



英雄百炼

系统参考文档

V1.0

制作

《英雄百炼》系统 (Paragon System) 由 John Harper 和 Sean Nittner 开发与撰写。

授权许可

本文档采用**知识共享署名 4.0 国际许可协议** (CC BY 4.0) 授权。点击[此处](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)查看所有详细信息：https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/

这意味着你可以使用本文中的系统和文本制作和销售自己的游戏，只要你注明原设计者即可。以下是你可以使用的一些文字：

本作品基于由 John Harper 和 Sean Nittner 开发与撰写的《英雄百炼》系统，根据知识共享署名 4.0 国际许可协议 (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 授权我们使用。http://www.agon-rpg.com。

你也可以在你的游戏中使用《英雄百炼》系统的标志，该标志可在www.agon-rpg.com 网站上获取。

中文授权许可

上海卓百文化传播有限公司拥有《英雄百炼》系统的中文版本相关权利，以**知识共享署名 4.0 国际许可协议** (CC BY 4.0) 发布《英雄百炼》系统的中文版本。因此，您可以基于中文译本来制作和销售自己的游戏，但须遵守 CC BY 4.0 许可条款及下文署名要求，请使用以下文字：

本作品基于由 John Harper 和 Sean Nittner 开发与撰写的《英雄百炼》系统，根据知识共享署名 4.0 国际许可协议 (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 授权我们使用。http://www.agon-rpg.com。

你也可以在你的游戏中使用中文及英文《英雄百炼》系统的标志，该标志可在trpgworld.com/paragon 网站上获取。



简介

《英雄百炼》系统参考文档是《神海羁旅》（第二版）游戏系统的浓缩版本，你可以用它来创作自己的独立《英雄百炼》系统游戏。

部分文本可直接用于你的游戏，但某些要素需根据游戏主题、风格和方式进行定制。需要自定义的术语将以加粗、下划线及彩色文本标示，**就像这样**。

游戏概述

本游戏是为快节奏的英雄冒险桌面角色扮演体验而设计的，适合新手与资深玩家。规则简单，易于上手，侧重呈现英雄对抗危机的史诗行动。

角色简明 机制清晰

本游戏的角色系统非常简单，角色只有几个属性。玩家可以快速创建角色，马上开始游戏。游戏开始前，玩家无需了解大量规则，所有机制都可以边玩边学，新玩家会在不知不觉间变成熟手。

探索区域 尽情冒险

游戏的每场聚会都会围绕一个称为**危境**，正遭受危险或恶徒侵扰的地点展开。

在《英雄百炼》的原版游戏《神海羁旅》中，危境被称为岛屿——遭受神与怪物纷争影响的神话之地。在其他《英雄百炼》游戏中，危境可能表现为奇异太空**异象**、怪物的**猎场**或需救援受害者的**灾难现场**。

危境的核心设计目标，是为**危境玩家**提供简洁易用的素材，确保每场游戏聚会都能趣味十足——危境的资料中包含了团队在聚会中所需的全部内容（请参见危境范例“克吕欧斯岛”，出自《神海羁旅》）。

一次掷骰 决定结果

游戏中的每个场景都围绕**试炼**——英雄与危险障碍或敌人之间的冲突而展开。要解决一场冲突，所有人都要在一场**较量**中同时掷出骰子。较量结果将会直接决定所有结果：谁在这场较量中达成目的，谁拔得头筹，还有谁会落难。

较量的结果一经揭晓，就无法改变。先前的事件已经过去，而新的试炼和较量又会出现。在本游戏中，玩家没有时间感伤——无论输赢，唯有直面挑战，继续前行。

一次掷骰系统能让所有玩家都密切参与，确保游戏节奏紧凑。危机出现时，队伍要共同面对。无论是战胜困难还是功亏一篑，玩家的行为都会把故事推向下一幕。

玩家

本游戏适合 3 至 6 人参与（4 人为理想人数）。其中一人担任**危境玩家**——负责向英雄们呈现危境与较量。其余玩家则是**英雄玩家**——各自扮演一位直面危境挑战的英雄。

在你的《英雄百炼》游戏中，危境玩家的称谓可以根据游戏风格调整。例如在《神海羁旅》中，因负责演绎诸神与怪物在岛屿上引发的纷争，故称为“纷争玩家”。

英雄玩家

作为英雄玩家，你需创建并扮演一位踏上险恶冒险的**英雄**。你的职责是塑造一位传奇般的角色——其事迹足以青史留名。你将直面危险、克服危境，并与同伴英雄竞逐以获取经验，并铸就传奇。

英雄玩家彼此间的关系如同体育赛事的队友。虽然为了战胜对手共同努力，但各自也都想成为队内的明星选手。

危境玩家

当你担任危境玩家时，你并不扮演英雄，而是为其他玩家构建一个危机四伏的场所，为英雄制造挑战。你需扮演英雄遭遇的所有反派、危险与平民，并描绘英雄造访的各个地点。

危境玩家像是向导或仲裁者。你要讲述遭遇事件，描绘惊险刺激的情节。当英雄与危境威胁对抗时，你还要帮助裁定每场较量的结果。

玩家们可以轮流担当危境玩家，完成一次危境后之后轮换；也可以让某人连续几次危境都担当危境玩家。具体角色分配由全体玩家共同决定。

游戏循环

本游戏按特定阶段推进：首先创建英雄角色，即为**起源**，每场游戏聚会都包含危境的试炼，接着是短暂的**幕间**与**休整**。经历若干危境后，英雄们将结束其故事，并铸就**传奇**。

起源

玩家创建英雄角色，赋予其**姓名**、**风格**、**领域**等级及其他优势特质，同时建立彼此间的**羁绊**，羁绊可在较量中提供助力。

试炼

当英雄抵达危境时，游戏正式开始。每个危境在抵达后都会立即触发一场**较量**，用于确立当前局势并要求英雄采取行动——就如同精彩电视剧的开场预告一样。

初始冲突过后，英雄将探索危境中的地点、结交盟友、对抗敌人，并尝试克服遭遇的种种试炼。

最终，英雄们将迎来**对决**，一锤定音地处理危境——无论它会继续存在，还是被永久解决。

幕间

当英雄完成危境之后，其**伟绩**与**美德**将被载入正在谱写的故事中。这些记录将在整个冒险结束时定义英雄的**传奇**。

在**幕间**中，英雄们将会共同休整恢复，缔结新的**羁绊**。幕间结束后，英雄们将再度面对新的危境，循环由此重启。

传奇

当英雄的故事迎来终章——无论是光荣隐退还是直面**命运**——玩家将根据其姓名、事迹与美德，铸就属于他的**传奇**。

骰子

游戏使用五种骰子：**d4**（四面骰），**d6**（六面骰），**d8**（八面骰），**d10**（十面骰），**d12**（十二面骰）。

以上五种骰子，每位英雄玩家须至少准备一颗，推荐每人准备**1d4**，**3d6**，**3d8**，**2d10**和**1d12**。危境玩家要为敌人掷骰，也要为其他玩家准备额外的奖励骰，所以每种骰子都要多准备一些。

无论是英雄角色还是敌对角色，关键属性值都用骰子表现。例如，你的英雄可能有一个 d6 的姓名，一个 d8 的领域；敌人可能有一个 d10 的姓名骰或一个 d8 的“花言巧语”风格骰。骰子面数越多，特质就越强。

创建英雄

要创建你的**英雄**，请选择一种**风格**、取一个**姓名**、确定**背景与擅长领域**，并标注特长。此外，你还需描述英雄的形象——包括外貌特征、服饰风格及惯用工具或武器。

最后，你需与其他英雄建立初始**羁绊**。

风格

每位英雄都拥有独特的**风格**——一句简短而强烈的短语，描述英雄在冲突中脱颖而出的关键特质。也许你的英雄是**玩命之徒**、**赤诚之心**或**坚韧如钉**。每位英雄的风格都是独一无二的。

► 英雄的风格骰为 d6。

姓名

英雄的姓名是其身份的核心。若你的事迹足够伟大，姓名必将流芳百世。游戏中的每次较量检定均会涉及英雄的姓名骰——这是英雄身份的根本象征。

► 英雄的姓名骰为 d6。

背景与领域


你的**背景**描述了英雄曾经的职业、特殊训练或身世。选择一个能反映英雄背景的擅长冲突**领域**。游戏中的每场较量均归属于一种领域。

► 英雄擅长领域的骰子为 d8。其他领域为 d6。

在《神海羁旅》中，较量领域包括：艺术与演说、热血与勇气、技艺与理性、决心与精神。而在《死亡竞赛岛》（Deathmatch Island）中，领域则是：挑战野兽（Challenge Beast）、死亡竞赛（Deathmatch）、机密剪辑（Redacted）、社交游戏（Social Game）、蛇形模式（Snake Mode）。你可以为你的《英雄百炼》游戏选择符合世界观之中的冲突与主题领域。

特长

英雄角色可消耗特定的**特长**储备以提升较量的结果。特长可以是性格特质、特殊训练、超凡能力或强力装备。

要使用特长，需先为其**充能**。当你为一个特长充能后，请在角色卡特长栏的菱形标志上划斜线标注，像这样：.

► 初始时，英雄将为特长分配 4 点充能。

例如，你的英雄可能初始时在“胆识”特长上拥有 2 点充能，“危险感知”1 点，以及“喷射背包”1 点。

游戏过程中，英雄可通过**休整**或其他途径获得更多充能。详见第 17 页。

在《神海羁旅》中，英雄的特长称为“神佑”，代表诸神赐予的超自然力量；在《死亡竞赛岛》中，特长表现为参赛者的“道具”（Acquisitions）——即助其存活的武器或装备。请根据你的《英雄百炼》游戏主题设计合适的特长类型。

形象

接下来，塑造英雄的视觉形象——包括体貌特征、个人着装、特色装备及外在气质。聚焦于几个关键辨识点：如何让人一眼就认出你的英雄？

羁绊

当所有玩家完成角色创建后，向其他玩家介绍你的英雄。说出你的风格、姓名、身世、性别和优势，以及鲜明的外貌特点。

请在你的英雄卡羁绊栏中写下其他英雄的姓名。

► 初始时，你与其他每位英雄拥有 2 点羁绊。

较量

游戏中的行动总会朝着冲突的方向发展——每个危境都纷争不断，英雄们披荆斩棘，难免与强悍对手狭路相逢。要想解决冲突，就得**较量**一番。

较量分为四个步骤：

1. 确定领域

3. 英雄掷骰

2. 危境掷骰

4. 行动叙述

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，无需掷骰检定。

1. 确定领域

危境玩家应根据具体情况和相关角色的行动来选择较量的**领域**。如果英雄发起了较量，则根据英雄一方的策略和目标来确定领域。如果对手挑起了较量，所选领域应当反映对手的行动。

2. 危境掷骰

危境玩家先掷骰，为英雄的掷骰检定设定难度。掷出对手的**姓名**和所有适用的**风格**，以及所有相关的**优势骰**（见下文）。

优势骰

优势骰代表特定情形对较量的影响，例如某一方人多势众，或某次攻击正中敌人弱点。有些对手可凭**特殊能力**获得优势骰。根据优势对情形的适用程度，优势骰从 d6 到 d10 不等。英雄和对手都能使用优势骰。

危境玩家掷出池中所有骰子。**保留点数最大的一颗骰子**，然后与**当前的危境等级相加**。危境等级通常为 +5（根据冒险过程，危境等级可能会降至 +4，或升至 +6）。

危境玩家宣布二者之和，作为该场较量的**目标值**。

范例：危境玩家投掷 1d8 和 2d10，得到 2、6、7。保留最高点数 7，加上危境等级 +5，最终目标值为 12。

如果有**多个对手**，则掷出所有对手的骰池，保留点数最大的一颗骰子，再与危境等级相加。*当危境玩家掷骰时，永远只取其中一颗骰子的值。*


此时危境玩家暂不描述对手行动。所有行动描述将在第四步——所有玩家掷骰并知晓结果后进行。

3. 英雄掷骰

每位参与较量的英雄玩家都需组建自己的骰池，其中包含：

- ▶ 英雄的**姓名**骰
- ▶ 本场较量的**领域**骰
- ▶ 英雄的**风格**骰（若他们认为适用于当前情境）
- ▶ 拥有的任何**优势**骰
- ▶ 选择添加的**奖励**骰（见下文）

奖励骰

- ▶ 勾选 **1 点决心**，将一颗其他**领域**的骰子加入你的骰池
- ▶ 消耗 1 点已充能的**特长**（），在你的骰池中添加 **1d4**
- ▶ 支付 1 点**羁绊**，将对应英雄的**姓名**骰加入你的骰池

玩家无需讨论或解释骰池构成。所有关于风格、优势、额外领域、特长等细节将在掷骰后的行动叙事中揭示。现在只需组建骰池，待全员准备就绪后同时掷骰。

当所有英雄玩家组建好骰池后，所有人同时掷骰。掷出你英雄的骰池，将除了 d4 以外**点数最大的两个骰子**相加。然后，再将 **d4 骰子掷出的点数**（如果有的话）与上述两个骰子之和相加，得到英雄的掷骰结果。

范例：艾莉森投掷 1d8 和 2d6，得到 6、5、3。两颗点数最大的骰子相加总和为 11。她的 1d4 特长骰掷出 3，将其加入总和，最终结果为 14。

结果

那么，这场较量中，你的英雄运气如何？请用英雄的掷骰结果对比危境玩家的目标值：

- **等于或大于：**你的英雄**获胜**。英雄进展顺利，克服了挑战。掷骰结果最高的英雄**拔得头筹**。（如果两位英雄平手，则掷姓名骰决出胜负。）
- **小于：**你的英雄**落难**。英雄的行动出了差错，或者英雄必须忍受苦难，才能挣扎求存。

若所有英雄全部落难，则这场较量**对手获胜**。

4. 行动叙述

掷骰后，英雄玩家轮流讲述自己在较量中的行动和作用。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。玩家应根据掷骰结果叙述情节，使用英雄的风格、特长或优势等来补充细节。

叙述行动时，危境玩家会讲述对手的行动作为回应。对手是战胜了英雄，还是败给了英雄？一切取决于掷骰结果。

奖励

较量会为英雄带来**经验**。掷骰结果最高的获胜英雄**拔得头筹**，获得等同于**目标值的经验**。其他**获胜**的英雄各得目标值**一半**（向上取整）的经验。**落难**的英雄各得 **1 点经验**，并且可能受到**伤害**。掷骰结果出现平局时，掷骰结果相同的英雄掷出姓名骰，确定唯一**拔得头筹**的英雄。



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（得到支援的玩家将此骰子加入自己的骰池）。提供支援的英雄获得被支援英雄的**1点羁绊**，同时获得**1点经验**。如果你的英雄在较量中得到支援，行动叙述时，提供支援的英雄玩家需描述自己提供了何种帮助。

决心

伤害

较量可能会对英雄造成**伤害**，取决于较量的性质与对手的强弱。

- ▶ 如果较量为**艰难**，英雄须勾选**1点决心**才能参与较量。
- ▶ 如果较量为**挑战**，英雄须消耗1点特长充能（）才能参与较量。
- ▶ 如果较量为**危险**，并且你落难，勾选**1点决心**。
- ▶ 如果较量为**风险**，并且你落难，消耗1点特长充能（）。

命运

一些《英雄百炼》游戏会调整伤害的名称以契合主题。在《神海羁旅》中，**艰难**就被称为**史诗**。

对手的姓名与风格可能会绑定上述伤害特质，只要他在较量中使用被绑定的骰子，就会给较量带来相应的伤害威胁。**范例：**荒原匪徒有一个“利刃车轮”风格，绑定了**危险**特质，与其较量时，只要涉及到他们那装有利刃车轮的车辆，这场较量就是**危险**的。

你可以支付1点**羁绊**，要求对应角色帮你阻挡伤害，该角色会描述自己如何保护了你。你们两人都不会受到伤害。

如果你必须勾选决心或消耗特长，但没有剩余，你可以勾选**命运**作为代替。

英雄可以无视掷骰结果，**舍身成仁**（或以其他方式离开游戏）以换取较量中的胜利。

覆水难收

除非情境发生重大变化——不同的时间或地点、不同的方法和目标，和/或涉及不同角色，否则，一场较量不能尝试两次。

对决

通过赢下较量，英雄们得以扫清障碍，实现一个个短期目标。不过，要想彻底击败对手，必须着眼于**对决**。

对决是一系列彼此关联的较量。对决分为三个阶段：

1.暗涌：英雄和对手筹谋布局，为抢占先机而周旋。胜者得到**1d10优势骰**，本对决中可使用一次。

2.危局：对手疯狂进攻，制造**灾难**。此阶段中，每位英雄须选择**抵御灾难**或**掌控战局**。掌控较量的胜方有权选择决战的领域和赌注，并决定对手的最终命运。

3.决战：终局之较量，决出最后的赢家。

暗涌

危境玩家描述对决的背景以及任何能让双方获取优势的关键细节。英雄玩家讲述英雄如何筹谋布局——对决开始前，英雄打算采取何种策略抢占先机。然后，**暗涌**较量宣告开始。

与普通较量不同，根据自己英雄为夺取优势而采取的行动，**每位英雄玩家都可以各自选择暗涌较量的领域**。

暗涌较量的胜者（危境玩家或拔得头筹的英雄玩家）将获得 **1d10 优势骰**，可用于对决中的任何检定。胜者可以将优势骰交给另一位英雄玩家，以获得 1 点该英雄的羁绊。

暗涌较量中，英雄照常获得**经验**——对决中的所有较量都照常结算经验。

危局

在**危局**阶段，英雄和对手（危境的源头）正面交锋。对手疯狂进攻，给世界制造灾难。英雄须抵御灾难或尝试掌控战局。危局阶段有两场较量，每位英雄只能参与其中一场。

首先，危境玩家宣布一些**灾难**，英雄若不出手阻止，灾难就会发生。对手会策划两到三场灾难——灾难通常会危害危境地点的所有无辜居民，也可能针对某个特定角色，偶尔也会危及英雄本人或地点本身。

然后，每位英雄玩家选择：是关注眼前，参与**抵御**灾难的较量；还是参与**掌控**战局的较量，设定**决战**的领域和赌注。

危局从抵御灾难的较量开始。遵循正常的较量流程（每位英雄玩家可以根据灾难情形自行选择适合的较量领域——不必让所有玩家都选择同样的领域）。**每位获胜的英雄可以阻止最多一场灾难的发生。**

然后开启掌控战局的较量。遵循正常的较量流程。如果英雄一方获胜，则**有权决定决战之后对手的下场**。英雄可以选择处死、监禁、流放对手，也可以让对手改悔，或陷入永恒的哀恸和折磨——结局必须符合对决背景，且不得超出英雄的能力范围。

此外，**掌控战局较量的胜方有权选择决战的较量领域。**

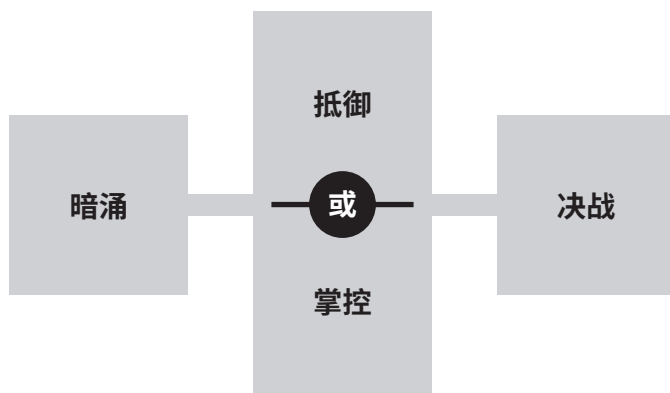
若对手赢得掌控战局的较量，则可以决定自己决战之后的命运——即使对手输掉决战，也可以避免对决的全部后果。

决战

决战是对决的终局较量。这场较量的胜方将成为整个对决的胜方——败者倒下，胜者凯旋。由于对决是为了结束一场冒险而进行的，因此决战将决定危境威胁之地的最终命运——是彻底击败威胁，还是事态更加恶化？

决战将遵循正常的较量流程。决战之后，危境玩家综合考虑掌控较量和决战较量的结果，宣布对决的最终结局。

- ▶ **英雄输掉决战：**对手获胜。对手得逞，逃脱了对决带来的惩罚。纷争愈演愈烈，危境地点陷入苦难。
- ▶ **英雄赢下决战，但输掉了掌控战局的较量：**危境暂时被击败，危境开始复苏，但前路坎坷。英雄苦战得胜，遗憾的是，敌人并未如他们的愿被消灭——对手势力变弱，但仍是未来的潜在祸乱之源。
- ▶ **英雄赢下决战，且赢下了掌控战局的较量：**危境彻底被解决。英雄大获全胜，对手听凭英雄处置，命运的惩罚无可逃避。



幕间

在一场**危境**的对**决**结束后，按以下四步处理**幕间**：

1. 伟绩

3. 休整

2. 美德

4. 羁绊

伟绩

每位英雄玩家记录下各自英雄的一项**伟绩**或冒险中获得的一件**战利品**。

在未来的较量中，情境合适的情况下，伟绩和战利品可以作为**优势骰**使用。与其他优势一样，优势骰的面数取决于优势与情境贴合的程度。

使用优势骰时，在角色卡伟绩和战利品旁的方框打钩，代表已使用。使用过后，伟绩依然是英雄过往的一部分，但无法再影响未来的掷骰结果。如果英雄日后想再次使用，可以提议发起一场较量，再次完成伟绩或获得战利品，从而清空方框。

美德

每位英雄玩家需为自己的角色选择一项**美德**，以反应角色在危境中的行为品格。故事结束时，美德将决定英雄的性格。

英雄玩家轮流获得美德。轮到你时，请询问其他人：“我扮演的英雄在岛上展现了何种美德？为什么是这种美德？”每位其他玩家都会给你勾选1点美德。为你勾选美德时，其他玩家们不必达成一致，可以各自任选一种美德。

不同《英雄百炼》游戏的具体美德各不相同。

在《神海羁旅》中，美德体现了神话时代的价值观：敏锐、勇气、优雅、激情。在《死亡竞赛岛》中，美德则被称为“评委票”（Jury Votes），反映了生存真人秀的审美观：勇冠（Outbrave）、智胜（Outsmart）、雄辩（Outtalk）、坚忍（Outlast）。

休整

在**休整**阶段，英雄们得以喘息和休整。

- ▶ 清除所有**决心**标记
- ▶ 获得 **3 点充能**，可自由分配至**特长**

在《英雄百炼》游戏中，休整的方法和特长充能恢复的数值各不相同。在《神海羁旅》中，英雄通过献祭恢复神佑充能，并借由完成神祇的任务获得额外充能。

羁绊

- ▶ 通过与另一位英雄进行简短的互动场景，彼此获得 **1 点羁绊**。

经验

经验代表英雄通过历练获得的专精技能、智慧与宝贵教训——正是它们才使你的角色超越凡俗。

在《神海羁旅》中，经验称为“荣耀”，衡量着史诗声望。在《死亡竞赛岛》中，经验称为“粉丝”，反映了选手在生存真人秀中的粉丝数量。

获取经验

英雄参加较量即可获得经验。经验记录在英雄角色卡上。较量中，**拔得头筹**的英雄得到**等同于目标值的经验**。其他**获胜**的英雄各得目标值**一半**（向上取整）的经验。较量中提供**支援**或不幸**落难**的英雄各得 **1 点经验**。

升级姓名骰


在英雄卡的经验轨上标有代表升级所需的经验（默认为 80/160/240）。当你抵达标定的经验时，请**提升姓名骰**为对应的等级（d8、d10、d12），然后将你的**经验重置为零**。

命运

每位英雄都必须面对自己的**命运**——或舍身成仁，战死沙场；或拥炉闲坐，安享晚年；或壮志未酬，遗恨无穷。确凿无疑的是：命运无情，不可违逆。



游戏中，英雄角色卡的**命运轨**指示着英雄故事的进展。以下情形出现时，勾选 1 格命运：

- ▶ 需要勾选**决心**，却没有剩余决心时。
- ▶ 需要消耗**特长**充能，但没有剩余充能时。

英雄玩家在命运轨处勾选  时，会获得一项**增益**。命运轨填满时，英雄的故事将迎来结局。此时，你将记录**传说**的始末，讲述英雄的结局。

增益

当英雄的命运增加或实现特定**目标**时，就能增长实力，获得**增益**。

命运轨有一些节点，用作为标识。当标记时，英雄将获得一项增益。

获得增益时，勾选英雄角色卡的对应方框，即可永久获得此项增益。前五项目增益只能从以下初始列表中选择：

☐ 将一颗领域骰从d8升级到d10

☐ 将风格骰升级到d8

☐ 将一颗领域骰从d6升级到d8

☐ 获得一个新的风格

以上五项初始增益全部获得后，再度获得增益时，从以下列表中任选一项：

☐ 支援或援助其他角色时，你给出的骰子面数提升一级。

☐ 当你使用第二颗领域骰时，拿取两颗骰子。

☐ 当你使用特长时，掷+2d4，保留点数最大的一颗骰子。

传奇

当命运轨的全部格子都勾选完毕时，你的英雄故事就接近尾声了。英雄仍可完成当前危境的冒险（接下来遭遇的命运均不再标记）。然后，这位英雄将退出游戏。如果英雄在较量中选择舍身成仁，这位英雄的故事也会就此结束。

英雄谢幕的那次聚会结束时，扮演谢幕英雄的玩家要回顾英雄的**姓名**、**伟绩**和**美德**，写下这位英雄的**传奇**。

传奇一旦写就，英雄的声誉也便随之尘埃落定。冒险途中，英雄常以风格、姓名和背景自报家门。如今，人们还将以他们赢得的头衔和伟绩传颂其名。

传奇头衔

查看你数量最多的两项美德，然后从相应的列表中挑一个合适的头衔，人们将以此称呼并铭记这位英雄。

不同《英雄百炼》游戏的头衔列表因美德体系而异。例如，在《神海羁旅》中有如下头衔：

敏锐与勇气：征服者、督军、降服者

勇气与优雅：义士、济世使、维护者

优雅与激情：救星、调停者、预言者

诸如此类。请思考一下，你所选择的美德可以被赋予什么样的头衔？

如果你不喜欢上述头衔，大可自由发挥。以上列表旨在激发灵感，而非限制思路。

至高伟绩

查看你的伟绩列表，选出最重大的一项。如果你的光辉事迹太多，难以取舍，结局时不妨适当整合概括。

你的姓名

英雄结局的最后元素是姓名骰的面数。姓名骰面数越高，英雄的结局就越宏伟。请依以下指导原则处理：

- ▶ **d6：风云人物。**你是伟大英雄的坚定伙伴。你的家人、同伴和孩子都会记住你。
- ▶ **d8：大英雄。**你将流芳百世，吟游诗人会把你的故事编为歌谣，传唱后世。
- ▶ **d10：传奇英雄。**你的名字将烙入文明的基因，成为追求美德者的典范。
- ▶ **d12：史诗英雄。**永恒的时间也无法锈蚀你的姓名。你的荣耀如星辰般永远闪耀。

结局

整合所有要素后，向其他玩家讲述英雄的结局。你甚至可以演绎一段简短场景，展现英雄的晚年，或让未来之人谈论英雄遗产的深远意义。

创建新英雄

当你的英雄谢幕后，你可以创建新英雄，中途加入旅程。如常按照起源规则来创建英雄，但有一个额外选项：

- ▶ **你可以随意设定新英雄的命运轨进度**，并获得相应的增益，这代表了英雄的此前经历。

你还需要讲述新英雄加入小队的始末。

羁绊

试炼中，英雄们风雨同舟，患难与共。彼此的盟誓、恩惠和感激会化作**羁绊**，记录在英雄角色卡上。

获得羁绊

- ▶ 创建角色时，英雄获得与其他每位英雄的 **2 点羁绊**。
- ▶ 在较量中，英雄可以选择不参与较量，转而**支援**另一位英雄。他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（到支援的玩家将此骰子加入自己的骰池）。提供支援的英雄获得被支援英雄的 **1 点羁绊**，同时获得 **1 点经验**。
- ▶ 在对决中，暗涌阶段获得**优势骰**的英雄玩家可以将此优势骰交给另一位英雄玩家，然后获得该英雄的 **1 点羁绊**。
- ▶ 在**幕间**阶段，英雄会增进彼此的友谊，建立新的羁绊。

支付羁绊

你可以支付 1 点羁绊，获取下列效果之一：

- ▶ **一臂之力**：同伴将一颗面数与其**姓名**骰相同的骰子加入你的骰池，然后，同伴描述自己如何在较量中助你一臂之力。
- ▶ **抵挡伤害**：同伴描述自己如何保护你，使你免受伤害（同伴自己也不会受伤）。
- ▶ **响应号召**：支付 1 点与小队领袖的羁绊，说服领袖采纳你的意见或计划。

在一次较量检定中，你可以多次支付羁绊。

优势

情形对某角色有利时，该角色获得**优势骰**——通常依靠赢得较量来获得优势骰，但如果英雄有适用于当前情境的特定**特长**，危境玩家也可以授予优势骰。

危境玩家视情境决定优势骰的面数。优势和情境越契合，优势骰面数越多。如果优势不大，优势骰为 1d6；如果优势很大，优势骰为 1d8；如果优势极大，优势骰为 1d10。

在对决中，角色在暗涌阶段获得的优势骰固定为 1d10。

决心

试炼中，英雄们必须忍受痛苦、绝望和疲惫。穷途末路之时，普通人会倒下，英雄则会燃起内心之火，砥砺前行，这股火焰便是**决心**。

在《神海羁旅》中，决心被称为“悲恸”，呼应神话世界的哀壮美学。在《死亡竞赛岛》中，决心被称为“疲惫”，体现参赛者的耐力消耗。

勾选决心

你可以在英雄角色卡上勾选决心（○），在较量中超越自我极限，将一颗**其他领域**的骰子加入骰池。

当你在**艰难或危险**的较量中落难遭受**伤害**时，也要勾选决心。

恢复决心

在**幕间**的**休整**阶段，英雄会清除所有决心标记。

特长

当你使用特长时，擦除其充能（⚡）并投掷 **1d4**。将结果加到英雄在较量中的掷骰结果上。如果你的特长在当前情境下特别有效或适用，还能获得 1 颗**优势骰**。

你可以使用未充能的特长，但不能在掷骰结果中加入 d4。不过，只要特长适用于场景，你仍可获得 1 颗优势骰。

在不同的《英雄百炼》游戏中，特长会因角色特质与背景设定而异。在《风暴狂怒》（Storm Furies）中，特长包含风暴截击机的各类“武器系统”（weapon systems），以及“无畏”（Bravado）或“献身”（Devotion）等人性品质体现。在设计游戏时，请思考一下你想将哪些特殊要素作为英雄的特长予以突出。

危境等级

在较量中，**危境等级**体现为**危境玩家**掷骰检定的加值。

危境等级提供的加值可为 +4、+5 或 +6。**默认的危境等级为 +5**。大多数较量与对决都应使用 +5 危境等级，然后根据情境的变化来提升或降低。

提升危境等级

- ▶ 当英雄卷入**更大规模**的冲突时。仅在此次较量中临时提升危境等级，较量结束后就恢复原等级。*例如，当英雄们决定与大群敌方战士作战时，就提高这场战斗的危境等级。*
- ▶ 当英雄们**未能阻止对手**，使局势恶化时。这种情况下，危境等级将会永久提升，直至英雄们采取行动降低它。

降低危境等级

- ▶ 当英雄**消除危险源头**时。例如，英雄们摧毁了军阀的稀有武器库，迫使敌人只能使用临时武器作战，那么英雄们在战斗时就会降低危境等级。

危境等级永远不会低于 +4 或高于 +6。

如何给予优势或提升危境等级？

当对手在特定较量中占优时，给予其**优势骰**。当整体局势恶化时，则提升危境等级。

自定义术语表

请根据你的《英雄百炼》游戏的主题，定制以下术语的名称：

- | | |
|---------------|--------|
| ▶ 恩泽 | ▶ 英雄玩家 |
| ▶ 领域（需指定具体名称） | ▶ 返乡 |
| ▶ 命运 | ▶ 幕间 |
| ▶ 伟绩 | ▶ 传奇 |
| ▶ 决心 | ▶ 休整 |
| ▶ 危境 | ▶ 对决 |
| ▶ 危境玩家 | ▶ 优势 |
| ▶ 危境等级 | ▶ 风格 |
| ▶ 英雄 | ▶ 美德 |

英文术语书写规范

带有数值的特质使用首字母大写，而没有数值的特质无需大写。例如，**热血与勇气**（Blood & Valor）领域会大写，因为它有对应的骰子等级。英雄的**背景**（background）则保持小写。