

# DW 核心规则简易版（译者 LZZZC）

【本篇翻译主要服务 DH 的团友，先做几点说明。

- 1， DW 用不同军团代替了 DH 的出生世界，用动力甲历史代替占卜。天赋和技能一部分与 DH 类似
- 2， 除了和 DH 相同的技能、天赋和特性以外，还多了一种称为“能力”的动作，简单说可以看作另一类技能，基本都和战斗有关，而且有些每一次战斗，甚至每个游戏章节只能使用一次。
- 3， 忽略了原文小队模式，因为比较鸡肋。
- 4， 略微打乱了原书的顺序，为了更方便的“一键成军”，按照原书的次序把同一词条下的内容归纳到一起，不用再来回翻文档。
- 5，有些技能和天赋，阿斯塔特通用、死守、修会、职业，四张表里都有，请合理选择——没错，DW 可以同时从四张升级表格里，任意选择技能天赋；而不是像 DH 从两三张表里选一张升级。但显然修会和职业的技能天赋更有个性。标有 (DW) 的天赋技能，指 DH 规则中没有的】

目录：

[第一章——创建人物](#)

[第二章——职业](#)

[第三章——技能](#)

[第四章——天赋与特性](#)

[第五章——军械库](#)

[第六章——灵能](#)

[第七章——玩游戏](#)

[第八章——战斗](#)

## 第一章创建人物

步骤

[第一步 生成属性](#)

[第二步 选择修会](#)

[第三步 选择职业](#)

[第四步 移动、命运、承伤和经验点](#)

[第五步 起始装备](#)

[第六步 让人物活起来](#)

[第七步 扮演死亡守望](#)

**第一步 生成属性**【译注：和 DH 没区别】

WS——格斗

BS——射击

S——力量，所有 SM 获得超自然力量 x2

T——坚韧，所有 SM 获得超自然坚韧 x2

AG——敏捷

INT——智力

PER——感知，SM 有影响感知的特殊植入

WP——意志

FEL——交际

加值，每种属性的十位数

每种属性 2d10+30，可以重投，必须接受结果。

**第二步 选择修会**【译注：也称“战团”】

**2.1 圣典个人模式能力**【译注：所有修会，职业都能用的能力，新手团只要看 1 级的两个就好】

名称	需要等级	效果
速度爆发(burst of speed)	1	增加移动
皇帝恩典(emperor’ s grace)	7	投点恢复花掉的命运
极限耐力(extreme endurance)	5	重投 T（坚韧）检测
大力出奇迹(feato of strength)	1	增加 SB（力量加值）
精神堡垒(mental fortress)	5	重投失败的 WP（意志）检测
重获活力(renewed vigour)	3	无视致命伤效果并恢复承伤

## 速度爆发(burst of speed)

要求等级：1

效果：一位战斗修士可以根据其需要调节速度，穿过很远的距离接近敌人。每游戏阶段一次，战斗修士可以施展速度爆发。此技能在所有正常的增益效果基础上，增加人物的 2AB，其等级数量的回合。

升级：在 3 级或更高级时，速度爆发对所有基于移动的 Ag 检定+10。

在 5 级或更高级时，AB+4。

在 7 级或更高级时，此能力让战斗修士无视奔跑或冲锋通过困难地形的敏捷检定。

## 大力出奇迹(feat of strength)

要求等级：1

效果：游戏中每天一次，战斗兄弟可以施展大力出奇迹。这项能力提高一级他的超自然力量特性，所以超自然力量 x2 变为超自然力量 x3。这种能力持续回合数等同于其等级。

升级：在 3 级或更高级时，生效期间，大力出奇迹还为所有力量检定，和基于力量的技能检定带来+10 奖励。

在 5 级或更高级时，大力出奇迹持续回合数等同于人物等级的两倍。

在 7 级或更高级时，大力出奇迹增加人物超自然力量特性 2 级。

## 重获活力(renewed vigour)

要求等级：3

效果：没游戏阶段一次，一位战斗修士可以唤起重获活力。他可以在任何自己回合开始时执行这个自由动作。在等同于他等级的回合中，他可以无视一次致命伤攻击的效果，例如眩晕，疲劳等级，或者昏迷。然而，要记住，此能力不能免疫完全被砍断的肢体，或造成死亡的致命伤攻击。而且，在重获活力期间，承受的任何新致命伤攻击效果，正常影响这位战斗修士。

升级：5 级时重获活力还能恢复等于这位战斗修士等级数量的承伤。

7 级时，能力持续期间，这位战斗兄弟可以无视他目前遭受的所有致命伤。

## 极限耐力(extreme endurance)

要求等级：5

效果: 每游戏阶段一次，战斗修士可以用极限耐力增强他的体格，允许他在他等级数量的小时内重投所有坚韧检定。

升级：在 7 级时这位战斗修士可以重投效果+20

## 精神堡垒(mental fortress)

要求等级：5

效果:每游戏阶段一次，战斗修士可以使用精神堡垒能力重投对抗灵能，或扰乱他意志的失败意志检定。

升级：在 7 级时这位战斗修士的重投效果可以+20。

## 皇帝恩典(emperor's grace)

要求等级：7

效果：每个游戏阶段一次，战斗修士能够激活皇帝恩典来恢复被花掉的命运。在等于他等级的回合里，无论这位战斗修士什么时候花掉一个命运点，他可以投 1D10。如果他的点数等于或少于他的等级，这个命运点立刻恢复。这个能力无法恢复烧掉的命运点。

## 2.2 修会个人模式能力<sup>[译注：每个修会独有的能力]</sup>

修会	名称	等级	效果
黑色圣堂	正义狂热	1	攻击恶魔奖励
血天使	血怒	1	格斗攻击奖励
黑暗天使	苦修防御	1	承伤奖励如果你不移动的话
太空野狼	狼之感官	1	重投基于感官（per）的检定
风暴守卫	雷霆之吼	1	不攻击他的敌人受到惩罚
极限战士	宠儿	1	凝聚力奖励

## 2.21 黑色圣堂

黑色圣堂星际战士获得以下优势：

**WS+5, WP+5, “正义狂热” 个人模式能力。**

正义狂热

要求等级：1

效果：

每场战斗一次，黑色圣堂的战斗修士可以在他的回合开始时用自由动作进入“正义狂热”。在此效果下，这位战斗修士对有恶魔特性生物造成的格斗伤害不用减去 TB。而且，这位战斗修士自己的 TB，被恶魔特性生物以及灵能或灵能武器伤害时+4，正义狂热持续回合数，等于这位战斗修士的等级。

升级：在 3 级或更高级时，此战斗修士在与拥有灵能能力的生物格斗时获得额外+10 命中和+2 伤害。

在 5 级或更高级时，增加 TB 为+8。

在 7 级或更高级时，亚空间武器特性不再对这位战斗修士造成任何效果。所有这些升级只适用于正义狂热期间。

限制：黑色圣堂不能选择死亡守望毁灭者和死亡守望智库职业。

植入：虽然黑色圣堂拥有 Betcher 腺体（译注：喷射酸液）和 Sus-an 脑膜植入（译注：进入假死），他们的基因种子有明显的缺陷。黑暗圣堂人物无法从这两种植入中获益。

## 2.22 血天使

血天使星际战士获得以下优势：

**WS+5, AG+5, “血怒” 个人模式能力。**

血怒

要求等级：1

效果：每次战斗中，一位血天使战斗修士可以唤起一次血怒。这种能力生效时，此战斗修士可以重投格斗武器伤害，当格斗武器造成多个骰子的伤害的情况下，必须全部或全不重投。进而，如果他野蛮的攻击在一粒骰子的结果为 9 或 10 时获得**正义之怒**，而非只有 10。此能力持续的回合数，等于这位战斗修士的等级除以 2（取整）。

升级：在 3 级或更高级时，这位战斗修士任何格斗武器攻击的破甲+2。

在 5 级或更高级时，进一步将破甲增加到+4。

在 7 级或更高级时，获得正义之怒的机会增加为骰子的结果为 8、9、10。

## 2.23 黑暗天使

黑暗天使星际战士获得以下优势：

**BS+5, INT+5, 获得“苦修防御”个人模式能力。**

苦修防御

要求等级：1

效果：每次战斗，黑暗天使修会的战斗修士可以执行一次苦修防御。这位星际战士可以获得+6 临时承伤，他的最大移动速度减少至其 AB 的 1/2，取整（大部分有这种能力的星际战士会坚守他们选择的位置，而不是前进或撤退！）。不像普通的承伤，这些承伤会在承受任何成功攻击的伤害时移除，而且永远在伤害影响到此战斗修士的普通承伤前，先被移除。无论出于自己的选择还是被迫，如果这位战斗修士离开了他选择的位置，同样会失去这些额外承伤。

升级：在 3 级或更高级时，临时承伤增加到 12。

在 5 级或更高级时，这位战斗修士每轮可以移动等于其敏捷加值的米数，不会失去此能力的效果。

在 7 级或更高级时，这些临时承伤增加到 18。

## 2.24 太空野狼

太空狼以其异常敏锐的感官，和英勇保卫所有帝国公民无论贵贱而闻名。

太空野狼星际战士获得以下优势：

**PER+5, FEL+5, 和“狼之感官”个人模式能力。**

狼之感官

要求等级：1

效果：每当太空野狼战斗修士进入个人模式，他可以重投基于 PER 的失败检定，并视为拥有“**黑暗视觉**”特性。然而，需要注意，如果太空野狼带着密封式铠甲的头盔（例如动力甲、精工甲或终结者铠甲），就无法拥有所有这些奖励。

升级：在 3 级或更高级时，这位战斗修士获得所有基于 per 检定+10 的奖励。

在 5 级或更高级时，使用这项能力时他获得超自然感官 x2 的特性。

在 7 级或更高级时，这位战斗修士在每个战斗阶段有一次机会，可以自动通过任何基于 per 的检定（对于 per 对抗，认为这位战斗修士投出了 01）。

奖励天赋：太空狼人物开局获得，强化五感（嗅觉）天赋。

限制：太空野狼不可以选择死亡守望的药剂师职业。

[黑暗视觉/Dark Sight：拥有此特性的生物，在完全黑暗区域也能正常视物，而且从来不因在昏暗或无光的区域战斗，受到惩罚。  
强化五感/Heightened Senses：某种感官检定+10]

2.25 风暴守卫

风暴守卫看重武器的强度，并在帝国的边界之外，与某些最危险的野兽战斗了几个世纪。

风暴守卫星际战士获得以下优势：S+5，W+2，和“雷霆呼唤”个人模式能力。

雷霆之吼

要求等级：1

效果：风暴守卫星际战士经常选择用单人作战，和挑战死亡证明自己的荣誉与勇气。每次战斗中以一个自由动作，风暴守卫修会的战斗修士，可以对任何同时能看到和听到他的单个敌人（虽然它不需要明白他的语言）发出雷霆之吼。只要这位战斗修士不进行格斗攻击目标，或移动到与目标进行格斗位置，以外的任何动作，且他的盟友都未攻击这个目标，他对其获得 WS 检定+10。进而，只要这位战斗修士与目标进行格斗，其攻击这位风暴守卫以外的任何人承受 -10，并且必须通过一个挑战（+0）敏捷检定才能脱离。他的能力持续到目标死亡或从战斗中撤出（即其撤退而战斗结束），或者这位战斗修士撤出战斗。

【脱离：人物摆脱格斗战斗，并进行部分移动。与人物交战的对手不获得自由攻击】

升级：在 3 级或更高级时，这位战斗修士的决斗能力，可以让他重投对抗其雷霆之吼目标的格挡和闪避检定。

在 5 级或更高级时，目标攻击风暴守卫以外任何人的惩罚增加到-20，而脱离的敏捷检定变为非常困难（-20）。

在 7 级或更高级时，他可以向数量最多为他等级的敌人，发起雷霆之吼。

起始装备：风暴守卫星际战士可以用 Sacris 大刀（Sacris Claymore）代替他的战斗匕首

描述：双手武器

名称	类型	伤害	破甲	特殊	重量	征用点	声望
Sacris 大刀	格斗	2d10+2R	2	笨重	2	3	——

2.26 极限战士

极限战士星际战士获得以下优势：

扮演者选择的两种属性+5，和“宠儿”个人模式能力。

宠儿

要求等级：1

效果：在单人模式中，一位极限战士修会的战斗修士，与其他星际战士或帝国武装部队（例如帝国卫队，帝国海军，等等）交涉时，可以重投任何 fel 检定。

而且，他们强大的领导能力意味着，如果他是队长，此战斗修士为杀戮小队带来+1 凝聚力。这项对于凝聚力的奖励，在这位战斗修士不处于个人模式时依然有效。

升级：在 3 级或更高级时，每次战斗这位战斗修士自动通过一次，指挥 command 技能检定。

在 5 级或更高级时，所有与这位战斗修士交涉的帝国兵力和特工在“部署”时难度减一级。

（部署，见原文 276，涉及到吸引力，命令，欺诈，恐吓，四项技能。简单说就是与己方 NPC 互动难度-10）

在 7 级或更高级时，这位战斗修士对他杀戮小队的凝聚力+2，而非+1。

第三步 选择职业【译注：在第二章详细介绍】

职业	描述	限制
死亡守望药剂师	医学专家和治疗者	太空野狼
死亡守望突击战士	勇猛的白刃斗士	
死亡守望毁灭者战士	重武器大师	黑色圣堂
死亡守望智库	强大的战斗灵能者	黑色圣堂
死亡守望战术战士	全面的战士和领导者	
死亡守望技术军士	仿生强化的机械之主	



第四步 移动、命运、承伤和经验点

一旦决定好你的职业，下一步是在人物表上记录你人物的移动，命运点，承伤。最后，在进行下一步之前，将 1000 起始经验花费在第二章：特长，所适用等级的升级上。

承伤

承伤是任何人物至关重要的一部分，并代表着遭受严重伤害前他能承受多少伤害。要决定你人物的承伤，投 1d5 再加 18 求和。总数就是你人物起始的承伤。

例如

Steve 的人物是 Storn，一名太空野狼。要决定 Storn 的起始承伤，Steve 投 1d5 并得到 3。把这个数字加上 18，Storn 有了 21 (3+18) 起始承伤。

命运点

星际战士是命中注定执行皇帝任务的独特个体。命运代表着让这位星际战士离开其修会其他战斗兄弟的特殊使命。投 1d10 对照表 1-2：，命运点来决定你人物的起始命运点数。

表 1-2: 命运点

骰点结果	命运点
1-7	3 命运点
8-9	4 命运点
10	5 命运点

移动

人物可以以四种速度之一移动：部分动作，完整动作，冲锋，奔跑。人物能在他回合移动的米数，取决于敏捷加值 (AB)。特性和天赋能够改变某些或所有移动速度。更多关于移动模式的细节，见原文 205 页。注意，星际战士的动力甲增强他正常的敏捷加值 (AB)，在计算移动速度时+1。

表 1-3： 每轮移动米数

AB	部分动作	完整动作	冲锋	奔跑
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

起始经验

所有死亡守望人物以 12000xp 开始游戏。此起始经验被当做已经花费在他现有的能力上。你不用真的花费这些经验；其代表你人物之前就存在的属性，技能和其他能力。这些起始 xp 是把死亡守望人物带入战锤 40000 角色扮演游戏的基础，就像 DH 和浪人行商，反之亦然。

起始人物还会有额外 1000xp，它们可以被花费在增加人物属性，获得或加强技能，获得新的天赋，等等之上。第二章：特长详述了这些增强的花费，被称作升级，同时可以进行哪些升级基于你的特长——你可以把 1000xp 花费在修会升级，第一级通用星际战士升级，和第一级职业上。因为你的人物刚刚加入死亡守望，你不可以把起始 xp 花费在死亡守望升级上。确定记录好你花费了多少 xp，因为花费的 xp 决定了你人物职业的等级。你花费完起始的 1000xp 时，你人物的总 xp 应该等于 13000，其余的 xp 被你剩下了（如果你选择了少于 1000xp 的升级）。

险恶的任务

起始的 1000xp 代表你的星际战士，作为其修会经验丰富的战斗修士，被派遣到死亡守望。从死亡守望艰难的任务中活下来并不容易，但面对并克服挑战，星际战士将获得声望和荣誉作为奖励。如果你 GM 跑的，是给更多经验人物准备的战役，他可以决定赋予你人物额外起始经验点和装备。如果是这种情况，就像你通过游戏赚得的那样，花掉这些 xp 就好。第二章：职业详细的描述了这一过程。

## 第五步 起始装备

任何阿斯塔特修士都不会宣称，他真需要能量刃或酸液填充的子弹才能击败皇帝的敌人。然而，一定基础装备对于死亡守望的职责有着至关重要的意义。动力甲，是战斗修士不用申请就能获得的基本个人装备。他的动力甲和大部分武器是从其修会带来的，而死亡守望保证他得到标准手雷和爆矢子弹补给。这些物品的更多细节，见第五章：军械库。

- 所有标准个人装备：阿斯塔特动力甲，阿斯塔特爆弹手枪，3 阿斯塔特破片手雷，3 阿斯塔特克拉肯手雷，阿斯塔特战斗匕首，修复粘合剂，一枚修会陷印。
- 死亡守望药剂师标准装备：带分弹器的阿斯塔特爆弹枪，加速器和医疗设备。
- 死亡守望突击战士标准装备：阿斯塔特链锯剑，阿斯塔特跳包
- 死亡守望毁灭者战士标准装备：带弹药供给背包的阿斯塔特重爆弹
- 死亡守望智库标准装备：带分弹器的阿斯塔特爆弹枪，能量武器
- 死亡守望战术战士标准装备：带分弹器的阿斯塔特爆弹枪，每次任务一夹特殊弹药（不花费每夹 25 资源点）。注意你必须符合申请这种弹药的声望。
- 死亡守望技术军士标准装备：带分弹器的阿斯塔特爆弹枪，阿斯塔特伺服臂（作为其动力甲的一部分），以及一种普通品质的神经反馈设备（创建人物时选择）。进一步安装仿生强化的规则见神经反馈设备部分。

## 第六步 让人物活起来

### 高度和重量

身穿动力甲时，一个未武装的星际战士一般身高超过 2.1 米，重量在 500-1000kg 之间。你个性化自己的星际战士时，应该决定他更高还是更矮，更轻还是更重。一般来说，星际战士的高度或重量罕有很大变化——然而，你的人物，可以是少数非同寻常的例外！

### 动力甲历史【译注：相当于 DH 的预言】

一旦决定了自己的过去，你就能进行到下一步：决定你动力甲独特的奇闻异事——一件加强星际战士已然强大的肌肉和感官的古老铠甲。对于星际战士，他的动力甲是一件拥有其自身历史和传说的神圣装备。大部分动力甲是非常古老的，并且在其现任拥有者之前被无数人穿着过，而这类铠甲的战魂总是拥有令其卓尔不群的独特属性。

要决定你动力甲的历史或奇闻，投 162 页表 5-12：动力甲历史和奇闻

## 动力甲历史

每套动力甲都是独特的，在不同的战斗中被穿着过，而且总是由其它套装残余部分组成，伴随着它们自身的服役记录。

动力甲的机魂随着时间变化，发展出它们自己的个性并不意外。

投 1d10 选择动力甲历史表以决定套装的属性。投点的结果可以按人物的选择加或减一（投 1 可以将结果改为 2 或 10，而投 10 可以将结果改为 9 或 1）

表 5-12: 动力甲历史

投点 结果

**1** 不在敌人面前畏缩：此套铠甲过度的保留了荣誉印记，描绘着古代纹章，装点着肩带，盔饰以及装饰性旗帜。穿着者鹤立鸡群，总是鄙视掩护或潜伏。这件铠甲似乎总会破坏任何耍滑头的企图，并对**潜行**(Silent Move)和**躲藏**(Concealment)-20（在标准动力甲的基础上），而且恰好在做出错误动作的同时呼呼作响，排气或叮了当啷。然而，它还提供了**命令**（Command）检定+10 奖励，来源于穿戴者投射出的滔滔不绝权威与自信。

**2** 无人能逃脱皇帝的愤怒：结合了一种稀有而珍贵的目标杀伤探测机魂，此铠甲持续扫描目标，探测距离、风向、海拔，同时为之后的瞄准读取被动记录生物信号。它对穿戴者的瞄准和射击速度进行几乎感觉不到调整，有时甚至预感穿戴者的移动。很多战士被此类反常行为分心，但最终都学会与他们第二层皮肤的意图合二为一。此明显优势给予穿戴者 **BS+5** 奖励。然而，此铠甲对未预料到的事件反应迟钝，就好像它不喜欢自己精确的计算被推翻。穿戴者在格斗中，承受**闪避**(Dodge)-10 惩罚。

**3** 你的手臂是亵渎者的灾祸：此铠甲的机魂因其长年与非常强大的对手战斗而荣耀。它为了在荣誉的近战中给人类之敌带来毁灭这唯一目标，被无数次强化。穿戴者声称它知道在什么时候以及如何攻击，并如在战斗中信赖其他兄弟般自然而然的信赖它。这样的套装给予穿戴者 **WS+5**。然而，它的远距离瞄准系统是困难而喜怒无常的。戴上此套装的头盔时，**BS** 检定承受-5 惩罚。

**4** 死又何憾：某些战士天生注定死亡。此铠甲就是这种形式的缩影，而且虽然它是相对近期制造的，无数的敌人学会了恐惧它的外形。战士越长时间穿戴此铠甲，二者越会成为一体。随着时间流逝，迅捷的终结人类之敌如呼吸般轻松。穿戴者造成的**致命伤+2**，并在成功击中一个群体时，**增加对群体首领的伤害 1 点**。

**5 怒如闪电：**死亡天使的反应速度远超过任何普通人类能及的。当阿斯塔特动力甲设法不去妨碍一位战斗修士的天生速度时，此套装对其大幅增强并将其最大化。此铠甲的活性铰接关节装置给予更灵敏的重量调节，而肌肉反射自动读取器将哪怕是最小的动作转化为动力援助。这些系统给予穿戴者**敏捷奖励+5，以及先攻投点+1**。

**6 传奇般的强壮：**阿斯塔特修士天生的体格强壮已是传说中的事物，其被动力甲进一步强化。然而，此套装，让穿戴者强大无比。此铠甲创造了从被困住的同伴头上抬起燃烧载具，以及此战斗修士独自支撑起坍塌建筑物的传说。在动力甲给予的普通奖励基础上，穿戴者得到**力量额外+10 奖励**。此动力甲的力量奖励在超自然力量结算后增加。

**7 恐惧是他们的朋友：**虽然所有动力甲套装至少说是骇人的，此套装似乎投射出一种威胁和暴力的气氛。它的动力核心时不时的发出被误认为野兽咆哮的哼声。在战斗中，这变成残忍的吼叫并让敌人面对它时腿软。做了无数次让这种现象消音的尝试，但机械神甫到目前为止还不能安抚这种暴脾气的机械。很多穿戴者通过添加圣骨匣镶嵌和诅咒经文强化此效果，大幅度增强对他们敌人软弱灵魂造成的冲击力。穿戴者对任何与其格斗的敌人获得**恐惧（1）特性**（或者增加他的恐惧 1 级，如果他已经拥有的话）。

**8 身先士卒：**所有人都需要领导者，而所有领导者都需要被看见和听见。阿斯塔特的领导者身先士卒是常见的，而这类战士拥有在在数个世纪的战斗中穿戴此铠甲的荣誉。它的通讯扩音器如雷鸣一般，而它闪耀的纹章似乎在战场上发光。真是值得观看的景象，勇者在战场上穿戴这件圣物的雕像被树立在一百个世界上，并见证了这胜利的一天。对你小队的**总凝聚力点+1**（此奖励可以和其它拥有同样历史的铠甲叠加）。

**9 死从远至：**为了在大型围攻战中服役，此铠甲已适应了运用重武器的艰巨任务。无论是连续使用重爆弹朝目标开火的持续冲击力，还是承受发射等离子炮猛烈后果所需的纯粹力量，此铠甲从不在压力下失败。穿戴此铠甲时，穿戴者**移动并半自动或全自动射击**（见原文 239 和 242 页）**手枪或基础级武器不受惩罚**（译注：移动，全自动射击手枪或基础武器无 bs+20 并承受 10%惩罚）。

**10 忘记意味着原谅。从不忘记：**每位此铠甲的穿戴者都在上面篆刻了一个，对以某种方式冒犯皇帝之人复仇的誓言。某些篆刻只是诅咒一个名字，而某些宣判一整个异形种族或星球的人口。每个继任穿戴者把它当作向冒犯者实现皇帝复仇的荣耀之事，并将尽其所能纠乱反正当作其庄严的任务。一旦冒犯者被惩处，其名字就成为余者的前车之鉴。获得**宿敌**（选择一个）天赋。

【宿敌/Hatred：一个过去得罪过人物的群体，组织或种族，助长了他的敌意。与这个群体近距离作战时，人物获得所有格斗技能+10 奖励。】

## 第七步 扮演死亡守望【译注：别眼晕，以下已内容记录在大部分版本人物卡里】

起始技能：警觉，暗号（修会符文），攀爬，闪避，常识（阿斯塔特修会、帝国、战争），躲藏，驾驶（地面载具），  
恐吓，阅读，导航（地面），学术知识（阿斯塔特圣典），潜行，读写（高哥特语，低哥特语），战术（选择一项），  
追迹

[译注：玩过 DH 的都知道，没玩过的也没关系，基本都是字面意义上的技能]

起始天赋：双巧手，阿斯塔特武器训练，稳健肌肉[可无支撑进行重武器半自动连射或全自动连射，他也不因无支撑承受-30 惩罚]，

强化五感（听觉、视觉[+10]），致命一击[进行全力攻击动作（攻击动作，ws+20，攻击者本回合无法闪避格挡）时，星际战士可以

花费一个命运点，那回合对他的格斗攻击可以格挡或闪避。]，悍不畏死[重投避免压制或从压制中恢复的意志检定]，及时备战，抵

抗（灵能），皮糙肉厚[致命伤减半]，徒手大师[人物的徒手战斗攻击造成 1d10+SB 冲击伤害，而且这些攻击不再有原始属性]

起始特性：超自然力量（x2），超自然坚韧（x2）

死亡守望催眠训练：常识（死亡守望），禁忌知识（异形）

植入效果【译注：星际战士的各种手术，未列出已经体现在天赋和特性中的植入】

**拉瑞曼器官**：不承受失血，得到皮糙肉厚天赋，到但被亚空间属性武器攻击依旧如常承受失血。

**僵直结**：基于感官的检定（例如警觉）不受长时间未睡眠的惩罚

**预制胃**：对抗代谢毒素的 T（坚韧）检定+20

**生食器官**：星际战士消化敌人身体的一部分可以获得一定信息，由 GM 决定。他还可以暂时获得自己没有的技能或技能组。由 GM 指定，取决于敌人拥有的技能。星际战士可以拥有它们，作为未受训的基础技能或技能组，IB（智力加值）小时。

**多肺**：星际战士可以重投失败的溺水或窒息 T（坚韧）检定。而且对抗毒气效果的 T（坚韧）检定+30，并能重投失败结果。星际战士还可以通过多肺在水下呼吸。

**SUS 脑膜**：冥想 1d 5 轮，自愿进入一种停滞状态。被致命伤击昏也会自动激活。星际战士的伤势不会恶化或治愈。

只有通过化学治疗，自我暗示技巧，和一次非常困难（-20）的医疗检定才能成功唤醒

**卵石肾脏**：可以重投任意失败的淬毒或毒药 T（坚韧）检定，包括淬毒属性武器。

**神经舌：**通过挑战（+0）的警觉 awareness 检定，可以用品尝方式探测出任何淬毒和毒素。通过困难（-20）的警觉检定，可以用嗅觉探测出任何淬毒和毒素。星际战士拥有追迹 tracking 基础技能，还可以对他品尝过的对手，获得追迹 tracking 检定+10 的奖励（由 GM 决定）。

**免疫调节蛋白：**星际战士可以重投由于极度气温导致的失败 T（坚韧）检定。

**贝彻腺：**星际战士可以向他的敌人啐酸液。这个动作作为一件射击武器(距离: 3 米; 伤害: 1d 5; 破甲: 4; 淬毒)。如果星际战士的 BS（射击）检定获得 3 个或以上的成功度，他还能致盲敌人 1d 5 轮。取决于 GM，星际战士几乎可以缓慢蚀穿任何无生命物质，速度由 GM 决定（一个例子：蚀穿铁栅栏大约是 4kg 每分钟）。

**基因种子：**回收基因种子需要过困难（-10）医疗检定，如果没有医疗器械要过艰巨（-40）医疗检定，并增加 2 轮所需时间。取出基因种子要 1 轮，医疗检定的每点失败度增加 1 轮。放弃基因种子，GM 可要求通过 WP（意志）检定。

**黑壳甲：**体型巨大，但敌人命中没有奖励。

# 第二章职业

创建你人物的过程中决定其职业。选择人物的源修会（见原文 26 页）后，选择此章节中一种职业。但是，要注意某些星际战士修会（特别是黑色圣堂和太空野狼）的选择有所限制，无法选择某些职业。

## 职业内容

每种职业都包括下列内容：

1 描述

2 等级表

每种职业被划分为数个等级。这张表告诉你达到一定等级，所需经历的过程【译注：升级所需 XP】

3 属性升级表

每种职业都允许你提升自己人物的原始能力，或者属性。取决于职业的特质，某些属性比其它的更难提升。这张表列出了每一种你能选择的属性升级。【译注：XP 买 9 种属性】

4 等级提升表

对于每一级职业，你都能找到一张显示人物可以学习新能力的表，以及要学会它们你必须做什么。【译注：XP 买技能天赋】

## 人物升级

你可以用三种方式，对自己的人物进行提升：

- 属性升级：提升你的原始能力。
- 等级提升：开启新的训练选项。
- 技能或天赋升级：学会新技能或天赋，或者改进已存在的技能和天赋。

除了列在你职业等级中的升级选项，有些时候 GM 会允许你进行“精英升级”。更多见原文 59 页。

### 属性升级

属性升级是对你人物原始能力的提升。购买属性升级时，在你的人物卡上+5 属性。

属性升级分为四个阶段。如下：

- 初级：发挥你的潜能
- 中等：你能力的明显改进
- 熟练：积极专注的提升你的能力
- 专家：你天生能力的上限

死亡守望战术战士升级表

属性	初级	中等	熟练	专家
意志	200xp	500xp	1000xp	1500xp

如你所见，死亡守望战术战士的意志，第一次+5 消耗 200xp；下一次+5（中等阶段）消耗 500xp；进一步提升（熟练阶段）消耗 1000xp，而最终提升（专家阶段）消耗 1500xp。

属性升级的消耗是合计的。因此，+10 你不能只花费 500xp。而是，为初级升级花费 200xp，然后为中等升级花费 500xp。

## 等级

等级是衡量你经验和能力的通用标准。它代表了人物能力，随着其地位和能为成长的过程。等级由你人物花费的经验点总数决定。每一级升级表，由你可以用 XP 购买的，技能和天赋组成。



你可以购买目前等级，或已超过等级，升级表中的升级内容。

随着等级提升，你可以选择更多的升级表，因此，对于个性化人物有了更多选项。

随着属性提高，起始时很容易获得等级，但会变得越来越难。

等级提升

通过花费 XP，人物自动升级。一旦花费的总经验数，达到需要的值，人物等级提升。注意，升级总是在选择升级选项后发生。死亡守望所有职业，升级需要相同的经验值。升级所需 XP 列于原文 58 页，表 2-2。

表 2-2: 等级

1	13,000–16,999
2	17,000–20,999
3	21,000–24,999
4	25,000–29,999
5	30,000–34,999
6	35,000–39,999
7	40,000–44,999
8	45,000–49,999

技能和天赋升级

技能升级教会你新技能，或改进已有技能，让其更有效率。天赋升级赋予你诀窍或天资。

取决于你的职业，某些技能和天赋比其它的更容易学会。例如，一个学者智库，学会一条禁忌知识所花费的经验点，远比死亡守望毁灭者战士要少得多。各种各样的技能和天赋，让你能如愿个性化自己的人物。

注意死亡守望人物，可以从四种不同方向进行选择。死亡守望星际战士可以从，与其等级相应的，源修会升级表，死亡守望升级表，通用星际战士升级表，以及职业升级表中，选择升级内容。从修会等级表中进行选择，没有等级要求。

[译注：无论那种职业和修会，都可以购买 2.1 通用升级和 2.2 死亡守望升级(1 级时不可以)。为了方便和原文表格对照没有打乱顺序，但是建议，先看 2.4 职业升级和 2.3 修会升级，内容更核心一些。后面标有 DW 字样的技能和天赋，是 DH 核心规则中没有的]

先决条件

如果看一下每一级的升级表，你会发现，其中某些，要求具备一定的天赋或属性。获得此类升级前，必须符合列出的所有前提条件。如果对某种前提条件有所疑问，询问你的 GM。他有权判断或改变前提条件。

购买升级内容

- 购买升级内容简单。只要仔细阅读升级表，并选择你想购买的，遵循以下步骤：
- 询问 GM 确保你想要的升级可行（为了战役需要，GM 可以限制一定技能和天赋，或者提供更好的选择）。
  - 从目前未花费的经验池中，扣除升级的消耗。
  - 在你人物卡的升级区，写下升级内容。
  - 进行属性，技能，天赋或者特性的更改。
  - 最终，把新花费的 XP 加到任务卡已花费 XP 总数上。

随着执行任务，作为良好角色扮演，完成任务目标，以及提出好主意的奖励，你会赚得更多 XP。这些奖励让你能为人物购买更多升级内容。

某些天赋升级名字后有倍数（X2，X3，以此类推）。有倍数的升级内容可以在这一级多次选择，最多的次数等于倍数。但是，此规则不适用于特性【Traits】。因为，特性的倍数通常表明此特性，是一种超自然属性（细节见原文 136 页）。

决定如何升级你的人物

想好如何选择升级内容，最初会让人气馁。属性升级虽然昂贵，但对人物能力有较大范围影响。同时，技能和天赋相对便宜，并带来更多选择。你要决定是要集中于改进自己的核心能力，专心于技能和天赋，还是在两种战术中达到平衡。

凭着成功完成任务和良好的角色扮演，每一幕你预计可以获得获得 750Xp。计划升级时，你可能发现难以量化，需要多长时间才能获得某种程度的进步。例如，熟练格斗技能升级消耗 1000XP，大致两个章节才能获得。同时，一个消耗 500XP 的新天赋只要一章之后就能获得。如果被卡住了，或者仅是不确定哪种升级方式对你的人物更好，找 GM 帮助你。

精英升级

（略）【译注：大致是 GM 设计一段冒险或在剧情中经过几次考验，或过往历史，赋予 PC 技能，天赋，特性等】

创建你自己的职业（略）

2.1 通用星际战士升级

1 级通用星际战士升级

中文	英文	消耗	类型	先决条件
警觉	Awareness	200	技能	—
狂饮	Carouse	200	技能	—
暗号 (修会符文)	Ciphers (Chapter Runes)	200	技能	—
攀爬	Climb	400	技能	—
躲藏	Concealment	800	技能	—
闪避	Dodge	300	技能	—
驾驶 (任意)	Drive (any)	600	技能	—
恐吓	Intimidate	400	技能	—
阅读	Literacy	200	技能	—
常识(阿斯塔特修会)	Lore: Common (Adeptus Astartes)	400	技能	—
常识(帝国)	Lore: Common (Imperium)	400	技能	—
常识 (战争)	Lore: Common (War)	400	技能	—
导航(地面)	Navigation (Surface)	400	技能	—
搜索	Search	400	技能	—
潜行	Silent Move	300	技能	—
听说语言 (任意)	Speak Language (any)	200	技能	—
生存	Survival	300	技能	—
游泳	Swim	200	技能	—
技术应用	Tech-Use	800	技能	—
生计(任意)	Trade (any)	600	技能	—
阿斯塔特武器专精	Astartes Weapon Specialisation	1500	天赋	阿斯塔特武器训练 Talent Astartes Weapon Training
专属战争装备(dw)	Signature Wargear	500	天赋	—
健壮体格 (x2)	Sound Constitution	500	天赋	—

2 级通用星际战士升级

中文	英文	消耗	类型	先决条件
警觉 +10	Awareness +10	300	技能	警觉 Awareness
狂饮 +10	Carouse +10	200	技能	狂饮 Carouse
吸引力	Charm	800	技能	攀爬 Climb
攀爬 +10	Climb +10	400	技能	—
指挥	Command	300	技能	—
欺诈	Deceive	400	技能	—
爆破	Demolition	400	技能	—
赌博	Gamble	200	技能	—
搜集信息	Inquiry	800	技能	—
阅读 +10	Literacy +10	200	技能	阅读 Literacy
逻辑	Logic	400	技能	—
常识 (帝国卫队)	Lore: Common (Imperial Guard)	200	技能	—
常识 (帝国海军)	Lore: Common (Imperial Navy)	200	技能	—
察言观色	Scrutiny	400	技能	—
听说语言 (任意) +10	Speak Language (any) +10	200	技能	听说语言 (相同技能组) Speak Language (same Skill group)
生存+10	Survival +10	400	技能	生存 Survival
游泳 +10	Swim +10	200	技能	游泳 Swim
追迹	Tracking	400	技能	—
生计 (任意) +10	Trade (any) +10	400	技能	生计 (相同技能组) Trade (same Skill group)
驯兽	Wrangling	200	技能	—
气势威严	Air of Authority	1000	天赋	Fel 30
通晓语言[dw]	Polyglot	500	天赋	Int 40, Fel 30
抵抗 (毒素)	Resistance (Poisons)	500	天赋	—
专属战争装备(大师级)	Signature Wargear (Master)	1000	天赋	专属战争装备 (同一装备) Talent Signature Wargear (same item)
健壮体格 (x2)	Sound Constitution	1000	天赋	
完整回忆	Total Recall	500	天赋	Int 30

【以此类推，后面的升级表从简】

3 级 通用星际战士升级

升级	消耗	类型	先决条件
警觉 +20	800	技能	警觉 +10
狂饮 +20	200	技能	狂饮 +10
暗号 (修会符文) +10	200	技能	暗号 (修会符文)
攀爬 +20	400	技能	攀爬 +10
躲藏 +10	800	技能	躲藏
柔术	800	技能	
驾驶 (任意) +10	800	技能	驾驶 (相同技能组)
估价	400	技能	
审讯	400	技能	
恐吓 +10	400	技能	恐吓
阅读 +20	200	技能	阅读 +10
常识 (阿斯塔特修会) +10	400	技能	常识 (阿斯塔特修会)
常识 (国教)	200	技能	

常识 (帝国卫队) +10	200	技能	尝试 (帝国卫队)
常识 (帝国海军) +10	200	技能	常识 (帝国海军)
常识 (帝国) +10	400	技能	常识 (帝国)
常识 (技术)	200	技能	
常识 (战争) +10	400	技能	常识 (战争)
禁忌知识 (阿斯塔特修会)	400	技能	
表演 (任意)	400	技能	
航行 (任意)	800	技能	
搜索 +10	400	技能	搜索
入侵	800	技能	
潜行 +10	800	技能	潜行
听说语言 (任意) +20	200	技能	听说语言 (相同技能组) +10
游泳 +20	200	技能	游泳 +10
战术 (任意)	400	技能	
生计 (任意) +20	400	技能	生计 (同类) +10
无辜人格	500	天赋	
快速反应	500	天赋	Ag 40
快速填装	300	天赋	

4 级 通用星际战士升级

升级	消耗	类型	先决条件
吸引力+10	800	技能	吸引力
指挥 +10	500	技能	指挥
欺诈 +10	400	技能	欺诈
爆破 +10	400	技能	爆破
赌博 +10	200	技能	赌博
搜集信息 +10	800	技能	搜集信息
逻辑 +10	400	技能	逻辑
常识 (国教) +10	200	技能	常识 (国教)
常识 (帝国卫队) +20	200	技能	尝试 (帝国卫队) +10
常识 (帝国海军) +20	200	技能	常识 (帝国海军) +10
常识 (技术) +10	200	技能	常识 (技术)
表演 (任意) +10	400	技能	表演 (相同技能组)
察言观色 +10	400	技能	察言观色
跟踪	400	技能	
生存+20	800	技能	生存+10
军纪严明	1,000	天赋	WP 30, 指挥
铁头	500	天赋	T 40
飞跑	600	天赋	

5 级 通用星际战士升级

升级	消耗	类型	先决条件
躲藏 +20	800	技能	躲藏 +10
暗号 (修会符文) +20	200	技能	暗号 (修会符文) +10
闪避 +10	500	技能	闪避
驾驶 (任意) +20	800	技能	驾驶 (相同技能组) +10
估价 +10	400	技能	估价
恐吓 +20	400	技能	恐吓 +10

导航 (星际)	400	技能	
常识 (阿斯塔特修会) +20	400	技能	常识 (阿斯塔特修会) +10
常识 (国教) +20	200	技能	常识 (国教) +10
常识 (帝国) +20	400	技能	常识 (帝国) +10
常识 (技术) +20	200	技能	常识 (技术) +10
常识 (战争) +20	400	技能	常识 (战争) +10
学术知识 (任意)	800	技能	
表演 (任意) +20	400	技能	表演 (相同技能组) +10
航行 (任意) +10	800	技能	航行 (相同技能组)
搜索 +20	400	技能	搜索 +10
入侵 +10	800	技能	入侵
潜行 +20	800	技能	潜行 +10
追迹 +10	400	技能	追迹
驯兽+10	200	技能	驯兽
呼唤复仇[dw]	1,000	天赋	Fel 40
双人战队	500	天赋	
坚韧体魄	1,000	天赋	T 40
拟声高手	500	天赋	
平等待遇(阿斯塔特修会)	500	天赋	Fel 30
专属战争装备	500	天赋	
健壮体格 (x2)	1,000	天赋	

6 级 通用星际战士升级

升级	消耗	类型	先决条件
吸引力+20	800	技能	吸引力+10
指挥 +20	800	技能	指挥 +10
欺诈 +20	400	技能	欺诈 +10
爆破 +20	400	技能	爆破 +10
赌博 +20	200	技能	赌博 +10
搜集信息 +20	800	技能	搜集信息 +10
逻辑 +20	400	技能	逻辑 +10
导航 (地面) +10	400	技能	导航 (地面)
察言观色 +20	400	技能	察言观色 +10
有口皆碑 (阿斯塔特修会)	500	天赋	Fel 50, 平等待遇(相同天赋组)
锤击[dw]	1,000	天赋	
死战到底[dw]	500	天赋	悍不畏死
谨小慎微	500	天赋	
健壮体格	1,000	天赋	
不屈不挠[dw]	1,500	天赋	Fel 30
远古智慧[dw]	1,000	天赋	Int 40

7 级 通用星际战士升级

升级	消耗	类型	先决条件
化学应用	800	技能	
估价 +20	400	技能	估价 +10
审讯 +10	400	技能	审讯
禁忌知识 (阿斯塔特修会) +10	400	技能	禁忌知识 (阿斯塔特修会)

导航 (地面) +20	400	技能	导航 (地面) +10
航行 (任意) +20	800	技能	航行 (相同技能组) +10
入侵 +20	800	技能	入侵 +10
战术 (任意) +10	400	技能	战术 (相同技能组)
技术应用 +10	800	技能	技术应用
追迹+20	400	技能	追迹+10
驯兽+20	200	技能	驯兽+10
盲斗	800	天赋	Per 30
爆弹穿透[dw]	1,500	天赋	阿斯塔特武器训练
无所畏惧	1,000	天赋	
专属战争装备(英雄) (任意)	1,500	天赋	
健壮体格	1,000	天赋	

8 级 通用星际战士升级

升级	消耗	类型	先决条件
闪避 +20	600	技能	闪避 +10
审讯 +20	400	技能	审讯 +10
禁忌知识 (阿斯塔特修会) +20	400	技能	禁忌知识 (阿斯塔特修会) +10
医疗	800	技能	
战术 (任意) +20	800	技能	战术 (相同技能组) +10
出生入死	1,500	天赋	军纪严明
演说大师	1,000	天赋	Fel 30
健壮体格	1,000	天赋	

2.2 死亡守望升级

1 级死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
暗号 (异形标记)	200	技能	—
暗号 (死亡守望)	200	技能	—
暗号 (审判庭)	200	技能	—
常识 (死亡守望)	200	技能	—
常识 (杰里科)	400	技能	
禁忌知识 (异形)	400	技能	
审讯	400	技能	
手上功夫	400	技能	
异形猎手[dw]	1,000	天赋	
抵抗 (寒冷)	300	天赋	
抵抗 (炙热)	300	天赋	

2 级死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
暗号 (异形标记) +10	400	技能	暗号(异形标记)
暗号 (死亡守望) +10	200	技能	暗号 (死亡守望)
常识 (死亡守望) +10	200	技能	常识 (死亡守望)
常识 (杰里科) +10	400	技能	常识 (杰里科)
审讯 +10	400	技能	审讯

手上功夫 +10	400	技能	手上功夫
宿敌(欧克)	500	天赋	
宿敌(泰伦)	500	天赋	

3 级死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
暗号 (异形标记) +20	400	技能	暗号 (异形标记) +10
暗号 (死亡守望) +20	200	技能	暗号 (死亡守望) +10
常识 (死亡守望) +20	200	技能	常识 (死亡守望) +10
常识 (杰里科) +20	400	技能	常识 (杰里科) +10
审讯 +20	400	技能	审讯 +10
手上功夫 +20	400	技能	手上功夫 +10
特种武器训练 (任意)	500	天赋	
宿敌(灵族)	500	天赋	
宿敌(钛)	500	天赋	

4 级 死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
禁忌知识 (黑图书馆)	400	技能	
禁忌知识 (审判庭)	800	技能	
禁忌知识 (叛徒军团)	800	技能	
禁忌知识 (亚空间)	400	技能	
异端克星[dw]	1,000	天赋	

5 级 死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
禁忌知识 (审判庭) +10	800	技能	禁忌知识 (审判庭)
禁忌知识 (亚空间) +10	400	技能	禁忌知识 (亚空间)
禁忌知识 (异形) +10	400	技能	禁忌知识 (异形)
平等待遇(审判庭)	1,000	天赋	Fel 30
恶魔杀手[dw]	1,000	天赋	

6 级 死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
禁忌知识 (黑图书馆) +10	400	技能	禁忌知识 (黑图书馆)
禁忌知识 (审判庭) +20	800	技能	禁忌知识 (审判庭) +10
禁忌知识 (叛徒军团) +10	800	技能	禁忌知识 (叛徒军团)
禁忌知识 (亚空间) +20	400	技能	禁忌知识 (亚空间) +10
禁忌知识 (异形) +20	400	技能	禁忌知识 (异形) +10

7 级 死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
禁忌知识 (叛徒军团) +20	800	技能	禁忌知识 (叛徒军团) +10
健壮体格	1,000	天赋	
顽强意志	1,500	天赋	WP 30, 抵抗 (灵能)

8 级 死亡守望升级

升级	消耗	类型	先决条件
禁忌知识 (黑图书馆) +20	400	技能	禁忌知识 (黑图书馆) +10

有口皆碑 (审判庭)	1,500	天赋	Fel 50, 平等待遇(审判庭)
健壮体格 (x2)	1,000	天赋	

2.3 修会升级

2.31 黑色圣堂修会升级

升级	消耗	类型	先决条件
审讯	200	技能	—
审讯 +10	200	技能	审讯
审讯 +20	200	技能	审讯 +10
憎恶巫术 [dw]	800	天赋	阿斯塔特修会
无所畏惧	800	天赋	
宿敌(异端)	500	天赋	
宿敌(变种人)	500	天赋	
宿敌(灵能者)	500	天赋	
激励勇气[dw]	1,000	天赋	Fel 30
憎恶祷告	1,000	天赋	宿敌(任意)
无辜人格	500	天赋	
异端克星[dw]	500	天赋	

2.32 血天使 修会 升级

升级	消耗	类型	先决条件
特技	200	技能	
特技 +10	600	技能	特技
特技 +20	600	技能	特技 +10
杀手之击	500	天赋	Ag 40, 特技
战斗狂怒	400	天赋	狂暴
野蛮冲锋	600	天赋	
撕肉者	500	天赋	
狂热攻击	600	天赋	WS 35
狂暴	400	天赋	
宿敌(欧克)	500	天赋	
狂野灵魂	800	天赋	狂暴
恶魔杀手[dw]	1,000	天赋	
天赋异禀 (生计 [工匠])	500	天赋	
天赋异禀 (航行 [个人])	500	天赋	

2.33 黑暗天使 修会 升级

升级	消耗	类型	先决条件
审讯	200	技能	
审讯 +10	200	技能	审讯
审讯 +20	200	技能	审讯 +10
禁忌知识 (阿斯塔特修会)	200	技能	
禁忌知识 (阿斯塔特修会) +10	200	技能	禁忌知识 (阿斯塔特修会)
禁忌知识 (阿斯塔特修会) +20	200	技能	禁忌知识 (阿斯塔特修会) +10
禁忌知识 (审判庭)	400	技能	
禁忌知识 (审判庭) +10	400	技能	禁忌知识 (审判庭)
禁忌知识 (审判庭) +20	400	技能	禁忌知识 (审判庭) +10
禁忌知识 (叛徒军团)	400	技能	
禁忌知识 (叛徒军团) +10	400	技能	禁忌知识 (叛徒军团)



禁忌知识 (叛徒军团) +20	400	技能	禁忌知识 (叛徒军团) +10
宿敌(混沌星际战士)	500	天赋	
宿敌(变种人)	500	天赋	
谨小慎微	500	天赋	
天赋异禀 (导航)	500	天赋	
天赋异禀(驾驶 [地面车辆])	500	天赋	

2.34 太空野狼 修会 升级

升级	消耗	类型	先决条件
狂饮	200	技能	
狂饮 +10	200	技能	狂饮
狂饮 +20	200	技能	狂饮 +10
表演 (任意)	200	技能	
表演 (任意) +10	200	技能	表演 (相同技能组)
表演 (任意) +20	200	技能	表演 (相同技能组) +10
追迹	200	技能	
追迹 +10	200	技能	追迹
追迹 +20	200	技能	追迹 +10
驯兽	100	技能	
驯兽+10	100	技能	驯兽
驯兽+20	100	技能	驯兽+10
坚韧体魄	400	天赋	坚韧 40
宿敌(星际战士)	500	天赋	
强化五感 (味觉)	500	天赋	
天赋异禀(狂饮)	500	天赋	
天赋异禀 (追迹)	500	天赋	
远古智慧[dw]	1,500	天赋	Int 40

2.35 风暴守卫 修会 升级

升级	消耗	类型	先决条件
赌博	200	技能	
赌博 +10	200	技能	赌博
赌博 +20	200	技能	赌博 +10
追迹	400	技能	
追迹 +10	400	技能	追迹
追迹 +20	400	技能	追迹 +10
死战到底	800	天赋	WP 45
锤击	500	天赋	
坚定防御[dw]	800	天赋	
天赋异禀(驾驶 [地面车辆])	500	天赋	
雷霆冲锋	1,000	天赋	

2.36 极限战士修会 升级

升级	消耗	类型	先决条件
吸引力	400	技能	
吸引力+10	400	技能	吸引力
吸引力+20	400	技能	吸引力+10
指挥	400	技能	
指挥 +10	400	技能	指挥
指挥 +20	400	技能	指挥 +10

表演 (任意)	200	技能	
表演 (任意) +10	200	技能	表演 (相同技能组)
战术 (任意)	400	技能	
战术 (任意) +10	400	技能	战术 (相同技能组)
战术 (任意) +20	400	技能	战术 (相同技能组) +10
死战到底	800	天赋	WP 45
荣誉模范	800	天赋	—
有口皆碑 (任意)	800	天赋	交际 50, 平等待遇(相同技能组)
宿敌(泰伦)	500	天赋	—
平等待遇(任意)	500	天赋	Fel 30
天赋异禀 (指挥)	500	天赋	—

2.4 职业升级

2.41 死亡守望药剂师

起始技能  
死亡守望药剂师获得[医疗 \(Medicae\)](#) 技能  
特殊能力：选择下列之一

纯洁守护者  
拥有药剂师的杀戮小队减少所获得的堕落 2 点（最少获得 1 点），只要药剂师拿着他的医疗装置。

制造淬毒  
每日一次，药剂师可以制造一种淬毒，可以交给队友。药剂师需要敌人的组织样本。一旦使用淬毒，下次战斗杀戮小队全体拥有对抗某类敌人的淬毒特性（泰伦、钛，等等）。

强化治疗  
成功的急救医疗检定，额外恢复 1d 5 点承伤。

死亡守望 药剂师 属性 升级				
等级	初级	中等	熟练	专家
格斗技能	200	500	1,000	1,500
射击技能	500	1,000	1,500	2,000
力量	500	1,000	1,500	2,000
坚韧	500	1,000	1,500	2,000
敏捷	500	1,000	1,500	2,000
智力	200	500	1,000	1,500
感知	200	500	1,000	1,500
意志	500	1,000	1,500	2,000
交际	500	1,000	1,500	2,000

Rank 1 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
化学应用	400	技能	
审讯	200	技能	
医疗	400	技能	
自动止血	500	天赋	
坚韧体魄	500	天赋	T 40

抵抗 (寒冷)	500 天赋
抵抗 (炙热)	500 天赋
抵抗 (毒素)	500 天赋

Rank 2 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
化学应用 +10	400	技能	化学应用
审讯 +10	200	技能	审讯
学术知识 (野兽)	200	技能	
学术知识 (化学)	200	技能	
医疗 +10	400	技能	医疗

Rank 3 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
化学应用 +20	400	技能	化学应用 +10
审讯 +20	200	技能	审讯 +10
学术知识 (野兽) +10	200	技能	学术知识 (野兽)
学术知识 (化学) +10	200	技能	学术知识 (化学)
医疗 +20	600	技能	医疗 +10
技术-应用	500	技能	

Rank 4 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
学术知识 (野兽) +20	200	技能	学术知识 (野兽) +10
学术知识 (野兽) +20	200	技能	学术知识 (野兽) +10
禁忌知识 (变种人)	400	技能	
稳健一击	600	天赋	WS 30

Rank 5 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (变种人) +10	400	技能	禁忌知识 (变种人)
武器卸除	1,000	天赋	Ag 40
灌输知识[dw]	1,000	天赋	Int 40
铁头	300	天赋	T 40

Rank 6 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (变种人) +20	400	技能	禁忌知识 (变种人) +10
极限打击	400	天赋	WS 50
加速循环	800	天赋	自动止血
健壮体格	500	天赋	
迅捷攻击	500	天赋	WS 35

Rank 7 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
外科专家	800	天赋	医疗 +10
闪电攻击	800	天赋	迅捷攻击
健壮体格	1,000	天赋	

Rank 8 死亡守望 药剂师 升级

升级	花费	类型	先决条件
撕肉者[dw]	800	天赋	
精确打击	500	天赋	WS 40, 稳健一击
健壮体格	1,000	天赋	

2.42 死亡守望突击战士 (ASM)

起始技能  
死亡守望 突击战士获得 **航行(个人)Pilot (Personal)** 技能

特殊能力

死亡天使  
突击战士 获得 **迅捷攻击 Swift Attack** 天赋。【使用完整动作，人物可以进行两次格斗攻击】

并选择以下之一

天使之翼  
突击战士成功通过一次挑战（+0）航行(个人)检定，可以增加移动速率 20 米。当使用这项能力进行冲锋时，这位星际战士的任意格斗攻击增加 1d 5 点伤害。这项能力只在个人模式奏效。

愤怒俯冲  
向群体敌人冲锋时，这位突击战士在对该群体的首领进行一次成功的格斗攻击后，造成额外 1d10 伤害。这项能力只在小队模式奏效。

死亡守望 突击战士 属性 升级				
等级	初级	中等	熟练	专家
格斗技能	200	500	1,000	1,500
射击技能	750	1,500	2,000	5,000
力量	200	500	1,000	1,500
坚韧	500	1,000	1,500	2,000
敏捷	200	500	1,000	1,500
智力	750	1,500	2,000	5,000
感知	200	500	1,000	1,500
意志	750	1,500	2,000	5,000
交际	500	1,000	1,500	2,000

Rank 1 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
轻身坠	200	天赋	Ag 30
双人战队	200	天赋	
击昏	500	天赋	
双武器攻击(射击)	500	天赋	BS 35, Ag 35

双武器攻击(格斗) 500 天赋 WS 35, Ag 35

Rank 2 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
航行 (个人) +10	500	技能	航行 (个人)
猛力打击	600	天赋	S 40
闪电反射	500	天赋	
稳健一击	500	天赋	WS 30
闪电攻击	600	天赋	迅捷攻击

Rank 3 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
特技	400	技能	
航行 (个人) +20	500	技能	航行 (个人)
野蛮冲锋	700	天赋	
鲤鱼打挺	500	天赋	Ag 30
精确打击	700	天赋	WS 40, 稳健一击
健壮体格	1,000	天赋	
铜墙铁壁	700	天赋	Ag 35

Rank 4 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
反戈一击	600	天赋	WS 40
双重打击	500	天赋	Ag 40, 双武器攻击(格斗)
锤击	800	天赋	

Rank 5 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
特技 +10	400	技能	特技
杀手之击	500	天赋	Ag 40, 特技
死从天降[dw]	900	天赋	Fly (Jump Pack) 【译注：疑似原文错误，应该是航行（跳包）】
武器卸除	500	天赋	Ag 30
狂热攻击	500	天赋	WS 35

Rank 6 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
剑术大师	800	天赋	WS 30
棘手目标	600	天赋	Ag 40
灵活侧步	800	天赋	Ag 40, 闪避

Rank 7 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
特技 +20	400	技能	特技 +10
极限打击	400	天赋	WS 50

双重射击 600 天赋 Ag 40, 双武器攻击(射击)  
独立目标 800 天赋 BS 40

#### Rank 8 死亡守望 突击战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
格斗专家	500	天赋	WS 30
枪战能手	700	天赋	BS 40, 双武器攻击(射击)
奇异速度[dw]	1,000	天赋	WS 40, Ag 50
死亡旋风[dw][dw]	1,000	天赋	

### 2.43 死亡守望毁灭者战士 (DSM)

特殊能力:

选择以下之一

#### 坚定战士

毁灭者战士在掩体后使用重武器攻击时，他获得稳固 Sturdy 特性，以及所有射击技能检定获得+10 奖励。这种技能只在个人模式奏效。【稳固生物难以移动，并获得对抗擒抱检定，和击昏天赋+20 奖励。】

#### 无尽毁灭

使用重武器开火时，这位毁灭战士的每次命中对群体敌人首领造成 1 点额外伤害。如果使用爆炸属性武器，他对此群体敌人的首领造成 1d5 点额外伤害（在所有其它攻击结算之后）。这项能力只在小队模式奏效。

#### 死亡守望 毁灭者战士 属性 升级

等级	初级	中等	熟练	专家
格斗技能	750	1,500	2,000	5,000
射击技能	200	500	1,000	1,500
力量	200	500	1,000	1,500
坚韧	500	1,000	1,500	2,000
敏捷	750	1,500	2,000	5,000
智力	750	1,500	2,000	5,000
感知	200	500	1,000	1,500
意志	500	1,000	1,500	2,000
交际	500	1,000	1,500	2,000

#### Rank 1 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
净化之火	500	天赋	
特种武器训练 (任意)	500	天赋	
强力射击	500	天赋	BS 40
坚定防御[dw]	500	天赋	

#### Rank 2 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
战斗队列	600	天赋	Int 40
致命射击	500	天赋	BS 40

准确射击	500	天赋	BS 30
命硬	500	天赋	WP 40
铁头	500	天赋	T 40

### Rank 3 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
爆弹穿透	800	天赋	
移动射击	500	天赋	BS 40, Ag 40
健壮体格	1,000	天赋	
瞄准目标	500	天赋	BS 50

### Rank 4 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
神射手	500	天赋	BS 35
快速填装	500	天赋	
钢铁风暴	500	天赋	

### Rank 5 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
坚韧体魄	600	天赋	T 40
精准射击	600	天赋	BS 40, 准确射击
健壮体格	1,000	天赋	

### Rank 6 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
技术应用	500	技能	
快速反应	500	天赋	Ag 40
健壮体格	1,000	天赋	

### Rank 7 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
技术应用	+10 700	技能	技术应用
复仇之眼[dw]	1,000	天赋	BS 50
健壮体格 (x2)	1,000	天赋	

### Rank 8 死亡守望 毁灭者战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
技术应用	+20 800	技能	技术应用 +10
健壮体格	800	天赋	
迅捷攻击	700	天赋	WS 35

## 2.44 死亡守望智库

起始 技能

死亡守望智库获得灵能感知 Psyniscience 技能【人物能够使用此技能探测到恶魔的出现或消失，以及使用灵能】

特殊能力

战斗灵能者

智库以 3 级灵能和三个灵能开局，从下列选择三个：

名称	描述	页（原文）
激励勇气		
激励你的同志抵抗压制和恐惧。	190	
占卜		
阅读皇帝塔罗对未来的神圣提示	192	
看相		
感觉一个生物的灵气以预视他们的未来	193	
复仇者		
召唤一个燃烧的死亡化身焚化一片区域。	194	
铁臂		
你的手臂覆盖着一层灵能力场，你可以挡住敌人的攻击。	194	
短距离传心		
你可以心灵对心灵交流。	191	
惩击		
施放致命闪电轰击你的敌人	195	

死亡守望	智库	属性	升级	
等级	初级	中等	熟练	专家
格斗技能	200	500	1,000	1,500
射击技能	750	1,500	2,000	5,000
力量	500	1,000	1,500	2,000
坚韧	500	1,000	1,500	2,000
敏捷	750	1,500	2,000	5,000
智力	200	500	1,000	1,500
感知	200	500	1,000	1,500
意志	200	500	1,000	1,500
交际	750	1,500	2,000	5,000

Rank 1 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
专注	400	技能	
常识（任意）	400	技能	
禁忌知识（阿斯塔特修会）	200	技能	
禁忌知识（灵能者）	400	技能	
禁忌知识（亚空间）	400	技能	
学术知识（任意）	400	技能	
灵能感知	400	技能	
深思熟虑	600	天赋	Int 30
灵能（x2）	多种*	天赋	多种*
制裁仪式[dw]	400	天赋	灵能聚焦
亚空间感官[dw]	500	天赋	灵能聚焦, 灵能感知, Per 30
*见第 6 章：灵能			

Rank 2 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
专注 +10	400	技能	专注
禁忌知识（阿斯塔特修会）+10	200	技能	禁忌知识（阿斯塔特修会）



禁忌知识 (恶魔学)	400	技能	
禁忌知识 (灵能者) +10	400	技能	禁忌知识 (灵能者)
禁忌知识 (叛徒军团)	400	技能	
禁忌知识 (亚空间) +10	400	技能	禁忌知识 (亚空间)
学术知识 (任意) +10	400	技能	学术知识 (相同技能组)
灵能感知 +10	400	技能	灵能感知
灵能等级 4	500	天赋	灵能等级 3

灵能 多种\* 天赋 多种\*

\* 见第 6 章: 灵能

Rank 3 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
暗号 (任意)	400	技能	
专注 +20	400	技能	专注 +10
常识 (任意) +10	400	技能	常识 (相同技能组)
禁忌知识 (阿斯塔特修会) +20	200	技能	禁忌知识 (阿斯塔特修会) +10
禁忌知识 (恶魔学) +10	800	技能	禁忌知识 (恶魔学)
禁忌知识 (异端)	800	技能	
禁忌知识 (灵能者) +20	400	技能	禁忌知识 (灵能者) +10
禁忌知识 (叛徒军团) +10	400	技能	禁忌知识 (叛徒军团)
禁忌知识 (亚空间) +20	400	技能	禁忌知识 (亚空间) +10
学术知识 (任意) +20	400	技能	学术知识 (相同技能组) +10
灵能感知 +20	400	技能	灵能感知 +10
凝神静养	500	天赋	
灵能等级 5	500	天赋	灵能等级 4
迅捷攻击	700	天赋	WS 35
亚空间通道[dw]	800	天赋	

Rank 4 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (恶魔学) +20	800	技能	禁忌知识 (恶魔学) +10
禁忌知识 (异端) +10	800	技能	禁忌知识 (异端)
禁忌知识 (叛徒军团) +20	400	技能	禁忌知识 (叛徒军团) +10
战斗感官[dw]	1,000	天赋	Per 40
强化亚空间感官[dw]	1,500	天赋	亚空间感官
灌输知识	1,000	天赋	Int 40
闪电反射	1,000	天赋	
灵能等级 6	1,000	天赋	灵能等级 5
灵能	多种*	天赋	多种*
顽强意志	1,000	天赋	WP 30, 抵抗 (灵能)

\*见第 6 章: 灵能

Rank 5 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
暗号 (任意) +10	400	技能	暗号 (相同技能组)
常识 (任意) +20	400	技能	常识 +10 (相同技能组)
禁忌知识 (异端) +20	800	技能	禁忌知识 (异端) +10

灵能等级 7                      1200   天赋   灵能等级 6

## Rank 6 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
钢铁意志堡垒[dw]	1,000	天赋	灵能聚焦, 顽强意志, WP 40
恼人噪音	500	天赋	
灵能等级 8	1,500	天赋	灵能等级 7
灵能	多种*	天赋	多种*
灵活侧步	500	天赋	Ag 40, 闪避

\*见第 6 章: 灵能

## Rank 7 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
暗号 (任意) +20	400	技能	暗号 (相同技能组) +10
猛力打击	800	天赋	S 40
亚空间选民	800	天赋	WP 35
闪电攻击	800	天赋	迅捷攻击
灵能等级 9	2,000	天赋	灵能等级 8

## Rank 8 死亡守望 智库 升级

升级	花费	类型	先决条件
狂热攻击	800	天赋	WS 35
奇异速度[dw]	2,000	天赋	WS 40, Ag 50
灵能等级 10	2500	天赋	灵能等级 9
灵能	多种*	天赋	多种*

\*见第六章 6: 灵能

## 2.45 死亡守望战术战士 (TSM)

### 起始技能

死亡守望战术战士获得**指挥 Command** 技能

### 特殊能力

选择下列之一:

### 精通爆弹枪

战术战士所有射击技能检定获得 +10 奖励, 用爆弹武器射击获得+2 伤害。

这种技能只在个人模式奏效。

### 战术专家

当发动一项小队能力时,战术战士可以和其杀戮小队, 分享他修会小队模式能力的收益, 就像他们是其修会成员。这需要困难 (-20) 的指挥检定。在 3 级时, 指挥检定变成挑战 (+0)。在 7 级时, 指挥检定变为常规 (+20)。

### 死亡守望 战术战士 属性 升级

等级	初级	中等	熟练	专家
格斗技能	500	1,000	1,500	2,000
射击技能	500	1,000	1,500	2,000
力量	500	1,000	1,500	2,000
坚韧	500	1,000	1,500	2,000

敏捷	500	1,000	1,500	2,000
智力	500	1,000	1,500	2,000
感知	500	1,000	1,500	2,000
意志	200	500	1,000	1,500
交际	200	500	1,000	1,500

Rank 1 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
气势威严	500	天赋	Fel 30
阿斯塔特武器专精	1,000	天赋	阿斯塔特武器训练
双人战队	200	天赋	
快速填装	200	天赋	

Rank 2 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
战斗感官[dw]	500	天赋	Per 40
移动射击	500	天赋	BS 40, Ag 40
强力射击	500	天赋	BS 40

Rank 3 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
净化之火	400	天赋	
战斗队列[dw]	600	天赋	Int 40
军纪严明	600	天赋	WP 30, 指挥
神射手	600	天赋	BS 35

Rank 4 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
呼唤复仇[dw]	1,000	天赋	Fel 40
准确射击	500	天赋	BS 30
钢铁风暴[dw]	800	天赋	
瞄准目标[dw]	800	天赋	BS 50

Rank 5 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
爆弹穿透[dw]	1,000	天赋	
健壮体格	1,000	天赋	
双武器攻击(射击)	800	天赋	BS 35, Ag 35
不屈不挠[dw]	800	天赋	Fel 40

Rank 6 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
出生入死	600	天赋	军纪严明
演说大师	700	天赋	Fel 30
精准射击	600	天赋	BS 40, 准确射击

Rank 7 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
深思熟虑	800	天赋	Int 40
棘手目标	800	天赋	Ag 40
独立目标	800	天赋	BS 40

Rank 8 死亡守望 战术战士 升级

升级	花费	类型	先决条件
复仇之眼[dw]	1,000	天赋	BS 50
枪战能手	1,000	天赋	BS 40, 双武器攻击(射击)
坚定防御[dw]	800	天赋	—

2.46 死亡守望技术军士

起始技能

死亡守望技术军士获得听说语言 (技术语言)Speak Language(Techna-Lingua)，和技术应用 Tech-Use 技能。【技术应用能让人物使用或修理复杂的机械物品，或领会未知科技制品的工艺】

特殊能力

改进掩体

技术军士能为任意掩体（见原文 246 页）增加等于他 IB（智力加值）的 AP（护甲）。改进掩体需要一个完整动作。

欧姆尼西亚祝福

技术军士以**机械装殖特性 MechanicusImplants**，和**电子接口 Electro-Graft Use** 以及**机械附肢（伺服臂）Mechadendrite Use (Servo-Arm)**天赋开局

【电子接口：你能使用电子接口访问数据点和联系机魂。当你连接到数据点时，搜集信息，技术应用，和常识检定可以获得+10 加值。  
机械附肢\*：子项： 枪械附肢， 起重附肢， 医疗附肢， 光学附肢， 多功能附肢能够使用选择的机械附肢。】

死亡守望 技术军士 属性 升级

Level	初级	中等	熟练	专家
格斗技能	500	1,000	1,500	2,000
射击技能	500	1,000	1,500	2,000
力量	200	500	1,000	1,500
坚韧	200	500	1,000	1,500
敏捷	750	1,500	2,000	5,000
智力	200	500	1,000	1,500
感知	500	1,000	1,500	2,000
意志	750	1,500	2,000	5,000
交际	750	1,500	2,000	5,000

Rank 1 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (机械神教)	400	技能	
入侵	400	技能	
听说语言 (技术语言)	200	技能	
技术应用	400	技能	

自动止血	500	天赋	
电子接口	600	天赋	
尖锐噪音	500	天赋	技术军士
机械附肢(任意)	500	天赋	技术军士
一敲就好	500	天赋	Int 30
肉体软弱 1 [dw]	800	天赋	

Rank 2 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (机械神教) +10	400	技能	禁忌知识 (机械神教)
禁忌知识 (古代技术)	400	技能	
听说语言 (技术语言) +10	200	技能	听说语言 (技术语言)
金属引力	500	天赋	技术军士
植入电脑	500	天赋	
线圈充能	500	天赋	技术军士
拟声高手	500	天赋	
敬畏仪式	1,000	天赋	技术军士

Rank 3 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (机械神教) +20	400	技能	禁忌知识 (机械神教) +1
禁忌知识 (古代技术) +10	400	技能	禁忌知识 (古代技术)
入侵 +10	400	技能	入侵
听说语言 (技术语言) +20	200	技能	听说语言 (技术语言) +10
技术应用 +10	400	技能	技术应用
灌输知识[dw]	1,000	天赋	Int 40
肉体软弱 2[dw]	800	天赋	肉体软弱 1
武器技术[dw]	600	天赋	技术军士

Rank 4 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
禁忌知识 (古代技术) +20	400	技能	禁忌知识 (古代技术) +1
机械语者	500	天赋	
恼人噪音	400	天赋	
线圈冲击	800	天赋	技术军士
恐惧仪式	1,000	天赋	技术军士
集成伺服线[dw]	1,000	天赋	机械附肢(伺服臂)
专属战争装备 (英雄) (精工甲)	1200	天赋	

Rank 5 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
入侵 +20	400	技能	入侵 +10
技术应用 +20	400	技能	技术应用 +10
枪械祝福	800	天赋	技术军士
引擎先知[dw]	1,000	天赋	技术应用 +10
加速循环	1,000	天赋	自动止血

肉体软弱 3[dw]            1,000   天赋   肉体软弱 2

Rank 6 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
护甲装甲[dw]	500	天赋	技术军士
金属召唤	1200	天赋	金属引力, 技术军士
线圈放电	1,000	天赋	技术军士
精算矩阵[dw]	1200	天赋	技术军士
健壮体格	1,000	天赋	

Rank 7 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
藏物暗袋	500	天赋	
电子援助	1,000	天赋	技术军士
能量缓冲	1,500	天赋	技术军士
健壮体格	1,000	天赋	
肉体软弱 4[dw]	1,000	天赋	肉体软弱 3

Rank 8 死亡守望 技术军士 升级

升级	花费	类型	先决条件
强化仿生身体[dw]	1,000	天赋	精算矩阵
纯净思维仪式	1,000	天赋	技术军士
健壮体格	1,000	天赋	—
肉体软弱 5[dw]	1,000	天赋	肉体软弱 4

# 第三章 技能

## 基础和高级技能

技能分为两类：基础和高级。基础技能实际上任何人都能尝试，无论经历或背景。另一方面，只有那些受过特殊训练的，才能使用高级技能。

### 基础技能

对于未拥有的基础技能，可以进行相关属性减半检定。属性在使用检定的调节值前减半。例如，未受训基础技能的简单检定，应为（属性 /2）+ 30，而非（属性+30）/2。即使角色侥幸应付过这类尝试，他也没有真正接受过训练和指导那些人的能力。

### 高级技能：

高级技能需要非常具体的培训或教育，一般人通常不会尝试使用它们。无论人物的本能和属性如何，事先未经指导，他永远不可能理解灵族语。

## 基础技能

技能名称	属性	描述
警觉	感知	——
狂饮	坚韧	——
吸引力	交际	社交
攀爬	力量	移动
指挥	交际	社交
躲藏	敏捷	——
柔术	敏捷	移动
欺诈	交际	社交
闪避	敏捷	——
估价	智力	调查
赌博	感知	——
搜集信息	交际	调查
恐吓	力量	社交
逻辑	智力	调查
察言观色	感知	——
搜索	感知	——
潜行	敏捷	移动
游泳	力量	移动

# 高级技能

技能名称	属性	描述
特技	敏捷	移动
化学应用	智力	制造, 调查
暗号†	智力	—
爆破	智力	制造
驾驶+	敏捷	操作
审讯	意志	调查
专注	意志	——
读唇	感知	——
阅读	智力	——
常识+	智力	调查
禁忌知识+	智力	调查
学术知识+	智力	调查
医疗	智力	——
导航+	智力	——
表演†	交际	——
航行†	敏捷	操作
灵能感知	感知	——
入侵	敏捷	——
跟踪	敏捷	——
手上功夫	敏捷	——
听说语言+	智力	——
生存	智力	——
战术†	智力	——
技术应用+	智力	——
追迹	智力	——
生计+	智力	制造
驯兽	智力	——

†符号为技能组

# 技能详述

## 制造技能

描述为制造的技能允许人物用零件或原料制造物品。这些造物从雕像到定制刺刀各有不同。通常，一个人物必须拥有价值为物品一半的零件或原料。GM 可以为这项工作设置一个适当的“支线任务”，而它的结果遵循（原文）203 页给出的指引。

## 社交技能

描述为社交的技能涉及与他人互动。 这些技能检定的难度取决于目标对人物的态度，鉴于 GM 给予的相遇环境。见（原文）275 页 of IX 章: The Game Master for more information on NPC disposition。

## 调查技能

大部分描述为调查的技能允许人物从各种来源收集信息。 这些技能还在人物试图收集其敌人详细信息时，提供“支线任务”。GM 使用其判断力为这项任务设置适当的时间段，比如揭露一个隐秘的异形神殿比侦查一个装甲纵队的位置费时得多。



## 移动技能

描述为移动的技能都与人物的机动性相关，从仗胆跳过裂口到爬出同一地点，如果他没越过去的话。它们涉及跨过，穿过，翻过，或者挤过周围环境。

## 操作技能

如果技能涉及运输工具，无论是简陋的地面车辆还是庞大的星舰，其接受操作技能。这些技能允许人物驾驶或航行各种交通工具。

## 技能组

某些列表中的技能包含一个技能组。简单来说，这些技能组列在相同的目录下，但每个都必须分别取得或使用。例如，航行（个人）的航行技能能够使用一台跳包，但不能航行一架雷鹰炮艇。

## 特殊用法

数个技能目录有特殊的细节段落，集中描述了常规之外的应用。 这些段落突出了使用这些技能的独特创造性或趣味性，可以更多种多样的施展技能。

# 技能描述

## 特技 Acrobatics （高级，移动)敏捷

特技训练在运动健将也几乎不敢尝试类型的动作上，增强人物自身的敏捷。在帝国大教堂的塔尖之间跳跃，越过地方射手的头顶并优雅的落下，一切都变得可能。检定的难度取决于所涉及动作的难度：甩开一只被激怒欧克的步伐，一块石头接一块石头的跳过岩浆流漩涡，都会展现出巨大的挑战。成功度越多，完成结果就越漂亮或精彩。

使用技能:除非有其它说明，完整动作。

特殊用法：

## 脱离 Disengage

当在战斗中使用脱离动作（见原文 239 页），人物可以进行一次挑战（+0）的特技检定将其减少为部分动作。

## 跳跃 Jump And Leap

特技检定可以代替跳时的敏捷检定和越时的力量检定，参照（原文）207 页适用的规则。

## 警觉 Awareness (基础) 感知

警觉包含人物的潜意识，对其主观意识无法预测到的东西做出反应的能力。

他可以使用这个技能发现各种威胁——例如埋伏，陷阱或者明显躲藏的物体——或者环境轻微的变化——例如远方欧克史奎格巨兽引起的轻微震动，或者恶魔宿主难闻的气味。

在向对手使用警觉的时候，要做对抗检定。这种使用包括发现埋伏，探测陷阱，或牵涉他人的动作的其它东西。

但是，发现环境的客观情况是标准检定。这种使用方式包括探测踪迹，动态，或者类似的东西。

使用技能:用自由动作对某些东西做出反应。

## 狂饮 Carouse (基础)坚韧

狂饮技能用于抵抗酒精和麻醉剂的效果。高效率的代谢功能可以对酒精和其他药物产生相当的抵抗力，让这些降低判断力或行为能力的东西摆上桌面时，保持头脑清醒。人物可以在承受酒精或类似麻醉剂的效果时，进行检定（当然，对于星际战士来说，这真的需要吸收相当大剂量的有毒物质！）。每当他不想承受麻醉剂效果的时候，可以进行狂饮检定。失败代表他获得一级疲劳或承受这种物质的副作用。如果人物失去意识，他昏迷 1d10-TB 小时。

使用技能: 无论人物何时进行吸收都是自由动作。

## 吸引力 Charm(基础, 社交)交际

人物可以使用吸引力技能改进其他人对他的态度，在他希望改变个体或小群体想法时，进行吸引力检定。

人物不需要每次与他人友善交谈时都进行吸引力检定，只在他希望改变他人想法或态度的时候，或者劝说他们去做什么事。所有吸引力检定都要对抗意志，影响目标的个数等同于人物的 FB。目标必须能清晰的看到并听到人物，并使用同一种语言。

使用技能: 1 分钟

特殊用法

激励勇气

处于领导地位的人物可以使用吸引力技能激励勇气，进行一组相关的检定，无论正负激励。成功，对接下来激励动作的属性检定提供+10奖励，例如通过一次意志检定抵抗恐惧，或从压制中恢复。

此外，一位战斗兄弟可以激励帝国部队更勇猛的战斗，或者杀戮小队牧师修士可以通过一次对皇帝热情的祈祷提升他兄弟们的士气。

## 化学应用 Chem-Use (高级, 调查)智力

化学应用技能让人物能安全的鉴定，处理，以及准备一系列化学物品、淬毒、毒素和药物。化学应用也涵盖对这些物质的使用和基本组合，生计（化学品）技能解决使用基本元素制造它们的问题。

成功的化学应用检定，改变目标化学物品或药物正常情况下使用的难度，代表其被正确的管理，混合，或以其他方式正确的使用，产生了所需的效果。失败的检定代表此药剂被无效的浪费掉了。见第五章：武装有药物，化学物品，和它们效果的更多信息。

使用技能: 完整动作；使用医疗注射器或医疗设备时，管理药物或解毒剂减少为部分。使用化学应用，对物质或毒素进行特殊的复杂组合，需要延时的长期检定，难度由 GM 设定。

## 暗号 Ciphers (高级)智力

技能组: 异形标记 Xenos Markings, 死亡守望, Deathwatch, 修会符文 Chapter Runes, 帝国密码 Imperial Codes,

佣兵黑话 Mercenary Cant, 审判庭 Inquisition, 以及下层社会 Underworld。

很多队伍和组织，在关于基础概念、警告或快速信息进行的交流中，使用秘密的速记编码作为暗号。人物能使用并理解这些符号、灵能标记或其它用来展示这些概念的巧妙符号。暗号一般展示的是简单概念或信息，例如对危险的警告，标记一个目标，或指明所有权。发出或阅读基础信息不需要技能检定，但对于交流或解码复杂信息，或被时间流逝所掩盖的记号是必要的。

异形标记 Xenos Markings: 很多异形, 例如欧克, 充分利用这些标志和符号。对这些标记的理解可以充分理解它们要表达的意思, 例如一个部落在哪里标记它的边界, 或者被它们标记为危险的区域。

死亡守望 Deathwatch: 杀戮小队常常会发展出他们自己的快捷交流方式, 让他们在其他人在场时能迅速而秘密的交谈。这在和帝国战争机器的其他武装打交道时特别有用, 死亡守望的目标可能与帝国卫队和海军的并不一致。

修会符文 Chapter Runes: 每个阿斯塔特修会都有自己形式的暗号, 用于其战斗修士间的交流。这些被严格守护的秘密几乎从不被教授给修会以外的人, 形成了一种修会内部迅速互相辨认的可靠方式。

帝国密码 Imperial Codes: 帝国海军和帝国卫队都有包括大部分数字和缩写的战斗用语。对不知道其意思的人来说难以理解, 其能让他们快速发出增援信号, 识别敌人, 呼叫火力支援。

审判庭 Inquisition: 一种用于审判庭特工间交流的, 私密或提前组织好的编码。记得审判庭不同修会有独特的编码。这一技能组应用于审判庭侍僧和王座代理人使用的所有暗号。

佣兵黑话 Mercenary Cant: 很多佣兵连队在帝国内活动, 每支都有一种用于下达命令和指挥的简洁, 缩短的战斗用语。虽然有某些类似, 每一种从根本上都是独特的。

下层社会 Underworld: 犯罪大亨们自皇帝的时代之前就在使用暗号了, 他们的精明随着时间增加。每个组织都使用其自己的, 来防备竞争对手。

使用技能 : 完整动作

## 攀爬 Climb (基础, 移动)力量

使用攀爬技能人物能上下绳索、管道、脚手架以及自然和人造的墙壁。此技能并不用于梯子或其它易于升高的方式, 但可以攀爬没有预备好的扶手或其它难以攀爬的环境。坡面的环境或工具和周围环境能够增加额外的奖励或惩罚。在暴风雪中登上结冰石头表面的难度, 远超过管道和导管十字交叉的巢都外壳。一次成功的检定能让人物上升过或下降部分动作移动距离的一半。在第七章 Playing the Game 中可以看到更多细节。

使用技能: 部分动作

## 指挥 Command (基础)交际

人物既可以直接对他的下属使用指挥技能, 也可以让指挥组执行动作, 例如发起突袭或命令重整。这项技能只对人物的下属有效。一次成功的指挥检定, 表明他指挥的人迅速遵循了其指令。在个体上使用这项技能失败, 意味着他没遵循人物的指令, 而额外的失败度可以表明这位手下接受了任务但没有真正完成它的意愿, 或者他误解了指挥官, 或者采取了相反的行动。对于指挥成群的人, 成功或失败的程度增加或减少了执行这些命令所需的时间, 三个或更多的失败使他们陷入无所作为的混乱。一次指挥检定能够影响等同于人物 FB 数量的目标。

目标必须能看到或听到人物——但可以通过通讯器或图像播放远器远程执行——使用通用语言。

使用技能: 简单的指挥部分动作,更复杂的指挥完整动作。

特殊用法

延长支援距离

被提名为队长的战斗修士（见原文 238 页）可以使用部分动作延长这个杀戮小队的支援距离（见原文 213 页）等同于他 FB 的米数。为了让这个技能奏效，此战斗修士必须在他杀戮小队视觉或听觉范围内。这种延长持续到此战斗修士下一轮开始。

## 躲藏 Concealment (基础)敏捷

躲藏技能用于躲藏东西，从小物品到车辆到星舰，甚至自己。使用这个技能需要适合的环境隐蔽标的物，例如小型穿梭机需要建筑物和树木，或者星舰需要的小行星遮幕或异常空间。躲藏通常是对抗测试，人物利用躲藏对抗对方的警觉或搜索。另外，人物只在某人寻找他时才做这些检定。如果人物 或他想躲藏的物品完全保持静止，他获得+10 技能检定奖励。

使用技能: 部分动作

## 柔术 Contortionist (基础, 战斗)敏捷

拥有柔术技能的人物能利用他们天生的柔韧性，折叠关节，甚或选择性错位关节，让其逃离捆绑，挤过通常小到无法通行的缺口，或者进入对他们的身体来说太小的空间。它在擒抱中提供一种代替蛮力的选择。

使用技能: 除非下列有所提示，完整动作。

特殊用法

逃脱捆绑

人物可以使用柔术检定脱离捆绑。这是一个对抗检定，使用人物的柔术技能对抗他对手的智力属性检定。绑绳的质量和它们的时间影响检定的难度。逃脱赏金猎人正确使用的镣铐也许是不可能的，但脱离蛮荒部落成员匆忙捆绑的粗糙绳子就容易得多——特别是把克洛杀兽油脂抹到一个人手腕上之后。逃脱绑绳需要 1 分钟，每个成功度减少 10 秒时间。

脱离擒抱

一个对手在战斗中擒抱住人物后，他可以用柔术技能逃离。做人物柔术技能对抗擒抱这力量属性的检定。成功标志着人物脱离了对对手的双手并获得自由。失败意味着他依然被擒抱。

挤过

人物可以做柔术检定挤过狭窄的空间，例如穿过船上的维修管道或破损的防爆门缺口。人物还能使用这项技能的优势将自己塞进通常来说对他的身体太过狭小的空间。GM 根据通道或缺口的大小设置难度，同样决定某些空间小到无法使用这项技能也是他的权限。一次成功的技能检定代表人物设法蠕过缝隙或进入箱子。失败代表他无法通过这区域或进入空间。四个或更多的失败度意味着这个人物被卡住了，直到他另一个柔术检定成功或其他人将他拖出这尴尬的窘境。挤过花费 1 分钟，每个成功度减少 10 秒时间。

## 欺诈 Deceive (基础, 社交)交际

欺诈技能让人物能误导他人达到其真正的目的。无论何时他说谎，只泄露部分真相，或者为了误导某人编造对他有益的信息，此人物要做欺诈检定。他不需要在每次说谎时做欺诈检定，只要在这次欺骗会改变某人想法、打算或动作的时候。欺诈通常是对抗检定，使用人物的欺诈技能对抗对手的搜索。一次欺诈检定影响等同于人物的 FB 数量的目标。他们必须能清晰的看到或听到人物本身，或通过通讯器或图像播放器。他们必须讲一种通用语言。

使用技能: 1 分钟, 对复杂的欺骗来说或更多。

## 爆破 Demolition (高级, 制造)智力

人物可以使用爆破技能, 选择适量的炸药达到想要的目的, 从打开兰德速攻艇的舱门, 到毁掉一条等离子导管而不对其后的反应堆造成明显损伤。它还能用于拆除他人留下的爆炸物, 或制造爆炸材料, 从慢熔断雷管到让它们自己爆炸。这项技能适用于布置炸药而非手雷或其它用于在战斗中对抗敌人的装置。

使用技能: 除非注明完整

特殊用法

制造爆炸物

与生计技能类似, 爆破技能允许人物利用基础元件制造爆炸物。这种对爆破技能的应用是一次长期检定, 而 GM 根据手头化合物与材料的复杂性分配难度和时间长度。在储备充足的军需室中制造爆破炸药, 远比用枯藤和干鸟粪做雷管简单得多。

设置爆炸物

爆炸装置的效果很大程度上取决于设置它们的技巧。成功的爆破检定说明人物成功的放置炸药, 设置好了他选择的激活器。可以选择的激活器只受想象力的限制, 可以包括绊绳、计时器、距离传感器或远程激活装置。失败说明

爆炸物在激活时无法启动, 然而角色在激活前不会知道。四个或更多的失败度说明这装置在角色摆弄它时爆炸了, 造成了致命性的后果。某些任务, 例如用爆破破坏一栋建筑物或者让一座悬架的桥倒塌, 需要一次长期检定。GM 根据作业的程度设置难度和持续时间。设置爆炸物时, 一定要留意成功度和投骰数, 因为可能会用于对抗测试, 如果有人试图拆除人物的辛勤劳动的话。

拆除爆炸物

拆除炸药也要依靠爆破技能。与设置爆炸物的个体, 进行爆破技能对抗检定。在检定中获胜说明炸弹被拆除。一般失败意味着炸药没有被拆卸, 也没有启动。四个或更多的失败度说明人物触发了这个装置, 遭受了爆炸的后果。拆除多重炸药或者复杂的激活设备, 需要做由 GM 决定的长期检定。

## 闪避 Dodge (基础, 战斗)敏捷

使用闪避技能可以用反射动作让一次成功的近身或射击攻击无效。技能检定成功意味着攻击被闪避并无造成伤害。见第七章: 更多战斗的信息关于闪避的部分。

使用技能 : 反射

## 驾驶 Drive (高级, 操作)敏捷

技能组: 地面车辆, 悬浮/滑翔, 步行者

驾驶技让人物能够控制地面的、悬浮或滑翔类型的载具。载具包括 Cargo-8s, 犀牛, 兰德速攻艇, 哨兵和其它地面运输车。通常驾驶不需要检定, 但困难地形, 极端速度或者危险地形需要检定。

使用技能: 部分动作

## 估价 Evaluate (基础, 调查)智力

人物可以使用估价确定一件或一组物品近似的价值、威力或制造工艺。而且，此技能可以被用在任何东西上，从一柄动力剑到一座强化地堡，人物必须擅长于他要评估的东西：它近似的货币价值，它的质量，威力或者来源。成功的评估检定在广义上揭示相关的信息，例如它价值的王座币，它的工艺（见原文 140 页）以及结构完整性或样式或原型。额外成功度会给出关于物品的额外信息。一次失败检定的结果是关于物品错误的信息，随着每级失败程度错误会增加。GM 要投估价检定，并揭示人物认为是真相的信息。检定的难度应该随着人物取得物品的渠道，和相关知识，或与物品相关的生计技能调整。对大量或数不清的物品使用估价需要长期检定，但人物可以在大约一分钟内评估一件物品。

使用技能：1 分钟或更多

特殊使用

弱点

对类似地堡或碉堡的重装甲固定目标发起进攻时，人物可以使用估价技能做挑战（+0）的检定，评估弱点。成功可以对角色下一次攻击的武器增加额外破甲+4。每级额外成功度进一步增加+4 点破甲。这是个完整动作。

坚固掩体

当在掩体中，人物可以进行挑战（+0）的估价检定找到掩体的最强点。成功对掩体增加额外的+4AP（只对人物），同时每级额外成功度增加另一个+4AP。这是一个部分动作。

## 赌博 Gamble (基础)智力

人物可以在参与概率性游戏，和流行于帝国士兵间数不清的游戏中使用赌博技能。每个参与者下一定的赌注，大部分情况下是相同的，并做赌博技能的对抗检定。成功度最高或失败度最低的玩家赢得奖金。人物可以选择输给任意玩家，作为尝试欺诈的一部分。拥有上述两个技能的人，可以用手上功夫代替赌博，藏起牌或改变投骰。成功给予这个人物检定+20，但四个或更多失败度表示 he 被抓了现行。

使用技能:完整动作进行一整天游戏

## 搜集信息 Inquiry （基础, 调查)交际

人物可以通过提问题，进行对话或者仅是偷听，使用搜集信息技能获得信息。搜集信息让人物能在一定区域内搜集大致的信息：它的新闻，近期事件以及其它。额外成功度揭示更多的细节或暗流。搜集信息可以用作调查技能，让人物从个人或源头，例如修会的图书馆，追查一件特定物品的信息。这种用法实践中通常为长期检定，难度和持续时间由 GM 设定。

使用技能：1 个小时或更多

## 审讯 Interrogation ( (高级)意志

审讯技可以让人物从不情愿的目标身上获取信息。使用不同方式的拷刑，目标往往会为了停止折磨说出任何东西。而且，审讯代表着娴熟的应用心理学，各种装置，注射血清以其它技巧。GM 可以根据能够使用的工具，设施和其它情况设置检定的难度。审讯通常是对抗检定，用人物的审讯技能对抗对手的意志。如果审讯者赢得对抗检定，他得到一个答案，每个成功度一个额外答案。如果受害者赢得对抗检

定，审讯者没获得任何价值的东西。两个或更多的失败度对受害者造成 1d10 加上审讯者 WB 的伤害，需要 1d5 天后才能进一步继续进行审讯。如果审讯者有四个或更多的失败度，受害者受到同样的伤害，并获得抵抗目前审讯者和其盟友 +30 的意志检定奖励。每次审讯检定对目标造成一级疲劳。

使用技能: 1d5 小时

## 恐吓 Intimidate (基础, 社交)力量

人物使用恐吓技能检定压迫个体，对他的要求屈服。人物不用在他每次进行威胁时都做恐吓检定，只需在涉及强迫的时候。虽然恐吓将力量列为其相关属性，如果威胁涉及暴力之外的更多方式，例如勒索或羞辱，人物可以用智力或交际代替。一次恐吓检定可以影响等同于人物 SB、IB 或 FB 数量的目标，取决于用来检定的属性。目标必须能够清楚的看到并听到人物，本人或者通过图像或通讯播放器，并使用一种通用语言。

使用技能 :完整动作

特殊用法：

战吼

作为冲锋动作的一部分，人物可以使用恐吓技能发出一次战吼。这是一个以冲锋的承受者或承受者们为目标的动作——例如那些他在战斗中遭遇并对其进行格斗攻击的人。

之后人物可以进行恐吓检定，基于力量，对抗目标的意志。如果人物成功，目标对人物冲锋的格挡和闪避承受-10。免疫恐惧和其它影响心智效果的生物，免疫战吼的效果。

## 专注 Invocation(高级)意志

专注检定是完整动作。在这回合期间，人物 消除意念中的外部影响并更加专注。这可能通过念咒语，采用灵能聚焦或者凝神静养。一次成功的检定，代表人物的意念准备好比平时更大量的引导亚空间，但尚未暴露。在下一回合，人物任何抑制灵能检定，的灵能等级+1。专注检定失败代表人物集中精神的尝试适得其反，而他必须承受抑制灵能检定，灵能等级-1 的惩罚。如果灵能等级被减为 0，此灵能无法生效。

使用技能: 完整动作

## 阅读 Literacy(高级)

智力

阅读技能让能够读写他说的任意语言。日常活动不需要阅读检定，但涉及地区差异，破损手稿，古代文法或者口头语时需要技能检定。

使用技能：1 分钟 1 页文档，大约 750 字。

## 逻辑 Logic (基础)智力

人物可以使用逻辑来解决问题，解开谜题以及解决其它涉及论证和推理的事物。一次逻辑检定可能会推断出一系列符号中失去的那个，或者解开一个特别复杂的数学等式。人物还可以使用此技能为一场辩论或哲学交流准备论据。为复杂论点或难题做准备是长期检定。

使用技能： 1 分钟，特别复杂的难题更长

## 常识 Lore: Common (高级, 调查)智力

技能组： 法务部，阿斯塔特修会，机械神教，内政部，死亡守望，国教，国教教义，帝国卫队，帝国海军，帝国，杰里科区域， 技术，战争。

常识技能让人物回忆起常用的信息、步骤、部门、传统、名人和某个世界的迷信行为、团队、组织或民族。此技能区别于学术知识，其代表学识，以及禁忌知识，其涉及隐秘或被禁止的知识，它是通过长期接触某一文化或地区习得的基础信息。成功的尝试检定代表人物回忆起关于目标的大致信息。GM 决定额外成功度提供的附加信息。

法务部： 关于法务部下属的各种军事力量，次级部门，例如它们的等级结构和一般办公程序以及帝国执法机构的基本信条。

阿斯塔特修会： 对著名帝国星际战士的角色，能力和真相的认知，还有著名修会以及它们的行事风格和行动区域。

机械神教： 对机械教符号和行为大致的理解，以及他们外交礼节，等级识别，并知晓十六条宇宙法律的存在。

内政部： 内政部迷宫般工作、规章、传统以及复杂性的广泛知识。

死亡守望： 关于死亡守望能力和架构的知识，包括它的主要任务和喜好的行事风格。

帝国国教： 对国教教会架构，以及它在对至高无上神皇崇拜的中角色的理解，它的组织，礼节和行为习惯。

国教教义： 关于帝国宗教的圣物和行事风格的知识，最常见荣耀皇帝的斋日，庆典和节日，以及广为人知的圣徒。

帝国卫队： 帝国卫队关于等级制度、后勤、架构的基础信息，以及帝国卫队基础战术和策略行为，还有特别著名的战团。

帝国海军： 关于帝国海军等级、习俗、制服和独特传统基础信息，以及有名的海军将领和船只。

帝国： 帝国星区，节区，以及广为人知世界的知识。

杰里科区域： 涉及区域大体天文定位的信息，包括已知世界，有记录殖民地，以及冲突的威胁。

技术： 对用于舒缓和安抚机魂的简单祷文和仪式的理解。

战争： 关于伟大战役，显赫以及声名狼藉的指挥官、英雄的知识，以及在帝国众多战役中使用过的著名策略。

使用技能： 自由动作

## 禁忌知识 Lore: Forbidden (高级, 调查)智力

技能组： 阿斯塔特修会，机械神教，古代技术，黑图书馆，恶魔学，异端，审判庭，变种人，灵能者，叛徒军团，亚空间和异形

禁忌知识技能代表了通常是隐秘，被掩饰或被一个组织或社会禁止的知识。很少人拥有这种知识，可能是因为，对于和探究它们的组织没有联系的人来说太过困难。举例来说，叛徒军团隐秘真相的极端知识，对于那些阿斯塔特修会之外的人士（甚或内部人士）的健康来说确实不利。一次成功的禁忌知识检定，表示人物回忆起关于目标的基础信息。取决于投点的成功度，GM 适当揭示额外信息。

阿斯塔特修会： 帝国星际战士以及他们修会的行为，组织和家园世界的极端知识，包括他们无数种秘密仪式以及征召和训练方式的线索和流言。

机械神教： 对于万机神追随者的深度理解，包括例如他们的仪式、观点、一般信仰、核心哲学思想和对于宇宙法律的专门知识。



古代技术：关于伟大，遗失的古代技术设备的知识，以及它们神秘功能和作用的线索。

黑图书馆：关于黑图书馆的秘密知识，它禁忌的内容，恐怖的守卫，以及在其棺材里缓慢挪动的不可言状异形。

恶魔学：对于某些最声名狼藉的亚空间实体和他们扭曲外貌特征采集的信息。

异端：涉及被帝国定义为异端行为的学识，史上最卑鄙的异端，以及他们的所作所为。

审判庭：对此帝国秘密组织的认知，它的一般教条，和著名审判官。

变种人：对人类稳定和不稳定突变的研究，随着时间过去它们不可治愈变化，以及关于此课题的某些研究和书籍。

灵能者：用于识别灵能者的技能，他们能力的灵能效果，他们引发的危险，以及他们能力大致的范围。

叛徒军团：消失星际战士军团的秘密，它们的名字，以及它们从圣光中堕落的悲伤传说。

亚空间：对亚空间能量的理解，它与现实空间的交集和相互的关系。以及它的潮汐如何影响群星间的旅行。

异形：少数和多数为帝国所知的异形族类的知识，它们展现出的威胁，以及它们大致的外貌。

使用技能：自由动作 虽然知道这些东西的后果会持续一生。

学术知识 Lore: Scholastic (高级, 调查)智力

技能组：古代史，气象学，野兽，行政，化学，阿斯塔特法典，密码学，纹章学，国教教义，法律，传说，数字学，神秘学，哲学，帝国战术

学术知识让人物获得一门特别复杂或深奥学科的知识。一次成功的技能检定让人物回忆起必要信息，或在有适当参考材料情况下调查一个特殊目标。学术知识的深度远超过常识，需要经验和研究才能获得。学术知识检定能识别超出人物专长范围内的东西，例如人物、书籍、星舰或者机魂。一次人物专长范围内的成功技能检定，揭示思考中物体的基础信息参照表 3-3：学术知识。

表 3-3 学术知识

成功度	结果
标准成功	揭示学者对此类知识所知的基础信息
1	揭示不常见的信息，只被少数专业学者所知
2	揭示被晦涩的信息，只被重要的学者所知。
3 个或更多	只这一领域真正的专家所知。

学术知识在某些方面会与常识和禁忌知识重叠，但它代表的是更深层——以及学院派的——信息。一个拥有常识（国教教义）的人物可能会知道这一皇帝宗教惯例的信息，以及它的各种组织和它们在帝国中的行为习惯，但拥有学术知识（国教教义）的人能够说出一个次节区中的各种教派，以及他们和国教各种程度的分歧。学术知识检定不需要时间，因为人物知道或不知道此事。但是，调查需要适应当前任务期限和难度的长期检定。

古代史：对帝国黑暗过去的理解，以及这漫长的千年如何改变人类的面貌。

星象学：一种关于群星、奇点和它们周围世界的知识，以及理论上知道如何使用望远镜、星图和类似的东西。

动物学：对动物属种和族类的理解，并熟知很多半智能生物属性和特征。

行政：熟知涉及政府的制度和规章，特别是内政部，以及它们多种多样部门，办事处和政策。

化学：一种关于化学的知识，它们在炼金术方面的一系列应用，以及它们在帝国中的普遍性或稀缺性。

阿斯塔特法典：对神圣阿斯塔特法典的理解和见解，以及与其相关的组织、部署和星际战士修会。

密码学：对编码、暗号、密码、暗语和数码钥匙的理解。它可以用于创建或解开密码。

纹章学：对纹章的规矩和如何使用纹章装置的掌握，以及帝国大多数贵族家族和家庭，最常使用的印记和纹章装置。

国教教义：对国教特有仪式和行为习惯的理解，从他们庙宇的传统构造，到它经卷中的特殊点。此信息可以用于引导他人进行仪式。

法律：关于对各种罪行适当惩罚的知识，以及会被帝国法律惩罚的异端行为。

传说：比古代知识更久远，这还包含了帝国历史最隐秘的部分，例如科技黑暗年代，纷争年代，大远征以及荷鲁斯叛乱。

数字学：对数字和现实宇宙间神秘联系的理解，从大灾变理论，到纯粹数学祷文。

神秘学：一种对神秘仪式，理论和迷信行为的理解，还有超自然物品广为人知的神秘使用方法。

哲学：涉及思维理论、信念、存在和其它难以捉摸事物的知识。它还包括逻辑和辩论，可以用于争论或创作哲学作品。

帝国战术：帝国战术的理论，还有帝国使用的战争体系，部队调遣和战斗技巧。

使用技能： 自由动作

## 医疗 Medicae （高级)智力

医疗技能通过缝合伤口，敷抗腐剂和使用例如医疗装置的医疗设备，帮助诊断和处理伤势。对于单独的病人，医疗提供急救和长期治疗，即短期和长期疗程。对于更大规模的病患，医疗可以帮助拯救那些可以被拯救者的性命，对那些不能够的展现皇帝的慈悲，争取更低的死亡率。它还能用于诊断传染疾病和防患于未然。

使用技能： 完整动作

特别用法

急救 First Aid

医疗技能为伤者施展急救，通过缝合割裂处，包扎擦伤和堵塞穿刺洞，恢复少量伤害。一次成功医疗检定，对于轻伤的人物，恢复等同于人物 1B 的伤害，或者对于重伤和致命伤的角色，1 点伤害。急救只能一次只能处理一道伤口，对你和你的病人来说是完整动作。

长期治疗 Extended Care

使用医疗技能长期护理，加快治疗进程。人物可以正确的照顾数量等同于他 1B 的病人。额外每增加一个病人，施展长期治疗的医疗检定，受到累积-10 惩罚。对于轻伤病人，每天做一次检定。对于重伤或致命伤的病人，每周结束做一次检定。成功可以让每个病人以普通速度的两倍恢复——先恢复致命伤——每个成功度额外一点伤害。失败不会对人物的病人造成恶化影响，其按普通速度恢复。两个或三个失败度表明每个轻伤和重伤病人每人受到 1 点伤害，造成的致命伤使用猝死规则（见原文 250 页）。四个或更多的失败度表明所有病人承受 1d10 伤害，造成的致命伤使用猝死规则（译注：不重要的 NPC 受致命伤直接死）。关于疗伤的进一步信息，见第八章：战斗

诊断 Diagnose

医疗技能还可以用于诊断疾患和病症，对同伴人物和大批人群都可以。对于个人，一次成功的技能检定能得出病症的名称和基本疗法。当对成群的人使用时，取决于疾患或长期航行的营养不良，一次成功的技能检定阻止大量人口死亡。

收割基因种子 Harvest Gene-Seed

作为药剂师战场人物的一部分，他被训练收割其逝去兄弟们的基因种子。一名药剂师可以通过此项技，用医疗装置从逝去星际战士提取基因种子（细节见原文 271 页）。

## 导航 Navigation (高级)智力

技能组: 地面 Surface, 星际 Stellar

人物可以使用导航技能在两点之间行驶。航程可能穿过大陆或穿过星系。一次成功的导航检定还能基于地理学, 宇宙结构学, 当前情况, 气象和太阳风预估履行时间。

地面导航用于指引方向穿过星球表面, 使用逻辑罗盘, 地图读数和地理知识。

星际导航用于在星球间的太空中指引方向, 使用星图和预言板仪式。一次导航检定代表数小时绘制路线, 查询地图和做必要的轨道修正。

然而, 找到角色当前位置只需要大约 1 分钟。

使用技能: 简单定位 1 分钟; 测绘旅程或路线 1d5 小时。

## 表演 Performer (高级)

交际

技能组: 舞者 Dancer, 乐师, 歌手, Musician, 说书人 Storyteller

人物可以使用表演技能娱乐或迷惑成群的观众。表演技能还可以用于赚取金钱和财富, 与生计技能非常相似。表演检定花费的时间取决于涉及的艺术形式。

使用技能: 多种

特殊用法

吸引力表演 Charming Performance

人物可以进行困难 (-10) 表演 (说书人) 或者表演 (歌手) 检定, 代替吸引力检定, 以赢得观众, 让他们的态度改进一级 (见原文 276 页)。

迷惑表演 Enthralling Performance

人物可以进行困难 (-10) 表演 (乐师) 或表演 (歌手) 检定, 代替扯淡检定, 通常会让观众迷惑并分心一段时间。当代替扯淡技能时, 它服从于同样的规则和条件。

激励故事 Rousing Tale

人物可以进行挑战 (+0) 表演 (说书人) 或表演 (歌手) 检定代替指挥检定, 以提升他指挥下部队的士气, 或者让他们接受一项困难的任  
务, 例如奋战到底。

## 航行 pilot (高级, 操作)敏捷

技能组: 个人 Personal, 飞行器 Flyers, 太空飞船 Space Craft

人物飞行任何东西都要运用航行技能, 从跳包, 到小型大气层飞行器例如兰德或炮艇, 到太空战斗机, 轰炸机和旗舰飞船。通常情况下, 航行不需要检定, 但非正常或困难情况下, 例如暴风雨, 障碍物或危险行动需要技能检定。当追逐另一车辆或船只或抢位置时, 人物需要与他的对手做对抗航行检定。

使用技能: 部分动作

灵能感知 Psyniscience (高级)感知

拥有灵能感知技能的人可以察觉亚空间的潮汐。人物能够使用此技能探测到恶魔的出现或消失，以及使用灵能。此技能还可以探测到显能，干扰，虚空或者其它非物质能流被搅动或干扰的区域。灵能感知检定的一般结果总结于表 3-4：灵能感知。

使用技能：完整动作

表 3-4: 灵能感知

成功度	结果
标准成功	警觉亚空间干扰或出现实体的数量
一	显能或生物大致的方向
二	侵扰非物质界的亚空间生物或生命大约的位置。
三或四	出现的生物或灵能者确切的位置

察言观色 Scrutiny (基础)感知

察言观色技能帮助评估在游戏中遇到的人或物品。人物使用它决定个体是否真实，他的动机，个性和脾气。它还可以用于检查物品的细节，注意到在随意调查中被忽略的小细节和属性。 当试图察觉假象，或一些其它欺诈手段时，察言观色是一项对抗目标欺诈的检定。然而，察言观色不能揭开秘密或目标小心躲藏的意图，而且在互动情景中不应该代替好的角色扮演。此技能用于抵抗多种操控性社交技能的对抗检定，例如吸引力 Charm， 欺诈 Deceive 和恐吓 Intimidate。

使用技能：完整动作，但特殊用法可能需要更多时间。

搜索 Search (基础)感知

人物使用搜索技能以图发现物理上躲藏的东西，从藏起来的手枪到地堡的锁匙面板。搜索涉及积极的调查， 与警觉消极或潜意识的处理方式相反。每次搜索检定覆盖一个小房间或区域。当一个目标或个体可以躲藏 Concealment，搜索检定为对抗你目标躲藏的对抗检定。

使用技能：1 分钟

入侵 Security(高级)敏捷

入侵技能用于开启机械锁和其它物理系统入侵。 很多使用编码或沉思者的系统是不同的，其更适用于技术应用。GM 根据装置的复杂性设定检定的难度。大部分情况下一次检定足以，但大型，错综复杂的系统可能需要长期检定。混合机械和科技挑战的系统，见技术应用技能。没有合适的工具或装备使用此项技能极具挑战性，而且任何在没有万能钥匙或其它适用工具的前提下，试图开启锁具或其它系统入侵承受-20 惩罚。

使用技能：1 分钟，没级成功度-10 秒。

特殊用法：

策略性进入 Strategic Entry

虽然入侵技能大部分情况下集中于从技术层面破解系统，它还可以用于找到防御系统的弱点。仔细研究一栋建筑物，可能发现其中一个质量没有那么好的锁，或者传感器无法覆盖，设施后身杂草丛生的管道。此技能可以决定攻击哪里，而非如何攻击。这还可以用于寻找自身防御设施的弱点。这种方式的入侵应该检定警觉而非敏捷，而且需要 1d5 小时。对于特别巨大或复杂的系统，GM 可以调节所需要的时间，增加 1d5 小时。

### 跟踪 Shadowing (高级)敏捷

跟踪让角色可以跟随其他人，无论步行，坐车，甚至乘穿梭机和星舰。它与躲藏相反，因为其涉及移动和混入某人的周围。步行，可能涉及利用物理遮挡或拥挤运输车辆中层叠的人群，技术上说可能包括假装拐弯或使用附近的拖车作为掩护；对于飞船，它可以使用小行星或其它星体或主星系周围忙碌的空间通道。跟踪检定总是对抗对手的警觉或搜索技能。单独一次跟踪检定足以跟随对手一分钟不被发现。

使用技能：1 分钟

### 潜行 Silent move (基础, 移动) 敏捷

在任意时刻寂静而隐秘的使用潜行技能，是人物行动的精髓。GM 取决于环境设置检定的难度：太空废船有回声钢铁大厅带来的难度，比星球总督铺地毯王座室的大得多。潜行检定经常是对手警觉或搜索技能的对抗检定。

使用技能：作为移动的一部分自由动作

### 手上功夫 Sleight Of Hand(高级)敏捷

人物可以将手上功夫用于任何需要混合欺骗和灵敏的动作。例子包括藏于掌中，掏兜儿或者表演把戏。GM 根据物品的大小和旁观者的情绪决定难度。手上功夫总是对手警觉或搜索的对抗检定。人物可以使用手上功夫代替赌博，施展诈术并改变游戏的概率。很多信息见赌博技能。虽然手上功夫需要部分动作，人物可以承受-10 惩罚进行自由动作检定。

使用技能：部分动作

### 听说语言 SpeakLanguage(高级)智力

技能组：灵族, 高哥特语, 克鲁特族, 低哥特语, 欧克,科技语, 钛族

听说语言技能用于，与其他使用相同语的生物交流。帝国有多少星系几乎就有多少种语言，但对于其中的大多数，大部分能够说或者理解一类变种低哥特语。大部分情况下，只要讲通用语言不需要检定。然而，与使用晦涩方言或暗语的人交流，复杂的对话需要适当难度的检定。

灵族 Eldar：虽然不能指望人类捕捉到这种极为复杂和古老语言的细微差别和微妙音调，其足以让一个人表达清楚意思。

高哥特语 High Gothic：帝国官方语言，被帝国官员、贵族、国教成员和那些涉及高级谈判的人使用。

克鲁特族 Kroot：人类几乎无法模仿克鲁特的原始鸣叫语言，然而，通过训练和好耳音，其可以被理解。

低哥特语 Low Gothic：帝国通用语言，被无数普通居民使用。

欧克 Ork：与一种真正的语言相比更像咕噜和暴力行为，其可以被人类讲或理解，但他们是否能从对话中活下来是个问题。

科技语 Techna-Lingua：机械神教的官方语言，这种二进制语言为迅速交流科技数据和指挥机仆做了优化。

钛族 Tau：钛帝国的语言，被钛自己说，由它们多种异形仆从共享。

使用技能：自由动作

## 生存 Survival(高级)智力

生存技允许人物能承受长期处于不正常或异样的环境中。星际战士不会死于接触这些东西，而植入器官能让他们依靠最不可食用的动物和植物生存。而且，生存技能多用于普通人类或成为修会新兵前学会这种技能的星际战士。一个娴熟的野外生存者，能找到可食用的植物，寻找猎物，并判断食物是否安全。他还能利用天然材料或临时物资搭建可靠的避难所，保证他们洪水的通道或捕食者的领地。这些检定的难度取决于地点：贫瘠沙漠比长满植物的热带丛林带来更大的挑战。这项技能还能用在人工环境中，例如人造世界，下巢深处或者巨型星舰内部。这种情形下，此技能可以提供远离等离子排放口的安全休息区域，和关于哪种神圣油膏能提供最低程度营养的知识。

使用技能：多种

## 游泳 Swim(基础, 移动)力量

虽然对大部分帝国来说算得上一种失传的技术，在未知边缘地带需要更频繁地使用它。游泳技能允许人物游过各种液体界质。在通常情况下游泳不需要检定。更困难的水域，非正常环境或远距离需要技能检定。更多关于游泳的信息，见第七章：进行游戏 207 页，游泳部分。

使用技能：完整动作

## 战术 Tactics (高级)智力

技能组：空战，装甲战，突袭条例，防御条例，轨道空降流程，侦查与潜入

战术是在战场上，对军事知识的实际应用。同各种学识技能的区别在于，它与地面战斗部署和行动直接相关，而非战争的广义理论或策略观点。它还区别于指挥技能，指挥能够指导部队，但不授予如何最大限度利用他们的特殊知识。一场战斗中，人物可以在任何他想要决定最佳军事行动的时候使用战术。从突击前压制壕沟中敌人的最好位置，到冒着敌人火力前进时选择良好的着陆点。例如，失败的战术（突击）检定，可能意味着面临防御部队的集中火力，或攻击了防御工事火力更强的一侧。

空战：涵盖在大气层和近轨道战斗占据空中优势的战斗机，以及近距离支援和轰炸的地面攻击飞行器。

装甲战：对装甲战争的理解，如何最有效的使用装甲车，还有如何最有效的利用这些车辆的弱点。

突袭条例：涵盖各种突袭，从向一个地堡冲锋到对抗水陆两栖登陆艇。

防御条例：如何建立良好的防线，包括部署部队，设立射击阵线以及视野清晰的杀戮区。

轨道空降流程：关于轨道空降流程的知识，以及如何利用它最大程度的集结部队并震慑敌人。

侦查与潜入：对侦查和潜入最佳方式的理解，例如怎样在不被看到的前提下接近防御工事，或者安静的破坏哨卡。

虚空战：涵盖从轻装甲护卫舰到战斗驳船和太空废船的星舰战斗。它还包括高轨道火力掩护条例和在轨道上使用飞船协助地面部队的最佳方式。

特殊用法：

## 伏击

扮演杀戮小队队长的人物，可以用战术（侦查与潜入）技能，做他自己的或小队中任意处于支援距离（见原文 213 页）成员的躲藏对抗。

## 技术应用 Tech-use (高级)智力

技术应用能让人物使用或修理复杂的机械物品，或领会未知科技制品的工艺。在一般情况下使用基础装置不需要检定，例如使用通讯播放器或者打开穿梭机舱门。对于不寻常或非正常的设备，制造或破坏物品，以及任何条件不尽如人意的环境来说，应用检定是必要的，例如在等离子核心旁尝试使用同一通讯播放器，或者安抚一艘陌生飞船亚空间驱动器的机魂，让其重新点火。人物还可以使用技术应用修理破损或有缺陷的物品，要使用期限和难度，由 GM 根据物品复杂程度和破坏程度决定的长期检定。技术应用不包括通过拼凑制造物品，其需要相关的生计技能。技术应用检定判断复杂系统的功能要花一分钟，但 GM 可以根据复杂性对其调整。修理物品的检定是长期检定，期限取决于其大小和复杂程度。

使用技能：1 分钟，对于更复杂的系统更多

### 特殊用法

#### 入侵系统

入侵技能涵盖机械性入侵系统，但很多系统可能同时有物理和电子元件，而且有一定数量的完全被沉思者和机魂控制着。对于特殊的系统，由 GM 决定必要的技能，其可能包括两种技能的组合，或者只涉及一种投点，对于持有两种技能，或缺少其中一种的，进行合理调整。

## 追迹 Tracking(高级)智力

使用追迹技能，人物可以跟踪他目标留下的痕迹，让他能追猎它们。追迹明显的踪迹不需要技能检定，并被当作人物移动的一部分。在时间或某些事物侵蚀痕迹的地方，或难以查看它们的特定环境下，例如黑暗或雾中，需要做追迹检定。难度取决于踪迹的状态和追踪者周围的事物。当跟随任意检定难度超过挑战（+0）的痕迹时，追踪者的移动速率减半。狡猾的目标也许会试图掩盖或抹除他们的痕迹。无论是哪一种，在对手试图这样做的地方，做对抗猎物躲藏 Concealment 的检定。

使用技能：作为移动的一部分，自由动作。

## 生计 Trade(高级, 制造)各种

技能组：考古学家(Int), 铸甲师(Ag), 太空绘图员(Ag), 化学家 (Int), 密码员(Int), 探险者(Int),翻译 (Int), 记录者(Ag or Int), 造船师(Int),预言家 (Fel), 科技小贩(Int), 商人(Fel)

生计技能让人物能制造东西，从枪械到星舰。拥有这些技能的人物，能够运用生计赚取金钱或声望，他们能够识别非常著名或声名狼藉手艺人的作品，或者回忆起关于他们交易物品的信息。取决于目前任务的复杂性，生计检定可以代表一小时，周，或月的工作。然而，涉及检验一项物品以回忆信息的检定，需要一个完整动作。

考古学家：用于定位，检验和分析古代废墟和文物。

铸甲师：用于设计，升级和锻造兵器，从个人到星舰级。

太空绘图员：用于制作二维和三维星球与亚空间路线重现。

化学家：用于制作毒素，药物和多种多样的其它药剂。

密码员：用于创造或解译暗号，密码和其它谜题。

探险者：用于未知行星区域的探索

翻译：用于学习或解析新的语言，说并写。

记录者：用于以各种艺术形式重现事件，从雕塑到诗歌。

造船师：用于设计，升级和建造虚空航行的飞船。

预言家：用于以一系列解读形式预知未来，但其效果值得怀疑。

科技小贩：用于维护和修理科技设备，但通过熟记而非真正的理解。

使用技能：取决于任务和复杂性各有不同

## 驯兽 Wrangling (高级)智力

人物可以驯服，训练并驾驭他履行中遇到的动物，从脊刺猎犬到血统优秀的战马。驯服和训练野兽都是长期检定，其期限取决于涉及动物的脾气和天性。一旦动物屈服于主人的意志——对意志特别强的野兽来说至少是形成一种合作关系——指挥它或发出命令是个部分动作。

野生动物，或者那些被训练成有敌意和侵略性的，可以通过使用这项技能的完整动作，每两个成功度，改变一级它们的态度，最高三级。

GM 可以展现，曾经被训练得特别好的，或拥有罕见意志和智力动物，技能检定的惩罚。驯兽对于电子或灵能绑定动物无效，对任何有自由意志的异形也无效。

使用技能：取决于任务和复杂性各有不同



# 第四章 天赋与特性

表 4-1: 天赋

天赋名称	先决条件	说明
憎恶巫术	阿斯塔特修会	任务前花费命运点获得抵抗灵能.
气势威严	Fel 30	指挥检定可以影响更多目标
双巧手	Ag 30	双手同样灵活
护甲专家	技术军士	增强物理装甲的效能
杀手之击	Ag 40, 特技	格斗攻击后成功的特技检定，人物可以用自由动作移动
阿斯塔特武器训练	——	
阿斯塔特武器专精	——	
自动止血	——	治疗 2 点伤害/天，人物总被视为轻伤
基础武器训练+	——	不受惩罚使用这类武器
钢铁意志堡垒	灵能, 顽强意志, WP 40	对抗检定灵能等级翻倍
战斗狂怒	狂暴	狂暴中可以进行格挡
野蛮冲锋	——	冲锋时有 +20 奖励
机械语者	——	控制自动仆役时有 +10 奖励
剑术大师	WS 30, 格斗武器训练 (任意)	每轮一次，重掷失败的格斗检定
盲斗	Per 30	视觉障碍时的惩罚减半
爆弹穿透	阿斯塔特修会武器训练	用爆弹武器全自动或半自动射击时能多射一枪
稳健肌肉	S 45	使用某些武器可无视支撑物要求
呼唤复仇	阿斯塔特修会, Fel 40	战斗修士采取获得全部凝聚力的行动时花费完整动作
轻身坠	Ag 30	减少坠落伤害
生化阉割	——	免疫诱惑，抵抗吸引力检定
净化之火	基础武器训练（火焰类）	增加你火焰武器的攻击效率
战斗队列	Int 40	先攻使用 IB（智力加值）
格斗专家	WS 30	超过人物数量的对手不会得到任何奖励
战斗感官	Per 40	先攻用 PB（感官加值）代替 AB（敏捷加值）
藏物暗袋	——	人物身上有秘密藏匿物品之处
反戈一击	WS 40	成功的格挡检定可以进行一次自由攻击
致命射击	BS 40	使用射击武器造成 +2 致命伤害
极限打击	WS 50	使用格斗武器造成 +4 致命伤害
猛力打击	S 40	使用格斗武器造成+2 伤害
准确射击	BS 30	瞄准特定部位射击的惩罚变为-10
死从天降	阿斯塔特修会, 航行 (个人)	使用跳包冲入或坠入战斗时造成更大的伤害
死亡守望训练	阿斯塔特训练, 死亡守望成员	星际战士与异形战斗时获得奖励
拨挡火箭	Ag 50	人物能够格挡原始射击武器攻击
命硬	WP 40	重投由失血引起的死亡几率（译注：重投 2 次）
武器卸除	Ag 30	强迫对手丢下武器
恼人噪音	——	恐吓与审讯检定+10，交际-10
双人战队	——	以多打少时获得额外+10 奖励
双重射击	Ag 40, 双武器攻击（射击）	一次 BS 检定射击目标两次
双重打击	Ag 40, 双武器攻击（格斗）	一次 WS 检定打击目标两次
死战到底	WP 45	
电子援助	技术军士或机械装殖	移除虚弱的 T 坚韧检定+10
电子接口	——	搜集信息，技术应用，常识检定 +10
敌人+	——	一个人物特别鄙视的组织或群体

+代表 天赋组

Table 4-1: 天赋, 续

天赋名称	先决条件	说明
能量缓冲	技术军士或机械装殖,	线圈放电, 充能, 以及冲击时不会虚弱
强化仿生身体	精算矩阵	
复仇目光	阿斯塔特武器训练, BS50	单发穿透装甲并增加正义之怒的概率
荣誉模范	阿斯塔特修会	用命运点交换凝聚点
特种武器训练+		精通一类特种武器
复仇目光 (译注: 原文如此)		
亚空间选民	WP 35	投两次显能 (见原文 187 页) 选择较好结果
无所畏惧		免疫恐惧和压制
尖锐噪音	技术军士或机械装殖	半径 30 米, 意志检定或失去部分动作
金属引力	技术军士或机械装殖	意志检定召唤 1kg/WP Bonus 金属物品
金属召唤	技术军士或机械装殖, 金属引力	意志检定召唤 2kg/WP Bonus 金属物品
火焰武器训练		精通一组火焰武器
撕肉者	阿斯塔特修会	链锯武器造成额外伤害
深思熟虑	Int 30	沉思下次检定获得+10 奖励
狂暴		进入狂怒获得战斗奖励
狂热攻击	WS 35	成功 WS 检定基础上, 获得第二次攻击权利
有口皆碑+	Fel 50, 平等待遇	人物在特定群体中有口皆碑
枪械祝福	技术军士或机械装殖 (译注: 原文, 与详述不符)	半径 10 米内 Int Bonus 数量枪械解除卡壳
枪战能手	BS 40, 双武器攻击	用两把手枪战斗只受到-10 惩罚
锤击	阿斯塔特修会	用格斗武器进行雷霆一击
棘手目标	Ag 40	人物奔冲锋或奔跑时对手 BS 检定-20
坚韧体魄	T 40	接受治疗时永远按轻伤处理
宿敌+		攻击宿敌生物获得+10 奖励
重武器训练+		精通一组重武器
强化五感†		一种特有感官获得+10 奖励
移动射击	BS 40, Ag 40	移动同时获得一次攻击的权利
Hot Shot Pilot (译注: 原文如此)		
异形猎手		获得与异形战斗的优势
强化亚空间感官	亚空间感官	让灵能感应检定变为自由动作
独立目标	BS 40	朝相距超过 10 米的两个或多个目标射击
灌输知识	Int 40	常识和学术知识变为基础技能
激励勇气	Fel 30	将群体激励得愤怒起来
出生入死	军纪严明	人物在场时仆从免疫压制和恐惧
铁头	T 40	坚韧检定克服眩晕
见惯不惊	WP 30	永远不会因普通恐惧获得失心点
致命一击	阿斯塔特修会	花费命运点让你的格斗攻击无法格挡或闪避
死战到底	悍不畏死	免疫手枪或基础武器造成的压制, 强化掩体
鲤鱼打挺	Ag 30	用自由动作起身
轻度睡眠	Per 30	算作清醒, 即使在睡着的时候
闪电攻击	迅捷攻击	用一个完整动作攻击三次
闪电反射		先攻投点 Ag Bonus 加倍
憎恶祷告	宿敌	与盟友共享宿敌增益
植入电脑		成功技术应用基础上 WS 和 BS 奖励+10
线圈放电	技术军士或机械装殖	1d10+WP Bonus 能量伤害弹。造成虚弱
线圈充能	技术军士或机械装殖	坚韧检定来启动/充能设备。造成虚弱

†天赋组

Table 4-1: 天赋, 续

天赋名称	先决条件	说明
线圈冲击	技术军士或机械装殖	1d10+3 能量伤害冲击。造成疲劳
精算矩阵	技术军士或机械装殖 (译注: 与详述不符)	人物拥有高级机械强化
磁力优雅	技术军士或机械装殖 (译注: 同上)	每天一次漂浮 1d10+TB 分钟
磁力飞跃	技术军士或机械装殖, 磁力优雅	每天两次漂浮 1d10+TB 分钟
神射手	BS 35	向远距离或超远距离射击不受惩罚
外科专家	医疗 +10	施展高级医学手段
引擎先知	技术应用+10,机械神教或技术军士或机械装殖 (译注: 与详述不符)	使用命运点自动成功
演说大师	Fel 30	基于交际的检定可以影响 10 倍目标
机械副肢+	技术军士或机械装殖	人物可以使用一类机械附肢
凝神静养		人物入定移除疲劳
格斗武器训练		精通一组格斗武器
狂野灵魂	狂暴	人物在狂暴的挣扎中可以使用灵能
强力射击	BS 40	射击攻击伤害+2
拟声高手		人物能够复制声音
悍不畏死		重投失败检定避免压制
无辜人格		抵抗精神控制或审讯的检定+20
谨小慎微		人物警惕危险
平等待遇+	Fel 30	与特定组织互动交际检定+10 奖励
手枪武器训练+		精通一组手枪武器
通晓语言	Int 30, Fel 30	人物拥有天生语言能力
精确打击	WS 40, 稳健一击	攻击特定位置不受惩罚
奇异速度[dw]	WS 40, Ag 50	以部分动作使用迅捷和闪电攻击, 而且在冲锋时
加速循环		每天一次治疗 1d5 伤害
灵能等级		变成更强大的灵能者, 等级 1-10
灵能技巧		获得一种灵能技巧
及时备战		自由动作备战
快速反应	Ag 40	检定 Ag 避免突袭
快速填装		减少装填时间
抵抗+		抵抗检定+10
敬畏仪式	技术军士或机械装殖	50 米半径, 恐惧造成所有检定-10
恐惧仪式	技术军士或机械装殖	50 米半径内 1 级恐惧两分钟
纯净思维仪式	技术军士或机械装殖	人物免疫情绪
制裁仪式	灵能等级, 专攻	减少显能
对手†		承受人物仇怨的一个群体或组织
异端克星		与叛徒和异端战斗时获得优势
集成伺服线缆盒	技术军士装殖, 机械附肢 (伺服臂)	获得使用伺服线的能力
精准射击	BS 40, 准确射击	精准射击不受惩罚 (译注: 攻击特定位置 wsbs-20)
健壮体格		获得一点额外承伤
专属装备		最高 20 装备点的装备称为标配
专属装备 (大师级)	专属装备	最高 40 装备点的装备称为标配, 获得额外收益
专属装备 (英雄级) +		最高 70 装备点的装备称为标配

†天赋组

Table 4-1: 天赋, 续

天赋名称	先决条件	说明
专属装备 (英雄级) +		最高 70 装备点的装备称为标配
恶魔杀手		获得与亚空间实体战斗的优势
飞跑		战斗中更快速移动
坚定防御	阿斯塔特修会	凭着不屈不挠的决心和火力风暴坚守选定的位置
灵活侧步	Ag 40, 闪避	每回合获得额外闪避
街道斗殴		用匕首或空手攻击造成致命伤+2
钢铁风暴	阿斯塔特修会	用射击武器对抗群体敌人造成额外伤害
顽强意志	WP 30, 抵抗(灵能)	重投失败的抵抗灵能意志检定
稳健一击	WS 30	选择部位.成功攻击
迅捷攻击	WS 35	完整动作攻击两次
击昏		特殊攻击眩晕对手
天赋异禀+		获得相符技能检定奖励+10
瞄准目标	BS50	格斗中射击不受惩罚
一敲就好	Int 30	部分动作解除枪械卡壳
肉体软弱	(译注: 与详述不符)	用钢铁和机械代替身体部分
投掷武器训练+		精通一组投掷武器
雷霆冲锋	阿斯塔特修会	以覆甲冲锋的冲击力击破敌人
完整回忆	Int 30	人物能够记住琐事和微小细节
皮糙肉厚	T 40	减少人物承受的致命伤
双武器攻击+	WS 35 or BS35, Ag 35	使用两把武器时攻击两次
徒手大师	WS 45, Ag 40,徒手战士	攻击造成 1d10+SB 伤害, 没有原始特性
徒手战士	WS 35, Ag 35	徒手攻击造成 1d10-3+SB 伤害
不屈不挠	阿斯塔特修会, Fel 40	采取抗争动作, 移除上回合失去的凝聚力
信仰坚定		人物重投失败的恐惧检定
铜墙铁壁	Ag 35	获得每轮额外格挡
亚空间羁绊	灵能, 特殊	重投显能
亚空间通道	灵能, 顽强意志, WP 50	Push 时灵能等级+1
亚空间感官	灵能, 灵能感知, Per 30	灵能感知检定部分动作
武器技术	技术军士	增强技术军士使用或机械装殖武器的效果
远古智慧[dw]	阿斯塔特修会, Int 40	花费命运点洞察形势
死亡旋风[dw]	阿斯塔特修会	对抗群体格斗造成额外伤害

+天赋组

天赋是人物通过内在本能或运用丰富经验获得的，特殊能力和熟练程度。天赋是人物拥有与否的能力，而技能是他能有多擅长的某些东西。当战斗修士不顾安危使用雷霆之锤进行毁灭一击，粉碎数十个卑劣的敌人，寻求为逝去兄弟复仇时，他在使用天赋。41 千年的战场是无情的。从击溃成群的泰伦虫族到破坏钛族力场发电机，战斗修士需要天赋提供给他的每样优势。

天赋区别于技能，扮演者不需使用动作或检定来激活它们。它们总是有效的，很多天赋对检定有加成，或者赋予普通人不具备动作。

筹谋并享受符合人物背景的天赋和技能组合，对于全体游戏小组来说是有意义的过程，还能给 GM 或其他扮演者提供有意思的主意，以进一步强化他们的关系或敌人。

## 天赋描述

### 憎恶巫术 Abhor The Witch [dw]

先决条件: 阿斯塔特修会, 拥有灵能的人物无法获得。

这位战斗修士在战斗前, 用背诵圣歌与宿敌和蔑视的祷文来武装自己, 对抗亚空间能量。

此天赋用于执行任务前的誓言阶段。战斗修士在誓言阶段花费一个命运点, 算作在任务阶段花费一个命运。任务过程中, 无论何时他成为灵能效果, 恶魔能量, 其它基于亚空间能量的目标, 这位战斗修士必须做挑战 (+0) 意志检定。如果意志检定成功, 那这位战斗修士不受此能量影响。如果检定失败, 那这种灵能正常影响他。这种天赋的效果, 也适用于间接引起伤害的灵能, 例如 blast, 以及那些友善灵能者使用, 可能对这位战斗修士有利的。被一位战斗修士使用此天赋抵抗的灵能, 如果有其他人被它正常影响, 并不会失效。

### 气势威严 Air Of Authority

先决条件: 交际 30

此人物为指挥而生, 无论是激发或者恐吓他属下的人。通过一次成功的指挥检定, 人物可以影响等于 1d10 加他 PB (交际加值) 的目标。此外人物指挥的声音如此威严, 即使那些不在他麾下的也会注意倾听。

人物可以受-10 惩罚, 对那些对不受他辖制的人进行指挥检定。此天赋对抱有敌意的目标无效, 而且只影响 NPC。

### 双巧手 Ambidextrous

先决条件: 敏捷 30

这项天赋不代表, 真能训练双手做不同动作的高效率一心二用。人物善于使用任意一只手执行任何任务, 使用副手做的动作不受-20 的惩罚。

特殊: 与双武器天赋组合时, 同一轮用两把武器进行攻击的惩罚降为-10。

### 护甲专家 Armour-Monger [dw]

先决条件: 技术军士

基于人类荣耀历史的失传和远古设计, 最优秀的铠甲和最强大的盾牌都是万机神追随者的产品。通过经年训练, 一位技术军士可以学会加强这些护具, 或者以最适合的方式使用它们。

技术军士增加他穿戴的任意铠甲, 所有其正常防护的部位 2 点 AP, 只要他每天至少花一个小时祝福和准备铠甲。此奖励只对技术军士穿着的铠甲有效。

### 阿斯塔特武器专精 Astartes Weapon Specialisation [dw]

先决条件: 阿斯塔特修会, 阿斯塔特武器训练

星际战士是战斗工具的大师, 但通过长期实践与融合, 他可以达到掌握专门一类武器的高度, 使其成为完美的毁灭工具。获得此项天赋时, 必须专门选择一类武器, 例如爆弹 (手枪) 或者格斗 (链锯)。此天赋可以多次选择, 不同种类的武器。使用专精类型的武器时, 战斗修士不承受高于-30 的惩罚。

### 阿斯塔特武器训练 Astartes Weapon Training [dw]

先决条件: 阿斯塔特修会

阿斯塔特修会的战斗修士们, 花费多年时间成为各种武器的专家。等到一位战斗修士进入一支小队服役, 他不只经过重武器和格斗武器训练, 还在无数的战场上使用过这些武器。

战斗修士善于使用所有类型的爆弹, 链锯, 热熔, 等离子, 能量, 火焰, 原始 (射击和格斗), 激光武器, 发射器, 实弹投射武器, 以及投掷武器。总而言之, 战斗修士不擅长的只有特种武器: 对于此类, 他必须正常获得专有的特长。

### 杀手之击 Assassin Strike

先决条件: 敏捷 40, 特技 Acrobatics

人物天生的敏捷和优雅的身姿, 让他在战场上成为死亡的祭司。

一次攻击后, 成功的特技检定, 能让人物以自由动作部分移动。对手无法从这次移动中得到攻击的机会。每回合人物只能做一次这种移动。

### 自动止血 Autosan Guine

这种古老和受祝福的机械神教科技流淌在人物的血液中。这些微小的机械修复小型创伤并加入治疗。

接受治疗时, 人物总被认为是轻伤, 并加速恢复, 每天移除两点伤害。

## 基础武器训练 Basic Weapon Training

天赋组: 爆弹, 激光, 发射器, 热熔, 等离子, 原始, 实弹投射和万能

人物受到一组基础武器的训练, 能够没有惩罚的使用它们。

万能包括爆弹, 激光, 发射器, 热熔, 等离子和实弹投射。

人物使用未受训练的武器进行格斗或射击检定, 承受-20 的惩罚。

## 钢铁意志堡垒 Bastion Of Iron Will [dw]

先决条件: 灵能等级, 顽强意志 Strong Minded, 意志 40

经过多年的实践和练习, 人物犀利的意志和灵能聚焦变为一体, 因此组合使用它们成为了第二天性。涉及灵能感知技能或灵能的对抗检定, 人物的灵能等级翻倍。

## 战斗狂怒 Battle Rage

先决条件: 狂暴

长期经验和不屈意志能让人物成为内心野兽的主人, 引导其愤怒的同时保持清醒的头脑。

人物可以在狂暴 Frenzied 时格挡。

## 野蛮冲锋 Berserk Charge

人物学会了将一时的全部力量投入其武器挥砍中。当人物冲入战斗, 很少人能与之抗衡。

如果人物使用冲锋动作, 代替+10, 他获得格斗技能+20 奖励。

## 机械语者 Binary Chatter

人物熟练掌使用科技语言控制机仆。

人物指使, 编程机仆或与其交流的任何尝试得到+10 奖励。

## 剑术大师 Blade Master

先决条件: 武器技能 30, 格斗武器训练

人物对利刃武器的精通和无人能及的军事素养。

用任何利刃武器攻击时, 包括链锯剑和能量剑, 每回合人物可以重投一次未命中的攻击。

## 盲斗 Blind Fighting

先决条件: 感知 30

多年的实践, 发展出其它能让人物在没有视觉条件下近战的其它感官。

这项天赋让所有阻碍视觉的惩罚减半, 使人物可以在雾, 烟或黑暗中更有效的战斗。

## 爆弹穿透 Bolter Drill [dw]

先决条件: 阿斯塔特修会武器训练

阿斯塔特修士使用所有类型爆弹枪的技能, 被训练和战斗磨砺, 让星际战士释放像挥扫镰刀那样消灭敌人的毁灭性齐射。

全自动或半自动射击任意类型爆弹枪时, 战斗修士可以选择增加武器的射击数+1 (这项奖励适用于星际战士使用的任何以及全部爆弹武器, 意味着如果他一次射击不止一把爆弹武器, 此奖励适用于所有这种武器)。这项天赋只适用于个人武器, 并不影响任何一种载具固定武器。

## 稳健肌肉 Bulging Biceps

先决条件: 力量 45

与可能因使用重武器被震飞的人类相反, 人物强壮的身体让他能保持站立。人物可无支撑, 进行重武器半自动连射或全自动射击, 他也不因无支撑承受-30 惩罚。

## 呼唤复仇 Call To Vengeance [dw]

先决条件: 阿斯塔特修会, 交际 40

一个星际战士死于战斗时, 他战斗兄弟之一可以激励那些活着的人, 做出英勇的行为, 为他们逝去的同志复仇。当队伍中另一个成员被杀或倒下, 这位战斗修士可以进行一次完整动作并花费一个命运点, 呼唤他剩余的兄弟们为亡者复仇。此人物可以举起武器抗争并讲出一段宿敌的誓言, 或者背诵一段复仇的颂歌。无论是哪种表现, 其的行为恢复这位战斗修士和所有在他支援距离内人物的其实凝聚点。

### 轻身坠 Cat Fall

先决条件: 敏捷 30

体育能力和天生平衡让人物能不受伤害的从高处坠落。

无论何时坠落，人物可以用自由动作进行敏捷检定。成功，以及额外每个成功度，减少坠落高度等同于人物 AB(敏捷加值)的米数，其决定着坠落的伤害。

### 生化阉割 Chem Geld

无论化学和手术治疗还是纯粹的意念，会让人物免疫大部分世俗诱惑。

对他引诱尝试自动失败，吸引力检定增加一级难度。获得此项天赋给人物带来一点失心。

### 净化之火 Cleanse and Purify

先决条件: 基础武器训练（火焰）天赋，或同等

人物能够控制喷发的钹流，无人能出其右，像个老练匪徒般操控火焰。人物火焰攻击的目标，脱离其效果的敏捷检定受到-20 惩罚，而且用于对抗拥有群体特性的敌人时，命中的射击数增加 1d5。

### 战斗队列 Combat Formation [dw]

先决条件: 智力 40

人物指导他的同志做好面对危险的准备，计划出如果被攻击，他们应对众多小概率事件的行动。

在投先攻之前，这组所有其他成员可以选择使用此人物的 IB（智力加值）作为所有先攻的点数，而非各自的 AB（敏捷加值）。

### 格斗专家 Combat Master

先决条件: 武器技能 30

人物的武器立刻看似到处都是，让很多近战中的对手不可思议的束手无策。与人物进行白刃战的对手，不因数量超过他获得任何奖励。

### 战斗感官 Combat Sense [dw]

先决条件: 感知 40

人物拥有谨慎认知他周遭危险的能力，因其对他超乎寻常犀利感官的反馈，给予人物速度少有人及的优势。投先攻时，人物可以使用他的 PB（感官加值）代替他的 AB（敏捷加值）。

### 藏物暗袋 Concealed Cavity

人物的身体或机械植入躲藏着一个小空间。这可能是可以掀起肉体下隐秘的袋子，或者容纳神经反馈设备（cybernetic）强化的空间。

人物可以躲藏一件小物品，不大于合拢的拳头，放在这腔洞里。发现这个暗袋需要成功的困难（-10）搜索检定。如果使用医学扫描仪或乌卜仪，难度减至普通（+10）。

### 反戈一击 Counter Attack

先决条件: 格斗技能 40

人物闪电般的反击是致命美丽的事物，像风一样迅捷而眼见不及。

成功格挡对手的攻击后，人物可以立刻以一个自由动作，用他格挡的武器，攻击对手。这次攻击承受-20 惩罚。

### 致命射击 Crack Shot

先决条件: 射击技能 40

人物选择能造成更大伤害的地方射击，在铠甲上折缝，豁口或连接处。

当人物的射击造成致命伤，伤害+2。

### 极限打击 Crippling Strike

先决条件: 格斗技能 50

人物可以精准挥砍能造成最大伤害的地方，切入接缝或者锤击弱点。

当人物的格斗攻击造成致命伤时，伤害+4。

### 猛力打击 Crushing Blow

先决条件: 力量 40

人物有将身体全部集中于近战攻击的能力。

人物格斗造成的伤害+2。

### **准确射击 Deadeye Shot**

先决条件: 射击技能 30

人物坚如磐石的手和鹰一般的目光让他成为一名恐怖的神射手。无论需要多么的精准，没有目标，能逃离他的瞄准线。

当进行精准射击 called shot[译注：指定部位射击]时，人物承受-10 伤害代替-20。

### **死从天降 Death From Above[dw]**

先决条件: 阿斯塔特修会，航行（个人）Pilot (Personal)

拖着火焰轨迹落入战场的星际战士，是给所有挡在他路上的人，带来毁灭和终结真正死亡天使。

当战斗修士用跳包进行冲锋时，每两个成功度，他的格斗攻击造成额外 d10 伤害，最大奖励 2d10。

### **死亡守望训练 Deathwatch Training [dw]**

先决条件: 阿斯塔特修会，死亡守望成员

全部死亡守望星际战士自动确认对抗异形敌人的正义之怒结果（见原文 245 页），不需要重投射击技能或格斗技能检定。

### **拨挡飞箭 Deflect Shot**

先决条件: 敏捷 50

人物的武器移动的速度快到，他们可以拨挡投掷武器或原始射击武器。

人物可以使用一个反射动作格挡来袭的原始或投掷武器。

### **命硬 Die Hard**

先决条件: 意志 40

通过意志或灵敏的潜意识，人物拒绝进入幽冥。

当人物承受失血，他可以重投两次避免死亡。

### **武器卸除 Disarm**

先决条件: 敏捷 30

人物通过熟练的技巧或蛮力，可以从他对手的手中卸除武器。

在近战中，人物可以使用完整动作，进行对抗武器技能检定，卸除他敌人的武器。如果人物赢得检定，敌人将武器丢到其脚下。如果人物获得三个或更多的成功度，他可以拿走敌人的武器。

### **恼人噪音 Disturbing Voice**

人物的声音有特别恶毒或威胁性的特点，让其他人在其面前畏缩。

应用此天赋时，人物对恐吓 Intimidate 或审讯 Interrogation 检定获得+10 奖励，但以非威胁方式与他人打交道时，交际检定承受-10 惩罚，例如动物，孩子或容易受惊的人。

### **双人战队 Double Team**

人物拥有以协作消灭敌人的双人队模式，战斗的经验。当组队对抗一个对手时，人物格斗技能检定获得额外+10 奖励。如果超过敌人数量的两个人物都拥有此天赋，都获得额外+10 奖励，总共+20。此奖励在超过对手数量的普通奖励以外。

### **双重射击 Dual Shot**

先决条件: 敏捷 40，双武器攻击 Two-Weapon Wielder

人物作用枪械的技能强到，他在同一点上可以瞄准两次射击。

装备两把手枪时，人物可以用完整动作同时射击两把枪。做一次射击技能检定，如果成功，人物击中他的目标两枪。因为人物射击两把枪作为一次攻击，他可以在射击前做瞄准动作，获得 BS 检定+10 或+20 奖励，而安装在任意一把武器上的激光红点视镜，提供它的+10 奖励。人物不受通常使用两把武器承受的-20 射击技能惩罚。如果攻击命中，目标的护甲用于这两次命中的各自正常结算，但坚韧只对这两击伤害投点的合计，计算一次。



## 双重打击 Dual Strike

先决条件：敏捷 40，双武器攻击 Two-Weapon Wielder

人物使用格斗武器的技能，能同时挥出两击让伤害最大化。

装备两把格斗武器时，人物可以完整动作，用二者同时攻击。只进行一次武器技能检定。如果检定成功，人物用两把武器命中目标。因为人物使用两把武器作为一次攻击，他可以在攻击前做瞄准动作获得 WS 检定+10 或+20 的奖励。人物不受通常使用两把武器的-20WS 惩罚。如果攻击命中，目标的护甲用于这两次命中的各自正常结算，但坚韧只对这两击伤害投点的合计，计算一次。一次目标的成功闪避或格挡检定，避免两次攻击。

## 死战到底 Duty unto Death

先决条件：意志 45

人物的意志或信仰能在其肉体失败时支撑他。

他无视受伤，疲劳和眩晕的效果。此天赋无法阻止受伤，但允许人物在这次战斗期间，暂时无视其效果。死亡依然正常影响他。

## 电子援助 Electrical Succour

先决条件：技术军士或机械装殖

人物可以引导来自其储压线圈神圣能流，或其它能源充满他的身体。连接正在运转，有能量的机器或者完全充电的电池或充能匣时，人物可以进行普通（+10）的坚韧检定。成功移除一级疲劳，加上每个成功度额外一级。这需要花一分钟凝神静养并释放咒语。

## 电子接口 Electro Graft Use

先决条件：技术军士或机械装殖

人物可以使用他的电子接口连接数据口，与机魂交流。

连接数据口时，这为常识 Common Lore，搜集信息 Inquiry 或技术应用 Tech-Use 检定提供+10 奖励。

## 敌人 Enemy [dw]

天赋组：法务部，星际传心修会，阿斯塔特修会，机械神教，修女会，泰坦修会，内政部，星语者，商船公会，国教，帝国卫队，帝国海军，审判庭，导航员，刺客庭，PDF，行星总督，流浪行商，忠嗣学院，学院灵能者

与有口皆碑相反，人物特别被专门一类社会群体或组织鄙视。

与这一群体打交道时，人物承受额外-10 交际检定惩罚。此天赋与对手天赋叠加，总共-20 惩罚。适于冒险或作战时，GM 和扮演者可以同意授予这项天赋。如果人物补偿了这一相关群体，此天赋可以被精英升级 elite advance，以及 GM 的同意解除。

## 能量缓冲 Energy Cache

先决条件：技术军士或机械装殖

人物学会高效率的集中，储存在他储压线圈中的能量。

人物使用线圈充能，线圈冲击和线圈放电，不再获得疲劳。

## 强化仿生身体 Enhanced Bionic Frame

先决条件：精算矩阵 Machinator Array

连接到机魂的瞄准系统，引导陀螺仪矩阵，稳定人物可观的仿生身体构造。

人物获得自动支撑 Auto-stabilised 特性（见原文 130 页）。【自动支撑，总视为有支撑】

## 特种武器训练 Exotic Weapon Training

天赋组：每种特种武器

人物被训练使用特别难以掌握类型的武器，让他可以使用少有人见过的武器装备。

需要这种独特天赋的武器，被记录在它们的武器描述中。使用人物未被训练的武器，进行格斗技能或射击技能检定承受-20 惩罚。

## 复仇目光 Eye of Vengeance [dw]

先决条件：阿斯塔特武器训练，射击技能 50

战斗修士能够将注意力集中于对其敌人造成最大伤害的地方，而后一击消灭目标。

这位战斗兄弟可以在进行一次射击攻击前，宣布使用这项天赋。如果攻击命中，它无视每级成功度的额外护甲值。如果伤害投到 10，它自动激活正义之怒，不需要另一次射击技能检定（正义之怒见原文第七章：战斗）。这项天赋不可以用于结合爆炸武器，半或全自动射击，

或者火焰武器。然而，它可以结合精准武器 accurate weapons 使用，并与精准射击【译注：瞄准敌人部位射击】和瞄准动作 Aim Actions 进行结合。

### 荣誉模范 Exemplar Of Honour [dw]

先决条件： 阿斯塔特修会

这位战斗兄弟是阿斯塔特修会所有最优秀成员中的模范，他的出现能振奋自己的兄弟并激励他们一起同压倒性数量的敌人战斗。

这位战斗兄弟可以用自由动作花费一个命运点，来获得等同于他 FB（交际加值）的凝聚点。每回合他可以做一次。

### 亚空间选民 Favoured By The Warp

前提条件： 意志 35

无论何时灵能出站显能的结果，人物可以投两次，选取表中更喜欢的结果。

### 无所畏惧 Fearless

通过在恐怖形势下的艰苦经历，恐惧不再支配人物的行动。

人物免疫恐惧和压制的效果，但脱离战斗或者从战斗中撤退需要一次成功的意志检定。

### 尖锐噪音 Feedback Screech

先决条件： 技术军士或机械装殖

人物能够搅乱他的通讯合成器，引发震撼和搅闹他人的惊骇音爆。

半径 30 米范围内所有无防备的有听觉生物，必须做意志检定否则失去下一轮半个回合，作为他们对紊乱尖啸不情愿的反应。

### 金属引力 Ferric Lure

先决条件： 技术军士或机械装殖

人物能够让视觉范围内未被固定的金属物体飞入他手中。

物体最重不超过每点人物 WB（意志加值）1 公斤，而且必须在 20 米内。使用这项天赋需要一个完整动作和一次成功的意志检定。

### 金属召唤 Ferric Summons

先决条件： 技术军士或机械装殖，金属引力 Ferric Lure

人物可以使用金属引力召唤未被固定的金属物体到他手中。

人物可以召唤最重不超过每点人物 WB（意志加值）2 公斤的物品，物品距离最远 40 米。使人物必须花费一个完整动作和一次成功的意志检定，来举行这个仪式。

### 火焰武器训练 Flame Weapon Training

天赋组： 通用

钹流燃烧的景象为使用者的心灵带来喜悦，对他的敌人则是恐惧。他掌握使用各种火焰武器的技艺。

此通用天赋包含全部拥有火焰特性的非特种武器。

### 撕肉者 Flesh Render[dw]

先决条件: 阿斯塔特修会

此战斗修士偏爱使用可以撕裂敌人身体的链锯武器和其它格斗武器，造成大量伤害。

用一把具有撕裂特性的格斗武器造成伤害时，人物投额外一颗伤害骰子，选取最高的投点。对于造成多个伤害骰值的武器，只投额外一个骰子。

例子：

Averrus，一名死亡守望突击战士，用他的链锯剑攻击一只泰伦刀虫。因为 Averrus 的链锯剑拥有撕裂属性，他从自己的撕肉者天赋中获益。Averrus 投 3d10 伤害（骰数得到 9, 2, 和 5），并选择最好的结果（9）。

### 深思熟虑 Foresight

先决条件： 智力 30

人物的逻辑和分析能力代替了迷信群众声称塔罗牌和骨头的作用。通过谨慎的思考所有可能的后果，以及审查所有证据和信息，人物能够辨认出成功的最佳路径。

通过花费 10 分钟研究或分析一个问题，人物下一次智力检定获得+10 奖励。

### 狂暴 Frenzy

人物的脾气和情绪在精神层面下沸腾，大部分被他的理智控制，但需要时可以被轻易释放。

如果人物花费一整个回合酝酿自己的怒气——通过鞭打自己，药物或其它方式——下一轮他进入无法控制的愤怒，获得格斗技能，力量，坚韧和意志+10 的奖励，但射击技能和智力受到-20 惩罚。如果可行，人物必须用格斗攻击最近的敌人，如果可行，他必须向敌人移动并交战。人物不会采取明显的自杀性动作，例如为了与地面上某人交战跳下建筑物，但他会采取有机会与最近敌人格斗的合理动作。狂暴时，他免疫恐惧，压制，眩晕效果，疲劳的效果，而且他无法格挡，撤退或者逃跑。他在战斗期间保持狂暴。除非有天赋允许他这样做，狂暴时他不可以使用灵能技巧。某些生物永久性狂暴，或者能随意进入狂暴。

### 狂热攻击 Furious Assault

先决条件：格斗技能 35

人物的速度和武术技艺允许他在较差的斗士发起一次攻击的形势下，发起多次攻击。

如果人物使用全力攻击（译注：ws+20，攻击者本轮无法闪避格挡）成功命中目标，他可以花费自己的反射动作，用和前一次攻击相同的奖励或惩罚，进行一次额外攻击。

### 有口皆碑 Good Reputation

先决条件：交际 50，平等待遇(那一群体的)，Peer (of that group)

天赋组：法务部，星际传心修会，阿斯塔特修会，机械神教，修女会，泰坦修会，内政部，星语者，商船公会，国教，帝国卫队，帝国海军，审判庭，导航员，刺客庭，PDF，行星总督，流浪行商，忠嗣学院，灵能学院

人物受到一个社会群体或组织的尊敬。

与这一群体打交道时，人物的交际检定获得额外+10 奖励。这一天赋和平等待遇叠加，总共+20 奖励。与这个特定组织打交道时，此奖励还应用于影响力检定。适于冒险或作战时，GM 和扮演者可以同意授予这项天赋。

### 枪械祝福 Gun Blessing

先决条件：技术军士

利用他神圣的能力对金属材料施加微妙影响，此人物可以修复数量等于他 IB（智力加值）的卡壳武器，只要它们在半径 10 米内。一次成功的智力检定，表明人物安抚了这些武器的机魂。这种祝福需要一个完整动作。

### 枪战能手 Gunslinger

先决条件：射击技能 40，双武器攻击 Two-Weapon Wielder

人物受到使用手枪的长期训练，让它们就像自己身体的延伸，几乎不需要自觉的思考来瞄准和射击。

装备两把手枪时，人物双武器作战的惩罚减少为-10。如果人物同时拥有双巧手，惩罚减为 0。

### 锤击 Hammer Blow [dw]

先决条件：阿斯塔特修会

此战斗修士集中全力一击，破坏铠甲并将肉体捣成泥。

当此战斗修士使用全力攻击【译注：ws+20，攻击者本轮无法闪避格挡】动作进行一次格斗攻击时，他可以将 SB（力量加值）的一半加到武器的穿甲上。此进攻还算作拥有震击特性 Shocking quality，代表这次攻击的冲击性效果。【震击：用强大的能量冲击眩晕其对手。】

### 棘手目标 Hard Target

先决条件：敏捷 40

放轻脚步，人物闪避并迂回他的移动，技能习自火线上的多年经历。

当人物施展冲锋或奔跑动作，对手用射击武器进行射击技能检定，命中人物承受-20 惩罚。这项惩罚持续到人物下一轮开始。

### 坚韧体魄 Hardy

先决条件：坚韧 40

人物的体格迅速从震惊或受伤中恢复。

接受医疗或疗伤时，人物像轻伤一样恢复伤害。

## 宿敌 Hatred

天赋组：星际战士，恶魔，变种人，灵能者，异形（指定），其他  
一个过去得罪过人物的群体，组织或种族，助长了他的敌意。  
与这个群体近距离作战时，人物获得所有格斗技能+10 奖励。

## 重武器训练 Heavy Weapon Training

天赋组：爆弹，激光，发射器，热熔，等离子，原始和实弹  
人物能够运用某些战场上最具毁灭性的武器。人物能够使用他选择天赋组的武器，每次获得天赋时选择一种新。人物试图使用一件他并未正确训练天赋的武器时，相关格斗技能或射击技能检定承受-20 惩罚。

## 强化五感 Heightened Senses

天赋组：视觉，听觉，嗅觉，味觉，触觉 Sight, Sound, Smell, Taste, Touch  
无论基因植入还是强化装置，让人物的一种感官比其他人优秀。  
对于任意专门涉及这种感官的检定，人物获得+10 奖励。此外，强化五感（视觉）可以用于警觉 Awareness 检定，让人物看见远方的一群岩鸦，但对于射击技能检定或格斗技能检定无效，因为人物不止使用他的眼睛。

## 移动射击 Hip Shoting

先决条件：射击技能 40，敏捷 40  
人物使用射击武器的技艺如此高超，不用把眼睛放到瞄准器后他也能精确的射击。  
使用一个完整动作，人物可以完整移动，并用射击武器攻击一次。这次攻击只能是单发——不可以自动射击。

## 异形猎手 Hunter Of Aliens[dw]

对帝国来说异形是邪恶而长期的威胁，人物可以许下一个从银河系中清除它们邪恶存在的誓言。虽然他知道这项任务比自己的单独行动更庞大，人物还是希望他泼洒的恶毒异形之血，以某种方式为皇帝赢得对抗这种最可怕敌人的战争。  
和异形战斗时，人物获得格斗技能+10 和格斗武器伤害+2。

## 强化亚空间感官 Improved Warp Sense [dw]

先决条件：亚空间感官 Warp Sense  
人物现在能够同时看见亚空间和实体宇宙，不再需要专心致志。  
获得这项天赋后，人物可以以自由动作使用灵能感知 Psyniscience 技能。

## 灌输知识 Infused Knowledge[dw]

先决条件：智力 40  
人物被灌输了大量学识和知识，无论是通过令人精疲力尽的智能科技，还是被科技和知识的守卫者保密神奇方式。  
人物视全部常识和学识为基础技能。这项天赋，还为涉及已拥有常识和学识，的任意检定提供+10 奖励。

## 独立目标 Independent Targeting

先决条件：射击技能 40  
人物眼观六路耳听八方，他可以在一瞬间朝两个方向开火。  
射击两把武器作为一个动作，目标间距离不能少于 10 米。

## 出生入死 Into The Jaws Of Hell

先决条件：军纪严明 Iron Discipline  
人物激发追随者的忠诚和虔诚，甚至能让他们追随其进入亚空间漩涡的无底洞，或者跳梆异形海盗。  
参加战斗时，只要看见到人物，追随者免疫恐惧和压制。

## 激怒 Inspire Wrath [dw]

先决条件：交际 30  
人物知道煽动个人或群体，对彼此发怒的措辞。

人物的辩术在激发仇恨或怒火时，给他带来社交检定+20，而且这项天赋翻倍受影响个体的数量【译注：大部分社交检定影响人数=交际加值】。这项天赋能够与演说大师天赋组合，进一步增加受影响听众的数量。

### 军纪严明 Iron Discipline

先决条件：意志 30，指挥 Command

百炼成钢。人物不会宠溺他的下属或通过善意驱使他们。人物的用坚强榜样和严格领导，坚决的教导他们，而非溺爱。

如果人物可以被他的追随者看到，无论本人还是通过通讯或图像播放器，他们可以重投抵抗恐惧和压制的失败意志检定。军纪严明影响目标的数量等同于人物的意志加值（WB）。如果拥有此项天赋的人物，是正式的队长，扮演者的人物们可从军纪严明中获益。

### 铁头 Iron Jaw

先决条件：坚韧 40

人物可以承受欧克的攻击，并还以颜色。

人物能够从最严重的攻击中恢复，不受恶劣影响。如果眩晕，一次成功的坚韧检定可以让人物无视此效果。

### 见惯不惊 Jaded

先决条件：意志 30

人物云游四方，见识过常人无法想象的奇景和恐怖。宇宙曾把最糟糕的东西甩到人物脸上，而他毫不退缩。

世俗之事，从死神的恐怖面庞到异形的亵渎，都不会引起失心，或者恐惧检定。亚空间的恐怖依然会正常影响人物。

### 致命一击 Killing Strike [dw]

先决条件：阿斯塔特修

星际战士处于银河中最致命的战士行列中，而他们学会了如何以最好的方式最大程度的释放他们的攻击。

进行全力攻击 All-Out Attack 动作【译注：ws+20，攻击者本轮无法闪避格挡】时，星际战士可以花费一个命运点（在投骰之前），那回合对他的格斗攻击可以格挡或闪避。

### 鲤鱼打挺 Leap Up

先决条件：敏捷 30

行动能力和速度的组合，几乎让人物在任何环境下都能弹起身来。

人物可以用一个自由动作站起来。

### 死战到底 Last Man Standing[dw]

先决条件：悍不畏死 Nerves of Steel

人物对冰雹般的枪弹发展出一种第六感，让他能察觉到枪林弹雨中的缝隙和停顿。

人物免疫手枪和基础武器造成的压制，而且对保护他免于射击攻击的任何掩体增加+1AP。

### 轻度睡眠 Light Sleeper

先决条件：感知 30

最细微的环境变化或者侵扰，都能让人物从睡眠中警醒，甚至在浅睡中警惕。

人物被认定永远是醒着的，即使在睡眠中，预防警觉检定或者突袭。不幸的是，人物的睡眠不深，而且会经常被打扰，让他醒着的时候闷闷不乐。

### 闪电攻击 Lightning Attack

先决条件：迅捷攻击 Swift Attack

人物使用武器的速度是传奇性的，让他能发起勇猛的格斗攻击。

使用一个完整动作，人物可以在他的回合进行三次格斗攻击。这项天赋的效果代替迅捷攻击，而非与其叠加。闪电攻击不可以组合双重打击。如果人物拥有双武器攻击天赋，而且一只手使用格斗武器，另一只手中是射击武器，格斗武器获得闪电攻击的效果，枪可以再攻击一次。

### 闪电反射 Lightning Reflexes

人物总是领先一步，即使在最平淡无奇的环境下，让他在需要时能迅速行动。

投先攻时人物的 AB(敏捷加值)翻倍。如果人物拥有超自然敏捷，计算人物的先攻投点奖励前，将乘数加一。

### 仇恨祷言 Litany Of Hate[dw]

先决条件：宿敌（任意）Hatred (any)

人物对他仇恨正义性的信仰，在其行为中根深蒂固，以至于他能够激发其他人同样的仇恨。

使用一个完整动作，进行一次吸引力检定将人物的宿敌天赋扩散到附近的盟友。检定成功，与宿敌作战时，人物的每点 FB（交际加值）为一位盟友提供 WS+10 奖励。此效果在战斗期间持续。

### 植入电脑 Logis Implant

人物逻辑处理工作的速度不可思议，过滤传感信息，并让人物能够分析和预判周围人的动作。

利用这项天赋，通过使用人物这一轮的反射动作，人物可以进行技术应用检定。直到下一轮结束，人物的格斗和射击技能获得+10 奖励。

使用这项天赋时，人物必须通过一次坚韧检定，否则得到一级疲劳。

### 线圈放电 LuminenBlast

先决条件：机械军士或机械装殖

欧姆尼亚用并联人物手臂的机械强化导管祝福了他，人物可以通过这些导管引导储存在他储压线圈里的能量，并朝敌人释放它。

成功的射击技能检定，能让人物朝 10 米内单一敌人目标释放能量。目标承受 1d10 加人物 WB（意志加值）带震击属性的能量伤害。使用这项能力时，人物必须通过一次坚韧检定，否则获得一级疲劳。

使用天赋：部分动作攻击

### 线圈充能 Luminen Charge

先决条件：机械军士或机械装殖

人物掌握了结合他神圣机械元件和凡躯的方法，能让前者给后者能量。

通过一次成功的坚韧检定，人物可以用他体内的线圈充能或启动机械。这需要一分钟冥想和释放咒语。各种坚韧检定的难度，取决于要启动系统的特性：

难度示范

普通（+10）简单的充能匣，光源

挑战（+0）武器充电包，数据板，桥接端子

困难（-10）过热充电包，穿梭机电子元件，伺服颅骨

艰难（-20）激光炮充电包，机仆，桥接全息图像

艰巨（-30）船舶的沉思者芯片，反应堆机魂，异形科技

使用这项能力时，人物必须通过一次坚韧检定，否则获得一级疲劳。无论欧姆尼亚授予人物怎样的能量，对此项天赋来说，某些系统太过庞大或太过陌生——由 GM 最终判定。

### 线圈冲击 Luminen Shock

先决条件：技术军士或机械装殖

人物储压线圈的能量，流过他肉体界质的网络。这可以让人物将这种能量引入其攻击。

在近战中，一次成功的格斗技能检定或者擒抱，释放这种冲击。线圈冲击造成 1d10+3 带震击属性的能量伤害。使用这项能力时，人物必须通过一次坚韧检定，否则获得一级疲劳。

使用天赋：部分动作攻击

### 精算矩阵 Machinator Array [dw]

先决条件：机械装殖 [译注：与列表不符]

人物曾经回到机械神教的诞生地，因此火星教会能够通过，为已经拥有的机械强化，增添一种外接精算矩阵，使他更接近最神圣的构造。

人物的力量和坚韧属性+10。人物的敏捷和交际-5。人物的体型增加到普通人类三倍，人物无法在水或类似的液体中漂浮或游泳。人物可以在任意伺服臂或伺服固定装置上安装一把手枪或近战武器。人物依然需要适用的天赋来安装武器。

### 磁力优雅 Maglev Grace

先决条件：机械装殖 [译注：与列表不符]

人物在他下身植入了反重力线圈，让他能漂浮在地面上。

使用一个部分动作，人物可以漂浮地面之上 20-30 厘米，1d10 加人物 TB（坚韧加值）分钟。每轮人物可以使用一个部分动作维持这个仪式，并可以使用其它动作正常移动。掉落时，人物可以激活这个仪式，减缓他下降的速度，减少 1d10+3 掉落冲击伤害。每次使用磁力优雅消耗人物储存在储压线圈里的能量，因此线圈充能（通常 1d5 小时）前，无法重新使用这项天赋。

### 磁力飞跃 Maglev Transcendence

先决条件: 机械装殖, 磁力优雅 Maglev Grace

人物通过将反重力线圈编入他身体的每一部分，证明自己对于万机神的虔诚。

使用一个部分动作，人物可以漂浮地面之上 20-30 厘米，2d10+ 人物 TB（坚韧加值）分钟。每轮人物必须使用一个部分动作集中精力维持这个仪式，但让人物的移动动作提升至他的奔跑速度。掉落时，人物可以激活这个仪式，减缓他下降的速度，只要接触地面时这个仪式在激活状态，人物不承受掉落伤害。每次执行这个仪式，消耗人物储存在储压线圈里的能量 50%。

### 神射手 MarksMan

先决条件: 射击技能 35

人物稳定的手和鹰一般的眼睛，让他能对任何目标保持瞄准线稳定，无论相距多远。

距离无法阻止人物的神射手，他不承受远距离或超远距离射击技能检定惩罚。

### 外科专家 Master Surgeon

先决条件: 医疗 +10 Medicae +10

人物高超的医疗技能，让他能巧手编织血肉。人物对使用医疗装置、医疗板和药物补给的额外训练，给他的病人带来极大好处。

人物医疗检定获得+10 奖励。如果治疗重伤或致命伤的病人，一次成功的检定医疗 2 点承伤而非 1 点。如果病人因致命伤有失去肢体的危险，人物为病人防止截肢的坚韧检定，提供+20 奖励。

### 引擎先知 Master Engineer [dw]

先决条件: 技术应用+20Tech Use +20[译注：原文如此，和表中+10 不符]，机械或技术军士装殖

人物关于引擎和它们机魂的知识胜过大部分尊敬的万机神仆人。通过反应堆的管道，人物几乎可以感觉到等离子脉冲，仿佛它在自己的血管内。

人物可以花费一个命运点，让强化、修理或升级机械系统的技术应用检定自动成功，花费这项任务需要的最少时间。

### 演说大师 Master Orator

先决条件: 交际 30

人物习得影响大批听众所需的技巧。

人物的交际检定和基于交际的技能检定，影响普通目标数量的 10 倍。

### 机械副肢 Mechadendrite Use

先决条件: 机械或技术军士装殖

天赋组: 伺服臂，武器，多用途 Servo-arm, Weapon, Utility

虽然有很多种类型的机械副肢，这项天赋将他们分为两大类：

伺服臂：伺服臂是安装着，作为武器和修复机械同样高效的，活塞驱动爪的强大机械手臂。

武器：这类副肢末端是远程或近战武器，并拥有战斗所需要的补充支撑和力量。伺服臂和伺服固定装置也可以算作这一类型。

多用途：包括例如多种类型的机魂连接，控制器，医疗，多用途，光感和其它数不清的，这些副肢都不那么需要固定安装，但都以和电子屏幕类似的方式连接。

### 凝神静养 Meditation

人物通过练习冥想技巧，掌控他的身体和其反应，关闭不必要的功能，让他身心获得恢复。

成功的意志检定和 10 分钟不被打扰，移除一级疲劳。

### 格斗武器训练 MeleeWeaponTraining

天赋组: 链锯，震击，能量，原始，通用 Chain, Shock, Power, Primitive, Universal

人物接受广泛白刃武器训练，熟练使用多种手持近战武器。“通用”包括原始，链锯，震击和能量组。人物尝试使用不具备正确训练天赋的武器时，其相关格斗技能和射击技能检定承受-20 惩罚。

### **狂野灵魂 Mental Rage**

先决条件: 狂暴 Frenzy

人物的疯狂和仇恨将他的思维拓展到亚空间，允许人物不假思索的使用它的能量。

在狂暴状态下，人物正常可以使用他的异能。

### **强力射击 Might Shot**

先决条件: 射击技能 40

人物知道每种护甲的弱点和材质，并拥有保证其射中能造成最大伤害位置的技巧。人物使用射击武器造成的伤害+2。

### **拟声高手 Mimic**

声音合成，让人物精确模拟另一个人声音的训练或天生能力。

人物必须至少研究他目标的声音模式一小时，才能正确模仿，还要说同一种语言。由于大部分异形语言生理和复杂天性的不同，人物不能精确复制异形的声音。听者必须成功通过困难（-10）的察言观色检定，才能戳穿欺骗。如果人物利用通话记录或通讯链接交谈，而非亲自观察，察言观色检定的难度减为挑战（+0）。如果听者能清楚的看到他，人物的欺骗自动失败。

### **悍不畏死 Nerves of Steel**

长年处于战场，让人物能够在火力包围他们的时候保持冷静。

人物可以重投失败的意志检定，避免或从压制中恢复。

### **无辜人格 Orthodoxy**

一种礼拜性的循环被植入到人物的头脑中，让人物在精神韧性处于危险时，能集中精力于背诵祷言段落。

人物抵抗精神控制或审讯的意志检定得到+20 奖励。

### **谨小慎微 Paranoia**

人物知道危险潜伏在每个角落之后，还知道只要他一放松警惕就会遭到天谴。

人物获得先攻投点+2 奖励，而且 GM 可以使用人物的感知进行暗投，以发现躲藏的威胁。这种永久性警惕的代价是性格易怒且无法放松。

### **平等待遇 Peer**

先决条件: 交际 30

天赋组: 法务部，星际传心修会，阿斯塔特修会，机械神教，修女会，泰坦修会，内政部，星语者，商船公会，国教，帝国卫队，帝国海军，审判庭，导航员，刺客庭，PDF，行星总督，流浪行商，忠嗣学院，异能学院

人物知道如何与特定的社会群体或组织打交道。与选择那一组互动时，他获得交际检定+10 奖励。GM 和扮演者可以同意，在适用于冒险或战斗时，奖励这项天赋。

### **手枪武器训练 Pistol Weapon Training**

天赋组: 爆弹，激光，发射器，热熔，原始，等离子，实弹，通用 Bolt, Las, Launcher, Melta, Primitive, Plasma, SP, Universal

人物几乎练习过帝国范围内每种单手射击武器，几乎没有例外。

这项天赋让你熟练大部分手枪类武器，包括爆弹，激光，发射器，热熔，等离子，原始和实弹。人物尝试使用不具备正确训练天赋的武器时，其相关格斗技能和射击技能检定承受-20 惩罚。

### **通晓语言 Polyglot [dw]**

先决条件: 智力 40, 感知 30

人物拥有从未知语言中提取含义的天生能力，并让他用这种直觉进行理解。

人物将所有语言当作基础技能。这不同于真正懂得这种语言，由于这种翻译的简化特性，使用这项天赋承受-10 惩罚。

### **精确击打 Precise Blow**

先决条件: 格斗技能 40, 稳健一击 Sure Strike



人物的眼，手和武器天衣无缝，让人物的攻击落到他想要的地方。

用格斗武器进行精准攻击【精准攻击动作：攻击特定部位，ws 或 bs-20】时，人物不承受一般-20 的惩罚。

### **奇异速度 Preternatural Speed [dw]**

先决条件: 格斗技能 40, 敏捷 50

人物迅速移动带来死亡，像一把杀敌如割草的活生生，血腥镰刀。

人物可以用部分动作，而非完整动作，进行迅捷攻击或闪电攻击。而且，人物可以再冲锋期间使用迅捷攻击和闪电攻击天赋。

### **加速循环 Prosanguine**

先决条件: 自动止血 Autosanguine

通过运用他的意志，人物可以加快他的自动止血能力。

通过花费 10 分钟冥想和释放咒语，人物可以进行一次技术应用检定，如果成功，移除 1d

5 点伤害。如果人物投出 96-100，他过度压迫自己的植入，失去使用它们的能力一周。在这周中，人物不可以使用自动止血或加速循环天赋。使用加速循环需要 10 分钟冥想和释放咒语。

### **灵能等级 Psy Rating**

人物是个灵能者：他们的能量在游戏规则中分为 1 到 10 级，其中灵能等级 1 是能引起灵能学院和黑船注意最低的，而 10 级代表整个人类范围内最强大的人之一。

一位智库以灵能等级 3 开局，细节在（原文）80 页第二章：职业。此能力游戏内容的规则细节，见第六章：灵能。人物的灵能等级增加，代表人物解锁了更多灵能潜力，而且变得越来越强大。一个人物可以多次获得这项天赋。每次获得这项天赋，人物的灵能等级增加 1。死亡守望灵能等级增加，不会得到额外灵能。

### **灵能技巧 Psychic Techniques[dw]**

天赋组：见灵能技巧

无论是通过训练或自然发展，人物学会一种额外灵能技巧。

一旦这个天赋被选择，人物可以花费等于或低于这项天赋 XP 消耗的 XP，选择一种他拥灵能系的新灵能技巧。注意，一种灵能技巧被选择时，人物并不一定要花费更多 XP——他花费购买此天赋时所需的 XP。这项天赋可以多次选择，每选择一次得到一种额外的技巧。

### **及时备战 Quick Draw**

人物如此频繁练习他的武器，以至于几乎一念之间，它们就会越入其手中。

装备手枪或者基础射击武器，或一只手拿的格斗武器时，人物能够用自由动作做好准备。

### **快速反应 Rapid Reaction**

先决条件: 敏捷 40

人物将他的反应磨砺的如刀锋一般，让其在大部分人还目瞪口呆的站着时行动起来。

当遇到突袭或伏击时，一次成功的敏捷检定，让人物能正常行动。

### **快速填装 Rapid Reload**

人物总是逗留在射击场和武器训练室，长时间填装数不清的弹夹或充能匣，意味着他能不看就想就能替换它们。

人物填装时间减半，向下取整。而且，部分动作填装变成自由动作，完整动作变为部分动作，以此类推。

### **抵抗 Resistance**

天赋组：低温，恐惧，高热，毒素，灵能 Cold, Fear, Heat, Poisons, Psychic Powers

人物的背景，经验，训练，经历或天性让他发展出一种抵抗能力。人物每次选择这种天赋，选取一种抵抗的领域。

抵抗这一类效果时，人物获得+10 奖励。人物的 GM 可能会准许做一定选择，或根据人物的过去令其合理。

### **敬畏仪式 Rite of awe**

先决条件：机械或技术军士装殖

人物语音盒上的欧姆尼西亚强化祝福，让他能背诵触发敬畏和恐惧的次声波仪式词。

所有半径 50 米范围内的人类，无论能否听到，感受到一阵恐怖，下次技能检定（包含格斗技能和射击技能）受-10 惩罚。扮演者人物可以通过成功的意志检定，无视这些效果。举行仪式的同时，人物不可以与他人交流。用技术语讲出祷言，这个仪式只需要一个部分动作，而在完成前打断背诵会被视为非常恶劣的行为。没有听觉强化的人类无法听到次声波，虽然不知道人物在说什么，依然会受到影响。

### 恐惧仪式 Rite Of Fear

先决条件：机械或技术军士装殖

人物的次声波挽歌引发弱者的恐惧。

半径 50 米范围内所有人类，无论能否够听到，对他感到相当于 1 级的恐惧。发出挽歌时，人物无法以任何方式交流。使用技术语鸣唱，此仪式需要一个部分动作，大多数情况下，没人会愿意在完成前打断自己的咒语。没有听觉强化的人类无法听到次声波，虽然不知道人物在说什么，依然会受到影响。

### 纯净思维仪式 Rite Of Pure Thought

先决条件：机械或技术军士装殖

人物用神圣的颅腔电路，代替了他大脑有创造力的那一半。人物不再感觉到情绪，并以洁净无暇的逻辑代之。

人物免疫恐惧，压制，以及任何源于被扰乱情绪的效果。人物的 GM 移除所有不再适用的**精神失常**，并让人物获得同等严重程度的一些新的。人物的同志发现他某种程度上冷酷无情，然而欧姆尼西亚的其他追随者，会因人物刚获得的自由而喜悦。

### 制裁仪式 Rite Of Sanctioning[dw]

先决条件：灵能等级 Psy Rating

此人物接受了抵抗亚空间危险的训练：他的抗性已被评估和测试过，并发现他的灵能强大到需要被实施制裁。这种仪式改变一个灵能者，伴随着制裁印记人物承受这些灵能改变。

选择显能表中一项结果（而非亚空间危险）。只要人物不投出亚空间危险，投显能时，人物可以用特有的一项结果代替投出表上的效果。

### 对手 Rival [dw]

天赋组：天赋组：法务部，星际传心修会，阿斯塔特修会，机械神教，修女会，泰坦修会，内政部，星语者，商船公会，国教，帝国卫队，帝国海军，审判庭，导航员，刺客庭，PDF，行星总督，流浪行商，忠嗣学院，灵能学院

这项天赋代表着与某个社会群体或组织激烈竞争，并有某些仇怨。

与目标群体互动时，人物所有交际检定承受-10 惩罚。适用于故事线时，GM 和扮演者可以同意授予这项天赋。如果人物采取适当的行动赢得此群体的信任，GM 可以允许这项天赋作为精英升级 Elite Advance 移除。

### 异端克星 Scourge Of Heretics [dw]

人物发下无论什么时候发现异端都要净化他们的誓言，并磨砺消灭他们的技能。这并非一项血灌瞳仁的愤怒或无法控制的死亡疯狂，而是一种人物通过无数小时训练和祈祷习得的冷酷，精于算计的技巧。

与异端战斗时，人物获得格斗技能+10，格斗武器伤害+2。哪种敌人算作异端取决于 GM。

### 集成伺服线缆盒 Servo-Harness Integration[dw]

先决条件：机械军士装殖，机械附肢（伺服臂）Mechadendrite Use (Servo-arm)

机械军士把多端口伺服线集成到他的装殖系统上，让他能使用钳臂和武器阵列，就像它们是自己身体的额外肢体。

技术军士可以装备并使用一组伺服线缆盒（见原文第五章：装备 177 页），并可以使用他装备在伺服线上的专精武器。

### 精确射击 Sharpshooter

先决条件：射击技能 40，准确射击 Deadeye Shot

人物稳定的手和鹰一般的眼睛让他能射击想要的地方。

进行精准射击时，人物不受-20 惩罚。这项天赋的效果代替准确射击。

### 专属装备 Signature Wargear

一项为这位战斗修士带来无数胜利的战争工具，而且永远在他身边。

从武器库中选择一种装备点消耗 20，或更少的装备（不包括特殊弹药）。这项装备结算可以包括升级以及/或者精工改造。（例如，大师级火焰喷射器。）这项装备永远属于这位战斗修士不再需要购买，立刻成为他的标配装备。他必须符合这种这项装备的声望。一位战斗修士随着他的职业升级可以多次选取这项天赋。每次，以专属装备（大师级火焰喷射器）的形式记录这种装备。

**专属装备 (大师级)Signature Wargear (Master)[dw]**

先决条件:已选择物品专属装备 Signature Wargear

此战斗修士与他选择的装备形成一种羁绊，能够用它施展威赫的技艺。

他专属装备的装备点消耗增加到 40。（获得这项天赋时，你可以选择已取得装备的额外升级，或者用一件价值最高 40 的新装备代替专属装备。）从下表中选择一项适用的效果，装配专属装备时应用它。

表 4-2 专属装备（大师级）

效果	适用
你知晓如何最大程度的使用这件武器。用这件武器获得攻击检定+10。	武器
穿这件铠甲时你的防御是最好的。闪避检定+10。	铠甲
你熟悉自己在战场上时不时应用的这项装备。重投使用这件装备的失败检定。	装备
此机魂如任何战斗兄弟一样值得信任。获得凝聚点+1。	任意工具
守护机魂协助你挫败敌人。获得先攻+2。	任意工具
对装备的信赖鼓舞你的士气。意志检定+5。	任意工具

**专属装备 (英雄级)Signature Wargear (hero) [dw]**

天赋组：武器，铠甲，圣物和装备（包括机仆）

此战斗修士被永远授予精工铠甲，一件星际战士圣物，大师级武器或者其它某种崇敬且稀有的阿斯塔特工具。

从武器库中选择一种装备点消耗 70 或更少的装备（不包括特殊弹药）。这项装备结算可以包括升级以及/或者精工改造。这项装备永远属于这位战斗修士不再需要购买，立刻成为他的标配装备。他必须符合这种这项装备的声望。一位战斗修士随着他的职业升级可以多次选取这项天赋。每次，以例如专属装备（精工铠甲）的形式记录这种装备。

**健壮体格 Sound Constitution**

人物获得额外承伤。

人物可以多次获得这项天赋，具体次数由他的职业路线决定。人物多次获得这项天赋时，记录取得这项天赋的次数，例如健壮体格 3。

**恶魔杀手 Slayer Of Daemons[dw]**

发下战斗誓言，人物立志消灭亚空间污秽。

与恶魔战斗时，人物获得格斗技能+10 和格斗武器伤害+2。

**飞跑 Sprint**

人物可以高速移动。

使用完整移动时，人物可以移动等同于他 AB（敏捷加值）的额外米数。使用奔跑动作时，人物可以加倍移动一回合。如果连续两轮使用这项天赋，人物获得一级疲劳。

**坚定防御 Stalwart Defence [dw]**

先决条件: 阿斯塔特修会

此战斗兄弟不屈不挠的坚守，仿佛他是岩石和钢铁组成的，对抗着瀑布般敌人。

此战斗兄弟可以用完整动作花费一个命运点，采取坚定防御。进入这种状态时，此战斗兄弟不能移动而且不能闪避。他可以格挡任何成功的攻击，而且他承受的所有伤害-2。进而，近战中的敌人，不因数量超过人物获得收益。这些效果持续到人物结束坚定防御，或者到他无法再战斗。

**灵活侧步 Step Aside**

先决条件: 敏捷 40, 闪避 Dodge

人物可以倾斜自己的身体避开攻击路线，让其破空而过。

每回合一次人物可以做额外一次闪避。此效果，让人物获得第二个只能用于闪避的反射动作，允许一回合闪避两次。然而，对一次攻击人物只能试图闪避一次。

**街道斗殴 Street Fighting**

人物对下巢深渊或排水道臭气熏天小巷里的凶杀斗殴经验丰富。

用空手或匕首攻击造成致命伤时，人物造成额外+2 点伤害。

## **钢铁风暴 Storm Of Iron[dw]**

先决条件: 阿斯特塔修会

面对大量敌人时，此战斗修士的火力以精确模式和熟练节奏释放，因此它们形成了一股杀死并伤害多人的钢铁风暴。以此准则，战斗修士面对过数倍于他的敌人，并取得胜利。

使用火焰喷射器或者半自动或全自动射击，对抗拥有**群体**特性的敌人时，此战斗修士对群体**数量**造成的伤害翻倍。

例如：如果战斗修士的攻击减少群体数量 5，这一数量翻倍变为 10。

## **顽强意志 Strong Minded**

先决条件: 意志 30, 抵抗 (灵能)Resistance (Psychic Powers)

人物的意志常如堡垒般抵抗灵能攻击。

人物可以重投，抵抗影响他心志灵能的失败意志检定。有灵能效果的灵能，例如遥感，不受此天赋影响。

## **稳健一击 Sure Strike**

先决条件: 格斗技能 30

人物对他的格斗攻击落在哪，有一定控制力。当决定格斗攻击命中位置时，人物可以用骰子投点，或者他可以翻转它们，选择想要的位置。

例如：如果 Cassus 投到 37 命中混沌异端，这通常会攻击右腿。然而，因他拥有稳健一击天赋，他可以选择命中身体（37）。

## **迅捷攻击 Swift Attack**

先决条件: 格斗技能 35

人物的速度和武艺让他能猛烈攻击。

使用完整动作，人物可以进行两次格斗攻击。如果人物有双武器天赋，并使用两把武器，人物只有一把武器获得迅捷攻击的优势，另一把只能攻击一次。如果人物有双武器天赋，并使用一把格斗武器，而另一只手使用枪械，人物的格斗武器获得迅捷攻击优势，并且用枪械攻击一次。

## **击昏 Takedown**

使用部分动作，人物可以在进行武器技能检定前宣告他尝试击昏。除非人物命中，并至少造成 1 点伤害，它会被无视，否则人物的对手必须做坚韧检定或眩晕一回合。进而，当施展击昏动作时，人物武器技能不承受-20 惩罚。

## **天赋异禀 Talented**

天赋组:任意技能

人物熟练特定技能。

选择人物任何一种技能，并获得使用此技能检定+10 奖励。

## **瞄准目标 Target Selection[dw]**

先决条件: BS 50

人物恐怖的视线标记出他所选的受害者，即使近战的狂乱也不会干扰。

人物在格斗中射击不受惩罚。

## **一敲就好 Technical Knock**

先决条件: 智力 30

无论是通过长期练习，还是恰当的仪式安抚武器的机魂，人物能够简单一敲清除阻碍。

人物能够使用部分动作解除任意枪械的卡壳，但每回合只能对一把武器施展这个仪式。人物必须碰触这件武器，才能实施这个仪式。

## **肉体软弱 The Flesh Is Weak[dw]**

先决条件: 机械或技术军士装殖

人物的身体经历了显著的仿生代替，直到他更像机械而非人类。

这项天赋让人物获得机械特性（见原文 133 页），护甲值等于选择这项天赋的次数。人物可以随着自己的职业路线，多次选取这项天赋。因此，记录这种天赋被选择的次数，例如肉体软弱 3。

## 雷霆冲锋 Thunder Charge[dw]

先决条件: 阿斯塔特修会

此战斗修士使用他覆甲的身体作为武器冲入战斗。被他的铠甲和此战斗修士的强化肌肉驱动，这种冲锋的冲击就像被雷霆击中。

此战斗修士进行冲锋动作时，先做空手攻击（更多细节见原文 245 页）对抗他冲锋的每个对手。这代表了人物覆甲的庞大身体冲入敌人。同时这次攻击自动带有击昏对手的可能，就像此战斗修士使用了击昏动作。（更多细节见原文 241 页）。一旦这次攻击结算，此战斗兄弟如常进行他的普通冲锋。如果此战斗兄弟冲向群体敌人，他可以进行 d5+1 空手攻击对抗群体敌人。

## 投掷武器训练 Thrown Weapon Training

天赋组: 通用

人物掌握投掷武器的平衡、旋转和重量，让他在任何距离都难以对付，即使只装备了匕首。通用组包括原始、链锯、震击和能量武器。人物尝试使用不具备正确训练天赋的武器时，其相关格斗技能和射击技能检定承受-20 惩罚。

## 完整回忆 Total Recall

先决条件: 智力 30

心理调节或强化让人物记忆并回忆起大量信息，让他拥有完美的记忆。

人物能够自动回忆起，他在过去切实听闻的琐事或片段信息。处理更细节，复杂或模糊的事实时，例如防御网的布局，GM 可以要求一次成功的智力检定回忆起信息。

## 皮糙肉厚 True Grit [dw]

先决条件: 坚韧 40

人物能够摆脱击倒软弱者的伤害。

无论人物何时承受致命伤，结果减半（取整）。

例如：一个泰伦战士严重的伤害了 Agamemnon。减去护甲和坚韧后，镰刀爪子的攻击依然造成了 8 点伤害。不幸的是，历尽艰辛，Agamemnon 只剩 4 承伤，通常会造成 4 点致命伤。然而，因为他拥有皮糙肉厚天赋，他只受到 2 点致命伤。

## 双武器攻击 Two-Weapon Wielder

天赋组: 射击，格斗

先决条件: 射击技能 35 或格斗技能 35，敏捷 35

数年训练让人物在需要时，每手都能使用一把武器。

装备同类型两把武器时，人物可以使用一个完整动作同时攻击。两个攻击检定承受-20 惩罚（更多用两把武器战斗的细节见第八章：战斗）。

如果希望以这个天赋使用枪械和手持武器，人物必须拥有双武器攻击（格斗）和双武器攻击（射击）。

## 徒手大师 Unarmed Master [dw]

先决条件: 格斗技能 45，敏捷 40，徒手大师 UnarmedWarrior

人物发展出绝伦的徒手战斗技巧。

人物的徒手战斗攻击造成 1d10+SB（力量加值）冲击伤害，而且这些攻击不再有原始属性。

## 徒手战士 Unarmed Warrior[dw]

先决条件: 格斗技能 35，敏捷 35

凭着徒手战斗的高强度训练，人物的徒手攻击造成 1d10-3+SB（力量加值）伤害，而非 1d5-3。对抗有武器的对手时，由于人物对抗有武器和徒手敌人的高度训练，他不再视作徒手，如 245 页定义的。人物的徒手攻击依旧算作原始属性。

## 不屈不挠 Unbowed And Unbroken[dw]

先决条件: 阿斯塔特修会，交际 40

此战斗修士对周围的人来说，是激励的源头；看似失败时，他坚持抗争，并用自己的行为鼓舞同志们的战斗信念。

如果此小队承受敌人在目前或上轮造成的凝聚点伤害，此战斗修士可以宣告他下一轮的动作，向小队展示不屈不挠。他的下个动作可以是下列之一：一次对敌人的射击攻击，一次对敌人的格斗攻击，或者代表着抗争咆哮或激励勇气的挑战（+0）交际检定。如果此检定涉及的动作（攻击投点或交际检定）成功，此战斗修士和在他支援范围内的那些人，重新获得他们在这个或上个回合失去的所有凝聚点

## 信仰坚定 Unshakeable Faith

人物对皇帝的信仰强大到，他能够面对任何危险。

人物可以重投任意失败的意志检定，以回避恐惧（见原文 276 页）效果。

## 铜墙铁壁 Wall Of Steel

先决条件: 敏捷 35

人物使用兵刃的技巧如此渊博，因为人物的兵刃一直在正确的位置抵挡攻击，试图攻击他就像试图攻击一堵看不见的铜墙铁壁。

每轮人物可以额外格挡一次，此效果给了人物第二次可以用于格挡的反射动作。对于一次攻击人物只能格挡一次。

## 亚空间羁绊 Warp Affinity[dw]

先决条件: 灵能 Psy Rating

人物与亚空间有特殊联系，让他在引导其能量时，能感知并回避不想要的效果。

如果人物经历过制裁仪式，他不能选择这项天赋。投显能时，人物可以消除投点，获得 1d5 堕落点，然后无修正重投。

## 亚空间通道 Warp Conduit [dw]

先决条件: 灵能, 顽强意志, 意志 50

人物意志犀利的能力，让他能引导大规模亚空间能量。

Push 时，人物可以灵能等级+1，显能投点结果-10。

## 亚空间感官 Warp Sense [dw]

先决条件: 灵能等级 Psy Rating, 灵能感知技能 Psyniscience Skill, 感知 30

人物的感官进化到在物理世界的同时察觉到亚空间，而这样做需要一些集中精力。

获得此天赋后，使用灵能感知技能需要部分合动作，而非完整动作。

## 武器技术 Weapon-Tech[dw]

先决条件: 技术军士

刻意学习武器的祝福和秘密是技术军士的天性。

每场战斗一次，技术军士能够强化他的武器或者找出对手装甲的弱点，增强技术军士的致命性。此效果意味着，每场战斗中一回合，一件技术军士亲自使用的武器，包括热熔、等离子、能量或特殊类型，增加等同于人物 IB（智力加值）数量的伤害和破甲。

## 死亡旋风 Whirlwind Of Death[dw]

先决条件: 阿斯塔特修会

在战斗中对大量对手时，此战斗修士变成一股死亡旋风，凭着无尽的怒气移动、挥砍、开膛破肚并斩首。

近战中攻击群体特性的敌人时，此战斗修士对群体数量造成的伤害加倍。例如，如果此战斗修士的攻击减少群体数量 3，这个数量加倍变为 6。

## 远古智慧 Wisdom Of The Ancients [dw]

先决条件: 阿斯塔特修会, 智力 40

人物从众多战斗中生存下来，见多识广，曾被修会最古老的战士们授予经验。他们的意志和灵魂里，拥有着远在成为阿斯塔特一员前回溯的知识。

此战斗兄弟可以在战斗期间花费一个命运点，洞察形势。这意味着扮演者询问 GM 一个关于目前面对形势问题，对此 GM 应该尽可能有帮助的回答。例如陷入基因盗取者繁殖的太空废船时，此问题可能是，“最可能进入主反应堆的路线是什么？”

## 特性

“武器不只存在于战士手中。它们存在于其血液，骨髓以及不屈的精神中。拥有这种武器，我们的远征怎会失败？”

——Lord Solar Macharius 宣称

技能和天赋代表着人物一生历程中获得的能力和知识。而特性，是天生和成长环境中获得的能力。之后人生中，它们可能通过其它方式获得，但它们几乎永远无法通过选择获得。如第一章：创建人物中指明的，扮演者的人物需要获得一定特性，代表着他们出身，经历或让他们成为自己的其它事物。

表 4-3: 特性

特性	描述
无定形	生物一团，而且缓慢
装甲植入	护甲+2
自动支撑	总视为有支撑
野兽	自然环境中不需要生存检定，意志检定躲避飞行
无法视物	看不见
血潮[dw]	群体不会被击溃而是狂暴而无畏
兽性冲锋	冲锋伤害+3
掘地者	通过挖掘移动
腹足生物	以 AB 一半速度腹足移动。经过困难地形不受惩罚
恶魔	对抗普通武器 TB 加倍，免疫疾病和毒素
黑暗视觉	在黑暗中视物
纪律[dw]	抵抗击溃的群体
战斗撤退[dw]	被击溃的群体在正确的命令下向回移动
射击训练[dw]	额外射击攻击的群体
恐惧	强迫其他人进行恐惧检定，回避震惊和疯狂
飞行	飞行并进入任何高度
异界存在	免疫恐惧，压制，失心和影响心志的能力
悬浮	飞行并进入漂浮高度
强化天生武器[dw]	生物的天生武器不再为原始
虚体	生物无实体
本能反应[dw]	有一系列应激反应的生物
机械	生物获得免疫和抵抗
多臂	生物多重攻击动作获得额外攻击次数，涉及移动的检定+10 坚韧，+10 力量。
天生护甲	所有位置获得一个或更多的护甲点
天生武器	徒手攻击造成 1d10+SB 伤害
淹没[dw]	额外格斗伤害的群体
相位	用部分动作在虚体和实体间转换
附身	控制另一个生物
四足生物	移动距离 AB×2.
再生	坚韧检定移除一点伤害
体型	决定生物的体型和收益
声波感知	滴水不漏的探测周围 30 米
灵魂誓约	与特定群体或生物绑定，交换一定好处
惊逃	失败的意志检定造成生物逃跑，踩过路上的任何生物
怪异生理	伤害等于承伤时死亡
梦魇具现	获得相应列表中的免疫
稳固	抵抗擒抱和击昏奖励+20
神经元生物[dw]	这种生物对泰伦附近获得无畏天赋
命运之触[dw]	这种生物拥有命运点并从正义之怒获益
毒素	获得毒属性攻击
泰伦[dw]	这种生物拥有很多免疫
不死[dw]	这种生物不需要呼吸，并且不承受疾病、毒属性或毒素效果伤害
超自然属性	增加一项属性加值
超自然感觉	以神秘的方式感知环境
超自然速度	决定移动距离的 AB 加倍
不稳定	如果受伤生物必须处理伤势，否则退回亚空间
亚空间武器	生物的武器无视护甲

## 特性描述

下面描述了各种特性

### 无定形 amorphous

一个无定形生物有可延展的形体，能够挤压它的身体或者伸张它。它能够扩大或缩小改变一级体型，这样做的同时不会改变它的速度。拥有此特性的生物使用它敏捷加值的一半，决定它们的移动速度。无定形生物通常没有感官，并因此依靠超自然感官特性，探测它们周围的环境。

### 装甲植入 armour plating

此生物植入装甲，增加其所有位置护甲 2 点

### 自动支撑 auto-stabilised

射击重型武器时，此生物总是算作有支撑，并可以用部分动作，半自动或全自动射击。

### 野兽 bestial

一个拥有此特性的生物是兽性的，倾向于本能行动，而非理性。无论智力有多高，它还是野兽。当它在自然环境中时，拥有此特性的生物永远不用进行生存检定。除非饥饿或绝望，野兽生物害怕、受惊或受伤时必须进行意志检定。检定失败，此生物逃跑。

### 无法视物 blind

无法视物生物所有基于视觉的检定自动失败，而且射击检定自动失败。此类生物格斗检定，以及通常涉及视觉或从中获得收益的大部分检定受到-30 惩罚。

### 血潮 (群体)blood soaked tide (horde)[dw]

拥有此天赋的群体，在疯狂的边缘摇摆。这些嗜血的疯子凭借战斗的杀戮成长。当群体避免被击溃的意志检定失败，或者自动被击溃（见本章 360 页击溃群体）时，它不会被击溃，反而获得无畏和狂暴天赋。

### 兽性冲锋 brutal charge

拥有此特性的生物，同一回合冲锋时造成额外 3 点伤害。拥有此特性的群体，在同一回合冲锋时造成额外 1d10 点伤害。

### 掘地者 burrower

拥有此特性的生物，能通过挖掘穿过固体。这种特性总是包含一定的速度指数。这类生物能够挖穿泥土、岩石、沙子和类似的，然而某些（标志着生物进入）能够挖过金属。当一个生物挖掘时，它在身后留下一条地道，体型更小的生物能够无障碍的进入这个区域。每回合有 50% 概率，地道会再此生物身后坍塌。

### 腹足生物 crawler

蠕虫，鳞类，以及类似的生物爬行和滑动，而非行走。拥有此特性生物基础移动为敏捷加值减半，但穿过困难地形不受惩罚。



## 恶魔 daemonic

恶魔生物是亚空间生物，但能够凭着犀利的意志、饥饿或者神秘仪式在真实空间具现。拥有这项特性生物的坚韧，根据此特性后括号中标明的数字，乘倍对抗所有伤害，形式如同超自然属性（见原文 136 页）。这项特性的效果，被能量武器、灵能、神圣攻击或其他拥有此特性生物造成的伤害无视。恶魔生物还免疫毒素和疾病。

## 黑暗视觉 dark sight

拥有此特性的生物，在完全黑暗区域也能正常视物，而且从来不因在昏暗或无光的区域战斗，受到惩罚。

## 纪律 (群体) disciplined (horde) [dw]

此群体由坚毅而纪律良好的士兵组成，即使承受恐怖伤亡后，他们也不会溃败和逃跑。拥有这项特性群体，如果数量降到起始 50% 以下，抵抗溃败的意志检定不承受 -10 惩罚。而且，如果数量降到起始 25% 以下，它不会自动溃败（见原文 360 页）。

## 恐惧 (多种) fear (variable)

拥有这项特性的生物，外表令人不安。它的恐惧对应等级（1-4），体现这种生物的外观有多糟糕。见 277 页恐惧对星际战士的效果。

## 战斗撤退 (群体) fighting withdrawal (horde) [dw]

即使溃败，此群体不会逃跑，但会执行阻止敌人淹没它的战斗撤退。拥有此特性的群体溃败时，它不按其冲刺速度逃离，而是以适合的速度撤离。此群体撤退时还能继续射击。

## 射击训练 (群体) fire drill (horde) [dw]

此群体，由熟习将敌人陷于火海致命节奏射击的士兵组成。拥有这项天赋的群体，可以比正常情况多做额外一次射击。

## 飞行 flyer

拥有这项特性的生物，天生具有飞行能力，无论是宽大皮革翅膀，怪异的亚空间能量还是可膨胀的气囊。这项特性总是包括一个表明飞行时移动速度的数字。更多关于飞行的细节，见第七章：进行游戏。

## 异界存在 from beyond

拥有这项特性生物的意志，超越凡人渺小理智的脆弱和不稳定。它免疫恐惧、压制、失心，以及用于遮蔽、控制或欺骗心志的灵能。

## 强化天生武器 improved natural weapons

此生物的攻击强大到摧毁塑钢或捣穿铠甲。此生物获得天生武器特性的所有收益，除了它的攻击不再算作原始武器。

## 悬浮 hoverer

拥有这项特性的生物，具有有限的飞行能力，高度不超过 2 米。就像飞行特性，这项特性总是包括一个表明速度的数字。更多悬浮细节，见第七章：进行游戏

## 虚体 incorporeal

虚体生物是非物质并无重量的，能够穿过例如墙壁和武器的固体。藏在某些东西中时，虚体生物获得躲藏 +30 奖励。如果愿意，它可以完全无声，如有需要可以自动通过寂静移动检定。

虚体生物还免疫普通武器——它们只会穿过其身体就好像它不在那里。恶魔，灵能，亚空间生物，其他虚体生物，以及装备能量武器的对手，都可以正常伤害虚体生物。虚体生物通常无法影响凡间，并且通常无法对非虚体对手造成伤害，除非它拥有对应的特殊能力或天赋。虚体特性生物能够正常伤害其他拥有虚体特性的生物。特定的装置可以阻隔虚体生物，最常见的是星舰上的盖勒力场。拥有此特性的生物无法穿过这种力场。

## 本能反应 (泰伦) instinctive behaviour (Tyranid)

如果与进行控制的虫巢意志隔离，有此特性的泰伦生物将被削弱为凭本能行动。是以，这意味着遭遇到的任何有此特性的生物，未与拥有神经元生物特性（见本章 135 页）的泰伦生物同行，它们以特殊方式行动。此生物的本能反应是间歇性的，并遵照以下效果：

**进食 Feed：**此生物的本能是以血、肉和骨骼为食，而它的饥饿永远不会满足。此生物会尝试寻找并攻击任何活着的、生化物质的、非泰伦生物，并吃掉它们。这种情况下，此生物获得无畏和狂热天赋。这同样适用于不在神经元生物影响下，有此特性的群体。

**潜伏 Lurk：**此生物的本能是寻找躲避攻击的掩体，躲藏并生存下来。它会尝试逃跑并找到形势下允许的任何掩体。例如，在星舰里，它可能逃入停靠系统。战斗时，此生物的目标是企图逃跑，并只在没有逃跑路径或为了生存时才会进攻。如果拥有此特性的群体不受神经元生物的影响，它会自动解散（见本章 360 页解散群体）。

**尾随 Stalk：**此生物的本能是保持不被发现，以寻找猎物，杀死它，进食，然后继续狩猎其他生物。这种情况下，此生物获得潜伏技能 (Ag) +10。除非能突袭他们或数量超过他们，其不会攻击敌人。完成击杀，此生物在逃跑前短暂进食。拥有此特性的生物自动解散（见本章 360 页解散群体），个体生物分散寻找开始它们狩猎的阴影。

## 特性：机械装殖

此人物是万机神的仆人，神秘火星教派的成员，而且是下列植入的宿体：

### 电子接口 electro-graft

电子接口是移植进神经系统的小接口。一旦接受者得到正确的训练，这会让他能与机械数据口和一定类型的数据网路互动。电子接口的形式多种多样，例如颅骨分流器，手指探针，或脊椎插口。

### 电感组织 electroo inductors

电感组织是手掌大小金属皮肤移植，在外人眼中看似纹身。这种电感组织连接神经系统，它们从肉体的生物电和神秘的储压线圈中提取能量。它们能够以多种方式用于发射或吸收能量。

### 循环呼吸面罩 respirator unit

包括代替脖子和上胸部的管子、电线、通讯格栅、或其它强化部件的呼吸装置植入。这种装置净化空气，为抵抗空气传播毒素和气体武器提供+20 奖励。这种循环装置还包括一个能以多种方式放送声音的通讯合成器。

### 机械外壳 cyber-mantle

机械外壳是金属框架，电线，以及固定在脊椎和肋骨下侧的脉冲发射器。教徒得到进一步植入时，此外壳作为真皮下的锚点。在欧姆尼西亚的某些仆人中，这种机械外壳一般被称为“真正的肉体”。

### 储压线圈 potentia coil

安放在机械里的能量装置称为储压线圈。这一团乱麻能够储存能量并创造各种力场。线圈的形式多种多样，从堆叠的晶状物到巨大的金属导体。

### 颅腔电路 cranial circuitry

颅腔电路是一系列强化思维能力的处理器、植入以及电路脑皮层。大部分被固定螺栓安装在颅骨上，同时的其它安放在大脑本身之内。

## 机械 machine

拥有机械特性的生物外观为无机物，大体上比肉身的家伙更密致。机械体不呼吸，免疫真空效果，极端寒冷，任意影响思维的灵能，而且他们的护甲值能够抵挡火焰伤害。机械体还能抵抗伤害，每个位置有 1 到 5 点护甲。这个数字在特性旁标明。

## 多臂 multiple arms

这种生物拥有超过一对的手臂。增加其坚韧属性+10，而且涉及移动的力量检定获得+10 奖励，例如攀爬和游泳。最后，此生物能够使用多重攻击动作，在它的回合获得两次攻击。如果此生物还拥有迅捷攻击或闪电攻击天赋，这项特性增加它们多重攻击的次数+1。

## 天生护甲 natural armour

这种生物拥有天然硬皮或者外骨骼，为它提供一些抵抗攻击的防护。这项特性总是包括一个标明此生物所有部位有多少护甲点的数值。

## 天生武器 natural weapons

这种生物拥有锋利的爪子、牙齿、脊刺或某些其它天然武器，它能以此将敌人切成碎块。即使没运用武器，它算作装备武器。它的攻击造成 1d10 点加力量加值的伤害。此生物能用其天生武器运用武器技能，但它不能用天生武器格挡，也不能被缴械——除非，当然，你砍掉它的肢体！天生武器总是算作原始属性。

## 淹没 (群体) overwhelming (horde)

这些生物由能够淹没敌人并将他们撕碎成一千片的群体组成。拥有此特性的群体，只要数量等于或大于 20，在近战中由群体造成的伤害总是投额外 1d10 伤害。

## 相位 phase

拥有此特性的生物能将其身体转化成非物质状态，像幽灵一样穿过固体或任何类型障碍。这项特性的功能和虚体特性相同，除了此生物能够花费半个回合变为固体或非物质状态。相位有额外的限制。相位状态生物无法穿过灵能障碍，神圣符文，或者为流动空间设计的能量力场，或操控亚空间的盖勒力场或者虚空盾。

## 附身 possession

某些灵体亚空间居民拥有占据凡躯的能力。这种附身比大部分形式的精神控制，甚或最强大灵能者以其他人的身体为“容器”更具潜伏性和伤害性，发动攻击的亚空间生物的精华在基础上融合进受害者活体，因此让其能存在于现实。这种发生在游戏中附身的机制会在下面详述，但环境和其自身实体的本质各有不同。注意恶魔宿主，提到例子中非常强大的一种，通过仪式附身，刻意在活皮囊中绑定并控制恶魔，属于特殊情况而且需要专门应对。

### 附身攻击 The possession attack

它的本质必须其目标受害者数米之内并适用完整动作。此生物和目标每轮进行对抗意志检定，直到本质或受害者达成超过另一个总共五个成功度——这种积累持续数轮。如果本质获胜，它成功占据其受害者。如果其受害者获胜，他驱逐了本质让其 24 小时无法尝试占据他。被驱逐的本质还受到 1d10 点伤害。

### 附身效果 The effects of possession

一个附身的本质获得完全控制，将自身绑定于其受害者，并能够命令其身体无视痛苦和受伤行动，（而且确实会乐于按照其奇想破坏或改变它）。受害者力量和坚韧属性加 10 并获得 1d10 乘伤。受害者使用附身本质的智力，感知，意志和交际，并使用本质的灵能等级和灵能代替其自己的（如果有的话）。同样，被附身的生物使用本质拥有的意识相关技能和天赋，并失去其自身的。本质还可以通过成功的智力检定，尝试回忆起其受害者的记忆和技能。被恶魔附身的情况下，受害者有很大机率立刻变异，并在附身持续更久时变得更加变异。

### 从附身中幸存 Surviving possession

如果受害者幸存而本质被驱邪仪式或其它方式驱除，那这种折磨对人物的坚韧和意志属性造成 2d10 点永久性伤害。而且，受害者得到 1d10 点失心。

## 四足生物 quadruped

与两足生物相比四足生物移动得快的多。计算它们的移动，要将敏捷加值（AB）翻倍。此特性涵盖拥有后腿和前爪的生物。腿超过四条的生物可以获得此特性，但每多一对腿，它们敏捷加值（AB）增加一倍（六腿 ABx3，八腿 ABx4，以此类推）。

## 再生 regeneration

拥有此特性的生物愈合得非常迅速。每一轮，在这一轮起始阶段，此生物检定坚韧，移除标明在特性后括号里的伤害量。被杀死时其失去此项特性。

亚空间阴影（泰伦） shadow in the warp (Tyranid)

泰伦生物凭着包围它们的干扰云漂过亚空间，其正是虫巢意志的标志。任何企图在等同于此生物意志值米数范围内，使用灵能的非泰伦生物灵能者，使用灵能的检定（见原文第六章：灵能 185 页）承受-20 惩罚。

体型 size

特性组：微小 Miniscule，超小 Puny，小型 Weedy，大型 Hulking，超大 Enormous，巨大 Massive

生物的体型在目录中七种之一，见下表。体型影响移动，和在战斗中击中该生物有多简单或困难。（计算移动时，先应用体型调节值，而后才是其它特性或天赋的调节值。）作为基准，人类是中型体型 **average-sized** 的生物。

表 4-4: 体型

体型	调节值	躲藏	基本移动
微小	-30	+30	敏捷加值-3
超小	-20	+20	敏捷加值-2
小型	-10	+10	敏捷加值-1
普通	0	0	敏捷加值
大型	+10	-10	敏捷加值+1
超大	+20	-20	敏捷加值+2
巨大	+30	-30	敏捷加值+3

声波感知 sonar sense

拥有此特性的生物通过发射一定频率的声波探测其周围环境，让这生物能够定位 30 米内固体物品的位置。此范围内的其他生物，通过困难（-10）的警觉检定，可以探测到这种奇特的鸣鸣。

灵魂誓约 soul-bound

此生物的灵魂与更崇高的存在或生命绑定，以获得某种形式的保护。最初获得此项特性时，此灵魂必须决定绑定哪个实体。例如，很多帝国灵能者，特别是星语者，与皇帝灵魂誓约，而混沌巫师与毁灭大能绑定。一个灵魂绑定的灵能者被迫投亚空间危险表时，可以额外投一粒骰子，他可以选择抛弃一个，以获得更好的结果。

承受灵魂誓约，人物必须选择下列效果之一：1d10 失心，永久性失去他们的视觉，永久性失去一种属性 1d10，或者一种随机变异。而且，一个灵魂誓约人物永远对那实体负债，其无疑会带来其它各种各样的责任和后果。

神经元生物(泰伦) synapse creature (Tyranid)

拥有此特性的泰伦生物，是虫巢意志引导其他泰伦行动的具现，控制和统一的节点。神经元生物的存在，给冲突中的所有其他泰伦生物带来无畏特性 Instinctive Behaviour Trait，而且压制主宰那些生物的本能反应特性的效果（更多细节见本章 132 页）。如果需要此效果的确切范围，可以算作此生物意志加值（WP）x10 米。

惊逃 stampede

拥有此特性的生物意志检定失败时，它自动惊逃，尽远的按直线向前冲锋，践踏过其路上的任何东西，直到危险的来源逃跑或被踩在蹄下，承受此生物天生武器的伤害（如果它没有则是 1d5+SB）。一只惊逃中的生物自动引发其他所有视野范围内，拥有此特性的生物惊逃。惊逃持续到无法再看到危险的来源或者 1d10 分钟，以持续长的时间为准。

怪异生理 strange physiology

此特性的生物有一种非自然的，怪异的或者总而言之古怪的生理结构。所有命中算作击中身体，伤害等于或超过此生物承伤时死亡。

## 稳固 sturdy

稳固生物难以移动，并且获得对抗擒抱和击昏天赋，检定+20奖励。

## 梦魇具现 the stuff of nightmares

某些亚空间实体的意识强大到如此恐怖，能让它们的躯体在我们的现实中，几乎难以破坏或瓦解的不朽。这些实体完全免疫毒素、疾病、需要呼吸、大部分有害环境、失血、眩晕的效果，以及除了能彻底毁灭它们的任何致命后果，除非是灵能、动力武器或神圣攻击造成的。

## 命运之触 touched by the fates

NPC 在此特性的括号后，有一定数量的命运点。他能够以和 PC 同样的方式使用这些命运点，按照 GM 的决定，甚至可以燃烧命运点从死亡和毁灭中幸存。

## 毒素 toxic

拥有此特性的生物是有毒的。这种毒药可以通过此生物的攻击传播，此情况下被其天生武器击中的目标必须进行一次坚韧检定。此毒药可以换做通过与此生物的皮肤接触传播或通过其臭气吸入，在这种情况下，接触或接近时必须进行一次坚韧检定。失败的坚韧检定代表受害者中毒。常见的毒药造成 1d10 点伤害，无视护甲。如果存在，各种不同的，会出现在此生物的描述中。

## 泰伦 Tyranid

此生物是泰伦的一种：被链接和控制所有泰伦的虫巢意志，统治的吞噬一切异形族类。泰伦免疫下列所有效果：压制、影响心志的灵能、基于亚空间的影响心志效果、寒冷、灼热、疾病和毒药，包括毒素属性武器的效果。

## 不死 undying

此生物拥有怪异而难以理解的生理特征。它不被疾病、毒药或毒素效果伤害。它不需要呼吸，并能在无助的真空中幸存下来。

## 超自然属性 unnatural characteristic

此生物的一种或更多属性是超自然的。每次获得此特性，选择一种属性，并翻倍它的加值。例如，一个拥有 41 普通力量的生物力量加值（SB）为 4。拥有此特性，它的力量加值增加到 8。

此特性能够多次获得。每一次，你可以选择一项新的属性或者之前选择过的一种。你每次将此特性应用于相同的属性，加值乘倍加 1。例如，选择一次使属性加值加倍 x2，选择两次 x3，三次 x4。注意此特性不改变生物的移动。

### 举例

一位力量 42 的星际战士正常情况下有 4 点力量加值（他力量属性的十位数）。然而，由于他拥有超自然力量（x2），他实际的力量加值是 8（ $4 \times 2 = 8$ ）。

关键要注意动力甲的力量奖励在此后加成，而力量 42 的星际战士因其动力甲获得力量+20。穿着他的动力甲时，此星际战士的力量加值是 10（ $4 \times 2 = 8$ ， $+2 = 10$ ）。

还有个人模式的大力出奇迹能力（见原文 216 页），其让星际战士在使用他超人体格时，展现真正的英勇奇迹。其增加倍数 1（至 x3），因此拥有 42 力量的星际战士使用此能力时，会拥有力量加值（SB）14（ $4 \times 3 = 12$ ， $+2 = 14$ ）。

属性对抗时，成功情况下，加值倍数增加成功度倍数。任何进一步增加超自然属性的倍数（例如，如果拥有超自然力量（x2）的星际战士使用动力拳套，其加倍使用者的力量加值），增加已存在的倍数 1。对于使用动力拳套的星际战士，他的力量加值乘三倍，而非两倍再加倍。

基于拥有超自然特性的属性进行技能检定时，检定的基本困难程度，超过普通难度每一倍降低一级（最高+30），例如：大祭司 Voltaic 拥有一件黑暗科技年代脑皮层植入赋予他超自然智力 x3。他要使用基于智力的技术应用技能修理损坏的等离子核心。通常这会是非常困难（-30）检定，但多亏了他的超自然智力，难度降低两级降到困难（-10），（x2-1 级，x3-1 级）。

属性对抗检定时，成功时，超自然倍数增加成功度。平局情况下，没有超自然属性特性的参与者输掉对抗检定。例如：Garm Felbood 与 Dusk 沼泽的触角怪肉搏。Garm 有 40 力量，而沼泽里的怪物有 33 力量（超自然（x2））。Garm 投了 20（二成功度），而那个怪物投

出 30（一般成功），不幸的是由于它的（x2）倍数，那怪物增加 2 个成功度，让对抗检定成为平局。这将胜利转向了沼泽怪物，因为它拥有超自然力量，而可怜的老 Garm 没有！

### 超自然感觉 unnatural senses

此生物能使用感官而非视觉或听觉感知它周围环境，使用特殊器官，纤细茸毛，或者某些其它令人不安的特性，让它察觉到周围有什么。此特性总是包括一个范围，通常是 15 米。

### 超自然速度 unnatural speed

此生物以不可思议的速度移动。确定移动速度，此生物加倍它的敏捷加值（在其它特性和客观条件改变 AB 之后，特别是体型。）

### 不稳定 warp instability

大部分亚空间实体难以抓牢我们的现实，常常只能凭借恐怖和血腥维持，如果对它们的具现形体造成巨大伤害能够被驱散。如果拥有此特性的生物受到伤害，而且未在其下一轮结束前对其他生物造成伤害或失心点，它必须进行一次意志检定。失败此生物承受 1 点伤害，加上没级失败度 1 点伤害。如果这造成的伤害等于或超过这生物的承伤，它被驱逐回亚空间。

### 亚空间武器 warp weapon

此特性生物拥有部分非物质武器，能够无视凡间的东西例如护甲或掩体。天生武器和拥有此特性生物施展的攻击，无视物理护甲，除非它由灵能物质制造或带有神圣属性。能量力场依旧正常抵抗这些攻击。

# 第五章——军械库

“我们修会的历史在此爆弹枪中。逝去兄弟将其传给继任者已有一十二次。愿你用其建功立业不负他们。”

极限战士士官 Caelicus，接纳一位侦察兵加入第十连时说

每个阿斯塔特修士本身就是一件武器，一件具有皇帝血统用于保护人类的战争工具。这项神圣的任务需要应对银河每个角落中的每一类敌人；战斗修士面对的威胁如此恐怖，以至于仅是知道它们就能摧毁一个凡人。没有像自己基因种子般谨慎铸造并经历时间锻炼的武器，其无法阻止那厌物之潮。星级战士是曾经强大帝国的残影，他们的战争工具同样反映了这种强大。他们的军火库囊括了帝国最精良的五期和铠甲——阿斯塔特修会珍贵的遗产装备。

死亡守望的资源超越了那些传统修会。守望堡的武备有很多来源：死亡守望自己的工匠专为与异形战斗铸造的装备，来自对死亡守望宣誓修会的奉献，审判庭的支援，自神秘欧米茄秘窟发现的密藏，甚至数千年来与异形战斗期间的俘获的科技。

[译注：建议新手先看自己职业的武器，再浏览一遍其在**武器表中的属性**，和这件**武器特性**对投点的影响，其它内容可以稍后再看]

## 征用点

胜利只是下次战斗的序曲

——血鸦修会座右铭

虽然死亡守望的战争工具填满了 Erioch 守望堡深处的武备室，并在其分散的守望站中沉睡，它的资源终究是有限的。铸造大师必须保证杰里科区域的所有杀戮小队，有充足的装备与人类之敌战斗。仅是维持稳定的爆失弹库存，就需要多条警惕保护而秘密的补给线。替换一套终结者铠甲可能需要数年，如果圣物剑用来打击钛族火战士，它就无法同时用来消灭虫巢泰伦。在这些情况下，死亡守望必须按杀戮小队面对的威胁，分配他们的资产。

财富和头衔对于大部分战斗修士来说几乎没有什么用；死亡守望提供给他执行任务所需的每样东西。死亡守望队长，审判官，或者权威类似者，决定被给予任务所需的征用等级。而每个执行任务的战斗修士，拥有与等级相符的征用点以装备自己。任务越具挑战，战斗修士可以处置资源的规模和稀缺性余越高。

一次直截了当的任务可能有 50 征用点，而长期保护一个星球可能授予 200 或更多。如果一支杀戮小队不同意对应任务难度的配给，他们的队长可以尝试说服任务授予者，但磨磨叽叽并不受欢迎。

军火库中的每件物品，都有与其相关的征用消耗。战斗修士取走的总征用消耗，不能超过他的征用点。此配给只能用于手头的任务；未被花费的征用点不能在未来使用，它的增长也与任务期间的剩余或带回无关。一支小队可以为了公用物品，或为一位成员征用一件特别稀有的物品，选择共享他们的征用点。除非有其它描述，射击武器包括充足基础弹药供给；爆炸物（包括手雷和榴弹），以及其它消耗品同样在任务期间保留。然而，消耗征用点专门派发的弹药，代表只有一个弹夹。征用的装备，使用与否，在任务结束时总要归还。某些一般不是征用的物品，也会列出征用点，如果战斗修士希望取得一件备用，或副武器，或要制作专属武器，此消耗值就能起到作用。

例如

Gideon 修士（一位药剂师）和 Aeldan 修士（一位死亡守望毁灭者战士）都是受尊敬的战斗修士。他们因审判官 Quist 的任务被派遣。她评估难度为“中等程度异形”。GM 告知扮演者这意味着 60 征用等级。Gideon 的扮演者决定征用风暴矢（20 征用点）代替他的爆弹

枪，以及两弹夹地狱火子弹（2x15 征用点）。作为毁灭者，Aeldan 总是拿着重爆弹，因此他为其征用一件支架（25 征用点）以及语音控制升级（15 征用点）。这样 Gideon 剩下 10 征用点，Aeldan20。

他们对这次任务需要更重型火力达成一致，为了给 Aeldan 一件更好的重型武器，共享剩余的 30 征用点。他们想要一门等离子炮，但在达到卓越的声望等级前无法取得它。取而代之，他们征用了一门激光炮。Aeldan 选择把支架和语音控制升级应用于激光炮。

41 千年的资源

人类为了资源不断与自己竞争：从穿过小巷狩猎老鼠的下巢居民，到为了贸易路线和无尽的官僚主义相互争吵的浪人行商们。星际战士打更重要的仗；他们的修会提供其所需的每样东西。帝国范围内各种衡量财富的现金对他们来说几乎无用。皇帝领土内的金钱，像世界和文化一般各有不同。Calixis 节区【译注：DH 游戏的地区】——与 Achilus 圣战关系紧密——使用王座币作为衡量什一税的标准，并成为此节区交易的实际标准货币。

在《黑暗异端》中，审判庭下层成员使用王座购物，而王座代理人依靠影响力获得追猎异端的资金。《浪人行商》中的探险者们使用被称为利润点的类似机制，来代表他们的财富和权力。在两个游戏中，稀有度取决于使用这些资源获得商品或服务的难度。

如果战斗修士需要从《浪人行商》或《黑暗异端》中征用物品，表 5-1：稀有度和征用点，为其可能需要多少征用点提供了指引。GM 还可以选择为特定的物品设置声望要求。总的来说，专属于阿斯塔特修士的物品，对于王座代理人和浪人行商来说，既难以使用，又难以获得。

表 5-1：稀有程度和征用点

稀有程度	征用点
普遍 Ubiquitous	1
充裕 Abundant	2
丰富 Plentiful	3
普及 Common	4-5
一般 Average	6-8
匮乏 Scarce	9-14
稀有 Rare	15-20
非常稀有 Very Rare	21-30 【译注：中文 DH 译作罕见】
极度稀有 Extremely Rare	31-50
近于唯一 Near Unique	51-70
唯一 Unique	71+

声望

“这艘船的历史是久远而值得崇敬的；伴随着皇帝的祝福我们将在灵魂重归祂前对其有所增益。但让我们永远不要忘记通向荣耀的是勇气和荣誉。那些追求个人名声的，如今只因其污名而被记忆。”

——Pellas 修士，取得雷霆之言号指挥权时说

战斗修士能从死亡守望密室里拿走什么，不只由任务的难度决定。很多阿斯塔特修会武器标示着阶级，使用它们的权利，必须在这独特组织成员心目中赚得。声望代表着死亡守望内部的阶级，而且并不完全脱离战斗修士在原修会中的威望。一位拥有异常英勇记录的战士，加入杀戮小队时会受到热烈欢迎。相反的，战斗修士有可能充满未知潜力前来，作为英雄回到修会。



在很多情况下，战斗修士在他新死亡守望同志中的地位，比他在加入前服役期间的阶层更重要。声望决定死亡守望同志们相信，他准备好征用哪些武器。征用一件军备的前提，是战斗修士的声望等级（见表 5-2：声望）必须至少与它的声望限制一样高。战斗修士的声望随着他通过服役，奉献和胜利，在死亡守望中证明自己而增加。任务如何影响声望的更多信息，见第七章：进行游戏（原文）232 页。

声望还用于衡量修会对死亡声望的契约。惯例要求，如果战斗修士在完成其宣誓的服役期限前逝去，他的修会必须派遣一名拥有同等荣誉的代替者。

表 5-2：声望

声望值	声望等级
0-19	新兵 Initiated：你最近刚向死亡守望的职责宣誓
20-39	尊敬 Respected：你通过勇气和鲜血再三证明了自己的英勇
40-59	卓越 Distinguished：你在保卫人类抗击其敌人的事业中赢得了数量可观的胜利
60-79	著名 Famed：你声名远播，你的所作所为被整个区域的战斗修士所知
80+	英雄 Hero：你的名字被自己修会传颂，成为力量和勇气的典范

## 工艺

“精良的武器就像精良的作战计划。都会令你受益。”

——Holt 政委

在帝国中，商品和服务的品质大有不同，从手工制作的武器杰作，到粗漏，大规模生产的激光手枪。把品质低劣的物品放到精英阿斯塔特手中，是一种浪费的行为。实际上，阿斯塔特修会的器材是量身定做的。拥有一件匹敌普及品质阿斯塔特修会装备的宝物，对帝国总督和最富有的贵族家族们也算是幸运的了。而且，投入的更多时间和特定工艺，制造的先进装备，最有可能出现在那些受尊敬的战斗修士手中。特制工艺的物品由高级工匠于令人崇敬的锻炉中铸造，其样式反映出他们对自己造物奉献出的格外精力。比这些引人注目的杰作更值得称颂的就是大师级杰作，铸造大师的稀有作品，其倾注了无数岁月和最珍贵而先进的材料。

特制工艺物品和大师级杰作更耐久，虽然这些效果何时以及如何影响游戏取决于 GM。对于武器和铠甲，关于外观或重量的部分下面会详述，但对于其它商品，难以描写不同品质。GM 可以降低某些涉及更好工艺物品的检定难度，但全要由他慎重考虑。除非专门写明，一件物品被认作是普及品质工艺的。

表 5-3：工艺和征用点消耗

工艺升级	征用点加倍	声望要求
普及到特制 Common to Exceptional	X1.5	尊敬 Respected
特制到大师 Exceptional to Master	X1.5	卓越 Distinguished
普及到大师 Common to Master	X2	卓越 Distinguished

### 阿斯塔特武器工艺

所有武器列表重描述的都是普通品质阿斯塔特武器。工艺更精良的武器应用下列调整：

特制：制作得更细心，这些武器更持久可靠。所有特制工艺武器造成伤害+1。特制工艺射击武器拥有可靠特性。特制工艺格斗武器 WS 技能检定+5 奖励。

大师：作为一件武器的同时还是艺术品，这些武器由技艺娴熟的工匠制造，大多数百年古老。所有大师级工艺武器造成的伤害+2。大师级射击武器永远不卡壳或过热。如果投骰出现两种情况，算作未命中。大师级格斗武器 WS 检定+10 奖励。

# 武器

“我怎么得到它的并不重要。重要的是，这是真货：一支星际战士爆弹枪。受诅咒？除非你被它击中。来，我给你演示它有多容易。”

——军火商，Edwin Dice 最后的遗言

死亡守望有令人眼花缭乱的军备谱。包括大量射击和格斗武器在内被划分为几类，囊括了从凡人的棒子到阿斯塔特等离子炮的每样东西。

所有武器被征用时都带着容器。武器资料使用下列描述，为 GM 和扮演者提供使用它们的相关信息：

名称：这武器被叫做什么。

种类：描述此武器的种类：特种，格斗，投掷，手枪，基础，重武器，或者固定武器。

- 格斗武器可以用于近战。使用格斗武器时，造成的伤害加上你的 SB。
- 投掷武器包括匕首，斧子，长矛，以及只被肌肉驱动的所有类似东西。除非它们还被分类为格斗武器，投掷武器无法用于近战（除非作为简易武器）。使用投掷武器时，造成的伤害加上你的 SB（除了爆炸物例如手雷）。
- 手枪类武器单手射击，而且在格斗中可以进行标准攻击。手枪以此形式使用时，依然进行射击检定，为了达到其它目的也算作射击武器，包括应用天赋。但是，射击者不会获得距离，或例如瞄准镜的瞄准设备带来的奖励或惩罚。只有为了决定命中数量，带散射属性的手枪在格斗中射击，被当作零距离射击。
- 基础武器通常需要双手，但命中惩罚-20 可以单手使用。穿着阿斯塔特动力甲时此惩罚被无视。
- 重武器需要双手并必须以某种方式支撑，通常用双脚架或三脚架射击才不受惩罚。窗台，沙包，或者射击者的肩膀（榴弹发射器时）也能用于支撑。无支撑射击重武器受-30 惩罚，无法半自动或全自动射击。
- 固定武器是对单兵来说太过巨大和强力的重武器。射击它们要使用相应的重武器训练天赋，但必须固定在武器平台（例如终结者铠甲）或车辆上。某些格斗武器（例如链锯拳套）也在此类。

射程：此数字决定武器可以准确射击多远的米数。近距离射击的武器数值减半，而远距离数值加倍（距离奖励和惩罚见第八章：战斗，原文 147-249 页）。武器无法射击四倍射程以外的目标。

射击速度（RoF）：这告诉你如果武器半自动或全自动射击，这么做的时候它能消耗多少发或枚。武器的射速，有代表其能够射击模式的三个数值。第一个数值（用 S）代表此武器是否能单发。第二个数值代表它是否能半自动射击，而且此数字描述了以这种模式射击的次数。最后，第三个数值描述了此武器是否能全自动射击，以及这时能射击多少发。此武器无法射击的模式，用“-”代表。

某些武器能以超过一种模式射击。如果面临这种情况，每种不同射击速度都会列在其资料中。攻击前，人物必须选择射击武器的速度。

伤害（Dam）：武器造成的伤害和确定致命伤的伤害类型（在括号里显示）：（E）：能量，（X）爆炸，（R）劈刺，（I）冲击。

穿甲（en）：反映了此武器能多好的砍穿铠甲。射击或挥砍武器命中目标时，用武器的穿甲减少目标的护甲点数，结果小于 0 算作 0（也就是说，铠甲根本不提供保护）。然后如常结算伤害。例如，如果穿甲 3 的武器命中护甲点 5 的目标，目标算作只有 2 点护甲抵抗伤害。注意穿甲对于地面没有效果，但影响掩体。

弹夹：此武器完全装填时能容纳多少发/枚。

装填（Rld）：充填此武器需要多少动作。这通常是部分（部分动作）或者完整（完整动作）。某些武器会超过数轮动作。轮的数量以数字给出；例如 2 完整意味着装填花费 2 完整轮。

特殊：告诉你此武器是否有特殊属性，例如射击时造成爆炸或射击之间需要装填。

重量（Wt）：代表此武器有多重，通常是 kg（公斤）。

征用点 (Req)：从军火库获得一件武器的征用点数值。征用点消耗越高，意味着此物品越难以补给，必须留给更具挑战的任务。被列为 N/A 的物品一般不在守望站军火库中储存。

声望：能够征用此物品的最低声望等级。如果为列出等级，任何人都可以征用它们。

### 专门分配的武装

*GM，凭其判断，可以直接奖励杀戮小队专有物品，武器，或他认为适当的其它武装。*

## 阿斯塔特武器

就如同星际战士鹤立鸡群于人类，他们的武器也同样专属于自己。很多风魔帝国的式样，正是对阿斯塔特式样，以普通人类能控制比例最大程度的模仿。他们原始，纯粹版本的武器和装备以这些复制品为耻。经过千年，某个修会的铸造厂可能按照一个式样制作他们自己的版本，甚至一位战士可能在将战斗刀传递给下一位战斗修士前，在其上留下了战痕。但是，大部分武器类型的基本元素（以及某些稀有的武器本身）自初创以来就在服役，而在帝国中，古老的东西更好。

以“阿斯塔特”起始的武装条目表明专为星际战士使用设计的物品。它的尺寸，重量和其基于的强大技术，与其他组织成员手中的表面相似模型，是不同的。阿斯塔特修会以外，这些物品非常难以取得（和使用）。

## 武器特性

某些武器拥有代表类似特殊伤害，或非常效果的特殊属性。下列是最广泛使用的武器特性：

### 精确 accurate

某些武器被精心设计，而且在技巧熟练的手中效果是极好的。使用瞄准动作来获得额外瞄准收益时，它们给射击者的射击技能额外+10 奖励。用单发精确基础武器单发射击时，如果这次攻击还使用了瞄准动作，每两个成功度其获得额外 1d10 伤害，最多两个额外 1d10。

### 平衡 balanced

某些武器，例如宝剑和匕首，被设计成剑柄平衡了锋刃的重量，让这件武器更易于使用。平衡武器用于格挡时格斗技能奖励+10。

### 爆炸 (x) blast (x)

很多榴弹，手雷，以及某些枪械在命中时造成爆炸。计算爆炸武器的效果，爆炸半径米数（括号里的数字）内的任何人也被击中。每个承受爆炸人物，单独投命中击中部位和伤害。

### 震荡 concussive

此武器通过震荡造成一团密集的声音和能量。你用震荡武器攻击对手时，他必须通过攻击的每个成功度-10 的困难坚韧检定，否则被眩晕 1 轮。听觉保护为此检定提供+10 奖励，但无法无视这种爆炸的动能。而且，任何承受来自震荡武器伤害，比其力量加值更的目标，自动被击倒。

### 防御 defensive

防御武器，例如护盾，用于阻挡，因此难以进行攻击。防御武器用于格挡时检定获得+15 奖励，但用于攻击时承受-10 惩罚。

### 破坏 (x) devastating (x)

由于超自然灵能属性或纯粹的毁灭性能量，一件破坏属性武器攻击一支小队时动摇其信心。如果武器命中，无论伤害是否影响承伤，其造成额外一个凝聚点伤害，属于命中伤害和其它效果之外的额外效果。如果目标是群体，此武器每次命中，其减少等于括号中数字的数量。

克敌 (x) felling (x)

为穿刺和损伤而设计，此武器能够打倒哪怕是最强大的敌人。如果此武器命中，它无视目标等同于括号中数字的超自然坚韧等级。例如，克敌（1）武器无视超自然坚韧（x2）的收益，减少超自然收益（x3）一倍。

例如

Argos 修士对虫巢泰伦射击他的爆弹枪（装填复仇者子弹）。虫巢泰伦拥有超自然坚韧（x3），将它的坚韧从 5 提升到 15。复仇者子弹是克敌（1），意味着虫巢泰伦抵抗此次攻击的坚韧奖励只有 10（5x2=10），而非 15。

火焰 flame

火焰武器投射一片此武器射程的锥形火焰。不像其它武器，火焰武器只有一种射程。射击时，它们放射出此距离的死亡火焰。使用者不需要进行射击检定；他只要开火。火焰的路径是自射击者，到武器射程延伸 30 度弧度一片锥形区域。任何陷入其中的生物必须通过敏捷检定否则被火焰击中，并正常受到伤害。如果他们受到伤害，必须通过第二次敏捷检定否则着火。（着火的效果，见原文 260 页。）掩体不保护火焰武器攻击的人物。一般，无适当武器训练天赋射击武器或重武器无支撑射击，使用者射击技能分别承受-20 或-30 惩罚。无适当武器训练天赋的使用者射击带火焰属性的火焰武器时，效果范围内的任何人，躲避此伤害获得敏捷检定+20 奖励。如果是重武器而使用者没有支撑，此奖励提升到+30。

稳定陀螺仪 gyro-stabilised

此武器拥有一个一般设置在枪管末端的，小型自动稳定单元。虽然不像线缆盒一般强大，稳定陀螺仪帮助保持武器平衡于最佳射击角度。稳定陀螺仪武器的目标，永远不会视为超过远距离（正常的最大射程依然奏效）。拥有此特性的重武器无支撑惩罚减少至-20。

缠绕 (x) haywire (x)

此武器发射出困扰大部分科技的机魂，的电磁力场。力场半径内的每样东西，数字于括号中标明，都受影响。投表 5-4：缠绕力场效果（使用此武器的调整值），来决定此攻击力的效果。因为力场缓慢驱散，此攻击力每轮减少一级，直到它消散。

表 5-4：缠绕力场效果

投点	力场攻击力
20 或更少	消散：对附近科技没有明显效果
21-40	小型干扰：所有使用科技的动作，包括射击非原始属性的武器，技术应用检定，以及试图穿戴动力甲时的物理动作或者使神经植入，承受-10 惩罚。任何穿戴动力甲的人基础移动减 1。
41-60	大型干扰：所有使用科技的动作，包括射击非原始属性的武器，技术应用检定，以及试图穿戴动力甲时的物理动作或者使用神经植入，承受-20 惩罚。任何穿戴动力甲的人基础移动减 3。有科技原件的格斗武器只能用作类似种类的原始武器。
61-80	死区：生效区域内科技完全停止奏效。动力甲变得无能量，逐次应用表 5-13 动力单元致命伤效果。拥有电子植入内脏替代物的人物，在死区内每轮承受一级虚弱。有科技原件的格斗武器只能用作类似种类的原始武器。
81-100	持续死区：如死区。

过热 overheats

一定武器易于过热，因为简陋的设计或它们发射不稳定的高热弹药。有此特性的武器攻击投点 91 或更高时过热。这时，使用者手臂部位承受等于武器伤害破甲为 0 的能量伤害（如果单手射击持武器的手，双手射击随机手）。使用者可以选择扔下武器，规避此伤害。扔下武器是自由动作。过热的武器必须消耗此后的轮冷却，过热后第二轮无法再次射击。拥有此属性的武器不卡壳，任何造成卡壳的效果（例如，一定灵能），代之引起此武器过热。

能量 power field

有此特性的武器被能量场笼罩，增加它们的伤害和破甲。这些调整值以包含在物品的资料中。当使用者成功运用此武器格挡一件没有此特性的武器，他有 75%概率破坏攻击者的武器。亚空间特性武器和天生武器免疫此效果。

## 原始 primitive

设计粗糙基础，这种武器，虽依然致命，对抗现代铠甲没那么有效。所有抵抗原始武器命中的护甲值加倍，除非铠甲也有原始特性。非原始铠甲在减少破甲前 AP 加倍。

## 锋利 razor sharp

此武器的锋刃能够划开大部分高级铠甲仿佛其就是原始的马口铁。投此武器的攻击时，如果攻击投骰结果两个或更多的成功度，此武器破甲加倍。

## 重填 recharge

由于此武器弹药不稳定的特性或发射的方式，射击之间此武器需要重填。此武器必须花费射击后的轮进行充填并无法射击——实际上就是你只能每隔一轮射击此武器。

## 可靠 reliable

基于实践检验过的科技，可靠武器极少失败。如果可靠武器卡壳，投 1d10，只有在投到 10 时才会卡壳。其它投点，它只会正常的未命中。

## 神圣 sanctified

神圣武器造成的伤害算作神圣伤害，其对某些恶魔和亚空间生物有一定效果。所有由此特性的武器必须是特制或大师级的。

## 散射 scatter

这些武器的标准弹药在开火时分散，击中更多的目标。如果零距离射击一个敌人，每两个成功度带来另一次命中（使用原文 239 页表 8-2：多次命中）。但是，向更远距离散播这些小型榴弹会减少其效果。抵抗向远或超远距离射击的散射武器，所有护甲值加倍。

## 震击 shocking

震击武器可以用强大的能量冲击眩晕其对手。目标减去护甲和坚韧价值后至少承受 1 点伤害，必须进行坚韧检定。命中部位的每点护甲，为他提供 +10 奖励。如果失败，他眩晕承受伤害值一半的轮数。

## 烟雾 smoke

这些武器发射出一团团稠密的烟雾，形成掩护。一件拥有烟雾特性的武器成功命中时，其自击中位置形成直径 3d10 米的烟幕。此遮幕持续 2d10 轮，在不利的气候中或更少（见原文 249 页）。

## 捕网 snare

拥有此特性的武器为绊住敌人而设计。命中成功，目标必须进行敏捷检定否则被固定。被固定的目标可以在他的回合尝试突破束缚（力量检定）或者扭脱（敏捷检定）。此目标逃离前被视为无助。

## 风暴 storm

有猛击特性的武器高速发射，通常使用双管样式。此特性加倍对目标的命中数，和弹药消耗量。例如，全自动模式射击有风暴特性的武器时，每个成功度带来额外两个命中（最大为此武器全自动射击速度两倍）。

## 撕裂 tearing

撕裂武器是恶毒的装备，刺入其受害者的同时爆炸，或使用多重快速转动的锯齿撕开肉体 and 骨头。这些武器投一个额外的伤害骰，并放弃最低的那个投点。

## 淬毒 toxic

某些武器依靠淬毒和毒药造成伤害。任何减去护甲和坚韧加值后，承受催淬毒武器伤害的人，必须进行每点伤害-5 惩罚的坚韧检定。成功意味着此武器无进一步的效果。但是，失败，会对目标造成无视护甲或坚韧的 1d10 点冲击伤害。

## 双联 twin-linked

双联武器指联接在一起并同时开火的两把类似武器，一般使用扣扳机或按按钮。制造双联武器的目的，是通过向目标发射更多弹药的原始方式，增加命中概率。拥有双联特性的武器射击时获得命中奖励+20，并消耗两倍弹药。而且，如果攻击投骰有两个或更多的成功度，此武器可以获得一次额外命中。最后，此武器装填时间加倍。

## 不平衡 unbalanced

沉重而且攻击后难以准备好，不平衡武器在用于格挡时承受-10 惩罚。

## 沉重 unwieldy

巨大而且多是头重脚轻，用沉重武器防御太过笨拙。沉重武器无法用于格挡。

## 不稳定 volatile

不稳定物品用储压能量充能，着实的命中会带来强烈反应。如果不稳定特性武器投伤害时骰值为 10，自动引起正义之怒，造成另一个 1d10 点伤害。如果第二次投骰为 10，可以再次造成伤害（见原文 245 页正义之怒）。

[译注：武器部分只翻译了对剧情或属性有影响的]

# 射击武器

## 炸弹武器

标准炸弹是超致密金属芯和菱形尖端的.75 口径子弹。死亡守望会因专门目的充分利用各种子弹，例如穿透铠甲或寂静的消灭目标不暴露位置。要使用各种类型炸弹枪，人物必须拥有手枪训练（炸弹），基础武器训练（炸弹）或重武器训练（炸弹）天赋。

阿斯塔特炸弹手枪

**阿斯塔特炸弹枪（戈德温式）**

**阿斯塔特炸弹枪（潜行者式）**：听到潜行者式炸弹枪的警觉检定，承受额外-30 惩罚，而且只能从正常距离一半尝试。更多二者结合信息，见弹药部分，潜行者子弹。

**阿斯塔特复合武器**：死亡守望最常使用的型号是复合火焰喷射器，复合热熔枪，和复合等离子枪。条目的资料，是对这些武器主炸弹枪的描述。每种副武器分别见火焰喷射器，热熔枪，和等离子枪，但弹夹被减至 1。使用者可以在他的回合使用主或副武器；两种武器无法同时射击。

**阿斯塔特重炸弹**

**阿斯塔特风暴失**

## 等离子武器

要使用各种等离子武器，人物必须拥有手枪训练（等离子），基础武器训练（等离子），或者重武器训练（等离子）天赋。

**射击等离子武器**：等离子武器可以两种模式射击：标准模式（普通和最安全的方式），或者更远距离和更高温度的高能爆射。后者需要短时间重填等离子至射击水平。阿斯塔特以最大模式射击等离子武器时，其获得额外 10 米射程，1d10 伤害，和+2 破甲，但使用 3 发弹药。最大模式还会给武器增添重装和过热特性，但增加爆炸特性+2（因此阿斯塔特等离子炮最大模式射击拥有爆炸（3）特性）

**阿斯塔特等离子炮**

**阿斯塔特等离子枪（怒火式）**

**阿斯塔特等离子手枪**

热熔武器

热熔是首选反装甲武器，几乎没有车辆能承受它们的能量。阿斯塔特热熔武器对近距离或更近的目标造成额外 1d10 伤害。要使用各种类型热熔武器，人物必须拥有手枪训练（热熔），基础武器训练（热熔）或重武器训练（热熔）天赋。

阿斯塔特地狱手枪

阿斯塔特热熔枪（伏尔甘式）

阿斯塔特复合热熔（马克西姆式）

火焰武器

由于燃料的优越品质，被阿斯塔特火焰武器点燃的受害者，自被点燃起，每轮承受额外 4 点伤害。（所有着火的效果，见原文 260 页）。

阿斯塔特火焰喷射器

阿斯塔特火焰手枪

阿斯塔特重型火焰喷射器

实弹武器

阿斯塔特突击炮

阿斯塔特散弹枪

自动枪

自动手枪

激光武器

使用各种类型激光武器，人物必须拥有手枪训练（激光），基础武器训练（激光）或重武器训练（激光）天赋。

阿斯塔特激光炮

激光枪

激光手枪

发射器

无论需要配置两类飞弹中的哪种，征用的飞弹发射器，包括了征用足够装填此武器的破片和/或克拉肯飞弹。改变飞弹类型，必须进行正常征用。

要使用各种类型的飞弹发射器，人物必须人物必须拥有手枪训练（发射器），基础武器训练（发射器）或重武器训练（发射器）天赋。设置爆炸物需要爆破技能（见第三章：技能，原文 97-98 页）。

阿斯塔特旋风导弹发射器：旋风飞弹发射器是专门为战术无畏铠甲设计的。因可从双管中迅速射击所以非常珍贵，此背装式飞弹系统也能安装在某些终结者铠甲上，在战斗中提供更多选择。每个导弹管可以填装一类导弹，使用者每轮可以决定射击哪种。

阿斯塔特导弹发射器（有力打击式）

**辅助榴弹发射器：**辅助榴弹发射器最常安装在基础武器枪管上方或下方，类似复合武器。但是，可以采用独立扳机模式。如果附着在另一件武器上，使用者必须选择射击哪个：发射器无法与附着武器在同一轮射击。此武器还能安装在终结者铠甲上。但是，这样做，会加倍武器的征用消耗。

表 5-5：射击武器

名称	类型	射程	射速	伤害	破甲	弹夹	装填	特性	重量	征用点	声望
炸弹武器											
阿斯塔特爆弹手枪	手枪	30m	S/3/-	2d10+5X	5	14	完整	撕裂	5.5	5+	——
阿斯塔特爆弹枪 (戈德温式)	基础	100m	S/2/4	2d10+5X	5	28	完整	撕裂	18	6	——
阿斯塔特爆弹枪 (潜行者式)	基础	200m	S/-/-	2d10+5X	5	24	完整	精确, 撕裂	17	15	尊敬
阿斯塔特复合武器 ++	基础	100m	S/2/4	2d10+5X	5	28	完整	撕裂	25	15	尊敬
阿斯塔特重爆弹	重武器	150m	-/-/10	2d10+10X	6	60	完整	撕裂	68	20	——
阿斯塔特风暴失	基础	100m	S/2/4	2d10+5 X	5	60	2 完整	风暴, 撕裂	26	20	尊敬
+ 标配之外的补充武器											
++ 资料为主爆弹枪。副武器为射速：S/-/-弹夹：1, 所有其它数据如该武器条目。											
等离子武器											
阿斯塔特等离子炮	重武器	150m	S/-/-	2d10+11E	10	16	5 完整	爆炸 (1) 不稳定	70	30	卓越
阿斯塔特等离子枪 (怒火式)	基础	100m	S/2/-	1d10+9 E	8	40	4 完整	不稳定	27	20	尊敬
阿斯塔特等离子手枪	手枪	30m	S/2/-	1d10+8 E	8	12	3 完整	不稳定	6	25	尊敬
热熔武器											
阿斯塔特地狱火	手枪	10m	S/-/-	2d10+8 E	13	4	完整	——	5	35	著名
阿斯塔特热熔枪 (伏尔甘式)	基础	20m	S/-/-	2d10+8 E	13	6	2 完整	——	14	20	尊敬
阿斯塔特复合热熔 (马克西姆式)	重武器	60m	S/-/-	4d10+6 E	13	12	2 完整	爆炸 (1)	72	35	尊敬
火焰武器											
阿斯塔特火焰喷射器	基础	20m	S/-/-	2d10+2 E	3	6	2 完整	火焰	15	10	——
阿斯塔特喷火手枪	手枪	10m	S/-/-	2d10+2 E	3	4	2 完整	火焰	6	10	——
阿斯塔特重火焰喷射器	重武器	30m	S/-/-	2d10+6 E	6	10	2 完整	火焰	65	15	——
实弹武器											
阿斯塔特突击炮	固定	150m	-/-/10	3d10+6 l	6	200	3 完整	撕裂	80	30	著名
阿斯塔特散弹枪	基础	30m	S/2/-	2d10+3 l	0	18	完整	可靠, 散射	10	5	——
自动抢	基础	90m	S/3/10	1d10+3 l	0	30	2 完整	——	3.5	N/A	——
自动手枪	手枪	30m	S/-/6	1d10+2 l	0	18	完整	——	2.5	N/A	——
激光武器											
阿斯塔特激光炮	重武器	300m	S/-/-	6d10+10E	10	6	2 完整	——	75	30	尊敬
激光枪	基础	100m	S/3/-	1d10+3 E	0	60	完整	可靠	4	N/A	——
激光手枪	基础	30m	S/-/-	1d10+2 E	0	30	完整	可靠	1.5	N/A	——
发射器											
阿斯塔特旋风飞弹发射器	固定	300m	S/2/-	+++	+++	12	3 完整	+++	95	25	著名
阿斯塔特飞弹发射器 (有力打击式)	重武器	250m	S/-/-	+++	+++	8	完整	+++	50	10	——
辅助榴弹发射器	n/a	45m	S/-/-	+++	+++	4	2 完整	+++	+3	15	尊敬
+++ 因弹药而不同											



人类接触到他无法掌握的东西

帝国中存在着碰触等同于皇帝死亡天使之手的武器，的宗教禁忌。阿斯塔特武器落入错误的手中会有激烈反应，带着可怕烧伤疤痕的人们，正是在低贱主人手中爆发怒火的活生生证据。然而，总是有一些勇敢并愚蠢到，试图驯服阿斯塔特武器机魂的人。

人物要相当努力才能获得一件阿斯塔特武器，而永远不会因简单的购买或吸引力投骰结果。阿斯塔特射击武器对没有星际战士格的任何人来说，都算作加重一级。例如手枪是基础武器；基础武器是重武器，以此类推。而且，由于尺寸，重量，以及/或者后座力——即使穿着动力甲，冒失的凡人使用阿斯塔特武器进行的所有检定承受-30 惩罚。GM 还可以选择基于武器性质，反抗机魂带来的其它问题（等离子武器可能因常规热排气需要坚韧检定；能量武器可能要冒反作用力的威胁，以此类推）。如果需要，星际战士可以不受惩罚使用普通人类尺寸的武器，但 GM 可能要求星际战士进行额外动作或移除碍事的零件（例如扳机护圈或枪托！）

## 手雷和飞弹

所有列出的手雷都能被手投掷或使用榴弹发射器。飞弹必须用飞弹发射器发射。

**阿斯塔特致盲手雷：**此手雷效果持续 1d10 轮（在例如顺风或机械通风的环境重更短）。

阿斯塔特破片手雷和飞弹

**阿斯塔特燃烧雷和飞弹：**任何爆炸半径内的目标必须成功通过敏捷检定，否则着火。而且，此区域因为钷继续燃烧继续着火 1d5 轮。任何停留在那个区域内的人必须继续进行敏捷检定否则着火，直到火焰熄灭。

阿斯塔特克拉肯手雷或飞弹

**阿斯塔特新星手雷：**由于承受震荡波的伤害，爆炸半径中的任何人必须进行非常困难（-30）坚韧检定，否则失明（见原文 260 页）1d10 轮。呈像面甲，自动感官，以及类似的视觉防具将此检定降低至困难（-10）。爆炸点 20 米内的任何人必须进行正常的坚韧检定，否则失明 1d5 轮（与闪光手雷相同——视觉防具正常奏效）。

**阿斯塔特等离子手雷：**爆炸轮后，此小型恒星体持续在爆炸区域，造成完全的等离子手雷伤害，额外 1d5 轮。

**阿斯塔特等离子飞弹：**如果等离子飞弹攻击车辆获得 4 个或更多的成功度，爆炸半径以车辆为中心，而非固定点。

**阿斯塔特静滞手雷：**此手雷产生半径两米的静滞力场；持续 1d5 轮（由 GM 投骰并在失效时宣布）。此泡中的每样东西，被排除在正常时间流之外。力场消散前，范围内的任何人和事物无法做（或感觉到）任何东西。力场外的人物能见到被冻结的瞬间，但无法以任何方式影响他。

**阿斯塔特眩晕手雷：**眩晕手雷范围内的任何人，必须通过一次挑战（+0）坚韧检定，否则眩晕 1d10 轮。呈像面甲和封闭的铠甲为此检定提供+20 奖励，而接收过滤装置完全免疫。

## EMP 手雷

**闪光手雷：**闪光手雷爆炸时，15 米内的任何人必须通过坚韧检定，否则失明 1d5 轮。

**漩涡手雷：**如同静滞手雷，每一颗都只能按守望队长的选择分配。漩涡手雷半径 3 米。此范围内的任何人，可以在其完全撕裂现实前，花费他的反射动作尝试躲避（见原文 238 页躲避范围效果）。失败的那些人，以及范围内的每件东西，都被拽入亚空间，永远无法再被见到。每轮，反复无常的漩涡眼在现实中时隐时现。此时，它有 50% 概率永久关闭。或者，它在最后出现地点随机方向 2d10 米处重新出现——见原文 248 页散射图表。

表 5-6：手雷和飞弹

名称	类型	射程	射速	伤害	破甲	特性	重量	征用点	声望
阿斯塔特致盲手雷	投掷	SBx3	S/-/-	——	0	烟雾	0.8	10	——
阿斯塔特破片手雷	投掷	SBx3	S/-/-	2d10 X	0	爆炸(5)	0.8	1+	——
阿斯塔特破片飞弹	——	——	——	2d10 X	4	爆炸(8),破坏 (1)	2	5+	——
阿斯塔特燃烧手雷	投掷	SBx3	S/-/-	1d10+4E	0	爆炸(3)	1	15	——
阿斯塔特燃烧飞弹	——	——	——	1d10+3E	0	爆炸(5)	2	15	——
阿斯塔特克拉肯手雷	投掷	SBx3	S/-/-	3d10+4 X	6	——	0.8	1+	——
阿斯塔特克拉肯飞弹	——	——	——	4d10+6 X	10	爆炸 (1)	2	5+	——
阿斯塔特新星手雷	投掷	SBx3	S/-/-	1d10 E	0	爆炸(3)	0.8	15	——
阿斯塔特等离子手雷	投掷	SBx3	S/-/-	1d10+12E	8	爆炸 (1), 特殊,不稳定	2	20	卓越
阿斯塔特等离子飞弹	——	——	——	2d10+12E	12	爆炸 (3), 特殊,不稳定	3	25	卓越
阿斯塔特静滞手雷	投掷	SBx3	S/-/-	——	0	——	1	N/A	N/A
阿斯塔特眩晕手雷	投掷	SBx3	S/-/-	——	0	爆炸(5)	0.8	10	——
EMP 手雷	投掷	SBx3	S/-/-	——	0	缠绕(3)	0.5	30	尊敬
闪光手雷	投掷	SBx3	S/-/-	特殊	0	——	0.5	5	——
漩涡手雷	投掷	SBx3	S/-/-	特殊	0	——	1	N/A	N/A
+破片手雷和克拉肯手雷是标配；破片和克拉肯飞弹包含于任何飞弹发射器中。征用点只在“过度”征用时使用。									

**扔手雷**  
扔手雷不需要特殊训练或天赋，使用射击技能检定，包括调节值（例如射程）。未命中时，扔出的手雷飞向随机方向——见原文 248 页 散射图表。

**手雷“卡壳”时**  
投掷手雷或射击榴弹发射器或类似的武器（见原文 249 页，武器卡壳）骰点为卡壳时，不幸之事就发生了。投 1d10。10 以外的任何骰点，未发生爆炸，什么都未发生。10，以攻击者为中心立刻爆炸。如果爆炸物发射自发射器，其炸膛，产生正常效果的同时毁掉这件武器。

特种武器

特种武器不仅极其珍贵，而且非常难以操作。此类武器需要特殊训练，每种分别需要不同的天赋。

阿斯塔特转化射线

为数不多这种珍贵而致命的古代技术装置，流传于资深技术军士手中的。通过使用储存在核子监牢中的能量，转化射线能湮灭生物，车辆，或者几乎其射线接触到的任何东西，如果给它时间制造大麻烦的话。射击时，转化射线放射出中子轰击粒子，在疾飞向目标的闪耀光柱中，发动将物质改变为能量的连锁反应。随着反应逐步加剧，越来越多的汽化分子被转化成致命的爆炸，最终在释放能量的爆炸中耗尽目标。不超过距离 15 米，其造成破甲为 2 的 1d10+9 伤害。超过此距离至近距离，其造成破甲为 8 的 3d10+9 伤害，并获得砍到特性。对抗超过近距离的目标，其造成破甲为 14 的 6d10+12 伤害，并获得克敌 Felling 和爆炸（2）Blast(2)特性。

阿斯塔特相位武器

每种武器只能射击一次，而且填装相位武器非常困难。人物可以每只手指——而非大拇指——装备一件相位武器，相位武器可以在人物拿着其它什么东西时射击。相位武器可以在格斗中当作手枪使用。

阿斯塔特狙击枪

此精致武器唯一的弱点是，易碎的子弹几乎没有穿透力，使它们对重装甲目标几乎无效。

表 5-7：特种武器

名称	类型	射程	射速	伤害	破甲	弹夹	装填	特性	重量	征用点	声望
阿斯塔特转化射线	重型武器	100m	S/-/-	多种	多种	4	2 完整	——	85	40+	英雄
阿斯塔特相位 火焰发射器	手枪	4m	S/-/-	2d10+2 E	3	1	特殊	火焰++	0.1	35	著名
阿斯塔特相位激光	手枪	4m	S/-/-	1d10+4 E	7	1	特殊	可靠	0.1	35	著名
阿斯塔特相位热熔	手枪	4m	S/-/-	2d10+5 E	12	1	特殊	可靠	0.1	35	著名
阿斯塔特狙击枪	基础	200m	S/-/-	1d10 R	0	6	2 完整	精确，克敌（1）， 淬毒	4	20	——
+此武器只能交付给技术军士											
++射击此武器引起的伤害+4。填装相位武器需要 1d5 小时，和成功的挑战（+0）技术应用检定。											

格斗武器

链锯武器

使用链锯武器，人物必须拥有格斗武器训练（链锯）天赋。

阿斯塔特链锯武器

动力武器

动力武器在其能源未打开或受损时，也能当作普通武器使用。

阿斯塔特链锯拳

这些武器即使对穿着标准阿斯塔特动力甲的战斗修士，也太过不平衡，难以有效使用：链锯拳只能与终结者铠甲同时使用。同样，任何恐怖到使用此武器的敌人，肯定也拥有同等强力的防具。

链锯拳代替了终结者铠甲的普通手套，具有与闪电爪相同的限制和手部灵敏性惩罚。

阿斯塔特闪电爪

每级攻击投骰成功度，为闪电爪带来 1 点额外伤害。人物装备一对闪电爪时，每级成功度 2 点额外伤害。闪电爪的利刃可以用自动动作出鞘或入鞘，但它们外形巨大，即使收回利刃的时候，也难以有效的使用除了用手投掷以外的，任何类型的射击武器。而且，手部灵敏性动作惩罚增加到-20。为一个人物征用一对闪电爪时，第二只闪电爪的征用点减半。

阿斯塔特动力斧

阿斯塔特动力拳

动力拳加倍使用者的力量加值。（注意：星际战士已因其超自然力量特性，加倍了他的力量加值。因此，动力拳增加一倍，合计为星际战士力量加值的三倍）。它代替了阿斯塔特动力甲的普通手套，具有与闪电爪相同的限制和手部灵敏性惩罚。

阿斯塔特动力剑

## 阿斯塔特雷霆之锤

## 欧姆尼西亚动力斧（阿斯塔特式）

欧姆尼西亚之斧也能用作组合工具。

## 灵能武器

除非被灵能者使用，能量武器只能算作阿斯塔特体型的相应类型普通武器，伤害列于武器的资料中。然而，在拥有灵能的使用者手中，他们具有更大潜力。使用者的每级灵能，增加武器的伤害和破甲+1。例如，阿斯塔特能量剑被灵能等级 3 的人物使用，会造成 1d10+5（加 SB）伤害，破甲为 5。普通伤害之外，他可以，使用自由动作，将灵能和杀戮意志引导进此利刃。这需要对抗聚焦灵能检定。每级成功度，能量武器使用者造成额外 1d10 点伤害，无视受害者的护甲和坚韧加值。能量武器不能被动力武器的力场摧毁。

## 阿斯塔特灵能杖

灵能杖带来额外的灵能聚焦，专注检定+15。只要此杖至少被擎在一只手中，奖励就能生效。然而，用此武器攻击需要双手。

## 阿斯塔特灵能剑

## 传统武器

### 基础手持武器

## 阿斯塔特战斗匕首

## 原始武器

如果有必要，GM 有权利为不同类型的添加调节值和特性。

## 简易武器

简易武器形式各有不同，但总的来说是任何趁手的沉重物体，例如桌子腿，被切掉的肢体或用过的炮弹弹壳。用基础射击武器枪托击中某人（例如爆弹枪），算作简易武器。

表 5-8：格斗武器

名称	类型	伤害	破甲	特性	重量	征用点	声望
链锯武器							
阿斯塔特链锯剑	格斗	1d10+3 R	4	平衡，撕裂	10	5	——
动力武器							
阿斯塔特链锯拳	固定	2d10+E	10	能量，撕裂	48	40	著名
阿斯塔特闪电爪	格斗	1d10+6 E	8	能量，特殊，撕裂	30	30/45	卓越
阿斯塔特动力斧	格斗	1d10+8 E	6	能量，不平衡	10	20	尊敬
阿斯塔特动力拳	格斗	2d10+E	9	能量，笨重	25	30	卓越
阿斯塔特能量剑	格斗	1d10+6 E	6	平衡，能量	5	20	尊敬
阿斯塔特雷霆之锤	格斗	2d10+5 E	8	能量，震荡，笨重	18	30	卓越
欧姆尼西亚动力斧 (阿斯塔特式)	格斗	2d10+6 E	6	能量，不平衡	14	30++	卓越
+链锯和动力拳，格斗伤害加倍使用者的力量加值 ++此武器只授予给技术军士							
传统武器							
阿斯塔特战斗匕首	格斗	1d10+2 R	2	——	2	3+++	——
仪式剑++++	格斗	1d10+3 R	2	平衡	5	3+++	——
Sacris 大刀++++	格斗	2d10+2 R	2	不平衡	10	3+++	——
灵能武器							
阿斯塔特灵能杖	格斗	1d10+1 I	0	平衡，特殊	5	25	尊敬
阿斯塔特灵能剑	格斗	1d10+1 I	0	平衡，特殊	5	25	尊敬
其它武器							
原始武器	格斗	1d10 I	0	原始	——	N/A	——
简易武器	格斗	1d10-2I	0	原始，不平衡	——	N/A	——
+++标配之外额外的 ++++见原文 170 页描述【译注：其它属性见圣物部分】							

武器升级

武器能定制升级强化他们的功能。每种升级的描述，列出了其能用于的武器。升级消耗的征用点，包括了适用于武器的科技组件，还有安装它们的劳动力。很多技术军士喜欢对他们自己进行这些升级，但这么做不会减少征用点。

手臂安装武器 arm weapon mounting

此重支撑提供一件安装在手臂上的射击武器，使用手部特定动作或启动武器的 MIU。允许使用者空着双手，战斗修士能在挥舞双手带来一片毁灭风暴的同时，拥有良好的视界。此升级减少武器 30%射程。也可以代替前臂，把武器安装在肩膀上，效果相同。

升级：激光，实弹，爆弹或热熔手枪，或辅助榴弹发射器

阿斯塔特格斗附具 astartes melee attachment

射击武器安装刺刀或类似战斗附具的加值，毫无疑问，在解决近距离敌人时，给予使用者更多选择，不用填充武器。然而，给凡人制作的普通长矛类附具，对于星际战士和其武器都是侮辱。阿斯塔特修士使用的精致单分子利刃和呼啸的链锯附具，在格斗中几乎与磨炼娴熟的宝剑具有相同的威力。格斗附具能让武器在近战中算作战斗匕首或链锯剑，然而后者缺少平衡特性。

升级：任何基础射击武器

## 死亡守望支架 deathwatch suspensor

因为死亡守望杀戮小队部署时经常缺乏支援，因此需要极限的适应性。附着在武器或工具上的反重力甲片和镶钉支架，通过抵消部分重力，让其更易于使用。支架减少一件武器重量的一半，让重武器可以在更广泛的环境中部署。射击拥有支架的武器时，操作者算作拥有自动支撑特性 Auto-stabilised——意味着他总被视作拥有支撑，并可以使用部分动作半自动和全自动射击，并永远不受移动射击的惩罚。

升级：任何重武器

## 分弹器 fire selector

拥有分弹器的武器最多使用三种不同的弹夹。在射击者回合开始时，他可以使用分弹器，选择其希望从中得到子弹的弹夹。

升级：炸弹或实弹手枪，以及炸弹或实弹基础武器

## 两级磁力锁 dipole mag-lock

对于穿动力甲的战士，磁力锁如枪套般平常。两级磁力锁为升级的武器提供及时备战 Quick Draw 天赋。如果人物拥有及时备战天赋，他可以做为格挡动作的一部分拔出武器，让他在眨眼之间从无武装，到用自己的武器偏转敌人的利刃。

升级：任何手枪或基础射击武器，或任何能以单手使用的格斗武器。

## 动态探测仪 motion predictor

一旦使用者察觉到寻找的目标，此设备中的一套复杂的目标追踪沉思者就会启动。然后探测仪追踪目标，当扳机被扣动时，以一次长连射把弹夹中的所有子弹射向目标。动态探测仪射击技能检定奖励+10，但只在武器以半自动或全自动射击时奏效。

升级：任何非原始属性，能半自动或全自动射击的射击武器。动态探测仪必须以瞄准镜形式安装，一把枪只能拥有一个瞄准镜。

## 猎杀感官瞄准镜 preysense sight

此武器瞄准镜能显示热呈像，并发现潜伏在黑暗中敌人躲藏的位置。使用狩猎感官瞄准镜的人物不受黑暗的惩罚，并在夜晚，获得基于感官属性检定+20 的奖励。

升级：任何基础激光，实弹，炸弹，或者等离子武器。狩猎感官瞄准镜属于瞄准镜，一把枪只能拥有一个瞄准镜。

## 红点激光瞄准镜 red-dot laser sight

武器单发射击时，此激光瞄准镜提供射击技能检定+10 奖励。

升级：下列类型任何手枪或基础射击武器：激光，实弹，炸弹，或等离子。红点激光瞄准镜属于瞄准镜，一把枪只能拥有一个瞄准镜。

## 消声器 silencer

消声器降低发射武器的噪音，预防射击被探测到。听消音武器射击的警觉检定，承受-20 惩罚，而且只能在普通距离一半进行。

升级：自动枪，自动手枪，针刺狙击枪

## 远视瞄准镜 telescopic sight

拥有远视瞄准镜的武器，只要射击者以完整动作瞄准，无视远距离和超远距离的惩罚。

升级：任何基础激光，实弹，炸弹，或等离子武器。远视瞄准镜属于瞄准镜，一把枪只能拥有一个瞄准镜。

表 5-9：武器升级

名称	重量	征用点	声望
手臂安装武器	+1.5	10	卓越
阿斯塔特格斗附具（单分子）	+2	7	—
阿斯塔特格斗附具（链锯）	+8	9	—
死亡守望支架	x1/2	25	尊敬
分弹器	+1	2	—
双极磁力锁	—	5	—
动态探测仪	+0.5	20	尊敬
猎杀感官目镜瞄准镜	+0.5	20	—
红点激光瞄准镜	+0.5	10	—
消音器	+0.5	3	—
远视瞄准镜	+1	6	—

弹药

子弹重量未列出；然而，知道弹药的重量是重要的，一件武器的满弹夹重量为武器总重的 10%。

爆弹

使用：任何爆弹类手枪，基础，或重武器。

子弹

使用：自动手枪，自动枪，突击炮。

充能包

使用：激光手枪，激光枪，激光炮

特种

使用：针刺步枪和其它特种射击武器

燃料

使用：火焰喷射器，手持火焰喷射器，重火焰喷射器

热熔罐

使用：地狱火手枪，热熔枪，以及复合热熔

针刺沉淀器

一剂药物或毒药可以作为一次射击的子弹。

可选毒药见原文 172 页药物和消耗品。除非有其它说明，任何毒药都能掺入针刺子弹。

使用：针刺步枪

等离子瓶

使用：等离子手枪，等离子枪，以及等离子炮

散弹

使用：散弹枪

表 5–10 弹药

名称	征用点	声望
炸弹	N/A	–
子弹	N/A	–
充能包	N/A	–
特种	N/A	多种
燃料	N/A	–
热熔罐	N/A	多种
针刺沉淀器	N/A	–
等离子瓶	N/A	多种
散弹	N/A	–

特殊弹药

表 5–11：特殊弹药，中列出的特殊弹药消耗的征用点，代表任何适用武器的一条弹夹，除了手枪由于弹夹更小，列出的征用点减半。重爆弹枪使用的特殊子弹，总征用点加 5。

阿斯塔特背包供弹器 astartes backpack ammo supply

背包供弹器容纳 100 发等离子，热熔，以及激光武器弹药，250 发实弹或爆弹武器弹药，75 次火焰喷射器。连接到背包供弹器的武器，用其补充自己的子弹，无视其通常的弹夹大小。背包子弹/能量供弹器重 40kg，自动发放给任何重武器。

龙火弹 dragonfire shells

效果：减少 2 点武器伤害。两米内的任何人，包括目标，必须通过一次敏捷检定，否则会着火。射击者可以选择瞄准一个物体或指定的区域，而非一个对手。这种情况下射击是常规（+20）的，半径两米内的任何人必须检定以避免着火。

使用：所有爆弹武器

地狱火子弹 hellfire rounds

效果：武器无视天生护甲，伤害骰 9 或 10 都可以产生正义之怒。而且，此武器获得撕裂特性（如果没有的话）。重爆弹使用时，其将武器的射速变成 S/–/–，增加爆炸（3）特性。对抗群体使用时，地狱火子弹每次命中对群体首领增加额外一点伤害。

使用：所有爆弹武器

聚爆爆弹 implosion shells

效果：除了承受普通伤害，承受 1 点或更多伤害的目标（减去护甲和坚韧后），因聚爆爆弹承受 1d5 点敏捷属性伤害。

使用：所有爆弹武器

克拉肯子弹 kraken rounds

效果：此武器的破甲增加到 8，射程增加 50%

使用：所有爆弹武器

热熔风暴子弹 metal storm rounds

效果：此武器的伤害和破甲都减 2，但获得爆炸（2）特性。

使用：所有爆弹武器



阿斯塔特潜行者子弹 stalker rounds

效果：听到潜行者子弹产生枪声的警觉检定，承受额外-30 惩罚，而且只能从普通距离的一半尝试。减少两点此武器伤害。使用潜行者式爆弹枪，无伤害惩罚。而且使用此武器，探测到枪声是不可能的（然而，取决于环境，射击者本身可能需要相应的技能检定以保持躲藏）。使用：所有爆弹武器

复仇子弹 vengeance rounds

效果：此武器获得克敌（1）特性，破甲增加到 9。复仇子弹在投骰 91-100 时提前爆炸。此时，射击者手臂部位承受等同于武器伤害，破甲 5 的爆炸伤害，（如果单手射击持武器的手，如果双手射击随机手）。这自动引起武器卡壳，而且发生得太难以通过扔掉武器躲避伤害。使用：所有爆弹武器

巫师爆弹 witch bolts

效果，承受武器普通伤害之外，任何承受巫师爆弹伤害的灵能生物，每次灵能减少 1 级 1d10 轮。这期间，此生物无法 Push 它的灵能力量。而且，亚空间不稳定的生物必须立刻进行意志检定，查看特性描述检查是否被驱散。使用：所有爆弹武器。

表 5-11：特殊弹药

名称	征用点	声望
阿斯塔特背包供弹器	N/A	—
龙火爆弹	28	尊敬
地狱火子弹	25	—
聚爆爆弹	27	尊敬
克拉肯子弹	5	—
热熔风暴子弹	15	—
潜行者子弹	5	—
复仇子弹	25	著名
巫师爆弹	12	卓越

护甲

护甲为人物身体不同部位提供护甲点（AP）。而且，某些类型的护甲在描述中拥有特殊属性。护甲类型：护甲的类型覆盖部位：护甲覆盖的部位，包括手臂，腿，身体，和头部。某些护甲覆盖所有四个部位，标注为覆盖“全部”。AP（护甲点）：护甲覆盖的部位有多少护甲点。任何提供 7 点或更多 AP 的护甲（包括阿斯塔特动力甲），对穿戴者的躲藏和潜行检定带来-30 惩罚。Kg（公斤）：代表护甲有多重。人物能携带多重见原文 208 页。因为星际战士被培植成穿戴动力甲行动，其不算作他们的负重。Req（征用点）：获得此铠甲需要的征用点数量。声望：或许征用此铠甲的最小声望等级。

阿斯塔特动力甲

这些组合带来以下效果：

陶钢板甲：为身体提供 10AP，其他部位 8AP

强化力量：增加战斗修士的量+20。对于 SB 的效果，在超自然力量后加倍后计算。

自动感官：星际战士获得黑暗视觉特性，以及对于视觉和听觉的强化感官（相关检定+10）。内置过滤器提供免疫闪光手雷和眩晕手雷。注意这些奖励只在星际战士戴着头盔时奏效，而自动感官的奖励与星际战士莱曼之耳和视觉控制器官植入（意味着星际战士用基于视觉和听觉的警觉检定+20）叠加。而且，自动感官让精准射击动作变成部分动作（见原文 238 页）。

渗透腮生命维持系统：戴着头盔，护甲完全封闭，只要其动力单元有能量就能维持氧气供给。

生理监测器和注射器：如果内部沉思者探测到穿戴者的生物信号出现问题，它能管理止痛剂，战斗针剂，以及解毒剂。这带来以下奖励：

- 抵抗毒性和类似毒药效果检定+10
- 只痛剂容器中总共有六支，每一支能用于无视致命伤效果 1d10 轮。这些药剂可以按顺序或交错使用。
- 如果穿戴者眩晕，此效果在生理监测器探测到并消除它前，最多持续一轮。

通讯链接：如标准通讯器般起作用，以及铠甲和其穿戴者能接入的复杂数据传输频道。生理检测数据也能通过此链接传输，允许小队观察彼此的生命指数。

磁力靴鞋底：能用于激活磁力靴相应效果。

养分循环：铠甲中的过滤器捕捉并净化身体废弃物，将其重塑成注射进身体的营养液。每隔两周未有其它食物来源，进行坚韧检定否则承受一级虚弱直到进食。此检定难度，每无食物或前置胃能吸收的养料两周，增加一级。

后坐力抑制器：带来单手射击基础武器的能力。非手枪类型的射击武器依然无法在近战中使用。

人中巨人：穿着动力甲的星际战士是庞大的。这增加他的基础移动 1；然而，黑壳甲带来的灵巧消除了敌人攻击他时的调节值。见原文 134 页体型的全部效果。他依然承受穿戴重甲的躲藏和潜行正常惩罚。

手不灵敏：虽然受到保护，护甲首套对于精细操作并不理想。除非使用为星际战士设计的设备，细致的工作承受-10 惩罚。同样，阿斯塔特样式以外的射击武器，对于覆甲的战斗修士来说根本难以使用。

动力甲历史（译注：已被放到前章节）

穿戴动力甲是一项神圣的仪式，夸耀机魂历史上的英勇行为，为其在未来战斗中赐予的恩惠祈祷。没有辅助，解除或穿戴动力甲需要 20 分钟，但无论有多少协助都不能少于 5 分钟，因为必须遵守正确的仪式。

动力甲受损

一旦战斗修士承受比护甲点更大的伤害，其不再算作完全封闭。使用密封剂修补通常足以重新封闭他，直到可以进行零件修复。阿斯塔特动力甲使用正当养护护，能永远维持动力的聚变发电机背包。然而，动力单元有可能受损，妨碍甚至让套装失效。

如果穿戴者从后部身体承受致命伤，见动力单元致命伤效果表（还有普通致命伤效果）。这些问题持续到，其通过挑战（+0）的技术应用检定被修复。

表 5-13：动力单元致命伤效果

致命伤	效果
1-3	不受影响：此动力单元继续正常运作
4-5	受损：能量传输降低，引起系统失效并难以移动。失去所有铠甲提供的奖励（除了自有的 AP）。所有身体动作承受-10 惩罚。减少基础移动 2 点。
6+	无动力：此套装完全关闭。失去包括历史的此铠甲所有奖励（但不包括其自有的 AP）。穿戴者必须进行艰巨（-40）力量检定才能移动。如果他通过此检定，基础移动依然减至 1，所有身体动作承受-30 惩罚。

## 护甲型号

此章节中的动力甲是 MarkVII 式的，也被称为“天鹰甲”。还有很多其它型号のア斯塔特动力甲型号，这些型号动力甲的信息将在未来的死亡守望补给中出现。

### ア斯塔特精工甲

精工甲都是大师级的。标准ア斯塔特动力甲效果之外，改进的头盔组合了 MIU。某些套装甚至组合了更多的不寻常的改造，例如自动复织纤维，不再需要修复密封剂就能封闭大部分裂口。

只有在闪耀的星际战士锻造厂辛劳数不清的小时，才能制成一件精工甲。独特的镶嵌，篆刻，和涂装代表着推动其创造者履行此项伟大事业的愿景，而其机魂逐渐睿智强大。投表 5-12：动力甲历史，来决定特制套装的属性。

### ア斯塔特侦察兵护甲

(略) ア斯塔特侦察兵护甲带来躲藏 (Concealment) 技能检定+10 奖励，潜行 (Silent Move) 和躲藏 (Concealment) 技能检定不受 AP 影响惩罚 (见原文 160 页)。

### ア斯塔特终结者铠甲

战术无畏铠甲，更常被成为终结者铠甲，将ア斯塔特修士变成势不可挡的毁灭之力。

终结者铠甲包含标准ア斯塔特动力甲的所有标准系统，以及数种升级。超级电磁螺旋管和稳定系统让重武器和固定武器可以单手射击。这还带来了自动支撑 (Auto-Stabilised) 特性，以及力量+30，而非+20。自动感官是传感器的一部分，其提供与乌卜仪相同的功能。如果有两个或更多穿着终结者铠甲的战斗修士，传感器的输入信号链接能力还能增加 1 级，决定是否在支援距离内的，小队的效率等级。终结者铠甲的层层重护甲能够偏转甚至最沉重的炮击。而且，每个终结者肩甲上的终结十字，都拥有偏移动力武器，热熔射击，甚至可惜亚空间能量的符文的能力。此项防御提供如力场 (Force Field) 相同的毫发无伤概率 (见原文 166 页)，防护概率 35。这单纯取决于攻击从铠甲最强力的一面掠过，因此并无过载概率。同样投表 5-12 动力甲历史。

终结者庞大的体型并非没有限制。终结者无法奔跑，穿戴者承受敏捷-20，而且无法闪避 (但还可以格挡)。而且，为了让终结者的构架获得正确的支撑，瞄准，以及与武器互动，它们必须用特殊的连接器固定。装备战术无畏套装是费力而神圣的仪式，只能由高阶技术军士用正确仪式设备和设施执行。此禁止了武器构造在其它环境下重装。能使用正确连接器，安装在终结者铠甲上的武器是有限的；征用终结者铠甲时，战斗修士为护甲本身花费 60 征用点，然后必须至少支付额外 40 征用点来武装它。其武器必须来自下列 (对于升级或装备没有限制)。

终结者兼容武器：任何复合武器，动力武器或者能量武器，风暴矢，风暴盾，重火焰喷射器，突击炮，旋风导弹发射器。

## 其它护甲

### 原始护甲

带有原始特性的护甲，只对也带有原始特性的武器提供完整的防护。其它情况下，它只能提供正常 AP 值的一半 (取整)。原始护甲的 AP 在减去武器破甲前减半。

### 壳甲

### 诊断头盔

装备诊断头盔的人物，直接医治病人时获得所有医疗检定+10。改进的传感器功能还复制了狩猎感官瞄准镜 (Preysense sight, 译注：武器升级) 的效果。

遮蔽屏幕

激活的遮蔽屏幕给使用者带来躲藏 Concealment，跟踪 Shadowing 和潜行 Silent Move 检定+30 奖励，但带来所有基于感知的检定-10 惩罚。对使用遮蔽屏幕的人物进行的攻击投点承受-10 惩罚。距离超过 30 码，此惩罚增加到-20，但分心同样影响被保护的人物，其攻击在此距离或更远的对手承受-10。此力场可以使用准备动作激活或关闭。

防弹甲

只要穿戴者不是爆炸的原点，防弹甲抵抗爆炸特性武器算作 5AP。

表 5-13：护甲

名称	覆盖部位	AP	kg	征用点	声望
阿斯塔特动力甲	全部	8/10	180	N/A	——
阿斯塔特精工甲	全部	12	100	60	英雄++
阿斯塔特侦察兵护甲	躯干，手臂	6	30	N/A	——
阿斯塔特终结者铠甲	全部	14	400	100+++	著名
原始护甲	多种	多种	多种	N/A	N/A
壳甲	全部	6	15	N/A	——
诊断头盔	头部	8	30	15	——
遮蔽屏幕	——	——	+0.5 kg	25	卓越
防弹甲	全部	4	15	N/A	——
+精工甲不能按每次任务计算，它必须按专属装备取得。 ++对于技术军士，精工甲声望要求只是卓越 +++包括了终结者铠甲本身的 60 征用点，和武装它的最少 40。					

铠甲工艺

工艺更好的护甲使用以下调整值。

特制 (Exceptional)：精工制造而更合身，此护甲相对易于穿戴。每轮抵抗第一次攻击，铠甲 AP 增加 1。

大师 (Master)：精细制造而完美合身，大师级护甲就像第二层皮肤。大师级护甲重量为普通的一半，AP 加 1。

力场

力场规则

人物一次只可从一个力场获益，无论他装备了多少不同的力场。当穿戴激活力场的人物被攻击，投 1d100。如果结果小于或等于力场的防护概率，攻击无效，无效果发生在受保护人物身上（但攻击可能对人物周围或附近其他人物造成冲击伤害，例如有爆炸特性的武器）。力场还可能过载。对比使人物免于伤害的 d100 骰点和过载骰点。如果结果少于或等于列出的数字，力场过载而停止运转，直到它重新充能或被修理（需要成功的非常困难（-30）技术应用检定）。大部分常用阿斯塔特力场，骰点 01-10 过载。特制工艺将阈值减少到 05 以下，同时大师级力场只在骰点为 1 时过载。

阿斯塔特战斗盾

战斗盾是灵巧性和防御的折中，牺牲风暴盾规模者提供的更强大力场和物理防御，得到一只空着的手。战斗盾绑在手臂上，能作为格挡工具的同时也是小型力场。战斗盾时能造成 1d5+1 冲击伤害的平衡武器。

阿斯塔特风暴盾

风暴盾对使用它的手臂和躯干部位提供 AP+4。风暴盾还拥有防御特性。它还将防御性攻击（Guarded Attack）减为部分动作。如果使用者敲击一个敌人，风暴盾造成 1d10 冲击伤害但承受攻击投骰-20 惩罚。

铁光环

铁光环都视大师级工艺的。

表 5-14：力场

名称	防御概率	过载投点	重量	征用点	声望
阿斯塔特战斗盾	25	01-10	3	20	卓越
阿斯塔特风暴盾	55	01-10	10	35	卓越
铁光环	50	01	0.5kg	40	英雄

圣物

最常见的阿斯塔特装备，对外人来说也能算是科技奇迹。然而，存在着即使对星际战士来说也是传说的造物：他们修会著名英雄使用的武器，帝国历史上通向胜利的至关重要物品，以及通过实际上已被遗忘科技工艺进行防御独特的护甲。这些物品全部被称为圣物，只要拿着一件就是巨大的荣誉。除非有其它说明，圣物总是大师级的，让相应技能检定获得奖励。伤害效果已包括在下列它们的资料里。

修会圣物

即使许多死亡守望密室未用基因编码锁保护其收藏，没有星际战士会鲁莽到使用对于另一个修会神圣的圣物。这些圣物只发放给与此神圣遗产来源相同的战斗修士。

无情圣战铠甲（黑色圣堂） armour of the remorseless crusader (black templars)

此精工铠甲是黑色圣堂精心打造三套装之一。每件套装都图画了对亚空间的憎恨，据说千层折叠的精金构造里涂抹了圣人之血。修会保留了无怜圣战和无畏圣战铠甲，但有一件套装奉献给了死亡守望。

除了精工铠甲的通常优势，反巫术符文提供抵抗灵能检定+20 效果，而且抵抗灵能或亚空间攻击造成的伤害，套装的护甲值加倍。抵抗亚空间武器攻击效果，其保留完全的护甲值。无情圣战铠甲还包含一把能从前臂伸出的大师级，神圣武器宝剑。

预视圣餐杯（血天使） chalice of vision (blood angels)

守望队长 Mordigael 继承守护之主身份那天，欧米伽秘窟因不明动机，显露出此绚丽黄金圣餐杯。不知何人之手在其上篆刻了圣吉列斯最后一战的画面，并在其底部积蓄了杯满时会释放的仪式用化合物。这一饮之量可用于预视仪式，据说能让血天使获得几乎与其原体相同的预言能力。圣餐杯的持有者通常携带一扁瓶猩红圣餐葡萄酒，来使用此圣物。

从此圣餐杯啜饮的人获得 WS，BS，技能检定+10，以及超自然感知特性 1 个小时。对于那些违反约束太频繁施展预视仪式的人，存在着可怕的后果。取决于 GM，那些饮用此圣餐杯的人，可能会经历关于未来启示的奇怪神谕预视。

死亡咆哮（黑暗天使） deathroar (dark angels)

黑暗天使的 Raziel 队长最近将此尊贵的等离子手枪留在了死亡守望，其为坚守一座位于 Cellebos 战区边缘的堡垒，抵抗混沌围攻直到援军到来。献出了生命。死亡咆哮狭小的容量内蕴含着重武器的能量。此武器发射时枪口周围超热的空气产生一种令人联想起捕食性猫科动物的独特声音，死亡咆哮因此得名。以最大功率射击死亡咆哮，不引发过热特性。

霜刃（太空野狼） frost blade (space wolves)

霜刃是太空野狼钢铁牧师的大师级杰作——每一柄都极为稀有并受到尊敬。这些寒冷链锯武器的齿都是由克拉肯牙齿或锻炼钻石之类几乎无法被破坏的物质中裁切的。包裹霜刃的独特力场发出清晰的蓝光。霜刃组合了链锯武器和动力武器的优势，此武器造成致命伤时伤害+3。

Varthion 的头盔（极限战士） helm of varthion (ultramarines)

Varthion 士官是 Erioch 守望堡的传奇。远在 Achilles 战帅能梦想到穿过亚空间之门取得胜利前，死亡守望守护着它。M41 的第四个世纪，Varthion 与其小队为了守护大门，摧毁了一个数量几百倍于他们的异形战帮。敌人的突袭是从门哪一侧发起的，记录有所冲突，但在

控制建筑物中清点的数量是明确的。它们将异形尸体描述为有史以来超前绝后，“数量如此之多，Varthion 的小队站在它们之上犹如碾过蚁巢的的泰坦”。

极限战士士官古老的头盔，包含顶部鸟卜探测器和预言读取设备。其提供所有攻击投骰+10，并无限可击的占卜出敌人的弱点，给与头盔穿戴者使用任何武器破甲+3 的奖励。一组专注的沉思者机组还能基于数千年来极限战士战斗理论的编辑，提供战术建议。这为穿戴者增加 1 级计算凝聚点，或个人模式中的极限战士修会能力，的效率等级。

## 闪电盾（风暴守卫） levin shield (storm wardens)

风暴守卫修会之主，Lorgath Maclir，曾经使用闪电盾。据说他为了补偿亏欠守望队长 Mordigael 的荣誉，将其交给死亡守望。此风暴盾与使用者的生物电信号调节一致，将身体作为产生其强大力场电路的一部分。那噼啪作响的光晕保护使用者，同时电击敌人。盾牌的活性反射镀层，还会在撞击时释放雷霆之怒。

此力场拥有 55 的防御率，过载数字为 1，并每轮对所有与使用者格斗的生物造成 1d10+4 能量伤害，无视护甲。如果风暴守卫用闪电盾成功格挡，攻击者必须立刻进行坚韧检定，每级格挡成功度-10，否则眩晕 1 轮。作为风暴盾，它还对身躯和持它的手臂提供 AP+4，将防御式攻击动作（Guarded Attack）所需的时间减为部分动作。

## 死亡守望圣物

某些圣物遗产扎根于死亡守望。此类物品可能是被守望堡被拱卫心脏深处的工匠们铸造的，为他们的守护服务，甚或是与守望堡外层墓穴中与其有着神秘联系的机械神教。

### 精金斗篷 adamantine mantle

精金斗篷无视任何攻击两点破甲。穿戴者获得佯攻动作 Feint 的对抗格斗技能检定+10，如果他采取防御姿态动作 Defensive Stance Action，敌人攻击他承受额外格斗技能检定-10。

### 死亡守望圣物刃 deathwatch relic blade

圣物刃多种多样，但总是一定样式的巨型武器。即使星际战士使用，它们也需要两只手。圣物刃成功格挡非动力特性武器，会毁掉攻击者的武器。对用来格挡它的武器具有相同效果，撕碎低劣的防具，击中仿佛手无寸铁的对手。圣物刃有 25%概率，摧毁通常免疫动力武器效果的，非圣物的武器（包括拥有动力场的）。

### 斯卡普兰爆弹枪 skapulan bolter

为了增加其它同等型号爆弹枪不具备的精准和火力，斯卡普兰爆弹枪集成了选弹器 fire selector，瞄准器 targeter 和相当于大师级战斗匕首 master-crafted combat knife 的格斗附件。此枪永不卡壳，由于机魂——虽然其它很多也有——奋力的保护，投到 96-100 可以重投。

表 5-15：圣物

名称	类型	射程	射速	伤害	破甲	弹夹	装填	特殊	重量	征用点	声望
死亡守望圣物											
精金斗篷	——	——	——	——	——	——	N/A	——	15	50	英雄
死守圣物刃	格斗	——	——	2d10+7 E	9	——	N/A	能量，特殊	25	50	英雄
斯卡普兰爆弹枪	基础	120 m	S/2/4	2d10+9X	7	28	完整	精确，撕裂，特殊	16	75	英雄
修会圣物											
无情圣战铠甲（剑资料）	格斗	——	——	1d10+8R	6	——	N/A	神圣	110	70	英雄
预视圣餐杯	——	——	——	——	——	——	N/A	——	5	70	英雄
死亡咆哮	手枪	40m	S/-/-	2d10+13 E	10	10	3 完整	爆炸（1） 克敌（1） 不稳定	7	70	英雄
霜刃	格斗	——	——	1d10+11 E	9	——	N/A	平衡，能量 撕裂	10	60	英雄
Varthion 头盔	——	——	——	——	——	——	N/A	——	18	70	英雄
闪电盾	——	——	——	——	——	——	N/A	——	10	50	英雄

修会饰品 Chapter Trappings

即使战斗修士将其大部分护甲涂黑，以代表他在死亡守望中的新角色，他不会舍弃源修会的所有套件，就像他不会舍弃忠诚、训练、或者信念。大部分修会拥有修会纹章外，他们穿上战场个性化装饰品，而无论何时，看到在死亡守望中服役的战斗修士们，继续穿戴至少一件那段历史的小代表物，是十分平常的。人物可以从下列选择一个相应的修会饰品开局。

祈祷锁链（黑色圣堂） devotion chain (black templars)

抵抗恐惧效果和凝聚力伤害的意志检定+3。

垂旌（黑色圣堂） tabard (black templars)

垂旌可以是个人，死亡守望，修会，甚或小队专属的纹章。其它情况下它们是装饰品，没有任何象征性。死亡守望中的黑色圣堂一般在腰部穿戴垂旌，避免混杂小队服色代表的意义，但已知有少数不那么顺从的，会穿戴全副垂旌。在他们的源修会最常见到。

选择下列类型垂旌之一：

- 装饰品 Ornamental：交际检定+2
- 死亡守望/小队纹章 Deathwatch / Squad heraldry：每完成一个主目标，杀戮小队获得 1 点凝集力奖励
- 修会纹章 Chapter heraldry：黑色圣堂个人模式能力等级加 1，但小队基础凝聚力减 1。

血吊坠（血天使） blood drop pendant(blood angels)

这些装饰物是血天使修会象征性，和奔腾在他们集体血管中的圣基列斯之血的代表。某些真的容纳者战斗修士自己宝贵的血液，其它的是宝石或水晶装饰品。它们最常，但不总是，戴在脖子上。无论人物何时花费一个命运点，以获得检定奖励，他可以增加 13 而不是正常的 +10。

金符文（血天使） golden icons (blood angels)

血天使经常在他们的护甲或腰带上，悬挂神圣的镀金符文。这些物品多种多样，但都被当作献身精神的代表，同时用于专注冥想。选择下列类型之一：

- 启示符文 Icon of Inspiration：指挥（Command）检定+3

- 怒翼 Wings of Wrath: 如果人物在冲锋动作期间攻击命中, 伤害+1
- 纯洁法器 Purity Focus: 无论战斗修士何时获得堕落点, 总数减少 1

## 仪式剑 (黑暗天使) ceremonial sword

黑暗天使总是携带有翼剑鞘的宝剑, 作为他们修会的符号。这些武器用于仪式多过战斗, 但其功能足以让修士有理由拔出它。它们不是作为战斗匕首的备用携带, 就是代替品, 取决于个人喜好。此武器的数据可以在表 5-8 中找到。

## 袍子 (黑暗天使) robe (dark angels)

带帽兜的袍子是黑暗天使常见的样子。虽然它们最常被老兵和其他高阶战士穿着, 所有阶层的战斗修士都可能穿着它们。即使对于修会成员, 穿戴此类袍子的具体理由和隐藏含义也难以理解, 但下面有一些例子:

- 学者袍子 Scholar' s Robe: 选择一种学术知识 (Scholastic Lore), 其所有检定+3
- 隐秘袍子 Robe of Secrets: 选择一种禁忌知识 (Forbidden Lore), 所有检定+3
- 搜索者袍子 Seeker' s Robe: 搜索 (Scrutiny) 检定+3

## 狼腰带 (太空野狼) wolf pelt (space wolves)

芬里斯狼因它们的凶恶闻名于全银河。它们是受尊敬的生物, 并与太空野狼的信仰紧密相关。证明一位战士勇气的芬里斯空手狩猎仪式。如果一位战斗修士成功进行了如此的狩猎, 之后他通常会展示此动物的皮毛。恐吓 (Intimidate) 检定+2。

## 符文图腾 (太空野狼) runic totem (space wolves)

鲁斯之子有很多独特的修会传统, 芬里斯玄学的核心是符文牧师。他们使用神秘的技艺, 创造呼唤芬里斯神话中野兽的符文图腾, 而太空野狼坚定的相信, 这些护身符能将名字篆刻于其上精魂的力量, 借助给持有者。这里列出了一些具有代表性的图腾:

- 残忍猎手图腾 Totem of the Bloodied Hunter: 正义之怒造成的伤害+1。
- 海狼图腾 Totem of the Sea Wolf: 选择驾驶 (Drive) 或航行 (Pilot) 技能之一, 其全部检定+3。
- 日狼图腾 Totem of the Sun Wolf: 警觉 (Awareness) 检定+3

## Sacris 大刀 (风暴守卫) sacris claymore (storm wardens)

Sacris 蛮荒部落成员手中举着大砍刀。一位战士完全转变星际战士后, 他少年时期的剑刃就变成了轻薄而简单的东西, 但风暴守卫习惯于将这些原始武器, 铸造成大小和材质适用于阿斯塔特修士的改进版本。风暴守卫喜欢他们简单的大刀超过动力剑并非奇闻, 特别是涉及到荣誉的时候。Sacris 砍刀代替阿斯塔特战斗匕首, 需要双手使用。可以在表 5-8 中找到此武器的描述。

## 暴风雨护身符 (风暴守卫) tempest amulet (storm wardens)

Sacris 本地传统对能够通过强壮手臂和强大意志改变世界的个体, 赋予强大信念。暴风雨护身符扎根于神话当中, 但也对风暴守卫顽固的意志起到专注作用。一些盛着“暴风雨石”的小皮袋子, 石头被 Sacris 强烈的闪电风暴融化成了玻璃, 覆盖着拥有者篆刻的祈祷。

- 力量护身符 Amulet of Might: 力量+2 (所有调整值之后)
- 胜利铭刻 Victory Scripture: 与敌人单纯格斗时获得 WS+2
- 守卫护身符 Guardian Amulet: 这个封起来的篆刻表达了对风暴守卫离去的第一连的尊敬, 这样他们可以在持有者最危急的时候送去帮助。此符文算作护身符 (Charm)。



## 扣带（极限战士）cingulum (ultramarines)

扣带是由数条固定皮绳或类似强度和韧度的金属组成的带子，其用于悬挂战利品或其它英勇的荣誉。这种带子在极限战士和他们的子修会中，是常见的装饰品。扣带的外形是各种各样的，用于固定它的篆纹小金属片，和选择挂在末端的装饰品。

- 精金镶嵌物 Adamantine Inlays：篆纹金属片的强度足以偏移软弱的攻击。格挡检定+3。
- 荣誉铃 Honour Bells：挂在每条皮绳末端的鳞片和铃铛叮当作响，预示着持有者的到来。一场战斗中的第一次攻击投骰，获得 WS+3。
- 领导刻印 Marks of Leadership：重获凝聚点或者消除凝聚点伤害的任何检定+3。

## 纹章卷轴（极限战士）heraldry scroll (ultramarines)

卷轴被固定在战斗修士的护甲上，以金属制品或者黏贴的形式流行于很多修会中，极限战士也不例外。这种装饰物可能展示一段箴言或称号，但最常见的是极限战士的名字，因此敌人能够知道谁给他们带来死亡，而其行谊将会流传。至少在一次战斗中展示卷轴的突袭任务（Assault Mission），杀戮计数（Kill Markers）+10。【译注：涉及到任务奖励结算】

# 战斗装备（Wargear）

死亡守望要执行任务的类型广泛，其中某些不止需要一把爆弹枪。守望站军火库保存着几乎用于每种任务的工具，保证战斗修士为神皇对他的要求做好准备。

## 阿斯塔特线缆盒 astartes harness

比抓钩更安全但噪音和体积小于跳包，此战斗修士体型的线缆盒，能辅助从地面或建筑物安全的下落。这种简单的线缆盒安装在人物的动力甲之外。钩型磁力夹可以固定在多种平面上，同时盘绕的安全线慢慢的展开。战斗修士攀爬（Climb）技能检定+30，如果失败不会摔落。

## 阿斯塔特跳包 astartes Jump pack

这些大型火箭助推器，一般固定在阿斯塔特动力甲的动力背包组件上。作为其突袭的一部分，使用者激活跳包，进入高空然后俯冲。跳包还能用于跳过高出的障碍，接近远处的敌人。作为突击小队成员的大部分战斗修士都接受过操作这些装置的特殊训练，对于能让他更快冲入激烈战斗的额外机动力来说，额外的噪音和体积就是次要的了。

跳包需要航行（个人）Pilot（Personal）技能，才能有效的操作。阿斯塔特跳包能提供安全，受控制的从任意高度落下，或任意次数短跳的能力。为了完成其它目的，算作他进行了相应的移动动作。他必须在会合结束时降落。否则，背包可以使用最大推力，获得飞行（12）特性最多一分钟，之后涡轮机需要一分钟来冷却。

## 阿斯塔特磁力靴 astartes magboots

阿斯塔特动力甲能进行强磁力靴底的升级，让穿戴者附着在类似船壳板的金属平面上。这些磁铁可以在穿戴者回合开始时激活或关闭。磁力靴使用时减半敏捷加值（相对应重新计算移动），但在低或零重力区域中适于行走的平面上，可以正常移动。阿斯塔特修会外也存在特有版本的磁力靴。

## 阿斯塔特灵能帽兜 astartes psychic hood

这些被称为灵能帽兜的神秘装置，衬有增幅穿戴者灵能的灵能强化水晶。某些人认为更重要的是，穿戴者能可以抵消附近其他灵能者的亚空间效果。装备灵能帽兜的人物可以花费他的反射动作，尝试抵消等于人物意志米数内，另一个灵能者使用的一种灵能技巧。此尝试需要在敌对灵能者，进行灵能聚焦投骰前宣布。灵能帽兜穿戴者先进行一次灵能聚焦（意志）检定。每个成功度对敌人的灵能聚焦检定带来-10惩罚。或者，穿戴者可以尝试只抵消对自己灵能技巧的效果，无论距离远近。要这样做，人物必须进行聚焦灵能（意志）检定。如果成功，他不受灵能技巧影响，但其它目标或区域正常受到影响。抵消检定，可能会正常触发基于灵能强度显能。而且，灵能帽兜给予穿戴者所有灵能聚焦检定+5奖励，包括尝试抵消。

## 背旗 back banner

战斗修士加入死亡守望时，会留下其源修会的忠诚封印和大部分纹章。但是，这不意味着他的小队没有荣誉，激励，或者英雄，献身于对抗异形的严峻战争本身就是最大的奖励。背旗飞扬在装饰着死亡守望标记，和帝国信仰符号的华丽旗杆上，安装于背包动力组件或者被举在肩胛之间。这些精工细制的旗帜总是矗立于战斗修士身高两倍的高度，同时向兄弟和敌人们宣告着皇帝复仇天使的勇毅。杀戮小队队长花费一个命运点重获凝聚点时（见原文 212 页），如果佩戴背旗，他额外重获一点失去的凝聚点。

## 护身符 charm

护身符是一件为了获取皇帝，原体，或佩戴者其它守护神，慈悲关注的纪念品，圣物，或好运符。它们神奇的形式包括例如受祝福的爆弹弹壳碎片，来自圣海的水，以及神圣动物的皮。护身符因修会和个体而各有不同。护身符无确切益处。然而，当剧情展开，预示着某些坏事会对随机一名小队成员发生时，由 GM 决定拥有护身符的人物可以幸免。如果所有人物都带着护身符，那就取决于 GM 哪些护身符最具效力。

## 计时器 chrono

计时器是时钟，其可靠而易于使用。大部分型号是手持或戴在手腕上的，而星际战士一般使用其护甲内置的。

## 扩张力场 dilation field

倒置静滞力场科技的实验产生了大量残留物，其中一些装置留在了杰里科前哨战的军火库里。这些小型，不加修饰的盒子，形状类似于力场投射器，但会以保护力场包围使用者，产生效力的球体内，时间似乎以不同速度经过。同时这让战斗修士以前所未有的迅捷对周围的事物做出反映，这种感官的突然变化可能令人迷失方向。

扩张力场让拥有者在下一轮开始时，获得超自然敏捷（Unnatural Agility）和超自然速度特性（Unnatural Speed）（包括对人物先攻位置的改变）。

扩张力场消耗大量能量，一旦被启动只能维持 1d10 轮，之后需要 1 小时充能。而且，因其适应时间，力场奏效和力场效力结束后的第一轮，人物 WS 和 BS-10。

扩张力场和动力场间的相互影响，可能带来灾难性后果，人物身上的力场，一次只应激活一种。

表 5-17：装备

名称	重量	征用点	声望
阿斯塔特线缆盒	8	4	—
阿斯塔特跳包	50	15	—
阿斯塔特磁力靴	5	3	—
阿斯塔特灵能帽兜	15	25	卓越
背旗	5	15	—
护身符	—	6	—
计时器	—	1	—
扩张力场	1	45	著名

药物和消耗品

类似杀戮剂或鬼火粉的一般战斗药剂只能玷污星际战士完美设计的血液。然而，化合物有其用途，主要用于敌人，但特殊配方的浓缩剂能帮助阿斯塔特修士摆脱令人虚弱的伤势。除非注明，所有下列药剂都是阿斯塔特级的。他们可以用于普通人类，但这需要普通（+10）医疗检定，以正确削减剂量。除了要达到的目的外，还造成 1d5 级虚弱和 1 轮眩晕。除非被注明，列于表 5-19：药物和消耗品消耗的征用点，指的是一件或剂。

解毒剂 de-tox

阿斯塔特动力甲中解毒剂的更强大型号，如果医治及时，此药剂能消除大部分危险气体和毒药的效果。一剂解毒剂立即结束进行中的效果，无论积极还是消极的，任何影响人物的药剂，毒药，或者气体（除非此效果说明解毒剂对其无效），让他免疫额外 1d10 轮。让星际战士的身体恢复，免受对其他生物造成威胁的多种常见化合物危害的能力，解毒剂用人工管理，以避免无意中搅乱注射器系统。

僵硬剂（毒药）deadlock (toxin)

这种令人瘫痪的化合物造成目标的肌肉紧绷，让他无法行动可以被轻易消灭，或者昏迷不醒可以被俘虏。这种毒药最常见于针刺子弹。如果受害者困难（-10）坚韧检定失败，其承受 1d10 临时力量属性伤害，没级失败度额外 1d10。如果力量达到“0”，他完全瘫痪无法行动。此瘫痪和力量属性伤害 2d5 减受害者坚韧加值分钟失效（最少一分钟）。

延迟剂（毒药）delay agent

其本身不含毒药，，延迟剂将药物和药剂分子包裹在缓慢溶解的无活性微球中，让填充物在延迟后充分奏效。任何药物和毒药都可以与延迟剂混合，让其在摄入后 1d5 小时奏效。

基因噬体（毒药）genophage(toxin)

效果致命，每剂基因噬体都被定制为攻击特殊个体分子结构的弱点。因此，它无法被简单征用，总是必须定制。基因噬体的受害者，几乎没有机会抵抗立刻关闭新陈代谢和呼吸功能的迅速起效酶。基因噬体如此致命，其只需与目标接触就可奏效。如果用于武器形式，意味着攻击必须在减去 AP 后，但不需要超过 TB，至少造成 1 点伤害。如果造成接触，目标必须进行困难（-20）坚韧检定。失败代表他承受 1d10+5 冲击伤害，不减护甲或坚韧。每轮都会继续直到受害者通过检定或死亡。如果基因噬体用于非定制个体以外的生物，其只承受标准毒药效果。

注射器 injector

阿斯塔特修士携带的注射器通常时需要移除头盔，进行皮肤接触的喷雾剂。注射器可以容纳一剂药剂（或毒药），人物可以用完整动作使用。注射剂可以当作武器，通过标准格斗规则，用于非自愿的目标，但注射器本身不造成伤害，无法穿透护甲。

医疗装置 narthecium

药剂师施展技艺的工具，医疗装置包括专为星际战士体质设计，而且不用移除患者动力甲就能提供急救的工具。它还包含各种反腐剂，仿生皮肤，输血袋和其它为星际战士体质设计的混合物，以及数条用于储存回收基因种子的静滞管。

医疗装置为对星际战士患者进行的医疗检定提供+20 奖励。它还将患者被视为轻伤的阈值提升至其坚韧加值的三倍，并加倍急救治疗的伤害量。医疗装置还容纳十剂任何一种药剂。此药剂必须单独获取。

止痛剂 pain suppressant

与大部分阿斯塔特动力甲注射中的化合物相同，让人物无视致命伤效果 1d10 轮。额外的剂量通常容纳在医疗装置里，还可以通过通常（+10）的技术应用 Tech-Use 检定以恢复圣仪填充动力甲注射器。

修复胶 Repair Cement

修复胶是混合在相互紧密固定双管中的多聚体喷洒凝胶，用于封闭受损动力甲。它一般用于在战场上快速修补裂痕，直到护甲被欧姆尼西亚的追随者正确修复。一旦动力甲被发放给星际战士，他就会学会如何使用修复胶：使用它需要一轮但不需要检定。

复苏剂 ResusCitex

此针剂用于唤醒昏迷的同伴。其立刻让昏迷的人物醒来。如果人物的虚弱等级超过其坚韧加值，它恢复等于其坚韧加值的虚弱等级。它对承受等于或小于其 TB 数量虚弱等级的清醒人物无效。

神圣润滑油 Sacred Unguents

应用于机械时，被欧姆尼西亚祝福的神圣润滑油因其神秘特质备受追捧。如果用于武器（完整动作），其免疫卡壳（见原文 249 页，第八章：战斗）弹夹数量射击次数。如果武器卡壳，再使用此润滑油，它立刻不卡壳，但没有额外效果。

表 5-18：药物和消耗品

名称	重量	征用点	声望
解毒剂	—	10	—
僵硬剂（毒药）	—	10	—
延迟剂（毒药）	—	6	—
基因噬体（毒药）	—	N/A	—
注射器	—	3	—
医疗装置	5	10	—
止痛剂	—	10	—
修理胶	0.5	1+	—
复苏剂	—	5	—
神圣润滑油	—	20	—

+ 征用点只在需求被视为“过度”时才计算

## 工具 (tools)

### 阿斯塔特集束地雷 cluster mines

标准雷阵覆盖两平方米；可以由连接多个雷阵扩大，但其区域面积必须不小于一米，这些地雷才能完全奏效。集束地雷被设计成即使相对菜鸟的侦察兵小队，没有爆炸物训练也能放置。设置集束地雷时，人物必须进行躲藏 Concealment 检定，如果他还爆破 Demolitions 受训，获得+20 奖励。注意成功度，因为任何要通过雷区的人物，以警觉 Awareness 检定对抗这些成功度。如果潜在受害者赢得对抗，他可以短暂停顿避开这些地雷。如果他失败，他和雷区内的任何人承受破甲 4 的 4d10X 伤害。

设置地雷时爆破 Demolitions 检定成功，可以应用例如延时的更复杂触发机制。用于伤害大部分车辆脆弱的底部时，这些傻瓜陷阱特别有效。集束地雷对有效范围内的车辆破甲加倍。

### 阿斯塔特传感器 signum

传感器是能安装再战斗修士护甲上的传感和传送阵列。它的播报加强小队所有成员的战术读书，让它们从精准数据中获益。装备传感器的人物在小队模式中时，小队模式中的所有人物射击技能检定获得+5 奖励。如果装备者花费完整动作，并成功技术应用 Tech-Use Test 检定，此奖励增加到+10，直到下一轮结束。多个传感器的效果并不叠加，见如下传感器链接。

### 阿斯塔特传感器链接 signum link

要组成传感器网络，至少一名小队成员必须装备传感器。小队中一个或更多人物护甲上装备传感链接。网络内所有小队模式中的人物（通过传感器或链接），可以从围困对手的规则中获益，无论他们是否进入格斗或使用射击攻击，而此收益应用于 WS 和 BS。个人模式中的人物不因成为传感器网的一部分获得收益。

### 阿斯塔特瞄准镜 targeter

瞄准镜组合了红点激光瞄准镜和望远镜。而且，它精密的目标锁定系统让躲避受其引导武器的射击极为困难。尝试躲避来自装备瞄准镜人物的射击攻击，承受-10 惩罚。

### 鸟卜仪/扫描仪 auspex/scanner

这些装置用于探测能量释放，动作，和生命信号。人物使用鸟卜仪获得+20 警觉 Awareness 检定奖励，并可以使用技术应用 Tech-Use 检定觉察到人类感官通常无法探测到的东西，例如看不见的气体，附近生物信号，或者周围的辐射。鸟卜仪的标准距离时 50m，穿透超过 50cm 的墙，特定的防护物质可以阻挡扫描仪。

### 绘图仪 cartograph

这种特制数据版接收来自已有的数据库，或从轨道上船只鸟卜仪阵列收集的，行星地理和导航信息。其地理追踪器跟踪使用者的行星坐标，使其提供距离，并指向任何已知位置。其对所有导航（地面）Navigation (Surface)检定提供+10。它还能储存详细的地图和图表，其可以用于规划如何接近目标。很多绘图仪还装备了展示三维地图的小型全息投影仪。

### 阿斯塔特法典 Codex Astartes

### 组合工具 Combi tool

通常在技术军士手中见到，组合工具是多功能的，如果有点奇怪的话，机械装置。它们容纳了用于接口，切割，焊接，和涂油的小型工具，让技术应用 Tech-Use 检定获得+10 奖励。

## 数据板 data-slate

## 爆破炸药 demolition charge

爆破炸药是简单的爆炸装置，通常用于炸开门，分裂舱壁，和破坏地基。列出的爆破炸药代表 1kg 爆炸物，但是可以将炸药绑在一起，增加它们的破坏力。爆破炸药爆炸时，其爆炸半径范围内的任何人（或任何东西）承受 3d10 加使用的每公斤 2 点爆炸伤害。使用每公斤炸药爆炸范围 3 米。设置和拆除爆炸物见爆破 Demolition 技能，原文 97-98 页，第三章：技能。

## 阐释者 elucidator

杰里科前哨站满是与帝国失去联系数千年的星球，在阴影年代甚或更久远忍受着人性的丧失。在此期间，他们的语言可能彻底与低哥特语分道扬镳。阐释者是能分析语言或文字，并将其翻译成标准语言和方言（反之亦然）的手持设备。它对于语言基于低哥特语的文明作用最大，施展此功能不需要检定。然而，拥有逻辑 Logic 技能的人物，可以进行困难（-20）检定，使用阐释者解读真正异形语言的基础含义。（GM 可以按照此语言对人物已知那些的类似程度，调整此调节值）。阐释者的结果可以展示在其屏幕上，通过其通讯器播报，或者通过通讯频道发送。

## 灯/光球 lamp/ glow-globe

这些常用设备能够照亮直径 12 米或更远的区域。任何一种灯需要充能前持续 1d5 小时。

## 核心引导器 locus seeker

核心引导器其实是一对设备。更小型的组件。核心呼叫器，是一个直径只有数毫米的黯淡金属球。更大型的组件是一个小型，有光泽的球体，一根明显的金属针悬浮在内部。此针，被称作核心引导器，通常镶嵌在握紧的爪子里，并无误的伸向呼叫器，距离并不限制探测。偶尔会挖掘出一些失去呼叫器的球，不幸的人们被派去搜索几十年甚至一生，以定位另一部分，一个完整的核心引导就是如此珍贵。虽然难以获得，这些装置对于跨越不止是星球，甚至节区，追踪可疑的船只，货柜，或者个体是无价之宝。使用球体，测绘通向呼叫器的路线，需要相应的导航 Navigation 检定，难度取决于二者之间的距离。在人或物体上隐藏核心呼叫器需要躲藏 Concealment 检定，记录成功度用于之后潜在探查者的对抗搜索 Search 检定。某人可以通过常规（+10）的相应技能检定（数据板是技术应用 Tech-Use，武器是生计（铸甲师）Trade (Armourer)，以此类推），将呼叫器嵌在一个物体上。

## 多功能望远镜 magnoulars

这些是强大的视觉辅助设备，可以放大远处的物体。更甚者，高质量的多功能望远镜还能给出距离读数，探测到热源，计算目标的位置，给看到的東西照相，供之后分析。

## 热熔炸弹 melta bomb

热熔炸弹用设计为可以迅速附着在金属面上的磁力黏合剂安装在目标上。它们爆炸时释放出一片类似热熔枪射线的高热度冲击波，对于毁灭危险的异形圣物，车辆外壳，以及其它重装甲目标是非常理想的。热熔炸弹一般是笨重，且非用于投掷的，只有与目标物体接触，才能保证炸药以最大效力爆炸。热熔炸弹爆炸对两米内任何东西造成破甲 12 的 6d10E 伤害。幸存者必须进行敏捷检定否则着火。

## 万能钥匙 multikey

因其可以打开大部分帝国锁，万能钥匙在普通帝国居民手中是可疑的。对于类似死亡守望的组织，它们是不可缺少的，因为与炸开敌人的堡垒相比，其可以更加快速而安静的渗透进它们。试图打开锁时，拥有万能钥匙的人物获得入侵 Security 技能检定+30 奖励。

## 图像记录仪 pict recorder

图像记录仪（或者简称照相机）是相对简单的动态媒体记录设备，某些拥有全息图像能力。大部分记录的同时可以回放，某些甚至被安装在献身的图像机仆里，因此他们能摄录重要战斗，武器测试，审讯异形，以及其它危险事件。

## 灵能法器 psy-focus

灵能者和智库经常使用这些物品，协助他们聚焦自己的灵能。灵能法器可以是用于冥想的书籍，一件受祝福的符文，或者来自战斗修士家乡世界的雕刻巫术板。当拥有灵能聚焦能力的灵能者进行专注技能（Invocation）检定时（见原文 99 页，第三章：技能），他获得+10 奖励。

## 加速器 reductor

回收并储存陨落战斗修士的基因种子如此重要，以至于药剂师为此手术携带特殊工具。虽然加速器并非基因回收所必须的，它能节约相当时间。此手术设备固定在手腕之下。它包括一把用于穿透动力甲和骨骼强化肋骨的单分子锯，以及钻石尖端萃取器。一件加速器将移除基因腺体的时间减少至，每轮 1 个腺体（完全回收 2 个）。虽然总的来说是不尊重此机器阴郁的设计用途，它可以用作造成 1d10+2R 破甲为 10 的格斗武器。如果用作武器，加速器的伤害不加上战斗修士的 SB：其样式讲究控制和精准，未充分提供借助使用者力量优势的杠杆。

## 束带 restraints

因他们被指定，杀戮小队任务目的的种类远多于单纯毁灭目标。活捉也可能是结局或任务目标本身。简单但有效，死亡守望束带大小符合大部分类似人类的体型，并强力到甚至能困住反抗的欧克。

## 尖叫警报器 screamer

尖叫警报器是探测动作或声音的近距离警报——取决于型号——并通过刺耳的噪音警告其使用者来临的危险。要使用尖叫警报器，你必须成功通过技术应用 Tech-Use 检定。GM 暗投此检定，因此你不确定此装置是否奏效。一旦被设置，尖叫警报器探测声音或动作的感知为 75。如果探测到入侵者，它响起警报，其可从 1 公里外的任何地点被听到，还可以设定成向预先设计好的通讯频道进行广播。门，墙壁，以及其它障碍减少警报的听觉距离。

## 干扰器 stummer

与尖叫警报器相反，干扰器在小范围内产生抵消人物移动产生声音和噪音的声波。携带激活干扰器的人物获得潜行 Silent Move 检定+30 奖励。此装置还能用于反监测监听器和其它监视企图。通常一个干扰器拥有持续使用 20 分钟的能量，之后需要充能，过程花费 1 小时。

## 定位传送器 teleport homer

这些强大的信号播放器让配备传送室或类似科技的船只锁定一个人，物品，或者区域。定位传送器可以用于为小队部署瞄准点位，或锁定要回收的移动个体。

## 收发报机 vox-caster

短距离通讯器（类似动力甲中的那些）没用穿越整个星球或者接触轨道上的太空飞行器，进行沟通的射程。一台收发报机可以用于越过超远距离发送信号，最远并包括从星球地面到轨道上的船只。穿透干扰或其它状况，使用收发报机接收或发送信号，需要成功的技术应用 Tech-Use 检定，难度与逆境的情况相应。

传送

星际战士经常使用他们的打击巡洋舰，战斗驳船，或其它太空飞船上的传送室，直接到达行动目的地。通常，只有重装甲的终结者才能做到。

表 5-19 工具

名称	重量	征用点	声望
阿斯塔特集束地雷	5	5 +	—
阿斯塔特传感器	5	35	卓越
阿斯塔特传感器连接	+0.5	20	—
阿斯塔特瞄准镜	4	25	卓越
乌卜仪	0.5	12	—
绘图仪	0.5	5	—
组合工具	1	15	—
数据版	0.5	5	—
爆破炸药	1	10	—
阐释者	1	25	—
灯/光球	0.5	1	—
核心引导器	—	30	—
多功能望远镜	0.5	3	—
热熔炸弹	12	25	—
万能钥匙	—	15	—
图像记录器	1	5	—
灵能法器	—	15	—
加速器	4	8	—
束带	4	10	—
尖叫警报器	1.5	5	—
干扰器	2	5	—
定位传送器	0	10	—
收发报机	0.5	10	—

+ 这是一个雷阵的消耗。每个集束地雷必须单独征用。

神经反馈设备 Cybernetics

“这只手？是的，它看起来像是件复仇的好工具。我相信它会帮助我，回报当初让我必须安装它的人。”  
——黑暗天使 Leonen 修士，失去手臂之后

通常战斗修士由于战伤安装神经反馈设备。提到的所需征用点和声望已经列出，除了伺服线缆盒与伺服臂（其可以从额外接口连接或分离），神经反馈设备是永久性的，通常为了代替因致命伤失去的机能而安装。代替机械的工艺因战斗修士的声望，如表 5-23：神经反馈设备代



替品工艺所描述，各有不同。安装过程只能由学习过阿斯塔特生理学的药剂师实行，大部分守望站拥有必须的设施。手术和恢复花费 2d10-TB 天（最小 1）。也有例外，例如铁手和很多技术军士，其欢迎变得接近机械的机会。技术军士可以带伺服臂和另一项普通品质反馈设备开局。（某些修会，例如太空野狼，牺牲肉体需要行走机魂之路。）当技术军士超过尊敬的声望阈值，他可以选择安装卓越 Exceptional 品质的神经反馈设备：这可以是新的仿生器官，或升级已存在的系统。当技术军士变为著名，他可以选择安装一件大师级 Master 工艺神经反馈设备。

神经反馈设备的健壮体格，给拥有者相应部位的坚韧加值加 2（超自然坚韧之后）。这些部位承受的伤害算作伤害人物，而且对这些部位造成的致命伤如常起效。任何造成失血或其它负面影响的效果，有 50% 概率让仿生肢体失效；否则附属物经久耐用，而其主人设法摆脱了这种效果，致死的肢体致命伤总是完全起效；可以认为肢体爆炸成碎片，焚烧，或者释放出储存的能量穿透拥有者，带来致命后果。

代替品以及额外肢体——例如伺服臂——只能用于使用者已经知道如何进行的工作。仿生肢体进行的检定应用相关的奖励和惩罚，拥有两条仿生肢体的人物调节值不加倍。

要注意的是，神经反馈设备的征用点消耗是一次性支付的。一旦神经反馈设备被安装，直到死人物都拥有它。

## 阿斯塔特伺服臂 astartes servo-arm

技术军士伺服臂是尖端拥有压碎钳的强大操作工具，可以用于战地修复和惩戒敌人。这些可分离附肢安装在肩膀上，战斗修士的护甲也必须升级更强大的平衡陀螺，才能有效使用。有了这样的支撑，伺服臂可以抬起犀牛运兵车的一侧，来修理损害的履带。

伺服臂能延长最多 1.5 米。技术军士以超自然力量 (x2) 利用伺服臂 75 的力量属性，而不是他自己的（此值无法通过影响技术军士力量的设备或能力增加或减少）。肢体的抓捕颚让技术军士能抬起沉重的物体，或用自由动作将自己固定到合适的点位。阿斯塔特伺服臂不只是修理工具，也是致命武器。技术军士们可以花费自己本轮的反射动作，以此手臂攻击，或者在他的回合进行标准攻击（伺服臂每轮只能攻击一次）。这种攻击使用技术军士的格斗技能，并造成破甲 10 的 2d10+14 冲击伤害。特制品质伺服臂力量属性增加至 85（伤害增加至 2d10+16），擒抱（Grapple）检定+10

## 阿斯塔特伺服线缆盒 astartes servo-harness

类似于伺服臂，伺服线缆盒与技术军士动力甲一体化，并由让他与其护甲合一的脊椎接口控制。从能为它们供能的已启动聚变背包中射出，这簇辅助肢体协助战地维修的同时，还能用于战斗。每件伺服线缆盒的构成都是独特的，

按其之前主人安抚机魂和摧毁神皇敌人所需的工具定制。某些只有一些附肢，而其它的是大蜘蛛般的诊断工具，叉齿接口，钻头，武器，等离子切割器，甚至未来继承者可能难以完全理解的更神秘元素。

至少，伺服线缆盒由两条伺服臂，一件组合工具，一支烈火火炬，以及一把等离子切割器组成。火炬与阿斯塔特喷火器（Astartes flamer）类似。等离子切割器最多可以割穿 20 厘米厚的精金板，每分钟一米（更薄的金属可以切割得更快）。它还能用作射程 10 米，无法选择最大模式开火的，阿斯塔特等离子手枪 Astartes Plasma Pistol（见原文 148 页）。

与单纯的伺服臂相比，伺服线缆盒聪慧的机魂，更能与其主人进行神圣的交流。拥有让他能多次攻击天赋的人物，可以使用伺服线缆盒上的任何武器（或同类的），进行通常会被允许的任何攻击，受到包括武器类型的所有正常限制。而且，技术军士可以使用线缆盒上的任何一件武器，花费他的反射动作进行一次射击或攻击。特制品质（Exceptional）伺服线缆盒强化伺服臂只卓越如前文所述，还增加所有使用线缆盒进行的技能，WS，BS 检定+5。需要伺服线缆盒集成天赋，才能使用伺服线缆盒。

## 占卜阵列 auger array

这些植入装置复制了超越人类感知界限的，传感系统的效果。使用它们的时候需要集中精神和部分动作。普通品质系统功能与标准手持乌卜仪类似（见原文 174 页）。特制品质系统如乌卜仪全部功能，还可以在使用它时，重投感官检定。

## 仿生手臂 bionic arm

普通品质的系统能够精准代替战斗修士的臂和手，保留其强壮，敏捷，以及触觉。

特制品质的仿生手臂，对需要手臂进行的巧妙操作检定（例如维修电路的技术应用检定）提供+10 奖励。

## 仿生心脏 bionic heart

星际战士两个心脏之一毁掉，也能活下来。当然如果这种事发生了，此器官必须被替换。仿生心脏的必要轻质材料，无法像外部仿生器官的厚板一样提供保护，只对身体部位坚韧加值加 1。特制品质的可以跳得更快，增强生理机能，但长时间的手术会给循环系统带来压力。这带来飞跑 Sprint 天赋。

## 仿生移动力 bionic locomotion（腿，等等）

普通品质移动力仿生器官必须完全整合进脊椎和神经系统，才能正确起效，基础型号做到这一点的同时，保留了完整的运动功能。这些系统的特制品质版本，给所有者带来飞跑 Sprint 天赋。而且，它们给跳或越动作的检定增加+20 奖励。

## 仿生呼吸系统 bionic respiratory system

普通品质仿生肺和移植呼吸系统模仿人类肺脏的动作，给身体供给氧气。拥有此系统的人物抵抗气体毒药和气体武器获得坚韧检定+20 奖励。卓越品质仿生肺包括完整生命维持系统：如果某种原因让使用者的动力甲失去完整功能，或他自己的呼吸系统失效，其生肺维持其血氧量。如果需要，特制品质仿生肺可以设计成不被扫描检测到。

## 神经反馈感官 cybernetic senses

视觉，听觉，触觉，以及味觉在神经或器官受损时，都需要人工复制。有时万机神追随者会增添更深奥的感官。

普通品质系统，虽然通常非常明显是人造的，足以复制普通感官能达到的大致距离，没有更深的游戏效果。

特制品质的神经反馈感官，为相应的感官提供强化五感 Heightened Senses 天赋，并给抵抗对这种感官本身攻击的检定+20，例如致聋的声音或者致盲的强光。基础和高级神经反馈眼还能与放大目镜协调（为使用的任何射击武器，复制望远镜 telescopic sight 的效果，一副完整的成像面甲，以及/或者复制黑暗视觉特性 Dark Sight Trait。类似的，基础或高级的神经反馈耳可以包括内置的微型通讯器系统。）

## 脑波脉冲组件 mind impulse unit（miu）

这些装置，还被称为感官链接，让拥有者直接与机械或者科技设备互动。MIU 大规模应用于技术军士。基础 MIU 植入包括一个简单的脊髓或大脑皮层连接器，而高级变体包括手腕连接探针——可能还有机械接口连接器——附着在椎管上。

普通型号的与机魂交流无调节值，并对能 MIU 连接的装置，以结合的方式，进行的技术应用 Tech-Use，航行 Pilot，或驾驶 Drive 检定+10 奖励。

特制品质型的号提供与机魂交流，以及与 MIU 系统互动时，技术应用，航行，驾驶，逻辑 Logic，搜集信息 Inquiry 和射击技能检定+10 奖励。

表 5-20：神经反馈设备

名称	征用点	声望
伺服臂	30	—
伺服线缆盒	50	著名
占卜阵列	15	—
仿生手臂	15	—
仿生心脏	15	—
仿生移动力（腿等等）	15	—
仿生呼吸系统	10	—
神经反馈感官	15	—
MIU	15	—

表 5-21：神经反馈代替品工艺

声望等级	工艺
新兵 Initiate	普通 Common：一种能有效同等替换身体部位的高质量，粗糙代替品。
尊敬 Respected，卓越,Distinguished	特制 Exceptional：不止替代身体失去的部分，还能产生额外功能的先进系统。
著名 Famed ，英雄 Hero	大师级 Master-Crafted：此神经反馈设备被大师级工匠制造。它功能杰出而外观醒目。

# 第七章——玩游戏【译注：老司机可以跳过检定除了协助的部分，和 DH 没差】

“星际战士非人所生，而由皇帝的荣光自肉体、血液和执行人类之主命令的意志所造。”  
——Gyvan Hul，浪人行商飞船冻爪号总管

这章包括游戏的核心规则系统和如何运用它们玩死亡守望游戏。它介绍了主游戏机制和如何进行检定和设定检定难度。这章还包括例如照明和移动以及对 PC 影响之类的东西。还有这些机制，这一章还包括与人物杀戮小队相关的特殊规则，例如凝集力、支援以及小队模式行动和能力。此章最后以任务信息以及它们如何用于构成杀戮小队冒险为结尾。

## 检定

检定是在死亡守望中决定成功或失败的基本方式。一位战斗修士执行任何任务时可能有戏剧性的后果——影响剧情，人物的健康，修会的荣誉，杀戮小队的安全，诸如此类——必须进行检定。

### 核心机制

- 决定要检定技能和属性。
- 对技能和属性进行相关的加或减调整。
- 进行一次 roll (1d100)。
- 如果投点小于或等于检定的技能或属性，检定成功。
- 如果投点比检定的技能或属性大，检定失败。

### 技能检定

战斗修士在游戏期间进行的大部分普通类型检定，是技能检定。每种技能与一种属性对应。例如，闪避技能与敏捷属性对应。要进行技能检定，先增加与此技能对应属性的相关调整值，然后进行一百投点。如果结果等于或小于调整后的属性，检定成功。如果结果比调整后的属性大，检定失败。

人物熟练技能的检定更容易成功。一位战斗修士能尝试进行未受训基础技能检定，但在这种情况下，对应属性减半（向下取整）。人物无法尝试未受训高级技能检定。

很多天赋能加强战斗修士技能检定成功的概率，就是能熟练掌握技能。

要重点记住的，尽管它们的名字，格斗技能和射击技能是属性。见 203 页属性检定。

表 7-1: 技能检定

技能检定	技能检定效果
未受训基础技能	属性减半检定（向下取整）
未受训高级技能	不能进行此检定
受训高级或基础检定	全属性检定
熟练基础或高级技能检定	全属性检定+10 或+20

### 属性检定

有时战斗修士想要进行某些与技能无关的检定。GM 决定检定最合适的属性，然后扮演者进行一百投点。如果投点等于或小于属性，检定成功。如果投点大于属性，检定失败。

表 7-2: 属性检定

属性	检定范例
格斗技能	用格斗武器进行攻击。
射击技能	用射击武器进行攻击。
力量	砸开一扇门，控制俘虏，推倒戈格斯兽。
坚韧	抵抗毒药或疾病，忍受极端温度，从饥饿中存活，抵抗变异。
敏捷	决定先攻，在窄的地方维持平衡，在背风地形导航。
智力	回忆重要的细节，分辨属性的面孔，解决谜题。
感知	发现躲藏的敌人，找到秘密的门，判断他人的态度。
意志	抵抗灵能，审讯或恐惧。
交际	留下良好的印象或激励自信。

检定难度

并非所有检定是同等的。在固定的地堡上设置热熔炸弹，和被射击的同时，在移动的战斗坦克上放置同样的炸弹，可能都需要爆破检定，但后者显然比前者更困难。但一个比另一个困难多少？这就需要检定难度和 GM 投点的加入。

在某些情况下，检定的难度事先被规则决定；其它情况下，GM 要决定难度并参考表 7-3：检定难度，见下文，来决定适当的调整值。难度调整值应用于与技能相关的对应属性。

表 7-3: 检定难度

难度	检定调整值
平凡	+60
基本	+50
简单	+40
容易	+30
常规	+20
普通	+10
挑战	+0
困难	-10
艰难	-20
艰巨	-30
巨难	-40
惩罚	-50
恶劣	-60

协助

在某些情况下，多个人物共同协作完成任务的概率，比一个人物单独尝试更高。在 GM 允许情况下，人物可以协助另一个进行检定的人物。只有真正进行检定的人物投骰。每个协助人物降低一级难度（见表 7-3）。如果检定成功，人物进行的检定获得额外一个成功度。

协助的限制

人物能在大部分任务中互相协助，但有限制：

- 要协助技能检定，人物必须有受训技能。
- 协助人物必须紧邻进行检定的人物。

- 不能协助反射或自由动作。
- 不能协助抵抗疾病，毒药，恐惧或任何其它 GM 认为不合适的。
- 在一次检定中尝试协助另一个人的人物不能超过两个。

## 命运的角色

星际战士是非凡之人，拥有能力、背景的个体，比那些帝国普通居民经验丰富得多。比任何事更重要的，命运在战斗修士生涯中的角色，让他区别于芸芸众生。所有人物开局拥有一个命运点数，在创建人物时决定。对于某些人，这些命运点代表着使命，一种皇帝为了更伟大的事业标记他们的记号。对于另一些人，命运只是代表着运气。

### 使用命运点

命运点让战斗修士通过减轻坏的结果或将不行变为运气操控形势，这让扮演者可以冒更大风险，让游戏更快而更激动人心。战斗修士有受限制的命运点池，当命运被花费，从池中减一。花费掉的命运点在下一阶段游戏开始时回满，或者可能会在游戏阶段中 GM 允许的特殊情况下。命运点可以任何时候使用，无论是人物自己的回合还是对其他人物动作的反应。花费命运点是自由动作。

花费命运点让星际战士执行下列之一：

- 重投一次失败失败的检定。重投结果为最终结果。
- 获得检定+10 奖励。此必须再重投前选择。
- 增加检定的额外成功度。此可以在骰重投后选择。
- 算作先攻投出 10。
- 立刻恢复 1d10 伤害（此不影响致命伤）。
- 立刻从眩晕中恢复。
- 不需要凝聚检定进入小队模式。
- 个人模式能力获得你等级+1 奖励。
- 恢复一级虚弱。

### 燃烧命运

有时重投或额外成功度不足以拯救一个战斗修士的生命。在这些瞬间，人物可以选择燃烧命运并永久减少他一点命运。结果是人物会从无论什么会杀死他情况下存活，但只是命悬一线。例如，如果人物被激光炮击中并承受会杀死他的致命伤，代之他只是恐怖的燃烧并以零承伤进入昏迷。在更极端的情况下，例如亚空间行驶聚爆过程中被困在太空船里，要由扮演者和 GM 解决如何让这位战斗修士逃脱。即使命运点已在这个游戏阶段被花费掉也可以燃烧。

### 获得额外命运点

战斗修士在 GM 判定下被奖励额外命运点（或者允许重新填满被燃烧掉的）。这种奖励可以因主要冒险达到关键转折点，或者特别英勇的行为，狡猾或良好的角色扮演被给予。

## 移动

在游戏中很多况下，没必要担心人物能跑得多快，或者从皇帝的教堂到校验场需要花费他多长时间。另一方面，游戏期间会有很多情况出现。战斗回合中，一个人物可以用四种速度之一朝一个方向移动：部分动作移动，完整动作移动，冲锋或奔跑。人物以各种速度每回合移动的米数，取决于他的敏捷加值，细节见下表 7-4：游戏时间移动。特性能够改变某些或全部移动速度。

表 7-4: 游戏时间移动

AB	部分动作	完整	冲锋	奔跑
0	1/2	1	2	3
1	1	2	3	6
2	2	4	6	12
3	3	6	9	18
4	4	8	12	24
5	5	10	15	30
6	6	12	18	36
7	7	14	21	42
8	8	16	24	48
9	9	18	27	54
10	10	20	30	60

在某些情况下，记录人物在剧情时间能移动得多快是重要的。

表 7-5:剧情时间移动 描述了人物以从容不迫的步伐在理想情况下移动的标准速度。环境（见后文）能影响这些速度，妨碍人物移动。

表 7-5: 情节时间移动

AB	每分钟	每小时	每天†
0	12m	0.75km	7km
1	24m	1.5km	15km
2	48m	3km	30km
3	72m	4km	40km
4	96m	6km	60km
5	120m	7km	70km
6	144m	9km	90km
7	168m	10km	100km
8	192m	12km	120km
9	216m	13km	130km
10	240m	14km	140km

†假设步行 10 小时。

剧情移动和地形

地形环境影响人物在剧情时间里能在地面上移动多远。显然，拖着脚步穿过齐腰深的死亡世界沼泽，远比走过轨道空间站的钢铁楼梯更费力。穿过茂密的植物，密集的市区，或类似难度的地形时移动距离减半。如果需要，GM 决定环境对剧情时间造成的调整。

急行军

一个人物能够加快步伐，加倍在剧情时间的移动，他的坚韧加值个小时。这时间结束时，他必须进行一次挑战（+0）坚韧检定，或者承受 1 级虚弱。而且，一个急行军的人物不太能注意他周围环境，并承受所有基于感知的检定承受-10 惩罚。

人物可以继续坚持，即使承受着这些惩罚，但他必须继续进行更困难的坚韧检定，以规避积累更多级的虚弱。第二段时间后他承受坚韧检定-10 惩罚，第三段后-20 惩罚，以此类推。

奔跑与叙事时间

人物可以在叙事时间奔跑，但这么做令人疲惫。奔跑时，人物的移动速度乘三倍，但维持每小时奔跑人物需要进行坚韧检定，第一以后每小时累计-10 惩罚，才能维持奔跑。检定失败，人物承受 1 级疲劳。以这么快的步伐移动，人物集中精力奔跑并留意他们的脚步，因此他们所有基于感知的检定承受-20 惩罚。如果情况紧急，人物能够在失败的检定后继续奔跑，但累计由于多次失败检定造成的惩罚。

强行军

没有事物能阻止人物强迫自己，以超出寻常的速度行军 10 小时。人物能够安全的强迫自己行军，额外等于他们坚韧加值的小时。超过这些时间，人物必须进行坚韧检定，他超过坚韧加值行军的小时，每小时累计-10 惩罚。一次失败的检定意味着，人物承受一级虚弱。强迫自己行军到昏迷是有可能的。人物休息两个小时可以恢复，超过坚韧加值的每小时强行军，造成的虚弱。

移动与环境

人物在表 7-4 中描述的移动速度，是假设在相对空旷的战场上。也许会有少数小障碍，但人物依然能以标准速度移动。但是，某些环境可以降低人物的速度。包括散落瓦砾的公路，深雪，厚雾，浓密灌木，以及其它各种难以穿过的环境。如果人物冲锋或奔跑，他必须成功进行挑战（+0）的敏捷检定否则摔倒。此检定的难度可能根据地形改变。见（下）表 7-6：危险环境敏捷调整的建议。

表 7-6：危险环境敏捷调整

环境	难度
雾或烟	普通（+10）
泥	挑战（+0）
浅水	挑战(+0)
黑暗	困难(-10)
雪	困难(-10)
灌木	困难(-10)
密集人群	艰难（-20）
零重力	艰难(-20)
瓦砾	艰难(-20)
震颤	艰难(-20)

攀爬

人物探险过程中，有时他会想要翻过矮墙，潜入裂口，攀上理想的屋顶狙击位，或者爬上树木躲避恶毒异形的利爪。攀爬总体被分为两类：简单攀爬和陡峭表面。

简单攀爬

简单攀爬包括栅栏、陡坡、圆石、树木或任何其它需要费力并集中精神，但不需要真使用技能的情况。任何空着双手的人物都能自动完成简单攀爬，只要花费时间而且未被打扰（例如被射击）。

如果人物试图迅速攀爬，被攻击，或被其它情况分心，他需要进行力量检定或者攀爬检定，进行简单攀爬。成功，人物以他一半的移动速度（取整）上升或下降。每个成功度，人物攀爬额外一米。检定失败，人物从他开始攀爬的位置摔落。GM 可以基于攀爬的情况和其它环境，调整检定的难度，但默认难度是挑战（+0）。注意，某些攀爬动作，例如攀上坚固的梯子，是基本的而无需检定。



## 陡峭表面

人物无法以普通的方式攀爬很多平面。探出而没有看得见扶手的陡峭悬崖，冰冻的裂口，以及大部分建筑物的外檐都需要成功的攀爬技能检定。费这种力需要检定。人物进行攀爬检定尝试攀爬陡峭面。成功，人物以他一半移动速度一半速度（取整）上升或下降。每个成功度，人物攀爬额外一米。检定失败，人物从他开始攀爬的位置摔落。攀爬面天然的攀爬难度各有不同，但大部分检定应该是挑战（+0）的。

## 溜下

人物可以通过溜下，更快速的降下陡峭表面。这需要某种攀爬工具，例如下行挽具，或者至少某种长绳。溜下的人物进行挑战（+0）的敏捷检定。成功，他以五米每回合速度下降。失败，两个或更多的成功度，人物需要进行挑战（+0）的力量检定否则难以抓牢——如果他没有穿戴下行挽具的话，他摔落。

## 跳与越

跳是在人物试图尽他可能跳得高，或不受到伤害安全跳下时，受控制的上升或下降。如果人物被推下边缘，或以其它方式不受控制的下降，他并非跳，而是摔落（见原文 261 页）。越是人物试图尽可能远的，跨过距离的水平跳。跳和越都能因助跑受益。进行任何类型的跳和越都是完整动作。

### 标准垂直跳

从站立的位置，一个普通人物能够直跳大约半米（从他脚下的地面测量）。跳的距离取决于人物身体条件的力量与敏捷，所以这个距离对于不同人物只有略微区别。人物能挑起够到头上的梁，或者类似的物体，他自己身高的高度，加上手臂平均长度的大约一米，加上平均标准跳的半米。通常，这样的跳不需要进行检定，但将自己拉上抓住的梁需要挑战（+0）的力量检定。人物可以通过进行挑战（+0）的敏捷检定，尝试安全跳下等于他敏捷加值的米数。如果成功，他站稳脚步，不受到伤害。如果成功，但他跳的距离超过敏捷加值，他必须承受超过他敏捷加值米数点的摔落伤害（见原文 261 页），并以摔倒结束他的回合。如果敏捷检定失败，他承受跳全距离的摔落伤害，并以摔倒结束他的回合。

### 奔跑垂直跳

如果人物直线助跑至少四米，他能跳得更高。动作结束，他必须进行挑战（+0）敏捷检定。如果成功，他能比普通垂直跳的距离（见上文）增加力量加值（取整）米数，加上每个成功度半米。如果他检定失败，他跌倒，回合结束。人物跳前每额外奔跑四米，他得到敏捷检定+10 奖励（最大+30）。

### 标准水平越

要进行标准水平越，人物必须进行困难（-10）敏捷检定。成功，他越等于力量加值的米数，加上每个成功度半米。失败，他只能越等于他力量加值一半（取整）的米数，而且每个失败度额外减少距离半米（最少至半米）。如果需要考虑，越时达到的高度等于前进米数的四分之一（取整）。

### 助跑水平越

进行助跑水平越时，人物在越前必须至少直线移动四米。移动结束时，他进行挑战（+0）敏捷检定。成功，他越过等于力量加值的米数，加上每个成功度半米。失败，他只能越力量加值一半（取整）的米数，而且每个失败度减少距离半米（最少至半米）。人物越前每额外奔跑四米，他得到敏捷检定+10 奖励（最大+30）。如果需要考虑，越时达到的高度等于前进米数的四分之一（取整）。

## 游泳

理想环境下人物不需要进行游泳检定，但危险情况例如波涛汹涌，手被捆住，或者游泳的同时战斗都需要游泳检定才能移动。在危险情况下游泳，人物必须全部动作进行挑战（+0）游泳检定。成功表示，人物朝任意方向移动力量加值一半米数，或者只是按他的选择只是踩水。失败的检定意味着他未取得进展，不能移动。人物可以选择在水下游泳，但他必须屏住呼吸才能这么做。人物因某些原因不能游泳（昏迷，瘫痪，以此类推。）自动落入水下。在水下时，人物冒因溺水而窒息的风险（见原文 261 页）。

重装备，特别是铠甲，让游泳极为困难。如果人物穿着铠甲或者因别的重量下沉，所有游泳检定是非常困难（-30）的，而且失败的游泳检定自动带来一级疲劳。

### 叙事时间游泳

长时间游泳是令人疲惫的。人物能够游泳等于他坚韧加值的小时。此后，每个小时他必须进行累计-10 惩罚每小时的坚韧检定。检定失败，他承受一级虚弱。如果游泳人物因虚弱昏迷，他进入水下并开始窒息（见原文 261 页）。确定每小时游泳的速度，使用表 7-5 叙事时间移动，并用人物的力量加值交换他的敏捷加值。

## 携带，托举和推动物体

在一般情况下，死亡守望人物不需要精确计算他们能携带多重。常识在大多数情况下能起到指导作用。总的来说，大部分人物能在背包，包裹或类似的容器里，合理的携带一件主武器（例如爆弹枪，激光枪，或火焰喷射器），加上一件或两件次武器（例如手枪或格斗武器），加上一些额外的弹夹和一些五花八门的装备。另一方面，人物（即使是非常强壮的）带着三种不同重武器和每种子弹几千发，或者人物拥有囊括第五章：武装，装备章节里每样东西的背包，也并不合理。但是，要知道人物能托举或携带多少重量时，实例就能起到作用。人物能移动的重量取决于他力量加值和坚韧加值合计。用总数对比表 7-7：携带，托举和推动的重量，来找出人物力量的上限。注意一定的特性能增加这些值。

### 携带重量

人物的携带重量，是他移动时，能不受痛苦和惩罚，舒适携带的重量。如果人物携带超过此重量，他被拖累（见表 7-7）

### 托举重量

人物托举重量代表他能从地面抬起的最大重量。人物能尝试在举起重物的同时移动，但如果重量超过他的携带重量，他就被拖累（见下文）。托举重物是完整动作。人物能通过挑战（+0）的力量检定，尝试举起比他一般上限更重的。每个成功度对人物的力量加值和坚韧加值合计 +1 奖励，以决定上限。如果检定失败两个成功度或更多，人物承受一级虚弱。

### 推动重量

人物推动重量代表他能在平坦地面上推动的最大重量，例如金属地板。困难地形让推动物体难度更高。推沉重物体是完整动作。人物能通过挑战（+0）力量检定，尝试推动比他一般上限更重的。每个成功度对人物的力量加值和坚韧加值合计 +1 奖励，以决定上限。如果检定失败两个成功度或更多，人物承受一级虚弱。

### 被拖累的人物

如果人物试图携带比他通常携带上限更多重量（但少于他的托举上限），他就被拖累。被拖累的人物所有移动相关检定承受-10 惩罚，决定移动速度和先攻的敏捷加值减少一。而且，携带此重量其坚韧加值的小时后，他必须进行挑战（+0）坚韧检定否则承受一级疲劳。

表 7-7：携带，托举&推动重量

SB 和 TB 合计	最大携带重量	最大托举重量	最大推动重量
0	0.9kg	2.25kg	4.5kg
1	2.25kg	4.5kg	9kg
2	4.5kg	9kg	18kg
3	9kg	18kg	36kg
4	18kg	36kg	72kg
5	27kg	54kg	108kg
6	36kg	72kg	144kg
7	45kg	90kg	180kg
8	56kg	112kg	224kg
9	67kg	134kg	268kg
10	78kg	156kg	312kg
11	90kg	180kg	360kg
12	112kg	224kg	448kg
13	225kg	450kg	900kg
14	337kg	674kg	1,348kg
15	450kg	900kg	1,800kg
16	675kg	1,350kg	2,700kg
17	900kg	1,800kg	3,600kg
18	1,350kg	2,700kg	5,400kg
19	1,800kg	3,600kg	7,200kg
20	2,250kg	4,500kg	9,000kg

投掷物体

第五章：武装描述了数种设计为向目标投掷的武器，但人物可以尝试投掷任何重量最高为人物普通抬举重量一半的物体（如表 7-7：携带，抬举，和推动重量指明的）。投掷一件物体，人物进行挑战（+0）的力量检定。成功的检定意味着，物体飞行等于他力量加值的米数。每个成功度，距离增加一倍，因此每个成功度意味着，人物投掷物品他力量加值两倍的米数，两个成功度意味着，物品被投掷他力量加值三倍的米数，以此类推。检定失败，物品飞行他力量加值一半米（向下取整；0 意味着落在他脚上）。如果物品击中例如墙的硬面，它承受 1d10+SB 加每个成功度一点伤害。这些规则不适用于空气动力学投掷武器和手雷。这些武器有武器表中给出的距离，而且像其它武器一样有括号中的范围。如果物体被投向指定的目标，它作为临时武器，而且投掷人物进行射击技能检定而不是力量检定。人物可以尝试投掷一个重量超过他托举上限一半的物体，但此类检定是困难（-20）的。

照明

很多死亡守望的冒险是在夜晚掩护下，太空废船的阴影深处，或者下巢的阴冷和恶臭中发生的。结果，阴沉黑暗成为长期的敌人，数不清的隐蔽恐怖和怪物般的危险在它深处。因此，在帝国黑暗处探险时光源是首要的。简单来说，死亡守望使用三级照明：明亮，阴影和黑暗。明亮是任何提供普通视觉的照明，例如日光或在火炬半径范围内，照灯，以此类推。阴影环境出现在类地球星球黎明前夕和暮光时刻，人物或物体在普通光源范围外的时候，或者源头被例如雾的效果遮挡时。除了明显的黑暗和阴影效果，阴影和黑暗的区域可能会阻碍人物的

移动和战斗能力。人物能够穿过阴影区域不受惩罚，但只能以减半或更少速度穿过黑暗。超过此速度意味着人物朝随机方向偏移，除非人物成功通过困难（-20）感官检定。战斗时照明效果，见原文 247 页。

## 飞行

此章节描述了飞行生物的规则，或者拥有提供飞行能力特殊科技的人物。

### 高度

在典型的类地球星球上，有三个高度等级：悬浮，低空高度，和高空高度。飞行生物可以在每个移动动作发生期间（向上或向下）改变一级高度。如果生物使用冲锋或奔跑动作，它能改变两级高度。

### 悬浮高度

悬浮意味着生物在地面上掠过，不高于两米。它能轻易越过障碍。悬浮生物能够攻击，和被地面上的其他生物和人物攻击。某些生物能够悬浮，但不能以其它高度飞行。此类生物拥有悬浮特性（见原文 132 页）。拥有悬浮特性的生物永远在地面上同样高度（通常在两米之内），即使它降到低地形，例如坑。此类生物不会降入它们不能离开的区域，如同任何普通生物不会愿意跳进不能逃离的洞。

### 低空高度

此高度表明，生物在超过地面上其它生物或人物格斗武器攻击范围的高度飞行，但还在大部分生物或人物射击攻击范围内。低空高度飞行者不受向下射击惩罚，但向上射击它的，射击技能检定在普通距离惩罚基础上，承受-10 惩罚。

### 高空高度

当生物以高空高度飞行时，它远离地面超过所有攻击距离，即使来自低空高度。高空高度飞行者只能攻击或被其他高空高度飞行生物攻击。

### 飞行移动

飞行生物和人物分为两类，每个都有其特性（见第四章：天赋&特性）。它们是悬浮者和飞行者。悬浮者能越空而行，但不能获得超过两米的高度。每种特性在此生物的描述中有相关的数字。此数字描述了人物或生物的飞行移动。这就像普通移动，但只在生物飞行时应用。飞行或悬浮式，生物必须每轮自愿移动动作来维持它的飞行，否则摔落。部分动作，完整动作，冲锋，奔跑都是维持飞行的有效动作。如果处于悬浮高度生物突然停止飞行（例如，非自愿移动动作或眩晕），它只会不受伤害的落到地面上。如果在低空高度，它承受相当于 15 米的摔落伤害（见原文 261 页）。如果在高空高度，它承受相当于 25 米的摔落伤害，更多或由 GM 决定。

## 重力的效果

虽然帝国居住世界的重力略有不同，对游戏场景的影响极小。只有人物探索高重力或低重力世界时，移动，托举和其它动作受才影响。

### 低重力世界

在低重力世界上，所有人物增加决定移动和先攻的敏捷加值两点。而且，人物决定携带，托举，推动上限的力量加值和坚韧加值合计增加四点。人物还增加决定他们能投掷物品多远的力量加值两点。低重力加倍所有跳和越的距离。

### 高重力的世界

在高重力世界上，所有人物降低他们的决定移动和先攻的敏捷加值两点（最少到一点）。而且，人物决定携带，托举，推动上限的力量加值和敏捷加值合计减少四点（最少到 0）。人物还减少决定他们能投掷物体多远的力量加值两点。最后，跳和越的距离都减半。

## 零重力

战斗修士最有可能在严重科技失败时，遭遇零重力环境。零重力视为困难地形，意味着，在其中时人物的移动减半，而且如果人物试图冲锋或奔跑动作，必须成功通过困难（-20）敏捷检定，或者失去控制漂走（视作摔倒）。而且，人物在零重力环境开始移动，必须临近地板，墙壁，天花板，或其它物体，让他能有什么接力的东西。

## 凝聚力（略）

## 小队模式和个人模式（略）

## 个人模式能力【译注：为了便于 PC 选择，已被搬运至前文】

## 小队能力（略）

# 任务

任务为 GM 给他的扮演者们创建冒险提供了框架，并刻画了身为死亡守望成员的军事天性。精炼的说，任务代表着杀戮小队行动和冒险的类型，并通过扮演者们的拓展，通常被接纳。因为星际战士不是冒险的流浪汉或粗野的强盗，他们愿意接受的冒险通常为军事冒险，在战场上击败敌人以及为他们的指挥官完成生死攸关的战斗目标。这类的冒险任务是经典的，为 GM 提供了一系列要让他扮演者来克服的阻碍，以及成功完成目标的奖励。

## 概述

任务被分解为以下几步：

### 一，准备

这第一步经常发生在真正扮演开始前的暂停时间，代表着扮演者们为前面的试炼准备他们的人物。它涵盖被杀戮小队和战斗修士们执行的动作，其包括发誓，选择他们的武器和铠甲，以及在杀戮小队中选择任务队长。

1 简报：任务的第一部分是简报，GM 给予扮演者们关于他们任务的概述，其目标，以及他们想要得到任何其它信息。简报让扮演者们得到关于他们将面对事物种类的概念，以及他们需要完成任务的种类。凭此信息，他们能通过选择适用的武器和铠甲，或进行额外训练，有的放矢准备自己。

2 发誓：【译注：队长选择小队能力】

3 装备：一旦扮演者听过简报，选择队长，并发下他们的誓言，最后一步就是选择他们的武器。因为星际战士的装备由他的修会提供，他能得到帝国已知种类繁多最具毁灭性和威力的武器。然而，为给予的任务选择正确武器，是任务中至关重要的部分，成败在此一举。

### 二，执行

1 主要目标：要完成任务必须完成的目标

2 次要目标：并非像是主要目标一般至关重要的任务，次要目标依然对帝国战况十分重要（略），两种任务都完成，会增加任务总体成功度和奖励。

3 三级目标（机会目标）：例如杀死指挥官，摧毁通讯设备，或者俘虏敌人获得情报。

4 难度：任务永远不会完全像扮演者预料的那样。难度出现在所有任务里，而 GM 可以使用它们改变战场，并迫使扮演者设身处地。典型的难度可是例如糟糕的情报，错误的空降，或者装备故障。难度为任务增加未知难度，并帮助创建扮演者空降进入的战争迷雾。

三，奖励

最终，任务被完成，杀戮小队因其功劳获得奖励，一般以经验和声望的形式。奖励几乎与杀戮小队在战场上的表现，他们设法完成目标的数量，以及小队整体或个别战斗修士做出的杰出贡献，直接相关。

准备

任务的第一部分被称为准备阶段，让 GM 向他的扮演者们介绍任务的基本内容，扮演者让他们的人物进行一定的任务前活动，以坚定决心并增加他们成功的概率。所有动作被当作发生在暂停时段，不需要角色扮演出来。如果扮演者或 GM 选择这要做，他们可以在任务准备方面进行拓展，并进行杀戮小队或死亡守望修会间的互动。而如果扮演出来，GM 应该确保准备阶段的每个部分，发生在战斗修士们最早开始他们的任务前。

一简报

执行任务前第一步是任务简报。这是任务的概述，列出其目标，以及战斗修士能得到的任何其它相关数据。因其向扮演者传递了，他们将要执行的新任务以及等待他们的是什么，所以十分重要。阐述任务简报时，GM 应该留意只给予扮演者们能够得到的信息，取决于他们执行任务的类型其应该是完整而综合的或模糊而粗略的。无论哪种情况，任务简报不需要详尽无遗，可以简单如“去那里，杀了它们。”这一步的重要部分，是让扮演者知道下达给他们的命令，是执行皇帝和修会的任务。

如果扮演者在完成他们自己的承诺，以及自己设定的任务目标（如果能在战场上发生）二者之一，简报可以要求他们目标的情报。而后 GM 可以继续以这种形式进行，就像直接来自杀戮小队指挥官——修会导师，异形庭审判官，或者其他帝国高阶成员的命令——并展示任务概述并确认目前任何或全部目标。扮演者应该记住，他们指挥官的信息可能是有限的，或者他可能由于自己的动机或指挥方式不传递一定信息。然而，进行简报，GM 应该确保其包括下列的两个关键因素：

- 任务的性质/敌人/地点是什么？
- 其已知的首要/次要/三级目标是什么？

二选择队长

三宣誓

表 7-16: 誓言

誓言	前提条件	收益	小队模式能力
阿斯塔特之誓	战术战士，突击战士或毁灭者战士	凝聚力+2	略
对皇帝的誓言	战术战士，智库或药剂师	意志检定+10	略
荣耀之誓	战术战士或突击战士	完成每个主要和次要任务+1 点声望	略
知识之誓	智库或药剂师	对抗选择敌人 WS 和 BS+10 或重投显能	略
忠诚之誓	战术战士或药剂师	抵抗所有对凝聚力伤害的检定+10，凝聚力挑战投点+1	略
武器之誓	毁灭者战士或技术军士	无视卡壳，重投确定正义之怒的检定	略

四武装

这是任务开始前准备的最后阶段，每个战斗修士为了战斗从死亡守望军火库里选择他们的武器。战士修士可用的武器和护甲取决于他在死亡守望中的声望和地位，而整体杀戮小队能选择武器和护甲的数量基于其资源。设定资源的全部细节见第九章：GM，而关于声望及其对战斗修士获得武器和铠甲影响的更多信息，见第五章：军械库

# 执行

## 一任务目标

### 1 主要目标

这些是对完成任务至关重要的关键目标。如果扮演者没完成他们的主要目标，则视作任务失败。因此，GM 设定任务主要目标时，他应该让他们尽量简明而宽泛。例如，主要目标可能是毁灭敌人基地，将毁灭它的方式留给扮演者们。然而，扮演者们应该知道，要完成他们的任务，并凭此夺取奖励，他们必须完成主要目标。

### 2 次级目标

大部分任务有与主要目标相关，加强任务成功的额外目标。例如，如果主要目标是毁灭敌人基地，其伴随着毁灭附近敌对着陆平台的次级目标。一般来说，次级目标与要完成的主目标相比更小更简单，但它们依然需要杀戮小队一定程度的胆量和努力。完成次级目标，不像主要目标一般关乎任务的成功或失败，完成它们加强任务的成功并增加扮演者的奖励。

### 3 三级——机会目标

主要和次要目标之后是三级目标，还被称为机会目标。这些不是最严格意义的目标，不直接影响核心任务的完成。然而，它们代表着杀戮小队有机会为自己赢得更多荣誉，并通过他们在战场上的技巧进一步强化自己于修会中的地位。典型的机会目标可以是敌人的指挥官，一个产生变异的垃圾堆，或者帝国俘虏。GM 应该在简报期间，只对任务的机会目标给予有限信息，留给扮演者在游戏期间分辨它们。

### 4 扮演者创建目标

无论 GM 还是扮演者都不应该对任务目标太过刻板，或以某种方式阻止人物改变或变更任务。总而言之，如果他们的计划和因由合理，GM 可以在扮演期间允许扮演者提出自己的主要，次级，或三级目标。例如，如果派遣去毁灭敌人星港的扮演者决定，在货柜驳船上安放爆炸物的计划可行，因此将炸弹送入轨道，GM 可以创建一个新的目标来准许。GM 应该注意，确保所有扮演者创建的目标，保持在他们任务总的性质之内（例如攻击敌人，占领滩头，或救援友军）。

## 二任务难度

没有任务完全按计划而行，即使对于死亡守望杀戮小队的精英战士来说。登录区可能被错过，情报可能被证明是假的，而支援部队可能无法到来。这些任务中的难度，是 GM 保持扮演者平衡和通过增加战争迷雾让任务更有趣的方式。为了迫使扮演者适应困难的环境并设身处地，难度还能增加任务的困难，让扮演者从中获得奖励。下列 10 种 GM 可以用于改变其任务属性的典型难度，而他有权提出其自己的。如果需要一定程度的随机性，GM 可以投骰表 7-17：任务难度，以发现扮演者发生了什么。

表 7-17: 任务难度

投骰	难度
1	糟糕开局
2	错误情报
3	分割
4	走火
5	后勤失败
6	错误空投
7	与时间竟跑
8	对抗
9	他们知道我们来了.....
10	未料之敌

## 1 糟糕开局

这种难度表明杀戮小队成员之一在部署中受伤，因为糟糕的空投舱着陆或者离开他们的犀牛运兵车时触碰地雷。扮演者（或与之相关的扮演者们）投点最低的，随机身体部位承受 1d5 点致命伤（不被护甲或坚韧加值降低）。

## 2 错误情报

GM 应不告诉扮演者们此信息，改变一个任务的主要或次要目标。但是，这种改变，应该迅速浮现，例如前去摧毁桥梁发现其根本不存在。然后取决于扮演者发现新的目标并尽力完成。

## 3 分割

此难度，杀戮小队的任何预备或外部支援都不可行。这意味着通讯频道被阻断或支援轨道防御平台被攻击而无法协助。

## 4 走火

GM 让每个扮演者投骰。得到奇数被走火击中，而且必须进行挑战（+0）坚韧检定否则承受 2d10 点能量伤害，无视护甲。

## 5 后勤失败

此任务，杀戮小队弹药有限——每件射击武器两弹夹。

## 6 错误空投

GM 投 2d10（如果扮演者乘空间舱到达则 5d10），以决定杀戮小队离首要目标多少公里。

## 7 与时间竟跑

GM 投 2d10 并乘以 10。杀戮小队必须在这个数字的分钟内完成此任务。如果在游戏时间，GM 应该在给予扮演者时间计划和准备方面灵活一些。

## 8 对抗

即使在死亡守望队伍中，有时也会激起修会和原体的古老对抗。此会引发杀戮小队甚至战斗兄弟间的竞争。在此任务，这种对抗被点燃，无论是扮演者的杀戮小队内部还是与另外一个。鼓励人物角色扮演这种对抗。在此期间，杀戮小队凝聚力减 2。

## 9 他们知道我们来了.....

这种难度意味着，失去突袭的概率（如果有的话），并因敌人的警惕在尝试潜伏（使用躲藏或潜行技能）时承受额外-20 惩罚。最后，敌人额外的准备意味着此项任务他们所有人的先攻+2。

## 10 未料之敌

对此任务 GM 应该在敌方的队伍中额外增加强大的敌人，藏在接近任务主要目标某处。难以探测到的敌手，例如恶魔宿主或泰伦利卡特是这种敌人的好选择。

# 奖励

“死于战斗并被记忆在荣耀中是皇帝能给予的最伟大礼物。”

——荆棘之墓上的篆刻

## —经验

完成任务的主要奖励是经验。经验让战斗兄弟提升阶级并变得更强大，学会新的技能和天赋并解锁新能力。一支杀戮小队因一次任务获得经验的量，取决于他们能完成多少目标，以及战斗或英勇行为的杰出功绩。奖励经验的细节，以及如何与目标相关，见原文 269 页。



## 二声望

除了经验，执行任务时战斗修士还能赚取声望。声望是衡量星际战士在死亡守望中的地位，以及他被同辈的尊敬。获得一定荣耀和死亡守望特有技能十分重要，以及被用于决定，他们能从死亡守望军火库获得哪种类型武器和铠甲。奖励声望的细节见原文 270 页。

## 第八章——战斗

此章包括死亡守望游戏中的动作，战斗，以及伤害。因为战斗是任何杀戮小队行动中重要的一部分，此章节中的规则组成死亡守望游戏的核心部分。

**叙事时间与游戏时间：**死亡守望游戏时间的过程是弹性的，取决于 GM 基于故事需要的考虑以及扮演者做出的决定。有时 GM 只需要传递一种松散的时间感，其被称为叙事时间。其它情况下，特别是战斗，需要更精确的记录时间，GM 应该使用游戏时间。

### 叙事时间

死亡守望游戏中很多情况下不需要精确记录时间。通常知道某个动作花费几分钟，或者大约一小时，或者数周，或者几者之间就足够了。叙事时间大部分用于战斗之外，和其它精确行动顺序并不重要的情况下。

### 游戏时间

与叙事时间抽象描述方法相反，游戏时间对解决复杂冲突十分重要，例如战斗，此时分秒必争而事情发生的顺序极为关键。游戏时间被分为轮，回合，以及动作。

### 回合

一个回合由每个参与冲突人物执行的一轮组成。假设人物在冲突中或多或少的一同行动，因此一轮大约五秒钟，无论有多少人物参与。

### 轮

冲突中的每个人物每轮拥有一回合。在人物的轮期间，他能施展一个或更多的动作。人物的轮互相轻微重叠的同时，轮按被称为先攻顺序的特有次序进行，见原文 235 页。

### 动作

人物在他的轮能施展一个或更多的动作。如果人物在他的轮施展多个动作，它们进行的顺序可能重要或不重要。例如，人物能拔出他的手枪然后移动几米，或者他能先移动并拔出他的手枪，无论哪种方式结果都是相同的。但是，如果同一人物想要射击他的手枪，他显然需要先拔出它。描述动作的细节见原文 236 页。

**战斗概述：**进行战斗的游戏时间通常被划分为回合，轮和动作。每个人物，包括 NPC 们，每轮拥有一回合。轮的顺序取决于先攻顺序。新的战斗开始时，遵循下列步骤以决定要发生什么。

第一步：突袭

第二步：投先攻

第三步：决定先攻顺序

第四步：战斗人员轮流行动

第五步：轮结束

第六步：如果需要重复第四步和第五步

## 突袭

突袭只影响一场新战斗的开局。由 GM 决定任何战斗人员是否被突袭。终究，这是由 GM 判断的部分，基于环境和不同战斗人员在冲突发生前的动作。决定突袭时 GM 应该将如下列入考虑范围：

- 任何人隐蔽起来了吗？在战斗前成功使用躲藏技能，可能意味着某些战斗人员是藏起来的。极度谨慎的人物可能会用警觉检定进行对抗。
- 有人潜伏吗？成功使用潜行技能可能将某些人物置于突袭。再次，极度谨慎的人物可能会用警觉检定进行对抗。
- 有没有任何掩蔽攻击者接近的非正常环境吗？其几乎可以掩蔽任何东西，从倾盆大雨到轰鸣的引擎到处于爆炸附近。
- 有任何让人分心的东西吗？什么令人分心的事物可能在进行。一位教徒的注意力可能被其忏悔者的布道吸引，他无法注意到攻击者的接近。

把这些都记在心里，GM 必须决定哪些战斗人员被突袭了。虽然常见情况是一方全体被突袭，也可能有个别例外。例如，变异人可能轻易突袭一群菜鸟卫军，但不是他们目光锐利的政委。如果没人被突袭，正常继续战斗。

被突袭的人物失去他第一轮回合。除了目瞪口呆的站着他什么也做不了。进而，没被突袭的攻击者攻击被突袭目标，获得格斗技能检定和射击技能+30 奖励。突袭回合完全结束，所有被突袭人物恢复理智并正常动作。然后所有战斗人员投先攻并继续如常战斗。

## 先攻

先攻决定参与者每轮动作的顺序。要决定先攻，投 1d10 并用结果加上人物或 NPC 的敏捷加值。GM 投在场 NPC 和生物的先攻。为了简化，推荐 GM 为整组类似敌人投一个先攻。

如果不止一个人物有相同的先攻，他们行动顺序是从敏捷最高的到最低的。如果他们也有同样的敏捷，那每一个投骰，最高的先动。

大多数战斗持续多轮，但每个战斗人员的先攻只在战斗开始时决定。一旦先攻顺序确定，其通常一轮接一轮保持相同。如果新的战斗人员在战斗中加入，只正常决定他们的先攻，把他们加入先攻顺序。

## 动作

每个普通回合，每个人物拥有一轮作动作。在他的轮，人物能进行一个或更多动作。死亡守望中有五个动作类型，而且每个动作还有一个或更多子类型。

### 动作类型

每个动作被分为下列类型之一。

#### 完整动作

一个完整动作需要人物的完全注意力来完成。人物能在他的回合执行一个完整动作，而且不能进行部分动作。擒抱对手是完整动作的例子。

#### 部分动作

部分动作相当简单：它需要某些努力或注意力，但不至于耗费人物的整个回合。人物能在他的回合执行两个不同的部分动作。人物不能再同一回合执行两个相同的部分动作。准备武器或者进行标准攻击都是部分动作的例子。

## 反射动作

反射动作是回应某系事件的特殊动作，例如一次攻击。人物每回合有一个反射动作，只能在不是他的回合时使用。例子包括进行闪避检定或格挡一次攻击。

## 自由动作

一次自由动作只有一瞬间，不需要人物真正费力。自由动作可以在人物回合的其它动作基础上施展，而且一般没有人物能执行自由动作次数的限制。GM 应该用常识对秒内能做什么设置合理限制。自由动作的例子包括丢掉一件物品或说出一些话。

## 长期动作

某些动作花费超过一轮的时间才能完场。一旦人物进行长期动作，他被当作按完成它所需的时间努力。如果人物放弃长期动作，或者被打断，为了完成长期动作的工作都白费了。

## 动作子类型

其类型之外，每个动作还被分类成一个或更多子类型。动作子类型对自身没有影响，但它们用于说明允许或不允许人物在各种特殊环境下去做。例如，被固定的人物不能进行任何移动子类型动作。

## 使用动作

在他的回合，人物能进行一个完整动作或两个不同的部分动作。例如，人物可以执行一次冲锋攻击（完整动作）或者瞄准并射击（两个部分动作）。谨记一轮只有数秒，因此人物在此轮内的回合只有瞬间。任何动作都能与讲话，玩笑，战吼，和其它简短口头表达结合——这些被当作自由动作。由 GM 决定扮演者在这段时间里能说什么。嘲弄伙伴或侮辱敌人一般是合理的，但详述翅膀和能量剑之间某人七次决斗的隐秘细节，大致应该算超过一个自由动作。

大部分动作在人物的同一回合中起始和完成。例如，人物不能在一个回合开始冲锋并在下回合或下一轮完成。但是，有两大类例外。反射动作总是在非反应人物回合时进行，而长期动作总是花费一个会更多轮来完成。

表 8-1: 战斗动作

动作	类型	子类型	描述
瞄准	部分/完整	集中	人物下次攻击部分动作命中+10 或者完整动作命中+20，或者专门瞄准身体部位
全力攻击	完整	攻击，格斗	WS+20，无法闪避或格挡
支撑重武器	部分	杂项	准备发誓重武器
精准射击	完整	攻击，集中，格斗或射击	WS 或 BS-20 瞄准专门位置攻击
冲锋	完整	攻击，格斗，移动	必须移动 4 米，+10WS
防御姿态	完整	集中，格斗	获得额外反射动作，对手承受 WS-20
延迟	部分	杂项	人物下回合前，他可以进行部分动作
脱离	完整	移动	从格斗中摆脱并移动
闪避	反射	杂项	检定闪避使一次命中无效
佯攻	部分	攻击，格斗	对抗 WS 检定，如果人物获胜，他下次攻击无法闪避或格挡
聚焦灵能	各种	集中	使用一种灵能
全自动射击	完整	攻击，射击	BS+20，每个成功度额外命中
擒抱	部分/完整	攻击，格斗	擒抱对手或从擒抱中脱离
防御式攻击	完整	攻击，集中，格斗	WS-10，格挡和闪避+10
跳或越	完整	移动	垂直跳或水平越
击倒	部分	攻击，格斗	尝试将对手击倒在地
诱敌	部分	攻击，格斗，移动	对抗 WS 检定，如果人物胜利，移动敌人 1 米
移动	部分/完整	移动	用部分动作移动或完整动作双倍移动
多次攻击	完整	攻击，格斗或射击	使用迅捷攻击或闪电攻击天赋进行多次攻击
看守	完整	攻击，集中，射击	射击进入杀戮区域的目标，BS-20
格挡	反射	格斗	格斗技能检定免除一次命中
准备	部分	杂项	准备武器或道具
填装	各种	杂项	填装射击武器
奔跑	完整	移动	三倍移动，敌人 BS 和 WS-20
半自动射击	完整	攻击，射击	BS——10，每两个成功度额外命中
站立/骑乘	部分	移动	站立或骑乘奔跑的动物或车辆
标准攻击	部分	攻击，格斗或射击	进行一次格斗或射击攻击
击昏	完整	攻击，格斗	尝试击昏对手
火力压制	完整	攻击，射击	强迫对手寻找掩体，BS-20
战术前进	完整	集中，移动	从掩体到掩体移动
使用技能	各种	杂项	人物使用技能

动作描述

这些动作在战斗中为扮演者提供各种选择。

瞄准 aim

类型：部分或完整动作

次类型：集中

使用部分动作瞄准为下次攻击提供+10 奖励,而用完整动作瞄准为下次攻击提供+20 奖励。瞄准人物进行的下次动作必须是攻击,否则失去瞄准的奖励。人物在攻击前进行反射动作也失去瞄准奖励。瞄准能用于格斗和射击攻击。

## 全力攻击 all out attack

类型：完整动作

次类型：攻击，格斗

人物以牺牲个人安全为代价进行猛烈格斗的攻击。他获得下次格斗技能检定+20，但直到他下轮开始，其不能闪避或格挡。

## 支撑重武器 brace heavy weapon

类型：部分动作

子类型：杂项

重武器在精确射击前必须支撑。支撑一件重武器涉及使用双脚架或三脚架，在窗沿或沙包上撑起武器，或者可能只是大劈叉或跪下。不支撑射击重武器时，攻击者承受射击技能检定-30。一旦重武器被支撑，设计者不丧失支撑的奖励无法移动。然而，射击者能 45 度角或取决于支撑的类型改变其武器。格斗，投掷，手枪和基础武器不从支撑获得特殊奖励。

## 精准射击 called shot

类型：完整动作

子类型：攻击，集中，格斗或射击

人物尝试攻击其目标专门或脆弱区域的行为。攻击者指定其目标的一个位置（头，身体，左臂，右臂，左腿或右腿），进行困难（-20）武器技能检定或困难（-20）射击技能检定。如果成功，他跳过决定命中位置步骤，而是命中指定的位置。

## 冲锋 charge

类型：完整动作

子类型：攻击，格斗，移动

人物冲向他的目标，发动一次格斗攻击。目标必须至少有四米远，但在攻击者冲锋移动范围内。见原文 205 页表 7-4：移动（米/轮）。冲锋最后四米必须是直线，这样攻击者才能加快速度并冲向目标。冲锋结束，攻击者获得格斗技能检定+10 奖励。如果冲锋人物空手，他能尝试擒抱对手而非施加伤害。见擒抱，原文 240 页。

## 防御姿态 defenslve stance

类型：完整动作

子类型：集中，格斗

人物不进行攻击而是完全集中于自我防护。直到下回合开始，人物能进行一个额外反射动作，而所有对手承受攻击他的格斗技能检定-20 惩罚。

## 延迟 delay

类型：部分动作

子类型：杂项

没有立刻行动，人物等待对手。当人物选择延迟，他的回合结束，但保留延迟的部分动作之后使用。任何他下回合开始前的时间，人物能按其选择执行延迟的部分动作。如果延迟的部分动作没在人物下回合开始前使用，它就失去了。如果两个或更多人物同时尝试进行延迟部分动作，他们必须进行对抗敏捷检定来决定谁先行动。

## 闪避 **dodge**

类型：反射

子类型：移动

人物被击中后，受伤之前，人物可以尝试通过进行躲避检定避免攻击。人物必须知道这次攻击才能进行检定。如果检定成功，人物在最后一刻闪开，攻击被当作错过（而且不造成伤害）。如果闪避检定失败，攻击命中正常造成伤害。闪避能用于躲避格斗和射击攻击。

闪避自动射击和范围攻击

某些攻击，例如手雷，火焰喷射器或半自动射击或全自动射击，特别难以躲避。闪避范围攻击时（例如火焰喷射器），成功的闪避检定让人物移出攻击范围之外，只要其不超过人物敏捷加值的米数。如果人物需要移动更远距离躲避攻击，闪避检定自动失败。闪避全自动或半自动射击时，每个闪避检定成功度额外避免一次命中。

## 脱离 **disengage**

类型：完整动作

次类型：移动

人物摆脱格斗战斗并进行部分移动。与人物交战的对手不获得自由攻击。更多细节见逃跑的补充。

### *逃跑*

*有时战斗中最好的行动，就是以所需的任何方式脱离危险。人物可以主动逃离对手或因恐惧，灵能，或某些其它效果被迫逃跑。当人物在自己控制下逃跑时，他可以采取下列任何行动：脱离，移动，或奔跑。当人物违抗他的意愿逃离，他必须进行奔跑行动。如果人物与一个或更多对手格斗，并且不用脱离动作逃跑，他的每个对手获得一次对逃跑人物的自由标准攻击。此自由攻击是战斗者在其回合，其它攻击之外进行的*

## 佯攻 **feint**

类型：部分动作

次类型：攻击，格斗

人物尝试使用欺诈和战斗经验引诱他的对手犯错误。人物和其目标进行格斗技能对抗检定。如果执行的人物获胜，他对相同目标的下一次格斗攻击无法被闪避或格挡。如果执行人物的下一个动作是标准攻击之外的，失去佯攻的奖励。

## 聚焦灵能 **focus power**

类型：部分，完整，自由，或者长期动作（因灵能各有不同）

子类型：因灵能各有不同

此动作用于在战斗中施展灵能。每个灵能专门是一类动作以及一种或更多子类。更多信息，见第六章：灵能。

## 全自动射击 **full auto burst**

类型：完整动作

子类型：攻击，射击

攻击者必须使用拥有全自动火力的射击武器，才能执行这个动作。如果人物每手一把手枪，都能够自动射击，他可以用此动作射击二者（见双武器战斗，原文 246 页）。攻击者进行+20 奖励射击技能检定。骰点结果 94 到 00 表明武器卡壳。如果成功，正常命中。而且，每个成功度得到一个额外命中。他以此方式的额外命中次数不能超过武器的全自动射击速度。额外命中可以分派给原目标或者两米之内任何其他目标，只要命中新目标不比原目标更难。如果额外命中分派给相同的目标，使用表 8-2 多次命中，决定额外命中部位。记住，第一次命中总是由检定骰数翻转的数字决定（见攻击，原文 244 页）。人物以手枪或基础类武器使用此动作，还能增加他的敏捷加值米。但是，如果他这么做，不获得射击技能检定奖励，反而承受-10%惩罚。如果武器拥有散射属性并以全自动射击零距离开火，散射的额外命中和全自动射击分别计算，都起作用。

表 8-2: 多次命中

一次命中	二次命中	三次命中	四次命中	五次命中	其余命中
头部	头部	手臂	躯干	手臂	躯干
手臂	手臂	躯干	头部	躯干	手臂
躯干	躯干	手臂	头部	手臂	躯干
腿	腿	躯干	手臂	头部	躯干

擒抱 grapple

类型：部分或完整动作

子类型：攻击，格斗

此动作只在人物已进入擒抱时使用。见擒抱，原文 246 页，开始擒抱的规则。如果行动的人物控制擒抱，他在自己回合必须做的第一件事，就是以完整动作执行擒抱以维持擒抱；如果他没以完整动作执行擒抱，擒抱立刻结束。此后，他能选择下列擒抱控制者选项之一：

擒抱者选项

- 伤害对手：擒抱的控制者可以通过与擒抱对手进行对抗力量检定，尝试以蛮力伤害对手。如果执行的人物获胜，他对对手躯干部位造成空手伤害（1d5-3+SB 护甲点乘倍）以及一级虚弱。如果擒抱对手赢得对抗力量检定，未造成伤害，但他依然被擒抱。此动作能从协助中受益。
- 投掷对手：擒抱控制者可以通过对抗力量检定，尝试把擒抱对手摔到地上。此检定可从协助中受益。如果执行人物获胜，被擒抱的对手摔倒。
- 推倒对手：擒抱的控制者可以尝试强迫擒抱对手移动。此要通过对抗力量检定，其可以从协助中受益。如果行动的人物成功，他朝自己选择的方向推开对手一米，每个成功度增加额外一米。被推开的距离不能超过行动者的部分动作移动距离。

行动人物必须和他的擒抱对手一起移动，才能维持擒抱，否则他选择松开对手，而擒抱结束，但允许动作人物站在原地。

- 准备：控制擒抱人物可以准备一件自己的物品。或如果 GM 允许，他能使用准备动作抓住一件属于他擒抱对象的物品。
- 站立：如果两个擒抱参与者倒在地上，擒抱控制者可以使用动作重新站好。他还能尝试通过对抗力量检定拉起对手。这个检定可以从协助中受益。如果擒抱的控制者获胜，两个参与者都站了起来。



- 使用物品：擒抱的控制者能使用准备好的物品。

如果动作人物是擒抱的目标，他要做的第一件事情就是使用部分动作进行擒抱——这是被擒抱惩罚的一部分。之后，他可以选择选择下列擒抱对象选项之一：

### 擒抱对象选项

- 脱离：擒抱对象可以通过，与擒抱控制者进行对抗力量检定尝试摆脱擒抱。此检定可以从协助中受益。如果动作人物胜利，他摆脱并可以进行部分动作。
- 滑开：擒抱目标可以尝试通过挑战（+0）的特技技能检定扭出擒抱。如果他成功，他滑开并可以进行部分动作。
- 取得控制：擒抱目标可以尝试通过与他们的擒抱对手进行对抗力量检定，取得擒抱的控制。此检定可以从协助中受益。如果动作人物获胜，他变成擒抱的控制者而他的对手变成擒抱目标。之后此动作人物可以立刻执行擒抱者选项，但他不能执行部分动作。

### 体型区别

如果擒抱参与者之一体型比其他人大（见原文 249 页），进行擒抱对抗检定成功者，体型更大每级体型获得额外一个成功度。

## 防御式攻击 guarded attack

类型：完整动作

子类型：攻击，集中，格斗

人物进行谨慎的攻击，确保他保持冷静防御自己。人物承受武器技能检定-10 惩罚，但直到下回合开始他获得闪避和格挡+10 奖励。

## 跳和越 jump or leap

类型：完整动作

子类型：移动

人物能垂直跳或纵向越。如果人物进入格斗，他交战的每个对手都能对人物进行自由攻击。见移动，原文 205 页，关于跳和越的细节。

## 击倒 knock-down

类型：部分动作

子类型：攻击

人物猛击对手希望击倒他。进行对抗力量检定。如果攻击者胜利，目标被敲倒在地，而且必须在他的回合使用站立动作才能重新站好。如果攻击者成功两个或更多成功度，目标还承受 1d5-3+SB 伤害，护甲点加倍，并承受一级虚弱。如果目标赢得对抗力量检定，他站稳脚步。如果目标获胜两个或更多成功度，攻击者反而被击倒。如果攻击者在进行击倒前花费部分动作移动，他获得检定+10 奖励。

## 诱敌 manoeuvre

类型：部分动作

子类型：攻击，格斗，移动

使用高超的步法和进攻，攻击者可以通过成功对抗武器技能检定，强迫对手朝任意方向移动一米。如需要，攻击者可以同样前进一米。对手不能被强迫进入另一个人物或某些障碍（例如墙壁）。

## 移动 move

类型：部分或完整动作

子类型：移动

行动人物可以花费部分动作，移动等于其敏捷加值的米数。以完整动作，他可以移动两倍距离。如果行动人物临近对手结束移动，他可以对手格斗。如果行动人物离开他交战的对手，对手可以对动作人物进行自由标准攻击。

## 多次攻击 multiple attacks

类型：完整动作

子类型：攻击，格斗或射击

此动作让行动者在其回合进行超过一次的攻击，如果他拥有迅捷攻击或闪电攻击天赋，或者副手中使用一件武器。见双武器战斗，原文 246 页。

## 看守 overwatch

类型：完整动作

子类型：攻击，集中，射击

动作人物守卫特定区域或目标，准备在适当的时候射击。执行看守时，动作人物建立一片杀戮区，可以是任何大致区域，例如走廊或树线，由行动人物面对的一片 45 度弧形区域组成。

然后动作人物在他选择攻击的区域中，执行全自动射击，半自动射击，或火力压制。人物下一回合开始前任何时候特定区域被触犯，他就能进行攻击。如果这次攻击发生在另一个人物动作的同时，敏捷加值高的人物先行动。如果两个人物拥有同样的敏捷加值，他们进行对抗敏捷检定，来决定谁先行动。

而且，进入杀戮区的目标必须进行困难（-20）的压制检定否则被压制（见原文 248 页压制）。如果看守人物执行任何动作或反射动作，例如闪避，他的看守立刻结束。记住这不包括自由动作，例如演讲。

## 格挡 parry

类型：反射

子类型：防御，格斗

使用格斗武器的行动人物能够格挡，他可以通过挑战（+0）的武器技能检定尝试阻挠来袭的格斗攻击。如果检定成功，来袭的攻击被当作未命中。如果检定失败，攻击命中并正常造成伤害。格挡不需要专门的技能或天赋，但格挡只能用于使格斗攻击无效。

## 准备 ready

类型：部分动作

子类型：杂项

行动人物拔出武器或将一件物品收回口袋或衣袋里。此动作还能掏出一件武器或物品（但注意只扔下一件物品被当作自由动作）。此动作还能用于例如医疗贴，注射针剂或某些其它药剂，给兵刃涂毒，诸如此类。如果用于两种不同的武器，准备可以在同一回合进行两次。

## 填装 reload

类型：部分，完整，或长期动作（因武器各有不同）

子类型：杂项

动作人物可以填装一件射击武器。填装动作花费的时间取决于武器。更多细节见第五章：军火库。注意超过一轮的填装动作是长期动作。

## 半自动射击 semi-auto burst

类型：完整动作

子类型：攻击，射击

攻击者必须使用能够半自动射击的射击武器，才能执行这个动作。如果人物每手一把手枪，都可以半自动射击， he 可以用此动作射击二者（见双武器战斗，原文 246 页）。攻击者射击技能检定+10 奖励。骰点 94 到 00 表明武器卡壳（见武器卡壳，原文 249 页）。如果他成功，攻击正常命中。而且，每两个成功度有一次额外命中。以此方式额外命中的次数，不能超过武器的半自动射击速度。额外命中可以分配给原始目标，或者两米内的任何其它目标，只要新目标的命中难度不超过原始目标。如果额外命中分配给同一目标，使用原文 239 页表 8-2 多次命中决定额外命中部位。记住，第一次命中由进行检定的骰点翻转的数字决定（见攻击，原文 244 页）。人物以手枪或基础类武器使用此动作，还能增加他的敏捷加值米。但是，如果这么做，他不会获得射击技能检定奖励。如果武器拥有散射属性并以半自动射击零距离开火，散射的额外命中和全自动射击分别计算，都起作用。

## 标准攻击 standard attack

类型：部分动作

子类型：攻击，格斗或射击

动作人物进行一次格斗技能检定的格斗攻击，或者一次射击技能检定的射击攻击。如果进攻人物徒手， he 可以用尝试擒抱对手代替施加伤害。见擒抱，原文 246 页。

## 击昏 stun

类型：完整动作

子类型：攻击，格斗

如果行动人物空手或装备格斗武器，他能用击昏代替施以致命一击的尝试。攻击者进行困难（-20）格斗技能检定。如果攻击成功，投 1d10 加上攻击者的力量加值。然后目标投 1d10 加上他的坚韧加值+1 每点护甲，防御他的头部（如果攻击是徒手的，或者攻击武器是原始的，护甲点翻倍）。如果攻击者的骰点等于或高于，目标被击昏等同于二者骰点之差的回合，而且 he 获得一级虚弱。

## 火力压制 suppressing fire

类型：完整动作

子类型：攻击，射击

动作人物释放一串毁灭性火力强迫对手进入掩体。此动作需要能全自动射击的武器（见射击速度，原文 141 页）。进行火力压制时，动作人物建立一片杀戮区域（或者使用更精确的，见看守，原文 241 页），其可以在任何大致区域，例如走廊或树线，由行动人物面对的一片 45 度弧形区域组成。然后，行动人物发射全自动射击，并消耗相应的弹药。杀戮区域内的所有目标必须进行困难（-20）的压制检定，否则被压制（见原文 248 页）。而且，行动人物必须进行困难（-20）的射击技能检定来判定 he 泼洒的火力是否命中杀戮区中的任何人，友

军或敌人。检定骰点 94-100 表明武器卡壳（见武器卡壳，原文 249 页）。如果射击技能检定成功，GM 对杀戮区内的目标随机分配命中。而且，每两个成功度对另一个随机受害者造成一个额外命中。使用火力压制动作不影响护甲或掩体的防御效果。命中数不能超过武器全自动射击速度。使用表 8-2：多次命中，确定对相同目标多次命中的部位。行动人物不能选择此射击技能检定失败。注意火力压制是全自动射击的分别完整动作，因此不承受全自动射击提供的+20 奖励。

## 站立/骑乘 stand/mount

类型：部分动作

子类型：移动

如果行动人物倒地，他能站起来。如果他本来就站着，他能骑乘动物或车辆。

## 奔跑 run

类型：完整动作

子类型：移动

行动人物奔跑，距离等于他的奔跑距离（见原文 205 页表 7-4：移动米/轮）。这让人物难以被射击武器击中，但更容易被格斗武器击中。直到人物下回合开始，对他的射击攻击承受射击技能检定-20 惩罚，但格斗攻击获得格斗技能检定+20 奖励。

## 战术前进 tactical advance

类型：完整动作

子类型：集中，移动

行动人物从一个掩体位置移动到另一个掩体位置。这么做时，他可以移动完整移动的距离。在此移动期间，他得到离开掩体的增益，即使他在短暂时间内移动到空旷区域。

## 使用技能 use a skill

类型：部分，完整，长期动作（环境各有不同）

子类型：集中，杂项

行动人物可以使用技能。这通常包括进行技能检定。这可能是长期动作，取决于技能或环境。

## 其它动作 other actions

如果扮演者要进行不包括在动作描述中的某事，GM 应该进行要花多长时间，以及那是什么类型动作的判断。总的来说，大部分动作应该包括某种检定：属性检定，技能检定，或者对抗检定。记住，一轮只有数秒，对于完成一项任务时间非常有限。

状态

*在战斗期间，死亡守望人物总是承受各种状态，通常并非对他有益！常见状态的简要概述包括：*

*无助（见原文 248 页）：无助人物的不能进行动作。无助人物在 GM 判定下不再无助（睡眠人物醒来，受困人物脱离，以此类推*

*眩晕（见原文 249 页）：眩晕人物不能进行动作。眩晕人物在设定的一段时间后不再眩晕（通常一或两轮）。而且，一个眩晕人物可以花费一个命运点，以不再眩晕。*

*未警惕（见原文 249 页）：未警惕人物不能进行动作。未警惕人物被攻击后不再未警惕（无论成功与否！）。*

# 攻击

战斗中最常见的动作是攻击——毕竟人物们在战斗。无论装备格斗或射击武器，程序是相同的。进行攻击前，GM 应该通过核查此次攻击的基础要求核实此攻击是否可行。格斗攻击需要攻击者与目标在格斗战斗中交战。如果攻击者在格斗中交战，不能进行射击攻击，除非他射击手枪类武器。无论哪种情况，攻击者必须见到其目标。额外信息见补充散射与祈祷。如果攻击可行，遵循这些步骤：

- 第一步: 对攻击者属性应用调整值
- 第二步: 攻击者进行检定
- 第三步: 确定攻击者命中部位
- 第四步: 确定攻击者伤害
- 第五步: 目标受到伤害

## 第一步: 对攻击者属性应用调节值

格斗攻击需要攻击者进行格斗技能检定。射击攻击需要攻击者进行射击技能检定。很多情况下一个或更多因素让攻击比普通更容易或更困难。例如，使用全自动射击攻击动作，让攻击者的射击技能检定获得+20 奖励。如果情况包含两个或更多的奖励或惩罚，只要合计所有调整值，并全都应用到相对的属性上。能应用的总奖励最大值，是检定+60。相反的，能应用的总惩罚最大值，是检定-60。调整难度时，应该优先考虑一般常识。不管检定惩罚上限是多少，某些动作就是不可能实现。

## 第二步: 攻击者进行检定

决定调整属性后，如果他进行格斗攻击攻击者进行格斗技能检定，如果进行射击攻击就是射击技能检定。二者像其它检定般执行。如果投点等于或小于调整属性，攻击命中（但还要见如下，闪避和格挡反射动作）。

### 闪避和格挡反射动作

当目标被攻击命中，它有机会以闪避或格挡反射动作使命中无效。每种反射动作的细节，见原文 236 页战斗动作。如果闪避或格挡的尝试成功，攻击无效而且不造成伤害。

## 第三步: 确定攻击者命中部位

成功命中，攻击者需要确定命中哪个位置。使用攻击者格斗技能或射击技能检定投点，翻转数字（例如 32 的投点变成 23,20 的投点变成 02，以此类推）并对照表 8-2 命中部位。

表 7.5: 命中部位

掷骰	部位
01{10	头部
11{20	右臂
21{30	左臂
31{70	躯干
71{85	右腿
86{00	左腿

## 第四步：确定攻击者伤害

命中部位被确定后，确定攻击者此次攻击造成的伤害。每件武器都有一个伤害，通常是由投点决定，加上或减去一个数字。投相应的骰子并应用标明的调整值。最后，如果此攻击是格斗武器造成的，加上攻击者的力量加值。结果就是总共的伤害。所有攻击投点，计算成功度。成功度的个数，是一粒骰子能造成的最小伤害。如果攻击造成比一粒骰子更多的伤害，扮演者可以选择把攻击投点的成功度，当作一粒骰子最小的结果。

如果任何伤害骰投出 10，出现正义之怒机会。

### 正义之怒

成功命中后投伤时，如果投点结果是 10，攻击者有被皇帝注视的机会（这还包括投 1d5 伤害时 10 的结果。）这带来投第二次相同攻击的机会，包括原始攻击的，所有调节值。如果第二次攻击命中，攻击者可以投额外一个伤害骰，把它加到总伤害上。如果额外伤害投点的结果还是 10，皇帝肯定在向攻击者微笑，他可以再投另一个伤害骰并把它加到总伤害上。只要至少一个伤害投点结果是 10 此过程继续。

### 散射与祈祷

*进行攻击的基本要求，是攻击者需要察觉到目标。但为什么某人不能向黑暗中猛射，希望命中某些可能藏在那里的东西？这当然可能，但不能当作普通攻击。而是，由 GM 决定这种动作可能的结果，所有相应因素都要考虑。例如，如果 GM 知道庞大的异形怪物潜伏在黑暗中，它被向其大致方向的随机齐射命中是合理的。*

## 第五步：目标承受伤害

目标从总伤害，减去他的坚韧加值和保护攻击命中部位的护甲点。如果将伤害减到零或更少，目标不受攻击影响。剩余的伤害就是对目标的伤害。如果对目标的伤害等于或大于他的承伤，多余的伤害就是他的致命伤，GM 根据伤害类型，命中部位，和累计的致命伤，参考相应表格。更多信息见原文 250 页致命伤。

### 徒手格斗

不是死亡守望的每场战斗都需要爆弹枪和能量剑。某些可能用老式的拳头解决（没提到脚，如果人物是卑鄙的流氓，还有牙齿）。进行徒手攻击，攻击者必须与对手进行格斗。然后攻击者进行挑战（+0）格斗技能检定，如果他的对手装备武器，困难（-20）的格斗技能检定。如果徒手攻击命中，造成 1d5-3 冲击伤害，加上人物的力量加值。正常的徒手攻击时原始属性（见原文 143 页）。而且，如果成功命中造成等于或超过目标坚韧加值伤害，还造成一级虚弱。徒手格斗过程中，如果伤害投骰是 d10，以 10 代表 5，使用正义之怒规则。如大部分格斗攻击，徒手攻击可以被格挡。

### 擒抱

代替以徒手攻击造成伤害，人物可以尝试擒抱他的对手。尝试擒抱是使用冲锋动作或标准攻击动作的格斗攻击。攻击者如常进行格斗技能检定。如果可行，擒抱目标可以使用反射动作，躲避攻击。如果攻击成功，攻击者和目标进入擒抱，攻击者控制擒抱。擒抱控制者可以在任何时候以自由动作结束擒抱。

擒抱中，应用以下所有规则：

- 擒抱参与者不能使用反射动作。
- 擒抱参与者进入格斗战斗。
- 擒抱参与者只能使用擒抱动作（见原文 240 页）。

- 使用自由动作，擒抱控制者可以在他的回合自愿结束擒抱。
- 其他攻击者命中擒抱中任何目标，的格斗技能检定+20 奖励。

只能有两个人物参与同一擒抱，但在特定环境中，最多两个其他人物可以对每个擒抱者提供协助。细节见原文 240 页擒抱动作。

双武器战斗

很多战士每只手一件武器战斗。这种战斗方式有优势和劣势。其提供某些攻击机会的同时，减少了成功命中目标的概率。除非双武器战士拥有双巧手天赋，哪只是主手哪支是副手很重要；扮演者应该把这些细节记录在战斗修士的人物卡上。人物以双武器战斗时应用下列规则：

- 人物可以使用任何格斗武器或能合理单手掌握的射击武器。
- 人物可以使用任何手攻击。人物使用副手做出的攻击承受-20 格斗技能检定惩罚。
- 如果人物拥有双武器天赋，他可以进行多次攻击战斗动作，用两把武器攻击，但每次承受格斗技能或射击技能检定-20 惩罚。如果人物拥有双巧手天赋，惩罚减到-10。
- 如果人物使用至少一把格斗武器，他可以如常执行格挡反射动作，但每轮格挡依然不能超过一次。此格斗技能检定并非一次攻击，因此不承受使用副手的标准惩罚。
- 如果拥有双武器天赋的人物一手装备格斗武器，另一只手中是手枪，他可以进行多次攻击战斗动作，在格斗中用二者同时攻击。每次攻击分别进行检定，格斗武器格斗技能检定和手枪射击检定。
- 双手用射击武器开火时，人物可以以不同模式射击每件武器，例如，一件全自动射击和一件半自动射击。射击各一把全自动武器时，人物只能设置一片压制火力。
- 人物可以用两把武器射击不同目标，但目标必须在 10 米之内。

战斗环境

死亡守望的行动引人入胜，戏剧性，令人紧张。战斗时这些行动中的关键因素，每次战斗，从简单的走廊枪战到毁灭文明的泰坦之战，带来不同的经历。此章节描述的战斗环境让每场战斗激动人心，各有不同，而且危险。战斗环境可以用于反映地形效果，天气，战术形式，以及各种其它因素。很多环境通过提供检定的奖励或惩罚改变任务难度，而其它的为人物提供走运，或利用敌人不幸的机会。

战斗修士应该充分利用环境的优势。一个好的计划，合适的装备，或巧妙利用战术对人物来说是生或死的区别。下列环境是在战斗中最常见。未列出的情况，用其作为指引。记住，GM 拥有决定任何检定难度或任何非正常环境效果的权利。

表 8-4: 战斗难度摘要

难度	检定调整	范例
容易	+30	攻击被突袭或未警惕的目标。射击巨大的目标。零距离射击目标。
常规	+20	格斗攻击被三人或以上包围的家伙。攻击眩晕对手。射击超大目标。
普通	+10	格斗攻击被两人包围的家伙。用格斗武器攻击倒地目标。居高临下攻击。近距离射击目标。
挑战	+0	标准攻击
困难	-10	虚弱中的检定。在泥泞或大雨中攻击或闪避。远距离射击目标。射击小型目标。
艰难	-20	格斗中射击。倒地状态下闪避。徒手攻击有武器的对手。在黑暗中格斗攻击。在烟、雾或阴影中射击目标。射击超小型目标。在没有必要天赋使用武器。
艰巨	-30	在深雪中攻击或闪避。射击没有支撑的重武器。射击微小的目标。射击超远距离的目标。射击完全隐蔽起来的目标。在黑暗中射击目标。

掩体

掩体是对从交火中幸存至关重要，好士兵知道一开始就寻找掩体然后拔枪。部分在掩体后的标准攻击，射击技能检定不受惩罚。然而，射击有概率命中掩体而非目标。躲在掩体后时，由人物决定他身体的哪部分暴露，但根据通用规则，人物四处或越过掩体射击隐蔽的是其身体和腿部。如果射击击中隐蔽在掩体后的身体部位，用掩体的护甲值代替计算伤害，正常给予目标超过的部分（见表 8-5：掩体实例，引用的不同类型掩体护甲点）。

摧毁掩体

掩体并非无懈可击。攻击可以伤害或摧毁掩体提供保护。每次对掩体造成超过护甲点伤害的成功命中，减少掩体的护甲 1 点。

表 8-5: 掩体实例

掩蔽种类	护甲点
防弹玻璃，发电机管道，薄金属	4
复合板，储物箱，沙袋，冰	8
沉思者池，静滞舱	12
岩板，地板，厚铁，石头	16
混合纤维，塑钢，塑钢，	32

黑暗

黑暗中的格斗技能检定困难（-20），而射击技能检定非常困难（-30）。躲避在黑暗中的人物，躲藏 Concealment 技能检定常规（+20）。

困难地形

在困难地形中的格斗技能和闪避 Dodge 检定，例如泥泞，是困难（-10）。艰难地形中的检定，例如深雪或打滑的冰，是非常困难（-30）的。

进入格斗

如果进攻人物临近其目标，人物和他的目标进入格斗。进入格斗人物只能进行子类型格斗的攻击动作。

格斗中射击

在格斗中用射击技能检定命中目标，是困难（-20）的。如果一个或更多进入格斗的人物眩晕 Stunned，无助 Helpless，或未警惕 Unaware，惩罚被无视。

超远距离

超过人物武器射程三倍距离的目标，位于超远距离。命中超远距离目标的射击技能检定，是非常困难（-30）的。

虚弱 fatigued

当人物虚弱，所有检定，包括任何格斗技能和射击技能检定，承受-10 惩罚。

雾，烟或阴影

攻击被雾，烟，或阴影隐藏目标的射击技能检定是困难（-20）的。而被雾，烟，或阴影隐藏的人物，隐藏技能检定是普通（+10）的。



## 包围 ganging up

人物和盟友与同一敌人进入格斗时，获得优势。如果一组人物二比一包围对手，他们的武器技能检定是普通（+10）的。如果一组人物以三比一或更多包围对手，他们的格斗技能检定是常规（+20）的。

## 无助目标 helpless targets

命中睡眠，昏迷，或其它无助目标的格斗技能检定自动成功。对此类目标投伤害时，投两次并合计结果。如果一颗骰子的结果是 10，正义之怒机会如常，但如果两个骰子合计为 10，自动正义之怒（不需要投第二次攻击）。

## 居高临下

站在更高地方的人物，例如站在桌子，山丘或一堆死去同伴顶上，获得优势。这些人物的格斗技能检定是普通（+10）的。

## 远距离射击

超过人物武器射程两倍以上目标，位于远距离。命中远距离的射击技能检定是困难（-10）的。

## 未命中

有时，扔投掷武器时，知道武器落在哪里对攻击者射击技能检定是否失败十分重要。投点失败，GM 投 1d10 并参考下列抛物图表。投 1d5 确定武器朝指定方向飞出的米数。

1	2	3
4	目标	5
6-7	8	9-0

## 零重力环境下散乱

在零重力环境下投掷危险物品的后果，可能是搞笑而致命的。确定错扔克拉克手雷从舱壁弹开后，确切漂浮到哪里的方法，是投图表内容两次，一次 X 轴，一次 Y 轴。

## 压制

大多时候被射击是恐怖的经历，即使是对知道在子弹和炸弹开始乱飞时低下脑袋的经验最丰富士兵。压制代表人物的生存本能告诉他待在掩体里。如果他想一头扎进子弹风暴里，首先需要悍不畏死。人物位于火力压制边缘时，即使射击命中部位在掩体之后或人物不承受伤害，他必须进行困难（-20）压制检定。这是一个意志检定。成功，人物可以正常行动。失败，人物被压制。

## 被压制

一个被压制人物只能进行部分动作。而且，承受射击技能检定-20 惩罚。如果被压制人物相对压制他的攻击者而言位于掩体中，除非撤退他无法离开（他可以在这么做的同时保持处于掩体之中）。如果被压制时他不在掩体中，他必须使用下一回合到达掩体。如果附近没有掩体，他必须从压制他的攻击者前离开。人能可以在回合结束时进行意志检定脱离压制，这种情况下下回合他可以正常动作。如果人物不在火力之下（例如，自其上一回合没人试图射击他）此检定是简单（+30）的。进入格斗战斗的人物自动脱离压制。某些特殊天赋，技能，和灵能可以让人物脱离压制效果——还有战斗药物和骇人政委之类的东西。

零距离射击

人物对两米或更近目标进行射击时，目标位于零距离。攻击零距离目标的射击技能检定是容易（+30）的。攻击者和目标相互进入格斗时不能得到此奖励。对于射程少于 3 米的武器，零距离是少于武器射程 1 米。

倒地

躺在地面上的人物是为倒地。攻击倒地目标的格斗技能检定是普通（+10）的，但命中倒地目标的射击技能检定是困难（-10）的，除非攻击者处于零距离。倒地人物承受格斗技能-10 惩罚和闪避检定-20 惩罚。除非人物进入擒抱，他能够以自由动作倒地。

近距离

位于少于人物武器射程一半的目标是位于近距离。攻击位于近距离的目标射击技能检定是普通（+10）的。

体型

射击射击武器时体型是重要因素，因为一般命中更大的目标更容易。所有死亡守望人物和生物都属于列表中的一个体型，而如果需要，GM 指定物品对应体型相对容易。使用表 8-6 目标调整值，计算基于目标体型的奖励和惩罚。

表 8-6: 目标体型调整值

体型	调整值
微小 Minuscule（自动鹅毛笔，匕首）	-30
超小 Puny （爆弹手枪，伺服颅骨）	-20
小型 Scrawny （地精，人类小孩）	-10
中型 Average （人类，灵族）	+0
大型 Hulking （欧克老大，覆甲星际战士）	+10
超大 Enormous （哨兵步行者，克鲁特兽）	+20
巨大 Massive（战斗坦克，大型恶魔）	+30
极大 Immense（兰德速攻艇，巨型卡纳罗克兽）	+40
超凡 Monumental （史古革巨兽，毒刃）	+50
泰坦 Titan（掠夺者战斗泰坦，大将军炮战争机器）	+60

眩晕目标

攻击眩晕目标的格斗技能和射击技能检定是常规（+20）的。

未警惕目标

人物不知道要被攻击时，他是未警惕目标。通常，此在战斗开始一个或更多人物被突袭时发生（见原文 235 页）。攻击未警惕目标的格斗技能或射击技能检定是容易（+30）的。

## 武器卡壳

为了代表这些不幸事件，未受调整的 96 到 00 结果，被当作自动未命中，还代表武器卡壳。被清理前卡壳武器无法开火。清理卡壳是需要设计技能检定的完整动作。如果此检定成功卡壳被清理，但武器需要填装并失去里面的弹药。如果检定失败，武器依然卡壳，但下轮人物可以再次尝试清理它。

注意：某些武器，例如等离子枪，手雷，以及榴弹，使用起来特别危险。对这些武器，在它们的描述和武器特殊属性中有所提及。半自动和全自动射击也增加了卡壳的可能性。这在半自动射击，全自动射击，和火力压制动作中有所描述。

## 天气，烟雾，和超自然环境

在忍受极端天气或超自然环境同时，进行的格斗技能和射击技能检定，例如大雨，沙尘暴，或齐膝深的真菌浪困难（-20）。

## 受伤

### 【突然死亡致命伤（可选规则）

为了加速涉及大量敌人的战斗，GM 可以使用突然死亡致命伤代替每种致命伤效果。以此方式，所有弱小敌人，走狗，无名小卒，以及诸如此类，承受一定致命伤后直接死亡。突然死亡致命伤不能用于 PC 或重要恶棍——应该品味他们所有致命伤效果，造成的每种血淋淋细节。】

## 伤害类型

所有伤害被划分为四类：能量（激光，火焰，等离子），爆炸（手雷，爆弹，榴弹），冲击（棍棒，子弹，跌落）以及劈砍（剑，链锯武器，爪）。如果伤害来源不专属一种类型，把它当作冲击。伤害类型通常只对确定致命伤效果重要。

## 致命伤

无论什么时候人物的总伤害超过承伤，其开始承受致命伤。人物每次承受致命伤，他还承受一种或更多的致命伤效果。其根据影响的身体部位（手臂，身体，头部，或者腿部）以及伤害的类型（能量，爆炸，冲击或劈刺），参考相应的致命伤效果表来决定。如普通伤害，人物的致命伤积累并持续，直到他经历时间自然治愈或接受医疗（见原文 262 页）。每种致命伤效果还有其持续时间（包括永久性的）。如果受致命伤人物承受更多伤害，把这些数字增加到他已存在的致命伤上，根据他的总致命伤应用一组新的致命伤效果（假如他还活着）。

## 移除伤害

通过自然治愈，人物经历时间自动移除伤害（普通和致命伤）。医疗和某些灵能可以移除伤害。无论何种方式，伤害移除速度取决于数个因素，并在医疗，原文 261 页完全阐释。

## 虚弱

死亡守望中并非所有伤害都是致命的。疲惫，战斗心理创伤，或者空手扑打火焰都可以让人物受挫，但大致完好无损。虚弱衡量一个人物能在游戏扮演过程中，承受非致命伤害的量。人物因一定类型攻击，擒抱，某些致命伤效果，以及让他们处于安全范围之外的其它动作获得虚弱。

虚弱以等级衡量。人物能够承受等于其坚韧加值级别的虚弱依然如常，即使承受某些副作用。如果人物承受超过其坚韧加值等级的虚弱，他瘫倒昏迷 10-TB 分钟（最少为 1）；人物醒来后他自动获得一级虚弱。任意级虚弱的人物承受所有检定-10 惩罚。

移除虚弱

虚弱随着时间消除。不涉及战斗，无灵能，以及没有其它耗力行动的每 10 分钟正常休息（不包括昏迷状态），移除一级虚弱。一整个小时休息会移除所有虚弱等级。

属性伤害

某些灵能，毒药，疾病，以及其它伤害，导致人物承伤并直接对属性造成伤害。属性伤害不能将属性减少到零以下。属性伤害还会影响相应的属性加值。表 8-7：零属性导致效果，总结了某种属性减到零时会发生什么。要注意的是，对属性的伤害影响与属性相关的任何事（例如，减少力量意味着人物的格斗造成更少伤害，减少敏捷加值降低人物的移动和先攻投点，以此类推。）。

表 8-7：零属性导致效果

属性	效果
零格斗技能	人物无法进行基于该属性的检定。
零射击技能	人物无法进行基于该属性的检定。
零力量	人物瘫倒昏迷。
零坚韧	人物死亡。
零敏捷	人物瘫痪，无助，无法进行行动。
零智力	人物陷入无梦呆滞，被当作无助。
零感知	人物被剥夺感官，所有检定（除了坚韧检定）-30 直到他恢复。
零意志	人物陷入充满梦魇的睡眠。醒来时，获得 1 点失心。
零交际	人物进入紧张状态。他无法说话或者进行基于此属性的检定。

移除属性伤害

除非其它专门的说明，属性伤害不是永远的。人物每小时自动回复一点属性伤害，无论他活动程度如何。GM 可以允许一定类型医疗以更快速度移除属性伤害。

表 8-8： 能量致命伤效果——手臂

致命伤	致命伤效果
1	爆发性的能量让手臂感到麻木。所有与手臂相关的检定承受-30 惩罚，持续 1 轮。
2	人物承受 1 点虚弱，手臂 1d5 轮无法使用。
3	攻击灼烧人物的手臂，让他眩晕 1 轮并且造成 2 点虚弱。手臂 1d5 轮无法使用。
4	进攻的冲击力让目标反胃。他眩晕 1 轮并承受 3 点虚弱。手臂 1d10 轮无法使用。
5	目标手臂承受非同小可的灼烧剧痛。目标 WS 和 BS 减半（相下取整）1 轮，目标承受 1d5 点虚弱。
6	攻击将手臂包裹在火焰中，烧化了衣服与装甲，暂时将目标的手指烧融在一起。目标 WS 和 BS 减半 1d10 轮，承受 1d5 点虚弱，必须通过坚韧检定，否则永久失去手。
7	伴随着可怕的折断声，攻击热量烧沸目标骨髓，使手臂碎裂。目标手臂受损，接受治疗之前视为只拥有一只手臂。他还要承受 1d5 等级的虚弱并且眩晕 1 轮。
8	能量烧穿手臂直到肩膀，导致肢体从身体分离。目标必须成功通过坚韧检定否则眩晕 1 轮。目标还要承受 1d10 等级的虚弱，进入失血状态。此时他只剩下一只手臂。
9	火焰吞噬目标的手臂，烧焦的血肉从骨骼掉落。目标必须通过坚韧检定否则因冲击死亡。但是，即使他能活下来，也要承受 1d10 等级的虚弱，眩晕 1 轮。目标现在只剩下一只手臂。
10+	攻击使目标手臂汽化，强烈的打击使得地上仅留下一具挣扎着捂住冒烟肩膀的尸体。

表 8-9： 能量致命伤效果——躯干

致命伤	致命伤效果
1	对目标身体的打击令他有些喘不过气来。在接下来的 1 轮他仅能进行部分动作。
2	爆发性的冲击挤压出了目标身体中的空气，造成 1 点虚弱。
3	攻击烧伤胸腹，造成 2 等级的虚弱，并使目标眩晕 1 轮。
4	攻击波及目标全身，烧伤他的身体，并使其承受 1d10 等级的虚弱。
5	猛烈的攻击让目标因剧痛无助地蜷缩在地。目标被击倒在在地，还要成功地通过一次敏捷检定否则着火（见特殊伤害）。目标承受 1d5 等级虚弱，必须使用站立动作才能重新站好。
6	目标因为攻击的强大能量翻滚在地，滚滚浓烟从伤口冒出。目标倒地，眩晕 1d10 轮，承受 1d5 点虚弱，需要成功通过一次敏捷检定否则着火（见原文 210 页特殊伤害）。
7	突然的能量高温灼烧了目标的内脏，极端高温燃烧着他的肺和心脏。目标眩晕 2d10 轮，坚韧属性减半（向下取整）。
8	随着攻击轰过目标，他的皮肤变黑并从身体剥落，而脂肪从衣服与装甲中溢出。目标眩晕 2d10 轮，力量、坚韧、敏捷减半。大面积伤疤使目标交际属性永久减半。
9	目标被完全包围在火焰中，皮肤融化，眼珠像过热的鸡蛋般爆裂。他化作一具焦尸倒在地上。
10+	如上所述，另外，如果目标携带任何弹药，它们都有 50% 的几率被引爆。除非通过的闪避检定，所有 1d5 米范围内的生物都要承受 1d10+5 的爆破伤害。如果目标携带任何手雷或者榴弹，造成一轮伤害后，它们会在目标尸体的地方正常爆炸。

表 8-10： 能量致命伤效果——头部

致命伤	致命伤效果
1	擦过头部的打击令目标感官模糊，使其在接下来的 1 轮的所有检定承受-10 惩罚（坚韧检定除外）。
2	爆发性的能量让目标头晕目眩，使他眩晕 1 轮并承受 1 级虚弱。
3	攻击烤透了目标的耳朵，使他眩晕 1 轮并造成 1 级虚弱。
4	攻击烧光了目标的头发，伤痛让他连站都站不稳。攻击造成目标 2 级虚弱，并失明 1d5 轮。
5	能量爆炸覆盖目标的头部，燃烧着他的脸和头发，让他像被捅的戈洛兽般尖叫。除了失去头发外，目标失明 1d10 轮并承受 3 级虚弱。
6	攻击烧透了目标的头部，融化了他的面部并伤害其眼睛。接下来的 1d10 小时目标失明，并永久性减少他的交际属性 1d10 点。目标承受 1d5 级虚弱。
7	在令人毛骨悚然的情景中，目标头部的血肉烧焦，暴露出下面成为焦炭的骨骼和肌肉。目标永久性失明，承受 1d10 级虚弱。还要，重投一个 1d10。这是目标的新交际，除非其交际本来就是 10 或更少，因此没人真注意到有什么不同
8	目标的头部被死亡烈焰摧毁。他没能幸存。
9	攻击带来的高热使目标头部爆裂，头骨碎片和燃烧的碎肉四下飞溅。目标不存在了。
10+	如上所述，另外目标还会浑身浴火，无头的朝随机方向（使用原文 248 页抛掷物图表）奔跑 2d10 米。它经过的任何可燃物，包括人物，必须通过敏捷检定或则着火（见特殊伤害，原文 260 页）。

Table 8-11: 能量致命伤效果——腿

致命伤	致命伤效果
1	对腿部的冲击让目标倒吸一口凉气。造成 1 级虚弱。
2	对腿部的集束攻击减缓了目标的移动速度。使其移动速度减半 1 轮。
3	爆发性的能量打伤了目标的腿，使其眩晕 1 轮，移动速度减半 1d5 轮。
4	对腿部的坚实一击使剧痛传遍全身。目标承受 1d5 级虚弱，移动速度减半 1d5 轮。
5	目标腿部严重烧伤，衣服和装甲与骨肉融化在一起。目标承受 1 级虚弱，移动速度减半 2d10 轮。
6	攻击灼烧目标的脚，烧焦了血肉并发出恶臭。目标必须通过坚韧检定检定否则失去他的脚。成功，目标的移动速度减半直到他接受治疗。而且，目标承受 2 级虚脱。
7	能量攻击点燃腿部，把它变成烧焦的肉块。腿部破损，在接受修复前，目标被视为失去一条腿。目标必须成功通过一次坚韧检定，否则眩晕 1 轮。而且，目标还承受 1d5 等级虚弱。现在目标只有一条腿。
8	能量烧焦骨头，让腿被切断。目标必须通过坚韧检定检定否则眩晕 1 轮。而且目标承受 1d10 等级的虚弱并承受失血。现在目标只有一条腿。
9	攻击的能量让剩下的腿部比一大块炽热软骨多不了多少。目标必须通过挑战（+0）的坚韧检定，否则死于冲击。完全失去腿。
10+	在骇人的力量之下，目标大腿被毁，全身被引燃。目标在数秒剧痛中死亡。

Table 8-12: 爆炸致命伤效果——手臂

致命伤	致命伤效果
1	攻击使手臂向后摆，让它从身体痛苦的甩开，造成 1 级虚弱。
2	攻击让肢体骨折。目标手中的任何东西掉落，承受 2 级虚弱。
3	爆炸带走目标 1d5 根手指。目标承受 3 级虚弱，摧毁手持物品。如果是爆炸物，它被引爆。一团糟。
4	爆炸让目标痛苦嚎叫。他承受 1d5 等级虚弱，眩晕 1 轮，手在接受医疗前无法使用。
5	爆炸的破片刺入目标的手，撕掉皮肤和肌肉之类的。他必须立刻通过坚韧检定检定，否则失去那只手。即使成功，手在接受医疗前无法使用。目标承受 1d5 级虚弱。
6	爆炸攻击粉碎骨头，将手臂碾成血肉模糊的一团，造成 1d5 级虚弱。目标的手臂损坏，被修复前，目标被认为只有一只手。而且，伤口的严重性意味着他承受失血。
7	一片横飞的碎肉中，手臂被炸断。目标必须立刻通过挑战 (+0) 的坚韧检定检定，否则死于震击。成功，目标眩晕 1d10 轮，承受 1d10 点虚弱，承受失血。现在他只有一条手臂。
8	手臂在爆炸的冲击下被摧毁，大部分肩膀和胸部随之消失。目标倒地尖叫，死在自己的血和内脏里。
9	伴随着巨大的声音手臂被炸离目标身体，目标立刻被杀死在一片血雨中。而且，如果目标手持任何带有能量源的武器（例如能量剑或者链锯剑）它就会爆炸，对 2 米内的任何人造成 1d10+5 冲击伤害。
10+	如上所述，除非目标携带任何弹药，它会爆炸对 1d10 米内任何人造成 1d10+5 冲击伤害（这与上述能量武器爆炸造成的伤害叠加）。如果目标携带手雷或者榴弹，也会在他身上引爆。

Table 8-13: 爆炸致命伤效果——躯干

致命伤	致命伤效果
1	目标被击退 1d5 米，每飞出一米承受 1 级虚弱。着地时处于摔倒状态。
2	目标被击退 1d10 米，每飞出一米承受 1 级虚弱。如果撞到固体，他承受额外 1d5 级虚弱。
3	爆炸摧毁任何保护身体的装甲。如果什么都没穿，目标被击退 1d10 米，每飞出一米承受 2 级虚弱。
4	目标被炸得抽搐在地。他承受 1d5 级虚弱，眩晕 1 轮，必须花费完整动作才能重新站好。
5	冲击波将目标击倒在地并震伤他的内脏。目标倒地，眩晕 1 轮，承受 1d10 级虚弱。
6	目标的身体被炸开了一道大口子。目标眩晕 1 轮，承受 1d10 级虚弱，从现在开始承受失血。
7	爆炸的冲击力割开目标的身体，损害其神经系统，并将他震翻在地。目标倒地，眩晕 1d10 轮，承受 1d10 级虚弱。而且，现在他承受失血，并在接下来 1d10 小时内试图重新获得自己身体的控制，只能进行部分动作。
8	目标的胸膛被炸开，焚烧的内脏流了一地，立即丧生。
9	目标的身体被攻击炸成四分五裂的血块。而且，如果目标携带任何弹药，它会爆炸并对 1d10 米内的任何人造成 1d10+5 冲击伤害。如果目标携带了手雷或者榴弹，它们同样会在目标身上爆炸。
10+	如上所述，除非目标 1d10 米范围内的任何人沾上了血污，必须通过挑战 (+0) 敏捷检定，否则因血遮蔽视野，他们承受 -10 格斗技能和射击技能检定惩罚 1 轮。

Table 8-14: 爆炸致命伤效果——头部

致命伤	致命伤效果
1	爆炸使得目标头晕。他在下一轮仅能进行部分动作，并且承受 1 级虚弱。
2	闪光和巨响使目标失明、耳聋 1 轮，承受 2 级虚弱。
3	爆炸的几十个小伤口将目标的脸弄得血肉模糊。承受 2 级虚弱。
4	爆炸的冲击力将目标掀翻在地，眩晕一轮，目标承受 2 等级虚弱。
5	爆炸炸飞目标脸上的肉，震破鼓膜。目标眩晕 1d10 轮，永久耳聋。目标承受 1d5 级虚弱，在 1d5 小时内仅能进行部分动作。最后，交际属性因为丑陋的伤疤减少 1d10。
6	目标的脑袋在攻击的冲击下爆炸，接下来的几分钟血从无头尸的脖子里喷出。不用说这是立刻致命的。
7	头和躯体被炸得四分五裂，立刻杀死目标。而且，如果目标携带任何弹药，它将爆炸并对 1d5 米内的所有生物造成 1d10+5 冲击伤害。如果目标携带了手雷或榴弹，它们同样会在他的身上爆炸。
8	在一系列令人不悦的爆炸中，人物的头颅和躯体分离，地上只剩一片血淋淋的尸块。在接下来的战斗中，任何尝试穿过这片血泊的人都必须通过挑战（+0）敏捷检定否则会摔倒。
9	目标不再以任何方式存在，完全成为一片血雾。你不可能死得再透彻了，除非.....
10+	如上所述，除了目标的死状如此凄惨，以至于目标曾站立位置两米范围内的任何盟友都要通过挑战（+0）意志检定，否则要花费他们的下一轮逃离攻击者。

Table 8-15: 爆炸致命伤效果——腿部

致命伤	致命伤效果
1	瞬间爆炸将人物震退 1 米。
2	爆炸的力量将目标掀翻在地。他摔倒并承受 1 级虚弱。
3	冲击波是目标腿部碎裂，让他眩晕 1 回合，所有移动减半 1d5 轮。目标承受 1 级虚弱。
4	爆炸将目标炸飞 1d5 米，每飞出一米承受 1 级虚弱。目标需要一个完整动作才能重新站好，所有移动速度减半 1d10 轮。
5	爆炸炸飞目标脚的一部分，让它飞得到处都是。目标必须立刻通过挑战（+0）坚韧检定，否则永远失去他的脚，造成 1d5 级虚弱。成功，目标承受 1d5 级虚弱，移动速度减半直到接受治疗。
6	爆炸冲击震碎目标腿骨，让他血肉飞溅，造成 1d10 级虚弱。腿部损坏，被修复前，被认为只有一条腿。而却，伤口的严重性意味着现在他承受失血。
7	爆炸将目标的大腿炸成一块冒烟的肉。目标必须立刻通过挑战（+0）坚韧检定，否则死于冲击力。成功，目标依旧会眩晕 1d10 轮，承受 1d10 级虚弱，并承受失血。现在他只有一条腿。
8	爆炸在喷溅的血污中将腿从身体扯开，让他倒在地上，血从残骸中喷出：立刻致命。
9	腿在喷溅的血液爆炸，立刻杀死目标，让碎骨、衣物和装甲四溅。目标 2 米范围内所有人承受 1d10+2 冲击伤害。
10+	如上所述，除了，如果目标携带任何弹药，它会爆炸对 1d10 米内的任何人造成 1d10+5 冲击伤害。如果目标携带了任何手雷或者榴弹，它们同样会在目标身上爆炸。



Table 8-16: 冲击致命伤效果——手臂

致命伤	致命伤效果
1	攻击让目标肢体麻痹，让他扔下手里的任何东西。
2	攻击留下一道深深的淤痕。目标承受 1 级虚弱。
3	冲击力造成痛苦，目标承受 1 级虚弱，扔下手中无论什么东西。
4	冲击力让目标在痛苦中震颤。目标眩晕 1 轮。肢体无法使用 1d5 轮，目标承受 1 级疲劳。
5	肌肉和骨骼在攻击撕开手臂时承受一击。目标的格斗技能和射击技能都会减半（向下取整）1d10 轮。而且，目标承受 1 级虚弱，必须通过敏捷检定否则扔下手中的任何东西。
6	攻击让目标手掌碎裂，冲击并击碎 1d5 根手指（对于此致命伤的结果，拇指算作手指）。目标承受 1 级虚弱，必须立刻通过挑战（+0）坚韧检定，否则失去手的功能。
7	随着巨大的折断声，臂骨碎裂并耷拉在目标身侧，血滴落到地面上。手臂破损，在被修复前，目标算作只有一支手臂，并承受 2 级虚弱。
8	攻击的力量让手臂飞离肩膀，血液喷满地板。目标必须立刻通过挑战（+0）坚韧检定否则死于冲击力。如果通过检定，他还要眩晕 1d10 轮，承受 1d5 级虚弱，并承受失血。他现在只有一支手臂
9	在血肉雨中，目标的手臂从身体脱离。语无伦次的尖叫，瘫倒在地面上垂死挣扎前他痛苦的了扭曲几秒。
10+	如上所述，除了手臂被攻击的力量从击中部位移除，骨头，衣物和护甲碎片像弹片般飞舞。目标 2 米范围内的任何人，随机部位承受 1d5-3 冲击伤害（见表 9-8：命中部位）

Table 8-17: 冲击致命伤效果——躯干

致命伤	致命伤效果
1	对目标身体的一击让他喘不上气来。目标下回合只能进行部分动作。
2	冲击从目标身体挤出空气，造成 1 级虚弱。
3	攻击击碎一根肋骨并造成 2 级虚弱。目标还眩晕 1 轮。
4	目标被猛击，肋骨破碎。目标承受 1d5 级虚弱并眩晕 1 轮。
5	对胸膛的结实一击让目标旋转，他暂时因痛苦折叠身体，紧抓住自己并痛苦的哭泣。目标承受 1d5 级虚弱并眩晕 2 轮。
6	攻击将目标击倒蜷缩在地上。目标飞离攻击者 1d5 米并摔倒落下（如果目标击中一面墙或其它固体，他停下）。目标承受 1d5 级虚弱并眩晕 2 轮。
7	随着破裂声，目标肋骨破碎 1d5 根。目标可以躺下并静止等待医疗（一次成功的医疗检定复位肋骨），或者继续行动，但每轮 20%的概率破碎的肋骨穿透致命器官，立刻杀死人物。目标承受 1d5 级虚弱。
8	攻击的力量让目标的几处器官破裂，将他击倒，在痛苦中喘息。目标承受失血和 1d10 级虚弱。
9	目标因攻击的力量猛的扭过身去，跌落地面死去之前，头向后一甩喷出一股血来。
10+	如上所述，除了目标被从被攻击的地方推开 1d10 米。目标路径上的任何人必须通过挑战（+0）敏捷检定否则被击倒。

Table 8-18: 冲击致命伤效果——头部

致命伤	致命伤效果
1	冲击造成的可怕嗡嗡声填满了目标的脑袋。目标必须通过挑战 (+0) 坚韧检定，否则承受 1 级虚弱。
2	攻击造成目标眼冒金星。目标承受 1 级虚弱，格斗技能和射击技能检定 1 轮承受-10 惩罚。
3	目标的鼻子在奔窜的血液中爆炸，让他失明 1 轮，并造成 2 级虚弱。
4	攻击的冲击力让目标蹒跚，造成 1d5 级虚弱。
5	这一击之力让目标痛苦的颤抖。目标眩晕 1 轮。
6	目标的头颅因攻击向后折去，让他蹒跚打转，试图控制让意识麻痹的痛苦。目标眩晕 1d5 轮，承受 2 级虚弱。
7	攻击砍入目标的头部，让他头颅碎裂，在头皮上切开一条长裂口。目标眩晕 1d10 轮，所有移动减半 1d10 小时。
8	因为攻击击碎其大脑，血从目标鼻子，嘴，耳朵和眼睛喷出。他未能从此经历中幸存。
9	目标的头像熟透的水果般爆炸，将血液，骨头和大脑洒得到处都是。目标 4 米内的任何人必须通过敏捷检定，否则因血溅到他们眼里或护目镜上，下轮承受 WS 和 BS-10 惩罚。
10+	如上所述，除了此攻击强大到穿过目标，可能击中附近其它目标。如果命中来自格斗武器，攻击者可以立刻对他们不需移动能够接触到的任意其它目标，进行另一次攻击（使用相同的武器）。如果命中来自射击武器，他们可以立刻对站在原目标直线后，而且在武器射程内的任意目标，进行另一次攻击（使用相同的武器）。

Table 8-19: 冲击致命伤效果——腿部

致命伤	致命伤效果
1	对腿部的冲击让目标喘息。目标承受 1 级的虚弱。
2	对腿部的强烈冲击减缓了目标的速度，使其所有的移动速度减半 1 轮并承受 1 级虚弱。
3	攻击让目标腿部受伤，使其眩晕 1 轮，所有移动减半 1d5 轮。目标承受 1 级虚弱。
4	对腿部的坚实一击，让痛苦闪电般穿过目标。目标承受 1d5 级虚弱，所有移动减半 1d5 回合。
5	强大的冲击力让目标骨裂，造成了相当的痛苦。目标的敏捷 1d10 轮减 20，他承受 1d5 级虚弱。
6	卡的一声，目标脚里数根小骨头像树枝般折断。目标必须立刻通过坚韧检定，否则永久失去他的脚。成功，接受医疗前所有移动减半。目标承受两级虚弱。
7	恶心的嘎吱一声，腿折断而目标被击倒在痛苦中啜泣。腿部折断的目标落到地面上，在其被修复前，他被当作只有一条腿。目标承受 2 级虚弱。
8	攻击的力道，在蒸腾的血液中撕裂了腿的下半部。目标立刻通过挑战 (+0) 的坚韧检定否则死于冲击力。成功，目标眩晕 1d10 轮，承受 1d5 级虚弱和失血。现在他只有一条腿。
9	攻击撕裂腿上的血肉，让血洒得到处都是。就算目标无用的尝试止住突然流出的生命液体，他落到地面上，死于泼洒的血池。
10+	如上所述，但目标痛苦死亡的可悲尖叫，淹没了此轮剩余 2d10 米内的所有对话。

Table 8-20: 劈刺致命伤效果——手臂

致命伤	致命伤效果
1	劈砍扯脱手臂中的任何东西。
2	深深的伤口让目标丢下无论拿在手中的什么东西，造成 1 级虚弱。
3	撕扯的攻击让目标痛苦的尖叫。他承受 2 级虚弱，扔下无论拿在手中的什么东西。
4	攻击剥掉了肢体上的皮，空中满是血液和他的尖叫声。目标痛苦的倒地并承受 2 级虚弱。肢体无法使用 1d10 轮。
5	目标被犁开的手臂，一副血腥而痛苦的样子。目标承受 1d5 级疲劳，痛苦的吐了一地。他扔下无论拿在手里的什么东西，接受医疗前肢体无法使用。目标还承受失血。
6	攻击砍入目标手部，撕裂皮肤和肌肉，此过程中砍断 1d5 根手指（投出 5 意味着肢体被砍断）。目标承受 3 级虚弱，必须立刻通过挑战（+0）坚韧检定，否则失去他手的功能。
7	攻击轻松撕裂皮肤，肌肉，骨头和筋腱，让目标的手臂损毁到当啷，造成 1d5 级虚弱。手臂损毁，在被修复前，目标算作只有一条手臂。而且，数不清的血管被截断，现在目标承受失血。
8	随着某种超自然，潮湿的撕裂声，手臂飞离身体留下一道猩红的血迹弧线。目标必须立刻通过一次挑战（+0）的坚韧检定，否则死于冲击力。如果他通过检定，他眩晕 1d10 回合并承受失血。他承受 1d10 级虚弱，现在只有一支手臂。
9	攻击利落的划开手臂进入躯干，让地面浸透了血液，立刻杀死目标。
10+	如上所述。但是，因为手臂落到地上手指不受控制的抽搐，拿着武器的手指牵动。如果目标携带射击武器，有 5% 概率 2d10 米内的一个随机目标，被这些射击命中，此类情况下如常计算目标武器的命中。

Table 8-21: 劈刺致命伤效果——躯干

致命伤	致命伤效果
1	如果目标在此部位没穿任何装甲，他因痛苦的伤口承受 1 级虚弱。如果他穿着装甲，则不受影响。呦！
2	攻击损坏目标的装甲，减少护甲值 1 点。而且，目标承受 1 级虚弱。如果没有护甲，目标还眩晕 1 轮。
3	攻击从目标躯干撕下一大条皮肤，让他痛苦的喘息。目标眩晕 1 轮，承受 2 级虚弱。
4	深深的伤口中迸发出鲜血，让地面沾上粘稠的血液。所有试图穿过这泊血的人物，必须成功通过敏捷检定，否则摔倒。目标承受 1d5 级虚弱。
5	攻击在目标躯干上拉开一道长伤口，让他在恐怖的痛苦中折叠起来。目标承受 1d5 级虚弱。
6	猛烈的攻击从目标身上割下相当一大块肉，将他击倒在地的同时捂着渗血的伤口，在痛苦中尖叫。目标摔倒并承受 1d10 级虚弱。
7	攻击切开目标腹部。目标可以选择用一只手臂捂住他的肚子（直到医护人员用成功的医疗检定将它们固定好），或者不顾一切的战斗，冒每轮 20% 概率从中间裂开，把肠子洒得一地都是，造成额外 2d10 伤害的风险。无论哪种情况，目标承受 1d5 级虚弱，现在承受失血。
8	伴随着恶心的撕裂声，目标胸部的皮肤完全剥离，露出红色的被破坏肌肉。目标必须通过挑战（+0）坚韧检定，否则会死。如果他通过，永远失去 1d10 点坚韧，承受 1d10 级虚弱，并承受失血。
9	强力攻击将人物从咽喉到腹股沟切开，露出其内脏，把它们洒到他面前的地面上。目标现在死透彻了。
10+	如上所述，除了这片区域和目标被血覆盖。其余战斗过程，任何在目标尸体四米内移动的人，必须通过挑战（+0）敏捷检定，否则摔倒。

Table 8-22: 劈刺致命伤效果——头部

致命伤	致命伤效果
1	攻击割开目标的脸造成 1 级虚弱。如果目标戴着头盔，没有效果。
2	攻击划开目标的头皮，立刻开始大量流血。由于血流入目标的眼睛，接下来 1d10 回合他承受格斗技能和射击技能-10 惩罚。目标承受 1 级虚弱。
3	攻击从目标头上撕下头盔。如果没戴头盔，目标失去一只耳朵代替，造成 2 级虚弱
4	攻击挖走目标一只眼睛，造成 1d5 级虚弱，让目标眩晕 1 轮。
5	攻击切开目标的脸，让他眩晕 1d5 轮，造成 1d5 级虚弱。如果目标戴着头盔，头盔掉落。
6	因为攻击凶狠的割开目标的脸——它带来一种非常严重的后果。投 1d10 检验目标失去了什么。1-3 眼睛（见原文 201 页永久性后果， <b>译注：页数应该写错了</b> ），4-7：鼻子（社交永久性减半）。8-10：耳朵（社交永久性减少 1d10；伤口可以用头发隐藏。）而且，目标现在承受失血和 1d5 级虚弱。
7	皮肤和牙齿散落，攻击砍掉目标大部分脸。他永久性失明，社交永久性减少减少 1d10，现在除非含含糊糊他无法说话。而且，目标承受失血和 1d10 级虚弱。
8	攻击划开目标头侧，让他的眼睛崩出来，脑子像泼洒的果冻般从脸颊渗出。他在撞到地面前就死了。
9	伴随着与一块湿海绵撕成两半没有什么不同的声音，目标的头飞离其身体掠过空中，随着潮湿的砰声无害落在 2d10 米以外。目标立刻被杀。
10+	如上所述，除了目标的脖子血如涌泉，浸透了附近所有人，强迫他们进行挑战（+0）敏捷检定。任何检定失败者，因血沾满了眼睛或遮蔽护目镜，一轮承受格斗技能和射击技能检定-10 惩罚。

Table 8-23: 劈刺致命伤效果——腿部

致命伤	致命伤效果
1	攻击敲得肢体向后摆，从身前痛苦的荡开。目标承受 1 级虚弱。
2	目标膝盖被划开。他必须通过挑战（+0）敏捷检定，否则摔倒。无论怎样，他承受 1 级虚弱。
3	攻击在腿上撕开一长条肉，让血从伤口涌出。目标承受 1 级虚弱并承受失血。
4	攻击从目标腿上扯掉膝盖，让它掉在其脚下。目标在得到治疗前，以半速度移动。而且，他承受 2 级虚弱。
5	血液飞溅，目标的腿被切开，露出骨头，筋腱和肌肉。目标承受 1d5 级虚弱，移动减半 1d10 小时。
6	此攻击在目标脚踝处划开两厘米。目标必须立刻通过挑战（+0）坚韧检定，否则永久失去他脚的功能。成功，接受医疗前他移动减半。无论哪种情况，目标承受 1d5 级虚弱。
7	攻击深深的砍进腿部，碾碎骨头撕裂韧带。腿部破损，被修复前，目标算作只有一条腿。而且，这种程度的残疾让目标现在承受失血。他还承受 1d10 级虚弱。
8	血腥一击把腿从目标身上砍掉，将其生命液体泼洒到地面上。目标必须立刻通过坚韧检定，否则死于冲击。成功，目标眩晕 1d10 轮，承受 1d10 虚弱和失血。现在他只有一条腿。
9	猛的一砍，腿从臀部完全脱离。死前瞬间，目标歪斜在地面上痛苦嚎叫。
10+	如上所述，除了血流如此猛烈，战斗中剩下的人，此轮任何在目标六米之内执行奔跑或冲锋动作的人，必须通过挑战（+0）敏捷检定，否则摔倒。

## 肢体与特殊伤害

胆敢进入未知领域所承受的器官伤害与普通伤害大不相同。星际战士可能被点燃，承受大量失血，骨折，或者面临永久性截肢。上述这些，以及更甚者，统称为肢体与特殊伤害（Conditions and Special Damage）。

### 截肢

人物失去身体器官（除了他的头，那意味着几乎必然的死亡）如果人物活下来，有医疗（Medicae）技能的人必须充分护理残肢，以保证其良好愈合。如无医疗条件，残肢只有 20% 概率愈合。如果未能如愿，被截肢者 1d10 天后因感染恐怖的死去。无论是自然还是医疗护理，人物 1d10+2 天内无法移除该创伤。假设人物从以上情况中幸存下来，他还必须应对那些截肢带来的不愉快副作用，其详述如下。

### 失去手

人物依靠双手进行所有技能和属性检定承受-20 惩罚，他无法使用双手武器。但是，受伤的手臂可以捆绑盾牌。如果是人物的主手，由于必须适应习惯，他使用副手攻击进行时，格斗技能检定-20 惩罚。每花费 100xp，他可以降低惩罚 10。如果人物失去双手，他应该至少得到一件代替品，否则就要找人帮忙磨利他的牙齿。

### 失去胳膊

类似失去手，但由于人物不再拥有胳膊，他无法将盾绑到上面。失去双臂也很糟糕，而且要够到那些难以清理的部位也有点困难。再次，寻找替代肢体或考虑投一个新人物。

### 失去眼

失去一只眼永久减少人物的射击技能-10。而且，他所有基于视力的技能和属性检定承受-20 惩罚。如果人物不幸失去双眼，他会失明（见下文）。

### 失去脚

人物永久性移动减半（取整），承受所有移动动作，以及基于移动性的技能和属性检定-20 惩罚，例如跟踪 Shadowing。失去双脚则难以行走。

### 失去腿

效果类似失去脚，但人物无法使用闪避（Dodge）技能。失去双腿意味着人物只剩半个人，但好消息是他还变成了敌人眼中的半个目标。

### 失明

失明人物所有基于视觉和射击技能的检定，自动失败。他还承受格斗技能以及通常依靠视觉的检定-30 惩罚。

### 失血

失血是致命伤造成的致命伤效果。承受失血的人物，除非得到某种方式治疗，每轮有 10% 死亡概率。如果人物同时进行激烈运动，例如从造成其失血的东西前跑开，尝试止血则需要非常困难（-30）医疗检定（Medicae）。如果此人物昏迷，或者不走运，另一个人物可以尝试检定。

## 失聪

人物根本无法听见，或者至少没好到和其他人交流。人物治愈或缺陷得到修复前，他依靠听觉的技能和属性检定自动失败。除了交流困难，GM 有权利决定失聪人物在游戏中承受的效果。

## 点燃

人物每一轮都承受，与其接触造成的伤害。人物第一次接触火源后的每轮开始（或者如果被拥有火焰特性的武器击中），他必须进行挑战（+0）的敏捷检定，或则着火。一旦人物被点燃，他承受 1d10 伤害（不减去护甲），而且每轮承受 1 级虚弱，直到火焰熄灭。要决定致命伤的效果，所有来自火焰的伤害都是能量伤害——如果不是命中特殊部位的话，选择躯干部位。如果人物被点燃，而且未穿戴完全封闭护甲，人物必须在其每回合开始时，进行挑战（+0）意志检定，才能正常行动；否则，他只能绕圈跑和尖叫，那算作完整动作。被点燃的人物可以通过倒地，并进行困难（-20）敏捷检定自己灭火。GM 可以取决于环境让此检定更容易或困难，无论燃烧着的人物能否得到附近盟友的帮助。如果人物穿戴完全封闭护甲（包括动力甲），他自动通过意志检定。

## 摔落

在冒险过程中，对那些有从各种东西上摔落恶习的人物来说，重力是一种永远存在的威胁。但是，无论什么原因，结果通常是相同的。要计算摔落的伤害，只要投 1d10 每米人物摔落的高度+1。使用原文 244 页表 8-3 命中部位，决定身体哪部分先着地。护甲不对摔落提供保护。为了决定致命伤效果，摔落算作冲击伤害。GM 可以取决于冲击地面的类型，以及异常的重力环境调整伤害，以此类推。

## 眩晕

除了伤害和虚弱，人物还会眩晕。人物可能由于灵能，致命伤，或者击昏（Takedown）天赋眩晕。命中眩晕人物的格斗技能和射击技能检定，是通常（+20）的。而且，眩晕人物不能进行动作或反射动作，例如闪避。眩晕人物并非无助 helpless 或无意识 unaware

## 窒息

有很多方式可以窒息，包括溺水，吸入烟雾，以及暴露于一定的毒药。窒息概率取决于人物的活跃等级。如果人物积极尝试保存氧气，他能屏住呼吸等于其坚韧加值的分钟数。如果人物激烈活动（战斗，游泳，以及类似）他能屏住呼吸其坚韧加值两倍的轮。屏住呼吸时，人物可以每分钟进行挑战（+0）的坚韧检定（比如保存氧气），或者每轮（比如激烈运动）。如果失败，他承受一级虚弱。记住，每级虚弱对所有检定带来-10 惩罚，如果人物的疲劳等级超过其坚韧加值，他立刻昏迷 10-TB 分钟。如果人物在有限的时间里，未获得新鲜氧气来源，无论虚弱等级他自动昏迷。如果人物昏迷同时失去新鲜氧气来源，他每轮承受 1d10 点伤害，直到死亡。护甲和坚韧不能减少这种伤害。要着重注意的是，多肺植入正常奏效的星际战士，可以在水下呼吸，而且不会溺水。

## 昏迷

昏迷通常是虚弱等级或致命伤超过限度，一般会造成的临时状态。昏迷过程的状态，通常囊括在引起它效果的描述中，但如果未给出期限，昏迷持续 10-TB 分钟。昏迷人物完全不知道他周围状况，无法采取任何行动。他还被当作无助（helpless）目标（见原文 246 页，战斗环境）。如果人物由于虚弱等级超过限度陷入昏迷，他清醒时恢复一些虚弱。见原文 251 页，虚弱。

## 无力肢体

某些致命伤效果描述了，除非受影响人物成功挑战（+0）坚韧检定，否则永久性失去肢体功能的风险。如果拥有医疗 Medicae 技能的人物协助受伤人物，受害者获得此检定+20 奖励。即使检定成功，肢体必须用悬带固定 1d5+1 周，在此期间无力。如果坚韧检定失败，肢体必须被移除，需要拥有医疗技能的人物困难（-10）检定成功。如果也失败，肢体依旧会被切断，但此手术对肢体造成 1d10 伤害——

几乎总是致命伤。如果被截肢着活下来，此肢体被切断，但他承受失血（Blood Loss），必须对其进行治疗。一旦被治疗，外科医生必须按截肢处理此伤口（见上文）。

## 真空

处于真空中没有什么好处。此不幸事件主要有两种方式：人物被突然冲入无空气，无气压的环境（例如被逐出空气闸），或者被缓慢影响（例如困入空气被排进太空的星舰）。

如果突然进入真空，人物可以不受伤害的生存数量等于其坚韧加值的轮。除非有氧气源，他会开始承受窒息效果。这之后每轮结束时，他因泄压承受 1d10+3 爆炸伤害。如果他处于真空太空，每轮结束时进行挑战（+10）坚韧检定。失败意味着他还承受极度寒冷造成的 1d10 能量伤害。这两种情况下，穿着的任何护甲都不减少发生的伤害。如果人物死于太空，他的尸体五轮会冻结。如果冷冻的尸体承受伤害，其会裂成数以千计的血红色冰片。只有飘渺的机会，也许除了恶魔种族，能救回人物只有命运。

如果人物陷入逐渐恶化的大气环境中，他可以不受伤害生存两倍于其坚韧加值回合。此时间段结束，他将开始经历窒息。从此以后，每轮结束时，他必须进行累计-10 惩罚的坚韧检定。成功代表他只承受 1d5 爆炸伤害。失败意味着他承受 1d10 爆炸伤害。这两种情况下，护甲不减少发生的伤害。

## 恢复

人物在银河冒险期间不可避免的承受伤害。如果人物积累伤害，他会经历三个不同阶段：轻伤，重伤，以及致命伤。根据受伤阶段不同，人物以缓慢速度自然愈合。休息，医疗，以及灵能可以加速伤害治愈。

### 轻伤

如果承受伤害等于或小于其坚韧加值的两倍，人物受轻伤。通过自然愈合，轻伤人物每天恢复一点伤害。如果轻伤人物卧床休息一整天，他移除等于其坚韧加值的伤害量。

### 重伤

承受超过坚韧加值两倍的伤害，人物受重伤。通过自然愈合，重伤人物每周移除 1 点伤害。如果重伤人物完全休息一周，他移除等于其坚韧加值的伤害量。一旦重伤人物的伤害等于或小于其坚韧加值，他变成轻伤状态。

### 致命伤

承受超过承伤的伤害，人物受致命伤。致命伤本身无法治愈——其需要医疗。通过休息和医疗，人物每周移除 1 点致命伤。致命伤移除后，人物变成重伤状态。

### 死亡

死亡是人物致命伤的后果。取决于承受伤害类型，和身体被击中的部位，通常这发生在人物累计 8 点或更多致命伤的时候。如果致命伤效果表明人物被杀死，那他就死了，只能燃烧命运（见原文 205 页）才能救他性命。

### 英勇牺牲（可选）

只要战斗修士死于为皇帝服务，就不会白白牺牲。如果扮演者知道自己无法继续服侍皇帝，或希望为了大局牺牲自己的性命，由 GM 决定，他可以允许其选择英勇牺牲的选项。当扮演者的人物，处于燃烧最后的命运点拯救自己人物的境地（星际战士只有在没有其它方式活下来的前提下才会如此选择！），他可以使用自由动作，选择燃烧此命运点并进行英勇牺牲。

人物在其用自由动作，施展英勇牺牲的回合开始时宣布。然后，在等于其坚韧加值的回合里（包括宣布牺牲的这一回合），人物可以无视所有进一步致命伤效果，除了劈砍肢体或感官失效的那些（例如砍断肢体或失明）。人物还能每回合得到一个“免费”命运点，其可以正常使用（见原文 204 页），但如果不花费也会失去它。此阶段结束时，人物无论其它因素都会死亡。作为英勇牺牲一部分获得的命运点，无法燃烧拯救人物生命。重要的是，星际战士永远不会在不可能回收其基因种子的环境下，自愿将自己置身于英勇牺牲。

如果人物的牺牲非常有意义，而且对杀戮小队任务的结果造成影响，GM 可以奖励扮演者下一个人物。更多细节见原文 271 页第九章：Game Master。

## 医疗

医疗是治愈伤害的任何动作。这些行动的范围包括使用恢复药物，成功的医疗检定，甚或使用灵能。医疗可以提供即刻的治愈，或者加速自然愈合过程。更多信息，见原文 102 页，医疗技能。

## 神经反馈设备和仿生替代品

用仿生替代品恢复失去的肢体是有可能的：实际上，有时人物可能会选择卸掉完好的手臂或腿，以获得神经反馈替代品的优势。移除和安装神经反馈设备，仿生义肢，以及生化强化肢体，植入，以及武器的规则，在第五章：军火库里详细说明。