

永恒之岛规则书

The Eternal Island Rulebook

1 - 引言

您是否有过这样的幻想：一觉醒来后，您发现自己并没有躺在自己的床上，而是像鲁滨逊一样来到了一座荒岛上，接下来您需要在这个远离尘世的地方艰难求生……无论您是否有过类似的幻想——

欢迎来到永恒之岛！

这是一款桌面角色扮演游戏（TRPG），在这款游戏中，您将扮演一位不幸穿越到一座神奇的荒岛上的求生者，通过与主持人进行互动来演绎出精彩的故事，为了生存而与恶劣的自然环境作斗争。

1.1 - 背景设定

“永恒之岛”是一座位于异世界的神奇岛屿，不幸的求生者们一觉醒来后发现自己莫名其妙地躺在了岛上的荒野之中。岛上的自然环境大体上与地球相近，不过也有着许多地球上并不存在奇妙生物，甚至可能存在魔法以及其他一些不可思议的东西。

具体内容可以由主持人随意决定，发挥你天马行空的想象力吧！

1.2 - 准备工作

只要准备好纸笔和六面骰子即可开始游戏！纸笔主要用于记录求生者们的信息，六面骰子用来决定一些随机事件——建议您至少准备3~5个六面骰子以便更好地进行游戏。您还可以打印出本游戏附赠的称为角色卡的表格以便更好地记录求生者的信息。

《永恒之岛》是一款社交属性极强的多人游戏，建议您与几名朋友一同进行游戏。本游戏至少需要两名玩家才能进行。其中一名玩家担任游戏的主持人——我们称他为永恒之王，其余的玩家们扮演求生者。永恒之王通常需要由经验丰富的玩家来担任（当然，初学者也可以尝试——建议先通读一遍本规则书）。

另外，主持人还需要提前准备一份叫作“模组”的资料。模组描述了这座岛上的环境，以便主持人根据这份资料进行演绎。本规则书会附带一份模组供玩家游玩。

您还可以在网络上通过社交媒体或一些专门的网站进行游戏，用计算机程序和电子表格等工具替代实体的纸笔和骰子，有着意想不到的方便之处！

接触过其他桌面角色扮演游戏（例如龙与地下城、克苏鲁的呼唤等）的玩家可能会更快地上手此游戏。

如果您找不到愿意与您一同进行游戏的玩家，您可以前往附近的桌游店，那里是桌面游戏爱好者的聚集地，他们中或许有一些会愿意与您一同进行游戏。另外，您也可以在一些网络社交平台上寻找对桌面角色扮演游戏（顺带一提，很多玩家喜欢将“桌面角色扮演游戏”简称为“跑团”）感兴趣的玩家。

如果没有头绪的话，您可以想一想您是在哪得到这份规则书的？

1.3 - 游戏形式

假设您已经找齐了游戏的玩家（推荐4~6人游玩，至少需要2人分别担任主持人和玩家），您可以和他们约好几个小时的闲暇时间，找到一个安静的房间围着一张桌子坐下来——可以是桌游店或咖啡馆中，或者你朋友的家里——接着大家分别开始填写自己的角色卡（如果你不知道它是什么，请读下去！），通过语言来扮演一名流落到荒岛上的求生者……

当然，您也可以选择利用一些社交软件在网络上与朋友们游玩本游戏。

2 - 创建求生者

在开始游戏之前，玩家需要先为自己创建一个角色，我们把这名角色称为求生者——一名流落到荒岛上的求生者！作为一款角色扮演游戏，我们希望玩家认真对待和扮演自己的求生者。

创建求生者的过程并不复杂，简单地说，就是在填写一张表格——我们称这张表格为角色卡。

2.1 - 决定基本属性

首先要投骰子来决定求生者的6项**基本属性**，它们是一组1~5之间的数字，用以描述求生者的一些特征：

体质

代表了求生者的免疫力和对极端环境的耐受力。

- ★☆☆☆☆：一场小病都能让你一个月卧床不起。
- ★★☆☆☆：体质虚弱，恐怕较难承受荒野中恶劣的环境。
- ★★★☆☆：中等水平，能在有合适衣物的情况下承受数小时的严寒酷暑。
- ★★★★☆：体魄强健，泼一身冷水再吹凉风也不会感冒。
- ★★★★★：人类极限，面对极端气候或者疾病毫无压力。

力量

代表了求生者的蛮力大小，或者说肌肉的发达程度。

- ★☆☆☆☆：或许有残疾，走起路来都有些费力。
- ★★☆☆☆：力气很小，不擅长用蛮力来解决问题。
- ★★★☆☆：中等水平，能搬动几十公斤的重物。
- ★★★★☆：经常锻炼的人，可以举起上百公斤的重物。
- ★★★★★：恐怕适合在码头代替起重机给船装卸集装箱。

敏捷

代表了求生者神经的发达程度，或者说移动速度和四肢灵活度。

- ★☆☆☆☆：无比笨拙，根本做不了针线活。
- ★★☆☆☆：比较笨拙，跑得慢，切菜容易剁到手。
- ★★★☆☆：中等水平，经过训练可以熟练地穿针引线。
- ★★★★☆：要么健步如飞，要么手脚无比灵活。
- ★★★★★：拥有奇迹般发达的神经系统，说不定适合去当运动员。

耐力

长跑或者持久性体力劳动的能力。

- ★☆☆☆☆：耐力极差，随便跑两步就开始喘。
- ★★☆☆☆：耐力中等偏下，长跑只能坚持几百米。
- ★★★☆☆：中等水平，可以跑1~2公里而不休息。
- ★★★★☆：相当于专业马拉松运动员的水平。
- ★★★★★：对重体力劳动有极强的耐力，连续一整天挥汗如雨也不会累。

知识

野外生存有关的专业知识。

- ★☆☆☆☆：或许完全不清楚在野外生存都需要做什么。
- ★★☆☆☆：可能知道在野外需要寻找资源、建造庇护所，但并不了解细节。
- ★★★☆☆：中等水平，了解关于收集食物和水以及生火等野外生存相关的基本知识。
- ★★★★☆：野外生存的专家，有潜力成为第二个鲁滨逊。
- ★★★★★：或许是贝尔·格里尔斯本人。

意志

精神力量，勇气、意志力等。

- ★☆☆☆☆：发现自己来到了荒岛上恐怕会吓得失去理智。
- ★★☆☆☆：要么很矫情，要么很胆小。
- ★★★☆☆：中等水平，能承受住一般的精神打击。
- ★★★★☆：坚强的心，拥有很强的意志力和自我控制能力。
- ★★★★★：钢铁之心，无论何时都保持着雷打不动的乐观心态。

以上六项属性在每决定一项属性前都要先投掷 $2D3-1$ ，即先投掷两个D3，将点数加起来再减去1，结果即为对应的属性值。

小贴士：TRPG中常见的1D6、2D3、3D10等术语表示投骰子，“D”即为“骰子”的意思，D前的数字表示投出骰子的个数，后面的数字则代表骰子的面数。游玩《永恒之岛》时，您只需要准备6面骰子——2面的骰子可以用抛硬币的方式来表示，3面骰子则可以先投掷6面骰子，将结果除以2再向上取整，作为投掷的结果。

如果这六项属性的总和大于24或小于12，建议您重新投掷一次，因为这意味着求生者过强或过弱——当然，如果您认为扮演一个非常强悍或弱小的求生者更有趣，您也可以选择保留这些属性。

2.2 - 确定技能

下一步是确定求生者的**技能**。求生者有10项技能，每项技能都用1~5的数值来表示求生者对做一类事情的熟练度：

- ★☆☆☆☆：门外汉，对这项技能几乎没有任何了解。
- ★★☆☆☆：初学者，稍微学习过这项技能。

- ★★★☆☆：一般的熟练程度，可以靠这项技能来糊口。
- ★★★★★☆：专家，已经相当熟悉这项技能了，在业界或许是上流水平。
- ★★★★★★：大师，对这项技能精通到很难再精进的程度了。

每个技能都有一定的**初始值**。这些初始值根据求生者的属性来决定。下面是这些技能的说明：

采伐

初始值等于力量和敏捷中的较低者。

此技能代表求生者砍伐树木、藤蔓等的能力。

采掘

初始值等于力量和敏捷中的较低者。

此技能代表了求生者挖洞、凿石头等的能力。

建筑

初始值等于力量、敏捷 and 知识中的较低者。

此技能可以帮助求生者制作庇护所、陷阱、栅栏、架子等需要搭建的建筑，也可以用于建造木筏等需要用到相似工艺的物品。

编织

初始值等于敏捷和知识中的较低者。

此技能让求生者能够结绳、织网、补衣服等。

工匠

初始值等于知识。

此技能能让求生者制作小件的器物，如工具、各类器皿，还可以帮助求生者加工木板或制作独木舟等。

搏斗

初始值等于力量和敏捷中的较高者。

此技能代表了求生者空手或使用简单的武器进行近身战斗的水平。

射击

初始值等于敏捷。

此技能代表了求生者对于拉弓射箭、投掷石块等远距离作战方式的熟练程度。

观察

初始值等于体质和知识中的较高者。

此技能可以使求生者发现并看清周围一些不易察觉到的事物。

聆听

初始值等于体质和知识中的较高者。

此技能可以使求生者听清周围一些不易察觉的声音。

医疗

初始值等于知识。

此技能可以帮助求生者诊断自己或他人的健康状况，并治疗或提出治疗方案。

建筑技能主要用于复杂的搭建活动，工匠技能主要用于简单的加工活动，例如扎一只木筏需要建筑技能，加工一艘独木舟则需要工匠技能。

计算好所有技能的初始值后，您还可以向这些技能**分配技能点**。

一个求生者擅长做什么不仅取决于他们的先天条件，还取决于他们的后天学习——只要多加练习，一个瘦弱的人也可以掌握强大的格斗技巧。这在本游戏中体现为技能点的分配。

求生者拥有数量等同于知识属性数值的技能点，您可以将这些技能点任意分配到一个或多个技能上，每个技能点可以将技能对应的数值增加1。注意技能的数值在此过程中不能超过5，换句话说，如果一个技能的数值已经高达5点，您就不能继续向这个技能分配技能点了。

2.3 - 计算损害承受属性

接下来，您还需要根据求生者的六种属性算出下列四项**损害承受属性**的值，并算它们一半的值（向上取整）：

生命值

体质+3，即为生命值。

此值代表了您的求生者承受伤害的能力，一个生命值较高的求生者可以承受更多的伤害而不会状态变差或死亡。

生命值的半值为重伤线，用来衡量多重的伤对此求生者来说是重伤。

精神值

意志+3，即为精神值。

此值代表了您的求生者承受心理创伤的能力，一个精神值较高的求生者可以面对更多次的精神打击而不会气馁。

精神值的半值为消极线，当求生者受到的精神打击超过消极线时求生者就会变得消极而敏感。

体力值

耐力+3，即为体力值。

此值代表了您的求生者持久工作的能力，体力值较高的求生者更不容易在持久的体力劳作中陷入劳累状态。

体力值的半值为劳累线，如果求生者的疲劳程度达到了劳累线，就意味着求生者开始明显感到十分劳累，正如一场长跑中你可能会在某一时刻突然感觉很难坚持下去了。

健康值

体质+耐力，即为健康值。

此值代表了您的求生者忍受饥饿、脱水和疾病等威胁的能力，健康值较高的求生者更不容易因缺少食物和水或疾病而陷入虚弱状态。

健康值的半值为虚弱线，可以衡量求生者被饥饿、缺水和疾病压垮的速度。

您可以在第四章：损害中找到更多有关的信息。现在您只需要简单地算出这些数值即可。

2.4 - 编写故事

本游戏是一款角色扮演游戏，顾名思义，玩家需要认真地扮演自己的求生者。一个求生者应当有自己的性格和经历，为此玩家需要确定好求生者的基本信息：

- 姓名：你的求生者叫什么或如何称呼？
- 玩家：这名求生者由谁来扮演？
- 性别：写明这名求生者的性别。
- 年龄：这名求生者来到这座岛屿之前多少岁了？

接下来再简短地用一段文字描述求生者的个性以及背景故事。尝试着对您求生者的各项属性做出解释：他经常锻炼所以力量属性很高，他从不关心野外求生的知识所以知识属性很低，他是一个伐木工人所以采伐技能很高……

好了，一个专属于您的求生者已经诞生了：他已经准备好来到永恒之岛接受各种考验了！

2.5 - 一个例子……

现在我们假设一名叫苍穹的玩家想要创建一个求生者以便进行游戏。

首先，苍穹打印了一张空白的角色卡——还记得它吗？它是一份可以填写求生者信息的表格。

苍穹先填写了“求生者信息”：

- 苍穹给这名求生者起了个名字：乔恩，于是他在“姓名”栏填上了“乔恩”；
- 扮演这个求生者的人是谁呢？当然是苍穹了，所以他在“玩家”栏填上了“苍穹”；
- 苍穹希望乔恩是一名年轻的男性，所以苍穹在“性别”和“年龄”栏分别填上了“男”和“21”。

接下来，苍穹拿起了两个六面骰子，按规则骰出了六项属性：

- 苍穹骰出了3点体质——这意味着乔恩的体质不算很好但也不算差；

- 苍穹骰出了2点力量——看来乔恩的力气很小，不擅长进行重体力劳动；
- 苍穹骰出了3点敏捷——虽然力气小，但乔恩在敏捷方面似乎并不输于旁人；
- 苍穹骰出了2点耐力——乔恩恐怕不擅长长跑，只擅长短跑；
- 苍穹骰出了5点知识——非常幸运，乔恩是一名真正的野外生存专家！
- 苍穹骰出了3点意志——永恒之岛上的一切对乔恩来说是一场噩梦，但乔恩相信自己可以面对这一切！

苍穹按这些结果填写了角色卡中的“基本属性”中各项属性对应的“初始”和“总计”格，留空了“成长”和“标记”格——苍穹暂时还不需要关心这些格子，它们将在游戏过程中用到。

接着，苍穹计算了乔恩十项技能的初始值，并将他们填写到了角色卡中“技能”栏的“初始”格中：

采伐为2；采掘为2；建筑为2；编织为3；工匠为5；搏斗为3；射击为3；观察为5；聆听为5；医疗为5。

乔恩拥有5点知识，所以拥有同等数量即5个技能点，这意味着乔恩很可能针对某些技能进行过大量的练习。苍穹决定向乔恩的“采伐”、“采掘”和“搏斗”各分配一个技能点，并在这些技能对应的“加点”格填上了“1”，又将乔恩剩余的2个技能点全部分配到了“射击”技能上，并在“射击”对应的“加点”格中填写了“2”。现在，苍穹将所有技能的“初始”值和“加点”值（如果有的话）加起来，将结果分别填入了“总计”格中，现在乔恩的技能总计为：

采伐为3；采掘为3；建筑为2；编织为3；工匠为5；搏斗为4；射击为5；观察为5；聆听为5；医疗为5。

苍穹回看乔恩的六项基本属性，很快便算出了乔恩的损害承受属性并填入了角色卡的对应位置：

- 乔恩的体质为3，所以生命值为 $3+3=6$ ，重伤线为3；
- 乔恩的意志为3，所以精神值也是 $3+3=6$ ，消极线为3；
- 乔恩的耐力为2，所以体力值是 $2+3=5$ ，不过 $5/2=2.5$ 在向上取整后仍然等于3，所以乔恩的劳累线依旧是3；
- 乔恩的体质加上耐力为 $3+2=5$ ，所以健康值为5，虚弱线仍旧是3。

接着，苍穹为乔恩写了一段描述：“乔恩是一名年轻的摄影师，他经常前往各种人迹罕至的地方拍摄以自然为主题的纪录片，在这个过程中他学到了很多与野外生存有关的技能。”

苍穹突然发觉乔恩或许有点像比利时漫画家埃尔热笔下的一位著名漫画人物——丁丁，于是便灵机一动，找来了丁丁的照片贴在了角色卡上的“照片”格。乔恩大概不会和丁丁长成一个样子，而且这个过程不是必要的，苍穹当然也可以选择忽视这个格子，或者随便从旧报刊杂志上剪下一张照片，但谁不喜欢一张充满个性而又令人印象深刻的角色卡呢？

虽然乔恩角色卡上仍然有很多空白位置，但苍穹并不担心——那些空白的格子需要在游戏开始后才能用到。

现在，乔恩已经准备好进入永恒之岛了！

2.6 - 其他建议

电子骰

您可以选择使用一些计算机程序来代替实体骰子——这些程序被广大玩家群体亲切地称为“骰娘”。骰娘通常是运行在QQ等社交软件上的机器人账号，某些在线TRPG平台（例如[猫爷TRPG](#)）也提供骰娘服务。这些骰娘通常是免费使用的，您也可以询问您认识的其他TRPG玩家来获得更多信息。尤其是在网络上与其他人远程进行游戏时，骰娘相比实体骰子有许多方便之处。

购点制

如果您不想费力地投掷整整12个骰子来决定求生者的属性，或是想要创建个性化的求生者，您可以简单地将18点属性值自由分配到6个属性上。注意所有属性值都应处于1~5之间。当然，永恒之王可以根据需求调整购点的数量。

角色卡的其他形式

在实际游戏中，您没必要将角色卡打印出来，您也可以选择使用电子表格或自己动手绘制一张简易的角色卡。一些电子表格——例如EXCEL——能帮您进行一些机械的数学运算，使用电子表格在创建角色卡时只需要填上六项属性和技能点的分配情况即可自动计算出技能的总值、损害承受属性等数据。另外电子表格相比实体表格也更便于修改、复制和远程传递。

3 - 基本玩法

假设您已经找到了几位愿意与您一同游戏的玩家和永恒之王（即游戏的主持人），且玩家们都各自准备好了角色卡、永恒之王也做好了主持人的准备工作，那么现在您可以开始游戏了！

永恒之王一般需要由经验老到的玩家担任，如果您对担任这个职位有兴趣的话，我们会在下文详细讲述扮演永恒之王需要了解的规则和知识。现在您只需要知道他是游戏的主持人。

《永恒之岛》是一款桌面角色扮演游戏，玩家在游戏中需要做的就是扮演一名求生者与永恒之王进行互动——永恒之王描述求生者的遭遇和周围的环境，而玩家则决定求生者将要做什么。

玩家应当尽可能地扮演好自己的求生者，虽然没必要站起来换上戏服表演一番，但也应该尽可能地描述清楚求生者的动作、语言和心理等。最好记住求生者的个性以便更好地扮演他——一个胆小如鼠的求生者突然见到一头猛兽是不可能毫不在意地冲上去揍一拳的！

3.2 - 让骰子来决定！

玩家在扮演求生者时，可以让求生者做出许多自己在现实中做不到的事情，这也是TRPG的一大乐趣。不幸的是，某些动作即便对于求生者来说也没有十足的把握可以成功，此时应当投掷骰子来决定求生者是否能做到。

何时掷骰？

由永恒之王来决定求生者做出动作时用到的属性或技能，接着由玩家来投掷一个六面骰子，若结果小于或等于对应的数值则认为求生者成功做出了动作，否则说明求生者失败了。我们把这个过程称为**检定**。

一觉醒来，乔恩发现自己来到了永恒之岛。永恒之王告诉苍穹乔恩正处于一片密林当中，苍穹便开始假装自己是乔恩，装出了一幅迷茫的样子说：“这是哪里啊……我记得我好像没在拍摄纪录片啊，我怎么会在这个地方醒来？”

乔恩希望先走出这片密林或寻找一块开阔地，于是他打算先观察一下四周，找到一条可用的路径。由于这片密林并没有人类活动的痕迹，想找到一条路并不容易，永恒之王便要求苍穹为乔恩进行一次观察检定。

苍穹投掷了一个六面骰子，结果是4，比乔恩的观察技能——5要更小，所以乔恩通过了这次检定。永恒之王便说乔恩成功在附近找到了一条较为平坦的小路。乔恩沿着这条小路前进，谁知道在前面等待着他的是什么呢……

不过需要注意的是，永恒之王不应该要求玩家为每一件事情都进行一次检定，玩家只需要为那些对求生者来说可能做得到也可能做不到的事情进行检定。例如从手边的一丛浆果中随意地摘取一些果实是不需要采伐检定的——求生者肯定能做到；同样的，当玩家希望徒手用一些木材盖出一栋豪华的二层别墅也是没必要检定的——求生者不可能做得到！

奖励骰与惩罚骰

用一套精装的针线来缝补一件衣服和在丛林中取材、徒手修复衣服上的一个破洞，这两件事情的难度肯定是不同的。这种情况下，永恒之王应当要求玩家投掷额外的**奖励骰**或**惩罚骰**来模拟不同的难度。奖励骰和惩罚骰合称**额外骰子**。

奖励骰意味着玩家需要一次性投掷多个骰子，其中只要有任意一个骰子的结果小于对应的属性或技能值即可判定检定通过；而惩罚骰同样意味着玩家要投掷多个骰子，不过必须在所有骰子的结果都小于对应数值时才能判定检定通过。

如果玩家对于要做的事情有一些优势，例如拿着一把趁手的工具或提前熟悉了地形等，则可以获得奖励骰；如果有劣势，例如状态不佳或完全没有合适的工具等，则应当获得惩罚骰。

永恒之王应当说清奖励骰或惩罚骰的数量，例如“两个奖励骰”意味着玩家需要同时投掷三个骰子，且任意一个骰子的结果小于对应数值都可以使判定通过。奖励骰和惩罚骰的数量应当相互抵消。

乔恩拿着一根藤蔓制成的绳索，希望爬上一棵树摘取果实。永恒之王要求进行一个敏捷检定。由于带着绳索，而且乔恩在来到岛上之前拍摄纪录片时很可能经常爬树以便摄影，永恒之王认为这会让攀爬容易得多，所以给了乔恩两个奖励骰；但永恒之王参照提前准备好的资料发现这种树的树干十分光滑、分支较少，永恒之王认为这对乔恩的攀爬是十分不利的，于是又给了乔恩一个惩罚骰。最终乔恩还剩一个奖励骰。苍穹紧张地投出了两个骰子，结果分别为5和3——其中3与乔恩的敏捷值相同，所以乔恩通过了这次检定。乔恩为此捏了一把汗——他差点就从树上摔了下来！

下面列出了一些关于奖励骰和惩罚骰的例子：

- 拥有合适的工具，比如凿石头时拥有一把锤子，会获得一个奖励骰
- 拥有十分强大的工具，比如用炸药来爆破一块石头，会获得两个奖励骰
- 拥有一把不算趁手也不是不能用的工具，比如凿石头时拿着一把石头做的简易锤子，不应当因此而获得额外的骰子。
- 缺少合适的工具，比如只能随手拿起另一块石头来打碎一块石头，会获得一个惩罚骰
- 根本没有工具，比如徒手打碎一块石头，则获得两个惩罚骰。不过这也要视情况而定，某些行为，比如折断一根很细的枯树枝根本不需要工具，此时非但不需要惩罚骰，甚至还需要给予奖励骰——或者干脆跳过这次检定！

奖励骰和惩罚骰是由行动的难度决定的，但有时会出现一些很模糊的情况——玩家和永恒之王都不确定到底需不需要或需要多少额外骰子，此时应当由永恒之王根据自己的判断来裁决。记住，TRPG是基于共识的

游戏，所以只要大家都认为没问题，永恒之王完全可以自编一些规则供玩家们遵守——玩得开心才是最重要的！另外我们建议永恒之王在裁决时为游戏性做出额外的考虑——如果求生者做到了一件事情可以让故事变得更有趣、更具有戏剧性，那为什么不在公平的前提下给求生者一个额外的奖励骰呢？

联合检定

求生者在遇到同一个问题时往往有多种可能的解决方案并依赖多种属性或技能，比如在砍倒一棵树时，求生者既可以凭蛮力砍倒（力量），也可以借自己的砍伐技巧来四两拨千斤（采伐），在这种情况下，永恒之王可以允许玩家进行一次**联合检定**。

在联合检定中，玩家需要先为多项技能或属性分别进行一次检定，通过任意一次检定都可以认为玩家通过了这次联合检定——有点类似于奖励骰。

联合检定的不同部分都获得同等数量的奖励骰与惩罚骰。

乔恩拿着一把粗制的石斧想砍倒一棵树，永恒之王要求他进行一次力量和采伐的联合检定，并给了乔恩这次检定一个奖励骰——他拿着一把尽管粗糙但还算趁手的工具。苍穹先为力量检定投出了两个骰子，结果分别是3和4，都大于乔恩的力量值；接下来，苍穹又为采伐检定投出了两个骰子，结果分别是4和6，仍然没能通过检定。苍穹十分沮丧，但仍然即兴发挥进行了一段表演：“乔恩端详着手中的石斧，开始怀疑瘦弱的自己到底能否砍倒这棵树。他先试图用蛮力砍向树干，树干上却只是留下了一个很浅的痕迹；接下来他又回忆起了拍摄纪录片时从土著口中学到的砍伐技巧，试图借巧劲砍倒这棵树，无奈偶然间的一次口头教学效果终究十分有限，最终乔恩只得看着树皮上仿佛画上去的几道痕迹沮丧地离开了。”

暗骰

有时永恒之王可能会希望靠骰子来决定一件事情，但不想让玩家知道骰子的结果——这可能会让游戏过程更有神秘感且充满惊喜。此时，永恒之王可以进行一次暗骰，即在幕布或某些道具的遮挡下投掷骰子，玩家们只知道永恒之王投掷了骰子，但不知道骰子的结果，甚至可能不知道永恒之王为什么投掷骰子。

需要注意的是，暗骰不是在欺骗玩家，永恒之王应当尽量严格地按照骰子的结果来进行演绎——玩家们可以根据永恒之王的演绎来猜测骰子的结果，这无疑很有趣。

乔恩想观察一下林子里有没有危险的动物，于是便申请进行一次观察检定。永恒之王在一个不透明的小盒子中进行了一次暗骰并将得数作为乔恩观察检定的结果。检定结束后，永恒之王说乔恩仔细观察了一番后并没有发现任何危险源。乔恩大摇大摆地走进了林子，但只有永恒之王知道乔恩的观察检定实际上失败了，乔恩没注意到林中一头带着保护色的怪物……

幕间成长

求生者们可能会在岛上学到各种各样的生存技能，尤其是当他们使用了某项技能时。

当求生者进行了一次成功的检定后，应当在角色卡中对应的技能或属性部分的“标记”格中做上记号（例如打上勾）。当然，如果此属性或技能已经进行过标记就不需要再标记一次了。

永恒之王可以在自己认为合适的时间发起一次幕间成长——推荐在游戏的一个重要部分完成后发起，比如结束了一场较短的游戏时发起一次幕间成长，以便在求生者的下一场游戏中让他们获得更多优势。当然，如果永恒之王希望求生者们飞快地成长起来，甚至可以每天发起一次幕间成长；如果永恒之王希望求生者们像鲁滨逊一样生活数十年，也可以每隔相当长的一段时间（比如游戏中的一年）才发起一次幕间成长。

发起幕间成长时，求生者可以任选有标记的属性和技能各一项进行**成长检定**，不过要注意的是成长检定只有在即骰子的点数大于属性或技能值时才能算作成功——这意味着越熟练的技能越难以进一步精进。如果求生者通过了一次成长检定，那么他对应的属性或技能值加1，此时应当在对应的“成长”格写上数字“1”并修改“总计”值。如果求生者选择成长的技能已经通过了一次成长检定，或者说“成长”格中已经写上了一个数字，那么这次检定将获得数量等同于成长点数的惩罚骰——投出多个骰子，只有在所有骰子的点数都大于对应值才能算作成功的成长检定！

幕间成长结束后，无论求生者选择了什么技能或属性、是否成功成长，都需要擦除掉所有的标记。

总值到达5的技能或属性是不能进行成长检定的，因为这意味着求生者对这个技能的熟练程度已经达到了人类极限水平。

注意：知识属性的成长不能带来额外的技能点！

乔恩进行过成功的体质、敏捷、采伐、建筑和工匠检定，苍穹在角色卡上这些项目的“标记”格中用铅笔打上了勾。进行幕间成长时，乔恩的工匠技能已经到达了5，不能进行成长检定，所以乔恩选择对体质和建筑进行成长检定。苍穹先为体质的成长检定投掷了一个骰子，结果为4，比乔恩的体质值大，所以乔恩的体质成长检定成功了；乔恩的建筑技能已经成长过一次了，所以苍穹为建筑的成长检定投掷了两个骰子——这次检定要承受一个惩罚骰——结果分别为5和2，其中一个比乔恩的建筑值（初始为2，成长后为3）要小，所以乔恩没能通过这次建筑的成长检定。苍穹在“体质”对应的“成长”格中写下了“1”并把总值改成了4。看来艰苦的环境磨练了乔恩的体质，但在建筑方面缺乏天赋的乔恩恐怕很难继续学到更多东西了。

3.3 - 随身物品

求生者们在岛上可以捡到或制作出各种各样的物品。玩家应当将这些物品记录在角色卡中的“随身物品”栏中。

乔恩先从树上折下了一段树枝，又找来了一些长草和一块锋利的石头，期间他进行了成功的采伐检定。永恒之王建议苍穹将这些东西写在乔恩的角色卡上，但苍穹认为乔恩无法同时携带这么多东西，同时告诉永恒之王没必要这么麻烦——乔恩立即通过一个成功的工匠检定将这些东西制作成了一把简易的石斧，并将它拿在了手里继续赶路。苍穹在“随身物品”栏中写上了“石斧”两个字。

求生者是一觉醒来就突然来到了岛上的，他们不会对此有任何准备，所以求生者们通常会手无寸铁地来到岛上（当然，至少他们的穿着是得体的！）。但只要给出了合理的解释且永恒之王同意，你也可以在创建角色卡时就在“随身物品”栏填上一些东西。不过通常来说人们在睡觉时是不会带上任何重要物品的，所以一定记得要给出合理的解释——比如贝克·格兰杰（小说《荒野求生》的主角，顺带一提本书的作者是贝尔·格里尔斯）即便是睡觉时也不会摘下他戴在脖子上的打火石。

4 - 损害

无论求生者们拥有多么强大的体质、耐力和意志，在这样一个环境恶劣的荒岛上也是会受到各种伤害的：可能是一个伤口，也可能是一次精神打击，或者一份重体力劳动带来的疲劳，抑或饥寒交迫带来的健康损伤……

当求生者受到一次损害时，玩家就应当在角色卡中的“损害承受”表中做一个记号；同样的，当这次损伤痊愈后，玩家也应当划掉这个记号。

4.1 - 创伤

当玩家受到一次较强的物理性的伤害，如被野兽咬伤、被一块石头砸到等，则玩家受到一次**创伤**，应当在“生命值”一栏下做一个记号。

类型

如果这次创伤导致了明显的流血，则这次创伤为一次**外伤**，应当写一个大写字母“W”做记号。

如果创伤没有产生明显的流血，而是造成了淤青或肿包等，则这次创伤为一次**内伤**，应当写一个大写字母“I”做记号。

如果求生者在一小时内受到了数量等同于或大于重伤线的创伤，则需要进行一次体质检定来防止昏迷。如果求生者没能通过这次检定，则求生者应当昏迷至少一小时，此时求生者应当失去意识不能行动，且玩家不能控制求生者。此后的每个小时，求生者都需要额外进行一次体质检定来苏醒，若失败则继续昏迷一小时。

为了便于辨识，强烈建议您在写大写版本的字母*i*时加上字母上下的两条衬线。

不应该把每一个伤口都记录下来：一些轻微的擦伤等伤害可能对求生者几乎没有任何影响，所以不要把这些伤害记录下来。同时也应当尽量避免让求生者一次性受到过多的创伤——玩家们不会愿意看到自己的求生者突然死去的！当求生者不得不进行一些危险的工作，或面对实力远超自己的强敌时，永恒之王应当适当地考虑给求生者一些奖励骰，并尽可能把多次创伤合并为一个——例如连续在同一个位置被咬伤两次，算作一处创伤，但在恢复时需要承受一个额外的惩罚骰。不过如果求生者最终还是不幸在短时间内受到了重伤——例如从很高的悬崖上摔了下来，或被凶猛的野兽咬伤了喉部，当然也可以一次性判定求生者受到多处创伤——甚至进入濒死状态！但同样的，在这种情况下也应当给求生者一些机会：一个成功的体质-意志联合检定可以使濒死的求生者暂时保持意识并求救？只要合理即可！

恢复

玩家受到外伤后可以在24小时内对外伤进行包扎，一个成功的医疗检定可以使玩家顺利完成这次包扎。如果玩家经过了更长的时间才开始试图包扎伤口，则需要承受一个惩罚骰；如果伤口不干净且没有合适的消毒用品，例如酒精、碘伏或用于冲洗伤口的清水或生理盐水，同样需要承受一个惩罚骰；如果没有绷带或合适的替代品，则需要承受两个惩罚骰。玩家对伤口进行包扎后应当在对应的“W”记号前写一个大写字母“B”，形成“BW”的记号（当然，写在后面形成“WB”也是可以的——只要大家都能看懂，怎么写都无所谓！）

一次外伤如果在1个小时内没有经过妥善处理，这个伤口可能会引发**感染**——这座岛上恶劣的自然环境中，最不缺的就是各种讨厌的致病微生物！此时求生者必须通过一个成功的体质检定才能避免感染，如果环境很肮脏或伤口被一些容易引发感染的东西（比如尖锐铁器、泥沙）沾染过，则这次检定还需要额外承受一个惩罚骰。

伤口感染会产生一个**疾病**损害，需要在“健康值”一栏下做记号。您可以在4.4 - 健康损害部分找到更多信息。

求生者每天晚上休息时可以恢复一处创伤，为了游戏性考虑，具体要恢复哪处创伤可由玩家自行决定。恢复创伤需要一个成功的体质检定。恢复外伤需要承受一个惩罚骰，如果伤口被妥善处理过则不需要承受这个惩罚骰，而且还可以获得一个奖励骰；恢复内伤不需要因此承受惩罚骰，也不会因此获得奖励骰。如果求生者在这一晚的休息质量很差，则恢复过程还需要额外承受一个惩罚骰。创伤恢复后应当划去或涂掉对应的记号。

乔恩受伤了！一头凶恶的野兽咬伤了乔恩，这显然会造成一个外伤，于是苍穹在角色卡“损害承受”部分的“生命值”栏位下写下了一个字母“W”；乔恩侥幸在很短的时间内逃离了野兽的追逐，他顾不上清洗伤口，并试图用一些碎布条包扎伤口，永恒之王认为这构成一个惩罚骰。苍穹投掷了两个骰子，结果分别为2和5，都不大于乔恩的医疗数值——多亏了乔恩高超的医学知识，他成功包扎好了伤口、止住了血并避免了进一步的感染！苍穹在刚才的“W”标记的同一格中写了一个“B”，形成了“BW”——意味着现在乔恩身上有一个包扎过的伤口。

重伤与濒死

当求生者的创伤数量（也就是没有被涂掉的“W”、“BW”和“I”记号的数量之和）达到或超过生命值的一半，即大于或等于重伤线时，则判定玩家陷入**重伤**。陷入重伤后的玩家在进行所有检定（包括创伤恢复检定）时都需要承受一个额外的惩罚骰。每天晚上休息时求生者都必须通过一个成功的医学和体质的联合检定来保证自己承受住了重伤，否则在恢复创伤时还需要再额外承受一个惩罚骰。

如果求生者的创伤数量等于生命值，则此求生者处于**濒死**状态：他的体质已经无法承受这些伤害了！此时求生者需要倒在地上不能行动，甚至失去了意识。如果濒死的求生者受到了进一步的创伤，则濒死者直接死亡——求生者不幸离世了，玩家将永远无法继续控制这名求生者了！

濒死的求生者只能等待其他求生者在24小时内对他进行抢救——其他求生者需要对濒死的行动者进行一次成功的医疗检定且额外承受一个惩罚骰才能救活濒死者，且每名求生者只能尝试施救一次。任何一次成功的施救都可以使濒死者恢复任意一处创伤并脱离濒死状态。但不要忘记死里逃生的求生者仍然很虚弱——重伤的恢复是十分艰难而漫长的！如果濒死的求生者在24小时内没能被成功抢救，则这名求生者死亡——非常不幸。

4.2 - 精神打击

当求生者面对一具血肉模糊的恶心尸体，或近距离地与一头猛兽狭路相逢，或目睹自己辛苦获得的火种熄灭，或目睹自己的存粮因一场意外而全部遗失时，求生者感到极度的恶心、恐惧、沮丧或绝望等，此时应当进行一个**理智检定**，即进行一次意志检定。理智检定失败则判定求生者受到一次**精神打击**。

精神打击的机制与创伤类似，但相对简单，只有“精神打击”本身这一种类别。当求生者受到一次精神打击时，应当在“精神值”一栏下写一个大写字母“E”来做记号。

恢复

求生者受到精神打击后每天晚上休息时都应当进行一次意志检定，若成功则可以恢复一处精神打击，此时应当划去或涂掉一个“E”记号。如果求生者受到了极大的鼓舞，比如战胜了一头猛兽、完成了一件困难的工作或有朋友同甘共苦，则此次检定获得一个奖励骰。

求生者每天也有一次帮其他求生者**分担**精神打击的机会，如果两名求生者都进行了一个成功的意志检定，则被分担者将一处精神打击转移给分担者。注意，每名求生者每天只能尝试进行一次分担，且必须双方玩家和永恒之王都同意才能进行分担。

消极与疯狂

当求生者的精神打击数量（“B”的数量）达到或超过了精神值的一半，也就是大于或等于消极线时，求生者会陷入消极状态。此时求生者在进行所有检定时都要承受一个惩罚骰。

如果求生者的精神打击数量等于精神值，则此求生者进入疯狂状态：他已经被这座可怕的荒岛逼疯了！此时求生者会免疫进一步的精神打击，且玩家不能完全自由地控制求生者的行动，应当使求生者表现得十分冲动、疯癫且缺乏逻辑性——别忘了，求生者疯了！如果永恒之王想的话，永恒之王也可以直接代替玩家控制疯狂的求生者——疯子恐怕是很难控制自己的行为。

不过有时一个疯子反而会使游戏更加精彩，因为求生者在疯狂状态下可能会做出理智的人绝不敢做出的一些勇敢行为——例如无畏地冲上去与强大的怪物展开殊死搏斗！

疯狂的求生者每天晚上休息时（如果他愿意休息的话）仍然可以进行一次意志检定来试图恢复理智。不过别忘了，求生者此时仍然像消极状态一样需要承受一个惩罚骰！

其他求生者仍然可以试图帮疯狂的求生者分担一处精神打击，此时分担者也要承受一个惩罚骰，但如果分担成功的话，被分担者可以立即脱离疯狂状态。

4.3 - 疲惫

求生者的体力不是无限的，当求生者做了一件需要消耗很多体力的事情时，求生者应当进行一次**体力检定**，即进行一次耐力检定，若失败则会受到一次**疲惫**。

需要注意的是，体力检定中求生者用耐力而非体力值进行检定——事实上，损害承受属性不能用于检定。

疲惫的机制也与创伤和精神打击相似，与精神打击一样只有“疲惫”本身这一个类别，需要在“体力值”一栏下写一个大写字母“T”来表示。

恢复

疲惫的恢复通常非常快速，求生者或许坐下来休息一会儿就能恢复体力。

求生者每天晚上休息时都可以通过两个成功的体质-耐力联合检定来分别恢复两次疲惫，如果玩家休息得很好则还可以进行一次额外的恢复检定——这意味着求生者一晚上最多可以恢复三处疲惫。

另外求生者在白天也可以申请通过休息一小时来进行一次耐力检定，若检定成功也可以恢复一次疲惫。

劳累与昏迷

如果求生者的疲惫数量（我想你已经猜到了——“T”的数量）达到或超过了体力值的一半，或者说大于或等于劳累线时，求生者会陷入劳累状态。此时求生者在进行所有疲惫恢复检定时都要承受一个惩罚骰。

需要注意的是，劳累状态并不会为所有检定带来额外的惩罚骰——一个参与重体力劳动的人常常会在累倒之前毫无自知，至少仍然可以卖力工作。

如果疲惫数量等于体力值，则求生者立即陷入昏迷中——求生者已经累瘫了。与创伤所致的昏迷类似，求生者至少昏迷一小时且每小时都尝试通过一个成功的体质检定和耐力检定来苏醒。若求生者同时通过了两种检定，则求生者苏醒且恢复一处疲惫。需要注意的是，这不是一个联合检定，求生者必须同时通过两种检定才能苏醒，缺一不可。

4.4 - 健康损害

求生者们不是来永恒之岛度假的——正相反，他们需要在这座荒岛上为自己的衣食住行而艰难地奔波。饥饿、严寒、酷暑、干旱、疾病……有无数因素威胁着求生者们的健康甚至生命。当求生者受到这类因素的威胁时，我们就记作一个**健康损害**，应当在“健康值”一栏下做一个记号。

类型

求生者在游戏中可能会受到五种健康损害：

- 饥饿，用“F”表示；
- 干旱，用“D”表示；
- 寒冷，用“C”表示；
- 炎热，用“H”表示；
- 疾病，用“S”表示。

求生者们在晚上休息时会进行一轮健康损害的检定：如果求生者正在受五种健康损害中任何一种的威胁，他们都需要为此分别进行一个体质检定以免受到实质性伤害，若失败则求生者受到一个对应类型的健康损害。连续两天或以上经受同一种威胁则需要在检定时额外加上一个惩罚骰。

除此之外，外伤的感染也会立即导致一个疾病类型的健康损害，详见4.1 - 创伤部分。

恢复

只要有适宜的条件，健康损害的恢复是很快的。如果求生者受到健康损害后一天内都没有受到同种威胁，例如忍受了一整天的饥饿后第二天终于找到了足够的食物，或染病后得到了适当的治疗，则求生者在晚上休息时仍然要针对这种损害进行一个体质检定——如果成功则会恢复一处相应的健康损害。

虚弱与病危

当健康损害的数量（上述五种字母记号的总数）达到或超过了健康值的一半，也就是大于或等于虚弱线时，求生者会陷入**虚弱**状态。此时的求生者的所有检定都需要加上一个惩罚骰——与消极状态类似。

按理来说，如果求生者同时处于重伤、消极和虚弱状态中的两种或三种，求生者的行为应当同时承受多个惩罚骰，这样计算起来可能很麻烦。不过请牢记TRPG是基于共识的游戏，只要永恒之王和玩家们都觉得合理，永恒之王完全可以凭感觉给求生者适当数量的惩罚骰，比如要求一个消极、虚弱且孤立无援的求生者

只需要承受一个惩罚骰，给他更多翻盘的机会——只要能够创造出精彩的故事，略微修改一下规则又有何不可呢？当然，为了公平起见，我们仍然建议永恒之王尽可能地遵守规则书中写明的规则。

如果健康损害的数量等于求生者的健康值，那么求生者会陷入**病危**状态——此时求生者已经被折磨得奄奄一息、动弹不得，几乎完全无法做出任何运动，只能安静地躺下，等待死亡的到来。病危的求生者在没有帮助的情况下只能保持在一小时内不会死去，此后的每小时都需要进行一个体质-意志联合检定来避免死亡——这可是决定生死的检定，一旦检定失败，求生者就会立即死亡！

病危的求生者是无比虚弱的，此时他不能进行任何的损害恢复检定，且受到任何创伤都会致命——这点与濒死状态很相似。病危者仍然会像往常一样受到各类健康损害的威胁，但这些威胁与病危前不会有什么不同——在进行体质检定时不需要承受额外的惩罚骰，且这些损害并不会直接夺走求生者的生命。

此时这名病危的求生者只能依赖其他求生者的帮助才能活下来。如果病危的求生者在其他人的帮助下被安置到了一个安全且舒适的环境中，同时避免了所有五种健康损害的威胁，病危者就会暂时脱离危险，不需要进行体质-意志联合检定来避免死亡。当晚休息时，病危的求生者就可以开始正常进行各项损害恢复检定了。当此求生者的健康损害数量到达健康值以下时，求生者就彻底脱离病危状态了——当心，或许他仍然处于虚弱状态！

5 - 战斗

永恒之岛是一座危险的岛屿，求生者们所面对的威胁不仅来自于食物、水、气候和疾病等，还来自于岛上那些凶恶的猛兽——或许有些应当被称作怪物更合适……

当求生者们与岛上的野兽或怪物发生正面冲突时，永恒之王不应当要求求生者们简单地通过几次检定来决定战斗的结果，而是应当演绎出一段复杂而精彩的战斗——我们把这称为战斗轮。

在战斗轮中，求生者们和他们遭遇的敌人轮流行动，所有人都有行动的机会。下面将详细地讲述战斗轮的规则和要点。

5.1 - 对抗

当求生者与敌怪发生战斗时，难免会需要将自己和敌怪的某些属性进行比较，此时可以应用一个附带对抗的检定来模拟这种情况。

一次附带对抗的检定应当根据求生者和敌怪的某项属性来让求生者获得额外的奖励骰或惩罚骰。如果求生者的属性更高则每高一点等于一个奖励骰；反之，如果敌怪的属性更高，则每高一点，求生者就要加一个惩罚骰。

永恒之王在发起对抗检定时应当分别说清楚对抗的内容和检定的内容，例如“一个附带力量对抗的搏斗检定”，或者简单一点：“射击检定敏捷对抗”。注意敌怪不可能像求生者一样拥有知识、建筑或医疗的技能等，所以玩家能与敌怪进行对抗的内容通常是相当有限的。某些特殊的敌人，例如一个有高超智慧和复杂情感的人形生物可能拥有一些敌怪通常没有的属性或技能，例如知识、建筑、工匠、医疗等。

5.2 - 启动战斗轮

求生者和敌怪们都应当按一定的次序行动。当求生者们遭遇正面冲突、永恒之王宣布战斗轮开始时，永恒之王应当按求生者们和敌怪们的敏捷属性高低分别对两者进行排序，列出两个表示行动次序的列表（建议

提前准备一些草稿纸以便记录！），敏捷较高者先行动，敏捷相同者可由永恒之王随意决定他们的行动顺序——无论如何排序，行动的顺序都应当是固定的。

建议永恒之王准备好纸和笔，用于记录战斗中敌怪的状态。为了便于玩家想象和构建精彩的战斗场面，永恒之王也可以画出建议的战局示意图，也可以用一些简单的实体模型等来帮助构建战斗场景。

5.3 - 求生者回合

求生者们和敌怪们在战斗轮中轮流行动，这是为了让所有人都有近乎同等的行动机会，使战斗更加公平。无论敏捷值高低，只要求生者们在战斗前做好了准备，求生者就先行动，我们把这个阶段称为求生者的回合。如果求生者们是在毫无防备的情况下被突袭的，那么敌怪先行动，详见下文5.4 - 敌怪回合部分。一个成功的观察或聆听检定可以决定求生者是否在被突袭之前有所察觉，进而避免被敌怪先攻——一队求生者当中只要有一个人成功即可。

为了防止混乱的场面，求生者回合内求生者们应当按照永恒之王准备的列表顺序依次做出行动，这意味着动作较快的求生者总能比动作较慢的求生者先行动。当然，先行动的求生者也可以选择等待其他求生者的行动结束后再行动，也可以选择在自己的回合内只是观察局势，什么也不做。

每个求生者在自己的回合内都可以做出两种行动：

- 攻击，我要揍他！
- 逃跑，远离那个危险的家伙！

若求生者在敌怪没能注意到自己的情况下遭遇了敌怪，则第一个求生者回合中求生者获得一个奖励骰——无论选择攻击还是逃跑，这显然都对求生者更有利。如果敌怪陷入了重伤状态，则求生者们关于它的任何检定都会获得一个奖励骰——重伤对任何动物来说都是个大麻烦！

若求生者选择攻击

求生者在选择攻击时应当详细描述自己要做什么，而不是仅仅说一句“我要攻击它”，比如“我要冲上去，狠狠地踹它一脚”或“我要举起手中的棒子，砸向它的脑袋”等。求生者应当根据自己的行动进行一次搏斗或射击检定。

如果求生者选择赤手空拳或使用棍子、斧头、刀剑、长矛这类近距离作战的武器进行战斗，则求生者进行带有力量对抗的搏斗检定（若求生者的力量高于敌怪，每高一点就获得一个奖励骰；反之，敌怪的力量大于求生者时，每大一点求生者都要承受一个惩罚骰）。若检定成功则说明求生者成功对敌怪造成了一个创伤，检定失败则说明求生者没能命中或仅仅对敌怪造成了一次不痛不痒的伤害，这种伤害会被忽视。

如果求生者选择扔一块石头、投掷标枪或射箭这类远距离作战的方式，则求生者进行带有敏捷对抗的射击检定。与搏斗同理，检定成功即可对敌怪造成创伤。

乔恩发现了一匹长相类似于狼的野兽，而野兽并没有发现乔恩。乔恩决定悄悄靠近它并用石斧狠狠地揍一下。永恒之王认为这构成一次突袭，算作一个奖励骰；而乔恩的武器——石斧是一把不算好也不算坏的武器，没有额外的骰子；野兽的力量为4，比乔恩高2点，所以算作两个惩罚骰。总计是一个惩罚骰。苍穹投出了两颗骰子，结果分别为1和4，乔恩通过了这次检定。尽管乔恩的力气并不大，但他还是借助自己的搏斗技巧以迅雷不及掩耳之势对野兽造成了一个内伤。野兽被激怒了，它会成为乔恩的晚餐吗？抑或乔恩会成为野兽的晚餐？

当求生者发动一次攻击时，若同一回合内其他求生者已经攻击了同一个敌怪（无论是否成功），本次检定会获得一个奖励骰，这意味着多个求生者合力对付同一个敌怪将获得更多优势。这个机制被称为**寡不敌众**。

若求生者选择逃跑

求生者在选择逃跑时同样应当描述清楚自己的逃跑路线，比如“我要飞速撤进附近的树林中”，或“我要爬到最近的一棵树上躲避”等。

逃跑需要一个成功的敏捷检定。需要注意的是，野兽在面对求生者时通常并不想要杀死或吃掉求生者，它们可能只是想赶走这些闯进自己领地的猴子而已，在这种情况下，求生者的逃跑应当获得一个奖励骰。当然，某些野兽可能真的打算捕食求生者并做好了穷追不舍的准备，这种情况下求生者不能获得这个奖励骰。

如果永恒之王不能确定野兽是否有这种打算，为什么不用一个暗骰来决定呢？

逃跑成功的求生者将暂时撤离战场，无需继续参与到战斗轮中。但需要注意的是，其他求生者可能还没有逃跑——当心啊，你们的同伴抛下你们了！

还有其他.....？

有时求生者们可能会灵机一动，对敌人们耍一个花招：使劲儿地大吼大叫来虚张声势地吓退不想发生纠纷的猛兽？扔一块石头吸引猛兽的注意力？如果玩家想让求生者们做出这些花招，永恒之王可以让求生者用一次检定来决定自己的计划能否成功。这些花招往往会产生一些富有戏剧性的精彩桥段，永恒之王至少应该允许求生者们尝试一下，而不是无情地抛下一句“规则书里没有这条，你不能这么做”！

5.4 - 敌怪回合

求生者所遭遇的敌怪们可不是傻瓜，他们也是会做出行动的。当所有求生者都行动过一次之后，求生者的回合就会结束，转而来到敌怪回合——敌怪们会在这个阶段按顺序做出行动。

敌怪们的行动方式与求生者类似，只不过他们由永恒之王来扮演和控制。

当一个敌怪攻击求生者时，求生者应当进行一个与攻击敌怪时相似，带有力量对抗的搏斗检定——不过双方的立场反过来了，如果检定成功则求生者成功挡下或闪避了敌怪的这次攻击，如果失败则敌怪会对求生者造成一个创伤。

尽管大部分的野兽都会选择近身搏斗，但某些聪明的动物可能会通过扔石头、喷射毒液等方式来对求生者造成远距离的伤害，此时求生者要通过一个成功的敏捷对抗-敏捷检定来闪避这次伤害。

某些敌怪——尤其是那些弱小或受到重创的动物——在战斗中也可能会选择逃跑，此时求生者们可以在自己的回合中选择任由它逃跑，也可以选择追赶它——追赶一个逃跑的敌怪需要所有求生者进行一次敏捷对抗-敏捷检定。任何一个选择追赶的求生者通过本次检定都可以阻止敌怪的本次逃跑。求生者也可以通过一次带有敏捷对抗的射击检定来对逃跑中的敌怪发动远程攻击，且由于敌怪仓皇而逃，这次检定应当获得一个额外的奖励骰（无论逃跑是否被成功阻止）。不过一名求生者不能同时追赶和攻击逃跑的敌怪，且求生者不能对逃跑中的敌怪发动近战，除非它已经被阻止。如果没有被成功阻止，逃跑的敌怪将在一回合内彻底逃出生天！

5.5 - 敌怪的属性

尽管敌怪的属性通常与求生者有着很大的差别，但一般来说敌怪至少也和求生者一样有体质、力量、敏捷、耐力和创伤系统。不同的是，敌怪受到的创伤不会使它昏迷，这会让战斗变得更加紧张有趣，况且那些猛兽恐怕要比求生者们皮糙肉厚得多，求生者们无法将它们打晕也是很合理的。

当求生者对敌怪造成创伤时，建议永恒之王在纸上做好适当的记录。但需要注意的是，虽然不禁止，但永恒之王没必要将每个敌怪的特性和创伤状态直接展示给玩家——让玩家根据对抗难度推测对手的实力也是一种乐趣，况且我们想要的是精彩的演绎，而不是数据化的战斗！

同样的道理，永恒之王在要求掷骰时没必要说清玩家在对抗中获得多少额外骰子，只需要告诉玩家额外骰子的总数即可。

求生者乔恩、哈德森和凯特在森林中狩猎。乔恩通过一个成功的观察检定发现了一头鳞猪——一种浑身长满了鳞片，有点像野猪的动物。现在鳞猪似乎没发现饥肠辘辘的三人。战斗一触即发，不过在此之前，我们先来看一看三人一猪的信息：

* 所有人（和鳞猪）都没有创伤——他们健康得很；* 乔恩拿着一把粗制的石斧，拥有6点生命值、2点力量、3点敏捷、4点搏斗和5点射击；* 哈德森拿着一根大头棒，拥有7点生命值、4点力量、3点敏捷、5点搏斗和3点射击；* 凯特拿着一张弓和足够多的箭，拥有5点生命值、2点力量、4点敏捷、4点搏斗和4点射击；* 鳞猪拥有8点生命值、4点力量和5点敏捷。

永恒之王关于“鳞猪是否发现了三人”进行了一次暗骰，并在心里决定鳞猪已经发现三人了，只是在按兵不动，便告诉玩家们“鳞猪站在原地一动不动，似乎是在吃草。”求生者们误以为鳞猪没有发现他们，便准备冲上去打它个措手不及，战斗轮开始了！

永恒之王在纸上按顺序写下了三人的行动顺序：凯特、哈德森、乔恩。哈德森和乔恩的敏捷值相同，永恒之王便参照角色卡上的背景介绍，认为哈德森比乔恩更加鲁莽，于是将哈德森排在了乔恩前面。

永恒之王认为双方在这场战斗中都有所防备，所以求生者先行动，且求生者在第一回合内不接受突袭带来的奖励骰。凯特率先拉弓射了一箭，永恒之王要求她在敏捷对抗-射击检定中承受一个惩罚骰。凯特骰出了2和4，真准！尽管鳞猪有所防备，但它怎么也没想到这些猴子是怎么在不靠近自己的情况下打伤自己的！永恒之王在纸上写了一个“W”表示鳞猪受到了一个外伤。接下来哈德森和乔恩同时决定趁鳞猪惨叫时冲上去狠狠地揍它。哈德森先行动，他拥有四点力量，与鳞猪相同，所以在对抗检定中没有任何额外骰子；而凯特已经射中了鳞猪，寡不敌众，鳞猪在忙于为身上的箭惨叫时给哈德森留下了一个奖励骰。哈德森骰出了1和2：漂亮的一棒！鳞猪的脑袋上又多出了一个内伤——永恒之王将一个“I”写在了“W”旁边。接下来是乔恩的行动，尽管乔恩拥有高达4点的搏斗技能，但他的2点力量也为他带来了不少劣势——他在与鳞猪的力量对抗中获得了整整2个惩罚骰！幸运的是，鳞猪正忙于应付其他两名求生者的攻击，这抵消了一个惩罚骰。他为搏斗骰出了2和6，没能通过检定。看来乔恩成功打在了鳞猪的身上，但这一下的力道对鳞猪来说仿佛只是挠痒痒！

接下来进入了敌怪回合。鳞猪被这三只可恶的猴子彻底激怒了，永恒之王认为它会发狂地向哈德森反击，哈德森需要进行一次带有力量对抗的搏斗检定才能避免受伤，而且这次没有奖励骰——鳞猪在自己的回合内不会受到寡不敌众效果的影响。哈德森骰出了6。尽管哈德森的力气不小、善于格斗，但鳞猪似乎也不是个善茬——鳞猪尖锐的獠牙刺伤了哈德森的右腿！哈德森在角色卡上标注了一个“W”。他必须在一小时内包扎好这个伤口以防伤势进一步恶化！

接下来是求生者们的第二回合。依然是凯特先行动，她准备对着鳞猪再射一箭，依旧承受一个惩罚骰。她骰出了3和5——鳞猪在作战中显得异常敏捷，凯特没能命中它！尽管哈德森受伤了，但这个伤口不会削减哈德森的战意——他拥有高达7点的生命值，不会因为一个伤口而晕倒！哈德森带着复仇的气势双手握住大头棒，对准了鳞猪的头部横扫了过去！尽管凯特没能命中鳞猪，但这一箭确实对鳞猪造成了干扰，所以鳞猪在哈德森的攻势中依旧处于寡不敌众状态——哈德森获得一个奖励骰。他骰出了4和5。哈德森怒吼着对鳞猪造成了一次重击，永恒之王的草稿纸上又多了一个字母I！接下来是乔恩的回合，乔恩并没有被鳞猪的蛮力吓到，他打算继续用石斧劈砍鳞猪！他仍然需要承受一个惩罚骰。他骰出了3和4，看来乔恩的搏斗技巧确实了得，他成功应付了鳞猪的反抗并命中了鳞猪的要害！现在鳞猪总共受到了1处外伤和3处内伤，陷入重伤状态了！小心啊，鳞猪，你恐怕就要成为求生者们的盘中餐了！

又到了敌怪回合，鳞猪下决心要给这些猴子一点颜色看看。永恒之王认为鳞猪并不愚蠢，所以它可能会冷静地看出乔恩比哈德森更容易对付，于是便转而对乔恩发起了猛烈的攻势。不幸的是，鳞猪的重伤似乎严重限制了它的搏斗能力，所以乔恩在此次检定中仍然只承受一个惩罚骰。乔恩骰出了3和4——好险！乔恩差点就被打了个措手不及，好在他及时反应了过来并成功应付了鳞猪的攻击。

求生者们来到了第三个回合，凯特希望自己先让其他的两人行动，待两人牵制住鳞猪后再对准鳞猪射箭。永恒之王同意了，所以这一轮中哈德森先行动。哈德森毫不犹豫地一大步跳向转移了目标的鳞猪，对准鳞猪的后背砸了下去，并怒吼：“尝尝这个，你这畜生！不许你伤害我的朋友！”本回合内哈德森是第一个攻击鳞猪的，所以他不享受寡不敌众带来的奖励骰，但享受鳞猪在重伤状态下给他带来的奖励骰。他同时骰出了两个6——似乎是被愤怒冲昏了头脑，哈德森的一棒居然挥空了！乔恩继续应对鳞猪，他希望能够再次命中鳞猪的要害。由于鳞猪处于重伤状态且哈德森已经攻击过鳞猪，乔恩本次不承受惩罚骰。他骰出了3，鳞猪又一次受到了一处内伤——看来乔恩的搏斗技巧完全不是花架子，正相反，他非常擅长针对敌人的弱点进行攻击！接下来，凯特又对准鳞猪射出了她的第三箭，且检定过程中拥有一个奖励骰。她骰出了1和4，漂亮！现在鳞猪身上已经有两个外伤了——再承受两个创伤，它就要濒死了！

又到了鳞猪的回合，这说不定是它翻盘的最后机会了！鳞猪在这生死攸关的时刻开动了它的小脑瓜思考着自己身上为什么莫名插上了两根木棒。它突然注意到了远处还有一只猴子——明白了，原来是远处的那只猴子在对自己扔这些尖锐的木棒！得知了真相的鳞猪立即转而冲向了凯特。永恒之王认为凯特此时应该在忙于准备她的下一次射击，所以对鳞猪的冲锋不会有任何防备，为此她要承受两个惩罚骰！更加不幸的是，凯特在力量对抗中也会获得两个惩罚骰！瘦死的骆驼比马大，尽管鳞猪处于重伤状态，在对凯特的冲锋中仍然使凯特陷入了整整三个惩罚骰的劣势。凯特骰出了4、1、5和6——尽管凯特掌握着不输于其他两人的搏斗技巧，在手忙脚乱之时仍然抵抗不住鳞猪的攻击！凯特被撞倒了，永恒之王认为这造成了一个内伤，凯特的玩家将记在了角色卡上。

求生者们进入了第四个回合！凯特意识到自己陷入了危机之中，于是决定逃跑！由于鳞猪受到了重伤，凯特在敏捷检定中获得了奖励骰。她骰出了2和4，轻松地通过了这次检定——凯特被撞倒后立即十分敏捷地站了起来，爬上了附近的一棵树上进行躲避，并开始检查自己的伤口。鳞猪在它的下个回合内很可能会选择逃跑，为了防止猎物跑掉，哈德森和乔恩立即一左一右冲了过来，分别对鳞猪实施了猛烈的打击。哈德森享受一个奖励骰，而乔恩仍然不承受惩罚骰，他们都通过了判定。鳞猪总计受到了8个创伤，已经奄奄一息了！永恒之王宣布战斗轮结束。

哈德森愤怒地一棒子收走了鳞猪的最后一口气（永恒之王允许他跳过检定直接，因为鳞猪已经无法反抗了），乔恩通过一个成功的医学检定对哈德森进行了包扎。即便大家受了些伤，但为了填饱肚子，这一切都是值得的！

6 - 主持游戏

作为一款TRPG，《永恒之岛》在游戏过程中必须有一名玩家来担任永恒之王——也就是游戏的主持人，他负责根据一份名为“模组”的资料来构想求生者周围的环境和可能的遭遇，并通过语言来向玩家们描述这一切。如果求生者打算做一件可能成功也可能会失败的事情，永恒之王就应当要求玩家为求生者掷骰子以进行一个检定。

担任永恒之王可以体验到很多乐趣——您可以尽情发挥自己的想象力和创造力，站在上帝视角上，用任何您喜欢的方式向玩家们构建一座危险而又美丽的荒岛。如果您是一位文学爱好者，您可以现场创作出精彩绝伦的文段；如果您并不擅长文学创作也没关系，只要发挥适当的想象力，您和玩家们，配合骰子，即使用最朴实的语言也可以创作出跌宕起伏、令人振奋的故事！

担任永恒之王首先需要熟悉游戏的基本规则。建议您至少通读一遍本规则书并在游戏中将这份规则书放在手边以便随时查阅。您没必要背诵那些复杂的规则，只需要熟悉它们。本规则书也会附带一些简化版本的快速参考规则供永恒之王和玩家们在游戏过程中随时查阅。

6.1 - 永恒之王的工作

作为永恒之王，您需要在开始游戏前提前准备好一份模组（还记得吗？它是一份描述岛上环境的资料），最好提前通读一遍以熟悉模组的内容。游戏过程中您也可以将模组放在手边以便随时查阅。本规则书就附带了一份模组。

现在我们假设您已经做好准备并宣布游戏开始了。首先，您需要按自己的想法或模组的建议将求生者们安置在岛上的某一个地方——他们是一觉醒来就发现自己被一股神秘的力量传送到岛上的。他们可能聚集在了一起，也可能分散在了岛上的不同区域——这都取决于您！此后，您需要根据求生者们的行动一直记录他们的位置。

记录求生者的位置有很多种方法——您可以简单地记在脑子里，也可以写在一张纸上，不过我们还是建议您将棋子一类的标记物放在地图上以标记求生者们的大致位置。

求生者们每到达一个新的区域，您都应当参照模组的对应内容来向求生者描述他周围的环境并决定求生者可能会遇到什么。

您可以充分发挥您的想象力以决定求生者的具体遭遇。如果您不确定求生者遭遇了什么，为什么不进行一次暗骰来帮您做出决定呢？

如果求生者打算做一件他可能做得到也可能做不到的事情，您可以要求求生者进行一次检定。您可以在3.2 - 让骰子来决定！找到更多有关检定的说明。

求生者们可能会对岛上的环境造成一些改变，例如砍倒一棵树、建造一座庇护所等，永恒之王应当记录这些变化，并在求生者再次到达同一地点时根据情况适当地描述出来，这会让岛上的环境更加真实、生动。例如，您可以在求生者路过他在三天前砍倒过一棵树的区域时进行一次暗骰，并根据骰子的结果决定是否

恰巧看到了上次遗留的树桩。求生者在发现树桩后就会明白自己所处的位置是三天前来过的地方——这也有助于帮助求生者辨别自己的位置！

6.2 - 模组

本规则书将附带一份模组供游玩。如果您是第一次担任永恒之王或对自己的经验不够自信，建议您选择这份模组进行游玩——它是专为初学者们设计的，其中包含了大量详尽的描述以及对永恒之王的建议，并且岛上的环境并不十分恶劣，可以让求生者们更容易地生存下去。当然，游戏的老手也可以游玩这些模组——就算玩家们已经有了丰富的游戏经验，这些模组仍然很有趣！

一份模组通常会包含：

- 一份概述，描述岛屿的气候特征、模组的难度等基本信息；
- 一张大地图，描绘整个岛的轮廓；
- 一份详细资料，通常会将岛屿分成多个区域来分别描述这些地方的环境以及求生者在这里可能的遭遇；
- 格式更规整的模组或许还会为岛上的每一种动植物、矿物等物产列一个清单以对它们进行系统的描述。

模组应当详细描述岛上的环境，以便永恒之王推测求生者在做出各种行为时通常会有什么结果。

6.3 - 保持神秘感

身为永恒之王，请记住：只有你是站在上帝视角观察着这座岛屿的，求生者们在游戏开始前从未见过这座岛屿，不可能拥有这座岛的详细资料。您不应该向玩家直接展示模组中的任何资料，您应当以求生者的视角来对这些资料进行间接的描述。例如玩家询问求生者所处的位置时，不应该直接向他展示地图，而是应该描述他周遭的环境，鼓励求生者推测自己的位置并自己找到正确的路（严格来说，《永恒之岛》是一个开放性的游戏，其中并不存在绝对正确或错误的路，本游戏允许玩家在无明确目标的情况下前进）。

同样的原则也适用于战斗轮。在战斗轮中，求生者通常需要做出大量带有对抗的检定，此时您应当私下里算出求生者和敌怪的属性值之差以及敌怪的寡不敌众、重伤等带来的额外骰子，仅仅告诉玩家求生者最终拥有多少额外骰子——求生者在战斗中可以推测对手的实力，但不可能直接准确地知道对手的实力！

玩家可以基于适当的描述来向永恒之王索要一份地图——比如求生者制作出了纸和笔，通过仔细的观察和测量绘制出了一份简单的地图。此时永恒之王可以根据情况决定是否要向玩家展示一部分地图，或绘制一份简略版本的区域地图展示给玩家。不过求生者大概并没有学过绘制地图相关的专业知识，他们或许会绘制出错误的地图而浑然不觉——为什么不用一个暗骰来决定求生者是否能绘制出正确的地图呢？故意绘制一张错误的地图并展示给玩家或许能创造出更具戏剧性的情节。

6.4 - 时间和距离

永恒之王应当大致记录求生者们做的每一件事所消耗的时间，以计算求生者们在一天内能做多少事以及太阳会在何时升起和落下等。不需要计算得非常细致，只需要大致记下即可。我们建议永恒之王以小时为单位记录时间，若求生者做的一件事消耗的时间要远远小于一个小时，永恒之王可以考虑把多件事情算作一个小时——或者干脆不要记录它的耗时！

如果求生者打算花费较长的时间赶路，我们建议永恒之王将求生者在平面上的步行速度算作每小时5千米。若求生者走得很着急或跑步前进，他们在平面上的前进速度可以达到每小时10~15千米——通常情况下，

他们只能维持这个速度很短的时间，因为他们的体力将很快耗尽。

如果求生者们执意要保持很长时间的快速前进，可以通过一个耐力或意志检定来判断他们能否坚持住！

6.5 - 引导玩家

《永恒之岛》是一款自由度极高的游戏，玩家可以充分发挥主观能动性，扮演求生者自由地探索整座岛屿。但他们面对一座可自由探索的庞大岛屿时也会感到迷茫和不知所措，此时永恒之王就应当适当地通过暗示来引导玩家——比如告诉玩家“你的求生者从早上到现在都没吃东西”，玩家就会产生“寻找食物”的目标；在求生者早上起床时告诉玩家“你的求生者伸了个懒腰，开始幻想何时能够离开这座岛”，玩家可能就会开始想办法离开岛屿——可能会造一艘船，或者探索更多未知的地点。

6.6 - 如何获取更多模组

如果您不满足于随书附赠的模组，没关系！您可以从很多渠道获取到更多模组。它们可能是由官方创作的，也可能是由热爱《永恒之岛》的玩家们的所创作的——如果有人创作的话。您可以在网络上的一些TRPG社区找到适合您的模组。

您可以用自己的方式对原有的模组进行修改，使它成为一个全新的模组——例如重新绘制一份地图、向岛屿中添加一些新的生物等。即便仅仅是修改求生者们的初始位置甚至也有可能带来完全不同的游戏体验！

您也可以自行创作模组——发挥想象力绘制一张地图，为岛屿编写一段概述并说清楚岛上的各个区域都有些什么。记住，永恒之岛是一座位于异世界的神奇岛屿，您可以发挥想象力在岛上自由地添加你想要的任何东西——不必拘泥于现实，只要合理即可。我们希望在游戏中体验到探索带来的新奇感并创造出精彩的故事，而不是机械地对现实进行模仿。同样地，不要担心您会因知识储备不足而设计出一座在地形、比例尺、生态或物产上不符合科学规律的岛屿——只要玩家们能玩得开心，让这座岛脱离地球的地理规律又有什么关系呢？

如果您对自己的模组满意的话，您也可以将它展示给自己的朋友或公开发布它——不用担心别人会不会嘲笑你的作品，大家都喜欢看到一个全新的创意。无论如何，只要创作和分享的过程是快乐的就够了！

结语

感谢您阅读本规则书！

《永恒之岛》原先只是笔者一年前一时兴起的一个想法：想设计一款沙盒生存类的桌游。近日突然又想起了这个点子，突然思如泉涌地写完了此规则书的第一版。原本只是打算自娱自乐，但转念一想这套规则似乎很有趣，于是便决定要发布出去，供所有人游玩。就算得不到赏识，仅从自娱自乐的角度来看，笔者也满足了。

如果您试玩了《永恒之岛》，欢迎向笔者分享您的游戏经历，或者提出宝贵意见。本规则书目前只是第一版，难免有许多尚不完善之处，笔者诚惶诚恐，虚心接受大家的意见和建议。

以下是笔者的联系方式：

- QQ: 1393908967
- QQ邮箱（同QQ号）：1393908967@qq.com

- bilibili: <https://space.bilibili.com/380760053>
- github主页: <https://github.com/Heaveeeen>
- 官方QQ群: 779481704

本规则书中的内容——从游戏规则到文风——许多灵感都来源于《克苏鲁的呼唤》规则书。如果本游戏有幸让您对TRPG这一历史悠久的游戏类型产生了兴趣，您也可以尝试一下《克苏鲁的呼唤》（COC）、《龙与地下城》（DND）等TRPG界的老前辈（笔者本人也是COC的忠实爱好者！）

最后，祝大家玩得开心！

——苍穹，于2023.2.3

（非常不正规的）版权信息

首先说明一下，本人（苍穹）完全不懂版权信息这种东西该怎么写、需要遵循哪些流程之类的，也不清楚我这种版权声明在法律上到底是否有效，所以我只能以我个人的名义希望大家遵守，至少要牢记：

- 此规则书完全由我（苍穹）编写，转载请保留此版权信息，允许您改编并发布自己的版本，但请注明原作者。
- 此规则书的本体及基于规则书本体的改编禁止一切标价出售等商用行为。
- 我以个人名义，出于道德层面，非正式地允许基于本规则书或其改编版本的模组作者对自己创作的优质模组标价出售——你们是崇高的创作者，对自己创作的内容享有著作权，用爱发电的人值得赞扬，但将优质作品标价出售不应该，至少没必要受到指责。
- 此规则书及示例模组《千年牢笼》的著作权归我（苍穹）所有。

本规则书版本：v1.0，您可以前往[github](#)以获取最新版本。