

第六章 技能

一个“技能”，指的是人物关于某个领域的一项专门知识，如抓擒技击、物理学、汽车维修。每个技能都是独立的，但是掌握某些技能有助于人物进一步学习其他相关技能。就像在现实生活中一样，人物开始职业生涯时就掌握了一些技能，如果花时间学习还能掌握更多的技能。

一项叫做“技能等级”的数值衡量了人物某项技能的水平。这项数值越大，表明人物的技能水平越高。例如，“短剑=17”表示的是人物使用短剑的技能等级为 17。

当你的人物尝试完成某项事务时，你（或你的 GM）投掷 3D，对对应技能的技能等级进行检定。在某些情况下，这个技能等级会受到加减值调整。如果投骰的数值小于等于调整后的技能等级，则成功；若大于，则失败；但是投出 17 和 18 总是失败。

更多关于技能检定、修正值、检定成功和检定失败的信息请见第十章。

每项技能都通过以下几个方面进行描述：哪个基本属性表示人物在该技能上的天分，这个技能有多容易学习，学习这项技能对于学习者的身份有何特殊要求，以及这项技能管辖的范围是宽还是窄。

一、控制属性

每项技能都基于属性之一。人物的技能等级从这个“控制属性”上直接加减得到：如果你人物的某项基本属性较高，他的所有的基于这个属性的技能都会较高！如果你的人物概念表明你的人物需要掌握许多技能，而这些技能又都基于某个属性，那么你最好提升该属性，因为总体上这样更经济。

二、选择你的初始技能

就像属性和优势一样，选取技能也要花费点数。你应该在技能上投入至少几个人物点数。对于任何人（即使是年幼的孩童）来说，完全没有技能是非常不正常的！

你的人物的初始技能应该符合他的背景。如果你的人物的[财富]和[地位]越高，GM 应该会对于你的人物能学习哪些技能放的越宽，毕竟有权有势的人可以安排到学习非常不寻常的东西。尽管如此，你总是不能选取不符合背景的技能。GM 有权废除任何他认为你的人物不可能获得的技能！一个石器时代的猎人不可能成为喷气式飞机飞行员；一个维多利亚时代的绅士，没有非常出色的背景解释（以及[超常背景]优势），不可能以娴熟的术士的技能开始游戏；而一个未来的冒险者也不太可能获得“古代”武器的使用技能……当然武术背景没准能帮上点忙。

基于力量（ST）的技能只依靠蛮力，而且非常少见。ST 决定往往是你那些基于 DX 的技能所能发挥的威力，而非直接决定技能等级。

基于敏捷（DX）的技能依靠的是手眼协调性、反应速度和灵活性。这些技能的代表是体育和战斗方面的技能，以及多数载具技能。

基于智力（IQ）的技能，所依靠的是知识、创造力和理性，包括所有的艺术、科学、社会技能，以及所有法术。

基于体质（HT）的技能依靠的是身体的强健。主要包括涉及受卫生条件、体态和肺活量制约的活动的技能。

基于灵性直觉（SPI）的技能主要涉及的方面是察觉事物细微的区别。主要包括用于发现细微的证据和隐藏的物体的技能。

基于意志（WILL）的技能致力于集中精神和保持头脑清醒。主要包括进入另一种精神状态甚或唤起内在力量的技能。

三、难度等级

掌握某些领域内的技能比起其他技能需要更多的学习和实践。LOM 使用四个“难度等级”来表示学习和提升某项技能的难易程度。难度等级越高，使技能达到相同等级所需的人物点数越多。

简单技能（E）。多数人经过短期学习后即可掌握的技能被分类为“简单”技能。原因可能是这些行为是多数人的第二天性，或是整个技能包含的东西并不多。

普通技能（A）。普通技能包括多数战斗技能、日常工作技能、普通人每天都会用到的实用社会技能和生存技能。这是技能最常见的难度等级。

困难技能（H）。困难技能是那些需要经过高强度正式学习的技能。包括多数“学术型”技能，需要数年时间才能入门的战斗和体育技能，以及神秘相关的技能。

极难技能（VH）。极难技能或是专攻奇异的领域，或是怪异的、反本能的，或是被有意用晦涩掩藏起来。极难技能包括自然科学的奠基学科。

四、前置条件

某些技能以其他技能为前提条件。高级技能可能是以基础技能为基础，或是基础技能的延伸。无论如何，为了学习某个以其他技能为前提条件的技能，你必须在你人物的每个作为前提条件的技能上投入至少一个点数。

特定的技能对于前置技能的等级同样有要求。为了学习这种技能，这个人物必须让所有的前置技能达到相应等级。

一些技能还以特定的优势作为前提条件。若人物不具备这些优势，在游戏中也从未获得此优势，则此永远不能学习该技能。

五、技能分支

技能列表中的条目有时表示一族紧密相关以至于共享一个技能名的技能。例子包括“军械修造”和“生存”。这种技能在其条目上有个剑型标记（†）。这个条目下的一族技能被称作“技能分支”。当你购买这个条目标识的一般技能时，必须指明学习的是哪个“技能分支”。当你在人物卡上记录时，在一般技能的名称后面用括号标记技能分支；例如：军械修造（轻武器）或生存（极地）。

你可以多次学习有技能分支的一般技能，但是每次学习必须选择一个不同的技能分支，因为每个技能分支都是不同的技能。这些技能分支之间通常有较好的缺省值（见技能缺省值），能使你以较便宜的价格同时掌握多个技能分支。

六、购买技能

学习和提升技能都会消耗人物点数。在人物的技能上花费点数，表示你的人物接受了充分的相关训练达到一定水平。

技能的学习在开始时很容易——一点点训练往往能应付很久——但是进一步学习就会越来越昂贵。

一项技能价值的点数决定于两方面：该技能的难度以及人物希望达到的最终水平。具体请参考技能花费表计算出技能的具体价值点数。

表中的第一栏表示人物希望达到的检定数值，是一个相对于技能的控制属性的相对值——敏捷（DX）与基于敏捷的技能检定数值，智力（IQ）与基于智力的技能检定数值，等等。例：如果人物的 DX 为 12，检定数值=“属性值-1”=“DX-1”，即 11；检定数值=“属性值+0”=“DX”，即 12；检定数值=“属性值+1”=“DX+1”，即 13。

另外三栏显示学习不同难度的技能并达到希望的技能水平花费的点数——简单（E）、普通（A）、困难（H）和极难（VH）。难度越大，花的人物点数越多。

例子：一个 DX14 的战士希望学习到 17 点的短剑技能。既然 17 等于他的 DX 加 3，他查找到表中“属性值+3”一行，再对应到普通（A）一列，得到点数花费：12。

技能等级的提升没有上限（除去寿命限制），但是多数技能在 20-30 之间即达到相对的最大值，因为几乎不会需要更高的技能检定数值！

技能花费表

技能检定数值	技能难度			
	简单（E）	普通（A）	困难（H）	极难（VH）
属性-3	-	-	-	1
属性-2	-	-	1	2
属性-1	-	1	2	4
属性+0	1	2	4	8
属性+1	2	4	8	12
属性+2	4	8	12	16
属性+3	8	12	16	20
属性+4	12	16	20	24
属性+5	16	20	24	28
每额外+1	+4	+4	+4	+4

七、提升你的技能

有两种办法在游戏中提升人物的技能等级：直接花费奖励点数购买或是投入游戏内时间学习，后者是获得点数分配到所学技能上。无论如何，花费的点数总是欲达到的技能等级价格与现有技能等级价格之差。更多信息请见第九章。

1. 免费技能提升

通过花费点数提升属性，可以顺带提升许多技能的等级。当人物的某个属性上升某个值时，所有基于这个属性的技能的等级都会上升相同数值，无需额外花费。例如，你的人物的 DX 提升了一点，那么所有基于 DX 的技能等级全部上升 1，进一步提升的花费根据这个新的属性值计算。

你也可以将技能基于来自另一个技能的“缺省值”，见从缺省等级提升技能。若你的技能是从这个基础上购买而来，当作为缺省值的技能得到提升时，这个技能也很可能跟着提升。

八、技能检定数值的意义

好了，你的人物现在有了“文学=9”，“礼仪=22”和“短剑=13”，但这些数字到底意味着什么？多大的数值意味着技能水平的优秀、一般或差？当你创建人物时，这些问题非常重要。

1. 成功几率

了解技能检定数值意义的最简单方法是看一下人物使用这个技能的成功几率。你需要进行“成功检定”（详见第十章），即投 3D，与检定数值比较，若投骰结果小于检定数值即成功。例如，假定你的人物的技能等级是 13，在你投出 13 或更小的数值时意味着成功。下表给出了检定数值对应的成功率。注意，尽管技能等级可以超过 18，但是投出 17 和 18 总是失败，没有人能做到万无一失！

2. 选择技能检定数值

了解人物到底需要多少检定数值才能做到“刚正朴实”有点难，而了解人物的技能等级在什么范围内才“真实”同样有困难。当创建 PC 或 NPC 时，请考虑以下的导引。

①普通人

对于平常人来说，他们的属性集中在 9-11 之间，分配在“终身技能”的人物点数在 20-40 之间（取决于教育和努力程度），而且会平均分配在差不多 12 个技能上，结果是检定数值分

布在 8-13 之间。用来谋生的技能会高一些（12 或 13），很少使用的或是源自被遗忘的大学课程的技能低一些（8 或 9）。

②专家

当人物的检定数值达到 14 之后，检定数值的提升对于技能成功率的影响不大，而此时提升检定数值的花费通常却不少。但是如果你是冒险者，这份投资还是很有意义的，它能帮你应对困难任务带来的减值。例如，如果你有技能：开锁=23，开普通锁对你来说并没有更容易，投出 17 或 18 还是失败；但是如果你遇到了一把难开的锁，给了你-6 的减值，此时尽管你的等效技能下降到了 17，还是只在投出 17 或 18 时失败。

③大师

如果你致力于表现某个领域内的“大师”，那么检定数值是没有上限的。但是，真正的“大师”应该掌握了他们的领域内的方方面面，他们的“主要”检定数值会停留在一个合理上限上（在 20-25 之间），然后掌握其他相关的技能。一个极端高的技能（超过 25）通常是过分而且令人难以信服的——并且不如掌握较低的主技能加上一系列相关技能这种组合那么有效。

为了让玩家更全面地发展他们的人物而不是把大量点数投进一两个技能上，GM 可以设置一个技能等级上限，推荐设在 20-25 之间。

九、技能缺省值：使用你所不知道的技能

许多技能都有“缺省等级”：人物在没有相关训练的情况下试图使用这个技能时所拥有的技能等级。具有缺省等级，意味着这个技能每个人都会用……会一点儿。通常情况下，简单技能的缺省等级等于控制属性-4，普通技能是基于的属性-5，困难技能是基于的属性-6。例外是有的，但不多。

例：阔剑技能（DX/普通）的缺省等级是 DX-5，如果人物有 11 的敏捷，当人物需要在没有任何训练的情况下使用一把阔剑，人物的阔剑技能有个“缺省值” $11-5=6$ 。你在攻击检定中需要投出 6 或更小的数值才算命中。

某些技能根本没有缺省等级。例如，炼金术、催眠术、空手技击非常复杂以至于没有经过训练的人根本无法使用这些技能。

不论人物在某技能上的缺省等级有多高，如果人物没有在技能上投入点数，人物无法得到这些技能的特殊加成——特别是诸如额外伤害、特殊防御、无减值的副手攻击等战斗方面的加成。为了得到这些加成，人物必须花费至少一点人物点数购买相应技能。

1. 20 法则

如果提供技能缺省等级的那个属性高于 20，在计算缺省等级时，将其视为 20。超人类的人物能获得很高的缺省等级，但达不到超高。

2. 通过其他技能获得的缺省值

某些技能的缺省值来自其他技能而非属性。

例：阔剑技能可以缺省自短剑技能-2，原因是两个技能十分相似。短剑技能 13 可以给人物“缺省的”阔剑技能 11。

3. 双重缺省

技能的缺省值不能来自另一个只有缺省值的技能。如果 A 技能缺省自 B 技能-5，而 B 技能缺省自 IQ-5，A 技能有缺省值 IQ-10 吗？没有。

十、技能列表

这个技能列表按技能名称的字母顺序罗列。每个条目格式如下：

名称：技能名称。有†标记的技能意味着你必须选择分支（见技能分支）

类型：技能的控制属性与难度；例如：“IQ/普通”。

缺省：如果你没有学习这个技能，可以从属性或者其他技能获得的缺省值。如果有不止一个可能的缺省，使用最好的那个。部分技能没有缺省——如果你没有学会这个技能就不能使用。

前置：你要在技能上投入点数前必须拥有的特质。如果前置是其他技能，那个技能上你必须投入至少 1 点。并不是每个技能都有前置。

修正：使用这个技能的常见加值与减值的。某个情形中某个修正是否适用由 GM 判定。如果存在永久性修正技能的优势或劣势（而不是对特定任务给予加减值），将这个永久修正加到你人物卡上的技能等级里。

表演类技能

表演

IQ/普通

缺省值：IQ-5、做戏-2、演讲-2。

在舞台上演出的能力。与做戏的区别是，你的目的是给观众留下印象和给他们提供娱乐——不是欺骗他们。如果你是通过正规训练学会的这个技能，它还包括你的文化等级下，一位专业演员所需的知识。

修正：迷人声线，+2；腼腆，-1 到-4；口齿不清，-2

唱歌

HT/简单

缺省值：HT-4。

这是能使用令人愉悦的方式唱歌的技巧。一个成功的检定会让听众喜欢你的歌。

修正：如果你唱的是外语歌，应用语言修正；如果观众听不懂歌词的语言，-2；如果你拥有迷人声线优势，+2；如果你拥有口齿不清劣势，-2。

化妆

IQ/容易

缺省值：IQ-4、易容-2。

使用剧院化妆品来提升演员容貌的技术。这个不只是让人变得“好看”的能力——你可以通过让自己活别人看起来更老、更年轻或是属于另一个种族或国籍。你无法使人看起来比实际身高更高或更矮。

模仿声音†

IQ/困难

缺省值：IQ-6 及其他。

模仿声音的能力。迷人声线优势给这个技能+2 加值。你必须选择分支：

兽声：使得你可以模仿狮吼、狼嚎、蛙鸣等。你只能模仿那些声音有特点的动物。要吸引所模仿的动物——或是狩猎这种动物的捕食者——检定技能，如果附近有的话。要愚弄别人，你必须检定模仿口技对抗听众的博物学-3 或聆听-6。缺省值：博物学-6。

鸟鸣：使得你可以重现鸟类发出的鸣叫、啄木等声音。其他方面同模仿兽声。缺省值：博物学-6。

人声：使得你可以模仿人说话。这并不能让你用外语交流，但是如果你听到过外语，你可以模仿它的声音。

如果你尝试模仿某个具体的人，检定有-3。将这个检定作为与认识这个人的 IQ 的快速对抗处理。缺省值：做戏-6 或语言学-4。

兽声和鸟鸣互有-6 的缺省。而这两个分支与人声之间没有缺省。

如果你具有拟音优势，就不需要学这个技能。

团体表演

IQ/普通

缺省值：IQ-5 或其他

这是安排演出或者对一群表演者进行执导的能力，在彩排中或工作室里。一个成功的判定意味着这场演出是令人愉悦的。你

必须选择一个特定的表演艺术领域。所有的专业都有前提：前提技能包括下面列出的，再加上外交，威吓和领导其中之一。

团体舞：指导并带领一个舞团的能力。前置技能：舞蹈；缺省值：舞蹈-2。

指挥：协调一组音乐家的能力。合唱团，乐队，交响乐团，等等，都是不同的熟悉。参见熟悉；前置技能：任意两种乐器技能，或一种乐器技能和唱歌。缺省值：乐器-2 或唱歌-2。

导演：执导一群演员的能力。电影，歌剧，电视和剧院都是不同的熟悉。前置技能：表演；缺省值：表演-5。

舞蹈

DX/普通

缺省值：DX-5。

表演符合自己文化的舞蹈以及快速学会新舞蹈的能力。请注意，某些生理障碍会导致这个技能失效。

GM 可以将一些异域舞步分别作为一个 DX/普通技能并具有舞蹈-5 的缺省值。

修正：文化熟悉修正；对不熟悉的舞蹈-5（熟悉的舞蹈指的是你已经成功表演过三次的舞蹈）。

演讲

IQ/普通

缺省值：IQ-5、做戏-5、表演-2、政治-5。

这是一般言辞方面的概括天赋。成功的技能检定可以让你（举个例子）进行优秀的政治演讲，取悦篝火旁的一帮人，煽动或平复暴动，或者成功上演“法庭小丑”行为。演讲包括辩论，演说和修辞的能力，以及没有那么正规的活动（如“惩罚”和故事讲述）的能力。

不是所有的演讲者都拥有所有这些领域的天赋。你可以选择一个可选的技能分支来代表。

修正：超凡魅力的加成；迷人声线+2；腼腆，-1 到-4；口齿不清-2；文化熟悉修正；语言修正。

乐器†

IQ/困难

缺省值：特殊。

演奏乐器的能力。成功的技能检定意味着你进行了表现良好的演奏。你必须选一种乐器作为分支。分支间的缺省从类似乐器的-3 到像乐器（鼓）和乐器（竖琴）这样完全无关的乐器的“无缺省”。

这个技能包括了你的文化中对于音乐的标记系统（如果有）的解读能力。

杂技

DX/困难

缺省值：DX-6。

这就是你表演体操、翻滚、自由落体之类的东西的能力。这在冒险中还是挺好用的，比如走钢丝、叠罗汉、荡秋千，都能派上用场。不同的把戏做检定时都要加上 GM 觉得合适的不同惩罚值。要是你想在一个行驶中的车辆或坐骑上表演什么惊人的把戏的话，就取该技能的低值还有驾驶或骑术技能来做检定。

在想要进行跳跃、翻滚、防止下落之类动作时，你可以把杂技技能检定换成 DX 检定。同样你也可以在战斗中做点杂技闪避——以跳跃或滚翻华丽地闪避攻击（参见杂技闪避）。最后，成功通过了杂技技能检定可以缩短任何下落的有效距离 5 码。

做戏

IQ/普通

缺省值：IQ-5、表演-2、演讲-5。

伪造情绪、表情、声音，还有长时间维持谎言的能力。成功通过检定表示你已经成功地装作感觉到了什么你实际上并没有感觉到的东西。GM 也可以在你想愚弄别人或在战斗中装死的时候叫你做做戏检定。

模拟人格是一种特殊做戏。模仿他人之前，你要先进行易容——至少受害者不知道那是你。

记得，做戏跟“唬骗”或者“表演”不一样。

修正：IQ 每高出愚弄对象 1 点，技能等级+1，每低 1 点，技能等级-1；低共情-3；腼腆-1 到-4；老实-5，但是仅适用于欺骗他

人的场合。对模拟人格：与模拟对象不熟识，-5；愚弄对象与模拟对象熟识，-5（密友，

-10）。

格斗类技能

斗殴

DX/简单

缺省值：无

这个技能是用在那些“不科学的”徒手格斗中的。进行打击，投斗殴检定，进行踢击，就投个斗殴-2。斗殴技能检定也可以在你用牙齿、爪子、犄角或者其他“天生武器”时替换 DX 检定。

斗殴技能可提升伤害数值：如果你的斗殴技能等级达到 DX+2 以上，基础戳击伤害可每骰+1，只要你能把这技能算进去——打击、踢击、抓、咬，等等。事先算好伤害然后把它记在人物卡上。

斗殴也包括了使用闷棍或说包皮短棒的能力。使用这种武器进行攻击视作伤害+1的打击。

当你进行徒手防御时，你可以用斗殴技能每轮招架两个不同的攻击，每只手一个。你的招架点数为（技能等级/2）+3，四舍五入。斗殴技能对抗非戳击攻击的武器时要-3。更多关于徒手招架的信息，参见徒手招架。

空手技击

DX/困难

缺省值：无

这个技能代表了徒手打击技方面的任意种类进阶训练。

打击检定空手技击-0（没有使用副手的-4），踢击则检定空手技击-2。你不能使用空手技击来运用爪子、牙齿等等，亦或者闷棍来攻击——这些用的是斗殴技能。但是，空手技击使得你可以使用一些特殊攻击；见特殊徒手战斗技巧。

空手技击能够提升伤害：如果你的空手技击达到 DX+0 的水平，当你计算空手技击攻击：打击、踢击、肘击等等的伤害，在基本的 THR 伤害上，每个骰子获得+1 加值。如果你的空手技击达到 DX+1 或更高，每个骰子+2。事先计算好伤害并记录在人物卡上。

空手技击使得你可以每轮招架两次，每次各用一只手。你的招架数值是（技能/2）+3，向下取整。这个招架不会受到通常有的徒手招架武器的-3，极大地降低了防御持械对手时的受伤几率。而且，当你使用空手技击招架时，在后退时能够获得更高的后退加值（见后退）。完整的徒手招架规则，见徒手招架。

要使用空手技击，你想要用来打击或是招架的手必须是空手（但是你完全可以穿戴重型铁手套、指节铜套等来增加伤害）。因为空手技击非常依赖步法的轻灵，所以空手技击的所有攻击和招架都受到等于负重等级的减值，例如，重度负载使得你用空手技击打人或是招架敌人攻击时都有-3 减值。

拳击

DX/普通

缺省值：无

这是一种受过专门训练的打击。进行打击投拳击检定。拳击技能并不会提升踢击能力——那个要用斗殴或者空手技击才成。

拳击技能可以提高伤害值：如果你的拳击技能到了 DX+1 的等级，计算打击伤害时就可以给基础戳击伤害每骰+1。当这技能达到 DX+2 或更高时，就成了每骰+2！事先就把这些算好然后些在你的人物卡上吧。

当你进行徒手防御时，你可以用拳击技能每轮招架两个不同的攻击，每只手一个。你的招架点数是（技能等级/2）+3，向下取整。拳击招架在对抗踢击时有-2 减值，而对抗非戳击攻击的武器则-3。进行招架时，这个技能也提供了后退加值（参见后退）。更多关于徒手招架的信息，参见徒手招架。

抓擒技击

DX/困难

缺省值：无。

这个技能代表了在摔技和抓擒技方面任何种类的复杂技术训练。

抓擒技击技能使得你获得每轮用两只手各招架一次（一般情况下，对于单次攻击只能使用一次防御，所以这两次防御一般只能用于对付两次不同的攻击）的能力。招架的数值是（技能/2）+3，向下取整。而且这个招架不会受到-3的徒手招架武器减值，极大地减少了防御有武器的对手时受伤的几率。而且，使用抓擒技击招架，在后退时获得更高的后退加值（见后退）。

完整的徒手招架规则，见徒手招架。

在你进行了一次成功的抓擒技击招架之后最近的一轮内，你获得一次发动对你的对手使用摔技的机会，前提他仍位于1米内。使用摔技视为一次攻击；检定抓擒技击技能作为攻击检定（如果使用的是全力攻击，你不能通过全力攻击（双重）来发起两次摔技，但是你可以使用全力攻击（坚定）来获得+4）。被你摔的目标可以使用任何主动防御——他可以使用武器来招架你的手！如果他的防御失败，你就把成功地把他们摔到了。

当你对于一个敌人成功地发动了摔技，你可以指定他摔的位置。被摔投的人物必须进行HT检定，失败意味着他被震慑！如果被摔投的人物被扔到了其他人物身上，被扔到的人物必须进行ST+3或DX+3检定来避免被击倒。

最后，你可以在贴身战斗中使用抓擒技击来代替DX进行贴身战斗相关的DX检定，但是拔出武器和丢掉盾牌的DX检定不能被替代。如果你在一个轮使用抓擒技击技能抓住了对手，而对手在他的轮没有挣脱，那么在你接下来的轮中，你视为已经满足了需要成功进行招架的条件，可以对他使用摔投。

为了使用抓擒技击技能，你用来招架和抓擒的手必须是空手。因为抓擒技击依赖于步法的轻灵，所以所有的抓擒技击检定和抓擒技击招架检定承受等于负重等级的减值，例如，重度负载使得你使用抓擒技击进行攻击和防御时检定都有-3减值。

口头交涉类技能

沟通策略

IQ/困难

缺省值：IQ-6或政治-6。

这是关于谈判、妥协、与他人相处的技能。你可以在非战斗场合下以外交检定代替反应骰，如同影响检定中的描述。

不像其他的影响力技能，外交中永远没有比普通反应骰更差的结果。使用唬骗或性感时检定失败会疏远对方，但外交技能通常都安全可靠。

成功的检定也使你可以预测进行谈判和抉择时的可能结果。

当外交技能达到20级以上，你的全部反应骰可以得到+2奖励！

修正：迷人声线+2；低共情-3；不谙世事-1；腼腆-1到-4；口齿不清-2。

唬骗

IQ/普通

缺省值：IQ-5、做戏-5。

说服他人去做在他们看来本来并不很合理的事情的技能。这个技能不是在学校中

（有意地）教授的；你可以通过做推销、诈骗、当律师之类的工作习得。在任何需要投反应骰的场合，你可以用唬骗的影响检定代替；参见影响检定。

若你的唬骗技能达到20级或更高，那么在任何你可以说话的场合，你的反应骰都有+2奖励。

注意，唬骗与做戏不同。大体上讲，唬骗是用来使人突然改变主意来赞成你的意见，而做戏则是用于长期的伪装。不过也有那么一些场合，GM可以同意做任意一种检定。

修正：迷人声线+2；低共情-3；不谙世事-1；腼腆-1到-4；口齿不清-2；老实-5。除了让你说：“我使用唬骗技能。”之外，GM可以要求你讲出谎话的详细内容。你的方法和谎言内容的合理性可能会给检定结果造成更多的修正，由GM判断。

审问

IQ/普通

缺省值：IQ-5、威吓-3、心理学-4。

讯问囚犯俘虏的能力。只有情报机构、警方与监狱、军队和黑社会提供这个技能的学习。每个问题需要检定一次审问与俘虏的 WILL 的快速对抗，每个问题需要 5 分钟。如果你胜出，你获得的回答是真话。如果你打平或失败，讯问对象保持沉默或撒谎。如果你失败超过 5 点，他给你讲了一个逼真可信的谎话！GM 扮演犯人（或者，如果你是犯人，GM 扮演审问者），所有检定暗投。

修正：如果犯人对于他的领袖或是信仰的忠诚度为“极好”或“非常好”，-5；低共情，-3；长时间的审问（超过两个小时），+2；如果你使用严重的威胁，+3；使用酷刑*，+6；如果你有冷酷无情劣势，最后两项的加成额外+1！

*“酷刑”并不一定意味着老虎凳辣椒水。让犯人面对他的恐惧症的对象是有效的酷刑，对他关心的人的可信威胁也是。注意折磨犯人通常被认为是下作手段，很可能引起报复。

威吓

WILL/普通

缺省值：WILL-5、做戏-3。

通过威胁迫使对方服从的技术。威吓的本质是让目标相信你有能力并愿意，可能甚至是非常想要，让他吃苦头。

你可以用威吓技能检定来代替任何类型的反应投骰；见影响检定。例外：你无法威吓具有无所惊扰优势的人物！

威吓检定成功的结果由对象而定。老实的市民可能是乖乖合作，要么面有愠色要么强作欢颜。贱骨头可能会舔你的臭脚（甚至

变成真的忠于你）。那种真正的狠人物可能会在没有被吓到的情况下良好回应：“要的就是这种人！”GM 决定是什么情况，并且扮演出来。如果你投出了大成功，或是对方的 WILL 检定大失败，对方除了影响检定的效果外，还必须进行一次恐惧检定！

集体威吓：你可以尝试至多一次威吓 25 个人，每到 5 个人就有-1 减值。多个威吓者可以按比例威吓更大的群体；例如，三个打手可以威吓至多 75 个人！计算减值的时候，将被威吓的群体规模除以威吓者人数。用一次快速对抗检定解决：威吓者中最高威吓技能等级 vs. 目标群体里面经过修正的最高的 WILL 属性。

虚张声势：你可以在威吓检定前先尝试一次唬骗 vs. 目标的 IQ 的快速对抗，让你看起来比实际上更有威胁。如果你胜出，你在之后的威吓检定上有+3 加值，这+3 可能是抵消武术大师、世界领袖们的 WILL 与高无所畏惧的一大进展！但是，如果你失败或是打平，你的威吓检定自动失败，而且你受到的反应就不是“差”而是“极差”了！

修正：展示力量、嗜血成性或是超自然能力，+1 到+4（GM 判断）；如果你具有冷酷无情，前述加成+1。外貌同样有影响：可憎+2，畸形+3，恐怖+4。体型也有关：加上你的尺寸修正，减去你的目标。合适的声誉修正（不管正面还是负面）当然也算！拥有不谙世事，-1；腼腆，-1 到-4。你的检定受到目标无所畏惧的等级相同的减值。GM 可以为特别合适或是笨拙的对话加上+1 或-1。请求援助总是有-3 或更高减值。

驾驶类技能

船舶掌握†

IQ/困难

缺省值：IQ-6 或其他。

前置条件：见下。

这个技能是作为大型船只的掌控者的能力。它涉及指挥船员完成那些必须控制船只的速度和方向的任务。它还包括持续记录

船长日志以及监督船员旅行职责。在船舶行驶过程中必须有一名拥有高于缺省值的船掌技能的人一直照看着船只。在遇到危险和战斗时检定技能。

一个在遭遇危险时失败的检定意味着船舶损坏。这可能意味着从油漆划伤到船只整个瘫痪程度的，需要大规模维修的伤害。

在战斗中失败的检定意味着船只没有准确地到达应该去的位置。细节取决于船只、技术水平以及 GM 的裁决，不过有可能包括被“掩蔽”（无法攻击敌人）的武器、失败的跳帮行动，以及因为漂流而与你的舰队编队失散。（这可能会抵消掉你的区域防御优势、火力支援或战术通信）。

任何情况下的大失败检定意味着适当的灾难。这可能意味着航行搁浅、与另一艘船相撞，桅杆折断、螺旋桨或方向舵脱落，或者只是船员很简单地忽视了你的命令。船员们是否为你而保护你的船，亦或是叛变和逃离，这些由 GM 决定。

你必须选择分支：

飞空艇：软式飞艇、齐柏林飞艇，以及类似的大型飞艇。前置条件：飞艇乘务员、领导力以及导航（空中）。缺省值：飞艇乘务员-5 或飞行驾驶（浮力飞行器）-5。

船舶：水面船只，从拖船到货运船。前置条件：领导力、导航（海上）以及航海术。缺省值：给、航海术-5，对于装有发动机的船使用划船（大型机动艇）-5，对于高桅横帆船则使用划船（帆船）-5。

修正：如果你正在掌控一艘你陌生的舰船，-2（例如你习惯指挥一艘航空母舰，而现在却在驾驶战列舰时）；当船员对你很陌生时，-2；当舰船年久失修时-2 或更糟。

赶车†

IQ/普通

缺省值：IQ-5、驯兽（同种动物）-4、骑术（同种动物）-2。

驱策一队动物拉货车、战车等的技术。这个技能包括给动物套上马具，照料动物，以及在购买前判断它们的质量的能力。如果动物脾气犟或是训练不良（GM 判断），你在可以尝试进行赶车检定前必须先通过一个驯兽检定。

对于一般的旅行，每天检定一次赶车技能。当以狂奔（动物最大移动的 80%或更高）或是在战斗中驾驶战车执行复杂动作的时候，每 10 秒检定一次。

失败通常意味着不过是浪费时间或是拐了太大的弯。大失败——或是在狂奔状态

下的任何失败——弄翻了车。每个涉及的乘客和动物视为 5 米的下落（见下落）。同时，为每个动物骰 2D，如果投出了 12，断了一条腿！你会必须进行驯兽检定来让拉车的动物平静下来。重新装回货物所需的时间看货物种类、地形和天气。

你必须按动物种类选择分支，最常见的分支是赶车（马），包括了马和骡子。赶车的分支之间互有-3 的缺省。

修正：超过 4 头动物，-2；一队不熟悉的动物，-2；地形不良，最高-5。

赶马

IQ/普通

缺省值：IQ-5、驯兽（马匹）-5。

为驮畜快速装卸货物的能力。也使得你有能力让驮畜在路上能发挥最高水平，有能力在购买前评价这类牲口，并且有能力为马队选择最佳的路线。如果牲口脾气倔或是训练不行（GM 判断），你在可以尝试进行赶马检定前必须进行一次成功的驯兽检定。没有至少一位赶马领队（赶马 15+）的商队，只能以正常速度的 80%移动。

划船†

DX/普通

缺省值：DX-5 或 IQ-5。

驾驭特定种类的小型船只的能力。对于需要多个船员在“桥楼”里驾驶的大型船只，使用航海术（参见乘务员）与船舶掌握。

起步、靠码头和遭遇危险时要投骰检定。当以缺省值使用此技能时，也要在第一次进入这条船的时候做个检定——用来防止你掉到水里去！

必须选择分支：

帆船：所有的使用帆做动力的小型船只。缺省值：非机动艇-3。

非机动艇：所有依靠人力驱动的小型船只，不论是划桨、排桨还是撑篙。包括独木舟、划艇和木排。缺省值：帆船-3。

修正：对你的专业中的不熟悉船类-2；对坏天气、航海遇险等-3 或更多。

驾驶†

DX/困难

缺省值：DX-5 或 IQ-5。

驾驶特定种类地面交通工具的能力。

对基础的阅读地图、判断简单失灵或者回忆交通法规要进行基于 IQ 的驾驶检定。

必须选择分支：

半履带车：既使用履带又使用轮子或滑橇的载具。缺省值：履带车辆-2 或其他驾驶技能-4。

履带车辆：所有使用履带的载具。缺省值：半履带车-2 或其他驾驶技能-4。

不过赶马车不是驾驶，而是赶车。

修正：恶劣的驾驶环境-2 及以上；坏车子-2 及以上；对不熟悉的驾驶系统-2；对你专业内的不熟悉项目-4 及以上。

骑术†

DX/普通

缺省值：DX-5、驯兽（同种动物）-3。

骑乘某一种坐骑的能力。当你尝试骑上一匹新坐骑，以及每次遇到惊吓或挑战这匹坐骑（例如，让它跳）的时候需要进行一次技能检定。

你必须选择坐骑品种作为分支。分支间的缺省为 0 到-10。例如，假如你拥有骑术（马），骑术（骡子）基本上是同个技能（缺省-0），骑术（骆驼）就有-3 的缺省，骑术

（海豚）的缺省是-6，而骑术（龙）是骇人的-10！

修正：如果那头动物认识并喜欢你，+5；如果坐骑具有坐骑技能，+1 或更高；如果动物没有受过被骑的训练，-10。

自行车

DX/简单

缺省值：DX-4。

这是个用来骑长途、飙车，还可以参加比赛的能力。当你要做的只是不连人带车一起摔倒时，这个检定还可以+4。要是做个基于 IQ 的自行车检定，你还可以进行一些简单的修理，只要自己买工具和部件就行了。

坐骑

DX/普通

缺省值：DX-5。

为骑手作为坐骑的受训能力。如果你的坐骑技能超过了你的骑手的骑术技能等级，当他必须进行骑术检定的时候，他可以使用两个技能的平均值进行检定。如果你在这个技能上有任何点数，你的骑手的技能获得保底的+1 加值。要把你不想要的骑手甩下去，进行一次坐骑技能 vs. 骑手的骑术技能的快速对抗。

近战武器类技能

骑枪

DX/普通

缺省值：DX-5、枪矛-3。

前置条件：骑术。

使用骑枪的能力。这个不是近战武器技能。你不能用骑枪来招架，你必须盾牌或是闪避敌人的攻击。

绞杀

DX/简单

缺省值：DX-4

这是用绳子或者电线勒受害者的能力，参见特殊近战武器规则以了解具体细节。注意你不能用绞杀技能来招架。

近战武器

DX/不定

缺省值：特殊

这不是一个技能，而是一堆技能——每一类近战武器一个技能。近战武器技能基于 DX，缺省为：如果难度为简单则有 DX-4，如果难度为普通则有 DX-5，难度为困难则有 DX-6。其他缺省见具体的技能描述。

在战斗中攻击对手需要检定近战武器技能。而这个技能也可以被用来招架。你的招架防御等于（技能/2）+3，舍去小数。

近战武器按照总体的重心平衡和功能被分为宽泛的几个大类。当规则提到这些大类的时候，它适用于这个类别里面的所有武器和使用这些武器的所有技能。例如，“击剑武器”的意思是，“所有以副手短剑、刺

剑、军刀或小剑技能使用的武器”

击剑武器

击剑武器是为招架优化的轻薄单手武器，通常是有柄的刃器。如果你使用击剑武器，你招架时的后退加成得到提升——一见后退。

而且，你用同一只手多次招架的减值减半（见招架）注意击剑武器都偏轻，在招架更重的武器时容易崩坏。而且它们完全不能招架连枷类武器！

为了利用击剑武器的速度和灵活性，你自己必须相对轻巧：击剑武器的攻击和招架承受等于你的负重等级的减值（例如，重度负重带来-3的攻击与招架减值）属于这一大类的技能互相有-3的缺省，它们同时还有来自剑类的缺省，见下面的标注。

副手短剑（DX/普通）

任意本来使用短刀技能（见下）的武器，在“副”手中使用时。使用这个技能时，你可以无视使用“副”手防御的减值（攻击仍然-4），以及短刀的招架-1。把短刀当做主手武器使用需要短刀术技能。缺省值：短刀-4

刺剑（DX/普通）

长（超过1米），轻的突刺用剑。缺省值：阔剑-4

军刀（DX/普通）

轻型的砍刺两用剑。注意骑兵的马刀相当重，所以用的是阔剑技能。缺省值：阔剑-4或短剑-4

小剑（DX/普通）

短（不到1米），轻的突刺用剑。缺省值：短剑-4

连枷

连枷是指柔性的、质量集中在头部的不均匀武器。如果你在你的轮内使用这样的武器进行攻击，你将无法用它进行招架。因为连枷有绕过目标的盾牌与武器的惯性，所以尝试盾挡连枷有-2减值而招架则有-4减值。击剑武器和短刀根本无法招架连枷！徒手战斗者可以招架连枷，但是除了徒手招架的减值外还有-4的减值。属于这一大类的技能互相有-3的缺省。

连枷（DX/困难）

单手使用的连枷，例如晨星和双截棍。
缺省值：斧锤-4

双手连枷（DX/困难）

双手使用的连枷。缺省值：双手斧锤-4

冲击武器

冲击武器是指刚性的、质量集中在头部的不均匀武器。如果你在你的轮内使用这样的武器进行攻击，你将无法用它进行招架。

属于这一大类的技能互相有-3的缺省。

斧/锤（DX/普通）

短或中等长度的、单手使用的冲击武器，例如斧、短柄斧、钉头木棒或十字镐。

缺省值：连枷-4

双手斧锤（DX/普通）

长、双手使用的冲击武器，例如棒球棒、战斧、重锤或战锤。缺省值：长柄武器-4或双手连枷-4

长柄武器

长柄武器是长（通常木质的）柄，常常配备有击打用的头部。所有长柄武器都需要两只手。

长柄武器（DX/普通）

非常长（至少2米），不均匀的长柄武器，有着沉重的头部，包括大砍刀、戟、长柄斧和无数其他武器。长柄武器在攻击后会变为未准备状态，但是招架不会造成未准备。缺省值：枪矛-4，棍棒-4，双手斧锤-4

枪矛（DX/普通）

长、均衡、有着刺杀头部的长柄武器。包括矛、标枪、三叉戟和上好的刺刀。缺省值：长柄武器-4，棍棒-2

棍棒（DX/普通）

没有特殊头部的长、均匀的长柄。这个技能充分利用了棍棒在防御时巨大的招架面，给你的招架+2加成。缺省值：长柄武器-4，枪矛-2

剑类武器

剑是刚性有柄的刃器，拥有刺杀的尖端或砍杀的刀刃，或二者兼而有之。所有的剑都是均匀的，攻击与招架不会造成武器变为未准备。

阔剑（DX/普通）

均匀的，60~120cm单手使用的刃器——阔剑、马刀、弯刀等等。这个技能还包括

了类似大小以及重心分布的棍子和棒子，还有单手使用混种剑和长剑的技术。缺省值：刺剑-4，军刀-4，短剑-2，双手剑-4

短刀 (DX/容易)

刚性有柄，长度不足 30cm 的刃器，从小折刀到猎刀都属于此类。短刀的招架面窄小，所以招架检定-1。缺省值：副手短剑-3，短剑-3

短剑 (DX/普通)

任何均匀的，30~60cm 长的单手武器，包括短剑和大小与重心分布类似的棍棒（例如，警棍）。缺省值：阔剑-2，短刀-4，军刀-4，小剑-4

双手剑 (DX/普通)

任何均匀的，长度超过 120cm 的双手刃器：大剑、德国双手剑等。这个技能同样包

括按使剑的方式使用的四分棍，以及混种剑和长剑的双手使用。缺省值：阔剑-4。

鞭子

鞭子是指使用一段铁链、皮革、铁丝等制成的柔性武器。鞭子可以长达 7 米，但是注意超过 2 米的鞭子不能攻击 2 米内的目标，而且每次攻击后重新准备很慢。鞭子有缠住目标的特质，使得它非常适合缴械和纠缠。但是，鞭子缺乏刚度导致其不适合招架。细节见特殊近战武器规则。属于这一大类的技能互相有-3 的缺省。

锁分铜 (DX/困难)

双手使用的有配重的铁链。缺省值：双手连枷-4

鞭子 (DX/普通)

普通鞭子。

生存类技能

城市生存

SPI/普通

缺省值：SPI-5。

解决生理问题在城市环境下存活的天赋，不论城市是人满为患还是空无一人。（在城市中生存的社会问题由黑街技能负责解决）。一次成功的技能检定使你找到干净的雨水；发现高处或地下的进入孔；快速定位建筑的入口、出口、楼梯间等；认出并避开有物理危险的地区如摇摇欲坠的建筑物；制作和解读城市地图；在不正常的城市区域找到离开的路；在寒冷的天气里找到可以露宿的温暖地方；不问任何人，单凭你对于城市结构的“感觉”，找到常见的建筑物或行当。

黑街

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

这是在暴力团伙中处事的技能。一次成功的黑街掷骰能让你了解到（其他事物中的）各类非法“动作”；哪个本地的警察或官僚能被收买，要花多少钱；以及怎样联系本地的黑社会。注意，你也可以通过询问眼线来获取这些信息。这个技能是你临时拉关系的方法。

你可以用黑街掷骰作为影响检定代替任何在黑社会或“灰色地带”中的反应掷骰；见影响检定。

修正：如果你在此地拥有强硬的声誉（无论“好”或“坏”）则+3；如果你明显是这个地方的生人则-3。低共情给予-3；不谙世事给予-1；腼腆给予-1 到-4。

开锁

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

没有钥匙或组合的情况下开锁的能力。每次尝试需要 1 分钟。如果你检定成功打开了锁，每成功 1 点意味着你少花 5 秒时间打开。（撬保险箱和类似调整可能需要更多时间，GM 决定）。

注意如果锁上有陷阱或是警报，你必须进行独立的陷阱技能检定来避免触发它。

修正：装备修正；单凭触觉（例如，在完全黑暗中），-5。内部信息由 GM 决定给予加成。如果 GM 要去进行基于 DX 的检定（例如，对付特别精巧的机械结构），巧手或手指笨拙的修正有效。

扒窃

DX/困难

缺省值：DX-6、偷窃-5、手上功夫-4。

从某人身上偷取钱包、短刀等，或在他身上“安插”东西的能力。

如果你的目标意识到有人会扒他口袋，或是他总体上处于警惕状态，你必须用你的扒窃技能，对抗他的感官与黑街技能中最高的一项，进行快速对抗检定并胜出。要在看着你和目标的第三者眼前偷走东西，你必须用你的扒窃技能，对抗他的观察技能，进行快速对抗检定并胜出。

修正：如果目标分心+5；如果他睡着了或醉了+10；偷取内袋中的物品最高-5；偷窃戒指或类似的首饰，最高可达-10。

乞讨

IQ/容易

缺省值：IQ-4、唬骗-2、演讲-3。

有效乞讨的技艺：去向谁讨要，怎么讨，怎么避免落入法网。每个小时的乞讨检定一次。

如果成功，你收获的价值等于\$2.00*成功度。如果大成功，你收到了意外之财——可能有人给你买了饭或是给你了一样有用或是可以转手卖掉物品（例如，一件雨衣或一双新鞋）。如果失败，你什么都没得到。如果大失败，你被殴打或是惹上官司了。

修正：超凡魅力的加成；令人怜悯的+3；腼腆的-1到-4。如果你希望的话，你可以将你的容貌修正的相反数作为修正——也就是说，长得好看有减值而长得难看有增值——除非你到了可憎的或畸形的水平。如果你乞讨的地方有很大的人流量，GM可能给一个加值，而人少的地方则给减值。

潜行

DX/普通

缺省值：DX-5、IQ-5。

这是躲藏起来并静静地移动的能力。一次成功的掷骰能让你在除了完全空荡荡的空间外的任何地方隐藏自己，或者非常安静地移动以至于没人能听到你，或者不被注意地跟随某人（在人群中跟随某人，使用尾随）。

如果某人专门警戒着入侵者，GM将掷你

的潜行 vs. 守卫的 SPI 的快速对抗。

你也能在狩猎中使用此技能。一次成功的掷骰（大约 30 分钟）使你能接近大部分猎物的 30 米内。再一次掷骰，承受-5，使你进入 15 米内。

修正：等于你的负重程度的减值。躲藏在没有“自然”藏身处的区域给予-5，或者如果这里有许多藏身处+3。如果你的移动速度大于 1，安静地移动承受-5。欺瞒那些拥有识别性嗅觉的人（例如，狗）-5。

情报

IQ/普通

缺省值：IQ-3。

这是代表你对某样具体事物或某个具体人物信息的了解程度。这些情报来源可以是来自你的跟踪、搜集，也可以是来自于大街小巷的流言蜚语。该技能为暗骰，无论成功或失败，你都能获得一些目标的信息——只不过这些信息中真假的比例就不得而知了。大成功的情况下你对目标了解的所有信息都是真实的，大失败则全是虚假的。

在使用这个技能前，你必须说明想要知道目标哪方面的信息，比如出现地点、生活习惯、外观等。

修正：目标信息的流传程度，-3~+3。

生存†

SPI/普通

缺省值：SPI-5、博物学-3。

“靠天吃天”，在自然环境中找到食物和水，避免灾害，建立临时住所等的能力。你可以至多照顾 10 个其他人。要在荒野环境中安全生存，你必须每天进行一次生存检定。如果失败，你和所有受你照顾的人受到 2D-4 伤害；每个受害者独立投伤害。

这个技能给了你“识地”能力，一次成功的检定揭示通往流水、山口或是其他你想要找到的地貌最快的一条路——前提是存在这种地貌。

最后，你还能用这个技能布设陷阱捕捉野生动物。（城里来的盗贼可以使用陷阱技能，但是他熟悉的是另一种猎物……所以检定有-5 减值）。每个陷阱检定一次。从普通

材料临时搭建陷阱需要 30 分钟，设置和隐藏商品钢制陷阱需要 10 分钟。

大型猎物所需的陷阱需要几个小时来挖掘。

生存经常需要基于 SPI 以外属性的技能检定。GM 可能要去进行基于 ST 的检定来挖掘陷阱或是树立起原木小屋，基于 DX 的检定来用原始技巧取火（燧石打火、钻木取火等），甚至是基于 HT 的检定来避免东拼西凑的饮食造成的营养不良。

你必须按地形选择一个技能分支。陆地居民可以从*极地、沙漠、岛屿、海滩、丛林、山地、平原、沼泽*以及*林地*里面选择。

陆地分支间互有-3 缺省。

修正：极端天气情况至多-5。装备修正。

手上功夫

DX/困难

缺省值：偷窃-5。

这是将小物体藏于掌心，用来做硬币和纸牌戏法之类的技能。做一个技能检定来表演一个简单的“舞台魔术”。失败的检定意味着你露馅了。

当你使用这个技能来偷窃的时候，你必须赢得一场手上功夫 vs. 视力检定或是潜在证人的观察技能的快速对抗来执行不引人瞩目的盗窃行动。

你也可以使用这个技能在玩卡牌和骰子的时候作弊。成功的手上功夫检定可以给予你的赌博技能+1 至+5 的奖励。任何失败都会导致你被斥责为骗子！在这两种情况下，最终结果取决于 GM。

修正：如果光线昏暗，+3；如果你有一个帮手分散他人注意力，+3；如果你有提前准备（比如把牌提前藏在袖子里），+5；如果你想愚弄的人也懂得手上功夫技能，-3；来自巧手或手指笨拙的修正。

逃脱

DX/困难

缺省值：DX-6。

挣脱绳索、手铐以及类似束缚的能力。首次尝试逃脱需花费 1 分钟；其后每次尝试都将花费 10 分钟。

对于特别可靠的镣铐，GM 可以添加罚值。例如，现代的警用手铐会造成-5 的逃脱罚值。如果能使被缚肢体（通常是一只胳膊）脱臼错位，则可以只受一半罚值。这需要（20-技能等级）分钟集中精力，最少也要 1 分钟，还要做个 WILL 检定。不过，如果在使肢体脱臼时进行的逃脱检定出 3 或更多而检定失败，那么这个肢体将受到 1D 的伤害。大失败时，你将自动遭受使肢体致残的伤害！

修正：灵活+3 或双关节+5；光滑的任何加值。

偷窃

DX/普通

缺省值：DX-5、扒窃-4、手上功夫-4。

这个技能可以使你拿取放在众目睽睽之下的东西……而不被发现。骰技能检定可以从商店里偷东西，从办公桌上偷走文件，如此种种。如果有人正积极地看守着你要偷的东西，那么你必须赢得偷窃与他的视觉检定（或观察技能）的快速对抗，以成功实施盗窃。

偷窃仅仅包括“偷”这一个动作。GM 也许会要求你骰潜行来接近目标，然后骰物品藏身来隐藏你偷到的东西。

修正：光线昏暗时+3；如果有同伙帮你分散注意力+3。

尾随

IQ/普通

缺省值：IQ-5、侦察-5、潜行-4（仅限步行）。

这是在人群中跟随另一个人而不被注意到的能力（在野外，使用追踪和潜行）。每 10 分钟掷一次快速对抗：你的尾随 vs. 对象的视觉检定。如果你失败了，你跟丢对象；如果你失败了 5 以上，你被发现了。

一旦对象意识到你正跟踪他，每 5 分钟掷一次快速检定：你的尾随技能 vs. 他的尾随或潜行技能。如果他成功了，他避开了你。如果他失败了 5 以上，他误以为避开了你。如果你大失败，你跟丢他且跟上了错误的人。

在载具里跟随某人比步行尾随更难。使用相同的规则，但是你的掷骰-2（且你或许不能使用你的潜行缺省值）。

修正：如果对象知道你是谁，-3。有特色的外貌给予减值——详见体型，不自然特征，以及特殊劣势（例如，驼背）。

如果你属于与你周围大多数人明显不同的人种，由 GM 决定减值；它决不会比你和周围的人们的 SM 差值的更小。

易容†

IQ/普通

缺省值：IQ-5、化妆-3。

使用服装、化妆品、修补术改变容貌的技术。进行快速伪装时——例如进实验室之前穿上实验袍——并不需要这个技能，但是这种伪装只能骗过粗心的人！一个好的伪装需要做易容检定以及 30 分钟到一小时的准备时间。

对你的易容技能以及你要骗的人的 SPI 投个快速对抗。拥有犯罪学或观察技能的人可以在进行这个对抗时以此代替 SPI。GM 可以允许使用其他技能——比如说，医师技能

有助于侦察到酒糟鼻的存在。

当做戏与易容结合时（也就是当你必须既改变外貌又改变人格时），你只需要为每一人或每一组人投一个检定——但必须是两者中更难的那个。

修正：装备修正。变化皮肤+4。当你将自己伪装成另一个与你大相径庭的人时-1 到-5（GM 判断）。外貌过于出众也有罚值——详情参见体型，不自然特征以及特殊劣势（比如驼背）。尺寸修正上的差别通常不可能易容。

学习易容（动物）也可以用来欺骗非智能生物。它包括穿戴动物皮毛，用面具或粪土模糊身形等，而且与其他易容专业间不具有缺省值。此时要采用以下修正值取代上面给出的。

修正：逆风+2；对一只以上的同种类动物每多一只-1（遭遇群体动物时每 10 只-1）；若所穿戴的皮毛陈旧或保存环境糟糕则取-1 到-3。回忆目标生物的习性要投一个博物学检定；成功则有+1 到+3 奖励，失败则-1 到-3。

生活类技能

捕鱼

SPI/简单

缺省值：SPI-4。

用网、钓钩，或者你所在文化里的任何方式捉鱼的能力。如果你手头有合适的工具而且有鱼可以捉的话，那么技能检定成功你就捕到鱼了。如果没有装备，那么还是可以临时准备。

修正：装备修正。

乘务员

IQ/普通

缺省值：IQ-4。

在特定一种大型交通工具上作为乘务人员进行服务的能力。包括了“甲板生活”的熟悉项目，安全措施知识，以及伤害控制训练（使用应急设备控制大水，灭火，修补船壳等等）。对基本的阅读地图或海图、实用气象学、回忆你交通工具上的法规要进行

技能检定。

这个技能也可以用来驾驶舰船。它比什么领航、潜艇驾驶之类要简单，因为它只包含了关于如何掌舵的知识。专家会把这种活动用来标绘路线和操作传感器。专家把这些告诉船长，轮班的人告诉你怎么开船。你掌舵的时候需要做个基于 DX 的检定——不过要注意你的有效技能等级不可能超过船长的船舶掌握技能。

全体船员的平均乘务员等级可作为衡量船员素质的一个标准。无论是船舶抵岸还是启航，进入恶劣环境或参与战斗，GM 都要用这个平均等级进行检定。失败与大失败的后果取决于环境情况。

不同种类的船舶有不同的技能：

飞艇乘务员：在软式小飞艇、齐柏林硬式飞艇或者其他大型飞艇上操作压舱物、气阀、锚索等的技能。

航海术：在大型海面船只（不是水下船只）

上操纵船锚、舱盖、锚索、抽水机、帆、绞盘等的技能。

厨艺

IQ/普通

缺省值：IQ-5、家政-5。

这个技能可以把你变成一个厨师。检定成功表示你准备了一桌美味大餐。许多厨师都有一个可选分支，比如熏肉，饮料调兑，或者各种不同的异国料理。

打字

DX/容易

缺省值：DX-4 或其他。

使用打字机的技术。打字速度是使用手动打字机时技能*3 个词每分钟。

任何涉及大量打字的技能提供-3 的缺省，包括管理、研究和写作，以及像记者这样的专业技能。如果你拥有此类技能，打字技能是多余的（除非你想要当专业的打字员）。

导航†

IQ/普通

缺省值：特殊。

经过对周围环境的仔细观察以及使用设备找到你自身位置的能力。一次成功的检定能解出你在哪里或使得你可以计划路线。

你必须选择分支：

海上：通过洋流、风向等导航。

修正：如果你具有绝对方向感优势，+3；如果天气不好，而且星星看不见，-5。

缺省值：水手-5

空中：通过星星和下方地形导航。

修正同导航（海上）。

陆地：使用地表和星星导航；也称“定向越野”。

修正：如果你具有绝对方向感，+3。

缺省值：IQ-5，制图-4，或数学（测量学）-4。

地域知识†

IQ/简单

缺省值：IQ-4、地理学（地区）-3。

注：你只对你曾经居住过的地区具有 IQ 缺省值。地理学缺省值只在专业相关地区起作用。

这个技能表现出你对某个特定地区居民、地点和礼节的熟悉程度。你通常只对你的“家乡”具有地域知识。如果可以对其他地区具有知识，GM 会允许你学习额外的地域知识技能。

在普通场合，比如找个铁匠、客栈，或者你自己的家时，GM 不该要求做地域知识检定。但他可以叫你在诸如“喊个铁匠凌晨 3 点上你家来”或者“在很长一段路上找到最好的埋伏点”时叫你投骰。“秘密的”或者模糊的信息可能有罚值，需要隐秘学识技能，或者就是不可行——GM 看着办。

地域知识涵盖的信息常常与时事、地理学、博物学和黑街等技能重合。不同点在于地域知识是关于单一区域的知识：

你知道这头老虎或者这个帮派老大的习惯，但是对普遍的老虎或帮派并没有特别的见识。

你可以学习任意种类的地域知识。领域越大，你的知识就越不“私人”而且越宽泛。几乎每个人都具有某些种类的地域知识。

“规范的”区域类别有：

街坊邻居：在城市地区：在某些街区长住的居民和建筑物。在乡村地区：几百亩之内的居民、痕迹、溪流、隐蔽地点、埋伏处、植物群和动物群。

村镇：所有重要和大部分不重要的居民和商行；所有公共建筑和大多数房屋。

城市：所有重要商行、街道、市民、领导等。
郡、州、公国或小国家：对于其殖民地和村镇、公民政治义务、领导人和地位 5 级以上的大多数公民的一般了解。

大国家：主要城市和重要地点的区位；对主要风俗、人种构成和语言（不需要专门知识）的了解；地位 6 级以上人士的姓名；还有对经济与政治地位的粗略认知。

星球：同大国家，但是更粗泛；只知道地位 7 级以上的人。

只要你在这些区域里住着，这个 IQ-4 的缺省值就适用于以上一切类别。你那个技术等级的“总体知识”会限制缺省值。

赌博

IQ/普通

缺省值：IQ-5、数学（概率）-5

这是一种玩随机性游戏的技巧。一个成功的赌博检定可以使你分辨出作弊行为，断定一群陌生人的游戏中是否有人串通，或者在任何诡计性的事务中是否有违反规则的行为。如果你对场所进行赌博对抗，掷一个技能骰。若对象是其他人，进行赌博的常规对抗直到一方获胜。

手上功夫技能对作弊有帮助！要侦查一个作弊者，你进行一次赌博或视觉的快速对抗检定，取高者，对抗对手的手上功夫（对牌类）或 IQ（其他）。

修正：对熟悉的游戏+1~+5；对对自己作弊的游戏-1~-5；当你有快感缺失，-3，因为你不在乎胜败时。

缝纫

DX/简单

缺省值：DX-4。

这是使用你所处技术水平的工具加工布料的技能。一个成功的技能检定可以让你修理损坏的衣服（或其他用布料制作的物品），修改服装（当你必须穿另一个人的衣服，或者假冒他的时候会很有用），或用合适材料制作新衣服和创造新的款式。

使用一个基于 IQ 的缝纫技能检定来设计服装，如果你有时尚感优势，获得+1 奖励。

几乎每个家庭之中都会有一个知晓这个技能的成员。

修正：装备修正；来自巧手或手指笨拙的修正。

房中术

DX/普通

缺省值：DX-5、杂技-5。

对高级性爱技巧的一般认知。基 IQ、HT 甚至 ST 的技能检定都有。具体的游戏效果由 GM 描述。

修正：灵活+3 或双关节+5；快感缺失-3。

管理

IQ/普通

缺省值：IQ-5，商人-3。

运营一个大型组织的技能。通常是高级别的前置技能。成功通过技能检定可在与官员的交涉上得到+2 反应奖励，并可预测与官僚机构交涉时的最好途径。

机修†

IQ/普通

缺省值：IQ-5、工程学（同类设备）-4、机工-5。

诊断和修复普通机械故障的能力。一次成功的技能检定使你能找到或是修补一处故障。

你必须从被分为下面三类的选项中选择一个作为技能分支：

推进系统种类：选择一种不涉及载具类型的推进系统。包括履带、轮式。

动力种类：选择一种动力来源，不涉及动力用作什么用途。包括发条装置、蒸汽引擎、汽油引擎、柴油引擎。

载具种类：选择列在诸如驾驶、飞行驾驶或潜艇操作等载具操作技能下面的一种载具，包括它的操作系统、车/船体、推进系统、动力系统、传动系统甚至如何喷漆。

机修的分支间互有-4 的缺省，尽管 GM 可能为特别相关或无关的分支修改缺省。

修正：你的分支内的不熟悉物品，和不熟悉的构成各有-2；装备修正。

结绳

DX/简单

缺省值：DX-4、攀爬-4、海员-4。

快速有效地打各种结的能力。一次成功的技能检定让你制作一个套索、绑起别人，等等。如果你用这个技能绑起了某人，他必须在他的逃脱 vs. 你的结绳技能的快速对抗中胜出才能摆脱。

修正：每有 1 级巧手优势+1，每有 1 级手指笨拙劣势则-3。

家政

IQ/容易

缺省值：IQ-4。

持家的能力。包括家庭经济和家务劳动：清扫、烹饪（但是不能烧什么大餐，那需要烹饪技能），修修补补（需要检定木匠、缝纫或是类似技能+4 或更高的情况）等等。家政技能的主要用途是满足“主妇”职业的要求，但是这个技能在冒险中能用得上——例如，拿来清理证据！

教学

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

教导其他人的能力。

如果你拥有 12+的教学，在游戏计算中你可以作为教师。更多关于教与学的内容见通过学习提升。

修正：冷酷无情劣势，-3；腼腆劣势，-1 到-4；老师和学生在教学所用语言上的语言减值都要计入。

金融

IQ/困难

缺省值：会计学-4、经济学-3、商人-6。

管理金钱的技能。它是经济学的实际运用，正如工程学技能是物理学的实际运用一样。检定成功，则你可以处理财务协议，为新企业筹集资金，权衡预算等等。

修正：商业嗅觉与数学天才皆提供加值。

举重

HT/普通

缺省值：无。

经过训练，举重时将你的力量用得恰到好处的好处。每次举重检定一次。如果成功，你每成功 1 点，你的基本举重增加 5%。这个对于负重等级或你能带多少东西没有效果。见举重与移动东西。

礼仪†

IQ/简单

缺省值：IQ-4 或其他。

这是在有着确定的行为准则的次文化群体中举止得当的能力——例如，上流社会或军队。

对待这些群体时，一次成功的技能掷骰使你能与之交流而不尴尬，察觉冒充高位的人，诸如此类。你可以用礼仪掷骰作为影响检定代替任何在牵涉到次文化群体的社交环境下的反应掷骰；见影响检定。每次遭遇掷一次。

你必须选择分支。常见分支包括：

上流社会：那些“良好”出身与教养的人的礼仪。地位决定了相应的地位。无论何时当你必须冒充超过你拥有的地位三个等级及以上的地位的人时，对技能掷骰。如果你的地位是负的，且你尝试冒充地位 1+的人，则掷骰承受-2，反之亦然。

黑手党：在正式的犯罪组织中举止得当。这包含诸如沉默守则以及对“老大”的适当尊重。这些礼节通常模仿上流社会的那些...但是对不端行为的惩罚远比那严重。
缺省值：黑街-3。

军队：军役的习惯，传统，与条规。这也包括不成文的规定的知识：什么是接受的即使没规定，什么是禁止的即使没有书面上的反对。军事阶别决定了相应的地位。

警方：如同礼仪（军队），但这是针对地方警察的。这些给予有关警务人员的社交规范的识；对于执法规范使用法学（警察）。警察阶别决定了相应的地位。

仆从：如何服侍上层阶级的知识。某一规程正是这样完成的（沙拉叉放在餐叉外面，通报的时候公爵总是在伯爵前面等等），以及仆从的某种态度是不可接受的。

礼仪（上流社会）是最常用的分支，你可以在你的人物卡上简单地写上“礼仪”来代表它。

礼仪（上流社会）和礼仪（仆从）彼此提供-2 的缺省值。其他类型的礼仪间没有缺省值。

修正：文化熟悉修正。如果你相对那些你试图留下印象的人处于更高的地位则+2，反之则-2（“地位”意味着阶级、地位、技能等级，或是别的什么）。如果你似乎有着重要的朋友则+2。不解风情给予-4；低共情给予-3；不谙世事给予-1；腼腆给予-1 到-4。

农耕

IQ/普通

缺省值：IQ-5、生物学-5、园艺-3。

种植东西的技能。通常用作谋生，但是你也可以用它来解答关于农业方面的理论和实际问题。

攀爬

DX/普通

缺省值：DX-5。

攀爬山坡、岩壁、树木、建筑物等的能力。详情参见攀爬。

修正：臂行者+2；灵活+3 或双关节+5；完美平衡+1；等同于负重等级的罚值。

跑步

HT/普通

缺省值：HT-5。

代表冲刺和长跑两方面的训练。避免跑步造成的疲劳或 HT 损失时，检定跑步技能或 HT 两者中最高的一项。当与有着相同移动力的人物赛跑时，进行跑步技能的快速对抗来决胜负。

注意你必须有腿并且有能力进行地面移动才能学习这个技能。

商人

IQ/普通

缺省值：IQ-5、金融-6、市场分析-4。

买进、卖出以及交易零售以批发货物的技术。这个技能包括了讨价还价、推销术和对于行业实践的了解。它包括所有种类的商品，但是许多商人选择了单一的一类货物作为文档顶端。

要判断常见货物的价值，找出这种货物在哪里可以购买与出售，发现这种货物在本地市场的公道价钱等，进行一次技能检定。

当两名商人讲价的时候，GM 可以通过一次快速对抗来解决。胜出一方在公道价钱上加上 10%或减去 10%，看他是在卖还是在买。

如果你具有这个技能，你在买卖时候的反应检定+1。如果你的这个技能达到了 20+，你获得的加值改为+2。

修正：轻信-3；低共情-3；腼腆-1 到-4。非法货物-3，除非你具有黑街 12+或拥有这

类货物的分支；不熟悉的区域，-2，直到你经过了足够时间熟悉了本地市场为止；文化熟悉修正。最后二者“叠加”，而且确实经常一起出现。

摄影

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

以一定的水平使用摄影机，然后使用暗室得到清晰可辨并好看的照片。你可以检定缺省来使用一台照相机，但是不能用缺省在暗室里面冲印照片。

修正：不熟悉的摄像机-3。

士兵

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

这个技能代表了基本军事训练的组合——在游戏世界里的“新兵训练营”或同类学校所教授的课程——以及实战经验。

只有那些服役于军队、民兵等组织的人知晓这个技能。

每当出现需要考验你的战场纪律的情况（知道何时射击，使用隐蔽，取得掩体等等）或在实践领域的生存技巧（例如，保持你的脚干燥以及一有机会就进食。）时，GM 会要求进行技能检定。长期的军事行动会要求你每日检定一次。失败意味着出现某些不便——也许是设备发生了一些小故障。大失败则意味着灾难：“友军误射”事件，战壕足病等等。

士兵技能包括覆盖许多其他领域技能的基础技能。例如，一个士兵可以在没有学习军械修造（轻武器）的情况下懂得如何拆解他的步枪，或在没有学习工程学（战斗）的情况下挖掘一个散兵坑等等。在如果有人具有这些技能之一的情况下，那么在执行上述任务时会获得+4 或更好的日常任务奖励（见任务难度），GM 可以让你检定士兵技能来作为替代。你不会得到拥有完整技能的人所能获得的加值，但是你仍然受到具体情况带来的减值。

士兵技能只能替代一些基本训练中可信部分的技能检定。这表示的是配发给一般

部队的标准装备的日常使用，不包括研究、改造或设计，更不包括全新科技或是秘密科技的操作方法！士兵技能不能替代武器技能，你必须单独购买所有这些技能。

市场分析

IQ/困难

缺省值：IQ-6、经济学-5、商人-4。

预测债券、股票和货币市场的短期行为的技术——通常是为了赚钱！这是专业交易员和投机者的主要职业技能。进行一次技能检定来判断当前市场的趋势。如果大成功，你同时认识到当前的趋势是会持续还是反转。如果失败，你没能得到清晰的答案。如果大失败，你猜错了。

修正：商业嗅觉和数学天才这两个天赋同时提供加成。

时事†

IQ/简单

缺省值：IQ-4、研究-4。

快速吸收你世界里所有叫做“新闻”的东西并在需要的时候将之回忆起来的能力。

必须在以下条目中选择专修：

商务：兑换比率，投资执行等。

头条新闻：常常是坏消息，比如暗杀啊瘟疫啊战争一类。

高雅文化：画廊、歌剧、交响音乐会一类的信息。

人物：名人圈、国家首脑的名字和言论，诸如此类。

政治：选举结果、国际谈判等。

流行文化：从其他东西中揪出流行歌曲、尖端时尚和热门产品来。

区域：特定区域（选一个）内的各种新闻。

科技：新发现和新发明。

运动：新近比赛的得分、体育明星的名字等。

旅行：那些“上流社会的人”今次去的地方以及要花多少钱。

这些专业互有-4缺省值。要专注于新闻中的一种而充耳不闻其他的实在很困难！

成功地通过了时务技能检定，GM会告诉你一切属于你专业的且适合当前冒险的新闻（可能包括一些线索，要是出的值够好的

话）或者给你点小小的技能奖励[例如时务（运动）检定成功则在你跟别人赌拳击赛的时候给赌博技能+1]。

修正：无法接近新闻媒体则-1每天；只有一个消息源-3；与新闻有“内部”接触+1或更多（与电报局或线人有联系+1，而在情报局工作就可以加到+3以上了）。

手势

IQ/简单

缺省值：IQ-4

这是通过手部信号来交流的能力。一个成功的掷骰可以让你给别人传达一个简单的意思，或者理解他人手势中的简单意思。然而手势不适合复杂的交流。

修正：文化熟悉。

探矿

IQ/普通

缺省值：IQ-5、地质学（任意）-4。

这是找到有价值的矿物的技能。成功的探矿检定可以让你找到矿物，从一个小样本判断矿的好坏（并衡量其商业价值），并通过使用“识地”，来找到水，规则如生存技能。

这个技能是“应用地理学”，需要现场测量。不在现场的探矿——使用地图、仪器读数和外推法——用的是地理学技能。

修正：装备修正；在类型熟悉的新区域-1，在不熟悉类型的区域-2或更高，持续到你已经在那里待够一个月。

跳跃

DX/容易

缺省值：无

这个技能代表训练过的跳跃能力。当你尝试进有难度的跳跃时，检定跳跃或DX中更高的一项。除此之外，你可以使用你的跳跃技能的一半（舍去小数）来代替基础移动用于计算跳跃距离。例如，跳跃-14，使你可以像拥有基础移动7一样跳跃。见跳跃。

伪装

IQ/简单

缺省值：IQ-4 或生存-2。

这是使用天然材料、特殊织物和油彩等来隐藏自己、自己的位置或者自己的装备的能力。观察者要看穿伪装必须先用他的视觉或观察技能跟你的伪装技能做个快速对抗。

根据环境不同，成功地伪装可能是把人整个藏了起来，也可能只是模糊了他的轮廓使之不易被击中（攻击者的技能要-1）。伪装并不能提高你的潜行技能检定，但是你若在伪装中做潜行检定失败了，那么那些听到你的人也能够识破伪装而看到你。

修正：装备修正。应用对大型物体的尺寸修正（比如对尺寸修正+5 的坦克-5）。因此，要隐藏大型物体确实就困难了，但是请记住，远处的观察者由于距离依然受到很大的视觉罚值（参见视觉）。

陷阱

IQ/普通

缺省值：IQ-5、开锁-3*。（*在解除或是重设陷阱的时候，DX-5 也可以作为缺省值，但是你在侦测和建造陷阱的时候不行。）

建造与解除陷阱的技术。成功的陷阱技能检定能在你发现陷阱后解除它，在你经过陷阱以后复位它，以及制作新的陷阱（如果有合适的材料的话），还有其他作用。消耗的时间同开锁。要发现陷阱，检定基于 SPI 的技能检定。

注意，在判断陷阱技能的时候，检测装置是“陷阱”。因此，这个技能包括从掩盖的大坑到复杂的电子安全系统的所有东西！

修正：无穷无尽的变化。陷阱越复杂，它就越难被解除，被复位，被设置或是发现——而且某一种陷阱可能（举个例子）容易发现但是难以解除。GM 应该发挥创造力！装备修正适用于设置与解除陷阱的大多数检定。敏锐视觉的加成适用于发现陷阱的检定（仅限发现）。

性感

HT/普通

缺省值：HT-3。

这给那些受你所属性别群体吸引的人留下印象的能力。它对能大为改善对象的态

度，借助于外貌。如果你不愿意通过“勾引”别人来获取你想要的，你将不会有，或者想学这个技能。

你可以用性感掷骰作为影响检定代替任何受你所属性别群体吸引的人的反应检定；见影响检定。

通常，你对每个“目标”只能做仅仅一次尝试，虽然 GM 或许会允许几周后再次尝试。

修正：迷人声线给予+2；低共情给予-3；不谙世事给予-1；腼腆给予-1 到-4；口齿不清给予-2。任何高于平均的外貌的加值——或是低于平均的外貌的双倍减值！

*驯兽†

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

训练动物并与它们一同工作的能力。

要想训练一头动物，每一天都要做一次驯兽检定。检定失败，动物什么都没学会；大失败，它还反咬你一口。驯兽的耗时取决于动物的智力水平和温顺程度（参见第十六章）。

与已驯服的动物工作时，每一个你让它去完成的任务都要丢一次技能检定。如果你跟它不熟时检定-5，环境压力大-5，任务复杂至少-3。如果是要进行娱乐性的马戏表演，耍蛇表演之类，还要多做表演检定。

此技能同样可以用在安抚一头野蛮、危险、未驯化的野兽上。当这动物野性未驯或高度惊吓时，技能检定-5，如果它还是个嗜人兽的话-10。

最后，这个技能让你在与你专科内的物种战斗的时候有了点优势。如果此技能达到 15 级，动物对你的攻击和防御都受到-1 减值，因为你可以预测它的行为。技能 20 级，动物的检定-2。

业余爱好技能

DX 或 IQ/容易

缺省值：DX-4、IQ-4，由控制属性决定。

许多知识与冒险或谋生几乎没有关系——但是人们会学这些东西。每一项都是独立的业余爱好技能。需要身手或是手巧（例

如，杂耍、放风筝、十字绣和折纸）的是 DX/容易技能，缺省为 DX-4；而那些关注于知识和细节（例如，养鱼，看报）的是 IQ/容易技能，缺省为 IQ-4。

在业余爱好上分配的一点点 CP 可以让角色更有趣——而且可能在某个时候有次用得上。

你不需要教师来学习或提升业余爱好技能。但是，你不能把本章已经定义的其他技能作为业余爱好技能学习。

游泳

HT/容易

缺省值：HT-4。

这是关于游泳（无论是有意还是在紧急状况下保持浮在水面）和救生的技能。使用游泳技能与 HT 中的较高者来避免因水上活动带来的疲劳和损伤。当与拥有相同的水上速度的对手竞争时，进行游泳技能的快速对抗来决定谁是胜利者。

注意，游泳不包括高台跳水。

园艺

IQ/简单

缺省值：IQ-4、种植-3

这是照料少量植物的能力。（对于大规模种植粮食，使用农耕技能）一个技能检定使你种植食物、药草、美丽的花草树木等。

修正：对不熟悉的工艺、作物或地理-2~-4；这三者是共效的。

炸药†

IQ/普通

缺省值：IQ-5 及其他。

利用爆炸物和燃烧物进行工作的技能。必须专修：

爆破：准备并安放炸药来炸毁东西的能力。任何如此使用炸药的场合都需要进行检定。失败意味着出现了差错。差错后果的严重程度取决于你失败时的骰值；在狭窄处出现的严重失败可能会把你炸飞！耗时不等——安置已经准备好的弹药只需要几秒钟，但是要炸毁一座大桥或者摩天大楼则可能花上几个小时。安装爆破陷阱时应当使用此技

能而非陷阱。安置“圈套式”炸弹（例：地雷）而非定时炸弹时，检定要-2。

缺省值：工程学（战斗）或（采掘）-3。

爆炸军械处理：解除炸弹和其他爆炸物的能力。在解除陷阱时，需要做一个你的炸药技能与装置安装者的炸药（爆破）技能的快速对抗检定。检定失败（甚至大失败）也不一定意味着爆炸——GM 可以更有创意一些！突然发出的嘶嘶声、掉落的神秘部件、抽筋、瘙痒还有警铃在恰当的环境下都有可能。如果 GM 丢了骰子之后能对受害者描述当时的物理环境就最好了。**爆炸军械处理**失败后的幸存者还应当再做个恐惧检定！前置条件：DX12+。

烟火：制作烟火装置——烟花、照明弹、烟雾弹、闪光弹等——的技能。这些东西大多可以给任何人使用。缺省值：化学-3。

水下爆破：准备并安放水下爆炸物的能力。在某些方面与炸药（爆破）是等价的。在你使用这个技能之前，通常还需要游泳技能来帮你到达合适的地方。

这些专业间互有-4 缺省值。

修正：装备修正；注意力干扰（例如敌军火力或一大群咬人的蚂蚁）或者物理运动（颠簸的小船或加速的公交车），-1 到-5。基于时间消耗的时间修正也常有。

政治

IQ/普通

缺省值：IQ-5、外交-5。

这是攫取权力并与其他政客相处的能力。与管理能力没有任何关系！你只能在掌权时或是为其他有权的人工作时学习政治。一次成功的检定使得其他政客对你的反应+2。GM 可以将一次选举作为政治技能的快速对抗处理。

修正：迷人声线给予+2；低共情给予-3；腼腆给予-1 到-4。在某些地方，钱也是一个很重要的修正。

制图

IQ/普通

缺省值：IQ-5、地理学（任意）-2、数学（测量学）-2、导航（任意）-4。

绘制和注解地图海图的能力。当穿过某区域时掷此技能检定就是将之在地图上标绘出来。

职业技能

DX 或 IQ/普通

缺省值：特殊。

许多现实的职业技能的主要用处是谋生而不是冒险。多数这些技能没有出现在这个技能列表里面——但是你如果你想的话，你仍然可以学习这些技能！每个这样的技能都是个独立的职业技能。如果你的“冒险”技能对于挣钱没用，一个职业技能能帮助你获得稳定的收入。为了应聘绝大多数岗位，你必须拥有相应的专业技能达到 12+（除非岗位要求你无能！）

多数职业包括一系列知识。这类职业技能属于 IQ/普通的技能并缺省为 IQ-5，因为如果你越聪明，你越能记住和应用你这个行当的技术。例子包括：空中交通管制员、理发师、酿酒师、制桶工人、（蒸馏酒）制酒师、染匠、花艺师、记者、妓女、制革工人、葡萄酒商和动物管理员。

少数几个职业——玻璃工人、裁缝、纺织工等——依靠的更多是精细而不是记忆。这些职业技能是 DX/普通，并缺省自 DX-5。

GM 也可以决定，某个职业技能还缺省自其他技能。例如，“记者”显然应该缺省自写作-3。与高薪或是广受尊敬的职业相关的技能往往还有前置条件。和缺省值一样，前置条件也交给 GM 决定。

你有权创造自己的职业技能，但是必须得到 GM 同意。这些技能应该是独一无二并且定义清楚的，而不是简单地撮合几个已有的技能。例如：

酒保

IQ/普通

缺省值：IQ-5、宴饮-3。

维持一家专业水平的小酒吧并且与顾客以有分寸但不失友好的方式打交道的技术。成功的技能检定让你可以调酒、回

忆起本地关于酒类的法规、估计客人喝醉的程度、或者在保镖不得不参与进来之前搞定不规矩的醉汉。在更高的等级，这

个技能有了炫技的元素，使得你用独到而吸引人的方式展示饮品，并用华丽的手法调制它们。

装卸

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

指导运输工具装货卸货的技能（工人们不需要这个技能——只有他们的工头要）。技能检定成功将缩短 20%的耗时。在任何运货有可能遗失或受损的情况下也需要做装卸检定；成功则表示运途顺畅，货物完好。

追踪

SPI/普通

缺省值：SPI-5、博物学-5。

根据踪迹跟踪人或动物的能力。找到足迹需要一次追踪检定，然后需要每隔一段时间检定一次来避免跟丢。频率和检定的难度与地形有关：

丛林、平原或林地：每 30 分钟检定一次。

极地、沙漠、岛屿/海滩或是山地：每 15 分钟检定一次，-2。

沼泽：每 5 分钟检定一次，-4。

城市：每分钟检定一次，-6！

你也可以使用这个技能来掩盖你的踪迹。这样做会使你的旅行时间翻倍！成功的检定意味着你把自己的痕迹藏的足够好以至于只有其他拥有这个技能的人才能发现。如果另一个追踪者在追踪你，上面的检定变成了追踪技能的快速对抗。如果他在任何一场对抗中失败，他就追丢了。

当你已经跟进了猎物，继续悄悄靠近它需要用的是潜行技能。

修正：如果足迹已经有超过一天历史了，-5。如果超过 1 周，则是-10；如果你在跟踪一个人，+3，如果跟踪的是一群人则改为+6。超常的感官很有帮助：敏锐视觉和识别性嗅觉通常适用。

走私

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

这是在行李或马车中隐藏物品的技能。

你也可以用它来把东西藏在房间或建筑物之中。检定技能来让你隐藏的物品避过漫不经心的检查。在主动搜查的情况下，搜查者必须赢得他的搜查技能与你的走私技能的快速对抗才能找到物品。

修正：专门的走私装备提供装备修正。

物品本身的尺寸修正（SM），与你用来藏匿物品的包裹、车辆或房间的 SM 之差给予你走私检定的调整。例如：在私家车（SM+3）里隐藏一瓶酒（SM-5），那么你获得+8 的检定奖励。

信息获取类技能

读唇

SPI/普通

缺省值：SPI-10。

看出其他人在说什么的能力。你必须距离 7 米以内，或是拥有将你的视点拉近 7 米内的手段。一次成功的检定让你推出一句对话的内容——前提是，当然了，你懂得这门语言。

如果你的目标怀疑你会读唇，他们可以通过掩盖嘴型和默读来挫败你的读唇。读唇检定大失败——如果你位于你的目标可以看到你的位置，意味着你的目光太明显以至于你被他们注意到了！

修正：所有视觉修正值（见视觉）。

观察

SPI/普通

缺省值：SPI-5、尾随-5。

观察到危险或是“有趣”情况同时不被他人发现你在观察的天赋。使用这个技能来监视一个地点，一群人，或是你周遭的环境中存在的隐藏或是策略上重要的细节。这个和搜集证据或是动手搜查不同（分别采用刑侦学和搜查）——你总是可以在远距离上使用观察。

一次成功的技能检定使你搜集到没有被刻意隐藏的信息。例如，你可以了解哨兵的排班情况、估计人群的规模、猜测在开阔地移动的军团的数量。

GM 可能会要求进行情报分析检定来解读你观察到的东西。

为了发现被刻意隐藏的细节——例如，有人尝试背后偷袭你、人群中有个危险分子、或者一个隐藏的枪口点——你必须在你的观察 vs. 对方的潜行、尾随或伪装技能（看情况）的快速对抗检定重胜出。GM 应该暗投

对抗，而且不应该说“你没有看见那个藏在灌木丛里面的枪口。”

如果你的尝试失败了，明显的物件上你没有看出细节，隐藏的物件你没看到。如果大失败，有人看到了你并且会对这个“关注”有恶劣反应……

修正：敏锐感官；掩体、黑暗和体积的修正。

搜查

SPI/普通

缺省值：SPI-5、犯罪学-5。

这是用来搜查并非清晰出现在视野里的人、包裹和车辆的技能。GM 为每个所需求（/涉及/需要判定）的物品暗投一次。

对于被故意隐藏起来的物品，你需要用你的搜查技能与用于被隐藏物品上的物品藏身或走私技能进行一次快速对抗。如果你失败了，GM 只会告诉你“你什么也没找到。”（说“你没有找到他夹克下面的枪”显然违背了用意。）

如果有多个人同时在搜查，那么分别为每个搜查者检定一次。

GM 应该避免不必要的检定。例如，没有人类能带着一把被锯短的猎枪成功通过搜身。同样的，你也无法在不进行贴身检查的情况下从一个穿着普通的人身上找到一把短刀或者一颗宝石。一般来说，如果隐藏者的物品藏身技能的净加值达到+3 或更多，则需要贴身检查。如果他的物品藏身遭到-2 或更坏的惩罚，那么一次贴身检查可以自动找到隐藏的物品。

修正：对一个不反抗的人进行搜身，+1（需要一分钟）；彻底的对一个人的头发和衣服进行贴身检查，+3（需要三分钟）；完整搜查（包括体腔），+5（需要五分钟）。敏

锐触觉和敏感触觉的奖励适用于所有用手进行的搜查项目。

搜集

SPI/简单

缺省值：SPI-4。

这是一个让你能够找到、废物利用或临时凑合出有用物品的技能。每次尝试都需要一个小时。你不一定需要偷窃你想要的物品；你只是找到它——以某种方式——然后通过任何必要的手段将其获取。注意，如果你发现了不能轻易到手的东西，你必须决定如何尝试得到它（这可能需要其他技能的检定）。

修正：GM 给予适当，基于物品稀有程度的难度调整。

聆听

SPI/简单

缺省值：SPI-4。

这是聚精会神地想听到某个特定声音的技能。在较安静的场合下偷听不加掩饰的说话声显然不需要使用这个技能——直接听就是了。如果在吵闹的环境下想听到某个细微的声音，或是隔墙偷听对话或有什么动静，亦或者是在安静的场合中想听到有什么细微的声音，则需要使用该技能。

修正：敏锐感官；吵闹环境，-1~-10；安静环境，+3。

速读

IQ/普通

缺省值：无。

这是一种比正常速率更快的阅读技巧。当时间至关重要时（例如，在你下落时阅读降落伞上的说明），你的阅读速度乘以 1+（技能/10）；例如，等级 12 的速读技能会给予 2.2 的倍率。做一个技能检定来确定你是否把刚才阅读的内容完整地记下来。

如果检定失败，那么你对内容的回想将是不完整的。每当你尝试记住或实践你所阅读的东西，你必须做一个 IQ 检定，减值等于你的失败度。如果你有清晰记忆，+5；如果你有摄影式记忆，+10。如果这个检定失

败，你便无法回忆起信息；如果大失败，你回忆起了错误的信息，但你相信他是真的！为了消除这个 IQ 检定，你必须回去慢慢地阅读材料。

修正：语言修正。

宴饮

HT/简单

缺省值：HT-4。

这是个用在社交和聚会等场合的技能。在正确场合下，宴饮检定成功则当你在寻求帮助或猎取信息，甚至仅仅为了得到常规的反应的时候获得+2 奖励。失败的检定表示你在某些方面出了洋相；所有与你一同狂欢的其他人的反应骰都将受到-2 处罚。若你在错误场合中搞这个的话，检定失败可能还会整出些不必要的危险。

修正：为你的伙伴购买饮料和其他娱乐可最多+3；快感缺失-3；低共情-3；腼腆-1到-4。

侦测谎言

SPI/困难

缺省值：SPI-6、肢体语言-4、心理学-4。

获知别人是否在对你说谎的能力。它不同于审问技能；侦测谎言是用于偶发事件或社会场合中的。当你要用这个技能时，GM 会给你投个侦测谎言与对方 IQ（或者唬骗和做戏技能）的快速对抗。如果你赢了，GM 就告诉你对方是否在说谎。

但如果你输了，GM 可以在你是否被说谎这问题上说谎，或者干脆说，“你不知道。”

修正：敏感+1 或共情+3，或者低共情-3；对象不善掩饰+4。如果你的对象是另一物种，GM 可以自定一些罚值——参见生理修正。

肢体语言

SPI/普通

缺省值：侦测谎言-4 或心理学-4。

通过一人的面部表情和肢体动作来估计其心理活动的的能力。你可以如同使用共情优势和侦测谎言技能一样使用它，但是仅可

作用于你看得见的物体。你也可以在一个彼此无法直接沟通的情景中（比如使用潜行技能的状态下）用它以粗略了解到一个聚会成员正在或将要做什么。在同一时间，你只能观察一个人。

修正：所有视觉修正；对象不善掩饰+4。

一切把对象变得难以“解读”的因素都有罚值：宽松的衣物-1，盾牌或宽大的斗篷则有-2到-4的减值，面具-5（而且，要是你连他身体的其他部分也看不到的话是不可能使用这个技能的！）。

医疗类技能

毒药

IQ/困难

缺省值：IQ-6、化学-5、药剂学（任意）-3、医师-3。

这个技能代表对于毒物的实用知识。成功的检定让你可以在野外（从其他东西中）找出产生毒素的植物；将毒素提取成有效的形式；通过毒素在食物和饮料中的味道识别出毒药；通过观察中毒症状来鉴别毒药（如果中毒的是你则+3）；了解对应的解药；以及识别出解药或从原材料中配制解药。每种用法都需要独立的检定。

修正：如果你使用味觉或嗅觉去识别毒药，敏锐嗅觉和味觉提供加值。同样，识别性味觉和识别性嗅觉在使用对应感官时提供+4。

急救

IQ/简单

缺省值：IQ-4、秘传医术/医师/兽医学-4。

这是在野外处理外伤的能力（参见恢复）。骰技能检定来止血、吸出毒素、为溺水者做人工呼吸等。不常见的问题必须先通过诊断技能进行辨认。

修正：装备修正；生理修正。

手术

IQ/极难

缺省值：急救-12、医师-5、生理学-8、兽医学-5。

前置条件：急救或医师。

用侵入性医疗手法治疗疾病或伤势的技术。每次手术检定一次。如果成功，手术正常进行。

如果失败，病人受到伤害——简单截肢是2D伤害，其他手术是3D伤害。手术检定同样用于改善伤势的恢复；见外科手术。

这个技能代表了通用的手术方面专业技能，在现实中这是相对比较少见的。许多外科医生选择了一个特殊的身体部分（脑、心脏等）或是特定类型的手术（整容手术、微创手术、移植手术）等作为可选分支。

修正：装备修正，生理修正；如果手术区域或器具没有恰当地清洁和消毒，-3；头部或胸腔手术，-3；没有确诊的病症，-5。如果你没有医师技能，除了野战手术（例如缝合伤口、挖出箭头、子弹和弹片等）外的一切手术都有-5。

医师

IQ/困难

缺省值：IQ-7、急救-11、兽医学-5。

帮助病人和伤者，开药和提供照料等的的能力。在加快伤势的自然恢复时（见恢复），以及GM需要测试一般的医疗能力或知识时进行技能检定。

一名医生对于药物懂得很多，他可以相当容易地鉴别很多药物（没有实验室设备有-5但是如果他冒险尝/闻这种物质有+3），但是他如果没有另学药剂学的话就没法配制药物。

诊断

IQ/困难

缺省值：IQ-6、急救-8、医师-4、兽医学-5。

获知病人或伤者的问题所在或死者的死亡原因的能力。成功的检定可使你获得关于患者病症的一些信息。它可能无法确定具

体的问题所在（比如 GM 觉得病因完全超越你的经验的时候），但它总能给出一些线索、排除不可能情况等。对于显而易见的东西不

需要做诊断检定，像是开放性伤口与断肢。

修正：装备修正；生理修正；内部损伤-5；稀有疾病-5 及以上。

艺术类技能

鉴赏家†

IQ/普通

缺省值：IQ-5 及其他。

此技能表现了对于艺术品和奢侈品的一种有教养的认知。这对于艺术品交易者、评论家、王牌盗贼和那些想显示自己文化的人都非常重要。检定成功可以令你预测到一见艺术品将受的评价，估计到它在市场上的价格（交易时商人技能可+1），或者给人留下学识渊博的印象（随机应变或反应骰可能+1，GM 说了算）。

必须选择分支。这些分支包括舞蹈、文学、音乐、视觉艺术以及酒品。各专业对其相应的研究与创作技能有-3 缺省值：

鉴赏家（文学）对文学、诗歌、写作就有-3 的缺省值；鉴赏家（音乐）就对团体表演（指挥）、谱曲、乐器有-3 的缺省值；以及其他许许多多。

修正：文化熟悉修正；快感缺失-3。

谱曲

IQ/困难

缺省值：乐器-2，对于歌词则是诗歌-2

谱作曲子的能力。成功的技能检定意味着成果令人悦耳。

要给合奏或是无指挥乐队谱曲，你必须至少有一种所用的乐器的技能达到了 IQ 水平，并且剩下的乐器至少达到 IQ-2。

乐曲中每多一组“乐器组”就有-1，例如为萨克斯管、鼓和贝斯组成的爵士乐谱曲，要检定-2。

要为交响乐或是有指挥乐队谱曲，需要集体表演（指挥）技能达到 IQ 水平。每多一大类乐器-1。大类包括铜管乐器、打击乐器、弦乐器、木管乐器。合唱、竖琴、管风琴和钢琴各自自成一类。

这个技能包括读懂你文化中对于音乐的表记系统、按照它撰写和记录音乐的能力

（如果有这样的系统）。

诗歌

IQ/普通

缺省值：IQ-5、写作-5。

用任意一种你会的语言，写出一首属于你的文化中原生类型的“好”诗的能力。成功的检定意味着你用恰当的时间（GM 决定）写出了一首好诗。失败意味着你没有灵感——或是你的听众就是没被你的作品打动（不论是因为什么原因）。

修正：时间消耗的时间修正常常有效；文化熟悉；语言修正。

写作

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

写出的东西意思清楚或赏心悦目的能力。成功的检定意味着作品有可读性而且没有偏差。

这个能力主要用来谋生，但也可能在冒险中帮上忙。间谍、士兵或私家侦探的报告，如果撰写良好，无疑有用得多！

修正：时间消耗的时间修正常常有效；如果你在撰写不熟悉的主题，-5；语言修正。

艺术家†

IQ/困难

缺省值：IQ-6。

这个技能就是表现你在视觉艺术上具有的天赋。成功的检定可以使你创作一件关于人或物的可辨认的肖像，或者一件可以卖得出去的作品（GM 不该容许做个缺省值检定就拿来做此用！）。耗时多少取决于 GM 的意志。

艺术家本来是个基于 IQ 的技能，但还是有那么多场合 GM 可以逻辑上地要求做 DX 检定，这些场合巧手和手指笨拙的修正值都

会出现。甚至在极少的情况下，基于 ST 的艺术家检定都可能出现——比如使用坚硬材料的时候。

你必须专修一项艺术形式。一般的专业包括：

人体艺术：纹身、穿孔和割皮。这个专业与彩绘都包括了绘甲和临时纹身，但是整形外科要求有手术技能。

书法：漂亮的装饰性书写。你不一定要成为学者。

素描：各种炭笔、墨水、蜡笔和铅笔绘画。

纹饰：使用缩小的图画来装饰文字。

室内装饰：通过精选适当的油漆、陈设和家具营造使人愉快的建筑物内部环境。缺省值：建筑学-3。

彩绘：一切形式的彩画，不论是画在纸上画布上还是墙上，不论是使用蛋彩油彩还是什么更另类的东西（血啊什么的）。

陶艺：使用陶瓷——特别是黏土制作艺术品。

布景设计：为舞台设计布景。缺省值：建筑学-3。

雕塑：使用象牙、岩石、金属等创作三维艺术品。

木艺：一切种类的木制工艺品，包括橱柜制作和装饰性雕塑。缺省值：木匠-3。

书法、素描、纹饰和彩绘互有-2 缺省值，且与人体艺术有-4 缺省值。室内装饰、布景设计和木艺也互有-4 缺省值。其他艺术家专业则互有-6 缺省值。

任何种类的艺术学家都可更进一步地选择一个使用不同载体和技术的可选分支。

大多艺术家专业都是用来谋生而非创作的，所以有的人认为它们是“手艺”技能而非“艺术”技能。至于你是注重美感、真实感还是功能性就看你自己的了。

修正：装备修正；对不熟悉的载体（例：习惯油彩后使用蛋彩）-2；使用难以使用的载体（例：雕塑大理石）。

学科类技能

博物学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6、生物学-3。

这个技能代表了对于自然的各方面实践（而非科学）方面的知识。

它包括刚好够用的生物学来区分危险与无害的动植物；刚好够用的地理学来找到可以藏身的洞穴；以及刚好够用的气象学来知道什么时候需要藏身。做这些事情要检定技能。

地理学

IQ/困难

缺省值：IQ-6 或其他

这是对行星的自然、政治和经济的区别和内在关系的研究。这是自然和人文混杂的。

你必须选择分支：

物理：对行星表面自然特质的研究。一个自然地理学家可以回答关于气候、地质和如此等等的问题。你必须进一步选择行星类型，参见行星类型。缺省值：地质学（同样行星

类型）或气象学（同样行星类型）-4

政治：对于政治区域的研究——它们的边界，自然资源，工业等。一个政治地理学家可以回答关于领土、人口、区域经济落差、交通网络等问题。缺省值：经济学-4

区域：对上述两方面的研究，但限定在特定区域：贝克兰德，鲁恩，地球等等。知识的深度随地区的广度递减（参见地域知识）

不同分支之间有-5 缺省值。

地质学

IQ/困难

缺省值：IQ-6、地理学（物理）-4、探矿-5。

这是研究行星结构的科学——地壳，地幔和地心。地质学家了解金属、地震、火山以及化石。在田野里，他可以用“识地”能力来找水（参见生存）。

法学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6。

这个技能代表关于法律条文和法律体系的知识。一次成功的检定让你想起、推断出或估计出一个法律问题的答案。但是，只有很少的法律问题有清晰答案，即使是法律专家也有避免正面回答的时候。

你必须选择分支。技能分支分为两大类：

- 一个政治区域（例如，因蒂斯或鲁恩）的，关于特定领域的法律（宪法、合同法、刑法、警察法等等）例子：法学（鲁恩刑法）。

- 与政治区域无关的特定法律体系。例如：法学（黑夜女神教规）。

同一政区内的分支，例如法学（鲁恩刑法）和法学（鲁恩警察法），或同一领域的分支，例如法学（鲁恩刑法）和法学（因蒂斯刑法），互有-4的缺省。如果政区和领域都不同，缺省最少-6。

在某些时期和地区，辩方和控方间一次法学（刑法）的快速对抗就会决定审判的结果。在其他时期与地区，法学作为一种用来影响法官判罚的影响技能使用（见影响检定）。

执法中几乎总是有1~2点的他们行政区的法学（警察法）。这个代表了逮捕、证据移交、审问方面的“合法程序”的知识。

犯罪学

IQ/困难

缺省值：IQ-5、心理学-4。

对犯罪和犯罪者思维的研究。检定成功就可以找到并解释线索，猜测犯罪者如何行动等。尽管这个技能与黑街之间没有缺省值，GM还是可以在特定情况（特别是要预测和智胜犯罪者的时候）下要求进行黑街检定代替此技能。

修正：低共情-3。

工程学†

IQ/困难

缺省值：特殊

前置条件：数学（应用）以及各专业备注中的前置要求。

设计构建技术装置与系统的能力。检定成功就是说你设计出了一个新的系统、发现

了一个小故障、识别出了一个未知设置的功能，或者临时准备好了一个小装置来解决问题。每次的耗时由GM决定。

注意，工程师们都是设计师与发明家，他们不需要知道如何操作或维修自己设计的东西。比如，你可以靠工程学（轻兵器）设计一种新的突击步枪，但是想要进行维修还需要军械修造技能，想要开枪射击还要学枪械技能。

必须选择专业。可能的领域包括：

火炮：设计所有叫做炮的东西。缺省值：军械修造（重兵器）-6。

土木：设计高速公路、水渠、房屋等。缺省值：建筑学-6。

发条装置：设计上发条的小玩意：钟表、机械小人之类。缺省值：机修（发条装置）-6。

战斗：建造或拆除防御工事、战壕等。缺省值：炸药（爆破）-6。

材料：配置新型建筑材料。前置条件：化学或冶金学。缺省值：化学-6 或冶金学-6。

采掘：设计地下建筑。缺省值：炸药（爆破）-6。

轻武器：设计个人持用火器，例如枪支和手提式火箭发射器。缺省值：军械修造（轻兵器）-6。

交通工具：设计一个单独的交通工具大类别。例如工程学（机动车）和工程学（船只）。缺省值：机修（同类交通工具）-6。

工程学的专业通常互有-4缺省值。

修正：装备修正。如果你对将要制造的东西作一番很好的描述，那么最多可以得到+5奖励。

古生物学†

IQ/困难

缺省值：生物学-4或其他。

化石研究的科学。要识别化石，或要从化石证据上推断一种有机体的栖息地、结构等，需要进行技能检定。成功的技能检定——有着实验设备对应的装备修正——还能鉴别出化石大致有多少时间的历史。

你必须选择以下一个分支：

古人类学：对于人类化石、工具以及原始部落与栖息地关系的研究。也有人类学-2

的缺省。

古植物学：对于植物化石的研究。

古动物学：通过化石化的骨骼、食物、痕迹、足印对于史前动物的研究。

这些分支互给-2 的缺省。

化学

IQ/困难

缺省值：IQ-6、炼金术-3。

这是对物质的研究。一个化学家能够识别元素与简单化合物（而不是药品、魔法物质之类）。给予适当设备，他便可以操作复杂的分解与合成。

建筑学

IQ/普通

缺省值：IQ-5、工程学（民间工程）-4。

也就是你设计建筑物和根据功能推断建筑的设计（还有根据设计推断功能）的能力。建筑学检定成功可以让你了解一栋陌生建筑的某些信息，找出密室密门，等等。

修正：陌生建筑形式，-2；简直是外星的建筑形式，-5。

经济学

IQ/困难

缺省值：IQ-6、金融-3、市场分析-5、商人-6。

对金钱、市场、金融系统的理论研究。基本上是个学术技能，不过成功通过检定还是可以让你预测游戏世界中发生的事件的经济影响：政治人物被暗杀、动力设施崩坏、新发明的引进等等。有情报部门与军队背景的冒险者一般都受过此技能的训练。

*考古学

IQ/困难

缺省值：IQ-6。

就是古文明研究。考古学家都对文物、古代瓷器碎片、碑文之类熟悉得不得了。过了这个检定你就能回答关于古代史的问题，或者也可以鉴别赝品和某些已失传的语言。它甚至也能挖出与超自然事物沾边的信息，例如古代机密和你要知道就糟糕了的东

西……

会计学

IQ/困难

缺省值：IQ-6、金融-4、数学（统计学）-5、商人-5。

这个能力可用以管理帐簿，检查营业状况等。通过了一个会计学检定（需要至少两小时的学习以及可达数月的去查证一个大企业的帐目）就是知道了财政记录是否准确无误，还可能发现做假、行贿，诸如此类的犯罪行为。

修正：基于时间消耗的时间修正；商业嗅觉和数学天才等天赋的加值。

历史学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6。

对于有文字记载的过去的研究（与考古学技能比较）。一次成功的技能检定让你回答历史问题，而且可能（由 GM 决定）使你想起有用的想起情况。

你必须选择技能分支。分支分为两大类：

有限范围的地理区域——不超过一个小国的大小——多个时代的历史。例子：历史学（鲁恩）或历史学（伦堡）。

一个时代（例如，第四纪）和下面中的一项：宽广的地理范围（例如，北大陆）、一种文化（例如丧葬文化）或一个概念（例如经济、秘密或军事）。

单单是可能的分支数量就导致了不可能列出所有的缺省。一般来说，如果两个技能有重叠，GM 应该允许-2 到-4 的缺省。

密码学

IQ/困难

缺省值：数学（密码研究）-5。

编写和破解加密系统、编码和暗号的能力。它可以用在战时、间谍，甚至商务贸易时。它包含了你这个技术等级从单纯的密码带入到艺术级的战术加密设计的所有技术。关于特定系统的知识、编码或者暗号的知识取决于你的安全许可和忠诚（国家级还是行

政区级还是两个都有)。

破解未知编码的动作要视同破解者与编写者的密码学技能的一个快速对抗。破解者要破译密码必须赢得这个对抗。重试是可以的，然而每次都要花掉一天。编写者则只需要在他首次编出这个代码时掷一次骰子。

拥有密码学技能的人可在编码与解码中选择一个技能分支。(解码分支通常也叫做“密码解析”)

密码学通常没有 IQ 缺省值，除了两个例外。每个人都可以通过做个 IQ-5 的技能检定编制出一个微不足道的小密码或者小暗号。这东西自然阻挡不住专家级人物。同样，每个人都可以做这个 IQ-5 检定来破解这样一个小密码(而不是那些学过密码学的人编出来的)，依然遵循上述的快速对抗系统。

修正：数学天才。破解者若持有已破译出的密码样品则+5，而如果受破译的信息长度小于 25 个字则-5。编写者根据花在编码上的时长有增值：参照尺寸与速度/距离表，在射程/速度栏里找到时间天数(把“米”换成“天”)，然后就用这个增值。

气象学†

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

对于天气的研究，以及预测天气的能力。包括了对于气压计之类的技术辅助手段的熟悉，但是即使没有仪器你也能工作。

当你想要预测天气的时候，GM 暗投你的技能。如果是失败，他随机回答，或是骗你。每次技能检定能够预测一天的天气。如果某天的检定失败了，后面的检定不能成功。例如，三天的预报需要三个技能检定，明天天气一个，后天一个，大后天一个。一次成功的技能检定同样能让你判断你来的新的地区的一般气候。

修正：时间是个重要因素！大气是个混沌系统，所以预测明天的天气没有减值，但是 2 天后的天气有-1，3 天有-2，4 天有-4，5 天有-6，每再加一天有额外的-2；装备修正。

人类学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6、古生物学(古人类学)-2、社会学-3。

这是一门关于发展与文明的科学。人类学家对于远古社会知识渊博。人类学检定可以用以解释甚至预言特殊仪式和民间风俗。

社会学

IQ/困难

缺省值：IQ-6、人类学-3、心理学-4。

这是一门对社会和社会关系研究的学问。成功的技能检定将可以让你判断一大群人将如何协作；预测社会压力可能导致的犯罪浪潮、革命和战争等。或者能够预测两个相异的社会发生接触产生的最可能的结果。

生理学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6、诊断-5、医师-5、手术-5。

这是对人体及其功能的研究。生理学家懂得骨骼，肌肉和器官如何发挥作用，以及他们所在的位置。

在具有多种智慧物种的环境中，你必须按种族选择技能分支。物种之间的缺省值(如果有)取决于 GM。

生物学†

IQ/极难

缺省值：IQ-6 或博物学-6。

这是对生物体构造、行为与栖息地的科学研究。

兽医学

IQ/困难

缺省值：驯兽(任何种类)-6、医师-5、手术-5。

照料生病受伤动物的能力。你可以选择一种特定动物作为可选技能分支。

修正：如果动物认识并信任你，+5；如果动物是你不熟悉的类型，-2 或更高。

数学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6 及其他。

对于数和量，以及它们的属性和关系，通过使用数字和图形进行的科学研究。你必须选择分支：

应用：与物理科学和工程直接相关的数学分支，处理描述物理系统行为的数学模型。缺省值：工程学（任意种类）-5 或物理学-5

密码研究：对于密码和编码的数学分析。给你对于加密手段的理论方面理解。要编制或是破解密码，使用密码学技能。缺省值：密码学-5

纯数学：泛指“学院派”数学。要回答没有被其他分支覆盖的数学问题时，进行技能检定。纯数学包括几十个永远不会影响游戏的晦涩领域，如果你必须成为诸如“非自耦合运算符代数”之类的专家，你可以通过技能分支来明确这一点。

统计学：为了计算概率、构建模型以及进行预测而收集和分析数据的科学。在有过去类似情况的足量数据的前提下，要判断某个结果发生的概率，检定这个技能。

测量学：判断地球表面的一部分的面积、边界线的长度和方向以及地面的等高线的科学。要判断你能看见区域的长宽面积等，进行一次技能检定。更复杂的判定需要专门的设备。缺省值：制图-3 或导航（任何种类）-4

这些分支互有-5 的缺省值。

文学

IQ/困难

缺省值：IQ-6。

对文学巨作的研习。文学的学生能了解古代诗歌、尘封典籍、文学批评等领域的知识。这可能在找到隐藏宝藏、沉没大陆、远古秘密之类的线索时派上用场。要解决的问题必须在你能看懂的语言范围内能解决。

修正：如果你是文盲（见读写能力）并且依赖口口相传，-5；没有文字的文化例外，在那样的文化中这是常例的。

纹章学

IQ/普通

缺省值：IQ-5、礼仪（上流社会）-3

识别与设计盾徽、冠冕、旗帜、格子纹和其他纹章的技能。成功的简单使你通过旗帜或盾牌来认出一名骑士或贵族、创造出美观与恰当的纹章等等。

在某些设定中，你可能需要选择某种纹章学作为技能分支：家族纹章（普通的分支，如上所述）、公司 LOGO[缺省为时事（商业）-3]甚至是涂鸦签名（缺省为黑街-3）。

修正：文化熟悉修正。在识别纹章时，知名的设计提供最多+5 的加值，而对于罕见设计或是很久没人用的设计最多有-5 减值。

物理学

IQ/极难

缺省值：IQ-6。

处理物质和能量的性质和相互作用的科学。在基础知识（例如移动物体的行为）之外，物理学家的知识还包括在他的技术水平上对电，重力，热，光，磁力，辐射和声音的任何理解。

心理学

IQ/困难

缺省值：IQ-6、社会学-4。

这是应用心理学的技能，可以通过学术研究或长期观察人类本性来学习。检定技能来预测个人或小团体在特定情况下的一般行为——特别是压力下的情况。

在具有多种智力物种的设定中，你必须选择种族作为技能分支，分支之间的默认值由 GM 决定。

如果 GM 需要额外的细节，他可能会裁定心理学分为两个分支：应用（如上所述）和实验（给那些搞老鼠走迷宫之类的科学家）。应用缺省值为实验-5；实验没有来自于应用的缺省，因为精明的人性观察者可能缺乏科学程序的训练。

修正：如果你非常了解对象+3；如果对象是已知的分类出的人格类型+3；如果当面诊断受试者，敏感的+1 或共情的+3 以及低共情的-3 都有效。冷酷无情-3，除非检定的目的是推测某人的弱点以便利用。

药剂学

IQ/困难

缺省值：IQ-6 或其他。

制备用于治疗疾病的药物的技术。（如果要运用毒药，请使用毒药技能）。制作和使用植物制成的药物的能力。用博物学检定来找到药草。

冶金学

IQ/困难

缺省值：化学-5、珠宝加工-8、金属加工（任意种类）-8。

对于金属和它们的特性的研究。一次成功的检定使得你可以鉴别金属或合金，或者解决有关金属、金属的利用、开采和冶炼的问题。

语言学

IQ/困难

缺省值：无。

对于语言基本原理的研习。成功的技能检定使你能识别出一鳞半爪的话语或文字

的语言。

当没有老师自学语言时，每个月检定一次语言学技能检定。成功的话，你学习的速度为全速而不是正常的 1/4 速（见学习语言）。

哲学†

IQ/困难

缺省值：IQ-6。

对于安身立命的原则体系的研究。你必须选择一门哲学学派作为分支；例如，罗塞尔主义、卢尔弥主义等（如果你研究的是宗教哲学，那应该购买神学技能）。当遭遇信奉这种哲学的人时，一次成功的哲学检定可以提供对他的行为的剖析。

你并不需要信仰你研究的哲学的理念。如果你确实信仰，当你遭遇道德困境时，你可以让 GM 为你暗投你的哲学技能。

如果成功，GM 会“启示”你，给你一个暗示，按照你的信仰，什么样的行动“感觉”正确。

远程武器类技能

吹箭

DX/困难

缺省值：DX-6。

使用吹箭的能力。你可以使用这种武器吹出细小的，而且通常是有毒的飞镖。你也可以用它向一米之内的目标吹出粉末。这被看作是近战攻击动作，而非远程攻击。这类攻击的命中检定通常都+2。

修正：如果在户外的话，-2，而且要看风向。

弓术

DX/普通

缺省值：DX-5。

使用长弓、短弓和一切类似的弓的能力。也包括了复合弓，不过，一个从未见过复合弓的人需要受到-2 的不熟悉减值。

火炮/†

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

使用重武器，比如投石机或者榴弹炮，进行间接射击——通过一个很高的弹道弧或者类似途径向目标地区发射弹药的能力。进行直接射击则使用炮手技能。投火炮技能检定就是轰击目标。

装填手可以进行基于 ST 的火炮技能检定来提高某一重型多人操作武器的射击速率。参见此类武器的细节介绍。

你必须按武器类别选择专业。至少包括以下一项：

炸弹：一切无动力推进，自由下落的弹药。

加农炮：一切重型射击武器——射石炮，榴弹炮，舰炮，等等。

弹射器：一切间接射击的机械攻城机，比如投石器。

记住，火炮技能要指明目标通常都要求有前方观察员技能。

修正：所有相关战斗修正；对不熟悉的火力控制系统或搭载装置，或者对已知类别

中的不熟悉武器（例：习惯于 203mm 后使用 155mm）-2；武器维修状况糟糕-4 或更多。

流星锤

DX/普通

缺省值：无

这个能力就是可以挥舞流星锤：一截绑了两个或多个重物的绳索。此技能的第一要用是阻止兽群和猎取小猎物，但是也可以在格斗中缠住对手。流星锤规则参见特殊远程武器。

弩

DX/简单

缺省值：DX-4。

使用各种弩，包括弩枪、连发弩和复合弩的能力。

枪械†

DX/容易

缺省值：DX-4。

使用手持的化学推进实弹武器的能力。检定枪械技能来击中目标。

当你的武器出现故障时，进行基于 IQ 的枪械检定来进行应急处置（例如，弹出哑

弹）。

你必须选择武器类型作为技能分支，至少包括以下一种：

滑膛枪：发射实心弹的滑膛长枪（通常，但并不都是，黑火药武器）

手枪：各种手枪，包括迷你手枪、多管手枪、左轮手枪和自动手枪，但不包括冲锋手枪

步枪：发射实心弹、有来复线的长枪——突击步枪、狩猎步枪、狙击步枪等。

霰弹枪：发射多子弹（飞镖、霰弹等）的滑膛长枪，

这些分支互相给-2 的缺省。

修正：所有适用的远程战斗修正；不熟悉的枪机，不熟悉的握法，不习惯的已知类型武器，各-2；武器维护状况不佳，-4 或更高。

套索

DX/普通

缺省值：无

投掷套索（一头有个活结的长绳）的技术。这个技能的本来目的是套动物，但是它可以被用来在战斗中缠住对手——见特殊远程武器。

战斗类技能

盾牌†

DX/简单

缺省值：DX-4。

这是使用盾牌来进行阻挡和攻击的技能。你使用任何类型盾牌进行的主动防御——也就是你的阻挡值——等于（技能/2）+3，向下取整。你必须选择一个盾牌类型分支：**盾牌：**任何用绑带固定在适当位置的盾牌。这种盾牌有着一个优势：你能够用持盾手抓住（但不是挥舞）某个物品，但缺点是穿戴和脱下都很费时。这是最常见的专业，在人物卡上记为“盾牌”。

手盾：泛指任何小的、可以握在手里的盾牌类型。一个手盾完全占据你的一只手，但是你可以只用一个轮将其准备好，或是用一个自有动作将其丢下。

盾牌、手盾可以以-2 作为彼此的缺省

值。

领导力

IQ/普通

缺省值：IQ-5。

使群体步调一致的能力。带领 NPC 进入危险或压力下的情况时，进行一次领导力检定（PC 是不是要跟随你由他们自己决定）。

你可以在战斗中使用领导力，但是你要花一轮除了发号施令和鼓舞士气什么都不做，进行一次领导力检定。如果成功，你一边的每个可以听到你的人（包括 PC）都会在战斗相关的恐惧检定和士气检定，以及可能会降低战斗效率的劣势（比如狂暴和怯懦——如果你想抓活的话还有嗜血）的自控检定，都获得+1 加成。这些加成持续到你的下一轮，那时你可以再进行检定。但是，一群

人只能有一个领导者。如果不止一个人在尝试进领导力检定，没人能获得加成。

注意一定水平的领导力技能经常是获得高级别的前提条件。

修正：超凡魅力的加成；低共情的-3，腼腆的-1到-4。如果NPC从来没有和你参加过行动，-5；如果你把他们派到危险境地中自己却留在安全的地方，-5；如果他们对你的忠诚度是“好”，+5；如果是“非常好”，+10。如果他们对你的忠诚度是“最高”，你不需要检定！

即时备战†

DX/简单

缺省值：无

使用这项技能可以将武器从枪套、刀鞘或隐蔽地快速拔出。检定成功说明你已立即准备好了武器。如此可以不计为一个战斗动作，你依然可以在同一轮中使用这个武器进行攻击。失败时，你以正常地准备好了武器，然而在此轮不能再做其他动作。大失败意味着你把武器弄掉了！

必须专修这些武器类型其中之一：短刀、长武器（来复枪、猎枪、冲锋枪等）、手枪、剑（任何单手持用的比短刀大的刀具）、或双手剑。GM也可添加其他武器（甚至工具）的即时备战技能，只要是可以合理地快速拔出的。

除以上专业外，还有两个即时备战技能可用来快速装填射击武器：

即时备战（箭矢）：可以立即准备单独一支箭、弩箭或者飞镖。可减少弓、弩或吹箭的装填时间一秒钟。

即时备战（弹药）：可减少任何枪支的装填时间。确切效果视武器而定，不过检定成功总会减少至少一秒的装填时间。

在箭矢和弹药专业下，出现失败意味着你遗落了箭矢或者忘记了一发子弹。大失败时，你弄掉了整个箭袋、火药桶、弹药箱或者弹夹，把弹药弄得到处都是！

修正：战斗反射对所有即时备战分支+1；手指笨拙每级-3。

投掷

DX/普通

缺省值：DX-3。

投掷各种相对光滑，小到可以放进手中的物品的能力。例子包括棒球、手榴弹和石头（回旋镖、标枪、刀子等，需要专门的技能，见投掷武器，见下）。检定技能来击中目标。而且，如果你的投掷达到了DX+1的水平，计算投掷距离时ST+1（但是不改变伤害）。投掷达到DX+2或更高的时候这个加值改为+2。

如果你没有这个技能，攻击特定目标时检定缺省，但是把东西抛进大致区域时检定完整的DX。

战略†

IQ/困难

缺省值：IQ-6、情报分析-6、战术-6。

这是计划军事行动和预测敌人行动的能力。在大多数情况下，只有军方教授这种技能。

成功的战略检定可以让你提前推定敌军的军事计划，除非有这种技能的另一个人领导他们。在这种情况下，GM会投一个策略的快速对抗。获得的信息量取决于你的检定的好坏（但不是根据敌人的计划的质量）。如果你的非对抗检定失败或在快速对抗中失败，GM会给你错误的信息。

你必须专攻一种战略类型——陆战，海战等。这些技能分支互有-4缺省。被指挥的具体单位不太重要；即使是另一个国家或技术等级的单位，也最多-1或-2（GM决定），只要你有关于他们的能力的准确信息。

战术

IQ/困难

缺省值：IQ-6、战略（任意种类）-6。

在小部队或个人战斗中智胜和以招取胜的能力。在很多设定中只有军队教授这个技能。

当指挥小部队的时候，检定战术技能来在伏击的时候正确部署部队、知道应该在哪里布置哨兵等等。GM可以决定，一次成功的检定甚至能提供敌人即将进行的计划的蛛丝马迹。要用谋略胜过敌军，你必须在与敌

军的指挥官的战术技能的快速对抗中胜出。以上这些都只适用于你指挥的部队小到你可以给每个战士亲自下令——或者通过最多一个下属转手。因此，无线电报或类似技术可以极大地提高你的指挥能力。

在个人战斗中，如果你有时间准备，你可以在战斗开始时检定一次战术技能。如果你成功了，你在有优势的位置上开始战斗——例如，在掩体后面或是在高地上——由 GM

决定。检定越高，优势越大。如果你失败了，或是没有进行检定，你在战斗开始时处于随机的位置（或是 GM 决定的位置）。没有战术技能的战士总是如此开始战斗。

即使是在伏击或是类似的“意外”情况下，GM 也会使用你的战术技能和你的 SPI 中更高的一项进行决定你是否及时察觉危险的检定。

制造类技能

假币制造

IQ/困难

缺省值：IQ-6、伪造文书-2。

这是一门复制钞票与铸币的艺术。这玩意只有地下社会才会教授。耗时要求从几天到几周不等（GM 来选）。GM 要为每一“批”钱暗投假币制造检定。

大成功表明这一批假货做得跟真的一样好。

普通成功表示，你做得不错，但是并不完美。当你想要流通这些假币时，GM 会给你做第二次技能检定，修正值相同。

如果第二次检定失败，接款人就会认出你的仿冒品。要想把这些假币流通到那些被劝告要保持警惕的人的话，你必须在假币制造技能与对手的 SPI、刑侦学和商人中最高值者的快速对抗里取胜。

在首个假币制造检定里得到任何失败意味着第一个拿到钱的人立刻就认出了那是假的。大失败——首次检定以及一切后继检定里的——则有其他衍生问题：首次检定时遇到便衣警察，携带武装而且怒不可遏的市民等等。

修正：装备修正。材料——墨水、纸张、印刷机等——若来自合法造币厂则有+1（几卷纸）到+10（真正的金板或模具）的奖励。你必须要有真品做样板，否则连尝试都不可能。

金属加工†

IQ/普通

缺省值：IQ-5 或其他。

这是手动加工非贵金属的技能。你必须

选择分支：

铜：铜本身以及其合金，包括黄铜和青铜。按传统来说，加工这种金属的工匠被称为“褐匠”。

铁：作为一个铁匠应该掌握的技术。在技术水平足够时也涵盖钢。

锡和铅：任何较为柔软的、“白色”金属，包括诸如锡这样的合金。传统上人们称这样的工匠为“白匠”。缺省值：宝石加工-4。

这些分支能够以-4 来互相作为缺省值。

这个技能是基于 IQ 的，但是 ST 也非常重要，有一些工具和武器一样有着“最小 ST 需求”。

军械修造†

IQ/普通

缺省值：IQ-5 或工程学（同类）-4。

构造、调整和修缮某种武器或防具的能力。（不包括设计技能；参见工程学）成功的检定让你可以找到问题所在，如果它不明显的话；再次检定可以让你修好它。耗时取决于 GM 的意志。

你必须专修以下领域中的一项：

重兵器：所有需要火炮和炮手技能来使用的武器。

近战武器：所有需要近战武器或投掷武器技能来使用的武器，以及各种盾牌。

射击武器：轻便易携的前黑火药时代的各种射击武器——弓、弩、投石器等等。

轻兵器：所有需要枪械技能来使用的武器。

载具装甲：所有装甲化的载具外壳。

多数专业两两间有-4 缺省值——但是关于装甲的军械修造技能与关于武器的军

械修造技能没有缺省值。

修正：对你专业内的不熟悉项目-2（例：当你习惯穿盔甲时又去使用板甲）；装备修正。

木匠

IQ/简单

缺省值：IQ-4。

用木头做东西的能力。一个成功检定能让你做出一小时量的指定木工。检定失败就说明你把它做烂了。对于特定种类的木制艺术品，GM 可以要求做基于 DX 的木匠检定。

修正：装备修正；若你有此技能 15 级以上的人在监督或辅助你的话则+5。

皮革加工

DX/容易

缺省值：DX-4。

用皮子制作皮带、马鞍、铠甲等的能力。成功的技能检定使得你修复或制作皮具。当设计那些观赏而非实用物品的时候，进行一次基于 IQ 的检定。

修正：装备修正。每个等级的巧手，+1，每个等级的手指笨拙，-3。

石工

IQ/容易

缺省值：IQ-4。

用砖头或石头搭建东西的能力。

修正：装备修正；超出直白的石工的简单工程（搭脚手架、移动巨石等）-3。

伪造文书

IQ/困难

缺省值：IQ-6、假币制造-2。

假造文件（身份证、护照等）的能力。

只有情报机关与下层社会会有意教授此技能——不过你基本上都可以自己学会。

制造假文件的耗时从几天到几周不等（GM 决定）。当你使用伪造出来的文本时，每被检查一次便要做一次伪造文书检定——除非第一次就出了大成功。失败则意味着有人识破了伪造品。

某些任务会要求基于 DX 技能检定，此时，巧手与手指笨拙的修正值也会计入。如果完全由手工作业的话，GM 可以让伪造文书在某一恰当的艺术专业有-5 的缺省值。

修正：装备修正；若仅仅是修改一件既有的真本，+3；如果没有仿造样本，-5。

GM 也可以根据审查的严格程度给予修正；比方说，一次普普通通的过境审查就可能给你+5 加值。

珠宝加工

IQ/困难

缺省值：IQ-6、金属加工（铜）-4、金属加工（铅与锡）-4

这是处理贵金属、制造首饰、装饰武器等等的的能力。一次成功的技能检定使得你可以分辨出贵金属与宝石，或评估一件首饰的加值。