

学习如何玩龙与地下城®游戏

从这开始

地下城，是一系列房间和走廊，里边有怪物和财宝。在你扮演奇幻世界中一个人物的过程中，你会找到它们。怪物分许多种，但龙是最大最危险的——也是财宝最多的。

你现在就可以开始玩这个游戏——不用学规则，也不用找别人陪你！就，开始读这本书，你就会在几分钟内了解这个游戏的基础。

在你的第一场冒险中，你只需要盒子里的一个骰子。其他的都留到以后再用，你现在只需要那个圆的，上边写着 1 到 20 的骰子。用彩色蜡笔给数字上色，然后用纸巾擦掉多出来的蜡，只让数字上有颜色。

弄完之后，再去找根铅笔，找张白纸——你已经准备好开始玩了！

读这本书就跟读别的书一样。别跳着读！这个版本已经被完全重写过，以便一步一步地告诉你这游戏怎么玩。你读后边的章节时候，会学到很多关于这个游戏的東西。你往下读时候没必要把所有东西都背下来。

你玩过书里的**单人冒险**（13-22 页）之后，也就知道这游戏基本上怎么玩了。本书的其他内容会提供你跟其他人一起玩时候需要知道的细节。

组团玩时候，有个人叫地下城主，其他人都是玩家。地下城主（或者简称 **DM**）运行游戏，而玩家扮演人物。这个套装里的另一本书，**地下城主规则 DUNGEON MASTER RULEBOOK**，会给出运行团队游戏需要的所有信息。

啥叫“角色扮演”？

我们这是个角色扮演游戏。也就是说，你要像个演员一样，想象你是其他人，并假装你就是那个人。不过你不需要舞台，也用不着戏装和台本。只要想象就可以了。

这游戏没有游戏盘，因为根本用不着。而且也没有哪个游戏盘盛得开你将来需要的所有地下城啊，龙啊，怪物啊，还有人物啥的！

现在，在你的学习阶段，你会在你的想象中扮演一个角色。之后，你跟别人一起玩时候，你这就需要扮演各种不同角色，并且像你扮演的人物那样说话。那其实也不难，不过首先你得先上道。

我扮演啥角色？

想象一下：在另一个地方，另一个时代。这个世界跟我们世界的过去差不多，很久以前那样，有骑士有城堡，没科学没技术——没有电，也没有任何一种现代享受。

想象一下：龙是真的。狼人也是真的。各种怪物生活在山洞和古代废墟里。还有，魔法也是真的！

想象一下：你是个厉害的英雄，一个著名的穷战士。你天天探索那些没人去过的地方，寻找怪物和财宝。你找到的越多，你就越强大越有名。

你人物的基本属性

在这个游戏里，我们得找个方式描述你的人物，你将要成为的那个战士。我们可以说这个战士“很壮，相对灵活，不太机灵”——不过我们需要把人物描述得比这个好一点。

我们把这些描述叫做**属性**（力量，智力，还有其他一些）。我们给每个属性估计一个数，这个数就叫“属性值”。属性值最高可能是 18，最低可以是 3（至于原因，我们之后再说）。

你是个强壮的战士；你的**力量**值是 17，几乎是可能数值的上限了！

你“相对灵活”，也就是说你动作很快。这种属性的名字叫**敏捷**。作为战士，你用不着很高的敏捷值。你的敏捷是 11（这数字比平均水平高一点）。

一般来说战士总是不怎么机灵。你的人物不像你那么聪明，不过也不是啥傻子。就说他**智力**是 9 吧（比平均水平低那么一点）。

现在把你的属性值记下来。在你那张白纸上随便什么位置写：

17 力量
11 敏捷
9 智力

要冒险你还需要装备。你背了个背包，还有其他一些东西，跟你野营时候会带的东西很接近。其中一些包括食物、水、绳子、一个灯笼，诸如此类的。这次，就假设你有野外求生所需的所有装备吧。

因为附近有怪物，所以你需要保护！你穿着用链子串成的盔甲（这叫链甲），还有一顶头盔。你有一把漂亮的剑，还有一把插在一只靴子里的匕首。你知道如何正确使用你所有的装备。

如果你愿意，可以给你的战士起个名字。至于这位战士的性别，就不重要了。

准备就绪？开始吧。

你的第一场冒险

你老家是个有土路的小镇子。有天早上，你爬起来，就跑到了附近的山里。山里有几个洞，洞里有宝贝，宝贝边上有怪物看着。你听说有个叫巴哥的家伙可能也在找这些洞。巴哥是个土匪，他偷钱，杀人，为害乡里。如果你能逮着他，你绝对就是个英雄了！

在接近山洞入口之前你环顾四周。今天天不错，万物看起来都很安宁。你知道在有怪物的山洞里万物一般不怎么安宁，而且还会很黑。所以你摸出了你的灯笼和引火盒（这年头火柴还没发明呢，所以这盒子里是燧石和铁片），小心打着了灯芯。火苗噼啪响了一下，然后灯油马上就着了，发出柔和的灯光。于是你拿好剑，迈开大步进了山洞。

山洞里又黑又一股发霉味。有条路从入口往里，深入山肚子里边。看上去就只有这一条路，所以你就朝这个方向走了，小心注意耗子和其他讨厌的东西。

突然，你撞见了一只地精！他比你矮小，看上去是个灰皮肤的丑小人。他看到你，尖叫一声，挥着他的剑，就砍过来了！你躲过这一下子，举起你的剑，好挥起来砍他。

如果这地精没直接砍你，你可能还试着跟他谈谈；不过现在你没得选了。你只能为了保命跟他战了。

怎么打中

在我们这游戏里，你试着打一个怪物时候，是有可能打不着的——当然，也有可能打的着。怪物很难打到你的战士，因为你穿着做工精良的链甲。地精就没那么难打着，因为他那件盔甲比你的差远了。

要一剑砍丫身上，你得投个命中检定。扔一下那个二十面的骰子。如果你扔出 11 或者更低，你就没打着那个地精。如果你扔出 12 或者更高，你就打着了！（这个数字是战斗规则的一部分。之后你会了解更多的。）

如果你没打着，地精就又试了一下，但又没打着。然后你可以再砍；再投一次看看打中没有。

如果你打中了那个地精，他尖叫一声撒丫子就跑，顺着走廊跑进了那一片黑暗之中。（地精能在黑暗中看清。）你已经伤了他了。

如果你一直打不着，那就一直投吧！地精一直试着打你，但你一直躲开了他的攻击。记住：你一打中地精，他立马就跑。

伤害和生命值

在这游戏里，任何生物被打中之后（不管是人是怪），都会受到伤害。有个方式可以记录伤害情况，这个方法叫**生命值**。

生命值的数字就是生物被打死之前能承受的伤害。生命值是几都行；某个生物生命值越高，

就越难杀。我们经常使用生命值的一个缩写，也就是 **hp**。

你的战士一开始有 8 点 hp（生命值），现在还有 8 点，因为地精压根打不着你。他可能打着了你的盔甲或者盾牌，但是没打穿你的防护，所以这些攻击也算“失手”——根本没对你的人物真正造成伤害。

体质：你的健康状况

你的战士身体倍儿棒，能打很长时间的架都不会累。这个属性被估量成另一个属性值，叫做 **体质**。你的体质是 16，远高于平均水平，但不算完美。

你的体质影响你的生命值。要是你体质低，你可能只有两三点生命值。另一方面，要是你体质有 18，你可能有 10 点那么多生命值，或者更多！

把你的新属性值写在列表其他属性值下边。

16 体质

在这一页接近顶部，在所有属性值上边，记下来你的生命值

生命值 8

现在回去冒险吧：

你缓了几分钟，确信自己啥事没有，然后接着沿走廊走下去。这里没有岔路，没别的路可走。

再往前，走廊带你来到一个比较宽的区域，我们管这种地方叫一个“房间”。你小心接近房间，用灯笼到处照，看这里有没有啥东西。你左边，这个房间的墙角里传来嘶嘶的声音，你看到一条巨大的响尾蛇，差不离十英尺长！在这条蛇旁边的地上，有好几百枚金币银币。

跟一条蛇聊聊显然毫无意义，你也没法就那么蹑手蹑脚躲过去。又一次，你只能战了。在这一战，你要记录生命值。蛇有 3 点生命值。在你的纸上，接近底部的位置，写下来“蛇 3”，留点空间记录蛇的伤害。

这一回，你投出 11 或者更高就能打中蛇了。蛇的动作比地精慢，也就更容易打中。不过蛇也比地精更有可能打着你，因为它更大，更壮。

如果你打中了蛇，那么划掉那个 3，在旁边写个 2；你对蛇造成了伤害。如果你没打中，就啥都不要写。

然后蛇咬了你一口，而且命中了！在表格的顶部，划掉“生命值”这个词后边的 8，在旁边写个 7。

在自己一个人玩 D&D 时候，你应该用这种方式记录你的生命值，以及你遇到的怪物的生命值。

中毒了吗？

这是条毒蛇，它可危险了。在这游戏里，有个办法能知道蛇毒有没有伤害你。再投一次那个二十面骰子。如果你投出 12 或者更高，这就意味着你在蛇来得及注入毒素之前躲开了（不过还是受到了被咬一下的伤害）。如果你投出 11 或者更低，你的战士因为中毒，受到 2 点额外伤害（划掉 7，写上 5）。

你进行这个检定以判断你是不是豁免于麻烦；这个检定就叫**豁免检定**，今后会在游戏中的许多其它场合里用到。

你的战士又挥起了剑。记住，如果你投出 11 或者更高，就是命中，可以让蛇扣掉 1 点生命值。如果你失手了，就啥都不要做。

蛇又咬了你的战士一口！你又失去了 1 点生命值，必须再进行另一次豁免检定：记住，如果你投出 12 或者更多，就不会额外损失生命值。如果你投出 11 或更少，你就会因毒素伤害而再损失 2 点生命值。

现在你又能砍了。如果蛇这时候还活着，它又咬了一口，不过没咬着。（在本场战斗中，这条蛇再也不会命中了；不过在正常游戏中，它可能会在战士打中之前就杀了你的战士！）

蛇会一直攻击，并且一直失手。你的战士可能要砍很多次，不过迟早是能砍死蛇的。实际进行所有需要的掷骰。

一旦蛇的生命值变成 0，它就死了。（如果你的生命值到了 0，你也就死了！）

你受了伤，不过现在你也没辙。你的战士受的伤可以通过休息几天来治好。

一条死蛇就没啥危险了，所以你就开始干活了，你捡起那一大堆钱币，把它们放进你带的布口袋里。干这个活时候你注意到，除了金币以外，还有三种银色的钱币。绝大多数是银币，不过其他那些是，名为琥珀金和白金的，更贵重的金属制成的！

这可是一大笔财富；一般来说蛇可没有什么钱。可能这些财宝属于其他哪个想要杀掉这条蛇的人——但是他失败了。

某些财宝可能是藏起来的。你仔细环顾房间，发现某个墙角里有一小颗珠宝，一颗珍珠。这玩意自己可能就值得一百个金币！

歇了一下喘匀气之后，你又开始用灯笼四处照，并看到了另一条深入黑暗中的走廊。回头看看你来的那条路，你见到日光在远处的洞口闪耀。这看起来真是诱人，不过你提醒自己，你

是个勇敢的战士，不应该仅仅因为打了场小架就怂了。

不过，还是要记住，你已经受伤了；如果你打算继续，小心了！如果你再遇到一条蛇，或者其他什么看起来很危险的玩意，也许你应该掉头了。不要死掉呀！活着才能改天回来找场子；宝贝又不会自己跑掉。

你小心翼翼地开始走下这通往未知的走廊。你高举灯笼，备好了剑。

走廊通向了另一个小山洞。随着你的接近，你听到了一个声音，见到了一道光亮。

你把灯笼上的灯罩拉上，这样你就可以更好地隐藏，而后你小心地绕过墙角窥视。在你右边，靠着洞壁坐着的，是个漂亮女人。她穿着跟你差不多的盔甲，没有佩剑，不过带着一把一端有个金属球的权杖；这是一种叫硬头锤的武器。在她身边的地上有个点燃的灯笼。她看上去是在冥想或者祈祷。

你觉得她可能不想被打搅。不过在你试着蹑手蹑脚地直接走过去时，她抬头看过来，说道：

“你好，朋友！在找那个地精吗？你也许……噢！你受伤了！我可以帮你吗？”她认真地看着你，以防你做出什么危险举动，但看起来真的想帮忙。

你为打搅她而致歉，不过你很好奇她对于那个地精都知道什么，以及——最关键的——她能怎么帮你。不过等等；她也许是个敌人。确保剑就在手边，你接近了她。她站在原地不动，说道：

“我叫艾蕾娜。我是个牧师，一个像你一样的冒险者。我住在附近的镇子，来这里寻找怪物和财宝。你知道牧师吧？”

在这里停一下，想象一下你的人物可能会怎么说。在镇子里，她可能是你的乡亲，你对此不太确定——不过你不知道什么叫牧师。

在听你说完之后，她说，“嗯，那只地精往那边走了，”然后指向一条离开房间的走廊，“他穿过这里的速度太快了，我几乎没看清他。你伤了他？干得好啊！地精真恶心。”

“既然你不知道牧师是什么，那就让我来解释一下吧。牧师像你一样受到战斗的训练，不过我们也能施展法术。我进行冥想，然后法术的知识就进入了我的脑海。我现在能施展的法术之一正是一道治疗法术，看起来你很需要它！”

施展法术！你听说过这样的事，但对此毫无了解。你仍然很谨慎，不过在牧师念出几个词，轻轻一碰你的手臂的时候，你只是看着。变魔术一般地，你的伤全好了！

在你的表格上，划掉你的生命值，写下 8——你开始冒险时的全满生命值。

“好点了？”她问。“你不介意坐下歇歇吧？我想要跟你说几件事情，你之后最好知道。”你坐下来，很愿意歇歇脚，不过还是把剑放在手边以防出什么岔子。她在她的灯笼旁坐下。

“如果你不知道牧师，那你可能也不知道施法者。施法者也是冒险者，像你我一样；不过他们所学只有法术，几乎不学战斗。而且，他们也不靠冥想，而是靠书本来学习法术。镇里住着几个施法者，不过不多。”



“如果你被坏蛋施法者攻击了，你也许能回避他们的魔法，不过这比回避毒素要难。法术可以很有用，但也可以很危险。”

“顺便一提，我治好的那个伤口看起来像是蛇咬的。蛇咬可能很严重，因为大多数毒素都是致命的；这些伤没造成更严重的伤害真的是你运气好。其他一些生物可能也有特殊的攻击，就像蛇的毒素一样。有些生物可以造成麻痹，有些甚至能只看你一眼就把你变成石头——除非你及时移开视线。而龙是最糟糕的！它们能吐出火焰、强酸或者其他要命的东西。你永远没法完全躲开龙息，不过，如果你及时找到掩蔽，你可以减轻受到的伤害。”

你的人物有不同的豁免检定，对应各种特殊攻击形式；关于这一点将在之后解释。

魅力：你的气度

你的战士和这位牧师处得相当不错；她一上来就很友善。这是你的另一个属性值的效果：你的**魅力**。你的战士是个讨人喜欢的人，所以你的魅力值高过平均，是 14 点（记住，18 是可能的最大值）。如果你魅力值低，那么牧师可能会非常谨慎，也可能根本不会治疗你。

睿智，你的常识

牧师是非常睿智的。这是另外一个属性值，跟智力不一样。比如说，想象一下你感觉有水滴在你的胳膊上。你的智力会告诉你下雨了；而你的**睿智**会告诉你赶紧进屋，省得感冒。

你的战士不是那么睿智；你的睿智值是 8。牧师的睿智值是 17，不过她相对体弱，力量只有 9。每一种类型的冒险者都有独特的专精；比如说，施法者就有很高的智力，但力量一般都

很低。

将这两个属性值写到你的表格上：

8 睿智
14 魅力

共同冒险

你的战士与这位牧师谈笑风生，你们都稍微更加了解了对方。她提出要与你一起行动，在冒险中帮助你。虽说这意味着找到的财宝要由你们俩一起分，不过这也意味着有她帮忙你就能打倒更危险的怪物，找到更多的财宝。两个冒险者一起也比任何一人单独行动更有可能成功。你判断这可能是个好主意，于是你们俩一起走向下一条走廊。

肩并肩，你们俩一起安静地走在黑暗的通道里。你们见到另一条走廊向右边分支过去，大概在二十英尺前边的地方。你们保持灯笼半掩，这样你们就能看清自己在干什么，又不招来过多的注意。你们移动到那条走廊前，绕过墙角偷看。

四个破衣烂衫，野兽一样的人类正在约摸十英尺外站在一起，就在侧边的走廊里。不过他们完全没发出任何声音——就像死人一样安静。看起来他们在等某些倒霉的受害者走过去。

在你来得及说话之前，牧师捅了捅你的胳膊，指了指你们来的方向。你们俩退后几英尺，这样那些生物就不会听到你们。

“那是食尸鬼！”牧师耳语道。“如果有个食尸鬼打中了你，它可以让你麻痹！食尸鬼是不死的怪物，是非常恶心的东西；它们不死也不活，而是处于中间的某种恐怖状态。我们牧师对这些黑暗的生物有些权能。跟我来，祝我们好运吧。”

你们再次前进，不过这次是牧师打头。绕过墙角，你们偷看到那些食尸鬼。幸运的是，它们似乎没听到你们的耳语。牧师从盔甲下拉出一条项链，你看到她的银链子上有镇子里某个教堂的标志。她大步向前，高举那个标志，严厉地喊道：“邪灵，**退散**！”

她一迈出步子，食尸鬼们就转过头来攻击她。不过现在，随着她猛地向前举起那个标志，食尸鬼们停了下来；突然，食尸鬼们急忙沿着侧边的走廊爬走了，融入了黑暗中，只留一片死寂。

“别浪费时间追它们，”牧师嘟哝道。“我刚才说过，它们可以非常危险，我们应该继续走我们的路。我刚才才是运气好才能斥退它们，下次就不见得还有用了。”

你们一起沿着走廊往下走，同时牧师向你解释。“我们管这个叫‘斥退不死生物’，如你所见。只有牧师能玩这一手，而且有时候也不管用。食尸鬼是许多种不死怪物之一；还有骷髅、僵

尸，以及其他许多种。如果你孤身一人，你很容易就会被突袭，甚至很可能被杀掉。”

“我们抓紧吧，因为斥退只能持续几分钟。那些食尸鬼太多了，我们处理不来。”

你们看到，在前方，右手边，有一道门。那道门是木头的，有沉重的铁条加固；铰链看起来是在门的那边。在弯曲的金属门把手下边有个大钥匙孔。

“看上去没有危险，”牧师说，“不过，我对门上装的那种陷阱也并不怎么了解。值得一试。”她试着开门，但门好像是锁上了。“你能把门撞开吗？”她问。

你退后几步，助跑一小段，狠狠撞在门上。不过，虽说你尽力了，你还是踹不开它。

“太可惜了！”艾蕾娜嘟哝道。“这里可能有上好的财宝，但我们却拿不到！我们需要一个盗贼！”

看到你脸上困惑的表情，艾蕾娜解释道：“你也许觉得盗贼都是坏蛋，但他们之中有许多人其实不是。盗贼也是冒险者；他们之中有些人很不错，真的。你确实会需要注意一下你的钱夹子，不过盗贼在找陷阱、撬锁、爬墙，诸如此类的活计方面能帮不少忙。”

“我确信，如果能有个盗贼跟我们一起，我们的处境会好不少。再来个施法者也能帮上忙。我一般是和那两种人一起冒险，再加上一两个你这样的大块头战士来对付强敌。可惜，这次除了我以外没人愿意一起来。”

你又试着砸了一次门，但门还是没开。所以，遗憾地叹了口气，你们俩沿着走廊继续走下去了。

走廊转向左边，你们在走廊尽头看到了光。你们停下来聆听，听到了说话声。一个声音像是人类，但另一个像是地精。

“赶紧给我**起来**，你这个窝囊废小菜逼！”那个男人怒吼道。“除了这个战士和那个牧师，你还看到谁了！”

“求求你，主人，别打了！”地精抽抽搭搭地哭道。“没别人了，真没了。我把那个战士打得半死，我马上就来跟您汇报了！”

地精说的瞎话看来根本没骗到那个人类。“我说了，赶紧**起来**，否则我就把你变成癞蛤蟆。你可能根本没跟他打就吓尿了。没别人了，你可想好了？”

“真没别人了，主人，我对灯发誓！”

“哼。他们仍然意味着威胁。也许我们能耍他们一下，不用脏了手就弄死他们……”

艾蕾娜又戳了一下你的手臂。你们退后一点，讨论当下的状况。

“我知道那个男人的声音！”她说。“那是巴哥，是个坏蛋施法者。他可能对地精下了什么咒，迫使它侍奉自己。”

“如果我们回头，应该能安全离开。哦不对，差点忘了。那些食尸鬼也该回去了。如果巴哥手下只有一个地精，我们也许应该冒险一战，而不是回去面对那一堆不死生物。而且，他还没准备好面对我们——现在。”

你们注意聆听，听到了那个施法者和地精盘算着怎么耍弄你们。你们俩也在计划。施法者是最危险的，艾蕾娜会试着用她的法术对抗他的。你的工作是收拾地精。

你们回去的时候，听到前边正在施展一道法术。你们绕过墙角偷看，看到一个一身长袍的高个子大胡子男人站在房间正中。地精在墙边抱头蹲防，看着它的主人。穿袍子的施法者正在挥舞双手，念叨着你不理解的东西——然后他突然消失了！

地精高兴地嬉闹着，喊着“啊，主人，这个管用！没有人能看到您了！那些讨厌鬼会多吃惊啊！下一个就是我了！请您也让我变隐形吧，主人！”

牧师低语道，“就是现在！在他们能做更多事情之前！”然后你们一起冲锋进了房间。

地精跳起来，挥剑抵挡你的冲锋。它失手了！

地精有 2 点生命值，你还是需要投出 12 或更高才能命中。掷骰子，记录好战斗数据，就跟你打那条蛇时候做的一样。

在你与地精战斗时，艾蕾娜狂乱地四处寻找隐形的施法者，胡乱挥着硬头锤，划过了空气。看起来她打中了什么，你听到了一声闷哼。她还在挥锤子，但没有再成功了。所以她停手，开始施展法术。你没看到她施展了什么法术，所以你继续专心于手头的战斗。

地精击中了你的战士，造成 2 点伤害。（你命中时只能造成 1 点伤害，与地精的 2 点形成鲜明对比；不过地精只有 2 点生命值，所以这场战斗挺公平的。）再投一次判断你是否击中了地精。如果你失手了，那么地精挥了剑，又失手了一次。

艾蕾娜找不到巴哥，看上去开始慌了。突然，施展法术的声音从远处的一个墙角发了出来！牧师扭过头向那个方向跑去，高喊着挥舞手中的硬头锤。黑袍的施法者从传来施法声音的那个墙角显形，一支闪光的箭矢浮在他面前的空气中。他伸手指向艾蕾娜；那只箭飞射而出，正中牧师！牧师哀号一声，随着悲鸣倒下，瘫软在房间正中。那支闪光的箭消失了。

如果你的战士还没把地精弄死，再投一次。不过在你挥剑的时候，地精又打中你一次，又造成了 2 点伤害。记住要为你的战士和地精双方记好生命值。



如果你的生命值降低到 0，那么敌人就取得了这场战斗的胜利。你再也看不到家门了。

如果你还在战斗，施法者会躲在那个墙角，思考接下来要用什么法术。继续掷骰；地精会一直失手。

地精在开始战斗时有 2 点生命值，所以你打中他两次之后，他的生命值就到了 0，他会尖叫一声，腿一蹬就翘了辫子。你已经打倒了一个敌人，但那施法者还在！

地精倒下后，施法者看起来开始慌了。一边审慎地盯着你，他开始念出魔法字句，挥动着双手。他在对你施法。

你跑向他，希望有机会在他完成法术之前给他一剑。不过你动作太慢了——一道魔力触碰了你的心智。

再投一次骰子。你必须进行一次对抗法术的豁免检定。如果你投出 16 或更低，魔法生效了；阅读下一节，本冒险的**结局 1**。如果掷骰结果是 17 或更高，你的战士就免受这道法术影响；跳到第 8 页的**结局 2**。

结局 1：豁免检定失败

你距离施法者越来越近，但一种奇怪的感觉压倒了你。你为什么要砍他，他看起来没那么坏；实际上，巴哥看上去完全是个大好人！你觉得他是你的老朋友了，不过你记不清是啥时候在哪开始的。

“好点了吗，老兄？”他问。“你刚才急火攻心了。你现在没问题了吧？”

“没问题，”你答道，脑子还有点晕。“你看起来没啥事，巴哥老伙计，那地精也没把我怎么样。对了，我在来的路上看到了几个食尸鬼；我们最好赶紧走。”

“真的？”巴哥回答道。“行吧，那咱们赶紧打包这些好东西就撤吧。”你们一起收集了财宝：地精身上的小口袋，还有牧师身上的大口袋。巴哥捡起了一个黑色天鹅绒袋子，说那是他与地精战斗时不小心弄掉的。

你们准备好离开，你突然冒出一句：“我们是不是该把牧师的尸首带回去？她帮过我，以前。”

“是不错，”巴哥答道，“不过我们带不了更多东西了。这可是地下城里，生死有命。”

你觉得哪里不对。你稍微跟巴哥争论了一下，不过他提醒你你现在帮不了她了，而且带上她会拖慢你们的速度——可能会慢到足以让食尸鬼们追上来。所以你们一起走进了走廊，就跟最好的哥们一样。

走廊通到了另一个空无一物的房间。你们一起搜索这里，但什么都没发现。不过，在看向下一条走廊时，你见到了一道光！

“巴哥！”你喊道。“看看这儿！”

“啊，我看到了，”他说，“这肯定是出口！我们运气真不错。带路吧，暴脾气战士！我会在后边警戒食尸鬼。”

你们向着那道光，走进这条走廊。很明显，这是条旁路，通向山体外的阳光。此时你的肚子开始咕咕叫，你想起这都下午了。你一兴奋就把午饭忘到九霄云外了。

“我们直接回去吧？”你瞟着阳光问道，现在阳光比你的灯笼亮多了。

“那当然！”巴哥答道。你向外边走去，嘴里说着你现在是多饿。巴哥的回答却不是你能听懂的语言；你停下来扭过头，看到他正轻声咏唱一道法术，挥着手臂——对准你。在你来得及问发生了什么之前，你突然感到困得要命。一切沉入黑暗。

*

*

*

有什么东西落在你脸上，你醒了过来。一睁眼你看到——一片叶子，显然是从头顶的树上落下来的。你躺在一个山洞边上，现在已近黄昏。如果你动作快，你还能赶回镇子。但，突然

间，你想起发生了什么——**巴哥**！与哥布林的战斗，艾蕾娜倒下，对那个施法者的奇怪的又坏又好的感觉——妈呀！你被**下了咒**啦！财宝呢？

你一骨碌爬起来，把叶子从脸上和装备上挥开。也许巴哥不敢杀你，只是偷走了他能找到的所有东西。或者，更有可能，巴哥在来得及切开你的喉咙之前被什么东西吓跑了。

你的匕首丢了，还有一些食物。不过你的剑还在剑鞘里，你的小包也还在。有一个大口袋还留在这，从你后背的疼痛判断你肯定是躺在上边睡的。里边有你从蛇那里找到的钱币，还有那颗小宝石。别的东西全没了。

你想起可怜的艾蕾娜发生了什么。你应该把她带回镇子；也许他们能救她，就算来不及了，她也应该得到适当的葬礼。你准备回山洞时候注意到。你的油灯已经灭了，灯油全烧光了。

你的小包里还有一个油瓶，所以你又注满了灯笼，用引火盒打着，重新走进了黑暗之中。

你穿过一间空房间，然后在下一个房间找到了牧师和地精的尸体。不过，在面前的黑暗中，你见到了黑暗，安静的东西；是那些食尸鬼！你赶紧一把抓起牧师的尸体，扛在肩头，撒丫子就跑。

食尸鬼紧追不舍，发出的啪嗒声紧挨着你的脚后跟儿。扛着牧师使得你没法跑得像平时那么快。不过你还是跑赢了这场赌命赛跑，又一次跑到了外面！

你上气不接下气地歇了一下。回头望去，你看到了洞窟里的食尸鬼——不过它们看上去没打算出来。你想起艾蕾娜的话，“黑暗的生物。”也许他们憎恨阳光，只有晚上才能出来。你最好赶紧走，在天黑之前回镇上。

扛着牧师跑步不是个容易事，不过你还是赶在日落时回到了镇上。一到镇子，你立刻把她扛到了她的教堂。可惜要救她已经太晚了，不过他们还是可以给她举办一场适当的葬礼。牧师们感谢你的义举，给你一个小瓶子作为奖励。

“这是什么？”你问道。

“这当然是魔法药水啦！”那位牧师说。“这是**治疗药剂**。如果你受伤了，你可以喝下它，然后就会被治好，跟我们的治疗法术差不多。这是不错的魔法财富；为你将来的冒险留下它吧，以防和你一起旅行的牧师用光了法术。我们只能做这些了。”

这位牧师再次感谢你的帮助，你也感谢了他们的帮助。你离开教堂，回到你位于小镇另一头的家，一路上想着你的冒险和得到的经验教训。

现在，就当你豁免成功了，读一读下一节，看看还可能发生什么吧。

如果你已经读过下一节了，就跳到后边的“**胜利**”一节。

结局 2：豁免检定成功

巴哥魔法看起来没用！他惊呆了，而你挥下了剑。

掷骰。如果你投出 8 或者更高，就命中了。7 或者更低的掷骰结果意味着你失手了。只要能近身，施法者们总是很容易被打中。他们在近战中不是那么危险。

如果你击中了，这个施法者惨叫一声，倒地嗝屁。你赢了！

如果你失手了，巴哥尖叫着跑进了旁边的走廊，跑进了黑暗中。一开始你追着他，但马上停了下来。谁知道那个人还有什么魔法等着算计你？最好看看艾蕾娜是不是还活着，然后稍微休息一下。

你跪在牧师身边，轻轻把她翻了个身。哎呀，巴哥的法术已经夺走了她的生命。为你新朋友的逝去而哀悼，你觉得把她带回镇里，以便举行合适的葬礼。你一边清洁她的身体，一边注意怪物们，还小心听着巴哥有没有回来；不过什么都没发生。

地精几乎没有财宝，只有一个小口袋里的几个铜板。搜索过房间之后，你找到了另一个包，一个做工更好的黑天鹅绒袋子。这绝对是巴哥的，肯定是在战斗正酣时弄掉的！打开口袋，你发现里边有几颗贵重的宝石，还有一个小瓶子。你把这笔财宝放到一边，盘算着以后再研究那个瓶子。

这房间里没有别的值钱东西了。你扛起了不幸的牧师，将她扛到肩上。你应该继续走进那条黑漆漆的走廊，还是原路返回？

你突然看到，从你来的路那边，有影影绰绰的身形在接近。肯定是食尸鬼回来了！你只能希望施法者跑掉了，那个方向有能出去的路。跟这群食尸鬼打起来你就死定了。

你因负重而蹒跚，用一根手指摇摇晃晃地挂着灯笼，不过还是打算沿着那条走廊赶紧溜。你进入了一个房间，不过它看起来空空荡荡。没时间搜了；你继续往前跑。随着你跑进下一条走廊，你看到前边有光！随着你接近光源，你看到那是从一条旁路照进来的。转过去，你发现这条走廊通向外边，通向正午的阳光。你小心翼翼地走到外边，防备着巴哥正等着干掉你——而外边天朗气清。

你稍微歇了歇，又扛起牧师，迈开大步回了镇子。一到镇子，你立刻把她扛到了她的教堂。可惜要救她已经太晚了，不过他们还是可以给她举办一场适当的葬礼。牧师们感谢你的义举，答应帮你做一件事作为奖励。你想起巴哥的包里那个奇怪的小瓶子，于是把它摸出来，问牧师们能不能告诉你这是什么。

一位牧师打开了小瓶，嗅了一下。“啊哈，这应该是魔法药剂！”他宣称，“现在让我想想，我确定我以前闻过这个味道。啊！我想起来了。这是成长药剂！如果你喝下这个，你在一小段时间内会变成巨人，大概一两小时吧——期间你打中怪物时可以造成正常两倍的伤害。祝贺

你，这是件相当不错的魔法财宝！这玩意不会过期；为你今后的冒险留着它吧。”

这位牧师再次感谢你的帮助，你也感谢了他们的帮助。你离开教堂，回到你位于小镇另一头的家，一路上想着你的冒险和得到的经验教训。

如果你还没读过**结局 1，“豁免检定失败”**，回去读一下吧，就假装你中了巴哥的法术。

胜利

你刚刚通关了一场 D&D 游戏！

这场冒险是为了向你展现这个游戏的一些基本环节而设计的。你扮演的是一位战士，在地下城中挣扎求生，同时寻找怪物和财宝。你成功了——所以你的人物的“胜利”了。

稍微想一下。我们为什么要玩游戏？为了好玩。只要玩的开心，每位玩家都“胜利”了——所以只要你度过了一段欢乐时光，你就赢了！哪怕你的人物的被干掉了，你也可以玩的开心——如果真的发生了这种事，不要担心。你总是能再创建一个人物！

在角色扮演游戏中取胜就好像在现实生活中“成功”；这其实就是做成了你想做的事情，并以此为生。乐趣就来自于做这件事的过程，而不是做完这件事！这就是为什么我们说，在这个游戏里，所有人都是赢家，没有人是输家。

你问，这是个游戏还是个故事？其实两者都有一点。随着你了解得更加深入，这会越来越像个游戏。你还有好多游戏细节要学，所以，请继续读吧。

你已经遇到了一些怪物，并赢得了战斗。你已经找到了一些宝藏——不光是硬币和宝石，还有一瓶魔法药剂。

最重要的是，你学会了如何在使用这个游戏的规则同时，使用你自己的想象力。在你的脑海中，你是否见到了人渣施法者巴哥？或者善良、睿智的牧师艾蕾娜？你能想象到，在那条巨大，致命的响尾蛇身边，地板上散落着的黄金和白银——还有之后那场激烈的战斗？

这是，龙与地下城游戏的另一份乐趣。