

命运™

浓缩版



**PK
SULLIVAN**

**LARA
TURNER**

**FRED
HICKS**

**RICHARD
BELLINGHAM**

**SOPHIE
LAGACÉ**

《命运浓缩版》是《命运核心系统》的一个更为简练与独立的版本，它在精简过后更加清晰易懂和便于参阅。

《命运浓缩版》在尽可能少的篇幅中为你提供了易于理解的规则，让你能够迅速进入游戏、掷出骰子。书中包括了《命运核心》引擎在十年的积极游戏和开发的经验后磨砺出的一些简洁改进。最重要的是，它与我们已经出版的九十多种命运产品中的每一种都百分百兼容。

《命运》老手会爱上书内的简明排版、细微改进和对《命运》规则的补充（详见扉页）。

你说你是《命运》新手？《命运浓缩版》可以驱动任何游戏，表现你想象中的任何场景。尽情释放你的创造力吧！《命运》的灵活规则让创造变得易如反掌！

你可以改编你最喜欢的电影或电视剧，或者为你的玩家们创造一个独特的原创世界。玩家将在这个世界中扮演积极主动、能力过人、生活充满戏剧性的角色。游戏主持人会用关乎世界和个人困扰的危机来挑战他们。

《命运浓缩版》将会灵活多变、简明有力地实现你的一切设想！



精炼 简洁 命运浓缩版



都有什么新内容？

在《命运浓缩版》中，你会发现：

- **单点压力格**，可以减少玩家对规则的混淆。（别担心，只要你想，仍然可以使用《命运核心》中的压力！）
- **回合顺序不再由技能决定**。取而代之，故事情节将会决定谁先行动，而行动玩家会选择谁下一个行动。
- **我们改进了成长**，取消了主要里程碑，并对重要里程碑进行了微调以作补偿。
- **主动对抗不再独立于防御行动**。
- **十四页的可选规则**让你更容易建立自己的《命运》变体。这些选项为你提供了倒计时、规模、致命伤痕以及让BOSS 变得更大更恶的方法等规则。

开放许可

对于游戏创作者，《命运浓缩版》的文本可以在开放许可下进行开发。当你在创作自己的由《命运》驱动的游戏时，它简练的字数不会超出你的预算。

选择你的命运！

想要深入了解这个系统？《命运核心》包含了丰富的示例和引擎底部的设计理念。

想要更适合初学者的精简游戏？请阅读《命运加速版》，专为高速而设计。

想要一本简练、轻巧、物美价廉的规则参考书？将一本（或更多！）《命运浓缩版》放在身边，拿出骰子，开始游戏。
无论你想以何种方式进行游戏，都有适合你的《命运》！

故事至上（第 13 页）

先描述你的角色要尝试做什么，然后再选择合适的技能和行动类型。

掷骰检定（第 13 页）

努力值 = [4dF 掷骰，第 13 页]

+ [技能，第 6 页] + [激活特征，第 15 页]

+ [特技加值，第 15 页]

四种结果（第 15 页）

成功度 = [你的努力值] - [对抗努力值或目标难度]

↓ **失败**：你的努力值小于目标难度或对抗努力值。

⇌ **平局**：你的努力值等于目标。

↑ **成功**：你的努力值高于目标一或两点成功度。

↑↑ **大成功**：你的努力值高于目标三点或以上的成功度。

四种行动（第 18-21 页）



克服：

解决障碍。



创造优势：

利用特征的力量。



攻击：

伤害其他角色。



防御：

防止他人的行动。

特征即现实（第 22 页）

特征可以允许或撤消故事情节发展的可能性。

激活（第 24 页）

支付一个命运点，或免费。

免费激活可以堆叠。

- 获得 +2 技能检定，或者
- 重掷你的所有骰子，或者
- 使其他角色的检定 +2，或者
- 使敌对角色的难度 +2。

驱使（第 25 页）

同意一个困境来获得一个命运点。

- **基于事件**：你拥有_____这一特征，并处于_____的状况之下，于是很不幸地，_____将降临在你的身上，真悲惨。
- **基于抉择**：你拥有_____这一特征，并处于_____的状况之下，所以你决定_____。出乎意料的是_____，于是坏事了。

由于《克苏鲁·命运降临》团队的辛勤开发，
《命运核心系统》在野生状态下的七年经验，
以及——当然！——各位粉丝坚定不移的支持，
《命运浓缩版》才得以铸就。

感激不尽！

《命运浓缩版》（以及许多其他规则）
都可以在开放式许可协议的范围下随意使用。
请查看 <http://www.faterpg.com/licensingfor>，
以了解《命运》系列的详细许可协议信息。

FATETM CONDENSED

作者

PK·沙利文（PK Sullivan），埃德·特纳（Ed Turner），弗莱德·希克斯（Fred Hicks）

扩展系统开发者

理查德·贝林翰（Richard Bellingham）以及罗伯特·汉兹（Robert Hanz）

命运产品线开发者

苏菲·拉加塞（Sophie Lagacé）

美术插画

库尔特·柯默达（Kurt Komoda）

先前工作的奠定者们

罗伯·多诺霍（Rob Donoghue），弗莱德·希克斯，伦纳德·巴尔塞拉（Leonard Balsera），瑞安·麦克林（Ryan Macklin），克拉克·瓦伦丁（Clark Valentine），迈克·奥尔森（Mike Olson），布莱恩·恩格瑞（Brian Engard）以及苏菲·拉加塞。

Fate Condensed • EHP0055 • ISBN 978-1-61317-196-7

First published in 2020 by Evil Hat Productions, LLC. **First printing pending.**

Our PO box: 10125 Colesville Rd #318, Silver Spring, MD 20901.

Fate Condensed ©2020 Evil Hat Productions, LLC. Last updated April 3, 2020.

The Fate Condensed and Evil Hat logos are trademarks of Evil Hat Productions, LLC.

开发基于伦纳德·巴尔塞拉、布莱恩·恩格瑞、杰里米·凯勒（Jeremy Keller）、瑞安·麦克林和迈克·奥尔森开发的《命运核心系统》（Fate Core System），以及克拉克·瓦伦丁开发的《命运系统加速版》（Fate Accelerated）。

行动顺序系统则基于弗莱德·希克斯的“偶然想到的漫威故事动作指令系统”（Accidentally Designing Marvel’s Action Order System），这是伦纳德·巴尔塞拉最初设计出的系统的一个变体。

系统的一些部分基于瑞安·麦克林的《宿命概念：改造设定》（Fateful Concepts: Hacking Contests）而开发，已根据知识共享署名许可 3.0 未移植版许可协议（Creative Commons Attribution 3.0 Unported license）授权我们使用。



目录

介绍 3

我都需要些什么才能进行游戏？	3
给老玩家的提示：相较于《命运核心系统》的改变	

入门指南 4

确立你的背景设定	4
创建你的角色	4
你是谁？；特征；技能	
重振值；特技；压力与伤痕	
点睛之笔	

做出行动，掷出骰子！ 13

难度与对抗	14
修正骰子结果	14
激活特征；使用特技	
结果	15
失败；平局；成功；大成功	
行动	18
克服；创造优势；攻击；防御	

特征与命运点 22

特征即现实	22
都有哪些特征？	23
角色特征；情景特征；伤痕；增益	
我可以用特征做些什么？	24
获取命运点；激活；驱使	
我要如何增加与消除特征？	27
其他类型的特征	27

挑战、冲突和竞争 28

设置场景	29
区域；情景特征；回合顺序	
团队合作	32
挑战	32
竞争	33
在竞争中创造优势	
冲突	34
承受伤害；冲突的结束；冲突结束后的恢复	

成长 39

里程碑	39
突破	39
提升技能等级	
聚会与季	40

成为游戏主持人 41

设置难度，引入对抗	42
NPC	43
主要 NPC；次要 NPC；怪物、BOSS 和其他威胁	
你的命运点	44
安全工具箱	44

可选规则 45

状态	45
将状态进一步分离；其他版本的状态	
修改技能列表	46
一边游玩一边进行角色创建吧！	47
倒计时	47
致命伤痕	48
快速竞争	48
全力防御	48
障碍	49
危险物；阻碍物；干扰物；障碍的示例	
规模	52
特征与规模	
时间的成功度	53
如何让 BOSS 打破规则	54
挑战性或竞争性无敌；消耗性炮灰护甲；展露真身；扩展规模；独斗加值；威胁即地图（或一个角色结合体）	
如何处理复数目标	57
武器值与护甲值	58

现在是什么版本？ 59

这之前都发生了些什么？	59
使用许可	59

索引 60







介绍

在我们将《命运核心系统》尽可能压缩之后，得到的便是这本《命运浓缩版》。这是一份完整的角色扮演规则，虽然其他内容可以让你更有效地进行游戏，但你只需要本书中的这些内容就能正常进行游戏。

说到这里，先让我们来介绍一下你都需要些什么吧！

我都需要些什么才能进行游戏？

要想玩玩《命运浓缩版》，你需要 2 到 6 个朋友，其中一个担任游戏主持人（Game Master），即 GM。还需要一些骰子、指示物、书写工具、纸张以及能记录简短内容的小纸片（例如小点儿的“便笺”）。

《命运浓缩版》使用**命运骰™**来进行掷骰检定。命运骰是一种六面骰子，上面有两个  面、两个  面以及两个  面。四枚命运骰为一组，只需一组命运骰就能正常进行游戏，但最好每个玩家都能拥有一组命运骰。也可以用其他方法来代替命运骰，例如用标准六面骰（1-2 = , 3-4 = , 5-6 = ），或者用纸牌来代替骰子的**命运牌**（Deck of Fate）。不过为了行文简洁，我们在后文中只会用“掷骰”这个词来代表进行检定。

给老玩家的提示：相较于《命运核心系统》的改变

要把将近 300 页的系统要旨浓缩到 60 页以下，部分细节的改变在所难免。而截止撰写本规则时，《命运核心系统》已经诞生近八年了，出现一些迭代也相当正常。这里要特别强调一下以下变化：

- ▼ 我们用单点压力格取代了原本的递增压力格，以避免玩家在理解规则时产生混淆（第 12 页）。
- ▼ “巴尔塞拉风格”行动权（也可以称之为“自选行动顺序”或“爆米花行动权”）现在已经是默认选项，不再使用技能来确定角色的行动顺序（第 31 页）。
- ▼ 成长规则有所改变：我们删除了主要里程碑，并在重要里程碑（如今称为突破）中并入其奖励作为补偿（第 39 页）。
- ▼ 我们移除了“主动对抗”的概念，将其并入到防御行动之中（第 21 页）。因此影响，其他行动的结果也出现了一些微调，尤其是克服行动中的僵局（第 18 页）。
- ▼ 创造优势有所调整，在揭露已经存在的未知特征时，能够更加清晰与作用明确（第 19 页）。
- ▼ 全力防御已经变为可选项，并且进行了一些改动，以适应防御行动的扩展部分（第 48 页）。第 45 页还提供了其他的标准可选规则。

入门指南

确立你的背景设定

所有《命运》游戏都始于确立你的背景设定。或许是你的 GM 正提议把一个大家都熟悉的流行作品作为本次游戏的故事背景，也或许是桌子旁的大家决定共同协作建立一个世界背景。关于背景设定的讨论可能会迅速且不拘泥于细节，可能会用上一整个聚会的时间来与团队一同进行详细设定，也可能会介于两者之间。

在游戏中，什么才是真实的，什么样的想法与角色概念可以被接受，这一切共识的基础都取决于你所选择的背景设定。如果你的背景设定中没有能够飞行的人，那么决定创建一个翼人角色的玩家显然就不合格。如果你的世界涉及到秘密组织与深暗阴谋，那么玩家们可能已经预料到故事情节中没有明显的善恶冲突，也不会出现滑稽的谋杀小丑。这一切都由你来决定！

创建你的角色

你是谁？

确定好背景设定后，就该让玩家们制作玩家角色（Player Character）——也就是 PC 了。每个玩家都会扮演故事中的一位英雄，并控制他们所有的行动。你可以创造任何一个你想在这个世界上看到的角色，但请记住，《命运》中的所有角色都能力过人、充满戏剧性，并且愿意参与未来的冒险。

你的 PC 由以下几种元素组成：

- ▼ **特征：**描述你的英雄是何人的短语。
- ▼ **技能：**你的英雄所掌握的相关专业领域。
- ▼ **特技：**你的英雄所能做到的非凡之事。
- ▼ **压力：**你的英雄保持沉着并继续前进的能力。
- ▼ **伤痕：**你的英雄对于生理与精神伤害的承受能力。
- ▼ **重振值：**衡量你的英雄改写叙述的能力。
- ▼ **点睛之笔：**你的英雄的背景细节设定。

特征

特征是一种描述性的简短语句，它描述了你的角色是谁，或对角色而言最为重要的事物为何。它们可以与你角色的身体或心理素质、历史、信仰、训练、人际关系，甚至是特别重要的装备有关。

关于特征，你所需要知道的第一件事就是：**特征即现实**（参见第 22 页对此的讨论）。换句话说，在你所讲述的故事中，你怎样定义自己的角色，角色就有怎样的能力。如果你写下你的角色是一位**预知命运**，那么他**就是一个有预知能力的狙击手**。你已经告诉了所有人，你的角色是一位能够预见未来，并且百发百中的神枪手。

你还可以使用游戏中的各种特征来改变故事。它们使你有能力改善掷骰检定的结果，并建立起关于世界的事实。最后，如果特征会给你带来麻烦，那么它们也会让你获得**命运点**——所以，最好用的特征都是双刃剑，既能够对你有利，也可以对你不利。

要向了解更多关于特征的知识，以及什么样的特征才是一个“好特征”，可以考虑参考“**特征和命运点**”（第 22 页）。

首先，你要为你的角色创作五条特征：一个核心概念、一个困扰、一段关系和两个自由特征。让我们从核心概念开始吧！

核心概念

核心概念是对角色的概括性描述，涵盖了角色重要的特质。当你要向朋友介绍自己的角色时，你所选择的措辞便是角色的核心概念。

困扰

接下来是角色的**困扰**——使角色的生活变得更加复杂的那些事物。这可能是个人弱点、家庭纠纷或其他义务。选择你喜欢的那些角色扮演元素吧！

关系

你的**关系**描述了角色与另一名 PC 的联系。他们或许早已彼此熟稔，也或许仅是初识。

优秀的关系特征应当引入或暗示争端的存在，至少会给你的人际关系带来一些变化的不安定要素。这并不是说角色们一定要处于公开敌对的状态，只不过总是一团和气会让人觉得很无聊。

如果你愿意，你可以等到每个人都或多或少完成了他们的角色后，再开始创作关系特征。

自由特征

你可以随心所欲地创作角色的最后两个特征——没有任何限制。尽情创作那些你认为能使自己的角色显得更有趣、让整个游戏变得更有趣，或者更能融入到他们所居住的世界中的特征吧！

技能

特征定义了角色是谁，而**技能**则说明了角色能做到什么。每个技能都描述了一类你可能会通过学习与实践来习得的宽泛能力，当然也包括了先天能力所带来的那些能力。一个拥有“盗窃”技能的角色，在其能力范围内可以胜任一切与盗窃有关的犯罪活动——例如踩点、躲过监测、扒窃和撬锁等等。

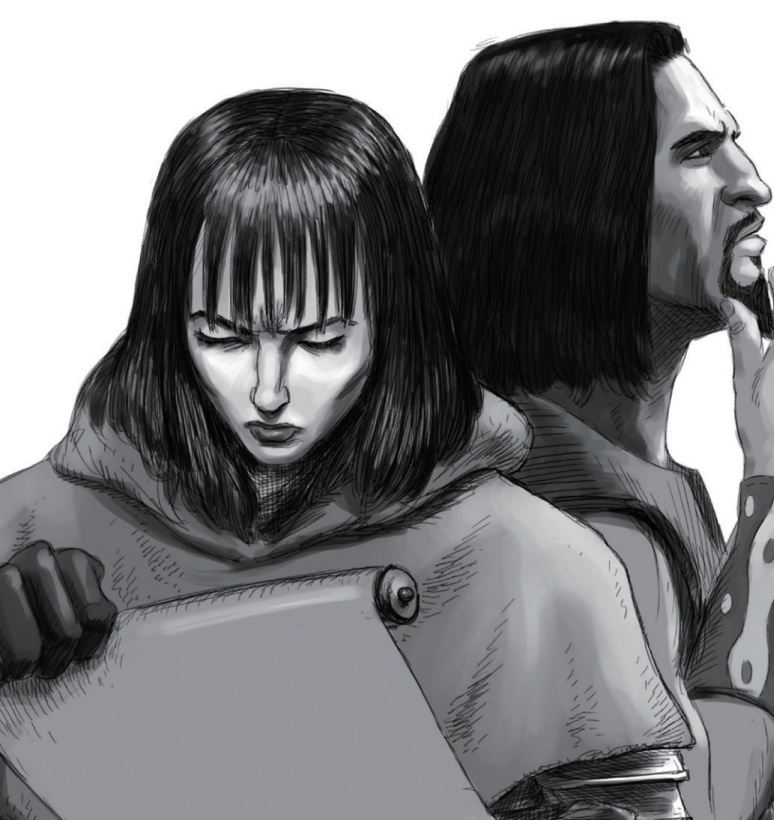
每项技能都有**等级**。其等级越高，角色的技能水平就越强。总的来说，角色的技能会告诉你，他们是因为什么行为而被设计出来的，他们会依靠什么行为来生存，以及哪些行为并非他们的强项。

你将选择自己角色的技能等级，然后把它们以金字塔的形式排列，最高的技能等级为出色（+4），如下所示：

- ▼ 一项出色（+4）技能
- ▼ 两项良好（+3）技能
- ▼ 三项尚可（+2）技能
- ▼ 四项一般（+1）技能
- ▼ 其余的所有技能均为平庸等级（+0）

形容词梯级

在《命运浓缩版》及其他命运规则中，我们会把一系列形容词和数值排列成梯级，以此为骰子数值、角色技能和检定结果确定一个高低等级，如下所示：



等级	形容词
+8	传奇
+7	史诗
+6	卓绝
+5	杰出
+4	出色
+3	良好
+2	尚可
+1	一般
+0	平庸
-1	差劲
-2	糟糕
-3	灾难
-4	绝望

技能列表

你会在下文看到关于这些技能的描述。

学术	工艺	战斗	体格	射击
运动	欺诈	调查	威胁	潜行
盗窃	驾驶	秘艺	交际	意志
人脉	共情	洞察	资源	

学术：凡人在世俗日常中所能获得的知识和教育，其中包括历史、科学和医学。学术特技通常会涉及到专业领域的知识，以及与医疗相关的技能。

运动：代表你运用身体潜能的水平。运动特技基本都以体能运动为主——跑步、跳跃、跑酷——当然还有闪避攻击。

盗窃：关于绕过安保系统、扒窃和一般犯罪的知识与能力。盗窃特技一般可以让你在犯罪的各个阶段（从计划到执行再到逃跑）得到加值。

人脉：关于你对有所帮助的人与关系的了解程度。人脉特技可以让你无论在何处都能找到现成盟友和信息渠道。

工艺：关于制造或破坏机器、组装特殊道具，以及做到如同《百战天龙》¹般利用心灵手巧解决问题的能力。工艺特技可以让你经常带着“能派上用场的小玩意儿”，也可以在你制造或破坏任何东西时给予加值，以及允许你在某些情况下使用工艺代替盗窃或学术等技能。

欺诈：关于如何可信地、沉着地撒谎和诈骗的能力。欺诈特技可以使你说谎的本领更为老练，也可以让你为自己伪造一个真伪莫辨的假身份。

驾驶：在严酷环境中控制载具、做出特技驾驶动作，以及简单直接地从你的驾驶中取得最大优势。驾驶特技可以是招牌特技动作，也可以是你的特殊载具，还可以令你在某些情况下用驾驶代替盗窃或秘艺等技能。

共情：准确判断某人情绪和意图的能力。共情特技可以让你能对一群人展开判断，能够识破谎言，或者恢复他人的精神伤痕。

战斗：关于如何用武器或拳头在近接战中胜出的能力。战斗特技包括招牌武器和特殊的战斗技巧。

1. 百战天龙（MacGyver）：出自一部同名美国电视剧，主角马盖先擅长随兴使用道具解决眼前问题。

调查：深思熟虑、仔细研究并解开谜团的能力。可以用来拼凑线索或重构犯罪现场。调查特技能让你做出精彩的推理，也能使你更快的将线索拼凑起来。

秘艺¹：专攻于超出学术技能范围的奥秘知识，包含了超自然或类似的知识。当有怪事发生时，就该秘艺出场了。秘艺特技一般会帮助你将自己的奥秘知识应用到实际中，例如施放法术。一些背景设定可能会移除秘艺，将其替换为其他技能，或者与学术融合。

洞察：关于迅速发现细节、在问题发生之前发现问题的能力，也包括了感知的敏锐程度。它与调查虽然近似，却有所不同，调查更倾向于缓慢而细致的观察。洞察特技可以使你的感官更为敏锐，改善你的反应时间，或者令你更难被偷袭。

体格：表明你的身体有多少力气和耐力。体格特技可以使你发挥出超越常人的力量，让你在摔跤中不必考虑体重差异，或者让你更能承受生理伤痕。此外，体格等级越高，你的生理压力及伤痕格就越多（第 12 页）。

威胁：能令他人按照你所希望的方式行动。这种互动方式充满侵略性、粗暴且不友善。威胁特技可以刺激你的对手，令他无视他人来攻击你，也可以让你威吓你的敌人（如果敌人会感到恐惧的话）。

交际：与他人建立关系、融洽共事的能力。与带有操纵性质的威胁技能不同，交际技能是真诚、信任和善意的。交际特技可以让你影响群众、改善人际关系或建立联系。

资源：并非获取金钱与直接拥有某件事物这么简单——资源技能意味着你获取任何物质财富的能力。它既能代表你从朋友或他人手中借钱的能力，也能代表你对于所属组织的武器库有多大使用权限。资源特技可以令你用资源来代替人脉或交际，或者当你花钱买最好的东西时，让你获得额外的免费激活。

射击：关于各种形式的远程战斗技巧，枪械、飞刀或弓箭都包括在其中。射击特技可以让你做到远程狙击，也可以让你能够迅速拔枪，或者始终随身携带枪械。

潜行：在你需要隐匿、潜行或遁逃的时候，潜行技能可以使你悄无声息、不被注意。潜行特技可让你在众目睽睽之下消失、融入人群或隐身穿行于阴影中。

意志：代表着你的精神有多么坚韧，你的意志力能克服多大诱惑，以及你能承受多少精神创伤。意志特技可以让你无视精神伤害，承受住使用邪异之力的精神痛苦，以及让你不会轻易被敌人威胁。此外，更高的意志等级会给你带来更多的精神压力及伤痕格（第 12 页）。

1. 秘艺 (Lore)：在《克苏鲁·命运降临》及《命运浓缩版》中，新增了一个学术 (Academics) 技能来继承原先的学识技能，同时 Lore 变更为关联神秘知识方面的技能。在《命运核心系统》的中文版中，我们将 Lore 翻译为“学识”，而在《命运浓缩版》的中文版中，我们将 Lore 翻译为“秘艺”，以将其与核心系统中的学识技能做出区分。

可供替代的默认技能列表

上述的技能表是一个告诉你技能在《命运》中如何运作的范例，而非是你每次游戏都必须使用的“官方”技能表。如果你确实想使用它，完全可以，但不用也完全没问题。根据背景设定的不同，任何技能都可能涵盖不同的适用范围。定制乃重点所在，使你的技能列表与你想看到的故事相衬吧。

因此，在建立自己的《命运》规则时，**最先做的事情，就是考虑是否保留默认技能列表**。一般而言，你可以直接套用默认技能，也可以融合、修改与拆分这些技能。但有时候，上面的默认技能不一定符合你的喜好。这时你就需要注意这么几个事情：

- ▼ 默认技能列表中包含了 19 种技能，而玩家会为自己的角色分配 10 个高于平庸（+0）的技能等级。如果你打算修改技能数量，则可能需要一并修改角色的起始技能等级。
- ▼ 我们的默认技能侧重于回答“你能做些什么？”——但你自己的技能列表并非必须如此。你可能会需要一个侧重于“你信任什么？”的列表，一个能回答“你以何种风格做事？”问题（就如《命运系统加速版》中的做派）的列表，或者是一个在一群骗子与盗贼的团伙中明确分工的列表，等等。
- ▼ 《命运》中之所以默认使用技能金字塔，是为了保护角色的独特性。当你建立新列表时，也需要考虑保护独特性。
- ▼ 角色创建时最高技能应在出色（+4）左右，你可以上下调整这个数值，但务必留意，这将会影响你如何设置 PC 们将会面临的难度与对抗的技能等级。

弗莱德决定制作一个关于宇宙航行的《命运》游戏，这游戏的技能列表会简短一些，同时侧重于动作用语。他确定了列表会有 9 个技能：战斗、知识、移动、洞察、领航、潜行、话术、修理、意志。比起金字塔，他更喜欢用“钻石形”来分配技能等级，所以他的玩家们起始技能等级是：1 个出色（+4），2 个良好（+3），3 个尚可（+2），2 个一般（+1）以及 1 个平庸（+0）。由于技能钻石的中部较厚，因此他的 PC 会有较多的核心能力，很多能力会发生重叠，但钻石顶点的技能也会为角色提供一些独特性。

如果你打算为自己的游戏制作专属的技能列表，那么可以参阅第 46 页的一些想法来激发自己的想象力。

重振值

当每次聚会开始时，如果角色的**命运点**（第 24 页）数量小于**重振值**，就将命运点恢复到等同于重振值的数量。你的角色在游戏起始时拥有 3 点重振值。

每次聚会，你起始的命运点数量最少也会等于你的重振值，而在每次聚会结束时需要记录剩余的命运点数量——如果现有命运点超过重振值，则下一次聚会的起始命运点就等于你现有的命运点（即多不退少补）。

查尔斯在今天的聚会中获得了许多命运点，聚会结束时拥有 5 命运点。他的重振值为 2，因此下次聚会开始时他会以 5 命运点开始；伊森在今天聚会结束时只有一个命运点，而他重振值为 3，因此下次聚会开始时他会以 3 命运点开始，而非他剩下的 1 点。

特技

每个角色都可以使用所有技能——虽然大多数技能都只是平庸（+0）等级——但**特技**却是你的角色所独有的。特技包括一些酷炫的技巧、招数和装备，它们使你的角色显得与众不同、引人注目。如果说技能涵盖了一个角色的绝大多数能力，那么特技就是这个角色在特定领域中最为卓越的能力：它们会在特定情况下为你提供加值，或者让你做到其他角色根本无力而为的事情。

游戏开始时，你的角色拥有三个免费的特技。你不必立即创造所有特技，可以在游戏中慢慢再填写它们。你可以购买更多的特技，每支付 1 点重振值就能购买一个，但重振值最少不能低于 1。



创造特技

你在创建一个角色的时候可以自己创造特技。大体而论，有两种类型的特技。

提供加值的特技：当你在特定行动下使用特定技能时，这种特技**会给你提供 +2 加值**。一般会在特定的行动类型（第 18 页）以及情景描述下圈定这种特技的使用范围。

你可以按照以下方式来编写这种特技：

因为我 [描述你是如何出神入化，或有着怎样一个超酷装备的]，所以在 [描述一个情景] 的情况下，我使用 [选择一项技能] 进行 [选择一种行动：克服、创造优势、攻击、防御] 时可以得到 +2。

提供加值的特技范例：因为我是一名训练有素的狙击手，所以当我的目标被我瞄准的情况下，我使用射击进行攻击时可以得到 +2。

改变规则的特技：第二种特技能够改变游戏规则。这种特技的效果非常广泛，包括但不限于：

- ▼ 在特定情景下能够使用原本无法使用的技能。例如，一位研究者可以在举行仪式时使用学术进行检定，而一般人则只能用秘艺。
- ▼ 在进行特定行动时，能够使用通常不允许使用的技能。例如，一名刺客可以使用潜行技能在阴影中背刺敌人（一般需要使用战斗技能来攻击）。
- ▼ 给予角色各种类型的数值奖励，大致相当于 +2。例如，当一位熟练的演说家用交际技能成功创造优势时，他可以获得额外的免费激活。
- ▼ 允许角色声明某个小规模设定总是生效。例如，即使在不太可能携带火柴的情况下，一名生存主义者也能随时拿出火柴或类似的生存道具。此类特技可以确立你无需为特定事实激活故事细节（第 24 页）。
- ▼ 允许角色能拥有特定的例外规则。例如，一个角色可以拥有额外的两个压力格或第二个轻微伤痕格。

你可以按照以下方式来编写这种特技：

因为我 [描述你是如何出神入化，或有着怎样一个超酷装备的]，所以我可以 [描述你能做到的酷炫之事]，但只有 [描述一个情景或限制]。

此类特技可以确立你无需为特定事实激活故事细节（第 24 页）。

改变规则的特技范例：因为我不相信魔法，所以我可以无视一种超自然能力的影响，但每次聚会只能使用一次。

压力与伤痕

压力和伤痕代表着角色在冒险中受到了怎样的精神和生理伤害。角色默认拥有三个表示生理压力的压力格，三个表示精神压力的压力格。还有轻微、中度和严重伤痕格，每种各一格。

你的体格技能等级会影响生理压力格的数量。意志技能的等级也会影响精神压力格。参照下表：

体格 / 意志等级	生理 / 精神压力格总数
平庸 (+0)	1 1 1
一般 (+1) 或尚可 (+2)	1 1 1 1
良好 (+3) 或出色 (+4)	1 1 1 1 1 1
杰出 (+5) 与更高	1 1 1 1 1 1，并且拥有第二个轻微伤痕格以承受生理 / 精神上的伤害。

在“*承受伤害*”（第 34 页）中，你将了解压力和伤痕是如何在游戏中发挥作用的。

等一下，这跟我记忆中不一样！

没错，《命运核心系统》与《命运系统加速版》中用的都是递增压力格（第一个压力格为 1 点，第二个压力格 2 点，以此类推）。但在《命运浓缩版》中，我们只使用单点压力格规则。只要你喜欢，你可以继续使用递增压力格。不过在浓缩版中，我们决定使用简单易懂的单点压力格——如果使用其他方法，大家很容易会产生规则理解上的混淆。

这里有一些关于单点压力格规则的注意事项：

- ▼ 你会在第 35 页发现，当受到伤害时，可以一次性使用任意数量的单点压力格（而核心系统中的递增压力格在一次伤害中只能使用一格）。
- ▼ 与核心系统相同，单点压力格规则划分出了单独的生理与精神压力轨，而非加速版中的统一压力轨。如果你更喜欢统一压力轨，就用三个压力格组成压力轨，然后再根据体格与意志中的*较高者*，用上表来加长它。
- ▼ 一条压力轨吸收三点压力并不算多！如果你感觉角色会在游戏中显得很脆弱，那就增加 1 或 2 个默认起始压力格。这取决于伤害造成伤痕的速度会有多快（如果是从前的压力格规则，1 2 压力轨一般能吸收 2 到 3 点压力，1 2 3=3 到 6，1 2 3 4=4 到 10）。

点睛之笔

给你的角色起一个名字，写下关于角色的描述，并与其他玩家讨论角色们的过往故事。如果你还没有写下关系特征，那现在就是最佳时机！

做出行动， 掷出骰子！



在《命运浓缩版》的游戏中，你将控制自己所创造出来的角色，为你们共同讲述的故事做出贡献。一般来说，GM 会描绘整个游戏世界，叙述非玩家角色（NPC）的行动，而其他玩家则会叙述各自 PC 的行动。

要采取行动，就得遵循**故事至上**法则：先描述你的角色要尝试做什么，然后再考虑如何在系统中实现这一点。你的角色特征彰显了他们可以尝试做些什么事，并且提供能够帮助解释结果的背景。大多数人根本无法对被开膛破肚的同伴进行紧急外科手术，但如果角色的特征表示他有医学背景，那你就可以进行尝试——若无此类特征，你就只能争取到一些聆听同伴临终之言的时间了。如果此时对特征的应用产生疑问，与 GM 以及团队共同讨论解决问题就行。

那么你如何知道自己是否成功达成了想做的事情呢？一般而言，如果行动本身并不困难，同时没有人打算制止你，你的角色就能自动成功。但在艰难无比或不可预知的情况下，你必须投掷骰子，来决定角色的行动会得出怎样的结果。

当一个角色想要采取行动时，团队所有人应当思考以下问题：

- ▼ 有没有什么会阻止行动的进行？
- ▼ 这件事会出什么差错吗？
- ▼ 如果它出错了，会让故事变得更有趣吗？怎样出错才会比较有趣？

如果以上这些问题没有一个好答案，那行动就直接成功了。开车去机场自然不需要掷骰子——但是，如果你在高速公路上朝准备起飞的飞机疾驰，同时还被来自另一个世界的生化改造野兽所追击，那此时可正是掷骰子的最佳时机。

每当你采取行动时，请按照以下步骤进行：

- ❶ 故事至上：描述你准备做些什么，然后再选择合适的技能和行动类型。
- ❷ 投掷四颗命运骰。
- ❸ 将命运骰上的符号相加：⬆ 为 +1，⬇ 为 -1，⬛ 为 0。这会给你带来 -4 到 4 之间的掷骰结果。
- ❹ 将掷骰结果与你所选择的技能等级相加。
- ❺ 通过激活特征（第 14 页与第 24 页）以及使用特技（第 20 页）来修改结果。
- ❻ 计算出最终的检定结果，这数值称之为**努力值**。

难度与对抗

如果阻碍角色进行动作的障碍是没有意志的死物，或者他们试图挑战世界本身，而不是挑战其他角色或生物，那么他们的动作将面临一个固定的**难度**等级。这种行动一般包括了撬锁、挡住大门以及战术评估敌方阵地。GM 可以根据现有的（在角色、场景或其他东西上的）一些特征来决定合理的难度等级。

在其他时候，敌人会使用防御行动（第 21 页）来**对抗**角色的动作。在这种情况下，GM 会为敌人投掷骰子，并且遵循上一节的所有规则，包括任何敌人能够使用的技能、特技以及特征。而当你掷骰攻击敌人，或者直接针对敌人来创造优势时，敌人也会发起对抗，掷骰进行防御。

对抗的形式多种多样。要想拯救世界，你与邪教徒争抢一把执行仪式用的匕首就是一种很明显的对抗，而有时候，你需要对抗的则可能会是古老仪式本身的力量。撬开大都市第一银行的保险箱是一个有可能令你暴露的挑战，但你需要面对的是夜间巡逻的警卫的**对抗**，还是保险箱撬锁带来的**难度**，这都由 GM 来决定。

修正骰子结果

你可以通过激活特征来改变骰子的结果，使掷骰结果 +2，或者干脆重新掷骰。一些特技也会为你带来加值。你还可以激活特征来支援盟友（第 32 页），或者增加敌人所要面对的难度。

激活特征

当你采取行动但掷骰结果却不够理想时，你也不必非得放弃挣扎，承认失败（当然接受失败可能也会挺有趣的）。游戏中的各个特征为你提供了更多选择以及取得成功的机会。

如果你觉得一个特征能合情合理地为自己提供帮助，那么只要你能描述该特征是如何帮助自己的，并支付 1 点命运点（或使用免费激活），你就可以**激活**它。我们使用**扯淡法则**来判断是否真的合情合理——只要在你解释特征如何帮助自己时，没有人拍桌子大喊“简直扯淡！”，那么你就是合理的。简而言之，扯淡法则是一个**校准工具**，桌子上的所有人都可以用这个工具来帮助游戏不偏离原轨。你可以用类似的方法来使用第 44 页介绍的安全工具。

如果你很不幸的被“扯淡！”了，那么你有两个选择：第一，你可以撤消激活，然后尝试一下其他办法，也许另一个特征会更合适些；第二，你可以迅速解释一下为什么你认为这特征不扯淡，但如果对方仍觉得扯淡，那你就只能撤消激活并继续游戏了，而如果他们认可你的解释，那么照常继续进行激活。

扯淡法则是为了帮助桌子旁的每个人都能玩得开心，当你觉得这件事听起来不对劲、没有意义或画风不对时，请尽情使用扯淡法则。如果某人激活**良好的第一印象**，帮助自己投掷一辆汽车，这听起来就纯属胡说八道。但如果这个角色有一个使他强壮到足以举起车辆的超自然特技，而抛投汽车正是他在与一个可怕的怪物战斗时的开场白，**良好的第一印象**在这种情况下或许就是个合理的好选择。

当激活一个特征时，你就可以让掷骰检定**获得 +2 加值**，或者**重新投掷四颗命运骰**，或者在合理情况下让他人掷骰检定的难度 +2。你可以在一次掷骰检定中激活多个不同的特征，每个特征都能提供 +2 加值或重掷，但你不能在一次掷骰检定中多次激活同一个特征。当然，有个例外：你可以在一次行动中使用同个特征的多个**免费激活**。

大多数情况下，你会激活角色特征，但有时你也会激活情景特征，甚至对另一个角色的特征进行敌意激活（第 24 页）。

使用特技

如果你满足特技的使用条件（例如情景、动作或使用的技能），特技就能提供额外的检定加值。你可能会需要使用创造优势（第 19 页）来引入满足情景条件的特征。而当你描述你的行动时，记得把你使用特技时会发生的情况也描述出来，并为成功做好铺垫。

一般来说，特技会在限定条件下免费为你提供 +2 加值。你可以在任何它们适用的情况下使用它们。但一些强大而超凡的特技可能需要你支付命运点才能使用它们。

结果

每当你掷骰检定时，你的努力值与难度或对抗之间的差值称之为**成功度**。一点成功度的价值为 1。有四种可能的结果：

- ↓ 如果你的努力值小于目标难度或对抗，你获得**失败**。
- ↔ 如果你的努力值等于目标，你获得**平局**。
- ↑ 如果你的努力值高于目标一或两点成功度，你获得**成功**。
- ↑↑ 如果你的努力值高于目标三点或以上的成功度，你获得了**大成功**！

显然，有些结果比其他结果更好，但无论哪一种结果都应让故事朝有趣的方向发展。在采取行动时，你需要遵循故事至上法则（第 13 页），在描绘结果时也是如此，继续以故事为中心，并且用符合情节的方式来解释结果。

伊森并不算是盗窃保险箱的行家里手（虽然他有着全套工具），但他此时身处于一个邪教组织的秘密总部，而他急需的那本仪式之书间正安静地躺在保险箱里。他能拿到仪式之书吗？

失败

如果你的努力值小于对抗难度，你获得失败。

失败有三种类型：普通的失败、代价严重的成功，以及承受伤害。

普通的失败

首先是最容易理解的——**普通的失败**。你没有实现自己的目标，没有取得任何进展，总之一无所获。当你决定使用这个结果时，最好确保故事能够继续前进——普通地让破解保险箱失败只会让故事变得停滞而乏味。

伊森自信地一扳手柄，但是当警报器开始尖叫时，保险柜仍然紧闭着。失败改变了现状，推动了故事的发展——现在警卫正在赶来。伊森面临着新的选择——在良机已逝的情况下继续尝试打开保险箱；还是及时止损，径直逃之夭夭？

代价严重的成功

其次是**代价严重的成功**。你成功达成了自己的目的，但要付出很大的代价，情况会变得更糟或更复杂。GM，你可以直接声明结果就是如此，也可以用这个结果来代替失败。这两种选择能够有效应对不同情况。

伊森检定失败了，GM说：“你听到身后传来咔哒一声。警卫命令你把手举起来，他已经扳动了左轮手枪上的击锤，随时准备开火。”这里的严重代价就是他打算避开警卫的希望落空了。

承受伤害

最后，你可能会**承受伤害**，承受压力或伤痕，或者遭受其他不利影响。当你防御敌人的攻击，或是正在克服危险的障碍时，这种失败最容易出现。这与普通的失败不同，因为只有角色本身会受到影响，并不会影响到整个团队。它也与代价严重的成功不同，因为这不意味着取得成功。

伊森成功打开了保险柜门，但当他握住把手时，手背传来一阵刺痛。保险箱上有陷阱！他在轻微伤痕格上写下了**中毒**。

你也可以将这些选项进行混合：合适的情况下你可以让PC在普通的失败的同时还受到伤害。当然，以受到伤害为代价的成功也是一种不错的选择。

平局

如果你的努力值等于对抗难度，你获得平局。

如同失败，平局也不能阻碍故事，应当要推动故事向前发展。事情必须要变得更有趣。与失败类似，平局也有多种类型：代价轻微的成功，或部分成功。

代价轻微的成功

首先是**代价轻微的成功**——一些压力伤害、关于艰难或困境的故事细节（但不会阻碍动作本身）、敌人能利用的增益（第 23 页）都属于轻微代价。

伊森的第一次尝试以失败告终——第二次跟第三次也是同样的结局。当他好不容易打开门的时候，已是破晓时分，他将无法在黑暗的掩护下逃走。虽然他拿到了自己需要的东西，但他现在的处境更糟了。

部分成功

处理平局的另一种方法是**部分成功**——你成功了，但只得到了一部分你所想要的。

伊森只能把保险柜的门打开一条缝——如果门打开超过两厘米，警报就会响，他不知道怎样才能解除警报器。虽然他设法从狭窄的缝隙中抽出了几页仪式的内容，但后面他只能靠运气来尝试驱逐仪式的最后步骤了。

成功

如果你的努力值高于对抗难度 1 或 2 点成功度，你获得成功。

你不用付出任何额外的代价就能得到自己想要的。

保险箱的门打开了，伊森抢过仪式之书，在警卫注意到他之前成功逃了出去。

将“故事至上”应用于成功之上

情节将能**决定**成功的样貌。如果伊森没有打开保险箱的工具或经验怎么办？这种成功可能会更类似于上面的“代价轻微”示例。同样，如果他被团队吸纳的理由是这个保险箱正是他**亲手制作**的，那么此时的成功看起来会更像“大成功”示例。

大成功

如果你的努力值高于对抗难度 3 点或以上的成功度，你获得了大成功！

你不但得到了自己想要的，还获得了意外之喜。

伊森真是太幸运了，保险柜几乎是应声而开。他不仅得到了仪式，而且还有足够的时间翻看保险箱里面的其他文件。在各种账簿和财务文件中，他找到了一张埃克利老宅的地图。

行动

你可以采取四种行动来进行掷骰检定，每种行动都有其特定的用途和效果：

- ▼ **克服**你的技能所能应付的障碍。
- ▼ **创造优势**使局面变得对你有利。
- ▼ **攻击**并伤害敌人。
- ▼ **防御**攻击，阻止对手创造优势，或者阻止对手克服障碍。



克服

克服你的技能所能应付的障碍。

在整个故事过程中，每位角色都将面临无数的挑战。**克服**行动则代表着他们如何面对和克服这些阻碍。

一位运动高手可以越过围墙，在拥挤的街道上奔跑自如；一个擅于调查的侦探可以发现其他人遗漏的线索；熟练掌握交际技能的人在气氛不太友好的酒吧里喝酒时，能避免周围发生斗殴。

你克服阻碍的结果会是：

- ↓ **如果你失败了**，请与 GM（以及防御方，如果有的话）讨论一下，究竟是接受失败还是选择代价严重的成功（第 16 页）。
- ↔ **如果你平局了**，则得到代价轻微的成功（第 17 页）——你陷入困境之中、敌人得到了增益（第 23 页）或你可能会受到伤害；又抑或你失败了，但可以得到增益。
- ↑ **如果你成功了**，你达成了你的目标，故事也会顺利继续下去。
- ↑↑ **如果你大成功**，你不仅达成了目标，还会得到一个增益。

查尔斯抵达了一处南极研究设施。这里不仅建筑物被毁，居住者也都失踪了。他想在残骸中寻找线索。GM 告诉他要进行一次检定难度尚可（+2）的调查。查尔斯掷出 ■■■++，加上他一般（+1）的调查，最终努力值为良好（+3）。成功了！GM 描述了查尔斯发现的线索：那些雪地上的脚印，是由许多非人的瘦小足肢所踩出来的。

克服行动一般会用来确认角色是否可以获取或注意到特定的事实或线索。在这种情况下，你就需要注意成功的代价了。如果错失线索会导致故事停滞，那就把失败从结果中扔掉，转而着重考虑代价为何。



创造优势

创造新的特征，或从现有特征中获得加成。

你可以使用**创造优势**行动来改变故事的发展。通过使用你的技能来创造新的特征或是激活现有的特征，你可以为自己和队友做点手脚。你可能会改变情景（堵住一扇门或制定一份计划），发现新的信息（通过研究来了解可怖之物的弱点），或对已有的优势加以利用（例如 CEO 对苏格兰纯麦威士忌的喜好）。

通过创造优势所创造（或发现）的特征，它的运作方式与其他任何特征毫无二致：它明确了叙述情景，并且可以允许、阻止或阻碍行动——例如，如果房间被添加了**你看不见**这一特征，那你就无法再阅读咒文了。你同样也可以激活（第 24 页）或驱使该特征（第 25 页）。此外，创造优势可以使你对创建的特征进行一次或多次**免费激活**。顾名思义，免费激活可以使你无需支付命运点就能激活特征。你甚至可以让盟友使用你所创造的免费激活。

当你进行创造优势检定时，要选择是创造新的特征，还是要利用现有的特征。如果是前者，你准备将新特征附加到盟友、对手还是环境上？如果你要附加到对手上，他们会采取防御行动来对抗你，否则你只要克服固定的难度就行了。不过，究竟是某人还是某物会阻碍你的行动，最终的决定权都在 GM 手中。

当你创造优势时，结果会是：

↓ **如果你失败了**，你要么不创造特征（普通的失败），要么成功创造它，但是敌人获得免费激活它的机会（有代价的成功）。如果你选择有代价的成功，则可能需要修改一下你所创造的特征内容，令它能够合理地为敌人提供加成——这或许没那么吃亏，毕竟特征即现实（第 22 页）。

↔ **如果你平局了**，你没能创造特征，但能获得一个增益（第 23 页）。

↑ **如果你成功了**，你可以创造一个情景特征，并免费激活它一次。

↑↑ **如果你大成功**，你可以创造一个情景特征，并免费激活它两次。

当针对一个已知或未知的现有特征时，结果会是：


↓ **如果你失败了**，而特征是已知的，那么敌人可以免费激活该特征一次；如果是未知特征，那么敌人可以选择揭露该特征，以获得一次免费激活。

↔ **如果你平局了**，而特征是已知的，你可以免费激活该特征一次；如果是未知特征，你会获得一个增益，但该特征不会被揭露。

↑ **如果你成功了**，你可以免费激活该特征一次，如果是未知特征，你还能揭露它。

↑↑ **如果你大成功**，你可以免费激活该特征两次，如果是未知特征，你还能揭露它。

伊森正与修格斯对峙，这种由肉块构成的庞大怪物根本不知疲倦。他知道它太强大了，直接攻击效果堪忧，因此他决定最好的选择就是分散它的注意力：“我想制作一瓶莫洛托夫鸡尾酒，点燃这家伙！”

GM 认为，莫洛托夫鸡尾酒对修格斯来说根本微不足道，这次行动的主要目的并非造成伤害，所以应该由工艺技能进行创造优势检定——他找到并制作燃烧瓶的速度能有多快？难度为良好（+3）。伊森的工艺只能算一般（+1），但掷出了 ，努力值为出色（+4）。

伊森成功制作出莫洛托夫鸡尾酒，并将它扔向修格斯。现在修格斯 **全身燃烧**，伊森可以免费激活一次这个特征。修格斯肯定是分心了，而如果它试图再次追杀伊森，伊森就可以激活这个特征帮助自己逃跑。



攻击

攻击并伤害敌人。

攻击行动就是你干掉一个对手的方式——无论你是想杀死一个令人憎恶的怪物，还是想要击倒一个不知自己所守卫的事物究竟为何的无辜警卫。攻击可以是机关枪扫射，也可以是挥拳胖揍，更可以是施放邪恶满溢的咒术。

但在攻击之前，你要考虑一下你的攻击是否能伤害到目标，并非所有攻击方式都具备同样效果——至少你不能指望用拳头对巨型怪兽造成伤害。在你开始掷骰检定之前，先确定攻击是否有着成功的机会。一些强大生物可能存在着难以发现的特定弱点，也可能拥有一些你不解决就束手无策的防御手段。

当你攻击时结果会是：

- ↓ 如果你失败了，你的攻击没造成任何效果——可能被招架、被闪避，或者可能被护甲挡下。
- ↔ 如果你平局了，也许你造成了微不足道的伤害，也许你让对方有些退缩。不管怎样，你都会获得一个增益（第 23 页）。
- ↑ 如果你成功了，你造成的伤害等于双方努力值之间的差值（即成功度）。防御方必须承受压力或伤痕，否则将出局（第 36 页）。
- ↑↑ 如果你大成功，除了像成功一样造成伤害之外，还可以选择减少一点攻击的成功度，从而获得一个增益。

露丝无意中发现了一具为达成黑暗目的而以秘法之力复活的行尸。她决定消灭它。她有出色（+4）的战斗，但掷骰结果为 ，努力值为尚可（+2）。



防御

防御攻击，或者阻止敌人创造优势

当怪物想啃掉你的脸时该怎么办？当敌人为了避开你的愤怒而将你推开时该怎么办？当那个邪教徒试图扎穿你的两个腰子时又该怎么办？**防御**，防御，还是防御。

防御是《命运浓缩版》中唯一的反应性行动——你可以在自己的回合之外使用它来阻止即将发生的事情。因为防御是一种反应，所以你基本总是会面对对抗，而不是固定的难度。只要你是对手行动的目标，或者你能证明自己的对抗是合理的（这通常会使你变为目标），那么在对手掷骰检定的时候，你就可以立即掷骰检定来进行防御。你可以用特征与特技来解释自己的对抗为何合理。

当你防御时结果会是：

↓ **如果你在防御攻击时失败了**，你将受到伤害，必须承受压力或伤痕（第 35 页）。

无论如何，对手都能成功达成他所叙述的行动。

↔ **如果你平局了**，根据对手行动的平局结果而定。

↑ **如果你成功了**，你将不会受到伤害，或者你成功阻止了对手的行动。

↑↑ **如果你大成功**，除了成功的效果之外，你还可以获得一个代表暂时占据上风的增益。

接前面的示例，行尸可以对露丝的攻击进行防御。GM 掷出 ，而行尸只有平庸（+0）运动，数值毫无变化。

由于露丝的努力值更高，她的攻击对行尸造成了两点压力，行尸几乎快死第二次了。如果行尸的检定结果更高，那么这次防御将会成功，行尸不会受到伤害。

哪些技能可以用来进行攻击与防御？

默认技能列表的准则如下：

- ▼ 战斗和射击可以用来进行物理攻击。
- ▼ 运动可以防御任何物理攻击。
- ▼ 战斗可以防御近战物理攻击。
- ▼ 威胁可以进行精神攻击。
- ▼ 意志可以用来防御精神攻击。

根据 GM 的判断或团队共识，其他技能可以在特殊情况下进行攻击或防御。而一些特技可以在特定情景下给予技能更合理与更广泛的使用范围。

如果一个技能无法用来攻击或防御，但它能在战斗中起作用时，你可以使用该技能来进行创造优势，通过以此获得的免费激活来辅助自己进行下一次的攻击或防御。

特征与命运点

特征是一个词或一段短语，用来描述一个人、一个地方、一事物、一种情况或一个群体的特殊之处。几乎你能想到的任何事物都可以拥有特征。一个人可能被誉**为荒原上最强的神枪手**（更多关于这些特征的信息请见下文）。当你打翻了一盏油灯后，房间可能会**昏暗**。而在撞见一只怪物之后，你可能会感到**恐惧**。通过特征，你可以根据角色的特质、技能或麻烦来改变故事。

特征即现实

你可以激活特征来获得掷骰检定加值（第 24 页），或者驱使它们造成困境（第 25 页）。即便没有这些内容，特征依然也能影响故事的叙述。当你将浑身赘肉的怪物钉**在液压机下**时，这件事就成了**事实**。它的行动在液压机下被限制，同时很难挣脱这个困境。

实际上，“特征即现实”意味着特征**可以允许或撤消故事情节发展的可能性**（这可能会影响检定难度，请参阅第 42 页）。如果赘肉怪物被**钉住**，那么 GM（以及其他所有人）就必须正视这一点。它进行移动的可能性已经被撤销了。除非发生某件事消除了这个特征，或者怪物进行了一次成功的克服（这行动可能会需要**非凡之力**之类的特征来证明其合理），又或者有人弄错了液压机的压力方向。同样的，你有**立体强化腿部**，那你就有了可以直接跳过矮墙而不必进行掷骰检定的权限。

但是，这并非意味着你可以创造任何想要的特征，再随心所欲地使用其真实性和特征为你提供塑造故事的强大力量，这没错，但是权力伴随义务，你只能在故事的约束之下运用特征。每个特征都必须接受“扯淡法则”的洗礼。**如果某个特征被“扯淡”了，你就需要重新措词。**

当然，你可能喜欢利用创造优势在真菌生化士兵身上强加**麻痹**，但这显然属于攻击行动的范畴，而且比起攻击也需要更多的努力才能砍断她的手臂（不过也可以将其视为一个伤痕，请参阅下一页）。你可以说自己是**世上最强的射手**，但你需要用自己的技能来证实这个特征。如果你声称自己能够**刃枪不入**，无视他人的轻型枪械伤害，除非你的背景设定涉及到超能力，否则这件事就显然不太可能。

都有哪些特征？

每个特征都迥然相异（第 27 页介绍了特征的更多类型），但无论特征叫什么，它们的运作方式基本都是相同的。主要区别只在于它们存在时间的长短。

角色特征

这些特征都写在你的角色卡上，例如你的核心概念和困扰。它们描述了你的性格特质、关于你过去的重要细节、你的人际关系、你拥有的重要物品或头衔、你正面临的问题、你正努力实现的目标、你享有的声誉以及你所承担的义务。这些特征主要会在里程碑（第 39 页）时发生改变。

示例：我们这群幸存者的领导者；细节偏执；我必须保护我的兄弟

情景特征

这些特征描述了环境或场景里正在发生的事件。情景特征通常会在场景结束时消失，或者当某人采取可能会改变或消除它的行动时消失。基本上，特征所代表的情景能持续多久，它们就会持续多久。

示例：着火；阳光灿烂；愤怒的人群；击倒在地；被警方追捕

伤痕

这些特征表示承受伤害而造成的创伤，或代表其他持久性的伤害，一般由攻击行动（第 35 页）造成。

示例：脚踝扭伤；脑震荡；令人虚弱的自我怀疑

增益

增益是一种特殊的特征，代表着特别短暂或轻微的情况。你不能驱使增益，也不能支付命运点来激活它。你可以免费激活它一次，然后增益就消失了。当它所代表的优势不再存在时，哪怕你还没激活它，增益也会消失——这可能只会持续几秒钟，或者持续一个单次行动的时间。它们从不会持续到场景结束时才消除，而你可以暂时不命名它，等使用的时候再命名。如果你拥有一个增益，可以在合理情况下将其转让给盟友。

示例：在我准心中；分心；站立不稳

我可以用特征做些什么？

获取命运点

命运点的获取方法之一，是你角色的特征被**驱使**（第 25 页）来针对你，使你所处的情况更加复杂，或使生活更加艰难。当有人敌意激活（见下文）你的特征来针对你，或者你做出退让（第 37 页）时，你也可以获得命运点补偿。

请记住，每次聚会开始时，你的命运点会恢复到等于**重振值**的数量。如果在上次聚会中，你被驱使的次数超过了你进行激活的次数，那么你在下一次聚会中就会拥有更多的命运点。具体请参阅第 10 页。

激活

要想释放特征的真正力量，让它们提供帮助，你就得支付**命运点**，这样才能在掷骰检定时**激活**它们（第 14 页）。你可能需要用硬币、玻璃扁珠、扑克筹码或其他一些指示物来记录你的命运点。

只要你或你的盟友在创造优势（第 19 页）中获得了你可以利用的免费激活，你也能免费进行激活。

“然后……”的妙用

你可以使用一个简单的技巧，把特征的使用与掷骰检定顺畅地结合起来——在描述完你的行动之后，加上一句“然后……”，接着用你想激活的特征完成描述。例如：

瑞恩说，“我开始破译书中的神秘符文，然后……”（掷骰检定，结果很糟）“……或许我没去过，但我一定读过（他支付了一个命运点）……于是，我开始滔滔不绝地说起这些文字的起源。”

敌意激活

在大多数情况下，你会激活角色特征或情景特征。但有时你会激活敌人的角色特征（或附着于角色的情景特征）来**针对**他。这称为**敌意激活**，它的运作方式与激活其他特征一样——支付命运点并得到 +2 或重掷。两者之间只有一个小差异：**当你使用敌意激活时，你需要将支付的命运点交给敌人**，但他们要在这个场景结束之后才可以使用这些命运点。**只有在你支付命运点进行敌意激活时才需要这样做**，免费激活不需要支付命运点。

激活并宣布故事细节

你可以支付命运点，根据游戏中的特征来往故事中添加重要或不太可能的细节。如果可以运用“特征即现实”（第 22 页），你就不需要支付命运点；而如果细节有些**超过**——或者大家认为此时没有合适的特征——那你就得付款了。

驱使

特征能够被**驱使**，从而使情景变得更加复杂，并且还能提供命运点。

为了驱使特征，GM 或玩家会向被驱使角色的玩家提供一个命运点，并描述这个特征如何使情况变得更加困难或复杂。如果你打算拒绝驱使，就必须支付一个命运点，然后描述你的角色是如何避开这困境的。没错，这意味着如果你没有命运点，那就无法拒绝驱使！

任何特征都可以被驱使——无论是角色特征、时间线特征、情景特征还是伤痕——但它必须会影响被驱使的角色。

任何人都可以做出驱使。做出驱使的玩家必须支付自己的一个命运点，然后 GM 接管这次驱使并开始影响目标。GM 不会因为做出驱使而失去命运点——GM 在激活特征时所使用的命运点是有限的，但他进行驱使时支付给玩家的命运点是无中生有的。

驱使可以追认。如果一个玩家发现自己此时陷入的困境与自己的某个特征，或者某个情景特征有关，那么他可以询问 GM 这算不算是一次**自我驱使**。如果大家都表示认可，GM 就会发给玩家一个命运点。

你完全可以对外合理的驱使提出异议并要求撤回。如果大家都同意提出的驱使并不适当，那它能够被撤回，同时被驱使的角色不需要付出任何代价。

驱使提供复杂化，而非提供阻碍

当你提出驱使时，要确保它能让行动过程更加复杂或让环境产生剧变，而不是一个否定选项。

“哦，你的眼睛里进了沙子，所以你这几枪都没能打中怪物。”这不是驱使。它只是在阻碍行动，而没能复杂化任何事情。

“因为你倒霉的运气，你眼睛里进了沙子，这意味着你什么也看不见。所以你对修格的射击变得盲目而疯狂，在乱射中打穿了几个汽油桶，泄漏的汽油正灌入火坑。”这是一个很棒的驱使。它不仅改变了场景，还加剧了氛围的紧张感，给玩家们增添了些新的选项。

关于驱使何时该出现的问题，你可以参阅《命运核心系统》的第 72 页，或者在线阅读：<https://fate-srd.com/fate-core/invoking-compelling-aspects#types-of-compels>。

事件与抉择

驱使一般分为两种：**事件**和**抉择**。

事件驱使是外在的，角色被卷入了因外力而发生的事件。这种外力与特征在某种形式上相联系，从而导致不幸的困境发生。

抉择驱使则是内在的，角色的自身缺陷或价值观冲突阻碍了他做出更好的判断。特征将会引导角色做出特定的选择——正是他们的选择导致了困境的发生。

无论哪一种，驱使所提供的困境都是其关键所在！没有困境，就没有驱使。

是敌意激活，还是驱使？

不要混淆敌意激活和驱使！尽管它们很相似——都是支付一个命运点来让角色面对一个即时问题——但它们的运作方式完全不同。

驱使能够**改变叙事**。驱使角色特征所发生的事情并非总是一成不变的，这取决于 GM 或玩家想要如何改变故事。驱使的效果更加自由，被驱使的目标如果选择接收驱使，就能立刻获得并使用命运点，而且他也可以拒绝驱使。

敌意激活则是一种**规则机制**。目标无法拒绝敌意激活——但是和任何激活一样，你需要解释如何激活这个特征。对手虽然能够得到命运点，但在当前场景中无法立刻使用它。而且，敌意激活的效果是固定的：要么 +2 加值，要么重掷。

无论你是玩家还是 GM，通过驱使，你就能改变故事的**情景**。他们是你叙事时的得力助手。用驱使来对付敌人会有些冒险——他们可能会拒绝，也可能使用你刚刚给他们那个闪亮的命运点来达成他们的目的。

敌意激活则能够立即帮助你。而且它还能让你可以激活对手的特征，提供更多的选择，并且使场景变得更加活跃和连贯。

我要如何增加与消除特征？

你可以使用创造优势行动（第 19 页）来创造或发现情景特征。你也可以在克服障碍、攻击或防御时，由于平局或大成功而获得增益。

只要你能想到角色可以采取的办法，那么你也可以消除某个特征：用灭火器扑灭燃着的火灾，使用回避动作摆脱身后的警卫。根据情况不同，你可能需要采取克服行动（第 18 页），而在这种情况下，对手可以使用防御行动来保留特征，前提是他们能解释自己是如何做到的。

如果你准备消除特征时不存在会影响叙述的障碍，那你只要直接进行描述就行了。如果你被运镖穴卸，而同伴解开了捆住你的绳子，那么这个特征就消失了。如果没有会阻止你的事物，那就无需任何掷骰。

其他类型的特征

我们已经在第 23 页介绍了标准类型的特征。以下类型的特征都是可选项，仅仅是会往游戏中增加价值体系。从一些角度上看，这些特征都是角色特征（如果你延伸了对“何为角色”的概念）与情景特征（如果你改变了对持续时间的概念）的变体。

组织特征：有时你可能会需要操作一个按特定原则运作的完整组织。你可以考虑创作一个组织特征，任何组织成员都能如同自己的特征一样使用该特征。

情节特征：有时候，一些特定的故事情节会引入一个会在当下剧情中反复出现的新“套路”。你可以考虑将其转化为一个可供所有角色利用的特征，该特征会持续到这部分故事结束为止。

背景特征：类似于情节特征，你战役的背景设定可能也会有反复出现的主题元素。但与情节特征不同，背景特征不会消失。

区域特征：你可以将情景特征附加到地图中特定的区域（第 29 页）之上。这可以加强角色与地图的互动。GM 可以在场景开始时往地图上放置可以免费激活但需要“争夺”的区域特征来鼓励互动，吸引角色（PC 与 NPC）们通过这些特征来规划前期战术。

挑战、冲突和竞争

很多时候，你只需要掷一次骰子就能解决一个问题——比如打开保险箱、避开安保措施，或是说服记者把笔记给你。但有些时候，你所面临的会是一个需要多次掷骰检定的大问题。对这种情况，我们提供了三种解决方法：**挑战**、**竞争**和**冲突**。每种方法的内容都略有不同，取决于参与者和反抗者的目标。

- ▼ **挑战指一系列复杂或戏剧化的情景。**你会遭到某人或某事的反抗，但总体来说并没有明显的“敌方”。比如说，在同一时间里，作为研究者的你准备在古籍中寻找线索，而身为政党谈判代表的同伴负责去分散图书管理员的注意力，还有一个壮汉正试图阻止无以言说的恐怖之物进入图书馆。
- ▼ **竞争指双方追逐无法相容的目标、但又不积极伤害对方的情景。**竞争很适合用来处理追逐、辩论和各种各样的赛事。（不过，双方不打算互相伤害并不代表伤害就不会出现。）
- ▼ **冲突指角色能够且想要互相伤害的情景。**与邪教徒在泥泞中搏斗，想把刀捅进他的肚子；当利爪擦过你的身侧时，用子弹把这群食尸鬼赶走；在女王的注视下，与对手进行尖酸刻薄的言语交锋——这些都是冲突。



设置场景

无论场景类型为何，GM 都需要先打好一切的地基，玩家才能知道场景中有哪些资源可供利用，又有哪些困境正在发生。

区域

区域是物理空间的一种表示形式——指的是在简易地图上所分割出的那些独立部分。在一栋乡村农舍发生中的冲突可能有四个区域：一楼、二楼、前院和屋后的树林。两到四个区域足以处理大多数冲突，而大型或复杂的场景可能需要更多区域。尽量让你的区域地图简单些，以便可以在一张便笺或白板上快速绘制。

区域可以帮助引导故事的进行，它显示了当前场景中的可能性。你可以攻击谁，你可以移动到哪里，这些都取决于你在哪个区域。

在区域内的所有人，都可以与同区域内的所有人和所有事物进行互动。这意味着你可以通过击打、刺伤或者其他方式来与周围的人和物进行物理互动。需要打开卧室墙上的保险箱？你必须先进入卧室。任何不在你所在区域内的东西都超出了你的控制范围——你需要先移动到哪里，或者使用一些可以扩大你控制范围的东西（枪械、心灵遥感，诸如此类）。

只要没障碍会挡你的路，在区域之间移动就相当简单。**在一轮（第 31 页）当中，只要没东西会阻碍你，你就能在行动之外额外移动到邻近的区域。**而如果你的移动受到阻碍，则需要采取一次行动。进行一次克服检定来攀上一堵高墙、突破一群教徒或者越过屋顶。如果失败了，你要么老实呆在原先的区域里，要么可以成功移动，但需要付出一些代价。你也可以使用一次行动机会，以此移动到地图上的**任何地方**——但要是太过夸张，GM 会把难度设置得非常高。

如果没有足够的风险或有趣之处值得进行一次掷骰检定，那你的移动就算是没有阻碍。例如，你不需要消耗一次行动来打开一扇没上锁的门——这可以直接视为你移动动作的一部分。

射击可以让你在远处发动攻击。远程攻击可以针对邻近区域的敌人，如果区域间没有遮挡的话，也可以针对更远区域的敌人。如果有一只生物在楼上的卧室或楼梯的拐角之后跑来跑去，那站在楼梯底部的你就无法射杀它。在进行你的行动描述时，要多加注意地图上的区域特征是如何设置的，以此判断自己的行动是否合情合理。

情景特征

在设置场景时，GM 应该考虑一些有趣的、戏剧性的情景特征，这些特征可以限制场景中的动作，或者提供改变场景的机会。三到五个细节就足够了。你可以使用下述的特征类别作为指导：

- ▼ **亮度、氛围或天气**——黑暗、电闪雷鸣、呼啸狂风。
- ▼ **移动障碍**——爬梯通道、黏液遍布、烟雾弥漫。
- ▼ **掩蔽物和障碍物**——车辆、柱子、板条箱。
- ▼ **危险的特性**——TNT 炸药箱、原油桶、放射电流的怪异神器。
- ▼ **可利用的物体**——即兴武器、打翻在地的雕像或书柜、可上锁的门。

任何人都可以激活和驱使这些特征，所以当你正与邪教徒玩摔跤时，一定要考虑下**腐蚀性黏液遍布四处**。

随着场景的进行，上面的情景特征可能会越来越多。如果玩家在探索地下墓穴的深处时，询问周围是否有**阴影**可以隐藏，只要 GM 觉得这合情合理，那就可以告诉玩家这里有着**厚重的阴影**。而当角色使用创造优势行动时，也会有其他特征被创造出来。例如没有角色进行行动的话，**到处都是火焰**！通常就不会发生。好吧，至少通常情况下是这样的。

情景特征的免费激活？

GM 可以决定因场景设置而出现的情景特征是否能让玩家（甚至 NPC）获得免费激活的机会。某些场景特征可能会为机智的玩家提供他们当下所需的优势——免费激活可以鼓励玩家与环境进行互动。而如果 GM 事先进行过准备，那么场景自带的特征也可以让玩家获得免费激活。

区域特征

如第 27 页所述，一些情景特征可能只适用于地图上的某些特定区域，而非全局适用。你可以放心使用——它可以让地图更加丰富，并增添更多的机会和挑战。

回合顺序

一般而言，你不需要知道他人行动的确切时间，但是在竞争和冲突中，回合顺序可能非常重要。这些场景会进行一系列的轮。在每一轮中，每个参与角色都能从克服、创造优势及攻击这三种行动中选择一个进行，同时能再移动一次。（竞争的运作方式略有不同，请参阅第 33 页）。由于防御是反应动作，所以角色可以在他人回合中根据需要进行任意次数的防御，只要他们能够根据故事中已经确立的事实来证明自己拥有妨碍的能力就行。

在场景开始时，GM 和玩家根据情景决定谁先开始回合，然后当前玩家选择下一个开始回合的角色。而如果是 NPC 完成回合，则由 GM 决定哪一位角色开始下个回合。所有角色都行动过一回合之后，由最后进行回合的玩家在下一轮开始时选择起始角色。

卡珊德拉和露丝偶然发现了一群邪教徒，他们正在一位戴着金色面具的侍僧带领下进行某种神秘的仪式。因为邪教徒正专注于仪式，所以 GM 表示，在这次冲突中 PC 将率先行动。玩家们决定卡珊德拉第一个行动：她要怒吼着冲向这群邪教徒，针对面具侍僧进行创造优势来使他分心。虽然很难看，但至少这还挺有效。而为了充分利用优势，卡珊德拉的玩家决定让露丝下一个行动。露丝向面具侍僧投掷一柄匕首，并立即激活分心来协助她进行攻击。仅仅一击并不足以令侍僧出局，但这一套连击打得邪教徒们晕头转向。

不幸的是，场景中的所有 PC 都已经行动过了，露丝别无选择，只能选择一名邪教徒开始行动。她选择了面具侍僧。GM 微微一笑，因为他知道一旦 NPC 开始行动，到这一轮结束为止，所有 NPC 都能进行一次行动。而由于末尾角色是 NPC，所以 GM 可以选择蒙面侍僧作为下一轮的起始玩家。PC 或许获得了不错的开局优势，但现在，邪教徒们要开始反击了！

这种决定行动顺序的方法在网上讨论中有着多个称呼：自选行动顺序、“爆米花”、“接力”或“巴尔塞拉风格”行动权，最后一个以《命运核心》的创作者之一，伦纳德·巴尔塞拉的名字命名，正是他种下了这个想法的种子。你可以在这个网页中了解更多关于此方法及其策略的信息：

<https://www.deadlyfredly.com/2012/02/marvel/>

团队合作

《命运》提供了三种能够表现团队合作的方法：将多名角色的同个技能结合应用于一次掷骰检定中；通过创造优势来叠加免费激活以帮助团队成员获得成功；以及激活合理特征来帮助盟友。

当你进行技能结合时，先在所有参与者中找到这个技能等级最高的人，他将作为这次合作的主导者，然后每一个参与者的该项技能拥有一般（+1）以上时，就可以使主导者的技能等级 +1，最后由主导者单独进行掷骰检定。提供支援会消耗你这一轮里的行动。支援者所要面临的代价和后果与主导者一致。团队以这种方式提供的加值最高不能超过主导者的技能等级。

或者，你也可以在自己的回合里创造优势，然后在合理的情况下让盟友使用这次免费激活。而在你的回合之外，你可以激活特征来为其他角色的掷骰检定提供加值。

挑战

在场景中，一次掷骰检定可以解决角色将会面临的大部分问题——例如拆除炸弹、破译密码或寻找邪术之书。但有时候情景会更加复杂，寻找邪术之书没想象中那么简单，它藏在一艘穿行于香港港口的游艇之上，不但船外季风肆虐，船上的图书馆还着火了——这火可完全不是你的错。

如果这个复杂的情景中没有会发生对抗的阻碍，那就是一次**挑战**：通过一系列克服行动来解决一个大型问题。挑战让整个团队在一个场景中共同协作，还能让剧情更有戏剧性。

要进行一次挑战，GM 会根据情况挑选出一些能够帮助玩家们取得成功的技能，将每次行动都设置为一次单独的克服掷骰检定。此时允许团队合作，但可能会导致其他代价或后果，例如浪费时间或其他低效率情况。

GM 们，你需要尽量让场上所有角色都能有一次做出贡献的机会——尽可能让技能检定的数量达到参与者的数量。如果你认为有些角色会被其他更优先的任务所拉开或分心，或者你想为团队合作留点空间，那就相应地减少检定次数；而如果要想令挑战变得更加困难，除了提高行动的难度之外，还可以增加远比角色数量更多的检定次数。

在所有掷骰检定完成后，GM 要根据每个行动的成功、失败以及代价来解释这一场景将会如何发展。有时候结果可能会导致你进入另一个挑战、竞争甚至是冲突。如果成功和失败参半，那么角色们将会以取得部分胜利的形式继续前进，同时会被卷入到新的复杂情况当中。

竞争

竞争是指两个或更多角色互相对立但不会引发冲突。但这并不意味着双方不*想要*互相伤害。当 PC 们在没有任何获胜机会的情况下准备从敌人手中逃跑时，这也属于一次竞争。

竞争开始时，所有参与者都要表明自己的意图，希望达成什么目标。如果这涉及到多个 PC，则根据目标的不同，他们有可能分属不同的阵营——例如，在竞走比赛中所有角色的目标都会是让自己获得第一名。**在竞争中，PC 们不能或不打算伤害敌人。**外部威胁（例如火山爆发、神明的怒火）依然可能会攻击任何或所有阵营。这些威胁也可能会是竞争的参与者之一。

竞争同样也会进行一系列的轮，而双方阵营会在每一轮中采取一次克服行动，以实现自己的目标。每一轮中，每个阵营只有一个角色能选择克服行动，但他们的同伴可以提供团队合作以及尝试创造优势来提供帮助（但有风险，见下文）。在竞争中，克服行动可能会对固定的难度（如果参与者们面临的是相对独立的环境挑战），也可能会在正面竞争中与其他参与者互相比较努力值。

在每一轮结束时，对比所有人的努力值。努力值最高的人获得一点**胜势**。如果努力值最高的人在克服检定中获得大成功（而且其他人都没有大成功），那么他将获得**两点胜势**。第一个得到三点胜势的人将赢得竞争（你可以进行一场要求更多胜势才能结束的超长竞争，但我们不建议超过五点胜势）。

如果有多位玩家的努力值同时都为最高，那就会打成平手，没有人会获得胜势，同时还会发生**意外转折**。GM 将引入一个新的情景特征，以反映场景、地形或情况发生了变化。

在有威胁企图伤害参与者的竞争中，只要克服检定低于威胁的攻击检定（或固定的难度等级），该阵营里的所有人就会受到伤害。伤害等同于双方努力值之差，也就是攻击的成功度。并且如果角色无法承受这次伤害，就会如同冲突一样被迫出局。

在竞争中创造优势

在任何一轮中，每个阵营都可以在进行克服检定之前尝试创造优势。目标或其他可以合理干扰的参与者，都可以在此时用正常的防御检定来对抗。每个参与者都可以在克服检定或提供团队合作加值（技能结合）（第 32 页）之外额外进行一次创造优势。如果你在创造优势中失败了，有两种选择：你的阵营放弃自己的克服检定；或者“有代价的成功”，保留克服检定或团队合作加值，代价是其他阵营可以免费激活一次你创造的特征。如果你获得了平局或以上，就正常进行检定与获得加值。

冲突

当角色们卷入一场简单直接的战斗——无论对手是当今政权、邪教徒还是某种不可诉说的恐怖之物——并且有可能获胜的时候，这就是一场冲突。换句话说，当暴力或胁迫是达成 PC 目标的合理手段时，就是时候使用冲突了。

冲突似乎看起来最直接了当——毕竟角色扮演游戏的历史就建立在模拟战斗之上。但是请记住最关键的要求：参与的角色得具备伤害彼此的能力。如果伤害只是单方面的——比如说你想要拳打一座有生命的大山——你根本没有办法伤害敌人，这就谈不上是场冲突，而应该是一场竞争，PC 们得找到逃跑或反击的方法。



冲突可以是物理上的，也可以是精神上的。物理层面的冲突可以是枪战、斗剑或驾驶卡车撞击超维度入侵者。而精神层面的冲突则包括与亲人争吵、审讯以及心灵被邪异恐怖所袭击。

在使用团队合作（第 32 页）时，时点影响重大。你可以在任何时候代表盟友激活一个特征来强化他们的检定。你可以在盟友的回合到来之前，用你的行动创造一个优势或给予一个 +1 加值来帮助他们。如果他们在轮次中比你先进行回合，你就无法创造优势来帮助他们，但你可以消耗你的回合（在本轮中跳过回合），给他们一个 +1 团队合作加值。

承受伤害

当一次攻击成功时，防御方必须承受伤害，伤害等于攻击方的努力值和防守方的努力值之间的成功度差值。

你可以通过划掉压力格和承担伤痕来吸收攻击造成的伤害的成功度。但如果你不能或不想吸收所有的成功度，你就会**出局**（第 36 页）——你脱离了当前的场景，攻击者将会决定你的下场。

一系列遗憾的决定使查尔斯陷入了困境之中——他不得不在一个潮湿的地下室中面对一只非常想尝尝他味道的食尸鬼。食尸鬼发起攻击，挥舞着锋利的爪子：它的战斗技能为尚可（+2）。GM 掷出 ，使努力值达到出色（+4）。查尔斯试图使用他良好（+3）的运动来闪避攻击，但只掷出了 ，把他的努力值下降到尚可（+2）。由于食尸鬼攻击的努力值比查尔斯防御的努力值高出 2 点成功度，所以查尔斯必须吸收 2 点压力伤害。他划掉了三个生理压力格中的前两个格子，现在，查尔斯明白自己的处境有多危险了。

压力

简单地说，**压力格**就是你在故事情节层面的护甲。压力格是一种可以使你的角色在被怪物击中后继续保持战斗状态的资源。当你划掉压力格来受到伤害时，这意味着“哎哟我差一点就中弹了”或者“天，我差点被吓得屁滚尿流，但我忍住了”。虽然很好用，但这种资源是有限的——大多数角色只有三个生理压力格用来处理物理压力，三个精神压力格来处理精神上的压力，而体格与意志技能高的角色可以拥有更多压力格。

你会发现在你的角色卡上有两条**压力轨**：一条用来承受物理伤害，另一条用来承受精神伤害。当你受到伤害时，你可以划掉相应类型的空白压力格来承受它。你所划掉的每个压力格都能吸收 1 点伤害的成功度。如果有必要，你可以一次划掉多个压力格。

这些压力格可以用二进制来看待——要么是空的，可以用；要么被划掉，不能用。不过没关系，当场景结束之后，你的压力轨将会全部恢复——只要那时怪物还没吃掉你的话。

伤痕

伤痕是当角色受到伤害时，你在角色卡上所写下的新特征，代表你的角色真正遭受到的伤害和创伤。

当你选择承受伤痕来吸收伤害时，在空白伤痕格上写下一个描述角色受了什么伤的特征。用创伤的严重程度作为特征的创作指导：如果你被星之眷族咬伤，轻微伤痕可能是**严重的咬伤**，中度伤痕可能是**无法止血的咬伤**，严重伤痕则可能是**腿部瘫痪**。

压力可以把伤害变成未遂的伤害，而承受伤痕就意味着你真的受到了重创。那为什么你非承受伤痕不可呢？因为有时压力格会不够用。请记住，你必须吸收伤害的**所有**成功度，才能继续进行战斗，而你只有这点儿压力格。不幸中的万幸是，伤痕会比压力吸收更多的伤害。

每个角色初始时都拥有三个伤痕格——轻微、中度和严重各一个。轻微伤痕格吸收 2 点成功度，中度伤痕格吸收 4 点成功度，严重伤痕格则可以吸收 6 点成功度。

所以，如果你一次性受到了 5 点伤害，你可以用一个压力格和一个中度伤痕格来吸收全部伤害。这比用五个压力格来吸收伤害要有效得多。

伤痕的缺点在于它们是特征——而特征即现实（第 22 页）。所以如果你写下**内脏被子弹击中**的伤痕，这意味着角色的内脏确实被射中了！这下子如果内脏受伤的人做不了什么，那你就同样做不到（比如狂奔）。你甚至可能会面临一次对伤痕的驱使，只要情况会因此而变得更复杂。而且创造优势的规则在这里同样适用，创造这个特征的角色——也就是朝你开枪的人——可以获得一次免费激活这伤痕的机会。麻烦了！

查尔斯还在和食尸鬼搏斗。它一爪挥向他，这次投出了 **■■■■**，加上它尚可的（+2）战斗，并激活了**肉食饥饿**，加起来得到了毁灭性的卓绝（+6）打击。查尔斯掷出 **■■■■**，再加上他良好（+3）的运动，努力值只有一般（+1）；这时他需要吸收 5 点伤害成功度。他选择使用伤痕。查尔斯的玩家与 GM 讨论决定，食尸鬼在查尔斯的胸前留下了**严重的撕裂伤**。这个中度伤痕吸收了 4 点成功度，剩下 1 点成功度，查尔斯用他剩下的最后一个压力格来吸收。

出局

如果你在一次受伤中无法用压力格和伤痕格来吸收所有的成功度，你就会**出局**。

出局可不是件好事。谁令你出局，谁就能决定你接下来的命运。在危险的处境和强大的敌人面前，这可能意味着你会死，但这不是唯一的可能性。结果必须要与当前冲突的范围和规模一致——如果你输了一场辩论，你不会因为羞愧而死——但有可能会改变你的角色卡（或者更多）。同时，结果也需要符合你的玩家们所界定的范畴——如果他们认为没有玩家的同意，角色就不应该被杀死，这也完全没问题。

但是如果死亡已经摆在桌面上了（最好在掷骰子之前就弄清楚它是不是这时候该到来），GM 们，你们应该记住，这往往是最无聊的一种结果。一个出局的 PC 可能会失踪、被绑架、陷入困境、被迫承受伤痕等等等等……有这么多种可能性，没必要非得选择死亡。角色的死亡意味着玩家必须创造一个新的角色并把他带入故事中。你觉得没有比死亡更糟的命运？这只是因为你的想象力还没全力发挥而已。

你要根据情节来描述某人——也可能是某种……东西——的出局。一群邪教徒被机关枪的弹雨射杀了？当他们的肉体摔落在地面上时，空气中弥漫着赤红的血雾。当卡车穿过 26 号街的立交桥时，你被甩出去了？当这场战斗沿着丹·瑞恩大道隆隆而去时，你消失在了车厢的边缘下。在讨论出局的可能性时，不要忘记死亡的存在，但别忘了假死也同样有趣。

食尸鬼做出了非常幸运的一击，用传奇（+8）般的攻击彻底碾压了查尔斯差劲（-1）的防御。到了此时，查尔斯所有的压力格都已经被划掉了，他的中度伤痕格也写上了特征。即使他同时承受轻微伤痕和严重伤痕来吸收 8 点伤害，这也远远不够。查尔斯出局了。食尸鬼将决定他的命运。GM 可以让食尸鬼当场杀死查尔斯……但他觉得被杀还不算是最有趣的结果。

相反，GM 决定让查尔斯活下来，被打晕拖进了食尸鬼的巢穴，没有承受伤痕。查尔斯在城市下方那漆黑的地下墓穴中迷茫地醒来，十分虚弱。因为他出局了，查尔斯于是别无选择，只能接受摆在他面前的条件。

退让

那么，如何才能避免自己死得很惨——或者更糟呢？只要骰子还未落在桌上，你就可以在任何时候中断冲突并选择**退让**。投降吧。告诉大家你已经打不动了，无法再继续战斗。你退出了这场冲突，但你可以获得一个命运点，并且本次冲突中你每承受过一个伤痕，就能额外再**获得一个命运点**。

此外，退让意味着你可以描述自己有何损失，以及如何退出冲突。你可以逃离怪物，并活到另一天再战斗。不过，这毕竟是一次失败。你必须付出敌人所想要的。在你选择退让之后，你不能描述自己是如何英勇地拯救了这一天——这已经不在你的选项中了。

退让是一种强大的工具。你可以做出退让，带着下次战斗的行动计划、指引方向的线索，或者有助于继续前进的优势脱离危险。你只是输了这一次战斗而已。

另外，你必须在对手掷骰子之前认输。你不能等骰子落下，等结果表明你显然赢不了的时候再选择退让——这种行为可不太好。

这里可能会出现意见相悖，最好寻找所有人都认可的解决方案。如果反对者不接受你的退让条件，他们可以说服你修改条件，或者要求你牺牲一些不同或额外的东西。退让虽是你的损失，但他们至少应能获得他们所追求的部分。你付出的代价越大，你的阵营就能从你的退让中获取更大的利益——如果末日降临到整个团队头上，而其中一名成员做出退让，选择像一个英雄（或遵循宿命）一样做出牺牲，那么团队中其他人就可能幸免于难。

冲突的结束

当冲突其中一方的所有人都退让或出局时，一场冲突就结束了。在冲突结束时，任何做出退让的玩家都会因为退让而获得命运点（第 37 页）。GM 也会支付在冲突中因敌意激活（第 24 页）而欠给玩家的命运点。

冲突结束后的恢复

在每个场景的结束时，所有角色都会恢复他们所有的压力格。但要想治愈伤痕就需要花费更多的时间和精力。

为了让伤痕进入**痊愈状态**，治疗你的人需要用适当技能进行一次成功的克服行动。生理伤痕通常可以使用学术技能的医学知识来处理，而精神伤痕则通过共情来抚平。克服行动所面临的检定难度与伤痕的严重程度相当：轻微伤痕为尚可 (+2)，中度伤痕为出色 (+4)，严重伤痕为卓绝 (+6)。当你试图治疗自己时，检定难度会再加 2（医者难以自医）。

如果你的掷骰检定成功了，就能够重命名伤痕，以表明它正在愈合。例如，**骨折的手臂**可以重命名为**被石膏包裹的手臂**。

但这里的成功只是跨越了第一道障碍——要让伤痕完全愈合还需要时间。

- ▼ 轻微伤痕需要在进入痊愈状态后再经历一整个场景才能清除。
- ▼ 中度伤痕愈合时间更长，需要经历一整次聚会。
- ▼ 严重伤痕则必须经历一次突破（第 39 页）才能愈合。



成长

当你的角色在冒险中摸爬滚打时，他们会开始成长与蜕变。在每次聚会结束时，你将经历一次**里程碑**，这可以让你改变自己角色卡上的内容。而当你结束了故事中的一季时，你将经历一次**突破**，这让你能够增加自己角色卡上的内容（第 40 页可以了解到更多关于聚会与季的内容）。

里程碑

里程碑会在每次聚会结束的时候出现，这也是结算故事中的一季的一部分。它倾向于横向调整角色，而非提升角色的能力。你可能觉得自己完全不需要改变，这也没问题。你并非必须改变自己的角色。但如果你有所需要，机会就在这里。

在里程碑中，你可以从下面的奖励中选择一个来执行：

- ▼ 交换任意两个技能的等级，或者把你角色卡上的一个一般（+1）等级的技能，替换为一个不在你角色卡上的技能。
- ▼ 重写一个特技。
- ▼ 支付 1 点重振值来购买一项新的特技。（请注意，重振值不能低于 1。）
- ▼ 重命名任意一个特征，但不能重命名核心概念。

突破

突破的价值更大，它让你的角色变得更强。除了可以从里程碑的列表选择一个奖励外，你还能得到下面**所有**的奖励：

- ▼ 只要你愿意，可以重命名角色的核心概念。
- ▼ 如果你有任何中度或严重伤痕尚未接受治疗，那么你可以重命名它们，表示它们已经进入痊愈状态。现在你可以消除所有符合痊愈条件的伤痕。
- ▼ 将一个技能提升一级——包括将技能从平庸（+0）提升到一般（+1）。

如果 GM 认为主要情节发展已经告一段落，该给角色们“升级”了，那么可以增加以下一项或全部奖励：

- ▼ 获得 1 点重振值，只要你愿意就可以立即支付它并购买一个新的特技。
- ▼ 将另一个技能提升一级。

提升技能等级

在提升技能等级时，必须保持“柱”形结构。你任何等级的技能数量不能比下一等级的技能更多。这可能意味着你需要先提升一些平庸（+0）的技能作为地基——或者保留你的技能点，等到数量足够时再进行一次大幅成长。

露丝希望将其秘艺技能从一般（+1）提升到尚可（+2），但这意味着她将拥有四个尚可（+2）技能，而一般技能（+1）却只有三个……所以她不能这么做。但幸运的是，她在先前的突破中保留了第二个技能点，所以她选择将共情从平庸（+0）到提升为平均（+1）。现在，她拥有一个出色（+4）、两个良好（+3）、四个尚可（+2）和四个一般（+1）的技能。

原本	无效	有效	依然有效
+4 ■	+4 ■	+4 ■	+4 ■
+3 ■■	+3 ■■	+3 ■■	+3 ■■■
+2 ■■■	+2 ■■■■	+2 ■■■■	+2 ■■■
+1 ■■■■	+1 ■■■	+1 ■■■■	+1 ■■■

聚会与季

这里对于聚会和季的介绍基于假设的情况。我们希望你能将自己的游戏与这些假设情况进行对比，从不同之处中得到启发。

一次**聚会**即是包含了多个场景与数小时游玩时间的单次游戏聚会。你可以将其视为一部电视剧中的一集。它一般会花费三到四小时左右。

一**季**由一系列专注于一条故事情节的聚会组成。这条故事情节不一定会在一季内结束，但在这一季内通常会发生重大的发展与改变。这差不多等同于电视剧的一“季”的三分之一或一半。它一般包含了四次左右的聚会。

如果你的游玩时间不在“一般”的范围内，那你就可能需要修改成长的某些规则。若你的一季会持续四到六次聚会，那么你可能会希望严重伤痕在四次聚会后就会消除，而不是等到一季结束；如果你希望成长能更缓慢些，那么你可能会减少技能点和重振值的获取频率；如果你的团队更喜欢较短的聚会，那么你可能不会在每次聚会结束时都进行一个里程碑。自由进行调整，游戏由你而定！

成为游戏主持人

作为 GM，你是聚会的主导者。但要注意，你不是老大——《命运浓缩版》是合作游戏，玩家对他们的角色发生了什么有发言权。你的工作是通过以下操作来让故事向前发展：

- ▼ **主持场景：**场景组成了一次聚会的游戏内容。你要决定场景从哪里开始、所有人的位置以及发生了什么。决定一切有趣的事物以及场景什么时候结束。跳过不必要的部分：就如同当动作结果不有趣时就不需要掷骰检定一样，如果没有什么令人兴奋的、戏剧性的、有用或有趣的事情发生，就不必为此设置一个场景。
- ▼ **裁定规则：**当出现规则运用上的问题时，你可以和玩家们讨论并尝试达成共识，但最终裁决权在你手里。
- ▼ **设置难度：**除了决定何时需要掷骰检定之外，你还要设置检定的难度。
- ▼ **决定失败的代价：**当一个角色失败时，你会决定他们付出的代价是什么。当然你也可以听取玩家的建议——他们可能知道自己希望角色受到怎样的伤害——但最终还是要由你来决定。
- ▼ **扮演 NPC：**每个玩家都控制着他们自己的角色，而你控制着其他所有出场的角色，从邪教徒到怪物再到最终 BOSS，全都是你。
- ▼ **强迫 PC 们行动：**当玩家们一筹莫展时，你的工作就是推动他们。不要让事情陷入优柔寡断或缺乏信息的泥潭——做些能够改变情况的事情。如果不知道怎么做，就结合你的 BOSS 的策略和目标进行思考，以此给英雄们制造麻烦。
- ▼ **确保每个人都成为焦点：**你的目标不是打败玩家，而是给他们挑战。确保每个 PC 都有机会展露闪光点。根据角色间的不同能力与弱点，为他们量身定制驱使和挑战。
- ▼ **使 PC 的处境更加复杂：**除了向角色们扔些怪物之外，你还是驱使的主要发起者。当然，玩家也可以驱使自己和其他角色，但你必须确保每个人都有机会体验他们笔下特征的负面影响。
- ▼ **构建出玩家所做的选择：**关注 PC 们在游戏过程中所采取的行动，思考世界将如何对此做出变化与反应。在游戏中向 PC 们呈现行动的后果——变好与变坏——让他们感觉到这个世界生机勃勃。

设置难度，引入对抗

有时候，PC 的动作会遭到场景中另一个角色的**对抗**。在这种情况下，对抗角色会像 PC 一样掷骰子，然后把骰子结果加上他们相关的技能等级。如果对抗角色有着能利用的特征，也可以激活它们。GM 可以使用自己手中的命运点来让 NPC 激活特征（第 44 页）。

但如果 PC 的动作没有对抗角色，你就必须决定行动的**难度**：

- ▼ **低难度**，低于 PC 的相关技能等级，最适合用来给他们一个耍酷的机会。
- ▼ **中难度**，接近 PC 的相关技能等级，最适合用来制造紧张感，但又不至于彻底压倒他们。
- ▼ **高难度**，远超 PC 的相关技能等级，当你想要强调情况有多么严峻和不寻常，并想让他们全力以赴，或者想让他们处于失败就要承受后果的境地时，就用高难度。

类似的，你可以用梯级（第 6 页）上的等级形容词来辅助自己选择一个合适的难度。完成这件事会让人想要大赞“卓越！”吗？那就选择卓绝（+5）！

这里还有一些经验法则可以帮助你：如果任务根本易如反掌，那就把它设为平庸（+0）——或者直接告诉玩家，只要没有紧迫的时间压力，或者如果角色有个表明自己擅长这件事的特征，那就完全可以不用掷骰子。

如果你能想到至少一个能让这个任务显得艰巨的原因，那就设为尚可（+2）；每有一个会让事情更困难的因素，就再增加 +2 难度。

已经存在的各类特征都能视为参考因素。当某件事重要到足以成为一个特征时，它在此时就应该纳入到考虑当中。由于特征即现实（第 22 页），因此它们可能会对某些行动的难易程度产生影响。当然，这并不意味着特征是唯一的参考因素！无论你是否在场景上放置相应的特征，黑暗的场景都是黑暗的。

如果任务有着无可想象的难度，那就设置一个你认为合理的难度。PC 们可能需要支付一些命运点，还要得到大量的帮助才能取得成功，不过这也挺不错的。

要想进一步了解如何为你的玩家创造各种有趣的对抗与对手，请翻阅《**命运敌手工具箱**》，你也可以在 <https://fate-srd.com/> 在线文档中免费获取其基本内容。

NPC

NPC 包括了旁观者、后勤人员、盟友、敌人、怪物以及几乎所有能使 PC 感到棘手或阻止 PC 行动的东西。你可能会想要创建一些 PC 能与之互动的其他角色。

主要 NPC

如果有角色对这个故事特别重要，你可以像 PC 一样来创建他们。这适用于 PC 们经常会与之打交道的人，例如盟友、对手、强大组织的代表人或者最终 BOSS。

创建主要 NPC 时，不一定需要遵守与 PC 同样的限制。如果 NPC 是一个反复出现的 BOSS 级威胁，那么可以给他们更高的巅峰技能（请参阅第 42 页的“设置难度，引入对抗”）、更多的特技，以及其他任何能让他们更具威胁性的东西。

次要 NPC

这些 NPC 不是经常出现的主要角色，因此不需要像主要 NPC 那样设定详尽。对于一个次要 NPC，你只需要设定好必要的部分就够了。

大多数次要 NPC 只有一个特征，就是他们的本质：**看门狗、爱找麻烦的官僚、发狂的邪教徒**等等。

如果有必要的话，就给他们另外一两个特征来反映其弱点或有趣之处。他们也可能会有一个特技。

再给他们一两个技能来描述他们擅长何事。你可以使用技能列表中的技能，或者直接编造一些更具体的技能，比如尚可（+2）的“酒吧斗殴”或者出色（+4）的“撕碎人类”。

最后给他们零到三个压力格：压力格越多，他们就越有威胁。一般而言，他们没有伤痕格，如果他们无法用压力格吸收受到的伤害，就直接出局。次要 NPC 都是一次性道具，没必要硬留着他们。

怪物、BOSS 和其他威胁

像次要 NPC 一样，怪物与其他威胁（例如暴风雨、蔓延的大火或一整队武装杂兵）也可以创建成一个角色，一般要比 PC 更简单些。你只需要设定必要的部分就行。但与次要 NPC 不同，可以用任何方式来创建它们。打破规则（第 54 页）。给予它们任何能让其变得危险的特征、技能、特技、压力和伤痕格，在确定它们的强度时，也要思考一下它们将会为 PC 们带来怎样的困境。

你的命运点

当每个场景开始时，场景中有多少个 PC，你手里就有多少命运点。此外，如果场景中的主要 NPC 或怪物在先前的冲突中选择退让（第 37 页），或在先前场景中曾受到敌意激活（第 24 页），你也能如同 PC 一样获得这些命运点。如果你在先前的场景中受到了一次驱使，但没有机会花掉这些命运点，那么也可以把这些命运点加入手中。

查尔斯、露丝、卡珊德拉和伊森将与爱丽丝·韦斯特福斯进行最终一战。此前，爱丽丝在冲突中承受了中度伤痕后无奈选择退让，得以逃离英雄们。这意味着 GM 会获得等同于 PC 数量的四点命运点，以及爱丽丝退让所带来的额外两点命运点。

作为 GM，你可以使用手里的命运点来激活特征、拒绝玩家们对 NPC 的驱使，以及使用任何需要命运点的 NPC 特技——所有这些都完全和玩家一样。

特殊例外是，你不需要支付命运点就能驱使任何特征。在进行驱使时，你相当于拥有无限的命运点。

安全工具箱

GM（实际上也包括玩家）有责任确保桌子上的每个人都能在游玩时在游戏与空间中都有安全感。GM 实现这一点的方法之一，就是为在座所有人提供一个能表达忧虑与异议的框架。当此类问题发生时，就必须优先解决它们。这些有一些工具可以帮助玩家们实现这一点，也能在必要时让修改变得更加容易。

- ▼ **× 卡规则：**× 卡规则是一个可选工具（由约翰·斯塔夫劳波洛斯（John Stavropoulos）所创造），可以让你游戏中的任何人（包括你）在游玩游戏时修改任何令人不适的内容。你可以在 <http://tinyurl.com/x-card-rpg> 中了解更多关于 × 卡规则的信息。
- ▼ **RPG 脚本修正工具：**如果想要更细微与精细一些，那么可以参考布里·鲍尔·谢尔顿（Brie Beau Sheldon）的脚本修正工具，它提供了暂停、倒带与快进，以及许多在播放器上常能看到的功能。你可以在 <http://tinyurl.com/nphed7m> 上了解关于脚本修正的更多信息。

而其他像是扯淡法则（第 14 页）之类的工具也可以帮助进行矫正。它们为玩家提供了一种方法，使他们能更轻松地拥护自己在游戏的所求之物。我们尊重且支持使用这些工具！

可选规则

这些是你决定在游戏中使用的可选或替代规则。

状态

状态是伤痕的代替品，也可以完全取代伤痕。状态主要有两个目的：它们可以减轻玩家与 GM 的工作负担，令他们能够迅速使用措辞合适的特征来反应承受的伤痕；它们还能够使你通过预先定义角色所承受的持续性伤害的方式，来提供塑造游戏主题的机会。

《命运浓缩版》下的状态将每个伤痕等级分成了两个价值一半的状态。

- | | |
|----------|----------|
| ① 疼痛（轻度） | ① 害怕（轻度） |
| ② 受伤（中度） | ② 动摇（中度） |
| ③ 受创（严重） | ③ 萎靡（严重） |

这些与生理、精神伤害相对应——但如果你遭受了物理伤害，并不意味着你无法划掉精神状态格；只要合理，反之亦然。无论身心，攻击都能造成创伤！

状态会像伤痕一样根据严重程度进行恢复。

如果你获得了额外的轻微伤痕格，那就视情况在“疼痛”或“害怕”中增加两个新格子，以取代原本应该增加的轻微伤痕格。

将状态进一步分离

如果你更喜欢让生理与精神保持泾渭分明，无法混用，那么每个格子的数量都要加倍，同时增加一个限制：只要任何一行中有两个状态格被划掉，你就无法再划掉该行的其他状态格。因此，如果你受到 1 点压力，划掉了一个“疼痛”状态格（共有两格），没有划掉任何“害怕”状态格，而接下来你又受到了 1 点压力，划掉了第二格“疼痛”或第一格“害怕”，那么这一行上你就无法再划掉其他格子了。

如果你获得了额外的轻微伤痕格（由高等级的体格、意志或特技提供），那就视情况增加两格“疼痛”或“害怕”。这些新增的状态格可以增加这一行的限制阈值，如果增加了一格，那你就可以在该行下多划掉一格，以此类推。

其他版本的状态

有一些基于《命运》系统的已出版游戏使用了状态而非伤痕。你可以按喜好使用其原规则或本规则。无论哪种版本的状态，都能达成相同的目的：令你能够迅速使用合适的伤痕特征，并通过限制角色可以遭受的持久性伤害来强化游戏主题。

修改技能列表

在第 9 页，我们说过技能列表是在创作自己的《命运》游戏时最先需要考虑的问题。我们的默认技能列表有 19 个技能，其中 10 个会排列成技能金字塔。这列表主要围绕着在各种行动范围下的传统能力概念，本质上是为了回答“你能做到什么？”问题而构建的。其他技能列表并不需要长度相同，排列方式也不必相同，也完全不需要回答一样的问题。我们在这里有一些简短的技能列表可供你参考、借用与修改。

- ▼ **动作：**忍耐、战斗、知识、移动、洞察、领航、潜行、话术、修理。
- ▼ **做派：**谨慎、机智、华丽、强劲、迅捷、狡诈。
- ▼ **资质：**运动、搏斗、指挥、博学、诡计。
- ▼ **属性：**力量、敏捷、耐力、智力、魅力。
- ▼ **人际：**领导、合作、支援、独行。
- ▼ **角色：**驾驶员、突袭手、黑客、程序员、欺诈者、盗窃者、策划者。
- ▼ **主题：**气、火、金、心、石、空、水、风、木。
- ▼ **价值观：**责任、荣耀、正义、爱情、力量、安全、真理、复仇。

如果你想要更长的列表，可以根据需要来增加、合并与删除默认列表上的技能，直到列表符合你的需求为止。你也可以将上述的两个或多个列表混合在一起使用。

成长：列表中的技能数量越是比默认列表更少，成长所提供的技能点奖励就应该越少。你可以只在“升级”（第 39 页）的时候提供技能点，或者以其他方式进行限制。

技能金字塔的代替品：

- ▼ **钻石：**中部（大约三分之一左右）较宽，顶部与底部逐渐缩小。例如，一个 +0 技能，两个 +1，三个 +2，两个 +3，一个 +4。
- ▼ **柱：**每个等级的技能数量大致相同。如果你的列表很短，那这可能就是“针”形，每层只有一个技能。
- ▼ **自由 + 上限：**给玩家足够将技能排列成金字塔（或其他形状）的技能点，但不强制要求他们排列成特定形状。他们可以购买任何技能，但不能超过规定的上限。

覆盖率：务必思考一下你希望玩家获得多少技能。默认列表的可获得技能覆盖了 53%（10/19）。百分比越高，玩家们的角色就会有越多能力发生重叠。你得尽可能保护角色的独特性。

组合列表：你可能会想要两个技能列表，玩家需要将两张表的相关技能等级加在一起来进行掷骰检定。需要注意的是，要将技能等级的潜在总数保持在 0 到上限的范围之内。你每个列表上的等级可能都是 +0 到 +2，或者一个列表是 -1 到 +1 而另一个则是 +1 到 +3，诸如此类。

一边游玩一边进行角色创建吧！

如果你的玩家能够轻松地在瞬间做出快速的创造性决定，他们可能会更喜欢在*游玩中*创建角色，而不是提前创建好角色。这模仿了角色在其他媒介（小说与游戏等）中展示自己与逐渐成长的形式。并非所有人都适合这种形式，但对于那些明白这个点子妙处所在的人们来说，这玩法有趣得紧。

在这个玩法下，角色在游戏开始时只有名字、核心概念与巅峰技能——如果用的是技能的话。而随着游戏的进行，如果他们需要一个使用没有分配等级的技能，则可以选择一个空技能格填写该技能，并在剧情中立刻展示出他们的所知所学。同样，在需要时也可以即时创作特征与特技，并能立即对其使用命运点或得到技能加值。

倒计时

倒计时会加强敌人与情景的紧迫性：要立即处理问题，否则情况将会越来越糟。无论是滴答作响的定时炸弹、即将完成的仪式、在大桥边缘摇晃的公交车，还是正在用无线电呼叫增援部队的士兵，倒计时都会迫使 PC 们迅速处理，否则就会面临更糟糕的后果。

倒计时由三个部分组成：一条倒计时轨，一或多个诱因，以及一个结果。

倒计时轨看起来很像压力轨：这是一排你将会从左到右划掉的格子。每当你划掉其中一个格子时，倒计时就会更接近终末。倒计时轨越短，厄运就来得越快。

诱因则是会导致倒计时轨的一个格子被划掉的事件。它可以很简单，例如“一分钟（或者小时 / 天 / 轮）时间已经流逝而去”；也可以比较具体，例如“恶棍承受了一个伤痕（或被迫出局）”。

当你划掉最后一个格子时，倒计时就结束了，无论如何**后果**是什么，它都将发生。

GM 可能会希望在游戏开始时向玩家们透露倒计时轨的存在，但不告诉他们这代表着什么，这可以作为一种伏笔，同时还能增强故事中的紧张感。

如果需要的话，倒计时轨也可以有多种诱因：可能倒计时轨在刚开始会以稳定的速度前进，而发生某些事件将会使倒计时突然加速。如果你要通过一系列特定的事件来触发后果，那么也可以为倒计时轨上的每个格子都设置一个不同的诱因。

致命伤痕

致命伤痕将会给你的游戏提供可选的第四种伤痕格：这种创伤将会永久、不可撤回地改变角色。

承受致命伤痕可以吸收 8 点压力。在承受致命伤痕后，你必须用一个代表角色因遭受的伤害而产生极大变化的特征，来**取代**角色已有的一个特征（除了核心概念，这是禁区）。

默认情况下，没有办法能够从致命伤痕中恢复过来。它已经成为角色的一部分了。在下个突破时，你可以将它重命名，以反映角色如何接受它，但你再也无法将其恢复成原本的特征了。

在两个突破之间，一个角色只能使用一次致命伤痕。

快速竞争

一些人可能会觉得竞争中每一轮都花费太多时间在创造优势的尝试上了。你可以用这方法来控制这一点：在竞争的每一轮中，每个参与者只能以下三选一：

- ▼ 进行本阵营的克服检定（第 18 页）。
- ▼ 创造优势，但不能提供团队合作加值（技能结合）（第 32 页）。
- ▼ 将团队合作的加值提供给自己阵营的克服检定，或者提供给另一个创造优势的尝试。不需要掷骰检定。

全力防御

有时候，玩家（或 GM）可能希望他们的角色在自己的回合内不采取任何行动，而是直到下回合开始之前都全神贯注到防御上。这称之为**全力防御**。

在使用全力防御时，你必须表明自己的防御**重点**。默认情况下你会专注于保护自己（避免他人对自己进行攻击与创造优势），但你也可能会希望保护一个指定的人，或者针对一队特定的袭击者，又或者要阻止特定的动作与后果。

当你在全力防御时，所有与你重点相关的防御掷骰检定都可以得到 +2。

如果没有任何你关注的事情发生，并且到下回合为止你都没有进行任何防御检定的话，你可以获得一个增益（第 23 页），这可以视为你已经为自己的下一次行动做好了准备。这避免了你将精力集中在阻止根本没有发生的事情上从而导致的“回合损失”。

障碍

敌人的特性是可以被攻击以及出局。与之相对，**障碍**的特性就是它们无法被攻击。障碍会使 PC 们在场景中更加难以行动，并且还不能直接排除它们。障碍必须被绕开、忍受或使它变得无关紧要。

大多数障碍都是环境的特点，不过也可能是一些无法用正常方法致使出局的角色。龙可能是 BOSS，但也可以作为一个极端危险的障碍。一座阻止你抓住邪恶巫师的守卫石雕可能是一个威胁者，但也可能是一个阻碍物与干扰物。这都取决于敌人在场景中的功能，以及 PC 应该如何处理它。

并非每个场景中都会出现障碍。它们主要用来衬托场景中的敌人，使他们更具危险性与特色。但过度使用障碍也可能会令 PC 感到沮丧，对那些专注于战斗的人来说更是如此。不过，你可以使用它们为不那么好战的 PC 提供一些战斗中的乐趣。

障碍分为三种：危险物、阻碍物以及干扰物。

危险物

如果障碍可以攻击 PC，那就属于一个**危险物**。喷涌而出的火焰、滚动的巨石、距离太远导致无法直接处理的狙击手——这些都是危险物。每个危险物都会有一个名称、一个技能等级以及一个 1 到 4 范围内的武器值（第 58 页）。

危险物的名称即是它们的技能，同时也是一个特征。也就是说，名称决定了危险物能够做到何事，而技能等级会决定它在这方面的能力强弱。名称可以像任何特征一样被激活与驱使。

一般来说，危险物的技能等级应该至少与 PC 的巅峰技能一样高，可能会更高。技能等级以及武器值皆高的危险物甚至可能会让一两个 PC 出局。你也可以让技能等级较低而武器值较高，制造一些不容易击中，但一击中就痛死人的危险物。与之相反的危险物则击中频繁，但伤害并不大。

危险物会像 PC 们及其敌人一样主动行动。如果你的规则要求所有人都要掷骰检定来决定行动顺序，那么危险物就按它的技能等级进行检定。在每一轮中，危险物都会根据名称所喻示的性质来进行行动，并按技能等级进行检定。如果它的攻击获得平局或更佳，就把武器值加到攻击的成功度上。危险物可以进行攻击或创造优势，同时它们无法被攻击，也不需要克服障碍。

如果玩家想克服危险物，或者针对危险物创造优势，那么他们会面对等同于危险物技能等级的难度。

障碍物

如果说危险物是为了伤害 PC 而存在的，**障碍物**就是为了阻止他们想做之事而存在的。障碍物*可以*造成压力，不过也并非总是如此。障碍物与危险物的主要区别在于，障碍物并不会主动行动，同时更加难以消除。障碍物在某些情况下会提供固定的难度，如果稍有不慎就可能会造成威胁或伤害。

如同危险物，障碍物也有名称与技能等级，名称即是技能也是特征。但与危险物不同，障碍物的技能等级不应该比 PC 的巅峰技能更高，否则事态很容易会变得令人沮丧。障碍物的武器值最高可以到 4，但武器值并非是必需的。

障碍物只在特定的情况下发生作用。而当有人试图跨越或被丢进去时，**腐蚀酸桶**才能发挥用处；一道**铁丝网**只能影响试图跨越它的人；一座**守卫门**只会阻止他人进入特定的房间。

障碍物不会进行攻击，也不会有自己的行动回合。但只要障碍物能够干扰到某人的行动，他们就必须面对等同于障碍物技能等级的难度。如果障碍物不会造成伤害，那么它就只会阻止 PC 完成他们的行动。而如果它会造成伤害，并且 PC 克服失败时，他受到的伤害就等于努力值与难度的差值。

角色可能会试图将某人逼向障碍物来作为攻击。这种情况下你会正常进行攻击检定，同时获得障碍物的武器值一半（向下取整，最小为 1）的武器值。

最后，一些障碍物可以用作掩护或视为装甲。但要看情况——并非所有的障碍物都一视同仁。你无法藏在**腐蚀酸桶**里面，但一道**铁丝网**可以有效抵御棒球棍的挥击，甚至可能会让攻击完全无效。

当有人使用障碍物作为掩护时，要先搞明白这会减轻还是无效攻击。如果无效，那攻击就无法进行；如果减轻，那么可以在防御中获得障碍物技能等级一半（向下取整，最小为 1）的护甲值。

要谨慎使用障碍物。它会使 PC 难以采取某些行动——如果你过度使用它们，可能会导致 PC 们感到沮丧——但它们也可以引导玩家发挥创造力。他们可能会发现将障碍物化为优势的机会。如果他们发现了这种机会，就放手让他们做吧！

而有时候，玩家们可能会想直接消除障碍物。这就需要进行难度等于障碍物技能等级 +2 的克服检定。

干扰物

危险物直接攻击 PC，障碍物阻止 PC 采取某些行动，**干扰物**则是能够强迫 PC 搞清楚轻重缓急。在所有障碍中，干扰物的机制是最简单的。它们也不一定会使场景在规则上变得更困难。它们给 PC 们带来的，是他们需要面对的困难抉择。

以下是干扰物的组成部分：

- ▼ 干扰物的**名称**简单直接地说明了它是什么。如果你需要，它可以视为一个特征。
- ▼ 干扰物的**抉择**是一个简单的问题，明示了它为 PC 们所提供的选择。
- ▼ 干扰物的**后果**将会在 PC 们没能处理它时发生。有些干扰物可能会有多种后果，*成功*处理时也可能发生后果。
- ▼ 干扰物的**难度**是 PC 们在需要掷骰检定处理它时将会面对的固定难度。并非所有干扰物都需要有难度。

如果你担心手里的战斗对 PC 们来说轻而易举，那么可以往其中加入一两个干扰物，迫使他们决定究竟是击倒敌人还是处理干扰物。

干扰物一般会有处理它时将获得的明确好处，或者不处理它时会导致的明确后果。

障碍的示例

危险物

- ▼ 出色 (+4) 的**机枪炮塔**，武器值：3
- ▼ 杰出 (+5) 的**远距离狙击手**，武器值：4

障碍物

- ▼ 尚可 (+2) 的**锁链围栏**，出色 (+4) 的消除难度
- ▼ 良好 (+3) 的**腐蚀酸桶**，武器值：4，杰出 (+5) 的消除难度

干扰物

- ▼ **满载平民的公交车**——**抉择**：公交车会从桥上掉落吗？

难度：良好 (+3)

后果（不管他们）：公交车上的所有平民都死了

后果（保护他们）：敌人逃走了！

- ▼ **光彩熠熠的宝石**——**抉择**：你会从台座上取走宝石吗？

后果（留下宝石）：你没取得（无价的）宝石

后果（取走宝石）：神殿中的陷阱被你激活了！

规模

规模是一个可选子系统，它可以用来表示那些能力水平远超于游戏中大多数角色的超自然存在。

一般情况下，你不用考虑自己的游戏中是否存在着规模的影响。不过有时你可能会需要向角色展示比他们通常面临的威胁还要更加危险的存在——或者给角色们一个与超出自己体重级别¹的敌人战斗的机会。作为示例——你可以将这个列表修改为更适合你背景设定的内容——我们会为你展示较为泛用的五个规模阶级：平凡、超常、超凡、传奇与神灵。

- ▼ **平凡**代表了那些没有超自然力量，或没有能令他们超越人类能力的科技的角色。
- ▼ **超常**代表了那些拥有超自然力量，或可以使用能令他们超越人类能力的科技的角色，但他们依然无法脱离人类的身份。
- ▼ **超凡**代表了不寻常或特殊的角色，他们的力量已致使他们脱离了凡人的范畴。
- ▼ **传奇**代表着强大的精魂、实体或外星存在，它们对人类感到好奇多于感到威胁。
- ▼ **神灵**代表着宇宙中最强大的力量：大天使、神明、仙灵女王、活着的行星等等。

当两个拥有规模的势力或个体发生对抗时，比较双方的规模阶级，确定谁更高，以及高多少。在阶级更高的存在针对小于它的阶级进行任何掷骰检定时，可以获得以下优势的其中之一：

- ▼ 在掷骰检定之前，每相差 1 阶级，就获得 +1 加值。
- ▼ 在掷骰检定获得成功之后，每相差 1 阶级，就获得 +2 成功度。
- ▼ 如果在创造优势行动中获得成功，每相差 1 阶级，就多获得一次免费激活。

如果频繁且严格地使用规模规则，可能会让 PC 陷入明显的劣势当中。你可以尽量宽松地允许他们以巧妙的方法来扭转规模劣势，以此作为补偿。可行的方法包括研究目标的弱点、改变场地使规模不再适用，或者更改自己的目标以使对手无法利用自己的规模优势等等。

1. 体重级别 (Weight Class)：体育比赛中根据参赛者体重划分级别的规则，目的是为了抵消体重的优势。

特征与规模

一些活跃的情景特征有时候会代表着超自然之力。这种情况下，GM 可以决定角色是否能在激活该特征时获得其规模优势的奖励。此外，一个由超自然力量所创造的特征在激活时可以给某些行动提供规模。它也可以在没有激活的情况下提供规模优势。例如，暗影术或高科技迷彩服，这两者在进行潜行时无需激活自身也能使你获得超常规模。

当用超自然能力创造优势时，规模是否适用？

如果你正在创造优势并且不存在阻碍，你不需检定就能创建一个能免费激活一次的特征。该特征按照前述规则获得规模。

如果你在创造削弱他人的优势，例如让你的敌人被舞动魔杖所缠缚，那么你会在创造优势时获得规模。

如果你使用超自然能力创造优势，而他人可以通过物理或超自然手段来直接阻碍你，那么你的规模在这次对抗检定中也同样适用。

否则，你就无法在创造优势时适用规模规则（很可能要对抗一个设定好的难度），但如果稍后在适当的情况下使用该特征，也能够获得规模。

时间的成功度

在判断角色完成某项工作需要花费多少时间时，你可能会希望使用更规范的方法来确定成功、失败以及“有代价的成功”结果所带来的影响。时间将会更长还是更短？使用本规则，让成功度来决定吧！

首先，你要确定成功完成任务所需的时间。用一个大致为数词再加上时间单位：“两三天”、“半分钟”、“数星期”等等。可用的大致数词包括：“半”、“大约一”、“两三”或“数”，后头再加上时间单位就行了。

然后再看检定超过或低了难度多少成功度。每一点成功度都价值数词上的一级。

所以如果你的时间起点是“两三小时”，那么超出一点成功度可以让数词下降到“大约一小时”，而两点成功度可以缩短到“半小时”。而如果数词已经下降到“半”以下，那就将数词变回“数”，然后将时间单位下降一级（小时变成分钟，以此类推）。因此，在获得三点成功度时，“两三小时”就会变成“数分钟”。

反之亦然：低了一点成功度会变成“数小时”，两点成功度是“半天”，三点则是“一天”。

如何让 BOSS 打破规则

使用团队合作（第 32 页）中的技能结合与优势叠加，一队 PC 可以轻松碾压单个对手。如果你尊重数量优势，这就没啥问题；但如果你要创造一个能匹敌整个团队的“大坏蛋”的话，这就不太妙了。

还记得吗？怪物与其他重大威胁可以打破规则（第 43 页）——因此，你可以通过这种方法来寻找不仅能抵消团队数量优势，同时也让 PC 们还能有胜利之机的方法。下面有一些此种方法的建议，你可以使用其中一种，也可以结合多种，来创造一个难以战胜或恐怖至极的最终 BOSS。

挑战性或竞争性无敌

这两种方法都是迫使团队完成一次“争分夺秒”的行动才能直接面对 BOSS 展开最终决战。

当拥有**挑战性无敌**时，直到团队完成挑战（例如销毁其力量来源、找出其弱点为何等等）为止，BOSS 不会受到直接影响（精神、生理或两者兼有）。与此同时，BOSS 可以自由行动，能够在 PC 们奋力行动时攻击他们、通过防御行动来阻止他们尝试克服与创造优势、用克服行动来阻止他们进行免费激活，或者对自己创造优势来为下一步做准备。

而当拥有**竞争性无敌**时，团队必须赢得竞争才能直接攻击 BOSS——BOSS 可以在 PC 们努力时攻击他们。如果 BOSS 赢得了竞争，他就能达成目的并毫发无损地离开。

消耗性炮灰护甲

用一群手下拱卫自己也是一种平衡 BOSS 与 PC 双方实力的方法。当玩家们准备忽略那些讨厌的小喽啰，打算直接攻击 BOSS 时，这种方法也就到此为止了。

不过，**消耗性炮灰护甲**可以让 BOSS 在防御检定中使用有代价的成功，来强迫手下变成自己的挡箭牌，从而抵挡攻击。该手下无法进行防御检定，他们只能承受原本该落在 BOSS 身上的伤害。这就迫使 PC 们必须先啃掉 BOSS 的手下才能进行最终决战。

注意，“炮灰 / 手下”不必按照字面意义来理解。你也可能会创造多个“护盾发生器”，每个发生器都有其压力轨，还可能拥有一个可以创造“防护”相关优势来保护 BOSS 的技能！

展露真身

好吧，英雄们跨越了一切困难终于抓住了 BOSS，并且——*干得不错！*——让 BOSS 出局了。接下来只剩下一个问题：这将会让他从肉体的束缚中获得解放，展露出真正的形态！

要**展露真身**，你的 BOSS 就不能只是一个角色，而至少得是**两个**角色，并且必须依次被击败。每一个角色都会展示新的能力与特技，更高的技能等级，全新的压力轨与伤痕格，甚至是新的“打破规则”。

如果你想稍微温柔点，可以让 BOSS 在展露真身后不再完全清除伤痕，而是全部伤痕向前恢复一级（轻微变成无、中度变成轻微、严重变成中度）。

扩展规模

你可以使用第 52 页的规模规则，让 BOSS **扩展规模**，使其拥有比 PC 更大的规模。即便你的战役中没有使用规模规则也可以这么做——让规模规则仅适用于 BOSS 战就行了！

独斗加值

PC 们可以获得团队合作的加值，这没问题——但当你的 BOSS 单独面对英雄们时，何不给他一个补偿性的**独斗加值**呢？

有几种可以实现独行加值的方法。你可以使用其中一种或更多，但结合使用时要小心，因为 BOSS 可能会变得过强：

- ▼ BOSS 可以获得**技能检定加值**，数值等于团队在使用技能结合（第 32 页）时可以提供的最大值——也就是说，等于对抗 BOSS 的 PC 数量再减去一（三人团队时 BOSS 获得 +2，以此类推）。但类似于 PC，此加值不能超过 BOSS 受影响技能的等级的两倍（当然你也可以打破本规则）。
- ▼ 当 BOSS 被成功攻击时，他可以**减少所受压力**，数值为敌对 PC 数量的一半（四舍五入）。如果你担心这会导致战斗过于拖长，那么可以让压力不会因本效果降低到 1 以下。
- ▼ BOSS 可以进行**强效激活**：当支付命运点激活特征时，获得的加值等同于 BOSS 所面对的 PC 数量。虽然免费激活没这么好命，但 BOSS 每支付一个命运点，其效果都将极为恐怖。
- ▼ BOSS 可以获得**压制激活**：当面对两个或更多 PC 时，PC 们的激活只能提供 +1 加值；或者在直接针对 BOSS 进行激活的时候，PC 们只能选择重新掷骰。这还有个可选项：BOSS 也可以取消 PC 们叠加免费激活的能力。

威胁即地图（或一个角色结合体）

在《命运》中，任何事物都能成为一个角色，那为何不能成为一张地图呢？当**威胁即地图**时，你的 BOSS 将会拥有区域（第 29 页），必须突破这些区域才能取得胜利。

当你绘制 BOSS 地图时，每个区域都可能会有自己的技能、特征和压力轨。一些区域可能会包含一些简单的挑战，必须克服这些挑战才能更深入腹地。每个区域都能像独立角色一样对区域内的 PC 采取一种行动，而那些代表肢体或类似部位的区域，更是可能会攻击相邻的区域。当 PC 们的攻击导致一个区域出局时，它可能会就此被跳过，不再采取自己的行动，但 BOSS 只有在 PC 们抵达核心并真正杀死它时才会被击败。

当你的 BOSS 是一种庞然巨物时，本规则尤其有效。但也不必局限于此。威胁不必成为字面意义上的地图，而是可以像一组互相关联的角色一般运作。通过这种方式，你可以将地图与消耗性炮灰护甲（第 54 页）混合使用——一个**角色结合体**。玩家们必须先摧毁 BOSS 的某些部位，然后才能攻击其弱点，而这些部位还会在每一轮中采取自己的行动。

无论你是想将 BOSS 视为地图，还是想将其作为结合体，都能得到一场极具魄力的 BOSS 战，在战斗中 BOSS 的行动将加频繁，而玩家们必须制定战术，逐步消除威胁，最终才能击败 BOSS。



如何处理复数目标

游戏中你总会不可避免地遇到玩家想要一次性影响复数目标的情况。你可以使用以下几种方法进行处理。

如果你希望能够有选择性的影响目标，那么就可能会**分散努力值**。使用技能进行掷骰检定，如果努力值为正数，那么你可以将努力值分配给多个目标，每个目标都能对你分配的努力值进行防御。你必须至少要为一个角色分配一点努力值，他才视为你的目标，否则你就完全不将其作为目标。

索菲正与三个暴徒对峙，她想用自己的长剑对三人同时展开狂风骤雨般的攻势。索菲的掷骰结果运气不错，再加上一次激活，她展现出了一次史诗（+7）般的战斗。她给看似最老练的家伙分配了良好（+3）的攻击，而另外两个都是尚可（+2），总计为 7。暴徒们随后开始进行防御检定。

在爆炸或类似的特殊情况下，你可以对一个区域中的所有人进行无视敌我的**区域攻击**。这种方法不需要分散努力值，每个目标都需要防御你的总努力值。但只有在情况与手段合理时才能这么做，GM 一般会要求你激活一个特征或使用特技来进行合理解释。

如果你打算创造一个能够影响整个区域或群体的优势，那就要用**瞄准场景**来代替：不在每个目标上放置单独的特征，而是在区域或场景本身上放置一个特征。这有着减少 GM 工作量的附加优点。如果玩家坚持在每个目标身上创造一个单独的特征，那你就该要求他分散努力值。

在使用上述方法时，所有目标都需要处于同个区域。GM 可以根据情况与手段允许出现临时的例外。

另外，一次只能使用一种类型的行动——例如一次性攻击复数目标，一次性克服两个问题，或者一次性针对一些关键 NPC 创造关于思想动摇的优势。特殊情况下 GM 可能会允许进行两种不同类型的行动，但必须能够合理解释如何使用该技能同时进行多种行动。

武器与护甲值

想不想加入一点儿其他游戏里出现的那种战斗装备？试试武器值与护甲值吧！简而言之，当你被武器击中时会受到更多伤害，而护甲可以防止受到伤害（你也可以使用特技来实现这一点，但你可能觉得在这上面用掉特技槽不太合适）。

武器值会增加攻击成功时的成功度。如果你有武器值：2，那么任何伤害都会多造成 2 点成功度。这适用于平局，在平局时，你会造成等同于武器值的压力，*而非*获得一个增益。

护甲值会减少被成功攻击的成功度。护甲值：2 会让任何伤害的成功度减少 2 点。如果你击中目标，但目标的护甲值导致你的攻击成功度降低到 0 或以下，那么你会获得一个用来放置在目标上的增益，但不会造成任何伤害。

在设定你的武器值与护甲值的范围时要谨慎，考虑一下它们会在平局时造成伤痕（或更糟）的可能性有多大。我们建议的最佳范围是 0 到 4。



现在是什么版本？

自 2012 年底以来，Evil Hat 的《命运》唯有一个版本：《**命运核心系统**》，本系统的第四版。

一些细心的命运玩家可能会问：那《命运系统加速版》又算什么？实际上它也是《**命运核心**》——两者本质上皆为同一系统，只不过使用了不同的可调整项（也就是系统中可以自由调整的那些内容）来修改压力轨、技能列表、特技与 NPC 创建规则而已。系统在**核心功能**上的任何显著差异都是由于并行开发中难以避免的意外而在无意中造成的——规则律师¹们，抱歉！如果存在规则上的冲突，那就以《**命运核心系统**》为准。

《**命运浓缩版**》融合了这两者——完全是字面含义。浓缩版以加速版的文字为基底，删掉了所有加速版的可调整项设置，以核心版取而代之。以此为起点，我们运用了八年来在命运社群中获得的游戏经验对系统进行精炼与阐明。如第 3 页所述的，这导致规则上出现了一些细微差异，但无论你在与朋友们游玩时是否选择使用这些差异，这个系统也依旧是《命运核心》。我们认为浓缩版确实有所进步，但这里不存在（也请不要试图发起一场）版本战争。这一切皆是《**命运核心**》。

这之前都发生了些什么？

2000 年左右，弗莱德·希克斯与罗伯·多诺霍在游玩一款叫做《**安珀**》²的游戏时，对如何运用规则进行了一场热切的讨论，随后借着这股热情与灵感，他们对《**胡扯**》(Fudge) 系统开始改造，《命运》便始于此。从那时开始到 2005 年之间的版本，都是免费的数字版，从“命运零” (Fate Zero) 到命运 2.0，全都在线发布到了胡扯的网上社区中，并且引起了出乎意料的热烈反响。

随后，吉姆·布契³为他们提供了一个为《**巫师神探**》(The Dresden Files) 创作一个 RPG 规则的机会，这促发了 Evil Hat 公司的成立，并催生了命运系统的新姿态。最早是 2006 年的《**世纪之魂**》(Spirit of the Century)，随后是 2010 年的《**巫师神探 RPG**》(The Dresden Files RPG)。这两个作品（还有其他一些作品，这要感谢开放许可协议）都使用了命运 3.0 系统。

将系统提炼出来（由伦纳德·巴尔塞拉与瑞安·麦克林负责）并规范成文的努力中，浮现了许多改进想法，最后便有了我们的《命运核心》。

使用许可

无论以何种形式，命运永远遵循开放许可供所有人使用。若你想要在自己的作品中使用命运，那么在以下网站中可以找到关于许可的详细信息：

<http://www.faterpg.com/licensing>

1. 规则律师 (Rule Lawyers)：在游戏中高度掌握与重视规则的玩家。

2. 安珀 (Amber)：基于罗杰·泽拉兹尼的奇幻小说《安珀志》而设计的 TPRG 游戏，特点是较为泛用，重视角色成长，规则书中所提供的示例与技巧比较丰富。

3. 吉姆·布契 (Jim Butcher)：《巫师神探》的作者。

索引

★

“巴尔塞拉风格”行动权 (Balsera Style initiative) , 3
回合顺序 (turn order) , 31
“然后……”的妙用 (Ellipsis trick) , 24
× 卡 (X-card) , 44

A

安全工具 (Safety tools) , 44

B

爆米花行动权 (Popcorn initiative) 。见“巴尔塞拉风格”行动权部分
背景设定 (Setting) , 4
 特征 (aspects) , 27
部分成功 (Partial success) , 17
BOSS (Big bads) , 43
 打破规则 (rule breaking) , 54
 独斗加值 (solo bonus) , 55
 扩展规模 (scaling up) , 55
 威胁 (threats) , 56
 无敌 (immunities) , 54
 消耗性炮灰护甲 (expendable minion armor) , 54
 展露真身 (reveal true form) , 55

C

扯淡法则 (Bogus rule) , 14-15, 44
成功 (Succeed) , 15
 部分 (partial) , 17
 创造优势 (create an advantage) , 19
 代价轻微 (at minor cost) , 17
 代价严重 (at major cost) , 16
 防御 (defend) , 21
 攻击 (attack) , 20
 故事至上 (fiction first) , 17
 克服 (overcome) , 18
成功度 (Shifts) , 15
 分散 (splitting) , 57
成长 (Advancement) , 39
 里程碑 (milestones) 。见里程碑部分
 修改技能列表 (adjusting for other skill lists) , 46
承受伤害 (Take a hit) , 16
冲突 (Conflicts) , 28, 34
 恢复 (recovering) , 38

回合顺序 (turn order) , 31
结束 (ending) , 38
精神 (mental) , 34
伤害 (harm in) , 34-37
物理 (physical) , 34
出局 (Taken out) , 34, 36-37
 退让 (conceding) , 37
创造优势 (Create an advantage) , 18, 19-20
 竞争 (contest) , 33

D

大成功 (Succeed with style) , 15, 17
 创造优势 (create an advantage) , 19
 防御 (defend) , 21
 攻击 (attack) , 20
 克服 (overcome) , 18
倒计时 (Countdowns) , 47
盗窃 (Burglary) , 7
地图式威胁 (Map threats) , 56
敌意激活 (Hostile invocation) , 24, 26
 规则机制 (mechanical effect) , 26
点睛之笔 (Finishing touches) , 4, 12
调查 (Investigate) , 8
洞察 (Notice) , 8
独斗加值 (Solo bonus) , 55
 压制激活 (suppressed invoke) , 55
 技能检定加值 (skill roll) , 55
 减少所受压力 (stress reduction) , 55
 强效激活 (amplified invoke) , 55
对抗 (Opposition) , 14
 GM (GM) , 42-43

F

防御 (Defend) , 3, 18, 21
 技能 (skills) , 21
非玩家角色 (NPC) (Nonplayer character) (NPC), 43
 次要 (minor) , 43
 主要 (major) , 43
复数目标 (Multiple targets) , 57
干扰物 (Distractions) , 51
 示例 (examples of) , 51

G

工艺 (Crafts) , 7

攻击 (Attack) , 18, 20
 共情 (Empathy) , 7
 怪物 (Monsters) , 43
 关系 (Relationships) , 5
 可选规则 (optional) , 46
 规模 (Scale) , 52-53, 55

H

核心概念 (High concept) , 5
 护甲值 , 58

J

激活 (Invoke) , 14-15
 敌意 (hostile) , 见敌意激活部分
 故事细节 (story details) , 24
 强效 (amplified) , 55
 特征 (aspects) , 24-25
 压制 (suppressed) , 55
 技能 (Skills) , 4, 6
 代替品 (alternative) , 9, 46
 等级 (rating) , 6, 40
 攻击与防御 (attack and defend) , 21
 列表 (list) , 7-8, 46
 形容词梯级 (adjective ladder) , 6, 42
 季 (Arcs) , 40
 加值, 独斗 (Bonus, solo) 。 见独斗加值部分
 价值观, 可选规则 (Values, optional) , 46
 驾驶 (Drive) , 7
 交际 (Rapport) , 8
 角色, 可选规则 (Roles, optional) , 46
 角色创建 (Character creation) , 4-12
 在游玩中创建 (as play proceeds) , 47
 揭露已存在 (Discovering existing)
 已知与未知特征 (known and unknown aspects) , 19
 结果 (Outcomes) , 15
 结合式威胁 (Hive threats) , 56
 竞争 (Contests) , 28, 33
 BOSS 的无敌 (immunity for big bads) , 54
 创造特征 (creating an advantage) , 33
 回合顺序 (turn order) , 31
 快速竞争 (faster) , 48
 聚会 (Sessions) , 40

K

可调整项 (Dial settings) , 59
 克服 (Overcome) , 18
 困扰 (Trouble) , 5

L

里程碑 (Milestones) , 3, 39
 次要 (minor) , 39
 角色特征 (character aspects) , 23
 轮 (Exchanges) , 31, 33

M

免费激活 (Free invokes) , 15
 创造优势 (create an advantage) , 19
 情景特征 (situation aspects) , 30
 瞄准场景 (Target the scene) , 57
 命运 (Fate)
 使用许可 (licensing) , 59
 演变过程 (evolution) , 59
 命运敌手工具箱 (Fate Adversary Toolkit) , 3, 42
 命运点 (Fate points) , 5
 GM 的命运点 (pool) , 44
 特征 (aspects) , 24
 退让 (conceding) , 37
 重振值 (refresh) , 10
 命运核心系统第四版 (Fate Core System Fourth Edition) , 3, 12, 59
 驱使 (compels) , 25
 命运加速版 (Fate Accelerated) , 12, 59
 命运牌 (Deck of Fate) , 3

N

难度 (Difficulty)
 GM 设置 (GM setting) , 42
 等级 (rating) , 14
 努力值 (Effort) , 13
 分散 (splitting) , 57

P

炮灰护甲 (Minion armor)
 消耗 (expendable) , 54
 平局 (Tie) , 3, 15, 17
 部分成功 (partial success) , 17
 创造优势 (create an advantage) , 19
 代价轻微的成功 (success at minor cost) , 17
 防御 (defend) , 21
 攻击 (attack) , 20
 克服 (overcome) , 18

Q

欺诈 (Deceive) , 7

潜行 (Stealth) , 8
情节特征 (Scenario aspects) , 27
情景特征 (Situation aspects) , 30
 可利用的物体 (usable objects) , 30
 亮度、氛围或天气 (tone, mood or weather) , 30
 免费激活 (free invokes) , 30
 危险的特性 (dangerous features) , 30
 掩蔽物和障碍物 (cover and obstructions) , 30
 移动障碍 (impediments to movement) , 30
区域 (Zone) , 29
 攻击 (attack) , 57
 情景特征 (situation aspects) , 27, 30
 特征 (aspects) , 27, 30
驱使 (Compel)
 改变叙事 (narrative change) , 26
 抉择 (decisions) , 26
 事件 (events) , 26
 特征 (aspects) , 24, 25
 提供复杂化 (as complication) , 25
全力防御 (Defense, full) 。见全力防御部分
全力防御 (Full defense) , 3, 48
痊愈状态 (Recovery process) , 38

R

人脉 (Contacts) , 7
RPG 脚本修正工具 (Script Change RPG Toolbox), 44

S

伤害 (Harm)
 承受 (taking) , 34
 冲突 (conflict) , 28
 出局 (taken out) 。见出局部分
 竞争 (contests) , 33
 伤痕 (consequences) 。见伤痕部分
 压力 (stress) 。见压力部分
伤痕 (Consequences) , 4, 12, 35-36
 轻微 (mild) , 38
 清除 (clearing) , 38
 特征 (aspects) , 23
 严重 (severe) , 38
 致命 (extreme) , 48
 中度 (moderate) , 38
设置场景 (Scene setting) , 29-30
射击 (Shoot) , 8
失败 (Fail) , 15
 创造优势 (create an advantage) , 19

防御 (defend) , 21
攻击 (attack) , 20
克服 (overcome) , 18
失败的代价 (Failure costs) , 41
 造成伤害 (take a hit) , 16
 代价严重的成功 (success at major cost) , 16
 普通的失败 (simple) , 16
时间成功度 (Time shifts) , 53
世纪之魂 (Spirit of the Century) , 59
属性 (Attributes) , 46

T

特技 (Stunts) , 4, 10-11
 编写 (writing) , 11
 改变规则 (rule-changing) , 11
 使用 (using) , 15
 提供加值 (bonus-granting) , 11
特征 (Aspects) , 4-5, 22
 背景 (setting) , 27
 扯淡法则 (bogus rule) , 14
 创造, 移除 (creating, removing) , 27
 规模 (scale) , 53
 激活 (invoking) , 14-15, 22-25
 角色 (character) , 23
 揭露已存在 (discovering existing) , 19
 命运点 (fate points) , 24
 情节 (scenario) , 27
 情景 (situation) , 23, 30
 区域 (zone) , 27
 驱使 (compels) , 25
 伤痕 (consequences) , 23
 特征即现实 (always true) , 22
 玩家角色 (player characters') , 5
 增益 (boosts) 。见增益部分
 组织 (organization) , 27
体格 (Physique) , 8
挑战 (Challenges) , 28, 32
 BOSS 的无敌 (immunity for big bads) , 54
骰子 (Dice)
 修正 (modifying) , 14
 掷骰检定 (rolling) , 13-15
团队合作 (Teamwork) , 32
 在冲突中 (in conflicts) , 34
退让 (Conceding) , 37
突破 (Breakthroughs) , 39

W

危险物 (Hazards) , 49
 示例 (examples) , 51
 威胁 (Provoke) , 8
 威胁 (Threats) , 43
 地图式 (map) , 56
 结合体 (hive) , 56
 巫师神探 RPG (Dresden Files RPG) , 59
 巫师神探加速版 (Dresden Files Accelerated) , 3
 武器值 (Weapon ratings) , 58

X

消耗性炮灰护甲 (Expendable minion armor) , 54
 校准工具 (Calibration tool) , 14
 行动 (Actions)
 创造优势 (create an advantage) 。见创造优势部分
 对抗 (opposition) , 14
 防御 (defend) 。见防御部分
 攻击 (attack) 。见攻击部分
 结果 (outcomes) , 15
 克服 (overcome) 。见克服部分
 难度 (difficulty) , 14
 特技 (stunts) , 11
 掷骰检定 (dice rolling) , 13-15
 行动权 (Initiative) , 3
 形容词梯级 (Adjective ladder) , 6
 设置难度 (for setting difficulty) , 42
 学识 (Lore) , 8
 学术 (Academics) 7

Y

压力 (Stress) , 4, 12, 17, 35
 减少 (reduction) , 55
 掩蔽物 (Cover) , 30
 移动 (Movement)
 移动障碍 (impediments) , 30
 意外转折 (Unexpected twist) , 33
 意志 (Will) , 8
 游戏过程 (Gameplaying)
 回合顺序 (turn order) , 31
 聚会与季 (sessions and arcs) , 40
 游戏主持人 (GM) (Gamemaster) (GM)
 GM 的命运点 (fate points pool) , 44
 扮演 NPC (playing nonplayer characters) , 41
 裁定规则 (adjudicating rules) , 41
 建立玩家们的选项 (building off player choices) , 41

决定失败的代价 (determining failure costs) , 41
 强迫 PC 们行动 (giving opportunities for player character action) , 41
 设置难度 (setting difficulty) , 41, 42
 使 PC 的处境更加复杂 (complicating player character lives) , 41
 挑战玩家角色 (challenging player characters) , 41
 引入对抗 (setting opposition) , 42
 主持场景 (running scenes) , 41
 诱因 (Trigger) , 47
 运动 (Athletics) , 7

Z

增益 (Boosts) , 17, 18
 特征 (aspects) , 23
 展露真身 (Reveal true form) , 55
 战斗 (Fight) , 7
 障碍 (Obstacles) , 49-51
 障碍物 (Obstructions) , 30
 致命伤痕 (Extreme consequences) , 48
 重振值 (Refresh) , 4, 10
 特征 (aspects) , 24
 主题 (Themes) , 46
 状态 (Conditions) , 45
 资源 (Resources) , 8
 资质 (Aptitudes) , 46
 自选行动顺序 (Elective action order) 。见“巴拉塞尔风格”行动权部分
 阻碍物 (Blocks) , 50
 示例 (examples) , 51
 组织特征 (Organization aspects) , 27
 做派 (Approaches) , 46

故事至上（第 13 页）

先描述你的角色要尝试做什么，然后再选择合适的技能和行动类型。

掷骰检定（第 13 页）

努力值 = [4dF 掷骰，第 13 页] + [技能，第 6 页] + [激活特征，第 15 页] + [特技加值，第 15 页]

结果（第 15 页）

成功度 = [你的努力值] - [对抗努力值或目标难度]

↓ 失败：你的努力值小于目标难度或对抗努力值。

↔ 平局：你的努力值等于目标。

↑ 成功：你的努力值高于目标一或两点成功度。

↑↑ 大成功：你的努力值高于目标三点或以上的成功度。

形容词梯度

+8	传奇
+7	史诗
+6	卓绝
+5	杰出
+4	出色
+3	良好
+2	尚可
+1	一般
+0	平庸
-1	差劲
-2	糟糕
-3	灾难
-4	绝望

行动（第 18-21 页）



攻击（第 20 页）：攻击并伤害你的目标。

↓ 失败：你失手了。

↔ 平局：获得一个增益（第 23 页）。

↑ 成功：你造成等于双方努力值之间的差值的伤害。

↑↑ 大成功：除了成功，还可以减少一点成功度来获得一个增益。



防御（第 21 页）：防御攻击或阻止敌人行动。

↓ 失败：敌人成功。若这是一次攻击，你受到伤害；按下文进行吸收。

↔ 平局：对手行动的平局结果生效。

↑ 成功：你防御了敌人的行动或攻击。

↑↑ 大成功：除了成功，还获得一个增益。

压力或伤痕（第 35 页）

当你受到伤害时，你必须吸收它的成功度或出局。

压力：只要数量足够，你可以划去多个压力格，每个压力格吸收 1 点成功度。

伤痕：这是一种特征，攻击者获得它的一次免费激活。它们按以下指示吸收成功度：轻微 = 2，中度 = 4，严重 = 6。

出局：如果你无法吸收全部伤害，就会出局。对手将决定你身上发生的事情，并将你移出场景（第 36 页）。

退让：在掷骰检定之前，你可以选择退让，这会给予你一个命运点补偿，并让你能决定自己的角色如何离开场景（第 37 页）。

恢复：压力会在场景结束时清除。从伤痕中恢复的时间视轻重程度而定。



克服（第 18 页）：解决障碍。

↓ 失败：失败或代价严重的成功（第 16 页）。

↔ 平局：代价轻微的成功（第 17 页），失败但获得一个增益，或部分成功。

↑ 成功：你达成了你的目标。

↑↑ 大成功：你达成目标并获得一个增益。



创造优势（第 19 页）：利用特征。

当创造一个新的情景特征时：

↓ 失败：要么不创造特征，要么成功创造它，但敌人获得免费激活（有代价的成功）。

↔ 平局：不能创造它，但获得一个增益（第 23 页）。

↑ 成功：创造它并免费激活一次。

↑↑ 大成功：创造它并免费激活两次。

当针对一个已知或未知的现有特征时：

↓ 失败：敌人可以免费激活一次该特征；若未知，敌人可以改为它继续保持未知。

↔ 平局：若特征已知，获得一次免费激活；若未知，改为获得一个增益。

↑ 成功：免费激活该特征一次；若未知，还能揭露它。

↑↑ 大成功：免费激活该特征两次；若未知，还能揭露它。

特征（第 22 页）

特征即现实（第 22 页）：特征可以允许或撤消故事情节发展的可能性。

激活（第 24 页） 一个特征来获得 +2 掷骰结果，或者重掷，或者使敌人的难度 +2。需要支付一个命运点或使用一次免费激活才能进行激活。

驱使（第 25 页） 一个特征来使一个角色的情况变得更加复杂。玩家要么获得一个命运点，要么支付一个命运点来拒绝驱使。

回合顺序（第 31 页）

在回合开始时，GM 与玩家决定谁先行动。
在行动结束后，行动玩家选择谁下一个行动。
GM 的角色在回合顺序中与 PC 相同。
在所有人行动结束后，最后一位玩家选择下一轮谁先行动。

团队合作选项（第 32 页）

技能结合：拥有最高技能的角色掷骰检定。
其他每个在该技能上拥有一般（+1）或以上的参与者可以放弃本回合的行动，为本次掷骰提供 +1 加值。可提供的最大加值等于最高技能的等级。支援者所要面临的代价和后果与主导者一致。
在你的回合中：你可以创造一个优势，让你的盟友在他们的回合中使用该免费激活。
在你的回合外：你可以激活一个特征，为他人的掷骰检定提供加值。

严重与轻微代价（第 16-17 页）

严重代价：情况会明显恶化或变得更加复杂。严重代价包括：引入新的问题、带来新的敌人、将玩家置于一个迫在眉睫的最后期限之下、造成一个轻微或中度的伤痕、给敌人一个带有一到两次免费激活的新情景特征，或其他的想法。

轻微代价：一些压力伤害、关于艰难或困境的故事细节（但不会阻碍动作本身）、敌人能利用的增益（第 23 页）。

痊愈状态（第 38 页）

掷骰检定来开始恢复：学术（医学）用于生理，共情用于精神。难度为：轻微为尚可（+2），中度为出色（+4），严重为卓绝（+6）。当治疗自己而不是别人时，检定难度再加 2。获得成功后，重命名伤痕以表示它得到治疗。

后续愈合：轻微伤痕需要经过一整个场景来清除。中度伤痕需要经过一整次聚会来清除。严重伤痕只有在抵达突破时才能清除（第 39 页）。

设置难度（第 42 页）

低 = 低于 PC 的相关技能；中 = 接近 PC 的相关技能；

高 = 远超 PC 的相关技能。

如果易如反掌（或无需掷骰）则为平庸；艰难时为尚可，每有一个困难因素则再 +2。参考场景中的其他特征进行调整。

你可以用形容词梯级来作为起点参考。

挑战（第 32 页）

GM 根据战胜这次挑战所需的一组任务来选择对应的技能。任务的数量大致等于玩家的数量。每个玩家选择一个任务并掷骰进行克服。GM 根据各个任务的成功与失败情况来决定结果。

竞争（第 33 页）

竞争会在一系列轮次中进行。
每个阵营为自己的目标进行克服行动。
每个阵营只有一个角色会进行掷骰检定。
每个参与者除了掷骰检定或技能结合外，还可以创造优势（第 32 页）。
如果创造优势失败，该阵营要么放弃掷骰检定，要么不放弃，但将该免费激活给予另一个阵营。
每轮结束时，努力值最高的阵营获得一点胜势；最高且获得大成功的阵营获得两点胜势。
如果会出现伤害，则造成等于失败的成功度的压力。
出现一个平局时，会发生意外转折，由 GM 描述。
首先获得三点胜势（由 GM 决定数量）的阵营获胜。

冲突（第 34 页）

当 PC 可以使用暴力或胁迫达成目的，且每一方都有机会伤害对方时，就使用冲突。
冲突会在一系列轮次（第 31 页）中进行。
每个角色以回合顺序（第 31 页）进行行动，描述他们想做什么，然后选择合理的技能与行动进行掷骰检定。防御者在合理的情况下进行对抗检定。
当一方全部退让（第 37 页）或出局（第 36 页）时，冲突结束。所有退让的玩家获得他们该获得的命运点，GM 也会支付命运点给敌意激活的目标玩家（第 24 页）。

特征的类型（第 23 与 27 页）

增益：偶尔不会命名的临时特征。增益提供了一次免费激活，一旦使用它就会消失。不能被驱使。不能支付命运点激活。

角色：角色卡上的特征。

伤痕：角色特征；代表持久的伤害。

情景：位于场景上的特征。在该特征代表的情况存在时才会继续存在。

组织、情节、背景、区域：分别位于团体、场景或故事情节、战役、地图区域上的情景特征。

姓名



特征

核心概念

困扰

关系

其他特征

其他特征

命脉

压力

生理

111111

精神

111111

伤痕

2 轻微

4 中度

6 严重

2 轻微

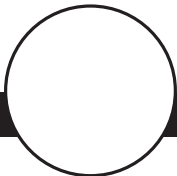
特技

在游戏开始时拥有两个免费特技。只要保持重振值在 1 以上，你就可以使用重振值来购买额外的特技，每支付 1 点重振值便能购买 1 个特技。

技能

在开始时拥有 1 个出色 (+4)，2 个良好 (+3)，3 个尚可 (+2)，4 个一般 (+1)，其余为平庸 (+0)。

- + _____ 学术
- + _____ 运动
- + _____ 盗窃
- + _____ 人脉
- + _____ 工艺
- + _____ 欺诈
- + _____ 驾驶
- + _____ 共情
- + _____ 战斗
- + _____ 调查
- + _____ 秘艺
- + _____ 洞察
- + _____ 体格
- + _____ 威胁
- + _____ 交际
- + _____ 资源
- + _____ 射击
- + _____ 潜行
- + _____ 意志



重振值
初始为 3。