时减 1。
- 如果动作掷骰是失败或带有恐惧结果，你可以使用游戏主持人行动来让倒计时再减 1。（如果掷骰结果为恐惧失败，可额外减 2。）

一旦倒计时结束，处于水下的玩家角色在执行每一次行动时，必须**标记 1 压力点**。

玩家角色之间的冲突

有时，玩家可能希望让自己的角色在场景中对抗另一名玩家角色。在开始掷骰前，先与双方玩家讨论当前情境，商量如何解决冲突。有时候无需掷骰也能得出结果；但如果大家都觉得掷骰能带来乐趣，那就先就掷骰的规则达成共识，再根据结果推进场景。

如果对另一名玩家角色进行攻击掷骰，攻击者的掷骰将对抗目标角色的闪避值，就像对抗敌人一样。如果是其他类型的动作掷骰，发起方先进行一次动作掷骰，承受方则进行一次反应掷骰。发起方的动作掷骰结果必须超过承受方反应掷骰的结果才算成功。

第零场与安全工具

在准备展开一场可能持续数月甚至数年的长期战役前，应当尽早设定共同预期，确保所有人达成共识，是非常重要的。

打好基础

如果你要创作一部史诗奇幻电视剧，你会经历以下前期制作流程：主创和总策划会组建编剧团队，与制片人和各部门负责人协作，共同确定整部剧的视觉风格与核心理念等。如果你要写一部奇幻长篇小说，你可能会通过世界观设定与人物塑造来启动创作，研究相关题材，制作情绪板，并列出大纲。

而在许多桌上角色扮演游戏中，这一过程通过**第零场**来实现。虽然不同人对这个术语的理解略有不同，但在《匕首之心》中，第零场的核心目的是：为你的团队搭建一个能共同讲好史诗故事的基础舞台。在建立角色或选择背景设定之前，大家需要先交流——每个人希望从这次游戏体验中获得什么。

第零场由游戏主持人引导，但所有玩家都应积极参与，表达自己对这场战役想要、以及不想要的内容。

进行第零场的方法有很多。如果你的团队曾经一起玩过游戏，或许早已有一套属于自己的流程；但如果你们是第一次进行第零场，或者想尝试新的方式，接下来的章节会提供一些建议供你参考。

第零场中非常关键的一部分，是确定游戏的内容范围以及选用哪些**安全工具**。这些工具能确保玩家知道如何避免那些令自己感到受伤或不适的内容；更重要的是，安全工具也能让玩家在达成共识的前提下，安心地探索具有挑战性或敏感性的主题——我们称之为“舒适地走出舒适区”。此外，这些工具还能帮助主持人与玩家在游戏中建立沟通机制。在即兴叙事过程中，难免会出现意想不到的问题、或需要回顾大家事前约定要避开的剧情元素。安全工具为玩家们在游戏前达成共识提供了一种模板，同时也为解决游戏中的障碍提供了工具。

我们推荐以下工具：

CATS法

在讨论内容和安全时，有许多可用的框架，其中有一种“CATS 法”。这个方法提出了四个关键要素，供你与玩家一起讨论，帮助团队明确对这场游戏的共同期待：

- 概念 (Concept)
- 目标 (Aim)
- 基调 (Tone)
- 主题 (Subject)

概念 [CONCEPT]

讨论战役的概念——也就是整体的核心设定。如果这是一套系列小说，你会如何向一个肯定会喜欢它的朋友推荐？让自己和团队对战役的概念感到兴奋，是在第零场乃至整个游戏过程中引导创意讨论的好方法。

例如，你可以提出以下概念之一：

→ 儿时伙伴在村中长者的葬礼上重聚，意外发现一个秘密，这个秘密可能毁灭世界……也可能拯救它。
→ 一场跨越诸界的科幻奇幻冒险，一群边缘人试图寻找自己的来历，却最终将彼此视为最亲密的家人。
→ 在一个被强大灾难摧残的世界中，一队宝藏猎人受雇回收五块失落的元素碎片，以重建自然的平衡。

你也可以从第五章中选择一个战役框架，或将其中的选项作为灵感，创作属于你自己的设定并与团队分享。也可以把那些战役框架当作参考，引导大家一起创造新的框架。

一开始你可能还不清楚战役的完整概念，这也没关系。可以在第零场结束时，或游戏的前几场中根据需要随时回到这个话题继续讨论。

目标 [AIM]

目标是你对战役的期望——包括创意和社交方面的目标。你心中有具体的创作意图吗？还是更想每周和朋友们花几个小时一起编编故事、放松娱乐？

例如，目标：

→ 我们打算进行一场每周一次的战役，从1级打到10级，强调个人和团队角色的发展。
→ 我们的目标主要是一起聊天、打怪、获得新能力和酷炫道具。
→ 我们想通过类似动作奇幻游戏的风格，讲述一个在后启示录世界中探索悲伤与社群之间关系的故事。

探索游戏目标的其他方法可以是参考你想要扮演的灵感来源或角色原型，比如书籍、电影、漫画、音乐等。你也可以制作情绪板来帮助定义战役的美学，或者准备一份跑团时使用的播放列表，为你想要的氛围营造声音环境。

基调 [TONE]

在游玩《匕首之心》的过程中，你和你的团队将共同构建一个完全属于你们自己的世界。即使使用已有的设定，通过集体的创造力，你们的版本也将变得独一无二。定义世界和战役的重要一环是达成对基调的共识，即对战役的情感基调和叙事倾向的认同。确定游戏基调有助于统一玩家的期待，确保每个人都能享受游戏。

一种快速确定基调的方法是，将以下选项写在纸上或便签上，让每个人圈出自己感兴趣的，划掉不想要的：

冒险，温馨，戏剧性，搞笑，滑稽，严酷，亲密，轻松，政治，浪漫，恐怖，异想天开

示例：埃默森、凯特、陈和亚萨正在开始一场新的《匕首之心》战役。陈提议突出"戏剧性"，大家一致同意，于是圈出了这个选项，表示这将在战役中占据重要地位。埃默森对"滑稽"不感兴趣，提议将其划掉。凯特对"滑稽"有一点兴趣，但由于埃默森不感兴趣，凯特愿意划掉它，作为交换，她要求团队考虑"浪漫"。

陈不想"浪漫"成为主基调，但也不想划掉完全排除。亚萨建议将"冒险"作为主要基调，经过讨论，"冒险"被圈了起来。团队一致不想玩严酷风格，于是划掉"严酷"，同时也划掉了"异想天开"。

这为团队留下了以下列表：

冒险，温馨，**戏剧性**，搞笑，~~滑稽~~，~~严酷~~，亲密，轻松，政治，浪漫，恐怖，~~异想天开~~

换句话说，他们希望游戏特别强调"冒险"和"戏剧性"；也许会带有"温馨"、"搞笑"、"亲密"、"轻松"、"政治"、"浪漫"和"恐怖"的元素；但不会包含"滑稽"、"严酷"或"异想天开"的风格。

主题 [SUBJECT]

请与玩家共同讨论你们希望在游戏中重点呈现的主题，以及需要回避的内容。需要回避的内容可以是某种广泛的议题（如歧视偏见或酷刑虐待），也可以是具体的元素（如蜘蛛或让某位玩家产生负面情绪的名字）。

在讨论这类敏感的主题时，务必要以边缘群体玩家的需求和意愿为中心——尤其是那些在现实生活中会被相关议题影响的人。在英雄幻想类游戏中，一些玩家会通过对抗压迫势力来获得力量感，因为他们可以在游戏中面对并击败这些邪恶。但是否引入这些主题，应由在现实中受该类压迫影响的玩家自行决定。许多边缘群体成员玩桌上角色扮演游戏，是为了逃离日常生活中因偏见带来的痛苦与挫折，不应在游戏中迫使他们再次面对这种痛苦。因此，相关主题的决定应优先考虑最受影响玩家的感受。例如，若你的团体中有LGBTQ 玩家，应优先尊重他们对是否在战役中呈现恐同、恐跨或其他针对酷儿群体压迫内容的选择。

此时也是确定在战役中使用哪些安全工具的好时机。我们推荐从以下工具开始：

界线与帷幕

"界线与帷幕"是一种安全工具，建议在第零场使用，并在整个战役过程中根据需要随时调整。在讨论游戏的基调与目标时，游戏主持人（或其他玩家）应记录每位玩家的底线与帷幕。**界线** 是玩家完全不希望在游戏中出现的内容。这些内容不应以任何形式出现在游戏中。**帷幕**是玩家不希望在游戏中被详细描写的内容，但它们可以作为世界的一部分存在。任何玩家均可以随时更新"界线与帷幕"的清单。

X卡

X卡是一种允许任何玩家（包括游戏主持人）移除某种游戏内容的工具。传统上，它以实体卡片的形式出现，卡片上印有一个大写的 X，放置在所有玩家都能触及的位置。当然，也可以用其他物品代替X卡，比如双臂比出X，或使用其他约定好的信号。

要使用X卡，玩家只需轻触卡片（或做出约定好的信号），并指出希望"回溯"至的游戏节点。玩家如果能说明想要移除的内容将会更有帮助，但并非强制要求。全体玩家会回到指定的节点，并重新进行选择。

如需了解更多工具，请访问：
www.daggerheart.com/sessionzero

提问

在第零场讨论期间，一些游戏主持人会发现，提出一些澄清性问题并深入探讨建议和想法会很有帮助。无论您是想使用现有设定还是自行构建设定，确保玩家投入并乐于游戏的最佳方法之一就是鼓励他们将自己的想法和兴趣带入第零场的规划阶段。

例如，您可以在第零场对话中提出以下问题：

- "你提到想创造一个后奇幻世界，能否详细谈谈？"
- "你刚才说精灵部族像蜂巢一样运作会很酷，指的是生理机能，还是沟通和等级制度？"
- "你刚说的奇幻系列，哪个方面是你最想融入到游戏中的？情节？设定？氛围？还是其他什么东西？"

营造好奇的氛围也有助于你审视自己在世界构建过程中的预设。与其遵循典型的奇幻惯例，不如有意识地构建一个最适合你团队想要创作的奇幻世界。例如，你的团队可以考虑以下问题：

- "我们所在区域的主要国家是否都应该是君主制？还是我们希望它们拥有不同的政体？如果是君主制，那是封建制、官僚制，还是完全不同的政体？"
- "在这个世界中，人们是如何看待性别的？性别观念会因社区、地区或其他因素而异吗？"
- "为了更好地契合我们讲述的故事，我们需要对现有设定做出哪些调整？"

每个团队都各不相同，每位游戏主持人的风格也大相径庭，因此，请充分利用合作世界构建中让你感兴趣的部分，并随意摒弃那些不感兴趣的部分。

寻找战役灵感

在第零场中，留意那些可以在整个战役中作为创意灵感的线索和灵感火花。这些灵感可以小至“某个特别的措辞”或“某种生物的名字”，也可以宏大如玩家为他们角色在战役结尾描绘的高潮场景。

在角色创建过程中，尤其要记录玩家对背景和关联提示问题的回答。这些回答将会是在战役开始时将故事与角色联系起来的主要素材，尤其是在你希望故事从这些角色的世界与生活中自然浮现出来的情况下。

你也可以选择在提出问题时加入你认为有趣的额外叙述内容。如果你这么做，要为玩家保留对你添加内容进行质疑的空间，并根据需要进行讨论：

- “贾斯帕，你是怎么得到这枚“拥阳者水晶”的？在你每晚入睡前，它会对你低语些什么？”
- “那位猿族提到他的姐姐在一个小镇定居了。斯普劳特，你觉得让那位姐姐来自那个你无意中毁掉的小镇怎么样？”

在整个过程中，请时刻记住你的游戏主持人原则——这些原则适用于战役的各个阶段，而不仅仅是在具体场景中运行时。

第零场示例分解

假设第零场有4小时的时间，以下是一个可以参考的流程安排示例。

准备工作

在游戏开始前，你需要准备相关的材料。这个准备过程会根据你是面对面游戏还是虚拟桌面平台（VTT）游戏而有所不同：如果是面对面游戏，你可能需要打印文档；而在在线游戏中，你可以使用笔记本电脑或平板电脑来查看电子文件。

请收集以下物品（或让玩家打开电子版）：角色卡、参考表、游戏指南、地图、记录工具、实体骰子或线上掷骰工具，以及其他你认为可能需要的游戏辅助材料。在玩家到达前，准备好实体或虚拟的游戏空间，尽可能为你和你的玩家提供舒适便利的体验。

玩家介绍 [5–10 分钟]

如果玩家们以前没有一起玩过游戏，请在大家到达时引导彼此互相介绍，并确保每个人都知道如何称呼彼此。如果玩家之间已经熟识，你也可以利用这段时间闲聊寒暄，帮助大家放松下来、进入状态。

第零场概述 [5–10 分钟]

向玩家解释本次第零场将包含哪些内容。指出可用的材料，并说明在什么时候会用到它们。很多人会觉得在使用前先浏览一遍资料很有帮助，但是你需要提醒大家不要在此阶段进行太多的超前讨论。

CATS [40 分钟]

使用 CATS 框架或其他类似方法，讨论团队对本场战役的期望。这包括：战役的主题是什么；你们在社交与创意层面希望从战役中获得什么；组织事宜（比如游戏的频率、时间和地点）；游戏的整体基调；希望包含或排除的内容；以及在决定世界设定和创建角色之前需要明确的其他事项。

休息 [5–10 分钟]

适当休息是很有益的，此时可以让大家可以走动走动，恢复精力，从高强度的创意讨论中稍作休息——这些讨论通常需要消耗大量的专注力与精力。

世界构建 [50 分钟]

在引导团队对战役的世界设定进行创建或扩展时，你可以使用接下来的“运作一场游戏”章节中的指引、第五章的战役框架，或是你自己的世界构建工具。在这个过程中，留意玩家特别感兴趣的元素（比如套路、类型、灵感来源等），并尽你所能将这些元素融入设定之中。世界构建可能会非常吸引人，但此阶段你不需要定义或命名地图上的每一个角落。要为未来留出空白，以便在游戏过程中继续共同塑造这个世界。

另外，你也可以选择向玩家介绍一个你已经创作好的设定！那么你可以用这段时间来讲解设定，并回答他们可能提出的任何问题。

休息 [5–10 分钟]

由于角色创建是准备战役的过程中至关重要的一环，最好以饱满的精神投入其中。建议在世界构建结束后再进行一次短暂的休息，以便调整状态。

角色创建 [70 分钟]

引导团队按照第 1 章“角色创建”部分以及“角色创建”PDF指南完成角色创建，帮助玩家解答问题，并促进玩家之间的讨论与协调。这一步还可能包括解释部分游戏规则，以便玩家理解来自职业、子职业、传承（即种族与社群）和领域卡的能力。

要特别注意团队对每个角色背景和人际关系的讨论，因为这些内容对你的战役筹备至关重要。这个阶段非常适合用来向玩家提问提并鼓励他们丰富细节。如果时间有限或进展比预期缓慢，至少要完成背景问题并为每位玩家确定一个人际关系。

休息 [5 分钟]

如果还有剩余时间，可以安排一个短暂的休息，然后进行总结和反馈；或者如果时间充裕，也可以多休息一会儿，先进行战役的开头部分，最后结束当天的活动。

引入场景 [可选；30 分钟]

如果时间允许，你可以安排一个起始场景，帮助玩家熟悉规则和他们的角色。这个场景可以是脱离战役剧情的，也可以作为战役的开场。你可以选择一个较为平静的场景，比如日常生活片段，也可以直接将角色投入一个戏剧性的开场。

总结与反馈 [10 分钟]

在第零场的最后几分钟，与你的玩家进行简单的回顾——收集他们的反馈，了解他们是否还有其他问题，并询问他们是否需要再次讨论安全工具或内容方面的顾虑。

运作一场游戏

本章节提供准备和进行一场《匕首之心》游戏的指导。

如果你想从单场冒险开始，接下来的“运作单场游戏”章节可以为你的冒险设定和故事提供灵感。

当你准备好投入一场更长的战役时，请参阅第 185 页的“运作一场战役”章节。

思考叙事节奏

在叙事中，“节奏”指的是那些会改变故事轨迹的瞬间——一次世界的转变、一项关键的行动或反应、一场情感上的揭示，或一次重要的决策。

作为协作式游戏的游戏主持人，你会和玩家轮流叙述节奏：你先描述一个节奏，接着让他们做出反应，并让他们自己的节奏推动场景发展。这就像一场舞蹈、一段对话，或是一场网球赛。

关注节奏对准备游戏非常有帮助——你无需写出每个细节，只需思考那些塑造场景或事件的重要时刻。

以下是一个通过“节奏思维”构建倒计时流程的例子。游戏主持人正在为一场游戏准备内容：一支雇佣兵团控制了一个位于狭窄山隘中的边境小镇。这些雇佣兵效忠于一支侵略部队，而这个地点将成为他们侵略行动中的重要据点。

以倒计时形式展示侵略行动的节奏示例

- **8** *雇佣兵团与邻国达成合作协议。*
- **7** *一名雇佣兵抵达小镇，加入城防卫队。*
- **6** *这名潜伏的雇佣兵被安排为夜班守卫，这是新兵常见的排班方式。*
- **5** *这名雇佣兵趁夜伏击其他守夜的卫兵，打开了城门。*
- **4** *大批雇佣兵冲进敞开的城门，突袭卫兵营房和镇长官邸。*
- **3** *雇佣兵杀死或制服城防卫队，擒获镇长。*
- **2** *在以镇民安全为要挟的压力下，镇长宣誓效忠入侵的军阀。*
- **1** *军阀的部队抵达进行补给，雇佣兵巩固占领的小镇保证对补给线的控制。*
- **0** *侵略正式开始。*

如果玩家角色们此时在镇上，他们可以在任意阶段介入这条事件线。他们可能目睹那位伪装的雇佣兵袭击同伴，或者正在酒馆中喝酒，看到大批雇佣兵顺着主路冲向营房和镇长官邸。

提前掌握雇佣兵计划的主要节奏，有助于你在玩家角色们采取行动时保持剧情逻辑的一致性。玩家角色或许能阻止营房遭袭，但未能阻止镇长被劫持。这可能导致雇佣兵将镇长扣为人质并据守官邸，而防卫队的残余成员则向角色们请求协助。

“节奏思维”同样适用于大范围的计划与幕后进程。当队伍正赶往某座城市阻止政变时，你可以使用“进度倒计时”追踪他们离城市的距离，同时用“标准倒计时”表示政变的推进步骤。设定事件频率时，需兼顾两种倒计时的节奏。例如，若玩家需要行进五百英里（通过进度倒计时表示），政变可设定在一周内发生（用标准倒计时表示），然后每天进行一次倒计时的推进。玩家角色每天进行一次掷骰以判断当日可前进的距离，你可据此推进一次进度倒计时，同时将标准倒计时减少 1。若旅途较短，政变也可压缩至几天甚至数小时内发生，每隔几个小时推进一次倒计时。这样当玩家角色们抵达现场时，你就很清楚剧情已经进展到哪一步，而无需即兴发挥。

政变的倒计时步骤示例

- **6** *一群刺客潜入首都。*
- **5** *刺客们渗透进首相及多数党其他领袖的住所。*
- **4** *刺客刺杀了首相和多数党的其他领袖。同时，第五名“刺客”假装刺杀少数党领袖以转移嫌疑。实际上，少数党领袖才是整个阴谋的主谋。*
- **3** *少数党领袖将“刺客”押上街头游行，并承诺为同僚伸张正义。*
- **2** *在多数党群龙无首的情况下，少数党在立法议会中掌权，同时用一名无名囚犯代替被捕的刺客执行了死刑。*
- **1** *新任首相以“安全”为名，推动一系列立法以扩大行政权力，确保其继续掌权。*
- **0** *首相如今已成为事实上的皇帝。*

准备战斗遭遇

在《匕首之心》中，每一场遭遇战的建构都应以“如何更好地讲述故事？”为出发点，围绕这个问题设计玩家角色所面对的挑战。从这个视角出发，我们可以不再将敌人和伤害仅仅看作游戏机制或数据块的堆叠，而是将它们视为游戏主持人手中用于提升张力、制造戏剧冲突的工具。

在你刚开始担任《匕首之心》的游戏主持人时，你往往需要在备团阶段对如何平衡战斗遭遇和为玩家打造合适的敌人进行反复斟酌。然而，随着你主持的场次越多，这项任务会变得越来越轻松。你可以在游戏过程中根据实际情况进行即时调整，从而找到最适合你团队的节奏。最重要的一点是，战斗应当服务于故事的发展——用战斗来揭示更多有关世界、剧情或角色本身的信息。

本章节提供了一些通用建议，帮助你更轻松地准备战斗遭遇。这些建议旨在协助你设计基于叙事的战斗遭遇，并根据玩家当前的能力与情境，合理规划挑战方式。战斗遭遇在机制层面的设计，可参考第四章多个相关小节，例如“选择敌人”、“即兴创作敌人”以及“利用环境”。你可以先使用本节提供的指引作为起点，再结合第四章调整细节，最后根据你的团队在叙事和机制层面的实际表现，在游戏中灵活微调战斗内容。

战斗与叙事

战斗在奇幻冒险故事中扮演着重要的角色。许多挑战可以通过机智和魅力来应对，但战斗往往是解决障碍的最主要方式。精彩的战斗能够营造悬念，例如迫使玩家在不同目标之间做出选择，激发角色的动机与弱点，让战斗成为一个试炼场，玩家得以在此将自己的角色淬炼成传奇英雄。

以下提示将引导你围绕战斗构建故事，确保每一次兵刃相交在更宏大的叙事中都充满意义。

叙事功能

在《匕首之心》中构建战斗时，你首先要考虑的是这场战斗在叙事中扮演的角色。这场战斗是否旨在展现反派势力的深远影响力而作为通往更大目标的障碍而存在？它是否是因为队伍掷骰失败，未察觉被跟踪而引发的伏击？抑或是在一名角色的弧光高潮中，他将要对抗一位昔日的故人？无论答案为何，这一叙事功能都应在你构建与进行战斗的整个过程中贯穿始终。

敌方动机

接下来要思考的是动机。那些对抗玩家角色的敌人，其动机是什么？敌人会在什么情况下投降？又会在什么情况下选择逃跑？除了生存以外，他们还有什么目标？如果在“夺取角色们携带的神器”和“给予某个角色最后一击”之间做出选择，敌人会如何行动？时刻牢记这些问题，有助于你在战斗中快速判断敌人会采取什么行动。

动态环境

当你在战斗中引入强而有力的敌人，和允许角色们以有趣方式互动的动态环境时，会让战斗变得更加令人难忘。如果敌人身处自己的地盘，思考他们会如何利用环境为自己争取优势。他们是否在高地构筑了防御工事？是否封锁了其他路径，迫使敌人正面强攻，从而暴露侧翼？战场和地形如何强化这场战斗的叙事目标，并展现敌人的动机？你可以参考第四章中提供的环境数据块，进一步为战场注入生命力。

飞行及其他特性

在设计战斗时，请考虑玩家角色所拥有的能力与法术。举例来说，如果他们拥有飞行能力，考虑加入可以飞行或能攻击远距离目标的敌人，以确保战斗对所有玩家角色而言都充满变数和挑战。记住，玩家选择这些特性是因为想要使用它们！你可以借此机会设计引人入胜的场景，让玩家以激动人心的方式展示这些力量。

战斗叙事范例

以下示例展示了你如何规划一场战斗，以体现前述的叙事考量。

战斗遭遇设置

在战役早期阶段，冒险小队即将前往一片森林，该地以栖息着强大的自然灵体而闻名。这支队伍中包括元素结社德鲁伊——斯普劳特·希尔德威勒，她正被一只堕落的大地元素追捕；还有游侠玛丽戈尔德·索克，她对自然界的紊乱尤为敏感，渴望直面这位堕落的元素体。

游戏主持人——本杰明，决定以一场激烈的开局来开启这一剧情篇章：当冒险者进入森林时，他们遭到树妖与其他自然精魂敌人的袭击。

叙事功能

这场战斗的目的是向冒险小队传达：堕落大地元素的影响已然渗透并感染了这片森林中的自然精魂。同时，它引入了将在本章剧情中扮演重要角色的敌人类型，帮助角色和玩家了解这些敌人的能力与弱点。最后，它为德鲁伊和游侠提供展示经历、贤者领域卡能力、职业特性和社群特性的机会，使他们能够在这场战斗中运用相关知识与能力。

敌方动机

在本杰明的设定中，腐化的土元素想切断凡人与自然之间的所有联系，以便自然能够回归不受约束的原始生长状态。这个腐化元素利用了树妖和其他森林精魂，让它们对外来者的怨恨以及对森林被毁的恐惧腐化了它们。如今，腐化元素可以在它们不知情或没有记忆的情况下随意附身于它们。

战斗将发生在一个曾经的德鲁伊树林中，使用名为“废弃树林”的环境数据卡。这里曾发生过一场血腥冲突，被附身的树精和其他自然精魂杀死了大多数德鲁伊并驱逐了剩余的人。但是树妖们却不记得被附身的事，只记得与德鲁伊们因为某种已经记不清的原因而发生过激烈冲突，从而使得情况变得更加复杂。玩家角色与树林中的树精进行任何实质性对话，都会发现它们的记忆模糊，为调查真相留下线索。本杰明设定了一个隐藏的倒计时，让角色们与树精互动数次后，腐化元素会直接控制树精攻击玩家队伍。

当战斗开始时，本杰明计划通过描述树妖和精魂的动作仿佛受到控制——比如树妖一边哭泣一边拔出树木来攻击玩家队伍——来暗示它们被操控了。这样的做法，使敌人的表面动机更加复杂，同时也引导玩家角色透过现象看本质，以查明事情的真相。

动态环境

本杰明计划让玩家角色们单独抵达“废弃树林”，以便利用该环境数据卡中的“杂草丛生的战场”特性，鼓励他们调查并开始拼凑线索。随后，树妖及其部众会现身，与玩家角色对峙。玩家角色很可能会进行解释，从而暴露出树妖记忆中的异常。本杰明还特别记下要描述树林与树妖的一些异状，向玩家角色暗示某些地方不太对劲。

接着，本杰明从“林中燃心”的环境数据卡中获得灵感（参见第242页“环境数据块”章节），使用其“缠绕藤蔓”和“混沌魔法之源”特性，并将其调整为适用于位阶 2 的版本。这将使场景更具危险性和记忆点——藤蔓可以使玩家角色处于 *束缚* 状态，在社交或战斗场景中提高紧张程度，而“混沌魔法之源”特性则进一步向玩家角色暗示树林中存在魔法异常。

另外，本杰明也可以选择跳过“混沌魔法之源”特性，改为自创另一个被动特性。比如让某种动物尾随队伍，可以通过与它们友善互动来获取更多信息；又或者如果队伍在抵达树林前休息时间过长，则让一群危险的生物找到队伍。

游戏奖励

在《匕首之心》的游戏过程中，最常给予玩家及其角色的奖励是信息。土匪藏身处的位置、解除诅咒所需的魔法仪式、强大怪物的弱点——这一连串稳定的信息流帮助玩家决定去往何处、采取何种行动。信息通过解答问题、引出新问题或复杂化队伍对既有认知的理解，来推动故事前进。

在稍长的时间尺度上——每隔几场游戏、一个剧情段落的结尾，或是某些剧情上合理的重要时刻——战利品可能成为令人兴奋的奖励。例如，玩家角色在经过数次寻找失踪佣兵的游戏后，可能会在佣兵团的补给车中找到新装备。

角色应该能够获得与其位阶相符的武器和护甲，通常在进入新位阶的前几个等级内就能获得，以跟上敌人的强度。有些玩家喜欢获得新武器和护甲，而另一些玩家则可能对某件物品产生感情（例如一把传家宝剑或一件曾由老朋友穿戴的护甲）而希望保留它。如果玩家希望继续使用当前的武器或护甲，可以考虑其他方式对其进行强化。一位聪慧的女巫可以为胸甲附魔以增强其耐久度，一位铁匠可以升级箭头以造成更高的伤害，或者一位神明可以赐福于剑刃使其锋芒更甚。你可以借助各种叙事节点强化或翻新玩家角色的装备，使其达到合适的位阶。

构筑场景

作为《匕首之心》的游戏主持人，你核心职责之一便是为玩家构筑场景。无论是开启一场新游戏、抵达全新的区域，还是遭遇突变状况，玩家都期待你呈现关键的环境信息。此时请调动你的全部感官进行描绘——不止是视觉画面，也包括呈现气味、触感、声响甚至味觉的信息。这个地方有什么独特或出乎意料的地方，这又暗示了什么？玩家将依据这些要素与世界互动，所以需要提供足够的细节，不仅让他们能在脑海中勾勒出场景，更要让他们能够据此决定行动方向和具体举措。

示例：“*在你们踏入洞穴入口之后，很长一段时间都笼罩在一片漆黑之中。远处传来轻柔的水声——滴答、滴答、滴答，也许前面可能有一条地下暗河？你们谨慎前行，靴底传来岩层湿滑的触感。起初洞内只有预料中的阴湿霉味：青苔混合着腐土的腥涩。但突然一阵气流自洞穴深处涌出，腐烂血肉的甜腻恶臭扑面而来……有什么东西不久前才死在这里……*

随着逐渐深入，你们逐渐辨清头顶垂下的苍白尖锥——不，那绝非石笋，而是獠牙！脚下踩着的也非什么湿滑岩层，而是巨兽分泌唾液的舌苔。当腐臭的气流再次席卷而来时——这头巨兽正在深深吸气，准备将你们吞入腹中。你们要怎么做？”

分享聚光灯

在一场游戏中，很难保证每位玩家角色能自然地获得同样长的聚焦时间。因为无论在什么样的团队中，总会有一些玩家更为外向和主动，而有些玩家则更为谨慎。作为游戏主持人，你应该确保故事的焦点在各个玩家角色之间轮转，从而让每位玩家都有充足的聚焦时间。

串联故事元素

如果你知道某个玩家角色将在一场游戏或一个篇章中成为焦点，尝试通过挖掘其他角色与该焦点角色的关联，以及引入会让他们兴奋的故事元素来让其他玩家角色参与进来。例如，如果宫廷吟游诗人被邀请参加一场与她背景故事相关的成人礼宴会，你可以设定宴会上还将举办一场击剑比赛（你希望这会激发剑客游荡者的兴趣）和社交舞会（这应该会让贵族出身的术士感兴趣）。至于那位战士，你确信他已经对宴会兴奋不已了，因为他曾发誓要保护吟游诗人，并且半公开地对她表达了爱意。

引导安静的玩家参与

你也可以通过直接邀请某位安静玩家的角色采取行动，来引导其参与游戏，而不是笼统地询问整个队伍接下来打算做什么。或者，你也可以询问其角色对当前事件有何感受。

使用视觉辅助工具

另一种平衡游戏流程的方式是使用视觉辅助工具。例如，你可以在一张纸上为每个角色划出一个区域，制作一个动作追踪器。当某位玩家进行一次动作时，就在其角色对应的区域放置一个指示物。在整个游戏过程中，看一眼这个追踪器就可以帮助你判断哪些玩家进行了较多动作，也能提醒你引导那些参与较少的玩家加入进来。这种视觉提示也能帮助其他玩家意识到谁可能需要一个被聚焦的契机。

鼓励自主扮演

有时你可能会意识到非玩家角色或整体场景占据了过多焦点。作为游戏主持人，你同样可以通过创造机会让玩家或角色之间自行互动来分享聚焦机会。玩家们可以在没有你介入的情况下进行休整场景或角色互动——此时你只需倾听观察，并记录可融入后续情节的故事线索。

运用冲突

《匕首之心》是一款充满危机和冒险的游戏，而冲突在营造戏剧张力和激发角色关键抉择中起着核心作用。

当角色的期望与行动遭遇阻碍和不确定性时，冲突便随之产生。若队伍中的法师立志成为世界最强的施法者，但她从未在此过程中经受挑战，这段旅程必将索然无味。

冲突的根源可以是外部的（外部力量与角色作对）或内部的（角色在情感或智识层面的自我挣扎）。我们的法师可能面临外部冲突：与其他法师的魔法技艺较量、考验她学识与谋略的魔法谜题，最终还需对抗那些掌控世间至强魔法的传奇存在。与此同时，她的内部冲突可能包括：与学院灌输的意识形态抗争，甚至对自身拥有毁灭性魔法力量的恐惧。

《匕首之心》中最精彩的角色弧光，往往源自内外冲突的交织。外部冲突能激化内部冲突未解的紧张感，而内部冲突的化解又可为角色提供突破外在困境的明悟。

设计最具情感冲击力的冲突时，让考验触及角色的内心挣扎。若某个角色饱受自我怀疑的困扰，就逼迫他突破极限；若某个角色因为使用力量陷入道德困境，就将他置于使用力量与否不仅只是自身的道德抉择，更关乎他人命运的险境。此类冲突将推动角色完成蜕变，通过一次次抉择的淬炼，最终铸就令人难忘的英雄传奇。

社交冲突

在《匕首之心》中，战斗和武装冲突十分常见，但你的角色也可能与大臣唇枪舌剑、靠话术骗过守卫、勾引对手，或在冷漠的君王面前为自己辩护。在处理此类场景时，应始终牢记动机，思考角色的请求或要求如何与非玩家角色的目标相契合或相冲突。

当非玩家角色并不怀有敌意、但也不愿顺从队伍的要求时，不妨将这种场景视为一种协作过程而非冲突——双方都在试图达成自己的目标，同时维持或改善现有关系。

影响非玩家角色

对于日常的社交冲突，一次成功的行动可能就足以取得进展——比如与商人砍价成功，或者说服管家放你进入贵族庄园。若掷出恐惧成功，你可以引入一个小挫折：例如非玩家角色可能索要贿赂，或提出其他特殊条件才会答应角色的请求。

面对更难对付的非玩家角色时，单次行动可能不足以改变其立场。比如不可能仅凭一次掷骰就说服一位有敌意的伯爵夫人派兵协助对抗死灵法师。在战斗中，对手或玩家角色在压力槽标记满时会处于 *脆弱* 状态；而在社交中，你可以将敌人的压力槽作为记录长期或高风险社交冲突的计量表。默认情况下，一次成功的社交行动（恐吓、欺骗、贿赂等）会迫使敌人**标记 1 压力点**。

某些能力（如职业或领域卡）也能强制对手标记压力点——只要在叙事上合理，这些能力在社交冲突中极为实用（不过在贵族宫廷里使用"成功攻击后强制标记压力点"的能力可能不太明智）。

示例：一位心胸狭隘的贵族对队伍心怀芥蒂，他拥有 4 压力槽。游戏主持人可以告知队伍：若玩家角色们能填满贵族的压力槽，就能重获贵族的青睐或迫使其让步。

社交冲突中的倒计时

如果某个社交情境具有特别高的风险，你可以设置一个后果倒计时或时间限制来代表敌人的耐心。玩家角色一方面采取行动使敌人标记压力点，另一方面尽量避免引发倒计时的推进。如果这个高风险的倒计时被触发，玩家角色将失去某个机会——或者遭受某种后果，例如被赶出宴会，或召唤守卫来对付角色们。

社交冲突示例

队伍正向一位心胸狭隘的贵族请愿，希望他派遣军队处理森林中日益严重的亡灵威胁。尽管贵族相信亡灵威胁属实，却仍不愿施以援手。游戏主持人本杰明告知队伍：该贵族拥有 5 压力槽，若能迫使他标记满所有压力槽，就能说服他出兵调查。

队伍中的法师巴纳巴斯率先行动，展现他从沼泽地带回的骷髅胫骨仍在抽动。他详细阐述了将尸体分解到如此程度后，死灵法术的效果却依然维持着，这代表了极为强大的神秘力量。本杰明认为这属于风度掷骰，但玩家艾萨请求用知识代替——强调巴纳巴斯展示的奥术知识与智力论证。本杰明表示通常在此类说服场景中知识掷骰会承受劣势，但确凿的证据可提供一个优势。

优劣势相抵后，巴纳巴斯掷出希望成功，本杰明为贵族**标记 1 压力点**。由于掷出希望成功，本杰明邀请其他玩家继续行动。

接着吟游诗人贾斯珀登场，讲述队伍初入沼泽时与被死灵魔力唤醒的不死生物交战的经历。他施展"心醉神迷"法术并进行风度检定，掷出恐惧成功。吟游诗人的玩家埃默森选择给自己**标记 1 压力点**来迫使贵族再**标记 1 压力点**，使剩余压力槽降至2。本杰明**获得 1 恐惧点**并推进剧情，描述门外已传来马车声，暗示很快将有人到来。

因贵族仍处于贾斯珀的 *迷醉* 状态，本杰明询问埃默森是否继续。埃默森表示希望将后续队友发言都融入法术效果，本杰明欣然同意以保持全员参与。（因为 *迷醉* 状态原本会让贵族只能听见贾斯珀的声音）

最后队伍中的游侠玛丽戈尔德从经济角度切入，警告贵族若不采取行动，领民一旦死亡将就不会有人工作和缴税了。玩家凯特为其进行风度检定并掷出关键成功！鉴于普通社交行动仅**标记 1 压力点**，本杰明裁定关键成功可**标记 2 压力点**，直接填满贵族最后剩余的 2 压力槽。

随着贵族压力槽耗尽，本杰明描述他终于同意派遣巡逻队。

武装冲突

第四章介绍了在战斗中使用敌人和环境数据块的规则——但在你规划战斗时，请记住，战斗场景中最能引发共鸣的部分并非是单纯的暴力，而是其中的人物与动机。暴力传达了潜在的情感，推动非玩家角色及其所处的更广阔世界的发展。当土匪袭击村庄时，他们不仅仅是想伤害他人——他们的动机可能是贪婪或绝望，但无论如何，暴力只是他们达成目的的手段。

以下章节将帮助你打造能让情感产生共鸣的战斗场景。

为战斗赋予层次化的目标

战斗的戏剧性应源于叙事目标，而不仅仅来自角色死亡的风险。《匕首之心》并非以高致死率著称的游戏，玩家们对此心知肚明。角色们通常为特定理由而战——或是保护所爱之人，或是挫败反派的阴谋。若角色们的战斗能与多重目标或叙事线索交织，将大大增加结局的不确定性和戏剧张力。

实现这一点的关键在于：始终突出对手的动机，并让战斗目标不仅仅是"杀光敌人"。如你能在冲突开始前就为敌人（或玩家角色）设定一个特殊目标，战斗场景就会立即呈现出多种维度，角色们也将获得其他行动选择，而不是简单的“你砍我一刀，我砍你一刀”。另一种设计思路是定义核心动作动词：这场战斗的目标仅仅是“消灭”敌人？还是说队伍需要“坚守”阵地，确保法师能在正午时分完成仪式？以下示例展示了包含三重目标的战斗场景：

示例：在血法师卡蕾莎绑架了总督的丈夫奥斯顿后，玩家角色们追踪她一路穿越破碎山脉。当双方在尼克斯废墟对峙时，卡蕾莎正在举行仪式以夺取奥斯顿的潜在魔力。玩家们有三个目标：中断仪式、解救奥斯顿、抓捕卡蕾莎。但哪个目标优先级最高？如果玩家们在对战卡蕾莎时占据上风，此时你突然让奥斯顿陷入险境，迫使玩家在营救他与抓捕卡蕾莎之间做出抉择，会发生什么？

这个示例的结局充满不确定性，完全取决于玩家角色的抉择与运气。他们可能只达成部分胜利——在奥斯顿死亡后抓捕卡蕾莎，或是为了救下奥斯顿而放任卡蕾莎逃脱。当然，凭借精妙策略与骰运加持，他们也可能同时实现所有目标。正是这种不确定性让战斗充满动态与张力。

若缺乏灵感，可以参考下表来随机生成战斗/动作场景的行动目标。掷出 1d12 或直接选取一项作为敌人（或玩家角色）的行动目标。

目标生成提示

1d12	目标
1	获取（取得或偷窃）一件或多件重要物品。
2	俘虏一个或多个对手。
3	启动一个魔法装置。
4	嫁祸于某个角色或玷污其名声。
5	将对手逼入死角或设伏地点。
6	阻止一场魔法仪式、公开审判或有时限的法术。
7	坚守阵地——阻止敌人到达某个区域或接触某个群体。
8	在目标身上安放证据以栽桩嫁祸或追踪装置。
9	抢先占领某个特定地点，以防另一方到达。
10	骚扰对手以消耗其资源或牵制其注意力。
11	摧毁一座建筑物、一尊雕像、一座神龛或一件武器。
12	调查某个状况以确认或否定现有情报。

使用恐惧点制造戏剧张力

在战斗中，你应当花费恐惧点来让玩家角色们时刻保持警惕。玩家角色在战斗中掷二元骰失败或恐惧，都会使战斗局面随之产生戏剧性的起伏。

即使玩家们手气正旺、掷出一连串的希望成功，让你没有机会自动进入游戏主持人回合。你也依旧可以通过**花费 1 恐惧点**来执行一次游戏主持人行动，借此来打断玩家们的势头。因此，建议你适当保留一些恐惧点（尤其是在战斗期间），这样你就可以根据需要打断场景并制造更多剧情张力。

花费恐惧点时，思考哪种行动最能影响当前场面。可以通过激活强大敌人的能力、引入增援、改变环境或驱使敌人朝其目标大胆推进，从而改变战斗的态势与氛围。

分阶段战斗

当敌人的性质或战场的边界在战斗过程中发生变化时，战斗会变得更加令人难忘。这样多阶段的战斗可以带来自然的演变和紧张感的递增，从而增强戏剧张力。你可以参考以下方式，为战斗引入阶段变化：

改变交战条件

将战斗转化为追逐战，揭露情报使原本的盟友反目为敌，或给予玩家角色暂时与敌对阵营联手的理由。

示例： *在与一位臭名昭著的盗贼激战正酣时，你执行一个游戏主持人行动，让盗贼偷走了玩家角色的重要神器并试图逃跑。这一变化促使遭遇战变成追逐战，使剧情充满动感，也迫使玩家做出应变。*

改变战场

在战斗过程中，利用自然现象、魔法效应或敌人的行动来改变环境。此类变化可以是机制性的，例如暴风雪肆虐导致视野受限；也可以是美学层面的，比如一位强大的法师在施展强力法术时，将奥术符文刻满整个天空。

有些战场变化会周期性重复——例如，一只土龙可能会间歇性地撞击巢穴的墙壁，使巨石坠落、重塑战场地形。这种变化可以通过循环倒计时来触发。而另一些变化则是一次性的，此时你可以设定一个“环境行动”，由特定的叙事或机制事件引发。例如，一位神选冠军在标记最后一点压力时，会使神域竞技场的地面崩裂，玩家角色将坠落在一层由异界玻璃构成的平台上，四周围绕着充满着宇宙色彩的幻景。

若你事先计划这种类型的行动，不妨准备两张地图：一张用于战斗开始时，另一张用于环境变化之后。

改变敌人

电子游戏中的终极怪经常在战斗进行到某一阶段时发生变化，例如当其生命点减半或表面上被击败时。你可以从这些战斗中汲取灵感，在行为、形态，或两者兼而有之的层面改变敌人：一个巨大的、笨重的敌人可能会分裂成多个更加灵活的个体，它们能完美同步行动；一名已被击败的敌人被涌动着的邪异能量灌注，其肉体重塑成一个不可名状的形态，获得恐怖的新能力。

在《匕首之心》中，你可以通过几种不同的方式为敌人设计阶段转变：为敌人添加一个被动特性，在其生命点减半时触发，或者准备两个敌人数据块，分别用于不同阶段。本书中收录了若干拥有“转阶”特性的敌人，你可以从中获得灵感来设计自己的版本。

如果你没有事先计划转阶，但队伍出乎意料地轻松击败了一个重要敌人，你可以让玩家角色就此享受这个轻松的胜利。不过，如果你觉得这样的胜利显得不够激动人心，你完全可以即兴加入第二阶段。描述敌人似乎已经倒下，但随即重新站起或爆发出新的能量，恢复部分生命点，修改部分属性或基础攻击，并临时增添一两个新特性，以体现敌人的变化。例如，一个抛弃盔甲的敌人可能以降低其伤害阈值为代价，获得“无情”特性并以惊人的速度移动。你甚至可以直接在战斗中更换敌人的数据块，以表现其变为一个全新的、出人意料的形态。

当敌人进入新形态时，尽量从故事中寻找合理的铺垫和解释。例如，一名血术师伸出沾血的手掌、引导强力的法术将自己转化为憎恶，这一刻既震撼又合情合理。但如果玩家从未得知该敌人为血术师，那这一转变就不够令人信服。尽可能提前埋设关于敌人的伏笔，但如果你必须临时构建这些联系，不妨将其处理为戏剧性的揭露桥段——让正在变身的敌人吹嘘自己尚未展示全部力量。

使用休整

休整行动能够让玩家从短休与长休中恢复资源，同时也让玩家们有机会关注玩家角色们之间的人际关系，以及处理冒险中产生的强烈情感。你可以把休整场景作为调剂，从而调整故事的强度，并给予玩家角色们喘息的空间。

放手让你的玩家们自行构建休整时间的场景，询问他们当角色们在处理伤势、放松身心时会是什么样子，鼓励玩家们主导叙事，并与其他相关角色的玩家一起协作演绎。

休整期项目

“推进长期项目”这一休整行动通常比其他休整行动更需要游戏主持人的介入，最适合用于玩家角色希望开展的长期事务。

这些项目通常以进展倒计时的形式进行追踪。在设定倒计时的起始值时，考虑项目的复杂性、是否有可用的相关工具，以及该项目对剧情的影响。如果完成该项目将为小队提供继续冒险所需的重要信息，你可以将起始值设得较低，确保小队不会等待太久才推进到下一个线索或剧情节点。而如果项目与主线剧情联系不大、仅仅需要时间推进，则可以从较高的倒计时起始值开始。

对于简单的项目，每次玩家使用“推进长期项目”时，倒计时就减少 1 即可。然而，如果项目依赖某项技能，你可以询问玩家角色是如何推进项目的，然后根据其采用的方法，要求一次与之匹配的属性掷骰。

当玩家通过掷骰来推进项目时，单纯的失败可能会令人沮丧。如果你使用前文“倒计时”章节中的“动态倒计时推进表”，可以考虑让这次失败为玩家角色带来某种特别的见解，为其下一次推进该项目的掷骰提供优势。或者，你也可以采用以下的规则，确保即使失败也能取得一定进展：

- **关键成功：** 减少 4
- **希望成功：** 减少 3
- **恐惧成功：** 减少 2
- **任何失败：** 减少 1

游戏主持人的休整

当玩家利用休整时间进行休息和恢复时，你会获得恐惧点，并可以推进一个正在暗中进行的倒计时：

- 在短休时，你**获得 1d4 恐惧点**。
- 在长休时，你获得等于玩家角色数量 + 1d4 点恐惧点，并推进一个长期倒计时。

这有助于让世界显得更为生动真实——同时也提醒玩家，休息越多，世界在他们掌控之外发展的速度就越快，因此他们可能需要谨慎安排休息的频率。

延长休整时间

如果你打算将剧情快进数天（或更长时间），通常你并不需要为这段时间中的每一次长休都安排单独的场景。在这种较长的时间跨度中，可以与玩家讨论他们的角色想在这段期间完成什么目标，然后使用蒙太奇手法来表现时间的流逝。每有一名玩家角色选择延长休整时间，你便**获得 1d6 恐惧点**，并可根据这段延长期的长度适当推进长期倒计时。

有些玩家角色的目标可能只需一次掷骰（甚至不需要掷骰）就能完成。另一些则可能需要一系列“进展倒计时”的掷骰，来表示在多次长休之间持续推进的计划。例如，一个吟游诗人在城里待上一周，收集流言八卦基本不成问题，但你可以要求其进行一次风度掷骰，看看是否能在过程中获得某些尤为重要的信息。同理，如果一位战士试图利用上次冒险中获得的稀有材料强化自己的盔甲，你也可以要求其进行一次灵巧掷骰。

角色死亡

裁定和监督玩家角色的死亡可能是游戏主持人最困难的任务之一。在一个注重角色关系、个人故事线和英雄冒险的游戏中，玩家角色的死亡不应轻易发生。但作为游戏主持人，你有责任真实地呈现游戏世界，在《匕首之心》中，死亡比其他同类游戏更加不可逆。请遵循以下原则，帮助你在这些时刻以公平而富有同理心的方式进行处理。

提示：敌人的死亡规则与玩家角色不同；详见第208页的“被击败的敌人”。

选择死亡行动

当玩家角色标记其最后一个生命点时，必须进行一次死亡行动。这三种行动中，有两种允许玩家完全决定角色是生是死：进行“光荣就义”，表示玩家接受该角色的死亡；进行“避免死亡”，则意味着玩家拒绝该角色的死亡。而进行“孤注一掷”则需要通过掷骰决定角色的生死，通常存活与死亡的几率大致相等。

当玩家考虑选择哪一种死亡行动时，请为其提供一个思考与讨论的空间。你可以通过将叙事焦点暂时转移到另一个玩家角色身上，让其有时间独处思考；也可以将焦点继续保留在濒死角色身上，让玩家充分掌控故事的走向。

角色死亡并不总是令当下所有人满意的，尤其是当这次死亡的原因与角色的个人剧情并无直接联系时。但在一个英雄奇幻冒险故事中，对于那些试图改变世界的角色来说，死亡总是如影随形。死亡行动给予濒死角色一次难忘的机会——不论是以“光荣就义”写下生命的句点，还是以“孤注一掷”将命运交给骰子。

避免死亡

如果玩家确定他们尚未准备好与角色告别，这个死亡行动能确保该角色幸存——尽管其有可能会因此获得一道伤痕，并永久划去一个希望槽。如果角色在进行此行动后划去了最后一个希望槽，则玩家必须将该角色退役。即便如此，对于那些宁愿让角色选择放弃冒险生活也不愿让其死去的玩家来说，或许仍是更可接受的结局。

使用此行动后，该角色将保持昏迷状态，直到被盟友治疗，或队伍的下一次长休。在队伍短期内无法治疗该角色或完成长休的情况下，尽量提供其他方式让该玩家仍能参与游戏。你可以邀请他暂时控制一位NPC；或者为了更聚焦于角色自身，你可以叙述一段该角色徘徊于生死边缘的场景：可能会被已逝亲人之灵拜访、预见到必须阻止的灾厄，或遭遇其他能够使该玩家持续参与故事的契机。

即便没有获得伤痕，进行这个行动仍有代价：不论该角色的命运如何，当前局势都将变得更加严峻。请与你的玩家一同讨论如何体现局势的恶化。可能的方式包括：新一波敌人现身、某个倒计时推进；或者该角色的倒下成为敌人占据上风的转折点——敌人们夺取了某件关键物品，或从角色的痛苦中汲取力量。

孤注一掷

游戏主持人基本无法干预此死亡行动。角色的命运将由二元骰决定，否则除了 10 级的“亡者苏生”（且只能使用一次）和你在故事中提供的其他复活方式外，这次掷骰结算后的结果将无法被改变。如果玩家骰出了希望结果，请协助他们决定如何分配希望骰的点数，用于恢复生命点和清除压力点。你可以提醒玩家，如果选择只恢复少量生命点，可能在受到一次打击后被迫再次执行死亡行动。

尽管玩家掷出希望结果、成功逃脱死亡时，你应当给予他们应有的奖励与高光时刻，突出角色逆转命运的精彩瞬间，但当他们掷出恐惧结果、角色因此死亡时，同样应当给予玩家正面的回应。让他们有机会对朋友说些遗言，或者在失去意识前闪现一段记忆。这会让玩家能以有意义、令人满意的方式，与他们的角色好好道别。

荣耀之光

如果玩家决定让角色以“光荣就义”的方式谢幕，请与你的玩家合作，确保角色在死亡前能执行的那唯一一次行动尽可能具有意义，同时又不破坏故事的合理性。例如，当神使选择“光荣就义”行动让角色退场时，你可能会裁定其最后一次攻击是致命的——即便敌人剩余的生命点远高于一次关键成功的攻击所能造成的伤害。但是，让这位神使打破凡人界域和圣辉上界之间的界限，从而让其神祇降临凡世自由行走，那可能就不是一个好主意。当你决定“光荣就义”的行动尺度时，可以考虑你们在第零场中关于基调所达成的共识。

灾难将临

有时战局会急转直下，玩家角色们将注定面对灾难性的局面。当多名玩家角色接连触发死亡行动，并且确实存在团灭的风险时，在场景展开过程中与玩家沟通就显得尤为重要。他们如何看待当前场景？他们是否接受整个队伍可能全部死亡或失去行动能力的可能性？这里是否适合作为整个战役故事的结局？玩家角色们是否该止损撤退？由于选择“避免死亡”的角色在没有其他援助的情况下将会毫无还手之力，因此如果所有玩家角色都选择这一选项，整个队伍就只能听天由命，任敌人或命运（也就是游戏主持人）摆布。

此时也需要思考在场敌人的动机。他们是想彻底杀死玩家角色，还是只想把队伍赶走以便推进自身的目的？还是说他们更愿意把玩家角色们留下来等死，俘虏他们并加以嘲弄，还是为了拷问情报而抓走他们？

如果你的玩家此刻并不想体验一场英雄陨落的悲剧，那就与他们一起探讨在当下的场景中，如何合理地进行剧情发展。死亡在《匕首之心》中是一个确实存在的威胁，但游戏始终是共同创作的过程。如果选择此时让整个队伍终结，那应当是桌上的所有玩家的共同决定。如果玩家不想队伍在这里死去，但又很难想出让他们幸存下来的方式，可以参考他们的背景问题，以及他们与派系和重要非玩家角色的关系。他们会被敌人俘虏吗？曾经的盟友是否会带着援军现身驱散敌人？也许是是队内的神使所信奉的神祇派出了祂的代行者，抑或是对德鲁伊友好的自然之灵把角色们带到了安全的地方？也有可能是帮派豪杰游荡者的某个联系人为角色们撤退提供了掩护？

如果团队决定当前队伍的故事到此结束，但希望继续游玩这个战役，那就重新召开一次战役中段的“第零场”，创建新角色，并共同构思这个新队伍如何与已有的故事连接，让每位玩家都能对接下来的发展感到兴奋。下一节将提供更多指引，帮助你引入新角色——无论是有一两名新角色加入现有队伍，还是由一个新队伍接续前一队伍的未竟之业。

引入新角色

如果玩家角色死亡或退役，你应在场次之间与该玩家协作，共同设计一个符合队伍当前等级的新角色。如果玩家及团队愿意，可以让他们回答常规的关联问题，从而与现有角色建立背景联系。你也可以采取更戏剧化的方式推进队伍故事——跳过常规关联问题，改为询问以下的一个或多个问题：

- 你掌握着队伍继续旅程所需的重要信息。这份信息是什么？你是如何获得的？
- 你正身陷险境，急需这支队伍的帮助。是什么危险在追踪你？作为回报你能提供什么？
- 你非常了解队伍中的某个人，并且一直在寻找他。你上次见到此人时发生了什么？如今为什么要寻找他？
- 你的上一支冒险队伍因某些可怕的事情或人物而覆灭。他们的覆灭由什么导致？这支新队伍与你之前的冒险队伍有何关联？
- 你曾隶属与队伍敌对的阵营，但现在想与该队结盟。是什么促使你转变立场？你打算如何证明自己值得信任？
- 你受托将一件失物交给队伍成员。这件物品是什么？它关联着什么个人任务，需要与队伍合作完成？

提升队伍等级

你可随时为队伍安排升级，但通常建议在重要的场次结束时进行，例如完成某个故事篇章时（详见第189页“规划故事篇章”章节）。所有玩家应同步升级，按照角色指南中的“升级”部分操作。请玩家回顾角色在之前篇章中的成长历程，思考这些经历如何改变了角色，随后从升级指南中选择两个升级选项以体现这种变化。

若你主持的是短篇战役，可考虑每两场游戏升级一次（或根据战役长度调整升级节奏）。这种模式能加速角色成长，同时确保玩家在战役结束前充分体验角色机制的全部内容。

角色升级后将获得新技能、法术、伤害阈值、经历等升级选项，务必仔细核对所有变动。此时正适合规划后续篇章并让玩家角色的新能力派上用场——例如某角色获得窃听对话的新能力时，下个任务便可设计需要潜行侦查的桥段；若玩家选择添加“动物轻语”的经历，则可在后续冒险中安排遇到可驯服的野生动物桥段。

运行单场游戏

如果你想主持一次单场游戏——一个只需一到两场游戏就能完成的短篇冒险——你可以参考以下指南并与玩家们协作，一同快速构建一场游戏。

首先，大声朗读序言，当你遇到填空处时，请一位玩家根据提供的选项填入答案。轮流请不同的玩家作出决定，直到完成所有填空。

然后，再次将完整的序言朗读给所有人听。任何人都可以自由地提出更多问题、澄清设定细节、扩展已知信息，直到所有人都初步熟悉了故事背景、做好开始游戏的准备时为止。

序言

我们的故事发生在（1）_____ 王国境内。我们目前正穿越（2）_____。 它最出名的是（3）_____，以及围绕着它的（4）_____。

（1）阿泰拉 | 贝尔颂 | 海姆伦德 | 鲁马里 | 冬日之阳 | 柳溪谷

（2）阿特拉斯 | 黎明谷 | 靛蓝之影 | 拉思迈尔 | 奇迹之地

（3）其巨大的尖塔 | 其神圣的结界 | 一颗巨大的树 | 维持其漂浮的神秘力量 | 隐藏其踪迹的微光

（4）酷热的沙漠 | 幽暗的森林 | 茂密的丛林 | 高耸的山脉

现在你已知晓故事的开端，接下来请以同样的方式，为冒险之旅定下基调。

冒险

昨晚的（1）_____ 之后，这里有许多人（2）_____。

今天早上，我们发现昨夜发生的事情（3）_____。

为了解决这个问题，我们需要（4）_____。

故事就在这里展开：我们准备出发前往（5）_____，也许在那里，我们能找到所寻之物。

（1）严重的火灾 | 被某个部落袭击 | 可怕的风暴 | 女王被刺杀

（2）身受重伤 | 决定离开 | 陷入了可怕的诅咒 | 发动了起义

（3）让我们在乎的人命悬一线 | 摧毁了城镇的保护符文 | 唤醒了一群亡灵 | 激怒了一头古老的野兽

（4）寻找一件强大的月之石遗物 | 带回卡瑞克斯魔导师 | 向众神之冢献上贡品 | 请求一位狡诈仙灵的帮助

（5）海尔高塔群 | 破碎之海 | 旅人终点 | 荒远镇 | 王国的都城 | 高地之巅

接下来，给玩家们十五分钟的休息时间，并完成下一节的提示以准备你的游戏。你可以将这些答案作为灵感，扩展出必要的细节，包括冒险中玩家可能会遇到的敌人。

游戏主持人所需要的准备

一旦队伍离开城镇，他们发现（1）_____。

当队伍朝目的地前进时，他们（2）_____。

当队伍抵达目标地点时，他们发现（3）_____。

当队伍终于找到他们要找的东西时，他们得知：（4）_____。

（1）昨晚事件的残留痕迹 | 某种狂野而危险的事物 | 一个关于目的地的不祥警告 | 他们正被人跟踪

（2）他们发现了之前遗漏的重要之物 | 一个出人意料的盟友加入他们 | 一处危险的障碍挡住了去路 | 他们无意中闯入了某个危险生物的领地

（3）目标被隐藏或设有重重保护 | 有人赶来拦截他们 | 此地出乎意料地危险 | 有人早就等着他们

（4）也有人在寻找这个目标 | 它并不如他们所预期的那样 | 他们还需要其他东西才能成功 | 完成目标将使他人陷入危险

接下来，思考角色背景如何与这些选项产生关联。也许他们发现的狂野而危险的生物，正是某位玩家角色背景中提到的怪物；也许他们穿越的神秘之地，正是某位角色的童年故乡；又或者，那个正在寻找目标的非玩家角色，正是某位玩家角色的旧识。你越多地将玩家角色的背景融入当下冒险，就越能激励玩家持续做出大胆抉择。当玩家在故事构建中拥有更多主动权时，不仅能减轻游戏主持人的负担，也能让玩家们也更自然地投入到这场共享的冒险中。

如有必要可进一步细化细节，但无需过度准备。现在，你已经准备好开始游戏了！

运行一场战役

你已经召集好了玩家，创建好了角色，甚至可能已经进行了一次体验流程来熟悉这个游戏。那么接下来该做什么？

大多数人会选择开始一场战役：由一系列彼此关联的游戏环节组成，通常每周或每月进行一次，让每位玩家能在较长的时间里深入探索自己的角色故事。当你们决定一起开启一场战役时，可以参考本章节的指引，也可以结合第五章提供的灵感来开启你的冒险。

在《匕首之心》中，战役应当是个性化的、聚焦的、具有互动性的。你在角色创建环节前所做的计划量取决于你和玩家的偏好，但玩家们提供的角色背景应当成为你构建整个战役的主要框架。除了一些总体的剧情节点之外，你往往只需要逐周准备本次游戏所需的内容，让故事通过游玩自然发展即可。

第五章——“战役框架”——提供了六种不同的战役设计雏形。如果你是一位经验丰富的游戏主持人，你也许已经有了自己的一套战役准备方法——一如既往，请随意使用本书中对你有帮助的部分，忽略那些不适用的内容。

选择战役框架

在第零场之前，你可以选择使用一个战役框架，以此为基础让玩家明确你希望讲述的奇幻故事类型。奇幻题材的范围极其广泛——提供一个战役框架能够给玩家一个清晰的出发点，从而激发他们在塑造角色时的灵感。

《匕首之心》为你提供了多个战役框架作为初始参考，但你绝不必将故事局限于这些框架之内。如果你已经对想要开展的战役类型有了明确构想，不妨使用这些框架的结构作为参考，在第零场之前构建你自己的框架。

你可以在第五章找到以下战役框架：

秽野之息

当恣意妄为的国度将战火引向古老的森林神祇，蔓生无度的荒野如瘟疫般吞没了整片大地。

五旗成焰

深埋的积怨经年翻涌，彼此敌视的各国今已剑拔弩张，全面战争一触即发。

野兽饭

保护村子免受怪物威胁的防护手段正在失效！当地的勇者们必须闯入村子底下的无尽洞窟来扭转乾坤，顺便，一路上治怪物如烹小鲜！

暗影纪元

在被无尽暗影与梦魇邪异支配的濒死世界中。残存的聚落紧攥微光，祈祷那些坚忍之人能在万物沉沦寂暗之前，为这破碎的界域寻得一丝救赎的希望。

主板

在一个将失落古文明的遗存科技奉为魔法的世界里，一种恶意病毒开始在徘徊荒原的机械当中蔓延，新的威胁正在悄然崛起。

旱土巨像

这片任由快枪手和亡命徒驰骋的流金之地，在破土而出的巨物阴影下陷入无尽的恐惧。

构建地图

在战役开始时，最需要回答的核心问题之一就是："我们身处何地？"。为此，你可以选择附录中的空白地图之一或自行创作，然后为玩家们打印一份副本。若采用预设战役框架，则可以直接使用该框架章节中提供的地图。这些地图的数字版本均可从《匕首之心》官网下载。

若在角色创建阶段你就已经确定要开展一场战役，你可以在第零场时携带空白地图和玩家们一起完善。或者，也完全可以在后续游戏开场时引入地图，逐步将其融入游戏进程。

首先将地图铺展在桌面上，向玩家说明这将作为你们共同构建游戏区域的画布。从备选名称中选择（或自行创作）该区域的名称并标注在地图上。若使用战役框架，则有预设好的区域名称。

接着提醒玩家回忆他们是否已为游戏世界创造了一些地点。将地图传递给玩家，让他们在想要的位置上标注这些自创地点。

然后从地图上提供的预设地点名中选择一处添加到地图上。向其他人描述你对它的想象和设定——它是哪种场所？为何如此命名？有什么重要意义？随后将地图传递给下一位玩家，重复此流程。如果他们愿意，可以将自己角色的背景故事与历史这些新地点建立关联。当其他玩家描述所选地点时，记得在笔记中记录相关的重要信息。

地图在玩家间不断传递，直到你认为已填充足够多引人入胜的地点和剧情线索。通常四位玩家传递两轮即可达成目标。请记住，你完全可以在后续游戏开场时重复此流程来继续完善地图，甚至新增与当前区域相连的新区域。

当玩家们对补充的细节表示满意后，收回地图并开始冒险。起始地点可以是玩家已标注的某个地点，也可以是全新的地点——无论如何，这都将为你的战役推进确立空间坐标。

填补空白，保留未知

在为下一场游戏做准备时，你需要仔细回顾一下之前所有人共同建构的地图。思考玩家们创造的地点会对整个区域产生什么影响，并在地图上补充你认为重要或相关的元素。例如，如果有人标注了"治愈原野"，你可以考虑在附近添加一个专门制作治疗药水或医治疾病的城镇，或是一座俯瞰原野、守护这片土地的法师塔。同时留意玩家角色当前所处的位置，以及他们接下来可能会前往的方向。

保留适当的未知同样重要。不必急于填满地图上的每个角落，也无需预先规划每个标记地标或城镇的细节。保持某些地点的模糊性，能让你在游戏过程中即兴调整，也能减少世界构建的工作量，因为有些地方可能玩家永远不会造访。

融入玩家背景故事

游戏主持人最重要的工具之一就是向玩家提问并将他们的回答融入游戏——问题的回应会告诉你玩家们觉得什么内容令人兴奋。在构建战役时，最值得利用的就是角色背景问题的答案。

背景问题的设计初衷就是生成玩家所关心的故事引子，你可以利用这些引子作为战役中的叙事素材。在角色创建过程中做好记录并提出追问。不要害怕深入挖掘玩家在此过程中提供的任何内容。如果他们虚构了一个人物，问问他们这个人物的名字。如果他们创造了一个地点，问问那个地方叫什么名字以及它的特点。确保你至少记录每个玩家及其角色在游戏世界中一到两件重要的事情。你将这些内容融入战役的程度越多，该玩家通常会越投入。

背景故事笔记

在角色创建完成后，列出一个简明的清单，记录玩家角色提供的重要叙事要素，并按角色分类整理。例如，你可以为玩家角色记录下如下信息：

玛丽戈尔德·索克 (她)——滨海之民精灵游侠

玩家：凯特（她）

出生于漂浮之城布鲁姆费尔。为了逃亡不得不抛下母亲。

由于她在上次仪式中偷走了四元素领袖的能量之石，因此正被他们追捕。

巴纳巴斯·布莱特斯派特（他）——博识之民猿族法师

玩家：亚萨（他）

痴迷于寻找遗物、宝藏和传奇生物的骨骸。他认为这些东西应当收集起来用于各种实际用途，而不是沦为博物馆里束之高阁的藏品。他希望在有生之年收集尽可能多的知识。使用骨符施法。

曾担任古瑟里尔王的顾问，但在第一次带国王的女儿尼拉打猎时，未能保护她免遭野兽杀害，因此蒙羞离开了王国。

正在追寻巨龙克鲁萨尔的獠牙，据说那里面蕴藏着这条龙曾吞噬过的每一个生物的知识。

与马弗里克是宿敌，后者是个自负的人类寻宝猎人，正试图将所有传奇生物的骨骼收集起来放进博物馆。

贾斯珀·弗洛雷斯（Ta）——高城之民半身人吟游诗人

玩家：埃默森（Ta）

在“拥日者海湾”于半身人王室加拉摩家族之中成长。曾与公主阿斯特丽德·加拉摩有一段秘密恋情。他们有一个秘密的见面地点。

阿斯特丽德和贾斯珀本应一起私奔，但在约定之日她却始终没有出现。贾斯帕至今不明白到底发生了什么。有传言说她被迫嫁给了别人。

曾在伊利亚特之塔接受法师亚罗的教导。亚罗说服贾斯珀去旅行、去学习Ta能学到的一切事物。

Ta仰慕一位在拥日者海湾的金鹅酒馆表演的吟游诗人——奎尔。贾斯珀通过亚罗认识了奎尔。

斯普劳特·希尔德韦勒（她）——漂泊之民孢菌人德鲁伊

玩家：陈（她）

曾因在布兰尼沙尔城逗留过久，无意间破坏了周围环境而被驱逐出城。她明白了自己必须不断前行：若在同一地点停留太久，便会引发不幸。

她运用自己的“死亡连接”能力，吸收并铭记所有被她所杀之人的核心记忆。有时她会忘记，那些记忆并不属于她自己。

将角色背景故事相互关联

在确定每位玩家角色故事中的关键点后，找出这些信息中可能存在的关联——这些故事线如何产生交集——并在它们之间建立一些联系。

或许巴纳巴斯的宿敌、那个傲慢的人类宝藏收藏家马弗里克，正是半身人公主阿斯特丽德·加拉摩被迫下嫁的对象？如果是这样，不妨设定马弗里克正胁迫法师亚罗使用魔法入侵孢菌网络，从而无需离开王国就能夺取世界各地的珍奇宝藏？这将使贾斯珀、斯普劳特和巴纳巴斯的故事线产生交汇，看起来是个不错的战役开场点。不过我们还可以继续深入构思。

这类冲突很可能会引导他们最终返回加拉摩王国阻止马弗里克。这段旅程可能受到亚罗操控的孢菌人部队阻挠，这给斯普劳特创造了与腐化的孢菌网络互动、以其独有的方式感知未来危机征兆的机会。而当众人抵达加拉摩王国时，或许会出现戏剧性转折！也许阿斯特丽德说服了她与贾斯珀共同的好友吟游诗人奎尔，用变形魔法逃过马弗里克的控制，自己则暗中离开王国寻找贾斯珀？这将是个颠覆“公主遇难”套路的有趣机会，并在队伍抵达王国时带来意外惊喜。若采用此设定，我们还需要设计阿斯特丽德在她与贾斯珀曾经的秘密约会地点留下的线索，以便队伍后续追寻。不过这是后话，不必现在就完善细节。

玛丽戈尔德的剧情需要些关照——或许我们可以让漂浮之城布鲁姆费尔位于巨龙克鲁萨尔的毁灭路径上？这将迫使玛丽戈尔德返乡面对自己行为的后果以拯救母亲，同时给巴纳巴斯创造梦寐以求的追击巨龙克鲁萨尔的机会。但考虑到需要直面巨龙，这段剧情应该安排在战役后期。因此在过渡期，为了保持玛丽戈尔德背景故事的存在感，我们可以在队伍旅行途中不时安排一些元素生物追踪他们。这将持续提醒她家乡面临的威胁和她曾经的行为，直到她必须回去面对那些元素领袖。甚至可以把这设计为战役的首场遭遇战，既能铺垫这条贯穿始终的危机线索，又能从一开始就将玛丽戈尔德的个人故事紧密编织进主线叙事中。

还有些额外线索需要收束——斯普劳特应当需要处理她在布兰尼沙尔城的所作所为。要么让她在旅途中不断遭遇类似事件的征兆，要么通过某些事件迫使她返乡。巴纳巴斯则应该发现关于尼拉之死的意外真相——她可能还活着吗？若是如此，或许是她主动找到巴纳巴斯，揭露其父古瑟里尔王暗中设伏杀害她的阴谋。这根本不是巴纳巴斯的过错，而尼拉正寻求复仇。

目前的构思已经足够丰富！随着战役推进，还会涌现更多可发挥的内容，部分设定也可能大幅调整——但现有的框架已是个绝佳的基础。

规划故事篇章

既然我们已经对战役中可能发生的事件有了初步构想，现在该谈谈故事篇章了。故事篇章是战役中的一系列关联性游戏场次，围绕特定目标、主题、角色或理念展开。虽然你无法预知玩家最终选择走向何方，但通过构建故事篇章的框架，你能确保为玩家们提供足够的叙事素材，打造令人满意的故事体验。

每个故事篇章通常持续三到五个场次（具体长度取决于战役规模）。建议初期采用较短的故事篇章，随着玩家对共同构建的故事投入度增加，再逐步扩展故事篇章的长度。不过无论篇幅长短，故事篇章的基本结构通常保持一致。

虽然故事架构有多种模式，但我们将以最普遍且易于辨识的三幕式结构作为框架——这种结构在当代影视作品中随处可见。当然，你也可以根据自身需求灵活调整本章的内容，只采用对对你们有益的部分。

三幕式结构非常直观：第一幕是开端，第二幕是考验与磨难，第三幕是高潮落幕。

这种结构几乎存在于所有热门影视作品中——角色怀揣目标，经历艰难险阻，无论最终成败与否，他们都会因这段旅程而改变。正因如此，即便玩家没有明确意识，这种叙事结构也最符合他们对精彩故事的期待。叙事结构之所以能带给我们满足感，正是因为它符合我们习以为常的故事讲述方式。我们可以充分利用玩家对这种模式的期待，让我们的准备工作事半功倍。

让我们以先前“将角色背景故事相互关联”章节中的例子为基础，构建我们的第一个故事篇章。鉴于非玩家角色马弗里克与多位玩家角色的背景故事紧密交织，他自然成为我们这一篇章的焦点人物——这样的安排能让几乎所有玩家在故事初期就看到自己角色背景与主线剧情的关联。马弗里克是个傲慢的人类宝藏收藏家，他既是巴纳巴斯的宿敌，我们又设定正是他横刀夺爱，抢走了与我们的吟游诗人贾斯珀从小相恋的阿斯特丽德·加拉摩尔公主。由于马弗里克现在带着阿斯特丽德居住在王国里，我们还进一步设定他正在胁迫贾斯珀的启蒙导师——法师亚罗——运用奥术力量入侵广阔的孢菌网络来远程搜寻宝藏，这种行为严重干扰了斯普劳特与孢菌网络之间的精神联结。而在前往王国的旅途中，我们的队伍根本没有时间等待完美的行动时机，因为玛丽戈尔德身后正紧追不舍地跟着一群强大的元素领袖。

第一幕：冲突

让我们设计一个让队伍无法忽视的冲突。通常最好从最显而易见的答案入手，再逐步增加复杂性。在本案例中，不妨设定马弗里克正在追查一件队伍受命保护的圣物。如果他通过孢菌网络实施行动，那么或许马弗里克会胁迫亚罗制造出充满真菌、受其操控的活动植物！这就是我们第一幕的遭遇战——后续剧情都将由此展开。

设计第一幕时最关键的要点在于：要借此引出队伍后续将面临的更大规模冲突——让他们先浅尝辄止，再逐步深入故事篇章。运用前文“运作一场游戏”章节的技巧，在完成第一幕的游戏流程后，你可能会得到类似以下的发展脉络：

节奏点一： 前往赫莱尔城的途中，队伍遭遇了元素生物肆虐后的痕迹——玛丽戈尔德认出这正是追捕她的元素所为。

节奏点二： 当队伍抵达赫莱尔城时，发现巨型植物已吞噬整座城市。他们遇到善良的镇民，得知夜间常有活动植物袭击。经询问，镇民会带他们前往受灾最严重的地点——大学。

节奏点三： 在大学里，所有师生都知晓巴纳巴斯的大名——校长奥利维亚·罗斯正是他学术研究的支持者。她向队伍展示活动植物袭击的目标：大学内保存着来自隐秘岛屿波加提伦的狮鹫族圣物“石魂”。奥利维亚幼年时父母为寻找波加提伦而失踪，而她穷尽一生追寻他们踪迹。如果能从活动植物内提取相关记忆，或许就能找到岛屿坐标。

节奏点四： 奥利维亚捕获了一只袭击者的残骸。当斯普劳特施展死亡连接时，发现其体内布满微型蘑菇。她清晰感知到某位法师正在附近港口小镇痛苦呼救。法师被一段记忆侵蚀，有个声音不断命令他“拿到石头”。

节奏点五： 活动植物大军突袭大学。队伍必须坚守阵地保护石魂。当最后一只生物倒下时，法师的声音透过尸体传来——他用只有亚罗才知道的昵称呼唤贾斯珀。随着活动植物全灭和亚罗身份的揭露，第一幕圆满落幕。

虽然玩家的决策可能迫使你调整剧情，但这个框架能确保第一幕为后续篇章埋下伏笔。它创造了诸多待解的谜题：亚罗为何助纣为虐？他为何充满恐惧？谁在幕后指使？会是寻找遗物的马弗里克吗？以及——波加提伦岛究竟在哪？为何隐匿于世？这些戏剧性悬念将推动玩家迈向第二幕。

第二幕：复杂局势

在第二幕中，玩家角色们将踏上寻求答案的旅程。在第一章落幕前，你应当确认他们的行动方向——虽然他们多半会追查法师亚罗的线索，但万一他们决定护送罗斯教授前往波加提伦岛呢？或是选择完全不同的路径？此时最好的策略是“跟随引导”：让玩家自行选择最想破解的谜题，你只需在推进过程中填补相应的剧情空白。

当队伍正式启程后，第二幕的核心就在于层出不穷的阻碍。筹备这些环节时，每个阻碍都应当紧扣主题——它们应当与角色个人经历息息相关，并能呼应整个战役的主题基调和氛围。

举例而言，若队伍决定北上加拉摩王国追查亚罗的下落，这段数日的行程绝不该仅用随机遭遇的野怪、无关的路人求助事件或枯燥的生存掷骰来填充，第二幕的每个场景都应当为终章高潮蓄势。我们该如何让这段旅程成为有意义的叙事，而非抵达加拉摩王国前的无聊等待？

已知巴纳巴斯正在寻找传说巨龙克鲁萨尔（我们计划在玩家达到更高等级时，围绕它袭击玛丽戈德故乡布鲁姆费尔展开后续篇章）。此时便可埋下伏笔：让队伍途经某个被烈焰焚毁的村庄，死去的村中法师与建筑上巨大的爪痕无不昭示着恐怖的力量。幸存者们描述道，一头遮天蔽日的飞行巨兽发动了袭击，最终消失在刺目的阳光中——巴纳巴斯立刻会认出这正是克鲁萨尔。但为了给玩家即时行动目标，不妨设定巨兽的喽啰仍在村庄作乱，它们可能绑架重要非玩家角色进森林，或通过变形伪装成村民。具体遭遇形式可根据团队偏好灵活调整。

从斯普劳特的背景可知，她的腐化诅咒会侵蚀长期驻留之地。我们可借此展现马弗里克与亚罗对环境造成的畸变：队伍可能遭遇被菌类寄生的扭曲奥术生物，或是艰难穿越被瘟疫侵蚀的大地。这些事件如同警钟，让斯普劳特不断想起那片被她毁坏的土地。此刻她或许能获得些许救赎的机会——至少，关于这种腐化的知识将帮助她保护同伴们的安全。

另一个选择是让队伍发现马弗里克的真菌造物已成功窃取另一件神器——这是件能吞噬他人奥术力量的禁忌之物。或许这本就是马弗里克的阴谋：他将利用亚罗直到能吸收其魔力为止。即便不了解全貌，玩家角色也会因这件危险神器落入敌手而加速赶往加拉摩王国。

无论旅途如何展开，当队伍抵达王国与亚罗对峙并获悉马弗里克的阴谋时，我们的终幕篇章便将拉开。

第三幕：高潮

在第三幕中，玩家角色将揭开萦绕已久的重大谜题，并与第一幕、第二幕铺垫的强敌展开决战。明确玩家最渴望破解的谜题，并确保在本幕中至少揭晓部分答案——这些答案往往将成为新篇章的引线，提前规划好本幕中即将呈现的谜底，将助你为后续剧情发展做好充分准备。

虽然并非绝对强制，但在本幕设计某种揭露、意外或反转情节始终是个好主意——某些事物并非表面看起来那么简单。这些剧情转折能让玩家保持警觉，并激发他们探究后续发展的热情。例如在当前示例中，我们埋设了多重反转：亚罗法师实际被马弗里克操控，而后者已通过迎娶贾斯珀的青梅竹马阿斯特丽德·加拉摩悄然渗透进王国的权力核心。

在为本幕备团时，你应该明确即将揭晓的核心问题：如“谁在胁迫亚罗？”、“阿斯特丽德遭遇了什么？”你需要仔细推演马弗里克会采取哪些行动保全自身并维持对亚罗的控制：他可能调遣王室卫队在城门伏击队伍，迫使贾斯珀与童年伙伴兵戎相见；或是升起吊桥封锁王都，逼使小队另寻蹊径。关键在于设计一系列环环相扣的障碍，将紧张氛围层层推进，直至无可避免的最终对决。

本篇章应以马弗里克与队伍的巅峰之战收尾：他或许仍操控着亚罗，将这位法师化为对抗队伍的武器；也可能通过窃取的神器吸收了亚罗的奥术能量，亲自施展魔法攻击；或者甚至怯战潜逃，带着阿斯特丽德穿越城堡密道。无论最终遭遇为何，都应呈现为兼具危险性、戏剧性与史诗感的终局，既收束当前伏笔，又为下一篇章埋下冒险火种。

长期游戏

如同故事篇章是由一系列的场景与游戏场次构成，战役亦可视为若干故事篇章的集合体。战役的形态取决于你所采用的战役框架（无论你是否使用正式框架）——聚焦于玩家角色在某城邦角斗场崛起的战役，其架构必然不同于玩家周游世界收集神器以阻止灭世危机的战役。某些战役可能更偏向单元剧模式，由看似独立的冒险最终交织成宏大叙事；另一些则可能采用连续剧式的展开方式，通过层层递进的故事篇章推进剧情。

根据战役类型，每个故事篇章可能以玩家升级作为结尾，也可能横跨整个游戏阶段（如2-4级、5-7级等）。只要符合游戏主持人需求且玩家乐在其中，任何规划方式都无可指摘。较长周期的战役（每等级约8-10次游戏）可包含多条故事篇章或更复杂的叙事结构，诸如设置误导线索或迫使玩家在多种威胁中进行抉择的困境。或者让未被玩家处理的支线剧情继续发展，待玩家回头应对时，事态已然升级。

在战役中进行数场游戏后，玩家对角色和其动机都形成了清晰的认知，便可以着手长期规划，协助团队实现既定的创作意图。此时应重审角色背景设定与关联要素——尤其是那些尚未被挖掘的部分。思考这些元素如何与现有剧情产生化学反应：若玩家角色间的核心关系已发生变化，哪些外部事件能深化或复杂化这种关系？角色的背景故事中，有哪些能与角色当前形象形成戏剧性反差？故事中已发生的剧情会对世界层面造成哪些冲击？当玩家专注于某条战线时，哪些威胁正在暗处滋长？

构建故事篇章

想象一根麻绳。数十股麻线相互缠绕，形成比任何单股麻线都更坚韧持久的整体。这根麻绳就是故事篇章，而那些麻线则是编织成篇章的情节脉络。虽然麻绳最初总是松散的，但随着故事展开，各股麻线会逐渐拧紧，最终形成连贯而令人满意的叙事。

我们通过将故事篇章分解为三到四个环节来构建它，每个环节涵盖一个主要情节节点。这些节点产生于多条并行故事线（我们称之为A线、B线和C线）的交织过程。规划故事篇章时，你需要根据叙事需求决定何时优先展现哪条线索。通过将故事线编织成节点，再将节点串联成故事篇章，最终就能交织出精彩连贯的战役。

A线： 故事主轴，通常承载环节中的核心行动。战役初期往往通过A线展现宏大世界的初步轮廓与渲染威胁。随着战役推进，A线会逐渐退场，由B线与C线接替其位置。

B线： 具有灵活性的支线，常以意外事件干扰A线进程，迫使队伍转移注意力。当前故事线中的B线往往会在下个故事线中成为A线。

C线： 在故事线或环节中出现频率最低的暗线，用于埋设后续重要情节的伏笔。这类线索需谨慎使用——当战役后期的某个重大揭示能让人回溯到最早期的故事节点，形成一条仅在后见之明中显现的线索轨迹时，就证明你运用得当。C线通常会在后续故事线中发展为B线。

必要时可引入D/E/F线。但即使存在三条以上的主要线索，每个环节聚焦三条仍能保持叙事可控性。

下方表格展示了四个范例故事线（"玛莉戈德与四元素"、"斯普劳特的诅咒"、"克鲁格萨的毁灭"与"亚罗归来"）如何交织成三幕式战役：

故事篇章	1			2				3			
环节	1	2	3	1	2	3	4	1	2	3	4
玛莉戈德与四元素	A线	A线	A线								
斯普劳特的诅咒		B线	B线	A线	A线	A线	A线				
克鲁格萨的毁灭					B线	B线	B线	A线	A线	A线	A线
亚罗归来			C线		C线		C线		B线	B线	B线

更宏大的剧情

当你主持一场战役时，你可以选择上述的结构让玩家角色探索多个较小的剧情段落，也可以将这种结构嵌套于一个整体的主线剧情中。在英雄冒险中，这通常表现为阻止反派、保卫王国或拯救世界的任务——这是玩家角色必须克服的挑战，且会影响更广泛的世界与其中的人们。如果你希望引入一个更宏大的剧情，剧情的整体主旨应当或多或少地出现在每一场游戏中，并始终贯穿整个故事，直到角色们最终抵达战役的高潮部分。

第四章：敌人与环境

本章介绍敌人与环境的规则和数据块。

使用敌人

第三章的“武装冲突”部分介绍了进行战斗的一般规则，以及如何将这些场景与更宏大的叙事联系起来，而本节将介绍如何使用每个敌人的数据块。随后的“敌人数据块”部分将按位阶列出每个敌人的数据，用以大致表示其威胁程度。

敌人数据拆解

每个敌人的数据块都列出了敌人的数据或者机制，以便用于战斗。

名称

每个数据块都有一个独特的名称——参见下面的“锯齿刀强盗”数据块示例。有些能力会作用于具有特定名称的敌人（数据块），那么所有使用这类数据块的敌人也会受到影响，无论他们在你的故事里叫什么。

位阶

每个敌人都被用于对抗特定位阶的玩家角色。你可以使用其他位阶的数据块，但你可能需要调整相关数据，如后文的“即兴敌人”部分所述。位阶1的敌人适合1级角色，位阶2适合2-4级，位阶3适合5-7级，位阶4适合8-10级。

类型

敌人的类型标在他们的位阶下方。“锯齿刀强盗”是一个标准敌人，这意味着他是其派系部队中的普通一员。接下来的“敌人类型”部分将详细介绍所有的敌人类型。

描述

对敌人的外观和举止的概述。

动机与战术

每个数据块都表明了敌人的动机和战术。若一名强盗对现状无从下手，他可能会试图逃跑（更想活着而不是获胜）、获利（不择手段，包括撒谎和偷窃），以及投掷烟雾弹（可能遮蔽战场和逃生路线）。这些动机和战术没有特殊的规则，它们更像是建议——游戏主持人可以即兴发挥，一如扮演所有非玩家角色时做的那样。

难度

敌人不像玩家角色那样使用闪避值——相反，所有针对敌人的掷骰都使用其自身难度。锯齿刀强盗的难度为 12，因此对这个敌人掷出12或更高点数即为成功。只要敌人的特性没有指定难度（例如敏捷反应掷骰），那么总是使用该敌人的难度。

伤害阈值、生命点和压力点

“阈值：8/14”代表此敌对生物的伤害阈值——因此其重度伤害阈值为8，严重伤害阈值为14。锯齿刀强盗拥有 5 生命点和 3 压力点。这些系统与玩家角色的系统运作方式相同。

攻击调整值

当你使用敌人进行攻击时，将此加值或减值应用于你的攻击掷骰。

普通攻击

每个敌人在其攻击调整值旁边都列有普通攻击，其中包含攻击名称（匕首）、攻击范围（近战）以及成功时的伤害（1d8+1 点物理伤害）。你可以将此普通攻击作为一个动作使用。

经历

与玩家角色一样，一些敌人拥有经历，使其能够游刃有余地应对某些情况。锯齿刀强盗的经历是盗贼+2，这可以在与欺诈和诡计相关的掷骰中有所帮助。更多详情请参阅后续的“敌人经历”部分。

特性

特性代表了锯齿刀强盗在冲突中的能力。特性分为三种：被动、动作和反应。例如，锯齿刀强盗拥有一个名为“居高临下”的被动特性，当其从高处攻击时，会造成更多伤害；1d10+1点伤害会取代普通攻击的1d8+1。后文的“敌人特性”部分将详细说明如何使用各种特性。

锯齿刀盗贼 JAGGED KNIFE BANDIT

位阶1 标准

身披斗篷、佩戴帮派标志性刀具的狡猾罪犯。

动机与战术：逃跑、获利、偷窃、投掷烟雾弹

难度：12	阈值：8/14	生命点：5	压力点：3	攻击：+1
匕首：近战	1D8+1 物理	经历：盗贼+2		

特性

如履平地 Climber 被动：锯齿刀盗贼攀爬起来和奔跑一样轻松。

居高临下 From Above 被动：当锯齿刀盗贼从一个目标上方进行普通攻击并成功时，其造成 1d10+1 的物理伤害而非普通伤害。

敌人类型

敌人的类型代表了其在冲突中扮演的角色。在构建遭遇时，混合使用不同类型的敌人有助于创造动态且引人入胜的挑战。敌方类型如下：

- **斗士** Bruisers 强韧且攻击力强大。
- **集群** Hordes 指多只相同的生物作为一个单位协同行动。
- **头目** Leaders 指挥并召唤其他敌人。
- **杂兵** Minions 容易被打败，但数量众多时非常危险。
- **远程** Ranged 在近距离接触时脆弱，但可以从远处进行高伤害攻击。
- **潜伏** Skulks 机动性强，利用机会伏击对手。
- **社交** Socials 通过对话而非战斗来应对，带来独特的挑战。
- **独狼** Solos 无论是否有支援，都能对整个队伍构成强大的挑战。
- **标准** Standards 是其虚构群体中具有代表性的普通敌人。
- **辅助** Supports 增强其盟友并扰乱其对手。

敌人经历

与玩家角色相比，敌人的经历通常数量更少，但范围更广。在你认为敌人的能力会发挥作用的情况下，可以**花费 1 恐惧点**来将经历调整值应用于其难度、攻击掷骰和反应掷骰，具体如下：

难度

当玩家角色对敌人进行动作掷骰时，你可以**花费 1 恐惧点**，将相关的经历调整值添加到掷骰的难度中。

敌人攻击与反应掷骰

当敌人进行攻击或反应掷骰时，你可以**花费 1 恐惧点**，将相关的经历调整值添加到掷骰中。

当你使用敌人的经历时，描述它如何提升了敌人成功执行该动作的概率。与其应用于大多数掷骰，将经历留到某些戏剧性的时刻或情境中使用时，会显得更具影响力。

虽然有些敌人擅长战斗，但也有些敌人在非暴力情境下表现更佳，其经历也反映了这一点。例如，位阶1的商人拥有“伶牙俐齿 +3”的经历，当玩家角色试图与其讨价还价时，可以应用该经历，将难度提高到 15，以体现商人敏锐的商业头脑。

经历示例

你总是可以调整数据块的经历来适应你的故事。这里有一些你可以使用的经历示例：

特技	空中猎杀	导航
伏击者	威吓	贵族身份
讨价还价	侵入	快速反应
剑术大师	敏锐感知	社交名流
保镖	魔法知识	隐匿
指挥官	自然之友	追踪者

敌人特性

每个数据块的底部列出了敌人的特性。特性有三种触发方式——动作、反应和被动。以下部分描述了如何使用这些特性并提供了一些示例。

❖**提示：**如果敌人的数据块中提到“盟友”，指的是同类敌人，而非玩家角色。

激活特性

敌人必须被聚焦才能使用动作。被动和反应通常不需要聚焦。有些特性则需要你使用额外的资源，例如：

- **标记压力**

有些动作要求你“**标记 1 压力点**”，这意味着你在这一敌人身上**标记 1 压力点**。其他更强大的动作可能会需要“**标记 2 压力点**”或更多。每个敌人的压力是单独追踪的；如果一个敌人标记了其所有的压力，则不能标记另一个敌人的压力来使用该动作。

- **花费恐惧点**

有些动作会说“**花费 1 恐惧点**”。其他更强大的动作可能会需要“**花费 2 恐惧点**”或更多。即使你已经花费了 1 恐惧点让一个敌人获得聚焦，要使用这些动作之一，你也必须按照描述花费恐惧点，

敌人指示物

有些敌人的特定特性需要在其数据块上放置指示物。这些敌人指示物类似于玩家角色指示物，用于计数。

敌人动作

敌人动作可以分为三类：

- **普通攻击**

每个敌人都有普通攻击。这其中包括了敌人的攻击调整值、攻击名称、射程和伤害。当你让一个敌人获得聚焦时，只要目标在射程内或可以移动到射程内，你总是可以使用普通攻击。

- **独特动作**

许多敌人在其数据块底部列有特殊动作。这些代表了他们的天生能力、魔法天赋和其他战斗技巧。一些特别的动作可能使得敌人能够进行攻击，迫使玩家角色进行反应掷骰，甚至改变地形。当你聚焦一个敌人时，你可以选择使用其中一个独特动作，而不仅是进行普通攻击。

- **其他动作**

敌人几乎可以做玩家角色能做的任何事情，所以你可以做一些数据块中没有列出的事情。第三章的“敌人动作掷骰”会告诉你怎样让一个敌人做出其他动作。

独特动作示例

以下特性是独特动作的示例。在这些示例中，“X”代表一个数值，每个数据块中的数值都不同。

***强力一击** Haymaker **动作：**对邻近范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，造成 X 点直接物理伤害。

***撕裂打击** Shredding Strike **动作：**对邻近范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，造成 X 点物理伤害，且目标必须**标记 1 护甲槽**，但不能获得其增益（目标仍然可以使用护甲来减少伤害）。

敌人反应

敌人反应是一种特性，直到其特定触发条件发生时才会生效（例如受到伤害或标记一定数量的生命点）。当它被触发时，你可以选择立即使用该反应，并且你无需花费恐惧点来打断玩家角色（除非另有说明）。以下特性是反应的示例。在这些示例中，“X”代表一个数值，每个数据块中的数值都不同。

沉重打击** Heavy Hitter **反应： 当此敌人使用普通攻击造成伤害时，你可以**花费 1 恐惧点**来获得伤害掷骰的 +X 加值。

无间配合** Team-Up **反应： 当此敌人邻近范围内的另一个敌人对一个生物造成 X 点伤害时，你可以**标记 1 压力点**来对同一生物进行一次普通攻击。若命中，则合并计算伤害。

乘胜追击** Momentum **反应： 当此敌人对玩家角色进行一次成功的攻击时，你**获得 1 恐惧点**。

敌人被动

敌人被动在特性所述的情况下始终生效。有些被动总是生效（例如“奥术形态”被动，它使敌方永久对魔法伤害具有抗性）。另一些则在达成所述触发条件时自动生效（例如“集群”被动，它在敌人生命点减半后降低其伤害）。

以下特性是被动的示例。在这些示例中，“X”代表一个数值，每个数据块中的数值都不同。

集群** Horde（X）**被动： 当这组集群敌人标记了其一半或更多的生命点时，其标准攻击改为造成 X 点伤害。

杂兵** Minion（X）**被动： 此敌人在受到任何伤害时就会被击败。玩家角色对此敌人每造成 X 点伤害，则击败攻击范围内一个此次攻击能够命中的额外杂兵。

无情** Relentless（X）**被动： 每个游戏主持人轮次，此敌人可以至多被聚焦 X 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦该敌人。

◆提示：“无情”特性在你想要一个可以在玩家角色之间多次行动的敌人时很有用。这通常最适合速度极快或非常危险的敌人，或者可能独自与队伍战斗的敌人。

迟缓** Slow **被动： 当你聚焦此敌人且其数据块上没有指示物时，该敌人还不能行动。在其数据块上放置一个指示物，并描述其正在准备做什么。当你聚焦此敌人且其数据块上有指示物时，移除指示物，然后该敌人可以行动。

◆提示：“迟缓”特性在你想要一个在叙事上比其他敌人行动更慢的敌人时很有用，比如一只巨大的蛞蝓或一个笨重的食人魔。这通常在生物拥有强大的动作足以证明延迟是合理的时候最有效。

奥术形态** Arcane Form **被动： 此敌人具有魔法伤害抗性。

硬化甲壳** Armored Carapace **被动： 当此敌人受到物理伤害时，将其减少 X 点。

恐惧特性

恐惧特性是稀有且强大的敌人特性，需要花费恐惧点才能激活。它们可以是被动、动作或反应的形式。每个恐惧特性都是一个影响力巨大的效果，配得上游戏主持人花费的宝贵资源。

爆炸** Explosion **动作： **花费 1 恐惧点**爆发出一次火焰爆炸。对近距离范围内的所有目标进行一次攻击。被该敌人命中的目标受到 1d8 点魔法伤害，并被击退至远距离范围。

召唤特性

某些特性会在战场上召唤额外的敌人。被召唤的敌人会出现在使用该特性的敌人指定范围内的位置。在以下示例中，“锯齿刀喽啰”会出现在召唤他们的“头目”的远距离范围内。我们建议你在觉得战斗需要延长或增加难度时使用这些特性。

后援不断** More Where That Came From **动作： 召唤三名“锯齿刀喽啰”，他们出现在远距离范围内。

聚焦特性

某些特性允许你立即聚焦一个或多个其他敌人。除非另有说明，这不需要花费恐惧点。当一个特性允许你聚焦多个敌人时，你可以选择他们行动的顺序。当一个敌人以此方式被聚焦时，你不能使用另一个聚焦特性。

战术家** Tactician **动作： **标记 1 压力点**以聚焦此敌人和其近距离范围内的两名盟友。

回顾规则

本节总结了前面几章中一些在操控敌人时需要记住的规则。

目标与群体

通常一个效果会要求你在攻击范围内选择一个目标。这意味着你选择单个生物作为目标。当故事需要时，你可以选择射程内的一个物体而非生物作为目标，并根据需要调整效果。

要影响一群目标，你选择一个目标点，该点邻近范围内所有聚集在一起的目标将受到影响。无论目标的数量有多少，你只需进行一次攻击掷骰，并将总数与每个符合条件的目标的难度值进行比较，以确定你成功对抗了哪些生物。当你的攻击对多个目标造成伤害时，只需掷一次伤害骰，并将总伤害值应用于攻击成功的每个目标。

攻击多个目标

默认情况下，一个敌人只能用其普通攻击命中一个目标。当一个敌人的动作允许你对多个目标进行攻击时，你进行一次攻击掷骰，并询问是否命中任何目标。如果你在同一个游戏主持人行动中操纵多个敌人进行单独攻击，则为每个敌人进行一次攻击掷骰。

选择敌人

是时候构建一场战斗遭遇了！

下文的“战斗指南”部分能帮助你构建一次平衡的遭遇。以下内容将细分敌人的每种类型，并提供自创敌人的指导。

战斗指南

本指南将帮助你大致平衡一场战斗遭遇的难度，以及确定要使用敌人的数量和种类。首先计算你的起始战斗点数。然后根据其他因素调整。最后，花费这些战斗点数来添加敌人，直到点数用完，以此构建一场战斗遭遇。

规划一场战斗时，先使用以下公式计算你应该花费多少战斗点数：

（3 × 参与战斗的玩家角色数量）+ 2

例如，如果你有由三个玩家角色组成的队伍，那么你将有 11 战斗点数可用。如果你有由五个玩家角色组成的队伍，那么你将有 17 战斗点数可用。

请注意，随着你越来越熟悉你的队伍及其战斗水平，可能需要动态调整该计算公式。

调整战斗点数

有些因素可能会增减你的战斗点数：

- 如果战斗应该更简单或更短，**减去 1 点**。
- 如果你使用 2 个或更多的独狼敌人，**减去 2 点**。
- 如果你给所有敌人的伤害掷骰增加 +1d4（或固定 +2）（在不延长战斗时间的情况下增加挑战性），**减去 2 点**。
- 如果你选择较低位阶的敌人，**增加 1 点**。
- 如果你不使用任何斗士、集群、头目或独狼敌人，**增加 1 点**。
- 如果战斗理应更危险或持续更长时间，**增加 2 点**。

花费战斗点数

计算出可用的战斗点数后，通过花费点数来构建你的战斗遭遇，直到点数用完。

- **花费 1 点** 设置一组数量等于队伍规模的杂兵。
- **花费 1 点** 设置一个社交或辅助敌人。
- **花费 2 点** 设置一个集群、远程、潜伏或者标准敌人。
- **花费 3 点** 设置一个头目敌人。
- **花费 4 点** 设置一个斗士敌人。
- **花费 5 点** 设置一个独狼敌人。

提示：有些敌人在使用其特性时会召唤额外的敌人——你无需将这些计算在你的总点数内。

示例：本杰明正在为由四名玩家角色组成的队伍准备一场战斗遭遇，从而引入一个新的敌对派系。有四名玩家角色意味着他开始有 14 战斗点数可用。他希望这场战斗遭遇稍微容易一些，所以他将战斗点数调整为 13 点。他花费 8 点设置两个斗士，4 点设置两个标准，以及 1 点设置四个杂兵。

后续剧情中，队伍持续追踪这个敌对派系，在其前哨站附近遭遇巡逻队。本杰明花费 10 点设置五个标准，2 点设置一个远程，以及 2 点设置八个杂兵。

最终当小队攻入前哨站直面敌对派系首领时，本杰明决定提升战斗难度。他决定给所有敌人的伤害掷骰增加 +2，这让他剩余 12 点可供花费。在这个预算下，他花费 3 点设置一个头目，4 点设置一个斗士，4 点设置两个集群，以及 1 点设置一个辅助。头目还有一个动作，可以在需要时召唤杂兵。

斗士

一个高大的巨人，一个狡诈商人的肌肉发达的保镖，一个拥有钢铁拳头的庞大构装体——这就是斗士。这些重量级选手能够承受大量的伤害并造成强力打击。

机制

斗士都是近战选手。他们通常会同队伍中的近战角色纠缠，而其他敌人则从远处攻击。他们能造成高额伤害，经常使用范围攻击。有时，他们会具有“迟缓”特性凸显其笨重的天性，或具有能够移动玩家角色位置以展示其力量的特性。如果你在遭遇战中使用微缩模型，可以考虑使用底座较大的模型来传达其大小——较大的模型通常意味着更大的威胁！

典型示例

牛头人破坏者就是典型的斗士：体型巨大，行动缓慢，且极其危险。作为位阶2敌人，这些巨兽通常能造成重度伤害，并能对护甲较弱的玩家角色造成严重伤害。其“蓄力”被动特性意味着聚焦该敌人会需要更多花费，但其可以用普通攻击攻击范围内的所有目标。其能通过“角撞”动作，冲入战斗，对有护甲的单位造成巨大伤害。

牛头人破坏者 MINOTAUR WRECKER

位阶2 斗士

一个脾气暴躁的巨大牛头费尔博格。

动机与战术：吞噬，角撞，导航，压制，追击

难度：16	阈值：14/27	生命点：7	压力点：5	攻击：+2
战斧：邻近	2D8+5 物理	经历：导航+2		

特性

蓄力 Ramp Up 被动： 你必须**花费 1 恐惧点**来聚焦牛头人破坏者。当被聚焦时，其可以对范围内所有目标进行普通攻击。

蛮牛冲撞 Charging Bull 动作： **标记 1 压力点**以冲撞通过近距离范围内的一个群体，并对牛头人破坏者路径上的所有目标进行攻击。牛头人破坏者成功攻击的目标受到 2d6+8 点物理伤害，并被击退至极远范围。如果目标因被击退而撞到固体物体或另一个生物，他们会额外受到 1d6 点伤害（合并伤害）。

角撞 Gore 动作： 对一个邻近范围内的目标进行攻击，将牛头人破坏者移动到目标的近战范围。成功时，造成 2d8 点直接物理伤害。

自定义斗士

创建斗士时，请记住以下准则。在攻击方面，斗士的攻击调整值通常是低于或等于平均水平或更低值，并且他们的大多数攻击会造成重度伤害或严重伤害（根据其等级适当调整）。在防御方面，他们的难度是平均水平或更低于或等于，生命点高于平均水平值，并且伤害阈值略高于平均水平值。

设计原创敌人

想象一个从墓地中爬出的食人魔—就叫它们恐尸吧！这头庞然大物可能在享用自己的新鲜猎物，或在古堡周围巡逻。这个强大的卫士提着一把可怕的双手锏，仿佛还能隐约听见锏下亡魂最后的哭喊。我们将其设定为位阶3。

- 因为恐尸是一种巨大而笨重的生物，所以很容易被瞄准，15的难度正合适。
- 我们想让恐尸更容易被命中，但更难被造成伤害，因此让我们把它的重度伤害阈值设置为26，严重伤害阈值设置为42，并给恐尸8生命点和4压力点。
- 由于它太过巨大，恐尸的攻击并不精准，就设置一个中等偏下的+2攻击调整值吧。
- 而一旦这些攻击成功命中，应造成较大的冲击力，因此我们使用极具威胁的3d12+5伤害骰池。
- 为了体现恐尸鲁莽和强壮的特点，让我们给它一个投掷时提供+3调整值的经历。
- 恐尸挥舞着一把巨型武器，适合将武器横扫向多个目标。而武器的可怖外形也有可能带来的额外效果，因此当玩家被巨锏命中时，必须**标记 1 压力点**。我们还可以利用恐尸的活死人特性，如在恐尸承受一次造成高额伤害的攻击后，它腐烂的血肉将会被撕裂，令玩家恐惧。为了不让这个特性太过超模，它的发动条件可以是为恐尸**标记 1 压力点**。

一名有着上述特性的斗士型敌人可能是这样的：

恐尸 DIRE WIGHT

位阶3 斗士

一头领地意识极强的不死食人魔。

动机与战术：杀戮，服从，保护，恐吓

难度：15	阈值：26/42	生命点：8	压力点：4	攻击：+2
尖牙利爪：邻近	3D12+5 物理	经历：投掷+3		

特性

悚然一挥 Terrifying Swing 动作： **花费 1 恐惧点**，迫使邻近范围内的所有目标**标记 1 压力点**，然后对目标进行攻击。成功命中的目标受到 3d10+1 点物理伤害。

皮开肉绽 Splitting Skin 反应： 当尸鬼受到损伤或更严重的伤害时，你可以**标记 1 压力点**，迫使邻近范围内的所有目标进行一次风度反应掷骰。失败的目标失去 1 希望点并被击退至近距离范围。

集群

无论是酒馆地板下的鼠群，还是森林中游荡的狼群，集群类敌人代表着一大群敌人，以便统一计算。

机制

集群是成群的较弱敌人。他们最初造成的伤害很高，但在标记了至少一半生命点（向上取整）后，伤害会降低。他们中的许多具有有趣的被动或反应，以体现其在故事中的作用。每个集群都拥有“集群”被动能力，这是这类敌人独有的：

> ***集群 Horde(X) - 被动：*** 当集群标记了其生命点的一半或更多时，其标准攻击造成的伤害改为 X。

集群在其数据块中，类型旁边还有一个独特的标记 (Y/生命点)。Y 代表每个生命点所代表的生物数量。例如，2/生命点意味着每个生命点代表集群中的两名成员。这个叙事细节可以让你快速描述每次攻击击倒的敌人数量。例如，如果一名玩家角色对集群造成 2 生命点伤害，则其攻击击倒了四个敌人。集群在“心灵剧场”式的游戏方式中表现良好，因为在战斗中你只需使用一个单位来代表许多敌人。

典型示例

每个集群都有相同的基本机制，此处，我们以“丧尸群”为例，解释如何将这些特性用于叙事。丧尸群的伤害接近该位阶的上限，但由于其 −1 攻击调整值，击中目标的几率较低。集群敌人在故事中的作用是以人数压制玩家角色，所以丧尸群拥有一个名为“数量压制”的反应能力，该能力允许它们**标记 1 压力点**从而攻击一只击中它们的生物。

丧尸群 ZOMBIE PACK

位阶1 集群 （2/生命点）

一群蹒跚的尸体，本能地聚集在一起移动。

动机与战术：吞噬血肉，饥饿，撕咬

难度：8	阈值：6/12	生命点：6	压力点：3	攻击：-1
啃咬：近战	1D10+2 物理	经历：无		

特性

集群 Horde （1d4+2） 被动： 当丧尸群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 1d4+2 物理伤害。

挟制 Overwhelm 反应： 当丧尸群因近战范围内的攻击而标记生命点时，你可以**标记 1 压力点**对攻击者进行一次普通攻击。

自定义集群

集群类敌人的难度和攻击调整值较低，且伤害阈值中等。他们的伤害初始较高，在受到大量伤害后会下降约一半。

设计原创怪物

深入魔法矿脉时，除了疲惫，冒险者们也可能付出一些永久性的代价。那些因贪婪而丧生的矿工，其灵魂仍然徘徊停驻，不断地索求着。我们可以将他们设计为位阶3的敌人。

- 由于数量众多，这些矿工更容易被击中。然而，他们还是幽灵，所以他们的难度可能只比平均值略低，设定为 16。
- 我们将他们的阈值设定得较低，轻伤 15 / 重伤 25，因为他们与凡人界域的联系较为薄弱。此外，我们将给予他们 6 生命点和 3 压力点。
- 这些矿工可能有些操持自己工具的技巧，但他们并未受过战斗训练。充其量，他们的攻击调整值可能只有 +1。
- 正如这些灵魂生前一样，他们会利用任何弱点。他们的攻击因数量众多而具有毁灭性。将他们的标准攻击设定为 3d12+10，这意味着他们能造成高额伤害，当他们的生命点达到或低于一半时，伤害会降至 3d6+5。
- 被贪婪所困，这些矿工痴迷于获取财富。给予他们一个特性，使其对带有黄金的目标表现出贪婪饥渴，这符合我们设定的背景故事。

一个具有这些特性的集群类敌人可能看起来像这样：

贪婪矿工 COVETOUS MINERS

位阶3 集群 （5/生命点）

一群被永不满足的贪婪所困的幽魂矿工。

动机与战术：获得自由，获取财富，偿还债务

难度：16	阈值：15/25	生命点：6	压力点：3	攻击：+1
灵魂鹤嘴镐：近战	3D12+10 魔法	经历：无		

特性

集群 Horde （3d6+5） 被动： 当矿工标记了其生命点的一半或更多时，其普通攻击改为造成 3d6+5 魔法伤害。

见钱眼红 Hunger for Gold 动作： **标记 1 压力点**，对邻近范围内的所有携带金币的目标进行一次具有优势的普通攻击。

头目

头目可以是一场战役的最终反派，也可以仅仅是当前遭遇的敌人——无论如何，一个团伙有多强，他们的头目就有多强。这类敌人可能是当地盗贼公会的首领，也可能是一位摧毁乡村的邪恶骑士。头目会动员其带领的力量来对抗那些反对自己的人。

机制

头目能在一次行动中聚焦多名盟友，为其施加增益，或召唤新的战斗单位加入战场。他们通过调兵遣将运筹帷幄，创造瞬息万变的战局。但头目本身亦是致命的威胁——通常拥有同阶中最高的属性值，使其难以命中、更难击败，且每次出手皆具致命威胁。设计带有头目的遭遇战时，营造沉浸感的关键在于：剖析其特质类型，并搭配能与之形成战术协同的对手。

典型范例

警卫队长就是很典型的头目。其"听我号令"反应将启动倒计时，号令弓箭卫兵对附近目标发动优势攻击。但若场景中不存在持弓警卫，该特性失效。单独作战时，警卫队长通常对位阶1角色造成重度伤害，也可**花费 2 恐惧点**发动"集结卫兵"动作——聚焦自己与部分盟友，制造更高伤害。鉴于"集结警卫"花费巨大，确保警卫队长拥有足够盟友协同作战至关重要。此法则适用于多数头目：唯有掌握充足兵力，才能成为终极威胁。

警卫队长 HEAD GUARD

位阶1 头目

一位手持钉头锤、挂着哨子、声如洪钟的老练警卫。

动机与战术：逮捕，封锁，压制目标，追求荣耀

难度：15	阈值：7/13	生命点：7	压力点：3	攻击：+4
钉头锤：近战	1D10+4 物理	经历：指挥官+2，本地知识+2		

特性

集结警卫 Rally Guards 动作： **花费 2 恐惧点**，聚焦警卫队长及2d4名远距离范围内的盟友。

听我号令 On My Signal 反应： 倒计时（5），当警卫队长首次被聚焦时，启动倒计时。当玩家角色进行攻击掷骰时，倒计时推进。触发时，所有远距离范围内的持弓警卫对自身射程内最近目标发动具有优势的普通攻击。若多名持弓警卫命中同一目标，伤害叠加。

乘胜追击 Momentum 反应： 当警卫队长成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

自定义头目

头目的属性应超越同位阶的其他敌人。头目类敌人难以击败，因为他们造成的伤害更高、伤害阈值更高、难度也更高。他们的主要弱点在于，许多他们的力量来自其盟友。如果盟友被消灭，头目就会陷入困境。

设计原创敌人

荒野之民的土匪帮有时由被称为荆棘鞭的盗贼领导。这些经验丰富的游侠熟悉青翠的树林及其资源。当一个帮派发现了守卫森严的宝藏，就会选出一名荆棘鞭来领导这次抢劫。我们将其设定为位阶1。

- 他们是凶猛而敏捷的游侠，因此难度 14 适合他们。你可以让他们提高难度，类似于骸骨领域的“凶猛残暴”特性。
- 他们穿着鳞片状的石甲，这将使他们拥有更高的伤害阈值。我们设定为重度伤害 9/严重伤害 14。此外，我们将给他们 6 生命点和 4 压力点。
- 他们的鞭子非常精准，攻击调整值为 +3。
- 他们在鞭子上附有毒刺，因此他们的武器能造成更多伤害，但效果可能不太稳定。为了表现这一点，我们选择使用 1d10+2 作为他们的伤害。
- 我们将给他们一些经历，反映他们作为头目的类型和作为游侠的背景。
- 他们通过手势或哨子指挥下属。让他们能够指挥盟友潜回灌木丛中可能是一个很棒的恐惧点特性，但要考虑这会如何改变场景。如果他们所有的盟友都处于隐藏状态，荆棘鞭将成为角色们的唯一目标，所以我们希望他们有能力承受迎面而来的攻击。借鉴骸骨领域的“警戒防备”特性，我们可以让他们**标记 1 压力点**来减轻受到的攻击。

一个拥有这些特性的头目类敌人可能看起来像这样：

荆棘鞭 BRIARWHIP

位阶1 头目

一位狡猾精明的游侠，承担着最危险的任务。

动机与战术：探索、计划、保护、偷窃

难度：14	阈值：9/14	生命点：6	压力点：4	攻击：+3
淬毒荆棘鞭：近程	1D10+2 物理	经历：隐藏+2，威吓+2，追踪+3		

特性

愈战愈强 Ferocious Defense 被动： 当荆棘鞭的攻击导致目标标记生命点时，荆棘鞭的难度获得 +1 加值，直到其标记 1 点或更多生命点。

丛中荆棘 Into the Bramble 动作： **花费 1 恐惧点**，聚焦至多 1d4 个远距离范围内的盟友。他们移动到近距离范围内的掩体中，直到他们下次攻击后或一名玩家角色成功进行本能掷骰找到他们之前，他们都处于隐藏状态。

警戒防备 Brace 反应： 当荆棘鞭标记 1 点或更多生命点时，你可以**标记 1 压力点**，使其标记的生命点减少 1 点。

杂兵

半打一挥即飞的小鬼，一屋子复活的骷髅——无论他们是什么形态，杂兵都能在不拖慢游戏节奏的情况下，增加战斗的规模。

机制

每个杂兵具有 1 生命点，并具有以下特性：

> ***杂兵 （X） 被动：*** 当此敌人受到任何伤害时，即被击败。玩家角色每对此敌人造成 X 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。
>
> ***群体攻击 动作：*** **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标附近特定范围内的所有同名敌人。这些杂兵移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，他们每人造成 X 点伤害。将这些伤害合并计算。

“杂兵”被动在游戏桌上创造了电影般的体验，同时确保这些敌人能够轻松被击败。每个杂兵触发其“杂兵”被动的伤害值不同，具体由特性标题中的数字定义。例如，巨鼠的特性写着“杂兵 （3）”，这意味着如果一次攻击对其造成 3 点伤害，则初始目标被摧毁，并且在攻击掷骰能够成功的范围内，另一个杂兵也会被击败。造成 6 点伤害时，则在范围内额外击败两个杂兵，依此类推。告诉进行攻击的 玩家角色，在范围内还有哪些杂兵是攻击能够成功的，并让他们选择击败哪些杂兵。例如，如果一名玩家角色对一只巨鼠（难度 10）造成 3 点伤害，并且附近有一只腐烂丧尸（难度 8），玩家角色 除了击败初始的巨鼠外，还可以选择击败腐烂丧尸。值得注意的是，有些武器的射程比其他武器更远，这使得远程攻击者对杂兵非常有效。

“群体攻击”动作允许杂兵仅用一次掷骰进行攻击。这显著加快了游戏节奏，因为你只需将多次攻击的伤害相加，而无需为每次单独攻击进行掷骰。

巨鼠 GIANT RAT

位阶1 杂兵

一种大小如猫的啮齿动物，擅长觅食与生存。

动机与战术： 挖掘、饥饿、觅食、消耗

难度：10	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-4
爪击：近战	1物理	经历：敏锐感知+3		

特性

杂兵 Minion （3） 被动： 巨鼠在受到任何伤害时都会立即被击败。玩家角色每对巨鼠造成 3 点伤害，则在该次攻击的范围内额外再击败一个能够命中的杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**选择一个目标，并聚焦所有在目标近距离范围内的巨鼠。当这些杂兵移动至目标的近战范围时，进行一次共享的攻击掷骰。若成功，每只巨鼠造成 1 点物理伤害，将伤害合并计算。

由于杂兵极易被击败，因此在选择将哪些敌人设为杂兵时，务必考虑当前游戏进度处于哪个位阶——因为对于1级角色来说，一次攻击便可击败龙群可能会打破沉浸感。

典型示例

巨鼠是典型的杂兵代表。除了在数据块中的数值外，杂兵在敌人之间差异极小，因为他们通常没有其他显著特性。当杂兵具有独特特性时，这些特性应仅用于与故事情节相符的电影化动作（例如“缠绕灌木”杂兵的“吸取与繁殖”反应）或更强大的喽啰（例如“神圣飞行”被动特性用于“神圣士兵”，或者“末日气场”被动特性用于“堕落震击部队”）。

自定义杂兵

除了之前的信息外，杂兵的难度较低，并且造成固定伤害。

设计原创怪物

傲慢恶魔是一种要求下属完美无缺的头目敌人。这位来自轮回下界、冷嘲热讽的王者会拥有怎样的杂兵供其统治呢？那些卑躬屈膝的崇拜魔仆再合适不过了。我们将其设定为位阶 3。

- 杂兵的难度通常低于其所属阶层，但这些崇拜魔仆是敏捷的敌人，所以我们将他们的难度设定为 17。
- 由于他们是杂兵，他们的生命点为 1，压力点为 1。
- 这些崇拜魔仆只知道崇拜他们的头领，几乎不做其他事情。+0 的攻击调整值感觉很合适。
- 你希望杂兵在战斗开始时能造成可观的伤害，但随着数量减少，伤害会显著降低。我们设定每个崇拜魔仆造成 7 点物理伤害。
- 在这种情况下，他们可能更脆弱——我们可以将这一点融入他们的“杂兵”被动中，这样玩家角色就能一击击倒许多魔仆。“杂兵 （8）”感觉很合适。

一名有着上述特性的杂兵型敌人可能是这样的：

崇拜魔仆 IDOLIZING IMP

位阶3 杂兵

一位卑躬屈膝向其主子致敬的恶魔。

动机与战术： 防御、欺骗、崇拜

难度：17	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+0
利爪：近战	7点 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （8） 被动： 魔仆受到任何伤害时即被击败。玩家角色攻击对魔仆每造成 8 点伤害，则额外击败攻击成功范围内的一名仆从。

集体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**选择一个目标，并聚焦所有在其近距离范围内的崇拜魔仆。这些杂兵移动至目标的近战范围，并进行一次共享的攻击掷骰。成功时，每只魔仆造成 7 点物理伤害。将这些伤害叠加计算。

远程

远程敌人可以是发射死灵能量的施法者，也可以是城墙上向推进中的军队射下箭雨的弓箭手。这些敌人在远离直接冲突的同时能造成高额伤害。

机制

由于远程拥有更大的攻击范围，因此在战场上的存在会分散玩家角色的注意力。在布置这类型的敌人时，应将其分散开来，并在敌人与玩家角色队伍中间设置其他威胁。让远程在攻击时利用地形优势，并尽可能保持在其有效射程的边缘。在设计遭遇时，需考虑队伍的能力：远程敌人对飞行中的角色效果拔群，同时也会让专精近战的玩家角色们难以应对。

典型示例

战争法师是远程敌人的典型例子：这个敌人并不符合传统远程敌人的形象，但却具备远程敌人的所有特征：他们可以在远距离范围内移动，能造成致命伤害，而且大多数玩家角色需要两次攻击才能将其击倒。关键是需要考虑如何接近他们。

战争法师 WAR WIZARD

位阶2 远程

一名精通破坏魔法、久经沙场的法师。

动机与战术：研发新法术，追求力量，打破阵型

难度：16	阈值：11/23	生命点：5	压力点：6	攻击：+4
法杖：远距离	2D10+4 魔法	经历：魔法学识+2，策略+2		

特性

战斗传送 Battle Teleport 被动： 在进行普通攻击之前或之后，你可以**标记 1 压力点**以传送到远距离范围内的一个位置。

刷新防护球 Refresh Warding Sphere 动作： **标记 1 压力点**以刷新战争法师的“防护球”反应。

地壳喷发 Eruption 动作： **花费 1 恐惧点**并选择远距离范围内的一个点。该点周围的邻近范围区域会喷发，变成不可逾越的地形。该区域内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰（14）。失败的目标受到2d10物理伤害并被抛出该区域。成功的目标受到一半伤害且不会被移动。

奥术炮击 Arcane Artillery 动作： **花费 1 恐惧点**以释放精确的魔法弹幕。场景中的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到2d12魔法伤害。成功的目标受到一半伤害。

防护球 Warding Sphere 反应： 当战争法师受到近距离范围内的攻击伤害时，对攻击者造成2d6魔法伤害。该反应在法师使用其“刷新防护球”动作刷新前无法再次使用。

自定义远程

这类型的敌人拥有高于平均水平的攻击调整值，较低的伤害阈值，以及较少的生命点。他们火力凶猛，但是一旦被近身缠斗就会很快被击倒。

设计原创怪物

在世界顶端的冰封之地，生存就是一切。想要在最危险的地域生存下来，猎人必须冷静如冰、意志坚定。冰荒中的聚落依赖这些探索者求得生存——冰荒猎人是他们族群的英雄。我们将其设定为位阶2。

- 长弓会令玩家角色的闪避降低1点。我们将在冰荒猎人身上体现这一点，为其设置平均难度为13。
- 这些坚韧的生还者对冰荒环境极为敏锐。我们可以通过以下数值来表现其阈值、生命点与压力点：重度阈值为7，严重阈值为14，5生命点，4压力点。
- 猎人擅长远距离猎杀危险目标，因此我们的远程敌人需要一种远距高伤害的武器。我们给予其+3的攻击调整值。
- 他们应能造成高额伤害，通常为重度伤害，偶尔为严重伤害。一把造成2d12+6伤害的长弓正好满足这一需求。
- 多年训练使猎人习得有助于生存的技巧，并善于利用环境优势。我们将在其经历中反映这些能力。
- 最后，我们将赋予其一些与经历相辅相成的特性，如寻找掩护与陷阱运用。

一名有着上述特性的远程类敌人可能是这样的：

冰荒猎人 ICEWASTE HUNTER

位阶2 远程

一位在冰原中狩猎危险猎物的求生者。

动机与战术：狩猎、忍耐、救援、追踪

难度：13	阈值：7/14	生命点：5	压力点：4	攻击：+3
长弓：远	2D12+6 物理	经历：导航+2，生存者+3		

特性

稳固瞄准 Steady Aim 被动： **标记 1 压力点**使冰荒猎人的下一次攻击获得优势。

雪盲陷阱 Snowblind Trap 动作： **花费 1 恐惧点**以选择近距离范围内的一个群体。所有目标必须成功进行敏捷反应掷骰，否则将被困在陷阱中，处于 *脆弱* 状态，其在直到成功进行一次力量或灵巧（14）掷骰来逃脱。当被困在此陷阱中的目标进行动作掷骰时，你**获得 1 恐惧点**。

寻找掩护！ Take Cover！ 反应： **标记 1 压力点**使一次对抗冰荒猎人的攻击获得劣势。如若该攻击仍然命中，则将其受到的伤害程度降低一个等级。

潜伏

潜伏多种多样，其能力依据背景各不相同。他们可能是潜伏于阴影中的伏击者，擅长打带跑战术的游击者，或是通过普通手段或魔法迷惑队伍的难缠敌人。

机制

各种各样的敌人都可以归入潜伏，通常会是那些在战斗中利用误导和机动性的敌人。他们可能不会在每次行动中造成伤害，而是选择限制队伍在战场上的自由移动，或通过施加临时状态削弱队伍。战斗中有多种方法利用这类敌人：你可以用一群潜伏发动伏击，或者由头目在战斗中途召唤潜伏，将其放置在试图远离战斗的玩家角色附近。与远程类似，大多数潜伏不愿意停留在近战范围内；他们会尽可能打击后迅速撤离。如果你希望潜伏更为狡猾，他们应忽视战士、神使和守护者，转而追击法师和吟游诗人等较为脆弱的目标。

典型示例

锯齿刀影子是典型的、运用游击战术的潜伏。他们能通过"隐匿无踪"动作进入隐藏状态，随后利用"背刺"被动能力提升伤害。但此连招仅能每隔一回合发动一次。

锯齿刀影子 JAGGED KNIFE SHADOW

位阶1 潜伏

一名身手敏捷的无赖，手持利刃，善于运用暗影魔法孤立目标。

动机与战术：伏击、隐蔽、分割、获利

难度：12	阈值：4/8	生命点：3	压力点：3	攻击：+1
匕首：近战	1D4+4 物理	经历：入侵+3		

特性

背刺 Backstab 被动： 当锯齿刀影子在具有优势的普通攻击中命中目标时，将造成1d6+6点物理伤害而非普通伤害。

隐匿无踪 Cloaked 动作： 进入 隐藏 状态直至下次攻击。通过此特性在处于 隐藏 状态下发动的攻击具有优势。

自定义潜伏

潜伏拥有中等或更高的攻击调整值与防御值。其常规伤害输出适中，但当攻击孤立无援或受制目标时，可造成高额伤害。该类型敌人自身的伤害阈值通常处于脆弱区间。

设计原创敌人

寒霜封锁的山巅即使在最宜人的时节也暗藏凶险——当烈日高悬、冰层开裂时，白昼的暖意会诱使致命掠食者倾巢觅食。凭借对幽深洞窟与凛冽苍穹的掌控，晶辉龙已成为这片领域的顶级掠食者。我们将其设定为位阶2。

- 作为灵巧的飞行猎手，其能在肆虐狂风中游刃有余地穿梭于寒空。设定其难度值为14，合乎常理。
- 身为伏击型猎手，晶辉龙进化出从鳞片渗出油脂的特性，这些油脂会凝结成镜面般的光泽。虽能助其突袭猎物，躯体却因此异常脆弱。设定重度伤害 9 /严重伤害 18，5 生命点与 4 压力点较为合理。
- 此龙种视觉敏锐，故攻击调整值+2，恰如其分。
- 它们会悄无声息地逼近猎物实施俯冲轰炸，企图将目标推入冰渊再打捞残骸。因此其撕咬威力逊于同类，仅造成2d8+3点伤害。
- 鉴于其具备飞行能力与锐利视觉，将赋予若干契合特质的经历。
- 当它们在隘道周边的玄武岩峭壁蛰伏时，尾部分泌物会凝成倒刺。可设计"冰锥倒刺"动作，使其能将这些倒刺化为钉锁猎物的利器。

一名有着上述特性的潜伏型敌人可能是这样的：

晶辉龙 GLITTERWYRM

位阶2 潜伏

一条覆盖着镜面冰鳞的飞龙。

动机与战术：伏击、采食、冬眠、游击

难度：14	阈值：9/18	生命点：5	压力点：4	攻击：+2
撕咬：邻近	2D8+3 物理	经历：空中掠食者+2，敏锐视觉+3		

特性

极地翼种 Arctic Avian 被动： 在飞行时，晶辉龙可以移动至远距离范围。

反射鳞片 Reflective 被动： 不处于晶辉龙邻近范围内的生物对其攻击具有劣势。

迅捷利爪 Swift Claws 动作： **标记 1 压力点**，选择远距离范围内的一点。晶辉龙移动到该点，并对邻近范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，造成 2d10+5 点物理伤害，且目标必须成功进行一次力量反应掷骰，否则被击退至近距离范围。

冰锥倒刺 Icicle Barb 动作： **花费 1 恐惧点**，对近距离范围内的一个群体进行一次攻击。闪耀龙攻击成功的目标受到 2d4 点物理伤害，并因倒刺处于 *束缚* 状态，直到其通过一次成功的灵巧掷骰挣脱。

社交

无论面对沉默寡言的间谍接头，还是审讯腐败的当权者，并非所有遭遇都需借兵戈化解。当冒险小队直面社交敌人时，他们便踏入了唇枪舌剑的博弈场。

机制

在规划一次社交遭遇时，你应特别关注这些敌人的“动机与战术”部分。玩家角色试图从这场遭遇中获得什么？敌人为何要隐瞒这些信息？什么情况会打破平衡，迫使敌人不得不有所行动？如果你有时间在故事中提前铺垫这个非玩家角色，应当以其行动目标与策略为核心来主导互动，并赋予其一个鲜明的特征，使玩家角色能记住该敌人。

典型示例

“和商人讨价还价”是许多玩家都经历过的经典社交遭遇。这些商人精明老练，会在交易中尽可能榨取每一枚金币。作为社交，商人会运用其特性来调整价格，使那些与其讨价还价不顺利的角色标记压力点。

商人 MERCHANT

位阶1 社交

一个衣着考究的商人，对金钱利益有着敏锐的嗅觉。

动机与战术：低买高卖、创造需求、抬高价格、追求利益

难度：12	阈值：4/8	生命点：3	压力点：3	攻击：-4
棍棒：近战	1D4+1物理	经历：伶牙俐齿+3		

特性

优先待遇 Preferential Treatment 被动：玩家角色在对抗商人进行的风度掷骰中成功时，购买商品可获得折扣。玩家角色在对抗商人进行的风度掷骰中失败时，必须支付更多金币，并且在将来再次对抗商人进行风度掷骰时处于劣势。

敷衍了事 The Runaround 被动：当玩家角色在对抗商人进行的风度掷骰中掷出 14 或更低时，他们必须**标记 1 压力点**。

自定义社交

尽管社交型敌人的物理属性可能较低，他们仍可能拥有其他方式来对抗队伍。这些防御通常以被动特性的形式呈现。本书中的敌人是构建社交遭遇的良好起点，但许多情况下你仍会希望自行设计敌人。

设计原创敌人

一座邻近森林的聚落由与自然建立深厚联系的长者们领导。因获得这份力量，这些村落头目在族人眼中变得神秘莫测，常隐于阴影帷幕之后。我们将其设定为位阶1。

- 他们内心坚定，意志强大，一心为民。我们将其难度设定为14。
- 由于他们并非战斗型角色，设定为 2 生命点。这意味着只需一个重度阈值，设为 6 即可。为了体现其智慧与耐心，设定为 4 压力点。
- 多数长者以和平为重，并未受过战斗训练。因此攻击调整值设为-2。
- 他们可能携带一根老旧手杖或缠满荆棘藤蔓的农具，但众所周知这些仅为装饰。这类武器造成的伤害为1d4+2物理伤害。
- 这些长者们阅历丰富，这体现在他们拥有几个带有更高加值的经历。他们的经历也可以体现在他们的被动特性中——他们阅历深厚且富有洞察力，因此在这些社交场合中具有优势。
- 村民们已习惯信任长者的意志，即便他们的话语有时晦涩难懂。我们为社交遭遇设计了一个动作来机制化这种互动，命名为“无礼不容”。此外，他们在关键时刻能唤起草原之和。这一特性虽看似偏向战斗用途，实则用于展现长者的威望，无论是对玩家角色还是村落的敌人。“必有和平”是一个一次性、具有强烈表现力的反应特性，能有效传达他们在村落中的地位与角色。

一名有着上述特性的社交型敌人可能是这样的：

村庄长者 VILLAGE ELDER

位阶1 社交

一位森林村落的长者，能唤起自然魔法以庇护其族人。

动机与战术：无

难度：14	阈值：6/无	生命点：2	压力点：4	攻击：-2
匕首：近战	1D4+2 物理			
经历：历史+2，自然之友+3，社区支柱+3				

特性

老成持重 Age Taught Me Well 被动：所有对长老进行欺瞒的动作掷骰都具有劣势。

无礼不容 No Hospitality 动作：标记 1 压力点，禁止长老的任何盟友在接下来的 2d6 天内向一个目标或其盟友出售物品或提供任何好处。

必有和平 There Will Be Peace 反应：当一个生物在长老视线范围内攻击村落中的其他人时，你可以**花费 2 恐惧点**，使该生物失去所有希望点，**标记 2d4 压力点**，并进行一次风度反应掷骰（15），失败则会陷入昏迷状态，持续 1d4 小时。在昏迷状态下，目标无法进行动作掷骰，无法说话，并且所有反应掷骰自动失败。此反应一旦使用，长者将无法再次发动。

独狼

从足以摧毁城市的恐怖巨龙，到潜伏于凡界门槛之外的邪恶存在，这些强大的敌人彼此间几乎毫无共通之处，唯独有一点一致：他们的存在，都是为了制造一次精彩的遭遇！

机制

一些独狼拥有“无情”特性，允许游戏主持人在游戏主持人轮次中多次聚焦他们。其他一些则拥有多个反应，以取代“无情”特性。若某个独狼类敌人不具备这些特性，则应配备其他单位协同作战，或由环境提供支援。由于独狼拥有大量特性，因此操作上会更为复杂。

原型范例

在众多独狼敌人中，幼年闪光蜓是一个颇具特色的例子。它的特性相互叠加，形成了有趣的联动效果。当幼年闪光蜓使用“心灵舞动”动作时，其“幻觉吐息”反应效果更佳。在位阶2时，它的攻击造成中等伤害，但凭借“非凡精准”被动，闪蝶能更频繁命中高闪避目标。最重要的是，它在游戏主持人轮次内最多可获得三次聚焦机会。

幼年闪光蜓 JUVENILE FLICKERFLY

位阶2 独狼

一只大小跟马匹相近、拥有彩虹鳞片和晶莹翅膀、飞行速度快到肉眼难以捕捉的昆虫。

动机与战术：收集闪亮物品、狩猎、俯冲袭击

难度：14	阈值：13/26	生命点：10	压力点：5	攻击：+3
翅膀斩击：邻近	2D10+4 物理	经历：无		

特性

无情 Relentless （3） 被动：在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

非凡精准 Peerless Accuracy 被动：在幼年闪光蜓攻击之前，掷一个 d6。结果为4或更高时，目标在对抗此次攻击时闪避值减半。

心灵舞动 Mind Dance 动作：标记 1 压力点以创造一个魔法炫目效果，影响附近敌人的心智。近距离范围内的所有目标必须进行一次本能反应掷骰。对于每个失败的目标而言，你**获得 1 恐惧点**，且幼年闪光蜓得知一项目标所惧怕的事物。

幻觉吐息 Hallucinatory Breath 反应：倒计时 （循环 1d6）。当幼年闪光蜓第一次受到伤害时，启动倒计时。当倒计时触发时，幼年闪光蜓向其正前方远距范围内所有目标吐出幻觉气体。目标必须成功进行一次本能反应掷骰，否则被恐怖的幻觉折磨。若幼年闪光蜓已知目标所惧怕的事物，则该目标掷骰时处于劣势。失败的目标须**标记 1 压力点**并**失去 1 希望点**。

自定义独狼

这些敌人可能是拥有忠诚部下的首领，或是队伍必须设法应对的棘手遭遇。他们通常造成高额伤害，拥有坚固的防御和大量的生命点。当一个敌人被赋予“无情”特性时，请考虑他们每次攻击造成的伤害——一个拥有“无情 （3）”特性的生物，通常每次命中造成的伤害会比拥有“无情 （2）”特性的生物要少。

设计原创敌人

在最古时代的废墟深处，掩埋在瓦砾与灼烧砂砾之下的一座结构体中，坐落着一座覆盖着邪异咒文的巨大熔炉。其坩埚中翻涌着从遥远星辰中夺来的能量。守护这座星铸炉的，是一个由扭曲金属与血肉构成的难以揣测的存在。一个由蠕动肢体与咔哒齿轮拼接而成的恶堕巨像——它正等待着那些企图占据星铸炉的闯入者。我们将其设定为位阶2。

- 鉴于其诡谲且难以预测的本质，将难度设为15较合适。
- 此敌人介于类人生物与机械之间，防御力强。设定其伤害阈值为16/26，10 生命点，5 压力点。
- 凭借其庞大体格与惊人力量，巨像应该有一个不错的攻击调整值，设定为 +3。
- 其扭动的肢体构成了一种有趣且富有表现力的武器。我们设定它造成 2d12+4 点物理伤害。
- 这个敌人没有“无情”特性，而是拥有“横扫恐惧”反应，这使得它可以在一个随着角色骰出恐惧结果而倒计时的计时器上进行多次攻击。由于这是一个异常的、诡异的恐怖生物，我们可以通过“心灵破碎者”和“终焉显现”等特性来强调其古怪之处。这些特性增加了怪异感，并允许你在游戏中表现出来，让这个敌人活灵活现地呈现在游戏桌上。
- 在战斗中，这个巨像不断打击对手的心智。赋予它一个能够穿透防御的恐惧特性，可以制造额外的紧张感。

一名有着上述特性的独狼型敌人可能是这样的：

恶堕巨像 MALEFACTED GIANT

位阶2 独狼

一个由扭曲金属与熔化血肉以非自然方式融合而成的巨型类人生物。

动机与战术：收集秘密，撕裂现实，逆转命运

难度：15	阈值：16/26	生命点：10	压力点：5	攻击：+3
扭动肢体：近距离	2D12+4 物理	经历：无		

特性

终焉显现 Behold the End 被动：在玩家角色进行会影响恶堕巨像的动作掷骰前，必须先进行一次知识反应掷骰。失败时，玩家角色失去 1 希望点。成功时，玩家角色永久不受此特性影响。

虚空之嚎 Scream into the Void 动作：花费 1 恐惧点释放一次心灵尖啸。近距离范围内的所有目标必须在一次风度反应掷骰中成功，否则受到 3d10 点直接魔法伤害并**标记 1 压力点**。

破心者 Mindbreaker 动作：进行一次普通攻击。成功时，**标记 1 压力点**以在伤害掷骰中增加一个 d8。如果目标因此次攻击标记生命点，其下一次动作掷骰具有劣势。

横扫恐惧 Sweeping Dread 反应：倒计时 （循环 1d4）。当恶堕巨像第一次看到敌对目标时，激活倒计时。当玩家角色骰出恐惧结果时，倒计时减少。当倒计时触发时，恶堕巨像对近距离范围内最多三个目标进行一次普通攻击。恶堕巨像成功命中的目标失去 1 希望点。

拒绝现实 Reject Reality 反应：位于恶堕巨像远距离范围内的生物在一次动作掷骰中关键成功时，恶堕巨像清除所有压力点。

标准

城镇守卫、丧尸、派系特工——标准代表了其同类中的平均水平，是遭遇中的核心支柱。

机制

标准并不以高伤害或卓越防御见长，而是用于填充战斗编制。他们最适合的用处就是阻挡玩家角色接近他们的远程与辅助类盟友，亦或是由头目在战斗中召唤，以补充战力。自行设计敌人时，你可以先为某个派系设计为基础，制作标准类敌人，再据此构建能与之协同作战的其他敌人。标准类敌人虽属平均水平，但这不意味着他们必须平庸无趣。

典型示例

持刃警卫可能是你的队伍在战役中最先遇到的敌人之一。他们守卫城门，保护镇民，并在城市街道上巡逻。他们的“盾墙”被动特性清楚地传达了：警卫数量越多效果越好；而他们的“拘押”动作则体现了其职责，与其动机与战术紧密契合。

持刃警卫 BLADED GUARD

位阶1 标准

一名身披盔甲、手持剑盾的卫兵，盾面涂有所处城镇的代表色。

动机与战术：逮捕、封锁、熬过今日、压制目标

难度：12	阈值：5/9	生命点：5	压力点：2	攻击：+1
长剑：近战	1D6+1 物理	经历：本地知识+3		

特性

盾墙 Shield Wall 被动： 试图移动到持刃警卫邻近范围内的生物必须成功进行一次敏捷掷骰。若有其他持刃警卫与其并列站立，且每名持刃警卫均在另一名持刃警卫的近战范围内，则将持刃警卫的总人数加入到掷骰的难度中。

拘押 Detain 动作： 对邻近范围内的目标进行一次攻击。成功时，**标记 1 压力点**以使目标处于 *束缚* 状态，直到其通过成功的攻击、灵巧掷骰或力量掷骰挣脱为止。

自定义标准

标准的各项数据通常处于该位阶的平均范围。你可以参考后文“即兴构建敌人”章节中的表格，选择该位阶攻击调整值的平均值以及中等伤害骰。这使得标准敌人相对容易制作。标准的亮点在于定义其剧情角色的特性，例如武装护卫的“盾墙”、幽灵守卫的“幽魂”或吸血鬼的“汲血咬击”。

设计原创敌人

漂泊之民社群中流传着一个传说：有一支神秘的马戏团会在十字路口突然现身，引诱旅人进入一场前所未见的表演。只有极少数人能活着回来讲述“空天马戏团”的故事。该马戏团由一群“刃舞小丑”组成，他们不断随一曲只有自己能听见的旋律起舞。我们将其设定为位阶4。

- 小丑身手灵活、动作迅捷，为了表现这一点，我们将其难度设为 19 。
- 他们几乎不穿护甲，因此给予其较低的重度阈值和较高的严重阈值。使用重度伤害22／严重伤害50较为合适。其余数值保持平均值不变，5 生命点，3 压力点。
- 刃舞小丑作为空天马戏团的第一道防线，他们更偏重防御而非杀伤，我们将给他们一个 +3 的攻击调整值。
- 我们需要一种能代表他们的标志性武器——一种需要不断运动或流畅移动才能进行攻击的武器。他们的“链刃飞轮”环传达了这种运动和优雅的感觉，而且它还可以兼作表演道具。我们将他们的攻击伤害设定为 4d8+5。
- 为了履行他们作为标准的职责，我们可让他们干扰玩家角色的移动，例如用飞轮将目标拉近。同时，可给予其一个反应，用以闪避攻击，以回应他们那仿佛听从异界旋律的身姿。

一名有着上述特性的标准型敌人可能是这样的：

刃舞小丑 BLADEDANCE JESTER

位阶4 标准

一名身姿轻盈、与异界之舞共鸣的马戏表演者。

动机与战术：领舞，娱乐，诱离

难度：19	阈值：22/50	生命点：5	压力点：3	攻击：+3
链刃环：邻近	4D8+5 物理	经历：喜剧+2，舞蹈+3		

特性

与我共舞 Dance With Me 动作： 对邻近范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，目标必须通过一次敏捷反应掷骰，否则将被拉到刃舞小丑的近战范围内，并且当其下次移动时，你**获得 1 恐惧点**。

无声断奏 Silent Staccato 反应： 当刃舞小丑受到伤害时，你可以**标记 1 压力点**来减少 3d6 点伤害。然后刃舞小丑可以移动到近距离范围内的任意一点。

辅助

辅助可能是召唤荆棘减缓追击者的德鲁伊、鼓舞盟友奋战的吟游诗人，或是任何能够强化盟友、施加状态、或带来特殊效果的单位。

机制

辅助的能力与头目或独狼的一样多种多样。他们可以强化盟友，或令敌人寸步难行。在为遭遇选择敌人时，应当限制辅助的使用——击败他们应当成为战术决策中的关键环节。应以标准保护辅助，并用如斗士或远程等高伤害单位牵制玩家角色的注意力。

典型示例

邪教门徒是辅助能力的一个极佳示例。他们会迫使目标在发动攻击时标记压力点，通过伤害抵抗为盟友提供增益，并能使敌人陷入 *束缚* 状态。而且当玩家角色在带有恐惧的掷骰中失败时，他们还能**清除 1 压力点**，充分契合了其设定。

邪教门徒 CULT ADEPT

位阶2 辅助

一位操纵暗影与恐惧的老练法师。

动机与战术：祈求恩宠、阻碍敌人、揭示知识

难度：14	阈值：9/18	生命点：4	压力点：6	攻击：+2
印符法杖：远距离	2D4+3 魔法	经历：堕落学识+2，仪式法术+2		

特性

虚弱冲击 Enervating Blast 动作： **花费 1 恐惧点**对范围内的一个目标进行普通攻击。成功时，目标必须**标记 1 压力点**。

堕影护幕 Shroud of the Fallen 动作： **标记 1 压力点**将近距离范围内的一名盟友包裹在护幕之中，使其处于 *保护* 状态，直到邪教信徒标记最后一个生命点。处于 *保护* 状态时，目标对所有伤害具有抗性。

暗影镣铐 Shadow Shackles 动作： **花费 1 恐惧点**并选择远距离范围内的一个点。该点近距离范围内的所有目标都被烟雾状的链条 *束缚*，直到通过一次成功的力量或本能掷骰来挣脱。因此特性处于 *束缚* 状态的目标必须**花费 1 希望点**才能进行动作掷骰。

以惧为薪 Fear Is Fuel 反应： 每场景两次，当玩家角色骰出恐惧失败时，**清除 1 压力点**。

自定义辅助

辅助的属性通常与标准相近，甚至略弱。他们造成的伤害较低，生命点中等偏低。由于其动作往往需要标记压力点才能发动，因此通常拥有比其他敌人更高的压力点上限。

设计原创敌人

许多森林由被称作“森林德鲁伊”的强大自然魔法施法者所守护。他们栖居于掏空的树根、打磨光滑的洞穴，或简陋的茅草屋中。我们将其设定为位阶1。

由于他们是辅助，我们将让他们稍微容易被击中，难度设定为11。

森林德鲁伊经常将森林的木材和地衣作为护甲。生命点为4，压力点为5，重度伤害阈值为6，严重伤害阈值为10，这符合他们的天性。

他们可能携带常见的武器，所以我们将他们的攻击调整值设为+0。

类似地，我们将他们的伤害限制在主要是轻度伤害，造成1d4+2点伤害。

作为追求自然平衡的群体，森林德鲁伊应具备能解除盟友身上法术或异常状态的动作；亦可借助森林意志削弱敌人，或召唤游移荆棘来阻碍敌方行动。

一名有着上述特性的辅助型敌人可能是这样的：

森林德鲁伊 FOREST DRUID

位阶1 辅助

一位能够与野兽与树叶对话的隐居漫游者。

动机与战术：呼唤自然，不留痕迹，不惜一切代价保护森林。

难度：11	阈值：6/10	生命点：4	压力点：5	攻击：+0
橡木杖：近战	1D4+2 魔法	经历：动物知识+2，地形知识+3		

特性

幽谷宁静 Calm of the Vale 动作： **标记 1 压力点**，结束一个法术的效果，或清除一个影响森林德鲁伊或其在邻近范围内可见的盟友的任何状态。

震耳低语 Deafening Whisper 动作： **标记 1 压力点**，呼唤藏匿树冠中的强风。近距离范围内的一个目标必须进行一次成功的本能反应掷骰，否则呼啸的风会充满他们的耳朵。目标仅能听到风声，且必须**标记 1 压力点**，并且在其**清除 1 压力点**之前处于 *脆弱* 状态。

过度生长 Overgrowth 动作： **花费 1 恐惧点**，选择远距离范围内的一个点。荆棘和倒刺从地面喷发，填满该点近距离范围内的区域。进入该区域或试图穿过该区域的生物受到 2d6+3 点物理伤害，并且必须进行一次成功的敏捷反应掷骰，否则会处于 *束缚* 状态，直到其进行一次成功的灵巧掷骰以挣脱或森林德鲁伊受到严重伤害。

即兴创作敌人

有时你想使用一个敌人，但其强度对玩家队伍当前位阶而言太强或太弱；又或者你想替换一两个特性，将其呈现为完全不同的生物。在筹备你的游戏场次时（甚至在场次进行中），你都可以调整现有敌人的数据块，使其符合战斗的实际需要。

如果你在游戏中途意识到需要一个新的敌人，也不用慌张。你可以快速将一个数据块调整为其他位阶，只需用“各位阶即兴数据表”中与你的队伍阶级相对应的一列，替换其原有数值即可。

各位阶即兴数据表

敌人属性	位阶1	位阶2	位阶3	位阶4
攻击调整值	+1	+2	+3	+4
伤害骰	1d6+2 至 1d12+4	2d6+3 至 2d12+4	3d8+3 至 3d12+5	4d8+10 至 4d12+15
难度	11	14	17	20
伤害阈值	重度 7/严重 12	重度 10/严重 20	重度 20/严重 32	重度 25/严重 45

在不同位阶之间调整

如果你要将一个敌人从位阶1 或 2 提升到位阶3 或 4，你可能需要考虑将其生命点和压力点提高 1-3 点，提升幅度取决于你希望其在战斗中存续的时间，以及其依赖压力点发动的特性数量。同时也要注意其特性中是否存在与其普通攻击伤害不同的伤害来源，那些特性可能也需要相应调整。

如果你对临时创作敌人的特性感到得心应手，也可以直接使用这些数据即兴构建一个全新敌人。

依照这些指导并不总是能让敌人完美匹配你的玩家角色，但能有效减少敌人过强从而压制队伍（或玩家角色仅用几次掷骰就击败你的独狼敌人）的可能性。

添加或更改特性

将敌人提升到更高位阶时，与其而提升其现有特性的伤害和难度，不如考虑添加一个新特性来使其更具威胁性。同样地，若是将敌人下调至较低位阶，也可考虑移除其最强或最具影响力的某个特性。

即兴创建集群、杂兵和独狼类

如果你要即兴创建集群、杂兵和独狼，谨记它们的强度与其他类型敌人差异甚大。以下是一些即兴制作这些敌人时的建议：

集群： 其普通攻击应具有高伤害输出；当其生命点已标记一半或更多时，攻击伤害应减少（大约减半）。

杂兵： 他们的普通攻击应具有固定伤害值，通常在 1 到 5 之间，并将此值用于他们的“群体攻击”特性。你还需要设定他们“杂兵”特性的值，决定一次攻击需要多少伤害才能击败额外的杂兵。这个值通常在 3 到 15 之间，取决于敌人的位阶。

独狼： 应具备高伤害、高生命点，并拥有能让其更频繁行动（如“无情”特性）或造成范围伤害的能力。

被击败的敌人

当一个敌人标记了其最后一个生命点时，即被视为击败（除非其拥有给予其第二次机会的特性）。但这具体意味着什么，则由你与玩家共同决定例如，玩家角色可以选择将敌人击晕、捆绑，或是直接杀死。而重要的敌人可能拥有某些方式来假死、诈败，或趁乱脱身，以便在后续剧情中再次登场。

敌人数据块

本节包含按位阶划分的敌人列表，并附敌人数据块。

按位阶划分的敌人

本节包含以下数据块：

位阶1（等级 1）

Acid Burrower 酸液掘地者
Bear 熊
Cave Ogre 洞穴食人魔
Construct 构装体
Courtier 宫廷侍臣
Deeproot Defender 深根守卫
Dire Wolf 恐狼
Giant Mosquitoes 巨蚊群
Giant Rat 巨鼠
Giant Scorpion 巨蝎
Glass Snake 玻璃蛇
Harrier 扰敌者
Archer Guard 持弓警卫
Bladed Guard 持刃警卫
Head Guard 警卫队长
Jagged Knife Bandit 锯齿刀盗贼
Jagged Knife Hexer 锯齿刀咒术师
Jagged Knife Kneebreaker 锯齿刀碎膝者
Jagged Knife Lackey 锯齿刀喽啰
Jagged Knife Lieutenant 锯齿刀队长
Jagged Knife Shadow 锯齿刀影子
Jagged Knife Sniper 锯齿刀狙击手
Merchant 商人
Minor Chaos Elemental 小型混沌元素
Minor Fire Elemental 小型火元素
Minor Demon 小型恶魔
Minor Treant 小型树人
Green Ooze 绿色软泥怪
Tiny Green Ooze 微型绿色软泥怪
Red Ooze 红色软泥怪
Tiny Red Ooze 微型红色软泥怪
Petty Noble 低阶贵族
Pirate Captain 海盗船长
Pirate Raiders 海盗劫掠者
Pirate Tough 海盗打手
Sellsword 雇佣剑客
Skeleton Archer 骷髅弓手
Skeleton Dredge 破土骷髅
Skeleton Knight 骷髅骑士
Skeleton Warrior 骷髅战士
Spellblade 咒剑士
Swarm of Rats 鼠群
Sylvan Soldier 木族战士
Tangle Bramble Swarm 荆蔓纠结群
Tangle Bramble 荆蔓纠结体
Weaponmaster 武器大师
Young Dryad 幼年树精
Brawny Zombie 蛮力丧尸
Patchwork Zombie Hulk 拼接尸魔
Rotted Zombie 腐烂丧尸

位阶2（等级 2–4）

Archer Squadron 弓手小队
Apprentice Assassin 刺客学徒
Assassin Poisoner 刺客毒师
Master Assassin 刺客大师
Battle Box 战斗匣
Chaos Skull 混沌颅骨
Conscript 应征兵
Courtesan 交际花
Cult Adept 邪教门徒
Cult Fang 邪教爪牙
Cult Initiate 邪教学徒
Demonic Hound Pack 恶魔猎犬群
Electric Eels 电鳗群
Elite Soldier 精锐士兵
Failed Experiment 失败实验体
Giant Beastmaster 巨人驯兽师
Giant Brawler 巨人斗士
Giant Recruit 巨人新兵
Giant Eagle 巨鹰
Gorgon 戈尔贡
Juvenile Flickerfly 幼年闪光蜓
Knight of the Realm 王国骑士
Masked Thief 蒙面盗贼
Merchant Baron 商业大亨
Minotaur Wrecker 牛头人破坏者
Mortal Hunter 命定猎手
Royal Advisor 皇家顾问
Secret-Keeper 守密人
Shark 鲨鱼
Siren 塞壬海妖
Spectral Archer 幽灵弓箭手
Spectral Captain 幽灵队长
Spectral Guardian 幽灵守护者
Spy 间谍
Stonewraith 石影兽
War Wizard 战争法师

位阶3（等级 5–7）

Adult Flickerfly 成年闪光蜓
Demon of Avarice 贪婪恶魔
Demon of Despair 绝望恶魔
Demon of Hubris 傲慢恶魔
Demon of Jealousy 嫉妒恶魔
Demon of Wrath 愤怒恶魔
Dire Bat 巨型蝙蝠
Dryad 树精
Elemental Spark 元素火花
Greater Earth Elemental 高阶土元素
Greater Water Elemental 高阶水元素
Huge Green Ooze 巨型绿色软泥怪
Hydra 多头蛇
Monarch 君主
Stag Knight 雄鹿骑士
Oak Treant 橡木树人
Treant Sapling 树人幼苗
Head Vampire 吸血鬼首领
Vampire 吸血鬼
Vault Guardian Gaoler 宝库守卫典狱长
Vault Guardian Sentinel 宝库守卫哨兵
Vault Guardian Turret 宝库守卫炮台
Young Ice Dragon 青年冰龙

位阶4（等级 8–10）

Arch-Necromancer 至高死灵师
Fallen Shock Troop 堕天神兵
Fallen Sorcerer 堕天术士
Fallen Warlord： Realm-Breaker 堕天战神：尘世坏劫
Fallen Warlord： Undefeated Champion 堕天战神：无败冠军
Hallowed Archer 圣化弓手
Hallowed Soldier 圣化士兵
High Seraph 上位神使
Kraken 克拉肯
Oracle of Doom 末日先知
Outer Realms Abomination 异界憎恶体
Outer Realms Corruptor 异界腐曜体
Outer Realms Thrall 异界仆从
Volcanic Dragon： Obsidian Predator 火山巨龙：黑曜猎手
Volcanic Dragon： Molten Scourge 火山巨龙：熔炎天灾
Volcanic Dragon： Ashen Tyrant 火山巨龙：余烬暴君
Perfected Zombie 完化丧尸
Zombie Legion 丧尸军团

位阶1 敌人（等级1）

酸液掘地者 ACID BURROWER

位阶1 独狼

一只马匹大小的昆虫，具备掘地利爪与酸性血液。

动机与战术：掘地、拖走、进食、重新定位

难度：14	阈值：8/15	生命点：8	压力点：3	攻击：+3
爪击：邻近	1D12+2 物理	经历：震动感知+2		

特性

无情 Relentless（3）被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

破土而出 Earth Eruption 动作： **标记 1 压力点**使酸液掘地者从地面中猛然冲出。邻近范围内的所有生物必须进行一次成功的敏捷反应掷骰，否则将被击倒，且在下次行动前处于 *脆弱* 状态。

喷吐酸液 Spit Acid 动作： 对酸液掘地者前方近距离范围内的所有目标进行一次攻击。酸液掘地者成功攻击的目标受到 2d6 点物理伤害，并且必须**标记 1 护甲槽**，但无法获得其收益（其仍然可以继续使用护甲来减少伤害）。如果其无法标记护甲槽，则必须额外**标记 1 生命点**，并且你**获得 1 恐惧点**。

酸液沐浴 Acid Bath 反应： 当酸液掘地者受到严重伤害时，邻近范围内的所有生物都会沐浴在其喷洒的酸性血液中，受到 1d10 点物理伤害。其血液飞溅，覆盖了邻近范围内的地面，除了酸液掘地者掘地者以外，所有穿过该区域的生物受到 1d6 点物理伤害。

熊 BEAR

位阶1 斗士

一只毛皮厚实、爪子强有力的巨熊。

动机与战术：攀爬、保卫领地、猛击、追踪

难度：14	阈值：9/17	生命点：7	压力点：2	攻击：+1
爪击：近战	1D8+3 物理	经历：伏击者+3，敏锐感知+2		

特性

压倒性力量 Overwhelming Force 被动： 被熊的普通攻击中且标记生命点的目标会被击退至邻近范围。

啃咬 Bite 动作： **标记 1 压力点**对近战范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，造成 3d4+10 点物理伤害，并且使目标处于 *束缚* 状态，直到其进行一次成功的力量掷骰挣脱。

乘胜追击 Momentum 反应： 当熊成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

洞穴食人魔 CAVE OGRE

位阶1 独狼

一个巨大的类人生物，视一切知性生物为食物。

动机与战术：咬掉头颅、进食、撕扯肢体、践踏、投掷

难度：13	阈值：8/15	生命点：8	压力点：3	攻击：+1
木棒：邻近	1D10+2 物理	经历：投掷+2		

特性

蓄力 Ramp Up 被动： 你必须**花费 1 恐惧点**来聚焦食人魔。在被聚焦期间，其可以对范围内所有目标进行普通攻击。

碎骨者 Bone Breaker 被动： 食人魔的攻击造成直接伤害。

巨石冰雹 Hail of Boulder 动作： **标记 1 压力点**来拾起重物，并将其投掷向食人魔前方远距离范围内的所有目标。对这些目标进行一次攻击。食人魔成功攻击的目标承受 1d10+2 点物理伤害。如果食人魔成功攻击了多于一个目标，你**获得 1 恐惧点**。

狂怒践踏 Rampaging Fury 反应： 当食人魔标记 2 点或更多生命点时，其可以进行践踏。将食人魔移动至近距离范围内的一个点，并对其移动路径上的所有目标造成 2d6+3 点直接物理伤害。

构装体 CONSTRUCT

位阶1 独狼

一个由石头和钢铁组成的人形生物，由魔法组装并赋予生命。

动机与战术：破坏环境、为创造者服务、粉碎目标、践踏群体

难度：13	阈值：7/15	生命点：9	压力点：4	攻击：+4
拳击猛砸：近战	1D20 物理	经历：无		

特性

无情 Relentless（2）被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

脆弱结构 Weak Structure 被动： 当构装体因物理伤害标记生命点时，其必须额外**标记 1 生命点**。

践踏 Trample 动作： **标记 1 压力点**在构装体移动时对其路径上的所有目标进行一次攻击。成功命中的目标受到 1d8 点物理伤害。

过载 Overload 反应： 在为构装体的攻击掷骰伤害之前，你可以**标记 1 压力点**来获得 +10 的伤害掷骰加值。构装体之后可以再次获得聚焦。

死亡震荡 Death Quake 反应： 当构装体标记其最后 1 生命点时，为其提供动力的魔法会因力量的爆发而破裂。对邻近范围内所有目标进行一次具有优势的攻击。构装体成功命中的目标承受 1d12+2 点魔法伤害。

宫廷侍臣 COURTIER

位阶1 社交

一个野心勃勃、衣着张扬的社交名流。

动机与战术：抹黑、博取好感、周旋、筹谋

难度：12	阈值：4/8	生命点：3	压力点：4	攻击：-4
匕首：近战	1D4+2 物理	经历：社交名流+3		

特性

嘲讽 Mocker 动作： **标记 1 压力点**出言嘲讽并迫使近距离范围内的一个目标进行一次风度反应掷骰 （14），以查看其是否能挽回颜面。如果失败，目标必须**标记 2 压力点**并处于 *脆弱* 状态直到场景结束。

替罪羊 Scapegoat 动作： **花费 1 恐惧点**并指定一个玩家角色为目标。宫廷侍臣对一群人或某个显赫人物进行游说，让他们相信目标是他们当前冲突或不幸的根源。

深根守卫 DEEPROOT DEFENDER

位阶1 斗士

一个体格壮硕、由植物构成躯体的人形生物，身上长着缠绕藤蔓。

动机与战术：伏击、抓住、保护、猛击

难度：10	阈值：8/14	生命点：7	压力点：3	攻击：+2
藤蔓：近距离	1D8+3 物理	经历：巨大+3		

特性

震地猛击 Ground Slam 动作： 猛击地面，将邻近范围内的所有目标击退至远距离范围。每个因此被击退的目标必须**标记 1 压力点**。

擒拿拖拽 Grab and Drag 动作： 对近距离范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，**花费 1 恐惧点**将其拉入近战范围，造成 1d6+2 点物理伤害，并使其处于 *束缚* 状态，直到深根守卫受到严重伤害。

恐狼 DIRE WOLF

位阶1 潜伏

一只利齿森然的大型狼，鲜少独自出现。

动机与战术：保卫领地、骚扰、保护族群、包围、尾随

难度：12	阈值：5/9	生命点：4	压力点：3	攻击：+2
爪击：近战	1D6+2 物理	经历：敏锐感知+3		

特性

群体战术 Pack Tactics 被动： 如果恐狼进行一次成功的普通攻击，且另一个恐狼在目标的近战范围内，则造成 1d6+5 点物理伤害，而非其普通伤害，并且你**获得 1 恐惧点**。

蹒跚打击 Hobbling Strike 动作： **标记 1 压力点**，对近战范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，造成 3d4+10 点直接物理伤害，并使其处于脆弱状态，直到其清除至少 1 生命点。

巨蚊群 GIANT MOSQUITOES

位阶1 集群（5/生命点）

数十只拳头大小的蚊子，成群飞行为求自保。

动机与战术：飞走、烦扰、吸血

难度：10	阈值：5/9	生命点：6	压力点：3	攻击：-2
口器：近战	1D8+3 物理	经历：伪装+2		

特性

集群 Horde （1d4+1） 被动： 当巨蚊群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 1d4+1点物理伤害。

飞行 Flying 被动： 在飞行时，巨蚊群的难度获得 +2 加值。

吸血 Bloodsucker 反应： 当巨蚊群的攻击导致目标标记生命点时，你可以**标记 1 压力点**迫使目标额外**标记 1 生命点**。

巨鼠 GIANT RAT

位阶1 杂兵

一种大小如猫的啮齿动物，擅长觅食与生存。

动机与战术：挖掘、饥饿、觅食、消耗

难度：10	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-4
爪击：近战	1 物理	经历：敏锐感知+3		

特性

杂兵 Minion （3） 被动： 巨鼠在受到任何伤害时都会立即被击败。玩家角色每对巨鼠造成 3 点伤害，则在该次攻击的范围内额外再击败一个能够命中的杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**选择一个目标，并聚焦所有在目标近距离范围内的巨鼠。当这些杂兵移动至目标的近战范围时，进行一次共享的攻击掷骰。若成功，每只巨鼠造成 1 点物理伤害，将伤害合并计算。

巨蝎 GIANT SCORPION

位阶1 斗士

一只人类大小的昆虫，长有撕裂的螯和带刺的尾巴。

动机与战术：伏击、进食、缠斗、下毒

难度：13	阈值：7/13	生命点：6	压力点：3	攻击：+1
螯：近战	1D12+2 物理	经历：伪装+2		

特性

双重打击 Double Strike 动作： **标记 1 压力点**对近战范围内的两个目标进行一次普通攻击。

剧毒尾刺 Venomous Stinger 动作： 对一个邻近范围内的目标进行一次攻击。成功时，**花费 1 恐惧点**造成 1d4+4 物理伤害并使其直到下次休息或知识掷骰成功（16）前处于中毒状态。处于中毒状态时，目标在进行动作掷骰前必须掷一个 d6。结果为 4 或更低时，其必须**标记 1 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应： 当巨蝎成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

玻璃蛇 GLASS SNAKE

位阶1 标准

一条晶莹剔透的大蛇，长着巨大的蛇首，所经之处皆留下一串玻璃碎片。

动机与战术：攀爬、进食、保持距离、恐吓

难度：14	阈值：6/10	生命点：5	压力点：3	攻击：+2
玻璃獠牙：邻近	1D8+2 物理	经历：无		

特性

碎甲鳞片 Armor-Shredding Shards 被动： 在近战范围内对玻璃蛇进行一次成功的攻击时，攻击者必须**标记 1 护甲槽**，且不获得其效果（其仍然可以使用护甲来减少伤害）。如果无法标记护甲槽，其必须额外**标记 1 生命点**。

盘旋之蛇 Spinning Serpent 动作： **标记 1 压力点**对邻近范围内的所有目标进行一次攻击。被玻璃蛇成功命中的目标受到 1d6+1 物理伤害。

毒液喷吐 Spitter 动作： **花费 1 恐惧点**引入一个 d6 喷吐骰。当玻璃蛇被聚焦时，掷出此骰。结果为 5 或更高时，玻璃蛇前方极远范围内的所有目标必须在一次敏捷反应掷骰中成功，否则将受到 1d4 物理伤害。玻璃蛇可以在该游戏主持人轮次中第二次获得聚焦。

扰敌者 HARRIER

位阶1 标准

手持标枪的敏捷战士。

动机与战术：侧袭、骚扰、游击、获利

难度：12	阈值：5/9	生命点：3	压力点：3	攻击：+1
标枪：近距离	1D6+2 物理	经历：伪装+2		

特性

保持距离 Maintain Distance 被动： 在进行一次普通攻击后，扰敌者可以在极远范围内的任何位置移动。

撤退回击 Fall Back 反应： 当一个生物移动到近战范围内进行攻击时，你可以在攻击掷骰之前**标记 1 压力点**，移动到近距离范围内的任何位置，并对该生物进行一次攻击。成功时，造成 1d10+2 物理伤害。

持弓警卫 ARCHER GUARD

位阶1 远程

一名高大的卫兵，配备长弓和箭袋，箭上插有所处城镇代表色的箭羽。

动机与战术：逮捕、封锁城门、熬过今日、压制目标

难度：10	阈值：4/8	生命点：3	压力点：2	攻击：+1
长弓：远距离	1D8+3 物理	经历：本地知识+3		

特性

蹒跚射击 Hobbling Shot 动作： 对极远范围内的目标进行一次攻击。成功时，**标记 1 压力点**，造成 1d12+3 物理伤害。如果目标因此次攻击而标记生命点，则其在清除至少 1 生命点之前，进行敏捷掷骰时具有劣势。

持刃警卫 BLADED GUARD

位阶1 标准

一名身披盔甲、手持剑盾的卫兵，盾面涂有所处城镇的代表色。

动机与战术：逮捕、封锁、熬过今日、压制目标

难度：12	阈值：5/9	生命点：5	压力点：2	攻击：+1
长剑：近战	1D6+1 物理	经历：本地知识+3		

特性

盾墙 Shield Wall 被动： 试图移动到持刃警卫邻近范围内的生物必须成功进行一次敏捷掷骰。若有其他持刃警卫与其并列站立，且每名持刃警卫均在另一名持刃警卫的近战范围内，则将持刃警卫的总人数加入到掷骰的难度中。

拘押 Detain 动作： 对邻近范围内的目标进行一次攻击。成功时，**标记 1 压力点**以使目标处于 *束缚* 状态，直到其通过成功的攻击、灵巧掷骰或力量掷骰挣脱为止。

警卫队长 HEAD GUARD

位阶1 头目

一位手持钉头锤、挂着哨子、声如洪钟的老练警卫。

动机与战术：逮捕，封锁，压制目标，追求荣耀

难度：15	阈值：7/13	生命点：7	压力点：3	攻击：+4
钉头锤：近战	1D10+4 物理	经历：指挥官+2，本地知识+2		

特性

集结警卫 Rally Guards 动作： **花费 2 恐惧点**，聚焦警卫队长及2d4名远距离范围内的盟友。

听我号令 On My Signal 反应： 倒计时（5），当警卫队长首次被聚焦时，启动倒计时。当玩家角色进行攻击掷骰时，倒计时推进。触发时，所有远距离范围内的持弓警卫对自身射程内最近目标发动具有优势的普通攻击。若多名持弓警卫命中同一目标，伤害叠加。

乘胜追击 Momentum 反应： 当警卫队长成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

锯齿刀盗贼 JAGGED KNIFE BANDIT

位阶1 标准

身披斗篷、佩戴帮派标志性刀具的狡猾罪犯。

动机与战术：逃跑、获利、偷窃、投掷烟雾弹

难度：12	阈值：8/14	生命点：5	压力点：3	攻击：+1
匕首：近战	1D8+1物理	经历：盗贼+2		

特性

如履平地 Climber 被动： 锯齿刀盗贼攀爬起来和奔跑一样轻松。

居高临下 From Above 被动： 当锯齿刀盗贼从一个目标上方进行普通攻击并成功时，其造成 1d10+1 的物理伤害而非普通伤害。

锯齿刀咒术师 JAGGED KNIFE HEXER

位阶1 辅助

一名身披缀满魔法器具斗篷的持杖匪徒，擅长用诅咒折磨敌人。

动机与战术：指挥、施咒、获利

难度：13	阈值：5/9	生命点：4	压力点：4	攻击：+2
法杖：远距离	1D6+2 魔法	经历：魔法知识+2		

特性

诅咒 Curse 动作： 选择远距离范围内的一个目标，使其暂时处于 *诅咒* 状态。当处于 *诅咒* 状态的目标掷出希望结果时，锯齿刀咒术师可**标记 1 压力点**，使其改为掷出恐惧结果。

混沌涌动 Chaotic Flux 动作： 对邻近范围内至多三个目标发动攻击。**标记 1 压力点**后，可对每个被咒术师成功命中的目标造成2d6+3点魔法伤害。

锯齿刀碎膝者 JAGGED KNIFE KNEEBREAKER

位阶1 斗士

一名手持巨棒的威猛斗士。

动机与战术：缠斗、威吓、获利、偷窃

难度：12	阈值：7/14	生命点：7	压力点：4	攻击：-3
木棒：近战	1D4+6 物理	经历：盗贼+2，展露威胁+3		

特性

我逮住他们了 I've Got 'Em 被动： 被锯齿刀碎膝者 *束缚* 的生物，在遭受其他敌人的攻击时将承受双倍伤害。

压制目标 Hold Them Down 动作： 对近战范围内的一个目标发动一次攻击。若成功命中，目标不会受到伤害但会处于 *束缚* 和 *脆弱* 状态。目标可通过成功的力量掷骰来挣脱（同时清除两种状态），或当锯齿刀碎膝者受到重度及以上伤害时自动获得自由。

锯齿刀喽啰 JAGGED KNIFE LACKEY

位阶1 杂兵

一个穿着朴素、手持小匕首的盗贼，渴望证明自己。

动机与战术：逃跑、牟利、投掷烟雾弹

难度：9	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-2
匕首：近战	2物理	经历：盗贼+2		

特性

杂兵 Minion （3） 被动： 当锯齿刀喽啰受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对锯齿刀喽啰造成 3 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有锯齿刀喽啰。将这些杂兵移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个锯齿刀喽啰造成 2 点物理伤害。将这些伤害合并计算。

锯齿刀队长 JAGGED KNIFE LIEUTENANT

位阶1 头目

一位经验丰富的强盗，身着优质皮甲，嗓音洪亮，目光狡黠。

动机与战术：霸凌、指挥、获利、增援

难度：13	阈值：7/14	生命点：6	压力点：3	攻击：+2
标枪：近距离	1D8+3 物理	经历：本地知识+2		

特性

战术大师 Tactician 动作： 当你聚焦锯齿刀队长时，**标记 1 压力点**，可额外聚焦近距离范围内的两名盟友。

后援不断 More Where That Came From 动作： 召唤三名“锯齿刀喽啰”，他们出现在远距离范围内。

致命一击 Coup de Grace 动作： **花费 1 恐惧点**对近距离范围内处于 *脆弱* 状态的目标发动攻击。命中后造成2d6+12点物理伤害且目标必须**标记 1 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应： 当锯齿刀队长成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

锯齿刀影子 JAGGED KNIFE SHADOW

位阶1 潜伏

一名身手敏捷的无赖，手持利刃，善于运用暗影魔法孤立目标。

动机与战术：伏击、隐蔽、分割、获利

难度：12	阈值：4/8	生命点：3	压力点：3	攻击：+1
匕首：近战	1D4+4 物理	经历：入侵+3		

特性

背刺 Backstab 被动： 当锯齿刀影子在具有优势的普通攻击中命中目标时，将造成1d6+6点物理伤害而非普通伤害。

隐匿无踪 Cloaked 动作： 进入 隐藏 状态直至下次攻击。通过此特性在处于 隐藏 状态下发动的攻击具有优势。

锯齿刀狙击手 JAGGED KNIFE SNIPER

位阶1 远程

一名瘦长的强盗，手持短弓，从掩体后发起攻击。

动机与战术：伏击、隐藏、获利、重新部署

难度：13	阈值：4/7	生命点：3	压力点：2	攻击：-1
短弓：远距离	1D10+2 物理	经历：潜行+2		

特性

未见之击 Unseen Strike 被动： 如果锯齿刀狙击手在对目标进行成功的普通攻击时处于 *隐藏* 状态，造成 1d10+4 点物理伤害而非普通伤害。

商人 MERCHANT

位阶1 社交

一个衣着考究的商人，对金钱利益有着敏锐的嗅觉。

动机与战术：低买高卖、创造需求、抬高价格、追求利益

难度：12	阈值：4/8	生命点：3	压力点：3	攻击：-4
棍棒：近战	1D4+1 物理	经历：伶牙俐齿+3		

特性

优先待遇 Preferential Treatment 被动： 玩家角色在对抗商人进行的风度掷骰中成功时，购买商品可获得折扣。玩家角色在对抗商人进行的风度掷骰中失败时，必须支付更多金币，并且在将来再次对抗商人进行风度掷骰时处于劣势。

敷衍了事 The Runaround 被动： 当玩家角色在对抗商人进行的风度掷骰中掷出 14 或更低时，他们必须**标记 1 压力点**。

小型混沌元素 MINOR CHAOS ELEMENTAL

位阶1 独狼

一团闪烁不定的、无法控制的魔法元素。

动机与战术：迷惑、破坏稳定、变形

难度：14	阈值：7/14	生命点：7	压力点：3	攻击：+3
扭曲爆破：近距离	1D12+6 魔法	经历：无		

特性

奥术形态 Arcane Form 被动： 元素具有魔法伤害抗性。

致病洪流 Sickening Flux 动作： **标记 1 生命点**，迫使近距离范围内的所有目标**标记 1 压力点**并处于 *脆弱* 状态，直到其下次休息或**恢复 1 生命点**。

重塑现实 Remake Reality 动作： **花费 1 恐惧点**，将邻近范围内的区域转化为不同的生物群落。此区域内的所有目标受到 2d6+3 点直接魔法伤害。

魔法反射 Magical Reflection 反应： 当小型混沌元素在近距离范围内受到攻击伤害时，对攻击者造成相当于其所造成伤害一半的伤害。

乘胜追击 Momentum 反应： 当小型混沌元素成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

小型火元素 MINOR FIRE ELEMENTAL

位阶1 独狼

一团如篝火般大小的活体火焰。

动机与战术：包围敌人、增大体型、威吓、纵火

难度：13	阈值：7/15	生命点：9	压力点：3	攻击：+3
元素爆破：远距离	1D10+4 魔法	经历：无		

特性

无情 Relentless （2） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

焦土 Scorched Earth 动作： **标记 1 压力点**，选择远距离范围内的任意一点。该点邻近范围内的地面立即燃起火焰。此区域内的所有生物必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到火焰造成的 2d8 点魔法伤害。成功的目标受到一半伤害。

爆炸 Explosion 动作： **花费 1 恐惧点**，引发一场烈焰爆炸。对近距离范围内的所有目标进行一次攻击。成功命中的目标受到 1d8 点魔法伤害并被击退至远距离范围。

吞噬引燃物 Consume Kindling 反应： 每场景三次，当小型火元素移动到高度易燃的物体上时，吞噬它以**恢复 1 生命点**或**清除 1 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应： 当小型火元素成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

小型恶魔 MINOR DEMON

位阶1 独狼

来自轮回下界的深红生物，对一切凡世生灵怀有怒火。

动机与战术：行动无常，围堵目标，以痛苦为乐，折磨

难度：14	阈值：8/15	生命点：8	压力点：4	攻击：+3
利爪：近战	1D8+6 物理	经历：无		

特性

无情 Relentless （2） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

万物皆陨 All Must Fall 被动： 当一个玩家角色在小型恶魔的近距离范围内掷出恐惧失败时，其失去 1 希望点。

地狱火 Hellfire 动作： **花费 1 恐惧点**，在远距离范围内降下地狱火。区域内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到 1d20+3 点魔法伤害。成功的目标受到一半伤害。

收割者 Reaper 反应： 在为小型恶魔的攻击进行伤害掷骰之前，你可以**标记 1 压力点**，以获得一个等于小型恶魔当前标记生命点数的伤害掷骰加值。

乘胜追击 Momentum 反应： 当小型恶魔成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

小型树人 MINOR TREANT

位阶1 杂兵

一株能移动的树苗，起身保卫自己的森林。

动机与战术：粉碎、制服、保护

难度：10	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-2
利爪树枝：近战	4 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （5） 被动： 当小型树人受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对小型树人造成 5 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有小型树人。将这些小型树人移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个小型树人造成 4 点伤害。将这些伤害合并计算。

绿色软泥怪 GREEN OOZE

位阶1 潜伏

一团蠕动的半透明绿色粘液团块。

动机与战术：伪装、吞噬并繁殖、悄悄靠近、吞没

难度：8	阈值：5/10	生命点：5	压力点：2	攻击：+1
软泥附肢：近战	1D6+1 魔法	经历：伪装+3		

特性

迟缓 Slow 被动： 当你聚焦绿色软泥怪，且其数据块上没有指示物时，它无法立即行动。在其数据块上放置一个标记，并描述它正在准备做什么。当你聚焦软泥怪，且其数据块上有指示物时，移除指示物，它才可以行动。

酸性形态 Acidic Form 被动： 当绿色软泥怪攻击成功时，目标必须**标记 1 护甲槽**，且不获得其效果（其仍然可以使用护甲来减少伤害）。如果目标无法标记护甲槽，则必须额外**标记 1 生命点**。

吞没 Envelop 动作： 对近战范围内的一个目标进行一次普通攻击。成功时，绿色软泥怪会吞没该目标，目标必须**标记 2 压力点**。被吞没期间，目标每次进行动作掷骰时都必须额外**标记 1 压力点**。当绿色软泥怪受到重伤时，所有被吞没的目标都会被解放，且该状态被清除。

分裂 Split 反应： 当绿色软泥怪标记了 3 或更多生命点时，你可以**花费 1 恐惧点**将其分裂成两个微型绿色软泥怪（没有标记的生命点或压力点），并立即聚焦。

微型绿色软泥怪 TINY GREEN OOZE

位阶1 潜伏

一小团蠕动的半透明绿色粘液团块。

动机与战术：伪装、悄悄靠近

难度：14	阈值：4/无	生命点：2	压力点：1	攻击：-1
软泥附肢：近战	1D4+1 魔法	经历：无		

特性

酸性形态 Acidic Form 被动： 当微型绿色软泥怪攻击成功时，目标必须**标记 1 护甲槽**，且不获得其效果（其仍然可以使用护甲来减少伤害）。如果目标无法标记护甲槽，则必须额外**标记 1 生命点**。

红色软泥怪 RED OOZE

位阶1 潜伏

一团燃烧着的蠕动半透明红色粘液团块。

动机与战术：伪装、吞噬并繁殖、点燃、纵火

难度：10	阈值：6/11	生命点：5	压力点：3	攻击：+1
软泥附肢：近战	1D8+3 魔法	经历：伪装+3		

特性

蔓延之火 Creeping Fire 被动： 红色软泥怪只能在邻近范围内进行正常移动。它会点燃任何接触到的易燃物体。

点燃 Ignite 动作： 对邻近范围内的一个目标进行攻击。成功时，目标受到 1d8 魔法伤害并处于 *点燃* 状态，直到成功进行灵巧掷骰（14）将其扑灭。处于 *点燃* 状态时，目标在进行动作掷骰时受到 1d4 魔法伤害。

分裂 Split 反应： 当红色软泥怪标记了 3 或更多生命点时，你可以**花费 1 恐惧点**将其分裂成两个微型红色软泥怪（没有标记的生命点或压力点），并立即聚焦。

微型红色软泥怪 TINY RED OOZE

位阶1 潜伏

一小团燃烧着的蠕动半透明红色粘液团块。

动机与战术：燃烧、伪装

难度：11	阈值：5/无	生命点：2	压力点：1	攻击：-1
软泥附肢：近战	1D4+2 魔法	经历：无		

特性

燃烧 Burning 反应： 当近战范围内的生物对微型红色软泥怪造成伤害时，其受到 1d6 点直接魔法伤害。

低阶贵族 PETTY NOBLE

位阶1 社交

一位衣着华贵、珠光宝气且浑身散发着傲慢气息的贵族。

动机与战术：滥用权力、搜集资源、调动杂兵

难度：14	阈值：6/10	生命点：3	压力点：5	攻击：-3
细剑：近战	1D6+1 物理	经历：贵族+3		

特性

我的地盘我做主 My Land, My Rules 被动： 在该贵族的领地上针对该贵族进行的所有社交动作均处于劣势。

卫兵，拿下他们！ Guards, Seize Them！ 动作： 每场景一次，**标记 1 压力点**以召唤 1d4 名持刃警卫，出现在远距离范围，执行贵族的意志。

流放 Exile 动作： **花费 1 恐惧点**并指定一个玩家角色。贵族宣布目标及其盟友被流放出贵族的领地。在被流放期间，目标及其盟友在贵族领地内的社交场合中处于劣势。

海盗船长 PIRATE CAPTAIN

位阶1 头目

一位头戴华丽帽子，魅力非凡的海盗，热衷于劫掠与掠夺。

动机与战术：指挥、逼人走跳板、劫掠、突袭

难度：14	阈值：7/14	生命点：7	压力点：5	攻击：+4
弯刀：近战	1D12+2 物理	经历：指挥官+2，水手+3		

特性

豪侠气概 Swashbuckler 被动： 当海盗船长在近战范围内受到攻击，并标记 2 或更少生命点时，攻击者必须**标记 1 压力点**。

增援 Reinforcements 动作： 每场景一次，**标记 1 压力点**以召唤一支海盗劫掠者集群，他们出现在远距离范围位置。

不留活口 No Quarter 动作： **花费 1 恐惧点**选择一个近战范围内有三名及以上海盗存在的目标。海盗船长带领海盗们发出威胁要将目标扔进大海。目标必须进行一次风度反应掷骰。失败时，标记 1d4+1 压力点。成功时，目标必须**标记 1 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应： 当海盗船长成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

海盗劫掠者 PIRATE RAIDERS

位阶1 集群（3/生命点）

成群结队的海上恶徒，如狼群般肆虐横行。

动机与战术：围攻、劫掠、突袭

难度：12	阈值：5/11	生命点：4	压力点：3	攻击：+1
弯刀：近战	1D8+2 物理	经历：水手+3		

特性

集群 Horde （1d4+1） 被动： 当海盗劫掠者已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 1d4+1 点物理伤害。

豪侠气概 Swashbuckler 被动： 当海盗劫掠者在近战范围内受到攻击，并标记 2 或更少生命点时，攻击者必须**标记 1 压力点**。

海盗打手 PIRATE TOUGH

位阶1 斗士

一个肌肉发达、满身纹身、拳头有甜瓜大小的海盗。

动机与战术：劫掠、突袭、重击、胁迫

难度：13	阈值：8/15	生命点：5	压力点：3	攻击：+1
巨拳：近战	2D6 物理	经历：水手+2		

特性

豪侠气概 Swashbuckler 被动： 当海盗打手在近战范围内受到攻击，并标记 2 或更少生命点时，攻击者必须**标记 1 压力点**。

清理甲板 Clear the Decks 动作： 对邻近范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，**标记 1 压力点**并移动到目标的近战范围内，造成 3d4 点物理伤害并将目标击退至近距离范围。

雇佣剑客 SELLSWORD

位阶1 杂兵

全副武装的佣兵正在赌上自己的运气。

动机与战术：冲锋、砍伤、制服、获利

难度：10	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+3
长剑：近战	3物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （4） 被动： 当雇佣剑客受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对雇佣剑客造成 4 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有雇佣剑客。将这些雇佣剑客移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个雇佣剑客造成 3 点伤害。将这些伤害合并计算。

骷髅弓手 SKELETON ARCHER

位阶1 远程

一个脆弱的骷髅，带着一把短弓和箭。

动机与战术：射穿分心的目标、装死、偷窃皮肤

难度：9	阈值：4/7	生命点：3	压力点：2	攻击：+2
短弓：远距离	1D8+1物理	经历：无		

特性

机会主义者 Opportunist 被动： 当两个或更多敌人位于一个生物的邻近范围内时，骷髅弓手对该生物造成的所有伤害翻倍。

致命射击 Deadly Shot 动作： 对远距离范围内一个处于 *脆弱* 状态的目标进行一次攻击。成功时，**标记 1 压力点**，造成 3d4+8 点物理伤害。

破土骷髅 SKELETON DREDGE

位阶1 杂兵

一堆喀啦作响的骨头。

动机与战术：散架、压制、装死、偷窃皮肤

难度：8	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-1
骨爪：近战	1物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （4） 被动： 当破土骷髅受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对破土骷髅造成 4 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有破土骷髅。将这些破土骷髅移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个破土骷髅造成 1 点伤害。将这些伤害合并计算。

骷髅骑士 SKELETON KNIGHT

位阶1 斗士

一个身披重甲、手持巨刃的大型骷髅。

动机与战术：斩杀生者、偷窃皮肤、大肆破坏

难度：13	阈值：7/13	生命点：5	压力点：2	攻击：+2
生锈巨剑：近战	1D10+2物理	经历：无		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当骷髅骑士成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

斩骨 Cut to the Bone 动作： **标记 1 压力点**，对邻近范围内的所有目标进行一次攻击。骷髅骑士成功攻击的目标受到 1d8+2 点物理伤害，并且必须**标记 1 压力点**。

掘双墓 Dig Two Graves 反应： 当骷髅骑士被击败时，它对邻近范围内的一个目标（优先选择击败它的生物）进行一次攻击。成功时，目标受到 1d4+8 点物理伤害并失去 1d4 希望点。

骷髅战士 SKELETON WARRIOR

位阶1 标准

一个浑身沾土、手持生锈刀刃的骷髅。

动机与战术：装死、围攻、偷窃皮肤

难度：10	阈值：4/8	生命点：3	压力点：2	攻击：+0
剑：近战	1D6+2物理	经历：无		

特性

仅剩枯骨 Only Bones 被动： 骷髅战士对物理伤害具有抗性。

不会死透 Won't Stay Dead 反应： 当骷髅战士被击败时，你可以聚焦它并投掷一个 d6。结果为 6 时，如果战场上还有其他敌人，骷髅战士将重组并移除所有已标记的生命点。

咒剑士 SPELLBLADE

位阶1 头目

一个将剑术与魔法结合、造成致命效果的雇佣兵。

动机与战术：冲击、指挥、忍耐

难度：14	阈值：8/14	生命点：6	压力点：3	攻击：+3
强化长剑：近战	1D8+4物理魔法	经历：魔法知识+2		

特性

奥术钢铁 Arcane Steel 被动： 咒剑士普通攻击造成的伤害同时视为物理和魔法伤害。

压制冲击 Suppressing Blast 动作： **标记 1 压力点**并选择远距离范围内的一组目标。所有目标必须在敏捷反应掷骰中成功，否则受到 1d8+2 点魔法伤害。每有一个目标因此次攻击标记生命点，你**获得 1 恐惧点**。

协同行动 Move as a Unit 动作： **花费 2 恐惧点**聚焦远距离范围内至多 5 个盟友。

乘胜追击 Momentum 反应： 当咒剑士成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

鼠群 SWARM OF RATS

位阶1 集群 （10/生命点）

一群普通的啮齿动物如同贪婪的浪潮般协同移动，形成令人毛骨悚然的群体。

动机与战术：吞噬、遮蔽、集群

难度：10	阈值：6/10	生命点：6	压力点：2	攻击：-3
爪击：近战	1D8+2 物理	经历：无		

特性

集群 Horde （1d4+1） 被动：当鼠群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 1d4+1 点物理伤害。

扑面而来 In Your Face 被动：近战范围内的所有目标在攻击鼠群以外的目标时处于劣势。

木族战士 SYLVAN SOLDIER

位阶1 标准

一名仙灵战士，身披树叶和树皮制成的盔甲。

动机与战术：伏击、隐藏、支付、保护、尾随

难度：11	阈值：6/11	生命点：4	压力点：2	攻击：+0
镰刀：近战	1D8+1 物理	经历：追踪者+2		

特性

群体战术 Pack Tactics 被动：如果木族战士进行一次成功的普通攻击，且另一个木族战士在目标的近战范围内，则造成 1d8+5 点物理伤害，而非其普通伤害，并且你**获得 1 恐惧点**。

森林掌控 Forest Control 动作： **花费 1 恐惧点**来拉倒近距离范围内的一棵树。被树击中的生物必须在敏捷反应掷骰（15）中成功，否则受到 1d10 点物理伤害。

融入环境 Blend In 反应：当木族战士成功攻击时，你可以**标记 1 压力点**使其处于 *隐藏* 状态，直到其下一次攻击，或一名玩家角色在本能掷骰（14）中成功找到他为止。

荆蔓纠结群 TANGLE BRAMBLE SWARM

位阶1 集群 （3/生命点）

一团活化的、吸血的风滚草，每株都有一个大葫芦那么大。

动机与战术：消化、擒缚、固定

难度：12	阈值：6/11	生命点：6	压力点：3	攻击：+0
荆棘：近战	1D6+3 物理	经历：伪装+2		

特性

集群 Horde （1d4+2） 被动：当荆蔓纠结群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 1d4+2 点物理伤害。

压碎 Crush 动作： **标记 1 压力点**对拥有 3 个或更多荆棘指示物的一个目标造成 2d6+8 点直接物理伤害。

束缚 Encumber 反应：当集群攻击成功时，给予目标一个荆棘指示物。如果一个目标拥有任何荆棘指示物，则其处于 *束缚* 状态。如果一个目标拥有 3 个或更多荆棘标记，则其也处于 *脆弱* 状态。所有荆棘标记可以通过在灵巧掷骰（12 + 荆棘标记数量）中成功，或对集群造成重度或更高伤害来移除。如果使用灵巧掷骰从一个目标身上移除荆棘标记，则在其近战范围内生成等同于移除标记数量的荆蔓纠结体。

荆蔓纠结体 TANGLE BRAMBLE

位阶1 杂兵

一株活化的吸血风滚草。

动机与战术：合并、吸取、擒缚

难度：11	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-1
荆棘：近战	2 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （4） 被动：当荆蔓纠结体受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对荆蔓纠结体造成 4 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有荆蔓纠结体。将这些荆蔓纠结体移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个荆蔓纠结体造成 2 点物理伤害。将这些伤害合并计算。

吸血增殖 Drain and Multiply 反应：当荆蔓纠结体的攻击导致一个目标标记生命点，且近距离范围内有三个或更多荆蔓纠结体时，你可以将这些杂兵合并成一个荆蔓纠结群。集群的生命点等于合并的杂兵数量。

武器大师 WEAPONMASTER

位阶1 斗士

一位挥舞着比自身大两倍的剑的武器大师。

动机与战术：先发制人，瞄准最弱者，威吓

难度：14	阈值：8/15	生命点：6	压力点：3	攻击：+2
双手大剑：邻近	1D12+2 物理	经历：无		

特性

嘲讽打击 Goading Strike 动作：对一个目标进行普通攻击。成功时，**标记 1 压力点**使目标直到下次成功攻击前处于 *嘲讽* 状态。处于 *嘲讽* 状态的目标攻击除武器大师以外的目标具有劣势。

肾上腺素爆发 Adrenaline Burst 动作：每场景一次，**花费 1 恐惧点**以**恢复 2 生命点**和**清除 2 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应：当武器大师成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

幼年树精 YOUNG DRYAD

位阶1 头目

一位傲慢的树人，领导着森林的防御。

动机与战术：指挥、培育、修剪不受欢迎者

难度：11	阈值：6/11	生命点：6	压力点：2	攻击：+0
镰刀：近战	1D8+5 物理	经历：领导力+3		

特性

森林之声 Voice of the Forest 动作： **标记 1 压力点**聚焦1d4个盟友，在不移动的情况下攻击同一个目标。成功时，它们的攻击造成一半伤害。

荆棘牢笼 Thorny Cage 动作： **花费 1 恐惧点**在邻近范围内的一个目标周围形成一个牢笼，并使其处于 *束缚* 状态，直到其通过成功的力量掷骰获得自由。当一个生物对牢笼进行动作掷骰时，其必须**标记 1 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应：当幼年树精成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

蛮力丧尸 BRAWNY ZOMBIE

位阶1 斗士

一具庞大的尸体，腐烂肿胀，充满怒意。

动机与战术：碾碎、摧毁、抛洒碎石、猛撞

难度：10	阈值：8/15	生命点：7	压力点：4	攻击：+2
猛撞：邻近	1D12+3 物理	经历：附带伤害+2，投掷+4		

特性

迟缓 Slow 被动： 当你聚焦蛮力丧尸，且其数据块上没有指示物时，它无法立即行动。在它的数据块上放置一个标记，并描述它正在准备做什么。当你聚焦蛮力丧尸，且其数据块上有指示物时，移除指示物，它才可以行动。

撕裂 Rend Asunder 动作： 对蛮力丧尸已处于 *束缚* 状态的一个目标进行一次具有优势的普通攻击。成功时，攻击造成直接伤害。

撕扯 Rip and Tear 反应： 当蛮力丧尸进行一次成功的普通攻击时，你可以**标记 1 压力点**，暂时使目标处于 *束缚* 状态并迫使其**标记 2 压力点**。

拼接尸魔 PATCHWORK ZOMBIE HULK

位阶1 独狼

由无数尸体拼接而成的巨大集合体，如同一个整体般行动，四肢如躯干般粗大，拳头有成年半身人般大小。

动机与战术：吸收尸体、乱舞、饥饿、恐吓

难度：13	阈值：8/15	生命点：10	压力点：3	攻击：+4
多条手臂：邻近	1D20 物理	经历：威吓+2，撕碎物体+2		

特性

易毁 Destructible 被动： 当拼接尸魔受到重度或更严重的伤害时，其额外**标记 1 生命点**。

肢体乱舞 Flailing Limbs 被动： 当拼接尸魔进行普通攻击时，其可以攻击邻近范围内的所有目标。

再添一员 Another for the Pile 动作： 当拼接尸魔在尸体的邻近范围内时，其可以将尸体融入自身，**恢复 1 生命点**和 **清除 1 压力点**。

哀嚎尖啸 Tormented Screams 动作： **标记 1 压力点**，使远距离范围内的所有玩家角色进行一次风度反应掷骰（13）。失败的目标失去 1 希望点，且每有一个失败的目标使你**获得 1 恐惧点**。成功的目标必须**标记 1 压力点**。

腐烂丧尸 ROTTED ZOMBIE

位阶1 杂兵

一具腐烂的尸体，蹒跚着逼近猎物。

动机与战术：啃食血肉、饥饿、撕咬、包围

难度：8	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-3
啃咬：近战	2 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （3） 被动： 当腐烂丧尸受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对腐烂丧尸造成 3 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有腐烂丧尸。将这些腐烂丧尸移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个腐烂丧尸造成 2 点伤害。将这些伤害合并计算。

蹒跚丧尸 SHAMBLING ZOMBIE

位阶1 标准

一具摇摇晃晃、只受饥饿驱使的活尸。

动机与战术：吞食、饥渴、围攻敌人、撕碎血肉

难度：10	阈值：4/6	生命点：4	压力点：1	攻击：+0
啃咬：近战	1D6+1 物理	经历：无		

特性

难以招架 Too Many to Handle 被动： 当蹒跚丧尸在某个生物的近战范围内，且至少有一只其他丧尸在该生物的近距离范围内时，所有以该生物为目标的攻击具有优势。

骇人 Horrifying 被动： 目标因蹒跚丧尸的攻击而标记生命点时，也必须**标记 1 压力点**。

丧尸群 ZOMBIE PACK

位阶1 集群 （2/生命点）

一群蹒跚的尸体，本能地聚集在一起移动。

动机与战术：吞噬血肉，饥饿，撕咬

难度：8	阈值：6/12	生命点：6	压力点：3	攻击：-1
啃咬：近战	1D10+2 物理	经历：无		

特性

集群 Horde （1d4+2） 被动： 当丧尸群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 1d4+2 物理伤害。

挟制 Overwhelm 反应： 当丧尸群因近战范围内的攻击而标记生命点时，你可以**标记 1 压力点**对攻击者进行一次普通攻击。

位阶2 敌人（等级2-4）

弓箭手小队 ARCHER SQUADRON

位阶2 集群 （2/生命点）

一群训练有素、手持巨弓的弓箭手。

动机与战术：紧密配合、生存、齐射

难度：13	阈值：8/16	生命点：4	压力点：3	攻击：+0
长弓：远距离	2D6+3 物理	经历：无		

特性

集群 Horde （1d6+3） 被动： 当弓箭手小队已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成1d6+3 物理伤害。

集火齐射 Focused Volley 动作： **花费 1 恐惧点**指定远距离范围内的一个点。对该点近距离范围内的所有目标进行一次具有优势的攻击。弓箭手小队成功命中的目标受到 1d10+4 物理伤害。

压制火力 Suppressing Fire 动作： **标记 1 压力点**指定远距离范围内的一个点。直到下一次恐惧结果的掷骰出现时，在该点近距离范围内移动的生物必须进行一次敏捷反应掷骰。失败时，其受到 2d6+3 物理伤害。成功时，其受到一半伤害。

刺客学徒 APPRENTICE ASSASSIN

位阶2 杂兵

渴望证明自己的年轻学徒。

动机与战术：鲁莽行事、杀戮、证明价值、炫耀

难度：13	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：-1
飞刀：邻近	4 物理	经历：入侵+2		

特性

杂兵 Minion （6） 被动： 当刺客学徒受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对刺客学徒造成 6 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有刺客学徒。将这些刺客学徒移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个刺客学徒造成 4 点伤害。将这些伤害合并计算。

刺客毒师 ASSASSIN POISONER

位阶2 潜伏

一个狡猾的恶棍，精通毒药和伏击。

动机与战术：预判、收取报酬、杀戮、污染食物和水源

难度：14	阈值：8/16	生命点：4	压力点：4	攻击：+3
淬毒飞刀：近距离	2D8+1 物理	经历：侵入+2		

特性

碎牙毒素 Grindletooth Venom 被动： 被刺客毒师攻击而标记生命点的目标，直到清除生命点前会持续处于 *脆弱* 状态。

出其不意 Out of Nowhere 被动： 如果刺客毒师处于 *隐藏* 状态，其攻击具有优势。

烟雾弥散 Fumigation 动作： 投掷一枚烟雾弹，使近距离范围内充满烟雾，该区域内所有目标处于 *目眩* 状态。处于 *目眩* 状态的目标在下一次动作掷骰时具有劣势，然后清除该状态。

刺客大师 MASTER ASSASSIN

位阶2 头目

一名久经沙场的杀手，嗓音阴沉，刀刃致命。

动机与战术：伏击、生还、杀戮、为所有情况做准备

难度：15	阈值：12/25	生命点：7	压力点：5	攻击：+5
锯齿匕首：近距离	2D10+2 物理	经历：指挥+3，入侵+3		

特性

出其不意 Won't See It Coming 被动： 如果刺客大师处于 *隐藏* 状态，攻击造成直接伤害。

协同打击 Strike as One 动作： **标记 1 压力点**以聚焦数量等同于刺客大师未标记压力点的其他刺客。

隐秘之刃 The Subtle Blade 反应： 当刺客大师成功对一个处于 *脆弱* 状态的目标进行普通攻击时，你可以**花费 1 恐惧点**来造成严重伤害，而不是其普通伤害。

乘胜追击 Momentum 反应： 当刺客大师成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

战斗匣 BATTLE BOX

位阶2 独狼

一个立方体构造体，六个面上各有一个不同的符文。

动机与战术：改变战术、践踏敌人、伪装潜伏

难度：15	阈值：10/20	生命点：8	压力点：6	攻击：+2
猛击：近战	2D6+3 物理	经历：伪装+2		

特性

无情 Relentless （2） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

随机战术 Randomized Tactics 动作： **标记 1 压力点**并掷一个 d6。

战斗匣使用对应的行动：

1. 魔力光束 Mana Beam 战斗匣射出一道灼热的光束。对远距离范围内的一个目标进行攻击。成功时，造成 2d10+2 魔法伤害。
2. 火焰喷射 Fire Jets 战斗匣飞向空中，旋转并释放火焰喷射流。对近距离范围内的所有目标进行攻击。战斗匣成功命中的目标受到 2d8 物理伤害。
3. 冲撞碾压 Trample。战斗匣在场地中不规则地高速穿梭。对近距离范围内的所有玩家角色进行攻击。战斗匣成功命中目标受到 1d6+5 物理伤害，并在其下一次掷出希望结果前处于 *脆弱* 状态。
4. 电击气体 Shocking Gas 战斗匣释放出一股带有闪电的银色气体。近距离范围内的所有目标必须进行一次成功的灵巧反应掷骰，否则**标记 3 压力点**。
5. 震荡拍击 Stunning Clap 战斗匣跃起，两侧猛烈碰撞，发出微型音爆。邻近范围内的所有目标必须进行一次成功的力量反应掷骰，否则在战斗匣被击败之前处于 *脆弱* 状态。
6. 灵能尖啸 Psionic Whine 战斗匣释放出一群机械蜂，其嗡鸣能够扰乱凡人的心智。近距离范围内的所有目标必须进行一次成功的风度反应掷骰，否则受到 2d4+9 直接魔法伤害。

过载 Overcharge 反应： 在为战斗匣的攻击掷伤害骰之前，你可以**标记 1 压力点**以在伤害掷骰中添加一个 d6。此外，你**获得 1 恐惧点**。

死亡爆裂 Death Quake 反应： 当战斗匣标记其最后一个生命点时，驱动它的魔法会因力量爆发而破裂。近距离范围内的所有目标必须进行一次成功的本能反应掷骰，否则受到 2d8+1 魔法伤害。

混沌颅骨 CHAOS SKULL

位阶2 远程

一一颗漂浮的类人生物头骨，由闪烁的魔力驱动着行动。

动机与战术：怪笑、吞噬魔法、为创造者服务

难度：15	阈值：8/16	生命点：5	压力点：4	攻击：+2
能量冲击：近距离	2D8+3 魔法	经历：无		

特性

悬浮 Levitation 被动： 混沌颅骨悬浮在地面数尺之上，无法处于 *束缚* 状态。

防护结界 Wards 被动： 混沌颅骨对魔法伤害具有抗性。

魔法爆发 Magic Burst 动作： **标记 1 压力点**，对近距离范围内的所有目标进行攻击。混沌颅骨成功攻击的目标受到 2d6+4 点魔法伤害。

虹吸魔法 Siphon Magic 动作： **花费 1 恐惧点**，对一名邻近范围内具有施法属性的玩家角色进行攻击。成功时，目标**标记 1d4 压力点**，混沌颅骨清除同等数量的压力点。此外，成功时，混沌颅骨可以立即再次获得聚焦。

应征兵 CONSCRIPT

位阶2 杂兵

一名训练不足、被强征入伍的平民。

动机与战术：服从命令，围攻，生存

难度：12	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+0
长矛：邻近	6 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （6） 被动： 当应征兵受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对应征兵造成 6 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有应征兵。将这些应征兵移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个应征兵造成 4 点伤害。将这些伤害合并计算。

交际花 COURTESAN

位阶2 社交

一位技艺娴熟的操纵者和社交艺术大师。

动机与战术：诱惑，周旋，拉拢赞助人

难度：13	阈值：7/13	生命点：3	压力点：4	攻击：-3
匕首：近战	1D4+3 物理	经历：操纵+3，社交名流+3		

特性

灼热凝视 Searing Glance 反应： 当一个近距离范围内的玩家角色进行风度掷骰时，你可以**标记 1 压力点**投去一瞥以审视其结果。如果目标失败，其必须**标记 2 压力点**并处于 *脆弱* 状态，直到场景结束或其在对抗交际花的社交动作中成功。如果目标成功，其必须**标记 1 压力点**。

邪教门徒 CULT ADEPT

位阶2 辅助

一位操纵暗影与恐惧的老练法师。

动机与战术：祈求恩宠、阻碍敌人、揭示知识

难度：14	阈值：9/18	生命点：4	压力点：6	攻击：+2
印符法杖：远距离	2D4+3 魔法	经历:堕落学识+2，仪式法术+2		

特性

虚弱冲击 Enervating Blast 动作： **花费 1 恐惧点**对范围内的一个目标进行普通攻击。成功时，目标必须**标记 1 压力点**。

堕影护幕 Shroud of the Fallen 动作： **标记 1 压力点**将近距离范围内的一名盟友包裹在护幕之中，使其处于 *保护* 状态，直到邪教信徒标记最后一个生命点。处于 *保护* 状态时，目标对所有伤害具有抗性。

暗影镣铐 Shadow Shackles 动作： **花费 1 恐惧点**并选择远距离范围内的一个点。该点近距离范围内的所有目标都被烟雾状的链条 *束缚*，直到通过一次成功的力量或本能掷骰来挣脱。因此特性处于 *束缚* 状态的目标必须**花费 1 希望点**才能进行动作掷骰。

以惧为薪 Fear Is Fuel 反应： 每场景两次，当玩家角色骰出恐惧失败时，**清除 1 压力点**。

邪教学徒 CULT INITIATE

位阶2 杂兵

身着简朴长袍的低阶邪教徒，渴望获得力量。

动机与战术：服从命令，获取力量，追求禁忌知识

难度：13	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+0
仪式匕首：近战	5 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （6） 被动： 当邪教学徒受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对邪教学徒造成 6 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有邪教学徒。将这些邪教学徒移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个邪教学徒造成 5 点伤害。将这些伤害合并计算。

邪教爪牙 CULT FANG

位阶2 潜伏

一名转变为邪教徒的职业杀手。

动机与战术：俘获祭品，孤立猎物，向上爬升

难度：15	阈值：9/17	生命点：4	压力点：4	攻击：+2
长刀：近战	2D8+4 物理	经历：无		

特性

暗影之拥 Shadow's Embrace 被动： 邪教爪牙可以在垂直表面攀爬和行走。**标记 1 压力点**以从远距离范围内的一处阴影移动到另一处阴影。

孤立无援 Pick Off the Straggler 动作： **标记 1 压力点**令近战范围内的一个目标进行一次本能反应掷骰。失败时，目标必须**标记 2 压力点**，并与邪教爪牙一起传送到远距离范围内的一处阴影中，使其暂时处于 *脆弱* 状态。成功时，目标必须**标记 1 压力点**。

恶魔猎犬群 DEMONIC HOUND PACK

位阶2 集群（1/生命点）

体内燃着地狱之火的怪异猎犬。

动机与战术：制造恐惧，吞噬血肉，取悦主人

难度：15	阈值：11/23	生命点：6	压力点：3	攻击：+0
爪牙：近战	2D8+2 物理	经历：气味追踪+3		

特性

集群 Horde （2d4+1） 被动： 当恶魔猎犬群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 2d4+1 点物理伤害。

恐惧嚎叫 Dreadhowl 动作： **标记 1 压力点**，使邻近范围内的所有目标失去 1 希望点。如果目标无法失去希望点，则改为**标记 2 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应： ：当恶魔猎犬群成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

精锐士兵 ELITE SOLDIER

位阶2 标准

一位身披护甲的侍从或有战斗经验的平民，渴望晋升地。

动机与战术：赢得荣耀，维持秩序，结交盟友

难度：15	阈值：9/18	生命点：4	压力点：3	攻击：+1
长矛：邻近	2D8+4 物理	经历：无		

特性

增援 Reinforce 动作： **标记 1 压力点**，移动至一名盟友的近战范围内，并对一个邻近范围内的目标进行一次普通攻击。若成功，造成 2d10+2 点物理伤害，且该盟友可以**清除 1 压力点**。

附庸忠诚 Vassal's Loyalty 反应： 当精锐士兵处于一名将要受到伤害的骑士或其他贵族的邻近范围内，你可以**标记 1 压力点**，移动其至目标近战范围内，并代替承受伤害。

失败实验体 FAILED EXPERIMENT

位阶2 标准

一次失败的死灵魔法实验，造就了这具扭曲怪异的畸形体。

动机与战术：吞食，狩猎，追踪

难度：13	阈值：12/23	生命点：3	压力点：3	攻击：+1
撕咬和爪击：近战	2D6+5 物理	经历：模仿者+3		

特性

扭曲韧性 Warped Fortitude 被动： 失败实验体对物理伤害具有抗性。

镇压 Overwhelm 被动： 当失败实验体攻击的目标的邻近范围内有其他敌对生物时，失败实验体造成双倍伤害。

踉跄突进 Lurching Lunge 动作： **标记 1 压力点**以聚焦失败实验体作为额外游戏主持人行动，而非花费恐惧点。

巨人驯兽师 GIANT BEASTMASTER

位阶2 头目

身披皮革，手持长鞭和巨弓的战士。

动机与战术：指挥，谋生，机动，压制目标，保护同伴动物

难度：16	阈值：12/24	生命点：6	压力点：5	攻击：+2
长弓：远距离	2D8+4 物理	经历：驯兽+3		

特性

一心同体 Two as One 被动： 当巨人驯兽师被聚焦时，你可以同时聚焦一个目前在其控制下的位阶1动物敌人。

定身打击 Pinning Strike 动作： 对一个目标进行一次普通攻击。成功时，你可以**标记 1 压力点**将其压制在附近的平面上。被压制的目标处于 *束缚* 状态，直到其成功通过一次灵巧或力量掷骰以挣脱。

致命同伴 Deadly Companion 动作： 每场景两次，召唤一只熊、恐狼或类似的位阶1动物敌人，处于驯兽师的控制下。该敌人出现在其近距离范围，并立即进行聚焦。

巨人斗士 GIANT BRAWLER

位阶2 斗士

一名异常强壮的巨人，挥舞着比人类还大的战锤。

动机与战术：谋生，制服，猛撞，击倒

难度：15	阈值：14/28	生命点：7	压力点：4	攻击：+2
战锤：邻近	2D12+3 物理	经历：侵入+2		

特性

破阵冲撞 Battering Ram 动作： **标记 1 压力点**，使巨人斗士冲向邻近范围内某个可以合理摧毁的无生命物体（如墙壁、推车或市场摊位），并摧毁它。该物体邻近范围内的所有目标必须成功通过一次敏捷反应掷骰，否则会受到来自物体的残骸碎片造成的2d4+3点物理伤害。

血腥报复 Bloody Reprisal 反应： 当巨人斗士被邻近范围内的一次攻击中标记 2 或更多的生命点时，你可以对攻击者进行一次普通攻击。成功时，巨人斗士造成的物理伤害为2d6+15，而不是其普通伤害。

乘胜追击 Momentum 反应： 当巨人斗士成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

巨人新兵 GIANT RECRUIT

位阶2 杂兵

一个穿着借来的盔甲的巨人战士。

动机与战术：殴打，谋生，制服，恐吓

难度：13	阈值：无/无	生命点：1	压力点：2	攻击：+1
战锤：邻近	5 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （7） 被动： 当巨人新兵受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对巨人新兵造成 7 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有巨人新兵。将这些小巨人新兵移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个巨人新兵造成 5 点伤害。将这些伤害合并计算。

巨鹰 GIANT EAGLE

位阶2 潜伏

一只利爪染血的巨型猛禽。

动机与战术：捕食猎物，保持机动，果断出击

难度：14	阈值：8/19	生命点：4	压力点：4	攻击：+1
爪与喙：邻近	2D6+3 物理	经历：无		

特性

飞行 Flight 被动： 飞行时，巨鹰的难度提高+3。

致命俯冲 Deadly Dive 动作： **标记 1 压力点**，攻击一个远距离范围内的目标。成功时，造成 2d10+2 物理伤害，并将目标击倒，使其在下次行动之前处于 *脆弱* 状态。

起飞 Take Off 动作： 对一个邻近范围内的目标进行一次攻击。成功时，造成 2d4+3 物理伤害，目标必须进行一次成功的敏捷反应掷骰，否则暂时被巨鹰巨大的爪子抓住处于 *束缚* 状态。如果目标处于 *束缚* 状态，巨鹰会立即带着目标升空，到达战场上方的极远范围。

致命投掷 Deadly Drop 动作： 飞行时，巨鹰可以投下被其抓住的处于 *束缚* 状态的目标。被投下时，目标不再处于 *束缚* 状态，但开始下落。如果在玩家角色的下一次行动中未能阻止其下落，目标落地时受到 2d20 物理伤害。

电鳗群 ELECTRIC EELS

位阶2 集群（2/生命点）

一群围攻目标并释放电击的鳗鱼。

动机与战术：躲避大型掠食者、电击猎物、撕裂

难度：14	阈值：10/20	生命点：5	压力点：3	攻击：+0
电击撕咬：近战	2D6+4 物理	经历：无		

特性

集群 Horde （2d4+1） 被动： 当电鳗群已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成 2d4+1 点物理伤害。

麻痹电击 Paralyzing Shock 动作： **标记 1 压力点**，对邻近范围内的所有目标进行一次普通攻击。每有一个标记生命点的目标，你**获得 1 恐惧点**。

戈尔贡 GORGON

位阶2 独狼

一名蛇首鳞身的类人生物，手持镀金长弓，对其安宁被打扰而愤怒不已。

动机与战术：逼入死角，游击，石化，追求复仇

难度：15	阈值：13/25	生命点：9	压力点：3	攻击：+4
烈日短弓：远距离	2D20+3 魔法	经历：隐匿+3		

特性

无情 Relentless （2） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

烈日箭 Sunsear Arrows 被动： 当戈耳贡进行一次成功的普通攻击时，目标处于 *发光* 状态直到场景结束，且无法处于 *隐藏* 状态。对处于 * 发光* 状态的目标进行攻击掷骰具有优势。

蛇之王冠 Crown of Serpents 动作： 使用戈耳贡的护体毒蛇对一个近战范围内的目标进行一次攻击掷骰。成功时，**标记 1 压力点**，造成 2d10+4 物理伤害，并且目标必须**标记 1 压力点**。

石化凝视 Petrifying Gaze 反应： 当戈耳贡因近距离范围内的攻击而受到伤害时，你可以**花费 1 恐惧点**，迫使攻击者进行一次本能反应掷骰。失败时，其开始石化，**标记 1 生命点**并开始一个石化倒计时 （4）。这个倒计时在戈耳贡受到攻击时推进。当倒计时触发时，目标必须进行一次死亡行动。如果戈耳贡被击败，所有石化倒计时中止。

乘胜追击 Momentum 反应： 当戈尔贡成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

幼年闪光蜓 JUVENILE FLICKERFLY

位阶2 独狼

一只大小跟马匹相近、拥有彩虹鳞片和晶莹翅膀、飞行速度快到肉眼难以捕捉的昆虫。

动机与战术：收集闪亮物品、狩猎、俯冲袭击

难度：14	阈值：13/26	生命点：10	压力点：5	攻击：+3
翅膀斩击：邻近	2D10+4 物理	经历：无		

特性

无情 Relentless （3） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

非凡精准 Peerless Accuracy 被动： 在幼年闪光蜓攻击之前，掷一个 d6。结果为4或更高时，目标在对抗此次攻击时闪避值减半。

心灵舞动 Mind Dance 动作： **标记 1 压力点**以创造一个魔法炫目效果，影响附近敌人的心智。近距离范围内的所有目标必须进行一次本能反应掷骰。对于每个失败的目标而言，你**获得 1 恐惧点**，且幼年闪光蜓得知一项目标所惧怕的事物。

幻觉吐息 Hallucinatory Breath 反应： 倒计时 （循环 1d6）。 当幼年闪光蜓第一次受到伤害时，启动倒计时。当倒计时触发时，幼年闪光蜓向其正前方远距范围内所有目标吐出幻觉气体。目标必须成功进行一次本能反应掷骰，否则被恐怖的幻觉折磨。若幼年闪光蜓已知目标所惧怕的事物，则该目标掷骰时处于劣势。失败的目标须**标记 1 压力点**并**失去 1 希望点**。

王国骑士 KNIGHT OF THE REALM

位阶2 头目

一位身披重甲、骑乘强大战马的功勋卓著的士兵。

动机与战术：冲锋践踏、追求荣耀、展现威严

难度：15	阈值：13/26	生命点：6	压力点：4	攻击：+4
长剑：近战	2D10+4 物理			
经历：古代知识+3，上流社会+2，战术+2				

特性

骑士之姿 Chevalier 被动： 当王国骑士骑乘坐骑时，其难度获得 +2 加值。当其受到严重伤害时，会从坐骑上摔落，并失去此加值，直至下次被聚焦。

重甲护身 Heavily Armored 被动： 当王国骑士受到物理伤害时，减少 3 点伤害。

骑兵冲锋 Cavalry Charge 动作： 若王国骑士正在骑乘坐骑，你可以移动至远距离范围，并对一个目标进行一次普通攻击。成功时，造成 2d8+4 物理伤害，且目标必须**标记 1 压力点**。

为了王国！ For the Realm！ 动作： **标记 1 压力点**，聚焦 1d4+1 个盟友。其在以这种方式被聚焦时进行的攻击造成一半伤害。

蒙面盗贼 MASKED THIEF

位阶2 潜伏

一个狡猾的盗贼，身手敏捷，擅长戏剧性的表演。

动机与战术：躲避、隐藏、窃取、获利

难度：14	阈值：8/17	生命点：4	压力点：5	攻击：+3
单刃剑：近战	2D8+3 物理	经历：特技+3		

特性

快手 Quick Hands 动作： 对一个近战范围内的目标进行一次攻击。成功时，造成 1d8+2 物理伤害，且蒙面盗贼从目标的物品栏中偷取一件物品或消耗品。

逃脱计划 Escape Plan 动作： **标记 1 压力点**，揭示蒙面盗贼在战场任意位置设置的一个陷阱。陷阱邻近范围内的所有目标必须进行一次成功的敏捷反应掷骰（13），否则会被拽离地面并倒挂起来。目标会处于 *束缚* 和 *脆弱* 状态，直到其进行一次成功的灵巧或力量掷骰（13）以挣脱，结束两种状态。

商业大亨 MERCHANT BARON

位阶2 社交

一位成功的商人，麾下拥有庞大的产业。

动机与战术：滥用权力、收集资源、调动杂兵

难度：15	阈值：9/19	生命点：5	压力点：3	攻击：-2
刺剑：近战	1D6+2 物理	经历：贵族+2，贸易+2		

特性

人皆有价 Everyone Has a Price 动作： **花费 1 恐惧点**，向一个目标提出一个伴随风险的交易，承诺给予其渴望或所需之物。如果对玩家角色使用，其必须进行一次风度反应掷骰（17）。失败时，其必须**标记 2 压力点**或接受交易。

雇佣最好的打手 The Best Muscle Money Can Buy 动作： 每场景一次，**标记 1 压力点**，召唤 1d4+1 个位阶1 敌人出现在远距离范围内，以执行男爵的意志。

牛头人破坏者 MINOTAUR WRECKER

位阶2 斗士

一个脾气暴躁的巨大牛头费尔博格。

动机与战术：吞噬，角撞，导航，压制，追击

难度：16	阈值：14/27	生命点：7	压力点：5	攻击：+2
战斧：邻近	2D8+5 物理	经历：导航+2		

特性

蓄力 Ramp Up 被动： 你必须**花费 1 恐惧点**来聚焦牛头人破坏者。当被聚焦时，其可以对范围内所有目标进行普通攻击。

蛮牛冲撞 Charging Bull 动作： **标记 1 压力点**以冲撞通过近距离范围内的一个群体，并对牛头人破坏者路径上的所有目标进行攻击。牛头人破坏者成功攻击的目标受到 2d6+8 点物理伤害，并被击退至极远范围。如果目标因被击退而撞到固体物体或另一个生物，他们会额外受到 1d6 点伤害（合并伤害）。

角撞 Gore 动作： 对一个邻近范围内的目标进行攻击，将牛头人破坏者移动到目标的近战范围。成功时，造成 2d8 点直接物理伤害。

命定猎手 MORTAL HUNTER

位阶2 头目

一个身穿厚重皮衣的亡灵，眼神锐利，举止随意而残忍。

动机与战术：吞食、狩猎、追踪

难度：16	阈值：15/27	生命点：6	压力点：4	攻击：+5
撕裂血肉：邻近	2D12+1 物理	经历：寻血+3		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当命定猎手成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

死亡锁定 Deathlock 动作： **花费 1 恐惧点**诅咒一个邻近范围内的目标，使其处于 *死亡锁定* 状态，直到场景结束。命定猎手对处于死亡锁定状态的目标进行的攻击将造成直接伤害。命定猎手一次只能维持一个 *死亡锁定*。

命定之死 Inevitable Death 动作： **标记 1 压力点**以聚焦1d4个盟友。其在以这种方式被聚焦时进行的攻击造成一半伤害。

践踏 Rampage 反应： 倒计时 （循环 1d6）。当猎手第一次被聚焦时，激活倒计时。当倒计时触发时，将命定猎手沿直线移动到极远范围内的某个点，并对路径上的所有目标进行攻击。猎手成功命中的目标受到2d8+2点物理伤害。

皇家顾问 ROYAL ADVISOR

位阶2 社交

一位能接触到当地贵族的高阶朝臣。

动机与战术：祈求恩宠，伪造证据，筹谋

难度：14	阈值：8/15	生命点：3	压力点：3	攻击：-3
魔杖：极远	1D4+3 物理	经历：行政+3	朝臣+3	

特性

毁灭性反驳 Devastating Retort 被动： 对皇家顾问进行动作掷骰时，掷骰结果小于17的玩家角色必须**标记 1 压力点**。

倾耳密语 Bend Ears 动作： **标记 1 压力点**，用低语影响近战范围内的一名非玩家角色。该目标在某件事上的看法会倾向于皇家顾问的偏好，除非这与目标的动机直接冲突。

替罪羊 Scapegoat 动作： **花费 1 恐惧点**对一群人或某个显赫人物进行游说，让其相信某个个人或团体应对目标面临的某个问题负责。目标将对替罪羊抱有敌意，直到进行一次成功的风度掷骰（17）确信其无辜。

守密人 SECRET-KEEPER

位阶2 头目

与堕落之神有直接联系的秘密头目。

动机与战术：积聚强大力量，密谋，发号施令

难度：16	阈值：13/26	生命点：7	压力点：4	攻击：+3
符文法杖：极远	2D12 魔法	经历：胁迫+2	堕落学识+2	

特性

机不可失 Seize Your Moment 动作： **花费 2 恐惧点**，使1d4个盟友获得聚焦。其在以这种方式被聚焦时进行的攻击造成一半伤害。

吾主旨意 Our Master's Will 反应： 当你使一个远距离范围内的盟友获得聚焦时，**标记 1 压力点**以**获得 1 恐惧点**。

召唤仪式 Summoning Ritual 反应： 倒计时 (6)。当首次聚焦守密人时，激活此倒计时。当其标记生命点时，推进倒计时，推进数等同于标记的生命点数量。当倒计时触发时，召唤一个小型恶魔，使其出现在邻近范围内。

堕落猎犬 Fallen Hounds 反应： 每场景一次，当守密人标记 2 或更多的生命点时，你可以**标记 1 压力点**以召唤一个恶魔猎犬群，其出现在邻近范围内并立即获得聚焦。

鲨鱼 SHARK

位阶2 斗士

一种大型水生捕食者，总是在移动。

动机与战术：寻找鲜血，隔离猎物，攻击弱者

难度：14	阈值：14/28	生命点：7	压力点：3	攻击：+2
利齿巨口：邻近	2D12+1 物理	经历：嗅觉+3		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当鲨鱼成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

撕裂之咬 Rending Bite 被动： 当鲨鱼成功攻击时，目标必须**标记 1 护甲槽**，且不获得其效果（其仍然可以使用护甲来减少伤害）。如果其无法标记护甲槽，必须额外**标记 1 生命点**。

嗜血本能 Blood in the Water 反应： 当鲨鱼近距离范围内的一个生物因另一生物的攻击而标记生命点时，你可以**标记 1 压力点**以立即聚焦鲨鱼，将其移动到目标的近战范围并进行一次普通攻击。

幽灵弓箭手 SPECTRAL ARCHER

位阶2 远程

一名手持灵弓的幽灵战士，在其守护之人仍受威胁时无法安息。

动机与战术：穿过实体，远离混战，重演旧日战役

难度：13	阈值：6/14	生命点：3	压力点：3	攻击：+3
长弓：远距离	2D10+2 物理	经历：古代知识+2		

特性

幽灵 Ghost 被动： 幽灵弓箭手对物理伤害具有抗性。**标记 1 压力点**以穿过某个实体移动至近距离范围。

挑选目标 Pick Your Target 动作： **花费 1 恐惧点**对一名远距离范围内的、且位于至少两名其他玩家角色邻近范围内的玩家角色进行攻击。成功时，目标受到 2d8+12 点物理伤害。

幽灵队长 SPECTRAL CAPTAIN

位阶2 头目

一位率领亡灵军队的幽灵指挥官。

动机与战术：穿过实体，集结部队，重温旧日战役

难度：16	阈值：13/26	生命点：6	压力点：4	攻击：+3
长弓：远距离	2D10+3 物理	经历：古代知识+3		

特性

幽灵 Ghost 被动： 幽灵队长对物理伤害具有抗性。**标记 1 压力点**以穿过某个实体移动至近距离范围。

无尽之战 Unending Battle 动作： **花费 1 恐惧点**将至多 1d4+1 个已被击败的幽灵盟友以未标记生命点或压力点的状态返回至其首次出现的战场位置。

坚守阵地 Hold Fast 反应： 当幽灵队长的幽灵盟友被迫进行反应掷骰时，你可以**标记 1 压力点**以给予这些盟友掷骰结果+2的加值。

乘胜追击 Momentum 反应： 当幽灵队长成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

幽灵守护者 SPECTRAL GUARDIAN

位阶2 标准

一位手持长矛和利剑，被职责束缚的幽灵战士。

动机与战术：穿过实体，保护宝藏，重温旧日战役

难度：15	阈值：7/15	生命点：4	压力点：3	攻击：+1
长矛：邻近	2D8+1 物理	经历：古代知识+2		

特性

幽灵 Ghost 被动： 幽灵守护者对物理伤害具有抗性。**标记 1 压力点**以穿过某个实体移动至近距离范围。

墓刃 Grave Blade 动作： **花费 1 恐惧点**对一个邻近范围内的目标进行一次攻击。成功时，造成 2d10+6 点物理伤害，且目标必须**标记 1 压力点**。

间谍 SPY

位阶2 社交

一位擅长间谍活动的能手，总能出现在最适合偷听秘密的地方。

动机与战术：伺机脱身、伪装外貌、窃听情报

难度：15	阈值：8/17	生命点：4	压力点：3	攻击：-2
匕首：近战	2D6+3 物理	经历：间谍活动+3		

特性

收集秘密 Gathering Secrets 动作： **花费 1 恐惧点**来描述间谍如何得知场景中某位玩家角色的一个秘密。

梁上君子 Fly on the Wall 反应： 当某位玩家角色或团队正在讨论敏感话题时，你可以**标记 1 压力点**来揭示间谍出现在场景中，正在观察他们。如果间谍成功逃离场景并向某人报告其发现，你**获得 1d4 恐惧点**。

塞壬海妖 SIREN

位阶2 潜伏

一名半鱼人，拥有闪光的鳞片与难以抗拒的嗓音。

动机与战术：吞噬，引诱猎物，用歌声制服

难度：14	阈值：9/18	生命点：5	压力点：3	攻击：+2
扩张颚咬：近战	2D6+3 物理	经历：歌唱曲目+3		

特性

俘获人心 Captive Audience 被动： 如果塞壬海妖对一个因其歌声而处于 *迷醉* 状态的目标进行普通攻击，攻击造成 2d10+1 点伤害，而不是普通伤害。

魅惑之歌 Enchanting Song 动作： **花费 1 恐惧点**唱出一首影响近距离范围内的所有目标的歌曲。目标必须进行一次成功的本能反应掷骰，否则会处于 *迷醉* 状态，直到其**标记 2 压力点**。目标近距离范围内的任一塞壬海妖可以**标记 1 压力点**，使该反应掷骰的难度增加+1。在目标处于 *迷醉* 状态期间，目标无法行动且处于 *脆弱* 状态。

石影兽 STONEWRAITH

位阶2 潜伏

潜行的猎手，如同伏击的美洲豹，拥有板岩灰的石质身体。

动机与战术：保卫领地，隔离猎物，跟踪

难度：13	阈值：11/22	生命点：6	压力点：3	攻击：+3
啃咬与利爪：近战	2D8+6 物理	经历：岩石感知+3		

特性

石行者 Stonestrider 被动： 石影兽可以如同穿过空气般轻松地穿过石头和泥土。当身处石头或泥土中时，其处于 *隐藏* 状态并免疫所有伤害。

岩石伏击 Rocky Ambush 动作： 在处于 *隐藏* 状态时，**标记 1 压力点**以跃至一个邻近范围内的目标的近战范围内。目标必须进行一次成功的敏捷或本能反应掷骰（15），否则将受到 2d8 点物理伤害并暂时处于 *束缚* 状态。

雪崩咆哮 Avalanche Roar 动作： 在洞穴内时，**花费 1 恐惧点**进行咆哮并引发塌方。近距离范围内所有目标必须进行一次成功的敏捷反应掷骰（14），否则将受到 2d10 点物理伤害。碎石可以通过进展倒计时（8）清除。

乘胜追击 Momentum 反应： 当石影兽成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

战争法师 WAR WIZARD

位阶2 远程

一名精通破坏魔法、久经沙场的法师。

动机与战术：研发新法术，追求力量，打破阵型

难度：16	阈值：11/23	生命点：5	压力点：6	攻击：+4
法杖：远距离	2D10+4 魔法	经历：魔法学识+2，策略+2		

特性

战斗传送 Battle Teleport 被动： 在进行普通攻击之前或之后，你可以**标记 1 压力点**以传送到远距离范围内的一个位置。

刷新防护球 Refresh Warding Sphere 动作： **标记 1 压力点**以刷新战争法师的“防护球”反应。

地壳喷发 Eruption 动作： **花费 1 恐惧点**并选择远距离范围内的一个点。该点周围的邻近范围区域会喷发，变成不可逾越的地形。该区域内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰（14）。失败的目标受到2d10物理伤害并被抛出该区域。成功的目标受到一半伤害且不会被移动。

奥术炮击 Arcane Artillery 动作： **花费 1 恐惧点**以释放精确的魔法弹幕。场景中的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到2d12魔法伤害。成功的目标受到一半伤害。

防护球 Warding Sphere 反应： 当战争法师受到近距离范围内的攻击伤害时，对攻击者造成2d6魔法伤害。该反应在法师使用其“刷新防护球”动作刷新前无法再次使用。

位阶3 敌人（等级5-7）

成年闪光蜓 ADULT FLICKERFLY

位阶3 独狼

一只体型如大型房屋般大小的有翼昆虫，拥有彩虹色的鳞片和快到无法追踪的翅膀。

动机与战术：收集闪亮物品、狩猎、筑巢、俯冲袭击

难度：17	阈值：20/35	生命点：12	压力点：6	攻击：+3
翼斩：邻近	3D20 物理	经历：无		

特性

无情 Relentless （4） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，此敌人可以至多被聚焦 4 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

从不失手 Never Misses 被动： 当成年闪光蜓攻击时，目标在对抗此次攻击时闪避值减半。

致命飞行 Deadly Flight 被动： 飞行时，成年闪光蜓在使用一个动作前可以移动至远距离范围，而非近距离范围。

旋风猛袭 Whirlwind 动作： **花费 1 恐惧点**来旋转，对邻近范围内的所有目标发起攻击。成年闪光蜓成功命中的目标受到 3d8 直接物理伤害。

心灵舞动 Mind Dance 动作： **标记 1 压力点**以创造一个魔法炫目效果，影响附近敌人的心智。近距离范围内的所有目标必须进行一次本能反应掷骰。对于每个失败的目标而言，你**获得 1 恐惧点**，且成年闪光蜓得知一项目标所惧怕的事物。

幻觉吐息 Hallucinatory Breath 反应： 倒计时 （循环 1d6）。 当成年闪光蜓第一次受到伤害时，启动倒计时。当倒计时触发时，成年闪光蜓向其正前方远距范围内所有目标吐出幻觉气体。目标必须成功进行一次本能反应掷骰，否则被恐怖的幻觉折磨。若成年闪光蜓已知目标所惧怕的事物，则该目标掷骰时处于劣势。失败的目标须**标记 1 压力点**并失去 1 希望点。

奇异反射 Uncanny Reflexes 反应： 当成年闪光蜓在近距离范围内受到攻击伤害时，你可以**标记 1 压力点**以承受一半的伤害。

贪婪恶魔 DEMON OF AVARICE

位阶3 辅助

身着华丽斗篷的怪兽，头顶环形犄角，犄角上镶嵌着珍宝。

动机与战术：吞噬、助长贪婪、挑拨离间

难度：17	阈值：15/29	生命点：6	压力点：5	攻击：+2
饥饿巨口：近战	3D6+5 物理	经历：操弄+3		

特性

金钱开道 Money Talks 被动： 对恶魔的攻击会获得劣势，除非除非攻击者花费 1 把金币。该恶魔初始拥有与玩家角色数量相等把数的新币。当一个目标因恶魔的普通攻击而损失生命点时，他可以花费 1 把金币来取代标记生命点（每点生命点 1 把）。此特性中由玩家角色花费的每把金币，都会添加给恶魔。

财额盈满 Numbers Must Go Up 被动： 为恶魔的攻击掷骰添加等同于其拥有金币把数的加值。

钱即时间 Money Is Time 动作： 花费 3 把金币（或恐惧点）以聚焦 1d4+1 名盟友。

绝望恶魔 DEMON OF DESPAIR

位阶3 潜伏

一个身披斗篷的恶魔生物，拥有修长的四肢，不断渗出阴影。

动机与战术：让恐惧蔓延、隐藏在阴影中、动摇决心

难度：17	阈值：18/35	生命点：6	压力点：5	攻击：+3
瘴气之箭：远距离	3D6+1 魔法	经历：操弄+3		

特性

绝望深渊 Depths of Despair 被动： 恶魔对拥有 0 希望点的玩家角色造成双倍伤害。

挣扎无用 Your Struggle Is Pointless 动作： **花费 1 恐惧点**来压制远距离范围内所有玩家角色的灵魂。所有受影响的目标将用 d8 替换其希望骰，直到掷出希望成功或下一次休息。

汝友已败 Your Friends Will Fail You 反应： 当一名玩家角色恐惧失败时，你可以**标记 1 压力点**来使近距离范围内所有其他玩家角色失去 1 希望点。

乘胜追击 Momentum 反应： 当恶魔成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

傲慢恶魔 DEMON OF HUBRIS

位阶3 头目

一个完美无瑕却残忍无比的恶魔，手持闪闪发光的长矛，身着优雅的长袍。

动机与战术：居高临下、宣布提前胜利、证明优越性

难度：18	阈值：18/36	生命点：7	压力点：5	攻击：+4
完美长矛：邻近	3D10 物理	经历：操弄+2		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当恶魔成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

孤注一掷 Double or Nothing 被动： 当远距离范围内一名玩家角色掷骰失败，其可以选择重掷其恐惧骰，并采用新的结果。如果仍然失败，则必须**标记 2 压力点**且恶魔**清除 1 压力点**。

无匹武艺 Unparalleled Skill 动作： **标记 1 压力点**以对近距离范围内的一个目标造成恶魔的普通攻击伤害。

邪恶之源 The Root of Villainy 动作： **花费 1 恐惧点**以聚焦远距离范围内两个其他恶魔。

汝等低劣 You Pale in Comparison 反应： 当恶魔近距离范围内一名玩家角色掷骰失败，其必须**标记 1 压力点**。

嫉妒恶魔 DEMON OF JEALOUSY

位阶3 远程

一个反复无常的生物，拥有细长的四肢和永不满足的欲望。

动机与战术：介入他人成功、侵占他人财产、心怀怨恨

难度：17	阈值：17/30	生命点：6	压力点：6	攻击：+4
心灵突击：远距离	3D8+3 魔法	经历：操弄+3		

特性

无庇心智 Unprotected Mind 被动： 恶魔的普通攻击造成直接伤害。

我的回合 My Turn 反应： 当恶魔因一次攻击标记生命点时，花费等同于恶魔标记的生命点的恐惧点，使攻击者也标记相同数值的生命点。

纷争 Rivalry 反应： 当近距离范围内一个生物受到来自另一个敌人的伤害时，你可以**标记 1 压力点**来为伤害掷骰添加一个 d4。

汝物归吾 What's Yours Is Mine 反应： 当恶魔邻近范围内的一名玩家角色受到严重伤害时，你可以**花费 1 恐惧点**来使目标进行一次灵巧反应掷骰。失败时，恶魔将从目标的物品栏中选择夺走一件物品或消耗品。

愤怒恶魔 DEMON OF WRATH

位阶3 斗士

一个体型庞大的恶魔，拥有巨石般大小的拳头，被无尽的愤怒驱使。

动机与战术：助长怒火、震慑对手、大肆破坏

难度：17	阈值：22/40	生命点：7	压力点：5	攻击：+3
拳头：邻近	3D8+1 魔法	经历：威吓+2		

特性

愤怒不熄 Anger Unrelenting 被动： 恶魔的攻击造成直接伤害。

战斗欲望 Battle Lust 动作： **花费 1 恐惧点**以使远距离范围内所有玩家角色热血沸腾。受影响角色将使用一枚 d20 作为其恐惧骰，直到场景结束。

报复 Retaliation 反应： 当恶魔因来自近距离范围内一次攻击而受到伤害时，你可以**标记 1 压力点**来对攻击者进行一次普通攻击。

血与灵魂 Blood and Souls 反应： 倒计时（循环 6）。当恶魔视野内首次有攻击完成时启动。当玩家角色使用暴力动作时，它就会推进。当它触发时，召唤 1d4 只小型恶魔，出现在近距离范围。

巨型蝙蝠 DIRE BAT

位阶3 潜伏

一种翼展宽大的宠物，对其吸血鬼主人无限忠诚。

动机与战术：俯冲轰炸、隐藏、保护首领

难度：14	阈值：16/30	生命点：5	压力点：3	攻击：+2
爪牙：近战	2D6+7 物理	经历：嗜血+3		

特性

飞行 Flying 被动： 在飞行时，巨型蝙蝠的难度获得+3的加值。

尖啸 Screech 动作： **标记 1 压力点**以向巨型蝙蝠前方远距离范围内的所有目标发出高频尖啸。这些目标必须**标记 1d4 压力点**。

守护者 Guardian 反应： 当一个盟友吸血鬼标记生命点时，你可以**标记 1 压力点**飞行至攻击者的近战范围内并对其进行一次具有优势的攻击。成功时，造成 2d6+2 点物理伤害。

树精 DRYAD

位阶3 头目

一个以人形树木形态存在的自然精灵。

动机与战术：指挥、栽培、驱逐、保护森林

难度：16	阈值：24/38	生命点：8	压力点：5	攻击：+4
枯木短弓：远距离	3D10+1 物理	经历：森林知识+4		

特性

荆棘丛 Bramble Patch 动作： **标记 1 压力点**以指定远距离范围内的一个点。在目标点近距离范围内创造一片荆棘丛。该区域内的所有目标在其行动时会受到 2d6+2 点物理伤害。目标必须进行一次灵巧掷骰并成功，或者通过攻击对树精造成超过20点伤害才能离开该区域。

生长树苗 Grow Saplings 动作： **花费 1 恐惧点**以生长三个树人幼苗杂兵，它们出现在近距离范围内并立即获得聚焦。

我们合为一体 We Are All One 反应： 当一个盟友在近距离范围内死亡时，其生命力回归了森林，使树精可以**花费 1 恐惧点**以**恢复 2 生命点**和2压力点。

元素火花 ELEMENTAL SPARK

位阶3 杂兵

一团炽热的元素火焰微粒。

动机与战术：冲击、吞噬、聚集成团

难度：15	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+0
火焰爆发：近距离	5 魔法	经历：无		

特性

杂兵 Minion （9） 被动： 当元素火花受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对元素火花造成 9 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有元素火花。将这些元素火花移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个元素火花造成 5 点物理伤害。将这些伤害合并计算。

高阶土元素 GREATER EARTH ELEMENTAL

位阶3 斗士

由巨石和尘土组成的活体山崩，如同房屋般巨大。

动机与战术：雪崩、击倒、重击

难度：17	阈值：22/40	生命点：10	压力点：4	攻击：+7
巨石之拳：邻近	3D10+1 物理	经历：无		

特性

迟缓 Slow 被动： 当你聚焦高阶土元素，且其数据块上没有指示物时，它无法立即行动。在它的数据块上放置一个标记，并描述它正在准备做什么。当你聚焦高阶土元素，且其数据块上有指示物时，移除指示物，它才可以行动。

粉碎打击 Crushing Blows 被动： 当高阶土元素成功攻击时，目标必须**标记 1 护甲槽**，但不能获得其益处（其仍然可以使用护甲来减少伤害）。如果目标无法标记护甲槽，则必须额外**标记 1 生命点**。

不可撼动之物 Immovable Object 被动： 当一个攻击会使高阶土元素移动时，减少两个范围等级（例如，远距离变为邻近范围）。当高阶土元素受到物理伤害时，将其减少7点。

石崩 Rockslide 动作： **标记 1 压力点**制造一场石崩，用落石覆盖高阶土元素前方近距离范围内的区域。该区域内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰（19）。失败则受到 2d12+5 点物理伤害，并在下次骰出希望结果之前处于 *脆弱* 状态。成功则受到一半伤害。

乘胜追击 Momentum 反应： 当高阶土元素成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

高阶水元素 GREATER WATER ELEMENTAL

位阶3 辅助

一道巨大的活体波浪，向敌人汹涌扑去。

动机与战术：洪水、驱散、淹没

难度：17	阈值：17/34	生命点：5	压力点：5	攻击：+3
巨浪：邻近	3D4+1 魔法	经历：无		

特性

水流喷射 Water Jet 动作： **标记 1 压力点**攻击邻近范围内的一个目标。成功时，造成 2d4+7 点物理伤害，且目标的下一次动作具有劣势。失败时，目标必须**标记 1 压力点**。

溺毙拥抱 Drowning Embrace 动作： **花费 1 恐惧点**对邻近范围内的所有目标进行攻击。元素生物成功攻击的目标会因为溺水而处于 *束缚* 和 *脆弱* 状态。目标可以通过成功的力量或本能掷骰挣脱，以结束这两种状态。

涨潮 High Tide 反应： 当高阶水元素成功进行普通攻击时，你可以**标记 1 压力点**将目标击退至近距离范围。

巨型绿色软泥怪 HUGE GREEN OOZE

位阶3 潜伏

一个比大多数人类都高的半透明绿色酸液堆。

动机与战术：伪装、悄悄靠近、吞没、繁殖

难度：15	阈值：15/30	生命点：7	压力点：4	攻击：+3
软泥触肢：近战	3D8+1 魔法	经历：融入+3		

特性

迟缓 Slow 被动： 当你聚焦巨型绿色软泥怪，且其数据块上没有指示物时，它无法立即行动。在它的数据块上放置一个标记，并描述它正在准备做什么。当你聚焦巨型绿色软泥怪，且其数据块上有指示物时，移除指示物，它才可以行动。

酸性形态 Acidic Form 被动： 当巨型绿色软泥怪攻击成功时，目标必须**标记 1 护甲槽**，且不获得其效果（其仍然可以使用护甲来减少伤害）。如果目标无法标记护甲槽，则必须额外**标记 1 生命点**。

吞没 Envelop 动作： 对近战范围内的一个目标进行一次普通攻击。成功时，巨型绿色软泥怪会将其 *吞没*，目标必须**标记 2 压力点**。处于 *吞没* 状态期间，目标每次进行动作掷骰时都必须额外**标记 1 压力点**。当巨型绿色软泥怪受到重伤时，所有处于 *吞没* 状态的目标都会被解放，且该状态被清除。

分裂 Split 反应： 当巨型绿色软泥怪标记了 4 或更多生命点时，你可以**花费 1 恐惧点**将其分裂成两个绿色软泥怪（没有标记的生命点或压力点），并立即聚焦。

多头蛇 HYDRA

位阶3 独狼

一种四足有鳞的野兽，长着多个长颈头颅，每个头都长满了骇人的獠牙。

动机与战术：吞食、再生、恐吓

难度：18	阈值：19/35	生命点：10	压力点：5	攻击：+3
撕咬：近距离	2D12+2 物理	经历：无		

特性

多头威胁 Many-Headed Menace 被动： 多头蛇开始时有三个头，最多可以拥有五个头。当多头蛇受到重度或更重的伤害时，它会失去一个头。

无情 Relentless （X） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，多头蛇可以至多被聚焦 X 次，其中 X 是多头蛇的头数。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

再生 Regeneration 动作： 如果多头蛇有任何已标记的生命点，**花费 1 恐惧点**来恢复 1 再生生命点并长出两个头。

恐怖合唱 Terrifying Chorus 动作： 远距离范围内的所有玩家角色失去 2 希望 点。

魔法弱点 Magical Weakness 反应： 当多头蛇受到魔法伤害时，它会处于 *眩晕* 状态，直到下一次有玩家角色掷出恐惧结果。处于 *眩晕* 状态时，它无法使用再生动作，但免疫魔法伤害。

君主 MONARCH

位阶3 社交

统治一个国家的至高君主，身披传统赋予的特权，在其领土内拥有无与伦比的力量。

动机与战术：控制封臣、消灭对手、铸造传奇

难度：16	阈值：16/32	生命点：6	压力点：5	攻击：+0
战锤：近战	3D6+3 物理	经历：历史+3，贵族身份+3		

特性

处死他们！ Execute Them！ 动作： 为每位玩家角色**花费 1 恐惧点**，使队伍因真实或想象的罪行而被判有罪。玩家角色在风度掷骰中成功可以要求进行比武审判或其他特殊形式的审判。

王冠卫队 Crownsguard 动作： 每场景一次，**标记 1 压力点**召唤六个 位阶3 杂兵，他们出现在近距离范围内执行君主的旨意。

战争借口 Casus Belli 反应： 长期倒计时（8），在君主对战争的渴望首次显露后，**花费 1 恐惧点**来激活。当触发时，君主将获得一个足以动员全国参战的正当理由，并掌握付诸行动所需的支持力量。你**获得 1d4 恐惧点**。

雄鹿骑士 STAG KNIGHT

位阶3 标准

一位身披危险荆棘制成的盔甲，长着巨大、雄伟鹿角的骑士。

动机与战术：孤立、机动、保卫森林、清除不受欢迎者

难度：17	阈值：19/36	生命点：7	压力点：5	攻击：+3
荆棘剑：近战	3D8+3 物理	经历：森林知识+3		

特性

自上方而来 From Above 被动： 当骑士自目标上方发起的普通攻击成功时，造成的物理伤害为 3d12+3，而非普通伤害。

森林之刃 Blade of the Forest 动作： **花费 1 恐惧点**，对邻近范围内的所有目标进行攻击。骑士成功攻击的目标将受到等同于 3d4 + 目标的重度伤害阈值的物理伤害。

荆棘护甲 Thorny Armor 反应： 当骑士受到近战范围内攻击的伤害时，你可以**标记 1 压力点**，对攻击者造成 1d10+5 点物理伤害。

橡木树人 OAK TREANT

位阶3 斗士

一棵坚固的活化古树。

动机与战术：隐于视野、保护森林、扎根、挥舞树枝

难度：17	阈值：22/40	生命点：7	压力点：4	攻击：+2
树枝：邻近	3D8+2 物理	经历：森林知识+3		

特性

只是一棵树 Just a Tree 被动： 在橡木树人发动战斗中的首次攻击前，或处于 *隐藏* 状态后，它与普通树木毫无区别。该伪装效果将持续至其下次行动，或当某位玩家角色成功通过本能掷骰时识破其真身。

种子弹幕 Seed Barrage 动作： **标记 1 压力点**，对近距离范围内的最多三个目标进行攻击，用巨大的橡子猛击他们。橡木树人成功攻击的目标将受到 2d10+5 点物理伤害。

扎根 Take Root 动作： **标记 1 压力点**，使树人 *扎根* 在原地。橡木树人处于 *扎根* 状态期间亦处于 *束缚* 状态，并且可以在轮到它行动时选择结束此效果而不是移动。处于 *扎根* 状态期间，树人对物理伤害具有抗性。

树人幼苗 TREANT SAPLING

位阶3 杂兵

一棵小型、有感知能力的树木幼苗。

动机与战术：融入环境、保护森林、猛击、包围

难度：14	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+0
树枝：近战	8 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion （6） 被动： 当树人幼苗受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对树人幼苗造成 6 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标近距离范围内的所有树人幼苗。将这些树人幼苗移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个树人幼苗造成 8 点物理伤害。将这些伤害合并计算。

吸血鬼首领 HEAD VAMPIRE

位阶3 头目

一位身着贵族华服的迷人亡灵。

动机与战术：创造奴仆、魅惑、指挥、飞行、威吓

难度：17	阈值：22/42	生命点：6	压力点：6	攻击：+5
细剑：近战	2D20+4 物理	经历：贵族+3		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当吸血鬼成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

注视吾眼 Look into My Eyes 被动： 进入吸血鬼近战范围的生物必须进行一次本能反应掷骰。失败时，你**获得 1d4 恐惧点**。

吸取随从 Feed on Followers 动作： 当吸血鬼处于一名盟友的近战范围内时，他可以使该盟友**标记 1 生命点**值。随后吸血鬼**恢复 1 生命点**。

狩猎开始 The Hunt Is On 动作： **花费 2 恐惧点**以召唤 1d4 只吸血鬼，他们出现在远距离范围且立即获得聚焦。

生命吸取 Lifesuck 反应： 当吸血鬼被聚焦时，掷骰一个 d8 。如果结果为6或更高，所有邻近范围内的目标必须**标记 1 生命点**。

吸血鬼 VAMPIRE

位阶3 标准

一个拥有智力的亡灵，嘴唇上沾满鲜血，嘴角带着掠食者的微笑。

动机与战术：咬噬、魅惑、欺瞒、进食、威吓

难度：16	阈值：18/35	生命点：5	压力点：4	攻击：+3
细剑：近战	3D8 物理	经历：野性猎手+3		

特性

吸血咬噬 Draining Bite 动作： 对近战范围内的一个目标进行一次攻击。成功时，造成 5d4 近战伤害。因此次攻击标记生命点的目标，失去 1 希望点且必须**标记 1 压力点**。吸血鬼随后**恢复 1 生命点**值。

迷雾形态 Mistform 反应： 当吸血鬼受到物理伤害时，你可以**花费 1 恐惧点**只承受一半伤害。

宝库守卫典狱长 VAULT GUARDIAN GAOLER

位阶2 辅助

一个方正、布满灰尘的构装体，躯干上有着厚重的金属摆门。

动机与战术：搬走、困住、保护、猛击

难度：16	阈值：19/33	生命点：5	压力点：3	攻击：+2
躯体猛击：邻近	3D6+2 物理	经历：无		

特性

格挡之盾 Blocking Shield 被动： 宝库守卫典狱长近战范围内的生物对其进行攻击掷骰时具有劣势。被困在宝库守卫典狱长体内的生物免疫此特性。

封锁囚禁 Lock Up 动作： **标记 1 压力点**对邻近范围内的目标进行一次攻击。成功时，目标会被囚禁在狱卒体内处于 *束缚* 状态，直到通过一次成功的力量掷骰（18）成功逃脱。处于 *束缚* 状态的目标只能攻击宝库守卫典狱长。

宝库守卫哨兵 VAULT GUARDIAN SENTINEL

位阶3 斗士

一个布满灰尘的金色构装体，有着方正的肢体和一只巨大的钉头锤作为手。

动机与战术：不惜一切代价破坏、清除、保护

难度：17	阈值：21/40	生命点：6	压力点：3	攻击：+3
充能钉头锤：邻近	2D12+1 物理	经历：无		

特性

动能猛击 Kinetic Slam 被动： 受到宝库守卫哨兵普通攻击伤害的目标会被击退至邻近范围。

围困压制 Box In 动作： **标记 1 压力点**选择一个邻近范围内的目标进行围困。当该目标处于宝库守卫哨兵的邻近范围内时，其攻击掷骰具有劣势。宝库守卫哨兵一次只能围困一个目标。

法力箭 Mana Bolt 动作： **花费 1 恐惧点**向远距离范围内的一个点投掷爆炸魔法。该点邻近范围内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到2d8+20点魔法伤害并被击退至近距离范围。成功的目标受到一半伤害且不会被击退。

乘胜追击 Momentum 反应： 当宝库守卫哨兵成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

宝库守卫炮台 VAULT GUARDIAN TURRET

位阶3 远程

一座巨大的活动炮台，拥有加固装甲和十二条活塞驱动的机械腿。

动机与战术：集中火力、锁定、标记、保护

难度：16	阈值：20/32	生命点：5	压力点：4	攻击：+3
魔导炮：远距离	3D10+3 魔法	经历：无		

特性

慢速射击 Slow Firing 被动： 当你聚焦宝库守卫炮台且其数据块上没有指示物时，其无法进行普通攻击。在其数据块放置一个指示物，并描述其正在准备做什么。当你聚焦宝库守卫炮台且其数据块上有指示物时，移除指示物，其可以进行攻击。

标记目标 Mark Target 动作： **花费 1 恐惧点**以 *标记*远距离范围内的一个目标，直到宝库守卫炮台被摧毁或被标记的目标处于 *隐藏* 状态。当目标处于 *标记* 状态时，其闪避值减半。

集中火力 Concentrate Fire 反应： 当另一个敌人对宝库守卫炮台远距离范围内的一个目标造成伤害时，你可以**标记 1 压力点**将宝库守卫炮台的普通攻击伤害加到伤害掷骰中。

引爆 Detonation 反应： 当宝库守卫炮台被摧毁时，其会爆炸。近距离范围内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到3d20点物理伤害。成功的目标受到一半伤害。

青年冰龙 YOUNG ICE DRAGON

位阶3 独狼

一条冰川蓝色的巨龙，拥有四条强健的肢体和带霜的翅膀。

动机与战术：雪崩、保卫巢穴、飞行、冰冻、护卫所有物、撕咬

难度：18	阈值：21/41	生命点：10	压力点：6	攻击：+7
啃咬与利爪：近距离	4D10 物理	经历：护卫所有物+3		

特性

无情 Relentless （3） 被动： 在每个游戏主持人轮次中，青年冰龙可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

撕裂与碾碎 Rend and Crush 被动： 如果受到青年冰龙伤害的目标没有标记护甲槽来减少伤害，其必须**标记 1 压力点**。

扑灭希望 No Hope 被动： 当玩家角色在青年冰龙的远距离范围内骰出恐惧结果时，其失去 1 希望点。

暴风雪吐息 Blizzard Breath 动作： **花费 2 恐惧点**在青年冰龙前方的近距离范围内释放一道寒冰旋风。该区域内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标受到4d6+5点魔法伤害并被冻结处于 *束缚* 状态，直到其进行一次成功的力量掷骰挣脱为止。成功的目标必须**标记 2 压力点**或受到一半伤害。

雪崩 Avalanche 动作： **花费 1 恐惧点**让青年冰龙释放一场巨大的冰雪崩塌，覆盖远距离范围内的所有其他生物。该区域内的所有目标必须进行一次成功的本能反应掷骰，否则将被埋在雪和岩石中，处于 *脆弱* 状态，直到其清除自身的掩埋物。每有一个玩家角色在该反应掷骰中失败，你**获得 1 恐惧点**。

冰冻鳞片 Frozen Scales 反应： 当一个生物在极近距离范围内对青年冰龙进行一次成功的攻击时，其必须**标记 1 压力点**并处于 *寒冷* 状态，直到其下次休息或**清除 1 压力点**为止。当其处于 *寒冷* 状态时，其在攻击掷骰中具有劣势。

乘胜追击 Momentum 反应： 当青年冰龙成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

位阶4 敌人（等级8-10）

至高死灵师 ARCH-NECROMANCER

位阶4 头目

身披破烂法袍的衰朽魔法师

动机与战术：腐蚀，枯化，及时撤退，改日再战

难度：21	阈值：33/66	生命点：9	压力点：8	攻击：+6
黯能爆裂：远距离	4D12+8 魔法			
经历：禁忌学识+3，千年智识+3				

特性

死骸之舞 Dance of Death 动作： **标记 1 压力点**以聚焦**1d4**名盟友。以此法被聚焦的盟友的攻击仅会造成一半伤害，你也可以**花费 1 恐惧点**改为造成全部伤害。

衰朽光束 Beam of Decay 动作： **标记 2 压力点**以令远距离范围内的所有目标进行一次力量反应掷骰。失败者受**2d20+12**点魔法伤害且你**获得 1 恐惧点**。成功则仅受半额伤害。*标记 2 或更多生命点*的生物还必须再 **标记 2 压力点**，且处于 *脆弱* 状态，直至骰出希望结果。

开启冥途之门 Open the Gates of Death 动作： **花费 1 恐惧点**以召唤一支丧尸军团，其将在近距离范围内出现且立即获得聚焦。

后会有期，朋友们 Not Today，My Dears 反应： *当至高死灵师* ***标记 7 或更多生命点*** *后，你可以* ***花费 1 恐惧点*** *以将其传送至某个可以令其休整的安全地点。玩家角色可以进行一次本能掷骰，成功即可追踪到此次传送魔法的目的地。* ***你命归我 Your Life Is Mine 反应：*** *倒计时（循环2d6）。*当至高死灵师 **标记 6 或更多生命点** 后，启动倒计时。其在触发时将会对一个近距离范围内的生物造成**2d10+6**点直接魔法伤害。至高死灵师随后**清除一定数量压力点或恢复一定数量的生命点**，数量等于目标因此次攻击而标记的生命点数量。

堕天突击兵 FALLEN SHOCK TROOP

位阶4 杂兵

身缠诅咒的亡魂，被那陨天之神的意志所缚

动机与战术：粉碎，支配，得到救赎，惩戒

难度：18	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+2
受咒之斧：邻近	12 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion（12）被动： 当堕天突击兵受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对堕天突击兵造成 12 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

毁灭灵光 Aura of Doom 被动： 当一位玩家角色因堕天突击兵的一次攻击而标记生命点时，将失去 1 希望点。

群体攻击 Group Attack 行动：**花费 1 恐惧点**，选择一个目标，并聚焦目标附近近距离范围内的所有堕天突击兵。将这些堕天突击兵移动到目标的近战范围内，并进行一次共享攻击掷骰。成功时，每个堕天突击兵造成 12 点伤害。将这些伤害合并计算。

堕天术士 FALLEN SORCERER

位阶4 辅助

被生前所缔结的契约束缚的强大魔法师

动机与战术：获取，心碎，支配，折磨

难度：19	阈值：26/42	生命点：6	压力点：5	攻击：+4
腐化法杖：远距离	4D6+10 魔法	经历：远古学识+2		

特性

焚天业火 Conflagration 动作： **花费 1 恐惧点**释放毁灭万物的业火风暴，对近距离内的所有目标发动一次攻击。堕天术士对被攻击成功的目标造成 2d10+6 点直接魔法伤害。

编织噩梦 Nightmare Tableau 动作： **标记 1 压力点**将远距离范围内的一个生物以其内心深处最害怕的事物形成的幻象所缚。目标在被缚期间处于 **束缚** 和 **脆弱** 状态。目标可以通过成功的本能掷骰挣脱，以结束这两种状态。

滑移 Slippery 反应： 当堕天术士因一次攻击而受到伤害时，其可以传送至多至远距离范围。

孽罪枷锁 Shackles of Guilt 反应： 倒计时（循环2d6）。当堕天术士首次被聚焦时，启动倒计时。其在触发时将令远距离范围内的所有目标处于 *脆弱* 状态且因直面其所经历过最大的愧疚而必须**标记 1 压力点**。目标可以通过一次成功的风度或力量掷骰来重获自由，但若该尝试失败则会**失去 1 希望点**。

堕天战神：破域者 FALLEN WARLORD：REALM-BREAKER

位阶4 独狼

一位堕落之神，沉沦于怨念与愤恨之中，无数英灵殁于其锋。

动机与战术：腐蚀，支配，惩戒，攻破弱点

难度：20	阈值：36/66	生命点：8	压力点：5	攻击：+7
棘刃长鞭：近距离	4D8+7 物理	经历：征服+3，历史+2，威吓+3		

特性

无情 Relentless (2) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，破域者可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

恨火之铠 Firespite Plate Armor 被动： 破域者受到伤害时将其数值降低2d10。

磨难鞭笞 Tormenting Lash 动作： **标记 1 压力点**对邻近范围的所有目标发动一次普通攻击。若目标使用护甲降低此次攻击的伤害，则其必须**标记 2 护甲槽**。

怒噬万物 All-Consuming Rage 反应： 倒计时（下降8）。当破域者首次被聚焦时，启动倒计时。其在触发时将创造盛怒具现而成的洪流，搅碎血肉，磨灭骨骸。远距离范围内的每个生物都必须进行一次风度反应掷骰。失败者受到 2d6+10 点直接魔法伤害，成功则伤害减半。目标每因此伤害**标记 1 生命点**，就会有一个堕天突击兵被召唤现身于其邻近范围内。若倒计时的上限值降至0，则破域者标记其所有剩余的生命点且远距离范围内的所有目标都必须标记其所有剩余的生命点并进行死亡行动。

末日凶兆 Doombringer 反应： 当目标因破域者的攻击而标记生命点时，所有位于目标远距离范围内的玩家角色都失去 1 希望点。

未尝一败 I Have Never Known Defeat 反应： （形态切换 Phase Change），当破域者标记其最后 1 生命点时，将其替换为无败冠军并立即给予其聚焦。

堕天战神：无败冠军 FALLEN WARLORD：UNDEFEATED CHAMPION

位阶4 独狼

最令尘世畏惧，也只能在其面前堕入恐惧。

动机与战术：无情赐死，惩叛罚逆，不惜代价取胜

难度：18	阈值：35/58	生命点：11	压力点：5	攻击：+8
殁心剑：邻近	4D12+13 物理	经历：无		

特性

无情 Relentless (3) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，无败冠军可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

残破甲胄 Faltering Armor 被动： 无败冠军受到伤害时将其数值降低1d10。

粉碎强袭 Shattering Strike 动作： **标记 1 压力点**，对邻近范围内的所有目标发动一次普通攻击。被该攻击击中的玩家角色还会失去与其因此次攻击而标记的生命点的等量希望点。

无尽军团 Endless Legions 动作： **花费 1 恐惧点**在远距离范围内召唤数量等于玩家角色两倍的堕天突击兵。

污邪法环 Circle of Defilement 反应： 倒计时（1d8）。当无败冠军首次被聚焦时，启动倒计时。其在触发时会启动一道覆盖至无败冠军的远距离范围的法阵。区域内的目标处于脆弱状态，直至其离开法阵。对无败冠军造成严重伤害即可破除此这一法阵。

乘胜追击 Momentum 反应： 当无败冠军成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

末日凶兆 Doombringer 反应： 当目标因无败冠军的攻击而标记生命点时，所有位于目标远距离范围内的玩家角色都失去 1 希望点。

圣化弓手 HALLOWED ARCHER

位阶4 远程

手执祝圣之弓的灵体军士。

动机与战术：集火，服从，重新部署，齐射

难度：19	阈值：25/45	生命点：3	压力点：2	攻击：+4
祝圣长弓：远距离	4D8+8 物理	经历：无		

特性

惩罪者 Punish the Guilty 被动： 圣化弓手对被上位神使标记为罪人的目标造成双倍伤害。

至圣箭雨 Divine Volley 动作： **标记 1 压力点**对至多3个目标发动一次普通攻击。

圣化士兵 HALLOWED SOLDIER

位阶4 杂兵

高举至圣兵刃的虔信圣灵。

动机与战术：服从，智取，惩戒，集群

难度：18	阈值：无/无	生命点：1	压力点：2	攻击：+2
剑与盾：近战	10 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion (X) 被动： 当圣化士兵受到任何伤害时，其即被击败。玩家角色每对圣化士兵造成 13 点伤害，则在攻击能够成功命中的范围内额外击败一个杂兵。

至圣之翼 Divine Flight 被动： 当圣化士兵飞行时，**花费 1 恐惧点**即可在执行一项动作前移动至多至远距离范围，而非近距离范围。

群体攻击 Group Attack 行动：**花费 1 恐惧点**选择一个目标，并聚焦所有在目标近距离范围内的圣化士兵。当这些杂兵移动至目标的近战范围时，进行一次共享的攻击掷骰。若成功，每只圣化士兵造成10点物理伤害，将伤害合并计算。

上位神使 HIGH SERAPH

位阶4 头目

圣洁的勇者，统领着执行神祇之志的圣化军团。

动机与战术：执行教条，飞行，宣告审判，惩戒重击

难度：20	阈值：37/70	生命点：7	压力点：5	攻击：+8
圣剑：邻近	4D10+10 物理	经历：神圣学识+3		

特性

无情 Relentless (X) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，上位神使可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

至圣之翼 Divine Flight 被动： 当上位神使飞行时，**花费 1 恐惧点**即可在执行一项动作前移动至多至远距离范围，而非近距离范围。

圣裁 Judgment 动作： **花费 1 恐惧点**令一个生物在上位神使的神祇眼中处于有罪状态，持续至上位神使被击败。目标在处于有罪状态时，无法因掷出希望结果而获得希望。上位神使的普通攻击会在成功命中处于有罪状态的目标时，造成严重伤害而非原本的伤害。同一时间段内上位神使只能标记一个目标。

神力光束 God Rays 动作： **标记 1 压力点**展现些许神力本源，将之化作炽烈的光束射线，令其射向极远范围内至多20个目标。目标必须进行一次风度反应掷骰（处于有罪状态时在此掷骰中具有劣势），失败时受到4d6+12点魔法伤害，成功则所受伤害减半。

万军齐心 We Are One 动作： 每场景一次，**花费 1 恐惧点**聚焦远距离范围内所有其余敌人。因此被聚焦者的攻击伤害减半。

克拉肯 KRAKEN

位阶4 独狼

一种传奇海怪，生着遍布吸盘的触手与怖人的巨颚，就连最大的帆船都无法与其身形相匹。

动机与战术：吞噬，粉碎，淹没，缠斗

难度：20	阈值：35/70	生命点：11	压力点：8	攻击：+7
触腕：近距离	4D12+10 物理	经历：游泳+3		

特性

无情 Relentless (3) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，克拉肯可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

触腕狂舞 Many Tentacles 被动： 若克拉肯标记的生命点数量小于等于7，其在发动普通攻击时即可同时指定两个位于射程内的目标。

拖入深渊 Grapple and Drown 动作： 对近距离范围内的一个目标发动一次攻击掷骰。成功时，**标记 1 压力点**令目标被一条触腕抓住并拖入水下。目标处于束缚与脆弱状态，且在进行一次动作掷骰时必须**标记 1 压力点**。这些效果会在目标通过一次成功的力量掷骰重获自由、或是当克拉肯受到重度或更严重的伤害时解除。

腾浪喷涌 Boiling Blast 动作： **花费 1 恐惧点**向位于一道至多至远距离范围的线上任意数量的目标喷出一条翻腾的巨浪。每个目标都必须成功通过一次敏捷反射掷骰否则受到4d6+9物理伤害。若目标想**标记 1 护甲槽**点以降低该伤害，则其还必须**标记 1 压力点**。

乘胜追击 Momentum 反应： 当克拉肯成功命中玩家角色时，你**获得 1 恐惧点**。

末日神谕者 ORACLE OF DOOM

位阶4 独狼

身姿高大的不朽者，命运伟岸的化身。深陷诅咒之中，所见皆为末日。

动机与战术：改变环境，谴罪，心碎，丢弃

难度：20	阈值：38/68	生命点：11	压力点：10	攻击：+8
精神攻击：远距离	4D8+9 魔法	经历：无尽知识+4		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当末日神谕者成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

巨物威压 Walls Closing In 被动： 位于末日神谕者极远范围内的生物掷骰失败时，必须**标记 1 压力点**。

宣昭宿命 Pronounce Fate 动作： **花费 1 恐惧点**向远距离范围内的一个目标展现其心中的梦魇。目标必须进行一次知识反应掷骰。失败则失去所有希望点并受到2d20+4点直接魔法伤害。成功时受到一半伤害并失去1希望点。

召唤苦难 Summon Tormenrors 动作： 每天一次，**花费 2 恐惧点**召唤2d4个位阶2或更低的、与某个玩家角色心中的梦魇相关联的杂兵，其将出现在该玩家角色的近距离范围内。

噩兆学识 Ominous Knowledge 反应： 末日神谕者在看到一个凡人生物时即可知晓其心中的一道梦魇。

宿命轮回 Vengeful Fate 反应： 末日神谕者因临近范围内的一次攻击标记生命点时，你可以**标记 1 压力点**来将攻击者击飞至远距离范围并造成2d10+4点物理伤害。

异界腐曜体 OUTER REALMS CORRUPTER

位阶4 辅助

由繁彩幻光交织而成、不停变化着的无形之物。

动机与战术：蛊惑，转移注意，制服

难度：19	阈值：27/47	生命点：4	压力点：3	攻击：+7
腐蚀伪足：邻近	4D8+5 魔法	经历：无		

特性

意志摧毁之触 Will-Shattering Touch 被动： 当一名玩家角色因异界腐曜体而受到伤害时，其还会失去1希望点。

现实残渣洪流 Disgorge Reality Flotsam 动作： **标记 1 压力点**将被其吞噬消化过的现实残渣滓喷涌向近距离范围内的所有目标。目标必须成功通过一次知识反应掷骰，否则**标记 2 压力点**。

异界憎恶体 OUTER REALMS ABOMINATION

位阶4 斗士

不断蠕变、不可名状的混沌生命体。

动机与战术：摧毁，吞食，侵蚀

难度：19	阈值：35/71	生命点：7	压力点：5	攻击：+2D4
巨量伪足：邻近	4D6+13 魔法	经历：无		

特性

混沌形体 Chaotic Form 被动： 当异界憎恶体攻击时，掷骰2d4并将其作为该次攻击的调整值。

迷惘之物 Disorienting Presence 被动： 当一个目标受到异界憎恶体的伤害时，其必须进行一次本能反应掷骰。若失败，则其下次动作掷骰具有劣势，且你**获得 1 恐惧点**。

实界震荡 Reality Quake 动作： **花费 1 恐惧点**令界外界憎恶体远距离范围内的现实边界发出惊怖的嗡鸣。所有位于该区域内的目标都必须成功通过一次知识反应掷骰，否则将处于紊乱状态直至该场景结束。处于紊乱状态的目标在消耗希望点、标记护甲槽、生命点、压力点时，都必须加倍其消耗量或标记量。

虚妄形体 Unreal Form 反应： 当异界憎恶体受到伤害时，该伤害将减少1d20。若异界憎恶体受到一次成功击中它的攻击但只标记了1点或更少的生命点，则你**获得 1 恐惧点**。

异界仆从 OUTER REALMS THRALL

位阶4 杂兵

被剥离了记忆与个性，勉强保留着人型外形的生命体。

动机与战术：破坏，憎恨，迷惘，威吓

难度：17	阈值：无/无	生命点：1	压力点：1	攻击：+3
爪与牙：邻近	11 物理	经历：无		

特性

杂兵 Minion（13）被动： 异界仆从在受到任何伤害时都将立即被击败。玩家角色每对异界仆从造成13点伤害，即可在该次攻击的范围内额外再击败一个能够命中的杂兵。

群体攻击 Group Attack 动作： **花费 1 恐惧点**选择一个目标，并聚焦所有在目标近距离范围内的异界仆从。当这些杂兵移动至目标的近战范围时，进行一次共享的攻击掷骰。若成功，每个异界仆从造成11点物理伤害，将伤害合并计算。

火山巨龙：黑曜猎手 VOLCANIC DRAGON：OBSIDIAN PREDATOR

位阶4 独狼

巨翼遮天，黑鳞覆体，锐爪开山，巨型骇兽。

动机与战术：保卫巢穴，俯冲轰炸，飞行，狩猎，威吓

难度：19	阈值：33/65	生命点：6	压力点：5	攻击：+8
黑曜利爪：近距离	4D10+4 物理	经历：空中猎杀+5		

特性

无情 Relentless (2) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，黑曜猎手可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

飞行 Flying 被动： 在飞行时，黑曜猎手的难度获得+3的加值。

黑曜龙鳞 Obsidian Scales 被动： 黑曜猎手具有对物理伤害的抗性。

山崩尾扫 Acalanche Tail 动作： **标记 1 压力点**对近距离范围内的所有目标发动一次攻击。被黑曜猎手成功命中的目标受4d6+4物理伤害被击飞至远距离范围并处于脆弱状态，直至其下次掷出希望结果。

俯冲猛袭 Dive-Bomb 动作： 若黑曜猎手正在飞行，**标记 1 压力点**并选择远距离范围内的一点。移动至该点并对邻近范围内的所有目标发动一次攻击。被黑曜猎手成功命中的目标受到2d10+6物理伤害，必须**标记 1 压力点**并失去1希望点。

怒炎爆发 Erupting Rage 反应： 当黑曜猎手标记其最后1点生命点时，将其替换为熔炎天灾并立即给予其聚焦。

火山巨龙：熔炎天灾 VOLCANIC DRAGON：MOLTEN SCOURGE

位阶4 独狼

伤痕令巨龙狂怒，其躯体化作熔融的岩浆。

动机与战术：挥洒熔岩，焚化，驱逐入侵者，重新部署

难度：20	阈值：30/58	生命点：7	压力点：5	攻击：+9
熔岩利爪：近距离	4D12+4 物理	经历：空中猎杀+5		

特性

无情 Relentless (3) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，熔岩天灾可以至多被聚焦 3 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

崩裂龙鳞 Cracked Scales 被动： 当熔炎天灾受到伤害时，掷出等同于其标记生命点数量的d6。每掷出一次4或更高的结果，你**获得 1 恐惧点**。

粉碎狂袭 Shattering Might 动作： **标记 1 压力点**对邻近范围内的一个目标发动一次攻击。若成功命中，则目标受4d8+1物理伤害，失去1希望点，且被击飞至近距离范围。熔炎天灾则**清除 1 压力点**。

火山爆发 Eruption 动作： **花费 1 恐惧点**令岩浆自熔炎天灾的鳞片之间爆发，使其邻近范围被熔融的岩浆所覆盖。所有位于该区域内的目标都必须成功通过一次敏捷反应掷骰，否则受到4d6+6物理伤害且被击飞至近距离范围。岩浆会持续覆盖该区域。每当一个除熔炎天灾外的生物进入该区域或在其中行动时，都必须**标记 6 生命点**。

火山吐息 Volcanic Breath 反应： 当熔炎天灾受到重度伤害时，掷1d10。若掷出8点或更高，则熔炎天灾向面前呼出一道岩浆洪流，直至其远距离范围。所有位于区域内的目标都必须进行一次敏捷反应掷骰。失败者受2d10+4物理伤害且**标记 1d4 压力点**且处于脆弱状态直至清除至少1压力点；成功则只受到一半伤害且不标记压力点。

熔岩之血 Lava Splash 反应： 当熔炎天灾因临近范围内的生物而受到严重伤害时，熔融的炎血将会自伤口中进出，对攻击者造成2d10+4的直接物理伤害。

复仇余烬 Ashen Vengeance 反应： 当熔炎天灾标记其最后1点生命点时，将其替换为余烬暴君并立即给予其聚焦。

火山巨龙：暴君余烬 VOLCANIC DRAGON：ASHEN TYRANT

位阶4 独狼

从没有敌人对巨龙造成过如此严重的伤痕。岩浆凝结，巨龙的残躯如同它昔日消灭的那些敌人一般化作灰烬。

动机与战术：窒息，飞行，威吓，你死我亡

难度：18	阈值：29/55	生命点：8	压力点：5	攻击：+10
爪与牙：近距离	4D12+15 物理	经历：空中猎杀+5		

特性

无情 Relentless (4) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，余烬暴君可以至多被聚焦 4 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

绝境反扑 Concered 被动： **标记 1 压力点**以无需消耗恐惧点地聚焦余烬暴君。

残翼 Injured Wings 被动： 在余烬暴君飞行期间，其难度+1。

尘归尘 Ashes to Ashes 被动： 当玩家角色在余烬暴君的近战范围内掷出失败结果时，其将失去1希望点且你**获得 1 恐惧点**。如果玩家角色没有希望点可以失去，则其必须**标记 1 生命点**。

绝望残杀 Desperate Rampage 动作： **标记 1 压力点**以对近距离范围内的所有目标发动一次攻击。被余烬暴君成功命中的目标受2d20+2物理伤害，且被击飞至相对于其当前位置的近距离范围，且必须**标记 1 压力点**。

焚灰火云 Ashen CLoud 动作： **花费 1 恐惧点**猛击地面并掀起烟尘，覆盖远距离范围。位于灰云内的目标进行动作掷骰具有劣势。该灰云会在下一次聚焦敌人时消失。

末日大灾 Apocalyptic Thrashing 动作： 倒计时（1d12），**花费 1 恐惧点**以启动。倒计时会在一名玩家掷出恐惧结果时减少1。当倒计时触发时，余烬暴君挣扎着引动天灾（例如地震、山崩、城墙倒塌）。所有位于远距离范围内的目标都必须进行一次力量反应掷骰。失败者受2d10+10物理伤害且因碎石而处于 *束缚* 状态，直至其通过一次成功的风度或力量掷骰来重获自由。若暴君余烬在该倒计时启动期间被击败，则该倒计时将作为其焚身自爆立即触发。

完化丧尸 PERFECTED ZOMBIE

位阶4 斗士

高大、健硕，承载着魔法注入的力量与技能的丧尸。

动机与战术：吞噬，猎捕，残害，恐吓

难度：20	阈值：40/70	生命点：9	压力点：4	攻击：+4
巨斧：邻近	4D12+15 物理	经历：无		

特性

惊怖 Terrifying 被动： 当完化僵尸成功攻击时，所有近距离范围内的玩家角色失去 1 希望点，而你**获得 1 恐惧点**。

恐惧威仪 Fearsome Presence 被动： 玩家角色无法消耗希望点对完化丧尸使用特性。

完化打击 Perfect Strike 动作： **标记 1 压力点**对邻近范围内的所有目标发动一次标准攻击。被僵尸的攻击成功命中的生物处于脆弱状态，直至其下次休息。

精湛借机 Skilled Opportunist 反应： 当另一名敌人对完化丧尸邻近范围内的目标造成伤害时，你可以**花费 1 恐惧点**将完化丧尸的基础攻击伤害加入此次伤害中。

丧尸军团 ZOMBIE LEGION

位阶4 集群（3/生命点）

群聚的不死生物，血肉虽腐，但力量依旧。

动机与战术：吞食大脑，撕开血肉，包围敌人

难度：17	阈值：25/45	生命点：8	压力点：5	攻击：+2
触手：近战	4D6+10 物理	经历：无		

特性

集群 Horde （2d6+5） 被动： 当丧尸军团已标记一半或更多的生命点时，其普通攻击改为造成2d6+5点物理伤害。

坚韧 Unyielding 被动： 丧尸军团具有对物理伤害的抗性。

无情 Relentless (2) 被动： 在每个游戏主持人轮次中，丧尸军团可以至多被聚焦 2 次。像往常一样花费恐惧点来聚焦。

数量压制 Overwhelm 反应： 当丧尸军团因近战范围内的攻击而受轻度伤害时，你可以**标记 1 压力点** 对攻击者进行一次普通攻击。

使用环境

“环境”代表一个场景中除玩家角色和敌人以外的一切事物，例如物理空间、存在于背景的非玩家角色、自然力量等。

与敌人类似，本文列出的每个环境都有一个数据块，其中提供了场景描述以及用于影响玩家的机制工具。这些数据块并不仅适用于战斗——从盛装舞会的暗流涌动，到残破废墟的危机四伏，你随时可以使用环境数据块来强化场景印象。

“环境”与“敌人”二者在机制和叙事上是相互作用且彼此支撑的，当玩家角色和敌人成为游戏的焦点时，环境则代表着除此之外的其它危险，它们或许来自周遭世界，或许来自那些无需完整数据块的背景板角色。

本节描述了该如何使用每个环境的数据块，而之后的“环境数据块”小节则展示了以位阶分组代表威胁程度的部分环境示例。

汹涌河流 RAGING RIVER

位阶1 险境

一条流速湍急、没有桥梁跨越的河流，水深足以冲走大多数人。

趋向：阻隔通行、卷走措手不及的人、分隔两岸

难度：10

潜在敌人：野兽（熊，玻璃蛇），锯齿刀强盗（咒术师，碎膝者，喽啰，队长，影子，狙击手）

特性

危险渡河 Dangerous Crossing 被动： 穿越河流需要队伍完成一个进展倒计时（4）。掷骰结果为恐惧失败的玩家角色会立即成为“暗流”动作的目标，而无需在该特性上花费恐惧点。

是否有玩家角色以前曾涉水渡过类似的河流？他们中是否有人害怕溺水？

暗流 Undertow 动作： **花费 1 恐惧点**将一名玩家角色卷入暗流。其必须进行一次敏捷反应掷骰。失败时，受到 1d6+1 点物理伤害，并被冲向下游一个近距离范围的距离，在脱离河流前处于*脆弱*状态。成功时，其必须**标记 1 压力点**。

河床上散落着哪些小物件和饰品？这片水域是否存在掠食者？

耐心猎手 Patient Hunter 动作： **花费 1 恐惧点**在一名选定的玩家角色的近距离范围内召唤一条玻璃蛇。这条蛇出现在河流中或河流附近，并立即获得聚焦，使用其“蛇形盘旋”动作。

这头野兽的巢穴里藏着什么财宝？已有多少旅人成为它的猎物？

环境框架旨在启发创意并实用于实际游戏，而非一成不变的死板规定。它提供了一种组织和准备重要场景想法的方式。你可以根据需要调整环境，使其符合当前游戏的角色和事件背景——例如：你可以将帝国宫廷环境调整为女王的庆生宴环境，或是在两军对垒的环境特性基础上，创作出一个适用于叛军起义的数据块。如果你不想在环境要素上使用这种与敌人类似的游玩系统，你完全可以无视这些数据块——就算没有它们，匕首之心也不会因此无趣。

环境数据模块拆解

每个环境的数据块都提供了在游戏中运用其所需的数据。以下示例展示了该格式的构成。每个数据块包含以下要素：

名称

每个环境数据块都有一个独特的名称——本例中为“汹涌河流”。

位阶

每个环境都设计用于考验特定位阶的玩家角色。若使用其他位阶的环境数据块，你可能需要调整其数据，例如环境的难度和潜在的敌人。

类型

环境类型标注于位阶右侧，代表其最能支撑的场景类型。“汹涌河流”属于险境型环境，意味着玩家角色在此遭遇的威胁与障碍多为环境中固有的现象。

描述

用一行富有画面感的文字概括环境特征。

趋向

每个环境都具有“趋向”——即其对身处其中者施加的叙事性的推动作用。环境虽无自主意志，但构成环境的人与物会趋向特定目标与行为（例如河流趋向于将你冲走或溺毙，赌场趋向于使人迷失心智并诱使其挥霍钱财）。

难度

“汹涌河流”的难度为10，这为直接对抗该环境要素的动作掷骰提供了基准。环境中出现的敌人可能拥有各自独立的难度。

潜在敌人

多数环境会建议在该环境场景下常见的特定敌人。不过并非所有列出的敌人都必须出现，你也可以自由地替换为其他敌人。

特性

环境特性为游戏主持人提供灵感，可用于设计代表动态地形或特殊情境的游戏主持人行动。

环境类型

环境的类型代表了其最适用的场景风格，但需注意的是，互动类型并不与环境类型强制绑定，一个环境中任何事情都有其发生的可能性。有时，当令人兴奋的遭遇发生在一个意想不到的环境中时，反而能提供强烈的反差感和丰富的叙事性。请不要害怕在一个危机四伏的险境型环境中安排一场社交遭遇，也不要抗拒在一个社交型环境中进行一次事关生死的决斗。环境类型包括以下几种：

- 探索型环境往往是奇异之地，隐藏着有待发掘的奥秘与奇迹。
- 社交型环境是考验人际交往能力的场景。
- 险境型环境会是充满危险的地点，哪怕只是在其中移动都充满挑战。
- 事件型环境更多由正在发生的活动，而非活动所发生的场地来定义。

环境特性

每个数据块底部都列出了该环境的特性。

特性问题

每个环境特性下方都设有斜体标注的引导问题。这些问题旨在激发情节线索，提供推动场景发展的思路，并帮助将当前场景与其他故事元素相衔接。

以"汹涌河流"的"暗流"#### 特性为例，其引导问题"河床上散落着哪些小物件和饰品？这片水域是否存在掠食者？"旨在促使你思考：此前有哪些人或事物曾在此处？其留下了什么痕迹？以及哪些掠食者会利用强大的暗流为自己谋利？

使用特性

当你进行一次游戏主持人行动时，你可以像使用敌人特性一样使用环境特性。环境特性可以是“动作”（可作为你的游戏主持人行动主动生效）、“反应”（在触发条件满足时自动生效）或“被动”（持续自动生效）的形式。

恐惧特性

与敌人类似，环境也可以拥有恐惧特性，即那些需要花费恐惧点来启动的、强大的、能定义场景的效果。大多数环境的恐惧特性都以动作的形式出现，如下例所示：

掘进恐惧 动作： **花费 1 恐惧点**，召唤一只酸液掘地者，从地面猛然窜出——此前它一直在地下潜伏着等待猎物。酸液掘地者随即获得聚焦，并使用其“破土而出”动作。

并非每个环境都具有恐惧特性——我们建议将其保留用于最具冲击力的场合。

适配环境

有时你可能想使用某个现成的环境，却发现它与团队的位阶不匹配；又或者你想替换其中一两个特性，将其改造为全新的环境。无论是在提前规划场次时或临时调整场景时，你都可以修改现有环境的数据块来适配场景需求，或根据需要即兴创作。环境的框架旨在帮助你组织思路，而非限制创造力。

当需要快速将环境数据块调整到不同位阶时，只需在下面的“不同位阶的参考环境数据”表中，找到团队当前位阶对应的列，用其中的数值替换原有数据即可。

不同位阶的参考环境数据

环境数据	位阶1	位阶2	位阶3	位阶4
伤害骰	1d6+1 到 1d8+3	2d6+3 到 2d10+2	3d8+3 到 3d10+1	4d8+3 到 4d10+10
难度	11	14	17	20

调整环境

由于环境没有生命点、伤害阈值、或压力点等数据，因此它们调整起来会比敌人更加容易。具体而言，你需要调整的部分包括：默认难度、特性中列出的所有难度、以及特性所造成的伤害。如果环境特性涉及召唤敌人，那么请考虑将列出的敌人替换为匹配队伍位阶的敌人，或是将现有敌人减员。

添加或更改特性

将环境提升到更高位阶时，若其尚未拥有恐惧特征，你可以考虑为其添加一个。同样地，若是将环境下调至较低位阶，也可考虑移除其最强或最具影响力的某个特性。

环境数据块

本节包含按位阶划分的敌人列表，并附环境数据块（环境规则详见前文“使用环境”一节）。

按位阶划分的环境

本节包含以下数据块：

位阶1（等级 1）

荒废林地 Abandoned Grove（探索）
遇袭 Ambushed（事件）
埋伏 Ambushers（事件）
熙攘集市 Bustling Marketplace（社交）
悬崖峭壁 Cliffside Ascent（险境）
当地酒馆 Local Tavern（社交）
边境小镇 Outpost Town（社交）

位阶2（等级 2-4）

邪教仪式 Cult Ritual（事件）
圣洁庙宇 Hallowed Temple（社交）
鬼祟冥城 Haunted City（探索）
崔嵬山隘 Mountain Pass（险境）

位阶3（等级 5-7）

林木燃心 Burning Heart of the Woods（探索）
城堡围攻 Castle Siege（事件）
两军对垒 Pitched Battle（事件）

位阶4（等级 8-10）

混沌界域 Chaos Realm （险境）
篡夺神位 Divine Usurpation （事件）
帝国宫廷 Imperial Court （社交）
死灵师的埋骨堂 Necromancer's Ossuary （探索）

荒废林地 ABANDONED GROVE

位阶1 探索

一片曾经的德鲁伊林地，如今休耕荒废，重回自然原貌。

趋向：吸引好奇者，反映过往

难度：11

潜在敌人：野兽（熊，恐狼，玻璃蛇），林地守卫（小型树人，森林战士，幼年树精）

特性

蔓生战场 Overgrown Battlefield 被动： 此地曾发生过一场战斗。一名玩家角色可以进行一次本能掷骰来发现这场战斗所遗留下的证据。若希望成功，其可了解以下所有三条信息。若恐惧成功，了解两条。若检定失败，一名玩家角色可以**标记 1 压力点**来了解一条信息，并在下一次用于调查环境的动作掷骰中获得优势。拥有合适背景或经历的一名玩家角色可以了解到一个额外的细节，其还能够提一个关于该场景的后续问题，并获得一个真实的（但不一定总是完整的）答案。

地上散落着战斗的痕迹（断裂的武器和树枝，嵌入地面的凿痕）。

一棵看似被苔藓覆盖的树木实则是一具树人尸体。

仍然矗立在此地的树木发生了奇怪的扭曲，似乎是由某种强大的魔法所致。

曾在此地的那些团体为何发生冲突？而这片林地如今又为何无人使用？

尖刺藤蔓 Barbed Vines 动作： 选择林地内的一个目标点。位于该点邻近范围内的所有目标必须成功通过一次敏捷反应掷骰，否则其将受到 1d8+3 物理伤害并因尖刺藤蔓处于 *束缚* 状态 。处于 *束缚* 状态的生物只有成功通过一次灵巧或力量掷骰，亦或是对藤蔓造成至少 6 伤害，才能挣脱。

这里有多少藤蔓？又是在哪里抓住你的？是把你拽向地面，还是拉向天空？

这里不欢迎你 You Are Not Welcome Here 动作： 一名幼年树精、两名木族战士、以及数量等同于玩家角色数量的小型树人出现，同闯入此地的队伍针锋相对。

林地守卫在隐藏什么？有什么事物正在威胁着森林的安危，而玩家角色或许可以通过接手此事来平息树精的怒火？

污染物 Defiler 动作： **花费 1 恐惧点**来召唤一个小型混沌元素。它将出现在一名被选中的玩家角色的远距离范围内，并且立刻获得聚焦。

被暴力和不和的回响所吸引的小型混沌元素。它们出现在一个选定玩家角色的远距离范围内，并立即获得聚焦。

当混沌元素现身时，草地变成了什么颜色？混沌又是如何扭曲了林地内的昆虫和小动物？

埋伏 AMBUSHERS

位阶1 事件

由玩家角色设下的埋伏，旨在将没有防备的敌人打个措手不及。

趋向：逃跑，抱团，保护弱者

难度：特殊（详见“战力浮动”）

潜在敌人：任意

特性

战力浮动 Relative Strength 被动： 该环境的难度等同于场景内敌人的最高难度。

哪一个敌人最为措手不及？哪一个敌人最为沉着镇定？

他们是哪儿来的？ Where Did They Come From? 反应： 当一名玩家角色对毫无防备的敌人发动突袭时，你失去 2 恐惧点，并且每名玩家角色的首次攻击掷骰将获得优势。

当伏击正式打响时，敌人们正在做什么？而这又如何影响了他们的战斗方式？

熙攘集市 BUSTLING MARKETPLACE

位阶1 社交

作为定居点的经济中心，本土匠人、行商走贩、以及不同阶级的顾客皆聚集于此。

趋向：低买高卖，吹嘘叫卖各类远疆近邻的商货

难度：10

潜在敌人：守卫（持刃警卫，警卫队长），蒙面盗贼，商人

特性

四两千金 Tip the Scales 被动： 玩家角色们可以通过拿出一把金币作为互动的一部分，来在一次风度掷骰中获得优势。

任何货币都会被接受吗，还是说只有本地货币能够得到认可？玩家角色们在进行贿赂时有多明目张胆？

意外之获 Unexpected Find 动作： 向玩家角色们展示，有一名商人拥有他们想要或需要的东西，比如说家乡的事物、一本稀有的书籍、魔法材料、一张可疑的藏宝图、或是一把巫术钥匙。

除了金币外，商人还可能会要求什么其它的事物，作为交换这件稀有物品的代价？

偷鸡摸狗 Sticky Fingers 动作： 一个小偷试图从一名玩家角色的身上偷走某样东西。该玩家角色必须成功通过一次本能掷骰才能注意到小偷的存在，否则其将失去由游戏主持人选定的某样东西，同时小偷在得手后将窜逃到近距离范围。想要夺回被偷走的东西，玩家角色们必须赶在小偷完成一项用以逃回藏身处的后果倒计时（4）前，先一步完成一项进展倒计时（6）来抓住他。

是什么驱使这个小偷过来行窃？小偷的藏身处在哪里，其上做了手脚以避免被发现？

人头攒动 Crowd Closes In 反应： 当玩家角色中有某人与队伍脱节时，移动的人群将挤入他们之间，并将该玩家角色与队伍隔离开来。

移动的人潮将要把该角色带往何处？其对孤身一人被陌生人包围又有怎样的感觉？

遇袭 AMBUSHED

位阶1 事件

一场设计好的埋伏，旨在将没有防备的队伍打个措手不及。

趋向：制服，分散，包围

难度：特殊（详见"战力浮动"）

潜在敌人：任意

特性

战力浮动 Relative Strength 被动： 该环境的难度等同于场景内敌人的最高难度。

谁负责指挥这场袭击？其何种行为揭露了这一点？

惊喜！ Surprise！ 动作： 伏击者突然出现在队伍的视线中，你**获得 2 恐惧点**，并立即将聚焦转移到伏击者中的一名敌人身上。

伏击者想要从队伍手中得到什么？其在伏击中表现出来的战术又如何体现了这一点？

悬崖峭壁 CLIFFSIDE ASCENT

位阶1 险境

一座陡峭、嶙峋的高耸悬崖，攀爬它简直就是玩命。

趋向：为那些准备不足的人带去死亡，某种存在于山巅的事物诱惑着人们不断向上

难度：12

潜在敌人：构装体，深根守卫，巨蝎，玻璃蛇

特性

攀登 The Climb 被动： 想要攀爬上这座悬崖峭壁需使用一项进展倒计时（12）。当玩家角色为攀爬进行一次动作掷骰时，根据以下标准推进倒计时：

关键成功：-3

希望成功：-2

恐惧成功：-1

希望失败：0

恐惧失败：+1

当倒计时完成触发，即代表着队伍成功登顶。

岩石排列成了什么奇怪的形状？之前的冒险者们留下了怎样不详的警告？

遗存岩钉 Pitons Left Behind 被动： 之前的攀登者在山体内打入了大块的金属岩钉，后来者们可以用来辅助攀爬。当一名使用岩钉的玩家角色在一次用以攀爬得动作掷骰中失败时，其可以选择**标记 1 压力点**以代替上调倒计时。

这些岩钉有着怎样的形状和材质，又透露了有关过往攀登者的什么信息？岩钉与岩钉之间相隔有多远？

坠落 Fall 动作： **花费 1 恐惧点**使一名玩家角色的抓握点脱落，令其因此坠向地面。若在该角色下一次动作前，其仍未被成功救下，其将跌落至地面并使倒计时计数上调 2 点。同时，若坠落发生时的倒计时计数在 8 到 12 之间，则该玩家角色受到 1d12 物理伤害；在 4 到 7 之间，其受到 2d12 物理伤害；计数小于等于 3 ，其受到 3d12 物理伤害。

何种事物在向你揭示，曾有许多人于从这里坠落？岩壁之中居住着什么样的生物，它们是如何通过吓唬攀登者，使其失手坠落从而得到"免费"食物的？

当地酒馆 LOCAL TAVERN

位阶1 社交

这座喧闹的酒馆是小镇上少有的社交中心。

趋向：为冒险者提供机遇，协助社区

难度：10

潜在敌人：守卫（持刃警卫，警卫队长），雇佣兵（扰敌者，雇佣剑客，咒剑士，武器大师），商人

特性

大伙都在聊些啥？ What's the Talk of the Town? 被动： 一名玩家角色可以通过一次风度掷骰来向酒保、服务员或顾客打探情报，包括但不限于当地事件、小道传闻或工作机会。若检定成功，其可以选择了解以下信息中的两则——大成功则改为三则。若检定失败，其可以选择**标记 1 压力点**以获得一则信息，具体来说就是只从当地人喋喋不休的杂谈中获得了一些无关紧要的情报。

一则引人入胜的传闻，而且与一名玩家角色的背景有关。

一份报酬丰厚的工作，涉及到附近的某个威胁或特别情况。

与其一路上所闻所见有关的当地传说。

暗示社区矛盾的小镇八卦。

什么人会拥有什么样的信息？而当地人又会口口相传有关玩家角色的什么八卦？

卖唱为生 Sing For Your Supper 被动： 一名玩家角色可以通过一次风度掷骰来为客人进行一次表演。若检定成功，其获得 1d4 把金币（大成功则改为 2d4）。若检定失败，其**标记 1 压力点**。

你表演的是什么曲目？它对你有什么样特殊的意义？你上次在他人面前表演它是什么时候？

神秘的陌生人 Mysterious Stranger 动作： 展示一个潜伏在阴暗包厢中的、隐藏身份的陌生人的存在，

那人想要干什么？其对玩家角色们的印象如何？其表现出了什么样的举止或佩戴了怎样的配饰？

小镇来客 Someone Comes to Town 动作： 引入一名重要的非玩家角色，其或许是想要雇佣队伍来完成某件事情，亦或许是和一名玩家角色的背景有所关联。

来客知道玩家角色们也在这里吗？其来到镇上是想要做些什么？

酒馆斗殴！ Bar Fight ！ 动作： **花费 1 恐惧点**在酒馆内挑起一场斗殴事件。当一名玩家角色试图在斗殴事件持续过程中穿过酒馆，其必须成功通过一次敏捷或风度掷骰，否则将被乱拳和投掷物波及，从而受到 1d6+2 物理伤害。一名玩家角色可以通过一次用以激怒酒馆顾客的动作掷骰，来激活该特性。

谁挑起了这场斗殴事件？怎样才能平息这场冲突？

边境小镇 OUTPOST TOWN

位阶1 社交

位于国家或地区边境的小镇，临近于某个地下城、墓穴、或其它冒险目的地。

趋向：驱使绝望者踏入注定的终局，通过鼓吹希望来盈利

难度：12

潜在敌人：锯齿刀强盗（咒术师，碎膝者，喽啰，队长，影子，狙击手），蒙面盗贼，商人

特性

流言四起 Rumors Abound 被动： 八卦是这片地界流通最快的货币。一名玩家角色可以通过一次风度掷骰来打听一些重要事件。角色能了解到什么内容取决于其在这次掷骰中的结果，具体参照以下标准：

关键成功：了解到两个重要事件。该玩家角色可以就其中一则传闻，追问一个后续问题，并获得一个真实的（但不一定总是完整的）答案。

希望成功：了解到两个事件。其中至少有一个与该角色的背景相关。

恐惧成功：了解到一则与该角色背景相关的令人不安的流言。

任意失败：当地人没有给什么好脸色。该玩家角色必须**标记 1 压力点**才能获知一个相关的流言。

玩家角色有什么可以转述给好奇旅人的消息？当地人对其所说的这些事情又有怎样的看法？

破碎罗盘协会 Society of the Broken Compass 被动： 一个冒险者协会在这里设立有分会，各路好汉齐聚一堂自夸自擂、交换情报，为他们志在必得的胜利提前干杯，亦或是小偷小摸地给竞争对手下些绊子。

这里的冒险者们吹嘘了些什么，其中哪些部分你觉得可能是真的？

竞争对手 Rival Party 被动： 除了玩家角色外，这里还有一支冒险小队也正在寻找相同的宝藏或线索。

哪名玩家角色与竞争对手队伍中的一名成员有关系？他们会先主动接近玩家角色的，还是按兵不动等待玩家角色先采取行动？

我可不保证不会有什么意外发生 It'd Be a Shame If Something Happened to Your Store 动作： 玩家角色们将目睹当地某个犯罪头目的手下正在敲诈一家杂货店。

如果玩家角色决定插手，他们将陷入怎样的麻烦？

错的时间，错的地点 Wrong Place, Wrong Time 反应： 入夜后，当队伍一行人孤零零地来到一条后巷时，你可以**花费 1 恐惧点**来引入一群试图抢劫他们的劫匪。劫匪将出现在一名被选定的玩家角色的近距离范围，整个团伙由一名锯齿刀碎膝者、数量等同于玩家角色数量的锯齿刀喽啰、以及一名锯齿刀队长组成。对于人数更多的队伍，你可以再增加一名锯齿刀咒术师或锯齿刀狙击手。

劫匪身上有什么细节可以表明他们也曾是冒险者，但最后却沦落到了这等下场？

邪教仪式 CULT RITUAL

位阶2 事件

在一堆燃烧着病态阴绿色火焰的篝火旁，聚集着一群崇拜着战败诸神圣徽的堕落派邪教。

趋向：亵渎大地，在凡人界域与轮回下界间打穿一条通道

难度：14

潜在敌人：堕落诸神邪教（邪教门徒，邪教爪牙，邪教学徒，守密人）

特性

亵渎之地 Desecrated Ground 被动： 邪教徒将此地献祭给了堕落诸神，令祂们的邪恶侵染得以渗入其中。在此环境中，将玩家角色们的希望骰大小降低至 d10。亵渎影响可以通过一项进展倒计时（6）来移除。

玩家角色们最初是如何注意到此地的？当希望被压制时，何种恐惧会浮现于他们的心头？

渎神邪力 Blasphemous Might 动作： 为了击退闯入者，仪式的部分力量被灌注到一名邪教成员的体内。选择一个敌人，令可怕的魔力灌注其全身，直至该场景结束或该敌人被击败。一个处于灌注状态的敌人将立刻获得聚焦并且获得下列增益中的一项，你也可以**花费 1 恐惧点**令其获得全部三项增益：

其在所有攻击掷骰上获得优势。

其成功命中的攻击可额外造成 1d10 伤害。

其获得下列特性：无情 Relentless（2）被动。该敌人在每个游戏主持人轮次中，可以至多被聚焦 2 次，需像往常一样花费恐惧点来聚焦。

敌人的相貌发生了怎样的改变？他们的猛击会激发众人内心怎样的恐惧？

召唤 The Summoning 反应： 倒计时（6）。当玩家角色们进入该场景或邪教徒开始召唤恶魔的仪式时，激活倒计时。指定一个敌人来主祭这场仪式。当一名玩家角色掷出恐惧结果时，下调倒计时计数。当倒计时最终触发时，在仪式主祭的邻近范围召唤出一头小型恶魔。若主祭被提前击败，则倒计时结束，仪式失败，不产生任何效果。

如果邪教成功完成了仪式，他们会如何处置这个被誓缚的恶魔？他们接下来还会试图召唤什么？

为了仪式 Complete the Ritual 反应： 若仪式主祭成为一次攻击或法术的目标，其邻近范围的一名盟友可以**标记 1 压力点**来代替主祭，成为本次攻击或法术的目标。

看到虔诚被用于崇拜恐惧与支配，众人内心有何感想？

圣洁庙宇 HALLOWED TEMPLE

位阶2 社交

一座稍显拥挤但秩序井然的圣殿，殿内提供有治疗服务且会定期举行祭祀仪式，目前由一位牧师或神使管理。

趋向：沟通凡人界域与圣辉上界，展现神圣之力，为信徒提供援助与引导。

难度：13

潜在敌人：守卫（持弓警卫，持刃警卫，警卫队长）

特性

治愈之地 A Place of Healing 被动： 在圣洁庙宇内休息的玩家角色将自动恢复所有生命点。

这里的熏香闻起来像什么味道？侍僧们颂唱着何种歌曲？

神圣启明 Divine Guidance 被动： 在圣洁庙宇内向一位神祇祈祷的玩家角色可以通过一次本能掷骰来获得答案。若其所祈祷的神祇在这座圣殿内并不受欢迎，那么其掷骰将获得劣势。

关键成功：该玩家角色获得明确的启示。此外，其还将**获得 1d4 希望点**，若该玩家选择将所接受到的神圣指引告知整个队伍，那么该希望点还可以在队伍成员中任意分配。

希望成功：该玩家角色获得明确的启示。

恐惧成功：该玩家角色接收到短暂的启示片段，并且内心涌现出一种渴望分享答案的冲动。

任意失败：该玩家角色只接收到了模糊的幻象。他们可以选择**标记 1 压力点**，以接收到一则没有前因后果但足够清晰的图象。

当幻象触碰你的内心时，你感觉如何？而当幻象消散，又有什么样的情绪弥留在你的心头？

不屈希望 Relentless Hope 反应： 每场景一次，每名玩家角色都可以**标记 1 压力点**以将一次恐惧掷骰结果改换为希望掷骰结果。

当恐惧逼近时，你所紧握的是怎样的情绪亦或是哪一段记忆？

神圣斥责 Divine Censure 反应： 当玩家角色冒昧打断、亵渎或冒犯神职人员时，你可以**花费 1 恐惧点**，在该高阶牧师的近距离范围，召唤一个上位神使以及 1d4 个持刃警卫，他们将贯彻前者的旨意。

来者佩戴有什么样的圣徽或携带着什么样的圣像，是哪位神圣存在的代行者？谁领导着这支小队，又是什么驱使着他们响应号召？

鬼祟冥城 HAUNTED CITY

位阶2 探索

一座废弃的城市，如今已被来自过去的彷徨阴魂所占据。

趋向：误导与迷惑，重现个体与群体所遭遇的末日景象

难度：14

潜在敌人：鬼魂（幽灵弓箭手，幽灵队长，幽灵守护者），鬼魅形态的其它敌人（详见“鬼魅形态”）

特性

埋藏的知识 Buried Knowledge 被动： 这座城市中潜藏着无数有待解开的谜团。想要探寻这座失落之城知识的玩家角色可以通过一次本能或知识掷骰，来了解这个地方并发掘（有可能撞鬼）战利品。

关键成功：获得有价值的信息和一件相关的有用物品。

希望成功：获得有价值的信息。

恐惧成功：获得模糊或不完整的信息。

任意失败：**标记 1 压力点**以在一次追根究底的研究后获得一条线索。

这座城市中还隐藏着什么更大的隐秘？为什么有如此多的鬼魂徘徊于此？哪些倒霉的冒险者曾在这里遭遇了不幸？

鬼魅形态 Ghostly Form 被动： 此地的敌人均以幽灵的形式出现。其对物理伤害具有抗性，并且可以**标记 1 压力点**以穿过固态物体并在近距离范围内移动。

鬼魂的“身体”上有哪些伤痕暗示着其死因？是什么未竟的使命将其束缚在凡人界域？

鬼打墙 Dead Ends 动作： 来自过往的幽灵重现了往昔岁月的场景幻象，或许是一次街头节庆、一场革命、或是一次抢劫。此类作祟现象将改变玩家角色周围的城市布局，封死角色身后的来路，迫使其绕行，亦或是给其带来更多其它的挑战。例如，在一场抢劫幻景中，玩家角色很有可能会被当做是敌对的劫匪。

鬼魂们想要从你那得到什么？而你又想从它们那里得到什么？

末日重现 Apocalypse Then 动作： **花费 1 恐惧点**将那场曾毁灭了这座城市的可怕灾难于此地重现。激活一项进展倒计时（5），同时让过去的灾难在玩家角色身边重演。要完成这项倒计时并逃离这场灾难，玩家角色必须克服各式各样的威胁，例如：吞噬一切的大火、惊慌失措的人潮、不断坍塌的建筑、或是地表陷落的街道，他们还需要不断回忆历史并从中寻找到能支持他们生还的线索，以逃离这场无可避免的终局。

此地重现的灾难是否是曾经那场导致城市被废弃的末日？关于那场末日有什么已知的信息，而这些信息又将如何帮助玩家角色们逃离险境？

崔嵬山隘 MOUNTAIN PASS

位阶2 险境

刺破云霄的嶙峋山峰，只有一条蜿蜒曲折的险径盘山而上，途中更是存在无数弯折。

趋向：极为严峻的补给和体力挑战，显现魔法扰动，减缓旅行速度

难度：15

潜在敌人：野兽（熊，巨鹰，玻璃蛇），混沌骷髅，牛头人破坏者，命定猎手

特性

刻印符阵 Engraved Sigils 被动： 山腰的岩石中深嵌着巨大的符印与雕纹。一名具有相关背景或经历的玩家角色可以辨认出：这是用来增强风雪威力的气象魔法。一名成功通过知识掷骰的玩家角色可以回想起关于这道符阵的信息、其可能的刻印者、以及解除的办法。若一名角色在检定中关键成功，其能够辨认出这些符文乃是山岭之民巫师的一贯风格，并且在解除符阵效果的掷骰上获得优势。

是谁布下了此地的符阵？其在附近吗？刻印者又为何要让天气变得如此极端？

雪崩 Avalanche 动作： **花费 1 恐惧点**引发一场雪崩，用彻骨的洪流重塑山貌。所有在雪崩路径上的玩家角色必须成功通过一次敏捷或力量反应掷骰，否则将被冲倒并被带向山下。使用绳索、岩钉或其它攀爬辅助装备的玩家角色在此掷骰上获得优势。检定失败的目标将被冲下山峦至远距离范围，受到 2d20 物理伤害，并**标记 1 压力点**。检定成功的目标必须**标记 1 压力点**。

玩家角色们将做出怎样的尝试来应对雪崩？当同伴被冲下山坡时，角色们又将采取什么办法来找到彼此？

猛禽巢穴 Raptor Nest 反应： 当玩家角色们进入到猛禽的猎场区域后，两头巨鹰会在一名被选定玩家的极远范围出现，它们将玩家角色们视为自己的猎物。

巨鹰有多久没有捕获到猎物了？它们的巢穴中是否有鸟蛋，或羽翼未丰的雏鸟？

寒潮 Icy Winds 反应： 倒计时（循环 4）。当玩家角色进入山隘范围后，激活倒计时。当倒计时最终触发时，所有穿行在山隘中的玩家角色必须成功通过一次力量反应掷骰，否则**标记 1 压力点**。身穿适合于极寒天气的服装的玩家角色可以在该掷骰中获得优势。

玩家角色身体的哪些部分最先被冻僵？其会用什么办法来在前进时尽可能地保持体温？

林木燃心 BURNING HEART OF THE WOODS

位阶3 探索

厚重到近乎浓稠的靛蓝余烬环绕在一棵被苔藓覆盖的巨木周围，此木恒久不熄地燃烧着，透着一股病态的幽蓝。

趋向：噼啪作响的燃烧声响组合成令人不自觉想要跟随的诡异节奏，腐化森林

难度：16

潜在敌人：野兽（熊，玻璃蛇），元素生物（元素火花），苍翠守卫（树精，橡木树人，雄鹿骑士）

特性

混沌魔力聚集地 Chaos Magic Locus 被动： 当玩家角色进行一次施法掷骰时，其必须掷两次恐惧骰并取其高者作为结果。

在这片受混沌侵染的土地上施展魔法是一种怎样的感觉？若失去对魔法的掌控，你害怕会有什么事情发生？

靛蓝魔焰 The Indigo Flam 被动： 任何靠近中央那棵巨木的玩家角色都可以尝试一次知识掷骰，来辨识是什么魔力在侵蚀这里的环境。

成功时：其获知以下三条信息。恐惧成功时，仅为两个。

失败时：其可以**标记 1 压力点**以获知一条信息，并在下一次用于调查环境的动作掷骰中获得优势。

信息： 堕落魔力是罪魁祸首。腐化通过余烬苔藓传播。只有通过一个进展倒计时（8）的自然魔法仪式才能清除此处的腐化。

哪支堕落邪教腐化了这片森林？他们为什么要诅咒并残害这棵巨木？

绞杀藤蔓 Grasping Vines 动作： 低矮的灌木中突然窜出长满尖刺的活化藤蔓，试图缠住玩家角色们。一个目标必须成功通过一次敏捷反应掷骰，否则将处于 *束缚* 和 *脆弱* 状态。目标可以通过一次成功的灵巧或力量掷骰，亦或是通过对藤蔓造成 10 点伤害来挣脱缠绞，同时清除上述两种状态。当目标为了挣脱而进行掷骰时，其受到 1d8+4 物理伤害并失去 1 希望点。

当藤蔓刺入血肉时，哪些痛苦的回忆涌上了心头？

焦炭构装 Charcoal Constructs 动作： 燃烧着靛蓝魔焰的扭曲动物，践踏由你选择的一个目标点。该目标点近距离范围内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标将受到 3d12+3 物理伤害，成功则仅受一半伤害。

它们是被魔焰吞噬的真实动物，还是说只是腐化魔法捏造出的构装体？

窒息灰烬 Choking Ash 反应： 倒计时（循环）。当玩家角色进入林木燃心区域后，激活倒计时。当倒计时最终触发时，所有玩家角色必须进行一次力量或本能反应掷骰。失败的目标将受到 4d6+5 直接物理伤害。成功则仅受一半伤害。身穿防护罩或防护服的可在该反应掷骰中获得优势。

飞舞的灰烬会诱发什么幻觉？又带有何种不协调的气味？

城堡围攻 CASTLE SIEGE

位阶3 事件

一场激烈的围城战，进攻方正试图攻入一座固若金汤的城堡。

趋向：消磨战斗意志，破坏城墙，加剧紧张局势

难度：17

潜在敌人：雇佣兵（扰敌者，雇佣剑客，咒剑士，武器大师），贵族武装（弓手小队，应征兵，精锐士兵，界域骑士）

特性

城堡密道 Secret Entrance 被动： 一名玩家角色可以通过一次成功的本能或知识掷骰，找到或回想起一条进入城堡的秘密通道。

他们该如何在不将密道暴露给围攻方的情况下进入城堡？防御方是否有人正在监守密道？

攻城武器 Siege Weapons 动作： 后果倒计时（6）。进攻方开始部署攻城武器，试图摧毁防御方的工事。当围攻开始时（对于一场旷日持久的围攻，将倒计时改为长期倒计时），激活倒计时。当倒计时最终触发时，意味着防御者的工事已被攻破，进攻方涌入城内。你**获得 2 恐惧点**，随后将环境切换到"两军对垒"环境，并聚焦该环境。

进攻方部署了哪些攻城武器？它们是魔法的、物理的、还是两者混合的？角色必须克服哪些防御工事才能攻占城堡？

增援！ Reinforcements！ 动作： 选定一名玩家角色，在其远距离范围召唤增援，包括一名王国骑士、数量等同于玩家角色数量的位阶3 杂兵、以及其它 2 名由你决定的敌人。该王国骑士立刻获得聚焦。

他们会将谁选为首个目标？又采用什么样的阵型？

附带伤害 Collateral Damage 反应： 当一名敌人被击败时，你可以**花费 1 恐惧点**让攻城武器的弹药偏离轨道，击中战场上的一个目标点，该点邻近范围内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰。

检定失败的目标将受到 3d8+3 物理或魔法伤害，且必须**标记 1 压力点**。

检定成功的目标必须**标记 1 压力点**。

这次攻击将什么东西的碎片炸得到处都是？又有什么东西在这次攻击中受到了难以修复的损伤？

两军对垒 PITCHED BATTLE

位阶3 事件

两群武装人员之间爆发的大规模战斗。

趋向：抢占人力、土地与财富，为贪婪与荣耀洒下鲜血

难度：17

潜在敌人：雇佣兵（雇佣剑客，扰敌者，咒剑士，武器大师），贵族武装（弓手小队，应征兵，精锐士兵，王国骑士）

特性

趟过刀山火海 Adrift on a Sea of Steel 被动： 在激烈的战斗中穿过战场是一件极其危险的冒险之举。玩家角色必须成功通过一次敏捷掷骰才能移动，在检定成功时最多只能移动到近距离范围。若有一名敌人在其近战范围内，其还需要**标记 1 压力点**才能进行一次用来移动的敏捷掷骰。

战场的参与者是否将你误认成敌人或搅局的第三方？在混战中你是否能够分清敌我？

烧杀抢掠 Raze and Pillage 动作： 进攻方通过纵火、劫掠贵重财物、绑架重要人物或屠戮平民来增加己方谈判的筹码。

此地有何物格外贵重？又是何人最为脆弱？

战争魔法 War Magic 动作： **花费 1 恐惧点**以让某一方的法师使用大规模杀伤性魔法。在战场上，选择距离该法师极远范围的一个目标点，该目标点近距离范围内的所有目标都必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标将受到 3d12+8 魔法伤害且必须**标记 1 压力点**。

这次攻击会采取什么形式——爆裂火球、漫天酸雨、还是剑刃风暴？这次攻击又旨在实现什么战略目标？接下来还会发生什么？

增援！ Reinforcements！ 动作： 选定一名玩家角色，在其远距离范围召唤增援，包括一名王国骑士、数量等同于玩家角色数量的位阶3 杂兵、以及其它 2 名由你决定的敌人。该王国骑士立刻获得聚焦。

他们会将谁选为首个目标？又采用什么样的阵型？

混沌界域 CHAOS REALM

位阶4 险境

一个危险的异空间，现实法则在这里破碎且扭曲。

趋向：否定确定性，吞噬力量，违背逻辑

难度：20

潜在敌人：异界邪物（憎恶体，腐曜体，仆从）

特性

无理构造 Impossible Architecture 被动： 上是下，下是右，右是星空之上。重力和方向在不断变动，任何穿越该界域的尝试都将是一场艰难的跋涉，使用一项进展倒计时（8）。每当检定失败，除了掷骰的其它后果外，玩家角色还需要额外**标记 1 压力点**。

在一个与凡人界域如此大相径庭的空间内移动是一种怎样的感觉？你通过凝视什么地标或特异点来保持平衡？你在旅途中经过了那些奇异的地点？

此地将夺走你之所以是你的一切 Everything You Are This Place Will Take from You 动作： 倒计时（循环 1d4）。激活倒计时，而当其最终触发后，所有玩家角色必须成功通过一次风度反应掷骰，否则其最高的属性值将暂时降低 1d4，其可以选择标记同等数量的压力点来避免属性值的降低。当玩家角色关键成功或逃离混沌界域后，失去的属性值将恢复。

此地是如何试图偷走那些令你成为传奇的事物的？当力量从体内被剥离，你有怎样的感觉？

解离 Unmaking 动作： **花费 1 恐惧点**迫使一名玩家角色进行一次力量反应掷骰。检定失败时，其将受到 4d10 直接魔法伤害。成功时，其必须**标记 1 压力点**。

当此地试图解离你的存在时，你瞥见了其它世界的什么片段？这场解离试图抹去你存在中哪些核心元素？

异界捕食者 Outer Realms Predators 动作： **花费 1 恐惧点**召唤一头异界憎恶体、一头异界腐曜体、以及 2d6 头异界仆从，它们将无视逻辑与因果，凭空出现在一名被选定玩家角色的近距离范围。立刻聚焦这些敌人中的一个，你还可以花费 1 额外恐惧点令该敌人的普通攻击自动成功。

这些邪物在追猎鲜活血肉时，排泄了哪些残破世界的消化残余？在直面那无疑恶意的间隙，你是否窥见了其曾也有人性的支离倒影？

现实迷失 Disorienting Reality 反应： 在出现恐惧结果时，你可以要求玩家角色描述该混沌界域唤醒了其内心的哪些恐惧，而这恐惧将瓦解其之所以存在的根基与锚点，现实将扭曲并在玩家角色的内心呈现出背离的幻象。玩家角色失去 1 希望点，如果这是其最后的一点希望，你**获得 1 恐惧点**。

玩家角色看到了哪一个时刻？若它是一段关于曾经的记忆，此地由如何扭曲了它？想要保持记忆的真实性不被扭曲有多困难？

篡夺神位 DIVINE USURPATION

位阶4 事件

一场旨在突破圣辉上界之门、推翻新神统治的大型仪式。

趋向：集聚力量，施加威慑，压服异见

难度：20

潜在敌人：至高死灵师，天陨神兵，命定猎手，末日先知，完化丧尸

特性

最后的准备 Final Preparations 被动： 当该环境首次获得聚焦时，指定一名敌人作为试图推翻众神的篡位者。激活一项长期倒计时（8），表示篡位者正在筹备该篡位仪式所需的一切。当倒计时最终触发时，聚焦该环境并使用“诸神黄昏”特性。只要该环境仍处于生效状态，你就可以持有至多 15 恐惧点。

篡位者还需要准备什么：一颗上位神使之心？一枚远古传送门的导引石？两位宿敌的效忠？一滴纯洁灵魂的心碎之泪？

神圣祝福 Divine Blessing 被动： 当一名玩家角色关键成功时，其可以**花费 2 希望点**来刷新一个通常而言有使用次数限制（例如每次休息一次和每场游戏一次）的能力。

当你对抗这场篡位阴谋时，是哪位神祇在眷顾着你？你重获的力量有何种特别的显现？

亵渎之众 Defilers Abound 动作： **花费 2 恐惧点**，在篡位者的近距离范围召唤 1d4+2 名天陨神兵，协助他开展神力围猎。同时，立刻聚焦天陨神兵并使用一次“群体攻击”动作。

这群神兵效忠于哪位上位堕落者？他们渴望吞噬哪位神祇的血肉？

弑神者 Godslayer 动作： 在神力围猎倒计时（详见“诸神黄昏”）被触发后，你可以**花费 3 恐惧点**描述篡位者是如何杀死一位圣辉上界的神祇，并吞噬祂的力量来强化自身。篡位者恢复 2 HP，提高其难度、伤害、攻击加值，并从被弑杀的神祇那里夺取一个新特性。

是哪位神祇迎来了祂的终局？其遗言是什么？篡位者所篡夺的新神力是如何显现的？

诸神黄昏 Beginning of the End 反应： 当“最后的准备”长期倒计时被最终触发时，代表着篡位者开始猛攻圣辉上界的门扉。激活一项神力围猎倒计时（10），聚焦篡位者，描述祂是如何攻击的，并将倒计时计数下调 1 点。当篡位者受到重度或更严重的伤害时，将倒计时计数上调 1 点。当神力围猎倒计时被最终触发时，代表着篡位者已经彻底粉碎了凡人界域与圣辉上界之间的屏障，祂屠戮了众神并成功取而代之。你获得等同于篡位者尚未被标记的生命点数量的恐惧点。你可以立刻进行一次额外的游戏主持人行动：使用一次“弑神者”特性且无需花费任何恐惧点。

当自然秩序被摧毁，凡人界域发生了怎样的扭曲？哪些凡人从远处目睹了这场莫大的亵渎？

仪式联结 Ritual Nexus 反应： 在对抗篡位者时，任何恐惧失败都会使玩家角色因魔力的反噬而**标记 1d4 压力点**。

当你功亏一篑时，过往的哪些失败如影随形地折磨着你？这些记忆是如何因篡位者的存在而被扭曲的？

帝国宫廷 IMPERIAL COURT

位阶4 社交

宏伟帝国的恢弘辖地，那剥削来的珍宝装点着此地的每一个角落。

趋向：维护并延续帝国统治，用权力与财富的承诺收买对手

难度：20

潜在敌人：持刃警卫，交际花，王国骑士，君主，间谍

特性

条条大路通此地 All Roads Lead Here 被动： 当身处帝国宫廷时，玩家角色若采取不符合帝国生活方式或反对帝国统治的行为，其风度掷骰将处于劣势。

当权者如何通过掌握话语的定义权来限制民众探讨其它生活方式的可能？效忠帝国会有哪些显而易见的好处，使得寻求其它出路变得困难重重？

诸侯倾轧 Rival Vassals 被动： 玩家角色可在宫廷中遭遇帝国臣民、封臣与请愿者，他们或争宠献媚，或交易忠诚换取特权，不择手段提升地位。有人不择手段地暗中构陷政敌，亦有人近乎公开地讨论那些几乎算得上叛国的思想。

这些人从附庸关系中获得了什么，又付出了何种代价？怎样的压迫会让他们甘愿对抗几乎不可战胜的帝国机器？

帝国引力 The Gravity of Empire 动作： **花费 1 恐惧点**，向一个玩家角色抛出一个绝佳的机遇或招揽：只要服从或支持帝国，就能实现某个重要目标。目标必须立即进行一次风度反应掷骰。若检定失败，其必须接受招揽或标记全部压力点以拒绝；若已无压力点可标记，其必须接受招揽或自我放逐离开帝国。若检定成功，其也仍需标记 **1d4 压力点** 作为抵抗诱惑的代价。

玩家角色究竟渴求什么，竟不惜与残暴的帝国合流？帝国爪牙又如何洞悉了他们内心最深的欲望？

敕令昭告 Imperial Decree 动作： **花费 1 恐惧点**，将一项涉及帝国议程的长期倒计时下调 **1d4** 点。若该倒计时因此被触发，有关诏书将在朝堂颁布，意味着其中的计划将得到正式启动。

执行这项计划需要动用何种武力，或是为此输送多少财物？为了实现这项计划，什么人的生活将发生剧烈的变动甚至被彻底颠覆？

无孔不入 Eyes Everywhere 反应： 当掷出恐惧结果时，你可**花费 1 恐惧点**让忠于帝国的眼线窃听到帝国宫廷中的谋逆言论。一名玩家角色必须成功通过一次本能反应掷骰才能察觉到队伍已经被窃听，此后角色们才能尝试赶在阴谋败露前拦截间谍。

帝国究竟掌握了这位眼线的什么把柄？为何即便遭受不公，其第一反应仍是维护帝国的利益？

死灵师的埋骨堂 NECROMANCER

位阶4 探索

一座淹没在尘埃中的地下墓穴，内有藏书室、蜿蜒曲折的回廊以及大量的石棺，到处溅洒着入侵者的不幸之血。

趋向：令入侵者迷失，深究那些不该现世的禁忌知识，塑造不死生物，释放不死生物的洪流

难度：19

潜在敌人：至高死灵师的仆从（完化丧尸，丧尸军团）

特性

生者禁地 No Place for the Living 被动： 任何恢复生命点的特性或动作都必须**花费 1 希望点**才能使用。若其原本就需要花费希望点，则玩家角色必须额外再支付 1 希望点。

在这与生命本质相悖的地点尝试疗伤，会是一种怎样的体验？

千年典籍 Centuries of Knowledge 被动： 玩家角色可以调查藏书室与实验室，并进行一次知识掷骰，从中获取与奥秘学识、当地历史及死灵师计划有关的信息。

此处埋藏着哪些典籍，它们的书名是？死灵师正在进行什么实验项目，它的背后隐藏着怎样的阴谋？

骸骨爆裂 Skeletal Burst 动作： 你选定一个目标点，该点近距离范围内的所有目标必须进行一次敏捷反应掷骰，否则埋骨堂内飞溅的碎片将刺穿其血肉，并对其造成 4d8+8 物理伤害。

哪些古老的骸骨建筑因此损毁？什么样的碎骨扎入了你的盔甲？

亡绝死气 Aura of Death 动作： 每场景一次，投掷一次 1d4。死灵师远距离范围内的所有不死生物都将恢复数值等同于该骰值的生命点与压力点。受影响的不死生物可自行决定该如何将骰值在生命点与压力点中分配。

这股复苏能量有着怎样具象的显现？这些不死生物是看上去更加鲜活，还是说腐烂得更加彻底但也更加骇人？

它们源源不断！ They Just Keep Coming ！ 动作： **花费 1 恐惧点**，在一名被选定的玩家角色的近距离范围召唤 1d6 头腐烂丧尸、两头完化丧尸、或一支丧尸军团。

在成为死灵师的傀儡前，他们是谁？英雄们能否从其身上辨认出其过往生命的残迹？

第五章：战役框架

在创作《匕首之心》战役时，试试用战役框架作为游戏的基底。

这些框架提供了灵感、工具和机制，帮助你更好地讲述属于你们团队的故事。你可以从后续文章中选择一个战役框架直接使用，也可以将其灵活化用于自己的创作之中。

每个战役框架都有一个复杂度评级，表明在该框架下运行战役的难度。复杂度较低的战役框架和《匕首之心》的基础游戏系统契合度较高，也没有太多额外的机制需要考虑。而复杂度较高的战役框架一般来说会将战役的风格拓展到“传统奇幻冒险”以外的更多领域，并且需要一位善于创造游戏要素（也就是俗话说的“私设”，包括自制的角色数据、装备之类的东西）的游戏主持人来为他们的玩家服务。

每个战役框架都包含以下部分。

- 供玩家参考的战役框架介绍
- 该框架的战役基调、风格、主题以及灵感来源
- 战役的背景概述
- 针对特定社群、种族以及职业该如何融入战役设定的指导
- 玩家和游戏主持人在参与战役时需切记于心的原则
- 战役的特色设定
- 用于展开战役故事的可用楔子
- 战役的特殊机制
- 需要在“第零场”讨论的问题

不同战役框架的地图详见附录或 www.daggerheart.com/downloads 。

战役框架拆解

以下步骤介绍了什么内容是一个战役框架的核心，并描述了该如何使用框架开展一场新战役。

第一步：介绍战役

使用**简介**中的内容为你的玩家建立起对该框架下战役的粗略印象。同时，你还可以从**灵感来源**中提取关键词（可根据需要增减），并向玩家分享该战役的**基调与氛围**和**主题**。解决他们的疑惑，确保你的玩家对该战役足够感兴趣。

第二步：构建基础

在玩家同意以该框架游玩战役后，你需要向他们提供**背景概述**和**玩家守则**中的内容。你也可以选择性地向他们公开**游戏主持人准则**。随后，你需要向他们提供任何你认为可能与本次战役相关的**特色设定**，以及他们所应了解的具体**战役机制**。

第三步：车卡引导

当玩家们准备好创造自己的角色时，你可以同他们分享有关**社群**、**种族**和**职业**的选用建议。一股脑地将全部建议给出，玩家可能无法吃透，更好的选择是在恰好有需要时，将相关内容拿出来同玩家们进行讨论。

第四步：创造地图

在玩家们创作好角色后，请复印**战役框架地图**将其分发给玩家们，大家可以从可用列表中选取或根据想象力创造，来在大地图上添加地点。其它需要准备的内容，则根据你们团中一般情况下的第零场流程如常进行。

第五步：运行第零场

根据战役框架中的**第零回问题**，向你的玩家提问。

第六步：开展冒险

最后，使用已有（或自己编一个）的**楔子**来启动一场战役！

后文展示的战役框架由不同的作家团队撰写而成，并针对所服务战役的具体需求，进行了独特设计。因此，它们的风格、文笔、复杂度以及运行方法可能会与本书的其他部分有所出入。在筹备你自己的战役时，你可以将这些预设框架作为灵感来源。但我们并不希望你的想象力被模板的条条框框所束缚，因此，请根据你团的实际情况随时进行调整，丢掉那些你觉得没用的东西。

秽野之息

当恣意妄为的国度将战火引向古老的森林神祇，蔓生无度的荒野如瘟疫般吞没了整片大地。

由Carlos Cisco、Rowan Hall 和 Spenser Starke设计

复杂度评级：★

简介

将这部分内容读给你的玩家听，向他们简要介绍本次战役。

泛威克曾是一片富饶祥和之地。尽管对不熟悉这里的人而言，它暗藏凶险，但对那些敬重自然法则的人来说，它绝对算得上丰饶之乡。然而，当安乡势力入侵这片荒野，并迫使大地进入永恒的春天后，一种被称为“秽野”的危险增殖现象开始爆发，如今已威胁到所有居住在这的人们。在秽野之息战役中，你们将扮演出身微末的平凡英雄，尽其所能地肩负起新的使命——从危机四伏的腐化中，拯救泛威克的人民。

基调与氛围

冒险、富于变化、史诗感、英雄主义、惊险、怪诞、异想天开

主题

文化冲突、为达目的不择手段，悲怆，人与自然，转化与改变，生存

灵感来源

幽灵公主、塞尔达传说、黑水晶、风之谷

背景概述

如果你的团队决定进行这个战役，请在角色创建前向你的玩家提供以下信息

泛威克是一片充满野性的蛮荒之地，长久以来受外界势力的避忌。在这深邃盘曲的幽林之中，栖居着众多弱等神祇，祂们可施展微小奇迹、照顾本地生灵，却也常常将旅人诱离小径、任其被荒野啃噬。看似无害的旷野中暗藏足以吞没整支军队的泥淖，重甲铁骑在这里寸步难行，不消片刻便了无踪迹。那些敢于在这无人烟之地建立家园、在这蛮荒险境中安身立命的坚韧族群，必须恪守那决定生死的自然法则。若非一场瘟疫逼得安乡人必须铤而走险，这些泛威克土著本可就这样长久地与世无争下去。

安乡曾是这片地区最强大的势力，在那矗立了数百年的安都石墙上，凿刻着“无神门”的铭文。尽管一般人已无从了解其原义何在，但据某些尘封古籍与古老记录所述，在很久以前，安乡的奠基者为了摆脱周遭地区弱等神祇的统治。策划了一场针对其中最强大神祇——**花岗蟒-顺'奥什**的谋杀，尽管弑神的方法现已失传，但这场胜利奠定了安乡对这片地区数百年的统治地位。他们在盘卷的神骸中建立城池，而那神明的遗骨便成为了其闻名遐迩的宏伟城墙。

但顺'奥什亦有他的复仇。当安乡人开凿他的石躯神骸时，扬起的尘屑渗入了周围的大地。在神蛇之鳞未被打扰的漫长岁月里，此地繁荣昌盛了数个世纪。但发展带来了压力，人口增长意味着产出的需求不断拔高，农民的钉耙翻向更深的土壤，矿工的铁镐凿向更厚的岩层，终于，远古的石尘重见天日。曾经守护城市的神骸高墙，竟成了孕育瘟疫的温床。

就最近两年，安乡已有超半数居民感染了**蛇疫**。首先，患者开始咳出粉尘，接着皮肤长出蛇鳞状的疹子，再然后，他们的身体从血肉到骨骼再到内脏逐渐凝固成石头。

而当蛇疫侵入脏器后，患者的病情将迅速恶化，一瞬之间全身石化，生命也定格了在最痛苦的瞬间。一时间，安乡街头遍布着死者的雕像，那神情仿佛在无声哀泣着他们生命最后一刻的折磨。

安乡的高阶法师**大法师-菲拉克斯**发现，唯有一种叫“绛姬纱”的稀有红色花朵能够治愈蛇疫。此类花朵一般呈现白色，每逢春季便会开遍泛威克，但一万朵白花中才会诞生一朵红花。

为拯救民众，安乡决定入侵泛威克以掠夺红花。军队在菲拉克斯的引领下踏入深林，而也正是这位大法师亲手从弱等神祇——四季牧者**烛枭-妮克塔**的身上挖走了她的**刈获之眼**。这位神祇曾轮流用双眼照看这片大地，一只带来生机，一只带起毁灭，四季的轮回得以维系，丰收与枯萎，生命与死亡才能轮转不息。失去刈获之眼后，她仅能用**穰生之眼**注视大地，于是春天永不逝去。

此后一年，安乡征服了大片野沼，将蛮荒改造成了一块块红花田。然而，这看似恩赐的无穷生机很快蜕变成一场名为**秽野**的灾祸——泛威克的动植物群落开始病态增殖，变得一发不可收拾。动物膨胀成擎天巨兽，植物扭曲着捕食人类，藤蔓遍布森林地表，绞杀接触到的一切生灵。由于缺乏阻止的手段，这场病态增殖的狂潮就这样以无可阻挡的势头，似无终止地蔓延了开来。

在蛇疫爆发、秽野蔓延之前，你们的队伍或在泛威克享受着平静的生活，或是作为安乡的一员征战、劳作。但当危机降临时，哪怕毫无准备，甚至并不情愿，你们也必须挺身而出。

社群

所有社群都可用，但部分社群在“凋零荒野”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

博识之民与高城之民

在泛威克，知识被视若珍宝，那些拥有最多知识的人也将拥有最多的权力。在这里，信息也是经济往来的一环，用于赠予或交易是再正常不过的事情，智慧可被用于抵押换取刀剑，也能用来购买温饱。正因如此，博识之民的社群成员可谓人人都是泛威克的隐形富豪，并且规模并不算大。他们可能是大村落中某个风格独特的猎团，也有可能是其中的历史学家或艺术家。

- 你的社群传授了哪些你直到今天都必须守护或分享的知识？
- 因为你的成长背景，你能做到哪些外人无法理解的事情？
- 你曾用重要的知识换来了某样可怕的事物，你付出了什么，又换来了什么？

安乡地界内最富有的成员当属高城之民，他们这座壁垒森严的城市中代代积累并传承着财富。尽管高城之民在蛇疫流行期间所受影响相对较小，但没人能彻底逃脱它的魔爪。

- 你因蛇疫失去了谁？这对你造成了怎样的影响？
- 你的家族如何积累财富的？你对家族的家风和传承持怎样的态度，厌弃还是接受？
- 你生活在一个极度富足的世界中，但却不被允许学习某些直指世界真相的知识，它会是什么？你又是何时知晓它的存在的？

山岭之民、地下之民与荒野之民

这些社群的成员，很可能是在泛威克的危机四伏的蛮荒环境中长大的。而随着秽野的扩张，这片土地已变得愈发凶险。每个社群都拥有独特的习俗，有些可以自由分享，有些则秘而不宣，但无论如何，正是这些习俗让他们能够克服险恶的环境，安全地穿越那些喜怒无常的弱等神祇的领地。

为了换取自身与家人免受秽野的侵害，一些威克人被迫在安乡的花田中充当花农。尽管这份苦役是在为那个摧毁了他们家园的国度做贡献，但为了换取那燃烧在安乡国土内圣火的庇护，免受不断扩张的秽野的蚕食，他们也只能如此。

- 你曾向哪位弱等神祇奉上过祭品？又得到了何种回报？
- 你惹怒了泛威克的一位神祇，你做了什么？怎样的不幸降临到了你或你亲人的身上？
- 你逃离了自己的出生之地，是怎样的境遇迫使你背井离乡？

结社之民

如果玩家想扮演曾经参与或当下正在入侵泛威克的安乡军人，他们可以选择创建结社之民角色。这支军队给这片土地带去了暴力，但他们也时刻背负着故土被疫病侵蚀的悲痛。

- 在征服异域的过程中，哪些悔恨至今仍在你心头挥之不去？
- 危难时刻，一个敌人曾向你施以援手，具体是什么？这份善意又如何改变了你对泛威克土著的看法？
- 你曾受命在某个泛威克社群中散播一条流言。流言的内容是什么？你又是否打算完成这项使命？

法外之民

鉴于安乡军队是当前支配泛威克的武装力量，因此那些想要扮演法外之民角色的玩家，或许可以考虑将其角色塑造成一名试图将入侵者逐出故土的泛威克抵抗组织成员。根据所属社群行事风格和所遵守原则的不同，一名来自法外之民社群的成员既可能是恪守组训的，也可能是离经叛道的。

- 你渴望对安乡军队中的何人施加报复？为什么？
- 你加入了一个旨在为这片被安乡统治的土地带去解放的抵抗组织，什么事情让你对组织的风格和方针产生了疑虑？
- 你所爱之人是安乡军队的一员，你如何利用自己在抵抗组织中的地位，暗中护其周全？

滨海之民

无论是泛威克还是安乡都拥有漫长的海岸线。泛威克的滨海之民社群大多以小型聚落的形式生活在海岸边，在聚落的周边区域靠近海航行谋生。而安乡人则倾向于聚居在大型的港口城市中，同遥远土地上的人们进行货物贸易。

- 你最近通过海陆进行了一段长途旅行，途中遭遇何等险象环生的险情？这段经历又如何改变了你？
- 在海上长大的经历教会了你一项鲜有人掌握的绝技，它是什么？它又如何救过你的性命？
- 你曾有一位共同航行的伙伴。他是谁，你们现在还保持着联系吗？

漂泊之民

漂泊之民社群在泛威克和安乡都有分布，然而军事占领与秽野的蔓延已使得安全旅行变得极为困难。无论角色出身泛威克、安乡亦或是其它什么地方，玩家都需要明确该角色对于泛威克遭受入侵这一事件的个人立场，以及该立场是与其社群主流意见吻合还是相左。

- 为了保护你所在小型社群的安全和独立，你尝试做过什么事情以躲避安乡军队的影响？
- 社群的漂泊习俗使你与挚爱之人分属泛威克与安乡两地，这种情况是否会影响你对入侵的看法？
- 你所在社群之所以世代迁徙是为了守护某件圣物，它是什么，又为何让你们永远无法安定下来？

种族

所有种族都可用，但部分种族在“凋零荒野”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

械灵

来自安乡的械灵通常由钢铁制成，而泛威克的械灵通常由木材与石头构成。

孢菌人

自秽野在泛威克广泛蔓延开后，一部分栖息在森林中的孢菌人会明显比其它地区的孢菌人大一圈。

龙人、羊蹄人、费尔博格和魔裔

在秽野污染泛威克后，一部分的龙人、羊蹄人、费尔博格和魔裔会发现他们的角明显生长得更快也更长了。

龟人和蛙裔

由于安乡军队的侵略，许多居住在泛威克沼泽地带的龟人和蛙裔家庭被迫流离失所。

安乡人与蛇疫

任何人，尤其是来自安乡地区的人，都有可能携带蛇疫，这种疫病会让他们的行动变得僵硬，若无法得到合适的治愈，他们的寿命将变得极其有限。

职业

*所有职业都可用，但部分职业在“凋零荒野”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

德鲁伊、游侠与术士

德鲁伊、游侠和术士在泛威克随处可见。如果玩家选择以上这些职业，他们应当考虑其角色与自然世界的联系会受到秽野怎样的影响。

战士与法师

战士和法师在安乡十分常见。安城内有一所大型魔法学校，会传授学生战斗与治疗的奥秘，同时，安乡军队也主要由战士和战争学派法师构成。如果玩家角色是以上两个职业之一，请考虑他们个人与安乡军队有怎样的联系。

复仇战卫守护者

许多渴望向安乡复仇或试图将他们驱逐出泛威克的威克人会选择成为一名复仇战卫守护者。若玩家选择该子职，请思考他们角色所保护的是什么理想或组织。

帮派豪杰游荡者

安乡军队会时常派遣间谍潜入泛威克社群，既为截取袭击计划情报，亦为操纵舆论风向。在选取该子职时，玩家应考虑其角色与此类特务可能存在怎样的关联，或受其怎样的影响。

玩家守则

若你的团队决定游玩该战役，请在创建角色前向玩家们提供以下信息。

让侵略关乎个体

思考安乡入侵泛威克这一事件如何深刻影响了你的角色。通过细节来塑造角色想要什么，以及他们愿意为此付出什么。每个人都曾因秽野之息或蛇疫失去了所爱之人，而这样的生离死别每日都在增加。试想这场愈演愈烈的冲突，如何迫使角色做出了自己所不齿的事情，又如何颠覆了他们曾经坚信不疑的真理。

让死亡变得重要

夺走生命绝不是一件不用任何思考，不经历任何绝望，不付出任何代价就能完成的小事。角色踏上旅途时，应时刻铭记那些他们所失去的，以及那些因他们而死的，让每一次死亡都成为未来抉择时所放下的砝码。

去拥抱人性脆弱

发掘角色的人性微光并尽你所能地将其表现出来。浴血厮杀时的暴烈，与平和时刻的脆弱并不冲突。学会对盟友敞开心扉，哪怕他们已习惯将他人拒之门外。

游戏主持人守则

当你主持该战役时，请时刻牢记以下原则。

以鲜明的对比描绘世界

打破常规，让噩梦般的存在亦有独到的魅力，令超凡绝美之物滋生恐惧。向玩家展现泛威克狂野爆发的自然之美，它们席卷了这片大地，冲散了沼泽与森林的边界，摧毁了人造的家园与社群。同时，展示安乡高墙内井然有序的生活，以及数百年的安宁所孕育出的文化、艺术与进步。将弱等神祇捉摸不定的天性与威克人和安乡人誓死捍卫家园的坚定进行对比。凸显这片土地所拥有的漫长的白昼与黑夜、迥然相异的季节、以及两大地区各方面的冲突，努力突出二元对比的强烈。

让他们见识真正的危机

尽管肉体上的伤害可能十分悲惨，但这绝非角色可能遭遇的最深重的灾难。要展现真正的危机所在，请充分利用角色的泛威克或安乡出身，告诉他们可能会失去的事物，比如说：家园、家人、朋友、社群、乃至于他们曾深信不疑的真理与信仰。这场战役可能会改变、威胁甚至彻底摧毁这些过往的根基，请记住，当玩家精心构建并投入角色背景时，他们便拥有了需为之奋斗的目标。

提供暴力以外的替代方案

通过诉诸非暴力的解决途径，角色们或许能打破桎梏这个世界的残酷循环。比如对那些受秽野腐化的野兽展现怜悯而非亮出刀剑，有可能帮助它们摆脱秽野的影响。同理，安乡与泛威克的冲突也不该仅依靠鲜血和刀刃来解决，威胁双方的共同危机亦可促成彼此的联合。给予玩家角色机会去弥合曾经的伤口、纠正过往的错误，从安乡和泛威克内部修复两地的间隙。

塑造有深度的盟友与敌人

没有什么盟友或敌人是全然善良或彻底邪恶的，每个个体都拥有复杂多面的生活。即使是最亲切的盟友，内心也可能隐藏着不愿暴露的阴暗面。被视作恶徒的存在，有时也会从事正义的事情。安乡出身的人未必是恶人，泛威克的土著也未必皆是善类。唯有把握两地民众行为中的微妙差异、复杂矛盾及深层动机，才能催生更丰富的互动、更复杂的道德抉择，让玩家与这个世界建立更深厚的联结。

特色设定

请利用以下内容来筹备战役，你也可以根据需要将这些信息共享给玩家们。

昼夜以周循环

昼夜更替以周为单位运转：太阳升起一整周后，才坠入等长的黑夜。这深刻影响着此地的农业与贸易，比如说众多商队都拒绝夜间出行。

此循环不仅影响了威克人的生活，更决定了泛威克地区不可思议的生态演化。白昼与黑夜拥有截然不同的自然景观，夜行生物蛰伏于漫长白昼，待黑暗降临才巡游林间，而与之相反，昼行生灵则于黑夜沉眠。植物同样适应了这种奇怪的昼夜节律，许多植物会在一周内完成他们的整个生命周期。日升藤会在七天时间里攀附至树冠顶端，而等月华洒下后逐渐枯萎；闻起来如同焦糊白糖和腐物味，但会散发光芒的夜绽花，只在夜幕降临后绽放，照亮其周围的森林，对于那些不得不在夜间出行的人而言，它们简直是天赐的礼物。

蛇疫

这场席卷安乡的瘟疫几乎无人能够幸免。自最初爆发以来，安乡官员们用尽了一切办法试图隔离首批患者，但最终还是无法阻止其进一步蔓延。由于绛姬纱的稀缺，许多公民盲信地携带并食用各种其它花卉甚至蛇蜕，以祈求治愈与仁慈。

病情初期，患者会咳出骨粉状的尘埃，随后蛇鳞状的皮疹开始爆发，皮肉如蛇纹般皲裂开来，带来剧痛。不久后，患者将感受躯体僵化，直至器官最终固结石化，彻底停止运作。而相比漫长的痛苦，蛇疫的最终阶段恶化得是如此迅猛，以至于许多人不曾反应过来，便在原地被化为了石像，这也是为何曾经辉煌一时的安乡如今变成了一座立满“丰碑”的坟场。

绛姬纱

此类小花丛生于泛威克的阳光充沛之地。每万朵白瓣花只有一朵会绽放出独特的鲜艳绯红。长期以来，这些花朵在当地被用作草药茶饮，绯红种则在某些特定仪式具有一席之地。即便如此，过去，人们也从未主动种植过它们，只是需要时出去采集而已。直至，安乡人发现唯有绛姬纱才能治愈蛇疫。

为此，安乡军队入侵泛威克，在强行征服的沼泽地带开辟出大片大片的花田。尽管因为刈获之眼的失窃，它们拥有了近乎无限的生长期和花期，但绯红种仍然极度稀有。如今，泛威克到处弥漫着病态的甜腻气味，而在这浓稠的空气中，安乡军队正争分夺秒地生产着蛇疫的解药。

秽野之息

永无终日的春天催生出了名为秽野的腐化，它已在泛威克地区广泛地蔓延了开来。有些人认为秽野发源自森林深处，有些则认为它源自沼泽地带，无论如何，这种近乎病态的蓬勃生机能够诱发恐怖的畸变，巨化所触之物的体型，将它们转化为腐秽生物。腐秽后的植物将获得强大的生命力并变得极度嗜杀，而动物则生长到夸张的大小，长出骇人的利齿、獠牙与尖爪，过去哪怕再温驯的生物此后也变成凶戾而强大的敌人。

当一个人遭到秽野腐化后，无论是因为蓄意的袭击还是意外的受伤（详见后文“来自秽野的腐化”一节），他们的身心都会逐渐发生转变。其形体蜕变成梦魇般可怖的动植物杂合体，其人性逐渐被腐秽吞噬、替换成吞食一切的本能。腐秽生物或许能够暂时残存一定的意识，但随着时间推移，彻底的沦丧几乎是必然的结局。即便如此，仍有部分威克人相信，这份力量乃是妮克塔之怒所赐予的神力，是为了帮助威克人赶走安乡军队，夺回四季牧者的刈获之眼。

泛威克诸神

在这片土地，神祇并非高居异位面的缥缈存在，而是以具身实体行走于大地之上，祂们既栖身于自然旷野，亦寄居在家宅村落中。因此他们时常出现在威克人的日常生活之中，许多社群，甚至一些规模稍大一些的家族，都有一尊小神或守护灵照看左右。

信仰与崇拜在泛威克具有特别的意义，凡人与神邻之间始终存在着目标博弈。神祇需通过施行小奇迹、提供庇佑，或以戏法和诅咒考验凡人决心来争取信仰。而凡人则仰赖神祇赐予福泽，保障劳作和出行的安全。当下最强大也最广为人知的弱等神祇无疑是四季牧者妮克塔，其一只眼的失窃已对泛威克的所有人造成了显著的影响。

面对秽野腐化，诸神立场各异。有乐见自然疆域扩张的，但更多的微末神祇则对泛威克生态的失衡忧心忡忡。尽管变幻莫测，但这些神祇远比高局云端俯视众神的存在更可触及。

“叠石者”，伏尔格：钟爱光滑河石垒作贡品的小神。其神力能使岩石易生蚌贝，便于采摘。他对泛威克当下的危机几乎一无所知，他也乐于这样。

“洒花人”，海亚辛尼斯：蜜蜂与微小花蕾的友人，在看到秽野的影响力与疆域膨胀到匪夷所思的庞大后，主动拥抱了秽野的存在，祂享受这种无约束的增殖，认为完全无需让它停下。

“天穹画匠”，伊克拉：伊克拉的艺术造诣和天赋可谓无与伦比，每周昼夜更迭之际祂都会为天穹的晨与昏绘上无数激情的色彩。在一周的其它时间里，祂几乎懒得要命，脾气也差的不行，任何在祂休息时间向祂祷求的人，都会冒犯到祂。

“夜花守望”，乌弗：他是少数从未被人见过的本土神祇之一，虽说如此，但每逢夜晚，在荒野中时常有机会听闻他的存在，迷路的旅人可以顺着他的低语找到前往最近的夜绽花的道路。据说，他会将那些触怒他或伤害夜行动物的人诱入陷阱。此外，另有传言说，他的家位于月亮之上，他正是在那里照看泛威克的夜晚。

“棘末的甜蜜低语”，奎’加尔：一位安静的神祇，掌管那些发生在荆棘与灌木中的死亡。许久以来，她都鲜有访客，但秽野的腐化增殖改变了她的闲散日常，越来越多的此类死亡加重了她的工作负担。

“游荡之角”，洛金：庇护着泛威克地界众多的有角生物群落，在过去，他负责维系自然与文明的平衡，防止过度捕猎的发生。但自打秽野腐化蔓延开起，他只能无奈地目睹自己所庇护的兽群，逐渐变成各种面目全非的危险野兽。

这仅是泛威克地界，成百上千弱等神祇的一个小缩影，祂们潜伏、休憩、狩猎、嬉戏于这片土地之上。

- 如果有的话，玩家角色曾供奉过哪些微弱神灵？
- 秽野如何改变了角色们所遇到的弱等神祇的观点、个性和性情？
- 哪些神祇为了维持永恒之春而与安乡结盟？又有哪些神祇站在泛威克这边？

战役机制

以下机制为该战役独有。

秽野之息的腐化

在本战役中，敌人与环境将获得一种额外的类型，被称为“腐秽”。当一个敌人被腐秽后，请描述秽野是如何改变或影响了它通常的外观与行为。为此，你需要准备大概 20 个腐秽指示物（可与用于恐惧点的指示物相同）。

每当玩家角色受到来自腐秽敌人或环境的严重伤害时，放置一枚腐秽指示物到该角色的角色卡上。当你这样做时，该角色必须投掷其恐惧骰。若其骰值小于或等于角色卡上已有的腐秽指示物数量，则立刻获得一道伤痕，并用清除其所有腐秽指示物，请描述秽野是如何永久性地改变了这名角色。

每场游戏结束时，清除所有角色卡上的腐秽指示物，并将其转化成等量的恐惧点。如果一个角色在拥有腐秽指示物时死亡，其亡躯将被秽野之息永久占据。

楔子

你可以用以下楔子作为战役开场，当然，你也可以自行创作。

刈获之眼被存放在安城魔法学院中央高塔下的绝密宝库中，似乎完全没有被夺回的可能。或许正因如此，一支危险的秘密抵抗组织，在被称为**泛怨灵**的神秘人物领导下，策划了一个试图终结秽野灾难的计划：找到烛枭-妮克塔，剜出她剩下的那只穰生之眼。尽管这一计划无疑能暂时解决眼前的问题，但其长远后果并未被充分考虑，一如当初安乡入侵时的情形。

安乡内饱受非议的间谍头子——**克雷尔·迪恩**（他）从不是个讨人喜欢的家伙。他的日常工作是肃清叛乱、扼杀阴谋于摇篮、对境内活动进行秘密监控等一系列脏活。而对于**大法师-菲拉克斯**（它）盗取刈获之眼的决定，克雷尔从未认同过这一做法（至少在公开场合是这样的），而后续所有人为此付出的惨痛代价，正印证了他的预见。

近日，克雷尔截获了泛怨灵的阴谋，对其可能得手的后果深感骇然。他深知无法在明面上调动军队，深入丛林阻止对方夺取穰生之眼，便只能利用手下庞大的间谍网，迅速物色了一队冒险者，希望他们能在泛怨灵得手之前，对其施加雷霆制裁。

队伍受到了来自安乡的克雷尔的会面邀请。但他的情报是否真的可靠？他是否也深藏野心、另有所图？但无论队伍成员是来自泛威克还是安乡，他们都必须向这位与缉拿对象同等危险的人物暂托信任。队伍会做出什么努力来找到泛怨灵，而当他们直面其人时，又会做出什么决断，是将其押解归案？还是加入她的阵营？亦或是尝试去归还刈获之眼？

克雷尔建议队伍从位于树冠之上的村落——阿露拉开始他们的追猎，他怀疑那里正是泛怨灵的据点所在。

第零场问题

从下述列表中选择任意问题（或其它你自设的问题）向玩家提问。

- 有什么危险动物会在永夜周出没，而在永昼周销声匿迹？
- 被秽野腐化的事物，是否会有某种独特的特征（例如外观、气味或味道）？
- 你的角色或其所属社群对于在长夜中穿越泛威克有何看法和迷信？
- 你的角色曾目睹过秽野所孕育的某种美丽事物，它是什么？它有如何改变了角色对于腐化的认知？
- 如果你的角色来自泛威克，其私下里是否痴迷着某种来自安乡的货品？如果来自安乡，其会对哪种泛威克的美味欲罢不能？

五旗成焰

深埋的积怨经年翻涌，彼此敌视的各国今已剑拔弩张，全面战争一触即发。

由 Mike Underwood 设计。

复杂度评级：★★

简介

将这部分内容读给你的玩家听，向他们简要介绍本次战役。

自十年战争结束，停战协议签署，已逾五年。如今，阿尔萨斯大陆再度笼罩在新冲突的威胁之下。大陆五国彼此合纵连横，在这个魔法、政治与社会急剧变革的时代，每个国家都试图利用这联盟与对峙的微妙关系网，抓住那时代所孕育的机遇。为此，五国纷纷派遣特工巩固盟约、暗中破坏，竭尽一切扭转大陆的权力天平。在五旗成焰战役中，玩家所扮演的英雄将陷入各国纠缠不清且日益激化的冲突中，在忠诚、宿怨、与唯利是图的矛盾前面临抉择。

基调与氛围

惊险，戏剧冲突，情感，政治，严肃，宏大叙事

主题

无间道，权力的天性，野心的代价，变革与守旧

灵感来源

冰与火之歌、降世神通：最后的气宗、巴比伦5号、同桌好友（Friends at the Table）的播客剧集“PARTIZAN”、Born to the Blade、Court of Blades、龙腾世纪：审判、艾伯伦：从终末战争中崛起

概述

如果你的团队决定进行这个战役，请在角色创建前向你的玩家提供以下信息

阿尔萨斯大陆由以下五国构成：

舰帆联盟是转行成商人的前海盗们所建立起的城邦联合体。他们无意偿还先祖所犯下的罪孽，更对“让劫掠而来的财富物归原主”的说辞嗤之以鼻。反之，他们更感兴趣的是通过海上的霸权来谋取力量与权势。联盟现与捷胜共和国结盟，受沃丹王国与冠峰圣座敌视。

冠峰圣座是一个富庶的神权制国度，垄断了凡间同诸神沟通的渠道。因此在大陆各国的境内，无论是乡镇还是首都，到处都分布着他们的势力据点。圣座是沃丹王国的古老盟友，对舰帆联盟与捷胜共和国不友好。

捷胜共和国 是一个年轻的共和政体国家，他们通过一场短暂而血腥的战争，成功从沃丹王国中独立了出来。他们正在谋求一个展现自身军事实力的机会，以证明自己。共和国现与舰帆联盟结盟，同极星会维持合作伙伴关系。

极星会是一个专注于进步的法师国度，正处在魔导革命的起步时期。极星会在意识形态上与沃丹王国敌对，与捷胜共和国维持合作伙伴关系。

沃丹王国是一个自傲的君主制王国，长久以来都是权力与财富的象征。然而近期捷胜共和国的独立，深刻动摇了这一传统形象。王国是冠峰圣座的古老盟友，在意识形态上与极星会敌对。

这五大势力曾站在同一个旗帜之下。在诸神时代，神祇们庇佑着祂们的凡人造物，以无边伟力击溃了混沌所代表的原初力量。凯旋后，阿尔萨斯万民拥立矮人神使——阿沃丹作为他们的首任女王，并就此建立起了沃丹王国。于此同时，诸神在如今被称为冠世峰的地方设下了圣座，不过在数个世纪后，祂们又离开了这里，前去对抗异界的威胁。

此后数百年，沃丹王国内部不同派系间的分歧日益加深，逐渐变得难以调和。而诸神离去后，祂们的祭祀以圣座为基，以神祇意志的代行者为号，接管了定义神圣的权柄。再后来，一群渴望突破奥术知识边界的学者与法师脱离圣座，建立起极星会。此后，一伙由海盗舰队组成的联盟势力开始在各大贸易城市扎根，最终形成了舰帆联盟。而就在十五年前，由工人和反君主人士组成的群体宣布从沃丹王国中独立，成立捷胜共和国。在这场席卷整片大陆的血腥革命中，冠峰圣座选择支持沃丹王国，而极星会和舰帆联盟则站在了捷胜起义者的一边。直到五年前，随着停战协议的签署，战火得以平息，然而这纸糊的和平实际脆弱不堪。

捷胜共和国作为一支新兴崛起的军事力量，重绘了阿尔萨斯大陆的权力版图，它的存在严重挑战着沃丹王国与冠峰圣座的传统威权。不过，由于极星会、新兴的舰帆联盟、以及捷胜共和国，三者之间并没有稳固的同盟根基，因此其未来的关系走向依旧扑朔迷离。而在沃丹王国与捷胜共和国内部，还有无数未了的战争恩怨与世代血仇有待报偿。大大小小的边境摩擦与贸易争端如暗火涌动在大陆和平的外表之下，多数人都相信战鼓重擂不过早晚之事。

五旗成焰是一个致力于通过纷纭群像与恢弘格局，塑造复杂情感纠葛的战役。玩家将置身于决定国家命运的时代洪流之中，在道德良知与忠诚职责的撕扯间挣扎前行。在这个世界，是非黑白难解难分，所谓英雄可能被迫做下终生悔恨的违心之举，而恶徒也并不总凭着野心与仇怨行事，他们的刀刃亦淬着爱与忠诚。

社群

所有社群都可用，但部分社群在“五旗成焰”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

高城之民与结社之民

在阿尔萨斯大陆，高城之民与结社之民社群往往与五国的权力中枢存在紧密联系，因此在本次战役中，他们将扮演尤为核心的角色。其中，高城之民角色大概率与阿尔萨斯五个主要国度的统治阶级有所关联。

- 你是否出身贵族门第，还是说你是某一商贾望族或祭司世家的后裔？
- 你的社群对你抱有何种期许？你又是否打算回应这些期许？

结社之民因极度恪守信条而为世人所知，该社群在冠峰圣座和沃丹王国中最为常见。结社之民角色所信奉的社群理念，将在一次次的国家冲突中经受考验——是否要始终坚持原则，哪怕代价是付出生命？

- 随着局势日益紧张，你是否会对那些从小秉持的信条有所改观，甚至在某一时刻决定放弃？
- 为了保护你所爱之人，你愿意逾越哪些底线？

山岭之民、地下之民与荒野之民

阿尔萨斯是一片山峦叠嶂的大陆，山岭之民社群在各国内都颇为常见，相比低地民族，该社群的成员彼此间的关系往往更加紧密。地下之民社群可见于山峰谷底、滨海洞窟中，以及其它更深邃的幽暗之处。荒野之民社群则更为罕见，往往由那些厌倦了阿尔萨斯大陆的世俗纷争，内心极度渴望避世求宁的人组成。

- 你的社群拥有哪些其它国度可能觊觎的资源或财富？
- 在过去的冲突中，你的社群是否有谁曾被征召入伍？他们又讲述了自己哪些战斗经历？

博识之民

博识之民社群在极星会内尤为亮眼，有着奥术家、工程师、建筑师等一众饱学之士，不过在其它国家中，博识之民也并非罕见。例如，在冠峰圣座，历代传承的神官们守护着有关宗教的历史与智慧。而在沃丹王国，贤哲则尝尝出世入仕为名门望族担任顾问，维系知识的薪火相传。

- 你的社群尤为重视何种知识？这些知识又如何影响着你母国的权贵人物？
- 你的社群守护或掌控着哪些秘密？倘若这些秘密现世，又将对日渐燎原的战火产生何种影响？

滨海之民

滨海之民社群遍布阿尔萨斯各地，只有身处内陆的极星会除外。该社群中有着这片大陆上技艺最为精湛的水手、航海家与渔民。在近在咫尺的战火边缘，是选择继续沉浸在大海潮起潮落的平和生活中，还是响应国家的号召为国效力投身血与火，已成为其必须做出的艰难抉择。

- 在你的社群中，哪一点能够展现你们所拥有的海上力量？
- 倘若战火自陆地蔓延至你的家园，你最害怕什么事情发生？

法外之民

法外之民社群遍布阿尔萨斯各地，尤以捷胜共和国与舰帆联盟为盛。在这些国家，犯罪组织曾是助长其国运的关键推手——无论是暗中支持捷胜革命的走私犯，还是凭借掠夺自沃丹、极星会和圣座的不义之财建立国家的海盗家族，均属此列。

- 你的社群与其所属国度的关系如何？他们如何利用政治乱局，周旋谋利？
- 你的社群与哪些异国社群有所往来？当下，这些关系是否正经受着考验？

漂泊之民

漂泊之民角色不归阿尔萨斯大陆任一国度管辖，但哪怕他们自认为超然于五国权柄之外，但终究难逃那渐燃战火的波及。

- 是否有某一国度宣称你的族人是隶属于它的公民？
- 日益加剧的冲突，如何改变了你们社群的游徙轨迹？

种族

所有种族都可用，但部分种族在“五旗成焰”战役中具有特色设定。

(这块原文就缺失了，等官方什么时候补吧)

职业

所有职业都可用，但部分职业在“五旗成焰”战役中具有特色设定。

(这块原文就缺失了，等官方什么时候补吧)

玩家守则

若你的团队决定游玩该战役，请在创建角色前向玩家们提供以下信息。

通过行动表达对效忠对象的支持或反对

你上级的一举一动都有可能对你产生影响。他们有时会下达存疑的命令，并对任何异议横加指责。请审思你的角色对其效忠对象的忠诚程度——而每一次这样的抉择，都将成为一次极佳的机会，可很好地用于凸显和勾勒出角色所持有理想的轮廓，亦或是表达其对某些事物的反对与厌恶。通过这一次次的抉择，角色的命运轨迹将经由你手编织而出。最终，回望其过往安身之处，再审视当下其所秉持的立场，或许你将看到一道昭然可辨、判若云泥的前后反差。

坚持原则，直至遇见一个值得打破它的理由

决定你的底线何在，以及只有在什么情况下，你才会选择突破这条底线。当角色挣扎于现实与理想的冲突，矛盾于行动与想象的反差时，请将这份困顿向团队里的其他人袒露。

采取有重大影响的小行动

寻找用你之手创造改变的机会，去对抗那压迫着大陆人民的时代大山。步步为营地筑造你所期望的未来，你的微末之举，在他人那里或许意味着整个世界。

直面自身行为对芸芸众生的影响

重视每一个鲜活的生命，在那些被恐惧、愤怒与绝望支配的地方散播希望。当你的角色在危难时刻成为人们所仰仗的圣象时，请思考，他是会欣然接受这份期许并坚定不移地继续下去，还是拒绝承担他人的命运，拒绝被神化成一个符号。

游戏主持人守则

当你主持该战役时，请时刻牢记以下原则。

迫使他们抉择忠诚的归属

让不同盟友的立场存在分歧，迫使角色选边站队。让他们陷入忠义难两全的困境之中，迫使他们为可能的妥协付出代价——无论是个人层面、政治层面还是兼而有之。

让他们身陷新仇旧怨的罗网之中

请展现在代代传承的思想观念与个人野心的同步驱使下，人们会表现出什么样的行为。着重凸显日益加剧的紧张态势，以戏剧化的方式塑造矛盾爆发的时刻。让历史的重压和野心的负担同时拉扯角色的内心。

让队伍置身于时代洪流之中

通过极端行为来展现戏剧性时刻。例如，创造一个足以缔结历史性和平与妥协的重要机遇，但在房间里却放入一众不惜一切也要阻止它发生的非玩家角色。请巧妙将队伍安插进这些时间节点，让他们有机会左右这些重大事件，让他们成为历史的推手、撬动时代的支点。

通过缩放视角来展示决策的深远影响

请充分呈现个体行动如何产生广泛涟漪，将其动机与后果勾连成完整的因果链条。举例而言，无论引发战争的是敌国内部的狂热思潮，对其军政府所施加的巨大压力，还是某一次角色们所作出的大胆举动，请时刻记住要让他们的行为产生回响，让因果如同多米诺骨牌一样发生连锁反应。

特色设定

请利用以下内容来筹备战役，你也可以根据需要将这些信息共享给玩家们。

战火边缘的世界

五旗成焰战役所属的世界距离全面战争的爆发，仅一步之遥。战火何时燃起虽取决于你，但其爆发几成定局。列国的纷争既在街头巷尾，也在宫廷舞池，既在原野山谷，也在据点城堡。无论出身如何，这片大陆上的人们终将被卷入愈演愈烈的国家冲突当中，纵使竭力挣扎亦难逃时代的漩涡。

撬动历史的天平

玩家队伍会被置于一个独特的位置，将有机会对对国家间的冲突产生重大影响。确保他们与关键势力、主要派系、核心领袖或其他导火索式的人物建立联系，使其始终身处冲突旋涡的中心。

重要命题

为深入本战役的主旨内核，请始终在游戏过程中思考下列问题：

- 权力是否必然滋生腐败？
- 善意何以铺就灾厄之路？
- 公正治理应有何种面貌？
- 资源有限时，你将如何决定谁值得被守护，而谁将被放弃？
- 在不背叛包括自己在内的任何人的情况下，你该如何面对不同忠诚间的分歧？

殃及池鱼

随着冲突不断升级，怪物们或将从被波及以至损毁的栖息地中迁离，扰乱阿尔萨斯大陆自然与魔法的平衡，最终导致更多人流离失所，成为国境内外流浪的难民。

楔子

你可以用以下楔子作为战役开场，当然，你也可以自行创作。

捷胜共和国的革命英雄——**艾妲蒙特·高塔**（结社之民费尔博格，她）之子**高塔家的科洛弗**（结社之民费尔博格，它），在前往完成政治联姻的路上遭遇了绑架，其联姻对象是极星会法师高阶议会中的一位新星人物——**魔导师-卡莱谢*（博识之民兽人，她）*。

极星会方面质疑科洛弗遭绑架的真实性，责令捷胜方面按照原计划履行婚约。沃丹王国否认牵涉此事，并已派遣外交小队前往边境城镇雷霆谷协助调查（该地的地标是一座能够防范魔法雷暴的巨型避雷针，同时这里也是沃丹王国与革命党人签署和平协议的地点）。然而数日后，就沃丹小队同捷胜代表的初次会晤，传回了一则称得上“灾难”的消息。

队伍奉命前往雷霆谷探明真相，但等他们到达时，却发现已有多国代表云集于此，并且正做着和他们同样的事情。这些异国人士包括：一位现已失踪的见习审判法师、一位通过探知神谕挖掘真相的冠峰圣座使者、一位自称“归乡探亲”的前城镇治安官现沃丹法官的知名人物、一位来自舰帆联盟的商人外交官。

下列非玩家角色卷入了这场谜局之中：

高塔家的科洛弗一方面希望让母亲为自己感到骄傲，一方面也在寻找一种能够远离家乡的幸福之道。其被绑架前的最后一次目击发生在三针酒馆（建在几根避雷针当中），当时他正在和城镇卫兵一块喝酒。上一场战争发生时，他们还过于年轻因此没能参战，因而借酒抒发自己的胸臆，说什么“自己享受着前辈流血换来的自由，这种感觉太让人憋屈了。”

暴风家的奥兹沃是雷霆谷的现任警长（山岭之民猿族，他），他总是很努力地维持着城镇里的和平，但突如其来的变故与外界投来的关注逼得他快要发疯。奥兹沃迫切地希望有谁能搭一把手……当然，前提是来者得善。据悉，最后一个见过科洛弗的正是他手下的城镇卫兵，奥兹沃当然知道这人是谁，只是他确信这个现已失踪的可怜卫兵不可能是罪魁祸首。

瑟瑞利安·棱镜是极星会的一名缄默勤勉的见习审判法师（博识之民械灵，他），但当科洛弗失踪的消息传来，他却一反常态地忧心忡忡。原来，在为魔导师-卡莱谢工作的时候，他负责在整个婚约谈判期间己方的书信收递，而也正是在一过程中他认识了科洛弗，并不可救药地爱上了这名费尔博格，他愿意冒一切风险只为找到科洛弗。

考斯特伦是冠峰圣座派来的寻人者（结社之民半身人，她），惯于发号施令的她有种不怒自威的气质。她接管了本地神殿作为临时据点，还征发了原本的神官，协助开展了一场用以确定科洛弗位置的预言仪式。如今，她逢人便宣称预言已经证实了一切，这场失踪案是由极星会法师所策划的彻彻底底的阴谋。而她之所以夸大其词地强调预言的准确性，是希望能够煽动矛盾，好让冠峰圣座能借机攫取沃土。

杰士顿是沃丹王国的一名郡法官（高城之民矮人，它），这名年长的矮人尽管言语不多，但莫名有一种让人忍不住想向其倾诉的气场。他主动加入这次的调查只是为了探望正在此地当鞋匠的侄孙女。作为一名热忱的艺术品收藏家，杰士顿曾想从格德莱尔那里收购禁运的挂毯，而此举有可能导致格德莱尔商人外表下间谍的真面目被暴露。

格德莱尔来自舰帆联盟（滨海之民精灵，他），从表面上看，他是一名虽有魅力但总时运不济的织物商人，然而这只不过是他用于掩盖真实使命的伪装。作为舰帆联盟间谍的他，接到了命令要确保这场联姻能够如期进行。

第一批调查员于科洛弗失踪两日后抵达，他们在向东进入丘陵地带后，已失联超过一周。他们是否遭遇了和那费尔博格一样的命运？绑匪是否得到了本地镇民的协助，又有多少人知晓内情？是共和国、极星会和舰帆联盟的哪一支敌人策划了这场针对联姻的阴谋？还是说是捷胜内部有人为了一己私欲从中作梗？

是否是存在某种威胁，迫使科洛弗不得不在没有护卫的情况下离开城镇？还是说这根本就是一场精心策划的逃脱，是一个任性的孩子想要挣脱母亲爱与期待的枷锁？

第二批调查员中，谁将率先探明科洛弗的下落？谁又将第一个诉诸暴力？到最后，又会是哪一个版本的“真相”将如野火般席卷大地？

战役机制

以下机制为该战役独有。

派系关系

请使用一张战役记录单来追踪各国之间的关系，以及它们的主要资产和主要问题。所有彼此之间都会存在一个关系评级，从宿敌（-3）到亲密盟友（+3）不等。两者间的关系越紧张，该国越有可能反对另一国的主张，并采取行动与其对抗，甚至有时会不计代价。举例而言，友好（+1）的国家只会在自身不用付出过多努力或承担过多风险的情况下对另一国提供帮助，而宿敌（-3）国家可以自损八百只为了目睹对方承受痛苦。

舰帆联盟

关系：与捷胜共和国为盟友(+2)，与极星会友好(+1)，与沃丹王国不友好(-1)，与冠峰圣座敌对(-2)

资产：规模庞大且实力强劲的海军，记录有洋流与风向的高精度海图，结盟的水怪

问题：陆地面积小，通往大陆腹地的陆路通道十分有限，海盗和窃贼的恶名难以洗清

主要目标：在沃丹王国与极星会界内设立友好口岸城市，借此发展国际贸易

次要目标：获取飞空艇技术，派遣私掠船削弱敌人

冠峰圣座

关系：与沃丹王国为盟友(+2)，与舰帆联盟敌对(+2)，与捷胜共和国敌对(-2)，是极星会的宿敌(-3)

资产：积累自什一税的财富，一支坚定信仰的护教军，掌握祭司与神使，拥有神圣的力量与权威，可通过神殿与圣祠施加影响并获得情报

问题：强敌环伺，海军力量薄弱，本土粮食匮乏

主要目标：引导舰帆联盟的迷途羔羊回归正教

次要目标：恳请神明赐予丰收，做实舰帆联盟庇护堕落邪教的指控

捷胜共和国

关系：与舰帆联盟为盟友(+2)，与极星会友好(+1)，与冠峰圣座敌对(-2)，是沃丹王国的宿敌(-3)

资产：强大的陆军，丰沛的自然资源，广袤的优良耕地

问题：作为新生政权内部动荡，残存的亲沃丹守旧派势力

主要目标：向沃丹王国复仇清算百年间的种种不公

次要目标：确保与舰帆联盟和极星会的长期贸易关系，从冠峰圣座手中夺回本土神殿的控制权

极星会

关系：与舰帆联盟友好(+1)，与捷胜共和国友好(+1)，与沃丹王国敌对(-2)，是冠峰圣座的宿敌(-3)

资产：奥艺精湛的法师群体，魔导科技革新，飞空艇，魔法造物

问题：劳动力短缺，本土原材料匮乏且劣质

主要目标：完善魔导仆从技术

次要目标：开拓新矿脉与采石场，通过工职计划招揽移民

沃丹王国

关系：与冠峰圣座为盟友(+2)，与舰帆联盟不友好(-1)，与极星会敌对(-2)，是捷胜共和国的宿敌(-3)

资产：传统意义上的政治与文化权威，看似无限的财富

问题：因主要定居点毗邻与极星会和捷胜共和国接壤的漫长边境线而在战略上被动，捷胜独立革命引发的后续动荡

主要目标：在不引发新战争的前提下从捷胜共和国手中夺回关键资源

次要目标：离间舰帆联盟与其盟友之间的关系，从极星会手中窃取魔法人才与技术

目标倒计时

鉴于本战役规模宏大，建议你采用特殊的长期倒计时机制，以追踪各国在资产开发、问题解决、主要目标与次要目标上的进度。

在游戏内的每一周，为每个国家选择一个进度钟，将其倒计时下调一格，代表该国在此目标上取得了进展。根据剧情发展，倒计时亦可反向推进。

倒计时结束时，意味着该国已经达成以下目标之一：获得了某种资产、解决了一个问题、发展了新的科技或市政、以及任何其它同等水平的收益。当一则倒计时完成时，根据剧情需要为该国设置新目标，并启动一则新的倒计时。每个国家最多可以同时拥有一个主要目标倒计时和两个次要目标倒计时。

主要目标的完成需要该国推进一则 10 格倒计时，而次要目标的倒计时则根据所需投入的规模大小设置为 4-6 格。请务必错开各国倒计时的起点，确保每周仅有1~2个国家可以完成目标并改变政治格局。如果你同时完成五个国家的倒计时，那么接下来会有较长一段的空窗期没有任何事情发生，这可能会降低冲突酝酿时的紧张感。

队伍可能会经常接到命令或动员，被要求促成或阻挠这些目标的完成。而当倒计时完成时，队伍还需就随之引发的大事件做出回应。

第零场问题

从下述列表中选择或自行设定其它问题，向玩家提问。

- 所有角色是否都应来自同一国家或对同一国家效忠？他们又为何结盟并一路同行？
- 相较于外交、权谋、解谜等元素，战争在本战役中的比重如何设定？
- 可以接受玩家角色间产生多大尺度的冲突？需采用哪些安全工具以应对突发的矛盾？

示例：队伍花费一周的时间，称作飞空艇自舰帆联盟前往极星会，向高阶议会的学者求证有关遗弃废墟中发掘出的古文字之谜。在此期间，主持人对各国倒计时的推进情况如下：

首先，沃丹王国从舰帆联盟手中夺取一艘运输舰的10 格倒计时自7 格推进至6 格，反映了该国侦察兵探查除了舰帆联盟目前的海军情况，可能包括：舰船数量、类型及部署动向。

其次，在玩家角色向极星会船长展示了自己的魔法实力，并借此成功获得了乘坐飞空艇的权利后。游戏主持人受该场景的启发，将舰帆联盟获取飞空艇科技的4 格进度中向下推进一格，反映了联盟通过外交和贸易手段逐步渗透进了严防死守的魔导科技产业链中。

再次，冠峰圣座的丰收赐福圣典4 格倒计时推进完最后1 格，彻底宣告完成。主持人需记录并公布这一新闻，因为这意味着冠峰圣座用仪式祝福了今年的收成，顺利增加了土地亩产，成功缓解了粮食危机。此外，主持人还需要为冠峰圣座设计一则新的倒计时。

随后，极星会的两个目标均还有3 格剩余，主持人选择推进主要倒计时，将完善魔仆技术倒计时推进到2 格，这意味着魔导技师正在逐渐扩大他们原型机的测试规模。

最后，主持人将捷胜共和国的倒计时下调至4 格，这意味着该国从冠峰圣座手中夺回本土神殿控制权的计划有了一定进展。不过这只是一次反复，因为在上一次调整时，玩家角色选择调查舰帆联盟的异教传闻，而没有帮助捷胜游说本地祭司放弃权力，该倒计时一度从4 格被回调至5 格。

野兽饭

保护村子免受怪物威胁的防护手段正在失效！当地的勇者们必须闯入村子底下的无尽洞窟来扭转乾坤，顺便，一路上治怪物如烹小鲜！

由 Banana Chan、Rowan Hall 和 Spenser Starke 设计

复杂度评级: ★★

简介

将这部分内容读给你的玩家听，向他们简要介绍本次战役。

古朴宁静的爱莫村坐落在如迷宫般复杂的鸽鸟洞穴之上。洞穴里充满着各种各样危险而美味的生物。然而有一天，长久以来保护着村落的强大魔法开始失效，村民中最勇敢的人必须深入洞穴，解决麻烦，拯救大家！在“野兽饭”战役中，你将扮演一名平民英雄，深入鸽鸟洞穴，重新激活深埋其中的魔诱核——并把任何挡路的怪物都做成美味佳肴！欢迎来到要么吃要么被吃的美食世界，把那些手下败将变成盘中美食吧！

基调与氛围

荒诞、喜剧、古怪、有趣、轻松、滑稽

主题

生命循环、友谊与忠诚、大自然的馈赠、克服恐惧、暴力与和平

灵感来源

迷宫饭、怪物猎人：世界、海贼王

背景概述

如果你们决定以该框架游玩战役，请在创建角色前向玩家提供以下信息。

很久很久以前，**森巫师希拉厄斯**（她） 在**鸽鸟洞穴**的深处施展了一道强大的法术，创造出了一个能将周遭危险生物引诱进洞穴中的魔诱核。数个世纪以来，这道引诱魔法让**爱莫村**免受各种危险怪物的威胁。时至今日，洞穴里已经挤满了各种各样被引诱而来的古怪而超乎想象的生物——以及那些胆大包天的（换句话说鲁莽至极的）冒险者的遗骸。爱莫村人可没蠢到白白闯进洞里送死，在村落里你能找到各式各样的面包师、纺织工、农民还有鞋匠，但看不见哪怕一把剑。比起杞人忧天，村民们更在乎万万不能在一年一度的炖锅节上搞砸自己的展品！

平静的生活就这样周而复始地持续着，直到深受村民爱戴的半身人村长**道格·道格尔**（他） 在鸽鸟森林散步时，被一只危险生物袭击。坏啦！希拉厄斯之前创造的魔诱核不知怎么的在逐渐失效，这意味着爱莫村要暴露在危险下了！随着越来越多的危险生物潜入森林之中，村民们决定团结起来，想办法重新激活古老的魔法，村庄在呼唤它的英雄，拿起武器、深入洞穴、拯救村民！不过，不幸的是，由于爱莫村村民失去了魔法保护，手无寸铁的他们根本不敢冒着被怪物袭击的风险进入鸽鸟森林狩猎和觅食——这就意味着，村里已经没有余粮啦，每一粒米现在都弥足珍贵。所以，任何深入洞穴的人都只能自食其力地在地下收集食材，烹饪饭菜了！

找到鸽鸟洞穴最简单的方法是，跟随空中鸽鸟的叫声指引，顺着爱莫村西边的土路前进。根据这片地区流传的古老传说，这些扑棱翅膀的小鸟是唯一可以在洞穴里随意移动而不会迷路的生物，所以只要跟着它们，大概率就能找到入口——或者出口。

古老的传说中还提到，鸽鸟洞穴是没有尽头的——当然这不是真的，但也大差不差了。无数洞窟和网道在地下延伸数百里，就算是最有冒险精神的探险家穷其一生，也没法知晓它到底有多深、有多广。自入口向下，洞穴陡峭倾斜数里，随后裂出无数分岔，通往洞穴网络的各个区域。在这些区域里，散布着各式各样的生物群落，独特生物、奇妙植物、以及前辈们留下的珍贵宝藏，应有尽有！你走得越深，生物就越危险、也越美味，你所发现的宝藏也就越珍贵、越强大。而在那深处之深处，则埋藏着关乎所有村民性命安危的古老的魔诱核。

爱莫村出身的人可能会惊讶地发现，竟然有这么多人在这黑暗、危险的洞穴里定居生活了下来。他们中的大多数人住在人工搭起的半永久帐篷营地中，但那些决心长久住下来的人则会在洞穴网道的岩壁中凿出一个只属于他们自己的小屋。鸽鸟洞穴推崇共享文化，而那些有野心的居民则开起了各式各样贸易小店，以物易物或是钱货交易。而在那些洞穴居民大量聚集的主要洞窟中，甚至还有一家叫做“巴里家”的连锁小餐馆，售卖着用当天鲜获烹饪出的热腾腾的佳肴。当本地居民懒得狩猎做饭或是家中食粮不足时，往往就会光顾这里，饱餐一顿。因此也不难猜出，巴里家餐馆也是流言、娱乐以及各类情报（关于危险怪物出没）的重要集散地。

社群

所有社群都可用，但部分社群在“野兽饭”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

所有社群

在“野兽饭”战役中，玩家角色是出身爱莫村的村民。如果玩家想要创造一个所选社群与爱莫村背景大相径庭的角色，那么请同他们讨论确定其角色来自哪里。也许他们曾在某个结社之民社区中长大，成年后为了自由的生活搬到了爱莫村，又或者他们是法外之民冒险者，在隐退后定居在这个小村子里。后文更详细地描述了部分社群的具体改动细节，以及它们该如何融入本次战役。

地下之民

通常来说地下之民都来自鸽鸟洞穴，即便不是，他们也大概率是在这个地下迷宫里长大的。他们的眼睛已经习惯了黑暗，他们的双手也不会因触碰到泥土里的酸蚁而发颤。这是他们的家。

- 除了你已经习惯的洞穴生态，你还听说过什么有关鸽鸟洞穴的特别之处？
- 你有一道希望在本次冒险中烹饪的来自你所属的洞穴生态的特殊菜式，它有什么特别之处？
- 你曾被一只洞穴生物所伤。那次经历给你带来了什么改变？

山岭之民

崎岖不平的岩石环境对山岭之民角色来说很是亲切。虽说这里的烹饪方式和他们所习惯的可能大相径庭，但捕获、宰杀以及准备食材的过程总是殊途同归的。

- 你最想念家乡的哪道特色菜肴？
- 洞穴里的闭塞空间让你感到窒息。你打算随身携带什么来稳定自己的情绪？
- 山峦教会了你许多教训，而其中一个会在鸽鸟洞穴里非常有用，它是什么，你又是如何学到的？

博识之民

作为渴求知识的求学者，博识之民角色可能认为鸽鸟洞穴提供了一个独特的机会，来观察可能截然迥异的生态系统，在洞穴里可能聚集了各种各样平日里根本不会同时出现的怪物。

- 你听说过鸽鸟洞穴中怪物的什么传闻？它又如何影响了你在洞穴中的行动准则？
- 你试图在地下寻找什么特定的知识？
- 你打算将所见所闻记录下来带给某人。他是谁，又为何对你如此重要？

种族

所有种族都可用，但部分种族在“野兽饭”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

械灵

尽管械灵可以“消化”有机物，但他们的味觉系统可能不算发达。也正因如此，械灵往往能因为食物的其它特征（比如说口感和外观）而感受到食物的美好。

孢菌人

孢菌人能够听到蘑菇在被采摘时发出的凄惨尖叫。不幸的是，鸽鸟洞穴中绝大多数的素食食材都是真菌——如果冒险者不希望在烹饪的时候心怀愧疚，他们可能需要寻找一些其它食材作为代替。

职业

*所有职业都可用，但部分职业在“野兽饭”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

所有职业

多亏希拉厄斯将爱莫村周边的危险生物引诱进洞穴，生活在这里的村民已承平多年；于此同时，这个不起眼的小村庄也基本没受过其它城镇的刁难或是战火的袭扰。当玩家选择战斗能力或是法术时，他们应当考虑好自己的角色是如何掌握这些技巧的，以及他们在这趟旅途中又学会了什么技能。

玩家守则

若你的团队决定游玩该战役，请在创建角色前向玩家们提供以下信息。

出身草莽

你为本次战役创作的角色应当是一名出身爱莫村的村民，他搜罗力所能及的一切工具，指望着通过深入鸽鸟洞穴来拯救村民。你的角色是否在村子里从事有什么或古怪或平凡的工作？而它又是如何为他们成为英雄的路铺下了基石？你是谁？一位通晓草本的花匠、一位心灵手巧的钟表匠、一位经营着简陋药水铺子的巫师、一位将铁锤抡得虎虎生风的铁匠、还是一位刀工了得的大厨？利用你角色平日里的工作作为灵感来源，以此为基点塑造他们的经历、所携带的武器类型、以及任何可能让你的角色选项更加立体真实的风味设计。

屠宰与烹饪

这玩意儿你尝过吗？没有？哈，那你咋知道它不能吃！带着好奇心探索洞穴，试着了解任何能变成盘中餐的怪物和灵植（相信我，它们一定能为你的食谱增光添彩）。

平衡喜剧与温情

要说哪里的角色最适合傻里傻气的名气、看上去微不足道却视若珍宝的生活理想、包古怪的性格和怪癖以及滑里滑稽的整体风格，那么一定是野兽饭战役框架莫属了！拥抱乐趣，做出大胆的选择，寻找机会为你的角色盟友们创造喜剧时刻。但同时，也要让你的角色体会脆弱的瞬间，揭示自我沉重的真相，亦或是与那些特别重要的人和物建立连结。喜剧和温情，找到其中的平衡点吧。

游戏主持人守则

当你主持该战役时，请时刻牢记以下原则。

不美味怎么行

通过一种有趣、夸张的烹饪视角来描述这个世界。在描述怪物时，强调它们身上那些对做菜特别有用或对某个食谱有特殊价值的部位。在描述环境时，依靠玩家角色的感官——尤其是嗅觉和味觉——来吸引他们，来塑造画面以外的细节。使用与食物相关的颜色（“你找到的玻璃球有着浓郁蜂蜜的颜色”）、名字（“她说她姓胡，名椒派”）、以及比喻（“你一脚深一脚浅地踩过隧道的淤泥，那感觉就像陷在了浓稠的糖浆里”）来让玩家沉浸在这个世界中。

赋予他们目标

尽管屠宰怪物和烹饪美食可能很有趣，但如果你的故事缺乏驱动力和危险，那么新奇感很快就会消失。故事的最终目的肯定是找到位于深处的魔诱核并恢复其魔力，但短期目标同样重要，将冒险拆分成阶段性的承接剧情，更能保持住大家的热情。每隔几场游戏，就给玩家们一个回到爱莫村的理由，好让那他们能体会到地上世界与地下世界的不同。

塑造剧情冲突

烹饪美食可不是只有杀了怪物这一个难关；鸽鸟洞穴里还有众多渴望得到优质食材的冒险者！为你的故事引入冲突，比如说那些巴不得玩家角色大败而归好自己掌控鸽鸟洞穴的竞争对手。让食材变得稀缺，当某种优质蛋白出没在某个洞窟的消息不胫而走后，小队必须争分夺秒，赶在其他人夺走它前将食材收入囊中。

特色设定

请利用以下内容来筹备战役，你也可以根据需要将这些信息共享给玩家们。

奇迹洞穴

鸽鸟洞穴内部的生态系统在复杂度上一点儿不比地表逊色，而且往往它们还会更加奇特、令人吃惊。突如其来的风暴可能会席卷洞穴网道，将巨大的植物连根拔起堵塞住某个已知的出口。哭泣的洞顶天花突然挤出水分，那场面活似一次属于地下的特特特大暴雨，淹没掉整个洞窟。某个洞穴的地面可能有着特别深的柔质层，以至于你要是站立太久就会不自觉地陷下去。有些人甚至将鸽鸟洞穴本身视作一个独立的个体——不仅仅是一个洞穴系统，而是一个超巨大的生物！

此外，洞穴里还有一些为大多数冒险者所知的独特地点或特征：

层级洞穴的层级代表着冒险者在鸽鸟洞穴中的深度，每一层从头到底的垂直距离大概在200到500尺之间。实力平平的冒险者通常只停留在第一层，但那些野心勃勃的家伙则会更加深入。根据大多数报告的总结，洞穴存在有至少四个不同层级（近地层、微光层、深渊层、地极层），但在那些探险高手的口中，还有更多的深邃有待发掘。

光辉顶是一个网格球形穹顶，其顶部的光芒是如此明亮，甚至能够比肩地表的太阳。一些探险老手会在这座穹顶下进行冥想和晨间仪式，他们之间也时常会互相询问："你今天去光辉顶吗？"

映星湖是鸽鸟洞穴内的一个主要湖泊，一口地下泉为其提供了源源不断的活水。映星湖得名于其环境，湖面上方的洞顶布满了各类诸如光螳螂和亮爪蝎这样的发光生物。这里的水生生物也十分多样，从小巧的杏仁孔雀鱼到中型水母，从可怖钢铁鲨到巨大的灯乌贼，应有尽有。顺带一提，灯乌贼身上的众多眼睛是公认的美味食材。

大坟地位于鸽鸟洞穴第三层的最深处，其地表覆盖着如此之多的骨骼，以至于每走一步都会踩断许多骨头，这也是其得名的原因。小心些，在这里，踩碎骨头的声响所吸引来的目光数量远超你的想象！在鸽鸟洞穴的洞民流传着这样一个说法，说是洞穴生态链中最顶层的那些强大怪物，会将猎物带到位于深处的大坟地安心享用，这也就意味着这里乃是各种超规格危险生物的聚集地。但很遗憾，想要离开深渊层前往更深处，大坟地是必经之路。

怪物与灵植

本次战役使用**怪物**和**灵植**来指代这个世界中可食用的动物和植物/真菌。任何具有独立人格的生物都不被视为怪物或灵植，即使它们看起来像某种可食用的东西——例如，孢菌人和龙人。由于魔诱核的存在，地区里各式各样的生物都被引诱进了鸽鸟洞穴之中，数不胜数的奇特怪物和灵植生活在洞穴之中——远超一般洞穴生态系统的极限！在这个世界里，你会看到一群迅猛龙扑向一只六条腿的巨驼，而后者呢，正啃食一片海星蘑菇。是的，在这里，这再正常不过了！洞穴系统的各个洞窟拥有各类独一无二的生态系统，任何可能存在于此的，都大概率确实存在。

魔诱核

魔诱核是由森巫师希拉厄斯创造的浓缩魔力球，能将各种危险的生物诱困进鸽鸟洞穴之中。最普遍的说法是，魔诱核位于地极层的某个地方，但没有人确定它的具体方位。由于世人对这个伟大的力量源泉知之甚少，在战役过程中有许多问题等待解答：

- 它是如何被创造出来的？
- 为了创造它，有什么被牺牲了？
- 为何最近它的力量开始消退？
- 玩家角色要怎么做才能重新激活它？

楔子

你可以用以下楔子作为战役开场，当然，你也可以自行创作。

在市长道格尔的袭击事件后，当地的炼金术士**克拉特**（they/them）找到了小队。他担心村子的安危，请求小队深入鸽鸟洞穴寻找一种特殊的材料——幽灵蝎毒液。只要有十二滴这样的毒液，克拉特就可以炼出一种刺鼻的特殊糊糊，只要将其涂抹到村庄的外围，就可以暂时阻止危险生物靠近。

克拉特解释道，幽灵蝎有一种特殊的习性，它们喜欢将过茂地的高草使劲压平来构筑巢穴，外表看就像是草甸上的圆形怪圈。要想到达过茂地，小队可以跟随茉莉花香的气息一路抵达近地层最北端的洞窟，那里便是过茂地。但如果闻到薰衣草的味道——快跑！

角色们会遇到什么事情，让他们意识到魔诱核的失效已经是一件亟需解决的燃眉之急？他们又做到了事情，让他们觉得自己有能力展开进一步的探索了？村子里有什么东西牵挂着他们，让他们想从洞穴中返回——以及什么样的竞争会点燃他们心中的热血？最重要的是，什么样的烹饪体验，会让他们对"将怪物做成菜"这一做法有所改观？

战役机制

以下机制为该战役独有。

野兽饭初始装备

作为没有制式武器的平民英雄，玩家角色不能如常从第2章中选择1阶的初始装备，他们只能从下表中进行选择。

主要物理武器

名称	属性	范围	伤害	负荷	特性
砍刀	敏捷	近战	d8	单手	可靠: 你的攻击掷骰+1
磨尖的耙子	敏捷	近战	d8+3	双手	–
屠夫斧头	力量	近战	d12+3	双手	重型: 闪避值-1
铁煎锅	力量	近战	d8+1	单手	–
干草叉	力量	近战	d10+3	双手	–
大锤	力量	近战	d10+3	双手	巨型: 闪避值-1，额外骰1个伤害骰并去掉其中最小的一个
菜刀	灵巧	近战	d8+1	单手	–
手杖	本能	近战	d10+3	双手	–
擀面杖	风度	近战	d8+1	单手	–
镰刀	风度	近战	d8	单手	迅捷:**标记1压力点**以额外攻击一个范围内的目标
火钳	力量	邻近	d8+2	双手	–
庄稼镰刀	灵巧	邻近	d8+2	双手	–
钓鱼竿	敏捷	远距离	d6+3	双手	–
弹弓	灵巧	远距离	d6+3	双手	–
烟花筒子	敏捷	极远	d6+3	双手	繁琐: 灵巧-1

主要魔法武器

所有魔法武器都需求一项施法属性。

名称	属性	范围	伤害	负荷	特性
附魔的锤子	力量	近战	d10+1	单手	–
附魔的拖把	力量	近战	d10+3	双手	–
附魔的剪刀	灵巧	邻近	d10	单手	–
附魔的扫帚	本能	邻近	d10+2	双手	–
爆炸药水	灵巧	近距离	d8	单手	–
附魔的火钻	本能	近距离	d8	单手	–
附魔的回旋镖	本能	远距离	d6+3	双手	–
附魔的风筝	风度	远距离	d6	双手	多用：这把武器也可以按这些属性使用 - 风度，近战，d10。
打蛋器魔杖	知识	远距离	d6+1	单手	–
闪耀棒槌	知识	极远	d6	双手	强力: 额外骰1个伤害骰并去掉其中最小的一个

副武器

名称	属性	范围	伤害	负荷	特性
大叉	敏捷	近战	d8	单手	双持: 近战时主武器伤害 +2
木桶盖盾牌	力量	近战	d4	单手	保护: 护甲值+1
桌板盾牌	力量	近战	d6	单手	壁垒：+2 护甲值，-1 闪避值
削皮刀	灵巧	近战	d8	单手	双持: 近战时主武器伤害 + 2
道具鞭	风度	邻近	d6	单手	鞭答: **标记 1 压力点**，将所有近战范围内的敌人击退至近距离
绳钩	灵巧	近距离	d6	单手	出钩: 进行一次成功的攻击后，你可以将目标拉至你的近战范围内
信号弹发射器	灵巧	远距离	d6+1	单手	明亮：此武器能暂时照亮信号弹落地的区域。

护甲

名称	阈值	护甲值	特性
棉衣	5 / 11	3	灵活: 闪避值+1
皮质围裙	6 / 13	3	
树皮护甲	7 / 15	4	重型: 闪避值-1
烤盘胸甲	8 / 17	4	极重: 闪避值-2，敏捷-1

野兽饭的做法

食谱大全！

在本战役框架中，团队将合作创作一本食谱。玩家们应该准备一本公用笔记本，用自己创意随心所欲地装饰它（强烈建议使用贴纸、彩色马克笔以及各种颜料）。这本笔记本将成为大家的食谱——在休整时，玩家们要记录下他们所制作的每一道菜肴，包括菜名、食材、烹饪方法以及成品结果。食谱由所有玩家共享，每一名玩家都应该得到机会往里面添砖加瓦。角色在一种风味组合上练习烹饪的次数越多，那么他在这种组合上也就愈发得心应手！

野兽饭！

在休整时，玩家角色通过食用餐点来回复状态，其食材则来自他们在洞穴内的冒险。

玩家角色收集的每种食材都有1-3种风味，并且每个风味都有具体的强度，而它们共同构成了每个食材独特的**风味组合**

不同的风味对应不同大小的骰子：

- → **甜味** (d4)
- → **咸味** (d6)
- → **苦味** (d8)
- → **酸味** (d10)
- → **鲜味** (d12)
- → **怪味** (d20)

而风味的强度则是一个介于1到3之间的数值，代表玩家使用该食材进行烹饪时所需掷出的对应风味骰的数量。一名玩家角色可持有的食材数量等同于最高属性值。以下列表提供了部分食材及其风味组合的示例：

- **蘑菇帽：** 苦味 (1), 鲜味 (2)
- **飞龙舌：** 酸味 (1), 鲜味 (1), 怪味 (1)
- **泥怪汁：** 甜味 (1), 苦味 (2)
- **恐熊肉：** 鲜味 (3)
- **酸蚀龙唾液：** 酸味 (2)
- **洞穴野猪的奶：** 咸味 (1), 鲜味 (1)
- **愤怒草：** 苦味 (1)
- **食人魔肾结石：** 甜味 (1), 怪味 (1)

示例：在制造菜肴时，蘑菇帽将提供1d8加2d12的骰子。

狩猎怪物获取食材！

玩家角色能从与之战斗的每只怪物身上获取食材。而对一头怪物来说，它的最大生命点决定了其所能提供的食材数量。

生命点指南

- → **4点或更低：** 1份食材
- → **5–7点：** 2份食材
- → **8–10点：** 3份食材
- → **12点或更高：** 4份食材

尽管可获取食材的数量由敌人的生命点决定，但每种食材的风味组合和风味强度则由你来决定，请根据敌人的叙事细节来决定以上元素。通常，较弱小的敌人风味骰大小偏小（甜味、咸味和苦味），而那些更加强大的敌人则具有更大的风味骰（酸味、鲜味和怪味）。

采集灵植获取食材！

玩家角色也可以从环境中采集食材，而这些素食被统称为灵植。每次休息一次，每个玩家角色可以**花费 1 希望点**在周边采集灵植。你可以直接告诉玩家，他们找到了些什么，亦可以让他们投掷希望骰，根据掷骰结果从下表中得到一份具有相应风味组合的灵植。

1-2	3-4	5-6	7-8	9-10	11-12
甜味	咸味	苦味	酸味	鲜味	怪味
1	1	1	1	1	1

烹饪大餐！

在休整时，玩家们不能通过休整行动来清除压力点、恢复生命点亦或是获取希望点。取而代之的是，他们获得一个新的休整行动：烹饪大餐！每当他们选择该行动时，玩家角色可以将他们携带的所有食材贡献给团队的集体厨房，并从最后做好的大餐中获得增益。

选择在休整时烹饪大餐的玩家角色会一同准备食物。他们合作决定要使用哪些食材，随后从其物品栏中移除这些食材。他们还需要为这道菜起一个名字并进行描述，最后记录在他们团队的食谱大全之中。

当玩家角色开始烹饪时，他们需要为每个食材掷出对应数量的风味骰。举例而言，如果团队决定用以下配方制作一份泥酱熊排：

- 1份恐熊肉 → 3d12
- 1份菌盖 → 2d12 + 1d8
- 1份泥怪汁 → 2d8 + 1d4

合计得出，团队这顿饭的风味骰骰池为5d12、3d8加1d4。掷骰后，他们需要从掷骰结果中寻找所有点数相同的骰子组合，若无相同点数则从骰池中移除任意一枚骰子，随后重新掷骰，继续烹饪。当有骰子掷出的点数相同时，将其从骰池中取出置于一旁，随后将剩余骰池重新掷骰，重复该操作直到骰池中只剩下最后一个骰子时，大餐就烹饪完毕啦！

接下来，玩家需要对取出的骰子组合（每组可以包含两个或更多的骰子）进行结算加总。举例而言，第一组为骰值为3的一个d6骰和一个d8骰，那么其分数等于3；第二组为骰值为4的一个d10骰和一个d12骰，那么其分数等于4；第三组为骰值为4的一个d8骰和一个d20骰，那么其分数等于4。最后将所有组合的分数进行加总，得到最终的餐食评级点数为11。

所有享用这顿大餐的玩家角色都可以互不干扰地运用餐食评级的点数，来恢复生命点、清除压力点或是获得希望点，他们可以根据需要任意分配餐食点数。举例而言，餐食评级为11时，一名玩家角色或许会选择**恢复 6 生命点**、**清除 4 压力点**、并**获得 1 希望点**，而另一名玩家角色则选择**恢复 5 生命点**、**清除 4 压力点**、并**获得 2 希望点**。

当团队烹饪大餐时，若该餐食的风味组合与食谱大全里的一份已知食谱相同，那么他们应向风味骰的骰池中添加数量等同于团队当前位阶的若干指示物。在团队遇到必须移除风味骰的情况时，可以将该指示物作为代替进行移除。

食材生成器！

当玩家角色收获食材时，可以根据情况就下述随机表进行掷骰，随后将它们结果进行组合，作为玩家们的收获。若其中某一个选项不符合当前场景，改换为另一个即可。

怪物：	这是哪种食材？	灵植：	这是哪种食材？	任意食材：	它有什么有趣之处？
1	脚	1	花朵	1	异常鲜嫩。
2	粉末	2	根	2	还在蠕动。
3	肢体	3	茎秆	3	看起来根本是另一种事物。
4	腹部	4	叶片	4	散发刺鼻气味。
5	脂肪	5	球茎	5	颜色异常鲜艳。
6	蛋	6	坚果	6	完全透明。
7	骨髓	7	种子	7	有着怪异的形状或尺寸。
8	舌头	8	树皮	8	有着特殊的纹路。
9	大脑	9	浆果	9	遇光收缩。
10	肋排	10	水果	10	暗处枯萎。
11	器官	11	汁液	11	香气摄魂。
12	软组织	12	花粉	12	口感超乎想象。
13	结石	13	菌类	13	被包裹在某种东西里。
14	眼球	14	花蜜	14	内部填充有什么东西。
15	胶质	15	豆荚	15	散发彩色气体。
16	角	16	香草	16	有许多分层。
17	精肉	17	藻类	17	须以特别办法进行处理。
18	鳞片	18	苔藓	18	皮革或软骨质感。
19	翅膀	19	谷物	19	易碎。
20	泌出物	20	果皮	20	生食致命。

更高层次的大餐！

在你的朋友们熟悉了基础规则后，你可以根据玩家角色对于世界的了解，给予他们特殊机会去寻找某种特定的食材。你可以创造一些具有额外特性的食材，让他们在烹饪大餐时进行更多的抉择。这些食材应当比普通食材更加稀有，只能从领导者或孤狼敌人处获取。

带特性的食材示例

恐羚颅骨的骨髓

甜味1 咸味1 酸味1

天生神速： 在你下次短休前，你的敏捷获得+1加值。

圣牛的奶

怪味1

最后一滴： 当你在烹饪时只剩下最后一个骰子时，将其掷出，并将结果加到你的餐食评级中。

幽灵蝎毒液

酸味1 鲜味1

极具刺激性： 若你的风味骰组合中有点数为8或更高的组合，你不能用该食材制成的餐食来清除压力点。

死之花

苦味2

生死一线： 若你没有掷出任何点数相同的风味骰，那么你能回复所有生命点、清除所有压力点、并**获得 3 希望点**。若你掷出了任何点数相同的风味骰，那么你的餐食评级固定为0，并且你必须进行一次死亡行动。

巴里家餐厅

若玩家角色在休整时，正好位于一家营业中的巴里家餐厅附近，那么他们每人都可以花费一把金币点菜用餐，此时，他们可以选择一个休整行动来清除压力点、恢复生命点或获得希望点。在休整时，每名玩家每次最多花费两把金币。

第零场问题

从下述列表中选择或自行设定其它问题，向玩家提问。

- 在鸽鸟森林中攻击道格尔村长的危险生物是什么？
- 当你的角色身处洞穴时，他们最想念的是爱莫村的谁？
- 你的角色认为他们最终能在洞穴中实现自己哪一个生活目标？
- 你的角色为何渴望离开爱莫村，奔赴这场冒险？
- 你的角色听闻了些什么有关洞穴的传言？
- 若你的角色真能复原魔诱核，他们会向村长索取什么回报？

暗影纪元

在被无尽暗影与梦魇邪异支配的濒死世界中。残存的聚落紧攥微光，祈祷那些坚忍之人能在万物沉沦寂暗之前，为这破碎的界域寻得一丝救赎的希望。

由 Matthew Mercer 设计

复杂度评级：★★★

简介

将这部分内容读给你的玩家听，向他们简要介绍本次战役。

距神王奥瑟迪亚斯背叛众神殿之事，已过去一个世纪。此举招致了神罚天谴，使宁静疆域为众神所弃绝，从此变得支离破碎、荒凉凄寂、永世蒙诅。然而，纵使这片古堡倾颓、邪异横行的土地已被暗影扼住最后一丝生气，残存其上的大小聚落，仍不肯在那永无天日的湮灭来临前放弃希冀。在“暗影纪元”战役中，你将扮演英勇的幸存者，保护你的社群免受高墙外恐怖之物的袭扰；你还将离开聚落，踏入未知险境，猎杀因灵魂堕落而扭曲滋生的梦魇邪异；探寻腐化世界的那诸般诅咒的根源；甚或……觅得那扭转疆域命运的救赎之道。

基调与氛围

古老、受难、史诗、阴暗、厄运、恐怖、悲剧

主题

后启示录、腐化、黑暗与光明、希望、救赎、生存

灵感来源

黑暗之魂、死亡国度：怪物、剑风传奇、第七印、神之亵渎

背景概述

如果你们决定以该框架游玩战役，请在创建角色前向玩家提供以下信息。

暗影纪元是被称为“宁静疆域”的界域中一个黑暗而破碎的时代——在万神殿弃绝这片土地后，整个世界正堕入腐朽。那些曾供奉蒙面诸神的宏伟城市与令人敬畏的大教堂，已相继崩落，沦为废墟。而这一座座恢弘的失落堡垒，均兴建自他的黄金时代——神王奥瑟迪亚斯。这位被蒙面诸神选中成为天地桥梁的君主，却与他的大仲裁团和以太领主们密谋着足以颠覆天界权柄的阴谋，而这激怒了万神殿。

他的亵渎行为招致了灾难性的绝罚。众神降下灭世之灾，宣告了旧世界的终焉，将那宁静疆域的幸存者遗弃在日益荒芜的绝境之中。随着蒙面诸神在“背恩”事件后彻底离开这个世界，那些残存之物只得在这将死的界域里因不断蔓延的阴影而凋零。浑浊的天空随着世代更迭愈发阴暗，昭示着世界正缓慢步入热寂与湮灭的死亡行军。

灵魂的轮回已然断裂，所有活着或将要出生的生灵的灵魂，都被“凋零病”所诅咒。这道施加于凡俗生命的印记，会在他们死后将其转化成腐化的亡灵。而当这些亡灵被摧毁，那些被标记的灵魂将融入那被称为“暗影”的黑暗以太聚合体中，继续寻找新的宿主进行腐化。

如今暗影纪元已持续近百年，幸存者们自称“坚忍族”，在旧世界的废墟中竭力重建文明。这些分散各地的聚落在那燃烧着圣火堆的筑防堡垒中苟且求生，那火光既是希望的灯塔也是安全的象征。

所有坚忍族自幼就接受锻炼，他们必须学会如何在这片荒芜之地上生存与战斗，等他们成年时，残酷的环境早已将他们磨炼成了强悍的战士和熟练的以太织法者。每日，都有狩猎队冒险穿越城防外那龟裂畸变的大地，到处收集补给、搜寻物资，并与其他幸存者据点进行联系或贸易往来。

然而外界游荡的野兽大多已被暗影腐化变异，那由扭曲灵魂聚合成的瞬态风暴，会融入生物的体内，将它们扭曲成梦魇般的怪物。这些怪物不断潜伏、暴走并随着每一条新融入的亡魂而不断进化。当它们杀死那些穿越荒原的生灵后，受害者的凋零灵魂便会被同化成那些曾吞噬过它们的可怖存在。在众神缺席的岁月里，梦境变得空洞而不祥，先知们亦瞥见那无人把守的宇宙帷幕之外，某些不可名状的伟大存在正窥探着这个世界。

幸存者聚落凭借坚韧、智慧与信仰对抗末日。在群山环抱的沼泽平原——**“圣像盆地”**之中，有一座名为**奥克罗斯**的堡垒村庄，五十多年来始终抵御着来自周边沼泽的威胁。由熔铸盾牌与巨石构成的巍峨城墙环绕着整个村庄及坐落中央的圣火堆，而那跃过最高城垛的火光已成为整个圣像盆地都能望见的，力量与安全的象征。

近期山谷中突发的地震形成了被称为**煞刻深渊**的巨大陷坑，暴露出其中那掩埋许久的来自旧世界的建筑遗迹。怀揣着对这片地下坟场中可能蕴藏的机遇与祸根的好奇与担忧，勇敢的坚忍族开始探索深埋地下的隐秘，而斥候们则向琥珀港的塞尔西恩学府等博学之地求援。

辉煌都市**琥珀港**坐落在将圣像盆地南部与腐化丛林阿维杜拉隔断开的**悲裂山脉**西侧，自“背恩”后，这里便沦为了一片邪异横行的废墟。那布满高耸门楼、哥特尖塔与惊人堡垒，曾代表繁荣与昌盛的都城景观已支离破碎，空荡的宅邸中盘踞着怪物与掠食者。在城市的烬唤区，被改建为要塞的塞尔西恩学府仍在抵抗黑暗。数百名坚忍族在此对抗着那肆虐废墟的恐怖亡灵与嗜杀怪物，试图夺回琥珀港的街道控制权。而一支自称锦缎女王的新兴势力，已纠集了一批今朝有酒今朝醉的无赖地痞与粗暴匪徒，从城市另一头满是残垣断壁的辰砂区为起点不断扩张着他们的领地，而他们与塞尔西恩派的冲突也因此逐渐升级。

尽管宁静疆域的生存现状令人绝望，但在坚忍族的社群中，希望之火始终未熄。传说在失落的神祠与圣地之中仍然残留着能够净化灵魂凋零的残存神力；聚落间流传着英雄人物击退强大邪异并夺回上古遗物的传闻；激昂的领袖们用扩建城墙与为逝者复仇的誓言激励剩余的坚忍族人；狂信者派系执拗地寻找着与离位众神沟通的方式，
试图为奥瑟迪亚斯的罪行赎罪；那些能穿越以太织法的人似乎窥见未被腐蚀的遥远圣所刺破阴霾守护光明的景象；隐秘结社的教众誓要寻回那记载着神王奥瑟迪亚斯与其壮烈悲剧的典籍，以求寻得有关界域救赎的预言。

大地虽暗，但点点星火却烧得明亮。

社群

所有社群都可用，但部分社群在“暗影纪元”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

高城之民与法外之民

一些社群设法在旧世界的残垣断壁中开辟出了能够支持生存的安全区，在危机四伏的城区中修筑街垒、巩固城防，通过搜刮旧时代上流社会的遗物来维持生计。另一些相对幸运，他们找到了一些资源足够丰富的地方，并基于此建立起了新的城镇，那儿的掌权者们也因此享受上了相对奢侈的特殊生活。而也正是在这些地方，寄生着一支支日益壮大的盗贼行会与暴徒匪帮，他们要么充当那些权贵的白手套，要么就反过来从底层蛀空他们的统治根基。

在暗影纪元中，高城之民社群极为罕见，一般而言，他们要么如幽灵残响般起源自某个旧世界政治势力，要么是基于搜刮或窃夺资源建立起的新兴暴政。在这黑暗年代，奢侈尽管稀缺但仍纸醉金迷，专为那些靠近统治核心的权贵们所保留，通过施加影响力和诉诸暴力来加以保护。

- 在你的社群中领导阶级是哪些人？你是有多靠近他们的核心圈子，才能在这样的苦痛日子里尝到“甜头”？
- 你或你的家族式如何积累起了足够的资源或声誉，并在你的社群中取得一定影响力的？
- 在你社群的上流人士中，你最信任谁？你最不信任谁？

法外之民是影子，是窃贼，他们在那些权贵或富豪身边如影随形、无序滋生。无论他们是效力于那些试图巩固自身权柄的上流权贵，还是反之为个人利益而操纵他们，那些懂得如何隐匿行迹、免遭利用之人，最擅于抓住机会。许多法外之民也以游走于聚落间的斥候或信使的身份扬名，在来来往往的旅途中交易货物或散布流言。另一些则可能隶属于诸如琥珀港的锦缎女王这样的帮派团伙，在旧日权力荡然无存仅剩回响的无主之地中，自诩为王。

- 你与一位高城之民人物建立了关系，他是谁？你信任他吗，还是说你把他当成了自己的下一只肥羊？
- 在你的社群中，你曾故意欺骗过谁，他知道这件事吗？
- 不久前你有一桩活计砸在手里了，那件事仍然是你名声的污点。发生了什么？是谁的错？

博识之民与结社之民

在繁荣的过去，宁静疆域曾遍布宏伟的城市与各类学府中心。然而如今，这些丰碑要么被信仰崩坏的邪教所统治，要么成为了某些怪物的巢穴，要么就干脆彻底沦为废墟。博识之民与结社之民的角色，便出身于那仅剩不多并且危在累卵的旧世界学府，他们的社群竭力守护着失落知识的微弱星火。请思考你的角色所坚守的是旧世界的哪些事物？若角色的社群存在于某个旧世界大型城市的遗迹中，请问该城中的哪个区域如此重要，以至于坚忍族甘愿在这强敌环伺的险地中安家？

博识之民与结社之民的社群，通常兴起于古老图书馆、神庙或其他曾知识充沛的城市废墟之中或附近。另一些人则可能栖身于洞穴或某种隐秘之所，守护并研究着那些被寻获的历史文献。其中的不少派系仍痴迷于探寻古代大仲裁团与以太领主们的真相，那些在故塞尔西恩学府寻求庇护之人便是这样的典型。

- 你和你的社群被托付或发现了旧世界的什么秘密？
- 你的社群如今规模如何，残存多少？如果它已彻底覆灭，是什么导致了它的灭亡？
- 你随身携带着旧世界的哪件宝贵遗物，它对你有什么意义？
- 当你试图入睡时，哪件被你抛下的事物仍如梦魇般纠缠着你？

对于结社之民角色，玩家需思考来自旧世界的残响，是如何在这个时代指引着他们的角色及其社群在这片废墟中不断前行，而面对满目荒芜的世界，你的意识形态又发生了怎么样的变化（若有的话）？

- 自暗影纪元兆始以来，你社群的哪些信条或美德已发生改变？哪些信条即使在这破碎的世界中已水土不服，但你的社群仍坚守不移？
- 你会将社群中的哪些信条或美德奉为圭臬，并希望它们能够传遍整个宁静疆域？

山岭之民

宁静疆域的山脉多变而险峻，凛冽的寒风长年不息，将山岩蚀刻成嶙峋尖峰与蜿蜒谷壑。由古木与岩石搭建的桥梁网络横跨山与山之间的巨大裂隙，那些尚未被岁月与风雨摧毁的桥梁，对周边那些维护它们的山岭之民社群而言至关重要，受到了他们的严密守护。山岭之民的角色在严酷环境中锤炼得坚韧顽强，他们可能是社群中的斥候、猎手或商路镖客。一些山岭之民的村落世代守望着山间的古墓与旧世界知识的遗址，坚守着随世代更迭而逐渐为世人淡忘的古老誓言。

- 哪位童年挚友或对手曾与你缔结了深厚的情谊？一年前，是什么任务让他/她离家远行，从此再无音讯？
- 哪种山间掠食者的嚎叫会让你心生刻骨惧意？为什么？
- 村中的一位长者将一件珍贵遗物托付给了你，它是什么？长者把它交予你藏起来，是为了让它远离何人何物？

滨海之民

宁静疆域的海岸线上依旧分布着大小不一的滨海城市。这些聚落终日在危险的灰烬之海怒涛与不断侵蚀陆地的暗影威胁的夹缝间求取平衡。哪怕世界已变换了模样，这些聚落仍是当下至关重要的商贸与资源中心——彪悍的渔民与水手扬帆起航，赌上性命从波涛下潜匿的致命威胁口中讨食。即便如此，在这片阴郁的世界里，滨海之民的角色仍比其他人要更为洒脱，这是或许便是那湖泊与海洋的变化无常所赋予他们的乐观的天性。

- 你听闻过的哪个关于深海的故事，至今仍令你惴惴不安？
- 年少时，你曾深潜水下，遭遇了意想不到之物。那是什么？为何它偶尔仍会萦绕于你的思绪？
- 曾有一位旅人造访你的城镇，对你说了一些震撼灵魂的话语，那是什么？若再次相见，你又希望对他们说些什么？

地下之民

地表之下的洞穴之中曾生活过许许多多的地底社会，但自诸神离位之后，仅有部分社群与地表世界有过接触。许多地窟都市都已被崩落的泥土掩埋了大半，在潜行于幽暗地穴的邪异威胁下挣扎求存。另一些则在往昔社会的废墟残骸中重建了家园，希望能够从沉默的岩石中挖掘出能够改善他们命运的秘辛。

地下之民的角色可能是粗糙的拾荒人与盗墓者，在远离动荡苍穹与飞行梦魇的地表之下，在黑暗无光、充斥尘土的幽闭空间中如鱼得水。随着煞刻深渊的出现，或许会有一些地下之民社群自世界倾覆以来首次暴露于地表。

- 当你独处于寂静之地时，你确信自己听到了何种声响？你认为它意味着什么？
- 你的大半成长岁月都在一片被收复的地下城区中度过。它最初的用途是什么？你在其中发现了什么令你永生难忘之事？
- 在你生活的社群地下，有一处所众人避之唯恐不及的禁地，那会是什么地方？年少时你曾偷偷潜入其中，在那里发生了什么？

荒野之民

定居点围墙之外的自然世界，其辽阔壮美与危险幽暗并存。蔓生的幽魅林地中，天然以太充盈的林间空地里，到处潜伏着致命的变异野兽，而也正是在那里，散发着生物荧光的植物群落，用魔法的庇护以及心灵的慰藉，抵御着黑暗的侵蚀。当玩家创建荒野之民的角色时，应思考其家园是如何在盘根错节的藤蔓与荆棘中开辟出了一方安宁之地。部分旧世界的荒野之民社群仍栖身于其远古圣所之内，怀抱着对更美好未来的希冀，与自然中罕见未被腐化的净土共生共存。另一些荒野之民社群则起源自失散的士兵或逃难的幸存者，他们在危难时刻得到了荒野精魂的庇佑。

- 森林中的哪处地标自童年起便萦绕于你的梦境？你认为它意味着什么？
- 你的社群最依赖哪位自然精魂的护佑？你担忧它正显现出何种腐化的初兆？
- 你在荒野中目睹了何种景象，让你惊觉家园恐怕已时日无多？

漂泊之民

许多漂泊之民社群，或是为了逃离毁灭而远走他乡另起炉灶，或是因害怕招引来荒野中至骇之物而辗转迁徙。另一些则可能是由怀揣共同目标的幸存者所组成，对他们而言，在这致命混沌的世界中冒险前行，亦是一场寻求解答的征途。漂泊之民的角色，可能因为环境或危险所迫而一生奔波，又或者是因为感受到了这世界那难以言喻的绝望，而无法心安理得地止步不前。

- 你的社群为何总在迁徙？每次迁徙时，众人祈祷不要尾随而至的究竟是何物？
- 你曾定居过的某处，是你心底悄然渴望归返之地，那是何处？那儿的什么仍占据着你心中的一隅？
- 你反复在噩梦中看见某处特定地点。那里到底有什么，让你如此恐惧？

种族

所有种族都可用，但部分种族在“暗影纪元”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

所有种族

请思考，这更为残酷的环境与背景设定，会如何与匕首之心的种族交融碰撞，从而催生出那些黑暗、怪诞、独特的诠释。

械灵

械灵通常由石块与钢铁雕刻而成，最初是被设计用作承载圣灵与信使的容器。当诸神弃绝宁静疆域后，许多械灵停止了工作，彻底化为了雕像。

蛙裔

宁静疆域的蛙裔体型更为庞大，身高通常为六至八尺（约1.8至2.4米），在非跳跃或静立状态时，偏好以四肢着地的姿态潜行。

龙人

宁静疆域的龙人体型更为庞大，在身体构造和肢体比例上也更具爬行动物特征。在它们移动时，身体会佝偻前倾，依靠尾巴来平衡身体重心。

仙灵

与其他种族相比，仙灵对灵魂凋零的诅咒更为敏感，导致它们的外貌发生了一些可怕的畸形异变。

职业

*所有职业都可用，但部分职业在“暗影纪元”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

吟游诗人，德鲁伊，游荡者，游侠，术士，与法师

咒术与魔法的力量——尤其是那些如幽邃暗流般在世界中无形涌动的黑暗魔力——被统称为以太织法。而那极少数能操控它的非凡之人，则被称为以太织法者。这门技艺难以传授给凡俗生灵，他们几乎很难依靠本能来驾驭这种力量。随着旧世的消逝，有关于此的诸多奥秘亦随之淹没在历史的长河中，因此织法者的存在就显得卓尔不凡，常会引来敬畏、恐惧，亦不乏猜疑。玩家在创建织法者角色时，应思考这份天赋的存在让他们肩负何种责任，并决定好他们对使用这股玄秘力量持何种态度，是放任大胆还是谨小慎微。

辉耀领域

自诸神弃绝，一众大仲裁官（即古时的大牧师）身殒以来，获取神力与施展疗愈仪式的技艺已日渐衰败。许多人担心，此类魔法所关联的世界本源正与光明一同缓慢消逝，因此，当有人展露此等天赋时，来自周围人超乎寻常的崇拜与期望几乎是必然的事情。然而，有人从中窥见希望，亦有人看见复仇的契机，他们要在这些身怀辉耀的身上，宣泄自己对于离位诸神的扭曲憎恨。神使和法师若展露其辉耀领域的能力或法术，既有可能产生巨大的影响力，亦有可能招致祸患——全看他们遇到的是什么类型的人。玩家在创建神使或法师角色时，应思量其角色是如何运用这份力量的——是坦然公开，还是深藏不露。

玩家守则

若你的团队决定游玩该战役，请在创建角色前向玩家们提供以下信息。

社群乃是生存之道

你成长于一个极度绝望的世界，被教导要始终对光明的消逝感到愤怒。无论你与所遇之人有何差异或矛盾，缔结并守护同远亲近邻的社群纽带，始终是凌驾于多数事情的第一要务。若坚忍族无法戮力同心，那恐怕这个世界也就万事皆休了。

黑暗并非尽是邪恶

肆虐此地的大部分暗影，多源于或大或小的悲剧。请记住，你面临的许多威胁，都有埋藏在历史中的前因——一段悲怆而沉痛的过往——正是这过往将他们推上了暗影的绝路。通过适当的探求之心和一定的巧思，你或可以在将一切诉诸武力消灭前，同追猎你的存在建立起联系，甚至予以救赎。许多沉沦黑暗者仍保有一部分可被唤醒的自我本真，而传闻中的救赎魔法或许正是净除暗影腐化的密钥。

拥抱生死

暗影纪元是一片充满苦难、挑战与失落的领域，但也因此衬托出了启示的非凡意义和胜利的无与伦比。然而，很少有敢于踏入宁静疆域的英雄队伍，在旅途结束时还能保持原班人马。请在险境中寻找乐趣，请珍视那些为角色赋予史诗般动人死亡的机会，并将这份生离死别的触动，化作创建新角色的热情，让幸存的其他角色在下一个营地或地标处与新的你相遇。

审视你的角色定位

在这个世界上，无论是孑然一身还是作为整体中的个人，所有人都被求生的欲望驱动着。请利用角色的背景故事，定义他们在这片疆域中曾经的身份、他们已经建立起的人际关系、以及在何处掌握了何种知识与技能。譬如，你的角色在冒险启程前，是否曾是下列职业的一员：猎人、拾荒者、哲人、说书人、先知、无赖汉、领袖、煽动者、或是匪徒？他们是否仍安于这样的身份，还是说他们渴望在垂死的微光中找寻重塑自我的契机？而他们如今的身份又如何决定了他们对于未来的期望？

游戏主持人守则

当你主持该战役时，请时刻牢记以下原则。

享受无处不在的威胁感

尽情享受在庇护所的高墙外，为每一个不祥之地铺陈场景的过程吧，将肃穆的色调、倾颓古迹的暗黑美感，与那时时刻刻折磨人的“无处真正安全”的不安感交织在一起。夜晚时，无论角色是否身处迫在眉睫的危机中，都不妨在黑暗中传出一些响动。

当玩家们刚刚放松警惕时，不妨用晃动的阴影、诡异的声响，甚至地平线上蹒跚而过的可怖轮廓来撩拨他们的神经。当危险的冲突终于降临时，请用极尽险恶的描述和咄咄逼人的气势，淋漓尽致地展现其凶险可怖。

让黑暗中也常有光芒闪耀

即使你以看似不可逾越的险境、深沉的悲剧叙事和持续压抑的阴郁氛围让震撼你的玩家们，也请务必保留并突显那些属于希望、欢乐与胜利的机会。务必用心平衡黑暗与光明的比例，尽管这个世界可能属于残酷、恐怖以及荒芜的凄凉，但或许在某个角落仍点缀着未被玷污的美丽之地，或许在某个瞬间仍能看到人性的闪耀光辉，或许……真的存在着一个带领世界走向更光明未来的机会。若无山高不知壑深，反之亦然。

于苦难中彰显温情

当社会面临覆灭的挑战时，社群往往会以某种充满激情的奇妙方式凝聚起来。为这样的时刻创造并留出故事空间，让那些被压迫和充满恐惧的人们在幸存者同伴身上找回挺身而出的勇气和力量。让那些与玩家角色并肩求生的人们在他们面前展现脆弱，分享恐惧与渴望，与角色缔结羁绊，并诉说为何他们愿将未来寄托于角色们的行动。

编织众生百态的目标

这片沦落黑暗的疆域中亦滋生出纷繁的欲求。在残酷世界中求生的需要，塑造了深刻矛盾且复杂的个性——从真正的利他者到极端的自私者，有时甚至两者兼有。请构思形形色色的社群、派系和具有影响力的重要NPC，思考他们是如何在这绝望的时代中求存的。有人渴望为族人开辟庇护所，有人拥抱混乱以放纵最恶欲的冲动，有人寄望于揭开古老的秘密，也有人只为悲伤与复仇所驱使。万物——甚至包括那些盘踞此地的可怖魔兽与畸变的堕落者——皆有其驱动自身的愿望与故事，哪怕其中的一些看上去是如此徒劳。

构建作为试炼、谜题与旅程的战斗

宁静疆域中遍布各种致命可怖的存在，诚然，多数时候一场考验角色胆魄的宏大鏖战，对所有参与者而言都是一次激动人心的体验。但即便如此，此界域中的诸多邪异之所以如此，往往源于腐化、负罪、压迫或环境使然。为某些威胁注入一丝悲情或人性，或许能造就一场更让人心绪纠结的精彩对决，并可能将玩家引导向杀戮之外的取胜之道。请留意这些可能存在的战斗外获胜途径，通过敌人行为、环境描述、历史追忆或对话来进行暗示。如果玩家提出了超乎你预料的办法——比如说其它你没想到的净化、感化敌人的道路，亦或是化解他们暴力执念的巧思；请放宽心态，大胆顺从这条叙事线索的逻辑和兴奋感，充分向玩家们提问，一起探索并共建这条未曾预料的道路。

特色设定

请利用以下内容来筹备战役，你也可以根据需要将这些信息共享给玩家们。

永恒阴霾与无常天象

自从蒙面诸神弃绝此界而去，无尽阴霾便吞噬了天穹，让黑夜如墨，白昼之巅亦昏沉如雾。但那灰暗的天幕与雾气，时而又会被倾盆暴雨或诡异无常的怪诞天象所撕裂，而在那些更受诅咒影响更深的地界，永不消散的斑斓风暴肆虐不休。更有传言，纵是地底世界，也偶尔会出现离奇的气候现象。

唯有在神圣之地，或在某些神秘的无从预测的日子，这阴霾才会短暂消散，洒下金辉阳光或薄纱似地月光，为在场者带来玄妙的恩赐（或诅咒）。在坚忍族中流传这样一个信念：世界的最高山峰或可刺破这永恒的阴霾，为世人提供一片远离动荡的新家园。

死亡化为诅咒

凡不受圣火堆庇护之地，极易受到暗影的侵蚀。那是一股恶毒、亵渎的灵体洪流，盘踞于无光之处。这股无形的腐坏能量如黑风般席卷宁静疆域，飘忽不定，甚至有着难以揣度的神智，它如母亲呼唤孩子般招引亡者之魂，将其吸入自身的无形之形中。暗影是可怕的恶意与腐化之力，看似一团涌动、哀嚎的黑雾，其存在本身便足以让人在临渊时被诱发出谵妄与绝望，它更是能从肉体上腐化那扭曲那些向它屈服的血肉。

在这片土地上游荡的众多邪异怪物，便是是被暗影侵蚀的产物。暗影在它们体内留下它自身不断滋长的碎片，如同传播污染的种子一般扎根在宿主的体内，蚕食并令宿主发生畸变，更通过肆意的破坏与杀戮，不断传播它如肿瘤一般的扩张本能。那些体内寄宿暗影的存在俨然已失去了自我，成为了往昔的影子，被极端的感情和破碎的记忆所控制。如今，这些被扭曲成可憎形态，并被杂糅入其它暗影存在特征的受害者，会对恶毒地攻击一切生命与光明。尽管有传言称曾有影触者得到了救赎与净化，但对大多数人而言，这些不过是不值一提的疯话。

喘息之地的珍稀

凡阴霾所及之处，危机四伏。古老的邪恶在这属于暗影的纪元中肆意滋长，而受灵魂凋零标记的扭曲亡魂四处游荡，融合并腐化着它们所吞噬掉的一切。幸存者们必须竭力寻找那些稀少、散落的安全与喘息之地：圣火堆。这些神圣之火乃是由曾日益衰落的仲裁团在彻底失落前所点燃，它们的火光乃是少数能将暗影的恐怖拒之门外的奇迹之一（详见后文“战役机制”一节）。

坚忍族围绕着这些圣火堆形成了许多聚落，因恐惧其熄灭而日日添薪。据说在遥远的不曾探索之地，仍有一些较小规模的神圣余火尚存，但它们也都也面临着熄灭的危机。即便如此，坚忍族也必须时刻保持警惕，因为并非所有邪异都会被圣火堆的光芒所驱退。

社会的残影

旧日世曾随处可见宏伟的城堡要塞、绵延的城市景观以及俯瞰葱郁大地的巍峨神庙。然而，蒙面诸神的怒火将大多数的荣盛与繁华化为了废墟，沉溺于富庶的王国与秘会尽皆破碎，最终湮没于忘却二字。

如今仍存留这世间的，不过是昔日繁华的残影。崇尚古道的幸存者竭力试图重拾被遗忘的荣光，但在这破碎国度的零落社群中，大多数的其他人只是勉强求生就已要拼尽全力。这份由传承与历史织就的残破织锦正随光明一同消逝，然而坚忍族们却已经在苦难、决心与野心中锻造着新的文化，在旧日的瓦砾中，寻找着构筑明日的希望。

魔法遭人猜忌

在过去，以太织法的修习曾是宁静疆域建设与繁荣的基石。然而，尽管旧世界那些铭刻符文的武器与附魔遗物，被如今的幸存者视为珍宝，但以太织法本身却被认为是招致蒙面诸神怒火、从而开启暗影纪元的罪魁祸首。

如今，世界的大多数地区都弥漫着浸透荒野的黑暗魔力，它混乱而腐化，为那些膜拜新纪元阴霾或彻底屈服于它的人所驱使。许多社群都普遍存在着对魔法技艺迷信式的鄙夷，关于织法者狂妄自大的故事时常被当作寓言教导给年轻人，以劝阻他们远离此等诱惑。蕴藏魔力残留的场所，成为常人唯恐避之不及的禁地。尽管以太织法亦可被用于守护与文明的存续，但在许多社交圈中它饱受猜疑，稍有不慎便会招致冲突或放逐。

楔子

你可以用以下楔子作为战役开场，当然，你也可以自行创作。

最近，由奥克罗斯的**猎人大师-埃弗拉多斯**（山岭之民巨人，他）所率领的一支猎人小队，试图深入煞刻深渊搜寻资源。他们在那里偶然发现了一座被地下水侵蚀严重的失落神殿，其中供奉着一位不知名的蒙面神祇。猎人大师被一头怪物拖进了庙宇深处，尽管猎队的其它三名猎人试图寻找他的踪影，但一股可怕的腐臭迫使他们因恐惧与厌恶而撤退。

当猎人小队返回聚落并告知此事后，**长老-阿卡多娜**（漂泊之民兽人，她）与村里的其它话事人就如何应对此事展开了激烈的辩论。然而，他们的争论被一声尖锐的呼号所打断——是从聚落的高墙外传来的埃弗拉多斯的求救声。尽管斥候在昏暗的沼泽中看不到猎人大师的身影，但猎队众人还是冲出了圣火堆的庇佑光芒，奔向猎人大师求救声传来的方向。一时，那呼号竟仁慈地停歇了。

然而不久，求救的呼号再次传来。这一次，埃弗拉多斯的哀嚎声中，还混杂了他手下猎人们的凄厉哭喊。

如今，奥克罗斯的居民们惊恐万分。这不祥的喧嚣加剧了他们的焦躁与恐惧。呼号一成不变，终日不息，那声音里明显非人的特征更是让人心生恐惧。绝望的长老阿卡多娜召集了你们这支队伍，恳请你们调查猎人大师及其队员的遭遇：如若可能，请拯救他们；若不能，便终结他们的痛苦。

定居点的大门缓缓开启，暴露出外界萧索的垂柳与浓雾弥漫的湿谷。你们必须探查这求救声的源头，并尝试寻回奥克罗斯的失踪猎人。然而，究竟是何种怪物抓走了大师？它又是如何窃取了失踪者的声音？这怪物与被发现的神殿有何关联？若其退守巢穴，那里的深处又潜藏着何种凶险？猎人大师埃弗拉多斯和他的队伍是否已无法挽回？而若想挖掘更多可怕的真相，是否需要向奥克罗斯外的其它聚落求援？

战役机制

以下机制为该战役独有。

仇恨之力

暗影能污染万物生灵，将其扭曲成昔日自我的畸形残影，并赋予其超自然的力量。

本战役中的敌人与环境，可获得一个额外的类型，称为“影触生物”。当一个敌人遭遇影触时，请描述暗影如何扭曲了其本质与形骸。当被影触的敌人，在针对一名玩家角色的攻击中掷骰中骰出19-20时，即视为大成功。

随着玩家角色们获得伤痕，他们自身也会被暗影缓慢腐化。当一名玩家角色造成伤害时，他们可以造成等同于自身伤痕数的额外伤害。当其用伤痕标记掉他最后的希望槽后，他们并不会引退，而是会彻底屈服于暗影的蛊惑，永远地坠入黑暗的深处，成为那在无光之地游荡的可怖存在中的一员。

炽焰信标

宁静疆域内每一处尚存的聚落，都蜷缩在圣火堆所照射出的一片相对安全的区域当中。这簇跃动的圣火由一根受祝薪柴点燃，并由肩负“护火人”称号的人向其中持续添薪。受祝薪柴是一种稀有而神圣的遗物，那些希望扩展坚忍族势力范围，并建立新定居点的人作为圣物携带。

若有角色获得一根受祝薪柴，他们便可重燃一处已经熄灭的圣火堆，或借此建造一处新堆，并借此获得一个相对安全且温暖的营垒。

受祝薪柴

一件来自旧世界的灰烬遗物，承载着一丝神力碎片。被点燃时，所有在场的坚忍族**获得 3 希望点**，除了少数极为强大的怪物，圣薪所散发的火焰能驱退几乎一切邪异，只要火光不熄，它就能持续不断向周边地区施予庇护。而想要维持这簇平缓燃烧的圣火，只需每日向其中添加少许普通柴料即可。

伏行之暗

伏行之暗象征着暗影无处不在的威胁。当队伍在不位于圣火堆附近的地方，完成短休或长休时，为伏行之暗骰一次d12，并查阅下表：

- *1–2:* 描述可怖之物如何在黑暗中寻得众人。一名由游戏主持人选择的敌人对队伍发起攻击。
- *3–5:* 描述骇人之物如何在近处逡巡。你**获得 2 恐惧点**。
- *6–9:* 描述迫人的黑暗如何加剧。你**获得 1 恐惧点**。
- *10–11:* 描述角色们如何安然休整。无效果。
- *12:* 描述角色们如何偶然间发现了预示希望的吉兆。每位玩家角色**获得 1 希望点**。

危机四伏之下，那些敢于踏入阴暗荒野中的人可以通过值守警戒，来阻止可怖的暗影寻踪而至。队伍获得一项额外的休整期行动：

警戒守望： 描述你是如何对营帐外伺机潜伏的危险保持警惕的。当游戏主持人在休整结束时进行伏行之暗掷骰时，你可投掷你的希望骰，并选择是否用你的骰值替代游戏主持人的掷骰结果。若有多名玩家选择此行动，则可决定是否用其中的最高骰值。

灵魂凋零

若一名类人生物NPC或任何玩家角色死亡时，游戏主持人可**花费 1 恐惧点**，使其立即复生为一具蹒跚丧尸；或**花费 2 恐惧点**使其复生为蛮力丧尸。它们将不知疲倦地追杀生前所有在乎之人。一旦其丧尸躯壳被摧毁，受害者凋零的灵魂就会从肉身中脱离并融入暗影之中。他们曾经的某些特征和特性，或许会出现在未来队伍所遭遇的某个影触敌人身上。

第零场问题

从下述列表中选择或自行设定其它问题，向玩家提问。

- 若队伍成员来自不同聚落，他们为何离开故土？又是什么将他们召唤至此定居点？他们的故乡是否仍然存在？关于他们社群又有哪些流言与谜团，仍在其心头盘桓？
- 是否有角色背负着初显征兆的预知能力？若有，何种幻象已开始侵入他们的梦境？
- 当你的角色在夜晚长久地凝视那深邃的如墨虚空时，他们会看见什么？
- 团队希望本次战役的致命程度达到何种等级？是期望在整场战役中目睹大量角色的死亡场面？还是期望保持住“尽管危险真实存在，但并不令人窒息”的相对平稳的节奏？

主板

在一个将失落古文明的遗留科技奉为魔法的世界里，一种恶意病毒开始在徘徊于荒原上的机械中蔓延，新的威胁正在悄然崛起。

由 Meguey Baker, Rowan Hall, & Spenser Starke 创作

复杂度评级: ★★★

简介

向玩家朗读此部分来向他们简要介绍本次战役。

在失落的前文明古老废墟之中，回声谷内那些被巨墙环绕的城市如同一座座希望的堡垒，屹立于满目疮痍的荒原之上。这些壁垒城市利用一种神秘语言来驱使科技设备，通过高悬于山谷之上的金属丝线传输能量，将居民们与荒原中肆虐的自动机械和四处搜刮着残骸的移动城市隔绝开来。然而，一种恶意病毒感染了那些本来与谷民们并肩工作的机械生物，这些原本温驯的机械造物骤然变得暴虐。在本次《主板》战役中，你将抛开魔法，运用科技，扮演非凡英雄：离开城墙的庇护，穿越荒原，再次为回声谷带来和平。

基调与氛围

冒险、史诗、创意、神秘、后启示录之后、科技

主题

人工智能、身份与人格、创新、科技与人性

灵感来源

地平线：零之曙光、掠食城市、疯狂的麦克斯：狂野之路、最终幻想系列、钢之炼金术师、蛞蝓射手：滑板纪元（Slugblaster）

背景概述

如果你们决定以该框架游玩战役，请在创建角色前向玩家提供以下信息。

回声谷得名于这里的人们生活在一个被称为“回声”的前文明古遗迹之中，并且他们已经将这些古老的科技应用于全新的目的。自从前文明神秘覆灭至今已经过去数百年，旧世界的钢铁和混凝土早已被山谷中的植物和动物所吞噬。野草顽强地自那些古老道路的裂缝中生长，废弃的摩天大楼已成为树木的新家，风化的雕像上原本铭刻的人名早已无法辨识；那些在这座曾经辉煌之城残存建筑中生存的人们，现在只能在错综复杂的程序和机械之间不断摸索前行。

如今，像**银堡**这样的强大城市已经在这些破败的废墟中安家，筑起高墙以阻挡外部的危险并控制内部的劳工，这些城市被称为**壁垒城市**。与此同时，**卡罗克洛夫特漫游城**和其他类似的**移动城市**则将整个城市建立在庞大缓慢的机械之上。城市宛如旅人背负的沉重行囊一般在各式载具之上穿行于山谷中。

在山谷上空，盘踞着一张由闪光金属丝编织而成的密集网络——**天网**，它联通着四散在回声谷各地的城市之间的信息与通信。尽管谷地居民们已经使用这项古老科技多时了，但用于创建和修改天网的复杂语言却在前文明覆灭之时随之失传。

遗赠机——这些前文明遗留的自动机械——在回声谷各处游荡。这些自动机械主要分为两种形态：一种外观酷似动物，其特征与它的有机原型相对应；另一种则突出其主要的功能，例如与它们早已消亡的创造者共同执行任务的防卫者、建造者、监视者或家政劳工。有些遗赠机生活在城市内部，被视为**驯化体**；另一些在荒原中游走的则被称为**野生体**遗赠机——它们通常占据一片领地并为获取能量而捕猎。有些遗赠机庞大得足以承载整座移动都市；有些则非常微小，除提供人类日常所需机械的废品零件外，似乎别无他用。

这些自动机械可以通过多种途径获取能量。遗赠机对能量与信息的渴求就像有机生物本能的渴求食物：驯化体遗赠机可以通过接入城市内的天网来汲取能量，而野生的则必须另辟途径。它们可以通过光合作用产生能量，或通过击杀其他遗赠机来掠取储存的能量，甚至通过猎捕人类来吸取其能量。它们的行为如同野生动物——始终专注于下一餐，无论为此必须付出何种代价。传闻有些野生体遗赠机甚至能够从被猎杀的生物的大脑中获取信息。

荒原是位于城市之间的荒芜险地，大量野生遗赠机游荡其上，星星点点的古代遗迹遍布其间。普通市民的大部分时间都生活在一个定居城市或者移动城市之内；但偶尔，总有事务需要人们踏入荒原：城防守卫必须抵御野生遗赠机的袭击、信使则需要在天网出现故障时往返各城、有些城市还依赖狩猎队才能获取足够食物。在荒原中，无论是旅人还是遗赠机，都可以通过荒野内的开放数据井接入天网。

不论是人类还是机械，如果想要访问远古时代留下的那些海量信息，都得接入**数据井**的底端接口。数据井是一些直通天网干线的高细尖塔，星罗棋布于整个谷地之内。绝大部分的数据井都位于壁垒城市之内，被保护起来不允许城市居民以外的人触碰。而那些位于荒原上还处于运行状态的**开放数据井**则成为了野生遗赠机争夺能量与信息的战场。与此同时，还存在着这样一个群体：**尖塔信众**；他们崇敬并自发的守护这些开放数据井，将这些数据井视为与**主板**相连的神圣之地。

回声谷中央耸立的最高尖塔便是**主板**，所有天网脉络都源于此处。虽然无人能进入这座令人生畏的高塔，但不同城市间对这古老而又强大的存在有着各种独特的信仰：大多数人将这高塔奉若神明，他们认为这种信仰源自前文明先民，他们对高塔的信奉延续至今，庇佑着当今信息匮乏的世界；也有人认为它不过是前文明的械术师留下的一个“主程序”，因此它和任何其他遗赠机一样，也会出现失误。尽管**主板**不会直接与人类交流，但她通过天网引导着所有的数据与能量；若缺少了她的操作系统，山谷中的一切科技终将变成废铜烂铁。尽管人们普遍认为无法与主板进行沟通，但仍有械术师与尖塔信众声称能够使用被称为“科德码”的机械语言与主板进行对话。

械术师是那些利用前文明机械创造全新用途的数据匠造者；其中的历史主义者致力于破译科德码，而实践主义者则强调直接与遗赠机及其他科技互动，以加深对这门神秘语言的理解。也有械术师完全放弃了对科德码的研究，仅仅依靠控制机械的力量来实现他们自己的目标。大多数械术师对如何操作前文明的科技都有一定的了解，这使得他们即便不明白其内部的机理，却还是能够操作并控制那些强大的程式。同时，也由于此时的人们没有完全掌握前文明的科技，械术师对遗赠机只能进行临时性的维护。

机械师则更专注于遗赠机物理层面的使用。许多机械师在工厂或废料场工作，修理各种机械的齿轮、金属丝和处理器，其中也包括遗赠机或是人控机（需人工操控的机械）。一些机械师能够用零件拼装出新的遗赠机，但必须使用来自前文明的旧遗赠机核心才能赋予其“生命”。传说中野生的遗赠机会自行繁衍，但大多数人认为这只是旅人间流传的神话。

近期发生了一场被称为**遗赠机之怒**的灾难——一种通过天网蔓延的病毒导致遗赠机在夜深人静时突然对人们发起了攻击。这些曾经在家庭和商业场所和平工作的机械，无情的袭击了壁垒城市和移动城市内数百名毫无防备的居民。同时，在荒原上，旅人们也突然发现自己即将面对一群格外凶猛的野生遗赠机的攻击。人们对这些自主运作机械的风险一向心知肚明：常见的工作型遗赠机会因故障而停摆、野生的遗赠机则可能为了能量而捕杀生物；但这一次的风险却截然不同——这一次，是一场屠杀。

越来越多的遗赠机开始变得暴力，而生活在天网庇护下的众生，必须在回声谷重蹈前文明覆辙之前找到对策。无人知晓究竟是谁或是何物散播了这些恶意病毒，但鉴于其影响波及之广，人们愈发的确信，此事必与**主板**脱不了干系。

社群

所有社群都可用，但部分社群在“主板”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

博识之民

许多博识之民社群致力于研究前世界的历史及其遗留的科技，无论是从精神层面还是实践层面。一位博识之民可能是一个精通人控机或遗赠机运作机制的专家，也可能是一位尝试使用科德码的械术师，抑或是一位研究前文明历史的学者。如果他们的职业背景与这些领域有关，那么无论他们走到哪里都将备受追捧。

- 你发现了一件关于前文明先民的事情，但从未向任何人透露。你保守的秘密是什么？
- 你已经进行了多年的械术师训练，但有一件关于遗赠机的事情让你百思不得其解。那到底是什么？
- 你可以修好任何机械，至少能让其运行起来。你是怎么做到的？谁教会了你这项本领？

结社之民

在回声谷，大多数结社之民都从属于一个致力于保护整个社群的团体。他们可能负责守护一座壁垒城市或移动城市，或者作为受雇军事承包商前往荒原狩猎并拆解遗赠机。这些角色会以自己的技能换取报酬——有时是城镇提供的住处，有时是获取的废料零件，有时是简单的金钱报酬。与城市相关的团体通常有严格的工作流程，而在山谷中穿行的承包商则更可能拥有独特的运作体系与技能。

- 你曾是一个小型军事承包商团队的成员，但现在你却是银堡卫队的一员。是什么让你决定留在城墙内？
- 你掌握了一种捕捉并拆解野生遗赠机的诀窍，城镇官员为此高薪聘请你。那到底是什么诀窍？又是谁教会你的？
- 在一次拆解行动中，你所爱之人在事故中受了重伤。发生了什么？为什么你觉得那是你的错？

山岭之民

环绕山谷四周的群山支撑着那如蛛网般的天网。也正因为这个原因，这些山峰被视为中立的领地，而谷地内的所有城市都有向高塔守卫输送公民的义务。高塔守卫是一个独立的组织，负责维护谷地各处的高耸尖塔和金属线路，并保护天网免受野生生物和恶劣天气的破坏。如果玩家希望扮演一个隶属于高塔守卫的角色，或是一个居住在悬崖边上的小型壁垒城市或移动城市以求安全的角色，就可以选择加入山岭之民这一社群。

- 你是否觉得自己在山下的地区有归属感？为什么或为什么不？
- 有一个只有高塔守卫知道的秘密。那到底是什么？
- 你曾亲眼看到有人从一座尖塔上跌落在地。这一悲剧是因为什么而发生的？

漂泊之民

一个漂泊之民角色可能是一位自称尖塔信众的主板崇拜者。这些信徒离开城市、穿越废土、面对野生的遗赠机和暴力的旅人，只为了能到达核心尖塔。尽管没人能进入核心尖塔，但这些尖塔的崇拜者们在其底部建立了大型营地，并试图连接到“母亲之声”。

- 你确定你曾听到过主板的声音。她告诉了你什么？
- 你不相信主板是一位神明，但你仍然与尖塔信众们一同旅行。为什么？
- 尖塔信众守护着一个秘密。那是什么？

另外，一个漂泊之民角色也可能是移动城市的居民。这些城市规模不一，有的只有几户人家，有的则是穿行于荒原之中的庞大都会。移动城市摒弃了城墙，将机动性作为抵御遗赠机和其他危险的手段。有些移动城市建造在人控机上，必须由公民来驾驶或控制；而另一些则坐落于巨型遗赠机的背上。自从遗赠机之怒发生之后，那些坐落于遗赠机背上的移动城市已经来到了一个极为危险的境地：如果他们无法使其遗赠机保持之前的平和状态，那么他们不仅会失去家园，整个社群都可能一朝倾覆。

- 你曾是负责照料你所在移动城市的巨型遗赠机的团队成员。关于它的性情，你知道哪些别人不知道的秘密？
- 你原本在接受训练，准备驾驶你所在移动城市的人控机，但后来你离开了此地。是什么事情将你逼离了那里？
- 你所在移动城市的遗赠机总是沿着山谷中的同一路线行进，从不偏离。是因为什么原因呢？

地下之民

前文明的先民们不仅在山谷中铺就了柔韧的灰色石道，他们还深入地表之下，打造了错综复杂的地下建筑。地下之民角色往往来自那些居住在深邃扭曲的地道中以便躲避地表的危险与纷争的社群。这些地下城通常对仅有的几条通往地表的通道严加防护，但他们仍然面临那些善于挖掘的遗赠机的威胁——尤其是那些在荒野上运转的前文明农业遗赠机，它们经常对地下社区构成意想不到的威胁。

- 你所处地下社群的建筑在前文明曾经有一个统一的用途。你认为这个用途是什么？
- 你们社群的人有一种独特的方式来在地下调度遗赠机。他们是如何做到的？
- 你们社群正在保护一件非常重要的东西。那到底是什么？

种族

部分种族不适用于“主板”战役。根据需要，向你的玩家提供以下信息。

械灵

械灵在主板战役中不可用。所有自动机器人生命体都是遗赠机，尽管它们有许多独特形态，但都没有自我意识。

魔法种族

《匕首之心》中的某些种族拥有固有的魔法特性，比如说龙人的元素吐息。思考一下这些特性在一个魔法源于科技的世界中会如何显现，并据此调整每个特性的细节与风格。

职业

*所有职业都可用，但部分职业在“主板”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

所有具有施法能力的职业

拥有施法能力的角色并非使用魔法，而是利用科技来施展其能力。在他们中，有些人是通过多年的学习掌握了械术，而另一些则是天生就能感受到古老传承的召唤。具有施法能力的角色应当决定他们如何利用科技来再现法术技艺，并思考需要哪些工具、流程或系统来实现自己的目标。

术士与法师

由于在本战役中魔法即科技，术士表现为生物黑客，将科技植入自身肉体；而法师则善于摆弄他们找到的各种装置，将程序代码与机械结合起来，创造出全新的事物。

德鲁伊

当德鲁伊变形成兽形时，他们其实进入了一个兽形机甲外骨骼内，该机甲外骨骼会增强他们的感官，改变他们的行动方式，或赋予他们独特的能力。德鲁伊的兽形既可以看起来类似于回声谷中的遗赠机，也可以更接近活体动物。

驯兽大师

在主板战役中，驯兽大师的动物伙伴可以是活体动物，但在城市中，有机动物既稀有又珍贵。或者，他们也可能与某个遗赠机建立了深厚的情谊。

可选规则：腐化条

如果驯兽大师的动物伙伴是一个遗赠机，那么可以使用以下规则使该动物伙伴也受到“遗赠机之怒”带来的腐化威胁。

在动物伙伴的卡上新增并记录一个腐化条。在每次休整阶段开始时，游侠玩家需要投掷他们的“恐惧骰”。如果骰子点数为1，则必须标记一次腐化，并描述该腐化导致他们的动物伙伴出现的临时故障。

腐化条： ☐☐☐☐☐☐

专业的械术师也许能够暂时性的修复遗赠机（清除 1d4 点腐化），但能够真正拯救它们的只有一个方法：阻断来自主板的恶意病毒。如果动物伙伴的最后一点腐化点数也被标记，遗赠机将变得狂暴，无法再被指挥或修复。游侠必须选择一个新的动物伙伴，该伙伴拥有两个全新的经历。在原动物伙伴身上选定好的升级选项次数，将被这两个新经历转移到这位新伙伴身上（次数而不是选项）。

神使

一般而言，神使将主板视为他们的神明，将科德码视为神圣的语言，并将源自主板的众多程序与科技视作他们的信仰赋予人们的力量。也有一部分人认为世间存在多位神祇，祂们被统称为弱等机神。祂们居于天网之中，只在必要时在谷地中的其他区域显圣。玩家应当明确为何他们的角色会在精神层面上与科技产生联系，而并非仅仅是把科技当作一种工具。他们还需要思考是否，以及以何种方式，他们会向主板或弱等机神表达虔诚与奉献。

战士

战士的 “战斗专训” 特性替换为以下新特性：

伊柯尼斯训练：*在游戏开始时，你的伊柯尼斯武装中已经制造并安装了一个力量强化件。*

有关伊柯尼斯武装的更多信息，请参阅第 301 页的战役机制部分。

玩家守则

若你的团队决定游玩该战役，请在创建角色前向玩家们提供以下信息。

用科技替代魔法

在《主板》战役中，所有的魔法实际上都是科技。当你的角色“施法”时，需要思考这些效果在这个世界中如何具体呈现。每次他们使用武器时，也要考虑如何将其与前文明遗留下来并经改造重建的科技相结合。

- 你的角色会佩戴带有屏幕的护臂，以便滚动查看他们的术典吗？他们的法杖会不会发出电流噼啪声？
- 当他们不连接到天网时，如何存储来自天网的信息？
- 他们是否拥有可以加载多种信息类型的个人或共享设备？这如何实现？他们使用光盘、存储驱动器还是插头？

将技术与情感结合

虽然回声谷充斥着令人兴奋的技术和独特的改造，但这里也住着正经历苦难、恐惧或爱意的普通人。当你的角色在山谷中旅行，对抗遗赠机或政治对手时，请思考这场更宏大的故事如何在个人层面影响他们。每当你的角色与新的事物或技术产生互动时，请考虑角色们对此的感受，并根据他们的情感反应采取行动。

- 你的角色对主板的力量有何感受？
- 你的角色是否曾与某个遗赠机建立过深厚的联系？
- 你的角色的过往经历如何影响他们与特定城市或个人的互动？

创建共享语言

回声谷建造于一个早已消亡的古老社会之上。前文明先民的生活方式与语言都曾经非常先进；而对于现代的回声谷居民而言，它们仍然是神秘难解的。你们需要共同创造一套描述人们所使用科技的共享词汇表，并与队友一同确定你们的角色对前文明有多少了解、有多少误解。这包括对于地点与物件的术语、用途和含义的解释。你们的角色可能会使用一种由他们的先辈们的口头俚语或是由某种书面语言演变而来的方言；但由于缺乏必要的知识背景，他们对词义的理解往往与它们在前文明中的原本用法大相径庭。同样地，他们的先辈可能曾赋予某些物件意义和功能，而那些物件最初的用途却截然不同。

- 前文明遗留下来的物品中有哪些物件是由经得起岁月考验的材料制成的？如果某个物件的部分材质已被侵蚀、腐蚀或损毁，还剩下哪些部分能够保存下来？
- 当今人们对于某个物件最初功能的认识程度如何？他们是否已经将这些物件改造成全新的用途？
- 他们是否为某种平凡的物件赋予了精神价值？他们是否使用那些曾在前文明文化中具有重要意义的物件来完成日常琐事？
- 哪些词语在当今人们的理解中与它们在前文明中原本承载的含义不同？

游戏主持人守则

当你主持该战役时，请时刻牢记以下原则。

用科技遗迹填充你的世界

由于先民的科技发明如此先进，今天生活在回声谷的人们已经围绕着残存下来的技术塑造了他们的生活。即便如此，他们对这些科技的理解还远不足以令他们重建那曾经赋予先民们伟力的科学体系。请用你能想到的最先进的建筑和机器组成的遗迹来充实你的世界，然后想象数百年间自然的侵袭如何令它们发生改变，最后描述后人围绕着这些遗迹建立的较落后的聚落的生活。你也可以决定是什么导致了前文明的衰亡，然后用它来为先民留下的世界增添色彩。

- 一座废弃的商业街区残骸内部搭建着一处小型木屋营地，会是什么样子？
- 人们能够让哪些特定的科技设备继续运转？他们是如何改造它们的？

此外，游戏主持人被鼓励将《匕首之心》其他战役框架下的敌人重新设计为遗赠机的形式。

- 如果一个敌人的能力由电路和钢铁构成，那它的能力会如何体现？它们的外观会发生怎样的变化？它们会有不同的动机吗？

让细节富有奇幻色彩，让冲突贴近现实

虽然回声谷内充斥着能引发大规模问题的奇幻科技，但每一次对抗都应聚焦于人们所经历的挣扎，无论是文化层面、政治层面还是精神层面。将科技作为世界的外在装饰，用贴近生活的冲突作为内核，将战役中令人兴奋的细节与每个角色的个人利益相融合。你可以将遗赠机的能力和各城的特点变成团队情感体验的某种象征。例如，如果某位队员最近失去了一位家庭成员，你可以引导他们在荒原中遇见一位NPC，而该NPC正为从小就陪伴着他长大的遗赠机在近日因腐化变得暴虐不安而焦头烂额。

- 科技的运用如何凸显个人或群体之间的冲突？
- 哪些遗赠机能作为情感动荡的具象化表现？

将传统与进步对立

在回声谷的各个城市和旅人之间存在着众多相互冲突的意识形态，但大多数可以归纳为两大思潮：一类人想要摒弃先民留下的技术，让当代人有机会自我定义，在这个新世界中开辟自己的道路；另一类人则认为必须更深入地挖掘过去，以便人们能够驾驭前文明遗留下来的强大机械。

- 这些对立观点会如何产生冲突？
- 政治与社会层面的冲突又会如何在个人层面影响角色？

特色设定

请利用以下内容来筹备战役，你也可以根据需要将这些信息共享给玩家们。

械术

想象一下向我们遥远的祖先解释现代科技——在他们眼中，这简直就是魔法。这正是回声谷的居民应当与前文明科技互动并描述它们的方式。如果没有天网的支持，人们根本无法做到阅读像科德码这样古老神秘的语言或是在屏幕上按下按钮以施展超自然的壮举。那些使用科技的人被称为械术师，他们使用科技的方式只受你和玩家想象力的限制。请思考每个玩家角色和 NPC 如何展现这一技艺，让科技显得非同寻常。

前文明

先民是一个强大的族群，他们创造了极为强大的科学体系，而很可能也正是这体系毁灭了他们自己。他们留下的世界既富饶又神秘。即便大自然正渐渐重新占据回声谷，但这里依旧充满了先民的遗迹：头顶那闪烁的金属丝状天网、钢铁摩天大楼、混凝土建筑，以及那些拥有自我意识的机器。在这片土地上，河流在城市正中穿行而过，建筑的内部长满了各种植物，古老的显示屏就像破碎的玻璃窗一般悬挂在高墙上。

零件产业链

当今的世界建立在前文明的废墟之上，非常依赖于先民留下的古遗零件。因此，围绕这些古遗零件形成了一套独特的经济体系和术语。

古遗零件产业往往从拾荒者开始——他们勇敢地深入荒原，发掘古代科技并猎取遗赠机的零件。那些能够生还并带回货物的人，将根据所带回物品的种类和售出的地点获得可观的佣金。有的城镇只需要遗赠机的替换零件，而另一些则对具有历史价值的古代造物更感兴趣。

在城镇内部，零件处理者负责将古遗零件进行加工并出售，让它们能被用于机械维修或械术。古遗零件铺通常是个人经营的（往往是非法的）小商店，但有些城市规定所有古遗零件必须先经过政府审批后，才能进入个人市场。

与遗赠机打交道或从事械术的人可能会有多种称谓。负责修复或重建各类机械（无论是遗赠机还是人控机）的人一般被称为机械师和零件工，而专注于数据工艺的械术师则通常被称为技师。

量子币

量子币是维系回声谷经济运转的货币。每个人拥有的量子币通常都被存储在一枚小巧的黑色光盘上，这些光盘可以插入谷地各处的设备来进行商业活动。人们常常会个性化的装饰他们的光盘，以便彼此进行区分。

天网挂钩

当移动城市和旅人想在荒原中接入天网时，他们会将被称为天网挂钩的大型钩子抛到高空的金属线缆上，使其能够为科技设备充能并在任何地点收集数据。一些械术师甚至可以利用挂钩截取天网信息，不过这需要专门的知识和设备。

有时那些被称为滑网者的雄心勃勃或走投无路的个体，会攀爬到天网的丝线上，使用更小的挂钩或装置沿着天网的线缆滑行，从而收集数据并从高处穿行于荒原之上。

移动城市

移动城市是真正体现回声谷人民创造力的见证。大多数移动城市在遗赠机或是由一位或多为驾驶员操控的专用载具之上惊险的保持着自身的平衡。这些城市的载具形状各异、大小不一；并且经常会有一系列小型载具随行，来承担狩猎、防御或人口扩张的任务。

克罗科洛夫特漫游城

在所有移动城市中，这座庞然大物是规模最宏大的城市之一。数层建筑密集地堆叠在一台步行机体上，炮管从其龟甲状身体的各个角度伸出。最近，城市领导层开始不再满足于只派出小型克罗夫特漫游者去欺负那些防御薄弱的城镇与旅人，他们决定开辟一条更激进的道路。

几十年来，克罗科洛夫特的统治者一直盯着银堡城墙后那丰富的科技与古遗零件。近期，他们多次发动针对这座强大壁垒城市的袭击。银堡卫队暂时挡住了他们的进攻，但双方都付出了不小的伤亡代价。

如今，随着银堡因“遗赠机之怒”而陷入内乱，壁垒城市的政客们担心克罗夫特漫游者会趁虚而入，卷土重来。甚至有传言称，克罗科洛夫特漫游城已经设法入侵了主板；正是他们启动了那场病毒，让他们得以逐一掠夺山谷中其他聚落的古遗零件。由于漫游城只使用人控机，在没人能接入主板并找出幕后真相之前，克罗科洛夫特漫游城已经在这场冲突中占据了上风。

荒原中还有另一个传闻：虽然克罗科洛夫特漫游城并不使用遗赠机进行劳作，但他们一直在收集遗赠机的核心，用于制作一个其他任何械术师都无法复制的独特装置。

其他移动城市

你可以在回声谷中加入以下移动城市，也可以自行创建。

五月商旅车队：这支由多辆小型载具组成的杂牌商旅常常聚在一起穿行荒原、猎捕野生遗赠机以获取古遗零件、与任何拥有量子币或稀有前文明科技的人展开贸易。五月商旅车队以勇敢著称，因为他们不使用高耸的城墙或高大的步行机来抵御野生遗赠机的威胁；他们的载具贴地而行，将防御性让位给了更高的速度与机动性。

典藏城：典藏城建造于一台巨大的蛛形遗赠机之上，是回声谷诸多城镇中（无论是移动城市还是堡垒城墙）最具有封闭性氛围的那一个。这里的居民并不热衷于改造或发展新技术，而是更关注于守护和保存那些来自前文明的珍贵物件与信息。

奈瑞杜斯号：奈瑞杜斯号是一艘长条形的千足船，其船体形似蜈蚣，船侧装配着数百只浆橹，蜿蜒穿行于回声谷沿海的水面之上。居住在此的居民奉行极为共同体化的生活方式。他们不设单一领袖，而是每个季度选举一位“公民之口”来代表全体。

堡垒城市

大多数在某个地点保持不动的堡垒城市都建造在古代遗迹之中，并在遗迹边界周围新建了城墙，以保护其市民免受遗赠机和外部袭击者的侵扰。有些城市利用地形地貌和前文明建筑构筑防御，而另一些则在迅速开发创新型的防御系统。

银堡

银堡长期以来一直是山谷中各方势力关注的焦点。这里拥有回声谷保存最完好的古代摩天大楼、最坚固的防御工事、以及最多的驯化体遗赠机；这一切使这座高度阶层化的城市同时也是一座财富的堡垒。他们的编制严密的守卫部队负责保护街道与边境，而他们的囚犯劳役制度则能让政府的古遗零件产业链保持全天候运作。

在“遗赠机之怒”爆发后，银堡的领导者——一般被称为枢密领主的那位——向山谷内的所有壁垒城市派出使者，试图联合各城寻找解决方案。据传他们计划组织力量试图进入主板所在的核心尖塔，但这一定会冒犯到回声谷内的那些虔诚的教团。

其他堡垒城市

你可以在回声谷中加入以下堡垒城市，也可以自行创建。

卡尔卡鲁斯：这座城市仅由一栋前文明摩天大楼构成，如今大楼内部已长出一小片森林。城中居民将众多木结构建筑加建在大楼的外立面上，利用其高度保护自己免受遗赠机的侵扰。

北方神谕：作为众多朝圣者的目的地，这个小村庄拥有一座巨型露天剧场，剧场四周挂满了显示屏。高阶神谕导师声称她可以通过这些屏幕与主板对话，但只有最坚定的信徒曾声称亲眼见过这一幕。

换烛城：这座城市完全建在地下，居民的眼睛对光极度敏感，因为他们很少露面于地表。关于换烛城有两条广泛流传的传闻：其一是城中人食人（实为无稽之谈），其二是他们掌握了创造新的遗赠机意识的技术（极有可能）。

设计一座城市

当你设计自己的移动城市或堡垒城市时，可以从以下问题入手：

- 这座城市会移动吗？如果会，它建造在什么之上？如果不会，它的城墙或防御工事是什么样的？
- 这个地方看起来如何？有哪些建筑元素来自前文明？哪些是后来人新建的？
- 人们以何种独特方式利用前文明的零件和科技？
- 城民对遗赠机有何看法？对主板又有何感受？
- 这座城市有哪些独特的文化风俗？
- 这些人渴望却尚未拥有的是什么？他们可以拿什么去与他人交换？

楔子

你可以用以下楔子作为战役开场，当然，你也可以自行创作。

在“遗赠机之怒”爆发后，银堡的守卫队争先恐后地试图压制失控的遗赠机。但一波波的机器依旧被恶意病毒侵蚀，政客们愈发绝望，想要避免恐慌蔓延。

枢密领主梅洛尔·罗德克（结社之民精灵，女性）——这座城市的颇具魅力的领袖——派出了一名信使去招募一支在对付遗赠机上既有技能又有经验的队伍。命令他们乔装成平民在机械师的制造区调查，查明那些遗赠机攻击的根源。

枢密领主罗德克保证，队伍在保护城市的过程中获得的任何古遗零件都将归他们所有。作为回报，她要求队伍尽可能多地收集遗赠机核心，供她的械术师们进行分析，找出暴动的原因。她还给小队提供了一个出人意料的联络人，希望小队在出发前往发生了多次袭击的古遗零件工厂之前能先去见见他。

这位联络人是“废料”马克（漂泊之民羊蹄人，男性），他经营着一个非法的古遗零件产业链；因此在彼此身份对立的情况下，他几乎是最不可能成为小队的朋友的那种人。但在枢密领主的承诺下，他给了队伍一个“热点装置”。这种非法设备可以被背在背上，激活后会短暂的牵制周围的遗赠机，让队伍有机会脱身。

他还向队伍提出了一个提议：将他们从遗赠机身上回收的某一个遗赠机核心保留下来，交给他而非罗德克。他愿意为此支付一些量子币，并让小队有机会查看核心数据，试图找出“究竟是什么在引发这些遗赠机的骚乱”。

当队伍冲进工厂与敌人厮杀时，他们会对那些曾经温驯的遗赠机心存怜悯，还是会对它们毫不留情？玩家们会尝试与工厂工人交谈，以了解更多关于“遗赠机之怒”的信息，还是会像清理小队那样专注于他们可以获得的古遗零件？他们会将所有收集到的遗赠机核心都送到枢密领主手中，还是会冒着遭到银堡卫队追究的风险为马克保留其中的一个？如果他们表现出色，罗德克会不会向队伍透露更多关于“遗赠机之怒”以及与主板相关的秘密呢？

给游戏主持人

当队伍在工厂击败失控的遗赠机后，除了按照通常的战斗获得古遗零件外，还应为每个玩家角色额外提供一个遗赠机核心（参见接下来的“制作与交易”章节）。以下部分详细描述了”热点装置“的机制，并列出了制作一个新的该装置所需的古遗零件。

热点装置：*〔消耗品〕* 激活后，使所有处于邻近范围内的遗赠机进入束缚状态。

古遗零件需求：5 个触发器、8 根金属丝、9 单位铜、6 个保险丝、3 个继电器、1 颗电池

战役机制

以下机制为该战役独有。

科技伤害

在主板战役框架中，魔法伤害被称为科技伤害。这种伤害由械术造成；它可能表现为刺耳的尖啸、爆震冲击、晃眼的闪光、蜂拥的纳米机器人、发射高功率等离子束的无人机，或任何其他极为先进科技的产物。

伊柯尼斯武装与其他装置

以下各节将详细说明在主板战役中，武器、护甲及其他科技如何被运用。

伊柯尼斯武装

在本战役中，角色无法使用《匕首之心》中常规的主副武器配置。

取而代之的是，角色会获得一种被称为**伊柯尼斯武装**的个性化武器。这是一种在回声谷居民成年时才会颁发的特殊武器，最初只是根简单的金属棍，携带者可随着自己的成长对其不断进行改造，依照他们的需求将其塑形。

它能演变成多种武器——可能是包裹着五彩金属丝的法杖、蕴含能量的华丽长弓、为锻造而设计的重锤、带有旋钮与触发器以便安装不同配件的长矛，或任何其他适合使用者的形态。

玩家可以从主板战役框架的附录或从 www.daggerheart.com/downloads 下载模块化卡片来设计自己的伊柯尼斯武装。每个玩家都应该有一张自己的模块化卡片，并在自己角色卡的右侧滑入该模块化卡片。然后，他们在卡片顶端的区域选择武器的“属性”、“射程”和“伤害”，接着为武器自行命名和撰写描述。最后，将武器详情记录在角色卡的“主武器”槽中。

伊柯尼斯武装始终被视为双手武器，并且自带“连结”特性：

连结：你的伤害掷骰获得等同于你等级的加值。

强化件

玩家还可以在伊柯尼斯武装上安装强化件。每位角色的伊柯尼斯武装在位阶 1 时自带两个强化件插槽，表明它已经从最基本的形态进化；每提升一个位阶，伊柯尼斯武装就会获得一个额外的槽位。当玩家角色拥有足够的古遗零件时，可以在休整行动中制作强化件。（更多信息请参见后续“制作与交易”章节。）

伊柯尼斯武装在游戏开始时没有安装任何的强化件。玩家们可以制作任意数量的强化件，但只能安装数量等同于当前可用强化件插槽的强化件。例如，即使一个 1 级玩家角色制作了三个强化件，他们一次最多也只能在自己的伊柯尼斯武装上安装两个。当升至 2 级（成为位阶 2 的角色时），则可以同时安装这三个强化件。安装后，强化件视作该武器的额外特性。玩家可以在休整期间自由替换已制作的强化件。

《主板》的角色卡部分包含了一系列基础强化件供玩家选择，同时也鼓励游戏主持人以此为模板，制作更多强化件供玩家使用。

护甲

角色可以使用《匕首之心》内的护甲，但应根据战役设定对其外观进行调整，使其更符合战役风格和个人偏好。

天网挂钩

每个玩家在创建角色时，都应该在其物品栏中添加一个天网挂钩。天网挂钩的形象通常是连接在数据线上的大型钩子。旅行者可以将挂钩抛到头顶的电缆线上，以便为他们的科技设备充能并在穿越荒原时接入天网。玩家必须在能够通过天网挂钩或其他方式访问天网时，才能执行休整行动。

制作与交易

在此战役框架中，不使用黄金作为货币。相反，玩家可以收集古遗零件来换取一种被称为量子币的货币。《主板》角色表部分有助于跟踪他们当前的古遗零件数量，以及他们有多少量子币可供花费。所有玩家开始时拥有 5 点量子币。

量子币经济

使用以下兑换比例来以量子币定价其他在《匕首之心》中通常出现的物品和服务。

10 量子币 = 一把黄金
100 量子币 = 一袋黄金
1000 量子币 = 一箱黄金

收集古遗零件

当玩家击败遗赠机类型的敌人后，他们可以在战斗结束后收集古遗零件。古遗零件分为三类，每类对应一个不同面数的骰子：碎片（d6）、金属（d8）和组件（d10）。在角色收集古遗零件时，需要确定他们能找到哪些类别的零件，以及找到的每类零件的数量（也就是要投掷多少个对应的骰子）。

每位玩家分别投掷你确定好的骰子，然后将每个骰子的结果与相应古遗零件类别表进行比对，以决定角色获得何种零件；这些表在本页下方及《主板》角色卡模块中都有所列出。如果投掷结果恰好落在两个数值之间，则选择较低数值所对应的选项。每个骰子的投掷都代表你可以获得一件零件，请将其记录在角色卡模块上对应零件类别的行旁。

提示：可以将投掷表上的数字等同于伤害阈值看待：当结果达到该某个阈值区间时，你就获得对应数量的零件。

***示例：** 在一次与遗赠机的常规战斗后，游戏主持人告诉玩家每人投掷 2 个“碎片”骰子（d6）、2 个“金属”骰子（d8）和 1 个“组件”骰子（d10）。第一位玩家在“碎片”掷出了 2 和 4，分别获得“线圈”和“触发器”；在“金属”掷出了 5 和 7，分别获得“钴”和“铂”；最后在“组件”掷出了 9，获得“电容”。第二位玩家在“碎片”掷出了 1 和 6，获得“齿轮”和“水晶”；在“金属”掷出了 3 和 6，获得“铜”和“银”；在“组件”掷出了 5，获得“电路”。*

古遗零件类别表

碎片 (d6)	阈值	金属 (d8)	阈值	组件 (d10)	阈值
齿轮	1	铝	1	保险丝	1
线圈	2	铜	3	电路	3
金属丝	3	钴	5	光盘	6
触发器	4	银	6	继电器	8
透镜	5	铂	7	电容	9
水晶	6	金	8	电池	10

古遗零件奖励表

以下表格可作为遭遇战斗后获得古遗零件奖励的参考指导：

古遗零件奖励	简单战斗	标准战斗	困难战斗	极难战斗
少量遗赠机	2 碎片	2 碎片，1 金属	2 碎片，1 金属，1 组件	2 碎片，2 金属，1 组件
大量遗赠机	2 碎片，1 金属	2 碎片，2 金属，1 组件	3 碎片，2 金属，1 组件	3 碎片，3 金属，2 组件
极多遗赠机	2 碎片，1 金属，1 组件	3 碎片，2 金属，2 组件	3 碎片，3 金属，2 组件	4 碎片，3 金属，3 组件

遗物

还有一种名为**遗物**的特殊古遗零件。这些是仅能在特定遗赠机身上获得的独特零件。当玩家击败特别重要或强大的遗赠机敌人时，除了常规奖励外，你也可以为每位玩家角色额外颁发一件遗物。这些遗物应根据敌人的特点进行定制，例如“雄鹿的钢角”、“闪烁猎鹰的透镜”、“冰龙的下颚活塞”或“零件收集者的金鳞”。每件遗物大概价值 20 量子币并通常被用于制作强力的强化件。

你还应为玩家角色提供机会去获取特定的碎片、金属或组件奖励，无论是通过与NPC的合同、追猎特定敌人、探索特定区域，还是在古遗零件铺中搜寻。

提示：上方“古遗零件奖励表”的数值是针对约 50 场次、每场次 1–2 次战斗的战役设计的。如果你计划进行更短或更长的战役，请相应调整奖励。

用古遗零件打造物品

玩家们可以使用收集到的古遗零件，为他们的伊柯尼斯武装或其他物品制作强化件。当他们拥有足够的古遗零件来制作某个强化件时，他们可以在一次休整行动时花费相应数量的古遗零件进行打造。如果该强化件需要一个通用遗物，则玩家可以使用任意一件他们所拥有的遗物进行制作。

有些强化件有称为**预编译**的先决条件。当满足该预编译条件后，强化件才会变得可供制作。基础强化件的预编译通常要求玩家角色达到某个位阶；但预编译也可以是任何条件：角色的力量或回避值达成一定的数值、拥有特定领域或职业、或其他你想要设置的要求。强化件在必要时总能被拆解回古遗零件以取用部件。

《主板》也鼓励游戏主持人为玩家们发放更多涉及到古遗零件的额外任务或挑战，例如为某个任务打造特定机械，或为试图修复遗赠机的盟友收集古遗零件。

将古遗零件出售换取量子币

每座城市内的零件铺通常允许玩家以古遗零件换取量子币，或以量子币换取古遗零件。默认情况下，每件古遗零件的价值等同于上一节“古遗零件类别表”中对应的阈值的数值（无论玩家是买入还是卖出）。同时，每家商铺的每日库存数量为：每种碎片 1d10 件、每种金属 1d8 件、每种组件 1d6 件。当玩家角色想购买某种古遗零件时，可掷骰决定当日库存数量。这些数值可随时由你酌情调整。

***示例：** 一位玩家角色想在本地零件铺出售组件：2 个电路和1 个电池。电路每个价值3 量子币，电池价值10 量子币，所以他可获得 2×3 + 10 = 16 量子币。他还想出售一些碎片：2 个透镜和 6 个弹簧。透镜每个价值5 量子币，弹簧每个价值2 量子币，因此又可赚得 2×5 + 6×2 = 22 量子币。这样，他总共获得了 38 量子币。*

他需要购买1 个水晶和4 个银块来制作一个强化件。游戏主持人说零件铺库存充足，于是他支付了 6 量子币购买水晶，支付12 量子币购买银块，共计18 量子币。交易结束后，他携带20 量子币、1 个水晶和4 个银块离开了零件铺。

如何书写科德码

（见飞书）

第零场问题

从下述列表中选择或自行设定其它问题，向玩家提问。

- 你的角色与遗赠机有什么关系？他们如何依赖遗赠机？
- 在“遗赠机之怒”发生之前，你的角色在日常生活中如何使用科技或械术？自那场灾难性事件以来，有什么改变吗？
- 描述一座你的角色曾见过的先民所建造的建筑。你认为它最初的用途是什么？现在它被用作什么？
- 当遗赠机开始腐化并变得暴虐时，它们在外观或行为上会发生怎样的变化？
- 描述一座你的角色曾经造访过的移动城市。它有什么独特之处？

旱土巨像

这片任由快枪手与亡命徒驰骋的流金之地，在破土而出的巨物阴影下陷入无尽的恐惧。

由 Carlos Cisco, Rowan Hall, Spenser Starke, & Mike Underwood 设计

复杂度评级: ★★★★

简介

将这部分内容读给你的玩家听，向他们简要介绍本次战役。

旱土本不信神话。即便总有迷信的矿工宣称那荒野里滋长的水晶乃是被遗忘的古老神明的精粹，但更多的旱土人对这样的说辞不屑一顾，将那些神话留给饭余茶后的说笑吧，土里淘金才是真正该上心的大事。直到……那恍如末日的一天，当黄沙遮蔽了天空，当庞然巨物自地下现身，毁灭被洒向大地。危凌谷尘烟四起，大胆的勘探者、疲惫的劳工以及那些重拾信仰的皈依者，被迫从工业与矿业的日常中抽身，仓促地组成散兵游勇，冲向巨像脚下那必死的结局。而这重现人间的第一尊巨像，还只不过是泰坦巨物们肆虐大地的开端。在旱土巨像战役中，你们将扮演一群特立独行的豪侠，从行走人间的巨像及其背后渴望复仇的原初神明手中拯救自己的家园。

基调与氛围

恢弘壮阔、蒙尘感、神隐、邪异、粗糙感、巨物、压迫感

主题

打破常规、英雄的重担、信仰与怀疑、贪婪、以凡人之躯成就不凡

灵感来源

旺达与巨像、*荒野大镖客*、*Deadlands*、*On the Shoulders of Colossus*

背景概述

如果你们决定以该框架运行战役，请在创建角色前向玩家提供以下信息。

旱土神谕始于此：在世界的中心立有一山，山下，深埋着一尊古老而可怖的神祇。祂，失落之神，“第一灾厄”——库达玛特，在地渊的束缚中挣扎。而终有一日，“陨神之子”——祂的九尊巨像，将为祂崩裂大地的枷锁，为祂扯断天空作庆贺……庆贺祂的自由。待众新神自圣辉上界坠落，库达玛特将用石镰施以屠戮，叫那神血如滔天赤潮淹没凡人界域。血潮之下，库达玛特将和那群自祂神明本源中诞生的新生巨像，一同屠尽凡人界域的生灵，用祂那憎恶的造物重塑山海天穹。凯旋之际，库达玛特将解放那众多同时代的受困诸神，祂将登临至高御座，统摄众神。

至少，古老的传说是这样说的。但多数人都认为这只不过是旱土上又一则夸张的神话。

诸神旧史是一个许多人知晓但鲜被采信的神话：原初纪元，当失落诸神创造凡人界域之时，他们所创造的是一片有喜有悲、有自由亦有劳役的世界。海陆空三界众生皆为诸神效力，共同分享着那来自拥有无尽光阴与好奇的神明们，所赐予的试炼与馈赠。彼时，这群不朽者不曾预见那一众新神的崛起，更不知晓自己将被新神所带来的暴力所颠覆，祂们将要自圣辉上界陨落，跌入那凡人界域和轮回下界的囚牢之中。

众多被困凡人界域的失落诸神都被囚禁在地底之下，被遗弃在那文明兴衰的千年沉浮之中。但祂们的神性本源却源源不断地自永恒的伤口中渗出，无论是因其无力阻止，还是被新神刻意算计，总之这股力量渗入了那埋葬祂们的大地之中，化作石脉向地表不断延伸。而这些灵脉中诞生的水晶被称为“源晶”，凡人界域的一切魔力皆源自于它。因此，世人为之疯狂，淘晶热席卷大地。在那些权贵者的眼中，一片拥有源晶灵脉的土地，其价值远胜为开采矿脉而牺牲的亿万生灵。

陨神山正是这样一片坐拥灵脉的宝地。这座矗立于高耸方山之间、被贫水湖泊与疏林环绕的郊野孤峰，拥有这片大陆上最丰饶的源晶灵脉。尽管它并非传说所述的世界中心，但俨然成为了周遭地区的绝对核心，无数新兴财富与工业开发在它的注目下潮起潮落，一个个由腐败警长所管理的小镇，逐渐蔓延、连接成了一个围绕它不断扩张的网络。

陨神山那无数的源晶灵脉皆源自第一灾厄——库达玛特，渴求自由、妄图摧毁整个凡人界域失落之神。当一个个拔地而起的小镇顺着矿脉，一步步接近陨神山之时，它们所踏入的乃是众新神为将凡人阻隔在古神监牢之外，而设下的枯萎禁地。此山实属荒芜险境，鲜有生灵存活，但即便这样，也难以阻挡那无数贪婪的矿企和胆大包天的勘探者前来赌命。

库达玛特被囚于陨神山下——更确切地说，此山正是原初纪元遗忘诸神败于众新神时，为其残躯所特意锻铸的坚牢。自此，一如众多同类，库达玛特被迫蛰伏，等待那重获自由的一天。然而，众新神所铸的埋葬地又怎会是凡物？为了禁锢住第一灾厄，篡位众神将其存在裂为九份，委任九名凡人藏匿其灵魂的碎片，试图阻止库达玛特重获完整神力。

但如此重任岂可托付凡夫？九位骑手竭尽全力携带碎片远离神山，他们自以为已将手中的使命埋入荒土之中，却不知自己实际从未逃离的古神掌心。千百年来，库达玛特的力量化作源晶灵脉穿透层层岩土，如触须般搜寻那属于祂的失落的灵魂。至于凡人，随着时间流逝，原初纪元的神战以及那灵魂碎片的隐埋之地早已褪为传说，如稗官野史般被那些最自诩聪慧的人所忽视与遗忘。

而当库达玛特首度寻回灵魂的碎片，祂即刻引导其中的伟力，来重铸自身神格——伴随惊天震波，危凌谷的中央大街轰然开裂，愚昧世人只道是寻常地震，却未听闻那沙海彼端传来的末日丧钟。库达玛特更以残存神力铸就了一尊巨像与无数伴生的畸变物守卫碎片，同时调动其剩余力量加快搜寻其余八份灵魂碎片。纵使仅恢复了微末神力，库达玛特的复苏已成定局。祂日益强盛，不断搜寻余下的碎片并创造更多的守卫巨像。倘若无人阻拦，祂终将集齐九块碎片的神力，挣裂大地的枷锁，以灭世灾厄之姿重临世间。

传道者拉尤斯 (他) 是首位 (或许只是发言最响亮的) 将危凌谷外巨像崛起事件，视为“旱土神谕”应验伊始的人。他宣扬库达玛特的故事，警示民众那诞自神明的源晶所蕴含的危机。他强调眼下的当务之急乃是阻止神明寻回灵魂的碎片，万万不能让其重聚自身神力。为广传预言，他率领信众离开左运前哨的故土，跋涉至地方西线的非官方首府危凌谷，他在此日日布道，声势日隆。如今，仿若末日降临前夜，人人自危寻求心灵的明灯，而他已然成为人群中倍受追随的那一位。

危凌谷不拜神明只奉金权，单凭一尊暴戾的巨像远不足以让镇民们关注那荒诞的古老预言。约四十年前淘晶热初兴之时，此镇作为陨神山西方首座拔地而起的前哨地，距离一条富含源晶的矿脉仅有数里之远。随着源晶不断出土，寡头们纷纷加大投资在此地兴建工厂，试图将源晶变现的周期压缩至最短。孪龟山 (两座环抱新镇的巨型方山) 的侧翼不断竖立起吞吐黑烟的工厂，来回往复的巨型传送带将成吨的源晶送入制造厂，淬炼为导能魔池，为日常生活、各类武器及魔法器物提供魔力。

如今凭借坐拥天险屏障与富裕精英的“地利人和”，危凌谷已成为了陨神山西部铁路线的守门人。这里的居民，要么是采矿为生，要么就是财富猎人——用一个个陷阱诱捕那些妄图淘晶致富的蠢人。

危凌谷汇聚三教之流之人，旱土荒原、摄魂苍穹以及它们之间那关于财富的幻梦，吸引了各色狂徒齐聚于此。更别提这里还远离权力机关的窥伺，所谓的警长收钱保护的是矿井和工厂的运转，而不是那虚无缥缈的“正义”二字。各路匪帮以劫掠珍贵的源晶为生，亦有视采矿为渎神者时常破坏开采器械。不过随着经验愈丰，大多数的狂徒们都发现，相较于这座尘土中耸立的钢铁堡垒，还是那些小型的源晶前哨更易得手。

不同**源晶前哨**的规模差距悬殊，小至帐篷群落大至繁华市镇，大相径庭。一些前哨是由散户聚集，共同开采一条矿脉或淘洗一条河流形成的。而另一些则是由企业购入含矿脉的土地，随后圈地雇工、修建营房而形成。还有一些则是由希望能在劳苦之余寻得一丝社区情谊的人所兴建的中大型城镇。尽管这些源晶前哨的规模、风格和运营方式各不相同，但有一点始终不变：凡是陨神山边前哨之地，必有源晶灵脉潜伏其下。如今，随着库达玛特寻找到祂的灵魂碎片并借助灵脉重拾神力，更多的巨像将从地下崛起，这些前哨即将面临新的浩劫。

社群

所有社群都可用，但部分社群在“旱土巨像”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

博识之民

在旱土，许多居民对失落诸神、众新神以及为世界提供力量的源晶怀揣着热忱的信仰。而博识之民社群则在这一问题上秉持着更加学术甚至近乎传教的方式践行着信仰。他们中的一些人遵循“失落古道”，在灵性修习中运用原始源晶，而另一些人则完全回避使用源晶，认为此物乃是对其崇拜之新神的亵渎。

- 在你所接受的教育中，凡人界域的起源是什么？而巨像的出现又如何影响了你的这种世界观？
- 库达玛特正在回归的事实影响了许多人的信仰，但并不包括你。你过去经历过什么，以至于你的信仰如此坚定不移？
- 或许你拒绝使用源晶的魔力，因为你恪守“新善道”。你对新神的虔诚信仰是否曾帮助过你？亦或是曾妨碍到你？

结社之民

一些结社之民角色出身执法系统。他们或是警长或是警员，并且通常被视作所在小镇上最有权势的一批人。尽管这些官员时常会受到源晶矿业巨头的影响，甚至干脆直接从它们那领取“薪资”，但当危机来临之际，他们仍然是最先准备好保护平民的那批人。另一些结社之民社群则可能是游离在法律之外的帮派团伙，他们中的一些人可能是出于道义而偷窃或破坏源晶前哨，而另一些人则可能单纯只是需要源晶换钱亦或是占为己用。无论出身如何，结社之民总是遵循这一套或寻常或独特的行为准则。

- 在你为警员工作的这段时间里，哪件事让你下定决心去帮助那些因巨像而陷入恐慌的平民？
- 你和你的团伙会为了实现目的而杀人，但有一些人你绝对不会伤害，他们是谁？
- 你曾为贿赂做过一件追悔莫及之事。究竟发生了什么，而你所得到的又是什么？

高城之民

旱土上大多数的高城之民都并非本地人，他们追寻着源晶的脉搏来到此地，试图介入源晶产业进一步聚敛财富。他们中的一些人生而富裕、锦衣玉食，而另一些人则是因家道中落而不得不迁居荒原以寻求“东山再起”。无论高城之民最初是以何种方式发迹的，他们大多会发现自己与灼日与风沙格格不入，因此通常会雇佣仆从来完成任何勉强可被称为“劳动”的各种任务。而支撑着淘晶者前赴后继来到此地的，是那关于矿脉与河床的致富神话，在这片荒原之上，任何人都有机会发现一棵这样的摇钱树，随之而来的无量财富将彻底改变他们的人生。有些人确实做到了，但他们是少数中的少数，大多数人赚的钱只够他们撑到下一天，更幸运一些的人也只是勉强过着体面的生活，平日里偶尔攒下一些余钱。

- 发生了什么使你家道中落以至于流落旱土？
- 你觉得当地有什么在你故乡绝对让人大吃一惊，但在这里让你耳目一新的习俗或做法？
- 你的血统、头衔或其它源自高城之民的习气在旱土给你带来了什么麻烦？

山岭之民与地下之民

在这片遍布高山、矿井、高地沙漠和稀树平原的区域，山岭之民和地下之民的社群都十分繁荣。山岭之民角色可能来自小型前哨、家庭营地或其它在危险山岩上安家的团体。他们中的一些社群甚至胆大到会到那让人避之不及的地方——陨神山上生活，尽管这里是危险而荒凉的诅咒之地，但对那些愿意冒一切风险的人来说，只有这里才能产出最丰饶的源晶。

地下之民角色可能属于一个在老旧的源晶矿井中寻求庇护、在地底阴影中建造家园的社群。而另一些人则可能只是纯粹的源晶矿工，与同行们组成了小型的地下社群，一生中的大部分时间都花在了在地下的岩石中开掘源晶。而这也是这片地区最危险但也最普遍的工作之一，最坚韧不拔的一批人也出自这里。无论你的角色是在旱土前哨长大，还是追赶着淘晶热而迁徙到了此地，旱土中都遍布着足够可被称为“家园”、让你安身立命的社群。

- 你出生在旱土的山峦与方山之上，关于这片土地，有什么是你所知晓但那些淘晶客却永远无法理解的？
- 你害怕黑暗，但无论如何你还是会每天冒险深入矿井，是什么驱使着你不断回去？
- 你曾在陨神山附近发现了一些意想不到的东西，它是什么？你又把这一发现告诉了谁？

法外之民

旱土下分布有难以计数的源晶灵脉，吸引着那些试图从土里刨财的过客，自然，也吸引着那些试图盘剥过客以致富的野心家。这里到处都是用心叵测想赚块钱的坏家伙，他们或是出售一些早知不值钱的地皮，或是兜售掺杂水和醋的劣质“蛇油”，甚至干脆直接实施盗窃。而除了这些坏家伙，还有一批法外之民社群比起劫掠无辜者，更关心如何组织大型企业从荒原中掠夺源晶。由**崔斯·哈兰** (他们) 所领导的“哈兰之家”就是这样一个活跃的小型盗贼团伙，他们在危凌谷的活动目的只有一个：阻止那些贪心不足的寡头开采并生产源晶魔池。他们希望有一天能将那些工厂从方山的岩壁上全都扣下来，将那些将利润置于人命之上的吸血富商全都逐出谷地。

- 初来旱土，你试图将什么黑暗的过往抛诸脑后？
- 你曾背叛过一名心腹同伙。究竟发生了什么，为何你从不提及那件事情？
- 为了加入你所在的团伙，你必须完成一项可怕的投名状。你做了什么，而它又如何永远地改变了你？

漂泊之民

漂泊之民角色既可以是当地土著，也可以是异乡来客。正如旱土上的大多数事物一样，他们的漂泊始终追寻着源晶矿脉的足迹。一些漂泊之民社群与陨神山本身一样古老，他们在沙漠中有着存储源晶的秘密地点。而另一些则可能是缺乏准备的新兴淘晶客群体，旱土带给他们的可能不是安稳的营生，而是一次又一次几乎死于脱水与蛇吻的危机。

- 你觉得前哨地中有哪些习俗是让你感到困惑或是不适的？
- 你在沙漠中藏储了一小批应急物资，它们会是什么？
- 你曾居住于一个前哨地，但一件可怕之事迫使你离开那里。发生了什么，以及你为何再也不会回去？

种族

所有种族都可用，但部分种族在“旱土巨像”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

所有种族

各个种族都有许多人声称自己能感受到地下源晶的存在——尤其实在库达玛特利用它重拾神力的时候。尽管没人能够证明这究竟是真是假，但仍有许多人靠它赢得了矿业公司里的高薪岗位。

械灵

械灵以源晶作为动力。如果一名玩家决定创作械灵角色，那他们应该考虑好如何在战役中保证角色的源晶供应，以及如果没有得到足量的源晶充能的话，会发生什么样的情况。

魔裔

决定选用魔裔种族的玩家应考虑好该如何通过旱土的多元信仰体系，呈现出角色同轮回下界恶魔之传承之间的渊源。

孢菌人、龟人和蛙裔

旱土原生的孢菌人、龟人和蛙裔大多能很好地适应荒漠气候，但外来的此类族群要么普遍聚居在这片地区为数不多的零星湖泊附近，要么自行研发了各类储水系统以便长途迁徙。

职业

*所有职业都可用，但部分职业在“旱土巨像”战役中具有特色设定。根据需要，向你的玩家提供以下信息，并在第零场时选择一个或多个问题进行提问。

德鲁伊

旱土的德鲁伊比多数人都更能适应这片不毛之地。他们熟知荒原中各种动植物的独特禀赋，其法术与能力也充分反映了这一点。

游侠

旱土上的许多游侠都是所谓的“孤骑客”，他们更喜欢与坐骑为伴，他们从不在一个地方停留太久，总是骑行在从一个前哨地到另一个前哨地的路上。他们通常是弱者的守护者，在警长欺压百姓之时，挺身而出对抗强权。

神使

多数神使都与信仰有着强烈的羁绊，他们或追随失落诸神(如库达玛特)，或信奉一众新神。这种信仰抉择亦影响着他们与源晶之间的关系——前者毫不避讳地使用源晶之力，而后者则对魔力持有负面看法。扮演神使时，玩家既要斟酌角色对魔法的立场，亦要思考其在社群中践行信仰的方式。许多神使会选择成为荒原上的布道者、愈疗师或预言家。

帮派豪杰游荡者

此类游荡者常以警员、矿坑工头或是帮派成员的身份活动在市井之中。尽管这些群体多半都可以在光天化日下公开活动，但若要实现组织里更隐秘的目标，则仍需一位玲珑八面的斡旋大师和暗中行动的潜伏高手。

玩家守则

若你的团队决定游玩该战役，请在创建角色前向玩家们提供以下信息。

拥抱旱土

在创建角色时，请思考他们在旱土中的定位会如何影响他们的外在形象和内心对世界的态度。找到他们热爱这片土地的原因，给他们一个纵使飞沙蚀骨也要从撕裂大地的巨物手中，舍命守护这里的理由。

直面泰坦

在该战役中，你的角色将要对抗的将是比周遭最高建筑还要宏伟许多的巨大造物，它们的毁灭力量只有最致命的天灾才能匹敌。明确你的角色有哪些特别的力量可用于摧毁这些巨像，以及更重要的是，明确倘若他们最终失败，他们将承受何种后果。

明晰信仰

旱土是一片极端之地：极端炎热、极端险恶，极易丧命。它所催生的，是人们对待宗教同样的极端态度。有些人认为神明从未存在过，有关源晶起源的传说不过是炒作与营销。另一些人则继续崇拜着失落诸神，将对源晶的使用视作灵修的重要一环。还有一些人则认为源晶乃是亵渎之物，悖逆了众新神的教诲，因而试图逼停矿井。请明确你的角色在第一尊巨像出现之前持有怎样的信仰，以及自巨像现世后，其信仰又发生了怎样的变化。

如御风行

打从蹒跚学步起，旱土人就已经掌握了骑乘的窍门，至于那些新来者，也被要求快速学会这门技艺。请注意，除非你的角色拥有会提供动物伙伴或相关增益法术的特性，否则角色们的坐骑不会带来战斗机制上的改动和额外的战斗中优势。坐骑在本战役中的核心功能在于提高角色穿行于荒漠地区及大小城镇中的行进速度。复仇神祇的巨像子嗣正在逐一崛起，团队必须分秒必争。

与旱土其他人骑乘的生物相比，你角色的坐骑是否独特？从下述列表中选择他们的坐骑，或者自行设计。

马	恐狼	巨龟
野牛	犀牛	巨蟾
鹿	巨山羊	巨蝎
麋鹿	巨角兔	巨蜈蚣
熊	巨响尾蛇	暗影兽
美洲狮	巨蜥	机械坐骑

游戏主持人守则

当你主持该战役时，请时刻牢记以下原则。

对比平凡与不凡

在首尊巨像现身危凌谷前，这里是一个再寻常不过的地方。人们乘坐着唯一的火车来到此地，梦想着能靠采矿与淘晶发家致富，可到头来也只是将微薄的薪资挥霍在酒吧买醉的每一个夜晚，等到下一个天明，等待他的还是顶着头痛喂饱坐骑、（勉强）喂饱自己，还是面对治安马队时识相的低头哈腰。如今，巨像肆虐，矿井里的能量充盈到几乎要爆炸，各种异兽竟一夜之间纷纷现世。可叹的是，“第一灾厄”的迫近无法让讨债人停下他们贪婪的脚步，源晶精炼厂的炉火依旧渴求更多的燃料。当与小镇这些独特的平凡时刻并置时，那关于末日的图景也就愈发触目惊心。

强调范围与大小

旱地广袤无垠。在这里，方山巍峨耸立，苍穹一望无际，夜幕的黑仿佛深不见底。即便在寻常时日，这也足以令人顿生渺小之感。无尽自然的绵延不断似乎时刻在提供着的人们：文明的足迹是如此短暂到微不足道。在与巨像对抗时，要时刻塑造出一种警示感：冒险者之于巨像，一如蝼蚁之于大象，他们所能做的，不过就是爬上它们的躯体，用牙签般的武器去“叮咬”。而巨像的毁灭力则如同天灾，只需一个脚步就能夷平整座城镇。在任何时候，都要注重塑造巨像和周遭环境的宏大。

将巨像作为人生困境的隐喻

巨像是库达玛特的灵魂结合其周遭环境某些特点所形成的毁灭造物——但它们也作为玩家角色们人生旅程的实体化寓言。在可能的情况下，利用这些巨物去探讨战役的深层主旨，根据玩家角色们的背景故事和自我抉择去进行调整。在你的第零回游戏中，记录下玩家在角色的背景故事里，所希望突出的主题或挣扎……然后，将它们巨大化。

例如，队伍中的某个角色曾与一腐败的小镇警长有过节，此人的控制欲和影响力是如此之大，以至于小镇里每个人的事务他都要插手。你可以用“八腕灾祸”——祖德拉（详见后文“陨神之子”一节）作为隐喻，象征这名警长对前哨地令人窒息的掌控，及其对他人生活破坏性的过度干预。

为巨像难题的创新型解法提供契机

部分玩家或许满足于攀上巨像、将利刃刺入其弱点直至其毙命；另一些玩家则可能更喜欢构思缜密计划与精巧陷阱，甚至尝试驯服巨像。请充分把握这些展现玩家创造力的机会，为他们提供足够多的“钉子”，直到他们确定好要用何种“铁锤”来解决这些庞然巨物。每尊巨像都应具有能够持续激发玩家巧思的独特的个性、构造及弱点。

特色设定

请利用以下内容来筹备战役，你也可以根据需要将这些信息共享给玩家们。

陨神之子

库达玛特的九块灵魂碎片各由一尊被称为“陨神之子”的巨像守护着，这些造物乃是神祇意志的实体化身，誓死捍卫着其所看管的碎片，确保其力量能被顺利收回陨神山中。陨神之子皆由各自碎片所处环境中的元素凝聚而成，因此在个性、形态以及能力上各有不同。

你需要总共九尊巨像来填充陨神山周围的区域，并保卫库达玛特的灵魂碎片。你可以使用下表中任意一尊巨像作为灵感来源，也可以从零创造你自己的设计。（关于如何创建巨像，请参考【XX】页“巨像敌人”一节）

陨神之子范例

“吞世者”，安迪拉：人蛛混形的存在，她能凭借反折的肢体于旱土疾行，其上还生有无数骇人的裂齿巨口。

“牧羊人”，艾卡：双足双手的直立巨像，两臂皆附着有攻守兼备的带刃坚盾。仅凭战吼便可让生灵夺路而逃。

“伏行暗渊”，厄菲多斯：由无数独立的飞蝇集群而成，不可攀附，只能用其它办法将其击落。

“绽生角狼”，巴洛玛：生有麋鹿犄角的巨狼，躯体由荣盛的植物纠葛而成。她的根系能够吞噬接触到的一切生机，其步履所至，寸草不生。

“知终焉者”，察坎提斯：当这只晶石巨甲虫扇动鞘翅之时，夺命晶屑将如暴雨倾盆，他还能凭借腹甲的高频震颤，将山石碎裂。

“铡刀”，达克塔戴：由一列蒸汽火车变形而成的钢甲巨犀，本应是牛角的颅顶处长有一把断头铡刀。他会向那些对他造成伤害的人施以残暴的复仇。

“焚净辐光”，艾瑞菲西娅：一尊刻有数十只明亮巨眸的水晶雕像，当它睁眼之时，阳光将被反射成焚尽一切的炽白死光。

“瞬逝暗影”，加摩尔：山峦、城市、行人，一切的阴影凝成了它的形体，每当触碰全新的暗影，它并能迅速重塑形体与之相契。

“悲雨”，赫拉德：如披兜袍的不知形体之物，泪水如瀑布般从它不可见的双眼中倾泻而下，其途径之地尽成泽国。

“巨戕”，埃克力：长有禽鸟面孔的类猿巨像，通体石塑，背负数座巨大方山。

“无止灾风”，因帕克：遮天蔽日的沙暴旋风，无休止地前行并吞噬所经之处的一切存在。

“怨煞与她的万千子嗣”，基里尔：山岳大小的蟹型巨兽，其子嗣杀戮活物为祭，献予它们的母亲。

“空壳”，米尔梅特：这尊看似人形实为监牢的巨像，能将敌人吞入自己的体内，并依靠其中寄生的无数可怖生物将敌人杀死或吃掉。

“守墓者”，莫拉杜斯：由坟土墓砖构成的巨大蜈蚣，其步足乃是伸出土石躯壳、垂挂在外的无数骷髅手臂，攫抓一切近身之物。

“隐潮”，诺克特：遁地潜行如游鱼戏水，肉眼难以捕捉。它从地下发动袭击，将敌人拖入土中提前埋葬。

“无限的三重解构”，乌沙、埃雷、伊苏：这三尊人形存在，能独立行动，亦能合一成可怕形态，它们会用锈蚀刀锋将猎物肢解为无数残块。

“尘海掠空”，波伊：由旱土飞沙凝聚而成的巨鹳，能将敌人困在它巨大的喙中。

“无邪苦痛”，奎勒：长满无数钻探触手的猫形存在，对活物十分好奇，为了窥视生物的内部构造，而天真地将敌人撕开。

“末光蟒”，锡安提尔：雷霆所凝成巨蛇，能从云端俯冲而下，以闪电般的速度攻击敌人。

“骨海”，塔坎：有无数地底骸骨组成的不定形巨物，它的身形随着万千骸骨的运动不断重组啮合。

“五面”，乌桑迪：它能同时观察所有方向，其颈部环绕生长着无数锐齿，骨头如刀刃般从背脊刺出，而那随肢体舞动的利爪更是骇人。

“湮灭双子”，维纳与纳维：两尊蝠形巨兽，能将所触之物尽数化为尘土，唯有同时攻击二者弱点才能将其诛灭。

“终了之息”，埃瑟哈姆拉斯：埃瑟哈姆拉斯通过窒息来夺人性命，它会吞噬受害者临终时的最后一丝呼吸，以此增强自身力量，它那高昂的狼首始终发出嘶哑刺耳的狂笑。

“八腕灾祸”，祖德拉：形似章鱼的巨像，其八条虬结的腕足能在嶙峋岩刺与熔岩流浆两种形态间快速切换。

设计你自己的巨像

当你创造一尊巨像时，问问自己以下问题：

- 它们长什么样？是否形似某种动物？还是说它们类似于某个玩家种族？它们是否是由周边地质环境的碎块拼合而成？还是由众多个体聚合形成统一集合？
- 它们有什么样的个性？是快速消灭敌人，还是喜欢将受害者玩弄于股掌之中？它们是否完全忠于库达玛特？还是说它们对凡人充满好奇？不同巨像在思维方式和世界观上可能大相径庭。
- 它们如何移动？是在地面上缓慢行进，在用翅膀在天空上飞行，还是说可以钻入地底再现身他处？根据地形或情况的不同，你可以为巨像安排不同的移动方式。
- 它们有什么能力？是可以用无数条手臂同时攻击多个敌人，还是可以召唤一支渴望吞噬的暗影兽军团，亦或者是它们能用诡异的方法从受害者的脑中撕离记忆？考虑好这些巨像在全盛状态会如何进攻，也要设计好当其重伤时又会如何反应。
- 它们的弱点是什么？是否无法忍受火焰或其它某种的元素伤害？它们是否会发生某种形态变化，并在过程中将弱点暴露在外？还是说它们是某种成对的巨像，合体时强大无比，一旦分开就会陷入虚弱？请留足可能的战术窗口，让角色们有机会击败这些凌驾于凡人之上的庞然巨物。
- 这尊巨像与玩家们想探索的主题有何关联？如果角色经历过生离死别的心碎，那么你或许可以设计一尊能让死者复苏的巨像。如果战役主题侧重于生态破坏，那么你或许可以创造一尊所到之处枝叶蔓生的巨像。而如果角色开始怀疑自己的行为是否真的具有正义性，那么你或许可以创造一尊其能力是腐化一切所触之物的巨像。

灵魂碎片

九块灵魂碎片的确切位置无人知晓，但如果一个地区存在异兽横行的现象，且出土源晶魔力浓度异常之高的话，那么很有可能其附近就存在有一块碎片。而当库达玛特寻找到一块灵魂碎片并开始从中收回神力的话，该行为会产生一道孤立且强大的震波在周围引发剧烈的地震，而那因其神力产生的过度蓄能的源晶矿就会昼夜不息地散发出耀眼的光芒。以上种种都有助于当地居民更加准确地定位灵魂碎片的位置，而为了防止碎片被他人找到，库达玛特会其附近创造一个强大的守卫：一尊在整个区域内不断巡逻并保卫碎片的巨像。

一旦巨像被击杀，其所守护的灵魂碎片便会在地底深处轰然破碎，在以碎片为圆心的一英里半径范围内，无数源晶将以环状爆发的形式从地下破土而出。摧毁灵魂碎片能够阻止库达玛特汲取更多的神力。而越早破坏碎片，库达玛特恢复得也就越差，致使其在战役终盘自山中现身时，所具备的力量也越弱。（更多细节详见后文“库达玛特现身”一节）。

异兽

源晶矿脉中涌出的神力，催生了前所未见的恐怖野兽。这些被称为异兽的怪物体型自然比巨像小，但它们二者具有相同的目标：将任何生物隔绝在灵魂碎片之外。有些异兽甚至会在形态上与其所侍奉的巨像高度相似，并在一定程度上拥有类似的特殊能力。

你可以将任何已有的敌人改造成一只异兽，你也可以设计一头属于你自己的异兽。创作异兽时，问问自己以下问题：

- 它们长什么样？是否与巨像形似，也是凡人界域前所未见的恐怖的扭曲怪物？通常而言，异兽的形态可取决于周围的地质环境、其本身的特点、或是其所侍奉的巨像。
- 它们身处何地？当你将这些幻想的怪物融入旱土世界观时，请考虑它们是如何在栖息地中进行狩猎的。不同异兽体型可能完全不同，从微观尺度到房屋大小皆有可能，同时，不同异兽的行动方式也可能大相径庭。
- 它们有什么能力？其是否与附近的巨像相似，还是说完全不同？部分异兽可能会采取集群作战的战术，在这种情况下，它们是选择依赖自身唯一拥有的强大能力，还是说只是单纯靠数量将团队淹没？

源晶

旱土中的所有魔法均有源晶驱动，倘若没有由源晶制成的各类晶石与魔池，魔法使用者也就没法获得可供驱使的魔力。倘若失落诸神的生命本源不曾在凡世位面形成结晶，这里的居民也就永远无法获得驾驭魔法的本领。自凡人们诞生以来，界域各地，人们始终在不断开掘大地、探索海洋来搜寻这些蕴含力量的晶体。但直到最近人们才了解到，尽管源晶原石能够释放出巨大的力量，但只有制造成魔池才更加安全可靠（并且此方法也能够更有效地利用那些魔力浓度较低的源晶）。这些“源晶池”在界域各处广泛流通，使得魔力更易获得，也让旱土变得愈发富裕。

询问玩家他们的角色与源晶有怎样的关系：

- 他们是否愿意利用这些源自古代神祇的生命源素，还是认为这种行为是一种亵渎？
- 他们在盔甲或武器中安装的是否是原始或粗加工的源晶，还是以现代方法制造出的源晶魔池？
- 当他们的储能晶石或魔池的魔力枯竭时，他们如何获取新的源晶？是去商店购买、去偷、还是在旅途中自行开采？

旱土前哨

从大约四十年前淘晶热兴起以来，像危凌谷这样的定居点就开始围绕着陨神山不断形成。它们中有些是简陋的小型营地，有些则是修建有道路的繁华城镇。但无论规模如何，它们总有一个统一的称呼——“前哨（地）”。因为所有人都知道，一旦周围的源晶矿脉被开采完，这里的人们会在一夜之间打包好他们的行李然后彻底离开。

以下是一些规模较大的前哨，希望你能以此为灵感创造独属于你的设计：

黑砂镇： 该城镇建立在一片特别的黑色沙土之上，并因此得名。其因一条河流而兴起，河水裹挟着源晶粒将它们冲刷到下游，形成了相当客观的沉积层，不过这几年已经没人能从里头淘到源晶了。即便这样，当地人也极度重视对水源的保护，因为这片前哨地将是进入无垠荒漠前最后一处淡水补给点。

笑一场： 这片帐篷场地的名字听起来就和生活其中的居民一样热情友好。尽管一眼望去看不见什么永久性建筑，但构成这片聚落的帐篷群绵延了至少有一英里远。笑一场由一位只知人称“披肯士”的人管理，整片场地对外来者都相当包容。该哨站被认为是陨神山东侧首屈一指的市集所在地，其“仲夏节”更是闻名遐迩，每逢此节，笑一场的规模能在一周内足足翻五倍。笑一场没有警长，但任何施暴者都会诡异地人间蒸发。

铁釜营： 作为该地区工业化程度较高的前哨之一，铁釜营围绕着一座由隶属于铁牙集团的大型矿场而建。由于建造采矿设施需要各种技术人才，因此此地聚集了大量技艺精湛的铁匠和工匠，他们中的许多人在为铁牙工作之余，也会从过往的旅人手中卖些散货。源晶工业对钢铁制品的高度需求赋予了铁匠远超铁牙集团预期的主动权。好在由铁匠自己牵头成立的贸易工会能够发挥一定强力，既约束手下匠人不肆意胡来，亦承担管理铁釜营的工作，这样伙伴公司就不至于承担过于高昂的责任（以及风险）。

普赖尔： 普赖尔建在一个废弃已久的源晶矿洞中，倘若骑马路过的人先前不曾听闻过它的存在，往往就会将其忽视。居住在这个与世隔绝的前哨中的人以不欢迎访客著称，但如果你有门路，能赢得他们的好感，那么你大概率能从普赖尔居民那里学到旱土求生的最佳窍门。生活在这里的许多家族，其历史可以追溯到“淘晶热”之前，那时还只有少数人在旱土上采矿。

贼峰寨： 贼峰寨因其高踞一座方山之巅而闻名，传言它是由一群试图逃脱法律制裁的盗匪所建——这里的地势也的确为他们提供良好的视野，让进犯者无处遁逃。居住此地的浪客们拥有数量相当客观的火炮，它们始终瞄准着山脚，其开火前从不鸣炮示警的风格更是人尽皆知。

楔子

你可以用以下楔子作为战役开场，当然，你也可以自行创作。

当第一尊巨像在危凌谷外拔地而起时，大多数人都被漫长的恐慌所支配。治安官临时组建起了一小股部队去对抗它，勇敢的矿工将旧设备堆在它前进的路线上，工厂也纷纷停业保证源晶储备不被破坏。但所有努力都没能阻止这个庞然巨物的毁灭步伐。

目睹麾下警员被一击碾碎后，**镇长洛根·哈特莉**（她）发布了告：“诚征勇士：凡能讨伐巨像及异兽害群者，赏赐一整箱加工过的源晶。”对任何有能力对抗这天灾巨物并生还的勇者而言，这无疑是笔厚酬。

与此同时，**爵·瑞得·戴斯特**（他）——爵并非指什么头衔而是他的名字——的男子发现，库达玛特试图回收灵魂之力的行为，竟能令连通灵魂碎片的源晶矿脉能量暴涨，其内出产的源晶价值激增十倍。他宣称愿向任何愿意协助巨像守卫灵魂碎片，直至库达玛特完成仪式的勇士，提供“足以武装一整支军队的强大源晶”，他还承诺他手下的工厂打手一定能护危凌谷周全，确保这批源晶能昼夜不停地被开采完毕。

团队因镇长的“征召令”而集结，但戴斯特开出的悬赏更让本以希望渺茫的计划横生枝节。众多觊觎戴斯特酬赏的队伍已动身支援巨像，帮库达玛特守护祂的灵魂碎片。此外，更多小型异兽正从源晶矿脉中涌现，协助它们的泰坦同类。这也就意味着，即便团队能在这一种喽啰中杀出一条血路，还需要拖着疲惫之躯干翻一尊巨像——这可是旱土前所未闻的惊人壮举。

团队会接受镇长的悬赏吗？还是会放弃任务与巨像为伍，坐视戴斯特持续开采高浓度源晶？亦或者他们能够左右逢源，两边讨好？若成功击败巨像，哈特莉会信守诺言吗？他们能否在巨像摧毁威危凌谷或附近的其它小型前哨前将其击杀？而消灭这第一尊巨像后，旱土神谕中有关更多巨像将从地下苏醒的预言又真的会应验吗？

战役机制

以下机制为该战役独有。

商路伴侣

从枪械到炸药，旱土中的社群凭借淘晶热发展出了令人印象深刻的独特技术。鼓励玩家角色们将任何标准装备和战利品重塑成适合该题材的画风。此外，他们还将获得下述额外选项。

主武器

本次战役中还可使用以下主武器。(都造成物理伤害)

名称	属性	范围	伤害	负荷	特性
左轮手枪	灵巧	远	位阶 1：d6+1 位阶 2: d6+4 位阶 3: d6+7 位阶 4: d6+10	单手	六发：在你的角色卡上放置 6 枚弹药指示物。花费 1 弹药指示物进行攻击。你可以**标记 1 压力点**来重新获得已花费的弹药指示物。
来复枪	敏捷	极远	位阶 1: d8+2 位阶 2: d8+5 位阶 3: d8+8 位阶 4: d8+11	双手	瞄准线：**花费 2 希望点**在一次攻击掷骰中获得优势。
霰弹枪	力量	邻近	位阶 1: d6+2 位阶 2: d6+5 位阶 3: d6+8 位阶 4: d6+11	双手	散射：当你进行一次攻击时，以你前方所有的射程内生物作为目标。

副武器

本次战役中可使用以下副武器。(都造成物理伤害)

名称	属性	范围	伤害	负荷	特性
套索	敏捷	邻近	位阶 1: d4 位阶 2: d4+3 位阶 3: d4+6 位阶 4: d4+9	单手	套住：在攻击成功时，你可以暂时套住目标代替对其造成伤害。当被套住时，目标陷入束缚及脆弱状态，但你必须保证目标位于邻近范围内。当目标清除该状态时，你可以尝试一次力量反应掷骰。若检定成功，他们仍被套住。
袖珍左轮	灵巧	远	位阶 1: d6 位阶 2: d6+3 位阶 3: d6+6 位阶 4: d6+9	单手	快速开火：**花费 2 希望点**在主武器伤害上获得一次 +4 加值。

消耗品

本次战役中可使用以下消耗品。

炸药： *(消耗品)* 你可以点燃炸药并将其扔到近距离范围内。炸药落地后，其邻近范围内的所有生物必须尝试一次反应掷骰 (14) 。失败的目标受到 1d20+5 物理伤害。成功的目标必须**标记 1 压力点**。炸药对无生命物体或构装体造成双倍伤害。

狩猎与幕间

在本战役框架下，游戏分为两个不同的阶段：**狩猎**和**幕间**。

当团队得知一尊新巨像于旱土现身时，游戏就进入了狩猎阶段。在狩猎阶段，他们应前往与巨像相关的前哨，收集狩猎所需的信息，从新涌现的异兽群手中拯救无辜者，追踪巨像的踪迹，并最终与之决战。在狩猎阶段，巨像那压迫式的威胁感应始终高悬颅顶，纵使相隔遥远也能清晰感知到。一次狩猎可能会持续几天到一周不等，请确保营造分秒必争的紧迫氛围，因为库达玛特正在汲取灵魂碎片地力量，而巨像仍在蹂躏这片大地。

当巨像伏诛，团队便转入幕间阶段。在该阶段，角色可在区域内自由地接取一些更轻松也更个人的任务：或是剿灭屡次劫掠当地酒馆的匪帮，或是搜寻一类因源晶喷发而脱轨失踪的列车，亦或是前去调查夜间将农场牛群吞噬殆尽的神秘生物。幕间阶段可能持续几天到几周不等，甚至可能更长，具体取决于玩家意愿。

巨像敌人

此战役框架引入了一种独特的敌人类型：**巨像**。若你决定运行该战役，你需要为你的团队创作数尊巨像作为敌人。本节提供了一些巨像敌人的范例，并附有设计与操控各种巨像的指南。

巨像数据块

因巨像体型庞大，所以其将使用多个敌人数据块来进行呈现，每一块数据都代表着该巨像的一个**部位**。例如在创作“巨戕”埃克力时，可将该巨像分为六个部位数据块：双腿、双臂、躯干以及头颅。所有这些部位均统一在一个名为**巨像架构**的数据块下，该数据块记录着巨像作为一个整体所拥有的特性和其它核心数据。

巨像的某些部位能 *被破坏* ，陷入 *被破坏* 状态后，该部位将无法使用动作或反应，直至该状态被清除。当一个部位标记掉最后一生命点后，其 *被摧毁* 。 *被摧毁* 的部位将无法使用任何特性。当所有部位都 *被摧毁* 后，巨像即被击败，但一般都会存在其它可以击败它们的方法。一个部位 *被摧毁* ，并不等同于被彻底斩断或砸碎了，它只代表着该部位再也无法正常工作。

你可以使用下文位阶 1 的数据块作为你们团队遭遇的首尊巨像，你也可以用它作为模板创作你自己的巨像。除了位阶 1 巨像数据块，后文还提供了额外的特性范例、操控巨像的指南、以及更多更高位阶的数据块。

“巨戕”，埃克力　　*位阶1 巨像*

这头形似巨猿的生物长着一只鸟类的脸。它由石头构成，背驮巨大方山

动机与战术： 擒缚，威吓，啄击与践踏
体型： 95 尺高，60 尺宽
部位： 2 腿，2 手臂，1 躯干，1 头
伤害阈值： 11/22
压力点： 6
经历： 鹰眼 +3，巨物 +2

特性

巨像之力 - 反应： 当埃克力在一次攻击中失败时，游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

击落飞蝇 - 反应： 当埃克力被远距离范围内一个飞行生物攻击时，你可以对攻击者进行一次啄击 (头) 或拳击 (手臂) 普通攻击。攻击成功时，在其伤害掷骰中额外增加一个 **d20**，且目标会被击落到巨像脚边的地面上。

埃克力　　头

相邻部位：躯干 | **难度：16** | **HP：5**
攻击：+2 | **啄击：近战** | **1D10+1 物理**

特性

要害 - 被动： 当头部 *被摧毁* 时，埃克力立即被击败。

不破 (除近战) - 被动： 该部位 (头) 免疫发生于近战范围外的攻击所造成的伤害。

追击 - 反应： 当该部位针对一个目标的攻击成功时，它可以立即对该游戏主持人轮次内尚未被其攻击过的另一个目标，尝试一次攻击。

埃克力　　躯干

相邻部位：头、手臂、腿 | **难度：14** | **HP：8**

特性

要害 - 被动： 当躯干 *被摧毁* 时，埃克力立即被击败。

甩脱 - 动作： **花费 1 恐惧点** 将敌人甩下。所有身处埃克力上的生物都必须进行一次力量反应掷骰。失败的目标将被摔至地面并必须标记 1 HP。成功的目标则必须**标记 1 压力点**。

埃克力　　手臂 (2)

相邻部位：躯干 | **难度：13** | **HP：3 (每条)**
攻击：+2 | **拳击：邻近** | **1D8+6 物理**

特性

链条(A) - 被动： 当链条 A 中的所有部位 *被摧毁* 时，埃克力立即被击败。

碾碎 - 动作： **花费 1 恐惧点** 对位于埃克力另一部位上的目标进行一次攻击。成功时，埃克力会抓住并碾碎目标，造成 **1d20+4** 点物理伤害并使其处于 *束缚* 状态，直至该手臂受到重度或更高程度的伤害。若该手臂被聚焦时，目标仍困于埃克力手中，则其受到 **1d20** 物理伤害。

埃克力　　腿 (2)

相邻部位：躯干，腿 | **难度：13** | **HP：3 (每条)**
攻击：+2 | **践踏：邻近** | **1D6+3 物理**

特性

链条(A) - 被动： 当链条 A 中的所有部位 *被摧毁* 时，埃克力立即被击败。

巨物践踏 - 动作： **花费 1 恐惧点** 对一个群体进行一次具有优势的普通攻击。

特性范例

以下特性列表是专为巨像级敌人设计的，在你为战役创作巨像时，你可以加入任何你喜欢的特性。

被动特性

以下是被动特性的示例。

要害 - 被动： 当该部位 *被摧毁* 时，巨像立即被击败。

链条 - 被动： 当该链条中的所有部位 *被摧毁* 时，巨像立即被击败。
此特性可能以链条 (A) 或链条 (B) 的形式出现，以便在存在多个部位链时保持结构清晰。

不破 (仅近战) - 被动： 该部位免疫发生于近战范围外的攻击所造成的伤害。
可以将其中的近战范围替换为任何范围来调整此特性。

装甲 - 被动： 当该部位因一次攻击而标记 HP 时，其所需标记的 HP 减少 1 点。

攀爬 (+3) - 被动： 在对抗用于攀爬该部位的动作掷骰时，该部位的难度获得 +3 加值。
也可将其改成负数，例如 –3，这意味着攀爬难度降低了。

不可攀爬 - 被动： 该部位无法攀爬。

弱点 - 被动： 巨像的该部位存在一个弱点。当该部位因发生于近战范围内的攻击而标记 HP 时，其额外标记 1 HP。
一般而言，在近战范围内击中部位的弱点会导致巨像额外标记 1 HP，但其它效果也并非不可能！请随意调整弱点可能导致的影响，或许该部位在接下来的几个游戏主持人轮次内无法使用，又或者当它下次被聚焦时，其造成的伤害减半。

动作

以下是动作特性的示例。

甩脱 - 动作： **花费 1 恐惧点** 将敌人甩下。所有身处巨像上的生物都必须进行一次力量反应掷骰。失败的目标将被摔至地面并必须标记 1 HP。成功的目标则必须**标记 1 压力点**。

库达玛特之怒 - 动作： **花费 2 恐惧点** 迫使极远范围内的所有玩家角色必须成功通过一次风度反应掷骰，否则将陷入 *动摇* 状态。处于 *动摇* 状态时，其不会在带有希望结果的掷骰中获得希望点，取而代之的是清除 *动摇* 状态。

反应特性

以下是反应特性的示例。

击落飞蝇 - 反应： 当巨像被远距离范围内一个飞行生物攻击时，你可以对攻击者进行一次啄击 (头) 或拳击 (手臂) 普通攻击。攻击成功时，在其伤害掷骰中额外增加一个 d20，且目标会被击落到巨像脚边的地面上。

崩倒 - 反应： 当巨像在所有腿部位上都至少标记了 1 HP 时，其陷入 *崩倒* 状态。当处于 *崩倒* 状态时，那些通常不与地面接触的部位将变得可直接攀爬。
*该反应通常与与 *不可攀爬* 被动特性结合使用。你可以根据战役剧情里的实际情况，将该反应的触发条件改成更合理的内容。

巨像之力 - 反应： 当巨像在一次攻击中失败时，游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

部位效果 vs. 巨像效果

当一个特性提及特定部位的名称，如“头”，则该特性只针对巨像的该特定部位生效。例如，该巨像的头部可能对物理攻击免疫或更难攀爬。当一个特性提及巨像的名称的使，如“埃克力”，则其针对的将是敌人整体。例如，一个反应特性可能会在埃克力因一次攻击标记 2 或更多生命点时触发，允许他进行一次攻击。这意味着无论是什么部位因一次攻击标记 2 或更多生命点时，该反应都会被触发。

相邻部位

请务必标明哪些部位彼此相邻。在攀爬巨像时，玩家角色只能在相邻的部位之间进行移动 (详见“玩家角色在巨像上的移动”一节) 。

让巨像成为谜题

在设计巨像时，请不要仅把它想象成一个傻乎乎地等着被攻击至死的HP沙包。也许某个特定的部位只有在其它某个部位被 *摧毁* 才能被攻击到，也许每个部位都有自己的伤害阈值，又或者在某些条件满足的情况下巨像才能被命中。也许巨像只能受到重度伤害，而无视其它伤害，又或者它只能被某种特定类型的武器所伤害，导致团队必须在决战前搜罗齐此类武器。前面提到特性范例，特别是被动范例，能够帮助你创作出类似的谜题，但请不要拘束你的创意。当你逐渐对巨物尺寸的战斗得心应手时，我们非常鼓励你将敌人的复杂度提高你喜欢的任何等级——但也请不要害怕先从朴素出发。

主持巨像级战斗

由于此类战斗的涉及特别庞大的尺寸，因此在对抗巨像时，有一些独特的规则和指导需要遵守。

尺寸

与《匕首之心》一般情况所采用的距离不同，在谈论一个巨像的尺寸时，我们需要使用一种更标准化的计量单位 (在我们的示例中，我们会使用尺，但你应该使用任何你用得惯的单位) 。本规则采用的范围计量法在进行动作时仍然适用，并且一如往常由游戏主持人酌情裁决，但通过可视化、可衡量的尺寸单位来表述生物的高度和宽度，将有助于你的队伍更好地理解巨像的实际尺寸。

玩家角色在巨像上的移动

在遭遇中，通常假定玩家角色们将会尝试攀爬巨像，而在这种情况下，与其使用正常的移动规则，不如遵循以下指导：

- 巨像的所有部位对玩家角色们可默认攀爬，除非其在数据块中另有说明。
- 一般情况下，当玩家角色位于某一巨像部位上时，他们可不进行任何额外掷骰，就在巨像的该部位上移动。
- 若玩家角色尝试从一个部位移动到另一个部位，其必须尝试一次相应的动作掷骰 (通常是敏捷或力量) 才能跳过去。

团队合作

在对抗巨像时，玩家角色们可以发起任意数量的接力掷骰。

在战斗中使用巨像游戏

在你在轮次中转移聚焦时，请将巨像的每个部位视为一个独立的敌人。你可以聚焦一个部位作为你的游戏主持人行动，再**花费 1 恐惧点**额来额外聚焦一个部位，就像你在其它战斗中操控普通敌人一样。一些巨像的“巨像框架”也有独立动作，你可以聚焦该框架来使用其动作，一如你聚焦某一个部位。但无论如何，请你在叙事的过程中，突出的应当是作为一个整体的巨像本身。在聚焦框架的轮次，你仍然可以聚焦其它部位。

当一名玩家角色位于巨像的某一部位上时：

- 他们在针对该部位的攻击上获得优势。
- 该部位的普通攻击无法针对这名玩家角色使用。

例如，巨像无法抓住一名正骑在他们手上的玩家角色！巨像只能使用另一个不同的部位来攻击他们。任何允许某个部位攻击当前正处在该部位上的玩家角色的特性，都会在其描述中特别说明。例如，“甩脱”特性中就明确提及了其将影响“所有身处巨像上的生物”，这当然包括当前正处在该部位上的生物。

所有通常情况下能拉动或推动普通敌人的特性，是无法移动一尊巨像的。相反，该特性会拉动或推动尝试进行该攻击的玩家角色。例如，对巨像使用抓钩并不能将巨像拉向你，反之，你将会被拉向巨像。无论何时，当有效果瞄准巨像时，请在对抗中使用被瞄准部位的难度。若一个效果会将巨像作为一个整体瞄准，那么其难度等于所有部位中难度最高的那一个。若玩家角色的特性可以瞄准多个敌人，那么它同样也可以瞄准多个部位。

通常在巨像决战时，无需往遭遇中添加任何额外的敌人——巨像本身已经足够强大了！但如果你实在是想让其它敌人参与进来，那么请充分考虑它们与巨像之间的关系。它们是异兽？还是说他们试图借巨像的力量完成自己的目的？我们建议限制额外敌人的数量，并明确他们的战略意图，否则整场战斗很可能会超出掌控。

最后，务必向玩家角色们提供关于如何击败巨像的线索，请尽可能巧妙地将这些情报传递到他们手中。狩猎阶段中应当包含玩家角色们在直面巨像前挖掘其秘密的环节。你可以考虑让那些目睹巨像的镇民散播有关巨像的流言，而当决战时若某些流言被证实为真，那么玩家角色们极有可能因此占据先机。此外，请遍览巨像的数据块，并设计好要如何使用颜色、光线和形状来勾勒其物质躯体，并在其中掺杂进可能极其重要的信息。请思考该如何利用角色们的每一个感官来尽可能地传达巨像所拥有的机制，并利用这些感官信息引导你的玩家更好地冲向这些巨物。例如，某个部位的皮肤可能会比他们之前所在的其它部位感觉起来更加柔软；或者，当他们攀爬得越高，闻到气味就越刺鼻；又或者，当他们向巨像的尾部移动时，能明显听到巨像的那刺耳的叫声愈发响亮。

巨像地图

如果你想使用地图和微缩模型来帮助你和玩家在异常巨像决战中保持空间感，但又苦于没有巨大的模型来模拟这场战斗，那么你可以考虑使用卡片来搭建出巨像的基本形状，一如下列示例图。当一名玩家角色爬上巨像的某个部位时，你可以将他们的微缩模型直接放到这张卡片上。此类布置可以帮助你和玩家们记住自己所在的位置以及哪些部位同他们相邻。它还可以帮助你可视化地思考该如何利用每个部位的特性，以及该如何改变战局。

巨像范例

以下数据块提供了适合不同位阶角色对抗的巨像示例。

“铡刀”，达克塔戴　　*位阶2 巨像*

一头由蒸汽火车化形而来的钢铁巨犀，头上长出的不是犀角而是一把剁肉屠刀

动机与战术： 伐木、劈斩、砍剁、践踏
体型： 高 130 尺，长 220 尺
部位： 2 前腿，2 后腿，1 躯干，以及 1 头
伤害阈值： 16/25
压力： 6
经历： 巨物 +2，践踏 +2

特性

蒸汽喷涌 - 动作： 灼热的蒸汽喷流从达克塔戴的钢壳内喷涌而出。聚焦其任意部位，并针对该部位上的一个目标尝试一次具有 +1 攻击加值的攻击。成功时，造成 **2d6+3** 物理伤害。

翻滚 - 动作： **花费 1 恐惧点**来让达克塔戴伏地打滚。所有在达克塔戴身上或在其近距离范围内的玩家角色都必须成功通过一次本能反应掷骰 (14)，否则将受到 **2d20+5** 点物理伤害；无论成功与否，所有玩家角色都将被甩离达克塔戴，落到巨像近战范围的地面上。

缓慢复原 - 动作： 从一个 *被破坏* 或 *崩倒* 的部位上清除一个指示物。

巨像之力 - 反应： 当达克塔戴在一次攻击中失败时，游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

达克塔戴　　头

相邻部位：躯干 | **难度：15** | **HP：5**

攻击：+2 | **屠刀：近战** | **2D20+8 物理**

特性

坚不可摧 - 被动： 该部位 (头) 仅在 *被破坏* 状态下，可受到伤害。

剁神刀 - 动作： 对一个目标进行一次普通攻击。成功时，**标记 1 压力点**，改为对其造成 **3d20+12** 物理伤害。

甩头 - 动作： **标记 1 压力点**，对范围内所有不位于该部位 (头) 或躯干上的目标进行一次普通攻击。成功时，在此部位 (头) 放置 2 指示物，该部位陷入 *被破坏* 状态，直至所有指示物被清除。

屠刀脱把 - 反应： 在进行一次普通攻击后，在此部位 (头) 放置 1 指示物。该部位陷入 *被破坏* 状态，直至所有指示物被清除。

达克塔戴　　躯干

相邻部位：头、前腿、后腿 | **难度：14** | **HP：6**

特性

要害 - 被动： 当此部位 (躯干) *被摧毁*时，达克塔戴立即被击败。

攀爬 (+3) 被动： 除非头处于 *被破坏* 状态，否则在对抗用于攀爬该部位 (躯干) 的动作掷骰时，其难度获得 +3 加值。

受保护 - 被动： 躯干上披覆着一层坚不可摧的矿材外骨骼甲片。 除非头已 *被破坏* 或 *被摧毁* ，否则该部位无法受到伤害。

弱点 - 被动： 躯干的腹部存在一个弱点。当该部位在头处于 *被破坏* 或 *被摧毁* 状态时，因近战范围内的一次攻击标记 HP 时，它必须额外标记 1 HP。

达克塔戴　　前腿 (2)

相邻部位：躯干，前腿 | **难度：14** | **HP：3 (每条)**

攻击：+1 | **践踏：邻近** | **2D10+8 物理**

特性

巨蹄 - 被动： 该部位 (前腿) 的普通攻击具有优势，并且可以瞄准一个群体。

撼地 - 动作： 达克塔戴用后腿支撑着站立起来，随后将前腿猛地跺下，产生一道剧烈震波。所有邻近范围内且不位于达克塔戴身上 (译注：原句有语病，也可以认为是背上) 的玩家角色将被震退到近距离范围，并陷入 *颤抖* 状态，直至他们下一次掷出希望结果。当处于 *颤抖* 状态时，玩家角色将在反应掷骰上获得劣势。

崩倒 - 反应： 当达克塔戴的一条前腿 *被摧毁* 时，在此部位放置 1 指示物。直至其被清除前，达克塔戴始终处于 *崩倒* 状态，允许玩家角色们直接攀爬它的躯干和头。如果两条前腿都 *被摧毁* ，则达克塔戴将永久 *崩倒* 。

达克塔戴　　后腿 (2)

相邻部位：躯干，后腿 | **难度：14** | **HP：3 (每条)**

攻击：+1 | **践踏：邻近** | **2D10+8 物理**

特性

巨蹄 - 被动： 该部位 (前腿) 的普通攻击具有优势，并且可以瞄准一个群体。

后踢 - 动作： 所有位于达克塔戴身后邻近范围内的目标都必须成功通过一次敏捷反应掷骰，否则将受到 **2d8+10** 物理伤害。

崩倒 - 反应： 当达克塔戴的一条后腿 *被摧毁* 时，在此部位放置 1 指示物。直至其被清除前，达克塔戴将处于 *崩倒* 状态，允许玩家角色们直接攀爬它的躯干和头。如果两条后腿都 *被摧毁* ，则达克塔戴将永久 *崩倒* 。

“尘海掠空”，波伊　　*位阶3 巨像*

由旱土飞沙凝聚而成的巨鹳，能将敌人困在它巨大的喙中。

动机与战术： 吞捕，威吓，保持距离
体型： 长 220 尺，翼展 160 尺
部位： 1 头，1 颈，2 翅膀，1 躯体，2 爪，1 尾
伤害阈值： 25/48
压力点： 6
经历： 从上方攻击 +3，巨物 +3，机动 +2

特性

飞行 - 被动： 若波伊没有任何翅膀 *被摧毁*，则其可以飞行。当波伊飞行时，若有不在波伊身上的玩家角色对其进行动作掷骰，则波伊所有部位的难度都可以在此次对抗中获得 +2 加值。

罡风 - 被动： 当波伊飞行时，任何飞行生物都会被它翅膀所扇动的强风所吹退，以至于根本无法进入其近距离范围内。

坠落 - 反应： 当一名玩家角色在波伊飞行时从它身上坠落并且最终与地面相撞，则其受到 **3d20+6** 物理伤害。

巨像之力 - 反应： 当波伊在一次攻击中失败时，游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

波伊　　头

相邻部位：颈 | **难度：16** | **HP：5**

攻击：+3 | **尖啸：极远** | **3D8+2 魔法**

特性

巨喙捕食 - 动作： **花费 1 恐惧点**对波伊身上的一个目标进行一次攻击。成功时，目标受到 **3d6+6** 物理伤害，并被 *困捕* 在波伊的巨喙中，直至该部位 (头) 受到重度伤害或更严重的伤害。波伊的伤害阈值在对抗由 *困捕* 目标造成的伤害时翻倍。

连锁 - 反应： 当此部位 *被摧毁* 时，颈部必须标记 3 HP。

波伊　　颈

相邻部位：头、躯体 | **难度：13** | **HP：6**

特性

要害 - 被动： 当该部位 (颈) *被摧毁*时，波伊立即被击败。

受保护 - 被动： 波伊的颈部环绕有庇护魔法。该部位 (颈) 仅会因“连锁”特性而标记 HP。

波伊　　躯体

相邻部位：翅膀，颈，尾，爪 | **难度：15** | **HP：无**

特性

坚不可摧 - 被动： 此部位 (躯体) 免疫所有伤害。

俯冲轰炸 - 反应： 当此部位被成功攻击时，波伊会俯冲轰炸攻击者及其邻近范围内的所有目标。目标必须进行一次本能反应掷骰。失败的目标将受到 **2d6+9** 点物理伤害。而成功的目标可以选择**标记 1 压力点**以爬上波伊的一只爪。

波伊　　翅膀 (2)

相邻部位：躯体 | **难度：16** | **HP：5 (每只)**

攻击：+2 | **扇打：近战** | **3D12+9 物理**

特性

沙尘暴 - 动作： 波伊扇动翅膀，扬起尘土，极大地降低环境能见度。直至下一个游戏主持人轮次，所有近战范围以外的玩家角色所做出的攻击都将遭受劣势。

振翅 - 动作： 波伊猛烈地扇动一只翅膀。**标记 1 压力点**对该翅膀上的所有目标进行一次攻击。被波伊成功命中的目标将受到 **3d8+4** 物理伤害，并被击退到尾部。若尾部已 *被摧毁*，那么他们转而从波伊身上坠落。

波伊　　爪 (2)

相邻部位：躯体，尾 | **难度：14** | **HP：5 (每只)**

攻击：+2 | **利爪打击：近战** | **3D10+5 物理**

特性

攫抓 - 动作： **花费 1 恐惧点**对近战范围内的一个目标进行一次攻击。若在该目标的邻近范围还存在另一个目标，那么你可以同时聚焦两只爪，转而对所有目标进行一次攻击。成功是，波伊将抓起目标，垂直飞上高空，然后将他们重重摔下。若目标坠落地面，他们将受到 **5d20+4** 物理伤害。

连锁 - 反应： 当此部位 *被摧毁* 时，颈部必须标记 1 HP。

波伊　　尾

相邻部位：躯体，爪 | **难度：15** | **HP：3**

攻击：+1 | **抽打：邻近** | **3D12+12 物理**

特性

横扫 - 动作： 波伊卷紧尾巴，随后扫过另一个部位。**花费 1 恐惧点**并选择另一个部位，对该部位上的所有目标进行一次攻击。被波伊成功命中的目标将受到 **3d8+5** 物理伤害，并被击退至由你决定的一个相邻部位上。

连锁 - 反应： 当此部位 *被摧毁* 时，颈部必须标记 1 HP。

“怨煞与她的万千子嗣”，基里尔

位阶4 巨像

山岳大小的蟹型巨兽，其子嗣杀戮活物为祭，献予它们的母亲。

动机与战术： 吞噬，蹂躏，集群
体型： 275 尺高，150 尺宽
部位： 1 头，1 甲壳，1 体腔，2 螯，4 腿
伤害阈值： 30/65
压力点： 6
经历： 蔑视 +2，巨物 +4，感知移动 +4

特性

育嗣围击 - 动作： 聚焦任意部位，对该部位上的一名玩家角色进行一次攻击，由于基里尔的万千子嗣将会用螯钳围攻目标，因此此次攻击获得 +6 攻击加值。成功时，对目标造成 4d8 物理伤害。

击落飞蝇 - 反应： 当基里尔被远距离范围内一个飞行生物攻击时，你可以对攻击者进行一次钳击 (螯) 普通攻击。攻击成功时，在其伤害掷骰中额外增加一个 d20，且目标会被击落到远距离范围的地面上。

巨像之力 - 反应： 当基里尔在一次攻击中失败时，游戏主持人**获得 1 恐惧点**。

)

基里尔 体腔

相邻部位：甲壳 | **难度：17** | **HP：6**

特性

要害 - 被动： 当该部位 (腔体) *被摧毁*时，基里尔立即被击败。

憎恶之心 - 被动： 基里尔的心脏悬浮在体腔内，连接着粗壮无比的静动脉。体腔本身对伤害免疫，除非她的心脏在一次成功的攻击中被选为了目标。只有远距离或更远范围的攻击才能影响心脏，但一名玩家角色也可以选择通过一次成功的敏捷掷骰，在体腔的内部灵活位移，以抵达心脏附近，并在近战范围内对其进行一次攻击。

抓取撕碎 - 动作： 使用基里尔的“育雏围击”对体腔内的一个目标进行一次攻击。成功时，**标记 1 压力点**造成双倍伤害，并 *束缚* 目标，直至其通过一次成功的力量掷骰来逃脱束缚。

护卫蟹群 - 反应： 基里尔的体腔内挤满了她的子嗣，它们始终拱卫着母亲的心脏。由于玩家角色们必须同时应对数不清的基里尔之嗣与她本人的螯爪，因此玩家角色必须**标记 1 压力点**才能在基里尔的体腔内进行一次动作掷骰。

基里尔 螯 (2)

相邻部位：甲壳 | **难度：15** | **HP：5 (每只)**

攻击：+5 | **钳击：邻近** | **3D20+8 物理**

特性

不破 (邻近) - 被动： 该部位 (爪) 免疫发生于邻近范围外的攻击所造成的伤害。

夹碎希冀 - 动作： 对一名玩家角色进行一次普通攻击。成功时，**标记 1 压力点**使目标失去 **1d4** 希望点。你获得等同于失去希望点数量的恐惧点。

抓取投掷 - 动作： 对一个目标进行一次普通攻击。成功时，可以选择不造成伤害，转而将目标朝任意方向投掷至远距离范围。目标必须成功通过一次敏捷反应掷骰，否则将因摔落而受到 **3d20** 物理伤害。

基里尔 头

相邻部位：甲壳 | **难度：18** | **HP：4**

攻击：+4 | **凝视波束：近距离** | **4D6+6 魔法**

特性

不破 (邻近) - 被动： 该部位 (头) 免疫发生于邻近范围外的攻击所造成的伤害。

怨毒凝视 - 动作： 远距离范围内所有能被基里尔看见的目标，都必须成功通过一次风度反应掷骰，否则基里尔的无限怨恨将吞噬他们的心智，令他们标记 **1d6** 压力点。

基里尔 甲壳

相邻部位：头、腿、螯、体腔 | **难度：16** | **HP：6**

特性

装甲 - 被动： 当该部位 (甲壳) 因一次攻击而标记 HP 时，其所需标记的 HP 减少 1 点。

散播怒煞 - 动作： 远距离范围内所有位于基里尔头部前方的玩家角色，必须分出精力以避免自己被爆发的煞气污染，当他们下一次进行动作掷骰时，其希望骰改为 *d8*。

基里尔 腿 (4)

相邻部位：甲壳 | **难度：15** | **HP：3 (每条)**

攻击：+4 | **践踏：邻近** | **4D10+6 物理**

特性

攀爬 (-2) 被动： 在对抗用于攀爬该部位 (躯干) 的动作掷骰时，其难度获得 -3 减值。

碾压疾走 - 动作： **标记 1 压力点**向任意方向移动至多远距离范围。移动路径上的所有生物必须进行一次敏捷反应掷骰。失败的目标将受到 **4d10+6** 物理伤害并**标记 1 压力点**。成功的目标**标记 1 压力点**。当基里尔处于 *崩倒* 时，无法使用该动作。

彻底崩倒 - 反应： 一旦基里尔有三条腿 *被摧毁*，她将陷入 *崩倒* 状态，允许玩家角色们直接从地面爬上她的甲壳或头部。

升级

每击败一尊巨像，其所在位置的灵魂碎片就会立刻破碎，作为奖励，玩家角色们立即升级。击败所有九尊巨像后，玩家角色们将达到10级，而库达玛特将成为他们最后的狩猎目标。

库达玛特现身

在战役中，你需要追踪库达玛特从灵魂碎片中所汲取神力的多寡。请将以下追踪器抄入你的带团笔记中。

汲取追踪器： ☒□□□□□□□□□
库达玛特之力： ____

汲取追踪器初始将存在一个被标记的槽位，而库达玛特之力初始值设定为 0。在狩猎阶段，当玩家角色们进行一次短休时，标记一次汲取追踪器；当玩家角色们进行一次长休时，标记两次。每当一尊巨像被击败，或汲取追踪器被标记满，投掷与已标记槽位数相同的d12，这将决定库达玛特从灵魂碎片中取回了多少神力。将骰值中最高的那一个，加入到库达玛特之力中，随后将追踪器重置为 1。

当所有九尊巨像都被杀死，或库达玛特之力达到 100 时，祂就会自陨神山现世。用巨像模板为他创作数据，其严重伤害阈值等于库达玛特之力的数值，重度伤害阈值等同于严重伤害的一半 (向上取整) 。

第零场问题

从下述列表中选择或自行设定其它问题，向玩家提问。

- 你的角色是旱土本地人吗，还是来自别处？本体土著以及涌入的淘晶者对他们的看法又如何？
- 你的角色最喜欢旱土地理环境的哪一点？是否有什么特别吸引他们的旱土地标？
- 自巨像崛起以来，你的角色失去了谁或什么？这件事又如何改变了他们？
- 有些人相信，尽管预言中描述了毁灭，但当库达玛特崛起后，祂一定会给凡人带来繁荣。你的角色相信这一点吗？他们会如何与虔信这一点的人群相处？
- 描述你的角色过去曾到访过的一个前哨地。他们喜欢那里的什么？又有什么担忧？
- 库达玛特正在召唤越来越多的异兽，你的角色在荒漠中见过那些恐怖之物？
- 您最希望通过自己的角色探讨哪些话题？它们又将如何在部分巨像上得到具象化体现？"

第六章：附录

这一部分包含了额外信息和参考手册。

领域卡

奥术领域

符文护符

1级 奥术 法术 回想费用：0

你拥有一件意义深远的个人小饰品，可以注入防护魔法，由你或一位盟友持有作为护身符。描述一下它是什么以及它对你为何重要。持有护身符的人可以**花费 1 希望点**来减少即将到来的伤害，数值为**1d8**。

如果掷出的结果是8，则该护身符在本回合减少伤害后其力量消失。你可以在下次休息时免费为其充能。

释放混沌

1级 奥术 法术 回想费用：1

在一场游戏开始时，在此牌上放置数量等同于你施法属性值的指示物。

对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**，并花费任意数量的指示物，引导你内在的原始能量向其释放。成功时，掷出等同于你花费指示物数量的**d10**，对目标造成等量的魔法伤害。**标记 1 压力点**以补满此牌上的指示物（最多至你的施法属性值）。在每场游戏结束时，清除所有未使用的指示物。

墙面行走

1级 奥术 法术 回想费用：1

花费 1 希望点，让你能接触到的生物可以像在地面上行走一样轻松地攀爬墙壁和天花板。此效果持续到场景结束，或直到你再次施放墙面行走。

余烬之握

2级 奥术 法术 回想费用：1

对近战范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，目标会立即燃起火焰，受到**1d20+3**点魔法伤害，并暂时处于 *点燃* 状态。

当一个生物在 *点燃* 状态下行动时，如果在其行动结束时仍处于 *点燃* 状态，则必须额外受到**2d6**点魔法伤害。

浮游之眼

2级 奥术 法术 回想费用：0

花费 1 希望点，创造一个小型浮游光球，你可以在极远距离范围内将其移动到任何地方。当此法术激活时，你可以通过光球观察，如同你正从其位置向外看一样。你可以在使用自己的感官和通过光球视物之间自由切换。如果光球受到伤害或离开范围，法术结束。

法术反制

3级 奥术 法术 回想费用：2

你可以通过使用你的施法属性进行一次反应掷骰中断正在发生的魔法效果。成功时，效果停止，并且避免任何后果，此卡被放入你的宝库。

飞行奇术

3级 奥术 法术 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (15)**。成功时，在此卡上放置等同于你敏捷属性数量的指示物（最少1个）。当你在飞行时进行一次动作掷骰时，从这张卡上花费一个指示物。在花费最后一个指示物的行动结算后，你将直接降落到你正下方的地面上。

闪烁现身

4级 奥术 法术 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (12)**。成功时，**花费 1 希望点**传送到你在远距离范围内能看到的另一个点。如果任何自愿的生物在邻近范围内，为每个生物额外**花费 1 希望点**以将它们带上。

护身爆发

4级 奥术 法术 回想费用：2

对近战范围内的所有目标进行一次**施法掷骰**。你成功对抗的目标将被迫后退至远距离范围处，并使用你的施法属性使其受到 **d8+3** 点魔法伤害。

连锁闪电

5级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：1

标记 2 压力点以进行一次**施法掷骰**，对近距离范围内的所有目标释放闪电。你成功对抗的目标必须进行一次反应掷骰，难度等于你的施法掷骰结果。掷骰失败的目标受到 **2d8+4** 点魔法伤害。未被连锁闪电指定，且在受到伤害的前一个目标近距离范围内的额外敌人，也必须进行反应掷骰。掷骰失败的目标受到 **2d8+4** 点魔法伤害。此连锁效应持续至范围内没有更多敌对生物为止。

预见未来

5级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：2

你可以引导奥术能量来预见未来。每长休一次，在游戏主持人告知你进行的一次掷骰结果后，你可以立即撤销该行动及其结果，如同它们从未发生过一样，并进行另一次行动。

裂隙行者

6级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (15)**。成功时，你在当前站立的地面上放置一个奥术标记。下次你成功施放裂隙行者时，空间中会打开一道裂隙，提供安全通道回到放置标记的精确位置。这道裂隙会保持开启，直到你选择关闭它或施放另一个法术。

你可以在任何时候取消该法术，以便再次施放裂隙行者并将标记放置在新的位置。

心灵遥控

6级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：0

对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，你可以用意念将其移动到其原位置远距离范围内的任何地方。你可以通过对你想攻击的第二个目标进行额外的施法掷骰，将被举起的目标作为攻击投掷出去。成功时，使用你的熟练对第二个目标造成 **d12+4** 点物理伤害。此法术随后结束。

奥术恩泽

7级 | 奥术 | 能力 | 回想费用：2

当你的配置中有4张或更多领域卡来自奥术领域时，获得下列增益：

- 施法掷骰获得+1加值
- 每次休息一次，你可以交换你的希望骰和恐惧骰的结果。

匿踪诡术

7级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：2

当你成功进行**施法掷骰**施放其他法术时，你可以**花费 1 希望点**来获得 *隐匿* 状态。处于 *隐匿* 状态时，如果当敌人移动到通常能看到你的位置时你保持静止，你将保持不被看见。当你移动进入或在敌人的视线范围内移动，或进行攻击时，你将不再处于 *隐匿* 状态。

奥术反射

8级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：1

当你将要受到魔法伤害时，你可以**花费任意数量的希望**来掷出同等数量的 **d6**。如果任何一个骰子掷出6，该攻击将被反射回施法者，转而对其造成伤害。

惑像灵光

8级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (14)**。每长休一次，成功后，你在身体周围创造一层幻象，使人难以确定你的确切位置。**标记任意数量的压力**以创造等量的额外层数。当敌人对你进行攻击时，掷出等同于当前活跃层数数量的 **d6**。如果任何骰子掷出5或更高，摧毁一层灵光，且该攻击失败。如果所有结果都为4或更低，你承受伤害，并且该法术结束。

地动山摇

9级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (16)**。每次休息一次，成功后，极远距离范围内所有不处于飞行中的目标必须进行一次反应掷骰 (18)。失败的目标承受 **3d10+8** 点物理伤害并暂时处于 *脆弱* 状态。成功的目标承受一半伤害。

此外，当你成功进行施法掷骰时，极远距离范围内的所有地形变得难以通行，并且该范围内的建筑可能会受到伤害或坍塌。

感官投射

9级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：0

每次休息一次，进行一次**施法掷骰 (15)**。成功后，进入一个幻象，让你清晰地看见和听见你曾去过的任何地方，仿佛你此刻正身临其境。你可以在此幻象中自由移动，不受物理身体的物理或阻碍限制。此法术无法通过普通或魔法手段被侦测到。你在受到伤害或施放另一个法术时会脱离此幻象。

调整现实

10级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：1

在你或一个自愿的盟友进行任何掷骰后，你可以**花费 5 希望点**来将该掷骰的数值结果改变为你选择的一个结果。该结果必须在骰子范围内的合理值。

星辰陨落

10级 | 奥术 | 法术 | 回想费用：1

对远距离范围内的所有敌人进行一次**施法掷骰**。**标记任意数量压力点**，使奥术碎片从天而降。对你成功对抗的所有目标，你每**标记 1 压力点**，使其承受 **1d20+2** 点魔法伤害。

利刃领域

卷土重来

1级 利刃 能力 回想费用：1

当你承受严重伤害时，你可以**标记1压力点**来将伤害等级降低一级。

还不够好

1级 利刃 能力 回想费用：1

当你掷伤害骰时，你可以重掷所有1点或2点。

旋风猛袭

1级 利刃 能力 回想费用：0

当你对邻近范围内的一个目标进行一次成功的攻击时，你可以**花费1希望点**来对邻近范围内的所有其他目标使用这次攻击。你用此能力成功攻击的所有额外敌人承受一半伤害。

老兵羁绊

2级 利刃 能力 回想费用：1

每长休一次，当你赞美某人或询问他们擅长的事物时，你们双方都可以**获得3希望点**。

鲁莽攻击

2级 利刃 能力 回想费用：1

标记1压力点以在一次攻击中获得优势。

快步急闪

3级 利刃 能力 回想费用：1

每次休息一次，当近战范围内的生物即将对你造成伤害时，你可以避开攻击并安全地移动到敌人近战范围之外。

多面武者

3级 利刃 能力 回想费用：1

你可以为已装备的武器使用不同的属性，而不是武器所要求的属性。

当你造成伤害时，你可以**标记1压力点**，将其中一个伤害骰取最大结果，而不是其掷骰结果。

致命专注

4级 利刃 能力 回想费用：2

每次休息一次，你可以集中所有注意力于你选择的一个目标。你获得+1熟练加值，直至你攻击另一个生物、击败该目标或战斗结束时。

强化护甲

4级 利刃 能力 回想费用：0

当你穿着护甲时，你的所有伤害阈值获得+2加值。

勇士锐锋

5级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：1

当你攻击获得关键成功时，你可以**花费至多 3 希望点**，并为每点花费的希望选择下列效果之一：

- 你**恢复 1 生命点**。
- 你**恢复 1 护甲槽**。
- 目标必须额外**标记 1 生命点**。

你不能选择同一项效果超过一次。

蓬勃生命

5级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：0

当你选择此牌时，选择永久获得下列选项中的两项：

- 一个压力槽
- 一个生命槽
- 你的所有伤害阈值获得+2加值

然后将此牌永久放入你的宝库。

久经沙场

6级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：2

每长休一次，当你将进行死亡行动时，你可以**花费 1 希望点来恢复 1 生命点**，而非进行死亡行动。

怒意重击

6级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：1

在你进行攻击之前，你可以**标记 1 压力点**，使你的伤害掷骰获得等同于你力量值两倍的加值。

每次攻击你可以怒意重击两次。

利刃恩泽

7级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：1

当你的配置中有4张或更多领域卡来自利刃领域时，获得下列增益：

- 你的攻击掷骰获得+2加值
- 你的严重伤害阈值获得+4加值

斜掠攻势

7级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：1

当你攻击失败时，你可以**标记 1 压力点**，使用你熟练值的一半来造成武器伤害。

战斗咆哮

8级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：2

每长休一次，当你在向危险发起冲锋时，你可以发出振奋人心的呼唤，激励你的盟友。所有能听到你的盟友各**清除 1 压力点**，并**获得 1 希望点**。此外，你的盟友在攻击掷骰上获得优势，直到你或一名盟友掷出恐惧失败。

狂怒出击

8级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：3

每长休一次，你可以进入 *狂怒* 状态，直到视野范围内没有更多敌人为止。

处于 *狂怒* 状态时，你不能**标记护甲槽**，你的伤害掷骰获得+10加值，你的严重伤害阈值获得+8加值。

血与荣耀

9级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：2

当你使用武器攻击获得关键成功时，额外**获得 1 希望点**或**清除 1 压力点**。

此外，当你造成足够的伤害击败敌人时，**获得 1 希望点**或**清除 1 压力点**。

死亡收割

9级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：3

每长休一次，**花费 1 希望点**进行一次攻击掷骰。游戏主持人会告诉你范围内哪些目标会受到攻击。选择其中一个目标，并迫使其**标记 5 生命点**。

战场猛兽

10级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：0

当你对敌人进行成功攻击时，你可以**标记 4 压力点**，迫使目标标记等同于你当前已标记生命点数的生命点，而不是掷骰决定伤害。

猛攻强袭

10级 | 利刃 | 能力 | 回想费用：3

当你成功使用武器进行攻击时，你造成的伤害不会低于目标的重度伤害阈值（目标总是至少**标记 2 生命点**）。

此外，当一个位于你武器射程内的生物对你的盟友造成伤害，且该攻击不包含你时，你可以**标记 1 压力点**，迫使其进行一次反应掷骰（15）。如果失败，目标必须**标记 1 生命点**。

骸骨领域

灵巧机动

1级 骸骨 能力 回想费用：0

每次休息一次，**标记1压力点**，可以在远距离范围内冲刺到任意地点，无需进行敏捷掷骰。

如果你在此移动结束时处于一个敌人的近战范围内，并立即对其发起攻击，你的攻击掷骰获得+1加值。

先见之明

1级 骸骨 能力 回想费用：1

当你成为来自近战范围之外的攻击目标时，你可以**标记1压力点**，掷一个**d4**，并获得等同于结果的闪避值加值来对抗该攻击。

不可侵犯

1级 骸骨 能力 回想费用：1

你的闪避值获得等同于你敏捷值一半的加值。

凶猛残暴

2级 骸骨 能力 回想费用：2

当你使一个敌人**标记1或更多生命点**时，你可以**花费2希望点**，你的闪避值提高等同于其标记的生命点数。此加值持续到对你进行的下一次攻击之后。

战术方针

2级 骸骨 能力 回想费用：1

在一次长休后，在此卡上放置等同于你知识属性值的指示物（最少1个）。当你第一次移动到与一个敌人处于近距离范围以内并对其进行攻击时，你可以花费一个指示物来选择下列选项之一：

- 你进行此次攻击时具有优势。
- 你使一个处于该敌人近战范围内的盟友**清除1压力点**。
- 你在你的伤害掷骰中增加一个**d8**。

当你进行长休时，清除所有未使用的指示物。

警戒防备

3级 骸骨 能力 回想费用：1

当你**标记1护甲槽**来减少受到的伤害时，你可以**标记1压力点**来额外**标记1护甲槽**。

战术行家

3级 骸骨 能力 回想费用：1

当你帮助一个盟友时，其可以**花费1希望点**，将你的一项经历作为加值加入其掷骰结果中，并与你的优势骰一同掷出。

进行接力掷骰时，你可以掷一个**d20**作为你的希望骰。

高高跃起

4级 骸骨 能力 回想费用：1

标记1压力点，从近距离范围内的自愿盟友处借力，冲向空中，对远距离范围内的一个目标进行一次空中攻击。这次攻击你获得优势，在伤害掷骰中额外加上一个**d10**，并在目标近战范围内结束你的行动。

借力打力

4级 骸骨 能力 回想费用：1

当一次来自近战范围之外、针对你的攻击失败时，掷出等同于你熟练值的**d6**。如果任意一个骰子掷出6，你可以**标记1压力点**，将这次攻击改为对邻近范围内的敌人造成伤害。

知己知彼

5级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

观察一个生物时，你可以对其进行一次**本能掷骰**。成功时，**花费 1 希望点**并向游戏主持人询问目标下列选项中的一组信息：

- 其未标记的生命点和压力。
- 其难度和伤害阈值。
- 其战术和标准攻击伤害骰。
- 其特性和经历。

此外，成功时，你可以**标记 1 压力点**从游戏主持人恐惧池中**清除 1 恐惧点**。

招牌动作

5级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

命名并描述你的招牌战斗动作。每次休息一次，当你执行此招牌动作作为你所采取行动的一部分时，你可以将一个**d20**作为你的希望骰进行掷骰。成功时，**清除 1 压力点**。

恢复如新

6级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

在一次短休期间，你可以选择进行一次长休的休整行动。你可以**花费 1 希望点**让一个盟友也同样进行选择。

迅速报复

6级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：0

当一次来自近战范围内、针对你的攻击失败时，你可以**标记 1 压力点**并抓住机会，对攻击者造成你一件已装备武器的武器伤害。

骸骨恩泽

7级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：2

当你的配置中有4张或更多领域卡来自骸骨领域时，获得下列增益：

- 敏捷+1
- 每次休息一次，你可以**花费 3 希望点**，使一次针对你的成功攻击转为失败。

残酷精准

7级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

当你使用武器成功攻击时，你的伤害掷骰获得等同于你的灵巧或敏捷的加值。

碎骨打击

8级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：3

当你进行一次成功的攻击时，你可以**标记 1 压力点**，使下一次成功针对同一目标的攻击额外造成**2d12**点伤害。

缠斗乱战

8级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

对近距离范围内的所有目标进行一次敏捷掷骰。**花费 1 希望点**，将你成功对抗的目标，以及近距离范围内的任意自愿盟友，移动到近距离范围内的另一个位置。

生死边缘

9级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

当你未标记的生命点为2点或更少时，你不会受到轻度伤害。

分裂打击

9级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：3

花费 1 希望点，对你武器射程内的所有敌人进行一次攻击。每长休一次，对任意目标成功时，掷出你的武器伤害，然后你可以随意将这些伤害分配给你成功对抗的目标。当你对每一个目标造成伤害前，掷出一个额外的伤害骰，将其结果加入你对该目标造成的伤害中。

死亡奔袭

10级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：1

花费 3 希望点，在战场上沿直线奔跑，直至到达远距离范围内的某个点，并对该路径上你武器射程内的所有敌人进行一次攻击。选择你成功对抗的目标造成伤害的顺序。对第一个目标掷出你的武器伤害骰时，你的熟练值获得+1加值。然后从你的伤害掷骰中移除一个骰子，并将剩余的伤害分配给下一个目标。每个后续目标均移除一个骰子，直到你没有更多的伤害骰或敌人为止。

每次攻击不能以同一个敌人为目标超过一次。

闪转腾挪

10级 | 骸骨 | 能力 | 回想费用：2

当一次针对你的攻击失败时，**清除 1 压力点**。你无压力可供清除时，则**获得 1 希望点**。

典籍领域

艾娃之书

1级 典籍 术典 回想费用：2

强力推撞： 对近战范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，目标被击退至远距离范围处，并受到使用你熟练值的**d10+2**点魔法伤害。

塔瓦的护甲： **花费 1 希望点**，使你触碰到的一个目标护甲值获得+1加值，直到其下次休息或你再次施放塔瓦的护甲。

冰刺： 进行一次**施法掷骰 (12)**，在远距离范围内召唤一根巨大的冰刺。如果你将其用作武器，则改为对目标的难度进行施法掷骰。成功时，造成使用你熟练值的**d6**点物理伤害。

伊利亚特之书

1级 典籍 术典 回想费用：2

睡眠术： 对邻近范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，目标处于 *睡眠* 状态，直到受到伤害或游戏主持人在其轮次**花费 1 恐惧点**以清除此状态。

奥术弹幕： 每次休息一次，**花费任意数量的希望点**，射出魔法投射物，攻击近距离范围内你选择的一个目标。掷出等同于花费希望点数量的**d6**，对目标造成等量魔法伤害。

心灵感应： **花费 1 希望点**，与一个你能看见的目标建立精神连接。此连接持续到你下次休息或你再次施放心灵感应。

提法之书

1级 典籍 术典 回想费用：2

狂野明焰： 对近战范围内最多三个敌人进行一次**施法掷骰**。一团火焰在你的手中爆发，你成功对抗的每个目标受到**2d6**点魔法伤害且其必须**标记 1 压力点**。

魔法之手： 你在远距离范围内召唤出一只大小和力道与你自己的手相同的魔法之手。

神秘迷雾： 进行一次**施法掷骰 (13)**，施放一片临时的浓雾，聚集在自身邻近范围内的固定区域。迷雾严重遮蔽该区域及其中的一切。

斯泰尔之书

2级 典籍 术典 回想费用：2

改变容貌： 通过魔法改变你的外貌和衣着，从而避免被认出。

平行复制： **花费 2 希望点**，对你或近距离范围内的一个盟友施放此法术。目标下次进行攻击时，可以额外攻击范围内另一个其攻击掷骰成功的目标。你一次只能对一个生物维持此法术。

幻象： 进行一次**施法掷骰 (14)**。成功时，在近距离范围内创造一个不超过你大小的临时视觉幻象，只要你看着它，幻象就会持续存在。幻象能够承受仔细观察，直到观察者进入其近战范围。

瓦格拉斯之书

2级 典籍 术典 回想费用：2

符文锁： 对你正在触碰的可以关闭的物体（如锁、箱子或盒子）进行一次**施法掷骰 (15)**。每次休息一次，成功时，你可以锁定该物体，使其只能由你选择的生物打开。拥有施法能力并且花费一小时研究该法术的人可以将其打破。

奥术之门： 当你近战范围内没有敌人时，进行一次**施法掷骰 (13)**。成功时，**花费 1 希望点**，从你所在的位置到你能看见的远距离范围内的一个点创造一个传送门。有生物穿过它后，它就会关闭。

揭示： 进行一次**施法掷骰**。如果近距离范围内有任何被魔法隐藏的东西，它就会被揭示出来。

库瓦斯之书

3级 典籍 术典 回想费用：2

浮空术： 进行一次**施法掷骰**，暂时将一个你能看见的目标抬升到空中，并在其原位置的近距离范围内移动目标。

记忆倒回： **花费 1 希望点**，迫使近战范围内的一个目标进行一次反应掷骰 (15)。失败时，对方会忘记你们谈话的最后一分钟。

符文圆环： **标记 1 压力点**，在你站立的地方创造一个临时的魔法圆环。所有近战范围内的敌人，或者进入近战范围的敌人，受到**2d12+4**点魔法伤害，并被击退至邻近范围处。

诺莱伊之书

3级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：2

神秘锁链： 对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，其暂时处于 *束缚* 状态且必须**标记1压力点**。如果你以一个飞行生物为目标，此法术会将其击落并使其暂时处于 *束缚* 状态。

火球术： 对极远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，向其投掷一个火球，火球在撞击时爆炸。目标和其邻近范围内的所有生物必须进行一次反应掷骰 (13)。失败的目标受到使用你的熟练值的**d20+5**点魔法伤害。成功的目标受到一半伤害。

埃索塔之书

4级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：3

否决术： 你可以中断正在发生的魔法效果。使用你的施法属性进行一次反应掷骰。每次休息一次，成功时，效果停止，并避免任何后果。

创造构装体： **花费1希望点**，选择你周围的一组物体，并从中创造一个活化构装体，其服从基本命令。进行一次**施法掷骰**来命令其采取行动。必要时，其共享你的闪避值和属性，并且其攻击可造成**2d10+3**点物理伤害。你一次只能维持一个构装体，当它们受到任何伤害时就会散架。

格林之书

4级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：2

奥术偏转： 每长休一次，**花费1希望点**来抵消针对你或邻近范围内盟友的攻击伤害。

时滞之锁： 指定远距离范围内的一个物体。该物体在时间和空间中停滞，直到你下次休息。如果一个生物试图移动它，对其进行一次**施法掷骰**来维持此法术。

火焰墙： 进行一次**施法掷骰 (15)**。成功时，在远距离范围内的两点之间创造一道临时性的魔法火焰墙。所有在其路径上的生物必须选择站在哪一侧，随后穿过火焰墙的任何物体都会受到**4d10+3**点魔法伤害。

具现之墙

5级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (15)**。每次休息一次，成功时，**花费1希望点**在远距离范围内的两点之间创造一道临时的魔法墙。它最高可达50英尺，并可以呈任何角度。在其路径上的生物或物体会被推到你选择的一侧。这道墙会一直存在，直到你下次休息或再次施放具现之墙。

传送术

5级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：2

每长休一次，你可以立即将自己以及近距离范围内任意数量的自愿目标传送到你曾经去过的地方。选择下列选项之一，然后进行一次**施法掷骰 (16)**：

- 如果你对这个地方非常熟悉，获得+3加值。
- 如果你经常去这个地方，获得+1加值。
- 如果你很少去这个地方，不获得调整值。
- 如果你只去过那里一次，获得-2减值。

成功时，你出现在你打算去的地方。失败时，你出现在偏离预定地点的地方，偏离的距离取决于失败的程度。

放逐术

6级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：0

对近距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，掷出等同于你施法属性的**d20**。目标必须进行一次反应掷骰，难度等同于你最高掷骰结果。成功时，目标必须**标记1压力点**，但不会被放逐。每休息一次，失败时，其被放逐出这个界域。

当任意一名玩家角色掷出恐惧结果时，难度获得-1减值，且目标再进行一次反应掷骰。成功时，目标从放逐中返回。

惩戒符印

6级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：2

在近距离范围内的一个敌人身上标记一个惩戒符印。游戏主持人**获得1恐惧点**。当被标记的敌人对你或你的盟友造成伤害时，在此卡牌上放置一个**d8**。你最多可以持有等同于你等级数量的**d8**。当你成功攻击被标记的敌人时，掷出此卡牌上的骰子并将总和加入你的伤害掷骰中，然后移除对应骰子。当被标记的敌人被击败或你再次施放惩戒符印时，此效果结束。

霍梅特之书

7级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：0

畅行无阻： 进行一次**施法掷骰(13)**。每次休息一次，成功时，你和所有接触你的生物可以穿过近距离范围内的一堵墙或一扇门。当所有人都到达另一侧时，效果结束。

异界之门： 进行一次**施法掷骰(14)**。每长休一次，成功时，打开一个通往你曾去过的另一个维度或存在位面的传送门。此传送门持续到你的下一次休息。

典籍恩泽

7级 | 典籍 | 能力 | 回想费用：2

当你配置中的领域卡有4张或更多属于典籍领域时，获得下列增益：

- 你可以**标记1压力点**，在一次施法掷骰中加上你的熟练值。
- 每次休息一次，你可以用你宝库中的任意一张卡牌替换此卡牌，无需支付其回想费用。

维奥拉之书

8级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：2

深掘记忆： 对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，窥探目标的思想并向游戏主持人提出一个问题。游戏主持人描述目标与答案相关的任何记忆。

共享明晰： 每长休一次，**花费1希望点**选择两个自愿生物。当其中一个生物将要标记压力时，他们可以选择由他们中的哪一个来标记。此法术持续到他们下一次休息。

避风港湾

8级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：3

当你拥有几分钟的平静来集中精神时，你可以**花费2希望点**召唤你的庇护所，这是一个大型维度的居所，你和你的盟友可以在其中避难。当你这样做时，一扇魔法门会出现在近距离范围内的某个地方。只有你选择的生物才能进入。进入后，你可以使入口隐形。你和里面的任何其他人总是可以离开。一旦你离开，必须再次召唤入口。

当你在你自己的庇护所内休息时，你可以选择一个额外的休整行动。

罗宁之书

9级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：4

变形： 进行一次**施法掷骰(15)**。成功时，变形为一个不超过你正常体型两倍的无生命物体。你可以保持这个形态直到受到伤害。

永恒衰弱： 每长休一次，对近距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，使其永久变为*脆弱*状态。其无法通过任何方式解除此状态。

解离波

9级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：4

进行一次**施法掷骰(18)**。每长休一次，成功时，游戏主持人会告诉你远距离范围内哪些敌人的难度为18或更低。对于每一个你想用此法术命中的目标，**标记1压力点**。目标会被杀死，并且无法通过任何方式复活。

亚罗之书

10级 | 典籍 | 术典 | 回想费用：2

时间停滞： 进行一次**施法掷骰(18)**。成功时，远距离范围内除了你之外的所有生物时间暂时停止。当你进行一次以其他生物为目标的动作掷骰时，时间恢复流动。

魔法免疫： **花费5希望点**，直到你下次休息前对魔法伤害免疫。

超凡联结

10级 | 典籍 | 法术 | 回想费用：1

每长休一次，**花费5希望点**将此法术施加在两个或更多自愿的生物身上。在你下次休息前，当处于联结状态的生物需要**标记压力点**或**生命点**时，被联结的生物可以选择由谁来标记。

优雅领域

欺瞒熟手

1级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：0

花费 1 希望点，在欺瞒或哄骗某人相信你谎言的掷骰中获得优势。

心醉神迷

1级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：0

对近距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，目标暂时处于 *迷醉* 状态。处于 *迷醉* 状态时，目标的注意力会固定在你身上，视野变窄，且听不到除你声音外的任何声音。每休息一次，在成功时，你可以**标记 1 压力点**迫使处于 *迷醉* 状态的目标也**标记 1 压力点**。

豪言壮语

1级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：1

你的言语中蕴含着力量。在一次长休后，在此卡牌上放置等同于你风度值的指示物。当你与一位盟友交谈时，你可以花费此卡牌上的一个指示物，给予该盟友下列选项中的一项增益：

- 该盟友**清除 1 压力点**。
- 该盟友**恢复 1 生命点**。
- 该盟友**获得 1 希望点**。

当你进行长休时，移除所有未花费的指示物。

无可讳言

2级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：1

对邻近距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，只要其在近距离范围内，就不能对你说谎，但可以保持沉默。如果你问其一个问题而对方拒绝回答，则对方必须**标记 1 压力点**，且此效果结束。目标通常不会意识到此法术已施加在自己身上，直到此法术导致其说出真相。

惹是生非

2级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：2

当你在远距离范围内嘲弄或挑衅一个目标时，对其进行一次**风度掷骰**。每次休息一次，成功时，掷出数量等同于你熟练值的**d4**。目标必须标记等同于掷出最高结果的压力点。

催眠闪光

3级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：1

对近距离范围内你面前的所有敌人，进行一次**施法掷骰**。每休息一次，成功时，创造一个色彩变换的闪光幻象，暂时使你成功对抗的目标 *眩晕*，并迫使其**标记 1 压力点**。在 *眩晕* 期间，其无法使用反应，且在解除此状态之前无法进行任何其他动作。

无影无踪

3级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (10)**。成功时，**标记 1 压力点**，并选择自己或近战距离内的一名盟友进入 *隐形* 状态。处于 *隐形* 状态的生物除了通过魔法手段外无法被看见，并且对其进行的攻击掷骰带有劣势。在此卡牌上放置数量等同于你施法属性的指示物。当处于 *隐形* 状态的生物采取行动时，花费此卡牌上的一个指示物。在花费最后一个指示物的行动结算后，此效果结束。

你一次只能使一个生物维持隐形状态。

宽慰言语

4级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：1

在一次短休期间，当你对另一个角色使用“处理伤口”休整行动并用心安慰时，为该角色额外**恢复 1 生命点**。当你这样做时，你也会**恢复 2 生命点**。

感官共享

4级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：1

选择一个极远距离内的目标。你可以通过其眼睛进行观察，通过其耳朵进行聆听。你可以在自己的感官或目标的感官之间自由切换，直到你施放另一个法术或下次休息。

挖掘思想

5级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：2

你可以窥探他人的思想。**花费1希望点**，读取远距离范围内一个目标的浅层、大概的思绪。进行一次**施法掷骰**对抗目标，以探寻更深层、更隐藏的思绪。

掷出恐惧结果时，目标可能会在游戏主持人的裁量下，意识到你正在读取其思绪。

挑拨离间

5级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：1

对近战范围内的敌人说出不谐耳语，进行一次**施法掷骰 (13)**。成功时，目标必须**标记1压力点**，并攻击另一个敌人，而不是攻击你或你的盟友。

这次攻击结束后，目标会意识到发生了什么。下次你对其施放挑拨离间时，施法掷骰获得-5的减值。

绝不怯场

6级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：2

当你因一次攻击而**标记1或更多生命点**时，你可以**标记1压力点**，在此卡上放置等同于你标记的生命点数的指示物。在你下次成功的攻击中，此卡上的每个指示物使你的伤害掷骰获得+5加值，然后移除所有指示物。

排忧解难

6级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：0

每次休息一次，承担近战范围内一个自愿生物的压力。目标描述此刻向你倾诉了什么样的秘密。将其任意数量的已标记压力点转移给你，你每**转移1压力点，获得1希望点**。

无穷魅力

7级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：1

在你进行一次说服、撒谎或争取好感的动作掷骰后，你可以**花费1希望点**来重骰希望骰或恐惧骰。

优雅恩泽

7级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：2

当你的配置中有4张或更多领域牌来自优雅领域时，获得下列增益：

- 你可以**标记1护甲槽**以替代**标记1压力点**。
- 当你会迫使目标标记一定数量的生命点时，你可以选择改为迫使其**标记等量的压力点**。

星界投影

8级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：0

每长休一次，**标记1压力点**来创造一个你的投射分身，它可以出现在你曾经到过的任何地方。

你可以通过投射分身，如同你本人般观察、聆听，甚至影响世界。调查投射分身的生物可以分辨出其源于魔法。此效果持续到你下次休息或你的投射分身受到任何伤害。

群体心醉神迷

8级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：3

对远距离范围内所有目标进行一次**施法掷骰**。你成功对抗的目标会暂时处于 *迷醉* 状态。处于 *迷醉* 状态时，目标的注意力会完全集中在你身上，视野变得狭窄，除了你的声音外听不到任何其他声音。**标记1压力点**可以迫使所有处于 *迷醉* 状态的目标**标记1压力点**，从而结束此法术。

如法炮制

9级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：3

每长休一次，此卡牌可以模仿另一个玩家配置中等级为8或更低的其他领域卡牌的特性。**花费等同该卡牌等级一半的希望点**来获得该特性。模仿效果持续到你下次休息或该玩家将被模仿的卡牌放入宝库。

技艺大师

9级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：0

使你的两项经历永久获得+2加值，或使你的一项经历永久获得+3加值。然后将此卡牌永久放入你的宝库。

再次上演

10级 | 优雅 | 法术 | 回想费用：1

当近距离范围内的一名盟友对一个敌人造成伤害时，你可以对同一目标进行一次**施法掷骰**。成功时，你对该目标造成与你的盟友相同的伤害。如果你的施法掷骰恐惧成功，则将此卡牌放入你的宝库。

恶名昭彰

10级 | 优雅 | 能力 | 回想费用：0

人们知道你是谁，以及你做过什么，因此他们对待你的方式与众不同。当你利用你的恶名来达成目的时，你可以在掷骰前**标记1压力点**，从而使结果获得+10加值。无论你走到哪里，你的食物和饮料总是免费，你购买的其他任何物品价格都会减少一袋金币（最低为一把金币）。

此卡牌不计入你的配置领域牌上限5张，且不能放入你的宝库。

午夜领域

妙手空空

1级 午夜 能力 回想费用：0

你在撬开非魔法锁、解除非魔法陷阱或从一个目标处盗窃物品（无论是偷是抢）的动作掷骰上具有优势。

滂沱剑雨

1级 午夜 法术 回想费用：1

花费 1 希望点 进行一次**施法掷骰**，召唤出数把投掷利剑，攻击邻近范围内的所有目标。你成功对抗的目标将受到使用你的熟练值的**d8+2**点魔法伤害。

如果你命中的目标处于 *脆弱* 状态，其会额外受到**1d8**点伤害。

奇异伪装

1级 午夜 法术 回想费用：0

当你有数分钟用以准备时，你可以**标记 1 压力点**来伪装成你脑海中能清晰描绘的任何人形生物。伪装期间，你在逃避检查的风度掷骰上具有优势。

将与你的施法属性值等量的指示物放在此卡牌上。当你在伪装下执行动作时，花费此卡牌上的1个指示物。花费最后一个指示物的动作结算后，伪装解除。

午夜精魂

2级 午夜 法术 回想费用：1

花费 1 希望点 召唤一个人形大小的精魂，它可以为你移动或携带物品，直到你下次休息。

你也可以派遣它攻击一个敌人。当你这样做时，对极远范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，精魂移动到该目标的近战范围内。掷出等同于你施法属性值的**d6**，并对目标造成等量魔法伤害。之后精魂消散。你一次只能拥有一个精魂。

暗影束缚

2级 午夜 法术 回想费用：0

对邻近范围内的所有敌人，进行一次**施法掷骰**。你成功对抗的目标会被暂时处于 *束缚* 状态，其影子会将其固定在原地。

锁喉勒颈

3级 午夜 能力 回想费用：1

当你位于与你体型相仿的生物身后时，你可以**标记 1 压力点**将其锁喉，使其暂时处于 *脆弱* 状态。

当一个生物攻击以这种方式处于 *脆弱* 状态的目标时，额外造成**2d6**伤害。

暗夜帷幕

3级 午夜 法术 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (13)**。成功时，你可以在远距离范围内的两点之间创造一道临时的黑暗帷幕。只有你能看穿这片黑暗。对帷幔另一侧的敌人而言，你处于 *隐藏* 状态，并且你穿过帷幕进行的攻击具有优势。帷幕会一直存在，直到你施放另一个法术。

潜行专家

4级 午夜 能力 回想费用：0

当你试图在危险区域中不被察觉地移动时，如果你掷出恐惧结果，你可以**标记 1 压力点**改为掷出希望结果。

如果邻近范围内的盟友也在试图不被察觉地移动且掷出恐惧结果，你可以**标记 1 压力点**将其结果改为掷出希望结果。

夜幕符文

4级 午夜 法术 回想费用：1

对邻近范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，**花费 1 希望点**在其身上召唤一个黑暗符文，暴露其弱点，暂时降低目标等同于你的知识的难度（至少为1）。

沉默不言

5级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：1

对邻近范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，**花费 1 希望点**在目标周围召唤压制魔法，笼罩其邻近范围内的所有事物，并随目标移动而移动。

目标和区域内的任何事物都处于 *寂静* 状态，直到游戏主持人在其轮次**花费 1 恐惧点**来解除此状态，或者你再次施放沉默不言，或者你受到重度伤害。处于 *寂静* 状态时，其无法发出声音，也无法施放法术。

移形换影

5级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：2

花费 1 希望点，在你当前所在位置激活移形换影。在下次休息之前的任何时候再**花费 1 希望点**，从你当前所在位置消失，并重新出现在你激活移形换影时所在位置。你重新出现后，此法术结束。

黑暗低语

6级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：0

你可以与任何你发生过肢体接触的人进行精神交流。一旦你与其建立了联系，其也可以对你进行精神回应。此外，你可以**标记 1 压力点**对其进行一次**施法掷骰**。成功时，你可以向游戏主持人询问下列问题之一并获得答案：

- 对方在哪里？
- 对方在做什么？
- 对方害怕什么？
- 对方最珍视什么？

群体伪装

6级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：0

当你拥有片刻宁静专注施法时，你可以**标记 1 压力点**来改变邻近范围内所有自愿生物的外观。他们的新形态必须具有相似的身体结构和大小，伪装后的形态可以是你看过，也可以是完全虚构的人或物品。处于伪装的生物在进行逃避检查的风度掷骰中获得优势。

激活一个倒计时（8）。它会根据游戏主持人选择的后果而减少。当倒计时结束时，伪装失效。

午夜恩泽

7级 | 午夜 | 能力 | 回想费用：2

当你的配置中有4张或更多领域卡来自午夜领域时，获得下列增益：

- 每次休息一次，当你**拥有 0 希望点**且游戏主持人将**获得 1 恐惧点**时，你可以改为**获得 1 希望点**。
- 当你进行一次成功的攻击时，你可以**标记 1 压力点**，将你的恐惧骰结果加到你的伤害掷骰中。

无踪影遁

7级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：1

当一次针对你且会造成物理伤害的攻击失败时，你可以**花费 1 希望点**，将自己包裹在阴影中，进入 *隐藏* 状态，并传送到攻击者邻近范围内的任意一点。你将保持 *隐藏* 状态，直到你下一次进行动作掷骰。

暗影猎手

8级 | 午夜 | 能力 | 回想费用：2

在阴影的掩护下，你的技艺得到增强。当你在微光环境下或黑暗中被遮蔽时，你的闪避值获得+1加值，并且进行攻击掷骰时获得优势。

法术充能

8级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：1

当你受到魔法伤害时，在此卡牌上放置等同于你因此次魔法伤害标记的生命点的指示物。你可以储存数量等同于你施法属性的指示物。

当你对一个目标进行一次成功的攻击时，你可以花费任意数量的指示物，每花费一个指示物就为你的伤害掷骰增加一个**d6**。

夜魇降临

9级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：2

每长休一次，选择邻近范围内的任意目标，使其感知你为一种噩梦般的恐怖存在。目标必须进行一次成功的反应掷骰（难度16），否则暂时处于 *惊惧* 状态。处于 *惊惧* 状态时，其获得 *脆弱* 状态。从游戏主持人处窃取等同于 *惊惧* 目标数量的恐惧点（最多不超过游戏主持人恐惧点池中的数量）。掷出等同于窃取的恐惧点数量的**d6**，并将总伤害值分配给每个处于 *惊惧* 状态的目标。丢弃窃取的恐惧点。

暮光丧钟

9级 | 午夜 | 能力 | 回想费用：1

选择远距离范围内的一个目标。当你对其进行一次成功的动作掷骰，且该掷骰未导致进行伤害掷骰时，在此卡上放置一个指示物。当你对该目标造成伤害时，花费任意数量的指示物，每花费一个指示物就为你的伤害掷骰增加一个**d12**。你一次只能对一个生物施加暮光丧钟。

当你选择一个新的目标或进行一次休息时，清除所有未花费的指示物。

日蚀无光

10级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：2

进行一次**施法掷骰（难度16）**。每长休一次，成功后，将远距离范围内的整个区域笼罩在完全黑暗中，只有你和你的盟友才能看穿这片黑暗。当攻击掷骰的目标是处于黑暗中的你或盟友时，攻击掷骰具有劣势。

此外，当处于黑暗中的你或盟友对敌人掷出希望成功时，目标必须**标记1压力点**。

此法术持续到游戏主持人在其轮次**花费1恐惧点**以清除此效果，或你受到严重伤害为止。

黑暗幽影

10级 | 午夜 | 法术 | 回想费用：1

标记1压力点，你将变为 *幽影* 状态，直到你进行一次以另一个生物为目标的动作掷骰时，状态结束。处于 *幽影* 状态时，你免疫物理伤害，可以漂浮并穿过固体物体。处于此状态时，其他生物仍能看见你。

贤者领域

追猎才能

1级 | 贤者 | 能力 | 回想费用：0

当你根据特定生物或生物群体的踪迹进行追踪时，你可以**花费任意数量的希望点**，向游戏主持人提出等量下列问题。

- 生物朝哪个方向去了？
- 生物是多久之前经过这里的？
- 生物在这个地方做了什么？
- 生物数量几何？

当你遭遇到以这种方式追踪到的生物时，与生物对抗时你的闪避值获得+1加值。

自然之语

1级 | 贤者 | 能力 | 回想费用：0

你会说自然界的语言。当你想要与周围的植物和动物交谈时，进行一次**本能掷骰 (12)**。成功时，它们会告诉你它们所知道的信息。掷出恐惧结果时，它们了解的内容可能有限或需要付出一定代价。

此外，在自然环境中进行施法掷骰之前，你可以**花费1希望点**，使该掷骰结果获得+2加值。

怨毒缠绕

1级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，根须和藤蔓从地面伸出，造成**1d8+1**点物理伤害，并暂时使目标处于 *束缚* 状态。

此外，成功时，你可以**花费1希望点**来暂时使你目标邻近范围内的另一个敌人也处于 *束缚* 状态。

召唤虫群

2级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

泰凯拉装甲甲虫： **标记1压力点**，召唤装甲甲虫环绕你。当你下次受到伤害时，伤害降低一个等级。你可以**花费1希望点**在受到伤害后仍使甲虫保持被召唤状态。

萤火虫： 对近距离范围内的所有敌人，进行一次**施法掷骰**。**花费1希望点**，对你成功对抗的目标造成**2d8+3**点魔法伤害。

自然魔宠

2级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

花费1希望点，召唤一个小型的自然精魂或森林动物来到你身边，直到你下一次休息、再次施放自然魔宠，或魔宠被攻击锁定时失效。如果你额外**花费1希望点**，你可以召唤一只会飞行的魔宠。你可以与其交流，进行一次**施法掷骰**来指挥它们执行简单的任务，并**标记1压力点**来透过魔宠的眼睛观察。

当你对魔宠近战范围内的敌人造成伤害时，你的伤害掷骰额外增加一个**d6**。

腐蚀射弹

3级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，使用你的熟练值造成**d6+4**点魔法伤害。此外，**标记2或更多压力点**使其永久处于 *腐蚀* 状态。目标处于 *腐蚀* 状态时，每**花费2压力点**，以其为目标的掷骰难度就会受到-1减值。此状态可以叠加。

高茎成塔

3级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

每次休息一次，你可以在近距离范围内召唤一根粗壮、扭曲的茎干，可供轻松攀爬。它可以长到远距离范围的高度。

标记 1 压力点来将此法术作为攻击法术使用。对近距离范围内的敌人或敌群进行一次**施法掷骰**。凌空爆涨的茎干会将你成功对抗的目标抬到空中并将其摔落，使用你的熟练值造成**d8**点物理伤害。

死亡卷握

4级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

对近距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**，并选择下列选项之一：

- 你将目标拉入近战范围，或将自己拉入目标的近战范围。
- 你缠绕目标，迫使其**标记 2 压力点**。
- 你与目标之间的所有敌人必须成功进行一次反应掷骰（13），否则会被藤蔓击中，受到**3d6+2**点物理伤害。

成功时，藤蔓会从你的手中伸出，造成所选效果并暂时使目标处于 *束缚* 状态。

治疗之域

4级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：2

每长休一次，你可以在自己周围召唤一片遍布治疗植物的领域。你近距离范围内到处都充满了生机勃勃的自然气息，使你和该区域内的所有盟友都能**恢复 1 生命点**。

花费 2 希望点，使你和所有盟友改为**恢复 2 生命点**。

荆棘皮肤

5级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

每次休息一次，**花费 1 希望点**，使你的全身长出荆棘。当你这样做时，在此卡上放置等同于你的施法属性数量的标记。当你受到伤害时，你可以花费任意数量的标记，掷出相应数量的**d6**。将结果相加，并减少等量所受伤害。如果你在攻击者的近战范围内，则将等量的伤害反弹给对方。

当你休息时，清除所有未使用的标记。

荒野壁垒

5级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (13)**。成功时，**花费 2 希望点**，生长出一个天然的圆顶形屏障，你和一名盟友可以在其中躲藏。身处圆顶内的生物不能成为攻击目标，也不能进行攻击。针对圆顶的攻击自动成功。圆顶具有以下伤害阈值，持续到**标记 3 生命点**为止。在此卡上放置标记来表示标记生命点。

阈值：15/30

召唤坐骑

6级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：0

花费任意数量的希望点，召唤等量的魔法坐骑（例如马、骆驼或大象），可以供你和你的盟友骑乘，直到你的下一次长休或坐骑受到任何伤害。坐骑可以使你旅行时的陆上行进速度翻倍，面临危险时，允许你在远距离范围内移动而无需掷骰。骑乘战马的生物攻击掷骰会受到-2的减值，伤害掷骰获得+2的加值。

丰收采集

6级 | 贤者 | 能力 | 回想费用：1

作为你的一个额外休整行动可选项，掷一个d6，看看你采集到什么。与游戏主持人一起描述它，并将其作为消耗品添加到你的物品栏中。你的队伍一次最多可以携带五件采集到的消耗品。

- 1. 一份独特的食物 (**清除 2 压力点**)
- 2. 一件美丽的圣物 (**获得 2 希望点**)
- 3. 一枚奥术符文 (在一次施法掷骰中获得+2加值)
- 4. 一瓶治疗药剂 (**恢复 2 生命点**)
- 5. 一个幸运护身符 (重掷任意一个骰子)
- 6. 从以上选项中自选一个。

贤者恩泽

7级 | 贤者 | 能力 | 回想费用：2

当你的配置中有4张或更多的领域卡来自贤者领域时，获得下列增益：

- 当你在自然环境中时，你的施法掷骰获得+2加值。
- 每休息一次，你在进行使用敏捷或本能属性的掷骰时，可以使你的敏捷或本能属性翻倍。你必须在掷骰前进行选择。

狂野浪涌

7级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：2

每长休一次，**标记 1 压力点**，引导你周围的自然世界并增强自身。描述你的外表如何变化，然后将一个**d6**骰子放在这张卡上，1朝上。

当狂野浪涌骰激活时，你将其作为加值加到你进行的每一次动作掷骰中。每当你将其值加到一次掷骰后，将狂野浪涌骰的骰值增加1。当骰值将超过6或你休息时，该形态消失，然后你必须额外**标记 1 压力点**。

森林精魂

8级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (13)**。成功时，**花费任意数量的希望点**，创造等量的小型森林精魂，精魂出现在你选择的远距离范围内任意地点处，提供下列增益：

- 你的盟友在攻击精魂近战范围内的敌人时，攻击掷骰获得+3加值。
- 处于精魂近战范围内的盟友在**标记护甲槽**时，可以额外**标记 1 护甲槽**。

精魂在提供一次好处或受到任何伤害后消失。

回春屏障

8级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (15)**。每次休息一次，成功时，在你邻近范围内创造一个临时的保护能量屏障。施放此法术时，你和屏障内的所有盟友**恢复 1d4 生命点**。屏障存续期间，你和屏障内的所有盟友拥有物理伤害抗性。

当你移动时，屏障会跟随你。

野地神殿

9级 | 贤者 | 能力 | 回想费用：2

长休后，将等同于你配置和宝库中贤者领域卡数量的标记放在此卡上。

当你进行施法掷骰时，你可以在掷骰后花费任意数量标记，每花费一个标记获得+1加值。

当你对贤者领域法术的施法掷骰获得关键成功时，获得一个标记。

当你进行长休时，清除所有未花费的标记。

植物统御

9级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (18)**。每次长休一次，成功时，你可以重塑自然世界，改变你极远范围内任何地方的植物。例如，你可以让树木瞬间生长，清除一路的茂密藤蔓，或者创造一堵根须墙。

自然之力

10级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：2

标记 1 压力点，变身为巨大的自然精魂，获得下列增益：

- 当你攻击或施法掷骰成功时，伤害掷骰获得+10加值。
- 当你对近距离范围内的生物造成足够伤害从而击败该生物时，你将其吸收并**清除 1 护甲槽**。

• 你无法被 *束缚* 。在你进行动作掷骰之前，你必须**花费 1 希望点**。如果你无法**花费 1 希望点**，则恢复正常形态。

狂风怒号

10级 | 贤者 | 法术 | 回想费用：2

选择下列一种风暴，对极远范围内的所有目标进行一次**施法掷骰**。你成功对抗的目标将承受其效果，直到游戏主持人在其轮次**花费 1 恐惧点**来结束此法术。

- *暴风雪*：造成 **2d20+8** 点魔法伤害，目标暂时处于 *脆弱* 状态。
- *狂飓风*：造成 **3d10+10** 点魔法伤害，并选择风向。目标无法逆风移动。
- *沙尘暴*：造成 **5d6+9** 点魔法伤害。从近战范围外进行的攻击处于劣势。

辉耀领域

曳光信标

1级 | 辉耀 | 法术 | 回想费用：1

对远距离范围内的一个目标进行一次**施法掷骰**。成功时，**花费 1 希望点**向目标射出一道闪烁的光束，使用你的熟练造成 **d8+2** 点魔法伤害。目标暂时处于 *脆弱* 状态并发出明亮的光芒，直到此状态解除。

修复之触

1级 | 辉耀 | 法术 | 回想费用：1

你将双手放在一个生物身上，引导治疗魔法来愈合对方的伤口。当你能够花费几分钟专注于你正在帮助的目标时，你可以**花费 2 希望点**来**恢复 1 生命点**或**清除 1 压力点**。

每长休一次，当你在治疗时学到了新东西，或者向你的队友揭示了关于你的事情，你可以**花费 2 希望点**来**恢复 2 生命点**或**清除 2 压力点**。

解忧消难

1级 | 辉耀 | 能力 | 回想费用：0

每次休息一次，当一名盟友进行一次动作掷骰后，在结果生效前，你可以提供帮助或者鼓励，让其再进行一次掷骰。其必须接受掷骰的新结果。

临终遗言

2级 辉耀 法术 回想费用：1

你可以为一具尸体注入片刻生机，以便与之交谈，进行一次**施法掷骰 (13)**。希望成功时，尸体最多回答三个问题。恐惧成功时，尸体回答一个问题。尸体会如实回答，但它无法提供生前不知道的信息。施法失败时，或者当尸体回答完你的问题后，它将化为尘土。

治愈之手

2级 辉耀 法术 回想费用：1

进行一次**施法掷骰 (13)**，并选择一个除你以外的近战范围内的生物作为目标。成功时，**标记 1 压力点**以使目标**恢复 2 生命点**或**清除 2 压力点**。失败时，**标记 1 压力点**以使目标**恢复 1 生命点**或**清除 1 压力点**。在下一次长休之前，你不能再次治疗同一个目标。

复苏之风

3级 辉耀 能力 回想费用：2

每次休息一次，当你成功攻击一个敌人时，你可以**清除 3 压力点**或**恢复 1 生命点**。希望成功时，你还可以使近距离范围内一个盟友**清除 3 压力点**或**恢复 1 生命点**。

理性之声

3级 辉耀 能力 回想费用：1

你带着无与伦比的威压进行交涉。你在尝试缓和暴力局势或说服某人听从你的指令的动作掷骰中获得优势。

你的信念亦赋予你面对威胁的勇气。当你的所有压力槽都被标记时，在伤害掷骰中你的熟练值+1。

预言卜筮

4级 辉耀 法术 回想费用：1

每长休一次，**花费 3 希望点**来联系某个遥远存在，询问一个关于近期未来事件、人物、地点或情况的“是或否”问题。当下现实将短暂消隐，答案会如幻象般呈现在你眼前。

生命护符

4级 辉耀 法术 回想费用：1

花费 3 希望点并选择一个近距离范围内的盟友，其被一个发光的护符标记。当该盟友因任意理由被要求执行一次死亡行动时，改为**恢复 1 生命点**。

该法术将会在避免一次死亡行动后、再次施放于其他目标时以及执行长休时结束。

物质塑形

5级 辉耀 法术 回想费用：1

花费 1 希望点来塑形你所接触到的自然物质（如石头、冰或木头）的一部分，使其符合你的目的。该物体的尺寸需小于你。例如你可以用来制作基本工具、武器，或者在物体上创造出门、通道，等等。

你只能影响在近距离范围内你所能够触碰的物体。

惩戒重击

5级 辉耀 法术 回想费用：2

每次休息一次，**花费 3 希望点**以准备一次强有力的打击。当你下次成功使用武器攻击时，你的伤害掷骰结果翻倍。无论武器的伤害类型如何，此次攻击都造成魔法伤害。

复原术法

6级 辉耀 法术 回想费用：2

进行一次长休后，在此牌上放置等同于你施法属性加值数量的指示物。触摸一个生物并花费任意数量的指示物，每个指示物可以**恢复 2 生命点**或**清除 2 压力点**。

你也可以在触摸一个生物时从此牌上花费一个指示物，以清除 *脆弱* 状态或治愈物理或魔法疾病（游戏主持人可能会根据疾病的严重程度要求额外的指示物）。

当你进行一次长休时，清除所有未花费的指示物。

保护之域

6级 辉耀 法术 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (16)**，成功后。每长休一次，选择远距离范围内的任意一点，并在该点创建一个可见的防护区域，覆盖该点邻近范围内的所有盟友。当你这样做时，在此牌上放置一个面朝上的数值为1的**d6**骰子（或初始放一个指示物代替骰子）。当处于该区域的盟友受到伤害时，减少等同于骰子数值的伤害。然后，你将骰子的数值增加1。当骰子的数值超过6时，此效果结束。

治愈打击

7级 辉耀 法术 回想费用：1

当你对一个敌人造成伤害时，你可以**花费 2 希望点**来为邻近范围内的一个盟友**恢复 1 生命点**。

辉耀恩泽

7级 辉耀 能力 回想费用：2

当你配置中有至少 4 张辉耀领域卡时，获得下列增益：

- 你的严重伤害阈值获得+3加值
- 每长休一次，当受到的伤害需要你标记一定数量的生命点时，你可以选择**标记等量的压力点**或**花费等量的希望点**来代替。

护盾灵光

8级 辉耀 法术 回想费用：2

标记 1 压力点，对邻近范围内的一个目标施加一个护盾灵光。当目标**标记 1 护甲槽**时，其将攻击的严重程度额外降低一级。如果此法术使一个原本会受到伤害的生物改为不标记生命点，则此效果结束。

你一次只能对一个生物维持护盾灵光。

震撼烈阳

8级 辉耀 法术 回想费用：2

进行一次施法掷骰，释放强大的灼热阳光射线，对抗任意数量你面前远距离范围内的敌人。为每名你对抗成功且希望其被影响的目标**花费 1 希望点**，目标则必须进行一次反应掷骰（14）。

如果成功，目标受到3d20+3魔法伤害。

如果失败，目标受到4d20+5魔法伤害并处于 *晕眩* 状态，其将不能进行行动，直到状态被清除。

威压灵光

9级 辉耀 法术 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (15)**，以魔法增强你的风采。成功时，**花费 2 希望点**，直到你下次长休，你的风度属性值等于你的施法属性值。

当此法术激活时，敌人在以你为目标进行攻击时必须**标记 1 压力点**。

救赎光束

9级 辉耀 法术 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (16)**。成功时，**标记任意数量的压力点**，为站在一条长度为远距离的光束下的所有盟友恢复总量为标记压力数量的生命点，按照你的意愿任意分配。

壮举再现

10级 辉耀 法术 回想费用：3

当你或近距离范围内的盟友使用了具有疲劳限制（例如，每次休息一次或每场游戏一次）的特性时，你可以**花费任意数量的希望点**并掷出相同数量的 **d6**。如果任意一个骰子掷出 6，该特性可以再次使用。

亡者苏生

10级 辉耀 法术 回想费用：2

进行一次**施法掷骰 (20)**。成功时，使一个死亡时间不超过 100 年的生物恢复到完全状态。然后掷一个 **d6**。结果为 5 或更低时，将此卡牌永久放入你的宝库中。

失败时，你在一周内不能再次施放复活咒术。

勇气领域

铁骨铮铮

1级 勇气 能力 回想费用：0

当你选择不装备护甲时，你的基础护甲值为 3 + 力量属性值，并使用下列数值作为你的基础伤害阈值：

- *位阶 1*: 9/19
- *位阶 2*: 11/24
- *位阶 3*: 13/31
- *位阶 4*: 15/38

有力推击

1级 勇气 能力 回想费用：0

用你的主武器攻击近战范围内的一个目标。成功时，你造成伤害并将其击退至近距离范围处。希望成功时，你的伤害掷骰额外增加一个 **d6**。

此外，你可以**花费 1 希望点**使其暂时处于 *脆弱* 状态。

吾身为盾

1级 勇气 能力 回想费用：1

当邻近范围内的盟友即将受到伤害时，你可以**标记 1 压力点**进行阻挡，使自己成为该次攻击的目标。当你因此次攻击受到伤害时，你可以**标记任意数量的护甲槽**。

蛮力冲撞

2级 勇气 能力 回想费用：1

你在战斗中用尽全力。在使用近战武器进行攻击且成功时，你的伤害掷骰获得等同于你力量的加值。

刚健风采

2级 勇气 能力 回想费用：0

当你进行风度掷骰时，你可以**花费 1 希望点**将你的力量值加到掷骰结果中。

此外，每次休息一次，当你即将获得一个状态时，你可以描述你的刚健风采如何在此情境下帮助你，并避免获得该状态。

关键鼓舞

3级 勇气 能力 回想费用：1

每次休息一次，当你攻击获得关键成功时，邻近范围内的所有盟友可以**清除 1 压力点**或**获得 1 希望点**。

中流砥柱

3级 勇气 能力 回想费用：1

每长休一次，当你安慰或激励一个行动掷骰失败的盟友时，你们两人都可以**清除 2 压力点**。

激将大法

4级 勇气 能力 回想费用：1

描述你如何嘲讽一个近距离范围内的一个目标，然后对其进行一次 **风度掷骰**。成功时，目标必须**标记 1 压力点**，且下一次游戏主持人聚焦目标时，目标必须以你为目标进行攻击，且该攻击带有劣势。

坚盾后援

4级 勇气 能力 回想费用：2

当一个近距离范围内的盟友掷骰失败时，你可以**花费 2 希望点**，允许其重掷希望骰或恐惧骰。

护甲大师

5级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

当你穿着护甲时，你的护甲值获得 +1 加值。

休息期间，当你选择修理护甲作为休整行动时，你的盟友也可以**清除 1 护甲槽**。

振奋打击

5级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

每次休息一次，当你攻击获得关键成功时，你和所有能看见或听见你的盟友可以**恢复 1 生命点**或**清除 1d4 压力点**。

命中注定

6级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

当你的动作掷骰失败时，你下一次动作掷骰获得优势。

奋起直追

6级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：2

你的严重伤害阈值获得等同于你的熟练值的加值。

当你因一次攻击**标记 1 或更多生命点**时，**清除 1 压力点**。

泰然自若

7级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

当你将要承受伤害时，你可以**标记 1 压力点**将伤害降低一个等级。当你这样做时，掷一个 **d6**。结果为 3 或更低时，将此卡牌放入你的宝库。

勇气恩泽

7级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

当你配置中的领域卡有 4 张或更多来自勇气领域时，获得下列增益：

- 你的护甲值获得 +1 加值。
- 当你**标记 1 点或更多生命点**而未**标记护甲槽**时，**恢复 1 护甲槽**。

火力全开

8级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

每长休一次，**标记 3 压力点**来将你的机能发挥至极限。你的所有角色属性获得 +2 加值，直到你下次休息。

撼地猛击

8级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：2

花费 2 希望点来猛砸你所在位置的地面，并对邻近范围内的所有目标，进行一次**力量掷骰**。你成功对抗的目标会被击退至远距离范围，并且必须进行一次反应掷骰 (17)。失败的目标承受 **4d10+8** 点伤害。成功的目标承受一半伤害。

坚守阵线

9级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

描述你采取的防御姿态并**花费 1 希望点**。如果一个敌人移动至邻近范围内，其会被拉入近战范围并处于 *束缚* 状态。

该状态持续到你移动或掷出恐惧失败，或者游戏主持人在其轮次**花费 2 恐惧点**来清除该状态。

以身作则

9级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：3

当你对一个敌人造成伤害时，你可以**标记 1 压力点**并描述你如何鼓励你的盟友。下一个对该敌人进行攻击的玩家角色可以**清除 1 压力点**或**获得 1 希望点**。

坚不可摧

10级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：4

当你标记最后一个生命点时，你可以改为掷一个 **d6** 并**恢复等量的生命点**，而不是进行一次死亡行动。然后将此卡牌放入你的宝库。

不灭甲胄

10级 | 勇气 | 能力 | 回想费用：1

当你本应**标记 1 护甲槽**时，掷等同于你熟练值的 **d6**。如果掷出 6，则将伤害的严重程度降低一个阈值，而无需**标记护甲槽**。