





# 神海羁旅

你乃上古传奇中的英雄。在得胜凯旋途中，不幸迷失于异域诸岛。众神设下诸般考验，唯有证明自己无愧于荣耀与传说，战胜这些试炼，众神才会准许你重返故乡。

作为玩家，你的目标是：

- ◆ 创造一位强大的英雄，有着令我们迫不及待想要见证的英勇事迹。
- ◆ 让你的英雄投身于史诗般的试炼中，以此证明他们的辉煌。
- ◆ 与其他英雄一较高下，证明谁才是最强者。
- ◆ 践行四大传奇美德：敏锐、勇气、优雅、激情。

## 出世

1. 记录你英雄的**称号**（见下方列表）。你的称号般为**d6**。
2. 记录你英雄的**姓名**（见右侧建议）。你的姓名般为**d6**。
3. 记录你的**身世**（指定一位凡人先祖或选择一位神祇作为父母）。选择一个符合你身世的**领域**并赋予其**d8**。你的其他领域般为**d6**。如果你是半神，请记录与神祇父母的**1点羁绊**。
4. 选择你英雄当前所**崇拜的神祇**，并记录来自该神祇的2点神佑：**☞☞**。你也可以选择非奥林匹斯神系的神祇作为崇拜的神（若你希望）。再获得其他神祇的共3点神佑**☞☞☞**。
5. 记录你英雄的**形象**：他们的外貌、护甲与专属武器。
6. 当所有人准备就绪后，介绍你的英雄。在你英雄卡的“羁绊”栏写下其他英雄的名字。半神英雄需与其他每位英雄各记录**1点羁绊**。凡人英雄需与其他每位英雄各记录**2点羁绊**。
7. 处理航行阶段的领袖较量，然后开始第一座岛屿。

## 称号

从下方选择或自创：

嗜血	身轻如燕
妙音	咆哮者
慧眼	八面玲珑
远见	心如明镜
善锻者	暗影智者
善猎者	雄辩
鹰目	强肢
燥烈	捷足
铁心	战帅
狮心	博学

## 姓名

随意修改名字的尾部，令其更有个性，例如：阿德拉斯塔/阿德拉斯托斯/阿德拉斯托尔，德墨忒里娅/德墨特里翁/德墨特里俄斯，等等。

阿德拉斯塔	基里亚科斯
阿伽同	基里娜
艾米娅	基提娅
阿克利俄斯	莱昂提俄斯
阿列克西俄斯	吕科斯
阿尔凯俄斯	墨洛同
安提丝	墨诺多拉
安提俄科斯	墨特洛法涅斯
阿卡勒俄斯	密忒基亚
阿里斯提德斯	纳萨斯
阿里斯托斯	涅迈俄斯
阿卡迪俄斯	尼卡诺尔
阿玛俄斯	潘忒拉斯
阿拉斯	佩隆
阿尔忒弥西亚	斐德洛斯
克奈俄斯	法罗斯
基俄娜	西塔斯
德墨忒里娅	索菲娅
狄俄托斯	斯特拉同
多蒙	西提娅
德拉俄斯	塔伊斯
埃俄依	忒纳斯
埃瑞奈俄斯	忒奥多拉
埃克莱俄斯	忒奥同
哈托尔	特拉叙洛斯
海伦妮	提迈俄斯
赫拉俄斯	特里法尼亚
赫斯佩罗斯	提孔
伊俄卡斯忒	克珊忒
伊西多拉	克珊托斯
卡兰莎	克塞农
卡莉娅	赞德拉
卡桑德	泽诺比亚
克萊翁	泽菲罗斯

## 风格

### 形象

选择几个适用形象或自创。人们第一眼会注意到你的英雄的哪些特征？

### 动物特征

熊、公牛、雕、象、小鹿、瞪羚、山羊、鹰、马、猎犬、狮子、豹、公羊、乌鸦、犀牛、蛇、鲨鱼、雄鹿、老虎、狼。

### 眼睛

明亮、平静、清澈、冷酷、黑暗、深邃、温柔、坚毅、空洞、善良、狭窄、独眼、苍白、锐利、敏锐、悲伤、搜索、闪亮、柔和、疲倦。

### 形体

健美、满是疤痕、高大、壮实、丰腴、紧凑、曲线优美、憔悴、优雅、沉重、巨大、肌肉发达、丰满、瘦长、粗壮、伤痕累累、苗条、粗壮。

### 发型

秃头、亮发、梳成辫子、发髻、短发、卷发、深色、染发、苍白、飘逸、卷发、长发、自然发、涂油发、马尾辫、蓬松、剃光、短发、发丝直立、波浪发、狂野。

### 护甲

破烂的、明亮的、青铜色的、深色的、装饰的、金色的、轻便的、不穿护甲的、华丽的、零碎的、丰富的、闪亮的、银色的。

### 惯用武器

弓、锁链、棍棒、宠物（猎鹰、狼、黑豹等）、拳脚、锤子、标枪、投石索、矛盾、剑、双剑、法杖、三叉戟。



# 神海羁旅

## 英雄玩家参考卡

《神海羁旅》是一款取材自古代传说的快节奏英雄冒险游戏。英雄玩家将创建英雄，在岛屿之间游历，参与较量，解决纷争，取悦神灵，并寻找归乡之路。纷争玩家则通过**揭示**情境、**提出**引导性问题及**裁判**较量，来呈现每座岛屿——其纷争、对手与其他角色。

一次游戏聚会将包含在一座危险岛屿上的冒险。每座岛屿都深陷纷争，而英雄们或可将其化解。众神旁观并评判，根据英雄们解决事态的方式赐予神佑或降下怒火。

当英雄们离开并继续航行时，众神会在星宫的群星中为其点亮前路，指引他们前往下一座岛屿，并离家乡更近一步。

## 岛屿

一座岛屿由以下几种要素构成：

- ◆ 众神的兆示——在探索岛屿时，领袖英雄可用以解读众神意旨的神谕信息。
- ◆ 登岛——开场情境，用以介绍岛屿的纷争和数场即将到来的较量。
- ◆ 试炼——英雄玩家们为解决岛屿纷争而可能面临的较量（他们也可能开辟自己的道路）。
- ◆ 战役——一锤定音的最终对决。

在第一座岛屿开始前，需先处理航行阶段的领袖较量（见第4页），以确定英雄团队的领袖。

## 较量

当英雄们试图实现目标却遭遇劲敌阻挠，或当劲敌对英雄们采取行动时，纷争玩家将发起一场较量。较量将决定哪一方能如愿以偿。

《神海羁旅》中，万物皆可成为对手。狂风暴雨、巨硕野猪、草莽流寇、奸诈国王，甚至催人入梦的海妖之歌，都能成为较量的对手。只要情境合理，双方就可以较量一番。

某些情况下，情境中没有值得较量的对手，此时，英雄可直接达成目的——此为自动成功，英雄无需掷骰检定，也不会获得荣耀点。

要确立较量，英雄玩家需要描述英雄们会做些什么来战胜劲敌，而纷争玩家则要确定此次较量的**领域**。共有四个领域：艺术与演说、热血与勇气、技艺与理性、决心与精神。

纷争玩家将简要说明当前情境及较量成败的**赌注**。《神海羁旅》中的较量皆具全面、决定性的意义。若英雄们试图说服尼莫斯女王无视古老禁忌，胜利则女王照办；但如果失败，女王则可能以亵渎神灵之罪将英雄们投入地牢。每场较量后，情境都将发生巨大变化。

## 较量流程

纷争玩家将对手掷骰——他们的姓名、称号和所有奖励骰。保留**点数最大的一颗骰子**，再加上**纷争等级**（初始为+5），得出英雄的**目标值**。然后，纷争玩家询问：“谁将在这场[领域]较量中面对[对手的称号和姓名]？”

每位英雄玩家都可以选择**通名报姓**，只要报上名字，即视为参与这场较量。从领袖开始，英雄玩家轮流报名。轮到你时，朗声说出英雄的身份，并拿取对应的骰子：如果你的称号适用于这场较量，就拿取称号骰。报出姓名和身世时，拿取姓名骰和该场较量对应的领域骰。

- ◆ 你可以选择承受1点悲恸(○)，拿取第二颗领域骰，加入你的骰池。
- ◆ 你可以祈求神的力量来呼唤神佑——若你如此做，将1d4加入骰池，并支付1点⚡。
- ◆ 如果你支付1点羁绊，则拿取一颗骰子，此骰子的面数与对应玩家的姓名骰相同。

*“我接下这场较量！我是捷足的阿德拉斯托斯，喀尔刻之子！我祈求阿尔忒弥斯的精确助我一臂之力。”*玩家拿取了1d6的称号骰，1d6的姓名骰，1d6的领域骰，以及代表阿尔忒弥斯精确的1d4（支付了1点神佑）。

当通名报姓完毕并拿取完骰子后，每位英雄玩家投掷自己的骰池，并将点数最大的两颗骰子（不包括d4）相加。再将+1d4的结果加到总数中。

*英雄玩家投掷3d6，得到3、3、4。点数最大的两颗骰子总和为7。他的1d4掷出了3，加到了总数中，最终结果为10。*

每位英雄玩家将将自己的结果与纷争玩家进行对比：

- ◆ 相等或更高：你**获胜**。行动进展顺利。
- ◆ 更低：你**落难**。行动出了差错。

从结果最低的英雄玩家开始，每位玩家依次描述自己在较量中的行动及其结果（获胜或落难）。若所有英雄均落难，则对手赢得较量。

英雄玩家叙述完毕后，纷争玩家将描述较量导致的最终结果及新情境。较量结果具有最终性——不得以相同方式重复尝试。

## 奖励

较量必会为英雄带来荣耀。掷骰结果最高的获胜英雄**拔得头筹**，获得等同于目标值的荣耀点，其他获胜的英雄各得目标值一半（向上取整）的荣耀点。落难的英雄各得1点荣耀（并且可能受到伤害——见第4页）。

根据较量性质，英雄们还可能获得其他奖励，包括：与角色（或神祇）的羁绊、神佑点或可在未来较量中使用的优势骰（d10）。

## 战役

战役是为了彻底击败对手而进行的一系列彼此关联的较量，分为三个阶段：

1. **暗涌**：英雄和对手筹谋布局，为抢占先机而周旋。胜者（对手或拔得头筹的英雄）得到1d10的优势骰，可在本战役使用一次。
2. **危局**：对手疯狂进攻，对指定和/或未指定角色、岛屿或世界造成灾难。每位英雄选择掌控战局还是抵御灾难。如果选择掌控战局，英雄将决定决战阶段的领域与赌注（包括对手的命运）；否则由对手设定决战的领域与赌注。每位在抵御灾难中获胜的英雄可以阻挡一场灾难。
3. **决战**：英雄与对手进行最终对决，以决定战役结果及对手命运。若此前成功掌控战局，英雄可选择领域并决定对手下场（死亡、感化、让步、驱逐等）；否则对手可决定自己的命运。



## 较量

纷争玩家选择较量**领域**，先掷骰，然后询问：“谁要接下这场较量？”

每位英雄玩家可以**通报报姓**，报上名字，即视为参与这场较量。报名轮流进行，从领袖开始。轮到你时，朗声说出英雄的名字，**拿取**对应的骰子：如果你的**称号**适用于这场较量，就拿取称号骰。报出**身世**时，拿取**姓名**骰和该场较量对应的**领域**骰。

- ◆你可以承受1点**悲恸** (○)，勾选对应格子，拿取第二枚领域骰，加入你的骰池。
- ◆你可以祈求神的力量，支付1点**神佑**——若你如此做，将**1d4**加入骰池，并支付一点神佑 (◇) 标记。
- ◆如果你支付1点**羁绊**，则拿取一颗骰子，此骰子的面数与对应玩家的姓名骰相同。

每位英雄玩家掷出骰池，并将除了d4以外**点数最大的两颗骰子**相加。然后，再将**1d4骰子的结果**与上述两个骰子之和相加。

用英雄的掷骰结果对比纷争玩家的目标值：

- ◆**等于或大于**：英雄获胜。
- ◆**小于**：英雄落难。如果对手具有**危险**或**神圣**特质，英雄受到伤害（见下文）。

掷骰结果最高的英雄**拔得头筹**，获得等同于纷争玩家的目标值的**荣耀点**。其他**获胜**的英雄各得目标值一半的**荣耀点**。**落难**的英雄各得1点**荣耀**。

**是否有神祇关注这场较量？**若有，为神祇的**荣耀**而战的英雄各获得对应神祇的1点**神佑**。

## 伤害

**史诗**：英雄须承受1点**悲恸** (○)，才能与**史诗**敌人展开较量。

**神话**：英雄须支付1点**神佑** (◇)，才能与**神话**敌人展开较量。

**危险**：如果落难则承受1点**悲恸** (○)。

**神圣**：如果落难则支付1点**神佑** (◇)。

较量时，英雄可以无视掷骰结果，舍身成仁，离开游戏，换取胜利。

## 羁绊

你可以支付1点**羁绊**，获取对应角色的**支援**：

- ◆**援助**：该角色将自己的姓名骰暂时加入你的骰池。**神祇的姓名骰是d12**。
- ◆**抵挡伤害**：该角色会讲述他们如何保护你，你们两人都不会受到伤害。
- ◆**听从指挥**：该角色会采纳你的计划。

## 支援

英雄可以选择不参与较量，转而提供**支援**。提供支援的英雄可以将一颗与自己领域骰面数相同的骰子交给另一位英雄玩家（该玩家将此骰子加入自己的骰池）。提供支援的英雄获得**1点被支援英雄的羁绊**，同时获得**1点荣耀**。

## 痛苦与命运之线

陷入**痛苦**时，勾选1格**命运**。在陷入痛苦的状态下再度承受**悲恸**时，勾选1格**命运**。英雄玩家在**命运**轨处勾选□时，领受一项**恩泽**。

## 离岛

英雄离开岛屿时，进入**离岛**环节，该环节共有四个阶段：

1. 纷争玩家宣布岛屿的**命运**。
2. 每位英雄玩家可以记录下各自英雄角色的一项**伟绩**。
3. 每位英雄玩家为每位英雄角色各赋予一项**美德**。
4. 英雄玩家可以根据自己的意愿**更改英雄角色的称号**，反映英雄的转变。

## 航行

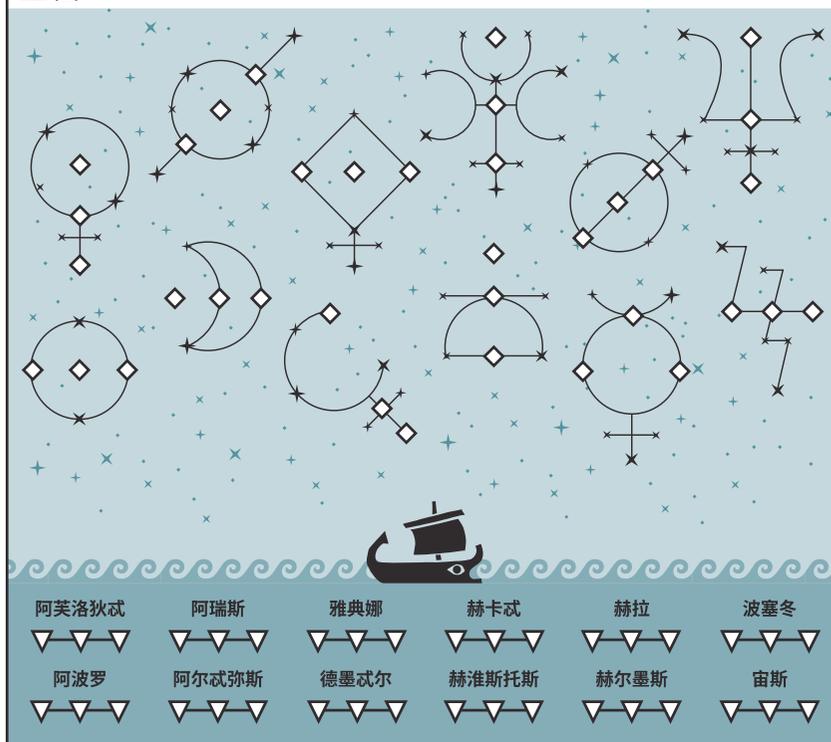
英雄随星象指引前往下一座岛屿，同时休养生息。航行分为四个阶段：

1. **联谊**：英雄们放松下来，共度闲暇时光。一位英雄玩家向另一位英雄玩家提一个问题。该玩家回答后，两位英雄各获得1点彼此的**羁绊**。随后，下一位英雄玩家提问尚未回答过问题的玩家。  
联谊阶段结束后，所有英雄移除全部**悲恸**。
2. **献祭**：当前**荣耀**最多的英雄向众神献祭，祈求指引和眷顾。每位英雄掷骰参加一次决心与精神的较量。**纷争玩家掷2d6**，保留点数最大的一颗骰子（不使用冲突等级）。获胜的英雄照常获得**荣耀点**，拔得头筹的英雄额外获得1点任意神祇的**羁绊**。每位英雄都可以获得任意神祇的**2点神佑**，或任意两位神祇的各1点**神佑**。

3. **领袖**：航行期间，众船员和英雄必须面对一项挑战。**纷争玩家掷2d6**并保留点数最大的一颗骰子（不使用纷争等级）。小队中拔得头筹的英雄指定下次岛屿冒险的**领袖**——领袖负责解读众神的**兆示**。
4. **星宫**：纷争玩家勾选星宫进度。如果英雄取悦了某位神祇，则勾选一颗星 (▽)（如果英雄大大取悦了该神祇，则勾选两颗）。如果英雄羞辱或惹恼了神，则勾选1点**神愤** (◇)。

每勾选一颗星，每位英雄获得对应神祇的1点**神佑** (◇)。每勾选**三颗星**，每位英雄领受1项额外的**恩泽**。当一个星座完全填满时，每位英雄获得1点对应神祇的**羁绊**。

## 星宫



对手	神愤	最高骰子
姓名, 称号, 羁绊骰	D8 D10 D12	
优势		加上纷争等级
		+4 +5 +6

## 纷争玩家掷骰

掷出对手的**姓名骰**、**称号骰**（可能多颗）和**奖励骰**。

将**点数最大的一颗骰子**与当前的**纷争等级**相加，得出目标值。

如果某英雄的掷骰结果大于或等于目标值，则该英雄获胜。每位英雄玩家各自讲述英雄角色参与较量时的行动和结果，从**落难**英雄开始，然后是**获胜**的英雄，最后是**拔得头筹**的英雄。如果所有英雄全部落难，则英雄一方输掉较量，对手获胜。纷争玩家讲述较量结果。

## 纷争玩家的游戏流程

- ◆**揭示**英雄玩家眼前的情境。讲述英雄知道的事实，指出英雄怀疑的**异象**。请据实以告，勿故弄玄虚。
- ◆**提问**并根据答案来安排试炼，推动游戏发展。询问**障碍**、**威胁**、**谜团**和**角色**的相关信息。思考**赌注**为何。
- ◆**裁判**较量的结果。当英雄与**值得较量的对手**狭路相逢时，发起较量，并决定**较量领域**。

较量结束后，揭示新的情境，然后提问、裁判，不断重复此流程。

岛屿命运

岛屿命运

阿刻洛斯

居古尼亚

科迪亚

尼莫斯

埃努

索罗斯与伊翁

费尼奥斯

斯佩拉

卡里斯湾

提米索斯

克吕欧斯

弗拉乔伊

笔记

笔记

# 神海霸旋

