

◆《猎魔人》角色扮演游戏

——精巧的系统和深厚的背景◆——

编辑：大白

基于小说《猎魔人》改编的电子游戏《巫师》是角色扮演游戏的杰作，这款游戏的每一代作品都拥有复杂而生动的角色、引人深思的道德冲突，以及细节丰富的世界架构。现在，*R. Talsorian Games* 与电子游戏制作方 *CD Projekt Red* 联手推出了《猎魔人》桌面角色扮演游戏，成功地将杰洛特带入了桌面游戏，使猎魔人世界完美适配于这种游戏形式。

背景设定

《猎魔人》桌面角色扮演游戏的背景设定时间介于《巫师 2：国王刺客》和《巫师 3：狂猎》之间，彼时的世界正处于第三次尼弗迦德战争时期。尼弗迦德帝国正从南部发起入侵，而北方各地不是崩溃成一盘散沙，就是臣服于独裁者拉多维德国王。大量士兵和村民凄惨地死去，把怪物和亡魂引至这片充满了屠戮的战场。换句话说，这是一个成为猎魔人的绝佳时机。

但有一点需要说明：虽然作者把游戏时间设定在第三次尼弗迦德战争时期，但也提供了足够的信息，玩家完全可以选择在其他时间展开冒险。《猎魔人》桌面角色扮演游戏提供了整个世界的概要设定，从最早被记录的历史起，到猎魔人组织的成立，包含了原著小说中的各种事件，以及电子游戏《巫师》三部曲的所有内容。它对猎魔人世界中的主要区域都进行了充分详尽的描述，并针对电子游戏中诸多重大事件提供了选





项列表，玩家可以根据自己的喜好调整世界的当前状态。

角色选择

这款游戏还有另一个值得称赞的特点：虽然名为《猎魔人》，但玩家不必非要在游戏中扮演猎魔人，而是可以选择各种各样的职业，包括吟游诗人、工匠、罪犯和医生等等。如果沉迷于在广阔的大陆上购买并销售商品，你甚至可以选择扮演一名旅行商人，完全不用关心什么宏伟大业或政治冲突。

更重要的是，玩家拥有很多选择，可以为自己的角色设定丰富的背景故事。《猎魔人》桌面角色扮演游戏使用“人生轨迹” (lifepath) 系统来随机生成角色的个人经历，玩家可以通过数次掷骰来决定自己的家庭背景、兄弟姐妹、曾经或现在的恋人，甚至一两名死对头。人类、精灵、矮人和猎魔人都有自己的“人生轨迹”，其中的所有要素都可能在未来的冒险中触发事件。

不同身份的角色在战斗能力方面有很大区别，因为《猎魔人》桌面角色扮演游戏的目标在于模拟特定的幻想世界，而不是平衡的战斗。让吟游诗人单独对抗狮鹫显然是不明智的，不过话说回来，要是他能成功存活，就会有一篇好故事和大家分享了！同样的道理，如果你扮演的猎魔人在街角卖艺赚外快，围观群众只会大呼失望。

如果你参与的冒险中战斗的比重很大，那自然就会产生各种平衡问题。完全由猎魔人和法师组成的队伍能轻松击败各种敌人，没有猎魔人

的队伍则会面临具有超强挑战性的致命战斗。

但游戏并不只有战斗。没错，你的队伍会猎杀怪物，但他们也会参与宫廷权谋，在城市的街道间勾心斗角，或者打造传奇的武器装备。你可以在队伍中加入不同身份的角色，让每个人都能享受不同的游戏风格，而且都有机会展示自己。

这样做的难点在于，要关注队伍成员的构成，避免内部冲突。如果队伍里其中一人与为自由而战的松鼠党结盟，而另一人与人类国王结盟，会发生什么？

如果队伍里的术士被迫与法师猎人合作，那场面又会如何？“游戏主持人指南”章节中并没有给出多少关于成员搭配建议，这就意味着，玩家可能需要提前将角色的背景故事研究透彻。不过话说回来，《猎魔人》桌面角色扮演游戏的魅力之一就是处理错综复杂的人际冲突——如果处理得当，游戏将会增添许多乐趣。



游戏系统

《猎魔人》桌面角色扮演游戏出色地改编了电子游戏中的每个系统，比如银剑会对怪物造成额外伤害，而钢剑则在对抗人型生物时有奇效。它几乎包含了曾在原著小说和三部电子游戏中出现的所有法术，以及完整的猎魔人法印列表。它采用《巫师3》中的技能树系统来体现角色等级的提升，同时，所有的猎魔人药剂和剑油也在游戏中有所呈现。

游戏的设计者在细节方面下足了功夫：武器和护甲会产生磨损，需要修理；玩家可以收集工艺图纸，交给工匠制作独一无二的物品；细致的炼金系统会为你列出制造药剂和武器油所需的草药和各种有机材

料；如果你想去狩猎怪物，“怪物图鉴”中的每只怪物普遍都会掉落赏金和战利品。

作为玩家，你不必非得使用这些系统，你可以选择雇人为你干活。但这些细节设定为游戏赋予了一种深度和真实感，并且为那些想要深入体验冒险细节的玩家提供了绝佳的机会。

接着来说说战斗系统，在《猎魔人》桌面角色扮演游戏中，战斗的致命程度令人震惊。“战斗”章节的第1页就直接给出警告，要玩家尽可能地避免与一群敌人作战。即便对于一群经验丰富的猎魔人来说，要对抗多只鹿角魔也是极其困难的。

与电子游戏相同的是，《猎魔人》桌面角色扮演游戏会奖励提前为战斗做好准备的玩家。你可以通过智力检定认真回忆与某种特定怪物战斗的细节，或者在猎魔人要塞中寻找研究材



料。每种怪物都有特定的弱点,提前了解这些信息会让你的战斗胜率大增。

准备好战斗之后,困难的地方就来了——你要自己处理所有的计算(在这方面电子游戏就方便多了),考虑护甲防护、护甲伤害、毒药效果、药剂增益、银器对怪物的额外伤害、穿透伤害等许多因素。

好在大多数战斗的节奏是很快的,你不会在每场战斗中花费太多时间。对于非猎魔人角色来说,从战斗中幸存之后的治疗过程将会十分漫长,所以你应该不会急于频繁地参与战斗。

这款游戏的复杂程度可能会让第一次玩桌面角色扮演游戏的玩家感到困惑,但如果有一名经验丰富且擅于掌控节奏的游戏主持人,那一切都将进行得很顺利,相信你可以从中获得无穷的乐趣。

总结

玩家会不会喜欢《猎魔人》桌面角色扮演游戏可能最终取决于两个因素:第一,是不是电子游戏和小说的粉丝;第二,是否喜欢这种“真实感”。创作者非常清楚自己想要这款游戏给玩家带来怎样的体验——一个危机重重、角色复杂、背景丰满的宏大幻想世界。在这一点上,它做得非常成功。

◆ 《猎魔人》桌面角色扮演游戏之开发日志汇编 ◆

原文地址：<https://rtalsoriangames.com/2018/07/10/our-developers-have-witcher-thoughts/>

译者：白日梦

校编：樱庭若雪

随着《猎魔人》桌面角色扮演游戏于8月2日在 *Gen Con* 正式亮相，我们已经收到很多关于游戏的疑问，也读到一些文章，表示这款最新的角色扮演游戏并没有放出多少情报。那不是真的！

当然，很难找到一篇博客囊括你们需要的所有情报，所以我们完全理解大家的困惑。为了方便理清情报，而且易于寻找，我们将在这里贴出迄今为止的所有开发日志。

在放出这些内容之前，我们想要强调一下，《猎魔人》桌面角色扮演游戏建立在“*Fuzion*”规则系统之上，但是我们做出了很多调整和升级，以便适应《猎魔人》小说和游戏中著名的黑暗幻想世界。

掌握猎魔人思维的开发者

我们的首席开发者科迪·庞德史密斯会预先介绍玩家在游戏中可以使用的种族和职业。

大家好，

我是科迪·庞德史密斯，《猎魔人》桌面角色扮演游戏的首席设计！*TotalCon* 已经过去一段时间了，我们也一直在 *Talsorian* 努力工作！我们在 *TotalCon* 收到很多精彩的反馈和意见，游戏特别有趣！非常感谢安洁莉亚和展会上的所有朋友，还有杰伊·利比（谢谢他把我们从电脑前拉走）。接下来就是正题，猎魔人！

《猎魔人》角色扮演游戏已经开发了一段时间，我得到一个绝佳的机会，在 *TotalCon* 和一些新面孔对它进行测试，同时也将它展示给一些业界专家，在这过程中我得知：

有感知的生物只要长得足够像鱼类怪物，在展会上就会被玩家做成菜吃掉……

但是，说正经的，在 *TotalCon* 参与的游戏是对《猎魔人》角色扮演游戏的一个很好了解。我有 6 个完美（尽管有点儿疯狂）的玩家，扮演来自史凯利格群岛的史派克鲁格岛突袭船队成员。我们有：

- 一位矮人工匠，从之前的一次突袭中死里逃生后，就认为自己注定会奔赴死亡。
- 一位精灵罪犯，团队中的禁欲派弓手，杀敌数可能是整个团队最多的。
- 一位弗蕾雅人类女祭司，大部分时间在战场之外，不时使用咒语炸弹罐和朦胧的未来幻象助战。
- 一位人类吟游诗人，绝大部分时间都在参战（显然骰运很糟），但却通过一次非常了不起的检定说服敌方船长投降。
- 还有双胞胎人类士兵汉斯和弗朗茨（他们是最棒的战士，同时也是团队的核心）。

他们在冒险途中击退了一只塞壬（让人伤心的是，它杀掉了一名非玩家角色船员），与一艘尼弗迦德巡洋舰交火，俘虏了一名尼弗迦德法师，还和一只拉弥亚进行了战斗，这只拉弥亚差点儿杀掉他们。

这场冒险非常有趣，所有人都玩的很愉快。但你可能注意到了，这场游戏中并没有真正的猎魔人。这是有意而为之，我想测试一下，如果没有猎魔人，游戏能否顺利进行，能否让所有人享受到乐趣。当然，玩家可以在游戏中扮演猎魔人，但是他们数量稀少，我想通过这场游戏告诉大家，即使作为人类、精灵或矮人，玩家仍然可以在猎魔人世界中享受到同样的乐趣。在猎魔人世界中，猎魔人极其罕见，几近绝迹，玩家当然可以在游戏中扮演猎魔人，不过可能只有一两名玩家能这么做，其余玩家将扮演其他身份的冒险者，我不希望这些玩家感觉受到不公正的待遇。为了达到这个目的，《猎魔人》角色扮演游戏将包括 4 个可扮演种族和 9 个可扮演职业。

四个种族分别是：

- 人类：广受尊敬，善于社交，并且被社会接纳。
- 精灵：神出鬼没，擅长荒野行动，有着神乎其技的射术，但被社会厌恶。
- 矮人：如岩石般坚韧强壮，有一双善于鉴宝的眼睛，被社会容忍。
- 猎魔人：数量稀少，坚忍的超级战士，被所有人畏惧。
- 每个种族会为玩家提供 3 种技能或加值，以及一种社会地位，这决定了每个势力对待他们的方式。

9 种职业包括：

- 吟游诗人：魅力四射的表演者，对所有人以朋友相待，潜伏在社会之中，慢慢渗透敌人的思想。
- 工匠：多才多艺的手工匠人，不仅擅长铸造武器和盔甲，还会制造炼金混合物，也可以在战场上给武器提供加值。
- 罪犯：圆滑世故的行家里手，能打开所有保险箱，避人耳目地杀人夺命，还能在周围召集同伙。
- 医生：精于计算的治疗者，接受过战地手术训练，能以双倍效率处理伤口，也可以运用解剖学知识对敌人造成可怕的伤口。
- 法师：诡计多端的政客与幕后推手，如今失去权势，正在运用令大地颤抖的力量逃离迫害，完成复仇
- 士兵：脾气暴躁的战士，拥有多年战斗经验，可以预测敌人的行动，胜敌于千里之外，发动毁灭性的攻击。
- 商人：精明谨慎的买卖人，深知金币的力量，能运用生产知识找到盔甲的缺陷，锁定廉价的供货商。如有需要，他们也能获得足以击垮敌人的援助与盟友。
- 祭司：侍奉神明的男性或女性，通过古老的血之仪式与自然交流，能治疗病人和伤者，或者搜寻异教徒并焚之以圣火。
- 猎魔人：只限于那些发生独特突变之人，是完美的怪物猎人，可以制作突变药剂水，会施放简单的魔法，能使用致命的剑术。

每个职业都有一个技能树，包括只有对应职业才能获得的技能。随着角色的成长，玩家可以学习不同分支的技能，按照自己的想法打造量身定制的人物。

最后，我希望玩家能对自己的角色产生无数奇思妙想，享受不拘一格的欢乐游戏。毕竟，假如 5 位猎魔人一起走进小镇，估计半个镇子的人都要吓得落荒而逃，或是大门紧闭。敬请期待更多的猎魔人日志，我们会进一步描述这场奇异的冒险，打造《猎魔人》角色扮演游戏的世界！

瀚如烟海的内容

科迪谈到从游戏、小说和漫画中获得的灵感，并大致说明了角色扮演游戏核心规则书的内容。

开始策划《猎魔人》纸笔角色扮演游戏时，我想把一切都融合进去：只要“猎魔人”系列里有的内容，我就希望它们出现在《猎魔人》角色扮演游戏里。等到游戏成型时，我才学会了一个沉重的教训：不是所有元素都能被塞进一本书里，有时你不想把所有东西都塞进去。

着手制作这个游戏时，《巫师3》还没有公布，我刚刚通关《巫师2》。我起先把能找到的所有东西都揉合到一起，在核心规则书初稿中塞进一大堆内容。此后我开始阅读安杰伊·萨普科夫斯基撰写的《猎魔人》原著小说，开始真正发现这个系列的深度。所以我没有只参照两部游戏，而是以两部电子游戏、整部原著小说和漫画系列为基础来制作这款角色扮演游戏。突然之间，我们的游戏不仅仅局限于人类、精灵、矮人和猎魔人！还有了侏儒、半身人、蜥蜴人和狸人……加入了大量历史内容和众多精彩角色！《巫师3》公布之后，喷涌而来的新内容再一次淹没了我们！地图发生了变动，有了新的地点、新的怪物和新的装备！

但这只意味着一件事：我们无法把所有元素都塞进《猎魔人》角色扮演游戏的核心规则书。老板告诉我这本书的容量有限，不能把所有东西都塞进去，可以等以后为游戏制作扩展和补充内容时再深化特定主题，但现在核心规则书需要为玩家提供在猎魔人世界中进行战役所需的内容。随着我开始删减内容，我发现这样做确实更好。猎魔人世界拥有丰富的知识传说和背景故事，如果我想把所有东西都塞进去，这本书会有3英尺厚，价钱会非常昂贵，绝对会吓退猎魔人粉丝以外的玩家。在《猎魔人》角色扮演游戏的核心规则书中，你将会看到：

猎魔人世界的基本背景介绍，时间介于《巫师2》和《巫师3》之间（这也是《猎魔人》纸笔角色扮演游戏的官方设定）。

- 角色创建信息：包括最常见的种族和职业。
- 数量适中的武器和护甲，还有一些来自《巫师》电子游戏的装备。
- 数量适中的怪物图鉴，《巫师3》中所有类别的怪物都会有所体现。
- 《巫师3》中众多主要角色的数据。
- 冒险中可能找到的遗物武器和护甲，以及它们背后的传奇故事。

遗憾的是，在《猎魔人》纸笔角色扮演游戏的核心规则书中，我们不会涉及电子游戏中的剧情节点，这也是为了能留出合适的时间和空间制作这些内容。我们宁愿等待，然后制作富有深度的扩展版本（比如《狂猎》的相关内容），而不是在核心规则书后面留下几行描述就弃之不理。

我们想要最终确保核心规则书中的所有内容都很重要，并且可以完全发挥作用。请相信我，核心书规则书里没有涵盖的一切内容都会出现在之后的扩展里。我实在是太爱猎魔人世界了，绝对不会遗落任何东西。

《猎魔人》角色扮演游戏中的战斗

如何造成伤害和治愈伤害，以及战斗系统与《赛博朋克 2020》的不同之处。

战斗系统是在我们撰写《猎魔人》角色扮演游戏时最重视的部分之一。《巫师》系列电子游戏中的战斗，尤其《巫师 2》和《巫师 3》中的战斗，与“龙与地下城”等传统角色扮演游戏中劈来砍去的标准战斗有很大不同。猎魔人世界的战斗瞬息万变，攻击会立即达到致命的程度，“致命伤”也不只会降低生命值。想在猎魔人世界的一场战斗中存活下来，你就要未雨绸缪、不断走位、寻找敌人的弱点、打得对手措手不及。

正如我之前所提，*CD Projekt* 非常明确地希望《猎魔人》角色扮演游戏能和我们另一款游戏《赛博朋克 2020》保持相似性，这就意味着战斗方式会鲜血淋漓、血肉横飞、残酷惨烈。然而，作为一款未来风格的黑暗游戏，《赛博朋克 2020》的战斗非常依赖枪械，枪战不好转化为近身战斗，尤其不适合《猎魔人》这种快节奏的疯狂战斗。因此，最终我为《猎魔人》角色扮演游戏设计的战斗系统既符合猎魔人的世界观，又能表现出 *CD Projekt* 期待的致命感。多亏了以下三个重要改进和一个新增机制，游戏的战斗系统总算达到了我的期望。

第一个改进之处是深度解析近身战。我们想让游戏中的战斗更加具体生动，而不仅仅是“我打中他，他没打中我，我打中他，他打中我”。在《猎魔人》角色扮演游戏中，使用近战武器的角色可以进行特殊攻击，我们在《赛博朋克 2020》中也采用了这个机制，但因为只有使用武术时才能用到，所以并不特别出彩。玩家可以在每轮战斗中分别进行两次攻击：

- 快速打击：玩家可以在每回合进行两次快速打击，对不同的目标发起攻击，并分别掷骰检定。
- 强力打击：如果想打穿厚重的护甲，或是将伤害赌在一击上面，角色可以牺牲第二次攻击机会，对一个敌人发起一次强力打击，造成双倍伤害。
- 剑柄打击：使用武器柄部或根部打击敌人，暂时击晕他们。
- 绊摔：使用绊摔攻击敌人腿部，使他们倒下。

- 缴械：尝试解除一个敌人的武器。
- 擒抱：抓住敌人使其无法挣脱，从而进行更多攻击。
- 投掷：擒抱敌人之后，将其投掷出去（投掷的距离取决于角色的力量），或扔到地上。
- 限制行动：擒抱敌人之后，使用限制行动使其无法动弹。
- 锁喉：擒抱敌人之后，使用锁喉使其窒息。

玩家还可以根据角色的战斗风格和当时的需要，进行几种防卫动作

- 闪避：简单回避一名敌人的攻击。
- 翻滚：类似于《巫师2》和《巫师3》中的战斗翻滚，闪避攻击并移动到新位置，到达敌人背后或避免遭受夹击。
- 格挡：如果对自己的身手没信心，角色可以使用格挡，抵消敌人攻击造成的伤害。
- 招架：如果对自己的身手有信心，角色可以尝试招架，抵消敌人攻击造成的伤害，并使其站立不稳。

我们的目的是让玩家在战斗中有更多选择，使战斗过程不那么死板固定、有迹可循。有了这个系统，玩家就能思考可以选择的行动，保持移动、不断走位、发起攻击、给敌人设置陷阱、寻求擒抱和格挡的机会。

第二个改进之处是治疗。虽然游戏中有一些医疗物品，比如治疗药水和治愈魔法，但主要的治疗方式还是要依靠时间流逝。*CD Projekt* 想要将战斗的真实和暴力之感融入游戏，不能只靠喝瓶治疗药水就立即回复全部生命值。角色虽然能通过医疗物品回复生命值，但在回复过程中还是要保持警觉，而不像在电子游戏中，吃个火腿三明治或几块生狼肉就能回复。除非身边有法师或手上有药水，否则角色还是需要通过休息和恢复才能达到治疗的效果。

为了在游戏中真正营造战斗的感觉，我设计了一个致命伤系统。作者常常会在小说的描写中凸显战斗的残酷，人物并不只是“被打到”，骨折和动脉撕裂都是家常便饭，重点在于杰洛特如何运用高超的技巧（和极高的疼痛忍耐力）化险为夷。在《猎魔人》角色扮演游戏中，如果玩家的攻击掷骰结果大于目标的防御掷骰结果，就可以对敌人造成“致命伤”，数值差距越大，这次攻击造成的伤害和妨碍就越严重。程度较低的效果包括肢体脱臼、牙齿脱落和轻度头部创伤，这些效果虽然不会使角色失去战斗能力，但也会带来轻微的减值，使战斗变得更加凶险。最可怕的致命伤效果会彻底杀死治疗不及

的角色，而且必然会在目标的身体上留下痕迹，比如断肢、腐败性休克或失去眼睛。这就意味着等级很高的武器技能在战斗中派上很大用场。剑术大师与农夫战斗时，剑术大师当然知道自己能轻而易举地将农夫大卸八块。不过这种设计也鼓励玩家要权衡行动，保持警惕。如果敌人远比自己技艺精湛，他们可能想等待时机，尝试更加隐秘的行事方式，而不是冒险行动，让自己骨折，甚至遇到更糟糕的状况。所有致命伤都能在战场上得到稳定，受害者不至于流血不止或并发其他症状，但完全治愈则需要医生、祭司或法师的治疗。和普通伤势一样，致命伤会随着时间流逝而逐渐痊愈。

我们想为《猎魔人》角色扮演游戏带来《巫师3》一般危险十足、瞬息万变的战斗系统，能独具特色，引人注目，促使玩家在投入战斗前三思而后行。

遗 物

关于遗物的情报，以及与电子游戏中不同的原因。

一切都在 *Talsorian* 有条不紊地进行着，我们一直在努力工作，可惜开发日志已经有一段时间没有更新了。说实话，最近的工作很平常，我们只是在对一些地方进行调整，并撰写武器和护甲的描述。

不过我们为游戏中的遗物耗费了不少精力。在电子游戏里，遗物在角色升了几级之后就变得很平庸，玩过《巫师2》和《巫师3》的玩家都因为找到了更好的武器，而向铁匠或商人贩卖过两三把拥有魔法能力的称号武器，甚至遇到更糟的情况：在已有更好武器的情况下获得称号武器。从某种方面来说，这种情况不会改变，但我们想确保每个遗物都显得很重要。为此，我们着手给会在游戏中出现的所有遗物编写了背景故事，这项工作看起来简单，做起来却惊人的难。除了剑类的**独角兽**和护甲类的**渡鸦护甲**等少数自带背景的遗物之外，还有很多其他遗物——比如剑类的**毛格林**和**切割者胡德**，以及护甲类的**山民护甲**等等——没有自带背景，我们不得不为它们撰写背景。我们想要确保，当角色通过任务、怪物群落或剧情点找到一件遗物时，这件道具看起来像是一个合理的奖励。角色不仅是获得一件有趣的物品，其背后来自大陆各地的传说也能让你了解不同地区的历史和故事，即使属性并不是特别强力，它背后也有一些很有趣的故事，甚至可能触发一个任务。

其次，我们发现几乎所有遗物都是剑类，而我们想要兼容各种类型的战斗风格，所以我们创造了一些其他种类的遗物，比如斧头、长柄武器和弓等等。我们在电子游戏中了解到杰洛特的珍视之物，而杰洛特是一位剑客，我们还要兼顾众多使用其他武器的角

色，以及众多想要使用其他武器的玩家。

敬请期待《猎魔人》纸笔角色扮演游戏中的众多精彩故事和各式遗物！

另注：很多朋友问到《猎魔人》角色扮演游戏的发行日期，我们正在与 CDPR 紧密合作，就像是他们无法公布《赛博朋克 2020》的发行日期一样，我们暂时也无法公布确切的发行日期。

猎魔人风格

科迪说出了他对展现“猎魔人”系列独特风格的想法，以及猎魔人世界与其他奇幻设定的不同之处。

随着我们开始为《猎魔人》角色扮演游戏撰写描述和文本，我觉得最好能发布一次更新，展现这款游戏的更多特色。毕竟，所有阅读过小说或玩过游戏的人都不会把猎魔人世界称作“标准奇幻世界”。

在猎魔人世界中，除了黑暗奇幻元素以外还有一个很重要的部分，那就是设定的时空交错感。在最初的故事设定中，杰洛特实际上是一位侦探，只是碰巧杀杀怪物而已。他解决神秘事件、追查线索，有时也做一些谈判工作，只在别无他选时才会挥舞剑刃。电子游戏——尤其是《巫师 3》——很好地展现了这种感觉。你只要知道杰洛特有自己的内心旁白，就不难把他想象成一位勇敢顽强的黑色电影男主角。除了杰洛特，我们还在这个世界里看到许多实际上是疯狂科学家的术士，他们把自己锁在高塔里，为了“科学”的进步，日以继夜地进行着存在道德争议的实验。这个世界还有异装癖的时装店店主，甚至包括和万智牌势均力敌、风靡全国的集换式卡牌游戏（昆特牌）。但即便如此，奇幻元素仍然是猎魔人世界的本源。

不管猎魔人世界有多黑暗，它的大部分故事仍然有一种独树一帜的怪诞童话风格，同时也出现了很多经典的奇幻剧情，许多支线任务和故事都有着经典童话一般的展开。而各位角色——尤其是杰洛特——似乎充分了解这一点，经常吐槽困于塔中的公主和踏上冒险并挑战恐怖野兽的年轻小伙。事实上，第一本《猎魔人》小说里的短篇故事读起来几乎就像是杰洛特横插一脚的《美女与野兽》和《白雪公主》，或者类似的荒诞童话故事。

在着手撰写《猎魔人》角色扮演游戏的描述与设定之时，我们也尽力将这些元素铭记在心。我们希望《猎魔人》角色扮演游戏能像“猎魔人”系列的电子游戏和小说一样，在自己所在的领域独具一格。

人生轨迹

简单介绍“人生轨迹”——这个在 *R. Talsorian* 之前出品的角色扮演游戏中已有出现且独树一帜的背景创造系统——如何在《猎魔人》角色扮演游戏中发挥作用。

“人生轨迹”是角色创建的一部分，这个系统在我们出品的大部分游戏中都有出现——比如《赛博朋克 2020》（*Cyberpunk 2020*）和《Z 机甲》（*Mekton Zeta*）——能让玩家在扮演角色之前，通过一系列掷骰和选择使角色有血有肉。在《猎魔人》角色扮演游戏中，我们决定进一步拓展人生轨迹系统，更详细地描述角色的背景，以及出身背景对角色造成的影响。

最初的几次掷骰会决定角色的家庭状况和早年生活，可以选择用已有设定代替掷骰，但我更喜欢听天由命。玩家首先要决定是做一个北方佬还是尼弗迦德人，之后再进行下述掷骰。

- 生于何处：

决定角色出生的国度、该国人民的风貌，以及国内文化与环境对民众造成的影响，从而形成最基本的角色形象。根据出生地偏重的技能，角色会获得一项对应的技能加成。

- 家庭情况：

决定角色父母的工作，家世会决定大部分成长经历。根据角色的成长历程，玩家会获得一个对应的实用工具或其他道具。

- 双亲是否健在：

如果角色的双亲健在，请移步到家庭状况，如果他们发生了意外，请继续掷骰。悲惨的遭遇各式各样，比如致命的怪兽袭击、可怕的诅咒，刺杀等等。这些事件都发生在早年时期，并会带来一个目标——每个事件都有附属任务，完成后会获得奖励。

- 家庭是否平安：

与双亲状况一样，角色的家庭可能幸福美满，也可能不尽人意。从负债累累到长期的家族争斗，事件多种多样。同时，每个事件都有附属任务和解决任务的奖励。

- 生命中影响最大的人：

决定角色人生中影响最大的人和被其教授之事。他们被角色铭记于心，对其成长贡献斐然。他们可以是普通镇民、角色的亲戚、强大的法师或社会异类，每个人

都会给角色留下一个纪念物，它不一定十分实用，但有着很大的情感价值，能让角色想起那些美好的时光。

- 兄弟姐妹的数量：

最后掷骰决定角色有多少兄弟姐妹。这不仅决定了角色的家庭规模，也能让玩家在角色死于冒险之后继续扮演其手足。

填充了角色的基本信息后，就可以掷骰决定角色的人生故事，用 1d10 来决定角色在 16 岁之后每一年的经历。这部分机制与《赛博朋克 2020》没有太大差异，只是稍作改动，确保角色的人生经历能反映出猎魔人世界的风格。

世界状态

科迪简单介绍了《猎魔人》桌面角色扮演游戏如何呈现玩家在游戏里体验到的各式各样的世界状态。

大家好～我们在 *R. Talsorian Games* 度过了高产的一周！本周《猎魔人》的开发进度持续增长，同时我们还参加了印第安纳波利斯举办的 *Gen Con*，为游戏进行了市场评估。

这周我下了很大力气打造《猎魔人》纸笔角色扮演游戏中多种多样的世界状态。众所周知，从《巫师 1》的起始到《巫师 2》的结尾，玩家做出抉择的数量相当惊人。有些抉择对世界主线没有多大影响，有些却会决定历史的走向。在编写《猎魔人》纸笔角色扮演游戏时，这个特色也将被囊括其中，呈现方式便是——对游戏世界历史上发生的任意事件，仅留下模糊的一笔。玩家角色会听说有关游戏中各类抉择的谣言：有人说杰洛特与维吉玛的松鼠党为伍，也有人说他加入了骑士团，但没人知道确切的消息。如果玩家与需要抉择的某些内容产生了互动，或者游戏主持人想要固定选项，则可参照规则书中的游戏主持人章节，其中展示了各个抉择的具体选项与其对世界状态的影响。

鉴于游戏背景是在《巫师 3》故事线的数月之前，所以《巫师 3》中的大部分事件并不可用，但如果想要体验相关剧情，规则书中也囊括了该作的一些重要抉择，并阐述了其对游戏世界的影响，比如血腥男爵系列任务和史凯利格的继承人任务。而且因为游戏发生在尼弗迦德到达庞塔尔河之前，游戏主持人章节里还有许多需要玩家通过选择来影响世界进程，却未在电子游戏中提及的抉择，比如在弗坚帮助萨琪亚抵抗尼弗迦德军、击败维吉玛的尼弗迦德军，或是削弱泰莫利亚的军事力量。

丽萨寄语

学识专家丽萨·庞德史密斯将向我们介绍如何在桌面角色扮演游戏中呈现国家的风貌，以及如何根据一笔带过的原始资料推断并完善相关的国家信息，将其转变为可供玩家游历之处。

大家好～最近风平浪静，我在等待 *CD Projekt Red* 批准游戏的大致框架。与此同时，我要向大家介绍《猎魔人》纸笔角色扮演游戏团队的另外半边天——丽萨·庞德史密斯。丽萨的工作是为游戏撰写所有的世界信息与背景设定，她是团队中最好的作家之一，曾在《听好了！机器人脑袋！》（《赛博朋克 2020》的补充规则）、《法尔肯斯坦城堡》《奥伯龙之书》和我们的很多其他产品中做出过贡献。

丽萨：正如科迪所说，我一直在挨个编写各个国家的信息，构建游戏中的世界部分，这项工作有点儿难度，其原因主要为以下几点：

首先，如何描述这些国家才能让不熟悉猎魔人世界观的玩家也能在该地进行冒险？需要什么程度，什么种类的细节？如何简洁清晰地塑造国家风貌，避免这本书和砖头一样厚？

其次，素材实在太多了！科迪对本作的电子游戏和漫画最为熟悉，而我则最熟悉《猎魔人》小说，我们对彼此熟知的内容都互有了解，可以相互讨论并拿主意。但即便读过原著，可能也很难注意到书里很少出现日期，因此把不同剧情事件整合到一起非常困难。

有些国家在原著中占的篇幅很小，但玩家的角色却会理所当然地前往地图中那些“空白区域”。所以我们要查明所有国家的位置和周围有哪些较大的国家，从原始资料里搜刮所有设定并尽最大努力。

我认为科迪的工作是最困难的，他要决定各个事件在整合后的时间线上是否发生。所以大家都知道我今天要做什么啦！

——丽萨

猎魔人中的宗教

没有哪个奇幻角色扮演游戏能完全绕过宗教这个话题，我们来看看猎魔人世界中的信仰吧。

大家好，最近我们正在创作宗教部分。猎魔人世界中的宗教对人们有多大影响？在这个毁灭与死亡的时代，人们是更加信仰宗教，还是弃之如敝履？每个宗教的信仰范围

又是什么？

在瑞达尼亚，尤其是在拉多维德统治的地区和诺维格瑞，永恒之火教派的力量已经达到了巅峰。很多烈焰蔷薇骑士团——教廷的军事力量——正在变成拉多维德的女巫猎人，或是加入瑞达尼亚军队，前往泰莫利亚的前线战场。这会不会对教廷向北方的缓慢扩张产生影响？困境中的人们会不会被“黑暗中的光芒”这个说法（永恒之火的宣传理念）所吸引呢？

猎魔人世界里提到一些正在消逝的古老宗教，比如“维尤帕提斯”——一个德鲁伊式的宗教，还有科拉姆·阿特拉教会——一个代表死亡与施虐的部落教团。随着战争的到来，无数的民众亲身见证、体验了暴力与死亡，他们会不会觉得现行的宗教已经不适合自己，转而投向科拉姆·阿特拉教会呢？当周围的一切都失去生机、被焚烧殆尽，哪种信仰看起来与你休戚相关？对于被迫在废墟之上重新耕种的人们来说，维尤帕提斯的存在具有非凡的意义。如果人们必须再次团结一致、重建家园，他们就可能向维尤帕提斯祈求风调雨顺、作物丰收。

他们也可能会信仰母神，向梅里泰莉祈祷？最大的梅里泰莉神殿位于泰莫利亚的爱尔兰德，神殿会向外派出大量周游世界的治愈者，我们经常在杰洛特拜访梅里泰莉神殿的高级祭司南尼克时看到这种场景。那么当尼弗迦德帝国打过来，这里又会发生什么呢？他们会默默等待尼弗迦德人忽视自己的存在吗？还是像传教士一样四处分散，觅得更好的栖息之地？当然了，他们也可以前往史凯利格，那里存在着风格略有不同的梅里泰莉信仰。发生在电子游戏剧情之前的小说《雨燕之塔》中，史凯利格的梅里泰莉神殿正在经历一些激进事件。

严格来说，伟大日轮才是尼弗迦德的国教，这个教派是以皇帝为中心，有点儿像罗马。但执行起来真的如此吗？安格林和梅契特等国又是怎样的？尼弗迦德皇帝会花费时间，用刀剑和战火使北方地区改变信仰吗？其他宗教会容忍这种事情发生吗？会不会有哪个教派组建教会军反击？

如你所见，猎魔人世界中的宗教远远不止看上去那么简单。

平 衡

原著小说和电子游戏都提供了背景资料，科迪将为我们深入介绍开发者会如何平衡两者之间的关系。

大家好！我们已经从波兰回来了，我想和大家分享一下与 *CDPR* 专家会面的成果！

我和丽萨在 *CDPR* 见到了两位优秀的电子游戏创作者，讨论了我们对于猎魔人世界中某些背景的疑问，同时也商议了如何在纸笔角色扮演游戏中传承猎魔人世界的一贯风格。

在漫长的商谈之后，我们做出了一些能让游戏变得更加对味儿的决定。最重要的决定就是：让《猎魔人》纸笔扮演游戏的核心内容进一步脱离 *CDPR* 制作的电子游戏和萨普科夫斯基撰写的原著。在项目初始，我们从“猎魔人”各个领域的产品（不包括电影、电视节目和之前的纸笔扮演游戏）中提取信息，但出于某种合情合理的原因，信息的核心来源已经变成了 *CDPR* 制作的《巫师》系列电子游戏，尤其是《巫师 3：狂猎》。在这次会面中，我们发现这种做法不仅会为纸笔扮演游戏带来限制，也会让它泯然于众人。尝试模拟电子游戏不仅会让我们的游戏带上一种“电子游戏”的感觉，更会为我们带来浩如烟海、数之不尽的物品，有些物品甚至和其他物品只有一丁点儿的数据差距。

为了制作出精彩绝伦、适合游玩的电子游戏，*CDPR* 不得不改动了猎魔人世界中的一些内容：和小说中的世界不同，游戏中的世界怪物横行，而且很多原著中的稀有物品，譬如炸弹、魔法陷阱和银制武器等，在游戏中变得很容易获取。毕竟电子游戏很难逐字逐句地呈现原著中暗黑、残酷的世界，但这对于桌面角色扮演游戏来说就简单多了：怪物会更加罕见，但根据情况的不同，它们会变得更加危险、更加独特；特定装备会更加难以获取，但在紧要关头发挥的作用也会更大；世界会更加残酷，让玩家更深刻地体验到我们热爱的猎魔人世界的暗黑奇幻之美。

但是也请各位电子游戏粉丝放心，我们从电子游戏和原著中吸收的内容是对等的！时间线不会改变，你们仍然可以在纸笔扮演游戏中获取电子游戏里的炫酷装备。我们最终要面对的是平衡问题，既要尝试模拟钟爱的电子游戏，也要忠实于作为游戏素材来源的小说原著。

猎魔人

毫无疑问，玩家可以在游戏中扮演一名猎魔人，接下来就是一些相关信息。

大家好！项目进行得很顺利，规则书也在精心整合当中。所以我就想，是时候写一篇开发日志，谈谈大家都感兴趣的猎魔人职业了。

这个职业带来一些难题，耗费了我们不少精力。其中最大的问题就是，我们要如何平衡猎魔人这个职业，才能不让其风头盖过其余职业。在原著和电子游戏中，猎魔人得到的笔墨最多，基本处于焦点位置。而且算起来，猎魔人有一长串的种族能力、特殊技能和学派加成，所以我们很难制衡一个初始能力如此强力的玩家。

第二个问题是，如何打造像原著和游戏中一样原汁原味的猎魔人职业。猎魔人在小说与游戏中都是濒临消失的人种，在全世界已知范围内，猎魔人可能总共只有十到十二位，在原著中甚至连前面这个数量都达不到。而且近几十年内并没有新的猎魔人诞生，也就是说，你并不能扮演一位刚刚完成训练的年轻猎魔人。

第三个问题是，标准的角色创建方法很难描绘出猎魔人的人生轨迹，猎魔人十分长寿，可以说经历了世界上的大部分历史事件，狩猎了数以百计的怪兽，有着说不尽的故事。

不过从某种程度上来说，其中一个问题解决了另外两个。在《猎魔人》纸笔角色扮演游戏故事设定的1272年，我们假定所有的猎魔人学派都在几十年（也可能是几个世纪）前就停止运作，从那时起再没有新的猎魔人出现。虽然对**熊学派**和**毒蛇学派**知之甚少，但我们假设其与**狼学派**相似。我们知道，大部分猎魔人不是在为生计奔波时死掉，就是死于怪物或暴民之手，这就意味着剩下的老猎魔人都在正确的时间处于正确的地点，躲掉了很多祸事，并一直活到现在。

当你开始扮演一位猎魔人时，这个角色不仅已经存在于这个世界，而且最重要的是，这个角色和团队中的其他人完全不同，是一位头发苍白、历经数十载（也可能是一二百年）沧桑洗礼的年迈战士，经历了你能想象到最艰苦的人生。为了体现这种时间跨度，创造猎魔人角色的玩家要使用单独的生命轨迹来记录角色从进入学派至今的人生历程。从早期训练开始（包括学派归属和早年间的训练事件），帮助你找到接受草药试炼、成为成熟猎魔人之前的感觉。掷骰决定角色接受的训练、身体接受初次突变时的状况和草药试炼的最终结果。和此后的职业生涯一样，猎魔人早期训练的风险很高，同时收益也很大，能得到一项基于猎魔人学派的加值，他们接着要面对成就与祸事的分歧点。随后，生命轨迹会跳转到训练之后的猎魔人生涯，每次掷骰代表经过的又一个十年，此时你可以做出保守或冒险的决定，得到正面或负面的影响。狩猎的风险程度和对时事的参与程度越高，你就越有机会结交强力的盟友，获得额外的怪物知识，收获上好的奖励。然而危险程度也会随之增高，你更有可能招惹同等强大的敌人，留下阻碍行动的创伤，失去为数不多的关心之人。

总的来说，人生轨迹的目的就是为你带来扮演猎魔人的感觉，帮助你创造最真实的猎魔人角色。

尼弗迦德

在《猎魔人》桌面角色扮演游戏中，你可以为角色选择出身，北方诸国、尼弗迦

德及其从属国都在可选之列。本期将会讨论关于扮演帝国角色的一些想法。

大家好，还有两周就 2017 年了，值得庆幸的是，*Talsorian* 风平浪静。我们的 12 月过得有些艰难，一半员工都患上了流感，但现在我们已经振作起来，不那么怨天尤人了！

《猎魔人》的工作还在继续，接下来我想跟大家聊聊尼弗迦德。

在为“猎魔人”系列创作纸笔角色扮演游戏的过程中，我们发现猎魔人世界中有很多神秘之地，而有些神秘之地却并不是故弄玄虚。仔细阅览所有的参考资料后，我们很快发现，在被称为尼弗迦德的广阔区域中，大部分地点都属于未知之地。资料中只提到过少数几个城市，每个从属国也只有八九个人被提及，且我们对这些人的宗教信仰和文化习俗几乎一无所知。我们知道上述信息经历过深入全面的拓展，比如上一版（据我所知）只在波兰发售的《猎魔人》纸笔角色扮演游戏，但可惜的是，这些资料并不在我们能获取的范围内，所以尼弗迦德的大部分国土依旧情况不明。

显然最终成品不会如此，不只因为让大片已知地区的信息含糊不清显得很傻，也因为我们希望玩家有足够信息来扮演尼弗迦德及其从属国的角色。如果有尼弗迦德间谍或麦提那骑士之类的角色，那就有很多故事可讲了。同时，考虑到尼弗迦德短得可怜的扩张史，那些三四十岁，来自安格林、那赛尔和马格·图加等从属国的角色都会出生于本国被尼弗迦德吞并之前，这就给他们带来了一些有趣的扮演机会。

所以我们一直在尽力收集有关尼弗迦德、伟大日轮和尼弗迦德从属国的一切信息。我们将与 *CDPR* 的专家一同编写这些广阔地域上的神秘传说与有趣传闻，旨在打造一款成熟完整的游戏，使玩家能将从北境到尼弗迦德的整块大陆都纳入战役，并拥有足够的信息去进行一场妙趣横生的游戏。

世界状态

让我们再来看看允许游戏主持人在《猎魔人》角色扮演游戏中使用电子游戏设定的重要性，当然，并不是一定要玩过电子游戏。

大家好！最近我们在 *Talsorian* 的生活非常忙碌，上周在 *GAMA* 展销会的大会厅里东奔西跑，拓展业务的同时也和其他的展览者和零售商讨论了这款游戏！说回办公室这边，项目进展很顺利，排版设计工作也在有条不紊地进行。今天我想介绍的是游戏主持人章节的“世界状态”部分。我们将游戏的背景时间设定在《巫师 2》和《巫师 3》之间的一个重要原因是，可以根据前两部《巫师》电子游戏的情节事件更改游戏设定。我很喜欢引用游戏历程中发生的事件，这样可以“续写”自己在电子游戏中经历过的故事。

假如你并没有玩过任何一部《巫师》电子游戏，那么在这一部分，你也可以“量身定制”想要游玩的世界，我们列出了世界范围内的所有主要决策及其对应结果。

当然，做出这个选择还是挺困难的，这意味着我们在本书其他部分描述世界传闻时（尤其在描述整个地区的命运时），不能说出任何确切的结论，这还是有点儿挑战性的。但我们觉得，如果只是固定一种世界状态，而把其他所有选项都抛在脑后，那就太投机取巧了。如果玩过《巫师》电子游戏，我们希望你能继续在自己打造的世界中冒险；如果没有玩过，我们也希望你可以自由决定前两部游戏中的各个事件如何展开，量身定制自己的世界。

猎魔人之声

丽萨·庞德史密斯再次重申了展现猎魔人“风味”的重要性，毕竟说到底，《猎魔人》与《魔戒》或《赛博朋克 2020》完全不同，是一个拥有独一无二风格的独特世界，我们有责任为《猎魔人》系列的老粉丝和新粉丝都打造一款绝妙的游戏。

我们正在为《猎魔人》桌面角色扮演游戏努力工作，此时此刻正在插入边栏，很多边栏内容都出自我的角色——牛堡的布兰登，他是一位在大学任教的老历史学家，脾气暴躁但知识渊博。布兰登的边栏和矮人商人（科迪的角色）的边栏都是为了给那些又长又无聊的游戏描述段落“加点料”，展现猎魔人世界中的角色与相关主题的关联性。我们面对的主要挑战之一就是让设定有猎魔人世界的感觉，甚至让不了解猎魔人世界的人也能感受到这种风格。规则有时并不能做到这一点，这时边栏就能让你了解这个世界居民的说话方式和行为模式。粉丝对我们在 *Gen Con* 放出的测试版评价良好，但我们还是要尽最大努力为所有玩家创作这款游戏，不仅为那些通关所有游戏和 *DLC*、阅读小说和短篇故事、拿到定制 *T* 恤的骨灰粉丝，也为那些刚刚拿起这款游戏、没有任何相关知识的新手玩家，让他们都觉得“哇哦，看起来可真天马行空”。觉得我们解释过多的时候，就请大家想起这句话吧。

——丽萨·庞德史密斯

注：

1. 《猎魔人》桌面角色扮演游戏核心规则书的译名以《猎魔人》简体中文版小说为主，但电子游戏本身的译名保留为更为流传的《巫师》。
2. 开发日志为官网翻译而来，有一定程度的删减编辑，但所有信息皆来自于作者，由于时间较早，部分信息与最终版本并不相同，如有出入，请以正式出版的规则书为准。

——◆《猎魔人》桌面角色扮演游戏

——对原作的补完与创新 ◆——

作者：小龙

“命运之剑有两道刃……你是其中一道。”

——安杰伊·萨普科夫斯基《猎魔人2：命运之剑》

《猎魔人》系列小说共有八本，最后一本出版于2013年（波兰语版本），而脱胎于小说的《巫师》系列电子游戏最初诞生于2007年。诸位现在看到的这部《猎魔人》



桌面角色扮演游戏（后文简称为 *TRPG*）正是以电子游戏为基础，扩充了背景与细节设定后的产物。以下就来谈谈这三者——或者说两者，因为 *TRPG* 主要是对电子游戏的补充，几乎没有互相矛盾之处——之间的异同。

世界背景

在《猎魔人》小说的世界里，作者对大部分国家都没有特别深入的描述，作为主线剧情推动者之一的尼弗迦德帝国——大部分读者应该能看出其蓝本是历史上的罗马帝国——对它的直接描写也并不多，几乎可以说是背景板一般的存在。而在电子游戏里，玩家的主要活动舞台仍然是北方王国，制作方对尼弗

迦德本身的着墨也颇为有限。

在此基础上，*TRPG* 很好地补充了许多相关的城市设定，包括小说中几乎没有描写的极北之地和泽瑞坎，尽管限于篇幅，补充的设定不算特别丰富，但对于想象力足够丰富的主持人来说，这些新增的内容完全可以扩展出一个细节翔实的背景故事了。

主线剧情

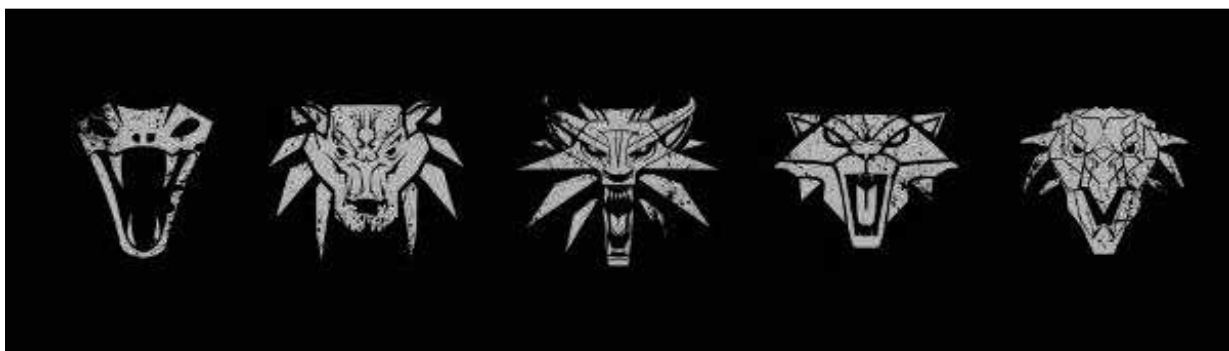
电子游戏和 *TRPG* 中有不少基于原作世界的扩展设定，如第三次尼弗迦德战争和第二次猎巫行动，这些内容大都出于合理推测，却也有不少与原文相矛盾的地方。比如在小说的结尾处，松鼠党已成强弩之末，男巫女巫大都失去了宫廷地位与君王的信任，但在电子游戏描写的后续剧情中，为了推进故事，制作方几乎刻意忽视了这部分背景。

再比如《巫师 1》是以先知预言中的“白霜”作为故事主线，并原创了一系列角色和组织，然后让杰洛特阻止预言和白霜的到来。但在小说中，“白霜”在原作时间线的百年后尚未发生，从很多角度来看，作者描写的“白霜”应该是隐喻“全球气候变冷”这个现象。正如《猎魔人 7：湖中女士》中的描述：“白霜正在到来。北半球的文明在劫难逃。他们会消失在肆意蔓延的冰层之下，消失在永久冻土和积雪之下。但不必恐慌，因为劫难要过一阵子才会到来。”

死而复生

熟悉《猎魔人》小说或是从《巫师 1》接触猎魔人世界的玩家应该知道，系列主角“白狼”杰洛特曾死于草叉之下。关于这一点，电子游戏的制作方并未简单地改编小说中跨越多年的多线式叙述，而是选择“狗尾续貂”（此处无贬义），合理利用原书中的“狂猎”设定，让杰洛特与叶妮芙起死回生，重新开始一段传奇故事。但由于游戏制作于 2007 年，彼时小说并未全部出版完毕，所以就无可避免地与小说中的设定产生了一些矛盾，原书中对剧情起到关键作用的数个角色也并未出现。遗憾的是，由于涉及剧透，具体内容还是请各位静待《猎魔人 8》简体中文版小说的出版吧。





猎魔人学派

在电子游戏中，猎魔人分为五个学派：狼、猫、狮鹫、毒蛇和熊；在 *TRPG* 规则中，这五个学派有了更加详细的背景设定和能力差异，还增加了神秘的第六学派“蝎尾狮学派”。

而在小说中，猎魔人并没有如此严格的学派区分。在《猎魔人8》中有这么一段描述：外号“伊洛之猫”的某位猎魔人（此处可能是猫学派的原型）对杰洛特说“维瑟米尔下令通缉我”。由此推断，维瑟米尔在小说背景里应该是猎魔人这个群体中最德高望重的成员，而猎魔人绝大部分都出身于凯尔·莫罕。当然，作者对这方面的描述不多，依旧给我们留下了相当程度的想象空间。但可以确定的是，小说中并不存在电子游戏和 *TRPG* 设定中的诸多学派，但从趣味性的角度来说，这样的设定有助于猎魔人出现在世界大陆的各个角落而不显突兀。

猎魔人之剑

在电子游戏和 *TRPG* 设定中，对抗怪物要用银剑，对抗人类则要用钢剑。而在小说中，由于条件所限，杰洛特随身携带的往往只有一把剑。在实际情况中，双剑携带起来不算方便，游戏中那种十字交叉背剑的方式帅则帅矣，拔剑时却既别扭又危险。

在小说中，杰洛特说过这么一段话：“你看到了，我带着两把剑。每个猎魔人都一样。有人带着恶意说，银剑是专门对付怪物，而铁剑是对付人类的。这话错了。有些怪物只能被银制刀剑杀死，另一些惧怕的却是铁。”这也佐证了双剑实际上并不是猎魔人的标配，电子游戏和 *TRPG* 中这样设定只是为了增加游戏性，毕竟属性相克打怪才方便。



怪物设定

无论小说还是游戏，其中描写的各种怪物或离奇，或恐怖，或狡猾，又或富有人性，为故事本身增添了许多色彩。与小说中基本脱胎于东欧传说的各类怪物相比，电子游戏和 *TRPG* 中也增添了来自其他体系的怪物，以及一些原创怪物，例如魔像。在 *TRPG* 里，作者对这些怪物的能力、习性和应对方式都做出了非常详细的设定，相信玩家在与之对抗时会更有临场感，丰富的细节描述也能让玩家更加沉浸在拟真的黑暗奇幻世界之中。

法术设定

小说中重点描写的只有法师法术，祭司所谓的“神赐之力”大都是迷信，就连虔诚的祭司在治病救人时都选择药剂而非祈祷。而在 *TRPG* 中，为了趣味性的考虑，作者增加了大量祭司（牧师/德鲁伊）法术。当然了，如果没有这种设定，谁又愿意扮演一个没本事的神棍呢？

除此之外，原作中法印的效果和作用也和游戏中存在不少区别。严格来说，游戏中的不少法印远比巫师的法术强大（还有组合法印这种 *BUG*），而在原作中，法印就只是巫师眼里的“戏法”（大概相当于“龙与地下城”里的 0 级法术），不值一提（当然了，某位伟大的法师就死在这种不值一提的戏法之下）。

结语

尽管列出了游戏与原作的种种差异，但本文并没有批评电子游戏和 *TRPG* 改动的意思。由于载体和体验感的不同，改编作品几乎不可能完全照搬原作，而这些差异之处和原创之处也让游戏中的世界更加翔实，更具趣味，也更能让人投入。如果你想更“身临其境”地体验猎魔人世界，就来试试这款桌面角色扮演游戏吧。



◆ 我们为什么放弃了“简易模式” ◆

作者：Anti_Paradox

大家好，我是《猎魔人》桌面角色扮演游戏的译者之一 *Anti_Paradox*，很多玩家想知道这款游戏有没有“新手引导”之类的内容，英文版确实有一个形似“新手引导”的“简易模式”，但最后被我们放弃了。今天就这里和大家分享一下我们为什么放弃了规则中“简易模式”这部分的内容，同时也给大家从新的角度介绍一下这个规则。

首先，用一句话给觉得太长不看的各位：“简易模式”和完整版的差异太多，先接触“简易模式”不仅无法起到快速上手的作用，还会在之后阅读完整版规则时徒增负担。

在解释“我们为什么放弃简易模式”之前，首先需要谈谈的是“我们为什么本想选择“简易模式”。

《猎魔人》角色扮演游戏的规则，从好的方面来说，对世界的各方面细节刻画得非常到位，但换一个说法就是，它非常繁重——相当于其他轻度桌面角色扮演游戏数倍的决策点、选项和掷骰，以及学习背景的成本。

我们先来谈谈背景世设。众所周知，“猎魔人”系列的原作小说极其精彩，游戏体量也相当庞大，它们一同将一整个活灵活现的世界带到了读者和玩家眼前。这个优点在进行角色扮演游戏时，却会造成额外的问题：如果玩家不了解背景该怎么办？当尼弗迦德的大军逼近，所有人的生活都与大陆的命运紧密相连。角色无法像不谙世事的婴儿一样一无所知地开始冒险，主持人也无法把丛林中跳出的松鼠党战士和只知道劫掠的哥布林相提并论。对于那些不了解背景的玩家而言，他们需要做大量的功课，但如果只靠主持人解释，了解背景的玩家又会有些厌烦。

类似的问题在游戏性部分——尤其是战斗部分——更加明显。在其他轻度桌面角色扮演游戏中，玩家可能只要描述“我要攻击那只怪物”就可以了，但在这里，玩家首先要决定使用“快速打击”还是“强力打击”（前者可以攻击2次，后者要承受命中减值，但伤害更高），然后决定是否要瞄准敌人的特定部位，被攻击的一方则要选

择原地闪避、翻滚、格挡还是招架（一种承受额外减值，但效果也更好的格挡方式，可以理解为在游戏中尝试进行完美格挡）。命中之后还要计算护甲减值、抗性、命中部位的影响……等等一系列数值，对于熟练的玩家来说，他们可以依靠一次次的选择，活灵活现地再现出一场精彩的战斗，但对于新玩家，尤其是没接触过“猎魔人”系列的电子游戏，也没接触过其他桌面角色扮演游戏的玩家来说，这简直就是一种折磨。

为了避免这个问题，也为了给新人玩家带来更好的游戏体验，我们找到了《猎魔人》桌面角色扮演游戏的“简易模式”。“简易模式”为玩家提供了预设人物卡，将技能检定所需的技能等级和属性合并表示，将角色背景限制在了北方王国，还削减了可使用的战斗动作选项……一切都是那么美好，直到我们看到了它的细节。

“简易模式”有很大一部分内容都类似于对完整版规则的摘抄。这里之所以说“类似于”，是因为作为新内容而言，它太过类似，所讲内容也是一致的；而作为摘抄而言，两者的表述又有些许的不同。我几乎可以预想到这样的情景：当玩家熟悉了“简易模式”，开始接触完整规则后，他们会被脑海中残留的既视感驱使着翻阅比对两本规则，确认是否在规则层面有所区别，最后却白忙一场。

或许是为了“简略”起见，“简易模式”中的所有调整值都被归为三档—— ± 1 ， ± 3 和 ± 5 。这就导致了一个问题：有些装备或效果对检定造成的影响被改变了。例如猫药剂在完整版中可以在试图看穿幻象时提供 +2 加值，但在简易模式里则变成了 +3。与此同时，命中弱点部位（比如头部）时提供的额外伤害在完整版规则中是以乘法计算的（比如命中头部会造成 3 倍伤害），或许同样是出于“简略”起见的目的，“简易模式”中变成了对伤害提供加值——而且依然只有 1、3、5 三档。

被简化的不只有数据。在《猎魔人》桌面角色扮演游戏的“暴击和大失败”规则中，如果掷骰结果为 10，则需要再次掷骰，然后在固定数值的基础之上，加上 10 和第二次掷骰的结果，如果第二次依然为 10，则继续掷骰；与之相反，如果掷骰结果为 1，则会在固定数值的基础之上，减去第二次掷骰的结果，最具戏剧性的是，决定减值的第二个骰子是可以暴击的，这就意味着如果玩家运气不好，最终的掷骰结果可能会被减去十几点甚至更多，在完整版规则中，检定结果可能因此降为负数。这条规则很好地模拟了运气的严重影响，毕竟，即使是享有“白狼”和“布拉维坎屠夫”称号的强大猎魔人“利维亚的杰洛特”，也会因为一时不慎而被草叉夺去性命。但在“简易模式”中却多加了一句“检定的结果不会低于 1”，完全破坏了这种乐趣和真实性。

除了以上提到的关于数据方面的改动之外，还有一些我个人看来完全没必要的改

动，例如这里的两张表格：

难度

难度	范例	难度等级
简单	打碎一扇烂掉的门	10
一般	从城镇守卫身边潜行而过	14
有挑战性	打开一把制作精良的锁	18
困难	从10米外掷斧击打链条	20
几乎不可能	试图徒手撬开要塞大门	30

难度等级表

难度	范例
简单（10）	撬开结构简单的锁
一般（14）	撬开一般的锁
有挑战性（18）	撬开高质量的锁
困难（20）	砸开金库
几乎不可能（30）	砸开坚固的金库

上方表格为完整版规则中的“检定难度参考表”，下方表格则是“简易模式”中的，两者内容相似却又各有不同，这种改动非常令人费解。

在这样分歧巨大的情况下，先放出“简易模式”让玩家熟悉游戏或许就不是一个明智之举了。玩家的确会借由“简易模式”慢慢熟悉这个游戏，但却是一个和完整版规则有着诸多差异的游戏。玩家对“简易模式”投入的精力不会让他们更好地迎接即将到来的完整版规则，反而会成为享受游戏时的阻碍——他们已经记住了“简易模式”中各种能力提供的加值，随后却需要付出额外的努力忘记它们，重新记住完整规则中的加值。

鉴于以上列出的种种原因，我们认为直接将“简易模式”翻译并提供给各位玩家的确不是一个好主意。

正在预售的《猎魔人》桌面角色扮演游戏采用的是一套名为“融合”(Fuzion)的系统,对于很多玩家来说,这个名字可能过于陌生。可要知道,这套系统是最近大热的电子游戏《赛博朋克 2077》采用的系统哟!一款适应性如此之强的系统究竟是如何构建的呢?我们翻译整理了英文维基百科上的内容,帮助大家快速了解“融合系统”的概要。

◆◆ 融合系统 Fuzion 简介 ◆◆

摘译整理:张昊

润色编辑:樱庭若雪

融合系统(Fuzion)是一套由 *R. Talsorian Games* 和 *Hero Games* 联合创作的通用角色扮演游戏系统,其诸项权益由 *R. Talsorian Games* 公司的迈克·庞德史密斯(Mike Pondsmith),以及 *Hero Games* 公司的史蒂文·彼得森(Steve Peterson)和雷·格里尔(Ray Greer)共同享有。之所以被称为融合系统,是因为它将互锁系统(应用于 *Mekton* 和《赛博朋克 2020》等游戏)和英雄系统(应用于 *Champions*, *Justice, Inc.* 和 *Star Hero* 等游戏)进行了整合,是一个适应性很强的系统,可以用于任何风格和背景的游戏。

融合系统因其对日式动画改编的高度支持而闻名于世(比如《高达》和《龙珠》),它拥有灵活的自定义规则,是第一款在互联网宣告免费的通用游戏系统,同时也是第一个允许再授权的游戏系统——尽管不像多年后发布的“开放游戏授权”(OGL)那般开放,但其实 OGL 中的很多条款都源自于此。

融合系统共发布过两个版本:相对简单的“立即融合”(Instant Fuzion)和更注重细节的“完全融合”(Total Fuzion)。第三个版本——“最大融合”(Maximum Fuzion)——曾出现在一款基于“融合”系统,名为 *Bubblegum Crisis* 的角色扮演游戏中,但从未正式发布。

我们将从“角色创建”和“机制判定”两方面为大家简单介绍这个系统,其中上篇将着重介绍如何在融合系统中创建角色。

角色点数

融合系统采用基于点数的角色创建法，与作为来源的互锁系统和英雄系统非常相似，同时也与 *GURPS*（《泛用无界角色扮演系统》）颇为相似。

在融合系统中创建角色需要“角色点数”（*Character Point*），也被称为“属性点数”（*Stat Point*）。依据游戏的“强度等级”（*Power Level*），仲裁者（也就是游戏主持人）会给玩家分配一定数量的角色点数，玩家可以用这些点数购买属性值。通常来说，在英雄主义题材的动作冒险游戏中，40~50 点已经足够使用；在基于现实世界的低强度游戏中，更少的点数就可以满足需求；而在超级英雄题材的高强度游戏中，可能上百个点数才堪堪够用。角色点数通常被用来购买基本属性（*Primary Stats*）。

基本属性

在“完全融合”规则中，角色通常拥有十项属性，并被归纳为四个类别。

物理相关属性：

- 体质（*Constitution*）
- 力量（*Strength*）
- 体格（*Body*）

精神相关属性

- 智力（*Intelligence*）
- 意志（*Willpower*）
- 风度（*Presence*）

战斗相关属性：

- 技巧（*Technique*）
- 反应（*Reflexes*）
- 敏捷（*Dexterity*）

速度相关属性：

- 速度（*Movement*）

在精简版的“立即融合”规则中，角色只有四项主要属性，分别以类别的名称来表示，即物理、精神、战斗和速度。

使用角色点数购买属性时，1 个角色点数可以购买 1 点属性。对于具备一定能力的人类角色来说，其每项属性基本都处于 3 或 4 点，1 或 2 点表示比较平庸，属性达

到 5 或 6 点则可被视为拥有英雄般的能力，7 或 8 点可被称为传奇，若达到 9 或更高的点数，则是超人般的存在了。

融合系统是个非常灵活、可轻松调整的系统。若仲裁者认为有必要，即可在上述任意类别的属性中增加更多属性。举例来说，仲裁者可以在魔法世界中加入魔力（*Mana*）属性，帮助角色施放并控制魔法，也可以加入外貌（*Comeliness*）属性，以此衡量角色对他人的吸引力。同样，仲裁者也可以随意移除一些属性，如果觉得敏捷和反应两项属性没什么区别，则完全可以移除其中任意一项。

衍生属性

在融合系统中，角色拥有多项衍生属性，其数值都是基于基本属性，再经过数学公式的计算而得出的。例如，角色拥有生命值（*Hit Point*）和抗昏迷（*Stun*）两项衍生属性时，用体质属性的数值乘以 5 即可得到两者的最终数值——假设角色的体质属性为 5，那么他就拥有 25 点生命值和 25 点抗昏迷。衍生属性不需要花费点数购买。基于不同的游戏类型，仲裁者可以依照自己的需求来选择使用哪些衍生属性。有些衍生属性是必须的，比如生命值、抗昏迷和恢复力（*Recovery*），有些则是可选的，比如幸运和仁慈。在“立即融合”规则中，角色只拥有两项衍生属性：生命值和防御力（*Defense*）。

选择点数和威能点数

选择点数（*Option Point*）也可以被称为战役点数，是用于构建角色的可选内容。选择点数的多寡由仲裁者分配，通常要与角色点数池有所区分。仲裁者通常会按照分配的角色点数，等比例分配选择点数。如果有剩余的角色点数，玩家可以自己决定是否将其转换为选择点数，转换比例为 1:5（1 个角色点数 = 5 个选择点数），反之亦然。玩家还可以将选择点数转换为可购买装备的货币，比例是 1:100（1 个选择点数 = 100 货币单位）。货币单位取决于当前的游戏风格，奇幻中世纪风格的游戏很可能会使用金币，现代背景的游戏可能使用美元，科幻风格的设定则会使用星际信用点。

在某些融合系统的战役中，仲裁者还可以参照角色点数和选择点数的标准，给予玩家一定数量的威能点数（*Power Point*）。威能点数只是可选项，可以用于魔法、灵能和超能力。玩家可以使用角色点数，等比例兑换威能点数（1 个角色点数 = 1 个威能点数），也可以使用选择点数进行兑换，比例为 5:1（5 个选择点数 = 1 个威能点数）。

采用威能点数可以让仲裁者对超能力拥有一定的控制力，从而约束能力的使用频次。

技能

在融合系统中，技能表示角色在某一领域的能力高低。玩家可以使用选择点数，等比例购买技能（1 个选择点数 = 1 级技能）。融合系统中有一系列技能可供仲裁者调用。仲裁者和玩家也可以根据需要自行创造新的技能。

技能分为以下几类：

- 战斗类技能。主要用于描述战斗中的各种情况，比如躲避攻击或使用武器击打敌人，也可以包括武术或徒手格斗技能。通常来说，角色需要专注于某一类型的武器，比如剑、锤、匕首或徒手。
- 远程战斗类技能。用于描述使用远程武器的技能，比如枪械或弓弩。通常来说，角色需要专注于某一类型的远程武器，比如弩、猎枪或火箭发射器。
- 察觉类技能。包括侦查、搜索、追踪和读唇等技能。
- 控制类技能。通常指驾驶车辆或训练动物。拥有这类技能时，玩家往往需要专注于某一类机械，比如汽车或直升机。
- 物理或身体类技能。包括杂技、攀爬和潜行等技能。
- 社交技能。包括贿赂、审讯和礼仪等技能。
- 技术或技巧类技能。一些复杂技能，比如急救、外科手术、爆破和开锁。
- 表演类技能。包括演技、歌唱、绘画和表演特殊乐器等技能。
- 学识类技能。表示在某一特殊领域的受教育程度，比如刑法、法医、化学、工程学或外语。

在游戏开始前，每位角色都会得到由仲裁者基于当前战役而挑选的几项免费技能，这些技能通常有 2 点初始值。以教育为例，2 点初始值代表每位角色都通过多年的学校教育掌握了基础的数学和阅读能力，其余类似的技能还有闪避、徒手格斗、地区知识和察觉等。在现代或未来风格的战役中，驾驶和计算机应用则可能被视为所有人都具备的技能。

角色的可选内容

角色的可选内容由多部分内容共同组成，包括天赋（*Talents*）、人生轨迹（*Lifepaths*）、模板（*Templates*）、特权（*Perks*）和难处（*Complications*）。

天赋指角色在特定领域中天生拥有的特殊能力，是经过特殊训练才能得到，或是继承而来的能力。天赋不在技能列表的范围内，既不能被剥夺，亦不能为他人所有。某种程度来说，天赋和 *GURPS* 系统下的优势 (*Advantage*) 或 *D20* 系统中的专长 (*Feat*) 非常类似，能为角色提供特别的好处，比如战斗感知、速算、过目不忘、速读或双巧手。每个天赋需要花费 3 个选择点数。

难处指角色拥有的特殊障碍，类似于 *GURPS* 中的劣势 (*Disadvantage*)。难处是一种可以返还选择点数的方式，每个给角色造成障碍的难处都会返还一定的点数。持续妨碍角色的难处，比如断肢，会返还相当可观的点数；偶尔出现的难处，比如敌人或羁绊，则只能返还一部分点数。常见的难处包括坏脾气、责任感、倔强、羁绊、恐怖症、恶名、贫困和成瘾等。

特权与天赋有些相似，但不是角色天生拥有的。在游戏中，特权可以被剥夺，也可能会失去。特权通常包括特殊装备、授权、许可、合约和忠诚调查等。

人生轨迹是一个可选项，用一系列表格随机生成角色的背景故事与人物性格。角色可以使用掷骰的方式在选项列表中确定细节，也可以自行选择适合角色的选项。部分人生轨迹列表可能会为角色免费赋予特殊的天赋、难处或特权。

模板可以帮助玩家创建特定职业的角色（如警察、士兵或护士），通常是基于特定战役而量身打造的，可以由玩家自行选择。模板会解释角色的工作内容，并给出技能、天赋、难处、特权和初始装备的列表。

行动判定

在融合系统中，角色进行比较重要的行动时要进行判定——投掷骰子，然后根据结果决定该行动成功与否。判定成败的方式有两种：一种情况是由仲裁者决定难度值 (*Difficulty Value*)，将玩家的掷骰结果与该数值做比较，难度值的范围从“简单”到“几乎不可能”——把街上的垃圾装进袋子里的难度值为 2，把一座山推入大海的难度值则是 100+；另一种情况是需要两个角色进行对抗时，难度值取决于对手的掷骰结果，如要节约时间，仲裁者也可以在非玩家角色(对手)属性值的基础上增加一个固定数字，由此产生最终的难度值。

无论以哪种方式进行判定，玩家的掷骰结果都必须达到或高出目标值才算成功。而在融合系统的来源之一英雄系统中，掷骰结果必须等于或小于目标值才算成功。

在标准规则下，融合系统提供了两种用骰子判定行动结果的方式，仲裁者可以择

其一而用：英雄系统采用的三枚六面骰（ $3d6$ ）方式，以及互锁系统采用的一枚十面骰（ $1d10$ ）方式。使用 $3d6$ 判定时，其结果分布必然会呈现出贝尔曲线^[注]式的规律，有更高的成功可能性；而使用 $1d10$ 时，其结果会变得更加难以预测，使不确定性大大提升。所以，使用 $1d10$ 进行判定时的难度值应低于使用 $3d6$ 时的难度值。

行动判定的公式为：

$$\text{属性} + \text{技能} + \text{掷骰结果} \quad \text{对抗} \quad \text{难度值}$$

当行动涉及另一名角色，或是两个角色处于对抗状态时，行动判定的公式变为：

$$\text{属性} + \text{技能} + \text{掷骰结果} \quad \text{对抗} \quad \text{属性} + \text{技能} + (\text{掷骰结果或固定值 } X)$$

如果“属性+技能”的数值已经高于难度值，那么通常视为自动成功，无须掷骰。战斗判定的情况类似于行动判定中的对抗判定。

关于暴击和大失败的规则，融合系统同样提供了两种选择：

如果使用 $1d10$ 判定，投出 10 点视为暴击，需再掷骰一次，将第二次的掷骰结果计入第一次的结果，如果再次投出 10，则可继续重投，并继续叠加结果。投出 1 点视为大失败，需再次掷骰，然后用现有的总值（属性+技能）减去此次掷骰的结果作为最终结果。

使用 $3d6$ 判定时，若三枚骰子的掷骰结果全部是 6（总数 18）则视为暴击，需再次投掷 $2d6$ ，将掷骰结果加入最终结果。若投出三个 1 则视为大失败（即便只需 3 点即可成功），然后用现有的总值（属性+技能）减去再次投掷 $2d6$ 的结果。仲裁者可以将大失败处理成角色遭遇了某些灾难性状况，适当加以描述，比如将开锁检定时遇到的大失败描述为：角色在不自知的情况下触发了无声警报。

战斗行动

融合系统在处理战斗时采用阶段(*Phases*)——也就是通常意义上的轮(*round*)——的概念来表示在战斗中行动所花费的时间。通常情况下，融合系统中的 1 阶段等同于现实时间的 3 秒钟，20 阶段等同于 1 分钟。

在 1 个阶段中，角色可以进行 1 次基本行动(*Basic Actions*)，比如攻击、格挡(闪避)或移动。进阶行动通常会花费更多时间，甚至需要多个阶段才能完成，比如施放法术或执行复杂任务。自由行动通常仅需花费极少的时间，可以立即执行并忽略消耗时间，

[注] Bell Curve，又名钟形曲线，是一条中间高两端低的曲线。

比如扔下武器、起身或呼叫盟友。

进行战斗时，由队伍中反应属性最高的角色优先行动，当然，他们也可以选择暂不行动，观察其他人的行动后再做决定。通常来说，融合系统中不需要进行先攻权判定，除非仲裁者选择随机决定角色行动的先后顺序。如果是这种情况，仲裁者可以用 3d6 加上反应属性的数值作为最终结果。多个非玩家角色一般会被归为一组，使用同一个先攻权数值。先攻权可以在每个战斗阶段重投，若想节省时间，也可在一场战斗中保持不变。

与另一角色（或非玩家角色）进行对抗判定时，处理方法与此前有所不同。

最典型的对抗判定公式是：

$$\text{攻击值} + \text{掷骰结果} \quad \text{对抗} \quad \text{防御值} + (\text{掷骰结果或固定值} X)$$

为了让计算变得更简单，仲裁者可以提前计算双方的攻击值和防御值，或是给防御方选择一个固定值 X （或者取 10）——此时的难度值就相当于防御方的防御值 + X （或 10）。这样一来，攻击方只要在战斗阶段简单掷骰，然后比对掷骰结果与此前计算好的差值就可以了，大大加快战斗场景的推进速度。当然，固定值 X 可以受到护甲、遮蔽和距离等数值的影响。

伤害处理

在融合系统中，有生命的角色会承受两类伤害：造成生命值减损的致命伤（*Lethal Damage*），以及造成抗昏迷值^[注]减损的昏迷伤（*Stun Damage*）。生命值降至 0 时，角色会神志不清，甚至陷入濒死状态，如果生命值继续降低到体格属性的两倍数值以下，角色就会死亡。也就是说，如果角色的体格是 5（拥有 25 点生命值），则生命值低于 -10 点时就会死亡。抗昏迷值降至 0 时，角色会失去知觉，此时角色继续受到的伤害会被换算成五分之一的昏迷伤，从生命值中被扣除。角色的生命值降为一半时，所有属性降低 2 点，降为四分之一时，所有属性降低 4 点。

无生命物体具有结构损伤点（*Structural Damage Point*）这项属性。物品如若失去了所有的结构损伤点，就会被视为无法使用——机械停止工作，武器无法开火；如若承受了两倍于结构损伤点的伤害，就会被视为损坏。大型武器造成的伤害被称为“杀戮”（*Kill*），从名字就能看出破坏力之强，巨型机器人或太空飞船这种体量的武器通常会造成杀戮伤害。能造成杀戮伤害的武器都无法被角色携带。

[注] 在《猎魔人》规则中，非致命伤的规则有相应调整，请读者注意分辨。

正常尺寸的武器具有伤害等级（*Damage Classes*）这项数值，代表使用该武器进行伤害判定时需要投掷几枚六面骰来决定最终伤害值（伤害判定总是使用六面骰，其他检定则使用十面骰）。举例来说，如果一把轻量级手枪的正常伤害等级为 3，进行伤害判定时就要投掷 3d6 来确定最终结果。有些武器还有武器精准值（*Weapon Accuracy*），这个数字会被加进攻击判定，用以提升命中目标的成功率。

近战武器有时会有最小力量值（*Minimum Strength*），这是一项可选规则，可以提高游戏的拟真性。角色的属性必须满足武器的最小力量值才能完整地发挥出该武器的威力，其力量每比武器的最小力量值少一点，进行伤害判定时就要少投掷一枚骰子。例如：一把战斧的伤害等级为 5，最小力量值为 5，而一名角色的力量只有 3，如果他使用这把战斧，攻击判定时就要承受 -2 减值，战斧的伤害等级也会降低为 3，角色进行与反应属性相关的判定时还要承受 -2 减值。

使用徒手攻击造成物理伤害时，角色造成的击打伤害等级等同于其力量属性数值。也就是说，力量为 3 的角色进行击打时，造成的伤害等级为 3。若选择踢击，则会额外增加 1 个伤害等级，力量为 3 的角色能造成伤害等级为 4 的踢击伤害。

某些融合系统的战役会提供攻击位置表（*Hit Location Chart*），供玩家用 3d6 的方式来判定每次攻击所命中的身体部位。根据命中位置的不同，造成的伤害也会有一定修正值，比如说命中头部时伤害值翻倍，命中手部则伤害值减半。攻击位置表通常会搭配精准打击（*Called Shots*）规则使用，如果角色选择攻击某一特定部位，进行攻击判定时就要承受 -4 减值。

奖励

进行完一次游戏后，仲裁者可以分配一些选择点数（或者叫奖励点数）作为奖励，供玩家提升角色技能，或是兑换成钱财购买更多装备。如果积攒了足够多的选择点数，玩家就可以提升角色的 1~2 项属性，或者为角色购买天赋。不过，提升能力的代价会随着能力的增强而变得愈发高昂。举例来说，将某项技能从 4 级提升至 5 级需要花费 5 个选择点数，从 5 级提升至 6 级则花费 6 个选择点数。提升基本属性需要花费五倍的选择点数，将某项属性从 4 级提升至 5 级需要花费 25 个选择点数，从 5 级提升至 6 级则花费 30 个选择点数。

产品名录

游戏设计相关

- 世界创建指南
- 桌游设计指南
- 剧情和战役指南
- 游戏主持指南
- 罗宾的优秀游戏主持法则

独立游戏类

- 喵稣噜的召唤（第一卷）
- 白骨护城
- 幽灵法庭

游戏文化类

- 地下城主的崛起

家庭向游戏

- 走开，大坏蛋！

克苏鲁迷踪系列

- 核心规则书
- 守秘人资源手册及帷幕
- 阿卡姆侦探故事集
- 惊惧故事集
- 狂野魔法
- 魔典总目
- 最终启示
- 阿米蒂奇档案

龙蛋物语

- 游戏套装
- 凯伦的菜谱
- 摇曳的马车与帆船之旅
- 龙人帷幕
- 伊哈托布的四季
- X 老板奇幻委托之旅

祸不单行系列

- 游戏规则书
- 美国灾难
- 游戏指南
- 故事套组集

漫画英雄

- 汇总版规则书
- 主持人帷幕
- 逆转未来

猎魔人

- 核心规则书
- 领主与领土

开拓者系列（联合发行）

- 基础包
- 永生代价三部曲
- 核心规则书
- 主持人帷幕
- 角色对开手册
- 雅各之塔

克苏鲁的呼唤（联合发行）

- 入门套装

奈拉欧旗下

- 血岚
- 动物世界卡牌游戏
- 魁拔卡牌游戏
- 设计师工具（联合出版）
- 后土（联合出版）

Visionary 2021 年 5 月刊

《猎魔人》桌面角色扮演游戏特辑

出 版 人：张 昊

编 辑：樱庭若雪

版式设计：赤 羽

出 版 方：北京乐博睿文化有限责任公司

封 面 图：《格伦瓦德之战》（*Battle of Grunwald*, 1878）

画 家：波兰画家扬·马泰伊科（*Jan Matejko*, 1838–1893）

本刊是随《猎魔人》桌面角色扮演游戏附赠的非卖品，未经允许，禁止任何复制、抄袭等侵权行为。