

BASIC ROLEPLAYING

System Reference Document – Chinese Edition – 中文版

Greg Stafford, Steve Perrin, Jeff Richard, and Jason Durall

Translated by: Cats from Ulthar

基础角色扮演

系统参考文档—中文版

格雷格·斯坦福, 史蒂夫·佩林, 杰夫·理查德, 贾森·杜拉尔

翻译团队: 乌撒之猫

Legal Information

The *Basic Roleplaying System Reference Document 1.0* (“BRPSRD1.0”) describes the rules of *Basic Roleplaying*. You may incorporate the rules as they appear in BRPSRD1.0, wholly or in part, into a derivative work, through the use of the Chaosium Open Game License, Version 1.0. You should read and understand the terms of that license before creating a derivative work from BRPSRD1.0.

Thanks to Wizards of the Coast, the Open Source Initiative, and Creative Commons for their work in creating the framework behind Open Source (and in this case Open Game) licenses. You should be aware that the Chaosium Open Game License for use of the *Basic Roleplaying System* differs from the Wizards Open Game License and has different terms and conditions.

CHAOSIUM Open Game License, Version 1.0

All Rights Reserved.

1. Definitions:

(a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content;

(b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment, or other forms in which an existing work may be recast, transformed, or adapted;

(c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit, or otherwise distribute;

(d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes, and routines to the extent such content does not embody Prohibited Content and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Prohibited Content;

(e) The following items are hereby identified as “Prohibited Content”: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, place

names, etc.), plots, story elements, locations, characters, artwork, or trade dress from any of the following: any releases from the product lines of *Call of Cthulhu*, *ElfQuest*, *Elric!*, *Hawkmoon*, *HeroQuest*, *Hero Wars*, *King Arthur Pendragon*, *Nephilim*, *Ringworld*, *RuneQuest*, *7th Sea*, *Stormbringer*, *Superworld*, *Thieves’ World*, *Worlds of Wonder*, and any related sublines; the world and mythology of Glorantha; all public domain works related to the Cthulhu Mythos; and all Third Party licensed material and intellectual property unless otherwise stated.

In addition, the following game mechanics are Prohibited Content:

Augments: The use of one ability — whether skill or characteristic — to augment another ability of the same or a different type, as derived from the *RuneQuest Glorantha* rules.

Glory: As derived from the *Pendragon* rules.

Passions: As derived from the *Pendragon* and/or *RuneQuest Glorantha* rules.

Personality Traits: As derived from the *Pendragon* rules.

Pushing: As derived from the *Call of Cthulhu* rules.

Reputation: As derived from the *RuneQuest Glorantha* rules.

Runes: As derived from the *RuneQuest Glorantha* rules.

Sanity: As derived from the *Call of Cthulhu* rules, including Bouts of Madness, Temporary, Indefinite, and Permanent Insanity.

Sorcery: As derived from the *RuneQuest Glorantha* rules.

Spirit Magic: As derived from the *RuneQuest Glorantha* rules.

Rune Magic: As derived from the *RuneQuest Glorantha* rules.

(f) “Trademark” means the logos, names, marks, signs, mottos, and designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor;

(g) “Use,” “Used,” or “Using” means to use,

distribute, copy, edit, format, modify, translate, and otherwise create Derivative Material of Open Game Content;

(h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. Grant: Except for material designated as Prohibited Content (see Section 1(e) above), the *Basic Roleplaying* System Reference Document is Open Game Content, as defined in the Chaosium Open Game License version 1.0, Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without permission from Chaosium.

3. The License: This License applies to any work Using Open Game Content published by Chaosium. You must affix a complete copy of this License and the Copyright Notice detailed in section 7 to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

4. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of the Chaosium Open Game License.

5. Grant of License: Subject to the terms and conditions of this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license to Use the Open Game Content.

6. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

7. Copyright Notice: You must update the Copyright Notice portion of this License to include the current version of the text of the Copyright Notice of any Open Game Content You are copying, modifying, or distributing:

This work created using the Chaosium Open Game License.

Chaosium Open Game License v 1.0 © copyright 2019 Chaosium Inc.

Basic Roleplaying © copyright 2019 Chaosium Inc.; Authors, original rules: Steve Perrin, Steve Henderson, Warren James, Greg Stafford, Sandy Petersen, Ray

Turney, and Lynn Willis; developed by Jason Durall, James Lowder, and Jeff Richard.

Basic Roleplaying and the BRP logo are trademarks of Chaosium Inc. Used with permission.

8. Limitations on Grant: You agree not to Use any Prohibited Content, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of the Prohibited Content, including Chaosium. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark.

9. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

10. Updating the License: Chaosium or its designated Agents may publish updated versions of the Chaosium Open Game License. You agree to use the most recent authorized version of this License to copy, modify, and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within thirty (30) days of becoming aware of the breach.

14. Labeling: You must prominently display one of the following BRP logos on the front and back exterior and in the interior package of your Use of the Open Content.



15. Severability: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be severed only to the extent necessary to make it enforceable.

16. Governing Law and Venue: The governing law for any disputes arising under this License shall be the laws of the State of Michigan, without reference to its choice of laws provisions. Venue is exclusively vested in the United States Federal District Court for the Eastern District of Michigan.

1. 简介

这是一款角色扮演游戏，即一套能让玩家们扮演主要角色，参与到冒险、恐怖、动作故事中去的游戏。规则为“什么能做，什么不能做”提供了准则，而掷骰检定决定角色能否完成他们想做的事。在角色扮演游戏中，一名玩家担当游戏主持人（GM），而其他玩家则担任玩家角色（PC）。游戏主持人也负责扮演那些不受玩家控制的角色：他们被称为非玩家角色（NPC）。

角色扮演游戏是一种社交游戏，与即兴创作一个戏剧/电视剧/电影故事有些相似。玩家角色是其中的主要角色：而故事会围绕着他们这些主角展开。玩家角色可以是傲慢的枪手、消沉的私家侦探、阴郁的术士、强大的超级英雄，或是艰难谋生的卑微太空人。游戏主持人设计并展现玩家经历的场景，描述他们漫步的世界，以及这个世界如何因玩家的行动而改变。每名玩家通常只操纵一名角色，而游戏主持人呈现的则是整个游戏背景（setting）——即所有的人物、地点、怪物，甚至也包括神明。

游戏主持人需要呈现一个故事。玩家会和主持人合作讲述这个剧本（scenario），并且会在其中面对由主持人赋予生命的诸多非玩家角色互动的挑战。游戏主要通过对话进行：游戏主持人概述情景或遭遇，而玩家描述他们的角色的发言，以及要做的事。规则为行动的成败提供了公平的评判准则。依据规则，玩家声明他们的角色要做什么，并根据行动意向，掷骰来决定发生了什么。如有需要，游戏主持人会解读玩家角色如何对游戏世界（如非玩家角色等等）造成影响。玩家角色使用技能和能力来应对挑战，对抗其他角色（玩家及非玩家角色），并探索游戏主持人创造的世界设定。

玩家通过定义来创建角色，同时规则会帮助他们用可量化的概念来衡量能力强弱。这些信息会记录在角色卡上。卡上的信息包括诸如力量、智力、教育、技能这样的术语，也包括塑造人物的其他抽象元素——但真正能唤醒角色“性格”的，是玩家对角色的扮演。例如，尽管“易怒”并没有具体的数值来度量，玩家和游戏主持人都可以在说话时用上这种腔调，从而让角色获得这种性格。角色卡介于简历和成绩单之间，它界定了角色能做什么，以及他们有多擅长这些事。而扮演，会赐予角色生命。

玩家所知和角色所知，这两者之间有明显的区别。在游戏桌上，玩家能获得他们的角色并不知晓的“幕后”信息，因此他们必须注意不要用这些信息来占便宜。即便玩家可能已经知晓答案，也可以通过掷骰检定来判断他的角色是否知情。同理，玩家角色的专业知识也不会局限于玩家的知识量——他完全可以在其玩家一无所知的领域中成为专家。

角色扮演的目的是享受一段快乐时光。玩家会面对并不真正危险的危险，所有人齐心协力就能战胜威胁，灯光亮起时怪物就会灰飞烟灭，而这些都富含趣味。如果游戏进展顺利，玩家会感觉自己在这段时间里真正前往了精彩的新世界，在克服种种困境中获得力量，甚至还能品尝到胜利的滋味。

1.1 游戏时长

角色扮演游戏通常会花费多久？度量游戏时间的方法共有三种。第一种是场，也就是单次游戏所需的实际时长。一场游戏通常会持续 3 至 5 个小时，但也可能会更短（或是更久）。第二种度量是模组，也就是故事的一章。模组通常都有开头、中段和结尾，其中包含一部分角色扮演、一些行动和戏剧性的解决方法。完成一个模组可能会用上一场乃至多场。最长的游戏时间量度单位是战役——一连串的模组互相关联，共同组成一段史诗般引人入胜的长篇故事。战役也许有其终结，也就是有开端、中段和结尾；也可以让结尾保持开放，一直持续到自然结束为止。

为了方便理解，你可以把这想象成阅读一本小说。一场就是阅读单个章节所需的时间，一个模组等价于一至多章，而战役就是整本小说。“单次”游戏则是并不属于战役的模组——就像是短篇小说。它可能要分几次才能读完，但故事结束之后就不会再有后续。

1.2 游戏所需的材料

玩家需要的仅仅是这些规则，外加铅笔，纸张，和一套游戏用的骰子。在大多数游戏店或者兴趣商店里都能买到骰子，颜色、形状和大小都各式各样。现在也有各种掷骰用的应用软件。下文有更多关于骰子和掷骰方法的内容。有些游戏小组会使用模型来代表角色：若是这样，玩家可以每人带上一个模型来代表自己的角色。游戏首要的素材就是创造力，

但零食也会大受欢迎。

1.3 掷骰和掷骰结果的解读

《基础角色扮演》运用多种多面体骰子来产生随机结果。这些骰子在游戏和兴趣商店中均有出售，大小、形状和质量都有较大的选择空间。游戏小组至少需要一套这样的骰子才能进行游戏，若能每个玩家一套的话就会更加方便快捷。一套游戏骰子共包含：四面骰（D4），六面骰（D6）、八面骰（D8）、十面骰（D10）、十二面骰（D12），以及二十面骰（D20）。百分骰（标注的数字是10的倍数）也非常有用。

《基础角色扮演》中最重要的检定是百分骰检定，也就是掷两颗十面骰（或是一颗十面骰掷两次）。在百分骰检定中，第一个骰值是“十位数”，而第二个骰值是“个位数”。如果你掷的是两颗十面骰，那么第一个结果就是“十位骰”——因此，百分骰检定中掷出3和7意味着结果是37。总体来说，使用百分骰时掷出的结果是越低越好。

其他检定可能会用到复数骰子，不同骰子的组合，以及对掷骰结果的调整。例如， $3D6$ 是指掷三颗六面骰， $1D10+1D4$ 是指掷一颗十面骰和一颗四面骰并将结果相加， $D8+1$ 是指掷一颗八面骰并在结果上加一，而 $D6-2$ 是指掷一颗六面骰并在结果上减二。掷骰结果不会被调整到负数。在 $D6-2$ 的例子中，不论掷出1或2，结果都是0。

1.4 游戏主持人的责任

在游戏中，游戏主持人时常会享受到最多的乐趣，但同时他也要承担游戏中的大部分责任。玩家必须和其他玩家分享聚光灯，而主持人始终在和所有玩家沟通。游戏主持人会使用已出版的或自行创作的模组，在讲述游戏世界的同时，也扮演玩家角色的对立面。

这种对立必须带来挑战和娱乐（否则玩家就会无聊），还必须以公平的方式呈现给玩家（否则他们会发怒）；反之游戏就不会带来乐趣（而乐趣正是角色扮演的主要目的）。

游戏主持人应当阅读并熟悉这些规则。他还需要知道战斗和使用能力的通常步骤，但并不必把一

切都背诵下来——大部分问题都可以见招拆招。

而在模组方面，我们有大量为不同的设定和游戏创作的模组。Chaosium Inc.已经为《克苏鲁的呼唤》、《符文冒险》和其他游戏产品线出版了大量的模组，其中大部分都是基于基本角色扮演系统。除此之外还有大量游戏——并且很容易就能把这些游戏的模组转化为基本角色扮演模组。模组点子也是信手可得——几乎所有能给人带来一些惊险感和刺激感的电影及书籍都可以被改写成角色扮演游戏的模组。

归根结底，你需要的只是构思一个故事，写下一些敌人或遭遇，并邀请几个朋友过来，让他们创建自己的角色。接着把规则给他们概述一下，就可以开始游戏了！

2. 角色创建

这个部分涵盖了为《基础角色扮演》创建玩家角色的整个过程。创建非玩家角色的步骤较为简单，在后文中会有阐述。

2.1 角色卡

每名玩家都需要一张位于本书末尾的角色卡。你也可以将所有内容都写在白纸上，但角色卡会让一切大大简化。角色卡包含这些部分：

- **身份：**这是角色的基础信息：这方面的信息并没有任何游戏效果，但能帮助细化角色的身份；
- **属性和检定：**这些数值描述了角色的各项素质，例如他有多么强壮、聪明、迅速或者迷人。检定是基于属性，即是掷百分骰来决定角色能否完成一项任务。
- **生命值：**这个数值用于衡量角色在死亡前能承受多少伤害。块头更大和/或更加健康的角色拥有更多生命值（HP），而体型更小和/或更虚弱的角色生命值也就更少。
- **技能：**指角色与生俱来、或是通过训练、教育所获得的能力。每一项都用百分比成功率表达，用于检定角色是否取得成功。

- **武器**：指角色使用的武器或攻击方式，此外还描述了它们对其他角色造成伤害的方式；
- **护甲**：角色穿着的任意护甲，可能会降低玩家受到攻击时承受的伤害；
- **装备**：角色可以携带的也许能派上用场的其他物品

2.2 身份

在这个部分里，角色的基本信息会得到细化充实，而这些要素几乎没有游戏效果。这些就是角色扮演要素——它们让角色成为“人”，而不只是属性和技能的简单罗列。玩家可以现在就填完这些信息，也可以填一部分，然后跳到生成属性和技能的部分；或者先放在一边，留待进一步了解角色的游戏系统要素之后再填写。

身份包含下述内容：

- **姓名**：给角色起个合适的名字
- **种族**：基础规则只包含“人类”，但当然也可以是其他种族；
- **性别**：“女性”或者“男性”，或者特定设定中适用的任意性别——在游戏系统中，性别之间没有任何差异；
- **惯用手**：角色是右撇子还是左撇子？任选一个——在游戏系统中没有差异；
- **身高和体重**：请根据你的体型（SIZ）来决定。不需要是具体的数字，可以只大概写上“高个”、“普通身材”或者“块头大”。
- **描述**：角色的简单外观描述，可能包含颜色特征（发色、瞳色、肤色）、姿态、穿着打扮等等。
- **年龄**：挑一个适合角色的年龄，记得参照角色属性；
- **特征**：参照外貌（APP）属性，角色是否有明显的特征？这可以是显眼的伤疤、塌掉的鼻子、奇特的发型、或者不同寻常的穿着。请写下一些特征。外貌越高或者越低，特征就会越多。

- **职业**：指角色的事业，他们最受认同的职业，或者他们谋生的方式。章节 2.7 中给出了一份职业列表。

2.3 属性

基本角色扮演中的角色可以用多种方式来评估。最基础的是**属性**，也就是角色的天生能力，诸如如聪明、强壮、魅力等等。这些都不是后天学得的能力，但有时可以通过训练和成功的使用来增强。正常人类的属性低至 3（极其糟糕），高至 18（人类巅峰），平均值在 10 或 11。属性越高，这名角色在该项能力上就越强大。

这些属性是：*力量、体质、体型、智力、意志、敏捷以及外貌*，以下是详细描述：

- **力量（STR）**：力量就是指角色的气力大小。这不一定是单纯的肌肉强度，而是指角色能多有效地运用肌肉力量来完成困难的体力任务。投掷 3D6 来决定力量。
- **体质（CON）**：体质是对角色的健壮程度和韧性的度量。它能帮助玩家抵抗疾病，但它最显著的作用是确定角色在死亡前能承受多少伤害。投掷 3D6 来决定体质。
- **体型（SIZ）**：体型是指角色的块头有多大。它不一定是单纯指身高——而是指身体重量的大概范围。体型较高的角色可能会非常高（并且瘦），也可能是身高普通但重量超标。投掷 2D6+6 来决定体型。
- **智力（INT）**：智力是指角色有多聪明：不一定是记住了多少信息，而是指逻辑思考能力、思维有多敏锐，解决问题的能力有多强，以及直觉有多强。投掷 2D6+6 来决定智力。
- **意志（POW）**：意志是一个无形的属性，它是指角色的意志力、精力以及灵魂能量。意志较高的角色时刻都充满能量，他非常幸运，并且存在感很强，而意志较低的角色时常会被忽略或忘记，常常会倒霉。投掷 3D6 来决定 POW。
- **敏捷（DEX）**：敏捷是指角色肉搏战时的平衡性、身体速度以及总体上的灵巧程度。敏捷决定角色在战斗中的行动速度，同时也和闪避技

能基础值有关。投掷 3D6 来决定敏捷。

- **外貌 (APP)：**外貌属性囊括了几个方面，包括魅力，优雅、美貌/英俊，乃至角色对他人的吸引力。外貌较高的角色在人群中会特别显眼，因为魅力与气质在他身上无形地交融在一起。投掷 3D6 来决定外貌。（在某些版本的规则里，魅力 (CHA) 取代了外貌）

如果所得的属性与想要的有出入，玩家可将 3 点属性从一项转移到另一项去。例如，如果比起聪明的角色更偏强壮的角色，就可以将 3 点从智力移到力量上去。玩家无需一次移满 3 点，也不是必须要移动点数。

玩家应当查看这组属性，并思考这些数字代表了什么。角色是不是强壮而笨拙？矮小且行动迅速？或者各方面都很普通？比起诉诸暴力，他是不是更善于思考？

如果数值与玩家想要的角色类型并不匹配，那么玩家应该询问主持人是否可以从头来过，重新骰一组新的属性。只要所有玩家机会相同，并且对自己所得结果感觉满意，一切就都没有问题。

2.4 属性检定

角色的许多能力都可以用**技能**来衡量。但是，有时也需要一种基于属性的简单检定来决定角色是否能在行动中取得成功。如果存在对抗数值，请使用对抗表（详见下文）。如果没有明显的数值要对抗，那就使用**属性检定**。

每次属性检定都是与属性*5 进行对比，以百分比成功率的形式体现。例如，力量为 10 的情况下，气力检定要与 10*5 进行对比，也可以用成功率 50% 来表示。

- **气力检定：**要运用力量来对某种环境物体施加影响，就会用到气力检定，该检定是基于力量*5。要**做完一百个俯卧撑就要进行一次气力检定**。
- **耐力检定：**长时间的体力运动和对身体耐受力力的考验都会用到体质检定，该检定是基于体质*5。若要**避免染上普通感冒或是要喝下一整瓶色拉酱，都需要进行一次耐力检定**。

- **灵感检定：**角色偶然间的灵光一闪，以及他是否“知晓”某种玩家知道的信息，能否能弄清玩家不曾知晓的事，这些都会用到灵感检定。游戏主持人有时也可以用这项检定来推动不知道接下来该做什么（与此同时他们的角色应该知道）的玩家。从**用图钉标示出一系列犯罪现场的城市地图中找出规律，会需要一次灵感检定**。

- **幸运检定：**幸运检定用于决定命运是否愿意给角色一个喘息的机会，或者是让他在随机的运气是决定性因素的场合里（例如，轮盘赌）侥幸成功。该检定是基于意志*5。要**决定掷硬币时谁获胜，或者谁是个倒霉蛋，就会用到幸运检定**。

- **灵巧检定：**灵巧检定适用于天然的手眼协调能力比训练更加重要的场合，像是在容易滑倒的表面上奔跑，或是在东西落地前抓住它。该检定是基于敏捷*5。如果角色要**接住伴随着一声“接好了！”向他丢过来的东西，就会需要一次灵巧检定**。

- **魅力检定：**这是指纯粹的魅力，也就是依靠出众的外表和个人魅力来吸引注意力、取信于人的能力。该检定是基于外貌*5。要**吸引保安的注意，让他放自己进入一家高档俱乐部，就需要一次魅力检定**。

2.5 衍生属性

这些属性是由其他属性衍生而来，并且可能会因其他因素（例如种族）而增减。

- **移动力 (MOV)：**移动力 (MOV) 是一项游戏数值，它决定了角色在一个战斗轮中可以移动多远。所有人类的移动力都是 10。移动力是一个灵活的数值，但通常来说，一点移动力意味着能移动一米。如果是奔跑，那么每一点移动力可以移动三米。
- **生命值：**生命值 (HP) 等于角色的体质与体型之和的一半（向上取整）。角色受到肉体伤害或其他形式的伤害时，生命值就会扣除相应点数。当角色的生命值降至 1 或 2 点时，他会陷入昏迷。如果生命值在战斗轮结束时为零，

角色就会死去。

- **能量值 (PP)**：能量值等于意志 (POW)，用于施展魔法或使用其他能力。当角色的能量值降到 0 点时，他会陷入昏迷。在完整的一天（需包含一晚的睡眠）后，能量值会完全回复。
- **伤害加值**：体型更大，更强壮的角色在使用近战武器时会给他的敌人造成更多伤害。角色使用任何近战武器进行攻击时，都要加上这项伤害调整。把力量和体型相加，然后对照下表：

伤害加值

力量+体型	伤害调整
2 to 12	-1D6
13 to 16	-1D4
17 to 24	无
25 to 32	+1D4
33 to 40	+1D6
41 to 56	+2D6

2.6 技能

以下是一份角色可能使用的**技能**的列表。技能的高低以技能概率（也就是角色尝试使用这项技能时的百分成功率）的形式来表示，其数值介于 0%（无论如何都不可能成功）和 100%或更高之间（意味着只要不掷出 00 就都会成功）。技能的基础成功率已在技能名字后的括号中给出，所以只要这个数字高于 00%，你就至少有百分之一的机会成功使用该技能。在使用数值为 01%的技能时，成功通常意味着撞大运。如果技能值是 00%，那么无论如何尝试都不可能成功。

角色投入到某项技能中的技能点数会与基础值相加。游戏主持人可以根据游戏背景来调整技能基础值。

如果角色的某项技能低于 05%，那他在这方面是个倒霉的门外汉。如果技能在 06-25%之间，那他是新手。技能在 51-75%之间意味着他是个能力优秀的专业人士。专家在对应方面会有 76-90%的技能，而 91%甚至更高意味着角色在这项技能上是一位大师。技能高于 100%就意味着角色在一定程度上，拥有其他人无法掌握的神秘知识或能力。

技能数值也可以表示基本的能力。25%的技能值并不是说角色日常使用这项技能时会有四分之三的几率失败——而是说在紧张的情况下（例如冒险、战斗、等等），角色只有四分之一的机会成功。大部分像是开车去工作这样的日常活动都不需要技能检定，只要这些事处在合理的能力范围内，但像是在繁忙的十字路口高速转向，同时用手枪向窗外射击就肯定需要一次检定。

许多技能都有专精项，标注在技能名称后的括号中。专精项是能细分技能的具体子技能。例如，角色拥有 70%的知识（法律），并不意味着他在所有知识领域都有 70%的了解，而是单指法律这一项。除非在技能的其余专精项中另行投入技能点，否则就仍会是基础值。

- **估价 (15%)**：评估物品的价值，或是判断它是否具有某种不能一眼看出的能力。
- **艺术 (各类) (05%)**：颜料画、绘画、雕塑、照相或者其他艺术种类。每一种艺术都是一个专精项，因此艺术（摄影）是一项技能，而艺术（颜料画）是另一项。推荐的艺术专精项包括建筑、书法、电影、绘画、摄影、雕塑等等。
- **炮术 (各类) (%随武器而定)**：使用重型武器的能力，包括投石器、火炮、导弹发射器等。
- **议价 (05%)**：可以顺利进行讨价还价。在游戏主持人的裁量下，成功使用这项技能可以让一件物品的价格从某个范围（难以企及>极其珍贵>昂贵>价格合理>不贵>便宜>免费）降至更低的范围。上述范围仅仅是建议，可以根据需要来修改。
- **搏斗 (25%)**：能在近身搏斗中击中对方，不论是用拳、头槌、脚踢或是用嘴咬。成功的搏斗攻击会给对手造成 1D3 点伤害。
- **攀爬 (40%)**：可以沿着墙壁、绳索或其他难以攀缘的表面进行攀爬。
- **指挥 (05%)**：指挥小队至大队的随从参与战斗或者其他需要组织纪律的事，并协调他们的行动。如果这项技能失败了，那么所有人都是各自为战，无法有效地进行合作。
- **手艺 (各类) (05%)**：可以制造实物物品，

像是木工、铁匠、缝纫、烹饪。与艺术相比，手艺通常会更加实用，但会更难获得荣誉和认可。每一种手艺都是一个专精项。

- **爆破 (01%)**：能设置并引爆爆破物，让其发挥最大效果。所有人都能拉开手榴弹拉环——而爆破则适用于临时用家用化学品制作炸弹，或者将爆炸物安装在合适的位置来炸塌一栋建筑的场合。
- **伪装 (01%)**：用于隐藏身份或相貌，或者运用化妆和变装的手段来假扮成另一个人或物。
- **闪避 (敏捷*2%)**：可以免受物理攻击的伤害。
- **驾驶车辆 (各类) (20%或 1%)**：可以驾驶陆上载具。对于现代世界的角色，驾驶基础值是 20%；而其他时代的基础值是 01%。每一种载具（如汽车、马车、战车、卡车等）都是一个专精项。
- **能量武器 (各类) (%视武器专精项)**：能使用能量武器瞄准目标并射击。每一种能量武器都是一个专精项，例如能量手枪及能量步枪。
- **礼仪 (05%)**：知晓社交场合中的言行要求，也懂得某个社会阶层的各类社交礼仪。
- **话术 (05%)**：通过交谈摆脱困境，或是在来不及据理力争的时候能用话语唬住对方。
- **精细操作 (05%)**：指手指灵活性，对匆忙之中拆解物品或是对手的协调性要求较高的工作尤为重要。这可以用于撬锁。
- **枪械 (各类) (%视武器专精项)**：使用枪械瞄准目标并射击。每一种枪械都是一个专精项，例如机枪、手枪、左轮、步枪、霰弹枪和冲锋枪。
- **急救 (30%或智力×1)**：治疗轻伤。对于来自现代或未来的角色，本技能的基础值是 30%；而在历史时期，基础值是智力×1。每次成功使用急救可以让一名受伤的角色恢复 1D3 点生命值，而特殊成功能恢复 1D3+3 点生命值。
- **飞行 (敏捷×½或敏捷×4)**：如果角色是使用技术手段（例如喷气背包）来飞行，那么技能基础值是敏捷×½。如果角色天生就有飞行能力（例如生有翅膀），基础值是敏捷×4。一般飞行并不需要检定——在飞行中做出机动动作、进行战斗或是表演复杂的飞行特技，才会用到这个技能。
- **博弈 (智力+意志)**：知晓各种概率游戏（例：卡牌，骰子）的规则及概率算法，以及如何赢得这类游戏。
- **擒抱 (25%)**：指摔跤和其他依靠平衡及姿势来压制或束缚对手的徒手搏斗术。
- **重型机械 (各类) (01%)**：操作和维护重型机械，如工厂印刷机、打谷机等等。每种不同的重型机械技能都是一个专精项。
- **重型武器 (各类) (%视武器专精项)**：使用重型武器瞄准目标并射击。每种不同的重型武器技能都是一个专精项，例如巴祖卡火箭弹，重型机枪、转管机枪和火箭发射器等等)
- **躲藏 (10%)**：能避免自己或者物品被人看见。经常会和潜行结合使用。
- **洞察 (05%)**：根据其他角色下意识的行为，揣测他/她没有表露的想法和/或动机。在某些背景下，洞察可能会有洞察（精灵）或者洞察（外星人）的专精项。
- **跳跃 (25%)**：跃过障碍物或跳出一段距离。对多数人类而言，成功的跳跃能让他跳出三米远或是一米高。
- **知识 (各类) (05%或01%)**：熟知某一特定学术分支的知识。对现代或未来的角色，基础值是 05%；对历史时期中的角色，基础值是 01%。每一种知识技能都是一个专精项。知识的专精项数量众多，其中就包括人类学、考古学、区域知识（某一地区）、民俗学、团体知识（某个组织）、历史、语言学、文学、神话知识、神秘学、政治、街头知识等等。
- **语言 (各类) (母语：智力×5, 其他：00%)**：能说和听懂一种语言。语言（母语）是角色自身的母语，其基础值是智力×5。通常来说，玩家角色用母语和其他同样使用这种语言的人交流并不涉及语言检定。语言（其他）

是另外的语言，其基础值是 00%。每一种其他语言都是一个专精项。

- **聆听（25%）**：能听见响动或是微弱的声音，例如有人正悄悄通过你身边，或是有怪物正在靠近。
- **读写能力（各类）（%等于语言基础值）**：主要适用于教育并不普及的背景。角色能读懂并理解他所阅读的东西。在那些并不一定存在文字记载的背景下，这项技能的基础值可能是 00%。
- **武术（01%）**：运用源自严格训练的搏斗技巧，给对手造成更猛烈的打击，或是用手脚格挡攻击避免受到伤害。游戏主持人可以限定谁能使用武术，也可以调整初始技能值。与其他技能不同的是，武术并不是单独检定：如果角色能成功进行一次搏斗攻击，并且投掷出的数值也低于或等于武术的技能值，那么伤害骰（但并不包括伤害加值）就可翻倍。在运用搏斗技能招架近战武器的场合，武术可以帮助角色抵消 3 点伤害。
- **医学（05%或 00%）**：能通过药物，疗法和手术等手段治疗严重的伤病。对于现代或未来的角色，技能基础值是 05%；对于历史时期中的角色，基础值是 00%。医学治疗是一个费时较多的过程，并不能立即回复生命值。
- **近战武器（各类）（%视武器专精项）**：使用近战（白刃战）武器进行战斗，包括攻击和格挡。每一种近战武器技能是一个专精项，例如斧子、棍棒、匕首、连枷、锤子、狼牙棒、戟、矛、杖、剑等。
- **远程武器（各类）（%视武器专精项）**：使用某种“人力”发射的武器瞄准并击中目标。每一种远程武器是一个专精项，例如弓、十字弩、长矛等等。
- **导航（10%）**：能借助易于辨识的地标、星座来寻找并绘制路线，或是能通过地图找到方向。
- **表演（各类）（05%）**：某种形式的娱乐节目或表演，可以是音乐、演戏、体操、喜剧等等。每一种表演都是一个专精项。
- **说服（15%）**：用逻辑、道理和情绪感染力说服某人，让他同意特定的行动方案或思路。和话术不同的是，说服需要时间和支持论据，也需要对方愿意倾听。
- **驾驶载具（各类）（01%）**：驾驶空中、海上或太空载具。每一种载具都是一个专精项，并且有些载具需要多名驾驶员才能操控。
- **能量放射（敏捷×2）**：如果游戏中可以使用超凡力量（魔法，超能力，灵能等等），那么这个技能就是引导超凡力量来攻击目标的能力。
- **精神治疗（01%）**：用精神病学和精神分析来确定病人的精神问题并予以治疗。急救能治疗身体，但精神治疗可以治愈心灵。这种治疗过程时间长，要分多次进行，并且需要深入的个人精神状态评估和心理咨询。若是用于历史时期，则这个技能是指灵性咨询。
- **维修（各类）（15%）**：修理因损坏、卡壳、被拆开或是其他原因无法正常工作的东西。每一种类型的维修都是一个专精项，例如电气维修、电子维修、机械维修、结构维修、量子维修等等。
- **查阅资料（25%）**：查阅某种信息来源（图书馆、报刊档案、计算机网络、互联网、巫师的魔法书等），从中找到需要的信息。
- **骑术（各类）（01%）**：能骑乘动物，并能在遇到糟糕情况时保持对它的控制。骑乘每一种动物（马、龙、巨型猫头鹰等）都是一个专精项。
- **科学（各类）（01%）**：精通自然科学方面的某个学术领域。每一种科学技能都是一个专精项，例如天文学、生物学、植物学、化学、基因学、地理学、数学、气象学、物理学、动物学等等。
- **感知（10%）**：综合了嗅觉、味觉和触觉——能通过这些感官察觉细微的或是隐藏起来的事物。
- **盾牌（各类）（%视盾牌类型）**：用盾牌招架攻击。每一种盾牌技能都是一个专精项，例如小圆盾、能量盾、全身盾、半身盾、斗盾、步

兵圆盾、鸢盾、圆盾等等。

- **妙手（05%）**：魔术手法和误导技巧，例如扒窃、藏硬币、耍纸牌和其他依赖手法的小把戏。
- **侦查（25%）**：能发现容易被忽略或者被隐藏起来的物品。
- **地位（各类）（15%）**：指社会地位，或者说让自己所处的社会环境更有利于自己的能力，例如借钱、赢得亲睐、给其他人留下好印象等等。每一种地位技能都是一个专精项。专精项可能包括：城市（特定城市）、群体（某个群体或组织）、上流社会、宗教、种族（特定种族）等等。
- **潜行（10%）**：悄然行动从而避免被发现，或是采取其他隐秘的行动；
- **战术（01%）**：对情势进行战术评估，洞悉战场情况和敌人所用的战术，并得出一个最优解。通常会用于军事及政治场合。
- **游泳（25%）**：能在水中自如移动，不会溺水。
- **教导（10%）**：向其他人传授知识。更多信息参见 17 页的成长章节。
- **技术（各类）（00%）**：能使用某种复杂的设备或技术工艺。该技能的基础值会随背景而变，故而应由游戏主持人酌情决定。每一种技术都是一个专精项，例如计算机编程、计算机使用、电子学、机器人技术、传感器系统、攻城器械、陷阱等等。
- **投掷（25%）**：瞄准并投掷物品（飞镖、橄榄球、棒球、石块、帽子等等），让它从空中划过并击中目标。和远程武器技能不同的是，所有并非专门作为武器的物品都笼统地归类在这个技能下，并且检定成功也并不一定表示对目标造成了伤害。
- **追踪（10%）**：跟踪人的脚印和野兽的足迹等等，寻找其来处或去处。

如有需要，游戏主持人可以按照给定的背景修改技能列表，使其与设定相符。游戏主持人可以自由地删除技能，给技能重新命名，也可以加入新的

技能。例如，在中世纪奇幻背景中可能用不到能量武器、重型机械、心理分析或者技术。技能的初始数值也可以根据具体的战役和背景来调整。

2.7 职业和职业技能

在《基础角色扮演》中，职业就是适合从事该工作的角色的一系列技能。每个玩家角色会获得 300 点技能点，玩家可以自行决定如何分配到这些技能上。规则对角色在游戏中能从经历或额外的训练中学到哪些技能并不作限制，也没有规定每一项职业技能至少要投入多少技能点。例如，士兵可以接受与枪械有关的技能的训练，但也可以是未曾接受过任何重型武器训练。如上文所述，这些技能点数要与技能的基础成功率相加。

以下列出了十二个职业，它们适用于许多不同的背景。运用超凡力量（例如魔法）的职业并未在此列出。

- **牛仔**：手艺（通常是绳结）、枪械（步枪），知识（博物学），知识（本地），聆听、导航、骑术、侦查、投掷、追踪。
- **侦探**：枪械（手枪）、知识（法律）、聆听、说服、侦查、查阅资料、以及下列技能中的四项：枪械（任意）、擒抱、躲藏、洞察、知识（任意）、语言（其他）、语言（母语）、医学、骑术、科学（任意）、技术（电脑使用）、潜行、追踪。
- **医生**：急救、语言（母语）、医学、说服、查阅资料、侦查、以及下列技能中的四项：洞察、语言（其他）、心理治疗、科学（任意）、地位。
- **猎人**：攀爬、躲藏、聆听、导航、侦查、隐秘行动、追踪、以及下列技能中的三项：枪械（手枪、步枪或霰弹枪），知识（博物学或地区知识）、近战武器（通常是矛），远程武器（任意），语言（其他）、骑术。
- **治安官**：搏斗、闪避、话术、知识（法律）、聆听、侦查、以及下列技能中的四项：驾驶、枪械（任意）、急救、擒抱、洞察、知识（地区/组织知识）、语言（其他）、武术、近战

武器（任意）、远程武器（任意）、驾驶载具（任意）、骑术、地位、技术（计算及使用）、追踪。

- **水手：** 攀爬、手艺（任意）、闪避、擒抱、导航（船）、游泳、以及下列技能中的三项：炮术（任意，通常是舰炮），指挥，语言（其他），聆听，维修（机械）、维修（结构）、侦查。
- **科学家：** 手艺（任意）、说服、查阅资料、地位、技术（计算机使用）或重型机械、以及下列技能中的五项：与研究领域相关的五项知识或科学技能。
- **士兵：** 搏斗、攀爬、闪避、急救、以及下列技能中的六项：炮术、指挥、驾驶、枪械（通常是步枪，但也可以是其他任意枪械）、擒抱、重型武器（任意）、躲藏、语言（其他）、聆听、跳跃、医学、近战武器（任意）、远程武器（任意）、导航、维修（机械）、骑术、侦查、潜行、投掷。
- **间谍：** 闪避、话术、躲藏、聆听、查阅资料、侦查、潜行、以及下列技能中的三项：艺术（摄影）、搏斗、伪装、礼仪、枪械（任意）、擒抱、洞察、知识（任意）、语言（其他）、语言（母语）、武术、导航、驾驶载具（任意）、维修（电子学）、维修（机械）、骑术、游泳。
- **盗贼：** 估价、闪避、话术、躲藏、潜行、以及下列技能中的五项：议价、搏斗、攀爬、伪装、精细操作、枪械（手枪或霰弹枪）、擒抱、洞察、聆听、跳跃、知识（法律）、说服、维修（机械）、洞察。
- **战士：** 搏斗、闪避、擒抱、近战武器（任意）、远程武器（任意）、和下列技能中的五项：攀爬、枪械（任意）、躲藏、聆听、跳跃、语言（其他）、武术、骑术、侦查、潜行、游泳、投掷、追踪。

如果不使用预设职业，游戏主持人可以允许玩家换一种方法：为角色创造新的职业。要这么做的话，先给这个职业取个贴切的名字，再找十个合适的技能——玩家共有 300 点职业技能点可以分配到这些技能上。

2.8 个人技能

并非所有人的全部时间都被工作占据，而角色也不应该被职业所局限。将智力属性乘以十，并把这些点数分配在任何你想要的技能上，角色职业所含的技能也在此列。个人技能代表着角色在职业之外掌握的技能和接受的训练，可能来自从事当前职业前的经历，也可能从业余兴趣中获得。这也可能代表着角色对某项技能的天然爱好。

游戏主持人可以要求，玩家不得将任何技能提升到 75% 以上（除非技能的基础值就高于 75%），同时角色选择的所有个人技能都要合情合理。

2.9 装备

现在，角色已经快要成型，但他还需要一些装备。装备包括武器、护甲或者其他与职业相关的重要随身物品。在游戏过程中，玩家角色有不少获取更多装备的机会，而在游戏开始时他可以直接获得以下物品：

- 一套与角色的职业及时代背景匹配的服装；
- 一定数量的零用钱；可以维持一段时间的生活，不至于陷入困境。地位技能越高，这笔钱的金额就越大。
- 一件传家宝、纪念物、或者某种相对价值不高的小饰品。
- 任意适合游戏，且与角色的职业匹配的工作用具或可携带装备。
- 任意适合游戏，且角色的对应技能达到或高于 50% 的武器。
- 其他视角色的地位技能、背景及游戏主持人的允许而适用的物品。

主持人可以按情况做出调整：参与突击行动的角色可能会配备全套武器和战术装备，而身处郊区的平民角色在醒来发现自己身处丧尸末日时，仅能获得手边可以合理持有的物品。

2.10 最后的完善

到这个阶段，任何角色形象和背景方面的重要内容应该都已经敲定。游戏主持人也许会希望更深入地了解角色的背景，以便用于战役之中，这可能包括出身、家庭、教育、信仰、过去的行动，以及目标。通常来说，玩家对角色的了解越具体，在游戏中角色就会显得越“真实”，但也并非总是如此。角色背景过多和背景过少一样，都是非常糟糕的事。。

背景内容的多寡应以玩家感觉合适为宜。单次的模组不需要太多角色背景，但对于更长的战役，缺少足够的角色信息可能会让游戏主持人和其他玩家在想象角色时遇到困难。

游戏主持人始终有权对任何令人反感或不符合预期的设定及风格的内容说“不”。

3. 系统

在日常情境下，日常的游戏行动几乎不会失败。就像之前探讨过的那样，一般情况下角色都不必用检定来决定开车去上班是否顺利、做一顿便饭是否成功。但如果行动变得戏剧化或是超出了常态，那么玩家和主持人就应当掷骰来决定成败。当威胁迫近时，我们亟需知晓属性及技能检定是成功了，还是因为过于紧张而不幸失败了。危机和决策问题都能用骰子解决，因此就不需要主持人时时介入。

掷骰检定让《基础角色扮演》成为一个游戏系统，而不仅仅是在类似“妈妈，我可以·吗”¹的幼儿游戏中由主持人顶替了妈妈的角色。

但是，游戏主持人不一定要为自己做检定。如果NPC角色要对环境的另一部分做些什么——不论是抬起石头、让另一名NPC相信某事、还是跳过深坑——游戏主持人总是有权不掷骰而是直接决定结果，但如果想要一些随机性当然也可以掷骰。这样做会把主持人掷骰的次数降至最低，从而更加专注于玩家的行动。

3.1 成功还是失败？

在角色扮演游戏中，最重要的问题是：“我成功了，还是失败了？”，而第二重要的是：“我有多成功，或者多失败？”。为了衡量成功几率，《基础角色扮演》提供了一套易于理解的系统，即使用掷骰检定来回答这些问题。部分技能（尤其是战斗技能）本来就相当戏剧化/危险，因此总是需要掷骰。大多数时候，玩家和游戏主持人会使用百分骰（D100）来决定成败。

在需要用检定来决定试图采取的行动的成败时，多数情况下，玩家和主持人需要如 1.3 掷骰和掷骰结果的解读中描述的那样，进行一次百分骰检定。属性检定的描述参见 2.4 属性检定，它和技能及战斗规则使用相同的检定系统（描述见下）。

3.2 技能检定

如 2.6 技能中所述，所有角色都有受训技能，其技能值低可至 00%（不可能成功），高可达 100% 甚至更高（几乎总是成功）。角色投入的技能点数与技能的基础值相加，从而得出成功率总值。检定过程很简单：玩家或游戏主持人声明某个角色要尝试使用一项技能，然后进行一次百分骰检定。如果检定结果等于或低于成功率数值，那么技能成功（并能获得相应的成果）。如果检定结果高于成功率数值，技能就失败了。

在进行技能检定时，还有其他两条规则需要注意：*难度*，和*特殊成功*。具体描述如下。

难度：技能的使用并不总是一成不变。在大雨滂沱的夜晚驾驶汽车，会比在风和日丽的中午难上许多。各种各样的因素（气候、分散注意力的事物、装备等等）都会让使用技能变得更加简单或困难。为了模拟这一点，技能的难度可以按照以下方式进行调整：

- *自动成功：*在角色必然能取得成功，也并非关系重大（不是生死攸关、也没有挑战等等）的场合中，技能可以自动成功。根本无需掷骰。

¹ 《妈妈，我可以·吗》是一种幼儿游戏，其中扮演“妈妈”的玩家拥有完全裁定权。

- **简单**：技能的使用因环境、条件和其他助力而变得更加容易。在此情况下，技能成功率翻倍。但即便技能成功率因此超过 100%，也仍然需要掷骰，因为依然存在特殊成功或失败的可能性。
- **普通**：这是标准难度，意味着任何环境、条件因素都可以忽略不计，不会影响技能的成功率。
- **困难**：如果技能会因为某些环境、条件或其他情况的影响而变得更加难以使用，那就将技能成功率减半（向上取整）。

检定结果表

能力值	特殊成功	成功	失败	大失败
01-05	1	1	06-00	96-00
06-07	1	参照能力值	参照能力值	96-00
08-10	01-02	参照能力值	参照能力值	96-00
11-12	01-02	参照能力值	参照能力值	97-00
13-17	01-03	参照能力值	参照能力值	97-00
18-22	01-04	参照能力值	参照能力值	97-00
23-27	01-05	参照能力值	参照能力值	97-00
28-29	01-06	参照能力值	参照能力值	97-00
30	01-06	参照能力值	参照能力值	97-00
31-32	01-06	参照能力值	参照能力值	98-00
33-37	01-07	参照能力值	参照能力值	98-00
38-42	01-08	参照能力值	参照能力值	98-00
43-47	01-09	参照能力值	参照能力值	98-00
48-49	01-10	参照能力值	参照能力值	98-00
50	01-10	参照能力值	参照能力值	98-00
51-52	01-10	参照能力值	参照能力值	99-00
53-57	01-11	参照能力值	参照能力值	99-00
58-62	01-12	参照能力值	参照能力值	99-00
63-67	01-13	参照能力值	参照能力值	99-00
68-69	01-14	参照能力值	参照能力值	99-00
70	01-14	参照能力值	参照能力值	99-00
71-72	01-14	参照能力值	参照能力值	00
73-77	01-15	参照能力值	参照能力值	00
78-82	01-16	参照能力值	参照能力值	00
83-87	01-17	参照能力值	参照能力值	00
88-89	01-18	参照能力值	参照能力值	00
90-92	01-18	参照能力值	参照能力值	00
93-95	01-19	参照能力值	参照能力值	00
96-97	01-19	01-95	96-00	00
98-100	01-20	01-95	96-00	00
高于100	能力值的20%	01-95	96-00	00

- **不可能**：如果技能根本不可能成功，例如普通人要在无辅助的情况下跳到 100 米高，或者要在完全无光的环境中完成填字游戏，那就不能允许进行检定。这次技能尝试会直接失败，并会伴有相应的后果。游戏主持人可以声明此处无法进行检定，也可以让玩家掷骰并描述他们这一次失败得有多惨。

章节 6. **特殊规则**中提及的一些情境用到了难度规则，其中多数情况下难度高低都显而易见，主持人可以视情况合理设置。例如，游戏主持人可以声明：在近乎黑暗的环境中战斗会让所有技能的难度上升至困难，成功率降为普通几率的一半。

特殊成功：成功与成功之间也有差别。有时技能的使用如此“恰到好处”，其结果也比通常更好。这种情况下，检定结果就被称为特殊成功。特殊成功的概率等于技能成功率的五分之一（向上取整，

若有难度调整则使用调整后的概率）。例如，技能值为 60%意味着该技能检定结果为 01 到 12 时就是特殊成功（因为 12 是 60%的五分之一）。

在正常使用技能时，获得特殊成功意味着技能特别成功，因此会取得更好的结果。具体结果应当由游戏主持人决定，但参考经验是，至少应该有普通成功的两倍那么好。在战斗中，特殊成功会造成额外伤害，这在 5.13 **特殊成功**中有详细阐述。

3.3 技能与技能的对抗

很多时候，角色使用的技能必须和 NPC 对抗，反之亦然。这被称为**对抗技能检定**，描述诸如玩家角色使用潜行来避免在移动时被发现，同时非玩家角色使用聆听来寻找入侵者的情况。在这类情况下，所有的行动方都要用合适的技能进行检定，并将结果互相对比：

抗力表

		进攻方的 POW																				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	12	14	15	16	17	18	19	20	21
防守方的 POW	1	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	2	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	3	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	4	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	5	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	6	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	7	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	8	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	9	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	5	10	15	20	25	30	35	40	45	50

- 如果双方都失败了，结果要么是普通地陷入僵持，要么是双方都没能达成目标；
- 如果只有一方成功，成功的技能会顺利实现；
- 如果双方的检定都成功并且打平了（结果一样好），那么技能值最高的那名角色会取得成功；
- 如果多方都取得普通成功，成功度最高的检定方（特殊成功比成功更好）会实现他期望的结果。在这种情况下，成功度较低的结果会被改变，如果原本是普通成功，在此就会变为失败。

请把成功的等级分为三级：**特殊成功>成功>失败**，其中“>”意味着“胜过”。在比较成功等级时，每个成功等级实质上可以抵消对抗方的一个成功等级。

- **特殊成功 对抗 特殊成功**：双方都降两级，变为两个失败（但可以勾上经验标记，因为双方的检定依然是“成功”的）。
- **特殊成功 对抗 成功**：特殊成功变为成功；而（普通）成功变为失败。
- **特殊成功 对抗 失败**：特殊成功方可以双倍达成想要的效果（若情况合适）；失败方无法与其对抗。

在双方都失败的情况下，游戏主持人可以决定这究竟意味着双方都没能达成目的，还是双方不知为何阻碍了彼此的行动并陷入僵持，需要先解开僵局才能继续行动。对于一些对抗技能，结果显而易见。例如，两名角色要使用投掷技能击中同一个目标。他们的检定都失败了：两人都扔歪了。

在其他情况下，主持人有权对结果做更多调整。*例如：失败的潜行检定对抗失败的聆听检定，既可以表示潜行的角色弄出了声响，但聆听者并没有注意到；也可以表示聆听者因为某些原因走到了潜行者的前进路线上，因此他无法在不被发现的情况下继续向前。*

当出现僵局时，最好的做法是改变条件或环境，例如使用其他技能、分散对方注意力、改变战术等等。

3.4 抗力表

有些行动不仅对调查员的技能和天生能力提出了要求：要取得成功，角色必须克服一些障碍。这种情况需要进行抗力检定。抗力检定是指将属性或其他可度量的值两两比较。*例如：一块沉重的岩石可能会有15体型。角色要抬起它，就需要在抗力表上进行一次角色力量与岩石体型对抗的检定。*

要进行抗力检定，你可以按照主动方属性对被动方属性的顺序，在抗力表（见上）中交叉查询。主动方属性是试图影响被动方属性的一方、而被动方属性则是抵抗改变的那一方。交叉查询所得的值即是主动方的百分比成功率。

要取得成功，主动方和被动方中的一方必须在百分骰上掷出小于或等于表中所示的数字的结果。如果被动方没有抵抗的意图，就不掷骰。*例如，一名力量13（主动属性）的角色，有40%的概率提起一块体型15（被动属性）的岩石。岩石不会作任何抵抗，所以它无需掷骰来与角色对抗。如果检定结果小于或等于40，岩石就会被提起来；而掷出41及以上只是意味着岩石过于沉重。角色可以先休息，稍后再做尝试。*

物品体型范例

物品	体型
玻璃窗	3
门	4-8
椅子	4-9
桌子	4-12
灯柱	30
住宅木墙	25-35
砖墙	30-50
混凝土墙	30-50
钢筋混凝土墙	35-55
小型空中载具	40
汽车	50
保险库的门	60
中型地面载具	60
钢梁	65
空中载具：喷气式战斗机	80
中型坦克	80
空中载具：大型客机	110

通常来说，进行检定的应当是玩家操纵的那一方，不论他是处于主动还是被动。如果遇到不确定该由谁来检定的情况，那就让被动方，也就是防御方来进行检定。

抗力检定最常见的一种用法，是力量对抗体型。要举起任何东西，角色要将力量（主动方属性）与物品的体型（被动方属性）对照。

上文的物品体型范例表中列出了若干物品的相对平均体型。

但是，抗力表并非仅仅应用于捡拾物品。它也用于决定两名移动力相等的角色在敏捷对抗的竞速中谁胜谁负。以下是抗力表的一些其他应用方式：

- 摔跤是直接的力量对抗。
- 要钻过墙上的洞口需要用角色的体型对抗洞口的体型。只有在这种场合下，角色会希望输掉检定。
- 要把别人喝趴下，就会用到体质对抗。
- 灵能战斗（乃至用目光压倒对方）会用到意志对抗。
- 抵抗毒药需要用这种毒药的效力（分为若干效力等级，见 6.10 毒药）对抗中毒角色的体质。
- 要引起注意，但另有他人也在试图引起注意，就会用到外貌对抗。

抗力表适用于原始属性相互对抗的场合，其基本原理是，当两股相当的力量相互对抗时，双方获胜的概率是 50 对 50。其余时候可以使用技能对抗规则，或者按照你认为最好的方式来办。

3.5 成长

如果角色在足以构成挑战的情形中成功使用了技能，那么这些技能应该有进步的机会。熟能生巧。角色卡上，每个技能旁边都有一个可以勾选的小框。每次冒险中第一次成功使用某项技能时，玩家应该在勾选这个框，这表示成功使用了这项技能，并且技能可以获得成长。

请记住以下内容：

- 该技能在冒险中的后续使用并不会计入成长：只需要成功使用一次就够了；
- 成功使用两个不同的专精项可以勾两次经验标记，而不是一次。例如：*知识（神秘学）*和*知识（历史）*是两项不同的技能，在检定成功后可以分别勾上经验标记。
- 在难度调整为简单（成功率在普通基础上翻倍）时，成功使用技能不计入成长。
- 在没有威胁和冒险要素的情形中成功使用技能不会计入成长，因为这毫无危险可言。例如，在四周无人注意的情况下试图躲藏，并不能获得技能成长标记。

在冒险的结尾，游戏主持人会让每名玩家为每个他成功使用过并标记过的技能进行一次成长检定。成长检定中需要掷出高于技能成功率的结果（与正常检定流程相反）。这个概念是，随着角色的技能熟练度越来越高，他就越难取得进步。如果在成长检定中掷出高于技能值的结果，玩家随后需要骰 1D6 并把结果加到相应技能上。例如，如果玩家要为一个 35% 的技能作成长检定，那么掷出 36 或以上就是成功，也就是说如果他掷出了 36~00，就加 1D6 到角色已有的 35% 技能上。掷出 100 总会带来进步，即便技能已经高于 100% 也不例外。

花足够时间（由主持人决定）进行专注地学习，角色就能在教授者的教导下取得进步。在学习结束时，让教授者对教育技能进行一次检定，再对所授技能进行一次检定。如果教育技能高于教授者所授技能的数值，那么在教学时要把前者降至与后者等同。如果这两项技能都检定成功，学习者可以标上一个经验标记并按上文进行成长检定。这种做法需在游戏主持人允许下进行。角色可能需要花费金钱，并且无法通过这种方式同时学习多个技能。

在某项技能成功进行成长检定之后，擦去角色卡上的现有技能数值并写上成长后的数值。重复这个流程，直到所有标记过的技能都已获得成长。

成长通常会在单次冒险的结尾处进行，但对于篇幅更长，并且有明显的幕间阶段的冒险中，游戏主持人可以允许玩家多次进行技能成长，因为在幕间阶段，角色可以休息并思考他们是如何做到了那

些事。

如果冒险与冒险之间有较长的间隔（至少是数月），游戏主持人也可以允许角色获得四个“免费”的经验标记，代表在这个幕间阶段他们进行的活动。这些标记要当作正常的经验标记处理，也就是必须进行检定来决定是否真的能获得技能成长。

4. 时间

在《基础角色扮演》中，时间是一个重要因素。我们需要根据时间来决定事件的先后顺序，让游戏机制能在恰当的時刻派上用场。请记住，游戏内时间通常并不等于实际游戏时花费的时间。有时候，游戏主持人要将数天中的事件用一句话来概括，就像“你们花了一周时间抵达君士坦丁堡”。而在其他场合，尤其是战斗中，数秒间的动作可能要花几分钟、甚至更久来结算。

以下是几种重要的度量游戏时间的方式：

4.1 叙事时间

游戏主持人向玩家讲述故事，或是玩家们商讨计划时花费的时间，被称为叙事时间。除非有特殊原因，大部分实际扮演都出现在叙事时间中。在进行角色扮演时，叙事时间等同于现实时间，游戏中进行对话所需的时间就和它在现实中需要的一样久。如果一场游戏涉及长距离旅行或者其他并不需要精确计时的行动，这些时长在游戏时间中就会被大幅压缩。旅行前往君士坦丁堡所需的时间（见上文）即为一例。如果游戏中有大量时间都用这种方式处理，那么主持人就应当允许玩家角色在这个时间框架下，合理地穿插进行其他任何行动。

4.2 回合

如果需要精确记录时间的流逝，但并非实际处于战斗中，那么时间的度量单位是“回合”。每个“回合”等于5分钟（25个战斗轮）。回合适用于不涉及战斗的移动，或者其他必须按分钟计时的事件。它也可以粗略地度量某些行动所需的时间，特别是战斗外的行动，例如撬锁或者在图书馆中寻找书籍。在这些情况下，游戏主持人可以规定：完成某个行动需要若干个回合的时间。

4.3 战斗轮

战斗轮适用于战斗场景。在战斗中，发生的事件及其发生顺序有着非常重要的意义。一个战斗轮由12秒的快节奏行动组成。如果战斗的持续时间超出了战斗轮，那么下一个战斗轮会紧接着开始。战斗轮如此重复，直到战斗结束。在一个战斗轮中，角色通常能进行一次攻击或其他行动，同时还可以进行若干次防御行动。如果角色在战斗轮中不作任何其他行动，那么他可以走出10米或者跑出30米，同时依然能观察周围发生的情况、抵挡攻击、或是针对紧急状况做出反应。

4.4 技能时长

以下是游戏中单次使用技能所需的时间的范例。部分技能所需的时间可长可短，因此列在了所有适合的时间分类中。

- **数秒到一个完整战斗轮：**大部分攻击和招架、炮术、搏斗、急救、重型机械、躲藏、跳跃、聆听、驾驶载具、骑术、感知、盾牌、妙手、侦查、潜行、游泳、投掷、以及部分属性检定。
- **1-5 分钟：**估价、艺术、炮术、议价、攀爬、指挥、爆破、驾驶、礼仪、话术、精细操作、急救、飞行、游戏、洞察、重型机械、躲藏、知识、语言、聆听、读写能力、医学、导航、表演、说服、驾驶载具、维修、骑术、感知、潜行、战术、游泳、技术、追踪、以及部分属性检定。
- **5-30 分钟：**估价、艺术、议价、攀爬、指挥、手艺、爆破、伪装、礼仪、知识、语言、医学、导航、表演、骑术、科学、感知、地位、战术、游泳、技术、追踪、以及部分属性检定。
- **30-60 分钟：**估价、艺术、攀爬、指挥、手艺、爆破、驾驶、礼仪、精细操作、飞行、重型机械、知识、语言、医学、导航、表演、说服、驾驶载具、精神治疗、维修、查阅资料、骑术、科学、地位、战术、游泳、技术、追踪。
- **6 小时到数天：**艺术、手艺、精神治疗、维修、查阅资料、战术、教导、技术。针对扩展性的调查研究或是复杂的任务，游戏主持人可以要求多次成功的技能检定。

5. 战斗

战斗，通常是冒险中必然会经历，同时也最激动人心的环节。因为战斗的致命本质，何事在何时发生、某个时间谁能行动、以及在给定的时间段内可以采取哪些行动，这些就显得至关重要。这个章节会讲解战斗轮中出现的种类繁多的行动。

5.1 战斗轮

如前文所述，单个战斗轮的时长是 12 秒，在战斗轮中每个角色可以采取行动，并对其他行动作出响应，而其顺序通常是由角色的敏捷属性决定。战斗轮分为四个阶段。这些阶段总是按照固定的顺序进行，并且会在每个新战斗轮中循环反复，直到战斗结束。下文中会详述这些阶段：

1. 声明意图
2. 移动
3. 行动
4. 结算

5.2 意图声明

参与到战斗轮中的游戏主持人和玩家，必须声明自己要做什么。采取行动的先后顺序由各位角色的敏捷属性决定。在这个阶段，玩家和游戏主持人不需要声明防御行动（招架、闪避等等）。

意图声明应当按照所有参与角色的敏捷，由高到低依次处理。操作敏捷次序较高的角色的玩家，可以在敏捷次序较低的角色之前作意图声明。通常来说，游戏主持人会按照敏捷从高到低，挨个要求每一名玩家陈述他们想在适当的时刻采取的行动，同时也会声明非玩家角色在他们的敏捷排序上会如何行动。

如果有必要在敏捷次序相等时决定谁先行动，可以参考使用的技能（例如：远程武器先于近战武器）。如果双方都使用同种武器，则技能数值较高的一方行动在先。如果依然是平局，那么双方的行动同时发生。

有些游戏主持人和玩家会选择略过口头声明行动意图的环节，直接进入敏捷排序并行动。

5.3 移动

如果角色没有被卷入战斗，那在一个战斗轮中他可以跑出 30 米，期间只能进行防御行动（招架或躲闪）。角色在移动 6-15 米后，依然可以在半敏捷次序上行动。

在战斗轮中移动 16-29 米意味着角色仅能在 1/4 敏捷次序上行动。

5.4 行动

角色在自己的敏捷次序上行动，因此敏捷次序为 15 的角色可以先于敏捷次序 14 者行动。如果有多名角色试图在相同的敏捷次序上行动，那么攻击的先后就按照武器类型排列。

装备远程武器（弓箭、枪械等）的角色先于近身搏斗（近战）者行动。持远程武器者行动后，依次是持长柄武器（矛、枪等）者行动、持中型武器（剑、斧等）者行动，最后是持短兵器（匕首等）及空手者行动。

如果某种武器有多种攻击范围，使用者可以选择要按照哪种范围来行动。

招架和躲闪与原攻击发生于相同的敏捷次序上。

5.5 攻击

要成功进行攻击，你需要投掷百面骰，其结果要低于或等于你使用的近战武器、远程武器或重型武器的攻击成功率。越低就是越好。检定结果低于攻击成功率的 1/5，即为特殊成功，描述见 5.13 特殊成功。

如果游戏主持人判断可行，那么攻击时可以用同类的专精技能代替，但难度视为困难。例如，游戏主持人可以允许角色用匕首技能使用长剑，因为两者都是近战武器并且有相似之处。

在攻击时取得特殊成功会比普通成功更好，前者需要一次同等成功的招架或闪避技能才能避开。

任何高于攻击成功率的结果都是失败，不会给对手造成任何伤害。

攻击/防守矩阵

攻击检定	招架检定	闪避检定	结果
特殊	特殊	特殊	防守方招架住或避开了攻击，没有其他效果。
特殊	成功	成功	攻击被部分招架或避开，结果为普通成功。伤害需扣除防守方的护甲值。用于招架的武器或盾牌承受2点伤害。
特殊	失败	失败	攻击取得特殊成功。攻击的伤害取满，此外还要加上伤害加值和合适的特殊效果。伤害需扣除防守方的护甲值。
成功	特殊	特殊	防守方挡下或避开了伤害；没有其他效果。如果招架发生在近身战斗中，攻击方的武器承受1点伤害。
成功	成功	成功	防守方挡下或避开了伤害，没有其他效果。
成功	失败	失败	攻击击中了防守方，正常掷骰决定伤害。伤害需扣除防守方的护甲值。
失败	—	—	无伤害、无效果。

如果攻击取得成功，就可能会对预定的目标造成伤害。更多相关内容参见 5.12 伤害与创伤。

5.6 招架

招架是指运用相关武器技能，拨开或挡开袭来的武器的行为。招架的时点是在攻击检定之后。如果攻击失败了，那就无需招架。如果攻击成功了，受到攻击的目标可能会想要招架。要进行招架，角色不仅必须察觉到，也必须能看到袭来的攻击。

判定闪避是否成功的方法与攻击判定相同，即就是说，百分骰要掷出低于闪避技能成功率的结果。特殊成功（见下文）意味着招架特别有效，若要完全挡下一次特殊成功的攻击，就需要在招架时取得特殊成功。

枪械或其他高弹速武器（能量武器等）无法招架。通常来说，角色需要有盾牌才能招架远程武器。

用于招架时，武器和盾牌有时会承受损伤，如果承受的伤害超出耐久值，甚至有可能损坏。

5.7 闪避

闪避是指运用闪避技能躲开袭来的攻击。决定闪避的时点是在攻击检定之后。如果攻击失败了，那就无需闪避。如果攻击成功了，受到攻击的目标可能会想要闪避。

要进行闪避，角色不仅必须察觉到，也必须能看到袭来的攻击。判定闪避是否成功的方法与攻击

判定相同，即就是说，百分骰要掷出低于闪避技能成功率的结果。

获得特殊成功（见下文）意味着闪避特别有效，若要完全躲过一次特殊成功的攻击，就需要在闪避时取得特殊成功。枪械或其他高弹速武器的攻击无法闪避，但游戏主持人可以允许玩家闪避弓箭和投掷武器，检定视为困难难度（技能值取半）。这种情况是假定角色观察到了攻击方的射击意图，并且勉强能及时地避开了攻击。

5.8 战斗概览

一种快速决定战斗中谁能打中谁的方式，是比较双方的成功等级，就如同处理技能鉴定那样：特殊成功>成功>失败。成功可以抵消等级相同的成功。

如上的“攻击和防御矩阵”，对战斗中会出现的结果进行了概括。

5.9 武器与伤害

武器的描述按以下格式给出：

- 使用的**技能**和**专精**项（见 2.6 技能）
- **基础**成功率，在此基础上投入技能点；
- 武器对目标造成的伤害（见 5.12 伤害和创伤）。计算伤害时需要加上攻击方的伤害加值（db）。½ 伤害加值意味着掷骰后除二，向上取整。

- 武器需要单手还是双手才能正常使用。
- 武器用于招架时的耐久值。
- 武器的射程（单位为米）：比该距离更近时，攻击成功率不做调整，但远至该距离的两倍时，

攻击会变为困难难度（1/2 技能成功率）。当远至该距离的三倍时，攻击成功率是正常成功率的 1/4，而超过三倍距离时，攻击不可能命中目标。

近战武器

武器	技能	专精项	基础值	伤害	单/双手	耐久值
战斧	近战武器	斧	15	1D8+2+db	单手	15
巨斧	近战武器	斧	15	2D6+2+db	双手	15
手斧	近战武器	斧	15	1D6+1+db	单手	12
搏斗	搏斗	—	25	1D3+db	单手	不适用
重型棍棒	近战武器	棍棒	25	1D8+db	双手	22
轻型棍棒	近战武器	棍棒	25	1D6+db	单手	15
匕首	近战武器	匕首	25	1D4+db	单手	15
长戟	近战武器	长柄武器	15	3D6+db	双手	25
锤子	近战武器	锤	25	1D6+db	单手	15
巨锤	近战武器	锤	25	1D10+3+db	双手	15
小刀	近战武器	匕首	25	1D3+1+db	单手	15
重型钉锤	近战武器	钉锤	25	1D8+2+db	双手	10
轻型钉锤	近战武器	钉锤	25	1D6+2+db	单手	6
长柄枪	近战武器	长柄武器	15	1D10+2+db	双手	12
铁头木棒	近战武器	杖	25	1D8+db	双手	8
长矛	近战武器	矛	15	1D10+db	双手	10
阔剑	近战武器	剑	15	1D8+1+db	单手	12
巨剑	近战武器	剑	5	2D8+db	双手	12
短剑	近战武器	剑	15	1D6+1+db	单手	12

远程武器

武器	技能	专精项	基础值	伤害	单/双手	耐久值	射程
手斧（投掷）	远程武器	投斧	10	1D6+½db	单手	12	20 米
长弓	远程武器	弓	5	1D8+1+½db	双手	10	90 米
重弩*	远程武器	弩	25	2D6+2	双手	18	55 米
轻弩*	远程武器	弩	25	1D6+2	双手	10	40 米
匕首（投掷）	远程武器	投掷匕首	15	1D4+½db	单手	15	10 米
小刀（投掷）	远程武器	投掷匕首	15	1d3+1+½db	单手	10	10 米
手枪**	枪械	手枪	20	1D8	单手	8	20 米
激光手枪**	能量武器	激光手枪	20	1D8	单手	14	20 米
步枪**	枪械	步枪	25	2D6	双手	12	80 米
激光步枪**	能量武器	激光步枪	15	2D8	双手	20	100 米
石块（投掷）	投掷	投掷	投掷	1D2+½db	单手	不适用	20 米
投石索	远程武器	投石索	5	1D8+½db	双手	2	80 米

* 弩的射击频率低于大多数远程武器；每一种弩的装填都需要耗费一个完整的战斗轮，因此只能每隔一轮进行射击。

** 手枪和步枪一次可装填六发子弹；激光手枪和激光步枪的能量足以进行 20 次射击。

5.10 护甲

护甲能为穿着者提供保护，使其免于受伤。但护甲并非坚不可摧。轻甲能阻挡少量伤害，而重甲能阻挡大量伤害。例如，软皮甲能阻挡 1 点伤害，而全身板甲能阻挡 8 点伤害。当角色在战斗中被击中时，掷骰所得的伤害需扣除护甲值。超出护甲防护数值的那部分伤害能透过护甲击中角色，削减他们的当前生命值。

下表试着列出了若干不同的护甲类型。护甲的描述包括**护甲值**（即扣除多少点伤害）和护甲对穿着者的其他额外效果。

“体力技能”包括：攀爬、躲闪、精细操作、躲藏、跳跃、妙手、潜行、游泳、投掷、以及属性检定中的灵巧检定，而“察觉技能”包括聆听和侦查。根据游戏主持人的裁断，其他技能也可能因着甲而收到影响。

护甲类型

名称	护甲值	技能调整
防弹背心	8	体力技能降低5%
链甲	7	体力技能降低20%
防弹夹克	4	体力技能降低10%
厚实的衣物	1	无
重型头盔	+2	察觉技能降低50%
轻型头盔	+1	察觉技能降低15%
希腊全幅甲胃	6	体力技能降低20%
软皮甲	1	无
硬皮甲	2	体力技能降低10%
全身板甲	8	体力技能降低25%
布甲	2	体力技能降低5%
防暴服	12/6	体力技能降低10%

5.11 盾牌

本质上，盾牌就是一种可携带，非武器的阻挡用具，可以拦截袭来的攻击。使用盾牌招架遵循和武器招架相同的规则，但低弹速远程武器（投掷、箭矢等）也可以用盾招架。通常，小圆盾有 15% 的概率挡住一次远程攻击，全身盾（斗盾、鸢盾或圆盾）有 30% 的概率，而大型盾（希腊重盾或防暴盾）有 60% 的概率。如果角色蹲在大型盾后，挡住的概率会提高到 90%

盾牌的描述包括用于招架或攻击时的基础成功率，作为武器时（盾击等等）能造成的伤害，以及护甲值。如果盾牌的位置是固定的，那就用它的护甲值来决定它能保护某个部位免受多少点伤害；而如果它破损了，那就降低它的生命值和护甲值，以此表示它受到损伤，防护性因此降低。

盾牌列表

名称	基础成功率	技能	护甲/耐久值	伤害
斗盾	15%	盾牌	12	1D3+db
希腊重盾	15%	盾牌	16	1D4+db
鸢盾	15%	盾牌	16	1D4+db
防暴盾	15%	盾牌	16	1D3+db
圆盾	15%	盾牌	12	1D3+db
小圆盾	15%	盾牌	12	1D2+db

5.12 伤害与创伤

每个角色都有生命值（HP），是将体质与体型取均值得出的衍生属性（见 2.5 节 衍生属性）。角色被武器击中（或承受其他创伤）时就要在他的当前生命值中扣除所受的伤害，而伤害需要先扣除护甲值。

例如：角色未受伤时有 12 点生命值，身穿一件硬皮甲（提供 2 点护甲）。这次攻击让他受到 6 点伤害。皮甲提供的保护能阻挡两点伤害，因此角色要承受剩余的伤害，共计 4 点。这次攻击将角色的生命总值削减到 8 点。后续伤害就从这个新的生命总值中继续扣除。

角色在生命值降至 2 点时就会陷入昏迷，时间持续 1D6 小时，或者直到其他角色将他唤醒。如果角色的生命值降至 0 点，并且在战斗轮结束时依然是 0，他就会死亡。

角色可能会受到超出生命值上限的伤害，其生命值会因此降到 0 以下变为负值。必须使用急救（见 5.14 治疗）技能来处理负值，从而将生命值恢复到正值。

5.13 特殊成功

在战斗中，取得特殊成功意味着这次攻击特别有效，深深刺入了对手的身体或是完美命中了目标。大多数情况下，特殊成功的一击都足以杀死普通的对手。要决定一次特殊成功能造成多少伤害，首先取所用武器能造成的最大伤害，然后加上正常伤害掷骰的结果，最后再加上伤害加值（若有）。上述计算结果就是给对手造成的伤害（与通常一样，需要扣除护甲值）。

例如：用短剑攻击时获得特殊成功，造成的伤害是武器通常的最大伤害（1D6+1，最大值为7），外加正常伤害掷骰的结果和伤害加值。玩家为武器伤害掷1D6，结果为3，再加上1，接着为伤害加值掷1D4，结果为2。短剑的特殊成功造成了7+4+2点伤害，其总和为13点。

5.14 治疗

通常情况下，角色在游戏中每度过一周就能恢复1D3点生命值。这意味着每七天结束时，游戏主持人会投掷1D3，这就是角色能恢复的生命值，而恢复上限是最大生命值。如果角色是在医疗条件理想的医院中接受一流的医学治疗，游戏主持人可以选择把恢复值取满（3），而不是投掷1D3。

成功使用急救技能可以给每一处创伤恢复1D3点生命值。每一处创伤需要分别记录；急救技能可以缓解伤势，恢复失去的生命值。一次成功的急救仅能恢复单独一处伤口带来的伤害。

例如：角色因一处伤口损失2点生命值，那么一次成功的急救仅能为此处伤口治疗2点生命值，即便掷骰结果更高也无济于事。

一处创伤只能接受一次急救。如果检定失败，那么伤口依然会被清理、包扎，但效果却不太理想。

（匆忙之中）进行急救需要花费一个战斗轮的时间，只要战斗轮结束时角色的生命值能恢复到1点，那么即使他在该轮生命值曾经归零也可以被救活。

6. 特殊规则

特殊规则涉及多种与战斗有关或无关的情形。这包括环境因素、其他来源的伤害、以及一些可能会影响游戏体验的调整。

6.1 偷袭

如果攻击方成功进行一次潜行或躲藏检定（对抗聆听、感知或侦查检定），没有被发现，他就可以偷袭对手。如果使用的是远程武器，那么偷袭者单独获得一个战斗轮，期间所有攻击都是简单难度。如果偷袭者使用近战武器，那么防守方该轮仅能进行闪避或招架（若有可用武器）。下一轮，战斗如常处理。

6.2 背刺

如果在战斗中，目标没有察觉攻击方的具体位置，那么目标必须进行**一次困难难度**的聆听、感知或侦查检定。如果目标依然没能察觉（即检定失败），位于目标身后或侧面的攻击者就可以尝试背刺这个对手：**简单难度**的攻击。闪避或招架这次攻击都被视为**困难难度**。

6.3 掩体

躲在某种体型大于、等于角色，或者相当于角色体型一半的东西后面，能为角色提供防御奖励。如果这件东西能作为掩体，那么任何针对角色的远程攻击都会是**困难难度**。如果攻击本可以命中角色，那么现在它击中了掩体。游戏主持人需要决定攻击是否能穿透掩体，并相应地降低伤害（砖墙或金属墙可以完全阻挡攻击，但一堵薄木墙只能降低4点伤害，以此类推）。

6.4 黑暗环境

在接近全黑的环境中战斗并且没有夜视或效果相当的能力，那么所有战斗技能都变为**困难难度**。在全黑的环境中，所有战斗技能的成功率都等于以百分比表示的意志，或是难度为**困难**——两者取低。

6.5 疾病

如果角色接触到一种轻微疾病，例如伤风或是轻型流感，他应当进行一次耐力检定（体质*5）来决定是否受到感染。成功意味着角色免受感染，而失败意味着角色不幸染疾。轻微疾病的病情仅会让角色在若干天里失去 1~2 点生命值。染病后的第二天早晨，按体质*2 进行检定。如果检定成功，角色恢复健康；如果失败，疾病会再延续一天。第三天早晨，按体质*3 进行检定，如此持续提高体质的乘数，直到疾病最终被战胜为止。

角色必须修养并接受照顾，才能从疾病中康复。如果条件不够理想（身处冒险、战斗、恶劣环境等等）会让属性检定的乘数减 1，这取决于游戏主持人的判断。一般的判法是：如果恢复检定正常情况下是体质*5，那么角色不能在家卧床时降为体质*4，若在野外徒步旅行则降为体质*3，若进行繁重的劳动则降为体质*2，若已有其他伤势则降为体质*1。

医护也许会有帮助，但角色必须自然康复，也就是如上文所述，成功进行一次体质检定。根据游戏主持人的判定，成功使用医学技能可以让体质乘数加 1 甚至更多。其他的能力及/或装备也可能有助于对抗疾病，其有效程度由主持人决定。

像瘟疫这样的重大疾病可能会伤害角色的属性，但大多数疾病都会伤害体质或生命值。极其严重的疾病甚至能每小时造成 1 或 1D3 点生命值损失，这足以在八小时内杀死一个普通人类。症状之间差异巨大。罹患较轻疾病者可能每天或每周会失去 1 点生命值，同时伴有其他属性损失。

根据角色体质检定失败的次数，在下述**疾病危重程度表**上查找病情的危重程度。

疾病危重程度表

失败次数	疾病危重程度
0	无
1	轻度 ：每周损失一点属性值
2	急性 ：每天损失一点属性值
3	重度 ：每小时损失一点属性值
4+	致命 ：每分钟损失一点属性值

角色初次染病（检定初次失败）时就会失去一点属性值。此后每当以摆脱疾病为目的进行体质检定时，就要把后续失去的属性值加到损失总额上。

疾病的类型决定了它会让患者损失哪种属性。角色在某项属性归零时就会死去。根据主持人的判定，部分疾病可能会同时影响多种属性，也许还伴有其他效果。

角色一旦摆脱了疾病，自然疗法、医学治疗、修养、心理咨询、康复治疗等方法都能以每周一点的速率恢复失去的属性值。

6.6 拔出武器

要从剑鞘或枪套中拔出武器，有效敏捷次序会减 5；要把武器放到一边也会承受相同的减值。丢掉武器并不会影响敏捷次序。

6.7 坠落

角色从高处跌落时，每三米距离就会造成 1D6 点伤害，向上取整。例如：从 7 米高处摔落需承受 3D6 点伤害。根据游戏主持人的判定，成功的闪避检定可以让伤害降低 1D6。

6.8 射击近战目标

持远程武器向处于近战中的角色射击，攻击者需承受-20%的技能成功率减值。如果攻击者和目标都处于近战中，那么他用远程武器射击对方的难度为**困难**。

6.9 击晕攻击

角色在攻击时可以尝试击晕别人而不是杀死他。要击晕某人，先进行一次**困难**难度的攻击，然后正常掷骰决定伤害，并扣除护甲。将造成的伤害与角色的生命值（总值，而非当前值）对比。如果伤害大于角色正常生命总值的一半，那么这位角色就被击晕了，并不会受到任何伤害。如果掷骰所得的伤害等于或低于正常生命总值的一半，这次攻击会对目标的生命值造成最低伤害（即所能掷出的最低值，伤害加值也取最低），而目标不会被击晕。

6.10 毒药

所有毒药都有其效力值（POT），用于和中毒者的体质在抗力表上对抗（见 3.4 **抗力表**）。毒药

伤害总是会作用于生命值，或是一种甚至多种属性。如果毒药胜过了中毒者的体质，那就会对其总生命值或特定属性造成相当于毒药效力值的伤害。如果毒药没能胜过角色的体质，毒效就会降低——通常意味着对中毒者的生命值或某项属性造成相当于效力值一半（向上取整）的伤害。

毒药伤害通常不会发生在中毒的那个战斗轮中。毒药伤害的发作会延迟多久取决于所中的毒。除非守秘人另行决定，速效毒药的发作延迟是 3 个战斗轮，对慢性毒药则是 3 个完整回合。

如果毒药是混在食物或饮料中喂给角色，游戏主持人可以根据毒药的类型，允许角色进行一次感知检定来发现毒药。如果角色摄入多剂同种毒药，那么这位中毒者必须对分别每一剂进行抗力检定：两剂效力值为 10 的毒药并不等同于一剂效力值为 20 的毒药。

解毒剂

几乎所有毒药都有相应的解毒剂，而所有的解毒剂都有效力值，就像毒药一样。如果角色在中毒之前的六个完整回合内摄入了毒药的解毒剂，那么在计算毒药伤害之前，需从毒药的效力值中扣除解毒剂的效力值。根据主持人的判定，针对某种毒药的解毒剂也许能在为非对症毒药缓解症状。

与毒药不同的是，摄入多剂同种解毒剂不会多次生效，在作用于毒药时会按照单剂来计算。

7. 范例敌人

以下怪物是游戏主持人在描述非玩家角色、怪物和其他其他时可以参考的框架。一般来说，非人的敌人并没有外貌数值。

熊

熊是陆地上的大型捕食者，他们四足行走，毛皮厚实，是拥有利爪的杂食动物。大多数熊居住在森林中，而北极熊居住在北极圈内。在保护幼崽时，熊通常都很凶暴。这里给出的是黑熊，也是最常见的品种之一。

属性	掷骰	平均值
力量	3D6+10	20-21
体质	2D6+6	13
体型	3D6+10	20-21
智力	5	5
意志	3D6	10-11
敏捷	3D6	10-14

移动力：14（游泳时为 8）

生命值：17

伤害加值：+2D6

护甲：3 点毛皮

技能：攀爬 40%，聆听 75%，感知 75%

攻击

类型	%	伤害
咬*	25	1D10+½db
抓*	40	1D6+db
拍击**	25	1D3+db

* 熊在一轮中可以攻击两次，既可以抓两次，也可以是一抓一咬；

** 熊每轮可以进行一次拍击——在抗力表上将熊的伤害与目标的力量对抗。输掉对抗意味着目标被熊打翻在地。倒地的角色在招架时成功率减半。

