

## 第二章 成功检定

每当某个人物尝试做成一件事情（例如，使用一种技能）时，投掷三枚骰子来确定结果。这种投骰被称为“成功检定”。事情做得怎么样决定于三枚骰子掷出数值的和。如果这个和，小于等于与这件事对应的某个数值——通常是一个技能值或属性值，意味着成功。若大于，即失败。例：如果你试图用“开锁=9”技能撬开一把锁，投 3D，投出 9 或更小才能成功，如果投出 10 或更大的数字，就意味着失败。

无论这个检定的检定值（需要小于等于的数值）是多少，投出 3 和 4 总是成功，投出 17 和 18 总是失败。

一般情况下，由玩家为他的人物的行动进行检定，但是，GM 总是有权自己暗投检定——一见“哪些时候由 GM 投骰”。

### 一、哪些时候投骰

为了避免无穷无尽的投骰拖慢游戏的进行，GM 应当只在成败至关重要时才要求进行成功检定。特别地，在以下的情形中，GM 应当要求进行检定：

- 玩家人物的性命、财富、亲友、名誉或装备可能遭到损失。包括追逐、战斗（即使目标极近而且静止不动！）、谍战、盗窃和相似的“冒险”活动。
- 玩家人物可能获得盟友、情报、新能力、地位或是财富。

在以下的情形中，GM 不应要求进行检定：

- 明显的小事，例如过马路、开车进城、喂狗、找到街角的商店或是打开电脑。
- 普通的、没有冒险活动性质的工作岗位上每天的工作。

#### 哪些时候由 GM 投骰

以下有两种情况，GM 应该暗投检定而不让玩家看到结果：

1. 当人物不应该能确定他是否成功的时候。这适用于所有获取信息的检定，不论是通过察觉谎言、审讯、气象学和搜查这些技能，还是占卜能力。在这些情况中，玩家宣布他使用这些能力，然后 GM 暗投。

如果成功，GM 向玩家提供真实的信息——投出的数字越低，信息质量越好。如果失败，GM 视情况相符与否，要么不提供任何信息，要么给出假信息（投出的数字越大，虚假信息越严重）。

2. 当玩家不应该知道发生了什么的时候。这包括了大多数的感官检定，使用危险感知的检定，等等。假定队伍正在沿着一条丛林小路步行前进。前方的树上有头美洲豹。GM 不应该说“你们前面有头美洲豹。投骰子看看你们有没有发现它。”

也不应该说“所有人进行一个视觉检定。有人有危险感知吗？”这两种说法都透露了太多信息。相反，GM 应该为每个人物秘密投骰。如果有人成功了，GM 可以说“你们发现 20 米的树上有头美洲豹！”

如果没人成功……他们就踏进埋伏了。

### 二、修正值

规则经常给检定列出修正值。这些加值和减值影响你检定的数字——你的“目标值”——而不是你骰子投出的数值。

加值总是增加你的成功机会，而减值总是降低成功几率。例如，开锁技能的描述里写道，“如果单凭触觉开锁（例如，在完全黑暗中），-5”这意味着如果你在黑暗中开锁，对于这次尝试，你必须从你的开锁技能上减去 5。如果你开锁技能是 9，你在黑暗中，检定的数值是 9 减 5，等于 4。

某个剧本可能为特定情况专门列出修正以表明它相对容易或困难。例如，一个冒险模组可能写道，这把锁给开锁检定提供+10，因为它既原始又粗糙。如果你的开锁技能是 9，你

将会检定  $9+10$ ，等于 19。因为投 3D 最多投出 18，这看起来必然成功。实际上并不完全是这样——见大失败。

除非特别说明，修正值是可以叠加的。例如，如果你尝试在黑暗中打开那把原始的锁，两个修正都生效，你将检定的值是  $9-5+10$ ，等于 14。

对于常见修正值的讨论见文化、语言、熟悉、装备修正和任务难度。

### **基础技能与有效技能**

你的基础技能是你在技能中的实际水平，记录在你的人物卡上。你对于特定任务的有效技能是你的基础技能加上或减去那个任务的所有修正。在上面的开锁例子中，基础技能在所有情况下都为 9，而在三种不同情况下有效技能为 4，19 和 14。

术语“基础技能”和“有效技能”适用于所有成功检定，而不仅仅适用于技能检定。当你进行属性检定，防御检定，自控检定等时，你的基础技能是你未受修正的数值，而你的有效技能是你最后的，经过修正的数值。

如果你的有效技能小于 3，你不能尝试进行成功检定，除非你进行的是防御检定。

### **1. 缺省检定**

当一项任务需要技能检定，你必须在所需技能上起码有点能力才能进行尝试。理想情况下，你在那个技能上花过点数……但是大多数任务都允许没有训练的人试一试。例如，任何人都可以挥舞一把剑——尽管只有受过训练的战士挥出的剑招更可能要命。

没有经过学习也可以尝试的技能，被称为从一项属性或另一个技能“缺省”。这个的意思是，你可以尝试检定你的属性或是那个技能来尝试你要做的事情。这个“缺省检定”就是个普通的成功检定。

例子：开锁技能的缺省是“ $IQ-5$ ”；那个的意思是，任何人，不需要训练，投出的数值如果小于他的  $IQ-5$ ，就能把锁打开。你越聪明，你成功的机会越大——但是有训练总是比没训练好！

每个技能的描述显示了它能从哪些属性和技能缺省，缺省减值是多少，如果技能提供了多个缺省，总是选择最好的哪项。例：审问缺省自“ $IQ-5$ ，威吓-3 或心理学-4”。如果你不是经过专门训练的审讯者，你还是可以用各种办法从犯人嘴里弄出回答来，包括智商压制（ $IQ-5$ ），恐吓他（威吓-3）或者对他玩“心理骗局”（心理学-4）。如果你具有  $IQ12$ ，威吓=14，心理学=13，你的缺省就分别是 7、11 和 9。检定的时候检定 11，最高的一项。

### **20 法则**

如果你的基础属性超过了 20，在计算缺省时，视其为 20。例如，假如你拥有  $IQ25$ ，你的缺省开锁技能（ $IQ-5$ ）是 15——不是 20。从技能来的缺省没有这种限制。

## **三、任务难度**

如果 GM 感觉成败检定在当前这个任务中比一般情况更加困难或是简单，他应该给予难度修正值。这个应该是与尝试这项任务的人的文化环境、装备、语言等无关的，是对于任何尝试这项任务的人都会遇到的困难或容易的地方。这个修正值与其他修正值叠加。

例如，如果 GM 判断打动这一位听众的唯一方法是进行一次演讲-2 检定，这里的“-2”就是难度修正。任何尝试对付这位听众的演讲者，除去个人修正（文化、语言、迷人声线优势等）都有这个-2 减值。

许多技能都建议了难度修正值——例如光凭触觉使用开锁技能的-5 修正——但是可能的任务种类是无限的。

下面是给 GM 的一些框架：

+10：自动成功。GM 应该直接判定检定成功的任务，由于某些原因需要进行检定。例：发动汽车的驾驶技能检定。

<p>+8 或+9：鸡毛蒜皮。失败极度不可能，意味着极差的运气。例：在空荡荡的停车场里开车的驾驶技能检定。</p> <p>+6 或+7：非常简单。失败是可能的，但是只有运气不好才会发生。例：在空荡荡的郊区街道上开车的驾驶技能检定。</p> <p>+4 或+5：简单。绝大多数日常的事务，包括普通人在日常工作中的检定。例：在小城镇开车去上班的驾驶技能检定。</p> <p>+2 或+3：条件极好。尽管有困难但是绝大多数人会毫不犹豫地去做的事情。例：在大城市开车去上班的驾驶技能检定。</p> <p>+1：条件良好。多数人由于难度和风险会不愿去做的事情，但是对于冒险者而言是简单。例：完成汽车公路拉力赛的驾驶技能检定。</p> <p>+0：平均水准。冒险过程中遇到的多数事务，到了这个难度，绝大多数技能使用都属于有压力的情形。例：追车的驾驶技能检定。</p> <p>-1：条件不利。对于新手冒险者的挑战，对于老手来说依然很正常。例：高速追车的驾驶技能检定。</p> <p>-2 或-3：条件恶劣。对于专业人士也属于挑战的压力情形。技艺娴熟的冒险者依然自然地接受这种挑战。例：在繁忙的高速公路上高速追车的驾驶技能检定。</p> <p>-4 或-5：困难。即使对于专家而言，这个任务也太困难以至于他开始想“有没有别的办法”。真正的“大师”对于这一难度依然完全没感到是挑战。例：在高速追车中一边把枪伸出车窗射击一边控制车辆的驾驶技能检定。</p> <p>-6 或-7：极难。足以令大师三思而行的难度。例：在暴风雪中高速追车的驾驶技能检定。</p> <p>-8 或-9：危险。任何人都很可能失败的任务。例：在暴风雪中高速追车，一边把枪伸出车窗射击一边控制车辆的驾驶技能检定。</p> <p>-10：不可能。心智正常的人不会去尝试的事情。GM 可能直接禁止进行这种尝试。例子：在暴风雪中高速追车，一边站起来用双手发射火箭筒，一边用膝盖控制车辆的驾驶技能检定。</p>
--

上面的修正值的假定是人物接受过训练。为了理解在必须用缺省值应付的人眼中的任务难度，把缺省的那个减值和难度修正相加。

例：从未学过开车的某人使用驾驶技能时使用的是驾驶技能的 DX-5 缺省值。对于他而言，开车上班——对于会开车的而言的“简单（+4 或+5）”任务——变成了“（冒险者的）平均水准”（DX）甚至是“条件不利”（DX-1 检定），而且几乎必然是一次有压力的体验！

GM 如果认为任务的结果并不重要或是剧情正激烈，他可以使用难度修正取代其他修正值，来避免修正值的繁琐计算。

例如，在追车大战中有一辆汽车受损了，GM 可以直接把这辆车相关检定的难度提升一下而不是计算这辆车的装备修正。

## 1. 时间消耗

你可以通过慢工出细活来减少困难任务的减值——甚至得到加值。相反，如果你不得不赶时间，即使最简单的任务也会变得困难起来。

**额外时间：**用额外的时间（正常所需时间由 GM 决定）来完成一项任务能为非战斗任务提供加值：2 倍时间，+1；4 倍时间，+2；8 倍时间，+3；15 倍时间，+4；30 倍时间，+5。例如，花一个工作日（=8 小时）。

完成本来只需要一个小时的任務能给予+3。这个加值只对于那些花额外时间会有用的事情有效。多花些时间可以帮助你打开保险箱或是弄明白超文明遗产有什么用，但是对于抵御毒素或是追上逃跑的嫌疑人显然没什么用。

**赶时间：**尝试快速完成任务会得到减值：每减少 10%时间会得到-1 减值。例如，尝试用正常时间的一半（-50%时间）去完成某件事情会得到-5 减值。最多能减少 90%的时间（只花正常时间的 1/10），这样做的检定减值是-9。你无法减少以下任务的时间：被自然法则限制的任务（例如，进行化学反应）或是被装备性能（例如车辆的最大速度）限制的。有疑惑时以 GM 判断为准。

注意，如果一个技能明确了时间相关的修正值，那么明确的修正值取代上面的通用修正值。

## 2. 长任务

GM 可以定义某些事件为“长时任务”。这需要花一定数量工时的时间来使用一个或多个属性或技能。例如，GM 可能裁定，建立一个越过峡谷的索桥需要 40 个工时的使用 DX 的普通劳动，使用木匠技能的 24 工时的的工作，和 8 个工时使用工程学技能的工作。

对工时贡献的正常范围为，每一个参与的人每 24 小时的天，工作八小时。在每一天结束时，每个工人检定当天使用的技能（GM 为 NPC 投骰）。一次的成功检定对任务的进度提供八个工时；大成功提供额外 50%。失败只提供一半的工时。一个一次大失败没有任何贡献，并毁坏 2D 已经完成的工时！

监察工作的人员如果与工人一起施工了整整一天可以选择协调他的下级而不是提供工时。如果组织力比提供激励重要，进行一个管理检定，相反的情况（GM 决定）则检定领导力。

成功，则工人他们当天的技能检定得到+1；大成功，他们得到+2。任何失败，监工不起作用。

加班是可行的。要让 NPC 这么做，需要进行影响检定（参见影响检定）。如果某天你工作超过八小时，当天就需要进行 HT 检定，超过 10 小时的每 1 小时带来-1 减值。成功，用正常的技能和检定计算贡献的工时。失败，你的技能检定有一个减值，等于你的失败度或-2，取更高的减值，而且你失去 FP，数量等于你减值的大小——但你仍然能提供额外的工时，如果你的技能检定成功。把大失败当作普通失败，但因为你筋疲力尽，你第二天不能参与工作！

通过抄近路，减少工时要求也是可行的，见正文“时间消耗”一节。所有做同一类型工作的工人的技能检定都有因为匆忙带来的减值。

例如，在上面的索桥例子中，提供普通体力劳动的工人可以减少他们的工作量 20 工时，但他们会改为进行 DX-5 检定而不是 DX 检定。

同样地，也可以采取额外的时间来获得一些加值。在上面的例子中，如果那些工人投入 80 工时，他们改为检定 DX+1。

如果额外的时间需要靠当天加班来提供，这种策略可能因为 HT 检定失败的减值而事与愿违。

## 四、成功度与失败度

当你把所有修正值加到基础技能上，算出了等效技能后，投 3D 来决定结果。如果投出三枚的骰子的数字之和小于等于你的等效技能，你就成功了，而你的等效技能与你投出数值之差是你的成功度。

例：如果你的等效技能是 18，而投出了一个 12，你成功了；你的成功度是 6。

如果你投出的结果比你的等效技能高，你失败了，投出数值与你的等效技能的差是你的失败度。

例：如果你的等效技能是 9，而投出了一个 12，；你失败了；你的失败度是 3。

一定要注意你的成功度与失败度，因为很多规则要用到这些数值来计算结果。即使规则不需要这些数字，GM 也可能希望给特别大的成功提供特别好的结果，而给特别大的失败度以特别恶劣的结果！

投骰投出特别高或特别低的数值有特殊的结果——超出一般的成功与失败——不论你失败的成功度与失败度。

### **大成功**

大成功是特别好的结果。你在如下情况中获得大成功：

- 骰子的数值为 3 或 4 总是大成功
- 若你的等效技能为 15+，骰子的数值为 5 时为大成功。
- 若你的等效技能为 16+，骰子的数值为 6 时为大成功。

往后类推

当你投出大成功的时候，GM 决定发生了什么。总是有好事！投出的数值越低，他给你的“奖励”就越多。

致命攻击是攻击时的大成功。GM 并不决定结果，而是采用致命攻击表。

### **大失败**

大失败时特别糟糕的结果。你在以下情况中获得大失败。

- 骰子数值为 18 时总是大失败。
- 若你的等效技能为 15-，骰子的数值为 17 时为大失败；否则的话，投出 17 是普通的失败而不是大失败。

• 比你的等效技能高出 10 的骰子数值都是大失败：技能为 6 则 16 是大失败；技能为 5 则 15 是大失败，以此类推。

GM 决定发生了什么。总是坏事——骰子数值越大，结果越坏。

致命失误是攻击检定中的大失败。GM 并不决定结果，而是采用致命失误表。

## **五、重试**

一些事情你只有一次机会来做（排除炸弹，跳过裂缝，切除发炎的阑尾，用一首歌取悦国王）。其他时候，你可以一遍又一遍地尝试，直到成功为止（开锁，抓鱼，分析毒药）。还有一些时候，你不会知道你是成功还是失败，导致需要重新开始时已经太迟了（翻译一幅古老的藏宝图，在法国餐馆点单，造一艘船）。最后，有时候你会因为失败而受伤，但可以承受失败几次（爬上墙，打动一个野蛮的部落土人）。

GM 必须根据玩家陷入的确切情况，使用常识来区分这些情况。规则：

- 如果首次失败就导致了他们的死亡或破坏了尝试的对象，那就这样了。
- 如果失败导致某种损害，先计算损害，并让他们在“合理”时间过后再次尝试。（技能描述经常陈述所需的时间。）
- 如果失败不会造成损害，让他们在合理的时间后再次尝试，但是每次重试-1，即第二次尝试为-1，第三次尝试为-2，等等——直到他们成功或放弃。
- 如果重试是任务的常态（例如，在战斗中进行攻击），或者如果是长任务，告诉他们尝试失败了，让他们在通常的时间内进行重试，没有特殊的减值。

## **六、对抗**

有时会出现两个人物必须比较属性，技能或其他特质来解决竞争的情况。具有最高数字的人并不总是赢……但赢的机会更大。“对抗检定”是一种不详细地把过程展示出来，快速处理这种竞争情况的方法。

在对抗检定中，每个竞争对手都检定被测试的能力（加上所有适用的修正值），然后将其结果与对手的结果进行比较。

有两种不同的方法进行这种比较。

## 1. 快速对抗

“快速对抗”是一此在很短的时间内完成对抗，通常在一秒钟内，甚至是瞬间完成。

例子包括两个对手去抢夺一把枪，或两个投标手看到谁更接近靶心。每个竞争对手都进行成功检定。如果一个成功，另一个失败，谁赢了是显而易见的。如果两者都成功，胜者是成功度最大的一个；如果两者都失败，胜者是失败度最小的那个。打平意味着没有人胜出（在上面的例子中，两个战士同时抓住了武器，两把飞刀与靶心的距离相同）。

### **胜出度**

胜者击败败者的程度经常很重要——成功 5 对抗失败 5 通常比成功 2 对抗成功 1 的意义要大得多！胜者的“胜出度”是，如果双方都成功，就是双方成功度的差，一方成功一方失败是成功度与失败度的和，双方失败是失败度的差。

### **抵抗检定**

大多数能够影响不情愿的目标的能力都给予目标使用属性、技能或超自然能力来抵抗的机会。这有时是攻击能力和防守者的抵抗间的快速对抗，在这种情况下有两个特殊规则：

1. 攻击者必须成功才能获胜。他不能靠拥有最小的失败度胜出。如果他的检定失败了，他自动输掉对抗，他的目标不需要尝试抵抗检定。
2. 攻击者必须赢才能影响目标。打平算防守方胜。

## 2. 常规对抗

“常规对抗”是慢速的竞争，双方时常有退有进——例如，掰手腕。

每个人物都进行成功检定。如果一个成功，另一个失败，胜利者是显而易见的。如果两者都成功或者两者都失败，双方的相对位置不变，继续投骰。最终，总会有一个人物在另一个人物失败时成功。在这时，检定成功的就是胜者。

每次尝试的游戏时间长度取决于活动类型，由 GM 判断。在战斗的情况下，每次尝试需要一秒钟……但世界的命运决定于谁先找到一个晦涩的文句的图书馆调查对抗中，每次尝试可能代表几天的时间。

### **极端的数值**

如果对抗双方的数值都只有 6 或更低，那么常规对抗会因为双方不停地失败而严重拖长游戏。为了加快节奏，将数值低一方的数值临时提到 10，并且给数值高的一方加上相同的变化量。

例子：5vs. 3 的对抗中，给双方都加上 7，得到 12vs. 10

类似地，如果双方的数值都超过 14，那么也会因为谁出失败的概率都很小陷入死局。为了加速，把属性较低一方改到属性 10，然后给数值高的一方减去相同的变化量。

例子：19vs. 16 的对抗中，从双方的数值减去 6 得到 13vs. 10.

当双方的数值都高于 20 时，即使这个办法也不够用。改为将低的一方降低到 10，然后用高的一方乘以（10/低的一方的数值），舍去小数。

例如：在 600vs. 500 的对抗中，将更高数值乘以 10/500，并将低的一方设为 10，变成 12vs. 10

## 七、付出额外努力

在干体力活的时候，有时单靠意志的力量，你能突破自身肌体的极限来达到目标。这种动作的游戏术语是“付出额外努力”。

你可以在如下的情况中付出额外努力：提升远足时的每日行程；提升跑步和游泳时的移动力；提升跳跃时的跳跃距离；在投掷时、进行单一的 ST 检定时、拉开超过你 ST 的弓或给超过你 ST 的弩上弦。你不能用付出额外努力来提升你的憋气时间——这只会适得其反！

为了进行一次付出额外努力，需要一次成功的意志检定。

**修正值：**每增加 5% 的能力，-1（例如，要增加 10% 的 ST，投-2）。如果你处于疲劳（指 FP 不为满），额外获得减值，等于已经损失的 FP 值。如果你出于恐惧、愤怒、或者对所爱之人的关切而行动，+5（此项目由 GM 裁断，但是为了获得这个加值，通常必须在一次恐惧检定中失败、相符的劣势的自控检定失败或是被人成功使用威胁技能）

不论成功还是失败，付出额外努力总是消耗 FP。立即完成的行动（例如跳跃与投掷）消耗固定的每次尝试 1FP。持续的行动（挖掘、跑步、游泳等）需要重复进行付出额外努力的检定，并且每次检定消耗 1FP。在进行付出额外努力的意志检定之后立即支付 FP 消耗。注意为某一次付出额外努力所支付的 FP 对这次检定没有影响，但是会影响之后的检定。

如果成功，你在对应的身体能力上获得所预期的加成。这不能保证你能完成想通过额外努力来完成的任务，例如，一次付出额外努力的跳跃仍然可能因为 DX 检定失败而跳不到。如果出现了大成功，这次付出额外努力不消耗 FP。

如果失败，你只能做到没有付出额外努力所能做到的程度。

大失败意味着你损失了与 FP 消耗相等的 HP——也包括尝试该行动本身所需的 FP——而且行动自动失败！如果你投出了自然骰 18，你必须立即进行一次 HT 检定来避免因为这一行动获得暂时的对应劣势（例子见下）。按照“致残损伤的持续时间”一节的规则来处理痊愈。一次足够糟糕的 HT 检定可以造成永久性劣势！

## 八、意志检定

当你承受压力或是遭受干扰时，GM 可能要求你检定你的意志来维持注意力。成功意味着你正常行动。而失败则意味着你向恐惧、压力屈服，被从你正在做的事情上分心，等等。

意志检定失败的结果往往类似心理类劣势的自控检定失败。但是这两者是不同的。你需要进行哪种检定取决于引发压力的原因而不是造成的效果。

如果是游戏世界内事件引起的、任何人意志检定失败都会获得的负面效应（分心、震慑等），即使你有完全相同的心理类劣势，而且检定的成功率和意志检定还不同，你也和其他人物一样进行意志检定。

如果是心理类劣势引起的负面效应，你要检定的是自控检定，即使同样的负面效应用你的意志属性检定成功率不同。

尽管如此，对于自控检定和意志检定的修正值往往是相通的。例如，一种给予你在抵抗干扰时的意志检定+2 加值的药品也给予你对抗会引起分心的劣势的自控检定+2 加值。

### 1. 恐惧检定

恐惧检定是抵抗恐惧的一种意志检定。恐惧检定的发生概率完全由 GM 决定。在恐怖游戏战役类型，也就是那种让普通人面对非常恶心恐怖的事物的战役中，恐惧检定会非常频繁！通过简单的改造，这里的规则也可用于敬畏、困惑等情形。作为一般规则，“普通”的恐怖事物不需要进行恐惧检定。恐惧检定是给那些不同寻常的、足以让某些人吓呆甚至留下永久性心理阴影的恐怖事物。具体哪些算普通要看人物和设定。这可能是人物故事的切入点。

#### 恐惧检定修正

以下的修正可以叠加的。

**优势与劣势：**所有的无畏优势加值与胆怯劣势减值；战斗反射+2，畏惧战斗-2；其他修正值看情况：如果你的个人安危受到影响，怯懦劣势给予-1 到-4；冲入危险境地时蛮勇福星给予+1；对抗你的崇高目标所要对抗的威胁时，崇高目标给予+1；面对怪兽时，异种爱好者（译者：这个劣势的拥有者会去握克总的（触）手）给予+1 到+4。

**尸体：**安详的，为了葬礼布置好的尸体，+6；没有暴力痕迹的尸体，+2；死于普通暴力的尸体，无加减值；特别残忍的毁坏，-1 到-3。如果死者是你的从属，额外-6。

**战斗的炽热：**如果恐惧事物出现时你已经在战斗，+5。

**怪物：**给定的怪兽可能给予-1到-10；对于大量的怪兽，5只给予-1，10只给予-2，20个给予-3，50个给予-4，100个给予-5。

**物理环境：**如果尸体、怪物碰到了你，-1。如果你在非常远的距离（起码100米）发现，+1；如果你所在的区域被物理隔离，-1；夜间或暗处（如果你是夜行生物则是白天）-1；孤身一人（或者你以为自己孤身一人），-2

**事先准备：**如果你个人经历过这种威胁，+1；对于特定威胁，24小时内接触过则+1；如果你了解过这种特定情况的具体细节则+1至+3（依赖于报告的质量）。

#### 14 法则

在进行恐惧检定时，如果经过调整后的WILL超过13，就把调整后的数值降到13。这意味着恐惧检定时投出14或以上一定会失败。这条法则不适用于其他意志检定（抵抗检定、防止分心检定等等）——只适用于恐惧检定。

### 2. 恐惧检定表

当你的恐惧检定失败时，投3D，加上你的失败度，然后查下表。有时候这会产生说不通的结果。这时GM应该重投或是手动指定结果——特别是那些用于表示敬畏（例如神性之美）或是扭曲思维的复杂（例如扭曲的几何关系或是极端的哲学概念）而不是恐惧的恐惧检定。

许多表中结果会带来新的心理类Quirk和劣势。这些由GM指定，也必须和引发恐惧的事件有关。如果可能的话，也应该与倒霉蛋原有的心理类特质有关。通过这种方式获得的人物特质会降低人物的总点数。

4, 5——震慑一秒。下一秒自动恢复。
6, 7——震慑一秒。之后每秒进行一次无修正的意志检定，成功则脱离震慑状态。
8, 9——震慑一秒。之后每秒进行一次意志检定，修正值与引发震慑的恐惧检定的修正值相同，成功则脱离震慑状态。
10——震慑1D秒。之后每秒进行一次意志检定，修正值同上，成功则脱离震慑状态。
11——震慑2D秒。之后每秒进行一次意志检定，修正值同上，成功则脱离震慑状态。
12——把吃下去的东西都吐了出来。视为25-HT秒的呕吐状态。之后每秒进行一次HT检定来摆脱。具体见不良状态。基于当时的环境，这可能只是比较尴尬。
13——获得一个新的心理类Quirk（见QUIRKS）。这是唯一一种会导致Quirk超过5个的情况
14, 15——失去1DFP，并同结果10，震慑1D秒
16——震慑1D秒，同10；同时获得一个新的Quirk，同13
17——昏迷1D分钟，然后每分钟进行一次HT检定来恢复
18——同上昏迷，同时立即进行一次HT检定，若失败则在昏倒当时损失1HP
19——严重的昏迷。持续2D分钟，然后每分钟进行一次HT检定来恢复。自带损失1HP。
20——接近休克的昏迷。持续4D分钟，同时损失1D FP。
21——恐慌，你一边跑来跑去一边尖叫，坐在地上痛哭，或是做其他毫无意义的举动，持续1D分钟。然后，每分钟进行一次无修正的意志检定来摆脱。
22——获得一个价值-10的错误认知劣势。
23——获得一个价值-10的恐惧症劣势，或是其他-10点的心理类劣势。
24——严重生理反应，由GM决定：一夜白头，一夜之间老了5岁，听力障碍等。用游戏术语就是获得-15点的生理类劣势。（在此处，每老一岁等于-3点）
25——如果你已经有了与引发恐惧的事物有关的恐惧症劣势或是其他心理类劣势。你的自控值下降一个等级。如果没有，或是你的自控值已经降低到了6，获得一个价值-10的恐



惧症劣势，或是其他-10点的心理类劣势。26-昏迷 1D 分钟，同 18；同时获得一个价值-10 的错误认知劣势，同 22。

27——昏迷 1D 分钟，同 18；同时获得一个-10 点的心理类劣势，同 23。

28——轻症深度昏迷。你失去意识，每 30 分钟进行一次 HT 检定来恢复。你醒来后的 6 小时内所有技能检定和属性检定有-2 减值。

29——深度昏迷。同上，但是你失去意识的时间为 1D 小时，这段时间过去才开始进行 HT 检定，如果失败则继续深度昏迷 1D 小时。

30——紧张症。双眼无神，失去自主能力 1D 天。然后进行 HT 检定，失败则继续不能自己 1D 天。如果你没有接受医疗看护，第一天损失 1HP，第二天损失 2HP，以此类推。如果你活下来了，并且醒来了，所有所有技能检定和属性检定有-2 减值，持续时间等同于整场紧张症的持续时间。

31——痉挛。你失去对身体的控制，立即摔倒并持续 1D 分钟并损失 1D FP。同时进行 HT 检定，失败则损失 1D HP。大失败则永久损失 1HT。

32——心力衰竭。你立即摔倒并因为心脏病或是中风而损失 2D HP。

33——全面恐慌。你完全失控，可能做出任何事情（GM 投 3D，投出的值越高，你做的事情越无用）。举例来说，你可能为了躲开怪物而跳下悬崖。如果你活过了你做的第一件事情，进行意志检定来摆脱恐慌。如果你失败了，GM 为你投另一次 3D 来决定你的第二件傻事，以此类推。

34——获得一个价值-15 的错误认知劣势。

35——获得一个价值-15 的恐惧症劣势，或是其他-15 点的心理类劣势。

36——剧烈生理反应，同 24，但是获得等于-20 点生理类劣势。

37——剧烈生理反应，同 24，但是获得等于-30 点生理类劣势。

38——深度昏迷，同 29；同时获得一个价值-15 的错误认知劣势，同 34

39——深度昏迷，同 29；同时获得一个价值-15 的恐惧症劣势或是其他-15 点的心理类劣势，同 35

40+——同 39，但是遭受恐惧的人物永久损失 1 点 IQ。

## 九、理智检定

当你的角色遭遇精神上的危机时，GM 往往需要让你进行一次理智检定。你应该为正遭遇这次危机的角色进行检定。一次理智检定的掷骰结果若小于等于当前 SAN 值，意味着这次检定是成功的。

一次成功的理智检定意味着你没有损失或者只是损失了微量的 SAN 值。而一次失败的理智检定则是意味着你损失了一定量的 SAN 值，而损失的量则是取决于目睹对象、知识或是一些特别场景。理智的损失不能为负数。

理智的损失是通过两个用斜线隔开的数字来表示的，例如：SAN 1/1D。斜线左边的数字是理智检定成功时，SAN 值的损失量；而斜线右边的数字则是理智检定失败时，SAN 值的损失量。有时这会被写成是 SAN 0/1D+1，那么在这种特殊的情况下，成功的理智检定不会让人损失 SAN 值，而失败则会让人损失 1D+1 的 SAN 值。

一个失败的理智检定通常会让你有一瞬间失去对自己行为的控制力，在这个时候 GM 需要让玩家做一个不由自主的行动。

例如说：

**猛的一跳：**使得你从身上掉落了什么东西。（眼镜，手电，枪，书籍等）

**因恐惧而大叫：**吸引别人的注意，说一些不恰当的话。

**不由自主的动作：**在恐惧中放弃挣扎，畏缩着发抖。

**不由自主的战斗行为：**假如这是一次在战斗轮中判定失败的理智检定，那么在本回合中

你的行动可以由 GM 来决定，例如说：用拳头去殴打别人，扣下扳机，躲到别人的身后寻求掩护。

**呆立不动：**惊异的盯着，却没有做出任何动作。

大失败的理智检定会让你失去这次遭遇中所能损失的最多 SAN 值。一次失去过多 SAN 值，可能会使你陷入疯狂，这会在后文进行说明。当遇见一只失控非凡者变成的怪物时，SAN 值的损失量为  $1/1D-1$ 。这与遇到多个失控怪物的情况时是相同的，理智检定针对的是遇见失控怪物这一遭遇而并非是针对每一只失控怪物。

#### 神话生物相关的检定数值

失控怪物：SAN  $1/1D-1$

不完整神话生物：SAN  $2/1D+1$

神话生物：SAN  $3/2D-1$

真神：4/3D

旧日：5/4D+1

### 1. 临时性疯狂

如果你一次性损失了 5 点或更多理智值，那么 GM 就需要因为你情感上受到的重大创伤而进行维持理智的检定。GM 会要求你进行一次 BHM 检定，如果这一次检定失败了，那么你潜意识抑制了自己的记忆，并且不会进入疯狂状态。

与通常检定相反的是，如果你通过了 BHM 检定，那么你将会认识到你所经历的一切到底意味着什么，那么你将会进入临时性疯狂。这将会使你持续精神错乱  $2D-1$  个小时。

### 2. 不定性疯狂

如果你在游戏中的“一天”内失去了  $1/5$  或更多的 SAN 值时，你将陷入不定性疯狂。游戏中的“一天”的长短与经历通常是由 GM 来定夺，这一般是以 PC 到达一个安全可供休息，使 TA 们能够得到充分的休息并缓解惊吓所带来的冲击的场所为止。根据情况的不同，这可能指一直生还到黎明，坐下来喝一杯下午茶，或者晚上睡了个好觉。不定性疯狂将会一直持续到角色被治愈或者恢复为止。

### 3. 永久性疯狂

当理智值在游戏中降为 0 时，那么 PC 将会成为一个无药可救的永久性疯狂角色，也就是说这不再会是一个能由 PL 操纵的角色了。许多的疾病，尤其是先天性的那一类，所能恢复的希望并不算大。

每一位 GM 都应该及早计划好游戏中玩家这一疯狂行为的尽头将会造成什么。也许是从一家偏僻的疯人院中安静的离开。一位身躯单薄消瘦，面色苍白，精神早已被恐惧所击溃的人，会游荡在各处，投下他那敏锐的目光注视着周围的一切，然后试图去寻回 TA 那曾经也许并不美好但却普通的生活——当然，没有玩家应该对这一点抱有这般奢侈的希望。

### 4. 疯狂状态

当你陷入临时性疯狂或不定性疯狂后，你将进入  $2D-1$  个小时或回合的疯狂状态，此时会新获得 1~2 个临时心理劣势，直到疯狂状态消失。这里鼓励 GM 或 PL 根据 PC 的人物经历自编心理劣势——这能更好地扮演你的角色。

## 十、反应检定

当 PC 遇到了 NPC，而 NPC 的反应 GM 没有事先指定（见下）的话，GM 投一次“反应检定”，投 3D。投出的数值越高代表 NPC 的反应越好。GM 随之根据反应表里面的指导来扮演 NPC。

GM 应该不让玩家知道投骰的结果。他们不知道，例如，那个看起来友好的老农，究竟是给他们真正的提醒，还是把他们带入陷阱里面。

反应检定不是成功检定。重要的区别有三：

1. 没有检定的“目标值”。

2. 投出的数值高是好，不是坏。

3. 反应修正直接加到投出的数值上。反应加值会让 NPC 更友好，反应减值会以某种方式恶化 NPC 对 PC 的看法。

**一些常见的修正：**

个人容貌与举止。对于负责交涉的 PC 来说这一点特别突出！高出一般水平的容貌会给予加值，超凡魅力、时尚感、令人怜悯、迷人声线都会提供加成。在大多数情况下，表面的高地位同样给加成。低于平均水平的容貌与很多劣势都会造成减值。

技能：成功地检定一项符合情景的技能可以向反应提供+2 加值。在少数情况下，20+的技能自动提供+2 的反应。如果你有机会发言，外交和唬骗就能提供这样的自动+2，在商业交易的反应中，商人技能同样有这种功能。GM 可能为其他技能提供类似的加成。

种族与国家偏见。鲁恩人与因蒂斯人、北大陆人对南大陆人，等等。这些通常是减值，并且是以 PC 的社会污名劣势或 NPC 的偏见劣势存在。

玩家的合适行为。奖励良好扮演的机会。良好的发言应该能够提供+1 或更高！完全不合适的、使 NPC 偏向敌对的发言，会给队伍的反应-1 到-2 的减值。不要告诉玩家“你们搞砸了！”——就正常扮演被冒犯的 NPC，让他们自己意识到。

随机的反应检定和游戏增加了一笔不确定性——对 GM 来说也增加了乐趣！但是，不要让随机的投骰取代了理性与逻辑。

### 1. 预先决定的反应

部分 NPC 可能有预先决定的反应修正（通常是负面的）。例如，街头混混可能对谁的反应都-5。

预先决定的反应减值可能伴随着“最多不超过……”的反应。将超出了最好结果的反应视为最好结果的情况；不要重投。

例如，一位山里人可能习惯孤身一人，对于外人的反应固定-2——而且不论怎么样，他的反应不会超过“中立”。在这种情况下，出现超过中立的反应全部视为中立。

预先决定的加值与最差结果（例如，“至少是中立反应”）可能存在于特别友善的 NPC。

### 2. 二次反应检定

如果玩家获得的反应检定他们不愿意接受，他们可以改变接触 NPC 的方式来进行重试（除非首次反应检定引发了战斗）。

改变接触方式包括：提供贿赂，提供更加有利的交易，换人交涉、提供新的信息，使用特定的技能（见下）。如果 GM 在扮演 NPC 时，感觉 NPC 被烦到了，在第一次以后的每一次反应检定都有累积的-2 减值！PC 可以通过等待“合理”的时间来避免这种减值。“合理”与否完全取决于 GM！

### 3. 影响技能

PC 在特定情形下，可以通过检定外交、唬骗、威胁、礼仪、性感、黑街等技能来取代通常的反应检定。见影响检定。

GM 仍然使用反应检定应有的各种修正，但是将这些修正值视为对技能检定的修正值使用。

### 4. 总体反应

进行检定看看，一般来说，任何 NPC 对 PC 的感觉。当没有其他合适的事情发生时，做一个总体反应检定，然后放飞思维！GM 可以使用任何他认为合适的修正，尤其是那些针对个人外貌的修正。

### 5. 潜在战斗（与士气检定）

在可能而不是确定发生战斗的遭遇中使用。两军正在交战，遇到一个敌人不需要检定；在荒野里遇到一群全副武装的陌生人就需要，除非 GM 已经钦定了 NPC 的反应。

如果战局对 NPC 不利，GM 可以在战斗中进行一次潜在战斗的反应检定，作为“士气检定”，如果骰出的结果是“好”或更高意味着 NPC 逃跑或投降——而不是突如其来的化敌为友！

**特殊修正：**

PC 明显强于 NPC：+1 到+5

明显弱于：-1 到-5

没有交流语言：-2

PC 闯入了 NPC 的家园：-2

## 6. 商业交易

当 PC 尝试购买或出售货物、找工作、雇佣人员的时候投骰。如果没有发生讨价还价，就不需要检定——除非有可能商人完全不愿意与 PC 交易。

下文规则中，“公平价格”的意思是在这个时间、这个地方这种货物或服务的正常价格。PC 可以尝试讲价，出价每偏袒 PC 一方有 10%就-1。同样，出高价买下货物，或者廉价出售货物，每差 10%会给予+1。

如果玩家的出价与公平价格有异，在决定 NPC 接受哪个价格时，采用对 PC 不利的那个。例如：如果 PC 要出 120%的价钱卖掉货物，而投出了“差”的结果，NPC 就只接受公平价格的 50%。

讨价还价不能将价格降至 50%以下，除非 NPC 有不可告人的动机！

**特殊修正：**

提出的价格每对 PC 有利 10%，-1

提出的价格每对 NPC 有利 10%，+1

如果 PC 拥有商人技能，+1

如果 PC 的商人技能达 20+，+2

## 7. 请求帮助

当 PC 要求任何形式的帮助时检定（如果适用潜在战斗的话，先检定潜在战斗！）例子包括与一位官僚会面、尝试让报纸编辑或警长相信你关于阴谋的说法；或者，只是在被绑架时向围观群众呼救！

**特殊修正：**

请求极其简单+1。

任务毫无道理或是非常棘手-1 到-3（甚至更高）。

对于 NPC 不方便或是花他的钱，-1。

危及 NPC 的工作或地位，-2 或更高。

NPC 的身体会有危险，-1 或更高。与 NPC 的勇气密切相关。

## 8. 寻求信息

在 PC 向 NPC 寻求调查方向或是寻求建议的时候检定，例如“你见过这个男人吗？”专业的信息贩子需要用到商业交易表格，而如果 PC 正在审讯 NPC，则必须用审问技能。

注意 NPC 会回答和 NPC 知道是两码事，有时候 NPC 知道的东西完全是错的，而某些人会为了弄钱或是面子硬说自己知道。如果不能确定 NPC 是否知道，检定 NPC 的 IQ 或技能来确定。

**特殊修正：**

请求极其简单+1。

任务毫无道理或是非常棘手-1 到-3（甚至更高）。

对于 NPC 不方便或是花他的钱，-1。

危及 NPC 的工作或地位，-2 或更高。

NPC 本人会有危险，-1 或更高。与 NPC 的勇气密切相关。

## 9. 忠诚度

当 PC 雇佣了 NPC 的时候，GM 应该决定该 NPC 的忠诚度。忠诚度只代表 NPC 的态度——

不代表他们的能力。如果 NPC 很重要，GM 应该事先此人的技能与态度。其他情况下就随机投骰。

当 PC 被 NPC 雇佣的时候，GM 也应该决定（可以用随机也可以不用）雇主对 PC 的观感。

忠诚度的反应投骰结果是掌握在 GM 手里的，玩家不知情（除非 PC 成功使用了移情优势）。GM 应该秘密记录每个 NPC 的忠诚度，并且用这个作为 NPC 行动的标准。注意忠诚度会发生变化；见忠诚度的变化。

#### **特殊修正：**

PC 提供的工资每比正常高 10%，+1。

PC 提供的工资每比正常低 10%，-1。

如果 PC 在为 NPC 信仰的事业服务，或者 NPC 极为中意的领袖服务，+2 或更高。

根据 PC 在当地的声誉相应加减。

### **10. 反应表**

投 3D 并加上上面描述的修正。

#### **0-：灾难性的**

总体反应：NPC 讨厌 PC 们，表现得完全不感兴趣。

潜在战斗的情况，NPC 们会恶意攻击，不问任何东西也不回答任何东西。

商业交易注定要失败：商人不会卖给 PC 们任何东西。投一个-2 的“潜在战斗”检定。

请求帮助会被完全拒绝：投一个-4 的“潜在战斗”检定。如果应该发生战斗但是没有可能性的话，NPC 们会采取一切可能的手段对抗 PC 们。

寻求信息会遇到愤怒的人。投一个-2 的“潜在战斗”检定。

忠诚：NPC 仇恨 PC，或者已经被 PC 们的敌人雇佣了，一旦有机会就会背叛他们。

#### **1-3：极其糟糕**

总体反应：NPC 不喜欢 PC 们并且顺手的话会坑他们一把。

潜在战斗的情况，NPC 们会攻击，并且只有在他们感觉自己没有机会的时候才会逃走。（一场持续发展的战斗）

商业交易是几乎不可能。买东西时商人会要求三倍的价格，并且卖东西时只会给出正常价格的 1/3。

请求帮助会被拒绝。进行一次“潜在战斗”检定；不会出现比“中立”更好的反应。

寻求信息会得到恶意的谎言。

忠诚：NPC 不喜欢 PC 们，一旦有机会就会抛弃他们（通常卷走带得走的一切），或出卖他们。

#### **4-6：糟糕**

总体反应：NPC 不关心 PC 们的任何事情，并且如果可以从中获利他就会坑 PC 们。

潜在战斗的情况，除非数量上处于劣势否则 NPC 们就会攻击。如果他们数量上处于劣势，他们就会逃跑，之后会可能尝试埋伏（战斗仍在继续）。

商业交易很困难。买东西时商人会要求两倍的价格，并且卖东西时只会给出正常价格的一半。

请求帮助会被拒绝。NPC 们会做他们自己的事，无视 PC 们。

寻求信息被拒绝。NPC 们会故意说谎或要求为信息付钱。如果给钱，NPC 会提供真实但是不完整的信息。

忠诚：NPC 对 PC 们完全不尊重。在很少的诱惑下就会离开或出卖 PC 们，而且他还是个懒惰的工人。

#### **7-9：差**

总体反应：NPC 没留下印象。如果有很多好处，或者没有什么危险，他可能会变得怀有

敌意。

潜在战斗的情况，NPC 发出威胁或辱骂，要求 PC 马上从这个地方滚出去。如果 PC 坚持不走，那么 NPC 在人数不占劣势的情况下会攻击，占劣势则逃走。

商业交易没什么赚头。商人的卖价为公平价格的 120%，买价为公平价格的 75%。

请求帮助会遭到拒绝。但是贿赂、恳求、威胁可能有用。有可能重新检定，但是有-2。

寻求信息是徒劳的。NPC 声称不知道，或者提供不完整的数据。贿赂可以改善他们的记忆力；如果有人行贿，就再检定一次。

忠诚：NPC 对 PC 没有好感或是不喜欢他的位置，觉得他能往上爬。如果价码够高就会背叛他们，如果能得到更好的工作并且允许辞职就会跳槽。

#### **10-12：中立**

总体反应：NPC 尽可能地忽略 PC。他完全不感兴趣。

潜在战斗的情况，NPC 决定与 PC 井水不犯河水。

商业交易正常进行。商人按照公平价格进行买卖。

请求帮助会同意——如果是简单的事情。复杂的事情遭到拒绝，但是可以重试，只是有-2。

寻求信息成功。如果信息简单会提供要求的信息，如果信息负责会提供个大概。

忠诚：NPC 不觉得 PC 和这份工作有什么特别的。他只努力到不受批评的程度。除非有极强的诱惑，他不会背叛 PC；只有另一份工作明显好得多的情况下，他才会跳槽。

#### **13-15：好**

总体反应：NPC 喜欢 PC 们，并且在每日限制内合理地提供帮助。

潜在战斗的情况，NPC 认为 PC 足够讨人喜欢，或是太过强大，决定不攻击；如果 PC 寻求信息或请求帮助，新的反应检定有+1。

商业交易愉快地进行。商人按照公平价格进行买卖，并且自愿向 PC 提供有用的信息或者一点帮助，如果可以的话。

请求帮助只要有道理，NPC 就会帮忙。他乐于帮助你。即使请求的事情很愚蠢，必须拒绝，他们也会提供建议。

寻求信息成功。问题会被精确的解答。

忠诚：NPC 喜欢 PC 与这份工作。他忠诚、勤奋，并且能接受 PC 同样承担的任何合理危险。

#### **16-18：非常好**

总体反应：NPC 对 PC 们评价很高，非常友好并乐于帮助他们。

潜在战斗的情况，NPC 保持友好。PC 可以寻求信息或是请求帮助，相应的反应有+3。即使是死对头也找到了放 PC 一马的理由……就这一次。

商业交易非常顺利。商人接受 PC 的报价，除非 PC 要用不到公平价格的 80% 买入或用公平价格的 150% 以上的价格卖出。如果 PC 给的是这种价格，NPC 会按上面的这个价报价。他也会提供信息和帮助。

请求帮助除非完全没道理，否则一定帮忙。NPC 同时主动提供有帮助的信息。

寻求信息成功。NPC 会详细回答，并自愿提供他所掌握的任何相关信息。

忠诚：NPC 将 PC 的利益作为第一优先；他非常刻苦地工作，如果必要的话就会牺牲他的生命。

#### **19+：极好**

总体反应：NPC 对 PC 的印象非常深刻，并且在他的能力范围内，始终以 PC 的最大利益行事。

潜在战斗的情况，NPC 极其友好，他们甚至可能决定暂时加入 PC。寻求信息和请求帮助

有+5。

商业交易极为顺利。商人接受 PC 的报价，除非 PC 要用公平价格的 50%以下价格买入或用公平价格的 200%以上价格卖出。如果 PC 给的是这种价格，NPC 会按上面的这个价报价。他也会提供信息和帮助。

请求帮助一定帮忙。NPC 会尽全力帮忙，并且提供额外的帮助。

寻求信息非常成功。问题会被完整的回答。如果 NPC 不知道 PC 们需要的所有东西，他会主动去寻找。他甚至可能会提供帮助：检定+2 的寻求帮助，得到的反应不会比“差”更低。

忠诚：NPC 献身于 PC 或他们的理念，将他们的利益时刻置于至高无上的地位，为他们极其刻苦地工作，会为了履行使命而无怨无悔地去死。

## 十一、影响检定

一次“影响检定”意味着一次有意识地从 NPC 那里获得正面回应的尝试。有着合适的“影响技能”的 PC 总是可以选择用影响检定来取代反应检定（前提是 GM 认为条件允许使用技能）。关于 NPC 反应的更多信息请见“反应检定”一节。

你需要选择使用哪种影响技能：外交、唬骗、威吓、礼仪、性感或黑街。请小心选择。GM 有时会允许其他技能来充当影响技能（例如面对法官时使用法律技能）。然后进行一次快速对抗：你的影响技能 vs. 目标的意志。

**修正值：**所有属于你自身的反应检定修正值（尽管 GM 或者技能描述可能会排除一部分反应修正值）；技能描述里给出的所有特殊修正值；使用不适合的影响技能可能是-1 到-10（由 GM 决定）。

如果你胜出了，你从那个 NPC 处获得“好”的反应结果——如果你使用性感则是“非常好”。任何其他结果都会导致 NPC 发现你笨拙的操纵企图。这会导致“坏”的反应——如果你使用威吓则是“非常坏”（见威吓）。例外：如果你使用的是外交，GM 会同时进行一次普通的反应检定，并从两个检定的结果中取好的。因此，外交是相对稳妥的选择……

如果目标人物拥有不可动摇优势，你自动输掉对抗，除非你具有下列优势中适合目标的：共情、动物共情。对于具有无所惊扰的人物进行威吓同样是自动失败。另一个极端是那些具有奴性劣势的人物，你对他们的影响检定对抗自动胜出，无需掷骰。

### 1. 心理战

你可以使用宣传技能来进行媒体操纵，心理学技能则用于进行其他类型的“心战”。这也属于影响检定。使用你的传达目标而不是你本人的反应检定修正值，而且对抗的是目标人群的平均意志。

### 2. 影响 PC

影响检定被设计用于允许 PC 影响 NPC 的反应。GM 不应该为 NPC 进行影响检定然后告诉 PC 该怎么做。多数玩家对于 NPC 的反应来自 GM 对于该人物的阐述，而且很少有人喜欢被告知，他们必须向一个他们不喜欢或不信任的 NPC 扮演正面的反应。

这并不意味着 NPC 不能影响 PC！如果 NPC 在对 PC 的影响检定中成功，GM 应该把 NPC 在这次检定中的胜出度作为加值或减值（看情况），施加给被影响的 PC 对这位 NPC 的检定中。例如，如果一名美丽的间谍使用性感胜出了 PC 的意志，胜出度为 3，则 PC 将会要承受好色劣势的自控检定-3，那位间谍说谎时察觉谎言技能检定-3 等惩罚。欢迎创新！