



简介

Fourth Edition

2007年5月 简体中文版

2005年2月5日

STEVE JACKSON GAMES

角色扮演游戏介绍

《GURPS》规则: STEVE JACKSON ● 《GURPS简介》简化规则: SCOTT HARING 和 SEAN PUNCH

编辑: ANDREW HACKARD 和 STEVE JACKSON

插图: CHRIS DIEN, TORSTEIN NORDSTRAND, BOB STEVLIC, 和 ERIC WILKERSON ● 平面设计: JUSTIN DE WITT

翻译: 王芳 LINDA WANG 和 班敏强 MARTIN J. BARELA ● 校阅: 陈宏圆 JUSTIN CHEN

目录

什么是GURPS? 1
词汇表 1

基本规则

成功掷股 2
反应掷股 3
伤害掷股 4

人物角色

角色点数 4

基本属性 4

角色表 (英文)

具体特点 6
外表特征 6
社会背景 7
财富和影响 8
优势 8
劣势 10
怪癖 12
技能 13
技能列表 14
角色改进 18

设备装置

盔甲 18
盾牌 19
武器 20

游戏方法

体力技能 23
脑力技能 25
战斗规则 26
伤痛, 疾病, 和疲劳 30
游戏世界 34

角色表 (中文)

35

什么是GURPS?

GURPS代表 “Generic Universal RolePlaying System,” 是关于角色扮演游戏的一系列规则总汇。为什么叫这个名字? 因为——

“*Generic.*” [一般的] **GURPS**从简单的规则发展到非常个性化的细节。这本书展示了大部分游戏主持所用的主要规则。

“*Universal.*” [普遍的] 本书的基本规则强调现实性, 可以适用于任何情景——虚拟的、历史的、过去的、现在的、或者将来的。

“*RolePlaying.*” [角色扮演] 角色扮演不仅是“打打杀杀”的游戏。本书的规则是有益于真正的角色扮演而设立, 在**GURPS**游戏里, 游戏者成为他所扮演的角色。

“*System.*” [规则] 到目前为止, 已出版了二百多种关于**GURPS**的书。这些书采用了八种语言。本书是角色扮演游戏的全球性认可的标准之一。

角色扮演游戏需要游戏规则、三个六面的骰子、几支铅笔和白纸。

关于GURPS LITE

本书是**GURPS**的精髓, 包含了所有的基本游戏规则, 而没有任何令人扑朔迷离的内容。一旦初学者熟悉了这些规则, 便可以参照**GURPS 基本规则**进行游戏了。对于有经验的游戏主持, 这本书将有助于他们帮助初学者入门。

游戏的条件

词汇表

GURPS是一种角色扮演游戏。象任何嗜好一样, 游戏也有自己独特的语言。为了有助于理解这种游戏(或其他RPG游戏)的观念和术语, 我们先来了解一些定义:

角色扮演游戏 (RPG): 游戏者通过扮演在虚拟或历史背景中的人物或个体进行游戏。

游戏主持 (GM): 游戏裁判, 任务是筛选冒险情节、主持冒险过程、最后评估游戏者的表现并给予奖励点数。

角色: 任何游戏者或游戏主持所扮演的角色——人、动物、机器人等等。

非游戏角色 (NPC): 任何游戏主持扮演的角色。

游戏角色 (PC): 任何游戏者塑造扮演的角色。

统计数据: 反应一个人物或一件物品的特征的数据总汇。常常被称作“stats”。

游戏团体: 参与同一个冒险活动的一组游戏者的角色。

游戏世界: 游戏背景。“世界”指某个行星, 也可指某个地区或、某个历史阶段或整个宇宙。

冒险: 角色扮演游戏的基本单位, 表示一个任务或情节。有时需几次游戏才能完成, 有时一次游戏便可完成。

相遇: 一个冒险情节的场面, 通常是游戏角色与非游戏角色的相遇。

冒险活动: 连续的一系列冒险情节。冒险系列通常拥有同样的游戏者和游戏主持(或一组游戏主持)。冒险活动因某种原因可以跨越不同的冒险背景。

种类: 游戏角色所属种类。在RPG游戏里, 非人类角色(如精灵, 矮人, 半身人, 和火星人)很常见。

《GURPS简介》© 2007年免费发行的版权归Steve Jackson游戏公司所有。你可自由翻印和使用这份长达32页的简介: 除实际的翻印费用外, 不可出售牟利; 不可删减或改变其内容, 但是零售商, 发行者或有关协会可在首页顶端署名“敬请笑纳”等; 不可将其全部或部分规则用于其他产品并以任何形式发行。你可从 www.sjgames.com/gurps/lite/ 获得PDF形式的《GURPS简介》。可以基于前述条件自由传播该PDF文件, 亦可网上在线发布。没有Steve Jackson游戏公司的正式允许, 不可将其出售或并入其他产品出售。详情请访问 www.sjgames.com 也可写信至: PO Box 18957, Austin, TX 78760

基本规则

GURPS只用六面的骰子。本书用“掷骰值+附加值”规则计算出战斗伤害值(以及其他方面的值)。如果一种武器的伤害值为“ $4d+2$ ”，表示掷四个骰子的值加上2。类似地，“ $3d-3$ ”表示掷三个骰子的值减去3。“ $2d$ ”则表示掷两个骰子的值。

GURPS Lite只有三个基本的“游戏机制”：成功掷骰、反应掷骰、和伤害掷骰。

成功掷骰

“成功掷骰”用来测定角色使用某项技能的成功与否。有时由角色本人掷骰，有时由游戏主持掷骰。例如，掷骰确定角色能否阻止大门关上。

为何掷骰

每当确定角色某个行动的成败时(如，应用某项技能)，需要掷三个骰。这就是所谓的**成功掷骰**。如果掷骰值小于或等于该项技能或属性的值，就**成功**，否则，就算**失败**。例如，对照力量值掷骰，如果角色的力量值为12，则掷骰值小于或等于12时，行动成功。因此，角色掷骰的对照值越高，成功的机会越大。

不论掷骰对照值为多少，掷骰值为3或4总是成功的，而17或18则总是失败。

一般来说，游戏者为其角色的行动掷骰。但是游戏主持也常选择秘密地掷骰确定结果。——参考**游戏主持何时掷骰**，见下述。

何时掷骰

为了避免因无休止的掷骰而拖延游戏，游戏主持应只在以下两种情况要求角色掷骰：

- 角色的健康、财富、朋友、名声或装备处于危险状态，包括追赶、战斗(即使目标是不动的或近在眼前)、间谍、偷窃、以及类似的冒险活动。
- 角色需要获得联盟、信息、新的能力、社会地位或财富。

以下两种情况，游戏主持**不应该**要求角色掷骰：

- 繁琐的小事，如过街、城内驾驶、喂狗食、找商店或打开电脑等。
- 无冒险性质的普通日常工作。

游戏主持何时掷骰

以下两种情况，游戏主持应该自己掷骰且不让游戏者知道掷骰结果：

1. 当角色不知道是否成功。
2. 当游戏者不应该知道发生了什么事。

加减值

成功掷骰经常受到具体**加减值**的影响。这些加减值影响掷骰的**对照值**，而不影响掷骰值。加值总是增加角色的成功机会，而减值总是减少成功机会。

例如，游戏主持要求游戏者掷骰确定在黑暗中成功撬锁，减值为-5。如果角色的撬锁值为9，掷骰值必须小于或等于4才能撬锁成功($9-5=4$)。

某种具体的情况会影响加减值，从而**影响成功掷骰**。例如，在一个冒险行动中，一把原始而拙劣的锁可使角色的撬锁掷骰值获得加值+10。如果角色的撬锁值为9，则成功掷骰的对照值为19($9+10$)。既然掷骰值最高为18，则角色一定撬锁成功。不全是这样——参考以下**重大的成功和失败**。

除非特别说明，加减值是累加的。例如，如果角色想在黑暗中打开那把原始的锁，**两种情况**的加减值需同时计算，即成功掷骰的对照值为 $9-5+10$ ，即14。

基本技能值和实际技能值

角色的**基本技能值**指人物表上本来记录的角色的技能值。角色的**实际技能值**指在完成某个特定的任务时，其基本技能值经过加减值后的结果。在前面的撬锁例子中，角色的基本技能值为9，而角色在三种不同情况下的实际技能值分别为4，19，和14。

如果角色的实际技能值低于3，则没有成功掷骰的机会，除非角色**掷防御骰**(第29页)

成功或失败的程度

一旦计算出了相关加减值影响基本技能值后的实际技能值，则可掷3骰决定成败结果。如果掷骰值低于或等于角

色的实际技能值，则成功，其中实际技能值与掷骰值之差称为**成功余数值**。

例如：如果角色的实际技能值为18，掷骰值为12，掷骰成功。成功余数值为6($18-12=6$)。

如果掷骰值**高于**其实际技能值，角色掷骰失败，其中掷骰值与实际技能值之差为**失败余数值**。

例如：如果角色的实际技能值为9，掷骰值为12，掷骰失败。失败余数值为3($12-9=3$)。

很多游戏规则使用成功余数值和失败余数值，所以角色在掷骰时应将余数值记录下来。

重大的成功或失败

重大的成功指特别好的掷骰结果。

- 掷骰值为3或4总是重大成功。
- 如果角色实际技能值为15或以上，掷骰值为5是重大成功。
- 如果角色实际技能值为16或以上，掷骰值为6是重大成功。

当角色掷骰获重大成功时，游戏主持决定故事的发展。总是有利角色的情况。掷骰值越低，情况越有利于角色。

重大的失败是指特别差的掷骰结果。

- 掷骰值为18总是重大失败。
- 如果角色实际技能值为15或以下，掷骰值为17为重大失败。
- 任何高于角色实际技能值10或以上的掷骰值为重大失败：掷骰值为16，实际技能值为6；掷骰值为15，实际技能值为5，等等。

当游戏者掷骰重大失败，游戏主持决定故事的发展。总是不利角色的情况——掷骰值越高，情况越糟。

重复性的尝试

有时候角色只有一次机会做某件事（如，拆去炸弹的雷管，跳过冰川的裂隙，割掉发炎的阑尾，唱歌取悦国王），有时候角色可以尝试多次直到成功。（如，撬锁、捉鱼、分析毒药），还有的时候直到最后的结果出来，角色才知道是否成功（如，翻译一份古老的藏宝图，在一家法式餐厅点菜，造船），最后还有一种情况，角色因失败而受伤，但还能尝试数次（如，翻墙，讨好野蛮的部落人）。

游戏主持必须运用常识，并根据具体的冒险情节来区分以上这些情况。

竞技

在某种情况下，有时两个角色需要通过比较双方的特长、技能或其他优势来一决高低。技能值最高的不总是赢家，但是这是一种竞技的方法。这种方法不用具体的游戏情节便可很快地得出竞技结果。在竞技中，每个竞技者对照

一项能力值掷股，加上适用的加减值，然后将所得结果相比，得出胜负。有以下两种比较方法。

快速竞技

“快速竞技”指短时间内结束的竞赛——常常一个单位秒，甚至即刻。比如两个对手争抢一支枪，或两个掷刀者比赛谁的刀子更接近靶心。

每个竞技者都通过掷股确定成功与否。如果一方成功另一方失败，则成败确定。如果双方同时掷股成功，则成功胜余值大的一方胜利。如果双方同时掷股失败，则失败剩余值小的一方胜利。相同掷股值意味着不分胜负，（表示在以上的例子中，两个对手同时抢到了枪，或两个掷刀者的刀子离靶心同样近）。

胜利的程度

胜利的程度指胜利者赢过失败者多少值，通常很重要——胜利者成功值为5、失败者失败值为5，这种胜利的程度

比胜利者成功值为2、失败者成功值为1的程度高。如果双方均掷股成功，则胜利的程度是胜利者的掷股值减去失败者的掷股值；如果一方成功，另一方失败，则胜利程度是二者掷股值之和；如果双方均掷股失败，则胜利程度是二者掷股值之差。

常规竞技

“常规竞技”是一种有回合的慢速竞技——如，武器角斗。

每个角色通过掷股确定成功。如果一方掷股成功而另一方失败，则掷股成功者明显胜利，如果双方同时掷股成功或失败，则不能确定胜负，需重新掷股，直到最后一方掷股成功，另一方掷股失败，掷股成功的一方为胜利者。

每场竞技的游戏时间依具体的行动，由游戏主持决定。如，在战斗中，每一场竞技只需一个单位秒，但在一个图书馆的资料查询竞技中，由于整个世界的命运决定于谁先找到某种资料，所以每场竞技可能持续数日之久。

反应掷股

反应掷股即：当游戏角色遇上故事中的非游戏角色（见下述），游戏主持需掷三个骰子决定后者对前者的态度好坏，或前者的受欢迎程度。掷股值越高，受欢迎程度越高。然后游戏主持按照反应列表上的标准来扮演非游戏角色。

游戏主持不应泄露反应掷股的结果给游戏者，例如，游戏者们不会知道是否那个友善的老农夫会给他们真诚的建议还是会给他们设下陷阱。

反应掷股与成功掷股有以下三个区别：

- 1、反应掷股没有一定的“目标值”对照标准。
- 2、反应掷股值总是越高越好。
- 3、反应加减值直接适应于掷股值。反应加值一定意味着非游戏角色更加友好，而反应减值表示非游戏角色对游戏角色不利。

几个普通反应加减值：

个人外表和行为：这点尤其适用于谈话中的游戏角色，出色的外表会获得加值，正如其他优势（参考第8页），

比较逊色的外表，跟其他劣势一样，会获得减值。

种族或民族偏见：精灵不喜欢矮人，法国人不喜欢德国人，等等。这些偏见通常带来减值，在非游戏角色的身上以“不能容忍”的劣势反应出来。

游戏者们恰当的行为举止：这点是给予好的角色扮演的回报。好的接触方式会获得一个或更多的加值，而对非游戏角色充满敌意的不当接触方式会获得一到两个减值。游戏主持不要告诉游戏者们：“你把事情弄糟了”，——而只需替被惹怒的非游戏角色掷股，让游戏者们自己弄明白。

随机的反应掷股给游戏增加了不可预测的特点，因而引人入胜——这给游戏主持也带来了更多的兴趣。可是，当**随机的掷股结果与故事的逻辑常理相悖时，应取后者。**

反应列表

掷3个骰子的值加上反应加减值。

0或以下：灾难性的。意味着非游戏角色憎恨游戏角色，而且会尽其所能加害游戏角色。如：袭击、背叛、公开嘲笑或见死不救。

1至3：非常糟糕的。意味着非游戏角色讨厌游戏角色，并会同机做不利于游戏角色的事情。如：攻击、提出极苛刻的交易条件等等。

4至6：糟糕的。意味着非游戏角色丝毫不喜欢游戏角色，一旦前者可从中获利，便会做以上列举的对游戏角色不利的事情。

7至9：不太好的。意味着非游戏角色不太喜欢游戏角色。他可能在提供帮助前，威协游戏角色，要求得到大笔好处或类似的事情。

10至12：一般的。意味着非游戏角色对游戏角色不感兴趣，并尽量避开。只要双方遵守程序，交易可以正常地、顺利地进行。

13至15：好的。意味着非游戏角色喜欢游戏角色，并会给予日常的、基本的帮助，会答应游戏角色的合理要求。

16至18：非常好的。意味着非游戏角色非常欣赏游戏角色，态度非常友好，在大多数的情况下自愿提供帮助并给予非常优惠的条件。

19或以上：极好的。意味着非游戏角色被游戏角色的风采倾倒，愿意尽其所能给予游戏角色最好的帮助，会竭尽一切所能——甚至冒着失去生命或名利的危险。

伤害掷骰

“伤害掷骰”用来确定在战斗中角色对敌人的伤害程度。伤害掷骰使用“掷骰值+附加值”规则（参考第2页）。

很多因素可能影响角色攻击的最终伤害程度。盔甲会减少伤害；如果刺穿盔甲，某些攻击可以造成更多的伤害。所有这些都战斗规则中讲到（参考第30页）。

人物角色

在角色扮演游戏中，游戏者所扮演塑造的角色称为人物角色。在GURPS游戏里，游戏者可以决定扮演任何一种角色。是小行星矿工？巫师？还是专业的时空旅行者？游戏者可从某个文学人物中获得灵感或者完全凭空创造自己的新角色。一旦定下所扮演的角色，游戏者就可以扮演自己的角色开始游戏了。

GM（游戏主持——主持游戏的人）给予游戏者一定点数“购买”角色各方面的能力。比如，如果要使角色更加强壮，就需要花更多的点数购买“力量”。点数还可用来购买有利的社会影

响力，如财富，以及被称为优势的特别技能。（参考第8页）

如果购买技能所需的点数超过游戏主持所给的预算，游戏者可以通过降低其他方面技能的水平至平均以下，如力量、外表、财富、社会地位等等，而获得额外的点数，或者使角色在某些方面处于劣势——诸如视力差或恐高等方面的残疾。（参考第10页）

关于角色最重要的两个方面是：*他是谁和在冒险故事中他的角色是什么。*要弄清楚这两个问题，游戏者必须先清楚游戏主持计划玩什么样的游戏以及在游戏中游戏主持可以允许的角色范围，

然后开始填写角色表。以下介绍几种填写的方法。

先选出所需的技能，用预给的点数买下来，塑造出拥有这些技能的角色形象。一个好的角色不仅仅是一系列技能的堆砌，但“购买”技能可以给角色的塑造带来巨大灵感。

另一种方式是先定义角色的形象特点——角色的主要属性及其他方面的要素，如角色的简历、外表、行为举止、才华和技能等。思考角色如何获得那些素质，然后用预给的点数购买与这些素质相关的技能。

角色点数

角色点数是创造游戏角色的“现金”。任何提高角色能力的要素都要用角色点数购买。游戏者必须使用与某一技能价值相等的点数购买该技能，加在人物表中，角色才能在游戏中使用。任何降低角色能力的要素具有负价值——即，购买该要素可以使游戏者获得一定的点数。比如，如果预给点数为125，花75购买了优势，同时购买价值-15的劣势，则游戏者最后能剩点数为： $125-75+15=65$ 。

起始点数

起始点数是游戏主持决定给予游戏角色开始的预给点数。点数多少取决于游戏主持的决定。以下是一些附有起始点数的不同能力水平角色：

低水平 (25点以下)：小孩子，愚蠢的奴隶，僵尸等等。

平均水平 (25-50点)：普通人，如会计或计程车司机。

能干水平 (50-75点)：运动员，警察，富有的绅士……，冒险故事中的任何比普通入突出的角色。

出色的水平 (75-100点)：体育明星，经历丰富的警察等。

英雄的水平 (100-200点)：在体力、脑力或社会成就方面，达到登峰造极的境界，如：海、陆、空特种部队兵，世界闻名的科学家，以及百万富翁等。

虚拟的水平 (200-300点)：幻想小说或功夫片中的主人公。

传说的水平 (300-500点)：史诗或传说中的主人公。

有时候起始点数的水平被作为一系列冒险活动的*能量级别*。

劣势限制

任何含有负价值的要素称为劣势，包括低劣的属性、降级的社会地位、以及劣势表中列出的所有具体的缺陷（参考第10页）。理论上说，游戏者可以不断地增加角色的劣势要素以便获得足够的点数购买任何所需的优势和技能。实际上，多数的游戏主持会给游戏角色可获得的劣势点数设下限制。一个实用的规则是将角色的劣势限制在起步点数的50%——例如，起步点数为150点，则劣势的限制是-75点。

基本属性

“基本属性”指角色四个方面的基本能力：力量（ST），灵巧（DX），智力（IQ）和健康（HT）。

属性值为10代表正常人的平均水平，免费。增加级别，需花费点数购买。如，力量（ST）和健康（HT）每增加一个属性值，需10点购买；灵巧（DX）和智力（IQ）每增加一个属性值，需花费20点。类似地，低于10的属性值，具有负价值，如：力量（ST）和健康（HT）每减少一个属性值，需-10点，而灵巧（DX）与智力（IQ）每减少

一个属性值，需-20点。（请记住，负点数意味着角色获得这些点数并可用于购买其他的要素）。

多数游戏角色的属性值为1-20，多数普通人的属性值为8-12，高于20的属性值罕有，一般为神仙类的角色。——游戏者在购买这样的属性值前可以请教游戏主持。在负价值的属性值中，1是普通人的最低属性值。

游戏者选定的基本属性值决定游戏角色的能力水平——即游戏过程中角色

的强势和弱势，所以要慎选。以下是一些具体阐释：

6或以下：*身体残疾*。这种属性值严重限制角色的生活方式。

7：*体弱*。这种属性值使别人轻易地觉察出角色的弱小。这是角色“身体健康”的起码属性值。

8或9：*低于平均水平*。这两个属性值限制角色的行为，但角色仍具正常人的能力。一般来说，8是游戏主持允许角色进行冒险活动的起码属性值。

具体特点

值

“具体特点”是直接由基本属性值决定的数量指标。游戏者可以通过改变基本属性值来提高或降低这些要素的水平。

生命值 (HP) 代表角色忍受伤害的能力。角色的生命值与其力量属性值的水平相等。例如，力量属性值为10，则生命值为10。

意志值 (Will) 显示角色忍受心理压力（洗脑、恐惧、催眠、拷问、引诱、折磨等等）和角色对超自然攻击的抵抗力（如施魔法、施灵术等等）。意志值与智力属性值相等。但意志值不代表身体的抵抗力，那是健康值的代表范围。

观察值 (Per) 代表角色的警觉程度。在确定角色是否注意到某个事物时，游戏主持掷骰决定。观察值与智力属性值相等。

疲劳值 (FP) 代表角色的体能供应量。疲劳值与健康属性值相等。如，健康属性值为10，则疲劳值为10。

基本速度值 (Basic Speed)：反映角色的身体灵活性与动作的迅速性。此要素会影响角色的跑步速度、躲闪的机会和抢先进攻的机会（高的基本速度值会使角色出手快过敌人）。

将角色的健康 (HT) 与灵巧 (DX) 的属性值相加，再除以4，所得结果即基本速度值。不要四舍五入，因为5.25比5优越。

躲闪值 (Dodge)：角色的躲闪防御值（参考躲闪，第29页）等于基本速度值+3，取整。例如，如果角色的基本速度值为5.25，则其躲闪值为8，即角色掷3个股子的值需小于8，才能躲过对方的攻击。

基本移动值 (Basic Move)：角色在地面每秒行动的最远距离。该要素显示角色跑步的速度（虽然角色直线奔跑可能更快；参考第24页）。

伤害值 (Dmg)

力量值决定角色徒手战斗或使用手动武器战斗时造成的伤害。从力量值角度，有以下两种伤害类型：

击伤（简称“击”）：角色拳打、脚踢、牙咬、或向敌人投掷矛、剑而造成的基本伤害。

挥伤（简称“挥”）：角色挥舞着带有柄或长杆以增加力量值的武器而造成的伤害，如：斧、棍棒、长剑等。

具体的基本伤害值参考下表。伤害值以“掷骰值+附加值”的形式给出。

伤害值表

力量值	击伤值	挥伤值
1	1d-6	1d-5
2	1d-6	1d-5
3	1d-5	1d-4
4	1d-5	1d-4
5	1d-4	1d-3
6	1d-4	1d-3
7	1d-3	1d-2
8	1d-3	1d-2
9	1d-2	1d-1
10	1d-2	1d
11	1d-1	1d+1
12	1d-1	1d+2
13	1d	2d-1
14	1d	2d
15	1d+1	2d+1
16	1d+1	2d+2
17	1d+2	3d-1
18	1d+2	3d
19	2d-1	3d+1
20	2d-1	3d+2

伤害值有时简称“Dmg”。在角色表上，挥伤值放在击伤值之后，二者用斜线隔开，如：角色如果力量值为13，则在表上列为“伤害值 1d/2d-1”。



基本移动值是基本速度值的取整数值，例如，基本速度值5.75，则基本移动值为5；如果一个普通人的基本移动

为5，则其在不负重的情况下每秒可跑5码远。

外表特征

外表特征指示游戏角色固有的“社交”特征：外表、行为和脾气。优势的特征通常拥有正价值点数（如，突出的外表、声音等）（参考第8页），适用于游戏的优势规则。其他拥有负价值点数的特征（如，较差的外表，令人讨厌的个人习惯）被视为劣势（参考第10页）。还有一些特征（如，身高和体重，使用左右手的偏好等等）仅仅给角色增添“色彩”，没有价值影响。

外表

外表主要起着“特别效果”的作用——游戏者可根据自己喜好选择任何一种外表。

外表的好坏分不同级别。大部份的人“外表普通，”价值0点。但好的外表会带来反应加值，所以是优势，需花费点数购买。而不好的外表会带来反应减值，是劣势，角色会因此外表获得点数。以下是几类外表的级别：

丑陋不堪：角色的长相要多难看，有多难看：生有严重的皮肤病，双眼距离很远。。。常常几种糟糕的情况堆在一起。这种外表在反应掷骰时减值为-4。负价值：-16点。

丑陋的：如上述所描写，但程度较轻——如只是长着绳般的长发和不整齐牙齿。这种外表在反应掷骰时减值为-2。负价值：-8点。

比较丑的:角色的外表不理想,但没有具体特别丑陋的部位。这种外表在反应掷股时减值为-1。负价值:-4点。

普通的:外表普通。大多数人有着普通的外表。价值:0点。

吸引人的:角色长相好看,但不至于出众。这种外表在反应掷股时的加值为+1。正价值:4点。

俊朗的/漂亮的:角色长得相当出众。这种外表在反应掷股时,如果掷股的非游戏角色对于游戏角色所属的性别有兴趣,则加值为+4,否则加值为+2,正价值:12点。

俊朗极了/美丽极了:角色的外表通常达到了选美获奖的水平。这种外表在反应掷股时,如果掷股的非游戏角色对于游戏角色所属性别有兴趣,则加值为+6,否则加值为+2。正价值:16点。

个人魅力

5点/级别

个人魅力指角色与生俱来的号召和领导别人的能力。任何人可以通过外表、行为举止和智力获得一定的个人魅力,但真正的个人魅力是与这些无关的。当角色与有着正常思维的非游戏角色进行积极的交流(如交流、讲座等)时,个人魅力每增加一个级别,反应掷股的加值为+1,影响掷股加值为+1(参考**影响掷股**,第25页),领导能力与演讲能力加值为+1。游戏主持可以决定某些非常的异类不受角色个人魅力的影响。

令人讨厌的个人习惯

-5, -10或-15点

角色通常以一种令人讨厌的方式行事。在非游戏角色的反应掷股中每个-1

减值价值-5点。在最初塑造角色时,游戏者需对游戏主持说明角色的具体令人讨厌的习惯,以便计算出价值点数。

例如:体臭、不断搔痒或哼歌走调,每项反应掷股减值为-1,负价值为-5点;不断讲述恶心的笑话或随地吐痰,每项反应掷股减值为-2,负价值为-10点;至于反应减值为-3,负价值为-15点的例子,游戏者可以尽可能地想象出糟糕透顶的坏习惯。

声音

10点

角色有着一副清晰、洪亮而有磁性的嗓子,在说话或唱歌时可获得加值+2(当然在游戏主持的同意下),在非游戏角色的反应掷股时也可获得加值+2。

社会背景

擅长技术或有语言天赋是角色的优势,反之,在这些方面的不足则成为严重的劣势。

技术水平 (TL)

“技术水平”是衡量技术发展的数据。社会越发达,该社会的技术水平越高。游戏主持会告知游戏者有关社会的技术水平。

游戏角色也有技术水平,其数值等同于角色所来自的地区的技术水平。除非游戏角色非常落后或非常高级,一般情况下,角色的个人技术水平与游戏世界的技术水平相同。

在某些游戏环境中,角色的个人技术水平可能与战斗的平均技术水平不同。如果游戏环境的平均技术水平为8,但来自发达地区的角色的技术水平可能是9,而来自落后地区的角色的技术水平可能是7。

低技术水平

-5点/低于游戏地区一个水平值

这是指角色本人的技术水平低于游戏地区的技术水平。起初角色没有任何使用高于其技术水平的设备的知识。如果可以找到老师,角色可以在游戏中学会一些灵巧类的技术技能(如驾驶汽车、使用武器等等),但是由于不同的思维水平,不能学会智力方面的技术技能。

高技术水平值

+5点/高于游戏地区一个水平值

这是指角色本人的技术水平高于游戏地区的技术水平,角色拥有使用游戏地区设备的技能。同时,如果角色拥有高技术水平值的设备是非常有利的,即使没有设备,角色作为高技术技师或博士,其知识对于游戏也是很有用的。

语言技能

GURPS设定多数的角色可以阅读和书写其母语文字。母语技能价值为0点,但游戏者应在角色表上标注清楚,如,“汉语(母语)[0]”。

语言理解水平

语言理解水平决定角色在语言技能上需花费的点数,测量角色对该门语言的掌握程度。以下介绍四种语言理解水平:

一无所知:角色一点也不会这门语言。价值0点。

一般的:角色可以使用该语言对付日常生活,但是在使用与语言有关的技能时,将得到减值-3。价值:听说1点,读写1点。

比较好的:角色可以清晰地使用该语言交流,在使用与该语言有关的技能时,将得到减值-1。价值:听说2点,读写2点。

母语的:角色可以使用该语言的能力达到接受过良好教育的母语水平。角



色如果一开始就达到该水平,则免费。价值:听说3点,读写3点。

语言读写能力

指角色对一门语言的阅读理解和写作水平。

文盲水平:角色根本不会阅读该语言的书面形式。

半文盲水平:角色阅读该语言的速度极慢,角色需要以其IQ值为标准掷股确定能否理解基本意思。

流利水平:角色可以迅速理解该语言的书面形式,且可以使用该语言流利写作。

角色免费获得使用母语的流利水科。如果低于流利水平,则被视为劣势,具有负价值:比较好的水平为-1点,一般的水平为-2点,一无所知的水平为-3点。

财富和影响

游戏者需决定角色的社会地位：拥有多少财富，享有多少特权，其他人对角色的反应等。

财富

财富是相对的。一个美国的中产阶级比中世纪的国王还要奢华，尽管前者的储藏室里的金币比后者少。财富情况全赖游戏世界而定。

个人财富分不同的“财富水平”。平均水平免费，且可以使角色在游戏世界中享有一般的生活水平。剩下的规则适用于过度贫困或富有，或者有一定的收入来源而不用工作。

财富

价值依程度而定

拥有高于平均水平的财富是一种优势，意味着角色在游戏世界中一开始就有超过平均水平的财富。拥有低于平均水平的财富是一种劣势；意味着一开始角色可支配的财富就低于平均水平。

一贫如洗水平：角色没有工作，没有收入来源，没有钱，除身上的衣服之外，没有任何其他财产。角色或者没有工作能力或者没有工作机会。**负价值-25点。**

贫穷水平：角色的起步财富只有其社会平均水平的1/5。角色很难找到像样

的工作，偶尔找到的工作报酬很低。**负价值：-15点。**

比较贫穷水平：角色的起步财富只有其社会平均水平的1/2。有工作（如穷医生或穷演员），但报酬低。**负价值：-10点。**

平均水平：如以上所述，角色的财富处于社会财富的平均水平。**价值：0点。**

舒适水平：角色的起步财富为社会平均水平的两倍。有自己的谋生方式，生活比大部分人充裕。**价值：10点。**

富有水平：角色的起步财富是其社会平均水平的五倍，生活条件非常充裕。**价值：20点。**

非常富有水平：角色的起步财富是其社会平均水平的20倍。**价值30点。**

异常富有水平：角色的起步财富是其社会平均水平的100倍。角色可以随心所欲地购买任何东西。**价值：50点。**

名声

角色的名声可能成为优势或者劣势，从而影响非游戏角色反应掷股的结果（参考第3页）。

角色获得名声的具体原因完全由游



戏者决定。角色可以因为勇敢、凶恶、吃绿蛇或任何其他原因而出名，总之要给出名声的具体内容。

然后具体说明该名声在非游戏角色反应掷股时带来的影响值，该影响值决定角色名声的基本价值。反应掷股时每带来加值+1（最高+4），该名声的价值为5点；相反，反应掷股时每带来减值-1（最低-4），该名声价值为-5点。

社会重要性

角色的社会重要性区别于角色的私人财富和名声。

社会地位

5点/级别

社会地位衡量角色的社会重要性。在多数游戏世界里，角色社会地位的变化有别从-2（仆人或流浪汉）到8（帝王或众神之王），普通人的社会地位为0（自由人或普通市民）。如果不特别地购买社会地位，则角色的社会地位为0。社会地位每级别价值5点。例如，级别5需花费25点，而级别-2则有负价值-10点。

社会地位高于0级意味着角色属于其社会的统治阶级的一员。因此，社会其他成员会尊重角色，在反应掷股中可以获得加值。社会地位低于0级意味着角色是仆人或奴隶，或非常贫穷。

优势

“优势”给予角色在脑力、体力或社会影响力方面高于其他人的优越性。每个优势都需花费角色点数购买。某些优势的价值是固定的。而其他优势需按级别购买，每种优势都有每个级别的价格（如尖锐的视力，价值是2点/级，如果角色需要6级的视力，则需花12点购买）。价值变化的优势情况比较复杂，游戏者应仔细阅读有关的细则来决定。

游戏主持有权决定某种优势是否适用于某类角色。

优势列表

敏锐的感官

2点/级

角色有着超出一般的感官。每一种敏锐的感官是一种独立的优势，当角色掷感官股（或游戏主持掷感官股）时，

可获+1/级的加值（参考第25页）。以下是几种感官种类：

- 敏锐的听觉
- 敏锐的味觉和嗅觉
- 敏锐的触觉
- 敏锐的视觉

擅长使用左右手

5点 灵巧的跳跃能力

角色可以同样灵活地使用左右手战斗或做其他事情；没有左手或右手的偏好，不会因为使用“不利手”而遭受灵巧掷股减值为-4的情况（参考第5页）。如果角色的某只手或手臂遭到事故的伤害，一般认为左手或左臂。

动物解读能力

5点

角色有异常的天分来解读动物的意向。当角色与动物相遇，游戏主持掷角

色的IQ股，确定角色对动物的“感觉”。这个掷股结果可以揭示动物的情绪状况——友善的、害怕的、敌意的、饥饿的，等等——以及动物是否受到超自然力量的控制。角色还可以如同影响有正常思维的个体一样，将影响力技能（参考第15页）用在动物身上，这种做法通常可以保证角色得到动物的喜欢。

5点 灵巧的跳跃能力

10点

这个优势可以使用角色从高处落下时自动减去5码的高度（这是一种自动成功的杂技——不用掷股测定）。而且，成功的灵巧掷股可以减半高处落下的伤害程度（参考第33页）享用这种优势的前提条件是坠落时角色的四肢自由，身体不受限制，可以自如弯曲。

灵活的战斗反应力

15点

角色的反应力超敏捷，几乎没有防不胜防的情况。在所有的主动防御掷股中，角色获得加值+1（参考**防御**，第29页），在恐惧掷股中获得加值+2（参考**恐惧掷股**，第25页）。角色总是临阵不惊，在确定惊醒或恢复清醒程度而掷智力股时，可获加值高达+6。

觉察危险能力

15点

角色不是每次都吃得准，但有时令人毛骨悚然的感觉使角色意识到有危险……。在有伏击、潜在的灾难或类似的危险时，游戏主持秘密地掷角色的观察力股，如果掷股成功，意味着角色觉察到了危险并采取行动。掷股3或4点说明角色意识到了具体的危险情况。

大胆冒险的精神

15点

这个优势使角色有更多的机会冒险成功。当角色冒无必要的险（在游戏主持看来）时，角色所有的技能掷股均可获加值+1。而且，在此冒险中，若角色掷股严重失败，有一次重新掷股的机会。

通灵术

15点

角色可以感受别人的心情。当角色第一次遇上某人——或久别重逢——角色可以要求游戏主持掷智力（IQ）股。如果掷股成功，游戏主持会告知角色对对方的感觉。如果失败，游戏主持将用谎言代表。

这个优势非常有利于识别冒名顶替者，魔鬼附身等，也可以看出非游戏角色的忠实与诚意。

高级防御技能

价值不一

角色异常精于避开进攻。这个优势可能因为角色对敌人的细心观察，聚精会神，或其他特定原因。高级防御技能有以下三种情形：

高级阻击：角色用盾牌阻击进攻的技能获加值+1。价值：5点。

高级躲闪：角色的躲闪技能获加值+1。价值：15点。

高级挡开：角色的挡开技能获加值+1。（如果角色赤手空拳挡开，价值为5点；如果角色用手中的武器挡开，价值为5点；如果包含所有挡开情况，价值为10点）。价值：5或10点。



无所畏惧的精神

2点/级

角色很难被吓倒或唬住。当角色抵制来自超自然的恐吓或威胁（参考第16页）而进行恐惧掷股时，可以将此优势的级别与角色的意志力值相加。对方面对角色的威胁时，此优势可使对方的掷股获减值。

灵活性

5或15点

角色的身体异常灵活。该优势分以下两个级别：

灵活性：角色的攀援掷股，及逃脱绳索捆绑、手拷和类似的限制时的逃跑掷股，均可获加值+3。另一方面，在有限空间作业（包括很多的爆破及机械掷股）时免去高达-3的减值。价值：5点。

灵巧性：如上所描述，但更加灵巧。角色虽不能夸张地伸展或压宿自己的身体，但身体的各部分可以弯曲。在攀爬、逃离或挣开枷锁方面的掷股，可获加值+5。在有限空间作业时免去高达-5的减值。价值：15点。

坚强的幸存能力

2点/级

角色很难被杀死。当角色的生命值在0以下或更低时的幸存掷股，或者任何一决生死的健康掷股（如心脏病、中毒等），角色均获加值+1。如果此加值起了作用，角色先倒下，看上去奄奄一息（或残疾），但一阵时间后又苏醒过来。——参考**昏迷后的苏醒**（第31页）。

高强的抗痛能力

10点

拥有此优势的角色与其他人一样易受伤害，但感受伤害的痛苦很少。受伤后不会休克。而且，在避免晕倒或休克的健康掷股，可获加值+3。如果受到身

体上的折磨，抵抗能力可获加值+3。在其他一些情况下，游戏主持也可让角色掷意志股忽略痛苦，此时可获加值+3。

时空穿越能力

100点

角色可以仅仅通过其意志的力量穿梭于不同的时间或空间。游戏者需决定选择时间穿梭还是空间穿梭。如果两者都要，则需分别以全价购买时间穿越和空间穿越能力，即共需200点。

在穿越之前，角色需集中精力10个单位秒，预想即将到达的目的地，然后掷智力股。如果角色要缩短预想的时间，则缩短的每个单位秒会给穿越的结果带来减值-1。不论智力多高，掷股值为14或更多意味着穿越失败。如果掷股成功，角色到达目的地；如果掷股失败，角色仍在原地。如果失败严重，角色到达一个非目的地，这个非目的地可以是游戏主持所给的任何地方。

角色到达的目的地，仍在穿越前的地点，或极接近原来的地点，只是时间或空间改变了。

如果角色的目的地方圆100码的范围内没有“安全”的落脚地，则穿越失败，且角色将被告知失败的原因。

不论穿越成功或失败，角色将失去起码一个疲劳值（参考第32页）。尤其穿越“遥远”的时空会耗费更多的疲劳值，游戏主持可以根据情况使角色失去高达10个疲劳值。

语言天赋

10点

角色有学习语言的天赋。拥有此优势，角色只需达到语言的一般程度，便可以自动达到理解该语言的更高一级的水平。

运气

价值不一

角色天生好运。以下是好运气的三个跳跃性级别：

好运气：在每小时的游戏里，角色有一次机会重复两次掷股，然后取其最好的一次，但角色需在第一次掷股后马上宣布使用此优势。价值：15点。

特好运气：如上所述，但角色可使用此优势每半个小时一次。价值：30点。

极好运气：如上所述，但角色可使用此优势每十分钟一次。价值：60点。

注意，角色的好运只能用于其本人的成功、伤害或反应掷股，用于对角色或角色的同伴有影响的外部事件，或者用于当角色受到攻击时（这时角色可以要求游戏主持掷敌人的进攻股三次，然后从中选择最遭的一次）。

夜间视力

1点/级

角色的视力可很快适应黑暗的环境。此优势的每个级别（共9级）使角色在仅有一丝光线的黑暗中的视力掷股或战斗掷股时免去减值-1。

优越的平衡能力

15点

角色在通常情况下，不用掷股，就可以平稳地站立在非常细窄的表面，如绳子、壁架或树枝。如果表面潮湿、润滑或者不稳定，在掷股决定是否站稳时，所有情况均获增加值+6。拥有此优势，在战斗中，角色通过掷灵巧股或基

于灵巧特征的技能掷股确定站稳或避免被击倒时，可获增加值+4。角色在杂技和攀爬掷股中可获增加值+1。

抵抗力

角色天生对疾病或毒药有抵抗力（或免疫力）。此优势使角色在抵抗来自疾病和毒药的侵袭时的健康掷股中，获得增加值。

*对疾病的抵抗力：*角色花费3点购买增加值+3，或花费5点购买增加值+8。

*对毒药的抵抗力：*角色花费5点购买增加值+3。

天赋

价值不一

此优势使角色拥有使用一组相关技能的天赋。“天赋”分成不同级别，每个级别给予所有相关技能增加值+1，即使最初没有设定的技能也一样。此优势为提高技能的水平而提高了基本属性值，

因此对于擅长某类技能，这是一个经济的方法。

每种特定的天赋最高级别是4。但是，如果某项技能牵涉到不只一种天赋，则该技能可获叠加的增加值，即增加值高于+4。

某种天赋的价格决定于该天赋所涉及的技能多少。以下是三个例子：

*工艺家：*涉及武器制作、电器修理、工程、机械及其他。*价值：10点/级。*

*户外活动者：*涉及掩护、研究自然、航行、幸存和跟踪。*价值：10点/级。*

*社会协调者：*涉及所有影响力技能，以及表演、协调、领导和公众演讲。*价值：15点/级。*

还有很多其他方面的天赋！游戏主持可根据具体所需创立其他方面的天赋。

劣势

“劣势”指因为某些方面的问题或不足，角色不能充分发挥其所有的属性，优势及技能。除了在这节中描述的特征之外，劣势还包括前面所述的会带来减值的任何特点：如较低社会地位，财富低于平均水平等等。

游戏者可能会问：“为什么要给角色劣势呢？”因为每种劣势都含有负价值。因此，角色拥有劣势可获得更多的点数来购买其他方面的优势或技能。而且，偶尔的几个劣势可使角色在游戏中更生动更有趣。

劣势的限制

游戏主持可能希望限制角色因劣势而获得的额外点数。通常的规则是将劣势所带来的点数控制在起始点数的50%以内——如，角色起始点数为150点，则劣势的负价值带来的点数不超过75点。当然，这全部由游戏主持决定。

*抵消性的劣势：*角色不能使用与其优势相抵触的劣势。例如，如果角色有听力上的优势，则角色不能使用听力方面的劣势。

*恶棍性的劣势：*有些劣势不适用于“英雄”角色，如，残忍，游戏主持有权阻止角色使用。这类劣势常常在冒险故事中的恶棍身上找到，因此常常用于非游戏角色。

有些脑力方面的劣势不会经常性地影响角色。那些带有星号(*)的劣势可以由角色自己控制。在劣势可能影响角色的情况下，角色可掷3个骰子，以12为对照，如果股值低于或等于12，则角色成功地战胜了该劣势。如果股值为13或更高，角色将受该劣势的影响。这种掷股是角色的自我控制股。游戏者不一定非掷不可——让角色做性情中人也未尝不可。

劣势列表

弱视力

-10或-25点

角色的视力很差。在视力掷股时获减值-6，而在战斗中的进攻掷股获减值-2。此劣势在视力可矫正的情况下（如戴眼镜，或隐形眼镜等），价值为-10点；在视力没有可能矫正的情况下，价值为-25点。

坏脾气*

-10点

角色不能完全控制自己的情绪。在任何紧张的情况下角色可掷自我控制股。如果掷股失败，则角色会发脾气、侮辱、攻击或以其他方式发泄。

残忍*

-10点

此劣势使角色一心想致敌人于死地。在战场上，角色以杀死敌人之目的，即使敌人受伤倒下，还要进一步刺杀直到对方死去。角色需掷自我控制股决定是否接受对方投掷、避开门卫士兵或捉拿俘虏等等。如果掷股失败，角色选择杀死敌人——即使那样做意味着违法、暴露身份、浪费武器或违反命令。在战斗之外，角色也不原谅敌人。

荣誉准则

-5至-15点

此劣势使角色在任何时候以遵守纪律为荣。纪律的具体内容可以不同，但都与“荣誉”行为有关。角色将尽一切可能——甚至可以牺牲生命——来避免其“荣誉”受损（不论对角色重要与否）。

该劣势的具体价值依其对角色的影响及其主观非理性的程度而定。如果“荣誉的准则”仅是角色及其朋友间的非正式的协定，则价值为-5点。如果是角色与其朋友间的正式协定或长期存在的非正式准则，价值为-10点。如果是长期生效的正式准则，甚至该准则规定违反者需自杀，则价值为-15点。游戏主持有权决定具体的情况。以下是几个例子：

荣誉准则 (海盗的): 不论危险与否, 受到羞辱必定报仇; 朋友的敌人就是自己的敌人; 除非公平、公开挑战, 否则永远不要与自己的同行或朋友交恶。其他不在准则之内。这个准则也适用于土匪、路霸等等。价值: -5点。

荣誉准则 (绅士的): 永不食言。不容忍对自己、女士或自己的旗帜的侮辱; 对方的道歉和双方的决斗 (不一定要致死任一方) 是唯一解决侮辱的方法。不要小人手段来占对方优势; 武器和条件应双方相等 (除了公开的战争)。该准则仅适用于绅士之间。对于社会地位值为0或更低的不礼貌的人的非礼挑衅, 可以施以鞭策而不用挑战。价值: -10点。

好奇心*

-5点

角色天性好奇。这不是所有角色均拥有的一般的好奇 (如: 那个洞里有什么? 飞碟从哪里飞来?), 而是对真正的事物的探索 (如: 如果按下这个键, 会有什么发生?)。

当角色面对有趣的情景或事物时, 可以掷自我控制股。如果掷股失败, 不论是否知道有危险, 角色都会去检查、试探。好的游戏者不会经常地掷自我控制股控制角色的好奇心。

错觉

-5至-15点

此劣势使角色将不真实的认为是真实的。这使得别人认为角色不正常, 也许是不正常。如果角色有“错觉”的毛病, 则游戏者总是需要扮演角色的毛病。此劣势的价值决定于错觉的具体程度。

轻微错觉: 影响角色的行为。周围的人很快可以意识到 (反应掷股获减值-1), 但不致于影响角色相当正常的行为举止。价值: -5点。

较大的错觉: 比较严重地影响角色的行为, 但不影响角色过比常的生活。别人对角色股获减值-2。价值: -10

严重的错觉: 严重地影响角色的行为, 以致于角色不能过正常的生活。其他人对角色的反应掷股获减值-3, 但他们更多的是害怕或同情角色, 而不会攻击角色。价值: -15点。

暴饮暴食*

-5点

此劣势使角色极其贪饮贪吃。如果可能, 角色会吃下大大超过身体需要的食物。角色从不愿意错过一顿饭。面对丰盛的酒宴时, 角色需掷自我控制股来决定能否抵制住食物的诱惑。如果掷股失败, 角色将不顾后果地大吃大喝。

贪婪*

-15点

角色对财富垂涎欲滴。面对任何时候提供的财富——如, 工作后的报酬、冒险所得、犯罪的脏物或者作为诱饵的金钱, 角色需掷自我控制股。如果掷股失败, 角色将尽一切手段得到那笔财富。如果角色富有, 则不为小笔钱财动心; 但如果角色贫穷, 则在面对财富时的自我控制掷股将获得减值-5或更多。

弱的听力

-10点

角色并不耳聋, 但失去了部分听力。对听力掷股或任何与倾听有关的技能掷股中, 减值为-4 (如果角色是讲话者, 该减值不适用)。

古板诚实*

-10点

角色非常古

板守法, 同时尽量使别人也守法。在一个没有法律约束的地方, 角色仍然“古板”守法——像在家里一样用法律约束自己的行为。而且角色认为

别人是诚实的, 除非意外。这是劣势, 因为会限制角色的行为。当需要打破不合理的法律规则时, 掷自我控制股; 如果掷股失败, 不论何种后果角色必须守法。如果掷股成功, 意味着角色摆脱古板而违反法规, 然后角色需掷第二次自我控制股, 如果掷股失败, 角色需主动自首, 候候处理。

冲动行事*

-10点

有此特征的角色讨厌谈判和辩论, 喜欢行动。当角色一个人时, 总是先行动后思考。在集体中, 当同伴停下来讨论事情时, 角色总是很快给出自己的观

点——如果有的话——然后开始做事。每当角色需决定是否应该等待和思考, 掷自我控制股, 如果掷股失败, 则角色马上行动。

不能容忍

价值不一

有此特征的角色不喜欢或不相信自己不同的人 (或所有人)。角色的偏见可能基于阶层、民族、国家、宗教、性别或物种的不同。受到角色歧视的对象对角色的反应掷股将获得-1至-5的减值 (具体由游戏主持决定)。此劣势的价值决定于角色不能容忍的范围。

如果角色对待来自与其不同的阶层、民族、国家、宗教或种类 (其中任何一个方面) 的人完全没有容忍力, 则人们对角色的反应掷股获减值-3。此类劣势的价值为-10点。

如果角色的歧视只是对于来自与其不同的某一个特定的阶层、民族、国家、宗教、性别或种类的人的话, 此劣势的价值为-1点 (受歧视的对方很少遇上角色) 至-5点 (受歧视的对方经常遇上角色) 之间。

嫉妒

-10点

角色嫉妒比自己更聪明、更漂亮或更富有的人。角色抵制来自对手的计划建议, 且憎恨别人成为公众中心。如果一个非游戏角色有嫉妒心, 游戏主持掷角色反应股时, 将获得-2至-4的减值。

好色纵欲*

-15点

角色有着极其强烈的恋爱欲望。每当遇上所喜爱性别的漂亮人物时, 角色需掷自我控制股, 如果对方俊朗或美丽, 则减值为-5; 如果对方异常俊朗或异常美丽, 则减值为-10。如果掷股失败, 则角色将用尽伎俩引诱对方。

沉迷*

-5点或-10点

角色的整个生活都围绕着单一的目标, 此目标左右着角色的一切行动。

角色掷自我控制股决定偏离其目标是否明智。如果掷股失败, 角色将不顾后果, 继续沉迷于目标的追求。

此劣势的价值决定于实现角色目标所需的时间。短期目标 (如: 暗杀某人) 价值是-5点; 如果是长期的目标 (如: 竞选总统), 则价值为-10点。



过度自信*

-5点

角色夸大自己的威力，智力和竞争力。可能表现得高傲、吹牛或沉默镇定，但游戏者必须将角色的过度自信表演出来。

如果游戏主持认为角色过于谨慎，可能要求角色掷自我控制股，如果掷股失败，角色摆出一副可以解决问题的样子，不再谨慎。

如果角色面对年青幼稚的人，反应掷股获加值+2（因为那些人相信角色的吹牛）。当对方是老练的非游戏角色时，反应掷股获减值-2。

和平主义者

价值不一

角色反对武力。此劣势分为以下两种形式：

不愿杀人者：如果角色向对方（不含怪物、机器人等等）发起致命进攻，获攻击减值-4，如果角色看不到对方的脸，获减值-2。如果角色杀死了对方，则掷三个股——掷股值代表角色为此忧愁苦闷的天数。价值：-5点。

不能伤害无辜者：角色可以作战——甚至可以引起斗争——但是在作战中，除非敌人将要伤害自己，否则不会狠狠出手。价值：-10点。

恐惧*

价值不一

“恐惧”指角色对某种具体的事物、生物或环境的害怕。惧怕的对象越常见，该恐惧的价值越高。角色有可能通过掷自我控制股暂时消除恐惧，但恐

惧依然存在。即使角色控制了内心的恐惧感，只要所害怕的对象还在，角色的智力、灵巧和技能掷股均分别获减值2，而且每隔10分钟角色需掷自我控制股确定是否还有恐惧感。如果掷股失败，角色将退缩、逃跑、害怕或做任何其他非理性的行为。

即使只是有人对角色进行口头恐吓，角色仍需掷自我控制股，此时可获+4的加值。如果对方真正地拿来角色所惧的东西来吓唬角色，则所掷的自我控制股不受加减值影响。

以下是常见的几种恐惧：

恐血：价值：-10点

恐黑：价值：-15点

恐高：价值：-10点

恐惧13：价值：-5点

害怕蜘蛛：价值：-5点

责任感

-2点至-20点

角色对某类人有着强烈的使命感，角色永不会背叛这类人，或困难中抛弃他们，或只要角色可以就不会让他们受苦挨饿。

游戏主持根据角色所负责的这类人的多少分别定下价值：

一个人（总统，或角色的挚友等等）：价值：-2点

小组人（如：角色的密友，冒险的同伴或战友）：价值：-5点。

大群人（如：一个民族或信仰同宗教的人，或角色认识的所有人）：价值：-10点。

整个种族（如：所有人类，所有的精灵等等）：价值：-15点。

所有的生物：价值：-20点

诚实*

-5点

角色讨厌说谎——或非常拙于说谎。每当需要对某种真实情况保持缄默（沉默的谎言）时，角色需掷自我控制股，如果情节需要角色说谎，则获减值-5。如果掷股失败，意味着角色说出实情，或由于拙于说谎，角色的谎言不攻自破。拥有此特征的角色在油嘴滑舌技能中获减值-5，当角色的目的是哄骗时，其表演技能获减值-5。

运气差

-10点

角色很倒霉。事情总在最糟糕的时候变得更糟。每次游戏中，游戏主持总要特别不怀好意地将角色的事情弄糟。如，错过重要的掷股机会，或敌人在角色最不利的时候出现（一般不可能）。如果冒险故事中某个人遭遇不幸的事件，角色便是那个人。游戏主持不可能用“坏运气”致角色于死地，但也是很折磨人的。

承诺

-5点至-15点

角色已承诺做或不做某事。不论是怎样的具体承诺，角色都认真对待；如果角色不认真对待，该承诺就不会成为劣势。这个特点尤其适合于骑士、神职人员和狂热分子。

该劣势的价值直接与承诺带给角色的不利程度相关。游戏主持有最后的判定权。以下是几个例子：

小承诺：白天不说话；素食主义；贞洁（在游戏中是小承诺）价值：-5

怪癖

“怪癖”是程度较轻的人物特征，不是优势也不一定属于劣势——只是人物角色独特而与众不同的地方。例如，人物角色特征“贪婪”是劣势，但如果该角色坚持只接受金币作为报酬，这就是角色的一个怪癖。

每个怪癖价值-1点，如果角色有5个怪癖，则可能到额外的5点来购买其他的特征或技能。当然角色也可以花费1点去掉一个怪癖，但根据一般规则，角色不应该这样做。怪癖的价值点数虽然低，但这些怪癖使角色“栩栩如生”，已成了人物角色的组成部分。

性格怪癖虽然份量不重，但是需要游戏者在游戏中表演出来。如果角色有

“不喜登高”的怪癖，却随时毫不犹豫地爬树或攀登悬崖，游戏主持将对此不当的角色扮演施以惩罚。

作为角色人物特征的性格怪癖应符合以下的两个标准之一：不时地使得角色做某个特定的事情，特定的行为或特定的选择；不时地给角色带来小麻烦或限制角色的行动。

身体怪癖是角色身体方面的劣势，通常程度轻，局限性小；不需要表演出来，但是在游戏中会造成一些减值。



技能

“技能”指某种特定的技术知识，例如：空手道，物理，自动机械，或施死咒。每种技能是独立的，但掌握有些技能可以帮助角色学习其他技能。正如现实生活中，人们掌握某些技能才能开始工作，然后在工作中通过训练获得其他技能的知识。

“技能水平”用数字表明角色的每种技能的程度：数值越高，角色的该技能越娴熟。例如：“短剑-17”意味着短剑的使用达到了“17”的水平。如果角色需使用短剑，则（或游戏主持）掷三个骰，然后将掷骰值与经过具体加减值后的技能值相比。如果掷骰值小于或等于修正后的掷骰值，则角色成功！但掷骰值为17或18一定失败。更多有关技能掷骰、加减值、成功和失败掷骰等，参考第2页。

控制属性

每种技能都基于四种基本属性之一。角色的技能水平直接从该技能的“控制属性值”计算出来：属性值越高，以该属性为基础的每种技能值也越高。如果角色有多项技能基于某项特定的属性，则游戏者在最初塑造角色时应给该属性设较高的属性值，因为从长远来看，这是最经济有效的方法。以下是与四种基本属性有关的技能的特点：

基于力量属性的技能主要与身体肌肉的结实有关，此类技能很少。

基于灵巧属性的技能主要在配合、灵活性以及均衡的双手方面。

基于智力属性的技能要求具有知识、创造力和逻辑思维能力。

基于健康属性的技能与健康状况有关。

难易程度

某些领域比其他领域的技能要求更多的学习和练习。*GURPS Lite* 使用三种“难易程度”衡量掌握和提高某种技能所需的努力。技能的难度越大，角色购买该技能所花费的点数越多。以下是三种“难易程度”的具体内容：

简易技能：指任何人经短期学习后可以掌握的技能。

一般难度技能：包括多数的战斗技能，一般的工作技能，以及普通的社交和求生技能。

高难度技能：要求正式的强化学习或培训方可获得的技能。

技术技能

某类技能在不同级别有不同的内容（参考**技术水平**，第7页）且该类技能名称带有“/TL”。当角色掌握该类技能时，应该掌握该类技能某个具体技术水平的知识。书写此类技能时，要记住标明技术水平（TL）。航行/TL2（使用观星盘观察星象）与航行/TL8（从GPS的接受器中得出自己的位置）完全不同。

角色拥有等于其社会的技能，也可以选择低于其社会技术水平的技能。只有当角色找到老师且该技能不以智力属性为基础时，角色可以在游戏中获得比较高水平的技能。要获得较高水平的基于智力属性的技能，角色必须先提高自己的技术水平。

购买技能

为了学习或提高某项技能，需花费角色点数购买。角色花费点数购买某项技能，意味着获得训练，将该技能提高到有用的水平。技能最初较易掌握——投入少而收益多。但提高技能则要花费更多的点数。

技能价格点数表

角色技能 级别	技能难度		
	简易	一般	困难
属性值-3	-	-	-
属性值-2	-	-	1
属性值-1	-	1	2
属性值0	1	2	4
属性值+1	2	4	8
属性值+2	4	8	12
属性值+3	8	12	16
每增加一个 属性值	+4	+4	+4

一项技能的价值点数决定于两方面：该技能的难度以及角色希望达到的最终水平。具体请参考**技能价格点数表**（见上表）计算出技能的具体价值点数。

表中的第一栏表示角色希望达到的技术水平，与**技能的控制属性值**相关——灵巧值与基于灵巧值的技能，智力值与基于智力值的技能，以此类推。例如，如果角色的灵巧值为12，技术水平“属性值-1”则为“灵巧值-1”，即11；“属性值+0”则为“灵巧值”，即12；技术水平“属性值+1”则为“灵巧值+1”即13。

另外三栏显示学习不同难度的技能并达到希望的技能水平花费的点数——**简易**，**一般难度**，和**困难**。难度越大，花的角色点数越多。

技能的“非培训”水平：使用“不知道”的技能

多数技能有“非培训”水平：不用培训就可达到的水平。也意味着所有人都会使用一点该水平的技能。通常来说，技能的非培训水平与相关的基本属性值的关系是：简易程度相当于“属性值”-4，一般难度相当于“属性值-5”；困难程度相当于“属性值-6”。

有些技能没有非培训水平。比如，空手道的复杂使用必须通过培训才能掌握。

规则 20

如果角色的某个基本属性值高于20，则计算基于该基本属性值的技能的非培训水平时，应将该基本属性值视为20，然后计算出来。超人角色可获得好的非培训水平，但不是非凡的非培训水平。

谁获得技能的非培训水平？

只有当技能已存在于角色来自的社会时，角色才能获得该技能的非培训水平。例如，如果角色来自的社会里人人都知道一点——即使只是从电视上得知——如何使用水肺潜水装置，那么角色就具有水肺技能的非培训水平。如果角色是来自中世纪的骑士，即使他已来到21世纪，当他第一次见到水肺装置时，也不可能具有该技能的非培训水平。

技能列表

技能表上的技能以字母的先后顺序列出。每项技能的介绍包括以下内容：

名字：技能名。技术技能的名字同时列出技术水平，如：机械/TL。

类型：技能的控制属性和困难程度。如“IQ/A”。**A**代表一般难度。**E**代表简易程度，**H**代表困难程度。

技能非培训水平：在角色未学习该项技能以前的水平，以其控制属性值表达。“无”表示该技能没有非培训水平——没有学过该技能，角色就不能使用它。

描述：解释该技能的用途及其在游戏中如何使用。

杂技 (DX/H)

非培训水平：DX-6

该技能用来表演特技、翻滚、跳跃等等。

表演 (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

该技能用来假扮某种心情、情绪、声音以及守住一段时间的谎言。

动物管理能力 (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

该技能用来训练、管理动物。当训练动物时，角色掷技能骰确定训练成败。

熟知地区 (IQ/E)

非培训水平：IQ-4.

该技能表示角色对某地区的人、地理及政治环境的熟悉。通常只有当角色将某地区当作其“基地”时，才会对该地区有熟知能力。

武器装备/TL (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

该技能用来建造、改进和修理某类具体的武器和盔甲。如果武器装备出了问题，角色的成功掷骰可以找到问题；再次掷骰成功可使角色修好武器装备。所需的时间由游戏主持决定。

殴打 (DX/E)

非培训水平：无

该技能指没有武器的“非科技的”搏斗。掷骰打股决定能否用拳打中对方，如果用脚踢，则掷骰时获减值-2。

掩护 (IQ/E)

非培训水平：IQ-4.

该技能指角色使用大自然的材料、特别的织物和涂料等等掩护自己的方位或装备。

社交 (HT/E)

非培训水平：HT-4.

该技能指社交、聚会等能力。在有利的环境下，社交掷骰可获增值+2，成功的掷骰表示角色成功地帮助对方，或提供信息给对方。若掷骰失败，则意味着角色在社交场合出丑；测定该场合人们的反应掷骰获减值-2。



攀爬 (DX/A)

非培训水平：DX-5.

该技能用来爬山、攀墙、爬树以及攀爬高楼外侧等等，参考攀爬（第23页）更多细节说明。

电脑操作/TL (IQ/E)

非培训水平：IQ-4.

该技能用来使用电脑：获得资料、使用软件程序、玩电脑游戏等等。只是一般电脑使用者所需的技能。

电脑程序设计/TL (IQ/H)

非培训水平：无

该技能用来写软件程序及清除软件程序病毒。掷骰决定写程序、清除病毒或解决程序问题的结果。

工作人员/TL (IQ/E)

非培训水平：IQ-4.

该技能指角色具有在大型船只、飞机或飞船上的工作能力。包括熟悉环境、熟知安全事项以及处理一定问题的能力。

犯罪心理研究/TL (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

该技能用来研究犯罪及犯罪心理。成功的掷骰使角色可以找到犯罪线索，猜出犯罪分子可能的行为方式，等等。

诊断/TL (IQ/H)

非培训水平：IQ-6.

该技能用来诊断病人或伤员的情况，或找出死因。角色有可能不确定非常具体的原因，但总是可以给出暗示，或排除不可能的情况等等。

伪装/TL (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

该技能指角色使用服装、化妆以及假肢等改变自己的外表。角色掷骰成功后，还需30分钟至1小时的时间伪装自己。

电器使用/TL (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

此技能使角色能够使用电器设备。当角色需在紧急情况下使用电器，或将电器用于特别的目的，而非日常使用时，需掷骰决定。

电器维修/TL (IQ/A)

非培训水平：IQ-5.

该技能用来诊断电器的毛病并加以修理。

工程师/TL (IQ/H)

非培训水平：无

该技能用来设计和建造技术设置系统。成功的掷骰使角色可以成功设计新的体系、诊断出问题、弄清奇怪设备的用途或者临场设计解决问题的小装置。

防护衣/TL (DX/A)

非培训水平: DX-5.

该技能指角色能正确使用某种特制的保护性的服装,保护自己不受恶劣环境的毒害或战斗伤害。此类服装非常复杂,所以角色不仅仅穿上它,还需要一定的操作能力。通常有以下几种防护衣:

战斗防护衣/TL: 所有种类的作战盔甲和机械服装。

潜水防护衣/TL: 所有种类的固形潜水衣。

核生化防护衣/TL: 所有种类的防核武及生化武器的贴身装置

真空防护衣/TL: 所有种类的太空防护衣。

逃跑 (DX/H)

非培训水平: DX-6.

该技能用来挣脱绳索、手铐或类似的柱桎。第一次试图逃跑需一分钟;接下来的每次尝试逃跑需10分钟。

爆炸/TL (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

该技能指角色在爆炸和燃烧弹方面的技能,包括设置炸弹、解除炸弹及处置炸弹的能力。

急救/TL (IQ/E)

非培训水平: IQ-4.

该技能用于战场上包扎伤口(参考恢复,第31页),掷股成功说明成功地止血、吸出毒素、给溺水的人做人工呼吸,等等。

伪造/TL (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

该技能使角色能伪造假证件(身份证、护照等)。当角色使用假证件,每次受到检查时需掷股——除非第一次掷股获重大成功。掷股失败意味着假证件被识破。

赌博 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

该技能指角色赌博的能力。赌博掷股成功表示(以下是三个例子):角色辨出该赌博是否有诈,识出赌徒中擅长

赌博的人,或在任一种复杂情况中“预测胜算机会”。

徒步行走 (HT/A)

非培训水平: HT-5.

该技能代表角色可以忍受长时间行走、野外步行以及踱步行走。在开始一天的旅程前,掷股确定行程,若掷股成功,一天的行程将增加20%。

隐藏 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

该技能指角色能将某件东西隐藏在自己或别人身上(通常有别人的合作)。被隐藏东西的大小影响角色的成功与否,如果角色隐藏的是小型宝石或一张邮票,掷股时的加值+4;如果是十字弓或来福枪,则掷股减值为-6。

人文科学 (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

角色每掌握一种人文或艺术类的学科都是一门技能(例如:历史、文学、哲学或神学)。

影响力 (不定)

非培训水平: 不定

影响他人有不同的方式,每种方式是一门独特的技能,成功的影响掷股会获得非游戏角色好的反应;掷股失败则会带来较差的反应(除外交之外,因为外交是相对安全的)。要真正胁迫和操纵非游戏角色,角色必须赢得影响掷股与对方意志掷股的竞赛。具体影响他人的方法包括:

外交手段 (IQ/H): 谈判和妥协。

非培训水平: IQ-6

油嘴滑舌 (IQ/A): 说谎和欺骗。

非培训水平: IQ-5

恐吓 (IQ/A): 威胁和暴力。非培训水平: IQ-5

礼仪于人 (IQ/E): 文明和礼仪。主要在“上流社会”有效。非培训水平: IQ-4

性吸引力 (HT/A): 吸引和引诱,通常相对与角色不同的性别。非培训水平: HT-3

街头文化 (IQ/A): 熟知街头情况,通常使用软硬兼施的方式。只对街头的违法分子有效。非培训水平: IQ-5

审问 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

指角色审问犯人的技能。角色每提出一个问题,需将审问掷股与犯人的意志掷股比赛。每个问题需5分钟的时间。如果角色赢了,就得到犯人的真实回答。如果双方平手或角色输了,则犯人保持沉默或撒谎。如果角色输了超过5个掷股值,则犯人的谎言很逼真、很可信。

跳跃 (DX/E)

非培训水平: 无

该技能指角色具有训练有素的跳跃能力。当角色进行一个难度大的跳跃时,可以用技能值和灵巧值的较高一项为标准掷股确定成功与否。而且,可以使用技能值的一半(去掉分数)——而非基本移动值——作为跳跃的距离。参考跳跃(第23页)。

空手道 (DX/H)

非培训水平: 无

此技能指角色拥有任何通过高级训练获得的徒手功夫,而不仅限于日本的空手道。掷股决定拳击的成功(不分左右手),如果使用脚踢,则掷股获减值-2。

角色的空手道技能值增加伤害值:如果角色的技能值与灵巧值相同,则角色的攻击——拳击、脚踢、肘击等等——造成的伤害值增加+1/d(每d增加+1;例如,伤害值“2d-1”增为“2d+1”)。如果技能值达到“灵巧值+1”或更高,则伤害值增加+2/d(每d增加+2;例如,伤害值“2d-1”增为“2d+3”)。

法律知识 (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

该技能表示角色懂得法律和司法程序。成功的掷股意味着角色记得或懂得回答关于法律的问题。

领导能力 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

该技能指角色在一组人中的协调能力。掷股决定角色能否带领非游戏角色去面临严峻挑战。(其他游戏角色可以自己决定是否跟从领导。)

撬锁/TL (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

该技能指角色可以不用钥匙或暗码而开锁。每次开锁需要一分钟时间。如果角色掷股成功开锁, 掷股值与撬锁技能值之差, 再乘以5, 便是节省的秒数。(如撬锁值14, 掷股值8, 则角色撬锁所用时间为60秒-- (14-8) x 5秒=30秒)。

数学/TL (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

指通过使用数字和符号科学地研究数量和大小, 以及它们之间的关系和属性。

机械/TL (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

此技能意味着诊断和解决机械方面的普通问题。一次成功掷股可以使角色找出或解决一个机械方面的问题。

手动武器 (DX/不定)

非培训水平: 详见解释

这不是一种技能, 而是一类技能的总称——每组功能结构相似的手动武器组成一种技能。手动武器技能基于灵巧属性值, 非培训水平分别为DX-4 (简易), DX-5 (一般难度), 或DX-6 (困难)。

击剑武器

击剑武器轻巧, 单手握住, 通常带有手柄, 有利于挡开对方的武器。具体技能: 双刃长剑 (A) 和短剑 (A)

连枷形武器

连枷形武器指灵活的可甩动的武器, 在武器的另一端有较重型的尖锐物。因为连枷形武器通常是绕住对方的盾牌或武器。所以, 掷股阻击该类武器获减值-2; 而掷股挡开该类武器则获减值-4。具体技能: 连枷 (H; 包括长鞭形连枷和两节棍)。

撞击武器

撞击武器是固定的、不平衡的武器, 通常在武器另一端装有较重型的尖锐物, 例如斧头和狼牙棒。这类武器在攻击对手时不能同时挡开对手的攻击。具体技能: 斧头/狼牙棒 (A)

柱形武器

柱形武器是长矛状 (通常木制), 常常在另一端装有尖锐物。所有柱形武器需双手使用。具体技能: 柱状长矛 (A), 梭镖 (A), 棍棒 (A; 角色掷挡开股时获加值+2。)

刀剑武器

刀剑武器有着固定的手柄, 武器的另一端十分尖锐或锋利, 或两者都是。所有的刀剑武器都是平衡的, 作战时可同时进攻和挡开进攻。具体技能: 大砍刀 (A), 刀 (E, 掷挡开股时获减值-1), 短刀 (A), 和双手长剑 (A)。

商人 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

此技能指精于买卖、批发和零售等商业能力。涉及讨价还价、销售, 以及对商业活动的熟悉。

飞弹武器 (DX/不定)

非培训水平: 详见解释

这不是一种技能, 而是一类技能的总称——每组功能相似的飞弹武器组成一种技能。飞弹武器技能基于灵巧属性值, 其非培训水平分别为DX-4 (简易), DX-5 (一般难度), 或DX-6 (困难)。

炮手

此技能指角色可以使用重型武器, 通常是架在三角架或可移动的工具上, 直接开火攻击的武器——即瞄准和开火同时进行。所有此类武器的难易程度为DX/E。

激光枪: 任何一种发射能量的枪: 激光, 电磁波等等。

大炮: 任何一种重型的单次发射武器——如, 坦克大炮或未来太空大炮。

机关枪: 任何一种可接连发射的重型武器。

枪

此技能意味着角色会使用轻型的枪类武器。所有的此类武器的难易程度DX/E。

轻型武器: 所有可攻击飞行器或飞机、坦克的轻型武器。

手枪: 所有种类的手枪, 包括短管手枪、转管手枪、左轮手枪和自动手枪, 但不包括机关手枪。

来福枪: 所有枪身长且枪内有来福线的武器——作战来福枪、打猎来福枪、阻击来福枪等等——一次发射一发子弹。

散弹枪: 所有枪身长且枪内滑膛的武器, 可连续发射子弹。

小型机关枪: 所有短型的全自动武器, 拥有手枪口径, 如: 机关手枪。

火焰喷射器

角色懂得使用火焰喷射器。该技能的难易程度: DX/E。

其他飞弹武器

吹矢枪 (DX/H): 角色使用该武器射出小的、通常有毒的标。也可用来在一码以内的距离向对方吹粉。

弓 (DH/A): 包括使用除十字弓类武器之外的所有弓类武器。

十字弓 (DH/E): 角色懂得使用所有十字弓武器。

自然科学/TL (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

此类技能中的各个领域分别自成一门技能, 包括: 天文学、生物学、化学、地质学和物理学, 以及其他方面的自然科学 (需征得游戏主持同意)。

自然学家 (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

该技能使角色对大自然非常了解——尤其可以辨别有毒的植物, 以及辨别动物的友善或凶恶, 知道哪里有洞穴可以栖身, 以及辨别天气的变化, 适时找到避雨的地方。

航行/TL (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能够通过使用仪器和对四周环境的仔细观察找到自己的所在方位。掷股成功意味着角色找到方位或者成功地计划航程。

不同类型的航行包括: 海上、空中、陆地、太空及超时空航行。

观察力 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能够暗中察觉危险或“奇怪”的情况。此技能可用来监测某个地方、某群人或角色的四周环境, 从而发现隐藏的、重要的细节。

神秘学 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

此学说是神秘的超自然事物的研究。神秘学家是熟知古代宗教仪式、鬼神出没、神秘说、原始的魔法信仰和灵魂现象的专家。

摄影家/TL (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能够娴熟地使用照相机, 使用冲胶卷的暗室 (TL5+), 或使用数字成像软件 (TL8+,) 等等, 做出清晰动人的照片。如果角色在该技能的非培训水平掷股成功, 则角色只会使用照相机, 而不会使用暗室冲胶卷。

内科医生/TL (IQ/H)

非培训水平: IQ-7.

角色能够帮助病人或伤病员, 为他们开药和进行护理, 等等。掷股确定角色能否加快伤口的自然复元 (参考恢复, 第31页)。游戏主持可能随时要求角色掷股测定医学方面的能力和知识。

小偷 (DX/H)

非培训水平: DX-6.

角色能够从别人身上偷取钱包、刀子等等, 或将东西偷偷放在他人身上。

公共演讲 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色有说服或演讲的天赋。例如, 掷股成功可使角色作成功的政治演讲, 娱乐篝火旁的人们, 煽动或平息动乱, 或成功表演一个风趣的人。

研究/TL (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色具有做图书资料和文档研究的能力。如果确定信息所在地方, 则角色需掷股决定能否在此找到该信息。

乘骑 (DX/A)

非培训水平: DX-5.

角色能够乘骑某种特定的动物。角色需掷股确定能否成功骑上动物, 然后每当角色乘骑的动物受到惊吓或挑战 (如: 跳跃), 角色需掷股确定乘骑动物能否成功。

搜寻 (IQ/E)

非培训水平: IQ-4.

角色能发现或搜集到其他找不到的东西。每次搜寻需一个小时。角色不一定要偷窃, 而是用某种方法搜寻到所要的东西的地方, 然后使用必需手段得到。

搜查 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能够从别人身上、背包和车辆中找到丢失或收藏着的東西。游戏主持对于每件丢失的东西偷偷掷股一次, 确定查找结果。对于特意收藏着的東西, 角色掷搜查股, 游戏主持掷收藏股, 双方竞赛。如果角色输了, 游戏主持便说: “你没找到”。

跟踪 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色可以在人群中跟踪某人而不被发现。每十分钟作一次掷股竞赛: 角色跟踪与被跟踪人的视觉掷股。如果角色输了, 角色失去目标; 如果角色的掷股值超过对方5或以上, 角色被发现。

盾牌 (DX/E)

非培训水平: DX-4.

角色能够使用盾牌作阻击和攻击。角色使用任一种盾牌的阻击值为该技能值的一半加3, 去掉分数。

社会科学 (IQ/H)

非培训水平: IQ-6

每种“社会科学”都是一种独立的技能——如: 人类学、考古学、心理学或社会学。

走私 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能够成功地将物件隐藏在包裹和运输工具里, 也能够将物品成功地藏在房间或建筑物里。角色需掷股确定能否躲过一般的检查。在严密搜查中, 搜查者需赢得搜查掷股与走私掷股的竞赛才能找到角色所藏的东西。

秘密行动 (DX/A)

非培训水平: DX-5.

角色能够躲藏和悄声行动。角色的成功掷股说明可以成功地隐藏在任何地方, 或悄无声息地行动, 或成功地暗中跟踪某人。

如果角色遇上特别警觉的人, 游戏主持将使用角色的秘密行动掷股与对方警觉掷股的比赛确定结果。

幸存 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色可以在远离社会的野外找到食物和水、避免灾难、建造僻护所等等。在野外幸存时, 角色需每天掷股一次, 掷股失败会给角色及角色所照顾的人带来2d-4的伤害值。幸存技能有很多种, 角色需要分别学习它们。

游泳 (HT/E)

非培训水平: HT-4.

角色能够游泳 (实际游泳或溺水时浮在水面) 和水中救生。如果角色在水中遇到问题, 需掷股, 将掷股值与该技能值或生命值的较高一项相比来避免水中的疲劳或伤害。

策略 (IQ/H)

非培训水平: IQ-6.

角色能够在小型战斗中以谋略获胜, 或单挑战胜敌人。

在小型战斗中, 需掷股确定角色的小部队是否能恰当地布好阵, 哨兵站在哪里等等。单挑时, 角色掷股确定是否有时间准备战斗。如果掷股成功, 角色可以争得战斗开始的有利位置——如, 从掩护体后攻击, 或居高临下攻击敌人——具体情况由游戏主持决定。

投掷 (DX/A)

非培训水平: DX-3.

角色能较远地投掷握在手中的小而相对平滑的物体。如棒球、手雷、石头等等。

投掷武器 (DX/E)

非培训水平: DX-4.

角色能投掷任一种投掷武器。包括:

斧头/狼牙棒: 任一种斧、短柄小斧、或可投掷的狼牙棒 (但不包括不可投掷的战斧或钉头锤)。

刀: 任何一种刀。

星形武器: 任何一种没有把手的利器, 最出名的有“忍者之星”。

梭镖: 任何一种梭镖、标枪等等。

追踪 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能根据留下的踪迹找到有关的人或动物。角色需掷股成功以获得可跟踪的足迹。然后每隔15分钟掷股一次确定是否保持跟踪线索, 如果在松软的地面追踪, 掷股加值为0; 如果在城市街道上追踪, 则掷股获减-6。

陷阱 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5.

角色能够设立陷阱也能破解陷阱。对于此技能来说, 侦测设置也是陷阱。因此, 该技能包括从真正的陷阱到精心设置的电子安全系统。

驾驶技术 (DX/不定)

非培训水平: 不定.

每种运输工具要求不同的驾驶操作技能。角色掷骰确定开始驾驶, 然后每次遇上麻烦需掷骰; 掷骰失败表示浪费了时间或甚至遇上交通事故。驾驶技术的非培训水平, 根据难度大小, 分别为DX-4 (简易) DX-5 (一般) DX-6 (困难); 带有发动机的运输工具非培训水平也与智力值相关, 相关程度与灵巧值相似。常用的驾驶技术包括骑车 (DX/

E), 划船 (DX/A) (小船), 开汽车或开摩托车 (DX/A), 开飞机 (DX/A), 驾驶潜水艇 (DX/A)。

写作 (IQ/A)

非培训水平: IQ-5

角色能够用写作清晰地表达, 或能够写出人们喜闻乐见的内容。掷骰成功意味着角色所写的内容具有可读性和准确性。

角色改进

每次游戏告一段落, 游戏主持会对表现不错的角色给予奖励点数, 这些点数与游戏者最初用来塑造角色的点数功能一样。

奖励点数用来改进人物角色。将点数在角色表上标出来, 然后像最初使用角色点数一样使用奖励点数。以下是具体方法:

提高角色的基本属性值。将角色新属性值的点数减去原有属性值的点数, 即得到应花费的点数。请注意, 某个属性值的提高将影响基于该属性的具体特点。

多数角色的优势与生俱来, 不能在以后“购买”。但也有例外, 如战斗灵活性和语言技能可以学到, 以及社交优势中的社会地位可以逐渐获得提高 (在

角色奖励点数

每次游戏结束时, 游戏主持应向游戏得出色的角色给予奖励点数。“游戏出色”指出色完成游戏任务或者角色扮演恰当---二者兼具更好。但相比之下, 扮演角色比完成任务更重要! 若角色做了与其性格不符的事情 (如, 一个十足的胆小鬼做了伟大的行为), 就不能获得奖励点数, 即使角色拯救了所有人!

奖励点数多少由游戏主持决定。。。但一般每次游戏每个角色可获得0--5个奖励点数, 平均2--3个奖励点数。

当漫长的冒险、传奇的故事、或主要故事情节告一段落时, 游戏主持也可给予角色相当于一次成功游戏的奖励点数。

某些社会)。如果要增加角色的优势, 游戏者需花费一定的角色点数购买。

只要游戏主持和游戏者达成一致的逻辑解释, 角色可以通过花费点数来“买回”开始时用点数换来的劣势, 即去掉角色的某些劣势。

奖励点数还可用来提高角色的技能和增加新的技能, 如果角色需要提高某个技能, 所花费的点数是该技能的新技能值与原技能值的价值点数之差。

设备装置

接下来为角色添置设备装置。通常, 游戏主持给游戏者需要的每件设备设立一个合理的价格和重量。若游戏故事发生在现代, 游戏主持可能使用现实生活中的标准。然而武器与盔甲例外, 因为它们的用途涉及复杂的游戏规则。这一节将给予足够的信息, 以便游戏者明智选择武器装备。

角色用来购置武器装备的金钱等于角色来自的社会平均财富水平背景下角色个人的起步财富 (参考第8页)。游戏主持将给出设备装置表单, 包含价格、重量和其他重要事项的信息, 游戏主持决定角色是否可购得表单之外的设备装置。将角色最初的财富减去购买设备装置的花费, 得出角色剩余的钱。

盔甲

盔甲在作战时很有用。一剑之伤或一颗子弹可能致角色伤残或致于死地, 但盔甲可使角色避免这种后果。角色的盔甲伤害抵抗力可以直接从敌人武器给予的伤害值中减去。盔甲的使用不需技能——穿上就行了。

但是, 防护有效的盔甲很重。盔甲的重量可能妨碍角色 (参考负重和移动, 第23页), 使角色难以躲闪和挡开敌人的进攻。

盔甲表

下列盔甲表包含了盔甲轻便的普通衣料内衬。表中的数据已经反映出来; 游戏者不需再额外购买内衬, 或额外计算内衬的伤害抵抗力值和重量。

表格中给出以下四方面的内容:

盔甲: 盔甲的名称

伤害抵抗力: 该盔甲的伤害抵抗力。任何对角色着盔甲部位的攻击伤害

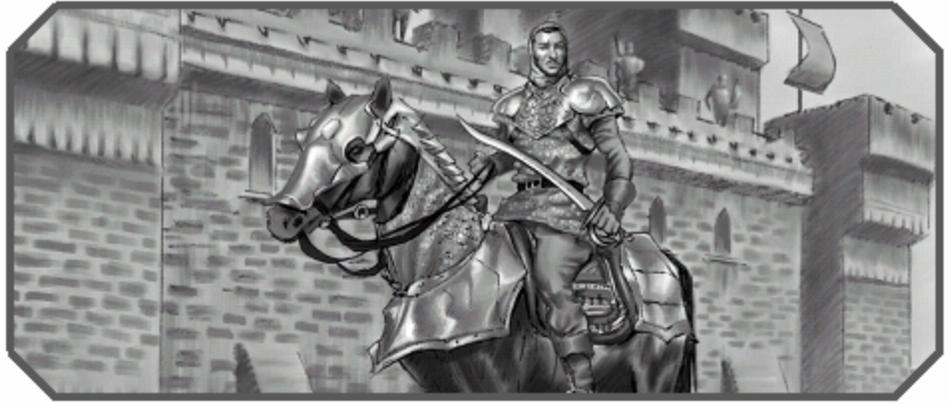
值减去盔甲伤害抵抗力, 得出最后伤害值。例如, 角色身着伤害抵抗力为6的金属盔甲, 身体受到敌方伤害值为8的攻击, 最终角色的真正受伤值为2。

价值: 该盔甲的价值, 以美元为单位。

重量: 该盔甲的重量, 以磅为单位。

盔甲表

盔甲	伤害抵抗值	价值	重量
布制盔甲	1	\$150	12
皮制盔甲	2	\$340	19.5
轻型鳞状盔甲	3	\$610	49
铠甲	4	\$645	58
钢片盔甲	5	\$1,360	64
金属盔甲	6	\$4,040	89.5
防弹夹克	7	\$500	20
防弹背心	8	\$400	2
特种防弹背心	12	\$900	9



盾牌

盾牌在低技术水平的作战中非常有价值，但不能用于枪战。

角色通常将盾牌套住一只手臂，该手不能再握武器（角色因此不能使用双手握的武器）但手上仍能拿别的东西。

盾牌可以轻易地帮助角色作战时进行所有的防御行动（阻击、躲闪和挡开）。角色也可直接使用盾牌阻击敌人的进攻；参考**阻击**（第29页）。

以下表格反映各类盾牌的具体情况：

盾牌： 盾牌的种类

防御加值： 若敌方的进攻来自角色前方或盾牌方，即使角色没有盾牌的技能，盾牌也给予角色的防御掷骰带来加值（参考**防御**，第29页）。

价值： 盾牌的价格，以美元为单位。

重量： 盾牌的重量，以磅为单位。

盾牌表

盾牌	防御加值	价值	重量
小型盾牌	1	\$40	8
中型盾牌	2	\$60	15
大型盾牌	3	\$90	25

起步财富

“起步财富”包括角色开始进入游戏世界时所拥有的财产和金钱。角色在游戏开始时购买所需后的剩余金钱称为角色的“银行存款”。

实际上，如果角色的生活稳定，则其起步财富的80%用来购置家产、服装等，剩下20%用来购买“冒险”所需。如果角色栖所不定（如先驱者、游历骑士、自由贸易商等等），或贫困潦倒，或情况更糟，游戏主持可能允许角色倾其所有起步财富购买随身行头。

GURPS中的所有价格都用“\$”：它代表不同游戏背景下的任何基本金钱单位。一个\$可指一美圆，一个信用值，一个铜板，或任何其他相应的金钱单位。游戏里的价格均指普通商人间的交易价格。

技术水平（参考第7页）决定起步财富。技术水平越高，社会越富有。以下为不同技术水平及相应的角色起步财富：

技术水平 0	石器时代（史前及之后）。\$ 250
技术水平 1	铜器时代（3500B. C. +）。\$ 500
技术水平 2	铁器时代（1200 B. C. +）。\$ 750
技术水平 3	中世纪时代（600A. D. +）。\$ 1, 000
技术水平 4	航海时代（1450+）。\$ 2, 000
技术水平 5	工业革命时代（1730+）。\$ 5, 000
技术水平 6	机械化时代（1880+）。\$ 10, 000
技术水平 7	原子化时代（1940+）。\$ 15, 000
技术水平 8	数字化时代（1980+）。\$ 20, 000
技术水平 9	微型技术时代（2025+）。\$ 30, 000
技术水平 10	机器人时代（2070+）。\$ 50, 000
技术水平 11	异化时代。\$ 75, 000
技术水平 12+	由游戏主持创名！\$ 100, 000



武器

冒险者经常随身携带某种武器，比如：骑士的大刀，侦探的短管手枪点38，或者太空海盗的喷气枪。

首先，确定角色携带武器的原因，是自卫，威吓（“站住，不然我开枪”），战斗，还是打猎？注意参考角色的技能值和力量值，对于高科技武器（如枪支）来说，任何使用该武器的人得到的效果是一样的，而对于低级的武器——如棍棒、刀剑等——来说，越强壮的人使用该武器所产生的伤害力越大。最后还要注意武器的有关数据。武器的伤害值是其效果的基本衡量标准，但同时不能忽略其他方面如：攻击距离、火力的大小以及精确值等等。

武器数据

武器表提供了以下解释的各项信息，只有与表格上的武器有密切关系的数据才列出来。在所有情况下，“-”意味着该数据不适用于此，“不定”代表武器的价值随情况变化有不同。

技术水平 (TL)

武器技术水平指该武器首次得到广泛使用时的技术水平。角色只可以购买等于或低于其所在社会技术水平的武器，除非角色拥有高技术水平的特征（第7页）。

武器

通常指武器的种类，如“短刀”或“进攻来福枪”。每个武器种类代表属于该种类的所有武器。

枪支类武器的有关数据包括：射击口径的直径，即“口径”，以毫米为单位（如：9mm），或以英寸为单位的分数（如：.50），像通常的记录方法一样。

伤害值

对于使用力气的手动和飞弹武器，如：刀和弓，伤害值基于力量属性值，在计算攻击者的击杀（击）或挥剑（挥）造成的实际伤害值时，作为加减值出现，正如伤害值表所示（第6页）。例如，梭镖的伤害值为“击+2”，因此如果角色的力量属性值为11，则基本伤害值为1d-1，角色的击杀造成的实际伤害值则为1d+1。挥舞的武器利用杠杆的原理，所造成的伤害更大。

对于枪和某些能量手动武器，其伤害值以固定的形式给出；如：一个9毫米口径的自动手枪给出的伤害值是“2d+2”，意味着不论谁使用该武器，

所造成的伤害值均为掷两个股子的值加上2。

武器除数：指置于武器伤害值后面的括号内数字——如：(2)。武器除数的功能是：使用伤害抵抗值之前，将伤害抵抗值除以武器除数所得，作为最终计算伤害值时的伤害减值（或将相除所得作为对方健康掷股的加值）。例如，除数为(2)的武器攻击对方后，将使对方的伤害抵抗值减半。

伤害类型：以下是武器致伤的类型及其缩写：

缩写	伤害类型
灼	灼伤
打	打击
切	切割
捅	捅穿
轻刺	轻度刺伤
刺	刺伤
重刺	严重刺伤

受害者失去的生命值与减去伤害抵抗值后的伤害值相同。轻度刺伤的伤害程度是该伤害值的一半，切割与严重刺伤的伤害值是该伤害值的一倍半；捅穿的伤害值是该伤害值的两倍。

精确值

此特征仅限于长距离武器。如果角色在攻击前花时间瞄准，则其技能掷股可获等于武器精确值的加值；如果同时角色使用的武器已内置瞄准器，此武器也给角色的技能掷股带来加值。因此最终角色技能掷股所获加值为二者累加之和，如“7+2”。

距离

仅适用于长距离武器。如果武器的距离只有一个数字，这个数字是该武器可以攻击的最远距离。如果距离数据有两个数字，用斜线分开，前面的数字指该武器半伤害值距离（1/2D），后面的数字指武器可攻击的最远距离。在半伤害值距离之外的伤害为该武器伤害值的一半。

与力量有关的武器通常将半伤害值距离和最远距离的数字与武器使用者的力量相关联，而不给出固有的数据。例如：“x10/x15”意味着半伤害值距离是10乘以力量值，而最远距离为15乘以力量值，因此，若角色的力量值为10，则半伤害值距离为100，而最远距离为150。要计算十字弓的攻击距离，需将武器的力量值用于该计算公式。

每轮射数

仅适用于长距离武器。指每轮单位秒内武器发射的最多次数。角色通常可以减少该武器每单位秒发射次数（最少发射1次），但是请注意表格中的特别注释。

射数

仅适用于长距离武器。指武器在再装子弹，或再充电之前发射的次数。

“T”代表武器被掷出，“再准备”意味着拿起另一个同样的武器。

射数后面括号内的数字代表给武器再装子弹所需的单位秒数（如，更换弹匣）——或者，对于投掷性武器，则代表拿起另一个武器的时间。“i”代表该武器的子弹要一个一个地装：给出的是装一颗子弹的时间。

如果十字弓的力量值不高于角色的力量值，则只需表中所给时间重新准备发射（参考“十字弓和力量值”，见下面），如果十字弓的力量值高出角色的力量值1或2，则准备重新发射的时间需延长一倍；如果十字弓力量值高出3或4，则准备重新发射的时间是给出的5倍。如果十字弓力量值高出5以上，则角色不可能使十字弓准备重新发射。

价值

购买新武器的价格，以美元为单位。刀和剑的价格包含剑鞘和护套。枪支的价格包含起码的清洁套装。

重量

武器的重量，以磅为单位。拥有射数2+的飞弹武器，其重量是实弹后的重量。斜线后面的数字是额外的弹匣重量。



力量值 (ST)

指正确使用该武器所需的最低力量值。如果使用武器所需的力量值大于角色本人的力量值，则角色在使用该武器的技能掷骰将获得数量等于二者力量值之差的减值，同时使角色在任一场战争结束后多失去一个疲劳值。

对于手动武器来说，角色的实际力量值不能超过武器的最低力量值的三倍。例如，一把大刀的最低力量值为6，则其“最高”力量值为18，如果角色的力量值为19+，计算伤害值时，角色的力量值只能算18。

徒手“武器”（如：拳击，脚踢）既没有最低力量值，也没有最高力量值。

“+”表示该武器需要双手。如果角色的力量值是武器力量值的1.5倍（若有分数，取整加1），则角色可以单手使用该武器，但不能连续出击。如果角色

的力量值是武器力量值的2倍，则角色可单手挥动该武器连续出击。但这种情况不适用于需要一只手握住，另一只手操纵出击的武器，例如，弓或压动式机枪永远需要两支手完成射击。

“‡”表示该武器需双手操作，且不能连续进攻，除非使用者的力量值是该武器力量值的1.5倍以上（若有分数，取整加1）。若要单手使用该武器，且连续出击，则使用者的力量值须在武器力量值的3倍以上。

“B”表示架在两脚架上的枪。如果将枪架在两脚架上，从俯伏的位置发射，则可将枪看作是固定的，同时将该武器的力量值减少到原有的2/3（若有分数，取整加1）。如：原有力量值为13，减为力量值9。

十字弓和力量值：十字弓类武器的力量值含义与其他武器不同。其力量值决定该武器的射程和伤害值。角色购买该类武器时应具体说明武器的力量值。

该类武器的力量值小于角色的力量值较好；如果大于角色的力量值，所造成的伤害值更大，但是很难准备重新发射。

注释

此栏所对应的数字（如果有的话）表示在武器表后有相应的注解。

手动武器

手动武器在表中以技能为标准分类。技能的名字以黑体字标出，其后附有技能的非培训水平；如“斧头/狼牙棒 (DX-5)”。如果某种武器有不只一种攻击方式，表格上会分别列出来。如果某种武器涉及到多种技能，则该武器将出现在每种技能之下。例如，铁头木棒涉及到了棍棒技能和双手握刀技能——任何一种技能可使角色自如地使用铁头木棒。

手动武器表

斧头/狼牙棒 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
0	斧头	挥+2 切	\$50	4	11	
2	狼牙棒	挥+3 打	\$50	5	12	

殴打，空手道，或者DX

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
-	拳击	击-1 打	-	-	-	
1	指节铜套	击 打	\$10	0.25	-	

大砍刀 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
2	大砍刀	挥+1 切	\$500	3	10	
	或	击+1 打	-	-	10	
2	刺刀	挥+1 切	\$600	3	10	
	或	击+2 捅	-	-	10	

刀 (DX-4)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
0	大刀	挥-2 切	\$40	1	6	
	或	击 捅	-	-	6	[1]

长柄武器 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
3	长柄斧	挥+4 切	\$120	10	12‡	
	或	挥+4 打	-	-	12‡	

双刃长剑 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
4	双刃长剑	击+1 捅	\$500	2.75	9	

短刀 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
2	短刀	挥 切	\$400	2	8	
	或	击 捅	-	-	8	





梭镖 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
0	梭镖	击+2 捅	\$40	4	9	[1]
	双手握住	击+3 捅	-	-	9†	

棍棒 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
0	铁头木棒	挥+2 打	\$10	4	7†	
	或	击+2 打	-	-	7†	

双手握的刀剑 (DX-5)

TL	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
0	铁头木棒	挥+2 打	\$10	4	9†	
	或	击+1 打	-	-	9†	
3	大刺刀	挥+3 切	\$900	7	12†	
	或	击+3 捅	-	-	12†	

注释

[1] 可被投掷。参考以下“与力量相关的长距离武器”。

与力量相关的长距离武器

与力量相关的长距离武器指投掷武器（斧头、长矛等等）和低级的飞弹武器，如，弓和弹弓。武器以技能为标准分类，同时注明该技能的未培训水平。有些投掷武器同时也被列入*手动武器表*中；在下表中，这些武器的攻击方式是投掷。

与力量相关的长距离武器表

弓 (DX-5)

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	价值	力量值	注释
0	长弓	击+2 捅	3	x15/x20	3/0.1	1	1(2)	\$200	11†	[1]
0	短弓	击 捅	1	x10/x15	2/0.1	1	1(2)	\$50	7†	[1]

十字弓 (DX-4)

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	价值	力量值	注释
2	十字弓	击+4 捅	4	x20/x25	6/0.06	1	1(4)	\$150	7†	[1]
3	“山羊脚”设置	-	-	-	2	-	(20)	\$50	7†	[2]

投掷武器 (斧头/狼头棒) (DX-4)

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	价值	力量值	注释
0	投掷斧	挥+2 切	2	x1/x1.5	4	1	T(1)	\$60	11	

投掷武器 (刀) (DX-4)

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	价值	力量值	注释
0	大刀	击 捅	0	x0.8/x1.5	1	1	T(1)	\$40	6	

投掷武器 (梭镖) (DX-4)

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	价值	力量值	注释
0	梭镖	击+3 捅	2	x1/x1.5	4	1	T(1)	\$40	9	

Notes

[1] 一个箭矢或簇箭的价值为\$2。

[2] 准备高力量值十字弓时拉弓所用的杠杆。借助该设置，角色可以重新准备相当于其力量值4倍的武器，使用20个单位的准备行动。

枪

任何枪支、火箭或激光枪等不依赖于力量和体力的武器称为枪。枪的技能技术水平通常是TL4，枪支普遍使用时的技术水平是TL5+。激光枪出现在技术水平TL8+的后期（主要架于运载工具上使用），普遍使用的技术水平是TL9，广泛使用时为TL10+。

手枪表

枪 (手枪) (DX-4)

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	力量值	价值	注释
5	短管手枪, .41	1d 重刺	1	80/650	0.5/0.1	1	2(3i)	9	\$100	
6	自动手枪, 9mm	2d+2 刺	2	150/1,850	2.4/0.4	3	8+1(3)	9	\$350	
7	左轮手枪, .357	3d-1 刺	2	185/2,000	3/0.21	3	6(3i)	10	\$500	
8	自动手枪, .44M	3d 重刺	2	230/2,500	4.5/0.6	3	9+1(3)	12	\$750	

来福枪和散弹枪表

枪（来福枪）（DX-4）

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	力量值	价值	注释
5	卡宾杠杆式枪机, .30	5d 刺	4	450/3,000	7/0.3	1	6+1(3i)	10†	\$300	
6	自动装填来福枪, 7.62mm	7d 刺	5	1,000/4,200	10/0.5	3	8(3)	10†	\$600	
8	狙击来福枪, .338	9d+1 刺	6+3	1,500/5,500	17.5/0.8	1	4+1(3)	11B†	\$5,600	

枪（散弹枪）（DX-4）

TL	武器	伤害值	精确值	距离	重量	每轮射数	射数	力量值	价值	注释
6	压动式散弹枪, 12G	1d+1 轻刺	3	50/125	8/0.7	2x9	5(3i)	10†	\$240	

游戏方法

前面讲到了创造人物角色的方法，现在我们讨论如何玩角色扮演游戏。游戏主持描述情景并询问游戏者们各自的角色情况。游戏者的各自描述自己的角色后，游戏主持继续讲述故事的发展。有时候，游戏主持不能肯定游戏角色能够象游戏者描述的那样行事……“你拿着什么跳过了峡谷？”因为角色需掷骰确定是否跳跃成功。

负重和移动

“负重”是用来衡量角色负载的总重量，与力量相关。负重的影响有五个“级别”。除了最低级别，其他各级负重均使角色的实际移动小于基本移动，从而影响角色的躲闪值。以下为五种级别：

零负重（0）：角色负重为基本举重（参考第5页）。实际移动=基本移动。不影响躲闪。

轻度负重（1）：角色负重为2X基本举重。实际移动=基本移动X 0.8。躲闪值 -1。

中度负重（2）：角色负重为3X基本举重。实际移动=基本移动X0.6。躲闪值 -2。

重度负重（3）：角色负重为6X基本举重。实际移动=基本移动X0.4。躲闪值 -3。

超重负重（4）：角色负重为10X基本举重。实际移动=基本移动X0.2。躲闪值 -4。

所得结果取整数。负重永远不能将实际移动或躲闪值降为1以下。

注意这些级别数目为0到4。如果规则需要给掷骰值加上或减去角色的负重影响时，则使用这些数目。例如，负重会给角色的攀爬、秘密行动及游泳等技能带来减值。

体力技能

以下介绍冒险者在游戏中的一般体力技能方面的规则。未能在此列出的内容，可掷灵巧骰确定准确性和掷健康骰检测耐力。掷基本举重骰确定所做的工作及所移动的重量。移动速度一般与“基本移动值”成比例。

攀爬

当角色需爬上比梯子更难攀爬的地方时，掷攀爬技能骰（第14页）。此技能的非培训水平为DX-5。根据攀爬的难度决定掷骰加减值（见下述）。在所有情况下，技能值还要减去角色的负重值。以下表格中的作战速度在每次的攀爬掷骰中消耗1个疲劳值。

首先掷骰确定开始攀爬，然后每五分钟掷一次骰。任何一次掷骰失败表示角色跌落下来（参考坠地，第33页）。如角色借助绳子攀爬，除非掷骰严重失败，跌落时只限于落在绳子底端。

攀爬类型	加减值	战斗状况	通常状况
爬上梯子	无须掷骰	3级/单位秒	1级/单位秒
爬下梯子	无须掷骰	2级/单位秒	1级/单位秒
爬树	+5	1尺/单位秒	1尺/3单位秒
爬山	0	1尺/2单位秒	10尺/单位分
爬上石墙	-3	1尺/5单位秒	4尺/单位分
爬建筑物	-3	1尺/10单位秒	2尺/单位分
爬上绳子	-2	1尺/单位秒	20尺/单位分
爬下绳子			
（没有装备）	-1	2尺/单位秒	30尺/单位分
（带有装备）	-1	12尺/单位秒	12尺/单位秒



野外步行

野外步行的速度决定于地面实际移动值。基本移动值减去角色的负重值（参考负重和移动，本页）、受伤值（参考一般受伤，第30页）和疲劳值（参考失去的疲劳值，第32页），所得为实际移动值。在理想状态下，角色每天可以行走的英里数，等于10乘以实际移动值。

成功的野外步行掷骰（第15页）可以增加20%的步行距离。每天需掷骰。

如果一个拥有领导技能值12+的人带领一组人野外步行，只需取所有人的野外步行技能的平均值，每天掷骰一次即可（对于未具有野外步行技能的组员取其野外步行未培训技能值HT-5）。若掷骰成功，则全组的人都可多走20%的距离；掷骰失败意味着全组人都未获得20%的奖励距离。

角色如果知道自己每天的理想步行距离，可以根据以下情况计算出实际的行走距离：

非常恶劣的环境：积雪很深，森林茂密，热带丛林，高山，沙漠或沼泽地。乘以0.2。

较恶劣的环境：地面崎岖（包括水流），森林，或陡峭的山丘。乘以0.5。

一般环境：舒适的森林或连绵不断的小山丘。乘以1。

较好的环境：没有干扰的硬土地面或一马平川。乘以1.25。

恶劣的天气（如雨雪或冰）常常加重环境对步行距离的影响。

跳跃

当角色打算跳过低于自己的物体时，游戏主持说：“好吧，你已跳过了它，”然后继续游戏。这种跳跃很容易，角色可自动完成。但当障碍物非常难以跳过时，或当游戏主持精心给角色设置障碍时，使用以下规则：

跳跃的距离和高度

角色的基本移动值决定跳跃的距离和高度，如下所述：

跳高：（6乘以基本移动值）-10英寸。例如，基本移动值为6，角色可立定跳26英寸高。如果跑跳，则在公式中将跑的码数加上基本移动值再计算。最高的跑跳跳高高度是立定跳高的两倍。

跳远：（2乘以基本移动值）-3英尺。例如，基本移动值为6，角色可立定跳远9英尺。如果跑跳，则在公式中将跑的码数加上基本移动值再计算。最高的跑跳跳远距离是立定跳远的两倍。

举起和移动重物

基本举重值决定角色可提起和移动的重量。在合理的情况下，游戏主持可能将数个角色的基本举重值相加，如，抬单架或推车。以下是举重和移动重物的规则（BL即基本举重值）：

单手举重：2乘以BL（花2个单位秒）

双手举重：8乘以BL（花4个单位秒）

推倒重物：12乘以BL。如果有起跑速度，将结果再乘以2。游戏主持也可以让角色推倒不太平衡的重物，这样比较容易。

背负重物：15乘以BL。这样，角色可以背负的重物比手提的重，但如果每单位秒内的重物在10乘以BL以上（即，

重物超负荷），角色因此失去一个疲劳值。

轻微移动重物：决定于角色是否站稳和角色与重物的接触方式，角色有可能移动和摇动50乘以BL的重物。

跑步

角色的跑步速度，即地面移动值，等于经过重物加减值后的基本移动值——参考**负重与移动**（第23页）。奔跑是全速跑步。非常快，但容易疲劳（参考**疲劳损失**，第32页）。角色向前跑了两秒或更多秒之后可以奔跑，奔跑1秒后将移动值增加20%作为奔跑速度。例如，角色的跑速为7，以7码/秒的速度跑了一秒后开始以为8.4码/秒的速度奔跑。

如果角色需要进行长跑，角色将放慢速度以防疲倦。慢下来的速度为以上奔跑速度的一半。

每奔跑15秒钟或每慢跑一分钟，角色需掷健康股测定疲劳值。若掷股失败，角色失去一个疲劳值。一旦角色的疲劳值减少到原有的1/3或更少，角色须放慢任何一种跑速至半速；参考**疲劳**（第32页）。

游泳

每当角色落入深水中便需掷游泳股（参考第17页），成功后每隔5分钟掷一次股。掷股所获减值为角色负重值的两倍；但如果角色特意跳入水中，则掷股获增值+3。如果掷股失败，角色失去1个疲劳值，5秒钟后又掷股，直到最后失去所有疲劳值而溺水，如果此时掷股成功，则获救，获救后1分钟马上再掷股，如果成功，角色回到开始的每5分钟掷股一次的情况。

习惯于陆地生活的人在水中的移动值是基本移动值的1/5（去掉分数），最低的水中移动值为1码/秒，每快速游泳一分钟后，掷股，以健康值或游泳值的较高值为对照。如果掷股失败，角色失去1个疲劳值。一旦角色的疲劳值减少到最初的1/3或更少，角色应将水中的移动速度减半。参考**疲劳**（第32页）。

投掷

角色可以投掷任何重量为8乘以BL（基本举重值）或以下的重物。如果角色投掷的东西不在手上，则需花一定时间（由游戏主持决定时间长短）准备好。详情参考上述**举重和移动重物**。

在作战中投掷重物——不论用来攻击还是防御——都需准备投掷的时间。单手投掷重物的重量可达到2乘以BL；重量高于2乘以BL的重物需双手投掷。以DX-3为标准掷股，确定向某一具体目标成功投掷重物；如果目标是某个范围，则以DX（灵巧值）为标准掷股。投掷目标的大小、移动速度、和距离投掷者的远近，均影响掷股的加减值。

投掷距离表

为了避免太多的计算，游戏主持会允许角色在合符情节的条件下投掷重物。以下步骤用来计算角色的投掷距离：

重量比	距离加减值	重量比	距离加减值
0.05	3.5	2.0	0.30
0.10	2.5	2.5	0.25
0.15	2.0	3.0	0.20
0.20	1.5	4.0	0.15
0.40	1.0	6.0	0.10
0.50	0.8	10	0.06
1.0	0.60	12	0.05
1.5	0.40		

1. 将重物的重量（以磅为单位）除以角色的基本举重值，得出“重量比”。

2. 在“重量比与距离加减值”表中找到对应的重量比值。如果角色的重量比介于两个值之间，取较高值。

3. 找到该重量比值所对应的**距离加减值**。

4. 将该距离加减值乘以角色的力量值，得出角色投掷距离。

投掷伤害值表

投掷物给投掷目标造成的伤害与投掷者的力量及投掷物重量有关（参考**伤害值表**，第6页）。投掷给对方以打击的伤害。脆弱的投掷物（或角色本人作为投掷物）与投掷目标获得相同的伤害值，这种情况下，需分别掷股确定对投掷目标和投掷物的伤害程度。（BL表示基本举重值）

重量	伤害值
BL/8或以下	刺杀，-2 每股
BL/4或以下	刺杀，-1 每股
BL/2或以下	刺杀
BL或以下	刺杀，+1 每股
2xBL或以下	刺杀
4xBL或以下	刺杀，-1/2 每股 (去掉分数)
8xBL或以下	刺杀，-1 每股

感官掷股

“感官掷股”包括视觉掷股，听觉掷股，以及味觉/嗅觉掷股。使用某种感视觉察事物时，需掷股，以感觉能力值为标准确定。

理解能力掷股：成功的感官掷股意味着角色注意到了某种事物。通常这种结果足够了，但有时游戏主持会要求角色再次掷股确定角色对注意到的事物的进一步理解；如，角色听到的“猫头鹰叫声”实际上是印第安斗士的声音；或者微微的香味实际上来自一种吃人植物的花朵。若测定的内容是一般的常识，则以智力值为标准掷股即可；若测定的内容需一定的专门技能，则以该技能值为标准掷股。

危险意识：如果角色具有危险意识的优势（第8页），而在感官掷股和理解掷股时失败，未能觉察出危险，游戏主持将秘密地为角色掷感觉股。若掷股成功，角色一定觉察到危险。

视觉能力

每当角色的视觉能力在觉察事物中起重要作用时，需掷视觉股。

如果角色需找出被精心隐藏起来的東西，游戏主持可能允许或要求角色使用观察掷股或搜寻掷股代替感觉掷股，并且利用角色掷股与对方隐藏掷股（掩护、收藏等等）的竞赛得出最终结果。

听觉能力

每当听觉能力变得重要时，角色需掷听觉股。当角色听演讲，尤其是用外语作的演讲时，游戏主持会要求角色额外掷智力股确定角色的理解。

当角色需用听觉辨出别人轻微动作时，尤其当角色非常集中精力地倾听时，游戏主持可能允许角色用观察掷股代替感觉掷股，并通过角色观察掷股与对方秘密行为掷股的竞赛确定结果。

味觉/嗅觉能力

味觉和嗅觉能力是同样感觉的两种表现形式。如果角色需要辨出某种味道，掷味觉股；若需辨出某种香味或臭味，则掷嗅觉股。

影响掷股

“影响掷股”是角色为获得非游戏角色的正面反应而做的努力。拥有某种恰当“影响能力”的角色总是能在合适的情况下使用“影响掷股”代替通常的反应掷股（具体由游戏主持决定）。参考*反应掷股*（第3页），可获得更多关于非游戏角色的反应详情。

角色首先应确定使用何种影响能力：外交，油嘴滑舌，恐吓，礼仪于人，性吸引力或者街头文化。角色需理智选择其中之一。在某种情况下，游戏主持可能允许角色将某些其他能力作为影响能力（如，法律能力可用于角色与法官接触时），然后利用角色影响掷股与对方意志掷股的竞赛得出结果。

如果角色赢了，则非游戏角色对角色的反应是“好的”——如果角色的影响能力是具体的性吸引力，则非游戏角色的反应“非常好”。若双方平手或角色输了，则意味着非游戏角色对角色笨拙的操纵感到反感，反应是“坏的”——如果角色的影响能力是恐吓，则反应“非常糟糕”。但外交能力例外，如果角色最初使用的是外交能力，游戏主持会同时掷非游戏角色的意志股和反应股，然后选择二者中较有利于角色的一个，与角色的影响股竞赛。因此，外交能力相对比较安全。

意志掷股

当角色面临紧张或分散精力的情况时，游戏主持会要求角色掷意志股确定角色是否集中精神。掷股成功，意味着角色镇定自若；掷股失败，角色被吓倒，或被紧张压倒，或被分散精力等等。

恐惧掷股

恐惧掷股用来确定角色能否抵制恐惧感。游戏主持决定何时让角色掷恐惧股。在人人被吓坏的故事情景中，角色自然需要经常掷股检测自己对恐惧感的抵制能力。游戏主持可稍作改动，将恐惧掷股用来测定惊讶、迷惑等等方面的情况。

根据一般规则，普通吓人情况不需要恐惧掷股。只有当角色面对异常恐惧的情况时才需掷恐惧股，这种非常恐惧的情况有可能给人带来终身的影响。

恐惧掷股受加减值的影响，这些加减值来自角色的优势和劣势，以及角色所处的具体环境。

恐惧掷股失败意味着角色被吓得晕倒（参考第31页），晕倒的单位秒数等于失败余数值加上掷两个股的值。如果失败严重，角色昏迷，昏迷时间以分钟为单位，数目等于失败余数值加上掷一个股的值。如果吓倒角色的是吃人的野兽或妖魔就惨了……

解决游戏规则问题

在任何有关规则的问题上，都由游戏主持把关。游戏主持选择适当的规则解决出现的具体问题。好的游戏主持作决定之前会与游戏者们商量重要事项，而好的游戏者会接受游戏主持的选择。

游戏主持应该熟悉所有的规则。当游戏中出现例外的情况，或者游戏中某些“实际情形”需要作出决定，游戏主持可以使用以下几种方法：

成功掷股。用“成功掷股”来测定角色的属性、技能等等——参考第2页。成功掷股可用来断定角色是否能胜任某个具体行动。

任意掷股。最好用任意掷股来解决象“钥匙在车上吗？”“那些士兵的马跟我的马是否颜色一样？”之类的问题。游戏主持定下掷股的规则，然后掷股得出答案。

由故事决定。如果根据冒险的情节，只有一个“正确”答案，则角色根本不用掷股，因为情节的发展就是答案。如：“你真幸运，手雷顺着楼梯滚下去了。没有人受伤。但是惊醒了守卫的士兵！”

战斗规则

何时开始使用游戏规则是由游戏主持决定的，通常是当战争到来之际，战斗者策划作战行动之时。游戏主持也采用这些规则解决像追赶和比赛胜负之类的“动作”事件。

作战顺序

在游戏中，战斗以秒为单位进行。每单位秒内，所有参战角色均轮到一次机会进攻。当每个参战角色均轮到一次作战行动后，此单位秒结束。

这种单位秒的作战布局是一种将战斗理性地分成利于管理的数块，不会限制游戏主持的思路。在战斗过程中，因某个情节的变化，游戏主持可以将战斗暂停，让插入的非战斗情节完成后，再继续余下的战斗。

“作战顺序”是战斗中所有参战角色单位秒内掷股的顺序。该顺序在战斗开始时确定，一直延续至战斗结束。第一个进攻的是拥有最高基本速度值的角色，接下来是基本速度值处于第二位的角色，以此类推，一旦每个作战角色轮完，意味着一个单位秒结束，下一个单位秒到来。

相同的基本速度值：对于一起作战的非游戏角色来说，如果存在具有相同基本速度值的情况，则由游戏主持决定谁先谁后。如果不同的游戏角色出现这样的情况，通常以灵巧（DX）值为标准，灵巧值高的先进攻。如果碰巧灵巧值也相等，游戏主持会在战斗开始时随机掷股决定谁先进攻，此顺序一直延续至该战斗结束。

角色的每轮作战机会是指从一个单位秒的选择作战行动到下一个单位秒的选择作战行动。在此过程中，其他角色也在进行不同的作战行动。

作战行动

“作战行动”指角色在作战机会中的具体行动。每个作战机会，角色必须从下列行动中选做一个：瞄准，全力出击，全力防御，进攻，改变姿势，脑力行动，不做行动，移动，移动进攻，或准备进攻。角色在选择作战机会的具体行动时也可考虑积极的防御行动——角色的躲闪，挡开或阻击行为（参考防御，第29页）。

如果角色选择积极防御的行动，则此行动将持续下一轮机会到来前的整个

作战机会。例如，如果角色选择全力防御（提供防御优势），则在此单位秒的作战机会中，全力防御一直保护角色不受攻击，直到角色在下一个单位秒采取不同的行动。

如果角色在获得选择作战行动之前受到攻击——通常发生在战斗开始——这种情况被当作角色采取“不做行动”（见下详述）。

不做行动

任何只是站立不动的人采取了“不做行动”的行动。尤其当战斗开始时，任何没有开始行动的角色被当作进入战斗前采取“不做行动”。

如果角色被吓坏或惊呆了，必须采取此“行动”。每当角色采取此行动，需掷健康股确定是否身体已恢复过来，或者掷智力股确定是否头脑已清醒。若掷股成功，表示角色在此作战机会中终于恢复——即，这次机会他没采取任何行动，但下个单位秒的作战机会，他可能采取行动。

移动

指角色在作战单位秒中只移动一定距离和做某个具体自由行动（如上述），如，谈话、继续施魔法和灵术、扔掉东西或蹲伏。角色移动的码数小于或等于其移动值。很多其他作战行动允许角色作一些移动，但此行动中，角色只能移动距离。

角色同时必须让游戏主持知道他（们）移到了哪里，以便游戏主持了解战斗的情况。游戏主持决定他的非游戏角色移到哪里，并通知可以看见该移动的角色扮演者。

姿势表

姿势	进攻	防御	目标	移动
站立	正常	正常	正常	正常/可奔跑
蹲伏	-2	正常	-2	2/3
跪者	-2	-2	-2	1/3
爬行	-4	-3	-2	1/3
坐着	-2	-2	-2	0
躺着	-4	-3	-2	1码/单位秒

改变姿势

此作战行动指角色从一个姿势变成另一个姿势（“姿势”指角色身体所摆的姿势）。战斗中有效的姿势包括站立、坐立、跪立、爬行、俯卧、和仰卧。任何非站立的姿势会使角色的移动

放慢，给进攻和防御掷股带来减值，但使角色躲避对方长距离武器攻击更有效。

角色不能直接从卧姿转变为站立。如果角色是卧姿（仰卧或俯卧），则必须花一个单位秒先从卧姿转为爬行、跪立或坐立姿势。然后在另一个单位秒中将姿势转为战立。（从站姿变为卧只需一个单位秒——或者直接被敌人攻击趴下，不需任何单位秒）。

如果角色选择的其他作战行动允许角色“移动一步”，则角色可以在此作战行动中姿势在跪立和站立之间转换，作为该行动的“移动一步”部分。因此，角色在“改变姿势”的作战行动中将姿势从俯卧转为跪立，然后在下一轮作战行动中选择一个允许“移动一步”的作战行动，站立起来。

“蹲伏”不需要“改变姿势”的行动；详情参考自由动作（见上述）

进攻：当角色在此姿势用手动武器进攻时的掷股加减值。

防御：所有积极防御掷股加减值。

目标：角色作为攻击目标，受到长距离武器袭击时的加减值。

移动：移动方式造成的具体移动效果。

瞄准

此行动用来将长距离武器（或者照相机、望远镜之类的器材）瞄准目标。角色必须选定具体目标，因为不可能瞄准看不见或侦察不到的目标。

角色需具体说明用什么武器瞄准和瞄准什么目标。如果瞄准之后紧接下来的作战行动是进攻或全力进攻，并使用同样武器和攻击同个目标，角色此时可获加值，加值为该武器的精确值。

如果枪或十字弓被角色固定，则武器的精确值获加值+1。通常枪或十字弓固定在沙袋、矮墙、或汽车上等等。单手枪（如：手枪）如果双手握住，则是固定的。双手枪（如来福枪）通常被固定在两脚架上，同时角色俯伏射击。

如果瞄准花了不只一个单位秒，角色获加值：瞄准了两个单位秒，获一个加值；瞄准了三或更多单位秒，获加值+2。

进攻

此行动指角色在搏斗中使用武器或赤手空拳进攻敌人，或者在远距离战斗中，使用投掷武器或飞弹武器进攻。进攻的武器必需是准备好的。

如果角色在搏斗中使用武器或赤手空拳进攻，攻击目标必须在角色所能及的范围。具体数据参考*近距离进攻*（第28页）。

如果角色使用长距离武器进攻，则攻击目标应在武器的最大射程内。具体数据参考*远距离进攻*（第28页）。如果在进攻的上一轮行动中，角色采取了瞄准行动（见上述），则此轮进攻可获加值。

全力进攻

角色使用准备好的武器全力攻击敌人，对敌人的进攻不设防。如果角色在作搏斗中的进攻，必须具体说明属于以下三种攻击形式的哪一种：

- **坚强的一次性攻击：**一次进攻，加值为+4。
- **两次攻击：**对同个敌人连续攻击两次，使用两件准备好的武器，或一个可以连续攻击的武器。使用两件武器进攻时，第二件如果握在不利的手上，则获减值-4（参考*左右手能力*，第5页），除非角色擅长使用左右手（第8页）。
- **有力的攻击：**角色以一般技能值作一次攻击。如果击中，使对方的伤害值获加值+2，或者伤害掷股每个骰子获加值+1。此规则仅适用于近距离进攻中基于力量属性的击伤值或摔伤值。

如果角色作的是远距离攻击，则只能进攻一次，获加值+1。

移动进攻

此行动指角色在作战单位秒中有移动行为（见上页），但在移动的同时或之后，作一次没有充分瞄准的攻击——赤手空拳或使用准备好的武器。

角色的进攻如以上“进攻”作战行动中所述，但如果作远距离进攻，则获减值，同时丢失瞄准的所有加值。如果是近距离搏斗，角色受到加减值影响后的技能值不超过9。

全力防御

这是当角色受到敌人袭击——尤其是来自全力进攻的敌人的袭击——所选择的作战行动。角色需具体说明选择以下两种形式的哪一种：

- **加强的防御：**在主动防御方式——躲闪、挡开或阻击——中任选一种进行防御，获加值+2，作为整个单位秒的作战行动。
- **两次防御：**对于敌人的同一次进攻有两次积极的防御机会。如果角色第一次防御掷股失败，则使用第二次不同形式的防御。例如，如果第一次阻击防

自由动作

“自由动作”指角色在任何一种作战行动中可以做的动作。例如：
交谈。角色可在任何时候谈话。如果要更接近真实，游戏主持应该规定每个单位秒只交流一句话。。。但是忽略这样的限制，通常会使得游戏更有趣。

扔掉东西。在任何作战行动中，角色可扔掉身上的任何物件。如果角色在移动，则可以在移动过程中任何时候扔掉东西于所及的范围内。

蹲伏。如果角色站着，可以在下一轮开始时蹲下来（使自己避免远处的进攻）。这个动作通常减慢移动速度（参考以下*姿势表*），且角色不能同时蹲伏和奔跑。如果角色已经蹲着，在下一轮开始时站起来则被视为自由动作。

御

失败，角色在第二次防御中可选躲闪或挡开。如果角色第一次单手挡开防御失败（赤手空拳或使用武器），则另一只手的挡开防御可作为“不同形式”的防御之一。

脑力行动

在此作战行动中，角色集中精力于一个主要的脑力行动任务。例如，掷感官骰找到视野之外的敌人，掷领导骰下令，掷电器骰操作感应器，以及大部分其他基于智力属性值的技能骰。有些脑力行动需要数个单位秒。如果在此行动过程中，角色被迫作积极防御、被击倒、受伤、或其他形式的分散精力，则角色需掷意志骰，减值-3，确定脑力行动成功。如果掷股失败，角色的此次脑力行动失败，需重新开始。

准备

“准备”的行动是角色将用来攻击的武器作好准备；如拔出鞘，从枪套中掏出手枪，或给枪上好子弹。有时候，角色在挥动武器进攻之后需要将不平衡的武器重新拿好，或调整好手中握住的身形较长的武器。

角色也可以利用此行动做一些战斗以外的事情，如：开门或关门、撬锁、挖掘、举重等等。

进攻

“进攻”指角色对敌人或其他目标所发生的攻击。如果采取进攻、全力进攻或移动进攻等作战行动，角色的目的是打击敌人。如果使用武器，武器必须作好袭击的准备。

游戏主持总是根据战斗中双方的具体情况做出具体的决定，如，由于条件限制，某些战士不能攻击某些敌人。例如，八个攻击者不可能同时袭击一个普通人大小的敌人。（甚至三至四个人同时攻击一人的情况都很少，除非被攻击的人单枪匹马）。

有

两种基本的进攻类型：近距离（见本页）和远距离进攻（见本页）。角色近距离进攻时，对手应在角色所能及的范围内；如果远距离进攻，目标应在长距离武器攻击的最大范围内。每种类型的进攻需掷两至三次骰决定成败。以下介绍依次掷骰的内容：

- 第一次角色掷攻击骰，如掷股成功，则攻击成功。
- 第二次敌方掷防御骰，确定是否可以抵御角色的攻击。如果掷股成功，敌方成功躲开了攻击或阻住了角色的攻击，而没被击中。
- 如果敌方掷股失败，角色攻击成功，再掷骰确定伤害值。

进攻掷股

角色的“进攻掷股”是常规的成功掷股。根据技能加减值计算出角色使用该武器时的实际技能值。

如果掷股结果小于或等于实际技能值，除非敌方防御掷股成功（参考*防御*，第29页），角色击中敌方。如果敌方的防御失败——或没有防御能力——则角色击中敌方。

如果角色的掷股结果大于实际技能值，进攻失败。

不论角色的实际技能值是多少，3或4点的掷股结果总是成功，而且是重大的成功。5或6点的掷股结果，依据实际技能值，有可能是重大的成功。例如，角色的实际技能值为15，则掷股为5或以下是重大的一击。如果实际技能值为16或以上，则掷股为6或以下为重大的成功。

重大成功说明角色击中敌人——敌人没有机会防御。如果角色掷股结果为3，则无需掷伤害骰——因为攻击已造成了最大的伤害值。例如，1d+2的最大伤害值是6+2，即8。其他掷股结果的重大成功，可以省掉敌方的防御掷股，但需掷伤害骰决定伤害值。

不论角色的技能值多高，掷骰结果为17或18总是失败。

近距离进攻

如果角色在作战机会中择定近距离进攻的行动，角色必须说明具体的进攻目标和进攻武器。角色可使用任一种准备好的可进攻武器（包括赤手空拳的脚踢、牙咬或拳击等）。

角色可以用不同方式使用某些武器，如，角色可以挥舞短刀，也可以用短刀刺杀。这类武器在武器表中占有不只一行的空间（参考第21页）。当角色使用这类武器时，需在掷骰前说明用何种方式使用这类武器。

角色一只手握住单手武器表示已做好准备。双手武器必须双手握住才算做好准备。有些使用难度大的武器（如：长柄斧头）在进攻后很不稳定，需重新准备好，除非角色异常强壮（参考第20页）。

角色需要一个单位秒做好武器进攻的准备，如，从剑鞘或皮套内拔出武器，或使用难度大的武器进攻一次后再准备好下次的进攻（第26页）。

赤手空拳的武器（如拳头、脚踢等）总是可以随时出击，除非角色不是赤手空拳，或有其他限制，如：角色的一只手握着武器，则不能同时用该手拳击。

远距离进攻

远距离进攻指角色使用石头、激光枪之类的长距离武器对远处的敌人发起的进攻。

角色只能攻击到武器的最大距离范围内的敌人。武器的进攻距离可在相关的武器表上找出。多数远距离进攻武器都列出半伤害值距离（1/2D）和最大进攻距离（Max），以码为单位。角色的目标应起码在最大进攻距离内；半伤害值距离只与计算伤害值有关。

所有的长距离武器都有精确值。因此，角色如果在使用该类武器进攻之前做了一个或更多的瞄准行动，则可获等于武器精确值的加值。如果角色做更多的瞄准行动、固定武器、使用望远镜等，可获瞄准额外加值。

“投掷武器”是需用力气向目标投掷进攻的武器，如：石头、手雷、忍者之星等等。角色也可投掷某些近距离武器，如小斧头、刀和梭镖等。使用投掷武器时同样适用远距离进攻的规则。

一般进攻加减值

进攻者的行为

移动进攻：-4

进攻者的情形

站立不稳：-2或更多（游戏主持决定）

极大的精力分散（如：全部衣服着火）：-3或更多（游戏主持决定）

轻微精力分散（如：部分衣服着火）：-2

力量不足以使用武器：每个力量亏损值为减值-1

视力

眼盲，完全看不见目标，或四周漆黑：-10

看不见敌人：-6，或-4（如果角色知道敌人在离自己一码以内）

四周较暗，有雾、烟等等：-1至-9（游戏主持决定）

近距离进攻加减值

进攻者的行为

全力进攻（坚强的）：+4

进攻者的情形

持有大型的盾牌：-2

进攻者的其他行为

不利手进攻：-4（如果双手同样灵巧，则没有减值）

远距离进攻加减值

进攻者的行为

全力进攻（坚强的）：+1

进攻者的其他行为

进行一次瞄准：加值为武器的精确值
固定武器：+1（如果稳定且已作过一次瞄准）

额外瞄准：+1（2个单位秒瞄准）；+2（3个单位秒或以上瞄准）

不利手进攻：-4（如果双手同样灵巧，则没有减值）

瞄准系统

观察镜：瞄准加减值为+1/单位秒，至观察镜的最大加值

大小和速度/距离表

此表格主要用于远距离战斗，但游戏主持也可用它来计算感官掷骰及其他成功掷骰中大小、速度或距离的影响。

此表格在计算目标大小的加减值与速度和距离影响下的加减值一样，只是相反的影响使两种影响值的正负号相反：大的目标带来加值，而大的速度/距离带来减值。因此，如果目标是攻击者的两倍大，速度/距离也是攻击者的两倍，最终的净影响值为零。

目标的大小：目标越大，越容易击中。由于大小而影响攻击效果的调节值称为“大小加减值”（SM）。人类的大小加减值为0。大于人的目标带来进攻加值，而小于人的目标带来进攻减值。

徒手战斗

有时角色不得不徒手搏斗，或使用即兴武器，称为徒手战斗。任何角色可以进行徒手战斗，但是拥有某些特定技能可使角色更有战斗力。

下表列出了有关拳击、脚踢、牙咬以及其他徒手打击的各自特点和伤害值等等。

摔跤，空手道，或灵巧属性

技术水平	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
—	拳击	击-1、打	—	—	—	[1]
1	指节铜套	击、打	\$ 10	0.25	—	[1]

摔跤-2，空手道-2，或灵巧属性-2

技术水平	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
—	脚踢	击、打	—	—	—	[1, 2]
—	着靴脚踢	击+1、打	—	—	—	[1, 2]

摔跤或灵巧属性

技术水平	武器	伤害值	价值	重量	力量值	注释
1	皮革棒/橡皮棍	击、打	\$ 20	1	7	

[1] 空手道（参考第15页）的拳击和脚踢增加伤害值。

[2] 如果角色脚踢失误，则参照角色的灵巧值掷骰，测定是否摔倒。

使用表格找到大小加减值，只需在“直线距离”栏下找出目标最长的一维（如人的身高），然后在“大小”一栏下找到“大小加减值”。如果最长一维数据在表格上的两个数字之间，则以高的为准。如果一个物体的两维数据此第三维小很多（如：金属电缆，长100码，但只有2英寸粗），则使用最小的一维数据。

目标的速度和距离：速度和距离只影响远距离的战斗。将目标的速度（码/单位秒）加上目标的距离，再将得出的和在“直线测量”一栏中找到，然后接着对应到“速度/距离”一栏找出速度/距离加减值。如果得出的和处于两个数字之间，取高的数字，如，速度与距离之和为8码，则取表格上的10码。如果目标是步行的战士，将其速度视为0，直接使用距离值代替二者之和；如果目标是车辆，则其速度值为其每小时英里数的一半，再加上距离得出二者之和。

例如：以一个8码之外步行的人为攻击目标，则获得-4减值；而如果攻击40码以外以30码/秒（60英里/小时）速度行驶的摩托车手，则可获减值-9（其中速度和距离之和为40+30=70码）。

大小和速度/距离表

速度/距离	大小	直线距离
0	-5	1英尺
0	-2	1码
0	0	2码
-1	+1	3码
-2	+2	5码
-4	+4	10码
-5	+5	15码
-6	+6	20码
-7	+7	30码
-8	+8	50码
-9	+9	70码
-10	+10	100码

防御

如果角色进行进攻，并不一定真正击中敌人，除非角色掷骰结果为重大成功。如果敌人的防御失败，角色才算击中敌人。

攻击者需避开或防止的三种积极防御方式：躲闪（参考**躲闪**）、挡开（参考**挡开**）、和阻击（参考**阻击**）。角色需事先将这些积极防御方法的值计算出来，并记录在人物表上。

积极防御是为避免某一特定的攻击而作的防御。只有在防御者知晓受到对方进攻的可能性且可以自由反应的情况

下，才能实施积极防御，从被攻击的地方闪开（躲闪），使用武器或空手使攻击偏斜于自己（挡开），或用盾牌阻止攻击（阻击）。

如果角色受到敌人的掷骰成功的攻击，只可以选则一种积极的防御方式，掷防御骰确定结果。**例外：**如果角色选择全力防御（双重防御）行动，则可以在第一次防御掷骰失败后，选择另一种防御方式掷骰。

选择具体的防御方式决定于角色的具体情况——尤其受到上一轮作战行动的影响。某些作战行动限制角色选择积极防御方式。如果角色不知道将受攻击，没有积极防御的机会。如果角色处于昏迷、不能动弹或其他不能作出反应的情形，角色不能做出积极防御。

防御掷骰

角色防御掷骰需掷三个骰子。如果掷骰值小于或等于其实际防御值，则角色成功地躲开、挡开、或阻止了攻击。否则，角色的积极防御无效，对方击中角色。若这种情况发生，需掷伤害骰。

掷骰值为3或4一定成功——即使角色的实际防御值为1或2！但掷骰值为17或18，一定失败。

如果角色的进攻掷骰获得重大成功，则敌人没有防御机会。

如果角色被吓坏了，则其所做的任何一种积极防御将获减值-4。

如果角色持有盾牌，受到来自前方或盾牌方向的攻击，则任何积极防御方式的掷骰，获得盾牌的防御加值。

躲闪

“躲闪”是一种积极避开对方攻击方位的行为。对于不太精于武器、没有盾牌并受到对方连续攻击的人来说，这是最好的防御选择。

“躲闪”通常是防卫自己不受枪击的唯一积极防御方式。这并不是说角色可以躲过子弹的袭击。枪弹下的躲闪防御表示角色通过曲折穿行或适时蹲下避开敌人可能开枪射击的地方。

角色的躲闪防御值是：基本速度值+3，去掉分数，再减去角色负重值。

（参考**负重和移动**，第23页）。应将角色的躲闪防御值列在人物表上，便于参照。

角色很难躲闪过自己不知道的攻击。对于某次确定的攻击，角色的躲闪掷骰只有一次机会。

对于每次敌人的攻击，角色只获得一次积极防御机会，除非角色采取全力防御行动（双重防御）。但是不限制角色在单位秒内采取躲闪防御的次数。

阻击

“阻击”是指被攻击者通过在自己与敌人的攻击之间放置盾牌、斗篷或类似的大物件来防卫自己。此动作需要角色准备好盾牌。（如果角色足够强壮，可以将人举起作为盾牌阻止攻击）。

角色的阻击防御值是：3+角色盾牌值的一半，去掉分数。例如，若角色的盾牌技能值为11，则其阻击防御值为：3+（11÷2）=8.5，去掉分数，即阻击防御值为8。

一般来说，角色可阻击任何近距离武器、投掷武器、喷射的涂体或弓类武器的进攻。但不能阻止子弹或激光武器的袭击，因为它们速度太快，能量太高。

单位秒内角色只能阻击一次进攻。

挡开

“挡开”是被攻击者使用武器或空手使攻击偏离自己的防御方法。通常角色需要有准备好的武器——或者，如果没有武器，有一只空手可以使用。单位秒内角色只能挡开对方一次进攻。

角色可以使用多数的近距离武器来挡开攻击。一些较长、平衡的武器（如铁头木棒）由于可以挡开敌人的进攻而获加值+1或+2。

角色的挡开防御值是：3+角色武器技能值的一半，去掉分数。例如，角色的大刀技能值为13，则角色使用大刀挡开进攻的防御值为9。

徒手防御

如果角色徒手战斗，或起码一只手空着，可选择徒手挡开袭击。没有双手的角色（如大部分动物），不能徒手挡开——只能躲闪。

角色可利用摔交或空手道用一只手挡开——或者，如果灵巧值更高，可使用灵巧属性。此时角色的实际挡开值为：“灵巧值或技能值的一半”+3，结果取整数。

挡开徒手进攻，没有减值。而挡开武器进攻，则减值为-3，除非角色受到的是投掷的武器打击，或角色使用空手道技能（两者均不影响挡开值）。

挡开防御技能只能挡开近距离的进攻或投掷武器的进攻。*例外*：如果敌人用飞弹武器且在角色的手动武器能及的范围内进攻，角色可以试图挡开。角色挡开的是敌人的武器，而不是子弹。例如，如果对方在一码之遙欲开枪射击角色，角色可试图空手挡开敌人。成功的挡开意味着将敌人拿枪的手臂或手中的枪打偏一边，使枪击偏离角色的身体。

角色可以挡开投掷武器的进攻，但获减值：大多数投掷武器带来减值-1；小型投掷武器如刀子、忍者之星、及其他重1磅或以下的武器，这些武器带来减值-2。

如果角色成功地用武器挡开敌人的徒手进攻（如牙咬，拳击等），有可能对敌人造成伤害。马上挪该武器的技能股。如果敌人用空手道进攻，角色掷股结果可获-4减值。如果掷股成功，说明角色的挡开防御反过来给敌人重击。此时敌人不能积极防御。角色掷伤害股确定伤害值。

防御加减值

防御者的武器

用匕首或刀挡开：挡开值减值为 -1

用铁头木棒挡开：挡开值加值为 +2

徒手挡开对方武器：挡开值减值为 -3，

（如果进攻是刺杀或者防御者使用空手道，则为 0）

防御者的行动

全力进攻：不能做任何防御

全力防御（加强防御）：躲闪、阻击、挡开中任一防御值加值为 +2

移动进攻：只能躲闪或阻击进攻，不能挡开进攻

防御者的情形

站立不稳：-1或更多（游戏主持决定）

看不见进攻者：防御减值为 -4；若是阻击或挡开，防御者同时听力掷股减值为 -2

精力分散（如衣服着火）：-1或更多（游戏主持决定）

负重：躲闪或空手道挡开时，减值等于防御者的负重值

被吓倒：-4

进攻的性质

从背后袭击：不可能防御

连枷进攻：挡开值减值为 -4；-2阻击值减值为 -2

投掷武器：挡开值减值为 -1；当武器在1磅或以下重量，挡开值减值为 -2

伤害和受伤

如果角色进攻掷股成功，同时进攻目标的防御掷股失败（如果有的话），则角色击中了目标。如果角色的进攻是可造成伤害的进攻，角色需掷伤害股确定对目标造成的基本伤害值。

角色所用的武器（对于使用肌肉力量的武器，则为角色的力量）决定需掷几个股子。如果进攻的目标由于盔甲、保护性的魔法等等具有伤害抵抗力，则角色的伤害掷股获得等于伤害抵抗值的减值。

如果角色的伤害掷股值小于或等于目标的实际伤害抵抗力，意味着角色的进攻未给对方造成伤害——子弹弹开或进攻的力量被吸收。如果角色的伤害掷股值高于目标的实际伤害抵抗力，所高出的值即穿透性伤害值。如果敌人没有伤害抵抗力，则角色的伤害掷股值即穿透性伤害值。

将敌人的穿透性伤害值，用上不同伤害形式的伤害调整值（这种情况是针对切割、捅穿、以及其他几种穿透性伤害形式而言，详见下述）。最终得出的数值便是敌人的受伤值，即失去的生命值。

伤害掷股

角色通常须自己掷伤害股，非游戏角色的伤害股由游戏主持掷。伤害值以所掷股子数表达，有时后面再跟一个加减值，如：“6d-1”或“1d+2”。如果是打击致伤，股子数之后的减值不能使最终伤害掷股值为负，若如此，则视为0，如果是其他种类的伤害形式，最终伤害掷股值不能小于1，如果小于1，则视为1。

伤害掷股的最终值（经过所有加减值后，如上所述）是进攻造成的基本伤害值。

如果长距离武器带有两个距离范围数值，第一个数字是半伤害值距离（1/2D），以码为单位。如果目标在该武器的半伤害值距离处或更远的地方，则将基本伤害值减半，去掉分数。

伤害抵抗值和穿刺性伤害

伤害低抗值（DR）表示自然的或穿戴的盔甲、力量场、厚皮肤等等可提供的抵抗伤害的程度。物件跟运输工具有自己的抵抗损伤的伤害抵抗力——如果角色藏在它们后面或里面，它们的伤害低抗值也会保护角色。

从基本伤害值里减去伤害抵抗力，所得结果是“穿透性伤害值”，是攻击穿透盔甲而造成的伤害。例如，如果角色被攻击，基本伤害值为6，同时角色身着伤害抵抗力为4的凯甲，则角色所受的穿刺性伤害值为2。

一般来说，多种来源的伤害抵抗力是累加的。例如，如果角色本人的自然伤害抵抗力为2，穿上伤害抵抗力为12的特种防护背心，则角色总的伤害抵抗力为14。若有例外，会有注释说明。

伤害调整值和受伤

任何减去伤害抵抗力后的基本伤害值为“穿刺性伤害值”。如果造成了穿刺性伤害，将穿刺性伤害值乘以进攻形式的“伤害调整值”。此值是一个根据伤害形式而变化的乘数。以下是几种穿透性伤害形式的伤害调整值：

- 小刺穿（轻刺）： $x0.5$
- 切割（切）和大刺穿（重刺）： $x1.5$
- 捅穿（捅）： $x2$

经过伤害调整值影响后的伤害值决定受伤程度，等于受伤者所失去的生命值。去掉分数，但无论受到何种程度的进攻，受作者的最小受伤值是1个生命值，将受伤者损失的生命值从其现有的生命值里减去。

受伤后的影响

受伤的形式和严重程度影响下一步怎么做。下面的章节讲述受伤与恢复的规则。

伤痛、疾病、和疲劳

冒险者的生活不总是歌声和荣耀。冒险者也会疲倦，会弄脏衣服，还有可能受伤——甚至会失去生命！

幸运的是，所有以上列出的问题都有办法解决。甚至失去的生命也可以回来。请继续读下去……

伤痛

伤口的疼痛造成“伤痛”：通常角色暂时失去一些生命值。因此，角色的生命值反映角色遭受伤痛的能力；参考生命值（第5页）。

如果受伤使角色的生命值降为0或更低，角色将很快失去知觉，角色的生命值可以为负，但不能太低，否则会有生命危险。对于一个普通人来说，一、两个剑伤或子弹就可使其生命值从全值降为负值。

一般受伤：失去生命值

任何人或事物，如果不断受伤，即使每次的伤害都不严重，都会被削弱和崩溃。以下所述总结了低生命值或负生命值的影响。所有的影响是累加的。

角色生命值只剩1/3以下——角色感觉到伤痛。角色的躲闪值和移动值均减半（如有分数，取整加1）。

生命值为0或以下——角色很快会倒下。除前述的影响之外，角色需在下一轮开始时掷健康股，获得等于生命负值的减值。掷股失败意味着角色失去知觉（如果角色本不是有生命的个体，则停止运作）；参考*昏迷后的苏醒*（见下述）。掷股成功意味着角色可以正常活动，但每一轮开始角色都需掷健康股测定是否能继续正常活动。*例外*：如果角色选择“不做行动”，也不做任何防御行动，则此轮角色可不用掷健康股或其他任何股。只有在角色选择“不做行动”之外的任何其他行动时，角色才需掷股。

-1乘以生命值——除上述影响之外，角色需马上掷健康股。（如果掷股失败值为1或2，角色奄奄一息，但未完全死去——参考以下的*致命伤害*）。如果掷股成功，角色还能说话、战斗等等（一直延续到健康掷股失败而倒下）。不论受多少伤，每次再掷股时，减值为生命值的递增倍数。例如，如果角色生命值为11，则角色健康掷股的减值为-11。如果掷股成功，下次掷股的减值为-22，再下次为-33，如此类推。

-5乘以HP——角色马上死去。角色的生命值已失去原有的6倍以上，不可以幸存。

-10乘以HP——尸体严重损坏，这是受到极大损伤的结果——夺去200点生命值的箭伤使尸体无完尸，但还依稀可辨；夺去200点生命值的大火已将尸体烧成了炭。当角色将来有可能死而复生的时候，这些不同的背景可能变得很重要！

休克

每当角色不论遭受何种伤痛，在下一轮的行动中，将角色的灵巧值（DX）和智力值（IQ）同时减少等于损失的生命值的数目——减值不超过-4。这种伤痛影响，称为“休克”，是

暂时的，只影响角色的一轮行动，之后有关属性值均恢复到原来的值。

休克影响基于灵巧和智力属性的技能值，但不影响积极防御或其他防御性的反应行为。

重伤

“重伤”指任何造成损失超过一半生命值的单个伤害。任何重伤需要掷健康股确定能否避免晕厥的情况（见下述）。

晕厥

当角色受了重伤，需即刻掷健康股，避免晕厥。如掷股成功，角色只是普通休克，而无别的大碍。

若掷股失败，角色晕倒。如果角色没有趴下，会即刻趴下，角色手里拿着的东西掉下来。这种情况称作“晕倒”。如果掷股失败值为5或更多，或任何重大的失败，角色倒下昏迷。参考*昏迷后的苏醒*（见下述）。如果角色晕倒，在下一轮行动中必须选择“不做行动”。若选择积极防御，则获减值-4。

在一轮行动之后，角色掷健康股。若掷股成功，角色从昏迷中苏醒过来参与正常的作战行动。如果掷股失败，角色继续昏迷；下一轮的行动必须选择“不做行动”，但必须在该轮行动结束时掷健康股，……如此下去，直到角色苏醒过来。

致命的伤害

如果角色在决定生死的健康掷股中失败，失败值为1或2，角色不会死去，但遭受“致命的伤害”。这种伤害非常严重，即使伤口止血了，体内的受伤也可能致角色于死地。

如果受到致命伤害，角色马上失去动作能力，有可能失去知觉（由游戏主持决定）。如果角色还有其他伤痛，必须掷健康股避免死亡，任何一次掷股失败都将致角色于死地。

当角色受到致命伤害时，需每半小时掷一次健康股避免死亡。任何一次掷股失败意味着角色死去。如果掷股成功，角色可以维持半小时——然后再次掷健康股。如果掷股获得重大成功，角色奇迹般地好起来：不再遭受致命的伤痛（但仍然没有活动能力）。每当医治或者魔法使角色恢复一定的生命值——哪怕角色的生命值仍为负值——角色也能通过成功的健康掷股从致命的伤痛中恢复过来。

如果角色从致命伤痛中恢复过来，需掷健康股。若掷股失败，角色永远地失去一个生命值。如果失败严重，游戏主持可能给予角色某个劣势特点（第10页）或者其他影响（如，伤疤使角色外表变差）。

死亡

若角色被杀死，游戏者仍可能继续关注角色的伤势。在某些未来或魔法的游戏世界里，只要尸体基本完好，经过及时抢救，死者有可能返生（角色生命值不能低于：-10乘以生命值）。

不论有多少健康值和生命值，杀头或割喉等都会将角色致于死地。如果一个无助且不省人事的人受到轰天炮的袭击，会被击毙。这种情况不用掷伤害股、计算余下的生命值等等。可直接设定角色的生命值降为：-5乘以生命值。

这种情况不适用于完全不知情的受害者。如果角色拿着刀偷偷溜到哨兵背后，不可能自动地致哨兵于死地，游戏者应表演得象现实情况中一样。既然是出奇不意的袭击，哨兵没法返击，所以角色应做“全力进攻”的行动。角色的进攻掷股一般都能成功。而受害者根本没有积极防御的机会。角色给予受害者足够的伤害值或致其于死地。但该结果不是自动形成的。

如果一个人物角色或重要的非游戏角色被突然戏剧般地致死，游戏主持应设计一个“临死前的一幕”。如果死者是敌人，则死前一幕仅仅花一个单位秒就够了。如果死者有一番死前讲话，游戏主持应将场景适当延长一点，以便取得一点戏剧性效果。这与现实情况无关，但是使故事更生动。

恢复

以上伤痛规则骇人听闻，但不用怕，……游戏有办法使角色变得好起来。

昏迷后的苏醒

晕倒掷股的失败值在5或以上、生命值在0或以下时的健康掷股失败、以及很多其他类似的情形都可使角色昏迷。游戏主持决定角色是因伤痛完全失去能力还是真正昏倒——不论哪种，角色都不能动弹。以下几种情况可使角色苏醒过来：

- 如果角色还有1个或更多的生命值，则会在15分钟后自动醒过来。

• 当角色生命值在0或以下，但在“-1乘以生命值”以上，需每隔一小时掷一次健康股确定苏醒。若掷股成功，角色可如常活动，但因为角色生命值在原有的1/3以下，角色的移动值和躲闪值减半。

• 当角色生命值在“-1乘以生命值”或以下，角色情况很糟糕。角色只有一次12小时后的健康掷股机会。若掷股成功，角色苏醒过来，并可如常活动。但如果掷股失败，且得不到医治或魔法愈合，角色就不能醒过来——如果角色可以获得医疗或魔法疗法恢复一些生命值，则可再掷健康股确定醒来并如常行动。但是在角色获得帮助之前，必须每隔12小时掷一次健康股，如果掷股失败，角色死去。

自然恢复

除非角色所受的伤害是某种特定的不能自然复元的伤害（例子详见疾病，第33页），足够的休息可使角色恢复失去的生命值。经过一天的食疗和休息，角色可掷健康股。若掷股成功，角色可恢复1个生命值。游戏主持可根据角色所处的环境条件来决定加减值：条件差，获减值；条件好，获加值。

急救

用绷带包扎伤口和护理昏迷伤者是两种主要的急救方法（第15页）。

用止血带包扎伤口止血需花一分钟时间，伤者可因此恢复1个生命值。

包扎完毕后，救助者可能花多点时间给伤处做更进一步的包扎处理和护理昏迷伤者。当伤者因伤痛休克，救助者必须使伤者保持温暖、舒适和镇定不动，经过以下急救表所示的急救时间后，救助者可掷急救股。

若掷股成功，则可根据掷股值从表中查得伤者恢复了多少生命值——起码1个生命值。掷股重大的成功可使伤者恢复最多的生命值！所恢复的生命值已包含包扎伤口止血时恢复的1个生命

急救表

技术水平	急救时间/伤员	恢复生命值
0-1	30分钟	1d-4
2-3	30分钟	1d-3
4	30分钟	1d-2
5	20分钟	1d-2
6-7	20分钟	1d-1
8	10分钟	1d
9+	10分钟	1d+1

值，所以若救助者的掷股值为1，则表示包扎后的救助工作未使角色恢复任何生命值。

若掷股严重失败，则意味着伤者不但没有恢复任何生命值，而且失去了2个生命值。

疲劳

长距离的奔跑和游泳、窒息、以及许多其他情况都会造成“疲劳”：角色因此暂时失去一些疲劳值。最初角色的疲劳值与健康值相等。正如受伤造成身体的创伤而使角色失去生命值一样，代表能量损失的疲劳使角色的疲劳值减少。当角色失去疲劳值时，应在人物表上详细记录。

失去的疲劳值

以下的描述总结了低疲劳值或负疲劳值的影响后果。所有的影响是累加的。

所剩疲劳值少于角色原有的1/3——角色非常疲劳。角色的移动值、躲闪值及力量值均减半（若有分数，取整加1）。这种情况不影响与力量有关的值，如生命值和伤害值。

疲劳值为0或更少——角色濒临崩溃。

如果角色感到更多的疲劳。则因此失去的每个疲劳值造成一个生命值的损失。如果角色要做谈话与休息之外的事情，必须掷意志股；在战斗中，如果角色选择了“不做行动”之外的行动，则在每轮行动之前需掷意志股。若掷股成功，角色可以正常行动。如果角色溺水，可继续在水中挣扎，但每失去一个疲劳值造成失去一个生命值。若意志掷股失败，角色倒下，失去活动能力，直到角色疲劳值恢复为正值才能正常行动。

-1乘以疲劳值——角色倒下昏迷。处于昏迷状态的角色的恢复等于休息相同时间恢复的疲劳值。当角色疲劳掷股成功，角色苏醒。此疲劳值是角色的最低值，若角色疲劳值低于该水平，则角色失去的是生命值而非疲劳值。

疲劳值的损失

以下行为通常造成疲劳值的损失。

战斗：超过十轮的战斗会造成疲劳值的损失——因为角色在战斗中很快消耗能量。那些在战斗中未做任何进攻或防御行动的角色可免于疲劳值损失，但

如果该类角色在战斗中做了其他行动（如施魔法），则仍会失去疲劳值。在战斗结束时，疲劳值的损失为1加上负重值。

这些疲劳值的损失是每场战斗造成的疲劳，而非每10轮作战行动造成的疲劳。如果战斗持续很久，可以造成更多疲劳值损失（游戏主持决定）。一般情况下，一场战斗不可能延续120至180轮。

野外行军：作战损失疲劳值，而每小时的负重步行也使角色损失疲劳值；如，在较轻的负重状态下每行走1小时会损失2个疲劳值。

负荷过度：负荷极端超重，或推动/牵拉极重的重物，会造成每秒损失1个疲劳值（参考举起和移动重物，第23页）。

跑步和游泳：每奔跑15秒钟、慢跑或游泳1分钟，需要掷健康股决定是否失去1个疲劳值。

饥饿：人类每天需要吃三顿饭。每错过一顿饭，则失去一个疲劳值。

脱水：人类（或精灵，矮人等等）平均每天需饮2夸脱的水——在炎热气候里，3夸脱，在炎热的沙漠，5夸脱。如果角色得不到足够的饮水，则每八小时失去1个疲劳值；若角色每天饮水少于一夸脱，则每天失去额外一个疲劳值同时失去一个生命值。如果角色经过一天的休息和足够的饮水，则可恢复因缺水而失去的疲劳值，同时以通常的恢复速度恢复失去的生命值。

缺乏睡眠：通常每天睡眠8小时，醒着的时间为16小时。如果角色在16小时后没能睡觉，则失去1个疲劳值，之后每4个小时未睡眠会使角色失去1个疲劳值。

如果角色因缺乏睡眠失去了一半或更多的疲劳值，则必须每进行两个小时非活跃的行动（如站岗）掷一次意志股。若掷股失败，角色睡着，一直睡到被叫醒或睡足八小时的时间。若掷股成功，角色仍然醒着，但在灵巧掷股、智力掷股或自我控制掷股中获减值-2。

如果角色由于缺乏睡眠而使疲劳值下降到原有的1/3以下，则需每进行半小时的非活跃行动掷一次意志股或每进行两小时的活跃行动掷一次意志股。这种情况可能非常危险。

恢复疲劳

角色可通过安静地休息而恢复“普通”失去的疲劳值。角色在休息时可以阅读、谈话、思考，但不要四处行走或做任何费劲的事。角色每休息10分钟恢复1个疲劳值。如果角色休息期间吃了美味大餐，游戏主持可以让角色恢复多个疲劳值。某些药物和魔力药水，以及施魔法等等，也能恢复失去的疲劳值。

恢复因睡眠不足而失去的疲劳值只能靠补充起码8小时的睡眠，补充8小时的睡眠恢复1个疲劳值，8小时后的继续睡眠，则每小时恢复1个疲劳值。

饥饿或脱水造成的疲劳值损失，需补充食物和饮用水以恢复失去的疲劳值。见上详述。

其他危险

在游戏里，冒险者除了面对战场上的刀剑、枪支和魔咒之外，还常遇上其他危险。

寒冷

寒冷也可以致命。角色的盔甲必须保温性能好才能抵御长时间寒冷的侵袭。

在普通的寒冷天气里，每三十分钟角色需掷一次健康股。对大多数人来说，这是指温度低于华氏35度的天气。如果伴有轻风（风速为10英里/小时以上），每15分钟掷一次健康股。如伴有强风（风速30英里/小时以上），则每10分钟掷一次健康股。而且，强风能大幅度地降低温度（风冷因素）。以下列出寒冷加减值的情况：

具体情形	健康掷股加减值
穿衣很少或没穿衣服	-5
普通冬装	+0
防寒服装	+5
加热的服装	+10
衣服弄湿	附加温度 -5
0° F以下每下降10°	
的实际温度	-1

若健康掷股失败，则损失1个疲劳值。通常，一旦角色的疲劳值低于0，则每失去一个疲劳值同时失去一个生命值。因寒冷失去的疲劳值和生命值的恢复需要适当的带有取暖条件的室内环境（炉火、电热、体温等等）。

碰撞和坠地

碰撞给人或物造成的损伤由该人或物的生命值及速度决定。“速度”指角色或物件每秒移动的距离（以码为单位）（2英里/小时=1码/秒）。

在碰撞中造成的撞击伤害值等于： $(\text{生命值} \times \text{速度}) \div 100$ 。如果所得结果小于1d，则将结果当成1d-2。

如果正在移动的物体撞在固定不动的庞然大物上——如地面，高山或冰山——则会给移动物体和庞然大物均造成损伤。如果撞到的庞然大物是可击破的，则该庞然大物所遭受的损失不会大于本身的HP+DR（生命值+伤害抵抗力）。

坠地

坠地指物体或角色从高处落下与地面的撞击。使用下表，找出对应角色或物体落下高度的速度（码/秒）：

坠地速度表

离地距离	速度	离地距离	速度
1码	5	20码	21
2码	7	30码	26
3码	8	40码	30
4码	9	50码	33
5码	10	75码	40
10码	15	100码	47
15码	18	1,000码	146

如果某个物体从高处落下砸在某人身上，则需从上表中找出该物体的落地速度，计算出物体与人撞击所造成的伤害。

疾病

奇怪的疾病可能影响冒险者在远方的冒险……或甚至在家里的生活。不论是治疗公主日渐消瘦的疾病、外星人的传染病还是恐怖生化武器造成的伤害，找寻治病方法的过程构成了引人入胜的故事情节。

以下是几个重要的关于疾病方面的信息：

抵抗掷股：指对该疾病的避免能力的健康掷股。大多数疾病的抵抗力在健康值和健康值-6之间。若掷股成功，则未染上疾病。若掷股失败，则患上疾病，并需要继续掷股——每个疾病循环周期掷一次健康股——确定痊愈。

潜伏期：指疾病病毒潜伏在体内的时间——指病人从刚开始接触病毒到出

现该疾病的症状。普通疾病的潜伏期为24小时，但现实中的疾病会有不同的潜伏期。

伤害：游戏中指疾病产生的影响和后果。通常是1个毒害值，但有可能更高，对于某些剧毒疾病，可达到1d毒害值。角色的伤害抵抗力不能用于抵抗疾病的毒害。病人受到疾病毒害时会出现症状（如：发烧、打喷嚏、咳嗽、荨麻疹、出红痘等等）。疾病通常不会自然痊愈，需要掷健康股确定是否康复。

疾病周期：疾病痊愈前对病人规律性地伤害。一般周期为一天，则病人需每天掷健康股查看病情。疾病因其毒害程度不同而有不同的周期数；例如，一种潜在的致命疾病可能每个周期只造成1个生命值的损失，但延续20-30周期。

一旦病人出现明显病症，掷诊断股诊断出疾病。这个掷股不能诊断出全新的疾病，但成功的掷股可以提供足够的信息以便治疗。

使用草药、药物等恰当的疗法可以给周期性的健康掷股带来增值而有助于痊愈。在抗生素技术水平为6+（如：青霉素）的作用下，多数的细菌性疾病可以康复，因为使用抗生素后，健康掷股可获增值+3。

烧伤

如果角色在大火中呆上半个单位秒的时间（如，跑出大火）则受到1d-3的烧伤。如果角色在通常的大火中呆上一个单位秒的时间——或者身上着火——则每秒钟受到1d-1的烧伤。越强的火焰给予的烧伤越严重。例如，烧熔的金属或高炉会造成每秒3d的伤害。

长时间地置身于火中，即使火焰因角色身上的防护而不能穿透角色，但火焰积聚的热量使角色迅速疲劳。参考灼热（见下述）

基本烧伤值为3以上的火焰会点燃受害者的部分衣服。这会造成每秒1d-4的烧伤值且分散受害者的精力（灵巧掷股获-2减值，除非伤害不到目标）。着火的人必须用双手不断拍打身上灭火。此时需掷灵巧股，每次灭火需一个单位秒。

基本烧伤值为10或以上的火焰会点燃受害者的全身衣服。这会造成每秒1d-1的烧伤且非常分散精力（灵巧掷股获-3减值，除非着火者躺地滚动扑火），要扑灭火焰，着火者必须躺地滚动扑火。此时要求掷灵巧股，每次灭火需三个单位秒。跳入水中只需一个单位秒且可以自动扑灭火焰。

在所有情况下，如果火焰造成伤害，要记住灵巧掷股受惊吓带来的减值影响。

炎热

在一般的炎热天气，角色如果站在树阴处不多走动，便不会受到太大影响。但如果角色采取了一些积极行动，而此时的温度比舒适温度高出10° F或以上——人类的舒适作业温度为80° F——则需每30分钟掷一次健康股。

掷股失败，则损失一个疲劳值。若失败严重，角色中暑，失去1d疲劳值。一般来说，若角色疲劳值在0以下，则每失去一个疲劳值同时失去一个生命值。要恢复炎热中失去的疲劳值和生命值，只有将角色转移到凉爽的地方。

同样，若角色呆的地方温度高出人类舒适温度30° F (91° F - 120° F)，则角色因脱水每失去一个疲劳值同时额外失去1个疲劳值。若温度高出人类的舒适温度60° F (121° F - 150° F)，这时的疲劳值损失要额外失去2个疲劳值。

毒药

毒药可出现在武器中；也可出现在标上、针尖上或陷阱里的长钉上；还可出现在背叛的敌人的食物和饮料中；以及出现在其他难以预料的地方。

以下介绍几个关于毒药的信息：

潜伏期：多数毒药需要从几秒钟到几个小时的时间生效。这与体内的消化酶有关。

抵抗力：受害者可通过掷健康股测定对某些毒药的抵抗力。如果毒药有潜伏期，待潜伏期过后再掷股确定。经常还有加减值的影响：毒性温和的毒药可能带来健康值+2的健康掷股；而剧毒可达到健康值-8的健康掷股！典型的加减值为0至-4之间，伤害抵抗值在这里不起作用。

如果角色在有毒的环境里（如，毒气或一氧化碳气体）做第一次健康掷股，接下来必须每单位秒掷股一次，直到角色被毒气影响或角色离开有毒环境。如果毒气有潜伏期，则每隔相当于潜伏期的时间掷健康股一次。

影响：毒药最常见的影响是产生毒害或疲劳。轻微毒性的毒药可能只使受害者失去1个生命值或疲劳值；毒性更大

的毒药可能使受害者损失1d或更多的生命值或疲劳值。伤害抵抗值对毒害不起作用。所有这些损失的生命值和疲劳值会自然恢复。

窒息

角色在没有空气的地方会每秒钟失去1个疲劳值。若角色溺水时游泳掷股失败，角色可以吸到一点空气，但同时吸入水；角色必须每5秒钟掷一次游泳股；掷股失败，失去1个疲劳值（参考游泳，第24页）。

当角色疲劳值为0时，需掷意志股，每单位秒掷一次，若失败，表示失去知觉。不论疲劳值或生命值是多少，角色如果四分钟没有空气则窒息而死。

如果角色在死亡前获得纯净空气，则停止失去疲劳值，开始以一般正常速度恢复疲劳值（参考恢复疲劳，第32页）。如果角色失去知觉，只要恢复一个疲劳值，就可苏醒过来。如果角色溺水，抢救者也必须先掷急救股确定能否将角色肺中的水吸出来。

如果角色经历了3分钟的没有空气的情况，需掷健康股避免终身性的大脑损伤：若有损伤，智力掷股获减值-1。

游戏世界

当为游戏设计一个新的背景时，请使用以下列出的内容。也许非常繁琐，但如果花点时间详细描述这些方面，一定会有一个精彩的游戏开头。

语言

法律和习俗

社会和政府

技术水平

经济情况

其他时空的存在（如果有的话）

冒险背景

技能、工作和专业

武器与战斗

游戏规划表和其他GURPS表格可从以下网址下载：

www.sjgames.com/gurps/resources/
Simplified Chinese translation by Linda Wang and Martin J. Barela (02/08/05)
简体中文由王芳 (Linda Wang) 和班敏强 (Martin J. Barela) 翻译。
Simplified Chinese translation copyright © 2007 by Steve Jackson Games

