

夢回唐朝

Dream of Tang

山河千里國，城闕九重門。

不睹皇居壯，安知天子尊。

——【唐】駱賓王

大唐盛世

唐朝（618年—907年），中国历史上的朝代，国祚共历289年，21位皇帝。由唐高祖李渊所建立。唐朝定都长安（今陕西省西安市），690年到705年为武周，定都神都洛阳。唐朝的疆域广大，但时常变动，630年就超过隋朝极盛时的版图。其鼎盛时期为7世纪，当时中亚的绿洲地带受唐朝支配。其最大范围南至罗伏州（今越南河静）、北括玄阙州（今俄罗斯安加拉河流域）、西及安息州（今乌兹别克斯坦布哈拉）、东临哥勿州（今吉林通化）的辽阔疆域，国土面积达1076万平方千米。中唐后漠北、西域的领地相继失去，到晚唐时衰退到等同中国本部的大小，但仍然保有河套地区及河西走廊。天宝十三年（754年）户口统计为五千二百八十八万四千八百八十八人，不过许多学者考虑到当时统计不严，存在大量没有计入统计的瞒报户口，此外还有隐户、佃农、奴婢、士兵、僧道等人群不纳入户口统计，故大多数学者认为唐朝人口峰值在八千万左右。此时，京兆府辖区人口估算在200万人左右，而市区则是100万人。

唐朝在文化、科技、政治、经济、外交等方面都达到很高的成就。在中国历史上有大量的科技发明，四大发明中的火药即诞生于唐朝、雕版印刷开始广泛应用。其政治为三省六部制，前期中央权力在皇帝与宰相，中后期宦官影响力大增。同隋朝推行科举制度，使得晋朝南朝的世族制度不再兴起。唐朝是当时世界的强国，与突厥、高句丽、吐蕃、大食争夺四方霸权。借由羁縻制度控制回纥、契丹等北方各族，还调度漠北地区的突厥诸部军队攻打西突厥、高句丽，并且让南诏、高昌、龟兹、粟特、吐蕃、新罗、渤海国和日本等国家吸收唐朝的文化与政治体制。

什麼是夢回唐朝

梦回唐朝是本人对于COC规则的简易扩展设定，用于模拟中国中古时代和玄奇故事的游戏。主要目的是用于对本人所写相关模组的使用支援，由于本人才疏学浅，难免有不周之处，若有不合意的地方，KP在使用中可自行修改以适应你的风格。

需要注意的是，梦回唐朝并不是完全忠于历史的扩展设定，它揭露了隐藏在世界的帷幕之后的某些东西，你大可把它当做是虚构的美妙故事，只要能帮助你更好的进行游戏，这并无不可。

在这个时代，神话中的生物并未完全离开现世，它们仍隐藏在历史的阴影中，机缘巧合之下，那些最为大胆或着最为疯狂的人也能触碰到它们。但总的来说，最重要的历史仍旧是由人类自己书写的。没有人能让石头说话，除非那块石头自己就想说；也没有什么东西能引诱人类做出坏事，选择做出那些事的始终是人类自己。把人类过错归结于受到神秘之物的诱惑，或许是掩盖人类自身的贪婪、傲慢与偏见最好的借口。

權力結構

唐朝的最高权力名义上属于皇帝，但在它漫长的两百多年中并非始终如此。终唐一朝，皇帝陛下真正能完全作主的时代，可能只有一半左右。安史之乱后，唐朝中央权威逐渐丧失，地方节度使半独立现象越演越烈。同时，自玄宗朝起，宦官逐渐接触到了朝政权力。到中、晚唐时，上层宦官不但干预朝政，更手握禁军，操纵着皇帝废立大权，成为决定朝廷大政的举足轻重的力量。唐德宗曾经试图压制宦官势力，但随之而来的泾原兵变及

奉天之难中，文武官员的失望表现，和宦官忠心护主的强烈反差，彻底的打消了他的念头。因此在中晚唐，唐朝权力结构形成了较为稳定的内外制衡的三方局面，中央的实力虽然高于任意一家节度使，但无法抵抗所有的节度使联合反抗；而一旦有几家节度使试图取代朝廷，又会被中央朝廷以大义名分联合其他多家希望“维持现状”的节度使一同打击，这样下来朝廷便与各地节度使达成了较为长期的默契。同时，正是由于外有各地节度使的军事制衡，朝廷内部的宦官势力也不能因此肆无忌惮的行事，同样要顾忌许多因素，不能对皇帝太过不敬。虽然文官势力并不能让皇帝省心，但仍旧是皇族用来对抗宦官的武器之一。大唐王朝在这样的平衡下，又多支撑了一百多年，直到黄巢起义彻底摧毁了朝廷的经济命脉，也是朝廷财政的主要来源，位于王朝南方的富庶省份。这一击彻底破坏了内外平衡结构，随之而来的就是节度使的反叛，最终唐朝灭亡。

貨幣和交易

唐朝继承了前朝的做法，使用铜钱作为官方指定货币，并试图禁绝金银交易。初期，唐朝使用隋钱，但隋钱由于战乱而贬值严重，数万钱才能换一斗米。在唐高祖统治时期，朝廷开始铸造新钱，这就是贯穿了整个唐朝历史的开元通宝。需要注意的是，开元通宝并不是以年号命名，所以任何一个唐朝皇帝都可以铸造这种钱币，这也是它得以长期使用的关键之一。开元通宝以它的优良做工赢得了民众喜爱，同时由于贞观盛世的到来，隋朝末年的物资匮乏状态大为改善。到了贞观四年，三四文钱即可买一斗米。

但是由于中国是个缺铜的国家，加上隋末滥造钱导致货币贬值的教训近在眼前，因此唐代初期的朝廷在铸钱一事上十分谨慎，市面上流通的开元通宝数量始终无法满足商业贸易的需求。为此，民间不得不使用布匹、棉绢、丝绸等纺织品来部分取代开元通宝的交易等价物的作用，这些纺织品便于贮存、运输而且价值巨大，是王公贵族官员富豪们喜爱的保价物资。当时不论官或商，家中均有存贮纺织品的仓库，主要就是用来代替铜钱进行大额交易。

在物价的变动上，基本以安史之乱作为分界点。在安史之乱前，虽然朝廷并不重视农业，虽有小灾，但整体风调雨顺，导致百年间物资丰饶，物价低廉，路人不负粮，尚可夜不闭户。安史之乱后，百年积蓄毁于一旦，兵连祸结，破坏生产，从此物价飞腾，再无初唐盛世之貌。安史之乱时，斗米约七千钱；乾元三年，斗米一千五百文。此后，米价多在一两百文与一两千文间波动，有不好的年景加上奸商囤积，米价甚至百倍千倍的上涨。同时由于两税法的实施，事实上造成了农民的负担极大增加，进一步加剧了物价的变动。

唐朝专卖制度盛行，主要目的是为了搜刮财富填补财政亏空。比如，朝廷严禁私人酿酒，只有官方才能酿酒，为了禁止私人酿酒，武宗会昌年间甚至搞起了连坐。

周邊政權

唐朝两百多年间，试图与唐王朝争夺地区主导权的周边政权主要有两个，分别是东突厥和吐蕃，其他的来往较多的还有回鹘、南诏、高句丽、日本、新罗、渤海国等。

唐高祖李渊起于太原，与东突厥关系暧昧，但随着唐朝统一全国，双方的态度逐渐变为敌对。贞观四年，东突厥大体被唐朝消灭，其残部多归于薛延陀部，唐太宗扶持回鹘和原东突厥贵族阿史那思摩与其对抗。贞观二十年及二十一年，薛延陀内乱，唐出兵灭之，并在薛延陀部所在地设燕然都护府。

在唐朝与东突厥的战争结束后不久，西突厥分裂，唐军击败吐谷浑，并与吐蕃结下盟约。唐朝接连对西域小国用兵，西域原西突厥的附属国全部脱离西突厥而归附于唐。西突厥由于内部分裂，不断内讧，从而逐渐走向衰亡。显庆二年，唐高宗以苏定芳为将，深入中亚，彻底击败阿史那贺鲁，并建立昆陵、蒙池两个都护府。

回鹘在突厥强大时臣服于它，但随着突厥衰落，回鹘趁机统一了铁勒诸部，并在唐朝的帮助下建立了回鹘汗国。由于历史渊源，回鹘与唐王朝的关系一直比较亲密。安史之乱时，唐代宗请回鹘助战，由此扭转了战局，但从此也被回鹘不断要挟，这引起了唐王朝的不满。武宗会昌年间，由于回鹘汗国被辖戛斯击败，唐朝开始清理国内的摩尼教势力。南下的回鹘二十七个部族大部分被唐朝招抚，共计约三十万人。

吐蕃长期与唐朝争夺西域和青海地区。唐太宗贞观十二年发生松州之战；唐高宗、武则天时期，唐朝、吐蕃互有胜负，安西四镇数次置而又弃；唐玄宗时期，吐蕃处于劣势，其间多次通过会盟划分唐蕃边界。安史之乱期间和之后，吐蕃借机控制了陇右十八州和安西四镇，一度攻陷唐朝都城长安。唐朝联合回鹘、南诏、大食，合围吐蕃，唐将李晟、韦皋皆重创吐蕃，国势大衰，最终在末代赞普朗达玛被刺杀后，吐蕃于877年分裂崩溃及瓦解。

唐初，洱海一带有六个较大的部落，史称“六诏”，其中的“蒙舍诏”得到唐朝的支持逐渐吞并了其他五诏，因为“蒙舍诏”在六诏中最南方，因此称为南诏。天宝年间至唐末(750—875年)，唐朝与南诏政权之间发生了三次比较大的战争。第三次战争之后，南诏衰落，两国重归于好。902年，汉人权臣郑买嗣起兵杀死南诏王族八百余人，灭亡南诏，建立大长和。

东北方向，高句丽在隋朝时即常被征伐，因此对中原政权十分警惕。唐朝建立后，高句丽开始建造长城防御，并与突厥结盟。唐太宗决定以辽东作为全国统一战争的最后阶段，因此双方冲突不可避免。虽然终唐太宗一生都没有能彻底击败高句丽，但他的想法被唐高宗坚持了下去。持续不断地与唐、新罗联军的战争最终使得高句丽内部分裂，668年唐军攻占平壤，高句丽灭亡。

唐联合新罗平高句丽后，分其境为九都督府、四十二州、一百县，并于平壤设安东都护府以统之，任命右威卫大将军薛仁贵为检校安东都护，领兵二万镇守其地，试图控制朝鲜半岛，引发新罗与唐朝的战争。新罗最终控制朝鲜半岛大同江以南地区，大同江以北则由唐占据。

日本与唐朝的关系较为奇特，为了学习中土上国的文化，连续多年不断地派遣使者前往唐都长安，这就是闻名于世的“遣唐使”。遣唐使始于630年，终于894年，共历260多年。遣唐使的派遣目的，除了与唐朝表示友好、以及把先进的唐朝制度及文化吸收输入以外，亦包括搜集朝鲜半岛及东亚地区的情报。随遣唐使被派遣往唐朝的，亦包括有留学生及僧人。每次出海，都有400-500人乘坐4艘船渡海。过去日本与朝鲜半岛友好之时，会在朝鲜半岛北岸登陆，然后经陆路进入唐朝。但自从日本与新罗交恶之后，改为由海路直接前往中国。由于当时日本的航海技术尚未完全成熟，在大海航行的遣唐一行经常遇到海难。

神話團體

唐朝官方信仰为佛教或道教，这通常取决于皇帝的个人喜好。民间信仰较为繁杂，除了佛教与道教之外，先祖崇拜是受众较多的一种，同时由于唐朝多民族多国籍的国际化特性，各种宗教信仰均有数量不同的受众。也正是由于历任皇帝个人喜好不同，导致了民间

信众也会受到来自中枢的政治影响，例如唐武宗灭佛崇道，破寺拆庙，导致数十万僧尼还俗。而唐武宗死后，宣宗信佛，又重新开始营建佛寺佛像。

摩尼教

摩尼教于三世纪发源于波斯，由波斯人摩尼创建。摩尼教在波斯本土受到琐罗亚斯德教的迫害，教主摩尼被处决，声势下降。其后，驻锡于巴比伦的宗教中心又受到穆斯林的强力打击，今日在波斯已经完全消失。欧洲的摩尼教因与基督教对耶稣基督的不同理解和对《旧约》的态度而被认定为异端，受到基督徒的猛攻，在10世纪后渐趋没落。中亚地区的摩尼教势力一度较为兴盛，在唐代传入中国，与景教、祆教并称为“三夷教”，并借助回鹘势力进行传播，后来在会昌毁佛时遭到禁断。宋代以后，成体系的摩尼教组织基本消失，或者混入佛教，甚至连教主摩尼的塑像都被视为释迦牟尼佛。唯一尚存的是本土化的摩尼教“明教”。

摩尼教是正规的宗教组织，但高速发展难免会有良莠不齐的现象，教内也存在有激进派别，虽然仍坚持五净十戒，但常常勾连外部人员进行活动。

花絨教團

该教团行踪诡秘，主要传播于长安、关中地区及河套地区，南方也有少量传播。他们祭拜羊头神，名为花絨，羊头人身，头顶有两支绵羊角，无明显性别特征。这些信徒常披着染成五彩斑斓的皮毛，口中念诵无以名状的祷词，每年冬季是他们的活动高峰期。

巫師

巫师是以血脉传递的家族性职业，其中以女性居多，通常称为“师婆”。她们在出师后常单独居住，一般会靠近居民区，方便她们的“客户”上门。大多数师婆并无真正的超自然手段，但也有少数得到“真传”的师婆具有种种神奇之处。

附魔外道

这是被正统宗教视为附魔外道的诸多邪教团体的总称，这些邪教团体通常会伪装成正统宗教，并借此名义行传教之实。这些邪魔外道中，虽然大部分都是骗钱的玩意，但也有少量教徒具体的接触到了世界的真实。

法術

唐朝时期法术是非常罕见的，仅有极少数人掌握着这些神奇的力量。同时在民间有各种各样的传说，这些传说常常被夸大其词甚至扭曲变形到无法辨识的程度。但有心人仍能从这些传说中一窥真相的只鳞片甲，这些隐秘的知识通常被各种暗语所掩盖着。即便是因为民众的见识不足，通常使用法术并不会引起太大的轰动，但持有法术的人始终会尽量小心的不去使用它。

瘋狂

在这个时代，疯狂的调查员不会有什么太好的下场，人们通常的选择是把他们丢入寺院或监牢，只有极少数幸运的调查员才能受到良好的治疗。但即便是这个时代顶尖的医师，也无法完全治愈调查员，只能让他活的尽量体面一点。得到优质治疗的疯狂调查员，可以间歇性的恢复成接近正常的精神状态，在这极短的时段内可以正常交流获取情报。

角色創建

《梦回唐朝》的调查员创建与 7 版规则差别不大，以下提供一些建议：

姓名

唐朝人使用姓+名+字的方式，姓是继承自父系，名是父母所取，字则是成年时由长辈赐予。在互相称呼时，不能直呼其名，而要以字相称。自称时一般称名，视为谦逊。比如唐代著名诗人李白，姓李，名白，字太白，自称时可以说“白”，别人称呼他则为“太白”或“李太白”。又比如程知节，字义贞，可自称“知节”，别人可呼他“义贞兄”。

稱呼

除了姓名中的称呼方式之外，平民多以外号或者小名称呼对方。官员则复杂的多，通常关系下，可以称呼对方的官职或爵位。这里顺便提一下，唐朝流内官分为职事官、散官、勋、爵等，称呼各有不同。例如，程知节入凌烟阁时，职事官为正三品左屯卫大将军，散官为从二品镇军大将军，封爵为从一品卢国公，那么，称呼他时就要以最高的品级称为程国公。又比如魏征，字玄成，职事官为正五品谏议大夫，那么亲人或朋友可称“玄成”，而同僚则称“魏谏议”。而亲近的人之间，也可以称呼排行，比如某人排行第三，那么家里人或者朋友可以喊他“三郎”，若是女性则是“三娘”。

職業

这里列出了《梦回唐朝》调查员可用的一些职业。

士兵

唐朝的士兵经过了一些基础的武艺训练，具有一定的社会地位和社会认同。

本职技能：任选两种格斗技能，恐吓，急救，聆听，方向感，马术，马车驾驶，任选一项技能。

本职技能点数：教育×2+力量或体质×2

信用范围：10-40

社会阶层：下层至中层

商販

商販即是货郎，穿街走巷贩卖商品，处于社会较下层，但具有一定的财富。

本职技能：账目，估价，暗语，辨识草药，语言（任选一种），话术，算术，杂学，任选一项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +外貌或智力 $\times 2$

信用范围：10-50

社会阶层：下层至中层

書生

书生是统治阶级的预备役，但也有许多书生科举无望，沦为社会底层。

本职技能：艺术-唐诗，暗语，说服，图书馆使用，医术，察言观色，马术，任选两项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +意志或智力 $\times 2$

信用范围：10-90

社会阶层：下层至高层

游俠

游侠是乡间城区常见的浪荡子，有些游侠喜好独行，而有些则拥有自己的地下产业。

本职技能：魅惑，暗语，易容，射击-弓弩，察言观色，聆听，锁匠，马术，任选一项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +意志或智力 $\times 2$

信用范围：10-50

社会阶层：下层至中层

貴族

大唐王朝的门阀世家均为贵族阶层，但在科举制度的侵袭下，世家的地位每况愈下。

本职技能：历史，法律，语言（任选一种），说服，马术，射击-弓弩，察言观色，任选两项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +外貌或智力 $\times 2$

信用范围：40-90

社会阶层：中层至上层

市民

大唐王朝虽然没有宋朝那样的市民阶层，但城市居民已经与乡村农民拉开了距离，他们大多从事手工业、服务业、商业，其中也有政府工作人员。

本职技能：艺术与手艺任选一项，语言（任选一种），话术，马术，杂学，法律，察言观色，任选两项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +意志或智力 $\times 2$

信用范围：10-40

社会阶层：下层至中层

修行者

所有宗教信仰皆可称为修行者，其中包括常见与不常见的种类，不同时期的朝廷会针对某些宗教进行打击，这一点需要注意。

本职技能：艺术与手艺（任选一项），语言（任选一种），魅惑，图书馆使用，学问（自身信仰*），说服，法律，察言观色，任选一项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +意志或智力 $\times 2$

信用范围：10-80

社会阶层：下层至上层

*例如佛教徒则是学问（佛教），其他同理

巫祝

与修行者不同，巫祝是对以占卜、除灵、降妖、祈福等为主业者的统称，但不可否认的是，巫祝之中也有接触到世界真相的人。

本职技能：手艺（表演），手艺（伪造），语言（任选一种），话术，易容，恐吓，神秘学，察言观色，任选一项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +意志或智力 $\times 2$

信用范围：10-40

社会阶层：下层至中层

猎人

猎人是活跃在乡间野外的狩猎者，他们善于使用弓弩和陷阱，在某些时候也会被征召入军中效力。

本职技能：动物驯养，辨识草药，闪避，格斗（任选一项），射击-弓弩，方向感，聆听，侦查，任选一项技能。

本职技能点数：教育 $\times 2$ +敏捷或体质 $\times 2$

信用范围：10-40

社会阶层：下层至中层

技能

下面列出了不同于标准克苏鲁游戏的技能。

藝術-唐詩（05%）

吟诵或创作唐诗的能力。大唐王朝的许多著名人物都有很深的唐诗造诣。

对抗技能 / 难度等级：

※ 常规难度：创作或诵读唐诗尝试转变某人对你的态度；通过作诗或读诗引诱异性。

※ 困难难度：创作或诵读唐诗赞扬上层人士，使他大人不记小人过；让所有人放下他们手头的工作听你诵读唐诗。

孤注一掷的例子：在较短的限定时间内按照题目作诗；通过贬低自己，让诗词的主角更加高大全。

孤注一掷失败的范例结果：听众觉得被你的诗冒犯了；你被逐出现场并受到广泛嘲笑；某人觉得自己被严重伤害，向你发起挑战。

格斗（盾）（15%）

盾牌也可以因时制宜成为武器，使用「格斗（盾）」技能。如攻击成功，盾牌会造成“表 1：盾”中“伤害”栏列出的伤害。如果盾牌上装有尖刺，它能造成额外的 1D3 点伤害。

盾牌能为使用者提供额外的护甲。它的护甲等于盾的护甲值（见表 1：盾）。当使用盾的人（以下简称“持盾者”）选择闪避攻击时，他们会用盾阻挡攻击，所以应该使用「格斗（盾）」技能而非「闪避」技能，这样即使无法在对抗中胜出，也可以获得盾牌的护甲值。

当持盾者选择反击而不是闪避时，如果对方以平级获胜（双方的成功等级相同），那么持盾者仍然可以获得其护甲值。但是如果攻击方完全胜利（比用盾的反击方成功等级高），那么该攻击绕过了盾牌（盾牌对此次攻击不提供任何保护）。

持盾者可以在战斗轮开始时宣言自己本轮中将全力防御（他们放弃其他行动，尝试应对一切攻击）。这时，持盾者在该轮中的每个「格斗（盾）」检定将获得一个奖励骰。实际上持盾者会竭尽全力预估攻击并阻挡之，而不是伺机反击攻击者。这在保护某些东西，比如掩护其他人的时候十分有效。

表 1 盾牌表

盾种	护甲	伤害	STR/DEX
简易盾牌※	1D2-1D4	1D2+db	-
手盾	1D2	1D2+db	-
方盾	1D3	1D3+db	30/30
圆盾	1D4	1D4+db	40/30
半身盾	1D4+1	1D4+1+db	50/30
长盾、巨盾	1D6	1D4+1+db	60/30

盾牌表凡例：

护甲：此盾牌能防止的伤害量。超出护甲的伤害会对持盾者造成耐久伤害。

伤害：将盾牌用作武器时造成的伤害。

STR/DEX：使用该盾牌所需的最小 STR 和 DEX。

※ 简易：KP 应当决定简易盾牌的体积和护甲值，默认值是 1 点护甲，1+db 点伤害。

賬目 (01%)

账目是会计的简化版本，唐代记账比现代简单的多。

金石學 (01%)

金石学是中国考古学的前身。它是以古代青铜器和石刻碑碣为主要研究对象的一门学科，偏重于著录和考证文字资料，以达到证经补史的目的，特别是其上的文字铭刻及拓片；广义上还包括竹简、甲骨、玉器、砖瓦、封泥、兵符、明器等一般文物。

觀星術 (01%)

观星术是天文学的前身，中国古代由于注重天命传承，因此对天象十分看重，很早就有类似的研究。但也正因为天象与政治息息相关，所以历来都被严格管制。有些时期，私下研究星象便足以被抓捕审判。

辨識草藥 (05%)

辨识草药是植物学的前身，也可以看做是古代中医的一个分支。由于古代医学不发达和传播条件限制，只有少数人懂得如何辨别、采集、制作草药。

煉丹術 (01%)

炼丹术是化学的前身，只不过炼丹的术士们并没有深究其中的原理在科学上的应用，而多半拿来糊弄皇帝。历史上服丹而亡的统治者并不在少数，但依旧有渴望长生的上位者前仆后继。

人望 (00%)

人望即信用评级，代表着在人民中的名望和知名度，社会地位也算在其中。

暗語 (01%)

暗语是密码学的简易版本。以特殊的规则写成的传播内容即为暗语，每个行业的暗语各有不同，不能尽述。例如，书生的暗语可能是用典，除了同类职业，基本没人看得懂。

易容（05%）

易容即乔装。

馬車駕駛（10%）

马车在古代是非常常见的交通工具，包括两轮、四轮或客、货等分类，统统都包括在内。

營建法式（01%）

中国古代的工程学水平并不低，还有专门的书籍面世。

藝術-水墨畫（01%）

水墨画是绘画的一种，中国古代的水墨画讲究写意，但也不乏写实之作。另外，水墨画也包括彩绘，并不单指黑白画。

射擊-弓弩（15%）

古代的个人远程武器种类不多，以弓弩为主，弓的使用难度大于弩，故而朝廷通常严禁私人拥有弩和盔甲，至于弓一般不会限制。对军人素质的考校中，善射在当时是很值得夸耀的事。

格斗-流星錘（10%）

流星锤是以锤头固定在长绳一端或两端制成的软兵器，由于携带方便，杀伤力不低，因此是中国古代常用的暗杀武器之一。使用这种武器需要较高的水平，技艺高超的人还可以将流星锤掷出伤敌。

算術（05%）

算术是数学的简化版，中国古代算术水平不低，很早就有专门论述的书籍出现。

木匠（05%）

古代版的机械维修。古代器械大多以木材制成，小到桌椅板凳，大到攻城器械，因此具有这项能力的工匠是非常受欢迎的。

醫術 (05%)

中医起源相当早，同时很早就对病理、药剂等治疗方案和手段十分重视，例如张仲景之《伤寒论》。传统中医的治疗手段有多种，主要四种方法为：砭、针、灸、药。推拿和刮痧等的物理治疗方法为“砭”，是四种方法之首。除了“砭”的治疗效果特别好以外，由于它完全不需要特别的材料和工具，只要一双手或简单的刮痧板或瓷汤勺，甚至扁平光滑的石头就行了，只要懂得医理，随时随地都能为人治病，称得上是最方便的医疗方法，因此，古人将其列为各种治疗方法之首。“药”为治疗方法之末，主要是这种方法需要不同的药材，不是随时随地都能具备的，因此，被列为治疗方法的下策。

雜學 (10%)

博物学的简化版。

方向感 (20%)

领航的简化版。

察言觀色 (10%)

使用该技能可以打量其他人，观察他们的行为，揣测他们的目的。

对抗技能 / 难度等级：

※ 察言观色可以用来对抗任何社交技能检定：恐吓、话术、说服或魅惑。也可以用来识破其他人的乔装（或者是使用艺术 / 手艺（表演））。

※ 常规难度：揣测他人的想法或判断他是否说谎，此人的相关技能低于 50%；

※ 困难难度：揣测他人的想法或判断他是否说谎，此人的相关技能在 50% 以上但低于 90%。

孤注一掷的例子：单刀直入地询问高度个人、私密的问题，或者直接摊牌；为了像某人一样思考、理解他们的目的，忘我地研究他们的生活。

孤注一掷失败的范例结果：你把自己的目的泄露给了目标；目标被你冒犯性的问题触怒，拒绝再和你交流，或者对你采取行动；目标和你们的敌人私通，毫不知情的你无意中泄漏了自己的行踪。

唇語 (01%)

读唇的简化版。

馬術（10%）

骑术的简化版，一般来说骑马和骑驴都可以用此技能。

裝備

唐朝的冶炼技术已经十分发达，大城市可以提供全品类的装备，小城市和乡村的品类会受到限制。唐朝初期实行府兵制，当兵的需要自己购置一些装备；中期改为募兵制后，虽然不用自己掏钱买装备，但对于兵源的质量要求就高了。

一般来说，一个士兵需要准备一张弓、三十支箭和箭囊，还有一把横刀，另外还要配上甲冑，这一点因人而异，有钱就买好的比如鱼鳞甲，没钱就买便宜的比如硬皮甲。武器有了，还得有后勤装备，即磨刀石、毡帽、毡装、行李箱各一件。当然，还有吃的：人均携麦饭九斗、米二斗。

横刀为唐军近身肉搏利器，即所谓“唐样大刀”，刀身窄而微弯，是后来日本刀的鼻祖。陌刀是唐军步战利器，陌刀也称拍刀，为长柄两刃刀，长约三米，类似三尖两刃刀，主要是精锐的士兵使用，威力很大。

唐军盾牌有方形和圆形两种。方形盾有手牌、彭牌、燕尾牌、推牌等多种样式，主要为步兵使用。圆形盾，又称团牌。因其小型而灵活，多用于骑兵，但是步兵也有使用的。方盾常见的样式为底缘齐平，上端由两重弧线组成葫芦形，中脊隆起的形状。

唐军军用弓分为长弓、角弓、稍弓和格弓四种，其中长弓为步兵用弓，角弓为骑兵用弓，而稍弓和格弓则是禁卫军专用的远程投射兵器。

唐军的弩箭在当时是十分厉害的远程兵器，是军队专用的先进武器（弓箭在唐代不属于管制兵器，民间也可拥有。）唐军一般使用四种弩，伏远弩射程三百步（450米），擘张弩射程二百三十步（345米），角弓弩射程二百步（300米），单弓弩射程一百六十步（240米）。骑兵较多使用擘张弩，弩箭威力、准确和射程在弓箭之上，但射速和灵活性较差，要成为熟练的弩手需要专门的训练。

唐军的铠甲抛弃了魏晋的具装铠，演变为以明光铠为代表的唐十三铠，明光铠是一种护胸镜锃亮的板式铠甲，非常华丽，而且重量更加轻，但是防御力却大大提升。

据《唐六典》记载，唐十三铠，有明光、光要、细鳞、山文、鸟锤、白布、皂娟、布背、步兵、皮甲、木甲、锁子、马甲等十三种。其中明光、光要、锁子、山文、鸟锤、细鳞甲是铁甲，后三种是以铠甲甲片的式样来命名的。皮甲、木甲、白布、皂娟、布背，则是以制造材料命名。

唐军骑兵通常配备的长兵器是马槊，类似丈八蛇矛，前端尖锐扁平，既可挑砍，也可直刺，近身肉搏则用横刀。

唐军的军马主要有四种：产于呼伦贝尔草原的蒙古马（三河马）、西域的哈萨克马、焉耆马、和威尔勒马。尤其是后两种，因其高大健壮、长颈高扬、步幅伸展流畅，对缰绳反映灵敏，是唐军正规骑兵使用最多的马种。

范例怪物

獾狙人

出自《山海经·东山经》：又东次四经之首，曰北号之山，临于北海。有木焉，其状如杨，赤华，其实如枣而无核，其味酸甘，食之不疢。食水出焉，而东北流注于海。有兽焉，其状如狼，赤首鼠目，其音如豚，名曰獾狙，是食人。

这种生物与人的体型相似，浑身长有赤色硬毛，狼首鼠目，叫声如同猪叫，会使用人类的语言，但彼此之间沟通都是靠吼叫和呜咽。有食人的习性，但也吃别的肉食，习惯昼伏夜出。

但实际上，这些怪物都是人类所转化成的，具体成因还不为人所知。有说法是从婴儿期就被狼叼走养大就会变成这样，但明显是无稽之谈。

STR 80 CON 80 SIZ 60 DEX 60 INT 45 POW 50

HP: 14

平均伤害加成: 1D4

平均体格: 1

平均魔法值: 10

移动: 8

攻击

每回合攻击: 2 次

战斗方式: 獾狙人会用爪子攻击或撕咬受害者

咬合（战技）：如果咬合成功獾狙人将会钳制住受害者，并使其无法行动，此后每回合均可使用爪击或撕咬的方式造成伤害，但只能进行1次攻击。除非受害者做一次成功的STR 对抗检定，否则无法挣脱这种钳制。一个獾狙人每次只能咬住一个受害者，咬住对方的同时，它也无法做出闪避动作。

格斗 55% (27/11), 伤害 1D6+DB

咬合（战技）伤害 1D6+DB

闪避 33% (16/6)

护甲: 1 毛发与坚韧兽皮

技能: 聆听 50%, 侦查 50%

理智丧失: 直视獾狙人丧失 1/1D6 点理智。



鵀

出自《山海经·西山经》：其鸟多鵀，其状如翠而赤喙，可以御火。

样子像翠鸟，但喙部是红色，传说可以辟火。中国古代房屋多为木制，这种鸟儿是非常有用的，但因为数量稀少，很少能有人拥有这种鸟。

据传说，有些巫祝拥有招来此鸟的能力，他们常常会用一些流程不同但同样复杂的仪式来掩盖真实的方法。一般人们认为这种能力是天生且无法遗传的。

STR 5 CON 30 SIZ 1 DEX 70 INT 20 POW 60

HP: 10

平均伤害加成: -2

平均体格: -2

平均魔法值: 12

移动: 4 / 12 飞行

攻击

每回合攻击: 1 次

战斗方式: 鵀会尽量避免战斗以逃跑为主

回旋 (战技): 被近战攻击时代替闪避。鵀会以巧妙的动作回避攻击，并使单个攻击者头晕眼花，此攻击者在接下来的两回合内的近战攻击均增加一个惩罚骰。被远程武器攻击时，此战技无效。

辟火 (特殊): 以鵀为中心的直径十米圆形球体范围内，所有现存的火焰会熄灭，也无法生火。这种能力经过训练后可以被鵀每天短暂的关闭最多一炷香时间。

闪避 60% (30/12)

护甲: 0

技能: 聆听 70%，侦查 70%

理智丧失: 无。



武器列表

最初我写了价格，但后来发现无法考据，而且涉及到经济体系，很难确定一个准确合适的数字，干脆就不设价格了，由 KP 自行决定。

近战武器

名称	技能	伤害	贯穿	基础射程	每轮	弹数	故障	时代
简易武器①	格斗（斗殴）	1D6+DB	×	近	1			任意
小刀	格斗（斗殴）	1D4+DB	✓	近	1			任意
片镰枪	格斗（枪）	1D8+1+DB	✓	近	1			任意
短刀	格斗（刀）	1D6+DB	✓	近	1			任意
横刀	格斗（刀）	1D8+1+DB	✓	近	1			任意
陌刀	格斗（刀）	1D10+2+DB	×	近	1			任意
马槊	格斗（枪）	1D8+1+DB	✓	近	1			任意
狼牙棒	格斗（斗殴）	2D4+1+DB	×	近	1			任意
托天叉	格斗（斗殴）	1D6+2+DB	×	近	1			任意
长柄锤	格斗（斗殴）	2D4+1+DB	×	近	1			任意
流星锤	格斗（流星锤）	1D6+半 DB	×	10 尺	1			任意
重棍棒	格斗（斗殴）	2D4+DB	×	近	1			任意
弯刀	格斗（弯刀）	1D8+DB	×	近	1			任意
金刚杵	格斗（斗殴）	1D6+DB	×	近	1			任意

①：简易武器包括常见的非制式武器，如锄头、草叉、木棒、铁铲等。

远程武器

名称	技能	伤害	贯穿	基础射程	每轮	弹数	故障	时代
弓	射击（弓弩）	1D6+1+半 DB	✓	STR 尺	1	1		任意
弩	射击（弓弩）	1D6+2	✓	80 尺	1	1	98	任意
投矛	投掷	1D8+半 DB	✓	STR 尺	1	1		任意
捕网	投掷	特殊①	×	10 尺	1	1		任意
甩手箭	投掷	1D3+半 DB	✓	10 尺	1	1		任意
飞蝗石	投掷	1D3+半 DB	×	10 尺	1	1		任意
蹶张弩	射击（弓弩）	2D6+2	✓	160 尺	1/3	1	97	任意
长弓	射击（弓弩）	1D8+1+半 DB	✓	STR 尺	1	1		任意

①：被捕网命中后目标无法移动和闪避，除非通过极难的力量检定，或困难的近战短兵（小刀、短刀等）检定方可脱困；若有他人帮助，则无需检定，只需花费一定时间即可逃脱。

護具

名称	耐久	部位	时代
兜鍪	2	头	任意
面具	1	头	任意
硬皮甲	6	体	任意
鱼鳞甲	10	体	任意
护腿	1	足	任意
手甲	2	手	任意
明光铠	26	全	任意
锁子甲	8	体	任意
布甲	3	体	任意

注 1：护具有一定耐久度，受到攻击首先消耗护具耐久度。每次战斗结束后护具耐久自动恢复满值。

注 2：唐朝严禁私人拥有甲冑，所以身份不对，不一定能配护具，有钱也没用。

技能對照表

会计（05%）	账目（01%）
表演（05%）——见艺术与手工艺	不变
动物驯养（05%）	不变
人类学（01%）	无
估价（05%）	不变
考古学（01%）	金石学（01%）
艺术 与手工艺（05%）	不变
炮术（01%）	无
天文学（01%）——见科学	观星术（01%）
斧（15%）——见格斗	不变
生物学（01%）——见科学	无
植物学（01%）——见科学	辨识草药（05%）
弓弩（15%）——见射击	不变
斗殴（25%）——见格斗	不变
链锯（10%）——见格斗	无
魅惑（15%）	不变
化学（01%）——见科学	炼丹术（01%）
攀爬（20%）	不变
计算机使用（05%）	无
信用评级（00%）	人望（00%）
密码学（01%）——见科学	暗语（01%）
克苏鲁神话（00%）	不变
爆破（01%）	无

乔装 (05%)	易容 (05%)
潜水 (01%)	不变
闪避 (一半 DEX)	不变
汽车 驾驶 (20%)	马车驾驶 (10%)
电气维修 (10%)	无
电子学 (01%)	无
工程学 (01%) 一见科学	营建法式 (01%)
话术 (05%)	不变
格斗 (各种各样)	不变
美术 (05%) 一见艺术与手艺	水墨画 (05%)
射击 (各种各样)	只有弓弩
急救 (30%)	降为 (20%)
连枷 (10%) 一见格斗	流星锤 (10%)
火焰喷射器 (10%) 一见射击	无
司法科学 (01%) 一见科学	无
伪造 (05%) 一见艺术与手艺	不变
绞索 (15%) 一见格斗	无
地质学 (01%) 一见科学	无
手枪 (20%) 一见射击	无
重武器 (10%) 一见射击	无
历史 (05%)	不变
催眠 (01%)	无
恐吓 (15%)	不变
跳跃 (20%)	不变
语言 (其他) (01%)	不变
语言 (母语) (EDU)	不变
法律 (05%)	不变
图书馆使用 (20%)	不变
聆听 (20%)	不变
锁匠 (01%)	不变
学问 (01%)	特殊
机枪 (10%) 一见射击	无
数学 (10%) 一见科学	算术 (05%)
机械维修 (10%)	木匠 (05%)
医学 (01%)	医术 (05%)
气象学 (01%) 一见科学	无
博物学 (10%)	杂学 (10%)
领航 (10%)	方向感 (20%)
神秘学 (05%)	不变
操作重型机械 (01%)	无
说服 (10%)	不变
药学 (01%) 一见科学	无
摄影 (05%) 一见艺术与手艺	无
物理 (01%) 一见科学	无

驾驶（01%）	无
精神 分析（01%）	无
心理学（10%）	察言观色（10%）
读唇（01%）	唇语（01%）
骑术（05%）	马术（10%）
步枪（25%）——见射击(步霰)	无
科学（01%）	特殊
霰弹枪（25%）——见射击(步霰)	无
妙手（10%）	不变
矛（20%）——见射击(或投掷)	不变
侦查（25%）	不变
潜行（20%）	不变
冲锋枪（15%）——见射击	无
生存（10%）	不变
剑（20%）——见格斗	不变
游泳（20%）	不变
投掷（20%）	不变
追踪（10%）	不变
鞭（05%）——见格斗	不变
动物学（01%）——见科学	无

知識共享協議

本作品采用知识共享署名-非商业性使用-禁止演绎 3.0 中国大陆许可协议进行许可。



您可以自由地：

共享 — 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品

惟须遵守下列条件：

署名 — 您必须给出适当的署名，提供指向本许可协议的链接，同时标明是否（对原始作品）作了修改。

您可以以任何合理的方式来署名，但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。

非商业性使用 — 您不得将本作品用于商业目的。

禁止演绎 — 如果您再混合、转换、或者基于该作品创作，您不可以分发修改作品。

没有附加限制 — 您不得适用法律术语或者技术措施从而限制其他人做许可协议允许的事情。

本协议普通文本：<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/cn/deed.zh>

了解更多CC授权的有关信息请访问：<http://creativecommons.net/cn/>

版本：1.3

创作：章鱼

邮箱：steadymk2@qq.com

声明：本文所用图片及字体均取自网络，其声明可用于非商业目的，故本扩展请勿作商业目的使用。跑团中可自行修改使用，但不可修改后发布。转载请保留创作者姓名联系方式及此知识共享协议图片。