

## 第四章 优势

“优势”是角色所具备的某种有用特质，它能使角色与其他拥有相同能力的其他人比起来更占便宜。每种优势都要花费一定的人物点数。有些优势是固定的，有些则可通过购买来“升级”（如敏锐视觉花费 2 点/级，所以如果你想要 6 级的敏锐视觉，就必须支付 12 点）。“价值多样”优势的花费要更加复杂，详见具体的优势描述。

只要负担得起，你想以多少优势来开始游戏都没问题——当然某些优势禁止特定种类的人物拥有。如果 GM 同意，你也可以在游戏过程中再增加优势。举个例子，第一章里所有能带来好处的社会特质（地位、财富，等等）都属于优势。至于在游戏过程中增加优势的相关内容，见第九章。

第二章中所列举的优势非凡者和普通人都能购买，某些魔药会给 PC 带来一些这一章中涉及的优势，在创建非凡者角色时注意不要重复购买。

### 绝对方向感 5 点

你总是能指出哪个方向是北面，并且无论其如何模糊或是曲折，你总能够回溯过去一个月中走过的路线。这项能力在地下、水下等地区也是有效的。+3 至稳定身形和导航（空中，路上，海上）。（注：有迁徙特性的生物其定向能力太过原始，无法归入此能力范畴；视其为 0 点数消耗的特质。）

### 绝对时感 2 点

你总是知道现在的具体时间。你也能够以同样的精度度量时间的流逝。时差和睡眠都不会影响这项能力的发挥，而如果你想的话，你能够在预定的时间准时醒来。在失去知觉或是被催眠等情况下这项能力可能会失效。

### 敏锐感官 2 点/级

你的感官超乎寻常。每一种敏锐感官都是一项独立的优势，效果为+1 每级至对应感官的感知检定。

敏锐听觉：你尝试在聆听事物或是发现某种声音（比如有人在黑暗中打开枪上的保险）时能够获得奖励。

敏锐味觉和嗅觉：你在尝试发现某种味道或是气味（比如饮料中的毒药）时能够获得奖励。

敏锐触觉：你在尝试通过接触探测事物（比如拍打疑犯搜查隐藏的武器时）能够获得奖励。

敏锐视觉：你在尝试通过视觉搜寻事物，或是凭借视觉观察周边（比如寻找陷阱或是脚印）时能够获得奖励。

通常在你无法在游戏进程中购买敏锐感官，而只能够提升感知属性。但是如果你失去了一项感官，GM 可能会允许你花费所获得的点数获取敏锐感官作为补偿。举个例子，如果你失明了，你可能会获得敏锐听觉这一优势。

### 盟友 价值多样

许多故事中的英雄在冒险过程中都有同伴相随——志同道合的战友，忠心耿耿的随从，值得信赖的仆人，或是相交毕生的挚友。这些同伴被称为“盟友”。

你冒险团队中的其他 PC 从某种意义上而言也算是你的“盟友”，但他们却往往并不可靠。更多时候你们的相识仅仅是因缘巧合，或许就是几小时前刚在路边的小旅店中见过面。PC 们拥有自己不为人知的目的，原则，和动机，而这些可能与你的并不相容。

相反的，NPC 盟友则是完全可靠的。你们也许是昔日袍泽，同门师兄弟，或者总角之交。你们互相信任，默契非常。你们共同旅行，并肩作战，分享口粮，轮流守夜……你的盟友通

常会赞成你的提议，但他并不是你的傀儡，而会时不时的与你意见相左。你的盟友可能会觉得某项计划愚蠢透顶，并试图说服你也放弃——而如果他没法让你信服，他可能拒绝配合你的行动。你的盟友甚至可能会给你带来麻烦：挑起争斗，被捕入狱，辱骂贵族……当然了，如果犯了错误的是你，你的盟友也会设法拉你一把。

在游戏中背叛盟友、攻击盟友、或是不必要的使其陷入险境并不可取；如果你在一次游戏中作出了这些行为，你将无法从 GM 处获得本次游戏的奖励人物点数。不加掩饰、旷日持久、或是情节严重的背叛行为会破坏你与盟友间的相互信任，致使他永久的离开你。如果你因此失去了你的盟友，你在其身上花费的点数将不会退回了；你的总点数值也随之降低。带着你的盟友深入险境并不是问题，只要你自身也面对相同的危险，并且负责任的作出决定。

拥有一名盟友的点数花费取决于他的能力和出场频率。只有当 PC 选择 NPC 作为盟友时需要付出点数。两名 PC 可以选择互相成为对方的盟友而无需付出点数；两名 NPC 亦可如此——而 NPC 选择 PC 作为盟友时则永远无需花费点数。对一名 PC 而言，游戏中的一位盟友就是一个拥有特定技能的相关 NPC。

### 盟友的能力

查询下表以决定你需要在盟友身上花费的点数。“点数总和”是指一名盟友的点数总和与 PC 初始点数的比值；“花费”是获取此盟友的所需的点数。如果盟友的点数总和在两个百分比数值之间，使用较高那项的花费。

点数总和	花费
25%	1 点
50%	2 点
75%	3 点
100%	5 点
150%	10 点

盟友的点数总和一般不能超过 PC 初始点数的 150%；超过此上限的 NPC 将被视作后台。例外：没有智能（IQ 0）的盟友不受这项限制；其点数总和可以无限提升，每提高 50% 花费增加 5 点。

点数总和小于 PC 初始点数 100% 的也能被视作从属。将盟友和抚养对象的点数花费相加，最终的合并结果看作一个单独的特质：如果总点数花费为正就是优势，为负则是劣势。

### 盟友团队

只要有足够的点数，你可以购买任意数量的盟友。通常情况下每一名盟友都是一项独立的优势，不过你也可以将一群相互关联的盟友作为一项优势，以免在人物卡上占据过多空间。对于独立个体所构成的盟友团队，即其中每个盟友都拥有各自不同的能力和人物卡时，将这些独立盟友的点数花费相加，根据其出场频率进行调整，然后添加各种特殊修正因子，结果即为最终的点数花费。

另一种盟友团队由五个以上能力相同并可相互替换的盟友组成；其成员共享一张人物卡。范例如一队低等级的匪徒。计算这种团队的点数花费时，先计算仅有一名成员时的点数花费，然后根据团队规模按下表进行倍数调整：

团队规模	倍数
6-10	*6
11-20	*8
21-50	*10
51-100	*12

当团队规模超出上表范围时，数量每提升十倍，点数倍数相应的增加\*6（因此 100000

名盟友的调整倍数是\*30)。GM 可能会要求玩家拥有超常背景以解释为何会有数量庞大的盟友团队；GM 也可能直接限制盟友团队的规模——不过他可能允许某些大型团队以后台的形式出现。出场频率以及特殊修正因子（如果有的话）对点数花费的调整将作用于整个团队的总花费上。

### 出场频率

为你的盟友选择出场频率。如果你的盟友在一场冒险开始时出现了，那么他陪伴你直到此次冒险结束。

当你与一名 NPC 建立某种关系后，无论你是花费了点数（优势）还是得到了点数（劣势），也无论这种关系对你是否有所助益还是造成麻烦，一般而言此 NPC 并不会如影随形地一直跟着你。每一个朋友或是敌人都有各自的出场频率数值；在一次冒险开始时，GM 会对此数值做成功率检定（3D），而只有通过检定后此 NPC 才会在此次冒险中登场。至于此 NPC 出场后如何与你互动则取决于你们之间是何关系了。

出场频率以倍数调整的方式作用于相关 NPC 的点数花费；此调整在决定能力等级和团队规模（如果有的话）后生效，而先于任何特殊修正因子：

总是出场（无须进行检定）：\*4。此 NPC 总是会出场。此等级仅限于一些特殊的 NPC——通常是盟友。这些 NPC 可能被植入了人物的身体，能够像衣物一样穿戴在身上，或是通过超自然的方式与人物连结在一起。

几乎总是出场（需要投出 15 或以下）：\*3。

相当频繁（需要投出 12 或以下）：\*2。

频繁（需要投出 9 或以下）：\*1。

不常出现（需要投出 6 或以下）：\*1/2（向上取整）。

### 游戏中的盟友

与从属相类似，盟友的能力也会随着你获取点数而发生改变。GM 会调整你的盟友的能力，使其点数总和与你当前的点数总和维持一定比例，从而恒定其作为一项优势的价值。

GM 会决定盟友的能力如何提升，尽管有时他可能也会听取你的意见。

如果你的盟友在游戏过程中死去，除非其死亡是因为你的过错所导致的，否则你不会受到 GM 的惩罚。你可以用花费在死去盟友身上的点数获取一名新的盟友。通常情况下这样全新的关系应该循序渐进地发展；不过有时，当你通过某种行动获得一名 NPC 的支持后（比如救了他的命），GM 可能也会允许此 NPC 马上成为你的盟友。尤其是在某些对关乎名誉荣耀的人情恩惠极其重视的文化中，这样的处理方式显然更为恰当。

同样的，当你与你的盟友和平分手，分道扬镳之时，你也不会受到任何惩罚。你可以用花费在他身上的点数购买在游戏过程中遇到的新盟友。在 GM 同意的情况下，你也可以将剩余点数换为金钱（见用点数购买钱），代表临别时获得的礼物。

在计算团队花费（如果有的话）以及出场频率之后，你可以为你的盟友选择一下特殊修正因子：

### 特殊增强因子

**仆从：**无论你怎么对待他，你的盟友总会继续为你服务。这可能是出于预设程序，恐惧，敬畏，或是缺乏自我意识。常见的例子包括机器人，僵尸，以及魔法奴隶。你无须和他人一样善待你的盟友。苛待你的盟友可能会造成其心理或是生理上的问题，给你造成一定的麻烦，但是你的盟友并不会离开你。更多选项见傀儡。如果此仆从的 IQ 为 0 或者有奴性，那么此项强化带来的完全忠诚将会与需要严密监管的缺点抵消，+0%；否则+50%。

**特殊能力：**你的盟友所掌握的能力超出了其点数总和体现的范畴。可能他拥有巨大的政治影响力；可能他能够赋予你一些特异的能力。不要仅仅因为你的盟友拥有特异的能力就为其选择这个增强因子。如果他的能力的确十分罕见，那么你已经为其付出过额外代价了：你的盟

盟友需要特殊背景优势，而这会提高他的点数总和以及相应的增加其作为盟友的点数花费。  
+50%。

### 特殊限制因子

**心有不甘：**你的盟友是受你胁迫才会帮助你（比如通过勒索或是魔法操纵）。你不必像对待普通盟友一样善待于他。但是他憎恨着你并会将之付诸行动，因此并不是那么可靠。如果你让这样的盟友以身涉险或是命令他做些不怎么愉快的事情，那么在权衡利弊后他便有可能叛逃（由 GM 决定）。你会失去叛逃的盟友，以及在他身上所花费的点数。-50%。

### 多重身份 5 点或 15 点每个身份

你拥有多个表面上合法的身份。每次购买此优势时，你的指纹（或是你所在世界中所使用的其他生理识别特征）会被注册在另一个姓名之下，而你会获得一套额外的身份证明（出生证明，执照，护照，等等）。这些文件能够以假乱真，足够通过任何细致的鉴定。这些额外的身份还可以拥有有效的信用卡以及银行账户，但你得负责往里面存钱——这项专长并不包括额外的财富。

如果某个情报部门或是政府机构在不知道你名字的情况下试图确定你的身份——比如通过生理体征或者相片分析——那么他们可能随机获得你的任一身份（每一身份被发现的概率相等）。他们的搜查一般就此结束……除非他们有理由认为你的身份是假冒的。如果搜查继续下去，你的其他身份终有一天会浮出水面，而你的真实身份也会被揭晓。一旦政府机构确认了你究竟是谁，你会永远失去所有的多重身份优势。

此优势有两种形式，代表不同的身份类型：

**合法身份[5 点]：**一些间谍或是卧底警探——甚至是某些设定中有官方背景的超能力者——可能会拥有合法的多重身份。你必须在执法权、法律豁免权、警察级别或是安全许可等优势上投入至少 10 点；具体的先决条件由 GM 决定。如果一名超能力者拥有官方许可，允许其隐藏真实姓名（例如为了保护其家人）并在其“超能力名”下拥有财产，那么这就同时是合法身份和秘密身份。

**非法身份[15 点]：**一名罪犯或是外国间谍可能会拥有非法的多重身份。这类身份的优势在于开始时是完全不被知晓的，而且也当然不会被政府吊销。相对的，一旦此身份被识破，你将面对较为严重的后果；视时间和地点可能面对牢狱之灾乃至死刑。

### 双巧手 5 点

无论在战斗中还是进行其他动作时，你的两只手同样的灵巧。你永远不会受到非惯用手 DX-4 的惩罚（见惯用手）。注意这项优势并不能够让你在战斗中进行额外的动作——那得靠额外攻击。另外如果你的一侧手掌或是手臂不幸受到了伤害，则认为是左手受到影响。

### 动物共情 5 点

你在解读动物的行为动机上有着非同一般的天赋。当你遇见一只动物时，GM 会对你的 IQ 做检定然后告知你所“感受”到的动物情绪状态——友好、惊恐、敌意、饥饿等等——以及此动物是否受到超自然能力控制。此外你还能够像对智慧生物一样对动物使用影响技能（见影响检定）；这通常能使对方给予你正面的反应。

拥有这项能力的人物往往也会有数个等级的动物之友（见天赋），以及责任感（动物）或誓言（素食主义）

### 灵巧手臂 DX 每+1 价值 12 或 16 点

相对于你的身体，你的某条或某几条手臂更为灵敏，拥有额外的 DX。此 DX 只在运用特

定的手臂时起效，并且不会影响你的基础速度。如果某个动作需要使用两条或是更多手臂，而这些手臂的 DX 值并不相同，那么以最低的 DX 值为准。

战斗技能都与身体的 DX 有关，因此不会从此额外的 DX 中受益。

灵巧手臂的点数花费视其作用于多少条手臂而定：对一条手臂生效时，其花费为 12 点每+1DX；对两条手臂生效时，其花费为 16 点每+1DX。若要提升三条或以上手臂的 DX，请提升整体 DX。如果你在购买 DX 时选择了无操作肢这个劣势，那么它也会对灵巧手臂生效。

### **强壮手臂 每+1 价值 3、5、或 8 点**

相对于你的身体，你的某条或某几条手臂更为强壮，拥有额外的 ST。此 ST 只会在以特定手臂举起、投掷物体或是进行攻击时起效。此 ST 不会影响你的 HP。如果某项动作需要使用多条手臂，而这些手臂的 ST 值并不相同，那么使用平均 ST 值。

强壮手臂的点数花费视其作用于多少条手臂而定：对一条手臂生效时，其花费为 3 点每+1ST；对两条手臂生效时，其花费为 5 点每+1ST；对三条手臂生效时，其花费为 8 点每+1ST。若要提升四条或以上手臂的 ST，请提升整体 ST。无操作肢劣势和 SM 对购买 ST 的修正对强壮手臂也生效。

### **臂行者 5 点**

你能以猿猴般的“臂行法”在藤蔓，树枝，绳索，吊灯等物体上晃动并渡越前行。你获得+2 至攀爬技能，并且能以一半的基础速度荡跃移动。

### **互助信条 1 至 10 点**

你所属的社会团体鼓励其成员互相帮助。当你出门在外时，你能够从团体的其他成员处获得实物，住宿，以及其他基本帮助。

此优势的点数花费视团体的规模和富有程度而定。一位在另一座城市拥有住房的朋友价值 1 点；一个小规模的家族，2 点；某条重要商道沿途的商会，5 点；而由富裕人士组成的巨大联盟，比如“天下所有的商人”，10 点。

通常情况下你能比较容易地找到团体的成员（投出 14 或以下则能在 1D-1 小时内找到），但偶然遇到一名成员的概率则较低（投出 6 点或以下则能于适当地点在一小群人中与对方偶遇）。

互助信条的主要作用是当你“在路上”时不用为了寻找食宿而过于烦劳并节省相应的开销（不过如果你比较富裕的话，你可能会要向主人赠送礼物），但此优势还有一些额外的好处。团体的成员互相之间相当友好（+3 至反应检定），并且可能会应你要求提供建议，指导，或是小额贷款等。他们所能提供的帮助有时也许能接近眼线的级别；但如果你想要获得更多好处，请购买盟友或是后台。

互助信条是相互的。如果你选择了这项优势，当你在家时 GM 可能也会要求你为 NPC 提供相应的资助。这有可能触发一些剧情！如果你拒绝为 NPC 提供帮助，你最终会落下恶名并且失去此项优势。

### **教权 5 点**

你是一个受戒的教士，来自某个被承认的宗教。你享受外人所没有的一系列优待，特别是主持婚礼、葬礼与类似场合的权力。你的教友与尊崇你信仰的人对你的反映骰+1，并且以特殊头衔称呼你：神父、修女、拉比，等等等等。

请记住不是所有牧师都是“好”牧师。他提供的祝福和主持的婚礼对他的追随者的意义，与一名普通牧师对其教区所作的一样重大。

这一优势在本质上是一个纯社会类优势，它不提供类似于神迹的力量。如果你想以代理的方式实行神圣力量，请购买被祝福者、天授力量或真诚信仰。

教权优势包括了一个 0 级的宗教级别（参见级别）。如果你想在你的教会里拥有更多影响力，请购买更高的级别。

### 常识 10 点

当你做一些 GM 认为很愚蠢的事情时，他将检定你的 IQ。检定成功意味着他必须警告你：“难道你没有更好的看法了吗？”这个优势能让一个冲动的玩家更好地扮演一个深思熟虑的人物。

### 情报网 价值多样

你有一个眼线组成的网络（见下）放置在整个特定的组织或者社会阶层。你必须指定一个黑社会性质的犯罪组织，军事单位，警察部门或者类似的组织，或者一个特定的小镇里的黑道、商人、上流社会。更广泛的情报网是不被允许的。

你可以如同联系单独的眼线一样从情报网获取信息。使用和眼线相同的出现频率、有效技巧和可靠性规则，不同的是，一个情报网的有效技巧体现在一个大的方面。比如“业务技能”（如果你的情报网是个公司）或者“军事技能”（如果你的情报网是一个军事单位）而不是具体的某个技能。当你购买这个优势时，你必须定义这方面的情况，并且设置一个适当的组织。

当你寻求某些信息的时候，GM 检定对抗情报组织的有效技能，它可以合理地提供。然而这只是一个抽象的成功检定，而不是一个具体的技能骰。举个例子，一个警察情报小组可以提供弹道比较、刑事材料、法律咨询、报警记录、以及介绍罪犯的生平。它不会专门使用刑侦学、犯罪学、法学、管理或者黑街技能，但提供的信息可以是任何符合“警察技能”的技能所能提供的。

要确定一个情报网的成本，选择有效技能、出现频率和可靠性，就像一个简单的“眼线”，然后乘以五倍。

### 眼线 价值多样

你拥有一名能够为你提供有用的信息或帮一些小忙（必须满足“便捷”，“无风险”或“低成本”之中的两项）的合作者。这一优势的点数取决于此人帮助你的所用的技能水准、他（她）为你提供信息或帮助的频率，还有其个人的可靠程度。

#### 眼线的有效技能

第一，你需要决定眼线的种类。从一名阴沟里的醉鬼到国家的首脑，这全都取决于你的背景。重要的是他拥有信息渠道，认识你，并且乐于提供帮助。（当然，用现金或其他好处交换也不失为好主意，GM 可以设置眼线的“价格”。）

接着，选择你的眼线提供的有效技能。这个技能必须与其背景相符：举例来说，它应该是一名银行家的金融技能，或是一名实验室技师的刑侦学技能。在你寻求眼线帮助时，由于是 GM 掷这些技能的判定骰，你应该选择一个能符合你期许的技能。如果你想做弹道比对，就不要想着点金融，去点上刑侦学！

然后，选择一个有效技能等级。此等级反映了眼线的其他关系、其他技能、身份地位，诸如此类。它不一定得是他的真实技能等级（如果有必要，GM 可以设置这些等级）。举例来说，一位本地的钢厂老板应当在商业相关的技能上拥有 12~14 的等级，但由于他在公司里的地位，他的有效技能等级应该为 18。有效技能等级决定了眼线的基础价格：

有效技能等级	基础价格
--------	------



12	1 点
15	2 点
18	3 点
21	4 点

如果你的眼线能使用非凡能力获得情报，你需要再额外加上 5 点价格。

### 眼线的出场频率

你需要参照出场频率对照表为你的合作者决定一个出现的频率，并且将得到的系数乘以之前的基本价格。当你想联系你的眼线时，GM 会针对其出场频率掷骰。如果失败，那么你在今天之内无法找到这个人。如果结果是 17 或 18，你在整场冒险中都无法找到他！反言之，如果结果是成功的，你每寻求一份情报或一次帮助，GM 就会针对其有效技能等级进行一次掷骰。

任何眼线在一天之中都只能接触一次，即使多名 PC 共享同一名眼线。如果你要问多个问题，你在一见到你的眼线时就应该有所准备。其回答的第一个问题会以正常的有效技能点进行判定，而接下来每问一个问题，其判定所参照的点数就-2。不要过度利用你的眼线！

一名眼线不可能提供超过他所知范围的信息。请使用常识来判断这些情况。同样地，GM 不能允许眼线提供足以让 PC 们在模组中走捷径的情报。

你必须描述你一般如何联系你的眼线。除了出场频率的限制之外，如果这些联系方式中断了，你也无法接触他们。

### 眼线的可靠程度

眼线不一定是可信的。可靠程度对于此优势价格的乘法修正如下：

**完全可靠[\*3]：**即使该眼线的有效技能骰掷出了大失败，其最差的答案也只是“我不知道。”如果结果只是普通失败，他仍能在 1D 天中找到情报。

**时常可靠[\*2]：**在掷出大失败时，该眼线会撒谎。在普通失败的情况下，他会在当下表示不知道，“…但是过（1D）天可以再来看看。”若是在之后的那一天再检定失败，就意味着他就完全找不到结果。

**一般可靠[\*1]：**失败的掷骰结果意味着他不知道情报，也无法寻找情报。在大失败时，他会撒谎——若结果是 18，他还会通知敌方或上层势力（只要合适皆可）谁打听过这些问题。

**不可靠[\*1/2]：**有效技能值减 2 点。在任何失败的情况下，他会通知敌人。（最低价格为 1 点）

### 用钱开路

一些贿赂，可以是现金也可以是其他好处，能够增加一名眼线的可靠程度。如果其可靠程度达到了“时常可靠”，这之上的贿赂则会影响有效技能等级。贿赂并不能让任何眼线变成“完全可靠”。

用于买通的现金应该遵循日收入得+1、周收入得+2、月收入得+3、年收入得+4 的规律。若是提供其他好处，则这些好处应该拥有相等的现金价值，并且在游戏中应该实际做出行动。

这些好处对于眼线来说也一定要是合宜的。对于一名外交官来说，提供现金贿赂是明显的羞辱行为，但如果邀请他加入一个正确的社交圈子，他很可能会感兴趣。一名罪犯则可能会要求现金，但也可能接受一些会给你带来麻烦的好处。一名警方探员或富有的执行官也许会想要你单纯“欠他个人情”——为了还上这些人情，你可能会在之后开始另一场冒险。

### 游戏中的眼线

只要在游戏中有适当的理由，你就可以在冒险过程中加入新的眼线。GM 甚至可以选择不在冒险中奖励人物点数，而是把一名已经出场的 NPC 转变为一个或多个 PC 的眼线。举例来说，如果小队在一次冒险中解决了一桩银行劫案，其奖励很可能会是一名阅历丰富而可靠的警方眼线。

### 眼线的实例

要列出所有可能的眼线与他们的技能，就可以另外写成一本书了。以下只是一些例子：  
**商界：**业主、执行主管、秘书，甚至是收发室大爷都能提供关于商业交易的情报。他们通常都拥有商业相关的技能，例如会计学、管理或是金融。公司邮递员或打字员可能拥有 12 级的有效技能，公司主管的秘书可能拥有 15 级，高级执行官或高级会计则拥有 18 级，而首席执行官、总长或（董事会）主席拥有 21 级。

**军界：**从刚入伍的新兵蛋子到将军都可以。这些眼线可能会提供关于部队动向、秘密武器的细节、战术目标或最高等级战略计划的信息。他们可能拥有礼仪（军事）、战略或战术技能——或某种技术相关的技能，例如工程学。一个 0 阶的新兵可能拥有 12 的有效技能等级，1~2 阶的军士可能拥有 15 级，3~5 阶的军官拥有 18 级，而 6 阶或以上的军官则拥有 21 级。

**警界：**任何与执法与犯罪调查的人物都可以：巡警、公司保安、政府干员、法医专家、验尸官，诸如此类。他们典型的技能是犯罪学、刑侦学、情报分析以及法学。巡警与普通的私人保安人员拥有 12 的有效技能等级，探员、联邦探员与书记员拥有 15 级，行政人员（例如警督，警监或专案干员等等）拥有 18 级，高级官员（郡治安官、总警监、区警司，安保总管等等）拥有 21 级。

**街头：**打手、走私者、帮派成员、暴徒与类似的人员可以提供有关法外活动，本地犯罪传言或犯罪计划的情报。他们大多都拥有黑街技能。那些“没有关系”的流氓（指处于本地犯罪组织之外的不法之徒）拥有 12 的有效等级技能，“有关系”的那些拥有 15 级，帮派干部或其他上位的犯罪者拥有 18 级，而真正的犯罪之王（例如教父、地区头领）则拥有 21 级。

## 文化适应 10 点

你熟悉广阔范围的文化。当处理与那些文化的冲突时，你不会受到-3 的“文化不熟悉”惩罚。（见文化）。

## 共情 5 或 15 点

你拥有“感觉”他人特质的能力，当你们第一次见面或久别重逢。要使用这个能力时询问 GM，他会暗骰检定你的 IQ，如果成功，他会告诉你对于眼前这个人的“感觉”。如果检定失败，他会撒谎。

这是个对于需要确定冒充者或附身者之类的危险人物来说十分优秀的天赋，你可以确认 NPC 是否真的忠诚。你还可以用它来确认一个人是否在说谎……是否真诚地想与你交流。

这个优势有 2 个等级：

**敏感[5 点]：**你的能力不是完全地可靠，IQ 检定时获得-3。你+1 到你的检测谎言以及算命技能，以及心理学技能。

**共情[15 点]：**你的能力发挥完全，IQ 检定没有减值。对于上述技能获得+3。

这个优势只能用于智慧（IQ 6+）的自然生物。对于动物、植物和超自然存在的人物的相同效果优势分别是动物共情、植物共情以及精魄共情。

## 人情 价值多样

你救了某人的命、在合适的时候保持了沉默，或是通过其他方式在紧要关头帮助了别人。现在，他欠你一个人情。

人情是一次性的盟友、眼线、情报网或后台。计算出原优势的价值，然后除以 5。这个优势意味着那些 NPC（们）会帮你一次……也只有一次。当你想要“动用”你的人情的时候，GM 检定原优势的出现频率。如果出现，你无法及时联系上你的“朋友”，或者他不能行动，但是这也就意味着他欠你的人情没有被还清。你在下一次冒险还是可以重试。



如果成功，你得到了你想要的东西（服从于对于优势的限制）。但是意味着他还清了你的人情债：从你的人物卡上移除这个人情优势，相应降低你的点数。但是，如果这个检定投出 3 或 4，你的“朋友”还是觉得不够补偿你，你无须移除这个优势。

在游戏中可以用点数购买人情，方法同原优势。GM 可能希望把人情优势作为一次成功冒险的奖励的一部分。

### 无所畏惧 2 点/级

你很难被吓倒或唬住。当你抵抗来自普通恐惧、超自然的恐吓或他人的威吓技能而进行恐惧判定时，可以获得相当于优势级别的意志检定奖励。并且在你面对他人的威胁时，此优势可使对方的技能判定获相当于等级的减值。

### 健康 5 或 15 点

你有着比你的 HT 所表示的程度更健康的心血管。这个优势有两个等级：

**健康[5 点]：**你所有需要 HT 检定的场合都获得+1 奖励，不过它不提高你的 HT 属性以及基于 HT 的技能（例如宴饮）。另外，你的 FP 回复速度加倍。

**非常健康[15 点]：**和健康一样，但奖励变为+2。以及你失去 FP 的速度减半，但仅仅针对体力劳累和高温所带来的 FP 损失，非凡能力带来的损失则不被减免。

### 灵活 5 点

人物的身体异常灵活。人物的攀爬检定；逃脱绳索捆绑、手拷和类似的限制时的逃脱检定；房中术技能；任何脱离贴身战斗的尝试均可获加值+3。另一方面，在有限空间作业（包括很多的爆破及机修检定）时免去最多-3 的减值。

### 信手拈来 5 点/件

你总能顺手拿出你需要的装备。在每次游戏进程中你每拥有一级此优势，你就可以拿出一件你正好可以装下的小道具。

你不必决定这件道具具体是什么，直到你将其展现出来为止。而在此之前，它甚至可以被看作不“存在于游戏中”；因此它也不会被损伤、丢失、遭窃或被搜出。

一件这样的道具必须小到能够放进一个普通的外套口袋里，并且必须满足如下的三个条件之一：

1. 它是一件你拥有但没有特意说明带在身上的道具。比如说，如果你有一把手枪，并且你在开车去教堂的路上被突然袭击，你此时就可以拿出这把枪——即使警察在五分钟前才搜过你的车，而他们连武器的影子都没找到。
2. 它是一件你可能拥有的道具，并且也符合你的人物概念，但是因为太小或不明显而难以被发现。比如说，一名警察可能正好会带着一把备用的手铐钥匙，一位巫师也可能刚好有一些多余的蝾螈眼珠。GM 有最终决定的权力，但是如果 PC 想要的物品与人物故事一致，那么就应当表现得宽容一些。
3. 它是一件在你当前技术水平下便宜而易于获得的设备。举例来说，如果你需要点燃炸药的引线，此时就可以拿出一盒火柴——并且即使你之前在河里翻滚了一阵，这些火柴仍然可以点着。

在每次游戏中，你可以使用的每件（最多三件）这样的小物件花费 5 点点数。但是要注意，这个能力是超乎现实的：在一些现实系模组里，GM 可能需要加以更多限制，或直接禁止此优势。

### 发明奇才与信手拈来

拥有发明奇才优势的人物在此优势上拥有更多选择余地。除了能够接触到的普通道具之外，一个发明奇才可以将 Ta 的一项发明作为此优势中的道具（当然，它也必须足够小）。在使用此优势时，一个发明奇才人物可以直接用这一优势当场“制造”选定的物件，而并非直接将它“从口袋里拿出来”。但是，他仍然必须花费相应的时间与开销来寻找合适的材料，并且需要相应的知识储备。GM 应该对相应技能在-2 或更大的减值下掷对抗的暗骰。失败的掷骰意味着这件设备不会正常运行（但仍然“用掉”了这一优势）；而一个大失败则意味着它可能制造出效果与预想完全不同的设备。

### 难以击溃 2 点/级

你难以被击倒。每个等级的难以击溃给你避免失去意识的 HT 检定+1 奖励——无论是作为伤害的影响、药物或超高科技武器——以及抵御会让你神志不清的超自然能力。在较为现实的战役中，GM 可以将难以击溃的上限设为 1 或 2 级。

### 治疗 30 点

你拥有能够治疗别人的能力。

要使用它，你必须和对象的身体接触。要使它奏效，你需要专注一秒钟，检定 IQ，如果对象已经不省人事，则获得-2 惩罚。你可以使用两种方式进行治疗：

**治疗损伤：**在一个成功的检定后，你可以治疗任意数量的 HP。你每治疗对象 2 点 HP，你失去 1 点 FP。失败的话你扣除 1 点 FP，但你可以再次尝试。大失败会导致对象受到 1D 的伤害。即便是只有 1HP 的治疗量也能让对象止血。检定 IQ-6，成功的话你可以修复已经残废但还大致完好的肢体——如果你完全治愈了肢体所受的伤害的话。

治疗无法恢复已经丢失的肢体或者起死回生。

**治愈疾病：**一个 IQ 检定，修正由 GM 决定，从+1 的普通的感冒到-15 的艾滋病。花费减值两倍 FP，最低 1。例如，治愈一个需要检定 IQ-3 的疾病花费 6 点 FP。

如果每天对同一个对象治疗超过 1 次，那么之后的每次检定-3。这个减值会积累，直到距离最后一次治疗 24 小时之后。

治疗术仅仅会在和你的种族“相似的”种族身上起效。狼人、矮人或者其他什么的类人种族都被视为是“相似的”。

#### 特殊限制因子

**仅限疾病：**你只能治愈疾病。-40%。

**仅限损伤：**你只能治愈损伤。-20%。

**仅限自己的种族：**你只能治疗和你同一个种族的智慧生物。-20%。

### 巧手 5 点/级

你拥有极其灵活的动手能力。每级此优势（最高 4 级）能在你进行要求精细手上动作的任务时为你提供+1 的 DX 加值。

这些任务包括所有基于 DX 的技能骰，用于判定艺术家、珠宝加工、结绳、皮革加工、开锁、扒窃、缝纫、手上功夫与手术，还有机工与机修中需要精细操作的部分（例如修理钟表）。此加值不适用于基于 IQ 的任务，也不适于基于 DX 的大型操作。它同时也不适用于任何有关战斗的掷骰。

### 高痛阈 10 点

拥有此优势的人物与其他人一样易受损伤，但疼痛对人物的影响会低很多。一般人在受到任意损伤后都会陷入震慑，遭到最高-4 的 IQ 与 DX 惩罚，但拥有此优势则不会。而且，

在避免击倒或震慑的 HT 判定中，可获+3 的奖励。如果受到身体上的折磨，用意志来抵抗时可获+3 的奖励。在其他一些情况下，GM 也可让人物掷意志骰忽略疼痛，此时可获+3 奖励。

本优势包括在超自然耐性里，如果你拥有后者，那么不能购买本优势。

### 崇高目标 5 点

你在追求某个特殊的目标时会受到驱策，超越你平时的极限。你必须说明你追求的目标，要求与荣誉准则劣势相同，例如“保护所有女性”或“诛尽所有恶魔”。如果 GM 判定你正坚定追随着这一目标，你在所有与追求该目标直接相关的骰子上得到+1 加值。如果你的行动偏离了这一目标，你会失去此加值……并且 GM 可以自由决定对于你不良扮演的惩罚，标准也与无视荣誉准则时相同。

此优势中的目标必须是特定的。“与恶魔战斗”或“反对权力机关”之类的目标太宽泛，导致这一优势变得不平衡。此外，一个崇高的目标必须伴随着实打实的风险与不便，GM 不应该通过类似“全心侍奉我的上级”这样太过务实的目标。

GM 在主观上对所有目标都有批准或打回的权力。

### 不可动摇 15 点

一般的言语与行为不可能对你有影响。试图对你使用影响技能的人（参见影响检定）必须拥有合适的优势：如果你是人类或相似种族，则对方必须拥有共情；如果你是野兽，则对方必须拥有动物共情；如果你是植物，则对方必须拥有植物共情；如果你是恶魔或幽灵等存在，则对方必须拥有精魄共情。其他不具这些优势的所有人——不管理由多么充分——都会自动失败。此优势经常与无所惊扰一同使用。

### 直觉 15 点

你通常都能猜对。当面对一系列选择，又没有符合逻辑的方法从中进行选择时，你可以要求 GM 让你使用直觉。GM 暗投 IQ，加上等于“好”选择数的加值和等于“坏”选择数的减值。若成功，他向你指出一种好的选择；若大成功，他会告诉你最好的选择。若失败，他什么都不告诉你。若大失败，他向你指出一中坏的选择。GM 可以依其看法，在其他直觉可能有帮助的情况下进行修正。一个问题只能投一次直觉骰。

GM 不应该允许使用直觉缩短冒险进程——例如，利用直觉知道“应该走进房间，一把抓住犯人的领口，结案！”

最多，直觉可以指出通往好的线索的方向。不认为自己能掌控直觉的 GM，可以在游戏中禁用此优势。

### 语言天赋 10 点

你在语言上有着超人的能力。当你在一门语言的熟悉程度高于无时，你自动以更高一级的方式来使用语言；即，你可以用 2 点来购买某个语言的重口音级别或 4 点来购买母语水平。关于语言的完整规则，参见语言。

### 执法权 5、10 或 15 点

你是一个执法者，有着执法者的权力与规则。在某些时代的某些地方，这意味着生杀大权。而且其他时候，这差不多只是意味着你可以戴警徽，给违章停车开罚单。

这个优势的价格基于你执行的法律的类型、你的辖区的大小、你对于行动要做的解释有多少、你对于公民权利需要多尊重：

- 你的辖区在地方上，你拥有逮捕嫌疑人的权力、在有许可的条件下执行搜查的权力、而且

可能有权携带隐蔽的武器。

例子：维多利亚时代皮尔爵士的“bobby”或是现代警察。5 点

- 同上，但是你可能还具有以下权力之一：拥有全国或国际性的执法权；无须顾忌公民权利；具有自由参与秘密调查的权限；相对可以随意杀人。例子：FBI 探员或是中世纪的禁卫军。

10 点

- 你拥有上述权利中的三项或更多。例子：盖世太保、克格勃、史塔西（东德）。15 点

执法权几乎总是伴随着相应的职责劣势；在某些情况下，也伴随着声誉（正面、负面或是两者都有）。所有的执法权都包括警察阶别 0（见级别）。对于高级警官，购买更高级别的警察阶别。

### 法律豁免权 5 到 20 点

你不受你所在社会的部分或全部法律约束。如果你违反了法律，一般的执法者不能处罚你。

只有一个特别的权威——你所属的教会或社会阶层、一个特别法庭、或是统治者本人——才能审判或处罚你。点数价值基于豁免权的效用。（GM 决定）：

- 你不受普通法律约束，但是管辖你的行为的法条一样严格。例子：中世纪的修道院长或是现代的联合国观察员。5 点

- 同上，但是专门管辖你的法律比起一般法律较为宽松。例子：中世纪的吟游诗人（见下）。10 点

- 只要不让给予你法律豁免权的国家、教会或是别的强权不满，你可以做你想做的几乎任何事情。例子：中世纪的公爵或是现代的外交官（见下）。15 点；如果再增加 5 点，你可以增加一项称为“外交邮袋”的特权：你可以收发特殊的信件或包裹，普通权力机构对这个包裹的截留或检查属于违法。

两类法律豁免权较为吸引冒险者：

**诗人豁免：**你有权唱出任何你喜欢的歌。你甚至可以唱出公然侮辱国王的歌谣——你可能因此被放逐，但是不会被鞭笞、拘禁、砍头等。任何触犯了你的豁免权的人有损失名声和面子的风险。其他诗人会编造恶毒的歌谣骚扰他，给予他负面的声誉，甚至暴露他的秘密！这个优势只适用于你的表演内容，其他一概不覆盖。为了获得这个优势，你必须在表演、诗歌和唱歌技能上各有至少一点。10 点

**外交豁免权：**你是一名国际外交官。你可以无视他国的法律。当你在国外的時候，不论犯了什么罪，你都不能被判刑；当地警方可以逮捕你，但是不能控告你。外国政府对你唯一可用的手段是宣布你为“不受欢迎的人”。这表示你必须立即离开该国，这次指派终止——而你作为外交官的生涯可能也就此告终。外国可能会在将你驱逐出境以后再要求引渡以对你进行审判，但是你的政府不太可能服从。这个人物特质总是与对于一个政府机构的职责劣势相伴，而且常常以行政级别作为前置条件。20 点

### 少眠 2 点/级

你的睡眠需求比正常人要少。正常人每晚需要 8 小时睡眠。每级此优势——最多 4 级——允许你减少一个小时的睡眠需求，这给予你每天多一点点的时间来学习，工作或忙别的什么事情。

### 闪电计算者 2 或 5 点

你拥有即时心算的才能。此天赋有两级：

**闪电计算者[2 点]：**你，玩家本人，可以在任何时候使用计算器，来计算任何你想计算的事

情——即使你的人物正在慌忙逃窜！对于简单的数学问题，GM 可以直接说你的人物知道答案。

**直觉数学家[5 点]：**效果同上，但你的能力不仅限于算术。你不需要电脑就可以推演航天学，在脑海中做任何等级的工程设计，瞬间口算微分方程。你绝对不会用到计算器，你自己比那玩意、甚至比很多电脑都要快得多。

真正的数学天才才会拥有以上的一个特质以及一级或更多级的数学天才（见天赋）。

## 拟音 10 点

只需要 1 秒的聆听和一次成功的 IQ 检定，你就可以复制任何简单的声响（警报声、枪声等）。

你也可以模拟人声，但是需要至少 10 秒的聆听以及一次 IQ 检定。

这个特质并不给予你用巨响震慑或是震聋其他人的能力，或是说出无法发音的魔法字眼的能力。

## 夜视 1 点/级

你的眼睛对于黑暗适应得非常快。只要有一点光，每个等级的这个能力（最多 9 级）使得你可以忽略-1 点由于黑暗造成的战斗或视觉减值。

例子：夜视 4 可以完全消除最高不超过-4 的黑暗减值，如果黑暗减值是-7，则能够将减值降低到-3。

不论等级，夜视都只能在部分黑暗中生效。对于-10 点的完全黑暗，它没有任何效果（要对付完全黑暗，你需要黑暗视觉）。

## 后台 价值多样

“后台”是作为人物的顾问、雇主、导师或保护者的一个 NPC——甚至是整个组织。虽然这样说，只有超常的雇主才有资格作为后台；后台的内涵远远超过普通的老板！

### 权势

后台优势的基础价格基于它的权势。使用下面的分类作为参考，但是注意有些后台没法塞进任何一类。由 GM 最终决定。

**强大的个人**（起码是 PC 起始点数的 150%）或者是**有点权势的组织**（拥有价值 1000 倍这个世界的起始财产的资产）。10 点

**极其强大的个人**（起码是 PC 起始点数的 200%）或者是**有权势的组织**（拥有价值 1 万倍这个世界的起始财产的资产）。例子：弱小神灵的有限化身；一个百万富翁；或是一座大城市的警察局。15 点

**超级强大的个人**（GM 需要多少点数就用多少！）或是**很有权势的组织**（拥有价值 10 万倍这个世界的起始财产的资产）。例子：强大神灵的有限化身；一座大城市（的市政府？）。20 点

**一个超级强大的组织**（拥有价值 100 万倍这个世界的起始财产的资产）。例子：一个大公司或是非常小的国家。25 点

**国家政府或是巨型跨国组织**（净资产无法计算）。30 点

### 出场频率

按照出场频率规则，选择一个出场频率。如果在冒险开始的时候，GM 决定你的后台会出现，他可能会在设计剧情的时候加入你的后台发起这次任务或是中途提供支援的内容。如果后台的参与说不通或是扰乱剧情，他也可以选择加入后台的内容。

然而，如果 GM 决定你的后台“可以”出现，而你在冒险中尝试联系你的后台（为了寻

求帮助、建议等等），那么联系通常是成功的而且你应该得到帮助（在合理的范围内——如果你被锁在了地牢里面又没有任何通讯手段，那么你联系任何人都不可能成功）。在请求援助之前，你不知道你的后台在这次冒险中是否“可用”。原则上，你每次冒险只能寻求一次后台的帮助。

记住，一个强大的后台即使没有直接出手干预也可能有影响！一个有资格说：“我是某个黑帮老大的小弟”的混混，或是能掏出一张高层部门通行证的罪犯克星，在麻烦的时候显然更有分量。

### 队伍后台

团队后台，经常性地，好几个 PC——有时是整个队伍——共同归于一个后台的门下（他们都是同一个政府的特工、同一个密教的护法，等等）。不论多少人物共享了一个后台，都不能分担价格；每个人物必须支付全价。另一方面来说，在冒险开始时，拥有相同后台的每一个人物都能进行一次出现检定，如果有一个人成功，意味着有相同后台的人都能寻求后台支持。GM 应该按照出现检定成功的次数来按比例放大或缩小后台提供的支持的质量和数量。

### 有后台的麻烦

如果你的后台是军队、公司、封建领主之类的，你应该拥有对它的职责。如果你的后台是神，它应该会要求你必须遵守一套严格的教义——见自我约束类心理类劣势。一个后台可能有它自己的强大敌人，而这个敌人现在也会找你的麻烦，使你获得敌人劣势。这样，你获得一个后台花掉的点数就部分被弥补了，它甚至可能带来的麻烦比好处还多。

### 雇主与后台

并不是每一个雇主都是你的后台。如果你可以依靠你的雇主解救你（起码有些时候），那么它可能是一个后台。一个不大的警察局是个 10 点的后台，前提是它会保护和照顾自己的警员（绝大多数警察局都这样）。而军队，尽管非常强大，但是不太可能是后台——起码不是普通军人的后台。你可以说：“上校会保护他的弟兄”，但是你同样可以说：“如果出了问题我只能靠自己”，然后扮演一个没有后台优势的士兵。

### 后台的举例

- 黑老大，作为“自主行动”的盗贼或刺客的后台。
- 弱小神灵，作为一群教徒的后台。
- 当地警方，作为一位私家侦探的后台（他们发现虽然这家伙有点讨厌，但是能够帮他们脱离困境；而对于侦探，警方也是这样。）
- （任何世界的）当地统治者，作为冒险者的后台。
- 大公司，作为它的“麻烦解决者”或间谍的后台。
- 政治家，作为一名记者的后台。
- 情报机构，作为“自由职业情报人员”的偶然后台，或是自家特工的长期后台。（与普通职业的不同是你不能退出不干……）

在计算出现频率以后再计算修正因子。

### 特殊增强因子

**装备：**你的后台为你提供你本来必须自己掏钱购买的，你可以自由支配的有用装备。只有一旦发放了装备，这个装备就属于你，才需要这个增强因子。有着军方后台的士兵并不需要为发给他的武器支付额外点数，因为如果他不在执勤他就不能带着这些武器。而有着时不时送一些有用的“礼物”的慷慨的贵族作为后台的冒险者需要支付额外点数。如果装备的价值不会超过起始财富，+50%；能够超过，+100%

**随时随地联系：**你可以随时联系你的后台，哪怕你被关在地牢里面，迷失在沙漠里面等等。如果你的后台是鬼神的话这个因子才比较合适。+50%

**特殊能力：**你的后台有与它的财富或点数价值不成比例的权势。如果你的后台有强大的社会

或政治力量（例如市长或是主教），+50%。如果你的后台能给予你魔药（配方或材料都算），+100%

### 特殊限制因子

**最小化干预：**你的后台没有它的权势所暗示的那样有用。如果。如果它成功出现，GM 为你的后台做作一次反应检定决定它是否提供帮助；见请求帮助。如果反应是中立或是更好，你获得了你的后台认为你所需要的帮助——这个可能是，也可能不是你想要的。这是对于那些有很多其他仆从需要帮助的神灵的经典修正因子，而且常常伴随着契约限制因子，-50%

**秘密：**你的后台在暗中行事。你不知道它是什么，而且你也无法请求援助。你可能有办法让你的后台知道你寻求帮助（GM 决定），但是即使它收到了信息也未必会采取行动。这种后台的唯一证据是不起眼的事件与“运气好”。这个可能是以信息、装备甚至直接援助的形式给出，但是一定适合这个后台的方式，并且总是无法追踪来源的。这种后台常常是认为它的支援是一种长期投资；因此，它可能不会把你的利益放在心上！只有 GM 知道这种后台的细节。你知道的唯一事实是你有一个后台，仅此而已。-50%

**被迫的：**你通过胁迫（例如敲诈勒索）获得了你的后台。它只会在别无选择的时候提供援助，而且它绝对不会把你的利益放在心上！你最终会做出一个它觉得过分的请求（GM 决定，可能是出现检定出现了 18）而彻底与之决裂：从你的人物卡上删去它并相应地重新计算你的点数。既然按定义后台总是比你强大，选择一个被迫的后台风险巨大。如果后台有办法突破你的胁迫，它会很可能会成为一个敌人！-50%

### 完美平衡 15 点

在通常的状况下，无论行走在多么窄的表面上，你不会摔倒。这允许你在拉紧的绳子，窗台，树枝或其他固定的表面行走而无需投骰。若表面是湿润的，滑溜的，或不稳定的，你在保持站立的投骰上+6。在战斗中，你在试图保持站立或避免被击倒的 DX 投骰或基于 DX 的技能投骰上+4。最后，你在杂技、攀爬和飞行驾驶技能上+1。

### 快速清醒 10 点

你可以快速从昏迷中恢复过来。当由于任何原因造成你昏迷，决定其持续时间时，将所有的时间除以 60：小时变成分钟，分钟变成秒……即使是需要一个月才能苏醒的昏迷，你只需要睡 12 个小时。

### 降低摄入 2 点/级

你可以在没有水和食物或燃料的情况下维持获得——尽管你还是需要这些东西（对于无限的活动期限，见无需饮食）这个优势有四个等级：

**降低摄入 1 [2 点]：**你需要的水和食物是通常量的 2/3（每天两餐）。

**降低摄入 2 [4 点]：**你需要的水和食物是通常量的 1/3（每天一餐）。

**降低摄入 3 [6 点]：**你只需要每周得到一次水和食物（每周一餐，或者是大约正常量的 5%）。

**降低摄入 4 [8 点]：**你只需要每月得到一次水和食物（每月一餐，或者是大约正常量的 1%）。

### 特殊限制因子

**仅限食物：**你需要的食物更少，但是需要的水量不变。-50%

**仅限饮水：**你需要的水更少，但是需要的食物量不变。-50%

### 安全许可 价值多样

一家政府机构或是公司信任你，给予你权限接触那些本来按照你的等级或地位接触不到的敏感信息。例如，一名将军因为他的军衔而有权接触军事机密文档，并不需要独立购买安



全许可优势，但是对同一批文档有权限接触的平民就需要为这一特权买单了。

点数价值基于权限大小：

- 你按“执行任务所必须”的标准，可以获知相对狭窄范围的机密。例子：铁甲船船长，他可能知道关于船只、武器和目标的机密。价值：5 点
- 你要么是对于一个狭窄范围内的机密可以自由获知，要么是对于一个宽泛范围的机密，按“执行任务所必须”的标准可以获知。例子：反间谍官员，他对于许多机密都有有限的获知权限，但是只能是作为他保护这些机密的本职工作的一部分。价值：10 点
- 你可以自由获知宽广范围内的机密。例子：电影化的特工，他知道任何剧情需要他知道的东西。价值：15 点。

如果赋予你安全许可的组织相对不重要（例如，小公司或区政府），点数减半。

不经过彻底的背景审查，你无法获得安全许可。GM 完全有权禁止那些有可疑历史（包括债务或秘密这些人物特质）或人格障碍（例如疑神疑鬼或虐待狂）的 PC 获得这一优势。

### **敏感触觉 10 点**

你的指尖或对等的器官非常灵敏，允许你感受椅子上的余热，他人接近时地板微弱的震动等。你获得+4（和任何来自敏锐触觉优势的加值叠加）在所有要利用到触觉的任务上；例如，用一个刑侦学检定来记住两片织物的异同，或用一个搜查检定来摸清一个微小隐蔽的对象。

### **标志性装备 价值多样**

你拥有一件或一套独特并且宝贵的装备，这件装备与你的财富等级无关。这件装备，如你的名声与技能一样，被视为你个人传奇的一部分。你必须解释它从何而来。

对于一般用钱买来的装备，例如武器与铠甲而言，每 1 点此优势给予这些装备最多等于模组中平均开始财富值 50% 的额外价值（但绝不会是现金）。而对于任何以人物形式生成的武器，则转而使用盟友下的规则。由 GM 决定是将忠实的战马、定制载具等等看作装备（花费现金）还是人物（花费点数）。

如果你遗失了你的标志性装备，或你将其不情愿地卖出，或是被 NPC 偷走或没收，GM 必须在冒险进程中给你一个恢复或找到它的机会。如果它真的永久消失了，并且你对此没有过错，GM 必须返还你的点数（或用加值等同的其他装备进行替换）。但是，如果你是在自己的意愿下卖出或送出了你的标志性装备，它就真的没了，连同你在之上花费的一切点数！

### **悄无声息 5 点/级**

你能无声无息的移动。当你完全静止的情况下你的潜行技能获得+2 每等级，如果你在移动则为+1（即便身穿装甲等）。

这项加值仅对黑暗环境，或监听设备，目盲的生物，以及其他必须靠听找到你的东西起效。

### **专心致志 5 点**

你可以真正地全神贯注！你在集中精力进行长时间精神工作，并且不参与任何其他活动时，在判定上获得+3 的加值——只要 GM 认为这种集中是有益的。你沉浸于这些工作时可能会倾向于无视其他任何事物（需要掷 WILL 的对抗骰来防止这一点），并且在任何用于感知干扰因素的掷骰中获得-5 的减值。

GM 可以规定一部分复杂的任务（例如：发明、魔法、社交活动）要求你分割注意力，这一能力在执行这些工作时没有效果。

## 社交变色龙 5 点

你有一种在你的“贵人”前知道什么时候该说什么的天赋。

你不受地位和级别差距引起的反应减值影响，而如果本来就没有这种减值的话，需要奉承的人（国王、祭司等）对你的反应+1。

## 社会认同 反应每+1 价值 5 点

你所属的阶级、种族、性别或是其他人群类型，被你的社会高度崇敬。这一点要作为优势，必须对任何遇见你的人物来说非常明显。这是社会污名的反面；属于某个给定的人群，不能同时产生社会认同和社会污名。

社会认同的价值是反应投骰每+1 价值 5 点，最大+4。这不是声誉，尽管价格和功能近似。

你因为社会认同而被良好对待，是因为你属于某一类人，而不管你自己什么样。把这个理解成“组织特权”吧。

你在获得良好反应投骰的时候被对待的方式基于社会认同的类型：

**被畏惧：**其他人对你的反应就好像你成功使用了威吓技能一样。那些喜欢你的人站在一边，而那些厌恶你的人会逃跑而不是和你对决。你遇到的会是沉默以对，甚至是尊敬，但是绝不会是亲密的熟人关系。例子：在凡人中间的神灵或是亚马逊战士。

**被尊敬：**你收到的是礼貌和谄媚的顺从，就好像你具有高的地位，不论你是否真的具有高的地位。战斗之外的社交活动通常顺利进行——但是有些时候别人对你三叩九拜会麻烦到你。例子：祭司种姓或统治种族的成员。

**被尊老：**完全的陌生人对你关爱有加。他们为你让座，在排队的时候让着你，并且把你的每一句话当做智慧的结晶。他们也会为了不让你陷入危险甚至只是不舒服而让自己不舒服——哪怕你有理由那样做！例子：多数社会里面的老人。

## 天赋 价值多样

你在一组相关技能上，拥有天生的才能。“天赋”是分等级的，给予你如下的好处：

- 在相关的技能上，每级此优势提供+1 加值，即使对缺省值也有效。这相当于仅对这些技能提升了你的属性。即，这是种相对便宜的提升一小部分技能的方法。（对通才而言，提升属性才是最经济的）
- 当别人注意到你的天赋，若他可能被你的技艺所打动（GM 决定），他对你反应骰获得每优势等级+1 的加值。要获得此加值，你必须把天赋展示给他看——通常是当场使用那些技能。
- 在游戏中学习相关技能时，所需时间会减少，无论你通过什么途径来学。每等级这个优势减少时间需求 10%；即，动物之友 2 级会令你只需花 80%的时间来学习动物相关的技能。这不会减少你的点数花费。

你在单个天赋上最多有 4 级。但是，互相有重叠的天赋可以给予你的技能总计超过 4 的加值。

### 天赋的价格

天赋的价格依赖于其相关的技能的多少：

少（6 个或更少的相关技能）：5 点/级

中（7 到 12 个相关的技能）：10 点/级

多（13 个或更多相关技能）：15 点/级

有很多子类的技能，在计算技能数量时算作一个技能。一旦你买了一个天赋，相关的技

能列表就确定下来了。

### **天赋的例子**

以下的天赋被认为是标准的，并在大多数战役中存在：

#### **动物之友 5点/级**

驯兽、训鹰、赶马、骑术、赶车以及兽医学。

反应加值：所有的动物。

#### **能工巧匠 10点/级**

军械修造、木匠、电气技师、电子维修、工程学、机工、石工、机修以及金属加工。

反应加值：任何你的雇主。

#### **商业嗅觉 10点/级**

会计学、管理、经济学、金融、赌博、市场分析、商人以及宣传。

反应加值：和你做生意的人。

#### **艺术天才 5点/级**

艺术家、珠宝加工、皮革加工、摄影以及缝纫。

反应加值：任何购买或评论你作品的人。

#### **天才园丁 5点/级**

生物学、农耕、园艺、草药学识以及博物学。

反应加值：园艺师和有情植物。

#### **妙手仁医 10点/级**

诊断、急救、药剂学、医师、生理学、心理学、手术以及兽医学。

反应加值：病人，包括过去的和当下的。

#### **数学天才 10点/级**

会计学、天文学、密码学、工程学、金融、市场分析、数学以及物理学。

反应加值：工程师和科学家。

#### **天才音乐家 5点/级**

团体表演（指挥）、谱曲、音乐影响、乐器以及唱歌。

反应加值：任何聆听或评论你作品的人。

#### **生存专家 10点/级**

伪装、捕鱼、模仿声音、博物学、导航、生存以及追踪。

反应加值：探险家、自然爱好者以及类似的人。

#### **处事圆滑 15点/级**

做戏、宴饮、侦测谎言、外交、唬骗、威吓、领导力、乞讨、政治、演讲、礼仪、性感以及黑街。

反应加值：大骗子、政治家、商人，等等。——但仅限于你没有尝试去操纵他们的人。

### **自定义天赋**

如果 GM 允许，你可以自定义自己的天赋，选择自己的天赋列表。然而，当考虑什么技能是“相关的”，以及这个天赋值多少点数的时候，GM 最大！天赋应该总是被认为是与生俱来的才能。例如，运动天赋可能是有意义的——某些运动员确实看上去有某些天生的秉赋——但 GM 应该拒绝忍者天赋或武器天赋。

### **铁饭碗 5点**

你有一份通常不会被炒鱿鱼的工作。你失去你的工作（以及这个优势）只能是因为极端超常的不端行为：侵犯人身，严重道德败坏等。不然你的职业与薪水就是生活的保障。这在

现代社会最为常见的就是大学教授，不过在多个社会中也适用于法官，牧师，参议员等。

### **地形适应 0 或 5 点**

你不必遭受某种特定的不稳固地形：冰，沙，雪等的 DX 或移动力惩罚。花费的点数取决于你的能力：

你能在一个特定的不稳固地形上正常行走，但是在大多数人物穿行的坚实的地面遭受 DX 与移动力惩罚：0 点。

你在坚实的地面与不稳固地形上都能行走自如而不遭受 DX 与移动力惩罚：5 点。

你必须单独为每一个地形购买这种能力。

### **普适消化能力 5 点**

你有着非常强的消化适应力，这使你可以从任何无毒害的动物与植物蛋白中获得营养，不论它有多么的罕见或奇幻。

这能让你在遇到状况时以此度日，通常是无害但没有营养的。你没有特殊的毒害抵抗能力，为了这点请购买抵抗力。这个特质的好处在于你在吃的时候可以快速并安全的处理掉无毒的有机证物。

### **天马行空 5 点**

你相当的有想象力。你在任何需要创造性和创意的任务中获得+1 加值，包括大部分艺术家技能，所有发明新东西的工程学检定，以及所有发明奇才优势用到的技能投骰。

### **振动感应 10 点**

你能通过你的皮肤、胡须或者触角感测振动，检测振动对象的位置和大小。你必须明确这个能力是在空气中还是水中运作。振动感应并不能替代视觉。你可以在黑暗中定位你的对手，但是你不能检测到更深的细节（例如：他是否武装）。在一个完全寂静的黑暗密室中，你只能对场地的大小有一个模糊的概念，但你能够在撞进障碍前感知到它，并且你可以通过感测流动的空气与水流来找到开口。

要使用振动感应的話，做一个感测检定。翻阅尺寸与速度/距离表叠加上目标的大小和速度加值，并扣除距离减值。风（空气中）或激流（水中）会产生“噪音”对你的感测造成干扰。从表中找出并扣除风或水流的速度对应的减值。

检定成功的话，会了解到粗略的大小，位置，速度和目标运动的方向。他不能提供任何有关于如对象的形状，颜色一类的信息。如果你侦测到了什么东西，你可以把它作为攻击的目标。你的攻击检定承受与感测检定的相同的修正值，但攻击检定不会因此获得加值。

请记住，如果你处在必要环境（空气或水）之外或者穿着密闭的制服，这项能力将不起作用。

### **迷人声线 10 点**

你天生拥有清晰，洪亮并且有吸引力的声音。这为你的如下技能提供+2 加值：外交、唬骗、模仿声音、表演、政治、演讲、性感以及唱歌。你同时在任何能听到你声音的人的反应骰上有+2 加值。

### **神秘身份 10 点**

你没有法定身份。即便是当地的最高当局对你也是丝毫不知。你必须给出一个理由：例如：你的父母在你出生时丢下了你，从法律的角度上你已经死了，或者你用某种方式摧毁了

你所有的记录（解释是如何做到的！）。你必须严格对待现金或商品交易以维持该状态，银行账户必须足够隐蔽（账户关联到密码而非个人——如贝克兰德银行的不记名账户），或通过临时身份申请到。

如果有相关部门对你进行调查，也会首先假设是发生了某种错误。在无法获得任何关乎你生活的信息时，他们将会对你愈加关注。最终，他们会试图将你逮捕。如果他们无法找到你，他们很可能会放弃。但是，如果他们抓住你，你会遭到严密的审讯，可能会遭受酷刑，深度读心，或者更糟。毕竟一个不存在的人是没有权利的……这也会让你的盟友难以证明你被关押，因为你没有法定身份！

## PERKS

“Perk”是非常小的优势，仅价值 1 点。Perk 不能用强化或限制因子修正，而且它们可以在跑团过程中添加而不破坏平衡，此外 Perk 与其他优势的规则相同。

GM 被鼓励创造新 Perk。没有 Perk 可以提供财富、地位或战斗加值。Perk 只能给属性、技能或反应检定在相当少见的情况提供微小的加值（最高+2）。如果它们尽在极其少见的情况下起效，那么 GM 可以允许它们提供更多的加值。

### 酒精耐受

你的身体对酒精有着非凡的代谢能力。你可以在一个不确定的周期内一直喝酒而不会有重大的不利影响。并对你的影响和其他人一样。你可以在所有有关饮酒的 HT 检定上得到+2 的加值。

### 沉睡者

只要不是最坏的情况你都可以入睡，而且可以睡过大部分骚乱。你不会受到由于睡眠质量而产生的疾病效果。你像其他人一样进行 IQ 检定来注意到骚乱并醒来；如果你有战斗反射检定自动成功。

### 貌似忠良

你看起来诚实可信或十分无害。这对知道你的名声或知道你是否真的善良的人没有作用。而那些不知道的人则倾向于认为你

可以信赖或者不会把你当作犯罪嫌疑人或闹事者。你不会被海关抽查除非他们有其他原因怀疑你或他们真的是随机抽查。当你只想表演一个“无辜的人”时你训练过的做戏技能获得+1 的加值。

### 不会宿醉

无论你喝了多少酒，你都不会宿醉。这不会减轻喝醉的影响，它只去除了令人讨厌的余波。

### 穿透力的噪音

你可以很容易的让别人听到你的声音！当你想要盖过噪音让别人听到你的声音，其他人的听觉检定获得+3 的加值。

GM 可以选择让你在用叫喊或吼叫惊吓别人时威吓技能获得+1 加值。