

《匕首之心》

核心规则书

《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 Yüe

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-安全): P.R. O'Leary

界线与帷幕: Ron Edwards

X卡: John Stavropoulos

本游戏由一支多元化的团队打造, 团队成员分属不同种族、民族、性别、信仰、性取向和身份认同。

《匕首之心》核心规则书

ID 529428

首次印刷 2025 标准版 ISBN - 9798991384100 限量版 ISBN - 9798991384117

版权所有 © 2025 Darrington Press LLC。保留所有权利。本书被视为 DRP 已出版内容, 并包含 Darrington Press 社区游戏许可 (DPCGL) 中定义的公共游戏内容。此类内容仅可在 DPCGL 允许的范围内使用。

有关如何使用 Daggerheart 创作和销售您自己的冒险、补充内容等, 请访问 www.darringtonpress.com/license。

出版商联系信息: www.darringtonpress.com, info@darringtonpress.com

中国印刷

《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, Saul 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...15
职业...16
吟游诗人...17
德鲁伊...18
守护者...22
游侠...23
游荡者...25
神使...26
术士...27
战士...28
法师...29

种族...30
社群...34
附加玩家指引...37

第二章：进行冒险

游戏流程...39
核心机制...40
聚焦...40
你的回合...40
二元骰...41
闪避值...42
生命点与伤害阈值...42
压力点...43
动作掷骰...43
动作掷骰示例...45
掷骰叙事...46
特殊动作掷骰...46
伤害掷骰...47
反应掷骰...49

优势与劣势...49
与敌人战斗...49
领域卡...50
状态...50
倒计时...51
地图、距离和移动...51
目标与群体...52
掩护、视线与黑暗...52
休整...53
金币...54
死亡...54
附加规则...55
玩家最佳实践...56
升级...57
装备...59
主武器表格...62
副武器表格...62
护甲表格...62
战利品...62
完整游戏范例...64

第三章：运作冒险

引言...140
核心指引...140
核心游戏主持人机制...148
进行游戏主持人掷骰...148
要求动作掷骰...148
执行行动...149
恐惧...154
设定掷骰难度...157
给予优势与劣势...160
敌人掷骰...160
职业希望特性...161
倒计时...162
金币、装备与战利品...165
运作游戏主持人控制的NPC...166
可选游戏主持人机制...168
第零场与安全工具...169
运作一场游戏...173
运作单场游戏...184
运作一场战役...185

第四章：敌人与环境

使用敌人...193
选择敌人...197
敌人属性块...209
使用环境...240
环境属性块...242

第五章：战役框架

战役框架解析...253
凋零荒野...254
五旗成焰...262
野兽饭...270
暗影纪元...280
主板...290
旱土巨像...308

附录

领域卡参考...328
角色卡...343
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“故事优先”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》，Maggie 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。

Evil Hat Productions 的《Apocalypse Keys》为第零场（session zero）的范例结构提供了参考。

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，进行中的故事画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，甚至中道崩殒，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、演自己所愿、玩自己所向。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 game，《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、距离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 and 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“运作战役”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，但却仍能对凡人命运施加深远影响。

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”的褒称。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迷雾时，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。“能力与法术调整”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“第零场游戏与安全工具”）。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该子职业的基础卡牌。角色表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“角色示例”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。

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。

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卡牌，然后将其名称写在角色卡的“传承”区域中：

械灵	费尔伯格	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。

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。

选择你的社群

接下来，你将从可选的社群卡牌中选择一个社群。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。选取下列社群之一的卡牌，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，你职业的角色指南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。

如果你需要使用你的属性调整值作为数值使用（如果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：记录角色其他信息

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；将这个数值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“生命点和伤害阈值”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，但你可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于战斗之外，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

<https://vcn3zvu2w61p.feishu.cn/file/OVl6bU6iFordMOxJjMbc1WNAAnjd>

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。

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。骸骨的追随者能够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。

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技术，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。

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。



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	初始回避值	初始生命点
优雅与典籍	10	5

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。

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陷入 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。

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？

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

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建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：**当你对象近战范围内的敌人造成伤害时，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 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。

- 你向我倾述了什么，让我每次都愿意为你挺身而出冒险？
- 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 I

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： 当你帮助盟友时，你可以掷一个 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。每次中毒状态的生物行动时，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。通过对其进行一次灵巧掷骰成功，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

(犳狻、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抵抗。此外，**标记 1 护甲槽**以缩入壳中。在壳中时，应用抵抗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。

强大野兽

(熊、公牛、驼鹿等)

力量 +1 闪避值 +3

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。

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**。

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

剧毒噬咬：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。**中毒** 状态生物每次行动时受到 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。

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**。

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

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，并且攻击敌人时，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**。

神话混血种

(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

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。

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。

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。

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

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。
- 当你为目标造成伤害时，其必须标记 1 压力点。
- 当你为目标攻击失败时，你可以结束游侠专注效果并重新掷你的二元骰。

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。

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？

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，当你为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 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

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的 d6 骰子数量。

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。
- 在你下一次的行动掷骰中，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
荣耀与勇气	9	7

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。

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。

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？

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

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。

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，并选择下列四项增益之二，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

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。

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延长一个等级。
- 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。当你协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，在盟友在你的协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

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。

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**。

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？他们如何背叛了你？
- 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？

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在花费它并掷出，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律，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
典籍与辉煌	11	5

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。

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：从你可用的领域中抽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：从你可用的领域中抽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：从你可用的领域中抽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。

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？

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。

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。

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。

如果你想创建一个结合了多种种族的角色，请参阅“混合种族”章节。

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时，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邻近范围内的任何地方，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到邻近范围。

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。某些费尔伯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特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。

坚定不移：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距离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，你抵抗物理伤害，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两只眼睛，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

耐力：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，你队伍中的所有成员皆获得 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

高耐力：角色创建时获得一个额外的压力槽。

适应力：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“恐惧面容”，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模式呈现出鲜艳的颜色。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，并且希望在游戏中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

在创作角色时你可以任意选择多个种族，然后在角色卡的“种族”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》中也没有固定的魔法风格。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、NPC 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点之一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 and 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、NPC，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大的行动，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个，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地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) 或魔法掷骰 (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，且因此会引发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内，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要有卫兵——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补到属性掷骰中。

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作为攻击目标，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。

徒手攻击掷骰

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。队伍推选战士班班作为领导者，因为班班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班班一起跑，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，所以会给班班 +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，所以他给了班班 -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——给了班班 +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，班班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：阿莉亚的角色班班有一个能力，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受到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抵抗的生物造成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“敌方反应掷骰”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。当盟友协助你掷骰时，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。

NPC 也可以获得掷骰优势（或劣势），当 NPC 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，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 NPC，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，如果一个敌方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你近距离范围内的任意位置，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）。

休息时进行项目

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度倒计时（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冒险，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：

荣耀之光：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，**荣耀领域**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什么时候升级了。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 加成。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。
- **当你选择增加一项“经历”时**：选择角色表上的一项“经历”，并获得永久的 +1 加成。
- **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 闪避值加成。
- **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，则获得一项专精。如果你已经有专精，则获得一项精通。当你随后在该层级升级时，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“徒手攻击掷骰”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

<https://vcn3zvu2w61p.feishu.cn/file/HWpibUYTfoDaRTxICRQcRjlanvf>

副武器表格

<https://vcn3zvu2w61p.feishu.cn/file/IO6Pbjr1Yoh0a5xDb7zcxUy4nFh>

护甲表

<https://vcn3zvu2w61p.feishu.cn/file/Bur0bDVflo4IIHxy1AvcAzianob>

战利品

<https://vcn3zvu2w61p.feishu.cn/file/VGA5bBG0GourgoxeIjTcnmT8nKc>

战利品

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（译者注：表格见飞书）中抽取战利品，或参考这些表格来设计独特的自定义奖励。

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 NPC 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 NPC 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。

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才能使用。例如，如果你在战场上准备向敌人冲锋并攻击他们，在冲刺之前你可以有片刻时间喝下一瓶耐力药水。但如果你被一只巨大的闪光蝶钳制住，此时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。”

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。

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。

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度倒计时来处理，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，这时你们听到咔嚓声和金属撞击石头的声音。你们周围，躺在雪地上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，对符文的总攻击结果是5，对牧者的总攻击结果是10。对符文的攻击失手了（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，对班班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点能命中班班？”

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，对班班造成10点物理伤害。他的‘恐怖’特性导致班班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，掷魔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点生命值了。

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，再加上符文帮助的+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。