

第十一章 人物装备

现在该决定你有什么东西了！如果你身无分文或者打算等到需要的时候再买装备的话可以跳过这个步骤……但如果不是这么回事，你就该给自己挑选装备并且算出需要多少钱。如果你是个战士，你就得弄清楚你拥有多强的武器、护甲防御力如何。而要是你要去战斗或旅行，你需要确定这些装备的重量，并声明你怎么带这些装备的。

一、起始资产

你的“起始资产”就是你在游戏开始时能够用来买装备的钱数，见起始财富部分。计算起始资产，为起始财富部分，乘以你的“财富等级”。

1. 价格

LOM 规则下的价格都是“\$”为单位的，“\$”代表适合设定的基础货币单位。一个\$可能是1便士、1铜费尔，或其它任何合适的东西。本章中所说的价格默认为普通商人订立的典型售价，地点为很容易获得该种物品的地方，时间则是既非货物短缺又非过剩的时候。

二、生活费

你的每月“生活费”是你一个月典型花销的平均值，它包括了食物、住房、服装和娱乐等……并且在地位1或更高的时候，还有仆人，如果在你的社会里有仆人是正常的话。

你的生活费取决于你的地位。生活费表（见下）提供了每个地位等级所需的“通用”花费，你在每个月的一开始就得把它们交清。不过，GM可以自由变化涉及的钱数与支付方式，例如，他可以让PC在月初先交一半，到月中再交剩下那一半。

在大多数世界设定中，你可以选择交纳高于或低于你地位等级的生活费（但不可高于地位8或地位-2）。这将影响NPC对你的反应，还可能有其他后果。

以低于你地位标准的花费生活当然很省钱，但这也有不好的作用。低标准的副作用可能包括得不到报酬的仆人的离去，来自房东的威胁，营养不良，遭到驱逐，或者其它GM觉得合适的麻烦。同时，当你碰上你节俭的生活方式可能带来麻烦的场合时，例如，在“社会”机构或是遇到认不出你的陌生人时，GM也会将你的地位按照你正在支付的水平计算。

以高于你地位标准的费用生活代价更大，但提供了更加舒适的生活方式。这甚至可以让你表现得像个地位更高的人——尽管GM可以随时要求投个礼仪（上流社会）技能检定。但要知道对你的人物而言过高的地位可能带来反应上的惩罚！事实上高于你地位的生活水平可能带来负面的声誉——或者说它甚至可以算作一种个人恶习。

如果你可以靠级别免费得到地位，你只需要支付得到这个加成之前地位所对应的生活费，而非你最终的地位的。其他人——你的组织、纳税人之类——包揽了这个差额。

生活费表

地位	例子	生活费
8	皇帝、神王、最高统治者	\$600000000
7	国王、教皇、总统	\$60000000
	皇族、州长	\$6000000
5	大贵族、跨国公司老板	\$600000
4	小贵族、国会代表、名人	\$60000
	有地骑士、公会大师、大城市市长	\$12000
2	无地骑士、市长、商业领袖	\$3000
1	骑士侍从、商人、牧师、医生、市议员	\$1200
0	自由民、学徒、普通公民	\$600
-1	奴隶、贫穷公民	\$300
-2	农奴、流民	\$100

旅店、旅馆以及其他临时居所

离家而居期间，你每天必须支付等值于平时月生活费 20% 的费用。但你愿意，也可以以低于自己地位 1 级的水平生活同时不受到额外的惩罚。临时居所的质量取决于你的地位：在现代世界背景下，地位 -1 意味着一间糟糕的廉价旅馆，地位 0 是典型的旅馆，地位 1 是条件比较不错的旅馆。

你也可以用这个价格作为招待习惯了对应地位生活的宾客应支付花费的指南，以及作为贿赂的粗略指标。

食物

生活费假设你在菜场买菜，并且你、你的家庭或你的奴仆在家准备一日三餐——或者如果你经常到外面下馆子，生活费代表的是在你地位水平 1 级的饭馆就餐。当你外出就餐或打算购买旅行干粮的时候，请参考下面的部分。通常将地位高于 3 者的地位视为 3，除非遇到某些特殊情况。

去饭馆就餐：早饭或午餐花费生活费的 1%，晚餐则是 2%。价格取决于餐馆典型主顾的地位。

旅行干粮：一周的干粮要花费生活费的 5%，重量约 7kg。

酒水：每瓶酒价值生活费的 1%。

服装

你一开始就有符合你地位的全套衣服，你不需要单独购买它们。生活费包括了普通的服装、缝补费和逐步替换的费用，但要是你突然需要替换衣服，请参考下面的规则。

请使用完整地位以衡量全套服装的花费。地位高的人自然拥有更多的衣服，地位 7 或 8 的统治阶级单单是所拥有的王冠和宝石价值几千万甚至上亿。但是，只购买一整套衣物的时候，将高于 3 的地位视为 3。

全套行头：包括一到四套普通服装，外加晚礼服，每一套都有正式服装和冬装，一般至少一套符合工作或爱好的外套。价格=生活费×100%；重量在 10kg 以上。

平装：一套完整的衣装，类型从破烂堆里没人要的布条到设计名家的得意之作，视地位而定。至少包括：内衣，外加束腰外衣、宽松上衣或衬衫，长筒袜，裙子或长裤——或长外衣，袍子，洋装——以及适当的鞋。价格=20%×生活费；重量 1kg。

冬装：如上，但更重。包括一顶帽子或一条头巾，靴子，以及皮毛。价格=生活费×30%，2kg。

正装：你“最好的套装”，通常至少包括一些附件（帽子，手套等等）或珠宝。价格=生活费×40%，1kg。

化妆品：天然或人工合成的美容品。一个月的用量：价格=生活费×10%，1kg。

三、购买装备

你常常可以随心所欲地购物，除了受你初始资产和所处社会的法律限制。不过有的时候，GM 或冒险可能指定你的一些或所有装备。例如，如果你是个正在执行军务的战士，有人会发给你装备。你并不需要支付它们的价钱，但你也没法自己挑选。要是冒险需要，GM 或许会添加更多的限制——要是被丢在无人荒岛上，你的选择将会大大缩减。无论在何种情况下，GM 永远是判断你可购买物品的最终裁决者。

无论你怎么得到你的装备，都应该把它们列到你的人物卡里去。如果你手头上积累了大量物件，请考虑把它们单列在一张表上。无论如何，你都应该把留在家里的财产和你带在身上的财产分开列明，以便计算负重。

1. 装备列表

每个游戏世界都有一张或多张装备列表，上面标明了重要物品的花费、重量和其它数据。你可以购买那些没被列在表上的物件，只要 GM 同意。价格由 GM 来定。GM 应该是思想开明的。

这章的清单包括武器、防具和非凡物品。你有权复印这些表格供自己使用。

2. 合法等级 (Legality Class/LC)

有些装备有合法等级。LC 代表该物品合法或被社会普遍接受拥有或持有的可能性。给定物品在给定社会中能否获得受该物件的 LC 和社会的“控制等级 (control rating)”的共同影响。见控制等级和合法等级。

只有当某物件有可能被控制的时候才会有 LC。普通的衣服和工具一般都不需要 LC。当然，每个社会都有例外。

LC4——开放。该物件在大多数社会都是未受禁的，但受到严格约束的社会可能限制对其接近或使用。例如剑、霰弹枪。

LC3——得到许可方能使用。该物件在大多数社会都要求向官方注册。注册可能会包括一些费用和测试，并且可能将罪犯和未成年人等人群排除在外。例如手枪、狩猎用步枪。

LC2——限制。在大多数社会中只有军队、警察或只有情报机构可以拥有该物品，尽管有些获得许可的市民也可能被允许在自己的地产范围内持有它们。

LC1——军用。在大多数社会中该物件只允许军队或间谍机构使用。例如战斗载具。

LC0——禁止。该物件仅限于特定政府的武装力量使用，他们将不惜使用极端的方法保护此物件免受个人或非政府组织染指。

四、武器

冒险者通常带着某种武器，可能是骑士的阔剑，也有可能是侦探的左轮手枪。

1. 选择你的武器

要决定携带何种武器，请首先考虑你所处的情况，然后是你的技能、力量和预算。如果你无法使用或根本用不着它，那就别买。

首先，决定你为什么携带武器。是为了自卫，威胁（“站住，否则我开枪了！”），战斗还是狩猎？你需要一件能藏起来的武器（或无声武器）还是法律或习惯允许你公开携带？如果你是个和平主义者，你希望你的武器只用来威吓呢，还是可以用来解除敌人的武装或打昏他？

还应该考虑法律的允许范围。大多数设定的法律或习惯都对你在大街上或执行任务时可以携带武器和铠甲有一定的管制。这同样适用于历史设定。对一般的中世纪村庄来说，一个穿全身板甲的陌生人一定非常可疑（也很吓人）。

同时也要注意你的技能和力量。比如棍棒、剑之类，被强壮的人挥舞起来伤害更大。两种武器都标了一个最小力量。

最后，看看武器的数据。每种武器都给出了重量、花费和相对合法性。武器的伤害值评价是其效力的基本标杆，但也有些要素如触及、射程、射速和精度需要考虑。

下面的部分包括那些协助你为上述问题作出选择的信息。如果你是个纯粹的非战斗人员，你完全可以忽视或跳过这些东西。

2. 武器防具术语表

下面的术语和缩写将出先在许多武器表中。

8G, 10G, 12G: 霰弹枪的口径，这个数字代表每 kg 这个口径的铅弹有几发。所以，10G 的子弹要比 12G 的大。

定装步枪：一种后膛装填、单发式的火器。

链甲头罩：通常用链甲做成的头巾。

长砍刀：装有沉重剑刃的杖。

晨星：一种在把手上用铁链拴着一个金属球的连枷。

滑膛枪：一种单发、无膛线、前膛装填的长枪。

薙刀：一种装有轻质刃的杖。

双节棍：由一根链子连起两跟短棒而成的一种连枷。

鸟弩：一种发射铅或石质小球的弩。

来复枪：一种单发、有膛线、前膛装填的长枪。

巨弩：一种栓闸制动的投射机械，外形类似特大号的弩。

3. 武器数据

武器表提供了下面信息即将解释的条目。给定的栏目只会在与该武器密切相关的情况下才会出现在表中。无论如何，“—”表示该数据不适用，“VAR”表示价值变化，“特殊”表示请参考第四章武器技能或第十三章的相关部分的特殊规则。

①武器

这个武器的大类，比如“短剑”或“突击步枪”。每个条目都涵盖了多种的武器。

就枪械来说，这个条目包括了一个发射物的直径，也叫口径；以毫米（例如 9 毫米）或英寸的分数形式（如.50），按照这个武器的习惯叫法。有时候字母 M（马格南）、P（手枪）、R（左轮手枪）和 S（短枪）跟在口径之后，因为在有些情况下不同的枪支拥有相同口径但使用的子弹却不一样。例如 7.62mm 子弹就不能和比它短的 7.62mmS 互换。

②伤害

对于冷兵器，例如剑和弓来说，伤害以力量（ST）为基础，再加上使用者的基础戳击或挥舞伤害的修正。见伤害表。举个例子，长矛的数据写着“戳击+2”，那么如果你力量是 11（提供了 1d-1 的基础戳击伤害），那么你在使用长矛的时候可以造成 1d+1 的伤害。注意，由于挥舞类武器充当了杠杆，所以它们可以造成更多伤害。对火器、手榴弹和其它自带动力远程武器而言，伤害以固定数量的骰子加数值给出。例如，9mm 自动手枪上写着“2d+2”，也就是说任何使用者都要投个 2d，然后在结果上加 2 得出最终伤害。

- 护甲除数：位于伤害后的附加说明，例如（2）。护甲除数在计算伤害（或将 DR 加进目标的 HT 检定以对抗特效攻击）之前将目标来自护甲及其它来源的 DR 除以这个值。例如，一次有着护甲除数（2）的攻击会将 DR 减半；分数形式的护甲除数则会提高 DR，例如（0.5）就让 DR 加倍，（0.2）就是 DR 乘 5，（0.1）就乘 10。

- 伤害类型：指示伤害类型或造成的效果的缩写。

AFF: 特效攻击。

BURN: 灼烧。

COR: 腐蚀。

CR: 钝击。

CUT: 切割。

FAT: 疲劳。

IMP: 穿刺。

PI-: 贯通-/小型贯通。

PI: 贯通/中型贯通。

PI+: 贯通+/大型贯通。

PI++: 贯通++/巨型贯通。

特殊.: 特殊——参考武器说明。

TOX: 毒性。

可选规则：调整骰+加权

积累后的修正值有时候会得出很大的伤害加值，比如 2d+5。在这种情况下，GM 可以规定所有 +4 都变成 1d，所有 +7 都变成 2d。例如，一次 2d+5 的攻击可以视作等于 3d+1。如果有修正要求“每伤害骰”，那么它看的是基础的挥舞或戳击伤害，是添上加权之前的骰子结果。这规则带来了更现实的结果，但要求在填写人物卡等东西的时候多做一步。

受害者失去的 HP 等于穿透他 DR 的伤害。小型贯通攻击效果减半，切割与大型贯通效果提升 50%，穿刺和巨型贯通则翻倍。疲劳伤害减少 FP 而非 HP。特效攻击不造成身体上的损伤，但会对未通过 HT 检定的人物施加特定的特效攻击，具体见武器说明。额外规则见伤害与损伤规则。

- **爆炸：**钝击或灼烧伤害类型之后的“EX”表示这类攻击产生一次爆炸。爆炸将波及周围：伤害除以 3 倍的距爆炸中心距离（以米为单位）。有些爆炸还会飞溅出破片，对附近人员造成切割伤害（见破片伤害）。破片伤害在方括号里有标出，例如“3d[2d]CR EX”意味着爆炸造成 3d 钝击类型的伤害并抛射出足以造成 2D 切割伤害的破片。破片的危险半径是每个骰子 5 米。例如[2d]就是 10 米。如果爆炸攻击有护甲除数，只有被直击的目标会受到护甲除数影响，而非所有处于爆炸范围或被破片击中的人物都受影响。

- **特效攻击：**一些特殊的武器并未列明伤害骰，取而代之则是 HT 修正。例如，“HT-3”。任何受到这类武器伤害的人都必须作一次有列明减值的 HT 检定以防止受到特效攻击的效果（例如失去意识）。举个例子，电棍 HT-3 检定，失败则被震慑（20-HT）秒。注意 DR（经过护甲除数的修正）通常会给目标 HT 检定加成，例如，一件 DR2 的皮夹克可以在对抗电棍时为你提供+2 的 HT 检定。

- **其他效果：**少数武器具有连锁或连带效果，在第二行标明。这些效果与原始攻击的成功命中同时发生。详细资料请见连带效果和连锁。

③触及

只有近战武器才有触及。这代表具有人类体型或略小的使用者能以该种武器打到目标时的距离（以米为单位）。例如，

触及“2”意味着该武器只能在 2 米远的距离攻击敌人——更近或更远都不行。

C 表示你可以在贴身战斗中使用该武器，见贴身战斗。

有些武器有连续的触及，例如触及“1, 2”的矛在 1 米或 2 米的距离都可以打击目标。触及旁边的星号（*）表示这件武器较为笨拙，需要一个准备战斗动作以改变触及（比如在 1 和 2 之间切换）。如果没有*，你可以用该武器打击任何处于其触及之内的敌人。

④招架

只有近战武器才有招架数据。一个数字，就像“+2”或“-1”这样，表示当你使用这件武器的时候它提供了怎样的招架防御加值或减值（见招架）。在大多数武器的说明里，这个值是“0”，表示没有修正。

F 表示该武器属于击剑武器。

U 表示该武器是失衡的：你在使用它作出攻击后本轮就不能再用它来招架。反之亦然。
NO 表示这件武器根本不能招架。

⑤精度 (Acc)

只有远程武器才有精度。如果你在攻击前的回合采取瞄准动作，你的攻击检定获得等于精度的加成。如果该武器有固有的瞄准镜，它的加值将作为一个单独的修正列在武器的基础精度之后，例如“7+2”。

⑥射程

只有远程武器才有射程。如果某件武器只有一个射程数字，那么那就是它的最大攻击射程（以米表示）。如果是两个被“/”分开的数字，前面那一个是半伤害射程（1/2D），后面那个是最大射程。位于或远于 1/2D 发起的对目标造成损伤的攻击造成半损伤，而那些需要 HT 检定的特效攻击则抵抗检定+3。

冷兵器远程武器通常将半伤害射程和最大射程按使用者的力量（ST）的倍数倍数列出，而不是有固定射程。例如，“*10/*15”表示半伤害射程是 10*ST 而最大射程是 15*ST，因此那些力量为 10 的人就可以拥有 100 米半伤害射程和 150 米最大射程。对弩和攻城武器，公式中指的是武器的 ST。

少数武器还有最小射程，在说明中给出。这样的武器不能在小于最小射程的距离内攻击目标——通常因为它们的弹道弧很高，要不然就是有些安全、引信或导航方面的限制。

⑦ROF (射速)

只有远程武器才有射速。它表示普通射击者一秒中所能射出的最大子弹数。如果你愿意的话，武器能正常发射出少于射速的子弹数（但最少也能打出一发），但有些特殊的注意事项：

“！”表示该武器只能全自动射击，比如许多机枪。它们的最小射速是列明 ROF 的 1/4，向上进位。

“M*N”（例：3*9）表示该武器每次攻击可以打出 M 发子弹，每个子弹至少散成 N 发更小的子弹。见霰弹枪和散弹。

⑧载弹量 (shots)

只有远程武器才有载弹量，它表示某种武器重新装填或补充能量前可以射击的子弹数。T 表示它是投掷类武器，重新装填这样的武器其实也就是把它捡起来或者在找个新的。

载弹量后面附带的数字表示重新装填好该武器全部子弹所需的秒数（例如，通过换装弹夹）——或者，对投掷类武器而言，是准备好一把新武器的时间。旁边的 i 表示你必须逐发装填：列出的时间是装填一发而非装填全部子弹的时间。

弩或鸟弩只有在它的 ST 小于等于使用者的 ST 时才使用列出的准备时间（4 轮）（见下面的弩和 ST 部分）。如果弩的 ST 比使用者的大 1 或 2，将之翻倍。要是大 3 或 4，就需要借助“山羊脚”装置。这需要花费 20 轮，并且要求你必须站着。如果它的 ST 比你大到 5 或以上，你就根本没法重新装填它。

⑨花费

新武器的价格，以\$为单位。对剑和刀来说，这价格还包括鞘。而对火器，它包括一套最小限度的必需的清洁工具。

⑩重量

武器的重量，以 kg 为单位。NEG 表示其重量可以忽略不计。对载弹量 2+ 的射击类武器来说，这是满弹时的重量。完全装满的弹药总重量在斜杠后列出。

例外：如果武器的载弹量是 1（例如弓或导弹发射器）或有能量补充包（以 P 标示），它的未装填重量是给定的。斜杠后的重量就是单发弹药（比如一支箭或一发导弹）或能量包的重量。

(11) ST

能完全发挥该武器威力的最小力量要求。如果你试图使用 ST 要求更高的武器，那么你的 ST 每低于武器 ST1，武器技能将-1，并且任何长到足以让你疲劳的战斗结束后你额外失去 1 点 FP。

对于近战武器，你能用于造成伤害的有效 ST 不能超过该武器最小 ST 的三倍。例如，一把大折刀的最小 ST 是 6，所以它的“最大 ST”就是 18；如果你的力量是 19 或以上，在计算伤害的时候就算你的 ST 只有 18。

天生武器（例如打击或踢击）既没有最小 ST 也没有最大 ST。

†表示该武器需要双手持用，如果你有至少 1.5 倍于列明 ST 的力量，你也可以把它当单手武器来用。但你用其攻击后该武器将变成未准备好的状态。如果你的 ST 至少是其列明 ST 的两倍，单手挥动就不再有任何准备上的惩罚。

但如果该武器要求一手持握而另一只手使用移动部分，例如弓或泵式霰弹枪，那它就仍需要双手持用，不管 ST 是多少。

‡表示该武器需要双手持用并且在攻击后变为未准备好的状态，除非你的 ST 至少是其列明 ST 的 1.5 倍。要想没有准备惩罚地单手使用之，你的 ST 要是其三倍之多。

R 表示有滑膛枪支架的火器。该武器的重量包括它的支架。需要花费一次准备动作以将这件武器平衡在支架上，但在此之后，任何固定且处于站立姿态的经过瞄准的射击都将自动视为支撑的（见瞄准）。

B 表示该火器拥有一件两脚架。以匍匐姿势使用两脚架射击时，将之视为有支撑的且将其 ST 减为列明值的 2/3（向上进位）。例如 ST13 变为 ST9。

M 表示该武器通常搭载于载具或炮架，或者三脚架上。当它在其支撑物上射击时可以忽略它的列明 ST 和笨重度。它的 ST 要求只用于离开支撑物时的射击。把该武器移离其支撑物（或固定于其上）需要花费 3 个 1 秒的准备战斗动作。

弩与 ST：弩和鸟弩有它们自己的 ST。请用其替换你自己的 ST 计算射程和伤害。你必须在购买该武器的时候就指定它的 ST。你可以经常使用力量比你弱的武器，如果你的弩比你强壮（ST 大于你），它可以造成更大伤害，但上弦的时间将更长（见上，载弹量）。

(12) 笨重程度

只有远程武器才有笨重程度。这是一个代表武器大小和轻便性的数值。当你采取一个移动攻击战斗动作（见移动攻击）时，笨重程度修正你的武器技能。它作为你试图隐蔽这件武器的时候物品藏身技能的减值。

(13) RCL (后坐力)

只有火器才有后坐力。这表明速射时控制该武器的难易程度。RCL 越高，武器就越难以控制。RCL1 意味着该武器没有后坐力，或几乎没有后坐力。

当以射速 2+射击的时候，你作出攻击检定的每满一个 RCL 的倍数意味着额外命中一发，直到命中了等于发射的弹数为止。见速射。（射速 1 的武器仍有 RCL，供特殊规则使用。）

(14) LC (合法等级)

火器和手榴弹专用。所有用于战斗的近战武器和冷兵器的远程武器都默认为 LC4。作为工具或用于狩猎、娱乐的“武器”没有 LC，这些完全是临时凑合，如木桩。见合法等级。

(15) 附注

此处列出的数字对应表格下的注释。

4. 近战武器

近战武器归类在相应的技能下面。技能名以大写字母列出，缺省扩在扩号里。例如“斧/锤（DX-5，连枷-4，或双手斧/锤-3）”。如果该武器的使用方法不止一种，则每种方法单

独占一行。如果有多种技能允许你使用武器，则这件武器将出现在每个技能下面。例如，棍棒和双手剑术都允许你挥动一根四分棍，且任一都允许你用之进行挥舞和戳击。

斧/锤(DX-5，连枷-4，或双手斧/锤-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	斧	挥舞+2 切割	1	0U	50	4	11	
0	短柄斧	挥舞 切割	1	0	40	2	8	[1]
0	投掷斧	挥舞+2 切割	1	0U	60	4	11	[1]
2	钉头锤	挥舞+3 钝击	1	0U	50	5	12	[1]
2	小型钉头锤	挥舞+2 钝击	1	0U	35	3	10	[1]
3	十字镐	挥舞+1 穿刺	1	0U	70	3	10	[2]

拳击、斗殴、空手技击或 DX

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
-	打击	戳击-1 钝击	C	0	-	-	-	[3,4]
1	手指虎	戳击 钝击	C	0	10	0.25	-	[3,4]

斗殴-2、空手技击-2 或 DX-2

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
-	踢击	戳击 钝击	C, 1	NO	-	-	-	[3,4]
-	穿靴踢击	戳击+1 钝击	C, 1	NO	-	-	-	[3,4]

斗殴或 DX

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
-	钝牙	戳击-1 钝击	C	NO	-	-	-	[3]
-	剑齿	戳击-1 穿刺	C	NO	-	-	-	[3]
-	利喙	戳击-1 切割	C	NO	-	-	-	[3]
-	利喙	戳击-1 贯通+	C	NO	-	-	-	[3]
-	近战部位	不定	不定	不定	-	-	-	见近战部位
1	闷棍	戳击 钝击	C	0	20	1	7	
8	电棍	HT-3(0.5)特效攻击	C, 1	NO	100	1	2	[5]

阔剑(DX-5，能量剑-4，刺剑-4，军刀-4，短剑-2，或双手剑-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	轻型棍棒	挥舞+1 钝击	1	0	5	3	10	
	或	戳击+1 钝击	1	0	-	-	10	
2	阔剑	挥舞+1 切割	1	0	500	3	10	
	或	戳击+1 钝击	1	0	-	-	10	
2	突刺阔剑	挥舞+1 切割	1	0	600	3	10	
	或	戳击+2 穿刺	1	0	-	-	10	
3	混种剑	挥舞+1 切割	1, 2	0U	650	5	11	
	或	戳击+1 钝击	2	0U	-	-	11	
3	武士刀	挥舞+1 切割	1, 2	0	650	5	11	
	或	戳击+1 穿刺	2	0	-	-	11	
3	突刺混种剑	挥舞+1 切割	1, 2	0U	750	5	11	
	或	戳击+2 穿刺	2	0U	-	-	11	
4	骑兵军刀	挥舞+1 切割	1	0	500	3	10	
	或	戳击+1 穿刺	1	0	-	-	10	

连枷(DX-6，斧/锤-4，或双手连枷-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	晨星	挥舞+3 钝击	1	0U	80	6	12	[6]
0	双节棍	挥舞 钝击	1	0U	20	2	7	[6]

绞喉索(DX-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	绞喉索	特殊	C	NO	2	NEG	-	[8]

短刀(DX-3, 能量剑-3, 刺剑-4, 副手短剑-3, 短剑-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	大型短刀	挥舞-2 切割	C, 1	-1	40	1	6	
	或	戳击 穿刺	C	-1	-	-	6	[1]
0	小型短刀	挥舞-3 切割	C, 1	-1	30	0.5	5	
	或	戳击-1 穿刺	C	-1	-	-	5	[1]
0	木桩	戳击(0.5)穿刺	C	-1	4	0.5	5	[1]
1	匕首	戳击-1 穿刺	C	-1	20	0.25	5	[1]

锁分铜(DX-6, 单分子鞭-3, 双手连枷-4, 鞭子-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	锁分铜	挥舞+2 钝击	1-4*	-2U	70	5	11	[6]

骑枪(DX-5, 枪矛-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
2	骑枪	戳击+3 穿刺	4	NO	60	6	12	[9]

长柄武器(DX-5, 枪矛-4, 棍棒-4, 双手斧锤-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
1	长砍刀	挥舞+3 切割	2, 3*	0U	100	8	11↓	
	或	戳击+3 穿刺	1-3*	0U	-	-	11↑	
2	薙刀	挥舞+2 切割	1, 2*	0U	100	6	9↑	

	或	戳击+3 穿刺	2	0	-	-	9†	
3	戟	挥舞+5 切割	2, 3*	0U	150	12	13‡	
	或	挥舞+4 穿刺	2, 3*	0U	-	-	13‡	[2]
	或	戳击+3 穿刺	1-3*	0U	-	-	12†	
3	长柄战斧	挥舞+4 切割	2, 3*	0U	120	10	12‡	
	或	戳击+4 钝击	2, 3*	0U	-	-	12‡	

刺剑(DX-5, 阔剑-4, 副手短剑-3, 军刀-3, 小剑-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
4	迅捷剑	戳击+1 穿刺	1, 2	0F	500	2.75	9	

军刀(DX-5, 阔剑-4, 副手短剑-3, 刺剑-3, , 短剑-4, 小剑-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
4	军刀	挥舞-1 切割	1	0F	700	2	8	
	或	戳击+1 穿刺	1	0F	-	-	8	

盾牌(DX-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	盾击	戳击 钝击	1	NO	VAR	VAR	-	
1	盾击 (有盾刺)	戳击+1 钝击	1	NO	+20	+5	-	

短剑(DX-5, 阔剑-2, 能量剑-4, 十手/叉-3, 短刀-4, 军刀-4, 小剑-3, 武术拐-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	短棍	挥舞 钝击	1	0	20	1	6	
	或	戳击 钝击	1	0	-	-	6	
2	短剑	挥舞 切割	1	0	400	2	8	
	或	戳击 穿刺	1	0	-	-	8	
4	海军弯刀	挥舞 切割	1	0	300	2	8	[10]
	或	戳击 穿刺	1	0	-	-	8	
7	赶牛棒	1d-3 灼烧	1	0	50	2	3	[5]
	连锁	HT-3(0.5)特效攻击	-	-	-	-	-	

小剑(DX-5, 副手短剑-3, 刺剑-3, 军刀-3, 短剑-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	短杖	挥舞 钝击	1	0F	20	1	6	
	或	戳击 钝击	1	0	-	-	6	
4	小剑	戳击+1 穿刺	1	0F	400	1.5	5	

枪矛(DX-5, 长柄武器-4, 棍棒-2)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	矛	戳击+2 穿刺	1*	0	40	4	9	
	双手使用	戳击+3 穿刺	1, 2*	0	-	-	9†	
1	标枪	戳击+1 穿刺	1	0	30	2	6	[1]
2	长矛	戳击+2 穿刺	2, 3*	0U	60	5	10	
	双手使用	戳击+3 穿刺	2, 3*	0	-	-	10†	

棍棒(DX-4, 长柄武器-4, 枪矛-2)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	四分棍	挥舞+2 钝击	1, 2	+2	10	4	7†	
	或	戳击+2 钝击	1, 2	+2	-	-	7†	
2	薙刀	挥舞+2 钝击	1, 2	0	100	6	9†	钝头
	或	戳击+2 钝击	1, 2	0	-	-	9†	

双手斧锤(DX-5, 斧锤-3, 长柄武器-4, 双手连枷-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	大锤	挥舞+4 钝击	1, 2*	0U	80	12	13‡	
1	巨斧	挥舞+3 切割	1, 2*	0U	100	8	12‡	
1	巨镰	挥舞+2 切割	1	0U	15	5	11‡	
	或	挥舞 穿刺	1	0U	-	-	11‡	[2]
3	战锤	挥舞+3 穿刺	1, 2*	0U	100	7	12‡	[2]
6	电锯	挥舞+1d 切割	1	NO	150	13	10‡	[11]

双手连枷(DX-6, 连枷-3, 锁分铜-4, 双手斧锤-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
2	连枷	挥舞+4 钝击	1, 2*	0U	100	8	13‡	[6]

双手剑(DX-5, 阔剑-4, 能量剑-4)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
0	四分棍	挥舞+2 钝击	1, 2	0	10	4	9†	
	或	戳击+1 钝击	1	0	-	-	9†	
2	薙刀	挥舞+3 切割	2	0U	100	6	9†	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	-	-	9†	
3	混种剑	挥舞+2 切割	1, 2	0	650	5	10†	
	或	戳击+2 钝击	2	0	-	-	10†	
3	大剑	挥舞+3 切割	1, 2	0	800	7	12†	
	或	戳击+2 钝击	2	0	-	-	12†	
3	武士刀	挥舞+2 切割	1, 2	0	650	5	10†	
	或	戳击+1 穿刺	1	0	-	-	10†	
3	突刺混种剑	挥舞+2 切割	1, 2	0	750	5	10†	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	-	-	10†	
3	突刺大剑	挥舞+3 切割	1, 2	0	900	7	12†	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	-	-	12†	

鞭子(DX-5, 铜锁术-3, 单分子鞭-3)

TL	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
1	鞭子	挥舞-2(0.5)钝击	1-7*	-2U	20	2	VAR	[12]

注释:

[1]可投掷。见远程冷兵器表。

[2]可能卡住，见十字镐。

[3]斗殴技能增加所有徒手伤害；爪子优势和空手技击技能增加打击与踢击的伤害（爪子不影响穿戴着手指虎与靴子时的伤害），拳击技能增加打击的伤害。

[4]如果你的踢击失手了，必须检定 DX，失败则跌倒。

[5]如果目标的 HT 检定失败，目标与武器保持接触时一直被震慑，当接触离开后还将被震慑（20-HT）秒，结束后每回合检定 HT-3 从震慑状态中脱离。

[6]尝试招架连枷的检定-4，并且击剑武器（招架数据有 F）将根本无法招架连枷！任何对连枷的盾挡尝试-2。两节棍小一些，减值减半。

[8]用来勒杀的一条绳子，见绞喉索。

[9]在骑乘冲锋时伤害增加，见骑兵武器。

[10]护手在近战中视为手指虎。

[12]购买时说明最大触及（最高选择 7 米）。表中的价格和重量是每 1 米的价格与重量。ST 为 5+米数。鞭子有许多特殊规则，务必看鞭子规则。

近战武器品质

肌肉力量为基础的近战和投掷武器有许多品质级，描述如下。品质影响招架一次种武器攻击时该武器的受损概率，见招架重型武器。

便宜 (Cheap)：一件便宜的武器有+2 的受损修正，如果可以抛出去，精度-1。价格为列明价格的 40%。为普通战士量产的剑大多是这个水平的。

良好 (Good)：品质为良好的武器没有受损修正。武器价格是列明价格的 40%。

精良 (Fine)：品质为精良的武器受损修正为-1，精良品质的刃器（切割或穿刺武器）同时在切割和穿刺伤害上获得+1 的奖励。任何一件的精良品质的剑术武器（或剑类武器）花费 4 倍于列明价格的金钱。其他只造成钝击或穿刺伤害的武器类型花费 3 倍价格（例如钉头锤或矛），能造成切割伤害的则花费 10 倍（如斧或戟）。

非常精良 (Very Fine)：只有剑术武器和剑才能达到这个品质水平。非常优秀的武器受损修正-2，并在切割或穿刺伤害上获得+2 的奖励。非常优秀的武器价格为列明的 20 倍。

展示用武器 (Presentation Weapon)（装饰过、饰以珠宝、镀金等等）同样可以买到。这会将其花费（转手价格也一样）进一步提升 5~20 倍。

银制武器

必须与恶魔、狼人等等战斗的人可能想要银制武器。银制武器通常需要对工匠下特殊的订单。整块银制成的近战武器或箭头需要列表上 20 倍的价格，并且和便宜品质的武器一样易损。镀银或银刃的武器仅花费 3 倍的价格，并且易损程度和底层材料一样。银弹必须是整块的，并且需要花费 50 倍的价格！

银制武器只会对对银易伤的怪物有额外伤害。对于镀银和银刃的武器创伤修正会减少：
*2 变 *1.5，*3 变 *2，*4 变 *3。

5. 冷兵器远程武器

冷兵器远程武器指的是投掷武器（斧，矛，等等）和原始的远程武器如弓和投石索。武器出现在所需技能和缺省组成的标题下。有些投掷武器也出现在近战武器表里，当用于投掷的时候，使用下面那一行里的数据。

远程冷兵器表

吹箭(DX-6)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	吹箭管	1d-3 贯通-	1	*4	1/0.05	1	2	\$30	2	-6	[1,2,3]

流星锤(无缺省)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	流星索	戳击-1 钝击	0	*3	2	1	T(1)	\$20	7	-2	[4]

弓术(DX-5)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	长弓	戳击+2 穿刺	3	*15/*20	3/0.1	1	1(2)	\$200	11†	-8	[3]
0	常规弓	戳击+1 穿刺	2	*15/*20	2/0.1	1	1(2)	\$100	10†	-7	[3]
0	短弓	戳击 穿刺	1	*10/*15	2/0.1	1	1(2)	\$50	7†	-6	[3]
1	复合弓	戳击+3 穿刺	3	*20/*25	4/0.1	1	1(2)	\$900	10†	-7	[3]

弩(DX-4)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
2	弩	戳击+4 穿刺	4	*20/*25	6/0.06	1	1(4)	\$150	7†	-6	[3]
3	手弩	戳击+2 穿刺	1	*15/*20	4/0.06	1	1(4)	\$150	7	-4	[2,3]
3	鸟弩	戳击+4 贯通	2	*20/*25	6/0.06	1	1(4)	\$150	7†	-6	[3]
3	山羊脚装置	-	-	-	2	-	(20)	\$50	7†	-	[5]

套索(无缺省)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
1	套牛绳	特殊	0	特殊	3	1	T(特殊)	\$40	7†	-2	[4]

网(斗篷-5)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	大型网	特殊	1	特殊	20	1	T(1)	\$40	11	-6	[4,6]
2	肉搏网	特殊	1	特殊	5	1	T(1)	\$20	8	-4	[4,6]

投石索(DX-6)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	投石索	挥舞 贯通	0	*6/*10	0.5/0.05	1	1(2)	\$20	6	-4	[2,3,7]
1	投石杆	挥舞+1 pi	1	*10/*15	2/0.05	1	1(2)	\$20	7†	-6	[3,7]

投矛器(DX-5 或投掷武器(枪矛)-4)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	投矛器	-	-	-	1	1	1(1)	\$20	-	-	[2]
	发射飞镖	挥舞-1 穿刺	1	*3/*4	1	-	-	\$20	5	-3	
	发射标枪	挥舞+1 穿刺	3	*2/*3	2	-	-	\$30	6	-4	

投掷武器(斧锤)(DX-4)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	短柄斧	挥舞 cut	1	*1.5/*2.5	2	1	T(1)	\$40	8	-2	
0	投掷斧	挥舞+2 cut	2	*1/*1.5	4	1	T(1)	\$60	11	-3	
2	钉头锤	挥舞+3 cr	1	*0.5/*1	5	1	T(1)	\$50	12	-4	
2	小型钉头锤	挥舞+2 cr	1	*1/*1.5	3	1	T(1)	\$35	10	-3	

投掷武器(鱼叉)(DX-4 or 投掷武器(枪矛)-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
2	鱼叉	戳击+5 穿刺	2	*1/*1.5	6	1	T(1)	\$60	11	-6	[8]

投掷武器(短刀)(DX-4)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	大型短刀	戳击 穿刺	0	*0.8/*1.5	1	1	T(1)	\$40	6	-2	
0	小型短刀	戳击-1 穿刺	0	*0.5/*1	0.5	1	T(1)	\$30	5	-2	

0	木桩	戳击(0.5)穿刺	0	*0.5/*1	0.5	1	T(1)	\$4	5	-2	
1	匕首	戳击-1 穿刺	0	*0.5/*1	0.25	1	T(1)	\$20	5	-1	

投掷武器(手里剑)(DX-4 或投掷-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	手里剑	戳击-1 cut	1	*0.5/*1	0.1	1	T(1)	\$3	5	0	

投掷武器(枪矛)(DX-4, 投矛器-4, 或投掷武器(鱼叉)-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	花费	ST	笨重	注释
0	矛	戳击+3 穿刺	2	*1/*1.5	4	1	T(1)	\$40	9	-6	
1	标枪	戳击+1 穿刺	3	*1.5/*2.5	2	1	T(1)	\$30	6	-4	

注释:

[1]如果伤害穿透了 DR, 携带的药物或毒素将会开始产生效果。具体效果由使用的毒药决定。

- [2]需要用双手装备，但是进行攻击只需要单手。
- [3]弓的箭和弩的弩矢售价\$2。吹箭管的镖，或鸟弩与投石索用的铅弹，售价\$0.1。投石索用的石头免费。
- [4]可以缠住或困住目标；见特殊远程武器。
- [5]给高 ST 要求的弩上弦需要扣动杠杆。如果用 20 秒的准备战斗动作，你可以给至多出你的 ST4 点的弩上弦。
- [6]网没有 1/2D 射程。大型网的最大射程是（ST/2+技能/5），肉搏网则是（ST+技能/5）。
- [7]能够发射石头或铅弹。铅弹伤害+1，射程翻倍。
- [8]有系绳。需要一个准备战斗动作和一次成功的 ST 检定才能将武器拽出来（如果你失败了，你可以在下回合重试）。拔出时造成刺入时造成伤害的一半。

冷兵器远程武器品质

吹箭管、弓和弩可以是精良品质。提升半伤害射程和最大射程各 20%。价格是列明价格的 4 倍。投掷武器，以及箭矢，使用近战武器品质下的规则。

6. 手榴弹与燃烧弹

手投炸弹可以追溯到火药的使用，而临时准备的汽油弹（莫洛托夫鸡尾酒）仍然在流行。参考投掷部分以确定你可以把这东西扔多远。引信是该武器从准备就绪到引爆的秒数。

投掷(DX-3 或空投-4)

TL	武器	伤害	重量	引信	花费	LC	注释
5	黑火药	3d cr ex [1d]	1	3-5	\$5	2	[1]
6	冲击	6d cr ex	1	4	\$15	2	[2]
6	破片	4d cr ex [2d]	1	4	\$10	2	[2]
6	莫洛托夫鸡尾酒	特殊(1 码.)	1	特殊.	\$2	3	[1,3]

注释

- [1]需要一个准备战斗动作来点燃引信（如果有在雨中等情况将无法进行）——如果你必须先插入引信的话需要 5 秒！莫洛托夫鸡尾酒在撞击目标点后即破碎，黑火药手榴弹则由于引信长短不同，3~5 秒后爆炸。
- [2]需要一个准备战斗动作来掏出手雷，另一个准备战斗动作来拔出插销。2~4 秒后爆炸，时间与手榴弹型号有关。
- [3]一个装满汽油的玻璃瓶，用燃烧的破布点燃。见莫洛托夫鸡尾酒与油瓶。

7. 火器

火器指的是任意不依赖于肌肉力量的枪。

手枪与冲锋枪表

枪械(手枪)(DX-4，或大多数其他枪械技能-2)

TL	武器	伤害	精度	射程	重量	ROF	载弹量	ST	笨重	Rcl	花费	LC	注释
4	.51 燧发手枪	2d-1 贯通+	1	75/450	3/0.01	1	1(20)	10	-3	2	\$200	3	
4	.60 火绳手枪	1d+1 贯通+	1	75/400	3.25/0.01	1	1(20)	10	-3	2	\$200	3	
5	Derringer, .41	1d 贯通+	1	80/650	0.5/0.1	1	2(3i)	9	-1	2	\$100	3	
5	.36 转轮手枪	2d-1 贯通	1	120/1300	2.5/0.24	1	6(3i)	10	-2	2	\$150	3	
6	.45 自动手枪	2d 贯通+	2	175/1700	3/0.6	3	7+1(3)	10	-2	3	\$300	3	
6	9mm 自动手枪	2d+2 贯通	2	150/1850	2.4/0.4	3	8+1(3)	9	-2	2	\$350	3	
6	.38 转轮手枪	2d-1 贯通	2	120/1500	2/0.2	3	6(3i)	8	-2	2	\$400	3	
6	.38 微型转轮手枪	1d+2 贯通	1	120/1250	1.5/0.2	3	5(3i)	8	-1	3	\$250	3	

枪械(冲锋枪)(DX-4，或大多数其他枪械技能-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	ST	笨重	Rcl	花费	LC	注释
6	.45 冲锋枪	2d+1 贯通+	3	190/1750	15.7/4.9	13	50+1(5)	11+	-4	3	\$2200	2	[3]
6	9mm 冲锋枪	3d-1 贯通	3	160/1900	10.5/1.5	8!	32(3)	10+	-4	2	\$700	2	[3]

注释

[3]民用的半自动版 ROF3，价格-25%，LC+1

步枪和霰弹枪表

枪械(滑膛枪)(DX-4，或大多数其他枪械技能-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	ST	笨重	Rcl	花费	LC	注释
3	.90 手铳	2d 贯通++	0	100/600	15/0.1	1	1(60)	10†	-6	4	\$300	3	
4	.80 火绳滑膛枪	4d 贯通++	2	100/600	20/0.05	1	1(60)	10R†	-6	3	\$150	4	
4	.75 燧发滑膛枪	4d 贯通++	2	100/1500	13/0.05	1	1(15)	10†	-6	4	\$200	4	

枪械(步枪)(DX-4，或大多数其他枪械技能-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	ST	笨重	Rcl	花费	LC	注释
5	.577 燧发来复枪	4d 贯通+	4	700/2100	8.5/0.05	1	1(15)	10†	-6	3	\$150	3	
5	.45 定装步枪	5d 贯通+	3	600/2000	6/0.1	1	1(4)	10†	-6	3	\$200	3	
5	.30 杠杆卡宾枪	5d 贯通	4	450/3000	7/0.3	1	6+1(3i)	10†	-4	2	\$300	3	
6	7.62mm 栓动步枪	7d 贯通	5	1000/4200	8.9/0.3	1	5+1(3)	10†	-5	4	\$350	3	
6	7.62mm 半自动步枪	7d 贯通	5	1000/4200	10/0.5	3	8(3)	10†	-5	3	\$600	3	

枪械(霰弹枪)(DX-4，或大多数其他枪械技能-2)

TL	武器	伤害	Acc	射程	重量	ROF	载弹量	ST	笨重	Rcl	花费	LC	注释
4	8 号 喇叭枪	1d 贯通	1	15/100	12/0.13	1*9	1(15)	11†	-5	1	\$150	4	
5	10 号 双管霰弹枪	1d+2 贯通	3	50/125	10/0.1	2*9	2(3i)	11†	-5	1	\$450	4	
6	12 号 泵动霰弹枪	1d+1 贯通	3	50/125	8/0.7	2*9	5(3i)	10†	-5	1	\$240	4	

弹药

对给定的枪支来说，其弹夹全满时候的重量（以 kg 为单位）出现在其[重量]数据中，用斜杠 “/” 隔开。假设弹药的价格是其重量乘上\$20。

例子：5.56mm 口径来复枪的重量是 “9/1”，即是说它全部装填后的弹夹重量为 0.5kg，花费\$20。

该数据默认这支枪发射的是普通的实心弹（通常为铅制）。

火器品质

优秀的火器花费双倍于列明价格的费用，精度+1，MALF+1。非常优秀的火器为五倍花费，精度+2，MALF+1，如果其计算后的 MALF 为 19 或更高，则这件武器将不会发生失灵，除非缺乏维护降低了 MALF。

展示用火器（装饰、镀金等）同样可购买。这会将其花费（转手价格也一样）进一步提升 2~20 倍。

五、护甲

护甲在战斗中很常用。一次简单的挥剑或一枚小子弹都可能让你失去抵抗能力甚至要了你的命……但护甲将可能带给你第二次机会。你的护甲的 DR 将被直接从对手武器造成的伤害中减去。护甲不需要任何技能就可以使用，你只需要穿上就行了。

尽管如此，有效的护甲都很沉。它的重量会妨碍你（见负重和移动力），降低你的闪避——同时还有你的招架，如果你使用的是剑术武器、抓擒技击或空手技击。依赖于敏捷的剑客可能为了避免伤害而选择轻甲或根本不穿护甲！（作为指导，如果你打算不穿护甲的话，你的招架、防御或招架——最好是其中两项或全部三项——应该最少达到 12）。

最好的护甲也都价格高昂。没有大量财富的话你很可能支付不起它的费用。有些时期护甲比在其他时期更重要。护甲几乎消失了一——尽管步兵仍然戴着钢盔以保护头部不受爆炸破片伤害。

1. 护甲列表

表中的每个项目包括一段关于穿在其下的轻便的普通服装或填料（如果对这件护甲而言是常用的。例如链甲就包括链下的填料）的文字。给出的数据已经包括了这些，你不用再单买衣服或填料，也不用单独计算他们的 DR 和重量。

表格给出了每项护甲的下列信息：

护甲：该护甲的名称。

部位：该护甲穿着于人形生物身上时所保护的部位。单独的部位有头颅（头的顶部）、脸（脸，不包括眼睛）、脖子、眼、手臂、手、躯干（腹部和胸部）、下身、腿和脚。肢体包括手臂和腿，但不包括手和脚。头部包括头颅、脸和眼。身体包括脖子、躯干和下身。套装包括除头以外的所有部位。

DR：该项防具所提供的伤害防护数值。从任何对着甲部位进行的打击中减去这个数字。例如，如果你正穿着一件 DR6 的胸甲，躯干上挨了一击，受到 8 点伤害，则只有 2 点击穿护甲影响了你。有些护甲有分开的 DR，例如“4/2”。这表示 DR 依部位或攻击类型而改变，见护甲中相应的说明。

*表示该护甲是软的。软甲可以很容易隐藏或穿在其它护甲下面，穿脱也更快，但更容易受到钝击类伤害。

F 表示该 DR 只用于防护来自前面的攻击。

花费：该项护甲的价格，以\$为单位。K 为千，M 为百万。

重量：该项护甲的重量，以 kg 为单位。

LC：该项护甲的合法等级，见合法等级。

注释：许多护甲具有特殊的外形或限制，见于每张表后。一些先进的护甲有内置的特质，等效于赋予了穿戴者优势。

TL	护甲	部位	DR	花费	重量	LC	注释
躯体护甲							
0	毛皮缠腰布	下身	1*	\$10	neg.	-	[1]
0	毛皮长衣	躯干	1*	\$25	2	-	[1]
1	青铜护胸板	躯干	4F	\$400	20	3	[2]
1	青铜胸甲	躯干，下身	5	\$1300	40	3	[1]
1	布甲	躯干，下身	1*	\$30	6	-	[1]

1	皮甲	躯干，下身	2	\$100	10	4	[3]
1	皮夹克	手臂，躯干	1*	\$50	4	-	[1,3]
2	轻型鳞甲	躯干	3	\$150	15	4	[3]
2	军团板甲	躯干	5	\$680	26	3	[2]
2	锁子甲	躯干，下身	4/2*	\$230	25	3	
2	链甲衫	躯干	4/2*	\$150	16	4	
2	鳞甲	躯干，下身	4	\$420	35	3	
3	双重锁子甲	躯干，下身	5/3*	\$520	44	3	
3	重型钢胸甲	躯干，下身	7	\$2300	45	3	
3	钢护胸板	躯干	5F	\$500	18	3	
3	钢胸甲	躯干，下身	6	\$1300	35	3	
3	组合钢板甲	躯干，下身	5	\$900	30	3	
4	罩衣(皮)	身体，肢体	2*	\$210	16	4	
肢体护甲							
1	青铜护臂	手臂	3	\$180	9	4	
1	青铜护腿	腿	3	\$270	17	4	
1	布制衣袖	手臂	1*	\$20	2	-	[1]
1	重型皮护腿	腿	2	\$60	4	4	
1	重型皮甲袖	手臂	2	\$50	2	4	
1	皮护腿	腿	1*	\$40	2	-	[1]
1	皮裤	腿，下身	1*	\$40	3	-	[1]
1	钉皮甲裙	下身，腿	3/2*	\$60	4	-	[3]
2	链甲护腿	腿	4/2*	\$110	15	3	[3]
2	链甲袖	手臂	4/2*	\$70	9	3	[3]
2	鳞甲护腿	腿	4	\$250	21	3	
2	鳞甲袖	手臂	4	\$210	14	3	
3	重型板甲臂甲	手臂	7	\$1500	20	3	
3	重型板甲腿甲	腿	7	\$1600	25	3	
3	板甲臂甲	手臂	6	\$1000	15	3	
3	板甲腿甲	腿	6	\$1100	20	3	
头盔							
1	青铜头盔	头颅，脸	3	\$160	7.5	4	
1	青铜锅盔	头颅	3	\$60	5	4	
1	布帽	头颅	1*	\$5	neg.	-	[1]
1	皮帽	头颅	1*	\$32	neg.	4	
1	皮头盔	头颅，脸	2	\$20	0.5	4	
2	军团头盔	头颅，脸	4	\$150	6	3	
2	链甲头罩	头颅，脖子	4/2*	\$55	4	3	[3]
3	桶盔	头颅，脸	6	\$240	10	3	[4]
3	面具	脸	4	\$100	2	3	
3	巨盔	头颅，脸，脖子	7	\$340	10	3	[4]
3	锅盔	头颅	4	\$100	5	4	
手套							
1	布手套	手	1*	\$15	neg.	-	[1]
1	皮手套	手	2*	\$30	neg.	-	
2	铁手套	手	4	\$100	2	4	
3	重型铁手套	手	5	\$250	2.5	3	
鞋类							
0	凉鞋	脚	0	\$25	0.5	-	[1, 2]
1	鞋子	脚	1*	\$40	2	-	[1]
2	靴子	脚	2*	\$80	3	-	[1]
3	钢甲靴	脚	4	\$150	7	3	

注释

- [1]可以冒充衣物或藏在衣物下。
- [2]部分防护：凉鞋给脚底 1 点 DR，护胸板则只保护前方来的伤害。
- [3]分割 DR：抵御钝击伤害时使用较低的 DR。
- [4]这种头盔给穿戴者有限视野劣势。

2. 着甲

“有些时期护甲比在其他时期更重要。在一些背景下，护甲可能是不可或缺的。而在其它背景下，武器可以穿透任何东西，有良好的闪避——或抢先开火——才是最好的防御。”

着甲有些社会的和实际的限制。

反应减值

穿着全副护甲的大多是准备应付麻烦的人，或是想惹麻烦的人。他不太可能受到热情的欢迎。在非战斗的情况下，挡着脸孔或连整个头都盖住的护甲在反应检定上-2。任何部位（除手脚外）所穿戴的 DR2 或以上的不可被隐蔽起来的护甲受到-1 减值，或者如果它即不软又包着躯干的话是-2。这项减值是累计的，所以金属板甲和一顶完整的头盔给你带来的减值是-4。

不过如果做检定的 NPC 觉得其穿戴者在该情况下需要或有权着甲，就没有反应减值。全社会都可接受的例子是战役或比武的骑士、或是战士、军医以及战地记者在战区穿着针对身体的护甲。

穿脱护甲

大多数护甲每的部件的穿脱都需要 3 秒。

组合及叠加护甲

你可以自由组合覆盖不同部位的众多护甲部件，但你只能在内层护甲为软且可被隐蔽的情况下才能叠加护甲。把两层的 DR 加起来。除头部以外，任何部位穿着多层的护甲会导致时 DX 和以 DX 为基础的技能有-1 减值。

六、盾牌

盾牌在低技术等级的战斗中很有价值，但用于对抗火器则一文不值。

你通常由用皮带捆绑在单臂上的方法装备盾牌。你的持盾手无法挥动武器（使得你无法使用双手武器），但仍可以携带别的东西。

盾牌不需特别行动就能在你的所有主动防御检定（盾挡、闪避以及招架）帮上忙。你也可以主动用盾防御（见盾挡）。

1. 盾牌数据

下列数据适用于盾牌：

盾牌：盾牌的类型。

DB：防御加值。盾牌为你的所有主动防御检定（见防御）提供奖励，以对抗来自前面或有盾牌防护方向的攻击，即使你根本不会任何有关盾牌的技能。这项奖励只针对近战武器和冷兵器远程武器——火器不算在内，除非你使用可选的对盾牌的伤害规则。

花费：该盾牌的价格，以\$为单位。

重量：该盾牌的重量，以 kg 为单位。

DR/HP：该盾牌的 DR 与 HP（如果使用可选的对盾牌的伤害规则的话）。DR 保护的是盾牌，而非持盾者。

LC：该盾牌的合法等级，见合法等级。

TL	盾牌	DB	花费	重量	DR/HP	LC	注释
斗篷(DX-5, 网-4, or 盾牌(任意)-4)							
1	轻斗篷	1	\$20	2	1/3	-	[1]
1	重斗篷	2	\$50	5	1/5	-	[1]
盾牌(DX-4, or 其他盾牌技能-2)							
0	轻盾	1	\$25	2	5/20	4	[2,3,4]
0	小盾	1	\$40	8	6/30	4	[2,3,4]
1	中盾	2	\$60	15	7/40	4	[2,3,4]
1	大盾	3	\$90	25	9/60	4	[2,4]

注释

[2]可以用来盾击（见近战武器表）或盾牌冲撞（见冲撞）。你可以给你的小盾、中盾或大盾加上一根盾刺来增加伤害：需要多花\$20 而且会增重 0.5kg。

[3]也可以选择手盾。你可以用一轮准备好你的手盾或用一个即时动作丢掉它，就跟武器一样——但是它需要占据一只手，而且不能盾牌冲撞。使用盾牌（手盾）技能而不是普通的盾牌技能。不影响数据。

[4]有铁盾牌但是不常见：花费*5cost、重量*2、DR+3、HP*2。盾牌材料不影响 DB。

2. 携带武器和其它装备

通常你每只手可以携带一件东西。这并不包括你捆绑在手臂上的盾——但如果你确实绑着一个，那只持盾的手只可以拿着，而不能挥动，一件武器或其他手持物。你也不能使用需要两只空手才能使用的东西，例如弓、来复枪，或吉他。

你也可以让你身上带着这件装备，闲出自己的手来。你可以于臀侧各携带一件不大于一把剑或手枪（在剑鞘或枪套里）的单手武器，大小相当或更大型号的（例如步枪或大剑那样的双手武器）则可以背在背上。如果有适当的鞘，你的手腕脚腕上还可以携带各一件小东西或武器。如果你的衣服有口袋，每边的口袋可以放一件。肩带（让你可以把一件手枪大小的东西绑在胸前。

你可以把多余的装备放在包里、袋子里或箱子里以便携带，但将之准备妥当或丢弃要花好几秒的时间。

七、杂项装备

下面的装备清单应该足以应付大多数冒险了。GM 可以随心所欲地添加新项目。

花费：该项装备的价格，以\$为单位。

重量：该项装备的重量，以 kg 为单位。如果没有列明，则默认为其重量可以忽略不计。

LC：除非特别注明，否则这些装备都是 LC4。见合法等级。

其他说明：该设备需要电池，其工作时间以小时为单位（hrs）。标有基本装备的装备是在大多数条件下无惩罚地使用说

明中的技能的最低需求。

1. 野营与生存装备

背包，框架加强。携带 50kg 重的装备。\$100，5kg。

背包，小型。携带 20kg 重的装备。\$60，1.5kg。

毯子。暖和的睡毯。\$20，2kg。

瓶子，陶制。携带 1L 液体（如果是水，重量为 1kg）。\$3，0.5kg。

缆线，钢。每 10 米可承受 1850kg 重量。\$100，8.5kg。

蜡烛，动物油制。冒烟。持续 12 小时。\$5，0.5kg。

军用水壶。携带 1L 液体（如果是水，重量为 1kg）。\$10，0.5kg。

打火机。点火。\$10。

攀登工具。锤子、长钉和钩。\$20, 2kg。

罗盘。导航技能+1。\$50。

绳索。每 10 米可承受 45kg 重量。\$1, 0.25kg。

鱼钩和线。钓鱼技能的基本装备。需要杆。\$50。

抓钩（TL5）。投掷距离等于 ST 的两倍，以米为单位。可承受 150kg 重量。\$20, 1kg。

团队基本用品。团队的生存和烹饪技能的基本装备。烹饪用锅、绳索、短柄斧等等，供 3~8 位队员使用。\$50, 10kg。

长铁钉（岩钉）。用来攀岩或钉门之类。\$1, 0.25kg。

煤油。每 4L: \$1.50, 0.25kg。

提灯。500ml 油可以燃烧 24 小时。\$20, 1kg。

救生衣。可以携带 125kg 重量浮起。\$100, 3kg。

火柴。点火。每盒 50 支，防水。\$1.50。

油。提灯用。每 500ml: \$2, 0.5kg。

降落伞。与降落伞技能共同使用。装备者于其打开前将降落至少 80 米，随后以 5 米/秒的速度降落。\$1000, 15kg。

个人基本用品。野营的最小装备：没有它，生存检定-2。包括餐具、火绒盒或打火石与钢片、毛巾等物件。\$5, 0.5kg。岩钉。见上面，长铁钉部分。

杆。用来支帐篷、钓鱼或戳别的东西。\$5, 1.5kg。

小袋或钱包，小型。可携带 3 kg 重的物品。\$10。

睡袋。对应常规条件，\$25, 2.5kg。

睡觉用的毛皮。只要不湿，就很暖和。\$50, 4kg。

手提箱，坚硬。可携带 50kg 的物品，DR4，带钥匙锁。\$250, 4kg。

帐篷，单人。包括绳子，不需要杆。\$50, 2.5kg。

帐篷，双人。包括绳子，需要 1 根杆。\$80, 6kg。

帐篷，四人。包括绳子，需要 2 根杆。\$150, 15kg。

帐篷，20 人。包括绳子，需要 16 根杆。\$300, 50kg。

保温瓶。为 500ml 热水（24 小时）或冷水（72 小时）保温。\$10, 1kg。

火把。燃烧 1 小时: \$3, 0.5kg。

旅行定额。由干肉、乳酪等配制的一顿饭。\$2, 0.25kg。

净水药片。一瓶 50 片。每片可净化 500ml。\$5。

水袋。可携带 1L 液体（水的话重 4kg）。\$10, 0.125kg。

手表。\$20。

2. 通讯与信息装备

鼓。好几英里以外就可以听见。\$40, 1kg。

抄写工具。羽毛笔、墨水瓶、小刀、纸张。\$50, 1kg。

打字机，手动。\$200, 5kg。

蜡制书写板。用于书写，可涂抹。\$10, 1kg。

3. 乘骑用具

提供给控制坐骑的加值只能用于抵消骑术技能的减值，不会带来加值。

马嚼子与缰绳。控制马匹+2，或，如果使用双手的话+3。\$35, 1.5kg。

马蹄铁。打过马掌的马匹因为在长时间乘骑中做与耐力相关的 HT 检定时有+2 加值。
\$50, 2kg。

鞍和马具。对应骑术技能的基础装备。\$150, 2kg。

鞍囊。可携带 20kg 重的物品。\$100, 1.5kg。

马刺。控制坐骑+1。\$25。

马蹬。使骑马变得更容易，控制坐骑+1。使用骑枪技能的必需条件。配上普通的马鞍：\$125，10kg。

战鞍。保持固定的时候骑术技能+1，即使使用者已经失去意识，他仍有 50%几率被固定在马上。配上马蹬：\$250，17.5kg。

4. 执法者、盗贼或间谍用品

易容工具组。易容技能+1。\$200，5kg。

手铐。给予逃脱技能-5 减值。\$40，0.5kg。

开锁器。对应开锁技能的基础装备。\$50。

5. 医学工具

绷带。半打伤口的绷带。可能是干净的衣物、带粘合剂的敷料或喷射的“塑料皮肤”。对应急救技能的基本装备。\$10，2kg。

医疗包。一副完备的用于处理多种损伤的工具包。包括消毒绷带、缝合线。急救技能+2，计算作外科的临时装备（-5）。\$200，10kg。

急救包。一副完备的用于处理伤口的工具包。包括绷带、药膏等。急救技能+1。\$50，2kg。

外科器械。包括解剖刀和镊子等。对应外科技能的基本装备。\$300，15kg。

6. 光学元件和传感器

照相机，35mm。对应摄影技能的基础装备。额外的胶片 32 张装（\$10，NEG）。越好的照相机花费越多。\$50，0.5kg。持续 8 小时。

望远镜。提供 2 等级的望远视野。\$500，3kg。

7. 工具

秤和砝码。用于称重。\$35，1.5kg。

撬棍。战斗中视为小型钉头锤，但技能有-1 减值。\$20，1.5kg。

编织针。每双\$5。

镐。改善挖掘速度。\$15，4kg。

犁，铁。用于翻土。\$55，30kg。

犁，木制。由耕牛拉动。\$55，30kg。

便携工具组。对应下列技能的基础装备：木匠，\$300，10 kg；军械修造，炸药，机工，机械，\$600，10kg；

锯。伐木锯而非木工锯。\$150，1.5kg。

铲。提升挖掘速度。\$12，3kg。

手摇纺车。生产纱的速度是从前的六倍。\$100，20kg。

手提实验室。对应特殊科学技能（例如化学或法医学）的基本装备。\$3000，5kg。

手推车。运载 125kg 重物。有效重量除 5。\$60，9kg。

磨石。用于磨尖武器或工具。\$5，0.5kg。

8. 武器和战斗配件

耳罩。保护耳朵不受噪音（例如射击声）影响。提供听力保护。\$200，0.5kg。

臀侧箭袋。可以装 20 支箭或矢。\$15，0.5kg。

枪套，皮革带。适用于大多数手枪。\$25，0.25kg。

系绳，皮革。让你可以通过一次 DX 检定找回掉落的武器。每次尝试都需要一个准备动作。可以被切断：命中-6，DR2，HP2，\$1。

系绳，钢混织。同皮革系绳，但 DR6，HP4，\$15。

肩挎箭袋。可携带 12 支箭或矢。\$10，0.25kg。

装具：腰带和松紧带，上面有包和扣子用于携带装备。\$50，1kg。

9. 施法材料

仪式小刀：用于仪式魔法，或在灵性不足的情况下使用灵神之墙。\$30，0.25kg。

精油：用于仪式魔法。\$50，0.25kg。

施法材料：用于仪式魔法、巫术等需要施法材料的非凡能力。每份施法材料可以支持两次非凡能力的使用。\$100。

八、非凡物品

角色可根据自己的经济能力，购买一件或多件非凡物品。为自己挑选非凡物品时必须同时购买一项优势和劣势中的负面效果或封印物。优势仅能选择一种，劣势可选择多种。一个多劣势的非凡物品可以帮你赎回一定的 CP 点，但同时使用的风险也会大大增加。

使用非凡物品时消耗的 SP 为对应能力的一半，不计算任何消耗修正。你在设计出一个非凡物品之后，需要对应设计一个封印效果。不存在不需要封印的非凡物品。

每条途径的消费相同，为 50 点。序列消费参照下表。

序列	序列消费	能力消费	序列	序列消费	能力消费
9	20	10	4	120	60
8	40	20	3	140	70
7	60	30	2	160	80
6	80	40	1	180	90
5	100	50	0	200	100

1. 优势

①单途径 价值多样

你的非凡物品只对应单一途径的能力，当然，高序列非凡物品能拥有低序列的能力。

每条途径的同序列花费相同。玩家在非凡物品上的花费=序列消费+能力消费*能力数。一个非凡物品的序列越高、能力越多，花费自然也越多，这是很合理的。

②多途径 价值多样

当非凡者转序列后死亡时，留下的特性形成的会包含一条以上途径的能力。此时非凡物品的花费将是[途径消费*途径数+能力消费*能力数+序列消费]CP。

③属性聚合 价值多样

在第一块亵渎石板出现之前，非凡特性以类似属性的形式聚合。以这种特性形成的非凡物品继承了这种特点。属性大致可分为：火焰、冰霜、风、电、空间、大地等。每种属性的消费相同。非凡物品的花费为（序列消费+属性消费）CP。

2. 劣势

①单一序列 -10CP

你的非凡物品仅能使用一个途径中单一一个序列的能力。

②负面效果 -10CP 或-15CP/级

最多 9 级，从低到高分别对应序列 9 至序列 1。非凡物品都会存在负面效果，只是程度会有所不同。一旦非凡物品不处在封印（封印手段自编）状态，就会产生负面效果。

负面效果的分类大体可分为 3 类：**持续型**：一旦你将该物品无封印的携带在身上，就会对你产生持续的负面效果，但是效果一般会相对弱一些，-10CP/级；**爆发型**：你将该物品无封印的携带在身上后，每隔一段时间都会突然爆发一定时长的负面效果，-15CP/级；**结算型**：平时无封印携带时并不会产生负面效果，但会按你使用的次数给予你维持一定时长的负面效果，-15CP/级；**需求型**：无法单独购买此项劣势，需要结合**活着特性**一起购买。你的非凡物品每隔一段时间会向你提出一些特定要求，当无法满足时会罢工或反过来伤害持有者，-10CP/级。

负面效果一般会与对应的途径所对应。例：暴君途径的负面效果多与暴躁易怒有关；太阳途径的负面效果多与狂热信仰“永恒烈阳”相关，等。如果是非凡物品的形成无非凡力量的参与，则负面效果可自选。但多与诅咒、不幸等相关。可根据非凡物品的来历自编（参考厄运布偶）。

如果你选择的负面效果与心理状态有关，如暴躁、破坏欲等，相当于获得了一个心理劣势，需要进行自控检定。

在自编负面效果时，需要注明负面效果的发生频率、维持时长等要素，可参考下表。

负面效果等级	对应序列	负面效果参考	*对应封印物等级
1	9	自控检定+3； 频率：≥24 小时发生一次； 维持时长：30min；	4
2	8	自控检定+2； 频率：≥23 小时发生一次； 维持时长：1h；	
3	7	自控检定+0； 频率：≥22 小时发生一次； 维持时长：2h；	3
4	6	自控检定-1； 频率：≥21 小时发生一次； 维持时长：4h；	
5	5	自控检定-2； 频率：≥20 小时发生一次； 维持时长：6h；	2
6	4	自控检定-3； 频率：≥19 小时发生一次； 维持时长：8h；	
7	3	自控检定-4； 频率：≥18 小时发生一次； 维持时长：10h；	1
8	2	自控检定-5； 频率：≥17 小时发生一次； 维持时长：12h；	
9	1	自控检定-6； 频率：≥16 小时发生一次； 维持时长：14h；	0

*注：此表只是列出封印物等级对应的序列，并不意味着你一定要购买封印物劣势。

③封印物 -60CP/级

可结合负面效果一起购买，一共 5 级，从低到高分别对应 4 至 0 级封印物。当非凡物品的负面效果对比同层次的其他物品来说，影响范围更大/影响时间更长/影响程度更深时，则可被称为封印物。封印物等级越高，负面效果越强，被利用的可能性越小。每一级的封印物等级会增加负面效果（5-封印物等级）*10%。例：4 级封印物会增加 10%的负面效果。

④污染 -100CP

含有污染的非凡物品对应途径较少，仅有倒吊人、被缚者、深渊、门、隐者等途径的非凡物品在使用后会导致使用者遭到一定程度的污染。门途径对应的非凡物品所含的污染一般

只会在满月时出现。第一次使用后会获得污染劣势。之后每次使用会增长 1%失控度。

⑤星空污染 -150CP

这种非凡物品会导致使用者遭到星空的注视，受到来自外神的污染。第一次使用后会获得污染劣势。之后每次使用会增长 10%失控度。

⑥活着特性 -30 或-60CP

一般拥有负面效果等级 5 及以上的非凡物品都会有此劣势，但也存在少数例外，看制作的“工匠”水平如何。具有活着特性的非凡物品可以沟通，反应检定也可以使用在这类非凡物品上。如果非凡物品对你的反应不好，可能会恶意报复持有者，反应好的话也可能会主动降低自身需求。

如果你能通过高位格或冥界等手段压制非凡物品的欲望，-30CP。如果不能，-60CP。

九、卷轴与符咒

你可以通过购买或者使用仪式魔法来获得符咒，以及购买或自己制作来获得卷轴。

1. 符咒

如果你是某位半神（序列 ≥ 3 ）或神明（包括邪神）的信徒，可以通过一次成功的仪式魔法制作 1D 枚符咒。每个神明对应领域的符咒效果各有不同，这主要是由于每位神明执掌的权柄不同。若无特殊情况（神眷者等），每位非凡者制作的符咒仅能发挥出非凡者对应序列的效果。

若你向非信仰的神明祈求并制作符咒，则仪式魔法必定失败，并进行一次 LK 检定。检定失败后 SP 正常消耗，且灵体承受 5D 伤害。

你自己制作的符咒对应相应神明途径的某一项非凡能力。制作具有分支的非凡能力的符咒时，每项分支单独算作一项非凡能力。符咒内容也可以是途径优势。

每枚符咒消耗 10*序列消费。

序列	序列消费
9	10
8	20
7	30
6	40
5	50
4	60
3	70
2	80
1	90
0	100

2. 卷轴

只有“卷轴教授”能制作卷轴。卷轴可以交给自己或他人使用。使用卷轴时消耗等同于制造这张卷轴时所消耗 SP 的一半。