

本篇主要译自《唯有战争》核心规则书第 1 至第 8 章，不包含 GM 所需内容。

在基本不影响游戏进程与理解的前提下，译者会进行大量概括性翻译，
且译者不翻译风味背景 *lore*，译者假设大家都知道战锤 40000 的大头是谁以及在干什么。

天赋、技能、灵能、词条等在对应章节有中英文对照，

需要查表的内容若没有当场配表，则所需表格通常位于附录中。

同时，附录中会放入中英文对照合集，以便速查。

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。

军械库译者：萝卜

其他部分译者：耶利米

第一章：进行游戏	2
第二章：兵团创建	13
第三章：角色创建	30
第四章：技能	46
第五章：天赋与特质	61
第六章：军械库	97
第七章：灵能能力	145
第八章：战斗	167
附录	191

第一章：进行游戏

游戏角色拥有的主要包括下列词条：

- 属性 Characteristics，反映角色基础素质。
- 技能 Skills：通过学习获得的能力，如驾驶载具等。
- 天赋 Talents：角色拥有的特殊熟练项，如双利手。
- 特质 Traits：角色因出身或突变等原因具备的能力，并非人类常具备的能力，如黑暗视觉。
- 命运点 Fate Points：角色可以使用命运点进行超越骰子的壮举。
- 承伤 Wounds：代表角色在重伤之前可以承受的伤害点数。

此外，角色开卡时拥有资质 Aptitudes 词条，代表角色在某些领域上的天赋倾向，使其更容易获得相关属性进阶、天赋与技能。

游戏角色还拥有疯狂点 Insanity 和腐化点 Corruption，该点数初始为 0，上限为 100，会影响角色的身心状态以及各种复杂要素。这一部分位于原核心规则第九章，由 GM 负责查询和具体把控。

角色属性：

Weapon Skill (WS)：武器技能，衡量角色近战能力。

Ballistic Skill (BS)：射击技能，衡量角色远程攻击能力。

Strength (S)：力量，代表角色强壮程度。

Toughness (T)：坚韧，代表角色抵抗伤害及毒素等不良生理影响的能力。

Agility (Ag)：敏捷，代表角色的灵敏程度。

Intelligence (Int)：智力，代表角色的理解能力与一般知识水平。

Perception (Per)：感知，代表角色的警觉程度及感官敏锐度。

Willpower (WP)：意志力，代表角色的精神强度。

Fellowship (Fel)：交际，代表角色与他人互动的能力，包括领导与欺骗等。

属性加值：

属性加值等于该属性的十位数，例如：力量 42，则力量加值为 4。

属性加值以属性缩写加上 B 表示，例如敏捷 (Ag) 加值为 AB，意志力 (WP) 加值为 WPB。

检定:

检定时指定一项属性或技能（技能基于对应属性），计算所有修正后，掷骰结果 \leq 目标数值则检定成功。修正的加值和减值应用于目标数值。掷出 1 必定成功，掷出 100 必定失败。

角色可以尝试使用未受训的技能，但此类检定额外承受-20 减值（叠加其他减值）。

值得注意的是，当规则文本中描述某种技能“未受训”时，所指的往往是角色不拥有这项技能，并需要受到-20 的惩罚，而非未达到“受训”等级。

成功度与失败度:

设实际掷骰结果为 x ，目标数值为 y ， $/10$ 表示求对应数值的十位数。

若 $x \leq y$ ，成功度 $= (y - x) / 10 + 1$

若 $x > y$ ，失败度 $= (x - y) / 10 + 1$

例如，科隆的奥利弗射击技能属性为 55。奥利弗首先进行瞄准，这使得他的下一次攻击获得了+10 加值。接着，奥利弗选择进行一次标准远程攻击，使得他的 BS 检定再获得+10 加值。随后，奥利弗掷骰掷出 12 点，这比目标数值低了 $55+10+10-12=63$ 点。这使他获得了 $6+1=7$ 个成功度。

扩展检定:

有时角色会尝试复杂任务。在这种情况下，GM 可能会要求进行多次检定来达成目标。这被称为扩展检定。

对抗检定:

双方各进行对应检定，成功的获胜；

若双方均成功，则成功度较高的获胜；

若成功度相同，则属性加值较高的获胜；

若加值仍然相同，则骰子点数较低的获胜。

若双方均失败，GM 决定是否重投，或事件无进展。

协助检定（需要 GM 同意）：

执行检定的角色可以请求其他角色协助，仅由主要执行者掷骰；

协助者必须拥有所涉及的技能，且必须与执行者相邻。协助不能用于反应动作或自由动作、抗性类检定（抵抗毒素等）或其他 GM 认为不合适的检定。

每增加一名协助角色，检定难度降低一级；一般而言至多有两名协助角色。

若检定成功，主要执行者额外获得 1 点成功度。

检定难度表	
检定难度等级	检定修正
微不足道 Trivial	+60
基础 Elementary	+50
简单 Simple	+40
容易 Easy	+30
常规 Routine	+20
普通 Ordinary	+10
挑战 Challenging	0
困难 Difficult	-10
艰难 Hard	-20
极难 Very Hard	-30
苛刻 Arduous	-40
惩罚 Punishing	-50
地狱 Hellish	-60

命运点:

所有角色至少拥有 1 点命运点，角色命运点上限在角色创建阶段确定。每使用 1 点命运点，当前点数储备-1。已使用的命运点在下一游戏会话开始时恢复至上限；GM 认为合适时，可以在中途恢复命运点，或增加额外命运点。

使用时机:

在自己的回合，或对他人行动作出反应动作时使用。

属于一个自由动作。

使用效果:

- 重新掷一次失败的检定（仅一次重掷，结果必须接受）；
- 在检定中获得+10 加值（必须在掷骰前声明）；
- 为一次检定增加 1 点成功度（可在掷骰后声明）；
- 先攻值视为 10；
- 立即恢复 1d5 点伤害（不能用于严重伤害）；

- 立即解除眩晕状态；
- 移除所有疲劳等级。

燃烧命运点:

上述使用效果不够保住角色的命时，角色可以选择燃烧 1 点命运点，导致命运点上限永久-1。角色可以从致命后果中侥幸生还，但仅仅是侥幸，如以承伤值为 0 取代死亡等等。

即使命运点已经使用，仍然可以被燃烧。

移动:

游戏中分为叙事时间与结构时间（通常为战斗用），二者移动规则不同。

叙事时间中的移动:

在浓密植被、人群、松软沙地、深泥地等困难地形中移动时，移动速度减半；
具体是否存在其他修正，由 GM 根据环境裁定；

叙事时间移动速度表			
AB (敏捷加值)	m/Minute	Km/Hour	Km/Day
0	12	0.75	7
1	24	1.5	15
2	48	3	30
3	72	4	40
4	96	6	60
5	120	7	70
6	144	9	90
7	168	10	100
8	192	12	120
9	216	13	130
10	240	14	140

加速行进:

叙事时间移动速度提高至 2 倍；角色注意力分散，所有基于感知的检定承受-10 减值。

可持续的小时数为坚韧加值 (TB)；

在加速结束时，角色必须进行一次挑战 (+0) 坚韧检定，失败则获得 1 级疲劳。
超过安全时限后，每个额外时段的坚韧检定难度加一级。

叙事时间中的跑动:

叙事时间移动速度提高至 3 倍，角色注意力分散，所有基于感知的检定承受 -20 减值。

每持续跑动 1 小时，进行一次坚韧检定；从第二小时起，每多一小时，检定难度加一级，失败获得 1 级疲劳。

强行军:

正常行军时间为每日 10 小时，可额外安全行军的小时数为坚韧加值 (TB)；
超过该时限后，每多行军 1 小时，进行一次坚韧检定；从第二小时起，每多一小时，检定难度加一级，失败获得 1 级疲劳。

强行军导致的疲劳，每休息 2 小时恢复 1 级疲劳。

结构时间中的移动:

在结构时间（通常为战斗）中，角色可以选择半程/全速/冲锋/跑动。

设 $x=AB$ （敏捷加值），则单一轮次中，结构时间移动距离 y （米）为：

半程: $x = 0, y = 0.5; x > 0, y = x$

全速: $x = 0, y = 1; x > 0, y = 2x$

冲锋: $x = 0, y = 2; x > 0, y = 3x$

跑动: $x = 0, y = 3; x > 0, y = 6x$

在瓦砾、深雪、浓雾、松软沙地、等等障碍地形中，角色结构时间移动速度减半。
若在此类环境中跑动或冲锋，必须通过一次挑战 (+0) 敏捷检定，否则倒地。

具体 AG 修正值可以参考：雪与雾 +10，泥地 +0，浅水 +0，黑暗 -10，积雪 -10，灌木 -10，人群 -20，失重 -20，瓦砾 -20，震颤 -20。

攀爬 (Climbing) :

简单攀爬:

不要求专业技巧的简单攀爬，过于简单时无需检定。

在加速行进、被追逐、受火力压制或分心等情况下，需进行一次挑战 (+0) 力量或运动检定。

成功度为 1 时，以半程速度的一半进行攀爬；每额外 1 点成功度，额外攀爬 1 米。失败后从起始攀爬点跌落。

陡峭表面：

建筑外墙、结冰裂隙等等较为攀爬条件下，需要进行一次困难 (-10) 运动检定。

成功度为 1 时，以半程速度的一半进行攀爬；每额外 1 点成功度，额外攀爬 1 米。失败后从起始攀爬点跌落。

抓钩、安全扣带等专业攀爬工具可为运动检定提供加值，见第六章。

绳降：

若需快速下降陡峭表面，角色可选择绳降而非攀爬；需要攀爬装备，或至少一根结实的绳索。

进行一次挑战 (+0) 敏捷检定。

成功度为 1 时，每回合下降 10 米，每额外 1 点成功度，额外下降 1 米。

失败度为 1 时，每回合下降 5 米；失败度大于等于 2，则通过一次挑战 (+0) 力量检定，否则若未系好吊带或固定装置，坠落。

垂直跳跃与水平飞跃 (Jumping and Leaping) :

若角色并非主动控制下降，视为坠落。跳跃与飞跃可从助跑中获益，且都需要一个全动作。

原地垂直跳跃：

一般角色原地可垂直跳起约 0.5 米；

角色可触及高度 = 自身身高 + 约 1 米（手臂）+ 0.5 米（跳跃）；

通常无需检定；若需把自己拉上边缘，需进行挑战 (+0) 力量检定。

角色可尝试安全跳下小于等于 AB 米的高度，需进行挑战 (+0) 敏捷检定。

1 点成功度，视为安全落地；

若成功度大于超出 AB 的米数，不受坠落伤害，且不倒地。

若检定成功但高度超出 AB，超出部分按坠落规则造成伤害，且本回合结束时倒地；

检定失败，按高度承受坠落伤害，且本回合结束时倒地；

助跑垂直跳跃:

至少 4 米直线助跑, 进行一次挑战 (+0) 敏捷检定。每多 4 米助跑距离, 检定获得 +10, 最多 +30。

检定成功, 跳跃高度 = 原地跳跃高度 + SB / 2 (上取整), 每额外 1 成功度再加 0.5 米。

检定失败, 角色需再通过一次挑战 (+0) 敏捷检定, 否则倒地;

无论结果如何, 本回合结束。

原地水平飞跃:

进行一次挑战 (+0) 敏捷检定。

检定成功, 飞跃距离 = SB 米, 每额外 1 成功度再加 0.5 米。

检定失败, 飞跃距离 = SB / 2 (上取整), 每额外 1 失败度再减 0.5 米, 最少 0.5 米。

若需要计算高度, 飞跃高度 = 飞跃距离的 1/4 (上取整)。

助跑水平飞跃:

至少 4 米直线助跑, 进行一次挑战 (+0) 敏捷检定。每多 4 米助跑距离, 检定获得 +10, 最多 +30。

检定成功, 飞跃距离 = SB 米, 每额外 1 成功度再加 0.5 米。

检定失败, 飞跃距离 = SB / 2 (上取整), 每额外 1 失败度再减 0.5 米, 最少 0.5 米。

若需要计算高度, 飞跃高度 = 飞跃距离的 1/4 (上取整)。

游泳 (Swimming) :

在理想条件下, 游泳无需检定。在风浪汹涌、双手受限、负重过大等危险条件下, 需要检定。

进行一次挑战 (+0) 运动检定, 使用全动作;

1 点成功度, 角色可向任意方向游动 SB 的一半; 角色也可选择原地踩水而不移动;

失败则角色无法前进。

角色可以在水下游泳, 但必须屏住呼吸。若角色无法进行游泳动作 (如昏迷、束缚等), 则自动下沉。水下活动存在窒息风险。

穿着护甲等重度负重状态时, 所有运动检定难度变为极难 (-30), 任意一次游泳运动检定出现失败, 立即获得 1 级疲劳。

叙事时间中的游泳:

角色可连续游泳的安全时长为 TB 小时; 超过该时长后, 每额外 1 小时需进行一次坚韧检定, 且每个额外时段的坚韧检定难度加一级。失败后获得 1 疲劳。

若角色因疲劳而昏迷, 立即沉入水中, 并开始发生窒息。

游泳距离使用叙事时间移动计算, 将其中的敏捷加值 (AB) 改为力量加值 (SB)。

搬运、举起与推动物体 (Carrying, Lifting, and Pushing Objects) :

角色可搬运的重量由 SB+TB 决定, 具体参照下表。

SB+TB	最大搬运重量 kg	最大举起重量 kg	最大推动重量 kg
0	0.9	2.25	4.5
1	2.25	4.5	9
2	4.5	9	18
3	9	18	36
4	18	36	72
5	27	54	108
6	36	72	144
7	45	90	180
8	56	112	224
9	67	134	268
10	78	156	312
11	90	180	360
12	112	224	448
13	225	450	900
14	337	674	1348
15	450	900	1800
16	675	1350	2700
17	900	1800	3600
18	1350	2700	5400
19	1800	3600	7200
20	2250	4500	9000

搬运重量:

角色在不承受疲劳或移动惩罚的情况下, 可舒适携带的重量;

若携带重量超过该值，则视为负重。

举起重量:

角色可从地面举起的最大重量；若举起的重量超过其搬运重量，角色仍视为负重；
举起重物为整轮动作。

角色可尝试举起超过上限的重量，需进行一次挑战（+0）力量检定；
每1点成功度，在计算极限时，SB+TB 视为+1；
若出现2点或以上失败度，立即获得1疲劳。

推动重量:

推动重量为角色可在平滑表面（如舰船走廊）上推动的最大重量，困难地形可能使推动变得困难甚至不可能。

推动物体为整轮动作。

角色可尝试推动超过上限的重量，需进行一次挑战（+0）力量检定；
每1点成功度，在计算极限时，SB+TB 视为+1；
若出现2点或以上失败度，立即获得1疲劳。

负重角色:

当角色携带的重量超过搬运重量但未超过举起重量时，视为负重。

负重时，所有基于移动的检定承受-10 减值，敏捷加值-1；

负重持续 TB 小时后，角色需进行一次挑战（+0）坚韧检定，失败则获得1疲劳。

投掷物体:

投掷重量小于等于举起重量一半的物体，进行一次挑战（+0）力量检定。

投掷重量超过举起重量一半的物体，进行困难（-10）力量检定。

检定成功，投掷距离 = SB×成功度米；

检定失败，距离 = SB / 2（下取整），结果为0则物体直接掉在脚边。

若投掷物击中坚硬目标（如墙壁、载具），造成 $1d10 + SB + \text{成功度}-1$ 的伤害；

本规则不适用于专用投掷武器或手雷；

若瞄准特定目标投掷，视为临时武器，改用 BS 代替 S 检定。

光照 (Lighting) :

光照分为三个等级:

明亮 (Bright) : 正常视野 (阳光、明亮室内、光球等) 等;

阴影 (Shadow) : 黎明/黄昏、光源边缘、烟雾或雾气遮挡等;

黑暗 (Darkness) : 完全无光。

光照为黑暗时, 只能以半速或更慢移动; 若在黑暗中移动速度超过半速, 需通过一次艰难 (-20) 感知检定, 否则迷失方向并随机移动。

飞行 (Flying) :

本节规则适用于具备飞行能力的一切存在, 包括飞行生物、角色与 NPC (通过科技或特质实现)。

飞行高度分为三档: 悬停 (Hovering) 、低空 (Low) 、高空 (High)

改变高度需要一次移动动作, 标准移动一次只能改变 1 个高度等级, 若要一次改变 2 个或以上高度等级, 需使用冲锋或跑动。

悬停: 距地面不超过 2 米, 可轻松越过低矮障碍, 可攻击、也可被地面单位攻击; 悬停者即使进入坑洼或低地, 也会保持相对恒定的高度 (上下浮动约 2 米); 悬停者不会主动进入无法脱身的区域。

低空: 超出地面单位的近战范围, 仍在大多数远程攻击范围内; 对地攻击无惩罚; 攻击低空目标者, 除正常射程惩罚外, 其射击技能检定再-10。

高空: 完全超出来自地面与低空的攻击范围, 只能攻击或被攻击于同一高度等级的目标。

飞行单位分为两类 (详见第五章) :

悬停者: 仅能在悬停高度飞行;

飞行者: 可在任意高度升降。

飞行移动与普通移动规则相同, 但仅在空中生效; 飞行状态下, 每回合必须花费一个移动类动作维持飞行, 否则会坠落; 可用于维持飞行的移动包括: 半程、全速、冲锋、跑动。

失去飞行状态时, 悬停高度可安全降落, 低空承受等同于 15 米坠落的伤害, 高空承受等同于 25 米或以上的坠落伤害 (由 GM 裁定)。

重力影响 (The Effects of Gravity) :

低重力:

用于移动与先攻的敏捷加值+2，用于搬运/举起/推动极限的力量和坚韧加值+4；
用于投掷物体的力量加值+2；
所有跳跃与飞跃距离 ×2。

高重力:

用于移动与先攻的敏捷加值-2（最少为 1），用于搬运/举起/推动极限的力量和
坚韧加值-4；
用于投掷物体的力量加值-2（最少为 0）；
所有跳跃与飞跃距离÷2。

零重力:

视为困难地形，进行冲锋或跑动时，需通过一次艰难（-20）敏捷检定，否则向
随机方向漂移；检定失败的角色视为倒地；
在零重力中开始移动动作时，角色必须紧邻可借力的物体（地面、墙壁、天花板、
甲板等），否则无法移动。

第二章：兵团创建

每个兵团都可以为角色提供:

基础属性:

永久一次性修正;

初始资质:

某些兵团会为角色提供额外资质;

若从兵团与专长处重复获得同一资质，改为选择一项与某属性同名的额外资质;

初始技能:

角色在游戏开始掌握这些技能;

若从兵团与专长处重复获得同一技能，该技能获得 1 次额外进阶，并以受训状态开始游戏。

初始天赋:

团级中的所有角色都会获得这些天赋，无视前置条件;

若从兵团与专长处重复获得同一天赋，改为在角色创建时获得额外 100 点 XP。

特殊能力:

用以进一步塑造角色的能力与风格。

团级制式装备:

每个兵团都有一份固定的制式装备清单，所有该兵团角色在游戏开始时都会配发这些装备。

“每名士兵”：每位角色各自获得；

“每个小队”：由整个小队共同使用（如载具）。

偏好武器:

角色在进行后勤检定以获取偏好武器及其弹药时，获得+10 加值。

如果创建角色时，部分选项在文本中为“或”，则需自行选择初始启动选项。

预设军团:

卡迪安突击兵:

兵团创建:

母星: 要塞世界

指挥官: 固定

兵团类型: 机械化步兵

条令: 密集队形训练、钢铁纪律

总 cost: 12 点

兵团规则:

属性修正: AG+3, BS+3, PER-3, WP+3

初始资质: 意志力

初始技能: 指挥、通用学识(帝国卫队)、通用学识(帝国)、通用学识(战争)、语言学(低哥特语)、操作(地面载具)

初始天赋: 战斗队形或双人小组、仇恨(混沌仆从)、钢铁神经或疾跑、快速装填

为战而生: 卡迪亚角色若要违背帝国卫队的规章制度或命令, 必须通过一次挑战(+0)意志力检定。

憎恨之敌: 所有卡迪亚角色自动获得仇恨(混沌仆从); 当面对混沌势力时, GM 可要求角色进行一次普通(+10)意志力检定, 以克制其不顾后果发动攻击。

承伤值: 初始承伤值按正常规则生成

每名士兵配发: 优秀工艺 M36 激光枪 ×1, 能量包 ×4, 自动手枪 ×1, 弹匣 ×2, 匕首, 防弹甲, 破片手雷 ×2, 破甲手雷 ×2, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 2周口粮, 防毒面具, 通讯念珠

每个小队配发: 奇美拉装甲车 ×1

偏好武器: 自动炮、榴弹发射器

卡塔昌丛林战士:

兵团创建:

母星: 死亡世界

指挥官: 特立独行

兵团类型: 轻步兵

条令: 生存专家 (丛林)

总 cost: 11 点

兵团规则:

属性修正: AG+3, S+3

初始资质: 敏捷

初始技能: 导航 (地面)、生存

初始天赋: 闪电反射或浅睡者或抗性 (毒素), 抗性 (恐惧), 疾跑

生存专家 (丛林): 在丛林地形中行动时, 可重掷失败的生存与导航 (地面) 技能检定。

警惕外人: 正式场合进行的所有互动类技能检定承受 -10, 任何非卡塔昌人对其进行的互动类技能检定同样承受 -10; 若对象已赢得其信任, GM 可免除上述惩罚。

承伤值: 初始承伤值+2

每名士兵配发: 激光卡宾枪 ×1, 能量包 ×4, 极品剑 ×1, 匕首, 防弹背心, 防弹头盔, 破片手雷 ×3, 烟雾弹 ×2, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 2 周口粮, 消音器, 抓钩

每个小队配发: 无

偏好武器: 喷火、重爆弹

克里格死亡军团:

兵团创建:

母星: 赎罪世界 (原有特质“未淬狂热”替换为本兵团专属特质“无名、无面、无我”)

指挥官: 冷静

兵团类型: 攻城步兵

条令: 死不退却、钢铁纪律

总 cost: 12 点

兵团规则:

属性修正: INT-3, T+6, WP+3

初始资质: 坚韧、意志力

初始技能: 通用学识(国教)、通用学识(帝国教义)、通用学识(帝国卫队)、
通用学识(战争)、恐吓、语言学(低哥特语)、科技使用

初始天赋: 钢铁神经, 精神矫正或坚定信念

唯此一命: 克里格角色若要撤离战斗或采取任何自保行动, 通过一次普通(+10)
意志力检定。

无名、无面、无我: 需要进行恐惧或压制检定时, 忽略所有惩罚, 直接视为一次
挑战(+0)意志力检定。

承伤值: 初始承伤值+2

每名士兵配发: M36 激光枪 ×1, 能量包 ×6, 单分子匕首 ×1, 防弹甲, 呼吸器
×1, 空沙袋 ×4, 工兵铲 ×1, 破片手雷 ×4, 光子闪光弹 ×2, 烟雾弹
×2, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 2 周口粮

每个小队配发: 尖啸弹 ×6 (一盒)

偏好武器: 重爆弹、热熔

艾丽西亚空降兵:

兵团创建:

母星: 帝国世界

指挥官: 乐观

兵团类型: 空降步兵

条令: 钢铁纪律、爆破专家

总 cost: 12 点

兵团规则:

属性修正: AG+3, BS+3, FEL-3, WP+3

初始资质: 意志力

初始技能: 通用学识(帝国教义)、通用学识(帝国)、语言学(低哥特语)、
操作(飞行器)

初始天赋: 猫落地、不死硬汉、仇恨 (变种人)

受祝无知: 所有禁忌学识 (智力) 检定-5。

爆破条令: 在获取手雷、导弹、爆炸物及特殊坦克弹药的后勤检定中获得+10。

承伤值: 初始承伤值按正常规则生成

每名士兵配发: 战斗霰弹枪 ×1, 弹匣 ×4, 匕首 ×1, 防弹甲, 呼吸器 ×1, 重力降落伞 ×1, 破片手雷 ×3, 烟雾弹 ×3, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 4 周口粮, 生存服, 通讯念珠, 光学照相目镜

每个小队配发: 无

偏好武器: 重爆弹、等离子枪

马克贝恩亲兵:

兵团创建:

母星: 赎罪世界

指挥官: 阴郁

兵团类型: 线列步兵

条令: 密集队形训练、老练战士

总 cost: 11 点

兵团规则:

属性修正: FEL+3, INT-3, S+3, WS+2, WP+3

初始资质: 无

初始技能: 运动、通用学识 (国教)、通用学识 (帝国教义)、恐吓、语言学 (低哥特语)

初始天赋: 战斗队形或双人小组, 钢铁神经或精神矫正或坚定信念, 偏执, 快速装填, 街头斗殴

唯此一命: 马克贝恩亲兵角色若要撤离战斗或采取任何自保行动, 通过一次普通 (+10) 意志力检定。

未淬狂热: 当进行以激发宗教热忱或正义仇恨为目的的魅力检定失败时, 可重掷该检定。

承伤值: 初始承伤值+2

每名士兵配发: 优秀工艺 M36 激光枪 ×1, 能量包 ×4, 匕首 ×1, 防弹甲, 破

片手雷 ×2, 破甲手雷 ×2, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 2 周口粮, 光学目镜, 呼吸器, 纯洁封印

每个小队配发: 无

偏好武器: 激光炮、等离子枪

莫迪安铁卫:

兵团创建:

母星: 巢都世界

指挥官: 冷静

兵团类型: 装甲兵团

条令: 密集队形训练、战斗药剂

总 cost: 12 点

兵团规则:

属性修正: AG+3, INT+3, PER+3, WS-3

初始资质: 无

初始技能: 通用学识(帝国卫队)、通用学识(帝国)、通用学识(战争)、欺诈、语言学(低哥特语)、操作(地面载具)

初始天赋: 战斗队形或双人小组, 感官强化(听觉)或偏执或不可标记, 技术性敲击

习惯人群: 人群不视为莫迪安人的困难地形; 在密集人群中跑动或冲锋时, 进行保持平衡的敏捷检定不承受惩罚。

巢都依赖: 在非封闭或非人工环境(如巢都、星舰等)中, 所有生存检定承受-10。

承伤值: 初始承伤值-1

每名士兵配发: 激光手枪 ×1, 能量包 ×2, 匕首 ×1, 防弹背心 ×1, 注射器 ×1, 兴奋剂 ×5 剂, 祝圣维护工具包 ×1, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 2 周口粮

每个小队配发: 黎曼·鲁斯主战坦克 ×1

偏好武器: 榴弹发射器、激光炮

塔兰沙漠突袭者:

兵团创建:

母星: 死亡世界 (原有“老练”特质替换为兵团专属“游击战”特质)

指挥官: 谨慎

兵团类型: 轻步兵

条令: 神射手

总 cost: 11 点

兵团规则:

属性修正: AG+3, PER+3

初始资质: 射击技能

初始技能: 导航(地面)、生存

初始天赋: 死眼射击、远见、疾跑

语言能力: 塔兰人会说低哥特语, 但不会读写; 角色创建时不获得语言学(低哥特语), 但可进行不需要技能检定的低哥特语口头交流。

游击战: 当塔兰角色成功攻击一名处于“措手不及”状态, 或在攻击前并未察觉该角色存在的敌人, 立即获得一次额外的半动作; 该半动作只能用于移动。

警惕外人: 正式场合进行的所有互动类技能检定承受-10, 任何非塔兰人对其进行的互动类技能检定同样承受-10; 若对象已赢得其信任, GM 可免除上述惩罚。

承伤值: 初始承伤值+2

每名士兵配发: M36 激光枪 ×1, 能量包 ×4, 单分子匕首 ×1, 防弹背心, 防弹头盔, 破片手雷 ×2, 烟雾弹 ×3, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 4 周口粮, 望远镜, 通讯念珠

每个小队配发: 无

偏好武器: 导弹发射器、等离子枪

沃斯托尼亞长子团:

兵团创建:

母星: 帝国世界

指挥官: 暴躁

兵团类型: 线列步兵

条令: 老练战士、神射手

总 cost: 11 点

兵团规则:

属性修正: INT-3, S+3, T+3, WS+2, WP+3

初始资质: 射击技能

初始技能: 运动、通用学识(帝国教义)、通用学识(帝国)、语言学(低哥特语)

初始天赋: 死眼射击、仇恨(变种人)、闪电反射、快速装填、街头斗殴

受祝无知: 所有禁忌学识(智力)检定-5。

承伤值: 初始承伤值按正常规则生成

每名士兵配发: 优秀工艺 M36 激光枪 ×1, 能量包 ×4, 剑 ×1, 防弹甲, 优秀工艺胸甲, 破片手雷 ×2, 破甲手雷 ×2, 军服, 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, 身份识别牌, 《帝国步兵振奋手册》, 2 周口粮, 通讯念珠, 呼吸器, 生存服

每个小队配发: 无

偏好武器: 长管激光枪、重爆弹

如何 DIY 一个兵团:

每个兵团最多消耗 12 点点数，用于购买家园世界、指挥官性格、训练与条令。

1. 家园世界

死亡世界: cost3

属性修正: 感知、力量、坚韧中任选两项，各+3

技能: 在生存技能上视为已受训

语言能力: 死亡世界居民会说低哥特语，但不会读写；角色创建时不获得语言学（低哥特语），但可进行不需要技能检定的低哥特语口头交流。

老练: 角色起始获得以下天赋之一：浅睡者、闪电反射、抗性（毒素）

警惕外人: 正式场合进行的所有互动类技能检定承受-10；任何非死亡世界角色对其进行的互动类技能检定同样承受-10；若对象已赢得其信任，GM 可免除上述惩罚。

初始承伤值: +2

堡垒世界: cost3

属性修正: 射击技能、意志力、坚韧中任选两项+3

技能: 通用学识（战争）、通用学识（帝国）、通用学识（帝国卫队）、语言学（低哥特语）

憎恨之敌: 获得一项仇恨天赋（对象为该被堡垒世界主要防御的敌人）；当目睹该敌人时，GM 可要求角色进行一次普通（+10）意志力检定，以克制不顾后果的攻击冲动

战斗条令: 角色起始获得以下天赋之一：钢铁神经、疾跑

为战而生: 堡垒世界角色若要违背帝国卫队的规章制度或命令，必须通过一次挑战（+0）意志力检定

初始承伤值: 按正常规则生成

上流子弟: cost3

属性修正: 交际、智力、武器技能中任选两项，各+3

技能: 通用学识（内政部）、调查、语言学（高哥特语）

语言能力: 上流子弟会说低哥特语，但不会读写；角色创建时不获得语言学（低哥特语），但可进行不需要技能检定的低哥特语口头交流。

责任与荣誉: 与非上流子弟互动时，进行魅力、调查、欺诈检定承受-10；在正式场合与贵族或高级权威互动时，上述检定获得+10

资源充沛: 来自上流子弟兵团的小队起始获得+10 后勤评级

名师教导: 角色起始获得以下天赋之一: 无上权威或人脉 (贵族)

初始承伤值: -1

巢都世界: cost3

属性修正: 敏捷、交际、感知中任选两项, 各+3

技能: 通用学识 (帝国) 、欺诈、语言学 (低哥特语)

习惯人群: 人群不视为巢都世界角色的困难地形; 在密集人群中跑动或冲锋时, 进行保持平衡的敏捷检定不承受惩罚

巢都依赖: 在非封闭或非人工环境 (如巢都、星舰等) 中, 所有生存检定承受-10

城市暴力: 角色起始获得以下天赋之一: 感官强化 (听觉) 、偏执、不可标记

初始承伤值: -1

帝国世界: cost1

属性修正: 意志力+3, 任意另一项属性上+3

技能: 通用学识 (帝国教义) 、通用学识 (帝国) 、语言学 (低哥特语)

受祝无知: 所有禁忌学识 (智力) 检定承受 -5

消灭变种: 角色起始获得仇恨 (变种人)

初始承伤值: 按正常规则生成

流放世界: cost2

属性修正: 敏捷、力量、坚韧中任选两项, 各+3

技能: 恐吓、语言学 (低哥特语)

盗亦有道: 角色起始获得以下天赋之一: 人脉 (地下世界) 或街头斗殴

擅取非法: 进行获取非法或违禁物品的后勤检定时, 获得+10

人渣恶棍: 在确定团级制式装备时, 仅有 15 点可用

初始承伤值: +1

赎罪世界: cost3

属性修正: 交际、坚韧、意志力中任选两项, 各+3

技能: 通用学识 (国教) 、通用学识 (帝国教义) 、恐吓、语言学 (低哥特语)

忠烈之血: 起始获得以下天赋之一: 钢铁神经、精神矫正、坚定信念

唯此一命: 若要撤离战斗或采取任何自保行动, 必须通过一次普通 (+10) 意志力检定

未淬狂热: 当进行以激发宗教热忱或正义仇恨为目的的魅力检定失败时, 可重掷该检定。

初始承伤值: +2

忠嗣学院: cost3

属性修正: 意志力+3, 武器技能或射击技能中选一项+3

技能: 以下技能视为受训: 通用学识 (帝国卫队)、通用学识 (帝国)、通用学识 (战争)、语言学 (高哥特语、低哥特语)

死而后已: 角色起始获得以下天赋之一: 无上权威、坚定信念

初始承伤值: +1

2. 指挥官性格

指挥官性格	Cost	起始天赋/技能
阴郁	2	偏执
谨慎	2	远见
暴躁	2	快速反应
固定	1	指挥
特立独行	2	抗性 (恐惧)
忧郁	2	无上权威
冷静	1	通用学识 (帝国卫队、战争)
乐观	2	不死硬汉
顺从	1	通用学识 (帝国教义、国教)

3. 兵团类型:

装甲兵团: 以主战坦克为核心的装甲力量。

Cost: 4

属性修正: WS-3, INT+3

初始技能: 操作 (地面)

初始天赋: 技术性敲击

制式装备: 每个小队配发黎曼·鲁斯主战坦克 ×1 (或其变体, 由 GM 裁定), 每名玩家角色配发祝圣维护工具包 ×1

侦察兵团: 说明: 前出侦察、伏击与反侦察单位。

Cost: 3

属性修正: PER+3, WP-3

初始技能: 察觉

初始天赋: 战斗感官

制式装备: 每个小队配发哨兵×1 或奇美拉×1, 每名玩家角色配发望远镜×1

空降部队: 依托空中运输实施纵深打击的精锐步兵。

Cost: 3

属性修正: AG+3, FEL-3

初始技能: 操作 (飞行器)

初始天赋: 猫落地

制式装备: 每名士兵配发激光卡宾枪 ×1, 能量包 ×4 (主武器), 帝国卫队防弹甲 ×1, 呼吸器 ×1, 重力降落伞 ×1, 破片手雷 ×2, 烟雾弹 ×2

猎杀者: 机动伏击、专攻高价值目标的快速打击单位。

Cost: 3

属性修正: BS+3, S-3

初始技能: 操作 (地面)

初始天赋: 抗性 (恐惧)

制式装备: 每个小队配发哨兵×1 或 地狱犬支援坦克×1 (或其变体)

轻步兵: 说明: 在复杂地形中实施伏击与短促交战的机动部队。

Cost: 2

属性修正: AG+3, T-3

初始技能: 导航 (地面)

初始天赋: 疾跑

制式装备: 每名士兵配发激光卡宾枪 ×1, 能量包 ×4 (主武器), 防弹背心 ×1, 防弹头盔 ×1, 破片手雷 ×2, 烟雾弹 ×2

线列步兵: 说明: 帝国卫队的中坚力量。

Cost: 2

属性修正: S+3, INT-3

初始技能: 运动

初始天赋: 快速装填

制式装备: 每名士兵配发 M36 激光枪 ×1, 能量包 ×4 (主武器), 帝国卫队防弹甲 ×1, 破片手雷 ×2, 破甲手雷 ×2

机械化步兵: 搭乘装甲运输载具的高速突击步兵。

Cost: 3

属性修正: AG+3, PER-3

初始技能: 操作 (地面)

初始天赋: 快速装填

制式装备: 每名士兵配发 M36 激光枪 ×1, 能量包 ×4 (主武器), 帝国卫队防弹甲 ×1, 破片手雷 ×2, 破甲手雷 ×2, 每个小队配发奇美拉装甲运输车 ×1

攻城步兵: 长期壕沟战与防御作战专家。

Cost: 2

属性修正: T+3, INT-3

初始技能: 科技使用

初始天赋: 钢铁神经

制式装备: 每名士兵配发 M36 激光枪 ×1, 能量包 ×6 (主武器), 帝国卫队防弹甲 ×1, 呼吸器 ×1, 空沙袋 ×4, 工兵铲 ×1, 破片手雷 ×2, 光子闪光弹 ×2

4.训练条令:

密集队形训练: cost 2

起始天赋: 战斗队形或双人小组

死不退却: cost 3

起始资质: 坚韧

宿敌: cost3

起始技能: 禁忌学识 (任选一项†)

起始天赋: 仇恨 (任选一项†)

†选择本条令时需指定一个帝国之敌; 禁忌学识与仇恨对象须与该敌人一致。

老练战士: cost2

属性修正: WS+2

起始天赋: 街头斗殴

制式装备: 兵团可将标准近战武器替换为一件普及 (或更易获得) 的低科技武器, 或为标准近战武器添加单分子升级。

钢铁纪律: cost3

起始资质: 意志力

神射手: cost4

起始资质: 射击技能

起始天赋: 精准射击

生存专家: cost4

起始资质: 敏捷

特殊: 选择一种地形 (如沙漠、丛林、城市废墟等); 在该地形中行动时, 角色可重掷失败的生存与导航 (地面) 技能检定。

5.特殊装备条令

义体强化: cost2

制式装备: 在获取义体替换与植入物的所有后勤检定中获得+10。

变色龙迷彩: cost3

制式装备: 兵团配发变色龙披风或变色龙涂层护甲 (二选一)。

战斗药剂: cost2

制式装备: 兵团额外配发注射器或吸入器 ×1, 以及狂暴剂×3 剂或兴奋剂×5 剂; 额外剂量需通过后勤或额外制式装备获取。

爆破专家: cost3

制式装备: 在获取手雷、导弹、爆炸物与特殊坦克弹药的后勤检定中获得 +10。

拾荒者: cost3

制式装备: 兵团可在任意一次后勤检定中选择获得+10; 若使用该加值时掷出 11 的倍数 (十位和个位数值相同), 无论成败, 都会引起帝国卫队或军务部高层的不良关注。

战士武器: cost3

起始技能: 格挡

制式装备: 兵团将主武器替换为一件普及 (或更易获得) 的低科技近战武器, 并额外配发激光手枪 ×1 与能量包 ×2。

补给充足: cost3

制式装备: 主远程武器的弹匣数量 +2, 口粮周数 +2, 制式装备中的每种手雷各 +1 枚; 若兵团包含载具, 在获取燃料与维修零件的后勤检定中获得+10。

6.通用制式装备

军服 ×1, 恶劣天气装备 ×1, 激光手枪 ×1 (主武器), 能量包 ×2, 匕首 ×1, 防弹背心 ×1, 背包或挎包 ×1, 基础工具 ×1 套, 餐具 ×1 套与水壶 ×1, 毛毯与睡袋 ×1, 可充电灯具包 ×1, 个人清洁工具 ×1, 身份识别牌 ×1 套, 指导手册或训练读本 ×1, 战斗口粮 (2 周份)。

每个兵团可以选择一件基础武器和一件重型武器作为偏好武器; 被选择的武器获取难度最低为“非常稀有”。拥有该武器的成员在获取武器和弹药时, 后勤测试获得+10。

通用制式装备可选升级及 cost:

将一件制式装备的工艺从普通进阶为优秀: 5 点

将一件制式装备的工艺从普通进阶为极品: 10 点

将激光手枪 (主武器) 替换为激光卡宾枪 (主武器): 5 点

将激光卡宾枪 (主武器) 替换为 M36 激光枪 (主武器): 5 点

额外增加匕首 ×1: 2 点

增加激光手枪 ×1 与能量包 ×2 (副武器): 5 点 (仅限一次)

增加自动手枪 ×1 与弹匣 ×2 (副武器) : 8 点 (仅限一次)
增加短管左轮 ×1 与子弹 ×12 (副武器) : 3 点 (仅限一次)
额外增加破片手雷 ×1 (制式装备) : 5 点 (最多两次)
额外增加烟雾弹 ×1 (制式装备) : 5 点 (最多两次)
额外增加破甲手雷 ×1 (制式装备) : 15 点 (最多两次)
将 M36 激光枪或激光卡宾枪 (主武器) 替换为战斗霰弹枪 (主武器) 并配发弹匣 ×4: 10 点 (仅限线列步兵、轻步兵、攻城步兵或空降步兵)
为制式装备增加计时器: 2 点
为制式装备增加攀降索具: 5 点
为野战用途增加额外军服 ×1: 2 点
为礼服或阅兵用途增加额外军服 ×1: 5 点
为制式装备增加过滤塞: 5 点
为制式装备增加《军务部手册》: 3 点
为制式装备增加光学目镜或光学隐形眼镜: 8 点
为制式装备增加猎物感知目镜: 15 点
为制式装备增加纯洁印记: 8 点 (仅限赎罪兵团)
为制式装备增加呼吸器或防毒面具: 8 点
为制式装备增加生存服: 8 点
为制式装备增加解毒剂 ×1 与注射器 ×1: 15 点
为小队增加高级医疗包 ×1: 15 点 (仅限一次)
为制式装备增加屠戮剂 ×1 剂: 10 点 (仅限战斗药剂条令)
为制式装备增加狂暴剂 ×1 剂: 20 点 (仅限战斗药剂条令)
为制式装备增加兴奋剂 ×1 剂 与注射器 ×1: 8 点
为小队增加单体辅助扫描器 ×1: 10 点 (仅限一次)
为制式装备增加抓钩 ×1: 5 点
为制式装备增加望远镜 ×1: 8 点
为制式装备增加通讯念珠 ×1: 8 点
为制式装备增加图像记录器 ×1: 8 点
为小队增加尖啸弹 ×6 (一盒) : 10 点
为制式装备增加消音器 ×1: 8 点
为制式装备增加测距仪 ×1: 10 点 (仅限神射手条令)
增加一件“普遍”获取难度的物品: 1 点 (GM 裁定)

- 增加一件“充裕”获取难度的物品: 2 点 (GM 裁定)
- 增加一件“丰富”获取难度的物品: 3 点 (GM 裁定)
- 增加一件“普及”获取难度的物品: 5 点 (GM 裁定)
- 增加一件“一般”获取难度的物品: 8 点 (GM 裁定)
- 增加一件“匮乏”获取难度的物品: 10 点 (GM 裁定)
- 增加一件“稀有”获取难度的物品: 15 点 (GM 裁定)
- 增加一件“非常稀有”获取难度的物品: 20 点 (GM 裁定)
- 增加一件偏好基础武器: 10 点 (仅限一次)
- 增加一件偏好重型武器: 15 点 (仅限一次)

第三章：角色创建

在角色创建时，玩家需要首先生成属性，然后选择一项专长，随后花费 XP（经验值）购买所需进阶，接着赋予角色灵魂，以及生成战友。

1. 生成角色属性

角色拥有的属性包括: WS 武器技能, BS 射击技能, S 力量, T 坚韧, Ag 敏捷, Int 智力, Per 感知, WP 意志力, Fel 交际

针对每个属性，先掷 2d10 的骰子，该掷骰结果再加 20，即为角色对应属性值。属性加值为属性值的十位数。

例：投 WS 时，2d10 骰出 19，则 WS 属性值为 39，加值为 3。

2. 确定角色专长

角色专长也可以理解为角色职业。

对专长对应推荐进阶内容感兴趣的，可查找原核心规则书 77 页往后。由于推荐过于详细，此处暂不列举。

重射手（Heavy Gunner）：

属性加值: T+5

初始资质: 射击技能、防御、交际、进攻、感知、坚韧

初始技能: 运动或生存，通用学识（帝国卫队、战争），恐吓

初始天赋: 铁颚，武器训练（激光或实体弹药、低科技、重型中任选 1 项，不含异种武器）

专属装备: 普通工艺导弹发射器 ×1（破片导弹 ×5）或普通工艺重型自动枪 ×1 或普通工艺兵团偏好重型武器×1

承伤值: 10+1d5

以下进阶可由重射手购买，用以强化其战友的协助能力：

装填手:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 只要战友处于协同状态, 重射手即可使用战友的动作来为自己当前装备的武器进行装填; 该装填可与重型射手自身的动作组合使用。

示例: 若某武器需要全动作装填, 重射手使用半动作装填, 其战友使用半动作装填, 即可完成装填, 且双方仍各自保留一个半动作。

稳定射击:

类型: 命令 (全动作)

花费: 300 XP

效果: 战友协助稳定武器, 抵消后坐力对瞄准的影响。本回合内, 重射手进行的半自动连射或全自动连射, 其射击技能检定获得+10 修正, 替代该动作原本提供的修正。仅当战友与角色处于协同状态时, 可下达此命令。

军医 (Medic) :

属性加值: INT +5

初始资质: 射击技能、野战、智力、知识、感知、意志力

初始技能: 医疗, 专业学识 (化学), 洞悉或生计 (化学师)

初始天赋: 冷酷无情或厌倦者, 武器训练 (激光或实体弹药、低科技)

专属装备: 诊断器, 注射器, 医疗包

承伤值: 8+1d5

以下进阶可由军医购买, 用以强化其战友的协助能力:

医疗辅助:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 战友协助军医进行医疗处理。在进行扩展护理医疗检定时, 军医的战友视为一名拥有医疗技能受训的医疗助手; 此外, 军医在一次医疗检定中同时治疗多名伤员时, 不承受额外患者惩罚。

战场急救:

类型: 命令 (半动作)

花费: 300 XP

效果: 只要战友处于通讯范围内, 军医即可对与战友相邻的任意角色进行医疗检定, 检定承受 -10 修正。

操作员 (Operator) :

属性加值: AG +5

初始资质: 敏捷、射击技能、交际、野战、智力、技术

初始技能: 通用学识 (科技) 或导航 (地面), 操作 (地面), 科技使用

初始天赋: 技术性敲击, 武器训练 (激光或实体弹药、低科技)

专属装备: 鸟卜仪/扫描器, 普通工艺心智脉冲单元 MIU, 组合工具, 数据板, 激光切割器

承伤值: 6+1d5

以下进阶可由操作员购买, 用以强化其战友的协助能力:

炮手:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 当操作员驾驶一辆可乘坐多人的载具时, 其战友可操控其中一门武器并按操作员的指令射击。若操作员的回合用于驾驶载具, 则可使用战友所操控的武器进行一次远程攻击动作, 视同其本人位于该武器位; 此行为消耗战友本回合的全动作。

把火灭了! :

类型: 命令 (全动作)

花费: 300 XP

效果: 若操作员的载具起火, 战友会立即介入。若战友位于受影响的载具内部, 其消耗一个全动作以结束当前作用于载具的所有火焰效果。

军士 (Sergeant) :

属性加值: FEL +5

初始资质: 防御、交际、领导、感知、力量、坚韧、武器技能

初始技能: 指挥, 导航 (地面) 或专业学识 (帝国战术)

初始天赋: 无上权威或钢铁纪律, 武器训练 (链锯、激光或实体弹药、低科技)

专属装备: 普通工艺激光手枪 ×1, 普通工艺链锯剑 ×1

承伤值: 10+1d5

尽管军士同样配有一名战友, 但其主要职责是指挥麾下全体士兵。军士可购买横扫命令, 其效果影响所有处于通讯范围内的战友; 但军士每回合仅能下达一条横扫命令。

以下进阶可由军士购买, 用以强化其战友与全队的协同能力:

通讯技师:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 军士配有一名通讯技师以在战斗噪音中转达命令。只要战友与军士处于协同状态, 军士下达的所有命令将影响语音通讯范围内的全部战友。

掩护射击:

类型: 横扫命令 (自由动作)

花费: 200 XP

效果: 通讯范围内的所有战友向敌人进行压制射击。在接下来的一轮中, 所有其战友与之处于协同状态的玩家角色, 闪避检定获得+10。

给我上! :

类型: 横扫命令 (自由动作)

花费: 200 XP

效果: 下达此命令时, 军士必须进行一次挑战 (+0) 指挥检定。若成功, 通讯范围内的所有战友被其热忱所鼓舞。在接下来的一轮中, 当战友执行齐射或近身战命令时, 其所协助的玩家角色获得额外+4 伤害 (适用于受影响的近战或远程攻击)。

清醒点! :

类型: 横扫命令 (自由动作)

花费: 200 XP

效果: 下达此命令时, 军士必须进行一次挑战 (+0) 恐吓或指挥检定。若成功, 通讯范围内的所有战友立即结束任何正在持续的恐惧或压制效果, 并可在后续回

合中正常行动。

武器专家（Weapon Specialist）：

属性加值: 射击技能+5 或武器技能+5

初始资质: 敏捷、射击技能、交际、野战、技巧、武器技能

初始技能: 运动或生存, 导航(地面), 通用学识(帝国卫队、战争)

初始天赋: 激光弹幕或快速装填, 武器训练(任选3项, 不含重型与异种武器)

专属装备: 破片手雷×4 或破甲手雷×4, 优秀工艺激光枪 ×1 或普通工艺喷火器 ×1 或普通工艺霰弹枪 ×1 或普通工艺兵团偏好基础武器 ×1

承伤值: 8+1d5

以下进阶可由武器专家购买, 用以强化其战友的协助能力:

军械手:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 只要战友处于协同状态, 武器专家即可将自己当前使用的武器切换为任意随身武器, 且该切换视为自由动作。

弹雨倾泻:

类型: 命令(半动作)

花费: 300 XP

效果: 若战友处于协同状态, 则在本回合内, 所有被武器专家攻击到的目标必须进行一次挑战(+0)压制检定, 失败则陷入压制状态。

政委（Commissar）：

属性加值: FEL +5

初始资质: 敏捷、交际、技巧、领导、感知、武器技能、意志力

初始技能: 指挥或恐吓, 通用学识(帝国卫队), 专业学识(帝国战术)

初始天赋: 无上权威, 冷酷无情或坚定信念, 武器训练(爆弹、链锯、激光或实体弹药)

专属装备: 优秀工艺链锯剑 ×1, 优秀工艺爆弹手枪 ×1, 政委制服

承伤值: 10+1d5

政委并不与战友像其他小队成员那样协同行动。为向部下灌输足够的恐惧与动力，政委必须独立行事。以下进阶由政委本人获得，用以强化其指挥与激励部下、贯彻皇帝意志的能力。

激励存在:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 小队成员时刻感受到政委的注视与威慑。在使用指挥技能进行威吓时，其效果作用于整个小队（包括玩家角色）。此外，在进行所有威吓检定时，政委视为拥有恐惧（2）。

当场处决:

类型: 半动作

花费: 300 XP

效果: 若一名处于政委射程内的玩家角色的承伤值降至 0 以下，政委可对该角色的战友执行当场处决。政委进行一次挑战（+0）射击技能检定以射击该战友；若成功，战友被杀死，而该玩家角色重新被激励继续战斗：该玩家角色在本场战斗结束前忽略所有重伤效果；并恢复 1d5 点承伤值。

国教牧师（Ministorum Priest）：

属性加值: FEL +5

初始资质: 交际、领导、感知、社交、力量、武器技能、意志力

初始技能: 魅力或调查，通用学识（国教），禁忌学识（异端），专业学识（帝国教义）

初始天赋: 仇恨（任意），坚定信念，武器训练（链锯、激光或实体弹药、火焰、低科技）

专属装备: 国教长袍，普通工艺喷火器 ×1，普通工艺链锯剑 ×1，经书

承伤值: 9+1d5

以下进阶可由国教牧师购买，用以强化其战友的协助能力：

辅祭:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 当国教牧师以近战攻击触发正义之怒, 且战友处于协同状态时, 战友可为通讯范围内的任意一名玩家角色提供 1 点临时命运点。该临时命运点可按正常规则使用, 但不可燃烧; 若在本次遭遇结束前未使用, 则失去。

正义布道:

类型: 命令 (全动作)

花费: 300 XP

效果: 战友高声诵念圣言, 激励所有能够听见的战士。在接下来的一轮中, 通讯范围内的所有玩家角色可重掷所有伤害骰。战友在布道中倾注了过多的热忱与精力, 因而在本次遭遇剩余时间内, 不可再次使用正义布道。

欧格林 (Ogrynn) :

属性加值: S +10, T +10, INT -15, AG -10

初始资质: 射击技能、防御、进攻、力量、坚韧、武器技能

初始技能: 恐吓或生存

初始天赋: 不死硬汉或铁颚, 武器训练 (重型、实体弹药)

起始特质: 自动架设、那太黑了我不去!、笨拙、体型 (魁梧)、坚固、超凡力量 (+2)、超凡坚韧 (+2)

专属装备: 普通工艺撕裂枪 ×1, 破片手雷 ×1d5

承伤值: 25 + 1d5

那太黑了我不去!:

尽管欧格林勇猛无畏, 但极度害怕幽闭。欧格林不会主动进入洞穴、地下室、废墟、奇美拉等步兵战车, 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 -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。

以下进阶可由欧格林购买，用以强化其战友的协助能力：

小不点：

类型：被动

花费：250 XP

效果：欧格林将其战友视为“小不点”。战友获得一个额外创伤状态，现在战友可拥有的状态包括健康、轻伤、重伤、死亡。

凶猛忠诚：

类型：被动

花费：300 XP

效果：若战友未与欧格林处于协同状态，或在距另一名玩家角色 10 米内与敌人进行近战，欧格林立即进入狂暴状态，并获得力量 +10、坚韧 +10，持续至战友脱离危险或死亡。若战友死亡，欧格林将在数小时内无法安抚。

莱特林人（Ratling）：

属性加值：PER +10, FEL +10, T -10

初始资质：敏捷、射击技能、交际、野战、技巧、感知、社交

初始技能：察觉或隐匿，欺诈，生计（厨师）

初始天赋：死眼射击，感官强化（视觉、嗅觉、味觉）或浅睡者，武器训练（激光、实体弹药）

起始特质：体型（瘦小）

专属装备：优秀工艺长管激光枪 ×1 或优秀工艺狙击步枪 ×1（配瞄准镜），变色龙披风 ×1

承伤值：5+1d5

以下进阶可由莱特林人购买，用以强化其战友的协助能力：

观察手：

类型：被动

花费：250 XP

效果：战友携带望远镜等工具协助校准射击。若莱特林人使用精准武器，且战友

处于协同状态，莱特林人可由战友代为执行瞄准动作。

铺垫射击：

类型：命令（半动作）

花费：300 XP

效果：战友射击以分散目标注意力。莱特林人下一次远程攻击不可被闪避。执行此命令时战友必须处于协同状态。

认证灵能者（Sanctioned Psyker）：

属性加值：WP +5

初始资质：智力、知识、感知、灵能者、力量、意志力

初始技能：通用学识（星语庭）、禁忌学识（灵能者）、灵能感官、专业学识（密码学）

初始天赋：感官强化（听觉），最高 400 XP 的灵能能力（见第七章），武器训练（激光或实体弹药、低科技）

起始特质：灵能者

专属装备：数据板，灵能聚焦器，极品工艺法杖

承伤值：8+1d5

特殊能力：认证灵能者

角色已完成认证仪式，能够引导亚空间之力。起始拥有灵能等级特质，且灵能等级为 2，并拥有 1d5 腐化值。可解锁一项额外进阶：

灵能等级：

花费：200 XP × 灵能等级[†]

灵能等级以 1-10 计量，代表角色引导亚空间的能力；该进阶可重复购买，每购买一次该进阶，角色灵能等级+1，最高不超过 10；提升灵能等级不会自动获得新的灵能能力。

[†]说明：每次提升的 XP 花费等于“提升后的灵能等级×200 XP”。例如，灵能等级 2 提升至 3 需支付 3×200=600 XP

以下进阶可由认证灵能者购买，用以强化其战友的协助能力：

终极制裁：

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 只要战友处于协同状态, 认证灵能者可承受 $1d5$ 点创伤(无视护甲与坚韧), 以重掷一次《灵能现象表》的结果。

监督者:

类型: 命令 (全动作)

花费: 300 XP

效果: 战友上前为灵能者挡下攻击。下 1 个回合内, 只要战友处于协同状态, 所有原本命中灵能者的攻击改为命中战友。若该次攻击的武器技能或射击技能检定结果为双数, 则攻击仍正常命中灵能者。

风暴兵 (Storm Trooper) :

属性加值: T+5

初始资质: 敏捷、射击技能、野战、技巧、进攻、坚韧

初始技能: 察觉, 闪避或格挡, 恐吓或安保, 专业学识 (帝国战术), 隐匿

初始天赋: 快速拔枪或快速装填, 近战制服, 武器训练 (激光或实体弹药、低科技)

专属装备: 优秀工艺热射激光枪×1, 风暴兵护甲

承伤值: $12+1d5$

与政委类似, 风暴兵接受的训练使其在普通小队中往往独立行动。因此, 风暴兵不拥有战友, 而是通过以下进阶协助整个小队。

导师:

类型: 全动作

花费: 300 XP

效果: 每个游戏会话限一次, 风暴兵可将其训练心得传授给小队。所有处于通讯范围内的小队成员 (包括玩家角色), 使用风暴兵的一个技能进行的技能检定, 视为拥有与风暴兵相同的技能受训等级。该效果持续至遭遇结束, 或叙事时间 10 分钟。

守护者:

类型: 被动

花费: 300 XP

效果: 当风暴兵 10 米内的任意战友即将受到足以致死的命中时, 风暴兵可选择代替其承受该次命中, 并按正常规则进行伤害掷骰。

技术神甫 (Tech-Priest Enginseer) :

属性加值: INT +5

初始资质: 射击技能、智力、知识、力量、科技、坚韧、武器技能、意志力

初始技能: 通用学识 (机械修会、科技), 禁忌学识 (机械修会), 禁忌学识 (古代科技) 或逻辑, 科技使用

初始天赋: 冷酷无情或技术性敲击, 机械附肢 (武器、通用), 武器训练 (激光或实体弹药、能量)

起始特质: 机械修会植入体

专属装备: 圣化机油, 数据板, 组合工具, 任选 1 条通用或射击机械突触

承伤值: 8+1d5

机械修会:

技术神甫起始即获得机械修会植入体特质 (详见相关条目)。此外, 角色开局还获得优秀工艺心智脉冲单元 MIU ×1, 和额外 2 件自选优秀工艺义体。

技术神甫因长期改造与训练, 已不再与普通人类并肩作战。他不配对常规战友, 而是由一名机仆随行协助。下附机仆面板:

WS15, BS15, S50, T40, Ag20, Int10, Per20, WP30, Fel5

移动: 2/4/6/12

承伤: 10

装甲: 机械 (全 4) 总 TB: 4

技能: 察觉、生计 (任意) +10

天赋: 无

特质: 机械 (4), 天生武器 (伺服臂), 坚固, 超自然力量 (2)

武器: 机仆拳 (近战; 1d5+6 I; Pen0)

装备: 内置通讯念珠

以下进阶可由技术神甫购买, 用以强化其机仆的协助能力:

伺服臂:

类型: 被动

花费: 250 XP

效果: 机仆协助技术神甫进行维修。获得机仆协助时, 技术牧师进行科技使用检定以维修目标时, 获得+10 加值, 且维修所需时间减半。

战地维修:

类型: 命令 (全动作)

花费: 300 XP

效果: 只要机仆处于通讯范围内, 技术神甫即可对机仆相邻的任意目标进行科技使用检定, 检定承 -10 修正。

3. 命运点、资质与花费 XP (购买属性、技能、天赋进阶)

命运点通过掷 **1d10** 骰子确定;

1d10=1-7, 命运点为 1; **1d10=8-9**, 命运点为 2, **1d10=10**, 命运点为 3。

角色经验值 XP:

一般来说, 卫兵角色 (包括重枪手、军医、操作员、军士、武器专家等) 的初始 XP 为 600 点; 支援专家角色 (包括政委、国教牧师、欧格林、莱特林、认证灵能者、风暴兵、技术神甫等) 的初始 XP 为 300 点。

具体 XP 由 GM 决定。

资质 (Aptitudes) :

资质代表角色在某些领域上的天赋倾向, 使其更容易学习相关内容。

游戏中存在 9 种与属性同名的资质、9 种其他资质, 与通用资质。

每一项属性、技能或天赋进阶都对应两种资质。若角色与某进阶共享 1 种资质, 购买该进阶可获得小幅经验折扣; 若共享 2 种资质, 则获得较大折扣; 若不共享任何资质, 仍可购买该进阶, 但所需经验值将显著提高。

如果角色在创建过程中从不同来源获得了同一种资质, 则不会重复获得。取而代之的是, 角色可选择并获得一个尚未拥有、且名称与某项属性相同的资质。

资质清单:

通用 (General) :通用资质不受出身或其他资质限制。《唯有战争》中所有角色均视为拥有通用资质。

基于属性的资质:共有九项资质与角色的九项属性同名, 即武器技能、射击技能、力量、坚韧、敏捷、智力、感知、意志力、交际。这些资质代表角色学习并提升对应属性, 以及与之相关的技能与天赋的能力倾向。

进攻 (Offence) :拥有进攻资质的角色偏好以蛮力展开全面攻势。他们要么血性冲锋投入近战, 要么在后方倾泻海量火力压制敌人。

技巧 (Finesse) : 与强调蛮力的进攻不同, 技巧资质侧重精准技巧与周密计划。此类角色更容易掌握远距离精准射击, 或在近战中以致命精度运用特殊武器。

防御 (Defence) : 拥有防御资质的角色善于在致命混战中保全自身。无论依靠技巧规避, 还是凭借顽强体魄硬抗, 他们都能在战火中存活下来。

灵能者 (Psyker) : 灵能者资质代表与不稳定的亚空间力量的亲和性, 只有具备施展灵能力的少数人才能获得该资质。

科技 (Tech) : 鲜有人敢触碰黑暗科技时代的奥秘, 更少有人能驾驭其复杂性。拥有科技资质的角色未必理解机械的全部原理, 但能与机魂沟通, 并在复杂装置前游刃有余。

知识 (Knowledge) : 帝国疆域辽阔、组织繁复, 信息之多穷尽一生亦难以尽览。知识资质使角色更容易获取并理解这些知识, 而非停留在大众的无知之中。

领导 (Leadership) : 帝国卫队是银河中规模最庞大的武装力量, 维持其秩序离不开卓越的指挥者。拥有领导资质的角色天生走上指挥岗位, 无畏地带领部队投入战斗。

野战 (Fieldcraft) : 在多样环境中, 生存与战斗同样艰难。野战资质使角色能迅速适应并在战场上发挥所长, 无论潜行丛林还是穿越变幻地形, 都能从容应对。

社交 (Social) : 帝国的社交环境与任何战场一样危险, 阴险的巢都居民、狂热的牧师、背后捅刀的贵族并存。拥有社交资质的角色能迅速适应各地社会结构, 或以甜言蜜语, 或以强硬威慑达成目的。

角色属性进阶:

属性进阶用于提升角色的属性。每当玩家购买一项属性进阶时, 该属性数值+5。

属性进阶分为四个成长等级:

基础 (Simple) : 小幅开发角色潜力

中级 (Intermediate) : 显著提升角色能力

受训 (Trained) : 持续、专注训练带来的提升

精通 (Expert) : 角色自然能力的极限

角色必须按顺序购买各等级进阶, 购买上一级之后才能购买下一级, 不能跳级。

每一属性对应两种资质, 其中第一种为属性同名资质。如下表所示:

属性/资质 1	资质 2
武器技能 WS	进攻
射击技能 BS	技巧
力量 S	进攻
坚韧 T	防御
敏捷 Ag	技巧
智力 Int	知识
感知 Per	野战

意志力 WP	灵能者
交际 Fel	社交

拥有不同的资质数量，角色属性进阶的所需的 xp 不同。如下表所示：

角色属性进阶花费 XP 表				
匹配资质数	基础	中级	受训	精通
2	100	250	500	750
1	250	500	750	1000
0	500	750	1000	2500

角色技能进阶：

技能进阶同样分为四个成长等级：

了解（Known）：可以无惩罚使用技能（否则-20）

受训（Trained）：使用技能时，技能检定+10

熟练（Experienced）：使用技能时，技能检定+20

老兵（Veteran）：使用技能时，技能检定+30

角色必须按顺序购买各等级进阶，不能跳级。

若角色在创建时已通过兵团或专长获得某技能的某一等级，则可直接从下一等级开始购买。

技能进阶的花费同样取决于进阶等级与匹配资质数。具体技能所对应的资质将在第四章标明。

角色技能进阶花费 XP 表				
匹配资质数	了解	受训	熟练	老兵
2	100	200	300	400
1	200	400	600	800
0	300	600	900	1200

角色天赋进阶：

天赋可能为特定技能或属性提供情境加值，也可能赋予角色独特而非常规的方式来运用其装备。与属性和技能类似，每项天赋也对应两种资质，详见第五章。

天赋分为三个等阶（并非同名天赋进阶，而是低等阶天赋可能作为高等阶天赋的前置条件），用于体现不同天赋在威力上的差异。因此，玩家往往需要先购买较

低等阶的天赋，才能解锁目标高阶天赋。灵能能力同样通过天赋进阶购买。详见第七章。

部分天赋被标记为专精天赋。这类天赋可以多次选择，且每次需指定不同的专精方向，如武器训练。

少数天赋可以多次获得，如优良体质。多次获得此类天赋时，玩家每次均需正常支付经验花费。

角色天赋进阶花费 XP 表			
匹配资质数	第一阶	第二阶	第三阶
2	200	300	400
1	300	450	600
0	600	900	1200

4. 赋予角色灵魂

请给角色取名，设定角色外貌，塑造角色个性，考虑角色性格特质与野心等等。如果实在不知道怎么设定，可以翻阅原核心规则书第 104 页至第 109 页。

5. 生成角色战友

玩家小队中的非玩家角色被成为“战友”，多数角色都拥有专属战友。战友可在角色创建时按照规则生成，也可在经历惨烈战斗后，与 GM 商定后补员。

第四章：技能

技能检定为 **1d100**，且基于角色的属性进行。每项技能名后均以括号标注了对应属性，该属性用于技能检定。在某些情况下，**GM** 可以选择使用更符合情景的属性进行检定。更多检定细节请回顾第一章。

技能一共分为四级，购买技能时需要依次购买，以获得更高的检定加成。更多购买说明请查看第三章第三节。

附录中包含全技能清单，按字母排序。

以下为技能介绍。

杂技 Acrobatics (Ag) :

资质: 敏捷、通用

技能使用: 通常为全动作

杂技涵盖灵活移动、优雅动作以及对平衡与身体控制的掌握。凭借该技能，角色可以轻巧地跃过裂隙，在剧烈摇晃的舰船甲板上保持平衡，或在坠地时优雅卸力。在战斗中，精通杂技的角色能够扭转身体避开敌人的攻击，或在一阵迅捷的动作中从敌人身旁掠过。

杂技的特殊用法:

- 柔术脱困: 角色可进行一次杂技技能检定，尝试从绳索、镣铐等束缚中脱身；每次束缚仅能尝试一次。若首次失败，说明束缚过于牢固，角色无法再通过杂技脱困；**GM** 根据束缚的质量对检定进行修正。此外，角色在擒抱中可用杂技替代敏捷或力量来进行相关检定。

- 机动脱离: 若通过一次挑战 (+0) 杂技检定，角色可将脱离动作作为半动作执行（而非通常的全动作）。

- 跳跃: 进行跳跃或飞跃时，角色可用杂技替代敏捷或力量检定；计算坠落伤害时，角色可进行一次杂技检定，将有效坠落距离减少等同于其敏捷加值的米数。

运动 Athletics (S) :

资质: 力量、通用

技能使用: 通常为全动作

运动代表角色长距离跑动、攀爬陡峭表面以及强力游泳而不易疲惫的能力，涵盖一切以力量与体能为核心的行动。该技能也允许角色在跑动、游泳或攀爬时进一步压榨自身耐力。**GM** 可在角色需要横渡水域、突破体能极限继续行动，或攀爬峭壁、穿越极端崎岖地形时要求进行运动检定，根据角色出身背景调整检定难度。

运动的特殊用法:

- 耐力: 当角色因跑动、游泳或攀爬而获得疲劳时, 可作为自由动作进行一次困难 (-10) 运动检定以无视该次疲劳的效果; 角色可反复进行此类检定, 但一旦失败, 必须至少休息 4 小时, 且在此期间无法再次使用运动技能。
- 负重: 角色可作为自由动作进行一次挑战 (+0) 运动检定, 在一次遭遇内提升自身负重能力; 每获 1 个成功度, 其力量在计算可携带、举起或拖拽重量时 +10, 最高修正后力量不超过 100。该尝试仅能进行一次, 若检定失败, 则在下一次遭遇前无法再次尝试。

察觉 Awareness (Per) :

资质: 感知、野战

技能使用: 自由动作

察觉代表角色理解并感知周遭环境的能力。精通察觉的角色能比他人更早注意到细微的动静、气味或异常。察觉最常用于发现隐藏的敌人或伏击, 也可用于寻找被藏匿的物品。一般而言, 觉察用于发现不易察觉或被隐藏的目标; 而洞悉用于解读隐藏的情绪、动机或潜在意图。因此, 发现潜伏者使用察觉, 而判断他人是否在说谎则使用洞悉。

当察觉用于对抗敌方 (如识破伏击) 时, 这是一次对抗检定; 觉察与隐匿互为对抗。

察觉的特殊用法:

-唇读: 角色可通过观察口型来理解对话内容。需清晰看到说话者的嘴部, 并理解其使用的语言。距离每增加 10 米, 检定修正 -10; 黑暗、雾气等影响视线的因素可由 GM 施加额外惩罚。望远镜等视觉增强设备可抵消惩罚或提供加值。一次成功的察觉检定可获知对话的大致内容; 额外成功度可揭示更多细节。通常无需每回合重复检定, 1 个成功度足以跟随一个话题的对话时长; 是否需要新的检定由 GM 决定。

魅力 Charm (Fel) :

资质: 交际、社交

技能使用: 1 分钟

魅力代表以微笑与善意的话语博得好感的能力。精通魅力的角色可以化敌为友, 或在戒心重重的守卫面前顺利通过。魅力并不要求在友好交谈中使用; 当角色试图改变他人的态度、观点, 或说服对方去做原本没有兴趣的事情时, 需要进行魅力检定。当魅力用于对抗他人 (例如改变其情绪或立场) 时, 这是一次对抗检定; 魅力与意志力互为对抗。

指挥 Command (Fel) :

资质: 交际、领导

技能使用: 简单命令为半动作, 复杂指挥为全动作

指挥代表在战斗中有效领导部下、指引其对敌行动的能力。指挥同样可用于激励士气, 促使部下爆发更大的勇气, 或以暴力威胁压制恐惧带来的影响。

指挥的特殊用法:

-鼓舞: 作为全动作, 角色进行一次挑战 (+0) 指挥检定, 以鼓舞一名或多名追随者; 被鼓舞者在其下一次技能或属性检定中获得+10 修正。

-威吓: 作为一次反应动作, 角色可用指挥来压制追随者对恐惧源的畏惧。进行一次指挥检定, 与恐惧源的意志力进行对抗; 双方每拥有 1 级恐惧, 各获得+10 修正。若角色成功, 其追随者在本次遭遇中无视来自该恐惧源的恐惧效果。

贸易 Commerce (Int) :

资质: 智力、知识

技能使用: 1 分钟, 复杂交易可能需要更长时间

商业代表对贸易、价值与交换的理解, 涵盖帝国卫队内部不同阶层之间的交易方式、讨价还价的技巧, 乃至寻找稀有与违禁物资的门道。该技能既可用于从口粮换烟草的小交易, 也可用于暗中获取异形科技; 同时还包含对物品价值的判断, 可用于评估潜在价值。当贸易用于对抗 (例如为后勤检定争取加成) 时, 始终视为对抗检定; 贸易可与贸易或意志力相互对抗。

贸易的特殊用法:

-评估: 角色可用贸易来判断某件物品或商品的价值。该检定通常由 GM 暗掷, 并根据目标物品的获取难度进行修正。成功则告知角色该物品的可获得性; 失败则无法获得信息; 若超过 3 个失败度, GM 应提供一个错误的获取难度结果。

通用学识 Common Lore (Int) :

资质: 智力、通用

技能使用: 自由动作

通用学识代表个体获得的常识性知识, 涵盖该世界、组织、族群或机构的一般信息、流程、架构、传统、知名人物与迷信观念。该技能不同于源于系统学习与研究的专业学识, 后者; 也不同于涉及被隐藏或严禁传播知识的禁忌学识。通用学识关注的是日常可得、广为流传的基础信息。

通用学识拥有多个专精, 包括:

法务部: 对法务部各分支与次级组织的了解, 包括体系、常规流程与帝国司法的基本准则。

星语庭: 关于灵能者的征募与训练、星语者在帝国内的运用, 以及星语通信的基础。

机械教: 对机械教符号与仪式实践的概括性认识。

内政部: 对内政部复杂运作、规章、传统与法令的广泛了解。

卡利西斯星区: 卡利西斯星区的基本布局, 包括星区领主与辛提拉贵族的运作。

国教: 对国教结构及其在帝皇崇拜体系中扮演的角色的理解。

帝国教义: 对国教仪式、实践、重要人物, 以及常见纪念日的了解。

帝国卫队: 对军衔体系、后勤、组织结构、基础战术与战略实践与著名兵团的常识了解。

帝国海军: 对军衔、习俗、制服、传统, 以及著名舰船与将领的基础认识。

帝国: 对帝国各分区、星区与著名世界的了解。

耶利哥边缘: 关于该星区的基本格局与正在发生的事件。

科洛努斯扩区: 对扩区天文图、已知航道、区域与相关传说的了解。

尖啸漩涡: 对其中世界、派系与流传故事的认识。

旋卫线: 关于塞维鲁家族、绿皮、荆棘之子以及前线帝国卫队动向的信息。

技术: 对安抚与取悦机魂的基础祷文与仪式的了解。

战争: 对重大战役、著名指挥官、英雄人物, 以及帝国内外常用战法的知识。

欺诈 Deceive (Fel) :

资质: 交际、社交

技能使用: 1 分钟, 复杂欺诈需更长时间

欺诈是说谎、误导或诱使他人相信不真实之事的技巧。掌握该技能的角色擅长让他人信以为真、掩饰真实意图, 或刻意隐瞒部分事实。在具备足够时间与材料的前提下, 欺诈也可用于制作伪装, 以隐藏自身外貌, 甚至冒充他人身份。当欺诈用于对抗他人时, 视为对抗检定。欺诈与洞悉互相对抗。

欺诈的特殊用法:

-伪装: 具备欺诈技能的角色, 可在拥有足够时间与原材料的情况下, 为自己制作伪装。所需时间与材料由 GM 决定。当角色完成伪装后, 每当该伪装受到检查或怀疑时, GM 会暗中为角色进行一次欺诈检定。若伪装在首次检定中成功通过, 则除非情况发生变化 (例如他人产生怀疑, 或出现更加敏锐的 NPC), 否则无需再次进行检定。

闪避 Dodge (Ag) :

资质: 敏捷、防御

技能使用: 反应动作

闪避代表角色在近战中躲开打击、避让火力, 或从环境中迅速脱身的能力。角色可使用闪避技能来规避近战攻击或远程攻击。进行闪避是在敌人攻击成功命中后作为一次反应动作进行。若闪避检定成功, 则该次攻击被完全避开, 不对角色造成命中。

对于会造成多次命中的攻击(例如全自动射击), 角色在闪避检定中每获得1个成功度, 即可抵消1次命中; 未被抵消的命中按常规方式结算。

禁忌学识 Forbidden Lore (Int) :

资质: 智力、知识

技能使用: 自由动作

所有禁忌学识技能代表那些对帝国普通公民而言被禁止、隐匿或严密封锁的知识。在许多情况下, 仅仅持有这些知识本身就已构成重罪, 足以招致审判庭的当场处决。因此, 角色在透露自己所知内容时必须格外谨慎。

禁忌学识拥有多个专精, 具体如下:

机械修会: 对机神信徒的深入理解, 包括其仪式、戒律、信仰、核心哲学等。

星际战士: 关于帝国星际战士及战团组织、惯例与母星的知识, 包括对其仪式、信条与信仰的亵渎性了解。

阿斯塔特圣典: 对《阿斯塔特圣典》的理解与解读, 以及其如何影响星际战士战团的组织、部署与战术。

古代科技: 关于古代伟大科技装置的知识, 以及其神秘用途与功能的线索。

恶魔学: 有关最臭名昭著的亚空间实体及其物质显化的知识。

异端: 关于被帝国判定为异端的行为与实践、历史上最卑劣的异端分子, 以及他们罪行的知识。

荷鲁斯大叛乱与万古长战: 关于混沌诸神与人类帝国之间万年战争的起源与历史。

审判庭: 对这一神秘帝国机构的理解, 包括其各个审判庭分部、核心信条以及著名审判官。

变种人: 研究人类中稳定或不稳定的突变、影响、随时间发展的规律, 以及相关研究与典籍。

领航员: 关于领航员家族的秘传知识, 包括其血统培育、常见突变与著名家族族长。

海盗: 对亚空间海盗的了解, 包括其战术、臭名昭著的舰船与恶名远扬的船长。

灵能者: 识别灵能者的能力, 对其力量的生理影响、潜在危险及能力范围的理解。

亚空间: 对亚空间能量的本质、其与现实宇宙的相互作用, 以及其潮汐与涡流如何影响星际航行的理解。

异形: 关于帝国已知的主要与次要异形种族、所构成的威胁, 以及其基本外形特征的知识。

调查 Inquiry (Fel) :

资质: 交际、社交

技能使用: 1 小时或更长, 取决于调查性质、目标规模与所需信息

调查用于通过旁敲侧击或偷听谈话来获取信息。与侧重改变他人态度的魅力或恐吓不同, 调查关注的是从较大群体中搜集情报, 且通常需要投入相当的时间与精力。成功的调查检定中, 1-2 个成功度可揭示关于某个区域、族群或特定人物的基础信息; 若获得更多成功度, GM 可向玩家提供更有价值、更加隐秘的情报。

审问 Interrogation (WP) :

资质: 意志力、社交

技能使用: 1 小时或更长, 取决于审讯手段的侵入性与目标

审问用于从不情愿的对象口中逼取情报。它不同于单纯的拷问, 强调的是心理学技巧、器械、药剂血清等手段的熟练运用。审讯始终为对抗检定, 对抗目标的意志力。若角色赢得对抗检定, 则每 1 个成功度可获得 1 个答案。若目标赢得对抗检定, 则无法获得任何有价值的信息。若角色获得 2 个及以上失败度, 目标受到 $1d10 + \text{角色 WPB}$ 点伤害, 并在 $1d5$ 天内无法再次被审讯。若角色获得 4 个及以上失败度, 除了伤害外, 目标在此后对抗该角色及其盟友的审讯时, 其意志力检定获得 +30 加值。此外, 每次审问检定都会使目标获得 1 级疲劳。

恐吓 Intimidate (S) :

资质: 力量、社交

技能使用: 全动作

恐吓代表角色以暴力威胁或可怕气场迫使他人服从或吐露情报的能力。精通恐吓的角色可以强行震慑守卫放行、吓唬当地人交出秘密, 甚至让敌人因惧怕后果而放弃战斗。恐吓用于针对他人时为对抗检定, 对抗目标的意志力。

语言学 Linguistics (Int) :

资质: 智力、通用

技能使用: 自由动作

语言学涵盖口语与书面语言。拥有该技能的角色，能够说、读、写某一特定的语言、密码或暗号。通常情况下，进行日常的交流、阅读或书写不需要检定。任何拥有语言学技能的角色，都会自动掌握其母语的读写能力（对大多数帝国卫兵而言即为低哥特语）。

语言学为专精技能：首次获得时需选择一个专精；该技能可多次获得，每次选择新的专精，根据难易程度决定学习语言时长，一般为数周至数月。可学习语言包括阿斯塔特战团密语、混沌印记、灵族语、高哥特语、帝国暗号、绿皮语等等。

逻辑 Logic (Int) :

资质: 智力、知识

耗费: 1 分钟，对特别复杂的问题可能需要更长时间

逻辑代表角色进行理性思考、分析信息与解决难题的能力。除了破译线索或完成谜题外，逻辑还可用于那些可通过分析提高胜率的活动，例如赌博。

逻辑的特殊用法

-赌博: 角色可在参与赌局时使用逻辑。所有参与者下注，并进行一次对抗逻辑检定。成功度最高或失败度最少的一方赢得赌注。此用法仅适用于可通过分析概率、理性决策取胜的情况。若采用虚张声势或作弊等手段，则使用欺诈或巧手，并分别以洞悉或察觉对抗。

-密码与破译: 角色可使用逻辑来破译密码。此过程通常耗时数日或数周，难度取决于是否拥有密钥以及可供比对的样本数量。一般而言，最低难度为困难(-10)。

医疗 Medicae (Int) :

资质: 智力、野战

耗费: 全动作

医疗代表角色对生物学与医疗科学的理解，涵盖从包扎止血、复位骨折到执行复杂外科手术（例如安装义体肢体）的能力。拥有医疗技能的角色可以为战友实施急救、诊断疾病，甚至在具备合适设备的情况下切除器官并维持患者存活。医疗技能对专业工具依赖较高（见第六章）；而即便是一套基础医疗包，也能显著提升该技能的实际效果。

医疗的特殊用法:

-急救: 医疗角色可在战场上进行基础医疗处理。进行急救时，角色需进行一次挑战(+0)医疗检定；若患者为重伤，检定承受 -10；若患者为致命伤状态，则

每点致命伤再承受 -10。检定成功后，治疗者为患者移除等同于自身智力加值 (IB) 的伤害，每 1 个成功度额外移除 1 点伤害（优先移除致命伤）。同一角色每 24 小时仅能接受一次急救，且在接受长期护理期间不进行急救。

-**长期护理:** 医疗角色可进行持续护理，可同时照料的患者数量为 IB+助手人数(助手可受训或未受训)。超出该数量后，每多 1 名患者，医疗检定 -10；每 1 名有医疗技能的助手，检定 +10。

每个 24 小时周期结束时，主治者进行一次普通 (+10) 医疗检定：

成功: 所有患者恢复其自然恢复量的两倍伤害（优先移除致命伤），每成功度额外恢复 1 点伤害；此外，自第 2 天起，每连续 1 天护理再额外恢复 1 点伤害。

失败: 患者仅按自然恢复；且治疗者需选择等同于失败度数量的患者（优先从致命伤角色开始），这些患者各进行一次挑战 (+0) 坚韧检定，失败则每失败度承受 1 点伤害（无视护甲与坚韧）。若因此产生致命伤，患者死亡。

-**诊断:** 医疗技能可用于诊断疾病或异常状态。对于个体，成功检定可得知病名与基础治疗方式。对于群体，群体：成功检定可遏制疾病传播或缓解营养不良等影响，具体效果由 GM 裁定。

-**化学运用:** 医疗涵盖对药物、毒素、化学品与毒剂的理解与运用。熟练的化学师可鉴定、制作并合理施用这些物质，用于医疗或战斗。

--**施用毒素/化学品:** 对高危物质，可能需要一次挑战难度的医疗检定；大于等于 4 个失败度，可能出现剂量或施用严重错误，施用者承受不良效果。

--**制作:** 可制作从动物毒液、兴奋剂、迷幻剂等；具体见第四章末尾“制作”栏。

--**解毒剂:** 需能识别毒素并具备材料；须有毒素样本或患者血样与基础医疗包。

进行一次扩展检定，所需成功度由 GM 按毒性裁定。成功可获得 2d10 剂对应毒素的解毒剂；耗时 1d10 小时。GM 可按实验室与助手情况调整修正。

导航 Navigate (Int) :

资质：智力、野战

技能使用：简单定位需 1 分钟；规划路线或行程需 1d5 小时。

导航代表角色规划路线并抵达目的地的能力，无论是在行星表面、群星之间，还是穿越危险的亚空间。掌握该技能的角色即便身处陌生环境、缺乏明显地标，也能迅速而高效地找到方向，例如穿行于密林或拥挤的巢都。导航同样可用于引导舰船进行星际航行，乃至穿越亚空间风暴。导航分为导航（地面）、导航（星际）与导航（亚空间）三类。

操作 Operate (Ag) :

资质: 敏捷、野战

技能使用: 半动作

操作代表角色控制与操纵各类载具与重型设备的能力, 涵盖从城市规模的虚空舰与宏炮阵列, 到地面车辆、跳跃背包等个人装备。掌握该技能的角色擅长驾驶、操纵或运转特定类型的载具或机械。通常情况下, 在非战斗与非极端环境, 驾驶或操纵载具不需要检定。

-操作 (地面) : 用于操纵主要在行星表面活动的载具。

常见可操作示例:

摩托: 各类动力摩托, 包括星际战士或法务部使用的型号, 以及任何两轮动力载具。

悬浮/掠行: 陆行艇、悬浮平台, 以及依靠火箭、喷气或反重力维持升空的载具。

履带: 从奇美拉到陆战坦克等各类履带式载具, 涵盖帝国大多数坦克。

步行机: 以腿部而非轮子或喷射推进移动的载具, 如帝国卫队哨兵或灵族战争行者。

-操作 (飞行器) :

用于操纵三维空间飞行的载具, 主要包括大气层飞行器, 也涵盖小型机动虚空飞行器 (登陆艇、穿梭机等)。跳跃背包的使用与操控同样归入此类。

常见可操作示例:

飞行物: 各类大气层飞机, 以及非标准飞行方式的飞行器 (螺旋桨、气球等)。

跳跃背包/重力降落伞: 个人飞行与降落装备的使用时机、起降方法及穿戴状态下的战斗。

小型航天器: 战斗机、穿梭机等小型虚空飞行器 (通常亦可进入大气层), 以及登舰艇或人工引导鱼雷。

-操作 (虚空舰) :

用于操纵大型虚空航行舰船, 这类舰船需要舰长与庞大船员编制, 不可能由单人独立驾驶。

格挡 Parry (WS) :

资质: 武器技能、防御

技能使用: 反应动作

格挡代表角色在近战中偏转攻击的能力, 可使用徒手或武器挡开来袭的打击。遭受近战攻击的角色可使用格挡技能进行防御。格挡属于反应动作 (因此通常每回合仅能尝试一次), 且只能用于对抗与角色处于近战交战状态的敌人所发动的近战攻击。检定成功表示该次攻击被成功格挡, 不会命中角色。若攻击造成多次命

中（例如敌人拥有闪电打击天赋），则角色在格挡检定中每 1 个成功度抵消 1 次命中；任何未被抵消的命中仍按正常规则结算。

灵能感官 Psyniscience (Per) :

资质: 感知、灵能者

技能使用: 全动作

灵能感官用于感应亚空间与非物质界的涌动。拥有该技能的角色可以察觉恶魔的存在或缺失、感知灵能能力的使用，并发现灵能现象、扰动、空白或任何亚空间流动被打乱或破坏的区域。除非另有说明，角色可感知距离不超过其感知加值(PB)公里数范围；对于特别强大的事件或生物，GM 可酌情扩大该范围。

灵能感官检定的一般结果：

1 个成功度: 察觉到亚空间扰动，或知晓存在的实体数量。

2 个成功度: 获知现象或生物的大致方向。

3 个成功度: 确定亚空间生物或受影响目标的粗略位置。

4 个成功度: 确定生物或灵能者的精确位置。

专业学识 Scholastic Lore (Int) :

资质: 智力、知识

技能使用: 自由动作

专业学识代表需要在正规教育或学术机构中学习的系统性知识，来源可能是博学的导师、官方组织，或对稀有典籍的深入研读。这些信息并非普通民众随处可得，但也不是违禁内容。

专业学识专精如下所列：

星相学: 对恒星、奇点及其周边世界的认识，以及对望远镜、星图等工具的理论理解。

野兽学: 对动物分类与谱系的理解，以及对多种半智慧生物特征与外观的熟悉。

官僚学: 对政府运作规则的了解，尤其是内政部及其复杂的部门、机构与政策。

化学: 对化学物质及其炼金用途的认识，以及它们在帝国各地的常见程度或稀缺性。

密码学: 对密码、暗号、秘密语言与数字密钥的理解，可用于制作或破译加密信息。

纹章学: 对纹章原则与标识的掌握，以及对帝国贵族家族常用印章与徽记的认知。

帝国许可证: 关于行商浪人行会许可证的法律效力与用途，以及著名的世袭许可

证的了解。

帝国教义: 对国教具体仪式与实践的理解, 包括神殿建制到教义文本; 可用于主持仪式。

法律学: 对帝国法律下各类罪行与异端所对应合法惩罚的了解。

传说: 以史诗与伪史形式流传的帝国重大历史, 如黑暗科技时代、纷争时代、大远征、荷鲁斯之乱等等。

领航员家族: 关于领航者家族的血统、契约与历史的知识。

占数术: 对数字与物质宇宙之间神秘联系的理解, 包括灾变理论与萨德勒祷文等等。

神秘学: 对秘仪、理论与迷信的认识, 以及部分常见神秘学物品的用途。

哲学: 关于思想、信仰、存在等抽象概念的理论; 亦用于辩论或撰写哲学著作。

帝国战术: 对帝国战术体系及其他部队部署与作战方法的理解, 可用于制定战斗计划或推断帝国军队的作战进程。

洞悉 Scrutiny (Per) :

资质: 感知、通用

技能使用: 半动作

洞悉用于评估一名帝国卫队员所接触到的人物或物品。角色可借此判断某人的真实性、动机, 并分析其性格与气质; 该技能亦可用于对物体或展示品进行细致分析, 从而发现隐藏的信息与细节。总体而言, 洞悉用于解读隐藏的内在动机或细节; 而察觉则用于发现隐藏的个体。因此, 发现潜伏者应使用察觉, 而判断某人是否在说谎则应使用洞悉。

安保 Security (Int) :

资质: 智力、科技

技能使用: 1 分钟, 每获 1 个成功度减少 10 秒

安保技能用于破解或防护锁具与安全措施, 包括闯入受保护区域, 或防止他人入侵。掌握安保技能的角色同样擅长加固系统与地点的被动防御, 并可设置陷阱, 以对付粗心的入侵者或窃贼。

安保的特殊用法:

-陷阱: 在拥有充足时间与原始材料的前提下, 角色可以制作并布置陷阱。陷阱的形式多种多样, 包括将手雷藏在尸体下, 复杂的陷坑、落石机关或改装霰弹枪等。陷阱所需的时间、资源以及造成的伤害由 GM 根据具体情况与材料裁定。陷阱是否能按预期触发, 或是否会被目标提前察觉, 通常由 GM 秘密进行一次安保

技能检定，或与目标的察觉进行对抗检定。

巧手 Sleight of Hand (Ag) :

资质: 敏捷、知识

技能使用: 半动作; 或作为自由动作, 但额外承受 -10 修正

巧手用于同时需要欺瞒与手部灵巧的行为, 包括藏匿小物件、扒窃口袋、调包证物或表演手法技巧等。巧手检定始终为对抗检定, 对抗察觉或洞悉。

隐匿 Stealth (Ag) :

资质: 敏捷、野战

技能使用: 作为移动的一部分执行的自由动作

隐匿代表角色在各种环境中避免被发现的能力。掌握隐匿技能的角色能够无声移动或隐藏自身行踪, 以摆脱敌人, 或在合适的时机发动突袭。隐匿同样可用于在明处掩盖自身行为, 例如在他人搜身时隐藏武器或违禁物品。当隐匿用于对抗他人(例如躲避敌人视线或尾随目标)时, 隐匿与察觉互为对抗。

隐匿的特殊用法:

-尾随: 隐匿可用于在不被察觉的情况下跟踪他人, 步行尾随可能依靠地形或人流掩护; 车辆尾随可能包括假转向, 或借助大型车辆作为遮挡; 星舰或太空环境中, 则可能利用小行星、其他天体, 或繁忙的星际航道进行掩护。尾随时的隐匿与察觉互为对抗。一次成功的检定可在不被发现的情况下尾随目标 $5 \times$ 成功率分钟。

生存 Survival (Per) :

资质: 感知、野战

技能使用: 全动作

生存代表角色掌控自然的能力。具备生存技能的角色可以在极少装备、缺乏补给与支援的情况下就地取材维生, 预测天气变化、驾驭野兽, 并适应各种严酷环境。生存同样可用于制作原始物品, 例如弓、刀刃或基础衣物; 此外, 该技能也是追踪猎物的核心手段, 通过辨识目标的痕迹来锁定其行踪。

生存的特殊用法:

-制作: 生存技能可用于制作各类原始器物; 具体见第四章末尾“制作”栏。

-追迹: 角色可使用生存技能沿着目标留下的痕迹进行追踪。若痕迹明显, 追踪不需要技能检定, 视为移动的一部分; 若痕迹不利于辨识, 则需要进行生存检定。若目标刻意掩盖或抹除行踪, 则进行一次对抗检定, 生存对抗目标的隐匿。

-驯服：生存技能可用于驯服、训练并骑乘旅途中遇到的动物。驯服与训练均为扩展检定，持续时间由生物的性情与本能决定；一旦动物被驯服（或与性格顽强的生物建立合作关系），指挥或下达命令为半动作；

对野生动物或具攻击性的生物，角色可通过一次全动作的生存检定，每获得 2 个成功度数便将其态度改善 1 级，最多提升 3 级。**GM** 可对训练有素、意志力或智力异常突出的动物施加惩罚。该用法对义体动物、灵能绑定动物，以及智慧异形无效。

科技使用 Tech-Use (Int) :

资质：智力、科技

技能使用：1 分钟，复杂系统可能需要更长时间

科技使用代表角色操作、理解各类科技装置的能力，同时也涵盖这些装置的制造。具备该技能的角色可以熟练使用常见设备，如通讯器或影像记录器，即便他们并不理解其构造。科技使用同样可用于在具备足够时间与材料的前提下制造基础或复杂的技术装置。需要注意的是，这项技能更多体现为对机神而非对科技原理的认知，但在游戏效果上，两者并无区别。

科技使用的特殊用法：

-制作：科技使用可用于制造各种技术装置；具体见第四章末尾“制作”栏。

-爆破：科技使用可用于判断并实现爆炸装置的布设，成效取决于安放者的技术水平。成功的科技使用检定表示角色已成功布设炸药，并设置了指定触发方式。触发方式几乎不受限制，可包括绊线、计时器、近距感应器或远程引爆等。检定失败，则装置在触发时不会爆炸，但角色在引爆前并不知情；失败度大于等于 4，则装置在安放过程中提前引爆，角色当场承受爆炸后果。某些大型工程（如将整栋建筑改造成爆破目标、炸毁大型悬索桥）需要进行扩展检定，其难度与持续时间由 **GM** 依据任务规模决定。安放炸药时，请记录总成功度与骰点结果，以备他人尝试拆除时进行对抗检定。

-拆除爆炸物：同样属于科技使用范畴。进行一次对抗检定，对抗对象为最初布设炸药者的科技使用检定。成功则炸弹被成功拆除；普通失败则装置未被拆除，但也未引爆；失败度大于等于 4，则装置被误触并引爆，角色承受相应爆炸后果。拆除多枚炸药或复杂触发机制时 **GM** 可要求进行扩展检定。

生计 Trade (Int) :

资质：智力、通用

技能使用：依任务与复杂度而定；

生计代表角色在某一具体行业或专业领域中的实践能力。掌握某项生计能够进行

实践，也能够回忆与该行业相关的重要知识与背景信息。生计检定所代表的工作时长差异极大，可能是数小时的简单劳动，也可能是持续数周甚至数月的复杂工程；但若只是检查某件物品以判断其来历、用途或价值，则通常只需一次全动作检定。

常见生计包括：考古学家、军械师、星图师、化学师、密码师、厨师、勘探者、语言学家、艺术记述官、雕刻师、造舰师、预言家（预言效果存疑）、技工（维修科技设备）、虚空行者（维护星舰的日常运作、后勤、防护）等等。

制作 (Crafting) :

只要具备合适的技能、材料与时间，角色就可以自行制作物品：从长矛等基础装备，到草药疗剂、乃至高级药物与医疗品，甚至自动步枪或手雷等复杂装备。制作任意物品都需要三要素：对应技能、材料、时间。

制作技能分为三类（在前文有所提及），各自对应不同类型的物品：

医疗：

用于制作各类药物与毒素（见第六章）。经 GM 许可，玩家可基于猎杀生物的毒液，或模拟特定世界/环境效果来研发新药物或毒素。制作药物或毒素时，角色至少需要一份目标物质的样本。

生存：

用于制作原始器具或基础物品（如衣物、食物）。该技能可制作所有带有原始词条的物品，或任何低科技武器（见第六章）。经 GM 许可，只要物品可由未加工材料制成且不含复杂活动部件（如衣物、手推车、简易棚屋等），也可用此技能制作。

科技使用：

用于制作复杂或技术性装置。经 GM 许可，武器、护甲、爆炸物或技术设备均可用此技能制作。需要注意的是，此类物品往往结构复杂或设计机密，通常只对具备相应知识并能使用高级工坊的角色开放。

材料：

制作物品必须具备合适的材料，否则无法进行。材料是否可得由 GM 判定，并应遵循常识（例如：蛮荒世界易得生存材料，却难以获取制造自动枪所需的复杂部件）。确认材料可得后，GM 决定角色是否需要消耗资源来获取它们。

一般原则而言，使用科技使用制作物品（或用医疗制作高级药物）时，必须购买材料；使用生存制作的物品，可就地取材（如森林中制作弓，或在下巢用废金属制矛）。

获取材料时，先确定该物品的获取难度，然后降低一个等级（例如：普及降低为丰富）。随后，角色进行一次后勤检定以获取材料。

时间：

制作物品是一次扩展检定，由 **GM** 设定。扩展检定的长度与所需时间取决于物品的复杂度。**GM** 可参考原核心规则 P115 页物品制作表。

第五章：天赋与特质

天赋：

天赋通常无需行动与检定来激活，而是直接使角色获得各种加成。

天赋一共分为三个等阶，第一阶最基础，第三阶最高级。购买天赋时，角色可以从任一阶天赋中进行选择，但部分天赋必须满足前置条件后才能购买。前置条件可能包括技能、天赋、资质、属性等等。更多购买说明请查看第三章第三节。

附录中包含全天赋清单，按字母排序。

无上权威（Air of Authority）：

等阶： 1

前置条件： 交际 30

资质： 交际、领导

角色天生具有统御他人的气质，既能激励部属，也能令其心生畏惧。在进行指挥技能检定时，角色可影响的目标数量等同于其交际加值 $\times 100$ 人。此外，若角色向其小队下达命令，该命令的作用距离增加 100 米。该天赋仅对 NPC 生效，对敌对目标无效。

双利手（Ambidextrous）：

等阶： 1

前置条件： 敏捷 30

资质： 武器技能、射击技能

该天赋并非真正意义上的天生双利手，而是通过充分训练，使角色能同等熟练地使用双手，从而消除左右手的区别。角色在使用副手进行任何行动时，不再承受 -20 的惩罚。

特殊： 若与“双持客”天赋结合使用，在同一回合内以双武器进行攻击时仅承受 -10 修正。

装甲贩子（Armour-Monger）：

等阶： 2

前置条件： 智力 35， 科技使用， 生计（装甲师）

资质： 智力、科技

角色是一名技艺娴熟的装甲师，学会了如何最大化护甲所提供的防护，并充分发挥其性能。角色穿戴的任意护甲，在其正常防护的所有部位，护甲值+1。此效果仅在角色本人穿戴该护甲时生效，且前提是角色至少花费1小时进行清洁、调整或微调改装。该附加值体现的是角色的专业训练，而非对护甲本身的永久改造。

武器大师（Arms Master）：

等阶: 3

前置条件: 武器技能 40, 射击技能 40, 任意两项武器训练

资质: 武器技能、射击技能

角色是真正的武器大师，几乎不存在无法熟练使用的常规武器。当角色使用未受训的武器类型时，仅承受-10修正，而非通常的-20。唯一的例外是异种武器：这些武器过于罕见或结构异常，始终需要对应的武器训练。若未受训，角色使用异种武器时仍承受全部惩罚。

隐匿一击（Assassin Strike）：

等阶: 3

前置条件: 敏捷 40, 杂技

资质: 武器技能、野战

角色的敏捷与武艺融为一体，使其能在行云流水的动作中发动死亡一击。在进行一次近战攻击后，角色可进行一次杂技检定，检定如果成功，则随后以自由动作移动等同于其敏捷加值的距离。该移动不会引发敌人的自由攻击。该能力每回合只能使用一次。

铁心壁垒（Bastion of Iron Will）：

等阶: 3

前置条件: 灵能等级，钢铁意志，意志力 40

资质: 意志力、灵能者

角色的钢铁意志与灵能专注在多年的修行中融为一体。角色在进行任何针对灵能能力的对抗检定时，检定获得5x 灵能等级的加值。

战斗怒火（Battle Rage）：

等阶: 2

前置条件: 狂暴

资质: 力量、防御

长期的战斗经验与不可动摇的意志使角色学会驾驭体内的野兽。角色在进入狂暴状态时，仍然可以进行格挡。此外，角色可以在进入或离开狂暴失败时，重投一次进入或离开狂暴的检定。

狂暴冲锋（Berserk Charge）：

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 力量、进攻

角色冲锋时倾尽全力，无人能挡。当角色进行冲锋动作时，其武器技能检定修正改为容易（+30），而非通常的常规（+20）。

剑刃大师（Blademaster）：

等阶: 3

前置条件: 武器技能 30，武器训练（任意近战）

资质: 武器技能、技巧

角色对刃类武器的掌握已臻化境。在使用任意刃类近战武器（如链锯剑、斧类或动力剑）进行攻击时，角色每轮次可重掷一次未命中的攻击。

刀锋舞者（Blade Dancer）：

等阶: 3

前置条件: 武器技能 40，双持客（近战）

资质: 武器技能、技巧

角色掌握了以刀刃编织死亡之舞的高深技巧。当角色使用两把具备“平衡”词条的近战武器进行战斗时，双持惩罚由-20 降至-10。若角色同时拥有“双利手”天赋，则该惩罚进一步降低至 0。

盲斗（Blind Fighting）：

等阶: 1

前置条件: 感知 30

资质: 感知、野战

多年的感官训练使角色即使失去视觉也能在近战中战斗。角色在因烟雾、黑暗或遮蔽等原因视线受阻时，使用近战武器攻击不承受惩罚。该天赋仅影响近战攻击，

对远程攻击无效。

大只佬 (Bulging Biceps) :

等阶: 2

前置条件: 力量 45

资质: 力量、进攻

角色强健的体魄足以抵消重型武器的反作用力。角色在使用重型武器进行半自动或全自动连射时，无需进行架设，且不承受-30 的未架设惩罚。此外，在使用运动技能进行负重检定时，角色可获得+20 修正。

猫落地 (Catfall) :

等阶: 1

前置条件: 敏捷 30

资质: 敏捷、野战

角色出色的灵巧与平衡感使其能安全落地。角色在计算坠落伤害时，可将有效坠落距离减少等同于其敏捷加值的米数。此外，角色在使用杂技技能进行跳跃检定时，获得+20 修正。

冷酷无情 (Cold Hearted) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 意志力、防御

不论是外力所致还是全凭意志，角色心无杂念；角色不受诱惑影响，所有试图以魅力影响角色的检定难度提高一级。获得该天赋时，角色获得 1 点疯狂。

战斗队形 (Combat Formation) :

等阶: 1

前置条件: 智力 40

资质: 领导、野战

角色始终保持小队的高度警觉与战术协调。每名小队成员（包括角色本人）都获得先攻+1。此外，每名小队成员都可选择使用该角色的智力加值，而非自身的敏捷加值来投掷先攻。

战斗大师 (Combat Master) :

等阶: 2

前置条件: 武器技能 30

资质: 武器技能、防御

角色的武器技巧能在近战中应付数不胜数的敌人。所有与角色处于近战中的敌人，在进行围攻时不获得任何加值。

战斗感官 (Combat Sense) :

等阶: 1

前置条件: 感知 30

资质: 感知、野战

角色能够有意识地辨识自身潜意识对环境的警觉反应。在进行先攻掷骰时，角色可使用其感知加值替代敏捷加值。

反击 (Counter Attack) :

等阶: 2

前置条件: 武器技能 40

资质: 武器技能、防御

角色反击如风，迅速而致命。在成功格挡一次攻击后，角色可立即以自由动作使用其格挡住的近战武器，对该敌人发动一次攻击。该攻击承受-20 修正，且不能与任何允许造成多次命中或多次攻击的能力结合使用。此天赋每回合只能使用一次，即使角色进行了多次格挡。

粉碎射击 (Crack Shot) :

等阶: 2

前置条件: 射击技能 50

资质: 射击技能、技巧

角色能够将子弹精准送入护甲的要害。当角色的远程攻击造成致命伤时，伤害结果额外+2。

残酷打击 (Crippling Strike) :

等阶: 2

前置条件: 武器技能 50

资质: 武器技能、技巧

角色可精准打中敌人的弱点。当角色的近战攻击造成致命伤时, 伤害结果额外+2。

致命一击 (Crushing Blow) :

等阶: 3

前置条件: 武器技能 40

资质: 武器技能、进攻

角色能将全身力量与技巧集中于近战攻击。角色在造成近战伤害时, 额外增加其武器技能加值的一半 (向下取整)。

死眼射击 (Deadeye Shot) :

等阶: 1

前置条件: 射击技能 30

资质: 射击技能、技巧

角色双手稳定、目光锐利。在进行指定攻击时, 惩罚减少 10。

偏斜 (Deflect Shot) :

等阶: 2

前置条件: 敏捷 50

资质: 武器技能、防御

角色挥动武器的速度快到足以刀劈子弹。当角色手持已准备好的近战武器时, 在计算来自具有“原始”词条的远程武器或投掷武器所造成的伤害时, 角色所有部位 (包括未穿戴护甲的部位) 获得等同于其武器技能加值的额外护甲值。

不死硬汉 (Die Hard) :

等阶: 1

前置条件: 意志力 40

资质: 意志力、防御

凭借钢铁般的意志或顽强的生命力, 角色拒绝倒下。角色失血时, 可以掷骰两次来避免死亡。

缴械 (Disarm) :

等阶: 1

前置条件: 敏捷 30

资质: 武器技能、防御

角色能够通过技巧或蛮力将敌人的武器击落。在近战中, 角色可用一次全动作缴械(武器技能对抗检定)。若角色胜出, 敌人的武器落在其脚边; 若角色获得3个及以上成功度, 则可直接夺取该武器。

恐怖嗓音 (Disturbing Voice) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 交际、社交

角色的声音使人心生畏惧。角色在进行恐吓技能检定时获得+10加值, 但在以非威胁方式与他人互动(如动物、儿童或容易受惊者)时, 所有交际检定承受-10惩罚。此外, 当角色使用指挥技能的“威吓”以对抗恐惧效果时, 其指挥技能检定额外获得+10加值。

双人小组 (Double Team) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 通用、进攻

角色习惯于以双人小组协同作战。围攻敌人时, 敌人的武器技能检定额外获得+10加值。若参与围攻的两名角色均拥有该天赋, 则双方各自再获得+10加值, 总计+20。此加值与围攻时的常规加值可叠加。

宿敌 (Enemy) :

等阶: 1

前置条件: 无

专精: 法务部、星语庭、星际战士、机械修会、战斗修女、泰坦军团、内政部、星语者、黑暗机械修会、恶魔王子、国教、宪章船长(即商船队)、异端教派、帝国海军、审判庭、领航员、刺客庭、行星防卫军、行星总督或军阀、行商浪人、忠嗣学院、灵能学院、叛徒军团

资质: 通用、社交

该天赋与“人脉”相反。角色被某一特定社会群体或组织强烈憎恨, 甚至可能遭到其追捕。角色在与该群体互动时, 所有交际检定承受额外 -10 惩罚, 且 GM 可利用该群体为角色制造麻烦。

与其他天赋不同，“宿敌”不消耗经验值，也不能作为常规进阶购买，而是由 GM 与玩家在剧情或战役中酌情授予。若角色通过行动赢得该群体的谅解，可在 GM 同意下通过一次精英进阶移除此天赋。

该天赋可对同一群体多次获得，记作“宿敌 (X)”，其中 X 为获得次数。每获得一次，与该群体互动时的交际惩罚增加 -10（即总惩罚为 10X）。这可用于表现某些组织对角色欲置其于死地。

异种武器训练 (Exotic Weapon Training) :

等阶: 2

前置条件: 无

专精: (每次仅限一种具体异种武器)

资质: 智力、技巧

角色接受过针对某种罕见异常武器的专门训练，需要此天赋的武器会在军械库条目中明确标注。若角色尝试使用自己未掌握对应武器训练的武器，其相关武器技能或射击技能检定承受 -20 惩罚。与其他武器训练不同，该天赋仅适用于单一具体武器，而非一整类武器。

复仇之眼 (Eye of Vengeance) :

等阶: 3

前置条件: 射击技能 50

资质: 射击技能、进攻

角色能够将全部意志集中于敌人最脆弱的位置一枪毙命。在进行一次标准远程攻击前，角色可消耗 1 点命运点，使本次攻击造成的伤害与穿透各获得 +X 加值，其中 X 等于该次攻击检定的成功度。

亚空间亲和 (Favoured by the Warp) :

等阶: 3

前置条件: 意志力 35

资质: 意志力、灵能者

当角色的灵能能力检定引发灵能现象时，可在现象表上额外掷骰一次，并从两次结果中选择更有利的一项。亚空间危险仍按常规规则影响角色。

无所畏惧 (Fearless) :

等阶: 3

前置条件: 钢铁神经

资质: 意志力、防御

角色历经无数恐怖场面，恐惧已无法左右其行动。角色免疫恐惧与压制的效果；但怯战而退令他难以接受，因此此类行为需要通过一次意志力检定。

钢铁召唤 (Ferric Summons) :

等阶: 1

前置条件: 引铁植入体、机械教植入体

资质: 意志力、科技

角色可如同使用引铁植入体一样，将未固定的金属物体召唤至手中。可召唤的单件物体重量上限为其意志力加值×2 千克，最远距离为 40 米。

远见 (Foresight) :

等阶: 2

前置条件: 智力 30

资质: 智力、知识

角色以逻辑与分析取代迷信的占卜，通过审慎评估来寻找成功之路。花费 10 分钟研究问题后，角色的下一次智力检定或基于智力的技能检定获得+10 加值。

狂暴 (Frenzy) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 力量、进攻

角色的怒火潜藏于心，只需刻意激发。若角色花费一个轮次激怒自己（如自残、药物或其他方式），则在下一轮次进入狂暴状态：

狂暴期间，角色武器技能、力量、坚韧、意志力+10；同时射击技能、智力、交际 - 20（属性修正，且不会将属性降至 1 以下）；角色必须尽可能以近战攻击最近的敌人；若未交战则必须移动并尝试接敌。角色不会采取明显不要命的行动，但会采取任何合理方式以达成近战；角色免疫恐惧、压制、昏迷效果与疲劳效果，且不能格挡、撤退或逃跑，也不能使用灵能能力。

狂暴持续至战斗结束，或场上已无可攻击的敌人。此时角色可进行一次意志力检定以恢复理智；失败则继续攻击（优先攻击 NPC）。此后每一轮可再次检定，每

多一轮则再增加+10 加值，直至恢复理智。结束狂暴后，角色至少 1 小时内无法再次进入狂暴状态。

愤怒突击（Furious Assault）：

等阶: 2

前置条件: 武器技能 35

资质: 武器技能、进攻

角色的速度与武艺令其在全力进攻中打出多重打击。若角色以全力攻击动作命中目标，可消耗其反应（因此在下一个回合前不能格挡或闪避），以相同的加值或惩罚额外进行一次攻击。

手枪高手（Gunslinger）：

等阶: 3

前置条件: 射击技能 40，双持客（远程）

资质: 射击技能、技巧

双枪会给出答案。当角色同时装备两把可单手使用的手枪类武器时，双武器战斗的惩罚减少 10。若同时拥有双利手天赋，则该惩罚进一步降至 0。

重锤一击（Hammer Blow）：

等阶: 3

前置条件: 致命一击

资质: 力量、进攻

角色将全部力量与意志凝聚于一次近战打击之中。当角色使用全力攻击动作进行一次单次近战攻击时，可将其力量加值的一半加入该武器的穿甲值。此外，此次攻击视为具有震荡（2）词条。

困难目标（Hard Target）：

等阶: 2

前置条件: 敏捷 40

资质: 敏捷、防御

角色行动迅捷、步伐轻盈，在火力覆盖下学会了游走。当角色执行冲锋或跑动动作时，敌人以远程武器攻击该角色的射击技能检定承受-20 修正。该惩罚持续至角色下一个回合开始。

硬汉 (Hardy) :

等阶: 2

前置条件: 坚韧 40

资质: 坚韧、防御

角色的体魄能迅速从冲击与创伤中恢复。在接受医疗处理或自然恢复时，角色始终按“轻伤”状态计算伤害恢复量，无论其当前实际伤害等级为何。

仇恨 (Hatred) :

等阶: 2

前置条件: 无

专精: 混沌星际战士、恶魔、变种人、灵能者、异形（指定种类）、其他

资质: 武器技能、社交

某个团体、组织或种族曾深深伤害过角色，这点燃了难以遏制的仇恨。当角色在近战中对抗该仇恨对象时，对其进行的所有武器技能检定获得+10 加值。此外，角色极难在面对仇敌时退缩；除非在人数或实力上被明显压制，否则角色在与仇恨对象战斗时若要撤退或投降，必须通过一次意志力检定。

强化感官 (Heightened Senses) :

等阶: 1

前置条件: 无

专精: 视觉、听觉、嗅觉、味觉、触觉

资质: 感知、野战

由于天赋基因或义体改造，角色的某一感官异常敏锐。获得此天赋时，选择一种感官；凡是明确依赖该感官的检定，角色获得+10 加值。例如，强化感官（视觉）可用于观察远处的目标（如感知检定），但不适用于射击技能或武器技能检定，因为这些并非单纯依赖视觉。

该天赋可多次取得，每次必须选择不同的感官专精。

腰射 (Hip Shooting) :

等阶: 2

前置条件: 射击技能 40, 敏捷 40

资质: 射击技能、技巧

角色对射击武器的掌握超凡脱俗，不瞄准也能百发百中。作为一个全动作，角色可移动至其全移动距离，并以远程武器进行一次单发攻击（不能是半自动或全自动射击）。若角色拥有双武器战斗天赋，且双手各持一把远程武器，则可在使用腰射时进行两次单发射击。

狂热驾驶员（Hotshot Pilot）：

等阶: 2

前置条件: 敏捷 40, 操作 (任一)

资质: 敏捷、野战

角色的载具如同身体的延伸，对一切需要操控的事物都有天生的理解。角色视为已拥有所有“操作”技能的 1 级（了解级）。若之后要提升任一操作技能，需按常规用 XP 从 1 级起购买。此外，角色在任何成功的操作检定中额外获得 1 个成功度。

知识灌溉（Infused Knowledge）：

等阶: 3

前置条件: 智力 40, 学识 (任一)

资质: 智力、知识

角色被灌注了海量知识，来源可能是严苛的心智训练或严密守护的秘法。角色视为已拥有所有“通用学识”和“专业学识”的 1 级（了解级）（几乎对一切都有所了解）。若要继续提升这些学识技能，需按常规用 XP 从 1 级起购买。此外，角色在任何成功的通用学识或专业学识检定中额外获得 1 个成功度。

独立标靶（Independent Targeting）：

等阶: 2

前置条件: 射击技能 40

资质: 射击技能、技巧

角色能在瞬息之间向不同方向开火。当角色在同一动作内使用双武器开火（例如借助“双武器战斗”天赋）时，两个目标不再需要位于彼此 10 米以内。

激发怒火（Inspire Wrath）：

等阶: 2

前置条件: 无上权威

资质: 交际、领导

角色的怨恨与愤怒深入骨髓，足以点燃他人的仇恨。作为全动作，角色进行一次魅力检定；成功则为其小队或周围人群赋予仇恨天赋（仇恨对象由角色指定），持续一场遭遇。其他人可通过一次意志力对抗检定（对抗角色的魅力检定）来抵抗效果。影响人数上限为角色交际×10，可按常规受“雄辩大师”等天赋的提升。
注意：被煽动的仇恨往往难以预测，结果不一定完全符合角色本意。

临危不惧（Into the Jaws of Hell）：

等阶: 3

前置条件: 钢铁纪律，交际 50

资质: 交际、领导

角色的冷静举止与对帝皇的信念鼓舞他人。只要战友位于角色 10 米以内，就免疫恐惧与压制效果。

钢铁纪律（Iron Discipline）：

等阶: 2

前置条件: 交际 30

资质: 交际、领导

以钢铁打磨钢铁，角色的严苛激励着小队。若玩家角色未通过恐惧或压制检定，其战友仅在掷骰结果为双数时才视为失败。

铁颚（Iron Jaw）：

等阶: 1

前置条件: 坚韧 40

资质: 坚韧、防御

角色连绿皮都敢硬扛。角色可以无副作用弹回许多攻击。当角色被眩晕时，通过一次坚韧检定即可无视眩晕效果。

厌倦者（Jaded）：

等阶: 1

前置条件: 意志力 40

资质: 意志力、防御

角色曾踏足山巅，也曾进入低谷，两者都让角色渐渐早已麻木。世俗事件（包括

死亡与异形的恐怖)不再令角色获得疯狂点或进行恐惧检定;但亚空间恐怖仍正常生效。

杀戮打击 (Killing Strike) :

等阶: 2

前置条件: 武器技能 50

资质: 武器技能、进攻

角色以精准突破防御。在任一场战斗开始时,角色可消耗 1 点命运点,使该轮次内所有近战攻击无法被格挡或闪避。效果仅持续该轮次,但适用于角色的所有攻击(包括双武器战斗、愤怒突击等带来的额外攻击)。此效果仅禁止格挡与闪避;其他防护手段(如阴影力场等)不受影响。

激光弹幕 (Lasgun Barrage) :

等阶: 3

前置条件: 武器训练(激光), 射击技能 40

资质: 射击技能、进攻

经过多年的实战演练,角色的激光枪杀人如割草。角色在使用任意类型的激光武器进行半自动或全自动射击时,若该回合未进行移动动作,则在检定成功的前提下,额外获得 1 个成功等级。

纵身一跃 (Leap Up) :

等阶: 1

前置条件: 敏捷 30

资质: 敏捷、通用

角色凭借出色的身体素质,几乎在任何情况下都能迅速起身。起立动作可作为自由动作执行。

浅睡者 (Light Sleeper) :

等阶: 1

前置条件: 感知 30

资质: 感知、野战

任何细微扰动都会令角色从睡眠中警醒。在进行察觉检定或判断是否遭受突袭时,哪怕睡着了,角色也始终被视为清醒状态。然而,角色的睡眠极不安稳,清醒时

往往情绪不佳。

闪电打击（Lightning Attack）：

等阶: 3

前置条件: 迅捷打击

资质: 武器技能、技巧

角色可在瞬间发动连绵不绝的近战攻势。玩家角色可以使用“闪电打击”战斗动作（见后续章节）。

闪电反射（Lightning Reflexes）：

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 敏捷、野战

角色即使在最平常的情境下也保持高度警觉。进行先攻检定时，角色可掷两次骰并取较高结果，再加上敏捷加值。

通明爆发（Lumenen Blast）：

等阶: 3

前置条件: 通明震击、通明电容、机械教植入物

资质: 射击技能、科技

角色可将通明电容中蓄积的能量以远程攻击形式释放。通过一次射击技能检定，对 10 米内的单一目标造成 $1d10 + WPB \times 2$ 的能量伤害，并具有震击词条。该攻击作为半动作执行（视为一次单次攻击）。使用后，角色必须通过一次坚韧检定，否则获得 1 级疲劳。

通明震击（Lumenen Shock）：

等阶: 2

前置条件: 通明电容、机械教植入物

资质: 武器技能、科技

角色可在近战中释放通明电容能量。通过一次成功的近战攻击（徒手不受惩罚），或在擒抱中代替常规伤害，对目标造成 $1d10 + WPB$ 的能量伤害，并具有震击词条。使用后，角色必须通过一次坚韧检定，否则获得 1 级疲劳。

磁悬浮超载（Maglev Transcendence）：

等阶: 2

前置条件: 磁悬浮线圈 / 机械教植植入物

资质: 智力、科技

角色学会了更高效地运用体内的磁悬浮线圈。角色可悬浮 $1d10+TB \times 2$ 分钟；在进行半移动动作时可按跑动速度移动；线圈激活期间不会受到坠落伤害。每次使用会消耗线圈中一半的能量（因此在重新充能前最多使用两次）。

精确射手（Marksman）：

等阶: 2

前置条件: 射击技能 35

资质: 射击技能、技巧

角色的稳定手感与鹰隼般的目光使距离不再是障碍。进行射击技能检定时，角色在远距离与极限距离射击不承受惩罚。

外科大师（Master Chirurgeon）：

等阶: 3

前置条件: 医疗 +10

资质: 智力、野战

角色精通高等医疗技艺，对医疗针、医疗数据板及辅助药剂深度掌握，堪称妙手回春。角色在所有医疗技能检定中获得+10 加值。当角色在进行长期护理时若医疗检定失败，则因失败而令患者承受的伤害会减少等同于角色智力加值的数值。若患者因致命伤面临断肢风险，角色可使患者在防止肢体损失的坚韧检定中获得+20 加值。

大师工造士（Master Enginseer）：

等阶: 3

前置条件: 科技使用 +20, 机械教植植入物

资质: 智力、科技

角色对引擎与机魂的理解已超越绝大多数机械神的仆从，反应炉中等离子的搏动对他而言宛如心跳。角色在所有科技使用技能检定中获得+10 加值。角色可花费 1 点命运点，使一次用于修复或升级机械系统的科技使用检定自动成功，并以最短所需时间完成。此外，在 GM 允许下，角色可在缺少部分零件的情况下进行修复。

雄辩大师（Master Orator）：

等阶: 3

前置条件: 激发怒火

资质: 交际、领导

角色掌握了影响大规模人群的演说技巧。当角色使用魅力或恐吓技能影响多名目标时，可影响的人数上限提升至 $FB \times 100$ 。

精通（Mastery）：

等阶: 3

前置条件: 所选技能达到 4 级（老兵级）

专精: 任意技能

资质: 智力、知识

角色已在某一项技能上大成，能够完成令凡人难以理解的壮举。角色可花费 1 点命运点，使其所选技能的一次检定自动成功，前提是该检定的最终修正不低于 +0。除自动成功外，该检定还会获得等同于其对应属性加值数量的成功度。该天赋可多次选取，每次必须选择不同的技能。

机械附肢操作（Mechadendrite Use）：

等阶: 2

前置条件: 机械教植人物

专精: 武器型、功能型

资质: 智力、科技

角色接受过特定类型机械附肢的专业训练，其原理类似于武器训练天赋。机械附肢通常从角色背部的机体斗篷延伸而出。该天赋分为两类：

武器型：末端为远程或近战武器，具备战斗所需的结构强度与支撑系统。

功能型：包括机魂接口、操控臂、医疗、功能，光学等多种型号，结构相对轻便，但接口机制相同。

冥想（Meditation）：

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 意志力、知识

角色通过冥想技巧掌控自身机能，关闭不必要的生理反应以休养生息。通过一次意志力检定，且度过不被打断的 10 分钟，角色可移除 1 级疲劳。

强力射击（Mighty Shot）：

等阶: 3

前置条件: 射击技能 40

资质: 射击技能、进攻

角色深谙各种装甲与材质的弱点，并能确保子弹精准命中要害。角色使用远程武器造成伤害时，可将其射击技能加值的一半加入伤害值。

模仿者（Mimic）：

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 交际、社交

角色可通过语音合成器、训练或天赋能力，精确模仿他人的声音。为进行有效模仿，角色必须至少花费 1 小时研究目标的语音特征，并且会使用相同语言。由于生理与语言差异，角色无法准确模仿异形的声音。听者需进行一次 -10 的洞悉检定以识破伪装；若角色仅通过录音或通讯记录进行学习，则该检定不受 -10 修正。若听者能清楚看到角色本人，则模仿自动失败。

军务部威望（Munitorum Influence）：

等阶: 2

前置条件: 无

资质: 交际、社交

无论是通过在军务部中的人脉，还是在帝国卫队内部积累的声望，角色都更容易为小队获取补给与装备。小队的后勤等级永久提升 +5。即便该天赋的购买者阵亡或离队，此加值仍然保留。购买该天赋时，需额外支付等同于当前小队后勤等级 $\times 5$ 的 XP。

钢铁神经（Nerves of Steel）：

等阶: 2

前置条件: 无

资质: 意志力、防御

多年的战场历练使角色在枪林弹雨中仍能保持冷静。角色在进行避免或解除压制的意志力检定失败时，可进行一次重掷。此外，在抵抗敌人恐吓技能所造成的效果时，角色的意志力检定获得+10 加值。

绝不死亡（Never Die）：

等阶: 3

前置条件: 意志力 50, 坚韧 50

资质: 坚韧、防御

角色的意志与虔诚信仰使角色能在肉体濒死时继续战斗。角色可花费 1 点命运点，在一次战斗期间无视伤害、疲劳与眩晕的影响。该天赋不会阻止伤害产生，仅暂时忽略其效果；死亡正常生效。

精神矫正（Orthoproxy）：

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 意志力、科技

角色的大脑部分结构被切除，或植入了理性抑制器等义体装置，使其能够无视足以压垮常人的精神负担。角色在进行抵抗精神控制或审问的意志力检定时获得+20 加值。可惜的是，角色现在听不懂玩笑了。

偏执（Paranoia）：

等阶: 2

前置条件: 无

资质: 感知、野战

角色深信危险潜伏在每一个角落，银河会在其稍有松懈时给予致命一击。角色先攻+2。此外 GM 可在暗中使用角色的感知属性进行检定，以判断其是否察觉到潜藏的威胁。不过，长期高度警戒使角色性格紧张，难以放松。

人脉（Peer）：

等阶: 1

前置条件: 交际 30

专精: 法务部、星语庭、星际战士、机械修会、战斗修女、泰坦军团、内政部、星语者、黑暗机械修会、国教、宪章船长（即商船队）、帝国卫队、帝国海军、

审判庭、领航员、刺客庭、行星防卫军、行星总督或军阀、行商浪人、忠嗣学院、灵能学院

资质: 交际、社交

角色深谙与某一特定社会群体或组织打交道的方式。角色在与所选群体互动时，所有交际检定获得+10 加值；此外，在 GM 允许下，可不时向该群体请求协助或人情。

该天赋可在剧情合适时由 GM 与玩家协商授予，但仍需正常支付 XP。该天赋可对同一群体多次获得，记为人脉（X）；X 为获得次数。规则上，交际检定的加值提升为 $10X$ ，用于表现该群体对角色的高度好感甚至盟友关系。

语言精通（Polyglot）：

等阶: 1

前置条件: 智力 40, 交际 30

资质: 智力、社交

角色具备从未知语言中提取含义的能力。角色即使在未受训的情况下，也可以进行语言学技能检定。但语言精通并不等同于真正掌握一门语言；若要进行超过最基础交流的对话或思想交换，角色仍需进行一次语言学技能检定，并承受 - 20 未受训惩罚。

精确打击（Precise Blow）：

等阶: 2

前置条件: 武器技能 40, 稳操胜券

资质: 武器技能、技巧

角色的目光、手腕与武器浑然一体，能让攻击精准落在预定位置。在进行指定打击近战攻击时，角色将原本的惩罚减少 10（例如 - 20 变为 - 10）。若与稳操胜券天赋结合使用，则该惩罚进一步降为 0。

超自然速度（Preternatural Speed）：

等阶: 3

前置条件: 武器技能 40, 敏捷 50

资质: 敏捷、进攻

角色快如鬼魅，宛如收割生命的血色镰刀。当角色进行冲锋移动时，其冲锋距离翻倍。例如：敏捷加值为 3 的角色，原本冲锋距离为 9 米，在此天赋作用下提升至 18 米。

强化造血 (Prosanguine) :

等阶: 2

前置条件: 自动造血植入物, 机械教植入物

资质: 坚韧、科技

角色凭借钢铁般的意志加速体内自动造血系统的运作。角色需花费 10 分钟进行一次科技使用检定; 若成功, 恢复 $1d5$ 点伤害。若检定骰结果为 96 及以上, 则自动造血系统过载, 角色在 1 周内无法再次使用。

灵能能力 (Psychic Power) :

等阶: 1

前置条件: 灵能者

专精: 见第七章

资质: 意志力、灵能者

角色通过训练或天赋, 掌握了一项额外的灵能能力。灵能能力的 XP 花费与前置条件不同于普通天赋, 具体规则详见第七章。

快速拔枪 (Quick Draw) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 敏捷、技巧

角色对武器的熟练程度近乎本能, 只需一个念头便能将其握在手中。当角色装备手枪类或基础类远程武器, 或可单手使用的近战武器时, 可将拔出并准备武器视为自由动作。

光芒四射 (Radiant Presence) :

等阶: 1

前置条件: 交际 40

资质: 交际、领导

角色气度不凡, 令人安心。20 米范围内所有能看见角色的盟友, 在抵抗恐惧或恐吓效果时, 意志力检定获得+10 加值, 但对角色本人不生效。

快速反应 (Rapid Reaction) :

等阶: 2

前置条件: 敏捷 40

资质: 敏捷、野战

角色的反应速度极快, 能在他人尚未反应过来时立即行动。当角色遭遇突袭或伏击时, 若通过一次敏捷检定, 即可正常行动。

快速装填 (Rapid Reload) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 敏捷、野战

无数次射击训练与装填演练, 使角色几乎无需思考便能完成装填。角色的装填时间减半, 半动作减为自由动作, 全动作减为半动作, 依此类推。

抗性 (Resistance) :

等阶: 1

前置条件: 无

专精: 寒冷、恐惧、高温、毒素、灵能能力、其他

资质: 坚韧、防御

角色的背景、经历、训练或顽强意志, 使其对特定威胁产生抗性。每次获得该天赋时, 选择一种抗性类型; 角色在抵抗该类型效果的检定中获得+10 加值。GM 可要求该抗性选择具有合理的背景依据。

神枪手 (Sharpshooter) :

等阶: 2

前置条件: 射击技能 40, 死眼射击

资质: 射击技能、技巧

角色稳定的持枪与鹰隼般的目力, 使其能将攻击精确落在理想位置。当进行指定打击时, 角色将惩罚减少 10 (-20 变为 -10)。若同时拥有死眼射击天赋, 则该惩罚进一步降低为 0。

随身武器 (Sidearm) :

等阶: 3

前置条件: 武器技能 40, 射击技能 40, 双持客 (远程与近战)

资质: 武器技能、射击技能

许多帝国卫队军士偏好刀枪并用。当角色一手持手枪、一手持近战武器，且两者均可单手使用时，双武器战斗惩罚减少 10 (-20 变为 -10)。若同时拥有双利手天赋，则该惩罚进一步降低为 0。

优良体质 (Sound Constitution) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 坚韧、通用

角色的承伤上限 +1。该天赋可多次购买，最多不超过 $TB \times 2$ 次。多次获得时，在天赋后标注次数，例如标为优良体质 (3)。

冲刺 (Sprint) :

等阶: 3

前置条件: 无

资质: 敏捷、野战

角色能够以惊人的速度移动。当进行全移动动作时，额外移动等同于其敏捷加值的米数。当进行跑动动作时，角色可在该回合将移动距离翻倍。若连续两个回合使用该天赋，角色获得 1 级疲劳。

顽强意志 (Strong Minded) :

等阶: 2

前置条件: 意志力 30, 抗性 (灵能能力)

资质: 意志力、防御

角色的心智如同堡垒，足以抵御灵能侵蚀。当抵抗影响其心智的灵能能力时，角色可重掷失败的意志力检定。仅造成物理效果的灵能能力不受此天赋影响。

躲闪步伐 (Step Aside) :

等阶: 3

前置条件: 敏捷 40, 闪避或格挡

资质: 敏捷、防御

角色算准剑尖距离，略微躲开攻击，因此身体没有受伤。每回合，角色可额外进行一次规避反应（闪避或格挡）。这相当于每回合可进行两次闪避、两次格挡，

或一次闪避与一次格挡。但对同一次攻击，角色仍只能尝试一次闪避或格挡。

钢铁风暴（Storm of Iron）：

等阶: 2

前置条件: 射击技能 45, 武器训练（任意远程）

资质: 射击技能、进攻

角色在面对成群敌人时，能倾泻毁灭性的火力。当角色以半自动或全自动连射对目标造成伤害时，其额外命中可分配给 5 米内的任意其他目标，而非通常的 2 米。

街头斗殴（Street Fighting）：

等阶: 1

前置条件: 武器技能 30

资质: 武器技能、进攻

角色擅长肮脏而直接的近身战斗。当角色使用匕首（动力、链锯或其他）、类似的小型武器，或徒手作战时，其造成的致命伤额外增加 WPB 的一半。

稳操胜券（Sure Strike）：

等阶: 1

前置条件: 武器技能 30

资质: 武器技能、技巧

角色的手眼与武器配合无间。当进行近战指定打击时，惩罚减少 10（-20 变为 -10）。

迅捷打击（Swift Attack）：

等阶: 2

前置条件: 武器技能 30

资质: 武器技能、技巧

角色连砍双击带顺劈。拥有该天赋的角色可使用“迅捷打击”战斗动作（见后续章节）。

近身制服（Takedown）：

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 武器技能、进攻

作为一个半动作, 或在进行冲锋动作时, 角色可尝试对近战中的敌人进行近身制服。角色按常规方式使用武器技能进行一次命中检定(运用各种修正, 或使用冲锋提供的+20)。若角色命中且在经过护甲与坚韧减免后理应至少可造成1点伤害, 则目标不损失承伤, 但必须进行一次挑战(+0)坚韧检定; 失败则眩晕一轮并倒地。此外, 当角色进行击晕动作时, 不再承受-20的武器技能惩罚。

目标选取 (Target Selection) :

等阶: 3

前置条件: 射击技能 50

资质: 射击技能、技巧

角色锐利的目光牢牢锁定目标, 即便在混乱的近战中亦不会失误。角色可以向近战中的目标射击而不承受任何惩罚。若角色事先进行瞄准, 则可完全避免误击友方目标。

技术性敲击 (Technical Knock) :

等阶: 1

前置条件: 智力 30

资质: 智力、科技

通过长期训练或正确的仪式来安抚机魂, 角色可以硬核修理武器卡壳。角色可以用半动作解除一把枪械的卡壳状态(通常是迅速而暴力的一击); 每轮次仅能对一把武器使用一次。使用该天赋时, 角色必须能够实际接触该武器。

雷霆冲锋 (Thunder Charge) :

等阶: 3

前置条件: 力量 50

资质: 力量、进攻

角色在冲锋时将身体本身化作武器, 以狂怒与惯性撞开敌人。当角色进行冲锋动作时, 可强行撞开路径上的敌人。对路径上的每一名敌人, 角色与其分别进行一次力量对抗检定; 失败者被撞倒在地。通过所有撞击检定后, 角色可继续完成冲锋, 并对其原定目标进行攻击。

过目不忘 (Total Recall) :

等阶: 1

前置条件: 智力 30

资质: 智力、知识

通过精神训练或颅内强化, 角色拥有近乎完美的记忆力。角色可自动记住合理情况下曾接触过的琐碎信息。对于复杂、隐晦或高度专业的信息(如防御网络的精确结构), GM 可要求角色通过一次智力检定以成功回忆。

真正的毅力 (True Grit) :

等阶: 3

前置条件: 坚韧 40

资质: 坚韧、防御

角色能够承受足以击倒常人的重创。当角色在护甲与坚韧减免后仍受到致命伤时, 将该伤害值减少等同于其坚韧加值的数值(最低降至 1)。

双持客 (Two-Weapon Wielder) :

等阶: 2

类别: 近战, 远程

资质: 武器技能或射击技能、技巧

通过高强度训练, 角色能够在需要时双手各持一把武器作战。当角色双持两把单手武器(近战或远程), 并完成一次半动作攻击后(包括单次攻击、迅捷打击、闪电打击, 或单发/半自动/全自动射击), 可使用另一把武器再进行一次额外的半动作攻击。这两次攻击视为同一半动作, 且两次攻击检定均承受 -20 惩罚。

该天赋可购买两次, 分别选择近战或远程; 若同时拥有两种, 则可一手近战武器、一手远程武器作战。当该天赋以近战专注获得时, 视为具备武器技能、技巧资质; 当该天赋以远程专注获得时, 视为具备射击技能、技巧资质。

该天赋可被刀锋舞者、手枪高手、随身武器等天赋进一步强化。

徒手大师 (Unarmed Master) :

等阶: 2

前置条件: 武器技能 45, 敏捷 40, 徒手战士

资质: 力量、进攻

角色在徒手格斗方面达到了无与伦比的境界。角色获得“致命天生武器”特质。

徒手战士 (Unarmed Warrior) :

等阶: 1

前置条件: 武器技能 35, 敏捷 35

资质: 力量、进攻

经过系统训练, 角色获得“天生武器”特质。其所有徒手攻击的伤害由 $1d5 - 3$ 提升为 $1d10$ 。此外, 即使在赤手空拳对抗持械敌人时, 角色也视为持械。

不可标记 (Unremarkable) :

等阶: 1

前置条件: 无

资质: 通用、社交

角色长相缺乏辨识度, 能够轻松混入人群或伪装成无名小卒。任何回忆其面容或在人群中辨认他的尝试承受 -20 修正。此外, 角色在使用欺诈以说服他人“从未见过自己”, 或试图显得无害时, 获得+20 加值。若角色穿戴显眼服装、护甲或携带独特武器, 则该天赋无效。

坚定信念 (Unshakeable Faith) :

等阶: 2

前置条件: 意志力 35

资质: 意志力、防御

角色对帝皇及自身使命的信念坚定不移。角色可重掷任何失败的意志力检定, 以避免恐惧效果的影响。

亚空间导体 (Warp Conduit) :

等阶: 2

前置条件: 灵能等级, 顽强意志, 意志力 50

资质: 意志力、灵能者

角色能够在必要时引导巨量亚空间能量。进行超载施法时, 角色可消耗 1 点命运点, 在结算该灵能能力效果时将灵能等级提升 $1d5$ 。强行引导如此能量极为危险, 任何由此产生的灵能现象检定需额外+30 修正。

亚空间锁 (Warp Lock) :

等阶: 3

前置条件: 灵能等级, 顽强意志, 意志力 50

资质: 意志力、灵能者

角色学会迅速切断与亚空间的联系以自保。每个游戏会话一次，角色可完全无视一次自己掷出的灵能现象结果（包括需要掷“亚空间危险表”的结果），并彻底抵消其影响。此举对心智造成巨大冲击，角色头部因此承受 **1d5** 点能量伤害（无视护甲与坚韧），且在其下一个回合开始前，不得进行专注施法检定或维持其他灵能能力。

亚空间感官（Warp Sense）：

等阶: 1

前置条件: 灵能等级, 灵能感官, 感知 30

资质: 感知、灵能者

角色的感官已经进化，能同时感知现实与亚空间。获得该天赋后，使用灵能感官所需动作由半动作改为自由动作。此外，角色可被动感知灵能效应与实体。凡在可能感知到此类亚空间痕迹或生物的情况下，GM 可允许角色进行一次灵能感官检定来察觉它们，方式类似于使用察觉发现伏击。

武器科技（Weapon-Tech）：

等阶: 1

前置条件: 科技使用 +10, 智力 40

资质: 智力、科技

角色对先进技术武器有深入理解。每场战斗一次，角色可强化自己的一件武器。在该战斗遭遇中的 1 个轮次内，角色亲自使用的热熔、等离子、能量或异种类别武器，其伤害值与穿甲值分别提升，提升值为角色的智力加值。

武器训练（Weapon Training）：

等阶: 1

前置条件: 无

专精: 爆弹、链锯、火焰、重型、激光、发射器、热熔、等离子、能量、低科技、震击、实体弹药

资质: 通用、技巧

角色可熟练使用所选组别中的所有手枪、基础、近战、投掷与载具类别武器。若角色使用未受训的武器类型，则相关的武器技能或射击技能检定承受 -20 修正。要无惩罚地使用重型武器，角色必须同时拥有对应组别的武器训练，以及武器训练（重型）。

该天赋可多次购买，每次选择不同专精。

死亡龙卷（Whirlwind of Death）：

等阶: 2

前置条件: 武器技能 40

资质: 武器技能、技巧

面对成群敌人时，角色化身死亡风暴。在近战中同时对抗多名敌人时，角色可对其面对的每一名敌人各进行一次近战攻击，数量上限等同于其武器技能加值。除第一击外，其余攻击均视为自由动作，但不得与任何提供额外攻击或命中的能力叠加（如闪电打击、狂暴突击等）。角色可自行决定攻击顺序。

特质:

技能与天赋代表角色在其一生中通过学习、训练或经验所获得的能力与知识。特质则不同，它们是角色因出身、天赋或特殊境遇而天然具备的能力。虽然在角色的后天经历中，特质也可能通过其他途径获得，但几乎从不由角色自主选择。

不定形 AMORPHOUS

该生物拥有可塑的形体，能够随意挤压或扩张身体。拥有此特征的生物，其移动速度基于敏捷加值的一半（向上取整）计算。不定形生物通常缺失常规感官，往往依赖“超凡感官”特质来特征来感知周围环境。

水陆两栖 AMPHIBIOUS

该生物在水中与在空气中一样呼吸自由。如果该生物原本呼吸其他物质（如氨气、二氧化碳等），获得此特质后也能在空气中正常呼吸。

自动架设 AUTO-STABILISED

该生物在发射重型武器时，始终视为已处于“架设”状态，无需执行架设动作，即可不受到命中减值地全自动或半自动射击。

原始本能 BESTIAL

该生物具有野兽的本性，倾向于本能反应而非理性思考。无论智力值有多高，其行为逻辑始终受本能驱动。在其自然栖息地，该生物无需进行生存检定。除非极度饥饿或绝望，否则在受到惊吓或伤害时，该生物必须进行一次挑战（+0）意志力测试，若失败，该生物会选择逃跑。

目盲 BLIND

该生物无法视物，射击检定及所有基于视觉的检定自动失败，武器技能检定及其他较为依赖视觉的检定承受-30的惩罚。如果拥有“盲斗”天赋，WS 检定的惩罚从-30降低至-15。

野蛮冲锋 BRUTAL CHARGE (X)

拥有此特质的生物，在冲锋过的回合内，每次攻击额外造成 X 点伤害。

掘洞者 BURROWER (X)

该生物可以通过挖掘穿越固体物质，通常包括土壤、岩石与沙子，除非有说明否则不包括金属。括号中的 X 代表其挖掘时的移动速度。挖掘后留下的通道可供体型更小的生物通行。每个轮次，身后隧道有 50% 的概率塌方。

爬行生物 CRAWLER

如蠕虫、蛇类等通过爬行或蠕动移动的生物。基于敏捷加值的基础移动速度减半（上取整），但在困难地形移动时不受惩罚。

恶魔生物 DAEMONIC (X)

此类生物是亚空间的居民，显化于现实空间。针对所有伤害，其 TB 加值增加 X 点（计算方式同“超凡属性”特质，且效果可与之叠加）。该加值在面对力场武器、灵能能力、神圣攻击或其他恶魔生物时无效。恶魔生物免疫毒素和疾病，且在使用灵能能力时有额外加成（详见第七章）。

黑暗视觉 DARK-SIGHT

拥有此特质的生物在完全黑暗的环境中也能正常视物。在昏暗或无光环境中战斗时不受惩罚。

致命天生武器 DEADLY NATURAL WEAPONS

该生物的天生攻击威力极大，足以粉碎塑钢或贯穿装甲。可获得“天生武器”特质的所有加成，且攻击不再具有“原始”词条。

恐惧 FEAR (X)

该生物拥有令人胆寒的外表。括号中的 X 为等级（1-4），等级越高越恐怖。当角色遭遇此类生物时，必须进行一次意志力检定（难度受等级影响）。检定成功则正常行动，检定失败则由 GM 投掷震慑表，且每一个失败度使投掷结果 +10。

恐惧等级：

- (1) 扰人，无惩罚。
- (2) 吓人，-10 惩罚。
- (3) 可怕，-20 惩罚。
- (4) 骇怖，-30 惩罚。

飞行 FLYER (X)

该生物拥有天生的飞行能力，X 代表其飞行速度。在进行移动动作时，使用 X 代替其敏捷加值来计算移动距离。更多细节见第一章。

彼界心智 FROM BEYOND

该生物的思想超越了凡人脆弱的心智。免疫恐惧、压制和疯狂。免疫任何旨在迷惑其心智的灵能能力。

悬浮 HOVERER (X)

该生物具有有限的飞行能力，飞行高度不超过 2 米。 X 代表其悬浮时的速度。在计算移动距离时，使用 X 代替其敏捷加值。更多细节见第一章。

无实体生物 INCORPOREAL

无实体生物没有实体或重量，能够穿过等固体。由于能与物体融合且移动时几乎无声，无实体生物隐匿检定获得+30 加值。自动获得悬浮 (6)。免疫常规武器攻击。只有恶魔、灵能能力、亚空间生物、其他无实体生物和力场武器可以伤害无实体生物。除非拥有特殊能力，无实体生物也无法影响现实世界，或伤害非无实体生物。某些特殊装置（如盖勒力场）可以阻挡该类生物。

机械 MACHINE (X)

血肉苦弱，机械飞升。机械生物无需呼吸，免疫真空、极寒以及任何影响心智的灵能效果，且其护甲值在计算火焰伤害时依然有效。 X 代表其自带的护甲值。该护甲可与穿戴的护甲叠加，但不能与“天生护甲”特质叠加。

机械教植入物 MECHANICUS IMPLANTS

该角色是万机神的仆从，拥有超越常人的植入体。

-**电子移植物 (Electro-graft):** 植入神经系统的接口，允许受体在经过训练后与机器数据接口及特定数据网进行交互。电子移植物形式多样，包括颅内插件、指尖探针或脊柱插孔等。

-**源力回路感应器 (Electoo Inductors):** 掌心大小的金属皮肤植入物，外观酷似纹身。它接入神经系统，利用生物电和“储压线圈”供电，可用于发射或吸收能量。

-**呼吸器单元 (Respirator Unit):** 替换颈部和上胸部的各种管线与发声格栅。在抵抗空气传播的毒素和气体武器时，获得+20 的检定加值。内置的语音合成器可以多种方式传输声音。

-**机体斗篷 (Cyber-mantle):** 连接于脊柱和下肋骨的金属框架，作为其他植入物的皮下锚点。机神的仆从常称其为“真正的血肉”。

-**储压线圈 (Potentia Coil):** 机体斗篷内的能量单元，用于储存能量并产生各种力场。其形式多样，从晶体堆栈到电流激发器不等。

-颅脑电路 (Cranial Circuitry): 增强心智能力的一系列处理器和皮层电路，大多安装在头骨上的外壳内，部分则深植于大脑内部。

多臂 MULTIPLE ARMS (X)

该生物拥有超过一对手臂。X 代表手臂的总数，例如基因窃取者为多臂 (4)。多臂生物在涉及攀爬或游泳的运动检定中获得+10 加值。此外，每拥有一对手臂（即 X 除以 2），该生物就可以像使用多件近战武器一样进行一次额外攻击（必须具备天生武器或实际手持武器）。该生物仍需拥有“双持客（近战）”天赋，才能在同一回合内进行多次攻击。

天生护甲 NATURAL ARMOUR (X)

该生物拥有坚韧的外壳。X 为该生物所有身体部位获得的护甲值。天生护甲可与穿戴的护甲叠加，但不能与“机械”特质叠加。

天生武器 NATURAL WEAPONS

该生物拥有锋利的爪牙或尖刺等攻击手段。即使不持有武器，也视为持械。该生物攻击造成 $1d10 +\text{SB}$ 的伤害，并且可用天生武器，使用武器技能进行攻击。但无法使用天生武器进行格挡，也无法被缴械（除非肢体被砍断？）天生武器的生物通常免疫能量力场，毕竟该生物掉了两颗牙或两根爪子一般也无伤大雅。除非另有说明，天生武器具有原始 (7) 的词条。

形体转换 PHASE

该生物可以将身体转变为非实体状态，像幽灵一样穿过障碍。花费一个半动作，该生物可在实体与非实体状态间切换。非实体状态下，该生物在隐匿检定中获得+30 加值，免疫常规武器攻击，只有恶魔、灵能能力、亚空间生物、力场武器及其他非实体生物可以对其正常造成伤害，但通常无法影响物质世界或伤害非实体对手。在无实体状态下，无法穿过神圣的结界、盖勒力场或虚空盾等特殊屏障。

附身 POSSESSION

这是一种比精神控制更阴毒的过程，攻击者的存在会与宿主从根本上融合，从而驻留于现实世界。附身的具体情形可能存在差异。恶魔宿主作为刻意仪式化的附身存在，强度远超常理，需要作为特例单独处理。

-附身攻击: 实体必须在目标几米范围内，并花费一个全动作。实体与目标每轮进行意志力对抗检定，当其中一方累计比另一方多出 5 个成功度时冲突结束。如果实体获胜，则成功附身目标，如果目标获胜，则实体在 24 小时内无法再次附

身该目标，且遭受 $1d10$ 的能量伤害（无视护甲与坚韧）。

-附身影响: 实体完全控制了受害者的身体，无视痛苦和伤势（并且可能会乐于折腾受害者）。宿主的力量与坚韧属性+10，并获得 $1d10+3$ 点额外承伤。宿主转而使用附身实体的智力、感知、意志力与交际属性，并使用实体的灵能等级、灵能能力和与心智相关的天赋与技能。实体在通过一次智力检定后，也可以提取宿主的记忆与技能。宿主很可能在被恶魔附身后发生变异，且持续时间越长变异越深。

-从附身中幸存: 若实体被驱逐且宿主幸存，宿主的坚韧和意志力属性将永久减去 $2d10$ 点。此外，宿主获得 $1d10$ 点疯狂点和腐化。

灵能者 PSYKER

该个体可以扭曲非物质界。该特质本身不提供直接加成，但它是购买灵能感官、灵能等级和灵能能力的前置条件。

四足动物 QUADRUPED

四足动物的长距离移动速度比双足生物更快。计算移动速率时敏捷加值按两倍计算。超过四条腿的生物也使用此规则。在翻倍之后，每额外增加两条腿（即从第6条腿起），最终移动速率再+2。

再生 REGENERATION (X)

拥有此特质的生物愈合极快。每个轮次该生物回合开始时，进行一次坚韧检定，成功则移除 X 的伤害。该生物死亡后此特质失效。

体型 SIZE (X)

生物被分为 10 个体型等级（人类为等级 4）。体型会影响移动速度、隐蔽能力以及战斗中的被命中难度。计算移动时，先应用体型修正，再应用其他特质或天赋的修正，最小移动不能低于 1。

体型表				
体型	命中修正	隐匿修正	基础移动	大小示例
极微 (1)	-30	30	AB-3	短刀
微小 (2)	-20	20	AB-2	伺服颅骨
瘦小 (3)	-10	10	AB-1	屁精
中等 (4)	0	0	AB	人类

魁梧 (5)	10	-10	AB+1	星际战士
巨大 (6)	20	-20	AB+2	哨兵
庞大 (7)	30	-30	AB+3	大魔
宏大 (8)	40	-40	AB+4	兰德掠袭者
宏伟 (9)	50	-50	AB+5	毒刃坦克
泰坦 (10)	60	-60	AB+6	泰坦

声呐感应 SONAR SENSE

该生物通过发射高频噪音感知环境，能够精确定位 30 米内的固体。范围内其他生物若通过 -10 的察觉技能检定，可察觉到这种奇怪的尖啸声。

灵魂绑定 SOUL-BOUND

该生物的灵魂与某种更强大的存在绑定，以此换取保护。灵魂绑定的灵能者在掷骰亚空间危险表时，可以额外掷骰一次，并选取希望接受的结果（也可以替换十位数或者个位数）。

获得此特质时，必须选择与哪个实体进行灵魂绑定，并且从以下后果中选择一项：
 $3d10$ 的疯狂点数；永久失明；某项属性永久降低 $1d10$ 点；一种随机的变异。多数帝国灵能者与帝皇灵魂绑定，混沌术士则与某个毁灭大能绑定。该生物永远对与之绑定的实体负有债务。

踩踏 STAMPEDE

当该生物意志力检定失败时，会自动发起踩踏，沿直线冲刺直到脱离危险或撞碎目标。路径上的所有人受到等同于该生物“天生武器”的伤害（无“天生武器”则改为 $1d5+SB$ ）。一个生物的踩踏会自动引发视野范围内其他踩踏生物的踩踏。踩踏持续 $1d10$ 分钟或直到危险消失。

噩梦孽物 STUFF OF NIGHTMARES

极其强大的亚空间实体，在现实中的形态几乎无法摧毁。噩梦孽物全面免疫毒素、疾病、对呼吸的需求、多数环境伤害、流血及眩晕，并且无视致命伤后果（除非致命伤能将其直接摧毁），除非该伤害由灵能能力、力场武器或神圣攻击造成。

坚固 STURDY

该生物难以移动。在对抗擒抱或近战制服天赋时获得 +20 加值。

命运之触 TOUCHED BY THE FATES (X)

该生物拥有 X 点命运点，用法与玩家角色的命运点一致（取决于 GM）。该生物同样适用“正义之怒”的规则。

毒性 TOXIC (X)

该生物带有毒性。任何对毒性生物造成伤害者，必须进行一次-10X 的坚韧检定（例如，毒性 (4) 需通过-40 的坚韧检定），失败后受到 1d10 点伤害，伤害类型与进行攻击的武器相同，且不受护甲与坚韧影响。

不死生物 UNDYING

该生物拥有极难理解的生理构造。免疫疾病、毒素及毒性效果；无需呼吸，可在真空中生存。

超凡属性 UNNATURAL CHARACTERISTIC (X)

该生物的某项属性得到了超自然的增强。该生物对应属性的加值+X。例如，力量 41 且拥有超凡力量 (3)，则力量加值从 4 变为 7。此外，通过该属性相关的检定后，成功度额外增加 X 的一半。

超凡感官 UNNATURAL SENSES (X)

该生物利用视觉或听觉以外的某种方式感知环境，感知范围为 X 米。

亚空间不稳定 WARP INSTABILITY

大多数亚空间实体在现实中的显化极其脆弱，仅仅依靠恐惧或鲜血来维持形态。若亚空间不稳定的生物受到伤害，并且该生物在一回合结束前仍未对其他生物造成伤害或疯狂点，则该生物必须进行一次意志力检定，检定失败则受到 1 点伤害，每 1 点失败度使该生物再受到 1 点伤害。如果受到伤害超过承伤值，该生物被放逐回亚空间。

亚空间武器 WARP WEAPONS

该生物的武器处于半非实体状态。拥有亚空间武器的生物使用“天生武器”或其他攻击时无视物理护甲（除非护甲由灵能活跃材料制成，或者带有某种亚空间防护）。力场对其仍有正常防御作用。

第六章：军械库

后勤系统 LOGISTICS

(一) 后勤等级

后勤等级代表着你所在单位获取一切有用物资的能力。一般部队的起始后勤等级为 10，这也是大多数人在开始游戏时的后勤等级。后勤等级可以通过多种手段提升，最常见的是点出军务部影响力天赋，每级会为你们的后勤等级提供+5；同时根据名声的变化，GM 可以决定对后勤等级进行一定的修正，我们建议将这种修正控制在 5 点以内。

(二) 后勤检定

后勤检定是一个正常 D100 检定，无论是一个士兵还是一整支队伍需求某种兵团制式装备以外的装备时，后勤检定是《唯有战争》中唯一可用的方式。后勤检定的通过数值与目前的战场情况、兵团本身的性质、物品的稀有度等情况密切相关，下文中会有一定的解释。

战况修正表			
稀有度	连级及以下部署	团级部署	多个兵团部署
普遍 Ubiquitous	+30	自动获得	自动获得
充裕 Abundant	+20	+30	自动获得
丰富 Plentiful	+10	+20	+30
普及 Common	+0	+10	+20
一般 Average	-10	+0	+10
匮乏 Scarce	-20	-10	+0
稀有 Rare	-30	-20	-10
非常稀有 Very Rare	-40	-30	-20
极度稀有 Extremely Rare	-50	-40	-30
几乎唯一 Near Unique	-60	-50	-40
唯一 Unique	GM 看着办	-60	-50
战争持续时间	对应修正	战争状况	对应修正
少于三个月	-10	全面溃败	-30
3-6 月	0	艰难维持	-20
6-12 月	+10	僵持阶段	-10
1-5 年	+20	停火	0
5 年以上	+30	占据优势	10

身在前线时间	对应修正	主宰战场	20
少于三个月	-10		
3-6 月	0		
6-12 月	+10		
1-5 年	+20		
5 年以上	+30		

(三) 兵团制式装备

见兵团创建板块。

(四) 任务需求装备

当每次执行任务的时候，小队都应当获得一套旨在帮助他们完成任务的装备。然而，无论如何，军务部的魅力时刻总是来得又快又突然，你们未必就能拿到你们想要的东西。

在下发指令的时候，任务需求装备就应当作为一张清单被列出，如果玩家不打算干这个事，那么 GM 就应当代劳。一旦决定了自己的任务需求装备，那么玩家就可以出发去获得它们了。

获得任务需求装备同样也需要一个后勤检定，一般而言这是一个+10 的后勤检定，同时也要接受一定的修正：

任务需求装备修正表	
战争态势	对应修正
全面溃败	-30
艰难维持	-20
僵持阶段	-10
停火	-0
占据优势	+10
主宰战场	+20
任务重要性情况	对应修正
日常任务	-10
简单任务	+0
重要任务	+10

生死攸关	+20
------	-----

在应用全部加值和减值（包括物品本身的稀有度带来的修正）后，我们将后勤检定的成功度/失败度按照下文表格进行比对：

任务需求装备后勤检定结果表	
成功度/失败度情况	结果
4+失败度	任务需求装备表全部拿不到，同时 GM 应当要求队员上缴 1 件兵团制式装备中的装备；
3 失败度	无法获得任务需求装备表上的任何装备，同时从随机装备表中 ROLL3 项装备进行替换（带有-20 减值）
2 失败度	任务需求装备表中的两项重要装备（GM 决定）会被剔除，同时从随机装备表中 ROLL 两项装备进行替换（带有-10 减值）
1 失败度	任务需求装备表中的一项装备（GM 决定）会被剔除，同时从随机装备表中 ROLL 一项装备进行替换
1 成功度	获得所有任务需求装备
2 成功度	获得所有任务需求装备，同时其中一项装备获得双份（GM 决定）
3 成功度	获得所有任务需求装备，同时从随机装备表中 ROLL2 项装备作为额外装备（有+10 奖励）
4+成功度	获得所有任务需求装备，同时从随机装备表中 ROLL2 项装备作为额外装备（有+20 奖励）

随机装备表：

随机装备表	
<0	一个装满了没洗过的臭烘烘制服的旅行袋
0 - 5	一箱剪裁精细，做工精美的制服，只不过是欧格林尺寸的
6 - 10	装着 200 升奇怪酸液的大桶
11 - 15	一个装着 20 套恶劣天气应对服装的箱子，但是它应对的恶劣天气在你们这个世界里根本不存在
16 - 20	一箱 20 个特殊武器弹匣，但是这种特殊武器无论是你们小队还是你们兵团都根本没人在用
21 - 25	一个装着 12 个机仆零件的箱子，或许日常维护工作会用得上？

26 - 30	10 把标准战壕铲
31 - 35	100 本《帝国步兵的自我修养》手册
36 - 40	10 支和你们团制式装备一样的光枪
41 - 45	200 升的钷素桶, 装满的!
46 - 50	40 个充能匣, 适配兵团制式装备中的光枪
51 - 55	50 包口粮
56 - 60	100 袋雷卡咖啡
61 - 65	4 套重力伞
66 - 70	20 颗手雷 (具体种类看 GM)
71 - 75	一份标注着“最高机密”的文件, 里面是前线地区的高精度大比例地图
76 - 80	一个没有标示的木箱, 里面装着一个精巧的珠宝盒, 珠宝盒上有审判庭的标记 (内容物由 GM 决定)
81 - 85	一把重型武器 (具体是什么由 GM 选择) 及 6 个弹匣/6 发导弹/6 发迫击炮弹
86 - 90	2 套暴风兵甲壳甲
91 - 95	24 份爆破炸药
96 - 100	24 份高品质食物
101 - 105	48 支兴奋剂
106 - 110	一箱拉霍棒卷烟, 共计 144 包, 每包 20 支
111 - 115	12 瓶阿马赛克酒
116 - 120	1 件玩家自选装备, 最高不超过 VR 稀有度
121+	1 件玩家自选装备, 最高不超过 ER 稀有度

武器:

在唯有战争中，武器分为近战武器、投掷武器、手枪、基础武器、重型武器与载具武器。

近战武器(Melee): 用于近身格斗。伤害结算时需加上使用者的力量加值。

投掷武器(Thrown): 依靠肌肉力量投射的武器（如小刀、长矛）。除非同时具备“近战”类别，否则不能用于近战（若强行使用，视为即兴武器）。伤害结算时加算 SB（手雷等爆炸物除外）。

手枪(Pistol): 单手射击，可用于近战，近战时不享受射程或瞄准设备的修正。具有散射词条的手枪在近战中视为“贴身射程”，但不获得通常的+30 命中加成。

基础武器(Basic): 通常需要双手使用。单手使用时，射击技能检定受-20 减值。

重型武器(Heavy): 必须双手使用且需经过架设，否则射击技能检定受-30 减值，且禁止进行半自动或全自动射击。

载具武器(Vehicle): 必须安装在载具或固定炮台上，无法由人力携带。

同时，武器有自己的各项属性数值:

射程(Range): 代表该武器的有效精度距离（单位：米）；半程为该数值的一半，长程为该数值的两倍，极限射程为该数据值的四倍。

射速(RoF): 决定武器的射击模式。格式通常为（单发/半自动/全自动），“-”表示不支持该模式，S (Single) 表示单发，具体数字表示该模式下的发射次数。玩家必须在进行攻击检定之前选择武器射击模式。

伤害(Dam): 武器造成的伤害数值。括号字母代表伤害类型：(E)能量、(X)爆炸、(R)撕裂、(I)冲击。

穿甲(Pen): 反映武器破甲能力。计算伤害前，目标的护甲值需减去该数值（最低减至 0）。穿甲对力场无效，对掩体有效。

弹匣(Clip): 表示满载状态下的弹药或能量上限。

装填(Rld): 表示重新装填该武器所需的动作。Half 表示花费一个半动作，Full 表示花费一个全动作，具体数字则表示需要的轮次。例如 2Full 就意味着装填需要 2 个完整轮次。

特殊(Special): 标明武器具有的词条。

重量(Wt): 武器的重量，单位通常为千克 (kg)。

获取难度(Availability): 标明该武器的获取难度，详情查询后勤检定环节。

武器词条:

精准 ACCURATE:

瞄准动作提供的 BS 加值额外+10;

具有【精准】词条的【基本】武器在进行有瞄准加成的单发射击时，每 2 个成功度额外获得 1D10 伤害，最大额外获得 2D10 伤害，这些额外的 D10 伤害骰不会触发正义之怒；

平衡 BALANCED:

带有【平衡】词条的武器在近战格挡的 WS 检定中额外+10，同时多把【平衡】武器不会带来更多的格挡 WS+10；

爆炸 BLAST (X) :

带有【爆炸 (X)】词条的武器在命中后，目标周围 X 米为半径内的目标也会被命中。你不需要为所有被命中的目标单独骰伤害，骰一次伤害并应用在所有目标身上；

震荡 CONCUSSIVE (X) :

当一把拥有【震荡 X】特性的武器命中目标时，目标必须进行一次坚韧检定，其承受的减值等于 X 数值的十倍；

如果目标在坚韧检定中失败，那么他每有一个失败度，就会昏迷一个回合；

如果带有【震荡 (X)】的武器造成的伤害超过了目标的力量加值，则他将倒地；

例：被【震荡 (2)】打中的人将承受一次-20 的坚韧检定，如果他失败了，并且承受 4 个失败度，那么他将会被击晕 4 个回合；

腐蚀性 CORROSIVE

带有【腐蚀性】词条的武器不止会对目标本身造成伤害，还会对其穿着的护甲造成伤害。当带【腐蚀性】词条的武器击中目标时，它将使得对应部位的所有护甲额外降低 1D10 点，如果被命中部位的护甲低于这个值或者没有护甲，这些溢出的护甲降低将会加入到武器的伤害中，并且由这种方式造成的伤害无法被坚韧减伤；

【腐蚀性】词条的护甲降低是可以被累计的，一次成功的+0 技术应用可以修好这些护甲，或者甲霸王天赋也可以修复；

致残 CRIPPLING (X)

拥有【致残 (X)】规则的武器在命中一个目标之后，目标将被视为“被致残”直到伤害被治愈或战斗结束。处于“被致残”状态的目标，如果在接下来的回合中进行了超过半动作的行动，那么他将遭受无法被护甲和坚韧减伤的 X (等同于词条中的 X 数值) 的伤害；

防御 DEFENSIVE

拥有【防御】词条的武器在格挡时 WS+15，但是攻击时 WS-10；

克敌 FELLING (X) :

拥有【克敌 (X)】词条的武器在计算伤害时额外无视 X 点目标的超自然坚韧；

火焰 FLAME

拥有【火焰】词条的武器在命中后，无论造伤与否，目标都必须过一个敏捷以避免着火；

如果拥有【火焰】词条的武器命中了载具，那么驾驶员必须进行一次驾驶检定，并获得武器击中面的护甲值的加值，如果失败，那么载具立刻着火；

灵活 FLEXIBLE

有该词条的武器不能被格挡。

力场 FORCE

除非被灵能者使用，不然拥有【力场】词条的武器都被视为对应版本的带极品单分子升级的低科技武器；

在灵能者手中，每个灵能等级会使立场武器的伤害和穿甲各+1，伤害属性改为 E，同时无法被【动力力场】词条效果摧毁；

当灵能者使用一把带【力场】词条的武器对敌人造成伤害的时候，他可以立刻花费半动作执行一次显能，每个成功度对敌人造成 1D10E 的伤害，这部分的伤害无法被护甲或坚韧减伤；

致幻 HALLUCINOGENIC (X)

被带有【致幻 X】的武器命中后，目标需要进行一次坚韧检定，承受 X 值的 10 倍的减值，循环呼吸器、气密护甲能够为这个检定提供额外+20；

如果坚韧检定失败，则骰一个 D100 (译注：对应表上只有 1D10，估计是 FFG 写

错了），对照下表承受效果，效果持续 1 回合，同时坚韧检定的每一个失败度将会延长 1 个回合；

表 5-5: 致幻的影响	
骰点	效果
1	虫子虫子虫子！ 角色跌倒在地板上，一边拍打一边尖叫，试图抓掉想象中的昆虫。该角色算作被眩晕。
2	我的手……！ 这个人物认为他的手已经变成了粘稠的触角，或者是肉已经开始从骨头上剥离，变成了血淋淋的块状。无论具体情况如何，这个角色放下了他所携带的一切，在整个过程中盯着他的双手尖叫。该角色被算作眩晕。
3	他们从墙里穿过来了！ 角色看到可怕的外星人从墙壁/天花板/地板的缝隙中迸出来，并因此开火。任何位于火线上的生物都会受到正常的攻击。每一回合，使用随机落点表，骰一个 D10 以选择一个新的射线方向。
4	没有人看得到我！ 这个角色认为自己是隐形的，于是漫无目的地游荡，对周围的人做鬼脸。他每回合在随机的方向（使用随机落点表，骰一个 D10 以决定行走方向）上蹒跚而行，使用一个完整动作来进行移动。该角色保留了他的反应动作。
5	我能飞！ 天空看起来那么大，那么诱人，这个人物扑扇着他的双臂试图模仿一只翼手目松鼠。他可能会什么都不做，而只是在原地跳上跳下。如果他站在高于地面的地方，他可能会把自己扔向一个随机的方向上，作为摔落的通常后果——可怕的伤害或死亡是最常见的。
6	他们要谋害我！ 角色被偏执狂所征服，认为连他自己的战友都要来对付他。在这个角色的回合中，他必须移动到一个有掩护的位置，试图离开任何其他角色的视线
7	我要死了，妈妈…… 这个角色相信气体是有毒的，于是倒在地上，就像他已经死了一样。角色陷入无助状态。其他看到他“死亡”的人必须通过智力检定，否则他们也会认为这个角色已经死亡。
8	我要弄死你们！ 角色充满了汹涌的怒火和对暴力的渴望。角色进入狂暴状态，并且攻击离他最近的对手。

9	弱小, 可怜, 无助 这个角色认为他已经缩小到正常大小的一半, 而其他的东西现在都是大的, 可怕的。所有其他角色对该角色拥有恐惧 (3)。
0	大蠕虫! 大蠕虫在我的腿上! 角色拼命地想把一条巨大而长满獠牙的蠕虫移走, 他认为这条虫子正慢慢地缠绕在他的腿上。他用任何可用的武器攻击自己的一条腿 (随机选择), 该攻击自动命中并造成正常伤害。

紊乱 HAYWIRE (X)

带有【紊乱 (X)】的武器会在半径 X 寸的范围内产生一个紊乱场的效果, 骰一个 D10, 参照下表确定紊乱效果场的具体效果。紊乱场会随时间逐渐消散, 每回合效果强度降低一阶直至完全消失(例如"严重干扰"在下一回合降为"轻微干扰", 再下一回合彻底失效)。同一区域内重复施加的紊乱效果不叠加, 仅当新效果强度更高时取代原有效果, 否则视为无效。

骰点	效果	具体效果
1-2	无感	机魂虽受惊扰, 但周边科技设备无明显异常
3-4	轻微干扰	所有依赖动力的科技操作 (包括使用非原始特质的远程武器射击、技术使用检定、穿戴动力装甲或使用植入物的动作) 相关检定承受-10 修正 动力装甲使用者的基础移动速度-1
5-6	严重干扰	上述科技操作检定承受-20 修正 动力装甲使用者的基础移动速度-3 含科技组件的近战武器 (如动力剑) 降级为同类型原始武器 (如普通剑)
7-8	死寂区	区域内科技设备完全宕机; 动力装甲失去供能, 穿戴者移动速度强制降为1 有机械植入物的角色每回合承受 1 级疲乏 (持续滞留则累加) 科技近战武器 (如动力剑) 降级为低技术版本 (如普通剑)
9-10	持续死寂区	产生 1d5 回合的死寂区效果, 之后衰减为严重干扰并逐步消散

不准确 INACCURATE

无法从瞄准动作中获得 BS 加值;

曲射 INDIRECT (X)

拥有【曲射（X）】词条的武器可以以不在视野内的目标为射击目标，但是以视野外目标射击时 BS-10，同时射击需占用全动作（译注：一般单发射击、半自动射击、全自动射击为半动作）；同时射击者必须要以某种手段知道目标的大致位置（由 GM 来确定是否知道），GM 可以此为理由为这次射击增加一定的加值或者惩罚；

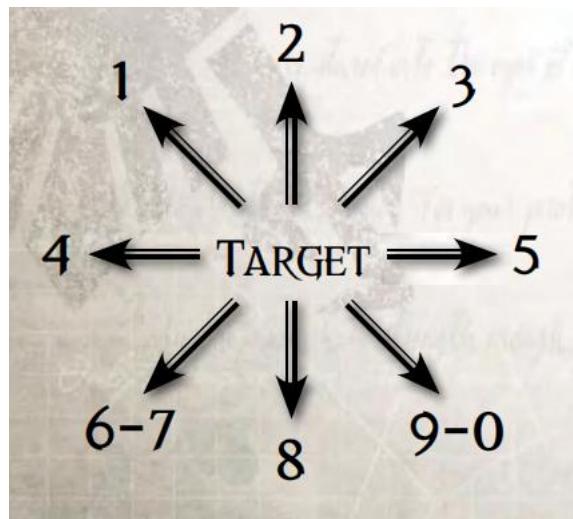
拥有【曲射（X）】词条的武器射击的时候，依照随机落点表，为每一发射击决定其偏移方向。拥有【曲射（X）】词条的武器在半自动/全自动射击时，如果成功度无法支持其达成最大射速命中，剩余的射击数将依然会命中一些其他地方，只是相对更远；

BS 检定成功的射击：先骰 1D10，对照随机落点表以确定偏移方向，并骰另一个 1D10，并将其结果减去射手的射击技能加值以决定其最终的命中位置（最低偏移 0 米）；

BS 检定失败的射击：先骰 1D10，对照随机落点表以确定偏移方向，同时骰 X 个 D10（X 等同于词条中的 X），以决定偏移的米数。

如果射手拥有战友，则战友可以花费自己的全动作，使拥有【曲射（X）】词条的武器射击视野外目标时不受 BS-10，并且在射击失败时的 XD10 惩罚改为 XD5。

（译注：由于曲射规则较为复杂，以下使用一个例子以协助理解）



随机落点表

例：鲍勃·迪伦是一名拥有 BS45 的重武器手，他和他的战友操作着一门阿卡特兰型自动迫击炮。现在，通过他的队友们的无线电，他了解到自己前方 99 米有一群兽人小子，经过简单的思考，他决定用自己手中的迫击炮发射破片弹（2D10X, AP3, 爆炸（5）），以支援自己的战友。

鲍勃迪伦的玩家在和 GM 商议后，考虑到他的队友们正在用精细的目视跟踪报点，因此他可以被视为拥有相对精确的敌人位置信息，因此 GM 认为本次射击不需要因为目标位置情报获得额外的惩罚。阿卡特兰型自动迫击炮有着【不精准】和【曲射 1】词条，所以他们很难进行精细的瞄准，但由于敌人位于他们的一半射程以内（BS+10），并且他的战友正在为他提

供帮助，帮助他调整炮身（无曲射的 BS-10），并且于是他们将迫击炮调整到全自动射击模式（占用全动作，BS-10），并开始射击，他们最终的 BS 检定难度为+0。

于是鲍勃迪伦的玩家骰下一个 D100，结果为 15，因此他取得了 3 个成功度，他会获得 4 个成功的命中和 1 个失败的命中，接下来先结算成功或者失败都可以，鲍勃迪伦的玩家决定先结算 4 个成功的命中。那么。接下来的流程是：

为 4 发命中的迫击炮弹分别骰 1D10 决定偏移方向，其结果从左到右分别为：7、8、6、7

为 4 发命中的迫击炮弹分别骰 1D10 并减去鲍勃迪伦的射击能力加值（4）决定偏移的距离，其结果分别为： $10-4=6$ 、 $7-4=3$ 、 $2-4=0$ 、 $1-4=0$

漂亮！由于破片炮弹拥有【爆炸 5】词条，所以除了第一发炮弹偏离了原本的目标——神皇在上，那个方向会不会有其他的兽人呢？——其他 3 发炮弹全部正中靶心！

接下来，我们需要为最后一发炮弹决定他的偏移方向，一样骰一个 1D10，结果是 2；

接下来由于阿卡特兰自动迫击炮是【曲射 1】，所以接下来决定偏离的米数的时候，需要投掷 1 个 D10 来决定。不过，由于鲍勃迪伦拥有战友的支持，散布会相对更低，所以需要投掷的不是 1D10 而是 1D5，其结果为 4——很神奇，虽然最后一发迫击炮弹的 BS 检定没有成功，他却依然将兽人小子笼罩在了破片扬起的死亡风暴中！神皇保佑！

光矛 LANCE

拥有【光矛】词条的武器的穿甲数值会随命中的成功度增加，每有一个成功度，其穿甲数值就翻一倍；

例：黑色尖耳朵的 dark lance 有【光矛】，基础穿甲是 5，所以以三个成功度命中时，其穿甲数值为 $5+5*3=20$ ；

过载 MAXIMAL

拥有【过载】词条的武器拥有过载与不过载的两个武器数据，需要使用者在射击前明确使用哪种射击模式；

使用过载模式射击时，武器射程+10 米，伤害+1D10，穿甲+2；如果该武器本身有【爆炸（X）】词条，则 X 的数值再+2；

热熔 MELTA

拥有【热熔】词条的武器在近距离（译注：指半射程）射击时穿甲翻倍；

欧格林使用认证 OGRYN-PROOF

拥有【欧格林使用认证】词条的武器可以被欧格林毫无惩罚的使用；

过热 OVERHEATS

拥有【过热】词条的武器不会卡壳，一切会导致武器卡壳的效果都会导致过热，并且在攻击检定骰出 91+时也会过热。过热会对使用者的手臂（单手武器为持用手，双手武器为随机一只手）造成一次伤害等同于武器，但是穿甲为 0 的伤害。武器的使用者可以选择以一个自由动作丢下武器以避免这个伤害。

过热之后的武器必须到第二个回合才能正常射击。

动力力场 POWER FIELD

拥有【动力力场】的武器有 75% 的概率摧毁用于格挡它的无【动力力场】词条武器，但是带【天生武器】和【亚空间武器】词条的武器不会被破坏。

原始 PRIMITIVE (X)

带【原始 (X)】词条的武器，随机伤害骰不能高于 X 值，即【原始 (7)】的武器，伤害骰的 8、9、10 全部视为 7，但是出 10 的时候依然能够正常造成正义之怒；

久经考验 PROVEN (X)

拥有【久经考验 (X)】的武器，随机伤害骰不能低于 X 值，即【久经考验 (4)】的武器，伤害骰的 1、2、3 全部视为 4；

锋锐 RAZOR SHARP

拥有【锋锐】词条的武器在攻击检定中取得 3 个及以上的成功度时，穿甲值翻倍。

充能 RECHARGE

拥有【充能】词条的武器射击后的一个回合中无法射击，即两个回合射击一次；

可靠 RELIABLE

拥有【可靠】词条的武器仅在骰出自然 100 时才会卡壳，如果武器不需要骰攻击骰，比如有【喷射】词条，那么它永不卡壳。

祝圣 SANCTIFIED

拥有【祝圣】词条的武器造成神圣伤害，这些伤害对恶魔或者其他亚空间生物有词条；

散射 SCATTER

拥有【散射】词条的武器在近身平射距离（译注：3米内）射击时，每两个成功度额外命中1发；但是在射击长距离（译注：2-3倍射程）和超长距离（译注：3倍射程及以上）目标时，目标护甲值翻倍；

震击 SHOCKING

拥有【震击】词条的武器在命中并成功造成起码1点伤害后，目标必须过一个+0坚韧，每个失败度将使其被击晕1个回合；

烟雾 SMOKE (X)

拥有【烟雾(X)】词条的武器不会造成伤害，而是造成一片直径为X米的圆形烟雾区域，这些烟雾一般来说将会持续 $1D10+10$ 个回合之后才会消散，但是由GM决定，消散时间可以被天气或其他要素影响，使其更长或者更短；

捕捉 SNARE (X)

拥有【捕捉(X)】词条的武器命中敌人之后，目标必须进行一次敏捷检定，并受到等同于X的十倍数值的减值，如【捕捉(1)】的武器将会使目标承受-10；被捕捉的目标被视为无助目标，同时只能执行试图挣脱的行动。可以选择力量或者敏捷属性进行检定，但是【捕捉(X)】词条的减值会继续保留；

喷射 SPRAY

拥有【喷射】词条的武器会平等的击中路径上的一切，因此不需要进行攻击检定并直接命中 30° 左右的扇形区域。路径上的这一切都必须进行一个挑战(+0)的敏捷检定以避免被命中。掩体不能提供常规的掩体保护，除非掩体将目标完全遮蔽；

拥有【喷射】词条的武器不骰命中，所以不能进行 called shot 以打击特定部位，永远视为命中目标的躯干部位。如果任意伤害骰骰出了9，那么它就会卡壳。

风暴 STORM

拥有【风暴】词条的武器会造成双倍的命中，同时消耗双倍的弹药，但是这并不代表该类型武器能够造成超过武器面板的RoF数量的命中（译注：如一把S/2/4带【风暴】的武器，全自动射击最多也只能取得4个命中而非8个）；

撕裂 TEARING

拥有【撕裂】词条的武器在骰伤害骰时额外投一个 D10，并弃掉所有伤害骰中最低的那个（译注：也就是 1D10 的撕裂武器骰 2D10 取大，并不会增加伤害骰的数量）；

毒性 TOXIC (X)

拥有【毒性 (X)】词条的武器在成功造伤后，目标必须进行一个坚韧检定，同时承受等同于 X 的十倍数值的减值，如【毒性 (4)】会造成 -40 的减值；如果坚韧检定失败，则额外遭受 1D10 点无法被护甲坚韧减伤的伤害（伤害类型等于发起攻击的类型）。有一些毒液拥有不同的特性，届时请查阅相关条目确定；

双联 TWIN-LINKED

拥有【双联】词条的武器在射击时的攻击检定额外 +20，同时如果攻击检定取得了 2 个或以上的成功度，额外获得一个命中，但是其弹药消耗量和装弹时间都是原本的二倍；

不平衡 UNBALANCED

拥有【不平衡】词条的武器无法用于闪电打击，并且在格挡时承受额外 -10；

不可靠 UNRELIABLE

拥有【不可靠】词条的武器在攻击骰骰出 91+ 的时候立刻卡壳，即便正在以全自动或半自动模式射击；

笨重 UNWIELDY

拥有【笨重】词条的武器无法用于闪电打击，也无法进行格挡

武器数据

(懒得翻名字了, 反正都是些熟人, 挑有特殊规则的翻一下差不多得了)

以下是远程武器

Name (名称)	Class (类型)	Range (射程)	RoF (射速)	Dam (伤害)	Pen (穿透)	Clip (弹容)	Rld (装弹)	Special (特殊)	Wt. (重量)	Availability (获取难度)
激光系武器										
Laspistol	Pistol	30m	S/2/-	1d10+3 E	0	30	Half	可靠	1.5kg	Common
Las Carbine	Basic	75m	S/2/-	1d10+3 E	0	60	Half	可靠	2.5kg	Common
M36 Lasgun	Basic	100m	S/3/-	1d10+4 E	0	60	Full	可靠	4kg	Common
Laslock	Basic	70m	S/-/	1d10+3 E	0	1	Half	不可靠	4kg	Plentiful
Long Las	Basic	150m	S/-/-	1d10+3 E	1	40	Full	精准, 克敌(4)	4.5kg	Scarce
Triplex Pattern Lasgun	Basic	100m	S/3 /-	1d10+3 E	0	30	Full		4.5kg	Rare
Bullpup Lasgun	Basic	90m	S/2/-	1d10+4 E	0	60	Full	可靠	3.5kg	Average
Hot-shot Laspistol	Pistol	20m	S/2/-	1d10+4 E	7	40	Full		4kg	Rare
Hot-shot Lasgun	Basic	60m	S/3/-	5d10+10 E	7	30	Full		6kg	Rare
Man Portable Lascannon	Heavy	300m	S/-/-	2d10+10 E	10	5	2 Full	Proven (3)	55kg	Very Rare
M41 Multi-laser	Heavy	150m	-/-/5	2d10+10 E	2	100	2 Full		35kg	Very Rare
实弹系武器										
Autopistol	Pistol	30m	S/-/6	1d10+2 I	0	18	Full	—	1.5kg	Average
Stub Automatic Pistol	Pistol	30m	S/3/-	1d10+3 I	0	9	Full	—	1.5kg	Average
Stub Revolver	Pistol	30m	S/-/-	1d10+3 I	0	6	2 Full	可靠	1.5kg	Plentiful
Hand Cannon	Pistol	35m	S/-/-	1d10+4 I	2	5	2 Full	—	3kg	Scarce
Sniper Rifle	Basic	200m	S/-/-	1d10+4 I	3	20	Full	精准, 可靠	5kg	Scarce

Autogun	Basic	100m	S/3/10	1d10+3 I	0	30	Full	—	5kg	Average
Shotgun (Pump-Action)	Basic	30m	S/-/-	1d10+3 I	0	12	2 Full	散射	5kg	Average
Shotgun	Basic	30m	S/-/-	1d10+4 I	0	8	2 Full	散射	5kg	Average
Combat Shotgun	Basic	30m	S/3/-	1d10+4 I	0	18	Full	散射	6.5kg	Scarce
Ripper Gun	Heavy	30m	S/-/6	1d10+8 I	0	48	2 Full	欧格林使用 认证, 散射	35kg	Common
Heavy Stubber	Heavy	100m	-/-/8	1d10+4 I	3	75	2 Full	欧格林使用 认证	30kg	Rare
M34 Autocannon	Heavy	300m	S/3/-	3d10+8 I	6	20	2 Full	欧格林使用 认证, 可靠	40kg	Very Rare
Battle Cannon	Vehicle	750m	S/-/-	3d10+10 X	8	12	3 Full	爆炸 (10), 震荡 (3), 可靠	350kg	Average
Demolisher Cannon	Vehicle	50m	S/-/-	4d10+20 X	10	2	Full	爆炸 (10), 震荡 (3)	400kg	Rare
Vanquisher Battle Cannon	Vehicle	900m	S/-/-	3d10+10 X	16	6	2 Full	精准	400kg	Very Rare
Earthshaker Cannon	Vehicle	3,500m	S/-/-	4d10+10 X	8	1	Full	爆炸 (10+1d10), 震荡 (5),曲 射(5)	800kg	Very Rare
爆弹系武器										
Bolt Pistol	Pistol	30m	S/2/-	1d10+5 X	4	8	Full	撕裂	3.5kg	Very Rare
Boltgun	Basic	100m	S/3/-	1d10+5 X	4	24	Full	撕裂	7kg	Very Rare
风暴爆弹	Basic	90m	S/2/4	1d10+5 X	4	60	Full	风暴, 撕裂	9kg	Extremely Rare
Heavy Bolter	Heavy	150m	-/-/6	1d10+8 X	5	60	Full	撕裂	40kg	Very Rare
热熔系武器										
Inferno Pistol	Pistol	10m	S/-/-	2d10+10 E	12	3	Full	热熔	3kg	Near Unique
热熔枪	Basic	20m	S/-/-	2d10+10 E	12	5	Full	热熔	15kg	Very Rare
多管热熔	Heavy	60m	S/-/-	2d10+16 E	12	12	Full	热熔, 爆炸 (1)	40kg	Extremely Rare
离子系武器										
Plasma Pistol	Pistol	30m	S/2/-	1d10+6 E	6	10	3 Full	过载, 过热	4kg	Very Rare
Plasma Gun	Basic	90m	S/2/-	1d10+7	6	40	5	过载, 过热	18kg	Very Rare

				E			Full			
Plasma Cannon	Heavy	120m	S/-/-	2d10+10 E	8	16	5 Full	爆炸 (1), 过载, 过热	40kg	Extremely Rare
喷火系武器										
手持喷火器	Pistol	10m	S/-/-	1d10+4 E	2	2	2 Full	火焰, 喷射	3.5kg	Rare
喷火器	Basic	20m	S/-/-	1d10+4 E	2	6	2 Full	火焰, 喷射	6kg	Scarce
重型喷火器	Heavy	30m	S/-/-	1d10+5 E	4	10	2 Full	火焰, 喷射	45kg	Rare
Inferno Cannon	Vehicle	50m	S/-/-	2d10+15 E	8	50	—	火焰, 喷射	600kg	Rare
低科技武器										
Bolas	Thrown	10m	S/-/-	—	0	1	—	原始 (1), 捕捉 (1), 不精准	1.5kg	Average
Hand Bow	Pistol	15m	S/-/-	1d10 R	0	1	Full	原始 (5)	1kg	Rare
Flintlock Pistol	Pistol	15m	S/-/-	1d10+2 I	0	1	3 Full	原始 (8), 不精准, 不可靠	3kg	Common
Flintlock Musket	Basic	30m	S/-/-	1d10+3 I	0	1	5 Full	原始 (8), 不精准, 不可靠	7kg	Common
Bow	Basic	30m	S/-/-	1d10 R	0	1	Half	原始 (6), 可靠	2kg	Common
Sling	Basic	15m	S/-/-	1d10-2 I	0	1	Full	原始 (5)	0.5kg	Plentiful
Crossbow	Basic	30m	S/-/-	1d10 R	0	1	2 Full	原始 (7)	3kg	Common
各类发射器										
Grenade Launcher	Basic	60m	S/-/-	†	†	6	2 Full	†	12kg	Average
Hellstrike Missiles	Vehicle	300m	S/-/-	3d10+7 X	7	1	N/A	爆炸 (5)	85kg	Very Rare
Hunter-Killer Missile	Vehicle	350m	S/-/-	3d10+6 X	6	1	N/A		64kg	Very Rare
Missile Launcher	Heavy	300m	S/-/-	†	†	1	Full	†	35kg	Rare
Mortar	Heavy	50-300m	S/-/-	†	†	1	Full	不精准, 曲射(2)†	41kg	Rare
†: 视发射的弹药而定										

1. M36 激光枪 (M36 Lasgun)

射击模式选择: 拥有该模式的光枪在射击时可以选择以下射击模式:

超载模式: 伤害+1, 消耗弹药量+1;

过载模式: 伤害+2, 穿甲+2, 消耗弹药 4/枪, 失去【可靠】, 获得【不可靠】

2. 激光手枪: 能用射击模式选择
3. 激光卡宾: 单手使用只吃-10 而不是-20, 能用射击模式选择
4. 长光枪: 能用射击模式选择
5. “三重”型光枪 (TRIPLEX PATTERN)

高度优化后的光枪型号, 除了普通的射击模式外还添加有一些特殊的射击模式:

集中模式: 光枪的射速变为 S/-/-, 射程变为 150M, 获得【精准】

爆发模式: 光枪的射速变为 S/-/-, 射程变为 50M, 获得【久经考验 5】与【克敌 (4)】

6. 无托式光枪 (BULLPUP) : 能用射击模式选择
7. 热射光枪、热射手枪: 使用一个 10KG 的能量背包供能 (译注: 根据 FAQ, 当你申请热射枪的时候, 背包会一起配发), 但是你也可以给他换一个更大的包;
8. 手炮: 单手不戴缓冲手套打, 吃-10
9. 狙击枪: 有内建消音器, 试图发现狙击枪的枪声需要一个困难 (-20) 的警觉
10. 撕裂枪: 撕裂枪在近战中视为一把战锤
11. 热熔枪: 可以换成一个 6KG 重的能量背包, 弹容量翻倍;
12. 喷火器: 能带一个更大的背负式的燃料罐, 弹容量翻倍, 负重+10KG
13. 重喷火器: 需要一个人帮射手背燃料罐

以下是手雷/炮弹:

Name (名称)	Class (类型)	Range (射程)	RoF (射速)	Dam (伤害)	Pen (穿透)	Clip (弹容)	Special (特殊)	Wt. (重量)	Availability (获取难度)
Anti-Plant Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	3d10 E†	0	1	Blast (3)	0.5kg	Scarce
Blind Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	2d10 E	0	1	Smoke (3)	0.5kg	Scarce
Fire Bomb Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	1d10+3 E	6	1	Blast (3), Flame	0.5kg	Plentiful
Frag Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	2d10 X	0	1	Blast (3), Ogryn-Proof	0.5kg	Common
Hallucinogen Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	—	0	1	Hallucinogenic (2), Blast (6)	0.5kg	Scarce
Krak Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	2d10+4 X	6	1	Concussive (0)	0.5kg	Rare

Photon Flash Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	—	0	1	Blast (10)	0.5kg	Rare
Smoke Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	—	0	1	Smoke (6)††	0.5kg	Common
Stun Grenade	Thrown	SBx3	S/-/-	—	0	1	Blast (3), Concussive (2)	0.5kg	Common
Frag Missile	—	—	—	2D10+2 X	2	—	Blast (5)	0.5kg	Average
Krak Missile	—	—	—	3d10+8 X	8	—	Concussive (3), Proven (2)	0.5kg	Scarce
Minefield Missile	—	—	—	2d10 X	1	—	Blast (1)	0.5kg	Rare
Scatter Missile	—	—	—	2d10 X	0	—	Blast (10)	0.5kg	Rare
Anti-Plant Round	—	—	—	3d10 E†	0	—	Blast (5)	1kg	Rare
Blind Round	—	—	—	2d10 E	0	—	Smoke (6)	1kg	Rare
Frag Round	—	—	—	2d10 X	3	—	Blast (5)	1kg	Common
Minefield Round	—	—	—	2d10 X	1	—	Blast (1)	1kg	Rare
Photon Flash Round	—	—	—	—	0	—	Blast (12)	1kg	Rare
Scatter Round	—	—	—	1d10+3 X	0	—	Blast (7)	1kg	Very Rare
Smoke Round	—	—	—	—	0	—	Smoke (9)††	1kg	Scarce
Starflare Round	—	—	—	—	0	—		1kg	Scarce

- 反植物手雷/反植物弹药: 只对植物有效
- 致幻手雷: 爆炸 10 米内过-10 坚韧, 不然被困在致幻效果 1D10 轮, 记得在致幻效果表里头欣喜闻乐见的点;
- 穿甲手雷: 对载具 8/9/10 都能怒
- 布雷弹: 不能手抛!
- 光子手雷: 范围内过+10AG, 不然每一个失败度多瞎一回合
- 散射弹/散射导弹 (SCATTER) : 不能手抛!

以下是特殊武器

Name (名称)	Class (类型)	Range (射程)	RoF (射速)	Dam (伤害)	Pen (穿透)	Clip (弹容)	Rld (装弹)	Special (特殊)	Wt. (重量)	Availability (获取难度)
-----------	------------	------------	----------	----------	----------	-----------	----------	--------------	----------	---------------------

Mole Mortar	Heavy	50–200m	S/-/-	2d10+2 X	2	1	Full	Inaccurate, Indirect (2), Shocking, Blast (4)	50kg	Extremely Rare
Needle Pistol	Pistol	30m	S/-/-	1d10 R	0	6	Full	Accurate, Toxic (5), Felling (1)	1.5kg	Very Rare
Needle Rifle	Basic	180m	S/-/-	1d10 R	0	6	2 Full	Accurate, Toxic (5), Felling (1)	2kg	Very Rare

1. 鼹鼠迫击炮: 不能打其他炮弹

以下是近战武器

Name (名称)	Class (类型)	Range (射程)	Dam (伤害)	Pen (穿透)	Special (特殊)	Wt. (重量)	Availability (获取难度)
Chainsword	Melee	—	1d10+2 R	2	Tearing, Balanced	6kg	Average
Eviscerator	Melee	—	2d10 R	9	Razor Sharp, Tearing, Unwieldy	15kg	Very Rare
Name (名称)	Class (类型)	Range (射程)	Dam (伤害)	Pen (穿透)	Special (特殊)	Wt. (重量)	Availability (获取难度)
Power Fist	Melee	—	2d10+ E	9	Power Field, Unwieldy	13kg	Very Rare
Power Sword	Melee	—	1d10+5 E	5	Power Field, Balanced	3kg	Very Rare
Power Axe	Melee	—	1d10+7 E	7	Power Field, Unbalanced	6kg	Very Rare
Power Maul (High/Low)	Melee	—	1d10+5 E / 1d10+1 E	4/2	Power Field (only high), Shocking	3.5kg	Very Rare
Omnissian Axe	Melee	—	1d10+4 E	6	Power Field, Unbalanced	8kg	Extremely Rare
Name (名称)	Class (类型)	Range (射程)	Dam (伤害)	Pen (穿透)	Special (特殊)	Wt. (重量)	Availability (获取难度)
Force Sword	Melee	—	1d10+1 R	2	Balanced, Force	5kg	Near Unique
Force Staff	Melee	—	1d10 I	2	Force	2kg	Extremely Rare
Name (名)	Class (类)	Range	Dam (伤)	Pen (穿)	Special (特)	Wt. (重)	Availability

(称)	(型)	(射程)	(害)	(透)	(殊)	(量)	(获取难度)
Great Weapon	Melee	—	2d10 R	0	Ogryn-Proof, Unbalanced	7kg	Scarce
Groxwhip	Melee	3m	1d10+3 R	0	Flexible, Tearing, Primitive (6)	4kg	Scarce
Hunting Lance	Melee	—	2d10+3 X	7	Concussive (3)	4kg	Scarce
Improvised	Melee	—	1d10-2 I	0	Ogryn-Proof, Primitive (7), Unbalanced	—	—
Knife	Melee / Thrown	5m	1d5 R	0		1kg	Plentiful
Shield††	Melee	—	1d5 I	0	Defensive, Primitive (6)	3kg	Common
Spear	Melee	—	1d10 R	0	Primitive (8)	3kg	Common
Staff	Melee	—	1d10 I	0	Balanced, Primitive (7)	3kg	Plentiful
Sword	Melee	—	1d10 R	0	Balanced	3kg	Common
Truncheon	Melee	—	1d10 I	0	Ogryn-Proof, Primitive (7)	2kg	Plentiful
Warhammer	Melee	—	1d10+2 I	1	Ogryn-Proof, Primitive (8)	4.5kg	Scarce

1. 链锯剑: 单手能用
2. 裂人锯: 打出正义之怒的时候, 致命伤效果视为比掷骰结果+1
3. 动力拳: 2倍计入 SB
4. 动力杖: 双手使用获得【震荡 (0)】
5. 机神斧: 同样是组合工具
6. 立场杖: 双手武器
7. 猎矛: 一次性使用
8. 盾牌: 身体及握持手护甲+2

载具

一、载具的分类

(一) 履带载具

以经典的黎曼鲁斯战斗坦克为代表，履带式载具构成了帝国装甲力量的脊梁。虽然相比之下履带式载具在速度上有所欠缺，但胜在能够战胜多种类型的复杂地形。

(二) 轮式载具

和履带式载具正好相反，轮式载具以相对低下的应对复杂地形的能力换来了较高的速度。在星界军中，轮式载具更多作为侦察载具出现，但是也有一些异形，比如兽人的军队中也大量采用轮式载具，其高速而灵活的特性往往使异形们青眼有加。

(三) 悬浮载具

一种一般而言与古老和神秘紧密相联的载具类型，悬浮载具凭借多种手段能够在行动中无视大多数的地形，同时拥有远胜于其他大多数载具的强大机动性。不过，这些优势往往以装甲的厚度作为代价获取。悬浮载具在星界军中几乎闻所未闻，其主要的使用者是钛帝国、灵族和黑暗灵族。

(四) 步行载具

多数步行载具形制为双足行走，它们沉重的机体能够将那些步兵难以轻易携带的重型武器带到它们需要的地方。虽然没有比士兵的脚快上很多，但是凭借其甚至远超履带式载具的越野能力，步行载具在侦察和步兵支援方面总能大放异彩。

(五) 航空载具

一切在大气层内飞行的载具的统称，一般而言航空载具基本都属于帝国海军的管辖范围，所以本书中不会涉及太多他们的内容。

(六) 航天载具

大气层外飞行载具的统称，和航空载具一样这些载具都不属于星界军管辖，所以本书中也不会涉及他们的规则。

二、载具移动

(一) 载具速度:

在《唯有战争》中，载具的移动速度分为“巡航速度”和“战术速度”两种。

1. 巡航速度：载具进行长距离行动时的速度，一般与剧情时间点密切相关；同时也可以用于追逐。

2. 战术速度：代表载具在那些需要小心行事的环境下的速度，也是载具在战斗回合中使用的速度。

(二) 机动性:

当一台黑暗灵族的劫掠者飞船在巢都迷宫般的街区里走街串巷寻找受害者时，一台黎曼鲁斯毁灭者则会更多的选择尽快穿过街区中的主要街道，这就是载具机动

性带来的巨大差距。

一般而言，载具的机动性会随着驾驶员的能力而千差万别，但是有些载具天生就更加善于做出复杂而灵活的行动。这一差距在本规则中将其具象化为“机动性”修正，该修正值会为驾驶员操作载具的努力提供或正面或负面的帮助，机动性修正值会标注在载具数据列表中，同时要注意，部分载具特性也会影响机动性，在计算修正的时候不要忘记它们。

（三）车组与乘员：

每台载具都需要一定数量的乘员各司其职才能正常运作，比如一台黎曼鲁斯最多需要 6 个人操作，而侦察哨兵步行机甲则只有一个人的位置。

此外，有些载具也有搭载乘员的能力，这些搭载能力以标准体型大小的人类数量来衡量，比如一台奇美拉能够运载 12 名全副武装的星界军士兵，但是有些东西可能会占据更大一些的空间，比如一名欧格林，这种情况下请 GM 决定车上到底要占用多少空间来装载他。

（四）面向：

在《唯有战争》中，涉及车体航向武器和护甲结算的时候会涉及到载具面向的问题。

正面：车体前部 90° 弧线

后面：车体后部 90° 弧线

侧面：车体侧面 90° 弧线，虽然多数车体左右侧面装甲值相同，但是不存在从左侧攻击打右侧这样的情况，请各位 GM 按常识考虑。

三、载具武器与射界

多数载具拥有武装，而这些车载武器的各项数据将会在车辆数据表中加以呈现。与此同时，由于车载武器本身的特殊性，根据其安装的位置，部分武器将会拥有特定的射界以及特殊规则。在《唯有战争》规则中，共有 6 种武器安装位置的区别：

（一）固定式武器

这些固定式武器被固定在车体上，只能射击车体正前方的目标；有一些固定式武器会有一定程度的俯仰角，但是对于固定式武器而言，“水平射界”的概念基本是不存在的。这一武器类型的经典代表是石化蜥蜴上的撼地炮。

（二）车体武器

这类武器类似于固定式武器，但是通过多种手段加成，它在具备俯仰角的同时也具备前向 45° 范围内的水平射界，但是其运动范围依然受到较大的限制。这类武器的典型代表是帝皇毒刃上的前置粉碎者臼炮。

（三）炮塔武器

这类武器通常被安排在车辆顶部，以获得最好的视野和最大的灵活性。一般炮塔武器拥有 360° 的水平射界，但是由于需要旋转瞄准目标，炮塔武器每转动 180°

就要花费一个半动作，并且也有被车体自身的其他武装（比如其他炮塔！）挡住的可能，建议 GM 和玩家时刻明确炮塔武器的指向并活用来自桌面模型等渠道的常识以确定其射界。此外，由于炮塔本身也是装甲防御重点，所有对炮塔的命中均以车体正面的装甲值结算，无论攻击来自车体的什么方位。该类型武器的经典代表是黎曼鲁斯战斗坦克的战斗炮。

（四）侧挂/下挂类武器

该类武器通常被安排在车体的侧面或者后部以便于在载具的主武器攻击敌人的同时进行防御。该类武器在安装后拥有武器正面 180° 的射界（例：一套安装在黎曼鲁斯左侧的双联爆弹枪拥有车体左侧 180 度的射界）。需要特别指出的是，步行载具所搭载的所有武器均视为该类型武器，这一属性体现了步行载具可以以非常灵活的速度调整其武器的朝向，有些步行载具甚至以和步兵非常相似的“手臂”搭载武器。这一类型武器的经典代表是黎曼鲁斯的侧挂武器和哨兵的多管激光。

（五）同轴武器

同轴武器常常作为更大的武器的一种附件存在，最常见的体现是测距机枪，有时也可以作为主武器的火力补充。作为一种特殊的武器型号，其射界与其绑定的主武器相同，但是为表现同轴武器的特性，在《唯有战争》中，我们可以将发射同轴武器作为发射其绑定主武器的动作的一个部分，先结算同轴武器的攻击，再结算其绑定主武器的攻击；如果同轴武器未能取得任何命中则该主武器可以正常进行命中结算，如果同轴武器对一个目标取得了最少一个命中，则绑定主武器对该目标的射击检定享受+20 的加值（注：同轴武器的一次攻击只能为绑定主武器提供一次该加值，下一回合除非同轴武器再次取得命中，该加值不会得到保留）。该类型武器的典型代表是帝皇毒刃上毒刃战斗炮的同轴自动炮。

（六）舱门武器

基本上是一种架设在车组甚至乘员能够轻松到达地方的相对轻型一些的重武器，例如重伐木枪。就像侧挂武器一样，舱门武器也可以在主武器开火的时候作为火力补充，为车辆提供防御火力，但是这类武器并不会有一名固定的车组负责操作，在战斗中，任何一名本回合内或者下一个回合可以接触到舱门武器的车组或者乘员都可以作为舱门武器的使用者。一把舱门武器一般而言会有 360° 的射界并且安装在车体的最高处，不过根据 GM 的决定，它也可以被什么东西挡住以至于无法射击。

四、载具特性

（一）水陆两栖

通过专门设计的车体、油箱和推进装置，载具可以视水体地形为平地。

（二）摩托

一种广泛应用于星际战士与一部分灵族中的载具，同时也有一部分兽人很喜欢这

类载具。所有的摩托类载具都遵循【开顶载具】中的相关描述，但是由于其体型问题，选择攻击车辆或者乘员时不需要进行精确射击；此外，【摩托】载具可以进行“打带跑”特殊行动，但是无法进行“撞死他！”特殊行动。大多数摩托载具都是轮式载具，但是也有一些悬浮摩托和极其少量的履带摩托，依照其移动方式不同，该载具将获得不同的属性。

（三）指挥载具

一般而言，能够在车辆中发号施令依赖的是强化的通讯装置，但是有些时候也可以利用旗帜、标示之类的东西完成。小队指挥官（如果没有特定指挥官则驾驶员担任此职务）可以在拥有【指挥载具】特性的载具中进行指挥检定以影响数量不超过交际加值数量的其他小队或者单位，比如其他黎曼鲁斯坦克或者奇美拉。通过【指挥载具】发号施令的检定同样享受所有对交际能力的影响，比如钢铁纪律、演说大师等。与此同时，该特性还会使指挥检定获得+10 加值。

（四）恶魔载具

拥有该特质的载具可以在没有驾驶员和炮手的情况下正常运行。实际上，该类型载具自己就是它的驾驶员和炮手，因此该载具可以无视由致命伤导致的对车组的效果。与此同时，该特性还允许载具在同一次攻击中发射所有武器，就像所有武器都有自己的炮手一样，如果有可能，它还可以进行近战攻击。该类型载具拥有自己的属性值，在进行任何检定时使用车型自身的检定。

（五）损管系统

具有该特性的车辆具有某种性质的自我修复能力，可能来自于远古机魂，伺服奴工，快速生长的生物材料，甚至是一队在车体上跑来跑去不断修复装甲板的屁精。当具有该特性的车辆因为攻击者确认的正义之怒而造成致命伤的时候，车长（如果没有指定的车长，那么驾驶员可以完成这项工作）可以强制其重投 1D5，重投后的结果必须被接受。此外，拥有该特性的载具中，任何车组成员都可以以一个自由动作扑灭火灾。

（六）封闭式座舱

通过厚重的装甲板、可以完全封闭的舱门和坡道盖板，拥有该特性的车辆可以保护好自己的车组和乘员免收大多数外部因素的影响。拥有该特性的车辆其乘员和车组不能被车外人员作为目标（多数情况如此，不过透过一些灵能之类的手段和 GM 的首肯，这样做也不是不行），也无法使用车组和乘员的个人武器进行射击（除非他们在一些比较特殊的位置，比如装甲裂缝、弹孔和射击孔等）。

（七）强化机动能力

拥有该特性的载具通过一些别的手段获得它们引擎能力之外的动力，增强的钷素供应引擎、古老的异形科技，甚至是一个加力燃烧室，方法五花八门，但是结果都一样。拥有这一特性的载具以半动作移动时可以移动两倍战术速度的距离，而以全动作移动时则可以移动 3 倍战术速度。该特性带来的速度提升可以与“全速前进！”特殊行动叠加，在这一特殊行动下，载具也能够移动 3 倍战术速度的距

离,但是进行的操作测试难度会变更为普通(+10)而非通常条件下的困难(-10)。如果一台载具同时拥有【钢铁巨兽】与【强化机动能力】特性,则两个特性互相抵消,载具可以以正常速度行动。

(八) 三防系统

拥有该特性的载具的车组与乘员无法使用自己的个人武器向外开火,因为拥有该特性的载具与外界环境几乎完全隔绝,在载具自带的生命支持系统的帮助下,车组与乘员可以几乎不受外界环境影响的战斗。不过某些致命伤效果会导致车体内部的暴露,此时该特性会消失,直到破口被成功封闭。

(九) 易燃易爆

该特性代表这一载具有一台并不稳定的发动机,或者拥有极为巨大的弹药库,甚至是携带了极大量燃料(例如:地狱犬),总之拥有该特性的车辆在起火时爆炸概率翻倍;同时该特性也会使载具爆炸时还在爆炸范围内的目标必须通过一次困难(-10)的敏捷检定来避免被点燃。

(十) 无法移动

具有这一特性的载具一般是通过其他机动平台投放的,比如空投仓。拥有该特性的载具无法依靠自己的动力移动,其机动力修正为+0,同时也不能使用“回避!”特殊动作。另外,虽然不能移动,但是这些载具多少都拥有用于其他用途的发动机等系统,致命伤导致的动力系统故障等效果将会作用于这些部分。

(十一) 强化指挥系统

无论如何,虽然指挥载具确实可以发号施令,但是在一些更大规模的行动中,一套强化指挥系统是有效协调指挥作战的必要装备。一套强化的通讯系统加上扫描仪以实时跟进各部状态当然是最佳选择,但是对于兽人而言· · · 靠“大喇叭”或者一群挥着小旗的屁精也能做到一样的效果。

车长(如果没有车长则驾驶员担任此职务)可以在拥有该特性的载具中进行指挥检定以影响数量不超过交际加值数量的单位,比如其他黎曼鲁斯坦克或者奇美拉。通过该发号施令的检定同样享受所有对交际能力的影响,比如钢铁纪律、演说大师等。与此同时,该特性还会使指挥检定获得+20 加值,并且可以重投失败的指挥检定。

(十二) 开顶载具

开顶载具的乘员和车组可以用自己的个人武器开火,车外也可以通过精准射击命中车内的乘员和车组。此外,拥有【爆炸】效果的武器和【喷射】武器也可以对射程内的开顶载具和车组生效。

(十三) 轨道部署能力

拥有该特性的载具拥有从高空轨道中直接将部队或者其他材料部署到地面的能力,其经典代表为星际战士的空降仓,以及掏空后塞满兽人往地面上可劲儿砸的小行星。拥有该特性的载具能够进行轨道空降。首先要选定好一处地点作为轨道空降着陆点,然后投 2D10 米数以决定本次轨道空降的偏移,并最终降落在偏移

后的地点。所有针对飞行中的轨道空降单位的射击都要承受-30 的减值。安全降落后，载具必须等待一整个完整回合后才能开始移动或者射击，同时乘员和车组也必须同样等待一整个回合才能射击或者下车。

（十四）钢铁巨兽

有一些载具本身就是一座钢铁的城塞，坚定而缓慢，这就是这些钢铁巨兽的特征。拥有该特性的载具无法使用“全速前进”特殊行动，并且只能以一个全动作移动战术速度的距离。如果一台载具同时拥有【钢铁巨兽】与【强化机动能力】特性，则两个特性互相抵消，载具可以以正常速度行动。

（十五）粗制滥造

拥有该特性的载具代表着其以随意的方式建造而成，相比起常规载具而言更加脆弱，但是也有更多冗余，维修起来也更加轻松一些。拥有该特性的载具在承受因正义之怒导致的致命伤时，投 1D10 而非正常的 1D5；与此同时，在发起“撞死他！”行动时，该载具总是对自身造成双倍伤害。但是，拥有【粗制滥造】特性的载具在维修时花费时间减半，同时在寻找维修的检定上享受+20 加值；此外它在修复结构值时永远以轻伤载具状态进行修复，但是不包括致命伤修复。

（十六）强化装甲

拥有该特性意味着这些载具以额外的塑钢和陶瓷装甲武装，在承受致命伤时，拥有该特性的载具永远将其减半（向上取整）。不过这一特性并不影响正义之怒带来的致命伤效果。

（十七）坚固耐用

通过使用强化电路系统，在设计燃料管线时加入冗余，还有采用模块化装甲，一部分载具获得了【坚固耐用】特性，这些载具为战地使用情况拥有极高适应性。对拥有该特性的载具进行的维修检定+20。

（十八）悬浮载具

拥有【悬浮载具】特性的载具均拥有以下规则：

1. 悬浮载具一般离地 2 米，就像那些拥有【悬停】特性的人或者物一样。当然悬浮载具也可以在通过地形时细微的调整高度，甚至还能上升到低高度（此处参见飞行规则）；
2. 悬浮载具无视一切困难地形（除了 GM 认定有需要的那些）
3. 悬浮载具在所有机动性测试中获得+10 加值
4. 悬浮载具不是真正的飞行器，不能像飞行器一样在特定高度下以飞行速度移动；但在丧失动力、失去控制等情况下，它也会以通常非常高的速度坠毁。悬浮载具同样拥有与飞行器一样的坠毁规则；
5. 悬浮载具可以进行“撞死他！”特殊行动，但是在该操作检定失败的情况下，悬浮载具将会直接坠毁在目标上；
6. 在近战中试图击中悬浮载具是困难的，所有试图命中悬浮载具的近战攻击都要承受-10 减值；

7. 悬浮载具可以在任意时候调整自身的朝向和转向。

(十九) 超重型载具

超重型载具自动获得【钢铁巨兽】特性，在移动时依照其要求；但是超重型载具几乎不会被地形所限制，他们可以无视来自于困难地形的惩罚，并且可以在没有惩罚的情况下通过类似于山体滑坡、坦克陷阱或是建筑废墟等地形；拥有超重型载具特性的步行载具可以简单的跨越 5 米高的废墟，或者简单的冲过墙壁、森林和中型建筑，同时不会受到惩罚。

(二十) 轮式载具

拥有【轮式载具】特性的载具均拥有以下规则：

1. 轮式载具在所有机动性检定中获得+10 加值；
2. 轮式载具在涉及到困难地形的检定中承受-20 减值；
3. 轮式载具动力系统承受致命伤后，所有机动性检定都要承受-10，同时任意形式的移动都必须进行一次机动性检定；
4. 对轮式载具的动力系统致命伤或者持续性损伤进行的维修耗时减半。

(二十一) 履带式载具

拥有【履带式载具】特性的载具均拥有以下规则：

1. 履带式载具在机动性检定中承受-10 减值；
2. 履带式载具在涉及到困难地形时的检定中获得+10 加值；
3. 由于其行走装置相对复杂，在维修动力系统的致命伤或者持续性损伤时耗时翻倍。

(二十二) 步行载具

拥有【步行载具】特性的载具均拥有以下规则：

1. 步行载具可以忽视大多数的困难地形（具体能无视哪些由 GM 决定）；
2. 步行载具无法执行“撞死他！”特殊行动，而是如普通人一般进行冲锋行动；
3. 一般而言，步行载具（或者他们的驾驶员）在近战中都比其他载具拥有更高的战斗效能，能够在近战中随意改变面向。需要注意的是，玩家和 GM 应该保持对步行载具面向的控制，因为步行载具也和其他载具一样拥有正面、侧面和后面的装甲数值之分，并且即使在近战中，步行载具在结束移动后依然可以以自由动作调转其朝向，GM 应当确认好近战攻击会击中步行载具的哪些部分；
4. 步行载具可以在移动中的任意时刻转向。

(二十三) 防空载具与强化防空载具

防空载具特性代表该载具具有一定程度的防空能力，将对空射击的惩罚减半；

强化防空载具可以无视所有对空射击的惩罚。

(二十四) 哨卫

哨卫特性代表该载具不由活人控制，而是由机魂、逻辑引擎或者别的什么东西。

哨卫特性载具必须被设置为以下两种战斗模式之一：

- 要地防御：该载具处于永久的监视射击状态，但是监视范围只有 90° 宽；

• **哨卫模式:** 由操作者为载具设定一个特定的目标区域（最大为载具主武器射程的一半），在战斗中载具可以朝任意方向射击（依然要遵循武器射界的规则），同时加入先攻序列。

更换哨卫载具的模式需要进行一个普通 (+10) 级别的技术使用检定，失败则哨卫载具会卡弹，必须先排除故障才能进行下一次尝试。同时，使用者还能要求哨卫载具对某些目标进行优先打击，通过在反步兵、反坦克、防空之间进行切换，可以胜任不同的任务。

五、战斗中的载具

一般而言，载具的移动中会进行大量的操纵检定以确定驾驶员的技术水平和车辆本身的情况是否能够正常处理现在面临的情况。请 GM 和玩家们时刻注意载具所处的地形，并且将地形及相关的修正添加到操纵检定中。

地形与减值的对应关系可以参照下表：

修正值	地形描述
0	开阔、平整地面；铺装路面；
-5	粗糙的碎石路；清理过的干燥地面
-10	深度小于 20 厘米的泥潭或积水；流沙地面；茂密的灌木丛
-15	不超过一米深的流动水体；分布有岩石的凹凸不平的地貌；茂密的森林；城市废墟（在这一类型的地面上执行的载具操纵检定如果出现 4 个及以上的失败度，则载具会受困于废墟或者泥潭，在继续前进之前必须将其挖出；

（一）载具特殊移动

在文中提及了“操纵检定”，在实际执行这些操纵检定时不要忘记加入车辆特性与地形带来的各类修正。

1. 闪避机动！

动作：全动作

分类：专注；移动；

通过转向和规避火线的行动，载具会更加难以被命中。在进行“闪避机动！”特殊行动时，载具必须移动其战术速度标定的距离，同时驾驶员进行一次挑战 (+0) 的操纵检定，每取得一个成功度，对该载具的攻击就将承受 10 点的减值，同样的惩罚也会适用于车辆本身对其他目标发起的攻击中的攻击检定。另外，如果这一操纵检定中承受 5 个及以上的失败度，履带式/轮式车辆将会失控，悬浮载具会坠毁，步行载具会滑倒。

2. 全速前进！

动作: 全动作

分类: 专注; 移动;

载具移动 2 倍的战术速度距离, 本次移动中只能进行一次转向。驾驶员必须进行一次困难 (-10) 的操纵检定, 每取得一个成功度, 在本次移动中就可以多移动 5 米距离, 失败则不能进行额外移动, 此外如果这一操纵检定中承受 5 个及以上的失败度, 履带式/轮式车辆将会失控, 悬浮载具会坠毁; 所有来自此载具和以此载具为目标的攻击检定均必须承受 -20 减值; 步行载具不能使用这一特殊行动。

3. 打了就跑！

动作: 全动作;

分类: 攻击; 近战; 移动

很多载具足够小以至于它们嗜血而好战的驾驶员热爱以高速滑过目标的身边, 在远远离开的同时用趁手的近战武器把对手化为一具血淋淋的尸体。

那些只能乘坐 1-2 人的开顶载具可以像步兵发起冲锋那样进行“打了就跑！”特殊行动, 驾驶员以战术速度进行移动, 同时进行一次困难 (-10) 的武器技能检定, 成功则代表其以合适的近战武器取得了一次近战命中 (译注: 此处应当是指驾驶员需要一只手来控制车辆之类的限制, 请 GM 以常识做出决定)。一旦攻击检定结算完毕 (无论是否命中), 驾驶员可以选择留在近战范围内, 或者以最大不超过载具战术速度的距离远离被攻击者。另外, 本次武器技能检定中如果出现 3 及以上的失败度, 履带式/轮式车辆将会失控, 悬浮载具会坠毁。步行载具不能执行该操作。

另外, 执行“打了就跑！”特殊动作中造成的攻击只有 1 下, 类似于闪电打击之类的战斗行动无法在此时一并利用; 但是被攻击的目标在载具离开其近战范围时也无法进行借机攻击——他们做不到。

4. 闪开！

动作: 反应动作;

类型: 移动

驾驶员意识到自己的载具正处于危险之中, 他一边骂骂咧咧一边踩动油门, 试图把载具从火线上开下去。

只有上一回合中最少以战术速度移动了的载具才能进行这一行动 (步行载具不受此限制), 驾驶员必须清楚地知道攻击者正在发动攻击才能进行该反射 (不能被突袭)。他进行一次操纵测试, 该测试的难度与其载具的大小尺寸相关 (例如, 一台黎曼鲁斯粉碎者坦克在“闪开！”特殊行动中将会承受 -30 的减值, 这一数值与攻击者获得的 +30 加值相同)。每取得一个成功度, 载具就能成功回避掉来自单一来源的一发攻击, 就如同步兵进行的回避行动一样。另外, 如果这一操纵检定中承受 5 个及以上的失败度, 履带式/轮式车辆将会失控, 悬浮载具会坠毁, 步行载具会滑倒。

5. 撞死他!

动作: 全动作;

分类: 攻击; 近战; 移动;

一台载具决定全力以赴撞击其他载具或者某个人。进行“撞死他!”行动的载具必须以直线行进最少战术速度的距离, 同时驾驶员需要进行一次挑战(+0)难度的操纵测试, 成功则载具一头创上了目标, 对目标造成载具正面装甲值+1D10的伤害; 如果载具移动了2倍战术速度的距离, 那么每多移动10米, 造成的伤害再额外+1D10。如果撞击的对象是一台载具或者别的什么又高又硬的东西, 进行撞击的载具本身也会承受命中部位装甲值+1D5的伤害, 同时每对对方载具造成1点伤害, 对方载具都将被撞飞1米。“撞死他!”特殊行动的攻击无法被格挡, 但是可以被闪避。力场防御可以对抗这一攻击带来的伤害, 但是不能阻止佩戴者被撞飞。(译注: 这一描述中没有提及最大移动距离的问题, 建议参照下文“战术移动”行动移动距离决定)

6. 战术移动

动作: 半动作/全动作

分类: 移动

载具的基本移动手段。半动作可以移动战术速度的距离, 全动作则可以移动2倍战术速度的距离。无论如何, 载具都必须按照其车头或者车尾指向的方向进行移动, 载具可以进行多次转向, 但是每次转向前都必须移动最少车身长度的距离。

(二) 载具战斗

在通常的回合时间内, 载具可以被正常操作。虽然操纵载具所要求的行动与常规的步兵行动有所不同(见上文特殊行动), 它们也拥有同样的动作属性和分类(半动作/全动作/自由动作/多回合动作, 攻击/移动/专注, etc)。

对于一台载具而言常常有多名车组和乘员, 而在决定先攻时我们将载具本身视为一个整体加入到先攻列表中, 使用车长的先攻骰决定载具进行行动的顺序; 载具内部行动时, 载具指挥永远第一个行动, 其他车组和乘员的行动将以他们自身的先攻骰顺序进行行动。待车组和乘员全部行动完毕之后, 该载具的回合结束。(即存在两个不同的先攻轮, 大先攻轮包括载具与其他的战斗参与者, 小先攻轮是载具内部的乘员和车组; 前者以车长的先攻决定行动顺序, 后者则是车长第一个行动, 其他人按自己的先攻决定顺序。)

每一名车组和乘员都拥有自己的完整动作, 并且可以采取各自不同的行动, 比如在同一个回合中, 炮手可以射击主炮, 驾驶员可以移动车辆。但是每个人(或者不是人也行)都必须遵循只有一个完整动作的准则, 并且两者可以采取相互冲突的行动。如果出现冲突的时候, 车长/驾驶员的行动拥有最高优先级。

在载具内更换位置是一个半动作移动。

在载具进行攻击时, 它和步兵进行攻击的各类动作有很大的相似性, 但是必须遵

循以下规则:

1. 如果载具在上一回合中移动了战术速度距离, 其上所有武器在进行攻击时承受-10 减值; 如果移动距离为 2 倍战术速度距离, 则该减值变为-20;
2. 炮手和乘员在载具进行移动的同时依然可以保留他们的完整动作;
3. 乘员只有处于合适的位置(载具的射击孔或者开顶载具可以为他们提供这些机会)时可以进行攻击, 这些合适位置的存在与否和射界由载具本身的能力决定;
4. 由致命伤导致的各类车组效果会对乘员同样生效;
5. 只要没有用全动作移动载具, 驾驶员就可以进行攻击;
6. 具有相应载具操作技能的角色在操作载具上的武器时不需要相关武器训练(如驾驶员使用航向重爆弹射击时不需要拥有重武器训练(爆弹));
7. 载具自带的所有武器在进行相关检定时都视作被架设状态, 但是其他重武器, 比如乘员使用的重武器还是必须进行架设

(三) 如何打坦克

对载具进行的一切攻击均需要遵守一般对攻击行动的要求, 比如攻击者必须对目标的位置有确切的了解——当然盲射同样也是一种选择, 因为载具一般而言体积都比较大, 由 GM 来进行这种情况下的惩罚判断; 比如你在近战车辆的时候要贴上去同时只能射击手枪武器, etc。但由于载具本身拥有不一样的特性, 在攻击者确定自己可以对一台载具进行攻击后, 对载具进行的攻击应当遵守以下流程:

1. 为攻击骰正确添加修正:

多数情况下与其他流程相同, 双人战队、闪电打击之类的天赋与技能带来的加减值会正确应用到对载具的攻击命中中, 不要忘记载具的体型加值!

2. 决定攻击中适用的装甲面:

由于各类载具基本都有前方、侧面、后方不同的装甲数值, 判断在此次攻击中命中的是哪一面关系重大。关于如何判断各个部分的内容可以查看前文“面向”章节, 即 90° 为区分的四个面, 需要注意的是, 所有命中顶部或者底部(可能来自于火炮炮击或者反坦克地雷)的攻击都以车辆后部装甲数值进行结算。

同时, 命中部位不仅会影响结算伤害的装甲值, 同时也会影响载具致命伤效果(见后续附表)。

(译注: 此处的表述中仅对“从哪儿到哪儿算车体正面”做了描述, 但是没有写明“从哪儿到哪儿只能命中正面”, 建议 GM 在实际跑团中灵活运用 HH、哥特舰队等其他涉及到正侧面护甲不同的游戏规则以及实际常识以避免“处于正面的角色以小角度射击侧面”的情况发生 · · · 或者鼓动他们这么做, 无论何时, GM 的裁量权是无限的。)

3. 攻击者进行命中测试:

近战测 WS, 射击测 BS, 没啥好说的。

注: 载具也可以进行反射动作回避, 见特殊动作中的“闪开!”部分。当然, 格

挡还是不行的。

4. 决定攻击命中部位:

该部分与步兵射击板块相同, 反转个位数和十位数并查阅命中部位表格以确定命中部位。

5. 计算输出的伤害:

这一部分的流程与步兵计算伤害相同, 投掷伤害骰, 加上固定伤害之后得出伤害数值, 但是对载具造成的正义之怒要遵循特殊的规则:

对载具造成的正义之怒遵循和对步兵的正义之怒相同的规则, 即伤害骰骰出 10 的情况下才有可能造成正义之怒; 但是在对载具进行攻击时, 正义之怒必须对载具本身造成伤害时才会触发, 未能造成伤害(一般而言, 载具的护甲都远超步兵)的情况下正义之怒视作没有触发。在造成了伤害并且对载具确认正义之怒的情况下, 攻击者并不会获得额外伤害, 而是投 1D5, 并在命中的部位造成相应数值的致命伤效果。这种手段造成的致命伤效果并不是真正造成了致命伤, 不会与其他任何造成致命伤的效果和能力叠加。

6. 对目标计算输出的伤害

该流程中主要涉及到对车辆的伤害的计算。像常规伤害计算一样, 在计算伤害时必须将装甲值提供的减伤计入, 应用攻击命中的位置的装甲值进行计算。

载具属性中包括两个基本属性: 装甲值(即 AP) 和结构值(简称为 SI, 也称为完整性)。装甲值代表防护能力, 可能表现为装甲硬度, 也可能代表一些其他的防护手段; 同时, 视载具各面的情况而定, 各面的装甲值也会有所不同, 在计算伤害时使用被命中的面的装甲值计算减伤。

结构值代表着载具内部对损伤的承受能力, 在实际表现中与【承伤】属性有较大的相似性。在一次伤害经过装甲的减轻后, 剩下的伤害将造成结构值损伤。

载具致命伤:

当结构值归零时, 载具开始承受致命伤。在承受致命伤时, 视命中部位所属的体系(如动力系统)查阅相关的致命伤表格, 并将相应的致命伤效果应用到载具上。需要注意的是, 就像步兵身上的致命伤一样, 载具的致命伤同样会累积, 使其在变成一团火球的路上更进一步。

(四) 损伤与修复

众所周知, 载具(或者说大多数的载具)不会像人一样自己修自己, 当它们受伤的时候, 你得想办法修修它们。对载具的维修涉及到多种要素, 比如维修者的经验和知识水平、战场的状况、损坏的类型与严重程度, 还有维修条件和维修可用时间的长短等。

(译注: 一般而言维修载具是一件吃力不讨好的事情, 涉及到致命伤的情况下甚至要以天计)

1. 修复检定

对载具进行维修需要进行修复检定，这是一次常规的技能检定，但是并不要求使用一种特定的技能进行检定，而是取决于玩家和角色在修复活动中使用的手段。大多数情况下，一般角色自己动手也能修复一些轻微损伤，但是对于那些更加严重，更加糟糕的损伤，一些专业人士的知识将会不可或缺。进行一次成功的修复检定能够成为载具恢复结构值、修复致命伤等效果，任何试图进行修复检定的角色都必须具有以下三种技能最少之一：

- 常识（机械神教）
- 常识（技术）
- 禁忌知识（机械神教）

这三项技能统称为基础修复技能，即使是最简单的修复检定也需要进行这些技能最少其中一种的检定。此外，由于损伤种类的复杂性，有一些损伤需要特殊的技能才能修复，这些技能会在损伤表中列出。

载具附录

(一) 载具数据表

黎曼鲁斯战斗坦克

类型: 履带载具 战术速度: 12 米 巡航速度: 35kph 机动修正: -10 体型: 巨大

结构值: 55 装甲值: 正面 40、侧面 32、背面 20

载具特性: 封闭式座舱、强化装甲、坚固耐用、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (位于炮塔)、1 名驾驶员、1 名主炮炮手 (位于炮塔)、1 名装填手 (位于炮塔, 同时是车体武器操作员), 如存在侧挂武器则增加两名侧挂武器操作员

运载能力: 无

黎曼鲁斯战斗坦克武器列表:							
炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
战斗加农炮	750M	S/-/-	3D10+10X	8	12	3 完整	爆炸 (10)、震荡 (3)、可靠
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
可选项: 2 具侧挂武器 (选择其一)							
重爆弹*2	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火*2	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
军用等离子炮*2	120M	S/-/-	2D10+10E	8	32	5 完整	爆炸 (1)、过热、充能
注: 侧挂武器一侧一把成对安装, 此处列出的是单把武器的数据							
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

黎曼鲁斯毁灭者坦克

类型: 履带载具 战术速度: 10 米 巡航速度: 28kph 机动修正: -15 体型: 巨大

结构值: 60 装甲值: 正面 40、侧面 35、背面 22

载具特性: 封闭式座舱、强化装甲、履带式车辆、钢铁巨兽

车组构成: 1 名车长 (位于炮塔)、1 名驾驶员、1 名主炮炮手 (位于炮塔)、1 名装填手 (位于炮塔, 同时是车体武器操作员), 如存在侧挂武器则增加两名侧挂武器操作员

运载能力: 无

黎曼鲁斯毁灭者坦克武器列表:							
炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
粉碎者加农炮	50M	S/-/-	4D10+20X	10	2	1 完整	爆炸 (10)、震荡 (3)
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
可选项: 2 具侧挂武器 (选择其一)							
重爆弹*2	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火*2	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
军用等离子炮*2	120M	S/-/-	2D10+10E	8	32	5 完整	爆炸 (1)、过热、充能
多管热熔*2	60M	S/-/-	2D10+16E	12	24	1 完整	爆炸 1、热熔
注: 侧挂武器一侧一把成对安装, 此处列出的是单把武器的数据							
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

黎曼鲁斯征服者坦克

类型: 履带载具 战术速度: 12 米 巡航速度: 35kph 机动修正: -10 体型: 巨大

结构值: 55 装甲值: 正面 40、侧面 32、背面 20

载具特性: 封闭式座舱、强化装甲、指挥载具、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (位于炮塔)、1 名驾驶员、1 名主炮炮手 (位于炮塔)、1 名装填手 (位于炮塔, 同时是车体武器操作员), 如存在侧挂武器则增加两名侧挂武器操作员

运载能力: 无

黎曼鲁斯征服者坦克武器列表:

炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
征服者加农炮	900M	S/-/-	3D10+5X	16	6	2 完整	精准
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
可选项: 2 具侧挂武器 (选择其一)							
重爆弹*2	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火*2	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
军用等离子炮*2	120M	S/-/-	2D10+10E	8	32	5 完整	爆炸 (1) 、过热、充能
注: 侧挂武器一侧一把成对安装, 此处列出的是单把武器的数据							
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

特殊规则: 在 GM 的同意下, 征服者加农炮可以更换为格里芬制征服者加农炮, 该型号的征服者加农炮在常规征服者主炮上额外安装了同轴风暴爆弹枪(风暴爆弹枪属性见舱门武器)。

奇美拉装甲运输车

类型: 履带载具 战术速度: 15 米 巡航速度: 70kph 机动修正: +0 体型: 巨大

结构值: 35 装甲值: 正面 30、侧面 22、背面 16

载具特性: 水陆两栖、坚固耐用、封闭座舱、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (操作炮塔武器) 、1 名驾驶员、1 名车体武器操作员

运载能力: 12 名全副武装的卫队士兵

奇美拉装甲运兵车武器列表:							
炮塔武器 (选择其一) :							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
多管激光	150M	-/-/6	2D10+10E	2	100	2 完整	可靠
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
自动炮	300M	S/3/-	3D10+8I	6	40	2 完整	可靠
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂

重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2完整	火焰、喷射
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1完整	风暴、撕裂

特殊规则: 在 GM 的同意下, 奇美拉装甲运兵车可以在乘员舱加装左右各 3 个射击孔以供乘员以个人武器射击, 或者更换为可供乘员操作的激光枪。同时, 奇美拉车顶也有一个可以作为上下车出入口和射击口的舱盖。

石化蜥蜴自行火炮

类型: 履带载具 战术速度: 12 米 巡航速度: 35kph 机动修正: -5 体型: 巨大
结构值: 40 装甲值: 正面 30、侧面 18、背面 16

载具特性: 开顶载具、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (同时是主炮炮手)、1 名驾驶员、1 名车体武器操作员、1 名主炮装填手

运载能力: 无

石化蜥蜴自行火炮武器列表:							
主武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
撼地炮	3500M	S/-/-	4D10+10X	8	1	1完整	爆炸 (20)、震撼 (3)、曲射 (5)
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2完整	火焰、喷射
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1完整	风暴、撕裂

特殊规则: 在 GM 的许可下, 一台石化蜥蜴可以被改装为阿米吉多顿式石化蜥蜴: 失去开顶载具特性, 获得封闭式座舱特性; 同时, 石化蜥蜴也拥有平射能力, 车组可以花费一个完整行动为撼地炮增加或者去除曲射 (5) 特性, 体现撼地炮在平射与曲射模式下的切换。在平射模式下, 射击撼地炮必须拥有目标的视野。

地狱犬喷火坦克

类型: 履带载具 战术速度: 18 米 巡航速度: 70kph 机动修正: +10 体型: 巨

大

结构值: 30 装甲值: 正面 30、侧面 28、背面 18

载具特性: 封闭式座舱、强化装甲、强化机动能力、易燃易爆、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (操作炮塔武器)、1 名驾驶员、1 名车体武器操作员

地狱犬喷火坦克武器列表:							
炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
地狱炮	50M	S/-/-	2D10+15E	8	100	-	火焰、喷射
车体武器 (选择其一):							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

特殊规则: 地狱犬喷火坦克的地狱炮以车内装载大量燃料的燃料罐供应弹药, 因此获得易燃易爆特性; 在地狱犬喷火坦克打光了弹药的时候, 该载具失去易燃易爆特性。

侦察哨兵

类型: 步行载具 战术速度: 10 米 巡航速度: 45kph 机动修正: +10 体型: 超大

结构值: 20 装甲值: 正面 25、侧面 15、背面 15

载具特性: 开顶载具、强化机动能力、步行载具

车组构成: 1 名驾驶员

侦察哨兵武器列表:							
主武器 (选择其一):							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
多管激光	150M	-/-/6	2D10+10E	2	100	2 完整	可靠
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
自动炮	300M	S/3/-	3D10+8I	6	40	2 完整	可靠
可选项: 哨兵链锯							
哨兵链锯	近战	近战	2D10+4R	4	/	/	撕裂、笨重

特殊规则: 在 GM 的同意下, 侦察哨兵可以额外加装一把哨兵链锯应对近身战,

这把链锯剑不享受任何力量加值加成。同时，还可以将开顶载具特性替换为封闭式座舱载具，或者将强化机动能力特性替换为强化装甲特性。同时，虽然在艾丽西亚以外的团很少见，侦察哨兵同样可以依靠重力伞进行轨道空降。

帝皇毒刃

类型: 履带载具 战术速度: 8 米 巡航速度: 25kph 机动修正: -30 体型: 超凡
结构值: 120 装甲值: 正面 45、侧面 38、背面 30

载具特性: 指挥载具、损管系统、封闭式座舱、钢铁巨兽、超重型载具、强化装甲、坚固耐用、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (位于炮塔)、1 名驾驶员、1 名主炮炮手 (位于炮塔)、4 名武器操作员 (包括粉碎者加农炮炮手、车体重爆弹操作员和两个侧挂炮塔操作手)、2 名装填手 (包括位于炮塔的主炮装填手, 粉碎者加农炮装填手)，一般帝皇毒刃还有一名无线电操作员，一名工造士作为车组的一部分。

帝皇毒刃超重型坦克武器列表:							
炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
毒刃加农炮	750M	S/-/-	3d10+15X	10	12	3 完整	爆炸 (12)、震荡 (3)、可靠
同轴自动炮	300M	S/3/-	3D10+8I	6	40	2 完整	可靠
车体武器:							
双联重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂、双联
粉碎者加农炮	50M	S/-/-	4D10+20X	10	2	1 完整	爆炸 (10)、震荡 (3)
侧挂炮塔 (2 具) :							
双联重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂、双联
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
注: 侧挂炮塔为双联重爆弹+炮塔激光炮的组合, 该组合炮塔在车体左右两侧各有一个							
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

特殊规则: 虽然车体重爆弹安装在一个炮塔上, 但是车体本身会阻碍他们的射界; 此外, 侧挂炮塔的机魂非常先进, 它允许操作者以一个完整动作同时对不同目标射击激光炮和双联重爆弹; 在 GM 的允许下, 一台帝皇毒刃坦克可以以强化指挥系统特性替代指挥载具特性, 或者额外添加三防系统特性; 如果车组中有工造士, 那么载具本身的损管系统会得到强化: 强化装甲特性会对正义之怒起效, 同时所有涉及灭火的检定全部获得+20 的加值。

黎曼鲁斯灭绝者坦克

类型: 履带载具 战术速度: 14 米 巡航速度: 40kph 机动修正: -10 体型: 巨大

结构值: 55 装甲值: 正面 40、侧面 32、背面 20

载具特性: 封闭式座舱、强化装甲、坚固耐用、履带式车辆、防空载具(初级)

车组构成: 1 名车长(位于炮塔)、1 名驾驶员、1 名主炮炮手(位于炮塔)、1 名装填手(位于炮塔, 同时是车体武器操作员), 如存在侧挂武器则增加两名侧挂武器操作员

运载能力: 无

黎曼鲁斯灭绝者坦克武器列表:							
炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
灭绝者自动炮	300M	S/6/-	3D10+8I	6	40	2 完整	可靠、双联
车体武器(选择其一):							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
可选项: 2 具侧挂武器(选择其一)							
重爆弹*2	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火*2	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
军用等离子炮*2	120M	S/-/-	2D10+10E	8	32	5 完整	爆炸 (1)、过热、充能
注: 侧挂武器一侧一把成对安装, 此处列出的是单把武器的数据							
可选项: 舱门武器(选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

特殊规则: 黎曼鲁斯灭绝者坦克多数生产于著名的格里芬 4 号铸造世界, 虽然其他地区也有生产, 但是格里芬 4 号的灭绝者坦克是最好的。格里芬式黎曼鲁斯灭绝者炮塔装甲得到加强, 无论何时被击中炮塔都以 42 点装甲结算, 同时还搭载了稳定器, 在移动中射击时不需要承受常规的减值。

黎曼鲁斯处决者坦克

类型: 履带载具 战术速度: 12 米 巡航速度: 35kph 机动修正: -10 体型: 巨大

结构值: 55 装甲值: 正面 40、侧面 32、背面 20

载具特性: 封闭式座舱、强化装甲、易燃易爆、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (位于炮塔)、1 名驾驶员、1 名主炮炮手 (位于炮塔)、1 名装填手 (位于炮塔, 同时是车体武器操作员), 如存在侧挂武器则增加两名侧挂武器操作员

运载能力: 无

黎曼鲁斯处决者坦克武器列表:							
炮塔武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性
处决者等离子主炮	180M	S/3/-	2D10+12	9	20	5 完整	过载、过热
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
激光炮	300M	S/-/-	5D10+10E	10	30	2 完整	久经考验 (3)
军用等离子炮*2	120M	S/-/-	2D10+10E	8	32	5 完整	爆炸 (1)、过热、充能
可选项: 2 具侧挂武器 (选择其一)							
重爆弹*2	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火*2	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射
军用等离子炮*2	120M	S/-/-	2D10+10E	8	32	5 完整	爆炸 (1)、过热、充能
注: 侧挂武器一侧一把成对安装, 此处列出的是单把武器的数据							
可选项: 舱门武器 (选择其一)							
重伐木枪	100M	-/-/8	1D10+4I	3	80	2 完整	
风暴爆弹枪	90M	S/2/4	1D10+5X	4	60	1 完整	风暴、撕裂

火蜥蜴侦察车

类型: 履带载具 战术速度: 20 米 巡航速度: 100kph 机动修正: +10 体型: 巨大

结构值: 35 装甲值: 正面 30、侧面 18、背面 16

载具特性: 水陆两栖、强化机动能力、开顶载具、履带式车辆

车组构成: 1 名车长 (操作炮塔武器)、1 名驾驶员、1 名车体武器操作员、1 名无线电操作员

火蜥蜴侦察车武器列表:							
主武器:							
名称	射程	射速	伤害	穿甲	弹容	装填	特性

自动炮	300M	S/3/-	3D10+8I	6	40	2 完整	可靠
车体武器 (选择其一) :							
重爆弹	150M	-/-/6	1D10+8X	5	60	1 完整	撕裂
重喷火	30M	S/-/-	1D10+5E	4	20	2 完整	火焰、喷射

(二) 载具致命伤表

表 8-25: 武器系统致命伤害表

致命伤害	致命伤害效果
1	强大的冲击虽然没有破坏武器的完整性，但是把炮手从岗位上震飞了。炮手眩晕一轮。
2	一发流弹打偏了武器、打歪了供弹连接、卡住了炮闩或是引发供能系统短路。问题不大，但是需要花时间解决。该武器立即故障，但是可以通过常规手段排除。
3	攻击破坏了武器的瞄准系统、堵住了观察孔或是震落了内部装甲使之砸到炮手眼睛。在 1d5 回合中，该武器的攻击检定承受 -10 的惩罚。
4	在金属的摩擦声中，武器的转向设备被完全卡死了。该武器承受 #武器/炮塔锁定##受損状态#。该武器现在只能朝着上次开火的方向射击（如果尚未开火，则只能朝正前方开火）。如果该武器是 #固定武器#，则致命伤害效果使用本表的结果 5。
5	该武器的供弹或供能系统被摧毁，使武器无法继续填装弹药。武器本身并没有受损，只有弹药或供能系统被破坏。为了代表这一效果，该武器依然获得 #武器失效##受損状态#，直到得到维修。
6	武器的观瞄系统被爆炸摧毁。该武器获得 #瞄准系统被摧毁##受損状态#
7	武器的供弹或供能系统严重受损，或是炮管被冲击损坏，该武器仍然可以射击，但是每次射击都可能会引发炸膛。武器可以如常射击，但是每次使用该武器时都有 30% 的概率导致当前填装的弹药爆炸。如果爆炸了，对载具和该武器的每个炮手投掷伤害，如同该武器命中了他们，但是伤害减半；武器本身则获得 #武器被摧毁##受損状态#，弹匣内的剩余弹药也会被摧毁。
8	武器爆炸，爆炸波及了载具车体，并可能伤及炮手。所有操作该武器的炮手有 20% 的概率被摧毁了武器的同一下攻击击中，但是只承受 1/4 的伤害（向上取整）。
9	同上，但是爆炸席卷了整个乘员舱。每个成员均承受 1d10+6 对躯干的爆炸伤害，承受一级虚弱，并且需要通过一个 挑战 (+0) 的敏捷检定 ，否则还会着火。

10+	攻击不仅摧毁了武器，而且深入车体，引爆了该武器的所有弹药或者能源储备。载具立即爆炸。该载具不能被修复，且任何载具上的武器都不能被回收。载具上所有人承受 $2d10+18$ 爆炸伤害，2d10 米内任何人则因载具爆炸承受 $1d10+6$ 爆炸伤害。如果该载具有开顶或摩托载具特性，车组与乘员可尝试使用#闪避#技能进行#回避#检定来紧急脱出。成功则只承受载具爆炸造成的 $1d10+6$ 伤害。 <i>注：根据载具的内容物，GM 可以增大载具爆炸的范围与伤害。</i>
-----	---

表 8-26: 动力系统致命伤害表

致命伤害	致命伤害效果
1	蛮横的冲击迫使驾驶员必须与操控系统角力才能让载具保持方向。载具驾驶员必须立刻进行一次 挑战 (+0) 等级# 的操纵检定 。如果失败，掷骰并参照 偏移方向表 决定载具的新朝向。驾驶员因这一过程承受一级虚弱。
2	载具被冲击从原来的位置推开，但没有承受明显损伤。载具下回合只能以战术速度移动。
3	载具的一边履带、后轮、关节或燃料管被击中，导致载具的推进系统有一边反应较慢。载具承受 动力系统故障##受损状态# 。
4	载具的燃料或推进功能系统被攻击擦中，这不会导致载具爆炸，但提高速度变得远比正常艰难。如果驾驶员想将载具提高到战术速度以上，则必须通过一次 困难 (-10) 操纵检定 。如果检定失败度达到 3 或更高，载具引擎熄火，本回合该载具不能移动，悬浮载具则直接坠毁。
5	驾驶员发现载具操纵系统完全没有反应，但载具还在移动。履带与轮式载具会失控，悬浮载具会坠毁，步行载具会移动战术速度的一半然后翻倒。如果载具上回合没有移动，则此效果不产生影响（除悬浮载具，悬浮载具依然会坠毁）。
6	攻击打断了一条履带、损坏了步行机关节或是击毁了反重力发生器。载具承受 动力系统瘫痪##受损状态# 。如果这会使载具的战术速度降到 0，载具则改为视作承受 动力系统被摧毁##受损状态# 。如果这一特殊情况发生，履带或轮式载具会急停，步行载具会原地站定，悬浮载具则坠毁在地。
7	小型的内部爆炸让一颗螺丝在驾驶室内高速弹射，或是操纵面板直接在驾驶员面前爆炸。载具驾驶员立即承受对头部的 $1d10$ 冲击伤害，与一级虚弱。驾驶员必须通过一次 困难 (-10) 操纵检定 才能在下回合移动载具。如果本效果发生时载具正在移动，且驾驶员操纵鉴定失败，没能重新掌控载具，履带与轮式载具会失控，悬浮载具会坠毁，步行载具会移动战术速度的一半然后翻倒。
8	载具动力系统被炸成碎片，使得载具立即停止。载具承受 动力系统被摧毁##受损状态# ，悬浮载具会坠毁在地。
9	载具的供能或燃料系统被击穿，载具停止并开始燃烧。载具承受 动力系统被摧毁##受损状态# ，并且着火，悬浮载具会坠毁在地。

10+	攻击击中了载具的传动轴，或引发了供能系统的一次能量冲击。载具立刻向前冲然后翻车。履带、轮式与悬浮载具立刻向前移动战术速度的一半，随后翻车，这被视作坠毁。步行载具则会向前移动战术速度的一半，随后翻倒。任何安装在载具顶部的武器都会被摧毁，但其他武器则可以正常使用。暴露在外的乘员与车组可能会被甩飞或被压在车下。载具完全无法移动，且翻了个底朝天，不能依靠自身翻回来，载具因此承受#动力系统被摧毁##受损状态#，且在被翻过来之前无法被修理。
-----	--

表 8-27: 炮塔致命伤害表

致命伤害	致命伤害效果
1	强大的冲击虽然没有破坏武器的完整性，但是把炮塔内的人震晕。炮塔内所有人眩晕一轮。
2	一发重击打中了炮塔，但看不出火炮收到多少损伤。车组们在确认不会炸膛前不敢冒险开火，该武器视作故障。
3	攻击破坏了武器的瞄准系统、堵住了观察孔或是震落了内部装甲使之砸到炮手眼睛。在1d5回合中，该武器的攻击承受-10的惩罚。
4	在金属的摩擦声中，武器位置完全卡死了。该武器承受#武器/炮塔锁定##受损状态#。该武器现在只能朝着上次开火的方向射击（如果尚未开火，则只能朝正前方开火）。安装在炮塔上的舱门武器依然保持原有射界。
5	炮塔失去动力，一切设备都停止工作。炮塔和武器本身并没有受损，但除了舱门武器外都无法开火，其他安装在炮塔上的设备（例如探照灯、通讯设备等）也停止工作。在结算维修时，炮塔视作承受#武器被摧毁##受损状态#，直到得到维修，但是维修前并不需要更换武器（除非武器已经被摧毁）。
6	武器的瞄准系统被爆炸摧毁。该武器获得#瞄准系统被摧毁##受损状态#
7	攻击击穿了炮塔装甲，把炮塔撕成金属碎片。之后对炮塔的命中将对抗载具的#尾部装甲#而非#正面装甲#，无论命中的方向如何。在修复装甲时，视作该载具损失了2d10AP。如果攻击来自远程武器，该攻击也会波及炮塔内部。炮塔内的车组有20%的概率被同一发攻击，承受1/4的伤害（向上取整）。此外，载具获得开顶载具特性，如果载具处于有毒大气、水下或真空中，显然会引发一些问题。
8	炮塔多个部位被炸飞，整个炮塔着火。安装在炮塔中或炮塔上的武器承受#武器被摧毁##受损状态#。安装在炮塔中或炮塔上的装备均被摧毁。炮塔本身器承受#武器/炮塔锁定##受损状态#，且着火。

9	同上，但火势延展到载具车体，把所有东西都点燃了。所有车组，以及没有与乘员舱分隔开的乘员，都需要通过一个 挑战 (+0) 的敏捷检定 ，否则也会着火。
10+	炮塔被巨大的爆炸掀飞，载具本身也被殉爆毁。载具立即爆炸。该载具不能被修复，且任何载具上的武器都不能被回收。载具上所有人承受 $2d10+18$ 爆炸伤害， $2d10$ 米内任何人则因载具爆炸承受 $1d10+6$ 爆炸伤害。如果该载具有开顶或摩托载具特性，车组与乘员可尝试使用#闪避#技能进行#回避#检定来紧急脱出。成功则只承受载具爆炸造成的 $1d10+6$ 伤害。炮塔内所有乘员都会直接死亡。此外，炮塔会朝随机方向飞 $3d10$ 米，在炮塔落点的人会承受伤害，如同被以战术速度移动的该载具撞击一般。 注：根据载具的内容物，GM 可以增大载具爆炸的范围与伤害。

表 8-28：车体致命伤害表

致命伤害	致命伤害效果
1	载具被强大的冲击猛地晃了一下，每个人都必须抓住点什么才能不被甩出座位。任何没被固定住的乘员都需要通过一个 普通 (+10) 的坚韧检定 否则眩晕一回合。
2	一根内部导气管爆裂，乘员舱被浓厚但是不致命的气雾笼罩。一名车组或乘员下回合必须花费一个完整动作封闭裂缝（无需检定）。在裂缝被封住前，乘员的任何行动都承受 -20 惩罚。
3	载具在冲击下不断摇晃，载具内的东西四处乱飞。任何没被固定住的车组或乘员都需要通过一个 普通 (+10) 的坚韧检定 否则眩晕 $1d5$ 回合。下回合所有武器的射击命中承受 -10 惩罚。
4	电线被震松，在内部引发了一阵电火花之雨。GM 随机选择一名车组承受对躯干的 $1d10+6$ 冲击伤害与一级虚弱。
5	几块车体装甲脱落，车体结构受损。遭受攻击的朝向 AP 减少 $1d10$ （例：如果攻击命中尾部，载具尾部装甲就减少 $1d10AP$ ，后续攻击只需要击穿减少后的装甲值）。
6	车组舱内发生一场小型爆炸，破坏了内部系统，车组也因此受伤。如果车组和乘员是分隔开的，GM 随机决定是影响车组还是乘员那边。收到影响的人承受对躯干的 $1d10+6$ 爆炸伤害，承受一级虚弱，并且需要通过一个 挑战 (+0) 的敏捷检定 ，否则就会着火。
7	攻击击穿了载具装甲，装甲只剩下一堆金属碎片。该朝向的 AP 减半。如果攻击来自远程武器，该攻击也会波及炮塔内部。炮塔内的车组有 20% 的概率被同一发攻击，承受 $1/4$ 的伤害（向上取整）。此外，载具获得开顶载具特性，如果载具处于有毒大气、水下或真空中，显然会引发一些问题。
8	同上，但是载具同时着火。
9	载具内部发生一次短暂的爆炸，装甲板脱落，武器被炸飞，推进系统受损，导致载具停下。载具承受#载具被摧毁##受损状态#。载具上每个剩余武器都有 50% 的概率被获得#武器被摧毁##受损状态#。载具内所有人承受 $1d10+6$ 爆炸伤害，且需要通过一个 困难 (-10) 的敏捷检定。

	的坚韧检定，否则眩晕 1d10 回合。悬浮载具会坠毁。
10+	载具的弹药库、反应堆或燃料库被直击，引发剧烈殉爆。载具被摧毁，且无法被修复。载具内任何装备都无法被回收。载具上所有人承受 $2d10+18$ 爆炸伤害，2d10 米内任何人则因载具爆炸承受 $1d10+6$ 爆炸伤害。如果该载具有开顶或摩托载具特性，车组与乘员可尝试使用#闪避#技能进行#回避#检定来紧急脱出。成功则只承受载具爆炸造成的 $1d10+6$ 伤害。 <i>注：根据载具的内容物，GM 可以增大载具爆炸的范围与伤害。</i>

(三) 维修难度表

修复检定难度修正表	
修复难度修正	该修正的具体案例
简单 (+30)	身处状态良好的铸造世界
	在储备充足的要塞与星舰的维修设施中进行维修
常规 (+20)	拥有设施全面的野战基地或临时宿营地作为维修支援
	身处拥有强大工业生产能力的巢都世界
一般 (+10)	在远离前线的安全地带，不会遭到空袭、炮击的情况下进行维修
	在设有基本维修设施的野战基地或者临时宿营地中进行维护
	身处有标准的工业能力的巢都世界
挑战 (+0)	有某种工具或者材料缺乏（但不严重）
	在天气较好并远离敌人的情况下进行维修
困难 (-10)	使用的维修工具过于基础或者故障频发
	在身处前线，时刻有敌人火力来袭的危险的情况下进行维修
	身处被废弃或受损严重的铸造世界

	在远离维修设施和基地的开阔地上进行维修
	处于恶劣天气之中
	身处已被毁灭的铸造世界
艰难 (-20)	在热带风暴、暴风雪或者沙尘暴中尝试进行维修
	维修时处于炮击与空袭的直接威胁之下
	身处原始地区，难以获得维修材料支持
	身处无遮挡的日炙沙漠或无尽冰原
	身处茂密的，有食肉动植物广泛分布的丛林
	身处补给缺乏的野战基地或者前线营地
艰巨 (-30)	在战斗中进行维修
	维修时遭遇敌方轨道轰炸
	身处敌后

(四) 部位命中表

(五) 载具改装

-----如果军械库还缺了什么，那就是暂未烤完-----

第七章：灵能能力

灵能能力是灵能者力量的物理显现。玩家角色必须是认证灵能者才能使用灵能。灵能的效力由灵能等级、引导方式以及专注灵能检定的结果决定。

灵能等级（Psy Rating，简称 PR）：

灵能是衡量灵能者从亚空间汲取能量能力的原始指标。最低等级为 1（初学者或微末巫师），最高等级为 10（大魔或灵族先知）。初始的认证灵能者 PR 为 2。PR 通过消耗 XP 来提升，类似于购买天赋，代表角色潜力的开发和与亚空间连接的增强。提升 PR 不会自动获得新的灵能能力，每次提升的 XP 花费等于“提升后的 $PR \times 200\text{ XP}$ ”。例如，PR2 提升至 PR3 需支付 $3 \times 200 = 600\text{ XP}$

使用灵能流程：

1. 选择施法等级（Power Level）：

灵能者必须决定投入多少能量，这会影响成功率及是否触发副作用。

2. 进行专注施法检定（Focus Power Test）：

通常这是一次意志力检定，难度受灵能本身及所选施法等级修正。特定灵能可能允许进行对抗检定。

3. 结算效果：

若检定成功，灵能生效，效果取决于最终结算的灵能等级。此时也可能产生灵能现象(Psychic Phenomena)或亚空间危险(Perils of the Warp)。

施法等级：

-受限（Fettered）：灵能者小心翼翼地引导亚空间能量。

灵能者必须进行一次专注施法检定。在计算此检定的加值以及灵能效果时 PR 减半（向上取整）。无论检定结果如何，使用此等级都没有触发灵能现象的风险。

-不受限（Unfettered）：灵能者尽情拥抱翻涌的亚空间能量。

灵能者必须进行一次专注施法检定。在计算此检定的加值以及灵能效果时使用全额的 PR。若掷骰结果为 11 的倍数（十位和个位数值相同），则须掷骰查询灵能现象表。即便检定通过，仍可能触发灵能现象。

-过载（Push）：灵能者不计后果地深挖亚空间能量。

灵能者必须进行一次专注施法检定。根据灵能者类型，在计算此检定的加值以及

灵能效果时可获得 PR 加成。无论检定结果如何，都会自动引发严重的亚空间扰动。灵能者必须掷骰查询灵能现象表，并根据其性质进行修正。若掷骰结果为 11 的倍数（十位和个位数值相同），灵能者将因过度劳累而获得 1 点疲劳。

灵能者类别	受限(PR/2)	不受限 (PR)	过载 (PR+)	维持施法
受约束者: 认证灵能者、星语者、智库、混沌星际战士等	进行专注灵能检定时 PR 减半。不触发灵能现象。	若投出 11 的倍数，掷灵能现象表。	PR 最多+3。掷灵能现象表时结果+10。	灵能现象表掷骰+10；每维持一个灵能 PR 降低 1。
未受约束者: 叛变灵能者、凡人巫师等	进行专注灵能检定时 PR 减半。不触发灵能现象。	若投出 11 的倍数，掷灵能现象表，且结果+10。	PR 最多+5。掷灵能现象表时，每加 1 点 PR，结果+5。	灵能现象表掷骰+10；每维持一个灵能 PR 降低 1。
恶魔生物: 灵能恶魔、恶魔宿主、恶魔王子等	不会使用该等级的施法。	若投出 11 的倍数，掷灵能现象表，且结果+10。除亚空间危险，恶魔生物本身不受现象影响，只影响周围的人。	PR 最多+4。掷灵能现象表时，每加 1 点 PR，结果+10。 除亚空间危险，恶魔生物本身不受现象影响，只影响周围的人。	灵能现象表掷骰+10；每维持一个灵能 PR 降低 1。 除亚空间危险，恶魔生物本身不受现象影响，只影响周围的人。

专注施法检定:

灵能的使用需要一次专注施法检定，来决定施法是否成功以及效力。该动作所需的时间由具体灵能决定，可能是自由动作、半动作、全动作或反应。

在大多数情况下，这是一种意志力检定。灵能者在施法时，每 1 点 PR，该检定获得+5 加值。许多灵能的效果与成功度有关，具体会在灵能描述中说明。

例如，WP32、PR2 的亨利六世选择过载至 PR4 施法，则掷骰将在 $32+4\times5=52$ 时通过。

若检定未通过，灵能无法显现，且无论是否成功，该动作均被消耗。掷骰结果为 91 及以上时始终视为失败，无论其他修正如何。

若目标不自愿，通常需要进行对抗检定。灵能者必须检定成功且成功度高于至少一名对手才能激活灵能。即使对抗失败，若在不受限或过载等级下施法，仍可能产生灵能现象。

抵抗敌方灵能:

灵能者在面对灵能攻击时拥有比常人更强的精神防御。在进行对抗检定以抵抗灵能攻击时，灵能者可以选择一个施法等级，将所选等级对应的 PR 加成到意志力检定中。若在不受限或过载等级下抵抗且掷出 11 的倍数，防御方也会像攻击者一样产生灵能现象。

维持施法:

部分灵能可以持续生效。灵能者只需付出少量努力即可维持单个灵能，无需再次掷骰。维持灵能需要每回合支付特定的动作，否则灵能在该回合结束时消失。当维持多个灵能时，每回合在所需支付的动作中取最长的一项支付，且 PR 将降低，降低数值等于当前维持的灵能总数。

若在维持多个灵能时引发灵能现象，每多维持一个灵能（从第二个起），灵能现象表的掷骰结果额外+10。

其他说明:

叠加: 灵能产生的修正、属性增加或其他作用不可叠加，仅取最高值。但它们可以与非灵能来源（如装备、环境）的加成叠加。

射程与视线: 除非另有说明，直接指向目标的灵能需要灵能者能够看到或感知到目标，且目标在射程内。

侦测: 当附近有灵能在生效时，灵能者可以通过一次灵能感官检定来确定其来源。

PR: 灵能描述中的“PR”，一般指实际使用该灵能时的 PR 值。比如，如果选择受限施法，则 PR 需除以 2。

灵能弹:

许多灵能的副产物包括能量爆裂或能量弹（在灵能描述中有说明），其造成伤害的方式与武器类似。灵能者必须指定射程和视线内的一个目标。若专注施法检定成功，则成功命中目标。

灵能弹可以像躲避其他远程攻击一样被闪避。一次成功的闪避检定足以避开普通灵能弹。对于灵能风暴或灵能爆震，请参照如何闪避“自动射击”或“区域效果攻击”的规则。

灵能弹共有三种变体：

-**灵能弹幕:** 灵能弹幕是一簇能量弹，类似于半自动武器。若检定成功，灵能者的第 1 点成功度产生一颗能量弹，之后每额外 2 个成功度再产生一颗，总命中数不能超过 PR。第一击必须命中最初选定的目标，后续的命中可以分配给原定目标或两米范围内的其他目标（前提是所有目标均在射程和视线内）。

-**灵能风暴:** 灵能风暴是大量能量弹，类似于全自动武器。若检定成功，产生的能量弹总数等同于成功度，总命中数不能超过 PR。第一击必须命中最初选定的目标，后续的命中可以分配给原定目标或两米范围内的其他目标（前提是所有目标均在射程和视线内）。

-**灵能爆震:** 灵能爆震会发生爆炸并覆盖大范围，同时影响多个目标。灵能者指定射程和视线内空间中的一个点。若专注施法检定成功，则该灵能半径范围内的每一个目标都会被命中。

灵能现象与亚空间危险:

当灵能者深入挖掘亚空间力量时，至高天总有几率渗漏进现实。这些表现形式通常不可预测，可能包括气温骤降、虚幻低语、不安感或植被枯萎。在极少数情况下会引发极度惨痛的后果。

少数灵能在其描述中注明了特定效果，会对物质世界产生其他影响。

灵能现象表		
Roll	效果名	效果描述
01-03	黑暗预兆	周围吹过一阵微风，每个人都感到银河系某处刚刚发生了不幸的事情。
04-05	亚空间回响	在接下来的片刻中，无论环境如何，所有声音都会产生回响。
06-08	邪恶恶臭	灵能者周围的空气弥漫着一种奇异而恶毒的臭味。
09-11	心智扭曲	随着本能的恐惧、猜忌和仇恨涌上心头，灵能者的意志力检定受-5 减值，持续至下一回合开始开始。
12-14	严霜	气温瞬间骤降，3d10 米范围内的一切物体表面都覆盖上一层薄薄的霜。
15-17	污秽灵光	1d100 米内的所有动物都变得惊恐不安；拥有灵能感官技能的角色能锁定灵能者为源头。
18-20	记忆蠕虫	灵能者视线范围内的所有人都会忘掉一件无关紧要的小事。
21-23	腐败	5d10 米内的食物和饮料全部变质。
24-26	阴魂风	灵能者周围邪风骤起，吹飞轻型物体，并使 3d10 米内的火苗熄灭。
27-29	黑暗帷幕	持续至本轮次结束，3d10 米内陷入黑暗。
30-32	扭曲倒影	5d10 米内的镜子及其他反光表面扭曲破碎。

33-35	气息攫取	3d10 内的所有人呼吸困难，一个轮次内无法进行跑动或冲锋。
36-38	恶魔之面	灵能者瞬间呈现出恶魔相貌，获得恐惧 (1) 直至下回合开始，同时获得 1 点腐化。
39-41	反常凋零	3d10 米内所有植物枯萎死亡。
42-44	幽灵烈风	狂风呼啸，4d10 米内所有人必须通过一次容易(+30)敏捷或力量检定，否则会被刮倒在地。
45-47	血泪	3d10 米内的石头和木头渗出鲜血，画像与雕像流下血泪。
48-50	大地的抗议	地面突然震动，5d10 米内所有人必须通过一次常规(+10)敏捷检定，否则会摔倒。
51-53	光能放电	5d10 米内静电充盈，人们毛发直立，未受保护的电子设备短路，灵能者周身有奇异雷电环绕。
54-56	亚空间幽灵	3d10 米内满是哀嚎的幽影。除灵能者外，所有人必须进行一次恐惧 (1) 检定。
57-59	向上坠落	重力消失，2d10 米内的一切升空 1d10 米，随后坠地并承受相应的坠落伤害。
60-62	女妖嚎叫	尖叫震碎玻璃，听到声音的凡人生物需通过挑战(+0)坚韧检定，否则耳聋 1d10 轮。
63-65	复仇女神	灵能者被无形的恐怖袭击撞在地上，受 1d5 伤害（无视护甲，不无视坚韧），且需进行恐惧 (2) 检定。
66-68	亚空间之影	1d100 米内的人瞥见恐怖的亚空间阴影。所有人需进行困难(-10)意志力检定，失败获得 1d5 腐化。
69-71	机械蔑视	机魂排斥非自然行径。5d10 米内未受保护的科技失效且武器卡壳。拥有义体者需通过常规(+10)坚韧检定，否则受 1d5 伤害（无视护甲与坚韧）。
72-74	亚空间疯狂	污秽的波动使 2d10 米内生物（除灵能者外）需要通过一次困难(-10)意志力检定，否则进入狂暴状态 1 个轮次，并获得 1d5 点腐化。
75+	亚空间危险	见亚空间危险表。

亚空间危险表		
Roll	效果名	效果描述
01-05	胡言乱语	无法控制的亚空间能量激增，灵能者痛苦尖叫。必须通过

		一次挑战(+0)意志力检定，否则眩晕 1d5 轮。
06-09	亚空间灼烧	亚空间能量重击了灵能者的心智。灵能者受 2d5 伤害（无视护甲与坚韧），并眩晕 1d5 轮。
10-13	灵能震荡	灵能者昏迷 1d5 轮。3d10 米内所有人需通过常规(+10)意志力检定，否则眩晕 1 轮。
14-18	灵能爆破	灵能爆发将灵能者抛向 3d10 米的高空，随后坠地并结算坠落伤害。
19-24	灵魂焦灼	能量灼烧灵魂。灵能者在接下来 1 小时内无法施法，并获得 2d5 腐化。
25-30	意识锁定	灵能者陷入植物人状态，意识在虚无的囚笼受苦。此后每轮需花全动作进行困难(-10)意志力检定，成功方可回归。
31-38	时序失禁	灵能者消失，1d10 轮（或叙事时间一分钟）后原地重新出现。永久失去 1 点坚韧与智力，并获得 1d5 点腐化。
39-46	灵能镜像	灵能反噬。结算灵能效果，但目标改为灵能者。若灵能为增益类，则改为对其造成 1d10+5 能量伤害（无视护甲）。
47-55	亚空间低语	4d10 米内充满恶魔低语。所有人需通过艰难(-20)意志力检定，否则受 1d5 点腐化并失去等量意志力。灵能者额外失去 1d5+5 意志力。
56-58	身份错位	灵能者与 50 米内随机生物（不能是恶魔、没有心智的异形或其他无魂生物）互换意识 1d10 轮。双方各使用自己的 WS、BS、Int、Per、WP 和 Fel，并使用对方的其他属性。任一身体死亡，则错位效果结束，各自回归原本身体。效果结束后，双方各失去 1d5 点 Int。如果范围内不存在其他生物，灵能者的灵魂在 1d5 轮中落入亚空间，失去 1d10 WP 和 1d10 Int，获得 1d10 腐化点。
59-67	黑暗召唤	一头放血鬼降临在 3d10 米内，持续 1d5 + 灵能者 TB 轮。灵能者回合立刻结束，放血鬼回合立刻开始，并专注于攻击灵能者。即使其他人攻击放血鬼，放血鬼依然只攻击灵能者。
68-72	撕裂帷幕	恶魔的幻象大肆显现。1d100 米内所有有意识的生物进行恐惧(2)检定，灵能者进行恐惧(4)检定，效果持续 1d5 轮。
73-78	血雨倾盆	5d10 米内灵能呼啸。所有人需通过挑战(+0)力量检定，否则摔倒。期间该区域使用的灵能在触发灵能现象外，额外

		自动触发亚空间危险。灵能者获 $1d5+1$ 点腐化。
79-82	大灾爆发	亚空间能量大作。 $1d10$ 米内所有人受 $1d10$ 能量伤害 (Pen5)。该灵能者无法闪避或使用力场盾阻挡, 且 $1d5$ 小时内无法施法。范围内所有灵能者的衣物和装备损坏。
83-86	群体附身	$1d100$ 米内所有生物遭恶魔袭扰。区域内角色必须抵抗一次附身攻击 (攻击者为随机下级恶魔)。效果至多持续 $2d10$ 轮, 截止至恶魔们被放逐回亚空间。
87-90	现实震颤	$3d10$ 米内现实崩溃。物体腐烂、燃烧或冻结, 所有存在受 $2d10$ 撕裂伤害 (无视护甲, 无法闪避)。受保护的物体、恶魔、不可接触者受到的伤害减半。
91-99	高等附身	一个强大而可怕的亚空间实体试图附身灵能者 (放血鬼模板, 所有属性+20, 恐惧 (4))。即使恶魔尝试失败, 灵能者依然扣除 $2d10$ 点坚韧, 且此后灵能现象/亚空间危险掷骰永久+10。如果角色在被附身时死亡, 恶魔将在现实宇宙中显化, 至多持续恶魔的 TB 天, 截止至恶魔被摧毁。
00	大灭	灵能者立即被不可逆转地彻底摧毁, 被尖啸的火焰烧至无形, 或被卷进最深的亚空间漩涡。该死亡不可用命运点恢复。灵能者原本所在地有等同于灵能者 WP% 的概率出现一个恶魔, 具体恶魔由 GM 决定。一般越强大的灵能者带来的恶魔越强。

灵能能力

虽然灵能者往往只专攻一个学科，但只要满足所需的 PR 和前置条件，灵能者可以自由选择任何学科的灵能。灵能者通常只能在任务开始前学习新的灵能，但在长期任务中，经过 GM 许可，灵能者可以临时购买灵能。

微小显化:

微小显化代表了灵能者对亚空间能量更细微、更隐晦的使用方式。

这些能力是灵能者在黑船接受训练时习得的入门技巧，按不同的灵能学科进行划分。拥有灵能者资质的角色可以购买微小显化，但前提是已经掌握该学科下的至少一个正式灵能。每一个微小显化消耗 50 点 xp。

微小显化具体能做什么由 GM 和玩家共同决定。这些效果必须是简单且微小的。它们不能产生具体的游戏数值影响，例如造成显著伤害或移除负面状态。各灵能分支的开头通常会列出该分支对应的微小显化示例。

使用微小显化需要花费一个半动作，并通过一次容易 (+30) 的意志力检定。微小显化不会触发灵能现象。

生化系灵能

该学科善于操控血肉。

微小显化示例：短时间内稍稍改变灵能者的外貌，或感知周围人的脉搏。

惩击 SMITE:

消耗: 200xp

前置条件: 无

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者从体内凝聚生物能量，从指尖释放出致命的闪电，将敌人烧成灰烬。

此灵能属于灵能弹幕，造成 $1d10 + PR$ 点能量伤害，Pen 为 4。

钢铁肢体 IRON ARM:

消耗: 400xp

前置条件: 忍耐, 力量 35, 坚韧 35

动作: 半动作

专注施法: -20 意志力检定

射程: 自身

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 灵能者的血肉硬化为活金属。在灵能生效期间, 灵能者获得超凡坚韧和超凡力量, 数值等于 PR 的一半 (上取整)。此外, 由于躯体变得沉重, 其敏捷属性受-10 减值。

虚弱术 ENFEEBLE:

消耗: 100xp

前置条件: 坚韧 35

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力对抗检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 半动作

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者以亚空间能量抽打目标。灵能者指定射程及视线内单一目标, 目标进行坚韧检定以对抗, 若失败则眩晕 1 轮。只要灵能持续生效, 目标在任何检定中掷出 11 的倍数, 则获得 PR 一半 (下取整) 的疲劳。单个目标同时只能受一个虚弱术影响。

忍耐 ENDURANCE:

消耗: 300xp

前置条件: 坚韧 30

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: $3 \times PR$ 米半径

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者疗愈盟友血肉。射程内等同于 PR 数量的盟友及灵能者本人恢复 PR

一半（上取整）的承伤值，并立即摆脱压制效果。此灵能使用后需 12 小时恢复，方可再次使用。

生命汲取 LIFE LEECH:

消耗: 400xp

前置条件: 虚弱术, 坚韧 40

动作: 全动作

专注施法: -10 意志力对抗检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 自由动作

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者撕裂目标生命力并吸收。灵能者指定射程及视线内单一目标，目标进行坚韧检定以对抗，若失败则失去 $1d10+PR$ 点坚韧，并使灵能者获得超凡坚韧(1)，目标每失去 5 点坚韧，灵能者再获得超凡坚韧+1，持续至该灵能结束。

亚空间疾速 WARP SPEED:

消耗: 500xp

前置条件: PR5

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: 自身

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 亚空间能量使灵能者突破了肉体的极限。灵能者获得超凡武器技能、超凡射击技能和超凡敏捷，数值均等于其 PR。

出血术 HAEMORRHAGE:

消耗: 400xp

前置条件: PR 4, 惩击

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力对抗检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者将意识刺入敌方体内, 令沸腾的血液从每个毛孔涌出。灵能者指定射程及视线内单一目标, 目标进行坚韧检定以对抗。若抵抗失败, 目标受到等同于 PR+检定失败度的能量伤害。此伤害无视坚韧和护甲。若该伤害成功击杀目标, 灵能者可立即以自由动作对原目标 5 米内任何合法目标再次施放此灵能。

预言系灵能:

预言者洞察过去, 寻求未来。

微小显化示例: 获得对未来事件的模糊感应; 使附近的某个角色遭遇微小的幸运或不幸 (如踩到香蕉皮)。

先知先觉 PRESCIENCE:

消耗: 200xp

前置条件: 灵能感官 1 级

动作: 半动作

专注施法: +0 灵能感官检定

射程: $3 \times PR$ 米半径

维持: 半动作

子类型: 专注

描述: 灵能者接入非物质界, 将感官覆盖战场, 引导盟友的瞄准。在灵能持续期间, 射程内等同于 PR 数量的盟友及灵能者本人, 其 WS 和 BS 获得两倍于 PR 的加值。受影响的盟友一旦离开射程即失去该加值。

预兆 FOREBODING:

消耗: 200xp

前置条件: 灵能感官 1 级

动作: 反应

专注施法: -10 感知检定

射程: 自身

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者对亚空间的感知使其无需依赖凡人反射即可避开攻击。在任何灵能者需要进行回避检定的情况下, 他可以改为尝试使用此灵能。若施法成功, 灵能

者避开攻击的效果与通过回避检定相同。

预警 FOREWARNING:

消耗: 400xp

前置条件: 预兆

动作: 半动作

专注施法: +0 灵能感官检定

射程: $3 \times PR$ 米半径

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 灵能者的心智掠过亚空间, 窥见瞬息的未来, 在灵能持续期间, 射程内等同于 PR 数量的盟友及灵能者本人, 其回避检定获得两倍于 PR 的加值。受影响的盟友一旦离开射程即失去该加值。

厄运 MISFORTUNE:

消耗: 300xp

前置条件: 无

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 自由动作

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者凝视着不幸的牺牲品, 打响手指, 扭曲了目标的命运线。灵能者指定射程及视线内单一目标, 目标进行意志力检定对抗。若抵抗失败, 在灵能持续期间, 目标所有部位的护甲降低, 数值等于 PR 的一半 (上取整)。此外, 目标的武器在任何未能命中目标的攻击中都会卡壳。

完美时机 PERFECT TIMING:

消耗: 300xp

前置条件: 先知先觉

动作: 半动作

专注施法: -10 灵能感官检定

射程: $3 \times PR$ 米半径

维持: 半动作

子类型: 专注

描述: 灵能者用意识撕开亚空间的边界, 看到敌人未来行动的生动影像。在灵能持续期间, 射程内等同于 PR 数量的盟友及灵能者本人在向目标射击时无视掩体效果。若攻击命中的部位本该受益于掩体, 则该受益被忽略。受影响的盟友一旦离开射程即失去该加值。

预知 PRECOGNITION:

消耗: 400xp

前置条件: 完美时机

动作: 全动作

专注施法: -20 灵能感官检定

射程: $5 \times PR$ 米半径

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者的力量强大到足以目睹每一个能带来胜利的行动与决策。灵能者获得等同于其 PR 数量的重掷机会, 持续至其下一回合开始。在该回合中, 每当射程内的盟友或灵能者本人进行检定或伤害掷骰时, 灵能者可消耗一次重掷机会, 允许该盟友重掷该检定或伤害掷骰涉及的所有骰子。若灵能者在自身下回合开始前死亡或昏迷, 所有剩余重掷机会消失。

占卜之视 SCRIER'S GAZE:

消耗: 200xp

前置条件: 灵能感官等级 2

动作: 特殊

专注施法: +0 灵能感官检定

射程: 自身

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者的目光投向亚空间的无限潮汐, 在脑海中清晰看到整个战场。开始仪式需至少花费 30 分钟使用各种灵能媒介(如抽塔罗牌、投掷符文或凝视火焰)。30 分钟后, 灵能者进行专注施法检定。每个成功度都会揭示更多信息。

1 成功度: 单一威胁: 灵能者成功将视野聚焦于敌人正在计划或实施的一项关键

战术。这可以是一次伏击、一次全线突击或一次侧翼包抄，无论性质如何，它都是敌方计划的关键。

2 成功率: 部队动向: 灵能者的视野覆盖整个战场, 能够看到所有盟友和敌军部队的移动。然而, 他无法清晰聚焦以查明每个单位的确切人数和构成。

3 成功率: 部队数量: 灵能者控制了视野的焦点。他知晓之前的所有效果, 并且能够辨别出每个独立单位的人数和构成。

4+成功率: 指挥计划: 灵能者突破了时间的帷幕, 看到了战斗及其无数种不同的结局。他知晓之前的所有效果, 并且了解敌方指挥官作战计划的细节。

操火系灵能:

正义之火将烧尽一切邪恶。

微小显化示例: 在灵能者掌心产生一小簇火焰; 使房间内的蜡烛同时熄灭。

火焰吐息 FLAME BREATH:

消耗: 300xp

前置条件: PR 3, 自燃

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击

描述: 灵能者面对敌人, 双眼和嘴巴喷涌出灵能火焰。此灵能属于灵能弹幕, 造成 $1d10+2+2\times PR$ 点能量伤害, Pen 为 0, 具有火焰词条。

烈焰形体 FIERY FORM:

消耗: 400xp

前置条件: 护身火盾, PR 4

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: 自身

维持: 半动作

子类型: 专注

描述: 灵能者化为亚空间的活火, 点燃触碰的一切。灵能生效期间, 灵能者所有

近战攻击额外造成等同于 PR 的能量伤害，并获得火焰词条。此外，在灵能者维持此灵能的每轮结束时，他会以自身为中心释放一次半径等同于 PR 的灵能爆震。除灵能者外，区域内所有生物受到 $1d10+PR$ 能量伤害，Pen 为 0，具有火焰词条。

护身火盾 FIRE SHIELD:

消耗: 300xp

前置条件: 无

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 灵能者用一堵翻腾的火墙环绕自身，向挑战者探出火舌。只要灵能生效，任何在射程及视线内成功命中灵能者的生物立即受到等同于 PR 的能量伤害，此伤害不受护甲或坚韧减免。

炼狱 INFERNO:

消耗: 500xp

前置条件: 熔融射线, PR 5, 日冕

动作: 半动作

专注施法: -10

意志力检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者将怒火注入亚空间，召唤火柱降临。此灵能属于灵能爆震，半径等同于 PR。所有被卷入爆震的生物受到 $2d10+3 \times PR$ 点能量伤害，Pen 为 0，具有火焰词条。

自燃 SPONTANEOUS COMBUSTION:

消耗: 200xp

前置条件: 无

动作: 半动作

专注施法: +10 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击

描述: 灵能者点燃仇敌的血肉。此灵能属于灵能弹, 造成 $1d10+2+2\times PR$ 点能量伤害, Pen 为 0, 具有火焰词条。

日冕 SUNBURST:

消耗: 400xp

前置条件: 火焰吐息, PR 4

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击

描述: 灵能者怒火升腾, 被一个足以使日光黯然失色的耀眼光球环绕。此灵能属于灵能风暴, 造成 $1d10+2+2\times PR$ 点能量伤害, Pen 为 0, 具有火焰词条。

熔融射线 MOLTEN BEAM:

消耗: 400xp

前置条件: 火焰吐息, PR 4

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $5 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击

描述: 灵能者向敌人伸出手, 释放出一道浓缩的白炽能量束。此灵能属于灵能弹, 造成 $1d10+5+3\times PR$ 点能量伤害, Pen 等于两倍 PR, 具有热熔词条。

念动系灵能:

灵能者以精神能量直接影响物质世界。

微小显化示例: 使一个小物体在房间内移动; 从房间另一头拍打队友的肩膀。

突击 ASSAIL:

消耗: 200xp

前置条件: 无

动作: 半动作

专注施法: +10 意志力检定

射程: $20 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击, 专注

描述: 仅凭意念的力量, 灵能者举起附近的物体掷向对手。此灵能属于灵能弹, 造成 $1d10+PR$ 点冲击伤害, Pen 为 2。若灵能者在专注施法检定中获得至少 3 个成功度, 目标还会被击退 $1d5$ 米并倒地 (经 GM 判定, 某些特大目标, 如坦克、大魔及泰坦对此免疫)。

粉碎术 CRUSH:

消耗: 300xp

前置条件: 突击

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力对抗检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者向敌人伸出手并攥紧拳头, 无形的力量从四面八方压向目标。灵能者指定射程及视线内单一目标, 目标进行坚韧检定以对抗。若抵抗失败, 其身体部位受到 $1d10+PR$ 点冲击伤害, Pen 为 2, 并被视为受到捕捉词条影响, 捕捉等级等于 PR 的一半 (下取整)。

无尽之门 GATE OF INFINITY:

消耗: 400xp

前置条件: PR 5

动作: 多回合动作(3)

专注施法: -20 意志力检定

射程: 1 公里 $\times PR$

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者控制时空的翻涌, 扭曲现实开启一个穿越门户。灵能者选择 $5 \times PR$ 米内的一点开启入口, 再选择射程内的一点开启出口。灵能者必须知晓出口位置(曾到访、远眺过或在地图上研究过)。门户持续 PR 轮, 半径为 PR 米, 持续期间入口与出口相连, 任何人和物体只要尺寸允许均可自由通行。此灵能消耗极大, 使用后需至少 12 小时恢复方可再次使用。

机魂阻断 OBJURATION MECHANICUM:

消耗: 300xp

前置条件: 突击

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者将亚空间的混乱释放到附近机器之中, 导致武器卡壳和引擎停转。灵能者选择射程及视线内的一点, 以此点为中心创建一个半径为 PR 米的紊乱场(见武器词条章节)。

冲击波 SHOCKWAVE:

消耗: 300xp

前置条件: 突击

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: 自身

维持: 否

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者双手合十, 产生剧烈的冲击波。此灵能是以灵能者为中心的灵能爆震, 半径为 PR。除灵能者外, 区域内所有生物受到 $1d10+PR$ 点爆炸伤害, Pen 为 0, 并被推离灵能者 PR 米。

念力穹顶 TELEKINE DOME:

消耗: 300xp

前置条件: PR 4

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $5 \times PR$ 米

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 灵能者在盟友周围创造出一个微光闪烁的能量穹顶。灵能者选择射程及视线内的一点，以此为中心创造一个半径为 PR 一半（上取整）的隐形能量穹顶。穹顶内所有盟友应对来自穹顶外的攻击时，所有部位均增加等同于 PR 的护甲值。敌人仍可无惩罚地物理穿过穹顶。

末日漩涡 VORTEX OF DOOM:

消耗: 400xp

前置条件: 粉碎术, 机魂阻断, PR 5, 冲击波

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: $5 \times PR$ 米

维持: 半动作

子类型: 攻击, 专注

描述: 灵能者开启一道亚空间的裂隙，翻涌的能量奔腾而至，难以掌控。灵能者选择射程及视线内的一点，开启一个初始半径为 2 米的能量漩涡。在灵能者回合结束时，任何接触漩涡的人受到 $2d10+2\times PR$ 点能量伤害，Pen 等于漩涡当前半径（米）。

灵能者不能主动停止维持此灵能。相反，在维持漩涡的每回合开始时，灵能者必须进行一次挑战(+0)意志力检定，且漩涡当前半径每有 1 米，检定受-5 减值。若检定通过，灵能者可执行以下操作之一：

- 将漩涡半径增加 1 米。
- 将漩涡半径减少 1 米。
- 将漩涡向任意方向移动 PR 米。

若维持检定失败或因故无法进行检定，漩涡半径增加 1 米，并向随机方向移动 PR 米（移动参考随机落点表）。

若漩涡半径降至 0 米，灵能结束漩涡消失。若漩涡半径超过灵能者的 PR，则灵

能结束漩涡消失且发生爆炸，对漩涡中心两倍于 PR 米范围内的所有人造成 $2d10+4\times PR$ 点能量伤害，Pen 等于漩涡爆炸前的半径。无论距离远近，灵能者都会因亚空间能量反噬而受到此伤害。

传心系灵能:

传心灵能是帝国最重要的灵能学科之一，除了无与伦比的通信能力，还具备操纵他人心智的力量。

微小显化示例：获得附近角色思想的瞬息片段；使附近角色听到低语。

灵能尖啸 PSYCHIC SHRIEK:

消耗: 300xp

前置条件: PR 3

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力检定

射程: $10\times PR$ 米

维持: 否

子类型: 攻击

描述: 灵能者深吸一口气，随后向敌人发出一声精准的超自然嚎叫。此灵能属于灵能弹，造成 $1d10+2+2\times PR$ 点爆炸伤害，Pen 为 0，具有震荡(1)词条。

主宰术 DOMINATE:

消耗: 200xp

前置条件: 意志力 40

动作: 全动作

专注施法: +0 对抗意志力检定

射程: $5\times PR$ 米

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者将意志伸入敌人脑海，使其任自己差遣。灵能者指定射程及视线内至多等同于 PR 一半（上取整）数量的目标，目标进行意志力检定以对抗。抵抗失败者必须执行灵能者的一个简单命令，且命令必须能在一轮次内完成，例如“逃跑”、“倒下”或“攻击你的朋友”。若命令包含潜在的自杀行为，目标的意志力检定获得+20 加值。

精神堡垒 MENTAL FORTITUDE:

消耗: 300xp

前置条件: 无所畏惧

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: $3 \times PR$ 米半径

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 灵能者力量延伸, 向盟友的脑海中投射出鼓舞人心的念头。在灵能持续期间, 射程内等同于 PR 数量的盟友及灵能者本人被视为拥有无所畏惧天赋。受影响的盟友一旦离开射程即失去该收益。

傀儡大师 PUPPET MASTER:

消耗: 400xp

前置条件: 主宰术

动作: 全动作

专注施法: -10 对抗意志力检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 特殊

子类型: 专注

描述: 灵能者将心智完全延伸至他人意志中, 将他人变成提线木偶。灵能者指定射程及视线内一名总承伤不大于 PR 三倍的目标, 目标进行意志力检定以对抗。若抵抗失败, 目标即被控制。在灵能持续期间, 灵能者可以在自己与目标之间分配动作。受控目标使用其自身属性, 但受到-10 减值。若灵能者令目标执行潜在的自杀行为, 目标可尝试一次挑战(+0)对抗意志力检定以挣脱。此外, 一旦目标离开射程, 灵能即刻终止。

惊悚术 TERRIFY:

消耗: 400xp

前置条件: 幻术

动作: 半动作

专注施法: -10 对抗意志力检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者潜入受害者心智深处, 挖掘其最大的恐惧。灵能者指定射程及视线内单一目标, 目标进行意志力检定以对抗。若抵抗失败, 目标必须在震慑表上掷骰, 并将 PR 的 10 倍(而非通常的失败度加成)计入结果, 随后立即应用该效果。

隐身术 INVISIBILITY:

消耗: 400xp

前置条件: 敏捷 30, PR 4

动作: 半动作

专注施法: -10 意志力检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 自由动作

子类型: 专注

描述: 灵能者钻入对手感官, 使特定目标在敌人眼中几乎隐形。灵能者指定射程及视线内单一目标(可以是自身)。在灵能持续期间, 目标被视为拥有隐匿技能(受训), 并在隐匿检定中获得 $5 \times PR$ 的加值。此外, 所有针对该目标的远程攻击受 $-5 \times PR$ 的减值。目标一旦离开射程即失去该收益。

幻术 HALLUCINATION:

消耗: 200xp

前置条件: 无

动作: 半动作

专注施法: +0 意志力对抗检定

射程: $10 \times PR$ 米

维持: 否

子类型: 专注

描述: 灵能者触及受害者的心智, 催发目标的偏执、混乱与恐慌。灵能者指定射程及视线内单一目标, 目标进行意志力检定以对抗。若抵抗失败, 必须在致幻效果表(见武器词条)上进行掷骰并立即应用效果, 效果持续 PR 的一半(上取整)轮。

第八章：战斗

如第一章所提及的，在唯有战争中，时间分为叙事时间和结构时间。在战斗中，通常使用的计算方式为结构时间。

简单而言，结构时间分为轮次 Round、回合 Turn 和动作 Action。

在本中文规则描述中，轮次有时简称为轮。而“直到下回合开始前”的类似描述，如无特殊说明，指的是直到当前活跃角色的下一个回合开始前。

一个角色可以在一个「回合」中进行一次至多次「动作」，所有角色（包括 NPC）依次经过自己的「回合」，算作一个「轮次」。多个「轮次」组成一场「战斗」。

注：载具战斗的规则位于第六章相关章节。

战斗流程：

战斗分为若干步。

第一步：突袭 Surprise

在一场比赛开始时，可能会出现一方突袭另一方的情况。在战斗的第一轮，遭到突袭的一方无法进入自己的回合，并且也无法进行反应。如果不存在突袭，直接进入第二步。

第二步：投掷先攻 Roll Initiative

在第一轮开始前，每个角色都需要投掷自己的先攻值： $1d10+AB$ 。随后，在每个轮次中，所有角色（包括 NPC）按照先攻值从高到低排序，依次进入自己的回合。

第三步：依次进入回合 Combatants Take Turns

轮到自己回合的角色被称为活跃角色。活跃角色可以在回合内进行一至多个动作。所有动作结束后，按先攻顺序轮到下一个角色的回合。

第四步：轮次结束 Round Ends

所有角色的回合结束后，一个轮次结束。所有注明“持续至轮次结束”的效果也在此时结束。

第五步：重复第三步和第四步

直到战斗结束，或者因为某种原因从结构时间转入叙事时间。

例如，现在我们有一些角色正在战斗。买买提二世选择用一个“自由动作”下令“给我上！”，使得耶尼切律们下一轮次获得加成，然后买买提花费一个“半动作”准备好乌尔班大炮，接着花费一个“半动作”进行标准攻击，这时君士坦丁十一试图用“反应动作”闪避，闪避失败，买买提又用一个“自由动作”说自己是伟大的法提赫。买买提的回合结束，到君士坦丁的回合。在大家的回合都结束后，进入下一个轮次。如此循环，直到精罗落泪。

关于先攻:

如果多个角色先攻值相同，则这些角色按照各自的敏捷属性从高到低排序。

如果这些角色的敏捷属性依然相同，那么这些角色再次掷骰，并按此次掷骰结果从高到低排序。

战斗往往会持续多个轮次，但先攻只需在第一个轮次开始前投掷一次，并应用至战斗的每个轮次。如果途中有新的角色加入作战，则该角色单独投掷先攻，并插入已有先攻顺序。

当然，新的变故可能带来意外的重置先攻表，或者插入新的突袭轮次。解释权归**GM**所有。

关于逃跑:

有些时候角色会希望能够转进如风。这可能是出于自愿，也可能是因为恐惧、某种灵能或其他被动原因。

当一个角色自愿逃离战斗时，他可以从以下动作中选择：撤离、移动、跑动。

当一个角色被迫逃离战斗时，他只能选择跑动。

离开近战:

如果一个角色已经卷入近战，但他没有使用“撤离”就逃离了战斗，则该角色原本正在接战的所有敌人获得一个自由的额外标准攻击，用于攻击该角色。

动作

在唯有战争中，存在五种主要动作。全动作、半动作和自由动作在活跃角色的当前回合内开始和结束。

特别注意，活跃角色在自己的回合内，只能进行一次属于攻击子类型的动作。如果条件允许，该角色仍然可以在本轮次内的非本人回合中使用攻击动作。“专注”类动作同理。此外，施展灵能能力大部分属于“专注”子类型，但维持一个“专注”灵能不需计入。

全动作 Full Actions:

一个全动作需要耗费一整个回合。

注：有时 *Full Actions* 因为译者的不统一和校对的迟疑，会被译为完整动作。

半动作 Half Actions:

一个半动作需要耗费半个回合，即一个角色可以在一个回合内进行两个不同的半动作。

反应动作 Reactions:

反应动作是特殊动作，用于应对某个攻击或事件。每个角色可以在一个轮次内进行一次反应动作，即使当前不在该角色的回合内。

自由动作 Free Actions:

自由动作不需要耗费回合，且不作数量限制。角色在自己的回合内可以进行多个自由动作。

多回合动作 Extended Actions:

有些动作需要不止一个回合来完成。如果多回合动作未完成时中断，则下次开始该动作时需从头开始。

动作子类型:

动作分类也可以从功能而非耗时出发进行，比如有些动作属于“移动动作”子类型。子类型会在动作描述中加以说明。

以下是战斗中可进行的动作。

瞄准 Aim:

类型：半动作或全动作

子类型：专注

角色花费额外时间进行瞄准。半动作瞄准使下一次攻击获得+10 加值，全动作瞄准使下一次攻击获得+20 加值。瞄准后的下一个动作必须是攻击，否则瞄准收益

消失。若角色在发动攻击前进行了反应动作，瞄准收益也会消失。瞄准可用于近战和远程攻击。

全力攻击 All Out Attack:

类型: 全动作

子类型: 攻击, 近战

角色不顾一切地发动疯狂的近战攻击。角色发动一次近战攻击，武器技能获得+30加值，但直到下回合开始前无法尝试闪避或格挡。角色不能将瞄准与全力攻击结合使用。

架设重武器 Brace Heavy Weapon:

类型: 半动作

子类型: 杂项

重武器必须经过架设才能精确射击。未经架设便射击重武器时，射手在射击技能检定上受-30 惩罚。一旦执行此动作，武器即处于架设状态，直至移动武器。架设后移动武器将失去收益，但射手仍可根据架设的情况，令武器进行一定程度的原地转动。若角色是依靠环境而非自身架设，则角色离开原地后，武器依然处于架设状态。

指定攻击 Called Shot:

类型: 全动作

子类型: 攻击, 专注, 近战或远程

角色尝试攻击目标的特定部位。攻击者声明一个部位（如头部、躯干、左臂、右臂、左腿或右腿），并遵循标准攻击规则进行攻击，但检定修正改为艰难(-20)。若成功，则跳过确定命中部位流程，直接命中声明部位。经 GM 允许，此动作也可用于攻击环境中的特定目标，如射击门锁或损毁监控器。此攻击不获得标准攻击常有的+10 加值。

冲锋 Charge:

类型: 全动作

子类型: 攻击, 近战, 移动

角色冲向目标并发动单次近战攻击。目标必须在至少 4 米外，且在攻击者的冲锋移动距离内（见第一章）。冲锋的最后 4 米必须是直线。接触目标后，攻击者进行一次常规(+20)武器技能检定。成功则造成一次命中。若冲锋者未准备武器，

可尝试擒抱对手代替造成伤害。

防御姿态 Defensive Stance:

类型: 全动作

子类型: 专注, 近战

角色不进行攻击, 完全专注于自卫。直到其下回合开始前, 该角色仅能使用反应来执行回避反应, 但可额外获得一次反应动作, 且所有对手对其发动的攻击检定受-20 武器技能惩罚。

延迟 Delay:

类型: 全动作

子类型: 杂项

角色不立即行动, 而是等待时机。选择延迟时, 角色回合立即结束。在其下回合开始前的任何时间, 该角色可以执行一个自选的半动作(即便当前并非该角色回合)。若该半动作在下回合开始前未使用, 则作废。若多名角色同时尝试执行由延迟获得的半动作, 则通过对抗敏捷检定决定先后。

撤离 Disengage:

类型: 全动作

子类型: 移动

角色脱离近战, 并可以进行一次半程移动。与其交战的对手不会获得自由攻击机会。

回避 Evasion:

类型: 反应动作

子类型: 移动(闪避)或近战(格挡)

在角色被命中但对方尚未掷伤害骰前, 可通过闪避或格挡检定尝试避开攻击。角色必须察觉到攻击, 且不处于被突袭的状态。若检定成功, 攻击被视为落空, 也无需掷伤害骰。远程攻击必须进行闪避技能检定; 近战攻击可选择闪避或格挡技能。检定的基础难度为挑战(+0)。注意, 反应动作不能在角色自己的回合内使用(例如无法在自己回合选择脱离战斗时躲避敌人的截击)。

回避自动火力、多次攻击及范围攻击:

闪避范围武器(如具有爆破或喷射词条的武器)成功时, 只要距离不大于角色的敏捷加值(米), 角色即可移动到范围边缘; 如果需要移动更远或因障碍无法移

出，则闪避自动失败。

回避迅捷打击、闪电打击、全自动点射、半自动点射或双联武器时，闪避检定每一个成功度抵消 1 次命中。

回避风暴武器时，每 1 个成功度抵消 2 次命中。

虚招 Feint:

类型: 半动作

子类型: 近战

角色尝试虚晃一招。角色与目标进行一次对抗武器技能检定。若角色胜出，则在本回合内针对同一目标的下一次近战标准攻击不可被回避。若角色的下一个动作不是近战标准攻击，则虚招优势消失。

专注施法 Focus Power:

类型: 视灵能而定

子类型: 视灵能而定

此动作用于在战斗中施展灵能。具体查看第七章。

全自动点射 Full Auto Burst:

类型: 半动作

子类型: 攻击, 远程

必须持有具备全自动射击模式的武器方可执行。若角色双手各持一把可以全自动射击的手枪，可以双枪同时开火。攻击者进行 -10 的射击技能检定。掷骰结果为 94 至 00 表示武器卡壳。若成功，每个成功度造成一次命中，命中数不超过武器的全自动射速。额外的命中可分配给原目标 2 米内的其他目标（前提是新目标不比原目标更难命中）。若分配给同一目标，查阅多次命中表以确定命中部位，但第 1 次命中的部位必须按照交换掷骰结果的十位数和个位数来查表计算。

擒抱 Grapple:

类型: 半动作或全动作

子类型: 攻击, 近战

此动作用于已处于擒抱状态的角色。若要开始擒抱，请参阅后面的擒抱规则。若一方参与者体型大于另一方，体型较大者在擒抱内所有成功的对抗检定中，每一个体型等级，额外计入一个成功度。

若活跃角色是擒抱的主导者，角色必须在回合开始时首先声明，花费一个全动作维持“擒抱”，否则擒抱结束。

擒抱主导者选项:

- 造伤: 进行对抗力量检定, 若胜出, 则对目标造成徒手伤害 (**1d10-3+SB**) 及 1 级疲劳。若对手胜出, 则不产生伤害但维持擒抱。此动作允许协助。
- 摔投: 进行对抗力量检定, 若胜出, 对手变为倒地状态。此检定允许协助。主导者可选择以自由动作结束擒抱, 或继续擒抱倒地目标, 并在本次擒抱中的其他所有对抗检定中获得+10 加值 (与攻击倒地目标的标准加值可叠加), 直到倒地目标起立。
- 推动: 进行对抗力量检定, 若成功, 则将对手向选定方向推动 1 米, 每多一个成功度额外增加 1 米。此检定允许协助。推动距离不得超过主导者的半程移动距离。主导者可以选择随对手一同移动以维持擒抱, 或选择以自由动作松手来结束擒抱。
- 准备: 主导者可准备自己的一个物品, 或在 GM 允许下, 通过准备动作抓取对手的物品。
- 起立: 若双方均位于地面, 主导者可通过此动作起立, 也可以尝试通过对抗力量检定将对手一并拽起, 此检定允许协助。若成功, 双方均变为站立。
- 使用物品: 主导者可使用准备好的物品。

若活跃角色是被擒抱的目标, 角色必须在回合开始时首先声明, 花费一个半动作维持“擒抱”。

被擒抱目标选项:

- 挣脱: 通过与主导者进行对抗力量检定尝试挣脱。此检定允许协助。若成功, 角色脱离擒抱并可执行任何半动作。
- 滑脱: 通过挑战(+0)杂技检定尝试从擒抱中滑出。若成功, 角色脱离擒抱并可执行任何半动作。
- 夺取主导权: 通过与对手进行对抗力量检定尝试夺取控制权。若成功, 该角色变为擒抱主导者, 而原对手变为被擒抱目标。该角色可立即执行一项主导者选项, 但不能执行其他半动作。

谨慎行动 Guarded Action:

类型: 半动作

子类型: 专注, 近战 (格挡), 远程 (闪避)

角色的下一次行动小心且谨慎。角色在本回合内进行的任何武器技能检定或射击技能检定受-10 惩罚, 但直到下回合开始前, 所有回避检定获得+10 加值。

跳跃或飞跃 Jump or Leap:

类型: 全动作

子类型: 移动

角色可以进行垂直跳跃或水平飞跃。若角色处于近战状态，与其交战的每个对手都可以对其发动一次自由的标准攻击。具体移动动作细节查阅第一章。

击倒 Knock Down:

类型: 半动作

子类型: 攻击, 近战

攻击者企图使对手失去平衡。进行一次对抗力量检定。若攻击者胜出，目标变为倒地状态，且必须在其回合内使用起立动作才能起立。若攻击者胜出 2 个或更多成功度，可选择对目标造成 $1d5-3+SB$ 的伤害及 1 级疲劳。若目标在检定中胜出，则维持站立；若目标胜出 2 个或更多成功度，则攻击者变为倒地状态。若攻击者在执行击倒前花费半动作进行移动，或将击倒与冲锋结合，则击倒检定获得 +10 加值。

闪电打击 Lightning Attack:

类型: 半动作

子类型: 攻击, 近战

攻击者在近战中多次击打目标。仅当攻击者拥有闪电打击天赋时方可执行此动作。必须持有近战武器或能进行徒手攻击。不平衡或笨重的近战武器无法用于闪电打击。

攻击者进行一次困难(-10)武器技能检定。成功则每 1 个成功度造成 1 次命中，命中总数不能超过攻击者的 WSB。额外命中可分配给原目标或与攻击者近战交战的其他目标（前提是新目标不比原目标更难命中）。若分配给同一目标，查阅多次命中表以确定命中部位。

机动 Manoeuvre:

类型: 半动作

子类型: 近战, 移动

攻击者进行一次对抗武器技能检定来强迫对手移动。若成功，对手必须向攻击者选择的方向移动 1 米。如果愿意，攻击者也可以跟进 1 米。对手不能被强迫移向另一名角色或障碍物，但可以被推下平台边缘。

移动 Move:

类型: 半动作或全动作

子类型: 移动

活跃角色可花费半动作移动等同于其敏捷加值的米数, 花费全动作移动两倍于敏捷加值的米数。若活跃角色在移动结束时紧贴一名对手, 则可与其进入近战交战。若活跃角色通过移动离开近战, 对手可对其发动一次自由的标准攻击。

警戒 Overwatch:

类型: 全动作

子类型: 攻击, 专注, 远程

活跃角色守株待兔, 准备射击。进入警戒时, 角色在其面向方向确立一个 45 度弧形的杀伤区。随后角色需声明攻击方式(标准攻击、全自动点射或半自动点射)以及触发攻击的条件。在下回合开始前, 角色只要满足条件即可发动攻击。若通过警戒获得的攻击与另一角色的动作同时发生, 敏捷较高的先行动(相等则进行对抗敏捷检定)。此外, 杀伤区内的目标必须进行一次挑战(+0)压制检定, 否则进入被压制状态。若进行警戒的角色执行了动作或反应动作, 警戒立即结束(自由动作除外)。

准备 Ready:

类型: 半动作

子类型: 杂项

活跃角色拔出武器或取出物品。妥善收起武器或物品也使用此动作(简单丢弃视为自由动作)。此动作也可用于敷医疗贴、注射药物、为刀刃涂毒等。若需要准备两个不同的武器或物品, 同一回合内可进行两次准备。

装填 Reload:

类型: 半动作、全动作或多回合动作(视武器而定)

子类型: 杂项

活跃角色为远程武器装填弹药, 所需时间取决于武器。

跑动 Run:

类型: 全动作

子类型: 移动

角色跑动，跑动距离见第一章。这使角色更难被远程武器击中，但更容易成为近战攻击的目标。直到下回合开始前，针对该角色的远程攻击的射击技能检定受-20惩罚，但近战攻击的武器技能检定获得+20 加值。

半自动点射 Semi-Auto Burst:

类型: 半动作

子类型: 攻击, 远程

必须持有具备半自动射击模式的武器方可执行。若角色双手各持一把可以半自动射击的手枪，可以双枪同时开火。攻击者进行挑战 (+0) 射击技能检定，掷骰结果为 94 至 00 表示武器卡壳。若命中，第 1 点成功度造成 1 次命中，此后每多 2 个成功度额外增加 1 次命中，总命中数不超过武器半自动射速。额外命中可分配给原目标或 2 米内的其他目标，前提是新目标不比原目标更难命中。如果额外命中全部分配给原目标，查阅多次命中表以确定命中部位，但第 1 次命中的部位必须按照交换掷骰结果的十位数和个位数来查表计算。

起立/上骑/下骑 Stand/Mount/Dismount:

类型: 半动作

子类型: 移动

若活跃角色正躺卧或坐在地上，他可以起立。若他已经站立，他可以骑上坐骑或进入载具。若他已在坐骑上或载具内，他可以下骑或离开载具，并在动作结束时保持站立姿态。

标准攻击 Standard Attack:

类型: 半动作

子类型: 攻击, 近战或远程

活跃角色进行一次近战攻击 (+10 WS 检定) 或一次远程攻击 (+10 BS 检定)。成功则对目标造成一次命中，更多信息查看下一节“攻击”。若攻击者未装备武器且处于近战交战，他可以尝试擒抱而非造成伤害。若角色双持武器且拥有相应天赋，则标准攻击可以包括用第二把武器进行副手攻击，更多信息查看“双武器战斗”一节。

眩晕攻击 Stun:

类型: 全动作

子类型: 攻击, 近战

若活跃角色正处于徒手状态或装备有近战武器，他可以发动攻击尝试使对手眩晕，而非试图造成伤害。攻击者进行一次艰难（-20）武器技能检定。若攻击成功，将攻击者的 $SB+1d10$ 与目标的 $TB+头部护甲值$ 进行对比。若攻击者的结果等于或更高，则目标进入眩晕状态，持续轮次等于两个数值之间的差值，并获得 1 级疲劳。

火力压制 Suppressing Fire:

类型: 全动作

子类型: 攻击, 远程

此动作需要具备半自动或全自动射速的武器。活跃角色在其面向方向确立一个 45 度弧形的杀伤区，并进行全自动或半自动点射（消耗相应弹药）。杀伤区内所有目标必须通过困难(-10)压制检定，否则进入压制状态。若使用全自动点射，该检定变为艰难(-20)。角色无需按点射规则掷命中，而是进行一次-20 射击技能检定以确定是否击中。若骰点在 94-100 之间，武器卡壳。若检定成功，由 GM 将命中分配给杀伤区内的随机目标，且每 2 个成功度可额外命中另一个随机受害者。命中总数不超过武器射速，活跃角色不能选择故意让此射击技能检定失败。

迅捷打击 Swift Attack:

类型: 半动作

子类型: 攻击, 近战

仅当攻击者拥有迅捷打击天赋时方可执行。攻击者在近战中多次击打目标。进行挑战(+0)武器技能检定。检定成功，则第 1 点成功度造成一次命中，此后每多 2 个成功度额外增加一次命中。命中总数不超过攻击者的武器技能加值。额外命中可分配给原目标或与攻击者交战的其他目标。若全部命中同一目标，查询多次命中表以确定命中部位。若双持武器且拥有相应天赋，可作为此动作的一部分进行副手攻击。更多信息查看“双武器战斗”一节。

战术推进 Tactical Advance:

类型: 全动作

子类型: 专注, 移动

活跃角色从一个掩体位置移动到另一个掩体位置，距离不超过全速移动距离。在移动过程中，即使短暂暴露在开阔地带，角色仍被视为享受上一个掩体的防御收益。

使用技能 Use a Skill:

类型: 半动作、全动作或多回合动作（视情况而定）

子类型: 专注, 杂项

活跃角色可以使用一项技能。这通常涉及进行一次技能检定。

其他动作 Other Actions:

若玩家想执行此处未列出的动作, GM 应判断具体如何操作和检定。请记住, 一个轮次的时间仅约为 5 秒。

攻击

不论装备什么武器，攻击的流程都是相同的。在进入流程前，应首先确认攻击可行性：近战攻击需在近战交战时进行，远程攻击则不能在近战交战时进行（除非使用手枪类武器）。

攻击流程：

第一步：修正加减值

许多时候攻击检定会受到动作、天赋、技能、难度修正等各种情况的加减值影响。检定最高加值为+60，最高减值为-60。

第二步：攻击者进行命中检定

攻击者一般需要通过一次修正后的 WS 或 BS 检定，才能命中目标。如果骰点为 11 的倍数，且攻击目标有处于协同状态的战友，则该攻击转而命中该战友。此外，如果目标成功进行回避反应，则本次攻击无效。

注：如果攻击者并没有看见目标，只是向着黑暗中胡乱扫射，而 GM 恰巧知道黑暗中的确存在目标，则这种理论可行的情况需要 GM 自由裁断。

第三步：攻击者决定命中部位

成功命中后，需要通过骰点决定命中部位。将检定骰点的十位数和个位数交换，（例如，骰出了 32，则此处运用 23 查表；骰出 40，则此处运用 04 查表），然后查阅下表。

命中部位表					
01-10	11-20	21-30	31-70	71-85	86-00
头部	右臂	左臂	躯干	右腿	左腿

第四步：攻击者决定伤害值

每把武器都有自己的伤害值，详情查看军械库一章。运用伤害值（通常包括一次造伤骰），同时应用各种修正。最后，如果本次攻击中运用到了近战武器，则伤害值加上攻击者的 SB。

在第二步中，我们进行过一次攻击骰。如果对造伤骰的成功度不满意，攻击者可以选择将 1 次造伤骰的成功度替换为先前攻击骰的成功度。如果任何造伤自然骰点出现了骰点 10，则可以进行一次「正义之怒」。

第五步：目标结算所受伤害

目标从伤害总量中减去 TB 和受击部位的护甲值。如果减至 0 及以下则无事发生，否则将目标的承伤值减去剩余伤害总量。如果承伤值减至 0 及以下，则溢出的伤

害被记录为致命伤，需根据伤害类型、受击部位和累计致命伤数值，查询相应致命伤表。

正义之怒:

自然骰点，即未计算修正时的原始骰点。可以理解为等同于把 10 面的实体骰子扔出去，朝上的那一面是多少就是多少。这意味着甚至在 1d5 掷骰时，依然可以掷出自然骰点 10。

造伤骰出现了自然骰点 10，则在结算完原本的效果后，将额外发生以下两种情况之一：

1. 如果该攻击原本就造成了伤害，则攻击者可以掷骰 1d5 并查阅致命伤表，使目标承受表中的效果。不过，目标并不算作遭受了致命伤。也就是该目标之后受到伤害时，仍然照常扣除承伤值，而非直接开始恶化致命伤。修正致命伤的天赋（如粉碎射击）也不会修正这次效果。如果目标多次遭受正义之怒，致命伤效果依然不会因此叠加。
2. 如果该攻击原本不造成伤害，则该攻击造成不可被护甲或坚韧减免的 1 点伤害。

此外，为了确保战斗不会过于拖沓，GM 可以选择让低级炮灰在遭受正义之怒时直接去世。GM 当然也可以选择只允许玩家角色和高级 NPC 造成正义之怒，低级炮灰怒不起来。

例如，纪尧姆·托马斯·雷纳尔用激光枪向邪教徒开火，激光枪应造成 $1d10+3$ 点伤害，纪尧姆 $1d10=8$ ，则造成 11 点伤害。邪教徒 TB 为 3，护甲为 4，激光枪 Pen0，则邪教徒实际遭受的伤害为 $11-3-4+0=4$ 。邪教徒原本承伤为 10，现在剩余承伤为 6。

在另一条世界线上，纪尧姆计算造伤时掷出了 $1d10=10$ ，则除去原本该造成的伤害，纪尧姆还可以 1d5 查询一次能量致命伤效果，应用到邪教徒身上。

徒手战斗:

有些时候，攻击者宁愿亲自用拳头攻击（或者用脚踹？）。徒手战斗只能在近战攻击中造成。如果对手也是徒手，则攻击者进行一次挑战（+0）武器技能检定；如果对手使用近战武器或手枪类武器，则攻击者进行一次艰难（-20）武器技能检定，以确定是否命中。假如命中，则攻击者造成 $1d5-3+SB$ 点冲击伤害。此外，如果本次攻击的伤害值大于等于目标的 TB，则目标额外承受 1 级疲劳。

当然，徒手战斗时出现自然骰点 10，也可以计算正义之怒。而且徒手攻击和多数近战攻击一样，可以被格挡。

擒抱:

发起擒抱是一种近战攻击，需使用冲锋动作或标准攻击动作。攻击者照常进行一次武器技能检定。如果可能，擒抱的目标可以使用反应动作来回避该攻击。如果攻击成功，攻击者和目标进入擒抱状态，并由攻击者作为擒抱的主导者。主导者可以在任何时候以自由动作结束擒抱。

擒抱状态下，擒抱的参与者无法使用反应动作，被视为处于近战交战状态，只能执行“擒抱”动作（见前文），擒抱主导者可以在其回合内的任何时刻以自由动作主动结束擒抱，其他攻击者在攻击处于擒抱状态的目标时，武器技能检定获得 +20 加值。

同一场擒抱中只能有两名角色参与，但在某些情况下，至多可有另外两名角色为每位擒抱者提供协助。

双武器战斗:

许多战士习惯双手各持一把武器作战。除非双武器战斗的角色拥有双利手天赋，否则必须明确哪只手是主手，哪只手是副手。

双武器战斗规则如下：

适用武器：角色可以使用任何能够合理单手持握的近战或远程武器。通常包括手枪类远程武器（部分基础类武器经过改装后也可单手使用），以及描述中注明为单手使用的近战武器。

副手惩罚：角色可以使用任意一只手发动攻击。使用副手发动的攻击，其武器技能或射击技能检定受-20 惩罚。

双持攻击：若角色拥有双持客天赋，他可以同时用两把武器攻击，但每次攻击检定均承受-20 惩罚，且副手攻击还要额外承担-20 的副手惩罚（即：主手受-20 惩罚，副手受-40 惩罚）。

天赋修正：若角色拥有双利手天赋，副手攻击的惩罚完全消失，且双武器战斗的惩罚降至-10（其他修正可能会进一步改变这些值）。

双武器格挡：若角色持有至少一把近战武器，他可以照常每轮进行一次反应动作来尝试格挡。该武器技能检定不视为攻击，因此不受标准的副手攻击惩罚。

双武器近战：拥有双持客（近战）天赋且装备两把近战武器的角色，可先用其中一把武器执行近战攻击动作（标准攻击、迅捷打击或闪电打击），随后再用另一把武器执行一次近战攻击动作。

双武器射击：拥有双持客（远程）天赋且装备两把手枪（或其他单手远程武器）的角色，可先用其中一把武器执行远程攻击动作（标准攻击、半自动点射或全自动点射），随后再用第二把武器执行另一次远程攻击动作。两把武器可以采用不同射击模式，但双手各持全自动武器时，角色依然只能有一个压制射击区。角色可以对不同目标开火，但两个目标之间的距离必须在 10 米以内。

双武器混用：同时拥有双持客（近战）和双持客（远程）天赋，且一手持近战武器、一手持手枪的角色，可以用其中一把武器执行近战或远程攻击动作，随后用副手武器执行另一次近战或远程攻击动作。手枪的命中必须针对近战范围内的目标。两次攻击分别结算。

作战修正

有许多因素，如地形、天气、战术状态等等，都可以为战斗检定提供加减值。以下是战斗中的常见修正因素，不过 GM 对这类修正拥有最终解释权。

常见作战修正表	
修正	示例
+30	近战或远程突袭目标。
	射击庞大目标。
	贴身距离（2米内，若武器半程射程小于3米，改为半程-1米内）射击。
+20	近战围攻人数对比达3:1或以上。
	攻击一名眩晕的对手。
	射击巨大目标。
+10	执行标准攻击。
	近战攻击倒地的对手。
	从高处发动攻击。
	半程距离（小于武器的半程射程时）射击。
	近战围攻人数对比达2:1或以上。
	射击魁梧目标。
+0	在近战中执行迅捷打击动作。
	执行半自动的远程射击。
-10	疲劳状态下的任何检定。
	长程距离（武器射程两倍至三倍）射击。
	射击倒地的目标。
	射击瘦小目标。
	在近战中执行闪电打击动作。
	执行全自动的远程射击。
	在倒地状态下发起近战攻击。
-20	向近战状态下的目标射击。
	倒地状态下进行回避反应。
	徒手攻击持有武器的对手。
	黑暗中的近战攻击。
	在雾、霾或阴影中射击目标。

	射击微小目标。
	使用缺乏相应武器训练天赋的武器。
	在压制状态下射击。
-30	在深雪中攻击或闪避。
	射击未经架设的重武器。
	射击极微目标。
	极限距离（武器射程三倍以上）射击。
	射击完全隐蔽的目标。
	在黑暗中射击目标。

掩体

向着掩体后的目标开火射击时，射击技能检定本身没有惩罚，但是由目标自己决定暴露身体的哪些部位。通常而言，躯干和双腿会被遮挡。如果射击命中的身体部位被掩体遮挡，则在结算伤害时额外计入掩体护甲值。

攻击可以损坏掩体。每次针对掩体造成的伤害量超过其护甲，都会使掩体护甲降低 1 点。

常见掩体示例	
掩体类型	护甲值
防弹玻璃、发电机管道、薄金属、木板	4
防弹板、储物箱、沙袋、冰块、树木	8
沉思者阵列、静滞舱、标准街垒	12
混凝土、舱门、厚铁板、石墙	16
塑钢复合材料、隔舱壁、塑钢	32

流弹（可选规则）

在残酷的第 41 个千年，如果角色向近战中的目标射击，且只差一点就能命中（比如只差 1 失败度），则该攻击改为命中同一场近战的另一个目标。

此外，GM 也可以裁定，使用半自动点射或全自动点射向近战中开火，必须将多次命中分配给参与近战的不同目标。

压制

许多情况可能使角色陷入压制状态。受压制的角色正忙于躲避子弹，因此每回合

只能执行一个半动作，但仍可照常执行自由动作和反应动作。此外，其所有射击技能检定受-20 惩罚。

若受压制角色相对于使其受压制攻击者处于掩体内，除非撤退，否则他不得离开掩体（且撤退时必须保持处于掩体保护下）。若被压制时不在掩体中，他必须在下一回合前往掩体。若附近没有掩体，他必须远离使其受压制的攻击者。

角色可以在回合结束时进行一次挑战 (+0) 意志力检定以脱离压制状态。若成功，角色在下一回合恢复正常行动。如果角色自上个回合以来未被射击过，或正处于掩体后，此检定修正变为容易(+30)。

进入近战状态的角色自动脱离压制状态。但角色不得为了脱离压制而主动发起近战。

倒地

任何躺在地上的角色都被视为处于倒地状态。攻击倒地目标时，WS 检定+10，BS 检定-10（除非贴身射击）。倒地角色发起攻击时 WS 检定-10，试图回避时受到-20 惩罚。

无法行动

针对无法行动的角色（睡眠、昏迷、瘫痪等；倒地和眩晕不属于无法行动），所有 WS 检定自动成功，伤害骰可以掷骰两次并将结果相加。

武器卡壳

由于年代久远、机魂不悦或设计缺陷，武器可能会卡壳。远程攻击中，未修正的原始骰点为 96 至 00 时，除了自动判定为未命中外，还表示武器已卡壳。卡壳的武器在排除故障前无法发射。

排除故障需要一个全动作，进行一次射击技能检定。如果检定成功，卡壳被排除，但武器需要重新装弹，且其中的剩余弹药丢失。如果检定失败，武器仍处于卡壳状态，角色可在下一回合再次尝试。

某些武器（如等离子枪、手雷、导弹）使用起来特别危险，请参阅其武器特质。半自动与全自动射击也会增加卡壳概率。

伤势、疲劳、异常状态

每个角色都有自己的承伤值。承伤总值本身不会因为受伤而变化，且扣除承伤不会直接造成异常状态或死亡。

伤害分为四种类型（能量、爆炸、冲击、撕裂），且在武器数据中有所说明。如果某种伤害未表明类型，则视为冲击伤害。伤害类型通常仅在确定致命伤效果时需要纳入考虑。

角色受到的伤害可以通过自然恢复或医疗处理被移除。一旦受到的累积伤害超过了承伤总值，角色将开始承受致命伤（Critical Damage）。致命伤需根据命中的身体部位及伤害类型查询对应的致命伤表（见附录）。

与普通伤害一样，致命伤可以累计，直到通过自然恢复或者医疗处理移除。假如已经受到致命伤的角色受到更多伤害，则伤害累计至总致命伤中，并启用更多的致命伤效果。致命伤效果一般可以叠加，如果出现互斥的致命伤效果，则以最新的为准。

此外，致命伤效果表中假如出现扣除交际属性，一般是因为伤疤太丑。

疲劳

疲劳并不致命，且以“疲劳等级”衡量。

疲劳等级小于等于角色 TB 时，角色仍可继续行动，但所有检定受到-10 惩罚。疲劳等级超过 TB 后，角色将昏迷 10-TB 分钟，随后苏醒，且疲劳等级恢复为 TB。

疲劳随时间消退，每一小时正常休息（不昏迷、不战斗、不用灵能，无剧烈活动）可以移除 1 级疲劳。连续 6 小时正常休息可以移除所有疲劳。

对角色属性值的伤害（临时扣除属性值）

灵能能力、毒素、疾病、致命伤等因素可能会对角色的属性造成伤害。除非另有说明，属性不会被永久扣除，且每小时无条件自动恢复 1 点失去的属性。

属性不能被扣除至低于 0，并且会实时影响属性加值。属性归零后会产生严重后果。见下表。

属性归零效果表	
归零属性	效果
WS	角色不能进行基于 WS 的检定
BS	角色不能进行基于 BS 的检定
S	角色昏迷

T	角色死亡
A	角色暂时瘫痪，无法进行动作
Int	角色停止了思考，进入无法行动状态
Per	除了基于 T 的检定之外，角色所有检定承受-30 减值
WP	角色陷入充满噩梦的沉睡
Fel	角色无法说话，且不能进行基于 Fel 的检定

异常状态

截肢

截肢的角色同样承受失血状态。如果角色还活着，拥有医疗技能者可以进行治疗，否则断肢处只有 20% 概率愈合。如果愈合失败，角色将在 $1d10$ 天后死亡。不论是否治疗或愈合，在 $1d10+2$ 天内角色受到的伤害无法移除。

断手

角色所有需要用到手的技能与属性检定承受-20 惩罚，且无法双持武器。不过断手的手臂可以持盾。假如这是角色的主要手，则接下来只能使用副手并因此受到-20 的 WS 检定惩罚。每花费 100xp，可以将惩罚减少 10。假如角色双手都断了，那么就自求多福吧。

断臂

承受断手的效果，同时无法用断臂持盾。假如两只手臂都断了……那你到底来干嘛的？

独眼

射击技能永久-10，且所有需要用到视力的技能和属性检定承受-20 惩罚。

断脚

移动距离永久减半（上取整），所有需要移动的动作、技能和属性检定承受-20 惩罚。假如两只脚都断了，建议早日学会倒立行走。

断腿

同断脚，且不能使用闪避技能。

失明

所有基于视力的检定自动失败，包括射击检定（为什么要给盲人发枪）。武器技能检定和其他许多需要视力辅助的检定承受-30 惩罚。不能用于免疫政委要求的冲锋。

失血

失血属于致命伤能够带来的效果。每一轮，失血角色有 10% 概率死亡，直到得到治疗。如果角色有意识，那么每一轮可以尝试-10 的医疗检定来止血。如果角色还想剧烈运动，则医疗检定惩罚改为-30。如果角色无意识，可以由其他角色帮忙进行止血的医疗检定。

耳聋

所有基于听力的技能和属性检定自动失败，并且和队友交流困难。

火焰

角色接触火焰的每一轮都会受到伤害。在接触火源的第二轮及之后每一轮开始时（或者被火焰词条武器命中等等），必须通过一次+0 敏捷检定，否则会着火。着火的角色每个回合开始时进行一次+0 意志力检定，否则无法进行动作，且消耗一个全动作用于吱哇乱叫。着火的角色可以尝试执行一个全动作卧倒打滚，通过一次-20 的敏捷检定以灭火。GM 可以根据情况调整灭火难度。

坠落

坠落伤害为 $1d10 + \text{坠落高度}$ 。使用命中部位表来判断哪个部位先着地。坠落伤害属于冲击伤害，不能被护甲削减。

眩晕

近战或远程攻击眩晕角色都能获得+20 的加值。此外，眩晕角色不能执行动作。眩晕角色不算无法行动状态，也不算突袭对象。

窒息

角色可以憋气 TB 分钟。如果角色正在剧烈活动，则可以憋气两倍于 TB 的轮次。憋气时，必须每分钟或每轮次通过一次+0 坚韧检定，否则遭受 1 级疲劳。记住，疲劳本身可能导致减值和昏迷。

昏迷

昏迷一般是疲劳或致命伤导致的临时状态。如果没有提及昏迷时间，则默认昏迷 10 分钟。昏迷的角色算无法行动状态。

肢体报废

某些致命伤会导致肢体报废。角色需进行一次+0 的坚韧检定，具有医疗技能的角色可以协助检定，这会使得检定获得+20 的加值。若检定成功，肢体需要打石膏 **1d5+1** 周，期间肢体无法使用。若检定失败，则必须截肢。

截肢时需要一名具有医疗技能的角色通过一次-10 的医疗技能检定。如果检定失败，则除了截肢之外，手术还会对对应肢体部位造成 **1d10** 的伤害。如果截肢者活过了手术，那么还会进入失血状态。

真空

如果暴露在真空中，角色可以安全存活 TB 轮。之后，除非有氧气源，角色进入窒息状态。此后每一轮结束时，因为失压，角色承受 **1d10** 爆炸伤害。

如果角色位于太空环境，则每一轮结束时需进行一次+0 的坚韧检定，否则会因寒冷受到 **1d10** 点能量伤害，无视护甲和坚韧。如果角色在太空中死亡，尸体将在五轮后冻结，任何对冻结的尸体造成的伤害，都会导致尸体碎成无数血色冰晶。如果角色位于某种逐渐恶化的空气环境中，则可以安全存活两倍于 TB 的轮数，之后进入前述的窒息和失压，不过承受的伤害仅为 **1d5**。

疗伤

随着伤势的累计，角色会依次经历轻伤、重伤和致命伤状态。医疗护理的更多信息可以查阅医疗技能介绍，当然也可以在两次游戏会话的间隙里一键完成医疗，具体情况具体分析。

轻伤:

轻伤角色受到的伤害小于或等于 TB 的两倍。轻伤角色可以每天自愈 1 点伤害，如果花一整天卧床休息，则自愈 TB 点伤害。

重伤:

重伤角色受到的伤害超过 TB 的两倍。重伤角色不会每天自愈，除非进入长期护理（见医疗技能介绍）。如果满足长期护理的静养条件，则每天自愈 1 点伤害。若重伤角色受到的伤害减少到轻伤范围，则转为轻伤状态。

致命伤:

致命伤角色受到的伤害超过其承伤值。致命伤角色不会每天自愈，除非进入长期护理（同上）。如果满足长期护理的静养条件，则每天通过一次+0 的坚韧检定，可以移除 1 点致命伤。一旦所有致命伤都被移除，则转为重伤状态。

安装假肢:

仿生义体未必弱于原生血肉。详细的义体安装与更换规则请查询第六章。

附录

多次命中表					
第一击	第二击	第三击	第四击	第五击	剩余命中
头部	头部	手臂	身体	手臂	身体
手臂	手臂	身体	头部	身体	手臂
身体	身体	手臂	头部	手臂	身体
腿部	腿部	身体	手臂	头部	身体

致命伤表: 能量		
部位	伤害	效果
手臂	1	持续 $1d5$ 轮, 所有涉及该手臂的检定受-30 惩罚。
	2	手臂在 $1d5$ 轮内报废, 且目标承受 1 级疲劳。
	3	下一轮只能执行一个半动作, 并承受 $1d5$ 级疲劳。
	4	眩晕 1 轮, 倒地, 手臂在 $1d10$ 轮内报废。
	5	眩晕 1 轮, 手臂在医疗处理前报废。
	6	WS 和 BS 扣除 $1d5$ 点, 受 $1d5$ 级疲劳, 通过+0 的坚韧检定, 否则手臂永久报废。
	7	在手臂修复前视为断臂, 眩晕 1 轮, 承受 $1d5$ 级疲劳
	8	承受 $1d10$ 级疲劳。断臂。通过+0 的坚韧检定, 否则眩晕 $1d5$ 轮。
	9	通过+0 的坚韧检定, 否则死亡。若幸存, 承受 $1d10$ 级疲劳, 眩晕 1 轮, 并且断臂。
	10+	立即死亡。
躯干	1	下一回合只能执行一个半动作。
	2	通过+0 的坚韧检定, 否则倒地。
	3	2 级疲劳, 扣除 $1d5$ 点坚韧。
	4	$1d10$ 级疲劳, 下一轮只能够执行一个半动作。
	5	倒地。通过+0 的敏捷检定, 否则着火。通过+0 的坚韧检定, 否则眩晕 1 轮。
	6	倒地。眩晕 $1d10$ 轮。承受 $1d5$ 级疲劳。通过+0 的敏捷检定, 否则着火。
	7	眩晕 $2d10$ 轮。永久扣除 $1d10$ 点坚韧。

	8	眩晕 2d10 轮。在医疗处理之前 S、T、A 全部减半。永久扣除 2d5 点交际。
	9	变成焦尸，死亡。
	10+	变成焦尸死亡，且如果携带弹药，弹药有 50% 概率爆炸。 1d5 米内所有生物通过回避检定，否则承受 1d10+5 点爆炸伤害。如果携带手雷或导弹，手雷或导弹会在伤害造成的一个轮次后，在尸体所在地按正常效果爆炸。
头部	1	1 轮内其所有检定（坚韧检定除外）受 -10 惩罚。
	2	1 轮失明。
	3	耳聋，直到接受急救或者等待 1d5 小时。
	4	2 级疲劳，失明 1d5 轮。
	5	失明 1d10 轮，眩晕 1 轮，永久扣除 1 点交际。
	6	失明 1d10 小时，永久扣除 1d5 点交际和感知。 1d5 级疲劳。
	7	永久失明。 1d10 级疲劳。掷一个 1d10 并将骰点作为目标新的交际属性值（除非原本交际就低于 10 ）。
	8	死亡。
	9	死亡，且脑壳天女散花。
	10+	无头尸体向随机方向狂奔 2d10 米（参考随机落点图），沿途所有角色通过一次 +0 敏捷检定，否则着火。
腿部	1	2 轮内不得跑动或冲锋。
	2	通过一次 +0 坚韧检定，否则承受 1 级疲劳。
	3	1 级疲劳， 1d10 轮内移动距离减半（上取整），倒地。
	4	移动距离减半（上取整），不得跑动或冲锋，直到接受医疗处理。
	5	1 级疲劳， 2d10 轮内移动距离减半（上取整），倒地。
	6	通过一次 +0 坚韧检定，否则失去一只脚。若通过检定，目标移动距离减半（上取整），直到接受医疗处理。
	7	在得到修复前视为断腿。通过一次 +0 坚韧检定，否则眩晕 1 轮。承受 1d5 级疲劳。
	8	断腿。失血。通过一次 +0 坚韧检定，否则眩晕 1 轮。承受 1d10 级疲劳。
	9	通过一次 +0 坚韧检定，否则死亡。彻底断腿。
	10+	死得很焦灼。

致命伤表: 爆炸		
部位	伤害	效果
手臂	1	1 级疲劳。
	2	通过一次+0 坚韧检定, 否则眩晕 1 轮。
	3	失去 1 根手指和 1d5 个手指尖。扣除 1d10 点 WS 和 BS, 手中物品摧毁。如果手中拿着爆炸物, 爆炸物爆炸, 转表中效果 9。
	4	眩晕 1 轮。通过一次+0 坚韧检定, 否则失血。
	5	通过一次+10 坚韧检定, 否则断手。永久失去 1 点 WS 和 BS。
	6	1d5 级疲劳。骨折。失血。在修复前视为断臂。
	7	通过一次+0 坚韧检定, 否则死亡。若幸存, 眩晕 1d10 轮, 受 1d10 级疲劳, 失血, 断臂。
	8	死得不太完整。
	9	死得稀里哗啦。如果手中武器带有能量源, 则武器爆炸, 2 米内任何人受到 1d10+5 点冲击伤害。
	10+	同上, 且如果携带弹药, 弹药爆炸, 对 1d10 米内任何人再造成 1d10+5 点冲击伤害。如果携带手雷或导弹, 手雷或导弹立即爆炸。
躯干	1	向后飞 1d5 米。倒地。
	2	向后飞 1d5 米, 每米获得 1 级疲劳。倒地。
	3	向后飞 1d5 米, 眩晕 1 轮, 倒地。
	4	通过一次+0 坚韧检定, 否则失血且眩晕 1 轮。
	5	通过一次+0 坚韧检定, 否则失血并永久扣除 1 点坚韧。承受 1d5 级疲劳, 倒地。
	6	眩晕 1 轮, 下一轮只能执行一个半动作, 失血。
	7	倒地, 失血, 眩晕 1d10 轮, 通过一次+0 坚韧检定, 否则昏迷。
	8	死亡。
	9	死得爆发四散。若携带弹药, 弹药爆炸并对 1d10 米内所有人造成 1d10+5 点冲击伤害。若携带手雷或导弹, 同样立即爆炸。
	10+	同上, 且 1d10 米内所有人通过一次+0 敏捷检定, 否则因为血雾蒙眼, 一轮之内 WS 和 BS 检定承受-10 惩罚。
头部	1	下一回合只能执行一个半动作。
	2	失明、耳聋 1 轮。
	3	2 级疲劳。通过一次+0 坚韧检定, 否则扣除 1d10 点感知和交际。

	4	扣除 $1d10$ 点智力。倒地。通过一次+0 坚韧检定，否则智力永久失去 1 点，且眩晕 2 轮。
	5	眩晕 $1d10$ 轮，永久耳聋，永久失去 $1d5$ 点交际。
	6	死亡。
	7	死亡。若携带弹药，弹药爆炸并对 $1d10$ 米内所有人造成 $1d10+5$ 点冲击伤害。若携带手雷或导弹，同样立即爆炸。
	8	由于死亡带来的血浆，之后战斗中路过此处的角色需要经过一次+0 敏捷检定以小心地滑，否则滑倒并进入倒地状态。
	9	死亡，化为猩红的薄雾……
	10+	死相惨得不可描述，任何在目标 2 米内的盟友必须立刻进行一次+0 的意志力检定，否则下一个回合被用于逃离攻击者。
腿部	1	通过一次+0 坚韧检定，否则倒地。
	2	倒地。 $1d5$ 轮内只能执行半程移动动作。
	3	腿部骨折，失去 $2d10$ 点敏捷。
	4	被炸飞 $1d5$ 米，需消耗一个全动作站稳，并且 $1d10$ 轮内移速减半（上取整）。
	5	目标的脚被炸飞。永久失去 $1d5$ 点敏捷。通过一次-10 坚韧检定，否则承受 $1d5$ 级疲劳。
	6	腿部骨折，在修复前被视为断腿。 $1d10$ 级疲劳。通过一次+0 坚韧检定，否则永久断脚。
	7	断腿。通过一次+0 坚韧检定，否则死亡。若检定通过，眩晕 $1d10$ 轮、承受 $1d10$ 级疲劳、失血。
	8	死亡。
	9	死得比较破碎且有杀伤力。 2 米内的所有人受到 $1d10+2$ 冲击伤害。
	10+	同上，且如果携带弹药，弹药爆炸，对 $1d10$ 米内任何人再造成 $1d10+5$ 点冲击伤害。如果携带手雷或导弹，手雷或导弹立即爆炸。

致命伤表：冲击		
部位	伤害	效果
手臂	1	手中物品掉落。
	2	1 级疲劳。
	3	手中物品掉落，眩晕 1 轮。该物品有 10% 概率受损需要维修。

	4	手中物品掉落，通过一次+0 坚韧检定，否则扣除 1d10 点 WS 和 BS。
	5	手臂在接受医疗处理前报废。
	6	1d5 根手指粉碎。1 级疲劳。通过一次+0 坚韧检定，否则永久扣除 2 点 WS 和 BS。
	7	手臂骨折，在修复前视为断臂。失血。
	8	断臂。通过一次+0 坚韧检定，否则死亡。若检定成功，眩晕 1d10 轮，承受 1d5 级疲劳且失血。
	9	死亡。
	10+	同上，且死得比较破碎而有杀伤力。2 米内的所有人随机部位受到 1d5-3 点冲击伤害（见命中部位表）。
躯干	1	下一轮只能进行一个半动作。
	2	1 级疲劳，倒地。
	3	倒地，眩晕 1 轮。
	4	扣除 1d10 点坚韧。通过一次+0 敏捷检定，否则倒地。
	5	眩晕 2 轮，通过一次+0 的坚韧检定，否则承受 1d5 疲劳。
	6	被打飞 1d5 米，倒地（途中撞到障碍物则飞不了那么远）。承受 1d5 级疲劳并眩晕 2 轮。
	7	1d5 根肋骨骨折，可以选择躺下等待医务人员用一次成功的医疗检定固定肋骨。如果直接继续行动，则随后每轮有 20% 的概率因为肋骨刺穿脏器死亡。永久扣除 1d5 点坚韧。
	8	失血。永久失去 1d10 点坚韧。
	9	死亡。
	10+	同上，且被打飞 1d10 米。任何路径上的人通过一次+0 敏捷检定，否则倒地。
头部	1	通过一次+0 坚韧检定，否则承受 1 级疲劳。
	2	1d5 轮内所有感知或智力检定 -10。
	3	失明 1 轮。通过一次+0 坚韧检定，否则眩晕 1 轮。
	4	通过一次+0 坚韧检定，否则眩晕 1 轮并倒地。
	5	眩晕 1 轮，承受 1 级疲劳，后退 1d5 米，永久扣除 1 点智力。
	6	眩晕 1d5 轮，后退 1d5 米。通过一次+0 敏捷检定，否则倒地。
	7	眩晕 1d10 轮，接下来 1d10 小时内移速减半。

	8	死亡。
	9	死得四处爆汁。4 米内所有人通过一次敏捷检定，否则下一回合的 WS 和 BS 检定-10。
	10+	同上。且由于攻击威力过大，在穿透死者后还能命中附近一个目标。如果是近战武器，攻击者可以立即使用同一武器对能够触及的目标再攻击一次（攻击者不移动）。如果是远程武器，攻击者可以立即使用同一武器对处在死者正后方的射程内目标再攻击一次。
腿部	1	1 级疲劳。
	2	1 轮内移速减半（上取整）。通过一次+0 坚韧检定，否则眩晕 1 轮且倒地。
	3	扣除 1d10 点敏捷，倒地。
	4	扣除 2d10 点敏捷，倒地。
	5	眩晕 1 轮，在接受医疗处理前移动距离降至 1 米。倒地。
	6	通过一次+0 坚韧检定，否则脚永久报废。在接受医疗处理前移速减半（上取整）。承受 2 级疲劳。
	7	腿部骨折，在修复前视为断腿。倒地。眩晕 2 轮。
	8	断腿。失血。永久扣除 1d5 点敏捷。通过一次+0 坚韧检定，否则死亡。
	9	死在血泊中。
	10+	同上，此外由于惨叫声过大，本轮剩余时间， 2d10 米内没有人能听清任何交谈声。

致命伤表: 撕裂		
部位	伤害	效果
手臂	1	手中物品掉落。
	2	手中物品掉落， 1 级疲劳。
	3	手中物品掉落。通过一次+0 坚韧检定，否则失血。
	4	倒地。 2 级疲劳。 1d10 轮内手臂报废。
	5	手中物品掉落。失血。在医疗处理前手臂报废。
	6	失去 1d5 根手指。眩晕 1 轮。通过一次+0 坚韧检定，否则手掌报废。

	7	扣除 1d10 点力量。手臂在修复前视为断臂。失血。
	8	断臂。通过一次+0 坚韧检定, 否则死亡。若检定成功, 眩晕 1d10 轮并失血。
	9	死亡。
	10+	同上, 且断手在坠地时的抽搐扣动了扳机。如果携带远程武器, 有 5% 的概率命中 2d10 米内的一个随机目标, 并正常计算一次武器命中。
躯干	1	若命中部位无护甲, 承受 1 级疲劳。
	2	1 级疲劳。通过一次+0 坚韧检定, 否则眩晕 1 轮。
	3	眩晕 1 轮。通过一次+0 坚韧检定, 否则失血。
	4	失血, 眩晕 1 轮。
	5	扣除 1d10 点坚韧, 失血。鲜血使地面变得湿滑, 任何试图移动穿过血泊的角色通过一次+0 敏捷检定, 否则倒地。
	6	倒地, 失血, 扣除 1d10 点坚韧。
	7	攻击剖开了腹部。永久扣除 1d5 点坚韧, 失血。目标可以选择单手托住内脏, 直到医疗人员用一次成功的医疗检定固定内脏。如果直接选择继续战斗, 则每轮有 20% 的概率肠子流一地, 造成额外 2d10 点伤害。
	8	通过一次+0 坚韧检定, 否则死亡。若检定成功, 则永久扣除 1d10 点坚韧, 眩晕 1 轮并失血。
	9	死亡。
	10+	同上, 且由于地面污血, 在随后的战斗中, 任何进入尸体 4 米内的人必须通过一次+0 敏捷检定, 否则倒地。
头部	1	除非戴头盔, 否则承受 1 级疲劳。
	2	由于鲜血蒙眼, 接下来 1d10 回合内的 WS 和 BS 检定承受 -10 惩罚。通过一次+0 坚韧检定, 否则失血。
	3	眩晕 1d5 轮。若戴头盔则头盔掉落。失血。
	4	通过一次+20 坚韧检定, 否则失去一只眼球。扣除 1d10 点感知。
	5	眩晕 1d5 轮。若戴头盔则头盔掉落。若无头盔则失去一只耳朵, 进入耳聋状态直到接受医疗。若失去耳朵, 则还需通过一次+0 坚韧检定, 否则永久扣除 1 点交际。
	6	失血, 1d5 级疲劳。投掷 1d10 以确定损失, 1-3 为眼睛 (见异常状态独眼), 4-7 为鼻子 (永久扣除 1d10 点交际), 8-10 为耳朵 (耳

		聋直到接受医疗)。
7		失血, 眩晕 1 轮。永久失明。永久扣除 1d10 点交际。说话变得含糊不清。
8		死亡。
9		死时飞了 2d10 米远。
10+		同上, 此外由于血流如喷泉, 周围所有人通过一次+0 敏捷检定, 否则 WS 和 BS 检定在一轮内-10。
腿部	1	1 级疲劳。
	2	通过一次+0 敏捷检定, 否则倒地并失血。
	3	扣除 1d5 点敏捷, 失血。
	4	移速减半直到接受医疗处理。倒地。扣除 1d10 点敏捷。
	5	失血。通过一次+0 坚韧检定, 否则永久扣除 1 点敏捷。
	6	失血。通过一次+0 坚韧检定, 否则这只脚永久报废。若检定成功, 移速减半(上取整)。
	7	腿部折断, 在修复前视作断腿。失血。眩晕 1 轮并倒地。
	8	断腿。通过一次+0 坚韧检定, 否则死亡。若检定成功, 眩晕 1d10 轮并失血。
	9	死亡。
	10+	同上, 此外由于鲜血如潮涌, 随后战斗中任何在尸体 6 米内执行跑动或冲锋动作者, 需通过一次+0 敏捷检定, 否则倒地。

震慑表: 投掷 1d100, 检定每 1 点失败度结果再+10	
骰点	结果
1-20	下回合只能执行一个半动作。
21-40	本次遭遇剩余时间内所有检定-10, 除非能摆脱震慑。
41-60	无法主动靠近恐惧源, 且本次遭遇剩余时间内所有检定-10。
61-80	摆脱震慑前无法执行任何动作。摆脱后, 本次遭遇剩余时间内所有检定-10。
81-100	必须以最快速度逃离恐惧源, 否则只能执行半动作且所有检定-20。远离危险后, 必须摆脱震慑才能重新控制自己。
101-120	1d5 轮内陷入昏迷。醒来后本次遭遇剩余时间内所有检定-10。
121-130	1d5 轮内无法做任何事且手中物品掉落。此后本次遭遇剩余时间内每回合只能执行一个半动作。
131-140	角色随机攻击周围人, 效果持续至角色摆脱震慑或昏迷。
141-160	角色在地上抽搐 1d5+1 轮且无法做任何事。此后本次遭遇剩余时间内所有检定-20。
161-170	角色 1d5 小时内进入木僵状态。
171+	通过一次+0 坚韧检定, 否则角色被吓死。检定成功后, 角色 1d5 小时内进入木僵状态。

以下是译名速查。

技能:

杂技 ACROBATICS 运动 ATHLETICS 察觉 AWARENESS 魅力 CHARM 指挥 COMMAND
贸易 COMMERCE 通用学识 COMMON LORE 欺诈 DECEIVE 闪避 DOGE
禁忌学识 FORBIDDEN LORE 调查 INQUIRY 审问 INTERROGATION 恐吓 INTIMIDATE
语言学 LINGUISTICS 逻辑 LOGIC 医疗 MEDICAE 导航 NAVIGATE 操作 OPERATE
格挡 PARRY 灵能感官 PSYNOISCIENCE 专业学识 SCHOLASTIC LORE 洞悉 Scrutiny
安保 SECURITY 巧手 SLEIGHT OF HAND 隐匿 STEALTH 生存 SURVIVAL
科技使用 TECH-USE 生计 TRADE

天赋:

无上权威 AIR OF AUTHORITY 双利手 AMBIDEXTROUS 装甲贩子 ARMOUR-MONGER
武器大师 ARMS MASTER 隐匿一击 ASSASSIN STRIKE 铁心壁垒 BASTION OF IRON WILL
战斗怒火 BATTLE RAGE 狂暴冲锋 BERSERK CHARGE 剑刃大师 BLADEMASTER
刀锋舞者 BLADE DANCER 盲斗 BLIND FIGHTING 大只佬 BULGING BICEPS
猫落地 CATFALL 冷酷无情 COLD HEARTED 战斗队形 COMBAT FORMATION
战斗大师 COMBAT MASTER 战斗感官 COMBAT SENSE 反击 COUNTER ATTACK
粉碎射击 CRACK SHOT 残酷打击 CRIPPLING STRIKE 致命一击 CRUSHING BLOW
死眼射击 DEAD-EYE SHOT 偏斜 DEFLECT SHOT 不死硬汉 DIE HARD
缴械 DISARM 恐怖嗓音 DISTURBING VOICE 双人小组 DOUBLE TEAM
宿敌 ENEMY 异种武器训练 EXOTIC WEAPON TRAINING 复仇之眼 EYE OF VENGEANCE
亚空间亲和 FAVOURED BY THE WARP 无所畏惧 FEARLESS 钢铁召唤 FERRIC SUMMONS
远见 FORESIGHT 狂暴 FRENZY 愤怒突击 FURIOUS ASSAULT
手枪高手 GUNSLINGER 重锤一击 HAMMER BLOW 困难目标 HARD TARGET
硬汉 HARDY 仇恨 HATRED 强化感官 HEIGHTENED SENSES
腰射 HIP SHOOTING 狂热驾驶员 HOTSHOT PILOT 知识灌溉 INFUSED KNOWLEDGE
独立标靶 INDEPENDENT TARGETING 激发怒火 INSPIRE WRATH
临危不惧 INTO THE JAWS OF HELL 钢铁纪律 IRON DISCIPLINE 铁颚 IRON JAW
厌倦者 JADED 杀戮打击 KILLING STRIKE 激光弹幕 LASGUN BARRAGE
纵身一跃 LEAP UP 浅睡者 LIGHT SLEEPER 闪电打击 LIGHTNING ATTACK
闪电反射 LIGHTNING REFLEXES 通明爆发 LUMINEN BLAST 通明震击 LUMINEN SHOCK
磁悬浮超载 MAGLEV TRANSCENDENCE 精确射手 MARKSMAN 外科大师 MASTER CHIRURGEON
大师工造士 MASTER ENGINEER 雄辩大师 MASTER ORATOR 精通 MASTER
机械附肢操作 MECHADENDRITE USE 冥想 MEDITATION 强力射击 MIGHTY SHOT
模仿者 MIMIC 军务部威望 MUNITORUM INFLUENCE 钢铁神经 NERVES OF STEEL

绝不死亡 NEVER DIE 精神矫正 ORTHOPROXY 偏执 PARANOIA 人脉 PEER
语言精通 POLYGLOT 精确打击 PRECISE BLOW 超自然速度 PRETERNATURAL SPEED
强化造血 PROSANGUINE 灵能能力 PSYCHIC POWER 快速拔枪 QUICK DRAW
光芒四射 RADIANT PRESENCE 快速反应 RAPID REACTION 快速装填 RAPID RELOAD
抗性 RESISTANCE 神枪手 SHARPSHOOTER 随身武器 SIDEARM
优良体质 SOUND CONSTITUTION 冲刺 SPRINT 顽强意志 STRONG MINDED
躲闪步伐 STEP ASIDE 钢铁风暴 STORM OF IRON 街头斗殴 STREET FIGHTING
稳操胜券 SURE STRIKE 迅捷打击 SWIFT ATTACK 近身制服 TAKEDOWN
目标选取 TARGET SELECTION 技术性敲击 TECHNICAL KNOCK 雷霆冲锋 THUNDER CHARGE
过目不忘 TOTAL RECALL 真正的毅力 TRUE GRIT 双持客 TWO-WEAPON WIELDER
徒手大师 UNARMED MASTER 徒手战士 UNARMED WARRIOR 不可标记 UNREMARKABLE
坚定信念 UNSHAKEABLE FAITH 亚空间导体 WARP CONDUIT 亚空间锁 WARP LOCK
亚空间感官 WARP SENSE 武器科技 WEAPON-TECH 武器训练 WEAPON TRAINING
死亡龙卷 WHIRLWIND OF DEATH

特质:

不定形 AMORPHOUS 水陆两栖 AMPHIBIOUS 自动架设 AUTO-STABILISED
原始本能 BESTIAL 目盲 BLIND 野蛮冲锋 BRUTAL CHARGE (X) 掘洞者 BURROWER (X)
爬行生物 CRAWLER 恶魔生物 DAEMONIC (X) 黑暗视觉 DARK-SIGHT
致命天生武器 DEADLY NATURAL WEAPONS 恐惧 FEAR (X) 飞行 FLYER (X)
彼界心智 FROM BEYOND 悬浮 HOVERER (X) 无实体生物 INCORPOREAL
机械 MACHINE (X) 机械教植入物 MECHANICUS IMPLANTS
多臂 MULTIPLE ARMS (X) 天生护甲 NATURAL ARMOUR (X)
天生武器 NATURAL WEAPONS 形体转换 PHASE 附身 POSSESSION
附身攻击 The Possession Attack 附身影响 The Effects of Possession
从附身中幸存 Surviving Possession 灵能者 PSYKER 四足动物 QUADRUPED
再生 REGENERATION (X) 体型 SIZE (X) 声呐感应 SONAR SENSE
灵魂绑定 SOUL-BOUND 踩踏 STAMPEDE 噩梦孽物 STUFF OF NIGHTMARES
坚固 STURDY 命运之触 TOUCHED BY THE FATES (X) 毒性 TOXIC (X)
不死生物 UNDYING 超凡属性 UNNATURAL CHARACTERISTIC (X)
超凡感官 UNNATURAL SENSES (X) 亚空间不稳定 WARP INSTABILITY
亚空间武器 WARP WEAPONS

武器词条:

精准 ACCURATE 平衡 BALANCED 爆炸 BLAST (X) 震荡 CONCUSSIVE (X) 腐蚀性 CORROSIVE

致残 CRIPPLING (X) 克敌 FELLING (X) 火焰 FLAME 灵活 FLEXIBLE 力场 FORCE
致幻 HALLUCINOGENIC (X) 紊乱 HAYWIRE (X) 不准确 INACCURATE 曲射 INDIRECT (X)
光矛 LANCE 过载 MAXIMAL 热熔 MELTA 欧格林使用认证 OGRYN-PROOF 过热 OVERHEATS
原始 PRIMITIVE (X) 久经考验 PROVEN (X) 锋锐 RAZOR SHARP 充能 RECHARGE
可靠 RELIABLE 祝圣 SANCTIFIED 散射 SCATTER 震击 SHOCKING 烟雾 SMOKE (X)
捕捉 SNARE (X) 喷射 SPRAY 风暴 STORM 撕裂 TEARING 毒性 TOXIC (X) 双联 TWIN-LINKED
不平衡 UNBALANCED 不可靠 UNRELIABLE 笨重 UNWIELDY

灵能:

生化系灵能 Biomancy:

惩击 SMITE 钢铁肢体 IRON ARM 虚弱术 ENFEEBLE 忍耐 ENDURANCE 生命汲取 LIFE LEECH
亚空间疾速 WARP SPEED 出血术 HAEMORRHAGE

预言系灵能 Divination:

先知先觉 PRESCIENCE 预兆 FOREBODING 预警 FOREWARNING 厄运 MISFORTUNE
完美时机 PERFECT TIMING 预知 PRECOGNITION 占卜之视 SCRIBER'S GAZE

操火系灵能 Pyromancy:

火焰吐息 FLAME BREATH 烈焰形体 FIERY FORM 护身火盾 FIRE SHIELD 炼狱 INFERNAL
自燃 SPONTANEOUS COMBUSTION 日冕 SUNBURST 熔融射线 MOLTEN BEAM

念动系灵能 Telekinesis:

突击 ASSAULT 粉碎术 CRUSH 无尽之门 GATE OF INFINITY 机魂阻断 OBJURATION MECHANICUM
冲击波 SHOCKWAVE 念力穹顶 TELEKINE DOME 末日漩涡 VORTEX OF DOOM

传心系灵能 Telepathy:

灵能尖啸 PSYCHIC SHRIEK 主宰术 DOMINATE 精神堡垒 MENTAL FORTITUDE
傀儡大师 PUPPET MASTER 惊悚术 TERRIFY 隐身术 INVISIBILITY 幻术 HALLUCINATION

战斗动作:

瞄准 Aim 全力攻击 All Out Attack 架设重武器 Brace Heavy Weapon 指定攻击 Called Shot
冲锋 Charge 防御姿态 Defensive Stance 延迟 Delay 撤离 Disengage 回避 Evasion
虚招 Feint 专注施法 Focus Power 全自动点射 Full Auto Burst 摧抱 Grapple
谨慎行动 Guarded Action 跳跃或飞跃 Jump or Leap 击倒 Knock Down
闪电打击 Lightning Attack 机动 Manoeuvre 移动 Move 警戒 Overwatch 准备 Ready
装填 Reload 跑动 Run 半自动点射 Semi-Auto Burst
起立/上骑/下骑 Stand/Mount/Dismount 标准攻击 Standard Attack 眩晕攻击 Stun
火力压制 Suppressing Fire 迅捷打击 Swift Attack 战术推进 Tactical Advance

战斗中的一些状态

疲劳 Fatigue 围攻 Ganging up 压制 Pinning 倒地 Prone 眩晕 Stunned 卡壳 Jam

贴身距离 Point-blank Range 半程距离 Short Range 长程距离 Long Range

极限距离 Extreme Range 无法行动 Helpless 昏迷 Unconsciousness

其他:

震慑 Shock 疯狂 Insanity 腐化 Corruption