

第五章 劣势

属性、优势、技能构成了人物的能力，而“劣势”使人物的能力降低。除了本章内介绍的人物特质外，劣势还包括第一章中所有具有负价值的项目：低地位、低于平均水平的财富等。

你可能会问“为啥要给我的人物劣势呢？”以下是两个好理由：

1. 每个劣势都用负的人物点数标价。因此，劣势能给你额外的点数，以用于在其他项目上强化人物。但是为了对得起它们的价格，劣势按价值会削弱和限制人物。一定要先阅读劣势描述以弄清人物将承受的效果。

2. 一两处不完美能让你的人物更真实和更有意思，能为角色扮演带来大量乐趣劣势限制。

对劣势的限制

你的 GM 可能希望限制你能从劣势获得的额外点数：见劣势限制。这个限制涵盖了第一章中所有价值为负值的人物特质（包括低属性、低地位等等）。GM 强制给予的劣势不计入这个限制。多数 GM 会增加以下两项限制：

禁止使用无效劣势

你不能选取可以用已有优势弥补的劣势。举个例子，如果你的人物具有敏锐听觉，你将不能再选择听力障碍。矛盾的劣势，例如好奇和缺乏好奇心，也是互斥的。GM 对于那些人物特质可以并存具有最终解释权。

禁止使用反派型劣势

某些劣势——例如虐待狂——完全不适合一个“英雄”。GM 有权禁止 PC 具有此类劣势。但是这些劣势常常能在冒险故事里穷凶极恶的反派身上找到，所以规则书内有它们，以便创建 NPC。

心理类劣势的自控

很多心理类劣势不会持续影响人物——你可以控制你的冲动。那些有机会抵抗的劣势，其价格旁边有一个星标 (*)。对于每个此类劣势而言，你需选择一个自控值：抵抗此劣势时，投 3D 进行检定，以自控值为目标值，它们按下表影响劣势的价格：

人物几乎无法抵抗：2×原价

人物相对能抵抗得住：1.5×原价

人物经常能抵抗得住：原价

人物几乎克服了这个劣势：0.5×原价

约去所有小数（例如 22.5 变为 22）。自控值的“缺省设置”是 12：投 3D，若结果为 12 或更低，则人物成功克服这次发作。12 使你选择的劣势价格不变。选择 15，意味着这个劣势几乎不会发作，只会产生趋向。选择 9，意味着这个劣势常常限制人物的选择。选择 6，人物接近心理残疾（特别适合强烈的精神病征）。

在人物卡上用括号内的数字在劣势名旁边标注自控值。

举个例子，如果人物在骰出值小于等于 9 时可以抵抗他的狂暴劣势，记作狂暴 (9) 自控检定。当人物面对处于会触发其心理问题的情境时，你可以选择投 3D，目标值为人物的这个劣势的自控值，来确定劣势是否影响人物。若结果小于等于目标值，则人物成功抵抗住这个劣势的这次发作。若大于此值，人物受到相应的效果影响。这种投骰，叫自控检定。就像所有其他的成功检定一样，自控检定会受到修正值影响。

特别轻微或严重的情形会带来加值与减值。药物和折磨会使人更难或更容易向自己屈服。其他的劣势可能会产生联动，降低抵抗的成功率。具体细节见劣势描述。

例：人物的自控值是 15，但是他处在高度紧张的环境下，受到 -5 减值。你必须投出 10 或更小的数字才能抵抗住这个劣势的这次发作。

你未被强制要求进行自控检定——你可以令人物自愿放弃，这没准是个不错的角色扮演。尽管如此，总有一些时候人物确实需要抵抗自己的冲动，这就是这个检定的意义所在。注意如果你频繁进行自控检定，GM可能会用减少点数奖励的方式来惩罚你。

作为可选规则，GM可以允许玩家，在进行自控检定时，花费一个未使用的人物点数来“购买”一个自动成功。如此花费的点数就是被花掉了，无法再利用。但是总有那么几次，你需要人物保持正常，因而值得为此牺牲点数。在这种情况下，GM不应该惩罚你糟糕的角色扮演。实际上，你已经为此付出了代价。

注意，高的意志，能帮助人物在恐惧检定中获得成功，以及抵抗超自然操纵，但是它还是不能辅助自控检定——即使这个劣势的效应与这些事项非常相似。心理类劣势代表了人物人格中的一个侧面，一个无法简单地用意志来抵抗（或用理性来驱逐）的侧面。这就是为何它们是劣势！

自我约束类心理类劣势

某些心理类劣势——荣誉准则、戒律、狂热、遵纪守法、偏见、责任感、个人标记和誓言——不是精神方面的问题，而是信仰或行为准则。这种“自我约束类心理类劣势”，同其他劣势相比，有三个共同特点：

- 它们可以在任何时点“赎回”。人们真的会毫无征兆地，一觉醒来后以全新的态度生活！
- 特效攻击优势、药物、脑外科手术、以及其他类似的“快速和肮脏的行为扭曲”无法产生这类劣势。这种技术可以创造一个和平主义者或一个杀人狂，但是你需要魔法、心灵控制、或长期使用洗脑技能来产生像荣誉准则这样复杂的东西。
- 它们可以被用于契约限制因子。这个削弱因子要求人物服从某些道德戒律（从这些劣势中选取）来获得超自然力量的支持。

赎回劣势

你可以用战役中获得的点数来赎回大多数劣势——无论人物是在做卡时还是在游戏中获得的。点数花费为价值的绝对值。如果GM允许，你可以一个水平一个水平地赎回劣势。类似地，你可以通过逐步提高自控值来逐步赎回带有自控值的劣势。在这两种情况下，花掉的点数都是赎回前后该劣势的点数之差。欲知更多关于赎回劣势的信息，请参阅第十章。

劣势列表

心不在焉 -15 点

只要不是能够立刻引起你的兴趣的事情，你都很难集中注意力。除了你正在集中注意力和精力做的事情所需的检定，你的IQ检定和基于IQ的技能检定都有-5减值。如果没有吸引你的任务或是话题出现，你的心思会在五分钟内跑到更有意思的思考上去，然后你就会忽视周边的一切事物，直到有东西分散了你的注意力，把你带回现实世界。一旦沉浸在自己的思绪里，那么，本人身体受到损伤以外的任何事情，你都需要检定SPI-5才能发现。

你可以尝试通过纯粹的意志力来强迫自己专注于某个无聊的事情。做这种尝试每5分钟需要进行WILL-5检定。“无聊的事情”包括闲聊、重复性的手工劳动、放哨、在空荡荡的高速公路上开车……

心不在焉的人物也容易忘记小事（比如付账单）与东西（比如车钥匙和支票簿）。当你有没有做该做的这类小事情或是带了应该带的这类东西重要的时候，GM应该要求进行IQ-2检定。如果失败，意味着你当时忘记了。

例子：一个心不在焉的侦探陷入了决斗中。他这天早些时候参加过另一场枪战，那时候他发射了4发子弹，所以GM要求进行IQ-2检定。这名侦探检定失败，发现他忘记了装填枪械的时候已经太晚了，他在决斗中要用的左轮枪里面只有两发子弹！

成瘾 价值多样

你沉迷于毒品，这使你每天必须使用你所上瘾的药物或忍受戒断反应。这个劣势的价值取决于药物的花费、效果以及合法性：

药物花费（每日）

便宜（平均花费 0.1% 的初始财富）：-5 点。

昂贵（平均花费 0.5% 的初始财富）：-10 点。

非常昂贵（平均花费超过 0.5% 的初始财富）：-20 点。

药物效果（可以复数选择）：

失能或致幻：-10 点。

高成瘾性（你的戒断骰-5）：-5 点。

必然成瘾（你的戒断骰-10）：-10 点。

药物合法性：

非法的：+0 点。

合法的：+5 点。

例子：烟草是价格便宜，高成瘾性以及合法的（-5-5+5），因此老烟枪有一个-5 的成瘾劣势。海洛因则是非常昂贵、致使失能、完全上瘾以及非法的（-20-10-10+0），因此一个瘾君子有-40 的成瘾。

非化学成瘾

你可以对某种活动上瘾，而不是一种药物——如钓鱼。如果这种活动花钱，价格调整时加上每日花费。如果它是免费的，而且如果你能在任何地方做到这种活动，那么把它作为“便宜的”来对待；而如果你只能在某个特定的地方或和某个特定的人进行该活动，那么作为“昂贵的”来对待。这种成瘾几乎总是会造成心理上的依赖（见下，戒断）。

药物的影响

某种拥有刺激性的药物让你感觉全身通电一般舒畅……直到药效衰退。然后，你显得郁闷与烦躁。失能性药物致使你在两个小时失去知觉、不受控制（或只是充满喜悦的、无益地昏昏欲睡）。致幻类药物则使你无法正常工作或战斗，虽然你可能会变得活跃且健谈。有些药物（如，烟草）没有这些效果，但有另一些独特的影响。药物都存在着产生副作用的可能性。有关详细规则请参见成瘾性药物。

戒断

有时，你必须通过自愿或其他的方式来放弃你的瘾头。因瘾头而导致对药物产生心理依赖是一个心属性的劣势，戒断这一类药物需要一系列的 WILL 检定，并且可能会导致精神问题。因瘾头而导致对药物产生生理依赖是一个体属性的劣势，戒断这一类药物需要一系列 HT 检定，并可能导致生理伤害。有关详细信息，请参阅药物脱瘾。如果你成功戒除瘾头，那么你必须立刻买回这个劣势。

轻度成瘾

对于一个只有-5 点价值的成瘾，GM 可能会认为花销，耻辱和不利的长期影响便是这个劣势的全部，并抛弃使用通常的戒瘾规则。对于如烟草和咖啡因这样的药物这是常态。如果被迫戒除这些产品，你必须和平常一样进行 WILL 或 HT 掷骰，但是失败的仅有结果也不过是通常的焦虑，易怒，或烦躁不安而已。这只不过是一次暂时的 DX，IQ，自制或者反应掷骰 -1（GM 来进行选择）——而不是精神错乱或损伤。连续的失败会延长减值效果的持续时间，但不会让事态变得更严峻。如果你戒断检定连续成功 14 次，你必须买回你的成瘾。

你也可以利用这些规则创建一个价值为 0 点的成瘾。这样的瘾总是轻度成瘾，你可以把它们视作-1 点的 Quirk

酗酒 -15 或-20 点

你是个酒鬼。酒瘾使用药物成瘾劣势的规则——便宜，引起瘫痪，通常合法——应该是-10 点的药物成瘾。但是，它难以根除，所以是-15 点（如果不合法则-20 点）一般来说，你每天都是在晚上痛饮满足你的酒瘾，所以（对于游戏的进行而言）正常行动。

但是，如果你看到了有酒，你必须做一次 WILL 检定来避免“尝一尝”，失败则酗酒发酒疯 2D 小时，随后是宿醉。见饮酒与醉酒。正在发酒疯的酒鬼情绪波动剧烈，一会极端友好，一会极端疑神疑鬼。他可能攻击朋友，吐露秘密或是犯下其他错误。

酒瘾的问题是难以根除……如果你成功戒酒，那么你不再需要每天饮酒，但是如果你看到了有酒，仍然必须进行意志+4 检定，失败则又喝了酒开始发酒疯，同上。但是这不会重新激活这个劣势，除非你一周内酗酒达到三次。因此，通常无法赎回这个劣势！

长期酗酒使你变得虚弱。你在戒酒前每年做一次 HT+2 检定，失败则损失 1 点属性，随机决定。

失忆症 -10 或-25 点

你失去了自己的记忆。你无法记起之前生活的任何片段，包括你的名字。这个劣势有两种等级：

部分失忆[-10 点]：你，作为玩家，可以看到自己的人物卡，但是 GM 能在你的劣势数额保留至多-30 点的“秘密”劣势，内容由他选择。你知道自己可以使用某些技能，但是不知道你是怎么学会它们的。你很可能有你不记得的敌人——可能还有朋友。如果你向警方报案，他们可以进行正常的身份认证……但是你可能被发现是个通缉犯。即使你不是，找出你的名字叫什么也不会唤回记忆！

完全失忆[-25 点]：你能做人物创建阶段明确的东西只能是能在镜子里看到的（外观特征）。GM 决定剩下的一切——而且在你的记忆恢复前禁止你接触你的人物卡！你对于自己的能力一无所知。既然知道你的人物的 Quirk 和心理类劣势的是 GM，不是你，他可以纠正你对于自己的人物所作所为的发言。他同时也替你进行所有的技能检定，因为你在尝试之前不知道你能干嘛！你的所有基于 IQ 的技能-2，除非 GM 认为记忆的缺失对于这个检定没有什么影响。

你只能在有合理解释你如何恢复记忆的情况下赎回这一劣势。例如，遇见了一个老朋友，生命中的重要时刻重演，或是经典的头部被击中。在多数情况下，治愈的手段与失去记忆的原因有关。特别喜爱剧情突变的 GM 可能会享受把失忆的原因设为某种洗脑。在这种情况下，隐藏的劣势可能会是拥有大量资源的敌人，毕竟他们必须先能把人洗脑。

背部不适 -15 或-25 点

不论什么原因，你的脊柱现在情况不妙。在进行费力的体力活动的时候，你可能发生背部拉伤，因而承受疼痛乃至伤病的恶化。每当你进行 ST 检定、在近战的攻击或防御检定中投出 17 或 18，或在“运动类”技能例如杂技的检定中投出 17 或 18，进行一次 HT 检定。

修正：对于引发 HT 检定的那个检定上的所有修正值。对于那些有充裕时间来进行计划的长任务，你可以通过计划来避免背部拉伤：一次成功的 IQ-2 或生理学+4 检定可以赋予这个 HT 检定+2 加值。如果失败，你的背部拉伤了。结果与你的背部病症的严重程度有关：

轻度[-15 点]：直到休息或是有人救助你，你的 DX 有-3 减值；一次急救-2 检定可以帮助你脊椎复位。你的 IQ 也受到-3 减值，这个减值只存在于下一秒（在战斗中是你的下一轮）。如果投出大失败，你的 DX-5 而且要进行任何身体活动必须进行一次 WILL 检定。

重度[-25 点]：上述的 HT 检定有-2 减值。如果失败，直到休息或是有人救助你，你的 DX 和 IQ 有-4 减值，你处于持续的痛苦中。如果大失败，你受到 1D-3 伤害，并且 DX 的减值为-6。

高痛阈可以将所有的 DX 和 IQ 减值减半（舍去小数），但是不会完全消除它们。

握力不良 -5 点/级

你在做哪些需要牢固握力的事情的时候表现不佳。每个等级（最大 3 个等级）给这种任务以-2 减值。这个减值是整体性的——并不是每只手单独计算。受到影响的事务包括近战武器的使用、攀爬、抓住东西，以及 GM 感觉需要牢固握住的任何事情（例如抓住高空秋千的杂技检定）。

这个劣势与无操作肢劣势不能并存。

视力不良 -25 点

你的视觉能力低下。这适用于你所有的视觉感官。这可是近视眼或者是远视眼，随你选择。

近视[-25 点]：在超过 30cm 的距离下，你无法阅读很小的字等，而在比 10 米更远的距离下，你无法阅读道路标志等。你用以察觉 1 米外出现的物体的视觉检定获得-6。当你进行近战攻击时，你的技能-2；当你进行远程攻击时，双倍计算距离/速度带来的罚值。

远视[-25 点]：除非花费三倍于正常的时间，否则你无法阅读文本。你用以察觉一米内出现的物体的视觉检定获得-6。在任何需要你动手的任务——包括近战——时，你的 DX-3。

特殊限制因子

缓解：你可以获得能够完全弥补你视觉缺陷的眼镜，尽管它会磨损。请记住，有时候会发生意外……而敌人可以尝试夺取你的这些物品。你必须选择这个修正项目。-60%。

气味难闻 -10 点

你浑身散发着无法移除的惊人气味，就像是腐烂尸体的恶臭。这会让大多数人与动物对你的反应-2（虽然苍蝇蚊子或以腐肉为食的食腐动物可能十分喜欢你……）。你可以用香料来掩盖气味，但能压倒这一臭味的香味也会造成相同的反应减值。

坏脾气* -10 点

你无法完全控制你的情绪。在任何有压力的情况下进行自控检定。

如果你失败了，那么你开始发脾气，你必须侮辱、攻击或以其他方式针对刺激你的那个人。

狂暴* -10 点

当你或你所爱的人被伤害时，你会失去控制，疯狂地攻击造成在伤害的人或物。如果你同时具有坏脾气（见上）劣势，任何刺激都会引起狂暴。

当你在一秒内受到的伤害超过你的 1/4HP，或是你所爱的人受到这种程度的伤害，进行一次自控检定，如果失败，你立即进入狂暴状态。如果你的坏脾气劣势引发了自控骰失败了，而你又同时具有狂暴，你也要为狂暴投自控骰！你可以主动进入狂暴状态，这需要一轮脑力行动并进行一次 WILL 检定。一旦你进入了狂暴状态，应用以下规则：

- 如果你装备的是近战武器：当敌人在你的攻击范围内时，你必须使用全力攻击动作攻击敌人。如果敌人在你的攻击范围外，你必须使用移动尽可能地接近它，而且如果使用移动攻击能攻击到它，就必须使用移动攻击。
- 如果你装备有远程武器：当敌人距离你 20 米以上时，你可以使用远程武器攻击，但不能瞄准。你必须以最大射速射击直到弹药耗尽。你不能装弹，除非你使用即时备战使装弹不超过一秒。弹药耗尽后，你要么拔出另一把武器，要么投入近战。

- 你不受震慑和休克影响，你承受的所有伤害不影响你的移动速度。你的所有用来抵抗昏迷和死亡 HT 检定得到+4，如果你在所有此类检定中都成功，你将会能顶着大量伤害一直疯狂攻击，直到因当前 HP 降至-5×HP 而死。

- 当你干掉了引起你狂暴的敌人中的一个，你可以投一次自控骰来脱离狂暴。如果你的检定失败，或者你选择不进行检定，你会继续狂暴，去攻击另一个敌人。任何试图阻止你的人，都被你自动认为是敌人！每次你干掉一个引起你狂暴的敌人，你都有一次进行检定的机会。如果你持续处于狂暴，你会开始攻击同伴。

当你恢复正常时，你承受的所有伤害正常地影响你。去掉这个劣势带来的加值后进行必要的检定，来判定你是否因恢复正常而昏迷或死亡。

特殊增强因子

战斗狂暴：不论是否受到伤害，你在加入战斗时就可能陷入狂暴。你必须在战斗（可能不过是酒馆斗殴或拳击比赛）中做出第一击时投一次自控骰来避免陷入狂暴。+50%

兽性 -10 或-15 点

你的思考与行为如野兽一般。你没有道德和“文明”的概念，也不理解什么叫“财产”。对于那些吓唬或威胁你的人，你战斗或逃离。你无法学习那些在“文明”上建筑起的社会技能——由 GM 裁定范围——你也没有这些技能的缺省值。

你不一定会失控，你只是以动物性的方式做出各种反应。你通常会忽略那些不主动招惹你的人，甚至会对那些特别善待你的人显示你的喜爱之情。你不能以人类的角度来理解“财产”是什么意思，但你可能了解“领地”的概念，以及会去避免在别人的“领地”内进行破坏，不过，你是否把人类当作需要尊重它们的领地的生物？值得怀疑！你也可以理解支配与尊重，甚至服从于一个比你更强的人类……

你不能把你野兽般的行为作为个人恶习劣势，这个行为已经包含在本劣势里了。但是，如果你的行为非常讨人厌——相当于-15 版本的个人恶习，那么 GM 可以直接裁定兽性劣势的价格变成-15，而不是通常的-10。你仍然可以选取那些与兽类行为方式无关的行为作为个人恶习劣势（包括吃人！）。虽然兽性不一定和低 IQ 挂钩，不过如果你想扮演一个拥有兽性的高智能人物，这将是一个需要大量思考与努力的挑战。因此，GM 可以选择限制拥有兽性的人物的 IQ 低于 10（甚至是 6!），或简单的只将其对 NPC 开放。需要注意的是野生动物超特质里包括这个劣势。

目盲 -50 点

你什么也看不见。在不熟悉的地方，你必须缓慢而小心地旅行，或是有伴侣和导盲动物来指引你。许多行动对你来说是不可能的，GM 应遵循常识。

在使用所有战斗技能时，你获得-6。你可以使用手持武器，但你无法针对特定部位来进行攻击。如果你使用远程武器，你只能随机攻击，或攻击那些足够接近以至于能让你听到他们声音的目标。这一切都假定你早已习惯失明的生活。如果你是突然失明的，你的战斗技能-10，就如同在完全黑暗的情况下。不管是什么原因，你在黑暗中不遭受额外的惩罚。

嗜血* -10 点

你想要你的敌人去死。在战斗中，你对敌手一定下死手，而且对于倒下的敌人一定会补上一下来确保他被干掉了。当你需要接受投降、避开哨兵、抓俘虏的时候，你需要进行自控检定，失败则意味着你没有这么做而是试着干掉敌人——哪怕这意味着违反纪律、牺牲隐蔽性或是浪费弹药。而在战斗之外，你从来不会忘记敌人就是敌人。

这个劣势看上去是绝对邪恶的，但是许多作品的英雄具有这个劣势。他们不是恶魔也不

是虐待狂；他们只对“真正的”敌人有无差别的杀心——敌人可能是罪犯、敌军士兵或是背叛的族人。他们的这种行为背后通常有着正常的情感动机。而且，这些人在普通的酒吧斗殴中时和其他人没有什么不同。另一方面来说，嗜血的角斗士或是决斗家将会恶名远扬；嗜血的警察将会被停职，而嗜血的士兵可能会上军事法庭。

横行霸道* -10 点

只要能够不受惩罚，你就会欺负别人并且乐在其中。基于你的人格和位置，这个欺负可能是身体上的攻击、智力方面的作弄，或是社交场合中的“欺压”。当你要控制自己不去欺负那些你知道的不该欺负的人的时候，你需要进行自控检定——但是合适的扮演是欺负一切你能欺负的对象。既然没有人喜欢一个恶霸，那么所有人对你的反应都-2。

冷酷无情 -5 点

你即使不是残酷也是冷血。你能够理解别人的情绪，但是唯一的目的是利用他们，你对于别人的感受和痛苦丝毫不关心。

你的所有教学技能检定、用来帮助别人的心理学检定（不是冷静地做研究或是寻找弱点），以及与见识过你的残忍的人（GM 决定）互动的技能检定有-3 减值。而且，过去的受害者，以及任何具有共情的人物对你的反应-1。但是残忍也有它的用处：你使用恐吓和折磨的手段来进行的审讯和威吓技能检定有+1 加值。

无法交谈 -15 或-25 点

你的言语能力受到限制。这一特质有两个级别：

无法交谈[-15 点]：你可以发出声音（吠叫、咆哮、颤音等，选择适当的。），但你的发音器官无法做到“语言”需求的精细调整。你仍然可以具有拟音或迷人声线优势，或拥有恼人声线劣势（但不能拥有口齿不清劣势！）。大多数动物拥有这个特征。

无法发声[-25 点]：你无法发出声音。你必须以非言语的方式与他人沟通：书写、手语、摩尔斯电码等等。花在以这些方式进行沟通里的时间全值计算为学习相关技能的时间（见第九章）。在你尝试与不知道你手语的 PC 交流时，必须不作检定（或者允许你做检定，GM 判断）——你要自己扮演出来！你不能有任何与声音相关的优势或劣势。

古道热肠* -15 点

你对别人的情绪感受十分强烈，而且控制不住地想要帮助身边的人——哪怕是理论上的敌人。

当你可以伸以援手或是提出帮助而又不适合这么做时，进行一次自控检定。如果失败，你冒着违反命令或是陷入陷阱的风险强行提供帮助。

慢性抑郁* -15 点

你失去了生活下去的意志。你本可能尝试自杀，但是即使是自杀都显得太麻烦了。

如果你要做的事情不是获取和消费维持生存的最低必需品，你需要进行一次自控检定，成功才能开始做事（做不了的事情的例子有，激励你自己去看一场电影、参加面试、或是赴约去约会）。而且，每当你必须在两个或更多行动中做出选择时，你也必须做自控检定。如果失败，你选择了最不麻烦的路线。这通常等于躺下来什么都不做。

如果你的自控值足够低，你会发现你几乎不能为自己做任何事情，除非有人亲自来把你从床上拖下来。如果有人确实出现了，让你去外面帮他做事，进行一次自控检定。如果你失败了，你由于懒得反对而同意了他的计划。

你可能最终会用这个其他价值相等但是更有益于自尊的劣势来取代这个劣势。GM 只需要在你扮演恰当时才允许这种进步。GM 也可能要求你在转变期同时扮演这两个劣势（平时是新的，当 GM 决定慢性抑郁要用到时慢性抑郁）你也可能在游戏获得这个劣势。如果你违背了自我约束类心理类劣势，或是失去了一个从属，GM 可以用这个劣势来取代上述劣势。

慢性疼痛 价值多样

你有着让你定期——甚至不断——感到剧痛的伤痕、身体机能失调，或疾病。例子包括关节炎，骨癌，偏头痛，和嵌在身体里的弹片（一处“旧战伤”）。检定每一天慢性疼痛出现的频率。

如果你的检定结果低于这个数值，你遭受了一次来自这一疼痛的折磨。这一攻击发起的时机取决于 GM，但通常发生在睡醒时——你可能会伴随着这个醒来，或者是因为白天的压力（疲劳、消耗等）。

在疼痛中，你的 DX 和 IQ 减少疼痛严重程度（见下）所对应的量。降低你对抗如坏脾气和狂暴等劣势的自控检定相同的量——某些人在疼痛之中很容易失去冷静。如果 GM 规定这一攻击在你尝试睡眠时发生，你遭受剥夺睡眠的惩罚来替代一般情况下这以劣势的效果。

在慢性疼痛攻击持续的一个固定“时间段”后，你可以尝试用一个 HT 检定来恢复。如果你成功，你已经处理了你的疼痛……今天份的。如果你失败，攻击继续持续一个时间段，在这之后你可以再尝试进行一次 HT 检定。以此类推。选择严重性后乘以时间段与攻击频率，以此确定本劣势的最终价格。合并全部点数。

严重程度

轻度： DX, IQ 以及自控检定-2: -5 点。

严重： DX, IQ 以及自控检定-4: -10 点。

痛苦： DX, IQ 以及自控检定-6: -15 点。

持续时间

1 小时： $\times 0.5$

2 小时： $\times 1$

4 小时： $\times 1.5$

8 小时： $\times 2$

出现频率

在检定结果为 6 或更低时发生苦痛侵袭: $\times 0.5$

在检定结果为 9 或更低时发生苦痛侵袭: $\times 1$

期待陪伴 -5 或-10 点

你与他人相处愉快，常常寻觅他人的陪伴。这个人物特质有两个水平：

期待陪伴[-5 点]： 你对大多数人的反应是+2 的。当孤身一人时，你很不高兴，而且容易分心，所有基于 IQ 的技能-1。

群居动物[-10 点]： 你对大多数人的反应是+4 的。当孤身一人时，你痛苦万分，所有基于 IQ 的技能-2；如果有 3 个或更少的人陪伴时减轻为-1。

不解风情 -10 点

你完全察觉不到拿你开的玩笑，并且对诱惑往往毫不知情（抵抗性感技能时有+4 加值）。你没理解那些“表示”。精细的礼节同样超出了你的理解范围，你的礼仪技能受到-4 减值。你有许多讨人厌的小习惯，你可选取其中的一两个作为 Quirk。大多数人对你的反应掷骰有

-2 减值。

与具有无幽默感劣势的人物不同，你还是能编笑话的——冷笑话。你还是可以欣赏滑稽图片和书里的笑话。但是，你很少能听出交谈中出现的笑话，特别是你本人是笑话的笑点时（意识到笑话中的主角就是你，需要投 IQ -4）。不同于具有轻信劣势的人物，如果不是在社交场合，你一般还是能意识到人家在耍你。你并不比一般人更难抵抗唬骗技能，但是如果有人想要忽悠你有人对你“有意思”……

这个劣势最适用于塑造象牙塔里的天才和老实人。

荣誉准则 -5 到-15 点

你以无时无刻都在遵守一系列原则为荣。具体的内容可能有所不同，但都与“光荣”行为有关。人物将尽一切可能——甚至可以牺牲生命——来避免其“荣誉”受损（不论这意味着什么）。

你不能仅仅是靠嘴皮子来遵守这套荣誉准则。你必须是这一准则的忠实奉行！这是一个劣势因为他经常会使你做出危险的——如果这不是鲁莽的话——行为。此外，你可能经常陷入不公的状况因为你的敌人知道你是可敬的。

荣誉准则与职责或责任感并不相同。近卫步兵会为了完成职责在战场中坚定向前，但这不是为了他的个人荣誉（当然他可能会因为逃离而失去荣誉）。使你甘愿赴险的荣誉感完全出于你自己的动机。

该劣势的具体价值依其对人物的影响及其主观非理性的程度而定。仅是人物及其朋友间的非正式的协定价值-5 点。如果是人物与其朋友间的正式协定，或长期存在的非正式准则价值-10 点。如果是长期生效的正式准则，或该打破就需要自杀，值-15 点。GM 拥有最终解释权！

一些例子：

荣誉准则（海盗的）[-5 点]：

不论危险与否，受到羞辱必定报仇；兄弟的仇家就是自己的仇家；除非是公平、公开的单挑，绝不对自己手下的船员或是兄弟下手。其他不在准则之内。这个准则也适用于土匪、路霸等等。

荣誉准则（专业人员）[-5 点]：

你坚持你的职业道德；总是尽你所能的做好你的工作；支持你的公会，联盟，或专业协会。这对律师和医生最为适用，但专业的送货员，商人，等等也可能会有类似的准则。

荣誉准则（绅士）[-10 点]：

永不食言。不容忍对自己、女士或自己的旗帜的侮辱；对方的道歉和双方的决斗（不一定要致死任一方）是唯一解决侮辱的方法。不要任何小人手段来占对方便宜；武器和条件应双方相等（除了公开的战斗）。该准则仅适用于绅士之间。对于地位值为 0 或更低的不礼貌的人的非礼挑衅，要施以鞭策，而非决斗！

荣誉准则（士兵）[-10 点]：

军官应当强硬但是公平，带头冲锋陷阵，照顾手下的弟兄；士兵应该照顾好他的战友和装备。每一个军人都应该敢于战斗，敢于为他的所在部队、军队和国家的荣誉而战死；服从命令；遵循“战争规则”，给予有荣誉感的敌人尊敬（没有荣誉感敌人只配子弹），穿着军装的时候心中充满自豪。

荣誉准则（骑士）[-15 点]：

近似于荣誉准则（绅士的），除了旗帜还没被发明出来以外。回击任何对你的君主，你的信仰的侮辱。保护任何女士，以及弱于你的人。接受任何更高或平等地位人的挑战。即便在公开的战斗，如果你的敌人也是可敬且富有骑士精神的双方的武器也应该是平等的。

色盲 -10 点

你根本看不到任何颜色（这个劣势代表的是全色盲）。在任何需要判断颜色的任务中（例如按下“红色”按钮、购买宝石、鉴别肝脏），GM 应该给予你相应的困难。此外，有些技能是你永远都有麻烦的。特别是：艺术家、化学、驾驶、商人、飞行驾驶和追踪检定总有-1 减值。

战斗麻木 -15 点

你会在战斗中呆若木鸡，并且所有的恐惧检定-2。这和怯懦没有关系——你可能会勇敢，但你的身体会背叛你。

在你的人身安全受到紧急威胁时，做 HT 检定。你可以不检定，直到你需要打、跑、扣动扳机或别的什么行动。检定结果超过 13 就必定失败，即使你有 14 的 HT。如果成功，你可以正常行动，如果失败，你陷入心理震慑。每秒再检定一次 HT 来打破呆滞状况，从第一轮开始，每轮累计+1 奖励。来自同伴的友情耳光给予额外的+1 加值。

一旦你解除呆滞，你不会再次陷入这个状态，直到危机过去。然后，在接下来面对的危险情况里，你可能会再次呆滞。

这个特质是战斗反射的反面，你不能兼得。

强迫型行为* -5 到-15 点

你有个习惯——通常是不良习惯——耗费了你大量时间或金钱。你每天必须按习惯做一次。而且一有机会就做，只有成功自控才能放过这次机会。你应该尽力避免进入你会超过一天无法满足习惯的情况。要进入这种场合需要进行自控，如果你成功了（或是你被人强迫），期间，你受到坏脾气劣势的影响，自控等于你的强迫型行为的自控。时常避免你的冲动也不是很好的扮演！

点数价值基于你的习惯会消耗掉多少金钱与时间，以及会引起多少麻烦。一些例子：

聚会成性[-5 点]：你无法抗拒派对的诱惑！每天一次，你必须找一个社交聚会，在聚会中玩——吃饭、喝酒、唱歌、讲笑话——至少一个小时。如果没人请你，你就去蹭饭；如果根本没有聚会，你努力自己把气氛活跃起来！钱不是障碍，你有钱就花。不论喝什么，你都是看也不看一口闷；从不拒绝别人的敬酒；对你的“小情人”也从不太挑剔。“同类”对于你的反应+1，但是自重的好市民对你的反应-4——在禁欲主义社会则是-4 反应。

好赌成性[-5 点]：你从不会错过赌博的机会。打赌、押注、纯赌运气的赌局，甚至是彩票都让你着迷。如果眼下没有赌局，你就自己设一个。你遇到赌博性质的游戏就要去赌一个，不管你懂不懂。如果你脱离的赌博环境（例如，和一群从来不赌的人一起旅行），你很快会获得反应减值（等于经过自控修正后的点数除以 5），因为你不停地谈赌博，而且老是想拉别人打赌。

乐善好施[-5 点]：你的手太松了。当有乞丐讨钱的时候，你一定会给——当其他人只会出铜钱的时候，你会出银子。你对于要求资助的请求总是耐心倾听，哪怕请求只是勉强可信；而当你听到不错的悲惨故事的时候，需要进行自控。如果你自控失败但是身上没有一分钱，你痛苦地道歉。你并不是容易受骗的傻瓜，只是对于自己过的比人家好感到内疚。如果你生存的社会有很多乞丐，你的生活开支按下表增加：

自控	增加值
6	20%
9	15%
12	10%
15	5%

穷苦人可能对你的反应+1，如果你自己并不富裕，加值还可能更高。这个人物特质与吝啬劣势不相容。

撒谎成性[-15点]：纯粹出于瞎编的乐趣，你不停地撒谎。你会编造自己的业绩、血统、财富——任何能使听你说话的人惊叹的东西。即使被揭发是个骗子，你仍然不会放弃你的谎言，还反过来指控对方才是撒谎大王和流氓无赖。当你需要陈述一条没有被污染的真相的时候，进行自控，失败则意味着你不顾后果有多严重，仍然撒谎。

购物狂[-5点]：你花钱如流水。可能你喜欢被当出手阔绰的人，可能你太喜欢各种奢侈品，也可能你就是喜欢花钱时的感觉。每当有人向你提供符合你的 Quirk 或是兴趣的东西，而且出价不到你身上现金的一半的时候，进行一次自控，失败则意味着你掏钱买下它。这样的购买冲动意味着你的生活开支增加，讲价时的商人技能则有减值。

自控	开支	减值
6	+80%	-4
9	+40%	-3
12	+20%	-2
15	+10%	-1

购物狂并不总是与财富相伴，一个贫困的农民也可能有胡乱花钱的倾向。这个劣势与吝啬互斥（两者完全相反），但是你可以同时具有贪婪！

随口发誓[-5点]：你要做一件事的时候，不只是定下决心，你立下誓言来完成它。这些誓言一般都是鸡毛蒜皮，但是你认真地对待它们。你可能把自己随口发的誓言当作真正的誓言。

困惑不已* -10 点

对你来说，这个世界大多数时间都是奇怪且无法理解的。你不一定很愚蠢，但是你接受起新事物和局面来的很慢。尤其是，你对过度刺激的东西反应不好。当你处于你祥和安静的家中时，你能一如既往的做事。但是在陌生的地方，或者这里即将发生骚乱，你必须进行一个自控检定。如果失败，你会呆若木鸡而不能做出果断或恰当的行动。这往往会阻碍你进行战术检定和其他从事其他的长远规划。

GM 应该根据这一区域带来的刺激来调整自控骰。要避免在熟悉的房间里两位朋友互相谈话带来的困惑需要一个无修正的检定，但是若是在一个嘈杂的环境则要承受-5，然后一场大骚乱或是战场会令你遭受-10！如果这个劣势在战斗中触发，你必须在每一轮都不做行动。你并非被震慑，并且如果他们直接发起物理攻击，你可以正常的保护自己。你甚至可以对敌人发起反击。但是你永远不做行动——只是进行反应。

怯懦* -10 点

你十分看重保全自身的身体不受伤害。当你需要面对身体方面的危险的时候，你需要进行自控。如果危险可能危及性命，自控有-5 减值。如果你失败，那么你拒绝面对危险，除非你被更大的危险所逼迫！这个劣势会导致涉及身体受伤方面的恐惧检定有减值，见下表：

自控	减值
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

有些时候，有些地方，那些知道你是个懦夫的军人、警察会对你十分鄙夷，因而对你的反应有相同的减值。

好奇* -5 点

你生来非常好问。这不是一般 PC 均拥有的好奇（“那个山洞里面是什么？”），而是对事物真相的探索（“如果我按下这个按钮会发生什么？”）。在遇到有趣的物品或情况时进行一个自控检定。如果你失败了，你会检查它——按下按钮，拉下拉杆，打开门，打开礼物，等等——即便你知道这可能很危险。优秀的玩家不会很高频率的进行这个检定……

一般情况下你有权利对任何你不是 100% 了解的东西进行调查。当面对一个真正的谜题时，你根本无法对其视而不见。

你会努力对那些议论你好奇心的人据理解释。常识优势对你毫无帮助——当你知道你身处一场冒险之中，只因为你无时无刻都很好奇！

恶咒缠身 -75 点

类似不幸，但是更糟。如果你的团队出了任何岔子，那么岔子就会出在你身上，而且是最早最糟的。如果有什么好事，他会与你擦肩而过。GM 只要想的话可以在任何时候（在游戏中）搞你，而你还能抗议，因为你有恶咒缠身。你不能单单只靠花费点数来买回这个，你必须查出是什么诅咒了你并解决掉它，之后才能花费点数买回它。

失聪 -20 点

你什么都听不见。你只能通过文字（如果你识字）或手语获取信息。但是，你通过这种方式进行交流的时间按全额计算视为学习所用到的技能（手势、读唇等）的时间，见第十章。

错误认知 -5 到-15 点

人物相信的一些想法根本就是错的。这可能导致其他人认为他发了疯。而且他们可能是对的！如果你的人物具有错误认知劣势，你必须一直把这种相信扮演出来。点数价值基于错误认知所相信的内容：

轻度[-5 点]：影响人物的行为。周围的人很快就会意识到（反应检定获减值-1），但不致于让你没法过或多或少的正常生活。例子：“松鼠是神的使者。”、“有人一直在监视我——但是他们的目的是保护我。”

较大[-10 点]：这种信念较大地影响了人物的行为，但不影响人物过比较正常的生活。别人对人物的反应掷骰获减值-2。例子：“我具有逼真记忆和绝对方向感。”

重度[-15 点]：严重地影响人物的行为，让人物无法进行日常生活。其他人对人物的反应掷骰获减值-3，但他们更多的是害怕或同情人物，而不是发起攻击。这种程度的劣势足以让你无法正常在战役中进行有意义的参与；因此你必须先经过和 GM 的讨论再选取这个劣势。例子：“我是罗塞尔”、“我不老不死”。

根据你的表现，同样内容的错误认知可能是 Quirk（-1 点），或者是-5 点、-10 点乃至-15 点。

考虑一下“所有紫色的东西都是活的”这个想法。如果你见了紫色东西会抚摸它并对它说“你好！”，这是个 Quirk。如果你在房间里面有紫色东西的时候拒绝谈论重要的事情，这是轻度；如果你到处发放为“紫色东西争取正当权利”的宣传册，那是较大；如果你见到了紫色的东西立马对它发起攻击，这是重度！

不论你究竟有多疯，从各种错误认知劣势里面最多能弄出 40 点。

想要震撼玩家的 GM 可能会让错误认知被证明是真的。这个不适合所有的错误认知。从上面的列表里面看，例如，松鼠、罗塞尔是不太可能的。但是监视者可能确实存在……祝你们玩的开心！

如果你的错误认知被证明是真的，除非其他玩家都认识到这个是真的，你不用赎回它。（记住：GM 不会告诉你你并不是真疯。你可能是对的，但也是个疯子……）

依赖 价值多样

你必须以定期摄入一种物质（例如，一种药剂），触摸或携带一个物体（例如，神像），或者为了生存花时间在一個环境里呆着（例如，你的棺材或家乡）。如果你未能做到，你将开始损失你的 HP 并最终走向死亡。

点数取决于你所依赖的物品的稀有度：

稀有（不能买到，必须寻找或制作）：-30 点。

不常见（非常昂贵或难以找到）：-20 点。

普通（很贵，有点难找）：-10 点。

很普遍（几乎随处可见）：-5 点。

非法的：点数-5。

增加的乘数基于你必须用到这一物品的频率：

每小时：在没有保证每小时剂量的每 10 分钟里失去 1 点 HP。×4

每日：在没有保证每日剂量的每小时里失去 1 点 HP。×3

每周：在没有保证每周剂量的每六小时里失去 1 点 HP。×2

每月：在没有保证每周剂量的每天里失去 1 点 HP。×1

每季度：在没有保证每季剂量的每三天里失去 1 点 HP。×1/3（降低所有点数）。

每年：在没有保证每年剂量的每两周里失去 1 点 HP。×1/10（降低所有点数）。

如果你需要触摸一个物体或花时间在一個环境里呆着的话你必须用与伤害间隔相同的时间来做这件事避免伤害。例如，为了避免因为你每日对棺材的依赖造成的每小时 1HP 的损失，你必须至少每天花费一小时躺在你的棺材里。根据 GM 的要求，正常人类可能会把这一劣势用于代表某些慢性疾病。不是每一种维持生命的治疗都限定为依赖。若是会导致缓慢饿死的特殊饮食限制，而非一旦不做某事就会持续失去 HP 的情况，选择受限食谱。

特殊增强因子

衰老：没所依赖的物品的话你的年龄会不自然的老化。每损失 1HP，你也老化两岁（即便你正常情况下不老）。+30%

从属 价值多样

从属，是人物认为自己负有责任的 NPC，例如孩子、兄弟、配偶。具此劣势的人物必须照顾他的从属。而且，人物的敌人可以利用从属来使他陷入不利。（如果你同时具有敌对势力和从属，而且投骰结果说明他们都会出现，GM 可以用这个主题炮制整场冒险！）

如果在游戏中，人物的从属被绑架或是陷入了其他危险，人物必须立即前去救援。若你未使人物立即前去救援其从属，GM 可以用扣押你的奖励点数来惩罚你的超游行为。如果在某次跑团中，你人物的从属被杀死或重伤，在该次跑团结束时，你不能获得任何点数。三个因素决定了这个劣势的点数：从属的能力、对人物的重要性、和出现的频率。

能力

首先，声明你人物从属的人物点数。你用来构建人物从属的点数越多，TA 就越强大，作为劣势所占的点数就越少。

从属人物的总点数以占玩家人物总点数的比例给出，但最后一行例外，最后一行是绝对值。“劣势的点数”是这个劣势所能给予玩家人物的点数。

从属人物的总点数	劣势的点数
不超过 100%	-1 点

不超过 75%	-2 点
不超过 50%	-5 点
不超过 25%	-10 点
0 或更少的点数	-15 点

同一个人可以既是**从属**又是**盟友**！把盟友优势和从属劣势点数相加，合并成单个人物特质。若总点数为正，这是一个优势；若总点数为负，这是一个劣势。由于是同一个人物，他的总点数必须相同，但是出现频率可以不同。此人物的盟友身份和从属身份独立投两次骰子。如果他以盟友身份出现，说明他这次做到了在照顾好自己的同时给你帮忙。若果他以从属的身份出现，他以给你的人物带来麻烦的方式现身（例如，他被俘了）如果他同时以两种身份出现，那么他就是既帮了忙又添了乱；举个例子，他可能用他的技能帮助了你的人物，但是又因为自行其是而被敌人盯上了。

重要性

你的从属对你来说越重要，这个劣势的点数越多。

职责：人物会觉得自己有义务来保护那个人，但是也会按通常的方式衡量风险。 $\times 1/2$

朋友：人物必须持续保护那个人。只有为了非常重要的事情你才会让他冒受伤的风险。 $\times 1$

挚爱：这个从属是人物的亲人或爱人。人物将不惜一切代价保护他！ $\times 2$

出场频率

按照出场频率规则选择出场频率。此项必须适合这个从属背后的故事。举例来说，如果这个从属是你人物襁褓中的孩子，出现频率为“非常罕见”是非常奇怪的！

多重从属

没有人物可以同时从多于两个的从属处获得点数。然而，如果人物有一个群体的从属，你可以把整个群体作为“两个从属”计算。计算出全体从属作为劣势的平均人物点数，然后将这个平均值翻倍作为基本价值。

例：一名老师可能有一个“常用从属”：所有的学生。他们很年轻（基本价值-10点），“相当频繁出现”（ $\times 2$ ），被计算为“朋友”（ $\times 1$ ），所以每个人作为劣势的点数是-20。尽管如此，从属上限为2使人物只能获得40点（而且如果一个人受伤了，那会剩下其他的）。

在游戏中的从属

当你的人物挣得点数时，GM会调整你从属的能力来使其点数所占比例符合你人物的新点数。因此，这个劣势的价值不会发生改变。孩子会长大，成年人会挣钱，而且每个人都会学习。在人物身边度过很长时间的从属有一天会成为自立的冒险者。你可以为你的从属给出任意合理的提升方式，但是GM具有最终决定权。

若你人物的从属被杀，或是严重受伤以致GM裁定他等效于从这个战役中排除，你必须偿还从他身上弄到的点数。你有三个选项：通过挣来的点数直接偿还，获得新的劣势（例如，慢性抑郁），或是获得一个新的从属。新从属往往是不合适的，但是用一个心理类劣势来代表“留下的心理阴影”往往是个好主意（章鱼吃掉了艾米以后，你再也不敢靠近大海了……）

从属范例

泛用：年长的亲人，老师，朋友，孩子，弟弟妹妹，恋人，丈夫或妻子

警察：年轻的同事，记者，受监护人

船长：少尉，侍者

军人：战友的遗孤或是新兵

戒律 -5 到-15 点

为了更好地理解你的信仰，你生活在严格的教条之下。这可能是个人要求或你的宗教的要求。这些教条在许多信仰中都是可选的，但是确实会有一些宗教严格禁止他们行为出格！一些戒律的例子：

禁欲主义[-15 点]：你为了自省自律放弃了舒适的社会生活。这可能涉及到在某种黯淡，严峻的环境下的隔离主义。它甚至可能涉及到零星为了抹除尘世欲望中的致命污点而做的严重自罚。你必须超脱出所有所需的尘世间的财产，并在任何情况下都不能有高于普通的财富，或超过你宗教级别（如果你有任何的宗教级别）的地位。

修道主义[-10 点]：你让你的生活隔绝与尘世之外。你完全献身于宗教事业，这往往涉及到对自我意识与自我的否定。你必须花掉至少 75% 的时间隐居于世，并在任何情况下都不能有高于普通的财富，或超过你宗教级别（如果你有任何的宗教级别）的地位。

神秘主义[-10 点]：你专于深度冥想和迷睡般的沉思，来与神圣的目标相结合。你花掉大部分的时间在通过颂唱与穿上必要的服饰完成这些仪式上。在并非虔诚教徒者眼里你有些疯狂，并且他们对你的反应-2。

仪式主义[-5 点]：你严格遵对于生活所精心设计的每一个仪式——从醒来到进餐到洗澡到房事。每一个仪式都有他正确的地点、时间、用语、服饰和礼仪。你基本相信，通过完美的奉行这些仪式，你的生活将会与神圣更进一步。

恼人声线 -10 点

你说话的声音是天然的糟糕。你可能是使用了辅助装置来抵消不能说话劣势。你的话音可能是刺耳的、空洞的或是咯吱咯吱的，或是音调一成不变并毫无感情色彩。游戏效果同口齿不清劣势相同，尽管你一般并不口吃。

这个劣势是迷人声线优势的反面，你不能同时拥有两者。

畏怖 价值多样

你患有一种超自然的厌恶，迫使你与特定的物品或物质保持一定的、某种最小的距离。如果外力将你带向惧怕与其接近的物品，你必须通过最直接的路线，尽你所能的快速逃开。你在逃离你畏怖的范围前每个轮只能选择不做行动。如果你不能让你从你所畏怖的物体前离开至少那么多的距离，你的畏怖将让你陷入无助！

一旦你进入了“禁区”的半径，你会很快地感觉到你畏怖的源头。你不知道他在哪，但你知道它所在的方向并被迫走向完全相反的路线。

畏怖的基本价值是-10 点，这会禁止你走进所惧怕的物质 1 米。每增大半径 1 米额外-1 点，到最大的 11 米是-20 点。

最终的劣势点数为你范围的点数乘以从弱点中找出的物品稀有度花费。

特殊增强因子

无法被困：你无法自愿进入你所畏怖的区域内，但是如果被外力强制带入区域内，你的畏怖就消散了。你可以在区域内正常行动，直到你离开这个禁区为止，当你离开以后，畏怖重新起效。-50%

职责 价值多样

如果你的职业和地位要求你对其他人负起责任，以及要求你有时执行一些危险的任务，那么你就是具有“职责”。

职责往往与级别、后台，以及那些在第一章的特权里面列出的人物特质一起出现。

特别艰苦的工作可以看做职责，但是大多数平常的工作不视为职责。如果做这项工作仅

靠自愿约束，它也不能视为职责（但它可能还是一个劣势：见责任感）最后，你不能为你对从属的职责来获得“职责”劣势带来的点数，从属这个劣势已经反映了你对 TA 的承诺。

如果你具有职责，GM 在每次冒险开始时投一次骰子来决定职责是否影响你。如果你需要履职。

它要么优先于你自己的个人事务，要么干脆就成了冒险的起因！或者你的上峰给予你的是秘密任务，并且明面上不会干扰你的名义上的“休假”如果你试图避免履行职责，GM 有权惩罚你糟糕的扮演。

职责的基本点数价值取决于它在战役中出现的频度。如果 GM 投出的结果低于这个值，就表示要履职了

几乎每时每刻（15-）：-15 点。若你选择这种程度的职责，GM 可以认为你需要一直履行职责
相当频繁（12-）：-10 点。

经常（9-）：-5 点。

很少（6-）：-2 点。

这个价格反映了你的职责是社会上能够接受的危险工作。如果你的职责不是这种东西，就有必要调整价格。

极度危险：在你履职的过程中要一直冒生命危险。如果你拒绝冒险，你会被严厉地惩罚：羞辱性地开除，监禁，甚至是处死。GM 对于什么是极度危险具有最终解释权。再-5 点。

被强迫的：你是被迫履职的，因为你或你的爱人受到了威胁，或者中间有诅咒、精神控制参与。任务本身的危险性不那没重要了——如果没能完成任务就是危险！这个选项可以与“极度危险”和“不危险的”叠加。再-5 点。

不危险的：你的职责不需要你冒生命危险。这个选项与“极度危险”冲突。+5 点（如果总点数因为这个选项达到或超过了 0，说明这项工作还算不上职责劣势）

例 1：市长是靠黑手党老大才竞选成功的。市长的恩主很少要他办事（-2 点），但是如果没办到，这位市长就会收到恐吓信或被袭击，这个职责可以被看做是被强迫的。职责（对黑手党老大，6-，被强迫的）价值-7

例 2：突击队员，服役期间一直处于服役状态（-15 点）。他的日常工作就包括从飞机上跳下，进入丛林面对毒蛇，真枪实弹地搏杀。突击队员拥有职责（对军方，15-，极度危险）价值-20

阅读障碍 -10 点

你的阅读能力残疾到了非常严重的地步。即使是简单的地图与路标也超出了你的理解能力。

你的起始语言的书面理解水平为“无”。这个减少的点数已经包括在阅读障碍劣势里面了。而且，你不能将任何语言的书面理解升级比“无”更高的水平。见语言理解水平规则。如果有老师来帮助你克服无法阅读的困难，你可以学习“通过书本学习”的技能。没有老师的话，技能学习速度只有 1/4，而且这还是技能本身可以不靠书本来学习的情况。GM 具有最终决定权。

注意这个劣势代表着严重的阅读障碍，轻度的阅读障碍除了作为 Quirk 以外对于游戏而言不够显著。

易于杀死 -2 点/级

你有着健康问题，这让你在遭受到足够的伤害时容易出现灾难性的伤害。每个级别的易于杀死在你的 HP 低于负一倍或更低时给你的生存 HT 以及任何会导致你死亡的 HT 检定（例如心力衰竭、中毒等）检定-1。这对大多数常规的 HT 检定没有影响——只作用于那些用来

避免死亡的。你的易于杀死不会不能把你的 HT 检定缩减至 3 以下，比如你有 10HT，那么会限制你最多到易于杀死 7。

不善掩饰 -10 点

你的身体语言暴露了你的真实意图。这个和老实不一样，你对于撒谎没有道德方面的困扰，甚至可能具有很高等级的唬骗技能，但是你的脸或是步伐会揭穿你。

不擅掩饰给予其他人使用共情优势、肢体语言技能和心理学技能，在推测你的意图或是你的话语的真实含义的时候，有+4 的加值。同样，当你试图撒谎或是欺瞒的时候，别人的 IQ、侦测谎言、或赌博技能在对抗你的做戏、唬骗或是赌博技能的时候，有+4 加值。（如果你同时还具有老实，你的谎言技能同时还要-5）。对于想成为间谍、骗子或是赌棍的人来说，这是个致命的劣势！

这个是个心理类劣势，尽管它的表现是生理方面的。通过足够的练习，你可以“赎回”它。

敌人 价值多样

一个“敌人”劣势指的是一个 NPC、一群 NPC 或一个组织把你个人单独挑出来作为敌对的目标。有些敌人想要杀掉你……而其他的有更加复杂的目的。

在建卡的时候选择决定你的敌人的内容，并告诉 GM 它为什么要针对你。GM 可以任意添加他觉得合适的细节。

三个因素决定了敌人劣势的价值：它的势力、它的目的、它的出现频率势力敌人的势力越大，它价值的点数越多。点数价值由 GM 决定。注意如果你的敌人是个组织，点数价值是基于它派出来对付你的人数，不是整个组织的规模！

一个比这个 PC 弱的 NPC（大约 50%点数）：-5 点

一个与 PC 旗鼓相当的 NPC（100%点数），或是一小群弱于 PC 的人物（3-5 个人）。例子：你在决斗中杀死的对手四个兄弟。-10 点

一个比 PC 更加强大的 NPC（150%点数），或是中等规模的一群没有那么强大的人物（6-20 个人）。例子：一个序列高于你的非凡者，或是市警察局（警察局有几百号人，但是不会全部派出来专门抓你）。-20 点

一个由弱于 PC 的人物组成的巨大群体（21-1000 人），或是有几个强大或是超人类个体的中等规模团体。例子：黑手党。-30 点

整个国家政府、隐秘组织，或是其他无法想象的强大群体。-40 点。

特殊情况

有两种特殊情况在你乘以目的和出现频率之前计算：

邪恶双生子：你的敌人看起来和听起来都像你，并且可能使用你的名字；但是他的行为方式完全不同。其他人经常以为你有多重人格，因此做出相应的反应（反应-3）。你可能不会遇见你的邪恶双生子，但是你一定听说他，通常是听说了你做了你根本没做的坏事。通常情况下，你的邪恶双生子与你完全相同，但是心理类劣势想法或是扭曲。这意味着他和你旗鼓相当：一个-10 点的势力水平的敌人。如果他比你更强，他还会价值额外的点数，因为他要使你看上去发了疯有更多资源，而你无法根据自己来预知和对抗他的行动。

1. 在你拥有的能力上更加强大，或拥有你没有的能力：-5 点

2. 两者兼具：-10 点

未知：你知道有一个敌人，但是你不知道它是什么。选择你的敌人的势力水平并告诉 GM，然后由他为你秘密创造一个敌人，不给你透露任何细节！敌人因此拥有出奇制胜的优势需要计算进点数内。-5 点

目的

你的敌人的目的越险恶，乘的点数也就越多：

监视：你的敌人意在偷窥或是跟踪你。这让人生厌，而且使你无法保守秘密，但是也就是小小的不便。例子：尾随一位政治家的大胆记者，追查疑犯的侦探。×1/4

对抗：你的敌人希望你出洋相或是陷入麻烦，或是对你玩恶毒的恶作剧（邪恶双生子的典型行为），但是不会做会对你造成持久性损害的事情。例子：与这位政治家对抗激烈的政敌，袭扰疑犯的侦探。×1/2

捕杀：你的敌人意在抓捕你、让你破产、弄伤或是通过其他方式对你产生持久性的损害。例子：准备暗杀政治家的杀手，已经确定、开始追捕疑犯的侦探。×1

出场频率

选择一个出场频率。每次冒险开始前检定一次。如果冒险持续多次游戏则每场游戏开始前检定一次。

限制

你不能选择超过两个敌人，或是从所有敌人劣势上获得合计超过-60点（如果整个鲁恩政府都在抓捕你，“你以前的大学教授发了疯，因而也在追杀你”这件事情根本无足轻重）

游戏中的敌人劣势

如果骰子显示敌人会出现，GM必须决定这个敌人会在什么地方以什么方式影响冒险。如果敌人非常强大，或是一次出现了多个不同的敌人，可能会影响整场冒险。

如果你选择了非常强大的敌人，你用不了多久就会被杀或是被关进监狱。所以就是这样。如果你选了敌人（黑手党，12-，捕杀）作为劣势，你是会得到额外的60点，但是你整个人生都会变成被追捕的罪犯。哪怕有这额外的60点，你的职业生涯也可能非常短暂。

如果你选择了弱小的敌人，而且聪明地处理，你可能消灭或是永久性地改变它的态度。但是有句古话叫做“天下没有免费的午餐”，如果你摆脱了一个敌人，你有三个选择：

1. 支付足够点数赎回这个劣势
2. 选择一些劣势弥补点数缺口。你可能在最终决战中被踢聋了，或是被大蜘蛛咬了从此得了蜘蛛恐惧症。如果你想不出来，GM可能会很乐意地给你选一个。
3. 获得一个新敌人。

癫痫 -30点

你患有严重的癫痫。当你的癫痫发作你的四肢会不由自主的抽搐而且你无法清楚地讲话和思考。在发病的情况下你需要做一次HT检定（特别是你和你同伴的生命受到威胁的情况下）。如果你有任何种类的恐惧症，暴露于你恐惧的对象被作为一个充满压力的情况；每隔十分钟检定一次HT。如果失败，你持续发作1D分钟并损失1D FP。你在那段时间里什么都不能做。你可以尝试通过一次自我催眠引发癫痫发作。这需要专注一分钟并通过WILL或自我催眠检定。在接近受超自然能量控制的地区可能会产生幻觉促使癫痫发作。至于这些是否有用就取决于GM了。

额外睡眠 -2点/级

你需要多于常人的睡眠时间。一个正常人每晚需要8小时睡眠。每一级别（最高4级）代表着你需要额外睡眠1小时。

因此，你每天必须早点上床或多睡几个小时。这让你的每天学习或做其他事情的时间变得更少。

狂热 -15 点

你对于一个国家、组织、哲学或宗教有着至高无上的信仰，以至于你把它置于一切之上。你可能愿意为实现它心甘情愿地死去！如果你的狂热信仰对象的目标要求你遵从一种行为规范或是服从领袖，你自愿服从，没有任何疑问。你必须扮演出来你毫不动摇的忠诚。

狂热并不使你变得没有心智或是邪恶。一个毫无理智的极光会信徒，是个狂热分子。但是愿意用一条命换一艘船的军人也是。一个说出“不自由，毋宁死！”的爱国者也是。狂热是一种心态；真正重要的是，你的狂热究竟意味着信仰什么？

极度狂热[-15 点]：高级形态的狂热。如果检定失败意味着你将背叛你的组织或派系，你在抵抗洗脑、审讯、以及“空想家”途径的非凡能力的 WILL 检定中获得+3 加值。另一方面，你对于实现你的信仰不顾生死，如果需要的话，你会自愿加入自杀式任务中。意志加值与死亡意愿相抵消（如果你良好扮演的话，WILL 加值出现的场合还是不少的。）

充满恐惧 -2 点/级

你胆怯而敏感。当你需要进行恐惧检定、抵抗威吓技能、抵抗造成恐惧的超自然力量的时候，你的 WILL 检定有等于等级的减值。同时，对你使用的威吓技能的检定有相同加值。

你不能通过这个劣势将 WILL 降低到 3 以下。例如，如果你具有 WILL 11，你最多有 8 级的这个劣势。

这个劣势是无所畏惧优势的反面，你不能同时选取这两个。

记忆闪回 价值多样

当遭遇压力时，你有时眼前会出现“闪回”。这可能是生动的幻觉、记忆的重现或是其他类似现象。当你选择这个劣势时，你应该选择的是闪回的类型。每次闪回的具体内容是由 GM 决定的。

如果 GM 认为当前场景中你承受了压力，他会投 3D。投出 6 或更低的数值时，你会开始“闪回”。当你恐惧检定失败或是勉强成功（成功度为 0），当你的另一个与压力相关的劣势自控检定失败时，GM 都可以投骰。记忆闪回的结果附加在这些检定的结果上！

点数价值与闪回的严重程度有关：

轻度[-5 点]：持续 2D 秒。幻影给予所有技能检定-2，但是它们是不怎么影响你的判断的——你知道你正在经历记忆闪回。

重度[-10 点]：持续 1D 分钟，所有技能-5，因为幻觉看上去是真的。

残疾[-20 点]：持续 3D 分钟，幻觉严重到阻止了所有技能的使用。闪回的影像是完整的，怎么看都是 100%的真实，而且由于完全无法了解现实世界，你可能陷入危险而不自知。

惊吓动物 -10 点

动物对你拥有发自内心的恐惧。马不允许你骑乘，狗会回避或野蛮地攻击你，你身上散发出的气味就会激起他们最大程度的恐惧。-4 到所有动物的反应骰，任何如果看到那些动物的反应的人——和那些有动物共情的人，对你-1 反应骰。注意那些带着警卫动物，“嗅探”狗等的守卫和警察。他们决定如何处理你是基于动物的反应检定，而不是你自己的！

暴食* -5 点

你极其贪饮贪吃。如果可能，你会吃下大大超过身体需要的食物。你从不愿意错过一顿饭。面对丰盛的酒宴时，你需要进行自我控制检定来决定能否抵制住食物的诱惑。如果检定失败，你将不顾后果地大吃大喝。

贪婪* -15 点

你对财富垂涎欲滴。面对任何时候提供的财富——如工作后的报酬、冒险所得、犯罪的赃物或者作为诱饵的金钱，你需要进行自控检定。如果检定失败，你将尽一切手段得到那笔财富。如果这笔钱小于你的财富 GM 可以修改检定。如果人物富有，则不为小笔钱财动心；但如果你贫穷，则在面对财富时的自我控制骰将获得减值-5 或在面对丰厚的奖赏时承受更多减值。如果你拥有遵纪守法，在面对灰色交易时你获得+5 并在面对彻底的犯罪时获得+10。然而，你最终将做下违法的事情几乎已成定局。

负罪感 -5 点

你感到自己对于生命中重要的那些人负有深深的责任。这包括：冒险同伴、雇员、手下、盟友、从属以及你的职责和责任感的对象。如果上述人物发生了什么不测，你会被焦虑和罪恶感压垮——哪怕你根本就无法阻止灾难的发生。

如果这场不幸不是你的责任，你受到慢性抑郁劣势的效果达（15-WILL）天，最少一天。使用你的意志充当临时的自控值。

如果这场不幸确实是你的责任，你受到慢性抑郁劣势的效果达（20-WILL）天，最少 2 天。使用你的 WILL-3 充当临时的自控值。

其他人可以尝试通过心理学或是唬骗来帮助你克服负罪感。GM 完全给予他们的检定任何数值的修正值，基于他们的劝慰是否使人信服。鼓励扮演！

轻信* -10 点

“每分钟都有新生儿诞生！”而你就是这句话容易上当受骗的傻瓜。你相信你听到的一切，哪怕是最荒谬的谎言也只要说话人表现得相信你就可能相信。当你听到谎言——或是令人无法相信的真相，如果有关系的话——你需要进行一次自控检定，按照它的可信度做如下修正。如果你失败了，你就信了。

如果内容只涉及你不熟悉的人物、事件，自控-6；如果内容你比较熟悉，自控-3；明显扯淡的东西，也只需要没有修正的自控，你就会相信。

你的商人技能检定，或任何时候你的这种轻信能够被利用的场合，都有-3 减值。你无法学习侦测谎言技能！

手指笨拙 -5 或-10 点

你特别不擅长那些需要用到一双巧手的技能。用那些列在巧手下面的技能做精细活的时候，所需的基于 DX 的检定有减值。此外，即时备战技能也有相同减值。对于-5 点的劣势，减值-3；-10 点的劣势则是-6。这个减值不影响基于 IQ 的检定或是依靠全身灵巧为主的 DX 检定，也不影响除了即时备战以外的战斗相关检定。

你吃饭的时候会把食物弄得到处都是，也没法好好系上领带等等。GM 可以决定由于你的餐桌礼仪问题，当需要整洁与衣着得体的时候，你受到-1 或-2 的反应减值与影响检定减值。

这个劣势与巧手互斥。

听力障碍 -10 点

你没有聋，但是你损失了部分听觉。你的所有听觉检定-4，而且所有需要理解别人说了什么的技能检定也-4（如果只是你需要说话，这个劣势不会影响你。）

血友病 -30 点

你很容易出血。即使是最小的伤口，如果没有精心包扎，也不会痊愈，而且你还可能因此出血而死。

任何没有包扎过的伤口都会出血，每分钟损失等于原伤害的 HP。例如，没有经过包扎的 3HP 的伤，在得到包扎前，会按照每分钟 3HP 的伤害出血。

急救技能足够处理多数的伤口，但是躯干的穿刺伤害会造成内出血。内出血先是按上面的规则，直到被急救前，每分钟造成一次伤害。然而，被包扎后，它依然每天造成一次等于原伤害的 HP 损失，直到你接受了对应的治疗为止。而只有手术或超自然治疗可以止住内出血或是回复因此损失的 HP。如果所需的治疗不能到来，你很快就会死。

如果你具有这个劣势，你的 HT 属性不能超过 10，喝下魔药后 GM 会让你赎回这个劣势。

思想僵化 -5 点

你难以提出原创性的想法。你在需要创造力或发明精神的事务的检定上有-2 减值，包括大多数艺术创作技能检定，所有用来发明的工程学技能检定，以及使用发明奇才优势的所有技能检定。

遵纪守法* -10 点

你一定遵守法律，而且尽力使其他人和你一样遵纪守法。在那些法治混乱或是无法无天的地方，你也不会“同流合污”——你按照你家乡的法律的规定行事。你同样认为其他人和你一样守法，除非你已经知道他并不守法（当你在没有看到证据的情况下需要能够意识到对方并不遵守法律的时候，需要进行一次 IQ 检定）

这是一个劣势，因为这个限制了你的选择！当你“必须”违反无意义的法规的时候，你必须进行一次自控检定；如果你失败了，你必须遵守这条法律，不论后果如何。如果你成功地抵挡了你的守法冲动违法了，在事后进行第二次自控检定，如果失败，你就必须向权力机构自首！

你可以战斗（甚至可以挑起战斗，如果合法的话），你甚至可以在合法决斗或是自卫中杀人——但是你不能进行谋杀。

如果有重大的需要，你也可以偷窃，但是这是最后手段，而且你必须在之后赔偿你的受害人。如果你因为莫须有的罪名被监禁，但是得到了公平对待而且被许诺进行审判，你不会尝试越狱。你总是言出必行（在战争中，你可以“不正直地”欺骗敌人，但是你对此也不开心！）但是，如果不违法的话，你可以撒谎。老实是个独立的劣势。

遵纪守法当然有好处了。如果你在一个地方混得足够久以至于大家都知道了你是个守法公民，而且你还活着的话，GM 应该给予你在非战斗的反应检定上+1 加值——如果涉及到信任或是荣誉的时候，+3。这个本质上是免费的声誉（参见声誉）

驼背 -10 点

你的脊柱发生了变形，使得你不得不保持一个扭曲或是驼背的姿势，通常因此引起了明显的驼背或是单肩或双肩上的鼓包。这个会导致身高降低 15cm，而体重或身材不变。普通的衣物与护甲不适合你，会导致你的 DX 有-1 减值；

为了避免这个减值，你必须支付额外 10% 的金钱来获得特制的装备。

多少人觉得你看起来让人不快，因此对你的反应-1。这个减值与普通的外貌修正叠加，而且你无法拥有高于平均水平的外貌。而且你的外形十分突出，导致了你的易容和尾随技能-3，以及其他尝试认出或是跟踪你的检定+3 加值。

现实的驼背应同时具有背部不适劣势，但是这个并不是强制的。

冲动* -10 点

你讨厌空谈与辩论。你喜欢行动！当你一个人的时候，你不经思考就行动。当在团队中的时候，当你的朋友们想要停下了讨论一下的话，你应该把你讲的两句话讲出来——如果有的话——然后做些什么。扮演出来！

当正确的选择是等待并思考的时候，进行一次自控检定。如果失败，你必须行动起来。

增加消耗 -10 点/级

你每吃一“餐”可以继续活动的时间比普通人类少。这个适于那些频繁进食的小型生物以及快速耗尽燃料或是能量储备的机械。

增加消耗 1：你每天必须吃 6 餐。

增加消耗 2：你每天必须吃 12 餐。

增加消耗 3：你每天必须吃 24 餐。

……以此类推，每个等级使得食物消耗翻倍或是使得续航力减半。一级的这个劣势对于体型为超重或更肥胖（见体型）或是具有暴食劣势的普通人类是合适的。

缺乏好奇心* -5 点

你极少注意到和手头事情无关的东西。当你遇到不寻常的东西时进行一次自控检定，如果失败，你没有注意到它！你对于新事物的反应-1。

优柔寡断* -10 点

你难以下定决心。只要面前只有一条路可以走，你没什么不对。但是一旦出现了选择，你开始迟疑了。每当你必须做出选择的时候，进行一次自控检定，有等于你认识到的选项数量的减值：有两个选择就-2，三个就-3 等等。如果你失败了，你什么都不做。每分钟重投（如果在战斗这类高压力的情况下则是每秒重投）直到你下定决心为止。之后你可以正常行动，直到下一个选择局面出现为止。

如果你同时具有优柔寡断和困惑不已，你必须先按照上述规则在行动中做出决定。当你最终成功的时候，你必须再为困惑进行一次自控检定——来确定你是否立即执行了你的行动。

数学盲 -5 点

你对于数学一窍不通。你不能——而且也不获得缺省——学习经济学等从天才数学家（见天赋）上获得好处的技能。你等于是在这个领域具有技能缺陷这一 Quirk。这个有很多令人烦恼的副作用：你必须使用手指来数数和计算，你对于计算器是否正确毫无概念（导致它们根本无用），而且你很容易被无良商人欺骗（发现被欺骗的检定-4）。

失眠 -10 或-15 点

你常经历难以入眠的一段日子。在这样的日子里面，你每晚都必须进行一次 HT 检定。如果成功的话，你正常入梦，这次失眠时期结束。如果失败的话，你当晚损失两小时的睡眠（并承受正常的后果，见缺乏睡眠），而且这段失眠继续持续，下个晚上继续进行检定。如果投出大失败，你整晚都无法入睡。点数价值基于严重程度：

轻度[-10 点]：两个失眠周期之间相隔 3D 天，由 GM 秘密投骰。

重度[-15 点]：GM 投 2D-1。

不论严重程度，当你面临持续的压力的时候，GM 可以要求进行一次 HT 检定，失败则意味着一个失眠周期立即开始。

偏见 价值多样

你不喜欢并且不信任一部分（或者是所有）与你不同的人。你的偏见可能是按阶级、民族、国家、宗教、性别或是物种来的。感受到你的歧视的对象会反过来对你的反应-1 到-5（GM 决定）。点数的价值给予你的偏见的范围。

如果你是彻头彻尾的偏见，你对于任何不属于你的阶级、民族、国家、宗教、性别或是物种（选一个）的人的反应都-3。

如果反应是“好”，你能够忍受对方的存在并且尽量表现得文明（但是对他态度僵硬而生冷）。如果反应是“中立”，你仍然能够容忍他，但是用语言和行动表明，你是“不介意他的存在”并且认为他低等或是属于敌人。更差的反应意味着你攻击了你的歧视对象或是拒绝与你的歧视对象扯上关系。这种类型的完全偏见价值-10。仅仅指向某一种阶级、民族、国家、宗教、性别或是物种的偏见，如果偏见对象能够常常遇到，价值-5 点；更加少见的对象意味着价值更低，直到对于罕见人物有偏见的-1 点（这是一个 Quirk）。

善妒 -10 点

你对于那些看起来更聪明、更漂亮、或是更有钱的人态度很差！你拒绝接受“竞争对手”提出的任何计划，而且如果是其他人在计划的中心，你对计划会深仇大恨。（嫉妒和狂妄自大挺配的）如果一个 NPC 有这个劣势，他对于他嫉妒的对象的反应-2 或-4。

快感缺失 -15 点

你的大脑中的快感中枢被摧毁或是缺失了。你无法享受美食的滋味、性爱的乐趣、战斗的残酷之美等等。你可能甚至都不记得这些快感是什么样了！你可以“按着流程走”，但是你的宴饮、鉴赏家、房中术和赌博检定-3。当你的无感很明显的时候，其他人对你的反应-1 或-3。

糟糕的反应意味着文化人的嘲讽、被爱人拒绝等等——不是暴力相向。

偷窃癖* 心 -15 点

你无法控制盗窃的冲动——未必是有价值的东西，而是任何你可能逃脱惩罚的东西。当偷窃的机会出现在你面前的时候，你必须做一次自控检定，对你来说特别有趣的东西有至多-3 减值（未必是值钱的东西，除非你很轻或是具有贪婪）。如果失败，你必须偷窃它。你可以保留或变卖偷来的赃物，但是不能归还或丢弃。

笨拙 -5 或-15 点

你避免不了出些岔子。你不一定有低的 DX（你可以拥有至多 13DX 的情况下，同时具有此劣势）但是你没有按你的 DX 数值应有的灵巧。本劣势有两个等级：

笨拙[-5 点]：每天开始时，投 DX 来安安稳稳地度过一天：没有滑倒，没有书本掉出来，没有踩到装满易碎东西的袋子。这些事情很少是威胁生命的，但是很不方便，很会赔钱。GM 应该开动脑筋创造一些小麻烦。你应该尽量避开实验室、爆炸物、瓷器店等等。

特别笨拙[-15 点]：同上。而且，你的所有 DX 检定，和基于 DX 的技能检定，失败时一律视作大失败。

跛足 -10 到-30 点

这个劣势假定你的种族正常情况下有腿。

部分腿不便[-10 点]：你的腿都还在，但是一部分腿坏了。对于人类就是一条腿瘸了。任何需要用到腿的技能有-3 减值，包括所有近战武器技能和徒手战斗技能（远程战斗不受影响！），

你的移动力必须降低到基础速度的一半（向下取整），但是你得到降低移动力的全部点数（见基础移动）。

缺失部分腿[-20点]：你的一部分腿没了。对于人类就是只剩一条腿了。任何需要用到腿的技能有-6减值。通过拐杖或假腿，你可以站起来以及慢慢走路。你的移动力必须降低到2，但是你得到降低移动力的全部点数。你还可以进行踢击（踢击当然属于要用到腿的技能）。如果没有了拐杖或假腿，你不能站立、走动和踢击。

缺失全部腿[-30点]：不论你本来有多少腿，你现在一条都没有了。任何需要用到腿的技能有-6减值。你不能站立、走动和踢击。你的移动力必须降低到0，但是你得到降低移动力的全部点数。

半身不遂[-30点]：你的腿都还在，但是完全无法动弹。效果同缺失全部腿，但是你的腿还是能够被攻击到。这个缺点被你的腿有奇迹般地恢复的可能弥补了（缺失全部腿的人完全没机会了！）。

技术辅助

以肌肉为动力的轮椅或轮式平台的地面移动力相当于你 ST 的 1/4（向下取值），但不能通过狭窄的门道，不能通过楼梯或陡峭的路缘，不能进入大多数车辆，等等。

如果你有先进的假肢，穿上后抵消了这个缺点，给跛足和降低的基础移动加上缓解限制因子。如果手术或超科技的替换部件完全消除了这个劣势，你必须偿还从跛足和减少基础移动收到的点数。

懒惰 -10 点

你对于劳动狂怒地排斥。你在任何工作中获得升职或加薪的概率减半。如果你是个体户，则你的月收入减半（见工作）。

你必须以一切代价避免工作——特别是辛苦的活计。扮演出来！

风流好色* -15 点

你对于情事有着不寻常的执着。当你与你喜好的性别的漂亮成员有着超过最低限度的接触后，进行一次自控检定——如果对方是**英俊或美丽**[12]有-5，如果对方是**非常英俊或非常美丽**[16]则是-10。如果你失败了，你必须去“勾搭”对方，用上你能用出的所有花招和技术。然后，不论结果如何，你必须承受你的这一行为的所有后果：体罚、监禁、传染病或者（可能）一个可爱的新朋友。

除非吸引你的对象是非常英俊/非常美丽，你每天需要进行的自控检定的次数（来决定是不是去勾搭对方）不需要超过1次。如果你被对方非常坚决地拒绝了（例如被打了个熊猫眼，或者因为性骚扰被逮捕）GM 可能给予你对那个人的追求的自控检定以加值。

注意，如果你所喜好的性别没有真正漂亮的人出现，你比较可能改变你的审美！

睡眠不安 -5 点

你睡得不如大多数人睡得熟，也不容易入眠。每当你必须在不舒服的地方睡觉，或是有稍微一点噪音，你必须进行 HT 检定才能入睡。如果失败，你可以在一小时以后重试，但是承受缺乏睡眠的通常效果（见缺乏睡眠）。

如果周围有动静你就会被惊醒（但是如果你没有战斗反射就会被震慑）。如果你想要继续睡觉，你必须在感知检定中失败。如果你醒了，你必须按上面的规则进行 HT 检定来入眠。有的时候这对你有好处，但是更可能发生的是，你因为不体贴的同伴的换岗或回家而没睡好。

需要独处* -5 点

你需要很多的“个人空间”。

当有人在旁边晃来晃去、站在你身后俯视你等事情发生时，你需要进行自控检定。如果你失败，你会对那个人发脾气，如同你具有坏脾气劣势，有这个劣势的 NPC 对别人的反应总是有减值。

自控	反应减值
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

低共情 -20 点

你根本无法理解什么是感情。你可以拥有和表现出自己的情绪（除非你具有无幽默感之类的劣势），但是你不知道那是什么。结果之一是，你的社交能力受到很大妨碍。

你不能具有共情优势，而且你使用的需要理解某人感情动机的技能有-3，这些技能包括：做戏、宴饮、犯罪学、侦测谎言、外交、惑控、唬骗、审讯、领导力、商人、政治、社会学、心理学、礼仪、性感、黑街。但是你仍然可以拥有这些技能，你只不过是比不上那些没有这个劣势的人。

某些人类也可能具有这个劣势！这个劣势与冷酷无情和不谙世事互斥，这两个劣势都代表了对于情绪的某种理解力，不管是怎样扭曲的理解。

低痛阈 -10 点

你对于各种疼痛都非常敏感。损伤的休克减值翻倍，例如，如果你损失了 2HP，你的减值是-4。你抵抗击倒、震慑、身体折磨的检定有-4 减值。如果你受到的损伤超过 1 点，你必须检定意志，只有成功才能控制住自己不发出惨叫。这可能导致你暴露位置，或是导致那些“男子气概”的人物对你的反应-1。

自轻自贱 -10 点

你缺乏自信，对自己的能力的低估到了干扰你的发挥的程度。当你相信情况对你不利或者其他人等着你失败的时候，你的所有技能检定-3。（由 GM 判定）例如，如果你是个机械师，你在你的工作间里面修理发动机的时候，你没有减值……但是在路边、在雨里、只有便携工具箱、而且后面有敌人紧追不舍的时候，修理同样的发动机有-3，这个-3 和这些场合里面正常的减值叠加！

躁狂抑郁症 -20 点

你的情绪如同在跷跷板上，在沸腾的热情以及阴郁消极之间不断反弹。在每次游戏开始时，投 1D。如果结果是 1~3，你处于躁狂阶段；如果是 4~6，那么你处于抑郁。在游戏中每经过五个小时，投 3D。如果结果是 10 或更低，那么表面你的情绪开始摇摆。接下来的一个小时，你会转变为你之前情绪的对立面。你在这个阶段再次停留五个小时，之后你必须再次投 3D。

在躁狂阶段，你遭受等同于自负以及工作狂劣势的效果。这时你很友善，也很外向，而且不管你在做什么，都显得非常兴奋。在抑郁阶段，你遭受等同于慢性抑郁劣势的效果。你除了躺在床上、坐在一个黑暗的房间之外没兴趣干任何事以及闷闷不乐。对于此劣势，你的有效自控标准等同于你的 WILL 属性。

紧急情况也可能导致你的情绪波动。在这种情况下，转变是即时的。投 3D，如果结果是 10 或更小，你马上改变情绪阶段。这可能会导致一个良好的影响（紧急情况要求你立马付诸行动）或坏的（情况所引发的抑郁让你变得无价值）。

狂妄自大 -10 点

你相信你是注定被选中去完成某些伟大的任务，或征服世界的超人。你必须选择一个宏伟的目标——最常见的是“征服”，或是完成一些令人难以想象的奇妙任务。你必须让你与目标之间毫无阻碍。

你可能会吸引狂热的追随者，但没有人喜欢听你夸夸其谈你的才华和伟大的计划。年轻幼稚的人物和寻找新事业的狂热分子对你的反应检定+2；其他人会-2。

比起用在 PC 身上，这个劣势用于 NPC 身上效果更好。

吝啬* -10 点

你痴迷于保存自己的财富。你总是尽力选择最有利的交易。当你需要花钱的时候，进行一次自控检定。如果数额巨大，你检定受到至多-5 的减值（GM 裁定）。失败意味着你拒绝出钱。如果最后你被迫必须出钱，你应该一边抱怨一边讨价还价。注意你可能同时具有贪婪和吝啬！

缺少指头 -2 或-5 点

你缺少了一根手指或拇指。

缺少手指[-2 点]：那只手的 DX 相关检定-1。

缺少拇指[-5 点]：那只手的 DX 相关检定-5。

晕动症 -10 点

当你登上运动的交通工具的时候你情况不妙，不论是汽车、火车、飞机、气球或轮船。你无法学习任何载具操作技能。当你登上在运动的载具的时候，你必须立即进行 HT 检定。如果失败，你呕吐不止，并且在剩下的旅途中承受 DX、IQ 和技能检定上-5 的减值。如果成功，你只不过是感到非常不舒服，所有减值为-2。很长的行程则每天检定一次。

寻常背景 -10 点

你对神秘世界完全缺少经验。当你第一次加入游戏，你只能拥有寻常的技能和知识。你无法成为非凡者，因为那是隐秘学识和神秘学的范畴！你可能除了经常会做的一些怪梦，你对于你拥有这样的天赋没有任何认知。

如果你想要主动使用超自然优势或学习任何与超自然和奇异相关的技能，你必须买回这个劣势。

神经紊乱 价值多样

你遭受了某种神经系统疾病之一的折磨：痉挛、面瘫，等等。本劣势的价格取决于疾病的严重性：

轻度[-15 点]：你的病情对那些仔细观察你超过几秒钟的人来说非常明显。在执行涉及精细操作的任务中你遭受-2 惩罚（参阅巧手优势来界定），以及这样的任务对你来说会花费正常时间的两倍。而在你无法掩饰你病情的场合（GM 界定），你也会在社交技能上遭受-2 惩罚，如做戏、领导力、表演、演讲以及性感等。

重度[-35 点]：在正常的社会环境里你很难发挥作用。在执行涉及精细操作的任务中你遭受

-4 惩罚，以及这样的任务对你来说会花费正常时间的四倍。你的 DX 无法超越你种族的平均水平（对于人类是 DX10），而在你的病情明显发作的场合（GM 界定），你也会在社交技能上遭受-4 惩罚。

残疾[-55 点]：你几乎不可能履行正常的社会功能。在执行涉及精细操作的任务中你遭受-6 惩罚，以及这样的任务对你来说会花费正常时间的 6 倍。你的 DX 无法超越你种族的平均水平的 80%（对于人类是 DX8），并且有可能大幅度降低。你在大部分时间都遭受社交技能-6 的惩罚。

许多其他症状也是可能的，包括重要运动肌功能障碍（负购 DX），非自愿发声（视为吵闹），以及面部扭曲（减少外貌等级）。抽动性秽语综合征可能更符合个人恶习。

夜盲症 -10 点

你的夜间视力很差。如果存在由于照明不良引起的视觉和战斗减值，那么，如果这个减值对于一般人来说在-1 到-4，你的减值翻倍，翻倍后如果不足-3 则改为-3。如果对于一般人而言减值是-5，则你视为完全目盲（见目盲劣势）。如果你拥有敏锐视觉，那么只有在没有黑暗减值的时候才有效。这个劣势和夜视优势与黑暗视觉优势任一不能共存。

噩梦缠身* -5 点

你每晚都受到噩梦的折磨。有些时候这些梦太可怕以至于影响了你在清醒时的效率。每天早晨醒来的时候进行一次自控，失败则损失 1FP，这个 FP 只能通过睡眠恢复。在投出 17 或 18 的时候，你由于梦境颤栗不已，所有技能检定和 SPI 检定有-1 减值，持续一整天。

这些梦境可能十分鲜活以至于无法同现实分辨。GM 可能选择把梦境演出出来：一开始还是普通的场景，逐渐变得越来越恐怖。受噩梦困扰的人应该需要一个过程才能开始怀疑这是一场梦。这种梦可能对醒来后的状态有极端的影响，例如造成暂时性的执念或恐惧症劣势，甚至是生理心理因素造成的 HP 或属性损失。

如果其他 PC 需要在梦境中出现，那么梦外的他们本体并不会被梦境的事件影响（但是如果梦境很长，GM 可能会为了感谢他们的配合奖励他们点数，如果扮演得特别好可能有两点）。由 GM 决定其他玩家是否知道他们在梦境中，不论选哪个都能造成很特殊的效果和体验。

无深度视觉 -15 点

你有两只眼睛，但是你的双眼视觉有问题，无法正确判断距离。这可能是一种视觉障碍，或是种族神经结构的问题。

效果同独眼。你不能同时拥有两个劣势。

无幽默感 -10 点

你从来听不懂笑话；你以为每一个人都时刻非常严肃认真。同样，你也从来不说笑话，并且你自己确实是时时刻刻严肃认真。当这个劣势显而易见的环境下，其他人对你的反应-2。

无嗅/味觉 -5 点

这种疾病——称为嗅觉缺失症——使得你无法尝出和闻出任何味道。因此，你将无法发现一些普通人可以很容易察觉的危险。尽管如此，这个劣势有自己的用处……你不用担心恶臭，而且能够吃下给你吃的任何东西。

夜行性 -20 点

你仅在太阳落到地平线之下时才是活跃的。这不只是比起白天更喜欢在夜间活动！当黎明破晓，你变的昏昏欲睡——并且在太阳升过地平线时你瘫痪在地并昏迷不醒直至太阳下山。请记住这与生物学名词“夜行性”是有所不同的。

吵闹 -2 点/级

你制造了大量的噪音！或许你是一个吵闹鬼，又或者你对潜行是荒谬般的无能。你制造的噪声不断——甚至静止不动的时候——除非你陷入昏迷。每一级的吵闹会让他人通过听觉感受到你的检定上获得+2 或让你的潜行检定承受-2，视情况而定。在某些情况下（例如在一个歌剧院中），每级别还会让反应承受-1！在未经 GM 允许的情况下，你不能拥有 5 级以上的吵闹。

图形盲 -10 点

你无力处理抽象图形与符号。地图，图章设备等对你完全没有意义。类似阅读障碍，这是你大脑结构的缺陷；你不能正常将其买回。
你不能学习制图、纹章学、绘制符文，或任何用于设计或排列图案以及符号的技能。
请注意，你在处理文本上没有困难，并且可以正常学习书面语（见语言）。

触觉丧失 -20 点

你没有触感。你对压力的感知有限——足够感受到你的体重和站立以及行走时不跌倒——但你无法通过触摸分辨纹理。
依赖于单独接触的技艺（例如，触摸打字或解开你背后的双手）对你来说是不可能的。
当你执行需要手眼协同的任务时你承受相当于手指笨拙的影响，除非你花两倍的时间来执行该动作并看清楚你在干什么。
你跟其他人一样经受到疼痛、温度和休克，除非你有高痛阈，但你没有看到的情况下你不知道你哪受伤了。相反，你全身都感到疼痛因而休克。其结果就是，在你无法看到自己的损伤的情况下，你不能对自己进行急救。

不谙世事 -5 点

你能够理解别人的情绪，但是不理解情感背后的动机。这让你在社交场合种非常笨拙。你就是经典的“书呆子”！你使用和抵抗外交、唬骗、威吓、礼仪、性感和黑街等影响技能（见影响检定）的检定都有-1 减值。

执念* -5 或-10 点

你的整个人生围绕着单一的目标而开展。不像强迫型行为，这不是每天的习惯，而是你的一切行动的终极动力。不像狂热，这个并不一定与信仰一套主义有关。
你必须把你的一切行为能够解释为这个目标做的努力。当暂时放下这个目标比较明智的时候，你需要做自控，失败则不顾后果地去追逐目标。
点数价值基于实现目标所需的时间。短期目标（例如，刺杀一个人）价值-5 点，而长期目标（例如，当国王）价值-10 点。
在以上两种情况中，将基础价值乘以自控以得到最后点数。如果你的执念导致其他人对你态度恶化，再增加个人恶习或错误认知。
如果你居然实现了目标，你必须选择一个新目标，或赎回你的执念。

不顾一切* -15 点

你在面对生命危险时会冒极不理智的风险。在你面对生命威胁时：驾驶正在燃烧的车辆，身上的武器只有牙刷的情况下挑衅地怒视着一整条街的帮派份子，等等。你需要进行一次自控检定。如果你失败了，你不能从这种挑战中转进——但是每有一次成败检定或是反应检定，你都得到一次重新检定的机会。在潜在战斗情境中，这可能是 1 秒一次，在危险的任务中，这则可能是每天 1 次。

在战斗中，在你的轮开始时，你需要做一次自控检定。失败则你必须进行全力攻击或是采取其他近乎疯狂的，自杀式的行为。许多见过你的这种行为的人觉得你就是个疯子，他们对你的反应-2。那些重视勇气胜过自保的人（GM 决定）对你反应+2。

独臂 -20 点

你只有一只手臂。你不能使用双手武器，同时挥舞两把武器（或一手武器一手持盾），或执行任何需要两只手臂的任务。

你可以通过一只手臂完成但通常需要两只手臂的任务上承受-4（例如，大多数攀爬或摔角检定）。你在只需要一只手臂的任务上不需受到惩罚。在任何情况下，这都是由 GM 最终裁定的。若有所疑虑的话就亲自试一试，看看能否做到！

如果你是本来有两只手臂，你失去了左手就会是一个右撇子，反之亦然。

独眼 -15 点

你只有一只眼睛。你可能失去了一只眼睛（这时候你需要用眼罩或眼睛遮掩）。

你的任何需要用到手眼协调性的动作，以及战斗中所需的 DX 检定都有-1 减值。而如果你操作远程武器（除非你预先瞄准），或是驾驭比马匹或童车更快的载具，减值为-3。

有些文化认为独眼是丑陋的，你的外貌下降一级。如果你在做卡的时候就选择了独眼，默认你的外貌已经计算进了这个因素，因而点数价值不变。

独手 -15 点

你只有一只手。大部分的内容，都与独臂应用的规则相同。不同之处在于你可以用缺掉了手的那一只手臂进行徒手招架，并且可以在上面捆扎上一些东西（例如，一个盾牌）。优质的假肢置换规则参考独臂。但并非所有义肢都足够好到可以弥补缺陷。一个替代器械在于这只手相关的人物上使你承受-2（若是抓取工具）或-4（若是钩子或爪子）。一把钩子或爪子在战斗中也视为一把难以卸除的大刀（使用刀剑武器技能），并使你在用它在你的敌人面前挥舞时威吓技能获得+1。在一些社会中，简陋的置换将会降低外观如同独眼（见上）所描述的一样。

自负* -5 点

你对自己的威力，智力和竞争力过于自信。可能表现得高傲、吹牛或沉默镇定，但你必须把自负扮演出来。

如果 GM 认为人物过于谨慎，可能要求人物进行自我控制检定，如果检定失败，人物不再畏缩不前，就像你能解决问题一样！

如果人物面对年青幼稚的人，反应检定获得+2（因为那些人相信人物的吹牛）。当对方是老练的 NPC 时，反应检定承受-2。

自负就像是狂妄自大的弱化版本。

和平主义 价值多样

你反对暴力。这有几种不同形式，从下面的选择一种：

不愿杀人[-5点]：你在心理上对于杀“人”没有做好准备。每当你试图对于一个明显是人、看得见脸的东西进行可能致死的攻击，你的攻击承受-4而且不能瞄准。如果你不能看到它的脸（由于面具、黑暗或是距离、或是因为你从后面攻击），减值只有-2，除非你与他在进行贴身战斗。你可以没有减值地攻击载具（哪怕里面明显有人）、你不能相信是人的对手（例如那些外貌低到恐怖或是怪兽级别的人物）、或是你没有亲眼看到的目标。如果你杀死了一个你能够亲眼认出来是人的人，你承受的负面情绪与“无法杀戮”相同（见下）。

你对于队友进行杀戮没有任何问题，你甚至可以为他们提供弹药、装填武器和加油鼓劲！你只是自己下不了手而已。

不能伤害无辜[-10点]：你可以战斗——你甚至可以挑起战斗——但是你不能对于想要对你施加严重伤害的敌人使用致命武力。抓捕不属于“严重伤害”，除非对方已经对你判处了死刑或是你具有的荣誉准则要求你被俘后自尽。你从来不能做哪些会危害哪些无关人士——特别是“无辜群众”的事情，甚至哪怕是威胁造成对他们的伤害也不行。

无法杀戮[-15点]：你可以战斗——你甚至可以挑起战斗——但是你不能做任何看起来会造成死亡的事情。这个包括了抛下受伤的敌人让他“自己照顾自己”！而且你必须尽力阻止队友的杀戮。如果你还是杀了人（或者是感觉对于他的死有责任），你立即不堪精神重负而崩溃。投3D，在这些天内，你整天郁郁不乐，什么都不想干（扮演出来！）。在这段时间里，你对于任何人由于任何原因使用暴力都需要进行意志检定！

只能自卫[-15点]：你只能为保护你自己和你所珍惜的人儿战斗，只使用绝对必要的武力（禁止先发制人！）。你必须尽力劝阻别人发起战斗。

完全非暴力[-30点]：不论有什么的原因，你都不会对于任何智慧生物施加任何程度的暴力。你必须尽你非暴力的最大努力来阻止别人的暴力。对于蚊子、动物等的侵袭你可以自卫。

疑神疑鬼 -10点

你脱离了现实，认为每个人都在谋划着对付你。你除了老朋友不会相信任何人……即使对于他们你也留着一个心眼，只是为了以防万一。多数人，可以理解地，对你的反应-2。一个疑神疑鬼的NPC对于任何陌生人的反应-4，而且任何“合理的”反应减值（例如对于不友好的种族或国籍的人）翻倍。疑神疑鬼与错误认知非常合拍，妄想症当然有它自己作为劣势的价格！

幻听 -5到-15点

你被只有你能够听到的低语所困扰。这些话音可能是莫名其妙的，或者是反复重复同样的词句。或早或晚，你的理智（之类的）会开始崩塌。

在任何GM认为你有压力的情况下，他可以投3D。如果投出6或更低，你开始听到声音了。

当你恐惧检定失败或刚刚好成功，以及其他压力相关的劣势的自控检定失败的时候。必然触发这个检定。幻听和其他检定的后果叠加！

点数价值基于声音的性质：

烦人[5点]：你听得到声音，但是完全可以确定它们是假的，而且也不会对你造成直接的伤害。但是，多数看到你对着听不见的声音做出反应的人，对你的反应-2。

扰人[-10点]：同上，但是这个声音可以压过正常的声响，而且可能甚至会吓到你（可能需要恐惧检定）。

恶意[-15点]：这个声音让你去杀——自杀或杀人——或者执行其他的恐怖行为。如果你已

经在压力下了，或者在药物作用下，你可能需要进行意志检定来避免执行这些“指示”。（GM 决定）。

幻听通常是来源于心理问题，但是他们也可能是某种超自然附体的症状。如果是这样，心理治疗不能揭示病因，更不用说治疗它了。如果你成功地驱除了附身的恶灵，你被治愈了，必须赎回这一劣势。

恐惧症* 价值多样

你恐惧一种特定的物品、生物或环境。许多恐惧都是有道理的，但是恐惧症劣势指的是无理的、不可理喻的、病态的恐惧。点数价值基于你恐惧的事物出现的频繁程度——怕黑比害怕左撇子管子工要麻烦得多。

当你接触你所恐惧的事物时，进行自控检定。如果失败了，投 3D，加上你的失败度，查看恐惧检定表。例如，如果你的自控是 9，但是你投出了 13，投 3D+4，然后查恐惧检定表。表里面的事项立即生效！

如果你成功了，你成功地控制住了你的恐惧症（暂时的），但是你还是害怕，因此只要引起你的恐惧的源头还在，你的 DX、IQ 和技能检定都有减值。

自控	减值
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

每过十分钟你必须进行一次检定。

即使只是威胁使用你恐惧的物品也需要一次自控，但是你的检定有+4 加值。如果你的敌人真的对你使用了引起你恐惧症的东西，你必须按照上面的规则进行自控检定，如果你失败了，参照恐惧检定的结果，你可能会奔溃；但你未必招供。

有些人会陷入恐慌并手足无措，但是还是拒绝招供——就像有些人在酷刑下依然不招供。

引起恐惧症的情况显然属于有压力的情况。如果你有其他因为压力触发的心理类劣势，如果你的恐惧症的自控失败，它们也会被引起。

一些常见的恐惧症：

孤独（孤独恐惧症）[-15 点]：你不能忍受独自一人，为了避免这种情况会做力所能及的一切。

血（恐血症）[-10 点]：你一看到血就会吓得尖叫！在多数战斗中你都需要进行自控检定。

猫（恐猫症）[-5 点]：包括所有猫科动物。

人群（人群恐惧症）[-15 点]：超过一打（12 个）人的人群就会引发恐惧，除非你熟悉里面的每个人。如果人更多，这个自控检定有减值：超过 25 个人，-1；超过 100 个人，1000 减值是-3，10000 是-4，以此类推。

黑暗（暗处恐惧症）[-15 点]：一种常见的恐惧，但是对你的行动的妨碍很大。如可能，你应该避免进入地下；如果你的火柴或是火炬出了什么问题，你可能在重新点燃它之前已经完全失去理智了。

死亡与死者（死亡恐惧症）[-10 点]：想到死亡让你害怕。当你遇到尸体（动物的不算，但是人类尸体的残片算）你需要做自控检定。如果尸体是你认识的人的，自控有-4 减值；或者如果尸体不正常地活动起来了，-6。鬼魂（或是看起来是鬼魂的玩意）同样触发自控-6 检定。

肮脏（污脏恐惧症）[-10 点]：你对于感染怕得要死，或是只是对泥土和肮脏怕得要死。当你做一些可能弄脏自己的事情的时候，进行自控检定。食用不寻常的食物时检定有-5

减值。你应该尽力表现“有洁癖”。

狗（恐犬症）[-5点]：包括所有的犬科动物：狐狸、狼、土狼、野狗等等。

封闭空间（幽闭恐惧症）[-15点]：一种常见但是十分影响行动的恐惧。当你看不到天空——或者至少有非常高的天花板——的时候，你感到不舒服。当你在小房间或是载具里面的时候，你感觉墙壁在压过来……你需要透气！对于那些要到地下去的人而言这是个危险的恐惧症。

火（恐火症）[-5点]：即使是点燃的香烟，如果靠近到了1.5米以内，也会影响你。

高处（恐高症）[-10点]：你从不会自愿到高出地面4.5米的地方去，除非你在一栋建筑内而且远离窗户。如果确实有发生下落的可能性，自控有-5减值。

昆虫（昆虫恐惧症）[-10点]：你害怕各种“虫子”。大型的或是有毒虫子使得自控检定有-3减值。非常巨大的虫子或是非常多的虫子，减值为-6。建议避开巨蚁的蚁穴。

巨响（爆音恐惧症）[-10点]：你避开任何会有巨响的场合。突然发出的一声巨响立即引发你的自控检定。雷暴天气对你来说是场灾难般的创伤体验！

怪兽（怪物恐惧症）[-15点]：任何“不自然”的生物引起这种恐惧。如果怪物看起来十分巨大或是危险，或是数量庞大，检定有-1到-4的减值。注意，什么是“怪物”与经历有关。美洲土著可能认为一头象是怪物，而非洲原住民就不会！

数字13（数字十三恐惧症）[-5点]：当你必须处理数字13的时候——到第13层楼，购买价钱13元的东西，等等——的时候需要自控检定。如果碰上了“黑色星期五”，检定有-5减值！

海洋（深海恐惧症）[-10点]：你恐惧大面积的水体。出海到外洋，甚至是乘飞艇飞过大洋，对你来说基本是不可能的；而且遇到水生怪物同样你同样有问题。

开放空间（广场恐惧症）[-10点]：当你在户外的时候你感到不舒服，而当15米内没有围墙的时候，这个不适变成了恐惧。

爬行动物（爬虫恐惧症）[-10点]：你一想到爬虫、两栖类以及其他类似的有鳞片的脏东西就会感到坐立不安。非常大的爬行动物，或是有毒的动物，自控有-2减值；一堆这种动物（例如毒蛇陷阱）给予-4。

性（性交恐惧症）[-10点]：发生性关系或是失贞的念头就让你恐惧。

尖锐的东西（锐器恐惧症）[-15点]：你害怕任何尖锐的东西。剑、矛、刀子和注射器的针头都会吓到你。尝试使用尖锐的武器，或是被这种武器危险，需要进行有-2减值的自控检定。

蜘蛛（蜘蛛恐惧症）[-5点]：包括所有多足节肢动物。

奇怪和未知的东西（未知恐惧症）[-15点]：你被陌生的环境所困扰，异族人特别引起你的不安。当你被其他种族或是国家的人围着的时候，进行一次自控检定，如果这些人不是人类，你的自控-3。如果你失去了控制，你可能会出于攻击去攻击这些陌生人。

太阳（太阳恐惧症）[-15点]：字面意思。

武器（武器恐惧症）[-20点]：出现任何类型的武器都对你有压力。尝试使用武器或是被一把武器威胁，需要一次有-2减值的自控检定。

阵后战栗* -5点

你会因战斗而颤抖和感到恶心，但是是在战斗结束以后。每次战斗结束时投自控骰。（战斗何时结束由GM决定，GM也可以由于战斗特别激烈和恶心给予此检定一定减值）。自控检定失败后，记录失败度，投3D+自控检定失败度，查恐惧检定表得出结果。举个例子，如果你的自控值是12，投出了14，投3D+2，查表。最后得出的效果会在战斗结束此时立即影响你。

纵火狂* -5 点

你喜欢火！你也喜欢放火。如果良好扮演的话，你不应该错过任何放火的机会，以及任何欣赏火焰的机会。每当你有机会放火的时候，进行自控检定。

四肢瘫痪 -80 点

你的所有手臂和腿都瘫痪了，或者根本就没有任何肢体。你既不能操作物品也不能在没有协助的情况下移动自己。你承受半身不遂（见跛足）和无肢（见无操作肢），如果 GM 采取劣势限制，四肢瘫痪计入限制，但是你可以降低至多 4 级的 ST 和 DX，从这些地方获得的点数不计入（从进一步降低属性获得的点数正常计入限制）。

关于假肢和手术治疗，腿和手臂的规则分别见跛足和独臂。

镇服 -5 到-15 点

你在接触一种无害的物质的时候会产生几乎使你瘫痪的超自然反应。如果你接触或是吸入了这种物质，你必须进行一次 HT 检定，如果失败，你在接下来 10 分钟内所有技能和属性有-5 减值。如果你摄入了这种物质，你的所有属性有-5 减值，所有技能有-10 减值，持续十分钟。

点数价值基于物质的稀有程度：

偶见（皮革、肥皂）：-5 点。

常见（烟雾、木头）：-10 点。

很常见（草、金属）：-15 点。

这个反应本质上是生理的，对于心理方面的排斥，见畏怖。

施虐狂* -15 点

你喜欢残虐……无论是心理、生理，还是二者皆有。当你有机会放纵自己的欲望，并且你知道自己不应该这么做（例如，因为你接手的囚犯应该安然无恙地被释放），那么进行一个自控检定。如果你失败了，你无法克制自己。那些发现你这一问题的人会对你的反应检定-3，除非他们来自一个不怎么尊重生命的文化环境。

这是一个特别“邪恶”的特质，比较适合 NPC 恶棍，而不是 PC 扮演的英雄。如果 GM 不希望任何人在他的战役里进行这样的扮演，那么他可以完全禁止本劣势。

虽然可鄙，但同时拥有横行霸道和施虐狂是可能的

秘密 -5 到-30 点

这个劣势代表你的生活或是过往的一部分，你必须掩盖的一部分。这个秘密大白于天下时会引起长期的负面后果。点数基于后果的严重程度：

剧烈羞辱[-5 点]：如果这个信息被公之于众，你永远也得不到升职、选举或是体面的婚姻。或者，秘密的揭露会引起公众的令人不快的关注。

直接排斥[-10 点]：如果你的秘密被发现了会完全改变你的人生轨迹。可能，你会失去你的工作并被家人和朋友排斥。可能仰慕者、邪教徒、从来没听说的亲戚或是媒体会不断骚扰你。

监禁或流放[-20 点]：如果政府发现了你的秘密，你会不得不开始逃亡，或是直接被长期囚禁（GM 决定）。

可能死亡[-30 点]：你的秘密如此骇人听闻，以至于当它公之于众时，政府会判你死刑，群众会暴动把你打死或是你会被暗杀（被黑手党等）。你会变成被追杀的人。

秘密出现的频率

通常情况下，如果 GM 在冒险开始前投 3D 投出 6 或更低时，秘密才会在这次冒险中的某

一场游戏中加入游戏。但是，所有这类劣势，GM 都不需要被骰子所束缚。如果他认为秘密需要加入游戏，它就加入游戏！

秘密加入游戏并不意味着它自动被公之于众。GM 会给予阻止秘密被公之于众的机会。这可能要求你用上恐吓信与其他恐吓手段、可能要销毁还没有归档的文件、甚至是杀人灭口。不论最后是怎么解决的，这都只是暂时解决——秘密还会一次次在将来的游戏中出现，除非你用点数买掉这个劣势，或是它最终还是泄露出去了。

秘密被揭露？

如果秘密被揭露了，首先会有立即的效果，从羞辱到死刑不等，基于秘密本身的严重程度（见上）。然后，这里会有长期的后果：你立即获得新的永久性劣势——或是失去优势——损失的价值等于秘密本身的价值值的两倍！这些新的劣势取代了你的秘密，并且相应地减少你的人物的点数价值。

GM 为你选择新的劣势与失去的优势，这些必须与秘密的内容相关。多数秘密会造成敌人、负面声誉和社会污名，以及减少或干脆移除列在财富与影响力下面的优势。有时候甚至会转化成心理或生理类劣势。

例子：一位城镇守卫有-20 点的秘密：黑白通吃、监守自盗——他在晚上做贼。当他最终被抓住送上公堂时，他的秘密被揭露了，被立即转化成合计-40 点的劣势与失去优势！GM 这么决定：首先，他被剥夺了他 5 点的执法权（-5 点），获得社会污名（犯罪记录）（-5 点），然后作为惩罚砍掉了一只手（独臂，-15 点），必须赔偿失主还把他的财富从平均降到穷困（-15 点）。

秘密身份 价值多样

秘密身份是一种特殊的秘密（见上）；这是你用于做一些你不想和你的公开身份联系起来的事情的“自我”。只有你最亲近的朋友和家人知道你的真实身份，而且你为了保护你的这一隐私愿意做出很多事情。这个作为劣势是因为它吸纳了你的行为。维持秘密身份是很困难（而且常常不合法）的。

就像其他秘密一样，GM 会为你的秘密投骰子决定是否出现。如果出现，这意味着有人要暴露你的真实身份。任何地位 3 或更高的人物选择秘密身份时会获得额外的-10 点，因为媒体和公众会关注他的一举一动，但是 GM 引入秘密的骰子提升到 7。

秘密身份的其他方面和其他的秘密完全相同，点数价值基于揭露秘密的后果。

自毁 -10 点

只要你达到你的老化阈值（对普通人类来说是 50 岁），你的器官和免疫系统会很快开始出现故障。你老化得十分迅速，这使得你每天都必须做一个 HT-3 的老化检定。

你不能同时购买自毁和不治之症。如果你即将死去，那么购买不治之症，而不是自毁。

自我中心* -5 点

你非常看得起自己并对自己的地位非常敏感，因而还花了很多时间去争取社交场合的优越感。当你被明显看轻或是被故意冷落的时候，进行一次自控检定。如果失败，你对着侮辱你的一方大发脾气，如同你具有坏脾气劣势——很可能造成对方对你的态度更坏（反应-3）而且让你陷入进退两难的境地。

自我的 NPC 对于他所感觉到的轻视回以恶劣的态度。

自控	减值
6	-4
9	-3

12	-2
15	-1

无我* -5 点

你没有私心，富于自我牺牲精神，对与自己的名利也完全不关心。为了把你的需要——哪怕是生死——置于他人的需要之前，也需要进行一次自控检定。

责任感 -2 至-20 点

你对一个特定的人群有着强烈的承诺意识。你绝不会背叛他们，在他们身陷险境时抛弃他们，或在你有条件帮助他们的时候让他们受难或挨饿。这一劣势与从外部加在你身上的职责不同，责任感总是来自于你的内心。

如果他人知道你拥有此劣势，那么在其他处于危机下判断是否信任你时，GM 应当在他们的反应骰上赋予+2 的加值。

但是，如果你背离了这一劣势，做出与你应当密切关心的对象之利益相悖的行为，GM 会因为糟糕的扮演而惩罚你。由 GM 根据你不得不帮助的组织规模决定此劣势的价值。

个人：-2 点。

小组织：-5 点。

大组织：-10 点。

整个种族：-15 点。

所有活物：-20 点。

你不能通过对你的盟友，从属或后台抱有责任感来获得点数。它们的点数中已经包括了这种联系。

你能够对冒险伙伴带有责任感。如果你这么做，你就必须与你的队友共享装备，为他们提供治疗，并且服从多数派的决定。在一个队伍需要一起相处时，GM 可以强制施行此劣势。这样所有人都能获得额外 5 点点数……但是当你开始背后捅刀或独自落跑，GM 有权否决你的行动，这些点数能够成为他这么做的理由。

注意力缺陷* -10 点

你发现要在一件事情上集中注意力超过几分钟相当困难。当你要完成的事情要求你长时间集中注意力，或是正在做这件事的情况下受到了打扰时，你需要进行一次自控检定。失败则意味着你在做的事情自动失败。如果集中注意力完成这件事非常重要，例如关系到你的性命，GM 可能会给你的自控一些加值。

短命 -10 点/级

你的寿命比一般人类更短。每个等级的本劣势会让你的寿命减半（向下取整）。这会影响到你在哪个年龄段达到成熟，哪个年龄开始老化，以及之后每个老化检定之间的间隔：见下表。本劣势最大只有四级。短命往往会和自毁配合使用。

等级	成熟（岁）	老化[老化检定的频率]		
0（人类）	18	50 岁[1 年]	70 岁[6 个月]	90 岁[3 个月]
1	9	25 岁[6 个月]	35 岁[3 个月]	45 岁[45 天]
2	4	12 岁[3 个月]	17 岁[45 天]	22 岁[22 天]
3	2	6 岁[45 天]	8 岁[22 天]	11 岁[11 天]
4	1	3 岁[22 天]	4 岁[11 天]	5 岁[5 天]

腼腆 -5、-10 或-20 点

你在陌生人周围感到不舒服。扮演出来！这个劣势有三个等级；你可以一级一级地赎回。

轻度[-5 点]：陌生人，特别是那些敢于表达或是漂亮的陌生人，让你感到不自在。你使用那些需要你与其他人交互的技能时有-1 减值，这些技能包括：做戏、宴饮、外交、唬骗、威吓、领导力、商人、乞讨、表演、政治、演讲、礼仪、性感、黑街和教学。

重度[-10 点]：你在陌生人身边感到非常不舒服，即使在朋友面前也很少说话。上面的技能-2。

残疾[-20 点]：你尽力避免于陌生人见面。你不能学习上面列表里面的技能，而使用缺省值时有-4 减值。

梦游者* -5 点

你会在睡觉的时候四处走动（“梦游”）。大多数情况下这仅仅只会让人厌烦或造成尴尬（除非你摔下了楼梯），但如果你们在敌方领土上扎营的话，这就是非常危险的事情了！

如果梦游在冒险的过程中会产生重要影响的时候，GM 会让你在去睡觉的时候检定自控。如果你失败了，你在夜间漫无目的地行动。你会在梦游后 1D 分钟醒过来，或者在中途有人把你叫醒。GM 会进行 DX 检定，看看你是否在崎岖的地面或下楼梯的时候被绊倒——如果发生这种情况，你会突然醒来并陷入精神震慑。

在你梦游的时候，你被认为是陷入了某种催眠状态，因此，你会变得十分容易被心灵感应影响。

嗜睡 价值多样

。普通的人类睡眠的时间占一天时间的比例大约是三分之一，而拥有此劣势的角色则需要比这更多时间的睡眠。劣势的价值和睡眠所占的比例有关：

睡眠所占时间	花费
1/2 的时间	-8 点
2/3 的时间	-16 点
3/4 的时间	-20 点
7/8 的时间	-26 点

细嚼慢咽 -10 点

你花了很多时间在进食上。普通人每餐大约半个小时，而你则需要两个小时来吃上一餐。这减少了你用于学习、长时间任务以及徒步旅行的时间，大约每天四个半小时。

愈合缓慢 -5 点/级

你的身体愈合非常缓慢。每个级别（最高 3 级）将你检定 HT 以恢复失去 HP 的时间间隔翻倍：

愈合缓慢 1 每两天检定一次；

愈合缓慢 2 四天检定一次；

愈合缓慢 3 八天检定一次。

如果你的愈合速度更慢，那么选择无法治愈。每个级别的愈合缓慢也会让照顾你的医生每次进行医师检定的时间间隔翻倍（见医疗护理）。

普通人类不应该购买大于一个等级的愈合缓慢。

起床困难 -5 点

你不是那种“早起的鸟儿”，经过了任何长于 1 小时的睡眠后，你醒来的头一个小时里所有自控检定有-2 减值，IQ 和基于 IQ 的技能有-1 减值。而且，每当 GM 施以缺乏睡眠造成的减值时，你承受额外的-1。

性病 -5 点

你已经染上了具有传染性、抗药性的细菌、逆转录病毒或类似的疾病。它只会由不受保护的亲密身体接触传播。那些知道这一点的人会自动抵抗你的诱惑，并对你的反应检定-1。这种疾病不是致命的——至少不是立即——但可能产生身体不适的症状。

社会污名 -5 到-20 点

你所属的种族、阶层、性别、或是其他族群，在你所属的社会被认为是低等的。这种情况要能作为劣势返还点数，这个所属必须能从你的外貌（看得到的胡型、纹身或是魔法印记都算）、服装、礼节或是言谈很容易地看出；或是可以被任何想要了解的人很容易地从资料查出来（仅在那些信息自由流动而且容易获取的社会有效）；或是被搞个大新闻（例如，被执掌大权的领导人或是被有影响的媒体大佬批判一番），导致每个见到你的人，可以很容易地看出你属于那个被鄙视的人群。

一个社会污名可能会给予你反应骰的减值（每-5 点价值就-1），或是限制你在社会中的行动自由，还可能同时产生这两种情况。社会污名的实例包括：

犯罪记录[-5 点]：你被认为犯下了你所属的社会中的重罪。你可能被法律禁止携带某些物品（例如武器），禁止参加某些工作，安全审查不能通过，甚至不能离开国境。多数知道了你的过去的没犯过罪的人对你的反应-1；警察、法官等一系列致力于维护法律的人士对你的反应-2。如果你还被通缉，再加上合适的敌人。

开除教籍[-5 点]：你所属的教会放逐了你。信奉你所属宗教的人对你的反应-3。只有当涉及的宗教来自一个强大的、广泛传播的（很可能受到国家支持的）、在日常生活中举足轻重的宗教时，这才是一个劣势。

未成年人[-5 点]：按你所属文化的标准。你还没有成年。如果你在和别人打交道的时候把自己当成年人，你会受到别人对你的反应检定-2；他们可能对你的态度很和蔼，但是并不完全尊重你。你可能也会被禁止参与一些活动，看文化和背景设定。当你达到法定成年年龄（通常 18）时你必须赎回这个劣势。

少数群体[-10 点]：你所属的少数民族被主流文化认为是“野蛮人”或是“低等民族”，除了你的“自己人”以外的所有人对你的反应-2。如果某个地区、某项职业、某种情境下你的族裔特别罕见，你的自家人对你的反应+2。

二等公民[-5 点]：你所属人群的权利与特权少于所谓的“完全公民”。除了你的自家人，所有反应检定-1。例子：某些宗教的成员。

被支配民族[-20 点]：你是被奴役民族或种族的一员。在你的奴役者的种族内，你没有任何权利，而且同时承受二等公民和有价财产的坏处。如果你成功逃得自由，你获得整个支配民族或种族作为敌人。

缺少教育[-5 点]：你所属的阶层、种族或是亚文化缺乏传播智慧的途径、排斥正规的学校教育，并且排斥一切不属于直接与生存和繁衍相关的活动。如果你的缺乏教育在某个场合暴露了，所有在场的比你文化的人对你的反应-1；

而且，你在游戏开始时不能拥有任何需要“啃书本”的知识（由 GM 决定，基本上 IQ/困难的技能都符合）。如果你在“文明”的地方生活够长，你可以赎回这个劣势（GM 决定）。

有价财产[-10 点]：你的社会不认为你是一个“自然人”而是某人的财产。这可能以反应修

正以外的对你的智能的不尊重；或是限制你的自由的形式体现。

社会污名一定会约束那些具有这个人物特质的人物。

可以拥有多个社会污名，前提是这些社会污名没有严重的重叠（由 GM 判断）。例如，失学加入街头流氓团伙的青少年会带着未成年、缺乏教育、和犯罪记录三个社会污名！

多重人格* -15 点

你有两套或更多不同的人格，每个都有着它自己的一套行为模式。它们会对自己的记忆有着不同的解释，甚至会使用不同的名字。

对于每个人格，选择一“包”心理劣势，并最多选择五个 Quirk。GM 可能也会允许 IQ、SPI 和 WILL 以及心理类优势的变化，在合理的情况下。每“包”心理特征的点数合计必须相同。在计算人物总点数时，只计算一次劣势包的价格，而不是计算每个包。你所有的人格都有同样物理特征以及技能（虽然有些人格可能不会去使用某些技能），并共享没有被算进“包”里的心理特征。

范例：鲍勃·史密斯有三个人格。“上校史密斯”是一个严肃而守纪的妄想症患者（错误认知：“我是一个军官”）[-10]，还具有荣誉准则（士兵）[-10]和 Quirk“拘于礼节”[-1]。

“鲍比”是一个派对动物，他有 WILL-2[-10]与强迫狂欢（自控 6）[-10]以及 Quirk“白天睡觉，晚上出门”[-1]。“斯米提”是一个麻烦制造者，他有着自负（自控 12）[-5]、作死能手[-15]以及 Quirk“为了好玩而盗窃”[-1]。这三个人格共享鲍勃所有的其他特征。每个包总计-21 点。扮演鲍勃的玩家获得-21 点的劣势补偿，加上多重人格（自控 12）本身的基础价格-15，共计-36 点。

你必须在任何有压力的情况下（但每次间隔不会少于游戏世界中的一个小时）进行自控检定。如果失败了，你的其他人格之一出现，并根据其心理劣势和 Quirk 来行动。如果有多种可能性，要么 GM 选择合适目前情况的人格出现，要么随机投骰。

你所有的人格都会在一定程度上稍稍影响你的主人格，这会在任何时候让其他人对你-1 反应检定。那些见证了你人格变化的人将会认为（可能有正当的理由）你是一个危险的疯子，反应检定-3。

神经脆弱* -10 点

你不喜欢“恶心的东西”：一堆蠕动爬行的虫子、血与尸体、污泥等等。当你遇到这些东西的时候，你的反应就像你有恐惧症一样；见恐惧症。注意你并不是害怕昆虫、爬行动物、灰尘和死人！你对巨大的虫子和爬行类、普通的“干净”泥土和鬼魂并没有什么感觉；你讨厌的是恶心的爬虫、污泥和模糊的血肉。

顽固 -5 点

你总是刚愎自用。这让你跟别人很难相处——记得扮演出来！你的朋友们为了让你同意一个完全合理的计划需要大把大把地投唬骗。其他人对你的反应检定-1。

口齿不清 -10 点

你有口吃或是其他语言障碍。这导致了任何需要对话的场合中你的反应检定-2，而且你的外交、唬骗、表演、演讲、性感和唱歌的技能检定都有-2。特定的职业（口译员等）对你来说无缘。

易感 价值多样

你容易被某一类物质所影响，如疾病或毒物。你抵抗这些负面效果时的 HT 检定有一个惩罚。你不会因为这些物质而遭到额外的伤害，不过，如果你要那么做，见易伤。

如果你微量接触了你易感的物质——它的剂量是如此小，因此不会影响大多数人——你必须检定 HT+1，修正应用本劣势带来的惩罚。如果你失败了，你遭受相当于完整效果一半的不良效果（疲劳、伤病、属性降低、或者在一段时间内丧失行为能力等等）。打个比方，毒物易感会让你在摄入被饮用水高度稀释的工业废水时要求检定；而病毒易感则会让你在接种“活性”疫苗（其中包含被削弱过的微生物）时要求检定。如果你对暴露或影响的条件有任何疑问，GM 有最终解释权。

劣势的价格取决于所选环境中物质的稀有程度：

非常常见（如疾病、毒物）：-4 点/-1HT 检定。

常见（如细菌、气体）：-2 点/-1HT 检定。

偶见（如肠道疾病、摄入型毒物）：-1 点/-1HT 检定。

在没有 GM 许可的情况下，你不能为某种物质购买 5 级以上的易感，或者两个以上针对不同物质的易感。你也不能购买足够多等级的易感，而将你用以抵抗某种物质影响的有效 HT 降低到 3 以下。举例来说，如果你的 HT 是 7，那么你能购买最多 4 级的易感。另外，如果你有任何形式的抵抗力优势来让你免受某种物质的影响，那么你不能同时购买针对这种物质的易感。

这个劣势可以模拟很多健康问题。使用疾病易感来模拟脆弱的免疫系统，使用毒药易感来模拟无法呕吐出有毒物质“弱（呕吐反射）”，等等。

不治之症 -50、-75 或-100 点

你快要死了……命不久矣。这可能是由于一个讨厌的疾病，强大的诅咒，嵌入你的头骨且不可移除的炸弹，或者其他什么东西，这将导致你在某个时间点死亡。这个劣势的价格取决于你还剩下多少时间：

剩余寿命	花费
至多一个月	-100
至多一年	-75
至多两年	-50

比两年更长的时间则没有价值。任何人都可能在这段时间内被一辆卡车撞飞！

如果你获得了一副“万灵药”或用其他方式在战役进行过程中把你的生命延长至超过你所选择的时限，那么你必须买回这个劣势。如果你的点数不足以将其买回，那么 GM 会用和你的疾病以及疗法有关的劣势弥补空出来的负点数（例如慢性疼痛、依赖、需要维护或易感）。

如果 GM 正在进行一次短小的战役，那么他可以禁止这个劣势，因为它是无意义的。

个人标记 -5 到-15 点

你有一个特别的标志——你在行动现场留下的东西，作为“作者签名”。虚构作品中的经典例子是佐罗的刻下的大写“Z”。

简单[-5 点]：你的个人标记只需要极少的时间留下而且不能用了追查你的身份，但是你绝对一定要留下它。直到你留下标记为止，你不能离开现场，即使你的敌人正在破门而入。典型的例子是在现场留下东西——一副纸牌、一只很小的毛绒动物玩具等——只要它不属于会被追踪的东西，也不花时间。

复杂[-10 点]：同上，但是留下标记明显增大了你会被逮住的机会——刻字、笔记、可以追

查的线索等。留下这种个人标记需要至少 30 秒。任何搜查现场的人的用来追查和辨认出你的犯罪学和法医学检定获得+2 加值。

华丽[-15 点]: 你的个人标记——给抓住的恶棍喷上特定的一种古龙香水、把整个犯罪现场漆成粉色、给警方写一首长诗——太华丽了简直就是保证了你会被抓住。GM 可以无需犯罪学或刑侦学检定直接给予调查员线索！

你只能拥有一个个人标记。多重动作（例如，用紫色电话线绑住你的受害者，并且在墙上漆一只青蛙，并且砸烂这栋楼里面的所有电脑）只是给予你更高水平的个人标记——它们不会形成多重的个人标记劣势。

也注意个人标记是独立于抓住坏蛋、实施犯罪之类事情的一个举动。它是一种做这些事情的特殊方式。

作死能手* -15 点

你渴望着那种智取危险敌手的刺激感。这不是普通的恶作剧。在那些无辜或无害的人身上玩把戏没意思——没有危险哪来的刺激！可能这种刺激毫无必要（事实上，哪有什么刺激可言），但是你需要那种斗智斗巧时的危险感觉。

每天进行一次自控检定。如果你失败了，你必须尝试戏弄一个危险的目标：熟练的战士、危险的怪物、一群能力足够的对手，等等。如果你抵抗住了冲动，你的这个自控获得累加的 -1 减值，直到你某次自控失败为止！

老实* -5 点

你讨厌说谎——或者你只是说谎说得太烂。当你需要为一个令人不安的事实保持沉默（隐瞒事实近乎说谎）时，做一个自控检定。如果你真的必须去说谎的话，自控检定遭到-5 惩罚！如果你失败了，你会一时冲动说出了真相，或是磕磕巴巴一看就是在说谎。你的唬骗技能永久-5，而在你试图用做戏技能去欺骗别人时也会有-5 的惩罚。

无尽饥渴* -15 点

你渴望“摄食”某种东西，而获得这种东西的唯一途径是从其他智慧生物身上取得，不论是用暴力还是欺骗，而且你无法控制这股欲望。这可能是血液，“生命能量”，性交，或者任何得到 GM 允许的事物。

只要你要有一个放纵自己欲望的机会，你就必须做一个自控检定。如果有人故意诱惑你，或者你想摄食的事物在你的感官范围内可以大批量找到，那么你的自控获得-2 惩罚。如果摄食行为可以恢复你的 HP，那么你每失去 1 点 HP，自控-1。

如果你的自控失败了，你必须摄食指定事物。一旦你满足了，进行第二次自控检定来停止摄食。如果你自控失败，你变得狂热和放纵，这会让你杀死你的受害者。

不健康 -5 或-15 点

你的心脑血管健康状况比你 HT 所指示的要更加糟糕。这一劣势有两个等级：

不健康[-5 点]: 你所有保持清醒、避免死亡、抵抗疾病或中毒的 HT 检定获得-1 惩罚。这不会减少你的 HT 属性以及基于 HT 的技能（如宴饮）！同时，你会以正常速率的两倍损失 FP。

非常不健康[-15 点]: 同上，但 HT 惩罚变为-2。另外，你只能以正常速率的一半回复 FP。你无法购买任何等级的抵抗力优势。

在这两种情况下，这个劣势只适用于因为体力活动或炎热等带来的 FP 损失。

不幸 -10 点

你很倒霉。事情总在最糟糕的时候变得更糟。每次游戏中，GM 总要特别不怀好意地将你的事情弄糟。例如，你错过了一个至关重要的检定，或你的敌人（冲破艰难险阻）在你最不利的时候华丽登场。如果冒险故事中某个人遭遇不幸的事件，那个人就是你。虽然 GM 不可能用“坏运气”致你于死地，但也是很折磨人的（对于致命的不幸，请参阅恶咒缠身）。

如果你愿意，你可以为你的不幸劣势指定一个反复出现的“主题”——你的武器总是被打破、总是迟到五分钟、总是有恶心的东西掉在你的头上。GM 应该尽量让你的不幸劣势以这些方式生效。然而，这只是一个刻画人物的工具，而不是某种必须遵守的游戏机制。坏运气总是能够以任何方式体现——如果你的 GM 想让你保持警觉！

誓言 -5 到-15 点

你立下誓言做（或不做）某件事。不论誓言的内容是什么，你对它十分认真；如果你不认真对待这个誓言，那它就不是一个劣势。这个人物特质特别适合骑士、圣者和狂信徒。

誓言的点数价值应该与它对于你引起的不便有关。最终解释权在 GM 手里。一些例子：
轻微的誓言[-5 点]：白天保持沉默安静；吃素；守贞（是的，在游戏里面，这是次要的）。
重大的誓言[-10 点]：拒绝使用有锋的武器；永远保持沉默；永远不在屋内睡眠；拥有的东西绝不超过你的马能够背得动的。

伟大的誓言[-15 点]：从不拒绝任何求助；总是用副手战斗；追捕一名敌人直到你彻底摧毁它；向你遇到的每一个骑士发起挑战。

注意如果你可以使用另一个劣势表示你的誓言，你只能从两者中的一个获得点数（由你选择哪个）。没有人可以从誓言（放弃身外之物）和财富（一文不名）、誓言（戒杀）和和平主义（不能杀人）等的组合同时获得点数。

许多誓言在一段特殊的时间后结束。当誓言完成的时候，你必须赎回它。不到一年的誓言太过轻浮可能会引起问题！

如果你希望在誓言到期前结束它，GM 可能会施加惩罚。

易伤 价值多样

你会从某个特定的攻击形式中受到额外的伤害。每当指定类型的攻击命中你，GM 都会对穿透你 DR 的那部分伤害应用一个特殊的倍数。这个倍数与正常的伤害类型倍数（例如切割、穿刺等）相乘计算。

范例：狼人具有易伤（银，×4），并且被一把银制短刀切到，受到了 1 点切割伤害。GM 应用易伤的倍数，将伤害×4，之后再乘以切割伤害类型带来的×1.5。最后的伤害总量是 $1 \times 4 \times 1.5 = 6$ 点 HP。

本劣势的价格取决于伤害倍数以及触发方式的稀有程度：

攻击的伤害倍数			
稀有程度	*2	*3	*4
罕见	-10 点	-15 点	-20 点
偶见	-20 点	-30 点	-40 点
常见	-30 点	-45 点	-60 点
非常常见	-40 点	-60 点	-80 点

利用有限防御评估稀有程度。GM 对攻击形式的稀有程度有最终解释权。

在未经 GM 许可的情况下，你无法拥有两个以上的易伤。

如果你有对某种事物的特化防御，你不能拥有这种事物的易伤：如抵抗力之于新陈代谢伤害，加上对某种攻击方式特化防御的伤害减免（DR）等。你可以同时具有易伤和超自然耐

性，但这会降低超自然耐性的效果。

特殊限制因子

只削减体力：你的易伤只对耗竭你 FP 的特殊攻击起效，或某种形式的正常 FP 损失（如在炎热的天气下*2FP 损失），而不是 HP。-50%

弱点 价值多样

你会因为暴露在某种特定物质或特定环境下而持续受到伤害（不能是某种食物，或和食物一样可以轻易避免接触的东西）。这一伤害直接削减你的 HP，DR 和其他防御性优势都不会起效。你开始受到伤害的速度越快，这个劣势的价值就越高：

受到伤害的频率	价值
每分钟 1D	-20 点
每 5 分钟 1D	-10 点
每 30 分钟 1D	-5 点

之后将基础加值乘以下面的数字，来反映破坏性物质或环境的稀有程度：

稀有（例如外来辐射或外来矿物），×1/2

偶见（例如微波辐射、普通的强烈寒冷环境，空气中的花粉），×1

常见（例如烟、马、强烈的噪音），×2

非常常见（例如，阳光、活着的植物），×3

范例：厌氧生物会因为暴露在氧气中而每分钟受到 1D 伤害。查表，基础价值为-20 点。由于氧气是“非常常见”，最终成本为-60 点。

在未经 GM 许可的情况下，你无法拥有两个以上的弱点。

特殊限制因子

只削减体力：你的弱点只会耗竭你的 FP 而不是 HP。-50%。

可变：你弱点的效果随着刺激强度的变化而变化。你可以指定一个相对来说比较常见的防护方式来让你受到伤害的速率减半（例如以厚重的衣服来防护太阳光）。而另一方面，强烈的刺激（GM 指定）则会让你以双倍的速率受到伤害！-40%

工作狂 -5 点

你习惯于拼命工作，并且感到很难放下手头的工作去休息一会。你总是自己加班，加班的时间至少达正常上班时长的一半。这往往会导致缺乏睡眠（见缺乏睡眠）。多数人尊敬你（反应检定+1），但是他人对你的反应检定最终会受-1 到-2 的减值——特别是你“没空陪”的朋友和爱人对你的反应。

旧伤在身 -5 点

你身上有个无法完全痊愈的创口，原因多种多样（失败的手术，失控的治疗魔法等）。你并不因此无法恢复满 HP，但是你的伤口变成了感染与毒药的方便之门，而且可能引起新伤。

那些知道你的这个伤口的敌人可以有意识地攻击它，有-7 减值。这种攻击的创伤修正为×1.5（你受到额外 50%伤害）。

依靠血液媒介传播的效果接触了你的伤口就能影响你，如同被携带这种效果的武器刺伤了皮肤。你每天必须仔细包扎你的伤口（需要一次急救或是医师技能检定）否则你抵抗瘟疫感染的 HT 检定全部-3。

GM 可以选择，玩家人物在游戏中可能因为折磨、剥皮等获得这个劣势。特定的伤口可能造成其他后果，例如，剥皮会导致容貌下降。

异类癖好* -10 点

你本能地被陌生人和陌生的生物吸引，并痴迷于他们，不论它们显得多危险或多恐怖。当你遇到一个这类人（或这类东西）的时候进行一次自控检定。如果你失败了，你认为这个人对和你进行社交互动有兴趣。一个异类癖会邀请怒目圆瞪的外国士兵共饮、在队友剑拔弩张或是逃跑的时候去握人类不该接触之物/不可名状之物的触手……

作为某种程度的补偿，你在遭遇奇怪生物时的恐惧检定有如下加值：

自控	加值
6	+4
9	+3
12	+2
15	+1

拥有此特质的 NPC 对于异种 PC 有相同的反应加值。

Quirks

“Quirk”是使你不同于他人的小特征。它有着负点数，但它并不一定是劣势。例如，一个大的特质例如贪婪是一个劣势。但是如果你坚持黄金支付，这是一个 Quirk。

你可以最多有 5 个 Quirk，每个-1 点……如果你这样做了，你获得了额外的 5 点 CP 可以花费。你也可以之后花费 1 点来“购回”一个 Quirk，但是一般来说，你不应该这样做。Quirk 或许只有很少的花费，但它们在使你的人物变得“真实”上起很大作用！

Quirk 可以分为心理的和生理的。划分方法与优势和劣势中心理和生理的划分相同。

心理 Quirk

心理 Quirk 是小的性格特质，它是你与 GM 之间的一个约定：“我同意扮演这些人物弱点，相应的你应该给我额外的点数。”因此，你必须把它们扮演出来。如果你有 Quirk “厌恶高处”但当你需要爬树或峭壁的时候却无忧无虑，那么 GM 会对你拙劣的扮演做出惩罚。你失去的点数会比你通过这个 Quirk 得到的点数更多。所以不要选择你不愿意扮演的 Quirk！

这不意味着 GM 在心理 Quirk 上是顽固的。如果游戏中发生的事可以合理得使人物的性格发生显著的改变，玩家可以改变 Quirk。GM 也应该允许玩家在创造人物时在五个“Quirk 槽”中留出几个，然后在随后的几次游戏中添上它们。最有趣的 Quirk 常常作为扮演的结果出现！

一个性格特质必须符合以下两个标准中的一条才能视作心理 Quirk：

- 它时常需要特定的动作、行为或选择。不必花费时间，或特别麻烦，但必须是可以在游戏中表演出来的；它不能是完全被动的。
- 它在某些情况下会给你带来少量减值，或限制你的动作。游戏效果需要同 GM 一起商讨。你基本可以将任何寻常心理劣势转变到 Quirk 等级，在这种情况下那些劣势的规则同说明一样，但是效果大大减轻。

例子：“穿一身黑”不是一个有效的 Quirk——这完全是被动的，而且没有任何负面效果。如果玩家和 GM 同意异常虔诚的人对此人物的反应-1，那么“穿着像一个典型的死灵法师”是一个有效的 Quirk。

过度专注

你对于正在做的事情“太”不会分神了。完成漫长的任务时，你获得+1 加值，但对于察觉到任何重要的突发事件有-3 减值。

接受异类

削弱版的异类癖好。你跟其他的种族和

物种处得不错，你从不介意那些奇怪的外表。

小心翼翼

Quirk 等级的怯懦。你天生谨慎，总是警戒着危险。在冒险进入危险状况之前你会花费额外的时间和金钱做准备。

沙文主义

削弱版的偏见。你总是在意性别、肤色等等的不同，尽管你并不会因此恶劣地对待那些人。敏感的人有时会对你反应-1。

荣誉准则

你可以拿一个极弱的荣誉准则作为 Quirk。例如，你对女性总是试着表现得像个“绅士”，或是鄙夷一切男人的大男子主义。

喜欢有人陪伴的感觉

削弱版的期待陪伴。你喜欢有人陪伴，与他人合作愉快。你总是选择集体行动。

妄想

你可以拿一个极弱的错误认知作为 Quirk，这个想法不会影响你的日常行为，也几乎不会被人注意到，但是，你必须是相信它的！

例子：“世界是平的”、“袜子会引起脚气”

厌恶

你可以从恐惧症的列表里选一项作为厌恶的对象，如果你厌恶某样东西，你会在方便的情况下避开它，但是它不会像恐惧症那样影响你。注意，不是每个厌恶 Quirk 都是削弱的恐惧症。世界上有太多东西可以厌恶：胡萝卜、猫、领带、暴力、电话、电话募捐者、所得税……

容易分神

Quirk 水平的注意力缺陷。你容易分心，在完成长期计划方面表现不佳。你在完成需要长期努力的行动中，相关检定受-1 减值

梦想家

你的涉及远期目标的检定受-1 减值，因为你总是在幻想更好的方法而不是做实际工作。

按部就班

你并不是具有思想僵化，但是你倾向于坚持使用那些“经反复实践检验的正确的”方法和路子。

习惯和口癖

总是有个不自觉的口头用语习惯……或是在每次起飞前总要找块银物件带上……或是从来不肯朝门坐着。

乐于助人

无我的弱化版。你习惯先考虑整个团体的或是别人的利益。

想象丰富

你有一堆点子，并且不是一般地想和别人分享。这些东西可能是真知灼见，但更可能不是这么回事。

技能缺陷

你的某项技能掉了一地。你无法学习此技能，且此技能的缺省值额外-4。技能缺陷的对象不能是某个技能组的分支，如果你有技能缺陷（枪械），你使用所有枪械时都是废柴。如果你选取对于此人物无关的或是这场战役里不会用上的技能，GM 可以 BAN 了你。

喜欢

如果你喜欢什么东西，你会在有机会时找一找。小发明、小猫、一闪一闪的短刀、猫头鹰瓷器、艺术品等等。这个 Quirk 不是强迫症，只是正常的偏好。

小瘾头

你可以选择一个成瘾作为 Quirk，前提是你根据该劣势的规则进行计算后总花费为 0。

爱管闲事

好奇的弱化版。你老是在打听别人的事情。（可能会带来少量反应减值）

雄心壮志

你可以选择一个不是非常奇葩的执念作为 Quirk，来反映小目标。举个例子，你希望攒起一笔钱，买下你自己的农场（或是船、城堡）

性格变化

这是 Quirk 水平的多重人格。人物具有一个正常水平症状的心理类劣势，但只在特定情况下出现，而且人物通常可以控制它们；例如，喝得太多时出现暴徒劣势，或施展召火术出现纵火狂劣势。

傲慢

这是 Quirk 水平的自我中心劣势。个人的成功，财富，或地位深深地影响人物。具有这种 Quirk 的 NPC 在遭遇命令，侮辱，或社会蔑视时反应检定-1。

滥施同情

轻度的古道热肠。人物会去想象其他人（包括人物心中等于人的事物）的动机和情绪，并倾向于帮助他们。

呆

人物可以把轻度的缺乏好奇心作为一个 Quirk。人物容易忽略那些不立即影响到他的事物。

个人标记

一个 Quirk 水平的个人标记。用极少的

时间就能留下，不能被用来追踪人物的身份，不方便时可以不留。

不合群

轻度的需要独处。人物喜欢独处。人物总是选择单独行动而非团体合作。

誓言

一个微不足道的誓言——例如，从不喝酒，礼待所有的女士，或把人物 10% 的收入付给人物的教会——是一个 Quirk。

生理 Quirk

生理 Quirk 是限制很少或很温和的生理劣势。它们不需要扮演但是在游戏中会提供特定的小减值。

不同于心理 Quirk，你通常不能改变生理 Quirk——这就跟通常情况下用独臂换掉独眼毫无道理一样。而且你必须在创造人物时设定好生理 Quirk，一旦游戏开始你就不能用它们去填充空的“Quirk 槽”。

不耐加速

人物很容易受到加速度影响产生症状。进行检定：HT-3，来防止发生晕车、晕船等等。

不耐酒精

酒精“直接钻到你的脑袋里”。你喝醉速度比正常人的快得多。你所有有关饮酒的 HT 检定-2。

罗圈腿

你有罗圈腿。这通常不影响移动力，但是你的跳跃技能-1。这一特征使某些人想捉弄你，这类人反应检定-1。

鲜明特点

你有一个生理特征——如，“艳蓝头发”——让你站在人群中。你易容-1，尾随-1，他人尝试识别或跟踪你的检定+1。

有些与众不同特征可能来自完整的劣势。例如，一名白化病患者（缺乏黑色素的人，有粉红色的眼睛和白色的头发和皮肤）也具有弱点（阳光）。

可怕的宿醉

由宿醉带来的减值（由 GM 判定）额外-3，并且这种负面状态的持续时间延长三小时。

小瘾头

你可以选择一个成瘾作为 Quirk，前提是你根据该劣势的规则计算后总花费为 0。

轻度残疾

你可以把几乎所有的生理类劣势降级为 Quirk。例如，你可以把“无膝盖”改头换面成“关节不好”。残疾带来的问题很少出现，但有时真的会很不方便。如果你有这种障碍，GM 在合逻辑的情况下，可以给予-1 罚值或重骰取坏。

胃虚

进行 HT-3 检定以避免油腻辛辣的食物、酒等所带来的恶心（通常在属性减值或呕吐的形式表现）。

阉割或无性的

人物没有其种族、性别和年龄的人应有的性器官。这可能会带来：外貌降低，社会污名，或不自然特征。然而，也有小的好处：人物免疫勾引，也不会意外当爸当妈。这与简单的不育性不同（它价值 0 点）。