

第一章 创建人物

当你进入角色扮演时，你取代了另外一个人——一个由你创建的“人物”。泛统让你能决定你将会成为具体什么样的英雄人物。星际矿工？巫师？专业的时间旅行家？你可以从小说中的英雄人物里汲取灵感，亦可以完全从无到有的创建一个全新的“自我”。一旦你知道你想扮演何种角色，也就是该把这个角色带到游戏中的时候了。GM(游戏主持-那个运转这个游戏的人)将会给予你一定数量人物点数，可以用来购买人物的能力。例如，你想成为的人物越强大，所需花费的点数就越多。你也可以购买有用社会方面的特性，诸如财富，以及购买被称为优势的特殊能力。如果你想获得的能力超过了 GM 给你提供的点数，你可以通过接受低于平均水准的力量，外貌，财富和社会条件等来换得额外的点数，亦或通过接受劣势——特殊的缺点，诸如近视或恐高症——来获得。

高级玩家可以通过运用强化因子或限制因子来熟练的调整这些特性。这些因子将会升高或降低特性的费用。从本章的人物卡开始，在你填写它的过程中记录你的点数花费。本书在每个阶段已包括一个创建范例来演示这个过程。

人物点数

人物点数是人物创建所需要的“货币”。任何增进你的能力的材料都要花费人物点数：你必须付出与一项能力所列出的价格相同的人物点数以便你可以将该能力增加到人物卡中，用以在以后的游戏中使用。任何减弱你的能力的材料都具有负价格，意即它会返还人物点数。例如，如果你起始有 125 个点数，购买了 75 点数的优势，接受了-15 点数的劣势，你将仍有 $125 - 75 + 15 = 65$ 个点数剩余。

起始点数

GM 决定玩家——这些英雄们——的起始点数。这依赖与他们想获得的能力并可以从低于 25 点(小孩的能力)到 1000 点之间或更高(类神的能力)，对典型的冒险一般是 100-200 点。这些点数有时要参考该战役的力能等级(参看第十八章)。轻松奇幻战役中拥有足以克制强悍对手能力的英雄在黑暗惊悚战役中可能会不堪一击。

在多数战役中，所有的玩家都以相同的力能等级开局。这样做简单而公平。然而，即使现实世界中，人与人的能力也并非都平等，而在小说中这种拥有超越常人能力的人物就更加常见了。如果每个人都同意，某些玩家可以扮演比其他玩家拥有更多点数的“主角”，或拥有更少点数的“配角”。

劣势限制

一个劣势是一项有着负价格的材料，包括低的属性，低的社会条件，及所有列在第三章的特定的缺点。理论上，你可以不断填加劣势直到你获得足够的点数来购买你想要的优势。但在实际当中，多数 GM 会想对玩家通过劣势获得的点数做个限制。对劣势进行限制的目的在于防止游戏变成一出闹剧，这种闹剧是由于玩家的过多的缺陷抢走了对冒险，世界设定及其他 GM 所创建的材料关注所造成的。多数 GM 发现如果玩家有过多的缺陷——诸如，笨重不堪，独眼，嗜酒如命并且是个怕黑的亡命之徒——那就很难使一个设计好的游戏运作起来。给劣势设定上限还有另一个目的：这也限制起始玩家可能获得的能力，允许 GM 给玩家的能力封顶。一个有效的经验规则是保持劣势点数不超过起始点数的 50%——例如——150 点游戏中的 75 点——然而这一点完全由 GM 来决定。

不过，如果 GM 规定了所有玩家都必须接受的某些劣势(如，所有的玩家都是间谍，承担对情报局的义务)，这些被称为”战役劣势”的特征当计算劣势上限时将不会被计算在内。作为你种族天性(如种族模板，参看第七章)的劣势亦如此。

游戏进程中的人物点数

你的人物的起始点数只与他首次进入游戏相关。不久以后，他就会开始转变。GM 有时会奖励你额外的人物点数，或者新的能力…但你也可能失去能力。这些都会改变你的总点数。最终，你可能与同伴相比拥有更低或更高的点数，即使你们起始点数相同。不过，别担心！学会把总点数仅看成对你此时能力的一项有用的量度——而并不是在整个战役中，也不代表你的个人成功或与其他玩家的重要关系。关于人物的发展，请参看第九章。

人物内涵

关于你的人物，你最需要了解的两件事是“他是谁？”和“你希望他在冒险中扮演何种角色？”。了解 GM 计划进行那一类型的冒险以及他的冒险接受那些类型的人物。然后开始填写细节。有几种方式完成这个步骤。

你可以选择你想获得的能力，用掉你的人物点数，然后勾勒出符合那些能力的一个人物形象。一个好的人物构建不单单是一个能力的集合，不过购买能力这个做法可以给你带来很多灵感。你也可以先决定你的人物的核心品质——少数几个可以定义他的材料，例如个人历史，外貌，行为习惯，态度以及技能。考虑他如何获得这些品质，然后把点数花费到符合这些要求的特性上。（你会发现先勾勒出人物的传记是一个不错的方法，如下所述。）

最后一个办法是。你在购买能力之前先回答几个关于该角色的基本问题，用你对这些问题的回答来组成人物的传记。例如：

- 他出生于何处，在哪里长大？现在居住在何地？
- 他的父母是谁？（他认识他们吗？）他们是否健在？如果不是，那他们发生了什么事？如果是，他们是否与他生活在一起。
- 他受过何种训练？他曾是一个学徒吗？ 或曾是学生吗？或者他是自学吗？
- 他目前从事何种职业？他有从事副业吗？
- 他属于哪个社会阶层？他有多少财富？
- 他的朋友是谁？他的敌人呢？他往来最密的职业上伙伴是谁？
- 他一生中最重要时刻是何时？
- 他喜欢什么，讨厌什么？他的嗜好或兴趣是什么？他的品德和信仰是什么？
- 他的动机是什么？对未来的计划呢？

你可以自己在你头脑中回答这些问题，也可以写在纸上或者与 GM 进行的交互式的问答。你甚至可以和其他玩家来讨论这些问题(但你最好保留些秘密，即使对你的朋友)。或者你可能更愿意通过写下一段生活履历来作答。

泛统知识：现实感与游戏平衡性

泛统中的人物创建是为了产生一个平衡的英雄人物，这样的人物的力量与弱点或多或少的相互抵消。当然在现实生活中，成为超强人物并不必然意味着你必须放弃其他的东西。身体上赢弱并不自然增进你头脑的敏锐。比较接近现实的系统是人物的力量(以这个举例)都是随机决定，与其智力或社会条件以及其他能力之间并无必然联系。

但随机的选择并不总满足成为英雄的条件。你可能会被定为超人…也可能成为一个蠢人。你在现实世界中也不想成为这样的人：为什么在游戏中却希望成为呢？

在泛统中，两个以同样点数创建的人物是平等的，但并非是雷同的。你可以设计你想要类型的人物。，然后在冒险中去成长和发展。

生活履历

为了使你的人物的内涵更具真实感，你可以写下你的生活履历，或“人物小说”。你不一定非要写人物的小说——不过推荐这样做。如果你这样做了，之后你把这个小说提供给 GM，但不必提供给其他玩家。这会给角色扮演提供有利的辅助，使 GM 可以将你的人物整合进战役世界之中。

当你的人物冒险并获得经验值，他的履历就会变的更长，更具体。不仅你有了值得记住的冒险经历。。。而且，你越深入扮演你的人物，你就越能详细地勾勒出他的背景，经历和动机。

描述奖励

在战役开始之前写下要扮演人物的生活履历。为了更好的进入角色扮演，GM 可以奖励在人物小说中进行了详细描述的玩家额外的人物点数——大约 1 至 5 点。不一定要小说达到文学杰作的水平才给予奖励，但它不应该写的过于简略，应该就这个人物来说尽可能回答了在人物内涵小节中的所有问题。

人物类型

如果 GM 同意的话，一个人物可以有他能获得的任何一种能力的组合。(对其他角色扮演游戏的玩家的注释：“泛统”的涵义就是不使用人物职业这个概念)。然而，能力的整体应该能呈现出与该人物内涵一致的一副图景。下面是从奇幻小说中摘

取的一些灵感：

特异型：一个外星人，天使，机器人，超能人，或者其他有着超常力量和本能的英雄人物。这类人物起始点数应该投向高的属性，特异类的或超自然类的优势，或专用的种族模板。这样，与下面的冒险者相比他可能拥有较少的凡世间的能力。

万事通型：一个多面手类的英雄：商人，孤胆飞行员，记者，等等。敏捷和智力对这类人最为关键。象天赋异禀和多才多艺这样的优势也很有用的。从其他类型人物的推荐技能中选择一到两个技能。万事通并不精通于某个专项，但他们在多个领域都掌握了一些技能。

说客型：一个吟游诗人，骗子，或其他善用机智和魅力的人。智力是至为重要的。个人魅力，文化水平，灵活的思维，语音的掌控以及过人的外貌都是有用的。最重要的技能是在社交互动方面：交际活动，唬骗，经商，演讲等等。

贤哲型：一个“智者”——牧师，教授，科学家等等。高的智力是关键。经典的优势有：心如明镜，过目不忘，直觉洞察，语言天才和语言掌握(以及在某些战役中的明智之思)他们需要在领域与智力相关的几个技能(专家技能非常适合)，还有象调查，教学，写作。

斥候型：老练的野外生存专家。各项属性都很重要；额外的基本行动力和感知是非常有用的。对斥候很重要的优势是精确方向感。有用的技能包括地方知识，伪装，博物知识，航海，野外生存和追踪。

间谍型：盗贼或间谍需要高的敏捷和智力，以及好的感知。有用的优势包括灵活身体和黑暗视觉。许多技能——如表演，即时资讯，易容以及随机应变——都值得一个间谍去掌握，奇幻风格的盗贼应该选择攀爬，开锁，偷窃，以及陷阱掌握，另外，隐秘总是有用的！

专家型：一个在某个技能方面的专家。他的知识富有深度但缺少广度；他和万事通型人物正好相反。他的某项技能非常高(至少为 18)，与技能的属性也比较高。给技能提供奖励的优势对他是有用的——特别是天赋异禀。

技工型：一个工程师，发明家，技工，或其他机械天才。智力是首要的，敏捷也比较有用。任何技术类技能对这些人物都是合适的(参看设计，修理和使用技能)。收集技能是比较有价值。电影化的发明家也应该拥有高技术等级的装置以及小发明。

勇士型：一个专业的斗士需要高的力量，敏捷和体质，也希望购买提升生命点和移动力的特性。有用的优势包括战斗反射，死硬，痛感忍受；电影化的勇士也会考虑购买额外攻击和武器精通。战斗技能是必备的，同时领导力，策略和战术也很有帮助。现代的指挥官会增加例如爆炸学，前进监测和跳伞这类技能。

巫师型：智力与法力值是最重要的。额外的疲劳点数对施展强力的法术也是有用的。当然，巫师需要法术——尽他所能的获得法术！虽然巫师通常出现在魔法世界中，但在低魔法的世界中一个巫师吸引的目光足以补偿他能力的减弱带来的影响。

人物创建范例：戴·黑荆

为了演示人物的创建过程，我们将介绍戴·黑荆，一个有特异能力的盗贼！戴出现在第二十章无限世界的介绍中。戴的职业生涯开始与约斯，一个中世纪的奇幻世界，居民是在地球历史上的十字军东征时期通过时空裂隙而过来的人类的后代。他对自己的童年时代并未保留多少记忆；他是一个街头的流浪儿。当他七岁时，被一个年老的盗贼收养，他教授戴技能，使之成为一个扒手和自己的帮手，戴学的非常好。但是盗贼工会并不喜欢这对搭档，在他十五岁时，工会放火烧掉了老人的房屋，并用弩箭射击逃亡者。只有戴逃了出来。

当时，他感到自己惊恐地从燃烧的房顶跳跃到了另一个房顶上。后来他意识到那一跳是不可思议的。有某件事情发生了，事实上，死亡的恐惧激发了他传送异能的释放，虽然意识到真相和学会控制这种能力花了不少时间。当他做到这一点时，他成为了实际上的盗贼大师，锁链和巫师都无法阻止他完成一系列“无法完成的盗窃”

之后，戴遇到一个势均力敌的对手，一个利用高科技技术掳掠约斯财富的时空跳跃者。当 ISWAT 的特工来追捕这个时空跳跃者时，局面变的愈加复杂。罪犯被追捕归案后，两名特工了欠这个小盗贼的救命之情…可是他已了解了过多的秘密。他们无法放他回去。所以，他们就雇佣了戴。毕竟，一个好的传送者并不容易寻找。对戴来说，他已经准备面对新的挑战…

他是一个 250 点数的人物。

人物创建检查表

- 确保在人物创建时已读过以下几部分内容：
- 基本属性和次要特征。这些会影响人物卡上的其他所有内容，所以先选择他们。
 - 构建，年龄与外貌。这些小节描述了身高，体重，年龄，外貌在游戏的影响。
 - 社会背景，财富与影响力，朋友与敌人，身份。决定你来自于何种社会，在游戏世界中你置身何地，他人如何看待你，有

困难时你知道何人可以帮你，何人会害你。

- 优势。第二章列出很多特别的天赋与能力。小优势(Perk)是指较小的优势。有助于使人物更具个性化。
 - 劣势。第三章列出了大量的负面特性，从行动不便到半身不遂。心智方面的劣势，以及怪癖(Quirk)，也就是较小的劣势，有助与定义人物。
 - 技能和技法。这些在第四章出现的能力描述了你在游戏中实际上可以作的事情。确保它们符合你的职业和人物类型。
- 除了属性是应该首先被选择之外之外，其他特性的选择顺序不会带来太大差别。从对你来说最重要的项目开始，然后逐步确定其他的内容。

<p>人物卡中不能提供的信息</p> <p>有几项材料你可能希望单独对其进行跟踪：</p> <p>工作细节。它对了解当你不外出冒险时你以何为生(如果冒险不是你的工作的话——那你是幸运的)以及你在这工作上度过多少时光来说是重要的。这决定了你的收入和工作中的受训练的机会。军队人员应该提供一份服役记录。生活履历。如果你写下了你的人物小说，那就把它单独保存以便能在你的冒险展开时可以容易地扩展它。</p> <p>法术。巫师通常知道大量的法术——不能很简单的记录在人物卡上。如果你愿意，你可以简略地在“技能”栏上记录一下法术整体的点数花费，然后把完整的法术列表列在“法术书”卡上。个人信息：如果你想把父母名称，你的出生地和日期(或星座)，你的血统(或种族——在一些设定中，你可能需要说明你属于人类！)以及诸如此类的特性，将这些信息单独记录在一个“个人文件”卡上。</p>
--

基本属性

四项被称为“属性”的数值代表了你最基本的能力：力量(ST)，敏捷(DX)，智力(IQ)和体质(HT)。

任何属性为 10 免费，这个 10 代表了人类的平均水平。属性提高价格：ST 和 HT 每 10 点提升一级，DX 和 IQ 每 20 点提升一级。同样，属性降低会有负价格，ST 和 HT 每降低一级花费 -10 点，DX 和 IQ 每降低一级花费 -20 点(注意，负价格意味着返还的人物点数，可以用这些点数购买其他能力)

大多数人物属性值在 1-20 的范围内，多数普通人在 8-12 范围内。高于 20 是可能的，但通常属于类神的存在——在购买属性前咨询 GM 是否允许。不过 ST 是个例外，即使对普通人来说也可能明显超过 20。作为封底的 0 值被留作特殊用途，1 是人物属性值的下限。不存在负属性。

<p>如何选择基本属性</p> <p>在整个游戏中，你选择的基本属性决定了你的能力-你的力量与弱点。要慎重选择。</p> <p>低于 7：有残疾的，这样的属性很大的限制了你的生活方式。</p> <p>7：匮乏的，你的弱点对任何观察者来说都显而易见，这是你在能被算在“有行动能力”之列的最低值。</p> <p>8 或 9：略低于平均的。这样的属性会有所限制，但在人类中还算正常。GM 可以为了能展开冒险而禁止人物属性低于 8。</p> <p>10：平均的。多数人的属性都为 10。</p> <p>11 或 12：略高于平均的。这个数值是优秀的，不过还在正常的范围内。</p> <p>13 或 14：少见的。这样的属性对观察者来说会非常明显——例如健壮的体格，优雅的举止，机智的谈吐，精力充沛的面貌。</p> <p>15 或更高：令人惊奇的。一个象这样的属性会吸引来持续的关注，并且可能会指导你的职业选择。</p> <p>所有以上都针对人类来说。对于非人类，从种族带来的偏离限制在人类的标准值 10 的 10%范围内。</p>
--

力量（ST）[±10 / ±等级]

力量衡量身体的强壮和健硕。如果你是冷兵器时代的战士，高的 ST 可以使你能在白刃战中造成和吸收高的伤害值。在任何用到举起或投掷物品，背负重物移动的冒险中都会发现 ST 的价值。ST 直接决定基本举力，基本伤害，生命点数以及会影响到你的人物的构建。

举重能力与 ST 的平方成正比。与普通人(ST10 - 10 x 10 = 100)相比，ST 14 的人大约强壮两倍(14 x 14 = 196)，ST 17 的人大约强壮三倍(17 x 17 = 289)，ST 20 的人则是四倍(20 x 20 = 400)。类似的，ST 7 大约只能背负一半的重量(7 x 7

= 49)，ST 6 大约是 1/3 (6 写 = 36)，而 ST 5 大约仅是 1/4 (5 x 5 = 25 = 100/4) 力量比其他的属性来说提升的空间更广；力量超过 20 的存在在游戏世界中也很常见，如大型动物，奇幻怪物和机器人。甚至人类也可以有超过 20 的力量属性——世界记录的举重运动员是非常强壮的！具有非人类身体结构的存在在 GM 的允许下可以使用以下限制因子。你使用限制因子降低特性花费的总比例不能超过了 80%；比例总和超过-80%的限制因子实际效果按-80%来计算。

特殊限制因子

无操作肢：如果你在劣势无操作肢中有任何一个等级，你可以优惠价格(-40%)购买 ST。

体型：大型生物购买 ST 可以优惠；-10% x 尺寸修正值，最低不能超过-80%

敏捷 (DX) [±20 /±等级]

敏捷衡量综合的反应力，协调性和机动性。它是影响象运动类，战斗类，驾驶类技能以及象手艺这类需要精确触觉的技能的关键能力，DX 对基本速度(衡量反应时间)以及基本移动(衡量你能跑多快)也很有帮助。非人类身体结构的存在在 GM 允许下可以使用以下限制因子购买 DX。

特殊限制因子

无操作肢：如果你在劣势无操作肢上有任何等级，都可以优惠价格(-40%)购买 DX

智力 (IQ) [±20 /±等级]

智力综合衡量了大脑的能力，包括创造力，直觉，记忆力，感知，推理能力，明智，以及意志。它决定了所有与精神相关的技能——科学，社交，魔法等等。巫师，科学家，或发明家需要高的 IQ 作为首要属性。次级属性意志与感知也以 IQ 为基础。

泛统知识：智力，知觉与智能

知觉指自我意识。任何有 IQ 并值至少为 1 的存在都具有知觉。创建无知觉存在——如植物，无大脑的克隆体等等——IQ 都是 0，价格 -200 点。无知觉存在不能学习技能或拥有任何纯精神相关的特性。

智能被定义为使用工具和语言的能力。在泛统中，这要求 IQ 至少为 6。智力低于 6 的存在不能学习技巧型技能或掌握语言——即使对多说人物来说免费的初级语言也一样。他们仍然可以通过手势或声音传递简单的内容(例如饥饿与危险)，也可以被训练为响应简单的命令。

体质 (HT) [±10 /±等级]

体质衡量身体能量和活力。他代表耐力，抵抗力(对毒药，疾病，辐射等等)，以及坚韧性。高的体质对所有人都有价值——尤其对低技术世界里的勇士型人物更加关键。HT 决定疲劳点数，也影响基本速度和基本移动。

次级属性

“次级属性”是直接依赖于你的属性值的品质。你可以通过调整你的属性来调整这些值。也可以直接调整其中的一部分：在由属性计算得到的值的基础上，通过人物点数购买的方式来改变他们。这并不会影响相应的属性值。

惯用手

决定你惯用右手还是左手。你用非惯用手使用任何技能，都会在技能判定上-4。这不包括平时习惯用非惯用手做的事，如使用盾牌。

泛统假定惯用手是右手，除非你做了另外的决定或购买了双巧手的特性。如果你选择左手为惯用手，任何会伤害你右手的战斗结果都被算为伤害到左手，反之亦然。惯用左手是一项价格为 0 的特色。

伤害值（Dmg）

参看第二章“击打 ST”

你的 ST 决定你在徒手格斗或使用近战武器时可以造成的伤害值。ST 会产生两种类型的伤害：戳刺型伤害(缩写为“Thrust”或“Thr”)为使用拳击，脚踢，啮咬，或用戳刺类武器比如长矛或细剑所产生的基本伤害。

挥舞型伤害(缩写为“Swing”或“Sw”)是使用挥舞武器，例如斧头，棍棒，或刀剑——任何这类象杠杆作用样提升力量效果-的武器——所产生的基本伤害，

参考伤害值表查找你的基本伤害值。这些数值以” 骰子数+附加值” 格式给出；注意特定的攻击方式和武器会改变这个值！

ST 在 100 以上每 10 点提升会在戳刺和挥舞伤害上增加 1d 的伤害值。伤害值通常在人物卡中缩写为“Dmg”，按戳刺和挥舞的次序依次给出，并以斜杠分隔；例如，如果你有 13 的 ST，你可以写成“Dmg 1d/2d-1”

伤害值表

力 量	戳 刺	挥 舞	力 量	戳 刺	挥 舞	力 量	戳 刺	挥 舞	力 量	戳 刺	挥 舞
1	1d-6	1d-5	2	3d-1	5d+1	14	1d	2d	4	4d+1	7d-1
2	1d-6	1d-5	2	3d-1	5d+1	15	1d+1	2d+1	4	5d	7d+1
3	1d-5	1d-4	2	3d	5d+2	16	1d+1	2d+2	5	5d+2	8d-1
4	1d-5	1d-4	3	3d	5d+2	17	1d+2	3d-1	5	6d	8d+1
5	1d-4	1d-3	3	3d+1	6d-1	18	1d+2	3d	6	7d-1	9d
6	1d-4	1d-3	3	3d+1	6d-1	19	2d-1	3d+1	6	7d+1	9d+2
7	1d-3	1d-2	3	3d+2	6d	20	2d-1	3d+2	7	8d	10d
8	1d-3	1d-2	3	3d+2	6d	21	2d	4d-1	7	8d+2	10d+2
9	1d-2	1d-1	3	4d-1	6d+1	22	2d	4d	8	9d	11d
10	1d-2	1d	3	4d-1	6d+1	23	2d+1	4d+1	8	9d+2	11d+2
11	1d-1	1d+1	3	4d	6d+2	24	2d+1	4d+2	9	10d	12d
12	1d-1	1d+2	3	4d	6d+2	25	2d+2	5d-1	9	10d+2	12d+2
13	1d-1	2d	3	4d+1	7d-1	26	2d+2	5d	1	11d	13d

基本举力（BL）

参看第二章“举力 ST”

基本举力是你用单手过头顶并坚持一秒种所能举起的最大重量。它等于 (ST x ST)/5 lbs. 如果 BL 是 10 lbs. 或更高，将其舍入至最近的整数。例如 16.2 lbs. 就成为 16 lbs. ST 为 10 的普通人有 20lbs. 的 BL。加倍后你能将 2 x BL 的重物单手举过头顶。这个数量四倍后，用双手可以将 8 x BL 的重物举过头顶。你携带装备——盔甲，背包，武器等等——的重量要从 BL 中扣除。关于更详细的对应关系，参看基本举力和负重表以及负重和移动力表。

基本举力与负重表							力 量	基 本 举力	负重等级(磅)				
这个表格简述了力量 1-20 的基本举力和负重等级							(磅)		无 (0)	轻 (1)	中 (2)	重 (3)	超 重(5)
力 量	基本举 力	负重等级(磅)					10	20	20	40	60	120	200
(磅)		无 (0)	轻 (1)	中 (2)	重 (3)	超 重(5)	11	24	24	48	72	144	240
1	0.2	0.2	0.4	0.6	1.2	2	12	29	29	58	87	174	290
2	0.8	0.8	1.6	2.4	4.8	8	13	34	34	68	102	204	340
3	1.8	1.8	3.6	5.4	10.8	18	14	39	39	78	117	234	390
4	3.2	3.2	6.4	9.6	19.2	32	15	45	45	90	135	270	450
5	5	5	10	15	30	50	16	51	51	102	153	306	510
6	7.2	7.2	14.4	21.6	43.2	72	17	58	58	116	174	348	580
7	9.8	9.8	19.6	29.4	58.8	98	18	65	65	130	195	390	650
8	13	13	26	39	78	130	19	72	72	144	216	432	720
9	16	16	32	48	96	160	20	80	80	160	240	480	800

生命点数（HP） [±2/ ±1 HP]

生命点数代表你的身体受到伤害的能力。默认的，你的 HP 等于你的 ST。例如，ST 10 提供 10 点 HP。你可以以每点 HP 两个人物点数的价格提高 HP，或-2 点/困难 P 的价格降低 HP。在一个现实风格的战役中，GM 不应该允许 HP 的变动范围超过了 ST 的±30%，例如，一个 ST 10 的人物的 HP 应该在 7 与 13 之间。非人类存在和超级人物不受这项约束。你可能由于物理攻击(如刀剑)，能量攻击(如激光)，超自然攻击，疾病，毒药，化学药物，以及任何可以造成伤害或死亡的原因暂时损失 HP。你也可以通过“燃烧”HP 来释放超自然能力(译者按。这似乎是某个流行很广的日本卡通里惯用的反败为胜的招数。)，如果损失太多 HP，你会最后陷入昏迷状态，乃至死亡。虽然 HP 是由 ST 决定的，但失去 HP 并不会因此降低 ST。你所受的伤害经常以你 HP 的一个倍数表示；如，“2 x HP”或“HP / 2”。在这种情况下，用你的基本 HP 计算，而不是你的当前 HP。关于受伤或恢复失去的 HP 的内容，参看第十四章。

在 GM 允许的情况下，具有非人类身体结构的存在可以用下面的限制因子购买额外的 HP。

特殊限制因子

体型：大型生物可以优惠价格购买 HP，-10% x 尺寸修正值，最大不能超过-80%(尺寸修正值为+8 或更高的生物)。

意志(WILL) [±5 / ±1 WILL]

意志衡量你承受心理压力(洗脑，恐惧，催眠，审讯，诱惑，拷打等等)以及对超自然攻击(法术，异能等等)的抵抗的能力。默认的，意志值等于你的 IQ。你可以 5 点/级的价格提升它，或以-5 点/级的价格降低它。在没有 GM 的许可下，你不能将意志值提升到 20 级以上，或降低到 4 级以下。
注意，意志不代表身体的抵抗力——这方面是由 HT 来代表的。

感知 (PER) [±5 / ±1 PER]

感知代表你的整体的警觉。GM 会进行“感知” 掷骰，来对抗你的 PER，以确定你是否注意到了某件事物(参看第十章，掷骰检定)。默认的，PER 等于 IQ，但你可以 5 点/级的价格提升它，或以-5 点/级的价格降低它。如果没有 GM 的允许，你不能将感知提升到 20 以上，或 4 以下。

体力点数 (FP) [±3 / ±1 FP]

体力点数代表你身体的“能量供应”。默认的，你的 FP 等于你的 HT。例如，HT 10 提供 10 点 FP。你可以 3 点/级的价格提升 FP，或-3 点/级的价格降低 FP。在一个现实风格的战役中，GM 不应允许 FP 对 HT 的偏离超过±30%；例如，一个 HT 10 的人物可以拥有 7 到 12 的 FP。非人类存在和超级人物不受此限制。虽然 HT 通常上限为 20，不过对 FP 没有这样的限制。
当你在进行紧张的动作，生病，兴奋，饥饿，失眠，以及其他使人疲劳的活动时，你会逐渐烧掉 FP。为了获得额外的行动以及使用超自然的能力(例如，施放法术)，你也可以有意花掉 FP。一些攻击会导致 FP 损失，而不是通常的 HP 损失。如果你损失了一定量的 FP，你会行动减缓或失去意识——如果损失的 FP 过多，你将因为过度兴奋而面临死亡的危险！尽管是基于 HT，但失去 FP 不会降低 HT。
体力经常用 FP 的倍数来表示，如“2 x FP”或“FP/2”，在这里，用你的基本 FP 来算，而不是用当前的 FP。

机械体与疲劳

那些拥有机械元体(参看第七章：模板)的存在不论 HT 如何，都应该将 FP 记为“N/A”(意即不可用)。它们既不能购买也不能降低 FP。这既是优势同时也是劣势：机械体不会疲劳，但也不能花费 FP 来做额外的行动或释放特殊能力。当机械体行为超过它通常的强度限制时，它们有可能造成自身结构性破坏的危险。这会导致 HT 降低，而不是 FP。一个具有机械元体的人物应该购买提升的 HT 以获得更强的抵抗力。
总体来说，这是一个花费 0 点的特色(参看第七章：模板，特色与禁用特性)

基本速度 [±5 / ±0.25 Basic Speed]

你的基本速度是你的反应和综合身体行动快慢的量度。它有助于确定你的奔跑速度(见下节)，你闪避一次攻击的几率，以及你在战斗中的行动顺序(高的基本速度能令对手措手不及)。
要计算基本速度，将你的 HT 和 DX 求和，然后除以 4 。不要舍入小数，5.25 的值要比 5 代表的更好。
你可以 5 点/+0.25 级的价格提升基本速度，或以-5 点/+0.25 级的价格降低它。在一个现实风格的战役中，GM 不应允许人物用任何方式将基本速度的提升超过 2.00。非人类存在和超级人物不受此限制。
闪避：你的闪避防御(参看第十一章。战斗)等于基本速度+3，舍掉所有小数部分。例如，如果你的基本速度是 5.25，你的闪避就是 8。负重降低闪避：参看负重与移动表。你必须掷 3d，值低于你的闪避就代表你躲开了一次攻击。

基本移动力 [± 5 / ± 1 yard/s]

你的基本移动力是你在地面上以每秒几码表示的速度。这代表没有负重的情况下你能跑多快——或者是滚和滑行等方式。(虽然你可以直线冲刺的方式获得更快一点的速度，参看第十章，掷骰检定)

基本移动力开始等于基本速度，但要截去小数部分；如，基本速度为 5.75 提供基本移动力为 5。

普通人的基本移动力为 5；因此如果没负重的情况下他每秒能跑 5 码。你可以 5 点/1 码/秒的价格提升基本移动力，或以 -5 点/1 码/秒的价格降低它。对普通人而言，通过训练或人物构建最多可以增加 3 码/秒，而残疾或不灵活最多可以将基本移动力降低 3 码/秒。非人类存在和超级人物不受此限制。移动非常快的种族和超级人物参看第二章的“强化移动力”优势。你在战斗中的移动力是由你的基本移动力按负重修正后的值；参看下一节：负重和移动力。

负重和移动力

“负重”衡量你所携带的物品的总负担，与你的 ST 有关。负重的效果被划分为五个“负重等级”。除了最低等级外，都会降低你的实际移动力，并对闪避带来罚值，具体如下：

空载(0)：负重不超过 BL，移动力=基本移动力。闪避全满。

轻载(1)：负重不超过 $2 \times \text{BL}$ 。移动力= 基本移动力 $\times 0.8$ 。闪避 -1

中载(2)：负重不超过 $3 \times \text{BL}$ 。移动力= 基本移动力 $\times 0.6$ 。闪避 -2

重载(3)：负重不超过 $6 \times \text{BL}$ 。移动力= 基本移动力 $\times 0.4$ 。闪避 -3

超重载(4)：负重不超过 $10 \times \text{BL}$ 。移动力= 基本移动力 $\times 0.2$ 。闪避 -4

截掉所有小数位。负重对移动力和闪避的减值不会低于 1。

注意，这些负重等级是从 0 到 4。其他地方提到的从掷骰值中增加或减去的负重等级，就是指的这个数字。例如，负重给攀爬，隐秘行动，以及游泳都会带来罚值

所处世界重力加速度

重力加速度的单位为“G”，地球的重力加速度是 1G。注意你所处世界的重力加速度可能不等于 1G，例如，“1.2G”的世界的重力加速度是地球的 1.2 倍。所有的重量都要乘以本地的重力加速度，资料给出的 BL 是按地球的情况计算的，乘以你想去的世界的重力加速度并相应的购买 ST 来调整你的

BL。例如，假如你在 1G 的世界是一个 ST 10 的人，起始 BL 为 10，也就是 20 lbs. 想要在 1.2G 的世界中展开游戏，那你的 BL 乘以 1.2 G 得到 24 lbs. 这个 BL 相应的 ST 是 11，所以在 1.2G 的世界中，你需要购买到 ST 11，才会和你以 ST 10 在 1G 的世界中表现相同。

其他环境中的移动力

水中移动力通常是基本移动力/5，截去小数。你可以 5 点/1 码/秒的价格提升它，或-5 点/1 码/秒的价格降低它。陆生种族必须具备游泳技能才可以提升水中移动力，并且提升不能超过 2 码/秒。如果你是水陆两栖(参看第二章：优势)的，水中和陆地的移动力都等于基本移动力，对基本移动力的任何调整都自动影响水中和陆地的移动力。如果你是水栖生物(参看第三章：劣势)，水中移动力等于基本移动力，陆地移动力为 0。

空中移动力在没有特殊的优势的情况下是 0，如果你拥有飞行术(参看第二章：优势)，空中移动力等于基本速度 $\times 2$ (不是基本移动力 $\times 2$)。你可以 2 点/1 码/秒的价格提升空中移动力，或-2 点/1 码/秒的价格降低空中移动力。如果你拥有腾云术(参看第二章：优势)，你的空中移动力等于你的陆地移动力，因为你脚下的空气就相当于坚固的地面。

人物创建范例（续）

戴是瘦的体型：ST 8（-20 点）。一个“具有特异能力的盗贼”应该具有猫之优雅，这样他的 DX 就达到了令人惊奇的 15（100 点）。同样，戴也是机智和健壮的，因此能够在流浪中生存；因此，我们将 IQ 提升到 12（40 点），HT 12（20 点）-略高于平均的。

现在，让我们来看次级属性：

ST 8 提供了戳刺伤害 1d3，挥舞伤害 1d-2，基本举力 13 lbs. 以及 8 HP。但戴是健壮的，比普通人更难被杀死，所以我们把 HP 提升到 10（4 点）。

IQ 12 给戴提供了 12 的意志和感知。因为一个天才盗贼必须可以侦察出陷阱和追捕者，我们将 PER 提高到 15（15 点）——令人惊奇的程度，与他的 DX 相同！

HT 12 给戴提供了 12 FP，但戴更倾向于避开令人劳累的活动，所以我们将 FP 降低为 10（-6 点），达到平均程度。

戴的基本速度是 $(15 + 12) / 4 = 6.75$ 。获得闪避 10 和基本移动力 7——这当传送失败时逃离危险是有用的——我们将基本速度提升至 7.00（5 点）。

将所有的花费加起来，戴目前的点数总和是 158 点

体型

你可以自由选择 GM 认为对你的种族而言为合理的身高和体重。这些选择在游戏中有时会发生作用——例如，当你试图化妆成别人，穿起他人的盔甲，穿过一道摇摆的吊桥，伸手去抓高处的突起，或躲藏在遮掩物的后边。

如果对你的 ST 来说，你的身高或体重都高于通常值，你就相当于获得了体型相关劣势。下表以普通人为例给出这些劣势的界定。

体型表(略)

每个体重范围通常与特定的身高范围互相匹配。范围相同但体型不同也是可能的，考虑两个 ST 10 的人，高 5’ 8’ ’，重 175 lbs.：一个可能是骨骼长但却瘦削，另一个是骨骼短但却丰满。根据不同肌肉类型，一个 160 lbs. 的人可以拥有 9 到 13 的 ST，可以被视为普通的体型。

无论体重多少，你未必非得接受体型相关劣势。如果你想用 ST 9，5’ 1’ ’，和 250 lbs. 作为普通身材，GM 可以允许。体型相关的劣势在下面介绍。在某些设定中，如果选择了这些特性，GM 可以要求你承受反应修正值，但这不是默认的。

- 瘦的 [-5]**
- 按你 ST，你有普通体重的大约 2/3 重。对抗击倒时，你的 ST 有-2 的修正值。当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，隐蔽-2。你的 HT 不能高于 14。
- 较胖的 [-1]**
- 按你的 ST，你有普通体重的约 130%重。当在人群中跟踪某人时，你的易容-1，隐蔽-1。然而你的体型使得在游泳技能检定是+1，对抗击倒时 ST+1。
- 胖的 [-3]**
- 按你的 ST，你有普通体重的约 150%重。当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，隐蔽-2。然而你的体型使得在游泳技能检定是+3，对抗击倒时 ST+2。你的 HT 不能超过 15。
- 非常胖的 [-5]**
- 按你的 ST，你有约两倍普通体重的重量。当在人群中跟踪某人时，你的易容-3，隐蔽-3。然而你的体型使得在游泳技能检定是+5，对抗击倒时 ST+3。你的 HT 不能超过 13。

泛统知识：力量，质量与移动力

以 ST 与体重之比来计算基本移动力更接近现实；例如，一个胖的人物应该比平均的人物移动力较低。如果你希望模拟这种情况，就为你的 PC 按标准价格购买基本移动力，+1 点给瘦的人物，-1 点给较胖的，-2 给胖的，-3 点给非常胖的。

女性通常体重较轻，力量较低一些。你可以模拟这种情况，通过按标准价格购买-1 或-2 的 ST。然后选择适合这个 ST 的体重。

GM 不应同时要求上述两项。多数 PC 更愿意选择无罚值的 ST，身高，体重以及性别。

关于特殊非人类种族的负重情况，例如，一个体重过重的种族在基本移动力上应有种族罚值。

尺寸修正值表

物体直径	尺寸修正值		物体直径	尺寸修正值		物体直径	尺寸修正值
0.05 码 (1.8')	-10		1 码(3')	-2		20 码(60')	+6
0.07 码 (2.5')	-9		1.5 码 (4.5')	-1		30 码(90')	+7
0.1 码 (3.5')	-8		2 码(6')	0		50 码 (150')	+8
0.15 码 (5')	-7		3 码(9')	+1		70 码 (210')	+9
0.2 码 (7')	-6		5 码(15')	+2		100 码 (300')	+10
0.3 码 (10')	-5		7 码(21')	+3		150 码 (450')	+11
0.5 码 (18')	-4		10 码(30')	+4			
0.7 码(2')	-3		15 码(45')	+5			

尺寸修正值（SM）

尺寸修正值衡量一个 人物或物品在最显著维度——长，宽和高——上的空间量度。它是战斗中命中检定和侦察中视力检定的修正值。对大体型来说它是一个奖励值，对小体型而言是一个罚值。虽然大体型生物更易成为目标，但是，正的 SM 使得他可以采用体型限制因子，能以优惠价格购买 ST 和 HT。

多数人类——或类人生物，机器人等可被看作人类的存在——有 SM 0，可以忽略 SM 的影响。非人类在其种族模板上使用 SM。如果不是成熟个体的话，或者具有矮人，巨人的血统，你的 SM 可以偏离种族的普通值。。

当创建比人类体型大或者小的生物时，根据他的最长维度值——对直立的生物，象巨人，就是高度，爬行的生物，如猫和龙，就是长度，对球形生物就是其直径——在尺寸修正值表中确定他的 SM。

如果最长维度值在表中两项之间，取其中较高值对应的为 SM。立方体型，球形，和圆形生物在基本 SM 上再+2；长方体型，如多数陆行车辆，SM +1。

非 0 的 SM 并非单纯的优势或劣势——它带来的奖励与罚值相互抵消。例外是侏儒症和巨人症，这些特性会影响体型的比例（注意相应的手臂与腿部的长度）以及社会歧视（外形在人群中很突出）。

侏儒症（-1 SM） [-15]

你明显低于所属种族的平均身高。不管 ST 多少，你的高度降到体型表中最低值——对人类来说就是低于 4’ 4”。这使你的 SM -1。从表中第一行选择你的体重，然后将其降低 15%。

你的基本移动力-1(短腿)。战斗中，你的触及范围减少 1 码。这是因为你手臂较短，以及你只能使用尺寸缩小的武器(不管 ST 多少，你的臂长减弱了操控标准武器所依赖的杠杆作用)。

当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，隐蔽-2。在有的背景设定中，你会因此承受社会上的歧视。

任何种族的成员都可以购买侏儒症。将该种族普通高度值乘以 0.75，种族 SM -1。其他的规则都与人类相同。

巨人症（+1 SM） [0]

你明显高于你所属种族的平均身高。不管 ST 多少，你的高度升到体型表中最高值——对人类来说就是高于 7’。这使你的 SM +1。基本移动力+1(长腿)，并可以优惠价格购买 ST 和 HP。从表中最后一行选择你的体重，然后将其提高 10%。

当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，隐蔽-2。另一方面，身高通常会给威吓技能(参看第五章：技能)带来奖励。在有的背景设定中，你会因身高受到社会上的歧视。

任何种族的成员都可以购买巨人症。将该种族普通高度值乘以 1.25，种族 SM +1。其他的规则都与人类相同。

为特别体型的人物购物

如果你的体型是瘦的，胖的，非常胖的，有侏儒症或巨人症的，为普通人物裁剪的衣服和盔甲就会不合身！在城市或大的市镇，特别是在 TL 6 以上的，可以买到合身的服装。否则，你将不得不为巨人症或非常胖的人物以多付 10%或 20%的费用专门制作服装。这个规则对中世纪/奇幻风格中的盔甲也适用。

年龄与美貌

年龄与身体外貌在决定他人对你的感觉方面扮演重要角色。要慎重选择！如果不是在魔法世界或具有高级生化技术的世界中，游戏开始后，就不能改变你这两项特性。

年龄

你可以自由挑选任一个在你所属种族生命周期内 GM 允许的年龄。冒险者的年龄通常都出现在“青年”到“老年”之间——对人类来说是 18 到 70 岁——但小说中不乏少年英雄和耄耋长者。

儿童

许多游戏世界中，特别是那些基于漫画或童话的世界中，儿童只是一个小的成年人。按真实世界的标准，这样的儿童是罕见的。然而，在一个现实风格的战役中，要扮演少年英雄的人物不必非得降低能力——他们可以使用通常的创建规则。

追求完全真实气氛的玩家可以使儿童减小体型，并在成人的基础上降低能力。为了创建可信的儿童形象，先假设他成年时的属性，降低这些属性，然后购买这些被降低的值。

人类婴儿具有他成年时 30%的 ST，40%的 DX，50%的 IQ，和 SM -3。五岁儿童具有他成年时 60%的 ST，70%的 DX 和 IQ，以及 SM -2。十岁儿童有他成年时 80%的 ST，90%的 DX 和 IQ，以及 SM -1。十五岁儿童与他成年时属性相同。将另外一些年龄的儿童属性值置于相邻年龄的属性值之间。HT 通常不受年龄影响，但儿童 HT 可为将其成年时的 HT -1。注意这里没有尺寸修正值的点数花费；这仅仅是一个特殊影响。

对于非人类存在，上面的规则一样适用，但要依照其种族的标准按比例进行调整。例如，一个成年期开始于 36 岁而不是 18 岁的种族，将上面规则中的年龄上限加倍。SM 等于人类儿童的 SM 加上种族 SM。

许多社会中，儿童有各种社会限制。儿童的经济状况通常为一贫如洗，价格-25 点，承受社会污名(未成年人)，价格-5 点。这些特性通常由以下特性抵消，资助人(父母；出现频率 15 或更低)，价格 30 点。

随着儿童的成长，他可以逐渐的向成年的标准提升自己的属性，减少他需要出现资助人判定的次数(最终会完全去除该属性)，提升他的财富，获得社会对他的认可。这些改变都需要标准的费用。

年老的

如果你的年龄进入老年，你将需要做 HT 检定以避免属性损失(参看第十四章：受伤，疾病和疲劳)。这个检定最早开始于你所属种族的老年第一分界年龄，在第二和第三个分界年龄后会愈加频繁，对人类来说，这三个值是 50 岁，70 岁，和 90 岁。如果你以老年开始游戏，你不会承受特殊的劣势。变老有时是不好的，英雄人物可以例外，只要愿意，你可以免费获得老年作为特性。小说中以及现实中不乏这样的人物。

要确定衰老的人物的属性，首先要确定人物第一分界时的属性值。第二分界时降低 ST，DX，和 HT 各 10%。在第三分界时降低 ST，DX，和 HT 各 20%，IQ 为 10%。然后购买这些降低值来向他青年时的状态恢复。

注意，在许多社会中，长者是受人尊敬的。可以通过获得社会认同(受尊敬的)来体现这点。

外貌

外貌主要是一种“特别影响力”——你可以随意选择身体外观。最简单的方式是，说明你的皮肤，毛发，以及眼球的颜色(或者是你种族的体貌特征：鳞片，羽毛等)。其中一些特性被看作优势或者劣势。

外貌等级

外貌以等级来衡量。多数人都具有“普通”的外貌，价格 0 点。英俊的外貌给反应带来奖励，所以是优势并具有正价格。无吸引力的外貌给反应带来罚值；是劣势，具有负价格。这些反应修正值仅会影响那些能看到你的人！对于不能看到你的人，应该针对初次相见，做新的反应检定(由 GM 决定)。

由于外貌带来的反应修正值只会对你的同种族，非常相似的种族以及受到你的种族吸引的(不管什么原因)的其他种族有效。总的来说，GM 有最终决定权：对精灵来说，人类是“非常相似的种族”，但虫眼怪物却不大可能欣赏人类的外貌。

恐怖的 [-24]：你无疑是个怪胎，无法与普通人类沟通。反应检定 -6。GM 可以决定这个特性是否是超自然的，对普通角色不可用的。

畸形的 [-20]：你面目可憎，明显带有非自然的身体特征，遇到你的人多数会把你当成怪物而不是可以沟通的存在来对待，反应检定-5。同样的该特性不能被普通人物购买。

可憎的 [-16]：你具有某些令人讨厌的体貌特征，如严重的皮肤病，眼睛斜视等等。反应检定-4。

丑陋的 [-8]：与上面的类似，但没有那么糟——可能仅仅是头发凌乱或牙齿不全。反应检定-2。

无吸引力的 [-4]：你看起来没什么有吸引力的地方，但也找不出什么缺陷来。反应检定 -1。

普通的 [0]：你的外貌并不带来反应修正值；你可以轻易融入到人群中。别人对你的印象依赖你的所作所为。如果你微笑和表示友好，你会给对方留下愉悦的印象，如果你抱怨或唠叨，会给对方留下无吸引力的印象。

有吸引力的 [4]：你不能进入选美，不过也可算在漂亮之列。反应检定 +1。

英俊的(或美丽的) [12]：你能进入选美大赛。对受吸引的异性的反应检定+4，其他人+2。

非常英俊的(或非常美丽的) [16]：你可以赢得常规的选美比赛。对受吸引的异性的反应检定+6，其他人+2。例外：同性别的人物因为嫉妒的原因会不喜欢你，反应-2。同样，星探，喝醉的人，奴隶贩子等等也可能给你带来麻烦。

天资国色 [20]：你是一个“理想中的范本”。对受吸引的异性的反应检定+8，其他人+2。以及象非常英俊的外貌承受的所有麻烦。GM 可以免费将该特性赋予天使，神祇，以及诸如此类的存在。这些存在通常同时会具有超凡魅力或恐惧术(参看第二章：优势)的能力。

特殊选项

下面的选项可以作用于高于普通级别的外貌上，而不影响购买费用：

无差别吸引 [0]：如果你的外观是英俊(美丽)或更高，你可以指定你的外观对同性和异性的吸引力是相同的。你用一个无差别的反应修正值来代替依赖于性别的奖励：对英俊的是+3，非常英俊的是+4，对天资国色的是+5。

气质吸引力 [0]：如果你的外貌是有吸引力的或更高，你可以指定你的吸引力并非属于象异性间的吸引那种明显的吸引力。而是如老虎和年长的国王那种王者的气质。如果你外貌是英俊(美丽)的或更高，使用无差别吸引的规则。

特殊强化因子

无视种族的 (+25%)：你的反应修正值可以应用在任何看到你的人上，不论其种族。如果你外貌是英俊(美丽)的或更高，使用无差别吸引的规则。该修正值通常用于奇丑的怪物以及有吸引力或更好外貌的神祇和仙子，以及诸如此类的存在。GM 可以禁止普通人物使用这个因子。

特殊限制因子

审美疲劳的 (-50%)：可以应用在任何高于有吸引力的外貌上。通过高科技或法术，你的外貌就象一个标准的模子或名人复制而来。你看上去依然漂亮，但来自你所属文化的人对你的反应检定奖励减半，因为他们已经多次见过这样外貌(噢，看啊，又一个 03 年的世界先生！)。

其他体貌特征

除了好看(或者不好看)之外，关于外貌还有另外的特性。你可以组合以下特性，并可与任一种外貌等级关联起来。

时尚设计师 [5]

你的穿着总是走在了众人的前面。仅用廉价和平常的材料就能创造出一种时尚感。这在当你可以预先为自己设计服装的社会场合里反应检定+1。你也可以为他人设计服装，使对该人的反应检定+1。

易混身份 [-5]

你经常被误认为另外一个人，与你相貌相同的那个人的盟友接近你并告诉你一些你不想知道的事情，那个人的熟人会用奇怪和令人恼火的方式对待你。那个人的敌人也会追着你(His enemies are after you, too)！你可能最终理顺关系，但不是不需要努力。

如果你的种族的所有人看起来都一样，那么你的种族可以获得一个奇异特征(a bizarre feature)(见特征和禁止特质 Features and Taboo Traits, p.261)，但是你没有易混身份。

坏毛病 [-5, -10, 或-15]

你经常会用令人讨厌的方式做事。一个坏毛病(OPH)价格为 -5 点/-1 注意到你的毛病的人对你的反应检定。当创建角色时说明你的毛病，并与 GM 一起确定其价格。

例子：有体臭的，磨牙，打酣，反应检定 -1，价格-5 点。口无遮拦，随地吐痰，反应检定-2，价格-10 点。-15 点坏毛病(反应检定-3)留给玩家去想象。

对坏毛病的反应罚值仅应用于你所属种族的成员。其他种族的反应由 GM 来决定。经常流口水会令其他人感到厌恶，但对火星人来说根本不算什么——而巨魔却会认为这很可爱！当然，一个种族的行为可能对其他种族来说是令人讨厌的。这些坏习惯都可以分别的进行定价。

令人怜悯 [5]

发生在你身上的事令人同情，并希望能照顾你。认为你处于无助，虚弱，或贫困的人(不包括具有冷酷无情劣势的人)对你的反应检定+3。与高于普通等级的外貌结合，令人怜悯意味着你是可爱的，但不是性感的；与低于普通等级的外貌结合，意味着你被看作是卑微的。

非天生体貌 [-1/级]

你和正常人没有什么不同，除了有一两处不好看的体貌特征。要承受本特性，这些体貌必须不是种族天生的。尖的耳朵和火红的眼睛对人类来说是非天生的，但对魔鬼来说却是天生的！你必须指出你非天生体貌的来源：魔法诅咒，高科技手术，罕见的疾病等等。

非天生体貌未必是无吸引力的（如果是的话，你也可以为低于普通的外貌的声明点数），但他们使得别人更容易识别你，你也更难融入到人群中。最大 5 级，每一等级，使你易容-1，隐藏 -1，他人识别你或跟踪你的尝试(包括他们的观察和隐藏检定)+1，除非你所隐藏的人群中人恰好都有你的非天生体貌。

人物创建范例

戴的外貌应该不是突出的——引人注目对盗贼来说可不是什么好事！所以我们选择普通的体型。对 ST8 来说，意味着身高在 4’10 与 5’8 之间，而体重在 90 至 150 lbs 之间。我们选择 5’6 和 115 lbs. 我们也把戴的外貌设为普通的，既然戴在各个方面都是普通，那么他花费 0 点，总点数仍为 158。

社会背景

下面几节讨论你的社会技术发展的等级，文化以及语言。来自技术先进，文化发达的社会，或具备语言天赋是一个优势。来自发展不充分的地区则可能是一个劣势。

技术等级（TL）

“技术等级”是一个衡量技术发展水平的数值。社会越先进，它的 TL 就越高；参看技术等级与起始财富一节，以地球历史为例的说明。GM 会将他世界的 TL 告知你。你需要把它记录了下来，因为 TL 决定了你是否能够购买某些特性——特别是技能——以及装备。人物也具有一个 TL，等于他们最熟悉的社会的 TL。如果你不是特别的原始或先进，你应该把你所处的游戏世界的 TL 作为你个人的 TL。

在某些世界中，个人 TL 可能并不同于战役的普通 TL。一个世界普通的 TL 可能为 8，但其中某个发达国家的人民可能是 TL9，而那些不发达地区的人民可能是 TL7。在太空时代的 TL，或时空旅行者的 TL 可能会与其当前所处世界的 TL 相差很大。

来自高于当前战役标准 TL 的社会是一个优势，而来自低与标准 TL 是一个劣势。

来自低 TL 世界 [-5/低于当前战役的 TL]

你的个人 TL 低于战役世界的 TL。你不具备高于你个人 TL 的装备的相关知识(或默认技能)。在游戏中，如果你可以找到老师的话，你可以学习基于 DX 的技巧型技能(适合车辆，武器等等)，但思想基础不同使你不能学习基于 IQ 的技巧型技能。要克服这个限制，你必须购买这个特性，提升个人 TL。这通常需要接受长期的再教育(参看第九章)。

来自高 TL 世界 [5/高于当前战役的 TL]

你个人 TL 高于战役世界的 TL。你可用不高于个人 TL 的装备的相关技能开始游戏。如果你可以获得较高 TL 的装备(参看技术等级与装备)，这是最有用的；但高 TL 的医学和科学知识在低技术设定中也是非常有用的，即便没有相关的装备。

文化

你自动熟悉你选择的一种主要文化的社会特征。当你与来自该文化的人物互动时，承受 0 的罚值。GM 会提供一个文化的列表由你选择(或者让你自己发明一种文化——很多 GM 会吸收玩家的设计到战役世界中!)当处理你不熟悉的文化相关的检定时，你使用的带有明显文化内容的技能都会承受-3 罚值，包括交际活动，艺术鉴赏，犯罪心理学，舞蹈，察觉谎言，交涉，唬骗，游戏擅长，手语，纹章学，威吓，领导力，经商，作诗，行政，心理学，演讲，随机应变，性感，社会学，都市生存，教学。要去除罚值可以购买以下优势：

文化掌握 [1 或 2/文化]

你掌握了你本身文化之外的其他文化，不会因为不熟悉而遭受-3 的罚值。价格 1/同种族(或相似)的文化，或 2/不同种族的文化。

为了避免花费过于分散，GM 应该较概括的定义各个文化：东亚，穆斯林，西方等等。在一个国家内，可能要把完不同的多种文化融合为一种文化，奇幻世界里，GM 可能将为每一个种族设定一种文化；未来世界中，一个星球乃至一个星系都具有单一文化，其他的选择参看文化适应性。

语言

GURPS 默认所有 PC 能够读写他们的“母语”。这一能力花费 0 点。但是你应该在人物卡上标出你的母语，例如：英语(纯正级)[0]。

本节的余下部分仅当以下情况时重要：你能运用不止一种语言(一项优势)，或是母语水平有问题(一项劣势)。

智能和语言

语言规则仅适用于智能角色。只有拥有 IQ6 或更高的角色可以免费获得母语并学习新语言。但是，智能(拥有 IQ6 或更高)不附带用于说话的生理结构。角色可能得依靠手语。

那些 IQ5 或更低的角色不能免费获得母语并学习新语言。他们只能交流简单的概念。但是，此类角色可以学会听从少数几个命令-见第 16 章

语言理解水平

语言理解水平决定角色在语言技能上需花费的点数，测量角色对该门语言的掌握程度。以下介绍四种语言理解水平：
一无所知：角色一点也不会这门语言。这是外语的缺省值。你没必要标注你不知道的语言！价值：0 点。
结巴的：如果说说话者特地放慢语速，你能够辨认出重要词汇并理解简单句子。使用与语言有关的技能，如唬骗、演讲、调查、速读、教学、写作时，你将得到减值-3。使用需要理解语言之美的技能，如诗歌、唱歌时，此减值翻倍至-6。在有压力的情形，如需要战斗或反应投骰的遭遇中，你需要投 IQ 来理解和表达。失败意味着未能传递信息。大失败意味着发生歧义！在急匆匆地说话、电话通话条件不良的情况下，投 IQ-2 到 IQ-8！不喜欢外国人的本地人对你的反应投骰额外-1(见偏狭，P140)。价值：2 点。

较好的：即使有压力，角色仍可以清晰地使用该语言交流。尽管如此，你的说话和写作有些做作。该语言不是你的母语是显而易见的。在使用与该语言有关的技能时，将得到减值-1。使用艺术类技能时，此减值翻倍至-2。本地人对你的反应投骰无减值，但你无法冒充以该种语言为母语之人(这对准间谍来说可是个大问题！)。价值：4 点。

纯正的：角色完全掌握这门语言，包括其各类习语。你自动获得一种达到此等级的语言(母语)。如果你购买的外语能力达到此等级，你可以冒充以该种语言为母语之人。价值：6 点。

<p>口音</p> <p>如果你具有语言理解水平(结巴的)或更高，你可模仿方言。为了愚弄某人，你必须在一次快速对抗检定-表演技能或模仿(口技)技能对抗对方 IQ-中胜出。(结巴的)有-6 减值，(较好的)有-2……但是听的人也有相同减值！</p> <p>每种方言，对于表演技能或模仿(口技)技能都有独立的熟练度(p169)为了记住一种新的口音，你必须在会话中倾听此种方言一个小时，然后投 IQ 或语言学。记忆清晰提供+5，照片式记忆提供+10. 见记忆清晰(p51)</p> <p>结结巴巴地比划</p> <p>如果听者和说者的语言理解水平都是(结巴的)，会话会十分艰难。这毫无疑问是“有压力的情形”，每试图传达一点信息，双方都需要按前述规则投 IQ。一方失败，只是未能传达，双方失败，即是理解出了偏差。这可能会是令人尴尬的或是威胁的。GM 得有点创意。</p>
--

极好与极差的语言水平

大演说家，大作家，以及其他语言艺术大师，此类人物应该具有 语言理解水平(纯正的)，再加上演讲、写作等技能上极高的技能等级。教育不足以致母语也讲不好的人，可以降低母语的理解等级作为劣势。举个例子，母语也讲得结结巴巴的人具有 母语(结巴的)，一个-4 点的劣势。

口语和书写

上述点数花费默认你在口语和书写上的理解水平相同。如果两者有差异，你可以独立地购买两种能力，每种半价。举个例子来说，如果你通过书本自学了法语，你将拥有法语：口语(一无所知)/书写(纯正的)[3]

读写能力

指角色对一门语言的阅读和写作的水平。

通顺：“较好的”或“纯正的”的书面理解水平。角色可以迅速理解该语言的书面形式，且可以使用该语言流利写作。在 TL4 或科技水平更低的社会中，很可能一个人一生中都不需要阅读。在这类设定里，文盲和半文盲是正常现象。多数人的口语是“纯正的”，书面语的语言理解水平却是“结巴的”或“一无所知”。文盲是个-3 点的劣势，半文盲是-2 点。如果战役设定中，文盲和半文盲是正常现象。GM 不应该将此类劣势计入劣势上限。

半文盲：“结巴的”的书面理解水平。半文盲阅读本句就需要三分钟，而且需要投 IQ 来确定能否完全理解！对于半文盲来说到处都是生词，可能本段内就有几个。(译注：汗……在说我吗？)

文盲：“一无所知的”的书面理解水平。卷轴、书籍、地图上的地名(地图本身另当别论)全都看不懂！PC 可以开小窗，但是 PC 的角色是真的不懂。

手语

真正的手语，例如美国标准手语，是非常复杂的，程式化的，可以传达任何信息。将手语当作普通语言来处理，但是只具有一种形式(手语)而不是普通语言的两种(口语和书面语)。结果是，手语半价。(结巴的)价值 1 点，(较好的)价值 2 点，(纯正的)价值 3 点。

耳聋(p. 129)或哑(p. 125)的角色，开始时自带手语(纯正的)和一种普通语言的书面语形式(纯正的)，取代同种语言的口语+书面语。手语能力差，或是文盲的角色可以使用如上的规则购入相应劣势。

学习语言

处理学习一门新的语言时，使用学习技能的规则，200 小时等于一个人物点数。注意：没有老师指导将导致学习时间翻 4 倍！如果你住在讲某种语言的国家，你自动获得每天 4 小时的等效学习时间。你不需要专门投入时间来学习，除非你想学得更快。因此，每过五十天，你获得 1 点人物点数投入对应的语言。

<p>人物创建范例</p> <p>戴来自 TL3 的世界，但是他在 ISWAT 的教官矫正了这个缺陷，他现在是 TL8 的角色。TL8 是无限世界的基准科技水平，所以这个的花费为 0。戴来自约斯，他具有文化掌握(约斯)和语言(盎格鲁语)(纯正的)。每个人都自带一种文化和一种语言，所以这两个都是 0 费。</p> <p>但是戴已经熟悉了无限世界的主世界-主轴 homeline，他具有文化掌握(主轴)[1]和英语(较好的)[4]。</p> <p>戴在社会背景上花费了 5 点。现在，他的总点数是 163 点。</p>

财富与影响力

游戏者需决定角色的社会地位：拥有多少财富，享有多少特权，其他人对角色的反应等。

财富

财富是相对的。一个美国的中产阶级比中世纪的国王还要奢华，尽管前者的储藏室里的金币比后者少。财富情况全赖游戏世界而定一见技术水平与起始财富 (p27)。在不同的世界，起始财富和收入的变化范围相当大，详见经济体系 (p514)。

个人财富分为不同的“财富水平”。平均水平免费，此水平意味着角色在游戏世界中享有一般的生活水平。以下的规则适用于贫困或富有的角色，以及有一定的收入来源而不用工作或是欠债的角色。

财富 价值多样

Wealth

- 拥有高于平均水平的财富是一种优势，意味着角色在游戏世界中一开始数倍于平均水平的财富。拥有低于平均水平的财富是一种劣势；意味着一开始角色可支配的财富就低于平均水平。每个财富水平在具体游戏世界中的实际含义，见相关世界设定
- 一贫如洗(Dead Broke)**：此角色没有工作，没有收入来源，没有钱，除身上的衣服之外，没有任何其他财产。角色或者没有工作能力或者没有工作机会。负价值-25 点。
- 贫穷(Poor)**：角色的起步财富只有其社会平均水平的 1/5。角色很难找到像样的工作，偶尔找到的工作报酬很低。负价值：-15 点。
- 比较贫穷(Struggling)**：角色的起步财富只有其社会平均水平的 1/2。有工作(如穷医生或穷演员)，但薪酬低。负价值：-10 点。
- 平均水平(Average)**：如以上所述，角色的财富处于社会财富的平均水平。价值：0 点。
- 宽裕(Comfortable)**：角色的起步财富为社会平均水平的两倍。还是自己谋生，生活比大部分人充裕。价值：10 点。
- 富有(Wealthy)**：角色的起步财富是其社会平均水平的五倍，生活条件非常充裕。价值：20 点。
- 非常富有(Very Wealthy)**：角色的起步财富是其社会平均水平的 20 倍。价值 30 点。
- 异常富有(Filthy Rich)**：角色的起步财富是其社会平均水平的 100 倍。角色可以随心所欲地购买任何东西。价值：50 点。
- 富可敌国(Multimillionaire)**：异常富有还配不上描述你的财富！花费每增加 2 5 点，起步财富在异常富有的基础上再*10。75 点的富可敌国意味着财富为社会平均水平的 1000 倍，100 点则是一万倍。价值：50+25/等级

技术水平和财富

社会随着科技的进步而发展，技术水平(TL)自然决定了起步财富，下表是 TL 与起始财富的关系

TL 0 石器时代(史前及之后)。\$ 250

TL 1 铜器时代(BC3500+)。\$ 500

TL 2 铁器时代(BC1200+)。\$ 750

TL 3 中古时代(AD600+)。\$ 1000

TL 4 航海时代(AD1450+)。\$ 2000

TL 5 工业时代(AD1730+)。\$ 5000

TL 6 机械时代(AD1880+)。\$ 10000

TL 7 核能时代(AD1940+)。\$ 15000

TL 8 信息时代(AD1980+)。\$ 20000

TL 9 微技术时代(AD2025+)。\$ 30000

TL 10 机器人时代(AD2070+)。\$ 50000

TL 11 超材料时代。\$ 75000

TL 12+ 由游戏主持创名！\$ 100000

GURPS 用美元符号表示单位货币。这里的\$可以是美元、铜板、便士，甚至是以物易物时的一小块商品。

在当代设定中，1\$确实是一美元，在其他类型的游戏世界中，1\$代表足够购买一个面包(或同种等量生活必需品)所需的当地货币(不是当时的美元)。

举例来说，在中世纪设定中，1\$可能是一个铜币；在二战期间的美国，由于通货紧缩，1\$只相当于 0.1 美元。在通货超膨胀的赛博朋克世界中，1\$可能代表 3000 美元！GURPS 的\$是一个常量。起始财富随着 TL 增加而增加，不是因为通货膨胀，而是因为社会进步！

世界设定可能会用当地货币——美元英镑铜币——表示价格，在这种情况下，设定书一定会给出这些货币与 GURPS 常量\$的兑换率。

技术水平和装备

角色获得与战役的 TL 相符的起步财富，与个人的 TL 无关。如果此角色具有较高的 TL，他可以获得高 TL 的装备，但是，每高一个 TL，价格翻一倍！

例子：TL3 的战役里有一个 TL8 的冒险者，制作人物卡时，可以令此角色拥有一支 TL8 的突击步枪，但是该突击步枪的价格将不是 1500\$，而是 32 倍(8-3=5, 2 的 5 次)的 1500\$，即 48000\$！看来他需要财富 优势。

高 TL 并不意味着角色在游戏中能持续获得高 TL 装备，你只能在做卡时“购买”。如果有个 TL8 的冒险者带着一支突击步枪和 100 发子弹掉了 TL3 的世界里，那么他必须省着点用，因为用掉了，就没了。

财富与地位

在某些社会中，财富就意味着地位。在此种社会中，若角色具有富有或更高水平的财富，免费获得社会地位+1，若具有富可敌国 1 则提升到+2，富可敌国 2 则为最大值+3。来自财富的社会地位 不能超过+3。

独立收入来源 1/级

Independent Income

此角色不工作也有收入来源，如股票红利、信托基金、出租的不动产、继承权、养老金等。

此角色每月获得 其起步财富的 1%× 此优势的等级 ，最大为 20%，若角色的独立收入来源包含投资，你无需为此投资声明数额：此优势假定角色不干预其投资。

此优势与财富水平无关，一个具有 异常富有 的 X 二代，可以有独立收入来源 ，但是平均水平的退休老头和贫穷的低保户也可以有。

具有此优势通常意味着角色是 X 二代、离退休人员、依靠社会救济生活的人，反正不具有真正的工作，但是此优势可以与工作并存。将两个来源的收入直接叠加。如果角色相当富有，此优势可以助其在维持生活水平的前提下少工作。

债务 -1 /级

Debt

你欠了钱。此角色可能是要还贷、付抚养费、付(特殊)税……或是向黑社会交保护费。此角色每月需支付其起步财富的 1% × 此劣势的等级，最大为 20%。此劣势可与任意财富水平(除了一贫如洗)并存，不少亿万富翁也是负债累累。此劣势的花费优先从角色的工作收入中扣除，若工作收入不足以支付，此角色可能需选择动用其的存款、再找一份工作、或是从事不法活动。若角色无法支付，或是你选择不支付，将会带来麻烦。对于银行贷款，结果可能是没收抵押品；对于抚养费、罚金、税，结果将是法庭传票；而对于保护费，你懂的。GM 要发挥想象力哦！此劣势假定角色无法轻易摆脱此种困境，要还上债，不只需要钱，还需要人物点数和游戏内的合理解释。

声誉

Reputation

角色的声誉可能成为优势或者劣势，影响 NPC 的反应检定(参考第 494 页)。一项声誉包含四个项目：具体原因、反应检定修正值、影响人群、识别几率。

原因

角色获得声誉的具体原因完全由游戏者决定。角色可以因为勇敢、凶恶、吃绿蛇或任何其他原因而出名，总之要给出声誉的具体内容。

反应检定修正值

该声誉在非游戏角色反应检定 时带来的影响值，该影响值决定角色声誉的基本价值。反应检定 时每带来加值+1(最高+4)，花费增加 5 点；相反，每带来减值-1(最低-4)，负价值增加-5 点。

影响人群

该声誉能影响多少人的态度，将会调整其价格。

游戏世界里的几乎每个人（从其他宇宙穿越来的当然不认识您老）：×1

所有人，刨去一大群人(法国人之外的所有人，精灵以外的所有种族，外层位面以外的生物，等等)：×2/3

一大群人(所有佣兵、所有商人等等)：×1/2

一小群人(沃兹的所有祭司、12 世纪英格兰所有识字的人、21 世纪阿拉巴马州所有的巫师)：×1/3

如果这一小群人小到 GM 认为游戏世界里 PC 一个也碰不上，那么，他可以给你免费。当然人的多少与世界有关，有的世界佣兵是稀有动物，有的世界佣兵多如狗。

识别几率

当角色有机会使 NPC 想起“这不是那个谁谁谁……” 时，进行声誉检定，投 3d，对于一个或一小群人，投一次；对于一大群人，GM 可以投多次。

总是有人认识(无需检定)：×1

有时候有人认识(目标值为 10)：×1/2

偶尔有人认识(目标值为 7)：×1/3

多重声誉

角色可以具有多个声誉，并且可能发生重叠。重叠时，每项，在投反应检定前，独立进行声誉检定。在任一特定场合中，最后的加减值不能越过+4 与-4。

复合声誉

同一项声誉可能带来为不同的人群带来不同的印象。为不同群体选定不同的反应检定修正值和人群大小，然后将价格相加，得到总价值，再使用识别几率调整总价。如果总价值是正的，这是优势；如果总价值是负的，那么就是劣势。最后价值还可

能是 0，那你也得把它写到人物卡上。

例 1：Anarceon 骑士被誉为“无畏的怪兽杀手”，这带给他+2 的反应检定调整(价值 10 点)，所有的人都认同他(无调整)，但他不是总会被认出来(声誉检定目标值为 10，价值 $\times 1/2$)，最后这是一项 5 点的优势

例 2：“青龙”被称为犯罪克星。带来了所有良善市民+3 的反应检定调整(价值 15 点)，所有良善市民，就是排除一大群非良善市民($\times 2/3$)；所有的黑道人士(一大群人)对他反应-2，(价值 $-10 \times 1/2$ 点)，最后总价值为 0。如果玩家愿意，还可以通过识别几率进行调整，当然怎么调都是 0

价值

角色在社会中的位置，有别于其名望和财富。为了使角色能通过体制内渠道发挥影响力，你可以选择花费点数购买多种不同的地位。它们各有各的优缺点。

社会地位 5 点/级

Status

社会地位衡量角色在社会中的位子。在无数的游戏世界里，角色社会地位从-2(仆人或流浪汉)到 8(帝王或神王)不等，普通人的社会地位为 0(自由人或普通市民)。如果不购买社会地位，则角色的社会地位为 0。社会地位每级别价值 5 点。例如，级别 5 需花费 25 点，而级别-2 则有负价值-10 点。此外，社会地位需要花钱来维持相应的生活水平。

社会地位与角色个人的受欢迎程度无关，也非角色所属群体所遭受的普遍认识(见社会认同与社会污名)。

社会地位可以用来影响别人，但它更是角色在权力链条中位置的体现。一句话，社会地位就是权力。

高社会地位

社会地位高于 0，意味着角色属于其社会的统治阶级的一员。角色可能是贵族(温莎)，大商人(洛克菲勒家族)或高官(肯尼迪家族)家族的成员，或者是其他什么大人物。角色也可能自己挣来地位。因此，(仅限于)同一文化的其他成员会尊重角色，在反应检定中有加值。

在不同的游戏世界，高社会地位会带来不同的特权，具体内容 by GM 提供。记住，高位之人处在绑架者与努力往上爬的人的枪口上，某些罪犯更是恨“统治阶级”。

低社会地位

社会地位低于 0，意味着角色是仆人或权隶，或只是非常贫穷。低社会地位与社会污名无关。在中古日本，女性可能会有很高的社会地位，但是仍然具有社会污名：身为女人。在现代社会，理论上讲，罪犯可以具有任意的社会地位，同时具有社会污名：**犯罪记录**

社会地位，社会污名，声誉可能会产生欢乐的联动。一个出身贫贱，来自被社会排斥的边缘群体的小子，可能因为成为大英雄而获得正的高声誉，使他人对他有正面的反应。

社会地位如何影响反应检定

当 GM 进行反应检定时，相对 社会地位会作为加减值影响反应检定。GM 按照投骰结果自由扮演 NPC，下面是一些原则：高出的社会地位常成为加值。若角色的社会地位高于 NPC，将两者之差作为加值加到 NPC 的反应检定上——当然，要是 NPC 蔑视权贵，这就不灵了。比方说，角色具有社会地位 3，那么社会地位 1 的角色对他的反应检定+2，社会地位 0 的角色对他的反应则是+3。

低于的社会地位可能成为减值。如果 NPC 本来就是友善的，角色的社会地位不产生加减值(前提是此社会地位为正值)。毕竟，国王，比他的骑士社会地位高出很多，但他一般都还是摆出竭诚待下的姿态。但是如果 NPC 的态度是漠不关心或更差，情况就不是这样(区区骑士，竟敢妄言朕的军略为冒进?)将社会地位之差作为减值影响反应检定。

负的社会地位总是减值。如果你的社会地位是负值，那么社会地位高的角色不会正眼看你。反应检定将受等于社会地位之差的减值，此减值不超过-4

识别社会地位

角色的社会地位只能影响那些知道角色具有这种地位的人。在一些社会中，你的衣着打扮谈吐都会透露的你的社会地位。如果角色的社会地位够高，别人可能直接认出角色，或是一大群仆从显示了其尊贵的地位。在某些社会中，角色需要提供实体证明 (ID 卡，戒指)，接受测试，甚至是通过高科技扫描或魔法检查才能确认其地位，在这种社会中，社会地位的点数还是花费不变。这个人物特性的效果减弱了，但是支撑社会地位的生活支出约束减弱了，觊觎角色的社会地位的人发现目标也变得困难了。

无阶级社会的社会精英

在许多社会中，尤其是那些封建社会，社会级别是社会地位的主要来源。然而，一些国家，特别是现代和未来的国度，自称是“无阶级社会”。这并不意味着社会地位不存在！这种情况下个人价值 - 最常见的是财富，教育水平，或公共服务 - 取代了出身和爵位来测量社会地位。

在一个没有阶级的社会，GM 可以限制 PC 直接购买社会地位不能超过两个水平。这两个水平可能是以下这些东西的组合：高等教育，职业证书 (如法律或从医资格证)，来自体面的家庭，文化成就 (从“摇滚明星”到“桂冠诗人”)。获得更高地位的唯一途径是通过高财富 (25 页) 或级别 (29 页) “免费”得到它。

如果，对于权力的官方量度是某种级别，而不是社会地位，你可能需要技巧以利用你的社会地位。例如，你可能会来自一个“体面”的家庭，有一个好的教育，允许你直接购买社会地位 2。你可能也很富有 (超级富有 1，+ 2 地位) 及在地方上有点权 (行政级别 3，+ 1 地位)。你最后得到了 5 的总社会地位，可以凌驾于行政级别 6 和社会地位 2 的高级官员之上，前提是你动用你的社会关系。你可能在上流社会有更大的影响力 (你的社会地位 5 胜过他的社会地位 2)，但在法律眼里他比你高 (他的行政级别 6 胜过你的行政级别 3)！

级别 5 或 10 点/级

Rank

社会的特定组成部分，如政府、军队、某些宗教，会具有独立于社会地位的内部级别体系。如果某个此类组织，具有显著的社会影响力、能获得某些特殊资源，那么此组织的成员角色，应为其在该组织内的级别支付点数。

级别具有不同的水平。每个级别都具有高于其下级的权势——与个人能力无关。在多数情况下，6-8 级的最大级别比较合适。GM 应该决定初始人物的可以获得的最高级别，通常为 3-5。

不像社会地位，级别不需要金钱来维持。但是，几乎所有的级别都附带职责 (Duty，见 P133)。还有，级别经常有前提条件，如第 30 页上列出的特权、或是最低技能水平。这些前提自身的点数不包含于级别的点数费用。

在某个社会中，可以存在多种级别体系，其具体种类取决于游戏世界。一般来说，角色可以具有不同种类的级别，但是 GM 可以裁定选取某几个不同种类的级别具有互斥关系。

级别可以同社会地位并存。若并存，则高级别附带免费的社会地位。级别 2-4，社会地位+1；级别 5-7，社会地位+2，级别 8 或更高，社会地位+3。这种加值代表了社会对于重要社会组织的高级成员的尊敬。若角色具有多个不同的级别，他可以从所有级别上获得加值并叠加。

有时级别会直接替换社会地位，例如一个神权社会中的宗教级别。在这种社会中，不存在独立的社会地位。

每一水平的级别直接获得相应社会地位的所有效果。

社会地位与级别同时存在时，级别价值 5 点每级。社会地位被级别包含时，级别价值 10 点每级。以下是级别的常见种类：

行政级别：政府内的地位。当与官员打交道时，行政级别像社会地位一样影响反应检定。TL5 或更先进的年代，一个庞大的官僚机构内部可以具有不同的行政级别：每个部门类型一个 (国防部门与执法部门分别使用军阶与警阶代替行政级别)。请在人物卡上注明。例：行政级别 (司法) 3

商务级别：在商业组织内的地位。所谓“商业组织”，其范围涵盖从阿兹特克的商业社会 (此种社会中商务级别包含社会地位) 到现代或未来社会的商船队 (这种商务级别在战时等同于军阶) 的各种组织。

军阶：军事组织内的地位。每个军事组织的架构都有所不同。粗略计算，非指挥员具有军阶 0-2，低级军官与高级文职人员具有军阶 3-4，军阶 5 或更高只适用于将领。列兵 (军阶 0，花费 0 点) 与平民 (无军阶，也是 0 点) 不同。实际职权较少的军人，在 GURPS 规则的计算下具有较低的军阶，虽然其实际军衔较高。使用名誉级别的规则来处理这种不一致。

警阶：在警方内部的地位。每个执法机关都具有独立的级别体系。角色在获得警阶前需具有执法权 LegalEnforcement Powers (p. 65)。巡警(警阶 0，花费 0 点)与普通老百姓(无警阶，也是 0 点)不同。注意，在极权国家，警阶即军阶。

宗教级别：宗教组织内的地位。每个宗教都具有独立的级别体系。角色必须具有圣职 Clerical Investment (p. 43)才能获得宗教级别。见习修女(宗教级别 0，花费 0 点)和普通信徒(无宗教级别，花费也是 0)不同。其他常见的前提有神学技能和属于特定种族、性别等等。当与教友或是敬重此宗教的人物打交道时，宗教级别像社会地位一样影响反应检定。

<p>关于级别的特殊规则</p> <p>在游戏中使用级别时，可能会出现一些特殊的情况。</p> <p>临时级别</p> <p>有时上级会授予某些人物在一段时间——直到战争结束、直到计划完成——内有效的级别。为了保持临时级别，角色仍需满足全部要求并支付点数。</p> <p>名誉级别</p> <p>那些已经退休的角色可能具有名誉级别，每级仅价值 1 点。那些在职的而又有虚位而无实权的角色使用相同的规则。名誉级别只在 RP 中使用，它给你更华丽的头衔，仅此而已。</p> <p>特工的级别</p> <p>国家情报部门的间谍可能具有特殊种类的军阶(与一线的官兵不同)。文官系统情报部门的特工可能具有某种行政级别。而那些反间谍部门的角色，实际上是警察，具有的可能是一种警阶。无论是哪种情况，扮演间谍角色的玩家在购买级别前应咨询 GM。</p>
--

特权

角色可以获得一些“特权”，像是一般人难以获得的执照、参与权贵聚会的权限、法律上的特殊照顾——这些事项都增大了角色行动的自由度。而且，它们与社会地位和级别一般无关。例如，某名间谍，具有“杀人执照”(007)；而他的上司，拥有高的多的级别，却要受到所有文明社会的法律约束。

特权可以视为以下的优势：

互助同盟 Claim to Hospitality (p. 41)，

圣职 Clerical Investment (p. 43)，

执法权 Legal Enforcement Powers (p. 65)，

法律豁免权 Legal Immunity (p. 65)，

机密许可 Security Clearance(p. 82)，

社会认同 Social Regard (p. 86)，

终身职位 Tenure (p. 93)。

社会约束

角色的行动自由同样可能被他在社会中的位置所限制，像是繁重的义务、为了避免追杀而不得不隐藏自己的生活方式和身份、社会上对于角色所属的族群、行业、阶层普遍的歧视。这些项目可以看作以下的劣势：

职责 Duty (p. 133)

秘密 Secret(p. 152)

社会污名 Social Stigma (p. 155)

以上的劣势都是外在的，若角色被自己的价值观所束缚，请参阅自我约束类心理类劣势(p. 121)。

人物创建范例(续)

ISWAT 包了戴同志的食宿，为他提供完成任务所需的装备，但是禁止他获取留在约斯的赃物，所以他个人没什么资产。我们设定他具有财富(贫困的)，价值为-15。他的财产是 TL8 起步财富\$20000 的五分之一，也就是\$4000。但是按约斯的标准(TL3)，他跟他当高级盗贼时一样富有！我们再来看看特权和社会约束。戴现在是 ISWAT 的警员。我们选择两项人物特性来反映他的工作：ISWAT 是一个强力部门，势力跨越时空，所以其成员的执法权为 15 点。但是权力与义务相伴，他具有职责：几率 15，极其危险，价值为-20 点。戴的财富和影响力最后的总价是-20 点，他的当前点数降低到 143 点。

敌人与朋友

你可以声称认识任何人 - 也许事情就是这样！角色的生活史应包括至少一些有关角色的人际关系 - 或好或坏或中性。但当角色同那些能在团中帮助 NPC 有关系时，这个关系是需要花费点数的优势。同理，如果存在某些 NPC，积极地妨害这个角色个人，那么这是一项劣势。这里的 NPC 可能不是人，而是灵体、动物、机器人等等。

相关 NPC

PC 角色的一些朋友和敌人会在团中实际出现。这些“相关 NPC”有个性，生命的历史，和人物卡，就像 PC 一样。在任何情况中，GM 都需要你提供给他这些 NPC 的态度、故事、大致的能力，然后由他来做卡。关联 NPC 的卡，与所有其他 NPC 的卡一样，仅限 GM 查阅。虽然这是你给出的关联 NPC，你也无权看他们的卡。当这些 NPC 在游戏中出现时，由 GM 扮演。因此，即使是角色最亲密的合作伙伴也不是一切尽在掌握之中。

盟友(36 页)或赞助人(72 页)作为优势购买。家属(131 页)和敌人(135 页)作为劣势购买。GM 具有最终解释权。在任何情况下，GM 有权禁止一个他认为崩团的，不平衡的，或不合适的相关 NPC。如果 GM 觉得他们会破坏游戏的运作，他可以选择禁止一整个类别的 NPC：家属，敌人，赞助人等。

联系人

有这类关系的 NPC 提供有用的信息，或非常小的好处，但他们不会冒险。他们只出现足够长的时间来提供帮助，然后迅速离开。GM 将扮演他们，也可以给他们个性，但既然他们像普通的友好 NPC 一样不会积极介入团中，他们不需要完整的人物卡。这类 NPC 以线人优势(44 页)或线人网优势(44 页)表现。

身份

做卡流程到了这个阶段，你已经了解了你的人物怎么生活、在别人眼里是什么样子。但这可能只是角色向世界展现的多面之一。大多数人只有一个身份 - 但是罪犯，间谍，超级英雄，或卧底可能有多个身份。

有效的额外身份花费点数：见虚假身份(39 页)。另一方面，如果保护你身份的秘密会产生足够大的麻烦，可以作为秘密身份劣势(153 页)。如果你没有合法身份，你具有神秘身份(100 页)。

假名

在许多国家 - 包括现代美国 - 为了保护隐私使用假名是合法的，只要你不要试图欺骗或干扰公共记录。你可以用“史密斯先生”的身份租公寓、付支票，没有问题。但是你不能合法地获得驾驶执照等。这种“弱虚假身份”没有点数花费，在流行歌手、摇滚明星、演员(“艺名”)、作家(“笔名”)和旅行贵族中非常常见。

临时身份

任何人都可以有一个草率、低质量的虚假身份(39 页)。这种东西虽然有用，但最终会被发现和删除(而且其使用者会被侦搜！)这种身份不被认为是一个优势，不花费人物点数；用钱买就行。一个标准的临时身份可以保用一个星期。那一周结束时，GM 投 3d。若结果为 8 或更低，当局就发现了这个身份是虚假的。否则，这个临时身份还可以再用一个星期，此星期结束时再进行检定。但是“侦查检定”的目标值每多一个星期就+1(第二周，9 或更低；第三周，10 或更低，依此类推)。

一个临时身份的价格是可以讨价还价的，具体价格取决于角色的线人、技能，以及所处战役设定。更便宜的临时身份可能会检定得更频繁。特别便宜的身份可能只能维持一天，然后就需要每天检定。也可能购买更昂贵的身份，其持续时间更长或侦查检定的初始目标值更低。

若角色具有神秘身份(100 页)可能需要使用一个临时身份。

虚假身份与秘密身份

秘密身份(153 页)与虚假身份(39 页)不同。如果没有用虚假记录来保护一个秘密身份，它不算作一个虚假身份。如果你使用的虚假身份，只是为了秘密持有一个银行账户(举个例子)，而不去用那种身份“生活”，它就不是一个秘密身份。

第二章 优势

“优势”是你在心灵、身体或社会方面所具备的某种有用特性，它能使你与其他拥有相同能力的其他人比起来更占便宜。每种优势都要花费一定的角色点数。有些优势是固定的，有些则可通过购买来“升级”(如敏锐视觉花费 2 点/级，所以如果你想要 6 级的敏锐视觉，就必须支付 12 点)。“可变”优势的花费要更加复杂，详见具体的优势描述。只要负担得起，你想以多少优势来开始游戏都没问题——当然某些优势禁止特定种类的角色拥有。如果 GM 同意，你也可以在游戏过程中再增加优势。举个例子，第 1 章里所有能带来好处的社会特性(地位、财富，等等)都属于优势。魔法与高级技术也常常被肯定为优势。至于在游戏过程中增加优势的相关内容，见第 9 章。

优势类型

优势主要分为几大类，每类都在游戏中各有其辖域和作用方式。

心灵 心，身体 体，社会 社

心灵优势来自你的精神，甚或灵魂。即使你的大脑因为移植、被新躯壳占据等情况而停止活动，它也会一直跟随你。魔法、灵能和其他精神因素往往属于此类。大部分心灵优势都会自动作用，但也有少数需要通过智力、感知或意志检定才能使用。心灵优势标记为心。

身体优势是你躯壳的一部分。如果你的精神被转移到一个新躯壳上，你就失去了这项特性——而如果你的躯壳被另外一个新的精神占据，身体优势也会归它所有。由仿生学和类似植入体提供的优势往往属于此类。对所有不能自动作用的身体优势，用 HT 检定来激活它。身体优势标记为体。

社会优势与你的身份有关。身份是由精神还是躯壳来判断，取决于具体游戏世界。在奇幻设定中，一个恶魔也许能控制一名公爵，然后他不再是令人恐惧的恶魔，而“变成”了受人尊敬的贵族。但在遥远的未来社会，“升级”新躯壳已经成为家常便饭，社会对此也会有截然不同的看法。不论如何，听 GM 的就没错。注意本类包括阶级、地位、财富，以及第 1 章提到的那些相关内容。社会优势标记为社。

很多异种与超自然优势(见下文)可能不止属于一个这样的类型。它可以用这种形式(如心/体)标记。总之看 GM 怎么说。心、体和社不过是帮助 GM 判断罢了，不要本末倒置。

异种 异，超自然 超，普通

异种优势是普通人类不通过极端的身体改造无法具备的特性，例如额外的手臂或死亡视线。非人类往往拥有一些种族基础上的异种优势，但也不是随意就能加上的。必须 GM 同意，你才能把那些种族模板(见第七章)里没有的异种特性给加上去。异种优势标记为异。

超自然优势不属于自然现象，并且无法被科学证明——甚至可说是“超科学”。它依赖于神涉、魔法、灵能等等。魔法才能(见 66 页，魔法天赋)就是一个典型例子。超自然特性不同于异种的一个地方就是任何人都可能拥有它——即使是个“寻常的”人类，只要 GM 允许。拥有这样的特性并不表示你和外星人或突变异种无二。超自然优势标记为超。

普通优势是天生具备或学习得来的好处，谁都可以拥有。要掌握世俗优势一般没什么限制。它没有特别的标记——如果你没看到异或超，那这优势就是世俗的，并且适用 GM 允许范围内的每个人。最后一点非常重要！某些世俗特性是为电影化战役(见 488 页，电影化战役)提供的，对于现实感强烈的游戏，GM 可把它们禁掉。电影化特性会在文中明确指出。

<p>潜在优势</p> <p>有时会出现这种情况，那就是你想拥有某种优势，但未能在旅程之初与它结缘——也许因为初始点数不太够，或者你原本就想以潜藏的方式开始这场冒险，就像无数虚构的英雄那样。无论哪种情况，GM 可以考虑让你先花费该优势需要的一半点数来“预定”，以便日后再获得它。</p> <p>当你如此这般预定了潜在优势以后，与 GM 商量一下，看何种情况能让你获得那些特性。一旦发生这些情况，你就得使用剩余的人物点数即刻按价将另外一半付清。见冒险中的升级(290 页)。在这之前，GM 自由斟酌该优势是否完全不显出迹象，或者只显出部分迹象。</p> <p>潜在优势的例子包括：</p> <p>继承：你会继承一笔财富或某个头衔。GM 决定你何时继承。届时你将会获得社会地位、财富或其他社会特权，相当于点数投入的两倍效果。并且享有额外的钱财、反应等修正，是现在已有修正数的一半。举个例子，如果你得到继承+2，使社会地位[10]，巨额财富[10]，就必须为继承支付 10 点，并会得到+1 的社会地位，和 starting wealth 的 50%加值。</p> <p>薛定谔式优势：你可以指定冒险中的某关键时刻，如貌似失去一切时，你突然爆发发出了一种新的能力——相当于点数投入的两倍效果——这会有助于你摆脱麻烦。你必须立刻付清剩余的点数以使用新能力。这是一个有力的选择。为了公平起见，在你的隐藏天赋被发掘之前，所投入的点数是没有加值的。</p> <p>秘密优势：你有一条连你自己也不知道的优势！该优势由 GM 为你拣选，你的相关点数将因此而达到两倍效果……但他并不告诉你那是什么，连一点提示也不给！直到某个戏剧性的时刻，真相才会被展露出来。而在那之前，该优势也能给你某些好处——但不在你的控制之下，所以你不能依赖它。在该优势第一次正常生效时，你要付清剩余点数。</p>

优势来源

当选择异种或超自然优势时，你的人物必须拥有足够的理由，如生物特性、高科技、神力等等，来解释为何能获得那些能力。根据此解释，你能为自己找到更棒的扮演“感觉”，同时也能 为 GM 提供一些额外的“冒险圈套”。

来源一般是指特殊效果。举个例子，如果你能长出爪子，就要遵守利爪(42 页)规则，无论它们是自然生成、人工制造还是虎神的赠礼。也有一些东西只受某些特殊能力的影响，有时你会遇到。更甚者，某些天赋在特殊情况下所造成的影响是大是小，可以由 GM 决定。所以，明白你的优势如何运作是非常重要的。

大多数角色所有的能力只有一个来源，但如果你愿意，可以分别为每个优势选择单独的来源，具体看 GM 的意思。GM 设定战役中可能用到的来源。如下面这些例子：

生物特性：天生的特征(唯你或你的族群独具的)或变异。医药科学可以探测和分析这些特征，并且——在更高的技术水平下——通过遗传工程、移植或外科手术，可以增加或移除它们。

气：源于战争天才和瑜伽大师(也像我们所知的炁和息)之“精神力”的力量。疾病与类似痛苦有时可以削弱此种能力——比如阴阳失调。

宇宙力：宇宙本身的源力，或用其他说法。这是神灵、强大精神体、超能者等存在体特有的力量。如果你的能力造成了唯有其他宇宙力量才能抵消中和的效果，这就是一种强化；见宇宙力(103 页)。

神力：神之赐礼(如果你是神，那就使用宇宙力)。在你的神的低“圣洁”区域——如敌对神的庙宇，或对你的神一无所知的外域——你的力量也许会受限或无法施展。

高科技：在生物体中植入非生物部分，以获得半机械人、罗伯特、运载体等能力。传感器可以探测和分析这些特性，某些高科技手段也可能压制它们。

魔法：提取魔法能量，或玛那为自己所用的天赋。你不一定非得是个魔法师，此类也包括增强的持续性的个人术法效果。如果你的能力无法在脱离玛那的区域运作，或在低玛那地带要承受-5 减值(比如法术；参见 235 页)，那么这就是一个限制(见 110 页)，它被称作：玛那感应，-10%。

心灵异能：源自心灵能量的优势。在大多数允许心灵异能的设定里，某些药品、小玩意和反心灵异能的力量都能侦测和克制它们。也就是说，你在购买它们的同时，也要做好准备承受一些特殊限制。见第六章。

精神体：能够调用精神体的能力。看似你造成了某种影响，但实际上那是由不可见的精神生物接受你的命令而完成的。显然，如果该精神体无法与你联系，你的能力就没用了。

哪些是允许的

GM 决定游戏中能够存在哪些异种或超自然特征，以及哪些人能够拥有这些特征。例如在未来观的“超人”游戏世界中，GM 可以允许通过外科手术或基因修改来增加某些异种优势，但不得让超自然优势存在。在一个以二十世纪二十年代为背景的恐怖游戏中，GM 可以允许超自然能力，但不能让异种的共存。而在一场超级战争下，GM 可考虑让玩家通过一个又一个的军事基地，获得用他们的点数购买任何优势的机会。玩家最好根据 GM 开放的规则，调整他们扮演习惯，以便更像个异种或超自然优势拥有者。

优势的开启和关闭

从来不会麻烦到你的优势(例如直觉)，无论何时都在发挥作用的优势(例如抵抗力)，以及反映你的种族永久性特征的优势(例如额外手臂)，总是开启着的。你不能将它关闭。

其他大多数优势则可以转换，你可随意开启或关闭。使用一个 1 秒的准备动作来激活或钝化它们。不比某些技能或法术，这个不需要专注；转换优势是自然动作，而且不会被“打断”。默认状态下(如睡眠、不省人事等)为“开启”。

攻击——特别是痛苦攻击(35 页)、束缚(61 页)——在你攻击的时候都是“开启”的。这类优势都需要一秒的攻击动作配合使用；如果没有特殊强化，你无法持续开启它。

除此之外的情况，都有确切注明。

优势列表

360° 视野 体 异 25 点

360° Vision

你拥有 360 度视野。在防御来自身侧或是身后的攻击时不会受到减值惩罚。你不需要胡乱挥击(wild swing)便能攻击身侧和身后的敌人，但仍然会因别扭的攻击角度而受到-2 的惩罚(注意有些空手技击招式(Karate techniques)不会受此惩罚)。此外，你在探测跟踪(Shadowing)的检定中获得+5 加值，并且不会因来自身后的威胁而感到意外(surprised)，除非对方是不可见的。

此特性的一个附加特点是额外的眼睛——你可以获得任意数量的额外眼睛，不过这些眼睛并不会带来额外的好处，也不会改变点数花费。

特殊限制因子

脆弱眼部：你的眼睛长在眼柄上，或是异常巨大，又或者以其他方式易受到攻击。对手在其视线范围内对你的眼部进行攻击时只受到-6 命中惩罚。-20%。

三维空间感

3D Spatial Sense

见下，绝对方向感

绝对方向感 心/体 5 或 10 点

Absolute Direction

你拥有超乎寻常的方向感。此能力分为以下两级：

绝对方向感：你总是能指出哪个方向是北面，并且无论其如何模糊或是曲折，你总能够回溯过去一个月中走过的路线。这项能力在诸如星际空间或是星界边境之类的环境中无法生效，但在地下，水下，以及其他行星上则是有效的。+3 至体感定向 (BodySense) 和导航 (Navigation) (空中，路上，海上)。(注：有迁徙特性的生物其定向能力太过原始，无法归入此能力范畴；视其为 0 点数消耗的特性。) 5 点

三维空间感：与上面基本相同，但在三维空间中依然起效。这项能力在深太空环境中十分有用——不过对跨维度旅行并无助益。你除了能获得绝对方向感提供的奖励外，还能额外得到+1 至飞行驾驶 (Piloting) 以及+2 至杂技 (Acrobatics)，自由落体 (FreeFall)，和导航定向 (超空间或太空)。10 点。

特殊限制因子

需求信号：你通过卫星导航系统 (如地球的 GPS) 信号或是其他类似系统进行定向。在没有这种系统时你的能力无法生效；此外信号还有可能遭到阻断。-20%。

绝对时感 心 2 或 5 点

Absolute Timing

你对时间的感觉无比精准。此能力分为两级，其效果都颇具有戏剧性：

绝对时感：你总是知道现在的具体时间，其精度与你的文化中所用的日常时间单位相仿 (但不会精确到秒)。你也能够以同样的精度度量时间的流逝。时差和睡眠都不会影响这项能力的发挥，而如果你想的话，你能够在预定的时间准时醒来。在失去知觉或是被催眠等情况下这项能力可能会失效，另外时间旅行肯定会暂时扰乱你的时间感，直到你弄明白此刻的“新”时间。2 点。

超时空定位：同上，但时间旅行不会干扰你的能力——你总是知道当下的“绝对”时间。注意夏令时以及历法改革等依然会令你摸不着头脑！当你进行时间旅行时，GM 可能会告诉你，“你回溯到了 92, 876.3 天之前，”而你——或是你的角色——得负责弄明白诸如“这其中有多少个闰年？”之类的问题。5 点。

敏锐感官 体 2 点/级

Acute Senses

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

敏锐听觉 (Acute Hearing)：你尝试在聆听事物或是发现某种声音 (比如有人在黑暗中打开枪上的保险) 时能够获得奖励。2 点每级。

敏锐味觉和嗅觉 (Acute Taste and Smell)：你在尝试发现某种味道或是气味 (比如饮料中的毒药) 时能够获得奖励。2 点每级。

敏锐触觉 (Acute Touch)：你在尝试通过接触探测事物 (比如拍打疑犯搜索隐藏的武器时) 能够获得奖励。2 点每级。

敏锐视觉 (Acute Vision)：你在尝试通过视觉搜寻事物，或是凭借视觉观察周边 (比如寻找陷阱或是脚印) 时能够获得奖励。2 点每级。

在获得 GM 同意的情况下，你也可以为一些特别的感官购买此专长，比如扫描式感官或者振动感应。

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

行政级别

Administrative Rank

见级别，p. 29

特效攻击 体 异 10 点每级

Affliction

你拥有的一种攻击手段能够给目标施加非伤害性负面特效，比如目盲，瘫痪，虚弱等。这种攻击可能来自高科技光束武器，化学喷射剂，超自然的凝视攻击，或是其他任何形式。购买此项能力时请作出具体说明。

在默认情况下，特效攻击是一种半伤害射程(1/2D)10，最大射程(Max)100，准确度(Acc)3，射速(RoF)1，弹数(Shots)N/A，后坐力(Recoil)1 的远程攻击；这些数值还会受到各种修正值的影响(见 pp. 101-116)。

如果你的攻击命中了，你的目标可以进行一次 HT+1 的抵抗检定，并在检定中受到等同于特效攻击等级的减值惩罚(因此被一级的特效攻击击中进行的的就是无修正的 HT 检定)。此外，被攻击者在检定中还能获得等同于其伤害减免(DR)的奖励，除非此特殊攻击拥有下列任一修正因子：见血(Blood Agent)，接触皮肤(Contact Agent)，超元作用(Cosmic)，连带效果(Follow-Up)，咒术(Malediction)，呼吸媒介(Respiratory Agent)，或是感官媒介(Sense-Based)。另外护甲除数(Armor Divisor)这项修正因子也能够降低目标 DR 的效果。

在半伤害射程的之外的目标能获得额外的+3 修正。

如果目标通过了 HT 检定，那么他不会受到影响。若是失败了，特殊攻击的附加效果则会起效。在默认情况下，目标会被震慑；他可以每秒进行一次 HT+1 的检定，通过则能从震慑状态中恢复；但在这个检定中目标依然会受到等同于特殊攻击等级的减值惩罚(而无法享受 DR 提供的检定奖励)。

如果你的特殊攻击造成的不是震慑而是其他效果，这会被视作一种特殊的强化因子（见下）。你能够购买额外的强化因子从而在一次攻击中造成多种效果；除非额外作出说明，否则这些效果会同时生效。连续的、造成同一效果的特效攻击一般不会叠加；选择效果最严重的一项生效。

使用下面列出的特殊强化因子创造你独特的特效攻击能力。此外许多攻击效果强化/限制因子(p. 102)也适用于特效攻击。比如，一种强光致盲攻击可以拥有感官媒介(Sense-Based)(p. 109)；大多数的药物会有连带效果(Follow-Up)(p. 105)，见血(Blood Agent)(p. 102)，或是接触皮肤(Contact Agent)(p. 103)；诸如“邪眼”之类的超自然攻击则会 是咒术(Malediction)(p. 106)；而接触攻击则会需要近战攻击(Melee attack)(p. 112)。

如果一项特效攻击通过选择下列的特殊强化因子能够产生两种或以上的效果，其中部分效果可能是次要的。次要效果只会在目标 HT 检定差值(检定失败时投骰与目标值差距)超过 5 点或以上，或是掷出必然失败时才会起效。次要效果的花费是正常情况下的 1/5；比如心肌梗死的通常花费是+300%，而作为次要效果时则只有+60%。

在为特效攻击选择了所有想要的修正因子后，参照内在攻击(Innate attack)(p. 61)对这项能力进行详细的描述。

特殊强化因子

赋予优势(Advantage)：某项特定的身体或是心智类优势的效果会立刻作用在目标身上。即时生效的优势会在击中目标并且目标 HT 检定失败时立刻起效一次；例如传送会立刻将目标转移。需要切换开启/关闭状态的优势(比如虚体)则会在击中目标时自动“开启”，持续时间则根据目标 HT 检定差值，每一点一分钟，并且目标无法自主控制此效果。这项强化因子的花费是+10%乘以所要触发的优势的花费点数；举个例子，触发虚体 80 点的花费是+800%！另外如果所触发的优势有等级划分，则必须明确指定触发等级。

属性降低(Attribute Penalty): 目标的属性暂时降低。这项强化因子的花费是+5%每点 ST 或 HT 降低, 或+10%每点 DX 或 IQ。比如一次使 DX-3, IQ-2 的攻击价值是+50%。基于受影响属性的技能其等级也会受到对应数量的降低。ST 降低还会影响到基本举力和伤害, 而 IQ 降低则会影响意志和感知。其他次要属性则不会受到影响; 例如 HT 降低不会影响基本速度和 FP。属性降低的持续时间是一分钟每一点 HT 检定差值。

昏迷不醒(Coma): 目标倒地不起, 陷入深度昏迷, 如果得不到治疗的话很可能在数日内死去; 见致命状况(p. 429)。+250%。

效果叠加(Cumulative): 重复的攻击效果会叠加! 此项强化因子必须与属性降低, 赋予优势, 赋予劣势, 或消除优势之类“拥有等级”的效果同时购买。+400%。

赋予劣势(Disadvantage): 目标会暂时处于一项或多项特定的身体或心智类劣势的影响之下(但自我设限式心智劣势不再此列——见 p. 121)。此项因子的花费是+1%乘以劣势花费点数; 举个例子, 触发偏执狂-10 点的花费是+10%。如果所触发的劣势有等级划分, 则必须指定触发等级。触发劣势的持续时间是一分钟每一点 HT 检定差值。

突发心脏病(Heart Attack): 目标将遭受突发的心脏病, 失去行动能力, 并且如果不能得到救治会在数分钟内死去; 见致命状况(p. 429)。300%。

行动不能(Incapacitation): 目标失去行动能力, 效果持续一分钟每一点 HT 检定差值。在此之后, 目标仍会处于震慑状态直至通过 HT 检定(每秒进行一次)。如果你同时选择行动不能与其他效果(例如极度不适), 那么那些效果会在行动不能状态失效后开始作用; 他们会取代原本的震慑状态, 持续时间则与行动不能的相同。行动不能可以体现为以下任一形式: 失神, +50%; 幻觉, +50%; 反胃, +50%; 痛苦, +100%; 窒息, +100%; 恍惚, +100%; 癫痫, +100%; 瘫痪, +150%; 沉睡, +150%; 或是失去意识, +200%。具体的效果见失能状态(p. 428)。

极度不适(Irritant): 目标行动受妨, 但仍保有行动能力。这项效果会取代通常的震慑效果, 持续时间则是一分钟每一点 HT 检定差值。可能产生的效果包括: 微醺, +10%; 咳嗽, +20%; 醉酒, +20%; 中度疼痛, +20%; 狂喜, +30%; 恶心, +30%; 重度疼痛, +40%; 或是极度疼痛, +60%。这些效果的具体内容见不适状态(p. 428)。

消除优势(Negated Advantage): 目标暂时失去一项特定的优势, 持续一分钟每一点 HT 检定差值。如果目标没有此项优势的话则无效! 这项强化因子的花费是+1%乘以优势花费点数。如果所抵消优势有等级划分, 则必须指定抵消的等级。

震慑(Stunning): 只能与赋予优势, 属性降低, 赋予劣势, 或是消除优势同时选择。如果目标 HT 检定失败, 他除了受其他效果影响外还会额外陷入震慑(如同普通的特效攻击一样)。+10%。

盟友 社 点数不定

Allies

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

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

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

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

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

拥有一名盟友的点数花费取决于他的能力和出场频率。只有当 PC 选择 NPC 作为盟友时需要付出点数。两名 PC 可以选择互

相成为对方的盟友而无需付出点数;两名 NPC 亦可如此——而 NPC 选择 PC 作为盟友时则永远无需花费点数。对一名 PC 而言，游戏中的一位盟友就是一个拥有特定技能的相关 NPC。

盟友的能力

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

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

盟友的点数总和一般不能超过 PC 初始点数的 150%；超过此上限的 NPC 将被视作后台 (Patrons) (见 p. 72)。例外：没有智能 (IQ0) 的盟友不受这项限制；其点数总和可以无限提升，每提高 50% 花费增加 5 点。点数总和小于 PC 初始点数 100% 的也能被视作从属 (Dependents) (p. 131)。将盟友和抚养对象的点数花费相加，最终的合并结果看作一个单独的特性：如果总点数花费为正就是优势，为负则是劣势。

盟友团队

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

另一种盟友团队由五个以上能力相同并可相互替换的盟友组成；其成员共享一张人物卡。范例包括一队低等级的匪徒或是一群机器人士兵。计算这种团队的点数花费时，先计算仅有一名成员时的点数花费，然后根据团队规模按下表进行倍数调整：

团队规模	倍数
6-10	x6
11-20	x8
21-50	x10
51-100	x12

当团队规模超出上表范围时，数量每提升十倍，点数倍数相应的增加 x6 (因此 100000 名盟友的调整倍数是 x30)。GM 可能会要求玩家拥有超常背景 (Unusual Background) (p. 96) 以解释为何会有数量庞大的盟友团队；GM 也可能直接限制盟友团队的规模——不过他可能允许某些大型团队以后台的形式出现。出场频率以及特殊修正因子 (如果有的话) 对点数花费的调整将作用于整个团队的总花费上。

出场频率

为你的盟友选择出场频率 (见 p. 36)。如果你的盟友在一场冒险开始时出现了，那么他陪伴你直到此次冒险结束。当你与一名 NPC 建立某种关系后，无论你是花费了点数 (优势) 还是得到了点数 (劣势)，也无论这种关系对你是否有所助益还是造成麻烦，一般而言此 NPC 并不会如影随形地一直跟着你。每一个朋友或是敌人都有各自的出场频率数值；在一次冒险开始

时, GM 会对此数值做成功率检定(3d), 而只有通过检定后此 NPC 才会在此次冒险中登场。至于此 NPC 出场后如何与你互动则取决于你们之间是何关系了。

出场频率以倍数调整的方式作用于关联 NPC 的点数花费(见 p. 31); 此调整在决定能力等级和团队规模(如果有的话)后生效, 而先于任何特殊修正因子:

总是出场(无须进行检定): x4。此 NPC 总是会出场。此等级仅限于一些特殊的 NPC——通常是盟友。这些 NPC 可能被植入了角色的身体, 能够像衣物一样穿戴在身上, 或是通过超自然的方式与角色连结在一起。

几乎总是出场(需要投出 15 或以下): x3。

相当频繁(需要投出 12 或以下): x2。

频繁(需要投出 9 或以下): x1。

不常出现(需要投出 6 或以下): x1/2(向上取整)。

游戏中的盟友

与从属(p. 131)相类似, 盟友的能力也会随着你获取点数而发生改变。GM 会调整你的盟友的能力, 使其点数总和与你当前的点数总和维持一定比例, 从而恒定其作为一项优势的价值。

GM 会决定盟友的能力如何提升, 尽管有时他可能也会听取你的意见。

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

同样的, 当你与你的盟友和平分手, 分道扬镳之时, 你也不会受到任何惩罚。你可以用花费在他身上的点数购买在游戏过程中遇到的新盟友。在 GM 同意的情况下, 你也可以将剩余点数换为财富(见 p. 26), 代表临别时获得的礼物。

使魔

巫师, 灵能者, 或是其他一些角色常常与一些动物或是精灵建立有超自然的连接。这种特殊的盟友被称为使魔。

请和 GM 一起确定使魔的基本能力。从其普通同类的种族模板出发; 如果它的种族 IQ 为 5 或更低, 将其 IQ 提升至至少 6。如果可能的话, 考虑赎回不能言语这项劣势。大多使魔还拥有超自然优势: 猫有数个等级的额外生命(Extra Lives)(毕竟它们不是有九条命吗!), 某些能够传递思维的使魔则会有心灵链接(Mindlink)和心灵通讯(Telesend), 等等。

在确定了使魔的能力之后, 计算出其点数总和以及作为盟友所需的基础花费。而后, 与创建普通盟友一样, 决定使魔的出场频率。这既可以理解为你的使魔何时能够出现(当检定失败时, 它可能在睡觉, 或是在给某个恶魔领主打报告, 等等), 也能理解为它的能力何时能够生效(检定失败时, 它的能力变得和它的普通同类一样, 并且不能够使用或者赋予任何特殊能力)——由你来做出选择。

这种盟友通常都拥有一种或数种特殊修正因子。常见的包括仆从, 召唤物, 以及感同身受。

恶魔类或是其他类型的邪恶使魔则往往会有心有不甘(见下)。特殊能力这个因子则较为特殊; 只有当你的使魔赋予你能力时才能选择: 比如你的使魔能够给予你额外的体力值施展法术, 或是赋予你模拟其自身能力异种或超自然类的优势(一只鸟类使魔也许让你能够飞行)。注意当你的使魔没有通过出场检定, 处于震慑、无意识、或死亡状态, 或是你们之间的超自然连接被阻断时(由 GM 决定), 使魔赋予的特殊能力将无法生效。这些能力依然需要购买, 附带特殊限制因子“使魔赋予”-40%。

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

特殊强化因子

仆从: 无论你怎么对待他, 你的盟友总会继续为你服务。这可能是出于预设程序, 恐惧, 敬畏, 或是缺乏自我意识。常见的例子包括机器人, 僵尸, 以及魔法奴隶。你无须和他人一样善待你的盟友。苛待你的盟友可能会造成其心灵或是身体上的问题, 给你造成一定的麻烦, 但是你的盟友并不会离开你。更多选项见傀儡(p. 78)。如果此仆从的 IQ 为 0 或者有奴性(Slave Mentality)(p. 154), 那么此项强化带来的完全忠诚将会与需要严密监管的缺点抵消, +0%; 否则+50%。

特殊能力: 你的盟友所掌握的能力超出了其点数总和和体现的范畴。可能他拥有巨大的政治影响力, 或是持有高于你自身科技等级的装备; 可能他能够赋予你一些特异的能力。不要仅仅因为你的盟友拥有特异的能力就为其选择这个强化因子。如果他的能力的确十分罕见, 那么你已经为其付出过额外代价了: 你的盟友会需要特殊背景优势, 而这会提高他的点数总和以及相应的增加其作为盟友的点数花费。+50%。

召唤物：你通过召唤而不是在冒险开始时投出场检定来决定盟友出现与否。进行召唤时，做一个专注动作，并对出场频率做检定。检定成功则你的盟友将会在附近出现；如果检定失败，那么你必须等待一整天后才能再次尝试召唤你的盟友。解除盟友的召唤是一个即时动作，但你只能在其实际存在时解除召唤。+100%。

特殊限制因子

感同身受：如果你被震慑，击昏，或是受到心智控制，等等，你的盟友也会受到类似的影响。反之亦然：如果陷入不良状态的是你的盟友，你也会处于类似效果之下，所以你得特别小心保护你的盟友！如果一方的死亡将直接把另一方的 HP 降为 0，-25%；如果一方死亡时另一方也会自动死亡，-50%。如果你所受的创伤会影响到你的盟友，而盟友的创伤不会影响你，那么上述数值分别降为-5%和-10%。

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

异变时流(ATR) 心 异 100 点每级

Altered Time Rate

时间流逝的速度对你而言比常人要快。此优势在一级时便能是你以两倍的速度感受时间——换言之，现实世界中的一秒在你看来如同两秒一样。本优势每再提高一等级，此倍率会进一步提升一：2 级时是 3 倍快，3 级时 4 倍快，依此类推。在战斗中，每拥有一个等级的异变时流，你便能在一轮中进行额外进行一次动作。因此拥有此项优势的角色能够进行多次专注动作从而高速施法，进行多次移动动作从而疾走如飞，等等。但此项优势并不会改变你的轮次序！它影响的是你做出反应时动作的快慢，而非多快做出反应。

在非战斗时，异变时流则能让你从容应对各种局面。由于一切在你看来都好像是在慢动作中，因此哪怕是在千钧一发之际你都能进行大量的思考与准备。你总是能够尝试感知检定，或是基于 IQ 的技能检定用于制定计划或是回忆信息(由 GM 决定)，并且不会为此受到任何惩罚。而做出任何基于他人反应的行动时，你得有意识的“减慢”你的速度以适应对方的节奏。在战斗中进行佯攻或是在非战斗时进行影响检定(p. 359)时都必须如此。比如你选择进行一次佯攻，那么在这一轮中这是你便不能进行其他动作。(当然相对的，你可以选择先使用全力攻击而后用额外的动作再次攻击，利用速度的优势打破对手的防御！)

多重身份 社 5 点或 15 点每个身份

Alternate Identity

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

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

此优势有两种形式，代表不同的身份类型：

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

(p. 153)。5 点

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

双巧手 体 5 点

Ambidexterity

无论在战斗中还是进行其他动作时，你的两只手同样的灵巧。你永远不会受到非惯用手-4DX 的惩罚(见 p. 14)。注意这项优势并不能够让你在战斗中进行额外的动作——那得靠额外攻击(Extra Attack) (p. 53)。另外如果你的一侧手掌或是手臂不幸受到了伤害，则认为是左手受到影响。

水陆两栖 体 10 点

Amphibious

你能非常自如的在水中行动。你在水下作业时技能检定不会受到惩罚，并且能够以人物基本速度游泳。你依然需要呼吸空气(但参见无须呼吸(Doesn’ t Breathe)，p. 49)。拥有此优势也意味着你往往会有些两栖动物的外观特征，比如光滑的、海豹般的皮肤以及手脚上有蹼。如果你只能在水中活动，那么请选择水生生物(Aquatic)这一劣势(p. 145)而非此项优势。

动物共感 心 5 点

Animal Empathy

你在解读动物的行为动机上有着非同一般的天赋。当你遇见一只动物时，GM 会对你的 IQ 做检定然后告知你所“感受”到的动物情绪状态——友好，惊恐，敌意，饥饿，等等——以及此动物是否受到超自然能力控制。此外你还能够像对智慧生物一样对动物使用影响技能(见 p. 359)；这通常能使对方给予你正面的反应。拥有这项能力的角色往往也会有数个等级的动物之友(见天赋(Talent)，p. 89)，以及责任感(动物)或誓言(素食主义)

动物之友

Animal Friend

见天赋，p. 89

外貌 体 点数不定

Appearance

见外貌等级，p. 21

普通等级以上的外貌视作一项优势。

外貌等级

有吸引力的：你不能进入选美，不过也可算在漂亮之列。反应检定 +1。4 点

英俊的(或美丽的)：你能进入选美大赛。对受吸引的异性的反应检定+4，其他人+2。12 点

非常英俊的(或非常美丽的)：你可以赢得常规的选美比赛。对受吸引的异性的反应检定+6，其他人+2。例外：同性别的人物因为嫉妒的原因会不喜欢你，反应-2。同样，星探，喝醉的人，奴隶贩子等等也可能给你带来麻烦。16 点

天姿国色：你是一个“理想中的范本”。对受吸引的异性的反应检定+8，其他人+2。以及象非常英俊的外貌承受的所有麻烦。

GM 可以免费将该特性赋予天使，神祇，以及诸如此类的存在。20 点

这些存在通常同时会具有超凡魅力或恐惧术(参看第二章：优势)的能力。

特殊选项

下面的选项可以作用于高于普通级别的外貌上，而不影响购买费用：

无差别吸引：如果你的外观是英俊(美丽)或更高，你可以指定你的外观对同性和异性的吸引力是相同的。你用一个无差别的反应修正值来代替依赖于性别的奖励：对英俊的是+3，非常英俊的是+4，对天姿国色的是+5。0 点

气质吸引力：如果你的外貌是有吸引力的或更高，你可以指定你的吸引力并非属于象异性间的吸引那种明显的吸引力。而是如老虎和年长的国王那种王者的气质。如果你外貌是英俊(美丽)的或更高，使用无差别吸引的规则。0 点

特殊强化因子

无视种族的：你的反应修正值可以应用在任何看到你的人上，不论其种族。如果你外貌是英俊(美丽)的或更高，使用无差别吸引的规则。该修正值通常用于奇丑的怪物以及有吸引力或更好外貌的神祇和仙子，以及诸如此类的存在。GM 可以禁止普通人物使用这个因子。+25%

特殊限制因子

审美疲劳的：可以应用在任何高于有吸引力的外貌上。通过高科技或法术，你的外貌就象一个标准的模子或名人复制而来。你看上去依然漂亮，但来自你所属文化的人对你的反应检定奖励减半，因为他们已经多次见过这样外貌(噢，看啊，又一个 03 年的世界先生！)。-50%

灵巧手臂 体 异 12 或 16 点每+1 DX

Arm DX

相对于你的身体，你的某条或某几条手臂更为灵敏，拥有额外的 DX。此 DX 只在运用特定的手臂时起效，并且不会影响你的基本速度！如果某个动作需要使用两条或是更多手臂，而这些手臂的 DX 值并不相同，那么以最低的 DX 值为准。战斗技能都与身体的 DX 有关，因此不会从此额外的 DX 中受益。

灵巧手臂的点数花费视其作用于多少条手臂而定：对一条手臂生效时，其花费为 12 点每+1DX；对两条手臂生效时，其花费为 16 点每+1 DX。若要提升三条或以上手臂的 DX，请提升整体 DX。如果你在购买 DX 时选择了无操作肢(No Fine Manipulators, p.145)这个劣势，那么它也会对灵巧手臂生效。

强壮手臂 体 异 3, 5, 或 8 点每+1 ST

Arm ST

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

强壮手臂的点数花费视其作用于多少条手臂而定：对一条手臂生效时，其花费为 3 点每+1ST；对两条手臂生效时，其花费为

5 点每+1 ST；对三条手臂生效时，其花费为 8 点每+1 ST。若要提升四条或以上手臂的 ST，请提升整体 ST。无操作肢(No Fine Manipulators, p. 145)这个劣势，那么它也会对强壮手臂生效。

能工巧匠

Artificer

见天赋，p. 89

束缚攻击 体 异 2 点每级

Binding

你拥有一种能够将目标定在原地的攻击手段。在你购买此优势时请详细说明其作用方式：你的目标可能是被藤蔓缠绕，被蛛网捆绑，被冰块冻结，或是脚下的地面化作流沙，等等。

束缚攻击是一项半伤害射程无，最大射程 100，准确度 3，射速 1，弹数无，后坐力 1 的远程攻击。这些数值还会受到各种修正值的影响(见 pp. 101-116)。一旦被束缚攻击命中，你的目标会被抓擒(Grappled, 见 p. 370)，并被定在原地。他无法选择进行移动或是改变姿势动作，也不能改变改变面朝的方向，同时还会受到-4 的 DX 惩罚。此效果的 ST 值等同于你束缚攻击的等级，但你可以通过反复攻击已经被束缚的目标提升 ST 值；每一次额外的束缚攻击将+1 至 ST。如果目标想要挣脱束缚，他必须以其 ST 或脱逃技能对束缚攻击的 ST 做快速对抗检定。每一次尝试挣脱将耗时一秒。如果目标未能顺利挣脱，他将会失去 1 点 FP，但依然能够再次尝试。

此外，目标还能够尝试破坏束缚物。天赋攻击将会自动命中；其他攻击则会受到-4 惩罚。来自外部的攻击将不会受到命中惩罚，但在没有命中时可能导致误伤（见攻击近战中的对手，p. 392）。束缚攻击的 DR 等于束缚攻击的等级的 1/3(向下取整)；每受到一点伤害则其 ST 下降一。当 ST 为 0 时，束缚物就会被摧毁而目标也会重获自由。

你可以通过添加修正因子来模拟藤蔓，蛛网之类的效果。常见的包括范围攻击(Area Effect)(p. 102)，持续效果(Persistent)(p. 107)，和墙体(Wall)(p. 109)——以及下列的特殊修正因子。

特殊强化因子

难以挣脱：你的攻击令目标动弹不得。他将无法活动手臂或是说话；因此他只能使用纯粹的心灵能力，使用天赋攻击破坏束缚物，或是通过 ST(而不是脱逃技能)尝试挣脱。如果目标尝试挣脱并且失败了，他必须等待 10 秒才能进行下一次尝试——而且如果他不幸投出了 17 或是 18，那么这盲目的挣扎会令他越陷越深以至于无法自行挣脱！+60%。

只受特定伤害：你的攻击所形成的束缚物只会被特定的伤害类型破坏。如果只会受到燃烧，腐蚀，钝击，或是切割中的任意一种伤害+30%；如果会受到任意两种伤害+20%；如果会受到任意三种伤害+10%。

充满粘性：你的攻击所形成的束缚物被视作拥有持续效果(p. 107)，但此效果仅对直接接触过原始目标的对象起效。+20%。

无法破坏：你的攻击所形成的束缚物无法被破坏。目标只能通过挣脱才能重获自由。+40%。

特殊限制因子

环境限制：你的束缚攻击通过改变现有环境或是其中的物体来限制敌人，因此无法单独生效。此限制因子的价值在-20%(目标必须接触地面)到-40%(目标必须处于茂密的植被中)之间，具体由 GM 决定。

无法叠加：你的无法通过反复攻击目标提升束缚攻击的 ST。-10%。

被祝福者 心 超 10 点或更多

Blessed

你与一位神明、恶魔、主宰、伟大存在或宇宙力量心灵相通。这种祝福可以有多种形式，但无论如何，当你无法做出与此神灵的价值观或信条相符的行为时，你将失去这一优势。

被祝福者：你有时会从神灵处获得智慧。在与你的神明交流(譬如冥想、祷告)至少一小时之后，你会看见预示未来事件的幻象或预兆。你应当与你的 GM 商量细节内容：举例来说，火焰之神也许会要求你花一小时凝视火焰，而在此之后你将会听到来自火焰的低语。GM 通过对你 IQ 的暗骰决定是否从这一经历中得到任何有用的启示。然而，这一仪式会消耗你的大量精力，在这一小时结束之后你将失去 10 点 FP。一点另外的好处是，这一神明的其他追随者可以感觉到你的特殊地位，并且对你的反应+1。10 点。

格外被祝福：效果如上，但是你用于解读幻象所骰的 IQ 额外拥有+5，并且神明的其他追随者的反应+2。20 点。

英雄壮举：你的祝福让你能够做出非同寻常的壮举。每次游戏中一次，你可以在 ST, DX 或 HT 上增加 1d 的等级(其他特性的加成，例如 BM，可以由 GM 自由决定)。你必须在购买此优势时决定在哪一种特性得到加成。这一加成将持续 3d 秒，之后你的能力将回到正常水平，并且你将承受任何在此“英勇”期间的累积的任何惩罚(举例说，如果你选择给你的 HP 施加祝福加成，并且你的 HP 下降至-5 倍于正常 HP——而不是-5 倍于‘祝福过的’HP，并且你未接受任何治疗，那么你将会在额外 HP 消失时死亡)。10 点。

GM 也可以选择允许其他形式的祝福。

臂行者 体 异 5 点

Brachiator

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

屏息 体 异 2 点/级

Breath-Holding

你能够娴熟地保留住一口气。每一等级此优势能使你屏气的时间翻倍（见憋气，p. 351。普通人类不能购买此优势——要成为世界级的潜水选手，请学习呼吸控制技能(p. 182)。非人类以及超能力者则可以将此项优势与呼吸控制相结合！

商业嗅觉

Business Acumen

见天赋，p. 89

猫式落体 体 异 10 点

Catfall

下落高度自动减少 5 码(视作杂技检定自动成功——不要再次进行检定)。此外，成功通过 DX 检定还能使落地导致的伤害减半。只有当你在坠落过程中四肢不受束缚，并且身体能够自由扭动时这些效果才会生效。

天然迷彩 体 异 5 点/级

Chameleon

你能够改变体表纹理从而融入周边环境。在对抗任何形式的视觉或是光学探测时你能够获得潜行技能的加成：静止不动时为+2，移动中则为+1。穿着服装会降低此优势的效果，静止不动时为+1，而移动中则不会获得加成(除非 GM 认为此服装本身在当下的特定环境中能起到迷彩效果)。

在黑暗中或是当对方依靠视觉以外的其他感官侦测环境时，天然迷彩一般不会生效。但是你也可以选择使此优势对普通视觉外其他特定的视觉或是扫描式感官(scanning sense)(譬如红外视觉(Infravision)或是雷达感官(Radar，事实上是扫描式感官的一个分支))起效。

特殊强化因子

拓展效果：你的能力能够影响一种以上的视觉或是扫描类感官。从第二种起每项+20%。

特殊限制因子

无法关闭：你无法停止此项能力的运作。陌生人对你的反应会-1，因为你老是忽隐忽现的很是恼人。-10%

通灵 心 超 10 点

Channeling

你能够成为连接灵魂世界的通道：灵魂能够通过你开口说话。要做到这点你必须首先先进入出神状态：保持专注达一分钟并通过一次意志检定 (+2，如果你有入定 (Autotrance)，p. 101)。在此状态下你对周遭事物将毫无知觉。

一旦你进入了出神状态，周边离你最近的任一灵魂将进入你的身体并控制其说话或是书写。

GM 将会决定它说出或是写下的具体内容。此灵魂会回答他人提出的问题，但并不一定会说实话。

这是一种较弱的附身形式：灵魂只能通过你的身体与他人进行沟通。然而，如果此灵魂正好拥有占据(Possession)能力(p. 75)，则此时它会被视作与你直接接触，从而能够尝试在你出神时完全附身。不过灵媒对此都有所警觉，因此在抵抗时能够获得 +5 奖励。

超凡魅力 心 5 点/级

Charisma

你天生拥有影响和领导他人的能力。虽说任何人都能够通过外貌，举止，以及才智达到近似于这样的效果，真正的超凡魅力与这些并无关联。每一等级的此优势将会带来如下效果：当你与智慧生物主动交流(对话，演说等等)时，其所有反应检定+1；+1 至影响检定(见影响检定，p. 359)；以及+1 至算命(Fortune-Telling)，领导力(Leadership)，乞讨(Panhandling)，

和演说 (PublicSpeaking) 技能。GM 可能会认定你的超凡魅力无法影响某些极端陌生的种族。

超时空定位

Chronolocation

见绝对时感，p. 35

互助信条 社 1 至 10 点

Claim to Hospitality

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

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

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

互助信条的主要作用是当你“在路上”时不用为了寻找食宿而过于烦劳并节省相应的开销 (不过如果你比较富裕的话，你可能会要向主人赠送礼物)，但此优势还有一些额外的好处。团体的成员互相之间相当友好 (+3 至反应检定)，并且可能会应你要求提供建议，指导，或是小额贷款等。他们所能提供的帮助有时也许能接近眼线 (Contacts) (p. 44) 的级别；但如果你想要获得更多好处，请购买盟友 (Allies) (p. 36) 或是后台 (Patrons) (p. 72)。

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

感官投射 心 超 50 点

Clairsentience

你能够将所有的远距感官 (对人类而言就是视觉，听觉和嗅觉) 投射至体外的某点。此“视点”必须是 10 码内特定的一点。你能够通过选择增加射程 (p. 106) 或是减少射程 (p. 115) 这两个修正因子来调整这一距离限制。你也可以通过每分钟花费 2 FP 暂时使距离翻倍。

要启动感官投射，先选取你想要的视点 (视点可以位于物体内部) 以及其朝向，然后维持专注一分钟，最后做一次 IQ 检定。如果视点在视野以外的话，你必须指定方向和距离，并且检定时受-5 惩罚。

一旦检定成功，你便能够如同身处视点所在位置一般使用你的远距感官 (这同时意味着你将无法感知身体周围的环境！)。此时你的视觉将完全无视任何黑暗惩罚。你的视线无法穿透固体，但如果你的视线位于——比方说，一个关上的箱子内部——那么即便箱内没有任何光亮你也能够看到箱子的内容。此外如果你使用与距离相关的能力 (比如施法) 或是受其影响时，任何距离计算都以你的身体为准而非你的视点。感官投射没有时间限制。

IQ 检定失败时，如果失败值只为 1，那么你的感官依然会被投射，但视点会位于 GM 指定的位置。失败值大于 1 时，什么都不会发生。重大失败则会使你在 1d 小时内无法使用此能力。

若是要取消感官投射，移动视点，或是改变其朝向 (这一半只对视觉投射有意义)，你必须维持专注达一秒并再次进行 IQ 检定。但是注意，位于移动物体 (比如一辆汽车) 内部的视点无需你进行专注即可随着物体移动。最后，同一时间你只能有一个

视点——你不能将听觉投射至一个地方而视觉投射至另一个地方，诸如此类。

特殊限制因子

听觉投射：你只能投射你的听觉。-30%。

嗅觉投射：你只能投射你的嗅觉。-60%。

视觉投射：你只能投射你的视觉。-10%。

ESP：你的能力是 ESP 灵能的一部分(见 p.255)。-10%。

视点可见：你投射出的感官会有一个可见的形象——比如一张漂浮在空中的脸。-10%。

爪子 体 异 点数不定

Claws

你有爪子。这种优势适用于你的四肢。

如果有些手脚上没有爪子，也没有折扣。

这里有几种变体：

钝爪(Blunt Claws)：很短的爪子，像某些狗。+1 伤害/每伤害骰，对于你的挥拳或脚踢适用。例如 2d-3 变成 2d-1。3 点。

蹄子(Hooves)：坚硬的蹄子，像是马。+1 伤害/每伤害骰。只对脚踢适用，并给你的脚增加 1 点 DR。3 点。

利爪(Sharp Claws)：短爪。像那些猫。将你拳脚的伤害类型由击打转变为切割。5 点。

长爪(Talons)：更长的爪子——大概 12 ‘。将你拳脚的伤害变更为切割或者刺击，在你攻击前自己决定。8 点。

巨爪(Long Talons)：巨大的爪子，像是从你身上长出的长剑。功能和利爪相同，但+1 伤害/每伤害骰。11 点。

教权 社 5 点

Clerical Investment

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

请记住不是所有牧师都是“好”牧师。阿卡(Aka’ Ar)，赛特邪教(Cult of Set)的高阶祭司，也同样是一名受认证的牧师。

他提供的祝福和主持的婚礼对他的追随者的意义，与一名普通牧师对其教区所作的一样重大。此外——如果赛特有如此旨意——阿卡可以举行与一般基督教牧师有过之无不及的驱魔仪式，毕竟还要考虑到他们对恶魔的工作原理更熟悉一些……

这一优势在本质上是一个纯社会类优势，它不提供类似于神迹的力量。如果你想以代理的方式实行神圣力量，请购买被祝福者(Blessed，参见 p.40)、天授力量(Power Investiture，参见 p.77)或真诚信仰(True Faith，参见 p.94)。

教权优势包括了一个 0 级的宗教级别(参见 p.30)。如果你想在你的教会里拥有更多影响力，请购买更高的级别。

走壁 体 异 20 点

Clinging

你可以在墙上或天花板上走路爬行，也可以停留在其上的任意一点而不用担心会落下。只要你可以依附(clinging to)在某一表面上，施展这些技巧就不用进行攀爬技能的检定。在走壁状态下移动的速度为基础移动速度的一半。

如果你在下坠过程中想抓住一个垂直的平面以停止坠落，GM 必须先决定在你的触及范围内是否有可以攀附的地方。如果有，则投一个 DX 骰以触碰该平面，再骰一个 ST，此骰的减值为每已下落 5 码得-1。如果你成功了，你将会停止坠落；否则你

将继续下坠——但是由于尝试走壁失败产生的减速效果，你的总下落高度可以减去 5 码。重力的不同会影响这些距离；举例来说，在 0.5G 的环境下，ST 骰的减值会变成每已下落 10 码得-1。

特殊限制因子

特定材质：你只能依附于某些指定表面上，例如砖头、金属、石头或木头，-40%；特殊表面，例如土坯、冰块或橡胶，-60%；荒诞的材质，例如巧克力，则-80%。。

战斗反射 心 15 点

Combat Reflexes

你获得+1 所有主动防御(见 防御, p. 374)，+1 快速备战(Fast-Draw)技能，以及+2 恐惧检定。你永远不会被突然出现的意外情况“惊呆(freeze)”，并且在尝试清醒、试图从被突袭带来的惊讶(surprise)中回过神，以及从心理震慑(mental stun)中恢复的 IQ 检定中获得+6 的奖励。你的队伍会在避免突袭的对抗中获得+1 奖励，如果你是队伍的领导者，则获得+2。有关详细信息，请参阅突袭和主动性检定(p. 393)。

战斗反射被包括在了强化时间感(Enhanced Time Sense (p. 52))中。如果你拥有了 ETS，那么不能同时购买战斗反射。

-18, 周一 22: 22: 06

常识 心 10 点

Common Sense

当你做一些 GM 认为很愚蠢的事情时，他将检定你的 IQ。

检定成功意味着他必须警告你：“难道你没有更好的看法了吗？”

这个优势能让一个冲动的玩家更好地扮演一个深思熟虑的角色。

并行思维 心 异 50 点/级

Compartmentalized Mind

你精神上的高度协调让你能有效地拥有第二意识。每个意识——或者说“线程”，各自独立地满负荷工作。它们在形式上保持一致，但是催眠术、魔术、心灵异能与类似的能力只能单独影响其中之一(举例来说，一个意识可以在不影响其他意识的情况下被催眠)。

这个优势不会让你的身体也能同时处理多种任务。无论是身体类还是精神类，一个正常的角色在他的战斗轮中只能选择一个行动。而每一等级的此优势可以使角色每轮多选择一个额外的精神类行动。举例来说，1 级的并行思维可以让你同时进行一个精神类行动与一个身体类行动(例如在专注于法术的同时进行攻击)或两个精神类行动(例如同时专注于两个法术)，但是不能让你进行多于一个的身体类行动——如果想要此类效果，请参考额外攻击(Extra Attack, 参见 p. 53)。

如果其中一个意识受到了外部影响，掷一个 WILL 的快速对抗来决定这一影响是否足以操控你的身体。目前掌管身体的意识在此对抗中获得+1。互相抗争的意识可能会试图在对方身上施放精神类能力，此时需要将它们看作完全独立的，都拥有你 IQ、WILL 与精神类能力的意识。有两种此优势的变体可以适用于写成角色的载具上：

控制：每一级都代表着一套控制行动。这一变体可以让操作者用你的能力施行他自己的身体类或精神类行动（例如内在攻击(Innate Attack)或雷达)。这些行动须依据载具战斗(Vehicular Combat, 参见 p. 467)规则进行。25 点/级

特定控制：与控制相同，但每级只代表某项具体的行动；举例来说，“尾部炮塔”的操作者无法控制任何其他的部位。10 点

/级

勒扼杀法 体 异 15 点

Constriction Attack

你拥有用于粉碎对手的特化肌肉——无论是通过像熊一样的擒抱还是像巨蟒一样缠卷挤压。要使用这个能力，你首先得抓擒你的受害者，他的尺寸修正 (SM) 不能大于你。在你的下一轮，以及接下来的每个轮，进行快速检定：你的 ST 对抗受害者的 ST 或者 HT，取最高的。如果你赢了，受害者受到你赢得的点数点的损伤，否则没有伤害。

情报网 社 点数不定

Contact Group

你有一个情报网(见下文)放置在整个特定的组织或者社会阶层。你必须指定一个公司、黑社会性质的犯罪组织，军事单位，警察部门或者类似的组织，或者一个特定的小镇里的黑道、商人、上流社会。更广泛的情报网是不被允许的。你可以如同联系单独的眼线一样从情报网获取信息。使用和眼线相同的出现频率、有效技巧和可靠性规则，不同的是，一个情报网的有效技巧体现在一个大的方面。比如“业务技能”(如果你的情报网是个公司)或者“军事技能”(如果你的情报网是一个军事单位)而不是具体的某个技能。当你购买这个优势时，你必须定义这方面的情况，并且设置一个适当的组织。当你寻求某些信息的时候，GM 检定对抗情报组织的有效技能，它可以合理地提供。然而这只是一个抽象的成功检定，而不是一个具体的技能骰。举个例子，一个警察情报小组可以提供弹道比较、刑事材料、法律咨询、报警记录、以及介绍罪犯的生平。它不会专门使用取证、犯罪学、行政或者地区熟知技能，但提供的信息可以是任何符合“警察技能”的技能所能提供的。要确定一个情报网的成本，选择有效技能、出现频率和可靠性，就像一个简单的“眼线”，然后乘以五倍。

眼线 社 点数不定

Contacts

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

眼线的有效技能

第一，你需要决定眼线的种类。从一名阴沟里的醉鬼到国家的首脑，这全都取决于你的背景。重要的是他拥有信息渠道，认识你，并且乐于提供帮助。(当然，用现金或其他好处交换也不失为好主意，GM 可以设置眼线的“价格”。)接着，选择你的眼线提供的有效技能。这个技能必须与其背景相符：举例来说，它应该是一名银行家的金融(Finance)技能，或是一名实验室技师的取证(Forensics)技能。在你寻求眼线帮助时，由于是 GM 掷这些技能的判定骰，你应该选择一个能符合你期许的技能。如果你想做弹道比对，就不要想着点金融，去点上取证！然后，选择一个有效技能等级。此等级反映了眼线的其他关系、其他技能、身份地位，诸如此类。它不一定得是他的真实技

能等级 (如果有必要, GM 可以设置这些等级)。举例来说, 一位本地的钢厂老板应当在商业相关的技能上拥有 12-14 的等级, 但由于他在公司里的地位, 他的有效技能等级应该为 18。有效技能等级决定了眼线的基础价格:

有效技能 点数	基础价 格
12	1 点
15	2 点
18	3 点
21	4 点

如果你的眼线能使用超自然能力获得情报 (第六感, 魔法占卜等等), 你需要再额外加上 1 点价格。这类情况在灵媒与巫师等人物上很常见。

眼线的出场频率

你需要参照 36 页的出场频率(Frequency of Appearance, 见 盟友)对照表为你的合作者决定一个出现的频率, 并且将得到的系数乘以之前的基本价格。当你想联系你的眼线时, GM 会针对其出场频率掷骰。如果失败, 那么你在今天之内无法找到这个人。如果结果是 17 或 18, 你在整场冒险中都无法找到他! 反言之, 如果结果是成功的, 你每寻求一份情报或一次帮助, GM 就会针对其有效技能等级进行一次掷骰。

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

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

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

眼线的可靠程度

眼线不一定是可信的。可靠程度对于此优势价格的乘法修正如下:

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

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

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

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

用钱开路

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

用于买通的现金应该遵循日收入得+1、周收入得+2、月收入得+3、年收入得+4 的规律。

若是提供其他好处, 则这些好处应该拥有相等的现金价值, 并且在游戏中应该实际做出行动。

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

游戏中的眼线

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

眼线的实例

要列出所有可能的眼线与他们的技能, 就可以另外写成一本书了。以下只是一些例子:

商界。业主、执行主管、秘书，甚至是收发室大爷都能提供关于商业交易的情报。他们通常都拥有商业相关的技能，例如会计学(Accounting)、管理(Administration)，或是金融(Finance)。公司邮递员或打字员可能拥有 12 级的有效技能，公司主管的秘书可能拥有 15 级，高级执行官或高级会计则拥有 18 级，而首席执行官、总长或(董事会)主席拥有 21 级。

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

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

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

荣誉头衔

Courtesy Rank

见 级别，p. 29

文化适应性 心 10 或 20 点

Cultural Adaptability

你熟悉广阔范围的文化。当处理与那些文化的冲突时，你不会受到-3 的“文化不熟悉”惩罚。(P，23)。

这是个电影化的能力，成本取决于熟悉的范围：

文化适应：你熟悉所有和你相同种族的生物的文化。10 点。

异种文化适应：你熟悉游戏世界中所有的文化，不分种族。20 点。

文化熟悉

Cultural Familiarity

见 p. 23

赛博植入物 体 点数不定

Cybernetics

对待大多数赛博植入物，如同对待优势一般：

例如红外视觉作为仿生眼；伤害减免(DR)作为皮肤护甲等。有些植入物可以申请获得临时劣势(p. 115)这一修正因子，适当的临时劣势包括电子器械(Electrical) (p. 143) 以及需求维护(Maintenance) (p. 143)。

另外注意，上文的临时劣势是作用于植入物本身的，如：电子器械劣势作为植入物的因子时，指的是植入物会被电击瘫痪，而并非是你本身。

伤害减免(DR) 体 异 5 点/级

Damage Resistance

你的身体具有阻碍损伤的能力。你受到的、穿过你装备的 DR 的伤害减去你的伤害减免(以下简称 DR)等级就是你受到的最终伤害，但是伤害类型的修正是最终伤害结算的。默认的情况下，DR 不保护你的眼睛(或者窗户，如果你是载具)或者纯粹的心灵攻击，如心灵感应。

正常人不能购买任何 DR。动物与自然装甲可以买到 DR1~5。厚皮或者毛皮拥有 1 的 DR。猪皮、犰狳壳、重皮或者鳞片——像是那些蜥蜴，会拥有 DR2。犀牛皮或者穿山甲式的盔甲将拥有 DR3，鳄鱼皮和大象皮拥有 DR4。巨龟将拥有 DR5。机器人，超人，超自然实体可以购买任何等级的 DR，由 GM 批准。

许多修正因子都可以改良这一优势，甚至改变其性质。

特殊强化因子

吸收(Absorption)：你的 DR 可以吸收伤害，并用它来提高你的能力。DR 所吸收的每一点伤害，你都可以将其转化为一点 CP，来暂时提高你的特性。(除了技能 skill)你储存点数的最大上限等于你的 DR。(例如，DR10 给你了 10 点的储存容量)一旦这个电池充满，DR 照常减免伤害，但是不再提供 CP。你不必立刻使用这些点数，但是每秒你会失去 1 点你未使用的 CP。使用 CP 增强能力之后，点数会以每秒 1 点的速率流失，在点数耗尽之后，你失去增强能力。(例外：如果你缺少 HP 或者 FP，你可以治愈自己。2CP 回复 1 点 HP，3CP 回复一点 FP。这种治疗是永久的，除非你添加了高于你最大 HP/FP 上限的点数，这种增强会随之排去。)你不能攻击自己来吸收伤害。+80%，如果吸收的点数只能加强你已有的特征或者只能治疗你；+100%，如果你能用吸收的点数创建出任何特征！

力场护盾(Force Field)：你的 DR 用“场”的形式，从一个距离你身体很短的位置来保护你。你的整个身体——包括你的眼睛——以及任何你所携带的物品，都会被 DR 所保护。依靠触摸才能发动的效果(比如一些法术)只有在它们附带的伤害能够穿透你 DR 的情况下才能影响你。+20%

硬化(Hardened)：硬化的每个级别都会减少攻击者的护甲除数。依次是：忽略护甲，100，10，5，3，2 以及 1(无除数)。每级+20%。

反弹(Reflection)：你的 DR “反弹”所阻挡的伤害给攻击者。其余的伤害会影响正常。攻击者对第一次受到的反弹伤害没有主动防御的机会，但下一次，他能够正常防御。反射只能对直接命中的攻击奏效，无法反射爆炸、范围攻击、碎片、毒气或者任何影响整个范围的事物。这个功能和吸收互相冲突。+100%

特殊限制因子

剥离(Ablative)：你的 DR 每次阻止伤害，都会崩溃与阻止的伤害相等的点数。但是以此失去的 DR，会通过“愈合 HP”的手段再生(“再生”优势会对其发生作用，80P)。用这个来表示可以吸收大量伤害，却缺乏质量来表现大量 HP 的角色。-80%

无法穿着护甲(Can't Wear Armor)：你 DR 的构成决定了你无法穿着衣物或者护甲。-40%。

定向(Directional)：你的 DR 只能保护来自某个方向的攻击。前方(F)：-20%。后方(B)、左(L)、右(R)、上(T)、下(U)：-40%。

柔软(Flexible)：你的 DR 并非硬物，这让你容易受到瘀伤(379P)。-20%。

限制(Limited)：你的 DR 仅仅适用于防御某些类型的伤害。(参见附录：有限防御)

部分(Partial)：你的 DR 只保护你身体的一部分。身体：-10%、头部：-70%、双臂：-40%

半剥离(Semi-Ablative)：每受到 10 点伤害删除一点 1DR，无论攻击是否穿透了 DR。失去的 DR 可以如同“剥离”那样“愈合”。(但是这个修饰和“剥离”互相冲突)。-20%

硬皮(Tough Skin)：默认情况下，DR 是硬的，比如装甲、几丁质什么的。有了这个限制，你的 DR 仅仅是硬化的皮肤。任

何需要皮肤接触的影响例如毒药、电击、点穴都会影响你——如果它们的伤害穿透了你穿着的盔甲，即使它恰好伤害为 0 点！你的自然 DR 是活体组织，包括上述的“柔软”限制的影响，但你无法将两者合用。-40%

分层防御

你的 DR 可以由多个不同的模式组成。你必须指定一个由外到里的顺序，当你创建角色之后，你无法改变这个顺序。

有限防御
当你购买 DR——或者任何防止损伤的优势——你可以指定它只能对抗某些损伤类型。这是一个限制，可以减少优势的成本。
攻击的稀有度分为四大类：
很常见：一个非常大类的伤害，你可能会在任何时候预见到。例如：远程攻击，近战攻击，物理攻击(任何物质实体)，能量攻击(例如：光束武器，雷电、火、热、寒、声波)或者某种能量来源(真气、魔法、灵能，等等)。-20%
常见：一大类伤害。例如标准型伤害(燃烧、腐蚀、击打、切割、刺击、贯通、中毒)、经常遇到的物质类型(金属、石、木、肉体)、只能由威胁性质的力量或者技术生产出的物质造成的伤害(酸、冷、电、热、火)或者细化一个“非常普通”的类别(例如：魔法能量)-40%
偶见：一个相当具体类别的伤害。例如：常见的物质(铅或者钢)，任何只能由异乎寻常的技术产生的伤害(例如：离子束、激光、崩解药剂、塑形光束)或者一个共同的类别(如“魔法雷电”，“尖利的金属”)-60%
罕见：极为狭窄的类别(例如带电离子束、龙火、尖利的铅、紫外激光器)或者一种罕见的物质(例如银、受祝福的武器)-80%。
除了有特殊规定的情况之外，有限防御只针对伤害的直接影响。如果你被人用悬浮魔法弄上了天然后掉了下来，“对魔法 DR”也无法保护你。如果你被一把附魔的剑击中，“对魔法”DR 也只会阻挡魔法影响的部分。同样的，“对巨魔 DR”无法抵抗巨魔投来的石头——因为伤害来源是石头而不是巨魔。
这些细节由 GM 限制，如果 GM 认为设定的伤害来源无法影响直接损伤，那么他不需要将其作为限制。

危险感知 心 15 点

Danger Sense

角色不是每次都吃得准，但有时令人毛骨悚然的感觉使角色意识到有危险……

在有伏击、潜在的灾难或类似的危险时，游戏主持秘密地掷角色的 PER 属性骰，如果掷骰成功，意味着角色觉察到了危险并采取行动。骰子的结果为 3 或 4 点说明角色意识到了具体的危险情况。

危险感知已经包括在了预言(Precognition) (p. 77)这个优势里，如果你已经购买了预知，那么不能同时购买危险感知。

特殊限制因子

ESP：你的能力是 ESP 心灵异能的一部分。-10%

蛮勇福星 心 15 点

Daredevil

当你冒着风险时，幸运女神就会对你微笑！当角色冒无必要的险(在游戏主持看来)时，角色所有的技能检定均可获加值+1。

此外，在高风险的行动中，若角色掷骰大失败，有一次重新掷骰的机会。

例：一帮暴徒用自动武器向你开火，如果你选择躲在一堵墙后面，从掩体里还击，那么蛮勇福星不会生效。但如果你立马翻过墙然后咆哮着朝对方冲锋，享受加值吧宝贝儿！

黑暗视觉 体 异 25 点

Dark Vision

你可以在绝对的黑暗中，使用某种非光照、雷达、声纳方法视物。你不会因黑暗而遭受技能减值，无论其来源是什么。但是你在黑暗中无法辨别颜色。

特殊强化因子

全彩影像：你能够在黑暗中看到颜色。+20%

命运 心 超 点数不定

Destiny

你的命运是注定的。

如果命运是一个优势，说明你注定将成就一番伟业——虽然这可能并非总是明朗的，甚至会给你带来阻碍。

对于不利的命运，见劣势：命运 (p. 131)

当你选择了这个优势，你可能只指定其价值。

GM 会偷偷确定你的命运之性质，根据其价值来支配战役的设置。你可能会通过占卜或者其他什么神秘的魔法发现有关于你命运的线索，但你不可能了解它的全貌，直到它被完成。另外要注意的是，命运可能会因为剧情的发展而被改变。

请注意，选择这个优势使得 GM 对你的生活具有绝对的干涉权——GM 必须使命运之轮转动起来！这要求 GM 颇具匠心。

GM 可以选择关闭这个优势，如果他觉得这会使剧情超出预料范围。

命运的价值决定了它的影响：

巨大的优势：你注定有一个波澜壮阔的人生。最终，每个人都会赞美你的名字！迟早有些事会发生，来让命运得以实现。请注意：这个优势并不能保证你“成功”地实现它。如果你在第一次游戏就一头跳到了刺客的刀口上，GM 可以认为你已经完成了你的命运……你死得像个英雄一样。15 点。

主要的优势：同上，但程度比较小。又或者，你可能注定在一个特定的地方死去，或者以特殊的方式：比如在海上、在一个皇帝的手下、地下，或者其他什么的。你可能严重地受伤——即使残废——但你不会死。如果你避开了那些得以实现你命运的情况，你将会获得一些……呃惊喜。例如海啸可能会淹没你的家，平时反对你的人将是未来的国王，或者你被火山爆发喷出的数吨火山灰埋了个结结实实…… 10 点。

轻微的优势：你注定要在一个更大的故事里扮演一个小角色，但是这个部分的成就归功于你。就在游戏中的表现而言，你一定会取得一次意义重大的成功。5 点。

如果你完成了你的命运并且生存下来，它就结束了。但你可能会觉得它应该带来持续很长一段时间的影响。一般情况下，GM 应该允许玩家将 (因为) 命运上 (完成而释放出来) 的点数分配给正面的声誉。

一段不为人知、毫无波澜的命运算不上命运 (优势)！

侦测 心 体/异 点数不定

Detect

你能够侦测特定的物质或状况，即便它处于无法被人类的五感探知的状态。要发动这个优势，你必须专注一轮，之后 GM 会为你暗骰感知 (见感知检定, p. 358)。参照体积和速度/距离表 (p. 550) 来确定范围修正。你可以购买一个特殊的“敏锐感官”优势 (p. 35) 来提高你的侦测骰，从而增加你的有效侦测范围。

如果检定成功，GM 会告诉你最接近你且最显著的所侦测物质源头，并告知你大概的数量。如果失败，你什么也没有感知到。侦测优势还包括分析你检测对象的能力。这需要一个 IQ 检定，如果成功，成功值越大，告知的细节就越精确。例如：如果你拥有侦测(金属)，在一个成功的 IQ 检定后，你能从铁矿之中分辨出黄金——并可能会得知更多的细节——例如这些黄金是矿石还是金条，以及其准确的纯度——当你投出大成功。

侦测的基本价格如下：

稀有(女巫，火系魔法，僵尸，黄金，雷达，电台)：5 点。

时常出现(施法者，魔法，亡灵，贵金属，电场，磁场，雷达和无线电)：10 点。

常见的(人类，超自然现象，超自然生物，金属，电场和磁场)：20 点。

非常常见(所有的生命，所有的超自然现象/存在，所有的矿物质，所有的能量)：30 点。

注意，这个优势经常可以用来诠释其他的优势。例如，侦测(磁场)可以解释你的角色为何有绝对方向感优势。

特殊强化因子

精准：在成功的感知检定之后，你可以得知你所侦测的目标与你的具体距离。+100%

信号检测：你可以利用某种主动发射的信号来侦测目标，如无线电、雷达或激光扫描。

具体请参阅扫描式感官(ScanningSense (p. 81))或心灵通讯(Telecommunication, (p. 91)。)。你不承受范围修正的处罚，但你必须位于两倍于信号自身范围的区域内，以及(如果信号的有方向性的)其行进路径内。+0%

特殊限制因子

模糊：你只能检测目标物质是否存在，方向以及数量只有在大成功时才会被告知。你无法分析被检测物体。这个限制和“精准”增强是互斥的。-50%。

数字化心智 体 异 5 点

Digital Mind

你是一个有智能的电脑程序——可能是人工智能或是被“上传”的活人心智。默认情况下，你所居住的身体里面包括一台复杂度至少等于你的 IQ 的一半的电脑；参见电脑(472 页)你完全免疫任何定义为“心灵感应”的异能，以及专门影响活物心智的魔法法术。但是，电脑病毒以及影响数字化心智的能力能影响你了；你可以被下线(甚至以数据的形式，在无意识状态下被储存起来)；而那些具有电脑黑客或是电脑编程技能的人可以接触你的数据……而且可能读取或改变你的意识！

你很可能具有机械这个超特性(263 页)，但是这不是强制的，你可以是寄宿在有机肉体内的程序灵魂(例如，生物计算机或是大脑植入物)。可被编程(Reprogrammable)劣势以及自动机(Automaton)超特性同样常见，但也不是强制的。许多优势也是可能的，但也不是自动获得的：

计算力：如果你的思维速度超过人类，购买强化时间感(52 页)来体现。如果你可以通过运行程序来临时获得优势与技能，购买模块化能力(71 页。)

备份：如果你可以在同一台计算机上运行你的心智的多个副本，购买并行思维(Compartmentalized Mind)(43 页)如果你可以在其他电脑上创造忠诚的副本，购买复制体(Duplication)并加上数字化限制因子。如果你有离线的备用副本，购买额外生命(55 页)

上传：如果你可以主动将自己“上传”到其他电脑中，购买占据(75 页)并加上数字化限制因子。如果你可以很容易地完成这一任务，将额外躯体作为傀儡优势购买(78 页)

识别性听力 体 异 15 点

Discriminatory Hearing

你有远超人类程度的，区分“声音”的能力。你总是能够光凭嗓音就将人们区别开来，也可以通过“声纹”来识别各个

机器。如果你听着某个人/机器的讲话声至少一分钟，你可以通过一个 IQ 检定来记住他/它的声音。如果你失败了，则必须等待一整天才能再次尝试。

在任何需要利用听觉的行动和任务中，你得到额外+4 奖励(可与任何来自敏锐听觉优势的奖励叠加)，并且当你跟踪较为吵闹的目标时，你的跟踪(Shadowing)技能也获得+4。

在模拟潜艇使用的被动声呐时，增加一个“-30% 环境限制：只能在水下使用”修正因子。

识别性嗅觉 体 异 15 点

Discriminatory Smell

你有着远超人类程度的嗅觉，你可以为你可能遇到的一切事物用它们自身的独特气味，来注册一个独特的“标签”。如果你嗅探某个物体的味道至少一分钟，那么你可以通过一个 IQ 检定来记住他/它的气味。如果你失败了，则必须等待一整天才能再次尝试。

在任何需要利用嗅觉的行动和任务中，你得到额外+4 奖励(可与任何来自敏锐嗅觉优势的奖励叠加)，并且你的追踪(Tracking)技能也获得+4。

如果你暴露于某种特定物质的气味中时会感到不适，那么使用临时劣势这个修正项目(p.115)。最常见的影响是厌恶(Revulsion)劣势(p. 151)，不过 GM 可以允许选择其他的临时劣势。

特殊强化因子

情绪感应：通过气味，你可以检测人或动物的情绪状态。此功能和共感(Empathy, p.51)优势相同，但你必须要在嗅探对象周围两码之内。+50%

识别性味觉 体 异 10 点

Discriminatory Taste

这个优势很多方面和“识别性嗅觉”很相似，但增强的部分是味觉，所以没有追踪技能的奖励。

要检查某个事物，你必须摄取少量的材料样本，对生物而言，这意味着体液。

一个 IQ 检定可以让你识别出味道，确定这种物质能否安全食用，等等。之后你可以利用一个合适的技能(如化学、烹饪、制药、毒药……)来对物质进行分析。

你获得额外+4(可与任何来自敏锐味觉、敏锐嗅觉的奖励叠加)在任何需要用到味觉的行动和任务上。

无需呼吸 体 异 20 点

Doesn' t Breath

你不需要呼吸或是需要氧气。锁喉或是扼杀不能伤害你(甚至连让你无法发声都做不到！)，而且你免疫吸入性的毒素。你仍然会被接触性的毒药、压力、真空所影响。对抗这些分别需要密封(82 页)、高压生存(77 页)、真空生存(96 页)。

特殊限制因子

鳃：你从水中提取氧气，使得你可以无限潜水。如果水中没有溶氧，你开始窒息。你免疫扼杀和减压病。如果你只能在水下生存，在空气中会像普通人类在水中那样快速窒息，无需呼吸(鳃)是个 0 点的特点；如果不是，-50%

吸收氧气：同鳃，但是你通过整个体表吸收氧气，不论是在空气、液体或其他介质中。你的身体不会吸收毒气，但是如果没有氧气，你会开始窒息。你可以在太空中使用供氧设备(你的肺还有正常功能)。你无法拥有密封优势。-25%

燃烧氧气：同吸收氧气，但是无法再水下或是其他火焰无法燃烧的地方呼吸。-50%

氧气储存：你需要呼吸，但是你可以长时间不呼吸；可能是你储有氧气(例如鲸鱼)，或是你的血液里面溶氧量特别高。这个与屏息(Breath-Holding)优势的区别是，只要你的氧气储量还在，你不会被潜水病所影响。如果你的“屏息”时间是通常情况的 25 倍，-50%； 50 倍，-40%； 100 倍，-30%； 200 倍，-20%； 300 倍，-10%。

无需饮食 体 异 10 点

Doesn' t Eat or Drink

你不需要食物、水，或是汽油。你的身体以其他的方式获取能量：如太阳能发电、转化环境中的魔法能量等等。足够罕见的能量来源可以让你有资格选择依赖(Dependency)劣势(p. 130)。

无需睡眠 体 异 20 点

Doesn' t Sleep

在任何情况下你都不需要睡眠。你可以忽略缺乏休息、睡眠不足所造成的所有影响。

支配 心 超 20 点

Dominance

你可以利用超自然病症——吸血鬼、狼人症——来“感染”别人，并且以此实现对他们完全的控制。这个特性只对那些能够通过感染传播它们的“诅咒”的超自然存在合适，而且只会影响特定的 可被感染种族(通常是你的原生种族和非常相似的种族)。哪些诅咒可以以这种方式传播以及究竟哪些种族会被感染由 GM 决定。

当你购买了支配的时候，你必须指定一种天生攻击——爪子、内在攻击、吸血——来传播这种传染。任何被你的这种攻击杀伤的角色必须投 3d，如果投出的数值小于等于受到的此类伤害，则 他被感染，如果没有超自然手段干预，会在 2d 天内，或 GM 指定的时间，变成你的同类。GM 有权指定感染的其他条件，例如受害者必须受到三次攻击、受害者必须分享你的血液、甚至是在检 定前已经死亡。

一旦转化完成，受害者就会获得你的超自然种族模板(吸血鬼、狼人等等)，加上奴性劣势(154 页)。他变成了你的仆从。如果他感染了其他人，他的受害者获得相同的特性，同样服从于你。

支配本身需要 20 点，但是每控制一个新的受害者，你必须花费未消耗点数来把他当做盟友购买，加上仆从强化因子(因为他有奴性劣势)和特殊能力强化因子(因为他可以为你创造新的仆从)。你可以自由选择出现频率，也可以通过投入后续点数来提升出现频率。如果你的点数不足以购买新的盟友——哪怕是最低的“6-”频率，他仍然会被感染但是不会成为你的奴隶。支配会一直持续到你死亡(对于不死族而言是真正被摧毁)或者你的奴隶的力量增长了而你不能(或者选择不做)花费点数来保持他是你的盟友，或者 GM 判定这个诅咒被超自然手段所打破。如果上述情况发生，你的受害者会失去奴性劣势，有了自由意志。你可以用因此空出来的点数来支配新的受害者。

支配的劣势版本请看传染攻击(140 页)。

双关节

Double-Jointed

见 灵活(Flexibility, p. 56)

分身 心/体 异 30 点/个分身

Duplication

你能够将自己拆分为两个或者两个以上的分身。每个分身拥有和你完全一样的知识和能力。(但不复制你的装备，除非你购买特殊的增强)。你需要专注一轮来让它分离或者合并。当你和分身合并时，你的 HP 和 FP 取二者平均值。并且此时你拥有你的分身之前经历的一切记忆。

分身没有特殊的手段与其他分身(或者你的本体)相互联系，除非你购买“心灵通讯”(p. 91)。如果你的心灵通讯仅仅适用于你和你的分身，那么可以添加“种族”限制来降低价格。你可以结合心灵通讯和心灵连接(p. 70)来关联你和分身，在这种情况下，你不需要为心灵感应和传话来进行检定。

如果你的分身之一死亡，你和其他分身立刻受到 2d 的伤害以及震慑。如果你把这个优势定义成“心”属性，这就是个心灵震慑；如果将其定义为“体”属性，这就是个物理震慑。检定 IQ-6 或 HT-6 来从震慑中恢复。你同时也失去了花费在这个分身身上的点数，GM 可以允许你用未用点数买回这个死去的分身。另外，额外生命优势(p. 55)会让你能够把死亡的分身重新带回来。

你消耗的是购买额外生命的点数，这比重新买回一个分身更便宜。

特殊强化因子

复制装备：你的分身会和你携带一样的标志性装备(85P)。当你合并时，复制装备消失。对待装备的 HP、弹药、能源供应，参考 HP 和 FP 的平均规则。+100%

无共鸣损伤：如果一个分身被杀死了，取消对其他分身的伤害和震慑。+20%

特殊限制因子

数码复制：你的分身是你意识的拷贝，而不是物理上的副本。他们可以占用电脑设备或者提前准备好的傀儡(70P)。-60%

共享资源：你的分身不会与你共享完整的 HP 和 FP，相反你必须把你的 HP 和 FP 分配给他们。举例来说，如果你有 15HP 和一个分身，你可能分给他 7，自己留 8，分给他 2，自己留 13，或者任何其他组合，总计 15 即可。你不需要按固定比例分配。当你和分身合并的时候，把所有剩余的 HP 和 FP 相加，而不是平均。-40%

逼真记忆 心 5 或 10 点

Eidetic Memory

你有这非常良好的记忆力。一般来说，任何人都可以尝试以 IQ 检定去回忆过去发生的事——骰子的结果越好，记忆越逼真可信，但细节会是粗略的。而有了这个优势，你可以让你的“记忆检定”自动成功，而且你会更加准确地记得过去所发生事件的种种细节。

这个优势有两个等级：

逼真记忆(Eidetic Memory)：你自动记得所有你关注过的东西，并且能够通过 IQ 检定记得具体细节。在游戏中你可以“学习”这个优势(例如吟游诗人和吟唱歌手通常会拥有这个优势来回忆起诗歌和歌曲)。5 点。

摄影式记忆(Photographic Memory)：同上，但你可以随意调用特定的细节。如果玩家本人也忘记了角色已经遭遇过的所见

所闻，那么 GM 或者其他玩家必须如实提醒你！10 点。
这个优势只影响回忆，而不是理解，所以不会给予技能任何好处。
不过，在 GM 为你检定 IQ 来学习技能时，你获得奖励：如果你有逼真记忆，+5，如果有摄影式记忆，+10。

变化皮肤 体 异 20 点

Elastic Skin

你可以改变你皮肤和面部的特征(但不是服装或者化妆)。
如果你要复制别人的特征，那么对象一定要和你的种族非常相似。尝试复制特定个人需要 10 秒并进行伪装技能检定。你可以用 3 秒的时间返回到原来的形态。
这种能力使得所有易容(Disguise)检定+4。

共感 心 5 或 15 点

Empathy

你拥有“感觉”他人特质的能力，当你们第一次见面或久别重逢。
要使用这个能力时询问 GM，他会暗骰检定你的 IQ，如果成功，他会告诉你对于眼前这个人的“感觉”。如果检定失败，他会撒谎。
这是个对于需要确定冒充者或附身者之类的危险人物来说十分优秀的天赋，你可以确认 NPC 是否真的忠诚。你还可以用它来确认一个人是否在说谎……是否真诚地想与你交流。
这个优势有 2 个等级：
敏感：你的能力不是完全地可靠，IQ 检定时获得-3。你+1 到你的检测谎言以及算命技能，以及心理学技能。5 点。
共感：你的能力发挥完全，IQ 检定没有减值。对于上述技能获得+3。15 点。
这个优势只能用于智慧(IQ6+)的自然生物。对于动物、植物和超自然存在的角色的相同效果优势分别是动物共感、植物共感以及精魄(Spirit)共感。

增强防御 心 价值不定

Enhanced Defenses

你在躲避攻击方面有不同寻常的适应力！这可能是由于你对对手的细致观察，对气(chi)的专注，或任何其他符合你人物背景的原因。本优势有三个版本：
增强格挡(Enhanced Block)：你在使用斗篷(Cloak)或盾牌(Shield)技能时格挡+1。你必须指定一种特定的格挡方式。5 点
增强闪避(Enhanced Dodge)：你闪避+1。15 点
增强招架(Enhanced Parry)：你招架+1。你可以指定仅用于空手招架(5 点)，仅用于某种武器(5 点)或应用于所有的招架(10 点)。
此优势是非常电影化的！GM 可以要求大师传承(Trained By a Master，第 93 页)或武器大师(Weapon Master，第 91 页)作为前提条件。他可以选择允许战士使用游戏中挣来的点数购买此优势。GM 亦可允许此能力可以有多个等级，这时每级花费同样的点数，并会在相应的情况+1。注意此加值比+3 还多时几乎可以确定是不平衡的，即使在“无法无天”的游戏中也是！

增强移动 体 异 20 点/级

Enhanced Move

你可以真正地“动起来”了！每个级别的增强移动都会让你在某个环境下可以双倍速度地移动：天空、地面或水中。你可以购买半个等级的增强移动来获得 1.5 倍的加速，价值 10 点。

例子 1：一个超级英雄购买了增强移动力 4(地面)，消耗了 80 点。他将他的移动力乘以 $2 \times 2 \times 2 = 16$ 。如果他的基本移动力是 8，他可以以 128 码/秒的速度奔跑(=262 迈)。

例子 2：一个空生的种族具有增强移动力 2.5(空中)，花费 50 点。这个种族的所有种族的最大空速乘以 $2 \times 2 \times 1.5 = 6$ 你获得的倍数移动是你的最大移动速度。把它记录在你增强移动优势后面的括号里；举个例子，对上面范例里的超级英雄而言，他会在人物卡上标注“增强移动 LV4(地面速度 128)”。

你总是可以选择把你的最大速度压低，如果你希望你的速度与某种现实或虚构的生物、车辆的已知速度匹配。这不会给你任何的优惠。

增强移动不会影响你的基本速度、基本移动和闪避。它只适用于当沿着一条比较笔直和光滑的道路移动时(见冲刺 Sprinting, p. 354)。不过有时候它也能带来一些防御奖励，比如当有人试图用远程攻击打击你时，他必须将你的速度算入速度/范围惩罚表内。

大多数形式的增强移动需要先决条件。例如增强移动(水中)需要两栖(p. 40)或水生物(p. 145)。增强移动(空中)则需要飞行(p. 56)。增强移动(太空)则需要飞行附加不受重力影响的修饰符。要同时在天空和宇宙空间内加速，则需要同时购买增强移动(天空)和增强移动(太空)。

特殊强化因子

操纵性加值：你在维持高于基本移动力的速度的时候，在 DX 或载具操控技能上获得一个加值。每+1 需要+5%，最大+5

特殊限制因子

操纵性减值：你在高速下的 DX 或载具操作检定有减值。每-1 则-5%，最大-5

牛顿力学：这是增强移动力(太空)的限制因子。你的太空极速其实是你的“ ΔV ”：你在耗尽工质之前的速度最大改变量。一旦你的速度变化量等于你的太空极速，你必须补充燃料才能改变速度。-50%

依赖道路：这是增强移动力(地面)的限制因子。你的增强移动力只在平滑、平坦的表面有效，例如道路或是地板。这个限制因子经常和无腿(轮式，p. 145)一起出现、-50%

强化时间感(ETS)心 异 45 点

Enhanced Time Sense

你可以戏剧化地用超越常人的速度接收和处理各种信息。这使得你的精神速度大大提高了——特别是反应时间，但并不提升你的肉体反应速度。这个优势在游戏里拥有多种效益。

首先，ETS 包含了战斗反射(Combat Reflexes)，并提供了这个优势的所有效益，你不能在拥有 ETS 的情况下购买战斗反射，这两个优势并不叠加。

在战斗中，不管基本速度(basic speed)如何，你永远自动在没有 ETS 的生物之前行动。

如果多于一个战斗人员有 ETS，他们之间的行动顺序由基本速度决定，并且他们全体都在没有 ETS 的人之前行动。

你可以感觉到那些常人无法感知的高速动作。例如，你不可能被投影给欺骗，因为你能独立地看到影片的每一帧。如果秘密信息以高速度“爆发性”传递出去，你可以像正在监视发报机一样检查这道信息(你并不需要翻译它，但是你知道有这道信息)。在 GM 的判定中，你获得一个感知骰来侦察那些快得像隐形一般的物品，例如飞行的子弹。如同你拥有魔法或灵能的对高速物品防御能力，那么 ETS 将会是极端重要的。

如果你拥有 ETS，你的快速思考过程永远允许你仔细地思考问题并用你认为最好的方法来处理。你永远不会因为精神上的“拥

挤”而受到技能减值——尽管你依然需要通常的时间来完成肉体任务，并受到因为匆忙动工(hasty work)的减值。GM 基本上不用跟你说集中精神之类的话。(不过请不要滥用这个特权来为战斗中一轮的行动讨论半个小时！)作为例外情况，当一些发生速度太快，大部分人都无法来得及反应的事情发生了。GM 可以在这种情况下要求你进行一个紧急反应，而其他没有 ETS 的人则不获得反应机会。

ETS 并非让你对世界的感觉“慢下来”。你依然可以通过忽略每帧定格来享受电影，正如学者可以忽视独立的字母来理解文章。ETS 并不能让你违反物理法则。某些东西(例如辐射)移动速度太快，你依然无法反应。

强化追踪 体 异 5 点/级

Enhanced Tracking

你可以同时“追踪”多个目标——无论你是内置了传感器阵列，还是眼睛可以像变色了一样独立旋转。一般来说，一个“瞄准”(Aim, p. 364)或估量(Evaluate, 同左)动作只能适用于单个目标。每个等级的强化追踪能够允许你将以上的动作作用于一个额外的目标。你只能追踪你能够侦测到的目标，并且你不能瞄准比你准备好的武器数量更多的目标。

寿命延长 体 异 2 点/级

Extended Lifespan

在普通人的生命周期中，18 岁被定义为成熟，而老化效应(见 p. 444)会发生在 50 岁，并在 70 岁与 90 岁加速。每个等级的寿命延长优势都能将这些值加倍。请注意，如果你想购买超过七级的本优势(这让你的角色在 2304 岁时成熟，在 6400 岁时开始老化)，你应该购买不老(Unaging, p. 95)，这更加有效率。

额外手臂 体 异 价值可变

Extra Arms

在 GURPS 中，一根能够用来操纵物件的肢体就是一根手臂，不论它长在哪里或是看起来什么样子。一根普通的手臂可以造成击打-1 的钝击伤害。普通人类具有两根手臂价值 0 点。每多一根手臂 的基础价值是 10 点。

协调性

你可以在多个非战斗任务中自由使用你的额外的手臂。例如，如果你有三根手臂，你可以同时进行单手操作(例如，使用鼠标)和双手操作(例如，打字)。但是，如果你必须要同时将注意力集中在不止一件事上，你需要增强锁定能力优势。

你也可以在一个单一的战斗行动中将你的手臂同步投入使用，如果额外的手臂对于这个行动有益的话；例如：贴身战斗中的抓擒。而且，如果你拥有至少三只手臂，你可以用一只手臂来正常使用盾牌的同时使用双手武器，就如何正常人类战士可以同时使用盾牌和单手武器。

不论你有多少手臂，你在战斗中不会得到额外的攻击次数(或是行动机会)；那还需要额外攻击优势。

贴身战斗中的额外手臂

额外手臂在贴身战斗中给予巨大的优势。如果你没有额外攻击，你不能在一次拳击中使用超过 1 个手臂，但是你可以在抓擒中使用任意数量的手臂。在普通的一对手臂的基础上，每多出一个普通长度或是更长的手臂，在抓擒或是挣脱检定中提供额外的+2。手臂比对手多还能提供定身(pin)或是抵抗定身时的+3 加值。

特殊强化因子

非常灵活：有着这个强化因子比人的手臂更加灵活，类似触手或是象鼻。这些手臂不论身体姿态、手臂分布、或是左右，总是可以到其他手臂并和它们协作。+50%

长手：你的手臂与你的身体的比例超过人类手臂与身体的比例。这意味着你在计算这只手臂触及的时候你的 SM 视为比正常高。(见尺寸修正与触及范围，402 页)。这个确实能影响在这只手 臂里面挥舞的近战武器的触及。SM 每+1，挥动伤害也增加每骰子+1。SM 每+1 需要+100%。

特殊限制因子

以脚为手：你的手臂是一条特别灵活的腿。当你在使用这条手臂操作其他物体的时候你不能行走(但是你还是可以坐、漂浮和飞行)。这就是个临时劣势修正因子，劣势是无腿(141 页)。

这种手臂通常——但并不总是——带有短手限制因子。-30%

不能进行物理攻击：这根肢体可以操纵物体电视无法拳击和使用近战武器，也不给予贴身战斗的加值。它仍然可以使用火器或其他类似远程武器。-50%

短手：这只手臂的触及是 C，而且缺乏挥舞武器所需的力臂距离。这只手臂使用的近战武器触及-1。如果 1 你的所有手臂都是具有短手，你的抓擒尝试都有-2 减值。-50%

无力：这只手臂在举重、击打、抓擒中的力量不如你的全身。如果只有一半力量，-25%，如果只有 1/4 力量，-50%。(两种情况额外手臂的力量都是向下取整)

武器座：这并不是手臂，而只是一个可以放武器的挂点。这个可能是生物的、机械的或是两种结构混合，看你究竟是活物、机械还是赛博格了。这个武器座除了放武器以外没有任何用途。这个限制因子与以脚作手、不能进行物理攻击、短手和无力不能并用。-80%

修正：独臂或是双臂生物

些有着一根或两根手臂的角色可以使用上面的特殊修正因子。点数价格等于每根手臂支付修正因子的百分数的 1/10. 这样，强化因子就成了优势而限制因子就成了劣势。例如短手本来是- 50%，所以每只手臂应该支付-5 点的劣势。有着两支短手臂的角色会拥有一个-10 点的劣势。

那些只有一只手臂的角色只能使用一次上面的修正因子，但是它们同时获得独臂劣势的-20 点。例如，一头象的象鼻就是非常灵活 (+50%)、长手 (+100%)和无力 (-50%)，加起来是 +100%，也就是一个 10 点的优势，再加上独臂的-20 点，总价值就是-10 点。

额外攻击 体 25/级

Extra Attack

这个优势能够让你每轮能够进行一次以上的攻击。在 GURPS 规则中，默认来说，不管你有多少肢体，你每轮只能进行一次攻击。每个等级的额外攻击能够让你每轮进行一次额外的攻击。你也许无法拥有比你能拿来攻击的肢体、攻击性能力更多次数的攻击机会。GM 决定什么才算作“攻击”。

一个正常人类可以购买一级的额外攻击。这让他每轮各用双手攻击一次，并代表他有异常良好的协调性。超自然生物和非人类没有这样的局限。

比如一个机械战警可以购买 2 级的额外攻击，使它同时能从眼睛里射出激光、用它的枪开火并挥动警棍。龙可能需要四个或者五个额外攻击来同时挥动他的爪子、尾巴、翅膀、角以及龙息！

额外攻击代表的是攻击的机会，所以它并不能消除副手的-4 惩罚，除非你购买双巧手。

你可以使用佯攻和普通攻击配合，但你无法使用攻击之外类型的动作。如果要更多的轮，参见“异变时流”(p. 38)。

额外攻击和全力攻击

当拥有额外攻击的角色使用全力攻击指令时，他必须选择一种全力攻击的模式适用于他所有的攻击。

举个例子，他不能将一个全力攻击•准确和一个全力攻击•猛击组合起来。如果他选择全力攻击•双重来增加攻击次数，他得到 2+额外攻击等级的攻击次数。

额外攻击和速击

在你的轮，你可以用你的近战攻击之一做出速击(见 p. 370)，正常获得减值。除了这个转化成快速打击的攻击之外，你剩余的攻击没有惩罚。一轮你只能将一次攻击转化成快速打击。

额外头部 体 异 15 点/个头部

Extra Head

你有一个以上的，拥有完整耳、眼、口等功能的头部。每个等级的额外头部都免费给予你一个等级的额外口部(p. 55)以及一个等级的强化追踪(p. 53)。每个头还包含一个拥有你完整记忆、个性和技能的大脑。不过，这些额外的大脑是“备份”，并不能让你同时进行多个心理动作——想做到这一点，购买并行思维优势(p. 43)。对于你头或颈部的任何单次攻击都无法让你遭受多于 2X(你的 HP/头的数量)点的伤害。任何导致失去意识的对头部打击只会击倒一个头，而其他的头依然继续运作！一个通常会直接把你击毙的暴击对头部打击现在只会破坏你的其中一个头，造成上面提到的最大伤害，将你其中一个头粉碎、切断或炸裂(由 GM 选择)。

特殊限制因子

次要头部：你的额外头部使你获得额外嘴部和强化追踪，但不包含备份的大脑。次要头部能够受到的最大伤害为 $HP/(1.5X \text{ 头的数量})$ 点，但如果你真正的头被击中，会引发震慑、击倒甚至死亡——即使你的次要头部还安然无恙。-20%。

额外腿部 体 异 点数可变

Extra legs

在 GURPS 中，一个肢体，如果你能用它来走路，但不能用它来操作摆弄其他物体的话，那么这个肢体被算作“腿”。(如果你想用腿兼用作手臂的话，见额外手臂优势，p. 53)。正常来说，腿可以进行一个通常触及(对人来说是 1 码)的踢击，造成击打伤害，伤害类型为钝击(Crushing)。

以人拥有两条腿为标准，它的价格是 0 点。以下是在你拥有超过两条腿时的点数花费：

三到四条腿：如果你失去了一条腿，那么你可以以移动速度的一半(向下取整)移动。损失第二条腿则会让你倒下。5 点。

五到六条腿：你每失去一条腿则减少 20%的移动速度，直到你只剩下三条腿。而此时，你的移动力变为正常时候的 40%。如果再损失任意一条腿，那么你会倒下。10 点。

七条或更多腿：你每失去一条腿则减少 10%的移动速度，直到你只剩下三条腿。此时，你的移动力变为正常时候的 40%。如果再损失任意一条腿，那么你会倒下。15 点。

你可以将以下的修正项目适用于你所有的腿：

特殊强化因子

长腿：你的腿相对于人体来说比例较长。这个修正能够在计算踢击的触及以及跨越障碍时，增加你用以计算的有效 SM(尺寸修正)(见尺寸修正与触及的关系，p. 402)。每+1SM，+100%。

特殊限制因子

不能踢击：你不能使用你的腿进行踢击。-50%。

对两条腿进行修正以上的特殊修正项目能够应用于只有两条腿的动物，点数消耗为总修正百分比的十分之一。

例如，如果一个人类拥有不能踢击的修正(-50%)，那么他将有一个-5 点的劣势。

额外生命 心 异 25 点/条命

Extra Life

你可以从死亡中复活！

无论你的对手如何确定他们真的杀了你，你没有真正地死去。GM 必须制定出详细的信息。当你死去，你会复活，并且从你的人物卡中删去一条额外生命，你的人物点数总和也将减少。

特殊限制因子

复制：当你死亡，你会在一个“备份”中苏醒。创建备份需要几分钟到几小时，或者在一个特别的装置里。详情咨询 GM。当你更新人物卡时，复印一份，如果你撕卡了，把那一张拿来用。在你复印人物卡之后的时间里得到的人物点数都将丢失。请注意，你的副本必须先于你的死亡存在。你必须告诉 GM，你储存了一个备份，并且你会返回到储存处。如果敌人发现了你储存备份的地方，也许他们会稍微篡改一些什么东西……-20%

需求身体：你是作为一个无形的状态复活的——例如一个鬼魂或者计算机上的数字拷贝。你所有的经验和能力不变(除非你同时选择了复制限制)，但你无法影响物理世界，直到你获得一个新的身体。这可能是一个克隆，一个不死生物的尸体，甚至是一个机器人的“躯壳”。-20%。或-40%，如果你需要的身体是非法、稀有或者昂贵的。由 GM 裁定。

额外口部 体 异 5 点/张嘴

Extra Mouth

你拥有一张以上的嘴，可以位于你身体上的任何位置。你所有的嘴都可以呼吸、吃饭和说好。一个额外的嘴巴可以让你不止一次的进行咬击，如果你有额外攻击(p. 53)的话。如果你有并行思维(p. 43)页的话，你可以进行多个会话，或同时施放两个需要念咒的法术。其他好处包括很难被沉默或窒息，并且在唱歌的时候能给自己和声！

时尚感

Fashion Sense

见 p. 21

人情 社 价值可变

Favor

你救了某人的命、在合适的时候保持了沉默，或是通过其他方式在紧要关头帮助了别人。现在，他欠你一个人情。人情是一次性的盟友、眼线、情报网或后台。计算出原优势的价值，然后除以 5。这个优势意味着那些 NPC(们)会帮你一次……也只有一次。当你想要“动用”你的人情的时候，GM 检定原优势的出现频率。如果出现，你无法及时联系上你的“朋友”，或者他不能行动，但是这也就意味着他欠你的人情没有被还清。你在下一次冒险还是可以重试。如果成功，你得到了你想要的东西(服从于对于优势的限制)。但是意味着他还清了你的人情债：从你的人物卡上移除这个人情优势，相应降低你的点数。但是，如果这个检定投出 3 或 4，你的“朋友”还是觉得不够补偿你，你无须移除这个优势。在游戏中可以用点数购买人情，方法同原优势。GM 可能希望把人情优势作为一次成功冒险的奖励的一部分。

无所畏惧 心 2 点/级

Fearlessness

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

过滤性肺部 体 异 5 点

Filter Lungs

你的呼吸系统可以过滤出普通的污染物，例如灰尘、花粉、烟雾，甚至催泪瓦斯(但无法过滤神经毒气或其他接借由触式媒介生效的东西。)你不会在这些物质的影响下产生不良状态。

在一个严重污染的城市或外星异界，它是十分有益的优势。需要注意的是，如果你有不需呼吸(p. 49)优势，那么你不需要本优势！

健康 体 5 或 15 点

Fit

你有着比你的 HT 所表示的程度更健康的心血管。这个优势有两个等级：

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

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

灵活 体 5 或 15 点

Flexibility

角色的身体异常灵活。该优势分以下两个级别：

灵活：角色的攀爬检定，及逃脱绳索捆绑、手拷和类似的限制时的逃跑检定，均可获加值+3。另一方面，在有限空间作业(包括很多的爆破及机械检定)时免去高达-3 的减值。价值：5 点

双关节：如上所描述，但更加灵巧。角色虽不能夸张地伸展或压宿自己的身体，但身体的各部分可以弯曲。在攀爬、逃离或挣开枷锁方面的检定，可获加值+5。在有限空间作业时免去高达-5 的减值。价值：15 点

飞行 体 异 40 点

Flight

你可以飞行。默认来说，这个能力是没有翅膀或者滑翔翼的自我动力飞行。

这个能力适用于任何高度，但是有些情况下你需要方法来在稀薄寒冷的空气中生存。你不能紧贴大气层或者在真空中飞行。你的飞行基本速度是 BSX2(舍去所有小数)。

如果你没有任何诸如控制滑翔、滑翔、比空气轻、小翅膀、只能在太空飞行或有翼飞行的限制，你可以在水下“飞”，速度是基础飞行时的一半。

如果你没有 BS，你也可以购买这个能力，像是气球或者只能悬停的飞行物。

这个优势并不赋予你进行复杂的特技和急转弯的能力，对于这一点，购买特技飞行技能 (174 页)。飞行技能(195 页)提高你的耐力。

特殊强化因子

牛顿力学式太空飞行：同太空飞行，但是你的太空移动力——或是太空极速(如果你有增强移动力(太空))——其实是你的“ ΔV ”：你在耗尽工质之前的速度最大改变量。例如，你可以把 ΔV 全部用来加速，然后保持这一速度(就像导弹)；或者是消耗掉一半的 ΔV 来加速，然后用剩下一半来减速(就像正常的航天器)，一旦你的速度变化量等于 ΔV ，你必须补充燃料才能改变速度。+25%

太空飞行：你可以在太空或真空(如月球)中飞行。你的太空移动速度是 BMX2，如果你希望能够不断加速以达到较高的最大速度，如同火箭一般，则请购买增强移动(太空) (p. 52)。这将让你可以每轮进行等同于太空移动速度的加速或减速，直达到增强移动的最高速度。对于“现实风格”的太空移动，如果你想在真空中无限的加速(直到光速)，那么购买 25~27 级的增强移动(太空)。这个修正和所有其他的特殊修正不兼容，除了只能进行太空飞行。+50%

特殊限制因子

不能悬停：你必须始终以最低 1/4 的空中速度移动。这与滑翔和可控滑翔不能兼容。-15%

可控滑翔：在许多方面与下面的滑翔类似，但是你可以通过驾驭上升气流来获得高度。典型的爬升率是 1 码每秒。通过一次成功的 IQ 或气象学检定，你可以定位上升气流，如果有的话。-45%

滑翔：你无法获得高度。通过一次助跑跳跃，你可以将自己送到空中，空中移动力等于你的基本移动力。每轮你的速度的最大变化量等于 10 乘以当地重力(以 G 为单位，地球是 1G)。如果要加速，每加速 1 码每秒，你必须降低 1 码高度；极速是基本速度 x4(但是通过牵引你可以获得更高的速度)。为了减速，你必须平飞。如果你没有下降至少 1 码，你自动损失 1 码/秒的速度。当计算转弯半径的时候，你的基本空中移动力等于 10x 以 G 为单位的当地重力。每个等级的增强移动力(空中)可以使最大速度翻倍或是使平飞的减速率减半(例如，1 级的增强移动力(空)可以使你在平飞时每秒只损失 0.5 码/秒的速度)；你购买增强移动力(空中)的时候必须明确采用了哪个效果。-50%

轻于空气：你可以通过变得比空气轻来飞行。风每秒将你移动 1 码，依照其风向，每小时 5 英里。如果风向正好和你想去的方向相同，你的移动速度会增加。否则，你的移动速度下降，你必须和逆风对抗。-10%

低上限：你不能飞得很高。这不会限制你的速度，但 GM 可能会要求你用特技飞行躲闪低空障碍。30 英尺的上限-10%，10 英尺-20%，5 英尺-25%。

小翅膀：你的翅膀不超过你身高的一半。你可以使用你的翅膀引导和稳定飞行——但无法抬升。如果你的翅膀在飞行中残废，检定特技飞行技能确保安全着陆。-10%。

仅能太空飞行：你仅能将这个限制因子和太空飞行与牛顿力学式太空飞行结合使用。你只能在太空中飞行，在大气中的空中移动力为 0。你需要别的推进力让你从有大气的行星到达宇宙，并且没有能力再次进入大气。-75%

大翼：你使用巨大的翅膀或者膜翼飞行，翼展至少为你身高的两倍。为了起飞，必须有一个开阔的、半径等于你翼展的区域。如果你的翅膀被束缚，或者残缺(超过三分之一的面积)，你无法飞行。对翅膀的攻击惩罚按照对于手臂的来算。如果你希望用翅膀来打击敌人和操作物体，你必须额外购买打击优势或者额外手臂。-25%

发明奇才 心 25 或 50 点

Gadgeteer

你是与生俱来的发明家。你能够改装现有的装备，并且——如果时间与预算足够——能发明各种全新的装置。这一过程的细节参见神奇发明(Gadgeteering，参见 p. 475)规则。这让你能够快速设计新发明，并且更快实现更高技术等级的革新。

此优势有两种等级：

发明奇才：你是一个“电影级”的发明家，但是你的工作仍然会花费几天或者几个月的时间。同时，你还需要大量的开销与昂贵的工具。25 点。

快速发明奇才：你可以在几分钟或几小时内组装出奇妙的装置，也能通过四处收集来的零散部件进行发明。收集这些部件仅需要一名“现实中的”发明家所需时间的数分之一。在真实系模组里选择这一级优势是非常不合适的。50 点。

重力场适应 心 1-10 点

G-Experience

你拥有在一种或多种非原生重力场下工作的经验，并且你的反应系统能够快速适应物体在这些重力场中运动的方式。你在不同的重力场下只收到正常值一半的 DX 减值(参见异类重力，p. 350)。在低重力使得某件任务更轻松场合，你掷骰时视为正常 DX，加上在低重力下的加值，再额外获得+1。举例来说，如果一个普通人在低重力场下接球的动作获得+2 的加值，你会获得+3。

你每熟悉一个重力场，此优势就多花费 1 点。比如，一个在月球工作的地球人会拥有重力场适应(0.16G)。如果需求在所有重力场下都活动自如的好处，就花费 10 点购买重力场适应(任意)。

天才艺术家

Gifted Artist

见 天赋，p. 89

信手拈来 心 5 点/件

Gizmos

你总能顺手拿出你需要的装备。在每次游戏进程中你每拥有一级此优势，你就可以拿出一件你正好可以装下的小道具。你不必决定这件道具具体是什么，直到你将其展现出来为止。而在此之前，它甚至可以被看作不“存在于游戏中”；因此它也不会被损伤、丢失、遭窃或被搜出。

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

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

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

发明奇才(Gadgeteers)与信手拈来

拥有发明奇才(Gadgeteer)优势(参见 p. 56)的角色在此优势上拥有更多选择余地。除了能够接触到的普通道具之外，一个发

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

天才园丁

Green Thumb

见 天赋， p. 89

巨大化 体 异 10 点/级

Growth

你能够变大——是真的变大！你的 ST 必须随着你的体型一起变大(不然你会被自己的体重压垮)。但是你的装备并不会一起变大！

每级此优势都会让你的尺寸修正值(Size Modifier, SM)增加+1。你的最终身高可以在尺寸修正表(Size Modifier Table)中找到(参见 p. 19)。增加的 SM 会在计算触及或判断能否穿越障碍时影响到你的四肢长度；参见尺寸修正与触及(参见 p. 402)。你每增加(或在恢复原形时每减少)1 单位的 SM 都需要花费 1 秒钟。

如果你尝试在一个容不下你的房间，载具或容器中变大，你的变化一般来说会被中途停止。但是，如果你当前 ST 的最大撞击伤害大于墙壁或天花板的 DR，你会将它们直接挤碎。如此做时，每一点 DR 需要花费你 1 秒。你必须另外购买足够支撑你身体的 ST，其等同于 5×最终身高码数。如果你的 ST 会随着身高一同增长，并且只有在你使用此优势变大时才有效，那么你可以用体型限制购买这些 ST(参见力量， p. 14)，并且用你的最大 SM 来决定该限制的值。对于你变大过程中的 SM，你当前身高与最大身高的比例即为当前 SM 对应的额外 ST 与最大额外 ST 的比例。(向下取整)。

举例：一个 6 英尺高的角色(SM 为 0)拥有 4 级巨大化优势。他可以长大到 SM+4，此时他的最大身高是 10 码，这意味着他的 ST 必须达到 50 才能支撑自己的身体。如果他原本的 ST 是 15，并且只在达到最大高度时获得 +35 ST，他可以用-40%的限制因子购买这 35 单位的 ST。在 SM 为+1 时，他的身高达到 3 码，这是他最终身高的 30%，所以他会拥有 +35 额外 ST 中的 30%，也就是+10ST，此时他的总 ST 为 25。以此类推，如果他变大到 SM+2，此时他的高度为 5 码，总 ST 为 32；到 SM+3 时高 7 码，ST 为 39，SM+4 时高 10 码，ST 为 50。

特殊修正因子

只取最大身材：你可以选择只在正常身材与最大身材间变换。你不会再每 1 秒增加+1 的 SM，而是在 1 秒钟内直接变大到你的最大 SM(或变回原 SM)。这种没有过渡 SM(会限制你在狭小空间中使用此能力)的限制会抵消你快速生长(在作战中能带来好处)的增强。

神枪手 心 25 点

Gunslinger

你在不瞄准射击的情况下也可以达到惊人的准确性。这个能力适用于任何使用光束武器(Beam Weapons)、炮手(Gunner)，枪支(Guns)或液体喷枪(Liquid Projector)技能判定的武器，而对使用肌肉驱动的远程武器没有加成(但是 GM 可以自由地将

此优势调整为针对低技术水平的版本，使其适用于吹箭(Blowpipe)、弓(Bow)，弩(Crossbow)或弹弓(Sling)等技能)。在用单手武器进行单发射击(射速 1-3)时，你无需瞄准便可以得到完整的精确度加值；如果你使用双手枪械，你得到一半的精确度加值(向下取整)。如果你瞄准了，便视为你总具有全精确度加值，并且支架，狙击镜与额外的瞄准时间照常提供加值。此能力是为了“动作片”主题的电影级游戏准备的。在全现实的模组中，GM 也可以完全禁止这一优势。

难以杀死 体 2 点/级

Hard to Kill

你异常得难以杀死！每个级别的难以杀死在你的 HP 低于负一倍时给你的生存 HT 检定+1 奖励，以及任何会导致你死亡的 HT 检定(例如心脏衰竭、中毒等)。如果这个奖励正好让失败变成了成功，你倒下，并且看起来死了(或关机了)，但经过一段时间之后——见从昏迷中苏醒(p. 423)。一个成功的诊断(Diagnosis)技能检定(或机修 Mechanic 技能，对于机器而言)会揭示(你并没有死)的真相。

例如：布鲁诺拥有 HT12，15HP，并且有着等级 4 的难以杀死。他受到了 45 点伤害，这使他的生命值降低到-30. 他必须检定两个 HT 来生存：一个在-15HP 时，一个在-30HP 时。第一个检定他骰出 11，但在第二个检定，他投出了 14，高于他的 HT(12)，但低于他的修正后 HT(12+4=16)。于是他晕了过去，他的敌人也以为他死了，于是离开了。大约一天之后，他会醒过来——受了重伤，但并未死去！

在较为现实的战役中，GM 不妨将难以杀死的上限设定为 1 或 2 级。

难以击溃 体 2 点/级

Hard to Subdue

你难以被击倒。每个等级的难以制服给你避免失去意识的 HT 检定+1 奖励——无论是作为伤害的影响、药物或超高科技武器——以及抵御会让你神志不清的超自然能力。

在较为现实的战役中，GM 可以将难以击溃的上限设为 1 或 2 级。

妙手仁医

Healer

见 天赋，p. 89

治疗 心 异 30 点

Healing

你拥有能够治疗别人的能力。

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

治疗创伤：在一个成功的检定后，你可以治疗任意数量的 HP。你每治疗对象 2 点 HP，你失去 1 点 FP(向上取整)。失败的话你扣除 1 点 FP，但你可以再次尝试。大失败会导致对象受到 1D 的伤害。即便是只有 1HP 的治疗量也能让对象止血。检

定 IQ-6，成功的话你可以修复已经残废但还大致完好的肢体——如果你完全治愈了肢体所受的伤害的话。治疗无法恢复已经丢失的肢体或者起死回生。

治愈疾病：一个 IQ 检定，修正由 GM 决定，从+1 的普通的感冒到-15 的艾滋病。双倍花费 FP，最低 1。如果每天对同一个对象治疗超过 1 次，那么之后的每次检定-3。这个惩罚会积累，直到距离最后一次治疗 24 小时之后。治疗术仅仅会在和你的种族相似的种族身上起效。在一些奇幻世界里，精灵、狼人、矮人或者其他的什么都被视为相似。

特殊强化因子

信仰治疗：你的治疗能力来源于精神力量，你所治好的人会让你所信仰的神灵感到宽慰，无论种族。但是你(和被你治疗的对象)的行为方式、道德准则、价值观必须与你信仰神灵的规则相符合，否则这种能力将无法正常工作。这个增强与“只有自己的种族”和“异族治疗”互相冲突。+20%

异族治疗：你可以治愈普世众生。假设你是人类，所有哺乳动物+20%；所有地球上的生物+40%；所有碳基生物+60%，任何活物+80%；随便什么(不死族、傀儡、无机物)，+100%。

特殊限制因子

只有疾病：你只能治愈疾病。-40%。

只有创伤：你只能治愈创伤。-20%。

只有自己的种族：你只能治疗和你同一个种族的智慧生物。-20%。

心灵治疗：你的治疗能力是灵能。-10%。

性别变换 体 异 5 点

Hermaphromorph

你能够在全功能中性、男性以及女性形态间切换。这个过程需要 10 秒。(需要准备、耗费额外时间以及需要充能都是常见的限制因子。)

巧手 体 5 点/级

High Manual Dexterity

你拥有极其灵活的动手能力。每级此优势(最高 4 级)能在你进行要求精细手上动作的任务时为你提供+1 的 DX 加值。这些任务包括所有基于 DX 的技能骰，用于判定艺术家(Artist)、珠宝加工(Jeweler)、打结(Knot-Tying)、皮革加工(Leatherworking)、撬锁(Lockpicking)、扒窃(Pickpocket)、缝纫(Sewing)，手上功夫(Sleight of Hand)与手术(Surgery)，还有机工(Machinist)与机修(Mechanic)中需要精细操作的部分(例如修理钟表)。此加值不适用于基于 IQ 的任务，也不适于基于 DX 的大型操作。它同时也不适用于任何有关战斗的掷骰。

高痛阈 体 10 点

High Pain Threshold

拥有此优势的角色与其他人一样易受伤害，但痛苦对角色的影响会低很多。一般人在受到任意伤害后都会陷入震慑，遭到最高-4 的 IQ 与 DX 惩罚，但拥有此优势则不会。而且，在避免击倒或震慑的 HT 判定中，可获+3 的奖励。如果受到身体上的折磨，用意志来抵抗时可获+3 的奖励。在其他一些情况下，GM 也可让角色掷意志骰忽略痛苦，此时可获+3 奖励。本优势包括在超自然耐性(Supernatural Durability (p. 89)里，如果你拥有后者，那么不能购买本优势。

高技术等级

High TL

见 p. 23

崇高目标 心 异 5 点

Higher Purpose

你在追求某个特殊的目标时会受到驱策，超越你平时的极限。你必须说明你追求的目标，要求与荣誉准则 (Code of Honor) 劣势相同 (参见 p. 127)，例如“保护所有女性”或“诛尽所有恶魔”。如果 GM 判定你正坚定追随着这一目标，你在所有与追求该目标直接相关的骰子上得到+1 加值。如果你的行动偏离了这一目标，你会失去此加值……并且 GM 可以自由决定对于你不良扮演的惩罚，标准也与无视荣誉准则 (Code of Honor) 时相同。

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

超光谱视觉 体 异 25 点

Hyperspectral Vision

你的视野能够延伸至光谱中的红外线、可见光与紫外线部分。这些光集成的图像能够显示单独靠正常视觉红外视觉优势 (Infravision, 参见 p. 60) 或紫外视觉优势 (Ultravision, 参见 p. 94) 所看不到的细节。

此优势同样也能保证精密的夜视能力：你在完全没有光的情况下也不会受到任何目视或战斗减值。在完全黑暗的情况下，此优势的作用等同于红外视觉优势。这一能力提供+3 的加值，适用于所有视觉 (Vision) 骰，所有用以寻找隐藏线索的骰子，所有带有取证 (Forensics)、观察 (Observation) 或搜查 (Search) 的行动的骰子，或所有追踪 (Tracking) 骰。

如果你购买了此优势，你不能同时也拥有红外视觉或紫外视觉。此能力本质上是这两个优势更高级别的版本，而在游戏中它的效果会代替上述优势的效果。此优势的效果与真实系 TL7+ 的探测器相当。在超级系模组里，GM 可以允许玩家加上以下两个特殊强化因子。请注意，真实世界的探测器不会具有这些能力。

特殊强化因子

低频延展：你能够感应频段低于红外线的辐射。这使你能够“看见”微波，雷达与无线电的发信源。但是，此强化不能帮助你理解无线电信号。+30%

高频延展：你可以感应频段高于紫外线的辐射。这使你能够“看见”X 光与伽马射线的发信源。+30%。

开悟 心 超 15 点

Illuminated

你在这个世界的标准中属于“被开示”的人——你受到了启示，你知道现在有什么事在发生，并且你是用直觉知道的。你可以准确无误地在人群中辨别出其他受启示的人。另外，在 GM 需要对类似时事 (Current Affairs)、隐秘知识 (Hidden Lore)

或情报分析(Intelligence Analysis)的技能掷骰，以判定某件事属于单纯的巧合还是阴谋的结果时，你可以在你的 IQ 与这些特定技能之间取高者掷骰。最后，你可以感知到游戏世界中开示你的超自然存在(GM 选定)，并与其交流。这不会给你用以控制他们的特殊能力，但是他们会认出你，并且在某种程度上尊敬你：他们对你的反应骰+3。

此优势唯一的缺点是，其他开悟者与灵界存在能够感知到你受启示的特性，而你唯一能做的就是尝试不被他们发现。

此优势最适合神秘系或幻想系模组，而在那些“平凡的”阴谋论系故事里则表现平平。GM 对能否购买此优势有最终解释权。

强化重力适性 体 5-25 点

Improved G-Tolerance

你在明显的重力变化之下能够正常活动。对于一个正常人类来说，在不熟悉的重力场下的减值会在变动 0.2G 时开始累加，参见异类重力(Different Gravity, p.350)。要扩大此阈值，就必须花点数购买此优势：5 点能够使减值在 0.3G 的变动下开始累加，10 点于 0.5G，15 点于 1G，20 点于 5G，25 点于 10G。

正常人角色不应该使用 10 点以上购买此优势。

独立收入

Independent Income

见 p. 26

独立收入(1 点/级)

此角色不工作也有收入来源，如股票红利、信托基金、出租的不动产、继承权、养老金等。

此角色每月获得其起步财富的 $1\% \times$ 此优势的等级，最大为 20%，若角色的独立收入来源包含投资，你无需为此投资声明数额：此优势假定角色不干预其投资。

此优势与财富水平无关，一个具有异常富有的 X 二代，可以有独立收入来源，但是平均水平的退休老头和贫穷的低保户也可以有。具有此优势通常意味着角色是 X 二代、离退休人员、依靠社会救济生活的人，反正不具有真正的工作，但是此优势可以与工作并存。将两个来源的收入直接叠加。如果角色相当富有，此优势可以助其在维持生活水平的前提下少工作。

不可动摇 心 15 点

Indomitable

一般的言语与行为不可能对你有影响。试图对你使用影响(Influence)技能的人(参见影响骰(Influence Rolls), p. 359)必须拥有合适的优势：如果你是人类或相似种族，则对方必须拥有共感(Empathy, 参见 p. 51)；如果你是野兽，则对方必须拥有动物共感(Animal Empathy, 参见 p. 40)；如果你是植物，则对方必须拥有植物共感(Plant Empathy, 参见 p. 75)；如果你是恶魔或幽灵等存在，则对方必须拥有精魄共感(Spirit Empathy, 参见 p. 88)。其他不具这些优势的所有人——不管理由多么充分——都会自动失败。此优势经常与无所惊扰(Unfazeable, 参见 p. 95)一同使用。

红外视觉 体 异 0 或 10 点

Infravision

你能够目视光谱中红外线的频段，这能让你侦测到各种程度的热量。同时，只要你的目标会散发热量，即使你在完全黑暗的环境下作战也不会受到减值(这包括所有活着的生物与大多数机器)。此优势也会在所有用于寻找隐藏目标的视觉(Vision)骰上为你提供+2 的加值，因为这些目标会在它们隐藏处散发热量。你可以在追踪时跟随一条热量痕迹：如果此痕迹距离产生不超过一小时，你在追踪(Tracking)骰上获得+3 的加值。

此优势不会让你辨识颜色，你只能看清正在释放热量的目标的总体大小与形状，包括活物(比如，你在辨别两个具有相同身材的人时可能遇到困难)。当你掷骰以需要辨别具有相近大小与形状的物体时，你获得-4 的减值。GM 可以在你试图辨别经过反射的热能时给予你-4 的视觉(Vision)骰减值。

此优势的价格取决于你的能力：

- 你只能通过红外视觉进行目视，并且随时都会受其限制的影响：0 点
- 你可以在正常视觉与红外视觉中随意切换：10 点。

伤害耐受 体 异 点数不定

Injury Tolerance

你生理上的弱点比一般的生物要少。此优势的花费的点数取决于其消除的弱点之具体数量。

请注意，此优势的其中一些形式可能包括了其他形式的效果，且漫布、均质与非生体等三种形式互不兼容。

弥散：你的身体由流质，颗粒或其他细小实体组成；或以纯能量的形式存在。这让你能够免疫致残伤害(crippling damage)，并且减少你承受的来自大部分物理打击的伤害。参见对漫布、均质与非生体目标造成伤害(p. 380)。大部分敌人(依 GM 决定)不能撞到或抓住你。此形式包括了无血、无脑与无致命点等形式的所有优势。100 点

均质：你的身体不含脆弱的内部器官、骨头、肌肉或其他构造。因此，你更不易受贯通与刺击攻击的影响。参见对漫布、均质与非生体目标造成伤害(p. 380)。此形式包括了无脑与无致命点等形式的所有优势。此形式是为了类似于铁魔像、树木与史莱姆等种类的实体设计的。40 点。

无血：你不依靠任何重要的体液(例如血液)维生。你不会流血(参见流血(Bleeding)，p 420)，不会被血源性毒物影响，并且对任何通过切断你身体部分血液供应造成伤害的攻击免疫。5 点。

无脑：你的脑子——如果你有脑子的话——分部在你身体各处，或者它不是你的意识中枢。你的对手不能以瞄准脑部造成额外伤害。你可以拥有头部，但对颅脑或眼睛造成的打击等同于打在脸上(除非此打击可以直接瘫痪你的眼部)。5 点。

无眼：你没有眼睛，也不存在其他脆弱的光学部位，但仍可以看到东西(除非你受目盲(Blindness)影响，参见 p. 124)。因为你没有眼睛，对手不能攻击此部位，你也对致盲攻击免疫。5 点。

无头：你完全没有头部。此形式包括了无脑提供的优势。此外，你没有“颅脑”与“脸部”作为攻击目标，并且也不需要头部护具、你仍然可以说话，并且也拥有视觉、听觉、嗅觉、味觉等其他正常感官，除非你选择了其他特定的劣势。但是，你需要说明如何达到这些效果(通过超自然能力，科技设备或你躯干上的器官等等)。选择此优势的角色常常也会——但不非得要——选择无颈和/或无眼。7 点。

无颈：你没有脖子。因此，你的脖子也不能够作为打击的目标。你也不能被斩首，呛到或绞杀。5 点。

无致命点：你没有致命的器官(例如心脏或发动机)，因此攻击者无法通过瞄准这些部位造成额外伤害。对“致命部位”或“腹股沟”的攻击视为对躯干的攻击。5 点。

无生命：你的身体不由活体血肉组成。你受到更少的贯通与刺击伤害，但效果略逊于均质。参见对漫布、均质与非生体目标造成伤害(p. 380)。此能力主要是为了机器与以肉身存在的不死族而设计的。20 点。

内在攻击 体 异 价值见下文

Innate Attack

你有着天生或植入的、能够造成直接伤害的攻击手段(不是直接造成伤害的攻击见特效攻击(Affliction)和束缚攻击(Binding))。例子包括龙的吐息、机器人的内置光束武器、神祇投掷闪电的能力。本优势默认为一种远程攻击，属性为：1/2D 射程 10，最大射程 100，精度(Acc)3，射速(RoF)1，弹药量 N/A，后坐力(Rc1)1。但是这些属性可以通过修正因子来进行修改。

内在攻击的伤害为每等级 1d。它的点数价值与伤害类型有关：

灼烧 Burning (burn)：你的攻击通过火焰、能量束、或是局部电击造成伤害。它有可能点着目标！5 点/级

腐蚀 Corrosion (cor)：你的攻击涉及强酸、解离或是类型的效果。你投出的基础伤害每满 5 点，除了伤害的正常效果，目标的 DR 降低 1（活物恢复天生 DR 的速度同 HP）。10 点/级。

钝击 Crushing (cr)：你的攻击通过钝的撞击造成伤害，就像钝器或是爆炸的冲击波。它很可能造成击退，而且比起其他攻击类型更能造成瘀伤。5 点/级。

切割 Cutting (cut)：你的攻击产生割伤，就像斧头或是碎玻璃造成的创伤。穿透 DR 后伤害 $\times 1.5$ 。切割攻击能够造成击退和瘀伤。7 点/级。

疲劳 Fatigue (fat)：你的攻击是非致命性攻击。它可能是低电流的电击或是“心灵震爆”，甚至是通过中暑或饥饿造成的削弱。它减少的是 FP，不是 HP，而且无法影响机械。10 点/级。

刺击 Impaling (imp)：。你的攻击造成刺击伤，类同长矛与弓箭。对于血肉之躯，穿透后伤害 $\times 2$ ！刺击伤害可以攻击眼睛与重要脏器，可以造成瘀伤，而瘀伤可以克服高科技的高 DR 软甲。8 点/级。

贯通 Piercing：你的攻击利用高速的、钝头的投射物，例如子弹，或是虽然尖头但是因为太小而不能充当刺击，例如飞镖或蛰针。贯通伤害可以攻击眼睛与重要脏器，可以造成瘀伤。贯通有四种子类型：

小型贯通 (pi-)：用于动能非常低的投射物(例如吹箭)，或是用于那些笔直穿过目标，产生不大的创伤通道的弹头(例如穿甲子弹。)。穿透后伤害除以 2。3 点/级。

中型贯通 (pi)：用于多数步枪手枪子弹。无特殊。5 点/级。

大型贯通 (pi+)：用于类似大口径实弹，或是口径较小但是能产生很大创伤通道的投射物（例如空尖弹。）。穿透后伤害 $\times 1.5$ 。6 点/级。

巨型贯通(pi++)：用于比大型贯通造成的创伤通道更大的攻击！穿透后伤害 $\times 2$ ！8 点/级。

毒性 Toxic (tox)：你的攻击通过疾病、毒素或辐射造成细胞损坏。它通常对于机械无效。反复、定时发作、和可以抵抗这些因子是常用的，但是并不是必须的。4 点/级。

小数骰子

你并不必须购买整数骰子的伤害。伤害每 ± 1 记为 ± 0.3 骰子。最终花费的小数总是进位。

例如，一个造成 $1d+2$ 伤害的内在攻击视为 1.6 个骰子。如果它是钝击(5 点/骰子)，它会消耗 $1.6 \times 5 = 8$ 点。

有些攻击只能造成 1 点伤害。这个则视为 0.25 个骰子。最终花费的小数总是进位。这种攻击仍然可能致命——特别是涉及到携带或反复这两个强化因子的时候！

特殊修正因子

内在攻击的特殊修正因子一般就是通用修正因子里的攻击修正因子(p. 102)。你可以使用这些东西创造几乎任何攻击——内置的枪械、激光、喷射的火焰、狂风——以及模仿 GURPS 书籍中的各种武器。

意在模仿毒药或是疾病的疲劳和毒性攻击则是需要因子才能完成模仿。使用携带因子(p. 105)通过爪子(p. 42)、牙齿(p. 91)、毒镖等输入毒药。毒气和喷雾使用呼吸媒介(p. 108)或是皮肤接触因子(p. 103)，经常伴随使用区域效果(p. 102)、锥状效果(p. 103)、或射流因子(p. 106)。通过触摸或是皮肤接触生效的攻击使用血液媒介(p. 102)或是皮肤接触因子，加上灵光(p. 102)或是近战攻击(p. 112)因子。

上面的修正因子通常不会改变“内在攻击总被视为是远程攻击”的特性。除非被赋予了近战攻击限制因子。这时，它们被认

为是近战武器。

描述

在加入了所需因子之后，给这种攻击起个名字并描述它。你可以描述得如同“龙之火”一样概括，或是像“在左臂生体植入的 9 毫米冲锋枪”一样明确。GM 可以决定，描述意味着攻击的非战斗功能，例如，描述为高压水枪的攻击应该可以灭火。GM 对于你的能力是否符合战役设定具有最终决定权，在必要的时候可以改动攻击本身。

备用火力模式 alternative attack

选择你 IA 中最为昂贵的，全价支付，之后将其他的 IA 价格降低到原本价格的五分之一。

你的多个 IA 是同一件武器的不同模式，因此在你使用其中一种时，其他的便不能同时使用，即使你拥有能够额外多次攻击的优势。

另外，也会禁用“Link”这个强化因子。以及，如果这些攻击中的其中一个被以某种方式中和或禁用(例如被上条当麻摸了一下)，其他的攻击也会失效，而如果这些攻击中最贵的那个能量耗尽、被禁用、中和，你其他便宜的攻击也会失效。

如果你想同时激活多个备用火力，选择第一到第 n 贵的能力保持原价，其余 1/5。(n 为可同时激活的能力数)

虚体 心/体 异 80 点

Insubstantiality

你可以变成一个无形的存在，无视固体障碍而轻松穿越它们。在这种情况下，重力也影响不到你——你可以以完全的移动速度向所有方向移动(并在移动时不发出声音)。你也能介入实体世界，并且对身处其中的人正常说话，但你不能抓取正常物件，也不能以其他任何方式影响它们。

物理与能量攻击不会对你造成伤害，但你仍然会被精神攻击与(非物质的)魔法攻击伤害。同样，你的物理与能量攻击也无法影响到实体存在的对手。你的精神能力与魔法法术能影响实体世界，。但是在所有技能骰上都有-3 的减值。

虽然你能够穿过固体，你仍然需要呼吸。当你穿越一个固体，在计算窒息时视为你正在水面下游泳。你不能在固体内部将自己物质化。

你的“自然”形态(实体或半实体)视为一种特殊效果。如果你想在实体与虚体间转换，就必须购买此优势。

此优势能够反映民间传说或幻想故事中的任意数量的能力。你应该自行找出这些能力的来源(参见 p. 33)与特殊效果——或许你能够通过“振动”与这个世界脱离同步。隐入其他次元，或者变成一个灵体。这些信息决定你的外观，例如半透明的，缥缈的……或者看起来完全正常的(但是你不能隐形，除非你购买隐形(Invisibility)优势。你的物理与能量攻击能够影响相同形式的虚体，他们的攻击也能影响你。GM 可以规定你选定的虚体型式不能穿越特定的材料、能量障壁、魔法法术等等。

特殊强化因子

影响实体：如果你拥有任何在虚体状态下能够影响实体世界的能力——包括魔法、精神力或拥有影响实体(Affect Substantial)增强的其他能力——则此优势的花费会更高。+100%

携带物品：一般来说，你不能在虚体状态下携带任何东西。此强化能够允许你这样做，包括携带衣物与铠甲。这些物品在掉落后变为实体。你不能在其他物体或人物内部实体化你携带的东西。几乎无重量，10%；轻重量，+20%；中等重量，+20%；重，+100%。

部分实体化：你可以在其他部分保持虚体的同时将你的部分身体转化为实体，反之亦然。因此，你可以穿墙触及物体或拍到其他人的肩膀。如果你还拥有携带物品的强化，你可以实体化你的手，拿到实体的物品，并在虚体化时仍然带着这件物品。此强化价格为+20%，但如果你想在物品不离开你身体的情况下将其实体化，则+100%(此动作也需要将你的手实体化)。

特殊限制因子

总是开启：你总是处于虚体型态，并且不能转化为实体。如果你有此限制，那么在使用魔法与精神力时不会受到-3 的减值。-50%。

常驻效果：与全时间效果相似，但是你可以尽力在一小段时间内实体化。每实体化 1 秒花费 1FP。-40%。

直觉 心 15 点

Intuition

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

GM 不应该允许使用直觉缩短冒险进程——例如，利用直觉知道“应该走进房间，一把抓住犯人的领口，结案！”最多，直觉可以指出通往好的线索的方向。不认为自己能掌控直觉的 GM，可以在游戏中禁用此优势。

直觉数学家

Intuitive Mathematician

见 闪电计算者，p. 66

隐身 心/体 异 40 点

Invisibility

你可以隐藏自己的身形。与大部分优势不同，除非你选择特殊强化，此优势的效果是“常驻”的。你仍然会产生声响，留下脚印，也会产生气味——并且在默认状态下你携带的任何东西都保持可见。如果你选择什么都不带，那么你的潜行 (Stealth) 技能在任何不应被看到的场合都会获得+9 的加值。

如果你处于肉眼不可见的状态，那么使用超自然力量(水晶球、千里眼等等)进行远程观测的人也无法看到你。但是正如超自然能力可以不通过视觉探测到敌人或生命体等存在，拥有这些力量的设备仍然会探测到你。

此优势只能对一种视觉起效。视觉的种类包含了电磁视觉(包括普通视觉、红外视觉、紫外视觉与雷达)、声呐、磁场，还有 GM 能想到的其他种类。如果你对电磁视觉隐形，你就不会投下影子，也不会被镜子照到。

特殊强化因子

影响机器：你面对机器也能隐形。你不会被相机照到，也不会出现在摄像机或其他探测器中出现。压力板之类的装置仍然会检测到，但是你可以不被发现地从机器人哨兵身边走过。使用电子系统瞄准的武器在攻击你时不会获得加值。+50%。

携带物品：你携带的东西，包括衣服与武器，也会一并隐身。它们在你脱下或放下后会回复可见。几乎无重量，10%；轻重量，+20%；中等重量，+20%；重，+100%。

多视觉：你对一种以上的视觉保持隐身(例如电磁视觉与磁场)。每多一种视觉种类便+20%。

可切换效果：你在一般可见，但能够随意变为隐身状态。10%。

常驻效果：你在一般可见，但能够尽力在一小段时间内变为可见。每现身 1 秒花费 1FP。5%。

特殊限制因子

仅机械：与影响机械的效果相同，但你仅对机器隐形。生物能够正常看到你。-50%。

仅实体：你的隐身能力只对物质世界有效。虚体存在(例如鬼魂)仍然能正常看见你。-10%。

映像可见：镜子会映出你的身影！-10%。

投影可见：你会投下影子！-10%。

跳跃者 心 超 100 点

Jumper

你仅凭“穿越”的意愿就可以在时间或平行世界(有时亦称为“时间线”)之间旅行。你可以选择做时间穿越者或世界穿越者。若你希望同时成为两者，你必须分别购买跳跃者(时间)和跳跃者(空间)，每个都花完整的价钱。

要启动穿越，你必须能想象到你的目标，专注 10 秒，然后骰 IQ。你可以加速穿越，但每减少 1 秒专注时间，IQ 投骰-1。无论 IQ 是多少，骰出 14 或更多就是失败。若成功，你出现在目标地点。若失败，你哪也没去成。若大失败，你穿到了错误的地方，这可能是 GM 指定的任何世界任何时间。

你会出现在你的目的地世界中和你离开的那个世界完全相同的地点——尽可能地接近。

当你穿越时间，这意味着不同时间的相同地点。当你穿越平行世界，则意味着是相同时间相同地点，但是在不同的平行世界。若在你目标的 100 码内没有对应的“安全”地点——比如，若你在飞行的飞机上穿越，而目标地的同样位置又没有飞机；或者你在地下的矿洞穿越，但目标地点没有矿洞。——你的穿越自动失败，而你也会知道为什么失败了。这不会防止你穿越到其他类型的危险地点，比如辐射，炮火或野兽。若你拥有危险感知 Danger Sense，GM 应该在你进行有危险的穿越前投骰；若成功，则你会得到警告。

此能力总是至少花费 1FP，无论成功与否。特殊的时间或世界“距离”可能花费得更多，可能至多要花 10FP，由 GM 决定。若你是一台机器，此能力不会消耗你的 FP，但若你携带了乘客，每个乘客都要花费这些 FP。

关于此优势在游戏世界里如何工作的例子，参见世界穿越者(第 544 页)。

携带物品(Carrying Things)

你穿越时可以携带至多相当于你 BL(基本举力)的东西，再加上任何载荷 Payload(第 74 页)中包含的内容。若你希望携带更多东西，或携带他人一起旅行，使用额外载荷 (Extra CarryingCapacity)因子(见下)。

然而，若多个同类型的穿越者相互有物理接触。当一个人穿越，另一个可以依自己意愿“搭便车”——即使穿越发起者不想带他去。仅仅发起穿越者投骰，他穿到哪，其他人就穿到哪。

若你是世界穿越者，“搭便车”是旅行到一个新的平行世界的唯一方法(除了你投出大失败！)。

然而，一旦你到达一个新世界，你可以通过专注并花费技能点(视为一个 智力/Easy 技能)记住这个世界。这需要花 1 个小时/每技能点。使用此技能代替 IQ 当你再次穿越到这个世界。记住一个世界不是必需的，但返回一个未被记忆的世界，要骰 IQ-3。

时间穿越者没有类似的限制。

你可以通过练习来提高此能力，花费点数来增加强化因子或移除限制因子。不希望 PC 在每次冒险中多次穿越的 GM 可以引入不可回购的唯一性限制(即，Limited Use)。

特殊强化因子

额外载荷(Extra Carrying Capacity)：你可以负荷比你 Basic Lift 更多的东西。若你的载荷够高，你可以携带一个人一起旅行。轻载+10%，中载+20%，重载+30%，超重载+50%。

新世界(New Worlds)：此因子仅能应用于世界穿越者。你可以自由指定你从未去过的世界为目标。IQ 投骰-3 或更多(取决于 GM)。当然，很可能你想去的世界根本不存在，此时穿越尝试自动失败——虽然 GM 不会告诉你为什么。当使用此因子时，所有 FP 花费加倍。价格：+50%

时界跳跃(Omni-Jump)：此因子仅应用于你既是世界穿越者又是时间穿越者的时候。你必须将此因子同时应用于两者。此因子允许你以一次 IQ 投骰同时穿越时间和时间线——比如，从我们当前的时间线到 1066A.D.的平行世界，其中诺曼人入侵英格兰的行动失败了。价格：+10%

追踪(Tracking)：你可以通过接触或持有人造物品，穿越到该物品来源的世界或时间。时间穿越者会到达物品刚刚制成不久的时间；世界穿越者会穿越到该物品所在时间线的当前时间。任何此种尝试 IQ 投骰-2，每个穿越者对每个物品仅能进行一次此种尝试。价格：+20%

隧道(Tunnel)：你穿越时总会制造一条通道(和你差不多大小)。其他人可以通过隧道穿越，即使他们本身没有穿越能力。此

通道持续 3d 秒，这可能是好事也可能是坏事——它意味着敌人可以跟踪你！价格：+40%

连穿带瞬(Warp Jump)：此因子仅当你拥有瞬移(Warp, 第 97 页)优势时才可以选用。当你穿越时，你可以同时使用瞬移出现在目的地的任何地点。需要骰两次——每个能力一次——当然可能出现一个成功一个失败或者两个都失败了的结果。价格：+10%

特殊限制因子

无法搭人(Cannot Escort)：此因子仅能用于世界穿越者。其他穿越者不能在你穿越时搭你的便车，即使你希望带他们一起去也不行。价格：-10%

无法被搭(Cannot Follow)：此因子仅能用于世界穿越者。你无法在其他穿越者穿越时搭他们的便车。价格：-20%

漂移(Drift)：你不能准确地到达你所在的地点。你不会因此到达空中或地下，但你可能出现在任何你原本期望地点 10 英里内的任何地方。你的 IQ 投骰结果越好，则离你的期望地点越近，但 GM 来决定你究竟出现在哪。价格：-15%

受限穿越(Limited Jump)：你每次穿越仅能穿越一段特定长度的时间，或一定的平行世界变动范围。要穿得更远，你要进行多次穿越。GM 来决定战役中这个因子的价格；在某些战役中这个因子会带来更多的障碍。建议价格-10%。

最大范围(Maximum Range)：无论你穿越多少次，都不能超过某个时间范围，或某些平行世界变动范围。类似受限穿越，GM 来决定这个因子的价格。

裸奔(Naked)：你穿越时无法携带任何东西！你总是裸着到达目的地。价格：-30%

震慑(Stunning)：你穿越完成时会处于精神震慑的状态。价格：-10%

语言天赋 心 10 点

Language Talent

你在语言上有着超人的能力。当你对一门语言的熟悉程度高于无时，你自动以更高一级的方式来使用语言；即，你可以用 2 点来购买某个语言的重口音级别或 4 点来购买母语水平。关于语言的完整规则，参见语言 Language (第 23 页)。

执法权 社 5、10 或 15 点

Legal Enforcement Powers

你是一个执法者，有着执法者的权力与规则。在某些时代的某些地方，这意味着生杀大权。

而且其他时候，这差不多只是意味着你可以戴警徽，给违章停车开罚单。

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

- 你的辖区在地方上，你拥有逮捕嫌疑人的权力、在有许可的条件下执行搜查的权力、而且可能有权携带隐蔽的武器。例子：维多利亚时代皮尔爵士的“bobby”或是现代的警察。5 点

- 同上，但是你可能还具有以下权力之一：拥有全国或国际性的执法权；无须顾忌公民权利；具有自由参与秘密调查的权限；相对可以随意杀人。例子：FBI 探员或是中世纪的禁卫军。10 点

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

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

法律豁免权 社 5 到 20 点

Legal Immunity

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

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

- 你不受普通法律约束，但是管辖你的行为的法条一样严格。例子：中世纪的修道院长或是现代的联合国观察员。5 点
- 同上，但是专门管辖你的法律比起一般法律较为宽松。例子：中世纪的吟游诗人(见下)。10 点
- 只要不让给予你法律豁免权的国家、教会或是别的强权不满，你可以做你想做的几乎任何事情。例子：中世纪的公爵或是现代的外交官(见下)。15 点；如果再增加 5 点，你可以增加一项称为“外交邮袋”的特权：你可以收发特殊的信件或包裹，普通权力机构对这个包裹的截留或检查属于违法。

两类法律豁免权较为吸引冒险者：

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

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

少眠 体 2 点/级

Less Sleep

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

额外举力 体 异 3 点/ST

Lifting ST

你可以举起比你体重更重的东西。这在载具和异能者中很常见。

当以载重，举重，推动，拉动为目的，要决定你的基本举力(Basic Lift)时，将此优势提供的 ST 加到你原本的 ST 上。本优势的 ST 也可以应用于你要缓慢持续进行压迫的时候(擒抱，扼喉等)。

在决定 HP，投掷距离，使用近战或投掷武器造成的伤害时，本优势提供的 ST 不会提升你的 ST(或基本举力)。

若你购买 ST 时还带有体型这项限制，将同样的限制应用于本优势。但无操作肢这个限制不会降低本优势的价格。

闪电计算者 心 2 或 5 点

Lightning Calculator

你拥有即时心算的才能。此天赋有两级：

闪电计算者 (Lightning Calculator)：你，玩家本人，可以在任何时候使用计算器，来计算任何你想计算的事情——即使你的人

物正在慌忙逃窜！对于简单的数学问题，GM 可以直接说你的人物知道答案。价格：2 点

直觉数学家 (Intuitive Mathematician)：效果同上，但你的能力不仅限于算术。你不需要电脑就可以推演航天学，在脑海中做任何

等级的工程设计，瞬间口算微分方程。你绝对不会用到计算器，你自己比那玩意、甚至比很多电脑都要快得多。价格：5 点
真正的数学天才会拥有以上的一个特性以及一级或更多级的数学天才 (Mathematical Ability) (见天赋，第 89 页)。

长寿 体 2 点

Longevity

你的自然寿命很长。你的老化检定 (p. 444) 只在投出 17 或 18 时失败——或只有 18，如果你有着 17 以上的 HT。

幸运 心 点数不定

Luck

你生有好运！有三个递进的等级，一级比一级运气更好！

幸运 (Luck)：游戏的每个小时，你都可以重骰两次某一个不好的投骰，取三者中的最好结果！你必须在你投骰完毕后立刻要求使用幸运。一旦你或任何其他他人投了其他投骰，就不能再对之前的投骰使用幸运了。若骰子是 GM 暗投的 (比如，看看你是否注意到了某些东西)，你可以在他投骰之前告诉他你要使用幸运，他必须投三个骰子，然后取最好的结果。价格：15 点

非凡的幸运 (Extraordinary Luck)：效果同上，但是每三十分钟可以用一次。价格：30 点

荒谬般的幸运 (Ridiculous Luck)：效果同上，但是每十分钟可以用一次！价格：60 点

你的幸运只能用于你自己的成功，伤害，反应投骰，或外部可以影响你或整个团队的事件，或者你被攻击时 (这时，要骰三次攻击者的攻击骰，取最坏的结果！)。你不能将幸运分享，若强壮的山姆试图踹开一扇门，幸运的罗则不能站在他身后传递幸运

给他。要使用幸运，他必须自己去踹门。

一旦你使用幸运，你必须等待真实时间 1 小时 (对非凡的幸运是 30 分钟，对荒谬般的幸运是 10 分钟) 才能再次使用。你不能在 11:58 使用了幸运，12:01 又用一次。你不能把幸运的使用次数攒起来。你不能玩好几个小时不使用幸运，然后一股脑把几个小时的次数全用出来。

特殊限制因子

主动性 (Active)：你的幸运是一种有意识的超自然能力。你必须在投骰之前就声明使用幸运。你不能“事后”再去重投一个不好的骰子。价格：-40%

方向性 (Aspected)：你的幸运仅仅会影响某一类事件或相关任务，比如运动，社交，或工作中使用的技能。“战斗”是一个有效的选项，但它只影响武器技能投骰，主动防御和 close combat 中的 ST 或 DX 投骰——不会影响躲避陷阱的 DX 投骰或生存下来的 HT 投骰，等等。价格：-20%

防御性 (Defensive): 你只能使用你的幸运去重投失败了的主动防御骰，抵抗力检定，或对抗伤害效果的 HT 投骰，或令一个对你造成重击的对手重骰其重击骰。价格：-20%

魔法天赋 5 点购买魔法天赋 0，之后 10 点/级

Magery

你是一个魔法强手。该优势有多个等级。必须先拥有魔法天赋 0，才能选择更高等级。

魔法天赋 0: 这表示基本的“魔法认知”，是大多数世界学习魔法的先决条件。当你初次见到某魔法物品，GM 会为你做一次感觉检定(358 页)，然后在你初次碰触它的时候再做一次。如果检定成功，你就能凭直觉知道此物带有魔力。如果投出 3 或 4，你还知道此物给你带来的是帮助还是危险，它有多大力量。若没有魔法天赋，你就无资格做这样的检定！花 5 点购买。

魔法天赋 1+: 较高的魔法天赋能让你学习和使用魔法更加容易。当你学习法术的时候，把魔法天赋等级与智力值相加。举个例子，如果你的智力有 14，魔法天赋 3，那么在学习法术时，相当于智力 17。在做上文的感觉检定时，将魔法天赋等级与感知值相加，如果你学习了魔导学(225 页)技能，将魔法天赋加在技能上。

每拥有 1 级魔法天赋，在学习新法术时就可减去 10%的时间(但并非点数花费)，最多能够在魔法天赋 4 时将时间减到原来的 60%。例如，魔法天赋 3 可将你学习法术的时间减少到 70%。

强力法术往往会需要某种程度的魔法天赋作为先决条件，所以在决定你的魔法天赋前，一定要先略读法术列表(242-253 页)。要注意的是，高魔法天赋可能把即使最基本的法术用出强力效果；见魔法天赋与效果(237 页)。GM 会设定允许 PC 拥有的魔法天赋最高值。典型的奇幻世界设定中一般允许到魔法天赋 3。10 点/级(购买魔法天赋 0 的 5 点另外算)。

无魔设定中的法师

如果世界背景是无魔的，则魔法天赋在此的用法有一点变化。你仍然有能力感觉魔法，但除非你对魔法有过亲身感触，否则 GM 不会说“这个偶像是带有魔力的”，但，“这个偶像对你来说非常诡异，带着某种险恶。你能感觉它有一些不寻常的地方。”如果你在无魔文化中长大，游戏初始就不能身带任何法术，但只要有机会仍然可以学习。当你进入一个魔法世界时，能感应你的灵气之人能够辨认出你是一个潜在的魔法使用者。至于他们会如何行动则依设定而论。

对所有法师而言，魔法天赋 0 都要花费 5 点，但花费 10 点/级升级时，可能会应用到以下限制之一。被限制的魔法天赋有时也看作“倾向魔法天赋”。

特殊限制因子

舞蹈施法: 你必须在施法时保证身体行动自如。即使法术技能等级提升，也不能减少仪式所需的动作(见 237 页，魔法仪式)。然而，你在施法时完全无需念咒。-40%。

黑暗倾向: 你只能在黑暗中使用力量。无论白天或夜晚的何时，任何比烛光或星光明亮的光线都会使你丧失施法能力，尽管查看你的灵气仍然能够发现你是一名法师。-50%。

白昼倾向: 只有当太阳挂在天空的时候，你才能使用力量——平均说来，也就是上午 6 点到下午 6 点这段时间。在日蚀过程中，你毫无力量！其他天文事件的影响由 GM 决定。当太阳落山后，你的魔法能力就消失了，尽管查看你的灵气仍然能够发现你是一名法师。身处建筑物内、地下场所等等不会对你产生影响；只有太阳的位置会。你自动知道(只要你醒着)何时日出，何时日落。-40%。

音乐魔法: 你必须使用某种乐器施法。并且不可能无声施出法术。-50%。

黑夜倾向: 只有当太阳消失在天空的时候，你才能使用力量——平均说来，也就是从下午 6 点到上午 6 点这段时间。只要太阳升起，你就失去了魔法能力，尽管查看你的灵气仍然能够发现你是一名法师。身处建筑物内、地下场所等等不会对你产生影响；只有太阳的位置会。你自动知道(只要你醒着)何时日出，何时日落。-40%。

单一学派: 你的魔法天赋只对单独某种派别的法术和能量恢复法术(248 页)有用。学习其他法术的时候与非法师无二，因而只在高玛那区域才能施展它们。但只要学会了它们，仍能将它们计算在你的本派别法术的先决条件中。你无法感应魔法物品，除非附在上面的魔法至少有一种属于你的派别，在这种情况下，你可按普通方式进行初见和初触的感觉检定。-40%。

孤独施法: 在你周围五码内的每个智慧生物都会给你的魔法能力带来-3 减值，而碰触着你的每个生物会带来-6 减值。作为一些补偿，你可以对抗 IQ 进行一次掷骰来注意是否有智慧生物进入或离开你身边五码的区域——但这只对单人生效。如果

已经有人站在你身边了，你就无法注意是否还有其他人靠近。-40%。

唱歌施法：你必须通过唱歌的形式施法。不论法术技能等级有多高，也不能减少施法仪式中所需的念咒成分。（见 237 页，魔法仪式）。-40%。

魔法抗力 心 超 2 点/级

Magic Resistance

你比较难被魔法影响。对你施法的人受到等于你的魔法抗力的减值，而且你抵抗法术的检定有等于魔法抗力的加值。例如，如果你具有魔法抗力 3，巫师对你施法要受到-3 而你的抵抗检定还会获得+3。而且，你有能力检定 HT+魔法抗力来抵抗魔法药剂的影响。你无法“关闭”这个优势来方便友方巫师向你施法（例如医疗你）或者方便使用有益药剂！魔法抗力只影响直接对你施展的法术。它对于抵挡飞弹类法术（那是施展到巫师手上再扔过来的）、魔法武器或者没有直接施展在你身上的信息搜集类法术没有作用。同样，它对于魔法以外的超自然力也没有做；例如神迹、灵能或是精魂的内在力量。魔法抗力的存在，以及具体等级，可以被任何查看你的灵气或是任何对你施法的法师发现。

你无法将魔法抗力与魔法天赋结合。如果你具有哪怕 1 级的魔法抗力，你无法施法（但是你仍然可以使用魔法武器。）

特殊强化因子

进阶版：你的魔法抗力不会干扰你自己的施法能力。这使得你可以同时拥有魔法抗力和魔法天赋。+150%

玛娜耗竭 心 超 10 点/级

Mana Damper

你摧毁你周围的魔法能量（“玛娜”），使得其他人施法变得困难甚至不可能。你自己无法施法，而且你也不能获得任何等级的魔法天赋。

每个等级的玛娜耗竭（最多 3 级）使得当地玛娜水平下降 1 级，但是下降只限于你和你携带的人和物品。例如，一名巫师对你扔火球不会受到什么影响，但是他会发现用魔法把你变成石头或是读心会非常困难。具体见玛娜（235 页）。

特殊强化因子

范围效果：你影响以你为中心的区域内的一切。首个等级的范围效果将半径设定为 1 码，之后每个等级都会将范围如常翻倍；参见范围效果（102 页），+50%/级。

可以开关：你可以将这个能力关闭——例如用来方便友方巫师对你施法或是在你的影响范围内施法。+100%

玛娜提升 体 异 50 点/级

Mana Enhancer

你散发出魔法能力，也称“玛娜”。每个等级（最多 2 级）的本优势将当地玛娜水平提升 1 级，但是提升只限于你和你携带的人和物品。如果超过一个具有玛娜提升能力的角色提升了玛娜水平，只使用最高的增加量；不要将效果叠加。

这个能力并不直接产生施法能力；那个需要魔法天赋。但是，如果你可以将玛娜水平提升到“高”或更高，你无需魔法天赋就能施法！具体规则见玛娜（235 页）。

这个能力具有自己的缺陷：你无法拥有魔法抗力，而且魔法师可以通过 IQ+魔法天赋检定来发现你拥有这个特性。在某些世界，这种组合的结果就是你必须躲避不道德的巫师！

GM 对于这个优势进行严厉管控，因为这个优势非常强大，在奇幻设定中很容易被滥用。

特殊强化因子

范围效果：你影响以你为中心的区域内的一切。首个等级的范围效果将半径设定为 1 码，之后每个等级都会将范围如常翻倍；参见范围效果(102 页)，+50%/级。

可以开关：你可以将这个能力关闭用来防止敌方巫师从中受益(或者只是躲开他们！)。+100%

数学天才
Mathematical Ability

见 天赋，p. 89

灵媒 心 超 10 点
Medium

你能感知到灵体并与其交流——尤其是已死之人的灵魂。你无法目视到他们，但他们在周围时你会有所感觉。假如你与灵体拥有共通的语言，你就能与在你面前的任何灵体交谈。你也可以将灵体召来身边，虽然这无法保证他们一定会响应你的召唤，但是灵体能确实听到你的呼唤。请注意，这一能力不会在灵体对你的反应骰上有任何加值，也不会给予你控制他们行动的能力。

新陈代谢控制 体 异 5 点/级
Metabolism Control

你可以操控那些正常情况下属于无意识生理活动的生理技能，例如脉搏、血流、消化和呼吸。每个等级的新陈代谢控制给予能够从这种控制中获益的(GM 决定)HT 检定+1 加值，包括流血检定和从疾病与毒药中恢复的检定。你也可以进入一种类似死亡的沉睡中。任何不熟悉你的生理特点的人必须进行一次诊断 vs 你的 HT+新陈代谢控制等级的快速对抗检定才能发现你没死。在这种状态下，每个等级的新陈代谢控制使得你所需的氧气量减少 10%(10 级或更高等级的时候，你在这个状态下无需呼吸)，而且每个等级都使得无需食物和饮水的时间翻倍一次。你在这种状态下对于周围一无所知，但如果受伤的话会自动苏醒。你也可以自己设定一个精神上的“闹钟”，在你选择的时间经过后自动叫醒你。这个能力与机械超特性不能共存。

特殊限制因子

冬眠：你只能使用沉睡能力而无法获得 HT 加值。而且，当你在特定环境——极寒、干旱——中你会自动进入沉睡。和 GM 讨论决定。在这种情况下，你必须进行意志检定来避免陷入冬眠。你可以主动进入冬眠状态。为了进入冬眠状态，你需要每小时进行一次意志-4 检定直到你成功为止。你无法精确地在某个时刻苏醒。设定一个时间，然后将时间乘以 (2d+3)/10. 价值：-60%

显微视觉 体 异 5 点/级

Microscopic Vision

你可以看到那些通常必须用放大镜或显微镜才能看到的细节。每级此优势放大倍数增加 10 倍：5 点 10 倍，10 点 100 倍，等等。此放大效果仅能应用于 1 英尺内的物品。

第一级可以满足法医调查的需要。

第三级(1000 倍)等价于最好的光学显微镜。

第五级(100000 倍)可以与电子显微镜相提并论，可以看到病毒。

第六级(1000000 倍)相当于隧道扫描显微镜或原子力场显微镜，可以研究目标的原子结构。

军阶

Military Rank

见 级别(RANK)，p. 29

拟音 心 异 10 点

Mimicry

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

你也可以模拟人声，但是需要至少 10 秒的聆听——当面、录音或是监控——以及一次 IQ 检定。

这个特性并不给予你用巨响震慑或是震聋其他人的能力，或是说出无法发音的魔法字眼的能力。这些能力需要另外购买。

心灵控制 心 异 50 点

Mind Control

你可以支配那些你可以看到或是触摸的角色的精神。使用这个能力需要专注 1 秒，然后进行一次 IQ VS 你的目标角色的意志的快速对抗检定。

修正：距离减值(550 页)，每个已经控制的奴隶，-1；如果你专注了足足 1 分钟，+2；专注 1 小时，+4

如果你胜出，你的目标会服从你的每一个命令，直到你释放他为之。效果上，他临时获得了服从指令(Reprogrammable)劣势，将你设为这个劣势中的“主人”。

如果你保持专注，你的控制将会一直持续。当你停止专注的时候，你的控制还会维持你的胜出度 x1 分钟(为了增加这个时间，选择增加持续时间因子)。

如果你不能行动(震慑、被击昏等等)或者尝试强迫你的仆从执行违背他的原则(例如自杀或是伤害爱人)的行为，进行一次额外的快速对抗。如果你的受害者胜出了，他摆脱了你的控制。在揭示真相的时候进行检定——你可以让他走向悬崖，但是只有在要跳崖的时候他需要检定。

如果你失败了，你在 24 小时内无法控制尝试控制这个目标，而且他能感受到来自你的精神威压。如果出现大失败，你同时失去对所有已经被你控制的人的控制！

心灵控制经常有限制因子：可用性(仅限异性)，基于感官(拥有催眠之音、催眠眼神、催眠气味等等)，诸如此类。它可能也具有攻击类修正因子，和那些加了咒术的攻击有类似的可用因子限制。最后，你也可以使用心灵读取的机械亲和与仅限机械亲和。

特殊强化因子

调整：你可以重塑被支配者的心理并植入暗示。效果就是你可以增加或是移除任何普通的心理类劣势。添加错误认知劣势来表现虚假记忆，或是失忆症来抹除记忆。你的目标必须在你的控制之下，保持合作，并且意识清醒。进行第二次快速对抗检定，每需要修改-5 点的劣势都有-1 减值，但是你可以用洗脑技能（182 页）来替代 IQ 进行检定。持续时间等于你胜出度 x1 天。如果你在胜出同时投出了大成功，调整将是永久性的！经过调整但是已经不在你的控制之下的目标不计入已经控制的目标的减值计算中。注意有这个能力的另一个人可以用它来消除你的影响。+50%

毫无记忆：你的受害者没有被你控制期间发生的事情的任何记忆。+10%

特殊限制因子

仅限调整：你不能使用正常的心灵控制——只能仅限调整。不合作的目标必须先被约束住，然后才能对他使用这个能力。-50%

傀儡：你的受害者在被你控制以后没有任何主动性，也就是暂时获得了奴性劣势(145 页)，-40%

心灵感应：你的能力是心灵感应异能的一部分。-10%

心灵探针 心 异 20 点

Mind Probe

你可以施展深度的“心灵探针”。等效于，你可以强迫目标角色回答一个问题，这个问题必须是他可以通过一个简短的句子回答的。为了进行心灵探测，要么必须先接触他或者是通过心灵读取成功地读取了他的心灵。你必须和他共用一种语言。每次使用心灵探针，你必须专注 1 秒钟然后检定一次你的 IQ(或审讯技能，如果更高的话)对抗你的目标的意志。如果你胜出了，你从他的思维中剥取了答案。这个答案是目标认为是真的事情——如果他不知道，他会告诉你。如果你失败了，你可以重试，在过去的一个小时内，对于相同(或是非常类似的)问题的每次重试有累积的-2 减值。如果你大失败了，你对同一个人在 24 小时内不能再次探测。

你可以使用心灵探针探测任意数量的问题，但是每个问题都是对于你的能力的一次使用，需要 1 秒专注和独立的对抗检定。

特殊修正因子

心灵读取的特殊强化因子和限制因子也可以用于心灵探针。

心灵读取 心 异 30 点

Mind Reading

你能窥探他人的表层心理活动。要使用这个能力，你必须能够触碰或者目视到你想要读心的事物。你必须专注一秒钟，然后进行一次基于 IQ 的快速对抗检定窥探目标的意志。这个检定有距离减值。(见 p. 550)。

如果你获胜，目标的话语、默念以及行动方式将化作你脑海中的声音为你所“倾听”。这种话语的速度是正常交流语速。如果你无法明白对方的语言，或者你的对象是无智慧生物，你只能获得对方的感受，图像以及大致意图。你可以持续读心到你愿意停下为止，不需要继续进行专注。如果你选择读心其他对象，你必须停止你正在进行的读心并且进行一次新的快速对抗检定来面对新的目标。如果想要一次读取多个对象，请参阅并行思维。

如果你在读心对抗中失败，你可以以每次累积-2 的减值在一小时后再次进行尝试。如果你遭遇了一次大失败，那么在 24 小时以内你都无法再次对这个目标进行读心。

心灵读取经常是一种灵能，不过也可能是魔法、神赐甚至是高科技能力。为心灵读取添加感官限制因子，特别是触觉限制因子是非常普遍的。如果你使用听觉限制，你只能读取某个你能听到声音的人的思维，功能类似一个测谎仪或者万能翻

译机（加上“全球通”强化因子）。

特殊强化因子

机械交流：你可以影响具有“数字化心智”特性的个体，包括所有的普通电脑和人工智能。你的 IQ 检定受到等于电脑复杂度的减值。。没有达到有意识程度的电脑系统不会抵抗读心，只需要进行一次 IQ-复杂度的普通检定就行。+50%。

共感：你还可以深入你目标的感觉中去，这让你得以经历它所经历的一切。如果你的目标被折磨、击昏或者被杀，GM 将会要求你进行一次意志检定来避免你震慑——甚至是一次恐惧检定！+20%

全球通：你自发的理解他人的思想，即使是无智慧生物和那些使用你不知道的语言的角色。+50%

特殊限制因子

仅限机械交流：类似机械亲和，但是你能只能读取机械的意识。-50%

种族隔绝：你的能力只能向你的同族或者一些特定的种族使用。（人类可以向精灵使用，但是不能对猫狗使用）。这个限制与感官限制（触摸或者嗅觉）可以组合在一起来表现一个使用生物化学途径交流的种族。-20%

仅限共感：同共感，不过你不能读取他人的思维。-20%

通讯要求：你的能力只能向那些正在与通过通讯能力优势的与你联系角色使用。-20%

心灵感应：你的能力是心灵感应(Telepathy psi power)异能的一部分。-10%

心灵护盾 心 异 4 点/级

Mind Shield

你有一层“护罩”能够警告你遭到了心灵攻击并且抵御这种攻击。
当你抵抗具有心灵感应限制因子(见第六章，心灵异能)的优势和抵抗交流与共感(Communication and Empathy)系以及心灵操纵(Mind Control)系法术的时候，你在 IQ 或意志上获得等于心灵护盾等级的加值。

你的护盾同样会抵御那些尝试通过魔法或灵能定位你的心灵的尝试。这种尝试必须经过一次你的意志+心灵护盾的快速对抗检定才能找到你。

你可以主动放下你的心灵护盾——例如，为了让盟友可以读取你的心灵。降低或提升你的护盾都是即时动作，但是必须要在你的轮开始的时候进行。即使在昏迷或是睡眠中，你的护盾依然继续保护你，除非你在放下护盾时突然昏睡会是被击昏了。

特殊限制因子

电子：你的护盾抵抗的是给予电脑的攻击——例如“数字化”的占据和“机械亲和”的心灵探针或是解读——而不是魔法或灵能。这个限制因子只有那些具有数字化心智的角色可用。-50%

心灵感应：你的能力是心灵感应心灵异能的一部分。-10%

心灵链接 心 异 价值可变

Mindlink

你和某人具有永久性的心灵感应链接——常常是孪生兄弟、爱人、虫群成员等等。你和他的心灵传输(见心灵通讯，91 页)和心灵读取(69 页)尝试自动成功。

心灵链接不能在恒星际(超过 0.1 光年)作用，也不能接触其他次元、平行世界等等。

和一个人的心灵链接花费 5 点，2-9 人消耗 10 点，10-99 人消耗 20 点，100-999 人消耗 30 点，以此类推——人数每次翻 10 倍就加 10 点。

模块化能力 心/体 异 点数可变

Modular Abilities

你拥有一个角色点数池，里面的点数在满足特定条件的情况下你可以重新分配。你可以将这些点数重新分配用来临时增加技能(包括法术、技巧 等等)或者心理类优势——如果你已经拥有了这些人物特性，也可以用点数增强它们。当你重新分配点数的时候，之前得到分配点数的那些能力，如果分配给它们的点数被用作新用途，这些能力就会被移除。本优势以“槽位”的形式购买。一个槽位一次可以储存一个技能或者是一项心理类 优势。每个槽位都具有一个固定的基础点数价值，然后再加上这个槽位可以储存的每点 CP 容量对应的点数价值。这两个价值都由模块化能力的类型决定。

计算机大脑：你的能力其实是电脑程序。GM 决定某个能力是否有对应的程序存在。如果你具有心灵通讯(Telecommunication)优势(91 页)，你可以直接下载程序，通常来自于网络。

这个过程需要的时间由设定中的数据传输速度决定——设定成每 CP1 秒不错。在某些世界，你需要为这些程序付钱：通常是每 CP 需要 100 金钱。每个槽位的价值：基础 6 点+每 1CP 容量需要 4 点。

芯片插槽：同上，但是程序的形式是实体的芯片，你必须将芯片插进插槽里面使用——插槽通常在你的头颅上。插入和拔出芯片都需要 3 秒。芯片的重量通常可以忽略不计，但是每 CP 需要 100 到 1000 的金钱。每个槽位的价值：基础 5 点+每 1CP 容量需要 3 点。

超级记忆：你通过高速学习获得新能力。这个需要每 CP1 秒的时间。你可以瞬间“遗忘”记忆的能力。你只能在有参考资料(书籍、电影、录像等)的情况下进行记忆。这些资料的价格由 GM 决定。每个槽位的价值：基础 5 点+每 1CP 容量需要 3 点。

超元力量：你直接呼出需要的新能力。这个需要每 CP1 秒。不像其他模块化能力，你只拥有 1 个槽位，里面可以储放任意数量的能力，只要合计的 CP 不要超出这个模块化能力的上限就行。价值：每 CP 容量需要 10 点。

例子：亚历克斯购买了两个芯片插槽，基础价是 5/槽位所以需要 10CP。一个槽位可以储存一个最多价值 2 点的能力，花费 6 点。另一个槽位的容量 则是 5 点，花费 15 点。总的 CP 消耗就是 31 点。在亚历克斯的人物卡上，这个写作“芯片插槽 2(2, 5)”亚历克斯需要购买、借用或是窃取他需要的芯片——但是不需要维持支付 CP。

增加需要准备(114 页)因子来增加重新分配所需的时间，和使用次数限制(112 页)来表现你使用以后会立刻遗忘的能力。

特殊强化因子

生理：你的能力不限于技能或是心理类优势。如果只能使用生理类优势，+50%；如果既能使用心理类又能使用生理类，+100%

特殊限制因子

仅限法术：你的能力只对有魔法法术有效，那些法术必须从法术书上记忆。这个与生理强化因子互斥。-20%

虚拟：这些能力只在虚拟现实、星界或是其他受限的界域有效。-50%

压制异能 心 异 50 点

Neutralize

你可以暂时消除一个心灵异能者的心灵异能。这是一个在目标上持续生效的主动能力。它本身未必是心灵异能的能力——它也可能是一种剥夺异 能者能力的魔法或科技手段。

为了使用压制异能，你必须触摸目标(需要一个攻击行动)并且在意志的快速对抗检定中胜出。如果你胜出了，你将你的目标的所有心灵异能能力完全消除，持续时间为你的胜出度 x1 分钟。

这个能力对于目标的心灵异能天赋无效。当你成功地压制了某个异能者，你在他的能力回复前不能再次影响他。

特殊强化因子

异能窃取：当你成功地压制了一个灵能者的时候，你获得了他的异能！你在持续时间内获得了被你压制的全部心灵异能能力——包括它们的增强 因子与削弱因子。你在这些异能消退前无法再次使用压制异能优势。+200%

特殊限制因子

单一异能：你只能压制一种特定的心灵异能；例如，ESP 或心灵感应。心灵异能种类的标准列表见第六章，-50%。

瞬膜 体 异 1 点/级

Nictitating Membrane

你的眼睛上有一层可以自己睁开和闭上(就像眼睑一样)的透明保护膜。这个保护膜使得你可以在水下正常视物，而且为你的眼睛抵挡沙子、刺激性物质等。每个等级的瞬膜优势给你的眼睛提供 DR1 以及与眼部伤害有关的 HT 检定上的+1 加值。

夜视 体 1 点/级

Night Vision

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

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

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

遮蔽 体 异 2 点/级

Obscure

你产生出主动“干扰”某一感官的效应，使得它难以察觉你和在你的影响范围内事物。你必须指明受干扰的感官。它可以是人类的五感之一或是某个感知类的优势例如红外视觉、雷达或是某一种侦测。遮蔽的例子包括代表迷雾的遮蔽(视觉)、代表白噪声的遮蔽(听觉)和代表电子干扰的遮蔽(雷达)。

遮蔽能够影响以你为中心的 2 码半径。要增加半径需要“范围效果”强化因子。被影响的感官在侦测任何位于你的半径内的事物时都有减值，等于-1 乘以遮蔽的等级。10 级的遮蔽将会完全阻挡这种感官。这个区域的边界则反而更加容易被侦测到，侦测到边界的检定有等于+1 乘以遮蔽等级的加值。

特殊强化因子

防御性：你不会受到自己的遮蔽能力影响。+50%

延展：每增加一种相关的感官(在普通视觉基础上增加红外视觉，在普通听觉基础上增加声呐，等等)+20%

远程：你可以在远离你身躯的地方产生遮蔽效果。这是一种远程攻击，数据为 1/2D 射程 -，最大射程 Max 100，精度 Acc 3，射速 RoF 1，弹数 Shots N/A，后坐力 Recoil 1。持续时间是 10 秒。你可以添加其他的修正因子来改变这些数据。与普通的远程强化因子不同，这个修正因子使得你可以在持续时间结束前再次使用这个能力(例如，模拟多个烟幕弹)；因此，它更加昂贵。+50%

匿踪：你的能力在启动时无影无踪，例如魔法造成的无声区域。侦测到你的效果范围的边界没有加值。+100%

特殊限制因子

总是开启：你无法关闭这一能力。-50%

昭示 心 超 15 点

Oracle

你对于预兆十分敏锐，能够从植物生长的方式、动物的行为、甚至天气与星空的变换中解读出隐藏的巨大意义。每天一次，你可以检查一次预兆。这通常需要一个小时，但是如果 GM 要给你什么东西的话，他可以直接把它抛在你的路上。每次你使用这个能力的时候，GM 暗投两次：一次是决定你是否发现了预兆，另一次是你是否正确解读了预兆。

发现：发现一个预兆需要一次感官检定。如果成功了，你发现了预兆；如果大成功，你在接下来的解读检定中获得+5 加值。如果失败，你没有发现什么有预兆的东西。如果大失败，GM 对你说谎——他会告诉你你发现了预兆，但是实际上，那是你自己的恐惧与希望的产物。

解读：解读预兆需要一次 IQ 检定。如果成功，预兆的内容十分概括；例如“一名敌人在接近”或者“一个伟大的力量，经过长久的蛰伏，正在苏醒。”如果投出大成功，信息会更加具体：“你们可能激怒国王”、“去寻找那座高塔里的那位法师”。如果大失败，预兆太过隐晦无法提供信息。如果出现大失败，你严重误读了预兆——这种解读可能带来危险。这个能力与预言(77 页)不同，预言不需要解读。

生存专家

Outdoorsman

见 天赋，p. 89

远距离听觉 体 异 4 点/级

Parabolic Hearing

你可以“聚焦”某种特定的声音或是某个区域(中的声音)，并可以从你感兴趣的声音中过滤掉背景杂音。每个级别的远距听觉让你对于任意一种声音，可以清楚地听到它的最大距离翻倍。
(见听觉，p. 358)

后台 价值可变，见下文

Patrons

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

权势

后台优势的基础价格基于它的权势。使用下面的分类作为参考，但是注意有些后台没法塞进任何一类。由 GM 最终决定。
强大的个人(起码是 PC 起始点数的 150%)或者是有点权势的组织(拥有价值 1000 倍这个世界的起始财产的资产)。10 点
极其强大的个人(起码是 PC 起始点数的 200%)或者是有权势的组织(拥有价值 1 万倍这个世界的起始财产的资产)。例子：弱小神灵的有限化身；一个百万富翁；或是一座大城市的警察局。15 点
超级强大的个人(GM 需要多少点数就用多少!)或是很有权势的组织(拥有价值 10 万倍这个世界的起始财产的资产)。例子：

一个超级英雄；强大神灵的有限化身；一座大城市(的市政府?) 20 点

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

国家政府或是巨型跨国组织(净资产无法计算)或是一个亲自助你一臂之力的真神。30 点

注意，虽然以神灵作为后台的基础价格与强大的凡世的后台相同，但是神力需要强化因子“特殊能力”(见下)来表现，这个会导致最终价格大增！

出现频率

按照盟友优势里的出现频率规则，选择一个出现频率。如果在冒险开始的时候，GM 决定你的后台会出现，他肯呢个会在设计剧情的时候加入你的后台发起这次任务或是中途提供支援的内容。如果后台的参与说不通或是扰乱剧情，他也可以选择加入后台的内容。

然而，如果 GM 决定你的后台“可以”出现，而你在冒险中尝试联系你的后台(为了寻求帮助、建议等等)，那么联系通常是成功的而且你应该得到帮助(在合理的范围内——如果你被锁在了地牢里面又没有任何通讯手段，那么你联系任何人都不可能成功。)在请求援助之前，你不知道你的后台在这次冒险中是否“可用”。原则上，你每次冒险只能寻求一次后台的帮助。记住，一个强大的后台即使没有直接出手干预也可能有影响！一个有资格说：“我是 Big Eddie 的小弟”的芝加哥混混，或是能掏出一张高层部门通行证的罪犯克星，在麻烦的时候显然更有分量。

队伍后台

团队后台，经常性地，好几个 PC——有时是整个队伍——共同归于一个后台的门下(他们都是同一个政府的特工、同一个密教的护法，等等)。不论多少角色共享了一个后台，都不能分担价格；每个角色必须支付全价。另一方面来说，在冒险开始时，拥有相同后台的每一个角色都能进行一次出现检定，如果有一人成功，意味着有相同后台的人都能寻求后台支持。GM 应该按照出现检定成功的次数来按比例放大或缩小后台提供的支持的质量和数量。

有后台的麻烦

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

雇主与后台

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

后台的举例

- 强大的巫师，作为他派遣出去寻找魔法物品或是消灭敌人的战士(或是年轻的巫师)的后台。
- 黑老大，作为“自主行动”的盗贼或刺客的后台。
- 弱小神灵，作为一群伸张天道的侠士的后台。
- 当地警方，作为一位私家侦探的后台(他们发现虽然这家伙有点讨厌，但是能够帮他们脱离困境；而对于侦探，警方也是这样。)
- (任何世界的)当地统治者，作为冒险者的后台。
- 大公司，作为它的“麻烦解决者”或间谍的后台。
- 超级英雄或政治家，作为一名记者的后台。
- 情报机构，作为“自由职业情报人员”的偶然后台，或是自家特工的长期后台。(与普通职业的不同是你不能退出不干……)

在计算出现频率以后再计算修正因子。

特殊强化因子

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

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

特殊能力：你的后台有与它的财富或点数价值不成比例的权势。如果你的后台有强大的社会或政治力量(例如纽约州州长或是教皇)，+50%。如果你的后台在非魔法世界有魔法力量、拥有来自未来 TL 的装备、给予你特殊能力、或是拥有异乎寻常的时间上或空间上的行动范围（例如超级英雄、魂灵、神，）+100%

特殊限制因子

最小化干预：你的后台没有它的权势所暗示的那样有用。如果。如果它成功出现，GM 为你的后台做作一次反应检定决定它是否提供帮助；见请求帮助(562 页)。如果反应是中立或是更好，你获得了你的后台认为你所需要的帮助——这个可能是，也可能不是你想要的。这是对于那些有很多其他仆从需要帮助的神灵的经典修正因子，而且常常伴随着契约限制因子(113 页)，-50%

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

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

载运能力 体 异 1 点/级

Payload

你可以在体内携带货物和乘客！这个可能是体表的一个特征(例如，手术植入的“肉口袋”或者是自然的口袋例如袋鼠的育儿袋)或者是真正的内部组件——后者并不仅限于机械——一个僵尸体内可能有一窝蜘蛛或是蛇，举个例子。每个等级的载运能力使得你可以在体内携带基本举力/10 磅。那些没有伤害耐受力(同质)或是机械超特性的角色在选取超过 5 级的载运能力之前应该征得 GM 的同意。

你在购买这个优势的时候必须将载运能力分配给货舱和客舱：

货舱：20 磅的货物仓大约等于 1 立方英尺的容积。一辆典型的汽车具有大约 10-20 英尺的存储空间；一辆半挂车具有 2400 立方英尺。

客舱：人类大小的生物需要 200 磅的载运能力。对于其他种族，找出它们的评价体重然后将它增加 1/3；真正的客舱需要 10 倍的重量。你的防御性优势(DR，密封等等)同样保护你的乘客。如果你的乘客可以操控你，独立购买控制(Controls)——见并行思维(Compartmentalized Mind)(43 页)当计算移动力和使用那些限制你携带物品能力的优势，例如隐形、穿越、瞬移的时候，把你的载运能力所携带的东西视为你的身体的一部分而不是负重或携带的重量。那些可以推拉巨大的外部荷载——或是通过机械臂、吊车来拾起并运输它们——的机械，具有的是举重 ST，不是运载能力。普通的汽车和卡车具有载运能力，但是叉车、拖船等类似设备应该购买举重 ST 来表现它们的能力。

特殊限制因子

暴露：你的载运能力所携带的东西并不能被隐藏也不受到你的防御性优势的保护。你可以将你的载运能力的任意大小的部分加上这个限制因子。这个限制因子的主要用途是创建摩托车和其他类似不封闭的载具。-50%

透视 体 异 10 点/级

Penetrating Vision

透视(Penetrating Vision)(有时称为“X 射线视觉”)令你看透固体。每级此能力允许你看透 6 英寸的普通物质。你只会勉强看到你正在透视的物品的轮廓——它不会以任何方式影响你的视线。透视自动与你其他的视觉优势(红外视觉、紫外视觉,等)合并使用。

特殊限制因子

可阻断(Blockable): 某些物质可以完全阻挡你的视线。普通物质,例如塑料,石头,木头,价格-30%;少见的物质:如砖头等,价格-20%;某种特殊物质,比如铅,价格-10%。

专用(Specific): 你的能力仅能用于看透某种物质。常见的材料,如砖头,金属,木头,-40%;少见的材料,如冰或泥砖,60%;罕见的材料,如巧克力或丝绸,-80%。

完美平衡 体 15 点

Perfect Balance

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

广角视觉 体 15 点

Peripheral Vision

你的视野非常之广。你可以看到 180° 的扇形而不用转头,并且在视野两侧各有 30° 的余光/广角视觉。这让你有着 240° 的“视角”来观察和进行远程攻击。上图显示了一个正常角色的视角(白色)以及拥有广角视野的人的视角(白色加灰色)。如果你正在用战斗地图游玩,你可以用近战攻击攻击“边上”(“左”和“右”)的格子以及“前方”的格子——尽管意见单手武器攻击对边(例如,用你的右手攻击你左边的格子)是笨拙的且被认为是胡乱挥击(Wild Swing 见 p. 388)。你依旧不能直接攻击背后的敌人除非你胡乱挥击。这也有助于防御!如果你被人从“边上”攻击,你不许承受惩罚。即便是来自后方的攻击,你的主动防御也只需承受-2。在战斗中,你所有的有关于侦测隐蔽(Shadowing)攻击与来自背后的伏击的检定得到+3,而且 GM 总是会为你做一个视觉检定来让你察觉到“来自背后的危险。”

特殊限制因子

易于命中: 你的眼睛长在眼柄上,还非常的大,脆弱,或容易受到攻击,二选一。在其他人的视野中他们可以将你的双眼作为攻击目标,仅受到-6 命中。-20%

穿入 体 异 点数可变

Permeation

你可以穿过某种固体移动,仿佛它根本不存在。你不会在身后留下一条通道;观察者只会看到你“融合”进了表面然后

消失了。你需要穿透视觉（74 页）来看到你前方的东西。你还是需要呼吸(除非你具有无需呼吸)，这导致了你穿入的持续时间受到你的憋气时间的限制。

穿入与虚体不同。你还是会受到重力影响，而且你还是只能使用普通的移动方式；如果你没有飞行或是其他移动优势，你必须以你的基本移动力 走路。而且，任何可以击中已经身处固体内部你的那些攻击还是正常影响你。而那些使用你可以穿入的物质构成的攻击还是对你有效，除非你对这些攻击购买了伤害减免。

价格基于你可以穿入的物质以障碍物的形式出现的频率。例如，纸张可能是一种“常见”的物质，但是既然纸墙是罕见的，纸张在穿入优势中视为“ 罕见”物质。

非常常见：泥土(包括黏土、淤泥和沙子)、金属、石头(包括砖、混凝土和石膏)、木头和其他普遍的建材。30 点

常见：混凝土、塑料、钢铁等特定一种常用建材。20 点

偶见：玻璃、冰(包括雪)、沙子等普通人用力气就能打破或开个洞的材料，以及铝材和铜这样比较少见的建材。10 点

罕见：骨头、血肉、纸张还有其他极少以大体量或是作为障碍物材料出现的材料。5 点。

特殊强化因子

可以携带物品：通常，你无法在穿越物质的时候携带任何东西。这个强化因子让你可以带东西，包括衣服和铠甲。如果丢弃物品，它们会被“弹” 到你进入材料前所处的空间。你不能把东西留在固体里面！无负重是+10%；轻载，+20%；中载，+50%；重载，+100%；

通道：你可以在你身后留下一个(和你差不多大小)的隧道。这是重新排列你穿入的物体，不造成损坏，而且对于活物完全无用。要在东西和人 身上真正打出洞来，见内在攻击(61 页)。+40%

摄影式记忆

Photographic Memory

见 逼真记忆，p. 51

令人怜悯 5 点

Pitiable

发生在你身上的事令人同情，并让人希望能照顾你。认为你处于无助，虚弱，或贫困的人(不包括具有冷酷无情劣势的人)对你的反应检定+3。与高于普通等级的外貌结合，令人怜悯意味着你是可爱的，但不是性感的；与低于普通等级的外貌结合，意味着你被看作是卑微的。

植物共感 心 5 点

Plant Empathy

你与植物有不寻常的联系。当你遇到了一株植物，GM 将会对你的 IQ 进行检定。若成功的话，他会向你给出关于它是否健康与起源于自然还是超然。此外，这一优势是作用于有感知的植物的共感(Empathy p. 51)，并允许你对这样的实体使用你的影响力技能(Influence skills 见 p. 359)，这通常将确保正面的反应。这种能力经常伴随着某一等级的天才园丁(Green Thumb 见 天赋(Talent)，p. 89)也许还有责任感(植物)或誓约(只在清楚这不会对植物造成伤害的情况下使用植物材料)。

警阶

Police Rank

见 级别 Rank, p. 29

占据 心 异 100 点

Possession

你可以将自己的意识从一具躯体移动到另一具躯体中。理论上，你可以通过这种方式永生，从即将衰亡的躯体中移动到另一具健康的躯体中。但是，如果没有活着的宿主，你无法独自生存。如果你现在使用的身体死亡了，你会死！因此，你必须保证你现在的宿主活着……起码在找到替代品之前。

为了占据一个新的宿主，你必须专注 1 秒然后用身体接触他。对你的傀儡的占据自动成功。

在其他所以情况下，你必须进行一次快速对抗检定：你的 IQ 对抗目标的意志。如果他和你在战斗中或是由于其他情况对你保持警觉，他获得+5 加值。所以最好保持低调。如果你失败或是打平，那么你被精神震慑 1 秒，而且你永远无法再次尝试占据这一目标——他对你“免疫”了。如果你胜出了，你夺取了目标的身体，完全压制了他的人格。你之前的宿主，(如果他是智能生物)在 1d 秒的精神震慑后，重新获得对他的身体的控制，而且“醒来”的时候毫无占据期间的记忆。

你获得你的新躯体的 ST、DX 和 HT(一次从这些属性上计算的次级属性)，还有他的生理优势和劣势。你保持自己的 IQ、感知和意志属性，以及所有的心理方面人物特性。你的社会特性可能还存在，由你所属社会的法律和价值观决定。

技能是特殊情况。你基于 IQ、感知和意志的技能不变。其他技能保持相对等级不变。例如，如果你拥有 DX+3 的杂技，你在 DX9 的躯体里具有杂技-12，而在 DX11 的躯体具有杂技-14。

如果你占据的是智能生物，你在经过几个小时的接管后就能对他的记忆足够熟悉可以知道他的名字和日常作息，但是不足以学习他基于 IQ 的技能。为了从宿主的记忆中记起某个特定的事实，你必须检定 IQ，自接管以后每个小时就有-1。任何记忆只能尝试 1 次！

如果你长期占据一具躯体，或是在多个躯体中切换，GM 有权调整你的点数来反映你所占据的最昂贵躯体。关于这个问题的更多叙述，见第 9 章。

加上合适的修正因子，占据可以表现在虚构作品中的多种能力。注意数字化、魔法、寄生、灵魂附体和心灵感应限制因子都是互斥的。

特殊强化因子

同化：当你进入新的躯体时，你可以选择“遗忘”任意数量的现有技能，使用释放出来的点数——以及任何未花费的点数——学习宿主的基于 ST、DX 或 HT 的技能，最高不能超过宿主的(相对等级-1)。例如，如果你不会杂技，但是宿主具有 DX+3 水平的杂技，你可以学到 DX+2 的杂技……如果点数足够。这一过程中被遗忘以释放点数的技能是彻底消失。从你的宿主处学会

的技能则是伴随着你切换躯体的历程。+10%

重复利用：当你离开宿主的时候，你可以留下一个“后门”使得你可以无需经过快速对抗检定就重新占据他。这个的效果是你可以把你的宿主当做傀儡购买。如果你在离开宿主的时候没有足够的点数购买新傀儡，你无法启动这一强化因子。+20%

心灵交换：你的宿主的心智被移动到你之前的躯体里而不是被压制——实际上你们“换了地方”。+10%

遥控：你在远方遥控你的宿主，把他当做牵线木偶一样，而你的身躯则陷入沉睡状态。你可以在任何时候返回你的身体，而且当你的宿主昏迷或死亡的时候被强制遣返回你的身体(但是在他入睡时不会被强制遣返)。由此产生的效果是，宿主死亡的时候你不会跟着死亡。+50%

特殊限制因子

数字化：这个限制因子只限于数字化心智的角色。你占据的是电脑，不是活体。这个目标必须和你现在寄居的电脑有网络

连接，而且你必须要有完全的访问权限，不管是否 是它自愿提供的(见电脑黑客，184 页)。目标的电脑硬件水平必须足以运行你这个程 序；一般而言，它的复杂度必须至少有你的 IQ 的一半。而且，你在占据新电脑的时候 可以使用一个自己的拷贝来占据它，本体原封不动！然而，除非你具有数字化的复制 优势，用拷贝占据电脑会变成一个独立的 NPC 而且认为它就是 你。这可能是好事也可 能是坏事——复制品可能成为任何一种相关 NPC。-40%

魔法：你的能力是一种天生的魔法天赋。如果目标被某种抵抗恶意魔法的法术所保护 ， 你在进行占据的对抗检定之前必须先进行 IQvs 法术的对抗检定。如果你的目标有魔 法抗力，你在占据的对抗检定中，IQ 受到等于魔法抗力的减值而他的意志有同等大小 的加值。-10%

需要心灵链接：你只能占据和你有心灵链接的角色。如果这个链接被干扰了、超出距 离了，占据就终止了。如果心灵链接优势本身具有通讯限制因子，需要心灵链接限制 因子可以表现通过植入物、监控或是类似科技实现的遥控。-40%

无法获取记忆：你无法获知宿主的记忆。-10%。

寄生：你在物理上进入宿主的躯体。你必须具有穿入(血肉)优势来进行这一操作，除非你的宿主有足够的储物空间来容纳你——而且你目标的 SM 必须比你的 SM 高。在 进入你的宿主的身体后，你可以尝试占据他。他使用 HT 或意志中最高的一项来进行抵抗。如果你失败，你不会被强制排斥出躯体，但是他对你“免疫”，所以你只能寻找另一个人作为宿主。当你在其他人的身体里面的时候，他(如果他还未受到你控制)或者 他的朋友可能可以使用科技手段来发现你——还可能可以移除你。能够穿透或者无视 你的宿主的 DR 的攻击可以杀伤你，但是宿主的 HP 在这种情况下被作为你的 DR 使用。如 果你是微生物，你应该购买了伤害耐受力(扩散)(60 页)，这个优势能够保护你。宿主为你提供养分，而且可能因此必须吃更多的食物。你可以在任何时候离开，方式 与你入侵相同。你也可以在占据期间临时解除对宿主的控制。如果你这样做了，你必 须重新赢得一次快速对抗来重建控制。-60%

仅限傀儡：你占据自己的傀儡还是自动成功，但是你无法占据任何其他角色。-30%

灵魂附体：你必须拥有灵体超特性(263 页)才能选择这个限制因子。你的魂躯与你的 宿主融合然后占据他。这个灵体躯体在占据期间保持虚体状态并且移入宿主，但是你 无法使用它而且它在占据期间算是无心智的。它可以被伤害，具体规则同寄生的杀伤 规则，但是只会受到影响虚体的攻击的伤害。真正的驱魔师可以通过一次他的驱魔能 力对抗你的意志的快速对抗检定将你驱出宿主体外。你在至少 24 小时内无法重新进入 你被驱除出来的那个躯体中。你可以在任何时候自愿离开宿主。如果你被驱除或是自愿离开，宿主被精神震慑 1d 秒后恢复。-20%

心灵感应：你的能力是心灵感应(Telepathy psi power)异能的一部分。-10%

天授力量 心 超 10 点/级

Power Investiture

一个神灵——天神、恶魔领主、高阶灵体、宇宙力量，诸如此类——给予你施放“神职的”法术的力量。在你学习赐予你此优势的神灵属下的法术时，将此优势的等级加到你的 IQ 上。举例而言，12 的 IQ 与 2 级天授力量(托尔)能够让你在学习雷神托尔(并且只有托尔)授予的法术时视为拥有 14 的 IQ。

你也许只能从这位神祇设定的固定列表中学习这些神职法术，而祂可能甚至会指示你学习特定的法术。GM 决定这一列表，并且在你想学习新法术时扮演这位神灵的角色。但是，由于你将神圣的意志视为学习魔法的对立面，这些神职法术没有先决条件。

总体来说，此优势的等级越高，你就越“圣洁”。此优势的最高等级取决于你选择的神祇，这点由 GM 决定。对于那些能力有限，只能传递一部分能力给选中之人，或只能影响小部分法术的小型神祇来说，最高等级也许只能是 1 级。而主要的神祇则可能会更慷慨一些。

请注意，此优势是用于计量你与你神祇之间联系的一种方式，而教权(Clerical Investment, p. 43)与宗教级别(Religious Rank, p. 30)则用于社交层面的影响力。这些要素不一定要互相联系。此优势可能会被限制于高阶神职人员之间，但是一位神祇可以对祂想要的任何人赐予力量(可能会让教会感到头痛！)。

一些情况下，你可以在游戏进行中加入此优势，或增加它的等级。这之中包含的意义也取决于选择的神祇。要得到、保持或加强此优势，你需要选择并遵守列于自我设限的心理劣势(Self-Imposed Mental Disadvantages, p. 121)中的一项或几项特

质。如果你打破了这些誓言，你会失去你力量的一部分或全部——这可能持续到你完成了适当的苦修或忏悔为止，也可能是永久性的。事实上，此优势就自带一个契约(Pact)的限制因子，不要再重复使用这一修正。

你可能还需要符合一些物理上的要求。一些神祇只会将力量授予男性、女性、太监、处子……GM 在这方面应该发挥创造力。如果你无法再满足其中的一些需求(例如童贞)，你的天授力量可能会被削弱或直接消失，花费的点数也会相应降低。

你可以同时拥有魔法天分(Mergery)与天授力量优势(除非你的神祇禁止这么做)，但是魔法天分不影响神职法术，天授力量也不会魔法法术上有所帮助。同一法术的神职版本与魔法版本是完全不同的法术，并且神职法术无法被视为魔法法术的前置条件。如果你了解同一个法术的两种版本，它们不会互相影响。

此优势是处理“神圣力量”的一种可行方法。在魔法师会受到神圣启示变为教士的设定中，此优势最为合适。关于神圣恩赐的其他方面，参见被祝福者(Blessed, p. 40)与真诚信仰(True Faith, p. 94)。

预言 心 异 25 点

Precognition

你能看到未来的一刹那。你不能控制这一闪而过的信息内容——你就那么知道，在某个不知道的时刻，有些有意思的或者重要的事情将会发生。你可能通过映像、声音，或者“突然想起的知识”来获知这些情报。一个关于灾难的鲜明预兆可能会让你需要进行一次恐惧检定 (Fright Check, p. 360)。

预言只会给出“未来的你”有可能获知并且和你有关的情报。例如，如果你人在纽约，你不太可能会看到在洛杉矶的随便一场杀人案的预言。但如果受害者是你的朋友，或如果这场谋杀重要到足以震动全国，你就有可能“闪现”到它。

没有任何的未来是必定发生的。即使 GM 已经拿定了主意，他也可能改主意……尽管总会有和预言内容有关的事情发生。在大部分的设定里，预兆性的事件会发生，除非你采取行动去阻止。(但是 GM 可以在他的设计里自由地决定未来是不可改变的) 每当 GM 认为是时候给个预言了，他将会秘密地为你投个 IQ 骰。通常是遭遇了某个人或物品。举个例子，遇到某个将来会参与重要事件的人将会引起一个有关这次事件的预言，特别是如果这个事件会以某种方式影响你。类似地，看见一张关于某地的照片会引起一个关于这个地点的预感。

尝试主动使用预言能力需要 10 分钟专注，2FP 以及一次 IQ-8 检定。你可以尝试查看你的未来，或者其他人的。如果想主动查看其他人的未来，你需要碰触到他。

预言通常限制于“看见”相当近的未来——大概一周。然而 GM 可以决定，一个大成功或一个非常重要的事件可能会带来来自更远未来的预感。

注意预言包括了危险感知 (danger Sense, p. 47)，不要重复选取。

特殊限制因子:

不能看自己的死亡: 你的预言无法查看到那些 GM 认为有很高概率让你死亡的人物或事件。你的能力不包括危险感知。-60%

ESP: 你的能力是 ESP 灵能的一部分，-10%

单一事件: 你的能力仅在指定的一类事件上生效：那些影响你个人的事件(如果你追寻其他人的未来，你会只看到那些影响你的重大事件)；灾祸；关于死亡的事件；关于爱情的事件，诸如此类。这个限制因子与“不能看见自己死亡”互相排斥，-40%

高压生存 体 异 5 到 15 点

Pressure Support

每名角色都有其“原生压力”，对于一般人类来说，这个压力等同于地球的大气压强(也叫“1 个大气压”)。1 个大气压之外的其他原生压力都属于 0 点的项目，但如果你可以在一个可观范围内的各种气压下长久地生存，你就拥有了一项优势。这项能力有三种等级：

高压生存 1: 你可以在你的原生压力到其 10 倍的压强下生存。(这足以让一个人类在地球上大部分的大陆架上生存。)5 点。

高压生存 2: 你可以承受你的原生压力到其 100 倍的压强。(这能让一个人类在地球现存海床的任何位置生存，但不包括那些最深的海沟。)10 点。

高压生存 3: 你直接免疫高压带来的影响。15 点。

此优势能让你的身体在稳定不变的外部压力下保持固定的内部压力。这能保护你不受那些操纵周围压力或挤碎你整个身体的攻击影响，但无法对局部或短暂的压力变化提供防护。此优势尤其不会减少任何形式的来源于钝击或爆炸的伤害。

拥有此优势的角色通常也会拥有密封 (Sealed, p. 82) 优势，但这并不是强制的要求。

感官保护 体 异 5 点每种感官

Protected Sense

你的一项远距离感官受到保护以防超过负荷。它能迅速的适应最强烈的刺激，最多在你受到损害之后两秒就能让你恢复正常工作。你永远不会遭受永久性的基于过量感官刺激的伤害，并且在抵御将目标对准那一感官的暂时性的伤害与基于感官攻击上获得+5 检定。每个感官保护花费 5 点。视力保护对强光和激光造成的眼部伤害有抗性，并且能够迅速适应黑暗视觉 (Dark Vision)，红外视觉 (Infravision)，以及夜视 (Night Vision) 的从亮到暗的变化。听力保护能够抵御巨大的噪音。味觉/嗅觉保护能过滤掉强烈的气味与味道(但不抗毒)。如果有合适的理由，GM 会允许其他的感官保护 (侦测 (Detect)，扫描感应 (Scanning Sense)，等)。

心灵静默 心 超 30 点

Psi Static

你是一个心灵的“虚空”。心灵异能无法直接影响你和你持有或穿戴的任何东西。

例如，心灵遥控可以将一块石头扔向你，但无法令你漂浮或从你手中夺取长剑。

特殊强化因子

范围效果: 你释放出一片心灵静默的区域。第一级此效果会令你身边 1 码范围内的所有东西都获得心灵静默的效果。之后每级将此半径翻倍。见范围效果 (第 102 页)。+50%/级

可以开关: 你可以将此优势关闭，以使得友好的心灵能力可以影响你或在你的影响范围内生效。+100%

特殊限制因子

可对抗: 你的能力不是绝对的。通过在一次与你 WILL 属性的快速竞赛中获胜，心灵异能者可以强行打破你的静默，影响那些被保护的东西。若攻击型心灵异能本身就需要进行快速竞赛，则攻击者只需骰一次，但目标有+5 加值。-50%

物品解读 心 超 20 点

Psychometry

你可以感知一个地方或是一件非活化物品的历史——它的使用经过、它的使用者的人格，等等。这通常是一种超自然的天分，但是它也可以表现科技的用来探测过去的“时间扫描”技术。为了使用物品解读，你必须触摸目标物品或是地点，专注 1 秒钟，然后进行一次 IQ 检定。这个检定对同一天内发生的事情没有减值，10 天内的事情-1；100 天内的事情-2；3 年内的-3；30 年-4；300 年-5；以此类推。GM 可以决定某些事情太过强烈，以至于即使不进行专注，一次 IQ-4 检定也会让你感知到这个事件。成功意味着你接收到发生在这件物品或是这个地方的大致感情与事件……如果这个东西与一件充满情绪波动的事情有关 (平淡无奇的事情可能根本不会流血印象)。这未必是件好事——令人恐惧的印象可能引发恐惧检定！大成功

意味着你经历了事件的视觉重演。

不论你投得多好，你不能侦测出魔法、鬼魂等等。但是，魔法物品、鬼屋、或是仪式地点很可能有充满情绪波动的历史，因为它们给人的印象很深。失败，则你什么都没有感觉到，而且在 24 小时内不能再尝试解读。

特殊强化因子

导向性：你可以专注于搜索过去的个事件。在你开始检定前宣布你要搜索什么。成功意味着你获得了相关事件的信息而不是笼统的情感洪流。失败意味着你什么都没有感知到，大失败意味着这段历史从此对你封闭了。+50%

浸没：成功使用你的能力会令你获得对于这件事情的“重放”，恰如那些没有这个强化因子的物品解读在投出大成功时的效果。如果扫描的是地方，你站在同一个地方，在事件发生的时间段内观察和聆听这个事件。如果解读的是物品，你从物品的视点观察这个事件。这个能力可以让解密冒险短路——小心处理！

敏感：你能够解读出平淡无奇的历史。例如，你可以知道谁制造的这把匕首，它多久磨一次，不捅人的时候储存在哪里等。+30%

特殊限制因子

只能主动使用：你只能主动使用这个能力。你不会受到自主爆发的信息，不管过去的事件中的情感变化有多强烈。-20%

超感官：你通过你的普通感官收集信息碎片重构出过去的历史。你没有意识到这些证据，但是当一切汇集到一起，你对于这里发生了什么有了大概的印象。这种能力依赖于你的感官。如果你不能使用触觉、嗅觉、视觉感官之一，-3。如果两个不能用，-6。如果三个都不能用——或是 GM 认为这里没有任何可以找到的证据。你的能力无效。超感官包括了平凡（不要拿两个），而且与浸没和敏感互斥。-50%

平凡：你的能力侦测的是过去的“回声”而不是物品与地点上发生的情感变化。你只能阅读平淡的过去，效果同敏感(两个因子互斥)。-30%

只能被动使用：你拥有的能力只能注意到 IQ-4 检定的强烈情感。你永远不能主动使用你的能力。这个与导向性、敏感、和以上三个特殊限制因子互斥。-60%

傀儡 心 异 5 或 10 点

Puppet

前置条件：占据，以及盟友或受保护者傀儡是一个无法抵抗你的占据的盟友或受保护者。

当你对他使用占据的时候，你自动成功！这可能是由于他的天性或者你的知识：诅咒、他的真名、他的头脑的钥匙等等。

傀儡要么是 IQ0，要么是对你具有职责劣势，要么具有服从指令劣势。如果他具有的是职责，那么它必须是被迫的，并且出现频率必须和他作为盟友或受保护者的出现频率相同。每个傀儡价值 5 点。你可以将一群相关的傀儡以 10 点的价格打包购买。这些价格只是傀儡优势的；你必须为你的盟友优势或是受保护者劣势独立购买。这种盟友常常具有仆从强化因子或是不情愿限制因子，但是并不是必须具有。

种族记忆 心 异 15 或 40 点

Racial Memory

你可以获知你的直系先祖(对于数字化心智来说，早期版本)的记忆。

这个能力有两种形式：

种族记忆(被动)：你的天赋粗略并且完全是被动的。当你遇到了你的祖先可能曾经遇到过的情形时，GM 为你暗投一次 IQ 检定。如果成功，你对于这种情况产生一种似曾相识的感觉。如何解读这个感觉全看你自己。大成功会产生祖先记忆的一次鲜活再现。如果失败，什么都不会发生。大失败意味着错误的印象。价值：15 点

种族记忆(主动)：你可以主动使用这个优势。如果你想要知道什么，GM 首先决定你的祖先是不是知道，然后他再检定你的 IQ

来决定是是否可以获得这个信息。如果你的祖先并不知道这一个信息，而你的 IQ 检定成功了，你会知道你的祖先不知道。如果出现大失败，你会相信你的祖先并不知道，即使他们其实知道。这样使用这种能力需要 1 轮的完全专注 (如果要回忆非常古老的记忆，GM 可能会要求更高水平的准备)。价值：40 点。

辐射耐受力 体 异 价值可变

Radiation Tolerance

你的细胞或电路对于辐射具有抵抗力。这个优势的价格与你受到辐射时剂量除以的值有关——这个值是辐射剂量在计算护甲之类的人工防护措施提供的防护因子 PF 除过之后继续除的。

除数	价格
2	5 points
5	10 points
10	15 points
20	20 points
50	25 points
100	30 points
200	35 points
500	40 points
1000	45 points

级别 社 点数不定

Rank

社会的特定组成部分，如政府、军队、某些宗教，会具有独立于社会地位的内部级别体系。如果某个此类组织，具有显著的社会影响力、能获得某些特殊资源，那么此组织的成员角色，应为其在该组织内的级别支付点数。级别具有不同的水平。每个级别都具有高于其下级的权势——与个人能力无关。在多数情况下，6-8 级的最大级别比较合适。GM 应该决定初始人物的可以获得的最高级别，通常为 3-5。不像社会地位，级别不需要金钱来维持。但是，几乎所有的级别都附带职责 (Duty, 见 P133)。还有，级别经常有前提条件，如第 30 页上列出的特权、或是最低技能水平。这些前提自身的点数不包含于级别的点数费用。在某个社会中，可以存在多种级别体系，其具体种类取决于游戏世界。一般来说，角色可以具有不同种类的级别，但是 GM 可以裁定选取某几个不同种类的级别具有互斥关系。级别可以同社会地位并存。若并存，则高级别附带免费的社会地位。级别

2-4，社会地位+1；级别 5-7，社会地位+2，级别 8 或更高，社会地位+3。这种加值代表了社会对于重要社会组织的高级成员的尊敬。若角色具有多个不同的级别， he 可以从所有级别上获得加值并叠加。

有时级别会直接替换社会地位，例如一个神权社会中的宗教级别。在这种社会中，不存在独立的社会地位。每一水平的级别直接获得相应社会地位的所有效果。

社会地位与级别同时存在时，级别价值 5 点每级。社会地位被级别包含时，级别价值 10 点每级。

以下是级别的常见种类：

行政级别：政府内的地位。当与官员打交道时，行政级别像社会地位一样影响反应检定。TL5 或更先进的年代，一个庞大的官僚机构内部可以具有不同的行政级别：每个部门类型一个(国防部门与执法部门分别使用军阶与警阶代替行政级别)。请在人物卡上注明。例：行政级别(司法)3

商务级别：在商业组织内的地位。所谓“商业组织”，其范围涵盖从阿兹特克的商业社会(此种社会中商务级别包含社会地位)到现代或未来社会的商船队(这种商务级别在战时等同于军阶)的各种组织。

军阶：军事组织内的地位。每个军事组织的架构都有所不同。粗略计算，非指挥员具有军阶 0-2，低级军官与高级文职人员具有军阶 3-4，军阶 5 或更高只适用于将领。列兵(军阶 0，花费 0 点)与平民(无军阶，也是 0 点)不同。实际职权较少的军人，在 GURPS 规则的计算下具有较低的军阶，虽然其实际军衔较高。使用名誉级别的规则来处理这种不一致。

警阶：在警方内部的地位。每个执法机关都具有独立的级别体系。角色在获得警阶前需具有执法权(Legal Enforcement Powers, p. 65)。巡警(警阶 0，花费 0 点)与普通老百姓(无警阶，也是 0 点)不同。注意，在极权国家，警阶即军阶。

宗教级别：宗教组织内的地位。每个宗教都具有独立的级别体系。角色必须具有圣职(Clerical Investment, p. 43)才能获得宗教级别。见习修女(宗教级别 0，花费 0 点)和普通信徒(无宗教级别，花费也是 0)不同。其他常见的前提有神学技能和属于特定种族、性别等等。当与教友或是敬重此宗教的人物打交道时，宗教级别像社会地位一样影响反应检定。

快速医疗 体 5 或 15 点

Rapid Healing

你的伤口愈合的更快，这个特性有两个等级：

快速医疗(Rapid Healing)：当你投骰去恢复失去的 HP 时或恢复严重的伤口，你在你的有效 HT 上获得+5 的价值。**前置条件：**HT 10+。5 点

高级快速医疗(Very Rapid Healing)：同上，但当你投骰去恢复失去的 HP 时，一个成功的 HT 骰意味着你恢复两点 HP，而不是一点。**前置条件：**HT 12+。15 点。

注意这个优势不会加速恢复受伤的短期影响，例如震慑(stunning)和击倒(knockout)，对于它们你需要快速清醒(Recovery p. 80)

唇枪舌剑 心 5 点

Rapier Wit

你在战斗中可以用机智的回嘴震慑敌人。这个不需要战斗行动——说话是个即时动作。检定一次演讲技能与你的对手的意志的快速对抗检定。

修正：如果你的目标具有不解风情或是无幽默感劣势，-2；GM 基于你的言语攻击的内容给定的任意大小修正；要攻击一个群体的时候，每超过一个人就-1(而且你必须知道这个群体的一个共同点，比如住在同一座房子里面的怪人或是同一个部队的成员)具有无所惊扰(Unfazeable)优势的对手对于唇枪舌剑免疫。

如果你胜出了，你的对手被精神震慑。大成功导致对方受到 1 点身体伤害——你的对手意外弄伤了自己(把东西砸到了脚上，被自己的舌头噎住了)如果你失败了，没有任何效果。如果大失败，你激怒了那你的对手，可能导致对方的狂暴和嗜血之类劣

势被激活！
这个优势通常只适合恶搞风格的战役！

觉醒 心 超 10 点

Reawakened

你可以”回忆“起前世学会的技能(法术、技巧等等)。你必须正常购买这些能力；觉醒只是一种特殊超常背景，解释了你如何在无人教授的情况下学会这些技能的。这个特性只在设定里面有转世的情况下可选(GM 决定)。

快速清醒 体 异 10 点

Recovery

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

降低摄入 体 2 点/级

Reduced Consumption

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

降低摄入 1：你需要的水和食物，或燃料是通常量的 $\frac{2}{3}$ (”每天两餐“)。2 点

降低摄入 2：你需要的水和食物，或燃料是通常量的 $\frac{1}{3}$ (”每天一餐“)。4 点

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

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

注意，对于电影化的苦修者而言，1 级甚至 2 级的本优势可能是合适的！

特殊限制因子

铸铁肠胃：你需要正常数量的水和食物，但是并不在乎质量。你可以吃掉腐烂的植物和长毛的蓝绿色肉，喝下洗碗水和臭牛奶。这个优势的效果从降低你需要进食的频率改为降低你对于生活物资的需求(因此食物花费也被降低)：1 级时降低为正常的 $\frac{2}{3}$ ，2 级时降低为正常的 $\frac{1}{3}$ ，3 级时降低为 5%，4 级时降低为正常的 1%。你在对抗那些食物中产生的毒素和病原体的 HT 检定有等于等级的加值(+1 到+4)，除非它们专门针对你设计，但是任何看到你进食的人对你的反应-3！-50%

仅限食物：你需要的食物更少，但是需要的水量不变。-50%

仅限饮水：你需要的水更少，但是需要的食物量不变。-50%

自愈 体 异 点数不定

Regeneration

你的伤口可以在数小时，数分钟甚至数秒内被治好。但想长出失去的肢体，你还需要再生(Regrowth)——但自愈可以大大加速再生能力。

自愈包括了快速医疗(Rapid Healing，第 79 页)而不需要额外的花费。若你有慢速医疗(Slow Healing，p.155)或不可治愈(Unhealing，p.160)等劣势，则不能再拥有此能力。自愈可以和枯竭(Draining，p.132)劣势兼容，但不能恢复由该劣势带来的每日 HP 损失。

此特性的花费取决于你自愈的速度：

慢速自愈：在正常的医疗恢复之外，你每 12 小时额外恢复 1 HP。价格：10 点。

常规自愈：你每小时恢复 1 HP。价格：25 点

快速自愈：你每分钟恢复 1 HP。价格：50 点

高速自愈：你每秒恢复 1HP。价格：100 点

极速自愈：你每秒恢复 10HP。价格：150 点

特殊强化因子

治疗辐射：你治疗失去的 HP 时，还会治疗 10 倍的辐射。例如，常规治愈每小时移除 10 点辐射。这可以治愈“永久”辐射伤害。+40%

特殊限制因子

仅治疗辐射：如同治疗辐射，但你仅治疗辐射，不恢复 HP。-60%

再生 体 异 40 点

Regrowth

你可以令失去的肢体和器官再生！失去的耳朵，手指，脚趾，爪子，触手尖端，等等。会在 1d 周内重新长出；失去的手和脚需要 1d+1 个月；失去的眼睛，胳膊或腿需要 2d+2 个月。

若你有自愈(Regeneration)能力，则再生能力会变得更快：所有失去的身体部分会在你的 HP 回满时全部生长完好。

特殊限制因子

次要器官：你仅能重新长出耳朵，手指，脚趾以及其他的小身体零件——手，脚，眼睛等不能再生。-50%

宗教等级

Religious Rank

见 等级，p. 29

声誉

Reputation

见 p. 26

抵抗力 体 点数不定

Resistant

你对于不属于直接攻击的某些有害事项或是物质具有抵抗力(甚至是免疫力)。所以你对于抵抗这些物质产生的不良状态

或是伤害的 HT 检定具有加值。

来自抵抗力的加值适用于对抗某一类的有害效应的所有检定——通常是疾病、毒药和环境综合征(高原效应、潜水病、太空病等)的某种组合。它也适用于抵抗哪些利用以上效应的攻击。包括具有任一血液媒介、接触媒介、携带或是呼吸媒介因子的特效攻击，以及造成毒性或疲劳伤害并 具有以上因子的内在攻击。

抵抗力对于 DR 抵抗的效应和感官保护提供保护的威胁无效，包括不具有上述因子的特效攻击 Affliction 和内在攻击 Innate attack。

抵抗力的基本价格基于它能抵抗的对象的罕见程度。非常常见：对于上述的有害事项的一大类。例子：新陈代谢危险(所有只影响活体的威胁，包括所有记得疾病和毒药，加上高原反应、晕船、黑 视、时差)30 点。

常见：一大堆常常作为攻击出现的事项，或是非常常见项目的一个子集。例如：毒药(包括所有毒物，但不包括腐蚀性物质)或是病征(疾病和 环境反应)15 点。

偶尔：常见项目的子集。例子：疾病(细菌、病毒、真菌等引起的疾病)、摄入的毒药。10 点

罕见：偶尔的子集。例子：加速度(极端 G 力造成的黑视)，高原反应，潜水病(减压病)，晕船，或是太空病。5 点。

将基本价格按照你的抵抗程度乘以一个数字：

完全免疫无须检定(在人物卡上改为写作“免疫力”)x1

抵抗的 HT 检定+8：x1/2

抵抗的 HT 检定+3：x1/3

最终结果舍去小数。

正常人类可能对于正常的“罕见”事项，例如晕船，具有任何程度的抵抗力。他可能拥有抵抗疾病(+3) [3]，抵抗疾病(+8) [5]，抵抗**毒药**(+3) [5]。任何其他项目都是非人类的。魔像、机器人、不死生物必须拥有免疫新陈代谢危险[30]；机械超特性已经包含了这个。当有疑问时，GM 具 有最终解释权。

精神抵抗力：可能对于纯粹精神方面的攻击具有抵抗力。效果相同，但是加值转移到抵抗精神危险常用的 IQ 和意志上，而不是 HT。“心灵异能”是 允许的，而且视为非常常见。

扫描式感官 体 异 可变

Scanning Sense

你能够释放能量，遇到物体反弹回来，并在分析返回的信号后在你的身周创建一个“影像”。

这让你能够分辨大小与形状，但不能知晓颜色或细节(像是笔迹)。它与常人的视觉能力无关，也不需要光。基于此，可以避免战斗中的黑暗惩罚。感知视野范围被限制在你身前 120° 的扇形。

你的感应是“活跃的”。所有能感知到你发出讯号的人都能检测到你，能到达你自自己距离的两倍。与其他感官优势不同，你能关闭这种能力，见开启与关闭优势(p. 34)。下面有几种扫描感应。每一种都是独立的优势，各自有特殊的规则。如果这些特殊规则与上述通用规则相冲突，采用特殊规则。每种感应都有各自的基础范围。要进行调整，就去查阅增加射程(Increased Range p.106)或减少射程(Reduced Range p.115)。

雷达：你的扫描感应使用无线电波。基础范围为 2000 码。你只能检测较大(人类大小或更大)，密集的对象。通过一次感应检定，你得到对象大致的相对大小，并确定是否处于移动，但无法更加精确。你无法通过雷达得到一个实际的“形象”，或用它来瞄准攻击。雷达对飞行目标的作用最佳；对于一切不是飞行单位或不在空中的都承受检定-4。雷达在水下无法工作。20 点。

成像雷达：你的扫描感应使用毫米波雷达。基础范围为 200 码。你可以发现小物体并确定他的形状，但你必须做一个感应检定来区分轮廓细节(列如，辨别面容)。成像雷达可以透视薄织物与植物。你在定位目标例如隐藏武器时获得+3 补正，同时可以无视发现强光遮蔽下物体带来的惩罚。普通雷达探测器探查成像雷达时承受-4。成像雷达在水下无法工作。20 点。

激光雷达：你的扫描感应使用激光束。基础范围为 200 码。激光雷达与成像雷达极其相似，但光束交窄并提供了更好的分辨率。这让你定位关注的对象时承受-4，但在识别它们时获得+4。只有专业激光雷达才能够检测到激光雷达，而且即使这样也要承受-4。激光雷达不能穿透浓烟和固体。它在降雨或降雪的情况下只有 10-50%的范围，在水下只有 1%的范围。20 点。

超雷达：你的扫描感应使用 21 世纪科学未知的能源。超雷达与成像雷达相差不多，除了它能够在任何工作环境下正常运作！普通的雷达探测器无法检测到超雷达，但也有些超高科技传感器有可能做到这一点。40 点。

声呐：你的扫描感应使用超声波音波。基础范围在水下为 2000 码。你可以发现小物体并确定他的形状，但你必须做一个感应检定来区分轮廓细节(列如，辨别面容)。如果你是聋子声呐将不起作用，并且可以被巨大的噪音“卡住”或干扰(例如，一场爆炸)。拥有超声波听觉(Ultrahearing)的个体可以检测到声呐。声呐在空气中的作用要小得多：范围仅有 20 码乘以大气压(地球大气)的作用范围。声呐在真空中毫无作用。20 点。

特殊强化因子

扩大扇形：你可以扫描到大于 120° 的扇形。240° 的扇形(如广角视觉(Peripheral Vision)所描述，p. 74)为+75%；360° 的扇形(如 360° 视角(360° Vision)所描述，p. 34)为+125%。

低截获率(LPI)：这仅适用于雷达和声呐。你可以将这个强化因子开启或关闭。将其打开会让你的信号难以被检测。这会让范围减半，但是你的扫描感应只会在减半后范围的 1.5 倍处被探测到。+10%

多模式：这仅适用于雷达。你可以在雷达与成像雷达之间切换(这比同时购买两个优势便宜的多，因为他们在某种程度上重叠。)+50%。

穿透：这仅适用于超雷达。你能“看”到范围内任意目标的内部。此功能与透视 2(Penetrating Vision p. 74)完全一样。+50%

定位：通过一个瞄准动作，你可以“锁定”任何在你范围内的目标并确定其精确的距离和速度——就像你有一个高科技测距仪一样。这使你瞄准后的远程攻击获得+3 命中。+20%

特殊限制因子

只能定位：如同定位，但你只能用你的感应来“锁定”已经被你的其他的感应发现的目标；你不能用它来察觉东西。-40%

密封 体 异 15 点

Sealed

你封闭在一个气体与液体防渗层中。这使得你防水，而且完全免疫腐蚀性物质与那些必须接触裸露的皮肤与结构才能起效的形势的毒剂。对你依然需要呼吸，除非你还拥有无需呼吸(Doesn't Breathe p. 49)；然而，你的外部呼吸器官(鼻子，嘴，等。)受这一特性的保护。同样，你并不能自动的降压；为了这点，需要高压生存(Pressure Support p. 77)和真空生存(Vacuum Support p. 96)。

机密许可 社 点数不定

Security Clearance

一家政府机构或是公司信任你，给予你权限接触那些本来按照你的等级或地位接触不到的敏感信息。例如，一名将军因为他的军衔而有权接触军事机密文档，并不需要独立购买机密许可优势，但是对同一批文档有权限接触的平民就需要为这一特权买单了。

点数价值基于权限大小：

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

机密许可的组织相对不重要(例如，小公司或区政府)，点数减半。

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

侦测隐形 体 异 15 点

See Invisible

你能看到通常是不可见的对象或个人。需要为不同类型的隐形分别购买此优势。(见 隐形)

敏感

Sensitive

见 共感(Empathy)，p. 51

敏感触觉 体 异 10 点

Sensitive Touch

你的指尖或对等的器官非常灵敏，允许你感受椅子上的余热，他人接近时地板微弱的震动，等。你获得+4(和任何来自敏锐触觉优势的奖励叠加)在所有要利用到触觉的任务上；列如，用一个刑侦学检定来记住两片织物的异同，或用一個搜查检定来摸清一个微小隐蔽的对象。

机缘巧合 心 15 点/级

Serendipity

你具有一种在合适的时间出现在合适的地方的能力。每次跑团时，每一等级的此能力使角色能遭遇一次幸运的、但是说得通的可能性。细节由 GM 决定。例如 GM 可能宣布，PC 需要交涉的警卫之一恰好是角色的表兄弟；或者，当 PC 追击逃跑的银行抢匪时，银行外面正好有一辆超级跑车。GM 可以裁定，此优势的一次发动，可以代表某次跑团期间多个乃至全部的“奇迹”(例如，小镇修车铺里正好有所有你(PC)修理超科技反引力腰带所需要的零件)你有权向 GM 建议何时及如何发动这个优势，但是决定权在他。如果他驳回了你的所有提议，又没有自行发动过这个优势，你可以把剩余的运气带到下次跑团。

阴影形态 体 异 30 点

Shadow Form

你可以成为一个二维阴影。这让你能够滑过墙壁与地板——并通过狭窄的裂缝(任何足够你的双肩通过的宽度)——如同你地面移动力。你能够对抗重力，以一半的移动力在墙壁和天花板上穿行。在这一形态下物理形式的攻击对你造成一半的伤害。能量攻击正常造成伤害，除了基于光的攻击造成额外 50%的伤害。魔法，灵能，纯粹的精神能力正常对你造成影响。在

这个形态下你主要受到这几项限制。你无法在三维空间穿行；你必须沿着物体滑过。此外，你不能进行纯粹的物理攻击或动作，并且你也不能携带常规的物品或用任何方式影响他们。你能够使用魔法，灵能以及类似的能力。如果你不能关闭暗影形态，那么暗影形态会成为一个-20 点的劣势。这将使你难以与他人互动！你还可以添加强化因子，不过他们会成为限制因子，降低这一劣势的价值。比如说，一个+50%的强化因子会降低这一劣势的价值 50%，变为-10 点。

特殊强化因子

能够携带物体：你能够随身携带物体。它们会在被拿起时进入阴影形态，并在被放下后回归正常。你还是不能影响非阴影物体。无负载是+10%；轻载，+20%；中载，+50%；重载+100%。

变身 体 异 点数不定

Shapeshifting

你能将肉体转变成你原本形态之外一种或多种不同的形态。要在形态间变换，你必须专注 10 秒。要加快速度，你需要加上“缩短时间”(REDUCE TIME，P108)修正因子。疲乏、伤害、损害和折磨都会同时在各个形态间维持——尽管 HP 和 FP 都会按比例在形态间调整。举个例子，如果你在拥有 20HP 的形态时受到 10 点伤害并且断了一只腿，那么当你变成只有 10HP 形态时你会拥有 5 点伤害和一只断腿。如果你被击倒或杀死，你立即变回你的原本形态(这在你失去知觉或死亡时也是一样)。另外，你必须指定一个独立、合理、常见的外因影响来使你变回你的原本形态。这必须符合该优势的来源：解除魔法对应魔法能力，驱邪对应灵魂能量，强力磁场对应科技，诸如此类。转变形态包含两种不同的方式，变换形态和变形。

变换形态 点数不定

Alternate form

如同狼人传说一样，你可以变化成与你原本形态不同的另一种形态。这可以是任何关于这些的构筑：人类、动物、机械人之类。依照种族模板来制作你的变身形态(P260)；但你可以“开启”和“关闭”该形态。该模板不需要是“固定”的模板。例如，若你想要在野兽形态维持人类的智力，你需要转化成没有低 IQ 的野兽模板(尽管这会增加模板的消耗并且改变变换形态的费用)。GM 拥有决定什么模板可以用作变换形态的最后裁决权。当你开启变换形态，你变换形态后的种族模板将覆盖你原本的种族模板。将它的种族特性——例如属性调整，种族优势和劣势之类——代替你的原本种族。个人特性(包括所有属性等级，优势，劣势，以及在原本种族基准上购买的技能)依然维持，尽管你的技能等级会因为属性变化而改变。若你的变换形态后种族特性与变换形态前的有冲突的地方。在变换形态状态中，变换形态后的种族特性优先。例如，当你变成一只带有无操纵肢特性的海豚，你会暂时失去任何原本的基于手的种族优势，如巧手，以及某些技能(比如开锁)可能就变得相对无用，虽然你仍然会这些技能。若你仅有一个可变换形态，且形态的种族模板总值不高于你的原本种族模板，则此优势价值 15 点。更强大的形态价值 15 点加上你原本模板和变身种族模板之间差值的 90%。若你拥有多个形态，为最高点数的形态支付完整的消耗。其他每个强度稍弱的形态各种价值 15 点。每个形态最少消耗依然为 15 点。例如：假设 4 个种族模板：一个-100 点的“可爱生物”，一个 0 点的人类，一个 80 点的“饕餮野兽”，一个 100 点的巨魔。一个可以变成“可爱动物”的人类需要支付 15 点，因为可爱动物总值低于他的原本形态。一个可以变成人类的“可爱动物”需要支付 15+90%*100=105 点，因为人类比可爱动物要高 100 点。一个可以变成巨魔的人类同样需要支付 15+90%*100=105 点。一个可以变化成其他三种形态的人类首先需要支付最高点数的形态，巨魔 105 点，然后为饕餮野兽和

可爱动物各支付 15 点，合共 135 点。

兽化生物(Were-Creatures)：要制作经典的兽化生物，首先选购两个形态共有的特性——感染攻击 Infectious Attack，易伤(银)Vulnerability (Silver)等等——作为人物特征。然后购买一个动物模板作为变身形态。由于大部分野兽模板是加值 0 或者更低，这通常消耗 15 点，但是强力的动物(例如熊或老虎)可能会消耗更多点数。如果野兽形态是野性的 savage，该模板应该包括例如狂暴 berserk、兽性 bestial 和嗜血 bloodlust。最后再应用各种合适的限制因子。例如仅限紧急情况 Emergencies Only (p. 112)，只能无意识使用 Unconscious Only (p. 115)，以及难以控制 Uncontrollable (p. 116) 应用在变换形态 Alternate Form 上。若你只能在满月时变换形态，则加上-40%的限制触发 Trigger limitation (p. 115)。

变身种族：当创造一整个拥有变换形态的种族时，最后来决定变身形态的细节。先总计所有形态模板外的种族特征，然后从变身形态的总花费中减去这些数值，使用差值来计算变身种族所需的费用。然后加上变换形态费用和其他种族能力来决定最终种族耗费。例如：森林矮人能变成有智慧的熊。先排除变形，森林矮人的种族能力价值 25 点，熊模板价值 125 点。差值为 100 点。也就说变换形态费用是 $15+90\%*100=105$ 点。这使得森林矮人模板价值 $25+105=130$ 点。

特殊限制因子

变更容貌：你只能变成另一个和原本面貌有一定距离的种族模板而不产生能力上的任何变化。-50%

变形 点数不定

Morph

这个能力类似变换形态，但是不限于特定的种族模板，你可以变成不超过某个限制的任何种族模板。

第一，种族模板必须在游戏世界已经存在。GM 可以自己设计一些模板，或者从 GURPS world-book 里拿到，但你不能为了变形能力设计全新的模板（但你可以调整已有的模板，见下）。

第二，你仅可以变成活物，或者看上去是活着的生物比如吸血鬼。想要变成一台机器需要特殊的强化因子。

最后，你能变成的模板的价值不能超过你购买变形时确定的上限。

若你可以变成任何不超过你原本种族模板的任何种族模板，变形价值 100 点——只要是种族模板不超过你原本形态的都可以变。对于人类，这包括了，猫，昆虫，猫头鹰和狼。若你要变成更加强大的形态，将你能变形的模板的价格上限与你原始形态种族模板的价格之差+100 点。例如，人类能变成任何 75 点以内的模板形态，这个能力价格 175 点。你可以使用挣来的人

物点数增加此上限。

你总可以变成你见过或触摸过的生物形态，只要其模板价格没超过你的变形价格上限。一旦你变成了一种形态，你可以通过一分钟的专注来记住它。这允许你在任何时候变成此种形态。你总共可以记住的形态总数不超过你的 IQ，若你的变形记忆“槽”满了，你只能先遗忘已记忆的形态，才能记住新的形态。

如同变换形态，你变形时，新的种族模板覆盖原本的种族模板。你不能向模板中加入新特性，但你可以自由忽略种族心灵缺陷(mental disadvantage，比如兽性 Bestial)，以及你可以选择不使用目标模板的 IQ 而使用你自己的。但这些做法都会增加动物模板的价格，因为心灵缺陷，动物类的模板很便宜。若你希望如此做，你应该花费比 100 分更多的点数。

变形包括了进行变更容貌(见上)变化的能力。这使你可以扮演你可以变成的种族的某个特定的个体。你可以总是变成那些当前在场的人，但若你以后还想变成他的模样，就需要使用一个记忆槽来记住这个形态。若你在 Morph 上投入了足够多的点数，你可以使用此能力来增强你的外貌。例如，在变形上投入 115 点，你可以变成任何从可怕的 Horrific 到英俊 Handsome 的外貌。变更容貌仍然需要 10 秒钟。

变形种族：拥有变形能力的种族必须从种族价格中减去其中变形的价格，来决定他们可以变形成什么。例如：蓝斑拥有 125 点变形种族能力——基本能力，+25 点的额外能力。这些使其可以变成比其天生种族模板多 25 点的种族。加上其他特性，蓝斑的种族模板总共价值 175 点。但是，变形的时候，此种族模板的价格被认为是 $175-125=50$ 点，然后再加上 25 点的额外能力，即蓝斑可以变成种族模板不超过 75 点的生物。

特殊强化因子

无限制：你可以变成 GM 定义了种族模板的任何东西。这令你变成机器人，载具等等，而不仅仅是活物。大多数常见的不会动的物品——比如砖头或者烤箱——价值 0 点或更少。若 GM 允许，你可以变成任何类似这样物品的典型形态，并且无需定义该物品的模板。+50%

特殊限制因子

变更容貌：你仅可以改变外貌。你的能力和种族模板不会受到影响。此因子包括了保持质量 Mass Conservation，但不包括保持形态 Retains Shape。-50%

保持质量：任何你变形的形态都有相同的重量。若你自身的重量不在某个种族通常的体重范围内，你无法变成该种族的一员。当使用此因子时，GM 必须严肃执行。没有体重 150 磅的老鼠和大象！-20%

保持形态：你变形后与变形前的肢体，身体格局，姿势等等完全相同。这就限制了人类只能变成类人生物（例如，精灵和巨人），狼只能变形成四足行走的兽类，鸟只能变成其他鸟。-20%

身体收缩 体 异 5 点/级

Shrinking

你能凭意志收缩身体。每级此优势都会让你的尺寸修正值(Size Modifier, SM)-1，收缩的速率为-1SM 每秒。你返回正常体型的速率相同。默认情况下，当你收缩时，你不能携带任何设备，甚至衣物。收缩携带物品是这一能力的强化因子。当你收缩时，你的新的身高可以在尺寸修正表(Size Modifier Table)中找到(p.19)。SM 每-6，身高除以 10. 以与高度相同的比例降低移动力，触及距离，伤害(徒手攻击，内在攻击，或收缩的武器)，HP，和 DR。SM 每-2，体重除以 10；如果是奇数，把多出的这个-1 当作再除以 3；(例如，SM-3，体重除以 30)。

例如：一个身高 5 英尺 10 英寸的角色(SM 0)拥有身体收缩 12。这可以让他收缩身体直到 SM-12，身高除以 100(约为 0.7 英寸)。然而，在这个体型下，他只有通常情况下 1%的移动力，触及距离，HP，和 DR，并且他所造成的任何伤害都必须除以 100.。他的体重除以 1000000 倍！

特殊强化因子

作用于他人：你可以带着你的朋友们一起收缩！你每能够同时多带一人，+50%。

能够携带物体：你能够携带物品。这仅限于当你收缩时确实带在或穿在身上的装备。当你放下这些物品时，它们会恢复原先的大小。根据 GM 的房规，当它们恢复时可能会把你推开，或者在你身下恢复正常大小，使你能够站得更高！无负载是+10%；轻载，+20%；中载，+50%；重载+100%。

全额伤害：你在收缩状态下能够造成全额伤害(GM 的警告：这会成为一个近乎完美的刺客。)+100%

全额 DR：你在收缩状态下保留全额的 DR。+30%

全额 HP：你在收缩状态下保留全额的 HP。+30%

全额移动力：你在收缩状态下保留全额的移动力。+30%

标志性装备 社 点数可变

Signature Gear

你拥有一件或一套独特并且宝贵的装备，这件装备与你的财富水平无关。这件装备，如你的名声与技能一样，被视为你个人传奇的一部分。你必须解释它从何而来：你在一场卡牌游戏中赢来了你的星舰，从你的导师处继承了你的魔法宝剑，诸如此类。

对于一般用钱买来的装备，例如武器与铠甲而言，每 1 点此优势给予这些装备最多等于模组中平均开始财富值 50%的额外价值(但绝不会是现金)。而对于任何以角色形式生成的武器，则转而使用盟友(Allies，参见 p. 36)下的规则。由 GM 决定是将机器人伙伴、忠实的战马、定制载具等等看作装备(花费现金)还是角色(花费点数)。

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

悄无声息 体 异 5 点/级

Silence

你能无声无息的移动。当你完全静止的情况下你的潜行技能获得+2 每等级，如果你在移动则为+1(即便身穿装甲，等)。这项加值仅对黑暗环境，或监听设备，目盲的生物，以及其他必须靠听找到你的东西起效。

专心致志 心 5 点

Single-Minded

你可以真正地全神贯注！你在集中精力进行长时间精神工作，并且不参与任何其他活动时，在判定上获得+3 的加值——只要 GM 认为这种集中是有益的。你沉浸于这些工作时会倾向于无视其他任何事物(需要掷意志的对抗骰来防止这一点)，并且在任何用于感知干扰因素的掷骰中获得-5 的减值。GM 可以规定一部分复杂的任务(例如：发明、魔法、社交活动)要求你分割注意力，这一能力在执行这些工作时没有效果。

光滑 体 异 2 点/级

Slippery

你难以被抓住！你可能是黏糊糊的，具有某种分子光环，或者被取消摩擦力的力场包围。每级的此特质(最高 5 级)给予所有与摆脱束缚，在贴身战斗中挣脱，或挤过狭窄的开口相关的 ST，DX 和逃脱检定+1。

处事圆滑

Smooth Operator

见 天赋(Talent)，p. 89

超时空强夺 心 超 80 点

Snatcher

你拥有在平行世界找到任何种类小物件并跨越时空“攫取”他们的能力。你召唤的物品并不来自你的世界，而是来自一些不知名的世界；因此，你无法通过这 个能力从特定的某个人身上夺取了。注意这个能力不能让你自身前往其他世界 —— 只能从那些世界偷窃。为了进行一次召唤，你必须专注 10 秒然后明确地描述出你需要的物品。这个物 品必须能够拿在你的手里，而且重量不能超

过 5 磅。你应该具有一只空闲的手(如果你的手都被绑住了，你的检定-3)，而且其他人可以看到你用那只手进行 了“伸手拿”的动作。然后，为召唤尝试进行一次 IQ 检定。如果你尝试获取任何形式的信息，GM 替 你暗投(见下文)。不论 IQ 是多少，投出 14 或更高总是失败。如果成功，想要的物品出现在你手中——或是落在一臂距离内，如果你选择这样的话。如果失败，你什么也没得到。如果大失败，你窃取到了错误的东西！这件东西不会对你有直接威胁，除非你本来召唤的就是危险的东西。

不论成功还是失败，每次尝试消耗 2FP。

可以获得的物品

理论上，你可以获得任何东西。实际上，有些东西太难找到所以尝试是毫无结 果的。你有机会获得任何在你自己的世界存在或是曾经存在的东西——或是任 何足够类似的东西。如果想要的东西不同寻常，GM 应给予 IQ 检定减值：物品与你的世界存在过的任何物品都非常不同：-1 或更多(GM 决定)。你可以 描述出“一块完美的钻石，鲜绿色，像鸡蛋一样大，被雕刻成打字机的形状”但 是你可能必须带着-20 的减值检定！

在任何世界独一无二或是几乎独一无二的物品(例：希望钻)：-3 或更多 (GM 决定)。你无法精确描述这样东西：-4 或更多(GM 决定)。即使你成功了，你得到的 也未必是你想要的。

你无法获得任何与你的世界的自然法则不符的物品。例如，如果你的世界是非魔法的(或者没有你认知中的那些魔法)，你不能召唤魔法物品，因为你并没 有正确描述这个物品的能力；你会获得一个漂亮但是毫无力量的普通物品。类似地，如果你来自一个低 TL 的世界，你无法获得一把激光手枪；你同样无法正 确描述它，你最多能够召唤一把损坏的枪或是玩具枪。(一位慷慨的 GM 可能 在投出大成功的时候放宽这个规则……然后让那个可怜的召唤者冒着生命危险自己研究出怎么使用他的新护身符或是激光枪)信息只能通过“正常”的教科书、报告等形式获取。你可以抓来一本历史书，但是你不能要求《 “ 我下次冒险时会发生什么之书》 ”

重试

如果你的尝试失败了，你可以立即重试获取相同或是类似物品。这种“重试”对 IQ 检定有累积的-1 减值。每次重新尝试需要消耗 4FP 而不是通常的 2FP。为了消 除这些减值，每次尝试之间需要等待 1 小时。GM 应该对于那些试图规避这个的尝试严格一些。例如，一把“。45 手枪”和“。357 手枪”对于这个优势而言没什么区别。此外，如果没有经过等待的重试中出现了 大成功，无视它的效果。如果尝试的本身非常困难，那么只能等一个小时了。

持续时间

你抓来的物品一直存在，直到你主动归还这个物品来再次使用这个能力。为了 无限保持这个物品，增加“永久”强化因子。(见下文)

特殊强化因子

永久：你获得物品在你再次使用这个能力的时候不会消失。GM 完全可以禁止这个强化因子来避免召唤者搜集无止境的财富。
+300%

特殊限制因子

减少重量上限：你重量限制不到 5 磅

限 制	修 正
3 磅	-5 %
2 磅	-1 0%
1 磅	-1 5%
4 盎司	-2 5%
1 盎司	-3 0%

特化：你只能抓取特定类型的物品，或者无法获得特定类型的物品。例子：仅限金属，-5%；仅限金钱，-10%；仅限武器，-10%；仅限信息，-20%；禁止金属，-20%；仅限蓝色物品，-25%。GM 应该限制这个修正与 Accessibility (p. 110) 这个通用修正因子共存。

震慑：你每次成功使用这个能力后都会被精神震慑。-10%

无法预测：如果你的 IQ 检定失败，你会获得东西，但是并不是你想要的东西。失败度越大，东西越偏离。如果你想要上了子弹的手枪，失败 1 可能会带来一把空枪，而失败 2 就是水枪，失败 3 是一本关于《如何射击》的书，等等……而大失败会带来一颗已经拉响的手雷。任何大失败会带来危险，不论你本来要求的是什么。-25%

社交变色龙 心 5 点

Social Chameleon

你有一种在你的“贵人”前知道什么时候该说什么的天赋。

你不受社会地位和级别差距引起的反应减值影响，而如果本来就没有这种减值的话，需要奉承的人(国王、祭司等)对你的反应+1。这是一个电影化的优势！

社会认同 社 反应每+•1 价值 5 点

Social Regard

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

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

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

你在获得良好反应投骰的时候被对待的方式基于社会认同的类型：

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

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

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

水下交谈 体 异 5 点

Speak Underwater

你可以在水面下正常交谈，并能理解其他人在水面下所说的。

特殊强化因子

介质穿越：你能够与那些水面上的人交谈，并能够理解水面上的人对你说的话。+50%

动物交谈 心 异 25 点

Speak With Animals

你可以与动物交流。此你接受到的信息数量与该动物的 IQ 和该动物想要说什么 (GM 决定) 有关。昆虫和其他小生物可能只会表达类似饥饿或恐惧的情绪，黑猩猩或猫可能可以进行合理智力基础上的交流。问一个问题并接受回答需要 1 分钟——若该动物打算回答的话。GM 可以要求一次反应投骰 (若你提供食物，反应投骰+2)。

GM 可以自由规定外星生物，非自然的生物或神话中的生物是否算“动物”，以决定是否可以应用此优势。

特殊限制因子

专门化 (Specialized): 你只能与某种动物交流。“所有陆地生物” (包括鸟，昆虫以及陆地生活的哺乳生物和爬行生物) 或“所有水生生物” (包括两栖生物，鱼，软体动物，甲壳动物，鲸类) 价格是-40%；一纲生物 (如“哺乳类”或“鸟类”) 价格-50%；一科生物 (如“猫科动物”或“鹦鹉科动物”) 价格-60%，一种生物 (如“家猫”或“金刚鹦鹉”) 价格-80%。

植物交谈 心 异 15 点

Speak With Plants

你可以与植物交流情感。所有陆生植物的 IQ 都是 0，但一株大树可能比普通的藤蔓更加“睿智”，这由 GM 决定。植物可能知道它多久前被浇了水，或被人踩过，或者别的什么与其生存状态直接相关的事情，但不能是关于某个手机对话的事情。任何普通的植物总是会在其能力范围内合作。但一株来自火星的变异洋白菜可能需要投反应骰！

特殊联系 心 超 5 点

Special Rapport

你跟另一个人有独特的联结。这作为一种共感 (Empathy p. 51) 的只对一人起效，而不考虑距离的强化版本。不管他在哪，你总是知道你的伴侣陷入麻烦，痛苦，撒谎或者需要帮助。这不需要 IQ 检定。你的伴侣对你也有相同的效果。伴侣双方都必须购买特殊联系这一优势。你的伴侣不需要是情人，甚至是密友，但是 GM 有最终解释权。GM 可能想要禁止与那些本来应该作为后台优势的强大 NPC 有特殊联系 (或者允许但要求超常背景优势)。

体刺 体 异 1 或 3 点

Spines

你长着锐刺，像是豪猪或者针鼹，长在你身体的关键位置上。这是防御性的武器，用于威慑攻击者；你不能用体刺主动出击。但是，你每轮能以一次即时动作，进行 DX-4 的检定来命中每个与你贴身战斗的敌人。对抗那些从你背后发起攻击的敌人时获得+2 加值。那些抓擒或踩住你的人被立即并自动命中——且那些踩住你的人遭受最大伤害！

短刺: 一或两英寸长。造成 1d-2 的刺击 (impaling) 伤害。触及距离 C. 1 点。

长刺: 一或两英尺长。造成 1d 的刺击 (impaling) 伤害。触及距离 C. 3 点。

精魄共感 心 超 10 点

Spirit Empathy

你与灵体调和一致，并在与它们打交道时得到与共感(Empathy p. 51)相同的受益。通过一次成功的 IQ 检定，在你与任何灵体相遇时你能得到一个感觉。同样的，与凡人不同，你的影响力技能(外交(Diplomacy)，性感(Sex Appeal)，等。)对灵体也正常起效。精魄共感也无法阻止邪恶或恶作剧/有害的灵体想方设法伤害你，但 GM 可以选择，这个优势使得察觉和破坏他们的阴谋变得更加容易。

特殊限制因子

专攻：你天生和特定种类的灵体的习俗与情绪协调一致。可能包括天使，恶魔，精灵，鬼魂，以及任何 GM 允许的。-50%

社会地位

Status

见 p. 28

高社会地位是一个优势，需要在你的人物卡上注明。

拉伸肢体 体 异 6 点/级

Stretching

你能够往任意的方向延展你的肢体。每个等级的拉伸肢体能够使你任何身体部分的有效 SM+1 而不影响你的整体 SM。你能拉长你的手臂来增加触及距离(但不会变成切割伤害，因为身体拉伸不会给你额外的质量或肌肉)，你的腿来越过障碍，你的脖子来越过阻隔观察，等。要了解更多信息，见尺寸修正(Size Modifier)和触及距离(Reach) (p. 402)。你的肢体生长或收缩的速率为每秒±1 SM。就其本身而言，拉伸肢体非常适合有可伸缩机械臂的机械。“橡胶身体”的超能力应该从变化皮肤(Elastic Skin p. 51)，双关节(Double-Jointed p. 56)，变形(Morph p. 84)，以及超级跳跃(Super Jump p. 89)之中添加组合。

近战部位 体 异 5, 6, 7 或 8 点

Striker

你拥有一个能用来打出有准头的一击的身体部位，但不能用来操控物体(见 额外手臂 Extra Arms p. 53)或行走(见 额外腿部 Extra Legs p. 54)。这个部位可能是一对角或突出的獠牙，沉重的尾巴，蜚针或其他任何天然武器。你的近战部位能够攻击到触及范围 C(“短兵相接”)，造成每攻击骰+1 的击打伤害；例如，2d-1 变为 2d+1。伤害若是钝击(crushing)或贯通(piercing)为 5 点，大型贯通(large piercing)为 6 点，切割(cutting)为 7 点，或刺击(impaling)为 8 点。细节见内在攻击(Innate Attack p. 61)。检定你的 DX 或斗殴(Brawling)使你的近战部位命中。你可以把它当做武器来招架。用(敏捷/2)+3 或你的斗殴之中较高的来招架。

特殊强化因子

长：你的近战部位长于你的身体。这增加了你用于计算触及距离的有效 SM(见 尺寸修正(Size Modifier)以及触及距离(Reach) p. 402)。若你能够攻击到触及距离 C 到最大，每+1 SM+100%。若你只能攻击到最大触及距离(并永远不能攻击到贴身)每+1 SM

+75%。

特殊限制因子

无法招架：你不能用你的近战部位招架。-40%

笨拙：你的近战部位异常的没有准头。这常见于尾巴或类似的位于你一般视野之外的近战部位。每-1 命中 -20%

弧度限制：你的近战部位只能攻击正前，或正后，等。在你购买近战部位时指定一个方向。如果你的目标没有处于正确的位置(近战部位的攻击范围内)，而且你无法移动使得他处于那个位置，你根本无法攻击他。-40%

弱：你的近战部位非常的钝或轻，根本无法调用你全额的 ST。它只能造成基础的击打伤害，而没有每伤害骰+1。-50%

击打力量 体 异 5 点+1/ST

Striking ST

你能够击打出比你面板上的 ST 更有力的冲击。增加到基础 ST 上的击打力量仅计算击打与切割伤害(见伤害表，p. 16)。击打力量不影响到 HP 和基本举力。如果你为你的 ST 购买了无操作肢(No Fine Manipulators)的限制修正因子或尺寸修正限制因子，那么他们也会对击打 ST 适用。

次声波听觉 体 异 0 或 5 点

Subsonic Hearing

你能够听到极低频率的声音(40 赫兹以下)，如遥远处风暴、地震初期震动的轰鸣，四处乱窜的兽群，装甲车，或者龙。当你跟踪的猎物在地面上行走，给予你的追踪技能+1。

花费取决于你的能力：

你仅能听到极低频率的声音：0 点

你能听到极低频率的声音与其他声音：5 点

值得注意的是次声波听觉包含在次声波交流中(下文)；你不能同时拥有这两个特性

次声波交流 体 异 0 或 10 点

Subsonic Speech

你可以使用极低频率的声音交谈。这个特质包含上述的次声波听觉。次声波交流很缓慢(半速)，而且即使向正常范围转移，次声波交流者的唬骗以及任何以交流为重的技能也要遭受-2 的减值。尽管如此，次声交谈的谈话传播距离是普通声波谈话距离的两倍。

花费取决于你的能力：

你只能通过次声波交流来交谈：0 点

你可以在正常交谈与次声波交谈之间切换：10 点

超级攀爬 体 异 3 点/级

Super Climbing

你可以飞快的攀爬。每级的超级攀爬给予你攀爬时的移动力或走壁(Clinging p. 43)优势+1。

超级跳跃 体 异 10 点/级

Super Jump

你可以做出超人般的跳跃！每等级的超级跳跃让你跳跃能够达到的距离与高度变为两倍(见跳跃，p. 352)。你跳跃时的移动力在你通常的地面移动力和你最大的跳远距离的 1/5(因此，你的最大跳跃不需超过 5 秒)之间取高。例如说，如果你的跳远为 100 码，你的跳跃移动力将会在 20 码和你常规的地面移动力之间取高。你能够以跳跃的方式去冲撞敌人。计算冲撞速度时使用你的最大跳跃距离。你不需要为准确的跳跃单独做一次检定。最后，如果你掉落了小于等于你的最大跳高，你无需承受伤害。你可以通过一次成功的杂技检定增加这个距离五码。

超级幸运 心 超 100 点

Super Luck

你不仅是走运——你可以在一定程度上操控概率。游戏的每个小时，你可以指定你的某次投骰(或 DM 为你投的骰)的结果来代替投骰。完全不可能成功的尝试仍然不能成功(你的有效技能等级必须至少有 3)，但你可以指定任何可能的投骰结果——无论它发生的概率多小——仅允许对某一个普通的投骰这么做。你可以同时拥有超级幸运和某个等级的“普通”幸运，但不可以多次选择此优势！

超自然耐久 体 超 150 点

Supernatural Durability

如同吸血鬼或者恐怖电影中的变态杀人狂(杰森 ect.)，你可以“摆脱”大部分创伤。HP 扣除不变，你也会被击退。但你完全免疫休克、物理震慑和要害打击引发的失能。你不需要高痛阈，因为这个优势更加强大！只要你有 0 或更多的 HP，你不会受到速度和躲闪的减值，并拥有完整的移动力。而 HP 低于 0 时，你的移动、躲闪、速度都会减半，但你不会因为攻击而死！除非你拥有一个“易伤”（见下文）。唯一的例外是，一次强大的攻击直接将你轰杀至渣(-10 倍 HP)。

如果你要死去，你必须先被削弱到-HP 或者更糟。在这之后，一个具体的特殊物品可以杀了你。在你购买本优势的时候，你必须指定你的弱点是什么。根据“有限防御”附录，这个能杀死你的物品罕贵度必须是“特殊场合使用”的或者更高。这个物品对你造成的伤害会迫使你像一个普通人类那样为了存活作出 HT 检定，如果这个物品将你削弱到了-5 倍的 HP，你会立刻死亡。

如果你已经被削弱到了-5 倍 HP，只要这个物品对你造成任何伤害你就会死亡。

如果你的人物卡里有“易伤”(Vulnerability (p. 161))劣势，这个易伤指明的项目也可以适用于本规则，并且杀了你。

天赋 心 点数不定

Talents

你在一组相关技能上，拥有天生的才能。“天赋”是分等级的，给予你如下的好处：

在相关的技能上，每级此优势提供+1 加值，即使对缺省值也有效。这相当于仅对这些技能提升了你的属性。即，这是种相对便宜的提升一小部分技能的方法。（对通才 Generalists 而言，提升属性才是最经济的）

当别人注意到你的天赋，若他可能被你的技艺所打动（GM 决定），他对你的反应骰获得每优势等级+1 的加值。要获得此加值，你必须把天赋 show 给他看——通常是当场使用那些技能。

在游戏中学习相关技能时，所需时间会减少，无论你通过什么途径来学。减少时间需求 10%/优势等级；即，Animal Friend 2 级会令你只需花 80%的时间来学习动物相关的技能。这不会减少你的点数花费。你在单个天赋(Talent)上最多有 4 级。但是，互相有重叠的天赋可以给与你的技能总计超过 4 的加值。

天赋的价格(Prices of Talents)

天赋的价格依赖于其相关的技能的多少：

- 少(6 个或更少的相关技能)：5 点/级
- 中等(7 到 12 个相关的技能)：10 点/级
- 大(13 个或更多相关技能))：15 点/级

有很多子类的技能，在计算技能数量时算作一个技能。

一旦你买了一个天赋，相关的技能列表就确定下来了。（例外：GM 可以规定某个天赋可以影响在晚些时候出的 GURPS 扩展中提到的新技能，或他自己为战役发明的技能。若该天赋确实可以算作与这些技能相关的话）

天赋的例子(Examples of Talents)

以下的天赋被认为是标准的，并在大多数战役中存在：

动物之友(Animal Friend)

价格：5 点/级

驯兽 Animal Handling，训鹰 Falconry，赶马 Packing，骑术 Riding，赶车 Teamster，以及 兽医学 Veterinary。

反应加值：所有的动物。

能工巧匠(Artificer)

价格：10 点/级

军械工厂 Armoury，木匠 Carpentry，电气技师 Electrician，电子制品维修 Electronics Repair，工程学 Engineer，机工 Machinist，砌墙 Masonry，机修 Mechanic，以及 金属加工 Smith。

反应加值：任何你的雇主。

商业嗅觉(Business Acumen)

价格：10 点/级

会计学 Accounting, 管理 Administration, 经济学 Economics, 金融 Finance, 赌博 Gambling, 市场分析 Market Analysis, 商人 Merchant, 以及 宣传 Propaganda。

反应加值：和你做生意的人。

艺术天才(Gifted Artist)

价格：5 点/级

艺术家 Artist, 珠宝加工 Jeweler, 皮革加工 Leatherworking, 摄影 Photography, 以及 缝纫 Sewing。

反应加值：任何购买或评论你作品的人。

天才园丁(Green Thumb)

价格：5 点/级

生物学 Biology, 农耕 Farming, 园艺 Gardening, 草药秘传 Herb Lore, 以及 博物学 Naturalist。

反应加值：园艺师和有情植物。

妙手仁医(Healer)

价格：10 点/级

诊断 Diagnosis, 秘传医术 Esoteric Medicine, 急救 First Aid, 药剂学 Pharmacy, 医师 Physician, 生理学 Physiology, 心理学 Psychology, 手术 Surgery, 以及 兽医学 Veterinary。

反应加值：病人，包括过去的和当下的。

数学天才(Mathematical Ability)

价格：10 点/级

会计学 Accounting, 天文学 Astronomy, 密码学 Cryptography, 工程学 Engineer, 金融 Finance, 市场分析 Market Analysis, Mathematics, 以及 物理学 Physics。

反应加值：工程师和科学家。

天才音乐家(Musical Ability)

价格：5 点/级

团体表演(指挥) Group Performance (Conducting)，谱曲 Musical Composition，音乐影响 Musical Influence，乐器 Musical Instrument，以及 唱歌 Singing。

反应加值：任何聆听或评论你作品的人。

生存专家(Outdoorsman)

价格：10 点/级

伪装 Camouflage，捕鱼 Fishing，模仿声音 Mimicry，博物学 Naturalist，导航 Navigation，生存 Survival，以及 追踪 Tracking。

反应加值：探险家，自然爱好者以及类似的人。

处事圆滑(Smooth Operator)

价格：15 点/级

做戏 Acting，豪饮 Carousing，侦测谎言 Detect Lies，外交 Diplomacy，唬骗 Fast-Talk，威吓 Intimidation，领导力 Leadership，乞讨 Panhandling，政治 Politics，演讲 Public Speaking，礼仪 Savoir-Faire，性感 Sex Appeal，以及 黑街 Streetwise。

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

自定义天赋(Custom Talents)

如果 GM 允许，你可以自定义自己的天赋，选择自己的天赋列表。然而，当考虑什么技能是“相关的”，以及这个天赋值多少点数的时候，GM 最大！天赋应该总是被认为是与生俱来的才能。例如，运动天赋(Sports Talent)可能是有意义的——某些运动员确实看上去有某些天生的秉赋——但 GM 应该拒绝忍者天赋(Ninja Talent)或武器天赋(Weapon Talent)。(然而参见武器大师 Weapon Master，第 99 页)。

牙齿 体 异 0，1 或 2 点

Teeth

任何有嘴的人都会有一口钝齿(Blunt Teeth)，用它咬时可以造成 thrust-1 的钝击伤害。0 点，它在食草类动物中很典型。你还有更加强力的选择：

- **利齿(Sharp Teeth)**：类似食肉动物的牙。造成 thrust-1 的切割(cut)伤害。1 点。
- **利喙(Sharp Beak)**：类似猛禽的喙。造成 thrust-1 的大型贯通(Pi+)伤害。1 点。
- **剑齿(Fangs)**：类似剑齿虎的剑齿。造成 thrust-1 的刺击(imp)伤害。2 点。

心灵通讯 心/体 异 可变

Telecommunication

你不用刻意提高声音就能进行远距离的对话交流。你可以用平时说话的速度来传递文字或用画画的速度来传递图片。要建立联系，需要专注一秒并掷智力 (IQ) 骰。之后就不必再保持专注。你可以同时与数人进行交流，但是在第一次后，每累积一次新的交流，智力掷骰都-1。

心灵通讯在即使是最吵闹的环境下也能正常运作，但干涉干扰依然会影响到你的信合。持有适当的设备时，可以对你的传输进行定位，拦截或者干扰。要做到这一点，对于电磁信号需要掷电子操作 (通讯) 骰，而对于灵能信号需要掷电子操作 (超心理学) 骰，以此类推。

每一种心灵通讯都是一个独立的优势，各自有其优点和不足之处。有些种类的范围是有限的，你可以通过增加射程 (Increased Range, p. 106) 或减少射程 (Reduced Range, p. 115) 来对此进行调整。

红外线通讯：你使用一种调制过的红外线波束进行通讯。基础距离是在可视范围内的 500 码。短距离和目视的要求使得干扰和偷听几乎不可能在正常情况下实现。你只能和同样拥有此优势或者有一个红外线通讯仪的人进行交流。10 点。

激光通讯：你使用一种调制过的激光束进行通讯。基础距离是在视野范围内的 50 英里。极窄的光束和目视的要求使得偷听你的通讯极难实现。你只能与同样拥有此优势或者有一个激光通讯器的人进行交流。15 点。

无线电：你使用无线电波进行通讯。基础距离是 10 英里。你的信号是全方位传播的，但由于你可以改变频率，窃听者依然需要通过掷电子操作 (通讯) 骰来窃听信息。这一能力的优势在于你可以掷智力骰 (并花费一秒钟) 来接受 AM, FM, CB 或者其他常见无线电信号。需要注意的是，来自雷电和屏蔽信号电子设备产生的无线电射频“噪音”可以干扰无线电。无线电在水下完全不能使用。10 点。

心灵传话 (Telesend)：你可以使用魔法，超能力或者其他外来手段 (要具体！)。你的对象可以在不具备此能力的情况下接收到信息。射程理论上来说是无限大的，但是使用此技能时的智力检定遵循长距离调整 (Long-Distance Modifiers, p. 241) 中的距离惩罚规则。如果你不能够看见或者感觉到你的对象，你还需要承受追加的判定减值：家人，爱人或挚友时-1；一般的好友或熟人时-3；而对于匆匆见过的某人时-5。30 点。

特殊强化因子

广播：此增益只对心灵传话有效。它使得你可将你的思想传达给距你一定半径内的所有人。这需要你根据长距离调整规则取半径对应的加减值，再额外附加-4 的减值，进行智力检定。+50%。

短波：只对无线电有效。你可以使你的信号被大气电离层 (如果你所在的星球有电离层的话) 反弹。这使得你可以向地球上任何一点传输 (或接收) 信息。注意，太阳风，天气等因素可能会影响短波通讯。+50%。

语言相通 (Universal)：你的信息会自动翻译成为你对象的语言。GM 也许会限制这一增益只能由高科技水平人员持有，或者只能附加给心灵传话。+50%。

影像：你不再仅仅只能发简单的图片了！你可以实时传输任何你能看到的东西的影像了。+40%

特殊限制因子

种族限制：你的能力只能用于与你相同或十分相似的种族上，参考读心 (p. 69)。-20%。

只能接收：你可以接收但不能发送信息。这一限制不能加于心灵传话上。-50%。

只能发送：你可以发送但不能接收信息。这一限制不能加于心灵传话上。-50%。

心灵感应的：你的能力是心灵感应超能力 (见 p. 257) 的一部分。-10%。

模糊：你不能够发送文本或图片。你只能传输简单的符号 (例，莫尔斯电码) ——或者在使用心灵传话的情况下，传递简单的概念和情感。-50%。

念动力 心/体 异 5 点/级

Telekinesis

你可以移动目标对象而不必接触它们。事实上，你隔空产生出一道在你的意念支配下的无形之力。指定你是如何做到这点的：包括在内的有磁性，灵能心灵转化，一种超高科技的“牵引光束”或超自然的“灵异效应”。你能操控远处的物体，就行好像你用一双有着与你念动力(TK)等级等同 ST(力量)的手抓着他们一样。你可以移动任何物体只要你有足够的力量来举起他们，修正值如同常规的负重等级(见 负重与移动 p.17)。无论等级，最大的射程都是 10 码。如果要修改射程，采用增加射程(Increased Range, 第 106 页)或减少射程(Reduced Range, p.115)。

念动力需要保持专注来使用。这意味着在战斗中，你需要在你的轮内采取专注动作。你的 TK 在那之后能够执行一个标准动作，就仿佛是在你射程内的某个点有一双无形的手一样：一个准备动作能够拾取物体；一个移动动作能够举起并携带它；一个攻击动作能够将其扔出，或用来抓取或直接打击；等等。

例子：在战斗中，轮到你的轮时，你采取了一个专注动作并声明你的 TK 正在用一个攻击动作抓取对手的枪械。在接下来一个轮中，你可以再次专注并指定你的 TK 正在执行瞄准(Aim)或等待(Wait)动作用这把枪来对准你的敌人，一个攻击动作来射他，或者是一个移动动作来把枪交到你手里。

普通的举起或移动没有进行检定的必要。对于更复杂的行动，GM 可以要求你进行 DX 或技能检定。在需要你做 ST 检定的情况下，你可以用检定 TK 等级来替代。所有上述的假设都是建立在你在使用 TK 来执行远距离任务的基础上。TK 也能在一些技能上谨慎地协助到你比如赌博(特别是出千!)，开锁，手术。在一般情况下，所有可以受益于巧手(High Manual Dexterity p.59)的事情，在进行一次 IQ 检定来恰当地使用 TK 后，获得+4 加值。在失败时，GM 可以对状况加以评估，给出他认为最合适的罚值。

抓擒和击打：你能够使用 TK 直接攻击敌人。做 DX 或徒手格斗技能检定以命中。你敌人的防御如同遭受隐形对手的攻击一样(见 可见性(Visibility) p.394)。如果你擒拿，你的敌人不能不能抓住 TK 的力，但他可以像往常一样尝试挣脱——并且如果 he 也有 TK，他能够用一个专注动作来用他的 TK 等级替代他的 ST。在你用 TK 抓擒你的敌人之后的轮，你的 TK 可以用一个移动动作把敌人从地面上提起，只要你有足够举起他重量的 TK。某些需要与地面接触的动作(跑动，后退，等。)，在这个位置上不起任何作用，不过可以做任何其他在被抓擒时能够执行的动作。

悬浮：如果你有足够的 TK 来举起你的体重，你能够漂浮在空中。使用专注动作，并让 TK 执行移动动作来推动你的身体。如果要真正的心灵力飞行，请用飞行(p.56)与心灵转化限制因子(见下)。

投掷：通过在一瞬间施加 TK 冲击，你能够比你移动它们更快地(以及更远)投掷出物体。使用专注动作并让你的 TK 执行攻击动作。这个工作就像是你用你 TK 水平的 ST 投掷出一个物体一样。做投掷或投掷武器技能检定以命中，这取决于被投掷的物体。计算半伤害射程(1/2D)与最大射程(MAX purposes)时，以你丢出的物品的位置为起点，以目标为终点(而不是你的位置!)；而对于距离惩罚，计算从你到物品的距离加上物品到目标的距离。一旦你掷出了什么东西，你必须“松开”你的念力握持——你的 TK 必须用一个准备动作来重新拾起。

特殊限制因子

磁性：你的 TK 是“超磁力”且只能影响铁基金属：铁(包括钢)、镍以及钴。-50%

心灵转化：你的能力是心灵异能-心灵转化的一部分(见 p.256)，这使他是心灵类而不是生理类。-10%

可视：你的 TK 不是一道无形的力，或一双无形之手，而是发光的“牵引光束”或类似的东西。这使你的 TK 更易于被抵抗(不再使用可见性(Visibility)规则)。-20%

远视 体 异 5 点/级

Telescopic Vision

你可以将你的眼睛聚焦，如同使用了望远镜。每级允许你忽略 1 点视觉投骰的远视惩罚，或在使用瞄准(Aim)某个目标

时忽略-2 惩罚。此能力亦可以如同望远镜般工作，当你做远程攻击前瞄准(Aim maneuver)了等于此优势等级的秒数时，此优势提供最多+1/等级的加值到精确度 Accuracy 上(见火枪上的瞄准镜，第 411 页)。

此优势的好处不与通过技术手段(如望远镜)获得的加值叠加，若你同时有两者，选择一个使用。

特殊限制因子

无法瞄准：你的视域宽广，无法为你的远程攻击提供“零点”。你在战斗中不获得精准度 ACC 加值。-60%

温度控制 心/体 异 5 点/级

Temperature Control

你可以改变周遭的气温。加热或制冷最多 20 华氏度每等级，温度改变速率为 2 华氏度每等级每秒专注时间。你能在 10 码的距离内对半径 2 码的范围做出影响。使用增加射程 (Increased Range, p.106)或减少射程(Reduced Range, p.115)来调整射程；增加范围效果(Area Effect, p.102)的等级来增加半径。

此能力不会直接造成伤害。如果要造成伤害，通常是购买燃烧(如果用火焰)或疲劳(通过改变体温来造成伤害)的内在攻击(Innate Attack)。

特殊限制因子

制冷：你仅能令温度降低 -50%

加热：你仅能令温度升高 -50%

心灵转化：你的能力是你的心灵异能-心灵转化(见 p.256)的一部分，通常被称为“转冷”(如果是制冷)或“转热”(如果是加热)。-10%

超温耐受 体 1 点/级

Temperature Tolerance

每个角色都有他所能不遭受其因冷或热而造成不良影响(如 FP 或 HP 损失)的温度“舒适带”。对于普通人类来说这个区间是 55 华氏度左右，且上下限分别为 35 华氏度和 90 华氏度。

对于非人生物来说，这个区间能以任何度数为中心，但在上下区间不超过 55 华氏度时这是一个 0 点的特征。

较大的区间是一个优势。每级超温耐受增加等同于你体质(HT)的度数到这个舒适带中，可以根据你的想法任意分配到“冷”或“热”的区间中。

超温耐受不会赋予你对火与冰的攻击的特殊抗性，唯一能够无效化的伤害是来自于环境温度的上升或下降。值得一提的是，他不能在你的体温被操纵的情况下帮助你。在拟真的战役中，GM 应该限制正常人类的超温耐受至多 1 到 2 级。另外一说，高等级的这一特性可能来自非人生物的毛皮或厚脂肪层。

世线道标 心 超 15 点

Temporal Inertia

你的存在与可能性紧密联系着。如果历史改变了，你会同时记住拥有两个版本的记忆。如果你被卷入真正的时间悖论中，那么即便世界的剩余部分都被抹消，你也会存留下来。新的世界线中有你的位置，无论这个位置是什么，你都会记住你所有的经历——甚至包括哪些从未发生过的事。(在极端的情况下，你会保有完整的记忆，并且如果不得不在压力下分辨二者，你就必须掷一个 IQ 骰……你或许需要做戏(Acting)技能来避免被关进疯人院。)

此优势有一个缺点：在你前往的任何平行或分裂的世界线中还会有一个“你”，并且他/她会在世界线允许的最大程度上与你相似。这一能力只在可能发生时间悖论或历史改变——过去的事件或整条世界线因而被抹消——的模组中才有价值。与此优势相对的情况请参见“时缚之人” (Unique, 参见 p. 160)

铁饭碗 社 5 点

Tenure

你有一份通常不会被炒鱿鱼的工作。你失去你的工作(以及这个优势)只能是因为极端超常的不端行为：侵犯人身，严重道德败坏等。不然你的职业与薪水就是生活的保障。这在现代社会最为常见的就是大学教授，不过在多个社会中也适用于法官，牧师，参议员等。

地形适应 体 异 0 或 5 点

Terrain Adaptation

你不必遭受某种特定的不稳固地形：冰，沙，雪等，的敏捷 (DX) 或移动力惩罚。

花费的点数取决于你的能力：

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

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

你必须单独为每一个地形购买这种能力。

恐惧 心 超 30 点 +10 每-1 恐惧检定

Terror

你可以搅乱他人的心智。有多种方法可以体现这个效果：一次令人不寒而栗的嚎叫，不可名状的身体型状，甚至神圣的敬畏与无法忍受的美。当你激活这个能力时，任何听到或看到你的人(在你购买这种特性是选择其一)必须立即做一次恐惧检定(见 恐惧检定, p. 360)。

修正项：所有适用的修正项都在恐惧检定修正项 (p. 360) 之中，你可以购买额外的惊吓检定减值，每给予恐惧检定-1，花费 10 点。你的受害者在接下来的 24 小时之中的每次恐惧检定后获得+1。如果你的受害者成功通过了他的恐惧检定，他在接下来的一个小时中不受你恐惧的影响。如果你的恐惧只会影响到你接触到的那些人，添加近战攻击限制 (p. 112)。

特殊限制因子

始终开启：在你从事正常的社会活动时你无法关闭你的恐惧。这个限制往往伴随着极端的外观——通常是因为面目可憎或更糟，不过有时候也可以是因为天生丽质！-20%

大师传承 心 30 点

Trained By A Master

你被一个真正的武技大师传承过(或者你自己就是个大师)。你如此出众的天赋意味着你做速击(见近战攻击选项，第 370 页)时惩罚减半，每轮可以做超过一次的招架(见招架，第 376 页)。这些好处应用于你所有的空手格斗技能(柔道摔跤，空手

技击等)和近战武器技能。

另外，你可以专注于你的内力(通常称为“气”)以做出令人惊叹的能力！这允许你学习冲天跃 Flying Leap，隐形艺术 Invisibility Art，斗气击 Power Blow，以及很多其他技能——任何以此优势为前提的能力(见第 4 章)

GM 可以为此优势设置任意的前提条件。常见的例子可以来自那些包括了柔道摔跤，空手技击，近战武器技能，哲学和神学的文学作品。

此优势确实是“电影化”的能力，对于写实风格的冒险，GM 可以考虑禁用之。

真诚信仰 心 超 15 点

True Faith

你有一个坚定的宗教信仰，保护你远离那些“邪恶”的超自然生物，比如龙和吸血鬼。要享受这一保护，你必须充分展示你的信仰，比如使用一个能够代表宗教的物理标志(例，十字架，圣经或古兰经)，吟颂，起舞，或者其他任何能够体现你信仰的东西。如果你希望将这一能力用于战斗之中——比如说，击退僵尸——那么你必须每一轮都保持专注，做不了其他事情。

只要你始终信仰坚定，没有任何邪恶的超自然实体(由 GM 来决定这究竟包含什么东西)能够逼近你一码之内。如果有谁强制性的进入了这一区域内，它必须尽快以最直接的路径离开，正如遭受了恐惧(Dread, p. 132)。如果它除了靠近别无选择，它必须掷一个意志骰。检定成功时，它可能会从你身边经过跑开必要之时还会推开你(但是只用必要的最小力气)。检定失败，怪物会被吓瘫，他必须显得恐惧，无助，并且无法移动，防卫或者采取任何其他行动。

要保持“真诚信仰”之优势，你必须表现出与你的宗教相一致的行为举止。你总得选取并坚持一个或多个列在自我设限的心理类劣势下的特性(p. 121)。实际上，真诚信仰往往内置契约(Pact, p. 113)的限制；无需再添加这一限制。不过，你未必是一个和善，友爱，守法的人。

即使是一个偏执的狂信者，或者宗教恐怖分子在对自己宗教的信仰的忠诚程度上也可与一位苦行圣僧相比。

掘地 体 异 30 点 +5 每点掘地移动力

Tunneling

你可以钻通地面和石层，碎石涌过你的身后。你挖掘的隧道宽到足够你徒步穿过。你穿过石层的移动力为你正常移动力的一半。GM 需要评估你身后塌方的几率。每分钟做一次最高的工程师(矿业)技能，勘探-3 或 IQ-4 检定来挖掘一个稳定的隧道。坚硬的岩层可以给予你修正加值，反之软岩层和松软的土地基于修正减值。每减半你的掘地移动力，给予这个检定+1。

超声波听觉 体 异 0 或 5 点

Ultrahearing

你可以听到的声音频率在正常人类的听力(20 千赫)之上。这允许你听到狗哨，声呐，运动检测器等。你能检测到主动声呐有效范围的两倍。

花费取决于你的能力：

你只能听到高频声音：0 点

你能听到高频声音以及其他声音：5 点

这个优势被包括在下面的超声波交流中；如果你有超声波交流，你不点这个也一样(但不必须)

超声波交流 体 异 0 或 10 点

Ultrasonic Speech

你可以在超声波距内交谈。这个优势包含了上述的超频听力。注意，听到持续的超声波场会让许多生物感到极度烦躁甚至痛苦不堪！

花费取决于你的能力：

你只能通过超声波对话沟通：0 点

你可以频繁的在常规对话与超声波对话之间切换：10 点

紫外视觉 体 异 0 或 10 点

Ultravision

你可以目视紫外线(UV)。在白天，即使太阳被云遮住，其散发的紫外线也会出现在户外，但是会被窗玻璃或任何其他固体屏障(土层、石头，等等)阻挡。荧光灯也会散发出紫外线。

在紫外线存在的场合，你能辨认出的颜色比一般目视时更多。这能帮助你分辨轮廓，识别微量尘土或染料等，还能辨认矿物与植物。你在有紫外线存在时在所有视觉(Vision)骰上获得+2 加值，此加值也应用于任何用以寻找线索或隐藏物品的取证(Forensics)，观察(Observation)与搜查(Search)骰。

在夜晚，星星发出的少量紫外线会照射到地面上。这无法让你在黑暗中视物，但是能让你无视黑暗惩罚带来的-2 减值(与黑暗视觉(Night Vision)累计)。紫外线在水中的穿透性比可见光更强，这让你在水下受到的所有视觉减值减半(但是在完全黑暗的情况下，你和其他人一样目盲)。

此优势的花费取决于你的能力：

- 你只能看见紫外线，并且在室内、地下或其他任何没有紫外线的地方视为目盲，即使这些地方存在正常的可见光源：0 点。
- 你可以同时看见可见光与紫外线：10 点。

不老 体 异 15 点

Unaging

你不会自然变老，也不会因为非自然原因变老。你的年龄被固定在选择此优势的那个点，永不改变。你不需要为衰老投骰。

特殊强化因子

年龄控制：你可以令自己快速变年轻或快速变老，最多 10 倍于正常速度。+20%

无所惊扰 心 15 点

Unfazeable

没什么事情能令你惊讶——至少对你来说没有感到明显的威胁。这个世界充满诡异的事物，只要他们不来烦你，你就不管他们。

你不用骰恐惧骰(Fright roll)，反应修正值对于你来说也几乎无效。对于陌生人，无论看上去有多奇怪，只要行为端正，你就会对他们外貌谦恭保持距离。你对于任何做了恶行的人仍然会有正常的反应骰惩罚。但你即使在被迫使用暴力时仍会保持礼貌。威吓(Intimidation, 202 页)对你无效。

你并非没有感情——你只是从不表现出强烈的感情。典型的老年功夫大师或英国管家通常有这个特性。

你必须完整地扮演出这个优势，否则 GM 可以宣称你失去此优势。对于恐怖情节密集(几乎每小时都要骰恐惧骰)的冒险，GM 可以将此能力增至 20 点——或者更多——或干脆禁掉。

此优势与所有恐惧症(Phobias)的劣势不兼容。

普适消化能力 体 异 5 点

Universal Digestion

你有着非常强的消化适应力，这使你可以从任何无毒害的动物与植物蛋白中获得营养，不论它有多么的罕见或奇幻。这能让你在遇到状况时以此度日，通常是无害但没有营养的。你没有特殊的毒害抵抗能力，为了这点请购买抵抗力(p. 80)。这个特性的好处在于你在吃的时候可以快速并安全的处理掉无毒的有机证物。

不死 体 异 50 到 150 点

Unkillble

你是杀不死的！你会遭受伤痛的所有其他效果。你会感到疼痛，你的伤口会令你动作迟缓，你可以被震慑或击倒。当你的某个肢体受到致残伤害的时候会失去机能，你甚至会失去肢体。

你可能由于疾病，受伤或毒药丢失属性，优势等等。然而，你仅仅会在你的肉体完全被摧毁的情况下才会死去——有时候连这样做都杀不死你！

此优势有三级：

不死(1 级)

价格：50 点

伤害对你的效果如常，但你不用做 HT 投骰来保住性命。你可以在 HP 降低到 $-10 \times \text{HP}$ 之前活着(甚至行动，若你保持清醒的话)，如果 HP 降低到如此程度，你的身体会被完全摧毁，然后你就死了。只要你活着，你就可以以正常速度回复 HP——一般是 1HP/日，可以应用任何来自自愈(Regeneration, 第 80 页)的调整。若你的肢体受到致残伤害，也可以被治疗，但除非你有再生(Regrowth, 第 80 页)。

不死(2 级)

价格：100 点

如同不死(1 级)，但你不会在 HP 降到 $-10 \times \text{HP}$ 时死去，一旦你达到了 $-10 \times \text{HP}$ ，你变成一副不可摧毁的骷髅，并失去意识。你不会再因为任何攻击而受到进一步的伤害。一旦伤害停止，你如常回复 HP——即使你被大卸八块——任何切断的肢体会长

回来。当你的 HP 回复到 0 以上，你恢复意识。注意你的敌人仍然可能把你的“尸体”关起来，甚至可以将你置于一个可以连续造成伤害(火焰是最常用的选择)的地方，以阻止你的恢复。

不死(3 级)

价格：150 点

如同不死(2 级)，除了在-10*HP 的时候，你变成幽魂，能量体或其他的不能被通常方式放置或伤害的非实体形态。在这个阶段，你失去意识并如常回复 HP，一旦你的 HP 回满，你的完整身軀會在 GM 所選的地方合成。如果 GM 允许，若你拥有不死(2 级)或不死(3 级)，并且 HP 降到-10*HP，你可以卖掉不死，并使用这些点数，购买一种灵魂或不死的种族模板(若该类生物在设定中存在的话)。这样一旦你治愈了所有伤害，你会变成幽魂，还魂尸(Revenant)等等。默认地，你仍然会如常衰老，并由于年老而死亡。

要想做到真的不朽，除了不死还要选不老——以及可能需要以下的一个或多个：不需呼吸(Doesn't Breathe，第 49 页)，伤害耐受(Injury Tolerance，第 60 页)，自愈(Regeneration，第 80 页)，以及抵抗力(Resistant，第 80 页)。

特殊限制因子

阿喀琉斯之踵(Achilles' Heel)：来自某个特定来源(可能在此来源上你有弱点(Vulnerability)(第 161 页))的伤害可以如常杀掉你。在此种伤害下你的 HP 低于 0，必须如常作 HT 投骰以保住性命，如果低于-5*HP，你自动挂掉。此限制因子的价值基于该攻击的稀有性，使用在有限防御(Limited Defenses(第 46 页)中的定义：“罕见”价值-10%，“偶尔”价值-30%，“常见”和“普遍”价值-50%。

妨碍(Hindrance)：某种特定的物质(比如银或木头)可以阻止你的治愈——无论是自然方式或是自愈(Regeneration)——只要它在你身体中存在。一旦你由于伤害而昏迷，你会一直蛰伏指导该种物质被从你的身体里清除掉。此限制因子的价格基于该物质的稀有性：“罕见”价值-5%，“偶尔”价值-15%，“常见”价值-25%。

转生(Reincarnation)：此因子仅可应用于不死二级或三级。当你被降到-10*HP，你以如常的速度恢复，但当你醒来，你会在一具全新的身体里，并拥有全新的能力。由 GM 来造这具身体(或者 GM 可以允许你来造)，但你总是保留你的不死优势。价格：20%

触发(Trigger)：此因子仅可应用于不死二级或三级。当你被降到-10*HP，你需要某些物质(比如人血)或条件(比如某项仪式)来激活你的治愈能力。在那之前你会一直蛰伏。此限制因子的价格基于该触发方式的稀有性：“罕见”价值-25%，“偶尔”-15%，“常见”或“普遍”-5%。

超常背景 心 点数不定

Unusual Background

此人物特性是 GM 用于调整在游戏世界中难以取得之“超常能力”价格的手段。“超常能力”可能是电影化人物特性、魔法、异类优势(对人类来说)、超自然优势(对任何人物来说)甚或其他任何东西——范围与战役设定有关。玩家有权向 GM 提出超常背景，但是由 GM 决定该超常背景是否可以接受，以及若可以使用，其价格和收益。例 1：“被巫师养大”。所以可以学习法术。在魔法非常常见的奇幻世界里，这是 0 点的特效；在魔法存在但是被掩盖的阴谋论世界观中，这是 10 点的优势；在恐怖游戏中，这是 50 点甚至被禁的优势，因为会操纵超自然力量的 PC 会大大削弱这种恐怖感。例 2：“魔法之神的女儿”。所以可以具有“不死”。在任何世界里这都是一个“超常背景”优势，而且价值会高达 50 点——如果 GM 还没有禁。并不是每个不寻常的人物概念都是超常背景。GM 只应要求为那些会带来方便的事项支付点数。例如，被狼养大，对于人类来说是非常不寻常的，但除非这个经历给予了他特殊能力(如与动物交谈)，这就只是个背景调色，价值 0 点。

真空生存 体 异 5 点

Vacuum Support

你能避免真空和压力减少带来的相关有害影响(见 真空, p. 437)。这个优势并不能为你供给空气, 为了这点请购买无需呼吸(p. 49)。常常与真空生存配合的有密封优势(p. 82)以及辐射抵抗(p. 79)和超温耐受(p. 93)也经常用到, 但这些特性都不是必须的。

吸血鬼之咬 体 异 30 点 +5 点每额外吸取的生命值

Vampiric Bite

你可以咬人, 并吸取他们的生命力, 在这个过程中治愈你的伤口。你只能捕食那些无助(被固定(Pin), 震慑, 失去知觉等), 被抓擒或自愿的受害者。如果他身穿盔甲, 你啃咬的伤害必须穿透他的 DR。当你咬穿受害者的 DR, 你能够每秒从他身上吸取 1 点生命值。每当吸收 3 点生命值, 就会为你恢复 1 点生命值或 1 点体力值(由你选择)。你不能通过这种方式提高你的生命值或体力值上限。吸血鬼之咬的基本内容需要 30 点的费用。你可以购买你每秒吸取的生命值, 每额外购买 1 点, 花费 5 点, 举例来讲每秒吸取 10 点, 花费 75 点。

吸血鬼之咬也可以用于战斗而非捕食之中。你可以选择将他视为尖牙(锋利的牙齿)或尖牙(尖喙)。你不需要为此另外购买优势。

天马行空 心 5 点

Versatile

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

非常健康

Very Fit

见 健康, p. 55

高级快速医疗

Very Rapid Healing

见 快速医疗 p. 79

振动感应 体 异 10 点

Vibration Sense

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

要使用振动感应的話，做一个感测检定。翻阅尺寸以及速度/距离表(p. 550) 叠加目标的大小和速度加值，并扣除距离减值。风(空气中)或激流(水中)会产生“噪音”对你的感测造成干扰。从表中找出并扣除风或水流的速度对应的减值。

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

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

特殊强化因子

通用：你的振动感应同时在空气和水中起效 +50%

模拟训练 心 超 10 点

Visualization

你可以通过模拟你自己成功的执行任务来提高完成任务的几率。你脑中的构想越接近实际情况，加值越高。模拟训练必须详尽并且有着清晰而明确的行动。这在瞬息万变远超你设想的战斗中毫无用处。要使用这个天赋，你必须进行一分钟的专注。你，玩家本人，必须详细描述你想象的情景(包括其他感官所捕捉到的)以及你希望实现的结果。然后做一个 IQ 检定。你的构想每成功一点你获得+1 加值——如果该情况与你模拟训练中的构想的几乎完全贴合。如果他们不完全相同，奖励减半(最低 +1)。如果它们大相径庭，奖励除以 3(没有最低限制)。GM 可以对描述的好坏进行评估，对于好的描述可以提供至多+2 的加值，或对于坏的描述，给予任何程度的惩罚。

迷人声线 体 10 点

Voice

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

空中行走 体 异 20 点

Walk on Air

空气，烟雾，以及其他气体在你脚下就像坚实的地面一样，允许你在这些“看不见的楼梯”上下行走时保持通常的地面

移动力。这在真空中不起作用，这里必须拥有一种存在的气体。如果被击倒或者滑落，你需要尝试骰一个 DX 检定来应对接下来的每一次下落。如果你成功了，你将停在稀薄的空气中安然无事，反之，你直坠地面遭受到正常的跌落伤害(见 坠落，p. 431)

水上行走 体 异 15 点

Walk on Liquid

你可以像走在坚实的表面上一样在任何液体上行走。在水面上移动时使用你的通常的地面移动力。然而这不会对你通过接触液体而造成的伤害形成任何保护。你不能穿过岩浆和沸酸而不遭受任何伤害！

瞬移 心 超 100 点

Warp

你拥有在点和点之间传送，旅行但无需穿过其中的空间的能力。要如此做，你必须能见到你的目的地，可以通过眼睛看到，或远程展现(通过闭路电视，或使用带有共感(Sensory)强化的心灵读取(Mind Reading)能力从其他人的眼睛里看到，等等)，或清晰地想象(这仅对你以前亲身去过的地方有效)。你可以携带等于你 Basic Lift 再加上运载能力 (Payload, 第 74 页) 的重量的所有东西一起旅行。想要带更多东西或携带他人一起传送，请选择强化因子额外载荷 (Extra Carrying Capacity) (见下)。

投一个 IQ 骰来启动你的能力，有如下的修正：

距离(Distance)：距离会带来如下表所述的惩罚。若实际距离在下表的两个值之间，使用较糟的惩罚。

距离	惩罚
10 码	0
20 码	-1
100 码	-2
500 码	-3
2 英里	-4
10 英里	-5
100 英里	-6
1000 英里	-7
之后，距离每番 10 倍，惩罚-1	

准备时间(Preparation Time)：用于准备传送的总时间会按照下表所述影响 IQ 投骰：

时间	IQ 修正值	时间	IQ 修正值
无	-10	4 分钟	+3
1 秒	-5	8 分钟	+4
2 秒	-4	15 分钟	+5
4 秒	-3	30 分钟	+6
8 秒	-2	1 小时	+7
15 秒	-1	2 小时	+8
30 秒	0	4 小时	+9

1 分钟	+1	8 小时	+10
2 分钟	+2	此列表并非没有上限，+10 是最大可能的加值	

间接定位(Removal)：若你是通过某种“二手的”途径来定位目标，你每级 removal 会有-2 减值。例如，看电视或看别人的眼睛会有-2，如果你通过别人的眼睛看到他在电视里看到的情形，就是-4；对于你曾去过但看不到的地点有额外的-2。

体力耗费(Fatigue Points)：每花费 1 点 FP，你获得+1 加值。你必须在投骰前声明你要花费的 FP，无论成功与否，你都会花费掉它。花费 FP 绝不是必须的，但对于没有充分准备，却又要做长途旅行的情况，通常这是个好的办法。若成功，你出现在你目标的地点。若失败，你就呆在原地，但耗费了力气：你在接下来的 10 分钟内，再使用本能力会有-5 减值。若是大失败，你传送到了错误的地方。这可能是 GM 选择的任何地方。这地方可能不危险，但一定是对你来说非常不舒服的地方。另外，你的能力有时候会坏掉，1d 小时内无法使用。你可以用此能力在战斗中躲避攻击，每轮一次，你可以瞬间将自己传送到一个 10 码内能看到的地点。当然，IQ 投骰要承受相应的-10 减值，当然你可能愿意支付 FP 来降低这个减值。你可以通过练习来改进此能力，花费点数来加入强化因子或移除限制因子。

你不能应用减少体力消耗(Reduced Fatigue Cost)因子或减少使用时间(Reduced Time)因子（第 108 页），而是应该应用可靠性(Reliable)(见下)来使得你花费更少的时间或更少的 FP 来更可靠地传送。

特殊强化因子

盲传(Blind)：你可以传送到特定的坐标(距离和方向)，而无需看到或曾经到过目的地。但如此做时，你的 IQ 承受额外-5 减值，而花费 FP 的价格是每花费 2FP 获得+1 加值。价格：+50%

额外载荷(Extra Carrying Capacity)：你可以携带比你的 Basic Lift 更多的东西一起传送。若你能携带足够重的东西，你可以带一个人一起瞬移。轻载价格+10%，中载+20%，重载+30%，超重载+50%。

可靠性(Reliable)：你的能力稳定且可预测。此优势每级可以为你使用本能力时的 IQ 投骰提供+1 加值，这允许你在几乎没有准备的情况下传送(如，在战斗中)或传送很长的距离但不用花费那么多 FP 来增加成功率。价格：+5%/级，最多 10 级

连穿带瞬(Warp Jump)：此强化因子只能是在你同时有 Jumper 和 Warp 这两个优势时可选，你必须将此因子应用于 Jumper 和 Warp。若你同时是时间和世界的 Jumper，而且想将 Warp 与它们两者一起用，则需要买两次此因子。当你穿越的时候，你可以同时使用 Warp 出现在你想出现的目的地的任何地点。你要投骰两次，每个能力一次——因此有可能一个投骰成功了而另一个失败了，或者两个都失败了。价格：+10%每连接一个 Jumper 能力

特殊限制因子

超空间跃迁(Hyperjump)：你实际上是通过某个“超空间”或“穿越空间”来实现瞬移。因此你并非即时的传送，而是有一个实际的速度，这就是说，你的旅行需要花时间。如果做长途的瞬移，你必须考虑到你的维生需求！另外，另外，你不能在大气层内启用超空间跳跃，也不能瞬移短於一光秒(186,000 英里)的距离(186,000 英里，IQ-10)。这事实上限制了你的太空旅行。超空间跃迁有个好处在于：若你有导航（超空间)技能，你可以用它代替 IQ 来投骰。若你的有效速度是光速(每 186000 英里的距离花费 1 秒)，价格-50%。若你一天可以走一光年(IQ 投骰-17)，价格-25%。

裸奔(Naked)：你瞬移时不能携带任何东西！你到达时总是裸着的。价格：-30%

心灵传送(Psionic Teleportation)：你的能力是你 心灵传送能力的一部分(见第 257 页)。价格：-10%

范围限制(Range Limit)：每次跃迁你可以传送的距离有上限。选择一个范围，然后在上面的“距离-惩罚”表里找到它。此因子价值-5%*(10+惩罚值)；即，上限为 10 码(-0)的价格是 50%，100 英里(-6)价格是-20%。超过 100000 英里的距离限制没有意义，不算作限制因子。

财富
Wealth

见 p. 25
高于平均水准的财富是一个优势，你需要标注在你的人物卡上

武器大师 心 点数不定

Weapon Master

你在某类以肌肉作为动力源的武器(剑, 弓, 等等, 不能是火枪)上受过高规格的训练或有极高的天赋。允许的分类包括:

- 所有以肌肉作为动力源的武器。45 点
- 一大类武器。例如: 所有带刃的武器, 所有单手武器等等。40 点
- 不那么大的一类武器。例如: 所有的剑, 所有的忍者武器等等。35 点
- 一小类武器, 例如: 击剑武器(fencing weapon)(副手短剑 main-gauche, 细剑 rapier, 军刀 saber 和轻剑 smallsword), 骑兵武器(knightly weapon)(阔剑 broadsword, 战锤 mace, 盾牌 shield 以及长枪 lance)。30 点
- 两种通常会在一起使用的武器。例如: 单手阔剑 boardsword 和盾牌 shield, 细剑 rapier 和副手短剑 main-gauche。25 点
- 一种特定的武器。20 点。

在任何情况下, 若一种武器可以被投掷, 此优势的好处亦可被用于投掷该种武器时。

当使用恰当的武器时, 如果你相关的武器技能达到 DX+1, 则基础击打或挥舞伤害每个骰子+1; 若达到 DX+2 或以上, 则每个骰子+2。你做速击(见近战攻击选项, 第 369 页)的惩罚减半, 每轮可以做超过一次的招架(见招架, 第 376 页)。若你在相关技能上没有等级, 不会获得这些好处。

你熟悉——如果不是专业的——任何你选择的类别内的武器。这给予你更好的默认技能等级: 敏捷/Easy 的武器技能缺省值为 DX-1, 敏捷/普通 为 DX-2, 敏捷/困难 为 DX-3。注意, 这些武器并非更容易学习, 因此你不能从新的默认技能等级来买以节省点数。

最后, 你可以学习以此优势为前提的电影化技能(见第 4 章)——例如盲斗(Blind Fighting)和斗气击(Power Blow)——若你可以将它们应用于你选择的武器类型的话。在任何情形下, GM 拥有最终决定权。

本特性最适用于“电影化”的热血游戏。对于写实风格的冒险, GM 可以考虑禁用之。

无师自通 心 超 20 点每等级

Wild Talent

你无须理解个中原理就可以做出各种事情。在一次游戏进度中, 你有与你的技能等级相同的次数来使用这个优势, 你可以在技能检定掷骰时用你的基本属性来取代技能等级: 使用 IQ 来检定与 IQ 相关的技能, DX 来检定与 DX 相关的技能, 以此类推。你无需考虑技能减值, 但情景与装备产生的修正, 如它们对本来的技能的修正一样, 会正常地影响判定。技术水平也不会有影响: 一个 TL3 的僧侣可以通过 IQ 检定来使用 TL12 的计算机编程!

无师自通也适用于那些没有一般来说没有默认情况的技能, 前提是你已经拥有了技能的前置优势。例如, 你可以在有魔法天赋(Magery)的情况下使用未知魔法, 也可以在有大师传承的情况下(Trained By A Master)使用未知电影化的武术技巧。

无师自通对于你已经掌握的技能没有效果。

特殊强化因子

技能保留(Rentention): 你可以学会你使用过的技能! 想这样做的话, 你在掷骰进行技能检定时必须拥有一个未使用的角色点数。当你成功时, 你能立刻买下一点价值的技能等级。在一个月你无法提升你以这种方法学会的技能等级, 这一个月内你都要以-2 级来使用这一技能。如果掷出大成功, 你可以立刻开始提升你的技能水平, 并且没有-2 的减值。一旦掷骰失败, 你无法学习这一技术; 而一旦大失败, 你同时也会失去那一点未使用的角色点数! 即使你判定检测成功, 如果你没有满足该技能的前置, 直到你获得这些前置之前你的技能都会一直是-4 的等级, 并短期内无法提升技能等级。这一增益无法让你学会高过你的科技水平的技能。+25%。

特殊限制因子

仅限紧急情况 (Emergencies Only): 你的无师自通优势只能在生命受到威胁的情况下发挥作用，比如足以致命的战斗。想要使用这一优势，你必须提出与当下危机直接相关的一个结果。你的请求必须是具体的(例：“让他闪边儿。”)，但不能具体指定到使用的技能上(例，“使用柔道”或“施放控制法术”)。GM 会选择一个能让你实现你提出的结果的技能。技能的挑选不局限于世俗技艺：如果你有魔法天赋 GM 可能会为你选择一个魔法，有大师传承则会给你提供一项电影化的无数技能，以此类推。当 GM 选择好技能之后，就和平常一样就对应属性进行掷骰。如果 GM 认为你已经具备了可以实现目标的技能，他会建议你这时候应该使用怎样的技能。这种情况也是你的无师自通天赋的一种用法！-30%。

范围聚焦(Focused): 你只能使用(且如果你有“技能保留”时，学习)一个特定系统内的技能。选项包括精神(基于智力(IQ)，感知(PER)或意志(WILL)的常规技能)，物理(基于力量(ST)，敏捷(DX)或健康(HT)的常规技能)，魔法(法术)，以及气(电影化武术技能)。-20%。

跨种族文化精通

Xeno-Adaptability

见 文化适应性，p. 46

神秘身份 社 10 点

Zeroed

你没有法定身份。即便是当地的最高当局对你也是丝毫不知。在奇幻设定中，你是一个“神秘流浪者”，占卜魔法也不能知晓你过去的确凿信息与真实身份。在高科技世界里，你不会出现在国家档案之中——如果存在电脑数据库，他们将不会包含你存在的证据。你必须给出一个理由；例如：你的父母在你出生时丢下了你，从法律的角度上你已经死了，或者你用某种方式摧毁了你所有的记录(解释是如何做到的！)。你必须严格对待现金或商品交易以维持该状态，信用卡与银行账户必须足够隐蔽(账户关联到代码而非个人——如瑞士银行账户)，或通过临时身份申请到(见 p. 33)。

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

修正因子

修正因子，指的是你可以添加给一项人物特性——通常是一项优势，从而改变它运作方式的一种添加项。修正因子分为两类：强化因子(enhancements)和限制因子(limitations)。增加一项强化因子会让获得因子的特效更加有用，而增强削弱因子会为你的能力增加额外的限制。

特殊/特殊修正因子

许多优势，以及某些劣势，提供“特殊强化因子”与“特殊限制因子”这些修正因子通常只适用于给出这些因子的那个人物特性。但是，GM 可能会选择将专用因子分享给其他非常类似的特性。

优势的射程、范围与持续时间

在使用修正因子的时候，你偶尔会需要知道没有明确射程、范围和持续时间的优势的这些属性——例如，给通常没有射程的优势增加一个送射程的强化因子。默认射程是 100 码，范围是 2 码半径(并且高度是 12 英尺高，如果需要体积的话)，持续时间是 10 秒，除非优势已经明确了这些属性。例外会被标出。

修正因子会按他们的效果强度来按比例调整原来特性的价格。强化因子会导致价格增加，削弱因子则会降低价格。这个以百分比表示。例如，+20%的强化因子会导致这项优势的价格增加原价的 1/5，而-50%的削弱因子会导致价格减半。你可以向一个特性添加任意数量的因子。将所有因子的价格修正相加，然后用修正之和去调整特性的价格。将最后的结果产生的小数进位。例如，一个+10%的强化因子，再一个+40%的强化因子，和一个-30%的削弱因子，以及一个-45%的削弱因子，加起来是-25%。这就会将一项价值 10 点的优势降价为 7.5 点，然后进位到 8 点。修正因子最多只能降价 80%，如果最后的和超过了-80%，将其视为-80%计算。因此，不论你加了多少削弱因子，你也无法将一项特性的价格降至原来的 1/5 以下。GM 对于那些特性可以接受因子修正，以及如何修正具有最终解释权。某些组合毫无意义(想象一下有使用次数限制的不老优势!)而其他的则会导致滥用，而另一些则是不适合这次游戏。百分比也有导致多出来很多数学运算。希望保持事情简单的 GM 可能会希望直接禁止修正因子。

强化因子

你可以向优势增强强化因子，罕见情况下也可以向基础属性和次级属性添加。GM 甚至可能允许你想某些技能添加强化因子。但是这很难说得通，除非这个技能的运作方式非常像优势(可能对于某些非人类种族的种族技能是这样。)

关闭与开启

当你使用一项有强化因子的特性时，你必须使用它所拥有的全部强化因子——除非某个特定的强化因子——或是被修正的特性本身——特别允许你关闭某一项因子(许多强化因子给出的额外能力在可能在特定情况下根本没有用，但是它们仍然处于开启状态)。有能力自由选择强化因子处于开启状态，添加强化因子选择性强化因子。

因子的最大折扣是-80%。

注意：如果优势有自己的特殊增强或削弱因子，它们通常不能采用相同的通用因子，GM 可以允许这些特殊因子用到其他优势上，但可能引起问题[攻击类因子]：有(攻击类)标注的因子是专为特效攻击(Affliction)、束缚攻击(Binding)、内在攻击(Innate Attack)这三个优势，以及有远程。(PS：带远程(Ranged)因子的能力视为攻击类能力，因此，“远程治疗”是攻击类能力。)[穿透类因子]：有(穿透类)标注的因子不可同时使用。

精准(Accurate)(攻击类)

+1/+5%

增加攻击的 Acc，也就是精度。这个值只有在瞄准后才加到命中上。

影响虚体(Affects Insubstantial)

+20%

使你的能力除了影响普通的实体角色和实体物品外还能影响虚体目标。

影响实体 (Affects Substantial)

+40%

即使你处于虚体状态，有这个因子的能力仍然能影响实体。警告：可能不平衡。

范围效果 (Area Effect) (攻击类)

+50%每级

把攻击能力变成 AOE，1 级半径 2 码，2 级 4 码，3 级 8 码，以此类推。是移动效果、滞留效果、选择区域、轰击、发散这几个因子的前提。

护甲除数 (Armor Divisor) (攻击类) (穿透类)

多样

这个攻击能力现在能忽视一部分 DR，投伤害前对方 DR 除以护甲除数后再计算，

护 甲 除 数	修 正
(2)	+50 %
(3)	+10 0%
(5)	+15 0%
(10)	+20 0%

只有内在攻击 (Innate Attack) 和特效攻击 (Affliction) 可以用本因子强化 (火箭筒普遍有护甲除数 10)

灵光 (Aura) (攻击类)

+80%

你的攻击是遍布全身的灵光，你碰到的和碰到你的都会受到影响，如果使用武器则是武器受影响。可以开关。必须与近战攻击 (C) 因子 (-30%) 同时使用。使用这个因子的经典例子是火焰护甲。

基于(属性值)(Based on (Different Attribute))(攻击类)

+20%

只能用于允许用 ST\DX\IQ\HT\PER\WILL 这几个属性做抵抗检定的能力。把原来用来抵抗的属性换掉。比如本来用 HT 抵抗的能力，加了基于 WILL，就变成 WILL 抵抗。

见血/血液媒介(Blood Agent)(攻击类)(穿透类)

+100%

对于有范围效果或锥状因子的能力，这是强化因子。具体干什么后面到了限制因子再讲。

锥状(Cone)(攻击类)

+50%，最大宽度每增加 1 码+10%

把攻击变成龙喷火一样的扇形或锥状效果，该效果的形状为，高为攻击射程，底宽为最大宽度的圆锥。攻击近距离目标并不使锥的夹角扩大。

接触皮肤(Contact Agent)(攻击类)(穿透类)

+150%

对于有范围效果或锥状效果因子的能力，这是强化因子。具体干什么后面到了限制因子再讲。

超元(Cosmic)

多样

这个强化因子根据优势的不同有以下选择：

非攻击非防御 (+50%)：无视原优势的限制，比如可以穿透阻挡虚体的效果的虚体状态。

防御 (+50%)：对加了超元的攻击仍然正常发挥作用。

持续性攻击 (+100%)：对于按描述可以被某些额外手段消除的、效果持续的攻击，这些手段现在无效，比如火焰将无法被水扑灭，毒系攻击无法被医疗技术解决等等。正常的防御仍然生效。

不可抵挡 (+300%)(穿透类)：无视正常的防御效果，但是主动防御仍然有效。

循环(Cyclic) (攻击类)

多样

这个强化因子只能用于造成灼烧、腐蚀、疲劳或毒性伤害的内在攻击。它代表在被攻击者身上持续的攻击：酸液、疾病、燃烧剂、毒药等(对于那些在环境中持续的攻击，见持续效果因子)。一个加了循环因子的攻击对目标正常造成伤害——但是目标一旦受到了影响，每经过预先设定的时间一次就好受到一次伤害！所有的穿透修正因子(例如各种媒介或携带)继续生效：例如，循环的攻击如果有携带因子则继续无视 DR。最可怕的是，被攻击者在攻击停止前将无法(自然)恢复攻击造成的 HP 或 FP 损失！你必须同时声明一个足够常见的摆脱继续伤害的途径。例如，为了摆脱循环的腐蚀性或是灼烧攻击，被攻击者可能需要洗掉酸液或是在地上打滚，消耗 1 秒或更多时间，并需要一次成功的 DX 或 IQ 检定。疲劳攻击或是毒性攻击可能需要药物或是医学手段(使用医疗技能)。细节由 GM 决定。

循环因子的基础值基于间隔时间：

时间间隔	修正值
1 秒	+100%
10 秒	+50%
1 分钟	+40%
1 小时	+20%
1 天	+10%

在上面的基础上，乘以除去第一次以后循环的次数。GM 应该考虑限制那些伤害少于 1d 的攻击的循环次数。循环的攻击通常具有“可以抵抗”限制因子。如果有的话，每一轮循环都给予一次抵抗机会，只要成功就避免了继续受伤害。如果循环的攻击可以抵抗，价格减半。有些循环的攻击具有传染性。被影响的角色可能无意识地将效果传染给别人，规则同疾病。这会增加这个强化因子的点数价值，但是在计算其他情况之后再加上：轻度传染性+20%；高度传染性+50%。上面的因素是可以叠加的。例如，一种可以抵抗的疾病有着每天一次合计 31 天的循环会花费： $+10\% \times 30 \times 1/2 = +150\%$ 。如果它还是具有高度传染性的，+200%。

伤害调整(Damage Modifiers) (攻击类)

多样

- 为伤害添加附带效果。
- 1. **双倍瘀伤(Double Blunt Trauma (dbt)) (+20%)**：适用于灼烧(burn)、腐蚀(cor)、切割(cut)、刺击(imp)、贯通(pi)伤害类型的攻击，即使未能穿透柔性(皮甲、防弹衣一类 DR 有*标记的铠甲)护甲提供的 DR，仍然能造成一定伤害。cr(钝击)伤害类型则自带这个效果。(PS：切割(cut)、刺击(imp)、贯通(pi)这三种伤害类型本来就能造成瘀伤，但是效果不如钝击(cr)。这个因子对他们的效果是加强造成瘀伤的能力。)
 - 2. **双倍击退(Double Knockback (dkb)) (+20%)**：适用于切割或钝击伤害，产生的击退效果翻倍。
 - 3. **爆炸(Explosion (exp)) (+50%每等级，最多 LV3)**：攻击获得 414 页的爆炸效果规则，LV2 和 LV3 降低伤害随距离衰退的速度，攻击的护甲除数对爆炸产生的范围伤害无效。
 - 4. **破片(Fragmentation (frag)) (+15%每骰子，最多 12d 或基础伤害的骰数)**：产生破片，造成切割伤害，见爆炸效果规则。
 - 5. **高热破片(Hot Fragments)**：将破片改为造成自带循环的灼烧伤害(10 秒 1 次，持续 60 秒)并有(0.2)的护甲除数(也即 DR

计算时乘 5)。

- 6. 模拟环境危险(Hazard)：**适用于疲劳伤害，产生的效果如 14 章描述的环境危险：脱水+20%，溺水+0%，冻伤+20%，睡眠不足+50%，饥饿+40%，或是窒息+0%。攻击造成的 FP 损失视作相应类型的环境危险造成，特别值得注意的是 FP 的恢复(比如饥饿造成的 FP 损失只有吃饱饭才能恢复，如果附加了模拟环境危险：饥饿，造成的 FP 便也只能通过吃饭恢复，而不用吃饭的角色就会免疫这种攻击。FP 的正常恢复速率是 10 分钟 1 点)。
- 7. 燃烧(Incendiary (inc)) (+10%)：**让非灼烧类型的伤害也能点燃东西。
- 8. 辐射(Radiation (rad)) (+25%或+100%)：**每骰子的伤害造成 1 点辐射剂量。毒性攻击(tox)使用这个修正时+25%，取代原来的伤害；灼烧(burn)使用时，+100%，附加在原来的伤害上。
- 9. 电涌(Surge (sur)) (+20%)：**攻击会使具有“电气网络”劣势的角色和电子设备瘫痪。

延迟(Delay) (攻击类)

多样

- 攻击在一定时间后生效，必须声明阻止攻击“发作”的方法。
- 固定时间(+0%)**
- 可以选择时间：**最多 10 秒，+10%；时限更长+20%。
- 触发延迟(+50%)：**不用确定时间，满足条件(一个特点的无线电信号、触摸、压力、1 码内有金属物体)时发作

浮动(Drifting) (攻击类)

+20%

需要有持续效果或延时因子。初始的攻击检定只是确定初始位置，攻击效果会随风、洋流、太阳风等等漂移。可用于模拟毒气、球形闪电、水雷等。

增加持续时间(Extended Duration)

多样

正如其名。	
持续时间乘数	修正值
3x 持续时间	+20%
10x 持续时间	+40%
30x 持续时间	+60%
100x 持续时间	+80%
300x 持续时间	+100%
1000x 持续时间	+120%
永久*	+150%

*设定终止(或治愈)条件的增加持续时间：永久是+150%。GM 判断是否合理。如果无法终止+300%。为了防止 PC 互相给予免费优势，GM 可以禁止将这个等级的增加持续时间因子用于有赋予优势的特效攻击。

要给攻击类优势增加这个因子的话，只有具有灵光、持续效果或墙体这几个因子或有特别说明的攻击才能使用这个因子。如

果待调整的能力具有多个持续时间(如过一段时间会消散的昏睡毒气),每个因子只能增加一个持续时间(如增加昏睡状态时间还是增加毒气团存在时间)

连带效果(Follow-Up) (攻击类) (穿透类)

多样

用于模拟毒镖、穿透目标在里面爆炸的弹种等等。首先需要选择另一个攻击作为载体。被“连带”的攻击只需要注明伤害大小和类型，其他属性由载体决定。如果载体击穿了 DR，被“连带”的攻击将不受 DR 影响。如果载体攻击是自然武器，例如爪子或牙。+0%(例外：如果是载体是被动攻击，例如刺。-50%)如果载体攻击是内在攻击，连带效果的花费等于载体攻击上以下修正因子花费的和：无法关闭、灵光、锥状、浮动、发散、仅限紧急情况、增加后坐力、指导、寻的、增加射程、射流、优先使用次数、咒术、近战攻击、需要准备时间、速射、减少射程、需要额外时间、需要充能、只能无意识使用、难以控制、可靠性差。如果这些修正因子载体攻击一个都没有那么花费是+0%。注意连带攻击不能带有以上的修正因子，只有载体攻击可以带有这些修正因子。

制导或寻的(Guided or Homing) (攻击类)

多样

首先，你攻击数据的 1/2D 数值变成攻击移动的速度。
制导 (Guided) (+50%)：由你引导攻击去进攻目标，你无视距离(不含速度)减值。
寻的(Homing) (与攻击的感知能力有关，基础价+50%)：攻击自己引导自己，最终的攻击与你的攻击技能无关。

增加射程(Increased Range)

+10%每级

射 程 乘数	修 正
2x	+ 10%
5x	+ 20%
10x	+ 30%
20x	+ 40%
50x	+ 50%
100x	+ 60%

更高的等级遵循同样的“2-5-10”的递进规律。

同时增加 1/2d 和最大射程，单独增加其中一样半价。1/2d 射程不能大于最大射程。

射流(Jet) (攻击类)

+0%

攻击类似火焰喷射器的喷火。射程变为 5/10，但是视为触及非常长的近战攻击，不受距离/速度减值影响。每等级的增加射程因子效果变为增加+100%的射程。与范围效果、灵光、锥状效果、携带、近战攻击和增加射速因子都互斥。

连锁(Link)

+10%或+20%

两个能力能同时使用。强制同时使用(合并)+10%，可以分离使用+20%，所有被链接的能力都需要附加这个因子。如果两种攻击的几个特定属性(见书)都相同，可以合并为一个攻击。

难以发觉或无形(Low or No Signature) (攻击类)

+10%或+20%

攻击默认是很容易发现的，如果没有说明，默认是类似枪响或雷击的视听效果。

难以发觉 (Low Signature)：攻击不比开香槟时发出的嘭一声更容易发觉。+10%

无形 (No Signature)：基本不能发觉，但可以设为能被特定能力察觉。+20%

咒术(Malediction) (攻击类) (穿透类)

多样

攻击变为类似常规法术，没有故障率、1/2D 射程、精度、射速、弹药量和后坐力数据，也不能有任何因子修正这些属性。目标的 DR，无效取而代之的是抗性检定或其他效果，使用专注而非攻击动作，目标可以是所有你能看到或用其他方式清晰感觉到的东西，使用 WILL 属性进行攻击检定，承受特殊的距离减值，与目标进行意志对抗以命中目标。

当用来强化特效攻击(Affliction)时，用上面的检定取代抗性检定。你进行 WILL 检定而你的敌人进行 HT 检定——或其他属性，如果你的攻击有基于(属性值)修正——修正像通常的特效攻击一样。例如，某种允许进行 HT-1 检定来进行抵抗的特效攻击将导致你的 WILL 和目标的 HT-1 进行快速对抗

咒术的价值取决于它的距离修正：

- 短距咒术：使用和常规法术一样，每距离目标 1 码就-1 的距离减值，+100%
- 中距咒术：使用常规距离减值，+150%
- 长距咒术：使用和搜集信息类法术一样的长距离减值，+200%。

机动 (Mobile) (攻击类)

+40%每级

只能用于已同时具有持续效果和范围效果两个因子的攻击，攻击产生的持续范围区域可以移动。与浮动因子互斥。只能用于已同时具有持续效果和范围效果两个因子的攻击，攻击产生的持续范围区域可以移动。与浮动因子互斥。

攻顶 (Overhead) (攻击类)

+30%

攻击可以调整角度以从其他面向——通常是顶部——攻击敌人，无视没有防护到顶部的掩体以及姿势带来的减值。可以用于模拟火焰雨、高抛物线抛体、空爆榴弹等。

持续效果 (Persistent) (攻击类)

+40%

必须先有范围效果因子，使得范围持续 10 秒。使用增加持续时间因子来增加持续时间。

远程 (Ranged)

+40%

把被调整的优势 (本来只能影响周边区域或是需要接触才能影响目标) 变成 1/2D 10, Max 100, Acc 3, RoF 1, 弹数 N/A , Recoil 1, 的远程效果。如果效果为持续效果又没有特别说明持续时间，默认为 10 秒。不能用于已经有射程的能力或是天生武器 (body weaponry, 躯体的一部分)

速射 (Rapid Fire)

多样

提高 RoF。

RoF	Cost
2	+40%
3	+50%
4-7	+70%
8-15	+100%
16-30	+150%

	%
31-70	+200
	%
71-150	+250
	%
151-300	+300
0	%

子母弹：攻击像叉状闪电或是霰弹枪一样在发射后分裂成多股攻击。写作 ROF 后面跟一个乘数，例如 ROF 3x4 意味着一次可以发射三发，每发再分裂成 4 发。价格由两者相乘决定，例如，ROF3x4 的价格同 ROF12。

切换模式：ROF5+的攻击 (对于火器而言，全自动) 可以增加切换模式选项，使其可以用 ROF1-3 (半自动) 射击。+10%

减少 FP 消耗(Reduced Fatigue Cost)

+20%每级

每等级减少 1 点 FP 消耗，与可暂时关闭(Usually On)因子互斥。

减少启动时间(Reduced Time)

+20%每级

每等级启动所需时间减半(小数总是进位)，如果时间已经减少到 1，再加 1 级减少可以使之变成即时动作。对攻击、自带有关启动时间的特殊修正因子的能力和魔法天赋无效。

呼吸媒介(Respiratory Agent) (攻击类) (穿透类)

+50%

使攻击必须被吸入才会生效，但无视 DR，只有无需呼吸和呼吸过滤可以完全阻绝这个攻击，如果攻击已经被发现，憋气也是可以的。必须与范围效果、锥状效果或射流同时使用。

目标选择性(Selective Area) (攻击类)

+20%

只能附加于范围效果或锥状效果修改后的攻击。使你可以选择范围内的哪些目标会受到攻击影响。

强化因子选择性(Selectivity)

+10%

允许你在使用能力时选择哪些强化因子生效。例如，如果你的能力是个 AOE，加了这个因子之后，你可以关掉范围效果因子以只影响一个目标。每次使用能力之前你必须声明哪些因子暂时无效，否则默认你打开了所有强化因子。这个强化因子使你无需为了模拟一个有着好几种形态的能力而不得不重复购买相同的能力。

感官媒介(Sense-Based) (攻击类) (穿透类)

多样

使你的攻击通过对方的感官产生作用，因而忽视 DR。例如闪光弹、女妖之嚎。你必须指定起作用的感官，例如视觉、听觉、嗅觉，或其他异种感官，例如侦测。只对一种感官起效花费+150%，每再多加一种感官花费增加+50%。如果附加到一个本来就无视 DR 的能力(如精神控制)上，这个变成限制因子，只对一种感官起效花费-20%，两种感官-15%，三种感官-10%，多于三种感官没有意义。

派生效果(Side Effect) (攻击类) (穿透类，但可以与护甲除数合并使用)

多样

只能用于 Innate Attack，若穿透 DR，则攻击对象进行 HT 检定，穿透伤害(不是最终伤害)每有两点，检定就有-1 减值，失败则承受一个效果。效果从 Affliction 的特殊强化因子中选择，只能选择震慑、行动不能、属性减值和赋予劣势。震慑效果的持续时间正常处理，其他效果持续 (20-HT) 分钟，至少 1 分钟。基础价格为+50%，需要再加上特效攻击强化因子的价格。

附加症状(Symptoms) (攻击类)

多样

只能用于内在攻击，当来自这个攻击的伤害累加到一定程度(被攻击者的 HP 的 2/3、1/3 或 1/2)时产生一个效果。效果从 Affliction 的特殊修正因子中选择，只能选择赋予优势、赋予劣势、属性减值和不良状态。不能用 HT 检定抵抗。如果效果在累计伤害为目标 2/3HP 时产生，因子价格同特殊修正的价格，在累计伤害为目标 1/2HP 时产生，价格翻倍，在累计伤害为目标 1/3HP 时产生，价格乘 3。详见书。例子：失明劣势作为特效攻击的赋予劣势因子使用时，是+50%，但是如果把它作为在目标因为这个内在攻击损失 1/2HP 时的一个附加症状因子，那么是+100%

能在水下使用(Underwater) (攻击类)

+20%

攻击默认只能在真空和空气中使用，附加这个修正因子后能在水下使用，射程为原来的 1/10.

强度可变(Variable) (攻击类)

+5%

可以选择攻击用到的等级数量。例如，如果攻击本来造成 3d 伤害，有了这个修正因子，你可以选择造成 1d 或 2d 伤害。

墙体(Wall) (攻击类)

+30%或+60%

只能用于已同时具有持续效果和范围效果两个因子的攻击，范围效果改为产生一堵墙，任何穿过墙的角色都会受到影响。原来的范围半价每有 1 码，增加一段 3 码长、1 码宽的墙体。你必须明确墙是可以穿透还是实体。

你可以将你的范围效果设置为一面充满物质或你能力效果的墙。它会影响穿过它的任何人或物。你的范围里每码半径可以树一面三码长一码宽的墙+30%

效果跟上面一样，但是你可以把墙做成任意形状。+60%

可以穿透：墙由液体、气体、能量或是松散固体(如荆棘丛)组成，如果有人试图穿过墙时没有被墙击倒、击晕、杀死等等，这位壮士就穿过了墙。能够压制组成墙的物质手段可以驱散墙，比如水或灭火器可以扑灭火墙。

实体：只能用于造成钝击(cr)\切割(cut)、刺击(imp)、贯通(pi)的 Innate Attack。每一码的墙体有 DR3 和 1/2HP，乘以攻击的骰子数(总是进位)，例如，6D 的攻击产生 DR18、3HP 的墙。墙不会对墙本身造成伤害，但是任何撞到墙上的角色受到的撞击伤害，伤害类型改为墙的伤害类型。

限制因子

可用性(Accessibility)

多样

一个“口袋限制因子”，用来代表没有被其他限制因子表现的限制。大致分为两类：限制能力的目标、限制能力可以使用的情境。依赖 GM 判断。以下是一些书中出现的例子：

目标类

只能对男人使用、只能对女人使用：-20%

只能对电器使用、只能对机器使用：在科技设定里，-20%

只能对海洋生物使用：-30%，除非战役设定主要在海里，在这种情况下-10%

只能对外星人使用：-30%或-40%，还是看设定
只能对灵能者使用：一般的设定-50%
不能对红头发的人使用：等价于只能对任意不是红头发的人使用，-10%

情境类

只能在白天使用、只能在夜间使用：-20%
只能在阳光直射下使用：-30%
只能在水中使用：在地球上-30%，根据战役设定的世界有多少水决定
只有在满月时使用、只能在新月时使用：-40%
不能在压力下使用：-60%，因为这意味着这个能力在冒险中会一直下线……

动作类 (属于情境类)：

只能在其他身体型态(隐形、虚体等)中使用：-10%
只能在玩塔罗牌时使用：-20%
只能在飞行中使用、只能在游泳中使用、只能在催眠状态下使用：-30%
只能在多重人格的某一人格下使用：-40%
如果能力只是被削弱(效果减半)而不是无效，因子价值减半。
不允许没有意义的可用性因子，什么医疗只能对友军生效、增强移动(空)只能在空中生效之类。

无法关闭(Always On)

多样

只能用于可以关闭而且总是开着会不方便的能力。只影响外貌或是社会交往，-10%；物理性的不便，-20%；会造成危险(是对你造成危险！)-40%。多数能被修正的优势已经有了对应的特殊修正因子。

护甲除数(Armor Divisor)(攻击类)(穿透类)

多样

小于 1 的护甲除数。

护甲除数	DR 倍数	修正
(0.5)	2	-30%
(0.2)	5	-50%
(0.1)	10	-70%

若对方没有 DR，视作对方有 DR1(不再翻倍)

见血/血液媒介 (Blood Agent) (攻击类) (穿透类)

-40%

攻击必须接触黏膜或是伤口，DR 总是使其无效。这个的设计意图是用来模拟毒液的。加上灵光因子，也可以用来代表“我可是涂了毒药的大**屏蔽**” (intimate physical contact 想不让人想歪都难……) 对于有范围效果或锥状效果因子的能力，被攻击对象吸入也生效！攻击将因此无视 DR，只有拥有密封(82 页)——或是无需呼吸(49 页)、肺部过滤(55 页)之一，加上视觉器官保护(78 页)或保护黏膜(71 页)之一——才能免疫这个能力，所以它直接变成了前面那个超贵的强化因子。

轰击 (Bombardment) (攻击类)

多样

必须与范围效果或锥状效果连用，使得攻击不能自动命中区域中的目标，而是对每个目标进行一次攻击，攻击的等效技能决定了价值：

有效技能	修正
14	-5%
12	-10%
10	-15%
8	-20%

这个因子可以用来模拟落雷、冰风暴一类只能影响给定区域内一部分目标的能力。

接触皮肤 (Contact Agent) (攻击类) (穿透类)

-30%

这个攻击要发生作用必须接触目标的裸露的或是只有透气服装覆盖的皮肤，任意 DR 都能使其无效。这个限制因子是为 Afflictions 和造成疲劳伤害或毒性伤害的 Innate Attacks 设计的。与灵光因子同时使用，可以用来模拟通过皮肤接触“传染”的攻击。对于有范围效果或锥状效果因子的能力，此因子将使攻击无视所有 DR！只有拥有密封(82 页)优势才能免疫这个能力，所以它直接变成了前面那个超贵的强化因子。

消耗 FP (Costs Fatigue)

每增加 1 点 FP 消耗-5%

即时效果(如内在攻击)每次支付 FP 可以使用一次。

持续效果(如飞行)加了这个限制因子之后，每次支付 FP 持续 1 分钟。但是，一旦支付了开始的花费后，维持花费只需要一般的 FP（向上取整）。如果每次支付 FP 只能维持 1 秒钟，价值翻倍，例如“消耗 FP2/每秒”为-20%而非-10%。

伤害限制(Damage Limitations) (攻击类)

多样

这个是为内在攻击设计的。

1. 无瘀伤(nbt) (-20%)：钝击(cr)、切割(cut)、刺击(imp)、贯通(pi)本来是能造成瘀伤(见前面的伤害调整因子)的，加了这个因子后就不能了。
2. 无击退(nkb) (-10%)：钝击(cr)、切割(cut)本来是能造成击退效果的，加了这个因子后就不能了
3. 无杀伤(nw) (-50%)：正常投伤害骰子，并正常造成瘀伤和击退，但是穿透伤害不会造成伤害(减少 HP)。把这个加给钝击(cr)来模拟水炮、气团一类效果，加给刺击(imp)和贯通(pi)攻击(通常带有被携带的其他攻击)用来代表不会造成巨大伤口、但又能击穿 DR，依靠毒性的金针、飞镖等。

消散(Dissipation) (攻击类)

-50%

必须与范围效果或锥状效果因子一起使用，目标离范围效果的中心或是锥状效果的轴线越远，威力就越小，详见书 413 页。

发散(Emanation) (攻击类)

-20%

必须与范围效果因子一起使用，你的攻击没有射程和 ACC，它直接以你为效果中心(如果是妨害性效果，不会影响你)。与远程攻击和近战攻击这两个因子不相容。

仅限紧急情况(Emergencies Only)

-30%

你的能力只能通过恐惧或激动引发；你在“日常”状况下不能使用这个能力。最终解释权归 GM 所有。
仅能在紧急状态下全开(-20%)：如果你的能力在一般情况下还有 50%的效果，那么这个限制因子的价值减少。如果人物特性是按等级购买的，50%效力意味着一半的等级。能力的其他方面怎么改动由 GM 决定。

增加后坐力(Extra Recoil) (攻击类)

后坐力每+1，-10%；最多-40%

初始情况下，远程攻击具有后坐力值 1，表示无后坐力。如果攻击的 ROF 高于 1，你可以增加后坐力作为削弱因子。

不够精准(Inaccurate) (攻击类)

Acc 每-1，-5%

初始情况下，远程攻击具有精准值(Acc)3，最多减到 0.

有限使用次数(Limited Use)

多样

每个 24 小时时间段内使用的次数。对于多数优势，每个使用次数意味着持续 1 分钟。对于攻击，每个使用次数意味着等于 ROF 的“弹药数”，至少每次数 1 发；例如 ROF2 使用次数 3 有着 6 发。

每天可使用次数	修正
1	-4 0%
2	-3 0%
3-4	-2 0%
5-10	-1 0%

每天使用次数为 10+不是有意义的限制。

以下有两个专为攻击提供的选项：

快速再装填：只用 3-5 秒就可以补充全部弹药，弹药的价格和重量由 GM 决定。价值减半；例如 3-4 次使用，可以快速再装填的限制因子只价值-10%。

慢速再装填：同上，但是如果你有 2 发以上弹药，每发弹药(不是每使用次数！)需要独立装填(每发花至少 3 秒)。如果你只有一发弹药，必须使用至少 6 秒装填，如果为了模拟燧发枪一类射速非常低的武器，时间还可以设得更长。价值减少 5%；例如 3-4 次使用，可以慢速再装填的限制因子只价值-15%。

近战攻击(Melee Attack) (攻击类)

多样

你的攻击变为近战攻击，没有射程以及其他远程武器的数据(见书)并增加触及范围(决定价值)：

触及范围	修正
C	-3 0%
1 或 2	-2 5%
C, 1 或 1, 2 或 2, 3	-2 0%
1-4 (类似鞭子)	-1 5%

因为是近战攻击，你可以用它发起格挡、速击、佯攻等。如果你的攻击不能格挡，再-5%

矫正措施 (Mitigator)

多样

你只能对劣势附加这个限制因子。一个特定的物品或物质——矫正措施——能暂时压制你的劣势，矫正措施越有效，你能从劣势获得的点数越少。见以下的指导意见：在使用时能遭到外界攻击，并且很容易被偷、损坏和丢失 (例如，一副眼镜)-60% 必须每天服用的药物，或是每天一次的治疗。-60%

每周进行一次的治疗。-65%

每月进行一次的治疗。-70%

以上假定治疗在药店就能买到。如果你需要特别订购 (并可能很昂贵)，+5%，例如-70%变成-65%，

如果你必须从一个特定来源获得你的治疗，例如一个药物试验项目，+10%，例如-70%变成-60%

例 1：视力不佳是一个-25 点的劣势，戴上眼镜就可以矫正视力不佳，但是眼镜很脆弱，所以是一个-60%的削弱因子，将视力不佳降低到-10 点。

例 2：杰恩患上了 AIDS (艾滋病)，如果没有接受治疗会在一个月内死去。这是致命疾病[-100]。幸运的是，杰恩为了治病在参加一个药物试验项目，这个医疗需要每周进行一次(-65%)，但是脱离了他的这个项目就无法获得(+10%)，矫正措施限制因子的最终价值是-55%，将致命疾病的价格变为-45。只要杰恩坚持参加这个项目，他的死亡倒计时就暂时不动。

不便副作用 (Nuisance Effect)

多样

你的能力具有一个可以引起你严重不便的“副作用”。任何对这个限制因子的使用必须经 GM 同意并由他决定价值。GM 应该无情地否决任何属于滥用或是没有真正损害能力价值的效果。以下是一些例子 (一个给定的人物特性可以拥有多于一个的下列缺陷)：

你的能力会带来反应减值，可能是因为它让你看起来很恶心 (-5%每-1，最多-4)

你的能力使你非常明显，限制潜行并吸引敌人 (-5%)

你的能力在物理上使你不便，它可能会吸引叮人的昆虫、导致你的护甲生锈、或是使你非常饥饿等，-5%

你不能把有价值的 ability 宣布为不便副作用。例如“一英里内的人全都突然死亡”不能被接受为不便副作用因子。

你也不能把无害的副作用为不便副作用。如果你的恐惧能力不会吓走沙鼠而是吸引它们，这个效果很有趣但是不是限制因子。

定时发作 (Onset) (攻击类)

多样

必须与见血、接触媒介、携带、咒术、呼吸媒介之一同时使用。它将会把接触攻击造成的效果延后。

延迟时间	修正
1 分钟	10 %
1 小时	20 %
1 天	30 %
1 周 (或更久)	40 %

两个时间之间的值使用小的那个，例如 30 分钟是-10%，如果你可以控制延迟的时间，选择延时强化因子。定时发作的变体是长时间接触发作。只能与灵光或是持续效果因子同时使用，用来模拟毒性不强的毒气等，它与定时发作类似，只是攻击对象必须与来源接触满整个延迟时间才会发作，额外-20%，例如 1 分钟变成-30%。

契约 (Pact)

多样

一个上界力量——神、精灵等——给予了你能力，前提是你遵守某种严格的道德准则。这组准则必须以一个或多个自我设限的心理类劣势表示(121 页，这些劣势的列表 TROW 有翻译，在劣势简介(副标题：非列表部分))这些劣势正常给予点数。如果你竟敢偏离正道，你的能力立刻停止运转，直到你为你的行为深深忏悔。价值与要求的劣势总价值的数值相等，例如，-10 点的誓言给予价值-10%的契约限制因子。

需要时间准备 (Preparation Required)

多样

你的能力在使用前需要特殊的准备。可能你需要冥想或是举行某种仪式来集中注意力。这个限制因子特别适合 Channeling (p. 41) and Medium(p. 68)。这类超自然能力(这两个都是类似灵媒、跳大神的能力)你不能使用没有准备过的能力。准备需要你持续使用专注动作持续到要求的时间。你不需要在准备时指明你将如何使用这一能力，但是若你有多个能力具有需要时间准备限制因子，你必须指明你在准备哪个能力。准备好的能力可以正常使用，无论是立即使用还是之后再使用，但是你能只能保存一个准备好的能力。能力使用后立即变为未准备状态，不论成功失败与否(不过如果能力有持续的效果，在激活后你可以以一直维持它的效果)这个限制因子的价格与准备的时间相关

准备时间	修正
1 分钟	20

	%
10 分 钟	30 %
1 小时	50 %
8 小时	60 %

没准备使用较弱：你就算没有准备也可以使用这个能力，但是效力减半。因子半价。

减少射程 (Reduced Range)

多样

只能用于有射程的能力距离除以……

射 程 除数	修 正
2	1 0%
5	2 0%
10	3 0%

可以单独减少 1/2D 距离(价值减半)，但是不能单独减少最大距离。

可以抵抗 (Resistible) (攻击类)

基础抵抗检定是 HT-5，价值 5%；抵抗检定每+1 价值额外的-5%

只能用于造成毒性或疲劳伤害的 Innate Attack，而且必须与血液媒介、皮肤接触、携带、呼吸媒介或基于感官合用。它用来模拟毒药、疾病等可能被非常健康的对象抵抗掉或“自然痊愈”的效果。这个攻击，现在即使命中并穿透，对象仍然获得 HT 检定(见上面价格)来避免受到影响。如果这个攻击还具有反复，每次反复发作时(包括首次)前都可以进行检定，成功代表循环伤害终止。

感官媒介 (Sense-Based) (攻击类)

多样

对于本来就无视 DR 的攻击，这个因子是限制因子。详见强化因子感官媒介。

需要额外时间(Takes Extra Time)

-10%每级

你只能对于需要时间启动，效果体现又快到足以在紧急情况(如战斗)中有用的能力。这个完全取决于 GM，他完全可以限制这个能力只能用于那些用 1-2 秒启动的能力。对于需要准备动作和专注动作的能力，每等级的因子使所需的时间翻倍。例如需要额外时间 1 使得本来需要一个 ready 的能力变成需要连续两个 ready。对于攻击而言，第一个等级的需要额外时间造成攻击前必须先做一个 ready，之后的等级使 ready 翻倍。

需要充能(Takes Recharge)

多样

你的能力每次使用后都需要“充能”。充能期间不能使用。

时间间隔

5 秒(或启动能力的两倍时间)，-10%

15 秒(或启动能力的 5 倍时间)，-20%

1 小时(或启动能力的 10 倍时间)，-30%

更长的时间间隔无效(但见使用次数显示，见上)

临时性劣势(Temporary Disadvantage)

多样

你可以对任何可以随意开关并且需要至少 1 秒开关的能力添加这一修正因子。当你打开这一能力时，你获得 1 个或更多劣势，直到你关闭这一能力。因子的价格为劣势的总价格每有 1 点就要-1%，最多-80%。例：若你可以把你的脚当做手使用，但是无法同时走路。这是额外手臂 2(20 点)加上临时性劣势：无腿(-30%)，14 点。

临时性劣势可以节省的点数不能超过原劣势的 80%。例：你具有 ATR1(100 点)与临时性劣势：血友病(-30%)——你不仅动得更快，出血出得也更快。既然血友病已经价值-30 点，它作为临时性劣势最多价值-24 点。因此，它只能把 ATR 的价格降低到 76(降低 24 点)，而不是 70 点。你只能选取那些在你开启优势时会妨害你的劣势。对于心理类劣势来说，如果自控检定失败，它们的效果会一直持续到 GM 认为你已经恢复了冷静——这与你有没有关掉能力无关！你也可以用这个限制因子暂时移除某个优势，但是你只能涉及的一个优势上获得折扣——你不能设计两个优势都有这个限制因子，然后当一个开启时另一个就无效。

需要触媒(Trigger)

多样

你的优势需要你接触特定物质或环境(如，一剂某药物)来使用。每分钟使用需要 1 剂物质或接触。价值由物质的稀有程度决定：

非常常见(几乎到处都有卖)，-10%

常见(昂贵, 有点难找), -20%
罕见(非常昂贵, 难以找到), -30%
稀有(根本不能购买, 必须寻找或自行生产), -40%
如果所需的特定物质非法、具有成瘾性或是具有其他危险, 将限制因子的价值

只能无意识使用(Unconscious Only)

-20%

必须与难以控制(见下)连用, 代表你根本不能控制你的能力, 它完全由 GM 控制。

难以控制(Uncontrollable)

-10%或 30%

当 GM 认为你处于有压力的情境中——包括需要恐惧检定或自控检定的时刻——你必须进行一次意志检定, 若失败(14+自动失败), 则能力由 GM 接管, 能力仿佛被一个爱开玩笑或是充满恶意的角色控制。通常是反应了你“被压抑的欲望”, 就像你的心理类劣势和怪癖所反应的。对于不是用来造成伤害的能力——如飞行或传送——它会不可预知地被启动。这个很不方便, 也令人尴尬, 但是不是特别危险, 每次不受控使用后, 你可以进行一次意志检定来尝试获得能力的控制权。不受控状态持续到某次意志检定成功为止。这种难以控制因子价值-10%。对于杀伤性的能力, 它首先攻击明显的敌人, 而且不会攻击你……但是除了你之外的任何人都不安全! 每次不受控使攻击后(或是攻击 dependent 等深爱的人之前), 你可以进行一次意志检定来尝试获得能力的控制权。不受控状态持续到某次意志检定成功或是你摧毁了你周围的一切为止! 这种难以控制因子价值-30%。

可靠性差(Unreliable)

多样

你的能力有时候生效, 有的时候无效! 它在是否配合你方面自行其是。这个与启动能力的技能完全无关, 就算你有 20 的技能仍然可能无法启动这个能力! 每次你试图使用这个能力时, 你必须投 3d, 若结果小于激活值, 才能正常使用。如果你使用失败, 你可以再进行检定尝试重新启动。每次重启尝试消耗 1FP, 如果你的 FP 小于 1/3 上限(原作 FP 小于 3, 这是 3 版风格的规则, 例如三版是 HP 小于等于 3 时 move 减半), 你必须休息到 FP 回满才难重新尝试。

激活值	修正
5	80%
8	40%
11	20%
14	10%

如果能力代表的是内置的火器或小发明，这个因子的效果将发生变化，改为给予比 17 更差的故障值

故障值	修正
12	25%
13	20%
14	15%
15	10%
16	5%

不能训练(Untrainable)

-40%

只能用于需要技能检定使用的能力。你怎么也学不会好好运用你的能力。与这个能力相关的技能视为基于的属性只有 8 (或正常值，假如正常值低于 8)，技能最终等级的上限是 10.

第三章 劣势

属性、优势、技能构成了角色的能力，而“劣势”使角色的能力降低。除了本章内介绍的人物特性外，劣势包括第一章中所有具有负价值的项目：低社会地位、低于平均水平的财富等。

你可能会问“为啥要给我的人物劣势呢？”以下是两个好理由：

1. 每个劣势都用负的人物点数标价。因此，劣势能给你额外的点数，以用于在其他项目上强化角色。但是为了对得起它们的价格，劣势按价值会削弱和限制人物。一定要先阅读劣势描述以弄清角色将承受的效果
2. 一两处不完美能让你的人物更真实和更有意思，能为角色扮演带来大量乐趣劣势的限制

劣势的限制

你的 GM 可能希望限制你能从劣势获得的额外点数；见劣势上限(p. 11)。这个限制涵盖了第一章中所有价值为负值的人物特性(包括低属性、低社会地位等等)。GM 强制给予的劣势不计入这个限制。多数 GM 会增加以下两项限制：

禁止使用无效劣势

你不能选取可以用已有优势弥补的劣势。举个例子，如果你的角色具有敏锐听觉，你将不能再选择弱听。矛盾的劣势，例如好奇和漠不关心，也是互斥的。GM 对于那些人物特性可以并存具有最终解释权

禁止使用反派型劣势

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

<p>英雄们的劣势</p> <p>以下两种劣势特别适合英雄主义的玩家角色。若扮演得当，它们虽然会限制角色的选择但是会为玩家的游戏体验增添乐趣</p> <p>“好”劣势</p> <p>诚实和责任感被列为劣势看上去很怪异。在真实世界中，这些品质被视为优势！（注：看来翻作劣势也不是很恰当）GURPS 把它们列作劣势是因为它们限制了角色的选择。举个例子，具有诚实的角色难以撒谎，即使是为高尚目的撒谎。因此，在游戏框架内，他有个劣势。这带来了一个好处：如果你想创造一个高大全的英雄人物，你不必选择人物的“缺点”。你可以通过选择那些代表着道德的劣势来获得额外点数</p> <p>悲剧性的弱点</p> <p>历史和文学中多数的英雄人物有“悲剧性的弱点”。酗酒、丑陋、暴躁、强迫症甚至毒瘾——这些东西全都可能在真实与虚构的英雄身上出现。所以不要认定你的角色必须是完美的。赋予他们需要通过努力来克服的问题吧。</p>

劣势的种类

像优势一样，劣势按照它们如何在游戏中发挥作用，和什么样的角色能具有它们，进行分类。

心理类 心 ，生理类 体 ，社会类 社

心理类劣势源于角色的精神或灵魂。这些劣势伴随着角色的心灵，可以从一个躯体迁移到另一个躯体中。这个类别囊括了“魔法类”“心灵异能类”“灵魂类”的多数人物特性。心理类劣势标有心生理类劣势与身体相连。角色可以通过更换躯壳来摆脱它们！如果另一个心灵占据了角色的身体，身体的新主人也会承担这些劣势。心理类劣势标记为心

角色可以在游戏中获得生理类劣势，主要的来源是战斗和事故。在这种情况下，角色立即受到劣势的效果影响。但是，不像在做卡时选择的劣势，在游戏中获得的生理类劣势不会退还点数，它们只会降低角色的价值！例子：如果角色一开始就具有目盲，就会获得额外 50 点。但如果在游戏开始后，角色被爆炸致盲，他将只具有目盲，别的什么也没有。从人物的总点数上扣除 50 点来反映增加了新劣势。角色不能“保持原点数然后获得额外 50 点作为补偿”！生理类劣势标记为体

社会类劣势与角色的身份有关。当需要确定社会类劣势与角色的心灵还是肉体有关时，由 GM 判断。注意本类包括低于平均水平的社会地位、财富等第一章给出的劣势。社会类劣势记为社

GM 对于劣势属于哪类具有最终解释权。一个劣势可能被界定为不同的类别！

异种 异 ，超自然 超 ，和凡间

异种劣势禁止普通人类角色具有。非人类角色可以通过种族模板(见第七章)获得异种劣势，但是和人类一样，其他来源的异种劣势仍需经过 GM 批准。异种劣势标记为异

超自然劣势源于神力干预、魔法、心灵异能。只要 GM 批准，任何角色都可具有超自然劣势，前提是游戏世界中有超自然事物。超自然劣势标记为超

凡间劣势包括所有非超自然非特异劣势。凡间劣势可能来源于先天遗传、后天获得、或是自我约束。凡间劣势没有特殊标记，表示没有特或超的劣势人人都可选择。

<p>隐藏劣势</p> <p>你可以给你的角色一个你(玩家)和他(角色)都不知道的劣势。选择一个值并告诉 GM。由他选择一个劣势，其价值为你选择的值加上额外的 5 点(例如，不幸，正常价值 10 点，作为隐藏劣势时变成 15 点)。但是，对于到底选择了什么劣势，他不会给你任何暗示！当你的劣势在游戏中最终暴露时(时机和方式由 GM 决定)，你必须尽快“赎回”额外的 5 点。</p> <p>GM 必须仔细选择隐藏劣势。它应该是角色无法轻易自己发觉的。如果它是需要触发的心理类劣势，它应该在角色的团前人生中从未出现(狂暴、嗜血、不战自乱、不常见的恐惧症和人格分裂都很适合)。大多数生理类劣势是显而易见的 - 虽然血友病可能不会被注意。你只能在你的人物卡的劣势列表内用一个位置记录隐藏劣势，但这可能代表了一个以上的人物特性。GM 可以自由选择多个适合的相关的劣势来构成总点数。</p>

心理类劣势的自控

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

格：

角色几乎无法抵抗：2×原价

角色相对能抵抗得住：1.5×原价

角色经常能抵抗的住：原价

角色几乎克服了这个劣势：0.5×原价

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

在人物卡上用括号内的数字在劣势名旁边标注自控值。

举个例子，如果角色在骰出值小于等于 9 时可以抵抗他的狂暴劣势，记作狂暴(9)

自控检定

当角色面对处于会触发其心理问题的情境时，你可以选择投 3d，目标值为角色的这个劣势的自控值，来确定劣势是否影响角色。若结果小于等于目标值，则角色成功抵抗住这个劣势的这次发作。若大于此值，角色受到相应的效果影响。这种投骰，叫自控检定。就像所有其他成功检定一样，自控检定会受到修正值影响。

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

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

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

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

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

自我设限的心理类劣势

某些心理类劣势 - 荣誉准则(127 页)，听天由命(132 页)，狂热(136 页)，诚实(138 页)，偏狭(140 页)，责任感(153 页)，个人标记(159 页)，和誓言(160 页) - 不是精神方面的问题，而是信仰或行为准则。这种“自我设限的心理类劣势”，同其他劣势相比，有三个共同特点：

- 它们可以在任何时点“赎回”。人们真的会毫无征兆地，一觉醒来后以全新的态度生活！
- 折磨(35 页)优势、药物、脑外科手术、以及其他类似的“快速和肮脏的行为扭曲”无法产生这类劣势。这种技术可以创造一个和平主义者或一个杀人狂，但是你需要魔法、精神控制(68 页)、或长期使用洗脑术技能(182 页)来产生像荣誉准则这样复杂的东西。
- 它们可以被用于协议削弱因子(113 页)。这个削弱因子要求角色服从某些道德戒律(从这些劣势中选取)来获得超自然力量的支持。

“赎回”劣势

你可以用团中获得的点数来赎回大多数劣势——无论角色是在做卡时还是在游戏中获得的。点数花费为价值的绝对值。如果 GM 允许，你可以一个水平一个水平地赎回劣势。类似地，你可以通过逐步提高自控值来逐步赎回带有自控值的劣势。在这两种情况下，花掉的点数都是赎回前后该劣势的点数之差。欲知更多关于赎回劣势的信息，请参阅第九章。

创造新劣势

我们鼓励 GM 创造新的劣势。创造新优势(117 页)给出的基准此处依然适用——但请注意劣势比优势更容易被滥用。一个设计不良的优势可能会失衡，但是它仍然花费点数，所以怎么也不会变成免费午餐！而设计不良的劣势，将无法起到约束作用，但仍会给予退还的点数。

这就是免费的午餐！请记住劣势设计的黄金律：

一个不能限制角色的“劣势”不是劣势

调整已存在的劣势

通过与创造新优势处推荐过重命名、重定义、组合、因子修正、微调等方法，你可以把已存在的劣势变成新的。举个例子你可以把经过调整的弱点劣势(阳光；1d/30 分钟；可变-40%)[-9]，与怪癖非天生体貌组合在一起，重新命名为“白化病”，变成一个价值-10 的新劣势。但是关于，这种操作，还有几点要说明。

某些劣势被设计为“用户自定义”。因此他们特别适合制作新劣势。此类劣势包括：Addiction, Code of Honor, Compulsive, Behavior, Delusions, Dependency, Destiny, Disciplines of Faith, Dread, Fanaticism, Increased Life Support, Intolerance, Maintenance, Obsession, Odious Personal Habits, Phobias, Restricted Diet, Revulsion, Sense of Duty, Susceptible, Unnatural Features, Vows, Vulnerability, and Weakness。

当组合多个劣势以得到新劣势时，也可以加入优势以减少总的负价值。举个例子，一个价值为正的声誉可以与作为劣势出现的“好的”人格特征(如遵纪守法或责任感)相组合，这些品质在 GURPS 中以劣势身份出现是因为它们限制了角色的选择。如果最后的净价值仍然是负值，这个组合出的新人物特性还是一个劣势。

最后，当你为劣势附加削弱因子时，注意它们减少的是从劣势退还的点数，举个例子，如果你为一个-15 点的劣势附加了-40% 的局限性削弱因子，它会变成一个-9 点的劣势。本章中劣势条目后的特殊限制因子可以作为衡量削弱因子适合度的参考。(某些劣势具有特殊强化因子，会增加自身的负价值，但是这种劣势不常见)

打造全新的劣势

创造全新劣势的基准与创造全新优势的基准(见 118 页)非常相像。

1. 特定情况下的属性减值

认定 ST 或 HT 每受到-1 减值，原价-10；DX 或 IQ 每受到-1 减值，原价-20；然后通过反映这一特定情况的百分比来减少总价值。举个例子：容易中毒(-2)是 HT 受到-2 减值(基本价值-20)，但是价格会减少到原来的 40%，因为这个减值只适用于抵抗毒药时——非常常见，但仍然只是 HT 的用途之一——总价为-8。

2. 技能减值

为了衡量技能减值的价值，使用技能缺陷怪癖(164 页)的规则。技能每-4，价值-1。这个技能减值的价格与 118 页的“打造全新优势”的技能增值不对称，这是有意的！这种不对称反映了，在实际的游戏中，玩家喜欢选择他们的人物有天赋的技能，而忽视难以掌握的技能。这种缺陷减值可以调整为-3 或-5，而不会明显影响游戏平衡，但是技能减值最好出现在那些常用的、值得花点数的技能上。

在标定对一组技能带来减值的劣势的价值时，可以严格按照天赋(89 页)的标价方法，当然，不要忘记加上在价格前面加上一个负号“-”。这种标价手段使得对一组技能带来减值的劣势更加昂贵。这也反映了玩家很难让角色放弃一组有用的技能。

3. 反应减值

带来反应减值的劣势使用 26 页上声誉的规则。像优势一样，这种修正值不能真的是声望——它们可以来自外貌、超自然灵光等。

4. 特殊缺陷

这种全新的劣势只能通过比照来标价。观察已有的可以比照的劣势来确定价格，然后根据限制的程度来调整价格。

确定最终价格

劣势的最终价值等于它的每个组分价值之和，再由 GM 基于稀有度调整。一个罕见的劣势可能会值更多点数，因为它的治疗方法可能会也很罕见，或者在反应检定结果较差时更多地引发震惊和厌恶。一个平常的劣势，基于相同的逻辑，可能会值更少的点数——技术补救手段的普及，社会偏见被群体的扩大所稀释等。

总体上来说，劣势的价值并不是在“反义”优势前面加个负号。这是因为 GURPS 里的多数人物特性是不对称的，偏向于冒险的主人公而非普通人。

举个例子，独臂是一个严重的劣势，价值-20，因为只有一只手会大大限制技能的使用，但是额外手臂价值仅 10 点，因为多一只手臂不会给大量技能带来加成。还有一点也非常重要，对于冒险者来说，很多相对的品质可以同时是优势(常识与蛮勇福星)或劣势(好奇与无好奇心)

劣势列表

心不在焉 心 -15 点

Absent-Mindedness

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

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

心不在焉的角色也容易忘记小事(比如付账单)与东西(比如车钥匙和支票簿)。当你有没有做该做的这类小事情或是带了应该带的这类东西重要的时候，GM 应该要求进行 IQ-2 检定。

如果失败，意味着你当时忘记了。

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

成瘾 心/体 点数不定

Addiction

你沉迷于毒品，这使你每天必须使用你所上瘾的药物，或忍受戒断反应。

这个劣势的价值取决于药物的花费、效果以及合法性：

药物花费(每日)

便宜(平均花费 0.1%的初始财富)：-5 点。

昂贵(平均花费 0.5%的初始财富)：-10 点。

非常昂贵(平均花费超过 0.5%的初始财富)：-20 点。

药物效果(可以复数选择)：

失能或致幻：-10 点。

高成瘾性：-5 点。

必然成瘾(你的戒断骰遭到-10 惩罚!)：-10 点。

药物合法性：

非法的：+0 点。

合法的：+5 点。

例子：烟草是价格便宜，高成瘾性以及合法的(-5-5+5)，因此老烟枪有一个-5 的成瘾劣势。

海洛因则是非常昂贵、致使失能、完全上瘾以及非法的(-20-10-10+0)，因此一个瘾君子有-40 的成瘾。

非化学成瘾

你可以对某种活动上瘾，而不是一种药物——如连接他人心灵或沉迷于虚拟现实(VR)。如果这种活动花钱，价格调整时加上每日花费。如果它是免费的，如心灵连接，如果你能在任何地方做到这种活动(连接任何人的心灵)，那么把它作为“便宜的”来对待；而如果你只能对某个特定的人进行心灵连接，那么作为“昂贵的”来对待。这种成瘾几乎总是会造成心理上的依赖

(见下 戒断)。

药物的影响

某种拥有刺激性的药物让你感觉全身通电一般舒畅……直到药效衰退。然后，你显得郁闷与烦躁。

失能性药物致使你在两个小时失去知觉、不受控制(或只是充满喜 悦的、无益地昏昏欲睡)。

致幻类药物则使你无法正常工作或战斗，虽然你可能会变得活跃且健谈。

有些药物(如，烟草)没有这些效果，但有另一些独特的影响。药物都存在着产生副作用的可能性。有关详细规则请参见成瘾性药物(p. 440)。

戒断

有时，你必须通过自愿或其他的方式来放弃你的瘾头。

因瘾头而导致对药物产生心理依赖是一个心属性的劣势，戒断这一类药物需要一系列的 WILL 检定，并且可能会导致精神问题。

因瘾头而导致对药物产生生理依赖是一个体属性的劣势，戒断这一类药物需要一系列 HT 检定，并可能导致物理伤害。有关详细信息，请参阅药物戒断(p. 440)。如果你成功戒除瘾头，那么你必须立刻买回这个劣势。

轻微成瘾

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

你也可以利用这些规则创建一个价值为 0 点的成瘾。这样的瘾总是轻微成瘾，你可以把它们视作 - 1 点的怪癖(见怪癖，162 页)。

酗酒 体 -15 或-20 点

Alcoholism

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

但是，如果你看到了有酒，你必须做一次意志检定来避免“尝一尝”，失败 则酗酒发酒疯 2d 小时，随后是宿醉。见饮酒与酗酒(第 14 章，439 页)。正在发酒疯的酒鬼情绪波动剧烈，一会极端友好，一会极端疑神疑鬼。他可能攻击朋友，吐露秘密或是犯下其他错误。

酒瘾的问题是难以根除……如果你成功戒酒，那么你不再需要每天饮酒，但是如果你看到了有酒，仍然必须进行一次意志+4 检定，失败则又喝了酒开始发酒疯，同上。但是这不会重新激活这个劣势，除非你一周内酗酒达到三次。因此，通常无法赎回这个劣势！

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

失忆症 心 -10 或-25 点

Amnesia

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

部分失忆：你，作为玩家，可以看到自己的人物卡，但是 GM 能在你的劣势数额 保留至多-30 点的“秘密”劣势，内容由

他选择。你知道自己可以使用某些技能，但是不知道你是怎么学会它们的。你很可能有你不记得的敌人——可能还有朋友。如果你向警方报案，他们可以进行正常的省份认证……但是你可能被发现是一个通缉犯。即使你不是，找出你的名字叫什么不会唤回记忆！价值：-10 点

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

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

外貌

Appearance

见 p. 21

低于平均水平的外貌是劣势，并且应该标注在人物卡上。

背部不适 体 -15 或-25 点

Bad Back

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

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

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

重度：上述的 HT 检定有-2 减值。如果失败，直到休息或是有人救助你，你的 DX 和 IQ 有-4 减值，你处于持续的痛苦中。如果大失败，你受到 1d-3 伤害，并且 DX 的减值为-6。价值：-25 点。
高痛阈将所有的 DX 和 IQ 减值减半(舍去小数)，但是不会完全消除它们。

握力不良 体 -5 点/级

Bad Grip

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

这个劣势与无操作肢劣势不能并存。

视力不良 体 -25 点

Bad Sight

你的视觉能力低下。这适用于你所有的视觉感官：常规视觉、红外视觉(Infravision)以及紫外视觉(Ultravision)。这可是近视眼或者是远视眼，随你选择。

近视：在超过一英尺的距离下，你无法阅读很小的字，以及电脑显示屏等等，而在比十码更远的距离下，你无法阅读道路标志等。你用以察觉一码外出现的物体的视觉检定获得-6。当你进行近战攻击时，你的技能-2；当你进行远程攻击时，双倍计算距离/速度带来的罚值。-25 点。

远视：除非花费三倍于正常的时间，否则你无法阅读文本。你用以察觉一码内出现的物体的视觉检定获得-6。在任何需要你动手的任务——包括近战——时，你的 DX-3。-25 点。

特殊限制因子

矫正：在 TL5+，你可以获得能够完全弥补你视觉缺陷的眼镜，尽管它会磨损。而在 TL7+，你则可以选择隐形眼镜。在这两种情况下，请记住，有时候会发生意外……而敌人可以尝试夺取你的这些物品。如果战役开始于一个可以矫正视力的技术水平，那么你必须选择这个修正项目。-60%。

气味难闻 体 -10 点

Bad Smell

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

坏脾气* 心 -10 点

Bad Temper

你无法完全控制你的情绪。在任何有压力的情况下进行自控检定。
如果你失败了，那么你开始发脾气，你必须侮辱、攻击或以其他方式针对刺激你的那个人。

狂暴* 心 -10 Points

Berserk

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

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

*如果你装备的是近战武器：当敌人在你的攻击范围内时，你必须使用全力攻击(All-out attack)动作攻击敌人。如果敌人在

你的攻击范围外，你必须使用移动(Move)尽可能地接近它，而且如果使用移动攻击(Move and Attack)能攻击到它，就必须使用移动攻击。

*如果你装备有远程武器：当敌人距离你 20 码以上时，你可以使用远程武器攻击，但不能瞄准(Aim)。你必须以最大射速射击直到弹药耗尽。你不能装弹，除非你使用 Fast-draw 使装弹不超过一单位秒。弹药耗尽后，你要么拔出另一把武器，要么投入近战。

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

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

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

特殊强化因子

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

兽性 心 异 -10 或 -15 点

Bestial

你的思考与行为如野兽一般。你没有道德和“文明”的概念，也不理解什么叫“财产”。

对于那些吓唬或威胁你的人，你战斗或逃离。你无法学习那些在“文明”上建筑起的艺术与社会技能——由 GM 裁定范围——你也没有这些技能的缺省值。

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

你不能把你野兽般的行为作为一个个人恶习(Odious Personal)劣势，这个行为已经包含在本劣势里了。但是，如果你的行为非常讨人厌——相当于-15 版本的个人恶习，那么 GM 可以直接裁定兽性劣势的价格变成-15，而不是通常的-10. 你仍然可以选取那些与兽类行为方式无关的行为作为个人恶习劣势(包括吃人！)。虽然兽性不一定和低 IQ 挂钩，不过如果你想扮演一个 拥有兽性的高智能角色，这将是一个需要大量思考与努力的挑战。因此，GM 可以选择限制拥有兽性的角色的 IQ 低于 10(甚至是 6！)，或简单的只将其对 NPC 开放。需要注意的是“野生动物”超特性(p. 263)里包括这个劣势。

失明 体 -50 点

Blindness

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

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

如果你有失明劣势，你无法购买超人般的视觉能力。如果你用来看东西的是不可见光(也就是看不见可见光)，你拥有 0 点级

别的红外视觉(Infravision, p. 60)或者紫外视觉(Ultravision, p. 94)——而不是失明，以及 10 点版本的其中一个优势。需要注意的是，扫描式感官(Scanning Sense, p. 81) 和振动感应(Vibration Sense, p. 96)并不是视觉，你可以同时取得失明和这些优势，价格如常。

嗜血* 心 -10 点

Bloodlust

你想要你的敌人去死。在战斗中，你对敌手一定下死手，而且对于倒下的敌人一定会补上一下来确保他被干掉了。当你需要接受投降、避开哨兵、抓俘虏的时候，你需要进行自控检定，失败则意味着你没有这么做而是试着干掉敌人——哪怕这意味着违反纪律、牺牲隐蔽性或是浪费弹药。而在战斗之外，你从来不会忘记敌人就是敌人。这个劣势看上去是绝对邪恶的，但是许多作品的英雄具有这个劣势。他们不是恶魔也不是虐待狂；他们只对“真正的”敌人有无差别的杀心——敌人可能是罪犯、敌军士兵或是背叛的族人。他们的这种行为背后通常有着正常的情感动机。而且，这些人在普通的酒吧斗殴中时和其他人没有什么不同。另一方面来说，嗜血的角斗士或是决斗家将会恶名远扬；嗜血的警察将会被停职，而嗜血的士兵可能会上军事法庭。

横行霸道* 心 -10 点

Bully

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

冷酷无情 心 -5 点

Callous

你即使不是残酷也是冷血。你能够理解别人的情绪，但是唯一的目的是利用他们，你对于别人的感受和痛苦丝毫不关心。你的所有教学技能检定、用来帮助别人的心理学检定(不是冷静地做研究或是寻找弱点)，以及与见识过你的残忍的人(GM 决定)互动的技能检定有-3 减值。而且，过去的受害者，以及任何具有共感心的角色对你的反应-1。但是残忍也有它的用处：你使用恐吓和折磨的手段来进行的审问和威胁技能检定有+1 加值。

无法学习 心 -30 点

Cannot Learn

你无法花费 CP 来增加或改善 DX、IQ、技能以及心属性的优势，也不能获得新的技法(Techniques, p. 229)，或熟悉(Familiarity, p. 169)你的现有技能。你被卡在你的起始能力上！你仍然可以增加你的 ST 和 HT，并添加体属性的优势(GM 许可)。同时，无法学习劣势也不会妨碍你通过模块化能力优势(Modular Abilities advantage (p. 71)暂时获得新技能。这是那些电子脑往往具有的特征。此特征最适合傀儡、无脑的不死生物、机器人或其他自动机械。

无法交谈 体 -15 或-25 点

Cannot Speak

你的言语能力受到限制。这一特性有两个级别：

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

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

古道热肠* 心 -15 点

Charitable

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

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

慢性抑郁* 心 -15 点

Chronic Depression

你失去了生活下去的意志。你本可能尝试自杀，但是即使是自杀都显得太麻烦了。

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

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

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

慢性疼痛 体 点数不定

Chronic Pain

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

如果你的检定结果低于这个数值，你遭受了一次来自这一疼痛的折磨。这一攻击发起的时机取决于 GM，但通常发生在睡醒时——你可能会伴随着这个醒来，或者是因为白天的压力(疲劳，消耗，等)。在疼痛中，你的 DX 和 IQ 减少疼痛严重程度(见下)所对应的量。降低你对抗如坏脾气(Bad Temper)和狂暴(Berserk) 等劣势的自控检定相同的量——某些人在疼痛之中很容易失去冷静。如果 GM 规定这一攻击在你尝试睡眠时发生，你遭受剥夺睡眠的惩罚来替代一般情况下这以劣势 的效果。在慢性疼痛攻击持续的一个固定“时间段”后，你可以尝试用一个 HT 检定来恢复。如果你成功，你已经处理了你的疼痛……今天份的。如果你失败，攻击 继续持续一个时间段，在这之后你可以再尝试进行一次 HT 检定。以此类推。

选择严重性后乘以时间段与攻击频率，以此确定本劣势的最终价格。合并全部点数。

严重程度：

- 轻度：DX，IQ 以及自控检定-2：-5 点。
- 中度：DX，IQ 以及自控检定-4：10 点。
- 令人痛苦：DX，IQ 以及自控检定-6：15 点。

持续时间

- 1 小时：x0.5
- 2 小时：x1
- 4 小时：x1.5
- 8 小时：x2

出现频率

- 在检定结果为 6 或更低时发生苦痛侵袭：x0.5
- 在检定结果为 9 或更低时发生苦痛侵袭：x1

期待陪伴 心 -5 点或-10 点

Chummy

你与他人相处愉快，常常寻觅他人的陪伴。这个人物特性有两个水平：

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

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

不解风情 心 -10 点

Clueless

你完全察觉不到拿你开的玩笑，并且对诱惑往往毫不知情(抵抗 性感 Sex Appeal 技能时有+4 加值)。你没理解那些“表示”。精细的礼节同样超出了你的理解范围，你的礼仪 Savoir-Faire 技能受到-4 减值。你有许多讨人厌的小习惯(比如从芝加哥开车到阿尔伯克基(美国新墨西哥州城市)一路上打着转向灯)，你可选取其中的一两个作为怪癖 Quirks。大多数人对你的反应掷骰有-2 减值。

与具有 无幽默感 No Sense of Humor 劣势 的角色不同，你还是能编笑话的——冷笑话。你还是可以欣赏滑稽图片和书里的笑话。但是，你很少能听出交谈中出现的笑话，特别是你本人是笑话的笑点时(意识到笑话中的主角就是你，需要投 IQ-4)。不同于具有轻信 Gullibility 劣势的角色，如果不是在社交场合，你一般还是能意识到人家在耍你。你并不比一般人更难抵抗唬骗 Fast-Talk 技能，但是如果有人想要忽悠你有个人对你“有意思”……

这个劣势最适用于塑造象牙塔里的天才和火星入。

荣誉准则 心 -5 点到-15 点

Code of Honor

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

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

荣誉准则与职责(Duty p. 133)或责任感(Sense of Duty p. 153)并不相同。武士和英国近卫步兵会为了完成职责在战场中坚定向前，但这不是为了他的个人荣誉(当然他可能会因为逃离而失去荣誉)。使你甘愿赴险的荣誉感完全出于你自己的动机。该劣势的具体价值依其对角色的影及其主观非理性的程度而定。仅是角色及其朋友间的非正式的协定价值-5 点。如果是角色与其朋友间的正式协定，或长期存在的非正式准则价值-10 点。如果是长期生效的正式准则，或该打破就需要自杀，值-15 点。GM 拥有最终解释权！

一些例子：

荣誉准则(海盗的)：

不论危险与否，受到羞辱必定报仇；兄弟的仇家就是自己的仇家；除非是公平、公开的单挑，绝不对自己手下的船员或是兄弟下手。其他不在准则之内。这个准则也适用于土匪、路霸等等。价值：-5 点

荣誉准则(专业人员)：

你坚持你的职业道德；总是尽你所能的做好你的工作；支持你的公会，联盟，或专业协会。这对律师和医生(希波克拉底誓言)最为适用，但专业的送货员，商人，等等也可能会有类似的准则。-5 点

荣誉准则(绅士)：

永不食言。不容忍对自己、女士或自己的旗帜的侮辱；对方的道歉和双方的决斗(不一定要致死任一方)是唯一解决侮辱的方法。不要任何小人手段来占对方便宜；武器和条件应双方相等(除了公开战争)。该准则仅适用于绅士之间。对于社会地位值为 0 或更低的不礼貌的人的非礼挑衅，要施以鞭策，而非决斗！价值：- 10 点

荣誉准则(士兵)：

军官应当强硬但是公平，带头冲锋陷阵，照顾手下的弟兄；士兵应该照顾好他的战友和装备。每一个军人都应该敢于战斗，敢于为他的所在部队、军队和国家的荣誉而战死；服从命令；遵循“战争规则”，给予有荣誉感的敌人尊敬(没有荣誉感敌人只配子弹)，穿着军装的时候心中充满自豪。-10 点

荣誉准则(骑士):

近似于荣誉准则(绅士的),除了旗帜还没被发明出来以外。回击任何对你的君主,你的信仰的侮辱。保护任何女士,以及弱于你的人。接受任何更高或平等地位人的挑战。即便在公开战争,如果你的敌人也是可敬且富有骑士精神的双方的武器也应该是平等的。-15 点

变温生物 体 异 -5 点或-10 点

Cold-Blooded

你的体温随环境温度而波动。你不易受到来自高体温或低体温的伤害(在对抗温度影响时获得+2HT),你只需要等同于恒温动物所需的 1/3 质量的食物,但你在寒冷的天气之下将会“硬化”。

处于寒冷环境下 30 分钟(或一小时,如果你有任意等级的超温耐受(Temperature Tolerance)的话),每低于你的“温度阈值”(见下)10 华氏度时你承受-1 的基础速度(Basic Speed)和 DX。如果温度低于 32 华氏度,你必须进行 HT 检定或受到 1 点伤害。暖和的大衣在这一检定上给予你+2。一旦你逐渐回暖以每小时 1 点的速度重获你失去的基本速度与 DX。在温暖的环境下速率加倍。

点数取决于你的“温度阈值”:

你在低于 50 华氏度时“硬化”。-5 点

你在低于 65 华氏度时“硬化”。-10 点

色盲 体 -10 点

Colorblindness

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

战斗麻木 体 -15 点

Combat Paralysis

你会在战斗中呆若木鸡,并且所有的恐惧检定-2。这和怯懦(p. 129)没有关系——你可能会勇敢,但你的身体会背叛你。在你的人身安全受到紧急威胁时,做 HT 检定。你可以不检定,直到你需要打、跑、扣动扳机或别的什么行动。检定结果超过 13 就必定失败,即使你有 14 的 HT。如果成功,你可以正常行动,如果失败,你陷入心理震慑。每秒再检定一次 HT 来打破呆滞状况,从第一轮开始,每轮累计+1 奖励。来自同伴的友情耳光给予额外的+1 加值。

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

这个特点是“战斗反射”的反面,你不能兼得。

强迫型行为 心 -5 至-15 点

Compulsive Behavior

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

点数价值基于你的习惯会消耗掉多少金钱与时间，以及会引起多少麻烦。一些例子：

聚会成性(Compulsive Carousing)：

你无法抗拒派对的诱惑！每天一次，你必须找一个社交聚会，在聚会中玩——吃饭、喝酒、唱歌、讲笑话——至少一个小时。如果没人请你，你就去蹭饭；如果根本没有聚会，你努力自己把气氛活跃起来！钱不是障碍，你有钱就花。不论喝什么，你都是看也不看一口闷；从不拒绝别人的敬酒；对你的“小情人”也从不太挑剔。“同类”对于你的反应+1，但是自重的好市民对你的反应-1——在禁欲主义社会则是-4 反应。-5 点*(禁欲主义设定是-10 点*)

好赌成性(Compulsive Gambling)：

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

乐善好施(Compulsive Generosity)：

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

自 控	增 加 值
6	20%
9	15%
1 2	10%
1 5	5%

穷苦人可能对你的反应+1，如果你自己并不富裕，加值还可能更高。这个人物特性与吝啬劣势不相容。-5 点*

撒谎成性(Compulsive Lying)：

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

购物狂(Compulsive Spending)：

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

自 控	开 支	减 值
6	+ 80%	- 4
9	+ 40%	- 3
1 2	+ 20%	- 2
1 5	+ 10%	- 1

购物狂并不总是与财富相伴，一个贫困的农民也可能有胡乱花钱的倾向。这个劣势与吝啬互斥(两者完全相反)，但是你可以同时具有贪婪！-5 点*

随口发誓(Compulsive Vowing)：

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

困惑不已* 心 -10 点

Confused

对你来说，这个世界大多数时间都是奇怪且无法理解的。你不一定很愚蠢，但是你接受起新事物和局面来的很慢。尤其是，你对过度刺激的东西反应不好。当你处于你祥和安静的家中时，你能一如既往的做事。但是在陌生的地方，或者这里即将发生骚乱，你必须进行一个自控检定。如果失败，你会呆若木鸡而不能做出果断或恰当的行动。这往往会阻碍你进行战术检定和其他从事其他的长远规划。
GM 应该根据这一区域带来的刺激来调整自控骰。要避免在熟悉的房间里两位朋友互相谈话带来的困惑需要一个无修正的检定，但是若是在一个灯光璀璨而且音乐嘈杂的夜总会则要承受 -5，然后一场大骚乱或是战场会使你遭受 -10！如果这个劣势在战斗中触发，你必须在每一轮都不做行动。你并非晕 眩，并且如果他们直接发起物理攻击，你可以正常的保护自己。你甚至可以对敌人发起反击。但是你永远不做行动——只是进行反应。

怯懦* 心 -10 点

Cowardice

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

自 控	减 值
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

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

好奇* 心 -5 点

Curious

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

一般情况下你有权对任何你不是 100%了解的东西进行调查。当面对一个真正的谜题时，你根本无法对其视而不见。你会努力对那些议论你好奇心的人据理解释。常识(Common Sense)优势对你毫无帮助——当你知道你身处一场冒险之中，只因为你无时无刻都很好奇！

恶咒缠身 心 超 -75 点

Cursed

类似不幸(Unluckiness p. 160)，但是更糟。如果你的团队出了任何岔子，那么岔子就会出在你身上，而且是最早最糟的。如果有什么好事，他会与你擦肩而过。GM 只要想的话可以 在任何时候(在游戏中)搞(hosing)你，而你还能抗议，因为你有恶咒缠身。你不能单单只靠花费点数来买回这个——你必须查出是什么诅咒了你并解决 掉它，之后才能花费点数买回它。

失聪 体 -20 点

Deafness

你什么都听不见。你只能通过文字(如果你识字)或手语获取信息。但是，你通过这种方式进行交流的时间按全额计算视为学习所用到的技能(手势、读唇等)的时间，见第 9 章。

债务

Dept 见 p. 26

债务(-1 点/级)

你欠了钱。此角色可能是要还贷、付抚养费、付(特殊)税……或是向黑社会交保护费。此角色每月需支付其起步财富的 1% × 此劣势的等级，最大为 20%。此劣势可与任意财富水平(除了一贫如洗)并存，不少亿万富翁也是负债累累。

此劣势的花费优先从角色的工作收入中扣除，若工作收入不足以支付，此角色可能需选择动用其的存款、再找一份工作、或是从事不法活动。若角色无法支付，或是你选择不支付，将会带来麻烦。对于银行贷款，结果可能是没收抵押品；对于抚养费、罚金、税，结果将是法庭传票；而对于保护费，你懂的。GM 要发挥想象力！

此劣势假定角色无法轻易摆脱此种困境，要还上债，不只需要钱，还需要人物点数和游戏内的合理解释。

粘滞时流 心 异 -100 点

Decreased Time Rate

这一劣势是异变时流(Altered Time Rate p.38)的反效果。时间流逝的速度对你而言是正常速度的一半：现实中的每两秒在主观感受下如同 1 秒。在战斗中你每 2 秒仅能获得一个行动轮！(注意细节的玩家群体可能更希望拥有粘滞时流的角色用“半轮”替代：一次移动分配到两个轮中，在当轮宣布的攻击动作在下一轮检定命中，等等。)

错误认知 心 -5 到-15 点

Delusions

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

轻微：影响角色的行为。周围的人很快就会意识到(反应检定获减值-1)，但不致于让你没法过或多或少的正常生活。例子：“松鼠是上帝的使者。”、“光照会一直在监视我——但是他们的目的是保护我。”、“我是福诺利达公爵领的合法统治者，因为在出生时被吉普赛人抱走了，所以不得不以平民身份生活下去。”价值：-5 点。

重大：这种信念严重地影响角色的行为，但不影响角色过比较正常的生活。别人对角色的反应掷骰获减值-2。例子：“政府窃听了所有电话。”、“我具有精确记忆和绝对方向感。”价值：-10 点。

严重：严重地影响角色的行为，让角色无法进行日常生活。其他人对角色的反应掷骰获减值-3，但他们更多的是害怕或同情角色，而不是发起攻击。这种程度的劣势足以让你无法正常在战役中进行有意义的参与；因此你必须先经过和 GM 的讨论再选取这个劣势。例子：“我是拿破仑”、“我不老不死”、“冰激凌可以让机器工作得更好，对于电脑效果特别好。来，喂一勺进去。”价值：-15 点。

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

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

不论你究竟有多疯，从各种错误认知劣势里面最多能弄出 40 点。

想要震撼玩家的 GM 可能会让错误认知被证明是真的。这个不适合所有的错误认知。从上面的列表里面看，例如，松鼠、冰激凌、拿破仑是不太可能的。但是光照会可能确实存在，而吉普赛人可能确实偷走了福诺利达爵位的继承人……祝你们玩的

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

依赖性 体 异 点数不定

Dependency

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

点数取决于你所依赖的物品的稀有度：

稀有(不能买到，必须寻找或制作)：-30 点。

不常见(非常昂贵或难以找到)：-20 点。

普通(很贵，有点难找)：-10 点。

很普遍(几乎随处可见)：-5 点。

若这项物品在你的游戏世界中是非法的为这一点数增加-5。

增加的乘数基于你必须用到这一物品的频率：

不断地：你必须随时随地的携带和使用——例如，一种一类的大气。在没有这种物质的每一分钟里失去 1 点 HP。x5

每小时：在没有保证每小时剂量的每 10 分钟里失去 1 点 HP。x4

每日：在没有保证每日剂量的每小时里失去 1 点 HP。x3

每周：在没有保证每周剂量的每六小时里失去 1 点 HP。x2

每月：在没有保证每周剂量的每天里失去 1 点 HP。x1

每季度：在没有保证每季(每季度在这里指的是三个月)剂量的每三天里失去 1 点 HP。 x1/3(降低所有点数)。

每年：在没有保证每年剂量的每两周里失去 1 点 HP。x1/10(降低所有点数)。

如果你需要触摸一个物体或花时间在一个环境里呆着的话你必须用与伤害间隔相同的时间来做这件事避免伤害。例如，为了避免因为你每日对棺材的依赖性造成的每小 时 1HP 的损失，你必须至少每天花费一小时躺在你的棺材里。为了避免因为你每日对母星的依赖性造成的每两周 1HP 的损失，你必须至少每年花费两周拜访你的 母星。根据 GM 的要求，正常人类可能会把这一劣势用于代表某些慢性疾病。不是每一种维持生命的治疗都限定为依赖性。如果你需要熟练的护理——而非物质，物 体或环境——来避免损失 HT(而非 HP 伤害)，选择需求维护(Maintenance p. 143)。若是会引发长期饥饿特殊的饮食限制，而非一旦不做某事就会持续失去 HP 的情况，选择受限食谱(Restricted Diet p.151)

特殊强化因子

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

从属 社 点数不定

Dependents

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

如果在游戏中，角色的从属被绑架或是陷入了其他危险，角色必须立即前去救援。若你未使角色立即前去救援其从属，GM 可以用扣押你的奖励点数来惩罚你的超游行为。如果在某次跑团中，你角色的从属被杀死或重伤，在该次跑团结束时，你不能获得任何点数。

三个因素决定了这个劣势的点数：从属的能力、对角色的重要性、和出现的频率。

能力

首先，声明你角色的从属的人物点数。你用来构建角色从属的点数越多，他/她就越强大，作为劣势所占的点数就越少。从属人物的总点数以占玩家人物总点数的比例给出，但最后一行例外，最后一行是绝对值。“劣势的点数”是这个劣势所能给予玩家人物的点数

从属人物的总 点数	劣势的 点数
不超过 100%	-1 点
不超过 75%	-2 点
不超过 50%	-5 点
不超过 25%	-10 点
0 或更少的点 数	-15 点

同一个人可以既是从属又是盟友(见 36 页)！把盟友优势和从属劣势点数相加，合并成单个人物特性。若总点数为正，这是一个优势；若总点数为负，这是一个劣势。由于是同一个角色，他的总点数必须相同，但是出现频率可以不同。此角色的盟友身份和从属身份独立投两次骰子。如果他以盟友身份出现，说明他这次做到了在照顾好自己的同时给你帮忙。若果他以从属的身份出现，他以给你的角色带来麻烦的方式现身(例如，他被俘了)如果他同时以两种身份出现，那么他就是既帮了忙又添了乱；举个例子，他可能用他的技能帮助了你的角色，但是又因为自行其是而被敌人盯上了。

重要性

你的从属对你来说越重要，这个劣势的点数越多

职责(Employer or acquaintance)：角色会觉得自己有义务来保护那个人，但是也会按通常的方式衡量风险(注：此处与总劣势描述有矛盾，可能因为 Friend 级别是缺省情况)。×1/2

朋友(Friend)：角色必须持续地保护那个人。只有为了非常重要的事情(例如为了百万人的生死)你才会冒让他受伤的风险。×1

挚爱(Loved one)：这个从属是角色的亲人或爱人。角色将不惜一切代价保护他！×2

出现频率

按照 36 页上的规则选择出现频率。此项必须适合这个从属背后的故事。举例来说，如果这个从属是你角色襁褓中的孩子，出现频率为“非常罕见”是非常奇怪的！

多重从属

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

例：一名白天是老师的联防队员可能有一个“常用从属”：所有的学生。他们很年轻(基本价值-10 点)，“相当频繁出现”(×2)，被计算为“友”(×1)，所以每个人作为劣势的点数是-20。

尽管如此，从属上限为 2 使角色只能获得 40 点(而且如果一个人受伤了，那会剩下其他的)。

在游戏中的从属

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

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

从属范例

泛用：年长的亲人，老师，朋友，孩子，弟弟妹妹，恋人，丈夫或妻子

警察：年轻的同事，记者，受监护人(译者：证人?)

巫师/法师：学徒

(航海的或航天的)船长：少尉，侍者

军人：战友的遗孤或是新兵

罪犯/疯狂科学家：废柴助手

命运 心 超 点数不定

Destiny

这一劣势与优势版本的命运功能相同(见 p. 48)，留着它总是会让某些事变糟——但不一定是立即，处理好它也并非没有机会获得荣誉。一个命中注定的，壮烈牺牲可能是一个英雄之终！

这一劣势分为三个层级：

轻微劣势：你命中注定是一个宏大故事中的小角色，并且也不会过得那么好。-5 点

主要的劣势：你命中注定将面临一个沉重的转折，并且置身其中主导大局。比如说，你可能会错过反败为胜的关键信息……或者处决一个受到威胁的地区中唯一称职的将军，成为一场野蛮的侵略造成的损失的主因。不过，你不会死。-10 点

巨大的劣势：死亡追随着你。在那儿上面有你的名字。他知道你存在并越来越接近你。你要么死亡，要么被毁灭，你的陨落会为他人带来可怕的后果。这一命运不适用于任何战役！GM 也不必允许——如果他这么做，他需要在这个命运实现时，计划让这个战役有着剧烈的转变，或结局。-15 点

当你的命运实现，你必须买回这一劣势。这以结果对你自动的如同盟友(Alies)，地位(Status)，财富(Wealth)，等。如果你缺少点数买回你的命运，无论命运的点数多少，你获得不幸(Unluckiness p. 160)。是否能够买回不幸由 GM 决定！另外，GM 可能会给你一个命运(劣)，神罚(Divine Cruse 见下)，或其他超自然的劣势。

戒律 心 -5 点到-15 点

Disciplines of Faith

为了更好地理解你的信仰，你生活在严格的教条之下。这可能是个人要求或你的宗教的要求。这些教条在许多信仰中都是可选的，但是——确实会有一些宗教严格禁止他们行为出格！戒律往往会作为通过这条道路获得的神圣力量的前置条件：天授力量(Power Investiture)，真诚信仰(Ture Faith)，等。

一些戒律的例子：

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

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

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

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

恼人声线 体 -10 点

Disturbing Voice

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

这个劣势是迷人声线优势的反面，你不能同时拥有两者。

神罚 心 超 点数不定

Divine Curse

你遭受来自于神或类似超自然力量的诅咒。这一诅咒可能仅针对于你，或是你的家庭，或甚至是你的国家和种族。神圣诅咒根据 GM 的想法采用任何形式体现。他是可以一个持续的戒条(例如，“你永远不能在晚上睡觉”-10 点)，一个厄运(例如，“每一个你生出来的孩子都会早夭”-10 点)，甚至是极端恶劣的劣势比如狂暴(Berserk)，失明(Blindness)，或是癫痫(Epilepsy)(与正常花费相同)。

移除这个劣势是可能的。背负与诅咒往往事出有因，而且你可以尝试在发现这一原因并在游戏中弥补它，从而解除诅咒。GM 应该根据个别情况考虑神罚的点数，用已存在的劣势作为参考：点数与危害挂钩。神罚相比于那些标准的劣势应该从不会值更多的点数。参考誓言定价。赎罪的条件所引发的害处

往往等同于诅咒本身带来的危害，或需要更大的努力去发现和满足条件。若非这样的情况，点数减半。

枯竭 体 超 点数不定

Draining

每一天，在一个特定的时间——日出，中午，日落，午夜等——你承受 2 点 HP 的伤害。你无法防止它的发生，也不能自然(即便你有自愈(Regeneration)能力!)，或通过科技和超自然手段疗愈这一伤害。唯一恢复你损失的 HP 的手段是每日得到一种独特的物质。

点数花费取决于这一物质的稀有程度：

稀有(例如，一种特殊药水)：-15 点

不常见(例如，处女的血)：-10 点

常见(例如，人血)：-5 点

若这项物品在你的游戏世界中是非法的为这一点数增加-5。

这与依赖性(Dependency p. 130)有所不同，你可以同时拥有二者！

畏怖 心 超 点数不定

Dread

你患有一种超自然的厌恶，迫使你与特定的物品或物质保持一定的，某种最小的距离。如果外力将你带向惧怕与其接近

的物品，你必须通过最直接的路线，尽你所能的快速逃开。你在逃离你畏怖的范围前每个轮只能选择不做行动。如果你不能让你从你所畏怖的物体前离开至少那么多的距离，你的畏怖将让你陷入无助(helpless)！

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

畏怖的基本价值是-10 点，这会禁止你走进所惧怕的物质 1 码。每增大半径 1 码额外-1 点，到最大的 11 码是-20 点。最终的劣势点数为你范围的点数乘以从弱点(Weakness p. 161)中找出的物品稀有度花费。

特殊强化因子

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

职责 社 点数不定

Duty

如果你的职业和社会地位要求你对其他人负起责任，以及要求你有时执行一些危险的任务，那么你就是具有“职责”。职责往往与级别(Rank) (page 29)、后台(Patron) (page 72)、以及那些在第一章的特权里面列出的人物特性(page 30)一起出现。

特别艰苦的工作可以看做职责，但是大多数平常的工作不视为职责。如果做这项工作仅靠自愿约束，它也不能视为职责(但它可能还是一个劣势：见责任感, p. 153)最后，你不能为你对从属(dependents)的职责来获得“职责”劣势带来的点数，被监护者这个劣势已经反映了你对他/她的承诺。

如果你具有职责，GM 在每次冒险开始时投一次骰子来决定职责是否影响你。如果你需要履职(译者：使命的召唤！)它要么优先于你自己的个人事务(译者：似指冒险)，要么干脆就成了冒险的起因！或者你的上峰给予你的是秘密任务，并且明面上不会干扰你的名义上的“休假” 如果你试图避免履行职责，GM 有权惩罚你糟糕的扮演。

职责的基本点数价值取决于它在团中出现的频度。

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

相当频繁 (12-)：-10 点。

经常 (9-)：-5 点。

很少 (6-)：-2 点。

(译注：意思是，如果 GM 投出的结果低于这个值，就表示要履职了)

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

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

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

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

例子：

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

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

侏儒症

Dwarfism

见 p. 19。

阅读障碍 心 -10 点

Dyslexia

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

你的起始语言的书面理解水平为“无”。这个减少的点数已经包括在阅读障碍劣势里面了。而且，你不能将任何语言的书面理解升级比“无”更高的水平。语言的理解水平规则见 23 页(第一章)。

如果有老师来帮助你克服无法阅读的困难，你可以学习“通过书本学习”的技能。没有老师的话，技能学习速度只有 1/4，而且这还是技能本身可以不靠书本来学习的情况。GM 具有最终决定权。在传统的奇幻设定中，魔法是从书本上学习的，因而这个劣势将使你无法成为巫师。

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

易于杀死 体 -2 点/级

Easy to Kill

你有着健康问题或结构弱点这让你在遭受 到足够的伤害时容易出现灾难性的系统故障。每个级别的易于杀死在你的 HP 低于负一倍或更低时给你的生存 HT 检定-1，以及任何会导致你死亡的 HT 检定(例 如心脏衰竭、中毒等)。这对大多数常规的 HT 检定没有影响——只作用于那些用来避免死亡的。你的易于杀死不会不能把你的 HT 检定缩减至 3 以下，比如你有 10HT，那么会限制你最多到易于杀死 7。

不善掩饰 心 -10 点

Easy to Read

你的身体语言暴露了你的真实意图。这个和老实(159 页)不一样，你对于撒谎没有道德方面的困扰，甚至可能具有很高等级的唬骗(Fast-Talk)技能，但是你的脸或是步伐会揭穿你。

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

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

电气结构 体 异 -20 点

Electrical

你的身体含有未屏蔽电子，或依凭电气为主要能源。这让你容易受到仅影响电气系统的攻击，比如法术，优势，和能够产生衰竭电力或产生“电涌”效果的超科技武器，以及核爆炸的电磁脉冲。来自一次电器攻击的暴击会造成你“短路”，致使你受到任何附加的伤害效果都会失去意识。

这一劣势通常伴随着“机械”超特质 (Machine meta-trait p. 263)，但并非必须。特效攻击 (Afflictions) 和内在攻击 (Innate Attacks) 也能够仅对此特质产生影响。将可用性限制因子 (Accessibility limitation)：“仅对电气结构起效”应用在所有此类攻击上。

敌人 社 点数不定

Enemy

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

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

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

一个比这个 PC 弱的 NPC (大约 50% 点数)：-5 点

一个与 PC 旗鼓相当的 NPC (100% 点数)，或是一小群弱于 PC 的角色 (3-5 个人)。例子：一个疯狂科学家，或是你在决斗中杀死的对手的四个兄弟。-10 点

一个比 PC 更加强大的 NPC (150% 点数)，或是中等规模的一群没有那么强大的角色 (6-20 个人)。例子：一个超级英雄/恶霸，或是市警察局 (警察局有几百号人，但是不会全部派出来专门抓你)。-20 点

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

整个国家政府、巫师公会全员、超级英雄/恶棍组织，或是其他无法想象的强大群体。-40 点。

特殊情况

有两种特殊情况在你乘以目的和出现频率之前计算：

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

1) 在你拥有的能力上更加强大，或拥有你没有的能力：-5 点

2) 两者兼具：-10 点

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

目的

你的敌人的目的越险恶，乘的点数也就越多：

监视：你的敌人意在偷窥或是跟踪你。这让人生厌，而且使你无法保守秘密，但是也就是小小的不便。例子：跟踪一位政治家的大胆记者，追查疑犯的侦探。x1/4

对抗：你的敌人希望让你出洋相或是陷入麻烦，或是对你玩恶毒的恶作剧(邪恶双生子的典型行为)，但是不会做会对你造成持久性损害的事情。例子：与这位政治家对抗激烈的政敌，袭扰疑犯的侦探。x1/2

捕杀：你的敌人意在抓捕你、让你破产、弄伤或是通过其他方式对你产生持久性的损害。例子：准备暗杀政治家的杀手，已经确定、开始追捕疑犯的侦探。x1

出现频率

选择一个出现频率(36 页，也就是盟友优势的那个)。每次冒险开始前检定一次。如果冒险持续多次游戏则每场游戏开始前检定一次。

限制

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

游戏中的敌人劣势

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

如果你选择了非常强大的敌人，你用不了多久就会被杀或是被关进监狱。所以就是这样。

如果你选了敌人(FBI，12-，捕杀)作为劣势，你是会得到额外的 60 点，但是你整个人生都会变成被追捕的罪犯。哪怕有这额外的 60 点，你的职业生涯也可能非常短暂。

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

1. 支付足够点数赎回这个劣势
2. 选择一些劣势弥补点数缺口。你可能在最终决战中被踢聋了，或是被大蜘蛛咬了从此得了蜘蛛恐惧症。如果你想不出来，GM 可能会很乐(e)意(yi)地给你选一个。
3. 获得一个新敌人。你可能摧毁了邪恶的毒蝎博士，但是他的兄弟继承了他的事业。

癫痫 体 -30 点

Epilepsy

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

低技术等级(TL)的人无法“适当”的理解这可能会吓到他们，甚至相信你发作的癫痫是与神的交流。让他们的反应检定获得+1。一个“非常好”或更好的反应象征着虔诚的敬畏！一个“糟糕”或更差的结果会使目击者逃离——而非攻击(除非他们有其他愤怒的理由)。

额外睡眠 体 -2 点/级别

Extra Sleep

你需要多于常人的睡眠时间。一个正常人每晚需要 8 小时睡眠。每一级别(最高 4 级)代表着你需要额外睡眠 1 小时。因此，你每天必须早点上床或多睡几个小时。这让你的每天学习或做其他事情的时间变得更少。

狂热 心 -15 点

Fanaticism

你对于一个国家、组织、哲学或宗教有着至高无上的信仰，以至于你把它置于一切之上。

你可能愿意为实现它心甘情愿地死去！如果你的狂热信仰对象的目标要求你遵从一种行为规范或是服从领袖，你自愿服从，没有任何疑问。你必须扮演出来你毫不动摇的忠诚。

狂热并不使你变得没有心智或是邪恶。一个挥舞着血淋淋的匕首、怒目圆睁的萨特祭司，是个狂热分子。但是愿意用一条命换一艘航母的神风特攻队员也是。一个说出“不自由，毋宁死！”的爱国者也是。（译者：共产党员烈士的形象可能是更加“中国化”的例子）狂热是一种心态；真正重要的是，你的狂热究竟意味着信仰什么？

极度狂热：高级形态的狂热。如果检定失败意味着你将背叛你的组织或派系，你在抵抗洗脑术、审讯、以及超自然心灵控制的意志检定中获得+3 加值。另一方面，你对于实现你的信仰不顾生死，如果需要的话，你会自愿加入自杀式任务中。这个仍然价值-15 点，意志加值与死亡意愿相抵消（如果你良好扮演的话，意志加值出现的场合还是不少的。）

肥胖

Fat

见 p. 19

充满恐惧 心 -2 点/级

Fearfulness

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

你不能通过这个劣势将意志降低到 3 以下。例如，如果你具有意志 11，你最多有 8 级的这个劣势。这个劣势是无所畏惧优势的反面，你不能同时选取这两个。

记忆闪回 心 点数不定

Flashback

当遭遇压力时，你有时眼前会出现“闪回”。这可能 是生动的幻觉、记忆的重现或是其他类似现象。当你选择这个劣势时，你应该选择的是闪回的类型。每次闪回的具体内容是由 GM 决定的。如果 GM 认为当前场景中你承受了压力，他会投 3d。投出 6 或更低的数值时，你会开始“闪回”。当你恐惧检定失败或是勉强成功（成功度为 0），当你的另一个与压力相关的劣势自控检定失败时，GM 都可以投骰。记忆闪回的结果附加在这些检定的结果上！

点数价值与闪回的严重程度有关：

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

严重：持续 1d 分钟，所有技能-5，因为幻觉看上去是真的。-10 点

残疾：持续 3d 分钟，幻觉严重到阻止了所有技能的使用。闪回的影像是完整的，怎么看都是 100%的真实，而且由于完全

无法了解现实世界，你可能陷入危险而不自知。-20 点

脆弱 体 异 点数不定

Fragile

你很容易受到那些对常人无效的伤害。攻击不会对你造成比平常情况下更高的伤害(那是易伤(Vulnerability)，p. 161)，但足够的穿透伤害会引发比震慑，失去意识或流血更严重的灾难。

可能的项目包括：

易碎：你很脆(像是冰体或水晶生物)或或高度腐烂(像是腐烂的不死怪物)。每当伤害致残了你的一处肢体或手脚，它将会破碎。如果你能通过一个 HT 检定，他将会成块落下，否则，他会化成不可修复的碎粉或液化。此外，如果你在任意避免死亡的 HT 检定上失败了，你将被立即摧毁——你粉身碎骨，融化，腐烂成渣，等。并马上变为-10xHP。-15 点

易燃：你的身体比肉体更容易烧伤。也许是干树脂，或木质的。当你被来源于燃烧或爆炸的攻击重伤时进行一次 HT 鉴定避免着火。如果一次攻击造成了 10+HP 的伤害你自动着火。一旦着火，你每秒承受 1d-1 的伤害直到你通过浸入水中或满地打滚(取 3 秒)等方式熄掉火焰。-5 点

易爆：你体内含有爆炸物，压缩气体，或其他一些不稳定的东西。在任何重要的关于受到重伤而引发的 HT 检定上大失败，你就爆炸！你在对抗死亡的检定中失败度达到 3+你也会爆炸。这视为 6dx (HP/10)的粉碎爆炸。爆炸的瞬间你减少-10xHP，无论伤害多少。-15 点

高度易燃：你体内含有某种高度易燃物：汽油，氢气，等。在受到来自任何类型的巨大伤害后，进行一个 HT 检定避免失火，效果如同可燃。在遭受燃烧(burning)或 爆炸(explosive)伤害时检定承受-3，如果攻击击中了要害承受-3，二者同时则-6。一旦着火，在任意避免死亡的 HT 检定中大失败就意味着你会像易爆所描述的一样爆炸。你也可以同时是可燃的。如果这样，任何燃烧与爆炸攻击造成重伤或是一次性损失了 10 以上的 HP 会导致你着火。

非自然：你是被召唤的，被祈求出现，或通过魔法或怪异的科学“构建”(例如，恶魔，魔像或不死生物)。你会在下降到-HP 或更低后为了存活而进行 HT 检定中自动失败，如同你受到了足够多的伤害断绝了你与力量的连结一样。-50 点

有些时候可以从上面选择多于一个的项目(特别是，易爆与易燃经常一起发生)。脆弱和伤害耐受(Injury Tolerance p. 60)优势并存的情况必须经过 GM 允许，因为这两个特性大多数情况下是互相冲突的。

惊吓动物 心 超 -10 点

Frightens Animals

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

弱重力适应 体 -10 点或-20 点

G-Intolerance

你只在某个狭窄的重力区间内正常生活。对于常人来说，这一惩罚在非原生重力增量 0.2G 时生效；见异常重力(Different Gravity, p. 350)。这一增量为 0.1G 时-10 点。这一增量为 0.05G 时-20 点。这个劣势只允许在太空旅行司空见惯的战役里出现。

巨人症

Gigantism

见 p. 20

暴食* 心 -5 点

Gluttony

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

贪婪* 心 -5 点

Greed

你对财富垂涎欲滴。面对任何时候提供的财富——如，工作后的报酬、冒险所得、犯罪的脏物或者作为诱饵的金钱，你需要进行自控检定。如果检定失败，你将尽一切手段得到那笔财富。如果这笔钱小于你的财富 GM 可以修改检定。如果角色富有，则不为小笔钱财动心；但如果你贫穷，则在面对财富时的自我控制骰将获得减值-5 或在面对丰厚的奖赏时承受更多减值。

如果你拥有遵纪守法 (Honesty p. 138)，在面对灰色交易时你获得+5 并在面对彻底的犯罪时获得+10. 然而，你最终将做下违法的事情几乎已成定局。

群居动物

Gregarious

见 期待陪伴 (Chummy, p. 126)

负罪感 心 -5 点

Guilt Complex

你感到自己对于生命中重要的那些人负有深深的责任。这包括：冒险同伴、雇员、手下、盟友 (Alies)、从属 (Dependents)，以及你的职责 (Duty) 和责任感 (Sense of Duty) 的对象。如果上述人物发生了什么不测，你会被焦虑和罪恶感压垮——哪怕你根本就无法阻止灾难的发生。如果这场不幸不是你的责任，你受到慢性抑郁劣势的效果达 (15-意志) 天，最少一天。使用你的意志充当临时的自控值。如果这场不幸确实是你的责任，你受到慢性抑郁劣势的效果达 (20-意志) 天，最少 2 天。使用你的意志-3 充当临时的自控值。其他人可以尝试通过心理学或是唬骗来帮助你克服负罪感。GM 完全给予他们的检定任何数值的修正值，基于他们的劝慰是否使人信服。鼓励扮演！

轻信* 心理类 -10 点

Gullibility

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

如果内容只涉及你不熟悉的人物、事件（“我爸爸是这个镇子的警长，而他不会容许有这种事情”），自控-6；如果内容你比较熟悉（“你知道，他们在你的村子里面培养鸭子吗？”），自控-3；明显扯淡的东西（“爱斯基摩人是西班牙征服者的后裔，每个人都知道！”），也只需要没有修正的自控，你就会相信。

你的商人技能，以及任何时候你的这种轻信能够被利用的场合，都有-3 减值。你无法学习察觉谎言技能！

手指笨拙 体 -5 或 -10 点

Ham-Fisted

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

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

这个劣势与巧手互斥。

听力障碍 体 -10 点

Hard of Hearing

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

血友病 体 -30 点

Hemophilia

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

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

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

如果你具有这个劣势，你的 HT 属性不能超过 10。

思想僵化 心 -5 点

Hidebound

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

遵纪守法* 心 -10 点

Honesty

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

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

你可以战斗(甚至可以挑起战斗，如果合法的话)，你甚至可以在合法决斗或是自卫中杀人——但是你不能进行谋杀。如果有重大的需要，你也可以偷窃，但是这是最后手段，而且你必须在之后赔偿你的受害人。如果你因为莫须有的罪名被监禁，但是得到了公平对待而且被许诺进行审判，你不会尝试越狱。你总是言出必行(在战争中，你可以“不正直地”欺骗敌人，但是你对这也不开心！)但是，如果不违法的话，你可以撒谎。老实(Truthfulness)是个独立的劣势。

遵纪守法当然有好处了。如果你在一个地方混得足够久以至于大家都知道了你是个守法公民，而且你还活着的话，GM 应该给予你在非战斗的反应检定上+1 价值——如果涉及到信任或是荣誉的时候，+3。这个本质上是个免费的声誉(参见声誉，26 页)

非直立 体 异 -10 点

Horizontal

你的身体结构不是直立型的，就像一只猫一样。你可以用你的后腿站一会，但是感觉十分不适。当你用你的其他肢体站立的时候，你可以空出一只手来(如果你有手)，而当你坐着的时候，你可以空出两只手；在这两种情况下，你的地面移动力都是 0。你以半速移动的时候可以空出一只手携带物品，但是无法使用它。如果你是人类大小的生物，你在地图上占据两个格子。

非直立的体型使得你无法把全身的重量压倒踢腿上。结果就是，你在踢人的时候每个骰子伤害-1。如果你具有爪子优势，无视这个惩罚，这个优势包括了全力打击所需的必要调整。但是如果你具有的是蹄子，这个惩罚仍然有效。

如果你是飞行生物或是水生生物(见无腿劣势，145 页)你不能选择这个劣势。如果你的身形已经适应了三维空间，身体姿态并不重要。

驼背 体 -10 点

Hunchback

你的脊柱发生了变形，使得你不得不保持一个扭曲或是驼背的姿势，通常因此引起了明显的驼背或是单肩或双肩上的鼓包。这个会导致身高降低 6 英寸(15cm)，而体重或身材不变。普通的衣物与护甲不适合你，会导致你的 DX 有-1 减值；为了避免这个减值，你必须支付额外 10%的金钱来获得特制的装备。

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

现实的驼背应同时具有背部不适劣势，但是这个并不是强制的。

冲动* 心 -10 点

Impulsiveness

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

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

增加消耗 体 -10 点/级

Increased Consumption

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

增加消耗 1：你每天必须吃 6 餐。如果你具有机械超特性，你具有 4 小时的续航力。

增加消耗 2：你每天必须吃 12 餐。如果你具有机械超特性，你具有 2 小时的续航力。

增加消耗 3：你每天必须吃 24 餐。如果你具有机械超特性，你具有 1 小时的续航力。

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

额外生命保障需求 体 异 点数不定

Increased Life Support

你的情况使得你比起普通人类而言需要额外的生命保障。一些例子：

高温/低温：你需要高于 200 华氏度(93 摄氏度)或是低于 0 华氏度(-17 摄氏度)的温度。-10 点

重量：你需要 1 吨的额外重量才能在太空船、潜艇或是其他资源和空间有限的设定上生存。如果你可以穿戴防护服，它的重量至少有 1 吨。-10 点

加压：你需要加压隔舱才能生存。-10 点

辐射：你有放射性或是需要放射环境。-10 点

GM 可以允许其他类型的额外生命保障需求。除非特别奇特，否则每项应该价值不超过-10 点。将所有需求的点数相加，但是注意整个劣势的价格不能超过-40 点。

额外生命保障需求代表了特殊生命需求导致的后勤上的不便，而依赖、维护和限制食谱都是代表在不满足要求的情况下健康上的危害。如果同一个需求既有后勤方面也有健康方面，那么可以同时作为两类里面的劣势。但是一个你可以通过一个一盎司重的喷药器满足的依赖完全不能让你宣告需要一个充满这种药物气体的加压舱作为 额外生命保障需求！GM 具有最终解释权。

如果 GM 允许的话，普通人类也可以选择这个劣势来代表慢性病的特殊要求。

缺乏好奇心* 心 -5 点

Incurious

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

优柔寡断* 心 -10 点

Indecisive

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

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

感染攻击 体 超 -5 点

Infectious Attack

你拥有可以传染的超自然病症。这个的规则和支配优势的规则相同，但是你不能支配被你感染的角色，而且也不能把他们作为你的盟友购买。因为活下来(甚至没有活下来！)的敌人会因为和你的战斗，通过获得了你超自然能力变得更强大，而且完全有能力使用他们新获得的能力来向你复仇。

为了防止 PC 通过这个使得他的朋友们免费变成强大的怪物，GM 应该考虑让被感染的 PC 为如此取得的超自然种族模板支付点数。如果他们无法承担费用，GM 完全有权赋予他们恶咒缠身、畏怖、镇服和弱点劣势来平衡预算。

数学盲 心 -5 点

Innumerate

你对于数学一窍不通。你不能——而且也不获得缺省——学习电脑编程、经济学等从天才数学家(见天赋，89 页)上获得好处的技能。你等于是在这个领域具有技能缺陷这一怪癖。这个有很多令人烦恼的副作用：你必须使用手指来数数和计算，

你对于计算器是否正确毫无概念(导致它们根本无用)，而且你很容易被无良商人欺骗(发现被欺骗的检定-4) 在“数学盲”的文化中，包括 TL4 或更低的许多文化，这个劣势是普遍的。GM 应该不将它计入战役劣势上限中(如果有)。 在那些崇尚科技或商业的社会中，不懂数学的人也具有社会污名。因此劣势增加-5 点和反应检定-1 的效果。

失眠 体 -10 或-15 点

Insomniac

你常经历难以入眠的一段日子。在这样的日子里面，你每晚都必须进行一次 HT 检定。如果成功的话，你正常入梦，这次失眠时期结束。如果失败的话，你当晚损失两小时的睡眠(并承受正常的后果，见缺少睡眠，426 页)，而且这段失眠继续持续，下个晚上继续进行检定。如果投出大失败，你整晚都无法入睡。点数价值基于严重程度：

轻微：两个失眠周期之间相隔 3d 天，由 GM 秘密投骰。-10 点

严重：GM 投 2d-1。-15 点

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

偏见 心 点数不定

Intolerance

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

如果你是彻头彻尾的偏见，你对于任何不属于你的阶级、民族、国家、宗教、性别或是物种(选一个)的人的反应都-3。如果反应是“好”，你能够忍受对方的存在 并且尽量表现得文明(但是对他态度僵硬而生冷)。如果反应是“中立”，你仍然能够容忍他，但是用语言和行动表明，你是“不介意他的存在”并且认为他低等或是属于敌人。更差的反应意味着你攻击了你的歧视对象或是拒绝与你的歧视对象扯上关系。这种类型的完全偏见价值-10。仅仅指向某一种阶级、民族、国家、宗教、性别或是物种的偏见，如果偏见对象能够常常遇到，价值-5 点；更加少见的对象意味着价值更低，直到对于罕见人物有偏见的-1 点(这是一个怪癖)。

无脊椎 体 异 -20 点

Invertebrate

你没有脊椎、外骨骼或是其他自然的身体支撑物。当你推动物体时候，使用你完整的 BL 进行计算，但是在计算你可以举起、携带或是拉动的重量时，只使用你的 BL 的 1/4 进行计算。

但是，这个劣势有个小小的好处：你可以挤过比你的体型相符的开口小得多的空隙！

注意这个角色特性和生物学术语“无脊椎”并不是一回事。

善妒 心 -10 点

Jealousy

你对于那些看起来更聪明、更漂亮、或是更有钱的人态度很差！你拒绝接受“竞争对手”提出的任何计划，而且如果是

其他人在计划的中心，你对计划会深仇大恨。(嫉妒和狂妄自大挺配的)如果一个 NPC 有这个劣势，他对于他嫉妒的对象的反应-2 或-4。

快感缺失 体 -15 点

Killjoy

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

糟糕的反应意味着文化人的嘲讽、被爱人拒绝等等——不是暴力相向。

某些超科技社会可能使用手术造成这种状态来作为刑罚！如果是这样一回事，你也不会去计划复仇……因为复仇没有任何快感。

偷窃癖* 心理类 -15 点

Kleptomania

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

笨拙 体 -5 或-15 点

Klutz

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

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

特别笨拙：同上。而且，你的所有 DX 检定，和基于 DX 的技能检定，失败时一律视作大失败。-15 点
这个劣势看上去只能搞笑，其实不然。现实中大多数 TL7-8 的机器人具有这个劣势！

跛足 体 -10 到-30

Lame

这个劣势假定你的种族正常情况下有腿。如果你的整个种族没有腿，见无腿 Legless 部分腿不便：你的腿都还在，但是一部分腿坏了。对于人类就是一条腿瘸了。任何需要用到腿的技能有-3 减值，包括所有近战武器技能和徒手战斗技能(远程战斗不受影响！)，你的移动力必须降低到基本速度的一半，但是这个的点数独立于这个劣势计算。-10 点

缺失部分腿：你的一部分腿没了。对于人类就是只剩一条腿了。任何需要用到腿的技能有-6 减值。通过拐杖或假腿，你可

以站起来以及慢慢走路。你的移动力必须降低到 2，但是这个的点数独立于这个劣势计算。你还可以踢人(踢人当然属于要用到腿的技能)。如果没有了拐杖或假腿，你不能站立、走动和踢。-20 点

缺失全部腿：不论你本来有多少腿，你现在一条都没有了。任何需要用到腿的技能有-6 减值。你不能站立、走动和踢。你的移动力必须降低到 0，但是这个的点数独立于这个劣势计算。-30 点

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

懒惰 心 -10 点

Laziness

你对于劳动狂怒地排斥。你在任何工作中获得升职或加薪的概率减半。如果你是个体户，则你的月收入减半(见工作，516 页)。你必须以一切代价避免工作——特别是辛苦的活计。扮演出来！

风流好色* 心 -15 点

Lecherousness

你对于情事有着不寻常的执着。当你与你喜好的性别的漂亮成员有着超过最低限度的接触后，进行一次自控检定——如果对方是英俊/美丽有-5，如果对方是非常英俊/非常美丽则是-10。

如果你失败了，你必须去“勾搭”对方，用上你能用出的所有花招和技术。然后，不论结果如何，你必须承受你的这一行为的所有后果：体罚、监禁、传染病或者(可能)一个可爱的新朋友。除非吸引你的对象是非常英俊/非常美丽，你每天需要进行的自控检定的次数(来决定是不是去勾搭对方)不需要超过 1 次。如果你被对方非常坚决地拒绝了(例如被打了个熊猫眼，或者因为性骚扰被逮捕)GM 可能给予你对那个人的追求的自控检定以加值。

注意，如果你所喜好的性别没有真正漂亮的人出现，你比较可能改变你的审美！

死亡灵光 心，超 -10 点

Lifebane

你周身环绕着超自然的死亡灵光。你踩过的草皮会枯死，并从此不再复生；更大的植物你一出现就会立刻枯萎，昆虫和其他小生物一旦接近到离你 1 码内会立即死亡。你的灵光对于比几盎司更重的东西无效，对于特别大的植物例如树木无效(但是离你最近的树叶可能枯死，而且你在数年内每天经过的树木最终还是会受到影响)，对于被超自然手段控制的普通生命(例如，魔法召唤的虫群)无效，对于任何超自然生物也无效。

任何注意到你的死亡灵光的人对你的反应-2。如果它来自恶魔力量、吸血鬼异能等等，观察者用来发现你的秘密的所有检定+2。这个特性导致了户外使用潜行或是隐形能力更加困难：

在多数户外环境中，发现你的位置的检定都有+2。

这一能力也有好处，例如，你不用再买蚊香了！

睡眠不安 体 -5 点

Light Sleeper

你睡得不如大多数人睡得熟，也不容易入眠。每当你必须在不舒服的地方睡觉，或是有稍微一点噪音，你必须进行 HT 检定才能入睡。如果失败，你可以在一小时以后重试，但是承受缺少睡眠的通常效果 (见缺少睡眠，p. 426) 如果周围有动静你就会被惊醒 (但是如果你没有战斗反射就会被震慑)。如果你想要继续睡觉，你必须在感知检定中失败。如果你醒了，你必须按上面的规则进行 HT 检定来入眠。有的时候这对你有好处，但是更可能发生的是，你因为不体贴的同伴的换岗或回家而没睡好。

需要独处 心 -5 点

Loner

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

自控值	反应减值
6	-4
9	-3
12	-2
15	-1

无共感力 心 -20

Low Empathy

你根本无法理解什么是感情。你可以拥有和表现出自己的情绪 (除非你具有无幽默感之类的劣势)，但是你不知道那是什么。结果之一是，你的社交能力受到很大妨碍。 你不能具有共感 Empathy 优势，而且你使用的需要理解某人感情动机的技能有-3，这些技能包括：演戏、宴饮、犯罪学、察觉谎言、交涉、魔曲 Enthrallment、欺骗、审问、领导力、商人、政治学、社会学、心理学、礼仪、诱惑、黑街。但是你仍然可以拥有这些技能，你只不过是 不如那些没有这个劣势的。 这个劣势常见于机器人、恶魔、魔像、不死生物和某些外星人。某些人类也可能具有这个劣势！这个劣势与冷酷无情 Callous 和不谙世事 Oblivious 互斥，这两个劣势都代表了对于情绪的某种理解力，不管是怎样扭曲的理解。

低痛阈 体 -10 点

Low Pain Threshold

你对于各种疼痛都非常敏感。受伤的休克减值翻倍，例如，如果你损失了 2HP，你的减值是-4。你抵抗击倒、震慑、身

体折磨的检定有-4 减值。如果你受到的伤害超过 1 点，你必须检定意志，只有成功才能控制住自己不发出惨叫。这可能导致你暴露位置，或是导致那些“男子气概”的角色对你的反应-1。

自轻自贱 心 -10 点

Low Self-Image

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

低科技水平

Low TL

见 22 页

月狂病 心 -10 点

Lunacy

月亮对于你的人格有着反差巨大而且不便的影响。在满月期间，你极度情绪化而且放纵(所有意志和自控-2)，而在新月期间，你非常消沉(你暂时获得懒惰劣势)。当月渐盈的时候，你专注而快乐；当月渐缺的时候，你比较麻木而且有些容易发火。扮演出来！

魔法易感 心 超 -3 点/级

Magic Susceptibility

魔法会更容易对你造成影响。

当任何人对你施放法术，将你的魔法易感等级添加到对方的技能检定上；当你抵抗任何法术，从你的检定中减去魔法易感的等级。举例来说，如果你有魔法易感 4，巫师对你释放的法术享有+4 奖励，而你的抵抗则会遭到-4 惩罚。

魔法易感只影响直接作用与你身上的法术。它不影响飞弹法术、魔法武器的攻击或信息收集类魔法。它也不会作用于魔法之外的超自然影响，例如神迹、灵能、灵魂的内在能量。

区域法术正常适用魔法易感；你无法同时拥有魔法易感与魔法抗力 Magic Resistance (p.67)。

需求维护 体 点数不定

Maintenance

你需要以某种技能进行定期维修以避免损失 HT。

实际例子包括一个机器人需要一个技工，长期病患需要一个医生的照顾，而神则需要虔诚的祈祷。

决定你需要的维护手段以及能够提供维护的技能。

这可能包括电子产品维护(使用电子制品维修技能 Electronics Repair)，机械维修(使用机修技能 Mechanic)，医疗(使用医师技能 Physician)以及物理修复(使用木匠 Carpentry、电气技师 Electrician，等等。)你也可以指定一个优势或劣势代替维护，例如：一个神明可能需求他的信徒(维护者)拥有戒律(Disciplines of Faith)劣势。你也可以给需求维护劣势分配多个技能，如一个机器人可能会需要电子制品维修技能 Electronics Repair 以及机修 Mechanic 技能。

那些维护你的人必须有机会获得相应的配套设施：技工需求工具，信徒必须在一个寺庙进行祈祷，等等。这些都是没有资源消耗的。如果有消耗，你应该选择依赖性(Dependency)劣势。

每次维护需要一个小时。这个劣势的基础价格取决于需求维护人员的数量：

人数	价格
1	-10
2	-20
3-5	-30
6-10	-40
11-20	-50
21-50	-60
51-100	-70
100 人之后，每翻倍一次需求人数，基础价格就额外-10	

例如，一个神明需要一万名信徒，他所拥有的本劣势基础价格就是-130 点。

如果 GM 批准的话，可以花费额外的工作时间来弥补人数的不足。

而之后你则需要基于维护的频率来对基础价格进行修正：

维护频率	倍数
一个月	1/5
每隔一周	1/3
每周	1/2
每隔一天	3/4
每天	1
每天两次	2
每天三到五次	3
无时无刻	5

如果你错过了维护期，你的 HT 属性下降 1 点，并且必须做一个 HT 检定。

如果你失败的话，GM 会选择让你丧失部分功能。大失败意味着潜在的致命情况，例如：一个人类可能会因为缺乏照顾而心脏病发作，或一辆载具的刹车可能会失效。

要恢复失去的 HT 和能力，需要适当的介入以及技能检定(如果你是一台机器，修理；如果你是一个生物，那么就是手术，等等。)

如果你需求的维护手段是一个不寻常的形式，这可能要求一些奇异的措施！

躁狂抑郁症 心 -20 点

Manic-Depressive

你的情绪如同在跷跷板上，在沸腾的热情以及阴郁消极之间不断反弹。

在每次游戏开始时，投 1d。如果结果是 1-3，你处于躁狂阶段；如果是 4-6，那么你处于抑郁。

在游戏中每经过五个小时，投 3d。如果结果是 10 或更低，那么表面你的情绪开始摇摆。

接下来的一个小时，你会转变为你之前情绪的对立面。你在这个阶段再次停留五个小时，之后你必须再次投 3d。

在躁狂阶段，你遭受等同于自负 Overconfidence (p. 148) 以及工作狂 Workaholic (p. 162) 劣势的效果。这时你很友善，也很外向，而且不管你在做什么，都显得非常兴奋。

在抑郁阶段，你遭受等同于慢性抑郁 Chronic Depression (p. 126) 劣势的效果。你除了躺在床上、坐在一个黑暗的房间之外没兴趣干任何事以及闷闷不乐。

对于此劣势，你的有效自控标准等同于你的 WILL 属性。

紧急情况也可能导致你的情绪波动。在这种情况下，转变是即时的。

投 3d，如果结果是 10 或更小，你马上改变情绪阶段。

这可能会导致一个良好的影响(紧急情况要求你立马付诸行动)或坏的(情况所引发的抑郁让你变得无价值)。

狂妄自大 心 -10

Megalomania

你相信你是注定被选中去完成某些伟大的任务，或征服世界的超人。

你必须选择一个宏伟的目标——最常见的是“征服”，或是完成一些令人难以想象的奇妙任务。

你必须让你与目标之间毫无阻碍。

你可能会吸引狂热的追随者，但没有人喜欢听你夸夸其谈你的才华和伟大的计划。

年轻幼稚的角色和寻找新事业的狂热分子对你的反应检定+2；其他人会-2。

比起用在 PC 身上，这个劣势用于 NPC 身上效果更好。

吝啬* 心理类 -10 点

Miserliness

你痴迷于保存自己的财富。你总是尽力选择最有利的交易。当你需要花钱的时候，进行一次自控检定。如果数额巨大，你检定受到至多-5 的减值(GM 裁定)。失败意味着你拒绝出钱。

如果最后你被迫必须出钱，你应该一边抱怨一边讨价还价。注意你可能同时具有贪婪和吝啬！

缺少手指 体 -2 或-5 点

Missing Digit

你缺少了一根手指或拇指。

缺少手指：那只手的 DX 相关检定-1。 -2 点

缺少拇指：那只手的 DX 相关检定-5。 -5 点

易混外貌 体 -5 点

Mistaken Identity

你总是被误认为是另一个人。

你的“镜像”的盟友向你寻求帮助并告诉你你不想知道的事情，他的熟人以奇怪而令人烦恼的方式对待你。他的敌人也会找上你！你可能最终能把事情跟大家搞清楚，但是不经过努力是弄不清的。如果你所属的整个种族的每个个体都一模一样，那是你的种族有个奇怪的特征(见特征和禁用特性，261 页)，你并不具有易混外貌。

运动病 体 -10 点

Motion Sickness

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

寻常背景 心 -10 点

Mundane Background

你完全对超自然和奇异的东西缺少经验。当你第一次加入游戏，你只能拥有寻常的技能和知识。魔法技能，电影化技能等，是被禁止的。所以那是隐秘知识 (Hidden Lore) 和神秘学 (Occultism) 的范畴！你可以拥有超自然优势，但你即不能使用它们也不能学习任何技能来允许你使用它们。实际上，可能除了经常会做的一些怪梦，你对于你拥有这样的天赋没有任何认知。

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

寻常背景仅在在有超自然与奇异元素的设定中有效，它在彻底的平凡的游戏世界里不是一个有效的优势！

不能发声

Mute

见 无法交谈 (Cannot Speak)，p. 125

神经紊乱 体 点数不定

Neurological Disorder

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

轻度：你的病情对那些仔细观察你超过几秒钟的人来说非常明显。在执行涉及精细操作的任务中你遭受-2 惩罚(参阅巧手优势，High Manual Dexterity, p. 59 来定界)，以及这样的任务对你来说会花费正常时间的两倍。而在你无法掩饰你病情的场合(GM 界定)，你也会在社交技能上遭受-2 惩罚，如做戏、领导力、舞台表演、演讲以及性感等。-15 点。

重度：在正常的社会环境里你很难发挥作用。在执行涉及精细操作的任务中你遭受-4 惩罚，以及这样的任务对你来说会花费正常时间的四倍。你的 DX 和基础移动力(BM)无法超越你种族的平均水平(对于人类是 DX10, BM5)，而在你的病情明显发作的场合(GM 界定)，你也会在社交技能上遭受-4 惩罚。-35 点。

残疾：你几乎不可能履行正常的社会功能。在执行涉及精细操作的任务中你遭受-6 惩罚，以及这样的任务对你来说会花费正常时间的 6 倍。你的 DX 和基础移动力 (BM)无法超越你种族的平均水平的 80%(对于人类是 DX8, BM4)，并且有可能大幅度降低。你在大部分时间都遭受社交技能-6 的惩罚。-55 点。

许多其他症状也是可能的，包括重要运动肌功能障碍(负购 DX 和 BM)，非自愿发声(视为吵闹，Noisy, p. 146)，以及面部扭曲(减少外貌等级)。抽动性秽语综合症可能更符合个人恶习(Odious Personal Habits)。

夜盲症 体 -10 点

Night Blindness

你的夜间视力很差。如果存在由于照明不良引起的视觉和战斗减值，那么，如果这个减值对于一般人来说在-1 到-4，你的减值翻倍，翻倍后如果不足-3 则改为-3。如果对于一般人而言减值是-5，则你视为完全目盲(见目盲劣势，124 页)。如果你拥有敏锐视觉，那么只有在没有黑暗减值的时候才有效。这个劣势和夜视优势与黑暗视觉优势任一不能共存。

噩梦缠身* 心 -5 点

Nightmares

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

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

如果其他 PC 需要在梦境中出现，那么梦外的他们本体并不会被梦境的事件影响(但是如果梦境很长，GM 可能会为了感谢他们的配合奖励他们点数，如果扮演得特别好可能有两点)。

由 GM 决定其他玩家是否知道他们在梦境中，不论选哪个都能造成很特殊的效果和体验。

无深度视觉 体 -15 点

No Depth Perception

你有两只眼睛，但是你的双眼视觉有问题，无法正确判断距离。这可能是一种视觉障碍，或是种族神经结构的问题。效果同独眼。你不能同时拥有两个劣势。

无操作肢 体 异 -30 点或-50 点

No Fine Manipulators

你的身体缺少了双手或也可能是四肢。点数取决于你的受限程度：

无操作肢(No Fine Manipulators)：你没有比爪子或者梯子更灵活的身体部位。你不能用你的四肢来修理机械，开锁，细领带，挥舞武器，等。或甚至抓牢东西。你只能在你没有在多功能方面与人类的手相近的器官是选择这一特性。如果你有喙，舌头，尾巴，等。这种与手可以相提并论的东西，你不能拥有无操作肢！-30 点

无肢(No Manipulators)：你没有四肢。你唯一用来操控物体的途径是用你的身体或投来推动它们。你依然能够移动，并能够用你的基础移动力进行滚动，扭动，弹跳，等。除非你把它买低至 0。

请注意，此特性仅限非人类与超人。无论哪个等级，都能允许你用“-40% 无操作肢”这一限制因子来购买 ST 和 DX。

无腿 体 异 点数不定

No Legs

这个劣势假定你的所属的种族没有腿。如果你的种族有腿但是你的腿没了，见跛腿劣势（141 页）

你是一个没有腿的种族的成员。这个劣势有好几种形式。但是不论是哪一种，你都不能踢，不能被攻击腿部，而且不需要穿戴腿部护甲。下面的点数价值认为腿不能被攻击和不能踢抵消了。

空生(Aerial)：你无法在陆地上移动。但是你可以悬浮、滑翔或飞行。你必须购买飞行优势。正常计算基本速度和空中移动力。但是地面移动力是 0.0 点。

水生(Aquatic)：你无法在陆地上移动。但是你完全适应在水面上或者水体中移动，例如船只或鱼类。

正常计算基本移动力，用它作为你的基本水中移动力。你的地面移动力是 0。你不会受到在水中或水下造成的技能减值。0 点。如果你的移动能力依赖的鳍、桅杆、桨或帆无法保护，或者你无法潜水：-5 点；都无法，-10 点。

蹦跳、滚动或蛇行(Bounces, Rolls, or Slithers)：你在陆地上移动但是不用腿，例如蛇或轮子形状的机器人。正常计算地面移动力，就像有腿的角色那样。0 点。

半水生(Semi-Aquatic)：你用脚蹼“行走”，类似海豹。把基本移动力作为你的基本水中移动力而它的 1/5 作为地面移动力——也就是正好和正常的地面与水中移动力的计算相反。你依然正常承受在水中的技能减值。0 点。

固定(Sessile)：你的底座固定在你的位置上，类似树木或建筑。你在任何情况下无法依靠自己的力量移动，而且不能使用移动平台(尽管如果费足够功夫的话，你可以被移动)。你的基本移动力自动为 0，而且不会因此得到点数。你还是可以拥有操作肢。如果你有的话，你使用武器没有任何 DX 减值，因为与那些跛腿的角色不同，你的下盘十分稳固！-50 点

履带或轮子(Tracked or Wheeled)：你具有履带或轮子而不是腿。写出你具有多少履带或轮子，1-4，或是更大的偶数。在使用攻击特定部位的时候，每个轮子或履带视为一条腿。你既不能跳跃，也不能越过那些需要手脚并用的障碍物(例如梯子或是绳索)。你还会留下可见的痕迹(其他人的追踪获得加值：轮子+1，履带+2)。履带还很吵(发现你的听觉检定+2)，但是使得你能更好地应付不利地形。履带和轮子不会降低移动力，事实上，你可以购买至多 3 级的增强移动力(地面)。

这个劣势通常伴随着机械 (263 页) 超特性出现。-20 点。

附录：无腿(便携)

你无法自己移动，但是足够小巧，可以被带着移动。你的所有类型的基本移动力都为 0，而且不会因此得到点数；而且你无法拥有任何暗示了移动相关部件(腿、轮 子、履带、鳍、翅膀、喷气引擎等)存在的人物特征。但是你并不是固定的——你的形状和体积使得你可以被携带(类似武器或道具)、穿戴(类似衣服)、安装在 载具上，或者甚至是植入在其他人身上。你甚至可以能够操纵载具或是控制活体的宿主来移动，尽管如果你没有被在负载能力(payload)里面携带的话，你计入他们的负重。如果你有操作肢，你在进行精密工作得时候没有减值，但是在进行那些需要腿来提供稳定平台的动作的时候，有-6 减值，除非 你被固定在至少十倍于你的质量的人或车辆上。这个-6 减值涵盖战斗，唯一的例外是操作载具上的武器。-30 点。

无肢

No Manipulators

见 无操作肢(见上)

无幽默感 心 -10 点

No Sense of Humor

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

无味/嗅觉 体 -5 点

No Sense of Smell/Taste

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

夜行性 体 异 -20 点

Nocturnal

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

特殊强化因子

永久性麻痹：被阳光照到的时候，你会变成石头或是以其他方式永久性地无法行动。只有特定的力量或物品——大多数情况下是强大的魔咒——可以扭转这种效果。细节取决于 GM。+100%

吵闹 体 -2 点/级别

Noisy

你制造了大量的噪音！或许你是一个吵闹鬼，一个使用刺耳的呼吸机的生化人，或者一个有着巨大噪声引擎的机器人……又或者你对潜行是荒谬般的无能。你制造的噪声不断——甚至静止不动的时候——除非你陷入昏迷（对于有生命的存在）或被掐断能源（对于机械）。每一级的吵闹会让他人通过听觉感受到你的检定上获得+2 或让你的潜行(Stealth)检定承受-2，视情况而定。在某些情况下（例如，在一个歌剧院中），每级别还会让反应承受-1！在未经 GM 允许的情况下，你不能拥有 5 级以上的吵闹。

图形盲 心 -10 点

Non-Iconographic

你无力处理抽象图形与符号。图像计算机界面，地图，图章设备，和魔法符文对你完全没有意义。类似阅读障碍(p. 134)，这是你大脑结构的缺陷；你不能正常将其买回。你不能学习制图(Cartography)，纹章(Heraldry)，绘制符文(Symbol Drawing)，或任何用于设计或排列图案以及符号的技能。你也不能使用图像计算界面，文本界面与沉浸式虚拟现实。最终，你无法掌握魔法符文，除非通过传统口述的方式否则你不能学习魔法。请注意，你在处理文本上没有困难，并且可以正常学习书面语和语言（见 语言(Language)，p. 23）。

触觉丧失 体 -20 点

Numb

你没有触感。你对压力的感知有限——足够感受到你的体重和站立以及行走时不跌倒——但你无法通过触摸分辨纹理。依赖于单独接触的技艺（例如，触摸打字或解开你背后的双手）对你来说是不可能的。当你执行需要手眼协同的任务时你承受相当于手指笨拙(Ham-Fisted p. 138)的影响，除非你花两倍的时间来执行该动作并看清楚你在干什么。你跟其他人一样能感受到痛苦，温度和冲击，除非你有高痛阈(High Pain Threshold p. 59)，但你没有看到的情况下你不知道你哪受伤了。其结果就是，在你无法看到自己的伤痕的情况下，你不能对自己进行急救(First Aid)。

不谙世事 心 -5 点

Oblivious

你能够理解别人的情绪，但是不理解情感背后的动机。这让你在社交场合种非常笨拙。你就是经典的“书呆子”！你使用和抵抗影响技能的检定都有-1 减值。

执念* 心 -5 或-10 点

Obsession

你的整个人生围绕着单一的目标而开展。

不像强迫型行为，这不是每天的习惯，而是你的一切行动的终极动力。不像狂热，这个并不一定与信仰一套主义有关。你必须把你的一切行为能够解释为为此目标做的努力。当暂时放下这个目标比较明智的时候，你需要做自控，失败则不顾后果地去追逐目标。

点数价值基于实现目标所需的时间。短期目标(例如，刺杀一个人)价值-5 点，而长期目标(例如，当总统)价值-10 点。在以上两种情况中，将基础价值乘以自控以得到最后点数。

如果你的执念导致其他人对你态度恶化，再增加个人恶习(OPH)或错误认知。

如果你居然实现了目标，你必须选择一个新目标，或赎回你的执念。

个人恶习

Odious Personal Habits

见 p. 22

不顾一切* 心 -15 点

On the Edge

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

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

独臂 体 -20 点

One Arm

你只有一只手臂。你不能使用双手武器，同时挥舞两把武器（或一手武器一手持盾），或执行任何需要两只手臂的任务。你可以通过一只手臂完成但通常需要两只手臂的任务上承受-4(例如，大多数攀爬或摔角检定)。你在只需要一只手臂的任务上不需受到惩罚。在任何情况下，这都是由 GM 最终裁定的。若有所疑虑的话就亲自试一试，看看能否做到！如果你是本来有两只手臂，你失去了左手就会是一个右撇子，反之亦然。如果你是一开始就只有一只手臂的非人生物，你的“手臂”不必是一个真正的手臂——可以是任何能够精细操作的附属器官。比如说，一只使用喙和舌头的鹦鹉视为是独臂(并且没有无操作肢)。如果你有一只高科技假肢的话，在你佩戴上它的时候取消掉独臂，而是应用缓和限制因子(Mitigator limitation p. 112)。你能够通过手术或超科技置换肢体彻底解决独臂，你必须付出相应的回报。

独眼 体 -15 点

One Eye

你只有一只眼睛。你可能失去了一只眼睛(这时候你需要用眼罩或眼睛遮掩)，或是本来就只有额头正中的一只眼睛。你的任何需要用到手眼协调性的动作，以及战斗中所需的 DX 检定都有-1 减值。而如果你操作远程武器（除非你预先瞄准），或是驾驭比马匹或童车更快的载具，减值为-3。

有些文化认为独眼是丑陋的。如果这是你的游戏世界的常态，你的容貌下降一级。如果你在做卡的时候就选择了独眼，默认你的容貌水平已经计算进了这个因素，因而点数价值不变。

独手 体 -15 点

One Hand

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

自负* 心 -5 点

Overconfidence

你对自己的威力，智力和竞争力过于自信。可能表现得高傲、吹牛或沉默镇定，但你必须把过度自信扮演出来。如果 GM 认为角色过于谨慎，可能要求角色进行自我控制检定，如果检定失败，角色不再畏缩不前，就像你能解决问题一样！如果角色面对年青幼稚的人，反应检定获得+2(因为那些人相信角色的吹牛)。当对方是老练的 NPC 时，反应检定承受-2。过度自信就像是狂妄自大(Megalomania)的弱化版本。罗宾汉是过度自信——他用木棒对陌生人挑起决斗。希特勒是狂妄因为他入侵了俄罗斯！英雄很少是自负的但往往过度自信。

超重

Overweight

见 p. 19

和平主义者 心 点数不定

Pacifism

你反对暴力。这有几种不同形式，从下面的选择一种：

不愿杀人：你在心理上对于杀“人”没有做好准备。每当你试图对于一个明显是人、看得见脸的东西进行可能致死的攻击，你的攻击承受-4 而且不能瞄准。如果你不能看到它 的脸(由于面具、黑暗或是距离、或是因为你从后面攻击)，减值只有-2，除非你与他在进行贴身战斗。你可以没有减值地攻击载具(哪怕里面明显有人)、你不能相信是人的对手(例如那些外貌低到恐怖或是怪兽级别的角色)、或是你没有亲眼看到的目标(例如一组地图上的坐标或是雷达上的一个光点，没有杀人惩罚)。如果你杀死了一个你能够亲眼认出来是人的人，你承受的负面情绪与“无法杀戮”相同(见下)。你对于队友进行杀戮没有任何问题，你甚至可以为他们提供弹药、装填武器和加油鼓劲！你只是自己下不了手而已。-5 点

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

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

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

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

在高度现实主义的战役里，GM 可能要求所有 PC 必须拥有不愿杀人或是无法杀戮，他们获得了更多点数，但是与铁石心肠的敌人对抗的时候将会陷入不利境地。

疑神疑鬼 心 -10 点

Paranoia

你脱离了现实，认为每个人都在谋划着对付你。你除了老朋友不会相信任何人……即使对于他们你也留着一个心眼，只是为了以防万一。多数人，可以理解地，对你的反应-2。一个疑神疑鬼的 NPC 对于任何陌生人的反应-4，而且任何“合理的”反应减值(例如，对于不友好的种族或国籍的人)翻倍。疑神疑鬼与妄想症(130 页)非常合拍，妄想症当然有它自己作为劣势的价格！

幻听 心 -5 至-15 点

Phantom Voices

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

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

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

点数价值基于声音的性质：

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

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

恶意：这个声音让你去杀——自杀或杀人——或者执行其他的恐怖行为。如果你已经在压力下了，或者在药物作用下，你可能需要进行意志检定来避免执行这些”指示“。(GM 决定)。价值：-15 点。

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

恐惧症 心 点数不定

Phobias

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

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

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

自 控	减 值
6	- 4
9	- 3
1 2	- 2
1 5	- 1

每过十分钟你必须进行一次检定。

即使只是威胁使用你恐惧的物品也需要一次自控，但是你的检定有+4 加值。如果你的敌人真的对你使用了引起你恐惧症的东西，你必须按照上面的规则进行自控检定，如果你失败了，参照恐惧检定的结果，你可能会奔溃；但你未必招供。有些人会陷入恐慌并手足无措，但是还是拒绝招供——就像有些人在酷刑下依然不招供。

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

一些常见的恐惧症：

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

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

猫(恐猫症)：-5 点*

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

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

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

肮脏(污脏恐惧症)：你对于感染怕得要死，或是只是对泥土和肮脏怕得要死。当你做一些可能弄脏自己的事情的时候，进行 自控检定。食用不寻常的食物时候检定有-5 减值。你应该尽力表现“有洁癖” -10 点。*

狗(恐犬症)：包括所有的犬科动物：狐狸、狼、土狼、野狗等等。-5 点。*

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

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

高处(恐高症)：你从不会自愿到高出地面 15 英尺的地方去，除非你在一栋建筑内而且远离窗户。如果确实有发生坠落的可能性，自控有-5 减值。-10 点。*

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

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

机械(科技恐惧症)：你不能学习修理任何种类的机械并且拒绝使用比弩和脚踏车更加复杂的机械。任何的高科技环境需要自控，面对机器人和电脑的时候自控检定有-3 减值，而来自智能机器的恶意会造成自控有-6 减值。在 TL4 或更低科技水平，-5 点*，在 TL5 或更高科技水平，-15 点 *

魔法(魔法恐惧症)：你无法学习使用魔法，而且你对于任何魔法使用者的态度都很差。当你遇到魔法的时候，进行一次自控检定。如果你成为了友方有益魔法的目标，检定有-3 减值；

如果是恶意魔法则是-6。(这里的魔法并不必须是真的，如果你相信它是真的魔法的话！)在魔法常见的设定里是 -15 点*，如果魔法的存在为人所知但是并不常见，-10 点*，如果“真正的”并不为人所知，-5 点*。

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

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

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

开放空间(广场恐惧症)：当你在户外的时候你感到不舒服，而当 50 英尺内没有围墙的时候，这个不适变成了恐惧。-10 点。*

心灵异能(灵能恐惧症)：你害怕你所知道的那些具有心灵异能的人。在你面前展示心灵异能需要进行自控检定。你绝不会自愿让别人在你身上使用灵能。这个“异能”并不需要是真的——关键的是你是否以为它是真的！如果心灵异能是常见事物，-15 点*，如果不寻常则是-10*，如果灵能的存在不为人知，-5。*

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

性(性交恐惧症)：发生性关系或是失贞的念头就让你恐惧。。-10 点*

尖锐的东西(锐器恐惧症)：你害怕任何尖锐的东西。剑、矛、刀子和注射器的针头都会吓到你。尝试使用尖锐的武器，或是被这种武器危险，需要进行有-2 减值的自控检定。在 TL5 或更低 TL 时，-15 点*，在 TL 或更高 TL 时，-10*

蜘蛛(蜘蛛恐惧症)：-5 点。*

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

-15 点。*

太阳(太阳恐惧症)：字面意思，-15 点。*

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

阵后战栗* 心 -5 点

Post-Combat Shakes

你会因战斗而颤抖和感到恶心，但是是在战斗结束以后。每次战斗结束时投自控骰。(战斗何时结束由 GM 决定，GM 也可以由于战斗特别激烈和恶心给予此检定一定减值)。自控检定失败后，记录失败度，投 3d+自控检定失败度，查恐惧表(P360)得出结果。举个例子，如果你的自控值是 12，投出了 14，投 3d+2，查表。最后得出的效果会在 战斗结束此时立即影响你。

纵火狂* 心 -5 点

Pyromania

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

四肢瘫痪 体 -80 点

Quadriplegic

你的所有手臂和腿都瘫痪了，或者根本就没有任何肢体。你既不能操作物品也不能在没有协助的情况下移动自己。你承受半身不遂和无手臂(见无操作肢)，如果 GM 使用劣势上限，四肢瘫痪计入上限，但是你可以降低至多 4 级的 ST 和 DX，从这些地方获得的点数不计入(从进一步降低属性获得的点数正常计入上限)。关于假肢和手术治疗的规则，腿和手臂的规则分别见跛腿和独臂。

服从指令 心，异 -10 点

Reprogrammable

你被编入了服从主人的指令。如果你同时具有奴性，你必须像奴隶一样服从，而且必须完全严格按照字面意思执行。如果你不具有奴性，你可以“创造性”地解读命令，只要你的理解符合命令的字面或含义(你自己选择)。如果你没有意识(IQ0)，你除了执行指令没有做任何事的兴趣！你可能同时具有职责和服从指令。如果这样，你必须尽力同时满足两个约束。如果它们发生冲突，一切以指令优先。这个劣势对于魔像、无心智的不死生物、机器人等类似的自动机最为合适。它极少适合用于 PC，而 GM 有权完全禁止它。

声誉

Reputation

见 26 页

负面的声誉记为劣势。把它作为劣势列在人物卡上！

受限食谱 体 -10 到 -40 点

Restricted Diet

你需要一种难以获得的特殊食物或燃料。不像依赖性(130 页)，你并不会因为不服用这种物质而受到伤害……你只是不能进食或补充燃料，而这本身最终会导致你瘫痪。

点数价值基于你消耗掉的物质的稀有程度：

稀有：龙血、奇异的营养素混合物、武器级铀。-40 点

少见：处女的血、火箭燃料、婴儿、放射性物质。-30 点

常见：人肉、汽油、液氢。-20 点。

非常常见：生肉、任何碳氢燃料(汽油、柴油等等)、电池、鲜血。-10 点

对于具有慢性胃肠功能障碍的普通人类，受限食谱劣势也是合适的。

特殊限制因子

替代品：你可以服用与你所需的东西类似的一种食物或燃料。例如，需要奇异营养剂的电子人可能可以尝试普通人类的食物；需要汽油的机器可以使用柴油。这种替代品可以满足你，但是你每次进餐或是补充燃料后必须进行一次 HT 检定，失败则 HT 属性降低 1，直到你获得所需的医疗或是维修为止。在这个 HT 检定上出现大失败意味着导致你瘫痪的反应：严重过敏、引擎失效等等。没有这个限制因子的角色如果因为某种原因尝试使用替代品，他们不会收到任何替代效果，而且按上面的规则进行 HT 检定，成功按上面的失败结果处理，而失败则按照大失败处理。-50%

有限视野 体 -15 或-30 points

Restricted Vision

你的视野异常狭窄。一个普通角色不转头可以看到正前方的 120 度，再加上左右两边的 30 度的边缘视野，使得他用于观察和远程攻击的“视角”有 180 度。在战斗地图上，这意味着他有三个“前方”格子，两个“侧面”（“左面”和“右面”）格子，和一个“后方”格子。而你的视野更加狭窄。这个劣势有两个等级：

无边缘视野：你的视角锁定在前方的 120 度。在地图上，你的侧面格子变成“后方”。因此，你有了三个后方格子，从这些格子中发出的攻击都无法防御！-15 点

隧道视野：你的视野只有正前方的 60 度。在地图上，你只有正前方的一个“前方”格子。这个格子旁边的两个格子是“侧面”格子：从那里发出的攻击，你在防御时有-2 减值，而且对这些格子的攻击只能是胡乱挥舞。其他格子都是后方格子，同上。-30 点

镇服 体，超 -5 至-15 点

Revulsion

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

点数价值基于物质的稀有程度：

少见(皮革、肥皂)：-5 点

常见(烟雾、木头)：-10 点

非常常见(草、金属)：-15 点

这个反应本质上是生理的，对于心理方面的排斥，见畏怖(132 页)。

施虐狂* 心 -15 点

Sadism

你喜欢残虐……无论是心理、生理，还是二者皆有。

当你有机会放纵自己的欲望，并且你知道自己不应该这么做(例如，因为你接手的囚犯应该安然无恙地被释放)，那么进行一个自控检定。如果你失败了，你无法克制自己。

那些发现你这一问题的人会对你的反应检定-3，除非他们来自一个不怎么尊重生命的文化环境。

这是一个特别“邪恶”的特质，比较适合 NPC 恶棍，而不是 PC 扮演的英雄。

如果 GM 不希望任何人在他的战役里进行这样的扮演，那么他可以完全禁止本劣势。

秘密 社 -5 至-30 点

Secret

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

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

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

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

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

秘密出现的频率

通常情况下，如果 GM 在冒险开始前投 3d 投出 6 或更低时，秘密才会在这次冒险中的某一场游戏中加入游戏。但是，所有这类劣势，GM 都不需要被骰子所束缚。如果他认为秘密需要加入游戏，它就加入游戏！

秘密加入游戏并不意味着它自动被公之于众。GM 会给予阻止秘密被公之于众的机会。这可能要求你用上恐吓信与其他恐吓手段、可能要销毁还没有归档的文件、甚至是杀人灭口。不论最后是怎么解决的，这都只是暂时解决——秘密还会一次次在将

来的游戏中出现，除非你用点数买掉这个劣势，或是它最终还是泄露出去了。

秘密被揭露？

如果秘密被揭露了，首先会有立即的效果，从羞辱到死刑不等，基于秘密本身的严重程度(见上)。然后，这里会有长期的后果：你立即获得新的永久性劣势——或是失去优势——损失的价值等于秘密本身的价值两倍！这些新的劣势取代了你的秘密，并且相应地减少你的角色的点数价值。

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

例子：一位城镇守卫有-20 点的秘密：黑白通吃、监守自盗——他在晚上做贼。当他最终被抓住送上公堂时，他的秘密被揭露了，被立即转化成合计 -40 点的劣势与失去优势！

GM 这么决定：首先，他被剥夺了他 5 点的执法权(-5 点)，获得社会污名(犯罪记录)(-5 点)，然后作为惩罚砍掉了一只手(独臂，-15 点)，必须赔偿失主还把他的财富从平均降到穷困(-15 点)。

秘密身份 社 点数不定

Secret Identity

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

就像其他秘密一样，GM 会为你的秘密投骰子决定是否出现。如果出现，这意味着有人要暴露你的真实身份。

任何地位 3 或更高的角色选择秘密身份时会获得额外的-10，因为媒体和公众会关注他的一举一动，但是 GM 引入秘密的骰子提升到 7。

秘密身份的其他方面和其他的秘密完全相同，点数价值基于揭露秘密的后果。

自毁 体 异 -10 点

Self-Destruct

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

你不能同时购买自我毁灭和不治之症。如果你即将死去，那么购买不治之症，而不是自我溃灭。

自我中心* 心 -5 点

Selfish

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

自我的 NPC 对于他所感觉到的轻视回以恶劣的态度：

自	反应减
控	值

6	-5
9	-4
1	-3
2	
1	-2
5	

无我* 心 -5 点

Selfless

你没有私心，富于自我牺牲精神，对与自己的名利也完全不关心。为了把你的需要——哪怕是生死——置于他人的需要之前，也需要进行一次自控检定。整个种族都是无我的种族就是所谓的“蜂巢心态”

半直立 体 异 -5 点

Semi-Uprigh

你像黑猩猩一样，以半直立的姿势行动。你可以 站起来，来让你更舒适，这允许你使用你的前肢来打击敌人，抱住婴儿，甚至是操纵物体。你可以以一个笨拙的步态移动，同时直立（-40%移动速度），但你如 果想全速移动，则必须四肢着地。如果你有 12 以上的 DX，那么你可以在走路的时候举着一两个小玩意。

责任感 心 -2 至-20 点

Sense of Duty

你对一个特定的人群有着强烈的承诺意识。你绝不会背叛他们，在他们身陷险境时抛弃他们，或在你有条件帮助他们的时候让他们受难或挨饿。这一劣势与从外部加在你身上的职责(Duty, p. 133)不同，责任感总是来自于你的内心。如果他人知道你拥有此劣势，那么在其他于危机下判断是否信任你时，GM 应当在他们的反应骰上赋予+2 的加值。但是，如果你背离了这一劣势，做出与你应当密切关心的对象之利益相悖的行为，GM 会因为糟糕的扮演而惩罚你。由 GM 根据你不得不帮助的组织的规模决定此劣势的价值。

- 个人(例如总统或你的僚机驾驶)：-2 点。
- 小组织(例如你的亲密朋友，冒险的伙伴，或者小分队)：-5 点。
- 大组织(例如一个民族，一支宗教，或所有与你有私交的人)：-10 点。
- 整个种族(例如所有人类，所有精灵)：-15 点。
- 所有活物：-20 点。

你不能通过对你的盟友(Allies)，从属(Dependant)或后台(Patron)抱有责任感来获得点数。它们的点数中已经包括了这种联系。你 能够对冒险伙伴带有责任感。如果你这么做，你就必须与你的队友共享装备，为他们提供治疗，并且服从多数派的决定。在一个队伍需要一起相处时，GM 可以强制 施行此劣势。这样所有人都能获得额外 5 点点数……但是当你开始背后捅刀或独自落跑，GM 有权否决你的行动，这些点数能够成为他这么做的理由。

阴影形态 体 异 -20 点

Shadow Form

见 阴影形态优势 p. 83。
如果你无法关闭这个能力，那么它是个劣势。

注意力缺陷* 心 -10 点

Short Attention Span

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

短命 体 异 -10 点/级

Short Lifespan

你的寿命比一般人类更短。每个等级的本劣势会让你的寿命减半(见下)。
这会影响你在哪个年龄段达到成熟，哪个年龄开始老化，以及之后每个老化检定之间的间隔：见下表。
本劣势最大只有四级。
短命往往会和自我湮灭(p. 153)配合使用。

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

腼腆 心 -5、-10 或-20 点

Shyness

你在陌生人周围感到不舒服。扮演出来！这个劣势有三个等级：你可以一级一级地赎回。
轻微：陌生人，特别是那些敢于表达或是漂亮的陌生人，让你感到不自在。你使用那些需要你与其他人交互的技能时有-1 减

值，这些技能包括：演戏、宴饮、交涉、唬骗、威吓、领导力、商人、乞讨、表演、政治、演讲、礼仪、诱惑、黑街和教学。
-5 点

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

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

枯瘦

Skinny

见 p. 18

奴性 心 -40 点

Slave Mentality

你没有主动性，并且会在没有“主人”给你的命令时变得混乱和无能。

如果你要做的事情，既不是执行直接命令，也不是设定好的流程的一部分，那么你必须进行一次 IQ-8 检定才能去做。任何事情都是如此。同样，你坚持自己观点和抵抗社交影响的意志检定自动失败，除非 GM 认为在这种特殊情况下你可能成功，这时你可以带着-6 减值进行意志检定。

这不一定意味着你的 IQ 或 WILL 很低。你可能会有足够的智能去理解和执行“运行检测夸克的计算机程序”这样的命令，但如果你正饥肠辘辘，同时在地上找到了 10 块钱，你将不得不进行 IQ-8 的检定来在没有被主人告知去这么做的情况下决定拿起钱去买菜。同样的，你的意志可能坚强到在不论如何可怕的怪物面前都无所畏惧，但你必须为了抵抗一个显而易见的骗子对你的操纵和诱惑而进行 WILL-6 的检定。

这个劣势极少适合给 PC 用，GM 可以选择将其完全禁止。

梦游者* 心 -5 点

Sleepwalker

你会在睡觉的时候四处走动（“梦游”）。

大多数情况下这仅仅只会让人厌烦或造成尴尬（除非你摔下了楼梯），但如果你们在敌方领土上扎营的话，这就是非常危险的事情了！

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

在你梦游的时候，你被认为是陷入了某种催眠状态，因此，你会变得十分容易被心灵感应影响。如果你拥有某些超自然异能，那么梦游的时候你可能会使用它们（例如，如果你有瞬移能力，那么你的梦游会变成“梦瞬”。）

嗜睡 体 异 点数不定

Sleepy

这个劣势是一个种族特性。普通的人类睡眠的时间占一天时间的比例大约是三分之一，而 (拥有此劣势) 的种族成员则需要比这更多时间的睡眠。劣势的价值和睡眠所占的比例有关：

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

种族具体的作息时间是“特殊效果”。举个例子，种族睡眠时间占 3/4 并不意味着是一天内休息和清醒的比例，可以定义成是三天醒九天睡。这个特性也可以代表休眠状态。例如，如果一个种族按人类的作息清醒活跃六个月，然后休眠两个月，平均起来就是在这段时间内睡眠了 1/2 的时间。

细嚼慢咽 体 异 -10 点

Slow Eater

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

愈合缓慢 体 -5 点/级

Slow Healing

你的身体愈合非常缓慢。每个级别(最高 3 级)将你检定 HT 以恢复失去 HP 的时间间隔翻倍：愈合缓慢 1 每两天检定一次；愈合缓慢 2 四天检定一次；愈合缓慢 3 八天检定一次。如果你的愈合速度更慢，那么选择无法治愈 (p. 160)。每个级别的愈合缓慢也会让照顾你的医生每次进行医师检定的时间间隔翻倍 (见医疗，p. 424)。普通人类不应该购买大于一个等级的愈合缓慢。

起床困难 体 -5 点

Slow Riser

你不是那种“早起的鸟儿”，经过了任何长于 1 小时的睡眠后，你醒来的头一个小时里所有自控检定有-2 减值，IQ 和

基于 IQ 的技能有-1 减值。而且，每当 GM 施以缺乏睡眠造成的减值时，你承受额外的-1。

花柳病 体 -5 点

Social Disease

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

社会污名 社 -5 至-20 点

Social Stigma

你所属的种族、阶层、性别、或是其 他族群，在你所属的社会被认为是低等的。这种情况要能作为劣势返还点数，这个所属必须能从你的外貌(看得到的胡型、纹身或是魔法印记都算)、服装、礼节或是言谈很容易地看出；或是可以被任何想要了解的人很容易地从资料查出来(仅在那些信息自由流动而且容易获取的社会有效)；或是被搞个大新闻(例如，被执掌大权的领导人或是被有影响的媒体大佬批判一番)，导致每个见到你的人，可以很容易地看出你属于那个被鄙视的人群。一个社会污名可能会给予你反应骰的减值(每-5 点价值就-1)，或是限制你在社会中的行动自由，还可能同时产生这两种情况。社会污名的实例包括：

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

脱离家族：你的家族公开断绝了与你的关系。只有在哪些家庭关系扮演着重要角色的社会中，这个才是价值点数的劣势。并且，这个劣势永远不符合那些自愿与家庭分道扬镳的人。这个社会污名有两个级别：

一：你本来应该是合法继承人，但是你的继承权被他人顶替了。这是一种羞辱，但是你仍然属于家族的一部分。这个给予反应检定-1。-5 点

二：你的族长——或是你的整个家族——完全地公开地把你逐出家门。反应检定-2。-10 点

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

如果你的宗教具有真正意义上的超自然力量，而且你被一种灵光包围，使得不论你怎么伪装，任何关心这类事情的人都可以发现你的这项罪过，你的社会污名价值翻倍。-10 点

未受教育：你没有学过那些你所属社会的所有负责任的成年人都被要求学习的技能(这意味着你在那个技能上没有任何点数)。别人觉得你是个懒汉或是白痴。你每缺少一个技能，别人对你的反应检定-1，最多-4。只有在高度结构化的社会或是那些人人互相依赖来生存的原始社会中才是一个值点数的劣势。-5 点

未成年人：按你所属文化的标准。你还没有成年。如果你在和别人打交道的时候把自己当成年人，你会受到别人对你的反应检定-2；他们可能对你的态度很和蔼，但是并不完全尊重你。你可能也会被禁止参与夜店、机动车驾驶、部落的武装组织、取得公会的资格等等，看文化和背景设定。当你达到法定成年年龄(通常 18)时你必须赎 回这个劣势。-5 点

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

怪物：你是大型食肉动物、魔法制造的异类、或是其他那些不论实际外貌与性格而被痛恨和恐惧的存在。所有人对你的反应-3，而且你被见到就会被追捕。然而，如果当时是你处于上风，你的威胁技能有+3 加值(GM 决定)例子：吸血鬼、熊。-15 点

二等公民：你所属人群的权利与特权少于所谓的“完全公民”。除了你的自家人，所有反应检定-1。例子：19 世纪美国的女性，或是某些宗教的成员。-5 点

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

缺少教育：你所属的阶层、种族或是亚文化缺乏传播智慧的途径、排斥正规的学校教育，并且排斥一切不属于直接与生存和繁衍相关的活动。如果你的缺乏教育在某个场合暴露了，所有在场的比你有文化的人对你的反应-1；而且，你在游戏开始时不能拥有任何需要“啃书本”的知识(由 GM 决定，基本上 智力/困的技能都符合)。如果你在“文明”的地方生活够长，你可以赎回这个劣势(GM 决定)。-5 点

有价财产：你的社会不认为你是一个“自然人”而是某人的财产。这可能以反应修正以外的对你的智能的不尊重；或是限制你的自由的形式体现。例子：18 世纪的美国妇女，或是 16 世纪的日本妇女。-10 点

社会污名一定会约束那些具有这个人物特性的角色。例如，一名中古日本的夫人小姐为她的额外 10 点人物点数付出的代价是放弃了许多场合中的行动自由，而且必须服从三从四德的规矩。一名 19 世纪美国的黑奴被允许学习的的东西极少，不被允许几乎任何财物，而且没有任何自由，除非他逃脱了(如果他真的逃脱了，他把他的社会污名换成了一个非常危险的敌人!)可以拥有多个社会污名，前提是这些社会污名没有严重的重叠(由 GM 判断)。例如，失学加入街头流氓团伙的青少年会带着未成年、缺乏教育、和犯罪记录三个社会污名！

空间运动不适症 体 -10 点

Space Sickness

你在自由落体运动中苦不堪言。你永远学不会自由落体技能，你必须始终检定缺省值。此外，你避免“太空适应综合症”的 HT 检定遭到-4 惩罚。如果你第一个 HT 检定就失败，那么让你恢复的唯一途径就只有回到正常的重力状态。这个劣势只允许在有常规太空旅行活动的战役中出现。

多重人格* -15 点

Split Personality

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

对于每个人格，选择一“包”心理劣势，并最多选择五个怪癖。GM 可能也会允许 IQ、PER 和 WILL 以及心理类优势的变化，在合理的情况下。

每“包”心理特征的点数合计必须相同。在计算人物总点数时，只计算一次劣势包的价格，而不是计算每个包。

你所有的人格都有同样物理特征以及技能(虽然有些人格可能不会去使用某些技能)，并共享没有被算进“包”里的心理特征。范例：鲍勃·史密斯有三个人格。

“上校史密斯”是一个严肃而守纪的妄想症患者(错误认知：“我是一个军官”)[-10]，还具有荣誉准则(士兵)[-10]和怪癖“拘于礼节”[-1]。

“鲍比”是一个派对动物，他有 WILL-2[-10]与强迫狂欢(自控 6)[-10]以及怪癖“白天睡觉，晚上出门”[-1]。

“斯米提”是一个麻烦制造者，他有着自负(自控 12)[-5]、作死能手[-15]以及怪癖“为了好玩而盗窃”[-1]。

这三个人格共享鲍勃所有的其他特征。每个包总计-21 点。

扮演鲍勃的玩家获得-21 点的劣势补偿，加上多重人格(自控值 12)本身的基础价格-15，共计-36 点。

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

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

神经质* 心理类 -10 点

Squeamish

你不喜欢“恶心的东西”：一堆蠕动爬行的虫子、血与尸体、污泥等等。当你遇到这些东西的时候，你的反应就像你有恐惧症一样；见“恐惧症”，148 页。注意你并不是害怕昆虫、爬行动物、灰尘和死人！你对巨大的虫子和爬行类、普通的“干净”泥土和鬼魂并没有什么感觉；你讨厌的是恶心的爬虫、污泥和模糊的血肉。

地位

Status

低于 0 级的地位是劣势，标注在你的人物卡上。

应力返祖* 心 异 点数不定

Stress Atavism

这个劣势通常只适用于那些被从动物状态“提升”为高智慧生物的种族。

你会在惊恐、疲劳、愤怒或受伤时“返祖”。在遭受这些情况时进行自控检定。如果失败，那么你会表现得像某种动物，肆意释放你的感情冲动和本能。

一旦有压力的情况过去，每分钟做一个自控检定。如果有朋友们安慰你，获得+2 奖励。如果安慰你的人之中有人具有共感或动物共感优势，可以申请额外的+2。如果成功，侵袭结束，你回复正常。如果你在自控成功之前疲劳或因受伤而昏倒，那么在你醒来的时候你自动恢复正常。

劣势的价值取决于本能侵袭的严重性：

轻度：你说话困难，而且必须通过一个 IQ 检定才能说出一个完整的句子。你无法操作复杂的机械，尽管你可以用武器疯狂攻击(命中-4)。-10 点*。

中度：同上，并且你难以理解别人的命令：检定一次 IQ，成功才能明白对方的一句话。如果你被攻击或挑战，那么你必须进行自控检定，以避免采取“本能”行动。-15 点*。

重度：你完全无法说话或理解他人，或者使用工具(除了那些可以作为棍子的)，并且在任何时候都遵循本能行动。你的行动有点像我们的祖先原始人！-20 点*。

应力返祖可能会产生额外的令人棘手的行动。选择一个合适的心理劣势，减半其价值(摄取小数部分)并添加在本劣势的基础价格上。正常应用自控检定修正的乘数。

顽固 心 -5 点

Stubbornness

你总是师心自用。这让你跟别人很难相处——记得扮演出来！你的朋友们为了让你同意一个完全合理的计划需要大把大

把地投唬骗 Fast-Talk。其他人对你的反应检定-1。

口齿不清 体 -10 点

Stuttering

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

超自然体征 体 超 点数不定

Supernatural Features

你有着令人不安的特征，标志着你作为一个恶魔、吸血鬼或其他超自然的存在。你可以被随意的观察误认为作普通人，但仔细检查后会发现，你并不完全是。这有可能将你的秘密泄露给那些训练有素的眼睛。超自然体征不同于非天生体貌(p. 22)，他们通常不易察觉，且只会在一定的情况下变得明显。当超自然体征被注意到时，不仅会给予对方反应减值，而且也会给予那些知道自己正在寻找什么的人以所有技能的加值(对抗 隐秘知识、神秘学等)，用以揭露你的真正本质。超自然体征可以和从可怕的(Hideous)到天姿国色(Transcendent)等级的容貌并存(参阅 身体外貌，p. 21)。但是，如果你的外貌等级是怪物般的或骇人的，你不能购买超自然体征。因为如果你看上去那么可怕的话，你不能隐藏住任何秘密！

没有体温：你摸起来是冷的。那些触碰你、与你握手或亲吻你的人对你的反应检定；那些试图推演你秘密的检定获得+1。-5 点。(-1 点，如果你可以暂时得到温暖；例如喝足鲜血后的吸血鬼。)

没有镜像：你不会产生反射。你不会在镜子、平静的睡眠以及采用反射面的技术设备，例如相机无法拍出你的样子。在一些地方或时代，人们会认为你没有灵魂！那些察觉到这一点的人对你的反应检定-2；试图推演出你秘密的检定获得+2。-10 点。

没有影子：无论在怎样强度或方向的光源照射下，你都不会产生影子。那些察觉到这一点的人对你的反应检定-2；试图推演出你秘密的检定获得+2。-10 点。

苍白：毫无血色的皮肤，深陷的眼窝……你看起来就像是一具尸体。那些在良好灯光下看到没有化妆的你的人反应检定-2；试图推演出你秘密的检定获得+2。-10 点。(-5 点，如果你可以暂时充满生命的红晕；例如喝足鲜血后的吸血鬼。)

超敏 心 超 -15 点

Supersensitive

你的心灵感应对于其他人的存在非常敏感。你会听到一种低层次的心灵噪音——有规律的、刺激性的嗡嗡声。这并不意味着你有任何一种有用的心电感应能力——你接收到的思绪仍然不足以被认知和理解。

如果有任何智慧生命(IQ6+)在你周围 20 码内，你的 IQ 和 DX 遭到-1 惩罚。如果有 10 或更多人，-2；如果有 100 或更多人，-3；如果有 1000 或 更多人，-4，以此类推。如果你的 DX 或 IQ 降低至你基础值的一半，你会崩溃，而且每轮只能选择“不做行动”，直到“噪音”消失。

机械智能以及被心灵屏障（灵能、科技或其他方式）包裹的人不会打扰到你。

超敏的副作用有一个好处：如果还有人在你周围 20 码内，心灵噪音会警告你，而噪音的水平会让你了解到周围有多少人。

不过，噪音是非常分散的，因此你无法确定那些人的确切位置。

易感 体 点数不定

Susceptible

你容易被某一类物质所影响，如疾病或毒物。你抵抗这些负面效果时的 HT 检定有一个惩罚。你不会因为这些物质而遭到额外的伤害，不过，如果你要那么做，见“易伤”(p. 161)。

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

劣势的价格取决于所选环境中物质的稀有程度：

- 非常常见(如疾病、毒物)：-4 点/-1HT 检定。
- 常见(如细菌、气体)：-2 点/-1HT 检定。
- 偶见(如肠道疾病、摄入型毒物)：-1 点/-1HT 检定。

在 没有 GM 许可的情况下，你不能为某种物质购买五级以上的易感，或者两个以上针对不同物质的易感。你也不能购买足够多等级的易感，而将你用以抵抗某种物质影 响的有效 HT 降低到 3 以下。举例来说，如果你的 HT 是 7，那么你能购买最多 4 级的易感。另外，如果你有任何形式的抵抗力优势来让你免受某种物质的影响，那么你不能同时购买针对这种物质的易感。

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

不治之症 体 -50，-75 或-100 点

Terminally Ill

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

剩余寿命	花费
至多一个月	-100 点
至多一年	-75 点
至多两年	-50 点

比两年更长的时间则没有价值。任何人都可能在这段时间内被一辆卡车撞飞！

如果你获得了一副“万灵药”、把自己上传进了一个新的身体或用其他方式在战役进行过程中把你的生命延长至超过你所选择的时限，那么你必须买回这个劣势。如果你的点数不足以将其买回，那么 GM 会用和你的疾病以及疗法有关的劣势弥补空出来的负点数(例如慢性疼痛、依赖、需要维护或易于感染)。

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

时空旅行不适症 体 -10 点

Timesickness

时空旅行、维度旅行以及远距传送会让你生病。你不能有能够达成这类旅行的心灵异能、魔法法术或科学技能，也不能学习体感定位技能。每当你经过不同维度、时空或瞬移时，你必须进行一次 HT 检定。如果你失败了，你会被震慑 1d 小时（如果大失败，翻倍）。如果检定成功，你只会震慑 1dx10 分钟。

非常笨拙

Total Klutz

见 笨拙，p. 141

个人标记 心 -5 到-15 点

Trademark

你有一个特别的标志——你在行动现场留下的东西，作为“作者签名”。虚构作品中的经典例子是佐罗的刻下的大写“Z”。
简单：你的个人标记只需要极少的时间留下而且不能用了追查你的身份，但是你绝对一定要留下它。直到你留下标记为止，你不能离开现场，即使你的敌人正在破门而入。典型的例子是在现场留下东西——一副纸牌、一只很小的毛绒动物玩具等——只要它不属于会被追踪的东西，也不花时间。-5 点

复杂：同上，但是留下标记明显增大了你会被逮住的机会——刻字、笔记、可以追查的线索等。留下这种个人标记需要至少 30 秒。任何搜查现场的人的用来追查和辨认出你的犯罪学和法医学检定获得+2 加值。-10 点

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

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

也注意个人标记是独立于抓住坏蛋、实施犯罪之类事情的一个举动。它是一种做这些事情的特殊方式。摧毁电脑里面的文件不是个人标记；通过把电脑数据里面的 5 全部换成 7 来毁掉它们是个人标记。

作死能手* 心 -15 点

Trickster

你渴望着那种智取危险敌手的刺激感。这不是普通的恶作剧。在那些无辜或无害的人身上玩把戏没意思——没有危险哪来的刺激！可能这种刺激毫无必要（事实上，哪有什么刺激可言），但是你需要那种斗智斗巧时的危险感觉。每天进行一次自控检定。如果你失败了，你必须尝试戏弄一个危险的目标：熟练的战士、危险的怪物、一群能力足够的对手，等等。如果你抵抗住了冲动，你的这个自控获得累加的-1 减值，直到你某次自控失败为止！

老实* 心 -5 点

Truthfulness

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

无尽饥渴* 心 超 -15 点

Uncontrollable Appetite

你渴望“摄食”某种东西，而获得这种东西的唯一途径是从其他智慧生物身上取得，不论是用暴力还是欺骗，而且你无法控制这股欲望。这可能是血液，“生命能量”，性交，或者任何得到 GM 允许的事物。只要你有一个放纵自己欲望的机会，你就必须做一个自控检定。如果有人故意诱惑你，或者你想摄食的事物在你的感官范围内可以大批量找到，那么你的自控获得-2 惩罚。如果摄食行为可以恢复你的 HP，那么你每失去 1 点 HP，自控-1。如果你的自控失败了，你必须摄食指定事物。一旦你满足了，进行第二次自控检定来停止摄食。如果你自控失败，你变得狂热和放纵，这会让你杀死你的受害者。

不健康的 体 -5 或-15 点

Unfit

你的心脑血管健康状况比你 HT 所指示的要更加糟糕。这一劣势有两个等级：
不健康的：你所有保持清醒、避免死亡、抵抗疾病或中毒的 HT 检定获得-1 惩罚。这不会减少你的 HT 属性以及基于 HT 的技能(如社交宴饮)！同时，你会以正常速率的两倍损失 FP。-5 点。
非常不健康：同上，但 HT 惩罚变为-2。另外，你只能以正常速率的一半回复 FP。你无法购买任何级别的“抵抗力”Resistant (p. 80)优势。-15 点。
在这两种情况下，这个劣势只适用于因为体力活动或炎热等带来的 FP 损失，而不会影响因为异能或魔法所造成的 FP 花费。

无法治愈 体 异 -20 或-30 点

Unhealing

你无法自然愈合。你不能通过每天检定 HT 来回复失去的 HP，你被致残的肢体的伤势也不会自行恢复。急救技能可以为你止血，但无论是它还是医师(Physician)技能都无法恢复你所失去的 HP。能够加速自然愈合的技术(包括草药、药物等)都是无用的。这个劣势有两个等级：
部分无法治愈：当满足某些罕见的条件时(例如当你沐浴在血或岩浆中时)，你可以自然愈合。你也可以使用吸血鬼之咬(Vampiric Bite (p. 96))、魔法或心灵异能来从他人那里窃取 HP 来治愈自己。-20 点。

完全无法治愈：你永远无法自然愈合，也无法窃取他人的 HP。-30 点。

根据你角色的本质，你也许能够通过手术、维修(如果你是一部机器)，或异常的手段(治疗法术、炼金术、灵能等)来不自然地回复失去的 HP 以及修补残缺的肢体。

时缚之人 心 超 -5 点

Unique

你只能在一个世界线存在，如果出现任何时间悖论，你对它不会有任何记忆。如果悖论严重，你会直接消失。在一般的设定中，你在发生这种灾难之前不会有任何预感……而发生以后谁也不会记得你存在过！因此，这个劣势通常不适合 PC 使用。

在一个以“错列世界(alternate-world)”为主题的战役中，作为一个“时缚之人”意味着你不会以任何形式存在于另一个错列世界之中，甚至连一个与你非常相似的存在也没有。这剥夺了在你访问这样的世界时，与“另一个你自己”交好的机会。

但，也有一个好处：在任何错列世界，你拥有一个免费的“神秘身份”(Zeroed (p. 100))优势。

这一劣势只在可能发生时间悖论或历史改变——过去的事件或整条世界线因而被抹消——的模组中才有价值。与此劣势相对的情况请参见“世线道标”(Temporal Inertia) (p. 93)。

不幸 心 -10 点

Unluckiness

你很倒霉。事情总在最糟糕的时候变得更糟。每次游戏中，GM 总要特别不怀好意地将你的事情弄糟。

例如，你错过了一个至关重要的检定，或你的敌人(冲破艰难险阻)在你最不利的时候华丽登场。

如果冒险故事中某个人遭遇不幸的事件，那个人就是你。

虽然 GM 不可能用“坏运气”致你于死地，但也是很折磨人的。(对于致命的不幸，请参阅“恶咒缠身”Cursed p. 129)

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

非正常生化机制 体 异 -5 点

Unusual Biochemistry

你可以依靠正常人类的食物来存活，但你的生化系统和人类完全不同，因此设计出来用于人类身上的药物对你不起作用，或者有着难以预料的影响。特别为你的生化系统定制的药物可以正常起效，不过需要花费十倍于正常成本的资源。

对于人类来说，投 1d：

1-3：正常效果。

4-5：正常效果，外加 GM 选择的一些不良影响：失去 1d FP(恶心呕吐)，遭受放大版本的药物副作用，等等。

6：没有任何效果。

非常胖

Very Fat

见 p. • 19

非常不健康

Very Unfit

见上。

誓言 心 -5 到-15 点

Vow

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

誓言的点数价值应该与它对于你引起的不便有关。最终解释权在 GM 手里。一些例子：

次级誓言：白天保持沉默安静；吃素；守贞(是的，在游戏里面，这是次要的)。-5 点

重要誓言：拒绝使用有锋的武器；永远保持沉默；永远不在屋内睡眠；拥有的东西绝不超过你的马能够背得动的。-10 点

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

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

许多誓言在一段特殊的时间后结束。当誓言完成的时候，你必须赎回它。不到一年的誓言太过轻浮可能会引起问题！如果你希望在誓言到期前结束它，GM 可能会施加惩罚；例如，在一个中世纪世界，你可能必须进行一次朝圣作为背誓的赎罪。

易伤 体 异 点数不定

Vulnerability

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

范例：狼人具有易伤(银，X4)，并且被一把银制小刀切到，受到了 1 点切割伤害。GM 应用易伤的倍数，将伤害 X4，之后再乘以切割伤害类型带来的 X1.5。最后的伤害总量是 1X4X1.5=6 点 HP。

本劣势的价格取决于伤害倍数以及触发方式的稀有程度：

攻击的伤害倍数			
稀有程度	X2	X3	X4
罕见	-10 点	-15 点	-20 点

偶见	-20 点	-30 点	-40 点
常见	-30 点	-45 点	-60 点
非常常见	-40 点	-60 点	-80 点

利用附录：有限防御 (p. 46) 评估稀有程度。GM 对攻击形式的稀有程度有最终解释权。

在未经 GM 许可的情况下，你无法拥有两个以上的易伤。

如果你有对某种事物的特化防御，你不能拥有这种事物的易伤：如抵抗力之于新陈代谢伤害，加上对某种攻击方式特化防御的伤害减免 (DR) 等。你可以同时具有易伤和超自然耐久 (Supernatural Durability (p. 89))，但这会降低超自然耐久的效果。

特殊限制因子

只削减体力：你的易伤只对耗竭你 FP 的特殊攻击起效，或某种形式的正常 FP 损失 (如在炎热的天气下 X2FP 损失)，而不是 HP。-50%

弱化咬力 体 -2 点

Weak Bite

你下颌的构造让你无法充分利用你的力量去撕咬。

正常计算撕咬的伤害，之后应用每个伤害骰-2 的处罚。

这个劣势常见于大型食草动物 (例如马)，而在小型食草动物与杂食动物中则不常见。在食肉动物中极其罕见。

弱点 体 异 点数不定

Weakness

你会因为暴露在某种特定物质或特定环境下而持续受到伤害 (不能是某种食物，或和食物一样可以轻易避免接触的东西)。

这一伤害直接削减你的 HP，DR 和其他防御性优势都不会起效。

你开始受到伤害的速度越快，这个劣势的价值就越高：

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

之后将基础加值乘以下的数字，来反映破坏性物质或环境的稀有程度：

稀有 (例如，外来辐射或外来矿物)， X 1/2

偶见 (例如，微波辐射、普通的强烈寒冷环境，空气中的花粉)， X1

常见 (例如，烟、附近的魔法、马、强烈的噪音)， X2

非常常见 (例如，阳光、活着的植物)， X3

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

本为-60 点。
在未经 GM 许可的情况下，你无法拥有两个以上的弱点。

特殊限制因子

只削减体力：你的弱点只会耗竭你的 FP 而不是 HP。-50%。
变量：你弱点的效果随着刺激强度的变化而变化。你可以指定一个相对来说比较常见的防护方式来让你受到伤害的速率减半（例如以厚重的衣服或防晒霜来防护太阳光）。而另一方面，强烈的刺激(GM 指定)则会让你以双倍的速率受伤害！-40%

财富

Wealth

见 财富 (p. 25)
低于平均水准的财富是一个劣势，把它记录在人物卡上。

灵异磁铁 心 超 -15

Weirdness Magnet

你的身边发生奇怪事件的频率令人 不安。如果魔鬼驻足聊天，找到的多半是你。那些带着麻烦功能的魔法物品总是能找上门来。21 世纪地球上唯一能说人话的狗想到的倾诉烦恼的人是你。被封印了 几个世纪的传送门在恰到好处时间封印破碎使得你沐浴在异世界的能量中……或是门另一边的存在请你喝茶。
发生的事件不会对你致命，起码不会立刻干掉你，而且有些时候怪事可能有好处。但是绝大多数时候，这些事情非常、非常、非常恼人。那些知道灵异事件磁铁是什么，而且知道你是其中之一的人，对你的反应-2。而超心理学研究者、邪教徒、阴谋论者和寻求刺激的人则会蜂拥而至。

工作狂 心 -5 点

Workaholic

你习惯于拼命工作，并且感到很难放下手头的工作去 休息一会。你总是自己加班，加班的时间至少达正常上班时长的一半。这往往会引起睡眠不足(见睡眠不足，P426)。多数人尊敬你(反应检定+1)，但是他 人对你的反应检定最终会受-1 到-2 的减值——特别是你“没空陪”的朋友和爱人对你的反应。

旧伤在身 体 -5 点

Wounded

你身上有个无法完全痊愈的创口，原因多种多样(失败的手术，失控的治疗魔法等)。你并不因此无法恢复满 HP，但是你的伤口变成了感染与毒药的方便之门，而且可能引起新伤。
那 些知道你的这个伤口的敌人可以有意识地攻击它，有-7 减值。这种攻击的创伤修正为 x1.5(你受到额外 50%伤害)。依靠血液媒介传播的效果接触了你的伤 口就能影响你，如同被携带这种效果的武器刺伤了皮肤。你每天必须仔细包扎你的伤口(需要一次急救或是医疗技能检定)否则你抵抗瘟疫感染的 HT 检定全部 -3。

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

异类癖好* 心 -10 点

Xenophilia

你本能地被陌生人和陌生的生物吸引，并痴迷于他们，不论它们显得多危险或多恐怖。当你遇到一个这类人(或这类东西)的时候进行一次自控检定。如果你失败了，你认为这个人对你进行社交互动有兴趣。一个异类癖会邀请怒目圆瞪的外国士兵共饮，撩拨可爱的吸血鬼，以及在队友剑拔弩张或是逃跑的时候去握人类不该接触之物/不可名状之物(Things Man Was Not Meant To Know)的触手……

作为某种程度的补偿，你在遭遇奇怪生物时的恐惧检定有如下加值：

自控 值	加 值
6	+4
9	+3
12	+2
15	+1

第四章 技能

技能规则

一个“技能”，指的是角色关于某个领域的一项专门知识，如柔道、物理学、汽车维修甚或死亡法术。每个技能都是独立的，但是掌握某些技能有助于角色进一步学习其他相关技能。就像在现实生活中一样，角色开始职业生涯时就掌握了一些技能，如果花时间学习还能掌握更多的技能。

一项叫做“技能等级” 的数值衡量了角色某项技能的水平。这项数值越大，表明角色的技能水平越高。例如，“短剑-17”表示的是角色使用短剑的技能等级为 17。

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

更多关于技能检定、修正值、检定成功和检定失败的信息请见第十章。

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

基于属性

每项技能都基于四项基本属性之一或是基于意志(WILL)或感知(PER)。
角色的技能等级从技能基于的属性值上直接加减得到：如果你角色的某项基本属性较高，他的所有的基于这个属性的技能都会较高！如果你的人物概念表明你的角色需要掌握许多技能，而这些技能又都基于某个属性，那么你最好提升该属性，因为总体上这样更经济。

<p>选择你的初始技能</p> <p>就像属性和优势一样，选取技能也要花费点数。你应该在技能上投入至少几个人物点数。对于任何人(即使是年幼的儿童)来说，完全没有技能是非常不正常的！</p> <p>你的角色的初始技能应该符合他的背景。如果你的角色的[财富]和[地位]越高，GM 应该会对于你的角色能学习哪些技能放的越宽，毕竟有权有势的人可以安排到学习非常不寻常的东西。尽管如此，你总是不能选取不符合背景的技能。GM 有权废除任何他认为你的角色不可能获得的技能！一个石器时代的猎人不可能成为喷气式飞机飞行员；一个维多利亚时代的绅士，没有非常出色的背景解释(以及[超常背景]优势)，不可能以娴熟的术士的技能开始游戏；而一个未来的冒险者也不太可能获得“古代” 武器的使用技能……当然武术背景没准能帮上点忙。</p>
--

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

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

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

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

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

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

难度等级

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

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

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

困难技能(H)。困难技能是那些需要经过高强度正式学习的技能。包括多数“学术型” 技能，需要数年时间才能入门的战斗和体育技能，以及少数强力法术以外的所有法术。

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

科技技能

某些技能随着科技进步而变化。这些“科技” 技能带有标识符“ /TL”。这个标志的意思是，当你为角色选取这类技能时，你必须声明学习的是哪个 TL 的技能。这些技能在记录时总是注明具体的 TL；例如，外科手术/TL4(用斧子砍掉病人的胳膊)

与外科手术/TL9(用病人的克隆体为材料修补他的手臂)显然是两个技能！角色开始游戏时所具有的技能 TL 不能超过自身的科技水平(TL)。他可以选择学习较低科技水平(TL)版本的技能，但是只有在游戏中，角色才能学习高于自身科技水平的技能，而且前提是：第一需要来自高科技水平的教学，第二，该技能不能是基于心智(IQ)的技能。学习来自高科技水平而又基于心智(IQ)的技能的前提是自身 TL 已经达到这个高科技水平。

鉴于科技技能往往涉及到语言和工具的使用，心智(IQ)低于 6 的角色无法学习这些技能。例外：心智(IQ)为 5 或更低的机器人或类似角色有可能通过编程获得使用这些技能的能力……但“被编程” 和“ 学习” 是两码事。

科技水平修正值

科技技能总是在使用相符 TL 的器材和技巧时最为得心应手。如果你的角色需要配合其他 TL 的工具与概念时使用科技技能，那么他将会在技能检定上承受一定减值。

基于心智属性的科技技能

这类技能代表的是对于某个 TL 常见的方法和工具在技术层面的系统性的认识。

当角色使用此类技能时使用的是高 TL(其原理角色并不了解)或低 TL(其原理，至多作为“ 阅读材料” 出现在角色学习经历中)的设备，会受到一定减值，见下表。

其他科技技能

基于其他属性的科技技能是使用科技产物的能力，并不涉及对于工具背后的科学和技术知识的理解。举个例子，一个习惯于使用柯尔特 Peacemaker 的 TL5 的枪手可能会觉得 TL7 的柯尔特 Python 有点奇怪，但是他在使用这支高科技枪械射击时并不会有多大困难。

对于此类技能，跨 TL 使用的减值是线性的每个 TL-1，一个 TL5 的枪手在使用 TL7 的左轮枪射击时承受-2 减值。这个减值与 TL 是先进还是落后并无关系，一个 TL7 的警察在使用 TL5 的左轮枪射击时同样承受-2 减值。

设备的 TL	减值		设备的 TL	减值
技能的 TL+4 或更高	无法使用该技能！		技能的 TL-1	-1
技能的 TL+3	-15		技能的 TL-2	-3
技能的 TL+2	-10		技能的 TL-3	-5
技能的 TL+1	-5		技能的 TL-4	-7
技能的 TL	+0		每再低 1	再-2

前置条件

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

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

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

技能分支

技能列表中的条目有时表示一族紧密相关以至于共享一个技能名的技能。例子包括 “军械修造”（p. 178），“生存”（p. 223）。这种技能在其条目上有个剑型标记(†)。

这个条目下的一族技能被称作“技能分支”。当你购买这个条目标识的一般技能时，必须指明学习的是哪个“技能分支”。

当你在人物卡上记录时，在一般技能的名称后面用括号标记技能分支；例如：军械修造(轻武器)或生存(极地)。

你可以多次学习有技能分支的一般技能，但是每次学习必须选择一个不同的技能分支，因为每个技能分支都是不同的技能。

这些技能分支之间通常有较好的缺省值(见技能缺省值，p. 173)，能使你以较便宜的价格同时掌握多个技能分支。

技能分组

一组关系不大但是适用规则相似的技能有时会出现同一条目下以避免重复。

如果某技能的描述没有说明你必须声明某个分支，并且称它是一组技能。那么，这个技能条目下面的子条目表示的都是独立的技能。书写时直接使用子条目的名称。

例：近战武器技能被分组在“近战武器” 条目下，但如果你学习的是如何使用短剑，技能名是“短剑” 而非“近战武器(短剑)”

可选的技能分支

许多基于心智(IQ)的技能，特别是文学、物理学等“ 学术技能”，具有许多研究领域，但又不强求你必须钻研某一方面。你

可以直接学习这类技能的一般技能，数据如技能列表上的叙述。这表示你是一个“通才”，涉猎这个技能的方方面面。你也可以选择专精一个更狭隘的领域。只有当这个技能是基于心智 (IQ) 的技能，难度为一般 (A) 或更难，且 GM 同意这个领域在他的战役中和给定的 TL 下存在，你才能选择可选的技能分支。

当你选择学习可选的技能分支时，按照那些必须选择技能分支的一般技能的格式，把一般技能和技能分支记录到人物卡上。选择学习技能分支比选择直接学习一般技能的难度降低一级。除非特别说明，否则学习的前提条件不变。你具有一个相应的一般技能缺省值，数值为相应技能分支-2，当处理超出你的专门领域的问题时，用这个缺省值进行检定。如果其他技能有基于你的一般技能的缺省值，你的这个技能分支同样延伸出相应的缺省值，但是带额外的-2。

例：化学，是一个 智力/困难 的技能，而且不强制要求选择技能分支。你可以学习可选的技能分支——化学(分析化学)。这是一个 智力/普通 的技能。你在通用的化学技能上有一个=化学(分析化学)-2 的技能等级(来自缺省值)。冶金学的缺省值是化学-5，而你在冶金学上的缺省值则是化学(分析化学)-7。

熟练

熟练
任何用于操作设备的技能——定向能武器/TL11(手枪)、驾驶/TL7(汽车)——在被用于操作“不熟悉的“设备时都会有减值。例如，假若你接受的是如何使用激光手枪的训练，使用光束手枪可能就是在操作“不熟悉的”设备。除非技能描述另有说明，操作“不熟悉的”设备的默认减值为-2。如果角色对于某型号装备(或是某型装备的某个模式)具有相应的使用技能但“不熟悉”，经过八小时对使用这个不熟悉的装备的练习后，角色视为对这个装备“熟悉”即获得相应的熟练。
角色可以获得的(对枪械型号、飞机机型、汽车车型)熟练数量没有限制，如果角色的某个技能拥有至少 6 个熟练，当他再获得一件“不熟悉的”装备时，GM 可以投技能检定，若通过则说明角色已经熟练了类似装备，使用这个装备没有减值。GM 也可以裁定非常相似的武器(比如柯尔特左轮手枪的两种相似型号)共用一个熟练。
来自另一个 TL 的武器默认是“不熟悉的”。角色同时承受跨 TL 减值和没有熟练的减值。练习可以消除由于缺乏相应熟练带来的技能减值，但是为了消除跨 TL 减值，角色必须学习那个 TL 版本的技能。例外：已熟练武器的直系升级或原始版本视为熟练。
起始角色的熟练
你在角色的技能上每投入 1 点点数，你的角色就获得两个熟练。例如，你在角色的轻武器(手枪)上投入了 4 点人物点数，那么角色开始游戏时自带对 8 种手枪的熟练。
许多技能都有技能分支和熟练，但是它们是不同的。驾驶(汽车)是驾驶的技能分支，它和驾驶(火车)是两个独立技能。要两者兼具，你必须在两个技能分支上都投入点数。“大众甲壳虫”则是驾驶(汽车)的熟练，你可以在开始游戏时免费获得。

购买技能

学习和提升技能都会消耗人物点数。在人物的技能上花费点数，表示你的角色接受了充分的相关训练达到一定水平。技能的学习在开始时很容易——一点点训练往往能应付很久——但是进一步学习就会越来越昂贵。

技能的记录法
当你在人物卡上记录技能时，不论技能分支是强制还是可选的，均遵循“技能名(技能分支名)”的规则。例如：艺术(绘画)。如果技能有多个标识，遵循以下方案：
科技技能：将科技水平记录在技能分支之前，紧邻技能名。例如：工程学/TL8(土木工程)
既有可选分支又有必选分支的技能：如果一个技能既要求选择一个必选分支，又允许你同时选择一个可选分支，那么，将必选分支写在可选分支前并用括号括起来。例如：艺术(绘画，油画)
要求选取两个分支的技能：少数技能必须选取两个分支，用斜杠划开两个分支名。例如：地理学/TL7(物理地理/类地行星)

一项技能价值的点数决定于两方面：该技能的难度以及角色希望达到的最终水平。具体请参考技能价格点数表(略)计算出技能的具体价值点数。

表中的第一栏表示角色希望达到的技能等级，是一个相对基于的属性的相对值——敏捷 (DX) 与基于灵巧的技能等级，智力 (IQ)

与基于心智值的技能等级，等等。例：如果角色的 敏捷 为 12，技能等级=“属性值-1” =“敏捷-1” ，即 11；技能等级=“属性值+0” =“敏捷” ，即 12；技能等级=“属性值+1” =“敏捷+1” ，即 13。

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

例子：一个 敏捷 14 的战士希望学习到 17 级的短剑技能。既然 17 等于他的 敏捷 加 3，他查找到表中“属性值+3” 一行，再对应到普通(A)一列，得到点数花费：12。

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

提升你的技能

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

免费技能提升

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

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

技能花费表

最 终 技能等级	技能难度			
	简 单	普 通	困 难	极 难
属 性 -3	-	-	-	1
属 性 -2	-	-	1	2
属 性 -1	-	1	2	4
属 性 +0	1	2	4	8
属 性 +1	2	4	8	12
属 性 +2	4	8	12	16
属 性 +3	8	1 2	16	20
属 性 +4	1 2	1 6	20	24
属 性 +5	1 6	2 0	24	28
每 额 外+1	+ 4	+ 4	+4	+4

技能等级的意义

好了，你的角色现在有了“文学-9” ，“礼仪-22” 和“ 短剑-13” ，但这些数字到底意味着什么？ 多大的数值意味着技能水平的优秀、一般或差？ 当你创建人物时，这些问题非常重要。而当你将其他系统的人物转化到 GURPS 时，或是反其道而行时，这些问题也非常重要。有两种同样有效但是不同的方法来回答这一系列问题。

成功几率

了解技能等级意义的最简单方法是看一下角色使用这个技能的成功几率。你需要进行“ 成功检定”（详见第十章），即投 3d，与技能等级比较，若投骰结果小于技能等级即成功。例如，假定你的角色的技能等级是 13，在你投出 13 或更小的数值时意味着成功。下表给出了技能等级对应的成功率。注意，尽管技能等级可以超过 18，但是投出 17 和 18 总是失败，没有人能做到万无一失！

技能等 级	成 功 几 率		技 能 等 级	成 功 几 率
3	0. 5%		10	50. 0%
4	1. 9%		11	62. 5%
5	4. 6%		12	74. 1%
6	9. 3%		13	83. 8%

7	16. 2%		14	90. 7%
8	25. 9%		15	95. 4%
9	37. 5%		16+	98. 1%

基础技能与等效技能

用基本技能等级进行检定意味着角色在“ 平均的” 冒险条件下使用他的技能——也即在有压力的前提下完成一项结果有显著影响的任务。例如：
在战斗和追逐场面中。
要跟时间赛跑。
对角色的健康、自由、财产或是装备有风险。

GM 可能调整在检定中使用的技能等级以反映任务的难度。经过调整的最终技能等级称为“ 等效技能”。

在非冒险情境中，角色有充分的准备时间，面对着的风险也最小，此时 GM 会给予你+4 的价值(他甚至可能宣布这里任务无需投骰，见“ 何时投骰” ， p. 343)。普通人在一般事务中几乎总是收到这个+4 加值，即使他们使用的技能只有缺省值！
例：一个飞行员具有技能：航空-12，基本的成功率是 74。1%，在日常飞行中，他以基本技能+4 进行检定，等效技能是 16，成功率是 98%。

相对技能等级

技能等级反映的是天分与训练的综合。一个 敏捷 17 的战士，拥有极高的武技天赋，学到短剑-17 也费不了多少工夫，因为对他来说这个技能等级不过是“ 等于 敏捷” 的水平。而一个 敏捷 10 的战士，想要把短剑技能学到 17，需要海量的训练，因为这个技能等级等于他的 敏捷+7！

多数情况下，这些细节无关紧要，拥有短剑-17 的两个战士杀敌时的效能完全相同，不论他们的技艺是主要源自天分还是训练。但是有些时候，你需要(或想要)知道这中间的区别。

比较天赋很简单：看技能基于的属性。接上例，敏捷 17 的战士明显比 敏捷 10 的战士有天赋！

比较训练时则需比较相对技能等级。用技能等级减去基于的属性就可以得到相对技能等级。在我们的例子中，敏捷 17 的战士拥有相对技能等级 0，而 敏捷 10 的战士拥有相对技能等级+7，说明后者得到的训练更充分。

鉴于接下来的两个规则会用到相对技能等级，为了方便，你可以将相对技能等级记录在技能等级之后，如短剑-17(+7)。

选择技能等级

了解角色到底需要多少技能等级才能做到“ 刚正朴实” 有点难，而了解角色的技能等级在什么范围内才“真实” 同样有困难。当创建 PC 或 NPC 时，请考虑以下的导引，

普通人

对于平常人来说，他们的属性集中在 9-11 之间，分配在“ 终身技能” 的人物点数在 20-40 之间(取决于教育和努力程度)，而且会平均分配在差不多 12 个技能上，结果是技能等级分布在 8-13 之间。用来谋生的技能会高一些(12 或 13)，很少使用的或是源自被遗忘的大学课程的技能低一些(8 或 9)。

专家

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

大师

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

例：一名功夫大师，最好是选择具有空手技击-25 加上不低的冥想、柔道、杂技技能，而非简单的空手技击-30.

大师也应该将点数投入可以抵消难度减值的优势上，比如功夫大师就可以选取“大师传承” (减少多次攻击的减值)和“ 战斗反射” (增强防御能力)，这样比单纯地提升技能等级能更好地表现他的技能。

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

用其他属性使用技能

GM 有时会发现需要用其他属性取代原本基于的属性来技能检定。这个想法符合现实：

没几项技术会单单依靠脑力或灵活度等某一项能力。进行这种检定时，把相对技能等级加到 GM 认为要使用的属性上，以这个和作为目标值进行检定。

例：一个 敏捷 10、IQ14、并有技能：短剑-17 的战士在短剑技能上的相对等级是+7。如果 GM 要求进行基于心智的短剑技能检定，这个剑士用于检定的数值是 $14+7=21$ 而非他的技能等级 17。

部分某些技能的描述给出了部分需要用其他属性使用该技能的情形。我们鼓励 GM 自己再发明一些！以下是几个例子：

基于心智的维修技能：用灵巧进行检定以伸进机器内狭小的角落，用力量进行检定以安装引擎盖和其他笨重的部件。

基于灵巧的战斗技能：用心智进行检定以佯攻敌人，规划战术战法，或是对武器进行简易的维护；用力量进行检定以用蛮力卸除敌人的武器。

基于灵巧的载具技能：用心智进行检定以回忆交通法规，记得要更换燃油，或是鉴别载具的型号和模式，用健康进行检定来在驾驶时保持清醒。

某些情况下，角色的相对技能等级会对角色在进行某些任务(如踢门)时的等效力量值给出修正。只有正的相对技能会给出修正值——角色能从高的技能等级上获得加值，但不会因为低的技能等级而承受减值。

不使用属性进行技能检定

GM 有时会想要两个训练水平相仿的人物，不论他们的属性是多少，具有相同的成功率，也即训练远远比天赋重要时的情形。在这种情况下，直接把相对技能等级加到一个固定值上进行检定。

例：两名会计员在为升职竞争。一个人很有天分，他具有 14 的心智，会计学-18(+4)；而另一个人则是愚钝但富有经验，他具有心智 8 和会计学-15(+7)。GM 可以通过快速对抗检定处理这个情况，两个会计员各进行一次会计学检定，成功度更多的会计员胜出。但是，这里的老板很讲究论资排辈，所以 GM 觉得用相对技能等级——代表经验——加上固定数值 10 进行检定。结果就是心智属性不再发挥作用了！这个有天赋的会计员只能用 $10+4=14$ 对抗对手的 $10+7=17$ 。生活并不总是公平的……

技能缺省值：使用你所不知道的技能

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

例：阔剑技能(灵巧/普通)的缺省等级是 敏捷-5，如果角色有 11 的灵巧，当角色需要在没有任何训练的情况下使用一把阔剑，角色的阔剑技能有个“缺省值” $11-5=6$ 。

你在攻击检定中需要投出 6 或更小的数值才算命中。

某些技能根本没有缺省等级。例如，炼金术、催眠术、空手技击非常复杂以至于没有经过训练的人根本无法使用这些技能。不论角色在某技能上的缺省等级有多高，如果角色没有在技能上投入点数，角色无法得到这些技能的特殊加成——特别是诸如额外伤害、特殊防御、无减值的副手攻击等战斗方面的加成。为了得到这些加成，角色必须花费至少一点人物点数购买相应技能。

20 法则

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

哪些人能获得技能的缺省等级？

只有当角色所来自的社会中已经有这个技能，角色才能获得该技能的缺省等级。例如，如果角色来自一个人都了解如何潜水的社会——即使只是通过电视节目了解，那么角色就具有潜水技能的缺省等级。如果角色是来自中世纪的骑士，即使他已来到 21 世纪，当他第一次见到氧气瓶时，也不可能具有该技能的缺省等级来用它潜水！

通过其他技能获得的缺省值

某些技能的缺省值来自其他技能而非属性。

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

多重缺省值？

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

从缺省等级提升技能

若果角色在某项技能上的缺省等级达到了角色本来应该支付点数来购买的等级，你可以“从缺省等级提升技能”，只支付角色的所需的技能等级与缺省等级的点数价格之差。

例：假如你有 敏捷 12 和短剑技能 13。因为阔剑技能缺省自短剑技能-2，你在阔剑技能上有缺省等级 11。11 等于 敏捷-1。如果你直接购买阔剑技能，等级 11(敏捷-1)的价格是 1 点。下一个技能等级(敏捷)是 2 点，两者之差是 1 点。如果你“从缺省等级提升技能”，将阔剑技能的等级从 11(敏捷-1)提升到 12(敏捷)，你只需支付 1 点人物点数。你无需支付 2 点即可获得达 敏捷 等级的技能！

技能列表

会计学 Accounting

智力/困难

缺省值：智力-6，财政-4，数学(统计学)-5，或 商业-5。

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

修正：基于时间消耗 (p. 346)的时间修正；商业敏锐和数学才能天赋 (p. 89)的奖励值。

杂技 Acrobatics

敏捷/困难

缺省值：敏捷-6。

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

在想要进行跳跃、翻滚、防止下落之类动作时，你可以把杂技技能检定换成敏捷检定。同样地，你也可以在战斗中做点特技闪避(Acrobatic Dodge)——以跳跃或滚翻华丽地闪避攻击(参见 p. 375，Acrobatic Dodge)。最后，成功通过了杂技技能检定可以缩短任何坠落的有效距离 5 码(参见 p. 431，坠落)。

杂技技能还有两个特殊版本，如下所示：

空中杂技(Aerobatics)

在飞行中执行回转(tight turns)、筋斗(loops)、俯冲骤降(power dives)等动作的能力。要学这个技能你至少要能飞——不管你是怎么飞的(魔法、翅膀、喷气发动机组，等等等等)。天生的飞行者觉得飞行就跟人走路一样容易，但他们还是要学空中杂技以完成复杂的特技动作。如果你有三维空间觉 (p. 34)还可以给这个技能等级+2。

水上杂技 (Aquabatics)

完成水下特技的能力(那么“水上杂技”这个名字貌似有点不大对头……)。 **前置条件:** 游泳, 或者两栖优势 (p. 40), 或者水栖缺陷 (p. 145)。杂技, 空中杂技, 水上杂技互有-4 缺省值。如果你有完美平衡觉 (p. 74) 则可给它们都+1。

做戏 Acting

智力/普通

缺省值: 智力-5, 表演-2, 或 公共讲演-5。

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

模拟人格 (Impersonation) 是一种特殊做戏。模仿他人之前, 你要先进行易容 (参见 p. 187, Disguise) ——至少受害者不知道那是你。

记得, 做戏跟唬骗 (Fast-Talk, 快速行骗) 或者表演 (Performance, 银幕或舞台上的演出) 不一样。

修正: 智力每高出愚弄对象(或团体中最高明者) 1 点, 技能等级+1, 每低 1 点, 技能等级-1; 低移情体质 (Low Empathy, p. 142) -3; 怯场 (p. 154) -1~-4; 诚实 (p. 159) -5, 但是仅适用于欺骗他人的场合。对模拟人格: 与模拟对象不熟识, -5; 愚弄对象与模拟对象熟识, -5 (密友, -10)。

管理 Administration

智力/普通

缺省值: 智力-5 或 商业-3。

运营一个大型组织的技能。通常是高级阶层 (p. 29) 的前置技能。成功通过技能检定可在与官员的交涉上得到+2 反应奖励, 并可预测与官僚机构交涉时的最好途径。

空中杂技 Aerobatics

参见 杂技 Acrobatics

飞艇乘务员/TL Airshipman/TL

参见 乘务员 Crewman

炼金术/TL Alchemy/TL

智力/极难

缺省值: 无

就是对魔法的转化和变形的研究。在魔法世界里, 炼金术师应该可以识别魔法药剂 (“万灵药”), 像是催情水和医疗油膏, 而且还该可以配置它们。这是个机械的过程, 用的就是特定物质固有的 mana; 所以, 没有魔法天赋 (Magery) 的人也可以学会炼金术, 而就算有魔法天赋也捞不到任何好处。

训兽† Animal Handling†

智力/普通

缺省值：智力-5。

训练动物并与它们一同工作的能力。你必须好好研究动物分类——它们越聪明，分类就越细。这里有一些冒险者感兴趣的例子：大型猫科动物(美洲豹、狮子、老虎等)，犬类，马科动物(马和驴)，以及猛禽(鹰、猎鹰和隼)。按这个顺序，每一专业对于前一个有-2 缺省值(如：犬类和大型猫科动物)，后一个-4(如：犬类和马科动物)，区别再大点则-6(如：犬类和猛禽)。要想训练一头动物，每一天都要做一次训兽检定。检定失败，动物什么都没学会；大失败，它还反咬你一口。训兽的耗时取决于动物的智力水平和温顺程度(参见 第十六章)。

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

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

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

人类学† Anthropology†

智力/困难

缺省值：智力-6，古生物学(古人类学)-2，或 社会学-3。

这是一门关于发展与文明的科学。人类学家对于远古(和不“远”的)社会知识渊博。人类学检定可以用以解释甚至预言特殊仪式和民间风俗。这个技能要按类别分成不同专业(如果有未详细说明的分类就叫这个人类学家自己造一个好了)。每个专业对其他专业有-2 到-5 的缺省值，不过对于纯粹的外来物种可能根本没有缺省值。

水上杂技 Aquabatics

参见 杂技 Acrobatics

考古学 Archaeology

智力/困难

缺省值：智力-6。

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

建筑学/TL Architecture/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或 工程学(民间工程)-4。

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

筑的某些信息，找出密室密门，等等。

修正： 陌生建筑形式，-2；简直是外星的建筑形式，-5。

地域知识† Area Knowledge†

智力/简单

缺省值： 智力-4 或 地理学(地区)-3。

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

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

在普通场合，比如找个铁匠、客栈，或者你自己的家时，GM 不该要求做地域知识检定。

但他可以叫你在诸如“喊个铁匠凌晨 3 点上你家来”或者“在很长一段路上找到最好的埋伏点”时叫你投骰。“秘密的”或者模糊的信息可能有罚值，需要隐秘知识技能(p. 199)，或者就是不可行——GM 看着办。比如，华盛顿特区的地域知识让你知道了俄罗斯大使馆的地址，但不会告诉你克格勃(苏联国家安全委员会——译注)现在的安全屋在哪。

地域知识涵盖的信息常常与时务、地理学、博物学者和都市求生等技能重合。不同点在于地域知识是关于单一区域的知识：你知道这头老虎或者这个帮派老大的习惯，但是对普遍的老虎或帮派并没有特别的见识。

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

“规范的”区域类别有：

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

村镇： 所有重要和大部分不重要的居民和商行；所有公共建筑和大多数房屋。

城市： 所有重要商行、街道、市民、领导等。

郡、州、公国 或 小国家： 对于其殖民地和村镇、公民政治义务、领导人和地位 5 级以上的大多数公民的一般了解。

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

星球： 同大国家，但是更粗泛；只知道地位 7 级以上的人。

行星际政区： 主要行星的位置；熟悉一切已知种族(不需要专门知识)；知道地位 7 级以上人士；对经济与政治地位的粗略认知。

星系： 行星际政区首府的区位和主要种族的祖星；对主要种族的粗略了解；对个别地位 8 级的人的了解；大概了解行星际政区间的关系。

对于任何大于星系的东西，地域知识已经没有意义了。

只要你在这些区域里住着，这个智力-4 的缺省值就适用于以上一切类别。你那个技术等级的“总体知识”会限制缺省值。TL0 的猎人能得到的缺省值最多只到“村镇”，而 TL8 的学生却可以高到“星球”。要想得到“星球”以上的缺省值，你必须生活在一个行星际或者星际行政区里才行。

在某些游戏世界里，可能会有为平行世界和其他维度所设的地域知识专业——地域知识(电脑空间)，地域知识(梦境世界)之类。这些技能的开放与否留给 GM 去判断。

军械工厂/TL† Armoury/TL†

智力/普通

缺省值： 智力-5 或 工程学(同类)-4。

构造、调整和修缮某种武器或防具的能力。(不包括设计技能；参见 工程学，p. 190)成功的检定让你可以找到问题所在，如果它不明显的话；再次检定可以让你修好它。耗时取决于 GM 的意志。

你必须专修以下领域中的一项：

战争装备：所有种类的动力装甲及其内置武器。

身体装甲：所有种类的非动力个人装甲(除了护盾)。同时有 TL1 时铁匠(青铜器)-3、TL2-4 时铁匠(铁器)-3 和 TL5+时机械技师-3 的缺省值。

力场护盾：所有种类的力场屏或反射镜——人体穿戴或车载的。与电子制品修理(力场护盾)是同样的技能。

重兵器：所有需要炮兵和枪炮手技能来使用的武器。

近战武器：所有需要近战武器或投掷武器技能来使用的武器，以及各种盾牌。同时有 TL1 时铁匠(青铜器)-3，TL2-4 时铁匠(铁器)-3，TL5+时机械技师-3 的缺省值。

射击武器：轻便易携的前黑火药时代的各种射击武器——弓、弩、投石器等等。

轻兵器：所有需要光束武器和枪械技能来使用的武器。同时有 TL5+时机械技师-3 的缺省值。

车载装甲：所有装了装甲的车辆壳体。

多数专业两两间有-4 缺省值——但是 TL4 以上时，关于装甲的军械工厂技能与关于武器的军械工厂技能没有缺省值。每个专业下的技术随 TL 变化而变化。例如，军械工厂(轻兵器)在 TL4 时有黑火药轻兵器，在 TL6 有使用弹药筒的连发式轻兵器，在 TL8 有“智能化”步兵武器，在 TL10 或许还有光束武器。

GM 应当对不熟练项目严格地加强罚值。军械工厂/TL10(轻兵器)可能同时包含有光束武器和磁轨炮(railgun)，但是但是直到你熟悉其中所有区别之前都要对其中一项-2。

修正：对你专业内的不熟练项目-2(例：当你习惯穿盔甲时又去使用板甲)；装备修正(p. 345)。

炮兵/TL† Artillery/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5。

使用重武器，比如投石机或者榴弹炮，进行间接射击——通过一个很高的弹道弧或者类似途径向目标地区发射弹药的能力。进行直接射击则使用枪炮手技能(p. 198)。投炮兵技能检定就是轰击目标。

装填手可以进行力量基础炮兵技能检定来提高某一重型多人操作武器的射击速率。参见此类武器的细节介绍。

你必须按武器类别选择专业。TL 不同，可用的专业也不同，但至少包括以下一项：

光束：那种有作用范围，会被镜子反射，或者作用于你看不见的目标的重型能量武器。

炸弹：一切无动力推进，自由下落的弹药。

加农炮：一切重型射击武器——射石炮，榴弹炮，舰炮，等等。

弹射器：一切间接射击的机械攻城机，比如投石器。

导弹：一切跟踪搜索或遥控飞弹。

鱼雷：一切带动力推进的水下射弹。

在此，那些包含有与真正的炮兵技能绝少或没有类同(比如鱼雷)的专业之间是没有缺省值的。炮兵之所以为一独立技能仅仅因为它底下的所有武器都遵循着同样的规则。

每个专业包含的武器随 TL 不同而不同。比如炮兵(加农炮)可能包含了 TL3 的原始射石炮，TL4 的黄铜大炮，TL6 的后膛式榴弹炮个 TL9+的轨道炮。

这里的熟练项目至关重要。炮兵(加农炮)既包含了 81mm 步兵迫击炮也有 406mm 的舰炮，但是从其中一个到另一个要受到-2 武器型号减值(81mm vs. 406mm)，-2 火力控制减值(视觉定位 vs. 火力导向中枢)，以及-2 搭载装置减值(两脚支架 vs. 舰船炮塔)，直到熟悉两者间所有区别之前都要受到这总共-6 的技能减值。

记住，炮兵技能要指明目标通常都要求有前方观察员技能。

修正：所有相关战斗修正：对不熟悉的火力控制系统(例：习惯于卫星影象后使用地图坐标)或搭载装置(例：习惯于阵地炮台后使用舰船炮塔)，或者对已知类别中的不熟练武器(例：习惯于 203mm 后使用 155mm)-2；武器维修状况糟糕-4 或更多。

艺术家 Artist†

智力/困难

缺省值：智力-6。

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

艺术家本来是个智力基础技能，但还是有那么多场合 GM 可以逻辑上地要求做敏捷检定，这些场合巧手(High Manual Dexterity, p. 59)和手指笨拙(Ham-Fisted, p. 138)的修正值都会出现。甚至在极少的情况下，力量基础的艺术检定都可能出现——比如使用坚硬材料的时候。

你必须专修一项艺术形式。一般的专业包括：

人体艺术：纹身、穿孔和割皮。这个专业与彩绘都包括了绘甲和临时纹身，但是整形外科要求有外科手术技能(p. 223)。

书法：漂亮的装饰性书写。你不一定要成为学者。

素描：各种炭笔、墨水、蜡笔和铅笔绘画。

纹饰：使用缩小的图画来装饰文字。

魔术幻象：创造可信或有召唤力的幻象。**前置条件：**魔法或心灵异能的几种致幻能力。

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

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

陶艺：使用陶瓷——特别是黏土制作艺术品。

布景设计：为舞台设计布景。**缺省值：**建筑学-3。

雕塑：使用象牙、岩石、金属等创作三维艺术品。

木艺：一切种类的木制工艺品，包括橱柜制作和装饰性雕塑。**缺省值：**木匠-3。

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

任何种类的艺术师都可更进一步地选择一个使用不同载体和技术的可选专业(p. 169)

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

修正：装备修正(p. 345)；对不熟悉的载体(例：习惯油彩后使用蛋彩)-2；使用难以使用的载体(例：雕塑大理石)。

天文学/TL Astronomy/TL

智力/困难

缺省值：智力-6。

前置条件：数学(应用)

对恒星和外行星体的研究。天文学家能够回答关于太阳、太阳系的行星之类的问题。可以定位恒星和使用望远镜却不会进行烦琐计算的业余爱好者可以选择一个可选专业(p. 169)：天文学(观测)。这个专业就不需要数学技能的前置了。

自我催眠 Autohypnosis

意志/困难

缺省值：冥想-4。

有这个技能就可以通过进入一种类似出神的状态来激发自身储备的潜能。这就需要一段(20-技能等级)秒的专注时间，至少一秒。在这种出神状态的开始，你不能说话或移动。技能检定成功，则你可以做以下一件事情：

提升专注。你完成一项细致冗长的心智任务(比如解码和编程)时有+2 加值，但是对一切无关的智力、感知和技能检定有-2 减值。这个任务必须相对安稳，并在一个安静的环境(图书馆，实验室，修道院或者平静的野外)里进行。

提升意志。一小时内意志检定+2(大成功+5)。这在一切对审讯、拷问和魔法或心灵异能攻击的抵抗中都有效。这个检定要-2。驱除痛苦/疲劳。消去 FP 和 HP 降至 1/3 或更少时带来的负面影响（而不是疲劳或痛苦本身）。这个检定要-4，而且你每小时只能尝试一次。

斧/锤 Axe/Mace

参见 近战武器 Melee Weapon

战斗服/TL Battlesuit/TL

参见 防护服 Environment Suit

光束武器/TL† Beam Weapons/TL†

敏捷/简单

- 缺省值：**敏捷-4。
- 使用轻型光束武器的能力。必须按武器类型选择专业：
- 手枪：**发射能量波或粒子束的手枪。
- 投射器：**可以发射出具有范围效应的锥状范围或力场的能量武器。
- 来复枪：**发射能量波或粒子束的长型武器。

这些专业间互有-4 缺省值。特定的光束种类(冲击波、激光、击昏器之类)就相当于熟练项目。其他修正如同枪械技能 (p. 198)。

在光束武器与动能武器的设定里，光束武器里的手枪和来复枪对枪械里的同名专业具有-4 缺省值，反之亦然。

重型光束武器参见炮兵与枪炮手技能。

脚踏车乘骑 Bicycling

敏捷/简单

- 缺省值：**敏捷-4 或 驾驶(摩托车)-4。
- 这是个用来骑长途、飙车，还可以参加比赛的能力。当你为想做的事情一直奋斗而从未放弃时，这个检定还可以+4。要是做个智力基础的脚踏车乘骑检定，你还可以进行一些简单的修理，只要自己买工具和部件就行了。

生物工程学/TL† Bioengineering/TL†

智力/困难

- 缺省值：**生物学-5。
- 将活体组织改造出某些特性，制造生物科技产品的能力。必须专修：
- 克隆：**制造与培养克隆体。
- 基因工程学：**处理与修改基因。
- 组织工程学：**处理器官与组织。

这些专业互有-4 缺省值。

生物学/TL† Biology/TL†

智力/极难

缺省值：智力-6 或 博物学者-6。

这是对生物体构造、行为与栖息地的科学研究。你必须按星球类型(参见边栏)选择专业。

要是不选的话，就采用你的出生星球的类型作为专业。那个智力缺省值就只能用在你出生星球的生物上。这些按星球类型分的专业之间互有-4 缺省值。

TL6 以上时，多数生物学家也有一个可选专业。最普遍的选项是生物化学(研究维持生命的化学反应)，植物学(研究植物)，生态学(研究环境)，遗传学(研究遗传和基因组)，海洋生物学(研究海洋里的生物)，微生物学(研究显微组织)和动物学(研究动物)，但是更冷门的专业也是有的。

盲斗 Blind Fighting

感知/极难

缺省值：无

前置条件：大师传承 或 武器大师。

你学会了蒙着眼睛或在绝对黑暗中打斗。也就是说，你可以“感觉到”你的目标而不需要看到它们。

这个技能使你可以使用视觉以外的感官——主要是听觉，但是触觉和嗅觉也是有的——来瞄准对手。检定成功则可不受任何照明(即使是完全黑暗也一样)、目盲(暂时或永久)、隐形敌人的罚值而进行攻击或防御。然而，对于处在完全黑暗中、目盲和对抗隐形敌人时，指定攻击特定部位依然有-2 的减值。

如果你同时具有禅宗箭法(p. 228)的话，你也可以对两个技能同时做一个-6 的检定来射击看不见的目标。

要是你的对手知道你拥有这个能力，他也可以每轮做一个秘密行动-4 的检定与你的盲斗技能进行快速对抗。如果他赢了，你就无法发现他。不过，隐身术(p. 202)永远不会对你起作用；在这个技能面前它完全无效。

修正：背景噪音的罚值：雨声-1，大雨或暴风-2，人群、嘈杂地段或重型机械声-3，满是人的足球场-4，或者在炮兵弹幕之中的-5。如果令你根本无法忍受，就-7，但是你还是可以尝试做个检定，因为这技能并非完全依靠听觉。检定时加上你的敏锐听觉等级。加上你的超感知天赋(p. 256)或心灵感应天赋(p. 257)中较高的一项。

吹箭筒 Blowpipe

敏捷/困难

缺省值：敏捷-6。

使用吹箭筒的能力。你可以使用这种武器吹出细小的，而且通常是有毒的飞镖。你也可以用它向一码之内的目标吹出粉末。这被看作是近战攻击动作，而非远程攻击。这类攻击的命中检定通常都+2。

修正：如果在户外的话，-2，而且要看风向。

划船/TL† Boating/TL†

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或 智力-5。

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

船驾驶 (p. 220)。

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

必须专修：

大型机动艇：所有附有船舱和船内马达的船只。包括观光游艇、船屋和巡逻艇。**缺省值：**摩托艇-2，帆船-4，或非机动艇-4。这个专业(仅)也对航海术有-4 缺省值。

摩托艇：一切开放性的机动船只——特别是快艇和装备有舷外马达的使用帆船或非机动艇专业的船只。**缺省值：**大型机动艇-2，帆船-3，或非机动艇-3。

帆船：所有的使用帆做动力的小型船只。**缺省值：**大型机动艇-4，摩托艇-3，或非机动艇-3。

非机动艇：所有依靠人力驱动的小型船只，不论是划桨、排桨还是撑篙。包括独木舟、划艇和木排。**缺省值：**大型机动艇-4，摩托艇-3，或帆船-3。

修正：对你的专业中的不熟练船类(例：习惯于划艇后去划爱斯基摩皮艇)-2；对坏天气、航海遇险等-3 或更多。

身体控制 Body Control

体质/极难

缺省值：无

前置条件：大师传承，呼吸控制，和 冥想。

这个能力让你有能力影响自然的身体机能，诸如心率、血流和消化。这个技能的作用之一就是在那些可能在诊断技能与你的肢体控制技能的快速对抗中获胜的家伙发现你还活着之前进入假死状态。这需要(30-技能等级)秒的专注时间，至少一秒。

这个技能也可以用来驱除体内的毒素。真想这么做的话，先投个毒药(或者炼金术、药剂学之类)技能检定来辨识毒物。在你知道自己中毒了之前，你不可能尝试做这个检定。在大多数情况下，你只有当第一个症状产生时才可能发现！技能检定成功——加上抵抗毒素时投的体质检定的修正值——就可以在毒药效果不再加剧后 1d 个小时之内驱除毒素。

最后，你可以使用这个技能的较高等级和基本的体质值来抵抗一切原本只由体制值抵抗的痛苦(Affliction)、魔咒和毒素攻击。

肢体语言 Body Language

感知/普通

缺省值：侦测谎言-4 或 心理学-4。

通过一人的面部表情和肢体动作来估计其心理活动的能力。你可以如同使用移情体质优势(p. 51)和侦测谎言技能(p. 187)一样使用它，但是仅可作用于你看得见的物体。你也可以在一个彼此无法直接沟通的情景中(比如使用秘密行动技能的状态下)用它以粗略了解到一个聚会成员正在或将要做什么。在同一时间，你只能观察一个人。

战斗中的肢体语言解读是所有近战武器或徒手搏击技能的基础；参见佯攻(p. 365)。

修正：所有视觉修正；生理修正(参见边栏)；对象容易被解读(p. 134)+4。一切把对象变得难以“解读”的因素都有罚值：宽松的衣物-1，盾牌或宽大的斗篷则有-2 到-4 的减值，面具-5(而且，要是你连他身体的其他部分也看不到的话是不可能使用这个技能的！)。

稳定身形 Body Sense

敏捷/困难

缺省值：敏捷-6 或 杂技-3。

在经历心灵传输或类似的“即时移动”后快速调整的能力。检定成功则你在下一轮即可如常动作。检定失败就会造成迷向：你除了整轮防御外做不了其他动作。大失败则表示你跌倒了，晕了。

修正：任一等级的绝对方位 (p. 34)+3。改变面朝的方向则-2，或者，从垂直方向变成水平方向(以及反过来。你在心灵传输中不能改变姿势——只能改方向)-5。

流星锤 Bolas

敏捷/普通

缺省值：无

这个能力就是可以挥舞流星锤：一截绑了两个或多个重物的绳索。此技能的第一要用是阻止兽群和猎取小猎物，但是也可以在格斗中缠住对手。流星锤规则参见特殊远程武器 (p. 410)。

弓术 Bow

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5。

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

拳击 Boxing

敏捷/普通

缺省值：无

这是一种受过专门训练的击打。用拳头猛击别人就要投这个检定。拳击技能并不会提升踢踹能力——那个要用斗殴 (p. 182) 或者空手道 (p. 203) 才成。

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

当你进行空手防御时，你可以用拳击技能每轮格挡两个不同的攻击，每只手一个。你的格挡点数是(技能等级/2)+3，四舍五入。拳击格挡在对抗踢踹时有-2 减值，而对抗非冲撞攻击的武器则-3。进行格挡时，这个技能也提供了退避奖励；参见 退避 (Retreat, p. 377)。更多关于空手格挡的信息，参见徒手格挡 (p. 376)。

脑部侵入 Brain Hacking

参见 洗脑术 Brainwashing

洗脑术/TL Brainwashing/TL

智力/困难

缺省值：特殊

前置条件：心理学。

这是个用来进行技术性人格改造与思维控制的“黑魔法”。只有间谍机构、军部与政府保安会教授这门课程——而且只对取得适宜衔级或通过了忠诚调查的个人开设。即使如此，在极权国家以外这东西还是相当稀罕的(可能除了战时)。

洗脑术包含着许多技术——有的很科学，有的恐怕不比巫术好多少。根据不同的设定，这些技术可能包括药剂、电击、催眠、感觉剥夺、睡眠剥夺、社会高压、潜意识暗示、外科手术……更有可能是以上数种的结合。

不管用的是什么技术，洗脑都是洗脑术技能与受术者意志的长期对抗(而非快速对抗)。每天要做一次检定。显然，施术者有着巨大的优势：即使受术者赢了这一次，到他下一次失足就仅是个时间问题了。

结果如何要看 GM 觉得洗脑该是个什么效果，但是总要包括精神错乱、人格改变或者可由未来事件引起的心理暗示。在游戏中，受术者可以获得几乎所有的心智怪癖或缺陷。

在存在有精神层面设定的世界里，使用电脑“入侵”受术者的大脑也是有可能的。每次尝试只需要花费不到一秒！脑部侵入应当看作是一个独立技能，前置技能由电脑黑客代替心理学。

这个技能通常是没有缺省值可用的。不过那些喜欢挖掘血淋淋细节的 GM 也可以设定他们战役中洗脑用的不同技术为一个个专业，而且洗脑术可以适当选用一个或多个这样的缺省值：电子装置操作(医学)-6，催眠术-6，审讯-6，药剂学-6，心理学-6，或外科手术-6。

斗殴 Brawling

敏捷/简单

缺省值：无

这个技能是用在那些“不科学的”徒手格斗中的。用拳头打人，投斗殴检定，用脚踢，就投个斗殴-2。斗殴技能检定也可以在你用牙齿、爪子、犄角或者其他“天生武器”时替换敏捷检定。

斗殴技能可提升伤害数值：如果你的斗殴技能等级达到敏捷+2 以上，基础冲撞伤害可每骰+1，只要你能把这技能算进去——拳打、脚踢、爪抓、啃咬，等等。事先算好伤害然后把它记在人物卡上。

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

当你进行空手防御时，你可以用斗殴技能每轮格挡两个不同的攻击，每只手一个。你的格挡点数为(技能等级/2)+3，四舍五入。斗殴技能对抗非冲撞攻击的武器时要-3。更多关于空手格挡的信息，参见徒手格挡(p. 376)。

破势掌 Breaking Blow

智力/困难

缺省值：无

前置条件：大师传承。

当你徒手攻击时，用这个技能可以发现对手的最大弱点。每一次攻击都需要分别做破势掌技能检定。这个检定要在攻击之后来做。不论击中与否，破势掌都会消耗 1FP。

检定成功，则你对任何构装、无生命、均质的(homogenous)目标的攻击都得到 5 的护甲除数(参见 对无生命、均质以及弥散目标的伤害，p. 380)，而且你可以在此次攻击将之看作虚弱(易碎)(p. 136)。

在电影类游戏中，这还不仅限于无生命物体。你的护甲除数也作用于一切人造护甲或力场护盾上(非天生 DR)，而且你可把无生命对手都看作虚弱(易碎)！

检定失败的情况，你的攻击得不到任何特殊加值。大失败时，你就对你自己的手脚造成了伤害。

修正：无准备地即时使用将受到-10 罚值，进行一轮专注后此减值降至-5，两轮后-4，四轮后-3，八轮后-2，十六轮后-1，三十二轮后此罚值才会消失。目标为木制或塑料制-1，砖制或石制-3，金属或高科技化合物-5。

呼吸控制 Breath Control

体质/困难

缺省值：无

发挥呼吸的最大效率的能力。技能检定成功，你就可以延长不论出于什么理由进行的憋气(比如，潜水)的时间 50%，或者在短短两分钟内回复一点 FP(无法与回复 FP 的魔法一同使用。)

阔剑 Broadsword

参见 近战武器 Melee Weapon

伪装 Camouflage

智力/简单

缺省值：智力-4 或 野外求生-2。

这是使用天然材料、特殊织物和油彩等来隐藏自己、自己的位置或者自己的装备的能力。

观察者要看穿伪装必须先用他的视觉或观察力技能(p. 211)跟你的伪装技能做个快速对抗。

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

修正：装备修正(p. 345)。应用对大型物体的尺寸修正(比如对尺寸修正+5 的坦克-5)。因此，要隐藏大型物体确实就困难了，但是请记住，远处的观察者由于距离依然受到很大的视觉罚值——参见视觉(p. 358)。

魅惑 Captivate

参见 惑控 Enthrallment

豪饮 Carousing

体质/简单

缺省值：体质-4。

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

修正：为你的伙伴购买饮料和其他娱乐可最多+3；扫兴-3(p. 140)；低移情体质-3(p. 142)；怯场-1 到-4(p. 154)。

木匠 Carpentry

智力/简单

缺省值：智力-4。

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

修正：装备修正(p. 345)；若你有此技能 15 级以上的人在监督或辅助你的话则+5。

制图 Cartography

智力/普通

缺省值：智力-5，地理学(任意)-2，数学(测量)-2 或 导航(任意)-4。

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

TL7+时，这个技能就包括了电脑测绘技术以及从传感器信息中生成地图的知识。

化学/TL Chemistry/TL

智力/困难

缺省值：智力-6 或 炼金术-3。

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

攀爬 Climbing

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5。

攀爬山坡、岩壁、树木、建筑物等的的能力。详情参见攀爬(Climbing, p. 349)。

修正：有臂(Brachiator, p. 41)+2；柔韧(Flexibility)+3 或活动关节(Double-Jointed, p. 56)+5；完美平衡觉(p. 74)+1；等同于障碍等级的罚值(例：轻微障碍-1)。

斗篷 Cloak

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5，网帐-4 或 护盾(任意)-4。

将斗篷或披肩作为武器用的技能。包括使用两种斗篷：及腰的“轻斗篷”(任何不超过 5 磅重的斗篷、披肩、外套)以及全长的“重斗篷”(任何 5 磅以上的斗篷)。

在攻击时，你可以用斗篷缠住对手——详见特殊近战武器规则(p. 402)。你也可以把斗篷拍到对手脸上或简单地蒙住他的视线，这些都算是佯攻动作。

在防御时，斗篷就起到类似护盾的作用。它可提供防御加值(轻型+1 重型+2)以及一个相当于(技能等级/2)+3 再四舍五入的拦阻(Block)防御。然而，斗篷可不像盾那样结实！轻斗篷只有 DR(伤害减免)1 和 3HP，而重斗篷有 DR1 和 5HP。

武术表演与运动 Combat Art or Sport

敏捷/变化

缺省值：特殊

你可以选择学习多数无杀伤性的格斗形式以参加表演(武术表演技能)或比赛(武术运动技能)。

武术表演技能强调幽雅的动作和完美的姿态。因为这些技能依然为完全的、致命的格斗技能(见下)提供缺省值，所以它对于那些想要一点格斗能力的和平主义者来说是个合乎逻辑的选择。

武术运动技能集合了快速动作与无杀伤性的攻击。检定失败意味着你犯规了，丧失了比赛资格！你可以做个智力基础的武术

运动检定来回忆起基本的比赛规则，但是要有资格成为一个鉴评人或者裁判员，请学习相关的竞赛规则技能(p. 197)。

武术表演与运动是个与响应的格斗技能拥有相同难度等级和缺省值的敏捷基础技能。一个格斗技能，它的表演形式与它的运动形式三者之间互有-3 缺省值。例如棍杖表演和棍杖运动都是敏捷/普通技能，缺省值敏捷-5，与棍杖技能(p. 208)一样。一个棍杖 15 级的战士则有默认的棍杖表演和棍杖运动 12 级，而一个棍杖运动 15 级的运动员则有默认的棍杖和棍杖表演技能 12 级。

电脑黑客/TL Computer Hacking/TL

智力/极难

缺省值：无

前置条件：电脑编程。

这是对电脑系统进行非法入侵的技能——通常是在另一台电脑上通过互连网进行。成功的电脑黑客检定让你可以秘密地侵入一个系统或者在你已经破解的系统中查找(或修改)信息。大失败时，你不但没能侵入还留下了尝试犯罪的证据。

这是个电影化的技能，模拟了出现在许多电影和小说中的闯入电脑的方式。但它不存在于现实主义设定中！真正的“黑客”需要学习电脑操作(来利用操作系统漏洞以及运行入侵程式)，电脑编程(编写入侵软件)，密码术，电子制品操作(通讯与监控)，电子制品维修(电脑)，唬骗(以骗取合法用户的密码)，搜索(找到文件安全漏洞)，以及搜集(跑到垃圾箱里去捡些手册啊，黏糊糊废弃笔记本里的密码啊之类的)。

修正：装备修正(p. 345)。如果你已经离行许久而没有机会适应变化时，-1 到-10. 安全措施的罚值从最便宜的商业安全软件的-1 到尖端科技的-15。有的措施会抵抗你的入侵；将之视同黑客与防御的有效技能的快速对抗。

电脑操作/TL Computer Operation/TL

智力/简单

缺省值：智力-4。

使用电脑的能力：查数据，运行程序，玩游戏等等。这是大多数用户唯一需要掌握的电脑技能。要想编写软件，学电脑编程，检修硬件则学电子制品维修(电脑)。

这个技能只存在于有电脑的游戏世界里。来自没有电脑的世界的人不可能在他有时间去熟悉电脑之前就获得缺省值！在那些可以把你的大脑“楔入”电脑的背景设定中，电脑操作就包含了使用精神界面的能力，但新手在一开始要受到-4 的不熟练项目处罚(参见 熟练项目，p. 169)。

修正：对不熟悉的电脑、操作系统或程序-2 或更多。

电脑编程/TL Computer Programming/TL

智力/困难

缺省值：无

编写与调试电脑软件的能力。成功通过检定使你可以找到程序中的缺陷，通过检查编码确定程序用途，回答有关编程的问题或者编出一个全新的程序(耗时由 GM 决定)。

在存在着人工智能(AI)的设定背景里，那些想使用 AI 工作的人必须先学会电脑编程(AI)。

它于常规电脑编程技能没有缺省值。当对 AI 使用侦测谎言、唬骗、心理学、教学以及类似的“社会性”技能时，就对电脑编程(AI)与这些相应技能中较低值者进行检定。

修正：对不熟练的程序语言-2(参见 熟练项目，p. 169)。通常也支持时间消耗(p. 346)下的时间修正。当编写的程序涉及某个学科的专业领域时，GM 可要求对电脑编程技能与你在此领域中的技能较低值者进行检定(例：在一个复杂的数学程序中涉

及到的数学的一个专业，或一个可在某方面辅导用户的专家系统涉及到的教学技能与某“学科”的技能中较低值的那个)。

鉴赏家 Connoisseur†

智力/普通

缺省值：智力-5 及其他。

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

必须专修。这些专业包括舞蹈、文学、音乐、视觉艺术以及酒品。各专业对其相应的研究与创作技能有-3 **缺省值：**鉴赏家(文学)对文学、诗歌、写作就有-3 的缺省值；鉴赏家(音乐)就对团体表演(指挥)、音乐构成、乐器有-3 默认；以及其他许许多多。

修正：文化熟练项目修正(p. 23)；扫兴(p. 140)-3。

厨艺 Cooking

智力/普通

缺省值：智力-5 或 家政-5。

这个技能可以把你变成一个厨师——烧开水开盒子或者做啥棍子烤老鼠的不算拉。检定成功表示你准备了一桌美味大餐。许多厨师都有一个可选专业(p. 169)，比如熏肉，饮料调兑，或者各种不同的异国料理(例如，中国菜和火星菜= =b)。

假币制造/TL Counterfeiting/TL

智力/困难

缺省值：智力-6 或 伪造文书-2。

这是一门复制钞票与铸币的艺术。这玩意只有地下社会和政府机构(然而这在除了流氓政府以外的地方也几乎没有，除了战时)才会教授。耗时要求从几天到几周不等(GM 来选)。GM 要为每一“批”钱暗投假币制造检定。

大成功表明这一批假货做得跟真的一样好。

普通成功表示，你做得不错，但是并不完美。当你想要流通这些假币时，GM 会给你做第二次技能检定，修正值相同。如果这次检定失败，接款人就会认出你的仿冒品。要想把这些假币流通到那些被劝告要保持警惕的人的话，你必须在假币制造技能与对手的感知、辩论学和商人中最高值者的快速对抗里取胜。

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

修正：装备修正(p. 345)。材料——墨水、纸张、印刷机等——若来自合法造币厂则有+1(几卷纸)到+10(真正的金板或模具)的奖励。你必须要有真品做样板，否则连尝试都不可能。

乘务员/TL Crewman/TL

智力/简单

缺省值：智力-4。

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

进行技能检定。

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

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

不同种类的船舶有不同的技能：

飞艇乘务员/TL (Airshipman/TL)

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

航海术/TL (Seamanship/TL)

在大型海面船只(不是水下船只)上操纵船锚、舱盖、锚索、抽水机、帆、绞盘等的技能。

宇航员/TL (Spacer/TL)

在大型太空船或空间站里操纵气闸、对接夹、壳体修补、压力门等的技能。潜艇乘员/TL：在潜水艇或者海底站里操纵压力门、水泵、阀门等的技能。

犯罪学/TL Criminology/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或 心理学-4。

对犯罪和犯罪者思维的研究。检定成功就可以找到并且解释线索，猜测犯罪者行为如何等等。可是这个技能居然与都市求生没有缺省值，GM 还是可以在特定情况(特别是要预言和智胜犯罪者的时候)下要求进行都市求生检定代替此技能。

修正：低移情体质-3(p. 142)。

弩 Crossbow

敏捷/简单

缺省值：敏捷-4。

使用各种弩，包括弩枪(pistol crossbow)，prodd(发射小弹丸和石块的)，连发弩和高科技的复合弩的能力。

密码学/TL Cryptography/TL

智力/困难

缺省值：数学(密码学)-5。

编写和破解加密系统、编码和暗号的能力。它可以用在战时、间谍，甚至商务贸易时。它包含了你这个技术等级从单纯的密

码带入到艺术级的战术加密设计的所有技术。关于特定系统的知识、编码或者暗号的知识取决于你的忠诚调查 (p. 82) 情况和忠诚义务 (国家级还是行政区级还是两个都有)。在某些设定里，忠诚调查的某些等级甚至是学习这个技能的根本前提。破解未知编码的动作要视同破解者与编写者的密码术技能的一个快速对抗。破解者要破解密码必须赢得这个对抗。重复尝试可行，然而每次都要花掉一天。编写者则只需要在他首次编出这个代码时掷一次骰子。拥有密码术技能的人可在编码与解码中选择一个可选专业。(解码专业通常也叫做“密码解析”。) 密码术通常没有智力缺省值，除了两个例外。每个人都可以通过做个智力-5 的技能检定编制出一个微不足道的小密码或者小暗号。这东西自然阻挡不住专家级人物。同样，每个人都可以做这个智力-5 检定来破解这样一个小密码(而不是那些学过密码术的人编出来的)，依然遵循上述的快速对抗系统。

修正：数学能力 (p. 90)。拥有适当软件的电脑有附加值(只要你会电脑操作)：家用电脑+1，小型机+2，大型机+3 或+4，而超级电脑可以加到+5 以上。破解者若持有已破译出的密码样品则+5，而如果受破译的信息长度小于 25 个字则-5。编写者根据花在编码上的时长有附加值：参照体型与速度/射程表 (p. 550)，在射程/速度栏里找到时间天数(把“码”换成“天”)，然后用这个附加值。

时事/TL† Current Affairs/TL†

智力/简单

缺省值：智力-4 或 调查-4。

快速吸收你世界里所有叫做“新闻”的东西并在需要的时候将之回忆起来的能力。

必须在以下条目中选择专修：

商务：兑换比率，投资执行等。

头条新闻：常常是坏消息，比如暗杀啊瘟疫啊战争一类。

高雅文化：画廊、歌剧、交响音乐会一类的信息。

人物：名人圈、国家首脑的名字和言论，诸如此类。

政治：选举结果、国际谈判等。

流行文化：从其他东西中揪出流行歌曲、尖端时尚和热门产品来。

地区：特定区域(选一个)内的各种新闻。这就是低科技水平下“街头公告员”的技能。

科技：新发现和新发明。

运动：新近比赛的得分、体育明星的名字等。

旅行：那些“上流社会的人”今次去的地方以及要花多少钱。

这些专业互有-4 缺省值。要专注于新闻中的一种而充耳不闻其他的实在很困难！

成功地通过了时务技能检定，GM 会告诉你一切属于你专业的且适合当前冒险的新闻(可能包括一些线索，要是出的值够好的话)或者给你点小小的技能奖励(例如时务(运动)检定成功则在你跟别人赌拳击赛的时候给赌博技能+1)。

修正：无法接近新闻媒体则-1 每天；只有一个消息源-3；与新闻有“内部”接触+1 或更多(与一个普通电信服务签了协议就+1，而在情报局工作就可以加到+3 以上了)。

舞蹈 Dancing

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5。

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

异域舞步大量存在于小说与历史中：剑舞(blade danding)、公牛舞(bull dancing)、火舞(fire dancing)、蛇舞(snake dancing)等等。GM 可以将它们分别作为一个敏捷/普通技能并具有舞蹈-5 的缺省值。

修正：文化熟练项目修正 (p. 23)；对不熟练的舞蹈-5(熟练舞蹈指的是你已经成功表演过三次的舞蹈)。

侦测谎言 Detect Lies

感知/困难

缺省值：感知-6，肢体语言-4 或 心理学-4。

获知别人是否在对你说谎的能力。它不同于审讯 (p. 202) 技能：侦测谎言是用于偶发事件或社会场合中的。当你要用这个技能时，GM 会给你投个侦测谎言与对方智力(或者唬骗和做戏技能)的快速对抗。如果你赢了，GM 就告诉你对方是否在说谎。但如果你输了，GM 可以在你是否被说谎这问题上说谎……或者干脆说，“你不知道。”

修正：敏感+1 或 移情体质 (p. 51)+3，或者低移情体质 (p. 142)-3；对象容易被解读 (p. 134)+4。如果你的对象是另一物种，GM 可以自定一些罚值——参见生理学修正 (p. 181)。

诊断/TL Diagnosis/TL

智力/困难

缺省值：智力-6，急救-8，内科医师-4 或 兽医-5。

获知病人或伤者的问题所在或死者的死亡原因的能力。成功的检定可使你获得关于患者病症的一些信息——仅限于你所在技术等级的实际知识。它可能无法确定具体的问题所在(比如 GM 觉得病因完全超越你的经验的时候)，但它总能给出一些线索、排除不可能情况等。对于显而易见的东西不需要做诊断检定，像是开放性伤口与断肢。

修正：装备修正 (p. 345)；生理学修正 (p. 181)；内部损伤-5；稀有疾病-5 及以上。

外交 Diplomacy

智力/困难

缺省值：智力-6 或 政治-6。

这是关于谈判、妥协、与他人相处的技能。你可以在非战斗场合下以外交检定代替反应骰，如同影响力检定 (Influence Rolls, p. 359) 中的描述。

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

成功的检定也使你可以预测进行谈判和抉择时的可能结果。

当外交技能达到 20 级以上，你的全部反应骰可以得到+2 奖励！

修正：嗓音 (p. 97)+2；低移情体质 (p. 142)-3；健忘 (p. 146)-1；怯场 (p. 154)-1 到-4；口吃 (p. 157)-2。

易容/TL† Disguise/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5 或 易容-3。

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

对你的易容技能以及你要骗的人的感知投个快速对抗。拥有犯罪学或观察技能的人可以在进行这个对抗时以此代替感知。GM 可以允许使用其他技能——比如说，内科医师技能有助于侦察到酒糟鼻的存在。

当做戏 (p. 174) 与易容结合时(也就是当你必须既改变外貌又改变人格时)，你只需要为每一人或每一组人投一个检定——但必须是两者中更难的那个。

如果你的世界中存在一种以上的智慧物种，你就必须按种族进行专修——易容(人类)跟易容(大眼怪物)没一点相同。本种族内的易容专业是最常见的形式；只需在人物卡上记之为“易容”。生理上相似的物种间的易容专业互有-2 到-4 的缺省值。

修正：装备修正(p. 345)。柔性皮肤(Elastic Skin, p. 51)+4。当你将自己伪装成另一个与你大相径庭的人时-1 到-5(GM 判断)。外貌过于出众也有罚值——详情参见体型(Build, p. 18)，超自然外貌(Unnatural Features, p. 22)以及特殊缺陷(比如驼背, p. 139)。尺寸修正上的差别通常不可能伪装。

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

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

潜水服/TL Diving Suit/TL

参见 防护服 Environment Suit

梦境 Dreaming

意志/困难

缺省值：意志-6。

此技能用于控制和回忆你的梦境。此技能检定的成功意味着你可以就你选择的某样东西做一个生动的梦。想要解读这个梦则需要使用预言术(解梦)技能。在某些游戏世界中，它可能会是个相当有用的预言能力(GM 决定)。

梦境检定也可以使你回忆起一些早先以往的信息片段，或者你所目击但没有清晰记忆的东西。它可能不如 Eidetic Memory(p. 51)来的可靠，但 GM 会在向你描述梦境的时候放入线索。

剩下的就要看你，玩家，能否觉察这些暗示了！

最后，你也可以使用这个技能对抗那些作用于梦境的超自然干扰。视其为你的梦境技能与干扰者的梦境控制技能的快速对抗。如果你赢，你就完全隔绝了外部干扰。

驾驶/TL† Driving/TL†

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或 智力-5。

驾驶特定种类地面交通工具的能力。

对基础的阅读地图、判断简单故障或者回忆交通法规要进行智力基础驾驶检定。

必须专修：

机动车(Automobile)：任何有三个或者更多轮子、轻于 5 吨、不用轨道的载具。**缺省值：**重型汽车-2 或其他驾驶技能-4。

工程设备(Construction Equipment)：任何类型的推土机、起重机、机引犁等。**缺省值：**其他驾驶技能-5。

半履带车(Halftrack)：既有履带又有轮子或滑橇的载具。**缺省值：**履带车-2 或其他驾驶技能-4。

重型汽车(Heavy Wheeled)：任何有三个或更多轮子、重于 5 吨、不用履带的载具。**缺省值：**机动车-2 或其他驾驶技能-4。

气垫船(Hovercraft)：所有有气垫的载具。**缺省值：**其他驾驶技能-5。

机车(Locomotive)：所有运行在传统铁轨或磁悬浮轨道上的载具。**缺省值：**其他驾驶技能-5。

机甲(Mecha)：所有那些长了腿的、会跳的、滚动的，或者滑行的交通工具。**缺省值：**战斗服-3 或其他驾驶技能-5。

摩托车(Motorcycle)：动力驱动的单或双轮载具，包括带跨斗的那种。大型摩托车通常有最小力量限制，如同武器(参见 p. 270)。**缺省值：**脚踏车乘骑-4。

履带车(Tracked)：所有以履带运动的载具。**缺省值**：半履带车-2 或 其他驾驶技能-4。

不过赶马车不是驾驶，而是赶车(Teamster, p. 225)。

修正：恶劣的驾驶环境-2 及以上；坏车子-2 及以上；对不熟练的驾驶系统(比如用惯了手动档去用自动档)-2；对你专业内的不熟练项目(比如习惯了开跑车时开赛车)-4 及以上。

空投 Dropping

敏捷/普通

缺省值：敏捷-3 或 投掷-4。

飞行时向敌人空投重物的技能。就是个从头顶上进行的远程攻击。想要边飞边向独立目标丢巨石或者类似的弹药就需要学这个技能。而想要使用爆破性武器之类的攻击一个区域范围则要使用炮兵(炸弹)技能。

经济学 Economics

智力/困难

缺省值：智力-6，金融-3，市场分析-5 或 商业-6。

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

电气技师/TL Electrician/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或 工程学(电气)-3。

用来建造、维护、修理电气系统的技能。进行识别电路故障、给建筑或车辆安装电线之类的工作时需要掷骰检定。在冒险中的作用包括战斗中的伤害控制(比如恢复受损车辆的动力)以及在进行秘密行动前切断某建筑内的电源。

注意，电气系统与电子系统不是一回事。用于电子装置的等价技能是电子制品维修 (p. 190)。

修正：装备修正(p. 345)。

电子制品操作/TL† Electronics Operation/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5，电子制品维修(同类)-5 或 工程学(电子)-5。

可以使用已知专业内的一切电子设备。仅当紧急情况或用到设备的“反常”用途时——而不是一般日常的用途——需要值骰检定。(除了：未受训的使用者在任何情况下都必须做默认等级检定！)

必须专修。可选的专业因游戏背景而异，但应当包括：

通信(Communications, Comm)：一切形式的电子通信技术：收音机、卫星、对空通信、激光发报机等。也包括对任何适合你背景的现行标准通讯编码的知识。这些都不需要过检定——虽然要想理解一个不熟悉的编码确实是要骰一个。在 TL5~7 的时候，这个专业也包含电报学：TL5 时每技能点提供 2WPM(每分钟 2 个单词)的速度来发送或接收信息，TL6~7 的时候有 3WPM。

电子战(Electronic Warfare, EW)：信息情报与干扰设备，包括电子对抗(ECM)与反电子对抗(ECCM)。此技能在大多游戏背景下只由军方或情报局进行教授，而且只教授给具有适当军衔(p. 30)或忠诚调查(p. 82)的人。

力场盾(Force Shield)：手提、车载、星际飞船的力场盾和偏转器。

物质传输(Matter Transmit, MT)：所有的物质运输机和心灵传输机。此处出现的大失败可能是灾难性的，特别是传送活体

生物的时候。

媒体(Media)：音频、影片、视频编辑设备。若背景中存在三维影像视频(“全息影象”)或传感唱片(“sensies”), 则此技能的专业也包含有操作相关设备。不同种类的媒体互为非熟练技术。

医疗(Medical)：电子诊断仪器与生命维持装备。

时空翘曲(Parachronic)：进行时空旅行的技术手段。

心灵科技(Psychotronics)：心灵异能相关技术，例如心灵感应的护盾和放大器。

科学(Scientific)：实验室电子设备与测量仪器。自动熟练曾在运用投入过至少 1 点的科学技能时使用过的设备。

治安防卫(Security)：启动与撤销各类警报、安全感应器、区域监控设施。

传感(Sensors)：从防空雷达到飞船传感组件的多数远程侦查装置。某些高度专业化的传感器(比如声纳，见下)自成一门专业。

声纳(Sonar)：所有声学侦查与射击设备(常用于水下)。

监视(Surveillance)：各类隐蔽式或远程监视设备：窃听器、隐蔽式相机、远程显微镜、搭线监听装置等。

时间(Temporal)：各种时间机器。对于时间旅行者来说，此处出现的大失败是灾难性的。“锁定”与传输旅行者的过程要分别检定。

以上专业间互有-4 缺省值；不过，GM 有权在他的战役中自己设定，异种专业(时空翘曲、心灵科技之类)与世俗专业(媒体、治安防卫之类)间没有缺省值。不同专业下包含的科技随技术等级的变动而有不同。例如，电子制品操作(通讯)在 TL5 时包含有电报，TL6 时包含有电话与无线电，TL8 时包含有数字通讯系统……而在更高的技术等级下，又可能包含着超光速或心灵感应的通讯仪器。

熟练项目(p. 169)在这里至关重要。电子制品操作/TL8(传感)同时包含有战斗机上的热成像仪和卫星上的透地雷达，但这两者又互有-2 的类型减值(热成像仪与雷达的区别)以及-2 的执行工具减值(战斗机与卫星的区别)，于是在你熟练所有这些差别前要受到一共-4 的减值。

修正：装备修正(p. 345)；对不熟悉的技术或未知类型(例如熟练热成像时使用雷达)或熟悉技术中不熟练的执行工具(气象雷达跟防空雷达)-2；如果长期为接触此类工作(按工作类别不同而定)而又没有机会熟悉工作领域上的改变时-1 到-10。

电子制品维修/TL† Electronics Repair/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5，电子制品操作(同类)-3 或 工程学(电子)-3。

能够诊断与修缮已知型号的电子设备。每次的耗时由 GM 决定。必须在电子制品操作技能下的专业列表里选择一个专修，或者专修电脑(电子制品维修(电脑)有电脑操作-5 的默认等级)。这些专业间互有-4 缺省值。

修正：装备修正(p. 345)；没有设计图表时-2；对不熟悉的技术或执行工具-2(同电子制品操作)；修改某个设置使之具有与原来不同的功能-4。

工程学/TL† Engineer/TL†

智力/困难

缺省值：特殊

前置条件：TL5 以上的数学(应用)以及各专业备注中的前置要求。

设计构建技术装置与系统的能力。检定成功就是说你设计出了一个新的系统、发现了一个小故障、识别出了一个未知设置的功能，或者临时准备好了一个小装置来解决问题。每次的耗时由 GM 决定。

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

必须选择专业。可能的领域包括：

火炮 (Artillery): 设计在你的 TL 中所有叫做炮的东西，从投石机到智能导弹。**缺省值:** 军械工厂 (重兵器)-6。

土木 (Civil): 设计高速公路、水渠、房屋等。**缺省值:** 建筑学-6。

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

战斗 (Combat): 建造或拆除防御工事、战壕等。**缺省值:** 炸药 (爆破)-6。

电气 (Electrical): 设计电气系统，例如电池与传输线路。**缺省值:** 电气技师-6。

电子 (Electronics): 设计建造电子仪器，从电子计算机到星际飞船传感器组。(此专业包含的科技范围——真空电子管、晶体管、光子等——按技术等级决定。)**缺省值:** 电子制品维修 (任意)-6。

材料 (Materials): 配置新型建筑材料。**前置条件:** 化学 或 冶金学。**缺省值:** 化学-6 或 冶金学-6。

微型技术 (Microtechnology): 设计微型机械。**缺省值:** 机修 (微型机械)-6。

采掘 (Mining): 设计地下建筑。**缺省值:** 炸药 (爆破)-6。

纳米科技 (Nanotechnology): 设计纳米机械。**缺省值:** 机修 (纳米机械)-6。

时空翘曲 (Parachronic): 设计用来穿越时空的仪器。**前置条件:** 物理学。**缺省值:** 电子制品操作 (时空翘曲)-6，但是如果你所在的背景社会尚未发现维度旅行则没有缺省值。

心灵科技 (Psychotronics): 设计异能技术，例如心灵感应护盾与放大器。**缺省值:** 电子制品操作 (心灵科技)-6，但是如果你的背景世界不存在心灵异能则没有此缺省值。

机器人 (Robotics): 设计机器人技术和控制论技术。**缺省值:** 机修 (机器人)-6。

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

时间 (Temporal): 设计时间机器。**前置条件:** 物理学。**缺省值:** 电子制品操作 (时间)-6，但是如果你的背景世界没有时间旅行则无此缺省值。

交通工具 (Vehicle Type): 设计一个单独的交通工具大类别。例如工程学 (机动车)、工程学 (船只) 以及工程学 (星际飞船)。**缺省值:** 机修 (同类交通工具)-6。

工程学的专业通常互有-4 缺省值，不过 GM 可以规定在他的战役里，异种专业 (纳米科技、时空翘曲、心灵科技等) 与常规专业 (土木、战斗、采掘等) 互相没有缺省值。

修正: 装备修正 (p. 345)。如果你对将要制造的东西作一番很好的描述，那么最多可以得到+5 奖励。

惑控 Enthrallment

意志/困难

缺省值: 无

前置条件: 魅力 1，公共演讲 12+。

奇幻故事里的吟游诗人们常常可以通过说故事影响别人。GM 可以选择用以下四种惑控技能形式代表这项能力。依照设定，这些技能可能属于魔法、心灵异能，或者戏剧化了的催眠术。

每一种都有一定的耗时、FP 消耗以及持续时间，而且使用时都需做要两次检定。

在你开始讲故事的时候，先投公共演讲技能检定，如果你不能尽早吸引听众的注意，恐怕到最后也不会有多少机会控制住他们。检定一旦成功便继续投惑控技能检定；大成功则有+1 奖励。失败的话依然可以尝试投惑控，但是要算上等同于你失败差值的罚值。出现大失败则惑控技能也自动失败。

当惑控耗时过去之后，投一个你的惑控技能与各个听众意志值的快速对抗。如果你赢，便成功影响到了听众——参见各子技能里的效果描述。失败或平手则没有效果。而若是出现了大失败，你的听众将立即转为敌对。

你在此技能上拥有的等级不能超过你的公共演讲技能等级。

听众尺度：“听众”可能只是一个听你故事的人，也可能是上百个——取决于有多少人能听见你说的故事。然而在每一次集会中，你所能惑控的听众人数最多只相当于你魅力等级的平方，魅力 5 最大值就是 25。

修正: 四种惑控技能皆对低移情体质 (p. 142)-3。若玩家确实说了一个好故事，那么 GM 应当给予其公共演讲和惑控技能检定+1 到+3 的奖励。

魅惑 Captivate

意志/困难

缺省值：无

前置条件：劝导 12+。

你能够极巧妙地讲述一个故事诱使旁听的人丧失意志并按照你的指令做任何事。事实上，他们以为自己身在故事当中，并且任由你——故事的讲述者——摆布。

当你赢得快速对抗时，听众便开始狂热地忠诚于你。他们会服从你给他们的任何直接命令。

在没有直接命令的情况下，他们会按照自己的理解去做你最喜欢的事。如果你让一个人去做一件很冒险的，或者违背其惯常行为准则的事(GM 决定)，那么他可以投一个意志-5 的检定来打破你的控制。否则，他就一定是你全心全意的忠实支持者。

耗时：30 分钟无打断地讲故事。

体力损耗：8FP，不论成功与否。

持续时间：魅惑效果可以持续直到受术者神志不清或睡着，你神志不清或睡着，你攻击了受术者，或者受术者受到伤害损失了其一半的 HP。

说服 Persuade

意志/困难

缺省值：无

这个能力使你能够改变听众的立场使之符合你的观点，使你在他们中的反应骰得到奖励加值。你可以在任何需要投反应骰的场合使用此技能。

当你赢得了快速对抗，可以向听众对你所做的反应骰加上你的胜利差值，最高到+3(大成功+4)。出现大失败时，最可能产生的反应是 Poor(参见 p. 560)。

耗时：1 分钟。

体力损耗：2FP，不论成功与否。

持续时间：直到你做了能够改变他们看法的事！

劝导 Suggest

意志/困难

缺省值：无

前置条件：说服 12+。

可以向听众发出一个单独的简单建议。这种建议不能含有复杂的分句——只能有一组主谓宾以及至多两个修饰词。“杀死国王！”正确；“如果国王不满足我们的要求那么就杀死他！”则不行。

如果你的建议威胁到了受术者自身的安全，那么他抵抗的时候就有+5 加值，如果建议违背了他的信仰、信念或认知，则有+3 加值。

当你赢得快速对抗时，听众们就会开始尽其所能执行你的建议——每个人都会以为这是他自己的想法。

耗时：20 分钟无打断地讲故事。

体力损耗：6FP，不论成功与否。

持续时间：10 分钟——也可以更长，只要你继续对听众说话并在每 10 分钟一次的劝导检定中成功！如果建议的内容是听众正常的时候决不会做的事，那么一旦劝导失误，他们只会疑惑自己为什么会这么做。

支配情绪 Sway Emotions

意志/困难

缺省值：无

前置条件：说服 12+。

可以向听众灌输任意一种情感。允许的情绪有：愤怒、厌倦、消沉、厌恶、恐惧、贪婪、憎恨、嫉妒、愉悦、喜爱、淫欲、爱国主义、和平、哀愁以及不安。

当你赢得快速对抗时，你的观众开始感受到你选定的情感。他们会采取的行动取决于 GM。

耗时：10 分钟无打断地讲故事。

体力损耗：4FP，不论成功与否。

持续时间：1 小时。

防护服/TL Encironment Suit/TL

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 及其他。

使用特种防护衣的训练。这些特种套装的设计可以防护环境或战场上的风险，通常结合有小器械（比如自动注射器和传感装置）以及生命维持设备。有些套装甚至装有发电机以增强力量或移动力。所以，你不是仅仅穿着这些装置——你要操作它。要快速穿着或脱下套装需要投防护服技能检定。检定成功则耗时减半。若要激活套装中的某个子系统或查看套装是否完好，则需要投智力基础的技能检定。

当穿着防护服并进行敏捷检定或敏捷基础的技能检定时，取你的防护服技能和当前使用的技能中等级较低的那个。比如说：你敏捷 14，秘密行动(或译潜行)15，真空服 13，那么在穿着宇航服的时候生效的等级就只有敏捷 13、秘密行动 13。特别是穿起来别扭的套装可能在此之外还会对敏捷有-1 减值，无论技能等级如何。然而，有些舒适的、高科技的套装可能根本不会限制技能等级！

不过防护服技能依然只是关于穿着并操作套装的技能。对付危险环境的能力是属于其他技能的范畴：自由降落、危险物质、野外求生等等。

每种类型的套装都需要有自己独立的技能。包括：

战斗服/TL Battlesuit/TL

各种动力装甲和外骨骼。战斗装甲和外骨骼很类似，但不能等同。如果你只使用过其中一种，那么操作另一种时需要受到-2 减值，直到获得熟练项目为止(参见 熟练项目，p. 169)。

潜水服/TL Diving Suit/TL

各种硬式潜水服(相对于水肺技能中使用的湿式和干式潜水服)。包括有 TL5 时的“open dress”设备以及 TL6 的“hard hat”设备，两者都使用密封头盔并有空气供给，但是不都是全套密封服装。TL7 以上时则有了真正的水下“硬装备”。GM 可以要求穿戴此种套装进行机动操作时投掷游泳技能检定。**缺省值：**水肺-2。

三防服/TL NBC Suit/TL

各种危险物质防护设备——包括可以防护核-生-化(NBC)的密封无动力身体护甲。没有此技能时，你可能会误用身上的装备并将自己暴露在污染物中。临场准备 NBC 设备需要投一个-5 到-15 的智力基础技能检定。

真空服/TL Vacc Suit/TL

各种宇航服。除了真正的真空服外，还包括在高压、腐蚀性、毒性环境中使用的防护服。战斗服、三防服以及真空服三者互有-2 缺省值。潜水服对其他任何防护服技能互有-4 缺省值。
注：无动力且不密封的身体护甲绝对不属于防护服技能。

房中术 Erotic Art

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或 杂技-5。

对高级性爱技巧的一般认知。智力、体质甚至力量基础的技能检定都有。具体的游戏效果由 GM 描述。

修正：柔韧+3 或 双关节(p. 56)+5；扫兴(p. 140)-3。

脱逃 Escape

敏捷/困难

缺省值：敏捷-6。

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

对于特别可靠的镣铐，GM 可以添加罚值。例如，现代的警用手铐会造成-5 的脱逃罚值。

如果能使被缚肢体(通常是一只胳膊)脱臼错位，则可以只受一半罚值。这需要(20-技能等级)分钟集中精力，最少也要 1 分钟，还要做个意志检定。不过，如果在使肢体脱臼时进行的脱逃检定出了 3 或更多而检定失败，那么这个肢体将受到 1D 的伤害。大失败时，你将自动遭受使肢体致残的伤害！

修正：柔韧+3 或 双关节(p. 56)+5；光滑(p. 85)的任何加值。

秘传医术 Esoteric Medicine

感知/困难

缺省值：感知-6。

使用基于神秘理论而非解析科学的技术来治疗伤病的技能。通常与巫术或宗教教义有关。

细节根据教义不同而有所不同，可能包括针灸、按摩、炼金术或草药配方，或者诸如调息和冥想之类的训练。

相对于内科医师技能(p. 213)，密宗医术的效力由 GM 决定。它可能更加有效(特别是真的沟通了超自然力量时)、等效然而有不同，或者没那么有效。但它至少要和急救(p. 195)的效果一样好——任何种类的治疗师都会注意不让病人失血致死！在 TL5+ 的设定里，密宗医术常常被理解为“江湖郎中”的医术，没有实际效果。

这个技能可能表现为印度草医学、气功疗法、魔法秘药、阴阳疗法或者其他真真假假的医疗方式。在存在多种医疗方式的世界中，治疗师们必须专修一种专业医术。

驱魔 Exorcism

意志/困难

缺省值：意志-6，宗教仪式(任意)-3，仪式魔法(任意)-3 或 神学(任意)-3。

从被附体的人或闹鬼的地方驱逐幽灵鬼怪的能力。这不是魔法技能，而是一种宗教仪式。

驱魔并不专属于某一种宗教。一名马来西亚女巫医或者一个天主教的牧师都可以施展驱魔术；他们收效的差别取决于该幽灵的起源文化。

仪式的持续时间是 15 分钟*幽灵的体质值。此时，有些幽灵会耐心地等待，预先准备着将来的战斗；而有些则可能在仪式尚未完成前便来干扰甚至攻击你。仪式一旦完成，便可以投驱魔检定了。

检定失败时，幽灵依然存在，而你在下一次进行仪式之前需要等上一个星期。大失败时，立即参照惊吓检定表(Fright Check Table, p. 360)投 3D+10. 即使你能保持精神正常也永远不能再尝试驱逐这个鬼怪了。出了大成功，就说明你立刻除掉了这个幽灵。而在普通的成功时，你需要与你的对手进行一个快速对抗：你的驱魔技能 vs 该幽灵的力量与意志中的较高者。如果对抗的是附身在活体宿主中的幽灵，可以给你的驱魔技能加上被附体者的力量与意志值中的较高者，因为他也努力要“把幽灵赶出去”。

如果幽灵获胜或者平局，它将保持目前状态，而你要等一星期才能进行下一次仪式。如果你赢，就能将幽灵从它的栖处或宿主中驱离。死去凡人的魂灵将会躺下长眠。对于魔鬼或类似的实体，你要丢个反应骰。出了 Poor 或者更好，这个鬼怪就会羞愧而逃。而出了 Bad 或者更糟，它马上就能拿它有的任何东西来向你和你旁边的人施展报复。

在任何阶段驱魔失败后，你都可以做一个智力检定。成功意味着你学到了一些关于这个幽灵的东西，在下一次尝试驱逐它时能有所帮助，这给你之后的技能检定一个+2 奖励。对同样的幽灵，你只能使用一次这个加值。

修正：如果不具备祝福(p. 40)、神赐权柄(Power Investiture, p. 77)或虔信(True Faith, p. 94)的其中之一，-4；你可能了解这个仪式，但却缺少神力的支持。

专家技能† Expert Skill†

智力/困难

缺省值：无

“专家技能”就是在单一一个有限主题上的跨学科知识。在解答那个主题上的实际问题时，你可以用专家技能检定替换任何一个有缺省值的技能的智力基础检定。专家技能并不能免去选择文化熟悉(Cultural Familiarity, p. 23)和语言(p. 23)的麻烦，而且也绝不提供实践任务所需要的能力。真正的专家有时会用地域知识技能(p. 176)补充专家技能，但是你必须分别学习(这句不懂，专家技能同地域知识不知又有何关系了)。

必须按主题专修，GM 有权禁止他觉得太宽泛的主题。一些主题范例：

电脑安全：对抗电脑入侵(“黑客”)的专门知识。可以代替电脑操作、密码术、电子制品操作来检测出计算机系统的安全漏洞。要填补或利用这些漏洞需要使用电脑编程技能。

阴谋论：对于阴谋集团连锁网络的研究。可代替人类学、地理学、历史、文学，或者神秘学来解答关于阴谋集团的问题，也可以就此目的充当情报解析。不包括隐秘的内部机密，这是属于隐秘知识(p. 199)的范畴。

埃及学：对古埃及的研究。就此目的可代替人类学、考古学、历史、语言学或神秘学。

流行病学：对疾病传播的研究。当推测某种疾病的传播方式时可以代替生物学、地理学或数学。

水文学：对某一星球水体的研究。可代替生物学、化学、地理学、地质学或气象学来解答关于降水、洪涝、灌溉等问题。

军事科学：对军事能力的综合专业知识。在解答——而非使用——关于武器或战略的问题时可以代替炮兵、军械工厂、战略学或兵法。

自然哲学：一个在 TL1~4 时经常用以替换特定科学技能(有的可能都不存在!)的技能。可以代替任何科学技能(例：生物学或物理学)来解答人们认为宇宙是如何运作的。

政治学：对政治的理论研究。可以代替地理学、历史、法律、政治或社会学来进行政治分析。

心灵异能：对异能者心智与大脑的研究。可以代替生物学、诊断、内科医师、生理学或心理学(psychology，私以为这个词在这里的意思更接近心灵学而非心理)来处理生物体的异能现象。不可代替电子制品操作、电子制品维修和工程学中涉及心灵科技的专业。

死亡学：对死亡的深奥研究。可以代替人类学、考古学、神秘学或神学来处理死亡与死者的问题。

异族学：对于你所在设定背景下已知种族的总体认知。可以代替人类学、历史、生理学或心理学来区分异己种族成员，或者解答关于这个种族及其文化的一般问题。

炸药/TL† Explosives/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5 及其他。

利用爆炸物和燃烧物进行工作的技能。

必须专修：

爆破：准备并安放炸药来炸毁东西的能力。任何如此使用炸药的场合都需要进行检定。失败意味着出现了差错。差错后果的严重程度取决于你失败时的骰值；在狭窄处出现的严重失败可能会把你自己炸飞！耗时不等——安置已经准备好的弹药只需要几秒钟，但是要炸毁一座大桥或者摩天大楼则可能花上几个小时。安装爆破陷阱时应当使用此技能而非陷阱。安置“触发式”炸弹(例：地雷)而非定时炸弹时，检定要-2。**缺省值：**工程学(战斗)或(采掘)-3。

爆炸军械处理(EOD)：解除炸弹和其他爆炸物的能力。在解除陷阱时，需要做一个你的炸药(EOD)技能与装置安装者的炸药(爆破)技能的快速对抗检定。检定失败(甚至大失败)也不一定意味着爆炸——GM 可以更有创意一些！突然发出的嘶嘶声、掉落的神秘部件、抽筋、瘙痒还有警铃在恰当的环境下都有可能。如果 GM 丢了骰子之后能对受害者描述当时的物理环境就最好了。EOD 失败后的幸存者还应当再做个惊吓检定！**前置条件：**敏捷 12+。

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

核军械处理(NOD)：炸药(EOD)在核设备上的等价技能。解除军用的核武器简单易懂；而解除一个恐怖分子的自制炸弹可能更为困难。只有两次连续大失败(出了一个大失败后再丢一次确认骰出的还是大失败)才会引起核爆炸。其他没那么严重的失败可能——最糟的情况——会触发烈性炸药闸口，弄得到处都是放射性物质……这对于附近的人来说倒是一个莫大的安慰。

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

这些专业间互有-4 缺省值，除了爆破和 UD 以外，它们之间互有-2 缺省值，还有 EOD 与 NOD，互有-2。

修正：装备修正(p. 345)；注意力干扰(例如敌军火力或一大群咬人的蚂蚁)或者物理运动(颠簸的小船或加速的公交车)，-1 到-5。基于时间消耗(p. 346)的时间修正也常有。

训鹰 Falconry

智力/普通

缺省值：智力-5 或 训兽(猛禽)-3。

用于“鹰猎”的技能：放一只驯化的鹰猎取小猎物。也包括狩猎和训练的知识，以及照料猎鹰的方法。找到一个野生的鹰巢需要用一周的时间搜索，还要过一次训鹰检定；一个鹰巢里有 1D-3 只雏鸟。

农耕/TL Farming/TL

智力/普通

缺省值：智力-5，生物学-5 或 园艺-3。

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

即时备战† Fast-Draw†

敏捷/简单

缺省值：无

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

大失败意味着你把武器弄掉了！

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

除以上专业外，还有两个即时备战技能可用来快速装填射击武器：

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

即时备战/TL(弹药)：可减少任何枪支或光束武器的装填时间。确切效果视武器而定，不过检定成功总会减少至少一秒的装填时间。此技能随 TL 变化明显。TL4 时，有火药弹丸的装填；TL6+有可分离式弹匣的快速装填技术；而在更高的技术等级下，甚至包括快速更换能量匣或连接动力缆线。

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

修正：战斗反射(p. 43)对所有即时备战专业+1；手指笨拙(p. 138)每级-3。

唬骗 Fast-Talk

智力/普通

缺省值：智力-5 或 做戏-5。

说服他人去做在他们看来本来并不很合理的事情的技能。这个技能不是在学校中(有意地)教授的；你可以通过做推销、诈骗、当律师之类的工作习得。在任何需要投反应骰的场合，你可以用唬骗的影响力检定代替；参见影响力检定(p. 359)。

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

注意，唬骗与做戏(p. 174)不同。大体上讲，唬骗是用来使人突然改变主意来赞成你的意见，而做戏则是用于长期的伪装。不过也有那么一些场合，GM 可以同意做任意一种检定。

修正：嗓音(p. 97)+2；低移情体质(p. 142)-3；健忘(p. 146)-1；怯场(p. 154)-1 到-4；口吃(p. 157)-2；诚实(p. 159)-5。除了让你说：“我使用唬骗技能。”之外，GM 可以要求你讲出谎话的详细内容。你的方法和谎言内容的合理性可能会给检定结果造成更多的修正，由 GM 判断。

偷窃 Filch

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5，扒窃-4 或 手上功夫-4。

这个技能可以使你拿取放在众目睽睽之下的东西……而不被发现。骰技能检定可以从商店里偷东西，从办公桌上偷走文件，如此种种。如果有人正积极地看守着你要偷的东西，那么你必须赢得偷窃与他的视觉检定(或观察技能，p. 211)的快速对抗，以成功实施盗窃。

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

修正：光线昏暗时+3；如果有同伙帮你分散注意力+3。

金融 Finance

智力/困难

缺省值：会计学-4，经济学-3 或 商业-6。

管理金钱的技能。它是经济学 (p. 189) 的实际运用，正如工程学技能是物理学的实际运用一样。检定成功，则你可以处理财务协议，为新企业筹集资金，权衡预算等等。

修正：商业敏锐与数学天赋皆提供加值。

吞火 Fire Eating

敏捷/普通

缺省值：无

表演将火在嘴里熄灭而不烧到自己的技能。每打算熄灭一次，便要做一次检定。失败的话，你的嘴巴将受到 1d-3 (最小为 1) 的伤害。

这个技能也包括吹火：点燃一道从嘴里喷出的燃料。在 GM 允许的情况下，你可以将它用作攻击 (1d-3 伤害)。

急救/TL First Aid/TL

智力/简单

缺省值：智力-4，密宗医术，内科医师 或 兽医-4。

在野外处理外伤的能力 (参见 痊愈 Recovery, p. 423)。骰技能检定来止血、吸出毒素、为溺水者做人工呼吸等。不常见的问题必须先通过诊断技能进行辨认。

修正：装备修正 (p. 345)；生理学修正 (p. 181)。

捕鱼 Fishing

感知/简单

缺省值：感知-4。

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

修正：装备修正 (p. 345)。

链枷 Flail

参见 近战武器 Melee Weapon

飞行 Flight

体质/普通

缺省值：体质-5。

前置条件：飞行 优势 (p. 56)。

这个技能代表你接受的持久飞行训练。当在飞行中为避免疲劳而要做检定时，可采用飞行和体质中值较高的一项。进行长途旅行时，飞行检定成功可以将旅行距离增加 20%。若是一个一同旅行的小队，那么要获得距离加值，必须每人都过一次飞行检定。

冲天跃 Flying Leap

智力/困难

缺省值：无

前置条件：大师传承 或 武器大师，以及 跳跃 和 斗气击 两个。

此技能可使你跳出超远的距离。每次尝试无论成功都花费 1FP。

成功时，你可以立即进行一次跳跃。这次跳跃采用标准的跳跃规则 (参见 跳跃，p. 352)，不同的是它有三倍的跳跃距离。失败时，你依然可以尝试跳跃，不过没有任何加值，而且一切跳跃相关检定皆-5。而出现大失败的话，你就跌倒了。

你可以用冲天跃技能撞向某人，以此作为攻击的一部分。这样的攻击有额外的-2 命中减值，但是如果真的命中了，则在伤害与击退的计算上应用三倍的力量值。在冲撞或碰撞中，照跳跃高手 (Super Jump, p. 89) 的描述，按你的跳跃距离计算速度，并依此速率计算伤害值。

修正：无准备的即兴使用-10，1 轮的专注后降低为-5，2 轮后为-4，4 轮后为-3，8 轮后为-2，16 轮后为-1，32 轮后无减值。

能量剑 Force Sword

参见 近战武器 Melee Weapon

能量鞭 Force Whip

参见 近战武器 Melee Weapon

破门 Forced Entry

敏捷/简单

缺省值：无

可以踢开门窗破门而入，或者用撬棍、攻城槌、大锤之类砸烂门窗，而不必懂得格斗技巧。

要用脚踢踹或使用打击武器击打一个无生命物体时，应做技能检定。当你的技能等级等于敏捷+1 时，基础戳刺伤害或挥舞伤害每骰+1，等级为敏捷+2 或更高时，则每骰+2。用来破门而入的力量检定也要加上同样的加值 (+1 或+2)。当你在战斗外使用近战武器技能破坏无生命物体时，此伤害加值同样适用。

要更精细地开门闯入，使用撬锁技能 (p. 206)。

刑侦学/TL Forensics/TL

智力/困难

缺省值：智力-6 或 犯罪学-4。

应用法律科学和刑事学原理的能力，比如弹轨计算，以及对线索的显微分析或化学分析。

某些科类可能需要其他的一些技能。比如说，一个法律病理学家为了验尸需要骰外科手术检定。

伪造文书/TL Forgery/TL

智力/困难

缺省值：智力-6 或 假币制造-2。

假造文件(身份证、护照等)的能力。只有情报机关与下层社会会有意教授此技能——不过你基本上都可以自己学会。

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

某些任务会要求敏捷基础技能检定，此时，巧手(High Manual Dexterity, p. 59)与手指笨拙(Ham-Fisted, p. 138)的修正值也会计入。如果完全由手工作业的话，GM 可以让伪造文书在某一恰当的艺术专业有-5 的缺省值。

修正：装备修正(p. 345)；若仅仅是修改一件既有的真本，+3；如果没有仿造样本，-5。

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

预言† Fortune-Telling†

智力/普通

缺省值：智力-5，唬骗-3 或 神秘学-3。

这是一种通过与某人面谈来获取其生活方式与个性特征等方面的信息，借此做出“有根据的推断”，再将它伪装成超自然的预知的技术。恰当的小道具——星图、茶叶之类——可以增强这种迷惑性。关于传统神秘理论或宗教信仰(尤其是你的预言对象所相信的那些)的知识亦可以对预言给人的正统感有所助益。

在 GM 允许的情况下，你偶尔也可以用预言代替唬骗(用来做出一个可以诱使目标去执行某特定行为的预言)，或代替审讯或心理学(以为他做预言为接口向目标询问诱导性的问题)。这种情况仅限于你的目标相信你是个货真价实的预言家而且你有拿时间来为他做详细的“解读”。

必须专修一种特定的预言术。可选专业包括：占星、占兆(解读自然预兆，比如鸟群)、水晶球占卜、解梦、风水、手相和塔罗。

这个技能并非什么超自然天赋，GM 也没有义务提供关于未来事件的线索。就算你真的具有预知未来的能力，你也可能会想要学习这门技能，因为这样你便可以将你的预言以一种文化上更为人接受的方式表达出来。说“我在星星中看见了”也许可以不用叫你因为说“我施了个魔法”而被当作女巫烧死。

修正：敏感+1 或 移情体质(p. 51)+3；一切魅力加值；将预言代替唬骗、审讯或心理学，-3。

前方观察员/TL Forward Observer/TL

智力/普通

缺省值：智力-5，炮兵(任意)-5 及其他。

为炮兵部队充当“弹着观测员”的技能。包括定位目标(TL6-使用地图与罗盘，TL7+使用全球定位系统和卫星映像)，标记目

标(使用烟雾、激光指示器等)，将大炮对准目标以求得最好效果，并且统合你亲自观测所得的对发射的修正。
失败意味着炮击偏离了目标；大失败则会导致严重的“附带损害”或“误伤”事件。特别糟糕的大失败(GM 决定)会直接把炮弹投向你所在的位置！

在较高的技术等级下，前方观察员技能在观测目标方面会越来越少，而更多地牵涉到对遥控飞机、GPS、激光指示器等专业技术的使用。要操纵一架遥控飞机或者使用一台激光指示器引导“智能”军备瞄准靶心，需要做个敏捷基础技能检定。TL7+时，前方观察员技能具有电子制品操作(任意)-5 的缺省值。

修正：装备修正(p. 345)；对此种大炮不熟练(比如习惯了舰炮而去使用航空炸弹)-2；你与目标的距离每 500 码-3——不过先将实际距离除以任何视觉辅助的放大倍率。

自由落体 Free Fall

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或 体质-5。

这是在自由落体状态(零重力)下作业的能力。当你首次进入自由落体状态时，要取体质或自由落体技能中值较高者做一次检定；失败效果参见航天适应综合症(Space Adaptation Syndrome, p. 434)。另外，在自由落体状态下，任何你要做敏捷或者敏捷基础检定的情况都要取自由落体技能与敏捷或技能中值较低者。例如，若你自由落体技能 14 级，空手技击 16 级，那么你要打人一拳就得骰到 14 或更低。

修正：三维空间觉(p. 34)+2。

装卸/TL Freight Handling/TL

智力/普通

缺省值：智力-5。

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

赌博 Gambling

智力/普通

缺省值：智力-5 或数学(概率)-5

这是一种玩随机性游戏的技巧。一个成功的赌博检定可以使你分辨出作弊行为，断定一群陌生人的游戏中是否有人串通，或者在任何诡计性的事务中是否有违反规则的行为。如果你对场所进行赌博对抗，掷一个技能骰。若对象是其他人，进行一次标准检定直到一方获胜。

手上功夫技能对作弊有帮助！要侦查一个作弊者，你进行一次赌博或视觉的快速检定，取高者，对抗手上功夫(对牌类)或智力(其他)。

修正：对熟悉的游戏+1~+5；对对自己作弊的游戏-1~-5；当你不在乎胜败时-3；

游戏 Game

智力/简单

缺省值：智力-5

这是玩游戏的能力。它包括关于规则、格式和比赛惯例的知识。你必须专精一个游戏；可能包括传统桌面游戏，牌戏，战争

游戏和电子游戏。绝大多数文化把玩一种或几种游戏的能力视为值得的社交手段。人们常常花很多时间在游戏上，职业玩家甚至以此谋生。游戏甚至被视为解决争端的手段。在奇幻世界中，一个强有力的怪物或者一个巫师甚至会向勇者提出游戏的挑——不惜他或者盟友的生命。

对于运动的规则知识也是一种游戏技能，不同于其他游戏技能，体育知识只能让你用来当裁判。要玩，你必须学习运动或者格斗技能。作为运动员，你可以投一个游戏骰来影响裁判，不过至少承受-3。

如果你专精一项运动，独立地需要专精一种赛制，比如大联盟或奥运会。不同赛制间有-2 默认等级。

修正：受文化熟悉的影响；长寿的运动随着时间产出了庞大的知识；从未来的穿越人物+1；

园艺 Gardening

智力/简单

缺省值：智力-4 或者种植-3

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

修正：对不熟悉的工艺、作物或地理-2~-4；这三者是共效的。

绞杀 Garrote

敏捷/简单

缺省值：敏捷-4

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

地理/TL Geograpy/TL

智力/困难

缺省值：智力-6 或其他

这是对行星的自然、政治和经济的区别和内在关系的研究。这是自然和人文混杂的。

你必须专精：

自然：对行星表面自然特性的研究。一个自然地理学家可以回答关于气候、地质和如此等等的问题。你必须进一步专精行星类型，参见行星类型 (p. 180)。

缺省值：地质学(同样行星类型)或气象学(同样行星类型)-4

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

缺省值：经济学-4

区域：对上述两方面的研究，但限定在特定区域：纽约，美国，地球等等。知识的深度随地区的广度递减(参见地域知识 p. 176) 不同专精之间有-5 缺省值。

地质学/TL Geology/TL

智力/困难

缺省值：智力-6，地理学(自然)-4 或勘探-5

这是研究行星结构的科学——地壳，地幔和地心。地质学家了解金属、石油、地震、火山以及化石。在田野里，他可以用田野之眼来找水(参见生存 p. 180)

你必须专精行星类型，参见行星类型 (p. 180)。

手势 Gesture

智力/简单

缺省值：智力-4

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

修正：文化熟悉 (p. 23)；

团体表演 Group Performance

智力/普通

缺省值：智力-5 或其他

这是安排演出或者对一群表演者进行执导的能力，在彩排中，工作室里，或者在直播之前。一个成功的判定意味着这场演出是令人愉悦的。你必须专精一个特定的表演艺术领域。所有的专业都有前提：前提技能包括下面列出的，再加上交涉，威吓和领导其中之一。

团体舞 (Choreography)：指导并带领一个舞团的能力。

前置技能：舞蹈；

缺省值：舞蹈-2；

指挥 (Conducting)：协调一组音乐家的能力。合唱团，乐队，交响乐团，等等，都是不同的熟悉。参见熟悉 (169 页)；

前置技能：任意两种乐器技能，或一种乐器技能和声乐。

缺省值：乐器-2 或声乐-2；

导演 (Directing)：执导一群演员的能力。电影，歌剧，电视和剧院都是不同的熟悉。

前置技能：表演；

缺省值：表演-5；

武术表演 (Fight Choreography)：类似团体舞，不过用舞台格斗 (参见 222 页) 代替舞蹈。

前置技能：舞台格斗；

缺省值：舞台格斗-2；

炮手/TL† Gunner/TL†

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4。

使用重武器 (通常安装在三脚架或载具上)，进行直瞄射击——对你视线内的目标瞄准射击——的能力。间瞄射击使用炮兵 (Artillery) 技能 (178 页)。检定炮手技能来击中目标。当你的武器出现故障时，进行基于智力的炮手检定来进行应急处置 (例如，清除堵塞或重启死机的射击计算机)。

装填手进行基于 ST 的炮手检定来提高某些多人操作的武器的开火速率，具体见具体的武器描述。

你必须选择武器类型作为技能分支，可选的分支随着 TL 而变化，但是至少包括以下一种：

光束：重型定向能武器：激光、粒子束等。

火炮：重型单发实弹武器——例如坦克主炮或太空战舰上的未来科技轨道炮。

弩炮：大型的直瞄机械弓矛发射器，例如弩炮

机枪：能够进行连射的重型实弹武器。

火箭：从发射架上发射，自主飞行的火箭。

这些分支之间的缺省为-4。每个分支包括的武器随着 TL 变化。举例来说，炮手(机枪)在 TL5 涵盖手摇机枪，到了 TL6 涵盖的是自动机枪，在 TL7 涵盖机炮，而在 TL9+涵盖电磁机枪。

“熟练规则”在这里非常重要！

炮手/TL7(机枪)同时涵盖了三脚架上的重机枪和飞机的机炮，但是从使用一种转到使用另一种给你武器类型(机枪到机炮)的-2，瞄准系统(准星到 HUD 头显)的-2，以及布设(从三脚架到固定在机体内)的-2，总计-6 的减值，要等你熟悉了这一切区别以后才会消失。

修正：所有适用的远程战斗修正；不熟悉的瞄准系统(当你习惯使用准星时使用摄像头)，不熟悉的布设(当你习惯炮塔时改用三脚架)，不习惯的已知类型武器(习惯 50 口径的时候改用 30)，各-2；武器维护状况不佳，-4 或更高

枪械/TL† Guns/TL†

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4。

使用手持的化学推进或质量弹射型实弹武器的能力。检定枪械技能来击中目标。

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

你必须选择武器类型作为技能分支，可选的分支随着 TL 而变化，但是至少包括以下一种：

榴弹发射器(GL)：发射爆炸弹的大口径，低能量的轻武器。包括加挂的枪榴弹、信号手枪和未来科技的

火箭枪械(<https://en.wikipedia.org/wiki/Gyrojet>)：发射微型火箭的特殊枪械。

轻型反装甲武器(LAW)：各种火箭发射器和无后坐力炮。

轻机枪(LMG)：用于腰际射击和架双脚架射击的机枪。

滑膛枪：发射实心弹的滑膛长枪(通常，但并不都是，黑火药武器)

手枪：各种手枪，包括迷你手枪(derringer)、多管手枪(pepperbox)、左轮手枪和半自动手枪，但不包括自动手枪(machine pistols)

步枪：发射实心弹、有来复线的长枪——突击步枪、狩猎步枪、狙击步枪等。

霰弹枪：发射多子弹(飞镖、霰弹等)的滑膛长枪，

冲锋枪(SMG)：发射手枪口径弹药的全自动短枪，包括冲锋手枪。

这些分支多数互相给-2 的缺省，但是涉及到榴弹发射器、火箭枪械、或 LAW 的缺省不论是给出还是接受都是-4。

每个分支包括的武器随着 TL 变化，例如，枪械(步枪)在 TL4 涵盖的是前膛枪，TL5 是杠杆枪，TL6+是自动半自动。特别是弹药随着 TL 变化，TL4 的黑火药和散装弹药，TL6+的无烟火药子弹，到 TL9+电磁枪的电池和金属托架。

“熟练规则”在这里非常重要！

枪械(步枪)同时包括了 12.7mm 狙击步枪和 5.56mm 突击步枪，但是从习惯用一种改用另一种会给你武器类型(12.7mm 到 5.56mm)的-2，枪机(栓动到自动)的-2，以及握法(从两脚架到手持)的-2，总计-6 的减值，要等你熟悉了这一切区别以后才会消失。

修正：所有适用的远程战斗修正；不熟悉的枪机(当你习惯使用左轮时使用自动)，不熟悉的握法（当你习惯双脚架时改用肩扛射击的反坦克武器），不习惯的已知类型武器（习惯 7.62mm 步枪的时候改用 5.56mm），各-2；武器维护状况不佳，-4 或更高

危险品处理/TL† Hazardous Materials/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5

这个技能是运输、储放和处置危险品的技术。它包括准备危险品运输所需附带的单据，设置和识别警告标志标线，以及中和措施、解毒措施、隔离与消毒措施的相关知识。（使用个人防护装备则需要防化服(NBC Suit)技能，192 页）你必须选择一种危险品作为技能分支。常见的分支有生物危险、化学危险和辐射危险，但是某些设定存在更加奇特的选项(例如，魔法或纳米技术)。普通的分支之间互相给予-5 的缺省值；而奇异的危险品常常根本没有缺省值。当你处理容器中的危险品的时候，检定的值为任务所需技能和相应的危险品处理(或缺省)中低的那个值。注意 智力-5 的缺省值代表着外行对于生活中的危险品的知识。危险品处理专家有意识地将这个技能的某些方面(例如危险品标志)保持难懂以免使大众惊恐。在处理这些方面时，这个缺省值无效。

纹章学 Heraldry

智力/普通

缺省值：智力-5 或礼仪(上流社会)-3

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

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

修正：文化修正(23 页)。在识别纹章时，知名的设计提供最多+5 的加值，而对于罕见设计或是很久没人用的设计最多有-5 减值。

草药秘传/TL Herb Lore/TL

智力/极难

缺省值：无

前置条件：博物学

制造具有魔法功效的草药制品——医疗软膏、爱情药水之类的能力。只存在于魔法世界，功能大体类似炼金术(174 页)技能。不像炼金术，草药秘传不包括分析“药剂”的能力。另一方面，这个技能的专家在荒野里面可以通过几个博物学检定来免费的魔法成分，而炼金术士需要罕见而昂贵的材料(例如万溶剂、龙血、宝石和黄金)来办事。

隐秘学识† Hidden Lore†

智力/普通

缺省值：无

这个技能代表失落的、被刻意隐藏的、或就是被忽视的知识。不论原因为何，公众对这门知识一无所知。只有专门的学习才能获得。

你必须选择特定部分的秘密知识作为技能分支，如果你想要在开始游戏的时候拥有隐秘学识技能，你必须在你的角色背景故事里面讲出获得这个知识的原因。GM 甚至可能要求你在可以学习隐秘学识之前先要购买一个超常背景。当然，GM 同样有权禁止起始角色拥有隐秘学识……甚至禁止所有 PC 具有隐秘学识！

为了在游戏中获得隐秘学识技能，你必须获得相关信息的可靠来源。GM 可以选择把提升隐秘学识技能与某个特定剧情——比如阅读古旧的典籍——挂钩而不是让你自由花费点数。例如，一本古老的手抄本可能允许你在一项特定的隐秘学识上花费最多 8 点(然后就没了)。

记住，大多数隐秘学识之所以是隐秘的，是因为有强大的势力希望如此。因此，讨论或是揭露你的知识可能极度危险。可能的隐秘学识技能分支包括：

阴谋：你知道潜藏在社会的各色人等背后的那些阴谋的细节。这是对事实(例如，光照会的真相)的了解，而不是分析阴谋的能力。这个技能只存在于具有巨大阴谋的世界设定里。

恶魔学：你知道地狱的秘密、恶魔在凡人世界的目的、甚至可能包括具体某个恶魔的名字。

妖精学：你对于妖精和它们的秘密王国有详细的了解。

鬼魂学：你了解鬼魂和其他魂魄存在——的名字、动机等等。

越野 Hiking

体质/普通

缺省值：体质-5。

负重步行、越野和行军的训练。包括了在不同条件下如何控制步伐和如何背包的知识。

每天行军前进行一次越野技能检定；如果成功，当天移动距离增加 20%。GM 可能允许良好的地图与远足鞋提供加值，但是地形不行。如果队伍在一起旅行，所有成员必须成功检定越野技能才能获得这个加成。见行军(351 页)。

历史学† History†

智力/困难

缺省值：智力-6

对于有文字记载的过去的研究(比较考古学技能，176 页)。一次成功的技能检定让你回答历史问题，而且可能(由 GM 决定)使你想起有用的想起情况：“啊，没错。汉尼拔遇到过这种情况，然后他是这么做的……”

你必须选择技能分支。分支分为两大类：

- 有限范围的地理区域——不超过一个小国的大小——多个时代的历史。例子：历史(巴伐利亚)、历史(爱尔兰)或历史(纽约州)
- 一个时代(例如，维多利亚时期、20 世纪)和下面中的一项：宽广的地理范围(例如，欧洲)、一种文化(例如穆斯林)或一个概念(例如经济、秘密或军事)。例子：历史(20 世纪美国)、历史(奥斯曼时期穆斯林)、历史(拿破仑时代军事)

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

业余爱好技能 Hobby Skill

敏捷 或 智力 /容易

缺省值：敏捷-4 或 智力-4，由控制属性决定

许多知识与冒险或谋生几乎没有关系——但是人们会学这些东西。每一项都是独立的业余爱好技能。需要身手或是手巧(例如，杂耍、放风筝、十字绣和折纸)的是 敏捷/容易技能，缺省为 敏捷-4；而那些关注于(例如，漫画书、摇滚乐、科幻小说、热带鱼的)知识和细节的是 智力/容易技能，缺省为 智力-4。

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

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

物品藏身 Holdout

智力/普通

缺省值：智力-5 或手上功夫-3

这是在你身上或其他人(通常是配合你的人)身上藏匿物品的技能。物品的形状和大小会影响它的隐蔽性。一些例子：

+4：玩具枪 BB 弹大小的宝石，一张邮票

+3：豌豆大小的宝石

+2：一把撬锁用具，巨大的宝石、一枚 10 美分硬币(注：比 1 角人民币硬币稍小些)、TL9+的电脑磁碟

+1：一套撬锁用具，一美元硬币(注：比 1 元人民币稍大)

0：TL8 的软盘或光盘，不带盒子

-1：一把匕首，一把弹弓，最小的手枪或手榴弹

-2：一把普通手枪(例如，一把卢格手枪)，一枚手榴弹、一把大型小刀

-3：一支冲锋枪，一把短剑，一把短卡宾枪

-4：一把阔剑，一支突击步枪

-5：一把大剑，一支全威力步枪

-6：一张弩，重型狙击枪

会动或会发出噪音的东西给予技能额外的-1 减值。

衣着同样会修正技能。裹得严严实实(+5 技能)的加尔默罗女修会修女可以在目光检查下藏下一把火箭筒或一把战斧。一名拉斯维加斯的 showgirl(-5 技能)甚至藏不住一把匕首。当然 showgirl 可能完全避开搜身(除非门卫觉得无聊了)因为“她穿成那样怎么可能藏得住东西！”

全裸给予-7 减值。

合适隐藏枪套能够帮助掩盖武器；使用 345 页的装备修正。专门设计用来藏东西的衣服赋予最多+4 的加值。为了找到隐藏的物品，检定搜索技能与物品藏身技能的快速对抗。搜索的缺省是 感知-5，如果你没有学过这个技能的话。更多规则见搜索(219 页)。

家政 Housekeeping

智力/容易

缺省值：智力-4。

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

催眠术 Hypnotism

智力/困难

缺省值：无

通过器械或语言来诱导另一个人进入易受暗示状态的技术。对于一个人进行催眠尝试需要 5 秒，然后进行技能检定并成功。如果他愿意接受催眠，那么允许失败后进行一次重试，这需要 5 分钟才能完成，而且检定有-5 减值。如果这次重试失败，一天内都无法再次进行尝试。

一次成功的催眠尝试使接受者进入睡眠。这个状态对于手术技能而言视为满足了麻醉。GM 可以决定，进一步的催眠检定可能帮助接受催眠者记起已经忘记的东西，而心理学检定能够帮助他克服心理问题。

被催眠的个体极易受到暗示。每个暗示需要进行一次催眠技能 VS 目标的意志的快速对抗。

受暗示者抵抗威胁他或他亲人的生命，或严重违反他人格的暗示时，抵抗有+5 加值。你也可以给予“后催眠暗示”，命令受暗示者在催眠结束后遇到设定的情况是做出设定的反应。受暗示者对这类暗示的抵抗检定发生在遇到设定情况时。催眠每过去一周，他的抵抗检定就+1。

你不能使用催眠作为攻击手段，除非是在高度电影化的游戏中。你可以在战斗外，对不知情或不情愿的对象使用催眠，但是

他的抵抗检定有+5 加值。如果他在首次对抗中成功，他就属于不配合的对象，因此你在当天内不能进行重试。不熟悉催眠的对象可能不知道你在干什么，但是他会怀疑有什么东西——可能会怀疑是巫术！

不论什么情况，催眠状态持续 1d 小时，除非你自己决定早点结束它。

修正：如果你通过心灵传音(见通讯优势，91 页)发送催眠性质的暗示，+2；因为脑子里面的声音更难忽略。

千斤坠 Immovable Stance

敏捷/困难

缺省值：无。

前置条件：大师传承

这个技能让你能够通过运转真气、平衡秘技等把自己牢牢固定在地面上。当遭遇会引起击退或倒地的攻击(例如，推倒或是发)时，进行一次技能检定。

如果成功，你不会受到击退和倒地。如果失败，你被击退但是仍然可以进行应有的避免倒地的 敏捷 检定。如果大失败，你自动承受完整的击退并且倒地。

这个技能同样能够抵抗使用柔道技能的攻击(203 页)。如果你抵御柔道摔投的主动防御失败了(或者选择不防御)，攻击你的人必须在一次柔道 VS 你的千斤坠技能中胜出，否则他的摔投失败。

修正：击退数值每 1 码，-1；完美平衡优势，+4

内在攻击† Innate Attack†

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4。

这个技能代表经过专门训练的使用“内置的”远程攻击(火焰吐息、超能力能量束)的能力。

学习这个技能来提升你的特性攻击、束缚攻击、内在攻击、魔法射流和飞弹、以及类似的从你体内发出而不是手中武器发出的攻击的命中率。攻击时检定这个技能。

你必须选择分支：

光束(Beam)：从手中发出的能量光线、魔法射流等。要使用这个技能，你必须有至少一只未被束缚的手(但是不一定是空手)。

吐息(Breath)：从嘴里发出的攻击，例如龙息或酸性唾沫。要使用这个技能，你不能被堵住嘴，而且必须面朝目标。

凝视(Gaze)：从眼里发出的攻击——热视力、石化凝视等。为了使用这个技能，你不能被蒙眼，而且必须面朝目标。

飞弹(Projectile)：从手中发出的实体弹或伪实体能量弹(例如，火球术)。要使用这个技能，你必须有至少一只未被束缚的手(但是不一定是空手)。

每个分支的缺省是其他分支-2。

你使用这个技能来对准你的攻击，不是用来启动它；因此，诸如“你不能被堵住嘴”之类的约束条件只限于你进行远程攻击的能力。如果你可以在被束缚的时候启动你的攻击，攻击你身上的束缚物不需要技能检定！

你只能为远程攻击学习这个技能。要提升接触攻击的命中率，学习斗殴技能(182 页)。

情报分析/TL Intelligence Analysis/TL

智力/困难

缺省值：智力-6 或战略（任意种类）-6。

分析与解读情报数据的能力。使得你可以推断出敌人的计划和能力，评估信息的准确性，评价消息源的可靠度，等等。在多数游戏世界里面，只有情报部门、军方和安全部门会教授这个技能——经常仅向拥有足够级别或是机密许可的人员提供。

GM 暗投情报分析检定。如果成功，他提供关于你的信息的重要性和准确度的细节，或是该信息对于敌人计划之意义的洞见。当你遭遇故意伪造的信息时，GM 暗投一次快速对抗：你的情报分析 vs 敌人伪造信息的技能(伪造、宣传等)。如果你胜出，GM 提供关于信息里哪些地方不对的精确细节。但是，怎么解读看你自己！

这个技能与搜集情报毫无关系。使用时事(186 页)和调查(217 页)来从公开来源中获取信息；用取证(196 页)和搜索(219 页)来搜集物证；用观察(211 页)来盯梢；以及电子制品操作来利用 TL7+常见的卫星图像、通讯监听和相关的“技术手段”。你可以选择一种特别的情报作为可选技能分支(169 页)。在 TL6+比较有用的分支是情报分析(通讯分析)：通过检查监听到的通讯流来识别目标的意图和组成。

修正：信息不全，-1 到-5；所有的信息来自于单一来源，-3；涉及晦涩的科学或是官僚法规的情报，-3，除非你具有这一领域的技能(例如，工程学(电子)对应关于雷达布置的情报)。

审问 Interrogation

智力/普通

缺省值：智力-5，威吓-3，或心理学-4。

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

修正：如果犯人对于他的领袖或是信仰的忠诚度为“极好”或“非常好”，-5；无共感力(142 页)，-3；长时间的审问(超过两个小时)，+2；如果你使用严重的威胁，+3；使用酷刑*，+6；如果你有冷酷无情劣势(125 页)，最后两项的加成额外+1！*“酷刑”并不一定意味着老虎凳辣椒水。让犯人面对他的恐惧症的对象是有效的酷刑，对他关心的人的可信威胁也是。注意折磨犯人通常被认为是下作手段，很可能引起报复。

威吓 Intimidation

意志/普通

缺省值：意志-5 或做戏-3。

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

你可以用威吓技能检定来代替任何类型的反应投骰；见影响检定(359 页)。例外：你无法威吓具有无所惊扰优势的角色！威吓检定成功的结果由对象而定。老实的市民可能是乖乖合作，要么面有愠色要么强作欢颜。贱骨头可能会舔你的臭脚(甚至变成真的忠于你)。那种真正的狠角色可能会在没有被吓到的情况下良好回应：“要的就是这种人！”GM 决定是什么情况，并且扮演出来。如果你投出了大成功，或是对方的意志检定大失败，对方除了影响检定的效果外，还必须进行一次恐惧检定！

集体威吓：你可以尝试至多一次威吓 25 个人，每到 5 个人就有-1 减值。

多个威吓者可以按比例威吓更大的群体；例如，三个打手可以威吓至多 75 个人！计算减值的时候，将被威吓的群体规模除以威吓者人数。用一次快速对抗检定解决：威吓者中最高威吓技能等级 VS 目标群体里面经过修正的最高的意志属性。

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

修正：展示力量、嗜血成性或是超自然能力，+1 到+4(GM 判断)；如果你具有冷酷无情(125 页)，前述加成+1。外貌同样有影响：可憎+2，畸形+3，恐怖+4。体型也有关：加上你的尺寸修正，减去你的目标。合适的声誉修正(不管正面还是负面)当然也算！拥有不谙世事(146 页)，-1，；腼腆(154 页)，-1 到-4。你的检定受到目标的无所畏惧等级相同的减值。GM 可以为特别合适或是笨拙的对话加上+1 或-1。请求援助总是有-3 或更高减值。

凭空消失 Invisibility Art

智力/极难

缺省值：无

前置条件：大师传承，以及催眠与潜行都达到 14+

传说中的技能，通常是传说中的忍者或其他武术大师具有，内容是站在别人眼前而不被注意。这个技能需要 1 秒的专注来启动。启动后，每秒需要检定一次快速对抗：你的凭空消失对抗每个看到你的人的视觉检定。观察者必须承受黑暗减值。在关注其他东西或是因为其他原因分心的观察者有-3 减值；专门集中精力寻找闯入者的观察者则+3。如果有人看到了你并通过指指点点和叫喊发出警讯的，那些相信了警讯的人在他们的下一次检定中获得+3，。

如果你胜出了，那个人在 1 秒内看不见你。未胜出则意味着他能正常看到你。一旦某个人看到了你，在你离开他的视线前(可能就是往阴影里一躲这样简单的方式)，他不会受到你的技能影响。离开视线以后你可以重试。

注意这个技能在战斗中无效。特别地，如果你攻击了任何人，所有人立刻都能看见你！

修正：如果你在检定前使用闪光弹或是烟雾弹，+3(你看起来就像是消失在一团烟里)；你的移动修正你的技能而不是观察者的视觉检定：站着不动(移动 0)无修正，缓慢走路(移动 1)-1，快步走(移动 2)-2，奔跑(移动 3+)-5。如果你纹丝不动(需要一次成功的呼吸控制或是冥想检定)，你获得+1。

珠宝加工/TL Jeweler/TL

智力/困难

缺省值：智力-6，金属加工(铜)-4、金属加工(铅与锡)-4

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

十手/钺 Jitte/Sai

见近战武器 Melee Weapon，208 页

柔道/抓擒技击* Judo

(*译名无法确定，索性混着用)

敏捷/ 困难

缺省值：无

这个技能代表了在摔技和擒拿技方面任何种类的复杂技术训练——不是特指同名日本武术。

抓擒技击技能使得你获得每轮用两只手各招架一次(一般情况下，对于单次攻击只能使用一次防御，所以这两次防御一般只能用于对付两次不同的攻击)的能力。招架的数值是(技能/2)+3，向下取整。而且这个招架不会受到-3 的空手招架武器减值，极大地减少了防御有武器的对手时受伤的几率。而且，使用柔道招架，在后退时获得更高的后腿加值(见撤退，377 页)。完整的空手招架规则，见 376 页的空手招架。

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

当你对于一个敌人成功地发动了摔技，你可以指定他摔的位置。在战斗地图上，你可以选择让他落在靠近你的两个格子内。其中一个格子必须是他的原本的位置、你的位置或是任何与这两个位置相邻的格子。被柔道摔投的角色必须进行 **体质** 检定，失败意味着他被震慑！如果被摔投的角色被扔到了其他角色身上，被扔到的角色必须进行 **ST+3** 或 **敏捷+3** 检定来避免被击倒。

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

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

跳跃 Jumping

敏捷/容易

缺省值：无

这个技能代表训练过的跳跃能力。当你尝试进有难度的跳跃时，检定跳跃或敏捷中更高的一项。除此之外，你可以使用你的跳跃技能的一半(舍去小数)来代替基本移动力用于计算跳跃距离。例如，跳跃-14，使你可以像拥有基本移动 7 一样跳跃。见跳跃(352 页)

空手技击 Karate

敏捷/困难

缺省值：无

这个技能代表了徒手打击技方面的任意种类进阶训练，并不特指冲绳武术“空手道”。

出拳检定空手技击-0(没有使用副手的-4)，踢则检定空手技击-2。你不能使用空手技击来运用爪子、牙齿等——或闷棍——来攻击，这些用的是斗殴技能(182 页)。但是，空手技击使得你可以使用一些特殊攻击；见特殊空手战斗技巧(403 页)。空手技击能够提升伤害：如果你的空手技击达到 **敏捷+0** 的水平，当你计算空手技击攻击(出拳、踢腿、肘击等)的伤害，在基本的 **thr** 伤害上，每个骰子获得+1 加值。如果你的空手技击达到 **敏捷+1** 或更高，每个骰子+2！事先计算好伤害并记录在人物卡上。

空手技击使得你可以每轮招架两次，每次各用一只手。你的招架数值是(技能/2)+3，向下取整。这个招架不会受到通常有的空手招架武器的-3，极大地降低了防御持械对手时的受伤几率。而且，当你使用空手技击招架时，在后退时能够获得更高的后退加值(见撤退，377 页)。完整的空手招架规则，见 376 页的空手招架。

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

气合 Kiai

体质/困难

缺省值：无

前置条件：大师传承或武器大师。

你可以以大吼(kiai，气合)的形式将你的真气外放，让弱小的敌人呆若木鸡。这视为一次攻击，而且不论成功失败，每次尝试消耗 1FP。

进行一次快速对抗：你的气合技能对抗你的目标的意志。你们每相距 2 码则你的检定有-1 减值。若你的目标拥有听力困难，他的抵抗有+1 加值；如果他耳聋则是+2！如果你胜出，你的目标被精神震慑（见震慑的效果，420 页）这个技能一次只能针对一个敌人；每个人都能听觉吼声，但是你的真气聚焦在那个敌人身上。但是，一次成功的气合检定给予你对所有听到的人的威吓+2 加值。

短刀术 Knife

见近战武器 Melee Weapon，208 页

结绳 Knot-Tying

敏捷/简单

缺省值：敏捷-4、攀爬-4 或海员-4

快速有效地打各种结的能力。一次成功的技能检定让你制作一个套索、绑起别人，等等。

如果你用这个技能绑起了某人，他必须在他的逃脱 vs 你的结绳技能的快速对抗中胜出才能摆脱。

修正：每有 1 级巧手优势(59 页)+1，每有 1 级手指笨拙劣势(138 页)则-3。

锁分铜 Kusari

见近战武器 Melee Weapon，208 页

骑枪术 Lance

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或 矛术-3。

前置条件：骑术。

使用骑枪——马上使用的长型矛状武器——的能力。这个不是近战武器（见 208 页）技能。

你不能用长枪来招架——你必须盾挡或是闪避敌人的攻击。

套索 Lasso

敏捷/普通

缺省值：无

投掷套索（一头有个活结的长绳）的技术。这个技能的本来目的是套动物，但是它可以被用来在战斗中缠住对手——见特殊远程武器(410 页)。

法学† Law†

智力/困难

缺省值：智力-6。

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

你必须选择分支。技能分支分为两大类：

- 一个政治区域(例如，加拿大或法国)的，关于特定领域的法律(宪法、合同法、刑法、警察法等等)例子：法学(英国刑法)、法学(加拿大宪法)和法学(美国合同法)。
- 与政治区域无关的特定法律体系。例如：法学(天主教教规)、法学(国际法)、法学(太空法律)

同一政区内的分支，例如法学(英国刑法)和法学(英国警察法)，或同一领域的分支，例如法学(英国刑法)和法学(法国刑法)，互有-4 的缺省。如果政区和领域都不同，缺省最少-6。

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

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

领导力 Leadership

智力/普通

缺省值：智力-5。

使群体步调一致的能力。带领 NPC 进入危险或压力下的情况时，进行一次领导力检定(PC 是不是要跟随你由他们自己决定！) 你可以在战斗中使用领导力，但是你要花一轮除了发号施令和鼓舞士气什么都不做，进行一次领导力检定。如果成功，你一边的每个可以听到你的人(包括 PC)都会在战斗相关的恐惧检定和士气检定，以及可能会降低战斗效率的劣势(比如狂暴和怯懦——如果你想抓活的话还有嗜血)的自控检定，都获得+1 加成。这些加成持续到你的下一轮，那时你可以再进行检定。但是，一群人只能有一个领导者！如果不止一个人在尝试进领导力检定，没人能获得加成。

注意一定水平的领导力技能经常是获得高级别(29 页)的前提条件。

修正：个人魅力(41 页)的加成；无共感力(142 页)的-3，腼腆(154 页)的-1 到-4。如果 NPC 从来没有和你参加过行动，-5；如果你把他们派到危险境地中自己却留在安全的地方，-5；如果他们对你的忠诚度是“好”，+5；如果是“非常好”，+10。如果他们对你的忠诚度是“最高”，你不需要检定！

皮革加工 Leatherworking

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4。

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

修正：装备修正(345 页)。每个等级的巧手，+1(59 页)，每个等级的笨拙手指(138 页)，-3。

举重 Lifting

体质/普通

缺省值：无

经过训练，举重时将你的力量用得恰到好处的能力。每次举重检定一次。如果成功，你每成功 1 点，你的基本举重增加 5%。这个对于负重等级或你能带多少东西没有效果。见举重和移动东西(353 页)。

踏雪无痕 Light Walk

敏捷/困难

缺省值：无

前置条件：大师传承。杂技和潜行均达到 14+

这个技能使你能在走路时大大降低对地的压力。通过一次成功的踏雪无痕检定，你不会留下可见的痕迹。对你的追踪检定自动失败，除非他们的追踪依靠视觉以外的线索；因此，人类追踪者会被摆脱，但是猎犬不会受到任何惩罚。

你也可以尝试走过脆弱的表面而不致穿破掉进去。在这种情况下下的最大移动力是平常移动的 1/3 (GM 决定)。一层薄冰只需要无修正的检定，而宣纸需要一次-8 的检定！

最后，当你的目的是安静移动时，一次成功的踏雪无痕检定可以给予你的潜行检定加成。加成等于你的成功度的一半，舍去小数。最低加成是+1。

语言学 Linguistics

智力/困难

缺省值：无

对于语言基本原理的研习。成功的技能检定使你能识别出一鳞半爪的话语或文字的语言。

当没有老师自学语言时，每个月检定一次语言学技能检定。成功的话，你学习的速度为全速而不是正常的 1/4 速 (见学习语言，25 页)。

读唇 Lip Reading

感知/普通

缺省值：感知-10.

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

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

修正：所有视觉修正值 (见视觉，358 页)

液体喷射器/TL† Liquid Projector/TL†

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4。

使用喷射一股液体或气体的武器的能力。检定液体喷射器来攻击目标。

如果你的武器出现故障，进行一次基于 智力 的液体喷射器技能检定来进行快速排除故障 (例如，补漏)。

你必须按武器类型选择分支：

火焰喷射器：喷射可燃液体或气体的武器 (不包括经常被称为“火炬”的等离子武器，等离子武器使用光束武器技能)

喷雾器：喷出气体或是微粒化液体 (神经毒气、睡眠气体等)，包括可以作为临时武器的普通喷雾器。

喷枪：每扣一次扳机就喷射一股低压液体的武器。

水炮：喷射持续的高压流体射流的武器，通常但不一定喷的是水，目的是造成击退。这些分支之间的缺省是-4。每个分支具

体包括的武器随着科技水平变化；例如，液体喷射器(火焰喷射器)在 TL4 包括装满希腊火的喷火船头，而在 TL6 包括的是喷射粘稠油料的背包型油箱。

修正：所有远程战斗修正；当你习惯便携式武器时使用重武器，-2(例如，当你习惯背包喷火器时使用坦克上的喷火器)，对于已知类型的不熟悉武器也是-2；武器维修状态不良，-4 或更多。

文学 Literature

智力/困难

缺省值：智力-6。

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

修正：如果你是文盲(见识字，24 页)并且依赖口口相传，-5；没有文字的文化例外，在那样的文化中这是常例的。

撬锁/TL Lockpicking/TL

智力/普通

缺省值：智力-5。

没有钥匙或组合的情况下开锁的能力。

每次尝试需要 1 分钟。

如果你检定成功打开了锁，每成功 1 点意味着你少花 5 秒时间打开。(撬保险箱和类似调整可能需要更多时间，GM 决定)。注意如果锁上有陷阱或是警报，你必须进行独立的陷阱技能检定来避免触发它。

修正：装备修正(345 页)；单凭触觉(例如，在完全黑暗中)，-5。内部信息由 GM 决定给予加成。如果 GM 要去进行基于 敏捷 的检定(例如，对付特别精巧的机械结构)，巧手(59 页)或手指笨拙(138 页)的修正有效。

机工/TL Machinist/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或机械修理（任意种类）-5。

制造和修改机械零件和工具的技术。

成功的技能检定使你能用原材料制作零件，为其他技能(例如军械修造或撬锁)制造工具，或修改不需要其他的专门技能的简单机械装置。

GM 可能要求发明家在尝试进行工程学检定来组装发明前，先需要检定成功一次或多次机工技能。

涉及的材料和部件大小随着技术水平急剧变化。TL5 的机工主要加工肉眼可见的黄铜和钢制机件，而 TL10 的机工可能加工的是碳纳米管。

修正：装备修正(345 页)

副手短剑 Main-Gauche

见近战武器 Melee Weapon，208 页

化妆/TL Makeup/TL

智力/容易

缺省值：智力-4 或易容-2

使用剧院化妆品来提升演员容貌的技术。这个不只是让人变得“好看”的能力——你可以让让你自己活别人看起来更老、更年轻或是属于另一个种族或国籍。在 TL6+，你可以使用假体来进一步增强效果。

但是，你无法使人看起比实际身高更高或更矮。

市场分析 Market Analysis

智力/困难

缺省值：智力-6，经济学-5，或商人-4。

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

修正：商业嗅觉和数学能力这两个天赋(89 页)同时提供加成。

砌墙 Masonry

智力/容易

缺省值：智力-4。

用砖头或石头搭建东西的能力。

修正：装备修正(345 页)；超出直白的砌墙的简单工程(搭脚手架、移动巨石等)-3

数学/TL† Mathematics/TL†

智力/困难

缺省值：智力-6 及其他

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

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

电脑科学：对于数据结构和计算的理论研究。检定技能来回答用电脑能做到什么的相关问题。这个可不好给你提供使用电脑的什么特殊能力！**缺省值：**电脑编程-5

密码研究：对于密码和编码的数学分析。给你对于加密手段的理论方面理解，包括它们随着 TL 如何变化以及为什么某些加密方法比其他更有效。要编制或是破解密码，使用密码学技能(186 页)。**缺省值：**密码学-5

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

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

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

这些分支互有-5 的缺省值。

机修/TL† Mechanic/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5，工程学（同类设备）-4，或机工-5。

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

你必须从被分为下面四类的选项中选择一个作为技能分支：

机器种类：选择一种非载具的机器种类。类型包括微型机械（极小的机械，肉眼不可见；TL9+），纳米机械（分子大小的机械；TL10+），以及机器人（机器人和自动化工厂；TL7+）

推进系统种类：选择一种不涉及载具类型的推进系统。包括腿、履带、轮式、火箭和无反作用力推进器。

动力种类：选择一种动力来源，不涉及动力用作什么用途。包括发条装置、蒸汽引擎、汽油引擎、柴油引擎、喷气涡轮、燃料电池、裂变反应堆、聚变反应堆和反物质反应堆。。

载具种类：选择列在诸如地面驾驶（188 页）、空中驾驶（214 页）、或潜艇操作（223 页）等载具操作技能下面的一种载具，包括它的操作系统、车/船体、推进系统、动力系统、传动系统甚至如何喷漆。

机修的分支间互有-4 的缺省，尽管 GM 可能为特别相关或无关的分支修改缺省。被每个分支包括的机械系统随着 TL 变化。例如，机修（轻型飞机）在 TL6 早期包括单引擎双翼机，在 TL7 则包括小型私人喷气客机，等等。

熟练在这种情况下很重要。例如，机修/TL7（轻型飞机）既包括螺旋桨水上飞机也包括小型私人喷气机，但是从修一种转向另一种需要承受来自不熟悉物品（活塞飞机到喷气机）的-2 和不熟悉的构成（水上飞机到普通飞机）的-2，合计-4，直到你熟悉了这之间的全部差异为止。

修正：你的分支内的不熟悉物品（例如，当你习惯战列舰的时候去修拖船），和不熟悉的构成（当你习惯汽车引擎的时候去修快艇引擎）各有-2；装备修正（345 页）。

冥想 Meditation

意志/困难

缺省值：意志-6 或 自我催眠-4

平静情绪，控制心灵，放松身体的能力。为了使用这个技能，你必须先专注（20-技能）秒，至少 1 秒，然后检定技能。如果成功，你就进入了类似出神的状态，并可以保持几小时。

冥想出神是某些仪式的要求，而且对于祈祷也是常见的准备。而且 GM 可能允许你为特定的道德困境冥想。如果检定成功，GM 会“启示”你，提供哪些行动路线“感觉”是对的提示。

近战武器 Melee Weapon

敏捷/不定

缺省值：特殊

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

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

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

击剑武器 Fencing Weapons

击剑武器是为招架优化的轻薄单手武器，通常是有柄的刃器。如果你使用击剑武器，你招架时的撤退加成得到提升——见撤退 (377 页)。

而且，你用同一只手多次招架的减值减半 (见招架，376 页) 注意击剑武器都偏轻，在招架更重的武器时容易崩坏。而且它们完全不能招架连枷类武器！

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

副手短剑 Main-Gauche (敏捷/普通)

任意本来使用短刀术或十手术/钹术技能 (见下) 的武器，在“副”手中使用时。使用这个技能时，你可以无视使用“副”手防御的减值 (攻击仍然-4)，以及小刀的招架-1。把小刀当做主手武器使用需要短刀术技能。**缺省值：**短刀术-4，十手术/钹术-4

细剑 Rapier (敏捷/普通)

长 (超过 1 码)，轻的突刺用剑。**缺省值：**阔剑-4

军刀 Saber (敏捷/普通)

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

轻剑 Smallsword (敏捷/普通)

短 (不到 1 码)，轻的突刺用剑；或是单手短棍 (例如 arnis、escrima、和 kali 这几门武术里面用的棍棒)。**缺省值：**短剑-4

连枷 Flails

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

属于这一大类的技能互相有-3 的缺省。

连枷 Flail (敏捷/困难)

单手使用的连枷，例如流星锤和两截棍。**缺省值：**斧锤-4

双手连枷 Two-Handed Flail (敏捷/困难)

双手使用的连枷。**缺省值：**铜锁术-4，双手斧锤-4
冲击武器 Impact Weapons

冲击武器是指刚性的、质量集中在头部的不均匀武器。如果你在你的轮内使用这样的武器进行攻击，你将无法用它进行招架。属于这一大类的技能互相有-3 的缺省。

斧/锤 Axe/Mace(敏捷/普通)

短或中等长度的、单手使用的冲击武器，例如斧、短柄斧、钉头木棒或十字镐。**缺省值：**连枷-4

双手斧锤 Two-Handed Axe/Mace(敏捷/普通)

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

长柄武器

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

长柄武器 Polearm(敏捷/普通)

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

矛枪 Spear(敏捷/普通)

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

棍棒 Staff(敏捷/普通)

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

剑类武器 Swords

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

阔剑 Broadsword(敏捷/普通)

均匀的，2-4 英尺单手使用的刃器——阔剑、马刀、弯刀等等。这个技能还包括了类似大小以及重心分布的棍子和棒子，还有单手使用重剑(bastard swords)，武士刀(katanas)和长剑的技术。**缺省值：**能量剑-4，细剑-4，军刀-4，短剑-2，双手剑-4

能量剑 Force Sword(敏捷/普通)

有着用能量构成的“刀刃”的剑。通常是指从充能的剑柄中发出能量的超科技武器，但是对于用魔法或灵能产生的类似效果也适用。**缺省值：**其他剑类-3

十手/钺 Jitte/Sai(敏捷/普通)

设计过用来控制住刚性武器的有分叉的单手剑。这类武器的构造就是用来缴械，因此给缴对手的武器时的快速对抗提供+2 加值(见打飞武器，401 页)。而且，如果你在成功招架对手武器的下一轮尝试进行缴械，你无需进行击中他的武器的攻击检定。直接宣布你要进行缴械然后直接进行快速对抗检定！这样仍然视为进行了一次攻击。**缺省值：**能量剑-4，副手短剑-4，或短剑-3

短刀 Knife(敏捷/容易)

刚性有柄，长度不足一英尺的刃器，从小折刀到猎刀(bowie knife)都属于此类。小刀的招架面窄小，所以招架检定-1。**缺省值：**能量剑-3，副手短剑-3，短剑-3

短剑 Shortsword(敏捷/普通)

任何均匀的，1-2 英尺长的单手武器——包括短剑和大小与重心分布类似的棍棒(例如，警棍)。**缺省值：**阔剑-2，能量剑-4，十手/钺-3，短刀-4，军刀-4，轻剑-4，或武术拐-3

双手剑 Two-Handed Sword(敏捷/普通)

任何均匀的，长度超过 4 英尺的双手刃器：巨剑、德国双手剑(zweihanders)等。这个技能同样包括按使剑的方式使用的长棍，以及重剑(bastard swords)，武士刀(katanas)和长剑的双手使用。**缺省值：**阔剑-4 或能量剑-4

Whips

鞭子

鞭子是指使用一段铁链、皮革、铁丝等制成的柔性武器。鞭子可以长达 7 码，但是注意超过 2 码的鞭子不能攻击 2 码内的目标，而且每次攻击后重新准备很慢。鞭子有缠住目标的特性，使得它非常适合缴械和纠缠。但是，鞭子缺乏刚度导致其不适合招架。细节见特殊近战武器规则(404 页)属于这一大类的技能互相有-3 的缺省。

能量鞭 Force Whip(敏捷/普通)

由纯能量而不是物质组成的编制。通常是从充能的剑柄中发出能量的超科技装置，但是魔法或灵能科技的版本也是可能的。多数能量鞭能够抽打目标但没法缠住。

锁分铜 Kusari(敏捷/困难)

双手使用的有配重的铁链。**缺省值：**双手连枷-4

单分子鞭 Monowire Whip(敏捷/困难)

由配重的一段单分子线加手柄组成的鞭子。

鞭子 Whip(敏捷/普通)

普通鞭子。

其他武器 Other Weapons

有些手持武器难以简单地分类。例如：

武术拐 Tonfa(敏捷/普通)

武术拐是一侧有着凸起把手的短棍。它可以作为短棍使用，但是你也可以握住把手并在肉搏中把它贴紧前臂。这种握法使得你能以 thr+1 的钝击伤害进行推击，并且以 (技能/2)+3 招架贴身战攻击。检定技能来切换握法，如果成功，换握法是即时动作。如果失败，你必须花整个轮来换握法。大失败意味着你把武器扔了出去！**缺省值：**短剑-3

精神力量 Mental Strength

意志/容易

缺省值：无

前提条件：大师传承或武器大师*

*GM 可以决定，魔法师或灵能者也可以学习这个技能。

你可以主动凝聚你的心灵来抵抗精神攻击。当你抵抗魔法法术、心灵异能、催眠、凭空消失、气合以及类似能力的时候，这个技能可以取代意志进行检定。精神力量不能取代多数的普通意志检定。而且，如果你被震慑，睡着了，或是失去意识，这个技能无效——要应付这些情况，购买心灵护盾优势(70 页)。

商人 Merchant

智力/普通

缺省值：智力-5，金融-6，或市场分析-4。

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

要判断常见货物的价值，找出这种货物在哪里可以购买与出售，发现这种货物在本地市场的公道价钱等，进行一次技能检定。当两名商人讲价的时候，GM 可以通过一次快速对抗来解决。胜出一方在公道价钱上加上 10%或减去 10%，看他是在卖还是在买。

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

修正：轻信(137 页)-3；无共感力(142 页)-3；腼腆(154 页)-1 到-4。非法货物-3，除非你具有黑街 12+或拥有这类货物的分支；不熟悉区域，-2，直到你经过了足够时间熟悉了本地市场为止；文化修正(23 页)。最后二者“叠加”，而且确实经常一起出现。

冶金学/TL Metallurgy/TL

智力/困难

缺省值：化学-5，珠宝加工-8 或金属匠(任意种类)-8。

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

气象学/TL† Meteorology/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5。

对于天气的研究，以及预测天气的能力。包括了对于气压计和卫星地图之类的技术辅助手段的熟悉，但是即使没有仪器你也能工作(如果你不能，你是个看气压计的，不是气象学者！)

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

在 TL4 或更低时，这个技能叫感知天气(Weather Sense)，并且你在家乡获得+2 加值。

在 TL5 往上，气象学是个科学技能，你必须按照行星类型选择分支；具体见行星类型(180 页)。

修正：时间是个重要因素！预测明天的天气没有减值，但是 2 天后的天气有-1，3 天有-2，4 天有-4，5 天有-6，每再加一天有额外的-2。随着 TL4 发明了气压计，仪器开始有用起来，在 TL4 后装备修正有效。你的这个技能必须达到缺省以上才能获得优良装备的加成

模仿声音† Mimicry†

智力/困难

缺省值：智力-6 及其他

模仿声音的能力。声线优势(97 页)给这个技能+2 加值。你必须选择分支：

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

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

人声：使得你可以模仿人说话。这并不能让你用外语交流，但是如果你听到过外语，你可以模仿它的声音。如果你尝试模仿某个具体的人，检定有-3。将这个检定作为与认识这个人的人的 智力 的快速对抗处理。**缺省值：**做戏-6 或语言学-4

兽声和鸟鸣互有-6 的缺省。而这两个分支与人声之间没有缺省。

注意如果你具有拟声优势(68 页)，就不需要学这个技能！

心灵封锁 Mind Block

意志/普通

缺省值：意志-5 或冥想-5

这个能力使得你可以设下一道心灵封锁来阻挡试图窃听你的思想与感情的心灵异能与魔法。所用的技巧是完全非魔法非异能的——例如，（在头脑里）进行复杂的数学计算，一遍遍地背诵诗歌。经过充分的训练，任何人都可以学习这个技能。

为了维持封锁，你必须每分钟进行一次心灵封锁检定。在战斗或是其他有压力环境下，你必须每秒检定 1 次。如果你成功了，任何要对你读心的人必须赢得他的读心能力对抗你的心灵封锁技能来获得有用的信息。如果他没赢，他除了诗歌、乘法表等什么都得不到。但是，如果你的心灵封锁技能大失败，你精确地想到了对你读心的人正想知道的东西——详细地——大字印在你的脑海里面！

这个技能只能对抗心灵读取，不能对付心灵控制或其他精神攻击。如果你拥有超自然的心灵护盾，心灵封锁就是作为最后一道防线：只有戳穿了你的魔法或心灵异能防御，接触到你的心灵的探测手段，才会面对你的心灵封锁。

修正：如果你什么都不做专注于封锁，+2；如果你被精神或是物理震慑，-3；隐藏情感而不是思想，-2 或更高，看 GM 决定你的情感有多强烈——当潜伏到你最仇恨的仇人背后时会很难封锁你的感情的。

单分子鞭 Monowire Whip

见近战武器 Melee Weapon，208 页

坐骑 Mount

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5。

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

谱曲 Musical Composition

智力/困难

缺省值：乐器-2，对于歌曲则是诗歌-2

谱写曲子的能力。成功的技能检定意味着成果令人悦耳。

要给合奏或是无指挥乐队谱曲，你必须至少有一种所用的乐器的技能达到了 智力 水平，并且剩下的乐器至少达到 智力-2。乐曲中每多一组“乐器组”就有-1，例如为萨克斯管、鼓和贝斯组成的爵士乐谱曲，要检定-2。

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

这个技能包括读懂你文化中对于音乐的表记系统、按照它撰写和记录音乐的能力(如果有这样的系统)。将不同的系统按照熟练处理(见熟练，169 页)。

音乐影响 Musical Influence

智力/极难

缺省值：无

前置条件：天才音乐家 1，以及乐器或歌唱 12+

这个电影化能力使得你可以通过演奏乐器或歌唱来影响其他人的情绪。在某些设定里，这是一种魔法或灵能天赋，或是特殊形式的催眠，因而能通过各种乐器以及歌唱使用。而在其他设定里，这个技能与某一种魔法或超科技乐器有关。

为了尝试进行音乐影响，你必须让听众坐下来听你表演。而且你必须乐器或是歌唱检定成功。然后你才能检定音乐影响技能。如果成功，你可以调整你的听众的反应检定——可以是对你或在场的任何人的反应——上下不能超过你的成功度，最大+3(大成功+4)如果你只有几秒钟时间，或是听众没有对你的表演完全投入，你最多只能调整±1，不论成功度。

不想要被影响的听众可以通过意志来抵抗。听觉障碍(138 页)提供+4，而耳聋(129 页)则完全免疫。但是，某些科幻装置产生影响身体的振动，这种情况下听众的听觉情况没有影响。

由 GM 决定这个技能是否能像影响智能生物一样影响动物。在古典奇幻里面，它就是能！

乐器† Musical Instrument†

智力/困难

缺省值：特殊

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

这个技能包括了你的文化中对于音乐的表记系统(如果有)的解读能力。将不同的系统按照熟练处理(见熟练，169 页)。

博物学† Naturalist†

智力/困难

缺省值：智力-6 或 生物学-3。

这个技能——对于奇幻里的德鲁伊和游侠至关重要的技能——代表了对于自然的各方面实践(而非科学)方面的知识。它包括刚好够用的生物学来区分危险与无害的动植物；刚好够用的地理学来找到可以藏身的洞穴；以及刚好够用的气象学来知道什么时候需要藏身。做这些事情要检定技能。

在可以拜访其他世界的设定里，你必须把每颗行星作为分支来选择。同一类型的行星(见行星类型，180 页)，互有-4 的缺省。更大的区别意味着不给缺省。

导航/TL† Navigation/TL†

智力/普通

缺省值：特殊

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

海上：通过星星和洋流导航。**修正：**如果你具有绝对方向感(34 页)优势，或是高科技的全球定位系统或陀螺仪，+3；如果你没有高科技辅助，天气不好，而且星星看不见，-5(并且不能使用天文学作为缺省值)。**缺省值：**天文学-5 或水手-5

空中：通过星星和下方地形导航。修正同导航(海上)。**缺省值：**天文-5

陆地：使用地表和星星导航；也称“定向越野”。**修正：**如果你具有绝对方向感，或是高科技替代品。**缺省值：**智力-5，地图学-4，或数学(测量学)-4

太空：在普通行星际和恒星际空间中导航，通常慢于光速(但是某些科幻的“曲率引擎”使你可以在普通空间中进行超光速旅行)。**修正：**3D 方向感+2。**缺省值：**天文学-4 或数学(应用)-4

超空间：也被称为“astrogation”。类似于导航(太空)，但是是用在“跳跃空间”或“超空间”里的。在有多种超光速引擎科技的设定里，可能每种引擎都有自己的分支。修正同导航(太空)。**缺省值：**天文-4 或数学(应用)-4

空中、陆地和海上导航互有-2 的缺省。太空和超空间互有-5 的缺省。而两类导航间没有缺省。

修正：位于不熟悉的区域内-1 到-10(GM 决定，但是不熟悉的世界、恒星系等应该至少给-5)，装备修正(345 页)。

三防服/TL NBC Suit/TL

见防护服，192 页

捕网 Net

敏捷/困难

缺省值：披风-5。

将网作为投掷或近战武器的能力。网的具体规则见特殊远程武器(410 页)

观察 Observation

感知/普通

缺省值：感知-5 或跟踪-5。

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

一次成功的技能检定使你搜集到没有被刻意隐藏的信息。例如，你可以在抢银行前踩点时发现明显的摄像头、了解哨兵的排班情况、估计人群的规模、猜测在开阔地移动的军团的数量。

GM 可能会要求进行情报分析检定来解读你观察到的东西。

为了发现被刻意隐藏的细节——例如，有人尝试背后偷袭你、人群中有个武装分子、或者一个隐藏的机枪火力点——你必须要在你的观察 VS 对方的潜行、跟踪或伪装技能(看情况)的快速对抗检定重胜出。GM 应该暗投对抗，而且不应该说“你没有看见那个藏在灌木丛里面的机枪火力点。”

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

修正：敏锐感官；掩体、黑暗和体积的修正；如果目标被高科技的伪装或“隐身”科技隐藏，-1 到-10；如果你拥有合适的监视设备(寻找隐藏狙击手的热成像仪，观察部队运动的双筒望远镜)并且操作设备的技能检定成功，+1 到+10。

神秘学 Occultism

智力/普通

缺省值：智力-5。

对于灵异和超自然的研究。神秘学者是古代仪式、鬼魂出没、神秘主义、灵异现象等方面的专家。注意神秘学者并不需要相

信他研究的这些东西！

在每个人都知道超自然力量存的世界，神秘学覆盖了关于这些力量和它们的使用者的传送。

一个投的好的简单可能为与已知力量无关的现象提供洞见。但是神秘学提供不了这些身怀力量的个体是如何引发他们的力量的。例如，一名奇幻的神秘学者知道魔法能干什么，并且能为除魔提供建议，但是没有魔导学技能(225 页)，他无法解释巫师使用的手势、咒语和符咒。

在存在很多超自然势力的设定，GM 可能会要求神秘学者选择诸如恶魔学(对恶魔、附身、契约的研究)、鬼魂学(对魂魄的研究)、吸血鬼学(对于吸血鬼的研究)等的领域作为技能分支。

赶马 Packing

智力/普通

缺省值：智力-5 或动物驯养(马匹)-5。

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

古生物学/TL† Paleontology/TL†

智力/困难

缺省值：生物学-4，及其他

化石研究的科学。要识别化石，或要从化石证据上推断一种有机体的栖息地、结构等，需要进行技能检定。成功的技能检定——有着实验设备对应的装备修正(345 页)——还能鉴别出化石大致有多少时间的历史。

你必须选择以下一个分支：

古微生物学：对于小到肉眼看不见的化石的研究。这个技能需要实验室仪器。

古人类学：对于人类化石、工具以及原始部落与栖息地关系的研究。也有人类学-2 的缺省。

古植物学：对于植物化石的研究。

古动物学：通过化石化的骨骼、食物、痕迹、足印对于史前动物的研究。

这些分支互给-2 的缺省。

乞讨 Panhandling

智力/容易

缺省值：智力-4，唬骗-2，或演讲-3。

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

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

修正：个人魅力(41 页)的加成；令人怜悯(22 页)的+3；腼腆(154 页)的-1 到-4。如果你希望的话，你可以将你的容貌修正的相反数作为修正——也就是说，长得好看有减值而长得难看有增值——除非你到了可憎的或怪物般的水平(21 页)。如果你乞讨的地方有很大的人流量，GM 可能给一个增值，而人少的地方则给减值。

跳伞/TL Parachuting/TL

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4。

在伞降中幸存的能力。每次跳伞检定一次。失败可以是偏离路线到在恐慌中弄丢装备的任何事情(GM 决定)。大失败意味着伞没有打开或是致命地折叠起来了(见坠落, 431 页)。对于在恶劣条件下的跳伞, 在落地时再进行一次检定——例如, 避免在错误落地(“ankle-breaker” landing, 折断脚踝的落地)中受伤, 或是避开挡路的树木。进行基于 智力 的检定来收伞。

修正：如果你的体重+负重超过你的基本举力乘 10, -2

招架投射武器 Parry Missile Weapons

敏捷/困难

缺省值：无

这个技能使你能用准备状态的近战武器招架投掷和射击武器。如果你戴了 DR2+的护腕或是手套, 或者有至少相同数量的天生 DR, 你可以用手招架。你的招架数值为(技能/2)+3, 舍去小数——但是使用招架投射武器技能来计算这个数值, 而非使用你的近战武器或徒手战斗技能来算。

修正(对招架数值): 招架大型投掷武器(例如斧与矛)+4; 招架小型投掷武器(例如, 小刀与手里剑)+2; 招架箭矢无修正; 招架更小的低科技弹丸(例如弩箭和吹箭筒发射的镖), -2。你不能招架子弹或类似的高科技发射物(例外: 增强时间感知使得你可以承受-5 的减值来招架子弹)

表演 Performance

智力/普通

缺省值：智力-5, 做戏-2, 演讲-2。

在舞台或银幕上演出的能力。与做戏的区别是, 你的目的是给观众留下印象和给他们提供娱乐——不是欺骗他们。如果你是通过正规训练学会的这个技能, 它还包括你的文化+科技水平下, 一位专业演员所需的知识(舞台指示、演员——经纪人——制片方关系等等)。

修正：声线(97 页), +2; 腭腆(154 页), -1 到-4; 口齿不清(157 页), -2

说服 Persuade

见惑控, p. 191

药剂学/TL† Pharmacy/TL†

智力/困难

缺省值：智力-6 及其他。

制备用于治疗疾病的药物的技术。(要运用毒药, 使用 毒药 技能, 214 页)。你必须选择以下分支:

草药: 制作和使用植物制成的药物的能力。用博物学检定来找到药草。在 TL5 以前, 这是药剂学的唯一分支。它取代了医师技能, 并且经常与秘传医学(192 页)连用。在 TL5+的时代, 这个分支仍然可选, 但是药剂学(合成)要常见的多。**前置条件:** 博物学。**缺省值:** 生物学-5, 草药秘传-5, 博物学-5

合成：在“实验室“条件下制备药物的技术。开处方需要用医师技能。这个分支仅在 TL5+可选。**缺省值：**化学-5 或医师-5。

哲学† Philosophy†

智力/困难

缺省值：智力-6。

对于安身立命的原则体系的研究。你必须选择一门哲学学派作为分支；例如，儒家、马克思主义或斯多葛主义。（如果你研究的是宗教哲学，那应该购买 神学 技能，在 226 页）

当遭遇信奉这种哲学的人时，一次成功的哲学检定可以提供对他的行为的剖析。

你并不需要信仰你研究的哲学的理念。如果你确实信仰，当你遭遇道德困境时，你可以让 GM 为你暗投你的哲学技能。如果成功，GM 会“启示”你，给你一个暗示，按照你的信仰，什么样的行动“感觉”正确。

摄影/TL Photography/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或电子设备操作(传媒)-5

以一定的水平使用摄影机，然后使用暗室(TL5+)或数字成像软件等手段，得到清晰可辨并好看的照片。你可以检定缺省来使用一台照相机，但是不能用缺省在暗室里面冲印照片。

修正：不熟悉的摄像机-3；拍摄运动物体-3

医师/TL Physician/TL

智力/困难

缺省值：智力-7，急救-11，兽医学-5。

帮助病人和伤者，开药和提供照料等的的能力。在加快伤势的自然恢复时(见恢复，423 页)，以及 GM 需要测试一般的医疗能力或知识时进行技能检定。如果你的病人与你不是一个物种，受到生理学修正(181 页)。

在 TL4 或更早，这个技能在大多数游戏世界不存在。取而代之的是秘传医学(192 页)或药剂学(草药学)(见上)，或者两者兼而有之。

在 TL5+，医学知识被分为了药剂学(合成)和医师。一名医生对于药物懂得很多，他可以相当容易地鉴别很多药物(没有实验室设备 you1-5 但是如果他冒险尝/闻这种武器有+3)，但是他如果没有另学药剂学的话就没法配制药物。

物理学/TL Physics/TL

智力/极难

缺省值：智力-6。

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

在 TL6 +，大多数物理学家都会选择一个可选的技能分支(第 169 页)：声学，天体物理学，地球物理学，核物理学，光学，粒子物理学，量子物理学，相对论，固态物理学等。一些设定还提供更为奇特的选择：超空间物理学(超空间和跳跃点的科学)，时空物理学(其他现实和时间线的研究)，超物理学(灵能现象的物理学)，概率物理学(概率操纵的研究)和时间物理学(时间旅行的科学)。

生理学/TL† Physiology/TL†

智力/困难

缺省值：智力-6，诊断-5，医师-5，或 手术-5。

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

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

扒窃 Pickpocket

敏捷/困难

缺省值：敏捷-6，偷窃-5，手上功夫-4。

从某人身上偷取钱包、小刀等，或在他身上“安插”东西的能力。

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

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

飞行驾驶/TL† Piloting/TL†

敏捷/普通

缺省值：智力-6。

操纵某一种航空器或航天器的能力。缺省自 智力，因为在应急时弄明白操作台怎么用需要治理，但是当你学会这个技能的时候，它是基于敏捷的。

在起降过程中，以及危险情况下，检定技能。失败 1 意味着粗暴操作；而更高的失败意味着载具受损。大失败意味着坠毁！如果你拥有 15+的技能，大失败时立即再进行一个检定。只有第二次检定也失败才导致发生灾难，否则的话，只是“与死神擦肩而过”，依靠经验避免了灾难。

空战同样需要频繁的飞行驾驶检定。

基本的辨认地图和应用气象知识，通过基于 智力 的飞行驾驶检定进行，回忆航空法规也同样如此检定。

只有当飞行员通过某种模拟驾驶舱内活动的操作方式操纵时，操控远程控制载具(RPV)才需要这个技能。若不是，用对应 RPV 正在执行的任务的技能，改为基于 敏捷 来检定(例如，用炮兵观察员技能来操作侦察无人机)

你必须选择分支：

空天飞机：有能力在大气层飞行并且有能力进入轨道和从轨道返回的载具。**缺省值：**高性能飞机-2，或其他飞行驾驶-4

旋翼：装有旋翼但只用来提供升力不能提供推力的航空器。**缺省值：**直升机-3，任何飞机-4，其他飞行驾驶-5

反重力：使用超科技或魔法浮力的航空器。**缺省值：**悬浮-3 或其他飞行驾驶-5

飞行背包：任何“背包”飞行器。**缺省值：**悬浮-4 或其他飞行驾驶-5

滑翔机：任意无动力有机翼的航空器。**缺省值：**轻型飞机或超轻型飞机-2，其他飞行驾驶-4

重型飞机：重量超过 10 吨而速度不到 600mph 的航空器。**缺省值：**高性能飞机或轻型飞机-2，其他飞行驾驶-4

直升机：各种依靠旋翼既提供升力又提供推力的航空器。**缺省值：**旋翼-2，悬浮-4，其他飞行控制-5

高性能飞机：飞行速度超过 600mph 的有机翼航空器。**缺省值：**空天飞机、重型飞机或轻型飞机-2，其他飞行控制-4

高性能航天器：加速度能力超过 0.1G 的太空载具。**缺省值：**空天飞机-4 或低性能航天器-2

轻型飞机：重量不足 10 吨而速度不到 600mph 的航空器。**缺省值：**滑翔机、重型飞机、高性能飞机或超轻型飞机-2，其他飞行驾驶-4

浮力飞行器：各种飞艇和气球。**缺省值：**其他飞行驾驶-5

光帆：不论推进能力，使用光帆的各种航天器。**缺省值：**低性能航天器-4

低重力飞翼：在低重力大气环境下使用的，背负式，依靠人力提供动力的翅膀。要进行持久飞行，学习飞行技能(195 页)。

缺省值：滑翔机-4

低性能航天器：加速度能力不到 0.1G 的太空载具。**缺省值：**空天飞机-4 或高性能航天器-2

超轻型飞机：重量不到 0.5 吨，飞行速度不到 200mph，有机翼的航空器。**缺省值：**滑翔机或轻型飞机-2，其他飞机-4，其他飞行控制-5

悬浮：依靠高推力强行飞行而非旋翼或机翼的航空器。**缺省值：**反重力-3，直升机-4，其他飞行控制-5

修正：3D 方向感(34 页)+1；完美平衡感(74 页)+1；你的技能分支内你不熟悉的载具，-2(例如习惯单引擎飞机后去驾驶双引擎飞机)；特别原始或特别复杂的操作系统，-2；维护状态不佳的飞机，-4 或更高；不良飞行条件，-2 或更高。

诗歌 Poetry

智力/普通

缺省值：智力-5 或 写作-5。

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

修正：时间花费(346 页)的时间修正常常有效；文化熟悉(23 页)；语言修正(23 页)

毒药/TL Poisons/TL

智力/困难

缺省值：智力-6，化学-5，药剂学(任意)-3，或 医师-3。

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

修正：如果你使用味觉或嗅觉去识别毒药，敏锐嗅觉与味觉(35 页)提供加值。同样，识别性味觉和识别性嗅觉(49 页)在使用对应感官时提供+4。

长柄武器 Polearm

见近战武器 Melee Weapon, p. 208

政治 Politics

智力/普通

缺省值：智力-5 或 外交-5。

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

修正：声线(p97)给予+2；无共感力(p142)给予-3；害羞(p154)给予-1 到-4。在某些地方，钱也是一个很重要的修正。。

斗气击 Power Blow

意志/困难

缺省值：无。

前置条件：大师传承(Trained By A Master)或武器大师(Weapon Master)。

抽取你的气在近战中造成毁灭性伤害的能力。每次攻击检定一次技能。每次尝试斗气击都会消耗 1FP，不论成功与否。如果成功，你在下次攻击中计算伤害时，ST 按翻倍计算。这个攻击承受所有正常的修正，并且必须在斗气击检定后紧接着进行。如果你的斗气击等级达到 20 或更高，你可以在技能检定中承受一个-10 来换取从翻倍改为三倍。

你在非战斗场合也可以使用这个技能。例如，你可以使用斗气击来瞬间使你的 ST 翻倍或三倍来搬动重物。这种用法同样像上面那样消耗 1FP 以及一次技能检定。

修正：瞬间使用-10；1 轮的专注后降低为-5；2 轮后为-4；4 轮后为-3；8 轮后为-2；16 轮后为-1；32 轮后为无减值。

点穴 Pressure Points

智力/困难

缺省值：无*。

前置条件：大师传承或武器大师

*在电影化战役里可能缺省自秘传医学-4

以点穴来瘫痪对手的能力。要使用这个能力，你必须用空手技击技能(或其他合适技能，见下)进行一次成功的攻击。这次攻击在一般的部位修正(见部位修正，398 页)之外还有额外的-2。如果有至少 1 点伤害穿透了目标的 DR，检定一次点穴对抗对方的 体质 的快速对抗检定。

如果你胜出了，你暂时削弱了目标。被点中的肢体会麻痹，在 5d 秒内视为被致残。击中躯干的穴位干扰目标的呼吸能力，引起窒息(窒息，436 页)；他每秒检定一次 体质 来摆脱这个状态。击中脸部的攻击使目标被震慑，他每秒检定一次 智力 来摆脱。点中颅骨意味着目标被致盲 2d 秒，见失明 劣势(124 页)

你也可以用柔道来使用点穴。在成功施行了锁手后，按上面的描述进行检定。产生的效果是在锁手的原有效果外另加的。GM 可能会允许武者学习这个技能用于使用钝击武器的技能分支。例子包括使用点穴(弓)来用钝箭点穴，点穴(短剑)来配合短棍，以及点穴(棍棒)来使用长棍点穴。

修正：生理修正(181 页)

点脉大法 Pressure Secrets

智力/极难

缺省值：无

前置条件：大师传承，点穴 16+

对于人体最脆弱位置的认识。这使得你可以用致命的精度来压迫和撕裂重要脏器与神经丛来造成重伤与死亡。

要使用这个能力，你必须用空手技击技能(或其他合适技能，见下)进行一次成功的攻击。这次攻击在一般的部位修正(见部位修正，398 页)之外还有额外的-2。如果命中，检定一次点脉大法。

如果成功，所有穿透 DR 的伤害翻倍——如果你瞄准的是要害则是三倍。等效于你的手脚变成了刺击武器！

你也可以配合锁手等类似的抓擒攻击手法使用。这时它代表了在合适地方施力来撕裂或扭伤关节和韧带。在成功施行了锁手后，按上面的描述进行检定。成功的话，锁手的伤害、休克等危害性效果翻倍。

这个技能既不现实又有潜在的不平衡可能。GM 应该在引入这个技能前仔细衡量影响，并可能希望让 PC 很难学到——甚至只限于致命的 NPC 敌人使用。

修正： 生理修正 (181 页)

职业技能 Professional Skill

敏捷 或 智力/普通

缺省值： 特殊

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

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

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

GM 也可以决定，某个职业技能还缺省自其他技能。例如，“记者”显然应该缺省自写作-3。与高薪或是广受尊敬的职业相关的技能往往还有前置条件。例如，“空中交通管制员”可能要求电子设备操作(传感器)技能。和缺省值一样，前置条件也交给 GM 决定。

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

酒保 Bartender

智力/普通

缺省值： 智力-5 或 豪饮-3。

维持一家专业水平的小酒吧并且与顾客以有分寸但不失友好的方式打交道的技术。成功的技能检定让你可以调酒、回忆起本地关于酒类的法规、估计客人喝醉的程度、或者在保镖不得不参与进来之前搞定不规矩的醉汉。在更高的等级，这个技能有了炫技的元素，使得你用独到而吸引人的方式展示饮品，并用华丽的手法调制它们。

宣传/TL Propaganda/TL

智力/普通

缺省值： 智力-5，商人-5，或 心理学-4。

这是通过媒体间接说服的技巧。它用于情报和军事组织的心理战，以及用于平民世界的广告和营销。使用熟练规则(第 169 页)来反映这些领域之间的差异。

宣传对群体而不是个人起作用。GM 应根据目标群体的规模，组成和对预期结果的抵抗程度设定目标群体的等效意志，然后使用影响力检定(359 页)规则确定结果。成功将目标受众获知信息，甚至改变其看法。然而，宣传尝试几乎总是导致比普通影响检定更多的时间和更高的曝光度；具体多少时间由 GM 决定。

探矿/TL Prospecting/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 or 地质学（任意）-4。

这是找到有价值的矿物的技能。成功的探矿检定可以让您找到矿物，从一个小样本判断矿的好坏（并衡量其商业价值），并通过使用“眼力”，来找到水，规则如生存技能（第 223 页）。

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

修正：装备修正（345 页）；在类型熟悉的新区域-1，在不熟悉类型的区域-2 或更高，持续到你已经在那里待够一个月。

心理学 Psychology

智力/困难

缺省值：智力-6 或 社会学-4。

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

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

如果 GM 需要额外的细节，他可能会裁定心理学分为两个分支：应用（如上所述）和实验（给那些搞老鼠走迷宫之类的科学家）。

应用缺省值为实验-5；实验没有来自于应用的缺省。

精明的人性观察者可能缺乏科学程序的训练。

修正：如果你非常了解对象+3；如果对象是已知的分类出的人格类型+3；如果当面诊断受试者，敏感的+1 或共感的+3（第 51 页）以及无共感力的-3（第 142 页）都有效。冷酷无情（第 125 页）-3，除非检定的目的是推测某人的弱点以便利用。

演讲 Public Speaking

智力/普通

缺省值：智力-5，做戏-5，表演-2，或 政治-5。

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

不是所有的演讲者都拥有所有这些领域的天赋。你可以选择一个可选的技能分支（第 169 页）来代表。

修正：个人魅力（41 页）的加成；声线（97 页）+2；腴腆（154 页），-1 到-4；口齿不清（157 页）-2；文化修正（23 页）；语言修正（24 页）

推劲 Push

敏捷/困难

缺省值：无

前置条件：大师传承

使得你引导你的内力来“温柔地”推开敌人或是使他失去平衡。检定推劲技能进行攻击检定。这个属于徒手攻击（见推挤，372 页），并且你的目标可以尝试任何可用的主动防御。如果你击中了，使用 ST 或你的推劲技能作为你的等效 ST 来投 sw 伤害，然后翻倍。例如，如果你有 ST10 和推劲-15，你按 ST15（2d+1）投伤害，并且翻倍。这个伤害能造成击退（见击退，378 页）但是永远不能造成实际伤害。

细剑 Rapier

见近战武器 Melee Weapon, 208 页

宗教仪式† Religious Ritual†

智力/困难

缺省值: 仪式魔法(相同宗教)-6 或神学(相同宗教)-4

在信众前举行宗教仪式——弥撒、葬礼、婚礼等——的能力。

你必须选择一门宗教作为分支。这个技能包括仪式的动作、念诵的经文、这门信仰的陈设，以及获得和维持信徒关注的能力。对于实施献祭的宗教，宗教仪式同时包括对献祭工具和方法的熟悉。

为了当个 TL1+的祭司或是圣者，你必须同时具有你的宗教的宗教仪式和神学(226 页)技能。TL0 的萨满只需要学习宗教仪式。在一些祭司可以施行奇迹的世界设定中，每个魔法仪式或是法术是个独立的技能，但“普通”的宗教仪式——例如献祭——可以给法术检定提供加值。你必须宗教仪式检定成功才能获得这种加值。在其他设定中，一名祭司的魔法超不过他的仪式水平。如果是这种情况，你施法的检定是检定宗教仪式等级和你的实际的法术技能等级中最低的一个。

调查/TL Research/TL

智力/普通

缺省值: 智力-5 或写作-3。

前置条件: 至少有一门语言的读写能力(见 24 页)*

*在 TL8+，电脑操作技能也是前置要求

进行图书馆和档案调查的能力。在适合进行研读的地方，进行技能检定来找到有用的信息……如果这里有信息可以被找到的话。GM 可以决定，当调查的材料与例如刑侦学、文学、物理学等的“读书学到”的技能相关时，你可以检定那个技能-2 来代替调查，如果这个技能-2 高于你的调查技能或缺省值(但是这不是通用的缺省值)。

修正: 调查外语材料时，语言修正(24 页)。

骑术† Riding†

敏捷/普通

缺省值: 敏捷-5 或动物驯养(同种动物)-3。

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

你必须选择坐骑品种作为分支。分支间的缺省为 0 到-10。例如，假如你拥有骑术(马)，骑术(骡子)基本上是同个技能(缺省-0)，骑术(骆驼)就有-3 的缺省，骑术(海豚)的缺省是-6，而骑术(龙)是骇人的-10！

修正: 如果那头动物认识并喜欢你，+5；如果坐骑具有坐骑技能(210 页)，+1 或更高；如果动物没有受过被骑的训练，-10。

仪式魔法† Ritual Magic†

智力/极难

缺省值: 宗教仪式(同宗)-6

这个技能提供对于某一种传承的乞求鬼神的仪式中涉及的知识和神秘过程的理解。进行技能检定来判断你眼前进行的仪式的目的，被召唤的存在的种类，等等。

你必须选择一种传承作为技能分支，例如巫毒或女巫巫术。技能分支间的缺省为-5。涉及的过程可以相比较，但是特定的仪式和涉及的鬼怪差异非常大。对于有着有效的仪式魔法的世界，仪式魔法将是巫师的主要技能。所有的魔法仪式都有来自它的缺省！具体见世界设定书。

这个技能是关于以非宗教目的呼唤鬼怪来产生魔法效果的。更加直接、华丽的奇幻式魔法的对应技能是魔导学（225 页），与某一种传承想管的宗教仪式的知识是宗教仪式技能（217 页）。

跑步 Running

体质/普通

缺省值：体质-5。

代表冲刺和长跑两方面的训练。避免跑步造成的疲劳或体质损失时，检定跑步技能或体质两者中最高的一项。当与有着相同移动力的角色赛跑时，进行跑步技能的快速对抗来决胜负。

注意你必须有腿并且有能力进行地面移动才能学习这个技能。

军刀 Saber

见 近战武器 Melee Weapon, p. 208

礼仪† Savoir-Faire†

智力/简单

缺省值：智力-4 和 其他

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

对待这些群体时，一次成功的技能掷骰使你能与之交流而不尴尬，察觉冒充高位的人，诸如此类。你可以用礼仪掷骰作为影响掷骰代替任何在牵涉到次文化群体的社交环境下的反应掷骰；见影响掷骰 (p359)。每次遭遇掷一次。

你必须选择专精。常见专精包括：

道场：如何问候导师，佩戴武器，以及在空手道道场，武馆，剑场或是类似的武术学院发出挑战。被认可的技能决定了相应的地位。在某一的时间地点，去嘲笑传统是要冒着暴力相向的风险！对于竞技武术(某一)，这个技能的缺省值是相关的游戏技能-3。

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

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

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

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

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

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

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

修正：文化熟悉修正(p23)。如果你相对那些你试图留下印象的人处于更高的地位则+2，反之则-2(“地位”意味着阶级，社会地位，技能等级，或是别的什么)。如果你似乎有着重要的朋友则+2。不解风情(p126)给予-4；无共感力(p142)给予-3；健忘(p146)给予-1；害羞(p154)给予-1 到-4。

搜集 Scrounging

感知/简单

缺省值：感知-4

这是一个让你能够找到、废物利用或临时凑合出有用物品的技能。

每次尝试都需要一个小时。

你不一定需要偷窃你想要的物品；你只是找到它——以某种方式——然后通过任何必要的手段将其获取。

注意，如果你发现了不能轻易到手的东西，你必须决定如何尝试得到它(这可能需要其他技能的检定)。

修正：GM 给予适当，基于物品稀有程度的难度调整。

水下呼吸器/TL Scuba/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或潜水服-2

前置条件：游泳。

这是使用个人水下呼吸器(水肺)的技能。当你第一次入水时检定一次，之后每 30 分钟检定一次以避免呛水(见 溺水 p. 436)。

如果你此技能的水平在缺省值之上，一次成功的检定可以让你在戴上设备之前发现它存在的问题。

修正：如果你使用不熟悉的水肺装置，-2 到-4，例如你熟悉开放式循环的装备，但你却需要使用封闭式循环的装备时。

航海术/TL Seamanship/TL

见乘务员 Crewman, p. 185

搜查 Search

感知/普通

缺省值：感知-5 或犯罪学-5。

这是用来搜查并非清晰出现在视野里的人、包裹和车辆的技能。

GM 为每个所需求(/涉及/需要判定)的物品暗投一次。

对于被故意隐藏起来的物品，你需要用你的搜查技能与用于被隐藏物品上的物品藏身或走私技能进行一次快速竞赛。

如果你失败了，GM 只会告诉你“你什么也没找到。”(说“你没有找到他夹克下面的枪”显然违背了用意。)

如果有多个人同时在搜查，那么分别为每个搜查者检定一次。

GM 应该避免不必要的检定。例如，没有人类能带着一把被锯短的猎枪成功通过搜身。同样的，你也无法在没有 X 射线或不进行贴身检查的情况下从一个穿着普通的人身上找到一把小刀或者一颗宝石。

一般来说，如果隐藏者的物品藏身技能的净增加值达到+3 或更多，则需要贴身检查。如果他的物品藏身遭到-2 或更坏的惩罚，

那么一次贴身检查可以自动找到隐藏的物品。

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

敏锐触觉和敏锐触摸的奖励适用于所有用手进行的搜查项目。

成功的电子制品操作(安全)技能检定，专业传感器——如金属探测器、X 光机等——给予它们能够找到的项目+1 到+5 的奖励(金属探测器不能帮你找到塑胶炸药！)。

缝纫/TL Sewing/TL

敏捷/简单

缺省值： 敏捷-4

这是使用你所处技术水平的工具加工布料的技能。

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

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

在 TL7 之前，几乎每个家庭之中都会有一个知晓这个技能的成员。

在 TL7+，它则是罕见的，不过专业的女裁缝或成衣工会习得这个技能——大多数人以缺省值进行工作(对于一个简单的任务，如重新缝上一个纽扣，+4 奖励)，并丢掉以他们的水平不能修复的那些。

修正： 设备修正(p. 345)；来自巧手或手指笨拙的修正。

性感 Sex Appeal

体质/普通

缺省值： 体质-3

这给那些受你所属性别群体吸引的人留下印象的能力。它对能大为改善对象的态度，借助于外貌。如果你不愿意通过“勾引”别人来获取你想要的，你将不会有，或者想学这个技能。

你可以用性感掷骰作为影响掷骰代替任何受你所属性别群体吸引的人的反应检定；见影响检定(p359)。

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

修正： 嗓音(p97)给予+2；无共感力(p142)给予-3；健忘(p146)给予-1；害羞(p154)给予-1 到-4；口吃(p157)给予-2。任何高于平均的外貌的加值——或是低于平均的外貌的双倍减值！

跟踪 Shadowing

智力/普通

缺省值： 智力-5 侦察-5 潜行-4(仅限步行)

这是在人群中跟随另一个人而不被注意到的能力。(在野外，使用追踪和潜行。)

每 10 分钟掷一次快速对抗：你的跟踪 vs 对象的视觉掷骰。如果你输了，你跟丢对象；如果你输了 5 以上，你被看见。

一旦对象意识到你正跟踪他，每 5 分钟掷一次快速检定：你的跟踪技能 vs 他的跟踪或潜行技能。如果他赢了，他避开了你。

如果他输了 5 以上，他误以为避开了你。如果你大失败，你跟丢他且跟上了错误的人。

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

修正： -3，如果对象知道你是谁。有特色的外貌给予减值——详见体型(p18)，超自然特征(p22)，以及特殊劣势(例如，驼背，p139)。如果你属于与你周围大多数人明显不同的种族，由 GM 决定减值；它决不会比你 and 周围的人们的 SM 差值的更小。

盾牌† Shield†

敏捷/简单

缺省值：敏捷-4

这是使用盾牌来进行格挡和攻击的技能。

你使用任何类型盾牌进行的主动防御——也就是你的格挡值——等于 (技能/2)+3，向下取整。

你必须选择一个盾牌类型专精：

盾牌(Shield)：任何用绑带固定在适当位置的盾牌。这种盾牌有着一个优势：你能够用持盾手抓住(但不是挥舞)某个物品，但缺点是穿戴和脱下都很费时。这是最常见的专业，在人物卡上记为“盾牌”。

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

力场(Force)：任何由能量而不是由物质构成的“阻挡平面”。

盾牌、小圆盾和力场可以以-2 作为彼此的缺省值。

船舶掌握/TL† Shiphandling/TL†

智力/困难

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

它还包括持续记录船长日志以及监督船员旅行职责。

在船舶行驶过程中必须有一名拥有高于缺省值的船掌技能的人一直照看着船只。

在遇到危险和战斗时检定技能。

一个在遭遇危险时失败的检定意味着船舶损坏。

这可能意味着从油漆划伤到船只整个瘫痪程度的，需要大规模维修的伤害。

在战斗中失败的检定意味着船只没有准确地到达应该去的位置。

细节取决于船只、技术水平以及 GM 的裁决，不过有可能包括被“掩蔽”(无法攻击敌人)的武器、失败的跳帮行动，以及因为漂流而与你的舰队编队失散。(这可能会抵消掉你的区域防御优势、火力支援或战术通信)。

任何情况下的大失败检定意味着适当的灾难。根据 TL 的情况不同，这可能意味着航行搁浅、与另一艘船相撞，桅杆折断、螺旋桨或方向舵脱落，或者只是船员很简单地忽视了你的命令。

船员们是否为你而保护你的船，亦或是叛变和逃离，这些由 GM 决定。

你必须选择专精：

飞空艇：软式飞艇、齐柏林飞艇，以及类似的大型飞艇。**前置条件：**飞艇乘务员、领导力以及导航(空中)。

缺省值：飞艇乘务员-5 或飞行驾驶(浮力飞行器)-5。

船舶：水面船只，从拖船到货运船。**前置条件：**领导力，导航(海上)以及海员。

缺省值：海员-5，对于装有发动机的船使用划船(大型机动艇)-5，对于高桅横帆船则使用划船(帆船)-5。

太空船：亚光速飞船。**前置条件：**领导力，导航(空间)以及宇航员。

缺省值：宇航员-5 或任何航天器飞行驾驶技能-5。

星舰：超光速飞船。**前置条件：**领导力，导航(超空间)以及宇航员。

缺省值：宇航员-5 或任何航天器飞行驾驶技能-5。

潜水艇：所有类型的大型潜水器。**前置条件：**领导力，导航(海上)以及潜艇乘员。

缺省值：潜艇乘员-5，或潜水艇(大型潜艇)-5。

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

短剑 Shortsword

见近战武器 Melee Weapon, p. 208

唱歌 Singing

体质/简单

缺省值：体质-4

这是一种能使用令人愉悦的方式唱歌的技巧。一个成功的检定会让听众喜欢你的歌。

修正：如果你唱的是外语歌，应用语言修正 (p. 24)；如果观众听不懂歌词的语言，-2；如果你拥有迷人声线优势，+2；如果你拥有口吃劣势，-2。

轮滑 Skating

体质/困难

缺省值：体质-6

当你用轮滑鞋进行日常旅行时，用这个技能取代越野技能；当你进行速度竞赛时，取代跑步技能。

GM 也可能在战斗中的追逐、进行危险动作的时候要求一个基于 敏捷 的轮滑技能检定。

在这种情况下，任何失败都意味着跌倒，而大失败则意味着对随机选择的肢体造成 1d-2 的伤害。

滑雪 Skiing

体质/困难

缺省值：体质-6

当你使用雪橇在雪上滑行时，用这个技能取代越野技能；当你进行速度竞赛时，取代跑步技能。

GM 在战斗、追逐、高速或危险操作的情况下可能会要求更频繁的——通常是基于敏捷的——技能检定。

在这种情况下，任何失败都意味着跌倒，而大失败则意味着对随机选择的肢体造成 1d 的伤害。

手上功夫 Sleight of Hand

敏捷/困难

缺省值：偷窃-5

这是将小物体藏于掌心，用来做硬币和纸牌戏法之类的技能。

做一个技能检定来表演一个简单的“舞台魔术”。

失败的检定意味着你露馅了。

当你使用这个技能来偷窃的时候，你必须赢得一场手上功夫 VS 视力检定或是潜在证人的观察技能检定的快速竞赛来执行不引人注目的盗窃行动。

你也可以使用这个技能在玩卡牌和骰子的时候作弊。

成功的手上功夫检定可以给予你的赌博技能+1 至+5 的奖励。

任何失败都会导致你被斥责为骗子！在这两种情况下，最终结果取决于 GM。

修正：如果光线昏暗，+3；如果你有一个帮手分散他人注意力，+3；如果你有提前准备(比如把牌提前藏在袖子里)，+5；如

果你想愚弄的人也懂得手上功夫技能，-3；来自巧手或手指笨拙的修正。

投石索 Sling

敏捷/困难

缺省值：敏捷-6

这是使用投石索以及投石杖的技能。

轻剑 Smallsword

见近战武器 Melee Weapon，p. 208

金属加工/TL† Smith/TL†

智力/普通

缺省值：智力-5 以及其他

这是手动加工非贵金属的技能。你必须选择专精：

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

铁：作为一个铁匠应该掌握的技术。在技术水平足够时也涵盖钢。

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

缺省值：宝石加工-4。

这些专精能够以-4 来互相作为缺省值。

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

走私 Smuggling

智力/普通

缺省值：智力-5

这是在行李和车辆中隐藏物品的技能。你也可以用它来把东西藏在房间或建筑物之中。

检定技能来让你隐藏的物品避过漫不经心的检查。

在主动搜查的情况下，搜查者必须赢得他的搜查技能与你的走私技能的快速竞赛才能找到物品。

修正：专门的走私装备提供设备修正 (p. 345)。

物品本身的尺寸修正 (SM)，与你用来藏匿物品的包裹、车辆或房间的 SM 之差给予你走私检定的调整。

例如：在私家车 (SM+3) 里隐藏一瓶酒 (SM-5)，那么你获得+8 的检定奖励。

社会学 Sociology

智力/困难

缺省值：智力-6，人类学-3，或心理学-4

这是一门对社会和社会关系研究的学问。

成功的技能检定将可以让你判断一大群人将如何协作；预测社会压力可能导致的犯罪浪潮、革命和战争等。

或者能够预测两个相异的社会发生接触产生的最可能的结果。

士兵/TL Soldier/TL

智力/普通

缺省值：智力-5

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

只有那些服役于军队、民兵等组织的人知晓这个技能。

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

士兵技能包括覆盖许多其他领域技能的基础技能。例如，一个 TL8 的士兵可以在没有学习军械工厂轻武器)的情况下懂得如何拆解他的步枪，或在没有学习电子制品操作(通讯)的情况下使用无线电，以及在没有学习工程学(战斗)的情况下挖掘一个散兵坑等等。在如果有人具有这些技能之一的情况下，那么在执行上述任务时会获得+4 或更好的日常任务奖励(见 任务难度，p. 345)，GM 可以让你检定士兵技能来作为替代。你不会得到拥有完整技能的人所能获得的加值，但是你仍然受到具体情况带来的减值。

士兵技能只能替代一些基本训练中可信部分的技能检定。这表示的是配发给一般部队的标准装备的日常使用，不包括研究、改造或设计，更不包括全新科技或是秘密科技的操作方法！士兵技能不能替代武器技能，你必须单独购买所有这些技能。

范例：如果一个人有电子制品操作(通讯)技能，那么他能够以+4 检定来通过无线电联络总部，你也可以用一个成功的士兵技能检定来做到这件事。但是你不能使用士兵技能来修复损坏的无线电、使用敌人的无线电以及发送编码讯号。

宇航员/TL Spacer/TL

见乘务员 Crewman，p. 185

矛枪 Spear

见近战武器 Melee Weapon，p. 208

投矛器 Spear Thrower

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或投掷武器(矛枪)-4

这是使用叫做“投矛器”的装置的技术：一根长而扁平的棍子，在末端有一个凹槽或者环。

它可以在你投掷标枪或类似武器的时候增强你的力量。

在两者都在手中准备好之后，你可以用一个轮把矛枪固定在投矛器上。

修正：如果你处于狭小的空间(头顶的空间少于 2 码)，-5。

速读 Speed-Reading

智力/普通

缺省值：无

这是一种比正常速率更快的阅读技巧。

当时间至关重要时(例如，在你坠落时阅读降落伞上的说明)，你的阅读速度乘以 $1 + (\text{技能}/10)$ ；例如，等级 12 的速读技能会给予 2.2 的倍率。

做一个技能检定来确定你是否把刚才阅读的内容完整地记下来。

如果检定失败，那么你对内容的回想将是不完整的。

每当你尝试记住或实践你所阅读的东西，你必须做一个 智力 检定，减值等于你的失败度。

如果你有清晰记忆，+5；如果你有摄影式记忆，+10。

如果这个检定失败，你便无法回忆起信息；如果大失败，你回忆起了错误的信息，但你相信他是真的！

为了消除这个 智力 检定，你必须回去慢慢地阅读材料。

修正：语言修正。(P. 24)

运动 Sports

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 和其他

以一定水平进行某项运动的能力——可能好得足以谋生。每项运动是个独立的运动技能。

多数运动技能是 敏捷/普通 并且缺省为 敏捷-5，但是那些强调力量(例如橄榄球)的运动可能缺省自 力量-5。一些运动技能可能有来自其他运动或其他技能的缺省。

做一个基于智力的卷，回忆你的运动的基本规则。关于联赛和锦标赛的全部规则的详细知识 - 教练或裁判员所应知应会的东西 - 由相关的游戏技能(第 197 页)涵盖。

GM 可能裁定，某些特定的体育技能在战斗情况中是有用的。

例如，运动(棒球)可能让你可以拿着球棒来招架石块和手榴弹，招架数值为 $(\text{技能}/2) + 3$ ，运动(斗牛)可能会在对抗“低头冲锋”的野兽的冲撞时，提供数值为 $(\text{技能}/2) + 3$ 的招架，而你可能检定运动(橄榄球)作为冲撞的攻击检定。

棍棒 Staff

参见近战武器 Melee Weapon，208 页

武戏 Stage Combat

敏捷/普通

缺省值：武术表演与运动 Combat Art or Sport-2，一门实际的战斗技能-3，或表演 Performance-3。

这个技能使得你可以表演一场安全但是富有娱乐性的编排好的战斗。大失败意味着受伤：随机部位受到 1d-2 伤害。

修正：不熟悉的武器-4。

潜行 Stealth

敏捷/普通

缺省值：敏捷-5 或 智力-5

这是躲藏起来并静静地移动的能力。一次成功的掷骰能让你在除了完全空荡荡的空间外的任何地方隐藏自己，或者非常安静地移动以至于没人能听到你，或者不被注意地跟随某人。(在人群中跟随某人，使用跟踪，p219)如果某人专门警戒着入侵者，

GM 将掷你的潜行 vs 守卫的 感知 的快速对抗。

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

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

战略† Strategy†

智力/困难

缺省值：智力-6，情报分析 Intelligence Analysis-6，战术 Tactics-6。

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

成功的战略检定可以让你提前推定敌军的军事计划，除非有这种技能的另一个人领导他们。

在这种情况下，GM 会投一个策略的快速对抗。获得的信息量取决于你的检定的好坏(但不是根据敌人的计划的质量)。如果你的非对抗检定失败或在快速对抗中失败，GM 会给你错误的信息。

你必须专攻一种战略类型 - 陆战，海战，太空战等。这些技能分支互有-4 缺省。被指挥的具体单位不太重要；即使是另一个国家或科技水平的单位，也最多-1 或-2(GM 决定)，只要你有他们的能力的准确信息。

黑街 Streetwise

智力/普通

缺省值：智力-5

这是在暴力团伙中处事的技能。一次成功的黑街掷骰能让你了解到(其他事物中的)各类非法“动作”；哪个本地的警察或官僚能被收买，要花多少钱；以及怎样联系本地的黑社会。注意，你也可以通过询问眼线(p44)来获取这些信息。这个技能是你临时拉关系的方法。

你可以用黑街掷骰作为影响掷骰代替任何在黑社会或“灰色地带”中的反应掷骰；见影响掷骰(p359)。

修正：如果你在此地拥有强硬的声誉(无论“好”或“坏”)则+3；如果你明显是这个地方的生人则-3。无共感力(p142)给予-3；健忘(p146)给予-1；害羞(p154)给予-1 到-4。

潜艇操作/TL† Submarine/TL†

敏捷/普通

缺省值：智力-6。

这是操作特定类型的水下航行器的能力。与飞行驾驶(piloting)一样，缺省来自 智力，但当你学习技能时，总是以 敏捷 为基础。

检定潜艇操作技能来下潜或上浮，在水下战斗中机动，或在危险水域导航。失败可以指从轻微的偏离到碰撞；大失败可能会使舰艇被卷入深水！

基本的图表阅读或应用海洋学知识，或回忆航海法律和法规，进行基于 智力 的潜艇操作技能。

你必须选择分支：

浸没潜艇：任何小型，开放式潜水器。船员暴露在水中，必须穿着水下呼吸器。**前置条件：**潜水服或水肺。缺省值：大型潜艇-5 或迷你潜艇-4。

大型潜艇：任何有乘组的，能长期出海的潜水器，包括攻击型潜艇和导弹潜艇。缺省值：浸没潜艇-5 或迷你潜艇-4。

迷你潜艇：任何小型，封闭，短期使用的潜水器，那些用于科学研究是典型例子。缺省值：浸没潜艇-4 或大型潜艇-4。

潜艇艇员/TL Submariner/TL

见乘务员 Crewman, 185 页

劝导 Suggest

见惑控 Enthrallment, 191 页

相扑摔技 Sumo Wrestling

敏捷/一般

缺省值: 无

这一个徒手战斗技能代表了任何类型的专注于抓、推和绊的搏击训练——而不是那种日本传统体育运动。当你的抓擒、冲撞、推挤的攻击检定，以及发起和抵抗击倒(Takedown, 不是 Knockdown)的时候，你可以使用相扑摔技技能来代替 敏捷 进行检定。如果你的这个技能的水平达到了 敏捷+1，那么你在进行抓擒与击倒的时候，以及挣脱的时候的 力量 检定有+1 加值，而你的冲撞和推挤伤害每骰子+1。如果你的相扑摔技技能达到了 敏捷+2，两个加值都提升为+2。

你可以使用相扑摔技技能来进行空手招架，这种招架必须用到双手。你的招架数值=(技能/2)+3，和一般情况一样。这种招架是挡开冲撞、抓擒和空手掌击的动作。用来招架踢击时有-2，而用来招架武器攻击时有-3。至于完整的空手招架规则，见 376 页的空手招架。

手术/TL Surgery/TL

智力/极难

缺省值: 急救-12，医师-5，生理学-8，或兽医学-5。

前置条件: 急救或医师

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

如果失败，病人受到伤害——简单截肢是 2d 伤害，其他手术是 3d 伤害。手术检定同样用于改善伤势的恢复；见手术(424 页)这个技能代表了通用的手术方面专业技能，在现实中这是相对比较少见的。许多外科医生选择了一个特殊的身体部分(脑、心脏等)或是特定类型的手术(整容手术、微创手术、移植手术)等作为可选分支。

修正: 装备修正(345 页)，生理修正(181 页)；如果手术区域或器具没有恰当地清洁和消毒，-3；头部或胸腔手术，-3；没有确诊的病症，-5。如果你没有医师技能，除了野战手术(例如缝合伤口、挖出箭头、子弹和弹片等)外的一切手术都有-5。

生存† Survival†

感知/普通

缺省值: 感官 Perception-5 或博物学(同一行星)Naturalist(same planet)-3。

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

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

最后，你还能用这个技能布设陷阱捕捉野生动物。(城里来的盗贼可以使用陷阱技能，但是他熟悉的是另一种猎物……所以检定有-5 减值)。每个陷阱检定一次。从普通材料临时搭建陷阱需要 30 分钟，设置和隐藏商品钢制陷阱需要 10 分钟。大型猎物所需的陷坑需要几个小时来挖掘。

生存经常需要基于感知以外属性的技能检定。GM 可能要去进行基于力量的检定来挖陷坑或是树立起原木小屋，基于 敏捷 的检定来用原始技巧取火(燧石打火、钻木取火等)，甚至是基于 体质 的检定来避免东拼西凑的饮食造成的营养不良。

你必须按地形选择一个技能分支。陆地居民可以从极地、沙漠、岛屿/海滩、丛林、山地、平原、沼泽以及林地里面选择。水生生物从海岸、海沟、淡水湖、大洋、珊瑚丛、河流、咸水海以及热带环礁中选择。两栖生物可以从任一列表中选择！

陆地分支间互有-3 的缺省，水环境分支间互有-4 的缺省。岛屿/海滩和热带环礁之间互有-4 的缺省，沼泽与河流也有同样缺省关系。

在可以访问其他世界的设定中，你必须同时按行星选择分支。每个同地形但不同星球间的生存分支有-4 缺省。上面给出的地形间缺省则在跨星球的情况下再-4。这一切都建立在两个星球的行星类型相同上，不同行星类型的星球的生存技能间没有缺省。

GM 可以决定，极端的人造环境需要特殊的分支，例如生存(辐射废土)。多数这些分支没有来自其他分支的缺省。另见城市生存，228 页

修正：极端天气情况至多-5。装备修正(345 页)

支配情绪 Sway Emotions

见惑控 Enthrallment, p. 191

游泳 Swimming

体质/容易

缺省值：体质-4

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

注意，游泳不包括高台跳水——那是运动(跳水)。

绘制符文† Symbol Drawing†

智力/困难

缺省值：特殊

绘制魔法符文的艺术。依照你的魔法传统，你可能是用仪式匕首刻下这些符文，用鲜血或仪式粉末在地上或祭坛上画下符文，用墨写下符文，用一根木棍或是你的手指在半空描出符文，也可能是其他的。你必须选择一种特定的魔法传统作为分支。

如果你的魔法传统里魔法力量源自施术者、自然、精灵等，而不是符文本身，这些符文提供的是支援使用魔法的“焦点”。每次仪式前检定绘制符文技能。如果成功，你用这些符文施行的下一个仪式获得加值，等于你的成功度的一半。这类绘制符文技能的缺省为仪式魔法(对应的)-4。例如，绘制符文(巫毒)缺省自仪式魔法(巫毒)-4，让你可以绘制巫毒仪式所用的 vevers。

如果你的魔法传统里符文本身赋予物品和地点(甚至在纹身的情形中，赋予给人)魔法，那么魔法的力量受限于符文的质量。检定的时候，你必须检定用来附魔的技能和绘制符文技能二者中最低的一个。这种情况最常见的是在符文魔法(rune magic)里面，每种如尼字母表(runic alphabet)是个独立的绘制符文技能，没有缺省值。例如，绘制符文(Futhark 如尼文(Futhark Runes))能使你绘制诺斯(Norse)魔法所用的符文(runes)更加奇特的传统可能有他们自己的规则；更多见对应的世界设定书。

修正： 如果使用的手段不是传统的绘制手段，-1 或更高；如果符文被绘制在你的传统规定以外的表面上，-1 或更高

战术 Tactics

智力/困难

缺省值： 智力-6 或战略(任意种类)-6。

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

当指挥小部队的时候，检定战术技能来在伏击的时候正确部署部队、知道应该在哪里布置哨兵等等。GM 可以决定，一次成功的检定甚至能提供敌人即将进行的计划的蛛丝马迹。要用谋略胜过敌军，你必须在与敌军的指挥官的战术技能的快速对抗中胜出。以上这些都只适用于你指挥的部队小到你可以给每个战士亲自下令——或者通过最多一个下属转手。因此，无线电和类似技术可以极大地提高你的指挥能力！

在个人战斗中，如果你有时间准备，你可以在战斗开始时检定一次战术技能。如果你成功了，你在有优势的位置上开始战斗——例如，在掩体后面或是在高地上——由 GM 决定。检定越高，优势越大。如果你失败了，或是没有进行检定，你在战斗开始时处于随机的位置(或是 GM 决定的位置)。没有战术技能的战士总是如此开始战斗。

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

教学 Teaching

智力/普通

缺省值： 智力-5。

教导其他人的能力。

如果你拥有 12+的教学，在游戏计算中你可以作为教师。更多关于教与学的内容见通过学习提升(292 页)。

修正： 无情劣势(125 页)，-3；腼腆劣势(142 页)，-1 到-4；老师和学生在教学所用语言上的语言减值(24 页)都要计入。

赶车† Teamster†

智力/普通

缺省值： 智力-5，动物驯养(同种动物)-4，或骑术（同种动物）-2。

驱策一队动物拉货车、战车等的技术。

这个技能包括给动物套上马具，照料动物，以及在购买前判断它们的质量的能力。如果动物脾气犟或是训练不良(GM 判断)，你在可以尝试进行赶车检定前必须先通过一个动物驯养检定。

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

失败通常意味着不过是浪费时间或是拐了太大的弯。大失败——或是在狂奔状态下的任何失败——弄翻了车。每个涉及的乘客和动物视为 5 码的坠落(见坠落，431 页)。同时，为每个动物头 2d，如果投出了 12，断了一条腿！你会必须进行动物驯养检定来让拉车的动物平静下来。

重新装回货物所需的时间看货物种类、地形和天气。

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

修正： 超过 4 头动物，-2；一队不熟悉的动物，-2；地形不良，最高-5

魔导学 Thaumatology

智力/极难

缺省值：智力-7*。

*在没有魔法的设定，或对于那些没见过“真正的”魔法的人来说，没有缺省对于魔法理论和魔力的“物理学”的学术研究。任何人都可以学习这个技能，但是这个对于魔法师来说更容易学；他们学这个技能的时候，像学法术一样，把魔法天赋的等级加到智力上。

这个技能的主要用途是魔法研究。当创造新法术的时候，使用发明的规则(见 17 章)，但是用魔导学代替工程学技能。成功的技能检定也能在你看到未知法术施展的时候识别出来，判断魔法大成功或是失败的后果，决定想要的魔法物品需要何种法术来附魔，等等。检定的结果越好，GM 提供的洞见越多。

这个是对奇幻魔法——火球术、力量戒指等——的研究。对于传统的，借助精魂的巫术的对应技能是仪式魔法(218 页)，而神圣魔法可能需要宗教仪式(217 页)或神学(226 页)。但是，一次魔导学-5 的检定能够允许魔导学家将这些类型的魔法与“标准”的法师魔法对应起来。

特别怪异的力量或是超脱凡间的神器可能给更大的减值！

神学† Theology†

智力/困难

缺省值：智力-6 或宗教仪式(同宗教)-4。

对于某一宗教的研究：它的神灵、宇宙观、教义、圣书等。你必须选择宗教作为分支。分支间通常没有缺省，但 GM 可能允许给相同起源或是这门宗教的本宗一个-4 的缺省。

或者，你可以学习宗教的相同点与不同点，这个是神学(比较神学)。这种神学提供在你的游戏世界里所以被学者经常研究的宗教的神学一个-5 的缺省。

为了当个 TL1+的祭司或是圣者，你必须同时具有你的宗教的宗教仪式(217 页)和神学技能。TL0 的萨满只需要学习宗教仪式。你不必信仰你研究的宗教——信仰来自内在而不是书本！

如果你信仰这门宗教，你可以在与遇到道德不确定的时候要求你的 GM 暗投一次你的神学技能检定。如果成功，GM 会鉴于你的信仰和对于宗教文本的理解提供一个“感觉”正确的行动路线。

投掷 Throwing

敏捷/普通

缺省值：敏捷-3 或空投-4。

投掷各种相对光滑，小到可以放进手中的物品的能力。

例子包括棒球、手榴弹和石头(回旋镖、标枪、刀子等，需要专门的技能，见投掷武器，见下)。检定技能来击中目标。

而且，如果你的投掷达到了 敏捷+1 的水平，计算投掷距离时 力量+1(但是不改变伤害)。投掷达到 敏捷+2 或更高的时候这个加值改为+2。

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

投掷绝学 Throwing Art

敏捷/困难

缺省值：无。

前置条件：大师传承或武器大师。

投掷任何你能举起来的東西——刀子、药丸、电视机——的电影化能力，任何东西！

检定技能来命中。而且，如果你的投掷绝学达到了 **敏捷** 等级，计算投掷距离时 **力量**+1，投掷武器伤害每个骰子+1。如果你的投掷绝学达到了 **敏捷**+1，以上加成提升到+2。如果你是武器大师，这个伤害加成代替你原本的武器伤害加成。

你可以把你投掷的物品作为临时武器使用。将叉子、厨刀还有其他的长尖物品。任何小、钝的物件造成 **thr**+1 的钝击伤害。棒球棒造成 **sw**+1 的钝击伤害。铅笔造成 **thr**-3 刺击。扑克牌造成 **thr**-3 的切割伤害。

投掷绝学使你能够投掷任何被投掷技能和投掷武器技能包括的东西。如果你会投掷绝学，你不需要这些技能。

投掷武器† Thrown Weapon†

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4 及其他

投掷一种投掷武器的能力。你必须选择分支：

斧锤：任何为投掷而平衡的斧、短柄斧或是锤子(但是不平衡的战斧或锤可不行！)

飞镖：任何小型的，有尾翼的飞镖。给予游戏(飞镖)无减值的缺省。**缺省值：**投掷-2

鱼叉：任何有系绳的矛。**缺省值：**投掷武器(矛)-2

短刀：任何一种短刀

手里剑：任何一种无柄刃，特别是手里剑(“飞镖”)。**缺省值：**投掷-2

矛：任何种类的矛、标枪等。**缺省值：**投矛器-4 或投掷武器(鱼叉)-2。

棍棒：任何平衡的有造型的投掷棒，例如回旋镖。这种投掷棒不会飞回使用者手中。

武术拐 Tonfa

见近战武器 Melee Weapon，208 页

追踪 Tracking

感知/普通

缺省值：感知-5 or 博物学-5。

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

丛林、平原或林地：每 30 分钟检定一次。

极地、沙漠、岛屿/海滩或是山地：每 15 分钟检定一次，-2。

沼泽：每 5 分钟检定一次，-4。

城市：每分钟检定一次，-6！

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

当你已经跟进了猎物，继续悄悄靠近它需要用的是潜行技能(222 页)。

修正：如果足迹已经有超过一天历史了，-5，如果超过 1 周，则是-10；如果你在跟踪一个人，+3，如果跟踪的是一群人则改为+6。超常的感官很有帮助：敏锐视觉(35 页)和识别性嗅觉(49 页)通常适用，而其他超人类感官(红外视觉、次声听觉等)

也看情况提供加值。

陷阱/TL Traps/TL

智力/普通

缺省值：智力-5 或撬锁-3*。

*在解除或是重设陷阱的时候，敏捷-5 也可以作为缺省值，但是你在侦测和建造陷阱的时候不行。

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

要发现陷阱，检定基于感知的技能检定。

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

修正：无穷无尽的变化。陷阱越复杂，它就越难被解除，被复位，被设置或是发现——而且某一种陷阱可能(举个例子)容易发现但是难以解除。GM 应该发挥创造力！

装备修正(345 页)适用于设置与解除陷阱的大多数检定。敏锐视觉(35 页)的加成适用于发现陷阱的检定(仅限发现)。

双手斧锤 Two-Handed Axe/Mace

见近战武器 Melee Weapon, 208 页

双手连枷 Two-Handed Flail

见近战武器 Melee Weapon, 208 页

双手剑 Two-Handed Sword

见近战武器 Melee Weapon, 208 页

打字 Typing

敏捷/容易

缺省值：敏捷-4 及其他

使用打字机的技术。打字速度是使用手动打字机时技能*3 个词每分钟，电动打字机或电脑键盘是技能*5 个词每分钟。

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

城市生存 Urban Survival

感知/普通

缺省值：感知-5

解决生理问题在城市环境下存活的天赋，不论城市是人满为患还是空无一人。(在城市中生存的社会问题由黑街技能负责解

决)。一次成功的技能检定使你找到干净的雨水；发现高处或地下的进入孔；快速定位建筑的入口、出口、楼梯间等；认出并避开有物理危险的地区如摇摇欲坠的建筑物；制作和解读城市地图；在不正常的城市区域找到离开的路；在寒冷的天气里找到可以露宿的温暖地方；不问任何人，单凭你对于城市结构的“感觉”，找到常见的建筑物或行当。

真空服/TL Vacc Suit/TL

见防护服，192 页

腹语术 Ventriloquism

智力/困难

缺省值：无

在短距离上“移动”和伪装你的话音的能力。成功的检定使得你的话音被移植的距离足够愚弄观众。

修正：如果你有个假人或是托儿来转移观众注意力(“看到了”一张脸在讲话比声音来自不会动的物体要可信)，+5；如果观众有理由怀疑，-3。

兽医学/TL Veterinary/TL

智力/困难

缺省值：动物驯养(任何种类)-6，医师-5，手术-5

照料生病受伤动物的能力。你可以选择一种特定动物作为可选技能分支。

修正：如果动物认识并信任你，+5；如果动物是你不熟悉的类型，-2 或更高。观天
见气象学，209 页

怪诞科学 Weird Science

智力/极难

缺省值：无

这个技能使你能形成远远超出这个时代的离奇的新科学理论……起码是与你的科技水平的普遍假设完全不同的东西。当你在进行新发明(见 17 章)或调查已有的怪诞科技产物(例如，UFO)是，你可以尝试一次怪诞科学检定。

若成功，你的发明尝试获得+5(但是如果使用发明奇才优势则只有+1，因为发明奇才已经给你提供了另外一套更有优势的检定，原因正是“跳出框框”思考)。如果是在调查怪诞科技，成功给予你用来调查的技能+2 加值——而且 GM 甚至可能给你一次检定缺省来操作这个装置的机会！

如果大成功，你在获得这些奖励的同时获得对于一个完全不同的问题的洞见！

大失败的后果总是场面宏大，虽然并不一定致盲甚至并不一定危险。

鞭法 Whip

见近战武器 Melee Weapon，208 页

摔跤 Wrestling

敏捷/ 普通

缺省值：无

这一个徒手战斗技能代表了用于抓擒和定身的训练。进行抓擒，以及发起和抵抗击倒(Takedown，不是 Knockdown)的时候，你可以使用摔跤技能来代替 敏捷 进行检定。而且，如果你的这个技能的水平达到了 敏捷+1，你在扼杀、绞杀、折断脖子和定身，以及尝试脱身的时候的 力量 检定有+1 加值。如果你的摔跤技能达到了 敏捷+2，这个加值提升为+2。你可以使用摔跤技能来进行空手招架，这种招架必须用到双手。你的招架数值=(技能/2)+3，和一般情况一样。这种招架用来招架武器攻击时有-3。至于完整的空手招架规则，见 376 页的空手招架。

写作 Writing

智力/普通

缺省值：智力-5

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

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

修正：花费时间(346 页)的时间修正常常有效；如果你在撰写不熟悉的主题，-5；语言修正(24 页)。

禅宗箭 Zen Archery

智力/极难

缺省值：无

前置条件：大师传承或武器大师、弓术 18+、冥想

这个技能使你用弓射击时可以轻松命中难以击中的目标。如果检定成功，将来自体型和速度/距离的攻击减值，相加后除以3(舍去小数)。

修正：瞬间使用，-10；经过 1 轮的专注后，降低至-5；2 轮后，降低至-4；4 轮后为-3；8 轮后为-2；16 轮后为-1；32 轮后无减值。

技法

你(或你的 GM)可能想要单独提升你的某项技能某方面的能力而非提升整个技能等级。这个符合现实——确实有很多人接受旨在用于某项特定任务的训练——但是在游戏中使用这个概念会增加游戏(和人物卡)的复杂程度。因此，以下的章节是可选规则。

一项“技法”，是在具有能完成相关任务的技能的基础上，独立于该技能，进一步完善的成果。它是父技能的某个特定动作，但是得到了独立的研究。技法与可选技能分支不同，技能分支涵盖的是体系而不是单一的动作。技法的相关规则很类似技能，但是有几个重要的不同之处。

创造新技法

(暂略)

购买和提升技法

购买技法与购买技能非常相似：点数价格基于难度和欲达到的等级；但是有两点不同：一、技法是从缺省值而非基于的属性上提升，二、你使用技法价格表(见下)而非技能价格表(170 页)得出花费。

欲提升一项技法，你所需支付的点数为当前技法等级的价格与目标等级的价格之差——与技能完全相同。同样，就像技能会随着基于的属性的提升而水涨船高，如果你提升了相应的技能，技法也会随之免费提升。例如，如果你具有空手技击-15 和踢击-15，当你把空手技击提升到 16，踢击也会免费提升到 16。

你无须在技法上投入点数就可以使用它，只要你在技能上投入哪怕 1 点点数，你就可以使用该技能的所有技法。但是为了避免人物卡过度膨胀，我们建议你只标注等级高于缺省值的技法。

技法价格表

普通技法	
技法等级	价格
缺省值	0 点
缺省值+1	1 点
缺省值+2	2 点
缺省值+3	3 点
之后每+1	+1 点

困难技法	
技法等级	价格
缺省值	0 点
缺省值+1	2 点
缺省值+2	3 点
缺省值+3	4 点
之后每+1	+1 点

使用技法

在游戏中使用技法与使用技能非常相似：用技法的等级作为目标值进行成功率检定(见第 10 章)。除非另有说明，对技能的通用修正值一样适用于对应的技法：文化(23 页)、语言(23 页)、装备(345 页)、科技水平(168 页)等等，技能本身大成功与大失败的特殊后果也一样适用。

范例战斗技法

战斗中的特殊动作是战斗技法的主要组成部分，它们给予了武者类似施法者的法术列表的“一堆花招”。如果战斗技法有多个缺省值，你必须声明基于哪一个。举例来说，学习了适用于斧锤技能的技法，在使用阔剑版本的该技法时不会给你什么好处！标注有*的技法并不是特别现实。GM 可能希望只允许拥有大师传承(93 页)或武器大师(99 页)的 PC 使用——哪怕是以缺省值使用——该技法。

锁臂

普通
缺省：柔道或摔跤
前置：柔道或摔跤；不能超过前置技能+4
这个技法使你可以单独提升锁臂时的等效柔道或摔跤技能。锁臂的规则见“锁臂”（403 页）

后踢

困难
缺省：空手技击-4
前置：空手技击；不能超过空手技击
这个技法使得你不用改变朝向就能攻击你背后的敌人。你必须知道背后有这个敌人！检定这个技法进行攻击检定，其他如普通的踢。在进行过后踢后，直到下一回合，你所有的主动防御-2。

锁喉

困难

缺省：柔道-2 或摔跤-3

前置：柔道或摔跤；不能超过前置技能。

这个技法使得你可以“赎回”在进行锁喉时的基础减值，柔道是-2，摔跤是-3。规则在 404 页。

肘击

普通

缺省：斗殴-2 或空手技击-2

前置：斗殴或空手技击；不能超过前置技能

这个技法使你可以“赎回”肘击时的-2——见“肘击”（404 页）

指节锁

困难

缺省：锁臂-3

前置：锁臂；不能超过锁臂

这个技法是你抓住对手的手指然后通过扭折施加痛苦。使用锁臂（403 页）的规则，但是伤害施加的部位改为手——手比手臂更容易致残。

双重缺省与技法

技能不能从另一个只有缺省的技能获得缺省（见“双重缺省”，173 页）。但是技法不是技能。如果两个技法基于的技能相同，一个技法可以从另一个获得缺省，哪怕中间的技法只有缺省值。

例如：指节锁的缺省是锁臂-3，锁臂的缺省是柔道或摔跤。效果是，指节锁等于有柔道-3 或摔跤-3 作为缺省。

地面格斗

困难

缺省：前置技能-4

前置：任意徒手战斗或近战武器技能；不能超过前置技能

这个技法使你可以“赎回”躺在地上攻击时的-4。当你使用相应技能，从卧姿等地面姿势发起攻击时，改为检定这个技法的等级。例如，如果你具有摔跤-14 和地面格斗（摔跤）-13，你在地上发起抓擒的技能是 13。

除此之外，当你躺着进行防御时，检定这个技法。成功的话，你的防御减值从-3 降为-1。

骑射

困难

缺省：弓术-4

前置：弓术与骑术；不能超过弓术及鞫

这个技能使你能在马背上有效用弓。“在骑乘中使用远程武器”（397 页）的修正无法将你的弓术技能降低到比你的骑射技法等级更低（其他减值正常生效）。例如，如果你拥有弓术-13 和骑射-11，马背上射箭产生的减值不能将你的技能降低至 11 以下，在这个基础上再加上其他修正。

踢击

困难

缺省：斗殴-2 或空手技击-2；不能超过前置技能。

这个技法提升你的踢击能力。检定踢击来进行攻击检定。造成 thr/钝击的伤害。使用斗殴或空手技击技能——而不是踢击技法的等级——来决定伤害伤害加值，并且只使用最高的加值。如果你踢击失手，检定踢击技能或 DX 来防止摔倒。

膝击

普通

缺省：斗殴-1 或空手技击-1

前置：斗殴或空手技击；不能超过前置技能

这个技法使你可以“赎回”用膝击时的-1——见“膝击”（404 页）

折颈

困难

缺省：ST-4；不能超过 ST+3

这种纯靠蛮力的攻击手段的步骤是，抓住敌人的头，然后突然猛转，意图扭断脖子——见“折断脖子或肢体”（404 页）。与大多数技法不同，着颈的缺省是 ST，不是技能。摔跤对于折颈正常提供 ST 加值。

副手武器训练

困难

缺省：前置技能-4

前置：任意武器技能，不能超过前置技能

这个技法使你可以“赎回”用“副手”使用一项近战武器技能时的-4。当你使用副手进行攻击或招架时，使用这个技法的等级代替技能的等级。例如，如果你拥有细剑-14 和副手武器训练（细剑）-14，你在用副手攻击和招架时就是使用的技能的等级。

GM 允许的话，你可以为任意基于 DX 且只需要一只手的技能学习这个技法。

维持武器

困难

缺省：前置技能

前提：任意近战武器；不能超过前置技能+5。

如果你的这个技法的等级超出缺省，你在抵御缴械（见攻击武器，400 页）时，可以使用这个技法的等级代替技能。例如，如果你拥有棍棒-13 和维持武器）棍棒-16，你抵抗缴械时如同具有棍棒-16。

你也可以为远程武器，例如枪械与弓，学习相应的技法。在这种情况下，缺省是 DX，不能超过 DX+5。

扫击

困难

缺省：前置技能-3

前置：长柄武器、矛或棍棒技能；不能超过前置技能

这个技法是你用武器的长柄扫对手的腿来把他扫倒。攻击检定需要检定扫击技法的等级。目标如常防御。如果他防御失败，进行一次快速对抗：你的扫击技法或 ST 对抗你的目标的 ST 或 DX。双方都使用可选的值中最高的。如果目标输掉对抗，他就摔倒，除非他成功地在空中翻了个筋斗然后安全落地，这需要成功进行一次杂技-5 检定。

徒手战士的这个技法称为“扫堂腿”。规则相同，但是用的是一条腿而不是长柄，并且缺省改为柔道-3，空手技击-3，相扑摔跤-3。

缴械

困难

缺省值：前提技能

前提条件：任何徒手或近战武器技能；不能超过前提技能+5

如果你的这个技法超过了缺省值，你可以用它替代前提技能来进行缴械（见攻击武器，p. 400）。例如，如果你有阔剑-14 和缴械（阔剑）-17，你在使用阔剑进行缴械时视为具有阔剑-17。

虚招

困难

缺省值：前提技能

前提条件：任何徒手或近战武器技能；不能超过前提技能+4

如果你的这个技法超过了缺省值，你可以用它替代前提技能来进行虚招（见虚招，p. 365）。例如，如果你有阔剑-14 和虚招（阔剑）-16，你在使用阔剑进行虚招时视为具有阔剑-16。

飞踢

困难

缺省值：空手技击-4

前提条件：空手技击；不能超过前提技能

这个技法允许你跳到空中然后全力踢出，增强攻击范围和伤害。这是个华丽但是危险的动作！攻击时进行飞踢技法检定作为攻击检定。这次攻击的触及范围+1，伤害+2，且目标进行格挡时有-2 减值。但是，如果你未命中或你的目标成功地进行了主动防御，你必须通过 DX-4 检定或杂技-2 检定以避免摔倒。无论是否命中，直到你的下一轮开始，你的所有主动防御-2。

旋风攻击*

困难

缺省值：前提技能-5

前提条件：阔剑、权杖或双手剑；不能超过前提技能

旋风攻击是一种特殊的全力攻击，它允许你以极快的速度攻击所有与你相邻的对手！

如果你使用了这个技法，它将是你的本轮内的所有行动，无论你有多快或多熟练。而且，既然这是全力攻击，之后你将失去全部的主动防御-见全力攻击(365 页)

当你发动旋风攻击时，你在原地旋转，攻击所有 1 码内的敌人。你必须以顺时针或逆时针逐个攻击敌人，具体是顺时针还是逆时针由你选择。你的所有攻击都必须是挥动攻击，而且这个技法不能与其他技法（例如缴械）或电影化技能（斗气击 Power Blow）组合使用。

随机决定每个目标的攻击部位，使用正常攻击部位的减值。你的对手们如常防御。

每次攻击必须处理完再进入下一次攻击的处理，如果你的某次攻击大失败（或是防御这次攻击的敌人的主动防御出现大成功），所有余下的攻击全部视为大失败，给每次大失败的攻击按攻击重大失败表(556 页)都投一次骰决定后果！

旋风攻击结束后的朝向由你决定。

范例非战斗技法

（多数暂略）

爬绳

普通

缺省值： 攀爬-2

前提条件： 攀爬；不能超过前提技能

攀爬一根悬空的绳子有-2 减值(见攀爬，p. 349)。通过训练，你可以逐步消除这一减值。

第五章 魔法

对方以下的规则只对有魔法的世界里魔法师有用。如果你创建的角色不是魔法设定里的魔法师，跳过这一章没有问题。

魔法是一种强大的力量，操纵这种力量的技能称为“法术”。通过施展法术，魔法师可以引导魔法能量——称为吗哪——来产生几乎任何效果。在某些设定里面，魔法是难以捉摸的艺术，在其他设定里面，魔法则是精确清晰的科学。

最优秀的魔法师具有学习与使用魔法方面的天生能力，这种能力称为“魔法天赋”（66 页）。只要拥有魔法天赋，不论等级，就是“法师”。在许多设定里，只有法师可以使用魔法。而不论设定为何，法师比起非法师，在使用魔法方面总是更具优势。

魔法术语汇总

中止施法（abort）：在法术完成前停止施展法术。

法术逆行（backfire）：施展法术时发生的大失败。

基础技能（值）（base skill）：一项法术没有计算修正值时的技能；比较“等效技能”。

基本法术（basic skill）：没有其他法术作为前置法术的法术。

取消法术（cancel）：在法术持续时间结束前提前终止法术。

施法者（caster）：施展法术的人。

法术类别（class）：使用相同特殊规则的一组法术。本术语汇总里面出现了三个法术类别：近战法术、飞弹法术、可抵抗法术。

学派/系（college）：处理同一类目标（火、治疗等）的一组法术——火系、治疗系等。

等效技能（值）（effective skill）：你的基础技能值加上距离、环境等修正值（通常是减值）。施法者检定的是等效技能。

附魔法术（Enchantment spell）：用来创造永久性魔法物品的法术。见魔法物品，480 页。

能量（energy）：施展法术的“消耗”。能量可以用 FP 或 HP 支付。某些游戏世界提供其他能量来源。

法术书（grimoire）：所知法术的列表（泛指时可以指任何关于法术的书籍）。

法师（mage）：有着魔法天赋优势的角色。

魔法天赋（Magery）：对于魔法“有天赋”的优势；见 66 页。

维持（maintain）：在法术的持续时间结束时，让法术继续生效。除非你技能足够高，维持法术需要额外消耗能量。

吗哪（mana）：用法术所操纵的魔法能量，存在于环境中。不同的区域（以及世界）具有不同的吗哪水平；见吗哪（235 页）。

近战法术（Melee spell）：一个法术类别，这类法术向你的手或法杖“注入”伤害性能量，当你的手与法杖带着能量首次击中一个目标时，该目标被这个法术影响。

飞弹法术（Missile spell）：一个法术类别，这类法术召唤出一个魔法抛射物由你来“丢”向目标。

前置条件（Prerequisites）：学习一项法术的要求。与技能的前置条件意义相同；见前置条件（169 页）

可抵抗法术（Resisted spell）：一个法术类别。所有必须克服目标的“力量”才能生效的法术。

法术（spell）：成功使用时产生一项明确的魔法效果的技能。

目标（subject）：作为法术施展目标的人、地点或物品。

巫师（wizard）：所有的魔法使用者，包括法师与不是法师的人。

学习魔法

大多数法术任何人都可以学习——尽管某些世界里，你必须是法师才能使用已经学会的法术。一些法术明确了一定等级的魔法天赋作为前置条件：如果你没有要求数量的魔法天赋，你不能学习这个法术。

每个法术都是一个独立的技能，学习的方式与其他技能相同。大多数法术是 IQ/困难技能，但是少数强力法术是 IQ/极难技能。法术没有缺省值——你只能施展你已经学会的法术。

在学习法术时，将你的魔法天赋加到 IQ 上计算。例如，如果你具有 IQ12 和魔法天赋 3，你学习法术的时候视为具有 IQ15。除此之外，每拥有 1 级的魔法天赋，你学习法术所需的时间减少 10%（消耗的点数不会减少），最大在魔法天赋 4 时减至原来所需时间的 60%；例如，魔法天赋 3 使你学习法术只需原来时间的 70%。

你的游戏世界中所能获取的最高等级魔法天赋由你的 GM 决定。大多数 GM 会限制 PC 最高只能拥有魔法天赋 3 或魔法天赋 4。

如果你学会了较多的法术，你可能希望弄一张“法术书”。所谓“法术书”是指你学会的法术的列表，标注了每个法术的技能、能量消耗、施法时间、持续时间等。这样的列表能够在游戏进行时省下不少查书的时间！

前置条件

除了最基本的法术，所有的法术都有一项或多项前置条件：你要学习这项法术必须满足的要求。如果前置条件是另一项法术，你必须在前置法术中投入至少 1 点，才能学习这项法术。有些法术对于魔法天赋有最低等级要求；例如“魔法天赋 2”意味着你必须拥有魔法天赋 2（或更高的魔法天赋）才能学习这个法术。少数法术还以基础属性值、优势、普通技能作为前置。

边栏：吗哪

吗哪是散布在环境中的一种能量，这种能量赋予了魔法力量。只有当吗哪水平足够魔法起效时，魔法才有效，见下：

极高吗哪：会法术的任何人都可以施展所学法术。法师在本回合施法消耗的 FP，将会在下回合返还。但是，所有的施法失败视为大失败——真正的大失败会造成骇人听闻的灾难！极高吗哪在大多数设定里面极为罕见。

高吗哪：会法术的任何人都可以施展所学法术。在大多数世界里这个吗哪水平很罕见，但是某些游戏世界整个都是高吗哪。

常规吗哪：只有法师可以施展法术。法术按本章的正常规则起效。这是大多数奇幻世界的吗哪水平：法师用魔法，其他人不能用。

低吗哪：只有法师可以施展法术，所有法术的技能有-5 减值。（魔法物品同样受影响，见魔法物品的强度，481 页）。但是，大失败只会造成轻微的后果，或根本没有后果。

无吗哪：任何人都不能使用魔法。魔法物品失去作用（但是带回吗哪区域后照常生效）。在魔法世界里，无吗哪区域只存在于几个孤立地点，但是整个游戏世界都有可能没有吗哪存在，导致根本不能使用魔法。

施展法术

你必须学会一项法术才能施展这项法术，除非你拥有能够让你施展该法术的魔法物品（见魔法物品，480 页）。告诉 GM 你要施展什么法术，然后进行专注战斗动作，直到满足法术要求的回合数（见时间需求，236 页）。在最后一秒专注结束时，进行这个法术的成功检定。

施展法术与使用其他技能相同。投 3d，与等效技能值（你的基本技能值加上对应的修正值）做比较。修正值与法术的类别等有关。（见法术类别，239 页）。如果你的检定小于等于你的等效技能，法术生效。如果你的检定值大于等于你的等效技能，法术失败。

检定成功时，从你的 FP 或 HP 中扣除法术的能量消耗（见能量消耗，236 页）。法术效果立即生效。如果大成功，法术特别见效。具体由 GM 决定，GM 在这方面应该又慷慨又有创意。但不论发生了什么，施法大成功时没有能量消耗。

如果失败，法术未能生效。如果施法成功将会消耗能量，你失去 1 点能量；否则就没有任何消耗（例外：你在施展信息类法术时，即使失败也需要支付全部的能量消耗；见信息法术，241 页）。如果大失败，你必须支付法术的全部能量消耗，同时法术严重失败！GM 可以使用法术大失败表或自己设计他觉得好玩的“法术逆行”

法术大失败表

投 3d 查阅下表。如果结果不适合——或者结果正是施法者想要的——重投、GM 有权自己决定而不是使用这张表。GM 的自行设计应该适合这个法术和当时的情况，并且绝对不能当场杀死施法者。

3——法术完全失败。施法者获得 1d 点损伤。

4——法术对施法者施放（如果是有害法术）或者随机对近处的敌人施法（如果是有益法术）。

5-6——法术对施法者的同伴施放（如果是有害法术）或者随机对近处的敌人施法（如果是有益法术）。

7——法术影响原定目标之外的人或物——友军、敌人、随便什么东西。随机决定或者选个有趣的目标。

8——法术完全失败。施法者获得 1 点损伤。

9——法术完全失败。施法者被震慑（检定 IQ 来脱离震慑状态）。

10-11——法术除了巨大噪声、明亮的闪光、恶臭的气味等什么都没产生。

12——法术产生原定效果的一道无力而且没有任何作用的影子。

13——法术产生了原定效果的反效果。

14——法术看起来生效了，但是实际上产生的是无用的幻象。GM 应该尽力让巫师与他的同伴相信法术确实生效了！

15-16——法术产生了原定效果的反效果。并且施放到了错误的目标上，随机投骰决定。

17——法术完全失败。施法者暂时遗忘了这个法术。一周后进行 IQ 检定，并且每周检定一次，直至他重新记起这个法术。

18——法术完全失败。出现一名恶魔（或者其他适合设定的恶意存在）攻击施法者。（GM 如果认为法术和施法者都是纯洁无暇、完全善意的，可以取消这个后果）

干扰与受伤

如果你使用主动防御应对攻击、被击退、被击倒、受伤、被抓擒或者因为其他原因在专注时被干扰，必须进行一次意志 -3 检定来继续施法。如果失败，你的法术被打断了，你必须从头开始施法。

如果你在专注时被震慑，你的法术自动被打断，

如果你在专注时受伤但没有被震慑，抵抗干扰的检定也成功了，你可以继续施法，但是你的施法检定仍然会受到休克减值的影响。

施法者与目标

一道法术的“施法者”就是尝试施展该法术的人。

一道法术的“目标”是被施展这个法术的人、地点或东西。如果你对自己施展一道法术，你既是这道法术的施法者，又是这道法术的目标。目标也可以是其他生物、无生命的物品、甚至一块地面。如果目标是一处地点，施法者根据具体法术的情况，可以将手伸出置于上方，或触摸这块地面，来作为“接触”。

时间要求

大多数法术需要 1 秒施展。花一回合进行专注战斗动作，然后在回合结束时进行技能检定。如果你成功了，法术立即生效。不论你有没有成功，你投骰检定就意味着你的回合结束。

例子：瓦特想要施展创造火焰，一道 1 秒施展的法术。在他的回合，瓦特声明“我对创造火焰进行专注”。这个动作消耗掉他的整个回合。然后他为法术投骰。如果他成功了，就成功创造出了火焰——但是不论有没有成功，瓦特的回合结束。

有些法术需要超过 1 秒来施展。这种情况下需要多个连续的专注战斗动作。在最后一回合的专注结束时，进行技能检定。你可以在施展出法术前，“中止”未完成的法律，没有惩罚，但如果你中止后想要重新施展这个法术，必须从头开始。

例子：如果一个法术需要 3 秒施展，你必须花三个回合专注，不做其他动作。你在第三回合末尾投骰检定。

能量花费

每个法术都有能量花费。当你施展一项法术时，你必须用 FP 或 HP 支付这个花费。你对于法术越了解，你施展法术所需的能量就越少。如果你对法术足够了解，你可以无花费地施展它。

例外：拦阻法术（blocking spell）的花费不会降低；见拦阻法术（241 页）。

如果你在某一法术上的基础技能——只受低吗哪的-5 减值影响——达到了 15 或更高，法术的花费减少 1。技能达到 20，花费减少 2。技能每超过 20 达到 5 点，法术的花费再减少 1。先计算法术的完整花费（例如，在乘以目标的体积或影响的区域大小后），再根据技能减少花费。法术其实仍然得到了能量，但是你的技巧使得你可以从周围的吗哪中为法术抽取能量，而不是自己来提供。

通常使用 FP 支付能量花费。你可以通过休息恢复失去的 FP。拥有“能量恢复”法术（248 页）的魔法师能以更快的速度恢复 FP。

· 燃烧 HP

你也可以消耗生命能量来支付法术的花费。从你的 HP 中扣除法术的全部花费或一部分花费——这样施法确实是受到了伤害！你每使用 1 点 HP，施法检定-1。这个减值取代通常的休克减值，高痛阈对此无效。

用 HP 来给法术提供能量存在危险，但是如果你极度疲劳又需要施法可能还是不得已而为之。你在昏迷前可以一直“燃烧”HP。如果一次 HT 检定失败导致你死亡，那么你并没有支付这一次的 HP，效果改为你失去意识昏迷。这种方式损失的 HP 同其他伤害损失的。

施法动作

为了施展一道法术，你通常需要进行包括手势和念咒在内的仪式。如果你无法完成仪式动作，你就无法施法！例如，如果一项法术的施法动作要求你开口说话，那么你被塞口或被法术沉默时就不能施展这个法术。

你在一项法术上的技能越高，你施法就越容易：它需要的施法时间更少，需要的能量更低，施法动作要求也更宽松。具体见下面的列表。在以下的表中，“技能”指的是基础技能而不是等效技能。但是低吗哪的-5，如果存在的话，是适用的。

技能 9 或更低——施法动作：你必须空出双手双脚来进行复杂的仪式动作，并且你必须用响亮的声音说出特定的魔力词语。施法时间：翻倍。能量花费：如常

技能 10-14——施法动作：你必须说出几个词，小声地就可以，并做一个手势。施法时间：如常。能量消耗：如常

技能 15-19——施法动作：你必须说出一两个词，或者做个小小的手势（两根手指足够），但是并不需要既念咒语又做手势。施法时间：如常。能量花费：减少 1。

技能 20-24——施法动作：无！你在专注的时候只需要出神。施法时间：减半（小数进位到下一秒）。最小施法时间仍为 1 秒。能量花费：减少 2。

技能 25-29——施法动作：无。施法时间：除以 4（小数进位）。能量消耗：减少 3。

技能 30 或更高——同上，但是技能每比 25 高出 5（也就是在技能等级为 30、35、40 等时）时，施法时间进一步减半，能量花费再减少 1。

某些法术总是要求特定的施法动作。这种要求覆盖上面的规则。例如，高技能对于拦阻法术（241 页）的花费和飞弹法术（240 页）的施法时间没有影响。

取消法术

有的时候，你会想在法术的持续时间到达前就终止这道法术。如果你在施法时指定了改短的持续时间，法术就在这个时间结束。如果你突然想要“取消”一道持续时间未结束的法术，那么，你必须支付 1 点能量（可以是 FP 或 HP），不论你的技能等级或该法术如何。

效果限制

许多法术的效果与花费的能量有关。例如，某个治疗法术可能每花 1 点能量治疗 1HP，或者某种战斗法术每花 1 能量就能造成 1d 伤害。

如果法术描述没有设定上限，你可以支付你能负担的任意数量的能量！能量花的越多，你效果越强。

如果法术明确了上限和相应的能量花费，没有高等级的魔法天赋，你就不能超出这个上限。

不论是那种效果可变的法术，在同一个目标上施展超过 1 次，只有最强力的法术生效——某个法术的多个“实例”并不

能“叠加”或者以任何方式相加。治疗、伤害等造成永久性后果的法术例外：这些法术可以反复施放，并且对同个目标每次造成的治疗与伤害都是正常效果。

魔法天赋与效果

对于那些有着有限数量的“效果等级”的法术，有天赋的魔法师可以超过法术原本的限制。上限取标准数据和施法者的魔法天赋等级。

例：大治疗（248 页）使你可以支付 1、2、3、4 能量，治疗 2、4、6、8HP。它有四个效果等级。魔法天赋 10 允许你将上限提升到 10——你可以支付 1-10 能量来治疗 2-20HP！

如果 GM 认为这个规则不平衡，他完全可以不使用这个规则。当然了，如果他对于魔法天赋的最大等级设置了上限，这个规则不平衡也不会成为问题。

法术的持续时间与维持发

一些法术在施展时产生瞬间效果，然后立刻结束。其他法术持续一段固定的“持续时间”（在每个法术的条目中给出，但通常是 1 分钟），然后消失——除非你去维持法术，

如果你能够维持这个法术，这个法术的能量花费中会给出维持花费。当法术的持续时间结束时，你可以选择支付维持花费，使法术继续维持。如果你这样做了，法术继续持续一段时间，时间长度就是法术的“持续时间”。这样做不需要时间也不需要技能检定。距离没有影响。

例子：光亮术（249 页）标注了“持续时间：1 分钟”和“维持花费：施展 1；维持 1”。法术在 1 分钟后结束，除非在这一分钟的末尾，你支付 1 能量来维持法术。如果你这么做了，法术再持续 1 分钟。

你可以无限重复这一过程，只要你可以提供所需的能量。只要你保持清醒，你就知道哪些法术什么时候需要补充能量。但是，你在睡眠时无法维持法术，你也不能将法术“转交”给另一个人，让他给你维持法术。

高技能与维持花费

高技能的花费减少对于维持花费正常生效。这可以将维持花费降低到 0。例如，如果你的某项法术达到了技能 15-19，你可以将它的维持花费减少 1；如果一开始的花费就只有 1，你可以免费无限维持这个法术！

专注与维持

维持法术不需要专注，触发法术需要持续的控制和改变；例如操控漂浮起来的物体。这类法术会要求你必须选择专注战斗动作。如果你被干扰、受伤、或者被震慑，你必须进行意志-3 检定。如果你失败了，法术不会接受，但是会维持在你被干扰时的状态，并且直到你重新专注之前，不能改变状态。如果大失败，法术会终止。

施展另一个法术并不会打断专注，但是你会承受同时做两件事的减值（见下）。

边栏：仪式魔法

如果你的某一项法术技能 15+，并且有一群自愿的助手，你可以通过复杂精巧的仪式，带领你的助手施法，最大化法术的威力。这种“仪式魔法”非常消耗时间，但使你可以施展一般情况下无法施展的强大法术。

当你施展仪式魔法时，施法时间乘以 10。能力消耗不变，但是你的助手可以为你提供能量，可以提供的量如下：

该法术技能 15+ 的每位法师：无上限。

该法术技能 15+ 的每位非法师：最大 3 点。

该法术技能 14 或更低的法师：最大 3 点。

任意一位援助施法（通过诵经、持蜡烛灯方式）的无技能旁观者：1 点，从所有支持者中最多收集 100 点。

任意一位抵制施法的旁观者：-5 点，所有旁观者最大-100 点！

将所有来源的能量加到一起，获得可用的总能量。如果超过了施法所需的花费，你获得技能加值。

额外能量/技能加值

20%/+1

40%/+2

60%/+3

100%/+4

每额外超出 100%再+1

在仪式结束时，进行施法的技能检定。所有普通的修正与额外能量的加值都有效。不论投骰的结果如何，在你投骰时，所有的能量都被消耗。

仪式魔法注释

- 高技能不能减少施法时间与能量花费
- 群体有助于集中。如果你在仪式期间被干扰了，检定意志而不是意志-3 来抵抗。
- 仪式魔法很难协调。投出 16 总是失败，投出 17-18 总是大失败——哪怕等效技能 16+
- 当法术施展后，参与者可以继续提供能量来维持法术。人群的组成可以发生改变，只要仪式没有中断。因此，仪式魔法使得你可以无限维持一道法术。

在维持法术时施展法术

你一次只能新施展一个法术。但是，你可以在旧法术结束前施展新法术。当你施法时还存在激活的其他法术时，有以下减值：

你每个正在专注的法术，-3。哪些法术需要专注见单独的法术描述。

每个持续的其他法术，-1。那些永久持续的法术（见法术描述）不会带来减值。

魔法有许多种类。法术根据内容分为多个“学派/系”，根据运作方式分为不同的法术类别。

魔法的学派

处理相同事物——例如，火、医疗或心灵控制——的法术属于同一学派。每个系的基础法术是更高级法术的前置条件。部分法术属于不止一个学系。例如，化土为气（243 页）既是气系法术又是土系法术。这种情况只在计算前置条件时需要注意。

大多数巫师专注于少数几个学派。这是学习高级法术最有效的方式。但是，你可以学习法术的学派数量并没有限制。

法术类别

每个法术属于一个或多个类别，以示这个法术在游戏中如何运作。除非在下面另有说明，这些类别可以并存。

常规法术

大多数法术属于此类。常规法术只能影响一个目标。常规法术的能量花费是假定目标和人类大小相似——也就是说，假定目标是 SM0。对于 SM 大于 0 的目标，将花费乘以 (SM+1) : SM+1 的目标花费*2，SM+2 的目标花费*3，SM+3 的目标花费*4，依次类推。SM 小于 0 的目标不会降低能量花费。某些常规法术的能量花费使用特殊的变化规律，替代这里的规则。

常规法术在你能够触摸或看到目标时发挥最好。你并不需要用肉眼看到目标；能够让你通过魔法手段看到目标的法律也能满足“看到目标”。

如果你无法触摸目标，你承受距离减值，等于你到目标的码数；例如，5 码外的目标-5。采用在你进行检定时距离计算减值。

如果你既不能触摸目标，也不能看到目标，施法有额外的-5 减值。这种情况下为法术指定目标有两种方法：

- 指明一个目标位置。例如，如果你声明“门后面 1 码”，你会对正好站着门后的那个角色进行施法。如果那里没人，法术就被浪费。
- 指明一个目标；例如“隔壁房间最近的人”或者“乔治，我知道他在附近”。GM 来决定距离减值。这么做很危险！如果目标的距离超过了你的预料——或者干脆不存在——你就是在自找失败甚至大失败！

物理障碍不能影响常规法术，除非法术逆行，常规法术不会击中错误目标。

范围法术

这类法术影响一个区域而不是一个个体。这类法术需要对一个表面——地面、地板等——施展，其效果范围会从表面上上升 4 码（12 英尺）。部分范围法术的机制不同；见具体法术说明。

区域的大小会影响法术的能量花费但是不会影响检定的难度。范围法术列出的花费是“基础花费”。实际花费等于基础花费乘以范围的半径（以码为单位）：

1 码半径的区域花费*1, 2 码半径的区域花费*2, 3 码半径的区域花费*3，依次类推。

部分范围法术的基础花费是分数，例如 1/2 与 1/10 等。这类法术最少选择支付 1 花费。少数范围法术指明了最低花费；即使你选择的法术影响区域半径乘以基础花费低于这个值，你仍然要按最低花费支付。

如果范围法术影响的是角色，受到影响的是区域内的所有人。你可以选择只影响区域内的一部分，而不是整个圆，但是花费不变。

如果你不能触摸到影响区域，你受到距离减值，减值等于离你最近的区域边缘到你的距离（以码为单位）。

范围法术的其他方面同常规法术。

战斗地图上的范围法术

在战斗地图上如下图所示表示范围法术。1 码半径的法术其影响范围是一个格子。2 码半径的法术影响范围是中心格子与相邻的六个格子。3 码半径的法术影响范围是在 2 码半径的范围基础上，加上与其相邻的外一圈格子。以此类推，更大的区域就是加上一圈圈的相邻六角格。

近战法术

近战法术向你的手或魔杖（见边栏）注入伤害性能量，影响你击中的第一个目标。这些法术需要两个技能检定：检定法术的施法检定与用手或魔杖击中目标的普通近战攻击检定。

要施展近战法术，先要按要求时间进行专注，在最后一回合专注结束时检定法术技能，支付能量花费。这个检定不承受距离减值——你是在对你自己施展这个法术！如果成功，你的手中或法杖中就获得了这个法术的魔法能量。在之后的回合，你对这个法术需要进行二选一：保留或用它攻击。

如果你选择了保留这个法术，你的手或法杖维持“充能”状态。这种状态没有能量花费也无需技能检定。当你保留着一个近战法术时，你无法施展另一个法术。你可以选择其他战斗动作（但是使用充能的手或法杖攻击会消耗掉法术）。用这只手或法杖招架不会消耗法术；攻击是施法动作的一部分，其他动作是无效的。

保留在法杖上的近战法术只能在你持有法杖时维持。如果你松开了法杖，哪怕只要一瞬间，法术无害地消散。如果某人抓住了你的法杖，而在你的回合你们同时抓着这根法杖，你尝试夺回法杖的动作自动视为攻击，你的对手立即承受法术的效果！

要进行攻击，用手攻击是检定 DX 或徒手战斗技能，而用法杖攻击是使用合适的近战武器技能。你的目标可以尝试进行主动防御。如果他成功了，你的法术不会被触发；你可以下一回合再试。如果他失败了，你的近战攻击造成正常的伤害且你的法术立即影响他，

护甲对于某些近战法术有效，对于其他则完全无效。如果法术忽视护甲，徒手招架（即使是有护甲的肢体进行的）和盾牌都无效。即使这些防御挡开了近战攻击，法术还是钻过了护甲或盾牌从而影响了目标。

注意某些近战法术是可以被抵抗的（241 页）。这些法术在影响目标时需要再进行一次技能检定来克服目标的抵抗。

飞弹法术

这个类别的法术包括长距离的“投射物”或“束状”攻击，例如火球术（247 页）和闪电术（244 页）。飞弹法术需要两次技能检定：一次检定法术技能的施法检定，一次检定内在攻击技能（201 页）的攻击检定。

施展飞弹法术需要专注 1 秒。你的回合末尾，检定你的法术技能。这个检定没有距离减值——你是在手中创造一枚魔法

飞弹。如果成功，你可以向法术注入 1 点或更多点的能量，最高等于你的魔法天赋等级。然后你手中就出现了飞弹，“充能”到了对应的等级。

在你的下一回合内，你有三个选项来处理这个飞弹：用它进行远程攻击、保留它、或者扩大它。如果你选择扩大你的飞弹，你必须再专注 1 秒。这一回合结束时，你可以再向法术注入 1 点或更多点的能量，最高等于你的魔法天赋等级。扩大飞弹不需要技能检定。之后的下一回合，你的选项仍然是相同的三个：攻击、保留、扩大。

在第四以及后续的回合，你只能选择攻击或保留。你不能使用超过 3 秒钟来为飞弹法术蓄力。

当你停止扩大飞弹法术以后，你可以在手中“保留”它，随时可以攻击。你可以在你想发射飞弹的时候发射，没有时间限制。当保留飞弹法术的时候，你可以全速移动，可以瞄准或等待，甚至可以使用没有留飞弹的那只手攻击。你如常防御。但是，你不能施展另一个法术。

还有一个缺点：如果你手中“有飞弹”的时候，你受到了伤害，你必须进行意志检定。如果你失败，飞弹立即影响你！

当你准备攻击时，检定你的内在攻击技能来命中。这就是标准的远程攻击，受目标体积、速度、距离的通常修正值。发射后，飞弹沿着直线飞向目标。物理障碍就像影响其他远程武器一样影响发射的飞弹。

你的目标可以阻挡或闪避，但是不能招架。如果他失败了，他被击中，法术影响他。法术的效果大小取决于能量多少。大多数飞弹法术每投入 1 能量造成 1d 伤害。伤害抵抗（DR）——不论是天生的还是来自护甲的——正常起防护作用。

魔杖

一根“魔杖”一根短杖或长棍，注入了增加你施法时触及范围的能力（见法杖（附魔），481 页），它主要提供三项好处：

- 使用你的法杖接触目标使得你可以无距离减值地施展法术。当你必须对目标施法而又无法用手触摸它时很有用（例如对困在碎石堆里面的角色施展治疗法术）

- 将法杖指向远距离目标会按杖的长度减少距离减值。对于常规法术而言这个特别有加成，1 码的短杖就移除了-1 减值，而 2 码的长棍移除了-2！你将法杖指向目标可以作为施法动作的一部分。在你开始专注时告诉 GM 你是否将法杖指向目标（把魔杖指向目标可能引起目标的警惕！）

- 法杖可以携带近战法术。这使得近战法术触及更长，使你的攻击与招架不会有让你的手受伤的危险。

魔杖长度最多 2 码。短杖（wand）触及 C，太轻以至于不能造成伤害，使用小刀或副手短剑技能。long wand 与 short staff 触及 1，在战斗中视为短棍，使用短剑或小剑技能。全尺寸的长棍（staff）触及 2，在战斗中视为长棍（quarterstaff），使用棍术或双手剑技能。在大多数游戏世界中，合适的普通物品可以花 30 块附魔成魔杖，但是必须由曾经活过的材料制成（木头、骨头、象牙、珊瑚等）

消散保留的近战法术与飞弹法术

你有时候需要快速解除掉保留的近战法术与飞弹法术，而不是花一回合做个攻击——例如，你需要解除掉这些法术来对下一个法术进行专注。消散掉这两类法术是自由动作，可以在你的回合的任意时间点进行；直接宣布你消散这个法术，法术就会无害地“蒸发”。

你也可以将飞弹法术“丢掉”来摆脱它（近战法术不行）。这也是自由动作。这个做法不会伤及到你，除非飞弹法术有爆炸能力，但是会伤及你所站立的东西。造成灼烧伤害的飞弹可能点着火！

拦阻法术

拦阻法术，是作为抵御物理攻击或另一个法术等的防御手段瞬间施展的法术。这是魔法版的阻挡、招架和闪避（经常视为其中一种防御，见具体法术）。你每回合只能施展一个拦阻法术，不论你的技能多高。你不能用拦阻法术阻挡致命一击。

如果你尝试施展拦阻法术，你的专注自动被打断。你正在专注的法术施展自动失败，如同你抵抗干扰的意志检定失败一样。如果你尝试施展拦阻法术时，正持有一个近战法术，近战法术不受影响。如果你持有一个飞弹法术，你无法继续扩大它，但是依然可以保留它留作后用。高技能不能降低拦阻法术的能量花费。

信息法术

通过施展信息法术能够获取知识。部分信息法术要求你触摸目标，其他则可以在远距离生效；信息法术的距离减值见长距离修正（边栏）。发现用于找东西的法术，你每忽视一项“已知”的物品就有-1 减值。大多数信息法术有专门的其他修正，所以一定要仔细阅读法术描述。

当你施展信息法术时，GM 为你暗投法术的检定。如果法术成功，GM 向你给出信息——检定越好信息越好。如果法术失败，GM 就说“你什么也没有感知到”。如果大失败，GM 就会骗你！不论结果如何，你都得支付全部的能量花费。

信息法术通常每天每个施法者（或者仪式组）只能施展一次。“搜寻 XX”法术是个例外。

除非特别标明，信息法术通常没有持续时间；它是在一瞬间提供信息，然后就结束；因此你不能维持信息法术。

边栏：长距离修正

那些长距离使用的信息法术使用此修正，例如“搜寻 XX”法术。特定的优势也使用这里的距离减值。如果距离落在两个距离之间，按更高的算。

距离 | 减值

直到 200 码 | 0

0.5 英里 | -1

1 英里 | -2

3 英里 | -3

10 英里 | -4

30 英里 | -5

100 英里 | -6

300 英里 | -7

1,000 英里 | -8

距离每再乘以 10 再-2

可抵抗的法术

任意类型的法术也可能同时是“可抵抗”的。这类法术只有投出大成功的时候才会自动生效。普通成功时，你的法术必须压倒目标的抵抗力才能生效。目标总是有机会抵抗，即使他已经失去意识。清醒的目标会意识到有东西发生，可以选择不抵抗。那些失去意识的、对魔法不熟悉的、或者警惕恶意魔法的总是尝试进行抵抗。

可抵抗法术的处理流程是，你首先得技能检定成功，如果法术的目标是单一目标（也就是说，法术不是一个范围法术），你的施法会有等于目标的魔法抗力（67 页）的减值——即使他愿意接受法术！如果失败，法术就失败了，目标什么都没感到。如果成功，记录你的成功度；例如，如果你等效技能 13，投出了个 6，你就成功了 7。如果目标是活物或者有智慧，16 法则就有效（见 16 法则，349 页）。如果目标是个法术则不受 16 法则影响。

然后目标进行抵抗检定。抵抗检定使用法术描述中给出的属性或其他角色特性——通常是 HT 或意志。目标的魔法抗力，如果有的话，加到他的抵抗检定上。如果目标是法术，那个法术使用当初施展时的等效技能进行抵抗。

目标的抵抗检定与你的施法检定进行快速对抗。如果你胜出了，你的法术就影响了目标。如果你失败或打平，法术无效——同时你还得支付全部花费！有意识的目标会感觉到轻微的精神或生理压力（取决于他用什么抵抗），但是没有其他效果。你知道目标是否成功抵抗了你的法术。

可抵抗的范围法术：当施展范围法术时，如常进行施法的检定并记录成功度（如果施法成功的话）。范围内的所有角色进行抵抗检定，有魔法抗力的角色，魔法抗力的效果翻倍。你的方式影响那些抵抗检定的成功度小于你的施法检定的成功度的角色。

特殊法术

这些法术遵循具体法术描述中的特殊规则。

边栏：其他魔法系统

这一章描述的是“标准”魔法系统。对于大部分灵感来自奇幻文学的世设来说，这个系统可以原样适用于设定中的巫师，或者只需要轻微调整。但是某些魔法设定需要更激进的重新设计。下面是两个变体魔法系统的例子。

牧师魔法

为了处理使用魔法的祭司，以标准魔法系统为基础，但把里面的“魔法天赋”替换为“天授力量”（77 页），把“吗哪”替换为“神眷”。圣力的水平从“无神眷”（对立神祇的神庙）到“极高神眷”（这位神的面前）。

牧师使用天授力量代替魔法天赋，他们的法术也没有前置条件。祭祀可以直接通过祈祷获得新法术，只要他有点数来购买新法术就行。这些优点被以下特征所平衡：他只能学习他的神祇提供的法术（GM 决定），他的神祇可能会出于他难以理解的理由修改他的魔法的效果——或者冻结他的魔法能力。

仪式魔法

Ritual Magic

Magic use depends on a single “core skill,” typically Ritual Magic (p. 218) or Thaumatology (p. 225). Each college of magic is an IQ/Very Hard “college skill” or “path” that defaults to the core skill at -6. College skills have the core skill as a prerequisite and may never exceed the core skill.

Ritual mages can cast spells at default! Each spell is a Hard technique with a default to the associated college skill. For each prerequisite the spell or its prerequisites would have in the standard system, the default is at a cumulative -1 (e.g., a spell with one prerequisite that itself has one prerequisite defaults to college skill-2). To raise a spell past its default level, the mage must have at least one point in the college skill, but he can ignore the spell’s prerequisites under the standard system. Spells cannot exceed the associated college skill.

Magery adds to core skill, college skills, and spells. If standard and ritual magic coexist, normal Magery and Ritual Magery are separate advantages.

All other rules are the same.

第七章 模板

人物创建规则很简单，但为了向 PC 提供满足他们能想到的一切，提供了大量的选项。这些资料光凭规模就可能会使初学者深受打击——尤其是习惯了选择余地相对较少的 RPG 类型的玩家。简化人物创建过程的方法之一就是使用“模板”。

模板是一种“快速开始游戏”的技巧。它是一张部分填写的人物卡，只包括了一位人物要充当某种角色时所必须的一些特性。模板列出了这些特性的点数花费，点数花费的和就是模板的“总费用”。

当你选好了一个模板，从你的起始点数中支付其花费。用你剩下的点数购买你头脑中的角色概念特有的那些特性。你还

可以通过自己选择劣势和怪癖来进一步个性化你的角色……而怪癖和劣势又能给你带来更多的点数来购买表明个性能力。

模板有两种主要类型——角色模板和种族模板。

角色模板

一个“角色模板”，就是在这个世界设定下，能够胜任这个职业，或是充当剧情所需的这种人物的角色的蓝图。通过将许多特性预先单列出来，模板大大缩减了 PC 创建角色时的工作量，同时确保了所创造的角色拥有这类角色所应有的能力。

角色模板绝不仅仅是给新手们准备的。时间不太充裕的老鸟们也可以从中找到有用的起始点。GM 也可以利用它们决定 NPC 的能力，但应该记住角色模板本来是提供给[神勇的 PC 们]而非[大众脸 NPC]的。

怎样使用角色模板

首先，花费等同于该模板花费的点数来购买它。购买了角色模板，就不用单独购买属性、次级属性、优势劣势和技能等项目了。

接下来，你可以选择模板列举的可选项目。许多模板提供了一类优劣势和技能供选择，有些也会允许你提高或降低属性或次级属性（提供和降低属性及次级属性的选项是放在优劣势的位置上）。

选完以后你就可以用剩下的点数个性化这个角色了。模板并不影响怎么花剩下的点数，一切随你喜欢——当然了，GM 同意的话。

如果模板已有的劣势比战役允许的数量来得少（参见[劣势限制]，P11），你可以再添几个，直到达到上限为止。这将为给你带来额外的点数。怪癖是必须你自己选择的，它也会带来额外的点数。

你还需要决定角色的体形以及年龄、头发和眼睛的颜色等细节。除非另有说明，默认你的科技水平（tech level）符合战役设定的科技水平。

更改角色模板

角色模板不是规则！定制模板的时候你可以随心所欲地更改上面的任何项目。毕竟，英雄就是英雄传说的主角，而主角的绝少是按样板出来的。你可以添加、减去或替换能力——但是注意，从职业模板上面去掉项目可能会导致角色在同行眼里显得无能

结合角色模板

你可能希望选择超过一个模板，特别是如果 GM 为这场战役设计了许多话（见第十五章）。例如，你可能想使用不同的模版来表现你的职业、你在一个或多个组织中的成员资格、你的文化背景、以及你在故事里的位置。但由于大多数模板都假设你只用其中一个，如何把它们“堆”到一起就有点麻烦了。下面的方针试图解决这个问题。

结合模板的时候，应该从各模板中分别挑出属性和第二属性的最高等级。把所有模板上列出的优劣势和技能结合起来，并找出所有需要的特性。如果几个不同的模板都要求一个同类型的特性比如技能，请参考其中最苛刻的一条——不要把重复的特性简单地加到更高的等级（例如一个地位为 2 的骑士同时身兼地位 1 的商人，他的实际地位只有 2 而不是 3）。你需要支付全部这些要求的花费。如果点数还有剩余，你可以考虑选择模板上你之前没选的项目来定制你的人物。

如果你不幸发现自己的优劣势彼此冲突，千万别仅仅简单地一删了事。这往往意味着这几个模板是相互矛盾的，你没法全都留下来。比如在通常情况下，一个由地位-3 的乞丐和地位 2 的骑士结合成的地位 2 的[乞丐骑士]的模板听来就很不合逻辑。

唯一性

你可能以为用同一模板做出来的两个人物都差不多。可实际上，在给定的模板上 PC 们很少会选得一样，而且他们几乎总

会用剩下的点数购买不同的东西。这些 PC 们自己独特的选择和扮演风格使得人物与众不同，即使他们用的都是同一个模板。

角色模板是“角色职业”吗？

非也。

许多 RPG 使用有点类似于 GURPG 模板的“角色职业”，但着两者之间其实有许多重要的区别。其一，你并不是非选个模板不可，就算选了也不会限制你选的那些选项。你可以自由定制自己的模板，把得到的点数花在改善角色的任何方面上。

即使一次战役中有许多模板可选，你仍可以从头创建完全属于你自己的角色——许多老鸟们就喜欢这么干。这挺好，因为模板不包括隐藏的惩罚或劣势，也不是特价大礼包（specially priced package deals）。通过模板做出来的角色和纯手工创建的角色 100%兼容，在战役中两者可以自由组合。

角色模板范例

下面将介绍三个广泛适用于从中世纪幻想到现代世界设定的范例模板，默认战役点数为 100 到 150。请注意技能出现的格式：技能名称（难度等级）相对等级（relative level）[花费]=实际等级。例如——“急救（容易）智力[1]=11”。（译注：“=”原文为“-”，为避免被混淆为负号，改为“=”）

调查员（investigator）——100 点

你是个侦探、调查记者、神秘事件调查者、间谍或是盗贼。

属性：力量 10[0]，敏捷 12[40]，智力 12[40]，健康 11[10]。

次级属性：伤害 1D2/1D，基本举重 20 磅，HP 11[2]，意志 12[0]，感知 13[5]，体力值 11[0]，基本速度 5.75[0]，基本移动 5[0]。

优势：以下项目任取 15 点——

多重身份[5 或 15]、超凡魅力 1~3[5~15]、眼线[可变]，额外文化[1/门]，危险感知[15]，随身道具 1~3[5~15]，语言（任意类型）[2~6/门]，执法权[5~15]，幸运[15]，快速医疗[5]，机密许可[5~15]，处事圆滑[15]，神秘身份[10]，感知+1~3[5~15]，外貌（有吸引力的）[4] 或（英俊的）[12]。

劣势：以下项目任取-30 点——

酗酒[-15]，好奇[-5*]，职责[-2~-15]，贪婪[-15*]，遵纪守法[-10*]，和平主义[-5~-15]，秘密[-5~-30]，责任感（队友）[-5]，顽固[-5]，财富（比较贫穷）[-10]，工作狂[-5]，力量-1[-10]。

主要技能：

选择三项技能——

攀爬，偷窃，潜行，均为（普通）敏捷+1[4]-13；犯罪学，易容，电子制品操作（任意），物品藏身，审问，撬锁，神秘学，摄影，研究，尾随，走私，陷阱，写作，均为（普通）智力+1[4]-13；

观察，搜索均为（普通）感知+1[4]-14；扒窃（困难）敏捷[4]-12；电脑编程，诊断，专家技能（任意），刑侦学，情报分析，法学（任意）均为（困难）智力[4]-12；侦测谎言（困难）感知[4]-13；电脑黑客（极难）智力-1[4]-11。

你也可以用一项主要技能换取两个额外的次要技能或背景技能。

次要技能：

选择两项技能——

光束武器（手枪或步枪），斗殴，弩，破门，绞杀，枪械（手枪、步枪或霰弹枪），小刀，投掷武器（任意），均为（容

易)敏捷+1[2]-13; 拳击, 斗篷, 细剑, 短剑, 均为(普通)敏捷[2]-11; 演技, 唬骗, 均为(普通)智力[2]-12; 性感(普通)健康[2]-11;
杂技, 柔道, 空手技击, 均为(困难)敏捷-1[2]-11。

背景技能:

选择一项技能——

区域知识(任意), 电脑操作, 时事(任意), 均为(简单)智力+1[2]-13; 豪饮, 游泳, 均为(简单)健康+1[2]-12; 划船(任意), 驾驶车辆(任意), 驾驶飞行器(任意), 骑术(任意,) 均为(普通)敏捷[2]-12; 城市生存(普通)智力[2]-12; 越野, 跑步——以上(普通)健康[2]-11。

*随设定的自控值变化点数; 见 120 页

法师——100 点

你是个术士、巫师、女巫、黑魔法专家……

属性: 力量 9[-1], 敏捷 11[20], 智力 13[60], 健康 11[10]。

次级属性: 伤害 1D2/1D-1, 基本举重 16 磅, HP 10[2], 意志 13[0], 感知 10[-15], 体力值 13[6], 基本速度 5.50[0], 基本移动 5[0]。

优势: 语言(较好的)[4], 魔法天赋 2[25],

以及以下选一项——

清晰记忆[5], 名誉+1[5], 专心致志[5], 地位 1[5], 天马行空[5], 意志+1[5]。

劣势: 以下项目任取-30 点——心不在焉[-15], 视力不良(矫正措施: 眼镜, -60%)[-10], 坏脾气[-10*], 职责[-2~-15], 好奇[-5*], 暴食[-5*], 执念[-5*~-10*], 秘密[-5~-30], 责任感感[-2~-15], 腼腆[-5, -10 或-20]。

主要技能:

选择两个法术, 每个(困难)智力+2[4]-15#或(极难)智力+1[4]-14#。

再选 10 个法术, 每个(困难)智力[1]-13#或(极难)智力-1[1]-12#。

法术列表见第五章。

次要技能:

选择两个技能——

隐密学识, 神秘学, 研究, 均为(普通)智力[2]-13; 专家技能(任意), 数学(任意), 博物学, 神学, 均为(困难)智力-1[2]-12; 梦境, 冥想, 均为(困难)意志-1[2]-12; 炼金术, 魔导学, 均为(极难)智力-2[2]-11。

背景技能:

选择一个技能——

枪械(手枪或霰弹枪), 小刀, 均为(容易)敏捷[1]-11;

电脑操作(容易)智力[1]-13; 驾驶车辆(任意), 骑术(任意), 短剑, 棍棒, 均为(普通)敏捷-1[1]-10。

*随设定的自控值变化点数; 见 120 页

包括魔法天赋的+2。

注意：从 P242~253 选择你的 12 个法术，保证每个法术都有所需的前置条件。你可以通过调高或降低魔法天赋的等级，或接受某项削弱因子（如黑暗倾向）来调整模板费用和你的法术技能。

佣兵——100 点

你是个战士。你可能是一名士兵、一名海盗、一位游侠骑士、一位枪手、一名街头霸王、或是一名游击队员。

属性：力量 11[10]，敏捷 13[60]，智力 11[20]，健康 11[10]。

次级属性：伤害 1D1/1D+1，基本举重 24 磅，HP 11[0]，意志 11[0]，感知 11[0]，体力值 11[0]，基本速度 6.00，基本移动 6[0]。

优势：

以下项目任取 20 点——双巧手[5]，超凡魅力 1~4[5~20]，战斗反射[15]，健康(fit)或特别健康[5 或 15]，高痛阈[10]，幸运[15]，魔法抗性 1~10[2~20]，生存专家(outdoorsman) 1[10]，级别(rank) 1~4[5~20]，快速医疗[5]，声誉[多样]，地位 1~4[5~20]，财富(宽裕)[10]，力量或健康+1[10]，HP+1~+4[2~8]，感知+1~+4[5~20]。

劣势：

以下项目任取-35 点——酗酒[-15]，坏脾气[-10*]，嗜血[-10*]，荣誉准则[-5~-15]，聚会成性或购物狂[-5*]，职责[-2~-15]，狂热[-15]，记忆闪回(轻微)[-5]，遵纪守法[-10*]，冲动[-10*]，好色[-15*]，自负[-5*]，责任感(队友)[-5]，个人标记(简单)[-5]。

主要技能：

选择两项技能——

光束武器(任意)，弩，枪械(任意)，均为(容易)敏捷+2[4]-15；斧/钉头锤(mace)，弓，阔剑，长枪，细剑，矛，均为(普通)敏捷+1[4]-14；空手道(困难)敏捷[4]-13；战术(困难)智力[4]-11。

次要技能：

选择一项技能——

斗殴，即时备战(fast-draw)(任意)，炮(任意)，小刀，盾(任意)，均为(容易)敏捷+1[2]-14；炮兵(artillery)，炮兵观察员(forward observer)均为(普通)智力[2]-11；

再选择一项技能——

乘务(任意)(容易)智力+1[2]-12；

驾驶车辆(任意)，防护服(任意)，驾驶飞行器(任意)，骑术(任意)均为(普通)敏捷[2]-13；越野(普通)健康[2]-11；杂技(困难)敏捷-1[2]-12。

背景技能：

急救(容易)智力[1]-11。

再任选两项技能——

易容，礼仪（任意），均为（容易）智力[1]-11；豪饮，游泳，均为（容易）健康[1]-11；自由落体，潜行，均为（普通）敏捷-1[1]-12；电子制品操作（通讯或监视），爆炸物（任意），领导力，均为（普通）智力-1[1]-10；观察，生存（任意），追踪，城市生存——以上（普通）感知-1[1]-10。

*随设定的自控值变化点数；见 120 页

种族模板

在许多游戏世界中你可以扮演非人类角色。这些规则将一个种族定义为，一个独立的非人类物种，或一种特定的超自然存在（有可能是幽灵、吸血鬼或其他不死生物，不管它们生前是个什么物种），或是人造物的一个类型（例如，一种机器人的型号）。

种族模板是这个种族内的所有成员都拥有的特性的集合。这些特性可以定义这个种族的生理和心理状态，其拥有的超自然能力（如果有的话），甚至于他们的主流文化（起码智慧生物会有）。

如何使用种族模板

当你扮演一个非人类种族时，一般来说你必须接受其种族模板中的所有特性。

与角色模板上的特性不同，种族特性很少是可选的。这些特性的总费用被称为这个种族的“种族花费”，只有支付这个费用你才能成为这个种族。种族模板表示了和普通人类的区别。因此，要扮演人类角色你需要支付的种族花费是 0。

有的模板对跑低力量水平战役的 PC 来说太贵了，但 GM 可能仍会用其制作彪悍的敌人或后台。GM 可能希望给 PC 做出个该模板的弱化版本（比如缺乏部分传说中的吸血鬼所拥有的异能的吸血鬼），但他依然可以为 NPC 自由保留这些模板。

创建种族模板的方法见第十五章，这些是给 GM 用的，但 GM 也有可能允许 PC 们在拥有众多非人类种族战役里创建种族模板——特别是那些超级英雄题材的战役里，寥寥几个拥有惊人力量的外星人很常见。许多 GURPS 书也把种族模板放在显眼的位置。

属性和次级属性的修正

种族模板通常会有属性和次级属性的修正，比如“力量+2”或“HP-3”，你只要把这些修正加到你购买的角色上就好。接下来要做的就是根据修正后的属性值重新计算你的次级属性，最后别忘了把次级属性的修正加到重新计算好的次级属性上去。这些东西不费任何点数，当你支付角色的种族花费的时候就已经把这些都缴清了。

如果有的属性或次级属性在角色模板里没有出现，那即是说这个种族的这些东西跟人类一样，没有任何改变。

=====

举个例子：香格利亚（Sangria）用 10 点购买了力量 11，这带给她 HP 11；随后她又用 4 点使 HP 达到 13，随后她买了吸血鬼模板（见 P262），这个模板里包括力量+6，于是香格利亚的力量成了 17，这个力量加成把她的 HP 提高到 19。同时模板里还有 HP+4 的修正，结果她的 HP 变成了 23。种族的力量和 HP 加成都没有额外花费——香格利亚购买种族模板的时候就已经把它们买下来了。

=====

特征和禁用特性

特征是该种族区别于人类的标记，特别是当区别并非在于优劣势方面的时候。特征花费 0 点。这方面的例子包括中性

（sterility）和普通的尾巴。

禁用特性指该种族成员被禁止涉及的属性水平、优点、缺点或技能，花费也是 0 点。通常，只有平凡的特性才可以成为禁用特性。像那些外来的（exotic）或超自然的特性一样，禁用特性也必须得到 GM 的认可。

堆叠模板

只要有足够点数，你大可以既买种族模板又买角色模板。堆叠的方法参考[结合角色模板]（P259）的部分，但请记住虽然你可以抛弃角色模板中的某项要素，但不可以如此对待种族特性。

有些情况下你甚至可能把两个种族模板堆到一起，比如一个精灵同时也是一个吸血鬼。保留下两个模板中一致的部分，把标准相同的特性相加（例如，假如精灵是力量-1 而吸血鬼是力量+6，则精灵吸血鬼就是力量+5），相互冲突的特性（例如敏锐视觉和目盲）则由 GM 决定取舍。最后需要适当调整组合后的模板的花费。

种族模板范例

下面是种族模板的四个范例。

龙——260 点

龙是长着翅膀的喷火“爬虫”，像人类一样聪明，除却尾巴的长度可达 20 尺。龙既可以是善良的也可以是邪恶的，但通常都对财宝抱有强烈的欲望。这是头年轻的龙，但对一群冒险者来说仍是个凶暴的敌人。该模板亦可适用于高力量等级战役中的 PC。有的龙被认为具有其它能力，比如变形（人类）（P83），不可动摇（P60），恐惧（P93），不老（P95）和无所惊扰（unfazeable）（P95）。

属性修正：力量+15（体型，-20%）[120]。

次级属性修正：体型+2，意志+3[15]，感知+3[15]。

优势：灼烧攻击 4D（锥形，5 码，+100%；受限使用，3 次/天，-20%；射程降低，X1/5，-20%）[32]；爪（魔爪）[8]；识别性嗅觉[15]；DR 6（无法穿戴护甲，-40%）[18]；增强移动力 1/2（空中）；额外攻击[25]；额外腿部（4 足）[5]；飞行（有翼，-25%）[30]；长寿[2]；魔法天赋 0[5]；夜视能力 8[8]；近战部位（尾，钝击）[5]；牙（锐牙）[2]。

劣势：握力糟糕（bad grip）3[-15]；暴食（12）[-5]；贪婪（12）[-5]；非直立（horizontal）[-10]；吝啬（12）[-10]。

矮人——35 点

矮人的个头可能只有人类的 2/3，但要长寿得多，拥有对金矿极其敏感的鼻子和对任何形式的技术都了如指掌的本事。矮人通常住在底下的大厅里，他们的眼睛早已适应了微弱的光线。许多矮人都很贪婪且吝啬，但这并不算是种族特性。

属性修正：健康+1[10]。

次级属性修正：体型-1，意志+1[5]。

优势：能工巧匠 1[10]；侦测（金矿）（模糊的，-50%）[3]；寿命延长 1[2]；夜视能力 5[5]。

猫人——35 点

猫人通常出现在科幻、奇幻或是恐怖设定中。这是个典型的猫人：类人，但拥有众多类似于猫的特征，包括尾巴。这也可以是具有变形优势的人类的“兽人形态”。

属性修正：力量-1[-10]，敏捷+1[20]。

优势：敏锐听觉 2[4]；敏锐味觉与嗅觉 1[2]；猫式落体[10]；爪（锐利）[5]；战斗反射[15]；DR 1[5]；牙（锐利）[1]；温度耐受力 1[1]。

劣势：冲动（12）[-10]；嗜睡（1/2 时间）[-8]。

特征：喉音，尾巴。

吸血鬼——150 点

这是个柏拉姆·斯托克（德库拉的作者）式的吸血鬼，具有小说赋予这种吸血不死生物的力量和弱点中的一些而非全部。特别地，恐怖电影中的吸血鬼通常具有超自然耐受力优势取代不死优势（增加 100 点花费）。

属性修正：力量+6[60]。

次级属性修正：HP +4[8]，感知+3[15]。

优势：变形（蝙蝠，狼）[30]；不需呼吸[20]；支配[20]；免疫代谢伤害[30]；伤害耐受力（无生命）[20]；虚体（消耗 FP，2 点体力值，-10%）[72]；夜视能力 5[5]；与动物交谈（狼和蝙蝠，-60%）[10]；不老[15]；不死 2（弱点：木头，-50%）[50]；吸血鬼之咬[30]。

劣势：依赖性（装有故乡土壤的棺材，日常）[-60]；神罚（divine curse）（无法第一次就进入住宅除非受到邀请）[-10]；枯竭（人血，违法的）[-10]；畏怖（大蒜）[-10]；畏怖（宗教符号，5 码）[-14]；畏怖（流水）[-20]；超自然特征（无体温*，无倒影，苍白*）[-16]；无尽饥渴（12）（人血）[-15]；无法治愈（部分）[-20]；弱点（日光，1D/分钟）[-60]。

* 进食后除外。

忽略种族特性

如果你能提出合理解释，GM 也可以允许你忽略一项种族特性。如果该项带有一个正面的点数要求，你就直接得到了一个抵消对应花费的劣势。举个例子，忽略战斗反射这一种族特性将带来无战斗反射[-15]劣势。这样的劣势计入战役的劣势限制。如果该项带有一个负面的点数要求，你得到的是一个费用正好足以抵消之的优势。例如忽略种族的偏执[-10]将导致无偏执[10]。你可以接受对于任何种类的置换特性的添加增强因子与限制因子。

超特性（meta-trait）

超特性是心理、精神或超自然状态对应的典型特性的集合。游戏中和正常的优劣势在规则上相似。超特性可以是种族模

板的一部分或被具有特异能力的个体购买。请在模板或人物卡上记录超特性而非其构成。

如果 GM 同意的话，你可以修改超特性的某些成分，并相应更改其花费。例：想要在拥有大气之身（见下）的情况下同时又能搬运东西，就得降低力量减值和相应的 HP 加值，并去掉无肢体（no manipulator）。

元素超特性
体，超
价格可变

你的身体完全是由某一种具体物质构成的。这是一整类超特性，每种物质（“元素”）一个超特性。

这种超特性的主要用于创造元素生物的时候。那些可以转为或取消元素形态——一种常见的超能力的角色需要先购买变形（P83）然后把相应的超特性作为他们的备用种族模板。

大气之身：你的身体是由气体构成的。力量 0[-100]，+10 HP[20]，不需呼吸[20]，飞行（轻于空气，-10%）[36]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（扩散）[100]，无腿（空气的）[0]，无肢体[-50]，易伤（真空和风系攻击 X2）[-20]，禁用特性（固定力量）[0]。36 点。

大地之身：你的身体是有泥土和沙构成的。不需呼吸[20]，DR 2[10]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（扩散）[100]，忍受压力 3[15]，闭气[15]，忍受真空[5]，无脊椎[-20]。175 点。

火焰之身：你的身体是由活的火焰构成的。如果你的火焰非常热，则提升燃烧攻击威力和 DR。力量 0[-100]，+10 HP[20]，燃烧攻击 1D（总是开启，-40%；光亮，+80%；近战，触及 C，-30%）[6]，不需呼吸（燃烧氧气，-50%）[10]，DR 10（受限：热/火，-40%）[30]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（扩散）[100]，无肢体[-50]，弱点（水，1D/分钟）[-40]，禁用特性（固定力量）[0]。6 点。

寒冰之身：你的身体是由冰构成的。不需呼吸[20]，DR 3[15]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（同质，无血）[45]，忍受压力 3[15]，闭气[15]，光滑 3[6]，地形适应（冰）[5]，忍受真空[5]，易碎（脆弱）[-15]，易伤（热/火类攻击 X2）[-30]，弱点（普通高热，1D/分钟，可变，-40%）[-12]。99 点。

金属之身：你的身体是由金属构成的。不需呼吸[20]，DR 9[45]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（同质，无血）[45]，忍受压力 3[15]，闭气，忍受真空[5]。175 点。

岩石之身：你的身体是由岩石构成的。不需呼吸[20]，DR 5[25]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（同质，无血）[45]，忍受压力 3[15]，易碎（脆弱）[-15]。140 点。

水之身：你的身体是由液体构成的。两栖[10]，变色龙 1[5]，收缩攻击[15]，不需呼吸[20]，免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（扩散）[100]，忍受压力 3[15]，光滑 5[10]，无脊椎[-20]，弱点（脱水攻击 X2）[-10]。175 点。

机械——25 点

尽管可能拥有少量有机部分（外层皮肤或大脑），你的身体大部分或完全是机械的，由无生命的材料像金属、塑料或复合材料构成。这样的例子包括机器人、车辆和半机械人。

这些超特性包括免疫代谢伤害[30]，伤害耐受力（无血，非生物）[25]，无法治愈（完全）[-30]和许多 0 点花费的特征。

• 你有一个八小时能量储存装置，需要一天三次补充燃料。你可以用适当的优势（比如不需进食——有个可以运行好几年的反应堆）或劣势（比如增加消耗——有个大排量发动机）来修改这一项。

• 你不需要（也不能）支付疲劳点数，见机器和疲劳（P16）。

• 你的身体永不衰老，取而代之则是会被磨损，其效果和衰老类似。

注意，你的无法治愈的劣势意味着对你而言，唯一恢复 HP 的方法就是通过机械或电子仪器修理技能进行修理。

一些上面没有包括进去的特性在机器中是很普通的，特别是优点数字思维、不需呼吸、忍受压力、密封和忍受真空，以及缺点电气网络、脆弱、需求维护、麻木、受限饮食和社会污名（有价财产）。

超特性是一类详细心理、精神或超自然状态的典型特性的集合。例如“机械”、“灵体”或四足动物。

心理超特性——可变

这些特性描述了非人类智能生物的通常类型。

人工智能：电脑思维。绝对计时[2]，数字头脑[5]，不需睡眠[20]，直觉数学家[5]，照片记忆[10]，服从指令[-10]。-32 点。

自动机器：缺少自我意识和创造性的思维。这种特性在蜂巢思维生物、魔法造物、不死生物和简单的人工智能中很常见。你可以将之与人工智能特性联系起来。死板[-5]，无好奇心（6）[-10]，无共感力[-20]，无幽默感[-10]，奴性[-40]。-85 点。

驯化的动物：农畜、宠物、乘用马或经过训练的野生动物。不能说话[-15]，死板[-5]，社会污名（有价财产）[-10]，禁用特性（固定智力）[0]。-30 点。

野兽：自然环境中的普通野兽。兽性[-10]；无法说话[-15]；死板[-5]以及禁用特性（固定智力）[0]。-30 点

形态超特性——可变

这种超特性描述了非人类的身体外形，可能出现在动物、机器人等的种族模板中。你可以随心所欲地为其它身体外形设计超特性，下列例子可以提供参考。

陆地车辆：你的身体看起来像辆车或者坦克什么的。非直立[-10]，无腿（车轮或履带）[-20]，无肢体[-50]，麻木[-20]。-100 点。

鱼形：你长得像条鱼（人鱼可以直接把无肢体删了）。无腿（水栖）[0]，无肢体[-50]。-50 点。

四足动物：你是只四条腿而没有胳膊的生物（半人马型生物可以简单地加上额外腿数——如果是马的话再加蹄子）。额外腿数（四足）[5]，非直立[-10]，无操作肢[-30]。-35 点。

蚓状：你的身体类似于蛇或蠕虫（有人类上身的蛇人可以去掉无肢体）。双关节[15]，无腿（滑行）[0]，无肢体[-50]。-35 点。

灵体——261 点

你没有实体，像是鬼魂或纯粹精神体之类。你是无形而不可视的（除非他们有这样的超特性）。你可以暂时变得可以被看到，甚至变成固体，但这会消耗你的能量。不过你的感观任何时候都可以察觉这个物质世界，你的魔法或 psionic（如果有的话）也可以一直产生影响。

灵体包括不需呼吸[20]，不需进食[10]，不需睡眠[20]，免疫代谢伤害[30]，虚体（影响物质存在，+100%，通常开启，-40%）[128]，隐形（只对物质存在，-10%，通常开启，+5%）[38]，不老[15]。

许多民间传说中的灵体能力都不在这个超特性之中，比如伤害耐受力（同质或扩散），魔法，差不多任意 ESP，PK，心灵感应或瞬移 psi 能力（见第六章），以及常见的灵体劣势包括强迫型行为、依赖、神罚、畏怖、需求维护、执念和弱点。

星形（astral）实体：星形实体是无法物化显形或在物质世界使用超自然能力的灵体。不呼吸[20]，不需进食[10]，不需睡眠[20]，免疫代谢伤害[30]，虚体（总是开启，-50%）[40]，隐形（只对物质存在，-10%）[36]，不老[15]。171 点。

第八章 装备

现在该决定你有什么东西了！如果你身无分文或者打算等到需要的时候再买装备的话可以跳过这个步骤……但如果不是这么回事，你就该给自己挑选装备并且算出需要多少钱。如果你是个战士，你就得弄清楚你拥有多强的武器、护甲防御力如何。而要是你要去战斗或旅行，你需要确定这些装备的重量，并声明你怎么带这些装备的。

起始资产

你的“起始资产”就是你在游戏开始时能够用来买装备的钱数，见 P26[起始财富]部分。要计算起始资产，先找到你的战役的科技水平的对应数额，见[科技水平与起始财富]部分（P27），然后乘以你的“财富等级”（见 P25，财富）。

价格

GURPS 规则下的价格都是“\$”为单位的，“\$”代表适合设定的基础货币单位。一个\$可能是一美元、一信用点、一枚铜板，或其它任何合适的东西。请参考[科技水平与起始财富]部分。本章中所说的价格默认为普通商人订立的典型售价，地点为很容易获得该种物品的地方，时间则是既非货物短缺又非过剩的时候。

边栏：金钱

使用中的通货类型取决于游戏世界的设定。见[经济]部分（P514）。铸币随处可见，纸币从在 TL3 的时代开始，到 TL5 时代变为常见币种，到 TL6 的时代则到处都是了。电子信用货币和借记卡可能到 TL8 会取代其它通货。

两个特定的例子：

中世纪币制——默认为\$1 就是一枚铜板，\$4 是一个银币，\$1000 是一磅重的白银，等重的金币价值 20 倍。

现代货币——默认为\$1 为一张纸币（合金硬币），价值由政府或私有银行决定。

这些假定可能因世界设定的不同而改变。

生活费

你的每月“生活费”是你一个月典型花销的平均值，它包括了食物、住房、服装和娱乐等……并且在地位 1 或更高的时候，还有仆人，如果在你的社会里有仆人是正常的话。

你的生活费取决于你的地位（P28）。生活费表（见下）提供了每个地位等级所需的“通用”花费，你在每个月的一开始就得把它们交清。不过，GM 可以自由变化涉及的钱数与支付方式，例如，他可以让 PC 在月初先交一半，到月中再交剩下那一半。

在大多数世界设定中，你可以选择交纳高于或低于你地位等级的生活费（但不可高于地位 8 或地位-2）。这将影响 NPC 对你的反应，还可能有其他后果。

以低于你地位标准的花费生活当然很省钱，但这也有不好的作用。低标准的副作用可能包括得不到报酬的仆人的离去，来自房东的威胁，营养不良，遭到驱逐，或者其它 GM 觉得合适的麻烦。同时，当你碰上你节俭的生活方式可能带来麻烦的场合时，例如，在“社会”机构或是遇到认不出你的陌生人时，GM 也会将你的地位按照你正在支付的水平计算。

以高于你地位标准的费用生活代价更大，但提供了更加舒适的生活方式。这甚至可以让你表现得像个地位更高的人——尽管 GM 可以随时要求投个[礼仪（上流社会）]技能检定。但要知道对你的人物而言过高的地位可能带来反应上的惩罚！事实上高于你地位的生活水平可能带来负面的声誉——或者说它甚至可以算作一种个人恶习。

如果你可以靠级别（rank）（P29）免费得到地位，你只需要支付得到这个加成之前地位所对应的生活费，而非你最终的地位的。其他人——你的组织、纳税人之类——包揽了这个差额。

生活费表

地位	例子	生活费
8	皇帝、神王、最高统治者	\$600,000,000
7	国王、教皇、总统	\$60,000,000
6	皇族、州长	\$6,000,000
5	大贵族、跨国公司老板	\$600,000
4	小贵族、国会代表、名人	\$60,000
3	有地骑士、公会大师、大城市市长	\$12,000
2	无地骑士、市长、商业领袖	\$3,000
1	骑士侍从、商人、牧师、医生、市议员	\$1,200
0	自由民、学徒、普通公民	\$600
-1	奴隶、贫穷公民	\$300
-2	农奴、流民	\$100

例子：一个家境殷实的人（地位 1）成为了一个大国总统（地位 7），他并不需要为私人喷气机、多栋豪宅、安保服务等支付每月那六千万。他每月只交 1200 作为地位 1 的生活费，差额部分由他的国家承担了。想过总统生活的家伙们得自己付全额。

如果你这个月的大部分时间都在度假或旅行，花费则可能更高——通常是你月生活费的 6 倍。除非你具有“互助同盟”的优势（P41）。

旅店、旅馆以及其他临时居所

离家而居期间，你每天必须支付等值于平时月生活费 20% 的费用但你愿意，也可以以低于自己地位 1 级的水平生活同时

不受到额外的惩罚。临时居所的质量取决于你的地位：在现代世界背景下，地位-1 意味着一间糟糕的廉价旅馆，地位 0 是典型的旅馆或汽车旅馆，地位 1 是条件比较不错的旅馆，地位 2 是豪华的酒店套间，而地位 3 及以上则住在奢华度假别墅里。你也可以用这个价格作为招待习惯了对应地位生活的宾客应支付花费的指南，以及作为贿赂的粗略指标。

食物

生活费假设你在菜场买菜，并且你、你的家庭或你的奴仆在家准备一日三餐——或者如果你经常到外面下馆子，生活费代表的是在你地位水平 1 级的饭馆就餐。当你外出就餐或打算购买旅行干粮的时候，请参考下面的部分。通常将地位高于 3 者的地位视为 3，除非遇到某些特殊情况。

去饭馆就餐：早饭或午餐花费生活费的 1%，晚餐则是 2%。价格取决于餐馆典型主顾的地位。

旅行干粮：一周的干粮要花费生活费的 5%，重量约 14 磅。

酒水：每瓶酒价值生活费的 1%。

服装

你一开始就有符合你地位的全套衣服，你不需要单独购买它们。生活费包括了普通的服装、缝补费和逐步替换的费用，但要是你突然需要替换衣服，请参考下面的规则。

请使用完整地位以衡量全套服装的花费。地位高的人自然拥有更多的衣服，地位 7 或 8 的统治阶级单是所拥有的王冠和宝石价值几千万甚至上亿。但是，只购买一整套衣物时，将高于 3 的地位视为 3。例外：男装在 TL5 及更高的社会时代变的更为大众化，地位 2 以上男性在购买一套衣服时一律视为地位 2。地位 3 及以上的男性如果具有时尚感优势，那么要获得优势的加成，他们仍然需要支付地位 3 的价格。

全套行头：包括一到四套普通服装，外加晚礼服，每一套都有正式服装和冬装，一般至少一套符合工作或爱好的外套（实验室外套、制服、体操服等等）。价格=生活费*100%；重量在 20 磅以上。

平装：一套完整的衣装，类型从破烂堆里没人要的布条到设计名家的得意之作，视地位而定。至少包括：内衣，外加束腰外衣、宽松上衣或衬衫，长筒袜，裙子或长裤——或长外衣，袍子，洋装——以及适当的鞋。价格=20%*生活费；重量 2 磅。

冬装：如上，但更重。包括一顶帽子或一条头巾，靴子，以及（TL6 及以下时代）皮毛。价格=生活费*30%，4 磅。

正装：你“最好的套装”，通常至少包括一些附件（帽子，手套等等）或珠宝。价格=生活费*40%，2 磅。

化妆品：天然或人工合成的美容品。一个月的用量：价格=生活费*10%，2 磅。

生活费所带来的：现代的例子

你的生活方式将很大程度上取决于战役的科技水平，在 TL3 的时代，地位 7 意味着你将过得像中世纪的国王那样舒坦：你拥有几座城堡或宫殿，土地，一大堆仆人围着你转。在 TL11，你甚至有可能拥有你自己的私人小行星（planrtoid）！

这是一个现代世界背景下（TL8）有关住房和运输如何反映地位的例子：

地位 8：一处堪与小国面积相媲美的不动产，数座富丽堂皇的官邸，完整的私人定期飞机队，海上游轮大小的游艇，以及军队一样多的保镖。

地位 7：一座富丽堂皇的官邸，几处位于乡下的不动产或度假山庄，一架大型私人喷气机，一艘大型游艇，私人车队，以及一套完整的保安机构。

地位 6：一座位于私人土地上的巨型官邸，数座最现代的居所，私人客机，游艇，车队，以及上百的负责人员（包括一个排的保镖）。

地位 5：私人土地上的豪宅，一两座小别墅，一架专机，游艇，小型车队，以及不少负责人员（包括一队保镖）。

地位 4：一座中等大小的官邸，许多其它财产，一艘游艇或一架私人轻型飞机，一辆豪华轿车，一些比

较奢侈的车辆，以及许多负责人员（包括至少一个保镖）。

地位 3：小官邸，一些其它财产，一艘小游艇，众多比较奢侈的轿车或其它车辆，少数仆从。

地位 2：有保安的大房子，一两处其它财产，两辆昂贵的轿车，少数其它车辆，以及格一个管家。

地位 1：拥有或与人共同拥有一座舒适的房子，一辆不错的新车或两辆稍旧些的车，可能有一艘船或其它娱乐用的交通工具。

地位 0：一幢房子（基本靠贷款）或大间的公寓，以及一辆车。

地位-1：属于自己的小公寓或与人合租公寓，或者在糟糕社区的破屋，可能有一辆二手（甚至是偷来的）车。

地位-2：一间位于廉价旅馆或庇护所的房间，或者仅仅是在人行道上的一席之地。

购买装备

你常常可以随心所欲地购物，除了受你初始资产和所处社会的法律限制。不过有的时候，GM 或冒险可能指定你的一些或所有装备。例如，如果你是个正在执行军务的战士，有人会发给你装备。你并不需要支付它们的价钱，但你也没法自己挑选。要是冒险需要，GM 或许会添加更多的限制——要是被丢在无人荒岛上，你的选择将会大大缩减。无论在何种情况下，GM 永远是判断你可购买物品的最终裁决者。

无论你怎么得到你的装备，都应该把它们列到你的人物卡里去。如果你手头上积累了大量物件，请考虑把它们单列在一张表上。无论如何，你都应该把留在家里的财产和你带在身上的财产分开列明，以便计算负重。

装备列表

每个游戏世界都有一张或多张装备列表，上面标明了重要物品的花费、重量和其它数据。你可以购买那些没被列在表上的物件，只要 GM 同意。价格由 GM 来定。GM 应该是思想开明的。特别是在高科技背景设定中，上百种常见的、可以在小商店里随便取得的物品都不太可能被列上清单。如果有人真的想要顶蔬菜帽子（dicer）或者会说话的玩具娃娃，就让他买一个。

这章的清单包括武器、防具和各种 TL 下的战役通用装备。你有权复印这些表格供自己使用

合法等级（legality class）

有些装备有合法等级（简称 LC）。LC 代表该物品合法或被社会普遍接受拥有或持有的可能性。给定物品在给定社会中能否获得受该物件的 LC 和社会的“控制水平（control rating）”的共同影响。见控制水平和合法等级（P507）。

只有当某物件有可能被控制的时候才会有 LC。普通的衣服和工具一般都不需要 LC。当然，每个社会都有例外。比如，相对较为暴露的服装可能在清教徒社会就可能是 LC4。

LC4——开放。该物件在大多数社会都是未受禁的，但受到严格约束的社会可能限制对其接近或使用。例如计算机、剑、霰弹枪、小型摩托车。

LC3——得到许可方能使用。该物件在大多数社会都要求向官方注册。注册可能会包括一些费用和测试，并且可能将罪犯和未成年人等人群排除在外。例如汽车、手枪、狩猎用步枪。

LC2——限制。在大多数社会中只有军队、警察或只有情报机构可以拥有该物品，尽管有些获得许可的公民也可能被允许在自己的地产范围内持有它们。例如突击步枪、装甲车。

LC1——军用。在大多数社会中该物件只允许军队或间谍机构使用。例如反坦克武器、战斗载具。

LC0——禁止。该物件仅限于特定政府的武装力量使用，他们将不惜使用极端的方法保护此物件免受个人或非法组织染指。例如核武器和生化武器。

科技水平

每种物件都有科技水平（P22），这是你能找到描述中该物件所需的最早科技水平。许多物件可能一直使用到稍晚的 TL 时代，其间几乎没什么变化。符号“~”表示这个物件需要足以重写物理法则的“黑科技”支持，其所需的 TL 由 GM 来定。

武器

“上帝创造了人类 柯尔特让人类平等”

冒险者通常带着某种武器，可能是骑士的阔剑，也有可能是侦探的“狮鼻（snub-nosed）”点 38，再或者是星际海盗的粒子手枪。

选择你的武器

要决定携带何种武器，请首先考虑你所处的情况，然后是你的技能、力量和预算。如果你无法使用或根本用不着它，那就别买。

首先，决定你为什么要携带武器。是为了自卫，威胁（“站住，否则我开枪了！”），战斗还是狩猎？你需要一件能藏起来的武器（或无声武器）还是法律或习惯允许你公开携带？如果你是个和平主义者，你希望你的武器只用来威吓呢，还是可以用来解除敌人的武装或打昏他？

还应该考虑法律的允许范围。大多数设定的法律或习惯都对你在大街上或执行任务时可以携带武器和铠甲有一定的管制。这同样适用于历史设定。对一般的中世纪村庄来说，一个穿全身板甲的陌生人一定非常可疑（也很吓人），就像今天一个拿着突击步枪的家伙突然闯进一家角落里的食品杂货店一样。

同时也要注意你的技能和力量。高科技武器（例如枪支）在知道怎么使用的人手里用起来都一样，但低科技武器，比如棍棒、剑之类，被强壮的人挥舞起来伤害更大。两种武器都标了一个最小力量。

最后，看看武器的数据。每种武器都给出了 TL、重量、花费和相对合法性。武器的伤害值评价是其效力的基本标杆，但也有些要素如触及、射程、射速和精度需要考虑。要了解这些数据在战斗中有何意义，请见 11~13 章。

下面的部分包括那些协助你为上述问题作出选择的信息。如果你是个纯粹的非战斗人员，你完全可以忽视或跳过这些东西。

武器防具术语表

下面的术语和缩写将出先在许多武器表中。

8G, 10G, 12G: 霰弹枪的口径，这个数字代表每磅这个口径的铅弹有几发。所以，10G 的子弹要比 12G 的大。

ATGM: 反坦克导弹。一种由发射者控制导向目标的反车辆导弹。

auto: 指明半自动火器的术语。

粒子武器: 发射粒子的光束武器。

定装步枪: 一种后膛装填、单发式的火器。

链甲头罩: 通常用链甲做成的头巾。

电磁激光: 将电荷沿经过低能激光束电离化的通道射向目标的一种武器。

高斯: 电磁枪械的行话。

GL: 榴弹发射器。

长砍刀: 装有沉重剑刃的杖（a staff tipped with a heavy blade）。

gyroc: 一种旋转稳定（陀螺稳定）的火箭。

HMG: 重机枪。

ICW：步兵战斗武器。一种有内置榴弹发射器的步枪。

武士刀：日本武士用的一种长而轻的弯形刀。

叠层钢板甲：日本武士的护甲。

LMG：轻机枪。

古罗马胸甲：罗马军团的护甲。

流星锤：一种在把手上用铁链拴着一个金属球的链枷。

滑膛枪：一种单发、无膛线、前膛装填的长枪。

薙刀：一种装有轻质刀的杖。

双节棍：由一根链子连起两根短棒而成的一种链枷。

PDW：个人防卫武器。手枪到冲锋枪之间大小，发生高威力弹药的自动武器。是给车组用作应急武器的。

鸟弩/prodd：一种发射铅或石质小球的弩。

来复枪/rifle-musket：一种单发、有膛线、前膛装填的长枪。

RPG：火箭推进榴弹发射器。

SAM：地对空导弹（例如毒刺）。

SAW：班用自动武器。一种轻机枪。

巨弩（scorpion）：一种栓闸制动的投射机械，外形类似特大号的弩。

手里剑：一种忍者常备的投掷用星形武器。

SMG：冲锋枪。

钢甲靴：金属板甲鞋。

武器数据

武器表提供了下面信息即将解释的条目。给定的栏目只会与在该武器密切相关的情况下才会出现在表中。无论如何，“—”表示该数据不适用，“VAR”表示价值变化，“特殊”表示请参考第四章武器技能或第十三章的相关部分的特殊规则。

TL/科技水平

武器在其科技水平时期变得广泛使用。你只能购买等于或低于本场战役科技水平的武器，除非你拥有高 TL 特性（23 页）。

武器

这个武器的大类，比如“短剑”或“突击步枪”。每个条目都涵盖了多种的武器。。

就枪械来说，这个条目包括了一个发射物的直径，也叫口径；以毫米（例如 9 毫米）或英寸的分数形式（如点 50），按照这个武器的习惯叫法。有时候字母 M（magnum）、P（手枪）、R（左轮手枪）和 S（短枪）跟在口径之后，因为在有些情况下不同的枪支拥有相同口径但使用的子弹却不一样。例如 7.62mm 子弹就不能和比它短的 7.62mmS 互换。

伤害

对于冷兵器，例如剑和弓来说，伤害以力量（ST）为基础，再加上使用者的基础戳击或挥舞伤害的修正。见伤害表（P16）。举个例子，长矛的数据写着“戳击+2”，那么如果你力量是 11（提供了 1d+1 的基础戳击伤害），那么你在使用长矛的时候可以造成 1d+1 的伤害。注意，由于挥舞类武器充当了杠杆，所以它们可以造成更多伤害。

对火器、手榴弹和其它自带动力远程武器而言，伤害以固定数量的骰子加数值给出。例如，9mm 自动手枪上写着“2d+2”，也就是说任何使用者都要投个 2d，然后在结果上加 2 得出最终伤害。

》护甲除数：位于伤害后的附加说明，例如（2）。护甲除数在计算伤害（或将 DR 加进目标的 HT 检定以对抗特效攻击）之前将目标来自护甲及其它来源的 DR 除以这个值。例如，一次有着护甲除数（2）的攻击会将 DR 减半；分数形式的护甲除数则会提高 DR，例如（0.5）就让 DR 加倍，（0.2）就是 DR 乘 5，（0.1）就乘 10。

》伤害类型：指示伤害类型或造成的效果的缩写。

AFF：特效攻击。
BURN：灼烧。
COR：腐蚀。
CR：钝击。
CUT：挥砍。
FAT：疲劳。
IMP：穿刺。
PI-：贯通-/小型贯通。
PI：贯通/中型贯通。
PI+：贯通+/大型贯通。
PI++：贯通++/巨型贯通。
特殊.：特殊——参考武器说明。
TOX：毒性。

可选规则：调整骰+加权

积累后的修正值有时候会得出很大的伤害加值，比如 2d+5。在这种情况下，GM 可以规定所有+4 都变成 1d，所有+7 都变成 2d。例如，一次 2d+5 的攻击可以视作等于 3d+1。如果有修正要求“每伤害骰”，那么它看的是基础的挥砍或戳击伤害，是添上加权之前的骰子结果。

这规则带来了更现实的结果，但要求在填写人物卡等东西的时候多走一步。

受害者失去的 HP 等于穿透他 DR 的伤害。小型贯通攻击效果减半，挥砍与大型贯通效果提升 50%，穿刺和巨型贯通则翻倍。疲劳伤害减少 FP 而非 HP。特效攻击不造成身体上的损伤，但会对未通过 HT 检定的角色施加特定的特效攻击，具体见武器说明。额外规则见伤害和损伤（P377）规则。

》爆炸：钝击或灼烧伤害类型之后的“EX”表示这类攻击产生一次爆炸。爆炸将波及周围：伤害除以 3 倍的距爆炸中心距离（以码为单位）。有些爆炸还会飞溅出碎片，对附近人员造成挥砍伤害（见碎片损伤，P414）。碎片损伤在方括号里有标出，例如“3d[2d]CR EX”意味着爆炸造成 3d 钝击类型的伤害并抛射出足以造成 2D 挥砍伤害的碎片。碎片的危险半径是每个骰子 5 码。例如[2d]就是 10 码。如果爆炸攻击有护甲除数，只有被直击的目标会受到护甲除数影响，而非所有处于爆炸范围或被碎片击中的角色都受影响。

》特效攻击：一些特殊的武器并未列明伤害骰，取而代之则是 HT 修正。例如，“HT-3”。任何受到这类武器伤害的人都必须作一次有列明减值的 HT 检定以防止受到特效攻击的效果（例如失去意识）。举个例子，电棍（stun gun）HT-3 检定，失败则被震慑（20-HT）秒。注意 DR（经过护甲除数的修正）通常会给目标 HT 检定加成，例如，一件 DR 2 的皮夹克可以在对抗电棍时为你提供+2 的 HT 检定。

》其他效果：少数武器具有连接或携带效果（linked or follow-up effects），在第二行标明。这些效果与原始攻击的成功命中同时发生。详细资料请见连接效果（P381）和携带伤害（P381）。

触及

只有近战武器才有触及。这代表具有人类体型或略小的使用者能以该种武器打到目标时的距离（以码为单位）。例如，触及“2”意味着该武器只能在 2 码远的距离攻击敌人——更近或更远都不行。

C 表示你可以在贴身战斗中使用该武器，见贴身战（P391）。

有些武器有连续的触及，例如触及“1，2”的矛在 1 码或 2 码的距离都可以打击目标。触及旁边的星号（*）表示这件武器较为笨拙，需要一个准备战斗动作以改变触及（比如在 1 和 2 之间切换）。如果没有*，你可以用该武器打击任何处于其触及之内的敌人。

招架（parry）

只有近战武器才有招架数据。一个数字，就像“+2”或“-1”这样，表示当你使用这件武器的时候它提供了怎样的招架防御奖励或惩罚（见招架，P376）。在大多数武器的说明里，这个值是“0”，表示没有修正。

F 表示该武器属于剑术武器（fencing weapon）（见 P404）。

U 表示该武器是失衡的（unbalanced）：你在使用它作出攻击后本轮就不能再用它来招架。反之亦然。

NO 表示这件武器根本不能招架。

精度（Acc）

只有远程武器才有精度。如果你在攻击前的回合采取瞄准动作，你的攻击检定获得等于精度的加成。如果该武器有固有的瞄准镜，它的加值将作为一个单独的修正列在武器的基础精度之后，例如“7+2”。

射程

只有远程武器才有射程。如果某件武器只有一个射程数字，那么那就是它的最大攻击射程（以码表示）。如果是两个被“/”分开的数字，前面那一个是半伤害射程（half-damage range）（1/2D），后面那个是最大射程。位于或远于 1/2D 发起的对目标造成损伤的攻击造成半损伤，而那些需要 HT 检定的特效攻击则抵抗检定+3。

冷兵器远程武器通常将半伤害射程和最大射程按使用者的力量（ST）的倍数倍数列出，而不是有固定射程。例如，“x10/x15”表示半伤害射程是 10xST 而最大射程是 15xST，因此那些力量为 10 的人就可以拥有 100 码半伤害射程和 150 码最大射程。对弩和攻城武器（mechanical artillery），公式中指的是武器的 ST。

少数武器还有最小射程，在说明中给出。这样的武器不能在小于最小射程的距离内攻击目标——通常因为它们的弹道弧很高，要不然就是有些安全、引信或导航方面的限制。

ROF（射速）

只有远程武器才有射速。它表示普通射击者一秒中所能射出的最大子弹数。如果你愿意的话，武器能正常发射出少于射速的子弹数（但最少也能打出一发），但有些特殊的注意事项：

“！”表示该武器只能全自动射击，比如许多机枪。它们的最小射速是列明 ROF 的 1/4，向上进位。

“MxN”（例：3x9）表示该武器每次攻击可以打出 M 发子弹，每个子弹至少散成 N 发更小的子弹。见霰弹枪和多重射弹（multiple projectiles）（P409）。

“射流”表示该武器射出的是连续的液体或能量，使用射流规则（P106）。

载弹量（shots）

只有远程武器才有载弹量，它表示某种武器重新装填或补充能量前可以射击的子弹数。T 表示它是投掷类武器，重新装填这样的武器其实也就是把它捡起来或者在找个新的。

载弹量后面附带的数字表示重新装填好该武器全部子弹所需的秒数（例如，通过换装弹夹）——或者，对投掷类武器而言，是准备好一把新武器的时间。旁边的 i 表示你必须打一发就重新装填一次：如此一来这个时间就是重新装填一发而非全部子弹的时间。

弩或鸟弩（prodd）只有在它的 ST 小于等于使用者的 ST 时才使用列出的准备时间（4 轮）（见下面的弩和 ST 部分）。如果弩的 ST 比使用者的大 1 或 2，将之翻倍。要是大 3 或 4，就需要借助“山羊脚”装置。这需要花费 20 轮，并且要求你必须站着。如果它的 ST 比你大到 5 或以上，你就根本没法重新装填它。

花费

新武器的价格，以\$为单位。对剑和刀来说，这价格还包括鞘。而对火器，它包括一套最小限度的必需的清洁工具。

重量

武器的重量，以磅为单位。NEG 表示其重量可以忽略不计。对载弹量 2+ 的射击类武器来说，这是满弹时的重量。完全装满的弹药总重量在斜杠后列出。

例外：如果武器的载弹量是 1（例如弓或导弹发射器）或有能量补充包（以 P 标示），它的未装填重量是给定的。斜杠后的重量就是单发弹药（比如一支箭或一发导弹）或能量包的重量。

ST

能完全发挥该武器威力的最小力量要求。如果你试图使用 ST 要求更高的武器，那么你的 ST 每低于武器 ST 1，武器技能将-1，并且任何长到足以让你疲劳的战斗结束后你额外失去 1 点 FP。

对于近战武器，你能用于造成伤害的有效 ST 不能超过该武器最小 ST 的三倍。例如，一把大折刀（large knife）的最小 ST 是 6，所以它的“最大 ST”就是 18；如果你的力量是 19 或以上，在计算伤害的时候就算你的 ST 只有 18。

天生武器（例如拳击或踢）既没有最小 ST 也没有最大 ST。

†表示该武器需要双手持用，如果你有至少 1.5 倍于列明 ST 的力量（总是进位），你也可以把它当单手武器来用。但你用其攻击后该武器将变成未准备好的状态。如果你的 ST 至少是其列明 ST 的两倍，单手挥动就不再有任何准备上的惩罚。但如果该武器要求一手持握而另一只手使用移动部分，例如弓或泵式霰弹枪，那它就仍需要双手持用，不管 ST 是多少。

‡表示该武器需要双手持用并且在攻击后变为未准备好的状态，除非你的 ST 至少是其列明 ST 的 1.5 倍（总是进位）。要想没有准备惩罚地单手使用之，你的 ST 要是其三倍之多。

R 表示有滑膛枪支架的火器。该武器的重量包括它的支架。需要花费一次准备动作以将这件武器平衡在支架上，但在此之后，任何固定且处于站立姿态的经过瞄准的射击都将自动视为支撑的（见瞄准，P364）。

B 表示该火器拥有一件两脚架（bipod）。以匍匐姿势使用两脚架射击时，将之视为有支撑的且将其 ST 减为列明值的 2/3（向上进位）。例如 ST 13 变为 ST 9。

M 表示该武器通常搭载于载具或炮架，或者三脚架上。当它在其支撑物上射击时可以忽略它的列明 ST 和笨重度。它的 ST 要求只用于离开支撑物时的射击。把该武器移离其支撑物（或固定于其上）需要花费 3 个 1 秒的准备战斗动作。

弩与 ST：弩和鸟弩/prodds 有它们自己的 ST。请用其替换你自己的 ST 计算射程和伤害。你必须在购买该武器的时候就指定它的 ST。你可以经常使用力量比你弱的武器，如果你的弩比你强壮（ST 大于你），它可以造成更大伤害，但上弦的时间将更长（见上，载弹量）。

笨重程度

只有远程武器才有笨重程度。这是一个代表武器大小和轻便性的数值。当你采取一个移动攻击战斗动作（见移动攻击，P365）时，笨重程度修正你的武器技能。它作为你试图隐蔽这件武器的时候物品藏身技能的减值。

RCL（后座力）

只有火器才有后座力。这表明速射时控制该武器的难易程度。RCL 越高，武器就越难以控制。RCL 1 意味着该武器没有后座力，或几乎没有后坐力。

当以射速 2+ 射击的时候，你作出攻击检定的每满一个 RCL 的倍数意味着额外命中一发，直到命中了等于发射的弹数为止。见速射（P373）。（射速 1 的武器仍有 RCL，供特殊规则使用。）

LC（合法等级）

火器和手榴弹专用。所有用于战斗的近战武器和冷兵器的远程武器都默认为 LC4。能量剑（force sword）是个例外，它的 LC 是 2。作为工具或用于狩猎、娱乐的“武器”没有 LC，这些完全是临时凑合（improvised），如木桩。见 LC（P267）。

附注

此处列出的数字对应表格下的注释

近战武器

近战武器归类在相应的技能下面。技能名以大写字母列出，缺省扩在扩号里。例如“斧/锤（DX-5，链枷-4，或双手斧/锤-3）”。如果该武器的使用方法不止一种，则每种方法单独占一行。如果有多种技能允许你使用武器，则这件武器将出现在每个技能下面。例如，棍术和双手剑术都允许你挥动一根长棍（quarterstaff），且任一都允许你用之进行挥舞和戳击。

斧/锤（DX-5，链枷-4，或双手斧/锤-3）

武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
斧	挥舞+2 挥砍	1	0U	50	4	11	
短柄斧	挥舞 挥砍	1	0	40	2	8	[1]
投掷斧	挥舞+2 挥砍	1	0U	60	4	11	[1]
钉头锤	挥舞+3 钝击	1	0U	50	5	12	[1]
小型钉头锤	挥舞+2 钝击	1	0U	35	3	10	[1]
十字镐	挥舞+1 穿刺	1	0U	70	3	10	[2]

拳击、斗殴、空手技击或 DX

武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
拳	戳击-1 钝击	C	0	-	-	-	[3, 4]
手指虎	戳击 钝击	C	0	10	0.25	-	[3, 4]

斗殴-2、空手技击-2 或 DX-2

武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
踢	戳击 钝击	C, 1	NO	-	-	-	[3, 4]
穿靴踢	戳击+1 钝击	C, 1	NO	-	-	-	[3, 4]

斗殴或 DX

武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
钝牙	戳击-1 钝击	C	NO	-	-	-	[3]
剑齿	戳击-1 穿刺	C	NO	-	-	-	[3]
利喙	戳击-1 挥砍	C	NO	-	-	-	[3]
利喙	戳击-1 贯穿+	C	NO	-	-	-	[3]
近战部位	不定	不定	不定	-	-	-	见 88 页

1	闷棍	戳击 钝击	C	0	20	1	7	
8	电棍	HT-3（0.5）特效攻击	C, 1	NO	100	1	2	[5]

阔剑（DX-5，能量剑-4，细剑-4，军刀-4，短剑-2，或双手剑-4）

T L	武器	伤害	触及	招架	花 费	重 量	S T	注释
0	轻型棍棒	挥舞+1 钝击	1	0	5	3	10	
	或	戳击+1 钝击	1	0	—	—	10	
2	阔剑	挥舞+1 挥砍	1	0	500	3	10	
	或	戳击+1 钝击	1	0	—	—	10	
2	突刺阔剑	挥舞+1 挥砍	1	0	600	3	10	
	或	戳击+2 穿刺	1	0	—	—	10	
3	变种剑	挥舞+1 挥砍	1, 2	0U	650	5	11	
	或	戳击+1 钝击	2	0U	—	—	11	
3	武士刀	挥舞+1 挥砍	1, 2	0	650	5	11	
	或	戳击+1 穿刺	2	0	—	—	11	
3	突刺变种 剑	挥舞+1 挥砍	1, 2	0U	750	5	11	
	或	戳击+2 穿刺	2	0U	—	—	11	
4	骑兵军刀	挥舞+1 挥砍	1	0	500	3	10	
	或	戳击+1 穿刺	1	0	—	—	10	

连枷（DX-6，斧/锤-4，或双手连枷-3）

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
0	流星锤	挥舞+3 钝击	1	0U	80	6	12	[6]
0	双节棍	挥舞 钝击	1	0U	20	2	7	[6]

能量剑（DX-5，或其他剑类技能-3）								
武器	伤害	触及	招架	花费	重量	速度	注释	
能量剑	8d(5) 灼烧	1, 2	0	10000	2	3	[7]	

绞喉索（DX-4）									
L	T	武器	伤害	触及	招架	花	重	S	注释
						费	量	T	
	0	绞喉索	特殊	C	NO	2	N EG	-	[8]

短刀（DX-3，能量剑-3，细剑-4，副手短剑-3，短剑-3）								
T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
0	大型小刀	挥舞-2 挥砍	C, 1	-1	40	1	6	
	或	戳击 穿刺	C	-1	-	-	6	[1]
0	小型小刀	挥舞-3 挥砍	C, 1	-1	30	0.5	5	
	或	戳击-1 穿刺	C	-1	-	-	5	[1]
0	木桩	戳击（0.5） 穿刺	C	-1	4	0.5	5	[1]
1	匕首	戳击-1 穿刺	C	-1	20	0.25	5	[1]

锁分铜（DX-6，单分子鞭-3，双手连枷-4，鞭子-3）									
L	T	武器	伤害	触及	招架	花	重	S	注释
					架	费	量	T	
	0	锁分铜	挥舞+2 钝击	1-4*	-2	70	5	1	[6]
					U			1	

骑枪（DX-5，矛-3）								
L	武器	伤害	触及	招	花	重	S	注释
				架	费	量		
2	骑枪	戳击+3 穿刺	4	NO	60	6	12	[9]

单分子鞭（DX-6，锁分铜-3，或鞭-3）								
T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
6	单分子鞭	挥舞+1d-2（10） 挥砍	1-7*	-2U	900	0 1.5	4	[9]

长柄武器（DX-5，矛-4，棍棒-4，双手斧锤-4）

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
1	长砍刀	挥舞+3 挥砍	2, 3*	0U	10 0	8	1 1‡	
	或	戳击+3 穿刺	1-3*	0U	-	-	1 1†	
2	薙刀	挥舞+2 挥砍	1, 2*	0U	10 0	6	9 †	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	-	-	9 †	
3	戟	挥舞+5 挥砍	2, 3*	0U	15 0	12	1 3‡	
	或	挥舞+4 穿刺	2, 3*	0U	-	-	1 3‡	[2]
	或	戳击+3 穿刺	1-3*	0U	-	-	1 2†	
3	长柄战斧	挥舞+4 挥砍	2, 3*	0U	12 0	10	1 2‡	
	或	戳击+4 钝击	2, 3*	0U	-	-	1 2‡	

细剑（DX-5，阔剑-4，副手短剑-3，军刀-3，轻剑-3）

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
4	迅捷剑	戳击+1 穿刺	1, 2	0F	50 0	2. 75	9	

军刀（DX-5，阔剑-4，副手短剑-3，细剑-3，,短剑-4，轻剑-3）

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
4	军刀	挥舞-1 挥砍	1	0F	70 0	2	8	
	或	戳击+1 穿刺	1	0F	-	-	8	

盾牌（DX-4）

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
0	盾击	戳击 钝击	1	NO	VA R	VA R	-	
1	盾击 （有盾刺）	戳击+1 钝击	1	NO	+2 0	+5	-	

短剑（DX-5，阔剑-2，能量剑-4，十手/叉-3，短刀-4，军刀-4，轻剑-3，武术拐-3）									
L	T	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
	0	短棍	挥舞 钝击	1	0	20	1	6	
		或	戳击 钝击	1	0	—	—	6	
	2	短剑	挥舞 挥砍	1	0	400	2	8	
		或	戳击 穿刺	1	0	—	—	8	
	4	海军弯刀	挥舞 挥砍	1	0	300	2	8	[10]
		或	戳击 穿刺	1	0	—	—	8	
	7	赶牛棒	1d-3 灼烧	1	0	50	2	3	[5]
		连接	HT-3(0.5) 特效攻击	1	—	—	—	—	

轻剑(DX-5, 副手短剑-3, 细剑-3, 军刀-3, 短剑-4)									
L	T	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	ST	注释
	0	短杖	挥舞 钝击	1	0F	20	1	6	
		或	戳击 钝击	1	0	—	—	6	
	4	轻剑	戳击+1 穿刺	1	0F	400	1.5	5	

矛（DX-5，长柄武器-4，棍术-2）									
L	T	武器	伤害	触及	招架	花费	重量	S T	注释
	0	矛	戳击+2 穿刺	1*	0	40	4	9	
		双手使用	戳击+3 穿刺	1, 2*	0	—	—	9 †	
	1	标枪	戳击+1 穿刺	1	0	30	2	6	[1]
	2	长矛	戳击+2 穿刺	2, 3*	0U	60	5	1 0	
		双手使用	戳击+3 穿刺	2, 3*	0	—	—	1 0†	

棍术（DX-4，长柄武器-4，矛-2）									
L	T	武器	伤害	触及	招架	花 费	重 量	S T	注释
	0	长棍	挥舞+2 钝击	1, 2	+2	10	4	7 †	
		或	戳击+2 钝击	1, 2	+2	—	—	7 †	
	2	薙刀	挥舞+2 钝击	1, 2	0	10 0	6	9 †	钝头

	或	戳击+2 钝击	1, 2	0	－	－	9	
							†	

双手斧锤 (DX-5，斧锤-3，长柄武器-4，双手连枷-4)

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
0	大锤	挥舞+4 钝击	1, 2*	0U	80	12	1 3‡	
1	巨斧	挥舞+3 挥砍	1, 2*	0U	10 0	8	1 2‡	
1	巨镰	挥舞+2 挥砍	1	0U	15	5	1 1‡	
	或	挥舞 穿刺	1	0U	－	－	1 1‡	[2]
3	战锤	挥舞+3 穿刺	1, 2*	0U	10 0	7	1 2‡	[2]
6	电锯	挥舞+1d 挥砍	1	NO	15 0	13	1 0‡	[11]

双手连枷 (DX-6，连枷-3，锁分铜-4，双手斧锤-4)

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
2	连枷	挥舞+4 钝击	1, 2*	0U	10 0	8	1 3‡	[6]

双手剑 (DX-5，阔剑-4，能量剑-4)

T L	武器	伤害	触及	招 架	花 费	重 量	S T	注释
0	长棍	挥舞+2 钝击	1, 2	0	10	4	9 †	
	或	戳击+1 钝击	1	0	－	－	9 †	
2	薙刀	挥舞+3 挥砍	2	0U	10 0	6	9 †	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	－	－	9 †	
3	变种剑	挥舞+2 挥砍	1, 2	0	65 0	5	1 0†	
	或	戳击+2 钝击	2	0	－	－	1 0†	
3	巨剑	挥舞+3 挥砍	1, 2	0	80 0	7	1 2‡	
	或	戳击+2 钝击	2	0	－	－	1	

							2†	
3	武士刀	挥舞+2 挥砍	1, 2	0	65 0	5	1 0†	
	或	戳击+1 穿刺	1	0	–	–	1 0†	
3	突刺变种剑	挥舞+2 挥砍	1, 2	0	75 0	5	1 0†	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	–	–	1 0†	
3	突刺巨剑	挥舞+3 挥砍	1, 2	0	90 0	7	1 2†	
	或	戳击+3 穿刺	2	0	–	–	1 2†	

鞭子（DX-5，铜锁术-3，单分子鞭-3）

L	T	武器	伤害	触 及	招架	花 费	重 量	S T	注释
1		鞭子	挥舞-2（0.5） 钝击	1-7 *	-2U	20	2	V AR	[12]

注释：

- [1] 可投掷。见冷兵器远程武器表（275 页）。
- [2] 可能卡住，见十字镐（p. 405）.
- [3] 斗殴技能（p. 182）增加所有徒手伤害；爪子优势(p. 42）和空手技击技能(p. 203）增加拳与踢的伤害（爪子不影响穿戴着手指虎与靴子时的伤害），拳击技能（p. 182)增加拳的伤害。
- [4]如果你的踢失手了，必须检定 DX，失败则跌倒。
- [5] 如果目标的 HT 检定失败，目标与武器保持接触时一直被震慑，当接触离开后还将被震慑（20-HT）秒，结束后每回合检定 HT-3 从震慑状态中脱离。
- [6] 尝试招架连枷的检定-4，并且击剑武器（招架数据有 F）将根本无法招架连枷！任何对连枷的盾挡尝试-2。两节棍小一些，减值减半。
- [7]这是一把能量剑。需要一个准备战斗动作来开关。剑刃不会破坏，并且将会伤害任何被其招架或招架/盾挡了这把武器的武器或肢体。单独的电池价格 100，重量 0.5 磅，能用 300 秒。
- [8] 用来勒杀的一条绳子，见绞喉索(p. 405).
- [9] 在骑乘冲锋时伤害增加，见骑兵武器(p. 397).
- [10] 护手在近战中视为手指虎。
- [11] 产生噪音！每两小时的运转需要半加仑汽油
- [12] 购买时说明最大触及（最高选择 7 码）。表中的价格和重量是每 1 码的价格与重量。ST 为 5+码数。鞭子有许多特殊规则，务必看鞭子规则（406 页）

近战武器品质

肌肉力量为基础的近战和投掷武器有许多品质级，描述如下。品质影响招架一次种武器攻击时该武器的受损概率，见招架重武器（P376）。武器列表中的价格可以在 TL6 或以下买到品质“好”的武器，在 TL7+买到品质“优秀”的武器。

便宜：一件便宜的武器有+2 的受损修正，如果可以被掷出去，精度-1。在 TL6 或以下的时代它的价格为列明价格的 40%，在 TL7 及以上则是 20%。为普通战士量产的剑大多是这个水平的。

良好：品质为良好的武器没有受损修正。这是 TL6 以及以前时代的标准品质。在 TL7 或以上，品质为良好的武器价格是列明价格的 40%。

精良：品质为精良的武器受损修正为-1，精良品质的刃器（挥砍或穿刺武器）同时在挥砍和穿刺伤害上获得+1 的奖励。在 TL6 或以下，任何一件的精良品质的剑术武器（或剑类武器）花费 4 倍于列明价格的金钱。武士刀大多是精良品质的！其他只造成钝击或穿刺伤害的武器类型花费 3 倍价格（例如钉头锤或矛），能造成挥砍伤害的则花费 10 倍（如斧或戟）。在 TL7+，所有精良品质的武器都不再有额外花费。

非常精良：只有剑术武器和剑才能达到这个品质水平。非常优秀的武器受损修正-2，并在挥砍或穿刺伤害上获得+2 的奖励。在 TL6 或以下的时代，非常优秀的武器价格为列明的 20 倍，而在 TL7+，则只有 4 倍。

展示用武器（装饰过、饰以珠宝、镀金等等）同样可以买到。这会将其花费（转手价格也一样）进一步提升 5~20 倍。

锋刃成分 (blade composition)

任何肉搏武器或投掷武器可造成挥砍或穿刺伤害的尖端或锋刃（包括木桩、以及带有动力装置的武器如链锯）在 TL0 都假定为石制，TL1 为青铜，TL2 为铁制，TL3+为钢。例如，TL0 时代的小刀可能是用石头做的，但在 TL3 就是钢制。而巨剑永远是钢制的，因为它在 TL3 以前是不存在的。在招架一件重武器的时候，锋刃成分修正武器的有效品质。

由过时材质做的武器使用便宜品质的价格。

石制（TL0）：石刃用于挥砍和穿刺时的护甲除数是 0.5，即使是优秀或更好品质的石刃武器也没有伤害奖励。无论其实际品质如何，招架其它更高科技材料的武器时石质武器在确定受损修正上都被视为“便宜”。

黑曜石（TL1）：用火成结晶做的锋刃非常锐利，但很容易折断或变钝。视之为良好品质的石刃，但用于挥砍和穿刺时伤害+1（视为一般的良好品质范例）而受损修正+2（视为便宜品质）。用于招架任何武器（不包括徒手攻击）或攻击 DR2 以上目标时，黑曜石武器失去其伤害奖励。

青铜（TL1）：优秀或以上品质的青铜刃没有伤害奖励。不管其实际品质如何，青铜武器在用于招架一件更好材料（如铁或钢）做成的武器时受损视为便宜品质。

铁（TL2）：优秀或以上品质的铁刃没有伤害奖励。不管其实际品质如何，铁制武器在用于招架一件更好材料（如钢）做成的武器时受损视为便宜品质。

钢（TL3）：钢是锋刃的默认材料。使用说明上所写的所有规则。

塑料（TL7）：塑料包括碳合成物和其他高级的非金属材料。重量减半，双倍价格。塑料做的锋刃不可能出现比良好更高的品质（通常都是便宜品质）。在受损上视为等同于钢，但较轻的重量意味着它们更有可能被一件更重武器破坏。只造成钝击伤害的武器（棍棒，警棍等）同样可以是塑料的，但使用正常的品质。塑料武器最主要的好处就是金属探测器找不到它们。

冷兵器远程武器

冷兵器远程武器指的是投掷武器（斧，矛，等等）和原始的远程武器如弓和投石索。武器出现在所需技能和缺省组成的标题下。有些投掷武器也出现在近战武器表里，当用于投掷的时候，使用下面那一行里的数据。

远程冷兵器表

吹箭管（DX-6）

武器	伤害	A	射程	重量	R	载弹量	花费	S	笨重	注释
吹箭管	1d-3 贯通	1	*4	1/0.05	1	2	\$30	2	-6	[1, 2, 3]

流星锤（无缺省）

武器	伤害	A	射程	重量	R	载弹量	花费	S	笨重	注释
流星索	戳击-1 cr	0	*3	2	1	T(1)	\$20	7	-2	[4]

弓术（DX-5）

武器	伤害	A	射程	重量	R	载弹量	花费	S	笨重	注释
长弓	戳击+2 穿刺	3	*15/*20	3/0.1	1	1 (2)	\$200	1†	-8	[3]
常规弓	戳击+1 穿刺	2	*15/*20	2/0.1	1	1 (2)	\$100	10†	-7	[3]
短弓	戳击 穿刺	1	*10/*15	2/0.1	1	1 (2)	\$50	7†	-6	[3]
复合弓	戳击+3 穿刺	3	*20/*25	4/0.1	1	1 (2)	\$900	10†	-7	[3]

斗篷（DX-5，网-4，or 盾牌-4）

武器	伤害	A	射程	重量	R	载弹量	花费	S	笨重	注释
重型斗篷	特殊.	1	2	5	1	T(1)	\$50	8	-6	[4]
轻型斗篷	特殊.	1	2	2	1	T(t)	\$20	5	-4	[4]

弩（DX-4）

武器	伤害	A	射程	重量	R	载弹量	花费	S	笨重	注释
弩	戳击+4 穿刺	4	*20/*25	6/0.06	1	1 (4)	\$150	7†	-6	[3]
手弩	戳击+2 穿刺	1	*15/*20	4/0.06	1	1 (4)	\$150	7	-4	[2, 3]

3	鸟弩	戳击+4 贯通	2	*20/* 25	6/0 .06	1	1(4)	\$15 0	7 †	- 6	[3]
3	山羊脚 装置	-	-	-	2	-	(20)	\$50	7 †	-	[5]

套索（无缺省）

L	T	武器	伤害	ACC	A	射程	重量	ROF	R	载弹量	花费	TT	笨重	注释
	1	套牛绳	特殊		0	特殊	3		1	T(特殊)	\$4 0		- 2	[4]

网（斗篷5）

L	T	武器	伤害	ACC	A	射程	重量	ROF	R	载弹量	花费	TT	笨重	注释
	C	大型网	特殊.		1	特殊.	20		1	T(1)	\$4 0		- 6	[4, 6]
	2	肉搏网	特殊.		1	特殊.	5		1	T(1)	\$2 0		- 4	[4, 6]

投石索（DX-6）

L	T	武器	伤害	ACC	A	射程	重量	ROF	R	载弹量	花费	TT	笨重	注释
	C	投石索	挥舞 贯通		0	*6/* 10	0.5/0. 05		1	1(2)	\$2 0		- 4	[2, 3, 7]
	1	投石杆	挥舞+1 pi		1	*10/ *15	2/0.05		1	1(2)	\$2 0		- 6	[3, 7]

投矛器（DX-5 或投掷武器（矛）-4）

L	T	武器	伤害	ACC	A	射程	重量	ROF	R	载弹量	花费	TT	笨重	注释
	C	投矛器	-		-	-	1		1	1(1)	\$2 0		-	[2]
		发射飞 镖	挥舞-1 穿刺		1	*3 /*4	1		-	-	\$2 0		- 3	
		发射标 枪	挥舞+1 穿刺		3	*2 /*3	2		-	-	\$3 0		- 4	

投掷武器（斧锤）（DX-4）

L	T	武器	伤害	ACC	A	射程	重量	ROF	R	载弹量	花费	TT	笨重	注释
	C	短柄斧	挥舞 cut		1	*1.5/ *2.5	2		1	T(1)	\$4 0		- 2	
	C	投掷斧	挥舞+2		2	*1/*1	4		1	T(1	\$6		-	

		cut		. 5)	0	1	3	
2	钉头锤	挥舞+3 cr	1	*0. 5/ *1	5	1	T(1)	\$5 0		— 4	
2	小型钉头锤	挥舞+2 cr	1	*1/*1 . 5	3	1	T(1)	\$3 5		— 3	

投掷武器（鱼叉）（DX-4 or 投掷武器（矛）-2）

L	T	武器	伤害	cc	A	射程	重	R	载弹	花	S	笨	注释
						量	量	OF	量	费	T	重	
2		鱼叉	戳击+5 穿刺	2		*1/* 1. 5	6	1	T(1)	\$ 60	1 1	— 6	[8]

投掷武器（小刀）（DX-4）

L	T	武器	伤害	cc	A	射程	重	R	载	花	T	笨	注释
						量	量	OF	弹量	费		重	
0		大型小刀	戳击 穿刺	0		*0. 8/ *1. 5	1	1	T(1)	\$4 0		— 2	
0		小型小刀	戳击-1 穿 刺	0		*0. 5/ *1	0 . 5	1	T(1)	\$3 0		— 2	
0		木桩	戳击 (0. 5) 穿刺	0		*0. 5/ *1	0 . 5	1	T(1)	\$4		— 2	
1		匕首	戳击-1 穿 刺	0		*0. 5/ *1	0 . 25	1	T(1)	\$2 0		— 1	

投掷武器（手里剑）（DX-4 或投掷-2）

L	T	武器	伤害	cc	A	射程	重	R	载	花	T	笨	注释
						量	量	OF	弹量	费		重	
0		手里剑	戳击-1 cut	1		*0. 5/ *1	0 . 1	1	T(1)	\$3		0	

投掷武器（矛）（DX-4，投矛器-4，或投掷武器（鱼叉）-2）

L	T	武器	伤害	cc	A	射程	重	R	载	花	T	笨	注释
						量	量	OF	弹量	费		重	
0		矛	戳击+3 穿刺	0		*1/*1 . 5	4	1	T(1)	\$4 0		— 6	
1		标枪	戳击+1 穿刺	0		*1. 5/ *2. 5	2	1	T(1)	\$3 0		— 4	

Notes

- [1]如果伤害穿透了 DR，携带的药物或毒素将会开始产生效果。具体效果由使用的毒药（437 页）决定。
- [2] 需要用双手装备，但是进行攻击只需要单手。
- [3] 弓的箭和弩的弩矢售价\$2。吹箭管的镖，或鸟弩与投石索用的铅弹，售价\$0.1。投石索用的石头免费
- [4] 可以缠住或困住目标；见特殊远程武器（411 页）。
- [5] 给高 ST 要求的弩上弦需要扣动杠杆。如果用 20 秒的准备战斗动作，你可以给至多高出你的 ST4 点的弩上弦。

- [6] 网没有 1/2D 射程。大型网的最大射程是（ST/2+技能/5），肉搏网则是（ST+技能/5）
- [7] 能够发射石头（TL0）或铅弹（TL2）。铅弹伤害+1，射程翻倍。
- [8] 有系绳。需要一个准备战斗动作和一次成功的 ST 检定才能将武器拽出来（如果你失败了，你可以在下回合重试）。拔出时造成刺入时造成伤害的一半。

锥端（TL3）

在 TL3 或更高，箭和矢将拥有可以穿透护甲的锥形端，以取代标准的 quarrel 或平头端。这项改进把伤害类型由原来的穿刺（impaling）改为贯穿（piercing）并将护甲除数提高到（2）。在重量和价格上没有影响。

冷兵器远程武器品质

吹箭管、弓和弩可以是精良品质。提升半伤害射程和最大射程各 20%。价格是列明价格的 4 倍。

投掷武器，以及箭矢，使用近战武器品质下的规则（P274）。

手榴弹与燃烧弹

手投炸弹可以追溯到火药的使用，而临时准备的汽油弹（莫洛托夫鸡尾酒）仍然在流行。参考投掷（P355）部分以确定你可以把这东西扔多远。引信（Fuse）是该武器从准备就绪到引爆的秒数。

TL	武器	伤害	重量	引信	花费	LC	注释
5	黑火药	3d cr ex [1d]	1	3-5	\$5	2	[1]
6	冲击	6d cr ex	1	4	\$15	2	[2]
6	破片	4d cr ex [2d]	1	4	\$10	2	[2]
6	莫洛托夫鸡尾酒	特殊（1 码。）	1	特殊.	\$2	3	[1, 3]
7	化学	特殊（2 码。）	1	2	\$10	3	[2, 4]
7	冲击	5d*2 cr ex	1	4	\$40	2	[2]
7	破片	8d cr ex [3d]	1	4	\$40	2	[2]
8	震撼	HT-5 aff（10 码。）	1	2	\$40	2	[2, 5]
~	等离子	6d*4 burn ex	1	2	\$100	1	[2]

- 注释
- [1] 需要一个备战战斗动作来点燃引信（如果有在雨中等情况将无法进行）——如果你必须先插入引信的话需要 5 秒！莫洛托夫鸡尾酒在撞击目标点后即破碎，黑火药手榴弹则由于引信长短不同，在 3-5 秒后爆炸。
- [2] 需要一个备战战斗动作来掏出手雷，另一个备战战斗动作来拔出插销。在 2-4 秒后爆炸，时间与手榴弹的型号有关。
- [3] 一个装满汽油的玻璃瓶，用燃烧的破布点燃。见莫洛托夫鸡尾酒与油瓶。（411 页）。
- [4] 在 2 码半径内布满烟雾、催泪瓦斯等；见毒药示例（439 页）。在常规条件下云团持续 80 秒。特殊的化学药品可

能价格更贵或 LC 更低。

[5] 影响 10 码半径的基于视觉与听觉的特效攻击。保护性听觉和保护性视觉优势为对抗这个特效攻击的 HT 检定各提供 +5 加值。如果你抵抗失败，则被震慑；每回合检定 HT-5 来从震慑中恢复。同时在影响范围内制造烟雾。

火器

“枪械在 TL4 时代成为常见武器，在 TL5+则随处可见。”

火器指的是任意不依赖于肌肉力量的枪、火箭或光束武器。枪械在 TL4 时代成为常见武器，在 TL5+则随处可见。光束武器出现在 TL8 时代后期（大多装备于机动车辆），在 TL9 有可能成为常见武器，在 TL10+则随处可见。

手枪与冲锋枪表

枪械（手枪）(DX-4, or most other Guns at -2)

TL	武器	伤害	精度	射程	重量	ROF	载弹量	速度	笨重	射程	花费	成本	注释
4	.51 燧发手枪	2d-1 贯通+	1	75/450	3/0.01	1	1(20)	10	-3	2	\$200	\$400	
4	.60 火绳手枪	1d+1 贯通+	1	75/400	3.25/0.01	1	1(20)	10	-3	2	\$200	\$400	
5	Derringer, .41	1d 贯通+	1	80/650	0.5/0.1	1	2(3i)	9	-1	2	\$100	\$200	
5	.36 转轮手枪	2d-1 贯通	1	120/1,300	2.5/0.24	1	6(3i)	10	-2	2	\$150	\$300	
6	.45 自动手枪	2d 贯通+	2	175/1,700	3/0.6	3	7+1(3)	10	-2	3	\$300	\$600	
6	9mm 自动手枪	2d+2 贯通	2	150/1,850	2.4/0.4	3	8+1(3)	9	-2	2	\$350	\$700	
6	.38 转轮手枪	2d-1 贯通	2	120/1,500	2/0.2	3	6(3i)	8	-2	2	\$400	\$800	
6	.38 微型转轮手枪	1d+2 贯通	1	120/1,250	1.5/0.2	3	5(3i)	8	-1	3	\$250	\$500	
7	9mm 自动手枪	2d+2 贯通	2	150/1,850	2.6/0.6	3	15+1(3)	9	-2	2	\$600	\$1200	
7	Holdout Pistol, .380	2d 贯通	1	125/1,500	1.3/0.2	3	5+1(3)	8	-1	3	\$300	\$600	
7	转轮手枪, .357M	3d-1 贯通	2	185/2,000	3/0.21	3	6(3i)	10	-2	3	\$500	\$1000	
7	转轮手枪, .44M	3d 贯通+	2	200/2,500	3.25/0.3	3	6(3i)	11	-3	4	\$900	\$1800	
8	自动手枪, .44M	3d 贯通+	2	230/2,500	4.5/0.6	3	9+1(3)	12	-3	4	\$750	\$1500	
8	自动手枪, .40	2d 贯通+	2	150/1,900	2.1/0.7	3	15+1(3)	9	-2	2	\$640	\$1280	
9	自动手枪, 9mm	2d+2 贯通	2	150/1,900	2/0.7	3	18+1(3)	9	-2	2	\$800	\$1600	[1]

GUNS (GYROC) (DX-4, or most other Guns at -4)

L	武器	伤害	ACC	射程	重量	ROF	弹药	射程	重量	cost	price	comment
	Gyroco Pistol, 15mm	6d 贯通++	1	1,900	1/0.4		4 (3i)		2		\$200	1,2]

GUNS (SMG) (DX-4, or most other Guns at -2)

L	武器	伤害	ACC	射程	重量	ROF	弹药	射程	重量	cost	price	comment
	.45 冲锋枪	2d +1 贯通+	3	190 /1,750	15. 7/4.9	3	5 0+1 (5)	1†	4		\$2,200	[3]
	9mm 冲锋枪	3d -1 贯通	3	160 /1,900	10. 5/1.5	8	3 2 (3)	0†	4		\$700	[3]
	9mm 冲锋手枪	2d +2 贯通	2	160 /1,900	5.5 /1.1	20	2 5+1 (3)	2	3		\$900	[3]
	9mm 冲锋枪	3d -1 贯通	4	160 /1,900	7.5 /1.2	3	3 0+1 (3)	0†	4		\$1,200	[3]
	4.6mm PDW	4d +1 贯通-	3	200 /2,000	3.9 /0.5	5	2 0+1 (3)	†	3		\$800	
0	4mm 高斯 PDW	4d (3) 贯通-	6 +1	700 /2,900	4.6 /1	6	8 0 (3)	†	3		\$3,600	[1]

Notes

- [1] 包括“智能枪械”电子设备（见下栏）
- [2] 火箭需要时间来加速。1-2 码内伤害除以 3, 3-10 码内伤害除以 2。
- [3] 民用的半自动版 ROF3，价格-25%，LC+1

边栏：智能枪械电子设备（smartgun electronics）（TL8）

下面的系统对 TL8 时代的火器而言是可选的（价格提高 500），对 TL9+时代的火器则是标准项目（没有额外花费）。

- 一件固定的激光瞄准具（P412）。
- “智能”电子设备给修复伤害与故障的技能+1 加值
- 一套电子权限控制系统（通常是生物扫描仪或藏于戒指或手套中的收发机）。未经授权的使用者无法以之射击。军用或警用武器可被设定为允许单位中的全体成员使用来分享他们的武器。
- 如果武器有固定瞄准具（标记为精度之后的加值），将加上连接在头盔或护目镜（如果有戴）中的显示器，使得使用者更能迅速地接战。见瞄准系统（548 页）。

Rifle and Shotgun Table

枪械（滑膛枪）（DX-4, or most other Guns at -2)

L	武器	伤害	ACC	射程	重量	ROF	弹药	射程	重量	cost	price	comment
---	----	----	-----	----	----	-----	----	----	----	------	-------	---------

3	.90 手铳	2d 贯通++	0	100 /600	15/ 0.1		1 (60)	0†	6		\$ 300		
4	.80 火绳滑膛枪	4d 贯通++	2	100 /600	20/ 0.05		1 (60)	0R†	6		\$ 150		
4	.75 燧发滑膛枪	4d 贯通++	2	100 /1,500	13/ 0.05		1 (15)	0†	6		\$ 200		

枪械（步枪）（DX-4, or most other Guns at -2)

L	T	武器	伤 害	A cc	射 程	重 量	OF	载 弹量	T	重	cl	花 费	C	注
5		.577 燧发来复枪	4d 贯通+	4	700 /2,100	8.5 /0.05		1 (15)	0†	6		\$ 150		
5		.45 定装步枪	5d 贯通+	3	600 /2,000	6/0 .1		1 (4)	0†	6		\$ 200		
5		.30 杠杆卡宾枪	5d 贯通	4	450 /3,000	7/0 .3		6 +1(3 i)	0†	4		\$ 300		
6		7.62mm 栓动步枪	7d 贯通	5	1,000/4,200	8.9 /0.3		5 +1(3)	0†	5		\$ 350		
6		7.62mm 半自动步枪	7d 贯通	5	1,000/4,200	10/ 0.5		8 (3)	0†	5		\$ 600		
7		5.56mm 突击步枪	5d 贯通	5	500 /3,500	9/1	2	3 0+1(3)	†	4		\$ 800		[1]
7		7.62mmS 突击步枪	5d +1 贯通	4	400 /3,000	10. 5/1.8	0	3 0+1(3)	0†	4		\$ 300		[1]
7		7.62mm 全威力步枪	7d 贯通	5	1,000/4,200	11/ 1.7	1	2 0+1(3)	1†	5		\$ 900		[1]
8		5.56mm 短突击步枪	4d +2 贯通	4	400 /3,000	7.3 /1	5	3 0+1(3)	†	3		\$ 900		[1]
8		11mm 射镖枪	1d (0.2) 贯通-	+1 5	45/ 145	6.6 /0.02		1 (3)	†	5		\$ 1,200		[2]
8		.338 狙击步枪	9d +1 贯通	+3 6	1,500/5,500	17. 5/0.8		4 +1(3)	1B†	6		\$ 5,600		
9		6.8mm ICW	6d 贯通	+2 4	700 /4,000	12/ 1.5	5	2 5+1(3)	0†	5		\$ 7,000		[3, 4]
1		4mm 高斯步枪	6d	7	1,2	8.5		6				\$		[

0		+2 (3) 贯通-	+2	00/4, 80 0	/1. 4	2	0 (3)	0†	4		7, 10 0		3]
---	--	---------------	----	---------------	-------	---	-------	----	---	--	------------	--	----

GUNS (SHOTGUN) (DX-4, or most other Guns at -2)

武器	伤害	ACC	射程	重量	ROF	载弹量	速度	重量	价格	LC	注释
4 8G 喇叭枪	1d 贯通	1	15/ 100	12/ 0.13	*9	1 (15)	1†	5	\$ 150		
5 10G 双管霰弹枪	1d +2 贯通	3	50/ 125	10/ 0.1	*9	2 (3i)	1†	5	\$ 450		
6 12G 泵动霰弹枪	1d +1 贯通	3	50/ 125	8/0 .7	*9	5 (3i)	0†	5	\$ 240		
7 12G 自动霰弹枪	1d +1 贯通	3	50/ 125	8.4 /0.85	*9	6 +1 (3i)	0†	5	\$ 950		

注释

- [1]民用的半自动版 ROF3，价格-24%，LC+1
- [2]如果伤害穿透了 DR，镖将注入药物或毒素，视为携带攻击处理。对于麻醉镖，检定 HT-3；失败意味着失去意识，持续时间等于失败度*1 分钟。
- [3]包括“智能枪械”电子设备（见 278 页）。
- [4] 包括内置的一部 25mm 榴弹发射器（281 页）

可选规则：故障

作为可选规则，所有火器和手榴弹都有“故障值”或记作 MALF。当攻击检定大于等于其 MALF 时，武器有可能卡壳、不发火或者别的地方失灵。见故障（P407）。

故障值是基于科技水平的：在 TL3 是 12，TL4 是 14，TL5 是 16，TL6+是 17。少数武器本身更可靠或更不可靠些。武器品质也影响 MALF。最后，缺乏维护（特别是处于多尘或潮湿环境下）也会降低 MALF。

弹药

对给定的枪支来说，其弹夹全满时候的重量（以磅为单位）出现在其[重量]数据中，用斜杠“/” 隔开。

例子：5.56mm 口径来复枪的重量是“9/1”，即是说它全部装填后的弹夹重量为 1 磅，花费\$20。

该数据默认这支枪发射的是普通的实心弹（通常为铅制）。在 TL6 或以上的时代，这表示常见的“球形弹”（ball）或“全披甲子弹”，而其他弹药类型也是可用的。手枪、冲锋枪、步枪和机枪其他弹药的几个例子（但不包括霰弹枪、高斯枪和箭弹步枪）：

空尖弹 hollow-point（HP）：子弹专门设计来在肉体中炸裂，以造成更大伤害。这提升了伤害类型：贯通-变成贯通，贯通+变成贯通+，贯通+变成贯通++。（HP 子弹不适用于已经能够造成贯通++伤害的枪炮。）但 HP 子弹不擅长穿透障碍或护甲，其护甲除数变为（0.5）。HP 子弹在 TL6+方为可用。其花费和 LC 都在普通水平。HP 弹是猎人和警察最常用的子弹类型。

硬芯穿甲弹（APHC）：具有高密度穿甲核心的实心弹。护甲除数升为（2），但如果该枪口径在 20mm（.80）以下，则伤害类型降级：贯通++变成贯通+，贯通+变成贯通，贯通变成贯通-。（对贯通-则没有影响。）APHC 弹在 TL7+方为可用。双倍花费，LC2。

脱壳穿甲弹（APDS）：一枚装进较大塑料外壳中的钨制小弹头，离开炮管即会加速剥落。APDS 功能同 APHC，但射程上提升 50%且每骰伤害+1。在 TL6 到 TL7 的时代由坦克装备，TL8 则是机枪。轻武器的使用直到 TL9 才成为可能。五倍价格，LC1。

火器品质

优秀的火器花费双倍于列明价格的费用，精度+1，MALF+1。非常优秀的火器为五倍花费，精度+2，MALF+1，如果其计算后的 MALF 为 19 或更高，则这件武器将不会发生故障，除非缺乏维护降低了 MALF。

展示用火器（装饰、镀金等）同样可购买。这会将其花费（转手价格也一样）进一步提升 2~20 倍。

Ultra-Tech Firearm Table

BEAM WEAPONS (PISTOL) (DX-4, other Beam Weapons-4, or Guns (Pistol)-4)

TL	武器	伤害	ACC	射程	重量	OF	弹量	T	重	cl	费	C	释
9	光电激光手枪	1d -3 burn	4	40/ 80	2.2 /0.5		1 80(3)		2		\$ 1,800		[1, 2, 3]
	连接	HT -4(2) aff											
10	激光手枪	3d (2) burn	6	250 /750	3.3 /0.5	0	4 00(3)		2		\$ 2,800		[3]
11	粒子手枪	3d (5) burn	5	300 /900	1.6 /0.5		2 00(3)		2		\$ 2,200		[4, 5]

BEAM WEAPONS (RIFLE) (DX-4, other Beam Weapons-4, or Guns (Rifle)-4)

L	武器	伤害	ACC	射程	重量	OF	弹量	T	重	cl	费	C	释
9	光电激光卡宾枪	1d-3 burn	8+1	160/470	3.7/1		360(3)	†	4		\$ 3,900		[1, 2, 3]
	链接	HT-4(2)) aff											
9	激光狙击步枪	5d(2) burn	12+2	1,100/3,300	20/4p		75(3)	0†	8		\$ 20,000		[3]
10	激光步枪	5d(2) burn	12+2	700/2,100	10/2	0	150(3)	†	4		\$ 10,000		[3]
11	粒子步枪	6d(5)	10+2	700/2,100	10/1		50(3)	†	4		\$ 18,000		[4,

		cr ex[2d]		0									6, 7]
	内置式 25mm 榴弹发射器	7 d cr ex[3d]	4 +2	2 ,200	- /1.6		3 (3)	0			-		8]

GUNS (LAW) (DX-4, or most other Guns at -4)

L	武器	伤 害	A cc	射 程	重 量	OF	制 弹量	T	重	cl	费	C	释
	60mm 巴祖卡	6 d*2(1 0) cr ex	3	1 00/65 0	16 .7/3.4		1 (4)	0†	6		\$ 1,0 00		2, 7]
	85mm RPG	6 d*3(1 0) cr ex	3 +1	3 00/1, 000	21 /5.7		1 (5)	0†	6		\$ 800		2, 7]
	84mm LAW	6 d*6(1 0) cr ex	3	3 30/2, 300	14 .7		1 (-)	0†	5		\$ 750		2, 7]

GUNS (LMG) (DX-4, or most other Guns at -2)

L	武器	伤 害	A cc	射 程	重 量	OF	制 弹量	T	重	cl	费	C	释
	7.62mm 自动 步枪	7 d 贯 通	5	1 ,000/ 4,200	22 /1.6	!	2 0(3)	2B †	6		\$ 6,5 00		
	7.62mm 轻机 枪	7 d 贯 通	5	1 ,000/ 4,200	30 /6	5!	1 00(5)	3B †	6		\$ 6,6 00		
	5.56mm SAW	5 d+1 贯通	5	8 00/3, 500	24 /7	2!	2 00(5)	2B †	6		\$ 4,8 00		

LIQUID PROJECTOR (FLAMETHROWER) (DX-4, or other Liquid Projector at -4)

L	武器	伤 害	A cc	射 程	重 量	OF	制 弹量	T	重	cl	费	C	释
	火焰喷射器	3 d burn	-	5 0	70	et	1 0	0†	8		\$ 1,8 00		

Notes

- [1] 有最小射程：40 毫米榴弹发射器是 10 码，115 毫米反坦克导弹是 30 码，70 毫米防空导弹是 200 码。 [2] 尾焰危险：发射者后 15 码内所有人 1d 灼烧伤害（反坦克导弹是 30 码）
- [3] 制导攻击（见 412 页）。炮手使用炮兵（导弹）技能来攻击。“1/2D”射程一栏的内容是飞行速度，以码每秒为单

位。重量是空的发射器/一发导弹。

[4] 寻的（全光谱视野）攻击。（见 413 页），导弹的技能是 10。发射者检定炮兵（导弹）技能来瞄准。如果成功，导弹获得 ACC 加值。“1/2D”射程一栏的内容是飞行速度，以码每秒为单位。重量是空的发射器/一发导弹。

[5] 可拆卸的三脚架重量是额外的 44 磅。

[6] 可以安装在 TL7+的任何步枪和卡宾枪的枪管下。使用安装的枪械的笨重度。

[7] 伤害在 1/2D 射程以后不减半，但是失去护甲除数（10）

[8] TL9 的 ICW（279 页）的组件。使用 ICW 的笨重度。拥有“智能枪械”电子设备（见 278 页）。

护甲

护甲在战斗中很常用。一次简单的挥剑或一枚小子弹都可能让你失去抵抗能力甚至要了你的命……但护甲将可能带给你第二次机会。你的护甲的 DR 将被直接从对手武器造成的伤害中减去。护甲不需要任何技能就可以使用，你只需要穿上就行了。（例外：特定的 TL7 及以上护甲类型要求环境套装技能，P192。）

尽管如此，有效的护甲都很沉。它的重量会妨碍你（见环境和移动，P17），降低你的闪躲（dodge）——同时还有你的招架，如果你使用的是剑术武器、柔道或空手道。依赖于敏捷的剑客（swashbuckler）可能为了避免伤害而选择轻甲或根本不穿护甲！（作为指导，如果你打算不穿护甲的话，你的招架、防御或招架——最好是其中两项或全部三项——应该最少达到 12。）

最好的护甲也都价格高昂。没有大量财富的话你很可能支付不起它的费用。

有些时期护甲比在其他时期更重要。在 TL4 以前，护甲是用来救命的。期盼投入战斗的战士应该穿上他们能买到的最重的护甲。另一方面，几乎没有人在城里或路上穿金属甲：这玩意儿死沉死沉，一点儿都不方便。

在 TL4，护甲的重要性因为火器的普及而有所下降。能挡住火枪子弹的东西都太沉了。重骑兵以外几乎没有战士或冒险者穿戴圆头盔（pot helm）和胸甲之外的护甲。在 TL5~6，护甲几乎消失了——尽管 TL6~7 的步兵仍然戴着钢盔以保护头部不受爆炸破片伤害。

在 TL7~9，这种趋势因为轻型防弹的合成纤维（例如凯尔夫拉纤维）的出现和逐步改进而颠倒了过来。在一些 TL10+背景下，护甲可能是不可或缺的。而在其它背景下，武器可以击穿任何东西，只有良好的闪避——或抢先开火——才是最好的防御。

护甲列表

下面有三个护甲列表：其一针对低科技护甲（TL0~5），一个针对高和极端科技护甲（TL6+），第三个针对坐骑甲。表中的每个项目包括一段关于穿在其下的轻便的普通服装或填料（如果对这件护甲而言是常用的。例如链甲就包括链下的填料）的文字。给出的数据已经包括了这些，你不用再单买衣服或填料，也不用单独计算他们的 DR 和重量。

表格给出了每项护甲的下列信息：

TL: 该护甲成为广泛可用时的护甲: 该护甲的名称。

部位: 该护甲穿着于人形生物的部位。单独的部位有头颅（头的不包括眼睛）、脖子、眼、手臂、和胸部）、下身、腿和脚。肢体不包括手和脚。头部包括头颅、脸脖子、躯干和下身。套装包括除头位。

DR: 该项防具所提供的伤害防对着甲部位进行的打击中减去这如果你正穿着一见 DR6 的胸甲躯干上挨了一击，受到 8 点伤害，穿护甲影响了你。有些护甲有分开“4/2”。这表示 DR 依部位或攻击护甲中相应的说明。

*表示该护甲是软的。软甲可以很容易隐藏或穿在其它护甲下面，穿脱也更快，但更容易受到钝击类伤害。

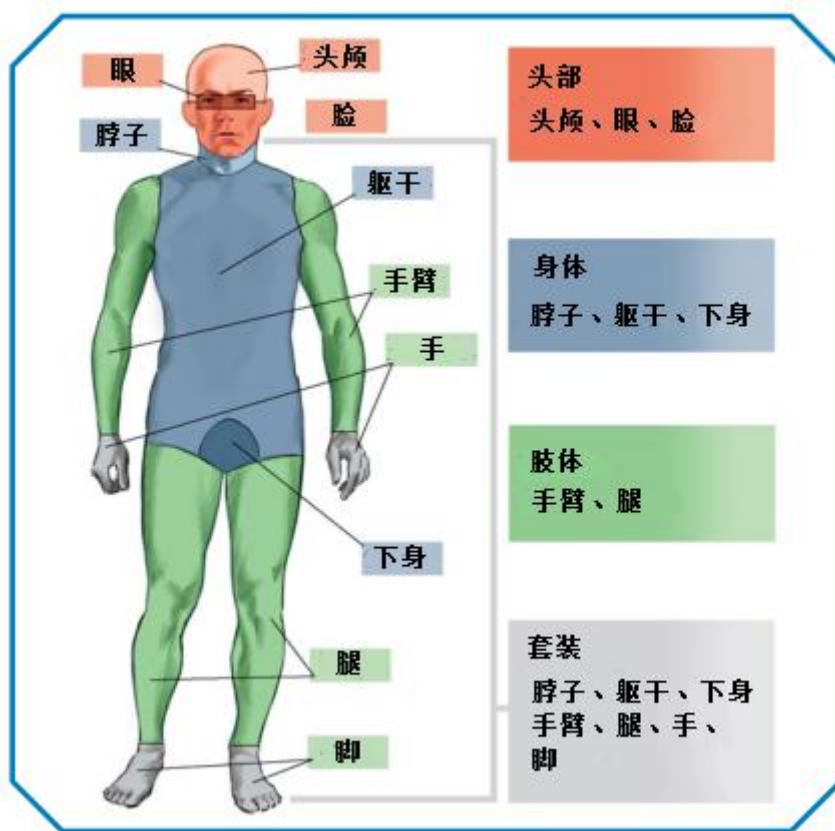
F 表示该 DR 只用于防护来自前面的攻击。

花费: 该项护甲的价格，以\$为单位。K 为千，M 为百万。

重量: 该项护甲的重量，以磅为单位。

LC: 该项护甲的合法等级，见合法等级（P267）。

说明: 许多护甲具有特殊的外形或限制，见每张表后的说明。一些先进的护甲有内置的特性，等效于赋予了穿戴者优势。



科技水平。

身上时所保护顶部)、脸(脸,手、躯干(腹部括手臂和腿,但和眼。身体包括以外的所有部

护数值。从任何个数字。例如,(corselet),则只有 2 点击的 DR,例如类型而改变,见

Low-Tech Armor Table

L	护甲	部位	D R	花费	重量	L C	注 释
躯体护甲							
	毛皮缠腰布	下身	1 *	\$10	neg.	-	[1]
	毛皮长衣	躯干	1 *	\$25	2	-	[1]
	青铜护胸板	躯干	4 F	\$400	20	3	[2]
	青铜胸甲	躯干, 下身	5 0	\$1, 30	40	3	[1]
	布甲	躯干, 下身	1 *	\$30	6	-	[1]
	皮甲	躯干, 下身	2	\$100	10	4	[3]
	皮夹克	手臂, 躯干	1 *	\$50	4	-	[1 , 3]
	轻型鳞甲	躯干	3	\$150	15	4	[3]

	军团板甲	躯干	5	\$680	26	3	[2]
	锁子甲	躯干，下身	4 /2*	\$230	25	3	
	链甲衫	躯干	4 /2*	\$150	16	4	
	鳞甲	躯干，下身	4	\$420	35	3	
	双重锁子甲	躯干，下身	5 /3*	\$520	44	3	
	重型钢胸甲	躯干，下身	7 0	\$2, 30	45	3	
	钢护胸板	躯干	5 F	\$500	18	3	
	钢胸甲	躯干，下身	6 0	\$1, 30	35	3	
	组合钢板甲	躯干，下身	5	\$900	30	3	
	罩衣（皮）	身体，肢体	2 *	\$210	16	4	
肢体护甲							
	青铜护臂	手臂	3	\$180	9	4	
	青铜护腿	腿	3	\$270	17	4	
	布制衣袖	手臂	1 *	\$20	2	—	[1]
	重型皮护腿	腿	2	\$60	4	4	
	重型皮甲袖	手臂	2	\$50	2	4	
	皮护腿	腿	1 *	\$40	2	—	[1]
	皮裤	腿，下身	1 *	\$40	3	—	[1]
	钉皮甲裙	下身，腿	3 /2*	\$60	4	—	[3]
	链甲护腿	腿	4 /2*	\$110	15	3	[3]
	链甲袖	手臂	4 /2*	\$70	9	3	[3]
	鳞甲护腿	腿	4	\$250	21	3	
	鳞甲袖	手臂	4	\$210	14	3	
	重型板甲臂甲	手臂	7 0	\$1, 50	20	3	
	重型板甲腿甲	腿	7 0	\$1, 60	25	3	
	板甲臂甲	手臂	6 0	\$1, 00	15	3	

	板甲腿甲	腿	60	\$1, 100	20	3	
头盔							
	青铜头盔	头颅，脸	3	\$160	7. 5	4	
	青铜锅盔	头颅	3	\$60	5	4	
	布帽	头颅	1* *	\$5	neg.	—	[1]
	皮帽	头颅	1* *	\$32	neg.	4	
	皮头盔	头颅，脸	2	\$20	0. 5	4	
	军团头盔	头颅，脸	4	\$150	6	3	
	链甲头罩	头颅，脖子	4 /2*	\$55	4	3	[3]
	桶盔	头颅，脸	6	\$240	10	3	[4]
	面具	脸	4	\$100	2	3	
	巨盔	头颅，脸，脖子	7	\$340	10	3	[4]
	锅盔	头颅	4	\$100	5	4	
手套							
	布手套	手	1* *	\$15	neg.	—	[1]
	皮手套	手	2* *	\$30	neg.	—	
	铁手套	手	4	\$100	2	4	
	重型铁手套	手	5	\$250	2. 5	3	
鞋类							
	凉鞋	脚	0	\$25	0. 5	—	[1 , 2]
	鞋子	脚	1* *	\$40	2	—	[1]
	靴子	脚	2* *	\$80	3	—	[1]
	钢甲靴	脚	4	\$150	7	3	

注释

- [1] 可以冒充衣物或藏在衣物下
- [2] 部分防护：凉鞋给脚底 1 点 DR，护胸板则只保护前方来的伤害。
- [3] 分割 DR：抵御钝击伤害时使用较低的 DR
- [4] 这种头盔给穿戴者 无边缘视野 劣势（151 页）

High- and Ultra-Tech Armor Table

L	护甲	部位	D R	花 费	重量	I C	注 释
---	----	----	--------	--------	----	--------	--------

Body Armor							
	Flak Jacket	躯干	70	\$50	20	3	
	防破片马甲	躯干, 下身	50/2*	\$35	9	3	[1]
	+ 插板	躯干	+20	+\$300	+15	3	
	防弹马甲	躯干	80/2*	\$40	2	3	[1, 2, 3]
	战术马甲	躯干, 下身	102/5*	\$90	9	2	[1, 3]
	+ 创伤板	躯干	+23	+\$600	+9	2	
	防弹套装	身体, 肢体	102/4*	\$1,000	6	3	[1, 2, 3]
	战术套装	套装	20/10*	\$3,000	15	2	[1, 3, 4, 5]
Gloves and Footwear							
	强化靴	脚	50/2	\$75	3	-	[2, 6]
	突击靴	脚	102/6	\$15	3	4	[3, 6]
	防弹手套	手	80/2*	\$30	neg.	4	[1, 2, 3]
Headgear							
	防毒面具	眼, 脸	20	\$10	4	4	[7]
	钢盔	头颅	4	\$60	3	4	
	防破片头盔	头颅	55	\$12	3	4	
	+ 面甲	眼, 脸	15	+\$2	+1.5	4	[8]
	防弹头盔	头颅	102	\$25	3	3	[3]
	+ 面甲	eyes, 脸	10	+\$100	+3	3	[3, 8]
Environment Suits							
	防化服	full suit	10	\$15	3.5	4	[5, 9]

	太空服	full suit	2	\$2,000,000	225	4	[4, 9, 10]
	+ 太空服头盔	head	3	+\$25,000	10	4	[7, 11]
	动力战甲	full suit	70/50	\$80,000	150	1	[3, 4, 6, 12]
	+ 头盔	head	70/50	+\$10,000	15	1	[3, 6, 7, 11]
	强化战斗外套	full suit	50/30	\$10,000	30	2	[3, 4, 5, 6]
	+ 头盔	head	18/12	+\$2,000	5	2	[3, 6, 7, 11]
	空间动力甲	full suit	50/30	\$20,000	45	2	[3, 4, 6, 10]
	+ 头盔	head	40/30	+\$3,000	7	2	[3, 6, 7, 11]
	真空服	full suit	6*	\$10,000	25	4	[3, 4, 10]
	+ 真空服头盔	head	6	+\$2,000	5	4	[3, 11]

Notes

- 所有 TL7+护甲的电子设备与动力系统（包括动力甲）在需要充电或补充燃料前可以运转（TL-6）*6 小时。
- [1] 分割 DR：使用前面一项的高 DR 抵御贯通和挥砍类型的攻击；使用后一项的低 DR 对抗所有其他伤害类型。
- [2] 可以作为衣物或藏匿在衣物下隐藏。
- [3] DR 随着 TL 增加。在出现的 TL 之后，DR 变化见下表：

TL	DR 乘数
出现时	×1
出现后 1 个 TL	×1.5
出现后 2 个 TL	×2
出现后 3 个 TL	×3
更高 TL	×4

- [4] Biomedical sensors allow remote monitoring of vital signs, giving +1 to Diagnosis skill when examining the wearer. In addition, the suit is climate-controlled.
- [5] 需要三防服技能——但是在 TL9+，这件服装不会限制 DX。与有注释[7]面具或头盔一起穿戴时，提供密封优势。.
- [6] 分割 DR：如果攻击攻击了躯干（对于身体护甲），头颅（头部防具），或脚底（鞋类防具）。时，使用更高的 DR

- [7] 提供过滤性肺部，保护性嗅觉，保护性视觉优势——但是在 TL9 之前，同时获得无边缘视野劣势。
- [8] 提供保护性视觉。
- [9] DR 只对灼烧和腐蚀伤害生效。
- [10]需要真空服技能。如果同时穿戴配套的头盔，给予无需呼吸（12 小时），保护性嗅觉、密封和真空支持技能。
- [11] 提供保护性听觉、保护性视觉和无线电优势。在 TL9+，提供绝对方向感（需要信号）、红外视觉、夜视能力 9、（TL-8）等级的远视优势。TL9+的头盔还包括与“智能枪械”电子设备配套的头显（HUD）。动力战甲的头盔还有全光谱视觉与激光通信优势。
- [12] 需要战斗服技能。提供举重 ST+10,打击 ST+10,超级跳跃 1 级。在 TL9 以后每超过 1 个 TL，举重 ST+5，打击 ST+5,超级跳跃+1。当穿戴好头盔时，再提供无需呼吸（12 小时），保护性嗅觉，密封，真空支持。重量不计入负重！

马用护甲（马铠）Table							
L	护甲	部位	D R	花费	重量	L C	注 释
脸部面罩							
	布制&皮制	脸	2	\$40	3	4	[1]
	链甲	脸	4 /2*	\$60	7	3	[1 , 2]
	鳞甲	脸	4	\$200	12	3	[1]
	板甲	脸	5	\$200	12	3	[1]
头/脖马铠							
	布制&皮制	脖子，头 颅	2	\$80	4	4	
	链甲	脖子，头 颅	4 /2*	\$100	15	3	[2]
	鳞甲	脖子，头 颅	4	\$320	20	3	
	板甲	脖子，头 颅	5	\$330	18	3	
部分马铠							
	布制&皮制	躯干	2 F	\$260	12	4	
	链甲	躯干	4 /2F*	\$440	20	3	[2]
	鳞甲	躯干	4 F	\$480	60	3	
全套马铠							
	布制&皮制	躯干， 下身	2	\$345	30	4	
	Mail	躯干， 下身	4 /2*	\$670	59	3	[2]

	鳞甲	躯干， 下身	5	\$1,650	90	3	
腿甲							
	板甲	腿	5	\$400	20	3	[3]

Notes

- [1] 穿戴时坐骑获得无边缘视野劣势（151 页）。
- [2] 分割 DR：对抗钝击伤害时使用较低的 DR。
- [3] 重量和价格是一双腿的防具价格。每加 1 双造成移动-1 。

着甲

“有些时期护甲比在其他时期更重要。在一些背景下，护甲可能是不可或缺的。而在其它背景下，武器可以穿透任何东西，有良好的闪避——或抢先开火——才是最好的防御。”

着甲有些社会的和实际的限制。

反应惩罚

穿着全副护甲的大多是准备应付麻烦的人，或是想惹麻烦的人。他不太可能受到热情的欢迎。在非战斗的情况下，挡着脸孔或连整个头都盖住的护甲在反应检定上-2。任何部位（除手脚外）所穿戴的 DR2 或以上的不可被隐蔽起来的护甲受到-1 惩罚，或者如果它即不软又包着躯干的话是-2。这项惩罚是累计的，所以金属板甲和一顶完整的头盔给你带来的惩罚是-4。

不过如果做检定的 NPC 觉得其穿戴者在该情况下需要或有权着甲，就没有反应惩罚。全社会都可接受的例子是战役或比武的骑士，在太空里穿 VACC 套装的宇航员、或是战士、军医以及战地记者在战区穿着针对身体的护甲。

穿脱护甲

大多数护甲每的部件的穿脱都需要 3 秒，VACC 套装和 battlesuit 每个部件则需要 30 秒（不包括头盔）。例外：TL8+带嵌板的软甲和所有 TL9+非软甲带有某些形式的“快速释放”装置，可以在短短 1 秒之内卸下嵌板或让穿戴者走出护甲。

组合及叠加护甲

你可以自由组合覆盖不同部位的众多护甲部件，但你只能在内层护甲为软且可被隐蔽的情况下才能叠加护甲。把两层的 DR 加起来。除头部以外，任何部位穿着多层的护甲会导致时 DX 和以 DX 为基础的技能有-1 减值。

盾

盾在低科技水平的战斗中很有价值，但用于对抗火器则一文不值。在历史上，它们在火器崛起（TL4）以后几乎不再使用——塑料做的防暴盾是个例外。而在一些科幻设定中，它们的地位靠力场（force）盾得以恢复。

你通常由用皮带捆绑在单臂上的方法装备盾。你的持盾手无法挥动武器（使得你无法使用双手武器），但仍可以携带别的东西。

盾不需特别行动就能在你的所有主动防御检定（阻挡、招架以及招架）帮上忙。你也可以主动用盾防御（见阻挡，P375）。

盾数据

下列数据适用于盾：

- TL：该盾成为广泛可用时的科技水平。
- 盾：盾的类型。

DB：防御奖励。盾为你的所有主动防御检定（见防御，P374）提供奖励，以对抗来自前面或有盾防护方向的攻击，即使你根本不会任何有关盾的技能。这项奖励只针对近战武器和冷兵器远程武器——火器不算在内，除非你使用可选的[对盾伤害]规则（P484）。

花费：该盾的价格，以\$为单位。

重量：该盾的重量，以磅为单位。

DR/HP：该盾的 DR 与 HP（如果使用可选的[对盾伤害]规则的话）。DR 保护的是盾，而非持盾者。

LC：该盾的合法等级，见合法等级（P267）。

Shield Table

L	盾	DB	花 费	重 量	DR/ HP	C	L 注 释
CLOAK (DX-5, Net-4, or Shield (any)-4)							
	Light Cloak	1	\$ 20	2	1/3	-	[1]
	Heavy Cloak	2	\$ 50	5	1/5	-	[1]
SHIELD (DX-4, or other Shield at -2)							
	Light Shield	1	\$ 25	2	5/2 0	4	[2, 3, 4]
	Small Shield	1	\$ 40	8	6/3 0	4	[2, 3, 4]
	Medium Shield	2	\$ 60	15	7/4 0	4	[2, 3, 4]
	Large Shield	3	\$ 90	25	9/6 0	4	[2, 4]
SHIELD (FORCE) (DX-4, or other Shield at -2)							
	Force Shield	3	\$ 1,500	0. 5	100 /-	3	[3, 5]

Notes

- [1] Can be used offensively to entangle; see Cloaks (p. 404).
- [2] Can be used offensively with a shield bash (see the *Melee Weapon Table*) or shield rush (see *Slam*, p. 371). At TL2+, you can give your small, medium, or large shield a spike to increase damage: add \$20 and 5 lbs.
- [3] Also available as a *buckler*. You can ready a buckler in one turn and drop it as a free action, just like a weapon - but it always occupies one hand, and it does not allow a shield rush. Use Shield (Buckler) instead of regular Shield skill. No effect on statistics.
- [4] At TL3+, iron shields are available but uncommon: ×5 cost, ×2 weight, +3 DR, and ×2 HP. At TL7+, plastic riot shields (made of Lexan, etc.) have ×1/2 weight but otherwise identical statistics. Shield composition never affects DB.
- [5] Worn on the wrist, leaving the hand free. DR is *hardened* (treat as one level of the Hardened enhancement, p. 47).

通常你每只手可以携带一件东西。这并不包括你捆绑在手臂上的盾——但如果你确实绑着一个，那只持盾的手只可以拿着，而不能挥动，一件武器或其他手持物。你也不能使用需要两只空手才能使用的东西，例如弓、来复枪，或吉它。

你也可以让你身上带着这件装备，闲出自己的手来。你可以于臀侧各携带一件不大于一把剑或手枪（在剑鞘或枪套里）的单手武器，大小相当或更大型号的（例如步枪或巨剑那样的双手武器）则可以背在背上。如果有适当的鞘，你的手腕脚腕上还可以携带各一件小东西或武器（如小刀或 holdout 手枪）。如果你的衣服有口袋，每边的口袋可以放一件。肩带（shoulder holster）让你可以把一件手枪大小的东西绑在胸前。你可以把多余的装备放在包里、袋子里或箱子里以便携带，但将之准备妥当或丢弃要花好几秒的时间。

杂项装备

下面的装备清单应该足以应付大多数冒险了。GM 可以随心所欲地添加新项目。

TL：该项装备成为广泛可用时的科技水平。VAR 表示该工具或器械在与其技能相同的 TL 下方为可用。例如你可以在 TL2 时代买到外科/TL2 水平的外科器械，在 TL9 买到外科/TL9 水平的外科器械。

花费：该项装备的价格，以\$为单位。

重量：该项装备的重量，以磅为单位。如果没有列明，则默认为其重量可以忽略不计。

LC：除非特别注明，否则这些装备都是 LC4。见合法等级（P267）。

其他说明：该设备需要电池，其工作时间以小时为单位（hrs）。标有基本装备的装备是在大多数条件下无惩罚地使用说明中技能的最低需求。

- 野营与生存装备**
- 背包，框架加强（frame）（TL1）。携带 100 磅重的装备。\$100，10 磅。
 - 背包，小型（TL1）。携带 40 磅重的装备。\$60，3 磅。
 - 毯子（TL1）。暖和的睡毯。\$20，4 磅。
 - 瓶子，陶制（TL1）。携带 1 夸脱液体（如果是水，重量为 2 磅）。\$3，1 磅。
 - 缆线，钢，1.5’’（TL5）。每 10 码可承受 3700 磅重量。\$100，17 磅。
 - 野营炉，小型（TL6）。每 4 小时使用 0.25 加仑煤油。\$50，2 磅。
 - 蜡烛，动物油制（TL1）。冒烟。持续 12 小时。\$5，1 磅。
 - 军用水壶（TL5）。携带 1 夸脱液体（如果是水，重量为 2 磅）。\$10，1 磅。
 - 打火机（TL6）。点火。\$10。
 - 攀登工具（TL2）。锤子、长钉和钩。\$20，4 磅。
 - 罗盘（TL6）。导航技能+1。\$50。
 - 绳索，3/16’’（TL0）。每 10 码可承受 90 磅重量。\$1，0.5 磅。
 - 鱼钩和线（TL0）。钓鱼技能的基本装备。需要杆。\$50。
 - 手电筒，重型（TL6）。30 英尺光束。\$20，1 磅，持续 5 小时。
 - 手电筒，微型（TL7）。15 英尺光束。\$10，0.25 磅，持续 1 小时。
 - 汽油（TL6）。每加仑：\$1.50，6 磅。
 - GPS 接收器（TL8）。通过卫星信号更新，获得绝对方向感（需要信号）。\$300，3 磅，持续 24 小时。
 - 抓钩（TL5）。投掷距离等于 ST 的两倍，以码为单位。可承受 300 磅重量。\$20，2 磅。
 - 团队基本用品（group basics）（TL0）。团队的生存和烹饪技能的基本装备。烹饪用锅、绳索、短柄斧等等，供 3~8 位营员使用。\$50，20 磅。

长铁钉（岩钉）（TL2）。用来攀岩或钉门之类。\$1，0.5 磅。

煤油（TL6）。每加仑：\$1.50，0.5 磅。

提灯（TL2）。一品脱油可以燃烧 24 小时。\$20，2 磅。

救生衣（TL6）。可以携带 350 磅重量浮起。\$100，6 磅。

火柴（TL6）。点火。每盒 50 支，防水。\$1.50。

油（TL2）。提灯用。每品脱：\$2，1 磅。

降落伞（TL6）。与降落伞技能共同使用。装备者于其打开前将降落至少 80 码，随后以 5 码/秒的速度降落。\$1000，30 磅。

个人基础（TL0）。野营的最小装备：没有它，生存检定-2。包括餐具、火绒盒或打火石与钢片、毛巾等等 TL 所允许的物件。\$5，1 磅。

岩钉。见上面，长铁钉部分。

杆，6'（TL0）。用来支帐篷、钓鱼或戳别的东西。\$5，3 磅。

杆，10'（TL0）。用于 6' 杆无法够到的东西。\$8，5 磅。

小袋或钱包，小型（TL1）。可携带 3 磅重的物品。\$10。

绳索，3/8''（TL0）。每 10 码可承受 300 磅重量。\$5，1.5。

绳索，3/4''（TL1）。每 10 码可承受 1100 磅重量。\$25，5 磅。

水下呼吸器（TL6）。对应水下呼吸技能的基本装备。2 小时容量水下气筒，带调节器和面罩等等。\$1500，32 磅。

睡袋（TL6）。对应常规条件，\$25，5 磅。

睡袋，隔热（TL7）。对抗寒冷+3 HT。\$100，15 磅。

睡觉用的毛皮（sleeping fur）（TL0）。只要不湿，就很暖和。\$50，8 磅。

手提箱，坚硬（TL5）。可携带 100 磅的物品，DR 4，带钥匙锁。\$250，8 磅。

帐篷，单人（TL0）。包括绳子，不需要杆。\$50，5 磅。

帐篷，双人（TL0）。包括绳子，需要一根 6 英尺杆。\$80，12 磅。

帐篷，四人（TL0）。包括绳子，需要两根杆。\$150，30 磅。

帐篷，20 人（TL0）。包括绳子，需要 16 根杆。\$300，100 磅。

保温瓶（TL5）。为 1 品脱热水（24 小时）或冷水（72 小时）保温。\$10，2 磅。

火把（TL0）。燃烧 1 小时：\$3，1 磅。

旅行定额（TL0）。由干肉、乳酪等配制的一顿饭。\$2，0.5 磅。

净水药片（TL6）。一瓶 50 片。每片可净化 1 夸脱水。\$5。

水袋（TL0）。可携带 1 加仑液体（水的话重 8 磅）。\$10，0.25 磅。

手表（TL6）。\$20。

通讯与信息装备

电池（TL6）。\$1，重量可以忽略。

手机（TL8）。只在一些地区工作。\$20/月费。\$250，0.25 磅，持续 10 小时。

计算机，笔记本型（TL8）。调制解调器从电话接入。\$1500，3 磅，持续 2 小时。

计算机，可穿戴型（TL8）。眼镜式显示器，无线上网。\$1000，2 磅，持续 8 小时。

鼓（TL0）。好几英里以外就可以听见。\$40，2 磅。

微型录音机（TL7）。手掌大小，带一盘 3 小时卡带（额外的卡带各\$5）。\$200，0.5 磅。

微型录音机，数码（TL8）。同上，但没有卡带。\$30，0.5 磅。

无线电，背包型（TL7）。甚高频无线电，20 英里范围。\$6000，15 磅。持续 12 小时。

无线电，掌上型（TL7）。传统的步话机，2 英里范围。\$100，1 磅。持续 12 小时。

无线电，耳机型（TL8）。带喉麦，1 英里范围。安全加密型号 10 倍花费。\$500，0.5 磅。持续 12 小时。

卫星电话（TL8）。全球范围，卫星中继。\$3000，3 磅。持续 1 小时。

抄写工具（TL3）。羽毛笔、墨水瓶、小刀、纸张。\$50，2 磅。

晶体管无线电（TL7）。只可接收。连接无线电台。\$50，0.5 磅，持续 8 小时。

电视，微型（TL7）。5' * 5' 平板屏幕。\$150，3 磅。持续 4 小时。

打字机，手动（TL6）。\$200，10 磅。

蜡制书写板（TL1）。用于书写，可涂抹。\$10，2 磅。

乘骑用具

提供给控制坐骑的加值只能用于抵消乘骑技能的减值，不会带来加值。

马嚼子与缰绳（TL1）。控制马匹+2，或，如果使用双手的话+3。\$35，3 磅。

马蹄铁（TL3）。打过马掌的马匹因为在长时间乘骑中做与耐力相关的 HT 检定时有 +2 加值。

鞍和马具（TL2）。对应乘骑技能的基础装备。\$150，4 磅。

鞍囊（TL1）。可携带 40 磅重的物品。\$100，3 磅。

马刺（TL2）。控制坐骑+1。\$25。

马蹬（TL3）。使骑马变得更容易，控制坐骑+1。使用长枪技能的必需条件。配上普通的马鞍：\$125，20 磅。

战鞍（TL3）。保持固定的时候乘骑技能+1，即使使用者已经失去意识，他仍有 50% 几率被固定在马上。配上马蹬：\$250，35 磅。

执法者、盗贼或间谍用品

音频窃听器（TL7）。侦察-7，1/4 英里范围，传输时间为一周。\$200。

窃听器干扰器（stomper）（TL7）。干扰 10 码范围内的窃听器。\$1200，2 磅，持续 8 小时。

易容工具组（TL5）。易容技能+1。\$200，10 磅。

电子“开锁器”（TL7）。开电子锁+2。\$1500，3 磅。

手铐（TL5）。给予逃脱技能-5 减值。\$40，0.5 磅。

归航信标（TL7）。扫描仪追踪 1 英里范围。\$40，持续 12 小时。

激光麦克风（TL8）。可隔着玻璃监听。范围 300 码。\$500，2 磅。

开锁器（TL3）。对应开锁技能的基础装备。\$50。

nano 窃听器（TL8）。针头大小，音频-视觉窃听器（侦察-10）。\$100。

霰弹枪麦克风（TL6）。提供（TL-5）等级的 parabolic 听力。\$250，2 磅。

医学工具

抗生素（TL6）。预防或治疗（需要 1d 天）感染。\$20。

抗毒包（TL6）。某一种毒素的解毒药剂。10 份装。\$25，0.5 磅。

绷带（VAR）。半打伤口的绷带。可能是干净的衣物、带粘合剂的敷料或喷射的“塑料皮肤”，视 TL 而定。对应急救技能的基本装备。\$10，2 磅。

医疗包（VAR）。一副完备的用于处理多种损伤的工具包。包括消毒绷带、缝合线以及适合于 TL 的药物。在 TL6+，包括静脉注射设备、针和血浆。急救技能+2，计算作外科的临时装备（-5）。\$200，10 磅。

急救包（VAR）。一副完备的用于处理伤口的工具包。包括绷带、药膏等。急救技能+1。\$50，2 磅。

外科器械（VAR）。包括解剖刀和镊子等。对应外科技能的基本装备。\$300，15 磅。

光学元件和传感器

双筒望远镜（TL6）。提供（TL-4）等级的伸缩视野。\$400，2 磅。

便携式摄像机（TL8）。10 倍变焦，夜视 5。\$1000，1 磅，持续 7 小时。

照相机，35mm（TL6）。对应摄影技能的基础装备。额外的胶片 32 张装（\$10，NEG）。越好的照相机花费越多。\$50，1 磅。持续 8 小时。

金属探测杖（TL7）。寻找金属物件+3。\$50，1 磅，持续 8 小时。

微型照相机，数码（TL8）。将图像保存在光学磁片上。\$500。

夜视镜（TL8）。提供夜视 9。\$600，2 磅，持续 8 小时。

间谍照相机（TL6）。能够进行 36 次拍摄，使用微型胶片。\$500。

望远镜（TL4）。提供（TL-3）等级的远距视野（Telescopic Vision）。\$500，6 磅。

工具

秤和砝码（TL1）。用于称重。\$35，3 磅。

撬棍，3'（TL2）。战斗中视为小型钉头锤，但技能有-1 减值。\$20，3 磅。

切炬（TL6）。1D+3（2）燃烧/秒。每个气瓶提供 30 秒切割。\$500，30 磅。额外的气瓶每瓶花费\$50，15 磅。

编织针（TL3）。每双\$5。

镐（TL2）。改善挖掘速度。\$15，8 磅。

犁，铁（TL2）。用于翻土。\$55，60 磅。

犁，木制（TL1）。由耕牛拉动。\$55，60 磅。

便携工具组（VAR）。对应下列技能的基础装备：木工（TL1），\$300，20 磅；军械（TL1），爆破（TL5），机械师（TL5），技工（TL5），或电工（TL6），\$600，20 磅；电子修理工（TL6），\$1200，10 磅。

锯（TL0）。伐木锯而非木工锯。\$150，3 磅。

铲（TL1）。提升挖掘速度。\$12，6 磅。

手摇纺车（TL3）。生产纱的速度是从前的六倍。\$100，40 磅。

手提实验室（VAR）。对应特殊科学技能（例如化学或法医学）的基本装备。\$3000，10 磅。

手推车（TL22）。运载 350 磅重物。有效重量除 5。\$60，18 磅。

磨石（TL1）。用于磨尖武器或工具。\$5，1 磅。

运输

见乘骑与驮兽（P459）和机动车辆（P462）。

武器和战斗配件

耳罩（TL6）。保护耳朵不受噪音（例如射击声）影响。提供听力保护。\$200，1 磅。

臀侧箭袋（TL0）。可以装 20 支箭或矢。\$15，1 磅。

枪套，皮革带（TL5）。适用于大多数手枪。\$25，0.5 磅。

系绳，皮革（TL0）。让你可以通过一次 DX 检定找回掉落的武器。每次尝试都需要一个准备动作。可以被切断：命中-6，DR 2，HP 2，\$1。

系绳，钢混织（TL6）。同皮革系绳，但 DR 6，HP 4，\$15。

激光瞄准镜（TL8）。技能+1。见激光瞄准镜（P412）。\$100，持续 6 小时。

瞄准镜，4 倍（TL6）。经过瞄准的射击获得+2 精度。\$150，1.5 磅。

瞄准镜，4 倍，热成像（TL8）。如上，并赋予红外视觉。\$8000，4 磅，持续 2 小时。

肩挎箭袋（TL0）。可携带 12 支箭或矢。\$10，0.5 磅。

消声器，手枪或冲锋枪（TL6）。每骰伤害减少-1（reduce damage by -1 per die）。见消声器（P412）。\$400，1 磅。

装具（TL6）：腰带和松紧带，上面有包和扣子用于携带装备。\$50，2 磅。

战斗 LITE

这个附录概述了第二册中战斗系统的核心规则。对在六边形格子地图上使用指示物或棋子的战斗、特殊战斗情形等感兴趣的 GM，应该查看第二册的 12-13 章。

战斗轮次

每 1 秒一个轮，任意角色每轮获得一次机会来行动。所有人都进行过他的轮，这 1 秒就结束了。这种模式不过是把一场大战分成一块块以便掌控的手段。GM 对因剧情发展需要而停用战斗时间模式不需要顾虑，当非战斗剧情让位于战斗时重新启用战斗时间模式也不需要顾虑。

“轮次”是参战角色进行各自轮的次序。轮次在战斗开始时确定，在战斗中不变。基本速度最高的参战角色最先行动，基本速度第二高的角色第二行动，以此类推，按基本速度从高到低进行。如果同一方的多个 NPC 基本速度相同，GM 直接决定谁先谁后。如果涉及到 PC，DX 高的先行动。如果 DX 仍然相同，GM 应该在战斗开始时投骰子随机决定谁先，之后的战斗中这个顺序保持不变。

战斗动作

所谓“战斗动作”就是在战斗中的动作。每轮你必须从下列的战斗动作中选择一种：瞄准、全力攻击、全力防御、攻击、改变姿势、专注、不做行动、估量、佯攻、移动、移动攻击、准备和等待。你的选择决定了你能做什么，以及你可以选择进行哪些主动防御和移动。

瞄准

花费整轮瞄准一支远程武器(或照相机这类设备)。声明你瞄准的武器和瞄准目标。你不能瞄准你无法看见或侦测的目标。如果你在瞄准战斗动作后进行一个攻击或全力攻击战斗动作，你在攻击检定上获得一个加值。加值等于武器的精度(Acc)。如果你瞄准超过 1 秒，你获得额外的加值：瞄准 2 秒额外+1，瞄准 3 秒或以上则改为+2。

瞄准时，你可以做一个迈步。进行任何主动防御都会导致你的瞄准被破坏并丢失已经积累的所有加值。如果在瞄准时受伤，你必须进行意志检定，失败则瞄准被破坏。

全力攻击

放弃进行防御，使用准备好的武器去攻击敌人。如果你选择的是近战攻击，你必须从以下四项中选一项：

- 坚定：进行一次攻击，攻击检定+4。
- 双重：向同一目标进行两次攻击，前提是你具有两把准备好的武器，或你的武器在攻击后无需重新准备。副手使用的武器仍然有正常的-4。
- 佯攻：进行一次佯攻，随后对同一目标发起攻击。
- 猛攻：进行一次攻击，攻击检定无加值。如果你命中，伤害+2——或每个骰子+1，如果那样加值更高的话。只适用于造成基于 ST 伤害的近战攻击，对能量剑之类武器无效。

你可以移动的距离为你的移动力的一半，但是你能只能向前移动。你在你的下一轮开始前，不能进行任何主动防御。

远程攻击则从以下两项中选择一项：

- 全力：进行一次攻击，攻击检定+1
- 压制火力：花费整轮用自动火力扫射一个区域。你的武器必须具有 ROF5+。具体规则询问 GM 或看“压制火力”(401 页)

全力防御

被敌人围攻时的首选战斗动作。从以下选项选择 1 项：

- 增强防御：选择一项主动防御+2：闪避、招架或盾挡。加值持续到下轮开始。

• **双重防御**：对同一次攻击可以使用两个不同的主动防御去防御。如果你对某次攻击的主动防御检定失败了，你可以尝试进行第二次防御检定，但是必须使用不同的主动防御。如果你是使用一只手进行招架(不论是否是空手招架)并失败，另一只手的招架视为“不同的防御”。

如果你选择的是增强闪避，你可以以半速移动。其他选择意味着你只能迈步。你可以进行任意合法的主动防御，并有上述加成。

攻击

在近战中用武器或徒手进行攻击，或在远程战斗中使用投掷或射击武器进行攻击。攻击所用武器必须是准备好的。

如果使用的是近战武器或徒手，你的目标必须在触及内。如果使用的是远程武器，你的目标必须在武器的最大射程内。

如果需要既攻击又移动超过一个迈步，只能选择移动攻击或全力攻击战斗动作。

改变姿势

在下列姿势中切换：立姿、坐姿、跪姿、爬行，俯卧(脸朝下)和仰卧(脸朝上)。立姿以外的所有姿势都会降低移动速度使攻击与防御检定得到减值，但是也能让敌方远程攻击的目标减小。

从卧姿到立姿需要两个改变姿势战斗动作：一个来切换到爬行、跪姿或坐姿，另一个从上述姿态切换到立姿。

你可以消耗其他战斗动作中的迈步来实现跪姿与立姿间的切换。

专注

专注于执行基本上纯精神的任务(即便这个任务包括细微的身体动作，例如操作控制杆、做手势、说话，也属于此类)。这可能是施展一道法术、使用一种心灵异能、进行感知检定来发现隐形的战术，或其他类似的行动，如大多数基于 IQ 的技能检定。这个战斗行动持续一整轮。

不做行动

什么都不做就是不做行动。除非被震慑，一个不做行动的角色仍然正常进行防御。被震慑或是突袭的角色必须选择这个行动。被震慑的角色防御-4 从生理震慑或心理震慑中恢复需要进行 HT 或 IQ 检定。成功意味着在那个轮结束时恢复。

估量

(只能用于近战攻击)

研究一名敌人以在接下来的攻击中获得加值。你必须选取一名可见的敌人，它必须近到你可以攻击或是用单个的移动攻击(见下)可以攻击到。

一个估量行动让你在下轮对被选取的敌人的攻击、佯攻、全力攻击和移动攻击战斗动作，提供+1 的技能加成。你可以在攻击前连续进行最多三个估量战斗动作，每个轮获得累积的+1 加值。

佯攻

“伪造”一次近战攻击，前提是你的武器已经准备好而且你的敌人在触及内。这个战斗动作不是一次攻击，不会造成你的武器变成未准备。

要进行佯攻，选择一个敌人，用近战武器技能与其进行快速对抗。你的敌人可以用他的近战武器技能，徒手战斗技能，斗篷或盾牌技能，以及 DX 来进行这个对抗。

如果你的检定失败，你的佯攻失败。如果你成功了，但是你敌人成功度高于你，你同样失败。如果你成功了而你的敌人失败了，你下轮对他进行攻击、全力攻击或移动攻击的时候，他的防御要扣除你的成功度。如果你和他都成功了，但是你的成功度超过他因而胜出，改为他的防御扣除你的胜出度。

1 次佯攻只能持续 1 秒，但是如果你佯攻然后进行全力攻击(双重)，佯攻的效果对两次攻击都生效。

你在佯攻时可以移动一个迈步，并且不影响主动防御。盟友不能从你的佯攻中受益。

移动

不作其他动作，单纯移动最大达到你的移动力数值的距离。其他战斗行动都允许你在你的轮里做一定量的移动，所以当你除了移动什么都不想做时再选择这个战斗动作吧。

在移动战斗动作中，角色可以正常防御。

移动攻击

按移动战斗动作移动，但是在移动中或移动后，进行一次没有准头的攻击——徒手或用武器均可。

你的攻击按攻击战斗动作的描述进行，但是有减值。如果是远程攻击，你有-2 减值或等于武器笨重程度的减值，取更大减值。

如果你进行近战攻击，直接-4，并且你的技能经过修正后不能超过 9。
你在这个战斗动作中只能进行闪避或盾牌。

准备

准备战斗动作可以用于：

- 捡起或拔出任何物品，准备它以便接下来使用，恢复对那些攻击后失去平衡的武器的操控，改变长武器的触及
- 进行非战斗的行动：开关门，撬锁等。
- 开启与关闭那些不是永久持续并且不需要专注战斗动作或攻击战斗动作的优势。

战斗者在准备战斗动作期间可以防御和迈步。

等待

在你的下一轮开始前什么都不做，直到有你预先设定的事件发生；例如，一名敌人走进了你的射程内。如果事件发生，你可以将你的等待转化为攻击、佯攻、全力攻击(你必须在行动前声明选择好选项)或是准备战斗动作。你打断了轮次，但是当你开始行动后，它就恢复正常了。

当你选择等待战斗动作时，你必须明确你的行动和触发条件。你可以用准备好的远程武器进行等待，但是你必须明确你所圈定的区域。

远程攻击

一次“远程攻击”指的是使用远距离武器发动攻击，从扔石头到激光步枪再到部分法术都属于远程攻击。
你只能对位于你的武器的射程内的目标发起远程攻击。远程攻击的射程在对应的武器表格或是优势描述或法术描述中可以找到。多数远程攻击拥有两个射程：半伤害射程 (1/2D) 和最大射程 (MAX)，单位都是码。你只能攻击位于最大射程内的目标；1/2D 射程只影响伤害。
少部分武器具有最小射程，原因可能是它们必须以高抛物线发射或是有引信、制导方面的限制。

你的命中率按以下步骤计算：

1. 找到你使用该武器的技能的技能值
2. 如果你在攻击前选择了瞄准行动，加上你的武器的精度 (Acc)
3. 加上目标的尺寸修正值 (SM)
4. 加上目标的速度与距离修正值
5. 加上其他修正值 (速射、移动、黑暗、掩体等)，包括 GM 指定的特别修正。

结果就是你的有效技能值。如果投出的数值小于等于这个值，意味着攻击检定成功(见下)。
如果目标防御再失败，就击中了。

攻击

你选择攻击、全力攻击或移动攻击行动，意味着你尝试打中一个敌人或其他目标。你只能使用已经准备好的武器进行攻击。

存在两种基本的攻击类型：近战攻击和远程攻击。要进行近战攻击，你的目标必须位于你的触及范围内，而要进行远程攻击，你的目标必须位于射程内。两种攻击都是使用三种投骰检定决定的：

- 首先是你的攻击检定。如果你的攻击检定成功，意味着你进行了能够击中敌人的攻击。
- 如果你的攻击检定成功，你的对手必须进行一次防御检定，来决定他是否防御住了你的攻击。如果他的这个检定成功了，意味着他避开或是挡住了这次攻击，因此没有被击中。
- 如果他的防御失败，你打中了他。进行伤害投骰。

攻击检定

你的攻击检定就是普通的成功检定。

算出你使用武器的有效技能(技能值+-修正值)，如果你投出的数值小于等于你的有效技能值，那么你的攻击就有可能击中对方。如果你的对手的防御失败——或是他无法防御，那么你就确实击中了他。投出的数值大于技能值意味着直接失手。不论你的有效技能是多少，投出 3 或 4 总是成功，而且是暴击。基于你的有效技能值，投出 5 或 6 可能也是暴击。有效技能 15 的攻击者在投出 3、4、5 的时候都是暴击。有效技能 16+的攻击者在投出 3、4、5、6 的时候都是暴击。所有的暴击都使得对方无法进行防御。如果投出 3，你不需要进行伤害投骰——伤害投骰自动取满。不论你的有效技能是多少，投出 17 或 18 总是失手。

防御

如果你的攻击检定成功，你还没有击中你的对手，除非你投出了个暴击。你的攻击做得足够击中他了——不过得他的防御失败才能真正命中。战斗者使用三种主动防御来闪开或是挡开攻击：闪避、招架和盾挡。这三个数值应该预先计算好，记录在人物卡上。如果你的敌人攻击检定成功了，选择一项主动防御进行防御检定来抵挡它。例外：全力防御(双重防御)允许你对同一个攻击检定进行两次防御检定。你能选择的主动防御依赖于当前情况——特别是上一轮选择的战斗动作。有些战斗动作会限制你能使用的主动防御。如果人物不能察觉到攻击，将不能使用主动防御。昏迷、麻痹或是因为其他原因不能做出反应的战斗者同样不能进行主动防御。

主动防御检定

防御者投 3d，检定他的主动防御数值。如果他投出的数值小于等于等效主动防御数值，他闪开了、架开了或是挡掉了攻击。否则，他的主动防御尝试没有起到作用，攻击命中了。如果发生了这种情况，投伤害。主动防御检定投出 3 或 4 总是成功——即使等效主动防御值只有 1 或 2！投出 17 或 18 总是失败。

闪避

闪避意味着你尝试从猜测的攻击路线上移开。一般来说这是对火器唯一有效的主动防御。你的闪避值是你的基本速度+3，舍去所有小数，减去与你的负重等级对应的减值。在你的人物卡上列出你的闪避数值。你可以闪避任何攻击，除了你没有发觉的攻击！你对于一次给定的攻击只能使用一次闪避。如果一次攻击检定的高射速攻击取得了多个命中，成功的闪避检定意味着你闪开了一次命中，你每取得一点成功度意味着你额外闪开了一次命中。闪避大成功意味着你闪掉了当次攻击所有的命中。

盾挡

盾挡需要使用已经准备好的盾牌或是斗篷。你的盾挡主动防御等于你的盾牌或是斗篷技能的一半加上 3，舍去所有小数。你可盾挡任何近战攻击、投掷武器、喷射液体或是冷兵器远程武器。你不能盾挡子弹或是光束武器……它们太快了。你每轮只能使用一次盾挡。

招架

招架是指使用一把武器或是你的空手拨开攻击。如果你的武器没有准备好，你将不能用它来进行招架；而徒手招架需要空出来的手。你可以使用绝大多数武器来进行招架。某些难以操控的武器(例如斧头)是“重心不平的”：如果你在某一轮里使用它进行攻击，你就不能用它们进行招架(当然你可以用你另一只手的武器进行招架)。某些武器(例如铁头木棒)提供招架的加值。你使用某一武器招架的主动防御值是 3+你的武器技能的一半，舍去一切小数。招架只能阻挡近战攻击和投掷武器，除非你具有特殊的技能。例外：如果有人用射击武器攻击你，而他又在你的武器的触及范围内。你可以进行招架防御，成功意味着你把他的弓或是枪推开了，让他打偏了。你可以招架投掷武器，但是有一个减值：多数投掷武器-1，小刀、手里剑这类重量小于 1 的武器-2。如果用武器成功地招架了一次徒手攻击(咬，拳击等等)，你能趁机杀伤你的攻击者。成功防御之后立即进行招架武器的武器技能检定，如果成功了，你的招架弄伤了攻击你的肢体。

他对这种情况不能进行主动防御。正常投伤害。

伤害与受伤

如果你的攻击检定成功而你的目标防御检定失败(如果有防御检定)，你就进行伤害投骰。

这个投骰觉得了你对目标造成的基础伤害。

你的武器(对于冷兵器，还有你的 ST)或你的天生或内在攻击，决定了你投的骰子数量。

如果你的目标具有任何伤害减免(DR)，他从你的伤害投骰上减去这个数值。

如果你的伤害投骰结果小于等于你的目标的 DR，你的攻击未能击穿目标——它被弹开或是吸收掉了。如果你的伤害投骰超过了目标的 DR，超出部分就是穿透伤害。如果你的目标没有 DR，伤害投骰的数值就是穿透伤害。

你的目标承受的损伤值(损失的 HP 数量)，对于钝击类型的伤害，等于穿透伤害；对于切割类型的伤害，等于穿透伤害乘 1.5；对于刺击类型的伤害，等于穿透伤害乘 2。还存在其他的伤害类型，有其他的效果。

总体伤害

被损伤的角色，从它的 HP 上扣去损伤值。通常情况下，只要你还有正的 HP，你就还能战斗。重要的效果如下：

- 如果你的 HP 不足最大的 1/3，你 L 由于受伤而蹒跚难行。你的移动力和闪避减半(总是进位)
- 如果你的 HP 小于等于 0，你已经完全在靠意志力和肾上腺素维持意识——如果你不是活物则是勉强没有散架。你必须每轮进行 HT 检定，失败则失去意识。
- 如果你的 HP 达到了负倍数(例如，如果你有 10 点最大 HP 而 HP 到了-10)，你必须立即进行一次 HT 检定，失败(3 以上)则死亡。每次你的 HP 又达到负的倍数——就是，你的 HP 为-2 乘 HP，-3 乘 HP 等时，你必须再进行一次 HT 检定。如果你达到了-5 乘 HP，你立即死亡。

突然损失 HP 还会有额外的效果：

重伤：超过你的最大 HP 的 1/2 的单次受损就是重伤。对于躯干造成的重伤会使得你必须立即进行一次 HT 检定，失败则被震慑或被击倒；如果失败 5+，失去意识。

休克：造成任意数量 HP 损失的受损同时会引起“休克”。“休克”是对 DX、IQ 和基于这些属性的技能的减值，仅仅持续到你的下一轮。除非你具有 20 以上的 HP，减值就是每损失 1HP 就-1；如果你的 HP 达到 20+，减值等于每 HP/10(舍去小数)的 HP 损失-1。不论你承受多大的损伤，休克减值不会超过-4。

震慑：如果你被震慑了，你的所有主动防御-4，并且下一轮必须选择不做行动。你的下一轮结束时，进行一次 HT 检定，如果你失败了，你仍然处于震慑状态，下轮仍然必须选择不做行动。如此持续。

恢复

伤害规则可能显得严酷，但是不要丧气……你的伤会好的！

从失去意识中恢复

GM 决定你究竟是真正意识上的失去了意识还是因为伤痛而彻底瘫痪——但是不论是哪种，你都是什么都不能做。如果你失去意识了，按下表恢复：

- 如果你还有 1+的 HP，你在 15 分钟后自动醒来：
- 如果你的 HP 为 0 或更低，但是还高于-1 乘 HP，每小时进行一次 HT 检定，成功则醒来。

你成功后可以如常行动，不需要每秒进行 HT 检定来维持意识。但是既然你的 HP 低于最大值的 1/3，你的移动和闪避仍然减半。

- 当你的 HP 低于-1 乘 HP 时，你的情况非常危险了。你在 12 小时后得到唯一的一次恢复意识的 HT 检定。如果成功，你就恢复了意识，可以按上述描述行动。但是如果你失败了，没有医疗你将无法恢复意识。直到你接受医疗为止，你每 12 小时检定一次 HT，失败则死亡。

自然恢复

只要伤害的类型没有特别说明不允许自然恢复(见疾病，442 页)，你的休息就能恢复失去的 HP。每天结束时，如果当天经过了休息并有充足食物，那么进行一次 HT 检定。如果成功，你恢复 1HP。如果条件很差 GM 可能会给减值，而如果条件非常好，那么可能有加值。

疲劳

疲劳代表了失去的体力，因而减少 FP，就像受损代表机体创伤因而减少 HP。你的疲劳点数(FP)等于你的 HT，但是可以调整。

失去疲劳点数

下表总结了失去 FP 的效应。所有效果叠加：

FP 不足 1/3——你非常疲劳。你的移动、闪避和 ST 减半(进位)。这个效果不会影响基于 ST 的数值，例如 HP 和伤害。
0FP 或更低——你处于崩溃的边缘。如果你继续损失 FP，你每损失 1FP 就同时损失 1HP。

如果你除了说话和休息还要任何其他时期，你必须进行意志检定；在战斗中，你如果选择了不做行动以外的任何战斗动作，你在行动前必须进行意志检定。如果成功，你正常行动。你可以继续使用 FP 来施法等等，如果你处于溺水状态，还可以继续挣扎，但是你还是每损失 1FP 都会同时损失 1HP。如果失败，你直接崩溃，无法行动，并且在你恢复到正的 HP 前什么都不能做。

-1 乘 FP——你失去了意识。当你失去意识时，你按正常速度恢复 FP。当你的 FP 为正时，你恢复意识。你的 FP 永远不能低于这个值。在达到这个状态后，所有 FP 损失改为从 HP 上扣除！

从疲劳中恢复

“普通的”疲劳靠静静地休息来恢复。阅读、谈话、思考都行；走路，以及比走路更劳累的活动都不行。损失的 FP 以每休息 10 分钟恢复 1 点的速度恢复。如果你在休息期间吃了特别丰盛的一顿可能会让你恢复 1 点额外的 FP。特定的药物、魔法药水等可以恢复失去的 FP，像借出能量和恢复能量这样的法术也可以。

第十章 成功检定

每当某个角色尝试做成一件事情(例如，使用一种技能)时，投掷三枚骰子来确定结果。这种投骰被称为“成功检定*”(*: roll, 投掷(骰子)，此处按习惯作检定)。事情做得怎么样决定于三枚骰子掷出数值的和。如果这个和，小于等于与这件事对应的某个数值——通常是一个技能值或属性值，意味着成功。若大于，即失败。

例：如果你试图用“撬锁-9”技能撬开一把锁，投 3d(三枚骰子的简写)，投出 9 或更小才能成功，如果投出 10 或更大的数字，就意味着失败。

无论这个检定的检定值(需要小于等于的数值)是多少，投出 3 和 4 总是成功，投出 17 和 18 总是失败。

一般情况下，由玩家为他的角色的行动进行检定(投骰)，但是，GM 总是有权自己暗投检定——见“何时由 GM 投骰”(344 页)

哪些时候投骰

为了避免无穷无尽的投骰拖慢游戏的进行，GM 应当只在成败至关重要时才要求进行成功检定。特别地，在以下的情形中，GM 应当要求进行检定：

- 玩家角色的性命、财富、亲友、名誉或装备可能遭到损失。包括追逐、战斗(即使目标极近而且静止不动！)、谍战、盗窃和相似的“冒险”活动。
- 玩家角色可能获得盟友、情报、新能力、社会地位或是财富。

在以下的情形中，GM 不应要求进行检定：

- 明显的小事，例如过马路、开车进城、喂狗、找到街角的商店或是打开电脑。

•普通的、没有冒险活动性质的工作岗位上每天的工作(为了评估工作表现,进行每月一次的“工作检定”,见“工作”,516页)

哪些时候由 GM 投骰

以下有两种情况,GM 应该暗投检定而不让玩家看到结果:

1.当角色不应该能确定他是否成功的时候。这适用于所有获取信息的检定,不论是通过察觉谎言、审讯、气象学和搜索这些技能,直觉和昭示这类优势,还是超自然的预言能力。在这些情况中,玩家宣布他使用这些能力,然后 GM 暗投。如果成功,GM 向玩家提供真实的信息——投出的数字越低,信息质量越好。如果失败,GM 视情况相符与否,要么不提供任何信息,要么给出假信息(投出的数字越大,虚假信息越严重)。

2.当玩家不应该知道发生了什么的时候。这包括了大多数的感官检定,使用危险感知的检定,等等。假定队伍正在沿着一条丛林小路步行前进。前方的树上有头美洲豹。GM 不应该说“你们前面有头美洲豹。投骰子看看你们有没有发现它。”也不应该说“所有人进行一个视觉检定。有人有危险感知吗?”这两种说法都透露了太多信息。相反,GM 应该为每个角色秘密投骰。如果有人成功了,GM 可以说“你们发现 20 码的树上有头美洲豹!”

如果没人成功……他们就踏进埋伏了。

修正值

规则经常给检定列出修正值。这些加值和减值影响你检定的数字——你的“目标值”——而不是你骰子投出的数值。加值总是增加你的成功机会,而减值总是降低成功几率。例如,开锁技能的描述里写道,“如果单凭触觉开锁(例如,在完全黑暗中),-5”这意味着如果你在黑暗中开锁,对于这次尝试,你必须从你的开锁技能上减去 5。如果你开锁技能是 9,你在黑暗中,检定的数值是 9 减 5,等于 4。

某个剧本可能为特定情况专门列出修正以表明它相对容易或困难。例如,一个冒险模组可能写道,这把锁给开锁检定提供+10,因为它既原始又粗糙。如果你的开锁技能是 9,你将会检定 9+10,等于 19。因为投 3d 最多投出 18,这看起来必然成功。实际上并不完全是这样——见大失败(348 页)

除非特别说明,修正值是可以叠加的。例如,如果你尝试在黑暗中打开那把原始的锁,两个修正都生效,你将检定的值是 9-5+10,等于 14。

对于常见修正值的讨论见文化(23 页)、语言(23 页)、科技水平修正(168 页)、熟练(169 页)、装备修正(345 页)和任务难度(345 页)。

基础技能与有效技能

你的基础技能是你在技能中的实际水平,记录在你的人物卡上。你对于特定任务的有效技能是你的基本技能加上或减去那个任务的所有修正。在上面的开锁例子中,基础技能在所有情况下都为 9,而在三种不同情况下有效技能为 4,19 和 14。

术语“基础技能”和“有效技能”适用于所有成功检定,而不仅仅适用于技能检定。当你进行属性检定,防御检定(第 374 页),自控检定(第 120 页)等时,你的基础技能是你未受修正的数值,而你的有效技能是你最后的,经过修正的数值。

如果你的有效技能小于 3,你不能尝试进行成功检定,除非你进行的是防御检定(第 374 页)。

缺省检定

缺省检定

当一项任务需要技能检定，你必须在所需技能上起码有点能力才能进行尝试。理想情况下，你在那个技能上花过点数……但是大多数任务都允许没有训练的人试一试。例如，任何人都可以挥舞一把剑——尽管只有受过训练的战士挥出的剑招更可能要命。

没有经过学习也可以尝试的技能，被称为从一项属性或另一个技能“缺省”。这个的意思是，你可以尝试检定你的属性或是那个技能来尝试你要做的事情。这个“缺省检定”就是个普通的成功检定。

例子：开锁技能的缺省是“IQ-5”；那个的意思是，任何人，不需要训练，投出的数值如果小于他的 IQ-5，就能把锁打开。你越聪明，你成功的机会越大——但是有训练总是比没训练好！

每个技能的描述显示了它能从哪些属性和技能缺省，缺省减值是多少，如果技能提供了多个缺省，总是选择最好的哪项。例：审讯缺省自“IQ-5，威吓-3 或心理学-4”。如果你不是经过专门训练的审讯者，你还是可以用各种办法从犯人嘴里弄出回答来，包括智商压制 (IQ-5)，恐吓他 (威吓-3) 或者对他玩“心理骗局” (心理学-4)。如果你具有 IQ12，威吓 14，心理学 13，你的缺省就分别是 7、11 和 9。检定的时候检定 11，最高的一项。

20 法则

如果你的基础属性超过了 20，在计算缺省时，视其为 20。例如，假如你拥有 IQ25，你的缺省开锁技能 (IQ-5) 是 15——不是 20。从技能来的缺省没有这种限制。

“无缺省”

某些行动未经训练根本不可能。像炼金术、空手技击和魔法的法术这些技能就没有缺省值。如果你没有经过对应训练，你不能尝试进行这些事情。

任务难度

如果 GM 感觉成败检定在当前这个任务中比一般情况更加困难或是简单，他应该给予难度修正值。这个应该是与尝试这项任务的人的文化环境、装备、语言、科技水平等无关的，是对于任何尝试这项任务的人都会遇到的困难或容易的地方。这个修正值与其他修正值叠加。

例如，如果 GM 判断打动这位听众的唯一方法是进行一次演讲-2 检定，这里的“-2”就是难度修正。任何尝试对付这位听众的演讲者，除去个人修正 (文化、语言、声线优势等) 都有这个-2 减值。

许多技能都建议了难度修正值——例如光凭触觉使用开锁技能的-5 修正——但是可能的任务种类是无限的。

下面是给 GM 的一些框架：

+10：自动成功。GM 应该直接判定检定成功的任务，由于某些原因需要进行检定。例：发动汽车的驾驶技能检定。

+8 或+9：鸡毛蒜皮。失败极度不可能，意味着极差的运气。例：在空荡荡的停车场里开车的驾驶技能检定

+6 或+7：非常简单。失败是可能的，但是只有运气不好才会发生。例：在空荡荡的郊区街道上开车的驾驶技能检定。

+4 或+5：简单。绝大多数日常的事务，包括普通人在日常工作中的检定。例：在小城镇开车去上班的驾驶检定。

+2 或+3：条件极好。尽管有困难但是绝大多数人会毫不犹豫地去做的事情。例：在大城市开车去上班的驾驶检定。

+1：条件良好。多数人由于难度和风险会不愿去做的事情，但是对于冒险者而言是简单。例：完成汽车公路拉力赛的驾驶技能检定。

+0：平均水准。冒险过程中遇到的多数事务，到了这个难度，绝大多数技能使用都属于有压力的情形。例：追车的驾驶技能检定。

-1：条件不利。对于新手冒险者的挑战，对于老手来说依然很正常。例：高速追车的驾驶技能检定。

-2 或-3：条件恶劣。对于专业人士也属于挑战的压力情形。技艺娴熟的冒险者依然自然地接受这种挑战。例：在繁忙的高速公路上高速追车的驾驶技能检定。

-4 或-5：困难。即使对于专家而言，这个任务也太困难以至于他开始想“有没有别的办法”。真正的“大师”对于这一难度依然完全没感到是挑战。例：在高速追车中一边把枪伸出车窗射击一边控制车辆的驾驶技能检定。

-6 或-7：极难。足以令大师三思而行的难度。例：在暴风雪中高速追车的驾驶技能检定。

-8 或-9：危险。任何人都很可能失败的任务。例：在暴风雪中高速追车，一边把枪伸出车窗射击一边控制车辆的驾驶技能检定。

-10：不可能。心智正常的人不会去尝试的事情。GM 可能直接禁止进行这种尝试。例子：在暴风雪中高速追车，一边站起来用双手发射火箭筒，一边用膝盖控制车辆的驾驶技能检定。

上面的修正值的假定是人物接受过训练。为了理解在必须用缺省值应付的人眼中的任务难度，把缺省的那个减值和难度修正相加。

例：从未学过开车的某人使用驾驶技能时使用的是驾驶技能的 DX-5 缺省值。对于他而言，开车上班——对于会开车的而言的“简单(+4 或+5)”任务——变成了(“冒险者的)平均水准(” DX)甚至是“条件不利(” DX-1 检定)，而且几乎必然是一次有压力的体验！

GM 如果认为任务的结果并不重要或是剧情正激烈，他可以使用难度修正取代其他修正值，来避免修正值的繁琐计算。例如，在追车大战中有一辆汽车受损了，GM 可以直接把这辆车相关检定的难度提升一下而不是计算这辆车的装备修正值。

时间消耗

你可以通过慢工出细活来减少困难任务的减值——甚至得到加值。相反，如果你不得不赶时间，即使最简单的任务也会变得困难起来。

额外时间：用额外的时间(正常所需时间由 GM 决定)来完成一项任务能为非战斗任务提供加值：2 倍时间，+1；4 倍时间，+2；8 倍时间，+3；15 倍时间，+4；30 倍时间，+5。例如，花一个工作日(=8 小时)

完成本来只需要一个小时的任務能给予+3。这个加值只对于那些花额外时间会有用的事情有效。多花些时间可以帮助你打开保险箱或是弄明白超文明遗产有什么用，但是对于抵御毒素或是追上逃跑的嫌疑人显然没什么用。

赶时间：尝试快速完成任务会得到减值：每减少 10%时间会得到-1 减值。例如，尝试用正常时间的一半(-50%时间)去完成某件事情会得到-5 减值。最多能减少 90%的时间(只花正常时间的 1/10)，这样做的检定减值是-9。在电影化风格的团里，GM 可能允许 PC 选择承受-10 的减值来在一瞬间完成任务；例如，进行一次技工-10 检定，用踢一脚的方法把坏掉的机器修好！尽管如此，你无法减少以下任务的时间：被自然法则限制的任务(例如，进行化学反应)或是被装备性能(例如车辆的最大速度)限制的。有疑惑时以 GM 判断为准。

注意，如果一个技能明确了时间相关的修正值，那么明确的修正值取代上面的通用修正值。例如，法术有着自己的额外时间规则(见仪式施法，238 页)并且除了高技能等级的时间减少，不能赶时间(见施法动作，237 页)

装备修正值

装备修正值

在做那些本来就需要相应装备的事情时候，你的技能检定会受到装备质量的修正：

无装备：技术技能，-10；其他技能，-5。注意许多技能没有装备根本无法使用！

就地取材的临时装备：技术技能，-5，；其他技能-2。

基本水平装备：无修正值。这是通常情况。

良好水平装备：+1。价格为基本装备价格 x5

精良水平装备：+2。价格为基本装备价格 x20.

最高水平装备：+TL/2，舍去小数，最低+2。一般无法买到！

如果你拥有的“基本”或更好的装备状态不好，额外加上下面的修正值：

缺失重要组件：每件物品-1

装备受损：-1 到-3

装备修正值反映了____的质量：

- 犯罪、军事、谍报技能例如易容、爆破、伪造、炮兵观察员、物品藏身和撬锁等技能的特殊“行业用具”
- 户外技能例如钓鱼和生存：你的背包里面的内容
- 医学和科学技能，例如炼金、诊断、气象学、导航和手术的仪器或实验室
- 用来建造和修理的技能，例如军械术、木匠、电气技师、电子设备修理、工程学、机工、石工、机械修造、金属匠等技能的作坊或是工具箱。
- 艺术技能，例如艺术创作、珠宝工艺、照相术的工作室

例子：对于急救技能而言，“临时性”装备可能是指叶子和干净的土；“基本”装备指的是消毒过的绷带；“良好”装备，一个标准的急救包；“精良”装备，一个医疗箱(救护车里面有的，用来抢救的)；“最高水平”，一整座医院。缺少了抗菌剂，-1；而从一辆被毁坏的车辆里面搜刮的急救包可能因为受损，有-1 或更多减值。

长任务

长任务

GM 可以定义某些事件为“长时任务”。这需要花一定数量工时的时间来使用一个或多个属性或技能。例如，GM 可能裁定，建立一个越过峡谷的索桥需要 40 个工时的使用 DX 的普通劳动，使用木匠技能的 24 工时的的工作，和 8 个工时使用工程学技能的工作。

对工时贡献的正常范围为，每一个参与的人每 24 小时的天，工作八小时。在每一天结束时，每个工人检定当天使用的技能(GM 为 NPC 投骰)。一次的成功检定对任务的进度提供八个工时；大成功提供额外 50%。失败只提供一半的工时。一个一次大失败没有任何贡献，并毁坏 2d 已经完成的工时！

监察工作的人员如果与工人一起施工了整整一天可以选择协调他的下级而不是提供工时。如果组织力比提供激励重要，进行一个行政管理检定，相反的情况(GM 决定)则检定领导力。

成功，则工人他们当天的技能检定得到+1；大成功，他们得到+2。任何失败，监工不起作用。

加班是可行的。要让 NPC 这么做，需要进行影响检定(参见影响检定，p. 359)。如果某天你工作超过八小时，当天就需要进行 HT 检定，超过 10 小时的每 1 小时带来-1 减值。成功，用正常的技能和检定计算贡献的工时。失败，你的技能检定有一个减值，等于你的失败度或-2，取更高的减值，而且你失去 FP，数量等于你减值的大小 - 但你仍然能提供额外的工时，如果你的技能检定成功。把大失败当作普通失败，但因为你筋疲力尽，你第二天不能参与工作！

通过抄近路，减少工时要求也是可行的，见正文“时间消耗”一节。所有做同一类型工作的工人的技能检定都有因为匆忙带来的减值。例如，在上面的索桥例子中，提供普通体力劳动的工人可以减少他们的工作量 20 工时，但他们会改为进行 DX-5 检定而不是 DX 检定。同样地，也可以采取额外的时间来获得一些加值。在上面的例子中，如果那些工人投入 80 工时，他们改为检定 DX+1。如果额外的时间需要靠当天加班来提供，这种策略可能因为 HT 检定失败的减值而事与愿违。

成功度与失败度

当你把所有修正值加到基础技能上，算出了等效技能后，投 3d 来决定结果。如果投出三枚的骰子的数字之和小于等于你的等效技能，你就成功了，而你的等效技能与你投出数值之差是你的成功度。

例：如果你的等效技能是 18，而投出了一个 12，你成功了；你的成功度是 6

如果你投出的结果比你的等效技能高，你失败了，投出数值与你的等效技能的差是你的失败度。

例：如果你的等效技能是 9，而投出了一个 12，；你失败了；你的失败度是 3。

一定要注意你的成功度与失败度，因为很多规则要用到这些数值来计算结果。即使规则不需要这些数字，GM 也可能希望给特别大的成功提供特别好的结果，而给特别大的失败度以特别恶劣的结果！

投骰投出特别高或特别低的数值有特殊的结果——超出一般的成功与失败——不论你失败的成功度与失败度。

大成功

大成功是特别好的结果。你在如下情况中获得大成功：

- 骰子的数值为 3 或 4 总是大成功
- 若你的等效技能*大于 15，骰子的数值为 5 时为大成功
- 若你的等效技能*大于 16，骰子的数值为 6 时为大成功

当你投出大成功的时候，GM 决定发生了什么。总是有好事！投出的数值越低，他给你的“奖励”就越多。

暴击是攻击时的大成功。GM 并不决定结果，而是采用暴击表(556 页)

大失败

大失败时特别糟糕的结果。你在以下情况中获得大失败。

- 骰子数值为 18 时总是大失败
- 若你的等效技能小于等于 15，骰子的数值为 17 时为大失败；否则的话，投出 17 是普通的失败而不是大失败
- 比你的等效技能高出 10 的骰子数值都是大失败：技能为 6 则 16 是大失败；技能为 5 则 15 是大失败，以此类推。

GM 决定发生了什么。总是坏事——骰子数值越大，结果越坏。

致命失误是攻击检定中的大失败。GM 并不决定结果，而是采用致命失误表(556 页)

可选规则：影响成功检定

可选规则：影响成功检定

下面是两个给那些希望玩家通过消耗奖励角色点数影响游戏世界内结果的 GM 准备的选项。

注意这类规则倾向于鼓励玩家牺牲长期发展来获取近期的成功。这一点，对于那些主角常常“胜利”但是力量并不怎么增长的类型比较合适，例如：经典的漫画超级英雄。GM 可能希望对于每个玩家每场游戏能够在这方面消耗的点数设定一个限制。

购买成功

一个玩家可以消耗点数来改变他最近一次成功检定的结果。把大失败变成失败消耗 2CP，把失败变成成功消耗 1CP，把成功变成大成功消耗 2CP。多段转变消耗累加(例如，大失败变成大成功消耗 5CP)。为了防止 PC 通过一堆大成功赢得每一次战斗，GM 可能选择禁止购买大成功，起码是在战斗中。

注意因为“必然成功”会摧毁紧张感，这个可选规则并不推荐在恐怖或是悬疑类型中使用。

玩家叙事

一位玩家可以花费奖励角色点数来声明最近一次成功在游戏世界内的含义。每次他检定成功的时候(或是不需要检定的时候)，他可以花费 2 点 CP，向游戏世界或当前场景内添加一个说得通的元素。投出大成功的话，这么做只需要 1CP。这个花费的减少取代了大成功的一般额外效果。

例子：史密斯博士在联邦先进武器实验室(首字母缩写是 FLAW，漏洞)工作，突然四层楼下闯进来一个巨型机器人。史密斯的感官检定成功了，意识到了这次攻击。史密斯的玩家建议说：“我是在路过安防站的时候，在监视器上看到了那个机器人。”GM 之前根本没有提有安防站或是探头，但是因为这个符合他对于 FLAW 的设想，他同意了。史密斯的玩家支付 2CP，GM 添加了这个场景。

除了说得通之外，建议必须被包括 GM 在内的所有玩家接受。一般而言，GM 应该接受那些充满想象力的、推进剧情的、或是拯救角色性命的建议。GM 应该否决那些导致剧情崩坏、与既有事实矛盾、伤害其他 PC 或是和其他 PC 抢戏的建议。在模糊的情况下，GM 和玩家可以相互妥协。GM 应该对于使用这个规则增加的任何元素做一个记录，因为它在生成以后变成了游戏世界的永久部分！

重试

一些事情你只有一次机会来做(排除炸弹，跳过裂缝，切除发炎的阑尾，用一首歌取悦国王)。其他时候，你可以一遍又一遍地尝试，直到成功为止(撬锁，抓鱼，分析毒药)。还有一些时候，你不会知道你是成功还是失败，导致需要重新开始时已经太迟了(翻译一幅古老的藏宝图，在法国餐馆点单，造一艘船)。最后，有时候你会因为失败而受伤，但可以承受失败几次(爬上墙，打动一个野蛮的部落土人)。

GM 必须，根据玩家陷入的确切情况，使用常识来区分这些情况。规则：

- 如果首次失败就导致了他们的死亡或破坏了尝试的对象，那就这样了。
- 如果失败导致某种损害，先计算损害，并让他们在“合理”时间过后再次尝试。(技能描述经常陈述所需的时间。)
- 如果失败不会造成损害，让他们在合理的时间后再次尝试，但是每次重复尝试为-1，即第二次尝试为-1，第三次尝试为-2，等等 - 直到他们成功或放弃。
- 如果重复的尝试是任务的常态(例如，在战斗中进行攻击)，或者如果是长任务，告诉他们尝试失败了，让他们在通常的时间内进行重试，没有特殊的减值。

对抗

有时会出现两个角色必须比较属性，技能或其他特质来解决竞争的情况。具有最高数字的人并不总是赢……但赢的机会更大。“对抗检定”是一种不详细地把过程展示出来，快速处理这种竞争情况的方法。

在对抗检定中，每个竞争对手都检定被测试的能力(加上所有适用的修正值)，然后将其结果与对手的结果进行比较。有两种不同的方法进行这种比较。

快速对抗

“快速对抗”是一此在很短的时间内完成对抗，通常在一秒钟内，甚至是瞬间完成。

例子包括两个对手去抢夺一把枪，或两个投标手看到谁更接近靶心。每个竞争对手都进行成功检定。如果一个成功，另一个失败，谁赢了是显而易见的。如果两者都成功，胜者是成功度最大的一个；如果两者都失败，胜者是失败度最小的那个。打平意味着没有人胜出(在上面的例子中，两个战士同时抓住了武器，两把飞刀与靶心的距离相同)。

胜出度

胜者击败败者的程度经常很重要——成功 5 对抗失败 5 通常比成功 2 对抗成功 1 的意义要大得多！胜者的“胜出度”是，如果双方都成功，就是双方成功度的差，一方成功一方失败是成功度与失败度的和，双方失败是失败度的差。

抵抗检定

大多数能够影响不情愿的目标的能力都给予目标使用属性、技能或超自然能力来抵抗的机会。这有时是攻击能力和防守者的抵抗间的快速对抗，在这种情况下有两个特殊规则：

1. 攻击者必须成功才能获胜。他不能靠拥有最小的失败度胜出。如果他的检定失败了，他自动输掉对抗，他的目标不需要尝试抵抗检定。
2. 攻击者必须赢才能影响目标。打平算防守方胜。

常规对抗

“常规对抗”是慢速的竞争，双方时常有退有进 - 例如，掰手腕。每个角色每个竞争对手都进行成功检定。如果一个成功，另一个失败，胜利者是显而易见的。如果两者都成功或者两者都失败，双方的相对位置不变，继续投骰。最终，总会有一个角色在另一个角色失败时成功。在这时，检定成功的就是胜者。

每次尝试的游戏时间长度取决于活动类型，由 GM 判断。在战斗的情况下，每次尝试需要一秒钟……但世界的命运决定于谁先找到一个晦涩的文句的图书馆调查对抗中，每次尝试可能代表几天的时间。

极端的数值

如果对抗双方的数值都只有 6 或更低，那么常规对抗会因为双方不停地失败而严重拖长游戏。为了加快节奏，将数值低一方的数值临时提到 10，并且给数值高的一方加上相同的变化量。

例子：5vs3 的对抗中，给双方都加上 7，得到 12vs10

类似地，如果双方的数值都超过 14，那么也会因为谁出失败的概率都很小陷入死局。为了加速，把属性较低一方改到属性 10，然后给数值高的一方减去相同的变化量。

例子：19vs16 的对抗中，从双方的数值减去 6 得到 13vs10.

当双方的数值都高于 20 时——例如，恐龙间的 ST 对抗——即使这个办法也不够用。改为将低的一方降低到 10，然后用高的一方乘以(10/低的一方的数值)，舍去小数。

例如：在 600vs500 的对抗中，将更高数值乘以 10/500，并将低的一方设为 10，变成 12vs10

16 法则

如果超自然攻击(魔法法术、心灵异能等)提供了抵抗检定，而且目标是活体或智慧生物，攻击者的等效技能无法超过 16 或防御者的抵抗能力，二者中取高。

例子：一名巫师的读心术法术等效技能 18，。如果他去读那些意志 16 或更低的角色的心灵，他检定 16。如果他的目标意志 17，他检定 17。如果他的目标意志 18 或更高，他检定 18。

体力活动

下面是一些对于冒险者比较重要的体力活动的规则。对于没有列在这里的事情，精细活需要 DX 检定，靠耐力的需要 HT

检定。决定移动的重量或是做的工作量，使用基本举力。移动的速度应该和基本移动力大致成比例。更多关于基础属性和次级属性的内容参看第一章。

攀爬

要爬比梯子难爬的东西，需要检定攀爬技能(183 页)。这个技能的缺省值是 DX-5。对于这个检定的修正值基于攀爬的难度(见下)。在所有情况中，你都承受相当于你的负重的减值。背着一大堆东西时攀爬相当危险！

攀爬开头时进行一次检定，然后每爬 5 分钟检定一次。任何类型的失败意味着你坠落了(见坠落，431 页)。如果你有根绳子做安全绳，你最多掉到绳子底端，除非你投出的是大失败。

下面的表格给出了常见的攀爬活动中的技能修正值和攀爬速度。在绝大多数时间中，使用“常规”一栏的数据。“战斗”数据是给那些被恐惧或愤怒引起的攀爬，这种攀爬总是至少消耗 1FP，如果在冒险中或是 GM 认为需要，FP 消耗翻倍。战斗中的攀爬需要移动战斗动作。

攀爬种类	修正	战斗	常规
向上爬梯子	无需检定	3 栏/秒	1 栏/秒
向下爬梯子	无需检定	2 栏/秒	1 栏/秒
普通的树	+5	1 英尺/秒	1 英尺/3 秒
普通山体	0	1 英尺/2 秒	10 英尺/分钟
垂直石墙	-3	1 英尺/5 秒	4 英尺/分钟
现代建筑	-3	1 英尺/10 秒	2 英尺/分钟
向上爬绳	-2	1 英尺/秒	20 英尺/分钟
沿绳向下			
(无装备)	-1	2 英尺/秒	30 英尺/分钟
(有装备)	-1	12 英尺/秒	12 英尺/秒

挖掘

挖掘的速度取决于泥土的类型，挖掘者的基本举力(BL，等于 STxST/5)，使用的工具的质量。

松土，沙子等：一个人每小时可以挖掘 2xBL 立方英尺的土(立方英尺/小时，cf/困难 r)

普通土：一个人的挖掘速度是 BL 立方英尺/小时。有镐头的人每小时破碎 4xBL 立方英尺/小时的土，把普通土变成更容易挖走的松土，从而提高挖掘速度。最高效的挖掘方式是一个人拿着镐头，两个人在后面用铲子挖。

硬土、粘土等：必须先用一把镐头破开，速度是 2xBL 立方英尺/小时，然后以 2xBL 立方英尺/小时的速度铲走。一个既有铲子又有镐头的人只能以 0.6BL 立方英尺/小时的速度挖掘——他在换用工具时会浪费时间。

硬质岩石：必须使用一把镐头以 BL 立方英尺/小时的速度破开(非常硬的石头会更慢)，然后以 BL 立方英尺/小时的速度挖走。

以上这些都假定使用的是钢制或是铁质工具！木质工具(TL5 或更低的时候非常正常)速度减半。临时工具——空手、餐具——等速度为 1/4。

时间需求与 FP 消耗

为了得出挖掘所需的洞所需的时间，通过长 x 宽 x 高(单位都是英尺)计算出洞的体积(以立方英尺为单位)。然后除以上面的挖掘速度得出所需的时间。

以松土为目标工作需要 1FP 每小时，普通土消耗 2FP 每小时，硬土消耗 3FP 每小时，硬质岩石消耗 4FP 每小时。

<p>重力差异</p> <p>一个世界的重力以 G 为单位给出，1G 等于地地球的正常重力。作为对照，火星是 0.38G 而月球是 0.17G。</p> <p>微重力是极低的重力(例如，小行星或是小卫星的重力)——游戏中低于 0.1G 的都视为微重力。</p> <p>零重力就是失重，也叫“自由落体”，常见于太空中和那些没有自转、加速或是通过其他方式产生人工重力的宇宙飞船上。</p> <p>在更高或更低的重力下，质量不变而重量发生改变。</p> <p>在不同重力下的负重和移动</p> <p>如果当地重力超过 1G，把你的体重和你携带的所有物品的重量和乘以(以 G 为单位的当地重力-1)。这就是由于高重力你所携带的额外重量。在决定移动力的时候把这个加到你的负重上。</p> <p>例子：你体重 150 磅，带着 30 磅的装备。在 1.2G 的世界上，你携带的额外重量等于(150+30)x(1.2-1)=36 磅。既然你已经带着 30 磅的重量，你的总负重是 66 磅。</p> <p>如果当地重力低于 1G，把你携带的装备的重量乘以当地重力，然后使用这个调整后的重量来计算你的负重。你的体重同样也减少了，这个不会影响负重，但是使得你跳得更远了(见下)。在非常低的重力下，你可能不走路而改为跳，以此移动得比你的基本移动力更快。</p> <p>在零重力下，你漂浮在空间中(除非你有磁力靴或是推进器)。如果你不能飞行，你必须推开一个坚实表面来开始移动。你在这种情况下中的移动力等于你的 ST/2，舍去小数。你会一直保持这个速度，直到你抓到了或是撞到了什么东西！</p> <p>在不同重力中的行动</p> <p>在重力不等于 1G 的情况下，跳跃的规则(352 页)需要调整。你的跳跃距离需要乘以当地重力与 1G 的比值。</p> <p>举个例子，在 1.25G 的条件下，你的跳跃距离是原来的 1/1.25=0.8 倍，而在 0.2 倍重力下，你的跳跃距离是 1/0.2=5 倍远。(例外，计算的时候不要把助跑对于跳高距离的加成乘进去！)如果你因为这个原因，跳跃距离达到了原来的 2 倍或更远，使用超级跳跃的规则来决定你跳跃时的移动速度。</p> <p>当你进行投掷的时候(355 页)，和跳跃一样，将投掷距离乘以 1G 与当地重力之比。投掷物品的伤害不变，因为这个基于物品的质量。</p> <p>重力还会影响坠落。将末速度乘以当地重力。见坠落(431 页)来了解这个意味着什么。</p> <p>在零重力下，你的技能和 DX 检定也会受到影响，见自由落体技能(431 页)。这个对于使用光束武器(除非他们具有后坐力 2 或更高)或是操纵为零重力环境设计的载具和工具的时候(比如，宇宙飞船)不适用。</p> <p>G 增量和属性减值</p> <p>如果当地重力和你习惯的重力环境不同，你可能会变得分不清方向并承受生理不适。你能忍受的没有减值的最大重力变化叫做你的“G 增量”，这个值是 0.2G，除非你具有 G 力抗性优势。(60 页)</p> <p>当你处在高于或低于常规重力时，计算相差的重力等于增量的倍数，舍去小数。这个用来决定你所承受的减值。</p> <p>例如，适应 1G 重力的地球人把 0.81G-1.19G 视为 0 个 G 增量，但是 0.8G 或 1.2G 视作 1 个 G 增量。</p> <p>DX：你每个重力增量承受-1DX 的减值。(如果你拥有重力体验优势你每满两个增量承受-1 减值，见 57 页)这个适用于需要灵活性或判断投射体的轨迹的活动；这个影响阔剑、驾驶、枪械技能但是不影响光束武器或是撬锁技能。</p> <p>IQ：重力每高出 2 个 G 增量，由于脑部供血不足以及全身的疲惫，你受到-1 减值。低重力没有影响。</p> <p>HT：重力每高出 2 个 G 增量，你受到-1 减值，因为你的心脏输血更加困难。你的 FP 值也会降低相同的数值。</p> <p>低重力没有影响——尽管微重力或是零重力会引起太空病。(见太空适应综合征，434 页)，甚至在长期生活中有有害效应。</p> <p>见暂时属性减值(421 页)来了解属性减值如何影响次级属性和技能。</p>

行军

步行跨越地区时可以维持的行军速度由地面移动力得出。从基本移动力开始，然后按负重(见“负重与移动”，17 页)，伤痛(见“一般伤害”，419 页)以及疲劳(见“失去体力点数”，426 页)降低，如果有以上情况的话，从而得到地面移动力。角色在理想条件下一天内可以行军的距离等于 10x 移动力。

如果角色具有增强移动力(地面)优势，他可以把他的移动力乘数乘到上面的行军距离上。例如，增强移动力(地面)1 级可以将移动力乘以 2，使每日行军距离翻倍。参见增强移动力优势的条目(52 页)

成功检定一次行军技能(200 页)能够增加行军距离 20%。每天检定一次。由具有领导力技能 12+的人物率领的群体可以用群体的平均行军技能等级进行检定(对于没有训练过行军技能的人物，他们拥有 HT-5 作为行军技能的缺省值)。成功则让整个群体多行军 20%的距离；失败意味着整个群体未能获得任何加成。

当上面的规则导致一个队伍里面的不同成员的速度不同时，整个队伍要么以最慢的成員的速度行动，要么分开来。注意如果队伍选择了整个群体进行单一的行军检定，他们就已经选择了不分开！

地形

当你知道了角色的在理想条件下的每日行程后，按照地形进行相应的调整：

极差：深深的雪、稠密的森林、丛林、山地、松软的沙地，或是沼泽。x0.20

差：破碎的地形(包括溪流)，森林或是陡峭的山丘。x0.50

一般：稀疏的森林或是平缓的山丘。x1.00

良好：硬化的沙地或是平坦的平原。x1.25

天气

天气条件会进一步调整行军的距离：

下雨：下雨使得离开道路的行军速度减半。下雨对于道路上行军的效果见“道路”(见下)

下雪：深及脚踝的雪使得任何地形中的行动速度减半。更深的雪直接把速度除以 4。例外：雪橇使得旅行者把任何厚度的雪视为一般地形。当使用雪橇行军时，用滑雪技能(221 页)取代行军技能。

冰冻：寒冷加上潮气——下雨、雨夹雪、融雪等——造成了冰冻。被冰覆盖会导致任何地形上的行军速度减半。

坚实的冰，比如冰封的湖泊或是河流，已经是一种独立的地形了，视为“差”这一级的地形。例外：对于那些有冰鞋的角色，坚实的冰面视为良好地形。在使用冰鞋行军的时候，溜冰技能(200 页)取代行军技能。

道路

在晴好的天气里，多数道路视为一般地形，不论道路周边的地形是什么情况。最好的道路甚至可能视为良好地形，从而给予加成。

在雨中，低质量的道路——泥土路或是碎石路——会变成一滩泥水，视为极差地形。更好的道路在雨中表现为一般地形(但是不会视为良好地形)。

下雪和结冰时把道路视为一般地形，但是在路面得到清理之前，天气条目下相应的减值仍然适用。

时间需求与 FP 消耗

这里的规则假定角色花一整天来完成准备出发、行军、休息的全部过程，使得他没有时间来进行学习或是其他活动。不论他的每日行程有多低，都是这样——负重越重、旅行的条件越恶劣，会导致走得越慢而休息也愈加频繁。

如果角色因为冒险的其他事件被打断了行军，当他停下来时候他会丢失 FP。详见体力点数消耗(426 页)。

憋气

冒险者经常需要憋气——不论是为了潜水还是扛过毒气、勒杀、真空等等。角色的 HT 决定了他憋气的时长，见下：

没有活动(例如：静静地坐着或是冥想)：HTx10 秒

轻微活动(例如：操作载具、踩水、走路)：HTx4 秒

剧烈活动(例如：攀爬、战斗或是奔跑)：HT 秒

上面的时间假定角色有 1 秒时间来深呼吸(在战斗中需要一个脑力行动战斗动作)。从呼吸机吸气能将时间乘以 1.5，而如果呼吸机使用的是纯氧则将时间乘以 2.5。成功的呼吸控制技能(182 页)检定在上面的基础上将时间进一步乘以 1.5。但是，如果角色遭到出乎意料的危险，没有进行深呼吸——例如在战斗中遭到催泪手雷——上述时间减半。

不论条件如何，每等级的屏息(41 页)优势使得角色可以憋气的时间翻倍。

在上述的时间结束后，角色开始每秒损失 1FP。当他达到了 FP=0 之后，他必须每秒进行一次意志检定，失败则陷入昏迷，而且如果没有救援的话很可能死去。详见窒息(436 页)。

跳跃

当你尝试跳过比你的角色的 SM 小 3 点或更多的障碍物(包括了绝大多数的普通障碍)时，你的 GM 应该说：“好的，你跳过去了”然后继续。但是如果障碍物明显很大，或是 GM 把有意把这个障碍物作为设置的挑战，使用下面的规则。

跳跃距离

你的基本移动力决定了你的跳跃距离，如下：

跳高：(6x 基本移动力)-10 英寸。例如，基本移动力 6 使得你可以平地跳起 26 英寸。对于助跑起跳，把你的跑过的距离加到公式里面的基本移动力上。助跑起跳最多能增加到的高度是直接起跳的高度的两倍。

跳远：(2x 基本移动力)-3 英尺。例如，基本移动力 6 使得你可以直接跳起 9 英尺。对于助跑起跳，把你的跑过的距离加到公式里面的基本移动力上。助跑起跳最多能增加到的距离是直接起跳的距离的两倍。

对于拥有增强移动力(地面)(52 页)的角色，当他们采取助跑起跳时，可以把公式里面的基本移动力乘以增强移动力优势的移动力倍数，这个取代一般助跑起跳把跑过的距离加到公式里的规则。例如，一匹拥有基本移动力 6 和增强移动力(地面)1 的马，在计算助跑起跳的跳跃距离时如同具有基本移动力 12。

具有超级跳跃(89 页)的角色，每等级的此优势使得跳跃距离翻倍一次，这个与增强移动力的效果叠加！

注意 12 英寸等于 1 英尺，而 3 英尺等于 1 码(也就是战斗地图的 1 格)

可选跳跃规则

以下关于跳跃的规则是可选规则。只有在你享受额外的细节时才使用这些规则！

ST 与跳跃

基本移动力看上去是计算跳跃距离的自然选择。基本移动力代表的是跑步速度，而跑步只不过是一连串的小跳。

然而，在电影和漫画中，许多强壮的怪兽和超级英雄不需要拥有超级速度就能跳得很猛。为了模拟这种效果，GM 可以让那些基本举力超过自身重量的角色，使用 ST/4 和基本移动力中较高的那个作为公式中的基本移动力代入计算。

带着负重跳跃

为了增加真实度，把跳跃距离乘以负重对于移动距离的影响：无负重 x1，轻度负重 x0.8，中度负重 x0.6，重度负重 x0.4，超重负重 x0.2。

战斗中的跳跃

上面的跳跃公式假定你在跳跃前做蹲下等跳跃的准备动作。在战斗中，这种准备等价于连续的两个专注战斗行动。如果没有这样的准备，跳跃距离减半。

如果你需要在战斗中跳过小障碍物(其 SM 比你的角色的 SM 小 3 点或更多)(也就是上文中提到的不需要用跳跃规则去处理的)，你必须选择移动战斗动作，而跳过障碍物额外消耗 1 个移动点。

如果你需要在战斗中跳过(如椅子)或是跳上(如桌子)大型障碍物，你必须选择移动战斗动作，而且这个行动会消耗掉你的整个轮。除非极端情况，GM 应该判定你的跳跃距离足够你完成跳跃(不要因为每次有人跳上椅子就计算一次跳跃距离而拖慢战斗！)

尽管如此，跳高和长距离跳跃都需要进行 DX 检定。困难的跳跃(例如跳进一个坑里)可能会有-1 到-5 的减值。

由 GM 决定是否需要检定以及检定有多少减值。检定失败意味着你摔倒了。从倒地到重新站起来正常需要 2 个改变姿势战斗动作。如果你检定出现了大失败，意味着你撞上了你要跳过或跳上的东西，或是落地不稳摔伤了。

你受到从相应高度跌落的跌落伤害(见跌落，431 页)。

如果你想要不进行 DX 检定慢慢翻过垂直的障碍物，进行连续的两个移动战斗动作。自动成功。

跳跃技能

如果你具有跳跃技能，你可以用你的技能等级的一半来代替上面的跳跃距离计算公式中的基本移动力。而且，当你做出困难的跳跃时，你可以用跳跃技能来代替 DX 进行所需的相关检定

举重与移动东西

基本举力——STxST/5 磅——决定了你能够拿起并移动的重量。如果看起来合理，GM 可能允许多个人物把他们的 BL(不是 ST)加起来使用；例如为了扛担子或是拉车。

单手举重：2xBL(需要 2 秒)

双手举重：8xBL(需要 4 秒)

推与撞翻：12xBL。如果有助跑的话重量翻倍。如果撞翻物件不稳定，GM 也可以提高能撞翻的极限重量，使得能够撞翻一般情况下撞不翻的物体。

背在背上：15xBL。因此你可以携带你自己无法举起的物品……但是你的负重超过 10xBL(也就是“超重载”负重等级)的每一秒钟都会使你损失 1FP。

稍稍推动：基于你的立足点和支撑自己的方式。最多是 50xBL。

推和拉

当你在没有辅助手段的情况下拉动负载时，按全重量计算。在冰雪上拉雪橇，重量/2；拉动两轮车上的荷载，重量/10，四轮车则是除以 20。(记住在除之前加上车或是雪橇的重量！)

在上述的任何情况下，如果路面平滑而且相对平整——例如水泥地面、道路或是结冰的湖面——计算负重时重量除以 2，这个效果与上面的雪橇和车辆效果叠加。

最终能够拉动的货物重量，在计算各种修正后，不能超过 BLx15。使用修正后的重量计算负重水平，由负重水平得出移动力。

在战斗中举重和移动物品

在战斗中，选择花费一秒进行备战动作，你可以捡起一件重量不超过你的基本举力的物品。为了抬起更重的物品，你需要不能中断的连续的准备战斗动作：用一只手需要两个战斗动作，用两只手需要 4 个战斗动作。为了举起一位不愿意被举起的角色，你必须花一秒先抓擒到他(见抓擒，370 页)。他在你尝试举起他的时候可以尝试挣脱！

为了踢倒、撞击、推懂或是用其他方法在战斗中移动障碍物，你需要选择攻击动作。通过这种方式，你可以移动或者撞翻最多 12xBL 的障碍物。如果你有足够的你移动满你的移动力的空间，你可以选择移动动作来撞翻多达(24xBL)的物件。这是对于不能动的物品的规则。对于任何能够抵抗的东西进行的撞击，使用 371 页的冲撞规则。

如果使用纸质战斗地图，请在地图上做标记或是放上一个指示物表示这个物品已经被撞翻了，对于那些直接画在地图上的东西，这一点尤为重要。类似地，被战斗者捡起的物品应该从地图上删去。

在上述情况中，如果一看就能明白这个举动是在合理范围的，不要为了比较重量和 BL 而停下来。使用常识判断。保持有趣！

举重技能

一次成功的举重技能检定，在决定你是否能举起重物时，使得你的 BL 按(+5%x 成功率)计算。例如，如果你拥有举重 14，投出 9 使得你可以举起额外 25%的重量。每次举重检定一次。

跑步

RUNNING

你的跑步速度，或者地面移动力，等于你的基本移动力经过负重的修正——见负重与移动力(17 页)。在战斗中，跑步就是一连串的移动行动。只有当出现以下情况的时候才使用下面那些更加详细的规则：知道英雄们是否赶上了飞机、逃离了残暴的小矮人等等有意义的时候。

冲刺 Sprinting

冲刺是全力奔跑。它非常快，但是也非常消耗体力(见体力消耗，见下文)。当你需要在短时间内移动过一段距离而且可以承

受在到达的时候相对疲劳的后果的时候使用。

当你向前持续移动两秒或更多时间的时候，你可以启用冲刺。从移动的第 2 秒开始，你的移动力+20%。例如，如果你的移动力是 7，你在经过了 1 秒的 7 码/秒的奔跑后可以以 8.4 码/秒的速度冲刺。

在战术地图上，因为移动力总是整数的 1 码 1 格，舍去移动力的小数。在上面的例子中，你在战术地图上的移动力是 8。规定最慢的冲刺者依然能够+1 移动力。因此，速度不足 9 的冲刺者在战术地图上获得的移动力加成都是+1。

如果你具有增强移动力(地面)，你每一秒都可以进行加速，数值等于你的基本移动力，直到你达到最大速度。

你的增强移动力的乘数取代通常的+20%。例如，如果你具有基本移动力 7 和增强移动力 2，你在第一秒的奔跑移动力是 7，第二秒的奔跑移动力是 14，第三秒以 21 的移动力奔跑，并在第四秒达到你的最大速度——移动力 28。

只有当地面平整而且你向着目标移动的路径大体是条直线的时候才能以冲刺速度奔跑。任何对于“向前”移动的中断都会导致你在继续冲刺之前需要以普通地面移动力奔跑一轮。

有节奏的奔跑

如果你需要长跑，你会想要控制跑步节奏来避免早早力竭。有节奏的跑步的速度就是上面计算的冲刺速度的一般。例如，如果你具有地面移动 7，你在良好地形上的跑步速度就是 4.2 码/秒，也就是说，你跑一英里需要 7 分钟。

体力消耗

每经过 15 秒的冲刺或是 1 分钟的有节奏奔跑，检定 HT 或跑步技能(取高)。如果失败，你损失 1FP。一旦你的 FP 掉到 1/3 以下，你移动力减半因而也会影响跑步速度。

注意，既然有节奏奔跑的速度虽然只有冲刺的一半，但是消耗 FP 的速率是 1/4，所以有节奏奔跑在能量耗尽之前能够跑出的距离是冲刺的一倍。对于那些具有机械超特性的角色则不然。

游泳

SWIMMING

如果你不是两栖(优势，40 页)或是水生(劣势，145 页)，当你进入没过你的头顶的水中的时候，你必须检定你的游泳技能(224 页)。游泳的缺省值是 HT-4。当你入水的时候检定一次，之后每 5 分钟检定一次。

修正值：如果你主动入水，+3；等于你的负重等级乘以 2 的减值(例如，重载带来-6 减值)；如果你超重，+1，；肥胖，+3；非常肥胖，+5(参见体型，18 页)

如果检定失败，你呛水了！你失去 1FP，5 秒后再检定一次——如此反复，直到你溺水、被人救起(见救生，见下)或者在某次检定中成功，因而将你的头成功抬出水面。如果你成功摆脱了，1 分钟后再检定一次，如果这次也成功，重新回到 5 分钟检定一次的频率上。是的，你可以喊救命！

如果你的首次游泳检定成功，你可以摆脱身上的铠甲等等。摆脱每件物品需要一次 DX 检定；如果要摆脱盾牌、头盔、或躯干部位的铠甲，有-4 减值。检定失败意味着你呛水了，后果同上。

一旦你的 FP 到了 0，你每秒必须进行一次意志检定，失败则陷入昏迷，因而若无人施救很可能死亡。细节见窒息(436 页)。

游泳速度

像人类这样的陆地动物具有等于基本移动力/5(舍去小数)的水中移动力，不过这个数据可以微调，见其他环境中的移动力(18 页)

对于这类角色，最低的水中移动力是 1 码/秒。两栖和水生的动物具有等于他们的基本移动力的水中移动力。

当进行长距离的游泳的时候，使用 10 秒作为时间单位。你在 10 秒内可以游过的距离等于 10 乘以你的水中移动力再乘以负重修正(见负重和移动，17 页)。例如，水中移动力 1 和重载意味着每 10 秒可以游 4 秒。

如果你游得很慢，或者只是保持漂浮，只需 30 分钟进行一次检定。

救生

你可以使用游泳技能拯救将要溺水的人。进行一次游泳-5 的检定，加上或减去你与拯救对象之间的 ST 差距。

如果玩家想出来救人的妙法，GM 可以给检定加值。

如果失败，你也呛水了，并且损失 1FP，但是可以在一分钟后重新尝试。如果出现大失败，那人差点把你也淹死！这种事情

消耗 6FP，而且你必须放弃救人的尝试。

接物

如果某人扔东西砸你，你可以进行一次主动防御来躲开它。但是，如果他有意把东西抛给你接住——需要成功地将东西扔到你所在的大致位置——你可以试着接住它。检定 DX 或是合适的体育技能来接住它，如果你没有选择等待行动，有-4；但是投掷者的投掷检定每成功 2 点，你获得+1。这个算在你接东西的手进行了一次招架。

你也可以试图半途拦住投出的物品。这个视为招架投掷武器(见招架，376 页)。如果你成功，你把投掷出去的东西在半空抓住了。

投掷

THROWING

你可以投掷任何拿起来的東西——也就是重量不超出 BL 乘 8 的东西。如果你要投掷的物品没有已经在你手中，你必须进行一个或多个准备战斗动作来把东西捡起来。具体见举重和移动东西(353 页)

在战斗中投掷物品——不管是不是作为攻击——需要一个攻击战斗动作。你可以单手投掷重量不超过 2XBL 的物体；更重的物体需要双手投掷。检定 DX-3 来击中特定目标，或 DX 来把东西丢向区域内。通常的目标大小、速度、距离的减值仍然适用。

投掷距离

为了避免用数学拖慢游戏，GM 应该允许任何他觉得合理的投掷……但是如果你需要知道投掷物品具体能投出多少距离，使用下面的步骤：

- 1. 将物品的重量(以磅为单位)除以你的 BL 得到“重量比”
- 2. 找到表里面对应的“重量比”，落在两个数值间的值取高数值。
- 3. 找到对应的“距离乘数”
- 4. 用距离乘数乘以 ST 得到距离。

重量比	距离乘数	重量比	距离乘数
0.05	3.5	2.0	0.30
0.10	2.5	2.5	0.25
0.15	2.0	3.0	0.20
0.20	1.5	4.0	0.15
0.25	1.2	5.0	0.12
0.30	1.1	6.0	0.10
0.40	1.0	7.0	0.09
0.50	0.8	8.0	0.08
0.75	0.7	9.0	0.07

1.0 0	0.6	10. 0	0.06
1.5 0	0.4	12. 0	0.05

例子：你拥有 ST12，给了 BL29 磅。你需要把一具 120 磅的尸体扔过 2 码的坑。除以 BL：120/29=4.1。这个在 4.0 和 5.0 之间，所以取 5.0. 对应的距离修正是 0.12。将 0.12 乘以 ST，你的射程就是 0.12 乘以 12=1.4 码。啊偶！尸体直接掉进了坑底。

投掷物品的伤害

投掷物品造成你 ST 对应的推动伤害(见伤害表，16 页)。伤害通常是钝击的，但是 GM 可能判定尖锐物品造成 cut、pi、或 imp 类型的伤害。脆弱的物品(或者是被投掷的角色)受到相同规模的伤害值，但是目标与被投掷的物品的伤害分别投骰。

重量-伤害表	
不 多 于 BL/8	Thr，每个骰子-2
不 多 于 BL/4	Thr，每个骰子-1
不 多 于 BL/2	Thr
不 多 于 BL	Thr，每个骰子+1
不 多 于 2xBL	Thr
不 多 于 4xBL	Thr，每个骰子-1/2(舍去 小数)
不 多 于 8xBL	Thr，每个骰子-1

例子：你具有 ST28，给了你 BL157 磅，戳刺伤害 3d-1。你用一包 50 磅的水泥击中了敌人。水泥的重量是 BL/4(39 磅)到 BL/2(78 磅)。从表中可以看到它造成的就是戳刺伤害，3d-1。

投掷技能与投掷绝学技能

当你投掷可以握在手掌中的物件——例如瓶子、石头、手榴弹——的时候，你可以检定投掷技能(226 页)来攻击特定目标或是一个区域。并且，如果你的投掷技能达到 DX+1 的等级，在乘以表中距离前，将 ST+1 计算。

如果达到 DX+2 或更高，ST 加值改为+2。

如果你拥有投掷绝学技能，你可以用它投掷任何物品。检定技能作为攻击检定。如果你的投掷绝学达到 DX 的等级，在乘以表中距离前，将 ST+1 计算，并且每个骰子伤害+1。如果达到 DX+1 或更高，加值改为+2。

投掷武器 *Thrown Weapons*

以上的规则是用来投掷石头、尸体、电视机……武器以外的一切。投掷武器有三个区别：

1. 投掷武器使用投掷武器技能(226 页)来进行攻击检定，而不是 DX 或投掷技能(但是投掷绝学是能够用来投掷武器的)
2. 许多投掷武器的飞行距离超过“普通”物品，因为这些武器拥有流线外形和稳定手段。其他武器则因投掷方式具有较低的射程，例如，你可以按这里的规则投掷小刀，但是要让小刀尖头击中目标并且造成伤害的射程
3. 投掷武器具有尖头、锋刃、高密度的头部等，聚焦了碰撞的力道。它们几乎总是能造成比上述规则规定的伤害值更多的伤害。

付出额外努力

EXTRA EFFORT

(尝试游戏术语尽量用标记)

在干体力活的时候,有时单靠意志的力量,你能突破自身肌体的极限来达到目标。这种动作的游戏术语是“付出额外努力/extra effort”(译者:求更好译名,现在这个太容易和正常的用语混淆了)。注意如果你拥有机械特质(译者:meta-trait,指的是用多个人物特质合并而成的项目,在人物卡上不列出组成部分),你将不能付出额外努力!

你可以在如下的情况中付出额外努力:提升挖掘和举重时的基本举力(不是提升 ST);提升行军时的每日行程;提升跑步和游泳时的移动力;提升跳跃时的跳跃距离(不是提升基本移动力);在投掷时、进行单一的 ST 检定时、拉开超过你 ST 的弓或给超过你 ST 的弩上弦。你不能用付出额外努力来提升你的憋气时间——这只会适得其反!

为了进行一次付出额外努力,需要一次成功的意志检定。

修正值:每增加 5%的能力, -1(例如,要增加 10%的 ST,投-2)。如果你处于疲劳(译者:应指 FP 不为满),额外获得减值,等于已经损失的 FP 值。如果你出于恐惧、愤怒、或者对所爱之人的关切而行动, +5(此项目由 GM 裁断,但是为了获得这个加值,通常必须在一次恐惧检定中失败、相符的劣势的自控检定失败或是被人成功使用威胁技能)

不论成功还是失败,付出额外努力总是消耗 FP。立即完成的行动(例如跳跃与投掷)消耗固定的每次尝试 1FP。持续的行动(挖掘、跑步、游泳等)需要重复进行付出额外努力的检定,并且每次检定消耗 1FP。行军另有规则,见下。在进行付出额外努力的意志检定之后立即支付 FP 消耗。注意为某一次付出额外努力所支付的 FP 对这次检定没有影响,但是会影响之后的检定。如果成功,你在对应的身体能力上获得所预期的加成。这不能保证你能完成想通过额外努力来完成的任务,例如,一次付出额外努力的跳跃仍然可能因为 DX 检定失败而跳不到。如果出现了大成功,这次付出额外努力不消耗 FP。

如果失败,你只能做到没有付出额外努力所能做到的程度。

大失败意味着你损失了与 FP 消耗相等的 HP——也包括尝试该行动本身所需的 FP——而且行动自动失败!如果你投出了自然骰 18,你必须立即进行一次 HT 检定来避免因为这一行动获得暂时的对应劣势(例子见下)。按照“致残伤害的持续时间”一节(422 页)的规则来处理痊愈。一次足够糟糕的 HT 检定可以造成永久性劣势!

对于特定体力活的特殊说明

当进行付出额外努力时,你可以选择进行一次基于意志的相应技能(行军、跳跃、举重、跑步、游泳或投掷)检定来取代意志检定。

挖掘:每个小时的挖掘都需要进行一次付出额外努力检定并支付 1FP,与正常的 FP 消耗叠加。大失败的伤害计算在你的背部,而且只能通过休息回复(不能通过急救);自然骰 18 意味着你获得了暂时的背痛劣势(123 页)。

行军:每天进行一次付出额外努力检定。付出额外努力检定会使你停止行军时的 FP 损失+2(见疲劳,426 页)。大失败的伤害视为在一天结束时造成,并且数值等于调整后的 FP 消耗。例如,如果你本来在停止时损失 5FP,使用付出额外努力会让你改为损失 7 点——如果你在付出额外努力检定得到的是大失败,今天结束时损失 7HP!当同时使用行军技能时,两个检定合并,只进行一次基于意志的行军技能检定,在技能原有的+20%基础上,每+5%行程就-1 减值(+25%则-1, +30 需-2,以此类推)

跳跃:大失败的伤害附加在脚或腿上(GM 决定,或是投骰子随机决定);自然骰 18 意味着你暂时获得了腿部残疾劣势(见瘸, 141 页)

举重与移动物件:每个分钟的出工都需要进行一次付出额外努力检定并支付 1FP,与超过 BLx10 时每秒 1 点的 FP 消耗叠加。大失败的处理同挖掘。当同时使用举重技能时,两个检定合并,只进行一次基于意志的举重技能检定, -1 每+10%基本举力,这个效果取代原有的每一点成功度+5%。

跑步:每冲刺 15 秒或每慢跑 1 分钟都需要进行一次付出额外努力检定并支付 1FP,与 HT 检定失败的 FP 消耗叠加。当出现大失败时,伤害附加在你的一条腿上;自然骰 18 意味着你暂时获得了腿部残疾劣势(见瘸, 141 页)

游泳:游泳每 1 分钟都需要进行一次付出额外努力检定并支付 1FP,与 HT 检定失败的 FP 消耗叠加。

投掷:增加的 ST 既提升伤害又提升投掷距离,但是对于决定你能投掷什么的基本举重没有效果。为了提升你的投掷重量,

先要进行一次独立的对举重付出额外努力的检定！投掷和投掷之术这两个技能的加成在计算完付出额外努力后使用。

可选规则：在战斗中付出额外努力

GM 可以允许战士们在战斗中使用额外努力。这些规则与上面的完全不同——主要是为了避免因为额外的检定和计算导致战斗变慢。

你必须在进行攻击或防御检定前宣告你使用额外努力并支付所需的 FP。检定大失败会对你的手臂(如果你在格挡、招架或是使用盾牌、武器或是空手攻击)或腿(如果你在闪避或踢)造成 1 伤害，附加在正常的重大失手效果上。DR 对于这种伤害没有任何效果。

狂热防御：如果你选择了全力攻击以外的动作，你可以消耗 1FP 使一次主动防御检定+2(你可以使用这一减值来抵消重复招架的减值，见“招架”，376 页)

乱舞攻击：如果你选择攻击动作，你可以减半快速攻击的减值(见快速攻击，370 页)，每次攻击消耗 1FP。

猛力攻击：如果你选择攻击动作，你可以获得全力攻击(强度)(见“全力攻击”，365 页)的伤害加成而不损失你的防御。每次攻击消耗 1FP。

你不能同时使用乱舞攻击和猛力攻击！

感知检定

“感知检定”包括视觉检定，听觉检定，味觉/触觉检定，以及所有使用扫描感官(81 页)和震颤感知(96 页)等特殊感官的检定。

要使用某项感官发现某样东西，检定你的感知(PER)次级属性+对应的敏锐感官优势(35 页)：敏锐视觉对应视觉检定、敏锐听觉对应听觉检定，以此类推。

理解检定：一次成功的感知检定意味着你注意到了什么东西的存在。一般情况下，这已经足够了，但是 GM 可能认为光感知到它的存在还不够，必须要理解你察觉到的东西究竟是什么；例如，理解到你听到的“猫头鹰啼”其实是印第安战士的暗语，或是你闻到的淡淡香气属于一种食人植物的花香。如果任何人都有机会理解感知到的东西，进行 IQ 检定；如果必须要懂行的人才能理解，进行技能检定。

危险感知：如果你具有危险感知(47 页)并且由于感知检定或是理解检定失败没能注意到对你有危险的东西，GM 必须暗骰一次你的 PER 属性检定。如果成功，你由于不知名原因感应到了危险的存在！

视觉检定

当 GM 认为你看没看到某样东西有影响的时候，进行视觉检定

修正：敏锐视觉的加值：全光谱视觉，+3；目标的距离和体积修正值(550 页)；部分黑暗，-1 到-9。在完全黑暗中，若没有特别的优势或是技术手段，视觉检定是必然失败的。注意到直接暴露在你的视线里面的东西——例如，马路上一辆冲向你的汽车——的检定有+10 加值。这个加值对于发现隐藏的物件、阅读文本、识别面容等等都无效。

当你尝试发现被刻意隐藏的东西的时候，GM 应这次检定作为与隐藏东西的技能(伪装、秘密携带等)快速对抗检定来处理，也应允许——甚至是要求——使用一种技能(比如观察或是搜索)来取代感知(PER)来进行检定。

注意行星的曲率会导致地平线阻挡视线。对于 5-6 英尺高的观察者，在地球大小的行星上，到了 3 英里左右视线就会被地平线挡住。对于位于高处或是身材更高的观察者，GM 应该增加可视范围。而太空中根本没有地平线！

有益的优势：每等级的夜视能力能够抵消一点部分黑暗的-1 减值，而黑暗视觉能让你抵消黑暗的减值。边缘视觉使得你能够进行一次视觉检定来观察到任何不属于绝对、完全、直接位于你背后的东西——而 360 度视觉使得你甚至可以看到绝对、完全、直接位于你背后的东西！每等级的望远视觉可以抵消一点-1 的距离减值。

妨害的劣势：视力不良会给予你的视觉检定-6，如果你属于近视，这个减值适用于观察任何 1 码以外的东西；如果你属于远视，观察任何 1 码内的东西适用这个减值。有限视角使得你不能注意到任何没有位于你正在看的方向上的东西。目盲意味着你根本什么都看不到！

听觉检定

当 GM 认为你听没听到某样东西有影响的时候，进行听觉检定。如果还需要分辨出谈话的内容，GM 经常会要求进行额外的一次 IQ 检定，特别是谈话使用的是外语。

修正：敏锐听觉的加值；高识别听觉，+4；听力障碍，-4。基于声音和周围噪声的响度，GM 可以给予加值与减值。对于某个声音，在给定的距离上，进行听觉检定没有减值见下表。你与声源的距离每比给出的距离靠近达到上一行，检定就要+1 加值，而每远离声源达到下一行，检定就要-1。例如，在 8 米外听到普通对话的减值是-3。

当你尝试听到试图安静地移动的某人时，GM 应把这次检定作为对抗他的潜行技能的快速对抗检定。如果你有意主动的去监听这类行动，GM 应允许你使用观察技能去代替感知(PER)进行检定。

有益的优势：抛物线听觉使得你可以把远方的声音当作近处的声音来听。次声听觉和超声听觉使得你可以发现普通人类无法听到的声音。

妨害的劣势：如果你有耳聋，你什么都听不见！

听觉距离表	
声音	距离 (码)
树叶沙沙作响	1/4
安静地谈话	1/2
一般对话	1
稀疏的交通流	2
大声谈话	4
吵闹的办公室	8
普通的交通流	16
“安静的”摇滚乐队	32
密集的交通流	64
喷气式飞机起飞	128
非常吵闹的摇滚乐队	256
“死亡重金属”	512

味觉/嗅觉检定

味觉与嗅觉是同一种知觉的两种体现。进行味觉检定来确定是否注意到某种味道，嗅觉检定来确定气味。

修正值：所有的敏锐味觉与嗅觉检定；+4 高识别嗅觉或味觉(对应的优势)。GM 应对于特别浓烈或是微弱的味道给予修正值，对于伪装过的味道可以进行伪装。

有益的优势：高识别嗅觉和高识别味觉(对应的优势)除了能够给予你的检定加值，而且使得你的嗅觉和味觉足以分辨人、地方和东西，精度相当于常人的听觉或视觉。

妨害的劣势：无嗅觉/听觉使得你无法尝出和闻出任何东西。

影响检定

一次“影响检定”意味着一次有意识地从 NPC 那里获得正面回应的尝试。有着合适的“影响技能”的 PC 总是可以选择用影响检定来取代反应检定(前提是 GM 认为条件允许使用技能)。关于 NPC 反应的更多信息请见 494 页的“反应检定”一

节。

你需要选择使用哪种影响技能：外交 Diplomacy，唬骗 Fast-Talk，威吓 Intimidation，礼仪 Savoir-Faire，性感 Sex Appeal，或黑街 Streetwise(译者：这些译名来自我记得的 DND 和 WOD 类似技能的翻译，另外，Savoir-Faire 被广泛误译为“机智/随机应变”)。请小心选择。GM 有时会允许其他技能来充当影响技能(例如面对法官时使用法律技能)。然后进行一次快速对抗：你的影响技能 vs 目标的意志。

修正值：所有属于你自身的反应检定修正值(尽管 GM 或者技能描述可能会排除一部分反应修正值)；技能描述里给出的所有特殊修正值；使用不适合的影响技能可能是-1 到-10(由 GM 决定)。

如果你胜出了，你从那个 NPC 处获得“好”的反应结果——如果你使用性感则是“非常好”。任何其他结果都会导致 NPC 发现你笨拙的操纵企图。这会导致“坏”的反应——如果你使用威吓则是“非常坏”(见威吓，202 页)。例外：如果你使用的是交涉，GM 会同时进行一次普通的反应检定，并从两个检定的结果中取好的。因此，交涉是相对稳妥的选择……

如果目标角色拥有 Indomitable(绝不动摇，60 页)优势，你自动输掉对抗，除非你具有下列优势中适合目标的：Empathy、Animal Empathy、Plant Empathy、Spirit Empathy。对于具有 Unfazeable(免疫恐惧，95 页)的角色进行威吓同样是自动失败。另一个极端是那些具有 Slave Mentality(奴性结构，154 页)劣势的角色，你对他们的影响检定对抗自动胜出，无需掷骰。

心理战

你可以使用宣传技能来进行媒体操纵，心理学技能则用于进行其他类型的“心战”。这也属于影响检定。使用你的传达目标而不是你本人的反应检定修正值，而且对抗的是目标人群的平均意志。

影响 PC

影响检定被设计用于允许 PC 影响 NPC 的反应。GM 不应该为 NPC 进行影响检定然后告诉 PC 该怎么做。多数玩家对于 NPC 的反应来自 GM 对于该角色的阐述，而且很少有人喜欢被告知，他们必须向一个他们不喜欢或不信任的 NPC 扮演出正面的反应。

这并不意味这 NPC 不能影响 PC！如果 NPC 在对 PC 的影响检定中成功，GM 应该把 NPC 在这次检定中的胜出度作为加值或减值(看情况)，施加给被影响的 PC 对这位 NPC 的检定中。例如，如果一名美丽的间谍使用性感胜出了 PC 的意志，胜出度为 3，则 PC 将会要承受好色劣势的自控检定-3，那位间谍说谎时察觉谎言技能检定-3 等惩罚。欢迎创新！

意志检定

当你承受压力或是遭受干扰时，GM 可能要求你检定你的意志来维持注意力。成功意味着你正常行动。而失败则意味着你向恐惧、压力屈服，被从你正在做的事情上分心，等等。

意志检定失败的结果往往类似心理类劣势的自控检定失败。但是这两者是不同的。你需要进行哪种检定取决于引发压力的原因而不是造成的效果。

如果是游戏世界内事件引起的、任何人意志检定失败都会获得的负面效应(分心、震慑等)，即使你有完全相同的心理类劣势，而且检定的成功率和意志检定还不同，你也和其他角色一样进行意志检定。

如果是心理类劣势引起的负面效应，你要检定的是自控检定，即使同样的负面效应用你的意志属性检定成功率不同。尽管如此，对于自控检定和意志检定的修正值往往是相通的。例如，一种给予你在抵抗干扰时的意志检定+2 加值的药品也给予你对抗会引起分心的劣势的自控检定+2 加值。

恐惧检定

恐惧检定是抵抗恐惧的一种意志检定。恐惧检定的发生概率完全由 GM 决定。在恐怖游戏战役类型，也就是那种让普通人面对非常恶心恐怖的事物的战役中(译者：想想 COC)，恐惧检定会非常频繁！通过简单的改造，这里的规则也可用于敬畏、困惑等情形。

作为一般规则，“普通”的恐怖事物不需要进行恐惧检定。恐惧检定是给那些不同寻常的、足以让某些人吓呆甚至留下永久性心理阴影的恐怖事物。

具体哪些算普通要看角色和设定。这可能是角色故事的切入点。一个普通的 21 世纪美国人，遇到怪兽、死尸、超自然现象时需要做恐惧检定。同一场游戏中，一名久经沙场的特种部队就不需要为死尸做检定。而另一场奇幻战役中，所有这些都是非常正常的……很危险，但是也很正常。从另一方面来讲，奇幻角色被送到 21 世纪而又看到了高速公路时可能需要做恐惧

检定……

恐惧检定修正值

以下的修正值是可以叠加的。

优势与劣势：所有的无畏优势加值与胆怯劣势减值；战斗反射+2，畏惧战斗-2；其他修正值看情况：如果你的个人安危受到影响，怯懦劣势给予-1 到-4；冲入危险境地时蛮勇福星给予+1；对抗你的崇高目标所要对抗的威胁时，崇高目标给予+1，；面对怪兽时，异种爱好者(译者：这个劣势的拥有者会去握克总的(触)手)给予+1 到+4。

尸体：安详的，为了葬礼布置好的尸体，+6；没有暴力痕迹的尸体，+2；死于普通暴力的尸体，无加减值；特别残忍的毁坏，-1 到-3。如果死者是你的被保护者，额外-6。

战斗的炽热：如果恐惧事物出现时你已经在战斗，+5。

怪物：给定的怪兽可能给予-1 到-10；对于大量的怪兽，5 只给予-1，10 只给予-2，20 个给予-3，50 个给予-4，100 个给予-5。

物理环境：如果尸体、怪物碰到了你，-1。如果你在非常远的距离(起码 100 码)发现，+1；如果你使用遥感手段(使用遥感优势、闭路电视等)接触，+3；如果你所在的区域被物理隔离，-1；夜间或暗处(如果你是夜行生物则是白天)-1；孤身一人(或者你以为自己孤身一人)，-2。

事先准备：如果你个人经历过这种威胁，+1；对于特定威胁，24 小时内接触过则+1；如果你了解过这种特定情况的具体细节则+1 至+3(依赖于报告的质量)

14 法则

在进行恐惧检定时，如果经过调整后的意志超过 13，就把调整后的数值降到 13。这意味着恐惧检定时投出 14 或以上一定会失败。这条法则不适用于其他意志检定(抵抗检定、防止分心检定等等)——只适用于恐惧检定。

恐惧检定表

当你的恐惧检定失败时，投 3d，加上你的失败度，然后查下表。有时候这会产生说不通的结果。这时 GM 应该重投或是手动指定结果——特别是那些用于表示敬畏(例如神性之美)或是扭曲思维的复杂(例如扭曲的几何关系或是极端的哲学概念)而不是恐惧的恐惧检定。

许多表中结果会带来新的心理类怪癖和劣势。这些由 GM 指定，也必须和引发恐惧的事件有关。如果可能的话，也应该与倒霉蛋原有的心理类特性有关。通过这种方式获得的人物特性会降低角色的总点数。

4, 5-震慑一秒。下一秒自动恢复。

6, 7-震慑一秒。之后每秒进行一次无修正的意志检定，成功则脱离震慑状态。

8, 9-震慑一秒。之后每秒进行一次意志检定，修正值与引发震慑的恐惧检定的修正值相同，成功则脱离震慑状态。

10-震慑 1d 秒。之后每秒进行一次意志检定，修正值同上，成功则脱离震慑状态。

11-震慑 2d 秒。之后每秒进行一次意志检定，修正值同上，成功则脱离震慑状态。

12-把吃下去的东西都吐了出来。视为 25-HT 秒的呕吐状态。之后每秒进行一次 HT 检定来摆脱。具体见不良状态(428 页)。基于当时的环境，这可能只是比较尴尬。

13-获得一个新的心智类怪癖(见 162 页，怪癖)。这是唯一一种会导致怪癖超过 5 个的情况

14, 15-失去 1dFP，并同结果 10，震慑 1d 秒

16, 震慑 1d 秒，同 10；同时获得一个新的怪癖，同 13

17-昏迷 1d 分钟，然后每分钟进行一次 HT 检定来恢复

18-同上昏迷，同时立即进行一次 HT 检定，若失败则在昏倒当时损失 1HP

19, 严重的昏迷。持续 2d 分钟，然后每分钟进行一次 HT 检定来恢复。自带损失 1HP。

20-接近休克的昏迷。持续 4d 分钟，同时损失 1dFP。

21-恐慌，你一边跑来跑去一边尖叫，坐在地上痛哭，或是做其他毫无意义的举动，持续 1d 分钟。然后，每分钟进行一次无修正的意志检定来摆脱。

22-获得一个价值-10 的错误认知劣势(130 页)。

23-获得一个价值-10 的恐惧症劣势(148 页)，或是其他-10 点的心理类劣势。

24-严重生理反应，由 GM 决定：一夜白头，一夜之间老了 5 岁，听力障碍等。用游戏术语就是获得-15 点的生理类劣势。(在

此处，每老一岁等于-3 点)

25-如果你已经有了与引发恐惧的事物有关的恐惧症劣势或是其他心理类劣势。你的自控值下降一个等级。如果没有，或是你的自控值已经降低到了 6，获得一个价值-10 的恐惧症劣势，或是其他-10 点的心理类劣势。

26-昏迷 1d 分钟，同 18；同时获得一个价值-10 的错误认知劣势，同 22。

27-昏迷 1d 分钟，同 18；同时获得一个-10 点的心理类劣势，同 23。

28-轻症深度昏迷。你失去意识，每 30 分钟进行一次 HT 检定来恢复。你醒来后的 6 小时内所有技能检定和属性检定有-2 减值。

29-深度昏迷。同上，但是你失去意识的时间为 1d 小时，这段时间过去才开始进行 HT 检定，如果失败则继续深度昏迷 1d 小时。

30-紧张症。双眼无神，失去自主能力 1d 天。然后进行 HT 检定，失败则继续不能自己 1d 天。如果你没有接受医疗看护，第一天损失 1HP，第二天损失 2hp，以此类推。如果你活下来了，并且醒来了，所有所有技能检定和属性检定有-2 减值，持续时间等同于整场紧张症的持续时间。

31-痉挛。你失去对身体的控制，立即摔倒并持续 1d 分钟并损失 1dFP。同时进行 HT 检定，失败则损失 1dHP。大失败则永久损失 1HT。

32-心脏病发作。你立即摔倒并因为心脏病或是中风而损失 2dHP。

33-全面恐慌。你完全失控，可能做出任何事情(GM 投 3d，投出的值越高，你做的事情越无用)。举例来说，你可能为了躲开怪物而跳下悬崖。如果你活过了你做的第一件事情，进行意志检定来摆脱恐慌。如果你失败了，GM 为你投另一次 3d 来决定你的第二件傻事，以此类推。

34-获得一个价值-15 的错误认知劣势(130 页)。

35-获得一个价值-15 的恐惧症劣势(148 页)，或是其他-15 点的心理类劣势。

36-剧烈生理反应，同 24，但是获得等于-20 点生理类劣势。

37-剧烈生理反应，同 24，但是获得等于-30 点生理类劣势。

38-深度昏迷，同 29；同时获得一个价值-15 的错误认知劣势，同 34

39-深度昏迷，同 29；同时获得一个价值-15 的恐惧症劣势或是其他-15 点的心理类劣势，同 35

40+-同 39，但是遭受恐惧的角色永久损失 1 点 IQ。

第十一章 战斗

完整的战斗系统占了三大章。此章内容为基本战斗规则，第 12 章增添的规则主要是为在六边形网格上使用计数器和模型进行的战斗而准备的，13 章为各种特殊的战斗状况补充提供。和角色创造系统相同，此战斗系统同等地适用于 PC 和 NPC。GM 决定何时开始使用战斗规则。一般用于战斗看上去就要发生，并且参战人物为了取得战术优势而行动的时候，但在某些“动作”场合下，如追逐和竞赛，GM 也可以启用这些规则来解决。

战斗轮次

战斗一秒一秒地发生。参与战斗的每名角色每秒都能得到一次行动机会，称作他的“轮”。当所有人的轮过去后，这一秒也过去了。

GM 不应被一秒的时间尺度约束。这只是一种把一场战斗分割成容易处理的段落的方法!他可以地自由在剧情需要时停止战斗，也可以在非战斗情节为更多战斗让路时重启战斗。想象一场奔跑中的枪战，参与者们跃过房顶，追着对方在消防梯上爬上爬下：GM 可以决定在这里使用扮演，和敏捷值或相关技能(如跳跃等)的检定，间或辅以几秒短暂战斗——如果他觉得双方可以准确地瞄准对手。

有效角色

一名“有效角色”是指参与战斗且具有行动能力的角色。处在昏迷、睡着等状态下的角色，不是有效角色。而选择不做行动的角色仍然是有效角色——“不做行动”是一个有效的战斗动作。

轮次

“轮次”是有效角色进行各自轮的次序。它在战斗开始前被决定好，然后整场战斗都不会改变。基本速度最高的战斗人员最先行动，接着是次高那个等等，依次按基本速度排序。当所有有效角色依次行动完毕，这一秒也就结束了然后就是下一秒。

相等速度：如果多名不同 NPC 拥有同样的基本速度，GM 可自行决定谁先来——这并不重要。若有 PC 与 NPC 基本速度相同，就看最高敏捷值(DX)。如果 DX 也相同，GM 就在战斗开始前随机掷骰决定谁先谁后，并在整场咱都中都使用这个顺序。

次序图：如果一场战斗有多名参与者，GM 可能发现画一张简表，标明各人的轮次非常有用。

“你的轮”

一个给定的参与者的一轮长度是 1 秒，从他选择一个动作延续到他下一次有机会选择动作。这一轮与其他角色的轮重叠(按：大概就是说所有人的轮都是在同一秒内发生的)。

动作

“动作”就是你的轮可以做的行动。每轮你必须选择以下一种动作：瞄准，全力攻击，全力防御，攻击，姿势转换，专注，不做行动，估量，佯攻，移动，移动攻击，准备，或者等待。你的选择决定这一轮你能做什么，并且规定你能选择的主动防御和移动。

多重动作与整轮动作

一般角色在他的行动轮内只能选择一个动作。然而某些特质将赋予你超人的速度，能在 1 轮里进行多个动作！

部分动作被描述为“整轮的”动作。如果你选择了其中一个，那么该轮之内它将是唯一能执行的动作，无论你行动速度多快，你都必须用整秒来完成这个动作。

主动防御与动作

你所选择的动作会影响你的“主动防御”——闪避，招架，格挡的能力(参看 374 页，防御)。当你被攻击时，你只能选择一种主动防御。最近的一个动作决定你可使用何种主动防御。

本轮选择的动作会一直影响你的主动防御，直至下一轮换成其他动作。比如你选择全力防御(一个能获得防御加成的动作)，在结束你的轮后，如果你受到攻击，那么你的主动防御就会得到加成。这个效果会持续到下一轮你选择其他动作为止。

如果你没来得及选择某个动作之前就被攻击了——通常是战斗初始——将被视为选择“不做行动”(参看 364 页)。

移动与动作

大部分动作都允许某种形式的移动。移动和移动攻击允许你快速移动，你可以进行满额的移动。其他动作例如全力攻击则将其限制为为满额几分之几。

很多动作都把你的移动限制为“迈步”。这种方式只能达到你满额移动的 1/10，最低 1 码，你可以朝任何方向移动，转向(如回头)，或二者兼有。你可以在剩下的动作之前或之后移动，例如你可以先迈步后攻击，也可以先攻击后迈步。

一些动作不允许移动。尤其是改变姿势或不做行动时。

要了解更多关于移动的信息，请参看移动(364 页)与移动和战斗(367 页)。

即时动作

“即时动作”是你在执行任何动作的过程中都可以做的动作。例如：

说话：任何时候都可以说话。如果 GM 想让场景更加真实，他可能只允许每秒说一句话……但若忽略这个限制，往往会变得更加有趣！

维持法术或心灵异能：只要你还是有效角色，你就可以维持一个法术或需持续运行的心灵异能，无论此时正在做其他什么事情。

丢弃物品：你可以在任何动作中随时丢弃“准备好”的物品。若处于移动状态，你可将物品丢弃在触及范围内的任一位置。

蹲伏：站立情况下，你可以在你的轮开始时选择蹲伏(让你在远程攻击中成为更小目标)。这通常会减慢你的移动速度(参见 367 页，移动)，而且不能在蹲着的时候冲刺。如果你已经蹲下了，那么在你的行动轮时间内，你随时都能站起来。

不做行动

仅仅呆在原地的家伙被视为不做行动。特别是在战斗开始的时候，如果有人还没轮到他行动，就视为他在战前已经选择了这个动作。

没有失去意识，但处于震慑或被突袭的角色必须选择此动作。不做行动的每一轮，他都可尝试进行体质检定来从身体上的震慑中恢复或进行智力检定来从精神上的震慑中恢复。如果检定成功，他将在此轮结束后恢复行动能力——亦即是说，他在这轮不做行动，下轮则可正常行动。

移动：不可！

主动防御：任意（除非你处于被束缚等状态）。然而如果你被震慑了，本轮防御检定将持续-4——即使恢复正常。

移动

移动，但不做即时动作之外的其他行动，你可以进行满额的移动。大多数动作都允许至少某种程度的移动，如果你除了移动不想做别的，可选择此动作。

玩家必须确切告诉 GM 他们的角色移动到什么位置，这样才能继续把握战斗的走向。GM 来决定 NPC 移动到何处，并把信息告诉 PC 能够看到移动的玩家。

如果你在操纵一部载具，或是骑乘了坐骑，选择移动来花费一个轮主动控制它。你的载具或坐骑将会（载着你或其他乘者）在你的行动轮代替你移动。详见骑乘战斗（p. 396）与载具（p. 462）。

冲刺：如果你连续多轮朝前跑，将能在第二轮及以后的轮里得到移动加值；具体见冲刺部分（354 页）。

移动：见上文。

主动防御：任意。

改变姿势

此动作让你能够切换任意两种“姿势”（身体摆出的动作）。有效姿势包括立姿、坐姿、跪姿、爬行、俯卧、仰卧。立姿以外的姿势都将减慢你的移动速度，并对攻击和防御检定产生减值，但也会使你对于远程攻击来说变成更小的目标。

你不能由卧姿直接站起。无论俯卧还是仰卧，你都必须先经由一次转换抬高到爬、跪或坐的姿势。下一次改变姿势才能让你从这些姿势站起来。（然而从立姿到躺下只需要一次动作——甚至一次都不要，只要是外力所导致！）

你可以通过任何允许迈步的动作中的“迈步”来从跪姿转换到立姿（别的不行）——你不需要专门为此改变姿势。也就是说，原本用来移动的那一步，你用它站起来了（按：就是你站起来了但是没动）。因此，当你处于卧姿时，可以先用一轮改变姿势的动作变成跪姿，再在下一轮用个允许迈步的动作顺便站起来。

蹲伏不需要改变姿势，见即时动作部分。

移动：无。改变姿势后，你仍然留在原地。

主动防御：任意。立姿之外的其他姿势有减值惩罚，但也会使你对于远程攻击来说变成更小的目标。

瞄准

这是一个适用于远程武器（或照相机、望远镜一类器械）的整轮动作。你必须先指定一个目标。你不能瞄准你用看或其他方式探测不到的东西。

指定你用来瞄准的武器和你瞄准的目标。如果在瞄准之后，使用同一武器攻击或全力攻击同一目标，将获得命中加值。把武器精度（Acc）加到你的技能上，再加上所有使用的瞄准系统：机械瞄具、瞄准计算机等等带来的加值。

如果你的火器或弩有一个支撑，你的 Acc 将获得额外 +1。只要你将火器或弩搁在沙袋、矮墙、汽车等上面，可视为得到支撑。两只手使用单手火器（如手枪）时，可视为得到支撑。俯卧状态使用双手火器（如步枪），并搭起脚架，可视为得到支撑。

如果你的瞄准时间超过一秒，可获得附加奖励：两秒的瞄准+1，3 秒或更长时间+2。

所有瞄准仪器（如瞄准镜，机械瞄具，计算机，等等）的加值总和不可超过该武器的基础精度。举个例子，如果你在一个 Acc 为 2 的步枪上安装了 Acc+4 的望远瞄准仪，加值为+2，而非+4。（即最终 acc 是 2+2）

移动：迈步。但使用有支撑架的双手武器时，无法迈步。

主动防御：任意，但你的瞄准会被破坏，并且失去所有积攒的奖励。如果你在瞄准中受伤，必须掷骰进行一次意志检定，未通过则丢失目标。

估量

此动作相当于近战的瞄准。它让你花时间去研究敌人为随后的攻击获得战斗加值。你要先指定一个可见的敌人，他必须近到你可以徒手攻击到或用准备好的近战武器攻击到，亦或在你一次移动攻击的触及范围内。你在估量并寻找合适时机攻击他。

估量仅针对被估量的敌人，仅在下一轮内的攻击、佯攻、全力攻击和移动攻击上使用的技能会得到+1 的加值。你可以在攻击前连续使用多次估量动作，每次得到+1 的加值，最多达到+3。

移动：迈步。

主动防御：任意。不影响估量。

攻击

使用这个动作来使用武器或徒手进行近战，或者在远程战斗中使用投掷或射击武器。攻击用的武器必须是准备好的。

如果你用近战武器或徒手攻击，你的目标必须能在你的触及范围内。攻击的各项条目见近战攻击(369–372 页)。如果你在上轮进行了估量(见上)，此时将能获得命中加值。如果你之前进行了佯攻(见下)，你的对手在防御时会有减值。

如果你用远程武器，目标必须在该武器最大射程内。攻击的各项条目见远程攻击(372–374 页)。如果你上轮进行了瞄准，此时将能获得命中加值。

移动：迈步。随便你先迈步再攻击，或者先攻击再迈步。想要移动更远并还要攻击，请选择全力攻击或移动攻击。

主动防御：任意。

佯攻

“伪造”一次近战攻击。你只能对你能进行近战攻击的目标进行佯攻——亦即是说，你的武器一切就绪，敌人就在你的触及范围内。然而此动作并非攻击，也不会让你的武器取消准备状态。

当你佯攻的时候，与对手进行一次近战武器技能的快速对抗；如果有谁徒手，则可用徒手战斗技能代替。如果你的对手带了相应的装备他可能选择斗篷或盾牌技能检定，这会对他的检定更有利。如果他的敏捷高于战斗技能，他可能会用敏捷检定代替。

如果你未通过检定，那么佯攻失败。如果通过，但你的敌人赢的数值与你相等或比你多，佯攻同样失败。

如果如果你通过了检定而你的敌人未通过，那么你在下轮对他攻击、全力攻击或移动攻击时，从他的主动防御检定中减掉你的成功度。比如你的技能是 15，而你投了 12，那么你的敌人在下轮防御时必须-3。

如果你和你的敌人都通过了，但你赢的数值多，那么从敌人的主动防御检定中减去你的胜出度。比如你的技能是 15 而你投了 10(赢了 5 点)，你敌人的技能是 14 而他投了 12(赢了 2 点)，你的胜出度 3 点，那么如果你下轮攻击他，他的防御将减掉 3 点。

如果你的敌人无法发现你，你就不能对他佯攻！然而，如果你的敌人在你佯攻成功后由于逃跑、背对你、或其他什么原因看不到你，那么你在下轮攻击他时，他持续防御惩罚。如果你丢失了敌人行踪，或者下轮无法攻击他，那么你的敌人将免去主动防御惩罚。

佯攻的效果只能持续一秒！但是如果你佯攻后使用全力攻击(双重)，佯攻的效果将适用于每一次攻击。

在任何情况下，你对你的敌人的佯攻都不能为同伴利用。主动防御惩罚仅在你的下一次攻击中体现。

盾牌佯攻：在你使用盾牌攻击了你的对手一次之后(见 406 页)，你也可以使用盾牌进行佯攻，进行盾牌技能检定。

移动：迈步。

主动防御：任意。但如果你佯攻成功后，使用重心不稳的武器进行招架，你无法在下一轮攻击，这次佯攻也浪费掉了。

全力攻击

使用准备好的武器攻击任意敌人，无法防御敌人的攻击。如果你是近战，选择以下一种方式来攻击：

●坚定：攻击一次，攻击检定+4！

●双重：如果你有两把准备好的武器，或一把使用后不需要重新准备的武器，则可以对同一个敌人可以连续攻击两次。除非你有双巧手(见 39 页)，否则副手使用的第二把武器将受到-4 惩罚(见惯用手，14 页)。

●佯攻：进行一次佯攻(见上文)，然后攻击那名敌人。佯攻只对这个攻击生效，而非你的下一轮动作。

●猛攻：进行一次攻击。如果命中，伤害+2，或每个骰子伤害+1，取两者间较大值。这仅适用于基于力量的刺击或切割伤害，光束剑一类的武器就不适用。

如果使用远程武器，你必须选择以下两种攻击方式的一种：

●坚定：攻击一次，攻击检定+1。

●压制火力：使用整个轮的时间用自动武器向一个区域泼洒子弹。这是一个整轮动作，只有你的武器射速达到 5 或更高才能选择此项。(详见 409 页，压制火力)。

移动：你能进行移动只有满额的一半，且只能向前移动。

主动防御：直到下轮为止，无法主动防御。如果有人在你执行此动作以后攻击，你所能做的只有希望他失误——你无法闪避、招架或格挡！

移动攻击

如同移动动作(364 页)描述的那样移动，但在移动中或移动后，进行一次粗略瞄准的攻击——徒手或用准备好的武器。

你的攻击同攻击动作(见上文)描述的一样，但有减值。如果进行远程攻击，则减值为-2 或武器笨重等级，取减值更大的那个——而且如果你进行过瞄准，你会失去所有瞄准加值。如果使用冲撞之外的近战方式，则得到-4 的减值，而修正后的技能不能高于 9。

移动：就如移动描述——而由于想同时做两件事的缘故，一切用于避免摔倒、被障碍物绊倒的检定都-2。

主动防御：只能闪避或格挡。你无法招架也不能后退(详见后退，377 页)。

全力防御

此动作在你被敌人包围时选用——尤其在敌人可能全力攻击的时候！你必须选择下面两种防御的一种：

●增强防御：你选择主动防御：闪避、招架或格挡其中一种，检定+2。这个加值一直持续到你下轮行动之前。

●双重防御：应用两种不同的主动防御对抗同一次攻击。如果对抗攻击的一次防御坚定失败，可以尝试第二次不同的防御动作。比如格挡失败，你可以尝试闪避或招架。如果单手格挡(武装或徒手)失败，换另一只手格挡也算是“不同防御动作”。

移动：增强闪避状态下，你可进行的移动为满额的一半。其他情况只允许迈步。

主动防御：你可以选择任意有效的主动防御，加值如上所述。

专注

一个以集中精神为前提的任务(即使有少量的身体动作，如操作控制杆、做手势、演讲)需要你专注。可能是施展法术、使用心灵异能、进行感觉检定来侦测某个隐形战士、进行领导力(Leadership)检定来发号施令、进行电子制品操作(Electronics Operation)检定来操作一个传感器，或所有类似的行动，包括大部分基于智力的技能检定。专注是一个整轮动作。

某些行动(如念咒)需要进行数秒的专注动作，如果完成期间被迫使用主动防御、被击倒，或遭到受伤等其他干扰，就必须进行-3 减值的意志检定。如果失败，专注就被打断，必须从头再来。

移动：迈步。

主动防御：任意。然而它会对专注造成上文所述的干扰。

准备

准备动作用来捡起、取出任何物品并准备好使用它。例如从剑鞘里拔剑，枪筒里抽枪，重新装填火器，等等。在某些情况下，你也需要准备动作来让你重新控制挥舞后的笨拙武器，和调节长武器的触及范围——详见近战武器列表(271 页)。

除了战斗，打开或关上一扇门、开锁、挖掘、举重等等的身体动作也在准备行动的适用范围内。持续性的行动可能需要多重、连续的准备动作；见战斗中的其他行动(382 页)。

最后，你可以在准备动作中“打开”或“关闭”那些非永久启动的，和无需通过攻击或专注动作开启的优势。

更多内容请见准备武器与其他装备(382 页)，和怎样的武器是准备好的？(382 页)

移动：迈步。

主动防御：任意。

等待

除非事先指定的某个特殊事件(例如，敌人移动到触及范围内)发生，否则不做任何行动直到下一轮，一旦事件发生，等待就可转为攻击、佯攻、全力攻击(行动前必须先选择)，或准备动作。如果你对某人做出反应，这将中断他的轮，但会你行动过后继续他的轮。

你必须准确指定等待过后会做什么，以及你等待的目标是什么。举个例子，“我将在第一个兽人向我走来的时候，用长剑全力攻击(全力)。”

你可以拿一把准备好的远程武器等待；这被称为“监视(covering)”一个目标或地区。倘若如此，你还必须指出你用武器监视的区域。方圆一码地域无减值惩罚。对于更大的区域以及更详细的规则见 390 页，见机开火。

等待动作适用于你预先设定的任意“反射动作”，你指定目标的反应和行动都能触发它。这包括包括将小刀抵上人质喉咙，甚或一些非战斗行动(例如，“只要多拉看到兽人，她就立刻拉这根绳子——否则什么也不做。”)。一个“反射”只能是一

个在单一运动(single motion)中能够完成的一个行为(按：大概是不能太复杂的意思)。GM 有最终决定权。最后，你也可以等待较慢的同伴。

架矛：如果你有一根准备好的刺击武器，可以使用等待动作将你的武器架起来，让敌人自己撞上去。只需声明，“我要用架矛。”当任一名敌人靠过来距你 1 码或稍微远些时近身攻击你(武装或徒手，包括冲撞和擒拿)或逃跑(见 逃跑, p. 368)，等待可转为攻击或全力攻击。若你的武器触及范围更长，可先攻。如果你命中，并且你的敌人防御失败，他每朝你移动满 2 码，刺击伤害+1。

移动：等待动作被触发之前，不得移动。之后只要指定动作(攻击，佯攻，全力攻击，或准备)允许，就可以移动。

主动防御：等待中或等待被触发以后，你可以普通防御。但若在等待的过程中防御了，就不能由等待变为全力攻击，只能变为攻击动作。

移动和战斗

基础移动不需要游戏板。但是 GM 必须对环境有一个大致概念，并在心里掌握战斗人员和物体的位置关系——可能的话，画张地图，作些笔记。玩家可能会询问接触与距离的问题(“我想跑过去砍他……他离我有多远呢？”)，以 GM 判断为准。既然移动与朝向的情况只存在 GM 脑中，那么给玩家多少信息就完全由 GM 决定了。GM 也许会在纸上仔细绘出每 1 码的行动轨迹……或者只在至关重要的时候才考虑精确距离。大部分 GM 更愿意采取折中方案。如下：

GM：“你看到英迪格·琼在你北面 90 码的位置，蜷缩于坟墓边缘一块碑石的后头，拿激光枪瞄准了金。”

玩家：“可恶，他盯上我们了。附近有掩蔽物吗？我想朝那里跑。”

GM：“西北面 7 码有块岩石，东面 10 码有一些树木。你的直升机在后方 10 码处，如果你想往回跑的话。”

玩家：“决不！金将使用移动攻击，全力朝岩石移动，同时用电磁枪射击英迪格·琼。”

GM：“很好。你要移动 5 码？好的，你现在离掩蔽物还有 2 码。现在是琼的轮，他瞄准完毕，开火了……”

GM 应该给予玩家足够细节来作战术选择，但时不能多到把他们淹没。如果出现混乱，一张带有记录简略地图会有帮助。如果队伍想要更详细细节就可以考虑使用 12 章战术战斗系统——或着至少挑选部分下文的额外规则参考一下。

这里为移动和战斗提供一些“经验法则”。关于骑乘和载具战斗分别见 396 页骑乘作战与 462 页载具相关部分。

移动

如果一名战斗者选择了移动或移动攻击动作，他可以进行满额的移动；如果选择全力攻击或全力防御(增强闪避)，可进行的移动则变为满额一半。

障碍、立足不稳通常会减慢移动速度。当一名战士穿过障碍遍布的地带时，由 GM 决定通过一码崎岖的地形或跨过一个给定的障碍物需要减少多少移动。例如缠杂的灌木丛会使你的移动距离减半，从一具躺倒的躯体上跨过需要额外花费 1 码。

你可以用几乎任何姿势移动，但只有立姿可以进行满额的移动。爬行或跪姿状态下，能进行的移动为满额的 1/3，在卧姿下(匍匐或滚动)只能一码一码移动。坐姿下无法移动！

迈步

大多数动作都允许迈步，无论行动前还是行动后。迈步的距离相当于满额移动的 1/10，但决不会少于 1 码。

大致说来，满额移动在 1-10 之间，一步可以迈一码；满额移动在 11-20 之间，一步可以迈两码，依次类推。

如果你有能力一步迈一码以上，就可以把一轮内的迈步分开使用。举个例子，如果你一步能迈两码，你可以先移动 1 码，然后进行一次攻击，并在攻击动作中再移动 1 码。

你还能把迈步用于从跪到站(或反之)的切换，而不作移动。这会消耗你一整个“迈步”，无论一步可迈多远。

迈步时允许你随时改变方向(原地改变方向也被视作迈步)。

间距

一名人类尺寸的战士需要大约一码(3')的空间；因此两码宽的道路可以让两位战士肩并肩前行——或者守住此地，不让敌人通过。门口大约有一码宽，单人就能够守住。所有这些假设在攻防空间足够的基础上。非战斗人员可以挤在一起，但这样一来他们就没有空间做出反应了。

在其他角色之间穿行

你总可以从队友占据的空间里穿过，你也可以在战斗中绕过一个未能完全堵住你去路对手(见上文，空间)。但如果 GM 规

定，你只能从他站的地方通过，那么你必须撞倒他(见 371 页，冲撞)，否则只有规避。

规避

“规避”是不必将对方击倒而从他占据的道路通过的方法。你都可以尝试规避作为任何允许移动的动作的一部分，只要你能迅速越过敌人——而非仅仅赶上他。

首先，看你的敌人是否打算截住你。如果他让你通过，则自动规避成功——无需掷骰。如果敌人打算拦截，则进行一次敏捷的快速对抗，修正如下：

-5 如果敌人为立姿

-2 如果敌人为跪姿

+2 如果你从敌人的左侧或右侧靠近

+5 如果你在敌人背后

+5 如果敌人躺着

如果你对抗获胜，则规避成功，且能够自由继续移动。如果失败或平局，他就成功堵住你的去路，阻止了你。

你无法规避正在和你擒拿(详见 370 页，擒拿)的人。如果你没有合理的方式避免战斗你也无法规避(看 GM 的决定)……但是要注意，巨大的生物可以跨过小生物，小生物可以钻过大生物的腿边！

另一方面，如果你有飞行或超级跳跃的优势，能从敌人头上跳过去，则自动视为规避成功！

蹲伏

立姿下，你可以在你的行动轮开始时选择蹲伏作为任何动作的一部分。如果你未有移动，或者仅仅迈步，也可以在执行其他行动(如攻击或准备)后蹲下去。然而你不能移动超过一个迈步然后蹲伏来避免袭击——这无法在一秒内做到。但如果已经蹲下去了，可以在任何时间站起，这是一个即时动作。

攻击

“攻击”是尝试击中敌人或其他目标物的动作。当你攻击、全力攻击或移动攻击(或者将等待转为其中之一)的时候，你便在尝试击中敌人。如果使用武器攻击，该武器必须是准备好的(见 366 页，准备)。

GM 总是拥有判定权，在具体情境之下，某些战斗者可能打不到特定的对手。例如，八名攻击者不能同时攻击一个人类尺寸的敌人。(三或四名攻击者甚至都不行，除非他们的受害者没有同伴！)

基本攻击形式有两种：近战攻击(369-372 页)和远程攻击(372-374 页)。你的目标必须在近战的触及范围，或者远程的射程内。无论哪种，都要进行三次掷骰检定：

●首先是攻击检定。如果成功，表示你打得不错。

●现在你的敌人必须进行防御检定来知道他是否能对抗你的打击。如果成功，他便躲开或挡住了攻击，你没命中。

●如果他检定失败，说明你打中了，于是你该投伤害检定。

有些优势(例如额外攻击)和战斗选择(见 365 页，全力攻击，以及 370 页，速击)让你可不止攻击一次。每次攻击都要进行上述检定。

攻击检定

“攻击检定”是常规的成功检定——详见第 10 章。它的检定数值等于你所使用的有效技能等级(基本技能等级加适当修正值)。

如果掷骰结果小于或等于有效技能等级，你便能够击中，除非敌人防御成功(见 374 页，防御)。如果他防御失败——或根本不能防御——你就击中他了。

如果掷骰结果大于有效技能，此次攻击失误！

无论有效技能是多少，投出 3 或 4 永远能够击中，并且这是“暴击”；详见 381 页暴击。投出 17 或 18 总是失误。

近战攻击

当你选择了一个可发起近战攻击的动作，必须先指定攻击目标与自己使用的武器。你可以用任何准备好的近战武器(包括踢、咬、肘击等天生武器)触及范围内的任意目标。

有的武器不止一种用法，例如短剑可挥可刺。这样的武器在近战武器表(271 页)中拥有多重行。当你使用此类武器攻击时，需要在掷骰前指定使用用法。

命中

下面列出了会影响你的命中的内容：

1. 你所使用的武器或徒手攻击的基础技能等级。
2. 根据你的动作、环境、姿势和目标的可见性进行修正。详细表格见 547 页，近战修正。

得出的结果就是你的有效技能等级。与之相等或更小的掷骰结果代表成功的攻击检定。除非目标主动防御成功，否则你是击中他了。

准备好的武器

拿在手上的单手武器是准备好的，用双手握紧的双手武器是准备好的。有些笨拙武器(如巨斧)在每次攻击后都会变成未准备状态，除非你特别强壮；近战武器表列出了笨拙武器和它们对玩家力量的要求(通常用 ‡ 标记)。

从剑鞘中、枪套中、吊钩上拿出武器，或者挥动一把攻击后变成未准备状态的笨拙武器，必须使用准备动作(366 页)。自然武器(揍、踢等)总是准备好的，除非身体的相关部分在做别的事，或受限了；例如你一只手握着武器，就不能拿它去揍人，再例如当你戴着全罩头盔或口里含着什么东西的时候，无法咬人。

触及范围

近战武器只能攻击触及范围内(以码为单位)的目标，近战武器表给出了相关距离值。大部分武器触及范围都是 1 码，这意味着你必须接近目标(亦即是说，到他身边 1 码之内)。使用游戏板的时候，触及范围相当重要；详见第 12 章。

近战攻击选项

近战攻击之前，你可以指定一些附加选项。

攻击部位

未特别指明的情况下，默认你向目标中心攻击(以人来说，是躯干)。如果你想攻击目标其他部分(例如头)，见攻击部位(398 页)。如果你想攻击他的武器，见卸除武器(400 页)。

骗招

你可在投命中检定前指明自己任意的近战攻击作为“欺骗”。骗招的目的是使用纯粹的技巧骗过对手的防御。你可以用这个选项代表许多高级战斗技法。

在你自己的技能上每 -2 的减值，会时敌方的主动防御承受-1 的减值。使用骗招不允许将你的有效技能降到 10 以下，这通常会使得只有技巧熟练的战士才会使用骗招。

为了让游戏更加迅速地进行，GM 也许会要求使用骗招者技能每 -4 ，目标主动防御-2。

速击

速击是快到可以得到一次额外攻击机会的近战攻击。你必须执行一个攻击或全力攻击动作，并且必须使用准备好的武器进行额外攻击。两次攻击技能都要-6 。你用这个方式攻击多名对手。

若你已经拥有了多次攻击的能力，你可以将其中一次(而且只有一次!)变成两次技能-6 的攻击。

徒手战斗

有时你会在没有武器或使用临时武器的情况下战斗。这就是徒手战斗。任何人都可以徒手战斗，但某些技能将让你的徒

手打击更有效果。如下所示：

●击打技能有拳击(182 页)、斗殴(182 页)和空手技击(203 页)。

●擒拿技能有柔道(203 页)、相扑摔技(223 页)和摔跤(228 页)。

击打

见近战武器表(271 页)上对揍、踢、咬和其他徒手击打的触及范围、伤害等等的数据。额外选择见范例战斗技法(230 页)和特殊徒手战斗技法(403 页)。如果你赤手空拳去击打一名身着装甲的对手，见自我伤害(379 页)……

抢夺

你可以去抢敌人拿着的东西，例如武器。要这么做，你必须有一只空着的手(但是某些武器，像是鞭子，也可以用于抢夺)。

使用敏捷值或擒拿技能作攻击检定，但攻击敌人手部会有减值(-4)。你的对手正常防御。

如果命中，你就抓住了敌人的武器。接下来的轮你要争取将它夺过来。每个尝试都是整轮动作。进行一次力量的常规对抗，如果胜利，你就抢下了他的武器。如果失败，他就甩开了你的手。

擒拿

“擒拿”是尝试抓住敌人身体的举动。你必须至少有一只空着的手。使用游戏板的时候，你必须移动到敌人的六边形格子中(“贴身战斗”)。

每次尝试都需要攻击、全力攻击、或移动攻击动作：用基础敏捷或擒拿技能进行命中检定。你的敌人能够正常防御——他可招架、闪避或格挡。你可以事先估量或佯攻来提高你的成功率。

擒拿不造成伤害，但如果成功命中，只要被你抓住，敌人的敏捷将持续承受 -4 的减值。除非他挣开(见 371 页，被抓后的行动)或你放手，否则他无法移动。特别的：如果你抓住的敌人的力量是你的两倍以上，你无法阻止他移动——对他来说你不过是额外的负重！

你可以使用任一只手臂擒拿，也可以所有手臂一起上。如果使用两只以上的手臂，多出来的每一只都获得 +2 命中加值。擒拿中的手臂无法徒手招架，除非放手。放手在你的行动轮中是一个即时动作。

如果你的所有手臂都已经用来抓住敌人，之后的攻击动作就只能从下文的擒拿后的行动中选择。

擒拿姿势：擒拿一个俯卧、跪姿或坐着的敌人，你也必须跪或躺下去。除非他的尺寸修正值比你大 2 点或者更多。这相当于在攻击动作中迈一步。

擒拿部位：以上规则都假定你擒拿敌人躯干。如果想抓其他身体部分，你的攻击会有相应攻击部位(398 页)减值的 1/2 的减值；见 400 页的擒拿并攻击部位。若成功抓住，你的敌人在使用那些身体部分时，才有 -4 敏捷减值。你也可以抓抢武器或手(来卸除对方武器)，或腿(来绊倒他)，或脖子(来勒死他)。如果抓住胳膊或手，你不能直接把武器夺走，但每轮都可进行一次力量属性的常规对抗，成功的话将能迫使敌人放弃它。详见擒拿部分(上文)的解释。还有一个相关技法，见腕缄(230 页)。

擒拿后的行动

当你擒拿到敌人以后，下一轮可尝试如下行动(如果你的敌人没有挣脱！)。每个行动都需要攻击或全力攻击动作。

擒摔

将对手摔到地上。你只能对立姿的敌人这么做。用力量、敏捷，或最好的擒拿技能中的最高一项进行一次快速对抗。

如果你不处于立姿，你的尝试就要承受减值，与你当前姿势下正常的攻击减值相等。如果你赢得对抗，受害者将向你身边倒下去(在游戏板中，他倒在你所在的六边形格子和你指定的任意一个相邻的六边形格子)。如果他已经抓住你了，则你摆脱他的擒拿。如果你在对抗中输掉，那么以上结果反过来！平局则什么也不发生。

压制

当敌人倒在地上且被你抓住躯干的时候，你才能尝试压制他。进行一次力量属性的常规对抗。尺寸修正值每大于对手 1 点，都能多获得一个+3 加值。拥有最多空出来的手的人也获得+3 加值。如果你赢得对抗，你的敌人将被压制，并处于无助状态。你必须待在原地持续压制对方，但可以抽出一只手去做别的事。如果输掉对抗或平局，则什么也不发生。

闷窒或扼勒

你必须擒拿敌人的脖子，并且用来擒拿的手不能做任何其他的事(如招架)——但如果你拥有扼勒杀法的优势(43 页)，可以用身体代替。进行一个快速对抗：你的力量值 vs 敌人的力量或体质中取较高的。如果你只使用一只手，你会有 -5 的减值，但如果用的手比两只更多，每多一只则有+2 加值。如果你的尺寸修正值超过了对方，那么你可以擒拿并扼勒敌人的躯干，但

会 -5 的减值，除非你有扼勒杀法。若你对抗成功，敌人要承受相当于你胜出度的钝击伤害。DR 保护正常。对脖子的伤害要乘 1.5 。任何穿透 DR 的伤害——甚至瘀伤(379 页)——你也正在逐步让他窒息！接下来他的每一轮都将损失 1 FP；见窒息(436 页)。

锁喉

如果你有柔道或摔跤技能，可以尝试通过擒抱使其无力，而不必挤压他的喉咙或腹部。见锁喉(404 页)。

腕缄

如果你有柔道或摔跤技能，可以尝试扭住或扭断敌人的手臂。见腕缄(403 页)。

折断脖子或绞扭肢体

如果你擒拿住敌人的脖子、头、四肢或其他身体末端，可以尝试绞扭。见折断脖子或绞扭肢体(404 页)。

其他行动

就算没有空闲的手，你也可以咬或使用其他击打方式(只要触及范围能到 C)。如果你有一只手没有用来擒拿敌人，你也可以用它攻击或全力攻击(无论徒手或使用触及范围为 C 的武器)，或执行准备动作。除非你压制了敌人，否则你无法瞄准、佯攻、专注、等待或使用远程攻击。你也可以执行以下的即时动作：

- 松手**。放开被你擒拿或压制的敌人。你也可以只松一只手——但这将让他更容易逃脱。
- 丢弃准备好的武器**。此动作自动成功，且不花时间。你可以丢掉没用的武器，或让敌人无法从你这里抢到有**用武器**(例如，闷棍)。
- 拖或扛起受害者**。如果你已经压制住敌人，可以通过正常的移动或迈步来拖或抗起他；要知到你能抗起或拖动多少重量，见**举重与移动物品**(353 页)。他会计入负重来减慢你的移动，。如果你尚未压制他而移离原地，意味着你自动放开他，除非你拥有他至少两倍的力量。如果你真那么强壮的话，拖他扛他都不在话下了！

被擒拿后的行动

如果你被擒拿了，除非你拥有敌人至少两倍的力量，否则无法移动。瞄准、佯攻、专注和等待——以及远程攻击——都是完全不可能的。如果被压制了，你任何需要身体行为的动作都做不出来！然而被擒拿却未遭压制**的情况下**，你可以做以下这些事：

攻击或全力攻击

你可以在一些限制下执行这两种动作。你无法使用任何被抓住的肢体——如果你的脖子或头被扭住了，你也无法咬对方。你仅能使用徒手攻击(击打或擒拿)或使用触及距离包含 C 的武器进行攻击。你可以拿匕首刺，但无法挥剑。

准备

如果你有一只自由的手，可以准备一样物品，但必须进行**一次敏捷检定**。失败意味着物品脱手。用准备动作来切换优势的开关状态会自动成功。

挣脱

如果你被擒拿了，除非赢得一次关于力量的快速对抗，否则无法移动。你的敌人如果用双手抓住你，他有+5 的加值。如果他将你压制了，则双手有+10 的加值，单手+5 的加值，而且你每 10 秒才能尝试一次挣脱。如果你们都有三只或更多胳膊，除了前两只胳膊，每只可以提供+2 的加值。如果敌人震慑了，他得到-4 的减值；如果他失去知觉，你可以自动逃脱！如果你逃脱成功，可以立刻朝任何方向移动一码。

冲撞

你可以故意冲撞一名对手。这需要攻击、全力攻击、或者移动攻击动作。进行敏捷、斗殴或相扑摔技检定来命中。注意，“移动攻击中的命中有-4 的减值、有效技能技能不超过 9”不适用于冲撞。

你的敌人可能格挡、闪避或招架(但你的身体相当于重型武器；见 376 页，招架重型武器)。若敌人闪避开了，如果你足够的移动力你至少得冲到离他两码的距离之外。若你将撞上别的什么，见命中错误目标(389 页)。

如果命中，你和敌人都会对对方造成(生命值 x 速度)/100 个钝击伤害骰。“速度”通常是指你在该轮移动的码数——但正面冲撞下，敌人上一轮朝你移动的码数也要计算在内(亦即是相对速度)。

如果伤害小于 1d，小于等于 0.25 的小数可看作 1d-3，0.25 到 0.5 则看作 1d-2，更大的小数看作 1d-1。其他的四舍五入以整计。你可使用全力攻击(猛攻)来提升伤害！

如果你对敌人的伤害等于或大于他对你的伤害，他必须进行**一次敏捷检定**，失败则跌倒。如果你对他的伤害是你的两倍或以上，则判定自动将他击倒。如果他对你的伤害是你对他的两倍或以上，跌倒的就是你了！

如果你的对手闪避开来，而你冲过他撞上一个坚固的障碍物，则只做你的伤害检定(障碍物也可以做个检定，如果需要的话)。你也可以使用载具或坐骑进行冲撞。如果使用载具，则用载具操纵技能进行检定，坐骑则以骑术技能检定。伤害算在你的载

具或坐骑的生命值上。

附加规则与特殊情况，见冲突与坠落(430 页)。

飞扑：同冲撞，但你至少得空出两条腿和一只胳膊——大部分动物和载具都无法这么干！飞扑给了你+4 的加值来命中还有 1 码的额外触及范围，而且你可以跳跃技能来作命中检定。然而无论成功与否，你最后都会变成卧姿(如果使用战斗地图，你与敌人在同一格子里)。

猛扑：同飞扑，但你必须有四条或更多腿。在攻击之后，作一次敏捷、杂技或跳跃技能的检定。如果成功，你还能保持站立！有些动物就是这么攻击的，尤其是猫科动物：它们先击倒敌人，然后扑上去又抓又咬。如果坐骑尝试这么干，骑乘者必须做一次有-4 减值的骑乘技能检定，失败则会摔下去！

盾牌冲撞：同冲撞，但你必须有一面盾牌。使用盾牌技能做命中检定，并将你盾牌的防御加值算在伤害检定里。你的盾牌将代替你受到伤害，但如果你受的伤是对手的两倍或更多，跌倒的仍然是你。

推挤

你可以拿一只或更多胳膊推挤一名敌人。用敏捷或相扑摔技技能做命中检定。敌人可以格挡、闪避或招架。命中则投刺击/钝击伤害检定——如果你用单手，则每只骰子-1——然后再乘二。这会把敌人击退(见 378 页，击退)，但不会造成实际身体上的伤害。

远程攻击

“远程攻击”是用在远处使用的武器进行的攻击，投石索至激光枪都属于此范围。这包括飞弹法术和特效攻击、束缚攻击以及内在攻击的优势(除非拥有灵光，咒术，或近战攻击修正因子)。其余大部分法术与优势都不视作远程攻击。

射程

你只能在射程内对目标进行远程攻击。射程见相关武器列表、优势或法术描述。根据攻击距离，大多数远程攻击列出了减半伤害(1/2D)射程与最大(Max)射程。你的目标不能超出最大射程之外；1/2D 射程只影响伤害检定。

有一小部分武器拥有最小射程，原因可能是它们必须以高抛物线发射或是有引信、制导方面的限制。使用这样的武器时，你的目标不能在最小射程内。

命中(To Hit)

下面列出了会影响你的命中的内容：

1. 你所使用的远程武器的基础技能等级。
 2. 如果在攻击之前进行了瞄准动作，则增加武器相应准确度(Acc)。
 3. 加上目标的尺寸修正值。见尺寸修正值(19 页)。
 4. 根据尺寸与速度/距离列表(550 页)，对目标进行距离与速度修正(作为一次单独修正)。
 5. 根据情形(如速射、移动、黑暗、监视等)进行修正，包括所有 GM 决定的特殊条件。相关概要见远程攻击修正(548 页)。
- 得出的结果就是你的有效技能。与之相等或更小的掷骰结果代表成功的攻击检定。只要目标没有通过防御检定，你就能击中他。

准确度与瞄准射击

所有远程武器都有一个准确度(Acc)数据。如果你在攻击前进行了一次或更多次瞄准动作，将获得命中加值。

当你瞄准时，如果你使用更多的时间用于瞄准、支撑武器或使用望远镜或激光瞄准器，就能获得更多加值。这些奖励在瞄准(364 页)一节有详细讨论，而在远程战斗修正(548 页)也有概述。最终准确度与额外瞄准射击加值不可超过基本准确度两倍以上。

尺寸修正

一个人类体型的目标拥有 0 点尺寸修正(SM)；对命中而言既无加值也无减值。更大的目标有正的 SM，而较小目标有负的 SM。将 在你的技能上加上 SM。角色或交通工具的 SM 显示在人物卡与该交通工具的描述上。其他物品则参考尺寸和速度/距离列表(550 页)。

目标距离与速度

远处的目标相对较难命中。根据经验，2 码内的目标非常容易命中，无任何命中减值。到了 3 码，你的命中就要-1；到 5 码-2；到 7 码-3；到 10 码-4；等等，大约每增加 50%的距离，命中-1。依此类推。

查找尺寸和速度/距离列表(550 页)中的速度/距离专栏，内有详细减值。两个数值之间的距离，取较大数。对于某些太远的目标，表格也提供了换算成英里的数值。

例子：守夜人杰妮·阿特肯斯正在远距离射击。目标有 17 码(50')远，约等于 20 码，命中检定-6。

快速移动的目标也很难射中。同样查找列表中的那个专栏，但这次使用每秒速度(2 mph = 1 码/秒)，而非距离减值。

如果目标既远，移动的速度又快，将距离(码)加到速度(码每秒)上，然后查找速度/距离专栏，找到对应的命中减值。(不要分别查找距离和速度减值，再把它们加起来！遥远的距离会减缓速度的影响和反过来也一样。)

例子：阿特肯斯用手枪射击一名逃跑的间谍，对方乘在一辆高速行驶的摩托车上。目标距她 50 码，且以每秒 60 mph，或 30 码的速度移动。因此这是 50+30=80 的速度/距离。按尺寸和速度/距离列表，此时还应当-10 命中。

以人类为目标的远程攻击

当用远程武器对准某个以人类速度移动——拥有最高到 10 的移动力的任何东西——的目标时，你可忽略其速度，简单地对它使用远程修正(除非目标在飞行、疾跑或其他类似状态下)。假设目标进行闪避的能力充分的代表了移动的影响。

投掷武器攻击

“投掷武器”是你必须用力朝敌人丢过去的武器：石子、手榴弹、忍者镖(手里剑)，等等。你也可以投掷某些近战武器，如手斧、短刀、长矛。相关数据和需要的技能见依靠肌肉力量的远程武器列表(275 页)。手榴弹与燃烧弹效果见第 13 章。投掷武器与其他远程攻击并无二致，只注意以下几点：

- 一旦掷出武器，你就再也无法准备它了！无论能否命中，武器都不会在你手上。如果你还想再攻击一次，就得去把武器捡回来(从地上……或敌人身体上)，要么准备另一把。

- 投掷武器的射程常常是你力量值的倍数，如“STx2”。依靠肌肉力量的远程武器列表里给出了许多常见投掷武器的射程。决定不在列表里的武器的射程(和伤害)，见投掷(355 页)。

- 投掷武器飞得很慢。你的目标除了闪避，还可以选择格挡与招架的主动防御动作。如果目标以徒手招架，成功度为 5+(或大成功)，表示他抓住了这柄武器！

射击武器攻击

“射击武器”是投掷武器以外的远程武器：弓箭、火器、飞弹法术、远程内在攻击等等。它们主要分两类。

依靠肌肉力量的射击武器：这包括弓箭、投石索和弩。和投掷武器一样，你的射程和伤害取决于你的 ST——若是弓或弩，则取决于武器本身的 ST。详见依靠肌肉力量的远程武器列表(275 页)。

火器：这包括枪、光束武器，与自推发射物。欲知高科技射击武器的数据与特殊规则，见火器列表(278-280 页)——从黑火药武器、当代枪支一直到激光枪等科幻武器。

射速

一切射击武器都有射速(RoF)数据。如果射速是 1，此武器每次攻击可发射一次。如果射速是 2 或更多，此武器每次攻击可发射一次以上，详见下文 速射。

例子：一把射速为 1 的弓，每次攻击可射一发。一把射速为 3 的 .38 左轮手枪，每次攻击最多可射 3 发。一把射速为 10 的机枪，每次攻击最多可射 10 发……但这些都算作一次攻击检定，而非 10 次分开攻击。

装填与弹矢量

射击武器都有弹矢量数据。一旦你射出这些数目的弹矢，你必须进行装填，然后才可再次射击。

装填需要许多次准备动作，见准备武器与其他调整(382 页)。装填需要的时间在武器列表中的弹矢量条目后的圆括号里。

装填能恢复武器全部弹矢数。如果某种武器只有一枚弹矢那么只需要装填一枚新弹矢，如果有多枚弹矢，那么装填代表更换弹匣、弹链等等。然而有弹巢(cylinders)、弹斗或内置式弹匣(internal magazines)的多发武器除外。它们的装填时间后有一个“i”(单发装填 individually load 的简写)，代表每发装填需要的时间(除非用某些机械装置加快速度，例如快速装弹器)。

例子：弓的弹矢量为 1(2)；它射出一支箭后，要过 2 秒才能射下一支。.38 左轮手枪弹矢量为 6(3i)，它射完 6 发后，每颗子弹需要 3 秒的装填时间。机枪弹矢量为 200(5)，射完 200 发后，需要 5 秒的时间换弹链。

速射

一些射击武器拥有 2 或更高的射速。这意味着它们每次攻击可射多发，最大数目等于它们的 RoF。举个例子，一把射速为 3 的 .38 左轮手枪，每次攻击可射 1、2 或 3 颗弹矢。当然，无论 RoF 如何，你射出的弹矢不可超过武器内剩余的弹矢量。速射武器有后坐力(Rcl)数据，用来度量在发射多枚子弹时武器的可控制性。Rcl 帮助决定速射中，玩家能够造成多少有效的命中。越低的 Rcl，武器越容易控制。Rcl 为 1 意味着该武器基本没有后坐力，就像大多数光束武器。

如果你的武器拥有 2 或更高的射速，你就得在攻击掷骰前考虑，到底想射出多少弹药(不超过 RoF)。火器在你扣扳机时，射速能达到 1-3；通常只有在像机枪一样的全自动模式下才能达到射速 4+，——无数短点射或一段长点射。

一次攻击射出大量弹药会给命中提供加值，如下列表所示：

弹药数	命中加值
2-4	+0
5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-24	+4
25-49	+5
50-99	+6
每再 x2	再+1

速射有可能在一次攻击里命中多次。一次成功的攻击意味着你至少命中一次——或许还有几次额外命中，最大等于你射出的弹药数。为了找出你的命中次数，你得把攻击检定成功度与武器后坐力拿来比较。

当你的攻击检定成功度超过武器后坐力一次，就成功额外命中一次。命中总数不能超过你的射出的弹药数。例如，如果你的攻击拥有 Rcl 2，成功度为 0-1 代表命中一次；成功度为 2-3 代表额外命中一次；成功度为 4-5 代表额外命中两次；成功度为 6-7 个代表额外命中三次；依次类推。

高射速的武器(射速 5+)也可以朝多个目标射击(见 409 页，散射)或多发弹药“压制”射击一块区域(见 409 页，压制火力)。其他适用某些武器速射的特殊规则，见速射的特殊规则(408 页)。

防御

当你进行攻击检定的时候，除非掷出暴击(大成功)，否则并不表示一定能够击中敌人。，你的攻击要足够好才能打到他——如果他防御检定失败的话。

有三种“主动防御”用来避开或挡下一次攻击：闪避(见下)，招架(见 376 页，招架)，格挡(见 375 页，格挡)。你应该预先计算这些主动防御数值，并将结果记录在人物卡上。

主动防御是用来避免某格特定攻击。只有在防御者必须意识到他的敌人可能发出攻击并有能力做出反应才有可能进行主动防御……靠移动避开攻击路线(闪避)，用武器或空手偏转攻击方向(招架)，或用盾牌挡在前面(格挡)。

如果敌人针对你进行了一次成功攻击检定，你可以选择一种主动防御，并尝试进行“防御检定”。除此之外，全力防御(双重防御)还可让你在第一次防御检定失败的情况下，尝试对此攻击的第二次防御检定。

你可选择的主动防御取决于你当时的状况——尤其是上轮使用的动作。有些动作会限制你能选择的主动防御。特别要注意的是，全力攻击动作下，无法使用主动防御。

如果你未发觉对方的攻击，也不可使用主动防御。例如来自你“朋友”的背刺，来自狙击手的射击，还有完全意想不到的陷阱。并且如果你失去意识，被定身，或因其他原因没有能力作出反应，你也无法主动防御。

主动防御检定

防御者投 3d 进行主动防御检定。如果掷骰结果小于或等于他的有效防御，他就成功闪避、招架或格挡了这次攻击。否则便被打中。若此情况发生，则进行伤害检定。

主动防御检定投出 3 或 4 表示总是成功——即使你的有效防御只有 1 或 2！投出 17 或 18 总是失败的。

如果你投出暴击，敌人一定会被击中，不能进行主动防御。

有多种修正可应用在主动防御检定上；下文对此作了一些描述。完整的修正列表，见主动防御修正(548 页)。

受伤和主动防御

在你被震慑的时候，任何主动防御都有-4 减值。然而主动防御不会由于休克进行减值。震慑与休克的更多内容见 380 页，受伤影响(Effects of injury)。

盾牌与防御加值

如果你有一面准备好的盾牌，其防御加值(DB)可应用于对抗来自前方或盾牌侧的攻击的任何闪避、招架与格挡中。

小型盾、轻型斗篷和大多数临时做成的盾牌拥有 1 点防御加值；中型盾与重型斗篷有 2 点；大型或强化盾有 3 点。护盾咒文(252 页)提供 1-4 点的 DB。

盾牌的 DB 可以在对抗近战攻击、投掷武器与依靠肌肉力量的射击武器的主动防御检定中起效——而无法在对抗火器中起效(除非 GM 有意使用盾牌损坏规则，见 484 页)。

后退与卧倒

某些情况下，你可能会趴下或卧倒，来提升闪避、招架或格挡。见主动防御选项(377 页)。

闪避

“闪避”是主动尝试从感知到的攻击路线上避开。当你并不擅长手中的武器又没有盾牌、当你被攻击多次，或当敌人手中的武器过于强大，你担心招架或格挡会使武器或盾牌受损的时候，它往往是最有效的防御方式。

一般来说，面对火器时，闪避是唯一可行的防御方式。这不是说你真的可以躲开子弹！闪避这种攻击代表着通过在适当时刻尝试迂回前进或低头试图避开你认为对手会射击的地方。

你的闪避防御是在基本速度上+3，舍弃所有小数，在减掉等于你的负重等级(见 17 页，负重和移动力)的减值。将闪避记录在人物卡上方便判定。

你可以闪避任何攻击，除非未意识到！对给定的一次攻击，你只能进行一次闪避检定。

如果对方的进行一次速射，一次成功的闪避检定可让你避开其中一次，额外避开的射击次数则等于你成功度。大成功可让你闪避所有攻击。

例子：一把机枪朝你射击四次。你的闪避为 10，投出 8，成功度为 2。你避开三下，只挨了一击。

对每次攻击，你只能使用一次主动防御，除非全力防御(双重防御)，但在你的行动轮里闪避不同攻击则没有限制。

杂技闪避

只要分配至少一点在杂技(Acrobatics)技能上，你就能在你的轮尝试一次“幻想式”闪避。你可将其理解为跃过剑锋，或翻筋斗走开，或任何你喜欢的。在闪避检定之前，进行在进行闪避检定之前一次杂技检定。(如果在飞行，使用空中杂技技能代替)成功的话，就能获得+2 的闪避加值。失败则-2 减值。

你可以将此选择与后退(见 377 页，后退)合用。

牺牲式闪避

你可自己冲到敌人的攻击路线上，以掩护朋友。要这么做，你必须离他们很近，近到可以一次迈步(见 368 页，迈步)就将自己置入朋友与其攻击者之间，并且得在敌人已做出攻击检定，而朋友还未进行防御检定的时候说明意向。

此选项无法与后退(见 377 页，后退)合用，其余与一般闪避规则无二。若检定成功，你会被攻击者击中，否则说明你没有及时赶到，但你的朋友仍可正常投防御检定。而无论以上哪种情况，自你移动开始，直至下次你的行动轮之前，如果被攻击，你无法后退。

载具闪避

进行躲避动作的载具同样进行闪避检定。使用操纵技能(驾车、驾机等)的一半舍弃小数，来代替基本速度+3，然后进行熟练度(Handing)修正。举个例子，一名有着驾驶(摩托车)技能为 14 的骑手者，驾驶着一辆他的熟练度+1 的摩托车，则他的闪避为 8。

格挡

“格挡”是使用盾牌、斗篷或其他大型物件挡住攻击的尝试。它需要准备好的盾牌或斗篷。(如果你强壮到足以抓住并举起什么人，可以拿他的身体来格挡！)

你的格挡主动防御是盾牌或斗篷技能的一半+3，舍弃所有小数。举个例子，11 点盾牌技能将给你 3+ (11/2)=8.5 的格挡，舍弃小数为 8。

一般来说，你可以格挡任何近战武器、投掷武器、投射液体、和依靠肌肉力量的射击武器。你无法格挡子弹和光束武器……它们太快了。

你每轮只能尝试格挡一次攻击。

招架重型武器

你无法用脆弱的细剑招架泰坦树干大小的棍棒、中后卫球员的冲撞、或巨型机器人的大刀！重型武器能把你的武器打飞——甚至砸坏！高力量生物的徒手攻击具有重型武器一样的效果。在这些规则下，揍、踢、咬等都被视作重量相当于攻击者力量的 1/10 的武器。当他冲撞、飞扑、突袭或拿着盾牌冲刺时，重量等于攻击者的力量。

如果招架比你的武器重三倍或以上的物体，你的武器有可能坏掉。(这并不适用徒手招架；关于徒手招架受到的伤害，见徒手招架。)

一把招架比它重三倍或以上物体的武器有 2/6 的损坏几率：当你投一个 6 面骰得到 1 或 2 的结果时，他就坏掉了。从 3 倍以后每加一倍，武器损坏的几率也相应增大+1(招架 4 倍重量的武器有 3/6 的损坏几率，5 倍重的有 4/6 几率，依次类推。)武器质量对损坏几率作出的修正如下：用来招架的便宜武器+2，好武器-1，相当好的武器-2。

即使武器坏掉，招架也仍在继续，除非损坏几率超过 6/6。若如此，你武器提供的格挡效果完全可以忽略！

无论你的武器重量如何，如果你徒手或用单手武器招架，所招架的武器就不能超过你的基本举力(Basic Lift)——如果使用双手武器，则不超过 BL 的两倍。招架对象超重都视为必然失败；无论你的武器损坏与否，攻击者都会将它掠向一旁，并给予你正常伤害。倘若武器未坏，你会脱手；若你徒手，你会向后方被击退一码(进行敏捷检定以避免摔倒)。

攻击者可以故意打坏或击飞武器；见攻击武器(400 页)。

招架

“招架”是尝试用武器或空手偏折一次打击。只有准备好的武器才能用于招架——或者，若不用武器，则必须有一只空闲的手。

大多数近战武器都可用于招架；特殊条件与修正见近战武器列表(271 页)的招架专栏。有些笨拙武器(如斧头)是不平衡的：如果你刚用它们攻击了一轮，不能马上将其用于招架。(你可以用另外的手上的武器招架，如果你有的话。)有一点长，但平衡性佳的武器(如铁头木棒)能给你+1 或+2 招架加值，因为它们能将敌人拦在某段距离之外。

你使用武器进行的招架主动防御检定为该武器技能的一半+3，去掉所有小数。例如阔剑技能为 13，则招架为 9。

除非你有特殊技能，否则除了近战攻击与投掷武器，招架并不能阻止任何东西。例外：如果敌人用射击武器攻击你，他自己又在你的近战武器触及范围内，你可以招架。你招架的是对方的武器，而非弹矢！举个例子，如果你的敌人在距你仅一码处用手枪向你开枪，你可以尝试徒手格挡。成功意味着你拨开了他的手或枪，让子弹打在了一边。

招架次数：一旦你使用某种武器或徒手招架一次后，接下来的再尝试用同一把武器或同一只手进行格挡，每次都将有 -4 减值。在你使用击剑武器(fencing weapon)，或拥有大师传承(Trained BY A Master)或武器大师优势(Weapon Master)的情况下，每次 -2 减值——或 -1 如果两者兼具。此减值只适用于同一轮的多次格挡；不同轮的格挡不会相互影响。

使用非惯用手手招架：使用你非惯用手进行招架(如果你惯用右手，此处就指左手或你持盾的手；见 17 页，非惯用手)，或

用非惯用手中的武器进行招架，技能会有 -4 减值。如果你的招架已经按技能的一半计算完成，那么在招架上 -2。双巧手优势(Ambidexterity)拥有者可忽略此减值。

招架投掷武器：你可以招架投掷武器，但要承受减值：大多数投掷武器 -1，小刀、手里剑，或其他重量小于等于 1 lb 的武器 -2。

招架徒手攻击：如果你用武器成功招架了一次徒手攻击(咬，揍等等)，攻击你的人可能会受伤。马上对你用来招架的武器的技能进行检定。如果你的对手使用柔道或空手道，该检定有-4 减值。如果检定获胜，你的格挡正好打到了敌人的肢体。他无法对此进行主动防御！伤害检定按正常算。

使用临时武器招架

你可以使用任何尺寸与形状合适的物体招架，技能按与此最接近的武器来算。杆子和步枪相当于棍棒，弓相当于轻棍。不过用弓格挡会让它像弓一样折断——虽然在同样情况下，轻棍能多撑几秒！其他脆弱物体的裂折情况与之类似。大部分临时武器的易损度按“便宜”计算；具体含义见招架重型武器(边栏)所述。

徒手招架

如果你不使用武器战斗，或者至少有一只手空闲，就可以选择徒手招架。没有手臂的生物(像大多数动物)就无法徒手招架——他们只能闪避。

你可以使用拳击，斗殴，柔道或空手道技能——也可以用敏捷值，如果它较高的话——进行单手招架检定。你也可以使用相扑摔技或摔跤技能，但着需要使用双手。你的格挡主动防御为技能或敏捷值的一半+3，舍弃所有小数。

用徒手防御招架徒手攻击没有减值。招架武器攻击有-3 减值，除非是刺击攻击，或你使用的是柔道或空手道(这两种情况都没有减值)。个别徒手战斗技能描述里还有其他限制。

一次失败的招架意味着你被击中。如果你正在攻击某个部位，那么如果你失败，他可以选择攻击原来的目标，也可以攻击你用于招架的那只手！如果你的手臂承受了超过你的生命值一半的伤害，它将被自动判定为残废(见 420 页，致残创伤)。

有的徒手技能(如柔道)在你成功招架后，还给你特殊选择。详见相关技能描述。

主动防御选项

你可以使用以下一些选择，以提高主动防御的成功率。

后退

“后退”并非某种单独的防御，而是附加在任意对抗近战攻击的主动防御上的选项。使用后退时，你要从攻击者身边移开，至少一码，但不能超过移动力的 1/10——就如同一次迈步(见 368 页，迈步)。

后退给予闪避+3 加值，格挡或招架+1 加值。例外：如果你使用拳击、柔道、空手道或任意击剑技能(副手短剑、细剑、军刀、或轻剑)，后退将给予招架+3 加值，因为这种方式充分发挥了这些武器的机动性。

退后一步是立即发生的事情。它发生在敌人击打你的时候。即使你这一步退到了攻击范围之外，他也依然可以对你攻击。如果他拥有多次攻击能力(例如额外攻击、全力攻击或速击)，你的后退不能让你躲开他接下来的攻击。然而，后退让你直到你的下一轮为止，对他所有的攻击而进行的所有主动防御都有加值。

如果敌人的攻击动作允许他迈步，但他还没有进行迈步，他可以选择用尚未使用的这一步追上你。事实上，他强迫你回去！每一轮只可后退一次。换句话说，一旦你后退，至下一轮前就无法再后退了。

坐姿、跪姿或被震慑的时候不能后退。如果你上轮移动速度快过基本速度(亦即是冲刺或增强移动的时候)，此轮也不能后退。卧姿是可以后退的(须通过检定)。

卧倒

当处在火力攻击中时，立刻卧倒！闪避时扑到地上，你的闪避可以拥有+3 奖励。这就是“卧倒”。它类似后退，但只对远程攻击有效。它有一个缺点：让你俯卧在地上。

像退后一样，卧倒适用于一轮中你对一名敌人的所有防御动作。卧倒的所有效果都不计算在触发卧倒的头一次攻击中，但会对以你为目标的随后攻击产生效果。

牺牲式卧倒：你可配合牺牲式闪避(375 页)使用卧倒，来保护一个近在一步之内的同伴。如果检定成功，你们都将俯卧，并且你承受打击……除非成功度为 3+，那样你们就都可以不被打中了！你还可以使用牺牲式卧倒冲过去盖住某爆炸物(如手榴

弹)。如果检定成功，该爆炸视为接触爆炸(contact explosion)(见 415 页)。

冲入掩体：当你处在爆炸、锥状或范围效果攻击的攻击范围中，一步远处正好又有掩体(如战壕)，可以尝试卧倒。成功意味着你及时躲进去，失败则表示没能做到。即使手边没有掩体，多远离爆炸中心一码或两码也能有帮助，因为爆炸效果随距离递减。如果检定成功，就能跑得更远；如若失败，你在迈步之前就被波及到了。

飞行或游泳：只有一步之内能将自己置于隐蔽地形下(如飞行者降到山顶下方)，才有可能卧倒。你不会结束于俯卧。你也可以冲入掩体来拉大自己与爆炸物之间的距离，等等。

伤害与受伤

如果你攻击检定成功，而你的敌人主动防御检定失败，他就被击中了！如果你的攻击能都造成伤害那么就进行“伤害检定”。本节告诉你能给目标物造成多大的基础伤害。

你的武器(还有，对于依靠肌肉力量的武器来说，你的力量)，或你的自然武器或内在攻击，决定了你进行伤害检定的投骰数目。如果目标具有伤害减免(DR)——通过装甲、伤害减免优势(46 页)、护盾法术等等——他从你投出的伤害减去这一部分。如果你的攻击附带护甲除数(见 102, 110 页)，这将对目标的 DR 进行修正。

如果你的伤害掷骰小于或等于目标的有效 DR，则该攻击无效——它被弹开或吸收了。让呢，切割、钝击、刺击或贯通攻击有时能在不穿透护甲的情况下造成伤害，见软护甲与瘀伤(379 页)。

如果你的伤害掷骰超过了目标的 DR，超出的部分则为穿透伤害。如果敌人没有 DR，所有伤害都是穿透伤害。

当你知道了攻击带来的穿透伤害以后，接下来便根据伤害类型进行创伤修正(这只针对切割、刺击和某些特定种类的贯通伤害，见 379 页)。这决定了敌人受的伤，即他减去的 HP。

例子：你的剑会造成 $2d+1$ 的切割“基础伤害”。投两个骰子，加 1，得出 8 点基础伤害。你的敌人拥有 3DR，所以你穿透了 5 点伤害。然后根据切割攻击的创伤修正，将结果 $\times 1.5$ ，对敌人造成 7 点创伤(总是去掉小数)。你的敌人损失 7 点 HP。

伤害检定

你一般为自己投伤害检定，GM 为 NPC 投。伤害检定就看你丢骰子得出什么结果，有时候还要加上修正值；例如“ $6d-1$ ”或“ $1d+2$ ”。负修正无论如何也不会将切割攻击的伤害减到 0 以下，或将其他种类攻击的伤害减到 1 以下。

高伤害攻击可能需要投多枚骰子再乘几倍。举个例子，“ $6dx3$ ”表示“一次掷 6 个骰子，结果再乘以 3”。如果这六只骰子点数达到 21，你就造成了 63 点伤害。这只是一种快速掷骰的方式。

伤害检定(以上所述的加乘等修正完成之后)的结果，就是攻击的“基础伤害”。

远程武器的半伤害(1/2D)

如果一把远程武器有两个距离数值，头一个就叫做半伤害($1/2D$)距离，单位码。如果目标在 $1/2D$ 距离范围外或踏在边缘，则基础伤害要除以 2，去掉小数。(这已经够简单了！在现实中，大多数武器的击打力量都会因空气阻力依次递减，但要算得那么详细还怎么玩。)

有的远程武器(如手榴弹)无伤害缩减：它没有 $1/2D$ 距离。有连带(105 页)攻击修正的伤害也不减半——虽然其“载体”攻击仍然按 $1/2D$ 的效果来算。

最后，如果一次攻击有 $1/2D$ 距离但目标需要抵抗检定来避免某种特效，则以检定+3 来取代伤害减半(如果有的话)。

击退

当你重重地击上某人时，有可能让他远离你！这就叫做“击退”。只有钝击与切割攻击可能出现击退。钝击攻击的击退不管它是否穿透敌人的 DR，切割攻击的击退只有在未穿透 DR 的情况下才可能发生。

击退由未减去 DR 的基础伤害检定决定。掷出来的结果每达到目标的 ST-2 的一倍，目标就会击离攻击者一码。举个例子，如果一个人的 ST 为 10，每 8 点基础伤害，就会使他被击退一码。如果目标的力量为 3-，每 1 点基础伤害就会使他会被击退一码！如果目标根本没有 ST(比如墙壁)，则用它的 HP 代替。

被击退者要用 DX、杂技或柔道技能中最高值来进行一次检定。如果他被击退的距离超过一码，每多一码则检定承受 -1 减值。完美平衡(74 页)将给检定+4 加值。如果检定失败，他会跌倒。

如果你把敌人击退到某坚硬物上，其结果——包括对他的伤害，无论他撞到了什么——就像他以等同击退码数的速度撞上去一样。见碰撞与跌倒(430 页)。

“只击退”：有些攻击——如喷水、推挤(372 页)等——会击退却不会造成伤害。投伤害检定，照常击退出去，但不出现受伤情况(除非目标撞上什么坚硬物！)

伤害减免与穿透

伤害减免(DR)表示了天然或或穿戴的护甲、力场护盾、硬皮(tough skin)等提供的防护能力。物体和交通工具拥有它们自己的 DR，再它们受到伤害时保护它们——并且若你躲到它们后面或里面，它的 DR 也会保护你。

从基础伤害中减去 DR。其结果就叫做“穿透伤害”，表示穿透护甲或护甲变形到能够对你造成有意义的创伤。举个例子，如果你被击中，基础伤害为 6，而你穿的链甲有 4 DR，你受到 2 点穿透伤害。

一般说来，DR 是可以叠加的；例如你的天然 DR 是 2，而战术背心给你的 DR 有 15，总共便有 17 的 DR。例外情况会单独标明。

护甲的 DR 在身体不同地方会有改变。如果你不使用攻击部位规则(见攻击部位，398 页)，只需要假设朝躯干打击，使用对应的 DR。

最后要注意，来至某一来源的 DR 对不同伤害类型提供的防护能力可能不同。

更多关于 DR 的信息。见伤害减免(46 页)和护甲(282 页)。

护甲除数与穿透修正

“护甲除数”用来表示特别擅长(或不擅)穿透伤害减免的攻击。护甲除数在武器列表的伤害骰后面的括号里；例如，“3d(2) pi”的意思是 3d 的贯通伤害有(2)的护甲除数。

(2)或更大的除数表示对该攻击来说 DR 的防护能力降低了。先将目标的 DR 除以括号中的数值，再从基础伤害中减去得到的商；例如(2)表示 DR 保护只能发挥一半作用。结果向下取整。最低 DR 为 0。

部分除数为小数，像是(0.5)，(0.2)，或(0.1)。这种情况下，DR 会增加：(0.5)相当于 2 倍 DR，(0.2)相当于 5 倍，而(0.1)相当于 10 倍。此外，对于小数的护甲除数来说 DR 0(例如裸露的皮肤)视作 DR 1！

还有其他种类的一些“穿透修正”——见血(110 页)，连带(105 页)，呼吸媒介(108 页)，以及感官媒介(109, 115 页)。这经常通过特效攻击和毒性攻击产生影响。详见特殊穿透修正(416 页)。

多重命中的快速伤害判定

若速射攻击造成了多次命中，你可以这样加快游戏速度：并不为每次命中都做检定，而是先决定一次命中的伤害，减去 DR，然后将穿透伤害(或瘀伤)依命中次数倍乘。

软护甲与瘀伤

软护甲，像是皮甲、锁子甲或现代防弹背心之类，重量比硬护甲轻很多；但它不能完全吸收其抵挡的打击。钝击(cr)，切割(cut)，刺击(imp)，或贯通(pi-，pi，pi+，pi++)攻击若未穿透 DR，就可能造成“瘀伤”。

你的 DR 每挡下 10 点切割、刺击、贯通，或 5 点钝击伤害，你就要由于瘀伤失去 1 HP。这属于实际创伤，而非基础伤害。没有创伤修正。

只要有一点伤害穿透你的软 DR，你不会承受瘀伤。

如果你的软护甲外层还有其他 DR 生效，只有穿透外层的伤害才可能造成瘀伤。

腐蚀

有的攻击是带腐蚀(cor)效果的——酸、解离光束等——它们每造成 5 点基础伤害，目标的 DR 就失损 1 点。护甲首先受到影响，然后是天然 DR。DR 减少，会对接下来的攻击有利，而不会对破坏 DR 的这次攻击产生效果！生物恢复失去的天然 DR 的速度相当于恢复失去的 HP 的速度。

过穿与掩体

有的攻击强劲得足以穿过盾牌、牺牲者等掩体，直接伤害到另一侧的人。考虑这些经常很麻烦，但如果它实在很重要(例如射穿门板，或目标身前的旁人)，见过穿(408 页)。

自我伤害

无论何时当你徒手(用空手、脚、牙齿等等)击中一个 DR 3+ 的目标时，都有可能会伤到自己！每对目标造成 5 点基础伤害，你都要受到一点钝击伤害，最高伤害值与你击中的目标 DR 相等。你用身体哪个地方打的，哪里就会受伤。你自己的 DR 会保护你免受此伤。例外：当目标的 DR 有硬皮限制因子的时候，此规则不适用。(见 46 页，伤害减免)。

创伤修正与受伤

从基础伤害里减去 DR，得到的伤害值叫做“穿透伤害”。如果有穿透伤害，可根据攻击的“创伤修正”予以倍乘。以下是根据伤害类型列出的表格：

- 小型贯通(pi-)：x0.5
- 灼烧(burn)，腐蚀(cor)，钝击(cr)，疲乏(fat)，贯通(pi)，还有毒素(tox)：x1(伤害不变)
- 切割(cut)和大型贯通(pi+)：x1.5
- 刺击(imp)和巨型贯通(pi++)：x2

倍乘后的伤害就是受伤情况：亦即目标的 HP 损失情况。向下取整，不过任何穿透 DR 的攻击，最低造成 1 点 HP 的伤害。从受害者的当前 HP 中减去受到的伤。

例子：菲尔兹·皮埃尔被斧头砍中，受到切割伤害。攻击者的基础伤害检定为 7，但皮埃尔穿着 DR 为 2 的皮甲，所以他承受了 5 点穿透伤害。切割伤害要乘 1.5 倍，皮埃尔最终损失 7.5 的 HP，向下取整为 7 HP——一个严重的伤口！

注意瘀伤没有创伤修正。

你攻击的部位也会影响创伤修正；见攻击部位(398 页)。以上命中部位都默认为躯干或脸部。

对无生命、均质以及弥散目标的伤害

创伤修正与受伤规则默认适用于人类、动物或其他普通生物。机器、有形不死生物、蜂群，和其他不常见的实体特定的伤害类型难以造成伤害：

无生命：机器和任何具有伤害耐受(无生命)(60 页)的存在，如大多数有形不死生物，刺击伤害与贯通伤害难以造成伤害。刺击与巨型贯通的创伤修正为 x1，大型贯通 x1/2，中型贯通 x1/3，小型贯通则 x1/5。

均质：没有脆弱的内部脏器或机械零件的东西——如固体堆块或中空物体(近战武器、盾牌、家具等)，无动力载具，树，和墙壁——也不是容易受到伤害！这包括会动的的雕像，粘液怪(blobs)，与任何拥有伤害耐受(均质)的存在。刺击和巨型贯通的创伤修正为 x1/2，大型贯通 x1/3，中型贯通 x1/5，小型贯通则 x1/10。

弥散：拥有伤害耐受(弥散)的目标甚至更难造成伤害！这包括蜂群，大气元素，网状物等。刺击和贯通攻击(任何程度的)无法对它们造成比 1 HP 更严重的创伤，无论是否穿透！其他种类的攻击无法造成比 2 HP 更严重的创伤。例外：有区域效果、圆锥和爆炸攻击能正常对它们造成正常伤害。

例子：埃多芒德·张用一把 9mm 自动手枪(2d+2 贯通伤害)射击一只逼近的僵尸。他命中三次。减去僵尸的 1 点 DR 后，第一次得到穿透伤害 8 点，第二次 7 点，而第三次有 10 点。僵尸拥有伤害耐受(无生命)。所以一般情况下 x1 的贯通创伤修正降低为 x1/3。四舍五入，三次射击给它造成的伤害为 2 HP，2 HP 和 3 HP。僵尸有 24 点 HP，因此尚余 17 HP。它仍然不屈不挠、摇摇晃晃地向前逼近。埃多芒德若是带了斧子或火焰投掷物就好了！

受伤影响

如果你受了伤，就要从 HP 里减去相应点数。一般说来，只要 HP 是正数，你就可以战斗；详见普通受伤：损失生命值(419 页)。最重要的影响为：

- 如果 HP 剩下不到 1/3，你会由于伤口而头晕。基本速度和移动力减半(向上取整)，闪避能力也会随之降低。
- 如果 HP 剩下 0 或更少，你只能靠意志力或肾上腺素勉强维持意识——或者如果你是个机械的话，你仅仅没有散架而已。你必须每轮进行 HP 检定，以避免丧失意识。如果失去意识，见恢复意识(423 页)，看你何时能够醒来。
- 如果 HP 剩下的值等于负的满 HP (例如你有 10 点 HP，而现在 HP 是 -10)，你就濒临死亡了！你必须立刻进行体质检定以避免死亡。如果你损失的生命值每达到你 HP 的一倍，如-2xHP，-3xHP，等等……你再进行一次健康检定来避免死亡。如果达到-5xHP，死亡就是必然的了。见死亡(423 页)。

突然损失 HP 还可能有一些附加影响：

休克：任何受伤除了导致 HP 的损失外还会让你“休克”。休克会(且仅会)在下一轮对你的敏捷，智力与基于这些属性的技能造成减值。每损失 1 点 HP，就有-1 减值，除非你的 HP 达到 20，这种情况下就是每损失 HP/10，遭受-1 减值，向下取整。无论你受到多大伤害，休克减值最多不超过-4。

重伤：让你损失超过 1/2 HP 的伤害会就是重伤。当躯干受到重伤时，你需要做一次体质检定。失败意味着你会被震慑并且倒下；失败度为 5+ 意味着你会失去知觉。详见重伤(420 页)和击倒与震慑(420 页)。

震慑：如果你被震慑了，主动防御要承受-4 减值并无法后退，且在你的下轮必须不做动作。你的轮结束时，尝试一次体质检定来恢复常态。若是失败，下轮仍然被震慑，下下轮不可做动作。如此类推。

更多关于受伤——和恢复的方法！——见受伤(418 页)。

不会造成伤害的攻击

不是所有攻击都会让人受伤。有的——震慑射线、药物等——提供了一次体质修正检定(如，HT-2)用以反抗。如果受害者被命中，且未通过检定，则他受到影响；详见特效(35 页)。其他一些约束受害者的攻击，需要力量检定来挣脱；见束缚(40 页)。

特殊伤害

某些攻击附带“特殊伤害”：毒药、电击、震慑、火焰，等等。见武器列表，特殊攻击强化因子在第 2 章，13 与 14 章也有相关详细章节。

连带伤害

有的攻击，如毒镖和炸弹，会造成“连带伤害”：继初始效果发生后而发生作用的第二种类型的伤害。初始效果一般是常见的伤害类型——贯通、刺击等等。

如果初伤害穿透了目标的 DR，连带效果则会在目标内部起效。DR 没有作用！出现再内部的连带效果不会产生在击退或瘀伤——即使它的伤害类型通常会造成击退或瘀伤。

如果初始伤害没能穿透 DR，则连带效果会出现在目标外部，更适当的说、就像直接接触到目标——就如连锁效果(见下叙)。所以，必须接触血液才能生效的毒药在此情况下无法产生作用。另一方面，爆炸物仍能造成伤害……但抵挡了初始伤害的 DR 同样也会保护穿戴者。

连锁效果

有的攻击具有连锁效果。这是与初始效果同时发生的，第二种类型的伤害或其他效果。只进行一次命中检定，但是初始效果和连锁效果的伤害与抵抗检定要分别进行。例如掷出手榴弹，会同时产生钝击性爆炸和致盲闪光。一个穿护甲的人可能会失明但没有受伤，而一个没穿护甲却保护好眼睛的人可能受创却没有失明。

暴击与致命失误

“暴击”与“致命失误”是战斗中的攻击检定或防御检定的大成功和大失败的(见 347 页，成功度或失败度)。

暴击

“暴击”是一次特别幸运或优秀的击打。它自动判定命中——你的敌人无法进行主动防御检定！

无论何时，只要在攻击时掷出自然 3 或 4，你就取得了一次暴击，并按照暴击列表(556 页)进行一次投骰。如果你的技能等级相当高，或者射击特别优秀，你就有更大的机会暴击。如果有效技能 15+，只要掷出小于等于 5 的结果就是暴击；如果有效技能 16+，只要掷出小于等于 6 的结果就是暴击。命中加值(如全力攻击或大型目标)能更容易投出暴击，而减值(如困难的目标)则让暴击更难实现。

例子：路易斯·勒伯朗需要投出小于等于 15 的结果来命中菲尔兹·皮埃尔。他投出一个 5。这对他而言是暴击！(3 或 4 对任何人来说都是暴击！)由于暴击，皮埃尔无法进行主动防御。该打击肯定会命中他！暴击通常是低技能角色在公平的战斗创伤强力敌人，或轻武器穿透重甲的唯一途径。任何人都可能偶然打出幸运的一击。但要注意，“无额外伤害”也是经常出现的结果。虽然你很幸运地命中了强力敌人，但对方可能觉得不痛不痒……

大成功的防御检定

如果你在近战中投出大成功的防御骰，你的敌人则立刻被归到致命失误列表中(556 页)。你非常棒的“耍了他”、击飞了他的武器、或破坏了其他防御方式！对远程攻击的主动防御检定大成功没有什么特殊效果，除了一种例外：如果攻击者使用投掷武器，大成功的空手招架表示你未受伤而抓住了他丢过来的武器，如果你想这么做的话。

战斗范例

路易斯·勒伯朗的武器是一把短剑。他站在离他的敌人，菲尔兹·皮埃尔两码之外的位置上。轮到他行动，路易斯做了一个攻击动作，朝皮埃尔迈近一步，并且攻击！

路易斯的短剑技能有 15 级，目前状况未给他任何减值；因此，他需要投出小于等于 15 的结果来命中。他挥舞着短剑投出一个 13，于是他命中了。

皮埃尔的闪避等级为 8，盾牌等级为 12(给他 9 点格挡)，而短剑等级为 11(给他 8 点招架)。

格挡是最好的防御，所以他会在可能的时候使用它。皮埃尔的小盾牌有+1 防御奖励(见 287 页，盾牌)；这将他的防御水平提升 1 级。

皮埃尔的格挡防御最终确定为 9+1，得到 10……或 11，如果他后退的话。如果他格挡并且后退，同时掷出小于等于 11 的结果，他就能抵抗路易斯的击打。可他得了个 12。太坏了！他被击中了。

光看计算可能很麻烦，但玩起来其实非常容易！根据双方人物卡的数据和描述，攻击者对抗技能进行掷骰检定，防御者计算出他的防御等级，然后掷骰对抗这个总数。就是这样了！

继续那个例子：路易斯攻击皮埃尔，他那一击打得不错，而皮埃尔防御失败。所以那一击将会产生作用。

现在路易斯投伤害。路易斯的玩家已经计算出使用短剑能造成多少伤害，并将它写在人物卡上。他的力量为 11，所以他的挥舞能造成 1d+1 伤害。他投一个骰子，结果是 4。加上 1 得 5，所以皮埃尔要承受 5 点基础伤害。

然而，皮埃尔穿着护甲，DR 为 1。所以要穿透皮埃尔的护甲，必须将其减去，于是得到 4 点伤害。

短剑是切割武器，有 x1.5 的创伤修正。这要乘在穿透伤害中……所以皮埃尔最终受到 6 点 HP 的创伤！这样的打击足以放倒一个更虚弱的男子。很不幸但是真的……如果用一把更好的剑，可能已经解决战斗了。

GM 从皮埃尔的 HP 中减去 6 点。他很幸运，并未超过原始 12 点 HP 的一半，也就不用掷骰以决定倒下或被震慑与否。可是，如果他下轮要攻击，由于损失了 HP，将受到-4 的震慑惩罚，这是该惩罚的底线。损失 6 HP，他的技能等级要-4。而战斗仍在继续。

致命失误

与“暴击”相对的是“致命失误”。如果你攻击或防御时掷骰特别差劲，就要承受致命失误。你的武器可能坏掉，脱手，甚至弄伤你自己！

投出 18 总是致命失误。投出 17 也会致命失误，除非你的有效技能为 16+；这样的话，这就只是一次普通失误。近战攻击(非远程攻击)或防御检定中失败度为 10+ 便被视为致命失误。

如果你在攻击或招架时投出致命失误，按照致命失误列表(556 页)进行投骰。立刻将结果应用上去。如果闪避时致命失误了，你会失足摔倒(如果已经俯卧，则无效果)。如果你试图格挡，你会握不住盾牌而你在再次使用它格挡之前，必须花一轮时间进行准备。

火器也可能因差劲掷骰而故障；见故障(407 页)。故障相对致命失误有优先权：如果故障和致命失误都会发生，那么只有故障发生。

战斗中的其他行动

交战者可能会用到攻击和移动以外的行动。身体上的行动通常需要准备动作，精神上的则要求专注动作。

准备武器与其他调整

“准备好”的物品是已经拿在手上，为接下来的行动做好了准备的。插在枪套、剑鞘、背包、腰带、包裹里，放在地板或桌上等等的武器或其他装置都是未准备好的。

一般说来，一次准备动作能让你将腰带、背包、剑鞘或枪套，或背上的物品准备好。

如果站着不动，一次准备动作也可让你将桌上、墙架上等地方的物品准备好，不过必须要在你的触及范围内(正常为一码)。一次准备动作让你能接过另一人握在手里递过来的东西。他必须站在你的触及范围内(对人类来说是一码)，并且为了递给你，已经在其行动轮里做过准备动作。你们都得是站着不动的。注意你们不可同时交换两样物品。每样物品都需要交换双方各一次准备动作。(记住这个规则是对于战斗中的；显然在街上散步的两人可以随意交换物品。)

一些附加规则：

从地上拾起什么。你必须以跪姿、蹲伏、坐姿或卧姿的姿势来做这个，除非你的手臂有两码长！如果你是立姿，你得先改变姿势去跪、坐，等等。

准备武器。你只能用手上已经准备好的武器攻击或招架。每次攻击后，有些武器必须重新“准备”！例如每次挥动后，你都必须重新准备战斧，因为它的动量使它失去控制了。见第八章武器列表，看哪些武器在使用后需要重新准备。

装填武器。这需要好几次连续的准备动作。武器列表中弹矢量后面的括号里显示了需要的准备次数。举个例子，长弓需要两次准备动作：一次将箭从箭筒里拔出，一次搭上弓并拉满。这要花费两轮时间。第三轮就可以瞄准或攻击了。

准备盾牌或斗篷。如果盾牌或斗篷在地板或背在背上，你得花若干轮去准备，轮数与它的防御加值相等。再次穿上斗篷，装配盾牌也需要同样长的时间——但丢掉它只需一次准备动作(非即时动作！)要注意的是，准备小圆盾视同准备武器，而非盾牌。

长时间行动。很多身体动作需要花费一秒以上的时间完成。在战斗中，每轮都选择准备动作，直到完成为止。这并非一个特定的动作，而是一种“类属”，让你一秒一秒的完成需要许多秒的行动。GM 决定每个行动需要花费多少轮：见典型长时间行动(383 页)给出的范例。有些事情(堆起石头作为依靠)可以中途中断去做其他动作或行动，另外一些(如魔法仪式)就不能中断；如果中途停下了，你必须重头再来。

如果一个行动需要花费很长时间，你可在执行过程中帮助 GM 数秒，以确定其进度。例如装填武器，你可以在第一轮说“装填我的枪——1 秒”，然后，“装填我的枪——2 秒，完成”就是第二轮要说的。

怎样的武器是准备好的？
当你将武器拿在手上，准备攻击的时候，它就已经是“准备好”的了。你得花费一轮工夫将它从剑鞘中抽出(例外见 194 页，快速抽出)。以下是一些特殊规则：
调整控制：有些很长的武器需要额外一轮时间来准备，以将一码触及范围调整到两码，或从两码调整到三码，依此类推。未准备好的武器可以调整成任意有效触及范围，无论之前你如何使用它；这不过是准备动作的一部分。
笨拙武器：有些大而笨重的武器在挥动后会有惯性冲力。除非你的力量是此武器要求的 1.5 倍或以上，否则用它们每攻击一次，你都要重新做准备动作。若你跌倒、失去平衡或被震慑，而你用的是这种每击过后都需要重新准备的武器，它会变成未准备状态！
插回枪套：把手枪插回枪套，需要一秒时间。
插回剑鞘：把武器插回剑鞘或带环，需要两秒时间。

行动	时间
单手捡起一件沉重物体(重量最高到 2xbl)	2 秒
双手捡起一件沉重物体(重量最高到 8xbl)	4 秒
打开一个未上锁的盒子、公文包、柜橱、门等等	1 秒
在盒子、公文包、包裹里寻找一样不确定的物品(未隐藏起来的)	2d 秒
从你自己的背包里找东西	1d 秒
写一张便笺	每句话 5 秒
读一张便笺	每句话 2 秒
吞服药丸或药水	2 秒
将武器插回剑鞘，把小东西丢进你的背包	2 秒
点燃蜡烛、香烟、引信、火柴、火炬	2 秒
给一个不反抗的人彻底的搜身	1 分钟
穿护甲套装	每件 3 秒(30 秒/机械套装或战斗服中的每件)

典型长时间行动

看上方列表中那些典型长时间行动的持续时间。每秒你都必须做一次准备动作。这些动作所需要的时间是以实际为参考的，但它们也取决于玩家——举个例子，当他的角色从背包里翻找东西的时候，如果 GM 认为那东西非常明显，也许他会让玩家进行一次敏捷或智力检定来节约时间，检定失败可能会引发其他问题(如背包掉到地上，摔破了里面的东西)。

这就是战斗系统的全部。记住它们，然后去战斗吧！

如果你对这些规则游刃有余，并想用六边形格子战斗得更为精确的话，可以继续第 12 章，战术战斗。GM 可以查阅参考在第 13 章提到一些并非在每场战斗中都会出现的情况：攻击部位，骑马的敌人，奇袭，还有种种异种武器。也可参见 462-470 页的骑乘规则，455-461 页的动物规则，547-559 页的收集的¹战斗列表。

第十二章 战术战斗

这些规则使得你可以用六边形格子上的指示物或模型来处理战斗。规则假定你已经掌握了 11 章的战斗系统，只包括使用地图时的特殊情况与特例。

模型

你需要用标记物或模型来代表参战角色。这些东西可以是金属的、塑料的……甚至是纸质的。规则假定地图是 1 英寸大小的格子，也就是 50mm 比例尺——但是 25mm 比例的模型更容易使用。当然，你不需要用模型！任何指示物都行，只要它有一个“前方”标记来表示朝向，以及某种方式来表示卧倒。

喜欢纸板指示物价格的详细模型的游戏者应该考虑 SJG 的产品 Cardboard Heroes。

战斗地图

战术战斗使用用六边形格子标记的“战斗地图”。每个 1 英寸的格子代表 1 码跨度的区域。在战斗开始时，拿出一张六边形格子地图，通常是你预先在空白六边形格子纸上画好的。

格子

战斗地图上的 1 个格子代表了 1 码距离。格子也是移动的基本单位：参战者移动的每个格子代表 1 码的移动。

你可以移动的格子数取决于你的移动数值和你选择的战斗动作(见战术战斗中的战斗动作)

每个人类大小或更小的参战角色占据一个格子。例外包括贴身战斗(见贴身战斗，391 页)、集群(见集群攻击，461 页)，以及人挤在一起但是没有在战斗的情况(你可以把多达 4 个人挤进一个格子，假如他们保持友好的话。)人类大小的参战者在跌倒时或是拥有非直立劣势的情况下占据两个格子；见改变姿势(见下)。更大的参战角色也占据超过 1 个格子，见多格模型(392 页)

将残缺的格子(例如，被一堵墙分成两半的格子)视为完整的格子：你可以没有减值地通过和占据它，除非 GM 另有判定。你也可以移动过盟友占据的格子，尽管移动花费会增加。你不能移动通过或占据被实体障碍完全填满的格子(例如柱子)

朝向

你必须面对与你所在六边形格子相邻的 6 个格子之一，你的朝向决定了它们中的哪些是你的正面、侧面和后方，见插图。

你的“正面格子”是你能够轻松地移动进去和攻击到的。侧向和向后移动是允许的，但是速度更慢。

如果你是右撇子，你左边的侧面格子是你的盾牌侧，右边的格子是你的武器侧。左撇子则反之。

战术战斗中的战斗动作

MANEUVERS IN TACTICAL COMBAT

战术战斗使用 11 章“战斗动作”一节介绍的那些战斗动作，但是在六边形格子中使用这些战斗动作的时候，部分战斗动作需要一些额外的说明。有些战斗动作提到了“移动点数”，移动点数的具体内容见战术战斗中的移动。

移动 *Move*

你获得等于你的移动力的移动点数。

改变姿势 *Change Posture*

如果一个人类大小的战士躺着或是具有非直立(Horizontal)劣势，那么他会占据两个格子。如果你躺倒了或是被击倒了，你的下半身占据你立姿的时候的格子，而你的上半身可以占据任意相邻格子。当你从仰卧/俯卧姿态中站起时，你可以选择进入上半身或下半身中任意一个格子。

全力攻击 *All-Out Attack*

你必须先攻击然后防御——顺序不能逆转。你可以保持不动，原地转向，或是向前移动。如果你选择了向前移动，你可以移动至多两个格子或者是获得等于你的移动力的一半的移动点数(小数进位)来移动，两者取高。

你不能在移动结束的时候改变朝向。

移动攻击 *Move and Attack*

你获得等于你的移动力的移动点数。

全力防御 *All-Out Defense*

如果你选择了增强闪避选项，你获得等于你的移动力的一半的移动点数(小数进位)来移动。

准备 Ready

你可以捡起位于你自己格子或是任意在你的触及范围内的格子的一件物品。

等待 Wait

战术战斗使用六边形格子带来的精细度提升使得这个战斗动作的选项增加了许多；参见等待战斗动作战术(见下)和见机开火(390 页)。如果你使用近战武器来进行等待，武器的触及非常关键：一把更长的武器使得你能够在冲锋的敌人打到你之前先打到他！

等待战斗动作战术

等待战斗动作在你需要阻挡逃离的敌人——或是保护身后的人——的时候十分有用。

如果你选择了等待战斗动作，你可以在任何时间点攻击——即使是在别人的移动的中途！如果你在你的轮内没有移动，你可以进行一个跨步(见战术战斗中的“跨步”，386 页)然后再攻击。如果你的敌人在你攻击后仍然能够战斗动作，他可以继续他的移动。

这几乎是在平坦战场上防止比你快的敌人从你身边跑走的最好(也几乎是唯一)办法。如果你选择了其他战斗动作(例如，去和其他人战斗)，你分心了——而且，在 1 秒的时间分段下，一个比你快的敌人应该能够从跑过你！但是如果你在等待他，你有机会在他逃跑的时候阻拦或是击中他。

战术战斗中的移动

MOVEMENT IN TACTICAL COMBAT

在战术战斗中，移动是以格子为单位精确计算的。而且，战斗者的朝向变得十分重要。

战术战斗中的迈步

某些战斗动作(比如攻击或准备)，允许你向任何方向做一个迈步。每 1 码的——对一般人而言就是 1 码——迈步相当于 1 格。你在迈步前或迈步后可以自由指定朝向。

移动点数

检查移动距离的简单方法就是令移动或移动攻击战斗动作提供等于你的移动力数值的移动点数。例如，在选择了移动或移动攻击战斗动作的时候，移动力 5 给予你 5 点移动点数来使用。全力攻击和全力防御(增强闪避)给予一半数量的移动点数，小数向上进位。例如，移动力 5 给予 3 点移动点数。

向前移动与朝向

移动到你的正面格子里面消耗 1MP。如果你直线向前，你的朝向不变；进入另外两个格子都会导致你的朝向发生改变，见上图。

因此，你可以一边“向前”移动一边转向。三个连续的“前进”能够让你转过 180 度面对背后的敌人，见下图。

向后与侧向移动

如果你选择了移动、移动攻击或全力防御(加强闪避)，但不是全力攻击，你可以向你的后方(A)与侧面格子(B)移动，朝向不变，见下图。这样的移动消耗 2MP。

你也可以侧向移动到你的正面格子里去(C)以保持你的朝向。全力攻击的时候是允许做这种移动的(移动、移动攻击或全力防御(加强闪避)当然也允许)。这样的移动也消耗 2MP。

移动点数消耗

当你选择了移动、移动攻击、全力攻击或全力防御(加强闪避)进行移动的时候才计算 MP，不论消耗多大，你总是能移动 1 格。

其他部分战斗动作允许你做一个迈步，而这个不需要计算消耗，不论地形、姿态和朝向，你总是能移动满一个完整的迈步(通常是 1 格)。

移动方向

正面：每格消耗 1MP

侧向或向后：每格消耗 2MP

姿态

弓身：每格消耗+1/2MP

跪姿：每格消耗+2MP

爬行：每格消耗+2MP

卧姿：消耗全部 MP 移动 1 格

坐姿：不能移动！

朝向

移动前或移动中：1MP 每格子方向

移动后：0MP！见下文

格子中的障碍物

轻微障碍(例：盟友，一具尸体)：每格消耗+1MP

严重障碍(例：一堆尸体，路障)：你必须绕过这个格子，或者跳过它

敌人：你必须规避他

立足点：

不良地形(例：泥地、打蜡地板)：每格消耗+1MP(或更多，由 GM 自己裁量)

楼梯(不论是向上还是向下)：每格消耗+1MP

浅水(不超过你的身高的 1/6)：每格消耗+1MP

深水：消耗全部 MP 移动 1 格

移动与改变朝向

当你的移动结束的时候，如果你选择了移动或移动攻击而且你没有用掉超过一半的 MP，或是你选择了全力防御(加强闪避)，你可以在移动结束时指定为任意朝向。

如果你选择了移动或移动攻击而且你用掉了超过一半的 MP，你在移动结束时可以转 60 度。

在你的移动开始前或是移动中，如果你选择了移动、移动攻击或全力防御(加强闪避)，但不是全力攻击，你可以改变朝向，每改变 60 度消耗 1MP；例如，转 180 度消耗 3MP。向前移动导致的转向：向属于前方的三个格子移动是向前移动，消耗 1MP，朝向会随格子发生变化，见下图向其他格子移动(朝向不能发生变化)，或是向前方的左右两个格子移动同时保持朝向不变，消耗 2MP

选择移动动作或移动攻击动作移动后的免费转向

移动不超过 1/2 移动力：可以选择任意朝向

移动超过 1/2 移动力：只能转一个方向(60 度)

移动前或移动中的转向：需要选择移动、移动攻击或全力防御(增强闪避)动作，消耗 1MP 转一个方向

战术战斗中的攻击

ATTACKING IN TACTICAL COMBAT

攻击的机制在就是 11 章所讲的机制，区别在于使用六边形格子允许精确判断射程、朝向、视角和范围效果。高精度要求额外的规则——特别是位于同个格子的敌人战斗的规则(见贴身战斗，391 页)

近战攻击

正常情况下，你只能攻击你的正面格子。你可以攻击的距离取决于你的武器的“触及”。

武器的触及

近战武器的具体“触及”数据见近战武器表格(271 页)，触及决定了你可以攻击到哪些格子，如下：

- 触及 C(“贴身”)：你可以攻击的目标只有和你同个格子的目标。
- 触及 1(“1 码”)：你可以攻击下图中标有“Front”(正面)的格子
- 触及 2(“2 码”)：你可以攻击下图中标有“2”的格子。
- 触及 3(“3 码”)：你可以攻击下图中标有“3”的格子。

大多数近战武器的触及是 1 码，因此只能攻击那三个正面格子。有些武器具有不止一种触及，小刀可以挥舞到“贴身”和“1 码”的触及范围。依照你的持握方式，矛可以攻击到触及 1 或触及 2 的目标。大型的长杆武器拥有 1、2 和 3 三种触及范围！大多数拥有 2 码或更长触及的武器需要一个准备战斗动作来从一种触及切换到另一种触及范围。例如，如果你持握戟的握法使得你可以攻击 3 格外的目标，而你要用戟攻击 1 码或 2 码处的目标，你必须花一轮准备戟。少数中心均衡的武器(例：巨剑和铁头木棒)使得你不需要准备战斗行动来切换就可以攻击多种触及范围的目标。近战武器表里面说明了哪些武器需要切换握法，哪些不需要。注意，如果你体型够大，你的触及会增加——见尺寸修正与触及(402 页)。

长武器战术

攻击战斗动作使得你在攻击前或攻击后进行一个迈步。在近战中，如果你的触及比对方长，攻击后进行迈步能让你占据上风。假设你有一支矛而你的对手用的是一把阔剑。你可以从 2 个格子外发起攻击，然后后退一步，使得你在轮结束时离你的对手 3 个格子。因为你的对手的武器触及是 1，他用攻击战斗动作就够不到你，因为攻击战斗行动只提供 1 格距离的迈步(当然，有着 11+的移动力的敌人的迈步距离更远)。要还手，他必须使用全力攻击或移动攻击……两者都会使他失去一部分防御机会，导致他对你的下一次攻击空门大开！即使他确实靠近到了够得着你的地方，你在防御时总是可以撤退……

穿过被占据的格子攻击

如果你的武器触及有 2+，你在近战中可以“穿过”别人攻击。你可以无减值地穿过盟友进行攻击(这是任何长武器的基础训练内容)。如果你的攻击穿过了敌人的格子，减值是-4。如果你的攻击沿着了两个格子中间的边界线，除非两个格子都被占据，否则没减值。如果两个格子确实被占据，那么视为单个友方格子处理——除非占据格子的都是敌方角色。

胡乱挥舞

胡乱挥舞是针对你侧面(左侧或右侧)或后方，或针对你看不见的敌人的攻击。这种攻击命中的可能性不大，但有些时候总比没有强。胡乱挥舞的减值为-5 或当前的能见度减值，两个减值总去更严重，而且你的减值不能超过 9。你不能瞄准敌人身上的特定部位，如果使用攻击特定部位规则，随机检定部位。胡乱挥舞不需要是挥舞，你可以用击打。但是你不能向 1 码外的目标进行“胡乱击打”你可以将胡乱挥舞与全力攻击连用，但你不能选择“坚定”选项来抵消胡乱挥舞的减值。你也可以在移动攻击中使用胡乱挥舞，取两者中较重的减值。如果你拥有边缘视觉优势(74 页)，用双手武器向你左右侧格子发起攻击，以及使用单手武器攻击同侧格子(右手向右侧)不属于胡乱挥舞。但是，向另一侧的单手攻击(右手向左侧)以及向后方的攻击仍然是胡乱挥舞。如果你拥有 360 度视觉(34 页)，向你的任意朝向的攻击都不是胡乱挥舞，但是向背后以及对侧的攻击由于角度不便有-2 减值。注意一些武术技法(例如，后踢，230 页)使得你可以不用进行胡乱挥舞就向后攻击。

远程攻击

在六边形格子地图上的远程攻击同样需要一些额外的规则。

视角

如果你拥有远程武器，你可以攻击上图中所有的白色格子。如果你具有广角视觉，你可以攻击所有白色和灰色格子。如果你具有 360 度视觉，你可以攻击所有黑白灰色的格子。在以上三种情况中，你可以攻击的格子组成了你的“视角”

盲射

如果你使用远程武器，你可以在你的视角之外的目标——通过“盲射”。使用胡乱挥舞的规则，但是减值是-10，而且你的技能在所有修正后不能超过 9(由墨菲定理可得，你更可能击中目标以外的其他人，见误击，见下)不用说，你不能进行瞄准！

穿过被占据的格子射击 *Firing Through an Occupied Hex*

如果你的格子的任意部分，与你的敌人所在格子的任意部分，能够找到一条连线不被实体障碍所阻，那么你就可以把他作为目标。用个直边(例如尺子)来帮助判定。但是，如果你选择的直线穿过了被人占据的格子，那个占据格子的人就是“挡道”了。你如果攻击失手了可能会击中他——见误击，见下。

任何挡道的人(不论敌我)都给你-4 减值。如果你的攻击穿过了多个被占据的格子，每有个挡道的人就-4！如果你的攻击从两个格子间的边线穿过，那么没有减值，除非两个格子都被占据。如果都被占据，这两个格子提供的是单个格子的减值(-4) 卧姿的人不会挡道，除非你也是卧姿。跪姿或坐姿同样不会挡道除非你也是坐姿或卧姿。

以上规则假定的是人类大小或更小参战者。SM 比你高 2 或更高的参战角色(如果他是跪姿或具有非直立劣势，高 3 或更高；如果他是卧姿，高 4 或更高)会完全阻挡你的视线——你无法越过他射击——除非你的位置比他高。

误击 *Hitting the Wrong Target*

如果你使用远程武器攻击并且失手，你可能击中其他角色。当你攻击检定失败的时候，你必须进行误击的判定。你可能击中挡住你开火路线上的任何角色——不论是友军还是敌人。判定角色是否在开火路线上时，沿着你攻击的连线检查。任何被这条线经过的格子都算“挡道”了。

跪姿或卧姿的角色不视为挡道，除非你也处于同一姿势高度上。

因为击中错误目标完全看运气，所以你攻击每个目标的检定都采用相同的方法：直接等于 9，如果你有意攻击那个目标时的攻击检定所检定的数值小于 9，则改为检定那个更小的数值。

从离你最近的目标开始检定，如果你失手了，或是目标闪避成功了。检定下一个目标。持续进行，直到出现：你击中了什么东西，有人招架或阻挡了你的攻击，或者没有可用目标了。如果你的攻击线正好从两个格子中间的分界线穿过，随机决定谁先检定。

任何人(友军或敌人)对于这个攻击，都能进行如果你故意攻击他时他所能进行的防御。

过远射击与流弹 *Overshooting and Stray Shots*

如果你的攻击检定成功了，但是你的对手招架或盾牌成功了，认为你的武器或弹药击中了地面，不会伤及其他人。如果你对手闪避成功了，那投射物就会越过他，可能击中后面的人。处理方式同误击，但是从你选择目标的另一侧的角色开始判定(你已经知道你没有击中任何挡住你与你的目标之间的角色，否则他可能不用防御)

探出攻击

“探出攻击” 是一种特殊的攻击战斗动作，这个战斗动作的内容是你从掩体后突然出现，移动不超过 1 个格子，进行远程攻击，然后回到掩体——这一切只需要一个轮！例子包括在墙角或树后面钻进钻出，从战壕里面进出。投掷武器、火器和弩都可以进行探出攻击，但是弓和投石索不行。

探出攻击不能瞄准。实际上，你的命中还有额外的-2 减值，因为你在轮开始的时候看不到目标。

注意当你从掩体后出现的时候，任何用见机开火盯住了你的格子的人都可以攻击你，如果发生这种情况，你唯一有效的防御是闪避。

见机开火

如果你拥有远程武器，你可以监视一片特定区域，当目标出现时立即攻击它。这种行为称为“见机开火”。要使用见机开火，你必须选择等待战斗动作，你必须一动不动，必须等待一个指定区域内出现目标。除此之外你什么都不能做。

如果有目标在指定的区域出现，你必须攻击它(你可以尝试识别目标，但那会带来减值——见下)你的攻击立即发生。如果多个角色对同一目标进行见机开火，假定他们的攻击是同时发生的。

如果没有任何目标出现，你的这一轮就被浪费了！

被“覆盖”的区域的所有部分必须位于你的视角内(389 页)，你监视的范围越大，减值也越大：

监视的格子	攻击减值
1	0
2	-1
3-4	-2
5-6	-3
7-10	-4
11+	-5

你也可以指定一条直线，声明你会对第一个越线的目标开火，这种见机开火的减值是-2。

当你攻击时，除了一般的远程攻击修正值外还承受上面的减值，你不会受到瞄准的加值(364 页)。例外：如果你只监视 1 个格子，你可以同时瞄准和等待。你等待目标的每 1 秒视为 1 秒的瞄准，当目标出现时正常获得加值。

GM 应该确保玩家明确声明了他们监视的区域。在 PC 间的战斗中，玩家应该秘密告诉 GM 他们监视的区域，以保证他们的对手不知道他们正准备对什么地方开火。

目标识别：通常情况下，如果你选择了见机开火，你必须攻击指定区域出现的第一个目标——不论敌我！你可以声明你不自动攻击第一个目标，通常是为了避免误击友军。如果你声明了，当目标出现时，GM 为你暗投视觉检定，并告诉你你以为那是敌人还是盟友。但是，因为你花了额外时间来失败目标，你的攻击检定额外-2。

战术战斗中的防御

主动防御的规则同 11 章，然而有以下的额外规则。

防御侧面攻击

当攻击来自你朝向对应的侧面格子时，你的防御-2，除非你具有广角视觉优势或是 360 度视觉优势。不论你是否具有这些优势：

- 你无法使用盾牌格挡来自你的武器侧的攻击
- 你无法使用单手武器招架来自另一侧的攻击，除非你使用该武器的手臂具有强化柔韧性强化因子，或你具有关节反折优势。

绕后攻击

快速移动的战士有时候可以在轮开始的时候处于一个敌人前方，然后移动到他的后面，从他的背面格子发起攻击。对于真正的后方攻击，不能进行主动防御，因为遭到攻击的角色根本不知道有攻击。如果攻击者站在前面然后绕到了后面，只是通过高速度玩弄对手，那么被攻击的角色是知道遭到攻击的。把这种情况当作侧面攻击 处理：主动防御-2，除非被攻击者有抵消减值的优势。

防御后方攻击

你根本无法防御来自你的后方 格子的攻击，除非你具有广角视觉(这使得你可以以-2 进行防御)或是 360 度视觉(使得你可以进行无减值防御)。及时你具有以上优势，你对于后方攻击的招 架额外-2，而且根本不能格挡，除非你用于招架和格挡的手臂具有强化柔韧性强化因子，或你具有关节反折优势。

撤退

撤退将会使你移动 1 个迈步的距离——一般情况下是 1 格——直线远离你防御的攻击者。你无法撤退到被占据的格子中。你在撤退时可以改变一次朝向，幅度为六边形的一个边(60 度)。

贴身战斗

“贴身战斗”指的是你与你的敌人占据了同一个格子，或你试图穿过被敌人占据的格子。使用 11 章的“规避”和“徒手战斗”的规则，但是有以下的额外规则。

进入敌人的格子

只需要你具有足够的移动力，你就可以移动或是迈步进入敌人的格子。当你进入敌人格子的时候，不论你和敌人采取了什么战斗动作，你们已经处于“贴身战斗”状态了。

如果你选择了移动、移动攻击、和全力攻击战斗动作，你总是可以进入敌人占据的格子然后停在里面，面对着他。如果你不想停在他的格子里，你必须选择规避（368 页）或是冲撞（368 页）你的敌人——你来选择，但是你选择的战斗动作会限制你的选择。

当你进入敌人占据的格子，你只占据半个格子。你占据的一半是和你进入这个格子前的格子相连的一半；敌人占据另一半。当你已经进入了敌人的格子后，为了进入现在位于敌人占据的一半后面的你的前方格子，你必须通过规避来“穿过”他。

贴身战斗中的规避

为了规避敌人，你不止需要足够的移动力来进入他的格子，还需要拥有足够的移动力来离开他的格子！如果你的移动必须终止于他的格子，你将无法规避他。

离开敌人的格子

如果你在你的回合开始的时候处于敌人的格子里，而且他并没有抓擒你，你可以从被你占据的一半格子相连的三个六角格离开这个格子。如果你通过移动或是移动攻击 战斗动作来完成这个移动，你必须花费改变朝向、侧行、或是向后移动的 MP。

如果你想要通过向前移动来离开这个格子，你必须规避你的敌人（见上）

如果你选择的战斗动作允许迈步，你可以迈步离开这个格子，然后用触及 1 的武器进行攻击、佯攻等——或你可以进行一次 C 距离武器的攻击然后移出这个格子——但是你的迈步只能进入被你占据的一半格子相连的三个六角格。

贴身战斗中的武器

在贴身战斗中，你只能使用小型的、容易控制的武器。你可以使用任何触及为 C 的近战武器攻击。如果使用远程武器，无视通常的距离/速度减值然后使用武器的笨重度数据作为攻击的减值。

贴身战斗中的准备战斗动作

在贴身战斗中，你要准备武器必须进行一次 DX 检定。如果失败，你进行了准备战斗动作，但是没有达成任何目的。如果你要使用即时备战技能，你必须进行两个检定：首先是上面的 DX 检定，然后才是即时备战的检定。

贴身战斗中的防御

你在贴身战斗中可以正常进行闪避，但是你只能使用空手或是距离为 C 的武器进行招架，而你根本不能进行格挡！

如果你没有被抓擒，你可以在贴身战斗中撤退，这将使得你移动到被你占据的一半格子相连的三个六角格中，给予正常的撤退加值。

贴身战斗中的盾牌

在贴身战斗中，盾牌可能成为危险的累赘。它仍然正常提供 DB，但是它会妨碍你的战斗动作！

你在贴身战斗中的攻击，除了进入贴身战斗时的冲撞、一般攻击等，都会受到等于盾牌 DB 的减值。在贴身战斗的第一回合的以后每一回合中，你的 DX 检定也有相同的减值。

需要一次准备战斗动作并进行一次成功的 DX 检定才能在贴身战斗中抛弃盾牌。

多重贴身战斗

任意数量的角色都有可能参与同一个格子的贴身战斗。使用扁平的指示物可以很容易的表现这种状况，但是使用模型就麻烦了——特别是某些战斗者站着而其他人躺着的时候。可能不得不允许把一部分模型放在其他相邻格子里。

至多两个战士可以合力拉倒一个敌人；至多三个战士可以合力压制一个敌人。在任一情况中，使用合作者中所要用的 ST、DX 或抓擒技能最高的角色，加上每个协作者提供的他们的相应数值的 1/5。

向一场贴身战斗中发起攻击

如果你自己没有处于贴身战斗，你可以通过站在格子外面向格子里面攻击来，帮助那些处于贴身战斗中的队友。你的攻击有额外的-2 减值。如果你击中了，你的敌人必须按照“贴身战斗中的防御”规则进行防御。

如果你失手了，或你的敌人成功闪避了，你可能击中格子里其他角色。如果有不止一个可能目标，随机决定首先攻击的对象。你的攻击检定=9 或是你主动攻击这个角色的数值，两者取差。如果你击中了，遭殃的角色可以尝试进行主动防御。继续检定直到没有新目标可供击中或你已经击中了什么人。

多格模型

巨人、大型动物、怪兽、载具等，经常占据超过 1 个格子。制作占据多个格子的指示物有助于表现这种情况，如果使用模型进行游戏，那么用硬纸板剪一个合适大小的底座。

多格模型的头部(或称前方)控制着它的移动。在处理移动距离、移动方向、朝向的时候把这个生物的头部当做普通的 1 格模型，然后按 1 格模型的规则处理。身体的剩余部分随着头部移动。这可能意味着，一条龙的头部只移动了 3 格，而它的尾巴却随之移动了 10 格。这种情况完全正确——这是一条龙扫到一片人的有效方法。

多格模型无法进入比它最宽位置还要狭窄的空间，但是 GM 应该对让大个头模型与墙壁重叠之类的情況适当放宽。回想一下，如果一个格子直线的墙壁等被分割时，部分的格子视为完整的格子处理。

视角范围

多格模型的头部决定了它的视角范围。这确实会导致大型生物的一部分身体它自己的视角无法覆盖！但是，许多大型生物具有广角视觉(74 页)。

正面、侧面以及后方

多格格子的生物具有和人类类似的正面、侧面以及后方格子。(见插图)

冲撞和碾压

当占据 2 个或以上格子的生物移动过小型生物时，当做冲撞(见冲撞，371 页)处理。这使得小型生物有机会避让大型生物。如果小生物避让失败，那么它可能被撞倒！大型生物除非自己被撞倒否则总是可以继续前进。

第十三章 特殊战斗规则

意外遭遇与主动性检定

当 PC 对另外群体发起奇袭，或是相反，被突袭的队伍可能无法立刻做出应对。如果出现这种情况，攻击者应该会获得一个或更多个“额外轮”。攻击者是否能造成被突袭一方出现这种猝不及防由 GM 判断。具体规则见下。

有着战斗反射的角色难以被突袭，而且完全不会被“惊呆”。他从被突袭造成的震慑效果中恢复所需的 IQ 检定有+6 加值。注意很多野生动物具有战斗反射，具体例子见第 16 章。

完全意外

当被袭击者对于攻击完全没有准备的时候，他们会被“惊呆”。GM 投 1d，这是被袭击者要做出任何反应之前必须经过的秒数。在到达这一秒数之前，他们保持精神震慑状态，行动只能选择不做行动。例外：拥有战斗反射的角色，即使对攻击完全没有准备，也不会被“惊呆”，他们在这种情况下使用部分意外的规则。

冒险者、守卫等等极少出现完全意外的情况，除非他们已经睡着了。但是，如果一群狼人从本地图书馆的门口扑进来，这倒是可能符合完全意外的条件(事实上这都符合恐惧检定的条件了，起码对于图书馆员而言)。

当“惊呆”的时间结束后，每个被突袭者在他的轮开始时都需要进行一次 IQ 检定。成功意味着他本轮还是必须选择不做行动，但是下轮开始直到战斗结束都能正常行动。失败则意味着他依然处于精神震慑状态，下轮开始还得继续做这个检定。如果一个低 IQ 的角色陷入了完全意外，他可能错过整场战斗！

部分意外

这可能是被突袭一方已经做了一些心理准备，或是双方都没有预测到对方的出现！这时 GM 需要要求双方进行主动性检定。为了决定哪一方获得了主动性，双方的领导者投 1d。如果领导者有战斗反射，检定+2；如果他自己没有但是队伍里面有人具有，则+1(多个此类角色 并不产生更高价值)。IQ 比对方高的领导者有+1。领导者在战术技能上有哪怕 1 点，就+1；如果技能 20+则改为+2。GM 可以自行给予其他修正值。

如果有一方完全没有领导者，GM 为他们进行检定。他们的检定获得-2 减值。(动物以及其他 IQ 不到 5 的队伍不承受这个减值。)

投出的结果更大的一方抓住了主动性，可以正常行动。另一方则全部被精神震慑，必须每轮进行 IQ 检定来摆脱，规则和“完全意外”相同。但是，由于是部分意外，这个检定从第二轮开始每轮+1(第二轮+1，第三轮+2，等等……)即使是低 IQ 的角色最终也能正常行动。注意很多动物具有的战斗反射抵消了它们的低 IQ

如果主动性检定打平，则没有任何一方陷入被突袭状态。

可见性

部分参战者看不到对手的情况会影响他们的攻击与防御。

攻击者什么都看不见：如果攻击者瞎了或是在完全的黑暗中，他可以进行听觉-2 检定——或是使用某些其他方法——来发现敌人的位置。如果他的听觉检定失败，他可以随意选择一个方向来攻击(使用地图的时候他必须指出格子)。他的攻击-10(如果他已经习惯了目盲，-6)。命中的部位必须随机决定。

攻击者看不见他的敌人，但是可以看见周围的东西：如果只有敌人是隐形的，使用上面的规则，但是攻击的减值只有-6。

攻击者看不见他的敌人，但是可以确定敌人的位置：如果敌人是位于单个的充满烟雾的格子内，或是类似情况，使用上面的规则，但是不需要听觉检定而且攻击检定的减值只有-4。

防御者看不到攻击者：如果攻击者(包括他的武器)是看不见的，但是防御者知道他正在被攻击，那么他可以进行闪避，但有-4。如果防御者成功进行一次听觉-2 检定，他可以进行阻挡或是招架，但是同样有-4。

如果防御者不知道他被攻击了，那么他无法进行防御！如果攻击者位于烟幕或是超自然黑暗中，但是防御者没有在里面，那么他可以正常防御，因为他可以看到武器打过来。

注意看不见的战斗者可以安全地进行普通战士根本不敢做的事情——或者他可以安全地坐在角落里面等着敌人累倒！

火把与手电

火把或手电能够减少由于黑暗造成的攻击检定的减值。暂时认定任何视线内的这类光源可以将减值从-10 削减到-3。几乎任何光源都有有限的范围与半径——具体见物品说明。

你也可以使用火把作为武器：当做连接 1 点灼烧伤害的短棍处理。(见连接效果，381 页)。有足够的的时间的话火把可以点燃东西。中世纪世界里面能够遭遇的各种油一般需要 3 秒点燃；普通衣服在 4 秒后冒火，在 10 秒后大面积烧起来。其他东西交由 GM 判定。

可以用副手带光源，使得你的主手可以空出来用来战斗。甚至可以用副手的光源进行招架——副手招架的减值依然在。火把或一般的手电在拿来招架比它重量重三倍的武器后会立即粉碎！TL7+的“警用”手电完全就是武器级的短棍：重量和价格是普通的重型手电的三倍(见野营和生存装备，288 页)

特殊移动

各种对机动性的提升方式对战斗有着显著影响。

高速移动

你可能移动得太快以至于难以停下了或改变方向。当你的当前速度超过你的基本移动力时，你就进入了这种“高速移动”。以下规则对于生物和高速载具同样适用。当你在某一轮，选择了移动或移动攻击战斗动作，并移动了全部基本移动力——计入负重的调整，如果有的话——的轮，并且这种移动基本是朝着同一方向的(不能有超过 60 度的转向)，并且保持立姿，满

足了以上条件后，你在轮结束时可以选择转入高速移动状态。在高速移动状态下，你按冲刺(354 页)的规则移动。也就是，你在下一轮开始的时候，获得最多超过你的移动力 20%的速度(至少+1 移动力)。如果你具有增强移动力优势，或者是具有超过移动力的最大速度的载具，那么你在下一轮开始时，获得最多超过你的移动力 100%的速度。不论是哪一种情况，都使用下面的高速移动规则。

速度

记录你的速度(单位是码每秒)。你在每一轮结束时可以增加或降低它；见加速，见下。你必须按你的速度移动——意识是，如果你的速度是 17，你在当前轮必须移动 17 码，除非其他因素(例如不良地形)拖累了你。

高速移动期间的战斗动作 *Maneuvers During High-Speed Movement*

如果你以自己的力量在进行高速移动，你应该选择移动或移动攻击战斗动作。这个规则适用于坐骑，但是不用于骑手或乘组。如果你没有(是载具的话，没人控制载具)，见失控，395 页。

方向与转向半径 *Direction and Turning Radius*

高速运动时难以改变方向。你必须朝着大致向前的方向继续移动。较大的转向(至多 60 度)需要你先直线前进(当前速度/基本移动)码的距离(舍去小数)才能进行。这个距离就是你的转向半径。例如，如果你的当前速度是 13，你的基本移动力是 5，你在每次改变朝向前，必须移动 $13/5=2.6$ 码，舍去小数，为 2 码。在你移动的距离达到你的转向半径前，你必须一直向前移动。如果你在使用战术战斗规则，你可以进入任意三个正前方的格子，但是不发生朝向的变化。如果你有腿或类似结构，你可以通过检定 DX 或跳跃来越过障碍物；否则的话，任何你绕不过去或没来得及闪开的东西都会被你撞上。

注意：这里的规则属于电影化了，但是容易使用。更现实的转向半径应该等于(速度的平方)/10 码；那些喜欢复杂度的欢迎使用这条规则。

如果你的基本移动力是 0，不要使用这里的规则。你根本不能靠自己的力量转向！你只能随波逐流。要进行转向，必须有人推你、拉你等等。

攻击与防御 *Attacking and Defending*

在高速移动下可以正常战斗，正常受到你的战斗动作的制约。你可以闪避，但是你不能撤退和卧倒。当你遭到攻击——或攻击的时候 GM 应该一直附加速度修正值！

加速 *Accelerating*

如果在你的轮结束时，你的速度小于等于你的最大速度，你可以提高速度，提高量小于等于你的基本移动力，最多提高到你的最大速度。如果你在冲刺，并且没有增强移动力优势，最大速度是你的移动力+20%。

减速 *Decelerating*

你可以用减速取代加速，降低你的速度，降低量小于等于你的基本移动力(还能更高，不过有风险——见下)。

如果你的减速导致在你的轮结束时，你的速度小于等于你的基本移动力，你就脱离了高速移动状态，从下轮开始可以使用普通的移动规则。

急刹车与急转弯 *Pushing the Envelope*

你可以尝试将速度降低最多基本移动力 X2 的量。你也可以在移动满转向半径前转向。任一动作需要 DX+3 检定——如果你在驾驶载具，则进行载具操作技能+载具的操控性数据的检定。急刹车的检定有等于减速幅度每超出基本移动力 2 码就-1 的减值。例如，如果你的基本移动力是 5，你减速了 9 码/秒，你必须检定-2。提前转向(或者更急的转向)的检定的减值则是你的速度没超出基本移动力满一倍就-1。例如，如果你以 23 码/秒的速度移动，而基本移动力是 3，那么你检定-6。如果你失败，你打滑了并翻倒或打着旋失去了控制——见失控，下文。

战术移动 *Tactical Movement*

如果你在使用战术移动规则时高速移动，你的移动点数等于你在轮开始时的速度。你不能横行或倒退。转向半径限制了朝向变化：60 度的转向就是一个格子边的朝向变化。小障碍和不良地形正常消耗移动点数(见移动点数消耗，387 页)并且会导致你在轮结束时的速度降低等于消耗的额外移动力的量。例如，如果你的高速移动速度是 14，而你穿过了 6 码的泥地(移动点数消耗+1)，你轮结束时自动减速到 8 码/秒。将这个数值加到主动的减速数值上。如果和超过了你的基本移动力，按上面的急刹车检定。如果超过了你的基本移动力乘 2，你自动失控。

失控 *Losing Control*

如果你在地面上移动并且失控，你翻倒了。你先倒下，然后向前翻滚剩余移动力的 1/4 距离(除非你提前撞到了什么东西)，

然后停下来。如果你在地面上，并且没撞到什么东西就停了下来，你受到以当前速度坠落的伤害；见坠落(431 页)。如果你撞到了东西，则你受到(同时造成)碰撞伤害；见碰撞伤害(430 页)。

当你在高速移动时，被击晕或是选择了移动和移动攻击以外的战斗动作，那么你也立即失控。

例如，如果你被震慑了，被迫选择不做行动，你会如上述翻倒。

例外：如果你靠 3+的轮子移动，你就稳定的多。除非你的失控来自于大失败或伤害(震慑等等)，GM 可能会判定你是只是以安全限度的速度减速而不是翻滚。

高速飞行和游泳 *High-Speed Flying and Swimming*

只有在地面移动时才使用基本移动力。如果你在飞行，使用基本空中移动，游泳则使用基本水中移动(见其他环境中的移动，18 页)。如果你在水中和空中失控，你不会翻滚，取而代之的是，你必须以当前速度继续向前，并且以最大安全限度减速。

你除此之外什么都不能做——等效于你的轮强制结束。

可选规则：穿着铠甲改变姿势

处于增强现实性的目标，你可以让负重影响改变姿势的时间。负重 0(无载)或 1(轻载)，改变姿势如常需要 1 秒。在负重 2(中载)时，需要两秒改变姿势——一次类推。当你在改变姿势的过程中时，视为处于旧姿势。

这个规则可能导致游戏变慢，但是给了轻甲的参战角色一个现实性的优势。

骑乘战斗

骑士、牛仔和印第安人、以及其他冒险者经常在马上战斗。坐骑不仅提供额外的机动性，而且它的高度和动量使得骑手的攻击更加有效，而骑兵冲锋的冲击力可使没有心理准备的对手陷入恐慌。有些坐骑还能自己战斗。

除了偶尔出现的骆驼和象，骑乘的战士一般骑的是马匹，因而这些规则的假设就是如此。对于马和其他坐骑的差异，见相应的动物描述。

一般而言，骑手可以通过喊声和腿部动作来操控经过战斗训练的坐骑，空出来双手使用武器。但是，“放手”时的骑术检定有-3 减值而单手持缰绳时的检定有-1 减值。那些需要两手来控制坐骑的骑手可以抛掉手中的东西。

而要在坐骑受惊的时候把武器插回鞘中需要一次 DX-3 检定，并且如果投出大失败意味着武器掉落！

没有战斗训练(见坐骑战斗训练，459 页)的非智能坐骑在危险下更容易受惊——特别是听到枪声和同类的嚎叫的时候！对于完成训练但是没有战斗训练的坐骑，所有的战斗中的骑术检定-3；对于没有完成训练的坐骑，减值是-6 或更高。

如果事情与坐骑本身的生命安全无关，而且坐骑没有战斗训练，那么要让坐骑冲入或越过障碍物、进入难以立足的区域、进行跳跃、急转弯的危险动作，骑手必须进行一次骑术检定。失败意味着坐骑不听指挥；参见受惊的坐骑。

骑上坐骑

骑上坐骑通常需要两个行动：一个移动行动来跳上或是爬上坐骑，然后是一个改变姿势动作来骑上去。如果你成功进行了一次有-3 减值(如果有马镫则无减值)的杂技、骑术或是跳跃技能检定，你可以在一轮内翻身上马——但是如果你失败了，意味着你摔了下来！

当你们使用战术战斗的规则的时候，骑手位于 3 格大小的坐骑的中央格子上，2 格大小坐骑的前方格子上。象或类似的坐骑会有一个平坦的背部，骑手可以在上面站立和走动；传统上，一头象在脖子上带着它的象伏，mahout，背上则是 howdah，象轿，一个承载着多个战士的平台。

移动与行动

各种坐骑的移动力数据见骑乘与运输动物(459 页)。动物的基本移动力是它走路或是小跑的速度；它的增强移动力则是它飞奔的速度，在这种情况下需要使用高速移动(394 页)的规则。负重减值正常适用……但是极少有坐骑愿意携带超过中度负重的重量。

在战斗中，坐骑可以选择进行任何种类的行动，除非它处于高速移动状态。这时它只能移动或移动攻击。

骑手也可以选择进行任何种类的行动。如果坐骑没有移动过，或是只移动了一个跨步，可以使用改变姿势行动来安全下马。其他情况下，只能跳下坐骑或是摔落下来。为了安全跳下，需要选择移动或移动攻击行动并且成功进行一次杂技或是跳跃技能检定。如果失败，你变成了摔落！

摔落：如果坐骑进行了成功的 DX 检定完成了跳跃、急转弯、急刹之类的困难动作，骑手必须进行一次骑术技能检定。如果失败，骑手从坐骑上跌落，尽管坐骑完成了这个动作。如果坐骑的 DX 检定失败，后果同坐骑失控表的项目 12。

受惊的坐骑

如果坐骑的恐惧检定失败，或是拒绝执行某个危险动作，它通常不听命令了。为了重新控制住坐骑，骑手必须每秒选择准备行动并进行骑术检定。

大成功意味着坐骑立刻重新听话了；连续的 3 个普通成功效果相同。连续 3 次失败，或是一次大失败，意味着完全失控（见下）。交替成功与失败意味着你把时间都花在与自己的座驾而不是与敌人搏斗上了！好在，不听指挥的坐骑和上面的骑手仍然可以闪避——尽管其他主动防御都无法使用。

坐骑失控表

如果你对于坐骑彻底失去控制，投 2d 然后参照下面的表格。并且，当骑手被甩飞、坐骑摔倒的时候——不进行投骰——直接采用表中的对应后果。

2-你被从坐骑上甩飞了。受到从 3 码高度跌落的伤害（如果坐骑特别高或是矮，调整这个数值）。如果你还有意识，你可以立即尝试一次动物驯养-3 检定来唤回你的坐骑。如果你失败了，你可以在 5 分钟后重试。

3-你失手跌落了。受到从 2 码高度跌落的伤害；一次跳跃或是杂技技能检定能消除这个伤害。其他同 2。

4-你把手里的东西弄丢了。然后按这个表再投一次！

5-坐骑对着敌人、危险直直地冲了过去。

6-7-坐骑感觉精疲力尽，因而不会战斗或是以超过缓慢步行的速度（移动力 2）移动。需要经过几个小时的休息才能恢复。

8-9-坐骑看起来平静下来了，但是实际上变得神经过敏了：这次交战中之后的所有骑术检定-1。如果这个结果多次出现，减值累积。

10-坐骑对着敌人、危险的相反方向猛冲。

11-马鞍松脱了。骑术检定和所有骑乘中的攻击检定-3，需要你下马并花 4d 时间重新绑上马鞍的带子才能消除。如果你没有用鞍，视为结果 3。

12-坐骑摔倒了！它必须进行一次 DX+1 检定，失败则摔折一条腿。不论结果如何，骑手必须进行一次骑术-2 检定。失败意味着他落马并且从 3 码高度跌落的伤害。如果成功，他必须再进行一次骑术检定，减值等于他的负重程度，来从摔倒的马身下跳出。如果成功，结果同 3。如果失败，坐骑压到了他身上，造成了它的 ST 对应的 thr/cr 伤害，再加上从 2 码高度跌落的伤害。

坐骑的攻击

经过战斗训练的坐骑如果选择了合适的行动可以攻击，细节见第 16 章。一匹马可以咬、用蹄子踢或是践踏；铁马掌给予踢和践踏伤害+1 加值。如果坐骑在它的上轮攻击过，骑手的攻击有-2 减值。

恐慌：如果骑乘的战术冲向一名不适应面对骑兵（GM 决定）的 NPC，GM 可以让该 NPC 进行一次意志检定，成功才能坚守阵地继续战斗。如果失败，他会尝试逃跑。任何有着战斗反射的角色获得+6 加值。SM 大于等于坐骑的 SM 的角色免疫这个！

骑兵武器

近战武器：骑手使用近战武器的技能等于他的近战武器技能和骑术两者中最低的一个。因此，熟练的骑手在骑乘中使用近战武器不会有减值。如果坐骑的速度相对于对手有 7 或更高，攻击的命中-1，伤害+1。当从摩托车或是其他类似的敞开载具上攻击的时候，使用相同的规则（使用驾驶技能代替上面的骑术。）

骑枪：骑枪技能在 204 页。为了支撑好骑枪，骑手必须有鞍和马镫。支撑好的骑枪的伤害来源于坐骑的质量和速度。计算出坐骑对目标的碰撞伤害——骰子个数=（坐骑的 ST）乘（上个轮移动的距离）/100，再加上骑枪的+3。

例子：一匹 ST25 的战马，以 8 的移动力冲锋，造成的是 2d+3 的刺击伤害。

竞技场上的骑枪对决使用的是钝的木头骑枪，经过专门设计使得碰撞非常猛烈的时候能够折断。这些武器造成相同的伤害，但是类型是 cr——而且如果伤害超过了 15，骑枪会弯曲，将伤害限制在 15。

在骑乘中使用远程武器

攻击：从移动中的动物顶上开火既需要射术又需要骑术。检定远程武器技能和骑术两者中最低的一个。如果你使用吵闹的武器（例如，未消音的枪械）开火，你必须在每次攻击后进行一次骑术检定。如果失败，坐骑受惊（见上）；如果出现大失败，你失去控制（见坐骑失控表）。

瞄准：你可以在坐骑上瞄准，但是如果坐骑移动的距离超过一个迈步，你会受到在移动载具上开火相同的惩罚：你不能从额外的瞄准时间，以及瞄准镜和其他瞄准系统上获益。

杂技：在鞍上转身并向后开火：武器技能-4，该轮的所有骑术检定-1。挂在坐骑的另一侧并且从它的上面或是下方探出来射

击：武器技能-6，所有骑术检定-3。后一个动作意味着你的敌人只能瞄准你的脚、脸、眼睛、颅骨和一只手。但是如果他的攻击检定失败不到 4，你的坐骑被击中！

骑乘防御

坐骑只能闪避。某些坐骑有马甲(见马匹护甲(Barding))或天生 DR。

骑手可以闪避、招架或盾挡。如果他的骑术达到 12+，所有这些防御都是正常水平。如果技术不过关，所有的主动防御将降低，数值为 12-骑术，例如，有着骑术-9 的人在马上的所有主动防御-3。

高度差

马背上的骑兵视为比立姿的敌人高处三英尺。效果见“在不同高度战斗”。

骑乘作战结果

被震慑的骑手必须检定骑术-4，失败则翻落。被击退的骑手自动翻落，除非他具有同时具有鞍和马镫，在这种情况下他可以检定骑术来留在马上，每码的击退带来-4 减值。

如果瞄准骑手的攻击只失败了 1，坐骑被击中，但是它可以进行主动防御；瞄准坐骑的攻击同理影响骑手。当然，两者都可以直接被攻击！

如果坐骑被击中，骑手必须检定骑术技能，减值为坐骑的休克减值，来避免它发生受惊。如果坐骑被瘫痪并且摔倒，效果如同坐骑失控表的结果 12。

多个骑手

马匹大小或是更大的坐骑，可以在控制坐骑的骑手后面再带一个人类大小的骑手。控制坐骑的骑手的骑术技能额外-1。带着的人使用控制的骑手的技能或是他自己的 ST 来检定避免跌落的检定，但是有-3 减值。

飞行战斗

英雄们能使用优势(飞行、心灵致动等)、法术、反重力腰带等等飞起来。下面是在空中战斗的特殊规则。

空中移动

如果天花板足够高，飞行者可以从其他战斗者头顶上飞过去！人类通常以水平的姿势飞行(这样他们可以同时观察地面和前进方向)；在使用战术战斗的规则时，把水平飞行的人物视作占据两个格子的生物。

改变高度：垂直面内的移动和水平面的移动按一样的方式消耗移动力。同时在水平和竖直方向移动一码(斜着移动 45 度)消耗移动力等于 1.5 倍水平移动。

迈步与撤退：使用基本空中移动力来计算迈步和撤退(见迈步，368 页)；飞行者往往快到可以迈步 2 码。如果一个飞行者在主动防御时撤退他可以声明他沿垂直方向撤退。

高速飞行：见高速运动(394 页)。一名俯冲的飞行者可以飞得更快：如果他花费整个轮来俯冲，其他什么都不做(一个 移动动作)，他的基本空中移动力+10，最大空速翻倍。

不能悬停：如果你依靠自身提供的动力，用有不能悬停、可控滑翔、滑翔这三个限制因子的飞行优势进行飞行，每轮，你必须选择移动或移动攻击动作，并且移动达至少 1/4 你的最大空速，否则你失速并开始坠落。当你在高速移动中失控并被突然减速到你的最大空速的 1/4 以下的时候，你也立即失速。你可以通过把坠落转变为俯冲来脱离失速。每轮检定一次 DX-4 来脱离。

飞行高度限制

在地球上，没有保护的人类在 6000 英尺以上开始呼吸困难，在 20000 英尺以上需要氧气面罩或是无需呼吸一类的优势，见大气压(429 页)，在那些大气压更高的世界上可以飞得更高，大气更稀薄的世界则相反。如果你使用翅膀飞行，你不能在痕量大气和真空中飞行。

空中攻击和防御

空中攻击和防御的检定没有特殊的减值。飞行者并不比地面上的战斗者更不稳定。

攻击：飞行者攻击地面目标时，使用在不同水平面上的战斗(402 页)的规则。武器触及变得非常重要！不要处理两个战斗中的飞行者的高差——只要他们近到足以攻击就行了。

防御：当飞行者撤退时，他可以撤出的攻击的平面——而不是仅仅远离攻击者。如果他可以悬停，而且有着足够的空间让他向上或向下移动一个迈步，他在撤退时获得额外的+1。要使用杂技闪避(375 页)，使用空中杂技(Aerobatics)技能。

攻击部位

当你攻击敌人的时候，你通常可以选择攻击他身体的哪个部分。有些身体部分(也称为“可攻击部位”)在战斗中比起其他部位更难被击中；而另一些或更容易(或更不容易)受到特定伤害类型影响。以下几个例外：

- 完全没准头的攻击——胡乱挥舞、黑暗中的乱刺、手榴弹碎片等——不能有意地选择攻击部位。改为使用随机攻击部位(400 页)。
- 覆盖大面积体表的攻击——例如雪崩或是龙的锥状吐息——使得攻击部位无关。见大面积损伤(400 页)。
- 疲劳伤害总是忽视攻击部位。

细光束灼烧攻击

“细光束灼烧攻击” 不属于射流、锥状、范围效果、爆炸、被携带的远程灼烧攻击。例如，激光是细光束灼烧，而火把与火焰喷射器就不是。这类攻击可以瞄准眼睛与要害来获得额外伤害，但是在计算点燃东西(433 页)与着火(434 页)的时候，将伤害除以 10 计算。

决定攻击哪里

攻击你敌人身上的什么地方要考虑很多因素——你的技能，敌人的护甲情况，以及你要不要杀死他！人形的目标具有下列部位可攻击(非人形见 552-554 页的表格)。每个部位都给出了攻击这个部位的减值(括号内)，然后是特殊的效果。

躯干(0)：胸部与腹部。没有减值，也没有特殊效果。这是攻击的默认目标：如果你没有声明攻击部位，你就算攻击躯干。

要害(-3)：心脏与肺脏(前方的攻击)或肾脏(后方的攻击)。特定的攻击手段能够攻击要害来增加伤害。刺击和所有 pi 伤害类型的攻击的损伤乘数改为*3。细光束灼烧攻击(见边栏)的损伤乘数改为*2。其他攻击不能攻击要害。

头颅(-7)：头部中容纳着大脑的部分。头颅有额外的 2 点 DR，但是所有伤害类型的损伤乘数都改为*4，击倒检定有-10 减值，暴击使用头部暴击表格(556 页)。例外：以上效果对毒性伤害均无效。

眼(-9)：刺击、PI 类和细光束灼烧攻击可以专门针对研究。超过 HP/10 的受伤会导致眼睛致盲；除此之外，视为击中头颅同时没有额外的 2 点 DR！（同击中头颅，毒性伤害无特效）。

脸(-5)：下巴、脸颊、鼻子、耳朵。许多头盔的脸部是开放的，使得攻击可以无视盔甲的 DR！击倒检定-5，并且暴击使用头部暴击表格(556 页)。腐蚀伤害(仅限腐蚀伤害)获得*1.5 的损伤乘数……并且如果造成了重伤，腐蚀伤害会致盲一只眼睛(如果伤害超过了最大 HP 则是致盲双眼)。

脖子(-5)：脖子与喉咙。将钝击与腐蚀攻击的损伤乘数升为 1.5，将切割伤害的损伤乘数升为 2。GM 可以裁定，被击中脖子的切割攻击击杀的角色遭到了斩首！

下身(-3)：夹克与轻甲并不总是覆盖到这一区域。视为击中躯干，但是，如果被打中的是人类男性(以及类似物种的雄性)，如果伤害类型是钝击，他会承受双倍的休克减值(最大-8)，且击倒检定-5。

手臂与腿(-2)：使敌人无法战斗同时不杀死他的位置！对抗活体目标的时候，pi+、pi++，和 imp 的乘数改为 x1。重伤(遭到的单次攻击中损失超过 1/2HP)会导致肢体致残——但是超出致残所需的伤害量丢失。注：击中拿着盾牌的手臂的减值是-4

手与脚(-4)：同手臂与腿，但是阈值是超过 1/3HP 就造成致残重伤(多余的伤害仍然丢失)。这使得你可以在造成极少伤害的前提下瘫痪对手。但是，你的对手可能换了只手(或单脚跳着)干掉你！注：攻击拿着盾牌的手的减值是-8。

武器(不定)：如果你必须毫发无损地捉拿敌人，如果你必须下掉友军的武器，或是你只是想炫技，攻击这里。见攻击武器(400 页)

抓擒与攻击部位

当你抓擒身体部分的时候，攻击部位的减值减半——抓住身体上的某个部位比击中他要容易。这个规则对于抓武器无效！

攻击铠甲缝隙

你可以使用 pi 类、刺击和激光束灼烧攻击来攻击一套铠甲、载具等的关节或弱点。攻击躯干护甲的缝隙是-8，其他部位的则是-10，取代原来的攻击部位的减值。如果你命中了，对方的 DR 减半计算。这个效果与所有护甲除数叠加。

随机攻击部位

你并不是必须瞄准一个部位攻击——你总是可以攻击“碰上的不论什么部位”。要进行随机部位攻击，进行没有部位减值修正的攻击。如果击中，且你的对手防御失败，投 3d，查找对应的部位表来确定击中了什么部位；见部位表(552 页)。GM 决定非人类使用哪张表。

胡乱挥舞(388 页)、盲目射击(389 页)、压制火力(409 页)、破片伤害(414 页)，以及其他 GM 觉得瞄准一个部位攻击不可

能的时候，必须使用随机攻击部位。
如果随机的攻击来源于上方，将“脚”视为“手”，“腿”视为“手臂”。

伤害耐受与攻击部位

伤害耐受优势(60 页)将会调整攻击部位的效果。
扩散或同质：无视所有攻击部位的特殊损伤乘数和击倒检定修正(但眼睛和肢体仍然可以被致残)。所有的损伤都使用“非活体、同质和扩散目标的损伤”规则(380 页)。
无脑：攻击头颅没有特殊损伤乘数和击倒检定修正。击中眼睛可以致残眼睛，但是其他方面视为击中脸部而不是头颅。
无眼、无头、无颈：你没有对应的攻击部位，因而你的敌人不能以其为目标。
无要害：击中要害和下身的攻击与击中躯干效果相同。
非活体：攻击部位效果如常，除了攻击头颅、眼睛和要害这三个部位之外其他部位的 pi 和 imp 伤害使用“非活体、同质和扩散目标的损伤”规则(380 页)。

大范围损伤 Large-Area Injury

某些攻击影响受害者的整个或大半躯体——例如龙息、炸弹爆炸、大火、在酸池中浸泡等。特别地，所有描述为“范围效果”或“锥”，以及所有外部爆炸，造成的是大范围损伤。
来自比目标的 SM 大 7+的攻击者的近战攻击也是大范围损伤——如果攻击者使用的是符合他体型的武器或是徒手攻击的话(如果他想要攻击特定部位，他要攻击的那个角色必须被压制或因其他原因无法动弹)。
伤害减免正常防护大范围损伤——但是如果你不同部位的 DR 不同，你的“等效 DR”是你的躯干 DR 与暴露于这个大范围损伤的防御最差部位(仍然可能是躯干)的 DR 的平均值，总是进位。如果你对于不同伤害的 DR 不同，“防御最差”指的是对这次攻击最差的 DR。
被掩体或身体遮挡的部位不算“暴露于”。对于爆炸或锥，只有面朝爆炸中心或锥的部位被暴露(例如，如果你背过身去，你的脸和眼睛不算暴露)。对于由于浸泡在危险环境引起的伤害，只有浸没部位是暴露的。而对于真正的范围效果，所有的部位都是暴露的！
大范围损伤不计算部位的效果，除非只有一个部位暴露。如果只有一个肢体(手、手臂等)暴露，那么超出致残所需部分的伤害丢失。

非人类和载具的攻击部位

给每一种动物或机械提供攻击部位的规则不可能。取而代之的是，我们提供一些指引：见非人类攻击部位表(552-554 页)和载具攻击部位表(554-555 页)。

攻击武器

你可能因为想要活捉对方而选择攻击武器……或是因为武器是你触及的唯一部分，或是因为武器比起拿着武器的人本身防御没有那么严密。
先宣布你攻击武器的目的是卸除还是击破武器，然后进行攻击检定。击中触及为“C”的近战武器(例如小刀)或是手枪有-5；击中触及为 1 的近战武器(阔剑、硬头锤)或是中型火器(例如卡宾枪或是锯短的霰弹枪)有-4；击中触及 2+的近战武器(矛、巨剑、长柄兵器等)或是步枪，则是-3。尝试卸除武器通常是额外-2，但是见下页。
在战术战斗中攻击武器：触及为“C”的武器位于使用者的格子内，触及为 1 的武器位于使用者的格子和他正前方那个格子里，触及 2+的武器位于使用者前方的两个或三个格子内，见图。但是，如果你遭到触及 2+的武器的攻击或佯攻，你总是可以在之后的第一个你的轮内对它发起攻击。
用主动防御保护你的武器
闪避：你可以正常闪避来防御对你的武器的攻击。
招架：你必须用被攻击的武器招架。如果你手中有一把小刀和一把阔剑，小刀遭到攻击的时候你不能用阔剑招架。这里的招架表示挥动被攻击的武器来避开攻击。
盾挡：你不能使用盾挡。
你可以使用撤退来提升闪避和招架的成功率，规则如常。但是无论如何，盾牌的 DB 无效。

打飞武器

一次卸除武器就是试图打飞或是挑走对手的武器而不损坏它。只有能够招架的武器可以发起卸除武器，这将进行卸除武

器的武器限制在近战武器、徒手攻击和某些投掷武器。如果你使用的不是击剑武器，卸除武器的命中检定上还有额外的-2。如果你的攻击检定成功而且对手的防御检定失败，进行一次武器技能的快速对抗；如果你尝试打飞一把远程武器，你的对手检定 DX。你们两方都可以选择自己使用基于 ST 的武器技能检定来取代标准的基于 DX 的检定，如果基于 ST 的武器技能更高的话。如果你使用的是十手或是鞭子技能，你在对抗中获得+2。你的敌人如果使用双手武器，他获得+2。如果你胜出；你卸除了对手的武器；他的武器向随机方向飞出 1 码。如果你的对手胜出，或是你们打平，他的武器还是在他手中，但是这件武器将会变成未准备的，除非他胜出 3 或更高。如果你投出大失败，你的武器被卸除！

破坏武器

你也可以将砍断、震碎或者通过其他方式破坏它作为瞄准武器攻击的目的。你可以使用任何武器来进行这种攻击——包括火器。

如果你命中了而且你的对手防御失败，正常投伤害骰，对他的武器造成伤害。效果见对物品的伤害(483 页)。

武器的材质和重量决定了它的 DR 和 HP(对于作为优势购买的武器，见物品限制因子，116 页)

特殊近战规则

以下的规则为近战攻防增加了更多的选择——与复杂度。

从上方攻击

从上方伏击是有效的奇袭战术。这招是否成功需要检定一次快速对抗：你的潜行对抗目标的视觉。沿着小路、巷道等前进的目标要注意到潜伏在上方的人的检定有-2 减值，除非他专门声明他一直在观察树上、高处的窗户等；那样的话他获得+2 加值(但同时他注意到与自己同一平面的事物的检定有-2！)。边缘视觉优势在这种情况下没有价值。

如果你赢得了这次快速对抗，你的目标没能发现你。他对于你的攻击将不能进行防御！GM 可以决定，特别没有防备的人，可能会因此“惊呆”；见突袭与主动性(393 页)。即使你输掉了对抗——或者你的目标得到了警告——你的目标对你的攻击的防御仍然有-2 减值。但是，察觉到攻击的敌人可以选择“等待”战斗动作，然后在你落下的时候进行“截击”(见等待，366 页)。

你可以从任意高度落发动攻击(作为特殊类型的“迈步”)。你的攻击检定额外-2。。不论攻击结果如何，如果你落下的高度超过 2 码，你会受到坠落伤害——见坠落(431 页)。你可以尝试进行杂技检定来减少伤害。天生的高处伏击者(例如，美洲豹)往往拥有猫式落体。(41 页)

你可以选择改为直接落在你的目标身上——动物经常这样发动攻击！对你自己和你的目标的坠落伤害独立于攻击检定。注意目标一般算作碰撞规则里的软物，除非目标的 DR 达到 3+。

在不同高度战斗

假设你跳到一张桌子上然后向下痛殴敌人？或者沿着楼梯台阶仰攻？如果你和你的敌人位于不同高度上，垂直距离会影响战斗。下面的规则是给予近身战斗的，对于远程武器，见向上和向下射击(407 页)

一英尺(0.3 米)或更少的高差：无视它

最多两英尺的高差：除非你使用攻击特定部位，否则无视它。高处战斗者攻击低处的角色的腿和脚的时候攻击有-2，攻击头部(脸、颅骨、眼睛)和脖子的时候有+1。低处攻击高处的时候，攻击腿和脚的 attack 有+2，攻击头部(脸、颅骨、眼睛)和脖子则是-2。这些修正与普通的部位修正叠加。

最多三英尺的高差：同上，但是低处的战斗者的防御-1，而高处战斗者的防御+1

最多四英尺的高差：同上，但是低处的战斗者的防御改为-2，而高处战斗者的防御改为+2；而且高处的战斗者不能攻击低处的战斗者的脚或腿。

最多五英尺的高差：低处的人不能攻击高处角色的头部，高处的角色则不能攻击低处角色的腿和脚。低处的战斗者的防御-3，而高处战斗者的防御+3。

最多六英尺的高差：低处的人只能攻击高处角色的腿和脚，高处的角色则只能攻击低处角色的头部。这些攻击都没有特殊的加减值。低处的战斗者的防御-3，而高处战斗者的防御+3。

超过六英尺的高差：无法互相攻击，除非采用了一些奇怪的姿势：例如高处的角色躺下来从边缘探出来。在这种特殊情况下，

他等于是降低了 3 英尺的高度，而对方可以攻击他的头部和手臂。GM 可以给其他奇怪的战术提供奖励与惩罚。

体型与触及范围

如果你的尺寸修正值大于 0，那么你的胳膊有更长的触及范围。所有武器的触及范围增加如下表。

在同你的目标格斗时你的尺寸修正值每比你的对手大 1，你就可以+1 命中。

举例：一个巨人有着+3 的尺寸修正值，他的触及范围上限+2——一个触及范围为 2-3 的武器在他手里触及范围是 2-5！如果他和一个人类(尺寸修正值为 0)格斗，他的命中+3。他在和其他巨人格斗时没有加值。

尺寸修正值与触及范围	
尺寸修正值 (SM)	触及范围
+1	+0*
+2	+1
+3	+2
+4	+3
+5	+5
+6	+7
+7	+10
+8	+15
+9	+20
+10	+30
*一个触及范围为 “ C” 的武器触及范围增加到 1，但是没有其他影响。	

触及范围的影响

如果你的武器或是体型给予你超过 1 码的触及范围，每超过 1 码，对你而言敌人靠近了 3 英尺。这并不导致你更接近敌人！例如，一把巨剑(2 码触及)使得你攻击敌人的时候他近了 3 英尺。如果你站在比他低 6 英尺的地方，你攻击他的时候按只低了 3 英尺处理，而他不会享受到任何特殊的好处。常见的高度差通过常识和共识确定(希望是预先达成的共识)。例子：普通台阶每级 8 英寸高(为了方便也可以当做一英尺)。

椅子的坐位不到 2 英尺高。普通餐桌不到 3 英尺高。商店柜台大约 4 英尺高。汽车的发动机罩或马车的车子高 3 英尺。汽车顶棚和马车坐位超过 4 英尺高。

特殊徒手战斗技巧

以下是为不满足于简单的拳打、脚踢和抓擒的武者提供的额外选项。大多数选项需要通过斗殴(Brawling)技能、抓擒技击(Judo)技能、空手技击(Karate)技能或是摔跤(Wrestling)技能来使用。你也可以针对性地提升某一技巧——见示例战斗技巧(230 页)

腕缄/锁臂(Arm Lock)

一次锁臂指的是通过翻折对手的手臂来约束或是削弱它的一次尝试。锁臂需要使用抓擒技击(Judo)技能或是摔跤 (Wrestling)技能。为了发起锁臂，发起者必须空着两只手并且使用抓擒技击 (Judo)技能或是摔跤 (Wrestling)技能成功地招架了他的对手的近战攻击。

在招架发生后招架者的第一个轮内，如果被招架的攻击者仍然在 1 码内，招架者可以尝试控制住被他招架者的手臂。这是一次攻击：迈步进入贴身战斗并且检定抓擒技击(Judo)技能或是摔跤(Wrestling)技能来命中。这次攻击可以被主动防御——被尝试锁臂的对象可以使用武器来招架对方的空手！如果防御失败，锁臂就成功了。

被锁臂者可以在他的下一轮尝试挣脱(见被抓擒后的可用动作，371 页)，但是锁臂方在对抗中有+4 加值。挣脱失败会导致后面的挣脱尝试有累积的-1 减值。

在锁臂者完成锁臂的轮的下一轮——以及直到被锁臂者挣脱前的每一轮——他都可以尝试被他锁住的手臂。进行一次快速对抗检定：锁臂者的抓擒技击(Judo)技能值、摔跤(Wrestling)技能值和 ST 中最高的一项，对抗被锁住者 ST 和 HT 中最高的一项。如果锁臂者成功，他将对手造成相当于成功度的钝击 cr 类型的伤害。

对手的天生 DR(除非 DR 具有厚皮限制因子)和他的刚性护甲正常发挥防御效力。弹性护甲没有任何效果！如果锁臂者通过这种伤害瘫痪了对手的手臂，对手在那只手里拿着的东西会脱手。已经被瘫痪的手臂不会受到更多伤害，但是锁臂者仍然可以进行上述的对抗检定。如果他胜出，被他锁住的对象如同受到伤害一般收到休克(shock)和震慑(stunning)。

造成伤害的检定不消耗任何攻击次数！锁臂者可以同时向被锁臂者进行贴身战斗攻击，被锁臂者的防御除了由于锁臂伤害造成减值外，还有-4 减值。

锁臂也可以主动使用。使用抓擒技击(Judo)技能或是摔跤(Wrestling)技能发起普通的抓擒可以代替第一步的招架。如果被抓擒的对手没能在他的轮挣脱，抓擒者在抓擒轮的下一轮，视为抓擒者满足了“招架对方攻击”的先决条件，尝试进行锁臂。

锁喉

这一抓擒技击(Judo)和摔跤(Wrestling)的技巧涉及到用一只前臂勒住对方的脖子对气管施压。被锁喉的对象越挣扎，绞就越紧。这招可以迅速放倒对手。

为了发动锁喉，攻击者必须从后方使用两只手抓住对手。这次攻击在规则上和普通抓擒(370 页)相同，但是检定的是抓擒技击(Judo)技能-2 或是摔跤(Wrestling)技能-3。被攻击者如果发现了攻击者的话可以进行主动防御，但是遭到背后攻击对于防御的惩罚依然有效。

在被锁喉者的下一轮以及之后的轮，他可以尝试挣脱。锁喉者在对抗检定中有+5 加值。但是注意锁喉者只控制了对方的脖子和头部——不是他的手脚。他可以使用盲目攻击(388 页)、后踢(230 页)等发起反击，被抓擒的-4 技能减值对于此攻击的攻击检定也有效。

在锁喉者的下一轮——以及直到被锁喉者挣脱前的每一轮——被锁喉者按照窒息(436 页)规则损失 1FP。如果锁喉者愿意，他可以同时对手进行扼杀(抓擒后的可用行动，370 页)，并且在这一 ST 检定中有+3 加值。

肘击

角色在贴身战斗可以通过肘击攻击后方的敌人。攻击检定斗殴(Brawling)技能-2 或空手技击(Karate)技能-2，免除敌人位于朝向外的减值，但是如果攻击特定部位有额外的-1 减值。如果命中，造成正常的拳击伤害。对于正面敌人的肘击按普通拳击的规则处理。

膝击

用膝盖顶爆对手。与踢击不同，这个攻击只有 C 的触及。攻击检定斗殴(Brawling)技能-1 或空手技击(Karate)技能-1。如果攻击者已经擒抓攻击对象，攻击对象防御-2……而且如果攻击的是攻击对象的正面，对他的腹股沟的攻击没有攻击特定部位的减值！如果命中，造成正常的踢击伤害。

戳击

攻击者将他的全部力量集中于一点发起攻击：脚趾头、几根绷紧的手指等等。只有使用空手技击(Karate)技能发起的拳击或踢击才能使用戳击。这种攻击有额外的-2 减值。伤害-1，但是伤害类型转化为 pi，使得攻击者可以选择攻击眼睛或要害！戳击还有一个负面效果：只要对方有 1 点 DR，自伤规则就生效(正常情况下是 3 点 DR)

折断脖子或肢体

抓住对手的脑袋然后猛扭来折断脖子或是抓住肢体来折断或使其脱臼的暴力技巧。

攻击者必须首先使用双手抓擒要折断的脖子或是肢体。如果被抓擒的对手没能在他的轮挣脱，抓擒者在抓擒轮的下一轮，进行一次快速对抗检定：ST-4 对抗对抗被抓擒者 ST 和 HT 中最高的一项。如果抓擒者胜出，他对对手的被抓擒部位造成 sw/cr 的伤害。脖子受到 cr 伤害类型攻击时伤害 x1.5 的规则正常生效。对手的天生 DR(除非 DR 具有厚皮限制因子)和他的刚性护甲正常发挥防御效力。弹性护甲没有任何效果！

被折断攻击的对象按照被普通抓擒抓住的规则行动。

践踏

如果攻击者的尺寸修正值比攻击对象超出 2 点或更多——如果对手躺着而攻击者没有躺则是超出 1，他可以践踏对手。

践踏是一次近战攻击，攻击检定 DX 或斗殴(Brawling)技能。被践踏者的唯一可用防御是闪避。如果践踏命中，将造成践踏者 ST 的 thr/cr 的伤害；如果践踏者有蹄子，每骰子伤害+1。如果攻击者是在碰撞或冲撞中撞倒了对手并继续前进，他

自动碾压因而践踏了对手。不需要进行攻击和防御检定——立即造成伤害，使用攻击者 ST 的一半进行计算。

在上述两种情况中，如果攻击者的 SM 超出对手 3 或更低，不用关心攻击部位——这次攻击视为均匀分布伤害(400 页)

特殊近战武器规则

某些近战武器比其他武器更加复杂！下面是一些特殊情形。

斗篷

你可以将斗篷拍到敌人脸上或是用它挡住他的视线；两种情况都视为佯攻(见佯攻，365 页)。你也可以使用斗篷来抓擒。检定斗篷技能来命中；触及范围是 C，1。其他方面与徒手的抓擒相同。(见抓擒，370 页)

击剑武器

使用副手短剑、细剑、军刀或是小剑技能的战士的“准备好”姿势是一直保持他的武器尖端朝向敌人。而这些技能所用到的“击剑武器”是轻而灵活的。这些因素使得这些剑手更加容易从招架中回手或是在攻击中后撤。当使用击剑武器时，你在招架的撤退时获得+3 加值，取代正常的+1。同时，你多次招架的减值减半(见招架，376 页)。但是，你招架都等于你的负重等级的减值，而且你完全不能招架连枷。

连枷

在柄和头部之间使用有一定长度的铁链链接的武器就是连枷。因为这根链子，连枷在敌人试图抵御连枷时，可以绕过他的武器或盾牌。招架连枷有-4 减值，而击剑武器，由于刃很轻，不能招架连枷！即使是盾牌也会受到影响：所有盾挡-2。

绞喉索

一根“绞喉索”是用来勒死人的绳索或钢丝。你只能对那些没有防备或是无助的目标使用，而且你必须从后方攻击(这经常意味着需要潜行检定！)

当你就位的时候，检定绞喉索技能来攻击，你必须攻击脖子，而且有正常的攻击脖子的-5 减值。在多数情况下，你的目标是没有意识到攻击的，所以你可以安全地使用全力攻击(坚定)来获得+4 的加值。

目标可以尝试使用手或是准备好的贴身武器进行招架，但是有-3 减值。除非他具有战斗反射，他很可能被精神震慑了，因此在防御检定中有额外的-4 减值。如果他防御成功，他将他的武器或是手放进了喉咙与绞喉索之间。除非你使用的是钢丝索，手不会受到伤害。

在攻击的当轮及之后的每一轮，你可以尝试掐死(choke)目标(见抓擒后的行动，370 页)。而且在快速对抗中获得+3 加值。使用绳索会造成钝击伤害(脖子 x1.5)，钢丝则造成切割伤害(脖子 x2)。除此之外，你的目标开始窒息。为了挣脱，他必须和你进行一次快速对抗，他的 ST-5、柔道-3、或摔跤-3，对抗你的绞喉索技能。

一根临时的绞喉索(随便什么绳子都可以充当)，给予技能-2 减值。钢丝绞喉索必须配手柄，否则你的双手会受到等于 thr/切割的伤害！

十字镐

造成 sw/imp 伤害的近战武器——十字镐、战锤等——能够造成巨量的伤害，但是可能卡在敌人身上！在你的武器击中敌人并且穿透 DR 造成伤害之后的轮开始时，你必须选择放弃你的武器 让它留在敌人身上 (即时动作)或尝试进行一次 ST 检定来拔出它(一个准备行动)。

如果 ST 检定成功，你的武器被拔出。如果这个武器在攻击后必须重新准备 (ST 数据旁边有“‡”标记的武器)，你得在下一轮准备。如果 ST 检定失败，它被卡住了。你既不能使用它也不能准备它——而且如果你想要移动，你必须放弃它。在之后的轮中，你有同样的两个选择：放弃它或是进行 ST 检定。如果你的 ST 检定大失败，武器被永久性地卡住了(但是你可以在战斗结束后从倒下的敌手身上回收武器)

当武器被拔出的时候，它会造成插进去时造成伤害的一半。例如，如果本来造成了 4 点伤害，拔出来的时候还会造成 2 点伤害。拔出的 ST 检定失败不会造成伤害。

如果你的敌人身上被你的武器卡住的时候想要移动，进行一次 ST 的快速对抗。如果他胜出，他将你的武器从你手上拽出来了！如果你胜出，他无法移动。如果打平，武器被拔出，效果同上。

盾牌

盾牌是对抗低科技武器的优秀防御手段，但是你也可以将其作为攻击手段使用：

盾击：一次盾击就是普通的近战武器攻击。盾牌只能攻击位于你前方或是盾牌侧的目标。数据见近战武器表（271 页）

盾牌冲撞：一次盾牌冲撞是用盾牌迎向敌人来撞倒他。效果见冲撞(368 页)。你无法使用小圆盾冲撞。

鞭子

鞭子是有效的缴械武器。当你进行缴械的时候，你在快速对抗中获得+2 加值。

你也可以尝试用鞭子束缚对手本身而不是他的武器。这个攻击有额外的-4 减值，但是命中的话产生 的效果如同套牛绳。

鞭子是糟糕的防御武器，招架有-2 减值。而且鞭子是重心不平衡的，攻击之后无法招架。实际上，长鞭攻击后还需要额外的轮来重新准备。2 码的鞭子需要 1 轮准备，3 码或更长的鞭子则需要 2 轮。

鞭子的具体类型还有额外规则：

普通鞭子：你可以“噼啪” 普通的牛鞭——这是鞭梢超过音速发出的声音！这个需要在攻击的技能检 定中承受-4 减值，但是伤害+2。此外，任何类型的鞭打都是痛苦的，被击中手臂或手部的目标必须 进行意志检定，这个检定有等于休克减值的减值。失败则手上东西掉落。

锁分铜：这个是有配重的铁链。你可以用一个准备行动来在 1-4 范围内调整触及。当缴械、纠缠对手或是重新准备的时候当做鞭子处理。当对抗敌人防御的时候当做连枷处理：盾挡-2，招架-4。如果某人使用武器招架你的锁分铜，立即进行一次技能检定，如果成功，你的铜锁纠缠住了对方的武器。失败没有特殊效果，大失败意味着你的锁分铜失手掉落！

你的对手可以在他的轮解开被缠绕的武器。这个需要一只空手和一次 DX 检定。如果他没有解开，你可以在你的下一轮进行缴械，而且不需要进行攻击检定：直接宣布你要缴械并且进行相应的快速对抗。这个仍然视为一次攻击。如果没有净空，也就是在一个充满了障碍物的空间中(附近的人视为障碍物)。如果大失败，投出 3、4、17 或 18 意味着你击中的自己的脸！

单分子鞭：使用超精密丝制成的超科技鞭子。有个可以调整长度为 1-7 的控制器，同时改变触及和重新准备的所需的时间。调整长度需要一个准备行动。当用来套住对手的时候，鞭子会切割进目标，在它被绷紧的每一轮造成 thr+1d(10)的切割伤害，直到目标逃脱。在大失败中投出“武器失手掉落” 表示你击中的自己或是队友。

特殊远程战斗规则

以下的规则为远程战斗的情况添加了额外的细节。

故障

MALFUNCTIONS

以下的规则只用于火器、手榴弹和燃烧物。

一次“故障” 指的是武器的机械故障，例如，不发火或堵塞。与大失败的区别是，故障通常不会危及使用者。

按本规则的需要，火器、手榴弹和燃烧物具有“故障值”，简称“Mal f”，由 TL 决定。

TL	Ma lf
3	12
4	14
5	16
6 或 更 高	17

精良或非常精良的火器故障值+1；廉价的武器则-1。

特定的武器可能会有更高或更低的 Mal f，见它们的描述。GM 针对粗暴使用、缺少维护或受损可以自由裁量降低武器的 Mal f。

不论攻击者的技能如何，当无调整的攻击检定投出的数值大于等于 Mal f 值时，武器发生故障而未能正常开火。

具体的效果与武器有关。

火器故障表

当武器发生故障时，投 3d 见下表：

3-4	机电故障
5-8	不发火
9-1	堵塞
1	
12-	不发火
14	
15-	机电故障,或是爆
18	炸

机电故障 *Mechanical or Electrical Problem*

武器未能开火。成功的军械修造或是基于 IQ 的武器技能检定(需要一个准备战斗动作)可以诊断出引起这个的故障。当了解了何种故障以后，进行军械修造检定了修复武器。每次尝试需要 1 小时，并且大失败将会摧毁武器。

手榴弹：这代表了引信故障：武器将在 1d 秒后起爆。

不发火 *Misfire*

武器未能开火。成功的军械修造+2 或基于 IQ 的武器技能检定(需要一个准备战斗动作)可以诊断出引起这个的故障。如果武器是转轮手枪，那么下一发可以正常开火。其他武器的话，需要三个准备战斗行动、空出两只手、一次成功的军械修造+2 或基于 IQ 的武器技能检定来修复。大失败将引起机电故障。

手榴弹：这发手榴弹是哑弹，不会爆炸。

堵塞 *Stoppage*

武器发射 1 发，然后就因为堵塞或是其他故障而停止运转(发射的那发视为正常攻击)。要清理堵塞，需要需要三个准备战斗行动、空出两只手、一次成功的军械修造或基于 IQ 的武器技能-4 检定。失败意味着未能修复但是可以重试。大失败将引起机电故障。

光束武器：视为机电故障。

手榴弹以及其他一次性武器：武器哑火，不能开火或爆炸。

爆炸 *Explosion*

TL3 的所有火器，以及 TL4 的手榴弹、后膛枪和连发火器，可能当着枪手的面爆炸，造成 1d+2 cr ex[2d]的伤害。如果武器有爆炸型的战斗部，使用战斗部的伤害。TL5+的武器不会爆炸——视为机电故障。

向上向下射击

向下射击增加了你可以投掷或发射投射物的距离，而向上射击会降低这个距离。这个效果在短距离不明显，但是在长距离极为重要。激光等光束武器则无视这个规则！

向下射击：你每比你的目标高出 2 码，计算距离时减去 1 码，最低降至实际地面距离的一半。（例子：你离你的目标 40 码，并且高出 10 码。你射击计算距离的时候，减去 5 码，视为向 35 码开外的目标开火）

向上射击：你的目标每比你高出 1 码，计算距离时加上 1 码。（例子：你距离目标 40 码，并且他比你高出 10 码。计算射击距离时，加上 10 码，视为向 50 码外的目标开火）

掩体

COVER

要将障碍物作为掩体，只需要移动到它挡在你和攻击者之间就行了。你可能还需要改为跪姿或是卧倒，看账务的具体高度。掩体能够保护一个或多个部位，使得你更难被远程武器击中。你通常必须暴露你的颅骨、眼睛、脸部、脖子来看到模板。为了使用单手武器开火，你通常必须暴露你持武器的手臂和手。

要使用双手武器开火，你通常必须暴露双手和双臂，外加你的躯干和要害一半暴露，除非可以从窄缝里面攻击。你的下体、腿部和脚可以保持在掩体后，如果掩体足够挡住它们的话。如果掩体不完整，或是你无法在低矮的掩体后跪下、坐下或是躺下，你可能不得不暴露更多的部位。

如果你的敌人部分处于掩体后，你有三个选项：

• 攻击不在掩体后的部位。攻击有正常的攻击特定部位的减值。如果那个部位是一半暴露，你有额外的-2 减值。• 投骰随机决定攻击部位。你的攻击不受攻击部位的减值，但是那些投出来击中在掩体后部位的攻击改为击中掩体本身。对于只有部分暴露的部位，投 1d：投出 4-6，子弹击中了掩体，而不是目标。

• 不管掩体，尝试直接打穿它！只有在你拥有强力武器或是对方的掩体很薄的时候这样做才比较有效。你的攻击有额外的-2 减值(例外：如果你的对手完全被掩体遮住了，你改为承受正常的盲目射击减值，通常是-10)。掩体为对抗这次攻击提供“掩体 DR”。对于构筑物，这通常是障碍物的 DR+(HP/4)；更多信息见结构伤害表(558 页)和掩体 DR 表(559 页)。对于活物提供的掩体 DR，见过穿，见下。

掩体通常只对于远程武器有效，但是特定的障碍物可能也会干扰近战攻击。如果有足够的触及越过障碍物，你可以隔着低矮的障碍物战斗。因此，两个剑手可以隔着桌子决斗，但是无法攻击对方的腿或脚。

掩体 DR 表										
材料	DR/ 英寸	注 记		材料	DR/ 英寸	注 记		材 料	DR/ 英寸	注 记
铝材	20- 30			窗 玻 璃	5-8	易 碎		软 钢	50- 60	
砖	5-8 *			防 弹 玻璃	10-2 0	易 碎		硬 钢	60- 70	
混凝土	6-9 *			铁	40-6 0			石 头	8-1 3*	
钢筋混凝 土	10- 12*			沙袋	3			木 材	0.5 -1*	可 燃
*对一个小区的持续攻击会降低 DR， 见结构伤害表的说明。										

过穿

OVERPENETRATION

当你使用贯通、刺击、细光束灼烧类型的伤害进行远程攻击的时候，你造成的伤害有几率穿透目标伤及另一边的东西，例如，无辜的路人。类似的，强力的攻击可能击穿掩体(见掩体，上文)或盾牌(见盾牌，484 页)——甚至击穿建筑与载具，同时伤害它与里面的人。

由 GM 决定，谁有可能会被过穿的伤害伤及。如果第二个目标正好位于第一个目标后面，例如，在掩体后或使用盾牌阻挡的人，那么是自动命中。其他情形下，见误击(389 页)和乘员击中表(555 页)来决定谁被击中。只有投出的基础伤害超过的目标的“掩体 DR”才会发生过穿。这个值的计算方法是，目标或掩体自身的 DR——如果是穿铠甲的人则是加上两面的 DR——和 HP(血肉目标)，1/2HP(机械、载具等非活体目标)或 1/4HP(同质目标)。如果目标是非常扁的一层，例如墙或门，那么只使用 DR。最后再算上护甲除数。如果有伤害穿透了掩体 DR，判定另一侧的目标是否被命中。如果是，则他们获得掩体 DR 加上自己的 DR。

例子：伊拉·格雷特工发现了一名手持步枪的杀手，并在杀手开枪时迅速闪身挡在他负责保护的要人身前。步枪发射的穿甲子弹——一发 7d(2)pi-的攻击——当胸击中了他！子弹的基础伤害是 20 点。格雷的 DR8 的防弹背心只挡下了 4 点伤害，因为有(2)的护甲除数。格雷受到 16 点穿透伤害。由于是小型贯穿类型，伤害减半，造成了 8 点的受伤。要人怎么样了？ 格雷的防弹背心提供了 16 点 DR，因为两面都算上了；格雷本身还有 12HP。 总的掩体 DR 是 28，因为护

甲除数(2)，所以除以 2 变成 14。因为基础伤害是 20，所以发生了过穿。要人没有穿铠甲，所以他受到 6 点伤害，因为是小型贯穿所以减半，受到 3 点损伤。要人受伤了，但是伤势不重——格雷特工救了他一命！

速射的特殊规则

下面的额外规则是配合速射规则(373 页)使用的。这些规则只在进行 ROF2+的远程攻击时使用。

自动武器与仅能全自动

自动武器——有着 4+的 ROF 的火器——使用速射规则。多数此类武器既可以进行点射又可以进行“全自动射击”(意思是一直扣着扳机射击)

某些自动武器(例如机枪)只能进行全自动射击；它们没有半自动或点射机制(“快慢机”)。属于“仅能全自动”的火器在它 ROF 数据后面有个“！”。使用这类武器进行短点射的唯一方法是在不到 1 秒的时间内扣下再松开扳机。使用这类武器攻击的最低 ROF 是最大 ROF 的四分之一(向上进位)或剩余的子弹数量，两者取低。

对近距离静止目标的速射

速射时发射的子弹通常只有几分之一命中目标。这符合现实……除了目标非常近而且不能移动的时候。当你要用霰弹枪或是突击步枪从墙上、门上或是停放的车辆上射出一条路的时候——或是执行处决的时候，就是这种情况。

如果你的目标完全不能移动(例如，静止的物品，或是被彻底束缚或是失去意识的人)并且拥有的尺寸修正可以完全抵消距离减值，一次成功的攻击意味着一半发射的子弹都命中目标。如果攻击的成功度超过了武器的后坐力，所有子弹全部命中。

例子：当对一扇 SM+2 的门进行射击的时候，这个规则在距离 5 码内(距离减值-2)生效。如果目标是个人(SM0)，这个规则只在距离 2 码内(距离减值-0)生效——并且只在这个人被绑牢或是失去意识的时候生效。

霰弹枪和散弹

ROF 后面跟着一个乘数(例如，ROF3X9)的武器发射的弹药在空中分散出更小的多个散弹。最常见的此类武器就是霰弹枪。第一个数值是武器实际可以发射的弹数；这就是实际的弹药消耗量。但当结算攻击的时候，将发射出去的弹药数乘以第二个数值得到等效的 ROF。

例子：奥利尔神父的霰弹枪具有 ROF3X9。当一头恶魔飞扑过来时，他选择连发三枪。在使用速射规则的时候，他连发的三枪视为 ROF3 乘 9 等于 27 的攻击，因为发射出去的霰弹分散出更多的子弹。

在极近的距离，飞行时间不够子弹分散。这导致了威力增加！如果距离不到 1/2D 射程的 10%，ROF 不乘以第二个数字。改为基础伤害和目标的 DR 都乘以第二个数字的一半(舍去小数)。

例子：奥利尔神父的霰弹枪的 1/2D 射程是 50，所以当恶魔扑到只有 5 码内的时候，因为足够近，子弹不会分散开来。如果神父选择连发三枪，他的 ROF 是 3，不是 27。但是因为攻击发射的是 X9 子弹的霰弹，基础伤害和恶魔的 DR 都乘以 4。霰弹枪的基础伤害是 1d+1，所以奥利尔的每发命中造成 4d+4 的伤害(最多打中三发，具体几发看他的投骰如何)。但是，恶魔的 DR3 在对抗这些攻击时视为 DR12。

扫射

以用武器进行 ROF5+的攻击时，能够攻击多个目标。所有的目标必须在相同大致方向(30 度角)内，而且你必须按次序攻击他们——从左到右或从右到左，你选。

在检定攻击前你必须宣布向每个目标各自发射多少发子弹。你可以任意分配你已经发射的数量(你使用的 ROF)。如果目标之间的间距超过 1 码，在扫射过程中会浪费一些子弹。对于 ROF16 或更低的攻击，每 1 码会浪费 1 发，对于 ROF16+的攻击，你每码会浪费 2 发子弹。这些“浪费”的子弹可能击中你不想打中的目标(见误击，389 页)

每个目标进行一次独立的攻击检定。每个攻击检定所计算的 ROF 是你选择对这个目标发射的弹数。因为武器在扫射多个目标的过程中更加难以控制，你对第二个目标的攻击在检定时视为后坐力+1，第三个目标则是后坐力+2，以此类推。

例子：SAS 队员凯利中士，一脚踹开门发现有三个武装的恐怖分子。视野里面没有人质，凯利立刻开火！他的武器是 4.6 毫米 PDW。他选择扫射三个恐怖分子，使用武器的最大 ROF15。前两个恐怖分子相距 2 码，第三个人则和前面两个人都相距 4 码。凯利向第一个恐怖分子发射了 5 发，两人中间浪费了 1 发，向第二个人发射了 4 发，然后扫向第三个人的过程中浪费了 3 发，最后向第三个人打出了最后的两发子弹。他结算攻击的时候是视为三次攻击：一次是 ROF5 使用 PDW 的正常后坐力 2，一次是 ROF4 后坐力 3，一次是 ROF2 后坐力 4。

压制火力

如果你拥有一把 ROF5+的武器，你可以投下“压制火力”。这个动作就是扣住扳机并用火力“浇灌”目标区域。

任何在你的下一轮开始之前进入区域的目标都会受到影响。当你开始压制的时候，区域里面并不需要有目标！要使用压制火力，选择武器射程内的一个 2 码宽的区域，选择全力攻击(压制火力)行动，然后开始射击。这个行动会占用完整的一秒，你无法在轮内做其他事情。

声明你要发射多少子弹，最多发射等于你的武器的 ROF 的弹数。如果你的武器有 ROF10+，你可以压制多个 2 码区域，前提是它们相邻并且你向每个区域里面发射至少 5 发。你在每个区里面的 ROF 是你向该区域发射的弹数，不是你的总发射弹数。当你开始了压制火力的时候，你必须攻击任何进入区域的角色——不论是敌人还是友军——区域包括上面提到的 2 码区域和你与 2 码区域的中心连线向两边各延伸 1 码形成的区域。除了目标能见度的减值，一切正常的修正值都正常使用——包括你的 ROF 价值和任何在压制之前的瞄准价值。你的最终技能不能超过 6+你的速射加成，如果使用的是载具或是三脚架武器则是 8+**速射加成**。

如果你击中了，随机决定命中部位——你不能在压制的时候选择攻击特定的部位。这可能导致部分子弹击中掩体。如果你发射的弹药最后以某种方式都命中了，你在那个轮不可能继续命中。

特殊远程武器

特定的远程武器是“特例”，需要额外的说明。

流星索

流星索是投掷型的束缚武器。目标可以躲闪或是盾挡，但是如果他尝试进行招架，流星索击中他招架的手臂，产生下述效果（例外：成功使用切割武器进行的招架会切断链接的绳索，毁掉流星索！）

你可以瞄准任意身体部位。如果命中，它造成伤害同时缠住目标。逃脱需要一只空闲的手，而且必须进行三次成功的 DX 检定。每次检定都需要一个准备类型的行动，被缠住的目标在解套的同时不能进行其他动作。对于动物，如果长的是爪子的话逃脱检定有-3，长着的是蹄子的话则-6。

如果你击中的是武器，或是拿着其他东西的手臂或手掌，进行一次快速对抗检定：你的流星索技能 对抗对方的 ST。如果你胜出了，目标手中的东西掉落(绑在手臂上的盾牌不会受到影响)。

如果你击中的是腿或脚，你缠住了两条腿；跑动中的目标必须进行一次 DX 检定，失败则摔倒，受到 1d-2 的伤害。若你击中的是颈部，流星索使得目标在挣脱前一直无法呼吸(见窒息)。

弩

当你购买弩时，你必须说明所购弩的 ST。给和你自身的 ST 相同，或是比 ST 比你低的弩上弦需要 2 秒。

强弩威力更大但是上弦更慢。ST 比你高 1 或 2 的弩需要 6 秒上弦。ST 比你高 3 或 4 的弩需要使用特殊的“山羊脚”装置上弦，并且需要 20 秒。更高 ST 的弩无法上弦，除非你使用那些缓慢的机械装置。但是你仍然可以用它开火！

注意，除了上弦的时间，你还需要 1 秒来拿出弩矢(除非你使用了快拔武器(箭))以及 1 秒来把弩矢装填上去。

火箭

火箭是用被油或脂肪浸透的布料或茅草包裹在箭头后方制成的。火箭需要 10 秒准备，并且必须在准备后 3 秒内使用。它的飞行轨迹较为不利，所以攻击有-2 减值。击中目标时火箭视为链接了 1 点灼烧伤害的普通箭(见连接效果，381 页)。火势蔓延的速度基于击中的物品。

手榴弹

从腰带、装具等上面拿下一个手榴弹需要一个准备行动。为了使用手榴弹，你需要解除保险(“拉弦”)；这个也需要一个准备行动。之后你可以正常投掷手榴弹。

许多手榴弹具有固定的延时起爆时间(通常不超过 5 秒)，但是有些手榴弹是碰炸的。如果手榴弹具有延时，你可以在投掷前花 1 到 2 秒来瞄准，以免敌人有微弱机会将落到他身边手雷扔回来！他会需要 1 秒来跪下，1 秒来准备手榴弹，1 秒来投掷……

鱼叉

多数鱼叉有倒钩的。使用十字镐的规则，区别是鱼叉的索线使得你可以在远距离进行将武器拔出的 ST 检定。

被鱼叉插中的角色可以移动，但是他不能超过绳索长度的限制；如果他要移动得更远，他必须进行一次 ST 的快速对抗检定来将鱼叉从你手中拽出来。如果绳索是由坚韧的绳子构成并牢牢系在坚实的东西(例如船)上面，他可能要和 50 的 ST(甚至

更高)进行这个对抗!

套牛绳

和•鱼叉一样,虽然套牛绳在使用时一端是不脱手的,它被视为投掷武器。你可以瞄准任何部位。你的目标可以躲闪或是招架——而且如果他使用了切割武器成功进行了招架,视为他切断了绳索。但 是如果他招架并失败,你自动困住他的招架的臂膀!如果你击中了目标的手臂或是躯干,你捆住了它。在之后的轮中,你必须选择准备行动来保证你的目标被困住。在你的轮进行一次 ST 的快速对抗,如果你胜出了,目标将无法行动;如果你输了,他将套索从你手中拽出了。

如果你套住了脖子,规则同上,但是目标在对抗中有-5 减值。如果你胜出了,套索使得目标无法呼吸——见窒息规则。

如果套住的是脚,目标必须进行 DX 检定来保持立姿(取代上面的对抗)。如果他在跑动中,他的这一检定有-4 减值。如果他摔倒了,他受到 1d-4 伤害——如果他在跑动中则是 1d-2。在之后的轮中,使用上面的规则。你必须保持套索时刻紧张来使得你的目标无法行动。这个需要每轮进行准备行动。如果你的马为此受过训练,在快速对抗中使用它的 ST 代替你的 ST。从紧张的套索中挣脱需要切断绳子(DR1, 2HP)。要摆脱松脱的绳索——包括从对手手中拽出来的,使用流星索的规则。

如果失手了,重新准备套牛绳需要每 5 码长度 1 秒。常见的套牛绳长 10 码。

莫洛托夫鸡尾酒和油瓶 *Molotov Cocktails and Oil Flasks*

“莫洛托夫鸡尾酒”(燃烧瓶)(TL6)是一个充满汽油的瓶子,安上了一根用来引燃的“引信”——经常只是一块破布。

当你已经将燃烧瓶持握在手中的时候,你需要一个准备动作来点燃它(前提是你有火把或是打火机),以及一个攻击动作来投掷他。理论上,这个瓶子在击中硬表面(任何 DR3+的东西)的时候就会爆开,将汽油泼洒出去,并且立即点燃汽油。实际上,燃烧瓶的可靠性非常差。不论科技水平是多少,它们的故障值(Malf.)是 12:每次攻击检定投出 12+的时候,意味着引信在飞行过程中脱落、瓶子没有碎裂或是燃料没有点燃。

如果你的目标是一个人,他可以闪避或是盾挡,但是不能招架。如果他闪避成功了,瓶子在他脚下的地面上爆开。如果他防御失败但是没有 3+的 DR,瓶子同样在他脚下的地面上爆开(瓶子在没有碎裂的情况下弹开了)。如果他盾挡成功,瓶子在他的盾牌上爆开。

如果你的目标是地面,或是如果你的目标是一个人但是击中的是地面,燃烧瓶点燃 1 码半径内的地面;见范围攻击(413 页)。在战术地图上,目标格子被火焰点燃。

如果燃烧瓶在目标上爆开了,它造成 3d 灼烧伤害,然后是每秒 1d 的灼烧伤害。多数 DR 对于这个效果只有 $\frac{1}{5}$ 的作用;密闭的装甲正常起效。如果你击中的是盾牌,由盾牌承受这个伤害,而且盾牌的使用者可以继续使用这个盾牌直到盾牌被摧毁(火在盾牌外侧),使用对盾牌的伤害(484)页,或者直接规定在战斗结束后他必须抛弃盾牌。如果你击中了地面,火焰在范围内造成每秒 1d-1 的灼烧伤害。在以上所有情况中,火焰都会燃烧 10d 秒。

“希腊火”(TL3)的成分是 naphtha——一种从原油里面提取的轻油制品,大约类似汽油——加上脂肪或 tar 以及硝石,使得它具有粘性并提高燃烧温度。这种东西会十分昂贵!填满希腊火的陶土瓶视为莫洛托夫鸡尾酒。这就是经典的奇幻“油瓶”。

在 TL3 以下,可燃、高温的液体在现实主义的游戏世界不可得。

注意这些武器都是十分脆弱的。如果你摔倒了,每个瓶子投 1d,投出 1-4 意味着瓶子碎裂。敌人也可以直接攻击你腰带上的瓶子(攻击减值为-5);如果被击中的话瓶子自动碎裂。这两种碎裂都会导致你浑身都是可燃液体:任何灼烧攻击将会把你立刻点燃!

网

网是投掷型的束缚武器。目标可以躲闪或是招架它。如果他成功地使用切割武器招架了它,他对网造成了伤害;网具有 DR1, HP 则是这个重量的扩散物品的普通 HP。如果目标防御失败,他被网住了,而且在挣脱前无法移动和攻击。

为了逃脱,目标逃脱需要一只空闲的手,而且必须进行三次成功的 DX-4 检定。每次检定都需要一个准备类型的行动,被缠住的目标在解网的同时不能进行其他动作。动物和只有空出一只手的人类的这个检定有额外-2,而从小型网里面逃出的检定有额外+3 加值。如果目标连续失败 3 次,他由于束缚太严重只能割开网逃脱。

也可以通过破坏网进行逃脱。目标只能使用触及 C 的攻击,但是这些攻击自动命中。使用破坏武器的规则——但是网视为扩散特性。

你可以使用小网来作为近战武器使用。它的触及为 1 到 2 码。按照套牛绳的规则处理攻击,用流星索的规则处理逃脱。

火器配件

FIREARM ACCESSORIES

以下的规则描述了第 8 章的火器配件的效果。

双脚架与三脚架 *Bipods and Tripods*

如果武器安装有双脚架，匍匐的射手可将武器视为有支撑(braced)(见瞄准，364 页)并且使其的 ST 需求降低到正常情况的 2/3(向上进位)。打开或折起折叠双脚架需要一个准备战斗动作。

重型武器可以安装在三脚架或类似设备上。如果在某个轮内，角色使用该武器射击，他在这个轮内将无法移动或迈步，但是可以正常防御。他无视武器的 ST 需求。将武器从支座上拆下或装上需要三个准备战斗行动——某些非常重的武器需要更多动作。

激光瞄准具 *Laser Sights*

这个设备使用低功率激光束来在目标上投出一个瞄准点。有些瞄准镜使用可见光束，其他使用只能被红外或紫外视力看到的光束。激光瞄准具具有最大射程，超出一个射程光点将过于分散无法看到。如果未给出最大射程，认为瞄准具的射程与所安装的武器的 1/2d 射程匹配。

如果你可以看到你自己的瞄准点，不论你是否选择了瞄准战斗行动，你攻击检定获得+1。但是如果你的目标可以看到点，他获得+1 闪避！启动激光瞄准具是个即时动作，在你瞄准或攻击前声明是否开启。

瞄准镜 *Scopes*

光学瞄准具，又称为“（光学）瞄准镜”，给予攻击检定加值，前提是你进行了瞄准战斗动作。如果使用的是固定倍率瞄准镜，你要获得加值必须瞄准满等于瞄准镜提供的加值的秒数。如果是可变倍率瞄准镜，你可以瞄准少一些的秒数，但是那样会按比例降低加值。如果没有特殊说明，瞄准镜都是可变倍率的。

瞄准镜可能是武器的组成部分、安装在武器上，或是载具观瞄系统的一部分。望远视觉优势(92 页)也提供瞄准镜加值。你一次只能使用一个瞄准镜(包括望远视觉在内)。一些先进的瞄准镜同时可做夜视仪。

消音器 *Silencers*

消音器能够降低枪声。室内几个房间外的人，或是室外视线外的人，通过一次听觉+5 检定就能听到未消音的枪声。这个检定可能对应高威力武器或安静环境获得最多+4 的加值，或因低威力武器或嘈杂环境获得最多-4 的减值(GM 判断)。典型的消音器造成额外的-4，最好的商业消音器则可能给-6。任何在你的武器前方、暴露出来、而且近到能够被你的武器攻击到的角色自动听见枪声——即使有消音器。但是，消音器使得枪声更难定位：听到的人必须进行 IQ 检定(而不是听觉检定)来推断出你的位置，除非你已经暴露。

消音器最常见于自动手枪和冲锋枪，但是许多其他武器也存在对应的消音器。

制导与寻的武器

GUIDED AND HOMING WEAPONS

某些武器发射后仍然可以操控，或是能够自己控制自己的飞行。这样，击中遥远目标的难度大大降低！此类武器出现在 TL6 晚期，自 TL7 开始变得常见。多数此类武器，除去水下的鱼雷，是火箭推进的——但是用魔法或是奇异手段的武器在某些游戏世界里也可能存在。

制导武器 *Guided Weapons*

“制导”武器是指在飞行中能够接收变向指令的投射物。这种能力使得发射者可以保持武器沿着预期路线前进。

早期的制导导弹必须由操作员用操纵杆调整。现代的系统只需要将发射器上的瞄准具对准目标，导弹和发射器上的电子元件完成剩下的工作。

大多数参考文献将制导武器按照发射者如何与武器进行通讯来进行分类。例如“有线制导”的导弹和鱼雷是通过一根从抛射

体后放出的细线接受指令的；而“无线电制导”武器通过无线电接受指令。还存在多种其他制导系统！

制导武器攻击按普通远程攻击处理，但有以下的特殊规则：

瞄准：如果你在攻击前瞄准制导武器，你获得它的 ACC 加成——但是你不一定要瞄准。如果抛射体需要多秒到达目标（见到到达时间，见下），攻击自动被瞄准，并且获得 ACC 加值。

攻击：如果目标在武器的 1/2D 射程内，武器在你开火的轮命中。使用攻击与全力攻击来开火。如果目标更远，使用专注战斗动作——并且因为武器需要多秒飞行到达目标，在后续轮中你同样必须选择专注战斗动作。

修正：当计算修正值的时候，制导武器同其他火器一样处理，但是无视距离修正！你的目标可能拥有“电子反制手段”（ECM）来对攻击造成减值。具体由 ECM 与制导系统决定，这部分内容超出了基本集的范围。

寻的武器 *Homing Weapons*

“寻的”武器是自行向目标调整的投射武器。它本身拥有自己的搜寻感官——在导弹上叫“引导头”——来决定它如何追踪目标。这个感官等于一项感官方面的优势：红外寻的导弹使用红外视觉，而雷达寻的导弹使用扫描式感官（雷达）。某些武器具有多种搜寻感官！当计算战斗修正时，使用武器的搜寻感官而不是你的感官进行计算，例如，雷达无视黑暗减值但是能被干扰。

寻的武器攻击按普通远程攻击处理，但有以下的规则改动：

准备时间：一些发射器需要几秒钟来插入电池、启动并给电子系统暖机，等等。这些行动需要准备战斗动作，但这个时间已经计入了准备新的一发射击的所需时间，列在射数一栏内。

瞄准：你的武器在发射前必须“锁定”目标。这个需要一个瞄准战斗行动，并且一般要求你能看到目标。这种特殊的瞄准战斗行动需要检定你的武器技能：寻的导弹需要的是炮兵（导弹）——不是枪械或炮手技能。

攻击：发射寻的武器需要的是准备战斗动作，不是攻击战斗动作——是抛射物自己去攻击！如果目标位于武器的 1/2d 射程内，武器在当轮发起攻击；其他情况下，见到达时间，下文。当你进行攻击检定的时候，不是检定你的技能，而是武器的技能（=10，如果你瞄准的检定成功的话再+它的 Acc）

修正：寻的武器无视距离修正以及所有你自己的受伤、移动、姿势等修正！视觉修正是按武器的搜寻感官而不是你的感官判断。任意干扰这种感官的东西（例如，雷达干扰对雷达寻的）给攻击检定减值。其他的远程战斗修正（体积、速度等）照常适用。

到达时间 *Time to Target*

制导或寻的攻击具有的 1/2D 数据不是减半伤害的，而是代表攻击的速度，以码/秒为单位。在你发射当轮能够击中的目标，距离不能超过它的 1/2D。更远的目标需要多个轮达到。在抛射体够到目标之前不进行攻击检定。抛射体会按照这个速度继续靠近目标，直到飞行的距离达到了武器的最大射程（也就是包括发生轮在内，最多飞行最大射程/速度秒）。如果它仍然没有命中目标，攻击坠毁、自毁等等。因此，还是有可能“逃脱”制导和寻的攻击的……前提是你够快！

一些特定规则：

制导武器：每轮需要进行专注战斗行动来控制武器。如果你失去了真正导引攻击前往的目标的视线，你的攻击自动失手！你必须在到达轮进行攻击或全力攻击（坚定）战斗动作。按照你在那个轮开火处理攻击流程。如果你不能进行攻击或全力攻击（坚定）战斗动作，投射物飞越目标然后坠毁。

寻的武器：你发射后就不控制武器了。它自己前往目标。投射物在到达目标的轮自己进行攻击战斗动作。

区域与扩散攻击

AREAAND SPREADING ATTACKS

有些攻击——龙息、毒气弹等——能够影响一个大的范围。来自这种攻击的伤害使用的是大范围损伤规则（400 页），除非目标如此巨大以至于只有一个部位在区域内。

范围效果攻击 *Area-Effect Attacks*

毒气弹、莫洛托夫鸡尾酒（燃烧瓶）和类似的攻击——包括所有有着范围效果强化因子的东西——影响指定半径范围内的所有角色。伤害通常不会随着距离衰减。如果失手，使用散布规则（414 页）来决定区域的中心位置。主动防御不能抵挡范围攻击，但是目标可以卧倒或撤退出范围，见卧倒（377 页）

锥状攻击 *Cone Attacks*

龙息、宽光束的微波和声波武器，以及任何有着锥状强化因子(103 页)的东西就是锥状攻击的例子。

锥状攻击需要攻击检定来命中……但是即使失手仍然可能将目标笼罩在范围内！如果命中，锥就在预定目标上，未命中，则使用散布规则(见 414 页)来确定新的目标点。当你确定了目标点后，想象(或者在地图上描)一条连接攻击者和目标点的直线。锥向线的两边扩散，一直到锥的最大范围为止。

锥在源头只有 1 码宽，但是按“扩散率”不断增加宽度，扩散率等于最大宽度除以最大射程。例如，有着最大射程 100 和最大宽度 5 的锥，是每 20 码扩散 1 码，在 60 码外，锥的宽度是 3 码。如果最大宽度没有说明，默认锥是每 1 码射程扩散 1 码。

锥状区域内的所有角色都会受到影响，但是被一件物品或是角色完全遮挡的角色是在掩体后，掩体正常起作用。目标也可以尝试进行闪避防御来离开区域或获得掩体，见卧倒(377 页)

消散 *Dissipation*

特定的锥和范围攻击会随着距离消散。这对于写实的宽光束武器和范围灼烧攻击来说属于常见情况。有着消散限制因子(112 页)的攻击也使用这些规则。

对于造成伤害的攻击(例如，固有攻击)，伤害随着距离区域的中心或是锥的尖端而降低。对于锥，将伤害除以目标所在位置的锥的宽度。对于范围效果，将伤害除以目标与效果中心的距离。

对于那些允许 HT 检定来抵抗的攻击，找到上面的“伤害除以 X”，但并不将伤害真的除以 X(即使有伤害的话)。取而代之的是，使用这个 X 作为抵抗的 HT 的加值；例如，远离中心 2 码，提供 HT+2 的加成。

<p>攻击区域</p> <p>你可以使用范围效果或爆炸攻击主动攻击一块地面区域。对于燃烧瓶、手榴弹等，这意味着你将其进行高抛物线投掷。攻击检定+4。对此不能进行防御检定，但是范围内的所有角色都可以卧倒；见卧倒(377 页)。</p> <p>散布</p> <p>当范围效果、锥、或爆炸攻击失手时，知道它到底落在了哪里就相当重要了！当你攻击检定失败，你错失目标的距离是，等于你的失败度的码数，最多达你与目标之间距离的半数(总是进位)。如果目标闪避了，改为使用他的成功度来决定偏离的距离。</p> <p>例外：如果你的目标在飞行或者在水下，或是你在使用炮兵或空投技能来轰击或轰炸你看不见的目标，你错失的码数等于你的失败度的平方。这个规则不适用于闪避。</p> <p>要决定你错失的方向，投 1 枚骰子。将你所朝向的方向作为出 1 时的方向，顺时针 60 度(六边形格子地图上的顺时针的下一个朝向)作为出 2 时的方向，以此类推。你的攻击就向着这个方向，偏离了上面规则确定的码数。</p>
--

爆炸

EXPLOSIONS

特定的攻击，例如手榴弹与爆裂火球，在命中时产生爆炸。这种攻击在伤害类型后有个标志“ex”：“钝击 ex”代表钝击爆炸；“灼烧 ex”代表灼烧爆炸。

除了对被直击的角色造成列出的伤害外，爆炸会对(2 乘伤害骰数量)码半径内的所有东西造成“附带损伤”。例如，如果爆炸造成 6d x2 的伤害，24 码的每个人都有被炸伤的风险——虽然可能有幸运儿只受极少伤害或不受伤害。

只有直击的目标承受列出的伤害。对于其他被炸到的人和物，按列出伤害骰伤害，但是除以(3x 距离爆心的距离，以码为单位)，舍去小数。每个角色独立投伤害(但是 GM 可以给几个 NPC 共用一个投骰来节约时间)。使用躯干铠甲来决定抵抗爆炸伤害的 DR。

如果爆炸伤害具有护甲除数，护甲除数不对附带损伤生效。例如，反坦克火箭弹的锥状装药具有护甲除数(10)，但是这个只能降低实际击中的那个目标的 DR；周围的角色仍然使用完整 DR 抵抗爆炸。

爆炸视为燃烧性攻击，可以点燃东西；见着火(434 页)。

被爆炸笼罩的角色可以尝试进行主动防御检定来卧倒以利用掩体抵御爆炸的附带损伤和破片；见卧倒 (377 页)。

破片伤害 Fragmentation Damage

许多榴弹、炸弹和炮弹的金属弹壳经过设计，当爆炸时会粉碎，放出一团锋利的碎片。某些弹还填充了额外材料(珠子、钉子等)来增强效果。

如果有破片伤害，列在爆炸伤害后的方括号内；例如“ [2d]” 代表 2d 的破片伤害。在 (5*破片伤害骰数量)码半径范围内的所有人都有被击中的可能。例如，刚提到的[2d]攻击会将破片投出 5*2=10 码。

目标离爆心越远，破片越不可能击中他。如果爆炸攻击直接命中了他，破片自动命中。其他范围内的角色被破片以 15 的技能进行攻击。只有三个修正值用于这个检定：距离爆心的距离修正值，目标的姿势(趴下等)修正值、以及目标的体积修正。

一个角色可能被多个破片击中！攻击检定每成功 3 点，目标就被额外的一块破片击中。

对于破片的唯一主动防御就是远离产生破片的爆炸；见卧倒(377 页)。

每次击中独立投命中部位。如果部位在掩体后，破片就击中了掩体。

破片伤害的类型是切割。注意如果爆炸攻击有护甲除数，护甲除数对于破片无效。

空爆：姿势修正对于空爆无效——在空爆下躺倒显然没法减少暴露在破片雨之下的面积！只有位于上方的掩体有效。

偶然破片：没有列出破片伤害的爆炸，如果爆炸点有松散或是易碎材料，仍然会产生破片。偶然破片的伤害从 1d-4 的普通泥土到 1d 的松散金属不等。

热破片：白磷型的烟雾弹战斗部会产生这个效果。这种破片造成每 10 秒 1d(0.2)的灼烧伤害，持续 1 分钟。

爆破 Demolition

有的时候解决问题的方法只有炸掉它！如果冒险者使用或遭遇了爆炸物，PC 或 GM 应该决定需要炸药造成多少骰子的伤害——6d 的倍数，以及炸药的种类。

相对爆炸威力表 Relative Explosive Force Table							
L	种类	R EF	描述	L	种类	R EF	描述
	粉 末 火药	0 .3	1600 年以前的标准火药		阿马托炸药	1 .2	NT-硝酸铵混合物，二战炸弹炮弹的填料
	硝 酸 铵	0 .4	常见的土制炸药		硝化甘油	1 .5	不稳定！ 如果不慎摔落，投 3d，投出 13+ 即爆炸
	黑 火 药	0 .4	1600-1850 年间的标准 火药		特屈儿	1 .3	小型爆炸炮弹与子弹的填料
	黑 火 药	0 .5	1850-1890 年间的标准 火药		B 炸药	1 .4	另一种常见的填料
	燃油/ 氮肥	0 .5	常见的土质炸药		C4 塑胶炸 药	1 .4	标准的军用和破坏炸药
	达 纳 炸药	0 .8	采矿、爆破用的民用炸药		八硝基立方 烷	4	理论上的先进炸药
	TNT	1 .0	基础、稳定的高爆炸药		稳定金属氢	6	奇异的科幻炸药

爆炸物通常造成有着爆炸修正因子(104 页)的钝击伤害——经常还有破片修正因子(104 页)需要多少炸药？ 要造成 6d*N 的伤害，需要 (N*N)/4 磅的 TNT。如果你使用 TNT 以外的炸药，将重量除以相对爆炸力(REF)——见下文的相对爆炸力表。

爆炸多大？ 将公式反过来计算一定重量的炸药造成多少伤害：伤害是 6d*(以磅为单位的炸药重量*4*REF)的立方根。

例子：一名 1920 年代的芝加哥保险箱窃贼计划炸开银行保险箱。估计了一下保险箱的结实程度(见 557 页)，他判断需要 6d*8 的伤害。他使用的是达纳炸药。所需的达纳炸药的重量是 (8*8)/(4*0.8)=20 磅

<p>其他环境下的爆炸</p> <p>其他大气：那些规则都是假设在地球标准大气压下的。更稠密或更稀薄的大气会增强或削弱爆炸的。在水中，伤害由除以 3x 距离变为除以距离。在真空或稀薄大气中，由于没有传递冲击波的介质，伤害只能来自膨胀的气体本身：伤害除以 10x 距离。</p> <p>接触爆炸：一个人扑到手榴弹上等等来保护他的同伴，见 337 页 特殊卧倒。他受到最大可能伤害；他的 DR 正常的保护他，任何其他人将他的躯干 DR 加上他的 HP 作为“掩体 DR”</p> <p>内部爆炸：如果一个爆炸发生在一个人内部——例如，一个穿透目标 DR 的连带攻击，或一头龙吞下手榴弹——DR 不起作用！此外，将爆炸视为对要害的攻击，创伤修正为 x3</p>
--

特殊伤害

以下的规则覆盖了不是简单地打穿目标的 DR 来伤害目标的攻击。

特效攻击

“特效攻击”是指造成不良状态——目盲、窒息、震慑等——而不是伤害的攻击。例子包括催泪瓦斯、电棍、特效攻击优势 (35 页)、以及其他大多数“非致命”武器与异能。

特效攻击的目标总是获得有修正的 HT 检定来抵抗；例如，HT-3。目标的 DR 加到这个检定上，例如 DR 提供 HT 检定的+1 加值。但是，特效攻击经常拥有护甲除数或是特殊的“穿透修正因子”（见下文），能够透过部分或全部 DR。例如，如果主攻击穿透了 DR，那么被携带的攻击就不受 DR 提供的 HT 加值。

如果 HT 检定失败，目标就受到特效攻击的效果：高科技的电棍的震慑、催泪瓦斯的窒息与部分目盲等等。常见效果的描述见负面状态 (428 页)。

既然特效攻击代表了非常多区别甚大的攻击——从光束武器到化学介质到心灵异能精神爆——所以你应该查阅对应武器的注释来获取明确信息。

连接的特效攻击：某些造成普通伤害的攻击有个特效攻击“连接”着。例如，赶牛棒造成灼伤伤害，同时目标必须做 HT-3 检定，失败则被震慑。被这种攻击击中的角色必须进行抵抗检定失败则受到效果，不论是否有伤害穿透 DR。

派生效果：某些造成伤害的攻击可以产生特效攻击一样的“派生效果”……如果攻击成功造成了伤害的话。目标仍有 HT 检定进行抵抗，但是一般每受来自该攻击的 2 点 HP 损伤就有-1 减值。

特殊穿透修正因子

SPECIAL PENETRATION MODIFIERS

除了护甲除数 (见护甲除数和穿透修正因子，378 页) 和被携带的攻击 (见携带伤害，381 页)，还有几个其他的“穿透修正因子”：

血液媒介：攻击必须接触开放的创口或粘膜 (眼睛、张开的嘴、鼻子) 才能生效。如果未能接触到这些地方，攻击将不产生任何效果。具体规则见血液媒介 (110 页)。

接触皮肤：对于接触毒素、神经毒气、神秘的“死亡之手”效果最为常见。攻击者必须接触到裸露的皮肤或多孔服装才能产生效果。任意的 DR 都能防止接触皮肤的效果，除非 DR 有厚皮限制因子。例外：如果攻击是范围效果 (102 页) 或锥状 (103 页)，它能够影响范围内所有不具有密封优势的角色 (不论是自带的还是由防护服赋予的)

呼吸媒介：这种攻击只能影响吸入它的角色。DR 没有效果——但是攻击无法伤害那些憋气、呼吸供给的空气 (例如，穿着真空服的角色) 或是使用防毒面具或呼吸器的角色。同样，它对用拥有无需呼吸或过滤性肺部的角色无效。

基于感官：攻击是通过目标的一项或多项感官 (例如，视觉或听觉) 影响目标的。它只能影响正在使用这种感官的角色。具体规则见基于感官 (110 页)。

电影化战斗规则

以下的规则毫无廉耻地不写实，绝对是可选的，但是在那些高于生活的游戏里面，会很有趣！

防弹裸体 Bulletproof Nudity

容貌为有吸引力的(Attractive)或更高的 PC，通过脱衣就能提升主动防御！露出大腿、胸膛或是肚皮的服装获得+1。只穿缠腰布或是暴露的泳装则是+2。无上装的女性额外+1。全裸不能获得更高的防御，但是获得+1 移动与+2 水中移动力。

炮灰 Cannon Fodder

GM 可以判定不重要的 NPC 们就是“炮灰”，因而获得以下效果：

1. 他们的主动防御自动失败……但是从来不全力攻击
2. 如果任意数额的伤害穿透了他们的 DR，他们立即崩溃(失去意识或死亡)。如果他们没有防护，或是英雄的攻击必然穿甲，那么根本不需要投伤害。不论是哪种情况，不用费心计算 HP 了！

电影化爆炸 Cinematic Explosions

在现实中，一发手榴弹或是反坦克火箭几乎必然杀死没有穿护甲的人。在电影化的战斗中，爆炸根本不造成直接伤害！同样，忽视破片规则。所有的爆炸只能弄乱衣服、炸成黑脸，以及(最重要的效果)造成击退。电影化爆炸每造成 1 码击退，就造成 1 点象征性的钝击伤害。

电影化击退 Cinematic Knockback

在现实中，枪械只能造成极少的击退，或者干脆不能造成击退。但是在电影化的战斗中，一把大枪可以把人轰出窗子甚至墙壁！将贯穿系的伤害按照钝击伤害计算击退。除了判定是否被击倒的检定，任何被任意攻击击退的角色，需要进行 IQ 检定，失败则下轮开始时被精神震慑。本检定有每 1 码-1 的减值。

挂彩 Flesh Wounds

当你受到伤害时，你可以立即宣言，伤害到你的这次攻击(如果敌人使用速射，这次攻击可以包括多次命中)，只不过是擦伤或是“不过了挂了彩”。效果是，你只受 1 点 HP(或如果是 FP 则就是 FP)伤害……但是要消耗 1 点未花费的 CP。如果你已经没有未使用的 CP，GM 可能可以让你“欠账”：从你本次冒险将赚的的点数中扣除。

无限弹药 Infinite Ammunition

PC 总是拥有空余的弹药或电池。如果他们用光了所有携带的弹药，他们将立即发现新的弹药。并且，武器永不故障。

近战礼仪 Melee Etiquette

如果 PC 选择徒手或使用近战武器战斗，他的敌人总是一对一与他对打，一个个上。未参战的 NPC 可以围着战斗加油鼓劲，但是必须等到轮到他们才能上。如果敌人是超级强壮可以一击杀死或废掉主角的怪物，它极少会使用打击技来直接造成伤害。它改为进行冲撞或是抓起主角丢出去！

动作电视剧暴力 TV Action Violence

如果被可能致死的攻击(包括多次命中的速射)击中，主角可以选择将他失败的防御检定转换成成功。这会消耗 1FP，并且他失去下一轮。造成钝击的徒手攻击或近战攻击或投掷武器攻击无法这样避免，除非这些攻击将击中颅骨或脖子。同样，他也不能这样避免攻击他的武器或非生物物品的攻击。当使用这个规则的时候，使用致命武器的战斗将会有“躲闪”和被迫“进入守势”，直到精疲力尽为止。

双武器攻击 Dual-Weapon Attacks

这个可选规则可能是电影化的……但是用在写实战役里面也足够平衡。最终有 GM 决定。

如果你有至少两只手，你可以使用攻击战斗动作而不是全力攻击(双重)战斗动作来用两手同时攻击。每只手可以进行徒手攻击、单手近战武器攻击，或是手枪攻击。当然，如果你的 ST 够高，你可以用一只手挥舞双手武器！

这两次攻击都有-4 减值，但是你可以学习双武器攻击技巧(230 页)来减少减值。你的副手攻击有额外-4(合计-8)，除非你具有双巧手(39 页)或学了副手武器训练(232 页)。

每只手的攻击独立检定，你可以攻击一个或两个目标，但是要用近战攻击攻击两个人，这两个目标必须相邻。

如果你用这两次攻击攻击同个角色，他因为注意力被分散，他对于这两次攻击的防御有-1 减值！如果你已经有了多次攻击——例如，通过额外攻击(53 页)优势——你可以且只能“置换”一次攻击来换成双武器攻击。你剩下的攻击只能是单纯的单武器攻击。

第十四章 受伤，疾病与疲乏

冒险者的生命中不全是充满着歌颂与荣耀。你感到倦怠、弄脏了衣服、受了伤，或者更糟糕——面对死亡。幸运的是，这些情况都可以被治疗，甚至包括死亡。请阅读……

受伤

创伤与疾病导致“受伤”：它(通常是)生命值(HP)的暂时减少。这时，生命值衡量了你承受伤害的能力：请见生命值(16 页)

受伤经常由穿透伤害造成：从一次攻击的基础伤害中扣除伤害抗性后剩余的伤害。但是，疾病、过度运动以及类似的情况，能够造成没有伤害的受伤。

如果某次受伤使你的生命值减少到 0 或者更少，你会马上失去意识。你也可以达到负的生命值……但是如果负得太多，则会有死亡的危险。对于普通人来说，满生命值与负生命值的区别在于一两次的剑击或者枪击。这是很现实的……同样具有戏剧性。即使在荧幕上的战斗中，英雄们也很少对枪林弹雨不屑一顾。相反的，他们避免被击中。盔甲可以起到一些帮助……但是战斗可能是致命的，所以在行动前请三思！

<p>受伤举例</p> <p>芬迪士•弗莱德里克有 12 点体质值与 14 点生命值，他倒霉地被一群兽人困在了通道的尽头。他英勇的战斗，但是怪物们步步逼近。弗莱德里克受到的第一次创伤是造成 4 点伤害的枪刺。这使他的生命值降到了 10 点。在下一轮他将会得到-4 点的震慑减值。</p> <p>之后兽人首领挥动着戟冲了上来，GM 使用了攻击部位，判定兽人首领击中了弗莱德里克的右臂。格挡失败，他受到了 11 点伤害。这次攻击造成的伤害超过了弗莱德里克生命值的 1/2，重伤了他的手臂。但是对于肢体的伤害不能超过重创它所需的最小值。对于弗莱德里克来说，1/2 的生命值是 7，超过 1/2 的伤害是 8，所以他只失去了 8 点生命值。现在他有 2 点生命值……同时陷入了独臂劣势！</p> <p>由于重创同时也是重创，弗莱德里克必须进行体质检定以避免被震慑或击倒。如果失败了，掷出 5 点或者更多，他甚至会昏过去！幸运的是他成功了。他将会在下一轮受到-4 点的震慑减值(最大值)，但是他可以继续战斗。他用左手拾起了战斧……</p> <p>但是弗莱德里克现在只剩下不到 1/3 的生命值，他的动作缓慢而踉跄：他的移动与闪避减半。</p> <p>不久，弗莱德里克受到了另一次袭击。这造成了 2 点伤害，使他的生命值减少到了 0。在下一轮的开始，他进行了体质检定并成功了！他冷酷的保留着意识。不顾-2 点的震慑减值，杀死了另一只兽人。又过了两轮，他成功地进行了体质检定。他又受伤了，HP 减少到了-3，但是继续坚持战斗。但是在第三轮的时候，他体质检定失败并立刻失去了意识。</p> <p>弗莱德里克轻蔑的对待了兽人们的神圣墓地，使他们陷入了疯狂。他们在他跌倒后仍然持续的劈砍！当 HP 达到了-14 时，他必须进行体质检定，或者死亡。他成功了……兽人们继续劈砍。HP 达到了-28，然后达到了-42，为了继续生存他必须进行另一次体质检定。每一次他都掷出 12 或者更少，保住了命。但是兽人们继续劈砍。最后弗莱德里克的 HP 达到了-70(HP 的-5 倍)，必然死亡了。</p> <p>现在只有强力魔法才能帮弗莱德里克了！如果愤怒的兽人们继续劈砍，直至他的 HP 达到-140(HP 的-10 倍)，则可供复活的尸体都不复存在，只剩下弗莱德里克肉饼。</p>
--

普通受伤：损失生命值

即使没有非常严重的单次伤害，重复的创伤最终也会导致衰弱与昏迷。下面的图表概述了低生命值与负生命值时的影响。所有的影响都是积累的。

- 少于 1/3HP：**创伤使你感到头晕。移动与闪避减半。(数字上舍，调整为整数。)
- 0HP 或更少：**你有立刻陷入昏迷的危险。除了上面的影响以外，在生命值少于零并达到-1 的整数倍时，你必须在下一轮的开始进行体质检定。失败意味着失你会去意识(在没有真正活着或有知觉的情况下，仅仅停止行动。)；请见恢复意识(423 页)。成功意味着你可以正常行动，但是必须在每一轮再次进行检定，以继续功能。特例：如果你选择这一轮不做行动并且不尝试做任何防御检定，你可以在不做检定的情况下保持清醒。检定只发生在你试图进行防御检定或者选择不做行动以外的动作时。
- 1 倍 HP：**除了以上的影响外，立刻进行体质检定，或者死亡。(如果失败了，掷出 1 或 2，则处于濒死状态，但是没有死亡-请见致命创伤(423 页)。如果成功，你可以继续进行交谈、战斗等其他动作，如上所述(直到体质检定失败，陷入昏迷)。无论一个还是多个创伤，每次受到倍数于生命值的伤害时，再次进行检定。举例来说，如果你有 11 点生命值，为了避免死亡就必须在-11HP 时进行检定。如果继续生存，则必须在-22HP，-33HP 时再次进行检定，以此类推。
- 5 倍 HP：**即刻死亡。你已经失去了整整 6 倍的HP！没有人能够在那种伤害下存活。
- 10 倍 HP：**如果伤害的来源起作用，则会遭到肉体上的完全毁灭——200 点的箭伤会留下杂乱但是可辨认的尸体；200 点的火焰伤害只会留下一堆不可识别的焦炭。这些区别在恢复、复活等行为可行的情况下会非常重要。

休克

当你受到伤害时，只在下一轮根据失去的 HP 减少敏捷值与智力值——不管受到何种伤害，最大减值为-4。这种暂时性的影响叫做“休克”，你的属性在那一轮之后就会恢复正常。

休克会影响基于敏捷值与智力值的技能，但是不影响主动防御与其他防御性行为：请见暂时属性减值(421 页)。因此，在你受到严重伤害的那一轮之后，逃跑或者全力防御通常是很好的选择，而不是立刻反击。

高 HP 与休克：如果你有 20 点或者更多的生命值，每受到 1/10HP 的伤害时(舍去所有分数)有-1 的震慑减值。因此，如果你有 20-29HP，每失去 2HP 有-1 的减值；如果你有 30-39HP，每失去 3HP 有-1 的减值，以此类推。最大减值仍然为-4。

重伤

“重伤”指任何伤害值超过 $1/2\text{HP}$ 的单次伤害。如果你正在使用攻击部位，重创身体部位的次要创伤仍然按照重伤来计算——请见重创(以下)。任何重伤都需要进行体质检定来避免击倒与震慑(见下文)。

击倒与震慑

当你受到了重伤,头部(头盖骨,脸部,或眼睛)受到了袭击,或者要害受到了足以造成震慑减值的伤害(请见震慑,419 页),你必须立刻进行体质鉴定来避免击倒与震慑。

修正: 脸部或要害(对于类人来说是腹股沟)的重伤为-5; 头盖骨或眼睛的重伤为-10; 高痛觉阈时+3, 低痛觉阈时-4。

如果成功,你不会受到普通震慑以外的减值。

如果失败,你会陷入震慑:请见震慑影响(以下)。你会倒地(如果还没有倒地的话),如果你正持有某些物品,它们将会掉落。这种状态被叫做“击倒”,这与“击退”(请见 378 页)不同。

如果失败了,掷出了 5 点或更多,或者在大失败的情况下,你会失去意识!请见恢复意识(423 页)。有耐伤体质者可以降低影响:无脑意味着除了重伤以外,对头盖骨,脸部,眼睛的伤害无法造成击倒或者震慑,即使这样,检定时也没有特殊减值。无要害意味着除了重伤以外,对要害和腹部的伤害不会造成击倒或者震慑,在这种情况下,检定时没有特殊减值。同质物与扩散体包括无脑与无要害。

震慑影响

击倒检定失败、暴击与精神折磨会造成“震慑”。在震慑的情况下,你必须在下一轮不做行动。在震慑时可以进行主动防御,但是防御检定-4 并且无法后退。

在轮的最后你可以进行体质检定。在成功的情况下,你从震慑中恢复,并在后继轮中可以正常行动。在失败的情况下,你保持震慑;下一个动作必须仍然为不做行动,但是在那一轮的最后可以进行另一次检定……以此类推,直到你从震慑中恢复。

心灵震慑:如果被突袭,你可能陷入心灵震撼;请见突袭攻击与先攻(393 页)。这类震慑如同以上所描述般起作用,但是为了重新振作你必须进行智力检定,而不是体质检定。你没有受伤,而是困惑了!

受伤的可选规则

这些规则加入了现实因素，赋予英雄们医术技能或治疗能力，这使任务更加令人兴奋——但是它们需要额外的记录，所以是可选的。

流血

如果你受了伤，则会持续流血并失去 HP。在受伤后的每分钟的最后，进行体质检定，每失去 5HP 减 1。

在失败的情况下，继续流血并失去 1HP。在大失败的情况下，继续流血并失去 3HP。在大成功的情况下，完全停止流血。在普通成功的情况下，在这一分钟停止流血，但是必须在每分钟继续进行检定。

连续三分钟不流血时，伤口会停止流血痊愈。或者，你或其他人需要进行急救检定以停止伤口流血，请见急救(424 页)。

由 GM 来决定哪些伤口会流血。切割、刺击、以及穿透的伤口通常会流血；钝击(crushing)创伤通常不会流血，但是特例也是普遍存在的。轻微烧伤及腐蚀伤造成的伤口通常不会明显流血：这类伤害会烧焦肌肉、腐蚀伤口、并防止失血。无论如何，如果这类伤害造成了重伤，则需要同流血的伤口一样处理，在被适当治愈前，都会缓缓渗出血浆。

累积创伤

重创手足通常需要伤害值超过 $1/3HP$ 的单次伤害——重创肢体则需要伤害值超过 $1/2HP$ 的单次伤害。为了额外的现实主义，在合计伤害超过了 $1/3HP$ 或 $1/2HP$ (依情况而定)、并重创了身体某部位时，你需要通过攻击部位来了解伤口的动态。注意，这会导致复杂的记录保持！处理这种情况的一个好方法，是在角色图片中受到影响的身体部位上作出标记符号。

过量伤害同样符合此项规则。例如，如果你有 11HP，合计为 6 点伤害的创伤便可重创你的胳膊。忽略多出的伤害，除非为了判断肢解。对肢体和手足进行的反复攻击无法杀死你！

最终创伤

一个严重受伤的英雄，可能被伤害为 1HP 的脚部击打击倒，甚至杀死。这被一些人认为是不现实的。

如果你愿意，可以使用这条可选规则：当 HP 少于 $1/3$ 时，可以完全忽略对肢体和手足造成的伤害，除了以下情况：(a) 暴击；(b) 此次伤害足以对身体部位造成重创；(c) 一次性造成了等于或者多余 $1/3HP$ 的伤害。

重创

当使用攻击部位时，对肢体、手足、或眼睛的足够伤害，可以对其造成重创。这需要超过目标的一定比例生命值的单次伤害。对于人和猿人来说，这个阈为：

肢体(胳膊、腿、翅膀、触手、或能缠绕的尾巴)：超过 $1/2HP$ 的伤害。

手足(手、脚、尾巴、鳍、或不重要的头)：超过 $1/3HP$ 的伤害。

眼睛：超过 $1/10HP$ 的伤害。

有些时候，在特定的暴击结果下，通过更少的伤害、或者完全没有伤害，使身体的某一部分受到重创也是可能的。

对肢体与手足的袭击所造成的伤害，决不会超过重创这个部位所需伤害的最小值。例如，如果一个人有 10HP，并且他的右臂受到了 9 点伤害，他只失去 6HP——重创他胳膊所需伤害的最小值。

特例：这种限制不适用于眼睛！

肢解：在应用以上限制之前，如果对身体某部分造成的伤害，至少二倍于重创它所需的伤害值，那么这部分身体则不止被重创，而是被毁灭。切割攻击或爆炸可以分离肢体或手足；或者造成不可恢复的压伤、烧伤等后果。

重创额外的手足

如果你有多于两个的特殊肢体(胳膊、腿等)，则重创击打造成的伤害是 $HP/$ 此类肢体的个数；例如，如果你有四只胳膊，则每只胳膊受到的伤害值为 $HP/4$ 。

如果你有多于两个的惯常手足(手、脚等等)，则重创打击造成的伤害是 $HP/1.5$ 倍此类手足的个数；例如，如果你有四只脚，则每只脚受到的伤害值为 $HP/6$ 。

<p>病人状况</p> <p>医院通常会描述病人处于一种良好、普通、严重、或者危急的状况。以下描述为这些熟悉的术语如何与 GURPS 中的受伤情况相对应。</p> <p>良好：主要症状稳定，并在通常可控制的范围内；仪器指示器显示为优秀；病人有意识。这意味着病人有 1/2HP 或者更多；例如，一个普通人（10HP），剩余 5HP-10HP。</p> <p>普通：主要症状稳定，并在通常可控制的范围内；仪器指示器显示为有利；病人有意识，但是有适度的不适。至少有 1HP，但是少于 1/2HP；例如，同样一个普通人（10HP），剩余 1HP-4HP。</p> <p>严重：主要症状不稳定，或超出了通常可控制的范围；仪器指示器显示为可疑；病人重度受伤或有严重疾病，并且可能失去意识。剩余 HP 为 0 或者更少，但是多于 HP 的-1 倍；例如，我们的受害者剩余-9HP 到 0HP。</p> <p>危急：主要症状不稳定，或超出了通常可控制的范围；仪器指示器显示为不利；病人通常无意识，可能已经死亡。剩余-1 倍 HP 或者更少；例如，我们的病人剩余-10HP 或者更少。</p> <p>暂时生命减值</p> <p>震慑、精神折磨、以及一些其他情况，可以暂时减少你的属性值。力量值的减少，会影响你依靠肌肉力量类武器攻击时，所造成的伤害，智力减值同样作用于意志值与感知值，但是不会对二级特征造成影响；例如，力量值、敏捷值、以及体质值的减少，不会影响到生命值、基本速度、基本移动、以及疲劳值。</p> <p>属性减值通常会以相同的量，来减少基于这些属性的技能值。例如，-2 的智力减值会使所有基于智力值的技能-2。（同样也会使基于感知值与意志值的技能-2，因为智力减值会减少感知值与意志值）特例：不需要进行动作的防御动作（主动防御、抗性检定、恐惧鉴定等），不需要承受属性值减少带来的减值。例如，-2 的敏捷减值不会影响格挡、闪避与招架。</p> <p>注意，永久性的属性减少，需要重新计算所有二级属性与技能。</p>

重创伤害影响

任何的重创伤害都是重创，需要进行击倒与震慑的体质鉴定，见击倒与震慑(420 页)。下面是一些特定身体部位的附加影响；所有影响同样适应于肢解。这些影响一直持续到战斗结束，可能更长久——请见重创伤害的持续时间(422 页)。

手：受到重创的手中持有的任何物品都会掉落。如果你使用了两只或者更多的手来持有某件物品，则需进行敏捷鉴定，以避免物品掉落。受到重创的手无法持有任何物品(如武器)。你可以在那只胳膊上装备盾牌，并用它格挡，但是无法用它来攻击。你陷入了单手劣势(147 页)，直到被治愈。

胳膊：与被重创的手相同……但是手受到重创时，至少还可以使用胳膊的弯曲处来持有物品，胳膊受到重创时，则无法持有任何物品！受到重创的胳膊上装备的盾牌不会掉落，（除非这只胳膊被割离），但是你无法使用它来格挡——而且由于盾牌装备在你的身前，它带来的防御加值会有所减少。你陷入了独臂劣势，直到被治愈。

脚：你会跌倒！离开可以依靠的拐杖或其他物品的帮助，则无法站立或行走。如果你依着墙壁支撑住身体，则可继续战斗。如果你没有任何东西可以依靠，则会采用跪着或者坐着的姿势。你陷入了跛足(伤腿)劣势(141 页)，直到被治愈。

腿：你会跌倒！如果你采用坐着或躺着的姿势，则可继续战斗。你陷入了跛足(缺腿)劣势，直到被治愈。

眼睛：受到重创的眼睛会失明。除非你有眼睛的代替品，否则会陷入独目劣势，（如果失去了所有的眼睛，则会目盲），直到被治愈。

非人类身体部位

额外的胳膊：如果你有三只或者更多的胳膊，一只被重创的胳膊(手)，只会减少可以使用胳膊(手)的数量。在减少到少于两只胳膊(手)的情况下，你只承受现行劣势。

额外的头：如果某个不重要的头受到了重创，你会失去这个额外的头所带来的好处；见额外的头(54 页)。

额外的腿：如果你有三条或者更多的腿，对于受到重创的腿或脚的影响请见额外的腿(54 页)。

触手：你不能使用触手进行攻击。如果你的触手同时还是翅膀或尾巴，请见下面的附加影响。

尾巴：尾巴提供的一切优势(如额外的胳膊或触角)都不再起作用。同时你的平衡下降：敏捷值-1，封闭手册任务除外。如果你是一名游水者或翅膀飞行者，则敏捷减值为-2，并且在水中与空中的移动会减半，（最高速度与加速度也会减半）。

翅膀：如果你有翅膀，则无法飞行——如果你在飞行中，则会掉落。如果你的翅膀同时还是触手，则无法使用它进行攻击。

重创伤害的持续时间

在受到重创伤害时，进行体质鉴定来鉴定它的严重程度。在战场上受到的伤害，则需要在战斗结束时进行检定。成功意味着这次重创是暂时的，失败则意味着它是持久的，大失败意味着它是永久的。肢解是默认的永久性创伤，不需要进

行鉴定！

暂时重创：你会承受以上描述的、重创伤害影响下的劣势，直到 HP 恢复到满值。被完全治疗时，这些影响会消失。

持久重创：你会承受损坏的骨头、严重撕裂(或烧伤)的肌肉、或其他持久性伤害。Roll 1d，得出伤害被完全治愈所需要的月份数。(在伤害得到了医生处理的情况下，科技水平为 7+时从检定结果中减 3，科技水平为 6 时减 2，科技水平为 5 时减 1，但是治疗所需的时间不会少于一个月。)

永久创伤：你失去了受到重创身体部分的用处，失去功能或是残缺。任何一种方式，你都会陷入一项新的劣势(单手，跛足等，依情况而定)。你不会因此获得额外的人物点数！它只会减少你的点数价值。在一些情况下，这种程度的伤害也是可医治的，请见补救永久重创伤害(424 页)。

致命创伤

如果你在进行体质检定以避免死亡时投出了 1 点或 2 点，则不会陷入死亡，而是处于一种“致命创伤”。这是一种重伤，即使停止了流血，内伤也会导致你的死亡。

如果你受到了致命的创伤，则会立刻丧失能力。你可能保持清醒，也可能失去意识(由 GM 来决定)。如果受到更多的伤害，则需要进行体质检定，以继续生存，任何检定失败都会使你死亡。

当受到致命创伤时，你需要每半小时进行一次体质检定，以避免死亡。在失败的情况下，你会死亡。在成功的情况下，你需要等待下一个半小时再次进行检定。在大成功的情况下，你奇迹般的脱离了险境，不再受到致命创伤，(但是仍然处于丧失能力的状态)。

如果你处于生存，但是受到致命创伤的情况下，外科手术可以稳定你的情况——请见稳定致命创伤(424 页)。

科技水平为 6+的情况下，外伤维持可以在等待外科手术的过程中保持你的生存，这包括心肺复苏术、氧气、输血等。你不再需要每半小时进行体质检定，取而代之的，是每小时进行体质值提高检定，与看护人员的医术技能检定，如果你使用了心肺机或其他类似的生命维持装置，则只需每天进行一次检定。如果你被放入了魔力或超科技的生命延续装置，则完全不需要进行检定！

如果你从致命创伤中恢复，则需进行体质检定。在失败的情况下，你会永久性的失去 1 点体质值。在大失败的情况下，GM 会判定你陷入受伤劣势(162 页)，或受到其他一些影响，(比如由于伤疤而降低了外貌)。

死亡

如果人物死亡，你可以要求继续掌握自己人物的受伤情况。在一些特定的未来世界或魔法世界中，死者可以被一些立刻执行的处理方法所复活，只要尸体基本保证完整无缺，(HP 没有减少到-10 倍 HP 以下)。

一击毙命

斩首、割喉等行为，可以不管体质值与生命值，立刻取人性命。如果一个陷入无助状态或者失去意识的人，被一种显而易见致命的方式攻击，则会死亡。不需要再进行伤害检定，或是计算剩余生命值等行为。直接按剩余-5 倍 HP 计算。

此项规则不适用于仅仅是没察觉到的受害者。在手握小刀潜行到一名卫兵身后时，你是无法必然杀死他的。使游戏更真实些。瞄准目标的要害或是颈部。这是一次突然袭击，所以他是无法反击的：全力攻击！你的攻击检定几乎一定会成功。你的受害者完全没有进行主动防御。你会对他造成足够的伤害，以使他丧失能力或是死亡。

但是这不是必然的。

濒死行动

当一个 PC、或者重要 NPC，以一种突然但是彻底的方式被杀死时，GM 会允许他进行濒死行动。如果这是敌人的最终攻击，则濒死行动不会超过一轮。如果濒死行动是留下遗言，为了使游戏更加戏剧性，GM 需要限制时间。这与现实无关，而是为了乐趣。

恢复

受伤规则看起来很严格，但是不要因此而丧失信心……你会好起来的！

恢复意识

在击倒检定时失败了，投出 5 点或者更多，HP 达到 0 或更少时，为了保持意识而进行的体质检定失败了，以及其他一些情况 (如某些暴击) 都可以使你失去意识。你确实失去了意识，抑或只是由于伤痛而完全丧失能力，这取决于 GM 的判断——不过无论在哪种情况下，你都无法做任何行动。恢复的情况如下所述：

- 如果你剩余 1HP 或更多，在 15 分钟以内会自然苏醒。
- 如果你剩余 0HP 或更少，但是多于-1 倍 HP，为了苏醒，每小时需要进行一次体质检定。在成功的情况下，你可以正常行动。除非再次受到新伤，否则不需要每秒进行体质检定来保持清醒。但是由于 HP 少于 1/3，你的移动与闪避会减半。
- 如果你剩余-1 倍的 HP 或更少，则会陷入严重变形 (bad shape)。为了苏醒，需要在十二小时之后进行一次单次体质检定。如果成功，你可以恢复意识，并且可以像上面所说的那样行动。但是一旦失败，医疗处理以外的方式都不会使你恢复意识——使用下面会提到的稳定致命创伤 (424 页)。在得到帮助之前，你需要每十二小时进行体质检定；如果失败，则会死亡。

高 HP 与治愈
自然恢复，急救，魔法治疗法术，再生优势等的治愈率，适用于拥有人类程度生命值 (少于 20HP) 的情况。拥有更多 HP 的时候，治愈效果根据 HP 值成正比。20-29HP 时所治愈的 HP 乘以 2，30-39 时所治愈的 HP 乘以 3，40-49 时所治愈的 HP 乘以 4，以此类推，每增加 10HP 治愈效果多一倍。

自然恢复

休息可以使你恢复失去的 HP，除非受到是一种特殊的不可自然治疗的伤害 (例子请见疾病，442 页)。在拥有休息与正当食物的每一天结束时进行体质检定。如果成功，你会恢复 1HP。环境恶劣时 GM 可能会给与减值，环境良好时则会给与加值。

急救

急救的两项主要用途为包扎与震慑治疗。

包扎

利用压力或止血带停止流血需要一分钟。这会恢复 1HP。根据流血规则 (420 页)，在一分钟内成功通过了急救检定的伤者，不会因为流血而失去 HP。稍后进行的急救检定则可以防止之后的 HP 流失。

震慑治疗

包扎之后，急救者需要用额外的时间，对受害者进行更精心的包扎，并进行震慑治疗。受害者必须被保持处于温暖、舒适、镇静、并静止的状态。在经过了急救表格显示的时间之后，急救者需要进行急救技能检定。

急救表格						
科技水平	每个受害者所需的 时间	HP 恢 复 值		科技水平	每个受害者所需的 时间	HP 恢 复 值
0-1	30 分钟	1d-4		6-7	20 分钟	1d-1
2-3	30 分钟	1d-3		8	10 分钟	1d
4	30 分钟	1d-2		9+	10 分钟	1d+1

5	20 分钟	1d-2			
---	-------	------	--	--	--

在成功的情况下，医生按照急救表格所显示的数值，来判定受害者恢复了多少 HP——最小值为 1HP。大成功使受害者恢复可恢复 HP 的最大值！这项检定包括包扎所恢复的 1HP，就是说，失败的情况下没有恢复更多的 HP。在大失败的情况下，受害者不会恢复任何 HP，相反，它会失去 2HP！

外科手术

外科手术可以完全修复身体受到的伤害，但是科技水平低的时候会有风险——特别是在麻醉(中等科技水平 5)与血型测试(科技水平 6)发明之前。一般修正与技能检定失败的影响请见外科手术技能(223 页)。一些附加规则：

设备：基本设备使科技水平为 1 时-6，科技水平为 2-3 时-5，科技水平为 4 时-4，科技水平为 5 时-2，科技水平为 6+ 时，有(科技水平-6)的加值。设备的质量会进一步修正检定；请见设备修正(345 页)。科技水平 5 以上时，对外科手术的修正，是在麻醉术存在的前提下进行的。如果麻醉术不存在，则对技能应用-2 的减值。用来代替丢失道具的情况下通常-1 的减值。

感染：在科技水平 5 以前(或者在科技水平高于 5 时，出于 GM 的选择)，麻醉是很少被执行的。在外科手术之后需要进行感染检定(请见感染，444 页)。

稳定致命创伤

任何尝试都会花费一小时。当病人处于-3 倍 HP 或者更糟时，检定-2，病人处于-4 倍 HP 或者更糟时，检定-4。如果失败了，允许重复尝试，但是每次尝试都会有累积的-2 减值。如果受害者死在了手术台上，复活是有可能的；请见复活(425 页)。

修复持续重创

相对于放任伤口自己愈合，外科手术更有可能修复持续重创伤害(请见重创伤害的持续时间，422 页)。这会花费两个小时。在成功的情况下，伤害保持恢复的时间需要用周来计算，而不是月。但是在失败的情况下，伤害会变成永久的！

修复永久重创

在科技水平为 7+的时候，基本的外科手术可以修复某些永久重创伤害；具体的细节由 GM 决定。这常需要修补或移植的器官，而这些器官可能会很昂贵，或是难以获得。在科技水平 7-8 时，可能只会恢复部分功能。这类手术也是棘手的：需要-3 或者更多的技能减值。如果失败，在进行下一次尝试之前，病人需要 1d 月的时间来恢复。

医疗护理

任何处于称职的医生(医师技能 12+)护理之下的病人，在进行所有检定时，都会有+1 的自然恢复。

医疗者在治疗病人时，同样需要进行医师检定。一名病人只能由一名医生进行检定，但是一个独立的医生可以照顾 200 个病人。一名医生可照顾病人的具体数目，与他可以对病人进行治疗检定的频率，取决于科技水平和医生的医师技能；请见下面的医疗救治表格。在成功的情况下，病人恢复 1HP；在大成功的情况下，病人恢复 2HP。这些恢复是在自然恢复之外的。但是在失败的情况下，病人会失去 1HP！

医疗救治表格		
医疗科技水平	检定的频率	每个医生照顾的病人数量
0	没有医生，你需要自己好起来。	
1-3	每周	10
4	每 3 天	10
5	每 2 天	15
6	每天	20
7	每天	25
8	每天	50

9	每天 2 次	50
10	每天 3 次	50
11	每天 4 次	100
12+	每天 5 次	200

高科技医生很大程度上依靠设备。但是仍然接受了良好的基本训练。因此，如果周围的环境是清洁的，一名科技水平 6+ 的医生，在没有惯用的小工具时，会表现得好像科技水平为 6。

复苏

使溺水者、窒息者、心脏攻击的受害者苏醒，需要进行复苏。在科技水平 7+下进行成功的医师检定——或是在科技水平 7+与-4 的减值下进行急救检定。每次尝试会花费一分钟。可以重复的尝试，但是常常会有时间上的限制。1960 年之后被广泛教授的心肺复苏术与人工呼吸，要比早期的复苏方式更加有效。使用急救检定来复苏溺水与窒息的受害者时，-2 而不是-4。

<p>超科技药物</p> <p>超自然药物是科幻小说中医疗的主要产品。下面是为了设计科技水平 9+药品的快速与不公平的系统。</p> <p>作用：选择一项或多项属性修正、优势或劣势，来描述药物的作用与额外作用(通常是不好的作用)。大多数药物有快速治疗、抵抗疾病、体质加值、或相似的益处。一些药物能够缓和劣势、在药物持续的时间内取消某些劣势，（如，治疗精神病的药物可以压制妄想症与偏执症）。一些药物提供独一无二的作用，如治愈失去的 HP 与 FP。</p> <p>持续时间：选择作用的持续时间。将持续时间限制为短期(持续[25-HT]分钟)、中期(持续[25-HT]/4 小时)、长期(一整天)、超长期(一周)。加倍剂量通常会增加持续时间，而不是增加效果。</p> <p>效力：药物通过体质检定来抵制劣势与其他消极作用。药物的效力是对这种检定的修正。假设每双倍的剂量对于检定有额外的-1。</p> <p>形状：药物可以是药片、注射针剂、喷雾、触摸媒介、或气体触摸媒介。许多药物是有多种形状的。大部分药片需要 30 分钟或者更长时间来起作用，但是可以溶解在水中。触摸媒介(如饰颜片(patches))</p> <p>至少需要五分钟来起作用。喷雾剂与注射针剂几乎会立刻起作用。</p> <p>花费：花费可以是不同的，但是这里有一条总则：将药物所有附加或减少特征点数价值的绝对值加在一起。用这个总合乘以持续时间的基本花费：短期 2 美元、中期 10 美元、长期 50 美元、超长期 250 美元。对于治疗类的药物，应用 HP 或 FP 消耗的点数，依情况而定，将永久伤害按照“长期”来处理。潜价值对价格的修正：每-1 体质检定，则价格翻倍。对于喷雾剂或触摸药剂，将最终得到的花费乘以 2，对于气体触摸药剂，将最终得到的花费乘以 10。</p> <p>LC：这会根据社会与药品属性的不同而有所不同。医疗药品是典型的 LC3。被认社会有害的药物可能是 LC2，甚至 LC1。</p> <p>举例：“真实药”的作用是体质检定-3，或是意志检定-4，持续时间为 (25-HT)分钟，每剂量的费用为 20(点数价值)X 2 美元(短期)X 8(潜价值)X 1(注射针剂)=320 美元。这种药很可能仅被用在间谍活动中：LC2。</p>

疲乏

长距离奔跑、使用额外的精力、呼吸困难、施展法术、以及许多其他事情可以造成“疲乏”：体力值(FP)的暂时减少。你的体力值初始时与体质值相等，但是你可以对它进行修正；请见体力值(16 页)。就像受伤代表着物理外伤与生命值的减少，体力代表着能量流失与体力值的减少。当失去体力值时，在你的人物卡上保持纪录。

损失体力值

下面的图表概述了低体力值与负体力值时的影响。所有的影响都是积累的。

少于 1/3FP：你感到非常疲倦。移动、闪避与力量减半(向上取整)。这不会影响基于力量值的数值，比如生命值与伤害值。

0FP 或更少：你处于昏迷的边缘。如果受到更多的疲乏，每点体力值的损失也会造成 1 点生命值的受伤。因而，饥饿、脱水等造成的疲乏最终会杀死你——你可能会将自己推向死亡！做任何事情，包括谈话与休息，都需要进行意志检定；在战斗中，在每个动作前进行检定，除了不做动作。在成功的情况下，你可以正常行动，用体力值来施展法术等等，如果溺水，你可以继续挣扎，但是通常，在每失去 1 点体力值的同时，你都会失去 1 点生命值。在失败的情况下，你陷入昏迷、丧失能力、并且在体力值恢复到正数之前不能够做任何行动。在大失败的情况下，立刻进行体质检定。如果失败在，则受到心脏攻击；请见致命情况 (429 页)。

-1 倍 FP：你失去意识。在失去意识的时间里，体力值的恢复速度同正常休息状态下相同。当体力值恢复到正值时，你会苏醒。体力值不可能低于这个值。超过了这个范围，任何消耗体力值的行为都会消耗生命值！

体力消耗

以下行动通常会造成体力值的消耗。

战斗

任何持续超过 10 秒的战斗都会消耗体力值——当为了生命而战的时候，你会迅速的消耗能量！如果在战斗中没有进行攻击检定与防御检定，则可免除疲乏，但是其他行动(如施展法术)仍然有惯例的体力值消耗。在战斗的结尾判定以下消耗：

- 无负担：1FP
- 轻度负担：2FP
- 中度负担：3FP
- 重度负担：4FP
- 极重度负担：5FP

如果天气酷热，在以上的基础上加 1 体力值——如果穿着钢盔或大型外套，在以上的基础上加 2 点体力值。科技水平 9+ 下的全覆盖盔甲是受气候控制的。按照冷却系统来计算，取消酷热天气下的减值。

以上是每场战斗的消耗，而不是战斗中每十秒钟的消耗。一场非常长的战斗可能会消耗的更多(由 GM 来决定)，但是在额外的体力值消耗被实现之前，需要先进行 2 到 3 分钟(120 到 180 轮)的战斗。

徒步

按照战斗时的体力值消耗来计算，但是每小时进行一次判定；例如，在轻度障碍下的行军，每小时消耗 2 点体力值(酷热天气时每小时消耗 3 点体力值)。如果队伍在行军途中进入了战斗，则判定他们已经行走了一小时；如有指定事件，则按情况适当判定。

过度运动

搬动超过极重度障碍的物体，或者推/拉非常重的物体，每秒会消耗一点体力值(请见举起与移动物体，353 页)。

关于其他形式剧烈费力活动的体力值消耗，请见使用额外精力(356 页)。

奔跑或游泳

每 15 秒的全速奔跑、每分钟的正常奔跑、或游泳，需要进行体质检定来避免消耗 1 点体力值。障碍对此没有直接影响，但是你的奔跑或游泳会因此变慢。请见奔跑(354 页)与游泳(354 页)。

特殊技能

大部分法术(请见第五章)、许多优势(如治疗术，58 页)、与一些电影技能(例如，力量击打，215 页)，使用时需要消耗体力值，带有体力消耗限制的特性，也需要消耗体力值。

饥饿与脱水

当你购买设备时，不要忘记了买食物！在宿营与生存道具(288 页)中，旅行者的口粮是在旅途中保持体质的最小需求，错过一顿饭都会使你变得虚弱！

GM 注意：如果纪录队伍的三餐听起来不怎么有趣，放轻松些，忽略这一部分的所有内容。如果保持纪录食物与饮水，旅途会

变得危险的多！

饥饿

人需要一日三餐。缺少一顿饭，则损失 1 点体力值。你只能通过没有战斗或旅行、且三餐丰足的一天休息，来恢复饥饿造成的疲乏。每天的休息可以弥补三顿被遗漏的餐食带来的疲乏。

脱水

在温度适合、可以轻易获得饮水的地区，假设你可以按需求补充饮水。但是如果饮水供求紧张，就需要注意了！人(或精灵、矮人等)每天需要 2 夸脱水，如果在酷热的沙漠中，则每天需要 5 夸脱！如果你得到的饮水少于你所需要的，则每 8 小时消耗 1 点体力值。如果你每天饮用少于 1 夸脱的水，则会每天额外失去 1 点体力值与 1 点生命值。保证充足饮水的一天休息，可以恢复所有因为脱水造成的疲乏。损失的 HP 将会按照惯常速度恢复。

缺乏睡眠

普通人每天可以正常行动 16 小时，之后需要 8 小时的睡眠时间。少睡眠(65 页)可以减少这段睡眠时间，从而增加可用日常时间；额外睡眠(136 页)与困倦(154 页)起到相反的效果。睡眠不足会消耗体力值，这种消耗只能通过睡眠来恢复。打断、噪音、劣势——如慢性疼痛(126 页)、失眠(140 页)、轻度睡眠者(142 页)噩梦(144 页)——会降低睡眠质量。在游戏期间，你的睡眠会以较少的时间来计算——或者完全不计算时间。拥有不睡眠优势(50 页)的玩家忽略所有这部分的内容！

迟起床

如果你醒着的时间超过了通常的一天(典型的为 16 小时)，会开始觉得疲倦。如果没有入睡，则消耗 1 点体力值，在那之后如果继续保持醒着，则每 1/4 天(通常为 4 小时)消耗 1 点体力值。如果因为缺乏睡眠而失去了一半、或者更多的体力值，你必须在不活动(如，站立观望)的情况下每两小时进行一次意志检定。如果失败，你会陷入睡眠，直到被叫醒，或是进行了一整晚的睡眠。如果成功，则敏捷检定、智力检定与自控检定-2。拥有慢起床者劣势(155 页)的玩家额外-1。如果你因缺少睡眠造成体力值少于 1/3 而倒下，则需要不活动时每 30 分钟进行一次如上检定，活动时每 2 小时进行一次如上检定。这是非常危险的！

早起床

如果你没有睡足完整的睡眠时间，醒来后仍然会感到疲倦。从一天的时间中，扣除两倍你缺乏的睡眠时间，以此来决定醒着的时间。例如，你的睡眠时间为 8 小时，而你只睡了 6 个小时，则你缺乏了两个小时的睡眠。用通常一天的 16 小时减去 4 小时(2 倍缺乏的睡眠时间)，所以仅 12 小时后你就会受到迟起床影响。

体力恢复

你可以通过安静的休息，来恢复普通情况下消耗的体力值。阅读、交谈与思考是可行的；四处行走或其他更费力的行动则不可行。在休息状态下，消耗的体力值以每十分钟 1 体力值的速度恢复。如果在休息中吃了正当的食物，GM 可以让你恢复 1 点额外的体力值。某些药物、魔法剂等可以恢复消耗的体力值，一些法术也可以达到同样的效果，如给予与恢复能量(248 页)。因缺乏睡眠造成的疲乏只能通过睡眠来恢复。这会恢复 1 点体力值，至少需要一个完整的睡眠时间。更多不间断的睡眠每小时可以恢复 1 点体力值。由于饥饿与脱水造成的疲乏需要食物与饮水来恢复：请见饥饿与脱水(以上)。

搜索

在适合的区域，你可以通过搜索食物来补充补给。在队伍行进中，每人每天可以进行一次“搜索”。一次成功的生存或自然检定，可以使你为一顿饭收集到足够的可食用植物与浆果。(如果投出 17，你会是自己中毒。进行体质检定。成功则会失去 1HP，失败则失去 1dHP。 如果投出 18，你与朋友一同分享食物，整个队伍都会中毒——每个 PC 独立进行体质检定。)

在适当的区域，一次成功的可投射武器(-4)的技能鉴定，可以捕获一只兔子或类似的生物，这可以提供两顿饭食用的肉。在靠近水与海的区域，一次成功的垂钓检定可以达到同样的效果。

每天每次搜索可以进行一次生存或自然检定，与一次投射检定、或垂钓检定。

另外一种选择，队伍可以选择停止行进一段时间，并作一些认真搜索。每个人物每天可以进行 5 次生存或自然检定，与五次投射检定、或垂钓检定。搜索者可以在火上烟熏鱼和肉，并把它们添加到常规口粮储备中。

在植物或动物稀少的地区，GM 可以增加减值(比如，雪地-2，沙漠-6)，同一区域的重复搜索也会有减值。

危险

除了战斗中面对枪、剑与法术的危险，冒险者通常还会面对其他的危险。

酸性物质

酸性物质的范围从极弱到极强(如盐酸、氯酸、氮酸与硫酸)大部分实验室用酸只对眼睛有危害，但是强酸或高浓缩酸可以“点燃”设备与肌肤。为了游戏的目的，同强酸一样对待强碱。

如果受害者被强酸溅到，他会受到 1d-3 点的腐蚀伤害。如果酸溅到了脸上，他必须进行体质检定来避免眼睛受到伤害。在失败、或者直接溅到了眼睛的情况下，眼睛会受到伤害。应用重创伤害规则(420 页)，来确定他是否目盲——以及如果目盲，是否是永久性的。在大失败的情况下，永久性目盲是必然的(陷入目盲劣势，124 页)。

如果被害者被浸入酸中，他每秒会受到 1d-1 点腐蚀伤害。如果他的脸被浸入酸中，则必须每秒同样进行眼睛伤害检定(见上面)。

如果受害者吞下了酸，他会以每 15 分钟失去 1HP 的速度受到三轮伤害。一次成功的医疗或毒药检定可以使伤害停止；治疗需要 2d 分钟。

用来溶解锁稍或其他脆弱道具时，酸需要 3d 分钟来腐蚀道具。

一瓶能够造成这些影响的酸属于科技水平 3 的道具，花费\$10。

特效

“特效”是一种不同于直接受伤或疲乏的有害影响，在大多数情况下，作为攻击、危险、疾病、法术、或毒物的结果，受害者通常需要进行检定来抵抗，只有失败时，才会收到精神折磨。持续的时间由诱因决定；请见相关疾病、危险、毒物、法术、或武器描述的细节。

不良状况

咳嗽或喷嚏：敏捷值-3，智力值-1，同时无法使用秘密行动。

昏昏欲睡：你处于陷入睡眠状态的边缘。不活动时，每两小时进行一次意志坚定。失败时，你陷入睡眠状态，直到被叫醒、或进行了一整晚的睡眠。成功时，敏捷值、智力值-2，并进行自控检定。

醉酒：你处于高度兴奋状态；敏捷值、智力值-2，自控检定-4，能够抵抗胆怯的人除外。如果你拥有羞怯，则需要将其减少两个等级。

狂喜：所有敏捷值、智力值、技能、与自控检定都有-3 的减值。

恶心：所有属性与技能检定-2，主动防御-1。同时，在进食后、接触臭味、恐惧检定失败、震慑、自由落体中的每小时、处

于任何可能遭受动作疾病的情况时，需要进行体质检定。失败则会呕吐 (25-体质值) 秒——处理方法同反胃，以下。

疼痛：所有敏捷值、智力值、技能与自控检定有减值。适度疼痛时-2，严重疼痛时-4，极度疼痛时-6。高痛觉阈使这些减值减半，低痛觉阈使这些减值加倍。

微醉：你处于轻度兴奋状态。敏捷值与智力值-1，自控检定-2，能够抵抗胆怯的人除外。如果你拥有胆怯，则需要将其减少一个等级。

失能状况

所有这些精神折磨都会使你在一段时间以内无法进行主动行为。除去其他影响，你会受到有效震慑(主动防御-4)。在战斗中，必须在轮到你时不做行动。如果精神折磨使你跌倒，则在站着时，可以坐、跪、俯卧等，在跪或坐时，可以俯卧。如果精神折磨使你摇晃，则可以跌倒、改变面朝方向、移动或爬行一码。在所有情况下，你处于有效震慑状态。

痛苦：你仍有意识，但是处于严重的痛苦之中，以至于你除了呻吟与尖叫外，无法做任何行动。如果站或坐，则会跌倒。在精神折磨持续期间，你会因此每分钟失去 1FP 或部分 FP。恢复之后，任何可以使你继续疼痛而确实威胁到你的人，质问与威吓技能检定+3。低痛觉阈使疲乏值损失与刑讯加值加倍高痛觉阈使你克服痛苦，正常行动，但是敏捷值与智力值-3。

闷窒：你无法呼吸或说话，并跌倒在地。在闷窒持续期间，你会受到窒息(请见窒息，436 页)影响。如果物体卡在喉间，你的朋友可以尝试急救检定，以清除它；科技水平 7 以前检定-2。每次尝试会消耗 2 秒。如果你拥有不需呼吸或耐伤体质(同质物)，则不会闷窒。

休克：你仍有意识——如果站立，则保持直立——但是无法行动。如果你遭到击打、掌击或摇动，则在下一轮恢复正常。

恍惚：你因无法抵抗的压力而丧失能力。同痛苦一样处理，但是高痛觉阈与低痛觉阈都不会造成影响——并且与刑讯加值相对的，任何能够继续压力的人，所有影响检定+3！如果你拥有扫兴，则可被豁免。

幻觉：你可以尝试行动，但是在每次检定成功之前，必须先进行意志检定。在成功的情况下，你只受到 2d 秒的不知所措。这会使成功检定-2。在失败的情况下，你会有 1d 分钟陷入幻觉。这时减值为-5。GM 可以自由指定你幻觉的细节，并不需要可见。在大失败的情况下，你会有 3d 分钟的“焦躁”。你可能会做任何事情！GM 会做 3 轮检定：检定值越高，你做出行为的危险性越高。

麻痹：你无法自愿移动任何肌肉，并且处于非平衡姿势时会跌倒。你保持意识，同时仍然可以使用不需要语言或行动来实施的优势、天赋或法术。

反胃：你仍有意识，但是会呕吐(或干呕)。你可以尝试行动，但是敏捷值、智力值、与感知值-5，同时所有需要专注的行动都会必然失败。反胃法术会使你失去 1 点体力值。无法从最近吃的食物或口服药剂中得到任何益处，因为你已经将它们呕吐出来了。

疾病突发：你会受到某种发作。肢体不受控制的发抖，如果站立，则会跌倒，无法清晰的说话或思考。无法做任何行动。疾病突发会使你失去 1d 疲乏值。

失去意识：你会同受伤时一样被击倒。

致命状况

昏迷：你会陷入昏迷，就像因受伤而达到-1 倍 HP 或更低时一样，同时会失去意识；请见恢复意识(423 页)。12 小时后进行单次体质检定以苏醒。失败时，你无法在没有医疗治疗的情况下恢复。接受治疗之前，你需要每 12 小时进行一次体质检定。任何失败都会造成死亡。

心脏病发作：你的心脏停止跳动(“心力衰竭”)。你会马上达到-1 倍 FP。如果没有使用复活术，则无论现有 HP 是多少，你都会在 体质/3 分钟以内死亡。如果你继续生存，则恢复到 0HP 与现有 HP 中较少的一个。失去的 HP 正常恢复。如果你死亡，并且这关系到 HP 的总数，按照-1 倍 HP 死亡或现有 HP 死亡中较少的一个处理。

耐伤体质(扩散体、同质物、或无要害)对此项精神折磨免疫。

气压

无论构成如何，压力不适当的大气可能会使人难以呼吸或无法呼吸。我们使用“气压单位”(atm)来衡量空气压力；1atm 为地球**水平面上的空气压力**。

微量(0.01atm 以上)：将此种程度的气压按真空处理(请见真空，437 页)。

非常稀薄(0.5atm 以上)：空气稀薄到无法呼吸。地球上的气压在 20000 米以上的高度会变得非常稀薄。如果你缺乏保护措施(例如，不需呼吸优势、人工呼吸器、或氧气槽)，则会窒息——请见窒息(436 页)。没有眼部保护时，可视检定-2。

稀薄(0.51-0.8atm)：地球上 6000 米到 20000 米之间高度的气压为稀薄。当氧气含量与地球相似时，稀薄空气可以呼吸，但是对于缺乏保护措施的人较为困难。所有的疲乏消耗因费力而增加 1FP。没有眼部保护时，可视检定-1。最后，任何呼吸稀薄空气达到一小时或更久的人，必须对“海拔虚弱”进行检定。在+4 的情况下进行日常体质检定。大成功意味着适应——不需要再次进行检定。成功意味着今天没有影响。失败意味着头痛、作呕等，敏捷值与智力值-2。大失败意味着受害者在 1d 小时后会陷入昏迷；请见致命状况(以上)。在受害者死亡之前，需要每天进行医疗检定，以使受害者苏醒。

稠密(1.21-1.5atm)：空气可呼吸，带有一些不适：所有体质检定-1，但是压力服或“减少”呼吸可以降低空气压力。

非常稠密(1.51+atm)：需要使用人工减少呼吸机来呼吸；否则你会窒息。通常因为温室效应而非常热。

超密(10+atm)：与“非常稠密”相同，但是大气压力太强，以至于可以将非生于此地的人压碎，除非他拥有压力支持，或提供此项优势的武装服；请见压力(435 页)。金星的参观者、或深入木星的人，会体验到上百的气压！这种气压通常会引起中毒，引起另一个问题。

这些规则假设你出生于 1atm 的环境下，并且在 0.81-1.2atm 的范围内可以正常行动。如果你的出生气压不是 1atm。例如，你的出生气压为 0.5atm，则“稠密”气压对于你来说是 0.61-0.75atm，“稀薄”气压对你来说是 0.26-0.4atm。

危险大气
地球的大气是由 78%的氮气与 21%的氧气(加上 1%若干其他气体)组成的。到其他星球的参观者(还有实验室事故或死亡追捕的受害者)可能会遇到其他大气，这其中的大部分大气，在缺乏适当保护时，对人类来说都是不安全的。自然，人类的“可吸入”空气对于非人类来说可能是致命的，反之亦然。
腐蚀 ：大气与暴露在外的肌肤产生化学反应。拥有密封优势的人是安全的；在密封服内的人可能是安全的，但是一些气体会腐蚀密封服。小浓度其他可呼吸空气需要每分钟进行 0 到-4 的体质检定，以避免一点的腐蚀伤害。受害者在失去 1/3HP 以后会咳嗽(请见精神折磨，428 页)，失去 2/3HP 以后会目盲(同劣势)。大部分由腐蚀性气体组成的大气所造成的效果，类似于浸入在酸中(请见酸，428 页)，计算方法同窒息。腐蚀性气体包括氨与氮化物。氯气与氟的腐蚀性和毒性都非常强！
有毒 ：大气中有毒。没有人工呼吸机、不需呼吸、过滤肺等的人会被感染。通常空气中的工业污染物需要每天进行体质检定，以避免一点的毒性伤害。致命气体需要-2 到-6 的体质检定，以避免一点的毒性伤害。由此类气体组成的大气，每分钟至少会造成 1d 毒性伤害(没有抵抗的可能性)，计算方法同窒息。典型的有毒气体为一氧化碳。氯气与氟在稀薄浓度下即可致命，同时也是有腐蚀性的。
令人窒息 ：大气无法呼吸。对于人类来说，这意味着缺乏氧气。没有不需呼吸或空气供应的人会开始窒息(请见窒息，436 页)。氢气、甲烷、与氮气都是令人窒息的气体。像上面提到的，由腐蚀性气体或有毒气体组成的大气同时也是令人窒息的——但是这些气体会迅速的杀死一个人，以至于窒息变得无关紧要。

寒冷

寒冷可以是致命的，但是在战斗中，只有魔法或超科技才能够快速制造出足以造成伤害的寒冷。钢铁铠甲会对这类“瞬时”寒冷攻击提供通常的伤害减免，但是铠甲必须被激起护盾，以抵抗在外界寒冷中的长期暴露。

在正常的结冰天气中，每三十分钟进行一次体质检定，或基于体质值的生存(极冷)检定，选择更好的那一个。

对于大多数人类来说，这意味着 35° F 以下的温度，具体请见温度忍耐(93 页)。在微风天气中(10+mph)，每十五分钟检定一次。在强风天气中(30+mph)，每十分钟检定一次。另外，强风可以明显减少有效温度(“windchill factor”)。同时请见以下修正值：

状态	体质检定修正
少量或无衣物	-5
通常的冬天衣物	+0
“御寒”衣物	+5
热量外套	+10

湿衣服	附加-5
在 0° F 以下每降低 10° 的有效温度	-1

失败消耗 1FP。通常，当你达到 0FP 以下时，每失去 1FP 的同时会失去 1HP。恢复由寒冷造成的 FP 与 HP 损耗需要足够的遮蔽与热源(火焰、电热、体温等)。

热震慑：突然浸入冰水(如地球上远离赤道的任意海洋)或低温环境，可以造成由热震慑引起的死亡。注意，不纯正的水(如盐水洋)会降低通常的结冰温度！如果穿着完全防水的“干外套”，则你只受到正常结冰的影响。

否则的话，需要在浸入水中的每分钟进行体质检定。此项检定与衣物修正无关。成功则失去 1FP。 失败则失去与失败胜余等量的 FP。 不要忘记同时需要进行溺水检定！

碰撞与跌倒

当移动物体撞上另外一样物体时，就发生了碰撞。对于故意碰撞、意外碰撞、跌倒、与跌落物体应用以下规则。

碰撞伤害

物体或人类的生命值与速度决定了碰撞伤害。数量只间接关系到碰撞伤害，大量物体通常拥有高 HP。 但是与火车头发生碰撞，会比与同样数量的枕头发生碰撞，造成更多伤害！HP 在数量与结构强度两个方面都被纳入计算。

下落速度表格											
下落高度	速度	下落高度	速度	下落高度	速度	下落高度	速度	下落高度	速度	下落高度	速度
1 码	5	9 码	14	22-23 码	22	38-39 码	29	58-61 码	36	83-86 码	43
2 码	7	10-11 码	15	24-25 码	23	40-42 码	30	62-64 码	37	87-90 码	44
3 码	8	12 码	16	26-27 码	24	43-45 码	31	65-67 码	38	91-95 码	45
4 码	9	13-14 码	17	28-29 码	25	46-48 码	32	68-71 码	39	96-99 码	46
5 码	10	15 码	18	30-32 码	26	49-51 码	33	72-75 码	40	100-103 码	47
6 码	11	16-17 码	19	33-34 码	27	52-54 码	34	76-79 码	41	104-108 码	48
7 码	12	18-19 码	20	35-37 码	28	55-57 码	35	80-82 码	42	109-112 码	49
8 码	13	20-21 码	21								
另外一种选择，按照 $(21.4 \times g \times \text{下落距离})$ 的平方根来计算每秒下落的速度，g 为当地的重力加速度(在地球上 g=1)。结果上舍为近似的整数											

“速度”是指人或物体每秒可以移动的码数(1mph=1 码/秒)。速度可以是取决于移动的任意事物。当俯冲或跌到时，速度可能会超出移动；请见高速移动(394 页)。

物体在碰撞中受到的钝击伤害的骰数等于(生命值 X 速度)/100. 如果结果少于 1d,则将达到 0.25 个骰子的部分按 1d-3 处理，达到 0.5 的骰子的部分按 1d-2 处理，多于 0.5 的骰子的部分按 1d-1 处理。或者，将 0.5 及以上个骰子算作一个骰子。

如果物体为子弹状、尖状、或钉状，会造成部分伤害，但是这类伤害是贯通、切割、或刺击，而不是钝击。

静止物体

如果移动物体撞上了体积过大而无法推动的固定物体——如操场、山、或冰山——则会对被撞击物体以及其本身造成正常的碰撞伤害。如果障碍物是易破碎的，则移动物体无法造成多于(障碍物 HP+护甲提供的伤害减免)的伤害。

坚硬物体：如果固定物体是坚硬的，使用 2 倍移动物体的 HP 来计算伤害值。黏土、水泥、普通的土地、砂砾均为“坚硬”，同样坚硬的物体还有建筑物、山、或类似的障碍物。

柔软物体：如果固定物体是柔软的——如森林、干草、沼泽、水域，则伤害值是正常的。但是，有弹性的物体(床垫、网状物、气囊等)对于碰撞伤害有额外的伤害减免，范围从羽毛床的 DR2 到防护网、跳跃床、气囊等的 DR10。击打水面或其他类似流体时，成功的游水检定(或“坠”车时汽车控制检定)意味着一次使所有伤害无效的完全潜水。此检定对速度有减值；应用尺寸与速度/范围表格来计算速度减值。

下落

下落是与固定物体：地面，发生的碰撞。应用下落速度表格来找到你达到地面时的速度。

范例：比尔被从十五层高的窗子中推出。他下落了 17 码。当他落到街道上时，速度为 19 码/秒。比尔有 10HP，但是他撞到了“坚硬”表面，HP 按两倍来计算。所以伤害值为 $(2 \times 10 \times 19) / 100 = 3.8d$ ，上舍为 4d 钝击伤害。

下落与护甲：所有的护甲，无论有无弹性(无内在伤害减免)，都算作弹性护甲，以计算下落伤害所带来的瘀伤。即使受害者护甲所提供的伤害减免足以抵消下落伤害，仍会受到每 5 点下落伤害带来的 1HP 损伤。请见弹性护甲与瘀伤(379 页)。

可控下落：如果你可以自由移动，则可使用高空特技有目的的着陆。如果成功，则在计算速度时减掉 5 码下落距离。如果下落到水中，你可以使用高空特技，或者适当的潜水(见上面)——请决定先进行哪项活动！

极限速度：“极限速度”是指，重力作用下，下落物体在空气阻力抵消更多加速度之前所能达到的速度最大值。对于表格中所显示的距离，可以相对不计空气阻力，但是对于更长距离的下落，空气阻力会急剧增加。极限速度根据物体的不同会有很大不同。人形物体在地球上会达到 60-100 码/秒。伸开四肢下落时按低端计算，潜水时按高端计算。高密度的物体(如岩石)、或流线型物体的极限速度可以达到 200 码/秒或更多！

极限速度法则的前提，是地球环境下正常的重力(1G)与气压(1atm)。否则，使用极限速度乘以重力加速度的开方值，再除以气压的开方值。因此，极限速度与重力加速度成正比，与气压成反比。注意，在真空中，极限速度是没有极限的！

下落物体伤害

当物体砸落到人身上时，从以上的表格中找到该物体的速度，并按正常碰撞计算出伤害值。使用下落的物体攻击时，应用空投技能(189 页)。大多数下落物体有 acc1。除非事先得知，否则你的目标无法避开该物体。如果他意识到该物体的存在，则可躲闪。

经过尺寸修正的下落物体带来的伤害，等于或大于它对所命中的受害者带来的移动阻碍。受害者可能在下一轮仅移动了 1 码，同时主动防御-3。减值取决于体积，而不是数量，所以力量值与此无关。

下落的攻击部位

使用攻击部位时，对下落中造成的攻击部位伤害进行随机检定。如果受伤的是肢体或手足，不要忘记，忽略超出重创所需伤害的伤害值。或者从生命值中扣除所有伤害！如果下落重创了肢体，进行 1d 检定。结果为 5-6 时，所有同类肢体会被重创，即使没有额外伤害。

碰撞角度

碰撞的角度会对速度作出调整，并影响到伤害值。这在两个移动物体发生碰撞时，会特别明显！

正面：两个移动物体发生正面碰撞时，碰撞速度为两个物体速度的和。速度较慢的物体不会比速度较快的物体造成更多的伤害骰。

背面：如果速度较快的物体追上并撞到了速度较慢的物体，碰撞速度为撞击物体的速度减去被撞击物体的速度。被撞击物体不会比撞击物体造成更多的伤害骰。

侧面碰撞与下落：如果移动物体装上了固定物体、或从侧面撞上了移动物体，碰撞速度既是撞击物体或下落物体的速度。被撞击物体不会比撞击物体或下落物体造成更多的伤害骰。

范例：一辆 60HP 的汽车以 50mph(速度 25)移动，撞上了 10HP 的行人。行人用移动 5 避开了汽车，所以这是一场“背面”碰撞。碰撞速度为 $25(汽车) - 5(行人) = 20$ 。汽车对行人造成了 $(60 \times 20) / 100 = 12d$ 的钝击伤害；行人对汽车造成了 $(10 \times 20) / 100 = 2d$ 的钝击伤害。

闯越

如果在碰撞中，撞击物体的尺寸修正超过了被撞击物体两倍或更多(如汽车撞到人)，则撞击物体“闯越”了被撞击物体。这会造成附加的钝击伤害：用撞击物体生命值的一半算作力量值来判定刺击伤害(如果撞击物体有力量值，则使用力量值的一半来判定)。移动缓慢的大象或坦克可以对挡路的行人造成钝击伤害。此项规则不适用于下落。拥有力量属性的物体还可以刻意践踏其他物体，请见践踏(404 页)。

鞭抽式损伤与碰撞

在物体内部的人，在遇到下落或碰撞中的突然停止(下落的电梯、坠毁的汽车等)会受到伤害。找到“停止”过程中的速度损失，并按这个速度计算出下落伤害。安全带提供 5 点伤害减免；气囊提供 10 点伤害减免。对于卷入碰撞的敞篷汽车中的人员，计算出击退伤害。此项伤害决定他们飞出去的距离……

电

非绝缘人与电接触时，会受到电击。电击造成的影响有所不同，从暂时休克到即刻死亡！人物在冒险中遭到电击时，这部分规则可以帮助 GM 判定所造成的影响。如果某种特殊攻击或电影剧本给与了不同的要求，则可忽略以下规则。所有电伤被分成了两类：非致命与致命。对于任何一种情况，金属护甲(如铠甲)仅提供 1 点伤害减免——并且当穿着者在地面上时，实际上会引来电攻击，使攻击者的命中+2。

非致命电伤

高电压、低动力的电击是不会致命的，但是会使受害者震慑，甚至失去意识。这被叫做“非致命电伤害”。如电子震慑武器、现实中的电栅栏、干燥寒冷天气中的静电击。当人被袭击时，GM 需要立刻对其进行体质检定。

修正：从小型动力机械电池短路的+2，到特别设计震慑武器的-3 或-4。非金属护甲提供的加值与其带来的伤害减免相同——但是表面电击(如牛刺)会更倾向于在护甲表面流溢，而不是穿透护甲。同时有 0.5 的护甲因子，计划穿透护甲的能量武器攻击则有 2 的护甲因子，甚至 5 的护甲因子。

检定失败，则受害者陷入震慑。即时重击(静电、电子雷射激光等)会使受害者震慑 1 秒，在这之后受害者需要每秒进行一次体质检定以恢复。持续的电击(震慑枪、电栅栏等)在受害者保持与电击来源接触期间，以及离开电击来源之后的(20-HT)秒(最少为 1 秒)，都会使其震慑。在这之后受害者需要每秒进行一次体质检定以恢复。对于电击承受力(不是对于伤害减免)的基础体质值修正适用于所有恢复检定。

电肌干扰(END)：一些超科技武器能够发出更有力的电流来引发痉挛。体质检定-5，受害者失败则被击倒，且陷入麻痹，而不是只是震慑。其他影响同上所述。

致命电伤

高强度电击可以煮熟肌肉，造成真实的伤害；甚至可以使受害者的心脏停止跳动！这被叫做“致命电伤”。例子包括电源总闸、闪电发射(自然现象与魔法现象)、与电影中的电栅栏。

致命电伤会造成烧伤：在蔽护附近只有 1d-3 到 1d，闪电或是在传送线附近则有 6d 或者更高，诸如此类。受伤的受害者必须进行体质检定，每受到 2 点伤害体质检定-1。在失败的情况下，受害者在电流接通期间，以及电流停止后的(20-HT)秒内(最少为 1 秒)，都会失去意识。恢复后仍在(20-HT)分钟内敏捷值-2。5 或更多的失败，或任何大失败，都会引发心脏病发作；请见致命状况(429 页)。致命电伤还会对拥有电劣势(134 页)的受害者造成“狂乱”影响。

定域伤害：没有对目标全身造成影响的攻击——包括大部分魔法电击——会造成疼痛与烧伤，但是不会使人失去意识或引发心力衰竭。按照通常的烧伤来处理这类伤害，但是受害者需要进行体质检定，每受到 2 点伤害体质检定-1。如果失败，受害者震慑 1 秒，在此之后可以每秒进行一次体质检定以恢复。如果伤害在胳膊或手处，则受害者还需进行意志检定，或跌落受伤的手中所持之物。

火焰

暴露在火焰中会造成烧伤。请见创伤修正与受伤(379 页)以及攻击部位(398 页)对受伤的影响。以下是一些附加的特殊

规则。

火源

冒险者经常会遇到可燃性油 (请见手扔式汽油燃烧弹与油瓶，411 页)，高科技武器，内在攻击，战斗魔法 (请见火系法术，246 页)……更不用说从后面攻击的燃烧着的碎石！

如果一轮的部分时间在火中 (如从火焰中跑过)，你会受到 1d-3 的烧伤。如果整轮时间都在正常强度的火中——或者身上起火——你会每秒受到 1d-1 的伤害。高强度的火会造成更多伤害；例如，熔化的金属或火炉每秒会造成 3d 的伤害！每种情况都需应用大面积受伤 (400 页)。

燃烧攻击：任何带有燃烧伤害修正的攻击，在其原有的伤害之上，会附加 1 点烧伤；效果方面，有连带烧伤攻击。例子包括火把 (请见火把与手电筒，394 页)与火箭 (请见火箭，410 页)。高科技追踪弹具有同样效果。

着火

一次最少造成 3 点基础烧伤的单次攻击，可以点燃受害者的部分衣物 (点火法术的第三级影响可以做到这点，246 页)。这会造成每秒 1d-4 的伤害，并造成迷惑 (敏捷值-2，除非无法确实对目标造成伤害)。为了将火扑灭，受害者必须用手敲打。这需要进行敏捷检定，每次尝试花费一次准备动作。

一次造成 10 点或更多基础伤害的单次攻击，可以点燃受害者的全部衣物。这会造成每秒 1d-1 的烧伤，并且造成严重迷惑 (除了对灭火进行检定以外，敏捷值-3)。为了将火扑灭，受害者必须在地上打滚。这需要进行敏捷检定，每次尝试花费三次准备动作。跳入水中只需要 1 秒，同时火必然会熄灭。

如果木盾在 1 秒内受到了 10 点或更多的烧伤，则持盾人的敏捷值-2，同时每秒受到 1d-5 的烧伤，直到他丢掉木盾。在所有火焰造成了伤害的情况中，不要忘记对敏捷值应用震慑减值。

以上规则是在通常衣物的前提下进行的。护甲可以有效的防护火；穿在护甲外面的衣服 (如外套)可能燃烧，但是护甲提供的伤害减免通常可以减少伤害。湿的或穿在护甲下的衣物通常不会着火。另外，化装服、蕾丝袖口等衣物，即使受到 1 点伤害都会着火。在应用以上规则时，不要忘记将密集射线燃烧攻击造成的伤害值除以 10。

使东西被点燃

根据可被点燃所需的烧伤数值，物质被分为六个“可燃等级”。

非常易燃 (如，黑火药、醚)：可忽略伤害 (蜡烛的火焰)。

高度易燃 (如，酒精、纸、火绒)：1 点。

可燃 (如，干木、引火物、油)：3 点

抗燃 (如，老木、衣物、绳索、羽毛)：10 点。

高度抗燃 (如，新木、肌肤)：30 点。

不可燃 (如，砖、金属、岩石、防火制品)：N/A。

在单次伤害检定中造成了所列伤害值的火源，会使立即点燃物质。受到密集射线的燃烧攻击时将伤害值除以 10. 如果火焰没有马上点燃物质，但是最佳伤害检定时可以将其点燃，则每秒进行一次伤害检定，直到达到最佳检定值。即使在最佳检定时，火焰没有造成足够的伤害值，延长接触时间同样可以使物质被点燃。每接触的 10 秒进行一次 3d 检定。相差一个类别的物质 (如可燃物质每秒受到 1 点伤害)，在检定值为 16 或更少时会着火；相差两个类别的物质 (如可燃物体与蜡烛的火焰接触)，在检定值为 6 或更少时会着火。

一旦某样物质开始燃烧，它会点燃附近的物质。在火的伤害的基础上 (普通的火焰每秒造成 1d-1 的伤害)对其分别进行检定。

重力与加速度

重力的改变是有害的。这些规则描述了对体质的影响；通常状况下的重力影响请见不同重力 (350 页)

空间适应综合症 (“空间病”)

不是出生在微重力或零重力 (自由落体)环境中的人，会对不断下落的感觉感到恶心与晕头转向。在刚进入自由落体状态时，对体质值与自由落体中较高的一个做出检定。空间适应综合症 (156 页)使检定-4.成功则你不会受到影响。失败则你会恶心 (请见精神折磨，428 页)，这会引起呕吐。如果在穿着真空服时开始干呕，你可能会窒息；将这种情况按照溺水 (请见游泳，354 页)处理。每 8 小时对体质值与自由落体中较高的一个进行检定以恢复。如果你有空间病，则无法适应！

高加速度

无论何时，在受到至少 2.5 倍于你故乡重力的突然加速度时，进行体质检定。为此，将低于 0.1G 的故乡重力按照 0.1G 来计算。

修正：加速度每次加倍时-2(5 倍于故乡重力时-2，10 倍于故乡重力时-4)；坐或躺卧时+2，颠倒时-2。在失败的情况下，你会失去相当于失败余数的疲乏值。在大失败的情况下，你会昏迷(10 x 失败余数)秒。
突然的加速可能会将你抛起，撞上固定物体。如果发生此类情况，则按照以相当于地心引力加速度 10 倍的速度与该物体相撞处理。

高温

在通常的炎热天气，如果你待在阴影处并且不会四处走动太多，则不会受到不良影响。但是在高于你舒适区域温度 10° 或者更多的环境下活动——对于没有耐温体质(93 页)的人类来说为高于 80° F——则需要每 30 分钟对健康检定，与基于体质值的生存(沙漠)检定中较高的一个进行检定。

修正：减值等同于障碍物等级(轻度-1，中度-2，依此类推)；每 10° 额外高温-1。
失败则消耗 1 点体力值。大失败时，你会受到高温打击：失去 1d 体力值。通常情况下，当你的体力值达到了 0 以下时，每失去 1 点体力值的同时会失去 1 点生命值。只有移动到较为凉爽的环境中，你才能恢复由高温造成的体力值或生命值损失。
另外，如果温度超出你的舒适区域多达 30° (对于人类来说，是 90-120°)，因费力或脱水失去体力值时，要额外失去一点体力值。当温度超出你的舒适区域多达 60° (对于人类来说，是 121-150°)，则变成额外失去两点体力值。
极度高温：人类皮肤在 160° 开始燃烧；请见火焰(433 页)伤害。如果外界温度超出舒适区域的 6 倍(比如在火中)，即使没有伤害穿透护甲提供的伤害减免，你也会迅速变得过热。经过 3 倍护甲秒数之后，每秒进行一次体质检定。失败则失去 1 点体力值。护甲可以提供抗燃烧伤害的通常保护，但是对体力损耗不产生影响。
晒伤：皮肤未经保护的情况下经过一天的暴晒，白化病患者会接近死亡，浅色皮肤的白种人会觉得非常不舒服(1d-3 伤害)。肤色稍深的人会感到发痒，但是不会受到太多伤害。细节取决于 GM。
护甲：护甲可以防止晒伤并对燃烧伤害提供完整的伤害减免————但是只有提供耐热的护甲（通过绝热或制冷系统）可以防止高温造成的体力损耗。此特点通常体现于战斗服与科技水平 9 以上的战斗铠甲。

压力

在超密大气(请见气压，429 页)或深度水下(大约深度每增加 33 米，压力增加 1 atm)的情况下，冒险者很可能遇到极度压力。超过你出生压力————对人类来说是 1 atm————的压力并不总是立刻致命的，但表现出严重的危险性。
超出 2 倍本土气压：如果你在经历了超出两倍气压的环境后回到正常气压，则有患减压病(见下面)的危险。
在气压支持 1 的情况下，只有从 10 倍本土气压环境返回时才有患减压病的危险。在气压支持 2 或 3 的情况下，你对减压病免疫。
超出 10 倍本土气压：你会受到挤压。最初的暴露与之后的每分钟，在+3 的基础上进行体质检定，每 10 倍于本土压力-1。失败则承受与失败点数差值相当的 HP 伤害。如果你的尺寸修正为+2 或更多，将伤害乘以尺寸修正值。压力支持为 2 时，按照“超出 100 倍本土压力”与“每 100 倍于本土压力-1”来阅读此项。压力支持为 3 时，你对压力免疫。

减压病
在吸入被压缩的空气时(如使用自携式水中呼吸工具)，你的血液与组织吸收了一部分压缩空气中的氮气。当回到正常气压，或“减压”时，这些氮气的逃脱会在血液与肌肉中形成小气泡。这会造成关节疼痛、一段时间的头晕、甚至死亡。这些症状被称为“减压病”。
当你在体验了超出 2 倍本土气压的压力(或在压力支持为 1 的情况下超出 10 倍本土气压)后，再回到普通压力下，则有患减压病的危险。为了避免于此，你必须缓慢的减压，在中等压力下度过一段时间以使氮气无害的逃脱。
潜水者与登山者使用精确的表格，根据对应的压力来确定减压时间。为了游戏的目的，在达到 2 atm(大约水下 33 米)时，

玩家可以坚持任何长度的时间且毫无危险的返回。在达到 2。5 atm(50 米深)时，玩家可以坚持 80 分钟且不需缓慢减压的返回。更大的压力会减少不需缓慢减压的安全时间：4 atm(100 米深)时，大约为 22 分钟；5。5+ atm(150 米深)时没有安全时间。

安全减压包括缓慢减少压力，以自然方式(如一名潜水员从容不迫地花费数小时浮上水面)，或是在减压室中。

所需的时间同压力与暴光时间一起增长。这可以花费数小时————甚至数天。

如果你没能足够慢的进行减压，则需进行体质检定。大成功意味着没有不良影响。成功意味着严重的关节疼痛，这会造成痛苦(请见无能状态，428 页)；迅速进行体质检定来恢复。失败意味着失去意识或痛苦的麻痹；迅速进行体质检定来恢复意识，每次失败造成 1d 伤害。一旦恢复意识，你会遭受关节疼痛，如上所述。大失败会造成痛苦的死亡。再压缩至最高压力体验使你在+4 的情况下每五分中进行一次体质检定，以从除死亡外的所有影响中恢复。

瞬间压力减少同样也可以造成爆炸性减压；细节请见真空(437 页)。所有的影响都是可积累的！

辐射

辐射以太阳能闪烁、微射线、核事故、宇宙材质、以及致命武器(核弹，粒子光线)等形式来威胁高科技英雄。爆炸以拉德来衡量。遭受得拉德越多，受到不良影响的几率越大。

当玩家暴露在辐射中时，GM 需要注意剂量与时间。每个剂量都会独立减少；30 天后以每天 10 拉德的速度开始恢复体质。但是 10%的原始剂量永不痊愈(除非经由超科技或魔法等)。

范例：一位核子反应炉技师在“烈性”环境中度过了一天，受到了 200 拉德剂量的辐射。30 天后，某样指定的剂量开始以 1-拉德/每天的速度恢复。又经过了 18 天，剩余的剂量为 20 拉德———200 拉德的 10%———恢复停止。

辐射危害

宇宙辐射：对空间旅行者来说不变的危害。以 1 拉德/每周的速度起作用。只有大规模护盾可以预防。

辐射性微尘：小型辐射性微粒，如由地面爆炸的核弹所造成的微粒。在爆炸的数小时内以 2-5 拉德/每分钟的速度起作用，在第二天以若干拉德/每小时的速度起作用。如果你吸入或吞咽了辐射性微尘(含在被污染的食物或水中)，则被摄取的物质会发出持久的剂量(见下面)。

原子分裂场事故：1000 拉德/每小时或者更多！这种情况只发生在密封环境中(如核子反应室)；将剂量按距离的平方从源头分离，距离按码计算。

摄取辐射性物质：钷、镭-226、铀-235 等。即使很少的剂量也可以造成 1 拉德/每天到若干拉德/每分钟不等的辐射，具体数值取决于同位素。(一些辐射性物质，如钷，同时含有剧毒！)

内在攻击：带有辐射伤害修正(请见 105 页)的攻击，每点伤害检定带有 1 拉德的辐射。

核爆炸：一次百万吨炸药威力的裂变爆炸具有 2000 码、6600 拉德的伤害！

辐射对生物的影响

当一个生物受到的辐射积累到至少 1 拉德(为了继续暴露在已知辐射来源下，每天不能超过一次)，则需进行体质检定。参照下面的辐射影响表格，并在“辐射量”栏中找到该生物的当前积累辐射量，在其体质检定中应用“体质”栏中的修正值。然后掷骰。大成功时取“影响”栏中的第一个结果，成功时取第二个结果，失败时取第三个结果，大失败时取最后一个结果。

辐射影响表格		
积累量	体 质	影响
1-10 拉德	+0	-/-/A/ B
11-20 拉德	+0	-/A/B/ C
21-40 拉德	+0	A/B/C/ D
41-80 拉德	-1	A/B/C/ D

81-160 拉德	-3	A/B/C/ D
161-800 拉德	-4	A/B/C/ D
800-4000 拉德	-5	C/D/E/ E
超过 4000 拉德	-5	D/E/E/ E

-：剂量没有明显影响，但是会继续积累。

A：辐射烧伤与慢性“肉体”伤害。受到放射后与体质值数目相等的数小时内，受到 1d 伤害并在一周内处于低痛觉阈状态(拥有高痛觉阈者则会失去这项优势作为替代)。恢复后，需要进行两次基于表格内修正值的体质检定：一次是为了避免失去生育能力，另一次是为了避免获得不治之症劣势(1 年)。

B：造血机能综合症。除了 A 的症状以外，在与体质数值数目相等小时后的数小时(40-体质值)内，仍然会感到恶心(请见不良状况，428 页)；敏捷值、智力值与体力值各减少 1d；陷入血友病劣势。每天进行一次基于表格中修正值的体质检定。大成功时，敏捷值、智力值与体力值各恢复 2 点；成功时各恢复 1 点；失败时无恢复；大失败时，各损失 1 点，并在当天都处于恶心状态。当所有损失的敏捷值、智力值与体力值都恢复后，你不再遭受血友病与每日的体质检定。

C：肠胃综合症。除了 B 的症状外，在 1d/2 周内，会失去所有的体毛(body hair)并且每天进行体质检定。大失败时，受到 1d 点数的伤害；失败时，受到 2 点伤害；成功时，受到 1 点伤害；大成功时，不再受到伤害，并且可以进行一般性恢复(同时毛发开始再次生长)。在伤害停止前，都处于易病(Susceptible to Disease)-3(158 页)，并觉得恶心。如果在辐射中损失了多于 2/3 的生命值，则牙齿和指甲会开始脱落。

D：晚期辐射病。除了 C 的症状外，在 1/2d 天内开始损失额外的生命值。大成功也无法停止每日损失生命值——只会将其推迟一日。死亡是必然的。

E：急性脑血管猝死。一小时后，敏捷值、智力值与体力值各失去 1d 点；受到 1d 伤害；遭受血友病、低痛觉阈与易病-3，并且感到恶心。每小时进行一次体质检定。大失败意味着立刻脑出血死亡；失败意味着敏捷值、智力值与体力值各额外失去 2 点，同时额外受到 2 点伤害；成功意味着敏捷值、智力值与体力值各额外失去 1 点，同时额外受到 1 点伤害；大成功意味着在那一个小时内各项数值都不会减少。

其他影响：在以上影响的基础之上，单次 200+拉德的辐射可以造成一个月的不育与目盲，500+拉德的辐射可以造成永久性不育与目盲。累积 100+拉德的辐射会增加先天缺陷的风险；在你要成为父母之前进行检定，男性需要在+3 的基础上进行检定。在失败的情况下，出生的孩子会具有某种先天缺陷(由 GM 决定)。

辐射与非人类

以上影响适用于人类与多数哺乳动物。其他生物可能会具有耐辐射体质(78 页)。

机械不受到此类影响，除非它们具有电劣势(Electrical disadvantages)(134 页)。当此类机器积累 100 拉德时对其进行+4 基础上的体质检定，每积累 100 拉德-1。失败时机器无法工作，直至被修复。大失败时，机器被破坏(所有储存的数据也会丢失)。

辐射防护

任何在你与辐射源之间的物体都具有防护系数(PF)，它可以减少你所遭受的辐射量。用你受到的辐射量除以防护系数：如，防护系数 100 意味着 1/100 的剂量。半英寸铅，1.5 英寸钢，或 750 码空气的防护系数是 2；1 码水的防护系数是 8；1 码泥土的防护系数是 27；1 码混凝土的防护系数是 64。

屏蔽保护因辐射种类的不同而不同。太阳闪光与行星辐射带(如范艾伦辐射带)造成的辐射大多由自由电子与阿尔法粒子组成：这时乘以 20 倍的防护系数。对于由宇宙射线造成的辐射。则需除以 100 倍的防护系数！

辐射治疗

以下的所有花费都是以单次治疗为单位计算的。

科技水平 7 时，在一剂量(\$500)被预先服下 1-3 个小时的情况下，药物可以用来使你遭受的辐射量减半。螯合药物也可以用来将放射性辐射微尘清除出你的系统：一剂量药物(\$500)可以在三天后使暴露在辐射中的程度减半，并在一周后完全将其

消除。这对已被吸收辐射无效！

科技水平 8 时，高级螯合药物(\$500)形成胶囊并在 12 小时内将辐射微尘清除。

科技水平 9 时，高级反辐射药物或细胞修复毫微技术 (&1000)可以在两周内使对抗辐射的体质检定有+3 加值。

科技水平 10+时，只要受害者还活着，细胞修复毫微技术或返老还童技术可以完全修复其受到的辐射创伤。

晕船

远航船只(包括带有滚动平衡器的大型现代船只)在处女航时必须进行晕船检定。应用运动疾病劣势(144 页)规则———

—如果没有此项劣势，则在+5 的基础上进行体质检定。掷出 5 点或更多的成功，或者掷出大成功时，完全不受不良影响。

窒息

如果你完全缺乏空气———一见擒拿后的行动(370 页)、擒抱(371 页)与握住呼吸(351 页)做为参考———每秒损耗 1 点体力值。如果在一次失败的游泳检定后溺水，你可以吸入一些空气，但是仍然会呛水。每五秒钟进行一次游泳检定，失败则损耗 1 点体力值(见游泳，154 页。)

体力值为 0 时，你必须每秒进行一次意志检定，否则会失去意识。除非得到救援，否则你很容易死亡(见损失体力值，427 页)。不管体力值还是生命值，你都会在失去空气的 4 分钟后死亡。

如果在死亡前得到了清洁空气，你停止损失体力值，并开始以正常速度恢复体力值(见疲乏恢复，427 页)。

如果你失去了意识，一旦有 1 点体力值就会醒来。如果你溺水了，则需要救援，并且进行急救检定，使水从肺中清出，以便使你能够得救———请见复活(425 页)。

如果你失去空气超过 2 分钟，进行体质检定，以避免永久性脑部损伤：智力值-1。

真空

真空就是没有空气———但是此项规则仍然适用于微量大气———基本没有空气的状态。如果你在没有保护(如太空服或真空维持优势)的情况下暴露在真空中，则可应用以下规则。

瞬间真空：你无法在真空中保持呼吸，尝试这样做则会肺部破裂(1d 伤害)。如果呼气并使嘴保持张开，则你可以在保持呼吸(351 页)所列时间的一半时间内操控血液中的氧气。在那之后，你会开始窒息(见窒息，436 页)。

爆炸性减压：当一个区域的气压突然从普通状态变为很少或没有(“爆裂”)，体液沸腾，血管破裂，耳膜爆裂，立刻受到 1d 伤害，并进行体质检定以避免减压病(见减压病，435 页)。同时每只眼睛都要在+2 的基础上进行体质检定；失败意味着独目或目盲，依情况而定。最后，在-1 的基础上进行体质检定以避免听力障碍。应用重创伤害的持续时间(422 页)来判定这些劣势的持续时间。

极端温度：真空本身即不“冷”也不“热”，但是在没有空气的状态下，阴影中的表面最终会变得非常冷，同时阳光中的表面会变得极度热。例如，在月亮上———月长“日”时———温度范围可从-243° F(晚上)到 225° F(正午)。

毒药

毒药可以出现在武器、标枪、针或陷阱中的尖状物上，奸敌提供的食物与饮品中，或是其他任何你想象不到的地方。并不只有人类敌人可以向你投毒，蛇、昆虫以及其他一些特定的生物天生带有毒素(通常以血为媒介)，食用错误的动植物也可能摄入可消化的毒素。

描述毒药

毒药的描述包括它的名称、传播方式、延缓时间、免疫检定值、影响(伤害与症状)、以及每剂量的花费。同时尽可能的记录下每“剂量”的组成成分，如何使用与隐藏该毒药，以及如何处理该毒药(包括任何解毒剂)。

一种毒药可能会有多种影响。例如，催泪瓦斯同时经由呼吸媒介(带有一系列影响)，与视觉媒介(带有其他影响)。

传播

一种给定毒药可能通过以下方式中的任何一种到达它的受害人处：

血液媒介：毒药必须接触到粘膜(眼睛、张开的嘴、鼻子等)或无遮蔽的伤口。在喷射或击打时，毒药必须确实到达这些易受攻击的区域(所以喷射唾液的眼镜蛇必须瞄准脸部)。如果毒药以气体或宽领域喷射的方式传播，则只有具有密封优势(82 页)、不呼吸(49 页)、过滤性呼吸器官(55 页)、瞬膜(71 页)或视觉防护(78 页)的人可以免疫。这些优势可能是天生的或由设备提供的。

接触媒介：毒药必须被吸入或接触到皮肤才能见效。如果是用来对近战武器进行涂毒，为了使毒药对目标产生影响，被涂毒的武器必须击打到非装甲且赤裸的攻击部位。如果毒药以气体或宽领域喷射的方式传播，则范围内所有没有密封优势(无论是天生的，还是由防护服或媒介物等提供的)的人都会受到影响。

消化媒介：受害者需要吞咽毒药。典型代表是有毒植物与砒霜一类的有毒药质。如果毒药具有细微却与众不同的味道(如氰化物)，GM 可允许受害者进行味觉检定或基于感知的毒药检定——在-2 的基础上，每两剂剂量+2——以便受害者能够及时注意到毒药。更容易被察觉的毒药有增值，更难被察觉或味道被适当饮食所掩盖的毒药有减值。强迫别人吞咽毒药而不将其吐出，你必须擒抱住对方的头或颈部并保持十秒钟。

连带(Follow-Up) 毒药：毒药必须被置于贯通或刺击武器上，或经由空心弹丸、皮下针等注射。如果武器穿透了护甲提供的伤害减免并且造成了伤害(无论多么微小的伤害)，毒药即被传递。大多数“连带”(Follow-Up)毒药都可以轻易的通过血液媒介或接触媒介注射到身体内。

呼吸媒介：毒药为气态，只影响那些将其吸入肺中的人，通常经由一个区域或锥状攻击来传播(如气体手榴弹、喷枪或龙息)。这时所有大气都可能是有毒的！只有拥有不呼吸优势或过滤性呼吸器官保护的人可以完全隔绝呼吸媒介——但是受害者需要进行感知检定，以便及时发现毒药并屏住呼吸(请见屏住呼吸，351 页)。失去意识与震慑的受害者将自动吸入毒药。简易面罩，如盖住脸的湿毛巾，使体质值有 1 点增值，以抵抗毒药。

基于感官的媒介：毒药通过某种特殊的感官来影响受害者。此类毒药对于那些没有特定感官或拥有适当保护的人无效。嗅觉媒介的毒药通常是一阵引起呕吐的恶臭，适当的保护措施是鼻塞、呼吸器、或感官防护(嗅觉)优势。视觉媒介的毒药一般是一团刺激眼睛的气体云，适当的保护措施是气体面罩、护目镜、或感官防护(视觉)优势。请见感官基础(109 页)

特殊传播

以下两项限定可以应用于若干种标准传播方式：

积累：一种毒药可能在低浓度时是温和的，但是在持续侵害后变得有害。GM 必须决定多少侵害组成 1 “剂量”。这可以基于时间(如，有毒大气需要 1 小时的侵害)，或者基于受害者的体积或质量(ST/10 盎司液体，或 HP/5 药丸等)。详细范例请见饮酒与醉酒(439 页)。

持续气体：呼吸媒介、范围影响的血液或接触媒介，通常持续 10 秒或更多，这取决于风。一些接触媒介会在暴露表面上留下残余，直到它们被冲洗干净。

延缓时间

大部分毒药在见效前都需要几秒钟到几小时不等的时间，对于消化媒介的毒药尤其如此。

延缓时间是以尺寸修正为 0 的受害者为基本的。受害者的体型对于延缓时间的修正为：尺寸修正值每+1，延缓时间翻倍；尺寸修正值每-1，延缓时间减半。例如，如果延缓时间为 1 小时，尺寸修正值为-2 的人在 15 分钟内就会受到毒药影响。

抗力检定

一些毒药使受害者有机会通过体质检定来抵抗。如果有延缓时间，则在延缓时间后进行此项检定。抗力检定通常有一定修正值：温和的毒药可能需要在体质值+2 的基础上进行检定，需要在 HT-8 的基础上进行检定的毒药则几乎不可能抵抗！体质值在 0 至-4 期间是正常情况。护甲提供的伤害减免对此项检定不起作用。

如果你处于有毒环境中(如毒气云或有毒大气)并进行了最初的体质检定，则必须每秒再进行一次检定，直到毒药对你起作用

或你离开了该区域。如果毒药有延缓时间，则改为每次延缓时间过后进行检定。

一些毒药只特殊针对于特定种族，对其他种族无影响。另一些则对于一些特定种族而言更难或更容易抵抗。这些影响都取决于 GM。

毒药的影响

毒药最通常的影响是毒性或疲乏伤害。温和的毒药可能只造成 1 点生命值或体力值的伤害，更严重的毒药可能造成 1d 或更多的伤害。护甲提供的伤害减免对这些伤害没有影响。损失的生命值与体力值会自然回复，但如果毒药是循环的(见下面)，任何回复在最后一次循环之前都是不可能的！

伤害性毒药有时会逐渐影响受害者，每过一定间隔时间就会造成一定伤害。对此类毒药的描述需要详细说明这段间隔时间的长短与循环的总数。间隔的长度可从一秒(快速见效媒介)到一天(慢性毒药)不等。循环的总数可以从二到若干打不等。

如果一种可抵抗的毒药是循环的，受害者需要每轮进行一次新的体质检定。成功可以摆脱毒药，失败则会遭到附加轮的伤害。注意，即使是每天只造成 1 点生命值伤害的毒药，在难以抵抗且持续两打循环的情况下，也可以是致命的！

毒药通常会有一些症状。基本伤害包括一些症状，如膨胀、头痛、发热。造成毒性伤害的毒药在造成足够的伤害(通常是受害者生命值的 1/3、1/2 或 2/3)后，可能会自动出现更严重的症状。例如，某种毒药在受害者失去 1/2 生命之后，会造成其目盲。症状会在受害者的生命值回复至这个阈以上后消失。

一些毒药造成的影响，除了伤害与疲乏外，还包括属性减值、刺激或无能状况(请见精神折磨，428 页)、暂时性劣势、甚至失去已有优势(如，消除魔法天赋的炼金术毒药)。受害者通常要进行抗力检定以抵抗这些影响，这些影响通常由特定的持续时间。默认持续时间的分钟数等同于抗力检定时失败余数。在有毒环境中，一次失败的抗力检定意味着，毒药影响持续的时间，是你处于有毒大气中的时间加上持续时间。

每剂量的花费

某种特殊的毒药是否可以买到，这取决于 GM——这些毒药可能无法提炼出可用的形式，或者当局想要将其保持在市场之外。如果一种毒药是可得的，它的花费取决于其获得的难度，而不是效果。在大多数游戏世界中，贩卖游戏是违法的。所有这些因素都使得每剂量的花费非常浮动。寻求建议请见毒药范例(439 页)——但是 GM 可以自由使用任何他认为合理的价格。

药量

毒药描述中给出的数据通常假定为一“剂量”：足够对一名受害者造成所描述影响的毒药。一些附加注意事项如下：

接触媒介：1 剂量的接触媒介毒药覆盖或影响一次攻击部位。

气体与喷射：1 剂量以气体型式或喷射形式存在的呼吸媒介、血液媒介、或接触媒介毒药，影响一名受害者的一次攻击部位。对于呼吸媒介来说，这必须是脸部。十剂量足以影响一个房间(2 码半径)中的所有入。

有毒武器：1 剂量后续毒药会使贯通或刺击武器的尖端带毒，或充满硫代硫酸钠。对武器的边缘涂毒，切割伤害便可以传播毒药，每码范围需要三剂量。大多数涂在刀刃上的毒药只能持续一次成功的攻击，或者三次格挡或招架攻击。失误与闪避攻击不会擦去毒药。

改变剂量：通过皮下注射传播的消化媒介毒药或后续毒药，是可以改变剂量的。每次加倍剂量(同时加倍花费！)会使延缓时间和间隔减半，伤害加倍，用以抵抗体质检定-2，所有侦测毒药的检定+2(包括受害者的感知检定，以及为了调查受害者的症状与死亡而进行的诊断检定或法医检定)。使用不足 1 剂量可能使这些修正值失效，或单纯使毒药失效，这取决于 GM 的决定。

治疗

如果毒药有延续时间，则有时间在受害者遭受到任何不良影响之前对其进行治疗。因为受害者的症状不会是慢性的，他必须对自己的状况保持警惕，以寻求帮助！

被有毒动物咬伤通常很明显——但是 GM 可以要求一次自然检定，用来发现该动物是有毒的。从伤口中吮吸出毒要一分钟，需要进行急救检定或-2 的医疗检定，用以抵抗的体质检定+2。

如果受害者怀疑某种消化媒介，他或他的朋友可以诱发呕吐来清除清除毒药。这要用 10 秒钟，需要急救检定或医疗鉴定，毒药抵抗+2。但是对于一些毒药，呕吐不是一个好主意——它可能会加重伤害！

摄入解毒剂也是可行的治疗方法。只有一部分毒药存在对应的解毒剂。只有存在，既是此种毒药的特效药。正确的解毒药给予受害者体质检定加值，以抵抗毒药，甚至完全使毒药失效。

医疗程序——整合作用、洗胃、静脉注射液体、氧化等——在在治疗方式适合时，同样可以给予受害者体质加值。这些措施

需要进行医疗检定。体质加值永远不会超过科技水平的 1/2(向上舍入取整数，最小值+1)。

为了确定诱发呕吐是否是安全的，或者应该采用哪种解毒剂或程序，你必须识别毒药。这在症状出现之前是棘手的！GM 可以要求进行毒药检定(识别飞镖上、玻璃杯里的残余物等)、自然检定(识别有毒动物)、甚至恐惧检定(强迫投毒者泄露所使用的毒药)

当受害者受到了伤害，症状出现时，诊断检定或毒药检定可以识别毒药。如果毒药是循环的，正确的解毒剂或医疗程序可以帮助预防进一步的伤害，对以后的体质检定提供加值。

毒药范例
砒霜(科技水平 1)：消化媒介，一小时延缓时间，用以抵抗的体质检定-2，造成 1d 毒性伤害，以 1 小时为间隔反复，8 周期，每剂量 1 美元，LC1。
眼镜蛇毒液(科技水平 0)：后续毒药，1 分钟延缓时间，用以抵抗的体质检定-3，造成 2d 毒性伤害，以 1 小时为间隔反复，6 周期，损失 1/3、1/2、2/3 生命值的受害者分别有-2、-4、-6 的敏捷减值，每剂量 10 美元，LC1。
氰化物(科技水平 4)：这种快速见效的毒药在任何方式下都是致命的。作为后续毒药或呼吸媒介时，无延缓时间，作为接触或消化媒介时，有 15 分钟延缓时间。所有情况下，没有用以抵抗的体质检定，[/i]造成 4d 毒性伤害，每剂量 2 美元，LC1。
芥子气(科技水平 6)：范围作用的呼吸与接触媒介。作为接触媒介时无延缓时间，用以抵抗的体质检定-4，造成 1 点毒性伤害，以 8 小时为间隔反复，24 周期。作为接触媒介时，有 2 小时延缓时间，用以抵抗的体质检定-1，造成 1d 毒性伤害，以 1 小时为间隔反复，6 周期。每剂量 10 美元，LC0。
神经瓦斯(科技水平 6)：范围作用的接触媒介，无延缓时间，用以抵抗的体质检定-6，造成 2d 毒性伤害，以 1 分钟为间隔反复，6 周期。精神瓦斯通常会引起痛苦、麻痹、反胃、或疾病突发，请见精神折磨(428 页)。每剂量 20 美元，LC0。
烟雾：通常的烟雾是范围作用的呼吸媒介，10 秒延缓时间，可以进行用以抵抗的体质检定，在处于烟雾中的时间加上失败余数的时间内，造成咳嗽(请见精神折磨，428 页)。浓密的烟雾可以造成实际的伤害。LC4。
催泪瓦斯(科技水平 6)：范围作用的呼吸媒介与视觉媒介。作为呼吸媒介时，无延缓时间，用以抵抗的体质检定-2，造成咳嗽(请见精神折磨，428 页)。作为视觉媒介时，无延缓时间，用以抵抗的体质检定-2，造成目盲。所有影响的持续时间为，处于瓦斯中的时间加上失败余数的分钟数。催泪瓦斯是不透明的：每受影响的码数内，视觉检定从-1 到-3 不等。每剂量 10 美元。LC2。
对于芥子气、精神瓦斯、或催泪瓦斯毫无准备的个体必须进行惊骇检定！

饮酒与醉酒

如果你在短期内摄入了过多的酒精，则可能会醉酒。记录下每小时你摄入的“酒量”。简单来说，一酒量为一杯或一罐啤酒(12 oz)、一玻璃杯红酒(4-5 oz)、或一小口烈性酒(1.5 oz)。

在摄入了超过 ST/4 酒量的那一小时的末尾，进行更高体质值检定或醉酒检定。如果你继续饮酒，则每小时进行一次检定。

修正值：每超过 ST/4 酒量的那一小时-1，空腹-2，刚进过食+1，耐酒精优势(100 页)+2，不耐酒精劣势(165 页)-2。

每次失败都会使你的状态改变一个等级：从清醒、微醉、醉酒、失去意识(醉酒昏迷)、到昏迷，细节请见精神折磨(428 页)。大失败会使你降两个等级：清醒到醉酒、微醉到失去意识、或者醉酒到昏迷。如果减值使你的检定减少到 2 或更少，大失败则意味着你将降三个等级！记住，任何超过有效技能 10 或更多的检定都是大失败。例如，在体质修正值为 1 的情况下做出结果为 11+的检定。

幻觉：如果你处于醉酒状态，进行一次附加的 HT+4 检定 1。如果失败，你还会产生幻觉(请见无能状况，428 页)。

呕吐：如果你处于醉酒状态并继续饮酒，你的身体会尝试清除酒精(毕竟这是毒素！)。当一次失败的体质检定说明你将失去意识或陷入昏迷时，再进行一次没有体质修正值的检定。如果成功，你将吐出酒精，而不是陷入昏迷，处理方式同反胃(429 页)。如果失败，无论如何，你会陷入昏迷，然后反胃，处理方式同窒息(428 页)。

清醒：为了清醒过来，你必须先要停止饮酒。在度过等同于你饮酒总小时数的一半时，进行体质检定。各种各样的救济方法可能会给予加值。成功时，你向着清醒的方向迈进了一步。每次度过这些小时后，持续进行检定，直到你恢复清醒。例外：从昏迷中恢复需要医疗帮助！

宿醉：如果你处于微醉或更糟的状态，在停止饮酒后必须进行体质检定，醉酒时-2，失去意识-4。失败时你会宿醉。这会在酒会结束后的 1d 小时内发生——如果你在这个时间以前昏倒或睡着，则在醒来时发生——持续的小时数等于失败的余数。

在这段时间内，你会遭受适度的疼痛(请见不良状况，428 页)、处于低痛觉阈(在有高痛觉阈的情况下，你会失去它)。GM 可以决定给予这项检定以加值的预防措施(包括饮用大量的水，摄入轻微的止痛药)。

成瘾药物

经常性服用精神麻醉性药物会导致依赖。滥用者会拥有成瘾劣势(122 页)，而且在被强制离开药物时要承受脱瘾(见QUOTE)。

药物脱瘾

在你想要脱离成瘾药物时应用这些规则，无论是出于自愿，还是因为破产、监禁、或你所处的地方无法得到药物等原因。

脱瘾是一个痛苦的过程，需要一系列的每日脱瘾检定。

脱离这个习惯通常需要 14 次成功的检定(因此，脱瘾通常需要至少两周时间)，不过 GM 可以对其自由进行更改。一旦你决定脱瘾，必须立刻“买回”你的成瘾劣势。

脱瘾检定的影响取决于药物是生理上成瘾还是精神上成瘾。

生理依赖： 你的身体变得对此种药物依赖！以体质值(最大值为 13)为基础进行脱瘾检定。每次成功使你向摆脱成瘾的目标接近了一天。失败的结果取决于药物是否可得。如果药物可得，你屈服了，并摄入 1 剂量药物。如果你仍想尝试脱瘾，必须从第一天开始重新进行这个过程。如果药物不可得，你受到 1 点生命值的伤害，同时可以继续脱瘾过程……但是那一天不计入脱瘾所需的 14 次成功检定内。脱瘾造成的生命值损失无法自然回复，直到你脱瘾成功或拒绝尝试。

心理依赖： 你已经确信自己无法离开药物。以意志值(最大值为 13)为基础进行脱瘾检定。应用生理依靠规则，不同之处在于，当检定失败且药物不可得时，你不会受伤。相对的，你获得-1 点与药物有关的劣势，由 GM 来选择。如果你放弃脱瘾并摄入 1 剂量药物，劣势消失（但是你必须重新开始脱瘾过程）。

如果你不放弃脱瘾，这些劣势会逐渐变成更严重的精神劣势。在进行 14 次成功的意志检定后，你脱瘾了——但是必须进行一次最终的意志检定。如果失败，你将保有这个过程中招致的所有劣势！

以下是三种常用等级成瘾药物的规则。注意，这些药物同时也是毒药。如果大量摄入，除了特例，都要遵循毒药的所有常用规则(437 页-439 页)

兴奋剂

兴奋剂会提高使用者的情绪与能量等级……不过是暂时性的。使人变得强有力——如苯丙胺——回复 1d 体力值，同时给予不睡眠与自负(12)。这些影响持续(12-HT 小时)，最少为 1 小时。在那之后，使用者损失两倍于他所回复的体力值(如，如果他的体力值之前从 8 上涨为 10，则此时跌为 6)，并在相等长度的时间内获得暴躁(12)与慢性抑郁(9)。

如果使用者在 24 小时内摄入了多剂量，则在摄入第二剂量与此后剂量时，必须进行体质检定，第一剂量过后的每剂量累积性-1。在大失败的情况下，使用者心脏病发作(请见致命状况，429 页)。

兴奋剂便宜且仅轻度成瘾。如果它们是合法的，兴奋剂成瘾为次要成瘾(-1 点)，如果它们是非法的，则为-5 点成瘾。

迷幻剂

迷幻剂——如致幻药与墨斯卡灵——会造成方向直觉迷失、幻觉与妄想症发作。迷幻剂包括精神依赖，但是不包括生理依赖。大多数这种药物为口服，需要 20 分钟见效。进行-2 的体质检定来抵抗。如果失败，使用者开始出现幻觉(请见无能状况，428 页)。持续的小时数等于失败的余数。在那之后，使用者可以每小时进行一次-2 的体质检定，以摆脱药物影响。

如果药物是合法的，成瘾通常为-10 点，如果是非法的，则为-15 点。

抑制剂

抑制剂会引起困倦、懒散、与无知觉(大剂量时)。以上都可以通过体质检定来抵抗。对于任何毒药，大剂量会给予减值——请见药量(438 页)。大剂量可能会造成过量(见引用)。通常被大量使用的抑制剂包括：

镇静剂： 包括安眠药、抗焦虑药与许多精神药物。典型的镇静剂为口服，需要 20 分钟见效，进行-2 的体质检定来抵抗。如果失败，使用者变得昏昏欲睡(请见无能状况，428 页)，持续时间等于失败余额的小时数。习惯性服用者需要越来越大的剂量来达到同样的效果，同时增大过量的危险。镇静剂便宜且高度成瘾。如果使用者依法获得它们，则他有-5 点的成瘾，如果违法获得，则为-10 点的成瘾。

止痛药： 有效的止痛药，如吗啡，用来治疗慢性或外科疼痛。滥用通常是合法使用的无意结果。口服，20 分钟延缓时间。当通过注射摄入时，无延缓时间。进行-4 的体质检定来抵抗。如果失败，使用者获得高痛觉阈(59 页)、无忧(95 页)优势、

与懒惰劣势(142 页)，同时经历回光返照(请见无能状况，428 页)。所有影响的持续时间为与失败余额相等的小时数。足够造成这些影响的止痛药昂贵且完全成瘾。药品为依法获得时，成瘾值为-15 点，药品为非法获得时，成瘾值为-20 点。

海洛因：这种鸦片衍生物极少有合法用途。通常为注射，无延缓时间，进行-4 的体质检定来抵抗。在失败的情况下，使用者在与失败余数相等的小时内软弱无力——处理方式同狂喜(请见无能状况，428 页)。除了通常的过量危险之外，海洛因常常有机会混入有毒填充物，影响取决于 GM。海洛因非常昂贵，麻痹，完全成瘾，非法。海洛因成瘾为-40 点劣势。

过量

服用两剂量或更多抑制剂，则面临“过量”的危险。这当然包括单次摄入两剂量或更多抑制剂！任何酒精都被计算入额外剂量。药物的相互作用是致命的……

过量发生在任何对多剂量的抗力检定大失败时。对于所有的药物而言，每次加倍药量都使抗力检定-2——对于所有的成功检定而言，超出有效技能 10 点或更多的检定是一次大失败。比如，海洛因对于用以抵抗的体质检定-4。如果一个体质值为 10 的人摄入了两倍剂量，他的有效体质值为 10-4-2=4，在他投出 14 或更高时，处于过量状态。

过量会引发失去意识，时间等同于失败余额的小时数。同时，药物相当于毒药，抗力检定等同于它通常的抗力检定(对于两种或更多的药物来说，是最难的检定)。比如，HT-4 的海洛因，造成 1 点毒性 1，以 15 分钟为间隔反复，24 周期。如果受害者的生命值达到了-1 倍 HP，他会陷入昏迷(请见致命状况，429 页)。

疾病

在遥远的国外，甚至在国内，病症与未知疾病都可以对冒险者造成影响。寻找治疗方法的过程——无论是为了公主的消瘦、外来的瘟疫、还是恐怖分子的生化武器——都是很好的故事题材。疾病的发明对于 GM 来说，是进行另类创造力锻炼的绝好机会。

魔法或科技道具、抗病优势(80 页)、与高体质值可以完全保护你不受疾病之苦。在温暖与潮湿的地域，患疾病的风险最高。如果患上了某种疾病，则在症状开始显示之前，你都不会得知……GM 会令你进行检定来避免！

传染病

大多数传染病都是由微生物、以及人类或动物的传染造成的——不过也有其他诱因！

关于传染病发病区域的新闻播报的很快：一件成功的时事可以提醒冒险者某一区域正存在的疾病。

正在遭受症状的区域需要进行基于感知的医疗诊断检定。在那些动物携带了人类可感染疾病的区域，调查员们需要检查一个受感染的样本，并进行一次成功的兽医检定，来意识到危险所在。

确定传染病

传染病的确认与毒药(请见毒药，437 页)有很多相似之处。对于玩家们遇到的每种传染病，GM 都需要进行以下说明：

途径：传染病是如何传播的。传染病通常是通过血液、接触、消化或呼吸媒介。这些方式的具体含义与它们作用于毒药的方式相同；请见传播(436 页)。

抗力检定：进行体质检定来避免传染病。任何被发现处于危险之中的玩家都必须进行检定，可能会得到减值。大多数传染病允许在 0 到-6 的范围内进行体质检定。以下几种情况可以修正检定；请见传染(443 页)。如果成功，受害者不会感染传染病。如果失败，受害者会感染传染病，但是他需要进行更多检定(每轮一次)，以摆脱传染病。

延缓时间：指潜伏期——从最初处于传染病危险之中，到抵抗失败、表现出最初症状的时间。“通常的”传染病潜伏期为 24 小时，但是对于现实生活中的传染病来说会非常不同。

伤害：传染病在游戏期间的影响。通常为 1 点毒性伤害，但是毒性传染病的伤害也可以更高——达到 1d。护甲提供的伤害减免无法作用于传染病！症状(发烧、打喷嚏、咳嗽、斑点、发疹等)会从受伤时开始出现。因为传染病而受到的伤害无法自然恢复，直到受害者进行体质检定来恢复！

周期：同毒物的周期一样，在进行体质检定、或者经过周期最大值之前，传染病是以一定规律间隔来对受害者造成伤害的。两次体质检定之间的“预设”间隔为一天。周期的数目取决于传染病程度；例如，一种潜在的致命传染病，可能每周期只造

成 1 点生命值的伤害，但是却要忍受 20-30 个周期。

症状：在受害者失去一定比例(通常是 1/3、1/2、2/3、或是全部)的生命值之后，传染病会造成属性减值、暂时性劣势等。

传染：一些传染病会轻度或重度传染——虽然有时会等到潜伏期。

抗力检定、伤害与周期，决定了“致命程度”。通过仔细筛选这些数据，GM 可以分辨出 1-2 天痊愈的轻度病毒性流感(24 小时延缓时间，HT-2，1 点毒性伤害，6 周期)，与慢性常见致命传染病(72 小时延缓时间，HT-5，1 点毒性伤害。日间隔，30 周期)的区别。

诊断

一旦某种疾病的症状变得明显，则需要一次成功的诊断检定或专家技能(流行病学)检定来识别——对于动物疾病，需要兽医检定。这并不能够完全确定一种新的疾病，但是一次良好的检定可以为治疗提供足够的信息。

治疗

固有的治疗方法——草药、药物等——可以为周期体质检定提供加值，以摆脱某些疾病。在科技水平 6+时，抗生素(如青霉素)对于大部分细菌疾病的恢复都+3。在任何科技水平下，医疗护理都为疾病恢复提供与受伤恢复同样的加值(请见医疗护理，424 页)。

但是，一些疾病是有抗药性的，在这种情况下，普通的药剂没有任何加值。在科技水平 7+时，药物治疗通常可以缓和此类疾病的影响——通常表现为减少伤害或是延长间歇——但是无法治愈。辐射治疗、基因治疗、纳米科技、魔法、以及异能可能会起到同样作用。

免疫与体质

差别体质：特定的少数民族、性别、种族的成员，或多或少会感染特定的疾病。举例来说，GM 可能会决定，矮人对紫色寒战免疫，而精灵对其有+2 的检定加值……但是对于雄性巨人而言，如果不在两天内得到治疗，死亡率为 100%。一次成功的诊断检定或医疗检定，会适度的显示出差别体质。

天然免疫：一些玩家仅仅对某种特定的疾病免疫。如果你第一次尝试抵抗某种疾病时，GM 投出了 3 或者 4，那么你获得了免疫！GM 需要纪录这个结果并且对你保密——在通常的情况下，你无法得知自己的免疫。

后天性免疫：感染了某种疾病并生存下来的玩家，会在以后对这种疾病产生免疫。这取决于疾病的种类。例如，你只会得一次包虫——但是耳下腺炎会反复发作。

预防接种：预防接种不会治疗疾病，但是它几乎提供了完全的免疫。在科技水平 5 时，一些疾病存在疫苗——特别是天花——但是并没有普及。在科技水平 6+时，新的疫苗不断出现，并且像其他药剂一样，大多数疫苗都能够被长时间储存。发展一种新的疫苗是既困难又消耗时间的；应用新发明(473 页)规则，进行生物工程学技能检定。

在科技水平 10+时，外来的治疗方法(如纳米机器菌落)，可以为个人或整个社会提供抗病优势。

传染

如果你进入了传染病发病区域，或是遇到了传染病携带者，则需要一天结束时进行体质检定，以抵抗传染病。

如果失败，你会得病！对此项检定的修正包括传染病的基本毒性修正与最小便利适用修正，列表如下：

避免所有与可能受害者的接触：+4。

进入受害者的住所或商店：+3。

与受害者近距离交谈：+2。

短暂触摸受害者：+1。

使用受害者的衣物、毛毯等：+0.

食用受害者的熟肉(我们希望能是动物的肉！)：+0.

食用受害的生肉(同上！)：-1。

长期与或者的受害者接触：-2。

与受害者进行亲吻或其他亲密接触：-3。

适当预防——面具、杀菌剂等——会为给那些知道并懂得如何使用它们的人们提供加值。GM 应该考虑到，对于那些来自于能够理解传染病细菌理论的文化(科技水平大于 5)的玩家，需要对这种衡量进行限制。

感染

微生物对暴露伤口的攻击会造成“感染”。感染可能发生在任何地方，但是一些地方(特别是从林)可以避免以特别严重的形式感染。

被用抗生素(科技水平 6+)处理过的暴露伤口永远不会被感染，除非急救检定或医疗检定失败。在不大干净的环境(由 GM 决定)下受伤的玩家，与没有受到治疗的玩家，必须进行+3 的体质检定。修正值如下：

伤口中有“干净”的灰尘：0。

伤口中有粪便或其他感染性物质：-2。

当地隐藏着特殊感染：-2。

这些检定是积累的，并且可替换传染(443 页)规则中的修正。

失败时，伤口会感染，需要同其他疾病一样进行治疗。典型的感染需要每日进行体质检定，如上进行修正，失败则会失去 1 点生命值。在受害者进行体质检定、结束感染、或者受到足够伤害以至死亡之前，大部分感染都会发展。

使用了抗生素(科技水平 6+)的治疗在体质检定时+3。这通常会在造成严重创伤之前止住感染。

在无法得到药物、或患者没有回应时，如果感染造成的创伤没有超过一定程度，则外科手术可以切掉感染的组织。如果感染在头部或是躯干，这项限制是患者的 1/2HP。如果感染在肢体或是手足，则重创这部分身体需要很严重的创伤。外科手术无法帮助比这严重的感染。

外科手术必须进行外科手术检定。这会使头部或躯干造成 2d 的伤害，或是切断肢体或手足。如果成功，感染被治愈。如果失败，伤害与截肢发生，但是病人仍然被感染。

年龄与老化

如在年龄(20 页)中讨论过的那样，只要在种族通常的寿命范围以内，你可以在任何年龄开始冒险生涯。除非拥有不老之身(95 页)，否则在超过了一定年龄之后，你会逐渐感到衰败。

如果在 50 岁开始冒险，则需要每年进行一系列“老化检定”，来判定高龄是否会对你造成影响。(如果不记得确切的生日，则在每个游戏年的第一天进行检定。)如果在 70 岁开始游戏，则每 6 个月进行一次检定。如果在 90 岁开始游戏，则每三个月进行一次检定！

如果你拥有长期寿命(53 页)，则每增加一个等级时，需进行老龄检定的年龄(50 岁)、老化检定开始更加频繁的年龄(70 岁和 90 岁)、以及两次检定间隔得时间(1 年、6 个月与 3 个月)都要加倍。如果你拥有短期寿命(154 页)，则所有这些数值都减半。

老化检定是一系列四项体质检定——每项对应一项基本属性，顺序如下：力量、敏捷、智力、体质。在这些检定中，你无法使用任何形式的幸运(66 页)。

修正：你所在世界中的医疗科技水平减 3；如，科技水平为 0 时-3，科技水平为 7 时+4。如果你非常健康，则+2，健康，则+1，不健康，则-1，非常不健康，则-2。

在失败的情况下，将以上提到的属性值减去一个等级。在大失败、或者投出了 17 或 18 的情况下。属性值将会减少两个等级。特例：如果你拥有长寿(66 页)，将所有 16 以及少于 16 的检定都视为成功，并将 17 或 18 视为普通的失败——如果你的修正体质值为 17+，则只有投出 18 时才为失败！

当因为年龄而失去一个属性等级时，适当减去属性值。减少所有次级特征、与基于所减少属性的技能，以反映属性的新等级。例如，如果老化使你的智力值减少了一个等级，则你的感知、意志、以及基于这三项属性中任意一项的技能，都要减少一个等级。如果任何一项属性因为老化减少到了 0，你会自然死亡。

根据 GM 的选择，你可以失去相等的优势点数、或是得到相等的劣势点数，来代替失去的属性值。例如，你的容貌会衰退，或是陷入弱听。

人造青春

在一些环境中，魔法或科技可以停止或颠覆老化。如果你使用任何一种方法使自己变得年轻，则将会重新获得新旧年龄之间

失去的所有属性等级。这会增加你的点数；你不需要“买回”恢复的属性等级。即使没有魔法与高科技，你也可以使用赚来的人物点数来提升属性，以抵抗老化。

第十六章 动物与怪物

“动物”是任何非智慧的自然生物，例如犀牛或老虎。“怪物”则指的是幻想的或非自然的生物——既有可能是智慧的，例如龙；也可以是非智慧的，比如食肉史莱姆。他们都是未开化的，文明程度低下，多多少少和人类不同。既然动物通常是非智慧的并且几乎没什么技能，而怪物通常是作为敌人出现，GM 就没必要把它们做成一个有血有肉的角色。要是 GM 控制着一只生物，他可以简单地查阅一下它的未修正种族模版——或者如果这家伙是作为敌人的话，仅仅列出几条战斗数值。

不过，作为 PC 的动物和怪物们往往需要完整数据。GM 也可能希望创造出一些动（怪）物 NPC 作为完整的角色。这就是“一头狼”和“一头为村庄带来恐慌的狡诈老狼”的区别。

动物和怪物的数据

（本章生物数据的简单格式）

属性：这些是种族平均值，适用与典型遭遇战。GM 或许希望为个头特别大的家伙们增加力量或降低年幼或瘦小个体的力量。要为模板寻找种族属性修正可以从种族的平均值中-10。举个例子，黑熊的“力量 14”意味着它的种族模板是“力量+4”。

次级属性：这也是种族平均值，通过属性和通常的公式（usual formulas）——但是请注意许多动物有有种族“意志”、“理解”和“移动”修正。有关伤害的部分请见“动物造成的伤害”（P460）。如果需要的话，计算的基础可以适当提高。如果没有其它说明则假定 HP 等于力量而 FP 等于体质。闪避以基本速度为基础，包括（如果有的话）+1 的战斗反射。体型修正和平均重量也列在这里。

特性：该生物最重要、与人类相互影响的特性、优势和劣势的概要。大多数生物都有其它特性，但这些只在创建一个完整的种族模板时起作用。

技能：生物在种族平均水平上的重要技能。假定一只具有“野生动物”特性的生物在其原生地同时拥有等同于其理解水平的生存技能。

普通动物

以下是一些关于常见野兽的描述，在给未列明的动物赋值时可以以此为线索。

类人猿

类人猿是很聪明的——以至于难以真正预知。对像这样动物的控制投骰判定要-1。类人猿在近战中更喜欢使用扭打和咬的攻击方式而非捶打或脚踢。

黑猩猩

黑猩猩是和平的素食者，它们不会选择战斗——除非它们或它们的幼崽受到威胁。

力量 11；敏捷 12；智力 6；体质 12；意志 10；理解 10；速度 5；闪避 9；移动 7；

体型修正 0；140 磅

特性：同黑猩猩（as chimpanzee）。

技能：攀爬 14

熊

为熊进行反应检定时请注意，灰熊、北极熊和穴居棕熊都是暴躁的食肉动物。任何带崽的母熊都是富有攻击性的，在反应检定上-3（reactions）。用四条腿行走或奔跑的熊占用 2 格，而当它们用后腿站起来搏斗的时候只用 1 格就够了。

黑熊

一种小型的杂食性的熊。

力量 14；敏捷 11；智力 4；体质 13；意志 12；理解 10；速度 6；闪避 9；移动 7；
体型修正 0；300 磅
特性：钝爪——DR 2；半直立；锐牙；温度耐受力（temperature tolerance）2，野生动物。
技能：斗殴 13

灰熊
力量 19；敏捷 11；智力 4；体质 13；意志 11；理解 10；速度 6；闪避 9；移动 8；
体型修正+1；800 磅
特性和技能：同黑熊，暴躁（9）

北极熊
力量 20；敏捷 11；智力 4；体质 13；意志 11；理解 10；速度 6；闪避 9；移动 7（水中 3）；
体型修正+1；1000 磅
特性和技能：同灰熊，游泳 13

穴居棕熊
一种史前生物。
力量 23；敏捷 11；智力 4；体质 13；意志 11；理解 10；速度 6；闪避 9；移动 7；
体型修正+1；1400 磅
特性和技能：同灰熊。

猫科动物
猫科动物只有经过驯养才会留在人类聚居地附近。非常杰出的训练者可以教导猫科动物学习一个它并不想学的技能。

家猫
一种被驯化的猫科动物，通常作为宠物或捕鼠工具而饲养。

力量 4；敏捷 14；智力 4；体质 10；意志 11；理解 12；速度 6；闪避 10；移动 10；
体型修正-3；10 磅
特性：安全降落；战斗反射；驯化动物；夜视能力 5；四足；利爪；锐牙。
技能：斗殴 16；跳跃 14；潜行 14。

狮子
一种大型的、懒惰的猫科动物，可以在平原或丛林里找到。狮子以小群狩猎。
力量 16；敏捷 13；智力 4；体质 11；意志 11；理解 12；速度 6；闪避 9；移动 10；
体型修正+1（2 格）；500 磅
特性：DR 1；懒惰；夜视能力 5；四足；利爪；锐牙；温度耐受力 1；野生动物。
技能：斗殴 15；奔跑 13。

老虎
一种独行掠食动物，通常居住在丛林里。
力量 17；敏捷 13；智力 4；体质 11；意志 11；理解 12；速度 6；闪避 10；移动 10；
体型修正+1（2 格）；500 磅
特性：反射战斗；DR 1；夜视能力 5；四足；利爪；锐牙；温度耐受力 1；野生动物。

技能：斗殴 **15**；潜行 **13**；游泳 **13**。

鹿

鹿是迅捷的食草动物，常常遭到掠食。

马鹿

一种大型鹿，在中世纪的欧洲很常见，现在依然分布广泛。

力量 **12**；敏捷 **13**；智力 **3**；体质 **12**；意志 **10**；理解 **10**；速度 **6.25**；闪避 **9**；移动 **9**；

体型修正**+1**（**2** 格）；**200** 磅

特性：蹄；刺穿攻击（鹿角）；四足；弱咬；野生动物。

技能：奔跑 **13**。

犬科动物

驯养的狗常用来协助狩猎或作为宠物（或者，如果足够大的话，作为负重用）。狗有许多品种，数据可能极为庞大，价值从小到不值一提到 **10000** 美元以上。一条健康的、受过训练的狗——即使是条杂种狗——也至少值 **200** 美元。

大型护卫犬

力量 **9**；敏捷 **11**；智力 **4**；体质 **12**；意志 **10**；理解 **12**；速度 **5.75**；闪避 **8**；移动 **10**；

体型修正 **0**；**90** 磅

特性：亲密伙伴；嗅觉分辨力；驯养动物；四足；锐牙。

技能：斗殴 **13**；追踪 **13**（猎犬可以达到追踪 **15** 或更高）

为动物赋予个性

GM 并非限制于已给出的典型动物数据。个别情况下可能发生变化。

属性

力量：可能发生引人注目的变化，大型生物或许可以达到 **20%**。高力量水平对负重用生物而言非常有价值。

敏捷：很少有超过一个点数的增减。

智力：事实上，当生物被标明为野生或驯养是智力就被固定了。即使一个点数的智力方增加也会让一只生物变成同族中的天才。但是允许一只任何种类的个别动物在智力上达到 **6** 的水平可以造就一些有趣的宠物。

体质：许多生物在这上面有一或两点任何方向的变动。

次级属性

属性上的任何变动通常都会影响这些数值。另外：

HP——可能正负向变动最高 **20%**，尤其是在大型生物身上最为明显。

意志——可能增减一或两个点数。意志力强的生物趋向于顽固但很难受惊——这会是理想的战兽，或至少是宠物。

Per——很少有超过一个点数的增减。高理解力对狩猎用动物而言更重要。

FP——可能增减最高 **20%**。

速度和移动——可能变动很小。即使一个点数的提升也会使一匹马或其它坐骑的价格飙升。

特性：

优势和劣势——变动少之又少，但还在赋予动物影响其个性的智力劣势和怪癖方面仍留有足够的自由。特殊的动物可能有其它方面平凡的特性，比如一匹拥有危险感知或幸运特性的马。

超特性——形态方面的超特性绝不应该更改，但驯养动物和野生动物在少数种类上可以互换。

技能：

未经训练则不太可能改变很多，详情见“动物的训练”。

费用：

动物状态上的的任何改善都会增加其市场价值。力量和 **FP** 对负重动物而言很珍贵，意志之于战兽，理解之于狩猎用动物，移动之于坐骑，以及智力和技能之于任何经过训练的动物都是如此。同样地，较差的状态将降低价值。在没有详细公式的情况下，叙述取决于 **GM**。一头拥有“驯养动物”特性和“乘骑”技能的普通野生动物值一大笔钱。

猎鹰

这些掠食鸟类常用于体育狩猎活动。一只经过训练或受到陌生人惊扰的猎鹰可能会对人类发起攻击。一只俯冲中的猎鹰可以达到移动 **70**。

大型猎鹰

力量 **3**；敏捷 **14**；智力 **3**；体质 **10**；意志 **10**；理解 **12**；速度 **6**；闪避 **9**；移动 **2**（地面）；

体型修正**-4**；**5** 磅

特性：敏锐视觉 **3**；驯养（或野生）动物；提速移动 **1**（空中速度 **24**）；飞行（翅；空中速度 **12**）；不良操控性；锐喙；利爪。

技能：斗殴 **16**。

鲨鱼

有些鲨鱼几乎很温顺，主要以误游近鱼类为生。那样的鲨鱼一点意思也没有。

虎鲨

一种好斗的巨型鲨鱼。

力量 **19**；敏捷 **13**；智力 **2**；体质 **12**；意志 **10**；理解 **12**；速度 **6.25**；闪避 **10**；移动 **7**（水中）；

体型修正**+2**（**4** 格）；**900** 磅

特性：暴躁（**9**）；战斗反射；致命一击（嘴）；嗅觉分辨力；不呼吸（鳃）；提速移动 **1**（水中速度 **14**；疲劳 **2**）；鱼形；承压能力 **2**；锐牙；亚音速听觉；震动感觉；野生动物。

技能：斗殴 **15**；生存（开放海域）**14**。

大白鲨

一种登峰造极的掠食者！

力量 **38**；敏捷 **10**；智力 **2**；体质 **12**；意志 **10**；理解 **10**；速度 **5.5**；闪避 **9**；移动 **7**（水中）；

体型修正**+3**（**7** 格）；**7000** 磅

特性：同虎鲨，难以杀死 **2**。

技能：斗殴 **12**；生存（开放海域）**14**。

蛇

蛇差不多是地球上最常见的爬行动物，它们生活在七大洲中六个的温带或亚热带地区。

蟒

一种巨型蛇类。以下数据是为一条 **15** 尺的印度蟒准备的，但蟒的长度可以达到 **30** 尺。

力量 **13**；敏捷 **12**；智力 **2**；体质 **11**；意志 **10**；理解 **10**；速度 **5.75**；闪避 **8**；移动 **4**；

体型修正 **0**；**225** 磅

特性：冷血（50 度）；收缩攻击；蠕虫状；野生动物。
技能：潜行 12；摔跤（wrestling）13。

响尾蛇

一种常见的毒蛇，甚至连幼蛇都很危险。这里描述的巨型菱背响尾蛇（8 尺长）是致命的。毒液的 HT 掷骰修正：若其被马上吸出则+1；若使用抗毒血清（技术等级 6+）则+2。

力量 5；敏捷 13；智力 2；体质 11；意志 10；理解 10；速度 6；闪避 9；移动 4；

体型修正-1；15 磅

特性：冷血（50 度）；毒牙；剧毒攻击 2D（循环，1 天，4 轮；效果增强，毒牙；可抵抗，HT-4）；蠕虫状；野生动物。

技能：斗殴 15；潜行 13。

野猪

野猪可以猎作食物，但这会非常危险。野猪挺聪明，脾气暴躁，喜欢攻击——尤其是在一场遭遇中。他们会试着撞倒人类并趁他未起身时用獠牙戳他。雌性不那么好斗，体型也稍小（力量和重量较低）。

大型野猪

力量 15；敏捷 12；智力 5；体质 14；意志 12；理解 12；速度 6.5；闪避 10；移动 8；

体型修正+1（2 格）；400 磅

特性：暴躁（9）；反射战斗；挥砍攻击（獠牙）；DR 2；四足；野生动物。

小型野猪

指的是墨西哥野猪或山猪。

力量 8；敏捷 12；智力 5；体质 12；意志 12；理解 12；速度 6；闪避 10；移动 7；

体型修正-1；45 磅

特性：同大型野猪，但 DR 只有 1。

狼

这些野生的食肉动物采取集团方式狩猎。它们可以被多多少少驯化一点，但绝不会像狗一样。

北美灰狼

力量 10；敏捷 12；智力 4；体质 12；意志 11；理解 14；速度 6；闪避 9；移动 9；

体型修正 0；120 磅

特性：嗅觉分辨力；DR 1；夜视能力 2；四足；锐牙；温度耐受力 1；野生动物。

技能：斗殴 14；追踪 14。

宠物和经过训练的动物

通常经过训练的动物是由现金购买的财产，而不是用点数换来的“优势”。由 GM 控制他们的行动，但越是训练得当的动物就越有可能按照其主人的意愿行动。

这里的规则不允许特殊的动物同伴，例如魔宠。决定它们的点数和一名角色一样（determine its point total as a character）。要了解它们作为优势的点数花费请参考同盟的部分。

动物训练

要训练动物，你必须学过适当的专业技能，例如控制动物技能。训练动物的水平可以完全依照其智力决定。

智力 2——爬行动物的平均水平，可以学习被叫到时过来取食物、辨认主人并通常情况下不会袭击他。

智力 3——马或鹰的平均水平，可以学习服从适当的命令（例如对鹰下达狩猎命令或对可乘骑/负重的生物下达乘骑/拉的命令等），普遍容忍所有人类或由训练者指定的主人，知道自己的名字并在被叫到时过来（如果它想的话）。

智力 4——狗的平均水平，可以学习以上所有，再加上“拿来”、“攻击”、“寻找”、“坐下”等适合的类型。它会试图警告主人远离它察觉到的危险，并为之战斗甚至牺牲。

智力 5——猴子的平均水平，可以学习以上所有，但更复杂些。GM 可以让它做任何电影里看到一只经过训练动物可以做的事。

训练时间视训练水平与这只动物的实际智力相比较而定，下面给出的时间是，假定训练者和受训动物每天共同练习 4 小时。

这里给出了将动物训练至普通水平所需要的时间。要教导一种特殊的新技能（如果 GM 认为这只动物可以学的话），智力 5 的动物要花上 14 天，智力 4 的生物需要 30 天，而智力 3 的生物则长达 90 天。

训练到的 智力水平	2	3	4	5
2	60	无法学习	无法学习	无法学习
3	30	360	无法学习	无法学习
4	7	180	360	无法学习
5	2	90	180	720

时间单位：天。

训练动物的价格

训练可以对驯养动物的价格有如下影响：

智力 2 的生物几乎学不到什么，因此训练并不能提升它们的价格。

智力 3 的生物不经过训练的话就一无是处，其未受训的价格应该下降 1/3。任何年幼的范例都被默认为未受训，因此价钱上会稍微便宜一些。

智力 4 的生物被假定为购买时即受过智力水平为 3 的训练，如果不是，价格要降低 1/3。若一只智力 4 的生物受到过完整的训练（直到智力水平 4），其价格要提高 50%的基价。

智力 5 的生物同上，另外，若一只智力 5 的生物受到过完整训练（直到智力水平 5），其价格会在基价上翻一番。

如果驯养动物（具有“驯养动物”特性）拥有超出其种族常规水平的智力，它会比受过完整训练更值钱得多：智力+1 其价格要乘以 4，+2 则乘以 10。例如，一匹智力 5 的马的价格是其基价的 10 倍。

如果野生动物（具有“野生动物”特性）被捕获并训练，其价格会显著提升，特别是如果这是只（要看 GM 怎样描述）智慧或残忍的生物的话。所有针对野生动物的控制动物的掷骰检定需要-5。

乘骑与负重动物

下面是一些被用作乘骑或负重的驯养动物，如果你用的是小模型就可以看出，一匹马占用 3 个格，骑手在中间那格。驴和骡子用 2 格，乘骑战斗的规则请参见 P396。

费用：费用清单假定动物经过智力水平 3 的训练。有许多因素会使得价格提升：

力量的提升以其提升百分率增加费用。极为强壮的生物可能远比用此公式得出的结果值钱。

智力的提升对费用的影响见“训练动物的价格”部分。

移动的提升让一只乘骑动物价格飞涨。基础移动+1 其价格变成原来的两倍，+2 则变成四倍，依此类推。
其它变化取决于 GM

战训坐骑

战训坐骑比其它坐骑更值钱。在技术等级为 4 之前，它们被教导参加战局并野蛮地战斗，即使它们的骑手摔下坐骑。一匹受过训练的战马很可能攻击除主人以外的任何接近者。在技术等级 4+，它们要学的不再是战斗，而是如何可靠地运输，不会被炮火或尖叫吓到。
在任何技术等级中，使坐骑适于战场乘骑的训练（在智力水平 3 的基础训练之后）都要花费一年的时间。这让它的价格翻了一番。这里为骑兵坐骑和重型战马给出的数据都假设其受过战训。
长达三年以上的训练可能为战斗中的控制动物掷骰带来+1/年的回报并每年将价格提高基价的 50%。

骆驼

作为干旱平地的原产，骆驼可以无须饮水地走上四天。顽固的脾气为控制动物掷骰带来-4 的修正。
力量 22；敏捷 9；智力 3；体质 12；意志 11；理解 12；速度 5.25；闪避 8；移动 7；
体型修正+1（3 格）；1400 磅
特性：暴躁（12）；驯养动物；提速移动 1（地面速度 14）；蹄；广域视觉；四足；减少消耗（只有水）；顽固；弱咬。
技能：生存（沙漠）12。
费用：\$1500

驴、马和骡子

这些动物远在有记录的历史之前在欧洲和亚洲受到驯养，并在 15 世纪末到 16 世纪传入美洲。

骑兵坐骑(马)

一种轻型战马。
力量 22；敏捷 9；智力 3；体质 11；意志 11；理解 12；速度 5；闪避 9；移动 8；
体型修正+1（3 格）；1400 磅
特性：战斗反射；驯养动物；提速移动 1（地面速度 16）；蹄；广域视觉；四足；弱咬。
技能：斗殴 10；乘骑 12。
费用：\$4000

驴

强健，但对成人而言太小而不适合乘骑。
力量 15；敏捷 10；智力 3；体质 11；意志 11；理解 12；速度 5.25；闪避 8；移动 5；
体型修正+1（3 格）；500 磅
特性：驯养动物；提速移动 1/2（地面速度 8）；蹄；四足；弱咬。
费用：\$1000

挽马

力量 25；敏捷 9；智力 3；体质 12；意志 10；理解 11；速度 5.25；闪避 8；移动 6；
体型修正+1（3 格）；2000 磅
特性：驯养动物；提速移动 1（地面速度 12）；蹄；广域视觉；四足；弱咬。
费用：\$2000

重型战马

力量 24；敏捷 9；智力 3；体质 12；意志 11；理解 12；速度 5.25；闪避 9；移动 7；

体型修正+1（3格）；1900磅

特性：同骑兵坐骑（马）；暴躁（12）；提速移动1（地面速度14）。

技能：斗殴12；乘骑13。

费用：\$5000

大型骡马

力量22；敏捷10；智力3；体质12；意志12；理解12；速度5.5；闪避8；移动6；

体型修正+1（2格）；1400磅

特性：同驴；提速移动1/2（地面速度9）；不育。

费用：\$2000

矮种马（pony）

力量18；敏捷10；智力3；体质11；意志11；理解12；速度5.25；闪避8；移动7；

体型修正+1（3格）；800磅

特性：同挽马；提速移动1（地面速度14）

费用：\$1500

赛马

有些可以跑得更快！

力量20；敏捷9；智力3；体质11；意志11；理解11；速度5；闪避8；移动9；

体型修正+1（3格）；1000磅

特性：同挽马；提速移动1（地面速度18）

技能：乘骑12；奔跑12。

费用：4000

驯马（saddle horse）

一种很常见的乘骑用马。

力量21；敏捷9；智力3；体质11；意志10；理解12；速度5；闪避8；移动6；

体型修正+1（3格）；1200磅

特性：同挽马。

技能：乘骑11。

费用：\$1200

小型骡马

力量18；敏捷10；智力3；体质12；意志12；理解12；速度5.5；闪避8；移动5；

体型修正+1（2格）；800磅

特性：同驴；不育。

费用：\$1000

象

通常是驯养的，聪明而忠诚，特别能吃苦。

力量45；敏捷12；智力5；体质12；意志10；理解10；速度4；闪避7；移动4；

体型修正+3（10格）；12000磅

特性：致命一击（长牙）；驯养（或野生）动物；**DR 4**；提速移动 **1**（地面速度 **8**）；广域视觉；四足；象鼻（灵活的；长；体型修正**+1**；脆弱；**1/4 ST**）；弱咬。

费用：\$10000

公牛

公牛被训练来在田间耕作，它们相对马而言更有耐力因而容易饲养。

力量 **27**；敏捷 **8**；智力 **3**；体质 **12**；意志 **12**；理解 **10**；速度 **5**；闪避 **8**；移动 **4**；

体型修正**+2**（3 格）；**2500 磅**

特性：驯养动物；**DR 2**（仅限于颅骨部位）；提速移动 **1**（地面速度 **8**）；刺穿攻击（角）；阉割过的；四足；弱咬。

费用：\$1500

幻想中的怪物

动物造成的伤害

野兽的基础伤害来自于它们的力量属性，关于这点可以查询伤害表（P60）。可以像如下所述这样进行修改：

咬噬——**thrust 1**。大型食草动物常见的弱咬则为每次投骰检定额外**-2**。咬噬造成粉碎伤害，除非这头生物具有锐牙特性（挥砍伤害）或毒牙（刺穿伤害）。

兽爪——**thrust 1**，像打孔机那样。钝爪的每次投骰检定**+1**，造成粉碎伤害；利爪没有检定奖励，但造成挥砍伤害。

踢——钝爪或踢在每次投骰检定上**+1**，造成的是粉碎伤害；利爪没有检定奖励，但造成挥砍伤害。拥有四足特性（包括 **Horizontal**）的无爪生物在踢的检定上**-1**。对大型食草动物而言，这刚好抵消了蹄的检定**+1** 奖励。

大多数其它伤害类型（如角和长牙）都是近战部位。它们造成投骰检定**+1** 的 **thrust** 伤害，伤害类型取决于造成打击的部位。

食肉动物和战训动物通常拥有 **DX+2** 水平或更高的斗殴技能，使用这类攻击时基础 **thrust** 每次投骰检定**+1**。

这里举出了三种幻想中的怪物，如果 **GM** 替换那些的名字并对一些数值进行修改的话，它们就可以完美地用在科幻背景中了。

石化蜥（蛇蜥）

这种生物有点像一条长着丑陋面孔和的头生冠毛的小蛇。它用它的“死亡凝视”进行攻击：它只要碰上受害者的目光就会靠念力杀死对方。

力量 **2**；敏捷 **12**；智力 **3**；体质 **12**；意志 **10**；理解 **10**；速度 **6**；闪避 **9**；移动 **4**

体型修正：**-3**；**2 磅**

特性：**DR 1**；剧毒攻击 **3D**（咒术 **1**；**psychokinetic**；基于视觉）；蠕虫状；野生动物。

狮鹫（gryphon）

狮鹫是种美丽的生物，长着鹰的头、翅膀和前爪以及狮子的后半身，既非哺乳动物又非鸟类。

狮鹫在年幼时可以被驯服，但在控制动物技能的检定上要**-3**。未被驯服的健康狮鹫可能卖到**\$5000**；经过驯服的狮鹫价格略低，它们不会和除训练者之外的任何人合作。

力量 **17**；敏捷 **12**；智力 **5**；体质 **12**；意志 **11**；理解 **12**；速度 **6**；闪避 **10**；移动 **6**（地面）

体型修正：**+1**（2 格）；**600 磅**

特性：敏锐视觉 **3**；战斗反射；**DR 2**；提速移动 **1**（空中速度 **24**）；飞行（翅；空中移动 **12**）；四足；锐喙；利爪；野生动物。

技能：斗殴 **14**。

鸱鸺（Strix）

鸱鸺是一种吸血的类鸟生物，大小和乌鸦差不多，长着一个长喙和巨大的双眼。鸱鸺是夜行生物。鸱鸺用它的长长的带刺的喙攻击。攻击穿透护甲之后，它便开始享用受害者的血液。鸱鸺的准头很好，甚至可以从头盔的小缝处攻击。一秒内只有两只鸱鸺可以同时攻击眼部，但一次成功的

命中同样可以让眼睛失明。

力量 **5**；敏捷 **15**；智力 **4**；体质 **11**；意志 **10**；理解 **10**；速度 **6.5**；闪避 **9**；移动 **2**（地面）

体型修正：**-1**；**18** 磅

特性：嗜血（**9**）；飞行（翅；空中移动 **12**）；夜视能力 **5**；不良操控性；吸血鬼咬噬；野生动物。

技能：斗殴 **17**。

战斗中的动物

要真实地扮演动物角色请记住：

大多数动物怕人，它们更倾向于逃跑而非战斗。例外情况包括护崽的母兽、护巢的昆虫群、受伤或衰老的“吃人动物”、不知道人类危险性的笨家伙、强大到人类不足以对其造成威胁的生物或巨型食草动物（欧洲野牛、犀牛、三角龙等）。

出于生态平衡的原因，食肉动物相对较少而被掠食者更加常见。

给动物使用 **11~13** 章所述的战斗规则，像给人类的一样，特别要注意多格体型（**multi-hex figures**）和践踏。其它应注意的地方：

触及：若无其它描述，动物的触及为 **C**（仅为近战）。大多数动物靠斗殴或冲撞发起攻击，紧接着便试图在近战中撕碎或压扁对手。

防御：动物通常靠闪避防御。闪避为基础速度+**3** 去掉所有小数。多数动物具有不良机动性（包括鱼形、四足和蠕虫状）因而无法躲避。那些拥有操控性的生物如猿则可以躲避。徒手躲避为（敏捷/2）+**3** 或（斗殴/2）+**3**。非自然生物可以格挡。许多动物拥有+**1** 防御的战斗反射特性。

护甲：生物的皮革、壳、皮毛等可以增加 **DR**，正如其特性条目中所述那样。

集群攻击

将攻击中的一群小生物视为一个单位，这个“集群”在战斗地图上占一个格，并在这一格中攻击它的受害者（如果你不用战斗地图，就当作它每秒攻击一个敌人），并且除非有个合适的理由，它不会更换受害者。

集群攻击自动进行而不须投骰（攻击或防御）。每轮对受害者造成如下所列的伤害知道被驱散。

集群攻击范例

蝙蝠——一群大约有十二只食肉蝙蝠，以移动 **8** 的水平飞行，每轮造成 **1D** 挥砍伤害。护甲正常提供 **DR**，失去 **8** 点 **HP** 后被驱散。

蜜蜂——一群大约有 **1000** 只普通蜜蜂，以移动 **6** 的水平飞行，在受害者得到彻底防护前每轮造成 **1** 点 **HP** 针刺伤害，失去 **12** 点 **HP** 后被驱散。

在敌人退离蜂巢 **50** 码后放弃攻击。惹恼一个蜂巢可能招来许多这样的蜂群。

鼠——一群大约有十二只，移动 **4**，每轮造成 **1D** 挥砍伤害。护甲正常提供 **DR**。失去 **6** 点 **HP** 后被驱散。

特殊的着装（潜水服、养蜂人套装或高科技密封护甲）可以保护穿着者免受一些集群的伤害。对付昆虫之类的小生物，普通服装就可以提供 **2** 秒的完全防护，而低科技护甲是 **5** 秒，随后虫子进入衣服而防护也就失去了价值。对抗更大些的生物，譬如老鼠，护甲保护就看它的普通 **DR** 了。

特殊手法可能对一些集群有效。比如，利用杀虫剂消灭密封或跳入池塘躲避蜜蜂。这取决于玩家的智慧和 **GM** 的常识。

攻击一个集群：任何对抗集群的攻击都是自动名字的。集群没有防御掷骰（一群难以打中的生物只是在驱散条件上要求更多）。集群在扩散的同时造成伤害，使之受伤直至死亡。同质的，散开的目标。盾牌可以压碎飞行中的生物，一个盾每轮可以造成 **2** 点伤害，并同时视为武器一样攻击。践踏每轮对不会飞的害虫/兽造成 **1** 点伤害，并可以一边用武器攻击一边进行。

第十七章 物品

载具

载具嘛，不过是一种挪窝的方式。但它也被拿来提供火力支援……甚至成为角色概念的一部分！战斗机、机甲可以看作是骑士们良种马的高科技版，冒险者小队也可能把载着他们从一场冒险驶向另一场的海盗船或是星际巡洋舰看作“家”。

载具数据

本节的表格将会给出常见载具的资料，并标出操作这些载具所需的技能。部分载具系统，比如传感器和武器，可能会用

到本节未及的技能。

ST/HP：载具的 ST 和 HP。有动力载具的 ST 和 HP 相等，一个数据表示两种特质：此载具引擎的动力如何（ST）、抗毁性如何（HP）。无动力载具的此数据有†标记，表示此数据仅代表 HP，其 ST 为 0。无动力载具具有伤害抗力（同质），有动力载具具有机械内在特质（模板，含伤害抗力（非生物））。

Hnd/SR：第一个数字是操纵性，第二个数字是稳定值，详见操控检定（p466）。

HT：载具的 HT 表现其可靠性和耐用性。具有脆弱劣势的载具还有额外的标记：C 表示可燃，F 表示易燃，X 表示易爆

Move 移动：第一个数字是加速度，第二个是最大速度，单位为码/秒（*2 即为以英里每小时为单位的的速度）。此数据类同于普通角色的基本移动力与计算强化移动力优势后的最大速度。对于地面载具，*标记表示此载具依赖道路，‡标记表示此载具需要轨道（例如火车）。对于航天器，此处数值÷10，得到其以 G 为单位的加速度，此处 c 表示光速。

LWt 全重：满燃料、满载荷重量，以吨为单位。实际重量常轻于此值。

Load 载重量：载具所能装载的货物加乘客（含操作员）的总重量，以吨为单位。欲得到载货量，以此值减去所有乘员的总质量，为计算简便，可假定每个人加上随身物品重 0.1 吨。欲得到空重（满燃料），以此值减去全重。

SM 体型：载具的体型调整值。

Occ 乘员：载具的乘组人数，以操作员+载客的形式给出，如 2+6 表示可以容纳 2 名操作员，6 名乘客。A 表示此载具为乘员的长期生活设计，具有卧室、厨具等设施。若载具能为其乘员提供额外保护，还有以下额外标记：S 表示密封、P 表示抗压，V 表示抗真空

DR：载具的 DR。某些载具的不同部位具有不同 DR。本书只记述载具最重要的 DR。对于陆地载具，给出的 DR 以斜线 “/” 划分，前一个数字是正面 DR，后一个数字是侧面和背面的平均 DR。

Range 最大行程：载具在燃料耗尽前能行进的最大距离，以英里为单位。对于无动力或是超先进的载具，此项为 “-”，表示行程只受给养限制。此项为 F，提供动力的动物的 FP 限制载具的行进距离。太空载具常省略此项，或以此项表示其超光速航行能力。

Cost 价格：载具的价格，以\$为单位。K 表示千，M 表示百万。

locations 部件：载具除去主体以外的部件。若某部件不止一个，以数字+代码的形式给出，如 3M 表示有三支桅杆，14D 表示有 14 头动物牵拉。载具的部件既决定了载具的移动方式（见载具基本移动，下文），也决定了其在战斗中可以定位命中的选项（见载具定位命中表，554 页）。

- 代码 部件
- A 手臂
 - C 履带
 - D 牵引动物
 - E 暴露在外的座位
 - G 大型玻璃窗
 - g 小型玻璃窗
 - H 直升机螺旋桨
 - L 腿
 - M 桅杆
 - O 开放式坐舱
 - R 滑轨
 - r 可伸缩的
 - S 大型独立结构或缆车
 - s 小型独立结构
 - T 主炮塔
 - t 独立炮塔
 - W 轮子

Wi 一对机翼
X 暴露的武器位

Draft 最小吃水：适用于水面载具，以英尺为单位。表示其能安全操作的最小吃水深度。
Stall 最小速度：使用于空中载具，以码/秒为单位。表示其能维持飞行的最小速度。欲使载具起飞或爬升必须达到此速度。若此项为 0，表示载具具有悬停能力。
Note 注：若载具具有特殊能力或缺陷会在此项给出标记。若载具具有复杂系统，将在脚注或独立词条内说明。

地面载具

TL	载具	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move	Lwt.	Load	SM	Occ	DR	最大行程	价格	部件	注
赶车														
0	狗拉雪橇	27†	0/2	12c	6/6	0.29	0.14	+1	1	2	F	400	14DER	[1]
1	战车	22†	0/2	11c	4/9*	0.29	0.2	+1	1+1	1	F	330	2DE2W	[1]
3	四轮马车	35†	-3/4	12c	4/8*	0.84	0.5	+2	1	2	F	680	2DE4W	[1]
4	大篷车	53†	-2/4	12c	4/9*	2.4	1.2	+3	1+9	2	F	11K	4D04W	[1]
地面驾驶/TL（机车）														
5	火车机车	152	-2/5	11	1/35‡	28	0.2	+5	1+1	8	700	45K	8W	
地面驾驶/TL（汽车）														
6	敞篷车	42	-1/3	9f	2/22*	0.85	0.25	+2	1+1	4	200	3.6K	04W	
6	轿车	46	0/4	10f	3/30*	1.3	0.5	+3	1+3	5	360	8K	G4W	
6	吉普车	52	0/3	11f	2/32	1.6	0.4	+2	1+3	4	375	10K	04W	
7	皮卡车	55	0/4	11f	3/50	2.2	0.85	+3	2	5	450	20K	G4W	
7	轿车	53	0/4	11f	2/55*	1.8	0.6	+3	1+4	5	500	15K	G4W	
7	面包车	68	-1/4	11f	2/45*	3.5	1	+4	1+7	4	650	25K	g4W	
7	运动汽车	57	+1/4	10f	5/75*	1.8	0.4	+3	1+3	4	500	85K	G4W	
8	豪华轿车	57	0/4	11f	3/57*	2.1	0.6	+3	1+4	5	500	30K	G4W	
8	SUV	68	-1/4	11f	3/50	4	1.5	+3	1+4	5	400	45K	G4W	
地面驾驶/TL（重型车辆）														
6	2.5 吨卡车	88	-1/4	11f	1/24*	8.5	3	+4	1+2	5	375	17K	G6W	
7	公共汽车	100	-2/4	11f	1/30*	14.7	6.7	+6	1+66	4	400	120K	G4W	
8	半挂车	104	-1/5	12f	2/55*	10.3	0.3	+4	1+2	5	1200	60K	G6W	[2]
地面驾驶/TL（摩托车）														
6	重型摩托车	33	+1/2	10f	5/32*	0.4	0.1	0	1	4	200	1.5K	E2W	
7	小型摩托车	29	+1/2	10f	3/27*	0.3	0.1	0	1	3	190	1K	E2W	
7	重型摩托车	33	+1/2	11f	8/55*	0.5	0.2	0	1+1	4	200	8K	E2W	
8	运动摩托	30	+2/2	10f	9/78*	0.42	0.2	0	1+1	3	150	11K	E2W	
地面驾驶/TL（履带车辆）														
8	APC	111	-3/5	11f	1/20	12.5	1.6	+4	2+11S	50/35	300	120K	2CX	[3]

[1]狗拉雪橇的牵引动物是狗，战车、四轮马车、大篷车的牵引动物是马。
[2]能挂一个 48 英尺的挂车。挂着挂车时，Hnd/SR 降为-3/4，移动力为 1/30*。挂车具有 HP100†,载重 24，SM+5，DR3。
[3]“APC”的意思是“装甲人员输送车”，高的 DR 用于抵御来着前方的攻击。车顶的暴露武器位装有一支机枪（7.62mm 或.50 口径）。

TL	载具	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move	Lwt	Load	SM	Occ	DR	最大行程	价格	部位	最小吃水	注
划船/TL（无动力）															
0	独木舟	23†	+1/1	12c	2/2	0.3	0.2	+1	2	2	F	200	0	3	
划船/TL（摩托艇）															
7	橡皮艇	20	+2/2	11	2/12	0.6	0.5	+1	1+4	2	100	2K	0	2	
8	高速游艇	50	+1/3	11f	3/20	2	1	+2	1+9	3	200	18K	0	3	
船舶掌握/TL（船舶）															
2	单列桨战舰	85†	-4/3	11c	1/5	12.5	7.5	+8	55	3	F	14K	MO	6	[1, 2]
3	克格船	147†	-3/4	12c	0.1/4	85	60	+7	18	5	-	23K	M	13	[1, 3]
6	散货船	750	-3/6	11f	0.01/6	14000	9000	+10	41+29A	30	7200	15M	g2S	25	

[2]数据为用桨时，需要 50 名划桨手。用帆时，最大行程数据为“-”，在一般风下 Move 为“1/4”。装有青铜撞角，撞击伤害每个骰子+1。

航空载具

TL	载具	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move	Lwt	Load	SM	Occ	DR	最大行程	价格	部位	最小速度	注
飞行驾驶/TL（轻型飞机）															
6	“飞行马戏团”双翼机	43	+2/3	10f	2/37	0.9	0.2	+3	1+1	3	85	55K	02WWi	23	
7	轻型单翼机	43	+2/3	10f	3/70	1.15	0.3	+4	1+1	3	500	150K	G2WWi	25	
飞行驾驶/TL（浮力航空器）															
6	飞艇	120	-4/3	10	1/38	18	4	+10	10A	1	2,300	3M	S	0	
飞行驾驶/TL（重型飞机）															
6	双发运输机	100	-2/3	12f	2/114	12.8	3	+7	2+21	4	1,500	340K	g3WWi	34	
7	商务喷气机	84	0/3	11f	4/275	9.2	1.6	+6	2+6P	5	1,300	10M	G3WWi	55	
飞行驾驶/TL（直升机）															
7	轻型直升机	47	+2/2	10f	2/90	1.5	0.5	+4	1+3	3	225	400K	GH3Wr	0	
7	通用直升机	70	0/2	10f	2/65	4.7	1.4	+5	2+12	3	300	2M	gH2R	0	
8	通用直升机	87	+1/2	11f	3/110	10	3.5	+5	3+14	5/20	370	8M	gH3W	0	[1]
飞行驾驶/TL（悬浮）															
9	飞行汽车	45	+2/3	11f	4/190	1.2	0.4	+3	1+3P	4	900	500K	G4W	0	
飞行驾驶/TL（反重力）															
^	反重力摩托	30	+4/2	11	20/80	0.4	0.2	0	1+1	3	1,000	25K	E	0	
^	反重力吉普	50	+3/3	12	10/100	2	1	+4	1+5	4	2,000	400K	0	0	

太空载具表

TL	载具	ST/HP	Hnd/SR	HT	Move (G)	LWt.	Load	SM	Occ.	DR	价格	部位	注
飞行驾驶/TL (空天飞机)													

9	空天飞机	170	-2/3	10fx	30/9,000 (3G)	515	10	+9	2+4SV	4	350M	-	[1]
飞行驾驶/TL（高性能航天器）													
^	穿梭机	136	+2/4	12	20/c (2G)	100	25	+6	1+10SV	100	35M	3Rr	[2]
^	太空货轮	500	0/5	11	15/c (1.5G)	1,000	400	+9	2+18ASV	100	100M	3Rr2t	[2,3]

[1] 空天飞机是航天飞机的替代品，能够进入地球轨道和返回。使用普通的牛顿力学太空飞行。在 TL10+价格降至 10M。
[2] 使用无工质引擎或引力推进器来加速到光速——或者 GM 设置的光速的几分之一上限。跳跃引擎与力场盾，如果有的话，由 GM 决定。
[3] 具有全光谱传感器（超光谱视觉，具有 360 度视觉和望远视觉 10）以及雷达（雷达优势，500000 码范围，定位）。飞船的两个独立炮塔，可以支付额外的花费（每件 0.5M）安装激光炮：伤害 6d×5(2) 灼烧, Acc 10, 射程 100,000/300,000, RoF 4, Rcl 1.

基本载具移动

当冒险者使用载具进行运输时，通常只需要了解载具能多快（最大速度，以码/秒为单位）、能运动多远（最大行程）。仅当细节非常重要时，才引用以下的规则。

长距离移动

当载具的移动距离极长时，以下的因素会比最大速度和最大行程更重要。

巡航速度：路径状况、安全性、补充燃料和能源的需求，意味着在实践中，地面与空中载具只能以最大速度的 60%-70% 进行长距离移动。由动物拉动或人力载具使用最大速度移动只能持续几分钟——对于动物与人来说，最大速度移动在计算 FP 消耗时等同于奔跑！最高的可持续速度为最大速度的 75%，计算 FP 消耗时等同于行军。若人力或动物的 FP 掉到 1/3 以下，最大速度减半。

持久力：用最大行程（以英里为单位）除以巡航速度（以英里每小时）得到持久力（以小时为单位），以便处理移动持续时间重于移动距离的情形。为了利用超过 1 天的持久力，载具必须载有足够的生活物资。每人每天的食物和水加起来重 12 磅，但是在 TL5 以前，补给无法保存超过一个月（在 TL5+，罐头食品和类似给养已被发明并应用）

队列：由于需要维持队形，编队行动的载具以最慢载具的 80%速度移动。通过一个成功的领导力检定，速度可达最慢载具速度的 100%。对于长距离移动，每天检定一次。

控制检定

在任何潜在危险情形中，载具操作手必须进行“控制检定”——划船、驾驶、飞行等合适技能的技能检定。在持续的危险情形中，GM 可能会要求每几个小时检定一次，或是在战斗中，每几秒检定一次。

调整值：载具的操控性（Hnd）总是影响控制检定。对于急刹车或急转弯，见极限操作（395 页）。能见度调整值（黑暗、有雾，-1 到-9；完全黑暗，-10）仅在碰撞危险时应用：能见度不会影响在 30000 英尺高空飞行的飞机，或是在大西洋中部试图撑过一场风暴的船只，但是在盘山公路上行驶时、在飞行器起飞与降落时，在暗礁中行驶时，能见度至关重要。其他调整值见相关技能描述。GM 认为适当的话，可以添加情景调整值。

若检定失败，操作手未能正确完成动作，或者未能躲开危险情况。若失败度未超过载具的稳定度 SR，则是小失误；例：汽车离开了大路，船只多开了几个小时。失败度超出 SR 则是严重失误，例：坠毁。

GM 可以允许 PC 进行带有极大减值的第二次控制检定，以防止严重失误变成灾难；具体的调整值应基于操作员的具体行动。大失败意味着灾难无法避免。

大型载具可能要求两次检定：主操作员的舵手检定与组员的平均乘务技能检定。使用两检定成功度或失败度的平均值。

地面移动

一台地面载具使用轮子、滑橇、履带或腿进行移动，具体移动方式见该载具的部件条目。地面载具进行长距离移动，可持续速度的平均值与地形和天气密切相关。关于地形和天气类型的详细阐释，请见行军（351 页）

地形：用将最大速度的数值（以码/秒为单位）乘以以下调整得到巡航速度（以英里每小时为单位）。

极差（深雪、沼泽）：使用轮子和滑橇的载具，乘 0.1。履带载具，乘 0.15；有腿的载具，乘 0.2。

差（山岭、树林）：轮式载具，乘 0.25；其他载具，乘 0.5

一般（尘土路、平原）：轮式载具，乘 0.5；其他载具，乘 1

良好（铺过的道路，岩盐平原）：乘 1.25

对于依赖道路的载具（如普通汽车），只有在道路上时使用最大速度带入上述公式。如未在道路上行驶，使用“4 乘以加速度”与“最大速度”两者的最低值带入上述公式。

例：一辆豪华轿车，移动力为 3/57，在铺过的道路（良好地形）上行驶，巡航速度是 $57 \times 1.25 = 71$ 英里每小时；在尘土路（一般地形）上行驶，巡航速度是 $57 \times 0.5 = 28$ 英里每小时；然而在同样是一般地形的平原上行驶，巡航速度速度会降低到 $3 \times 4 \times 0.5 = 6$ 英里每小时！

对于沿轨道行驶的载具，如火车的机车，将轨道作为良好地形处理。但此种载具离开轨道时将完全无法移动。公式得出的速度是“安全”巡航速度。载具可以加速至此速度的 160%（例如，在良好地形上，巡航速度可达最大速度值乘 2 英里/小时），但 GM 应要求每小时进行一次控制检定，若失败，则意味着发生碰撞等事故。

天气：天气对地面载具行进的影响等同于行军者。在雪面上，把雪橇和雪地摩托当作滑雪板处理。

水面移动

在理想风况下，有动力的水面载具可以以（最大速度乘 2）英里每小时的速度移动。基于具体风向风力，实际速度可能仅能达到此值的几分之一，甚至于 0！划桨的水面载具只能维持（最大速度乘 1.5）英里每小时的速度，并且即使此速度也会使划手陷入疲劳。

洋流可以直接增加或减少水面载具的速度，幅度与洋流的具体情况有关，一般来说是 1-10 英里每小时。由强风引起的恶劣海况通常是减少速度。无动力水面载具在遭遇风暴时，需要船长进行操舟技能检定，船员进行海员技能检定。

最小吃水：“吃水”指的是船舶的吃水线与龙骨之间的距离。若水深不足此值，可能会发生搁浅。使船只脱离搁浅状态需要等待涨潮或是抛弃货物。在水深情况不明的水域航行时最好小心驾驶！（进行区域知识检定来回想当地深度，或是通过导航（海洋）来查阅图表）

空中移动

飞行器的巡航速度是最大速度值乘 1.6 的英里每小时。有自主动力的载具可以额外消耗 50% 的燃料来达到最大速度值乘 2 英里每小时的巡航速度。超音速飞行器（移动力 360+）只能在大气稀薄的高空（15000 英尺或更高）飞行。在低空，最大速度极少超过 350-400（700-800 英里每小时）

在低空使用高速、在山间飞行、在恶劣天气或低能见度条件下起降时，GM 应要求玩家进行控制检定。风力会对气球和飞艇产生影响的效果如同影响船只。

地面速度：有自主动力的空中载具能以 2/3 的最小速度进行地面移动。

空间移动

为了达到给定的巡航速度，花费的时间为： $0.1 \times \text{速度（以码/秒为单位）} \div \text{加速度（以重力加速度 G 为单位）（秒）}$ 。一架航天器会以此速度航行，花费的时间粗略为： $0.5 \times \text{距离（以英里为单位）} \div \text{以上速度（小时）}$ 。参照：月球距地球大约 250,000 英里，火星离地球最近时为 3,400,000 英里。

例子：一架加速度为 1.5G 的航天器要加速到 90,000 码/秒，会花费 $(0.1 \times 90,000) / 1.5 = 6,000$ 秒，约为 1.7 小时。

以 90,000 码/秒的速度，从地球到火星需要 $(0.5 \times 34,000,000)/90,000 = 189$ 小时

行星间距离常使用天文单位 AU 作为单位。一个天文单位是 9,300,000 英里，即地球与太阳之间的平均距离。恒星间距离常以光年（58650 亿英里）或秒差距（3.26 光年）表示。离太阳系最近的恒星，比邻星（阿尔法半人马座），离地球 4.3 光年。

对于使用“牛顿力学式”推进装置的航天器（例如现实生活中的火箭），最大速度就是“ Δv ”：该航天器的耗尽推进物质（火箭燃料等）所能取得的极限速度变化量。所有的加速与减速都会花费一部分 Δv 。

从地球出发，为了进入低轨道运行，需要 8700 的移动力；为了达到逃逸速度以进入深空，需要额外的 3600 移动力。对于其他行星，将以上速度值乘以 (M/R) 的平方根，此处 M 是星体质量关于地球质量的倍数， R 是星体半径关于地球半径的倍数。除了需要消耗大量的 Δv ，航天器的加速度必须超出该星体的引力（对于地球就是 1G）

完整的航行过程，需要花费足量的 Δv 来达到所需的速度，按第一段的描述航行中间路程，最后花费足量的 Δv 降低速度以进入目的地的轨道。

例：一架具有 200,000 Δv 的航天器从绕地球轨道出发。它使用 3,600 点 Δv 离开轨道，然后是 90,000 点加速到预期速度（90,000 移动力）。以这个速度，1.5 小时后到达月球，然后它使用 88,500 点 Δv 减速以进入月球轨道。它的剩余 Δv 为 $200,000 - 3,600 - 90,000 - 88,500 = 17,900$

某些超高科技的太空引擎没有 Δv 消耗的问题——它们可以一直加速下去！对于这类载具，离开行星的唯一要求是加速度超过引力。当它进行长距离移动时，需要的时间为（50.8 乘以百万英里为单位的距离除以以 G 表示的加速）。

航天器的超光速移动能力与具体设定有关。GM 应自行设计符合他战役需求的系统。参见 Warp 优势（97 页）的专用增强因子 Hyper jump。

基本载具战斗

载具战斗规则用于处理有以下行为参与的战斗：使用手持武器从载具上发起攻击（例：银行抢匪从偷来的汽车上向街道扫射），安装在载具上的武器发起攻击（如喷气式战斗机、坦克、机甲或者超级间谍的超级跑车）或者使用载具本身作为武器（冲撞、使用机甲的手臂和腿部进行拳打脚踢）。

在下列规则中，载具的“操作手”指的是控制载具的人物。“控制技能”指的是操作手用于操控载具的技能，如驾驶与航空。“乘员”指的是载具上的任何人物——操作手、乘组、乘客。

战术战斗与载具（此处涉及官方勘误，本译文未更定）：当使用 12 章的战术战斗规则时，你可以使用模型或是纸片来代表载具，实际大小三英尺为模型的一英寸。

边栏：载具携带的武器

被整合到载具里的武器称为载具“携带”的武器。携带方式决定了武器的稳定性和火力弧。关于从运动载具上开火带来的调整值，见远程攻击调整值（548 页）

手臂（TL8）：如果载具具有手臂或者天生武器 strikers，可以把武器安装到这些肢体上。如果有手，还可以用手持用。按“使用手持武器攻击”的规则处理。

炮架（TL3）：一些船只会将武器安放在有轮子的炮架，或是轨道上；武器本身可能架设于甲板上，或是通过舷窗进行射击。视为固定武装处理，但是武器技能不受限于控制技能，因为炮组可以通过绳索的拉升来调整武器以瞄准目标。

暴露炮位（TL1）：也被称作万向托架或甲板炮位。这类武器可以仰起以向上射击，或是旋转以向其他方向射击。但是，因为武器并不真正处于载具内，武器本身和其组员不受到载具的保护。

暴露稳定炮位（TL7）：与上文的暴露炮位相同，但是附加了陀螺仪来保证武器瞄准目标，减少载具速度带来的减值、

固定武装（TL1）：此武器需要通过载具本身的运动来瞄准目标，例：战斗机头部的机炮。这种武器只能向一个方向射击。武器座需要明确具体方向：[F]代表前方 front，[R]代表右方 right，依此类推。操作员使用炮手技能与控制技能中的较低值进行射击。

挂点（TL6）：航空器常常通过机身或是机翼下方的铁架来携带武器发射巢、炸弹或导弹。视为固定武装处理，但是精度

Acc 降低 1。这种外部武器载荷计入载具的负重。

稳定炮塔（TL7）：与下文的炮塔相同，但是附加了陀螺仪来保证武器瞄准目标，减少载具速度带来的减值。

炮塔（TL5）：内部安装武器的炮塔。它可以通过自转来获得独立于载具整体的朝向。大型炮塔常常自带动力。

载具战斗与动作

把载具作为操作手的一部分处理。载具在它操作手的战斗轮内行动，其轮次序与操作手相同，并用操作手的基本速度来确定这个共同行动顺序。为了维持对载具的操控，操作手必须选择移动或移动攻击行动，但实际移动和攻击由载具进行，操作手是在单纯地操作。如果操作手选择了其他行动，或者是被震慑、瘫痪等，载具将会维持前一轮的运动状态，向相同方向以相同速度移动。

载具的其他乘员在自己的回合内行动。他们可以使用载具上的各种系统，前提是他们的站位能接触到相应载具系统的控制台，并且需要一个合适的动作：脑力行动用于使用各类设备，攻击或全力攻击来使用载具的武器。

悬在窗外、站在甲板的乘员，更应选择攻击甚至全力防御而非全力攻击，以防有人以他们为目标进行攻击。这个建议主要针对的是具有暴露在外的座位（E），玻璃窗（G 或 g）、或者是开放式坐舱（O）的载具，以及操作暴露的武器位（X）的组员。

跳出移动中的载具：任何从移动载具上跳下或摔下并触地的角色视为经受了一次与不可移动的物体进行的碰撞，碰撞速度为载具速度；如果载具正在飞行，还要加上坠落速度。细节请见碰撞与坠落（430 页）。欲在载具间跳跃，进行一次 DX 检定或跳跃检定，附加减值为（载具间的相对速度）代入体积与速度/距离表。

战斗中的移动

在载具数据中已介绍过，载具的移动力有两个值：加速度与最大速度。加速度的作用与人物的基本速度相同，以低于此值的速度移动时没有特殊限制。在更高的速度下，使用高速移动规则（394 页），但是用控制检定取代 DX 检定（466 页）。

加速：载具每轮最多可以使其速度增加其加速度的值。俯冲中的飞行载具可以在此值上附加 $10 \times$ 以 G 为单位的当地重力加速度值（地球为 1G）。

减速：一个自带动力的轮式地面载具可以每轮减速 5 码/秒。由动物拖动的、履带式的、步行的、或是滑行的载具，可以每轮减速 10 码/秒。多数空中和水面载具可以每轮减速（5+操控性）码/秒，至少每轮 1 码/秒。以上速率均为安全减速速率。通过成功的控制检定可以进一步减速，相关规则见极限操作（395 页）；失败则会带来失控。

控制检定

当操作手尝试有风险的动作、载具遭遇障碍物、或载具被击退或重创时，操作手必须进行控制检定。如果失败，他失去对载具的（部分）控制。如果你手头的规则书为某类载具提供了“事故表”，按表格投骰处理；否则，按以下的规则处理。除了下述的后果，失败的控制检定会消除瞄准动作积累的全部加值，并为从该载具上的所有攻击带来与失败度相同的减值，持续至操作手的下一回合开始。

空中载具：失败度刚好达到或未达载具的稳定度（SR），后果是载具失去 5 码高度并减速 10 码/秒。如果载具的飞行高度非常低或非常慢，它可能会撞地或失速；在其他情况下，载具之后仍能继续前进。如果失败度超出 SR，或是大失败，后果是载具开始进行无法控制的俯冲、尾旋等。如果载具正在爬升，它开始失速然后坠落；在其他运动状态下，它将保持最大速度俯冲。无论如何，在后续的轮中，操作手必须通过一次成功的飞行控制-5 检定来脱离这种状态。

地面载具：失败度刚好达到或未达载具的 SR，后果是载具开始打滑并偏离预定的转向方向，或是随机朝左朝右掉头。由 GM 决定是否发生碰撞。如果失败度超出 SR，或是大失败，后果是载具开始翻滚或打转。在停止前，载具将会滚动相当于 $1/3$ 最后速率值的距离；并受到坠落伤害，代入公式的速度为失控前速度。

太空与水下载具：失败度刚好达到或未达载具的 SR，后果是载具向前直冲或是随机偏向，一定是背离原来的预定动作；如果原先的检定目的是避开障碍物，后果包括发生碰撞。潜艇还会失去 5 码深度，可能导致撞地。如果失败度超出 SR，或是大失败，后果是载具陷入危险压力。为载具进行 HT 检定，失败意味着载具受到与压力有关的损坏：泄漏、引擎熄火等。

水面载具：失败度刚好达到或未达载具的 SR，后果如同地面载具。此外，所有位于外部甲板上的人物需要进行一次 ST 或基于 ST 的海员技能检定以避免被海浪卷走。如果失败度超出 SR，或是大失败，后果是载具发生翻船！所有位于外部甲板上的人物自动落水。不沉的载具，如浮上水面的潜艇、橡皮筏、独木舟还可以挽救。其他载具直接沉没。

攻击

载具携带的武器：载具的乘员可以用载具内建的武器进行攻击，前提是他们在相应武器的控制战位上。在 TL6+，多数武装载具具有观瞄系统（光学瞄具、雷达、计算机）为炮手的有效技能带来加值，就像瞄准镜一样。多数此类系统需要炮手先使用一个瞄准动作。运转良好的 TL6 系统带来+2 加值，TL7-8 的典型系统，带有计算机和激光或雷达引导的火控系统，带来+3 加值。

冲撞：载具操作手可以把载具本体当作武器；见碰撞与坠落（430 页）。

近战攻击：如果载具具有手臂和腿部，操作手可以使用它们进行拳击、踢、擒拿等动作，把载具视为他身体的延伸。

手持武器：手持武器的效能取决于具体载具和具体情况。在开放式载具（如吉普车、摩托车）上，射手可以向几乎所有方向射击。封闭载具的乘员，必须透过打开的窗户、车门、舱门、气孔或射击口，或是把自己挂出上述通道，进行射击。射穿玻璃遮挡的子弹会把玻璃“破碎”，使它变成不透明状态；清除破损的玻璃需要一个备战动作。如果载具具有密封、加压、真空支持这些特性，射穿玻璃不是个明智的举动——可能会导致泄漏或爆炸性失压！

如果操作手使用手持武器攻击，他必须使用移动攻击动作。这个动作自带的减值：-2 或武器的笨重度 Bulk 取更差，仍然适用——操作手需要在驾驶和射击两件事上一心二用。此减值不应用于使用载具携带的武器、冲撞、或载具近战攻击。

在移动的载具上发射武器

在移动平台上使用武器——如在飞驰的汽车上使用汤姆森冲锋枪扫射、从汉尼拔的战象上向下投矛——比起静止不动时或步行时射击通常会困难一些。减值的大小与搭乘过程的困难程度及使用的武器是否为载具搭载有关，见远程攻击调整表（548 页）

如果你不知道载具什么时候会晃动和闪避，命中目标就更难了！如果本轮载具已闪避过，且角色非操作手，攻击将承受 -2 减值，若载具正在飞行则为 -4。

在移动的载具上瞄准特别困难。除非武器被陀螺仪稳定（参见载具搭载的武器），瞄准总加值（武器精度，额外轮次瞄准，观瞄系统和武器固定）无法超过移动中的载具的 SR。在水中上下浮动的载具和飘浮于湍流中的飞行载具也会带来此种限制。对于太空环境中的运动，仅在载具采取机动时施用此限制，直线移动时不受此限制。

考虑表观相对速度也非常重要。如果两辆汽车对撞，相对速度可能高达 120 英里每小时……但是表观相对速度是 0。只为运动方向夹角很大的目标使用速度减值。如果攻击方与目标的运动方向几乎在一条直线上，计算攻击减值时忽视相对速度。

防御

载具的操作员可以通过防御性机动来保护载具，处理时视为闪避；见闪避（374 页）。载具的闪避值是（操作员的控制技能）/2+载具的操纵性，舍去小数。举个例子，一名有着驾驶（摩托车）-14 的车手，驾驶着操控性+1 的摩托车，具有闪避 $14/2+1=8$

GM 可以允许使用载具闪避来躲开攻击以外的事物，如婴儿车或窰井；或是用于在狭窄空间中操作。甚至可以使用载具闪避检定来取代控制检定，和用于防止由于控制检定失败带来的事故！

载具的乘员在具有移动能力的情况下（例如，没有被捆起来）可以闪避以他们为明确目标的攻击，但是乘员在对抗流弹

和击穿载具的攻击时不能进行主动防御。

战斗的结果和命中部位

载具受到伤害的方式与其他物品相同。特定的命中部位会有特殊的效果，详见载具命中部位表（554 页）。

给定载具所具有的命中部位，可在载具数据表的部件一栏或是载具详述中查找。攻击默认部位为载具的主体，欲攻击其他部位，攻击者必须在攻击时声明。也可采用变体规则：用投骰查表决定命中部位。在所有情况下，只有暴露的位置才可以被攻击，例：如果一辆坦克在丘陵后，只有炮塔可见，那么只有炮塔是有效目标。

攻击者有时可以直接指定载具的乘员为攻击目标，前提是载具具有：暴露在外的座位（E）玻璃窗（G 或 g）开放式坐舱（O），或是乘员处于甲板、车顶等位置。骑车者没有任何掩蔽，在开放式载具或玻璃窗后的具有具有部分掩蔽（腿、腹股沟、躯干的 1/2）。通过窗进行射击（不论向内还是向外）有额外的-1 减值，除非该乘员已探出窗外。

碰撞

在处理攻击检定与防御检定时，将载具的冲撞视为人物的冲撞，操作手使用的技能即控制技能。如果目的是撞毁敌方，正常计算伤害；如果目的是将另一辆撞离道路，使用“擦边”碰撞计算伤害，但是伤害具有“仅击退”的限定。伤害的细节详见碰撞与坠落（430 页）

“现在是谁在开车？”

载具的操作手无法操作时（被杀、摔落、放弃控制）会带来极其危险的后果。一轮或两轮的轮式载具，或是 2-3 腿的机甲，会立即发生翻滚如同已失控。其他类型的载具则会持续向前移动，但是每轮投 1d，投出 6 或是投出的点数大于载具的 SR，它立即陷入失控。其他角色可以重新控制载具，但是需要几秒钟来到达位置。如果前操作手因陷入瘫痪状态而无法操作，新操作手所有的技能检定将承受-2 或更大减值，因为前操作手的躯体会挡道！

泄漏

当漂浮在水面上的载具在水线下的部分受到击穿伤害，当气球或飞艇的主体受到击穿伤害，当浸没载具的外部武器架之外任何位置受到击穿伤害时，它们会发生泄漏。使用出血规则（420 页），用急救技能止血改为用乘务技能补洞。

新发明

“大学里的哪些蠢货嘲笑我！但是我会证明的！我会证明给他们看！”

GM 可能想允许 PC 在战役的过程中发明出新的科技。以下规则的内容是写实风格的发明，这种发明应在发明者的科技水平内——最多超出一个 TL。夸张风格中能够做出神奇道具的发明家的规则，见神奇发明（Gadgeteering）（475 页）。

在开始进行发明前，玩家必须向 GM 描述他要发明什么，以及原理如何。这样会帮助 GM 决定需要什么样的技能和装备，需要消耗多少金钱和时间，以及任务的难度。如果玩家的描述特别清晰或机智，GM 应该给予所有发明相关的技能检定+1 或+2 加值。

所需技能

首先，GM 按照玩家对于发明的描述，决定这个任务所需的“发明技能”。发明者必须拥有这个技能才有机会成功。护甲、载具、武器等都需要对应的工程学技能分支。其他发明则需要不同的技能：魔法药水需要炼金术、生物技术需要生物工程、软件需要电脑编程、法术需要魔导学，以此类推。

GM 也可以决定，某个发明需要相关课题上的技能。例如，发明一种新的望远镜可能需要天文学技能。如果是这种情况，

发明者检定的技能是这个所需技能与他的发明技能两者中最低的一项。

重新发明轮子

冒险者可能想要“发明”比自己的 TL 更低的东西。发明者的 TL 每比发明的 TL 高出 1 级，复杂度就降低 1 级，最多降低到【简单】。如果可以获得合适的历史参考资料，使用发明者的研究技能与发明技能二者中更高的一项进行概念检定。

复杂度

然后，确定发明的“复杂度”。这一步完全由 GM 决定，他可以随意指定一个复杂度、根据想出这个发明所需的最低技能等级来定、或是（特别是如果这个物品在世界设定书或现实中的价目表中能找到的话）按照物品的零售价来定。以下的表格供参考：

复杂度//所需技能等级//零售价

简单//14 或更低//最多 100

一般//15-17//最多 10,000

复杂//18-20//最多 1,000,000

惊人//21+//超过 1,000,000

对于电脑程序，使用程序的复杂度（用数字表示）。如果金钱开销或时间消耗需要上面的等级，将复杂度 1-3 视为简单，4-5 视为一般，6-7 视为复杂，8+视为惊人。

概念

在决定了复杂度和所需技能后，GM 使用发明者的发明技能，暗投一个“概念检定”，判定他是否提出了可供测试的理论。这一步并不需要专门的设备——倒可能需要用来涂涂画画的台布和几加仑咖啡！

修正：如果发明的复杂度是简单则-6，一般则-10，复杂则-14，惊人则-22（如果是发明电脑程序，则用程序的复杂度数字*2 作为减值，取代上面的减值）。如果你在尝试仿制一台能工作的设备模型则+5，如果这个装置已经被发明但你没有模型则+2；如果要发明的物品是已有物品的一种变体，+1 到+5；不管 TL 如何，如果要发明的物品的基础科技在这次战役中是全新的，-5；如果在发明超过发明者的 TL 一个 TL 的装置，-5

每个发明者每天只能检定一次。复杂度不影响时间消耗——惊人发明的基本概念也常常是个简单的想法……困难的是实现。

如果检定成功，进入下一步。如果失败，发明者没有什么突破但是第二天可以无减值地重试。如果大失败，发明者想出了个看起来不错其实行不通的“有缺陷的理论”——进入下一步，但是注意下一步必然会失败。

当然，如果发明者用什么方法弄到了要发明装置的蓝图，他可以直接跳过这一步！

原型

概念检定的成功——或是大失败意味着发明者得到了可以在实验室测试的一套理论。接下来的步骤就是建造原型（能工作的模型）。这一步需要第二次检定发明技能。这个“原型检定”由 GM 暗投。

修正：概念检定中的所有修正；每拥有一位在发明所需技能（1 项）上达到 20+的助手则+1，最大+4；如果发明者不得使用不是他科技水平下最先进的工具与设施工作，-1 到-10。

如果成功，发明者证明了他的理论正确，造出了原型。如果失败，他可以重试，前提是他还有所需的时间和金钱（见下）。如果大失败，意味着法术了爆炸或其他事故。爆炸等事故对发明者和每位助手造成至少 2d 伤害——并摧毁实验设施，要进行重试必须按全价重建设施。

如果发明者依据的是“有缺陷的理论”，那么他将无法造出能够工作的原型（这就是让 GM 暗投的原因！）但是原型检定大成功意味着他意识到了自己的理论存在问题。

所需时间

每次原型检定，如果是简单发明，需要 1d-2 天；一般发明需要 2d 天，复杂发明需要 1d 月，惊人发明需要 3d 个月。

体量巨大的物品（例如，宇宙飞船和军用车辆）可能需要更长的实际，由 GM 决定。将时间除以执行这个项目的熟练工人数量。消耗的时间最少为 1 天。

金钱成本

Cost

制作原型所需的设施，如果发明是简单发明，需要 50,000；一般发明所需的设施为 100,000；复杂发明为 250,000；惊人发明为 500,000。如果发明超出了发明者的 TL 一个 TL，成本变为 3 倍。如果发明者在进行过相关且复杂度相等或更高的项目后有剩余的设施，那么将成本除以 10。任何想要进行原型检定的发明者都必须在首次尝试前预先支付。

除此之外，每次进行制作原型的尝试，都需要花费等于物品在对应的游戏扩展书或现实参考资料中列出的零售价、或是 GM 设定的资金。如果发明的比发明者所属的 TL 先进一个 TL，则需要花费的资金乘 3。

测试与 BUG

大多数原型都存在着缺陷，称为“bug”。原型检定大成功意味着没有 bug；成功达到 3 或更高，意味着有 1d/2 个小 bug；成功未能达到或超过 3，意味着有 1d/2 个重大 bug 和 1d 个小 bug。小 bug 令人不悦，但是并不关键。重大 bug 是对发明正常发挥功能——有的时候甚至对发明的使用者——的极大威胁！

发现 bug 需要进行测试。每进行一周的测试，检定操作技能-3（例如，汽车要用地面驾驶，无线电需要电子设备操作）。每次成功意味着发现了一个 bug；大成功会发现所有的 bug。每次失败，如果存在重大 bug 则触发一个重大 bug，否则什么也没发现。如果大失败会引起与重大 bug 类似的一个故障，但并不能揭示任何实际存在的 bug；或者，测试者错误地认定没有 bug 了。

在测试后依然残留的 bug，会在任何失败了超过 5 的操作技能检定中出现。残留的重大 bug 在发生大失败时一定出现。

生产

PRODUCTION

如果你只需要购买零件，制造一件发明的复制品需要零售价的 20%；如果必须支付零件和人工成本，需要花费零售价的 100%。而生产每个产品的所需的时间是原型检定所需时间的一半。例如，每制造一个复杂发明的复制品消耗 1d/2 个月。

生产线的效率更高。设立生产线需要物品零售价的 20 倍的资金成本。生产线每生产一件产品消耗制造原型所花时间的 1/7，或（零售价/100）小时。每个产品的零件成本是零售价的 20%，零件+人工成本是零售价的 50%。

各类虚构作品中充斥着能够设计出超越自己时代发明的发明者。下面是关于如何给那些“发明奇才（gadgeteers）”放宽前文发明规则中的那些限制与要求的建议。这些规则只用于具有发明奇才（Gadgeteer）优势（56 页）的发明者。

发明

在开始发明前，玩家必须向 GM 符合逻辑地描述要发明的神奇道具，并且对于它的原理给个解释。这个物品不能真的违背物理定律（这一点就排除了超光速旅行、反重力、传送等）除非 GM 规定在这个游戏世界中这类“黑科技（superscience）”是可以实现的。

GM 有权根据可行性接受或驳回这个设计。如果他接受了这个物品，由 GM 为物品设定科技水平（见科技水平，511 页）。这个神奇道具比战役的 TL 内类似功能的物品越强大、越小、效率越高，它的 TL 就应该越高。

所需技能

与发明规则相同。发明奇才也还是需要对他投身的领域有充分的了解。发明奇才优势代表了对发明的宽泛、本能的能力——它并不赋予你具体的科学和技术知识。许多发明奇才开始时专注于 1 到 2 个技能。

复杂度

Complexity

使用普通的复杂度等级。但是不要把复杂度和科技水平混为一谈。在 TL10 售价 1000 的射线枪，不管在 TL8 设定里面显得多惊人，最可能是个一般复杂度的物品。

概念

发明奇才在概念检定上的减值要少的多。简单发明无减值，一般发明只有-2，复杂发明是-4，惊人发明是-8。对于软件，使用软件的复杂度（而不是两倍复杂度）。忽视要发明的科技在战役中属于全新科技的-5。

发明奇才并不受发明只能超出一个 TL 的限制。他可以尝试创造任何 TL 的装置，每超出自己的 TL1 个等级就-5。

复杂度 //基础价格 //TL 增量

简单// \$50,000 //\$100,000

一般//\$100,000//\$250,000

复杂// \$250,000// \$500,000

惊人// \$500,000 //\$1,000,000

原型

概念检定下列出的所有奖励同样适用于原型检定。并且，GM 可能选择移除质量不行的设备的减值，许多作品中的发明奇才是在地下室或车库里发明的！

时间消耗：不变。但是，发明规则下列出的时间是每天 8 小时，这些时间对电影化的发明奇才而言可能还不够！如果发明者需要加班，他必须按照长时间任务规则（346 页）进行 HT 检定。如果失败，他也不会受到技能减值——只损失 FP。如果他 FP 到了 0，那么他崩溃了，必须休息 1d 天才恢复。这段时间也属于消耗。

资金成本：所需设施的成本见上表。战役 TL 内的发明所需设施是基础价，每超过一个 TL，就按 TL 增量加价。如果发明奇才已经为相同或更高复杂度和 TL 的项目支付过设施经费，那么价格除以 10。

例子：一名正在尝试研发复杂发明的发明奇才必须为必要的设施支付 250000。如果他要发明的东西超出了战役的科技水平 3 个 TL，那么他必须支付复杂发明所需设施的 TL 增量的 3 倍，也就是 1500000，将整个设施成本提升到了 1750000。

与一般的发明一样，每次建造原型也有成本。对于战役 TL 内的发明，这就是零售价。对于来自更高 TL 的发明，先找到那个 TL 下的零售价，然后每超一个 TL 翻倍一次，并将多次翻倍的价格相加！

例子：一名发明奇才在研制零售价 4000 的物品，如果这个物品在战役的 TL 内，每次制作原型的尝试需要 4000。如果物品先进了 3 个 TL，那么他需要三次翻倍再相加：4000+8000+16000+32000=60000！

测试与 BUG

对于发明奇才，成功超过 3 或更高意味着没 BUG，而更低的成功意味着 1d/2 个。不会出现重大 BUG。如果发明的东西超出了发明者的 TL，每个“小”BUG 意味着在发明 BUG 表（边栏）投骰一次。

发明 BUG 表

当发明奇才发明比自己更高 TL 的发明时，GM 应该投 3d 从下表选取 BUG（或者直接挑选合适的）。

3——每次使用或每个小时的持续使用需要投 3d。投出 6 或更低，这个道具吸引了外星人、时间旅行者、黑衣人（MIB）、Things Man Was Not Meant To Know（人类不应知道之物）等等（GM 决定）

4——发明的体积过大！如果本来应该是手持的，发明出来的东西大得需要用载具来搬运；如果本来就是载具上，现在必须装在非常大的载具（比如战列舰）或建筑上。

5——每次使用或每个小时的持续使用需要价值 250 资金的资源——稀有化学品、放射性物质等

6——

7——道具笨拙的形状和平衡令携带者非常不便，他将承受 DX-2 的减值。载具或载具用道具使得载具控制检定-2

8——

9——

Gadget Bugs Table

When a gadgeteer invents a gadget of a higher TL than his own, the GM should roll 3d on the following table for each bug (or simply pick something appropriate).

3 - Roll 3d per use or hour of constant use. On a 6 or less, the gadget attracts the unwelcome attention of aliens, time travelers, Men in Black, Things Man Was Not Meant To Know, etc. (GM's choice.)

4 - The gadget is huge! If it would normally be handheld, it is so large that it needs a vehicle to move it around; if it would normally be vehicle-borne, it must be mounted in a really big vehicle (like a battleship) or a building; and so on.

5 - Each use or hour of constant use consumes \$250 worth of resources - exotic chemicals, radioactives, etc.

6 - The device has 1d+1 side effects; see the Random Side Effects Table (p. 479).

7 - Anyone carrying the gadget is so inconvenienced by its awkward shape and balance that he has -2 to DX. Vehicles or vehicular gadgets give -2 to vehicle control rolls.

8 - The gadget has 1d-2 (minimum one) side effects.

9 - A powered device requires a big power supply - for instance, a vehicle power plant. If it would normally require this much power, it needs to be tied into a continental power grid, and causes brownouts whenever used. If the device is unpowered, treat this result as 10.

10 - The gadget is twice as large, twice as heavy, and uses twice as much power as it should. If it's a weapon, halve its damage, range, and Accuracy instead.

11 - The gadget gets too hot to handle after being used, and must cool down for 10 minutes before it can be

used again. (If used before it cools off, it burns out in a shower of sparks and inflicts 1d burning damage on the user.)

12 - Each use or hour of constant use consumes \$25 worth of resources.

13 - The gadget is unreliable, and fails on any operation skill roll of 14 or more.

14 - The gadget requires minor repairs after every use, and does not work until repaired.

15 - The device recoils like a heavy projectile weapon (even if it isn't a gun). The user must make a DX roll for every use or be knocked down.

16 - The gadget is very unreliable, and fails on any operation skill roll of 10 or more.

17 - The device is overly complicated. If it is a weapon, it takes five seconds to ready (this represents pushing buttons, setting dials, etc.). Other gadgets require two hours of painstaking preparation before each use.

18 - On any critical failure using the device, it self-destructs . . . spectacularly. The user must make a DX roll at -2 or suffer 2d injury as a result.

The gadget is gone - it cannot be repaired or cannibalized for parts.

生产

使用标准的规则，但是经过 TL 修正的零售价适用于所有计算。在上面的例子中，生产中计算的零售价是 60000（而不是 4000）

高速神奇发明

QUICK GADGETEERING

拥有高速发明奇才优势只需要极少的时间与金钱来进行发明。他们可以在几分钟内，用随便一个汽车车内杂物箱里的东西，弄出个有用的发明来。这种天赋是完全不真实的，大多数 GM 会只在高度电影化的战役里使用这个优势！

高速发明奇才的规则与普通发明奇才一样使用神奇发明（475 页）的规则，但有以下调整

概念

使用普通发明奇才的调整值，但是每个概念检定只需要 1d 分钟！

原型

使用普通发明奇才的调整值。

时间消耗：简单发明只需要 2d 分钟，一般发明需要 1d-2 小时（投出 1 和 2 意味着需要 30 分钟的时间），复杂发明需要 1d 小时，惊人发明需要 4d 小时。

资金成本: 高速发明奇才是为发明回收与搜集零件的大师。如果存在大量的零件来源, GM 应该允许一次搜集(scrounging)技能检定来找到可用的部件。如果来源有限, GM 可能要去更加专门的技能。; 例如, 如果唯一能用的东西是一辆报废的 65 年版福特野马, GM 可能要去一次工程学(汽车)或机修(汽车)来找到所需的硬件。这类检定对于简单发明而言无减值, 一般发明-2, 复杂发明-6, 惊人发明-10。如果成功, 项目所需资金仅有 (1d-1) *100, 投 1 意味着没有成本。

如果发明奇才必须购买所需的東西, 使用普通发明奇才的规则计算成本, 然后除以 100。

原型检定大失败意味着部件被毁——发明者必须在重新开始建造前找到新的部件。

冒险中的发明

发明奇才也能分析和改造在冒险中遇到的道具。

分析

要推断出遭遇的神秘装备, 发明奇才必须按照从头发明的这个道具的规则检定概念检定, 使用相同的技能与修正。普通发明奇才为此将消耗 1d*10 分钟, 而高速发明奇才只需要 1d 分钟。

改造

成功分析了道具后, 发明奇才可以尝试改造它。他按照进行原型检定的规则进行检定, 使用相同的技能与修正。普通发明奇才为此将消耗 1d 小时, 而高速发明奇才需要 1d*10 分钟。所有的改造都需要 GM 同意!

魔法物品

具有魔法力量的物品在奇幻中相当常见。以下的规则是为使用第五章的魔法系统的游戏世界给出的, 并且有几个基本的假设:

- 只要没有专门声明需要魔法天赋, 这个魔法物品就可以被任何人所用
- 巫师用来制造魔法物品的法术能够产生相当可预测的结果。但是, 魔法不是科技, 魔法物品仍可能有无法预料的副作用。
- 魔法物品无限期地维持它们的能力——它们上面的魔法不会“磨损”。但是如果物品破损或腐烂的, 它将失去所有魔法效果, 并且普通修理手段无法带回魔法效果。

GM 可以随意修改上面的假设以适应他的战役!

附魔法术

这些法术使得魔法师可以创造魔法物品。这些法术出现在这里而没有出现在第五章的原因是, 附魔创造的是魔法物品, 并且使用一些不适于普通施法的特殊规则。

附魔术 (VH)

附魔

这个法术是其他附魔法术的前置法术。要对一个物品进行附魔, 施法者必须已经学会这个法术。施法者检定的技能值是本法术和附魔所用法术两者的等级中最低的一个。如果他要用助手, 助手在本法术和附魔所用法术的技能等级都必须有 15+, 但是检定是用施法者的技能。

持续时间: 魔法物品是永久性的, 除非被摧毁。

花费与施法时间: 见附魔 (481 页)

前置条件: 魔法天赋 2, 以及来自不同 10 个学派的每个学派至少一个法术。

精准

附魔

给武器的使用者技能加值, 使得武器更容易击中目标。

花费：见下表。如果附魔对象是个投射物（例如，箭或子弹），花费除以 10

加值/ /花费

+1 / /250

+2/ /1,000

+3/ /5,000

前置：附魔，和至少 5 个气系法术。

偏斜

附魔

给铠甲、服装、盾牌或武器提供防御加值。这个加成适用于使用者的所有防御检定。

花费：见下表。

DB// 花费

+1 //100

+2// 500

+3// 2,000

+4 //8,000

+5 //20,000

前置条件：附魔

坚固

附魔

增加服装或一套铠甲的 DR

花费：见下表。

DB// 花费

+1 //50

+2//200

+3//800

+4 //3,000

+5 //8,000

前置条件：附魔

供能

附魔

使得魔法物品部分或完全“自我供能”。每 1 点的供能附魔能够降低用这个物品施展的或维持的物品上所附法术的能量消耗 1 点。在低吗哪区域内，降低效果减半；在高吗哪和极高吗哪区内，效果翻倍。供能附魔对于使用者自己法术的能量消耗没有效果！

如果供能附魔使得维持法术的消耗降低到了 0 点，那么支付了施展法术的消耗后，物品就被视为“永续”的魔法物品——但是穿戴者仍然需要保持清醒来维持法术。如果供能附魔将施法的消耗降低到了 0 点，物品就确定属于“永续”魔法物品，尽管物品的主人如果想要的话，可以关掉它。

花费：见下表

供能//花费

1 点//500

2 点//1,000

3 点// 2,000

4 点// 4,000

每额外 1 点供能花费翻倍

前置条件：附魔与恢复能量

威力

附魔

增加武器击中目标时造成的基础伤害。

花费：见下表。如果附魔对象是个投射物（例如，箭或子弹），花费除以 10。如果是附魔对象是投射武器（例如弓和枪械），花费翻倍

加值/ /花费

+1 / /250

+2/ /1,000

+3/ /5,000

前置条件：附魔，和至少 5 个地系法术

魔杖

附魔

制作魔杖——具体规则见魔杖（240 页）。尽管许多魔法物品必须是魔杖与法杖的形式，这些物品不一定附魔有这个法术。

花费：30

前置条件：附魔

附魔

“附魔”就是创造魔法物品的规则。这是一种特殊的施法，参见施展法术（235 页）。施法者必须使用仪式魔法 Ceremonial Magic（见仪式魔法，238 页），且他和他的助手附魔术和附魔所用法术的技能等级都必须有 15+——如果在低魔区域则需要 20+。训练不足的围观者不能贡献能量。

附魔都需要消耗时间和能量。而一些附魔还需要特定的物品或材料（例如一块宝石）或者对于“通用”魔法耗材的资金开支。

一件魔法物品可以拥有任意数量的法术附魔于上。每个附魔上去的法术都需要独立的一次附魔。一项附魔的存在对于后续的附魔没有影响。

魔法物品的“强度”

每件魔法物品都具有一个“强度”数据，在创造时确定。一件魔法物品的强度等于附魔者的附魔术技能和附魔所用法术的技能二者取低。因为附魔是仪式魔法，附魔者可以花费额外能量来提升他的等效技能，从而提升魔法物品的强度。

记录每件创造或发现的魔法物品的强度（PC 如果想要了解发明的魔法物品的强度，他们必须用到“分析魔法”法术），如果物品上附有多种法术，那么每种法术的强度都是独立的。当需要了解魔法物品施放的法术的技能等级时，使用附魔的强度作为等级。

一件魔法物品的强度必须达到 15 或更高。在低魔区域，魔法物品的强度有-5 减值，因此，强度不足 20 的物品在低魔区将失效。无魔区域内任何魔法物品都将失效！

附魔的成功检定

附魔制造魔法物品的所有检定均由 GM 暗投。与其他的仪式魔法相同，投出 16 就是自动失败，17-18 则是大失败。如果成功，物品成功附魔。如果大成功，物品的强度增加 2d——如果成功检定投出了自然骰 3，物品可能获得额外的附魔（GM 决定）。施法者知道自己的法术成功了，但是他必须使用分析魔法来确定具体如何成功。如果失败，产生的结果与附魔的方法

有关——见下。大失败总是摧毁物品以及所有使用的材料。

速成附魔

Quick and Dirty Enchantment

使用这种方法来快速创造魔法物品。这种方法需要每 100 点 1 小时的时间（向上取整）。在时间结束时检定。不论成败，当 GM 投骰时，全部能量均被消耗掉。

一个人的施法者只能使用他自己的 FP 与 HP 提供的能量，但是施法者可以有助手，他们能够按照仪式魔法的共同规则提供自身的 FP 和 HP。每多一个助手，施法者技能-1，所以助手数量最多不能超过让等效技能降低到 15。超过了这个数量，附魔将无法生效。

如果施法者和助手以外的其他人位于 10 码内，法术额外-1。

如果失败，附魔遭到了扭曲。它可能获得一些令人不悦的副作用（见随机副作用表，479 页），变成完全不同的附魔，或者 GM 喜欢的其他可能。施法者，只有在使用分析魔法或者试用了物品后，才能知道他的法术出现了问题！

稳妥附魔

Slow and Sure Enchantment

当附魔师希望确定附魔出来的东西正确时，使用这种方法。这种方法每需 1 点能量，消耗一个“法师工日”。一个“法师工日”代表了一名法师的一个 8 小时工作日。例如，一件需要 100 能量的魔法物品，需要一个法师工作 100 天，两个法师 50 天，等等。一名法师同时只能进行一次附魔；他不能搞“两班倒”，不论是给同个物品附魔还是不同物品分别附魔，。

干扰

如果正在使用稳妥附魔方法进行附魔的法师受到了打扰，他有如下情况：

- 他处于疲劳。默认他损失了 1dFP。
 - 他必须对附魔进行专注；因此，他施展的其他法术全部-3（如果他停止了专注，他本日的工作失效）
- 没有在 8 小时工作时间内的法师，如果遭到了打扰，他没有上述的不利情况！

施法者的助手必须每天出席。如果某天的工作被跳过或打断了，那么需要两天的工作量来弥补。失去任一法师就会导致附魔终结！

最后一天结束时进行成功检定。附魔者没有 FP 或 HP 消耗——所需的能量已经在之前的工作中逐步支付了。

如果失败，附魔没能成功。时间浪费了，附魔所用的材料损失了。（例外，如果附魔师是给一件附魔过的物品增加法术，物品不会受害，但是新加的材料依然损失掉）

可附魔的法术

魔法物品表提供了几种常见附魔的信息

法术：所附魔的法术的名称

能量：进行附魔所需的能量。注意这与正常施展法术的能量消耗不同！另见附魔法术（480 页）

物品：所需物品的类型：

代号：物品类型

A：铠甲与衣物

J：首饰，例如，护身符或戒指

S：法杖——最多 6 英尺长的有机材料棒

Sh：盾牌

W：武器

注释:使用或创造该物品的特殊规则

魔法物品表

法术	能量	物品	注释
精准（Accuracy）	见 480 页	W	[1]
模糊术（Blur）	每-1 消耗 100	J, S	[2]
偏斜（Deflect）	见 480 页	A, Sh, W	[1]
偏 转 能 量 （ Deflect Energy）	200	J, Sh, W	[2]
偏 转 飞 弹 （ Deflect Missile）	200	J, Sh, W	[2]
爆 裂 火 球 （ Explosive Fireball）	1200	S	[3, 4, 5 (\$500)]
火球（Fireball）	800	S	[3, 4, 5 (\$400)]
坚固（Fortify）	见 480 页	A	[1]
加速术（Haste）	每-1 消耗 250	A, J	[2]
寒冰武器（Icy Weapon）	750	W	[1, 5 (\$2,000)]
闪电术（Lightning）	800	S	[3, 4, 5 (\$1,200)]
威力（Puissance）	见 481 页	W	[1]
魔杖（Staff）	见 481 页	W	[1, 4]

- [1] 永续。不需要增加供能法术即能持续生效。
- [2]使得使用者可以施展这个法术，但只能对自己施展。
- [3] 使得使用者可以施展这个法术，效果与他会这个法术完全相同。
- [4] 仅限法师。如果这个物品上附魔的任一法术具有这项限制，那么所有的附魔均有此限制。
- [5] 所需的魔法材料的成本。

使用魔法物品

魔法物品遵循所附魔的法术对应的规则。许多魔法物品给予使用者施展这项法术的能力——可能只能施放在使用者自己身上，也可能是可以施放在任何目标上。有些魔法物品是“仅限法师”的，意思是，只有拥有魔法天赋的角色才能使用这个物品。除非另有说明：

- 不需要施法仪式。使用者只需要用意识下令物品就能发挥功能。
- 施法时间如对应法术。高强度不会影响施法时间。
- 能量消耗同对应法术。高强度不会影响能量消耗。（但是供能法术可以——见 480 页）
- 正常决定施法成功与否。用物品的强度作为施法者的基础技能，然后加上所施展的法术的修正。在低魔区内强度-5。可抵抗的法术正常进行抵抗检定，但用物品的强度作为对抗中所用的施法者技能。
- 一件魔法物品同时只能有一个人使用。如果两个人都想使用物品，只有第一个摸到物品的角色可以使用物品。如果其中一部分人不能使用物品——例如，这件物品是“仅限法师”而他没魔法天赋——他的触摸无效。
- 其他的效果与该法术正常施展相同。

“永续”魔法物品

某些魔法物品是“永续”的。想要使用这些物品，使用者必须按正常方式穿上或携带它（戒指戴在手指上，剑握在手里，等等）。这些物品不能让穿戴者施展那个法术。而是对穿戴者免费施展这个法术。新主人未必清楚这类物品的能力。如果是新发现的物品，GM 不应遗漏能够揭示物品本质的少量线索！

对于所有的“永续”物品，除非另有说明：

- 施法仪式、施法时间、能量消耗全部无关。物品不能让穿戴者施展这个法术——它的功能是对穿戴者施法，无消耗，在穿戴上后立即生效。
- 只要穿戴着，效果就一直持续。
- 其他效果与该法术正常施展时相同。

购买魔法物品

魔法物品的金钱价格取决于 GM，在“附魔师”只是一种普通职业，魔法物品放在商店里出售的那种奇幻设定中，建议价格是每点能量\$25。例如，一把精准+2 的剑，价格提高 25000 金钱。

在这类游戏世界中，

对物品的伤害

在以下的规则中，所有的非生命、人造物体——包括有“机械”超特性的角色——都是“器械”。对于器械的攻击的规则与对于活物的攻击的规则一样，但有以下例外：

攻击检定：正常进行攻击检定，加上物体的体型修正值。如果没有给出体型修正值，从体型和距离/速度表里面查找得到。不活动的物体常常不能移动也不会反击，意味着它们是全力攻击的良好目标。器械没有主动防御能力，除非它处在有意识的控制下（例如，机器人、手中的武器、或是有驾驶者的车辆。）

伤害抵抗（DR）：器械的 DR 表示它天生的“韧性”，木头或塑料制成的工具、小道具、家具等等，通常是 DR2。小型金属物体、金属-木结构物体，或复合物体，例如枪械和斧子，通常具有 DR4；实心金属近战武器具有 DR6。部分器械拥有装甲，例如，一层 1/4 英寸（6.35 毫米）的低碳钢是 DR14。

受伤抗力（Injury Tolerance）：多数器械具有某种等级的受伤抗力优势。复杂机械具有的是非生物。实心物品，如武器和家具，是同质。网和草垫一类的东西是扩散。关于受伤抗力对于伤害的效应，见非生物、同质和扩散目标的受伤，380 页。

健康（HT）：这个代表了这件物品在压力或不当使用时坏掉的概率。大多数机器以及类似的器械，在维护良好的情况下 HT 是 10。刀剑、桌子、盾牌等实心、同质的物品的 HT 是 12。廉价物品、不可靠的物品或维护不良的物品的 HT 降低 1 到 3 点；高质量或加固过的物品 HT 提升 1 到 2 点。有着机械超特性的角色则直接使用他们的 HT 数值。

生命值（HP）：物品在可能破坏或停止运转前所能承受的伤害的数量。对于未列出 HP 的武器和装备，查阅物品生命值表（557 页），根据重量和构造找出对应的 HP。

受伤的效果

物品受到的伤害与活物受到的伤害非常相似，只有几个特殊规则。

HP 少于 1/3——受损到如此程度的物品的效能会减半（或者按其他情况降低），GM 决定

HP 为 0 或更低——物品在压力下时，每秒检定一次 HT（不在使用时不需要检定）：一把椅子在有人坐着的时候每秒钟检定 HT，一辆汽车在引擎发动时每秒钟检定 HT，等等。一旦失败，物品发生严重故障，因而瘫痪。大多数瘫痪的物品在修复前根本不能使用任何功能。有智慧的机器“失去意识”。同质的物品，例如剑，弯曲或折断，但是可能还有部分功能（见断裂的武器），绳子、缆索等是被干净利落地切断——不是被切成渣。

-1 乘 HP——物品不会“死亡”，他们本来就不是活的。但是仍然需要按照一般伤害（419 页）的规则进行抵抗“死亡”的检定。一旦失败，物品被摧毁、例如，一把剑被摧毁意味着它变成碎片而不是简单地弯曲折断等。一台被摧毁的电脑将失去储存的一切数据——如果它有智能的话，失去的数据包括它的记忆在内。

-5 乘 HP——物品被自动摧毁。摧毁的效果如上。

休克：大多数物品不会感到痛，但是伤害能够暂时干扰它们的功能，除非它们拥有合适的备份系统（用物品拥有的高痛阈代表）。物品的所有使用检定都有休克减值。例如。如果一辆车受到的伤害足以引起-3 的休克减值。，那么司机在下回合中的一切载具操作技能检定都有-3 减值。

重创：物品仍然会受到重创，称为“严重损坏”（major damage）。当大量的子系统的机械——例如载具——受到了

重创时，GM 可能会要求进行 HT 检定。如果失败，一个或多个子系统损坏。例如，坦克遭受的严重损坏可能瘫痪它的坦克炮或引起燃料泄露。如果使用的规则书为一部分机械提供了专门的“严重损坏表”，使用那个表进行随机检定。

对于建筑与结构物的伤害

结构损害表（558 页）提供了典型建筑、门、墙等静止结构的 DR 与 HP。大多数此类结构物是同质的。假定，结构坚实、维护良好的建筑 HT12，偷工减料的建筑 HT9~11，抗震建筑可能有 HT13~14

任何因为 HP 低于 0 时的 HT 检定失败而被“瘫痪”的建筑，出现一个或多个裂口，如果建筑通电的话同时停电。在 HP 达到-1 乘 HP 或更低时，建筑物必须像角色进行抵抗死亡的 HT 检定一样，进行抵抗坍塌的 HT 检定。当 HP 达到-5 乘 HP 时，自动坍塌。

在坍塌建筑物里的角色受到 3d（头上每有 1 层+1d）钝击伤害。将受伤害的角色可以在结构单元里面冲入掩体——见卧倒（377 页）。如果成功，他获得等于建筑物外墙 DR 的 DR 来抵抗这次伤害，但是仍然被困。如果大成功，他不会受到任何伤害！

修理

大多数物品无法自我恢复（尽管有“活体合金”之类的例外）。如果物品瘫痪，在修复前无法恢复，如果物品被致残，相应的部件需要修复或更换——部件也不会自我恢复。

要修复损坏的、瘫痪的或是故障的物品，需要相应的一项技能：军械修造、电气技师、电子制品修理、机工、机修等。每个技能包括哪些东西见具体的技能描述。GM 对于所需的技能具有最终决定权。

小修：对于 HP 仍然为正的物品，每次修理需要半个小时外加成功的技能检定。常见的修正包括装备修正（345 页）和时间花费（345 页）。同时，如果物品价格不到 1000，检定有+1。如果物品价格在 10001~100000，有-1；在 100001~1000000 之间有-2，超过 1000000 有-3。成功的修复会恢复 1hp 乘以成功度（至少 1HP）。

大修：HP 达到 0 或负数的物品需要价值 1d*10%物品原价的备用零部件。在获得了零部件后，使用上面的规则，但所有检定有额外的-2。

替换：被摧毁的物品（抵抗摧毁的 HT 检定失败或者 HP 达到-5 乘 HP），无法修理。花 100%的原价用新的替换。

故障

大多数现实中的装备故障时由于不当操作或长期磨损引起的——不是战斗伤害。GM 可能将这条规则用于所有的复杂物品（所有的非生命特质的物品）。

维护

有活动部件的、非常复杂的、或者一般处于压力之下的物品，需要经常性的维护。这类物品必然包括所有的武器与载具，精密光学设备（摄像头、夜视仪、等等），以及任何比螺丝刀或小刀复杂的东西。

此类机械需要定期检定一种对应技术技能进行“维护检定”，规则见维护劣势（143 页）。这种维护的频率多种多样。大多数民用地面车辆需要每周 1-2 人工小时的维护。武器，特别是枪械，需要每两天清理一次。大型的复杂物品，例如工厂、喷气式战斗机，需要每天花大量的小时数维护——如果不是需要持续维护的话。

缺失或失败的维护检定，意味着 HT 损失。HT 损失是累积的，影响受伤的效果（483 页）、泥沙与故障（见下）等规则中所有的 HT 检定。恢复损失的 HT 需要使用修理的规则。每恢复 1 点 HT 需要一次大修。

本条规则不适于没有移动部件的物品，储放中的装备（是储放，不是露天盛放！），或者其他在密封盒子里面不使用的物品。

泥沙和装备故障

严酷的条件下可能尽管有维护，还是会发生故障。当需要维护的武器在无心之中被暴露在恶劣环境中时（例如，掉在沼泽里面，留在沙暴中，埋到了火山灰里），需要进行 HT+4 检定。使用当前的 HT——包括缺少维护的减少。如果物品没有 HT 数值，默认 HT 是 10。在极端情况下（沙漠、沼泽、丛林）等，除了明确发生的不当操作外，每天每件物品还需要进行一次检定。

如果检定失败，装备停止运转、堵塞等等发生了故障；不经过小修的话无法运转。如果大失败，装备需要大修。GM 可能

希望暗投，让使用者在使用过程中自己发现故障！

修正：如果 PC 每天长期维护装备（GM 判断），+1；如果粗暴使用或环境特别恶劣。额外-1 或-2

第 19 章 游戏世界

工作

JOBBS

GM 决定游戏世界里面存在哪些工作，不论是靠他自己还是靠鼓励玩家提出适合他们人物的才干的工作。在历史战役中，GM 可以通过邀请玩家自己研究并提交他们想要的工作的可靠信息！

不论工作的描述是由玩家和 GM 提出的，由 GM 决定工作的前置条件、职业检定、每月收入以及财富等级。下面的几节将会阐述这些项目。

描述

包括了工作岗位的名称，并且讲了这份工作究竟做些什么。GM 应该给出工作小时、风险、行会或工会关系等等，并且指定一个职业模板（见角色模板，258 页），如果有的话。

前置条件

职业的前置条件是做这项工作所需的技能——如果有的话。绝大多数工作为每个前提条件里的技能说明了要求的最低等级。等级可以是个绝对数（“行政管理 12+”）或相对数（“行政管理达到 IQ+2 或更高”）；如果雇主采用测试，前者更有可能；如果雇主讲究论资排辈，后者更有可能。不论是哪种情况，找工作的人在技能上必须有至少 1 点点数——缺省技能是不行的！

某些工作同时要求特定的优势，或是禁止拥有特定的劣势。

职业检定

角色工作的每个月，他都需要为他的工作检定一项前置技能。这个检定称为职业检定。对于有多个前置的工作岗位，GM 应该明确究竟是取最好的、最差的、还是使用一个固定的技能。如果工作容易，这个检定可能有加成，困难的工作则可能有减值。

对于没有前置的岗位，GM 应该确定是一个固定的成功检定（例如，“所有角色都检定 12”）或一项属性（例如，“检定 ST”）。

许多职业提供的是固定工资。这种工资的检定，只要没有投出大成功或大失败，工作者就获得这份工作的每月收入。如果大成功，他获得 10% 的永久性加薪。

其他岗位，比如自由职业或按订单工作，提供收入更加多变。此类工作只有在刚好成功时获得的收入才是列明的每月收入。如果成功超出刚好成功，那么收入增加 10% 乘成功度；大成功意味着当月收入为正常的三倍！如果失败，本月的收入减少 10% 乘以失败度。

不论是哪种工作，大失败总是有不良后果。即使是最好的情况下，工作者也无法获得本月的收入。他还可能面临降薪（至少减少 10% 的月收入），失去积蓄（由于损害、罚款等），丢掉工作，工伤（由于事故——或者是战斗，如果工作本身有暴力性质）或被捕（特别是犯罪“工作”）。GM 应该发挥创意！

每月收入

工作的每个月，工作者都会获得他的月收入——受到职业检定的调整，见上。花在冒险上的时间不能算“工作”，但是 GM 可能想将假期、旅行中进行的工作等作为例外。

GM 可以随心设置每月收入。右边的第一个表是对于每个科技水平下，“平均水平”财富的“典型”岗位的每月收入。

战役科技水平：每月收入

0: \$625
1 : \$650
2 : \$675
3 : \$700
4 : \$800
5 : \$1,100
6 : \$1,600
7 : \$2,100
8 : \$2,600
9 : \$3,600
10: \$5,600
11: \$8,100
12 : \$10,600

而每个 TL 内实际的收入范围，在前后 TL 的典型收入范围内变化，例如，TL8 的工作，收入从 2100 到 3600 不等。除非经济受到某种压力或是外部控制，提高靠近上限的收入的工作往往是困难的（工作检定的巨大减值）、危险的（大失败的严重后果）或是需要高度训练（许多或很高等级的前置条件）

财富水平

上面的月收入是为“平均水平”财富的工作者给出的。认为那些具有较低财富的角色，通常拥有收入较低的工作，而财富较高的角色一般具有收入较高的工作。将平均收入和收入范围乘以财富等级的乘数（见财富，25 页）。

例子：“宽裕”的财富水平使得起始财富翻倍；因此，宽裕的工作岗位的收入是正常的两倍。在 TL8，这意味着那些宽裕的人的每月收入一般是 5200，但是范围从 4200 到 7200 不等。

职业的每月收入越高，能支持的社会地位越高。右边的第二个表将这些做了总结。

岗位的财富水平：月收入乘数：典型社会地位

贫穷：1/5: -2
比较贫穷：1/2: -1
平均水平：1: 0
宽裕：2: 1
富有：5: 2
非常富有：20: 3
异常富有：100: 4
富可敌国 1: 1,000: 5
富可敌国 2: 10,000: 6
富可敌国 3: 100,000: 7
富可敌国 4: 1,000,000: 8

如果 PC 获得了一份高于他自身财富水平的工作（这并不容易，见找工作，518 页），GM 应该让他获得这份工作的正常收入。大多数雇主不能随便让穷困的工人比别人还低！但是，如果 PC 积累的财富达到了下一级财富水平的起始财富，他必

须支付点数来提升财富（见增加和提升社会特性。291 页）。这个过程不断持续直至他的个人财富水平与工作相等。同样，富有的 PC 可以在低于他自身财富水平的岗位上工作。他获得的是那份工作的正常收入，并不因为他有钱就获得更多的工资！这类人经常在有工作的同时有独立收入来源（26 页）来填补他们（通常不低）的地位所需的生活开支。

雇员

HIRELINGS

“雇员”指的是冒险者雇来的所有 NPC。雇员由 GM 控制；玩家可以下任何命令，但是 GM 决定雇员听不听命令！雇员提供了在不引入新 PC 的前提下，为队伍增加武力或是特殊才能的很好方法。一支玩家队伍可以有任意数量的雇员，但是 GM 应该保持那种重要的“人格”雇员同时最多 2-3 个人。GM 能处理一堆大众脸的剑士，但是要管理哪怕一个和 PC 一样有着详细人设和人物卡的重要雇员，也是个挑战。

创造雇员

GM 设定雇员的能力，如果雇员的职业有职业模板（258 页），GM 可以通过直接从模板复制数据节约时间（如果模板是给英雄 PC 用的而不是给该职业普通成员用的，所有属性和技能-1 或-2 即可）。

GM 保管雇员的人物卡，玩家不能看卡。不重要的雇员只需要一张卡片或一条笔记；重要的雇员需要完整的卡。

寻找雇员

Finding a Hireling

PC 不能从空气里变出雇员。当他们需要雇佣什么人的时候，他们必须找到合适的人选——就和现实生活一样，他们并不总是能得到他们想要的人。

招募者每周可以尝试 1 次 IQ 检定来找到需要类型的雇员，GM 可以允许他使用合适的技能来代替 IQ：行政管理（正式的，公司模式的雇佣），时事（如果寻找的是知名的“世界专家”），宣传（主动招募），黑街（找罪犯）等等。整个队伍每周只能尝试 1 次。

这个检定受以下修正：

城市规模：城镇或城市的规模越大，计划越大。

人口：修正

少于 100；-3

100-999；-2

1,000-4,999；-1

5,000-9,999；0

10,000-49,999；+1

50,000-99,999；+2

100,000 或更多；+3

广告：如果广告预算达到这个岗位月收入的 50%，+1；花 500%，+2；花 5000%，+3，以此类推。这些钱包括了工作午餐、宣传单、报纸广告、“招募小组”等。

提供的工资：如果工资比正常工资多 20%，+1；如果多 50%，+2；+100%则+3

风险：如果工作涉及明显的战斗风险，除非要雇佣的是守卫、佣兵等“战斗人员”，-2。GM 决定什么雇员属于“战斗人员”

合法性：找人充任非法的岗位，-5——并且大失败会导致落入法网。如果雇主使用黑街技能来找人，GM 可以移除这个-5，但是大失败的结果相同！

如果成功，PC 找到了一名候选人。GM 向 PC 描述这位雇员，甚至可以在“面试”中扮演这个人。玩家自己决定要不要雇佣这个人。如果他们决定不雇佣，那么必须重新开始搜索。

失败通常意味着根本找不到这种雇员——特别是在小城市里。由 GM 决定是否允许重试。

当然，如果他感觉 PC 绝对应该（或不应该）能找到这种的雇员，GM 完全有权“给骰子灌铅”！例如，如果冒险需要一个特定的（人以）雇员（身份出现），GM 可以让这个雇员一定出现。他可以公然这么做（这个 NPC 在酒吧里面找到了队伍并申请工作）或秘密地（玩家说他们需要雇员，GM 假装投骰，然后给他们预先准备好的 NPC）

边栏：找工作

Finding a Job

如果 PC 想要找的工作需要一位雇主（意思就是，PC 找的工作不是干个体户），他需要每周检定一次 IQ 来判定他是否找到了工作。懒惰劣势给这个检定-5 减值！并有以下修正：

城市规模：城镇或城市里的人越多，越容易找到工作（见表格）

人口：修正

少于 100：-3

100-999：-2

1000-4999：-1

5000-9999：0

10000-49999：+1

50000-99999：+2

100000 或更高：+3

牛刀杀鸡：如果他的技能超出了工作所需的最低等级，他更可能找到工作：如果他的技能高出 1 级，+1；如果高出 2 级或更高，+2。如果找工作的人具有对做这份工作有帮助（或是给雇主留下好印象）的额外能力，GM 可以考虑给额外的加值。

广告宣传：他可以宣传他正在找工作：如果他使用的广告费是他要找的工作的月收入的 5%，得到+1 加值，花 50%得到+2 加值，花 500%得到+3 加值，以此类推。这些钱可能是贿赂，面试的“商务装”，宣传单，安置费等，具体看岗位和设定。

稀有度：高工资的岗位更难找。找到工作岗位对应的社会地位等级，然后乘以-2 得到减值。例如“异常富有”的岗位对应社会地位 4，所以找到这种岗位的检定有-8 减值。负的地位给加值！例如，找到“比较贫穷”的岗位有+2 加值。

多份工作：能够胜任超过 1 份工作的找工作者可以同时找多份工作，每超出 1 份，所有检定-1。

雇员的忠诚度

雇员并不总是为雇主的最大利益行事。GM 可以使用雇员的“忠诚等级”来表示。除非因为某种原因预先设定了忠诚等级，通过反应检定（见反应检定，494 页）生成一个 PC 第一次见面时这个人的忠诚度。GM 甚至可以在第一次见面或面试时投这个检定来判断这个人关于自己的情况有没有撒谎。注意一名非常忠诚的潜在雇员可能因为太想加入队伍而夸大自己的能力！

边栏：忠诚检定

Loyalty Checks

“忠诚检定”是由 GM 进行的一种检定，通常暗投，目的是确定在当时情况下雇员的应对方式。当雇员面对生命危险时，或者违背协定看起来较为明智、能够获利或者轻而易举时，投忠诚检定。

进行忠诚检定时，GM 投 3d，检定雇员的忠诚等级（见雇员的忠诚度）。如果投出的数值小于等于雇员的忠诚等级，雇员“通过”了检定，忠诚地行事。忠诚 20+的雇员自动通过所有忠诚检定。

如果投出的数值大于忠诚检定，那么雇员检定“失败”，按照自己的利益行事。这并不总是意味着彻底背叛——要看当时的情况。检定失败只是意味着他辜负了雇主。他可能忏悔自己的行为，向雇主请求饶恕；这种行为取决于 GM 的意愿（和戏剧能力）。如果 PC 宽恕了忠诚 16+的背叛雇员，不论有没有惩罚，他的基础忠诚+1。

GM 对于特殊情况可以自由修正忠诚检定。举个例子，敌人的重金贿赂，会让雇员的忠诚检定有减值。

同样由 GM 决定是否要进行检定。例如，一名老兵，“生命危险”不等于“每一场战斗”。他不会畏惧一名兽人——甚至是一群兽人。但是让他去屠龙他可能必须检定忠诚！

忠诚度的变化

一些因素会影响忠诚等级，有些是暂时的，有些则是永久的：

高工资：雇员的工资每高出这个岗位的常态工资 10%，忠诚+1，不论这笔钱是薪水还是 loot 里面的份额。这个加值持续到加薪终止之后 1 个月。（这个因素同样影响奴隶，如果奴隶被允许拥有财产的话）

巨大的危险：当非战斗雇员暴露在战斗中时，检定忠诚，如果失败，忠诚-1，持续 1 周。反复出现可能导致永久下降。

拯救：如果 PC 冒着牺牲生命（或任务失败）的风险去拯救雇员，进行一次有+3 或更高加值的反应检定。投出“好”或更高的结果意味着雇员感到感激。他的忠诚提升为投骰的结果——如果比原本忠诚更高的话。如果在救援过程中 PC 之一严重受伤或死亡，GM 应该考虑再给一个永久性的忠诚增加！

雇主的水平：“持续雇佣”的雇员的忠诚在一次冒险后可能会改变 1 点。失败的任务降低忠诚；巨大的成功提高忠诚。这个调整是永久性的。

服务时间：每过 1 年，进行一次忠诚检定。成功意味着忠诚永久+1。因此，最忠诚的雇员会越来越忠诚……但是不忠诚的人不太可能有什么改善。

忠诚结果

Loyalty Results

灾难 Disastrous: NPC 仇恨 PC，或者已经被 PC 的敌人雇佣了，一旦有机会就会背叛他们。

极为恶劣 Very Bad: NPC 讨厌 PC，一旦有机会，如果有选择的话会抛弃他们（通常卷走他带得走的一切），如果没有选择的话会出卖他们。

恶劣 Bad: NPC 不尊重 PC。即使是轻微的诱惑也会导致他背叛 PC，而且不肯为 PC 卖力工作。

差 Poor: NPC 对 PC 没有好感或是不喜欢他的位置，觉得他能往上爬。如果价码够高就会背叛他们，如果能得到更好的工作并且允许辞职就会跳槽。

中立 Neutral: NPC 不觉得 PC 和这份工作有什么特别的。他只努力到不受批评的程度。除非有极强的诱惑，他不会背叛 PC；除非另一份工作明显好得多，他不会跳槽。

好 Good: NPC 喜欢 PC 与这份工作。他忠诚、勤奋，并且能接受 PC 同样承担的任何合理危险。

非常好 Very Good: NPC 将 PC 的利益作为第一优先；他非常刻苦地工作，如果必要的话就会牺牲他的生命。

完美 Excellent: NPC 献身于 PC 或他们的理念，将他们的利益时刻置于至高无上的地位，为他们极其刻苦地工作，会为了履行使命而快乐地去死。

“科技水平”（TL）是对一个社会在科技上所达到的最高水平的【大概】评级。科技水平从 0 开始往上计算。每个 TL 描述了一组在历史的某个时期后才拥有的科技。标准的 TL，以及与地球上对应的时期，是：

TL0-石器时代（史前时代开始）。数数；口口相传

TL1-青铜时代（公元前 3500+）。算术；文字。

TL2-铁器时代（公元前 1200+）。几何；卷轴。

TL3-中世纪（公元 600+）。代数；书籍。

TL4-航海时代（1450+）。微积分；活字。

TL5-工业革命（1730+）。机械计算器；电报。

TL6-机械化时代（1880+）。电子计算器；电话与无线电。

TL7-核子时代（1940+）。巨型计算机；电视。

TL8-数字时代（1980+）。个人电脑；全球网络。

TL9-微科技时代（2025+?）人工智能；实时虚拟现实。

TL10-机器人时代（2070+?）纳米技术或其他先进技术开始模糊科技间的区分……

TL11-超材料时代。

TL12-由 GM 命名！

注意科技水平有开始日期但无结束日期。每个 TL 下的创新成果，在更高的 TL 有了替代品之后会逐渐淡出，但是并不会完全消失。19 世纪 50 年代英格兰的铁匠，给绅士的马车的挽马钉铁掌，用的是 TL3 的技术，而绅士乘马车去赶的是往伦敦去的 TL5 的火车——而到了 TL8，这些技术可能还存在，尽管成了用于消遣的爱好。GM 应该决定在他的游戏世界里面，哪些“过时”的科技仍在使用，哪些过去的 TL 的物品仍然容易买到。

当冒险者穿梭于不同社会时，科技水平的差异就变得较为重要了。在那些低了 3-4 个 TL 的人眼中，科技无异于魔法。如果一名二战士兵（TL6）出现在了亚瑟王朝廷（TL3）里……事情就有趣了。当然，并不一定要时间旅行才能见证 TL 的差异——即使是今天，如果你找对了地方，还是能往回 3、4 个 TL 的。

如果队伍展示了来自更高 TL 的技术，他们总是会引起当地人的注意：崇拜、敬畏、好奇、嫉妒、恐惧、憎恨——TL 差的越多反应越强烈。

GM 应该设定一个“基准 TL”，代表了游戏世界里面大多数社会的大多数 TL。但是，TL 上的例外也可能存在。

落后的社会

一个社会可能比其他社会的 TL 要低。这可能是因为这个社会资源匮乏、受到孤立（地理上或经济上）、拒绝变革（例如 17 世纪的中国）、或者退步了（可能由于战争或自然灾害）。来自这种社会的 PC 会具有低科技水平劣势（见 22 页。）

先进的社会

同样，可能某个社会的 TL 比整个世界要高。如果 GM 想要在游戏世界中加入这样的先进社会，他应该确保那些想要使用他们的先进科技的 PC 支付点数和金钱来公平地获得科技。来自这种社会的 PC 会具有高科技水平优势（见 23 页）

分割的 TL

现实中的社会极少在每个领域都有相同的 TL；社会一般是某些领域先进而某些领域落后。想要额外细节的 GM 可以给社会的几个关键领域标出独立的 TL。只列出那些与基准线不同的 TL 会比较有效率；例如“TL8（通讯 TL7，医疗 TL9）” PC 的角色 TL 与他们出身的社会的基准 TL 相同，但是他们的技术技能的 TL 则与对应领域的 TL 一致。

边栏：各领域的科技水平

Tech Level by Field

知道一个 TL 里某个特定领域的水平如何经常很有意义——例如，用于提升当地科技水平和分裂科技水平规则。下面的表举例四个领域中 TL 的影响。还存在很多其他领域：建筑、通讯、材料等。

交通

Transportation

TL0 - 雪橇；狗拉雪橇；独木舟

TL1 - 无鞍骑马；轮子（和马车）；造船；帆

TL2 - 鞍；道路；

TL3 - 马镫；外海帆船（长船、圆船等）

TL4 - 驿站马车 Stagecoach；三桅帆船；精确导航 precise navigation.

TL5 - 蒸汽机车；蒸汽船；早期潜艇；气球与早期飞艇；

TL6 - 汽车；洲际铁路；远洋班轮；潜艇；飞机

TL7 - 核潜艇；喷气飞机；直升机；载人航天
TL8 - 卫星导航；SSTO（单级入轨）航天器
TL9 - 自动汽车 Robot cars；太空天梯 space elevators；载人行星际飞行 manned interplanetary space flight.
TL10 - 快速行星际飞行 Fast interplanetary space flight.
TL11 - 载人恒星际飞行 Manned interstellar space flight.
TL12 - 快速载人恒星际飞行 Fast interstellar space flight.
黑科技！Superscience！无工质推进 Reactionless thrust；反重力 contragravity；
超光速（FTL）旅行 faster-than light（FTL）travel；物质传输 matter transmission；
时间科技 parachronic technology；时间机器 time machines.

武器与护甲

Weapons and Armor

TL0 - 木质与石制武器；原始盾牌；皮革制甲
TL1 - 青铜武器与护甲
TL2 - 铁制武器；铁甲（包括链甲）；攻城武器
TL3 - 钢铁武器；早期火器；板甲；城堡
TL4 - 滑膛枪与长枪；骑炮兵 horse artillery；海军舷侧射击 naval broadsides.
TL5 - 早期连发轻武器；线膛炮；铁甲舰
TL6 - 无烟火药；自动武器；坦克；军用飞机
TL7 - 防弹衣；制导武器；军用喷气机；核武器
TL8 - 智能枪械；致盲激光；无人战斗载具 S
TL9 - 电离激光 Electrolasers；重型激光武器；动力甲；战斗机器人；设计病毒
TL10 - 紧凑型激光与重型粒子束武器；高斯枪械；纳米护甲；纳米病毒；反物质炸弹
TL11 - 紧凑型粒子束武器；分解者（“灰蛊”）；防御性纳米机械
TL12 - 伽马射线激光；“活体金属”护甲；黑洞炸弹
黑科技！Superscience！单分子刃 Monomolecular blades；力场科技 force-field technology；引力武器 gravitic weapons；核武器压制器 nuclear dampers；分解射线 disintegrators.

能源

Power

TL0 - 人力；狗
TL1 - 驴子；牛；矮种马
TL2 - 马；水车
TL3 - 重型马和马轭；风车
TL4 - 改良风车；皮带传动；发条
TL5 - 蒸汽机；直流电；电池
TL6 - 蒸汽涡轮机；内燃机；交流电；水力发电
TL7 - 燃气涡轮机；核裂变；太阳能
TL8 - 燃料电池；先进电池
TL9 - 微缩燃料电池；氘-氦聚变；高温超导体
TL10 - 氦-3 聚变；反物质
TL11 - 便携聚变能源
TL12 - 便携反物质能源

黑科技! Superscience! 广播能源 Broadcast power; 冷聚变 cold fusion;
零点能 zero-point energy; (质量-能量) 完全转换 total conversion; 超元能量 cosmic power.

生物科技/医学

Biotechnology/Medicine

- TL0 - 急救; 草药; 原始农业
- TL1 - 手术; 驯养动物; 肥料 Surgery; animal husbandry; fermentation.
- TL2 - 放血疗法; 化学药物 Bleeding the sick; chemical remedies.
- TL3 - 粗糙假肢; 解剖学 Crude prosthetics; anatomical science.
- TL4 - 光学显微镜使得细胞可被观察
- TL5 - 细菌理论; 安全麻醉; 疫苗
- TL6 - 抗生素; 血型与安全输血; 遗传学; 生物化学
- TL7 - DNA 的发现; 器官移植; 心脏起搏器 Discovery of DNA; organ transplants; pace-maker.
- TL8 - 基因调整有机体; 基因疗法; 克隆 Genetically modified organisms; gene therapy; cloning.
- TL9 - 人类基因工程; 组织工程; 人造子宫; 植入物 Human genetic engineering; tissue engineering; artificial wombs; cybernetic implants.
- TL10 - 大脑移植; 上传; 人造人; 提升动物 Brain transplants; uploading; bioroids; uplifted animals.
- TL11 - 活体机械; 细胞再生 Living machines; cellular rejuvenation.
- TL12 - Full metamorphosis; 再生 regeneration.

黑科技! Superscience! 快速生长克隆箱 Fast-growth clone tanks; 灵能药物 psi drugs; 再生射线 regeneration ray.

借用的技术

某个社会也可能熟悉自己没有的科技。这种情况经常出现在有着高科技邻居的低科技社会中, 以及殖民地中。一个铁器时代科技水平 (TL2) 的村子可能非常熟悉外人带来的 TL3 的钢铁武器, 并且比较富裕的村民可能有几把, 但是当地的铁匠没法仿造和修复这些武器。这种情况写作 “TL2/3”。来自这种社会的 PC 的个人 TL 等于那个低的 TL, 但是可以学习使用 (而不是修理和制造) 来自那个高的 TL 的装备的技能。

提升当地科技水平

有时候你可能需要提升当地的 TL。一群穿越者可能有着高科技知识但只有极少或根本没有需要的设备。这种情况下, 他们要用上他们的科技知识, 得 “造出用来造工具的工具”。在极端情况下, 穿越者可能必须从原始采矿开始, 获得矿石, 再冶炼矿石得到用来造工具的金属, 再造用来造工具的工具……而孤身一人的旅行者可能希望向遇上的人传播知识 (我们假定他能得到当地人的合作, 不然他根本没机会)。

这种情形主要由 GM 判断。不过这并不是做不了。一些伟大的冒险故事的主题就是这些: Swiss Family Robinson、Lord Kalvan of Otherwhen、the Riverworld 系列、亚瑟王朝廷里的康涅狄格州美国人, 等等。

概括指导: 这里的一门 “科学” 指的是 “各领域的科技水平” (见 512 页) 下列出的一类知识。将一门科学提升到下一个 TL 需要两年的工作, 前提是:

- (a) 你拥有充足的劳动力供给
- (b) 你拥有充足的原材料供给
- (c) 你完全熟悉了较低 TL (所有相关技能 12+)
- (d) 你知道你在往什么方向发展, 完全熟悉了更高的 TL (所有相关技能 12+)

这个规则是专门给高 TL 的角色在低科技社会或情况下重新发明或引入科技所用的。并不包括真正的发明——这个的规则见新发明（473 页）

不同的科技

某些科技（与某些社会）不能很好地填进标准的科技水平表里面去。遇到这类问题的 GM 可能希望使用下面的可选规则。

科技路径

某些种类的发明可能出现的顺序与默认的 TL 不同。特别是，谁也没法保证 TL9+的科技就一定按 GURPS 预测的顺序走。当你想要模拟你喜欢的题材时，自由发挥分割 TL 的规则吧！例如，在“赛博朋克”社会里面，计算机技术、仿生学和生物科技可能先进出 2-4 个 TL，而模仿 1940 年代科幻设定的“复古科技”设定，可能会出现电脑技术冻结在 TL6 而其他技术分布在 TL9 到 TL12。任何组合都是可能的！

分歧科技水平

在其他情况下，这个社会只有一个均匀的 TL——但是它怎么到这的很有问题。GM 可以指定一个“分歧 TL”，写法是 TL(x+y)，x 是发生分歧时的 TL，y 是分歧后经过的 TL，x+y 之和是大多数情况下使用的等效 TL。

例子：TL(5+1) 在效果上是 TL6——但是在 TL5 时发生了分歧的奇怪的 TL6。TL(5+1) 的东西的功能和 TL6 的东西功能一致，但是看起来一点都不像，原理也不同。基于维多利亚时期的未来观念的 TL(5+1)的“蒸汽朋克”设定，可能有蒸汽汽车、蒸汽飞艇和高速电报，而不是 TL6 的汽车、飞机与电话。

分歧 TL 并不是确定的，例如，可能有任意多种 TL(5+1)，每种分歧的方式都不一样。GM 应该明确声明引起了分歧，在这个例子里，可能是不同的思想、不同的物理法则、或者其他东西。

习惯了“正常”或“分歧方式不同”的 TL 的角色，在应付另一个分歧 TL 的科技时，将会在 TL 减值之外，有额外的-2。

黑科技（Superscience）

“黑科技”就是那些违反了我们当下理解的物理法则——相对性、能量守恒等——的科技。黑科技技术的例子可以在“各领域的科技水平”（512 页）找到，并且第 8 章也出现了几个黑科技装备。

按照定义就不可能给黑科技给出一个确定的 TL——我们可能明天就发明了超光速旅行，也有可能需要 1000 年，甚至永远搞不出来。装备的 TL 总是可以争辩的，但是黑科技装备的 TL 是随意指定的。因此，规则中给黑科技的成果标的 TL 是一个“^”而不是一个数字。GM 可以给将黑科技产物赋予任何一个 TL。要标注出这个游戏世界中，与某个 TL 才出现的黑科技，在那个 TL 后面加一个“^”来表示，例如，“TL3^”表示 TL3 的黑科技物品。

记住，黑科技不一定改变社会的总体 TL，创造出一条新的科技路径，或者造成分歧 TL。它只不过是社会对应的 TL 里所有的正常科技外再加了一些全新的东西。

科技水平与题材

如果 GM 正在设计有着明确题材的游戏世界，他应该确定选择符合玩家心目中这种题材的 TL。一些例子：

- 剑与凉鞋：角斗士、战车和亚马逊战士。 TL 1-2.
- 中古奇幻：骑士、巫师、城堡。 TL3.
- 日本战国：武士与忍者。 TL3-4.
- 游荡剑客：海盗与火枪手。 TL4.
- 狂野西部：牛仔与印第安人 TL5.
- 蒸汽朋克：儒略凡尔纳与 HG 威尔斯。 TL5，分歧到 TL(5+1)
- 惊险小说：两次世界大战间的考古学家与侦探。 TL6

- 二战：轴心与同盟。TL6.
- 冷战：资本主义 vs. 共产主义 TL7.
- 当代：你生活的时代！TL8.
- 赛博朋克：网络漫游者与赛博格。TL9.
- 太空歌剧：恒星际冒险。。 TL10+，加上黑科技