

贤者问答

——《猎魔人》桌面角色扮演游戏官方答疑译编

译者：Anti_Paradox

编辑：樱庭若雪

编者按：《贤者问答》是官方在博客、Facebook 和 reddit 的 r/WitcherTRPG 子版陆续发布的答疑内容，由产品线开发者科迪·庞德史密斯每期回答玩家提出的 5 到 10 个问题。我们对这些问答做了翻译、整合和编辑处理，并在文本最后附上目前整理出来的勘误与 FAQ，希望能在一定程度上解决各位玩家在游戏过程中遇到的一些问题。

文本提及的内容均已经过适当处理（标注在问题末尾），部分规则中出现的问题属于原文遗留，我们在翻译过程中已经尽力做了处理（包括部分官方尚未发布的勘误）。需要注意的是，目前市面上能找到的英文版规则书（包括电子版和实体版）皆非最新修订后的版本，如要阅读，请务必搭配官方发布的勘误列表使用。

更多资料：<https://afdian.net/group/da27b792b91711eb967152540025c377>

更多问题：客服号“乐小睿”（QQ：3411762557 微信：Labyrinthists）

贤者问答 第一期

Domenico Caputo 问：

你好，我刚买了一本新的《猎魔人》桌面角色扮演游戏规则，我想问一个有关致命伤表的问题（158 页）：表格中的“掷骰结果”是什么意思？如果我已经确定命中怪物的部位，并算出了攻击掷骰结果超过怪物防御数值的量，接下去该怎么决定致命伤效果？我读了 172 页的战斗范例，其中提到约翰掷了 d6，但致命伤表里的掷骰结果范围是 2 到 12，这是怎么回事？先提前谢谢您的回答了！

科迪答：

你好，Domenico！看起来致命伤章节中遗漏了一处边栏，这里本应注明，当你瞄准目标的躯干或头部并造成致命伤时，要改为投掷 1d6，决定会造成两种可能致命伤中的哪一种。

1-4 代表两种可能致命伤中较轻的那种，5-6 则代表较重的那种。

在你提到的范例中，1-4 代表眼部损伤，5-6 代表颈椎断裂。此次攻击命中四肢时，因为四肢对应的致命伤都是唯一的，无须掷骰便可直接决定致命伤类型。

【注】：该勘误已添加。

Jason the Rand 问：

还是 172 页约翰的例子，这里还有一处错误：规则中说约翰的攻击造成了危重致命伤，但他的攻击检定结果只有 15，昏迷生物的防御值固定为 10，所以根本就不会造成致命伤……

科迪答：

你好，Jason！你说的对！我在写这节的时候有点儿搞混了，这里约翰的攻击检定结果应该是 25。

【注】：该勘误已修正。

Umbreto Cammarata 问：

72 页和 155 页两处对破甲特性的描述有所不同，哪一个是对的？

科迪答：

你好，Umbreto！155 页的描述是对的。破甲特性会无视所有护甲的伤害抗力，进阶破甲则会额外无视一半的护甲防护等级。

【注】：该勘误已修正。至于是永久性的还是仅限本次攻击，还需要进一步询问作者。

PM Kevin C Livingston 问：

322-325 页范例剧本中的网格地图的比例是什么？一格代表的是 5 尺还是 1.5 米？我没有看到描述，担心是我自己漏了。

科迪答：

你好，Kevin！《猎魔人》桌面角色扮演游戏中的标准网格地图比例是：1 格=2 米。

【注】：该勘误已添加

Fabrizio Cannizzaro 问：

快速打击（153 页）使我可以在不承受减值的前提下单轮发起 2 次攻击，双持使我可以使用 2 把武器联合攻击（163 页）。我的问题是：我可以在双持时使用快速打击吗？还是说这两者是互斥的？换言之，我可以同时使用双持和快速打击，在一轮中发起 4 次攻击吗？（显然这 4 次攻击都会承受-3 减值。）

科迪答：

你好，Fabrizio！快速打击和联合攻击是互斥的。不过你可以先使用联合打击，然后通过额外攻击发起快速打击（承受-3 减值）。

【注】：此勘误已添加。

贤者问答 第二期

许多人都在问：

我在看到这个游戏中非致命伤害和昏迷的部分时被绕晕了。47 和 48 页提到了抗昏迷属性：当体格为 6【注】时，抗昏迷属性为 60，当抗昏迷属性降为 0 时角色昏迷。但 153 页的非致死伤害部分提到，角色会在受到等同于生命值的非致死伤害后失去意识，恢复 20 点生命值并通过昏迷豁免后才可苏醒。请帮帮我，我实在是弄不明白。

【注】：原文如此，实际上应该是（体格+意志）÷2。

科迪答：

大家好！非致命伤害影响的是一个和生命值相独立的数值——抗昏迷。153 页的内容本应是：当你的抗昏迷属性降为 0 时，你会失去意识，直至恢复 20 点抗昏迷属性才能苏醒。因为在修改前，角色的抗昏迷和生命值是同一个数值。在此澄清：非致命伤害（或许你可以称其为昏迷伤害）会对抗昏迷总值造成影响——它是一个和生命值独立的、仅供非致命伤害（昏迷伤害）使用的计量条。

【注】：此条回答做出的更改被此后的勘误覆盖了，在目前的版本中并无意义。

LordPete79 问：

151 页对“回复”的描述表明，角色可以在战斗外使用回复行动恢复生命值，这似乎与恢复力这一属性的描述矛盾——需要休息一整天才能恢复部分生命值。这两者似乎矛盾了。除非战斗外的回复需要耗费一整天时间，否则完全没有理由要在战斗章节中提到？

科迪答：

你好，LordPete79！151 页关于回复的最后一句描述应当被移除。回复只会使角色恢复精力值，而不能随时使用以恢复生命值。

【注】：该勘误已修正。

Hursketaro 问：

（出于简洁和空间限制的原因，对原问题做了概括）吟游诗人独有技能“街头卖艺”的效果（38 页）中提到了大失败的可能性，那其他一般性的非职业技能检定也可能出现大失败或暴击吗？

科迪答：

你好，Hursketaro！街头卖艺这样的技能会因大失败承受减值，是因为它们比起技能更像是能力。和其他的能力不同，非战斗技能不会在投掷出大失败或暴击时获得增减值，对这些技能而言，暴击和大失败意味着一场戏剧性的成功或戏剧性的失败。在战斗中设计这一机制的目的在于扩大风险和回报，增加对阵威胁度远超自己的敌人时获胜的机会。简而言之，进行技能检定时不会投掷出大失败和暴击。

【注】：此条回答做出的更改被此后的勘误覆盖了，在目前的版本中并无意义。

The Scandalous Koala 问：

好吧，我知道这个问题有点儿蠢，但我确实有些没搞懂。我的理解是，无论我使用远程武器还是近战武器，都可以发起快速打击或强力打击。但重新拉弓需要时间，所以即使使用快速打击也只能射出一箭（153 页），那么远程武器使用快速打击有什么好处呢？我为什么不一直使用强力打击呢？我是看漏了什么吗？

科迪答：

你好，Scandalous Koala！强力打击总会承受-3 减值（除非你能抵消这部分减值，比如通过狼学派猎魔人的能力），所以使用快速打击可以保证命中率。而且在瞄准目标部位的情况下，-3 已经算是很严重的减值了！

Soleil01001 问：

假设猎魔人对某生物施放了亚克席法印，并通过了施放法术检定。目标需要在自己的回合中进行-1 的昏迷豁免，因此目标需要将抗昏迷属性除以 10，然后呢？

【注】：此条问题是基于勘误前的版本，在目前的版本中并无意义。

科迪答：

你好，Soleil01001！进行-1 昏迷豁免的时候需要：将抗昏迷属性除以 10，将结果减 1，然后投掷出比这个结果更低的数值，如此才能抵抗亚克席法印的影响。假设目标的抗昏迷属性为 70，则要除以 10，得到 7，再减去 1，等于 6，目标要投掷出小于 6 的结果，否则便会陷入昏迷。

Jordi F 问：

我对致命伤（150 页）的概念不太理解……它似乎完全无视护甲和部位伤害的影响。假设我瞄准目标的头部（承受-6 减值），而目标戴着头盔……就完全没影响了！再举个例子，我没有瞄准，攻击检定结果超过目标防御值 7 点（比瞄准头部的减值多 1），然后进行致命伤掷骰，结果就这么无视了命中部位和护甲减值，对目标造成大量伤害。最有意思的是，如果角色穿了一身最重的护甲，由于阻碍值的影响，他的敏捷和反应会承受减值，这会让他更易受被击中，也更容易被造成致命伤——而护甲却没法防护这部分伤害。呃，这设计不太好。

科迪答：

你好，Jordi！在造成致命伤时，只有致命伤的额外伤害和效果导致的伤害（如致命伤表所示）会无视护甲，武器的常规伤害依然会被目标的护甲所减免。例如使用弯刀对敌人造成气胸，则会自动成功造成 8 点伤害并使目标窒息，但弯刀的 5d6 伤害仍会被护甲减免。致命伤的效应中也包含了冲击力穿透盔甲后造成的影响，因此完全有可能出现这样的情况：角色没有受到常规伤害，但仍被造成了致命伤。轻甲和重甲的平衡也是基于这一点设计的：如果穿着轻甲，敌人便很难击中你，但一旦被击中，就会因为缺乏吸收冲击力的护甲层而承受成吨的伤害；如果穿着重甲，大多数武器甚至无法击穿护甲对你造成伤害，但你的行动和视野都会受限，让敌人更易对你施加减值和持续的伤害，打击你的心态。

JasontheRand 问：

强化护甲需要多久？

科迪答：

你好，JasontheRand！虽然没有直接写明，但这需要花费 1 轮。这些强化包被设计为易于快速使用的附加组件，我不希望有人因为使用这些附加物而使自己深陷困境。

【注】：该勘误已添加（90 页）。

JasontheRand 问：

粘合剂的效果会持续多久？

科迪答：

炼金粘合剂的效果会持续存在，直至有人通过难度等级为 16 的体格检定将其掰开。和普通胶水一样，如果不加以处理，它便会将物体永久粘合在一起。如果角色对体格检定实在不在行，也可以用掉一些运气点。

【注】：该勘误已添加（87 页）。

JasontheRand 问：

如果仪式成功，那么仪式的施法材料会被消耗吗？远距联络呢？规则中没有提到这一点。

科迪答：

这确实需要澄清，谢谢你指出这一点！施放仪式时，施法材料会被消耗，但远距联络是例外，其材料不会被消耗。

【注】：该勘误已添加（117 页）。

JasontheRand 问：

摔绊（163 页）会造成伤害吗？瞄准目标的腿发起攻击算作摔绊吗？瞄准部位是手算作缴械吗？

科迪答：

瞄准四肢发起的攻击未必是摔绊或缴械。命中手部的攻击可能落在手上，也可能击中肩膀，腿部则包含了从臀部到脚的所有位置。此外，摔绊不会造成伤害。

贤者问答 第三期

JasontheRand 问：

151 页的边栏提到了额外攻击，它只消耗 1 点精力值，看起来近战角色根本没有不使用额外攻击的理由，还是说额外攻击是快速打击没有被移除的早期设计版本？

科迪答：

你好，JasontheRand！消耗 1 点精力值的额外攻击确实是早期设计版本，它的精力值消耗应当是 3 而非 1，-3 减值依旧保留。额外防御的精力值消耗不变，依旧为 1。

【注】：该勘误已修正。

JasontheRand 问：

哪些攻击会造成非致命伤害？是钝头箭矢、拳击、脚踢和剑柄打击，对吗？

科迪答：

对的，目前为止，钝头箭矢、徒手战斗和剑柄打击会造成非致命伤害。不过后续的扩展内容中也可能会添加新的非致命伤害来源。

JasontheRand 问：

钝击伤害是非致命伤害吗？我觉得盾牌猛击的描述（164 页）中暗示了这一点，不过规则也没有明说。

科迪答：

钝击伤害视为致命伤害。狼牙棒和其他钝击武器的设计目的是打断敌人的骨头并杀死对方，而非控制对方使其失去战斗能力。

JasontheRand 问：

每次施法时都要进行检定吗（这可能会导致大失败），还是说只有那些提到需要施放法术技能检定的法术需要？

科迪答：

所有的法术都要在施放时进行检定。非攻击性法术和没有列出难度等级的法术也同样需要检定，对这些法术而言，只有大失败或未大失败两种结果——若未大失败，则施法成功。

JasontheRand 问：

猎魔人可以通过施放法术技能使用初始基础法印吗？还是说这些基础法印只是为了变体法印而存在的？如果是这样，那我为什么还要在一开始为施放法术技能投入技能点呢？

科迪答：

猎魔人可以通过施放法术技能使用变体法印和初始基础法印。如果你不为施放法术技能投入技能点，很容易施放法印失败。

贤者问答 第四期

Soliel01001 问：

近战攻击时，掷骰的结果需要大于敌人的防御掷骰结果，对吗？那为什么远程攻击的规则不一样，需要掷骰的结果大于等于敌人的结果呢？以及，技能检定时也遇到了相同的问题：检定的结果需要大于难度等级/对方掷骰结果，还是说只要大于等于该值就行呢？

科迪答：

你好，Soliel01001！这是一处错误，远程攻击时依然要超过对方的防御掷骰结果，若平局则对防御方有利，攻击未命中。技能检定也是如此。近战攻击、远程攻击和技能检定三者都要高于难度等级/对方掷骰结果，如果与难度等级/对方掷骰结果相等，则此次尝试失败。

【注】：该勘误已修正。

Alex Chazot 问：

我有点儿好奇，为什么尼弗迦德帝国这一节中没有陶森特？

科迪答：

你好，Alex！陶森特只是尼弗迦德很小的一部分，如果从空中俯视整个帝国，你甚至可能看不见它。不过往后我们可能会推出更多和陶森特有关的扩展内容。

Doc1215 问：

除了初始装备中的银剑和钢剑外，毒蛇学派的猎魔人还会得到其他装备吗？我可不可以把剑替换成两把匕首？如果这么做，是否意味着每把匕首都会带有银制武器的3d6加值？还是说我应该使用其他剑或猎魔人装备作为替换？如果不能替换，猎魔人人生轨迹（238页）里的选项就有点儿让我摸不着头脑了。

科迪答：

你好，Doc1215！在核心规则中，我们没有太多的篇幅来详细阐述不同的猎魔人学派在初始装备上的不同，不过我计划在后续的规则中拓展这一点。可以参考一下电子游戏中的人物里出现的毒蛇学派装备：毒蛇学派的猎魔人和其他学派的兄弟一样，同样使用双手剑，在暗杀人类或非人类目标时，则会改用形制更小的淬毒武器。

【注】：让提问者感到困惑的原因是：毒蛇学派猎魔人的能力是不承受双持减值，但此前版本中的猎魔人之剑要双手持握。这个问题实质上已经通过将猎魔人之剑改为单手持握的勘误解决了（《贤者问答》最后一期）。

Xil_5 问：

创建角色时的属性上限和下限分别是多少？我看到一个表格，其中显示数据范围是 1-13（47-48 页），但随机投点法却指出这个范围是 3-10，哪一个是正式版本？

科迪答：

你好，Xil_5！非猎魔人角色的属性上下限范围是 3-10，猎魔人则是 1-12【注】。如果使用购点法，则属性范围为 1-10。你可以通过猎魔人的种族能力和人生轨迹选项使属性提高到 10 以上。

【注】这里作者的说法有些容易混淆，他的意思并不是猎魔人的属性上限和其他种族有所不同，而是说猎魔人拥有提高属性的种族能力，其他种族没有（种族能力提供的加值可以突破上限）。

Xil_5 问：

幸运属性可以为 0 吗？

科迪答：

不行，你不能使幸运属性永久为 0。幸运和其他属性值一样，其数值只能为 1-10。但如果你用光了幸运点数，幸运可能暂时性为 0。

Xil_5 问：

属性最大值会随着角色的升级而提高吗？

科迪答：

只有突变和猎魔人奖励能使属性值提高到 10 以上。同样地，你也不能将技能值提高到 10 以上。

Xil_5 问：

幸运表（32 页）的数字 7 一栏会使我获得一只被驯服的野生动物吗？它该适用什么数据？是使用狗数据的野狗，还是使用头狼数据的狼？

科迪答：

驯服野狗或狼之后，它们分别会使用 310 页的狗数据和 286 页的狼数据。

Xil_5 问：

我能够通过觅食（51 页）找到多少人份的食物？

科迪答：

你可以通过觅食找到足够全队人吃的食物，如果队伍人数较多（玩家和非玩家角色人数总和大于等于 7），主持人可以适当提高难度等级。

Hocus Ayala 问：

59 页提到的“接受教导”不用消耗改良点吗？这里提到“具体授课时长由主持人决定，通常来说，每次课程能让你得到 1-5 个改良点。”这里频率是每天？每小时？每次游戏聚会？

科迪答：

你好，Hocus Ayala！接受教导能让你针对某一特定技能获得改良点，每天获得 1-5 个，这些改良点只能被用于该技能。除此以外，你还需要有一位这方面的技能等级比你高的老师。

Philip Burge 问：

我刚读完“魔法”章节，其中很多法术都提到了“魔法护盾”这种防御方式，但其他地方都没有提到过这个词，是我看漏了什么吗？

科迪答：

你好，Philip！魔法护盾指的是解除魔法、希里奥托普法印等可以阻挡魔法的能力。我们将重写这一部分，使其表述更为清晰。

【注】：该勘误已修正。

贤者问答 第五期

RickAll 问：

说到不一致性，我注意到猎魔人的种族能力“闪电反应”（22 页）会使敏捷和反应+1，且可使属性点提高至 10 点以上。但我没在属性数据部分看到哪里指出其硬性上限。

如果说创建角色时属性确实存在 10 点的上限，且猎魔人的种族能力能使其提高到 11。那猎魔人的人生轨迹呢？如果我在青草试炼表中投掷出 10，使敏捷+1，能否使敏捷达到 12？

科迪答：

你好，RickAll！创建角色时的属性上限为 10 点，这一上限只可经由种族调整值和人生轨迹突破。如果你是猎魔人，确实可以通过种族能力和特定的人生轨迹选择/掷骰在游戏开始时使敏捷达到 12。

Umbreto Cammarata 问：

在 172 页的战斗范例中，猎魔人迅速拔剑并释放了亚克席法印，所以这次法印的施放算作攻击吗（因此也受迅速拔剑的减值影响）？

科迪答：

你好，Umbreto！在这种情况下，法印施放视为攻击，承受-3 减值。

Umbreto Cammarata 问：

在怪物的攻击表格中出现的 ROF，指的是攻击速率（每轮攻击的次数）吗？

科迪答：

是的，ROF 是攻击速率的简称，该数据用以确定敌人每轮攻击的次数。在此澄清：怪物和强盗等敌人不会使用强力攻击或快速攻击，这两个选项是为玩家和非玩家角色设计的。在各轮中，如果怪物没有做出代替攻击的行动（例如鹿角魔的催眠能力），则可从攻击表中选择一项（除非其能力做出了额外说明），攻击次数等于对应的攻击速率。例如狮鹫有两个攻击选项：爪子和噬咬。爪子的攻击速率为 2，噬咬为 1。因此狮鹫可以选择使用爪子攻击 2 次（可以对两个相邻目标各攻击 1 次），或使用 1 次噬咬（伤害更高且可能导致流血）。

【注】：该勘误已添加（153 页），且 ROF 已处理为中文。

Mgshammer 问：

我有一个关于创建新角色时选择魔法的问题。法师职业中特别提到了能够学习的是新手法术，但仪式和巫术没有这一限制，我可否选择任意级别的这类魔法（新手、老手、大师、大祭司级）？

科迪答：

你好，Mgshammer！这里本应标注出，在创建角色时所选的所有魔法都必须是新手法术、新手祈祷术、新手仪式和低危险度巫术。我会在规则中澄清这一点的。

【注】：该勘误已修正。

Mgshammer 问：

过度汲取魔力（166 页）和过载施法有什么区别？魔法章节中将过汲取定义为花费超出精力值时所受的伤害，但在边栏中又讨论了祭司过度汲取魔力，以及消耗精力值过多时使用元素大失败表的问题。这是否说明祭司在使用过载施法时有额外限制，还是说他们会使用一套不同的过载施法规则？

科迪答：

过度汲取魔力和过载施法是同一情况的不同称呼，所有施法超出自身承受限度的人都会受此影响，而非只影响祭司。该效果的名称变动了好几次，我们会在勘误中修正这一点。

【注】：该勘误已加入 FAQ。

Mgshammer 问：

魔法章节中提到，施法者在汲取过多魔力时会受到元素影响（100 页），但并没有提到需要参阅“元素大失败效果”表或“过载施法”规则，这和“过度汲取魔力的祭司”边栏（166 页）中所表述的是一回事吗？还是说我要看过载施法的相关规则？法师会因过载施法受到元素大失败效果影响吗？还是说他们只有在施法大失败时才会用到这张表？这里没有规则提到过载施法涉及元素大失败效果表，只有在施法大失败并骰出 7-9 和 >9 时会用到元素大失败效果表。但 100 页却描述了因过载施法而受元素影响的情景。

科迪答：

施放法术大失败和过载施法都会用到元素大失败效果表，我们会在之后的勘误中澄清。

【注】：该勘误已加入勘误列表（166 页）。

Mgshammer 问：

施法大失败后果表（166 页）提到，需要投掷 d10 并根据表格决定结果。这里是否需要先用基础值减去 d10 的结果，然后再查阅表格？还是说这里要参照 156 页的大失败规则？

科迪答：

该法术与其他角色产生对抗时（比如使用攻击性法术），若大失败，则要投掷第二颗 d10，并用初始的掷骰结果减去第二次的结果，以最后的结果决定攻击成败。和通常情况一样，第二颗 d10 也可能暴击，因此如果第二颗 d10 投掷出 10，就要投掷第三颗 d10 并减去其结果。166 页的施法大失败后果表只由第二颗 d10 的掷骰结果决定（第三颗 d10 的结果无关紧要，因为施法大失败后果表中最高的结果是 >9）。如果该魔法不与其他角色产生对抗（比如对自身施放法术，或此法术是针对盟友的增益性法术，或此法术只影响环境），则没有减值，只要投掷第二颗 d10，并使用其结果查阅 166 页的施法大失败后果表决定结果。

举例来说：Buttercup 试图施放净水术（一种新手级水元素法术），确保自己刚从附近山泉中汲取的水可以被安全饮用。但不幸的是，她在施法时用 d10 投掷出了 1，此法术没有目标敌人，因此无须用（基础值+掷骰结果）减去第二颗 d10 的结果。她只要投掷第二颗 d10，确定施法大失败的后果，结果是 7。通过查阅 166 页的施法大失败后果表，她得知施法失败了。更糟糕的是，她还会受到元素大失败效果的影响，这是一道水元素法术，因此她身上会结起冰雪。她受到了 7 点伤害（在这种情况下，受到的伤害与第二颗 d10 的数值相等）并陷入冻结状态。希望队友能生堆火让她暖和一下。

Mgshammer 问：

法术能造成致命伤吗？

科迪答：

部分可以！能造成物理伤害的魔法攻击（如通过投掷物或物理击打去伤害敌人的法术）可以造成致命伤，确定致命伤的方式与常规武器相同。不包含物理成分的法术则无法造成致命伤。

【注】：该勘误已添加（166 页）。

Alisdair James Smith 问：

解除魔法和希里奥托普法印是只对那些在防护手段中列出“魔法护盾”的魔法有效吗？如果不是，为什么要在法术的防护手段中特别标明这一条呢？

科迪答：

你好，Alisdair！解除魔法和希里奥托普法印对所有法术都有效。我们发现最终版本中的“魔法护盾”条目很少被用到，却经常引起困惑。我们会在勘误中修正这一点，就目前而言，最好直接无视防护手段中的“魔法护盾”字样。

【注】：该勘误已修正。

Aapo Toivonen 问：

伤害的正确结算顺序是怎样的？

科迪答：

你好，Aapo！顺序是这样的：

- 第一步，进行伤害掷骰，然后加上加值；
- 第二步，掷骰决定命中部位；
- 第三步，如果使用了强力打击，将数值翻倍；
- 第四步，根据目标的护甲状况削减伤害；
- 第五步，乘算适当的修正值，如部位修正、怪物抗力和敏感修正等；
- 最后，如果此次攻击造成了致命伤，则加上致命伤伤害。

贤者问答 第六期

Pavlakis S 问：

我在《贤者问答》栏目中了解到，技能检定不会出现大失败或暴击效果，这符合逻辑。但在投掷出 1 和 10 时，是否需要投掷第二颗 d10，计算加值（暴击）或减值（大失败）呢？还是说，只用 1 和 10 的结果计算，无须额外掷骰呢？

科迪答：

你好，Pavlakis S！你说的是对的，除非有特别说明，否则技能检定不会出现暴击和大失败效果（需要查阅表格的那种）。

但是，在技能检定时依然会因暴击和大失败而获得数值增减。在这个例子中，若 d10 结果为 10，则要再投掷一颗 d10，并用第一次掷骰结果和基础值加上这一次的结果，重复此步骤直到投掷出 10 以外的数值为止。若 d10 结果为 1，则要再投掷一颗 d10，并用第一次掷骰结果和基础值减去这一次的结果，最终结果可能低于 0。另外，如果在 大失败的第二次掷骰中投掷出 10，则要再次掷骰，并用结果减去第三次的掷骰数值。

JasontheRand 问：

我想确认一下，154 页提到，在计算护甲防护等级的影响之前，要先计算怪物的抗力，但 78 页则说要在计算护甲防护等级的影响之后再计算护甲的抗力。哪个是正确的？是两者都正确（天生抗力先计算，护甲抗力后计算），还是说只有其中一者正确（统一在计算护甲防护等级前或后计算）？

科迪答：

你好，JasontheRand！无论来源如何，所有抗力都应当在护甲减伤效果后被计算。我们之后会勘误这一点。总而言之，在所有情况下，都是先减去防护等级，再因抗力减半。如果你没能击穿护甲，那抗力存在与否也就无关紧要了。

【注】：该勘误已修正（154 页）。

Mgshammer 问：

法术是否有可能在大失败的情况下成功命中目标？举个例子，假设难度等级是 10，掷骰加上加值的结果是 11，检定成功了，但这次检定中的第一次掷骰结果是 1，这是一个大失败！这次施法会在大失败的同时继续生效吗？是大失败结果表中显示法术生效时才生效，还是大失败结果表中显示法术无效时才无效？

科迪答：

你好，Mgshammer！如果你在施法时大失败，那么只有当“大失败掷骰”出现 1-6 时才会使法术照常生效，正如施法大失败后果表所述。如果掷骰结果大于等于 7，则如表中所述，此次施法失败。牢记，如果该法术以敌人为目标，则检定结果仍要大于敌方的防御检定结果才能使法术命中：大失败时投掷出 1-6 或许会使法术照常生效，但不意味着一定命中目标。

Mgshammer 问：

120 页的巫术部分提到，如果以错误方式施放巫术，则有可能影响自身，而非目标。其他部分都没有对“以错误方式施放”这个概念做出定义，不过 168 页的魔法战斗部分提到了施放巫术时大失败的情况，我猜这或许就是“错误方式施放”的意思？

科迪答：

以错误方式施放巫术指的就是施放巫术大失败（在掷骰时出现 1），如果在施放巫术时遭遇大失败，便可能受到巫术效果的影响。我们会在下一个问题中详细阐述这一点。

【注】：该勘误已修正。

Mgshammer 问：

如果施放巫术大失败时有 50%概率使巫术影响自身，那此时施法者是成为替代目标，还是成为额外目标？如果在大失败的同时，检定结果高于难度等级呢？虽然没有特别提到，但 120 页确实说了“如果以错误方式施放巫术，则巫术有可能影响自身而非目标”（或许这意味着当施放巫术大失败，且施放失败时才会发生这样的情况？）。另外，这里的 50%指的是有 50%概率替代原有的大失败规则，还是说在原有基础上有 50%概率增加此额外效果？

科迪答：

如果施放巫术大失败，则有 50%概率影响自身，而非目标。这里的 50%概率本身就已经替代了常规情况下的大失败规则。巫术的来源与法术不同，所以大失败的结果也不同。我们会做出标注的。

为了能表述清楚，我们列出了巫术大失败时的四种可能性：

- 检定结果仍高于目标防御检定结果，且 50%概率的替代未生效，则巫术照常生效；
- 检定结果仍高于目标防御检定结果，且 50%概率的替代生效，则巫术照常生效，但受影响的会是施法者而非目标；
- 检定结果低于目标防御检定结果，且 50%概率的替代未生效，则巫术失效；
- 检定结果低于目标防御检定结果，且 50%概率的替代生效，则巫术照常生效，但受影响的会是施法者而非目标。

无论是以上哪种情况，施法者都不会受到 166 页施法大失败后果表所列的效果影响。

【注】：该勘误已添加（168 页）。

贤者问答 第七期

Mgshammer 问：

167 页的魔法聚焦物部分着重提到了法师，那么祭司和猎魔人可以使用聚焦物吗？也许祭司会改用圣徽？如果圣徽不是这个作用，那又有什么用？游戏中的其他部分都没有提到做某事需要圣徽。

科迪答：

祭司可以使用魔法聚焦物，但只能使用常规魔法聚焦物。这些物品因其物理性质而成为聚焦物，经由古老的仪式和刻文，以特定的方式制成，很难改造，即使添加装饰也不行。

圣徽在游戏中用来表现角色与某种宗教存在关联，除了对角色本人至关重要之外，还可以用来与其他信徒更快地拉近距离。

【注】：该勘误已修正。

Mgshammer 问：

167 页的“施法者克星：阻魔金”和“高阶施法者”部分着重提到了施法者而非法师，这意味着阻魔金会影响所有施法者，包括法师、祭司和猎魔人，是这样吗？虽然只提到了法师，但影响范围却不只有法师？另外，在小说和游戏中，杰洛特似乎不会受到阻魔金影响，所以阻魔金也可能对猎魔人无效，只对法师和祭司生效？如果只影响法师，那么法师和施法者这两个概念的区别是什么？

科迪答：

“施法者”一词特指祭司和法师。出于某些未知的原因，猎魔人似乎不受阻魔金影响。我们会在勘误中澄清这一点。

【注】：该勘误已修正。

Douglas Engles 问：

杰洛特的反应属性为什么这么高？

科迪答：

你好，Douglas！出于剧情需要，杰洛特的反应被设定得非常高。剧情已经多次证明，即使在猎魔人中，杰洛特也十分特殊。我们将杰洛特的实力设定为比顶级猎魔人更高一些，希望能反映出这一点。也许玩家在之后的扩展内容中也可能达到这样的水平，但我们依然希望杰洛特是一个强大得足以鼓舞人心的角色。

Douglas Engles 问：

采用购点法时，猎魔人是否必须使共情提高到 5 点以上（在计算感情迟钝特性的影响前）？还是说可以只为共情分配 1 点，省下 4 个点数？如果要让猎魔人的共情从 1 提升至 2，需要投入 2 个点数还是 6 个点数？在游戏过程中，如果猎魔人想让共情从 1 提升至 2，需要投入 10 个改良点还是 50 个改良点？

科迪答：

属性（智力、敏捷、反应、体格、速度、共情、手艺、意志和幸运）最低为 1，无论种族和人生轨迹导致了怎样的减值，这些属性都至少为 1。

因此，如果猎魔人玩家认为共情只要 1 点就够了，那花费 1 个点数即可。没错，虽然严格来说-4 的减值依然生效，但属性无法被降低到 1 以下，因此玩家无须额外花费点数。

但如果玩家不满足于让自己的角色扮演难以说服他人的冷血混球，希望做出一点儿改善，那确实要花费点数来减轻减值的影响。

为了使共情属性达到 2，玩家要花费 6 个点数来消除-4 减值的影响；为了使共情属性达到 3，玩家要花费 7 个点数；以此类推，直至猎魔人所能到达的极限值 6——若要到达该水平，玩家要投入 10 个点数，即通常级别下玩家可分配点数的 1/6。

在游戏过程中，猎魔人玩家可以花费改良点提升共情属性，其消耗与其他属性相同。请注意，根据 22 页“感情迟钝”边栏，猎魔人的共情属性上限为 6。

Douglas Engles 问：

我可以在决定人生轨迹的时候直接戒除成瘾吗？毕竟成瘾只要 3 周就能戒除，而表格中每次掷骰的跨度都长达 10 年。

科迪答：

严格来说，不行，你没法在决定人生轨迹时戒除成瘾。人生轨迹的设计意图在于决定角色在战役开始前获得的加值和减值，同样的，角色也无法在实际游戏开始前经由人生轨迹获益。话虽如此，如果主持人允许，也可以通过适当的检定来戒除成瘾。在此之后，成瘾物质对角色而言并非必需品，但该角色依旧会渴望摄入成瘾物质，并有可能再度成瘾，这对扮演非常有利。

贤者问答 第八期

Douglas Engles 问：

39 页的工匠装备选项中提到了锻造工具，但事实上只存在工匠工具。

科迪答：

你好，Douglas Engles！在设计的后期，锻造工具这一名称已被修改为工匠工具，此处遗漏了修改，感谢你指出这一点！

【注】：该勘误已修正。

Douglas Engles 问：

43 页提到了“任意五项战斗技能”，但我没有找到明确的战斗技能列表。策略算战斗技能吗？怪物知识呢？

科迪答：

此问题涉及了士兵技能中的第一项。

规则中确实没有明确列出战斗技能，这是为了让玩家自由决定士兵的战斗方式，具体哪些是战斗技能取决于主持人的判断，但我个人认为以下技能属于战斗技能：所有类型的武器技能、闪避/逃脱和运动。如果主持人允许，也可以考虑将其他技能纳入其中，例如策略（战斗知识）、骑术（尤其针对专业受训的骑兵）和察觉（当然，这里指的是战场上的感知能力）。就我个人的判断而言，我不认为怪物知识属于战斗技能，因为这个技能并不关注战斗本身，再说，掌握怪物知识的士兵听起来多少有些奇怪。

Douglas Engles 问：

123 页提到，学习魔法时需要在特定难度等级下进行多次学习检定，学习检定是什么？

科迪答：

学习检定指的是：使用对应的魔法技能（施放法术、举行仪式、操纵巫术）进行的检定。我们会在标明这一点。

【注】：该勘误已添加（123 页）。

Douglas Engles 问：

151 页的行动表格中提到了施法时间，但其他地方都没有涉及这个概念。这是否意味着所有的非仪式法术都只需一次行动便可施展？可否通过缓速施放法术来避免消耗超出活力上限的精力值？

科迪答：

所有的非仪式法术都会在一次行动的时间内施放完毕。在目前版本下，玩家不能通过缓速施放法术来避免消耗超出活力上限的精力值，但之后的扩展内容中可能会涉及这一点。为简便起见，我们在核心规则中对法术的生效原理做了高度简化。

Mikel Matthews Jr.问：

我很好奇，猎魔人在初始状态下有几种配方？看起来应该是有几种的，但相比起角色的受训程度而言太少了点儿，至少和游戏比起来是这样的。

科迪答：

你好，Mikel！猎魔人初始拥有 5 种配方（2 种魔药、2 种剑油和 1 种煎药）。如果在猎魔人的人生轨迹表中投掷出“偷来的知识”（238 页），或在“收益”分表中投掷出“传承猎魔人的秘密”（242 页），则可能会得到更多配方。在电子游戏中，杰洛特收集了很多配方，这在猎魔人中并不寻常。

Zacaria Chouiter 问：

玩家可以使用 1 点精力发起额外攻击（151 页），为弩上弦吗？

科迪答：

你好，Zacaria！正如此前问答中提到的，我们可能会修改额外攻击的精力值消耗，增加执行此额外行动（包括施法、给弩上弦或攻击）的成本。总而言之，你可以使用 3 点精力值为弩上弦，或以-3 的减值攻击（物理攻击和法术攻击皆可）。

【注】：该勘误已修正。

Warren Davidson 问：

嗨，我在规则中没找到有关臂甲的描述，是和腿甲一样吗？

科迪答：

你好，Warren！78 页的“防护等级（防护）”部分提到，躯干甲同时保护躯干和手臂。

Zacaria Chouiter 问：

工匠有初始配方吗？

科迪答：

除非通过 28 页的人生轨迹获得配方（最有可能的来源是“工匠家庭”），否则工匠在起始时不会携带配方。工匠用来购买配方的起始金钱相当多，可以自由决定要学习配方的类型和数量，比如成为专注于某些特定弓箭类型的制箭师，也可成为对多种药水都有所涉猎的炼金术士。

工匠会获得类型自定的工匠工具和 50 克朗作为起始装备，相比其他职业而言，工匠拥有更多的富余金钱，可用于自定义配方收藏。

The Drnjevich 问：

我没能在游戏中为策略技能找到合适的应用场景，还是说这个技能确实没太大用处，玩家纯属浪费点数？

科迪答：

你好，The Drnjevich！事实上，策略在特定类型的战役中会是一项非常强大的技能。通过策略技能，玩家可以推断出战斗的最佳策略，或是猜测敌人可能采取什么策略。如果检定的结果较高，就能得到以下这些问题的答案：“敌人将以何种方式攻击？”“围攻这座城堡的最佳方案是什么？”“敌人会在战斗中投入哪些单位？”等等。只要运用得当，该技能可帮助角色在战斗中收集敌人信息，或达成更重要的目标——在战斗前便将敌人调查清楚。

Ghoullove 问：

创建角色时，我可能在根据指引分配技能点（49 页）之前，就获得了一定量的技能加值。虽然创建角色时技能的等级上限是 6，但 23 页的“技能加值”边栏提到，种族特殊能力带来的加值可使技能等级突破上限。通过人生轨迹获得的技能加值也是如此吗？还是说人生轨迹只能提供技能加值而不能使其突破上限？

科迪答：

你好，Ghoullove！通过人生轨迹获得的加值无法使技能等级突破 6 级的上限。种族加值可以使技能突破上限，最终达到 10 级以上，这代表该种族天生特别精于此道。而通过人生轨迹获得的加值则会省出为相关技能投入的点数，玩家可以将其投给其他技能，或继续提高该技能的等级。

【注】：该勘误已添加（32 页）。

贤者问答 第九期

Д м и т р и й С к и р т 问：

我想问一下，有关于旅行的规则吗？旅行的速度有多快？

科迪答：

你好，Д м и т р и й С к и р т！目前为止还没有旅行的相关规则，在《猎魔人》桌面角色扮演游戏中设计旅行规则有些困难，因为没有公认的地图比例尺数据。我读到过一些描述中提到角色前往某处所花费的时间，但这些描述有些模糊。为了弄清楚大陆究竟有多大，我做了一些粗糙的尝试。这并不简单，因为大陆的大部分都是山地或沼泽，会使旅途变得十分艰难。我们可能会在将来的扩展内容中补足旅行规则，但就我个人而言，我觉得这有些太琐碎了。换做是我的话，我会参考这一条：杰洛特以最快速度从泰莫利亚的维吉玛前往凯尔·莫罕需要花费一周时间，你可以将这一数据作为粗略的参考。

Д м и т р и й С к и р т 问：

可以在战斗过程中止血吗？还是只能在休息时这么做（161 页）？

科迪答：

可以在战斗中使用行动进行急救检定，以此止血。

Д м и т р и й С к и р т 问：

治疗法术的作用是提高恢复力还是直接治愈伤口？可以在战斗中使用法术治疗吗？

科迪答：

可以在战斗中使用魔法治疗，但治疗效果无法使生命值超过上限。如果恢复力数值低于治疗法术提供的治疗量，那就依然会按照法术的治疗量恢复生命值。

Д м и т р и й С к и р т 问：

亚登法印的描述中提到：“任何生物踏入法阵，其跑步速度与反应属性都会承受减值”，法印的施放者会受到影响吗？除施放者以外的其他猎魔人呢？

科迪答：

除施放者外的所有人都会受到亚登圆环的影响，虽然施放者本人不会被减速，但进入圈内的队友（包括猎魔人）也会和敌人一样被减速。

Дмитрий Скирт问：

如果几天没进食会发生什么事？

科迪答：

严格来说，目前还没有饥饿的相关规则。换做是我的话，我会在角色没有进食的每一天要求他们进行难度等级逐渐提高（10、12、14、16、18……）的忍耐检定，若成功则精力值和抗昏迷属性-2；若失败则精力值、抗昏迷属性和生命值都-2，同时还要进行累计-1 减值的昏迷豁免（上限不会低于 1），此检定造成的伤害无法以任何方式治疗。如果角色进食了，那这一天就无须进行忍耐检定。我们可能会在将来的扩展内容中补足饥饿和环境影响的规则，不过就目前而言，我只有上面提到的这些大致想法。

Дмитрий Скирт问：

魔法陷阱（115 页）的描述中提到：“该陷阱每轮会对距离最近的目标进行一次攻击”，所以它可能会攻击施放者及其队友？

科迪答：

这里的目标指的是由施放者指定的敌人，因此魔法陷阱只会攻击范围内最近的敌人。我们会标明这一点。

【注】：该勘误已加入勘误列表。

Thomas G 问：

怪物数据中的赏金属性是什么？金钱？经验？这看着像是从《赛博朋克》里窜出来的设定。索引里也没找到相关信息，有什么说法吗？

科迪答：

你好，Thomas！怪物数据中的赏金指的是可通过杀死怪物获得的克朗数——当然，前提是当地政府愿意付这个钱。该属性旨在记录怪物首级的悬赏金额，我们会标明这一点。

【注】：作者尚未勘误。

HeckotheGecko 问：

边长为 2 尺的立方体区域能容纳多少生物（以及这些生物各自的大小）？如果某个角色的速度为 9，是否意味着他只能移动 4 个格子？数值为奇数的速度属性有何意义？

科迪答：

你好，HeckotheGecko！如果要塞在一起，边长为 2 尺的立方体区域内能容纳 3 到 6 个生物（取决于生物的大小），但这并不是战斗时的打斗距离。在战斗中，两个生物只有在擒抱和被推挤时才会占据同一方格。速度属性是为没有网格地图的情况而设计的，使用方形网格时，速度会向上取整，也就是说，速度为 9 的角色可以移动 5 个格子。

YodaOVGs 问：

之前的回答（第一期第一个问题）确实解释了为什么战斗范例中的角色会在确定致命伤时投掷 d6，但我还有一个问题：之前的回答没能解释，在没有瞄准特定部位的前提下，致命伤表的掷骰结果一列是否说明了需要投掷 2d6？换言之，如果没有进行部位瞄准，并造成了致命伤，应该投掷 2d6 吗？是在投掷 1d6 决定命中部位后再进行这次掷骰吗？

科迪答：

你好，YodaOVGs！造成致命伤时，决定命中部位的掷骰会被合并到致命伤判定中。因此流程是：进行攻击检定，发现数值足以造成致命伤后，不投掷 d6 决定命中部位，改为参考对应的致命伤表投掷 2d6，以此决定命中部位。我们会标明这一点。

【注】：作者尚未勘误。

Gera Krisztian 问：

人类感知和坚定这两个技能的区别是什么？这两个技能基本上都用于与社交技能对抗，虽然是不同的技能，作用却相同？通过进行人类感知检定，可以了解到其他人的情绪状态，并弄清对方有没有说谎或试图引诱自己。而通过坚定技能，可以抵御他人对自己的诱惑。两者虽然方式不同，但结果是一样的。

科迪答：

你好，Gera！坚定技能用于对抗说服、诱惑和领导力。

人类感知用于对抗欺瞒。

你可能会察觉到对方在试图说服自己，最后依然被说服了。人类感知的作用在于，你可以通过这个技能了解到他人的信息，例如对方对自己的感觉如何、对方是否受到惊吓、对方是否厌恶某人等。

贤者问答 第十期

Gera Krisztian 问：

有什么办法可以阻止对手在辩论战中脱离（177 页）吗？似乎在大部分情况下，这都是结束辩论战最有效的手段。

科迪答：

你好，Gera！“脱离”是一种防御手段，无论由你还是对手使用，都要为此掷骰。只有在坚定检定结果高于对方的“攻击”检定时，才能使用脱离结束辩论战。如果检定结果低于对手，则无法结束辩论战。就本质而言，你和对手在此时都已完全投入到辩论战中，如果脱离失败，则说明该角色因骄傲而不愿放弃，或是对对方的观点过于着迷。

Tom Kant 问：

24 页的种族能力“坚韧”如何与护甲互动？它是否会被算作另一层护甲？如果是，是否计入多层护甲的 3 层限制，还是可以忽略这一限制？

科迪答：

你好，Tom！坚韧提供的防护等级会加在矮人的护甲等级上。在计算矮人穿着护甲的防护等级后，因为坚韧这一能力的存在，需要在结果上再+2。所有的部位——头部、躯干/手臂、腿部——都要如此处理。

坚韧提供的+2 防护等级不算作多层护甲，没有阻碍值，也不会因武器攻击和侵蚀而降低。即使矮人一丝不挂，所有部位依然都有 2 点防护等级。无视防护等级的伤害（例如致命伤带来的额外伤害）同样无视坚韧提供的额外防护等级。

Tom Kant 问：

48 页的精力值怎么使用？就我对规则的了解，精力值大体上只有施法者（法师、祭司和猎魔人）会使用，其他职业的角色基本不用担心这个。此外，角色可否通过反复进行回复行动，在 5 回合内（约 15 秒）恢复全部精力值？如果可以，施法者可以施放的法术数量不就近乎无限了吗？

科迪答：

你说的没错，部分非施法者也会用到精力值，但精力值对施法者尤为重要，因为施法者可以用其增强自己的魔力。但不会魔法的角色也可以使用精力值进行额外攻击、额外防御或换取肾上腺素骰（如果使用这条可选规则）。

至于精力值恢复……你说的是对的，五轮的时间便足以恢复大部分乃至全部的精力值。但那可是五个整轮，这点儿时间也够敌人把你的头砍下来了。在战斗外，无限施放法术的最大问题是可能发生大失败。即使最温和的法术也可能转而伤害施法者，在某些罕见的情况下，还会导致施法者失去聚焦物、伤害附近的人或使施法者承受额外伤害和影响。施法次数越多，就越可能遭遇法术失败带来的不愉快体验。

Tom Kant 问：

59 页提到，角色在每次游戏聚会中可得到 1-2 级的技能等级提升（花费 6 个通用改良点将技能从 2 级提升至 4 级），是这样吗？另外，角色可否通过一天的学习，将一个技能从 0 级提升至 1 级？（在《赛博朋克 2020》中，这需要花费 10 天的时间。）

科迪答：

在《猎魔人》桌面角色扮演游戏中，角色提升技能等级的速度快于《赛博朋克 2020》。角色在每次游戏聚会中能平均得到 3-4 个改良点，这能大量提升技能等级。因为游戏中的技能和技能树能力数量众多，我们希望能提高一些升级速度，让玩家体验更多的内容。你确实可以在 1 天的时间内学习技能的基础部分，但 1 级的技能等级意味着，你对这一技能的掌握程度依然是“不擅长”。

Tom Kant 问：

61 页的职业技能升级怎么用？要使用通用改良点从 0 级开始提高初始三个技能的等级，从而获得这些技能效果吗？还是说在此之前要先将独有技能提高到 5 级？另外，祭司的神圣之力和猎魔人的钢铁肠胃这些技能中的“该技能也能经由训练得到提升”是什么意思？

科迪答：

创建角色时，你可以将 44 个技能点中的至多 6 点投入给独有技能，如果为独有技能投入了至少 5 点，便可使用技能树中最上层的技能，其等级为 0。但不能将 44 个初始技能点分配给职业技能，职业技能只能通过花费改良点升级。

对于神圣之力和钢铁肠胃这类“也能经由训练得到提升”的技能，可以通过“学习和练习”这一手段获得改良点，从而提高技能等级。神圣之力和钢铁肠胃仅提供数值奖励，而不是需要检定的能力，但你仍可通过自学来提高技能等级。

贤者问答 第十一期

Tom Kant 问：

63 页提到工匠可以为近战武器镀银，那对箭和矢又有怎样的效果呢？另外，如果我希望通过非玩家工匠角色获取镀银服务，需要花费多少钱？

科迪答：

你好，Tom！工匠可以为任何类型的武器镀银，需要强调的是：每次镀银可花费 1 单位的银加工 10 支箭或矢。至于支付给非玩家工匠角色的费用，假设材料银的费用也由玩家角色承担，则要在此基础上加上工匠的服务费用，以 10 支箭矢为一组，参考 93 页的服务表决定价格。如果角色不为工匠提供银，且能找到开出市场价格的工匠（注意，银的稀有度是“稀有”，而且许多工匠正在为满足开战前夕各军队的需求而加班工作），那么每 10 支箭矢的镀银价格是 107 克朗，如果要一并购买箭矢，价格便是 117 克朗。

Tom Kant 问：

72 页提到的武器特性（例如流血）是怎么生效的？从描述来看，似乎只要击中目标便可生效（而无须穿透目标护甲）？

科迪答：

我们会在勘误中澄清这一点。只有使用附流血特性的武器穿透目标护甲（对目标的生命值造成伤害），然后根据流血特性后面的括号内标注的百分比数值掷骰并成功，才能对目标造成流血效果。

【注】：该勘误已修正。

Tom Kant 问：

解除魔法（102 页）、部分仪式和猎魔人的希里奥托普法印都提到了“活力值消耗”，这是早期魔法规则设计未被删去的遗留部分，还是精力值消耗和活力值消耗两者确有不同？

科迪答：

抱歉让你困惑了！在所有这些例子里，正确的写法都应是“精力值消耗”，活力值消耗是早期设计的遗留部分，我们会予以更正。

【注】：该勘误已修正。

Tom Kant 问：

护甲强化表（90 页）中的钝、挥、刺标记是否意味着此种护甲强化会使护甲获得对应类型的伤害抗力？还是说护甲强化提供的防护等级加值只对该类型的伤害有效？

科迪答：

如果你对某一伤害类型拥有抗力，则该类型的攻击只会造成一半伤害。因此如果为护甲添加一份“防护等级 3、钝击抗力”的护甲强化，则会额外获得 3 点防护等级，且使钝击伤害减半。例如武器匠布莱恩为南丁格尔的双层编织软铠添加了一份矮人制式护甲强化（以金属代替部分皮革，通过特殊的矮人编织技术增厚护甲层），则护甲的防护等级由 8 提升至 13（矮人制式护甲强化拥有+5 防护等级），重量增加 3.5 磅（这很重要，毕竟南丁格尔是吟游诗人，而非驮马），同时拥有挥砍和穿刺抗力。如此一来南丁格尔被愤怒的丈夫一刀捅穿的概率就大大降低了！

Tom Kant 问：

为什么 92 页宝石护身符的聚焦效果是简易护身符的 3 倍，但价格仅仅只是简易护身符的 2 倍（而且简易护身符已经比最便宜的法杖价格还低了）？此外，所有工具包都没有标注稀有度。

科迪答：

没错，和现实世界一样，猎魔人世界中的物品价格并非与效用直接挂钩。简易护身符和宝石护身符的基础价值一样，为制成宝石护身符而采用的额外工艺花费仅为简易护身符的 2 倍，而非 3 倍。

至于法杖为什么比护身符贵，部分原因是法杖的多功能性。毕竟一把质量上乘的法杖除了聚焦魔力外，还有其他作用，比如当作武器——如果足够有创造力，你还能开发出更多用途。我们会在勘误中添加工具包的稀有度信息，感谢你指出这一点。

【注】：该勘误已修正。

贤者问答 第十二期

Tom Kant 问：

108 页的魔术“天降烈焰”明显指的是萨宾娜·葛丽维希格使用的，导致游戏《巫师 2：国王刺客》故事发生的魔术，但这道魔术在游戏中有正式的名称：在杰洛特进入迷雾解除诅咒那一段的其中一个场景，萨宾娜提到这道魔术名叫“梅尔加之火”。

科迪答：

你好，Tom！感谢你指出这一点！我们会在勘误中更正的。

【注】：该勘误已修正。

Tom Kant 问：

116 页提到准备仪式要花费大量时间，但仪式描述中的准备时间都在 5 到 10 轮之间，根据每轮持续 3 秒左右计算，也就是 15 到 30 秒，这好像算不上“大量时间”。

科迪答：

这里说的“花费大量时间”是相对战斗而言。由于准备仪式所需时间较长，在战斗中举行仪式近乎不可能，要安排专人保护才行到。

Tom Kant 问：

130 页某些图纸的投入和材料总价值并不相等，比如黑钢的投入为 55 克朗，但作为材料的黑铁（52 克朗）和 5 份煤（5×1 克朗）的总价值为 57 克朗。

科迪答：

这是一个失误，计算大量投入花费时总会有这么一些小问题被漏掉，我们会再三检查的！

【注】：该勘误已修正。

Tom Kant 问：

163 页的“俯卧”边栏提到了“移动行动”，这是指奔跑行动，还是只要做出行动时包含一定距离的移动即可（行动选项中没有“移动行动”）？

科迪答：

通过移动才能从俯卧状态起身，因此你要使用移动行动站起来，然后才能进行其他行动。我们会澄清的。

【注】：作者尚未勘误。

Tom Kant 问：

140 页的规则涉及将物品由完全损坏修复到拥有完整防护等级和可靠度的操作，但没有提到修复部分损坏的物品。如果我这样做，花费情况如何？

科迪答：

被修复的物品会完全恢复防护等级和可靠度。在这个过程中，目标物品会被拆散成所需材料，然后再被组合到一起。工匠的修补工作技能可以修复部分损坏的物件。如果玩家角色需要为此支付金钱（比如需要马上出发与怪物战斗，没有足够的时间彻底修理，当地铁匠则担心他们死了没法付钱，要求事先付账），可以参考 93 页的表格，每件物品的标准价格为 35 克朗。

Tom Kant 问：

按照 162 页的规则，为生命值只比 0 低一些（就比如说-3 吧）的角色稳定伤势实在是太容易了。在这个例子里，难度等级就只有 3。

科迪答：

是的！事实上《猎魔人》桌面角色扮演游戏的游戏系统致命性很高，如果计划有误（或者只是运气不佳），就有可能在短短数秒内陷入濒死状态。但只要有医生或其他掌握急救技能的队友帮助，要脱离濒死状态也很容易。

Tom Kant 问：

166 页的“活力上限与精力值”部分提到，法师可以施放精力值消耗小于等于活力上限的法术。此处所指的精力值消耗会计算减少数值吗？比如一名法师的活力上限为 7，可否借助聚焦（3）的效果，在不过载施法的前提下施放精力值消耗为 10 的法术？此外，“过载施法与大失败”中提到的“活力消耗”指的是否就是精力值消耗？

科迪答：

没错，上述例子中的法师若携带聚焦（3）的物品，便相当于活力上限提升至 10，可以施放精力值消耗为 10 的法术而不过载。另外，活力消耗指的确实就是精力值消耗，我们会在勘误中更正这一点。

【注】：该勘误已修正。

Tom Kant 问：

167 页对阻魔金的描述是否意味着，忍耐基础值低于 8 的法师在接触阻魔金时有相当大的可能性会直接熔化（检定结果小于 10，随后每轮受到 1d6 点伤害）？

科迪答：

对施法者造成严重威胁正是阻魔金的存在意义，接触阻魔金总是一件危险的事。如果法师角色可能会接触到大量阻魔金，可以选择推进技能树中的“大法师”一系（66 页），获取“坚定不移”技能，部分抵消阻魔金的影响。

Tom Kant 问：

173 页的“魔法治疗”部分提到，非猎魔人饮用燕子药剂要进行难度等级为 18 的忍耐检定，若失败则会中毒。此处的中毒是否也意味着药水的治疗效果无效，还是中毒的伤害抵消了燕子药剂的治疗效果？

科迪答：

若非猎魔人角色饮用了燕子药剂，且未能通过难度等级为 18 的忍耐检定，则药水无效，且该角色陷入中毒状态。

Tom Kant 问：

174 页的治疗法术表中有一列名为“难度等级”，这是什么意思（上文没有提到使用治疗法术需要检定）？

科迪答：

在这里澄清一下，使用治疗法术治疗致命伤时，要根据表格中的难度等级进行施放法术检定。

使用魔法恢复目标生命值相对容易一些，只要不遭遇大失败即可——因为你做的只是刺激目标的身体，加快其恢复速度而已。如要治疗致命伤，则要花费更多的力量和精力才能治愈这些通常情况下无法自然愈合的伤口，因此需要更高超的技术才能做到。

【注】：该勘误已修正。

贤者问答 第十三期

Tom Kant 问：

247 页的“猎魔人药剂”部分提到，这些药剂对非猎魔人有很强的毒性，但并没有具体规则描述，除非将非猎魔人角色视为最大毒性为 0% 的猎魔人，或将 173 页有关燕子药剂的规则推广到所有类型的药剂。

科迪答：

你好，Tom！我们会在“猎魔人”章节中标注：所有药剂都适用于与燕子药剂相同的规则。因此，所有非猎魔人角色都要在饮用药剂时进行忍耐检定，若检定失败则会陷入中毒状态。如果该角色因此而中毒，除中毒导致的效果外，饮用的药剂也会失效。

【注】：该勘误已添加（246 页）。

Tom Kant 问：

妖灵的“转变形态”能力（283 页）是怎样的？是防御行动的替换选项，类似招架或闪避（如果是这样，为什么没有对应的技能）？还是并非如此？

科迪答：

妖灵的“转变形态”能力确实是防御行动的替换选项，看起来是我们在编辑妖灵的属性时误删了施放法术技能，妖灵本应有等级为 6 的施放法术技能。

【注】：该勘误已加入勘误列表与 FAQ。

Tom Kant 问：

狮鹫的冲锋能力（293 页）是怎样的？是行动、移动、替代通常回合的整轮动作、还是生物远离其 10 米后的反应？冲锋有距离上限吗？另外，飞行造成的伤害该如何计算？

科迪答：

狮鹫的冲锋是一个整轮动作，有目标朝远离狮鹫的方向移动 10 米以上时，狮鹫便会在自己随后的回合中执行此行动。冲锋的距离上限等于狮鹫的跑速。飞行坠落所受伤害的计算方法与 171 页的冲撞伤害相同：将坠落距离（单位为米）减半，投掷对应数量的六面骰。护甲可以减免坠落伤害。

Kajtar Levente 问：

破甲（155 页）可以升级吗？如果我有一把符文插槽为 2 的武器，很明显，我可以插入火神符文（256 页）使其获得破甲。那如果我在拥有破甲特性的武器上插入另一个火神符文呢？可以升级破甲特性吗？如果在同一把武器上插入两个火神符文，能使其破甲特性升级为进阶破甲吗（如同 67 页士兵的双手攻击技能一般）？

科迪答：

你好，Kajtar！破甲特性不会叠加，如果在武器上插入一个火神符文，武器会获得破甲特性，但插入第二个火神符文不会使其升级为进阶破甲。

Aapo Toivonen 问：

我在创建角色时有 44 个技能点来提高职业技能等级（49 页），在随后的游戏过程中也会获得改良点数来提高技能等级。我想弄清楚这些点数到底是怎么用的？

科迪答：

你好，Aapo！玩家从头创建角色并选择技能时不受改良点相关规则的限制，只需遵照标注有（2）的困难技能修正：没有标记（2）的技能，每 1 个点数可以换取 1 个技能等级；有标记（2）的技能，每 2 个点数换取 1 个技能等级。

Aapo Toivonen 问：

我有一个关于“战斗决策”的问题。在 151 页的行动选项表中，攻击行动一栏提到了“参见战斗决策部分”，我尝试多次通读战斗规则，都没有发现这部分的内容。如果不是我彻底弄错了，那应该就是遗漏了。

科迪答：

这是一处错误，规则中并没有“战斗决策”部分。此处文本应该指向 163 页有关不同攻击类型和战斗处理的部分。

【注】：该勘误已修正。

Aapo Toivonen 问：

购买麦子这类材料时，我该付多少钱？143 页表格中标出的价值对应的是 1 单位，还是 1d10 单位？

科迪答：

花费金钱购买 128 页及之后列出的工艺材料时，表格中的价格对应的是 1 单位的材料。如果试图搜寻材料并通过了检定，则根据“数量”一列决定找到了多少材料。比如武器匠布莱恩前往城镇，想要购买 6 单位的木材，每单位的价格是 3 克朗，总价就是 18 克朗。购买材料相对而言更加简便，也不用担心在树林中遭遇怪物、土匪或其他更糟的情况。

另一方面，如果布莱恩决定前往野外并通过了难度等级为 8 的野外生存检定，则可以免费得到 2d6 单位的木材，但要为此付出时间和精力，面临被怪物吃掉的危险，还可能因为掷骰结果较低，得到的木材数量少于所需的 6 单位。

Amdor 问：

我注意到了一些平衡性的问题。假如一个名叫汤姆的士兵通过叠加轻甲和中甲，使躯干的防护等级达到了 15。随后汤姆和孽鬼展开搏斗，他可以使用邪恶的弯刀造成足足 5d6 点伤害，但孽鬼的伤害只有 2d6，无论如何都无法穿透汤姆的护甲。即使孽鬼投出最大伤害，士兵的初始单手武器也足以碾压它们——这把单手武器似乎大部分情况下都比猎魔人的双手剑更有用。总的来说，这让我开始怀疑这款游戏的平衡性。我们玩了规则中提供的初始剧本，感觉战斗部分实在是小菜一碟，护甲很容易就能叠加到无坚不摧的水平——即使是镶钉皮甲，也有足足 12 点防护等级。

科迪答：

你好，Amdor！孽鬼算不上大威胁，它们的危险性只有在成群结队或对抗护甲水平低的玩家时才能体现。如果你让一大群孽鬼围攻一个角色，那么这个角色除了受到护甲带来的减值外，还会受-4 到-5 的防御减值，这意味着孽鬼造成致命伤的可能性也会提高。在剧本《祝各位今夜平安》的最后，玩家角色可能会与巨魔战斗，该巨魔有 20 点防护等级（高于弯刀 5d6 伤害的平均值）和 80 点生命值，拳击造成的伤害为 6d6（伤害平均值高于镶钉皮甲提供的 12 点防护等级）。请注意，每次穿透护甲的伤害都会使护甲值减少 1（特定的攻击还会减少更多），这意味着你穿的护甲会逐渐破损。另外请注意，命中四肢的伤害会减半，非银制武器对怪物的伤害也会减半，事实上弯刀的平均伤害只有 7 点，并且在此基础上还有 60% 概率因命中四肢而再次减半。

Pankrakles 问：

我可以对同一武器或护甲多次使用工匠的补强技能（63 页）吗？如果可以，能多次选择同一补强选项吗？如果对装备进行补强的尝试次数有限制，那么假设工匠对某一武器使用轻量化补强并失败了，他可以再次尝试吗？如果不能，可以尝试其他补强选项吗？

科迪答：

你好，Pankrakles！同一武器不能多次使用同种补强，但可以同时使用多个不同类型的补强。补强的尝试次数没有限制。

Pankrakles 问：

我还有一些关于法师突变能力（66 页）的问题。首先，突变药剂带来的属性加值可否使属性突破上限？比如反应为 10 的角色使用了吸血夜妖突变，其反应是否能提高到 11？还有，同一角色可否经历多次突变？如果突变失败，可否再次尝试（反正他已经是个突变体了，除了死亡豁免以外也没有什么其他损失）？如果可以再次突变，可否使用同种突变物？此外，如果队伍中没有猎魔人，又该怎么获取突变物呢？或许拥有突变能力的法师同时也知晓从怪物身上采集突变物的方法？还是说必须询问了解此类知识的猎魔人或查阅卷轴？

科迪答：

关于法师突变能力的回答：突变药剂可以使属性突破上限，因此非猎魔人角色可以通过突变使体格和反应提升至 10 以上。突变的次数不限于一次——我们会做出标注，其他角色也和猎魔人一样，可以经历 2 次突变。首次突变完成后，你可以再次尝试突变，但前一次所用的突变物此时已消耗完毕，你要寻找新的突变物。另外，两次突变使用同种突变物也是可行的。如果队伍中没有猎魔人，可以安排玩家角色在故事流程中找到突变物，或是找到猎魔人并说服他教自己如何提取突变物，这很大程度上取决于主持人的判断。

【注】：该勘误已添加。

贤者问答 第十四期

Dimiurko 问：

我在什么情况下可以使用额外攻击？举例来说，我可以先使用特殊攻击，然后再额外攻击吗？可以先施放法术或法印，然后再额外攻击吗？

科迪答：

你好，Dimiurko！你可以在移动和攻击之后（或者先攻击再移动），将要结束回合之时使用额外攻击：以特殊攻击（如摔绊）作为主要行动，之后使用额外攻击；在普通攻击（2次快速打击或1次强力打击）后使用额外攻击；或者在施放法术或法印后使用额外攻击。

Soleil01001 问：

和敌人的距离缩小到多近之后，我会被迫转为使用近战攻击？

科迪答：

你好，Soleil01001！这个距离最远为2米——在武器拥有长距特性的情况下。如果没有该特性，则只有与敌人距离1米内时才能使用近战武器。如果使用网格地图，则要与目标相邻（如果持有远距武器，则可在与目标间隔小于等于一个方格或六边格的情况下发起攻击）。

Soleil01001 问：

我可以拆分移动和攻击动作吗？我可不可以先移动小于速度的距离，走到目标身边，以一次快速打击将其杀死，随后再移动一段距离，对另一个目标发起第二次快速打击？

科迪答：

正如规则中所写，你不能以如上方式拆分移动（移动、第一次快速打击、移动、第二次快速打击）。你只能选择先攻击后移动，或先移动后攻击。

Leandro B 问：

25页提到猎魔人有专属的人生轨迹规则，但也提到玩家可以按照常规人生轨迹表掷骰，以此了解家庭情况。我的问题是：我能否获得常规人生轨迹表提供的加值？规则中没有写明。

科迪答：

你好，Leandro！这里要标注一下：对猎魔人来说，选择或掷骰决定家乡状况和家庭状况完全是出于风味考虑，你无法通过此类人生轨迹的选择或掷骰获得加值。

【注】：该勘误已添加。

Leandro B 问：

还是人生轨迹的问题。我现在已经知道猎魔人有专属的人生轨迹表，但人生大事件呢？我知道猎魔人有类似的表格，但不确定他们能否根据 31 到 36 页的内容掷骰。

科迪答：

扮演猎魔人时，你要依据从 241 页开始的“猎魔人的生活”表掷骰，不使用“人生大事件”表——猎魔人和其他角色的生活方式完全不同。

贤者问答 第十五期

Leandro B 问：

我有一个关于人生轨迹和种族调整值的问题。49 页提到种族调整值可使技能等级达到 10 以上，但我不确定，种族调整值是否能使角色在被创建时的技能等级便达到 6 以上？人生轨迹提供的技能加值呢？可以使技能等级达到 6 或 10 以上吗？

科迪答：

你好，Leandro！种族调整值可以使角色的初始技能等级突破 6 级的上限，但人生轨迹提供的加值却不能。举例来说，安格林出身会提供+1 的野外生存，这意味着即使野外生存不是角色的专业技能，你也没有选择它作为业余技能，角色仍然会在开始时便拥有 1 级的野外生存技能等级。如果野外生存是角色的专业技能，则无须从 44 个技能点中分配点数使其达到 1 级来满足创建要求。如果想要提高该技能的等级，只要从 44 个技能点中消耗 1 点便能使其达到 2 级。

EshinHarth 问：

鉴于猎魔人世界中大部分都是普通人，我猜普通角色的数量会很多，所以他们的起始点数会小于还是大于 50 点？

科迪答：

你好，EshinHarth！我会给完全普通的农民 40 个起始属性点，使其每项属性都为 4，然后给重要的属性增加几个点数（比如农民的体格较高，铁匠的工艺较高）。至于那些稍微重要一些的非玩家角色，也就是可能会坚持几场游戏的角色，我会给他们 50 个点数。基于游戏类型提供的点数建议（47 页）有一个前提——这里指的是冒险者，“平均”指的是“在冒险者中的平均水准”。

OfficePranks 问：

使用缴械和摔绊等特殊攻击（163 页）时，是否会因瞄准四肢而承受减值？

科迪答：

你好，OfficePranks！使用特殊攻击时无须承受部位瞄准减值，较复杂的特殊攻击有自己独有的减值，已在效果中列出。

Destined 问：

我刚发现了另一个关于法印的问题（如果已经有人问过了，就无视我吧）：如果使用在锥形区域内造成伤害的伊格尼法印（114 页），是会对每个敌人的每个部位分别造成伤害，还是说每个敌人只会受到一次伤害？前者似乎有些过强了，尤其是在面对那些对火焰敏感的生物（例如水鬼）时，只要一次攻击便可彻底消灭一整群的敌人。

科迪答：

你好，Destined！伊格尼法印不会对每个部位分别造成伤害，它只会造成一次伤害。只有极少数的攻击才能对所有部位分别造成伤害，我们会标明这一点的。

【注】：该勘误已修正。

EshinHarth 问：

士兵可以先进行双手攻击（67 页），然后再使用额外攻击吗？

科迪答：

你好，EshinHarth！士兵可以先进行双手攻击，然后再使用额外攻击。但这两次攻击都要承受-3 减值，而且会合计消耗 13 点精力值。这意味着在下一次休息之前，你能做的事将相当有限。

贤者问答 第十六期

Aapo Toivonen 问：

额外攻击的减值会累加吗？举例来说，第一次额外攻击消耗 3 点精力值并承受-3 减值，那第二次是消耗 3 点精力值并承受-3 减值、消耗 3 点精力值并承受-6 减值，还是消耗 6 点精力值并承受-6 减值？

科迪答：

你好，Aapo！根据 151 页所述的额外行动规则，你在每回合可以做出一次额外行动，同 1 轮中无法做出多次额外行动（额外防御除外）。我们会在规则中澄清这一点。

【注】：该勘误已添加。

Aapo Toivonen 问：

怪物的抗力对魔法有效吗？破甲特性能抵消怪物对银和陨铁以外伤害的抗力吗？

科迪答：

怪物对非银武器的抗力无法对魔法生效，武器的破甲特性也无法绕过怪物对非银武器的抗力，但确实能绕过怪物的常规伤害抗力。

例如魔像受到的穿刺和挥砍伤害会减半，也就是拥有穿刺和挥砍抗力。若使用非银质的剑对其发起攻击，伤害会减半两次（分别对应非银武器，以及穿刺和挥砍抗力）。如果用作攻击的剑带有破甲特性，则伤害只会减半一次（对应非银武器）。

Aapo Toivonen 问：

使用近战武器攻击时，会因体格属性而获得额外伤害加值（48 页），那以魔法、远程武器和投掷武器发起的攻击是否也能从某处得到类似的加值呢？

科迪答：

远程攻击和魔法攻击无法如近战攻击般获得伤害加值。大部分魔法攻击会造成额外效果，远程武器则射程极高，这些都足以平衡这一点。

Aapo Toivonen 问：

我认为攻击调整值表（152 页）中的“目标闪避”一词应该改为“目标主动闪避”或类似的表述。战斗部分的描述中并没有提到“目标使用闪避技能躲避攻击时，此次攻击获得-2 减值”，但攻击调整值表中有这一条。在重新阅读规则后，我们发现此处的-2 减值来自主动闪避行动。为避免混淆，建议重新命名攻击调整值表中的这一行。

科迪答：

你说的对，我们会更改的。

【注】：该勘误已修正。

Aapo Toivonen 问：

常见掩体防护等级表（152 页和 155 页）中帐篷的数据是否正确？我发现帐篷的防护等级和木墙一样，感觉多少有点儿蠢。

科迪答：

你说的对！这里的数据确实错了。木墙的防护等级应该为 10，与木桶和马车相同。

【注】：该勘误已修正。

贤者问答 第十七期

Aapo Toivonen 问：

除坐骑和载具的冲撞外，还有什么情况会用到体型调整值(152 页)? 如果确实要用到，又该怎么用? 比如小型生物的调整值为+2，我猜这里的+2 是针对攻击者。但如果此处的调整值适用于对体型较小或较大的生物发起的攻击，就会显得很没道理，因为这意味着击中较小的生物反而更容易。

科迪答：

你好，Aapo! 152 页的体型调整值表只适用于冲撞，不适用于任何其他形式的战斗。

Cruel Angel's Thesis 问：

我想确认一下，160 页的危重致命伤中，9-10 一行中的“愈合”一栏提到角色会因永久流血而承受伤害+2。但我认为既然伤口已经愈合，就不该继续存在这样的问题。此处指的是否就是：当受到其他带有流血效果的致命伤伤害时，该伤害+2?

科迪答：

你好，Cruel Angel's Thesis! 我们会澄清此条注释：永久流血指的是每次受到流血伤害时，承受的伤害都会+2。比如被带有流血效果的爪子击中时，每轮受到的伤害是 4 点，而非 2 点。

【注】：该勘误已修正。

Pavlakis S 问：

我有一个关于战斗的一般性问题：假设出于某种原因（比如精力值耗尽、遭受突袭或被攻击者从背后的视觉死角发起攻击），角色没有进行防御，此时为击中该角色而进行的检定的难度等级是否为 0? 还是说与昏迷时的命中难度等级同样为 10?

科迪答：

无论角色自愿选择不防御，还是无法防御，都会被视为处于昏迷状态，命中难度等级变为 10。但如果角色遭到偷袭，他们依旧可以进行防御，只是攻击者的攻击会获得+5 加值。

Pavlakis S 问：

238 页提到猫学派对魅惑攻击免疫，也包含魔法导致的魅惑吗？还是说这里指的只是社交互动意义的魅惑？

科迪答：

你好，Pavlakis！猫学派对魅惑的免疫只针对非魔法魅惑，魔法魅惑依然有效。

【注】：该勘误已修正。

Asiltos 问：

我知道这个问题可能有点儿蠢，但我确实没在规则中找到关于物品售价的信息。举个例子，在“龙与地下城”中，物品的基本售价为基本购买价格的一半起。规则中有哪里提到过这一点吗？我本以为会更容易找到，毕竟这个规则里有商人职业。

科迪答：

你好，Asiltos！我们会标注物品的售价：你能以列出价格的一半出售物品，而且可以尝试通过商业或说服技能提高售价。

【注】：该勘误已添加（72 页）。

贤者问答 第十八期

大家好，本期的《贤者问答》只会回答一个问题——一个相当繁杂的问题。具体而言，本周的《贤者问答》将阐明抗昏迷属性、昏迷豁免和非致命伤害的规则。

在适用系统和修订问题的过程中，我们发现《猎魔人》桌面角色扮演游戏中有关击晕和昏迷部分的规则着实有些令人费解。，我回头检查了一下，发现是其中几个关键问题导致了其余部分的不稳定。以下是修正后的结果：

抗昏迷和昏迷豁免

抗昏迷属性只有在受到攻击、法术和效果影响而进行昏迷豁免时才会用到。抗昏迷属性的计算公式为（体格+意志）÷2，上限为 10。

【注】：此处数值与规则书不符，需询问作者，规则书中抗昏迷属性最高可达 13。

当角色进行昏迷豁免时，玩家需要掷骰，若掷骰结果大于等于抗昏迷属性的数值，则会陷入昏迷状态（昏迷状态的描述见 161 页的状态列表）。部分武器和攻击会使你在昏迷豁免时承受减值。

例如高地重棒带有击晕（-2）的特性，这意味着如果角色被高地重棒命中头部，则要进行一次承受-2 减值的昏迷豁免，而非使用常规数值。

如果在昏迷豁免中失败，角色可以使用整轮动作再次进行昏迷豁免，目标值为抗昏迷属性原本的数值（即使玩家角色刚被带有击晕特性的武器击中，此处的目标值也不会应用调整值）。若此次豁免成功，则脱离昏迷状态。此外，若在昏迷状态下受到伤害，或被其他生物以行动唤醒，角色也会脱离昏迷状态。

【注】：该勘误部分已修正，部分已加入 FAQ。

非致命伤害

非致命伤害现在会减少角色的精力值而非生命值，这意味着受到非致命伤害、施法，以及使用额外行动和防御现在都会减少精力值。精力值属性的计算方式不变（可参见 48 页的身体能力表）。

精力值降为 0 或更低时，角色会立即失去意识，视为陷入昏迷状态。因此而陷入昏迷的角色在精力值恢复到 0 以上时不会马上苏醒——他们会在精力值恢复到 20（如果角色的精力值上限低于 20，则改为恢复到上限时）并在自己回合成功通过昏迷豁免后脱离昏迷状态。因此现在角色可能会因消耗精力过度（比如使用过多精力值进行额外攻击或施放过多法术）或受到非致命伤害而失去意识。

贤者问答 第十九期

昆恩法印是基于活力上限较低的早期设定而设计的，在高活力上限的情况下，它完全是个怪物级别的法印。为了不让昆恩法印过于完美，也为了反映游戏中的设计，我们做出了一些更改。下面列出了昆恩法印及其对应的进阶法印——主动护盾——的新版本效果：

昆恩（大地元素）

精力值消耗：可变

效果：你可以使用昆恩法印制造出一面保护自己的护盾，护盾的生命值等同于消耗精力值的 5 倍数值。如果你没能抵挡造成伤害的某次攻击或效果（无论有意放弃抵挡还是抵挡失败），该伤害会首先由昆恩护盾承受。致命和非致命伤害都会减少昆恩护盾的生命值，如果护盾的生命值降低为零，你将承受剩余部分的伤害，而且就像正常攻击时一样，该伤害必须首先穿透你的护甲和伤害抗性，然后才会影响你的生命值或精力值。

昆恩法印可以用来抵挡任何能够格挡的法术，但无法减免由不可格挡的法术造成的伤害，也无法减免中毒、疾病或缺乏氧气带来的窒息伤害。

在当前昆恩护盾的生命值消耗殆尽或持续时间结束前，你无法再次施放昆恩法印。

射程：自身

持续时间：10 轮，或直到昆恩护盾的生命值消耗殆尽为止

防护：无

主动护盾（大地元素）

精力值消耗：可变

效果：将昆恩法印的效果改为制造一个发光的护盾，护盾的生命值等同于消耗精力值的 10 倍数值。在第 1 轮后的每轮，你都必须花费与初始消耗等值的精力值来维持护盾。主动护盾只会保护施法者一人，但你也可以让紧贴自己的另一个人进入护盾。在护盾生效且未被摧毁的状态下，任何拥有实体之物都无法进出护盾，在此期间你只能缓慢移动，也就是无法执行奔跑动作。当护盾耗尽生命值或被打断时，包括物体、装置和盟友在内一切与你临近之物都会被击退 2 米，其躯干受到 1d6 点伤害。扎根于地面或重量超过 226 公斤的物体不会被击退，但仍需受到伤害。

射程：自身

持续时间：启动式（初始精力值消耗）

防护：无

贤者问答 第二十期

Aapo Toivonen 问：

主持人应该给玩家分发多少改良点？玩家该怎么使用？（简洁起见，对原问题做了删节）

科迪答：

你好，Aapo！玩家可经由参与游戏获取通用改良点，你可以在每次游戏聚会后分发数额固定的改良点，但我们的预期是这样的：如果玩家仅仅是参与了游戏，获得 3 点；如果他们的酷炫作为超出了常规范畴，获得 5 点；如果他们的作为引起了众人长达数小时的讨论，获得 8 到 9 点。通用改良点是一个数额巨大的累计点数池，只要合理，便可用其提升角色，使用前点数会持续保留。

我们不希望出现这样的情况：玩家花费大量时间完成支线任务，持剑杀死怪物，然后将获得的改良点全部用于学习商业知识——在此之前他们甚至没有和人讨价还价过。如果角色有合理的理由学习法术，或升级某项技能、属性，那么给他们分发通用改良点就没有问题。

因此，如果玩家在一次游戏聚会后将获得的改良点存起来，在下一次游戏，甚至五次游戏之后再使用这部分点数，便可以提升角色长久以来一直在做、有合理精进理由的事项。通过学习和练习获得的改良点只能投入于对应的技能。

Pavlakis S 问：

关于 154 页的多层护甲规则，我已经理解了多层护甲会怎样影响防护等级（这部分的设计很好），但护甲的强化值和阻碍值呢？这些数值会简单加总？取最高？还是别的什么？

科迪答：

你好，Pavlakis S！在穿着多层护甲时，要把各层护甲的阻碍值加总，然后用反应和敏捷减去这个总值。穿着多层护甲时，一般不易移动。

防护等级加值会分别应用于各单层护甲，然后再计算总防护等级，而非在多层护甲防护等级总值上加算。你会获得各层护甲具有的特殊效果，比如其中一层护甲具有挥砍抗力，另一层具有火焰抗力，你便会同时获得这两种抗力。但如果两层护甲的抗力类型相同，就无法由此获得更强的抗力，如果同时穿着两层具有挥砍抗力的护甲，那你获得的仅仅是一套具有挥砍抗力的多层护甲而已，没有其他效果。

Pavlakis S 问：

我有些弄不明白物品的“价值”。假设我想购买一套价格 850 的尼弗迦德板甲，这很简单。但之后我改主意了，想自己打造一件。135 页的表格中列出的价值是 1274——我猜这可能指的是图纸的价格（但不是很确定），但投入的数值却是 637，这是购买材料的成本吗？如果是，购买价格和投入的差值（850-637）是否就是打造工艺本身的价格？如果已经有材料了，还要支付这部分费用吗？请举例说明一下吧。

科迪答：

是这样的，如果你想购买尼弗迦德板甲，首先要找到卖家。尼弗迦德板甲的稀有度是“稀有”，所以没法在旧货店里找到，可能得找尼弗迦德逃兵或战场拾荒者才有可能买到，在这种情况下，你要支付 850 克朗。如果你想打造一件尼弗迦德板甲，首先要获得图纸，这张图纸价值 1274 克朗，但只要得到它（也可以在不购买的前提下记忆图纸）且材料充足，你就能随时开始打造板甲。身处城镇时，你可以通过支付投入成本（631 克朗）买齐材料，节约时间。如果已经拥有部分材料，便只要购买尚未拥有的材料即可。如果愿意花时间，也可自行寻找并合成所需材料，只要时间足够，便可不花一分钱打造出尼弗迦德板甲。没错，图纸的价格比板甲本身贵，不过有了图纸之后，你就可以打造多套板甲送给队友，或是出售板甲获取利润和快乐。

Pavlakis S 问：

我有关于魔法训练（42 页）和怪物（268 页）的问题。在电子游戏中，除了人形生物和狼以外的所有怪物都是魔法生物，桌面角色扮演游戏中也是这样吗？如果是这样，魔法训练的描述中提到：“魔法训练也可用于侦测魔法生物、法术和巫术”，所以它可以侦测所有怪物？如果确实是这样，那又和猎魔人训练有何联系？

科迪答：

此处的措辞本该更严谨一些。魔法训练可侦测身上正有魔法生效或由魔法创造的生物。你可以通过魔法训练侦测带有骨环的墓穴鬼婆、使用幻象的塞壬、魔像和各种妖灵，但不能通过魔法训练侦测狮鹫、安德莱格和孽鬼。我们会勘误这一点。

【注】：该勘误已修正。

Pavlakis S 问：

我有关于幸运（47 页）的问题。幸运点数是否视为改变掷骰结果，还是只视为加值？

科迪答：

幸运提供的是对单次掷骰有效的加值，要在掷骰前决定是否使用。比如你在剑术检定时选择使用 4 点幸运，则投掷 1d10，用结果加上剑术的基础值，再加 4 作为最终结果。

Jason the Rand 问：

遗物护甲（264-265 页）没有标出护甲类型，它们被视作轻甲、中甲，还是重甲？另外，遗物护甲可以通过多层护甲规则与其他的遗物护甲或非遗物护甲叠加吗？遗物表中标出的负重和阻碍值是一回事吗？

科迪答：

你好，Jason！感谢指出这一点，渡鸦护甲是轻甲，山民护甲是中甲，尸鬼护甲是重甲。另外，你确实可以将遗物护甲与其他的护甲叠加，此处的负重和阻碍值也确实是一回事！我们会对此做出适当修改。

【注】：该勘误已修正。

Kaladblog XI 问：

我有一个关于魔法的问题。使用带有强化聚焦特性（72 页）的武器施放法术时，法术的难度等级会增加 2 点。我认为这意味着施法变得更加困难，目的在于平衡高级别聚焦提供的加值，是这样吗？

科迪答：

你好，Kaladblog XI！并不是这样，强化聚焦指的是施放带有难度等级的法术（通常是梅利葛德雹暴术这种区域型法术）时，对手的检定难度等级会增加 2 点。

RBDash55 问：

流血抗力是怎么生效的？

科迪答：

你好，RBDash55！流血抗力的意思是：你受到的由流血导致的持续伤害会减半。具体来说，每轮受到的伤害会由 2 点降低到 1 点。我们会标明这一点的。

【注】：该勘误已添加（90 页）。

Soft World 问：

我的问题是：72 页的武器特性表中提到，陨铁武器具有额外 5 点防护等级，这是什么意思？既然格挡或招架能抵消全额攻击伤害，那这里防护等级的作用是？

科迪答：

你好，Soft World！这里的意思是：陨铁武器真的非常坚固。每格挡一次，武器都会受到 1 点伤害（有些能力会造成更高伤害），使其可靠度（防护等级）降低，武器的可靠度（防护等级）降为 0 时便会损坏。与一般武器相比，陨铁武器具有额外 5 点可靠度，这也正是猎魔人之剑能承受如此多减值的原因。我们会勘误并标明这一点。

【注】：在勘误中，武器和盾牌被统一为拥有可靠度，而非防护等级。

Umberto 问：

属于“魔法护盾”类型的法术可以作为防御施放吗？比如有人对法师施放了一道火焰法术，法师可否使用解除魔法防御该法术？另外，施放此类法术作为额外防御会额外消耗精力值吗？

科迪答：

你好，Umberto！你说的对！解除魔法和希里奥托普法印可以在对抗魔法攻击时作为防御行动使用，作为额外行动使用时也确实会在法术的常规消耗外额外消耗精力值。这意味着，如果通过这一手段在单轮中防御过多法术，便可能因精力值消耗超过活力上限而受到伤害。

Arcade Master 问：

无法用武器的怪物在攻击时要应用什么技能检定？为什么狮鹫（293 页）同时拥有近战和斗殴这两个技能？

科迪答：

你好，Arcade Master！怪物用爪子、尖牙、尖角和尾巴攻击时要应用近战技能。狮鹫同时拥有近战和斗殴这两个技能的原因是：擒抱时要使用斗殴技能进行检定。我们会做出标注，澄清这一点的。

【注】：该勘误已修正。

Dimiurko 问：

使用急救或治愈之手技能恢复生命值的难度等级是多少？

科迪答：

你好，Dimiurko！我们会做出标注：使目标开始恢复生命值的难度等级为 14。但主持人可能根据角色的受伤程度提高这一数值。

【注】：该勘误已添加（173 页）。

Dimiurko 问：

攀爬规则是怎样的？在困难地形上移动呢？

科迪答：

我们会标明这一点：单次移动时的可攀爬距离等于角色的跳跃距离。除非困难地形由特殊环境或特殊效果造成，否则便不能被越过。如果想要表现裂开的地面、纠缠的藤蔓或大堆瓦砾等因素造成的影响，可以使用和斯坦默福德地震术相同的减值：-2 反应和-3 速度。

【注】：该勘误部分已添加（47 页），部分已加入勘误列表。

Yoda0VGs 问：

致命伤造成的伤害无视护甲，那么会对击中部位的护甲造成伤害吗？

科迪答：

你好，Yoda0VGs！如果造成致命伤，但常规部分的伤害未能穿透护甲，护甲就不会受到伤害。关于致命伤的伤害和效果，我们对其来源的设定是：武器冲击造成的内伤。比如你刺出的一剑或许未能穿透目标的护甲，但钝击的冲击打断了目标的肋骨，在目标移动时，断裂的肋骨就可能刺入邻近的其他器官。

Levente Kajtár 问：

工匠的锻造大师分支中的熟练工匠技能（63 页）与幸运的互动是怎样的？

科迪答：

你好，Levente！这解释起来有点儿麻烦。你可以使用幸运点数提高熟练工匠技能检定的结果，但不能使武器获得的伤害或防护等级超过 5。因此，如果你在此次检定中使用幸运点，就算检定结果超过难度等级 12 点，获得的加值也依然只有 5。我们会优化这里的表述，使其更易理解。

【注】：中文版表述已优化。

Levente Kajtór 问：

我可以通过多次使用工匠大师技能（63 页），赋予单件武器或护甲多项效果吗？比如使同一把武器获得流血（50%）和击晕（-2）？还是说每件物品只能适用一次？

科迪答：

我们同样会澄清这一点，武器获得的效果会基于其种类决定。例如钝击武器会获得击晕特性，穿刺和挥砍武器会获得流血特性。如同武器既可造成钝击伤害，又可造成穿刺或挥砍伤害，便可对其多次使用工匠大师技能，但只有和造成伤害类型相关的效果才会生效。

【注】：该勘误已修正。

Levente Kajtór 问：

我可以像使用法术一样，以过度汲取的形式施放法印吗？比如猎魔人的活力上限为 5，却试图施放精力值消耗为 7 的法印，这时可否牺牲生命值来代替相差的 2 点精力值？

科迪答：

是的，你可以像过度汲取魔力施放法术和仪式一样施放法印。在你举的例子中，这名猎魔人可以施放精力值消耗为 7 的法印，不过会因此受 10 点伤害。

Levente Kajtór 问：

同一个人在使用过魔力之所（122 页）后，要经过多久才能再次前往同一处魔力之所获取 10 个改良点或 5 份第五元素？

科迪答：

理论上可以无间隙地使用魔力之所，但第二次使用时要进行难度等级为 20 的忍耐检定，若失败则会受到 5d6 点伤害及元素大失败效果的影响，之后每次使用的检定难度等级都会增加 4。我们会做出标注：若想在不进行检定的情况下再次使用魔力之所，要等待至少一个月。

【注】：该勘误已添加（122 页）。

Łukasz T.问：

补强技能（63 页）不需要熔炉，那么需要工匠工具吗？

科迪答：

你好，Łukasz！补强技能确实需要工匠工具，我们会标明这一点。

【注】：作者尚未勘误。

Val0200 问：

精灵的神射手能力（23 页）为箭术提供的加值是+1 还是+2？能力描述中写到的数值是+2，但在关于技能加值和技能等级上限的部分却又说：“例如你扮演的是一名精灵，在箭术方面投入 6 点，然后‘神射手’这一特殊能力会将其提升至 7 点。如果这个角色升级了，在整个游戏过程中，你可以将箭术提升到 10 点，加上‘神射手’的效果后，最终结果就是 11 点。”这段表述意味着神射手能力只提供+1 加值。

科迪答：

你好，Val0200！这是一处统一性错误，神射手为箭术提供的加值应为+2。

【注】：该勘误已修正。

贤者问答 第二十一期

Lukasz T.问：

卡德凡之握（103 页）的伤害如何计算？它会赋予武器额外 2d6 点伤害，还是对武器持有者造成 2d6 点伤害呢？

科迪答：

你好，Lukasz！你可以在施放此法术时自行决定要使用两种效果中的哪一种——这完全取决于你加热的是武器的哪一部分。施放此法术时，你可以对武器持有者造成 2d6 点伤害，也可以赋予武器 2d6 点额外伤害，并使其有 50% 概率点燃攻击目标。

Lukasz T.问：

攻击无生命物品的难度等级是多少？

科迪答：

攻击无生命物品的难度等级与攻击昏迷生物一样是 10 点。这个数值基本意味着，只要不投掷出大失败就一定命中。不过如果玩家角色以大型无生命物品为攻击目标，我会判定为无须检定即可命中。

Lukasz T.问：

治愈之手可以使目标以 2 倍速度恢复（173 页），那么又该如何计算治愈所需的时间呢？回复量是 $2 \times \text{恢复力} + 6$ 吗？

科迪答：

在自然治愈时，每卧床休息一天，便能回复等同于恢复力数值的生命值。如果通过治愈之手治疗，每天的回复量则为恢复力数值+3。

【注】：该勘误已修正。

Lukasz T.问：

钝头箭矢、阔头箭矢和锥状箭矢在表格中标出的价格，对应的是 1 支还是 10 支？

科迪答：

在购买表格中标出的价格（74 页）对应的是 1 支特殊箭矢，在制作表格中标出的投入价格（131-132 页），对应的是 10 支特殊箭矢。

【注】：实际上，131 页的钝头箭矢对应的是 5 支。

Lukasz T.问：

使用回旋剑舞技能（70 页）时，需要对每个目标分别进行一次攻击检定，还是只需要一次攻击检定，再和各个目标的防御检定结果分别比较？

科迪答：

使用回旋剑舞时，需要对射程范围内的所有敌人分别进行独立攻击。

Lukasz T.问：

我可以在喝下毒药前进行感知技能检定，通过嗅觉、视觉和味觉发现毒药的存在吗？

科迪答：

你可以通过察觉检定发现饮品中的毒药，难度等级由主持人自行决定。

Lukasz T.问：

塔尔哥之泪（88 页）的效果对原本没有侵蚀伤害的武器有效吗？

科迪答：

我们要澄清这一点：塔尔哥之泪会使受影响物品受到的侵蚀伤害翻倍，以任何武器和攻击对该物品造成的伤害都适用于此效果，而非只限于带有侵蚀特性的武器。

【注】：这里的“侵蚀伤害”指的应当是“使物件的可靠度或防护等级下降的伤害”，而非“带有侵蚀特性的武器造成的伤害”，作者在核心规则中标蓝了这个词，造成了误解。

Lukasz T.问：

91 页表格列出的坐骑运动技能值有什么用？

科迪答：

根据 170 页的坐骑失控规则，如果你未能控制坐骑，可能会摔倒或出现更糟的情况，其中一些效果需要坐骑进行运动检定。

Lukasz T.问：

大地之钉法术（102 页）会影响移动吗？如果会，具体会造成怎样的减值？

科迪答：

如果目标只被大地之钉刺伤而非刺穿，其移动就不会受到影响。

Lukasz T.问：

被塔尔芬的牢狱（103 页）困住后，我可以每轮进行一次闪避/逃脱检定吗？进行此检定是否算是进行行动？

科迪答：

被塔尔芬的牢狱困住后，你可以每轮进行一次闪避/逃脱检定，算是当轮的行动。

Lukasz T.问：

心灵传动术（103 页）的射程是指控制目标和施法者之间的最大距离，还是指控制目标后可令其移动的距离？我可以通过此法术投掷石头吗？移动目标的速度有多快？

科迪答：

心灵传动术的射程是指此法术的最大影响范围，你无法控制此范围外的目标。被心灵传动术控制的目标视为被施法者持握，可以用于投掷。如边栏“精密心灵传动”所述，此时要进行意志和施放法术技能检定。我们会标注：以此法投掷的武器射程将以意志而非体格决定。

【注】：作者尚未勘误。

Lukasz T.问：

魔法闪光术和幻象术（104-105 页）等法术提到的“抵抗检定”是指抵抗魔法检定吗？

科迪答：

是的，法术部分提到的“抵抗”指的是进行抵抗魔法检定。

【注】：中文版表述已优化。

Lukasz T.问：

如何决定梅利葛德雹暴术（106 页）影响的身体部位？

科迪答：

如同在不瞄准的情况下攻击一般，通过掷骰随机决定命中部位。

Lukasz T.问：

尝试终止中毒状态是一个行动吗？可否每轮尝试一次忍耐检定，直至成功？

科迪答：

尝试终止中毒状态是一个常规行动，因此你可以每轮尝试一次忍耐检定，但这会算作本轮的行动。如果使用额外行动进行此检定，则会承受-3 减值。

Lukasz T.问：

尝试终止冻结状态是一个行动还是整轮动作？

科迪答：

和尝试终止中毒状态一样，这是一个常规行动。

Lukasz T.问：

如果使用翻滚成功闪避了对手的第一次快速打击，向后移动并离开原有位置后，对手还能发起第二次攻击吗？或许只有邻近范围内有另一个攻击目标时，他才能发起第二次攻击？

科迪答：

我们先前回答过类似的问题。如果使用翻滚远离使用快速打击的敌人，则只有当敌人邻近范围内有另一个攻击目标，或敌人持有的武器带有长距特性时，他才能发起第二次攻击。

Lukasz T.问：

169 页提到，船只倾覆时要进行游泳技能检定，避免被困在船下，但实际上并不存在游泳技能，这里指的是运动技能吗？

科迪答：

是的，早期技能设计的细分程度高于现在，这是当时设计的遗留。这里应当使用运动技能，感谢你指出这一点！

【注】：该勘误已修正。

Lukasz T.问：

药剂的毒性（247 页）会持续多久？会在药剂效果结束后一同消失吗？

科迪答：

只要药剂和煎药仍在生效，便会产生毒性。因此，在其效果结束的当轮，毒性也会消散。

Lukasz T.问：为什么在战斗范例（172 页）中，孽鬼闪避时使用的属性是敏捷，而非反应？

科迪答：这是一处笔误，我们会修正的！

【注】：该勘误已修正。

Lukasz T.问：在水中战斗（165 页）时，弓和弩受到的减值是否也会影响投掷武器？

科迪答：在水中战斗时，除矛以外的远程武器都会承受减值。

贤者问答 最终期

Lukasz T.问：

日间妖灵（285 页）自我复制的间隙是多久？复制体可以攻击吗？属性数据从何而来？自我复制是一个行动，所以日间妖灵可以每轮重复自我复制，使复制体数量不断增长吗？还是说同一时间的复制体数量最多为 3 个？

科迪答：

你好，Lukasz！日间妖灵只有使用正午之舞才能自我复制。复制体不会攻击，属性与本体相同。完成一次复制后，只有之前的所有复制体都被杀死后，日间妖灵才能再次自我复制。

Lukasz T.问：

墓穴鬼婆和狮鹫等怪物的实际生命值为什么高于根据 48 页公式算出的数值？

科迪答：

大多数等级为困难的怪物和少部分等级为中等怪物，其生命值高于标准角色公式的计算结果，这样是为了体现它们的耐力更强。这些怪物本来就是作为 Boss 或小 Boss 设计的。

Merlin Blunt 问：

什么情况下可以使用盾牌的防护等级吸收伤害？只能在格挡失败时应用这部分减伤数值，还是只有持有盾牌且被命中躯干和手臂时有效？

科迪答：

你好，Merlin！在任何情况下都不能使用盾牌的防护等级吸收伤害，我们会将盾牌的防护等级修改为可靠度，与武器统一。盾牌的防护等级是代表盾牌在破裂前可格挡攻击的次数。如果你使用盾牌成功格挡攻击，便不会受到任何伤害。

【注】：该勘误已修正。

Mastercj987 问：

大失败结果表（157 页）中的敏捷（防御）一栏是否只适用于使用运动技能防御的情况？还是也涵盖了其他情况？

科迪答：

敏捷（防御）指的是基于闪避进行的防御，这是一处未被删去的早期设计残留。

【注】：该勘误已修正。

Selfidias 问：

平衡特性（72 页）提到，此类武器造成致命伤时要投掷 2d6+2，这句话的意思是否是：造成致命伤时要投掷 2d6+2，而非 2d6 决定致命伤效果？如果此次攻击瞄准特定部位，随后造成了致命伤，在这种不使用致命伤表掷骰决定部位的情况下，平衡特性还会带来加值吗？

科迪答：

你好，Selfidias！没错，使用带有平衡特性的武器造成致命伤时，要改投 2d6+2，而非 2d6 决定致命伤效果。我们会标注：瞄准特定部位攻击时，平衡特性会改为使掷骰结果+1。

【注】：该勘误已修正。

Tom Kant 问：

如果受到攻击，精力值降到 0 并陷入昏迷状态，需要以回复行动恢复精力值。在这种情况下，我是否会像由其他原因导致的昏迷一样，在受到伤害时立即脱离昏迷状态？还是说使精力值恢复至 20 点以上之前，我无法通过任何方式解除昏迷状态？

科迪答：

你好，Tom！如果受到攻击，精力值降到 0 并陷入昏迷状态，你可以使用行动恢复精力值，但仍处于昏迷状态。如果在下一回合被命中，你仍会从昏迷状态中醒来，但精力值保持原样。

Leothedino 问：

陷入濒死状态（162 页）时，所有属性都会减为原有的三分之一，此种削弱只针对基本属性（体格、反应、敏捷等）生效，还是同样也会减少衍生属性（比如抗昏迷和生命值）？

科迪答：

你好，Leothedino！受到攻击陷入濒死状态时，角色的所有基本属性和衍生属性都会降为三分之一，我们会标明这一点！

【注】：该勘误已添加。

Mario Mendoza 问：

武器的精准属性（72 页）是否会为招架或格挡检定提供加值？还是说该加值只适用于攻击检定？

科迪答：

你好，Mario！精准加值的确只适用于攻击检定，在格挡和招架时不生效。

Mario Mendoza 问：

杰洛特在电子游戏中可以单手挥剑，由此看来，猎魔人武器的持握要求不该是 1-2 吗？

科迪答：

严格来说，杰洛特确实可以单手挥剑，但速度和技巧方面都会有所欠缺。不过我还是赞同你的说法！我一直在考虑更改猎魔人之剑的持握要求，或许会在将来改为单手。

【注】：该勘误已加入勘误列表。

Mastercj987 问：

根据 157 页的大失败结果表，大失败的结果类型是由防御方使用的属性决定的。比如反应（防御）一栏，掷骰结果为 6、7、9 和 10 以上都会对武器造成影响，但如果防御方使用的技能是闪避/逃脱呢？按照我的理解，闪避/逃脱意味着防御方并未使用武器进行对抗，因此也不可能造成武器受损。在这样的情况下，我该照常计算武器受到的伤害，还是无视？

科迪答：

你好，Mastercj987！如果玩家角色使用闪避/逃脱防御，并投掷出大失败，则使用敏捷（防御）一栏。我们可能会将各栏的标题更改为武器防御或徒手防御之类的名称。

【注】：该勘误已修正。

Soleil01001 问：

猎魔人可否像普通招架一样使用招架箭矢（70 页）令敌人蹒跚？还是说猎魔人可以使用招架箭矢使投射物射向其发射者？如果不是这样，为什么要使用这个技能，而非闪避？

科迪答：

你好，Soleil01001！招架箭矢不会使攻击者蹒跚，但你确实可以用它招架炸弹或其他爆炸物，使其远离自己，甚至将其掷回发射者脚边。

Mikargibbros 问：

法师和医生可以立即治愈使用血之仪式（69 页）时牺牲的生命值吗？

科迪答：

你好，Mikargibbros！医生不能立即治愈使用血之仪式时牺牲的生命值，但懂得使用魔法治疗的法师可以。

Destined 问：

流血伤害会累加吗？其他状态呢？

科迪答：

你好，Destined！同一状态不会多次累加。若你已处于流血状态，便不会再次陷入流血状态。

Planewalker 问：

猎魔人在使用魔剑士分支的希里奥托普能力（70 页）时，是否需要同时进行希里奥托普技能检定和施放法术技能检定？为一件事进行两次不同的检定似乎有些不太寻常，但技能树中确实是这么写的。

科迪答：

你好，Planewalker！感谢你指出这一点！这里应当进行希里奥托普检定而非施放法术检定。我们会更正的！

【注】：该勘误已修正。

Liungorthin 问：

攻击调整值表（152 页）中的“目标现出轮廓”是什么意思？

科迪答：

你好，Liungorthin！当目标背后存在光源时，就会被光线勾勒出轮廓。比如从黑暗的洞穴中向外观察某个站在洞口的人，这时便属于这种情况。

好了，这就是全部的内容了！再次向各位致以感谢！保养好你的剑！

回答了本周的问题后，科迪对问题清单的整理便告一段落，他会转而推进 PDF 格式的勘误工作。感谢各位提出问题并支持游戏的朋友。

具体来说，科迪回答的问题会在以下方面体现：

- 我们正在编写勘误内容，会尽快推出；
- 我们会更新《猎魔人》桌面角色扮演游戏的 PDF 版本，添加勘误内容；
- 目前在售的《猎魔人》桌面角色扮演游戏是初次印刷版本，其中并不包含勘误内容，但在这部分库存售空后，再版印刷的版本中将包含勘误内容。

附录一：目前确定的勘误

■核心规则书

- 目录页：“战斗”部分的“致命伤”页码应为 158；
- 第 47 页：“衍生属性-抗昏迷”部分的定义，删除“非致命伤害会降低这一属性，当抗昏迷值降为 0 时，你就会被击晕并失去意识。”这句话；
- 第 70 页：“狂暴”技能描述中，“身负毒性时”应为“处于中毒状态时”，“毒性代谢完毕后”应为“中毒效果结束后”；
- 第 72 页：“武器特性”的“平衡”一栏，“如果此次攻击为精准攻击”应为“如果此次攻击瞄准了特定部位”；“破甲”一栏，“如果拥有强化破甲特性”应为“如果拥有进阶破甲特性”；
- 第 74 页：“弹矢”表格中，“标准弹矢”应改为“标准箭矢（10 支）”；
- 第 83 页：“精灵法泽尔弓”的“特性”应为“进阶破甲”；
- 第 105 页：“斯坦默福地震术”描述中，“-3 的精准减值”应为“-3 的速度减值”；
- 第 115 页：“魔法陷阱”部分，“该陷阱每轮会对距离最近的目标进行一次造成 3d6 点伤害的攻击”改为“该陷阱每轮会对距离最近的敌人进行一次造成 3d6 点伤害的攻击”；
- 第 117 页：“火占卜”中的“鸦眼木”应为“乌鸦之眼”；
- 第 121 页：“永恒瘙痒”中的“黑藜芦荟”应为“硬皮”，“梦魇”中的“发光矿石”应为“萤光矿”，“野兽巫术”中的“鸦眼木”应为“乌鸦之眼”；
- 第 143 页：“炼金物质-乙太”部分的“曼德拉草根”应为“百香根”；
- 第 144 页：“炼金物质-硫磺”部分的“荷兰芹”应为“蠢人芹”；
- 第 145 页：“炼金物质-天空”部分的“恶魔粪便”应为“鹿角魔粪便”，“恶魔领土、恶魔”应为“鹿角魔领地、鹿角魔”；
- 第 151 页：“额外攻击与防御”部分的括号里，“如改变站位或进行格挡等”应为“如翻滚或格挡等”
- 第 163 页：“搏击和摔跤”小节，几处“搏击”和“搏击检定”应为“斗殴”和“斗殴检定”；
- 第 164 页：“防御”小节的“格挡”部分，“搏击检定”应为“斗殴检定”；

- 第 166 页：“过载施法与大失败”描述中，过载施法也同样会承受对应的元素大失败效果；
- 第 246 页：边栏“饮入猎魔人药剂”部分最后，“还会产生毒性”应为“还会陷入中毒状态”；
- 第 247 页：“猎魔人钢剑”和“猎魔人银剑”应为单手持握；
- 第 255 页：“弹矢图纸”部分最后一行的“塔尔哥寒冬”应删除；
- 第 283 页：“妖灵”的技能列表中应加入“施放法术+6”一项。

■ 《领主与领土》

- 第 14 页：“武器”部分“拉弥亚”特性中的“绊摔”应为“摔绊”。

附录二：目前整理的 FAQ

Q：第 72 页“武器特性”的“摔绊”部分提到，“这把武器可以用于擒抱”，那么“弯头杖”和“陨铁链锤”这些有“摔绊”特性的武器要如何用于“擒抱”呢？

A：从描述层面来看，这里的“擒抱”相当于一种广义上对敌人行动的限制，可以视为利用“弯头”或“链条”抑制敌人动作，再决定要不要进行下一步行动（比如限制行动、窒息和投掷）。

Q：第 158 页“致命伤”部分的“防御值”应该怎么理解？

A：每次攻击行为发生后，攻击方和防御方都要分别进行一次检定，这里的“防御值”指的就是防御方的检定结果。

Q：非致命伤害是只对精力值造成伤害吗？

A：是的，根据作者的回复，非致命伤害不会减少生命值。

Q：网格地图的一格为 2 米，那射程（触及距离）为 2 米的长距武器有什么用呢？

A：可以隔着一格发起攻击。

Q：使用猎魔人技能回旋剑舞（70 页）攻击多个目标时，是只用一次检定对抗所有攻击，还是分别进行检定对抗每次攻击？

A：根据作者的回复，进行攻击检定的次数应该和目标数相等，各次检定相互独立。也就是说，要对抗几个目标，就要进行几次检定。

Q：昏迷中能执行回复行动吗？看规则书里“伤害”部分的意思似乎是可以的？。

A：根据作者的回复，精力值降到 0 并陷入昏迷状态的情况下，可以使用行动恢复精力值，但角色仍处于昏迷状态。如果在下一回合被命中，角色会从昏迷状态中醒来，但精力值保持原样。

Q：过度汲取魔力和过载施法有什么区别？

A：根据作者的回复，两者是同一情况的不同称呼。

Q: 日间妖灵（285 页）的技能中有“施放法术+6”一项，妖灵（283 页）是不是也应该有同样的技能？

A: 根据作者的回复，确实如此，我们已经加入进勘误列表了。

Q: 带有击晕特性的武器会迫使玩家角色进行承受减值的昏迷豁免，若此次豁免失败并陷入昏迷，为摆脱昏迷状态而进行的昏迷豁免还要继续承受来自击晕特性的减值吗？

A: 根据作者的回复，为摆脱昏迷状态而以整轮动作再次进行昏迷豁免时，不必承受击昏特性武器带来的减值。

Q: “塞德纳之诅咒”（104 页）的描述中提到了“游泳检定”，但是书中并未提到，这个检定具体是什么，这个法术又该怎么对抗呢？

A: 游泳检定书里没有写，只在这里提到了，估计是作者又忘了哪些是技能哪些不是了。联系后面的防护，有两种判法，第一种就是这里的游泳检定走闪避，和防护指的是同一次检定，在受这个法术影响的时候过一次闪避检定进行对抗，过了无事没过进漩涡；第二种就是防护和法术效果独立，在受这个法术影响的时候先过一次闪避作为防护手段，如果失败了再过游泳检定（因为作者没说，这里只能由主持人决定用什么技能进行检定），两次都失败才会被卷进去。

本文本基于北京乐博睿文化有限公司出版的《猎魔人》桌面角色扮演游戏简体中文版第一次印刷内容编辑制作，资料截止至 2021 年 7 月，如有任何问题，请发送邮件至 customer@labyrpg.com，我们会谨慎认真地处理每一条信息：)