

属性[CHARACTERISTICS]

下面是WFRP中的10个属性的简单介绍，每个属性的数值都在20-90间，这些数值与检定有关(见简略规则**参考：检定**)。

武器技能(WS)：你近身作战的能力。

射击技能(WS)：你使用远程武器，如弓和手枪，命中敌人的能力。

力量(S)：你的强壮程度，决定了你在战斗中能造成的伤害、能举起的物体以及游泳、攀爬等运动能力。

体质(T)：你的坚韧程度。决定了你在战斗中能承受多少伤害，同时也使你能更好地忍受恶劣状况，抵抗毒物或疾病。

主动性(I)：你的思考速度和反应速度——尤其是在战斗白热化时，还有你感受到压力时。它决定了战斗中的行动顺序，让你在面对危险时能率先做出反应。它也决定了你的直觉技能与感知技能。

敏捷(Agi)：生理协调性，以及诸如奔跑、骑术或隐藏等行动的基础。在战斗中闪避攻击也需要用到敏捷。

灵巧(Dex)：与你的表演能力和精细动作能力(如演奏乐器和做手工制品)有关。它还能提升你的手上功夫和扒包技能。

智力(Int)：你的思维、分析和理解能力。它用于决定你的治疗能力、评估水准和常识储备，对于理解和施放法术颇为重要。

意志(WP)：你的精神力量，以及摆脱困难和坚持执行当前任务的能力。它能使你抵抗所有的影响与压迫，不受恐惧与惊骇的影响。

交际(Fel)：你与他人相处的能力，它会让你看起来友好且让人认同。交际有助于你与当地人闲聊、在战斗中进行指挥、魅惑或贿赂守卫，还有，虔诚的信徒能用它与神明交流。

主要属性加值[CHARACTERISTIC BONUSES]

每个属性的十位数就是它的价值。所以35点力量的力量加值(SB)[Strength Bonus]是3，47点体质的体质加值(TB)[Toughness Bonus]是4。此规则的许多地方要用到属性加值，尤其是在战斗中。

速度与承伤[CHARACTERISTICS]

速度(M)：你的移动速度。

承伤(W)：你能承受多少伤害，它由你的身体素质 and 忍受伤害的意志力决定。更多有关承伤的规则，见简略规则**参考：伤势**。

角色技能[CHARACTER SKILLS]

受过训练或学习的角色会拥有技能，在检定时，技能会代替属性。

运动[Athletics]：跑、跳、举重

贿赂[Bribery]：贿赂某人

引导[Channelling]：操控魔法

魅惑[Charm]：魅惑他人

安抚动物[Charm Animal]：安抚动物

攀爬[Climb]：攀爬某处平面

饮酒[Consume Alcohol]：酒精耐受

镇静[Cool]：保持自我控制

闪避[Dodge]：躲开某些东西

忍耐[Endurance]：无视困苦

讨价还价[Haggle]：用于交易

治疗[Heal]：治疗承伤

恐吓[Intimidate]：恫吓他人

直觉[Intuition]：洞察他人

语言(咒语)[Language (Magick)]：施放法术

领导[Leadership]：命令他人

知识(多种)[Lore (Various)]：某方面的知识

导航[Navigation]：寻路

户外生存[Outdoor Survival]：在野外求生

感知[Perception]：察觉细节

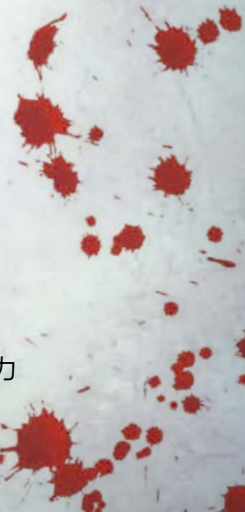
撬锁[Pick Lock]：开锁

骑术[Ride]：骑马

潜行[Stealth]：悄无声息地前进

追踪[Track]：跟着踪迹

手艺(多种)[Trade(Various)]：制造某物的能力



普通检定[SIMPLE TESTS]

大部分检定都是**普通检定**——要么成功，要么失败。投掷1d100，如果结果小于或等于你的技能或属性，你就成功了！反之，你失败了。失败有时只是意味着你得花更多时间完成这件事，而非完全没有结果，具体由GM决定。

范例：萨兰多拉在逛集市，想买一件新的皮夹克。GM让她进行一次**感知普通检定**。所以，萨兰多拉的玩家投掷1d100，结果为43。萨兰多拉的感知技能为32，因为43大于32，萨兰多拉的尝试失败了。GM判定她需要多花些时间才能在这拥挤的市场中找到夹克，并询问其他玩家在萨兰多拉逛集市时要做什么。如果萨兰多拉的玩家骰出了32或更低，则感知检定成功，GM会描述萨兰多拉是如何立即发现一个衣服摊子的！

难度[DIFFICULTY]

有些检定比其他的更加困难——爬墙可比爬树难多了。因此，GM可以给任何检定一个**难度**。这会使检定获得加值或减值，使它更容易成功或失败。

GM可以设定如下几个难度档次：极易(+60)、容易(+40)、一般(+20)、挑战(+0)、较难(-10)、困难(-20)、极难(-30)。检定适用哪项难度由GM决定。修正是直接给予检定用的属性或技能的，会提高或降低检定所需的目标数值。如果检定没有标准难度，它默认为挑战(+0)。

范例：莫蕾莉亚决定向过路的上瑞克人询问最近的面包店在哪。GM认为这是个**一般(+20)流言检定**。莫蕾莉亚的检定技能为50，由于一般难度给予20加值，达到70。莫蕾莉亚的玩家掷出了59，一般来说，高于50的结果算作失败，但因为难度修正，检定成功了，有人告诉了莫蕾莉亚最近的食品摊的位置。如果检定掷出的结果高于70，莫蕾莉亚就失败了。

结果表[OUTCOMES TABLE]

成功度(SL)	结果	你成功了吗？
+6或更高	极大成功 [Astounding Success]	是，完美地！你完美地实现了该目标！
+4~+5	大成功 [Impressive Success]	是，而且...你实现了自己的目标，且成果超出预期。
+2~+3	成功[Success]	是的。你成功了。
+0~+1	轻微成功 [Marginal Success]	是，但是...你实现了目标，但有意料外的负效果或瑕疵。
-0~-1	轻微失败 [Marginal Failure]	不，但是...你实现了部分目标，或者起码有了些进展。
-2~-3	失败[Failure]	不。你没能实现目标。
-4~-5	大失败 [Impressive Failure]	不，而且...你不仅没实现目标，还让事情变糟了。
-6或更低	超大失败 [Astounding Failure]	不，完全没有！你搞砸了一切你能搞砸的。事情现在糟透了。

成功度检定与对抗检定[DRAMATIC AND OPPOSED TESTS]

成功度检定能告诉你检定结果如何。和普通检定一样，投掷1d100决定是成功还是失败。之后将检定的技能或属性的十位数减去检定结果的十位数，结果就是你的成功度(SL)。正SL代表你的检定成功了——SL越高，结果越好。负SL代表你的检定失败了——SL越低，情况越糟。上面的结果表能帮你理解检定的结果如何。

范例：贡纳尔已经厌烦了市场，决定顺着他听见的音乐，穿过人群去正在弹奏的街头艺人那边。贡纳尔决定粗声粗气地要求他人让路，GM要求他进行一次**一般(+20)恐吓成功度检定**。贡纳尔的玩家掷出了26，他的威吓技能为63(技能本身43，难度+20)。63点恐吓的十位数是6，而掷出结果的十位数是2，所以，贡纳尔获得了+4SL(6-2=4)。查阅结果表得知这是一个大成功！显然，没人想招惹一个矮人屠夫，人群一见到贡纳尔那独特的橘发就让开了路。

对抗检定

两个角色直接比较检定结果，决定哪一方胜出。这就是对抗检定。对抗检定会比较两个角色的成功度检定的结果，有更高SL的一方为胜者，双

方SL的差值为对抗检定的最终SL。平局时，双方重骰检定，直到决出胜者。

范例：艾玛瑞斯决定买下这顶新帽子。GM让他与小贩进行一次**讨价还价对抗检定**。艾玛瑞斯掷出了51，他的讨价还价技能为48，于是以-1SL失败。小贩掷出69，他的讨价还价技能为40，因此以-2SL失败。因为艾玛瑞斯的SL更高(虽然失败了，但-1SL仍然比-2SL高)，他最终以+1SL胜出(双方SL的差值)。这是一次笨拙的交涉，两边都没法好好说话，但艾玛瑞斯最后还是勉强赢下了对抗检定，以还价后的价格买下了帽子。

对抗检定的双方常常使用不同的技能

范例：一个戴着法师帽子的生了气的市民与费迪南德发生了冲突。费迪南德的玩家询问GM他能不能用魅惑技能让这在发火的女人冷静下来。GM要求进行**魅惑/镇静对抗检定**。费迪南德掷出12，他的魅惑技能为23，因此获得+1SL。GM掷出34，市民的镇静技能为35，因此为+0SL。因此，尽管市民的检定也成功了，Ferdinand掷出的结果更好。于是他以+1SL胜出。GM说这足以让她冷静下来，但这不会持续太久。。。

简略规则参考：战斗[COMBAT REFERENCE SHEET]

战斗中得迅速采取行动。每个角色每轮都会有一回合行动机会，具体结果交予骰子决定。阅读此简略规则了解如何战斗。

主动性[INITIATIVE]

为了决定回合顺序，参战者要比较主动性，从最高到最低依次行动。主动性相同时，比较敏捷决定先后。

范例：角色被困在暴乱中央，是时候决定行动顺序了。从最高到最低依次为：艾玛瑞斯(I 56)、莫蕾莉亚(I 43)、贡纳尔(I 34)、萨兰多拉(I 32, Agi 33)、费迪南德(I 32, Agi 31)、暴徒(I 30)、最后是埃尔斯(I 29)。注意：有遇袭状态的角色在第一轮无法行动。

回合与轮[TURNS AND ROUNDS]

你每回合能做一次移动和一次动作，没有顺序要求，一般默认你同时进行移动与动作，你也可以在描述时把它们串起来。所有角色的回合都结束后，新一轮开始，再次从主动性最高的角色开始行动。

移动[Move]

移动包括行走、冲锋和奔跑。**GM**决定你的移动距离。一般来说，行走为Mx2，冲锋为Mx3，而奔跑为Mx4。

动作[Action]

一个动作包括描述(做什么)与检定(掷骰子看是否成功)两部分。战斗中最常见的动作是攻击他人，近战武器为**WS**，远程武器为**BS**，但你可以在自己的回合用其他任何技能进行某种检定。

范例：埃尔斯想要尽可能快地远离暴徒们，所以**GM**要她进行动作并做一次**闪避普通检定**。

战斗[FIGHTING]

攻击某人是一个动作，要如此做，你需要进行**WS检定**(近战)或**BS检定**(远程)。除非防御方有昏迷状态或遇袭状态，否则近战攻击为对抗检定。防御方使用他的**WS**或闪避技能与攻击方进行对抗。如果攻击方获得的**SL**高于防御方的，攻击成功。远程攻击是成功度检定而非对抗检定，只需**BS检定**成功即可命中对方。

如果攻击命中了，反转攻击检定(例如“25”会变成“52”)决定命中部位：01~09为头，10~24为左臂，25~44为右臂，45~79为身体，80~89为左

腿，90~00为右腿。命中部位用于确认此部位有无铠甲防护。

攻击造成的伤害=检定**SL**+武器伤害+攻击者的**SB**(仅限近战攻击)。伤害需减去防御者的**TB**+该身体部位的**AP**。从承伤中扣去最终伤害。更多有关承伤的规则见**简略规则参考：伤势**，它会告诉你承伤降至0时会发生什么！

范例：莫蕾莉亚的动作是用投石索将石头砸向艺人，她进行一次**BS成功度检定**，掷出了13，而她的**BS**为39。因为这是一次远程攻击，艺人无法防御，所以不进行对抗检定。莫蕾莉亚获得+2**SL**，她的投石索为+6伤害，因此总伤害为8。莫蕾莉亚反转了她的检定结果(13→31)确认命中部位，是右臂！艺人在右臂没有护甲，且他的**TB**为3，因此失去5点承伤(8-3=5)。他一开始有12点承伤，但现在只剩7点了！

优势[ADVANTAGE]

战斗有一种“流势”：成功的攻击能让接下来的战斗更加有利。在**WFRP**中，这称为优势，每点优势都会使战斗中所有动作的检定获得+10加值。下述情况会给予你1点优势：

- 攻击处于遇袭状态的敌人。
- 在移动时选择冲锋进入战场。
- 击败一个重要的NPC。
- 在战斗中赢下一个对抗检定。
- 不进行对抗检定就对一个对手造成伤害。

如果角色受伤或对抗检定失败，他们会失去所有优势。

范例：萨兰多拉从一群暴徒中挣脱出来，向那个正在袭击莫蕾莉亚的一个来自荣格佛洛伊德[Jungfreud]家族的煽动者发起冲锋，获得+1优势。她用剑进行攻击，进行**WS**对抗检定。她掷出了46，而她的**WS**为59(49+10(来自优势)=59)，因此获得+1**SL**。煽动者进行防御，掷出了91，他的**WS**为30，于是获得-6**SL**！萨兰多拉以+7**SL**赢下对抗检定，她的剑可以+4伤害，**SB**为3，因此造成14点伤害(7+4+3=14)！她反转掷出来的46决定攻击部位，反转后为64——击中身体。煽动者的身体护甲为0点，因此造成15-0点**AP**-3点**TB**=12点伤害。他只有12点承伤，因此被击倒了。萨兰多拉的玩家描述说她用剑猛击煽动者的头部，一击就将他击昏。带着胜利的洋洋喜气，萨兰多拉还因赢下一次对抗检定获得+1优势。她现在有2点优势，下一轮的动作会获得+20加值。

简略规则参考：伤势[INJURY REFERENCE SHEET]

在WFRP中，受伤是很常见的。下面是承受和处理各类伤害的规则。

承伤[WOUNDS]

每个角色都有若干点承伤，失去承伤代表受到小伤和擦伤。

每次你受到伤害时都会失去承伤。伤害一般是因为战斗造成的(见**简略规则参考：战斗**)。每点伤害都会使你失去1点承伤。例如，如果你受到5点伤害，你会失去5点承伤。一般而言，尤其是在战斗中，你的TB和AP会降低你受到的伤害。

如果承伤降低至0，你会获得**卧倒状态**(具体见**简略规则参考：状态**)，此状态只有在你的承伤至少恢复至1点时才能移除。更糟的是，如果在TB轮后你的承伤仍然是0，**卧倒状态**会变成**昏迷状态**，你会昏过去。如果你的承伤将降至负数，改为承受1点**致命伤**。

恢复承伤[Regaining Wounds]

要恢复承伤，你需要休息或寻求医疗看护。在酣睡一场后，一天仅限一次，你可以进行一次**一般**

(+20)忍耐检定，恢复SL+TB点承伤。角色还可以进行一次**挑战(+0)医疗检定**，恢复SL+IntB点伤害，但每点失去的承伤在一天内只能受到一次处理。你恢复的承伤不能超过你的初始承伤。

致命伤[CRITICAL WOUNDS]

有些致命的打击会造成致命伤。例如如下情况：

- 如果承伤将降至负数，获得1点致命伤，保持承伤为0。
- 如果对手掷出了暴击(低于WS的对骰，如在WS 35时掷出了11、22和33)。而且，此时你会因为暴击受到额外伤害，见下面的**致命伤表**。

受到致命伤时，投掷1d100，查阅**致命伤表**决定受到的致命伤和它的效果。如果你受到暴击，你还会额外受到伤害，此伤害不会被TB或AP降低(所以你会多失去几点承伤)。额外伤害不会使你的承伤低于0，也不会造成第二次致命伤。

如果角色承受了多于他TB的致命伤，且处于昏迷状态，他会死。对于不重要的角色，承伤降低至0就会导致死亡或昏迷，具体由GM决定。

致命伤表[CRITICAL WOUND TABLE]

检定	描述	失去承伤	额外效果
01-10	裂伤[Gash]	1	获得1点流血状态。
11-20	腹击[Gut Blow]	1	获得1点晕眩状态。
21-30	击打下体！ [Low Blow!]	1	获得1点晕眩状态。进行一次 困难(-20)忍耐检定 ，失败则再获得2点晕眩状态。
31-40	呼吸不畅[Winded]	2	获得2点晕眩状态。进行一次 一般(+20)忍耐检定 ，失败则获得 卧倒状态 。1d10轮内速度减半，因为你得调整好呼吸。
41-50	挫伤[Bruised]	2	1d10天内，所有基于敏捷的检定-10。
51-60	肌肉撕裂[Torn Flesh]	2	获得2点流血状态。
61-65	骨折[Cracked Bone]	3	获得1点晕眩状态。在受到一次成功医疗检定前，所有检定-10。
66-70	伤口大张 [Gaping Wound]	3	获得3点流血状态。接下来一周，该部位受到的任何伤害都会使你获得1点流血状态，因为伤口进一步扩大了。
71-75	伤口疼痛 [Painful Cut]	3	获得2点流血状态和1点晕眩状态。进行一次 困难(-20)忍耐检定 ，失败则因为剧痛获得 昏迷状态 。
76-80	骨裂 [Fractured Bone]	4	获得1点晕眩状态。进行一次 挑战(+0)忍耐检定 ，失败则获得 卧倒状态 。接下来四周内，所有检定-10。
81-85	肌腱断裂 [Flensed Muscle]	4	获得4点流血状态。接下来四周，该部位受到的任何伤害都会使你获得2点流血状态，因为肌腱会再次裂开。
86-90	致残伤害 [Crippling Wound]	4	获得 卧倒状态 ，只有在得到一次成功的 挑战(+0)医疗检定 后才能移除。直到你获得医疗看护并至少休息一周前所有检定-20。
91-95	骨碎[Shattered Bone]	5	获得1点晕眩状态，只有在得到一次成功的 挑战(+0)医疗检定 后才能移除。直到你获得医疗看护并至少休息一周前，所有检定-20。
96-99	毁灭[Ruined]	5	获得 昏迷状态 ，只有在得到一次成功的 挑战(+0)医疗检定 后才能移除。在你卧床休息至少一个月前，该命中部位无法使用。
00	腰斩[Torn Apart]	死亡	你被砍成两截。上半身往随机方向飞出1d10英尺，附近的所有角色身上被溅满血液。

简略规则参考：状态[CONDITIONS REFERENCE SHEET]

WFRP用各类状态表示你会遭受的常见罚值。每种状态都有它自己的规则详述。在**简略规则参考：规则**中有和状态有关的规则，推荐你先阅读此章后再去阅读它们。

获得状态[Gaining Conditions]

简略规则参考：伤势中有部分规则会给予状态，GM也会告诉你你什么时候会获得状态。当你获得状态时，你立即失去所有优势。玩家应该记下他们当前获得的状态。

移除状态[Removing Conditions]

每种状态都有自己的移除规则。你也可以花费一点决心点移除一个状态。决心点相关规则在**角色卡**上。

状态列表[CONDITION LIST]

下面是在**WFRP新手包**中会用到的状态。

燃烧状态[Ablaze]

你着火了！在每轮结束时，你受到1d10伤害，TB和各命中部位中最低的AP能降低此伤害，但最低降至1点。每点额外的燃烧状态都会再造成1点伤害，因此，如果你有3点燃烧状态，你会在每轮结束时受到1d10+2点伤害。成功的**成功度检定**能移除1点燃烧状态，每点SL能再移除1点燃烧状态。

流血[Bleeding]

你血流不止。每轮结束时每有1点流血状态就失去1点承伤，忽略所有修正。一次成功的**医疗成功度检定**能移除1点流血状态，且每点SL额外移除1点流血状态。所有流血状态都被移除后，获得1点疲乏状态。

崩溃[Broken]

你想逃跑。在你的回合，你的移动和动作必须用来尽快地奔跑，直到你远离所有敌人的视线，躲在一个安全的场所；之后你可以采取让你能躲得更好的动作。所有不涉及奔跑与隐藏的检定-10。在一轮结束时，如果你未处于战斗中，你可以进行一次**镇静成功度检定**移除1点崩溃状态，每点SL额外移除1点崩溃状态。如果你花费一整轮躲藏在远离敌人视线的地方，你移除1点崩溃状态。

疲乏[Fatigued]

你累得要命，非常需要喘口气。每点疲乏状态会导致你所有检定-10。同状态的状态罚值累积，不同状态的状态罚值取高。你每休息一小时，最惬意的是躺在温暖的被子中，就能移除1点疲乏状态。

卧倒[Prone]

你趴到了地面上，在你的回合，你的移动只能用于起身或爬行速度一半的码数。所有包括移动的检定-20，所有对手对你的近战攻击的检定+20。起身会移除你的所有卧倒状态。

晕眩[Stunned]

你变得分不清方向，陷入了迷茫；在你的回合中，你不能进行动作，但可以半速移动。你可以在对抗检定中自卫，但每有1点晕眩状态，你所有检定-10。如果你有晕眩状态，任何近战攻击你的敌人在检定前+1优势。每轮结束时，你可以进行一次**忍耐成功度检定**。如果成功，移除1点晕眩状态，每点SL额外移除1点晕眩状态。

遇袭[Surprised]

你没意识到自己已经被逮到了。你在自己回合不能采取动作或行动，也不能在对抗检定中自卫。第一个攻击你的对手的近战检定+20。每轮结束时，移除所有遇袭状态。

昏迷[Unconscious]

你被击昏了、睡着了或因其他方式失去了知觉。你在自己回合内什么也不能做，且完全无法感知到周围环境。对你的近战攻击自动命中攻击者指定的部位，计算SL时视为掷出了01，致命伤同理。当你处于安全场所并好好休息之后(由GM判定)，你移除昏迷状态。



辛烈治羽刃风暴汉化组

Translation: 大漠饕餮
Proofreader: Tzeentchian
Composing: 海上的贝壳