**规则**

进行一场角色扮演游戏是一次无与伦比的体验。在这场游戏中，你和朋友们（当然， 有时也会是陌生人！）将聚在一起，共同讲述在一个神奇古怪的奇幻世界里的英雄史诗。可以说角色扮演游戏既是叙事、动作、即兴表演、艺术、游戏与仪式感杂糅在一起所诞生的作品。游戏的基本规则提供了这些故事需要依靠的基本架构，而骰子则能表现故事的迂回曲折。

在这本书中，我们一直建议只有在必要的时刻你才需要进行投骰子。只有当所有人都沉浸在故事中时，角色扮演游戏才称得上是真正成功，而突然开始检查角色表并投骰子则会打断这种意境。当然，从另一种角度上来看，骰子结果的不确定性与角色属性的慢慢成长同样也是角色扮演游戏的乐趣源泉。

骰子和规则是你用来为玩家们创造回忆的工具。他们的出其不意常常会导致故事发生翻天覆地的变化，一个绝望压抑的时刻很可能会突然变成欢笑一堂的喜剧。

不过，最重要的事情还是确保所有游戏成员都能享受到乐趣。规则究其根本还是用来正确处理一些机制问题的，如果遇到规则会损害游戏乐趣的情况，你尽可以不去管它，而专注于讲一个优秀的故事。

**边栏：帮帮你的GM！**

在本章中，许许多多的规则被陈列在此，可能会令其看上去有点吓人。玩家们，尤其是新玩家这么想是非常正常的，但即使哪怕只是通读过本章仅仅一次，你在游戏中也会受益匪浅。GM需要考虑的事情非常之多——他们得先建立起整个容纳玩家角色行动的环境，然后再考虑在这个世界里面放点什么怪物、危险或是其他一些角色，同时还得兼顾确保所有玩家都能用愉快的参与到游戏当中。如果你能事先熟悉规则，这便能大大的帮上你的GM一把，相信我们，GM一定会为此感谢你的！

魂缚的规则核心在于各种各样的检定，所以请确保你已经熟知这些检定如何运作。同时也要注意战斗部分的规则，因为在战斗中玩家常常最容易遇到规则问题。最后，还请熟悉自己角色的特色能力——如果你的角色是个法师，一定要记得浏览一遍魔法章节来学习魔法在规则上是如何运作的；如果你是一名被神灵选中的神佑角色，那就要去研究一下奇迹在规则上是如何运作的；如果你某个专长会导致异常状态或特殊效果，就得提前记好这些的规则。

GM会尽力去保证你有一个愉快的游戏时光，因此你也得先明白自己的角色如运作。尽力使得游戏变得流畅简单也是作为玩家的责任之一，因此，去帮帮你的GM吧！

**检定**

魂缚规则的核心围绕检定运行——一种通过骰子来判断当前形势的机制。也许本章节中的规则门类众多，但对于玩家来说最重要的还是要足够了解检定。

当在进行魂缚游戏时，玩家角色总会遇到一些挑战，比如说，是否能够说服一个自视甚高的海盗让你上她的船？或者是能否在一艘护卫舰坠毁前修好它的引擎？亦或是阻止口水横流的食尸鬼分食伙伴？

大部分角色进行的行动诸如拔刀或者爬梯子等等都会直接被认为成功，只有在行动结果不确定，或行动遭到其他来源的对抗时，角色们才需要用到检定。检定指玩家投掷骰子并判断其结果是否达到或超过GM设置的难度等级（难度）的测试。难度包括两部分，一为检定困难度（被算作成功所需要的骰子数额），一为检定复杂度（通过检定所需要的总成功数）。检定一般以难度 X:Y 属性（技能）的形式表现，“X”代表检定困难度，“Y”代表复杂度。比如说，一个困难度4，复杂度2的机敏检定会被表现为难度4:2 体魄（机敏），即玩家需要投掷一定数量个骰子，这个数量等同于体魄值加上机敏训练度，如果能骰出2个或更多结果大于等于4的骰子，则检定成功；一个困难度3，复杂度4的传导检定被表现为难度3:4 心智（传导），即玩家需要投掷数量等同于心智值加上传导训练度的骰子，如果能骰出4个或更多结果大于等于3的骰子，则检定成功。

角色在进行检定时投掷的骰子数量被称为角色的“骰池”。骰池等于检定所需要的属性值加上所需要的技能训练度。

在魂缚中，有以下几种检定：

一般检定：魂缚中进行的大部分检定都是一般检定，这些一般检定用于表现那些即刻发生，没有其他来源对抗的情况，比如尝试跳跃过宽阔的裂隙。

对抗检定：对抗检定用于表现由两方直接进行竞争的情况，若想要通过对抗检定，角色必须要比其对手在由GM决定困难度的检定中获得更多成功数。

持续检定：一些延续时间达到几天、几周乃至数月的情况会用到持续检定，这些情况常常包括了制作一个全新的引擎，学习一门语言，或是驯服一头脾性恶劣的鹫犬。持续检定与一般检定的运作机制相近，但其要求的成功数往往无法通过一次投掷达到。

**困难度**

检定的困难度代表着某个特定的数额，只有达到了这个数额的骰子结果才会在检定中被视为成功。诸如踹开门等较为简单的事情可能在检定中只需要一个成功，但更高难度的挑战则往往需要多个成功，详情请见下方的复杂度。

**复杂度**

复杂度代表现一个检定有多么曲折和紧要，比如说执行动作的时间紧迫或是条件艰难。

复杂度在规则上体现为通过检定所需要的成功数，一些多步骤的动作尤其会牵涉到复杂度，比如撬开一个精妙的门锁；或是维持某个动作一段时间，比如为伙伴撑起摇摇欲坠的石道。一些检定可能会有很低的困难度，但却有很高的复杂度——比如搜查一间乱窝窝的房间并不困难，却会花上很长一段时间。

**边栏：投骰子，还是不投骰子？**

很多时候要求玩家进行一次检定会显得你“很懂游戏”，但实际上并不真的是这样。游戏的最重要一点还是让所有玩家享受乐趣，并讲述好玩的故事，如果投骰子会妨碍这点，那么就尽量不要去碰骰子。尤其要避免“可给我逮到你了！”这种心态。比如说，如果某个玩家的角色是服役于先锋战庭的巡游骑士，那就不用让他在尝试骑乘一个已驯服的风鹫时进行检定了——他理应有足够的能力去办到这件事。而强迫他进行检定，让他有检定失败并被受惊吓的风鹫拖行半英里因此受到同伴嘲笑这件事并不好玩。

然而，如果某头风鹫是出了名的暴躁且难以驯服，而玩家依然想要尝试将其作为自己的坐骑，那这就是合适的检定时机了！如果玩家失败了，那他只不过是故事中又一个驯服失败者，如果他成功了，那可是不同寻常的事迹。他可能因此而获得“风鹫驯者”的称号而为全城人知晓。掌握投骰子的时机是一门你在游戏中需要边玩边学的技巧，但在要求玩家进行投骰子前，请仔细想想这样做的结果。如果检定结果无法给玩家留下一段印象深刻的回忆，那么最好还是不要做了。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 困难度参考 | | |
| 难度 | 困难度 | 参考事件 |
| 2:1 | 极为简单 | 爬上矮墙 |
| 3:1 | 简单 | 爬树 |
| 4:1 | 一般 | 攀爬崎岖石壁 |
| 5:1 | 困难 | 在风暴中攀爬崎岖石壁 |
| 6:1 | 极为困难 | 攀爬由光滑玻璃构成的峭壁 |

**一般检定**

魂缚中绝大多数的检定都是一般检定，这种检定包括单纯的抬起重物或是尝试歌唱等等。当你进行检定的时候，GM会告知你需要用到的属性和技能，同时还有检定的困难度和复杂度，合称难度等级。通过将相关属性值和相关技能的训练度加在一起，你能得到一定数量的骰子，这就是你该次检定的骰池

接着，你就可以投掷骰池中的骰子，得到结果后如果你拥有相关技能的专注度，则可以使用专注度修正骰子的结果。注意：

每个结果达到或超过检定困难度的骰子被视为一个成功

如果总成功数大于检定的复杂度，则此次检定通过。

如果没有成功，或总成功数小于检定的复杂度，则此次检定失败。

**对抗检定**

当两名角色直接对立的时候，GM可能会要求进行一次对抗检定。对抗检定表现的情况常常包括从一名卫兵眼皮底下溜走，与一个歇斯底里的猎巫人交谈或逃离一头饥饿的巨颚龙。进行对抗检定的双方都需要试着去达到GM设置的难度要求，在检定中有着更多成功数的那一方则被认为是通过了检定。对抗检定的默认难度为4:1，但某些特殊情况可能会改变这一默认值，详情请见下方的优势与劣势。

**优势与劣势**

在一次对抗检定中，其中一方可能会有另一方不具有的方便和妨碍，这样的情况被称作具有优势或劣势。如果一个角色在对抗测试中具有优势，则检定的困难度减少1，比如难度4:1的检定会变为困难度3:1。如果一个角色在检定中有劣势，则检定的困难度增加1，难度4:1的检定会变为困难度5:1。某些稀少的极端情况会使得苦难度增加或减少2点，这被称作大优势或大劣势。

虽然优势和劣势常常影响双方，但并不一定总是这样。特定的情况可能会导致只有检定中的一方会遭受优势或劣势，比如说其中一方有着更合适的工具。GM来决定到底什么时候添加优势或劣势。

在某些极其稀少的情况下，一个对抗检定的初始难度便会是6:1，如果进行该检定的角色有劣势，但一个检定困难度无法大于6，那么便将这个检定的难度变更为6:2。

**边栏：自动成功**

就像之前提到的那样，很多时候检定都是不必要的，但判断到底什么时候需要进行检定会比较困难。引入自动成功的概念便可以加速游戏进度并跳过不必要的骰子投掷。如果玩家在一个没有时间压力和失败惩罚的情况下进行检定，GM就可以允许玩家获得自动成功。GM也可以根据角色的骰池决定是否给予自动成功：如果一个角色的骰池大于一个检定困难度与复杂度相乘的结果，那便可以得到自动成功。

**天生察觉**

有些时候可能角色并没有意识到自己在与另一方进行对抗，这种情况多发生于角色要从另一个没察觉到他的生物周围潜行经过时，或是编制谎言唬骗某个生物的场景。在这种时候，天生察觉便有用武之地了。

就像普通的对抗测试一样，由GM根据具体的情况和环境来决定检定的困难度。而对手的复杂度则作为检定的复杂度。在怪物图鉴中的生物都已经给出了其各自的天生察觉。除了天生察觉，其他技能包括奥秘、学识、自然或神学都能够有其被动状态，计算这些技能的被动状态时只需要将一般检定中这些技能的骰池减半即可。

**持续检定**

制造一套以太护甲或组织地下情报网等耗时巨大的工作可能需要花费上月的时间，对于这种时间压力不大但需要长时间专注的情况，GM就可以要求角色进行持续检定。

持续检定需要的成功数往往比玩家在一次投掷中能达成的成功数多得多（通常在10到20之间）。下列列出了持续检定的各个步骤：

·所需时间：GM决定完成检定所需要的时间

·所需成功数与检定频率：GM决定角色一共能进行的检定尝试次数，如在这些检定全部完成后，累计的总成功数没有达到坚定地复杂度，则检定失败。GM也要决定经过多长时间才能进行一次检定，这频率可以是每小时，每天甚至是每个月。

·所需难度：GM决定检定的困难度与复杂度。想要判断持续检定的难度只需要将总成功数除以总检定尝试次数即可。比如说如果一个持续检定需要在4次检定尝试中达到总共16个成功，则平均下来每次检定尝试中得达到4个成功，对于大多数角色来说都相当困哪；然而，如果可以进行8次检定，则每次检定尝试只需要达到2个成功，相比而言就简单多了。

·所需技能：GM决定此次检定所需要的属性和技能。一般来说每次检定尝试所需求的技能是相同的，但GM也能在持续检定当中决定加入其它技能。比如说，角色首先要使用学识技能来研究一个新式引擎设计，然后使用狡诈技能来四处收购零件，最后用工艺技能来组装整体。

·其他要素：在进行持续检定前，往往会有一些其他要素需要考虑。比如说，制造一台新引擎或铸造一把宝剑会需要很多原材料；建立一个间谍网络则需要人口相对较多的区域；而在圣锤堡的贵族阶层中找出异端则需要不少手段和资源来打通环节。在持续检定开始之前GM必须要与玩家们说明这些要素，并且讲清玩家在何时何地如何进行这个检定。

·所需成功：每当在持续检定中进行一次检定尝试，角色需要记录下每次达成的成功数。在完成GM设置的检定次数之后，将每次检定中达到的成功数相加，如果总数小于GM设置的要求，则检定失败。失败后角色会失去本次检定中用到的所有资源，并且在必要情况下GM也会判定这次失败造成一些适合的负面效果。

**成功级别**

有些时候，重要的不仅仅是有没有成功，还有是多么成功。根据在检定中达到超出基本要求的额外成功数，GM可以决定是否角色是否能在这次检定中获得额外收益。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 成功级别 | | |
| 成功数 | 结果 | 例子 |
| 等于检定难度 | 通过检定 | 没有额外收益 |
| 比检定难度多出1-2个 | 微小收益 | 获得额外的情报，或是在未来与此事件相关的检定中获得优势 |
| 比检定难度多出3个以上 | 巨大收益 | 比原计划快得多的完成任务，或发现之前未发现的秘密信息，疑惑在未来与此事件相关的检定中获得额外一个骰子 |

**斗志**

即使在成为魂缚以前，玩家角色们就有一些非凡之处。当别人慌忙逃窜的时候，玩家角色却能继续奋战，甚至召唤诸神的力量。这种力量源泉被称为斗志。

在魂缚中，斗志可以用来执行额外行动，使用奇迹或是其他专长。

·角色的斗志总和等于角色的灵魂属性减半，向上取整。

·在每个角色的回合，可以恢复1点斗志，最高不能超过斗志总和

·一些特定要素，比如法术或专长，可以对角色的斗志总和进行修正

需要花费斗志的专长和奇迹一般在战斗中使用，但如果需要，完全可以在战斗外进行。本章节将主要介绍在战斗中斗志如何运作。

**使用斗志**

在战斗中，大多数角色都可以在他们自己的回合中进行一个行动和一次移动。这个行动常常被用来攻击，而移动则用来穿行战场中的区域。通过使用斗志，角色可以在战斗中进行额外的行动，给予玩家更大的自由度，创造性和团队合作可能。

**进行一次额外行动**

在角色的回合，角色可以使用一点斗志进行一次额外行动。当其这样做的时，角色可以使用任何行动列表中列出的行动。

**使用专长或奇迹**

很多专长和奇迹都标记了斗志消耗，这代表着使用这些能力时所需要花费的斗志。大多数专长都得在角色的回合，以角色进行“使用专长”的行动，并支付所需的斗志点数来使用。

一些专长，比如说“破法”，可以让角色在其他人的回合中触发使用专长。在这种情况下，角色可能要计划好保留一些斗志在之后的回合中使用。

**翻倍训练度**

当在战斗中进行一次检定的时候，比如一次攻击检定或施法检定时，角色可以花费一点斗志来翻倍等同于检定相关技能训练度的骰子。这种斗志使用方法在攻击具有高护甲值的敌人或释放一个高难度的法术时尤其有用。

角色只能在战斗中如此使用斗志。

**翻倍专注度**

当在战斗中进行一次检定之后，角色可以花费一点斗志来翻倍从检定相关技能中获得的专注度。这种斗志使用方法在你需要保证一个关键检定获得成功时尤其有用。

角色只能在战斗中如此使用斗志。

**边栏：战斗外的斗志**

在每个回合角色都能恢复一点斗志，这意味着一般来说在短短几秒种内大多数角色都能恢复其斗志总和。因此，在战斗之外记录斗志常常是不必要的。这也意味着那些需要花费斗志恢复坚韧值的能力在战斗外是可以自由使用的，这并没有什么关系，因为魂缚们常常都有着比常人强得多的体格，能更快的恢复伤势也完全合情合理。

**魂火与末日**

为了表现凡域中的无尽斗争，以及任何时刻都可能吞噬诸界的无穷黑暗，魂缚中使用了两种特殊机制：魂火与末日。魂火由玩家使用，而末日则由GM掌握。魂火量与末日值会在团队表格上进行记录。

**魂火**

当魂缚之间的灵魂通过仪式被互相连接时，从这强大的联系中，某种更奇异的力量诞生了，这就是魂火。魂火是一种魂缚之间共享的资源，代表着他们在不可战胜的敌人前绝不退缩的勇气以及对彼此的扶持。在游戏中，魂火可以被花费用来达成以下效果：

·在一次检定中所有骰子结果视为6

·在一次检定之后，重投这次检定中的任意骰子

·恢复所有的坚韧值

·恢复所有斗志

·欺骗死亡，使一个角色脱离濒死状态

注意，魂火只能被魂缚成员使用，即使团队中有雷铸神兵角色，其也无法使用魂火。

**使用魂火**

想要使用魂火，角色必须首先声明自己要使用魂火和需要花费的魂火量。如果其他魂缚成员同意使用魂火，则结算魂火效果；如果其他成员不同意，则该角色有两种选选择：1，遵从同伴的决定，停止使用魂火；2，无视同伴，执意继续使用魂火，如果这样做，则末日值增加点。这代表角色强行使用了其他同伴的灵魂能量，并引起了他们的不满。

但角色花费魂火时，可以发动以下一个效果。

**最大化成功**

角色可以在进行任何检定时使用一点魂火，使得其在这次检定中尽可能多的获得成功。角色必须在进行检定前声明发动本效果。在这次检定中，角色不需要投掷骰子，而检定中所有的骰子结果都被认为是6.

在发动本效果的检定中，角色无法使用斗志翻倍训练度。

**重投骰子**

角色可以在进行一次检定后，声明发动本效果。在花费一点魂火后，角色就可以重投之前检定中投掷的任意骰子。

**恢复斗志**

魂火可以被用来恢复所有被消耗的斗志。角色必须提前声明花费一点魂火来恢复斗志。如果其他成员同意则该角色立刻回复所有的斗志。

**恢复坚韧值**

角色可以消耗魂火来使自己坚持战斗。在该角色的回合，角色必须花费一个行动来使用魂火来恢复所有坚韧值。

**欺骗死亡**

魂缚可以将魂火导入一个濒临死亡的盟友体内使他们恢复生机。在一个角色的回合，其可以花费一个行动，选择近距离内的一个濒死盟友并消耗一点魂火，该盟友立刻脱离濒死状态并恢复所有坚韧值，但依然保留受到的伤势。

**记录魂火**

团队的现有魂火和魂火总量记录在团队表格上。一个魂缚小队的魂火总量由其团队里的非雷铸神兵成员数量决定，如果有任何角色离开团队，则魂火总量也会相应的减少；反之，如果有角色加入魂缚中，则总量也会增加。

**恢复魂火**

魂火是一种强大的力量，但并不是用之不竭的。通过完成目标，休息或是目睹他们使凡域发生的改变都可以帮助魂缚们振作灵魂，恢复魂火。

魂火可以通过以下几种方式恢复：

·如果小队完成一个短期团队目标，恢复1点魂火

·如果小队完成一个长期团队目标，恢复所有魂火。

·如果小队的魂火总量提升，则同时恢复所有的魂火。

·如果小队中一名成员进行休养幕间活动，恢复1点魂火。

·如果小队进行团队建设幕间活动，恢复所有魂火。

·如果小队中的一名成员进行誓死一战，恢复所有魂火。

除此以外，GM还能够进行自由发挥，独自裁定某些行动可以恢复魂火。这些行为也许是点滴小事，但其中包含的善意足够温暖人心。

**提升魂火总量**

一般来说，小队的魂火总量等同于小队中的魂缚成员数。然而，有时魂缚们达成的事迹是如此伟大，以至于能改变他们周围的世界。如果魂缚们能够完成这样的事迹，也许GM可以考虑永久提升他们的魂火总量作为对他们的奖励。这种情况有很多种，可以包括清除攻城的混沌军势，重建一条商路；或者是夺回遗失的一件神话时代圣物等等。当魂火总量提升的时候，同时恢复所有魂火。

**末日**

凡域诸界已经遭受了太久混沌的折磨，虽然西格玛的风暴和魂缚的归来重新点燃了希望之火，但人们依然恐惧着噩梦的阴影再次笼罩世间，许多人都相信混沌的浪潮会再次卷土重来。这种深深的恐惧在魂缚中以末日的形式表现。

与魂火不同，末日并不是一种会被消耗的资源。GM通过记录末日来表现凡世诸域中与日俱增的黑暗。虽然魂缚代表着相对正面的力量，但他们的存在本身就会招来危险的强敌。混沌诸神，不死之王乃至搞咖毛咖都期望着鲜血，死亡或是单纯的毁灭。

**末日效果**

在魂缚中，末日有两种作用。首先，GM可以依据末日值的多少来相应的描述角色所处的世界环境。当末日值还比较低的时候，GM可以将整个世界描述的较为正面：人民大众安心的过着寻常日子，边疆无人侵扰，物产富饶充足；如果末日值提升，GM就可以开始让玩家们目睹一些古怪事情发生，谣言四起，闹得四处人心惶惶；如果末日值继续上涨，那么就是时候揭露真正的威胁了：经年累月的矛盾一朝爆发，民怨沸腾，烽烟四起，不可名状的恐怖从城内城外的阴影中蜂拥而出，饥荒与天灾接踵而至。通过这种作用，GM可以为这个世界添加更多的色彩。除此以外，末日值还有第二种更直接影响游戏的作用，当末日提升时，一些敌人可能会变得更加强大，它们可能会因此获得额外盔甲，额外攻击甚至是更加强大的独特能力。末日值的多少直接决定了凡域诸界有多么威胁，为了团队的安危着想，魂缚成员们应该尽量保证末日值维持在一个较低的水平。

**记录末日**

末日体现了团队在冒险中受到的物理和精神上的双重压力。末日值被记录在团队表格上，初始末日值为1，且永远不能低于1，这体现了凡域周围萦绕着的不散黑暗。

提升和降低末日值分别各有多种方法。

**末日迫近**

不论付出了多大努力，团队总会不可避免的遭遇失败、挫折，甚至是死亡。当这种情况发生时，凡域就会变得越发绝望，末日值也会相应提升。

·如果一名团队成员死亡，则末日上升1点。

·如果团队中的一名成员未经其他成员同意便擅自使用魂火，则末日提升1点。

·如果一名团队成员逃跑，末日提升1点。

·如果团队撤退失败，末日提升1点。

·每一次一个担忧恶化为威胁，末日提升1点。

除此以外，如果团队一次重要任务失败或无所作为导致了巨大的灾祸，那么GM也可以依据情况考虑提高末日值。注意，这种情况只有在相关事件导致了凡域住民的生活恶化时才应当发生——比如一个繁荣发展的聚居地沦陷或一件强大的神器落入敌人之手。

**末日远去**

不论情况多么绝望，希望的火花仍在。混沌的军势可以被打败，死亡的潮水能够被驱散，而毁灭的群落也终将被击退。

末日值可以以下列方式降低，但永远不能降于1点以下：

·如果魂缚的魂火总量提升，末日降低1点。

·如果团队进行清除腐化幕间活动，末日降低1点。

·如果一名雷铸神兵团队成员被重铸了，末日降低1点。

·如果团队解除了一项威胁，末日降低1点。

**战斗**

西格玛时代是一个剧变的时代，西格玛的风暴暂时击退了混沌之潮，但纷争从未远去，而死灵震更是使得诸界四处都出现了游荡的不死亡灵。本章节提供了在魂缚中如何进行战斗的规则。

**战斗节奏**

凡域中的战斗血腥而混乱，为了清晰的呈现战斗场景，魂缚中战斗被划分为循环的轮次，每一个战斗轮大约等于游戏中的6秒。在每一轮中，每个战斗的参与者都会依依照主动性高低顺序进行自己的回合。一旦所有人都完成了自己的回合，便进入下一个战斗轮。战斗会一直这样持续下去直到一方获得胜利。

**回合顺序**

在战斗中哪怕是片刻的犹豫都会导致灾难——因此能先于敌人出手是至关重要的。为了帮助决定战斗的先后顺序，每个参与者都会有各自的主动性，这在角色卡和怪物图鉴中都能找到。拥有本场战斗中最高主动性的生物可以首先进行行动，然后依次由主动性次高的进行行动，依次排序。玩家决定在他们角色的回合角色会怎样行动，而GM则控制敌人和NPC。如果有多个生物具有相等的主动性，GM可以按照下列内容进行判定：

·如果两名玩家角色具有相等的主动性，那么在战斗开始时他们需要决定谁先行动，并在这场战斗中按照该顺序行动。

·如果玩家角色和敌人具有相等的主动性，那么由玩家角色先行动。

·如果两名NPC具有相等的主动性，那么在战斗开始时由GM决定谁先行动，并在这场战斗中按照该顺序行动。

·此外，如果有需要，拥有相等主动性的生物还可以进行一次心智（察觉）的对抗检定来决定谁先行动。

为了游戏的简洁，本规则建议在么面团时玩家依照主动性顺序依次围坐在GM身边。

**突袭**

神出鬼没的刺客，黑夜中的掠袭乃至路边草丛中的伏击都在凡域中非常常见。如果有人成功出其不意的进行了突袭，则会会获得额外的一个突袭轮。如果这场突袭有多个参与者，则所有参与者在突袭轮中按照主动性顺序进行行动。

在突袭轮中，突袭者只能进行一个行动，也无法使用斗志进行额外行动或翻倍训练度与专注度，但是可以通过使用斗志来施展专长或其他能力。当突袭轮结束后，战斗轮将按照正常的主动性顺序进行。

**你的回合**

当战斗开始时，冷静的头脑可能比锋利的刀刃更加有用。知道在何时该怎么行动是获得胜利，乃至存活下去的重要一步。首先由GM描述角色周围的环境——每个人所在的位置，声音与气味，还有战场的独特地形等等——然后便由玩家来决定要如何行动。

在玩家自己的回合，应该不受限制的对当时的细节进行询问并据此采取行动，这包括附近有没有掩体？角色附近有没有任何可以投掷的物品，等等。这些类型的问题可以使游戏的世界变得活灵活现，也能够让玩家在采取行动上更具创造性。

在玩家的回合，玩家的角色可以进行移动和一个行动。

**移动**

在魂缚中的大多数情况下，角色能移动的具体距离并不重要。在角色的回合中，玩家只需要简单的宣布要移动多远，让GM判断能否到达指定目的地即可。玩家可以随意决定角色在移动前后行动，也可以在移动中途进行行动。如果角色想要在一个回合中移动更远的距离，则需要使用一个行动进行奔跑。攀爬和跳远等动作也需要角色花费行动进行。根据不同情况，GM也可以要求角色对特定移动进行检定。更多关于战斗中移动的说明请见距离与移动章节。

**行动**

角色的行动指其在一轮战斗中作出的动作，这可以是攻击、施法或藏匿等等。行动的种类有无数种，只要是贴合角色能力，符合其周围环境的动作就都可以作为行动。在角色的回合中，由玩家描述要进行的行动，再由GM判断这个行动是否要进行检定，最后双方一同来讲述这个行动的结果。角色也可以花费斗志来采取额外行动。

**自由行动**

角色一些在战斗中的动作并不需要以行动进行，这些动作包括拔剑，喝下药剂或是在当前区域内进行移动，这样的动作被称为自由行动。

**距离与移动**

在战斗中，了解盟友与敌人的位置对制定作战计划，进行关键决断尤其重要。与此同时，过于关注准确的位置和距离又可能使得战斗变得十分冗长，因此，魂缚采取了抽象的区域与距离机制。

**区域**

战斗有可能发生在任何地方，而无论是何种战场，魂缚规则中都将这些地方划分为一个又一个的区域。区域并没有固定的大小或形状，并且可以包括各种各样的自然地形。GM也可以将同一位置的不同高度或深度分为不同的距离，比如深不见底的峡谷或是一个战场的上空。

大多数战场都至少被分成两个区域，而稍复杂些的地形上则可能有更多。而玩家在战斗中的行动也可能改变区域的划分——比如一场爆炸就可能炸穿了一面墙，将房屋内外连通在了一起，使得两个小区域变成了一个大区域。

GM也能够声明特定区域有着特别效果，这可能是困难地形，剧毒气体或是掩体，下面就列出了一些特别的环境效果。

**位置**

使用区域机制代表着玩家不需要过度担心角色所在的准确位置，而是沉浸在战斗的场景当中。然而有些玩家更喜欢以图像形式了解战斗场景，尤其当战斗参与者很多，战斗场面十分混乱的时候。为了更清晰的呈现魂缚中的战斗，GM完全可以通过简单的纸上画图，大致展示战场的区域划分，使用标志物或模型代表角色和敌人。

**体型**

魂缚中的每个生物都有各自的体型，表现了在游戏中这些生物各自所占的的空间大小。但是请注意，体型并不是生物体积的准确表现，而是其所占大小和基本移动空间。一般来说，体型不会直接影响游戏，而是作为角色扮演和环境要素的一部分展现。不过，拥有巨大体型或更大的生物是个例外，下面的章节中会进行解释。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 体型效果 | | | |
| 体型 | 范例 | 高度或长度 | 额外效果 |
| 微小 | 炎鱼，老鼠，占卜鱼 | 2英尺以下 | - |
| 小型 | 苦涩虫，地精，星鹰 | 4英尺以下 | - |
| 中型 | 精灵，矮人，神兵，人类 | 8英尺以下 | - |
| 大型 | 黯堡巨魔，库诺斯猎手，风鹫，鼠巨魔 | 15英尺以下 | - |
| 巨型 | 疯语兽，巨颚龙，熔岩龙蜥，惊惧兽 | 30英尺以下 | 占据一整个区域。敌方生物无法通过骑乘或攀爬以外的方式进入该体型级别占据的区域。该体型级别的生物可以对或者被相邻区域中的敌人作为近战攻击目标 |
| 极巨 | 巨鳍空鲨，超大巨人，哈克拉肯 | 30英尺以上 | 占据两个区域，其他同巨型生物 |

**环境效果**

很多战斗都并非在平地上进行的，大多数战场都充满着障碍物与危险地形。为了使得战斗变得更为有趣，一些区域有着一个或更多的环境效果，每个环境效果都影响一整个区域。详细的环境效果请见下方。

**掩体**

古老的遗迹，折断的树干，甚至那些遮挡视线的巨大生物在魂缚中都可以被看做是掩体。规则上，掩体分为两类：部分掩体和完全掩体，一个目标只能同时从其中一种掩体类型中受益。

如果一个目标身体的一半被一个障碍物所遮挡，则其被视为位于部分掩体内。当位于部分掩体内的目标受到远程攻击时，其防御力上升一个等级。此外，如果一个生物躲藏在一个具有部分掩体效果的区域内时，其在被侦测时的对抗检定中获得优势。

如果一个目标几乎全部身体都被一个障碍物所遮挡，则其被视为位于完全掩体内。当位于完全掩体内的目标受到远程攻击时，其防御力上升两个等级。此外，如果一个生物躲藏在一个具有完全掩体效果的区域中时，其在被侦测时的对抗检定中获得大优势。

**困难地形**

凡世诸域中充满了奇异超常的地势地貌，其中不少都极难穿行。暴雪、纠缠的树根或是泥泞的沼泽都会使生物的行动变得更加困难。当角色在一片具有困难地形效果的区域中开始其回合时，其速度会下降一个等级，最低降为缓慢。比如说，拥有迅捷速度的就会降为一般速度，一般速度的就会降为缓慢，但缓慢速度的依然是缓慢速度。

当角色进入一片拥有困难地形效果的区域时，会用尽其剩余的所有移动力，想要移动更远的距离，比如进入相邻的区域，则该角色必须花费行动进行奔跑。

在困难地形中进行的体魄（反射）检定困难度上升一个等级。

**危险地形**

危险地形代表着环境中所有可能造成伤害的效果。燃烧着的房屋，带毒的孢子或是光明界的水晶尖草都被视作危险地形。在魂缚中，共有是三种类型的危险地形，分别是微小危险地形，严重危险地形和致命危险地形。

微小危险地形只会对进入其中的生物造成些微不适，带刺的荆棘和微弱的火焰都被视为微小危险地形。当一个生物进入或在微小危险地形中开始回合时，其立刻受到1点伤害。

严重危险地形会对其中的生物造成伤亡，包括带毒的孢子或是死亡界的骨雹。当一个生物进入或在严重危险地形中开始回合时，其立刻受到3点伤害。

致命危险地形会造成几乎致人死亡的创伤，滚烫的岩浆或是金属界的酸河都属于致命危险地形。当一个生物进入或在致命危险地形中开始回合时，其立刻受到5点伤害。

**可交互目标**

可交互目标指任何角色可以与之发生交互的东西，包括门、窗、杠杆或者火炬。这些事物既可以给场景增加细节，也可以影响周围的环境。比如用火把点燃干燥的树根很可能会制造出一个危险地形。

**遮蔽**

微弱的光线，缭绕的烟雾和密集的雨幕都有可能影响一个生物的视线，使其对周围环境的感知能力急剧下降。在魂缚中，区域可以被轻微遮蔽或重度遮蔽。

一个布满烟雾或阴影，有着微弱灯光的区域一般被认为是有轻微遮蔽效果。当生物位于轻微遮蔽的区域中时，需要依靠视线进行的心智（察觉）对抗检定困难度上升一个等级，同时在进行心智（察觉）对抗检定时会受到劣势，而那些尝试通过对抗检定观测位于轻度遮蔽区域内的目标的生物也会在检定中受到劣势。

一个被浓重烟雾和完全黑暗充满的区域被认为是重度遮蔽区域，位于重度遮蔽区域内的生物等同于失明。

**距离与位移**

在战斗中，两点之间的距离有时至关重要，这常常决定了角色可以移动到哪里以及其远程攻击能打到多远以外的目标。在魂缚中，这些距离与战场上的区域有关。

共有五种距离：

·近距：近距指一个角色伸手能够触及到的距离。近战攻击、仔细操作一个工具都被视为在近距内

·短距：短距一般指到同一区域内任意一点的距离（这个距离通常在15-30英尺之内）。在短剧内位移是自由行动。

·中距：中距指到角色目前所在区域相邻区域内任意一点的距离（通常在50-60英尺之间），到达中距中的一点需要角色进行移动。

·长距：长距指到角色目前所在区域一个区域之外，两个区域之内一点的距离（至少100英尺以上）。想要到达长距外的一点，角色必须进行移动并花费行动进行奔跑。

·远距：远距指长距之上的所有距离，至少离当前所在区域2个区域之外。在战斗之中远距很少被用到，一般作为GM叙事的工具来形容极远处之外的某个事物。

**战斗中的位移**

在战斗中，角色可以随意分配自己的位移。比如说角色可以首先通过自由行动接近当前区域内的一个目标（短距）然后进行攻击，之后通过移动到达相邻区域的一个位置（中距）。最后，角色可以花费斗志再进行一次攻击或者进行奔跑行动进入下一个相邻的区域。通过结合角色的移动、行动和斗志，角色可以在战场中进行快速穿梭，使得战斗变得更加激烈。

**速度**

在区域间进行移动穿梭假定了所有生物都有着平均速度，然而，凡世诸域中各种各样的生物野兽也有着各不相同的脚力，有些笨重缓慢，有些则快得吓人。一些法术也能影响角色的移动速度。为了表现这些速度上的差异，魂缚有三种不同的移动速度。

·一般移动速度是所有玩家角色的默认速度，具有一般速度的生物可以使用自由行动在当前区域（短距）内任意位移并且可以通过移动到达相邻区域中的位置（中距）。

·迅捷移动速度指如同巨蛛的爬行或风鹫的奔跑一般的高速移动。具有迅捷速度的生物可以使用自由行动在当前区域（短距）内任意位移，并且可以通过移动到达两个区域之外的位置（长距）。

·缓慢移动速度常见于那些缓慢的巨兽或蹒跚的骷髅。具有缓慢速度的生物必须通过移动才能在当前区域（短距）内任意位移。若其想要到达相邻区域（中距）的一点，其必须使用奔跑行动。

**其他位移**

在凡域中旅行有很多方式，这可能会牵扯到攀爬、爬行或是游泳甚至是飞行，骑乘或是搭乘载具。

**倒地与站起**

在战斗中，战士们可能因为主动或被动的原因匍匐在地。不论如何，位于这种情况下的角色都被视为倒地。自愿倒地是一个自由行动。而从倒地状态中站起则需要花费移动。在倒地状态下位移则只能进行爬行。

**攀爬、爬行、游泳或是挤入**

当角色进行攀爬、爬行、游泳或挤入进狭窄区域时，角色的速度下降一个等级，至多降低为缓慢。由GM决定这样做是否需要进行诸如体魄（运动）等检定。

**坠落**

凡世诸域中有着各种各样的高塔、浮岛和飞行机械，意味着从高空坠落的危险是很大的。坠地时，每下坠10英尺，坠落的生物就受到点伤害并进入倒地状态。在短距离可控的坠落时（至高30英尺），GM可以允许坠落的角色进行一次体魄（运动）或体魄（反射）检定来让伤害减少等于检定中成功数的量。

**飞行**

在凡世诸域中，有许许多多的生物能够飞行。在进行飞行时，一般的移动规则依然适用，但速度则使用其在飞行状态下的速度。飞行常常是通过特定的坐骑或是装备进行的，这时，坐骑或者装备的速度就会取代角色的速度。如果在飞行时，飞行装备突然失灵或停止运作，则角色立刻坠落。飞行坐骑的规则与常规坐骑相同。

**跳跃**

角色的跳跃能力由角色的体魄属性决定。其垂直跳跃高度等同于角色的体魄数值的英尺。如果在跳跃前进行短距离助跑，则跳跃高度翻倍。角色的站定跳远距离等同于角色的体魄数值X2的英尺，如果在此之前进行短距离助跑，则跳远距离翻倍。

如果角色跳跃时的距离或高度超出了其一般能达到的数值，则GM可以要求角色进行一次体魄（运动）检定。

**坐骑**

骑乘作战的战士们在诸域中十分常见。一头愿意被骑乘，有着合适的身体构造并且体型至少比角色大上一个级别的生物可以作为坐骑。坐骑有着以下规则：

·若要骑上一头生物，角色必须花费移动

·下马是一个自由行动。但如果骑乘时使用了诸如缰绳之类的骑具，则下马需要花费一个行动。

·当骑乘时，坐骑的速度取代骑乘者的速度。

·当坐骑在进行违背其意愿的移动时，骑乘者必须进行一次体魄（反射）检定，若检定失败，则骑乘者立刻在坐骑近距内倒地。如果骑乘者使用了骑具来进行骑乘，则此次检定自动成功。

·当坐骑被击倒进入倒地状态时，骑乘者可以立刻进行一次体魄（反射）检定来从坐骑身上跃下并在坐骑短距内落地。如果此次检定失败，则骑乘者同样倒地。如果骑乘者使用了骑具进行骑乘，则此次检定自动失败。如果被击倒的是一头飞行坐骑，则坐骑和骑乘者一同开始坠落。

·攻击者可以随意选择坐骑或者骑乘者为目标。

·一个受到控制或受过训练的坐骑与骑乘者有着相同的主动性。骑乘者可以指挥坐骑进行一次移动和一个行动，但除非特别说明，这次行动只能是闪避或者奔跑。

·一个有着自我意识或未受训的坐骑按照其本身的主动性行动，并且可以自身决定如何移动和行动。

**载具**

在凡世诸域中旅行是十分危险的，通过界门进行的传送受到了严格的控制，所以那些进行长途旅行的人必须尝试其他手段。 这包括搭乘卡拉顿空舰或是齿轮要塞。大型的载具被视作一整块移动的地形，而小型载具则被视作受到控制的坐骑。

**行动**

一些时候，不论角色如何努力，一场遭遇最终都会以暴力冲突告终。本章中列出了在角色的回合中角色可以进行的一系列行动，此外，角色也可能通过其模板、专长或是魔法装备获得新的行动。

**攻击**

攻击行动是战斗中最常见的行动。进行攻击行动需要角色进行攻击检定以决定其使用的近战武器或远程武器是否命中目标。

**冲锋**

当进行冲锋行动时，角色可以进行一次其速度所允许的位移并进行一次攻击。角色不能对在同一个区域内的敌人发起冲锋。在进行此次攻击时，角色在检定中额外获得一颗骰子，但直到角色的下个回合开始前，其防御力下降一个等级。

如果骑乘坐骑时发动冲锋，则使用坐骑的速度而不是角色的速度进行位移，但在攻击时仍然由角色来进行。直到角色的下个回合开始前，坐骑和角色的防御力都下降一个等级。

**瞄准攻击**

在进行攻击时，角色可以声明瞄准敌人的特定部位出手，这样做可以削弱敌人，但也会使敌人的防御力依据瞄准部位的不同而上升。

·头部：敌方防御力上升两个等级，如果这次攻击造成了伤害，则目标直到其下回合开始前进入晕眩状态。

·手臂：敌方防御力上升一个等级，如果这次攻击造成了伤害，则目标会松开其一直拿着的一件物品。

·腿部：敌方防御力上升一个等级，如果这次攻击造成了伤害，则目标被击倒进入倒地状态。

**守卫**

当进行这种行动时，角色可以选择近距内的一名盟友作为守卫目标。直到角色的下个回合开始时，任何以这名盟友为目标的攻击和法术将会转而以该角色为目标。该角色以自己的防御力对抗攻击并使用自己的检定抵抗法术效果。但如果有直接作用于一个区域的效果，则角色的盟友依然会受到该效果影响。如果有多个角色同时守卫同一个盟友，则玩家们可以任意决定谁来作为对该盟友的每一次攻击的目标。

角色也可以花费行动来守卫当前所在的区域。当如此行动时，任何想要进入该区域的生物都要花费一个行动进行一次体魄（力量或反射）检定对抗角色的体魄（力量）。如果该名守卫区域的角色持有盾牌则在这次检定中获得优势。如果想要进入区域的生物检定失败则无法进入该区域。盟友可以使用帮助行动来协助一起守卫该区域，每一名协助的盟友都可以为守卫者在检定中额外获得一颗骰子，如果协助的盟友在力量技能中拥有训练度，则每级训练度可以再为守卫者在检定中添加一颗骰子。

**闪避**

当角色闪避时，直到其下个回合开始时，该角色的防御力上升一个等级且在进行体魄（反射）检定时额外获得一颗骰子。

**逃跑**

有时，战斗过于残酷血腥以至于角色不得不选择暂时性的避让，这时，就算做角色进行了逃跑。想要逃跑的角色必须在其回合开始时宣布进行逃跑，并花费所有的行动、移动和斗志。在此之后，该角色不再被认为处于战斗之中，也无法执行任何其他动作，且末日值上升1点。除此之外，整个团队也可以考虑进行撤退。

**擒拿**

除开对敌人造成伤害以外，角色还可以使用行动尝试擒拿一个位于近距内的生物。在执行该行动时，角色进行一次体魄（力量）检定，被擒拿方则以体魄（力量）或体魄（反射）对抗。如果检定成功，则目标将处于束缚状态。角色可以以一个自由行动解除擒拿。在被擒拿方的回合中，其可以使用一个动作来重复对抗检定以尝试从擒拿中逃脱。

**帮助**

通过帮助行动，角色可以对另一名盟友进行支援，被支援的盟友在下一个进行的检定当中额外获得一个骰子。若进行帮助的角色在与该检定相关的技能中有训练度，则每级训练度额外为被支援的盟友提供一个骰子。

另外，角色也可以在盟友对一个位于该角色近距内的敌人进行攻击时对盟友进行帮助。如果该盟友在角色的下一个回合开始时对此敌人进行攻击，无论是近战攻击还是远程攻击，都会在攻击检定中获得1+该角色的武器技能训练度数量的骰子。

**躲藏**

进行躲藏行动时，角色使用附近的地形，环境甚至是其他战士作为行踪的掩盖。GM应当要求进行躲藏行动的角色进行体魄（潜行）检定，并根据附近的环境情况进行修正。完成检定的角色对于任何天生察觉值低于其检定中成功数的生物都视为隐藏。

**自由发挥**

本行动列表并没有限制角色在战斗中执行行动的可能性。如果玩家临时想出了一个在本列表中找不到但是又绝妙的主意，应当直接与GM沟通，GM应当根据情况判断这种想法是否可能被执行且在执行时是否需要进行检定。

**谈判**

虽然很稀少，但通过语言结束战斗并非不可能。通过进行谈判行动，角色可以通过语言和动作尝试控制住局面。谈判行动可以是恐吓受伤的敌人使其逃跑，可以是尝试让一伙热血上头的醉鬼冷静下来，当然也可以是故意让敌人分神然后再突然袭击。

当角色进行谈判时，他需要告诉GM他要说什么以及他的目标是什么，然后由GM决定用何种属性和技能进行对抗检定，比如体魄（威吓）对抗灵魂（决心）或心智（狡诈）对抗心智（直觉）。每个人都有各不相同的想法和愿望，检定成功不一定就代表角色会得到自己想要的结果但是，但是通过谈判，角色有可能将一场致命的战斗转化为稍微不那么致命的对话。

**反应**

当角色进行反应行动时，其会为某个特定事件的发生进行准备。角色需要首先声明进行反应的时机，以及其反应所要采取的行动。如果在本回合中一名角色反应行动的时机没有到来，则其可以选择继续保持准备到下个回合，或采取另一个行动，但在之后的战斗中都会以最低的主动性行动。

**撤退**

一些时候保存实力胜于蛮勇，当战局不可逆转的陷入劣势时，也许是时候考虑战术性转移了。进行撤退时，角色必须声明他想要撤退，并立刻结束其当前的回合。在之后每一个队友回合开始时，GM会询问每个人是否想要撤退。如果所有人都同意撤退，则GM会考虑是否直接允许小队撤退到安全地点，或是进行一次逃离战斗的相关检定。

如果角色声明想要撤退，但是有任何队友不同意，则同意撤退的角色们需要决定是否仍然继续撤退。但无论如何，团队中的不和都会使末日值上升1点。

**奔跑**

奔跑行动允许角色位移至相邻区域（或是中距内的任意一点。）通过和移动结合使用，一个角色可以很简便的位移至两个区域外的位置。

**搜寻**

当进行搜寻行动时，角色会花费时间来检查其周围的环境以寻找蛛丝马迹或追踪逃跑的敌人。GM应当要求角色进行一个有着适当难度的心智（察觉）检定。

在GM的允许下，角色也可以通过搜寻行动来感知周围的自然环境，比如地脉的流向和自然能量的本质。在这种情况下，GM可以要求进行诸如灵魂（察觉），心智（直觉）等检定。

**抢先**

当角色进行抢先行动时，其在当前的回合中无法行动，但在下一个战斗轮开始时会得到最高的主动性。直到其他人进行抢先行动或其他效果影响主动性顺序前，该角色都会一直位于主动性顺序的第一位。

**推挤**

当角色进行推挤行动时，需要选择一个位于近距内的敌人并进行一次体魄（力量）检定对抗目标的体魄（力量）或体魄（反射）检定。如果角色检定成功，则目标会被推到角色的近距之外。

**使用物品**

大多数时候角色都不需要特别花费一个行动来操作某个物品，但是，总是有些东西使用时会花费相当长的时间或操作起来十分复杂，在这时，GM也许就应该考虑让角色进行使用物品行动。

**使用专长**

在角色的回合中其可以使用行动来施展他掌握的一项专长，如果该项专长需要花费额外的斗志，比如奇迹，则在执行此项行动时角色还需要耗费相应量的斗志。

**进行攻击**

在角色使用行动对一个目标发动攻击时分为以下几个步骤：

1. 对照能力阶梯，通过比较角色的近战能力或瞄准能力与目标的防御力来决定攻击检定的难度。
2. 如果进行的是近战攻击，则进行一次体魄（武器技能）检定。如果进行的是远程攻击，则进行一次体魄（射击技能）检定。
3. 将检定中的成功数相加来决定这次攻击造成的伤害。
4. 从伤害值中减去目标的护甲值
5. 目标受到剩余的伤害值。

**近战能力，瞄准能力与防御力**

为了表现战斗的对抗性，击中目标的难度取决于攻防双方各自的能力。攻击检定的难度由攻击方的近战能力或瞄准能力对比防御方的防御能力来决定。

**能力阶梯**

能力阶梯通过划分不同等级决定了角色在三项战斗领域中的水平。在进行攻击时，攻击方能力与防御方能力之间的等级差异决定了这次攻击检定的难度。

|  |  |
| --- | --- |
| 能力阶梯 | |
| 等级 | 解释 |
| 超凡 | 在这项能力上你的表现几乎是超自然的 |
| 极优 | 你在这项能力上出类拔萃，凡域间很少有人能与你比肩 |
| 优秀 | 在这项能力上你非常专业 |
| 良好 | 你在这项能力上饱经训练且有不错的天赋 |
| 一般 | 你在这项能力上受过训练或有一定的天赋 |
| 低劣 | 你不擅长或不熟悉这项能力 |

**击中你的对手**

想要用攻击伤害敌人，首先要确保攻击能打中。就像其他的检定一样，在攻击检定中也有着相应的由能力级别差异决定的困难度，但是在攻击检定中没有复杂度。攻击检定中的每一个成功都被视为造成的一点伤害，但如果在攻击检定中没有成功，则这次攻击直接视为失败。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 攻击困难度 | | |
| 近战能力或瞄准能力vs.防御力 | 难度 | 范例 |
| 比防御力高两个级别以上 | 2 | 优秀近战能力vs.低劣防御力 |
| 比防御力高一个级别 | 3 | 良好近战能力vs.一般防御力 |
| 与防御力级别相等 | 4 | 一般近战能力vs.一般防御力 |
| 比防御力低一个级别 | 5 | 一般近战能力vs.良好防御力 |
| 比防御力低两个级别以上 | 6 | 低劣近战能力vs.优秀防御力 |

**躲藏时攻击**

当角色攻击一个没有意识到其存在的敌人时，该敌人的防御力视在此次攻击中为低劣。当角色完成攻击并暴露自身后，该敌人的防御力恢复为正常状态。

**攻击距离**

大多数武器都有各自的攻击距离。近战武器一般只能攻击近距的敌人，而有些远程武器甚至能以远距上的敌人为目标。当角色使用远程武器攻击一个比其一般射程要高一个距离级别的目标时，其瞄准能力下降一个等级；是用远程武器攻击一个比其一般射程要高两个距离级别的目标时，其瞄准能力下降两个等级。

**近距离上的远程武器**

大多数远程武器都不是为在近距离上发射而设计的，当角色使用远程武器向一个近距内的敌人发动远程攻击时，其瞄准能力下降一个等级。

当角色使用远程武器向一个近距内的敌人发动近战攻击，比如使用枪托敲击的时候，该远程武器视为简易武器。

**双持**

一些战士会不屑于使用盾牌，而是双手各持有一把武器。

当角色双手各持有一把武器时，便被视作处于双持状态。当在双持时进行攻击行动时，角色同时使用两把武器进行攻击，并且可以选择攻击攻击距离内的一个或两个目标。当计算相关加值时，这次攻击视为一次攻击。

近战武器和远程武器都可以被双持。

**双持两把近战武器攻击**

如果角色双手各持有一把近战武器，则可以对近距内的两个目标同时发起攻击，步骤如下：

·选择近距内的两个目标

·如常计算角色的攻击检定骰池

·将骰池分为两个部分，每个部分各有一定数量的骰子，宣布两个部分各用来攻击哪个目标

·对比角色的近战能力和每个目标的防御力以决定每次攻击检定的难度

·投掷骰子

·使用武器技能上的专注度对骰子结果进行修正。专注度可以任意分配到两次检定中，但每点专注度只能被分配一次。

·计算成功数和伤害

**边栏：扔出一切！**

诸如炎钢飞斧之类的武器被专门设计用来投掷。然而，即使一些近战武器，甚至是手边的杂物，没有投掷特性也能被掷出作为远程武器。当角色这样做时，如果攻击目标在短距内时，角色的瞄准能力下降一个等级；如果在中距上，则下降两个等级；在长距上则下降三个等级。

**双持两把远程武器攻击**

如果角色双手各持有一把近战武器，则可以对射程内的两个目标同时发起攻击，步骤如下：

·选择射程内的两个目标

·如常计算角色的攻击检定骰池

·将骰池分为两个部分，每个部分各有一定数量的骰子，宣布两个部分各用来攻击哪个目标

·对比角色的射击能力和每个目标的防御力以决定每次攻击检定的难度，如果有目标在武器的射程之外，则瞄准减值如常计算

·投掷骰子

·使用射击技能上的专注度对骰子结果进行修正。专注度可以任意分配到两次检定中，但每点专注度只能被分配一次。

·计算成功数和伤害

**双持一把近战武器与一把远程武器攻击**

如果角色双手分别持有一把近战武器和一把远程武器，则攻击行动与上述方法略有不同，步骤如下：

·选择两把武器各自攻击距离内的目标

·只用角色的体魄属性计算骰池

·将一把武器选为主武器，另一把武器作为副武器

·将骰池分为两个部分，每个部分各有一定数量的骰子，宣布哪个部分用在主武器攻击上，哪个部分用在副武器攻击上。

·在主武器的骰池中添加等于相关技能训练度数量的骰子，副武器骰池则不会从任何技能上获得额外骰子。

·对比角色的近战能力和近战攻击目标的防御力以决定近战攻击检定的难度

·对比角色的远程能力和远程攻击目标的防御力以决定远程攻击检定的难度，如果目标在武器的射程之外，则瞄准减值如常计算

·投掷骰子

·仅使用主武器攻击相关技能上的专注度修正主武器攻击检定的骰子结果

·计算成功数和伤害

.

**造成伤害**

每一种攻击都有着其能造成的相应伤害。大多数武器和伤害效果都能造成等同于检定成功数的额外伤害

按照以下的步骤计算伤害：

1. 成功的攻击或效果会造成相应的伤害。
2. 伤害总量减去目标的盔甲值便是实际的伤害量，目标减少等同于实际伤害量的坚韧值。
3. 如果此次攻击的伤害使目标的坚韧值降为0，任何剩余的伤害则开始减少生命值并造成伤势。
4. 如果生命值降为0，则进入濒死状态。
5. 如果目标恢复了坚韧值，坚韧值必须被重新被降为0后才会减少生命值。

**伤害**

魂缚之道并非轻松之途，装备盔甲和盾牌也许能使穿戴者一时免于受伤，小伤小病可能会随时间而痊愈，但是危及性命的严重伤势可能需要长久的休养或强大的恢复魔法才能彻底治愈。

**坚韧值**

坚韧值综合体现了一个角色肉体能力、心智韧性和意志强度，代表了角色忍受伤痛的能力。有着更高坚韧度的生物只有在受到更多伤害后才会遭受伤势。

·大多数角色的坚韧值等于体魄，心智与灵魂的三属性值之和

每当角色受到伤害，坚韧值都会相应的减少。如果坚韧值降为0，则之后受到的伤害就会被转化为伤势。

大多数敌人只有坚韧值而没有伤势表，当这种敌人的坚韧值降为0时，他们直接死亡。

**伤势**

即使是坚韧的英雄也无法无视所有攻击。当一个角色开始受到无法忍受的伤害时，他就会开始受伤。伤势表现了在战斗中经受的无法被无视的伤害。

·如果角色的坚韧值降为0，则任何剩下的伤害都会转化为伤势

·如果角色在坚韧值为0时受到伤害，则直接开始受伤

角色可以遭受三种不同的伤势：

·轻伤：如果角色在坚韧值为0时受到单一来源的1点伤害，则角色受到一个轻伤。一个轻伤会填满伤势表上的一格。

·重伤：如果角色在坚韧值为0时受到单一来源的2-4点伤害，则角色受到一个重伤。一个重伤会填满伤势表上的两格。

·致命伤：如果角色在坚韧值为0时受到单一来源的5点伤害以上，则角色受到一个致命伤。一个致命伤填满伤势表上的三格。

当在角色的伤势表上没有空余的格子来记录伤势时，角色进入濒死状态。

**窒息或者溺毙**

无法呼吸可能会直接导致死亡。角色可以屏息的时间等于1+体魄值分钟。当角色缺氧或者呛水时，可以继续生存等同于体魄值的轮数。在这些战斗轮结束后的下一个角色回合开始时，填满角色伤势表上所有的空格并立刻使其进入濒死状态。

**濒死状态**

如果角色遭受了一个伤势，但伤势表上已经没有足够的空格来填满了，则进入濒死状态。

·填满伤势表上所有的空格。

·填满角色表上的濒死框。

·角色进入晕眩状态。

·在下一个该角色的回合开始时，进行一次死亡检定。

**死亡检定**

当角色在濒死状态下开始回合时，必须进行一次死亡检定以决定其是否仍然能够苟延残喘。死亡检定非常独特，其并不与固定的属性或技能相关，而是与角色最高的属性相关。死亡检定是个困难度4的检定，检定的复杂度则由使角色进入濒死状态的伤势严重度决定，而非在进入濒死状态前伤势表上剩余的空格数量。

·轻伤死亡检定：难度4:1

·重伤死亡检定：难度4:2

·致命伤死亡检定：难度4:3

**成功**

如果死亡检定成功，则角色解除晕眩和濒死状态，其坚韧值依然为0且伤势表仍然被填满，所以如果角色遭受了更多伤势，就会再次濒死。

**失败**

如果死亡检定失败，则检定的困难度增加1，但无法高于6。如果困难度超过6，则角色死亡。这通常意味着如果角色死亡检定连续失败三次就会死亡。

**濒死时遭受伤害**

如果角色在濒死状态时受到了伤害，则死亡检定的复杂度增加1。如果检定的复杂度超过死亡检定的骰池，则角色立刻死亡。

**呼唤帮助**

当角色处于濒死状态时，位于近距的一个盟友可以在其回合使用一个行动进行一个心智（医药）检定来帮助角色稳定伤势，该检定的难度等同于死亡检定的难度。如果检定成功，则角色立刻解除濒死状态且恢复1点坚韧值。当然，也可以直接使用1点魂火来欺骗死亡，这样做会使角色立刻解除濒死状态并恢复一半的坚韧值。

**边栏：鞭尸泄恨**

如果一个角色在战斗中濒死，大多数敌人会不再将其视为危险并且在接下来的作战中无视他。但某些诸如食尸鬼的怪物会因为各种各样的原因对着濒死之人继续发起攻击。

作为一个GM，一定要想明白一个生物怎样行动才是符合逻辑的。只有这样才能避免让玩家觉得他们在战斗中被针对了，让玩家们觉得是敌人想要杀死他们的角色，而并非GM希望角色们死。

**誓死一战**

当死亡迫在眉睫时，一些英雄选择挺身而出牺牲自我以拯救他们的朋友。如果一个角色进入了濒死状态，则可以发动誓死一战。角色在每回合进行死亡检定前决定是否要誓死一战。

当进行誓死一战时，角色获得以下效果

·解除所有异常状态

·斗志恢复到最大值

·免疫一切伤害

·近战能力和远程能力上升一个等级

·造成的所有伤害无视护甲

在该角色誓死一战的回合结束时，其直接死亡，但这样死亡并不会增加末日值，且队伍的魂火恢复到最大值。

**死亡**

当死亡检定的困难度超过6，或复杂度超过骰池，则角色死亡。

·当一个玩家的角色死亡时，末日值增加1点。

如果玩家愿意，则可以开始创建一个新的角色并与GM商议如何引入这个新角色。

**治疗**

在魂缚中，有很多种方法可以治愈角色受到的伤害，包括魔法、纪岚之水或是通常的医疗手段，但一顿美餐和安稳的睡眠也可以帮助伤势痊愈。

**喘息之机**

当角色花费十分钟进行休息，则视为获得了喘息之机。当喘息之机结束时，坚韧值恢复到最大。

**休息**

一次休息持续大约8小时，其中2小时可以被用来进食、放松。在休息结束后，坚韧值恢复到最大且一个伤势缓解一级，即在伤势表上恢复一格。

**冒险之间**

冒险之间的短暂轻松时刻允许角色治疗自己的所有伤势。在这段时间里，角色恢复所有伤势。