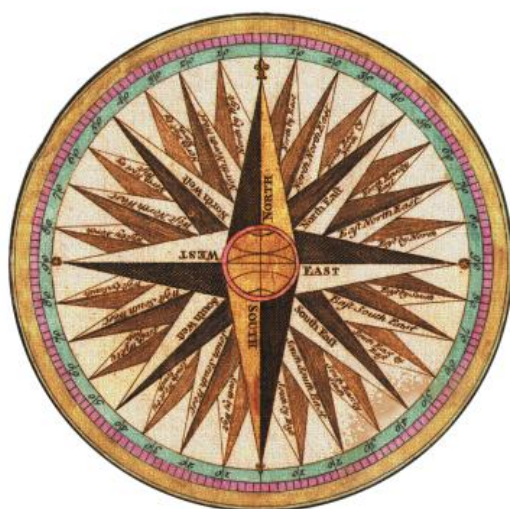




Cartograph

Atlas Edition

Created by Brandon Lee

《制图师：Atlas 版本》

可单人可合作：创造一片独属于你的大陆

民间公益汉化
仅供交流 禁止商用

翻译：SCN ， 紫瞳天蝎兔，SC 萍琪派
校对：SC 萍琪派
排版：SC 萍琪派

原致谢名单

Created by Brandon Lee

Find more of my work at:
brandontlee.itch.io
theravensridgeemporium.com

Cartograph
Copyright © 2024 by Brandon Lee
All rights reserved.

No part of this book may be reproduced or
used in any manner without written
permission of the copyright owner except
for the use of quotations in a book review,
or for personal use.

The Ravensridge Emporium

Published by The Ravensridge Press

Typefaces used:
Tropikal, David CLM

Editing:
Nicholas Robinia, Claudia Scarth, Jessie
Lee, Jesse Harlin, Daniel Finch

Cover Compass Illustration by ArtsyBee
under the Pixabay licence

Special Thanks to:

Jessie Lee - my adoring wife
Claudia Scarth - my supportive mother
Darren Lee - my crafty father
AJ Winters @ winterstalessco.com
N.Robinia @ thebardicinquiry.com
Will Spooner-Adey @ chronicle.cards

And most importantly, thank you to all my
backers. You brought this project to life,
and I am eternally grateful.

May your compass forever guide you.

目录

原致谢名单	2
目录	3
什么是制图师?	6
概述	6
你需要什么	6
基础规则	7
初始设置	7
你的制图师角色	7
姓名与代词	7
追求与性格	8
专业能力	9
背景故事	9
外貌特征	10
开场场景	11
资源	12
声望	12
创伤	12
钱币	12
货物	12
食物	13
道具	13
地图	14
日志	15
提示词	15
骰子	16
骰池	16
游戏结束	16
游戏原则	17
直觉优先	17
沉浸扮演制图师	17
奇幻设定	17
如何游玩	18
术语定义	18
地点	18
标绘地点	18
延伸或擦除海岸线	18
族群	18
抽卡	18
回合与阶段	19
聚落	19
地区	19

永久创伤	19
遗迹	19
神秘地点	19
掷出相同点数	19
游戏循环	21
探索阶段	21
抵达阶段	21
休整阶段	22
休整阶段行动	22
鬼牌	23
示例游戏	24
创建雅娜·阿德卡	24
雅娜的角色卡	26
第一回合	27
第二回合	29
游戏玩法选项	32
多人模式	32
非创作模式	32
什么是标签?	32
获取标签	33
技能检定	33
进行技能检定	33
结果	33
和平模式	34
修改《制图师》	34
整合其他 RPG	35
表格	36
旅程表	36
探索表	36
天气表	36
鬼牌表	37
红色鬼牌	37
黑色鬼牌	37
道具表	38
红色道具表	38
黑色道具表	38
营地提示词表	39
红色营地提示词表	39
黑色营地提示词表	40
小镇提示词表	41
红色小镇提示词表	41
黑色小镇提示词表	42
城市提示词表	43
红色城市提示词表	43

黑色城市提示词表	44
神秘地点提示词表	45
红色神秘地点提示词表	45
黑色神秘地点提示词表	46
森林提示词表	47
红色森林提示词表	47
黑色森林提示词表	48
高山提示词表	49
红色高山提示词表	49
黑色高山提示词表	50
湖泊提示词表	51
红色湖泊提示词表	51
黑色湖泊提示词表	52
开阔地提示词表	53
红色开阔地提示词表	53
黑色开阔地提示词表	54
名称表	55
森林名称表	55
高山名称表	55
湖泊名称表	56
开阔地名称表	56
城市名称表	57
小镇名称表	57
营地名称表	58
地区名称表	58
族群表	59
族群表（续表）	59
货物表	60
货币表	60
狩猎表	61
创伤表	62
结果神谕表	63
失败结果表	63

什么是制图师？

概述

制图师 (Cartograph) 是一款关于绘制地图、探索、世界构建和资源管理的单人日志式角色扮演游戏 (Solo Journaling RPG)。

游戏的核心围绕着**地图的创建**展开，你将在游戏过程中不断填充细节。你将扮演一位初出茅庐的制图师，带着一本空白的地图册和探索的渴望，抵达一片新大陆。

慢慢地，这个新世界的历史将会浮现，你的制图师将拥有一本满载笔记和故事的日志来反映这一切。你将在不断扩展的地图上勾勒地点，并通过日志提示词探索这些地点。

游戏循环会让你将一些骰子掷在一张纸上，并根据骰子落下的位置和点数在地图上标记出一些特征。然后，你将拜访地图上的一个地点，并从牌堆中抽取一张卡牌，它会为你提供一个提示词。你可以在你的日志中对此有所反应。最后，你会采取一些行动来管理你的资源，然后游戏循环重新开始。

你可能希望分多次进行游戏，或者一口气玩完。总之，这是一项由规则和提示词引导的创造性练习，因此可能会对心智造成负担。如果你打算一口气玩完，请务必不时**休息**以减少精神疲劳。

游戏结束时，你将**制作出一张地图**，它关于一个未知的世界，并附有一本详细记录这些地方的日志。这可以成为在其他角色扮演游戏中使用的绝佳手工艺品！

你需要什么

要玩制图师，你需要以下物品：

- ◆ 一支铅笔和一块橡皮擦。
- ◆ 绘制地图的纸张（或打印原第 86 页的空白地图）。
- ◆ 一个记录日志笔记和资源的地方。
- ◆ 一副标准扑克牌（包括大小鬼牌）。
- ◆ 一组六面骰子 (d6)，理想情况下是三种不同颜色的等量骰子。每种颜色三到四个应该足够。

本书中会经常提到**地标骰** (landmark)、**生物群系骰** (biome，后简称为**生态骰**，但在地图绘制上表现为**地貌**)和**临时骰** (temporary)。开始游戏前，你需要指定哪种颜色的骰子代表哪种类型。就我个人而言，我喜欢用蓝色骰子代表地标骰，白色代表生物群系骰，透明色代表临时骰。最终，你选择什么颜色的骰子并不重要，只要你能区分这三种类型即可。你可能希望在日志顶部记下一个骰子图例以便追踪。

基础规则

初始设置

首先，找一个舒适的地方，要有足够的空间来掷骰子和书写。

开始时，你将拥有 1 枚地标骰和 3 枚生态骰。（即四枚两种颜色的 d6 骰）

这些骰子组成了你的初始骰池 (dice pool)。将剩下的骰子暂时放到一边。洗混一副扑克牌，也将其放到一边。最后，在你日志的开头，标出位置来追踪你的钱币(coin)、货物 (wares)、声望 (reputation)、食物 (food)、道具 (items)、创伤 (wounds)，以及填写一些关于你的制图师 (cartographer) 的详细信息。或者，打印本书提供的角色卡（原第 88 页）副本。

你的制图师角色

在开始游戏循环之前，你需要知道你在穿越未知之地时将扮演谁。

要创建你的制图师角色，首先记录你的起始资源。你以 1 份食物、1 件货物、1 枚钱币开始游戏，你的声望从 0 开始。

然后，按照以下步骤操作，详情见接下来五页：

1. 选择一个名字和代词。
2. 选择一个追求和性格。
3. 选择一个专业能力。
4. 为背景故事掷骰。
5. 选择两个外貌特征。

姓名与代词

创建制图师角色时，首先要做的是选择一个名字。在下面的名字表上掷 d6 四次，分别得到一个姓氏和一个名字。你也可以自己想一个姓名。

其次，你可能想注明你的制图师偏爱的代词（性别）。

名字	1-2	3-4	5-6
1	卡瓦兰 (Cavalan)	乔瓦尔 (Jovar)	克里根 (Kerrigan)
2	帕里克 (Parick)	雅娜 (Yana)	格莱西 (Glesi)
3	埃莉尔 (Elyre)	廷普金斯 (Timpkins)	阿利 (Arley)

4	维利 (Veilie)	哈洛 (Harlow)	利兰 (Leland)
5	托莫尔 (Tomor)	卢斯特勒 (Lusctelle)	西德尼 (Sidney)
6	重骰	重骰	阿特 (Art)

姓氏	1-2	3-4	5-6
1	拉维尔 (Lavelle)	耀 (Yaw)	斯托姆乔伊 (Stormjoy)
2	塞恩 (Thane)	戈尔韦 (Galway)	尤凯 (Yukai)
3	塞维什 (Sevesh)	阿德卡 (Adkar)	德拉科瓦 (Delacroix)
4	塞浦路斯 (Cyprus)	普雷什 (Presh)	麦克米伦 (Mc'Millen)
5	波特雷勒 (Bottrelle)	贝茨 (Bates)	斯凯 (Skye)
6	重骰	重骰	索玛 (Soma)

追求与性格

接下来，你需要确定他们的**性格** (disposition) 和他们所拥有的一个**追求** (value)。他们的性格将决定他们与世界互动时的一般基调，而他们的追求将让你了解什么对你的制图师是重要的。在下面的追求和性格表中选择或掷骰。你也可以自己想出其他性格和追求。性格和追求都应该是一个简单词汇，例如分别是“急躁的 (Impatient)”和“名望 (Fame)”。

性格	1-2	3-4	5-6
1	急躁的 (Impatient)	快活的 (Jovial)	愉快的 (Amused)
2	多疑的 (Untrusting)	脾气暴躁的 (Grumpy)	防御性的 (Defensive)
3	易兴奋的 (Excitable)	不为所动的 (Unimpressed)	懦弱的 (Cowardly)
4	笨拙的 (Awkward)	专注的 (Focused)	冲动的 (Impulsive)
5	愤世嫉俗的 (Cynical)	好奇的 (Curious)	健谈的 (Talkative)
6	重骰	重骰	大胆的 (Audacious)

追求	1-2	3-4	5-6
1	财富 (Wealth)	爱 (Love)	挑战 (Challenge)
2	自然 (Nature)	利他主义 (Altruism)	荣誉 (Honour)

3	恶名 (Notoriety)	安全 (Safety)	经验 (Experience)
4	知识 (Knowledge)	刺激 (Thrill)	法律 (Law)
5	美 (Beauty)	肯定 (Affirmation)	关注 (Attention)
6	重骰	重骰	慷慨 (Generosity)

专业能力

你的制图师对地图绘制这一领域并不陌生。因此，他们的技能最终汇聚成一项专业能力。从下表中选择或掷骰一个。

掷骰	专业能力	奖励
1	历史学家 (Historian)	开始时多 1 枚地标骰，少 1 枚生态骰。
2	探险家 (Explorer)	开始时拥有 2 枚临时骰。
3	收藏家 (Collector)	开始时拥有 1 件随机道具。见原第 52 页。
4	医生 (Doctor)	开始时多 1 个创伤槽位。
5	游牧者 (Nomad)	开始时多 1 枚生态骰。
6	科学家 (Scientist)	开始时多 4 枚钱币。

背景故事

在你的制图师踏上这片新大陆之前，他们曾有过充满抱负、朋友、敌人和冒险的丰富生活。在以下的表格上掷骰，决定他们来自何方，或者创建你自己的背景故事。

我来自的那个地方（状况词）……然而（描述词）……（骰两次 d6）

掷骰	状况	描述词
1	先进的 (Advanced)	狂野的 (Wild)
2	繁荣的 (Thriving)	阴郁的 (Gloomy)
3	危险的 (Dangerous)	广阔的 (Expansive)
4	赤贫的 (Destitute)	孤立的 (Isolated)
5	被控制的 (Controlled)	小的 (Small)
6	枯竭的 (Depleted)	美丽的 (Beautiful)

我决定离开是因为……

掷骰	理由
1	我的公司要求我承担这次远征。
2	一场灾难迫使我抛弃了家园。
3	我攒够了钱币来资助我的探索梦想。
4	我正在寻找一位在这片新大陆上失踪的人。

5	我做了一个生动的梦，驱使我走向冒险。
6	我正在追寻一位已故家庭成员留下的线索。

但我撇下了……

掷骰	理由
1	一位终身的伴侣。
2	一笔巨额债务。
3	一个未解决的问题。
4	一个权力职位。
5	一个充满爱的家庭。
6	我的整个身份。

外貌特征

最后，了解你的制图师长什么样子会很有帮助。在下表掷 **d6** 共八次获得两个特征 (Feature) 和两个外观 (Appearance)。你也可以自己想。

特征	1-2	3-4	5-6
1	醒目的面部毛发	歪斜的牙齿笑容	奇异的发色
2	小而圆的眼睛	长而美丽的头发	魁梧高大的体型
3	缺了一只手	异色瞳	宽大尖尖的耳朵
4	严重的伤疤	深深的额头皱纹	宽而尖的下巴
5	光脚，脚上长满老茧	许多身体穿孔	蓝图风格的纹身
6	重骰	重骰	弯曲的长手指

外观	1-2	3-4	5-6
1	精美的皮斗篷	溢出的卷轴	宗教装饰品
2	挂满挎包和口袋	宽大飘逸的袖子	古董公文包
3	惹眼的帽子	遮住脸的头饰	沾满泼洒的墨水
4	背上的机械装置	破旧的长袍	精美的珠宝
5	精致的眼镜	挂着提灯的杖	小而可怕的宠物
6	重骰	重骰	一尘不染的长袍

开场场景

在正式进入游戏之前，你可能想知道你是如何来到这片新大陆的，以及在过程中遇到了哪些麻烦。

在下面的表格上掷骰，并写一篇简短的日志条目回答提示词，详细描述你前往这个新地方的航行。

我前往新大陆的航行方式是……

掷骰	描述词	方式
1	魔法的 (Magical)	载具 (Vehicle)
2	神秘的 (Mysterious)	传送门 (Portal)
3	海洋的 (Oceanic)	意外 (Accident)
4	空中的 (Airborne)	向导 (Guide)
5	地下的 (Underground)	机械装置 (Mechanism)
6	危险的 (Dangerous)	航行 (Voyage)

这次旅程是……

掷骰	理由
1	复杂而奇异的。是什么让你困惑？
2	充满了壮丽的景色。是什么让你充满敬畏？
3	充满危险和损失。失去了什么重要的东西？
4	灾难性和暴力的。是什么导致了灾难？
5	平静而增进感情的。你和谁变得亲近了？
6	痛苦且充满背叛的。是谁辜负了你的信任？

资源

在游戏过程中，当你根据提示词和在休整阶段采取行动时，你的制图师将获得和失去各种资源。你需要在日志中随时追踪这些资源。以下详细说明每种资源。

声望

你的声望抽象地代表了你在新大陆上变得多么出名，以及以何种方式出名。如果它是**负值**，你被视为这片土地的“不速之客”。如果它是**正值**，你的存在是受欢迎的。在回应提示词时，你可能需要考虑你的声望。此外，你可以将声望视为衡量你作为制图师熟练程度的一个标准。

- ◆ **声望会修改物品价格：**当你进行**购物 (shop)**休整行动时，每点声望可以使每件物品少要价 1 枚钱币。例如：如果你有-3 声望，购买物品需额外支付 3 枚钱币。然而，如果你有 3 点声望，物品会便宜 3 枚钱币。
- ◆ **声望可以用来重掷骰子：**在探索阶段掷骰时，你可以失去 1 点声望来重掷任意数量的骰子。只要你有 1 点或更多声望可以失去，你就可以这样做。

创伤

创伤 (Wounds)是简短的句子片段，描述了你的制图师在旅途中遭受的身体或其他方面的伤害。你开始时拥有 3 个创伤槽位；**如果你的制图师必须承受创伤但没有槽位可用，你的制图师将死亡，游戏结束。**

当你承受创伤时，写一个句子片段说明发生了什么伤害。例如：“前臂粉碎”。见原第 83 页获取灵感。

钱币

钱币 (Coin)是财富或货币的抽象化数值。你可能想思考这片土地使用什么作为货币，也可以简单地将钱币保持为抽象的表示。见原第 81 页获取灵感。

钱币用于在休整阶段**执行额外行动、购买道具以及与当地人交谈。**

货物

货物 (Wares)代表你在游戏过程中可能获得的各种商品和货物。你在任何时候可以携带**最多 5 件货物**，尽管某些物品可能会给你更多空间。货物用总数量表示，不过你也可以写下你正在运输的东西，例如：“灰莓酒 (Greyberry wine)”。见原第 80 页获取灵感。

货物可以在**聚落售卖**换取硬币，主要是作为一种赚钱或**与当地人交谈**的方式。

当你进入一个聚落时，你需要确定**货物价值** (ware value)，即他们愿意为你的货物支付多少硬币。

食物

食物 (Food) 代表你储备的营养品。你可以携带的食物数量没有限制，所以尽管囤积吧。

食物是你在荒野中时，以及**旅行到遥远地点时补充骰子**的主要方式。

道具

道具 (Items) 是对你的制图师的**重要助力**。它们通常提供强大的增益，帮助你更快地填充地图，协助资源管理，或使你的制图师免受伤害。你**不能携带重复**的道具。如果指示你**获得一件随机道具**，只需抽取牌堆顶的牌，将其弃置，并查阅原第 52 页的道具表。

道具名称设计上是非描述性的。当你获得一件道具时，你应该为它想一个**描述性名字**，符合你创造的这片土地。例如，也许这个聚落的人们骑三足山羊，那么你的“动物坐骑 (animal mount)”可能就是一只三足山羊。

道具由**提示词授予**，或在休整阶段进行**购买行动**获得。

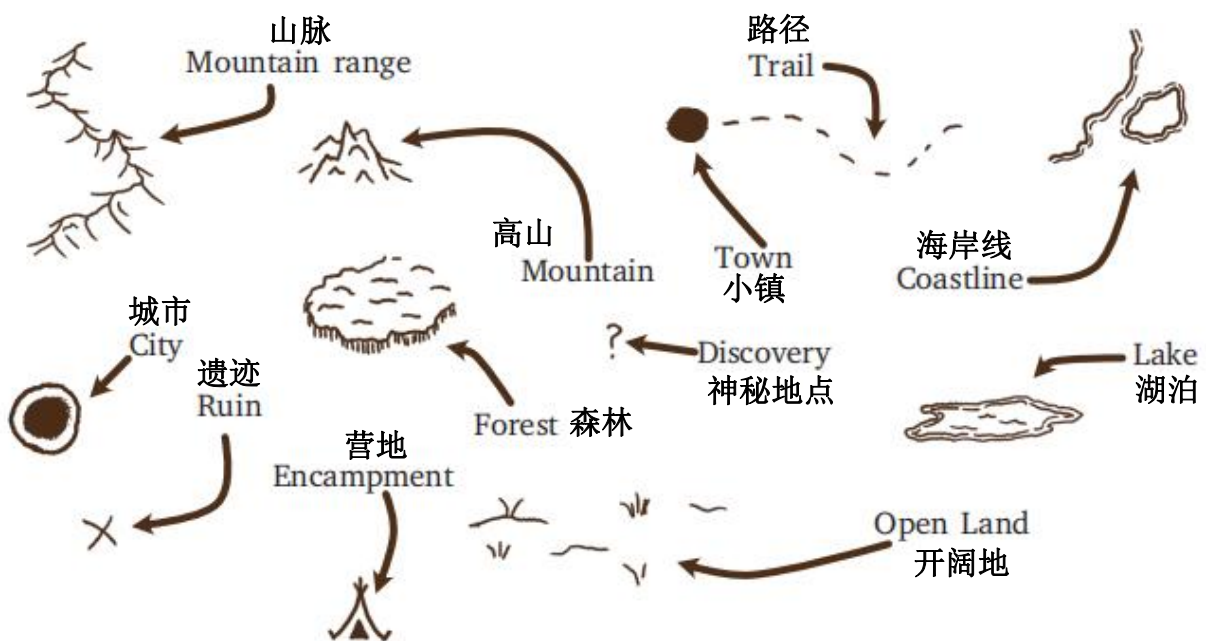
地图

在游戏过程中，你需要多次填充你的地图，但具体如何操作没有明确规定。这是有意为之的。艺术是一种个人表达；无论你是技艺精湛的艺术家还是火柴人爱好者，你的地图都将同样精彩且完全属于你自己。

在探索阶段，你会将骰池中的骰子直接掷在地图纸上。骰子落在哪里，就决定了地图上该特征的位置。**但不要被这个束缚住！**如果你已经画好了一段海岸线，而一颗生态骰子滚到了海洋中间，你可以把它移开到一个更合适的位置。然而，你也不能完全忽视一颗骰子。

这可能为你世界提供有趣的部分。为什么松树林会从风暴肆虐的海洋中突出来？海洋中间怎么会有沙漠？

你应该用**铅笔绘制地图**，因为你可能会在了解更多信息后擦除并重新绘制特征。如果你感到困惑，可以以下的一些示例绘制这些元素：



日志

日志 (Journal) 是你记录制图师在游戏过程中发现的各种奇观的记录簿。通常，你在回应提示词时写日志条目，但如果灵感来了，请随时记录更多内容。你可能希望在制图师穿过繁华大道寻找过夜旅馆，或与一位四臂推销员为一件特别闪亮的遗物讨价还价时，写一段关于**休整行动**的文字。

写日志条目时，尽量保持简洁。**不超过一段通常效果最好**，否则游戏流程会开始变慢，变得乏味而不是有趣。如果你觉得日志方面很累人，就少写点！**即使一句话也足够了**。如果你根本不想写任何日志，请参见原第 42 页的非创作规则。

在回应提示词时，你应该考虑：

- ◆ 你的制图师的**声望**
- ◆ 他们承受了哪些**创伤**
- ◆ 他们迄今为止到过的**地方**
- ◆ 提示词的**机制奖励**
- ◆ 他们遇到过的**族群**

这些东西可以提供**叙事语境**，是提示词回应的绝佳起点。每一次经历都在为你发现自己所在的世界编织一个更宏大的故事，所以如果你需要灵感，那就看看你正在创造的地图吧。

提示词

每当你访问一个地点时，你都会收到一个提示词。这些提示词旨在让你在详细描述该地点时知道从何开始。这些提示词会以一两个问题结束。你应该在日志条目中回答每个问题，并根据喜好填充尽可能多的额外细节。

在问题之后，大多数提示词会以**粗体显示一个机制效果** (mechanical effect)。这通常是获得或失去资源，但有些则不同。有些提供两种效果让你选择。如果你无法满足其中一个选择的条件，你就不能选择它。例如，如果选择是：**失去 1 点食物并获得 3 颗生态骰**，但你没有食物可以失去，那么你就无法选择该选项来获得 3 颗生态骰。

(译者注：这里更准确来说，应是“一个提示词的机制效果中，若你无法满足如失去资源的条件，则你无法享受如获得资源的效果”)

有些提示词可能在下一个指定阶段发生时给予增益或减益。这个效果只发生一次，并且发生在**紧接着的下一个指定阶段开始时**。例如，“**在你的下一个休整阶段失去 1 次行动**”效果，会导致玩家在同一回合的休整阶段只有 1 次行动可以执行。按照正常情况，玩家在后续的休整阶段将拥有 2 次行动。

(译者注：这里原版的例子写得跟屎一样模糊不清。首先，正常的休整阶段，玩家拥有 2 次行动机会，也可花钱获得第 3 次行动机会——“失去 1 次行动”不

能等同于“只有1次行动”。然后，这一句最后的意思应是“该减益效果在本回合生效一次后，不影响玩家下一回合的休整阶段的行动次数”）

有时候，生态骰的提示词会暗示一个**亚生物群系** (sub-biome)，为探索表上的一般生物群系增添多样性。一旦你到达了一个生物群系并为其抽取了提示词，你可能希望擦除并重新绘制该生物群系，以更好地反映其亚生物群系。例如，开阔地 (Open Land) 生物群系的提示词可能暗示这是苔原、沼泽、沙漠或许多其他类型的开阔地区域（即开阔地的亚生物群系）。

骰子

骰子在《制图师》中不可或缺，它们代表了你的制图师在探索过程中将了解的地标和生物群系。更具体地说，这些骰子代表了你的制图师见过、听说过或通过其他方式了解到其存在的地点。

地标骰 (Landmark dice)在地图上标记聚落，通常是较为有利的地点。

生态骰 (Biome dice)标记定义景观的自然环境。

当把骰子掷在地图上时，骰子的数值将指示一个**一般**地点，例如森林、神秘地点、城市等。只有当你选择访问这些地点时，你才会揭示该地点的进一步细节。例如：你可能在生态骰上掷出“开阔地 (Open Land)”，后来当你选择访问这个地点时，才会发现这片开阔地具体是一片充满腐烂树木的恶臭沼泽。

临时骰 (Temporary dice)是你在旅途中可能获得的特殊骰子。当你掷出它们时，你可以将它们视为地标骰或生态骰。由你选择！

骰池

在游戏过程中，你会将骰池中的骰子直接掷在你的地图上。这是地图被填充细节的主要方式。一些提示词或行动可能会让你获得更多骰子。每当这种情况发生时，你只需从你的备用骰中取出相应颜色的骰子并将其加入你的骰池。每当你会失去一颗骰子时，你从骰池中移除它并将其放回你的备用骰中。

游戏结束

游戏可以通过多种方式结束，有些是正面的，有些则不然。游戏将在以下情况结束：

- ◆ 你的制图师必须承受创伤但没有槽位可用时

- ◆ 你抽到了**第三张同颜色鬼牌**时
- ◆ 你**没有骰子可用**时

这些代表了你的制图师远征的**负面结局**。

如果你在地图上成功地**命名了 10 个地点**，并且拥有至少一条完整的海岸线，你的制图师将退休并完成他们的旅程。

一条完整的海岸线 (complete coastline) 定义为一条从页面一端延伸到另一端的、不间断的海岸线，或者一个**完全封闭的岛屿**——如果你的完整海岸线是围绕成一个岛屿，那么这个岛上必须有**至少 5 个已命名地点**。换句话说，你的岛屿必须有相当大的面积，否则仅仅只是一个被海岸线包围的地标骰就可以满足结局条件。

你可根据你想要的游戏时长，更改获胜所需的**地点数量**。尝试用 **6 个地点** 作为短游戏，或用 **15 个地点** 作为长游戏。

有时，游戏结束时你手上会有一张半成品地图。没关系！你随时可以回到地图上，在闲暇时完成它。

游戏原则

这里是一些在玩《制图师》时应牢记的一般原则。这仅仅是在多次《制图师》游戏中收集的建议，但它们只是建议。如果你愿意，可以忽略这里的所有建议。

直觉优先

在制图师中，偶尔会遇到规则规定了一个不合逻辑的结果的情况，或者你产生了一个规则没有说明的想法。有时，这些限制最能激发创造力，但有时最好暂时把规则放在一边，**跟着你的感觉走**。那颗生态骰指示海洋中间有个湖？也许把它移到内陆。一个提示词告诉你沙漠中间有一座雪城？也许它根本不是一座雪城。

沉浸扮演制图师

这不言而喻，尝试通过你的制图师的视角看待一切，尽可能多地将他们的举止和价值观注入你的日志。记住他们的背景以便理解他们的故事，重要的是，记住他们是这片土地的闯入者——这个地方对他们而言是陌生而新奇的。

奇幻设定

《制图师》旨在创造一个奇幻世界。这并不是说魔法**必须**存在于你的世界中，但它很可能存在。如果你希望将制图师用于其他类型，请参见原第 46 页。

如何游玩

术语定义

本节旨在界定游戏中使用的一些常见术语。若您对规则有任何疑问，请优先查阅此处！

地点

地点，指的是你通过掷骰子或依照**提示词**在地图上绘制的任何兴趣点，例如**聚落**或**山脉**等。它可以指的是已命名地点，也可以指的是你尚未探访的地点。唯一不计入地点范畴的绘制内容是**海岸线**。

标绘地点

若一个**提示词**让你在地图上标绘一个**地点**，请在指定位置将指定的**地点**草绘上去。若**提示词**明确要求标绘在特定位置，则应将标绘的地点视为**目的地**，并在**休整阶段**参照相应的休整行动表（**荒野行动表**或**聚落行动表**）。

（译者注：此处目的地 destination 应该指的是抵达阶段选择旅行的目的地，具体请参照提示词）

延伸或擦除海岸线

当你被要求延伸**海岸线**时，需先在地图上定位既有**海岸线**，随即延伸绘制数厘米与之衔接的新**海岸线**。当你被要求擦除**海岸线**时，只需要擦除**数厘米**区段，而非整条**海岸线**。需注意：所有**海岸线**的标记/绘制、延伸及擦除操作，单次长度不应该超过**数厘米**。但如果某两段**海岸线**极为靠近，则可以自由地直接将其连接。

族群

游戏**提示词**中常提及的**族群**(people)，需注意这不仅指人类，而是泛指任何生物群体！请根据情境自主构想合适的设定，或参阅本书（原第 78 页）的**族群表**。

抽卡

每当向某**地点**旅行、执行**购买**(Shop)行动或从牌堆抽取卡牌后，使用完毕应立即弃置该牌。游戏过程中应不断从牌堆抽取新卡牌，并在牌堆旁组建已用卡牌

的弃牌堆。

回合与阶段

在《制图师》游戏中，一个**回合**特指玩家依照顺序执行（原第 26 页）所述的三个**阶段**（探索阶段、抵达阶段和休整阶段）的全部流程。当三个阶段执行完毕，新回合自动开启，重新循环执行三个阶段——此过程称为**游戏循环**。游戏将按此模式持续进行，直至达成胜利、失败或自主终止游戏。

聚落

聚落，指任何可供**族群**栖居的地点。从游戏机制而言，其分为**营地**、**小镇**或**城市**三类。若你被要求标绘**聚落**，或掷骰出现**聚落**结果时，请从**营地**、**小镇**或**城市**中任意择一标绘。

地区

当游戏要求你命名**地区**时需注意：**地区**指包含至少两个**地点**的大片土地。你可通过勾勒轮廓标识**地区**，并考虑该**地区**是否有所属的**族群**。按照制图惯例，**地区**名称的字号应大于单个**地点**的名称。

永久创伤

如果局势危急，**提示词**可能要求你承受一项**永久创伤**。此类**创伤**无法以任何方式消除。为**永久创伤**命名时，请考量该**创伤**如何改变制图师的外貌——是留下了狰狞伤疤，还是失去了某处肢体？

遗迹

你可能会被**提示词**要求将某**地点**标绘为**遗迹**，你可自由绘制其图示，但需谨记：该**地点**不再视为**聚落**。若在**遗迹**进行**休整阶段**，则按**荒野**来处理。

神秘地点

神秘地点代表了地图上的兴趣点。当你标绘一处**神秘地点**时，意味着你的制图师听闻了某个趣事，或瞥见了地平线上的某物。与所有**地点**相同，唯有亲身前往该处才能探明其详情。

掷出相同点数

参照**探索表**时，若生态骰掷出山脉或湖泊结果，且存在另一枚点数一致的生

态骰，则升级为山脉带或河流。此时应将这两枚骰子视为山脉带或河流的“起止点”，并绘制连接二者的地形特征。

若相邻位置掷出相同数值的生态骰，可将它们合并为更大范围的同类型生物群系。例如两枚生态骰均掷出 1 点，可表示为一片广袤森林而非两处小林区。

若同类型的骰子出现三枚及以上的相同点数时，可自由诠释其含义：湖泊类结果可能代表绵长曲折的河流，也可解读为一片巨型湖泊。

（译者注：本小节所述规则，并非指生态骰的 5、6 出目的 Same as closest biome 结果，两者有区别请注意）

游戏循环

《制图师》的游戏流程包含 3 个不同的阶段，它们共同构成了一个完整的游戏循环。游戏起始于探索阶段。

探索阶段

拿出你的六分仪，铺开你的羊皮纸，是时候绘制一张地图了。别担心，你不必毕其功于一役。

步骤

1. 将你**骰池**（里的所有骰子）直接投掷在地图上，**尽量集中投掷**。有时使用杯子/骰盅倒扣在纸上效果很好。如果有骰子掉出纸外，重新投掷它们（所有还是那颗？）。
2. 围绕**所有的地标骰**来标记**海岸线**。**聚落**通常位于水域附近。在每个**地标骰**周围标记一条简略的**海岸线**，长度控制在几厘米以内。你也可以选择完全绕着骰子闭环绘制，以表示一个岛屿！（本步骤可以参见原第 35 页、37 页的示例图）
3. 参照**探索表**，开始草绘你的地图。如果某些骰子的位置稍作**微调**会更合理，那就尽管调整！此环节的规则较为灵活，更重要的是绘制出一幅协调统一的地图。
4. 将所有掷出的骰子收回**骰池**。建议在绘制地图过程中逐步收回：当你绘制完某枚骰子所代表的**地点**后，即可将其逐一收回。
（译者注：此处**收回 Back**指的是收回骰池，与下文**移出 Lose**有区别）

抵达阶段

此刻请选择让你的制图师感兴趣的**地点**。在此阶段，你将着手完善地图上某个**地点**的细节。具体方式是在**日志**中记述你的探险历程

步骤

1. 在地图上任意选择一个**地点**。若所选的并非距离当前所在**地点**最近的**地点**，则需消耗 1 份**食物**才能旅行到那里。你可以选择一个**地标**或一整个**群系**（**生物群系**）。
2. 自你上一**地点**向当前所选**地点**绘制一条**虚线**。若此时为本局游戏首次（即处于游戏的第 1 回合）进入**抵达阶段**，则跳过此步骤（因为你没有“上一地点”）。
3. 从牌堆中抽一张卡牌并参照**旅程表**。在**日志**中写一两句简短的描述来回**应提示词**，并描述你到达此地的旅程。日志的**条目**应该是简短的。
（译者注：根据示例游戏，若此时是游戏的第 1 回合，因为选择的第一个地点是出发地，不产生“旅程”，所以不需要参照旅程表，但仍需要执行第 4 步，见原第 35 页；规则原文此处没有写明，怀疑是原作者纰漏，特此补充）

4. 按照抽出的卡牌，参照对应的**地点表**，在**日志**中针对你所抽到卡牌的**提示词**来进行描述，写一两句话来描述这个**地点**。注意，从你的制图师视角来记述！牢记此处可能存在的**族群**，以及你周边的**地貌景观**。
(译者注：此处地点表 location table，应是指对应的地标的提示词表，如城市提示词表 City Prompts)
5. 在地图上**命名**这个**地点**。如果有命名的困难，可查阅（原第 70 页）起提供的名称生成器！

休整阶段

经过一天的艰苦旅行，你的制图师有一些休息时间。站起来，和当地人谈谈，买一些物品或用品，出去打猎，或者卖掉一些你的商品。

步骤

1. 移出**骰池**中的所有**临时骰子**。如果你从上一个**提示词**获得了任何临时骰子，保留那些（因此获得的）骰子。
(译者注：这里的移出 Lose，指的移出骰池，你可以放到一边或收进骰子袋里，下同)
2. 在**骰池**中剩下的骰子里，移出任意 1 枚。
3. 如果你身处一个**聚落**，掷 1 枚骰子并将结果减半（向上取整）以确定此**地点**的**货物价值**。不同**聚落**的收购意愿各不相同。在确定**货物价值**时，你应该总是向上取整。
4. 从相应的**行动列表**（聚落行动表或荒野行动表）中选择 2 个不同的**行动**——根据你的制图师在何处（聚落或荒野）过夜，其可执行的行动表各不相同。
5. 你可以花费 1 个**钱币**来采取第 3 个行动。

休整阶段行动

聚落行动表

如果你最终落脚于某种类型的**聚落**，则可执行以下行动：

- ◆ **交谈(Converse)**：花费 1 个**钱币**，获得 1 枚**临时骰子**。如果你身处在一个小镇，获得一枚额外的**临时骰子**。
- ◆ **休憩(Sleep)**：获得 1 枚**生态骰**。你可以选择失去 1 份**食物**以获得 1 枚额外的**生态骰**。
- ◆ **疗伤(Heal)**：花费 1 个**钱币**，移除 1 个**创伤**。
- ◆ **补货(Restock)**：获得 1 份**食物**或 1 件**货物**。
- ◆ **售卖(Sell)**：每售卖 1 件**货物**，获得等同于此**聚落**的**货物价值**的**钱币**（见休整阶段）。你可以**售卖**任意数量的**货物**。例如，如果这个小镇的**货物价值**是 2，你可以**售卖** 3 件**货物**以获得 6 个**钱币**。
- ◆ **购买(Shop)**：从牌堆中抽取 3 张卡牌。如果你身处在一个**城市**，额外抽取 1

张卡牌。参照**道具表**（原第 52 页）查看可购**道具**，并为每件**道具**掷 1 枚骰子以揭示其价格。记住，**道具价格**会根据你的**声望**进行修改调整（原第 12 页）！若想用一种低随机性的方式确定**道具价格**，可采用以下替代方案：所有人头牌**道具**（J、Q、K）售价固定为 4 枚**钱币**，其他**道具**售价固定为 3 枚**钱币**。

荒野行动表

如果你发现自己身处在**聚落**之外的任何地方（即**荒野**），远离文明限制了你的选择，则可执行以下行动：

- ◆ **扎营(Camp)**：消耗 1 份**食物**，获得 1 枚**生态骰**。
- ◆ **交谈(Converse)**：失去 1 件**货物**或 1 个**钱币**，获得 1 枚**临时骰子**。
- ◆ **狩猎(Hunt)**：掷 1 枚骰子并获得等同于其点数数量的**食物**。随后你任意选择 1 枚骰子移除（这里指的应该就是从**骰池**里移除）。关于可**狩猎**目标，参见（原第 82 页）的**狩猎表**！

鬼牌

鬼牌代表了探索异国他乡时面临的**致命危险**，以及这些危险对制图师构成的**持续威胁**。只要在任何时候抽到一张**鬼牌**，立刻暂停你当前的行动，并按以下步骤处理：

1. 参照**鬼牌表**。
2. 在你的日志中回应来自**鬼牌表**的提示词。
3. 将这张**鬼牌**洗回牌堆。
4. 重新抽取 1 张卡牌，并继续执行先前被中断的行动。

注意：务必记录每种颜色**鬼牌**的抽取次数，一旦抽到第 3 张同色的**鬼牌**（即某种颜色的鬼牌被抽到第三次），游戏立即结束！

示例游戏

本**示例游戏**将展示玩家杰西（Jessie）创建其角色雅娜·阿德卡（Yana Adkar）并完整进行两个**回合**的游戏过程。示例包含了杰西所写的**日志条目**，其中游戏机制层面的操作均以**粗体着重标注**。

创建雅娜·阿德卡

杰西开始遵循创建她角色的程序。她决定在（原第 6 页）的**名字表**上掷骰子，并获得了“雅娜·阿德卡（Yana Adkar）”这个名字。她决定这个角色将使用“她/她的”代词。

然后她继续进行制图师的角色创建，按步骤对着每个表格掷骰子：雅娜·阿德卡**追求**挑战并拥有容易激动的**性格**；她的**专业能力**是历史学家，因此她初始获得额外 1 枚**地标骰**；她的**背景故事**是：“我的故土危险而美丽。我离开故土是因为我正在寻找一位在这片新土地上失踪的人。临行前，我舍弃了一个有权势的地位。”

杰西花了一点时间，进一步思考这些设定对雅娜的角色背景有什么意义。

杰西设定：雅娜曾是其故乡首都的首席历史学家。那片土地饱受狂乱风暴形态的元素精灵的蹂躏。常常只需偷看一眼，天空中的景象就能让人敬畏——前提是你身处安全距离。其中一只元素精灵将雅娜的家人卷入旋风带走了，首都的气象学家推测该精灵降落在一片未知的大陆上。

然后，杰西为雅娜的**外貌特征**掷骰子：她拥有一口迷人的歪齿笑容，并携带一根挂着灯笼的杖。

最后，杰西想探究雅娜最初是如何到达这片新大陆的。她在**开幕场景表**上掷骰子为雅娜决定了结果：“我通过海难的方式抵达新大陆，途中充满了壮丽的景象。”

杰西略加思索，决定将这场海难奇遇与沿途壮丽的风光，写入**日志的第一篇条目**。

“第九天了。自从我们启航以来，便有一群好奇的塞菲尔德（sephlids）跟着我们！它们似乎是被光帆的琥珀色光芒所吸引。此景堪称奇观！”

第十四天。哎，真是最不优雅的着陆。少女浪号（Maiden Wave）撞上了暗礁，我们搁浅了。我们损失了一些补给品，所幸无人受伤。船员们将留在岸上修理船只，而我则踏上征程，用羊皮纸和笔测绘这片新土地。故乡的首都现在已经被我抛到身后了。我必须坦言，能亲眼看到此地的异域风貌，我非常兴奋！”

完成了她的第一篇**条目**后，杰西花了一点时间检视她的**角色卡**。她整合好**地图页**，准备妥当了她的初始**骰池**——其中包含 2 枚**地标骰**和 2 枚**生态骰**（通常一个玩家初始有 1 枚**地标骰**和 3 枚**生态骰**，但杰西角色的专业能力“历史学家”让她初始**地标骰**+1、初始**生态骰**-1）。

随后，杰西悠然地为自己泡上了一杯薄荷茶，放松舒适了下来。

雅娜的角色卡

Track your various resources here. Note by default you can carry a maximum of 5 wares, but some items may increase this limit.

在此处记录你的各项资源。默认携带上限为 5 件货物，部分物品可提升该上限。

A new character starts the game with 1 coin, 1 ware, and 1 food.

一个新角色以 1 个钱币、1 件货物和 1 份食物开始游戏。

Use these to track the number of times you've drawn a joker.

使用这些来记录你抽到鬼牌的次数。

制图师角色卡		
雅娜·阿德卡	她/她的	历史学家
姓名	人称代词	专业能力
挑战	容易激动	0
追求	性格	声望

钱币	货物	食物
1	上限: 5 1	1

道具	创伤

鬼牌抽取次数	
黑色鬼牌:	红色鬼牌:
☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐

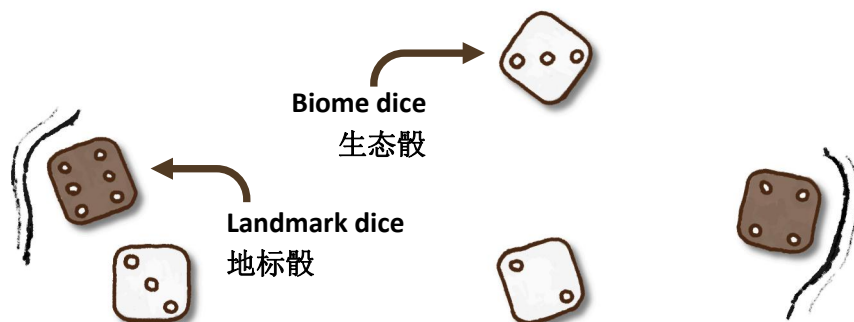
As your cartographer is new to this land, your reputation starts at 0.

由于你的制图师是这片土地上的新面孔，你的声誉从 0 开始。

第一回合

杰西现在准备好正式开始游戏了。她知道游戏从**探索阶段**开始，并参照书后的**速查表**（原第 89 页）按流程操作。

她从**骰池**抓起骰子，并将它们投掷到**地图页**上：她的两枚**地标骰**掷出了 4 和 6；她的**生态骰**掷出了两个 3 和一个 2。于是，她首先拿起铅笔，围绕每个**地标骰**画了一小段**海岸线**。



接着，她在地图上为每个骰子的结果进行绘制。从**地标骰**开始，她移开地图上的那枚 4 点骰子，画了一座**城市**；然后移开那枚 6 点骰子，画了一个**神秘地点**。接着她注意到她有两枚 3 点**生态骰**，所以她画了一条（而不是两个湖）连接到海岸线的**河流**，又在那枚 2 点**生态骰**的位置画了一座**孤山**。

Jessie connects the river to the coastline here at her own liberty, but she figures it makes sense to do.

杰西可以自由地将这条河连接到这里的海岸线，但她认为这样做更合理。



现在进入**抵达阶段**。杰西认为，雅娜作为一名历史学家，首先会对前往文明之地最感兴趣，所以她选择前往那座**城市**。因为这是游戏的**第 1 回合**，她跳过了画虚线这一步，直接进入抽卡环节：杰西抽到了一张**红心六**。因为这是游戏的**第 1 回合**，她跳过了查阅**旅程表**步骤，直接查阅了**红色城市提示词表**(red city prompt)。

红心六的**城市提示词**内容是：“一座衰败的城市，人烟稀少。是什么导致了这座城市的毁灭？为什么还有人留守在这里？你接下来的**休整阶段**获得 1 个额

外的行动。”

她思考了提示词中的问题，然后在日志中写下：

“我来到了一座无序蔓延的广阔城市，破烂得我第一眼差点把它当作了一片废墟。砂岩墙正在崩塌，地上的火盆尽熄未燃。不过我确实从城垛上窥见了动静，所以我冒险前进。走进里面，我被谨慎提防地欢迎了，那是一……”

杰西暂停书写，思考着什么人可能会住在这里。她参照（原第 78 页）的群落表掷骰，得到了结果：“优雅、有角的建筑师”。于是她继续写她的日志条目：

“……一小群胆怯的居民，他们袒露着一个长着独角的鼻子。我了解到这些人曾是受人尊敬的工匠，能够从石头中雕琢出艺术品。然而很久以前，这里的居民在毫不知情的情况下，从一个石巨人的身体上开采资源。石巨人对他们的城市实施了暴力报复。他们告诉我，他们不走，是因为他们的文化禁止背弃家园。他们必须留下来重建这里，这是他们的信条。他们邀请我在他们故都边上的废墟里过夜休息。”

杰西从城市名称表中选择了她最喜欢的条目，并在地图上把这个城市标注为“碎裂港（Splinterhaven）”。

最后，杰西进入休整阶段：她没有临时骰子需要移出，但她必须（从骰池里）移出 1 枚其他骰子。她决定移出 1 枚生态骰，把它放进骰子袋里。

回合结束时，雅娜身处在一个聚落，所以她掷了一枚 d6 骰子并将其减半（并向上取整），以确定当地的货物价值——得到了 1。此刻，她必须参照（休整阶段的）聚落行动表执行 2 个行动——此外，还要加上她刚刚从城市提示词中获得的 1 个额外行动。

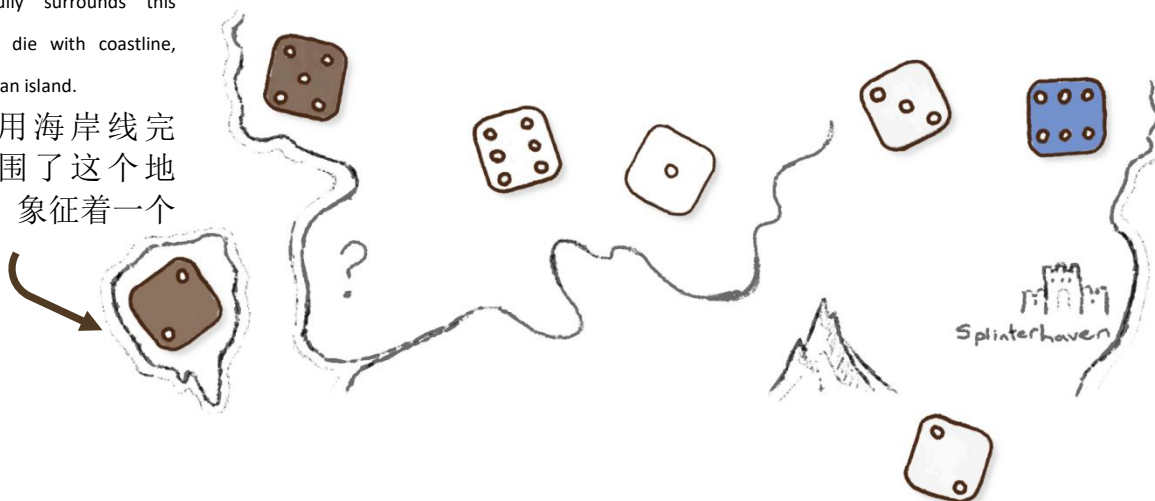
杰西决定进行补货(Restock)、休憩(Sleep)和交谈(Converse)这三个行动：结果获得了 1 件货物；失去 1 份食物以获得 2 枚生态骰；花费 1 枚钱币以获得 1 枚临时骰子。

第二回合

杰西现在完成了她的第一个回合，并重返**探索阶段**以开始一个新回合。她从**骰池**中抓起所有骰子，并将它们掷到地图上。她将其中一些骰子微调至更合适的位置，并在所有**地标骰**周围绘制**海岸线**。她选择将那枚**临时骰子**视为一枚**地标骰**，也围绕它绘制**海岸线**。

Jessie fully surrounds this landmark die with coastline, denoting an island.

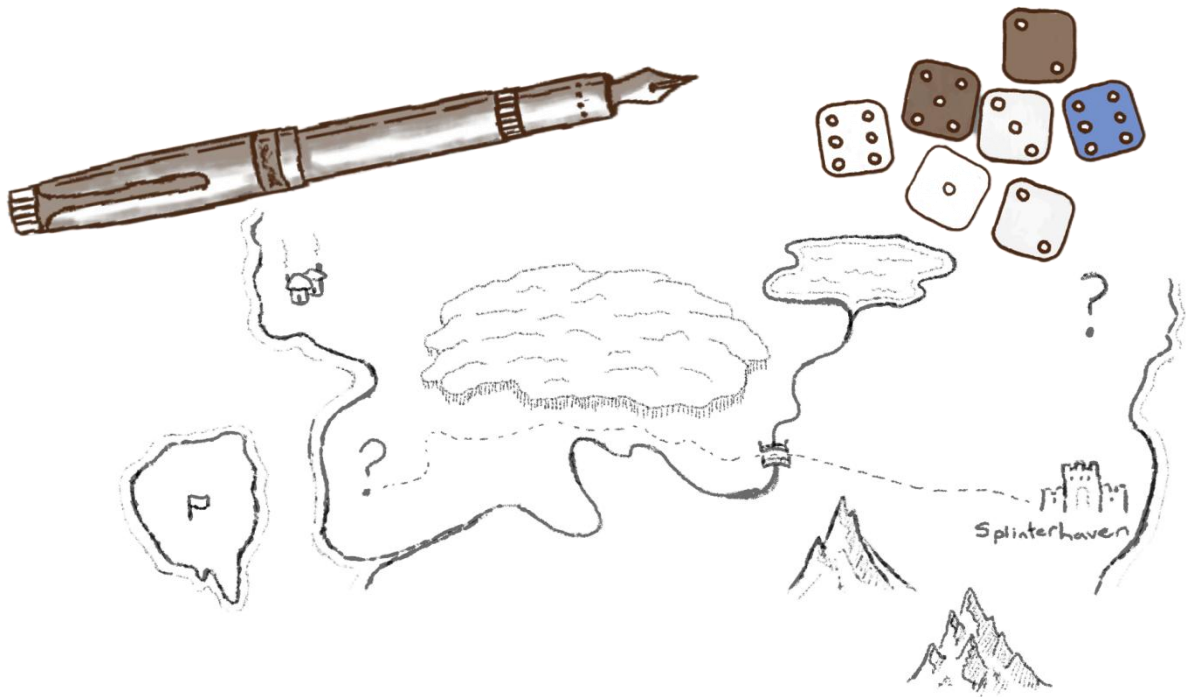
杰西用海岸线完全包围了这个地标骰，象征着一个岛屿。



她开始从地图上逐一收回骰子，每次收回时都草绘出对应的结果。杰西认为，把**河流**连接到一个新**湖泊**是合理的。

其中，一枚**生态骰**掷出了 6 点，这表明它将与**最近的生物群系**相同。杰西可以（以旁边的河流作为**最近的生物群系**以）增加绘制一条汇入主河道的支流；但最终她决定把旁边掷出的 1 点（**森林**）**生态骰**作为**最近的生物群系**，绘制一片广袤的**森林**。

在**抵达阶段**，杰西对西边的那片**聚落群**很感兴趣，她选择前往西海岸的**神秘地点**。因为它不是距离她角色当前最近的地点，因此消耗了 1 份食物。



然后杰西抽了一张卡牌并参照**旅程表**，看看雅娜在旅途中情况如何。她抽到了一张**方块九**，上面写着：“你的旅行被一个罕见的事件所祝福。你目睹了什么？治疗 1 点创伤。”，于是她写下：

“将**碎裂港（Splinterhaven）**抛在身后，我冒险穿越了内陆。当我通过一座古老的石桥时，太阳正在西沉，一大片树冠填满了我的视野。然后，树梢之上天光流转变幻，异彩纷呈！我坐在河边看了足足几个小时。这真是平生难得一见的奇观啊。”

根据**方块九**，杰西参照**神秘地点提示表**并得到结果：“乡野间矗立着一座违背常理的建筑。是什么让这座建筑如此匪夷所思？什么**族群**在保护着它？获得 1 枚**地标骰**并获得 1 点**创伤**。”

杰西很震惊，眼前霎时浮现了一座倒悬漂浮的庄园的景象。她推测雅娜看到此景会欣喜若狂，并试图爬进去。也许这就是雅娜遭受**创伤**的原因？带着这个想法，杰西在**骰池**中添加了一枚**地标骰**，并在她的**角色卡**上记录**创伤**为“跌倒造成的肋骨开裂”。

然后，她在**日志**中记述起这个奇怪的地方：

“一座倒置的宅邸？还漂浮在半空？谁能忍得住不去探查？虽然我淤伤的肋骨在反对我的好奇心，但我必须尝试。好吧，没能进去，但我看到一扇窗户被打开了。一个眼睛瞪圆的小不点跳了出来，拿起石头就砸我！看来人家压根没想请我进去。”

杰西决定将这地方命名为“降烟庄园(Downsmoke Manor)”，因房屋烟囱正将缕缕烟雾推向山下而得名。

杰西现在进入**休整阶段**。她将**临时骰子**和一枚**生态骰**放回**骰袋**中，并浏览**荒野行动表**中的休整行动选项（**神秘地点**不被视为**聚落**）。她需要执行两个行动：首先选择**狩猎(Hunt)**，掷出一枚生态骰得到3点，获得3份食物，并将该骰子放回骰袋中。然后杰西选择**扎营(Camp)**，消耗1份食物，向**骰池**添加一枚**生态骰**。

（译者注：此处狩猎不必拘泥于使用生态骰，随便一颗骰子即可）

后续回合将延续这种模式：掷骰子、探索**地点**、撰写**日志**。整个回合期间你可以随时自由地撰写**日志**，不必拘泥于游戏的指示。

游戏玩法选项

多人模式

《制图师》支持多人游戏。每位玩家需遵循（原第 5 页）步骤创建的专属制图师角色，并在你们的日志中建立独立的资源区（除**创伤**外，其余资源由全体玩家共享）。当你们被要求承受**创伤**时，团队需协商承担者。

（译者注：此处的意思应该是，资源各自独立记录，但可以随时互相共享）

该模式的初始资源如下：

每位玩家获得 4 份食物、1 枚钱币、1 件货物。

若提示词里的**机制效果**带星号(*)，则效果作用于每位玩家。例如“承受 1 点**创伤**”即每位玩家各受 1 点**创伤**。

此外，还需遵守以下这个规则：

休整阶段开始时，你们必须为团队提供补给——每位玩家各消耗 1 份**食物**。若**食物**不足，可改为消耗**货物**。若仍有制图师未被补给，则每位未被补给的玩家获得名为“饥饿”的 1 点**创伤**。

以下是在玩多人游戏时可能需要的进一步建议：

- ◆ 双人游戏时：指定一人担任文书，另一人负责插画。
- ◆ 小型团队：改为每位玩家在**休整阶段**只执行 1 项行动。
- ◆ 追求深度扮演体验：采用（原第 42 页）“非创作模式”规则。

非创作模式

非创作模式通过**标签与技能检定**处理结果不确定的情况。若希望跳过《制图师》的日志书写环节，请遵循以下规则：首先忽略所有日志撰写要求，将提示词的问题转化为场景框架，但仍需绘制地图并追踪资源。

什么是标签？

在创建制图师及游戏进程中，角色将获得**标签**——这些简短描述词代表制图师拥有的技能、能力、知识或特质。若**标签**与当前行动相关，后续**技能检定**将获得相应调整。

角色创建阶段需要通过定义四类初始**标签**来构建制图师，包括：**追求**、**性格**、**专业能力**及**外貌特征**。

请在**角色卡**或**日志**中预留区域来记录**标签**信息。

获取标签

游戏进程中可通过以下方式获取**标签**：

- ◆ 每当承受**创伤**时，该**创伤**视为一个**标签**。
- ◆ 当**声望**≥3 或≤-3 时，你的名字成为**标签**（代表你在当地名声远扬）。
- ◆ 抽到**人头牌**的**提示词**时，根据**情况**赋予制图师新技能、特质或知识**标签**。
- ◆ 若某个**技能检定**结果在逻辑上应获得新**标签**，那就获得。

技能检定

当制图师尝试进行结果不确定的行动时，需执行**技能检定**。游戏过程中，此类**情况**多由**提示词**触发。

当你认为游戏其他环节需要**技能检定**，可以随时发起！但需注意：**休整阶段**进行的**技能检定**，绝不可以改变休整行动的**机制效果**收益，这对游戏平衡至关重要。

通常，当游戏要求制图师确定自己如何对引出的故事元素作出反应时，即需执行**技能检定**。

进行技能检定

执行**技能检定**时：首先，明确制图师的目标，考量行动风险与成功后的潜在收益。然后，先取 1 枚六面骰。之后，制图师每有一个对该**情况**有利的**标签**，则增加 1 枚骰子；每有一个不利**标签**，则移除 1 枚骰子。

骰子至少要掷 1 枚。若不利**标签**导致骰数为零，仍按 1 枚投掷。

投掷所有骰子后，取**单枚骰子的最高点数**对照下表判定检定结果：

骰点	结果
6	成功
5-4	成功，但遭遇意外波折
3-2	失败，但情况迎来转机
1	失败，且触发新的危机

结果

进行**技能检定**时，需结合**情况**上下文来判定结果。检定成功或失败可能导致**资源增减**、**标签变动**或**创伤增减**——请始终依据**情况**上下文来决定具体效果。

若**情况**无法明确结果走向，可参考（原第 85 页）**失败结果表**或（原第 84 页）**结果神谕表**进行判定。

无论**技能检定**结果如何，游戏均须按（原第 26 页）所述“**游戏循环**”规则持续推进。

和平模式

如果你希望《制图师》游戏聚焦于世界构建与日志创作，请采用以下调整方案：

- ◆ 移除牌组中所有**鬼牌**；
- ◆ **创伤**不再触发游戏结束机制，仅用于增添遭遇事件的情境色彩；
- ◆ 跳过**休整阶段**的第 2 步：每回合无需再弃置骰子；
- ◆ 忽略**抵达阶段**第 1 步的**食物**惩罚。

《制图师》多数系统为模块化设计，任何影响游戏乐趣的机制都可选择性禁用。若追求极致的和平模式，可完全忽略资源管理机制。此时只需要在地图上随心所欲投掷骰子，并从牌堆抽取卡牌，参照对应**提示词**、标注**地点**。这种模式最适合那些只想绘制地图并随性进行世界构建的玩家。

修改《制图师》

《制图师》默认构建奇幻世界观（桌面游戏常见设定），但其规则系统高度灵活，稍加调整即可适配任意题材。

首要修改对象是探索表（及关联提示）。若原表仍契合你的设定，可保留不变。但若需改造为科幻题材（例如宇宙飞船穿梭星际的探索者世界），可进行如下调整：

出目	地标骰	群系骰
1	空白 Nothing	星云 Nebula
2	前哨站 Outpost	小行星带 Asteroid Field
3	空间站 Station	虚空 Void
4	行星 Planet	异常空间 Weird Space
5	星际文明 Civilisation	同最近群系 Same as closest biome
6	未知处 Discovery	同最近群系 Same as closest biome

需注意，关键是严格区分**地标骰**与**群系骰**：**地标骰**应指代某个被特别关注的地点，且通常有某些东西居住于此；而**群系骰**更多体现的是此地的自然特征。此外，“空白”结果的设计是刻意为之，旨在平衡地图中有趣事物的出现频率，避免你在一个岛屿上看到数量不切实际的小镇。如果对游戏题材进行了大幅度的改变（如上述的科幻范例），你也需要同步修改对应的**提示词表**。

若需修改或新增自定义的**提示词表**，请遵循以下的平衡性原则：

- ◆ **倒霉 7**：出目为 7 对应的**提示词**，必须为不利性质；
- ◆ **收益上限**：**提示词**给予的收益绝不可优于**道具**的效果；
- ◆ **至少两套**：每种**提示词表**至少提供 2 套。

（译者注：此处指的应该是，至少提供如原版的提示词表那样，对应红牌和黑牌的两套）

此外，你应该避免在**提示词**中预设过多的上下文细节。相反，应该重点设计出一些可解读、易判断的叙词，并确保其中包含 1 至 2 个能引导世界构建的提问。

最后，你想要创建自定义**道具表**时，需注意：**道具**应是能为制图师提供强力助益的收获，所以一定要赋予它们有趣的能力或强大的效果。若你觉得某**道具**强度过高，可以给它追加“需额外支付 4 枚**钱币**”的使用代价。

整合其他 RPG

《制图师》最初灵感源自 Nicholas Robinia 创作的惊艳游戏《Grimoire》。市面上众多优质的独立桌游皆可与本作搭配体验，个人推荐如下：

- ◆ Graycastle Press 设计的《Journey》——一款冥想式世界构建游戏，适合在游玩一段《制图师》游戏后，配合起来深化世界观创作。
- ◆ Ben Robbins 设计的《Microscope》——一款历史构筑型 TTRPG，《制图师》可以帮助你与同伴进一步完善其中的新地图。

表格

旅程表

卡牌	提示词
A	旅程带来了意想不到的好处。旅途中有什么帮助了你？获得 1 份食物或 1 件货物。
2	你的旅行因意外事件而加速。是什么加快了你的旅程，为什么？获得 1 点声望。
3	旅程充满危险，你身处险境。你面对了什么危险？获得 1 处创伤。
4	你的旅行被外部力量耽搁了。延误的原因是什么？失去 1 份食物。
5	你在旅途中遇到了一位同行者。他们告诉你什么传闻？获得 1 枚钱币。
6	旅程充满挑战，考验了你的决心。你面对了什么障碍？失去 1 件货物。
7	旅途中你无意冒犯了当地习俗。你的疏忽是什么？失去 1 点声望。
8	旅途中你被迫支付通行费。谁收取了费用？失去 1 枚钱币。
9	你的旅行被一件罕见的事件祝福了。你目睹了什么？治疗 1 处创伤。
10	你的旅程被一次袭击打断。是什么伏击了你，为什么？获得 1 处创伤。
J	旅途中你目睹了可怕的事情。这次遭遇的什么吓到了你？失去 1 点声望。
Q	你的旅程揭示了一个兴趣点的信息。你是如何得知的？在地图上任意位置标记 1 个神秘地点。
K	一个友善的族群护送你完成旅程。他们为什么帮助你？获得 1 枚钱币或 1 点声望。

探索表

出目	地标骰(LandmarkDice)	生物群系(BiomeDice)
1	无(Nothing)	森林(Forest)
2	营地(Encampment)	高山(Mountain)(若 2 颗骰则为山脉)
3	小镇(Town)	湖泊(Lake)(若 2 颗骰则为河流)
4	城市(City)	开阔地(OpenLand)
5	聚落(Settlement)	与最近生物群系相同
6	神秘地点(Discovery)	与最近生物群系相同

天气表

查阅旅程表时，你可能想知道旅途中天气如何。要使用此表，根据弃牌堆顶牌的花色确定描述词(Descriptor)，然后根据你为旅程表新抽的卡牌确定天气(Weather)。

花色	描述词(Descriptor)	天气(Weather)
梅花	风暴的(Stormy)	寒冷(Cold)
方块	晴朗的(Clear)	炎热(Hot)
红心	阳光的(Sunny)	干燥(Dry)
黑桃	阴郁的(Dreary)	潮湿(Humid)

鬼牌表

红色鬼牌

次数	提示词
1	一个你先前拜访过的族群追踪并质问你。你做了什么冒犯他们的事？你如何反应？
2	你再次被追踪并被指控犯下可怕的罪行。这些人相信你做了什么？ 失去 1 点声望。
3	他们认为你是这片土地的灾祸，你被这些人抓走了。他们如何让你为被指控的罪行付出代价？ 游戏结束。

黑色鬼牌

次数	提示词
1	这片新大陆开始对你的身体造成伤害。它对你产生了什么意想不到的影响？
2	荒野险恶，你的骨头疲惫不堪。是什么驱使你继续旅程？ 获得 1 处创伤。
3	你创伤的疼痛加剧，你的精神开始衰退。这片土地上，你曾希望看到却未能如愿的地方是哪里？ 游戏结束。

道具表

红色道具表

卡牌	道具(Item)
A	动物坐骑(Animalmount)。获得 2 颗地标骰。
2	动物拉的车(Animal-drawnwagon)。获得 1 颗地标骰和 1 颗生态骰。你最多可携带 10 件货物。
3	光学装置(Opticaldevice)。每回合一次，你可以重掷任意骰子或重抽 1 张卡牌。
4	助手(Assistant)。每回合一次，你可以支付 1 枚钱币来延伸一段海岸线，或命名一个地点。
5	狩猎装备(Huntingequipment)。狩猎时不失去骰子。
6	地区地图(Regionmap)。获得 4 颗生态骰。
7	露营装备(Campingequipment)。扎营时额外获得 1 颗骰子。
8	盔甲(Armour)。获得 1 个创伤槽位。
9	当地习俗手册(Bookonlocalcustoms)。交谈时额外获得 1 颗骰子。
10	稀有货物(Rareware)。你可以将此道具当作货物出售。其价值翻三倍。
J	魔法道具(Magicalitem)。将任意数量的卡牌洗回牌堆。获得 1 颗生态骰。
Q	急救包(First-aid)。当你进行睡觉行动时，移除 1 处创伤。
K	占卜装置(Fortunedevice)。获得 4 颗地标骰。需额外支付 4 枚钱币。

黑色道具表

卡牌	道具(Item)
A	奇异武器(Strangeweapon)。当你抽到鬼牌时，获得 3 颗临时骰。
2	药水(Potion)。你可以在下一个休整阶段失去此道具以执行 3 次额外行动。
3	装饰品(Adornment)。获得 4 点声望。
4	同伴(Companion)。将地标骰掷出“无(Nothing)”的结果视为“小镇(Town)”。
5	会员资格(Membership)。当你补给时，额外获得 1 份食物。
6	保护者(Protector)。如果你将要承受创伤，你可以失去此道具来避免该创伤。
7	旧日志(Oldjournal)。获得 3 颗生态骰。
8	科学仪器(Scientificimplement)。获得任意可用专业能力的奖励。需额外支付 2 枚钱币。
9	工具(Tool)。当你标记遗迹时，获得 1 件随机道具。
10	药品(Medicine)。当你疗伤时，额外移除 1 处创伤。
J	官方文件(Officialpapers)。你可以在休整阶段失去 1 点声望代替 1 枚钱币来执行一次额外行动。
Q	神秘小饰品(Mysterioustrinket)。将地标骰掷出“无(Nothing)”的结果视为“选择任意结果(Chooseany)”。
K	店主的承诺(Shopkeeper'spromise)。下一次你进行购物行动时，失去此道具可免费拿走一件出售的道具。

营地提示词表

红色营地提示词表

A	一个孤立的哨所，只有少数人。这个简陋的地方目的是什么？ 获得 1 份食物。
2	一座高耸的瞭望塔矗立在茂密的树林之上。这里的人们在守望什么？
3	一个壮观的帐篷，里面满是各种表演者。在你逗留期间，他们教了你什么技能？ 获得 1 点声望。
4	一长队商人。他们在运输什么？他们的交通工具有什么独特之处？ 获得 1 枚钱币或获得 1 件货物。
5	一些旅行者的大营地。他们为什么在荒野中？他们告诉你什么故事？ 你可以在抵达阶段重抽下一张卡牌。
6	一群宗教人士，都穿着鲜艳的盛装。他们在传播关于他们信仰的什么信息？ 获得 1 颗临时骰。
7	一组融入环境的建筑。是什么让它们难以接近？谁住在里面？ 获得 1 处创伤*。
8	一个朴素的农庄，牧场上有农产品。这里的人们谈论着哪位先前的访客？ 获得 1 份食物。
9	一条偏僻小径上的小屋。这里的隐士诉说着什么阴谋？ 失去 1 点声望并获得 1 件货物。
10	一座俯瞰四周的宏伟塔楼。谁建造了这个地方？ 获得 1 颗生态骰或失去 2 份食物并获得 1 颗地标骰。
J	一段路边市场。哪个有趣的摊贩吸引了你的目光？ 失去 1 枚钱币并获得 1 件随机道具或获得 1 件货物。
Q	一座匆忙建成的教堂。这里的人们崇拜什么？ 获得 1 颗临时骰。
K	一个熙熙攘攘的官僚驿站。你无意中听到了什么不满？你必须填写什么文件？ 在你的下一个休整阶段获得一次额外行动。

黑色营地提示词表

A	一个被放逐族群的小藏身处。他们被指控的罪行是什么？ 失去 1 点声望并获得 2 份食物或获得 1 份食物。
2	一座由虔诚族群照料的小神龛。他们在这里举行什么仪式？
3	一座建造精良的舒适小屋。这里提供什么服务？ 获得 1 件货物* 。
4	一个有人居住的洞穴，住着贫穷的族群。你做了什么来帮助他们？ 失去任意数量的食物，并获得相应数量的临时骰子。
5	一家路边旅馆，住着疲惫的旅行者。这个地方闻起来像什么？这里有什么娱乐活动？
6	一座充满工业与工作的矿山。这里的人在挖掘什么？ 获得 2 件货物。
7	一个最近被遗弃的极小村庄。为什么所有人都不见了？ 将此地点标记为遗迹。
8	一座容纳一支小型军队的军营。这里的士兵属于谁？ 命名一个地区。
9	一个由不同族群组成的小村庄。在他们的晚宴上你吃了什么独特的菜肴？ 获得 1 份食物。
10	一群人缓慢行进，拖拽着某个巨大的物体。他们要把它带到哪里？ 失去 1 份食物并获得 1 颗地标骰。
J	一个探索者行会在外游历。你们交换了什么信息？ 延伸附近海岸线或获得 1 颗生态骰。
Q	一只友善的生物邀请你去它的巢穴。这个生物做了什么尝试让这个地方显得热情好客？ 获得 1 份食物或失去 1 件货物并获得 1 颗生态骰。
K	一个盛大的竞技场，周围挤满了观众。你选择参加什么比赛？你赢得了什么？ 获得 1 枚钱币或获得 1 份食物。

小镇提示词表

红色小镇提示词表

A	这座小镇的结构超凡脱俗，如迷宫般梦幻。什么怪异的效果似乎笼罩了这里的人们？他们如何行动？ 获得 1 件货物。
2	这座小镇利用了某种自然力量作为能源。这种能源有什么危险？ 获得 1 件随机道具。
3	一座巨大的雕像俯瞰着这座小镇的建筑。为什么建造它？它描绘了什么？ 获得 1 件货物。
4	一个农业村庄，拥有这片土地上最好的农产品。他们种植什么农产品？它有什么独特之处？ 获得 1 份食物*。
5	一个被某种恶疾侵袭的小镇。是什么导致了疾病？你如何保持安全？ 获得 1 点声望。
6	一个由不法之徒或罪犯管理的小镇。是什么在保护这个小镇免受法律制裁？它的居民受到怎样的对待？ 失去 1 枚钱币并获得 1 点声望。
7	这座小镇被某种灾难摧毁，成为废墟。这里似乎发生了什么？ 将此地点标记为遗迹或失去 3 份食物 以帮助幸存者。
8	一群强大的预言者居住在这座小镇。他们为你看到了什么未来？这些预言者有什么名声？ 获得 1 点声望。
9	一个神秘的自然景观位于这座小镇的郊外。它是什么？为什么这些人会害怕它？ 在这座小镇附近标记 1 个神秘地点。
10	这座小镇最近经受住了一次袭击。什么防御击退了侵略者？他们为什么攻击？ 获得 1 颗生态骰。
J	这座小镇的人们都敬畏着某个伟大的预言。这个预言是关于什么的？ 在地图上任意位置标记一个与这个预言相关的任意类型的新地点，或获得 1 枚钱币。
Q	如同欢迎你一般，这座小镇正举行着一场热闹非凡的节日。这个节日在庆祝什么？ 获得 1 枚钱币或获得 1 份食物。
K	你在这座小镇备受欢迎，人们把你当作某种神明来崇敬。人们相信关于你的什么？你如何回应？ 获得 1 件随机道具或 3 颗生态骰。

黑色小镇提示词表

A	这座小镇的人们依赖一个有感知的生物。这个生物提供什么？小镇居民如何回报它？ 获得 1 枚钱币或 1 点声望。
2	这座小镇似乎隐藏着一个黑暗的秘密。你如何得知这个秘密？ 获得 1 颗临时骰。
3	一支军队驻扎在这座小镇。市民受到怎样的对待？他们向你请求什么帮助？ 在地图上任意位置标记并命名一座城市。
4	这座小镇附近的水域有许多遗迹。这里的人们告诉你关于水域的什么？你在残骸中发现了什么？ 获得 1 枚钱币。
5	这里有些怪人在剥削小镇居民。他们如何为自己的行为辩解？ 获得 3 枚钱币并失去 2 点声望或获得 3 点声望。
6	这座小镇采用了一种策略来保持隐蔽。你是如何发现这个地方的？他们为什么隐藏自己？ 获得 1 点声望。
7	这座小镇对外来者不友好。你无意中听到他们议论你什么？ 在你的下一个休整阶段失去 1 次行动。
8	这里的人们采用了一种奇特的经济形式。这个地方有多繁荣？ 获得 1 件货物。
9	这座小镇的人们似乎属于某个宗教团体。你参与了什么有趣的仪式？ 获得 1 份食物。
10	这座小镇是一条热门贸易路线上的驿站。你在这里发现了什么异域商人？ 获得 2 件货物或失去 1 件道具并获得 5 枚钱币。
J	这座小镇容纳了两个和谐共处的族群。他们独特的文化是如何融合的？ 获得 1 份食物。
Q	这座小镇的人们掌握了一门手艺并因此闻名。他们的手艺有什么独特之处？ 获得 1 件货物。
K	这座小镇是讲故事和民间传说的中心。你听到了关于你自己家乡的什么故事？ 如果你在这里交谈，获得 2 枚钱币。

城市提示词表

红色城市提示词表

A	一座被大自然占领的城市。这里的人培育了什么奇异的植物？它有什么用？ 获得 5 份食物并失去 1 枚钱币 或在你的下一个休整阶段获得一次额外行动。
2	这座城市的政府体系与你所见过的大多数都不同。因此，这个城市的社会是怎样的？ 获得 1 颗生态骰。
3	这座城市是防御的堡垒，具有突出的宗教影响。是什么让这座城市如此受到保护？它的人民沉迷于什么宗教？ 治疗 1 处创伤。
4	一座繁华的商贸城市。街道两旁是鲜艳的色彩和装饰性的建筑。这座城市交易什么？你在这里看到了什么形形色色的人？ 如果你在这里出售货物，获得 3 枚额外钱币。
5	一座拥有古老技术的城市。这里的人们使用什么奇特的方法出行？ 在这座城市购物时道具便宜 2 枚钱币。
6	一座摇摇欲坠的城市。很少有人还住在这里。是什么摧毁了这座城市？为什么还有人留在这里？ 在你的下一个休整阶段获得一次额外行动。
7	一座充满规则和严格礼仪的城市。你做了什么让自己难堪？你目睹了什么古怪的礼节？ 失去 1 枚钱币和 1 点声望。
8	一位君主从一座高耸的建筑统治着这座城市。他的人民如何看待他？ 获得 1 枚钱币。
9	一座醒目花哨的体育场坐落在这座奇特城市的中心。竞技场上举办着什么比赛？ 获得 1 处创伤和 2 枚钱币或失去 1 点声望。
10	一座蔓延的水上城市。运河和水道有什么用途？ 获得 1 件货物或获得 1 枚钱币。
J	一群恐惧的人民生活在某个邪恶存在的统治下。它是什么类型的存在？它拥有什么力量？ 获得 1 点声望或获得 2 枚钱币。
Q	这座城市居住着一些生活在地下网络中的人民。这些人有什么独特的特质？他们如何看待外来者？ 获得 2 颗生态骰或获得 1 颗地标骰并失去 1 点声望。
K	一个繁荣的族群掌握了魔法，这影响了他们的建筑风格。这如何体现？他们教了你什么？ 获得 3 件货物或在地图上任意位置标记 1 个神秘地点。

黑色城市提示词表

A	这座城市的结构是有感知且共生的。这座城市拥有何种生命形式？城市与其居民如何互动交流？ 获得 1 点声望。
2	一座多元文化、充满活力的喜庆城市。是什么独特的族群居住着这个地方？谁带你参观？ 获得 1 枚钱币。
3	一座慷慨的富裕之城。城市的什么特征揭示了它的繁荣？ 获得 3 枚钱币。
4	一座笼罩在阴影中、难以进入的城市。你遵循了什么程序才得以进入？ 失去 4 枚钱币并获得 2 颗地标骰或获得 1 颗临时骰。
5	这座城市的人们重视艺术和美学胜过一切。这如何塑造了城市的形式？ 获得一件名为“艺术工具(ArtImplement)”的道具，能力是：“当你进行扎营行动时，获得 1 件货物。”
6	一座独立的都市，它反抗了征服者。这座城市是如何抵抗统治的？ 获得 1 颗生态骰或获得 1 份食物。
7	一座居住着致力于暴力和战争的族群的城市。你听说过关于这座城市的什么传言？为什么它的人民如此令人畏惧？ 失去 1 颗地标骰或将一个已发现的聚落标记为遗迹。
8	一座等级森严、阶级分明的城市。阶级如何区分？什么力量阻止了叛乱？ 获得 1 颗临时骰。
9	一座学者和学生的学术之城。这里在研究着哪些奇怪的领域？ 获得 1 枚钱币和 1 颗生态骰。
10	魔法在这座城市很突出。它的人民精通魔术。泛滥的魔法对这座城市产生了什么影响？为什么魔法如此普遍？ 获得 1 颗生态骰*。
J	一座在恶劣环境中坚韧不拔的城市。是什么将这座城市与文明的其他部分隔离开来？ 此地的货物价值是 4。
Q	一座放荡不羁、充满恶作剧的享乐之城。游客来这里是为了什么休闲活动？ 当你在这里睡觉(sleep)时获得 1 颗地标骰。
K	一座建在古老废墟上的城市。你在这里学到了什么历史？周围点缀着什么建筑？ 在此地点附近标记 1 处遗迹，根据至今已标记的遗迹数量获得等量声望。

神秘地点提示词表

红色神秘地点提示词表

A	一扇门扉或传送门通向某个陌生而奇异的地方。这里有什么异界生物？你周围的环境有什么异常之处？ 在你的下一个探索阶段，生物群系标记海岸线。
2	一座被邪恶生物占据的废弃建筑。是什么导致这座建筑被废弃？什么生物在里面安了家？ 获得 2 枚钱币并将此处标记为遗迹。
3	某个古老聚落的遗迹。哪些防御设施还保存完好？是什么在守护着这个地方？ 将此处标记为遗迹并获得 3 颗临时骰。
4	一处危险的自然地标。是什么内在因素使这里如此难以穿越？传言其中心隐藏着什么？ 获得 1 件随机道具。
5	某个巨型生物的尸体躺在这里。这具尸体在这里多久了？你在附近看到什么警告？ 获得 1 件随机道具*。
6	一处危险的迷宫般建筑。什么力量导致人们在这里迷路？谁控制着这个领域？ 失去 1 颗骰子并获得 3 点声望。
7	一个由洞穴、岩洞和隧道组成的庞大地下系统。是什么地质特征使这些洞穴独一无二？它们可能是由什么所创造的？ 获得 3 颗生态骰和 1 处永久创伤。
8	一个满是崇拜者的宗教圣地，他们朝拜的是某个早已被遗忘的神祇。崇拜者会如何来表达他们的信仰？神祇被描绘成什么样？ 获得 1 点声望。
9	乡野间一座近乎不可能的建筑。是什么让这座建筑如此不可思议和奇异？什么族群在保护着它？ 获得 1 颗地标骰并获得 1 处创伤。
10	一件强大武器的古代遗址。它在大自然上留下了什么永久印记？这可能是哪次历史事件的一部分？ 命名 1 个与此事件相关的地点。
J	某个致命生物的传奇巢穴。关于这个生物有什么常见的民间传说故事？是什么让它如此强大？ 获得 1 处创伤和 5 枚钱币。
Q	一个神秘而受崇敬的地点，拥有强大的力量，在陆地上四处移动。谁居住在这个地点？它如何移动？ 获得 3 份食物和 1 枚钱币。
K	一件遗物或神话物品被置于空旷之地，由一位守护者秘密守护。这件物品与什么神话有关？ 获得 1 点声望和 2 件货物。

黑色神秘地点提示词表

A	大地上的裂缝，向下延伸至黑暗。什么事件造成了这条裂谷？据说有什么东西从中出现？ 获得 1 处创伤和 1 件随机道具或获得 1 颗生态骰。
2	一座容纳大型信标的建筑。这个信标正在发出什么警告？ 为海岸线之外的水域命名。
3	一尊民间英雄的精细雕像。它的基座上留下了什么礼物？ 获得 1 点声望或失去 1 点声望并获得 3 枚钱币。
4	一个来自久远时代的金库。据传里面藏着什么？这里有谁在试图进入？ 获得 2 颗临时骰。
5	一辆损毁载具的残骸。你在残骸中发现了什么日志？ 为海岸线之外的水域命名并延伸那条海岸线。
6	一个巨大的坑，暗示着曾发生过的撞击。是什么造成了这个坑？什么东西侵占了坑？ 在此处标记为城市或获得 1 件随机道具。
7	一池闪耀着力量的泉水或绿洲。你在这里发现了什么遗存？ 擦除此位置附近的海岸线并获得 2 枚钱币。
8	一座具有历史意义的天文建筑。它与什么天文事件有关？ 获得 1 颗地标骰和 1 点声望。
9	一颗巨大且休眠的卵。传言里面孕育着什么生物？预言它何时孵化？ 获得 2 点声望或获得 2 份食物。
10	一台巨大的、不活跃的机器，散发着魔法气息。你如何重新激活这台机器？ 将 1 处遗迹标记为城市或获得 2 件货物。
J	一座从大地生长出来的奇异自然结构。你在结构底部发现了什么？ 获得一件名为“传家宝(heirloom)”的道具，能力是：“当你抵达一个聚落时，你可以失去此道具以获得等同于你声望的钱币。”
Q	栖息着某种奇特生命形式的浅滩。是谁在勇敢地探索这个浅滩？这些生命如何应对的？ 获得 2 份食物或获得 2 件货物。
K	一座散发着某种诡异力量的不祥方尖碑。这里的什么世界属性被扭曲了？ 获得 1 颗临时骰或失去 1 颗生态骰并获得 1 颗地标骰。

森林提示词表

红色森林提示词表

A	超凡脱俗，宛如异域。这个地方生长着许多你从未见过的植物。你在这目睹了何种奇妙的自然现象？
2	被人占据并守卫。你经过该区域时，会看到警惕的目光。这里的人是如何与你对峙的？ 获得 1 点声望。
3	茂密、古老的林地。这片森林异常安静。为什么当地人从不进入这片树林？关于这个地方流传着什么迷信说法？
4	过度生长的热带丛林。一位隐士在这片森林里安了家。他告诉你关于这个地方的什么？ 获得 1 点声望*。
5	交通便捷，土地肥沃。周边地区孕育了各种各样的动物。是什么支撑着这个丰富的生态系统呢？ 如果你在这里狩猎，获得 3 点额外食物。
6	一个与世隔绝的小镇坐落在树林之中。这里的人们是如何对待他们周围的自然环境的？他们为何选择住在树林深处？ 在此地点标记 1 座小镇。
7	虫害滋生且令人不安。危险的生物在这里安了家。它们是什么？你如何避免激怒它们？ 失去 1 件货物。
8	有知觉且正观察着你。植物似乎有自己的意识。你与森林进行了什么对话？ 获得 1 颗临时骰。
9	散落着遗迹。古老的建筑破败不堪，比比皆是。曾经是什么文明在这里繁衍生息？它们为何会消失？ 在这片森林内标记 2 处遗迹。
10	被水淹没的红树林。这片森林很危险，你能看到偶尔有旅行者成为这片树林的牺牲品。你在这里面临什么困境？ 获得 1 处创伤并获得 1 枚钱币。
J	神秘而梦幻。事物并非表面那样，你的感官感到也变得混乱。你在这里经历了什么奇异的体验？ 失去所有骰子，然后获得 2 颗生态骰和 2 颗地标骰。
Q	广袤茂密的雨林。远处动物的声音和水声回荡在你周围。你听到了什么意想不到的声音？当你追寻它时，你发现了什么？ 失去 1 份食物并获得 1 颗生态骰。
K	神话般的古老之地。你发现自己身处某个原始事物的所在地。它是什么？它如何显现？ 获得 1 颗地标骰。

黑色森林提示词表

A	装饰华丽且色彩缤纷。一群爱玩乐的人称这片森林为家。他们邀请你参加什么狂欢？什么东西让你陶醉？ 失去所有钱币并获得 2 颗地标骰。
2	奇异且人造。这片森林中的植物似乎是被创造出来，而不是生长出来的。这片森林被创造的目的是什么？ 获得 1 件货物。
3	气候温和且秋意盎然。季节让这片森林的树木展现出一幅奇观。这片新大陆有哪些季节？
4	熙熙攘攘且泛滥成灾。一种奇异的动物称此地为家。你在它们的迁徙中目睹了什么奇怪行为？ 获得 1 份食物。
5	真菌丛生且潮湿。这里的树木被某种其他生命形式吞噬。是什么导致了感染？
6	高山且多雪。厚厚的雨夹雪覆盖着灌木丛。你在雪地里发现了什么值得注意的踪迹？它们通向哪里？
7	黑暗而诡异。一种存在似乎跟踪着你。这片森林对你施展了什么诡计？你如何逃脱？ 失去 1 枚钱币或 1 件货物。
8	死亡且光秃。石化的树木像纠缠的肢体一样扭曲。这里能获得什么有价值的资源？收集它有什么危险？ 获得 2 件货物。
9	充满灵性且热情好客。一座礼拜建筑坐落在树林中。它向哪位神祇致敬？你如何表达敬意？ 获得一件名为“祝福(Blessing)”的道具，能力是：“当你在地标骰上掷出‘无’时，获得 1 枚钱币。”
10	错综复杂且荆棘丛生。这片森林被一丛丛荆棘所环绕。谁帮助你穿越这片林地？ 获得 1 点声望。
J	稀疏且多草。这里的某些树木上刻有肖像。它们传达了什么信息？是谁创造了它们？ 获得 1 颗临时骰*。
Q	生机勃勃且宁静。和煦的微风让你有片刻放松。在这片新大陆上，你发现什么景色最令人印象深刻？ 获得 1 颗生态骰。
K	北方寒带且寒冷。一片壮丽的湖泊坐落在树林中。 在湖泊表上抽取一个提示词。

高山提示词表

红色高山提示词表

A	纪念性且受崇敬。这个地方弥漫着神秘主义和神圣的气息。什么建筑（自然的或人造的）占据着这个地方？ 获得 1 点声望。
2	嶙峋崎岖且白雪皑皑。在这个海拔高度，你陆陆续续地看到什么生物？
3	灰烬覆盖且火山频发。什么特征给这里的景观留下了伤疤？
4	奇特且不自然。这个地方似乎有些不对劲。你注意到是这里的什么东西引发了这种感觉？
5	古老且破败。一个早已消亡的族群的遗迹，点缀着这些山峰。你从他们的建筑中可以窥见什么故事？ 获得 1 件货物。
6	险峻且有人守卫。什么族群或生物保护着这个地方？他们防御什么？ 在此地点标记 1 处遗迹。
7	冰川覆盖且冰封刺骨。刺骨的寒风让这里的工作异常艰难。你在冰中发现了什么残存物？ 获得 1 处创伤。
8	传奇且著名。你听说过关于这个地方的什么传说？你如何在这里发现这件文物？ 获得一件名为“文物(Artefact)”的道具，能力是：“你可以将骰池中的所有骰子视为任意类型的骰子。”
9	知名且游人众多。一条小路或道路变成繁忙的路线。你遇到了哪些同行的旅人？ 获得 1 件货物。
10	充满魔法且令人垂涎。这座高山蕴藏着某种巨大力量的源泉。这种力量能赋予了什么？谁在寻求它？ 获得 1 点声望。
J	隐秘且深邃。一座城市位于这个地方的深处。这里的人们如何维持生计？什么威胁着他们的生活方式？ 在此位置标记一座城市。
Q	青翠且草木茂盛。这些峭壁几乎被植被完全覆盖。这个地区的景观有何不同？你在这里发现了哪些外来植物？ 获得 1 份食物*。
K	巨大且高耸。从这座山令人眩晕的高度上，你看到了壮丽的景色。从这个有利位置，你看到了什么兴趣点？ 获得 1 颗地标骰。

黑色高山提示词表

A	宁静且充满活力。一种色彩斑斓的植物覆盖了这里的大地。它有什么用途？ 获得 1 件货物或 1 份食物。
2	低语萦绕且闹鬼。致盲的雾气紧贴着峭壁。你在风中听到了什么话语？
3	物产丰富且人口众多。当地族群经常攀登这座山峰，为的是寻找一种美味。这种食物来源是什么？它尝起来怎么样？ 获得 2 份食物。
4	洞穴密布且神秘。一个洞穴系统在岩石深处蜿蜒分布。究竟是什么不可思议的动物在这里安了家？
5	圆顶状且陡峭。此处大地的外立面垂直且湿滑。你看到什么人在这里攀爬？他们攀爬的目的是什么？ 如果你在这里交谈(Converse)，获得 2 颗额外临时骰。
6	奇特且违背常理。这里的景观有某种东西，与现实的法则相悖。你听说过什么民间传说能解释这一现象吗？ 获得 1 点声望。
7	多变且危险。大地像液体一样滑动，易碎且松散。什么拯救了你免于坠亡？ 获得 1 处创伤*。
8	震颤且活跃。地面周期性震动，削弱了你的立足点。周围点缀着什么指示牌？它们警告什么？
9	分裂且截然不同。这座高山分隔了两种文化。你观察到这两个族群之间存在何种紧张关系？ 失去 1 点声望或 1 份食物。
10	开凿而成且坚固。岩石上雕刻着精美的图案，讲述着一个史诗般的故事。故事是什么？它与这座山有什么关系？ 获得 1 点声望或 1 枚钱币。
J	巨大巍峨且永恒。这座山的顶峰高耸入云。你在顶峰窥见了什么隐藏的东西？
Q	水晶般且闪闪发光。这里的岩石结构像宝石一样闪耀。附近的族群用这种材料做什么？ 在此位置标记 1 座城市。
K	冒着气泡且有疗愈功效。温泉在山上星罗棋布，热气腾腾。你遇到谁正在池中沐浴？ 在你的下一个休整阶段获得一次额外行动。

湖泊提示词表

红色湖泊提示词表

A	一个水生族群居住在这里。他们的文明是什么样子的？为什么你被拒绝进入？
2	这里的水体干涸了。只剩下干旱的土壤。你在干涸的土地中发现了什么？ 获得 1 枚钱币。
3	该区域被伪装并被魔法笼罩。一种遮蔽物隐藏着这个地方的某种东西。你如何发现它的真相？ 获得 1 点声望。
4	这片水域远远延伸到地下。你如何下潜？它通向哪里？ 获得 1 枚钱币。
5	船只经常在这里的水面上经过。是什么让这个地方交通如此便利？
6	一座巨大的结构物建在水面上。它是做什么用的？谁建造了它？
7	水体某个方面的危险让你措手不及。是什么让你受伤？当地人如何保持安全？ 获得 1 处创伤。
8	两个族群在水上举行会议。你见证他们做下什么协定？会议为什么在这里举行？ 获得 1 点声望。
9	这片水域孕育了一个生机勃勃、欣欣向荣的生态系统。什么族群正利用这个地方？这里又产出什么独特的美食？ 获得 1 份食物和 1 件货物。
10	一座不祥的岛屿坐落在水域中央。为什么它如此令人恐惧？据传那里住着什么？ 获得 1 点声望和 1 处创伤或失去 1 点声望。
J	一只友善的生物把这片水域当成了家。它给了你什么建议？ 获得 1 颗地标骰和 1 颗生态骰。
Q	一种自然现象在这里创造了美丽的景象。是什么让它如此令人敬畏？ 获得 1 颗地标骰。
K	这片水域遍布财宝。起因于何种风俗传统在此走向鼎盛？它给这片水域带来什么影响？ 获得 3 枚钱币并失去 1 点声望或失去 1 枚钱币并获得 3 颗临时骰。

黑色湖泊提示词表

A	一座曾经繁荣的城市沦为废墟，沉入水底。是什么导致了它的衰落，它预言了什么？ 获得 1 枚钱币并在此地点标记一处遗迹。
2	这里的液体似乎是水以外的某种东西。它是什么？附近的人们发现了它的什么用途？
3	这里的水溢出堤岸，淹没了周围的土地。是什么导致了这种情况？什么生物似乎从洪水中受益？ 获得 2 份食物。
4	一条受人崇敬的瀑布流入这片水域。它对这片区域造成什么神秘效果？ 治疗 1 处创伤或获得 1 颗临时骰。
5	水中正在进行一项重要的发掘。它对世界历史有什么潜在意义？ 获得 1 点声望
6	一座浮动的结构在水面上漂流。在结构上可以找到什么稀有植物？谁在照料它？ 根据已有的声望获得等量食物。
7	这里的水咸涩难闻。什么污染了水？这气味让你想起了什么？ 失去 1 颗生态骰。
8	一个神秘的漩涡，它是通往另一个维度的门户。通过漩涡可以瞥见什么奇异的景观？ 获得 2 颗生态骰并失去 2 份食物。
9	这片区域的水拥有迷人的色调。是什么导致了这种独特的颜色，与之相关的当地传说是什么？
10	每年在水岸都会举办一个节日，庆祝一个古老的传说。节日期间需要遵守什么传统？这个传说会被如何重新演绎？ 如果你在这里交谈(converse)，获得 2 颗额外临时骰。
J	数英里外就能看到喷射的水流。是什么导致了这些喷射？它们提供了什么形式的娱乐？
Q	水面上漂浮着不少尸体。水中的什么导致了他们的死亡？ 获得 1 处创伤和 1 件道具。*
K	寒冰将这里的水凝固了。冰面下冻结着什么？ 获得 1 颗地标骰。

开阔地提示词表

红色开阔地提示词表

A	奇异的几何结构点缀着周围。它们可能有什么用途？在此地点标记并命名 1 个神秘地点 。
2	一片滚烫沙丘的干旱沙漠。这里酷热难耐，风势猛烈。你发现了什么避难之处？获得 1 份食物 并在此地点标记 1 处遗迹 。
3	常青的山丘延伸到地平线。这里有什么突出的自然特征？获得 1 颗生态骰 。
4	稀少的、嶙峋的树木散布在湿地上。一堆被毁坏的建筑物沉入泥中。你在废墟中发现了什么？是什么导致了这场毁灭？获得 1 枚钱币 或获得 1 份食物 或获得 1 件货物 。
5	一片恶臭而污秽的沼泽。这个地方有人居住吗？你的哪种感官被环境所冲击？
6	土地稀疏而广阔。大型生物在这片平原上游荡。你与其中一只生物有什么样的相遇？获得 1 处创伤 和 3 份食物 或获得 1 颗临时骰 。
7	危险的领土。一个野蛮的族群宣称拥有这片土地。他们是如何要求你离开的？本次休整阶段失去 1 次行动 。
8	一道高高的悬崖峭壁，始终紧随你此行的路途。你遇到了一位旅行商人。他们告诉你什么传说？本次休整阶段，你可以进行一次行动，像出售货物一样出售食物。
9	一群生物在稀树草原上狂奔。这些生物在逃离什么？
10	一片高地提供了非凡的视野。什么族群定居在这片方顶山上？你远远地看到了一场什么的遭遇？延伸附近海岸线或在此位置标记 1 座小镇 。
J	一片充满活力和美丽植物的田野。这些植物能赠予了什么魔法属性？谁在这里收集它们？获得 1 颗生态骰 。
Q	这里弥漫着某种永久的天气效应。它遮蔽了什么？这片土地因此发生了什么变化？
K	这片土地特别广阔。给这个地区起个名字，并再抽一张牌看看它是什么类型的开阔地。

黑色开阔地提示词表

A	一只掠食性动物将这片土地视为自己的领地。它猎食什么猎物？你在它的巢穴中发现了什么？ 获得 1 枚钱币。
2	干燥的沙丘像彩色玻璃一样闪闪发光。是什么现象让沙子呈现出这种状态？
3	一条废弃的道路穿过乡间高地。为什么这条路不再使用？它通向哪里？ 标记 1 个聚落或获得 1 枚钱币*。
4	一种腐化污染了一片曾经宁静的草地。野生动物发生了什么变化？什么人在这里努力净化大地？ 获得 1 点声望。
5	登上一个山丘，你看到两个族群爆发了激烈的战斗。你如何避免冲突？你看到了什么仪式正在被施行？
6	一座巨大的建筑矗立在草原之上。关于它的建造流传着什么传说？现在谁占据着它？ 获得 1 颗临时骰。
7	工业活动的残余物遍布一片贫瘠的荒地。这里曾经生产什么？你面对了什么危险？ 获得 1 处创伤和 1 件货物。
8	一道长墙分隔了这里的土地。它保护谁的领地？为了防御什么？ 给这个地区命名或在此位置标记 1 座小镇。
9	白茫茫、迷蒙的风中，展现出一片冰天雪地的冻原。一群人在此注视着你，他们隐匿在远处。他们是如何在严寒中生存的？ 获得 1 处创伤和 1 颗生态骰或失去 2 点声望并获得 1 颗生态骰。
10	深深的裂缝通向一个岩石峡谷。什么社团在这里安家？他们为什么如此热情地欢迎你？ 在此位置标记 1 座小镇。
J	一首旋律在草地上随风飘荡。是什么自然现象产生了这种声音？
Q	漂浮的陆地像云一样悬在天空。什么动物把它们当作自己的家园？谁又占据着下面那片被阴影笼罩的土地上？ 获得 1 份食物或获得 1 件货物。
K	一片广阔湿地，点缀着神圣的纪念碑。它们向你述说关于来世的什么信息？这里实行什么死亡仪式？ 获得 1 点声望或失去 1 点声望并获得 2 枚钱币。

名称表

森林名称表

接下来几页是各种你可能遇到的生物群系的名称生成表。请随意选择你喜欢的名称，或者掷d6四次，分别为前缀(Prefix)和后缀(Suffix)。

(译者注：规则原文中，以下名称表均使用了“错误”的掷骰方式来进行随机生成，如3d6，这会造成一个正态分布的骰值结果；我们确信作者原意是为了追求“等概率随机”生成，故进行了合理修改)

前缀	1-2	3-4	5-6
1	幽灵(Ghost)	暗影(Shadow)	春之(Spring)
2	常青(Evergreen)	梦境(Dreaming)	镀金(Gilded)
3	神圣(Sacred)	银色(Silver)	象牙(Ivory)
4	红色(Red)	游荡(Wandering)	深(Deep)
5	沉睡(Sleeping)	碎裂(Splintered)	寂静(Silent)
6	重骰	重骰	黑暗(Dark)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	小树林(Grove)	灌木丛(Thicket)	林间空地(Glade)
2	树林(Woods)	林丘(Holt)	树冠(Canopy)
3	森林(Forest)	柳林(Willow)	小树丛(Copse)
4	丛林(Boscage)	灌木带(Brush)	林区(Stand)
5	密林(Timberland)	林地(Woodland)	小树林(Hurst)
6	重骰	重骰	灌木地(Scrub)

高山名称表

前缀	1-2	3-4	5-6
1	翡翠(Emerald)	白(White)	冷酷(Grim)
2	严寒(Frigid)	白牙(Whitetooth)	孤寂(Lonely)
3	死地(Deadland)	风(Wind)	呼啸(Howling)
4	世界(World)	嶙峋(Jagged)	掠云(Cloudskim)
5	铁(Iron)	灰顶(Ashtop)	钻石(Diamond)
6	重骰	重骰	萦绕(Haunting)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	顶峰(Summit)	高地(Rise)	阿尔卑斯(Alps)
2	群峰(Peaks)	断崖(Bluff)	山脊(Spine)
3	山脉(Range)	山脊(Ridge)	高地(Rise)
4	山(Mountain)	疤痕(Scar)	尖峰(Pike)
5	峭壁(Crag)	丘陵(Fell)	锯齿山脉(Sierra)
6	重骰	重骰	山段(Reach)

湖泊名称表

前缀	1-2	3-4	5-6
1	闪烁(Shimmering)	珊瑚(Coral)	起伏(Rolling)
2	蔚蓝(Azure)	白(White)	暗潮(Darktide)
3	沸腾(Boiling)	远岸(Far-Edge)	歌唱(Singing)
4	树坝(Arbordam)	弓弦(Bowstring)	咸水(Brackish)
5	女王(Queens)	肥沃(Fertile)	死水(Dead)
6	重骰	重骰	静水(Still)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	深水(Deep)	溪流(Brook)	水坑(Waterhole)
2	浅湖(Mere)	溪流(Brook)	池塘(Pool)
3	大河(River)	小河(Stream)	湖(Lake)
4	海湾(Loch)	小河(Stream)	水坑(Basin)
5	池塘(Pond)	山中小湖(Tarn)	浅滩(Shallows)
6	重骰	重骰	水域(Waters)

开阔地名称表

开阔地生物群系有多种亚生物群系，你可以在抽取提示词时发现。对于此表，最好为前缀掷d6两次，并选择一个与提示词匹配的后缀。

前缀	1-2	3-4	5-6
1	干旱(Arid)	古墓(Barrow)	日灼(Sunscorched)
2	荒凉(Desolate)	黑暗(Dark)	鲜艳(Vivid)
3	丁香(Lilac)	王之民(Kingsman's)	朱砂(Cinnabar)
4	发光(Glowing)	棱镜(Prism)	无尽(Endless)
5	黑色(Black)	舞动(Dancing)	热烈(Ardent)
6	重骰	重骰	蛋白石(Opal)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	平原(Plains)	平地(Flats)	大草原(Prairie)
2	荒地(Wastes)	低地(Lowland)	稀树草原(Savannah)
3	丘陵(Hills)	湿地(Marsh)	沼泽(Fen)
4	田野(Fields)	干草原(Steppe)	泥沼(Bog)
5	广阔地(Expanse)	深沼(Swamp)	沙漠(Desert)
6	重骰	重骰	沙丘(Dunes)

城市名称表

要使用城市和小镇名称表，掷 d6 四次，将前缀和后缀组合成一个词。例如，掷出 1-2 和 1 与 3-4 和 5 会得到一个名为“琥珀堡(Amberhold)”的城市。

前缀	1-2	3-4	5-6
1	琥珀(Amber)	幽暗(Gloom)	灰黄(Sallow)
2	河流(River)	伟大(Great)	灰色(Grey)
3	渡鸦(Ravens)	十(Tens)	维克斯(Vex)
4	焦油(Tar)	伊尔登(Ilden)	北方(North)
5	黑色(Black)	耶隆(Yelon)	荒野(Wild)
6	重骰	重骰	裂片(Splinter)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	谷(hollow)	叶(leaf)	布朗(bron)
2	港(haven)	丘(fell)	卫(guard)
3	潮(tide)	岭(ridge)	谷(vale)
4	山(hill)	隘口(pass)	疤(scar)
5	点(point)	堡(hold)	港(port)
6	重骰	重骰	冠(crest)

小镇名称表

前缀	1-2	3-4	5-6
1	蒙特(Mont)	卡勒姆(Calum)	斯科斯(Scos)
2	黎明(Dawn)	朗(Lang)	南方(South)
3	赫尔(Hel)	东方(East)	风(Wind)
4	钟(Bell)	阿登(Arden)	埃默(Emer)
5	达尔(Dar)	红色(Red)	白色(White)
6	重骰	重骰	西方(West)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	溪(brook)	法斯特(fast)	威克(wich)
2	镇区(borough)	口(mouth)	沼泽(fen)
3	幽谷(glen)	浅滩(ford)	塔莎(tasha)
4	内特(enette)	门(gate)	草原(veld)
5	港(harbour)	草地(meadow)	边(side)
6	重骰	重骰	厅(hall)

营地名称表

前缀	1-2	3-4	5-6
1	低语(Whisper)	远方(Far)	谷物(Grain)
2	荆棘(Thorn)	风暴(Storm)	旅者(Travellers')
3	余烬(Ember)	死亡(Dead)	深(Deep)
4	霜冻(Frost)	石头(Stone)	外域(Outer)
5	古老(Old)	太阳(Sun)	迷失(Lost)
6	重骰	重骰	寂静(Silent)

后缀	1-2	3-4	5-6
1	守望(Watch)	哨站(Post)	小径(Path)
2	营地(Camp)	边缘(Edge)	步道(Trail)
3	路(Road)	渡口(Crossing)	路(Way)
4	休憩(Rest)	避难所(Refuge)	台阶(Steps)
5	弯道(Bend)	帐篷(Tent)	场所(Place)
6	重骰	重骰	场地(Grounds)

地区名称表

要生成地区名称，掷 **d6** 六次并组合成一个单词（分别决定第一段、第二段和第三段）。或者，在第二个表（某某...之某某...）上掷 **d6** 两次，先决定头衔，再决定名称！

出目一	出目二	第一段	第二段	第三段
1-3	1	阿尔(Al)	恩(en)	达尔(dar)
	2	埃尔(EI)	厄恩(urn)	阿(a)
	3	维夫(Viv)	安(an)	埃克(ek)
	4	盖斯(Geth)	奥尔(ol)	因(in)
	5	扎尔(Zal)	埃雷(ere)	卡尔(kar)
	6	努姆(Num)	林(lin)	奥尔(or)
4-6	1	米尔(Myr)	维尔(vel)	埃斯(ess)
	2	西尔(Syl)	伊斯(ith)	温(wyn)
	3	特(T)	奥尔(or)	顿(don)
	4	德拉(Dra)	尼(ni)	里亚(ria)
	5	布里(Bri)	蒂斯(tis)	奎(que)
	6	重骰	重骰	重骰

某某（名称）...之某某（头衔）...

出目	头衔(Title)	名称(Name)
1-2	公国(Duchy)或郡(County)	掷制图师姓氏表
3-4	王国(Kingdom)或帝国(Empire)	掷城市名称表
5-6	行省(Province)或领(Realm)	掷上表（地区名称表）

族群表

要生成一个族群，在以下三个表（特质、描述词、关注点）各掷 **d6 两次**。如果你想对这个族群有更多阐述，在续表上再掷 **d6 两次**。

特质	1-2	3-4	5-6
1	魔法(Magical)	吵闹(Loud)	重视家庭(Familial)
2	雄心勃勃(Ambitious)	好奇(Inquisitive)	个人主义(Individualistic)
3	忠诚(Loyal)	慷慨(Generous)	本能(Instinctive)
4	骄傲(Proud)	虔诚(Religious)	尊重(Respectful)
5	多疑(Untrusting)	游牧(Nomadic)	优雅(Graceful)
6	重骰	重骰	不屈不挠(Unrelenting)

描述词	1-2	3-4	5-6
1	四臂(Four-armed)	有翼(Winged)	增强型(Enhanced)
2	高大(Tall)	空灵(Ethereal)	无口(Mouthless)
3	矮小(Short)	无眼(Eyeless)	行动缓慢(Slow-moving)
4	多毛(Hairy)	有角(Horned)	精致(Delicate)
5	装饰华丽(Decorated)	肌肉发达(Muscular)	多足(Many-legged)
6	重骰	重骰	多声(Many-voiced)

关注点	1-2	3-4	5-6
1	商人(Traders)	保管人(Custodians)	探索者(Explorers)
2	拾荒者(Scavengers)	猎人(Hunters)	农民(Farmers)
3	建筑师(Architects)	工业家(Industrialists)	工匠(Artisans)
4	好战者(Warmongers)	享乐主义者(Hedonists)	历史学家(Historians)
5	学者(Scholars)	精神主义者(Spiritualists)	信徒(Devotees)
6	重骰	重骰	艺人(Entertainers)

族群表（续表）

这些族群...

阐述特质	1-2	3-4	5-6
1	说着一种无法破译的语言	饲养着一群驯养的生物	表现出蜂巢思维般的联系
2	似乎对生活非常满足	戴着精美的面具	骑着机械坐骑
3	沉迷于一种奇怪的药物	以集体发声作为问候方式	似乎被他们的任务分心
4	行动缓慢而有目的性	散发着某种特定食物的气味	似乎不需要睡眠
5	怀着敬意对待土壤	穿着颜色会变化的衣服	与另一个族群共享文化
6	重骰	重骰	能够变形

货物表

在考虑你在旅途中携带的货物类型时，使用此表获取灵感。

货物	1-2	3-4	5-6
1	酒类(Alcohol)。它由什么制成？	药物(Drugs)。它有什么效果？	动物(Animals)。原产于哪里？
2	矿物(Mineral)。开采来做什么用途？	药品(Medicine)。用于治疗什么？	油(Oil)。为什么它稀缺？
3	陶瓷(Ceramics)。什么族群创造了它们？	植物(Plants)。它们闻起来像什么？	谷物(Grain)。什么食物的基础？
4	织物(Fabric)。由什么的毛发制成？	金属(Metal)。用于什么技术？	骨头(Bone)。用于什么实践？
5	香料(Spice)。用于什么菜肴？	染料(Dye)。从哪里采集？	毛皮(Fur)。被什么族群穿戴？
6	重骰	重骰	动物部位(Animalpart)。因什么原因被觊觎？

货币表

在考虑一个族群在其社会中可能使用什么类型的货币时，使用此表获取灵感。

货币	1-2	3-4	5-6
1	金属环(Ringsofmetal)。它们最初的用途是什么？	小雕像(Effigies)。它们有什么宗教用途？	陨石碎片(Meteoritefragments)。它们有什么次要用途？
2	玻璃珠(Glassbeads)。它们是如何形成的？	种子(Seeds)。它们来自什么稀有植物？	牙齿(Teeth)。来自什么生物或族群？
3	贝壳(Seashells)。什么标示了它们不同的价值？	钱币(Coins)。表面刻印着什么？	独特的奖章(Uniquemedallions)。谁创造了这些？
4	羽毛(Feathers)。人们如何展示它们？	化石(Fossils)。哪些化石价值最高？	标记纸张(Markedpaper)。什么使每张纸币独一无二？
5	宝石(Gems)。它们有什么特性？	打结的绳子(Knottedstring)。绳结如何影响价值？	魔法筹码(Magicchits)。里面储存了什么短暂的东西？
6	重骰	重骰	特殊货币：在货物表上进行投骰。

狩猎表

在考虑你在荒野中**狩猎**的食物类型时，使用此表获取灵感。

我在荒野的时光里……

出目	食物(Food)
1-3	采集植物(Foraged flora) (见下方植物表)
4-6	猎取动物(Hunted fauna) (见下方动物表)

我猎取的动物是……并且……

出目	行为(Behaviour)	描述词(Descriptor)
1	迁徙性(Migratory)	巨大的(Enormous)
2	掠食性(Predatory)	有翼的(Winged)
3	独居性(Solitary)	有角的(Horned)
4	躲避性(Evasive)	厚毛的(Thickcoated)
5	食草性(Grazing)	小型的(Small)
6	群居性(Herding)	有甲壳的(Plated)

我采集的植物是……

出目	行为(Behaviour)	描述词(Descriptor)
1	包裹的(Encased)	谷物(Grains)
2	多刺的(Prickly)	叶子(Leaves)
3	鲜艳的(Vibrant)	坚果(Nuts)
4	扭曲的(Twisted)	根茎(Roots)
5	甜味的(Sweet)	水果(Fruits)
6	发光的(Glowing)	真菌(Fungus)

创伤表

使用此表和叙事背景为你的制图师遭受的创伤提供灵感。注意：轻伤和重伤之间没有机制差异，只需根据你的叙事选择合理的项目。

轻伤	1-2	3-4	5-6
1	脑震荡(Concussion)	多处擦伤 (Manyscratches)	胃病(Stomachillness)
2	颈部扭伤(Whiplash)	肌肉痉挛 (Crampingmuscles)	眩晕(Vertigo)
3	晒伤(Sunburn)	小裂伤(Smalllaceration)	严重瘀伤 (Intensebruising)
4	脚踝扭伤(Sprainedankle)	视力模糊(Blurredvision)	擦伤的手肘 (Grazedelbows)
5	剧烈头痛 (Throbbingheadache)	精疲力竭(Exhaustion)	轻微烧伤(Minorburns)
6	重骰	重骰	背部酸痛(Soreback)

重伤	1-2	3-4	5-6
1	失血(Bloodloss)	中暑(Heatstroke)	韧带撕裂(Tornligament)
2	肺穿孔(Puncturedlung)	颌骨骨折(Jawfracture)	手部压碎(Crushedhand)
3	肩关节脱臼 (Dislocatedshoulder)	神经损伤(Nervedamage)	感染性病灶 (Infectedlesion)
4	鼻梁骨折(Brokennose)	手臂骨折(Brokenarm)	肋骨骨折(Ribfracture)
5	体温过低(Hypothermia)	深伤口(Deepgash)	牙齿碎裂(Smashedtooth)
6	重骰	重骰	魔法腐化 (Magicalcorruption)

结果神谕表

此表用于非创作模式。当你需要灵感来为技能检定的结果增添色彩时使用此表。不确定结果时，在表上掷 d6 四次（分别决定词 1 和词 2）。解读得到的动作词以描绘结果如何展开。

词 1	1-2	3-4	5-6
1	背叛(Betray)	发现(Discover)	破坏(Disrupt)
2	揭示(Reveal)	改变(Change)	冒犯(Offend)
3	夺取(Seize)	拖延(Delay)	困扰(Vex)
4	否认(Deny)	控制(Control)	胜利(Triumph)
5	保护(Protect)	追逐(Pursue)	交易(Barter)
6	重骰	重骰	阻挡(Block)

词 2	1-2	3-4	5-6
1	说服(Convince)	保存(Preserve)	毁灭(Ruin)
2	窥探(Spy)	告知(Inform)	逃脱(Escape)
3	欺骗(Trick)	打开(Open)	关闭(Close)
4	吸引(Attract)	伤害(Harm)	伏击(Ambush)
5	忍受(Endure)	跟随(Follow)	揭露(Expose)
6	重骰	重骰	浪费(Waste)

失败结果表

此表用于非创作模式。当你需要一个随机的机制性负面结果时使用此表。

出目一	出目二	第一段
1-3	1	获得 1 处永久创伤。
	2	在你的下一个休整阶段失去 1 次行动。
	3	获得 1 个标签。
	4	获得 1 处创伤。
	5	失去 1 点声望。
	6	失去 1 件货物。
4-6	1	失去 1 份食物。
	2	失去 1 颗骰子。
	3	失去 1 枚钱币。
	4	失去任意 1 项资源。
	5	失去任意 1 颗骰子。
	6	重骰

制图师角色卡

姓名

人称代词

专业能力

追求

性格

声望

钱币



货物

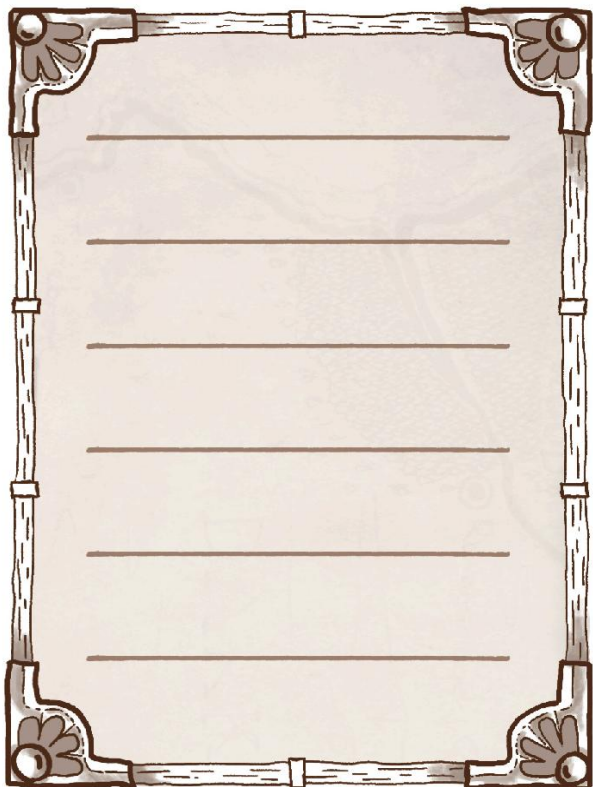
上限: _____



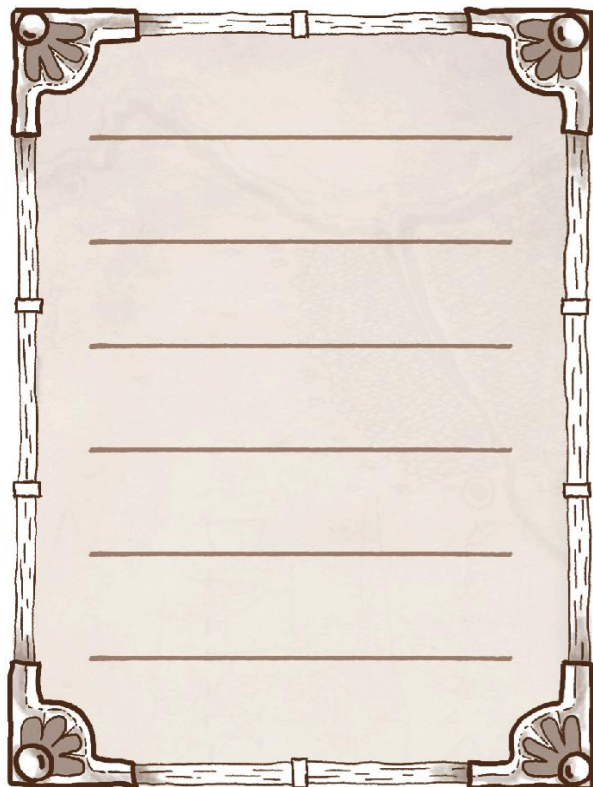
食物



道具



创伤



鬼牌抽取次数

黑色鬼牌:

☐☐☐

红色鬼牌:

☐☐☐

