

这里是唯有战争跑团的人类之盾扩展 (*Only War -Shield of Humanity*)

附录中会放入中英文对照合集, 以便速查。

如果附录里没有, 请前往《唯有战争》中文核心规则查看。

有错请抓住耶利米拷打, 耶利米假设大家知道怎么抓住耶利米。

新增武器装备: 岩石贸易商 (卡利西斯秘会秘教徒)

新增自创兵团创建扩展: 萝卜

其他内容译者及全篇修改整合: 耶利米

新增载具及载具强化鸽了。有兴趣的请自行翻阅原文 132 页以后。

| | |
|----------------------------------|----|
| 第一章: 兵团扩展 | 2 |
| 塞浦路斯猎手 | 2 |
| 奥坎碎石者 | 2 |
| 猩红卫队 | 3 |
| 自创兵团扩展: | 5 |
| 家园世界 | 5 |
| 兵团分类 | 7 |
| 训练条令 | 7 |
| 装备条令 | 8 |
| 兵团阴影 | 9 |
| 第二章: 专业进阶扩展 | 11 |
| 大科技主管 Architectus Magna | 11 |
| 猩红典范 Crimson Exemplar | 11 |
| 首席工造士 Enginseer Prime | 12 |
| 聪明头 Bone ‘ead | 13 |
| 堡垒欧格林 Bulwark | 13 |
| 重枪欧格林 Gun Lugger | 14 |
| 莱特林协调长 Fixer | 15 |
| 莱特林远射手 Longshooter | 15 |
| 莱特林斥候 Trailblazer | 16 |
| 焚化牧师 Incinerant Priest | 17 |
| 悔罪领唱 Praeceptor of Penance | 17 |
| 武装主教 Prelate-at-Arms | 18 |
| 博学导师 Rector Erudite | 18 |
| 第三章: 天赋、指令、战友、武器扩展 | 20 |
| 天赋扩展 | 20 |
| 战友指令扩展 | 28 |
| 战友扩展 | 34 |
| 武器扩展清单 | 37 |
| 附录 | 46 |
| 补充说明 | 46 |
| 译名速查 | 47 |

第一章：兵团扩展

塞浦路斯猎手卡利西斯哈洗录深渊亚星区的莱特林鼠人团

兵团创建:

母星: 莱特林世界

指挥官: 谨慎

兵团类型: 轻步兵

条令: 变色龙、狙击手

总 cost: 12 点

兵团规则:

属性修正: BS+2, Per+10, Fel+5, AG+8, S-5, T-13, 且 Per、Fel 或 Ag 再额外+3

初始资质: 无

初始技能: 察觉或隐匿, 欺诈, 语言学 (低哥特语), 导航 (地面), 生计 (厨师)

初始天赋: 死眼射击, 远见, 强化感官 (视觉、嗅觉、味觉), 冲刺

初始特质: 体型 (3)

亚人: 该兵团的玩家角色不可作为支援专家, 只能从卫队士兵专长中选择。若要使用该兵团的支援专家, 玩家应当使用《帝皇之锤》扩展中的混合兵团规则。

狭隘聚焦: 在判断某项前置条件是否满足时, 该兵团的角色同时被视为莱特林鼠人和卫队士兵。

每名士兵配发: 优秀工艺长管激光枪×1 及能量包 ×4 或优秀工艺狙击步枪及弹匣 ×4 (主武器), 自动左轮手枪×1 及子弹×12, 匕首×1, 防弹背心、防弹头盔, 变色披风, 破片手雷×2, 烟雾弹×2, 计时器, 望远镜, 制服, 恶劣天气装备, 背包, 基础工具包, 餐具与水壶, 毛毯与睡袋, 可充电灯具包, 个人清洁工具, 身份牌, 《帝国步兵振奋手册》, 8 周口粮 (按鼠人标准)

偏好武器: 长管激光枪、狙击步枪

奥坎碎石者安茹远征后被重新发现的欧格林

兵团创建:

母星: 欧格林世界

指挥官: 乐观

兵团类型: 近距突击兵团

条令: 欧格林武器

总 cost: 11 点

兵团规则:

属性修正: WS+3, S+10, T+10, Int-18, Ag-10, 且 S 或 T 再额外+3

初始资质: 无

初始技能: 恐吓, 生存, 闪避或格挡

初始天赋: 不死硬汉, 铁颚, 闪电反射

初始特质: 自动架设, 体型 (5), 坚固, 超自然力量 (2), 超自然坚韧 (2)
那太黑了我不去!: 欧格林不会主动进入洞穴、地下室、废墟、奇美拉等步兵载具, 或明显狭小的建筑; 军官或政委可命令其进入上述区域, 但进行指挥检定时承受 -10; 一旦被迫处于上述环境中, 欧格林进行的所有技能检定承受 -10。

笨拙: 欧格林的双手难以进行精细操作。欧格林无法使用为普通人类设计的大多数武器;

任何不具备“欧格林使用认证”词条的武器, 均不可由拥有“笨拙”特质的角色使用。

流利: 由于智力限制, 该兵团角色初始不具备语言学 (低哥特语) 技能。他们可以进行无需检定的低哥特语口头交流, 但反应迟缓。

亚人: 玩家角色不可作为支援专家, 只能从卫队士兵专长中选择。若要使用该兵团的支援专家, 请参考《帝皇之锤》中的混合兵团规则。

狭隘聚焦: 在判断某项前置条件是否满足时, 该兵团的角色同时被视为欧格林和卫队士兵。

承伤值: 初始承伤值 +15

每名士兵配发: 撕裂枪 ×1 及弹匣 ×4, 优秀工艺帝国卫队防弹护甲 ×1, 破片手雷 ×5, 单分子大型兵器 ×1, 制服, 恶劣天气装备, 背包, 基础工具包, 餐具与水壶, 毛毯与睡袋, 可充电灯具包, 个人清洁工具, 身份牌, 《帝国步兵振奋手册》, 6 周口粮

偏好武器: 撕裂枪、机炮

猩红卫队卡利西斯拉斯世界特色机油超人

兵团创建:

母星: 拉斯世界

指挥官: 暴躁

兵团类型: 猎兵团

条令: 义体强化、机神近卫

兵团阴影: 教义冲突

总 cost: 12 点

兵团规则:

属性修正: BS+3, Int+3, Per 或 BS 再+3, S-3

初始资质: 科技

初始技能: 通用学识 (机械教), 通用学识 (技术), 语言学 (低哥特语、机械语), 逻辑, 操作 (地面载具), 科技使用

初始天赋: 偏执, 抗性 (恐惧)

血肉真理: 拥有机械教植入物特质。此外, 其储压线圈经过特定强化, 以满足集成武器的高能量需求。

机械孤立: 与非拉斯世界、铸造世界或非机械教成员交流时, 所有交互检定承受 -10 惩罚。

欧姆尼赛亚士兵: 猩红卫队其实不是帝国卫队。不可选择帝国卫队兵团的支援专家, 即不可选择政委、国教牧师、欧格林、莱特林、认证灵能者或风暴兵专长 (可选择科技神甫工造士专长)。在判断前置条件是否满足时, 该兵团角色始终同时

视为技术神甫与卫队士兵。如果一个团队希望使用支援专家而非拉斯世界小队的科技神甫工造士，请参考《帝皇之锤》中的混合兵团规则。

机神信徒: 与国教代表交互时，猩红卫队玩家角色所有交互检定承受-10 惩罚（与“机械孤立”累加）。国教牧师玩家角色与该兵团 NPC 交互时同样承受-10 惩罚（不包括牧师自己的战友）。

承伤值: 初始承伤值。

每名士兵配发：集成拉斯激光枪×1，猎刀×1，猩红甲×1，普通工艺义体×2 或优秀工艺义体×1，机械教红袍（制服），恶劣天气装备，背包，祝圣工具包，餐具与水壶，毛毯与睡袋，可充电灯具包，身份牌，2周口粮

每个小队配发：毒狼坦克×1

偏好武器: 集成武器

自创兵团扩展:

家园世界

拉斯世界:

花费: 4

属性修正: Int+3, BS 或 Per+3

血肉真理: 拥有机械教植入物特质。此外, 其储压线圈经过特定强化, 以满足集成武器的高能量需求。

机械孤立: 与非拉斯世界、铸造世界或非机械教成员交流时, 所有交互检定承受 -10 惩罚。

欧姆尼赛亚士兵: 猩红卫队其实不是帝国卫队。不可选择帝国卫队兵团的支援专家, 即不可选择政委、国教牧师、欧格林、莱特林、认证灵能者或风暴兵专长(可选择科技神甫工造士专长)。在判断前置条件是否满足时, 该兵团角色始终同时视为科技神甫与卫队士兵。如果一个团队希望使用支援专家而非拉斯世界小队的科技神甫工造士, 请参考《帝皇之锤》中的混合兵团规则。

机神信徒: 与国教代表交互时, 猩红卫队玩家角色所有交互检定承受 -10 惩罚(与“机械孤立”累加)。国教牧师玩家角色与该兵团 NPC 交互时同样承受 -10 惩罚(不包括牧师自己的战友)。

承伤值: 初始承伤值。

欧格林世界:

花费: 5

属性修正: S+10, T+10, Int-15、Ag-10, 且 S 或 T 再额外 +3

初始技能: 恐吓, 生存

初始天赋: 不死硬汉, 铁颤

初始特质: 自动架设, 体型 (5), 坚固, 超自然力量 (2), 超自然坚韧 (2)
那太黑了我不去!: 欧格林不会主动进入洞穴、地下室、废墟、奇美拉等步兵载具, 或明显狭小的建筑; 军官或政委可命令其进入上述区域, 但进行指挥检定时承受 -10; 一旦被迫处于上述环境中, 欧格林进行的所有技能检定承受 -10。

笨拙: 欧格林的双手难以进行精细操作。欧格林无法使用为普通人类设计的大多数武器;

任何不具备“欧格林使用认证”词条的武器, 均不可由拥有“笨拙”特质的角色使用。

流利: 由于智力限制, 该兵团角色初始不具备语言学(低哥特语)技能。他们可以进行无需检定的低哥特语口头交流, 但反应迟缓。

亚人: 玩家角色不可作为支援专家, 只能从卫队士兵专长中选择。若要使用该兵团的支援专家, 请参考《帝皇之锤》中的混合兵团规则。

狭隘聚焦: 在判断某项前置条件是否满足时, 该兵团的角色同时被视为欧格林和卫队士兵。

承伤值: 初始承伤值 +15

垂死世界:

花费: 3

属性修正: 在 WS、BS 和 Per 三项中选两项+3

初始技能: 察觉、语言学(低哥特语)、生存

囤货癖: 垂死世界兵团角色在寻找食物和水的生存检定中+10, 同时在应急修理不那么先进的装备的技术检定中+10。

旧日恐惧: 垂死世界兵团角色以 D5 点失心开始游戏, 并获得抵抗(高温/寒冷/毒素)其一加入初始天赋。

承伤值: 初始承伤值

莱特林世界:

花费: 3

属性修正: Per+10, Fel+5, Ag+5, S-5, T10, 同时 Per/Fel/Ag 选择一项再+3

初始技能: 察觉或隐匿, 欺诈, 听说语言(低哥特语), 生计(厨师)

初始天赋: 死眼射击

初始特质: 体型(小)和感官强化(视觉、嗅觉、味觉)

亚人: 玩家角色不可作为支援专家, 只能从卫队士兵专长中选择。若要使用该兵团的支援专家, 请参考《帝皇之锤》中的混合兵团规则。

狭隘聚焦: 在判断某项前置条件是否满足时, 该兵团的角色同时被视为莱特林人和卫队士兵。

承伤值: 初始承伤值-3

圣地世界:

花费: 3

属性修正: Per+3, WS 或 WP+3

初始技能: 通用学识(国教教义、国教教会)

流利: 圣地世界角色能够使用高哥特语进行不需要检定的交流, 但是他们并不拥有语言学(高哥特语)技能。

知识生疑虑, 疑虑生异端: 禁忌知识检定-10。

天生憎恶: 获得仇恨(异端/变种人/灵能者)其一加入初始天赋

信仰护佑: 当圣地世界角色获得腐化点时, 无论多少, 他们都可以花费一个命运点使获得的腐化点变成 0。

承伤值: 初始承伤值

生于虚空:

花费: 3

属性修正: WP+3, Int 或 Per+3

初始技能: 通用学识(技术)、语言学(低哥特语)、导航(星际)、驾驶(飞行载具)、科技使用

诡异好运: 使用命运点(注: 非燃烧)时投 D10, 9 或 10 命运点不会消耗。

恶兆缠身: 和非生于虚空者打交道时进行的交互检定-10。

虚空行者: 生于虚空兵团角色不将真空视为困难地形, 在零重力环境下进行冲锋和奔跑时的运动检定为-10。

承伤值: 初始承伤值-1

兵团分类

近距突击兵团:

花费: 3 (如果添加运输载具则为 5)

属性修正: WS+3, INT-3

初始技能: 闪避或格挡

初始天赋: 闪电反射

制式装备: 每人获得一把带 4 个弹匣的战斗霰弹枪或一把加重武器或两件单手低科技武器(主武器), 同时获得一套卫队防弹甲、3 枚破片手雷、两枚穿甲手雷。另外, 可以额外 2 点兵团创建点为制式装备添加每班组一台运输载具。

机械化侦察团:

花费: 3

属性修正: PER+3, T-3

初始技能: 察觉

初始天赋: 闪电反射

制式装备: 每班组一台火蜥蜴侦察车(或其变种), 每人一套望远镜。

快速侦察团:

花费: 8

属性修正: AG+3, T-3

初始技能: 驾驶(地面载具)、科技使

初始天赋: 战斗感官或加速修理

制式装备: 每玩家角色一台金牛突击车或者其变种, 同时每人一套望远镜; GM 同意下, 最多两名玩家角色可以将金牛突击车更换为金牛巡猎者。

后勤修理兵团:

花费: 3

属性修正: INT+3, S-3

初始技能: 驾驶(地面载具)

初始天赋: 钢铁神经或战地铸造

制式装备: 每班组一台阿特拉斯维修坦克, 每人一个圣油祝福的维修工具箱。

超重型坦克团:

花费: 7

属性修正: WP+3, WS-3

初始技能: 驾驶(地面载具)

初始天赋: 技术性敲击

制式装备: 每班组一台帝皇毒刃(或其变种), 每人一个圣油祝福的维修工具箱。

训练条令

圣战士:

花费: 3

属性修正: WS+2

初始天赋: 狂暴, 仇恨(任一) 或人脉(国教)

信仰卫士:

花费: 2

属性修正: WP+3

初始技能: 通用学识(国教教义、帝国国教)

初始天赋: 坚定信念

机神近卫:

花费: 3

初始资质: 科技

爆破专家:

花费: 4

属性修正: Int+2

初始技能: 科技使用、驾驶(地面载具)

初始天赋: 钢铁神经

专业爆破手: 在关于炸药的特殊用途的技术使用检定中获得+10。

制式装备: 每班组额外增加一台独眼巨人自爆车, 每人额外获得一具防毒面具和1公斤炸药

战斗工兵:

花费: 3

属性修正: Int+2

初始技能: 安保、科技使用、生计(科技小贩)

初始天赋: 技术性敲击

工兵训练: 在建造或破坏战地设施、清理攻击路线之类的工兵工作中, 所有技术使用与生计(科技小贩)检定都能获得+10。

制式装备: 每人额外携带一把激光切割刀

狙击兵:

花费: 2

属性修正: BS+2

初始天赋: 神射手

制式装备: 每人额外获得一支带4个充能匣的激光狙击枪或带4个弹匣的狙击枪。

装备条令

自动炮塔:

花费: 2

效果: 制式装备中为每班组添加一具狼蛛炮台

机械神教盟友:

花费：3

效果：为所有获得等离子、热熔、动力武器等高科技武器的后勤检定+10

植入物强化：

花费：3

效果：所有角色开场时拥有两个普通工艺植入物或者一个优秀工艺植入物

破墙军团：

花费：2

效果：制式装备中为每班组添加一具冥王破墙钻

欧格林武器：

花费：1

效果：在获得“欧格林使用认证”特性武器时进行的后勤检定+10，同时团内的欧格林角色如果没有撕裂枪，他们可以额外获得一把普通工艺的撕裂枪和两个弹匣。

圣物守护者：

花费：1

效果：为每个班组配发一个圣物匣，圣物匣的大小从5人抬的石棺到一人携带的小盒子不等，但是一般而言需要两名角色进行携带；只要圣物匣仍在班组控制下，班组成员进行的所有意志检定获得+10加值，同时视为拥有坚定信念天赋；同时，在班组成员获得腐化点时，获得的腐化点-1（最小到1）

军刀武器平台：

花费：3

效果：制式装备中为每人添加一个军刀武器平台

机仆使用者：

花费：2

效果：该团可以使用机仆作为他们的战友

兵团阴影

征召兵团：

额外点数：3

拒绝战斗：征召兵团的成员在意志检定中承受-10，同时所有的指挥检定包括对战友的指挥也要-10

教义冲突：

额外点数：3

行于国教之影：该兵团始终身处国教教会审视的目光之中，一般而言国教会试图往这个兵团派遣牧师和其他代表以试图拯救他们的信仰，但是这种努力往往得不到兵团的认可。国教牧师在兵团中与兵团的NPC成员（包括战友角色）的交互

检定中承受-10。与此同时，根据他的判断，国教教会可能会对兵团施加一些不太好的惩罚，我们鼓励 GM 与 PC 通力合作创建一个有趣的关系。

蛮人战士:

额外点数: 5

没救的蛮子: 无论在卫队中干了多长时间，他们还是克制不住自己用原始的方式去战斗的欲望。使用任何非低技术武器时，该兵团角色的 BS-5 浪费资源：该兵团的成员在获取非低技术装备时后勤检定-20。

注：机械化步兵团、装甲团等制式装备中包括载具的兵团无法选择该项

混沌腐化:

额外点数: 3

亚空间诅咒: 该兵团成员以 1D10 点腐化点开始游戏，同时在免遭变异的测试与恶化测试中额外承受-10。

叛徒卫队:

额外点数: 5

帝国之敌: 叛徒卫队团在决定额外制式装备时拥有 0 点后勤点，同时所有后勤检定承受-10，并且无法获得国教教会相关的影响力天赋（除非 GM 说可以！），不过可以在 GM 同意下更换为其他东西的影响力天赋，比如赛弗鲁叛军。

获得天赋: 宿敌（帝国卫队）以及与兵团目前状况相符的人脉（任一）。

迷失于亚空间:

额外点数: 4

这本上没你名儿! : 在兵团进行后勤检定时如果出现了双数（11, 22, 33 等），则后勤检定直接失败，这代表着军务部的记录中没有找到这个兵团的名字，或者在官僚程序中卡死了。

时间不等人: 该兵团的成员在跃出亚空间之后得知自己在这条船以外的亲朋好友已经全部离世，极度深重的孤独感会给他们带来难以治愈的恐怖精神创伤，特别是他们还要目睹自己曾经要守护的世界变为一片火海。该兵团以 1D5 点失心点开始游戏。

第二章：专业进阶扩展

大科技主管 *Architectus Magna*

前置专长: 科技神甫工造士

新增资质: 敏捷、射击技能、防御、智力、力量、科技、意志力

新增天赋: 闪电反射、抗性(恐惧)或加速修理

专家装备: 圣油, 数据板, 多功能工具, 颅脑护甲, 心智脉冲单元 MIU, 呼吸过滤植入物, 远程机械附肢或通用机械附肢(伺服臂)

可购买以下专业进阶以强化战友:

同步钢铁仪式:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 当大科技主管通过心智脉冲单元与载具连接时, 可以在进行操作(地面载具)、操作(飞行载具)和操作(虚空舰)检定时, 使用智力属性代替敏捷属性。当大科技主管以此种方式连接载具时, 每当载具遭受致命伤, 都会获得1级疲劳。

觉醒吧, 钢铁之魂! :

类型: 全动作

花费: 400 xp

效果: 当大科技主管通过心智脉冲单元与一辆多乘员载具连接时, 只要他的机仆也在载具内, 他就可以召唤它临时增强载具的一个系统。大科技主管进行一次挑战(+0)的科技使用检定; 如果成功, 他可以增强载具的引擎, 或为一件载具武器过载。如果他选择增强引擎, 每有1个成功度, 载具的机动就+5; 如果他决定增强武器, 每有1个成功度, 该武器的伤害就+1。此效果持续的回合数等于其智力加值。他在每次战斗遭遇中只能使用一次该能力。

猩红典范 *Crimson Exemplar*

前置专长: 科技神甫工造士

新增资质: 射击技能、智力、进攻、力量、科技、坚韧、武器技能

新增天赋: 冥想及武器科技或集成武器专精

专家装备: 圣油, 欧姆尼赛亚之斧, 远程机械附肢或通用机械附肢(伺服臂), 猩红甲, MIU 武器接口, 极品工艺拉斯激光步枪

可购买以下专业进阶以强化战友:

集成武器系统:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 选择一件基础武器或近战武器作为集成武器。该武器现已内置于他的身体

中（嫁接到肢体上、安装在机械附肢等等），且只能通过一次艰难（-20）的科技使用检定拆卸。如果该武器需要弹药，它将从猩红典范的储能线圈中抽取能量，且在重新装填时不再需要新的弹药，但猩红典范每次重新装填都会获得1级疲劳。猩红典范购买此进阶的次数不得超过其坚韧加值。

目标锁定:

类型: 全动作

花费: 600 xp

效果: 猩红典范的机仆锁定目标，与猩红典范的集成武器同步，允许猩红典范使用所有集成武器打击目标。每场遭遇战一次，猩红典范可以下达此指令并进行一次挑战（+0）的智力检定，这会花费一个全动作，作为指令的一部分。如果检定通过，则使用一件武器对射程内的一名目标造成一次命中。除第一个成功度外，每额外多出1个成功度，都可使用另一件武器对射程内的目标额外造成一次命中。每件武器以此种方式只能造成一次命中。下达此指令时，猩红典范的机仆必须处于通讯范围内。

首席工造士 Engineer Prime

前置专长: 科技神甫工造士

新增资质: 射击技能、智力、感知、知识、坚韧、科技、意志力

新增天赋: 钢铁召唤与人脉（机械教）或 战地铸造

专家装备: 圣油，数据板，欧姆尼赛亚之斧，逻辑计算升级，远程机械附肢，操纵机械附肢，通用机械附肢

可购买以下专业进阶以强化战友:

冗余系统:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 首席工造士获得一名额外的机仆。购买此进阶的次数不得超过其智力加值。见附录“补充说明”中“多名战友”一栏。

协调算法:

类型: 被动

花费: 400 xp

效果: 当两名或更多机仆使用战友进阶“伺服臂”（见《唯有战争》核心规则书）协助首席工造士进行科技使用检定时，除首名机仆外，每多一名协助的机仆，检定都会获得+5 加值。

机械之主:

类型: 全动作

花费: 600 xp

效果: 首席工造士可以精准操控机仆。每个回合，首席工造士可以花费半动作进

行一次挑战 (+0) 的科技使用检定。如果成功，他可以让一名机仆，且除去第一个成功度每额外 1 点成功度可再增加一名机仆，进行一次半动作的近战攻击或射程内远程攻击。在进行此类攻击时，机仆使用首席工造士的武器技能或射击技能属性进行检定。

聪明头 Bone ‘ead

前置专长: 欧格林

新增资质: 射击技能、领导、进攻、力量、坚韧、武器技能

新增天赋: 双利手与抗性（恐惧） 或 忠诚举止

专家装备: 优秀工艺大脑植入物, 优秀工艺撕裂枪 或 优秀工艺震击锤与普通工艺爆弹枪, 破片手雷×2, 穿甲手雷×1

可购买以下专业进阶以强化战友:

改良灵巧:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 聪明头在使用基础类或投掷类远程武器以及近战武器时，视为不具备“笨拙”特质。此外，得益于其巨大的体型，聪明头可以单手使用这些武器而不受惩罚。

强化智力:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 聪明头通可以更高效地向非欧格林人传达需求。聪明头用于给战友下达指令的检定获得+10 加值。

野蛮鼓舞:

类型: 半动作

花费: 400 xp

效果: 直到回合结束，每当聪明头杀死一名敌人，他可以用一个自由动作进行一次挑战 (+0) 的恐吓检定。如果成功，聪明头战友通讯范围内的每名战友在其下一个回合结束前的下一次武器技能或射击技能检定中获得+10 加值。此外，受此能力影响的每个欧格林可以用一个自由动作进入狂暴状态。

堡垒欧格林 Bulwark

前置专长: 欧格林

新增资质: 野战、进攻、力量、坚韧、武器技能、意志力

新增天赋: 狂暴与优良体制 或 复仇守卫

专家装备: 优秀工艺槌拳或优秀工艺大型武器或极品工艺战锤, 破片手雷 ×2

可购买以下专业进阶以强化战友:

狂怒递增:

类型: 被动

花费: 400 xp

效果: 当堡垒欧格林处于狂暴状态时, 每当 10 米内一名盟友或战友受到致命伤, 堡垒欧格林的超自然力量和超自然坚韧特质都+1, 直到遭遇战结束。以这种方式获得的超自然力量和坚韧等级上限为 (8)。

震裂重击:

类型: 被动

花费: 600 xp

效果: 当堡垒欧格林处于狂暴状态时, 每当他通过近战攻击造成正义之怒, 他还会力量加值(米)范围内除自己以外的每个其他目标造成一次命中, 命中属性为: 1d10+SB I; Pen 0; 震荡。

重枪欧格林 Gun Lugger

前置专长: 欧格林

新增资质: 射击技能、进攻、防御、感知、力量、武器技能

新增天赋: 武器训练(爆弹)与武器训练(激光) 或 粉碎冲锋

专家装备: 优秀工艺重型爆弹枪或优秀工艺 M41 多管激光炮或极品工艺撕裂枪, 破片手雷×5

可购买以下专业进阶以强化战友:

火力狂怒:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 重枪欧格林在使用不具备“欧格林使用认证”的重型远程武器时, 视为不具备“笨拙”特质。然而, 当重枪欧格林使用的不具备“欧格林使用认证”的远程武器卡壳时, 除非他的战友处于协同状态, 否则重枪欧格林会弄坏武器。弄坏的武器必须通过一次艰难 (-20) 的科技使用检定进行修理, 且在再次发射前至少需要等待数分钟。

引导射击:

类型: 全动作

花费: 500 xp

效果: 重枪欧格林的战友向选定目标发射弹道标记目标。直到回合结束, 重枪欧格林在对战友标记的目标进行任何射击技能检定时, 成功率翻倍。重枪欧格林的战友必须处于协同状态才能执行此指令。

莱特林协调长 Fixer

前置专长: 莱特林

新增资质: 敏捷、射击技能、交际、技巧、领导、智力、社交

新增天赋: 战斗感官与语言精通 或 莱特林征用

专家装备: 优秀工艺长管激光枪（配备望远瞄准镜） 或 优秀工艺狙击步枪（配备望远瞄准镜），变色披风，烹饪用品

可购买以下专业进阶以强化战友:

互帮互助:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 莱特林协调长获得一名额外的战友。购买此进阶的次数不得超过其交际加值。见附录“补充说明”中“多名战友”一栏。

虚张声势:

类型: 被动

花费: 500 xp

效果: 当莱特林协调长在一名或多名战友的协助下进行魅力、欺诈或恐吓检定时，每有一名协助他的战友，获得+10 加值。

佯攻侧翼:

类型: 横扫指令（自由动作）（见附录“补充说明”中“横扫指令”一栏）

花费: 300 xp

效果: 莱特林协调长可以让通讯范围内任意数量的战友参与此指令。在战斗遭遇开始时，只要莱特林协调长未处在遭遇突袭状态，就可以进行一次困难（-10）的欺诈检定，对抗敌人的洞悉检定，每有一名参与此指令的战友便获得+10 加值。每个在对抗检定中失败的敌人，先攻都会承受一定的惩罚，数值等于莱特林协调长赢得该对抗检定的成功度。

莱特林远射手 Longshooter

前置专长: 莱特林

新增资质: 敏捷、射击技能、野战、技巧、进攻、感知、意志力

新增天赋: 纵身一跃与冥想 或 目标真大

专家装备: 优秀工艺针枪或极品工艺长管激光枪（配备望远瞄准镜）或极品工艺狙击步枪（配备望远瞄准镜），变色披风，望远镜

可购买以下专业进阶以强化战友:

中门对狙:

类型: 全动作

花费: 300 xp

效果: 莱特林远射手的战友严密监视战场。直到下个回合开始前, 莱特林远射手可以花费一个反应动作, 对射程内一名以他为远程攻击目标的敌人, 进行一次-20的标准远程攻击。如果他通过该反应动作击杀目标或使目标失去活动能力, 则目标即将发动的远程攻击自动未命中; 否则, 该攻击照常判定是否命中。下达此指令时, 战友必须处于协同状态。

弱点:

类型: 全动作

花费: 400 xp

效果: 莱特林远射手的战友开火削弱目标的护甲。莱特林远射手在本回合下一次进行指定攻击时, 武器的穿甲值增加 X , X 等于其本次攻击的射击技能检定成功度。下达此指令时, 战友必须处于通讯范围内。

莱特林斥候 Trailblazer

前置专长: 莱特林

新增资质: 敏捷、交际、野战、技巧、进攻、力量、武器技能

新增天赋: 猫落地与缴械 或 稳步寻路

专家装备: 优秀工艺长管激光枪或优秀工艺狙击步枪(配备望远瞄准镜), 优秀工艺霰弹枪, 单分子匕首

可购买以下专业进阶以强化战友:

便利干扰:

类型: 指令(半动作)

花费: 500 xp

效果: 靠着战友吸引敌人, 莱特林斥候进行一次挑战(+0)的潜行检定, 由10米内每名敌人的察觉进行对抗。如果某个目标在对抗检定中落败, 则直到下个回合结束前, 该目标均视为未察觉到莱特林斥候。下达此指令时, 战友必须处于通讯范围内。

明抢:

类型: 指令(半动作)

花费: 300 xp

效果: 莱特林斥候的搭档撞向目标吸引敌人。莱特林斥候进行一次挑战(+0)的巧手检定, 与3米内的一名目标的察觉对抗。如果目标未察觉到莱特林斥候, 则他在该检定中获得+30加值。如果成功, 莱特林斥候可以从目标身上偷走一件物品(不得大于体型(2))。如果成功度达到3个及以上, 则莱特林斥候与战友在执行此指令后可以立即以自由动作进行一次撤离动作。下达此指令时, 战友必须处于协同状态。

小手不太干净:

类型: 全动作

花费: 400 xp

效果: 每场游戏阶段一次, 莱特林斥候可以让战友“借来”一件此前未提及过的物品, 该物品的获取难度最高为普通。莱特林斥候以此种方式获取的物品必须经由 GM 判定为合理, 且从某些重要人物那里偷窃会产生相应的后果。下达此指令时, 战友必须处于协同状态。

焚化牧师 Incinerant Priest

前置专长: 国教牧师

新增资质: 敏捷、交际、进攻、社交、力量、武器技能、意志力

新增天赋: 光芒四射与稳操胜券 或 谴责连祷

专家装备: 国教长袍, 优秀工艺裂人锯 (配备灭绝者包) 或 优秀工艺链锯剑与优秀工艺手持喷火器 或 发火臂甲, 经书

可购买以下专业进阶以强化战友:

硫磺修辞:

类型: 被动

花费: 400 xp

效果: 战友煽动恨火。每当处于焚化牧师战友协同状态范围内的一名盟友 (包括焚化牧师本人) 通过造伤的攻击, 对敌人造成正义之怒时, 该盟友在相应的致命伤表中掷两次 1d5 并取较高者。

烈焰楷模:

类型: 半动作

花费: 300 xp

效果: 直到回合结束, 每当焚化牧师对一名敌人造成正义之怒, 处于其战友协同状态范围内的每名盟友都获得以下加成: 直到该角色的下个回合结束前, 伤害掷骰结果为 9 或 10 时皆可造成正义之怒。下达此指令时, 战友必须处于协同状态。

悔罪领唱 Praecentor of Penance

前置专长: 国教牧师

新增资质: 交际、智力或意志力、领导、进攻、坚韧、武器技能

新增天赋: 狂暴冲锋与双人小组 或 渴望复仇

专家装备: 甲壳盔甲, “纯洁派之怒”链锯斧或爆弹散弹枪, 经书, 扩音器

可购买以下专业进阶以强化战友:

悔罪集结:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 悔罪领唱获得一名额外的战友。购买此进阶的次数不得超过其交际加值。见附录“补充说明”中“多名战友”一栏。

一个不留! :

类型: 全动作

花费: 500 xp

效果: 悔罪领唱可以让除首名战友外、处于协同状态的任意数量战友参与此指令。作为此指令的一部分, 悔罪领唱进行一次困难 (-10) 的指挥检定, 每有一名参与此指令的战友便获得+10 加值。如果成功, 悔罪领唱可以令战友一同随之冲锋, 且悔罪领唱回合结束前进行冲锋动作时不能被近战攻击选为目标。每获得 1 个成功度, 悔罪领唱在回合结束前进行的任何冲锋动作中, 都能让一名或多名战友使用近战武器对目标额外造成一次命中。

武装主教 Prelate-at-Arms

前置专长: 国教牧师

新增资质: 射击技能、防御、交际、领导、力量、坚韧、意志力

新增天赋: 战斗队形与武器训练 (爆弹) 或 信念之力

专家装备: 神圣法衣, 极品工艺爆弹枪 或 优秀工艺动力剑与极品工艺爆弹手枪, 经书, 扩音器

可购买以下专业进阶以强化战友:

莫要动摇! :

类型: 半动作

花费: 300 xp

效果: 何来敌我悬殊, 奉天战斗到底! 直到回合结束, 每当武装主教使用指挥技能的“鼓舞”特殊用法时, 受影响的每名盟友在抵抗恐惧、压制以及改变心智的灵能效果检定中获得额外的+20 加值, 持续直到其下个回合结束。下达此指令时, 武装主教的战友必须处于通讯范围内。

虔诚奖赏:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 武装主教战友通讯范围内的盟友花费一点命运点时, 武装主教都会因这种虔诚而精神振奋。武装主教可以用一个自由动作进行一次艰难 (-20) 的指挥检定; 如果成功, 直到下个回合结束前, 他可以再次下达“正义布道”指令(见《唯有战争核心规则》国教牧师), 即使他的战友在该场遭遇战中已经使用过该指令。

博学导师 Rector Erudite

前置专长: 国教牧师

新增资质: 交际、智力、知识、感知、社交、武器技能、意志力

新增天赋: 语言精通与过目不忘 或 忏悔神甫

专家装备: 国教长袍, 优秀工艺爆弹枪或优秀工艺喷火器, 玫瑰念珠, 经书, 学识之书

可购买以下专业进阶以强化战友:

行走的档案馆:

类型: 被动

花费: 400 xp

效果: 在战友协助下, 博学导师在进行所有通用学识、禁忌学识、语言学和专业学识检定时均获得+20 加值。

档案记录员:

类型: 被动

花费: 300 xp

效果: 在战友协助下, 博学导师在使用过目不忘天赋来回忆信息时, 进行的任何智力检定获得+20 加值。

识破异端, 诛灭异端! :

类型: 全动作

花费: 500 xp

效果: 每场遭遇战一次, 博学导师可以下达此指令, 选择一种敌人类型(如绿皮、灵族、混沌崇拜者, 或任何 GM 认为合适的类型), 并针对包含该选定敌人的专精, 进行一次艰难(-20)的通用学识、禁忌学识或专业学识检定。如果成功, 战友通讯范围内的每名盟友每轮都可以重掷一次针对该选定敌人的未命中攻击, 持续回合数等于检定成功度。

第三章：天赋、指令、战友、武器扩展

天赋扩展

加速修理 Accelerated Repairs:

等阶: 2

前置条件: 任意基础维修技能+20, 科技使用+10

资质: 智力、科技

当角色进行维修检定且选择“赶工”时, 检定惩罚由-30降低至-10。当角色选择“仔细维修”时, 维修时间的增幅由50%降低至25% (更多维修相关见《唯有战争》核心规则)。

渴望复仇 Aspire to Vengeance:

等阶: 2

前置条件: 武器技能 40, 意志力 40

资质: 交际、进攻

若50米内有玩家角色、战友或盟友NPC被敌人杀害, 则直到遭遇战结束, 该角色在触发正义之怒时所造成的致命伤数值额外+3。

战地铸造 Battlefield Tech-Wright:

等阶: 2

前置条件: 任意基础维修技能+10, 意志力 35

资质: 意志力、科技

角色不再因外部环境干扰而承受科技使用或维修检定的惩罚, 并使所有因工具简陋或工作环境恶劣带来的惩罚总计降低10。

火焰祝福 Blessing of Flame:

等阶: 3

前置条件: 意志力 45, 专业学识(国教教义) +20

资质: 射击技能、知识

角色使用一次全动作, 可以进行一次挑战(+0)的专业学识(国教教义)检定, 为一件带有火焰词条的武器进行祝圣。受祝圣的武器在命中恶魔时会自动将其点燃, 并获得祝圣词条, 效果持续回合数等于该角色的意志力加值, 或直到该武器弹夹耗尽。

负重牲口 Brute of Burden:

等阶: 1

前置条件: 力量 45

资质: 力量、通用

在计算举起、搬运或推动重物的总量时, 该角色将其体型特质的数值累加至其力量加值与坚韧加值之和中。此外, 角色在为了避免因强行军获得疲劳而进行的坚韧检定中获得+20 加值。

忏悔神甫 Confessor:

等阶: 2

前置条件: 交际 35, 意志力 35, 国教牧师

资质: 交际、领导

在任务间隔期间, 该角色可以为小队成员安抚身心。当小队中的一名角色花费经验值来移除疯狂点数时, 每 100 点经验值可以额外多移除 1 点疯狂点。小队角色无法降低在花费经验值前已经获得的疯狂等级。

绝望爆发 Desperate Strength:

等阶: 3

前置条件: 坚韧 50, 狂暴

资质: 坚韧、防御

角色处于重伤状态时, 他获得超自然力量 (1) 和超自然坚韧 (1) 特质 (若已拥有则数值各加 1)。角色处于致命伤状态时, 这些特质的数值额外再加 1。角色在计算重伤阈值时, 仍以应用此特质前的坚韧加值为准。

消息灵通 Ears to the Ground:

等阶: 1

前置条件: 贸易, 感知 30

资质: 感知、社交

在试图通过贸易获取额外装备*时, 其商务检定获得+20 加值。此外, 角色学会了如何避开政委或其他纪律部门的官方关注, 在为了躲避或转移此类交易引起的注意而进行的欺诈检定时获得+10 加值。

*角色可以与某个 NPC 进行一次挑战 (+0) 的贸易对抗检定, 来额外获取想要的物品。该检定每获得 1 个成功度, 则获取该物品的后勤检定中获得+10 加值。具体见《唯有战争》核心规则。

巨人杀手 Giantkiller:

等阶: 3

前置条件: 射击技能 50, 目标真大

资质: 射击技能、技巧

射击一个体型数值大于自身的敌人时, 本次攻击造成的伤害数值额外增加双方体型的差值。

帝国指挥官 Imperial Commander:

等阶: 3

前置条件: 交际 45, 意志力 40

资质: 交际、领导

在与帝国卫队服役的士兵进行交互检定时, 该角色永远不会因为陌生或外来者身份而承受惩罚。这包括所有宣誓效忠的辅助部队, 如机械教、国教等。当指挥一支成分复杂的部队(如卫兵与欧格林, 或猩红卫队与国教小队)时, 角色在为了维持阵型秩序而进行的指挥检定中获得+20 加值。

入门级维护 Initiated Maintenance:

等阶: 1

前置条件: 通用学识(机械教) +10

资质: 射击技能、科技

该角色使用的武器仅在掷骰结果为 100 时卡壳; 且在使用带有过热词条的武器时, 仅在结果为 96-100 时触发过热。

集成武器专精 Integrated Weapon Expertise:

等阶: 2

前置条件: 射击技能 40, 植入储能线圈或机械教植入物

资质: 射击技能、防御

每当角色使用集成武器在射击技能检定中取得成功时, 角色可以选择获得 1 级疲劳。若角色这样做, 这次检定额外获得 2 个成功度。

集成武器大师 Integrated Weapon Mastery:

等阶: 3

前置条件: 坚韧 40, 意志力 40, 植入储能线圈或机械教植入物, 集成武器专精

资质: 射击技能、防御

角色可以用一个自由动作, 选择获得至多等同于其坚韧加值的疲劳等级。每通过这种方法获得 1 级疲劳, 角色所有集成武器的伤害和穿甲各提升 1 点, 持续回合数等于其意志力加值。

这儿没那么黑 It Not So Dark:

等阶: 1

前置条件: 欧格林, 意志力 40

资质: 意志力、通用

角色不再因“那太黑了我不去!”而在狭窄空间行动时承受惩罚。此外, 欧格林可以进行一次艰难(-20)的意志力检定以自发进入狭窄空间。若检定失败, 欧格林仍必须像往常一样在接到命令后才能进入此类空间。

谴责连祷 Litany of Condemnation:

等阶: 1

前置条件: 意志力 40, 专业学识 (国教教义) +10

资质: 意志力、社交

角色成功通过指挥检定，并使用指挥技能的特殊用法“威吓”来抵御恶魔、变种人以及亚空间超自然效果时，额外获得 3 个成功度。

小个子伙计 Little 'Un:

等阶: 1

前置条件: 交际 30, 非欧格林

资质: 交际、通用

角色成功通过针对欧格林的基于交际属性的检定时，额外获得 2 个成功度。此外，角色能激发这些大个子的忠诚，使欧格林在抵抗被强迫或其他诱使背叛、转而攻击该角色的检定失败时，可以进行重掷。

忠诚举止 Loyal Demeanour:

等阶: 1

前置条件: 欧格林

资质: 交际、领导

该角色在进行交际检定时，永远不会因为没被严肃对待或身为欧格林而承受惩罚。此外，角色每个游戏阶段可以重掷一次失败的魅力检定。

看不见我 Overlooked:

等阶: 1

前置条件: 感知 35, 不可标记

资质: 感知、防御

只要 5 米内存在体型数值更高的友方角色，那么任何在本场遭遇战中尚未被该角色攻击过的敌人，必须通过一次常规 (+20) 的智力检定才能攻击该角色。如果敌人检定失败，他会无视该角色，转而攻击附近体型更大的目标。

完美维护 Perfected Maintenance:

等阶: 2

前置条件: 通用学识 (机械教) +20, 入门级维护

资质: 射击技能、科技

每场游戏一次，该角色可以用一个全动作进行一次挑战 (+0) 的科技使用检定。如果成功，所选物品在游戏阶段结束前视为工艺等级提升一级，且除首个成功度之外，每额外获得一个成功度再提升一级（最高为极品工艺）。

储能线圈感应 Potentia Coil Induction:

等阶: 1

前置条件: 植入储能线圈或机械教植人物, 坚韧 35

资质: 坚韧、科技

当处于合适的电源(如便携式发电机或所属兵团战斗车辆的动力源)附近时, 角色可以通过一次普通(+10)的坚韧检定, 并恢复等同于检定成功度的疲劳等级。

兔拳 Rabbit Punch:

等阶: 1

前置条件: 敏捷 35, 武器技能 35

资质: 敏捷、技巧

在进行徒手攻击时, 该角色在伤害计算中使用敏捷加值来代替力量加值。

莱特林征用 Ratling Requisitions:

等阶: 2

前置条件: 敏捷 45, 莱特林

资质: 敏捷、社交

在领取任务装备时, 角色可以花费 1 点命运点, 自动获得一件存放于兵团仓库中、稀有或更易获取的小型物品。该物品的尺寸必须约为炸弹手枪或更小, 但在 GM 裁量下也可以获取更大的物品。如果盗窃行为被发现, 角色将受到严厉惩罚。若角色希望在任务结束后将物品还回仓库, 并认为归还与获取一样成功。

圣物随身 Relic Bearer:

等阶: 3

前置条件: 后勤等级 40+, 专业学识(国教教义) +20

资质: 交际、社交

该角色的标准装备中有一件圣物。角色展示圣物时, 30 米内的所有盟友在抵抗恐惧、压制, 以及避免获得腐化或疯狂点的检定中获得+20 加值。然而, 如果圣物丢失或损毁, 角色会立即失去当前游戏阶段剩余的所有命运点, 并停止获得此天赋的任何加成, 直到找回或修复圣物。

粉碎冲锋 Ripper Charge:

等阶: 2

前置条件: 力量 45, 大只佬

资质: 射击技能、进攻

该角色可以使用一个全动作, 直接向远处的敌人进行冲锋。只要该冲锋移动未使角色进入敌人的近战范围, 角色就可以立即以自由动作使用远程武器进行一次全自动射击。此次全自动射击的难度为挑战(+0)。

信念之力 Strength in the Creed:

等阶: 1

前置条件: 国教牧师或 10+ 疯狂点

资质: 意志力、进攻

每当该角色在掷骰前花费 1 点命运点以获得 +10 检定加值时, 再获得额外的 +20 加值 (总计 +30)。

异端之作不可留 Suffer Not the Work of Heretics:

等阶: 3

前置条件: 仇恨 (任一), 国教牧师或 20+ 疯狂点

资质: 意志力、进攻

当角色攻击所仇恨的敌人, 或由该类敌人制造的载具、建筑或物品时, 角色所有攻击的穿甲值增加, 数值等于其意志力加值。如果角色拥有“激发怒火”天赋, 则角色可以通过该天赋传递该加值, 使受到影响的角色也获得该增益。

稳步寻路 Surefoot Wayfinder:

等阶: 2

前置条件: 生存+10

资质: 感知、野战

该角色无视由于复杂地形导致的移动速度惩罚, 但极度危险的环境(如燃烧的建筑物)在GM裁量下仍可能对其产生惩罚。此外, 每场游戏角色可以重掷一次失败的生存技能检定的特殊用法“追迹”。

把他们撕碎! Tear 'em To Bits!:

等阶: 3

前置条件: 欧格林, 力量 50

资质: 力量、进攻

每场遭遇战一次, 当该角色造成的伤害超过敌人生命值, 从而对其造成致命伤时, 他可以花费 1 点命运点瞬间肢解该敌人。直到遭遇战结束, 在所有目睹这一野蛮行径的敌人眼中, 该角色拥有恐惧(2)特质。

目标真大 The Bigger They Are:

等阶: 2

前置条件: 射击技能 40

资质: 射击技能、技巧

当对体型特质数值大于自身的敌人进行单发远程攻击时, 角色可以修改其命中部位掷骰结果, 修改量最高可达目标体型的两倍。例如, 攻击黎曼鲁斯坦克(体型7)时, 可以将命中部位结果向上或向下调整最多 14 点。

雷霆责骂 Thunderous Castigation:

等阶: 3

前置条件: 指挥+20, 专业学识(国教教义)+20

资质: 交际、领导

角色可以在掷先攻后, 立即使用一个自由动作, 通过一次艰难(-20)的指挥检定来展开演说。如果成功, 在余下的战斗中, 敌人将视该角色拥有恐惧(1)特质。除首个成功度外, 每多出 3 个成功度, 恐惧就增加 1(最高为恐惧 3)。

矮子突袭 Underfoot Assault:

等阶: 3

前置条件: 敏捷 40, 武器技能 40

资质: 武器技能、技巧

当对体型数值大于自身的敌人进行近战攻击时, 敌人在格挡或闪避该角色的近战攻击时承受减值, 数值等于双方体型数值差值的十倍。

异类同伴 Unusual Companion:

等阶: 1

前置条件: 交际 30

资质: 通用、社交

每当角色获得一名战友, 角色可以自行选择该战友是标准人类战友, 还是欧格林、莱特林或机仆。获取机仆战友的其他需求仍照常执行。

催促悔罪 Urge the Penitent:

等阶: 1

前置条件: 指挥+10, 专业学识(国教教义)

资质: 交际、社交

角色在检定失败后花费一点命运点进行重掷时, 获得+10 加值。只要盟友处于该角色的视线和通讯范围内, 角色就可以花费一个反应动作, 将此增益应用于盟友。

复仇守卫 Vengeful Protector:

等阶: 2

前置条件: 武器技能 45, 力量 45

资质: 力量、进攻

每当 10 米内的一名盟友因敌方行动而受到致命伤时, 直到遭遇战结束, 该角色进行的近战攻击伤害增加 X 点, X 等于其体型数值。

活力线圈 Vitality Coils:

等阶: 3

前置条件: 植入储能线圈或机械教植入物, 储能线圈感应, 坚韧 45

资质: 坚韧、科技

每个游戏阶段一次, 当处于合适的电源(如便携式发电机或所属兵团战斗载具的动力源)附近时, 该角色可以用一个全动作进行一次挑战(+0)的坚韧检定。如果成功, 角色移除 1d5 点伤害, 且每额外获得一个成功度再多移除 1 点。角色无法通过这种方式移除致命伤。如果检定失败, 角色将受到 1 点无视护甲和坚韧加值的伤害, 且每有 3 个失败度, 额外再受到 1 点伤害。

野蛮冲锋 Wild Charge:

等阶: 2

前置条件: 力量 45, 狂暴冲锋

资质: 力量、进攻

角色对体型数值小于自身的敌人进行冲锋时, 可以用一个自由动作与目标进行一次挑战(+0)的力量对抗检定。如果角色在对抗检定中获胜, 目标在闪避或格挡其攻击时承受-30 惩罚。

战友指令扩展

本节的指令不属于通用指令，具有相关的前置条件以及资质，需要使用 **xp** 购买。

| 匹配资质数 | 花费 xp |
|-------|-------|
| 2 | 300 |
| 1 | 450 |
| 0 | 900 |

工造士指令

伺候机魂 **Attend the Machine Spirit:**

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 通用学识 (机械教)，科技使用+10

资质: 智力、科技

效果: 战友协助该角色尝试操作需要进行科技使用检定的技术设备时，角色获得+10 加值。执行此指令时，战友必须处于协同状态。此指令可由机仆战友执行。

敬奉武器 **Honour the Weapon:**

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 通用学识 (机械教)，通用学识 (科技)

资质: 射击技能、科技

效果: 每当小队中的一名角色 (包括角色本人) 遭遇武器卡壳时，角色可以下达此指令。只要该武器持有者在 5 米范围内，战友无需检定即可立即修复卡壳。执行此指令时，战友必须处于通讯范围内。此指令可由机仆战友执行。

载具灭火 **Preserve the Burning Chariot:**

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 机械教，任意基础维修技能+10

资质: 智力、科技

效果: 此指令用于指导战友协助灭火，或在角色执行其他动作时由战友独立灭火。若战友协助角色灭火，相关检定获得+20 加值；若战友被指派独立灭火，则需要角色通过一次艰难 (-20) 的指挥检定 (此难度已包含处于燃烧载具中的环境惩罚，不与其叠加)。此指令可由机仆战友执行。

解析机械之秘 **Unwind the Machine-Cant Secrets:**

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 机械教，通用学识 (机械教) +20，禁忌学识 (远古科技)

资质: 智力、科技

效果: 角色面对未知的远古科技、异形科技或其他陌生机械时可下达此指令。只要战友在通讯范围内协助，角色可进行一次常规 (+20) 的禁忌学识 (古代科技) 检定。若成功，角色不仅能确定设备用途，且直到遭遇结束前，在涉及该设备的所有科技使用检定中均获得+20 加值。此指令可由机仆战友执行。

国教牧师指令

用烈焰净化吧! Cleanse with Fire!:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 专业学识 (国教教义), 武器训练 (火焰)

资质: 射击技能、进攻

效果: 每当该角色的战友 10 米内有敌人正在着火时, 角色可以下达此指令。直到角色的下个回合开始前, 所选敌人在任何扑灭火焰的检定中承受 -20 惩罚, 且受到火焰词条效果影响时, 额外受到 1d5 点伤害。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

莫在敌前退缩! Cower Not Before the Enemy!:

类型: 横扫指令 (自由动作)

前置条件: 国教牧师或 10+ 疯狂点数

资质: 交际、领导

效果: 作为此指令的一部分, 角色必须进行一次挑战 (+0) 的魅力或指挥检定。如果成功, 通讯范围内所有的战友立即克服任何当前正受到的恐惧或压制效果, 并在后续回合中可以正常行动。

莫要坐以待毙! Do Not Wait for Death!:

类型: 横扫指令 (自由动作)

前置条件: 指挥 +10, 国教牧师

资质: 交际、领导

效果: 作为此指令的一部分, 角色必须进行一次艰难 (-20) 的魅力或指挥检定。如果成功, 通讯范围内所有的战友都会不顾一切地为同袍拦截攻击。直到该角色的下个回合结束前, 只要角色的战友处于协助状态, 任何本应命中该角色的攻击都改为命中其战友。然而, 如果攻击检定的结果为双数 (11, 22, 33 等), 则攻击照常命中角色。

令教义回响! Let the Creed Resound!:

类型: 被动

前置条件: 指挥 +10, 国教牧师

资质: 交际、领导

效果: 只要该角色的战友处于协助状态, 该角色视为装备了一个扩音器, 且其交互类技能检定所能影响的目标数量翻倍。此效果可与“雄辩大师”等天赋叠加。

欧格林指令

尽情扫射! Cut Loose!:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 力量 35, 欧格林战友

资质: 射击技能、进攻

作为此指令的一部分, 角色的战友会疯狂地倾泻弹药; 直到回合结束前, 敌人在面对该角色的攻击进行闪避检定时, 若成功则必须重掷。执行此指令时, 战友必

须处于协同状态。

躲到我身后！ Get Behind Me!:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 坚韧 50, 欧格林, 非欧格林战友

资质: 坚韧、防御

欧格林的战友躲到他巨大的搭档身后。在受到此类掩护时, 战友不会被攻击命中 (如果攻击本应命中战友, 如掷骰结果为双数 (11, 22, 33 等) 时, 攻击依然命中欧格林), 且立即从恐惧和压制效果中恢复。此效果持续到欧格林或其战友移动。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

把他们放倒！ Take ‘em Down!:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 力量 45, 欧格林

资质: 力量、进攻

作为此指令的一部分, 角色的战友移动并接触一名处于其冲锋移动距离内的敌人。目标必须通过一次挑战 (+0) 的闪避检定, 否则将倒地。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

重击他们 Thump ‘em!:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 欧格林, 欧格林战友, 狂暴

资质: 武器技能、进攻

角色进行的下一次近战攻击动作额外造成+4 伤害, 并获得震荡 (0) 词条。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

莱特林指令

距离、高度、风速? Distance, Elevation, Wind Speed?:

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 感知 35, 莱特林战友

资质: 射击技能、野战

在战友执行此指令的任何回合中, 角色的远程武器在射击处于其武器射程三倍距离的目标时视为处于长程距离, 射击处于其武器射程四倍距离以外的目标时视为处于极限距离。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

让他们阵脚大乱！ Keep Them Off Balance!:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 敏捷 40, 莱特林战友

资质: 敏捷、技巧

此指令仅能在角色通过攻击对敌人造成伤害后下达。当角色的战友执行此指令时, 受到该伤害的敌人必须进行一次挑战 (+0) 的坚韧检定; 若失败则眩晕一轮。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

侦测到敌对目标! Hostiles Detected!:

类型: 指令 (特殊)

前置条件: 感知 40, 莱特林

资质: 感知、野战

当一名或多名其他玩家角色处于被突袭状态时, 角色可以下达此指令。所有受此指令影响的战友立即花费一个半动作来获得掩体, 如同被下达了通用指令“寻找掩体!”一样, 即使控制该战友的玩家角色正处于被突袭状态且无法行动。

注: “寻找掩体!”通用指令: 如果战友身边有合适的掩护, 在接下来的一个轮次中, 所有命中该战友的攻击都必须掷骰计算伤害。如果该攻击的伤害未超过战友掩体的 $AP+33$, 则战友不会受到伤害。

他们永远不知道是谁干的! They'll Never Know What Hit Them!:

类型: 指令 (半或全动作)

前置条件: 莱特林, 莱特林战友, 潜行+10

资质: 敏捷、野战

作为此动作的一部分, 角色的战友必须花费一个半动作 (若角色自其上个回合开始以来进行过攻击, 则需花费一个全动作)。在战友执行此指令的轮次中, 所有试图发现该角色或其战友的尝试均承受-20 惩罚。此指令可在战斗外下达, 在这种情况下, 其效果持续直到战友停止提供隐蔽。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

机仆指令

这些指令用于指挥机仆战友。虽然机仆指令通常像本节其他指令一样使用 xp 购买, 但对于某些特定型号机仆所具备的基础指令, 拥有对应机仆型号战友的角色将自动获得。

护甲抵消协议 Armour Negation Protocols:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 拉斯型破障机仆战友

资质: 武器技能、进攻

角色的近战攻击获得 Pen+5, 持续直到回合结束。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

终极短剑格斗攻击模式 Attack Pattern Gladius Ultra:

类型: 攻击指令 (半动作)

前置条件: 盾卫级战斗机仆战友

资质: 无

作为此指令的一部分, 角色的战友对近战范围内的一个目标进行一次标准近战攻击动作。执行此指令时, 战友必须处于通讯范围内。如果战友同时处于协同状态, 其武器技能检定获得+10 加值。

狂暴之拳格斗攻击模式 Attack Pattern Pugnis Furioso:

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 拳击手级战斗机仆战友

资质: 无

直到回合结束前, 角色近战攻击的武器技能检定获得+5 加值, 且伤害+2。如果角色控制多个拳击手级机仆战友, 他可以向其中任意数量的机仆下达此指令: 除首名机仆外, 每多一名参与指令的机仆, 角色的武器技能检定额外获得+5 加值, 且近战伤害额外提升+1。执行此指令时, 机仆必须处于协同状态。

障碍移除程序 **Barrier Removal Process:**

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 拉斯型破障机仆战友

资质: 无

作为此指令的一部分, 角色的战友开始钻穿墙壁或其他障碍物。战友会持续花费全动作执行此指令, 直到收到其他指令或完全钻穿障碍。该程序每轮可钻穿 5 厘米厚的岩石 (或每 5 分钟 3 米)。木材或松散石块等较软表面速度翻倍; 钢筋混凝土或金属等强化表面速度减半或更低。默认情况下, 该程序会开辟一个高 2 米、宽 1 米的通道, 允许机仆通过。更宽的通道会适度增加耗时。GM 可决定是否出现概率塌方。

堡垒协议 **Bastion Protocols:**

类型: 指令 (半动作)

前置条件: 机仆战友

资质: 智力、防御

直到角色以自由动作下达解除指令前, 每当攻击将命中角色时, 改为命中机仆, 反之亦然。执行此指令时, 机仆必须处于协同状态。

战斗记忆分析 **Combat Mnemo-Analysis:**

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 洞悉+10, 机仆战友

资质: 感知、知识

角色指定视线内的一名敌人作为目标。直到角色的下个回合开始前, 该目标在回避角色攻击时进行的闪避和格挡检定承受-20 惩罚, 且角色在回避该目标攻击时进行的闪避和格挡检定获得+20 加值。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

紧急权限覆盖 **Emergency Overrides:**

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 机仆战友, 科技使用+10

资质: 智力、科技

作为此指令的一部分, 角色必须选择一名处于受伤状态的机仆战友, 并进行一次常规 (+20) 的科技使用检定。如果成功, 该战友启动保险装置, 并在遭遇结束前不论后续伤害始终视为未受伤或未死亡状态。在遭遇结束时, 角色必须进行一次艰难 (-20) 的科技使用检定以补偿系统损耗; 若失败, 机仆将彻底报废死亡。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

火焰喷射启动 **Flame Sweep Initiation:**

类型: 攻击指令 (半动作)

前置条件: 焚烧者级枪炮机仆战友

资质: 无

作为此指令的一部分, 角色的战友使用集成喷火器进行一次标准远程攻击动作。

受影响区域内的敌人可以照常进行一次挑战 (+0) 的敏捷检定以尝试躲避。

重火力强袭 Heavy Firepower Assault:

类型: 攻击指令 (全动作)

前置条件: 木星型枪炮机仆战友

资质: 无

作为此指令的一部分, 角色的战友对其武器射程内的一个目标进行一次标准远程攻击、半自动射击或全自动射击动作。执行此指令时, 战友必须处于协同状态。

重火力压制 Heavy Suppression Barrage:

类型: 攻击指令 (全动作)

前置条件: 木星型枪炮机仆战友

资质: 射击技能、进攻

此指令仅能下达给配备了具备半自动或全自动射击能力武器的机仆战友。作为此指令的一部分, 角色指定机仆战友面对方向的 45 度弧形区域作为杀伤区, 随后战友进行火力压制。

拦截机动模式 Interdiction Manoeuvre Pattern:

类型: 指令 (全动作)

前置条件: 盾卫级战斗机仆战友

资质: 武器技能、防御

角色向机仆下达防御指令。直到角色的下个回合开始前, 当首个敌人接近角色 5 米范围内时, 机仆会进行拦截并进行一次挑战 (+0) 的武器技能检定。如果成功, 机仆使用其电路短剑对目标造成一次命中。如果该接近的敌人正在对角色进行冲锋动作, 其攻击目标则改为该机仆。执行此指令时, 机仆必须处于协同状态。

精准火力投送 Precision Firepower Delivery:

类型: 攻击指令 (全动作)

前置条件: 木星型枪炮机仆战友

资质: 射击技能、技巧

此指令仅能下达给配备了具备单发点射能力武器的机仆战友。作为此指令的一部分, 角色的战友对其集成重武器射程内的一个目标进行一次标准远程攻击动作。执行此指令时, 机仆必须处于通讯范围内。

战友扩展

欧格林战友

欧格林战友拥有一个额外的伤势状态，即所有状态分为：健康、轻伤、重伤或死亡。此外，他们在处于轻伤状态时不会承受任何惩罚。

在执行通用指令“近距离交战”时，欧格林战友为玩家角色提供额外的+10 武器技能检定加值。

玩家角色必须通过一次普通（+10）的指挥检定才能命令欧格林战友执行通用指令“寻找掩护！”。

欧格林战友拥有“那太黑了我不去！”特质。若玩家角色已经进入了一个封闭区域，则在命令其战友跟进时，其指挥检定获得+20 加值而非承受通常惩罚，因为这些战友更倾向于信任同类的判断。

莱特林战友

莱特林不愿意受伤。当莱特林战友在战斗中受伤时，控制他的玩家角色必须进行一次普通（+10）的指挥检定。若检定失败，该莱特林战友会立即卧倒在地，视为已接收到“寻找掩护！”通用指令，且在本场遭遇余下的时间内，他不会响应任何指令，也不会采取任何会使其暴露在进一步危险中的动作。

当莱特林战友受益于“寻找掩护！”通用指令时，除非攻击伤害超过掩体 AP+6，否则该莱特林战友不会受伤。

机仆战友

所有机仆战友都是根据 STC 构造的。当通过进阶或补充小队伤亡获得新的机仆战友时，玩家角色必须从下文列出的机仆型号中选择一种。每种机仆型号都要求玩家角色满足最低后勤等级要求方可征用。注意，技术神甫工造士专长在角色创建时获得的机仆战友始终是拉斯型多功能机仆。

机仆战友缺乏独立意志，除非接到指示，否则不会采取任何动作。此外，除非另有指令，机仆战友会主动移动以保持与玩家角色的协同状态。

机仆战友自动通过所有恐惧和压制检定，但会照常跟随逃跑或被压制的玩家角色。机仆战友处理新信息的能力有限，因此只能受益于通用指令、机仆指令或特别注明适用于机仆战友的指令。某些机仆型号由于武装或战斗协议的限制，可能被进一步限制使用特定的通用指令。

以下是机仆战友可用的型号，包括获取要求及控制所需的指令。默认机仆指令为机仆自带指令，无需花费 xp 购买。进阶机仆指令则须照常购买。

盾卫级战斗机仆 **Clipaeus-class Combat Servitor:**

最低后勤等级: 50

默认机仆指令: 终极短剑格斗攻击模式

进阶机仆指令: 拦截机动模式

盾卫级机仆配备了电路短剑和集成的防护场发生器。执行攻击指令时，机仆武器技能为 40(若拥有禁卫机仆底盘进阶，则为 55)。电路短剑属性为(近战; 1d10+10; Pen 5; 能量场, 震击)。同时凭借防护场，盾卫级机仆在每次战斗遭遇中可以无视受到的第一次命中。由于其战斗协议仅限近战，它无法参与“远程齐射”指令。

焚烧者级枪炮机仆 **Incendio-class Gun Servitor:**

最低后勤等级: 25

默认机仆指令: 火焰喷射启动

进阶机仆指令: 无

机仆的右臂被集成的喷火器取代（属性见核心规则），用于火焰喷射启动指令。

木星型枪炮机仆 **Jovian-pattern Gun Servitor:**

最低后勤等级: 35+

默认机仆指令: 重火力强袭

进阶机仆指令: 重火力压制、精准火力投送

该型号拥有耐用的结构、重型电源和巨大的集成武器系统。

获取时必须从下表中选择一种武器（属性见核心规则）。不同武器要求不同的后勤等级：

-后勤 35: M41 多管激光

-后勤 40: 多管热熔、重型爆弹枪

-后勤 50: 激光炮、等离子炮

执行主武器攻击指令时，其射击技能为 40(若拥有禁卫机仆底盘进阶，则为 55)。

拉斯型破障机仆 **Lathe-pattern Breacher Servitor:**

最低后勤等级: 15

默认机仆指令: 障碍移除程序

进阶机仆指令: 护甲抵消协议

机仆手部被金刚石尖端的钻头取代, 用于执行障碍移除程序。

拉斯型多功能机仆 Lathe-pattern Multitask Servitor:

最低后勤等级: 5

默认机仆指令: 无

进阶机仆指令: 无

这种机仆设计用于作为通用助手, 拥有先进的逻辑功能, 可以受益于控制者下达的任何指令, 而不受机仆战友通常的指令类型限制。这是技术神甫工造士初始默认获得的型号。

卡利克斯型杂役机仆 Calyx-pattern Task Servitor:

最低后勤等级: 5

默认机仆指令: 无

进阶机仆指令: 无

卡利克斯型机仆常用于军事装备的维护和修理。玩家在卡利克斯型机仆的协助下进行操作或修理载具/装备的检定时, 获得额外的+10 加值。不过, 该机仆无法进行任何攻击或武器装载, 且无法参与“近距离交战”或“远程齐射”指令。

拳击手级战斗机仆 Pugnis-class Combat Servitor:

最低后勤等级: 10

默认机仆指令: 狂暴之拳格斗攻击模式

进阶机仆指令: 无

这种机仆配备两个巨大的伺服拳套。由于仅有近战功能, 无法参与“远程齐射”指令。

武器扩展清单

| 远程武器 | | | | | | | | | | |
|------------------------------|----|-------|-------|------------|----|----|-----|----------------------------|--------|-----|
| 名称 | 类别 | 射程 | 射速 | 伤害 | 破甲 | 弹容 | 装填 | 特性 | 重量 | 稀有度 |
| 催化质量炮 | 基础 | 120m | S/-/5 | 1d10 R | 12 | | | | 7kg | ER |
| 化学炮† | 载具 | 40m | S/-/- | 2d10+5 E | 9 | 50 | | 致残(2) 克敌(2) 烟雾 淬毒 | 600kg | VR |
| “帝皇之志” | 手枪 | 60m | S/2/- | 1d10+5 E | 2 | 5 | 部分 | 精准可靠 | 3kg | VR |
| 重型迫击炮 | 载具 | 300m | S/-/- | †† | †† | 1 | 部分 | 间瞄(3) 可靠 †† | 400kg | R |
| 拉斯激光手枪 | 手枪 | 49m | S/2/- | 1d10+6 E | 2 | | | 撕裂 | 2kg | VR |
| 拉斯激光步枪 | 基础 | 100m | S/2/- | 1d10+6 E | 2 | | | 撕裂 | 4.5kg | VR |
| “远射”† | 重型 | 350m | S/-/- | †† | †† | 1 | 完整 | 精准 †† | 6kg | ER |
| 重槌炮 | 重型 | 60m | S/2/- | 3d10+8 I | 6 | 40 | 2完整 | 欧格林 使用认证 双联 | 50kg | VR |
| 相位等离子步枪 | 基础 | 100m | S/2/4 | 2d10 E | 6 | | | | 12kg | ER |
| 发火臂甲† | 手枪 | 15m | S/-/- | 2d10+2 E | 4 | 10 | 2完整 | 腐蚀 火焰 烟雾 | 4kg | VR |
| 火山炮† | 载具 | 3000m | S/-/- | 10d10+20 E | 20 | | | 爆炸(8) 克敌(6) 过热 充能 | 8000kg | ER |
| †该武器的伤害、伤害类型、破甲值和其他特殊规则取决于弹药 | | | | | | | | | | |
| ††该武器具有其他规则，请见下方详细描述 | | | | | | | | | | |

催化质量炮(集成武器) Catalytic Mass Driver

猩红卫队的独门利器，也是目前已知的少数几种集成弹道武器之一。该武器利用能量以极高的速度推动微小的金属碎片，可以毫不费力地撕裂大多数类型的装甲。它的高射速和开火时伴随的独特咔嗒声，使它成为旋卫线最奇特的武器之一。

“帝皇之志”军官用激光手枪 “Emperor’s Will” Officer’s Laspistol
在旋卫线，这把不寻常的重型激光手枪大多出现在政委手中，在帝国卫队而不是敌人的内部有着可怕的名声。“帝皇之志”专为喜欢精确而非破坏的政委设计，只需挥舞它，就能让胆小懦弱的士兵乖乖听话。

“帝皇之志”军官激光手枪会在任何成功的恐吓检定中给予持有者 1 点额外的成功度。

化学炮 Chem Cannon

“毒狼”上搭载的化学炮是一种可怕而危险的武器，对士兵来说往往是一种负担而非恩惠。化学炮会射出一团含有极度危险的化学物质的毒云，其中一些物质的威力十分强大，一经接触有机物就会将其溶解，是真正意义上的恐怖武器。暴露在毒云内的敌人在几秒钟内就会死亡，变成一滩恶臭的糊状物，任何幸存者都会尖叫着蹒跚离去，裸露的皮肤上布满了蒸腾的化学性烧伤。

在化学炮完成攻击后，找到受攻击影响区域的大致中心点。半径为 1d5 米的毒云会持续存在 1d5 轮。任何在毒云范围内结束回合的角色都会受到 2d10+5 点具有“致残（2）”、“克敌（2）”和“淬毒（4）”特性的能量伤害，还会受到特殊伤害状态“窒息”，直到离开毒云范围或毒云自行消散。

窒息

窒息的方式有很多种，包括溺水、吸入烟雾和接触某些毒素。窒息的速度取决于角色的活动水平。如果角色正在积极地节省氧气，他可以憋气等于他的坚韧加值的分钟数。如果角色正在进行剧烈运动（如战斗、游泳等），他可以憋气等于他的两倍坚韧加值的轮数。憋气时，角色必须每分钟（如果节约氧气）或每轮（如果从事剧烈活动）进行一次挑战（+0）的坚韧检定。如果检定失败，他将会获得 1 级虚弱。记住，任何程度的疲劳都会对所有检定造成 -10 减值，如果角色的虚弱度超过了他的坚韧加值，他就会立刻陷入昏迷 10 分钟。如果在规定时间结束时，角色还没有获得新鲜氧气，那么无论其虚弱度如何，他都会自动陷入昏迷。如果角色既陷入昏迷又无法获得新鲜氧气，他将在等于他的坚韧加值的轮数后死亡。

重型迫击炮 Heavy Mortar

尽管名为重型迫击炮，但它却是帝国卫队现役的最小火炮武器之一。作为“狮鹫”火炮车的主要武器，重型迫击炮以较高的射速和多种类型的弹药（包括特别设计的攻坚弹）来弥补其攻击力的不足。除了本书列出的特种弹药外，重型迫击炮还可以发射反植物弹、烟雾弹和辉光弹，为任何爆炸或烟雾的半径增加 +2（辉光弹会增加额外的 1 分钟照明）。

拉斯激光手枪（集成武器） Lathe-Laspistol

猩红卫队现役体型最小的集成武器，拥有出色的射速和不错的穿透能力。

拉斯激光步枪（集成武器） Lathe-Lasrifle

最初源自古遗科技设计的集成拉斯激光步枪比普通激光步枪更具威力。虽然它在旋卫线并不常见，但它却是少数几支曾参与对抗塞维鲁公国的猩红卫队中最常见的武器。

MkXVI “远射”狙击步枪 MkXVI “Longshot” Sniper Rifle

MkXVI 型狙击步枪通常被称为“远射”，是一种个头小但功能强大的远程武器，深受最优秀的莱特林狙击手的喜爱，即使在旋卫线的莱特林部队中也很罕见。“远射”的主要优势来自于其手工制造的特种弹药类型，包括爆炸弹甚至是高压毒气

霰弹。此外，每把“远射”都可以拆解成更小的手枪形式，牺牲了射程以方便近距离使用。

“远射”的持有者可以花费一个完整动作来拆下它的枪管和枪托，把它分解成手枪。它的射程减半，并失去“精准”特性。此时的它被视为手枪武器而不是基本武器。重新装上“远射”的枪管和枪托也需要持有者花费一个完整动作。

“十二发六响”重槌炮 “Six/Twelve” Mauler Cannon

作为旋卫线特有的改装武器，重槌炮实际上是专为欧格林设计的改良型双管 M34 自动炮。改装后的重槌炮拥有更重的炮架、更短的炮管、火力限制器、更大的炮柄和能承受欧格林力量的三副背带，极大地增强了欧格林部队的火力。遗憾的是，普通士兵给重槌炮起了个绰号“十二发六响”，指的是欧格林在弄坏它或决定将其当作棍棒之前可能发射出的炮弹数量。

相位等离子步枪(集成武器) Phased Plasma Rifle

猩红卫队中最危险的特种武器之一，它摒弃了帝国等离子武器的许多常见缺点，几乎无需充能，并大大降低了传统等离子武器容易发生的过热问题。

发火臂甲 Pyrophoric Vambrace

发火臂甲是一种不寻常且易于隐藏的火焰武器，有时会在那些人称焚化牧师的人手中看到。它需要佩戴在手腕上，一根长长的管子从武器后面伸向背部的真空密封背包。背包里装的不是大多数帝国火焰武器常见的钷素，而是各种腐蚀性金属粉末，在接触氧气时会发生爆炸反应。发火臂甲的射程有限，但其独特的设计可以让使用者腾出手来执行其他任务。

发火臂甲的重量包含了弹药背包。它很容易隐藏在长袍和其他宽松的衣物下。被发火臂甲点燃的目标会因着火而受到额外的 1d10 点伤害，但灭火检定为挑战(+0)而非通常的困难(-20)。

火焰

角色每接触一次火焰都会受到伤害。在第一个轮之后的每个轮次开始时，如果角色暴露在相同的火焰源中（或被“火焰”特性的武器击中或受到某些能量临界效果），他必须进行一次挑战(+0)的敏捷检定，否则就会着火。角色一旦着火，就会受到 1d10 点无视护甲的伤害，并且每轮受到 1 级虚弱，直到火熄灭为止。所有来自火焰的伤害都是能量伤害，如果伤害部位没有特别说明，则视为躯干部位。在着火时，角色必须在每轮开始时成功进行一次挑战(+0)意志检定才能正常行动，否则就只能四处奔跑和尖叫，这算一个完整动作。着火的角色可以尝试扑灭火焰，方法是卧倒并花费一个完整动作进行一次困难(-20)的敏捷检定。游戏主持人可以根据环境条件，以及着火角色是否能得到附近盟友的帮助来决定该检定的难易程度。

火山炮 Volcano Cannon

在地面战领域，很少有武器能比火山炮更大、更强。火山炮全长超过 13 米，其射程和火力使其成为帝国卫队最令人畏惧的毁灭性武器之一。火山炮更常见于泰坦军团的巨型神机上，也可用于超重型坦克“帝皇毒刃”的变种“影剑”上。当火山炮开火和充能时，“影剑”必须保持静止不动，但其效果是无可置疑的；几乎没有任何东西能抵挡这种武器的火力，除非是兽人钢加特或掠夺者泰坦。

火山炮对普通步兵的破坏力几乎无法估量，因此，任何“体型”特性值为(5)或更低的物体，只要受到一点伤害就会立即被狂暴的火焰洪流所蒸发。对于体型较大的目标，或任何具有“超重型载具”特性的车辆，则按正常情况投掷伤害值。如果搭载火山炮的平台不是泰坦，则它在开火的同一轮或充能期间不能进行移动。

集成武器 Integrated Weapons

升级: 任何激光、火焰、热熔基础武器或手枪武器、任何等离子武器或任何近战武器。

集成武器规则

集成武器与储能线圈相连，并从中汲取能量，因此只有拥有植入物“储能线圈”的角色才能使用集成武器。每当集成武器卡住时，使用者都会受到1级虚弱的影响，因为他们体内潜能线圈开始消耗他们的能量。

集成武器始终与使用者保持物理连接，在未断开连接的情况下无法掉落或丢弃。断开和重新连接集成武器需要花费一个属于“专注”子类别的部分动作进行一次普通(+10)技术应用检定。要想使用集成武器，角色必须获得“异种武器训练(集成武器)”天赋。

创建集成武器

除上述效果外，某些武器在制作成集成武器后还会获得额外的好处，详情如下：

- 集成化激光武器拥有无限弹药，无需重新装弹。
- 集成化火焰、等离子和热熔武器的弹容是标准弹容的两倍。此外，集成化等离子武器仍可过热，但只要保持连接，就会失去“充能”特性。
- 集成化链锯武器获得“锋锐”特性。
- 集成化震击武器会对抵抗其特性效果的坚韧检定造成额外的-30减值。
- 集成化动力武器的伤害和破甲增加+2。

将武器升级为集成武器遵循标准武器升级规则，但尝试升级武器的角色必须拥有禁忌知识(机械神教)技能，才能尝试检定。制造集成武器所需的组件通常只能在铸造世界获得。

断开连接集成武器

无论何时断开连接，集成武器都会迅速失去其动力源。该武器会保留残余的电量，但很快就会消失。集成化远程武器武器获得 $1d10+4$ 弹容，一旦射完剩余的子弹，就无法再次射击，直到重新连接。断开连接的集成武器会卡住，如果发生这种情况，它们会立即失去所有剩余弹药。集成化近战武器会在 $1d5+3$ 轮内失去所有能量，并恢复成同类型的低科技武器(例如，一旦能量耗尽，集成化动力剑将被视为标准的低科技长剑)。集成武器只有在重新连接后才能恢复其特殊效果。

重新连接集成武器

断开连接的集成武器一旦与储能线圈重新连接，就会恢复其所有常规优势。如果集成武器无法重新连接，角色要是可以使用外部电源，则可以手动为其充电。这需要进行一次艰难(-20)的技术应用检定，并在集成化远程武器再次停止运作之前，为其提供额外的 $1d10+4$ 次射击，或为集成化近战武器提供额外的 $1d5+3$ 轮能量。如果技术应用检定获得了2级或以上的失败度，那么这次尝试就会导致武器损坏，使其变得无用。

集成武器组件

重量: +0.5kg

稀有度: ER

| 近战武器 | | | | | | | |
|----------|-------|----|----------|----|--------------------------|-------|-----|
| 名称 | 类别 | 射程 | 伤害 | 破甲 | 特性 | 重量 | 稀有度 |
| “纯洁派之怒”† | 近战 | | 1d10+4 R | 5 | 神圣 撕裂 不平衡 | 12kg | ER |
| 槌拳 | 近战 | | 1d10+4 I | 1 | 震击 (2) 不精准 欧格林使用认证 | 16kg | A |
| 巡猎刃† | 近战/投掷 | 6m | 1d5+2 R | 2 | 平衡 克敌 (2) 锋锐 | 0.5kg | ER |

†该武器具有其他规则，请见下方详细描述

“纯洁派之怒”链锯斧 “Puritan’s Wrath” Chainaxe

这把俗称“纯洁派之怒”的宽刃链锯斧由卡利西斯星区最好的材料制成，在战场上受到瞩目。性情好战的牧师经常在最激烈的战斗中挥舞“纯洁派之怒”，它宽大的斧面上骄傲地展示着国教的标志，纯洁印记和虔诚的祷文则顺着斧面和斧柄如流水般倾泻下来。“纯洁派之怒”看似是一把普通的链锯斧，但在许多传说中，它却具有一击毙命异端与最亵渎神明的生物——混沌恶魔的超自然能力。

“纯洁派之怒”链锯斧需要双手共持，当它被持有者用来对付异端、恶魔和混沌军队时，会获得“克敌 (4)”特性。

槌拳 Mace-Fist

外表看上去粗糙而野蛮的槌拳实际上是在旋卫线的众多世界出产的一系列简易武器。这种带刺的金属拳套的制造和使用都很简单，而且专为欧格林的手部设计，其坚固程度足以扛住欧格林可能会尝试的任何形式的攻击。槌拳的结构并不复杂，它强调的不是技巧和技术，而是不受控制的蛮力。

巡猎刃 Venator Blade

一把工艺精湛的长剑，只在猩红卫队手中才能见到。它几乎不可能被摧毁，它锋利的刀刃似乎能造成比普通的刀剑类武器更大的伤害。

巡猎刃不会被具有“能量场”特性的武器所摧毁。

| 特种弹药 | | | | | |
|---------|-----------|----|------------------------|--------|-----|
| 名称 | 伤害 | 破甲 | 特性 | 重量 | 稀有度 |
| 穿甲弹 | 1d10+3 I | 4 | 久经风霜 (4) 锋锐 | | VR |
| 爆炸弹 | 2d10 X | 0 | 爆炸 (2) | | VR |
| 闪光弹 | | | 爆炸 (5) | | VR |
| 毒素弹 | 1d10+1 | 2 | 爆炸 (1) 腐蚀 淬毒 (2) | | ER |
| “蝎尾狮”导弹 | 4d10+12 X | 12 | 爆炸 (15+1d10) 震荡 (5) | 4000kg | R |

| 特种弹药 | | | | | |
|------------------------|-----------|----|-------------------|--------|-----|
| 名称 | 伤害 | 破甲 | 特性 | 重量 | 稀有度 |
| “风暴鹰”火箭弹 | 6d10 X | 4 | 爆炸 (10) 震荡 (6) | 4500kg | VR |
| “天鹰”火箭弹 | 4d10+12 X | 12 | 久经风霜 (4) | 4000kg | VR |
| 重型榴霰弹 | 3d10 X | 5 | 爆炸 (8) 震荡 (3) | 3kg | C |
| 重型雷区弹 | 2d10 X | 1 | 爆炸 (1) | 3kg | R |
| 地狱迫击炮弹 | 2d10+4 E | 2 | 爆炸 (8) 火焰 | 3kg | R |
| 攻坚弹† | 2d10+6 X | 10 | 爆炸 (3) 震荡 (2) | 3kg | VR |
| †: 该弹药具有其他规则, 请见下方详细描述 | | | | | |

“远射”弹药

MkXVI “远射”狙击步枪使用的特种弹药是手工制造的, 很难获得, 其特点是使用重型蓄气弹, 可降低噪音, 几乎消除枪口闪光。“远射”弹药每包 5 发。

穿甲弹 Penetrator Slug

穿甲弹设计用于轻松击穿个人装甲, 是消灭军官、炮兵和特种部队等高价值单个目标的最佳选择。

爆炸弹 Explosive Slug

爆炸弹头的设计目的是在与目标撞击时爆炸, 它模仿了破片手雷的效果, 但射程更远。

闪光弹 Flash Slug

基于与爆炸弹类似的概念, 闪光弹会发出刺眼的光线和火花, 使远处的敌人迷失方向。闪光弹不会造成伤害, 但会导致 5 米范围内的所有人都要进行一次“目盲”检定, 检定方式与光子闪光手雷相同。

毒素弹 Toxin Slug

毒素弹很难制造, 更难瞄准, 它笨重的结构使“远射”的射程大打折扣。然而, 即使是一枚毒素弹也能产生可怕的效果, 因此这种牺牲是值得的。毒素弹会使“远射”的射程减半, 并且无法获得“精准”特性的效果。

“蝎尾狮”弹药

“蝎尾狮”导弹车必须拥有四种相同类型的弹药, 从以下选项中选择:

“蝎尾狮”导弹 Manticore Missiles

标准型号的“蝎尾狮”导弹是“蝎尾狮”导弹车最常用的弹药类型, 具有巨大的爆炸半径, 可以轻松地将步兵和重型车辆撕成碎片。

“风暴鹰”火箭弹 Storm Eagle Rockets

“风暴鹰”火箭弹是一种稍长的火箭弹, 在驻扎有大量兽人的世界的旋卫线炮兵中越来越受欢迎, 它部署了多个较小的弹头, 虽然没有标准导弹的穿透能力, 但其爆炸威力足以弥补这一不足。一旦确定了“风暴鹰”火箭弹的最终命中点, 发射火箭弹的士兵应在距离初始命中点 2d10 米处再散射 1d5 个额外命中点, 然后像平常一样投掷伤害值。

“天鹰”火箭弹 Sky Eagle Rockets

“天鹰”火箭弹将“蝎尾狮”导弹车的任务能力从重型地面压制变更为防空支援。这种致命的飞弾能以惊人的精确度追踪目标, 比大多数“遍地开花式”的防空武

器有效得多。“天鹰”火箭弹不具有“间瞄(4)”特性，因此不能进行间瞄发射。它也可以直接向地面目标发射，但使用时会受到射击技能-30减值。

重型迫击炮弹药

只有重型迫击炮才能使用以下弹药。

重型榴霰弹 Heavy Frag Shells

重型榴霰弹是重型迫击炮的标准炮弹，它没有更大的撼地者炮弹那样的威力，但覆盖面积比普通迫击炮使用的标准榴霰弹要大得多。

重型雷区弹 Heavy Minefield Shell

重型雷区弹将多个子弹药散布在大范围内，最常用于封锁敌方步兵的行动。这些地雷很难被发现，不够细心的敌人踩上去就会造成致命的后果。重型雷区弹会形成直径为 1d10 米的雷区。该雷区会一直存在，直到 10 枚地雷全部爆炸，或者该区域被扫雷清除。除非受害者意识到自己身处雷区，否则无法躲避地雷爆炸。

地狱迫击炮弹 Infernus Mortar Shell

地狱迫击炮弹与重型榴霰弹非常相似，虽然缺乏标准尺寸的地狱弹的威力，但随之而来的轰鸣对轻装甲步兵的危险性并不亚于标准尺寸的地狱弹。

攻坚战 Siege Shell

攻坚战是“狮鹫”火炮车特有的一种炮弹，它有一种特殊的引信，只有在击穿敌方防御工事或建筑物的坚硬外表后才会引爆。这使得该炮弹在摧毁掩体方面表现出色，却限制了其对标准目标的使用。当攻坚战向建筑物或其他防御工事发射时，它的破甲值会变成 20，并造成额外的 2d10 点伤害。

| 护甲与立场护盾 | | | | | |
|---------|----------|-----|------|-------|-----|
| 名称 | 覆盖部位 | 护甲值 | 防护等级 | 重量 | 稀有度 |
| 猩红甲 | 全身 | 6 | | 6kg | NU |
| 轻型动力甲 | 全身 | 7 | | 40kg | NU |
| 动力甲 | 全身 | 8 | | 65kg | NU† |
| 玫瑰念珠†† | 全身 | | 50 | 0.6kg | VR |
| 神圣法衣†† | 手臂、躯干、腿部 | 5 | | 12kg | R |

†: 工造士将动力甲的稀有度视为 ER
††: 国教牧师专属

猩红甲 Crimson Armour

目睹过猩红卫队的旋卫线士兵们总会回忆起似乎围绕在他们周围的恐惧感。这种恐惧感很大程度上源于猩红卫队的标配护甲。这套护甲由卡利西斯星区拉斯世界的专家工造士精心制作而成，不仅外观骇人，还隐藏了许多附加系统，即使是孤身一人的猩红卫队也能在战斗中占得先机。

猩红甲配备了一个优秀技术水平的成像面罩，并赋予穿戴者“超自然力量(1)”特性（或为该特性值增加 1）。只要戴上头盔，猩红甲就会处于密封状态。

轻型动力甲 Light Power Armour

轻型动力甲仍然非常罕见，但稀有度和全套动力甲相比要好一点。每套轻型动力甲都能提供与全套动力甲类似的保护，其力量增强和自动感应设备只有大型动力甲的一半左右。

轻型动力甲遵循与动力甲相同的规则为装甲提供动力。穿上轻型动力甲的角色会获得“超自然力量（1）”和“超自然感知（1）”特性（或为这些特性值增加1）。只要戴上头盔，轻型动力甲就会处于密封状态。

动力甲 Power Armour

动力甲更多地与星际战士而不是帝国卫队联系在一起，只有声名显赫的帝国卫队军官才能穿上动力甲。动力甲可增强穿戴者的力量，还提供了一套精密的自动感应组件，以及许多使它胜过标准装备的子系统。技术神甫工造师有时会穿着深红色的动力甲参加战斗，这种装甲的防护力更强，使他们在激烈的战斗中能够辅助战争机器，同时还能免受毒素、毒气和大多数小型武器的攻击。

具有“机械教植入物”特性的角色所穿的动力甲可从穿戴者的潜能线圈中获取能量，从而使其拥有无限的能量源。在极少数情况下，未经强化的凡人也能获得动力甲，它由外部的动力背包提供能量，可在严酷的战斗中使用1d5小时。

穿上动力甲的角色会获得“超自然力量（2）”和“超自然感知（2）”特性（或为这些特性值增加2），并将其“体型”特性值提高1（提高后通常为“体型（5）”）。只要戴上头盔，动力甲就会处于密封状态。

玫瑰念珠 Rosarius

玫瑰念珠是一种携带有强大力场发生器的信仰徽章，通常授予德高望重的国教牧师，代表着纯洁和帝皇的恩宠，也是防御性物品。它是神皇祝福的明确标志，有助于鼓舞帝国卫队的士兵们。

玫瑰念珠包含一个防护等级为50的力场。持有玫瑰念珠的牧师周围10米内的盟友在恐惧和压制检定中会获得+10加值。

神圣法衣 Sanctified Vestments

这一大类强化牧师的服装包括了从战斗牧师的镀甲长袍到巡游传教士有品味的编织袍服等各种服饰。这些衣服没有统一的样式或制作方法，因穿着者或制作地点而异。

| 生化植入物 | |
|-----------|-----|
| 名称 | 稀有度 |
| “飞翼”型跳跃背包 | ER |
| 伺服爪 | VR |

“飞翼”型跳跃背包 Alatus-Pattern Jump Pack

“飞翼”型跳跃背包与持有者的神经系统相连，直接从潜能线圈中汲取能量，使持有者对它的掌控力要远远超过普通的跳跃背包。该植入物表现为一对令人生畏的机械翅膀，在猩红卫队的精英战士中很常见，哪怕仅仅一名猩红卫队成员以如此致命的精准度飞跃战场，也着实令人胆战心惊。

“飞翼”型跳跃背包可以使持有者的基础移动值翻倍，并在一分钟内获得“飞行（12）”特性。长时间飞行往往会比短时间跳跃更快地消耗能量，因此持有者在

使用“飞行”特性后必须通过一次挑战(+0)坚韧检定，否则会获得1级虚弱。这对机械翅膀会赋予持有者“恐惧(1)”特性，在战斗中可用于推搡敌人，使持有者在所有格挡检定中获得+10。使用“飞翼”型跳跃背包需要“操作(航空器)”技能和“机械教植入物”特性。

伺服爪 Servo-Claw

机械神教的大多数科技产物，如起重机械附肢和伺服臂都具有特定的实际用途，作为武器的用途通常都是附带的。伺服爪则与之相反，它是一种纯粹为战斗而设计的机械附肢。这个小金属框架由一束束紧紧缠绕在一起的合成肌肉纤维组成，其末端是一只锋利的锯齿状爪子，可以轻而易举地穿透盔甲和折断骨头。

伺服爪通常安装在腰部，以免影响到手臂或其他机械装置的运作。伺服爪的特性如下：近战； $1d10+10$ I；破甲4；撕裂。持有者可以像平常一样使用它进行攻击，还可以花费一个反射动作来使用伺服爪进行标准近战攻击动作。伺服爪不会将持有者的力量加到伤害上。伺服爪可以使用其50力量和超自然力量(+5)特质举起物体。“机械附肢操作(机械手)”天赋适用于伺服爪。

附录

补充说明

多名战友

拥有多名战友的玩家角色可以向每个战友下达指令，但每个回合中只能向一名战友下达远程齐射指令和近战指令。此外，每个回合中，每一则针对其专长或进阶专长的指令，只能向一名战友下达。如果玩家角色临时被分配了一名战友，则他只能向该战友下达通用指令（指令内容见《唯有战争》核心规则）。

带有喷射和爆炸词条的攻击会正常影响战友组，即效果区域内的战友会被命中，而区域外的战友则不会。如果由于掷出双数（11, 22, 33 等）导致一次攻击被分配给拥有多名战友的玩家角色的战友，则随机决定哪一名战友承受命中。与往常一样，攻击只应分配给在逻辑上能被选为目标的战友。

横扫指令

横扫指令会影响通讯范围内所有的战友（包括该角色自己的战友和其他玩家角色的战友）。玩家角色每回合只能下达一个横扫指令。

攻击指令

在某些情况下，战友拥有玩家角色不具备的独特能力，且需要玩家下达攻击指令来释放。下达攻击指令通常只花费玩家角色的一个自由动作，但由于攻击指令属于攻击子类，而该子类动作一回合内不可重复使用，因此会导致玩家自己无法进行攻击。

攻击指令使用战友的武器技能或射击技能属性进行。任何适用于普通攻击的修正也适用于攻击指令，例如距离修正或近战中人数优势的修正。

译名速查

新增天赋

加速修理 Accelerated Repairs 渴望复仇 Aspire to Vengeance
战地铸造 Battlefield Tech-Wright 火焰祝福 Blessing of Flame
负重牲口 Brute of Burden 忏悔神甫 Confessor 绝境爆发 Desperate Strength
消息灵通 Ears to the Ground 巨人杀手 Giantkiller
帝国指挥官 Imperial Commander 入门级维护 Initiated Maintenance
集成武器专精 Integrated Weapon Expertise 集成武器大师 Integrated Weapon Mastery
这儿没那么黑 It Not So Dark 谴责连祷 Litany of Condemnation
小个子伙计 Little 'Un 忠诚举止 Loyal Demeanour 看不见我 Overlooked
完美维护 Perfected Maintenance 储能线圈感应 Potentia Coil Induction
兔拳 Rabbit Punch 莱特林征用 Ratling Requisitions 圣物随身 Relic Bearer
粉碎冲锋 Ripper Charge 信念之力 Strength in the Creed
异端之作不可留 Suffer Not the Work of Heretics 稳步寻路 Surefoot Wayfinder
把他们撕成碎片！ Tear 'em To Bits! 目标真大 The Bigger They Are
雷霆责骂 Thunderous Castigation 矮子突袭 Underfoot Assault
异类同伴 Unusual Companion 催促悔罪 Urge the Penitent
复仇守卫 Vengeful Protector 活力线圈 Vitality Coils 野蛮冲锋 Wild Charge

新增指令

伺候机魂 Attend the Machine Spirit 敬奉武器 Honour the Weapon
载具灭火 Preserve the Burning Chariot 解析机械之秘 Unwind the Machine-Cant Secrets
用烈焰净化吧！ Cleanse with Fire! 莫在敌前退缩！ Cower Not Before the Enemy!
莫要坐以待毙！ Do Not Wait for Death! 令教义回响！ Let the Creed Resound!
尽情扫射！ Cut Loose! 躲到我身后！ Get Behind Me! 把他们放倒！ Take 'em Down!
重击他们 Thump 'em! 距离、高度、风速？ Distance, Elevation, Wind Speed?
让他们阵脚大乱！ Keep Them Off Balance! 侦测到敌对目标！ Hostiles Detected!
他们永远不知道是谁干的！ They'll Never Know What Hit Them!
护甲抵消协议 Armour Negation Protocols
终极短剑格斗攻击模式 Attack Pattern Gladius Ultra
狂暴之拳格斗攻击模式 Attack Pattern Pugnis Furioso
障碍移除程序 Barrier Removal Process 堡垒协议 Bastion Protocols
战斗记忆分析 Combat Mnemo-Analysis 紧急权限覆盖 Emergency Overrides
火焰喷射启动 Flame Sweep Initiation 重火力强袭 Heavy Firepower Assault
重火力压制 Heavy Suppression Barrage 拦截机动模式 Interdiction Manoeuvre Pattern
精准火力投送 Precision Firepower Delivery