

行动

- ◆ **锚定**：重装兵的专家行动。详情见下方的**专家行动**部分。
- ◆ **交际**：与来自你出身和经历的朋友、熟人或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃**：整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **机动**：机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥**：调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査**：细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵**：组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索**：侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **射击**：从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗殴**：近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏杀；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇**：用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏**：以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

锚定是重装兵专精训练的**行动**。与大多数行动不同，它无需掷骰，但数值决定了每次任务中的**次数**。在任务中，你可以消耗**锚定**次数，如同一个小型团队一样战斗。这意味着你能在不降低**效果**的情况下对抗低级的亡灵群。

重装兵提升

- ◆ 当你进行一次严峻行动检定时，在该行动的**属性**上勾选**1 经验**。

每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选**1 经验**……

- ◆ 如果你在任务中生还。
- ◆ 如果你通过力量或刚毅帮助小队。
- ◆ 如果你使用了你的出身或创伤（如果两者都使用了，则获得**2 经验**）。
- ◆ 最高威胁的敌人，每有**1 威胁**就获得**1 经验**。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：重装兵

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ 选择一个**初始能力**。任选即可，如果你难以抉择，就选第一个。
- ◆ 选择一个**出身**。选取一个**姓名**，两个**特质**，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ 分配**4 点额外行动值**。介绍请见背面。初始上限为2。
- ◆ 报到服役。

出身姓名

巴尔坦（热情，虔诚，坚忍，博学）

名字：阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什；阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔（贵族，人脉，复仇，严厉）

头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯；奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菈、维尔德丽雅。

帕尼亚（工匠，旅者，机敏，受印）

色彩名：青、灰、蓝、绯、银。

印记名：驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名：森、疾、铁、焰、风。

泽米亚（坚毅，勇猛，忠诚，倔强）

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫；阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎妮。

父姓后缀：维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀：耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

行动

- ◆ **交际**：与来自你出身和经历的朋友、熟人或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃**：整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **医治**：医护兵的专家行动。详情见下方的**专家行动**部分。
- ◆ **机动**：机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥**：调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査**：细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵**：组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索**：侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **射击**：从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗殴**：近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏杀；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇**：用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏**：以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

医治是医护兵专精训练的行动。与大多数行动不同，它无需掷骰，但数值决定了每次任务中的**次数**。在任务中，你可以消耗**医治次数**，治疗一名军团战士同伴，使其在一个场景中无视所有伤势惩罚。**4级伤害**依然会致命。

医护兵提升

- ◆ 当你进行一次严峻行动检定时，在该行动的属性上勾选**1经验**。

每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选**1经验**：

- ◆ 如果你在任务中生还。
- ◆ 如果你通过医疗知识或精神支持帮助小队成员。
- ◆ 如果你使用了你的出身或创伤（如果两者都使用了，则获得**2经验**）。
- ◆ 最高威胁的敌人，每有**1威胁**就获得**1经验**。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：医护兵

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ 选择一个**初始能力**。你获得**随军医师**。再选择一项（推荐“急救”）。
- ◆ 选择一个**出身**。选取一个**姓名**，两个**特质**，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ 分配**4点额外行动值**。介绍请见背面。初始上限为2。
- ◆ **报到服役**。

出身姓名

巴尔坦（热情，虔诚，坚忍，博学）

名字：阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什；阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔（贵族，人脉，复仇，严厉）

头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯；奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菈、维尔德丽雅。

帕尼亚（工匠，旅者，机敏，受印）

色彩名：青、灰、蓝、绯、银。

印记名：驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名：森、疾、铁、焰、风。

泽米亚（坚毅，勇猛，忠诚，倔强）

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫；阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎妮。

父姓后缀：维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀：耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

医护兵

名字

备注:

奥尔炼金医术(见化学家能力)

- ◆ **夜泉视油**:获得夜视能力(24小时)。强光敏感。
- ◆ **中和软膏**:中和大多数毒药和毒素。
- ◆ **深潜药剂**:让你在一个场景内无需呼吸。
- ◆ **狂怒毒剂**:在一个场景内获得物理力量的**效力**。你必须进行一次**决心**抵抗检定以避免无差别攻击敌友。具有成瘾性。

压力

□□□□□□□□□□

创伤

◆◆◆◆

创伤: 冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

腐化

□□□□□□

凋零

◆◆◆◆

状态: 神髓 — 寄生 — 饥渴 — 瘴气 — 异变 — 狂怒 — 溃烂 — 幻视

伤害

4			死亡
3		□□□	需要帮助
2		□□	-1D
1		□	效果降低

护甲

○

重装

○

盾牌

○

特殊

○

医治次数

○○○○

○○○○

出身

细节

巴尔坦特质

- ◆ **热情**:+1交际(最高为2)。
- ◆ **虔诚**:总是装备一件圣物匣。
- ◆ **坚忍**:勇猛抵抗获得+1d。
- ◆ **博学**:+1**洞察**(最高为2)。

奥尔特质

- ◆ **贵族**:强化你的1项**战役行动**。
- ◆ **人脉**:+1**动摇**(最高为3)。
- ◆ **复仇**:受到伤害惩罚时获得**效能**。
- ◆ **严厉**:+1**整肃**(最高为2)。

帕尼亚特质

- ◆ **工匠**:你的**操纵**上限为4。
- ◆ **旅者**:通常负重下拥有**迅捷/安静**。
- ◆ **机敏**:洞察抵抗获得+1d。
- ◆ **受印**:抵抗腐化获得+2d。

泽米亚特质

- ◆ **坚毅**:无视1级伤害惩罚。
- ◆ **勇猛**:抵抗**严峻**行动的后果获得+1d。
- ◆ **忠诚**:集体行动获得+1d。
- ◆ **倔强**:决心抵抗获得+1d。

特殊能力

- ◆ **随军医师**:你可以不受正常的专家名额限制,被部署执行任何任务。创建或晋升为医护兵时免费获得本能力。
- ◆ **急救**:你可以消耗一次**药物**次数,为任务中的任意一人移除**1级伤害**。
- ◆ **时日未到**:当一名军团战士在任务中遭受**4级伤害**时,你可以消耗一次**医治**次数为其治疗,但必须抢在他们死亡前迅速完成。你能把伤势降至**3级伤害**。
- ◆ **强心猛药**:消耗一次**药物**次数,为一人提供肉体行动上的**效力**。
- ◆ **战场包扎**:任务结束时,你可消耗剩余的**医治**次数,每消耗一次,便为一名军团战士的**2级**或**3级伤害**勾选一个恢复格。每人限一次。
- ◆ **化学家**:你接受过奥尔炼金医术训练。每次任务可装备一个**炼金挎包**。
- ◆ **精神鼓舞**:你深谙如何提振部队士气。每次任务中,在小队休整时,若你讲述一个幽默、个人或富有深意的故事,所有聆听者均可消除**1压力**。
- ◆ **精英**:精通两项行动(使其最高可提升至4)。
- ◆◆ **铁血**:你获得**额外两个压力格**。
- ◆◆ **生存专家**:你在死亡前可以承受+1**创伤**。
- ◆◆ **身经百炼**:从其他来源获取一项**特殊能力**。

负重

选择轻便/通常/重装,和2实用。

粗体物品视为精良。

□ 轻便

安静/迅捷。所有物品如下。

- **精良医疗套件** ○○○
- **药物** ○
- **慈悲圣徽**
- **治愈女神印记**

□ 通常

所有轻便物品以及.....

- **精良手枪**
- **弹药** ○○○○○
- **护甲**
- **药物** ○

□ 重型

缓慢。所有通常物品以及.....

- **药物** ○
- **药物** ○

实用。从下选择**2负重**。

- | | | | |
|-------------|------------|-------------|-------------|
| □ 轻型武器 | □ 盾牌 | □ 补给品 ○○○○○ | □□ _____ |
| □ 油料 ○○○ | □ 冬装 | □ 维修套件 ○○○ | □□ _____ |
| ◆ 炼金挎包 ○○○○ | □-□ 黑弹 ○○○ | □ 典籍与卷轴 ○○ | □-□ 圣物匣 ○○○ |

洞察

- | | | | | |
|---|---|---|---|----|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 医治 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 探查 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 操作 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 洞察 |

勇猛

- | | | | | |
|---|---|---|---|----|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 机动 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 射击 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 斗殴 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 破坏 |

决心

- | | | | | |
|---|---|---|---|----|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 交际 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 整肃 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 指挥 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 动摇 |

专家

- | | | | | |
|---|---|---|---|----|
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 瞄准 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 锚定 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 调度 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 坚韧 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 搜刮 |
| ◆ | ◆ | ◆ | ◆ | 织魔 |

行动

- ◆ **调度**：军官的专家行动。详情见下方的**专家行动**部分。
- ◆ **交际**：与来自你出身和经历的朋友、熟人或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃**：整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **机动**：机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥**：调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査**：细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵**：组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索**：侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **射击**：从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗毆**：近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏击；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇**：用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏**：以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

调度是军官专精训练的**行动**。与大多数行动不同，它无需掷骰，但数值决定了每次任务中的**次数**。在任务中，你可以消耗**调度**次数，在**闪回**中为你的小队**获取一项资产**。进行**动摇**检定决定品质。你可以消耗额外**次数**，根据**补给**规则来提升品质。此类资产是临时性或“借用”性质，任务结束后就会消失。

军官提升

- ◆ 当你进行一次**严峻行动**检定时，在该行动的**属性**上勾选**1 经验**。

每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选**1 经验**：

- ◆ 如果你在任务中生还。
- ◆ 如果你通过整肃军纪或制定战略计划帮助小队。
- ◆ 如果你使用了你的出身或创伤（如果两者都使用了，则获得**2 经验**）。
- ◆ 最高威胁的敌人，每有**1 威胁**就获得**1 经验**。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：军官

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ **选择一个初始能力**。任选即可，如果你难以抉择，就选第一个。
- ◆ **选择一个出身**。选取一个姓名，两个特质，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ **分配4点额外行动值**。介绍请见背面。初始上限为2。
- ◆ **报到服役**。

出身姓名

巴尔坦（热情，虔诚，坚忍，博学）

名字：阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什；阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔（贵族，人脉，复仇，严厉）

头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯；奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菀、维尔德丽雅。

帕尼亚（工匠，旅者，机敏，受印）

色彩名：青、灰、蓝、绯、银。

印记名：驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名：森、疾、铁、焰、风。

泽米亚（坚毅，勇猛，忠诚，倔强）

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫；阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎妮。

父姓后缀：维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀：耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

行动

- ◆ **交际**：与来自你出身和经历的朋友、熟识或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃**：整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **机动**：机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥**：调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査**：细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵**：组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索**：侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **搜刮**：侦察兵的专家行动。详情见下方的**专家行动**部分。
- ◆ **射击**：从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗毆**：近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏击；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇**：用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏**：以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

搜刮是侦察兵专精训练的行动。与大多数行动不同，它无需掷骰，但数值决定了每次任务中的**次数**。在任务中，你可以消耗**搜刮**次数，找到一个安全庇护所，或为小队中的每个人找到相当于**1 负重**的**补给**。

侦察兵提升

- ◆ 当你进行一次严峻行动检定时，在该行动的属性上勾选**1 经验**。

每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选**1 经验**：

- ◆ 如果你在任务中**生还**。
- ◆ 如果你通过**潜行**或**预警**帮助小队。
- ◆ 如果你使用了你的**出身**或**创伤**（如果两者都使用了，则获得**2 经验**）。
- ◆ 最高威胁的敌人，每有**1 威胁**就获得**1 经验**。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：侦察兵

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ **选择一个初始能力**。任选即可，如果你难以抉择，就选第一个。
- ◆ **选择一个出身**。选取一个姓名，两个特质，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ **分配 4 点额外行动值**。介绍请见背面。初始上限为 2。
- ◆ **报到服役**。

出身姓名

巴尔坦（热情，虔诚，坚忍，博学）

名字：阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什；阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔（贵族，人脉，复仇，严厉）

头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯；奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菈、维尔德丽雅。

帕尼亚（工匠，旅者，机敏，受印）

色彩名：青、灰、蓝、绯、银。

印记名：驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名：森、疾、铁、焰、风。

泽米亚（坚毅，勇猛，忠诚，倔强）

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫；阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎娅。

父姓后缀：维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀：耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

侦察兵

名字

备注:

压力

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

创伤

◆ ◆ ◆ ◆

创伤: 冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 暴躁 — 恶毒

腐化

□ □ □ □ □ □

凋零

◆ ◆ ◆ ◆

状态: 神谴 — 寄生 — 饥渴 — 瘴气 — 异变 — 狂怒 — 溃烂 — 幻视

伤害

4	死亡	
3	□ □ □	需要帮助
2	□ □	-1D
1	□	效果降低

护甲

○

重装

○

盾牌

○

特殊

○

搜刮次数

○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○

出身

细节

巴尔坦特质

- ◆ 热情: +1 交际 (最高为2)。
- ◆ 虔诚: 总是装备一件圣物匣。
- ◆ 坚忍: 勇猛抵抗获得+1d。
- ◆ 博学: +1 侦查 (最高为2)。

奥尔特质

- ◆ 贵族: 强化你的1项战役行动。
- ◆ 人脉: +1 动摇 (最高为3)。
- ◆ 复仇: 受到伤害惩罚时获得效能。
- ◆ 严厉: +1 整肃 (最高为2)。

帕尼亚特质

- ◆ 工匠: 你的操纵上限为4。
- ◆ 旅者: 通常负重下拥有迅捷/安静。
- ◆ 机敏: 洞察抵抗获得+1d。
- ◆ 受印: 抵抗腐化获得+2d。

泽米亚特质

- ◆ 坚毅: 无视1级伤害惩罚。
- ◆ 勇猛: 抵抗严峻行动的后果获得+1d。
- ◆ 忠诚: 集体行动获得+1d。
- ◆ 倔强: 决心抵抗获得+1d。

特殊能力

- ◆ 幽灵: 你可以消耗搜刮次数作为针对陷阱或侦测的特殊护甲。
- ◆ 猎豹之姿: 当你行动迅捷且未穿戴护甲时, 你所承受的任何伤害初始时降低一级。
- ◆ 疾风掠影: 当问到谁先行动时, 答案总会是你。同时在使用勇猛来抵抗攻击时获得+1d。
- ◆ 渗透专家: 当你通过隐秘观察来搜集信息, 或尝试绕过陷阱与安防措施时获得效力。
- ◆ 第六感: 你能直觉感知到附近亡灵的存在。你始终知晓区域内亡灵的最高威胁等级, 并可通过决心对它们搜集信息。
- ◆ 未雨绸缪: 遭遇伏击时, 你的闪回只消耗0压力, 且此次闪回中的所有行动获得效力。此外, 你在次要任务中承受的伤害降低一级。
- ◆ 玩命之徒: 当你进行严峻检定时, 获得+1d。
- ◆ 精英: 精通两项行动 (使其最高可提升至4)。
- ◆ ◆ 铁血: 你获得额外两个压力格。
- ◆ ◆ 生存专家: 你在死亡前可以承受+1创伤。
- ◆ ◆ 身经百炼: 从其他来源获取一项特殊能力。

负重

选择轻便/通常/重装, 和2实用。

粗体物品视为精良。

□ 轻便

安静/迅捷。所有物品如下。

- 精良罗盘与地图
- 精良弓箭
- 黑箭 ○ ○ ○

□ 通常

所有轻便物品以及.....

- 攀爬套件
- 精良望远镜
- 精良圣物匣 ○ ○ ○

□ 重型

缓慢。所有通常物品以及.....

- 伪装装备
- 精良护甲

实用。从下选择2负重。

□ 轻型武器

□ 重型武器

□ □ 黑弹 ○ ○ ○

□ 手枪

□ 弹药 ○ ○ ○ ○ ○

□ 信号枪 ○ ○ ○ ○

□ 补给品 ○ ○ ○ ○ ○

□ 冬装

□ 士兵套件

□ □ _____

□ □ _____

□ □ 圣物匣 ○ ○ ○

行动

- ◆ **瞄准：**狙击手的专家行动。详情见下方的**专家行动**部分。
- ◆ **交际：**与来自你出身和经历的朋友、熟人或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃：**整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **机动：**机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥：**调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査：**细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵：**组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索：**侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **射击：**从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗殴：**近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏击；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇：**用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏：**以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

瞄准是狙击手专精训练的**行动**。与大多数行动不同，它无需掷骰，但数值决定了每次任务中的**次数**。在任务中，你可以消耗**瞄准**次数，提升一次开火的效果等级。这意味着你有时能用一发子弹击杀大型危险的敌人。

狙击手提升

- ◆ 当你进行一次严峻行动检定时，在该行动的属性上勾选**1 经验**。

每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选**1 经验**：

- ◆ 如果你在任务中生还。
- ◆ 如果你通过敏锐观察或关键射击帮助小队。
- ◆ 如果你使用了你的出身或创伤（如果两者都使用了，则获得**2 经验**）。
- ◆ 最高威胁的敌人，每有**1 威胁**就获得**1 经验**。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：狙击手

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ **选择一个初始能力。**任选即可，如果你难以抉择，就选第一个。
- ◆ **选择一个出身。**选取一个姓名，两个特质，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ **分配4点额外行动值。**介绍请见背面。初始上限为2。
- ◆ **报到服役。**

出身姓名

巴尔坦（热情，虔诚，坚忍，博学）

名字：阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什；阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔（贵族，人脉，复仇，严厉）

头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯；奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菈、维尔德丽雅。

帕尼亚（工匠，旅者，机敏，受印）

色彩名：青、灰、蓝、绯、银。

印记名：驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名：森、疾、铁、焰、风。

泽米亚（坚毅，勇猛，忠诚，倔强）

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫；阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎妮。

父姓后缀：维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀：耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

狙击手

名字

备注:

压力

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

创伤

◆ ◆ ◆ ◆

创伤: 冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 暴躁 — 恶毒

腐化

□ □ □ □ □ □

凋零

◆ ◆ ◆ ◆

状态: 神谴 — 寄生 — 饥渴 — 瘴气 — 异变 — 狂怒 — 溃烂 — 幻视

伤害

4	死亡	
3	□ □ □	需要帮助
2	□ □	-1D
1	□	效果降低

护甲

○

重装

○

盾牌

○

特殊

○

瞄准次数

○ ○ ○ ○

○ ○ ○ ○

出身

细节

巴尔坦特质

- ◆ 热情: +1 交际 (最高为2)。
- ◆ 虔诚: 总是装备一件圣物匣。
- ◆ 坚忍: 勇猛抵抗获得+1d。
- ◆ 博学: +1 探查 (最高为2)。

奥尔特质

- ◆ 贵族: 强化你的1项战役行动。
- ◆ 人脉: +1 动摇 (最高为3)。
- ◆ 复仇: 受到伤害惩罚时获得效能。
- ◆ 严厉: +1 整肃 (最高为2)。

帕尼亚特质

- ◆ 工匠: 你的操纵上限为4。
- ◆ 旅者: 通常负重下拥有迅捷/安静。
- ◆ 机敏: 洞察抵抗获得+1d。
- ◆ 受印: 抵抗腐化获得+2d。

泽米亚特质

- ◆ 坚毅: 无视1级伤害惩罚。
- ◆ 勇猛: 抵抗严峻行动的后果获得+1d。
- ◆ 忠诚: 集体行动获得+1d。
- ◆ 倔强: 决心抵抗获得+1d。

特殊能力

- ◆ 独眼: 你以炼金构造体替代了一只眼球。你可以清晰看见隐形目标, 并辨识超自然力量。
- ◆ 伏击: 当你从隐匿状态发动攻击或启动陷阱时, 获得+1d。
- ◆ 双持: 当以两把手枪进行近距离决斗时, 获得效力。
- ◆ 击杀计数: 若你对威胁2及以下的敌人造成致命一击, 可在任意经验类别勾选1经验。
- ◆ 神射手: 你可超越极限达成以下任一效果: 以远超武器常规射程的极远距离发动远程攻击——或以弹幕射击压制敌军。
- ◆ 火力掩护: 若你通过射击为某人做铺垫, 或为其提供火力掩护时, 他的下次行动获得效力。
- ◆ 猩红一射: 你获准在任务中携带一枚猩红猎杀弹。发射它即视为威胁4的攻击, 且你必须勾选1创伤。
- ◆ 精英: 精通两项行动 (使其最高可提升至4)。
- ◆ 铁血: 你获得额外两个压力格。
- ◆ 生存专家: 你在死亡前可以承受+1创伤。
- ◆ 身经百炼: 从其他来源获取一项特殊能力。

负重

选择轻便/通常/重装, 和2实用。

粗体物品视为精良。

轻便

安静/迅捷。所有物品如下。

- 黑弹 ○ ○ ○
- 弹药 ○ ○ ○ ○ ○

□ 一对精良手枪
—或—

□ 精良长步枪

通常

所有轻便物品以及.....

- 枪械维护套件
- 精良护甲

重型

缓慢。所有通常物品以及.....

□ 一对精良手枪
—或—

□ 精良长步枪

请选择你在轻便负重中未选择的那一件装备。

实用。从下选择2负重。

- ◆ 猩红猎杀弹
- 轻型武器
- 黑弹 ○ ○ ○

- 手枪
- 弹药 ○ ○ ○ ○ ○
- 油料 ○ ○ ○

- 补给品 ○ ○ ○ ○ ○
- 冬装
- 士兵套件

- □
- □
- □ 圣物匣 ○ ○ ○

洞察

- ◆ 瞄准
- ◆ 探查
- ◆ 操作
- ◆ 探索

勇猛

- ◆ 机动
- ◆ 射击
- ◆ 斗殴
- ◆ 破坏

决心

- ◆ 交际
- ◆ 整肃
- ◆ 指挥
- ◆ 动摇

专家

- ◆ 锚定
- ◆ 调度
- ◆ 医治
- ◆ 坚韧
- ◆ 搜刮
- ◆ 织魔

行动

- ◆ **专家行动**：新兵没有专家行动，但将会在晋升时获得一项专家行动。
- ◆ **交际**：与来自你出身和经历的朋友、熟人或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃**：整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **机动**：机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥**：调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査**：细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵**：组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索**：侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **射击**：从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗殴**：近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏击；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇**：用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏**：以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

作为新兵，你没有自己的**专家行动**。当你晋升并成为士兵时，你将会获得一级（坚韧）。当获得“告别新兵”能力时，你晋升为士兵。你必须选择此能力作为角色剧本的首个进阶。

新兵提升

- ◆ 当你进行一次严峻行动检定时，在该行动的属性上勾选 1 经验。
- 每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选 1 经验：
- ◆ 如果你在任务中生还。
 - ◆ 如果你通过在险境中保全性命或不拖后腿帮助小队。
 - ◆ 如果你使用了你的出身或创伤（如果两者都使用了，则获得 2 经验）。
 - ◆ 最高威胁的敌人，每有 1 威胁 就获得 1 经验。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：新兵

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ 选择一个初始能力。任选即可，如果你难以抉择，就选第一个。
- ◆ 选择一个出身。选取一个姓名，两个特质，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ 分配 4 点额外行动值。介绍请见背面。初始上限为 2。
- ◆ 报到服役。

出身姓名

巴尔坦(热情,虔诚,坚忍,博学)

名字:阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什;阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏:阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔(贵族,人脉,复仇,严厉)

头衔:准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字:阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯;奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菀、维尔德丽雅。

帕尼亚(工匠,旅者,机敏,受印)

色彩名:青、灰、蓝、绯、银。

印记名:驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名:森、疾、铁、焰、风。

泽米亚(坚毅,勇猛,忠诚,倔强)

名字:阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫;阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎娅。

父姓后缀:维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀:耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

新兵

名字

备注:

压力

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

创伤

◆ ◆ ◆ ◆

创伤: 冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

腐化

□ □ □ □ □ □

凋零

◆ ◆ ◆ ◆

状态: 神谴 — 寄生 — 饥渴 — 瘴气 — 异变 — 狂怒 — 溃烂 — 幻视

伤害

4			死亡
3		□ □ □	需要帮助
2		□ □	-1D
1		□	效果降低

护甲 ○

重装 ○

盾牌 ○

特殊 ○

_____ ○ ○ ○ ○

_____ ○ ○ ○ ○

出身

细节

巴尔坦特质

- ◆ 热情: +1 交际(最高为2)。
- ◆ 虔诚: 总是装备一件圣物匣。
- ◆ 坚忍: 勇猛抵抗获得+1d。
- ◆ 博学: +1 侦查(最高为2)。

奥尔特特质

- ◆ 贵族: 强化你的1项战役行动。
- ◆ 人脉: +1 动摇(最高为3)。
- ◆ 复仇: 受到伤害惩罚时获得效能。
- ◆ 严厉: +1 整肃(最高为2)。

帕尼亚特质

- ◆ 工匠: 你的操纵上限为4。
- ◆ 旅者: 通常负重下拥有迅捷/安静。
- ◆ 机敏: 洞察抵抗获得+1d。
- ◆ 受印: 抵抗腐化获得+2d。

泽米亚特质

- ◆ 坚毅: 无视1级伤害惩罚。
- ◆ 勇猛: 抵抗严峻行动的后果获得+1d。
- ◆ 忠诚: 集体行动获得+1d。
- ◆ 倔强: 决心抵抗获得+1d。

特殊能力

- ◆ 魔鬼眷顾: 所有抵抗检定获得+1d。本能力无法通过身经百炼进阶获取。
- ◆ 血脉纯正: 你初始时将获得出身的所有特质。若作为身经百炼进阶获取, 则必须是角色创建时的首项能力。
- ◆ 艰难磨砺: 在任务结束时, 若你遭受2级或以上的伤害, 在任意类别勾选2经验。本能力无法通过身经百炼进阶获取。
- ◆ 乳臭未干: 当有人为保护你而受到伤害时, 他将获得经验。当你晋升时, 从新角色剧本中选择第二项特殊能力替代本能力。本能力无法通过身经百炼进阶获取。
- ◆ 誓死求生: 你可以在死亡前承受1个额外创伤。当你晋升时, 将本能力替换为1级生存专家。本能力无法通过身经百炼进阶获取。
- ◆ 家乡风味: 若任务持续多日, 可使用你的新鲜食材烹饪。请描述你烹制的菜肴。共享餐食的小队成员各消除1压力。本能力无法通过身经百炼进阶获取。
- ◆ 多面手: 将两项零级行动提升至1级。本能力无法通过身经百炼进阶获取。
- ◆ 告别新兵: 你获得晋升! 你成为一位士兵。获得一项特殊能力与1级坚韧。你必须选择本能力作为角色剧本的首个进阶。本能力无法通过身经百炼进阶获取或作为初始能力。

洞察

+抵抗

侦查
操作
探索

勇猛

+抵抗

机动
射击
斗殴
破坏

决心

+抵抗

交际
整肃
指挥
动摇

专家

瞄准
锚定
调度
医治
坚韧
搜刮
织魔

负重

选择轻便/通常/重装, 和2实用。

粗体物品视为精良。

□ 轻便

安静/迅捷。所有物品如下。

- 天真的希望
- 家的回忆
- 士兵套件
- 滑膛枪
- 弹药 ○ ○ ○ ○ ○

□ 通常

所有轻便物品以及.....

- 家传武器
- 帐篷与野营装备 — 或 —
- 炊事套件
- 新鲜食材

□ 重型

缓慢。所有通常物品以及.....

- 护甲
- 盾牌

实用。从下选择2负重。

□ 护甲

□ 轻型武器

□ □ 黑弹 ○ ○ ○

□ 盾牌

□ 冬装

□ 油料 ○ ○ ○

□ 补给品 ○ ○ ○ ○ ○

□ 医疗套件 ○ ○ ○

□ 攀爬套件

□ □ _____

□ □ _____

□ □ 圣物匣 ○ ○ ○

行动

- ◆ **交际**：与来自你出身和经历的朋友、熟人或人脉交际，获取资源、情报、人员或地点。留下良好印象。
- ◆ **整肃**：整肃战友；以威严命令他人服从；恐吓或威胁。
- ◆ **坚韧**：士兵的专家行动。详情见下方的**专家行动**部分。
- ◆ **机动**：机动至目标位置并跨越障碍；攀爬、游泳、奔跑、跳跃、翻滚；驾驭驮畜；骑乘坐骑。
- ◆ **指挥**：调动小队或更大的团体展开行动；在混乱中掌控局面；协调火力集中打击目标。
- ◆ **研査**：细致研査人物、文件或物品以搜集信息；获得更深入的理解。
- ◆ **操纵**：组装机械解决问题；关停、修理、制造装置；拆除陷阱、撬锁；修筑防御工事；维修攻城器械。
- ◆ **探索**：侦察地点或局势以收集情报；隐秘移动或观察；发现潜在的弱点或漏洞。
- ◆ **射击**：从远程精准攻击目标；寻找有利的射击位置；完成花式射击。
- ◆ **斗殴**：近身格斗交锋；袭击阵地；徒手搏击；近距离手枪射击。
- ◆ **动摇**：用诡计、魅力、逻辑或欺骗影响他人；通过操控或诱惑来改变态度或行为；伪装身份。
- ◆ **破坏**：以蛮力或精密破坏来摧毁场所、物品、障碍；制造混乱分散注意；强力突破防线；使用、投掷、安置爆炸物或炼金制品；操作攻城武器。

专家行动

坚韧是士兵专精训练的**行动**。与大多数行动不同，它无需掷骰，但数值决定了每次任务中的**次数**。在任务中，你可以消耗**坚韧**次数，令**抵抗**检定获得+2d。你只能在掷骰检定之前消耗**坚韧**的次数。你在每次抵抗检定中仅能消耗**1次坚韧**次数。

士兵提升

- ◆ 当你进行一次严峻行动检定时，在该行动的属性上勾选**1经验**。
- 每次任务结束时，若达成以下条件，则在角色剧本或剧本上勾选**1经验**：
- ◆ 如果你在任务中生还。
 - ◆ 如果你通过勇气或决心帮助小队。
 - ◆ 如果你使用了你的出身或创伤（如果两者都使用了，则获得**2经验**）。
 - ◆ 最高威胁的敌人，每有**1威胁**就获得**1经验**。

断刃战队

军事奇幻·暗夜锻造

版本1.3.2

角色剧本：士兵

姓名：

你是著名的佣兵团——军团的幸存士兵之一。你和神选者是抵挡焚烬之王的亡灵大军与东部诸国灭亡的最后屏障。战争已持续三年，但亡者不知疲倦。

要创建你的军团战士，请按以下步骤执行：

- ◆ **选择一个初始能力**。任选即可，如果你难以抉择，就选第一个。
- ◆ **选择一个出身**。选取一个姓名，两个特质，然后丰富背景（例如：古老的农耕家族）。
- ◆ **分配4点额外行动值**。介绍请见背面。初始上限为2。
- ◆ **报到服役**。

出身姓名

巴尔坦（热情，虔诚，坚忍，博学）

名字：阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、拉卡什；阿斯维娜、卡维亚、基塔、莉娅、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔（贵族，人脉，复仇，严厉）

头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、布拉斯、埃尔里克、尤克、哈德克利奥、西尔文、泰利乌斯；奥罗拉、卡诺妮雅、法薇雅、哈德里安娜、莉薇娅、米尔蒂亚、塞维琳娜、法埃菀、维尔德丽雅。

帕尼亚（工匠，旅者，机敏，受印）

色彩名：青、灰、蓝、绯、银。

印记名：驰、舞、响、怒、扬、幻、袭、愁。

功绩名：森、疾、铁、焰、风。

泽米亚（坚毅，勇猛，忠诚，倔强）

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫；阿莉卡、达妮娅、弗雷里娅、克拉丽娜、斯维列娜、瓦伦蒂娜、扎妮。

父姓后缀：维奇、耶维奇、伊奇。

母姓后缀：耶芙娜、-奥芙娜、-伊奇娜。

士兵

名字

备注:

压力

创伤

创伤： 冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 暴躁 — 恶毒

腐化

凋零

状态： 神谴 — 寄生 — 饥渴 — 瘴气 — 异变 — 狂怒 — 溃烂 — 幻视

伤害

4		死亡
3	□□□	需要帮助
2	□□	-1D
1	□	效果降低

护甲

重装

盾牌

特殊

坚韧次数

出身

细节

巴尔坦特质

- ◆ 热情: +1交际(最高为2)。
- ◆ 虔诚: 总是装备一件圣物匣。
- ◆ 坚忍: 勇猛抵抗获得+1d。
- ◆ 博学: +1探查(最高为2)。

奥尔特质

- ◆ 贵族: 强化你的1项战役行动。
- ◆ 人脉: +1动摇(最高为3)。
- ◆ 复仇: 受到伤害惩罚时获得效能。
- ◆ 严厉: +1整肃(最高为2)。

帕尼亚特质

- ◆ 工匠: 你的操纵上限为4。
- ◆ 旅者: 通常负重下拥有迅捷/安静。
- ◆ 机敏: 洞察抵抗获得+1d。
- ◆ 受印: 抵抗腐化获得+2d。

泽米亚特质

- ◆ 坚毅: 无视1级伤害惩罚。
- ◆ 勇猛: 抵抗严峻行动的后果获得+1d。
- ◆ 忠诚: 集体行动获得+1d。
- ◆ 倔强: 决心抵抗获得+1d。

特殊能力

- ◆ 不屈不挠: 你可以消耗坚韧次数来超越极限。
- ◆ 冲锋陷阵: 当你冲向人数或火力占优的敌军时, 消除1压力且机动检定获得+1d。
- ◆ 钢铁意志: 你可以消耗坚韧次数作为针对恐惧、麻痹、腐化与疲劳的特殊护甲。
- ◆ 全副武装: 选择负重时, 你可以选择4点实用负重, 而非2点。
- ◆ 铁血硬汉: 当你超越极限时, 可以无视所有伤害惩罚。同时在你超越极限的检定中, 抵抗后果时获得+1d。
- ◆ 掷弹兵: 你接受过爆破训练, 可以在轻便负重时额外携带一枚手雷(1负重)或爆破炸药(2负重)。
- ◆ 骑兵: 若军需官有可用的马匹次数, 你的小队成员可骑乘出战。骑乘时机动检定获得+1d。
- ◆ 精英: 精通两项行动(使其最高可提升至4)。
- ◆◆ 铁血: 你获得额外两个压力格。
- ◆◆ 生存专家: 你在死亡前可以承受+1创伤。
- ◆◆ 身经百炼: 从其他来源获取一项特殊能力。
- ◆ 专精训练: 你可以晋升为专家。创建一个新角色剧本: 选择对应类型的1项特殊能力, 以及1级初始的专家行动。

负重

选择轻便/通常/重装, 和2实用。

粗体物品视为精良。

□ 轻便
安静/迅捷。所有物品如下。

- 精良护甲
- 家的回忆
- 精良轻型武器
- 精良套件。选择其一: 医疗、攀爬、炊事、维修、士兵、破坏套件

□ 通常
所有轻便物品以及.....

- +2实用, 从下方选择。

□ 精良盾牌 —或— □ 精良重型武器

□ 重型
缓慢。所有通常物品以及.....

- +1实用, 从下方选择。- 精良重型护甲

- 实用。从下选择2负重。
- 滑膛枪

□ 弹药 ○○○○○

□ 补给品 ○○○○○

□ 手枪

□ 冬装

□ 医疗套件 ○○○

□-□ 黑弹 ○○○

□ 油料 ○○○

□ 士兵套件

□-□ 圣物匣 ○○○

行动检定

● 每点行动值获得 1d

⊕ 如果你**超越极限**（你承受 2 压力）则 +1d

—或—

如果你接受**魔鬼交易**则 +1d

注意：你不能既超越极限获得 +1d，又接受魔鬼交易来 +1d。

风险行动是《断刃战队》的常规行动。若未声明行动形势，则默认为风险行动。

每当你进行严峻行动时，为该属性勾选 1 经验。

掌控

你掌控局面。你占据绝对优势。

暴击：行动成功，效果增强。

6：行动成功。

4/5：你迟疑不定。你可以暂时放弃，尝试另一种方法；或者继续行动，但承受轻微后果：发生轻微困境，效果降低，受到轻微伤害，你落入风险形势。

1-3：你踌躇不前。你可以冒风险继续尝试；或者暂时撤退，尝试另一种方法。

风险

你正面接招。你冒险尝试。你放手一搏。

暴击：行动成功，效果增强。

6：行动成功。

4/5：行动成功，但要承受后果：你受到伤害，陷入困境，效果降低，形势变为严峻。

1-3：情况不妙。你受到伤害，你陷入困境，你落入严峻形势，你错失良机。

严峻

你不知己力。你遇到了大麻烦。

暴击：行动成功，效果增强。

6：行动成功。

4/5：行动成功，但要承受后果：你受到严重伤害，陷入严重困境。

1-3：出大事了。你受到严重伤害，你陷入严重困境，你错失良机。

断刃战队

版本1.3.2

抵抗检定

在结算行动检定时，GM 会根据情境和角色形势来设置后果（一个，一些，或全部）。你可以尝试用一次抵抗检定来避免或减轻每一个后果。

当你在抵抗检定中掷出暴击时，清除 1 压力。

抵抗检定

● 每点属性值给你 1d。

你将减弱或避免后果的影响（由 GM 决定），并承受 6 减去骰子最高点数的压力。

护甲与特殊护甲

勾选护甲来减轻一个后果。在战斗中，护甲和盾牌各提供 1 护甲。重型护甲提供 2 护甲。特殊护甲（见专家行动和特殊能力）可以在特定情境和情况下减轻后果。

集体行动

援助

承受 1 压力，为另一名玩家 +1d。你可能也会承受此次检定的后果。一次检定仅能有一人援助。

领导集体行动

参与集体行动的每一个角色都进行行动检定。最佳结果视为行动结果，应用于所有参与检定的角色。每掷出一个 1-3 结果，领导者就要承受 1 压力。

保护

为同伴挺身而出。代替其承受后果。你可以如常进行抵抗检定，或选择使用护甲。

铺垫

通过执行你自己的行动（拥有相应后果）来为一个角色做铺垫。若你如此做，跟进的队友将获得 +1 效果或形势改善。

死亡

若承受 4+ 级伤害，或承受最后一格创伤，你的军团战士死亡。接管一个可用的 NPC 军团战士进行游戏。为你所选的角色剧本丰富细节。

实用装备

弹药：用于装填火枪与手枪的火药、填料或纸壳弹。消耗以重新装填远程武器。**次数：**5。

护甲：多为皮革材质，部分为锁甲。可抵御小刀或亡灵利齿的攻击。遇到大家伙时就没什么用处了。提供针对物理攻击的**1点护甲**。**精良：**装饰华丽或经过染色。为你量身定制。

黑弹：炼金术师打造的珍贵弹药，存放于用锯末填充的密封木质皮革匣中。轻微擦伤即可消灭低级亡灵。对亡灵具有**效力**。请勿摇晃。谨慎使用。**次数：**3。

典籍与卷轴：你携带了合适的学术论著或军团编年史的选段。消耗以在**研查**检定中获得**+1d**或**+1效果等级**。**次数：**2。

轻型武器：剑、矛或斧。军用单手武器。不含匕首。若不携带盾牌，可携带两把。**精良：**决斗剑、长剑、军刀、芯木矛或类似单手武器。拥有名字且品质卓越。

重型护甲：金属板甲与皮革的多层结构。多数饰有浮雕、纹章与彩绘徽记。既不隐蔽也不安静。小刀或拳脚攻击几乎对你无效。提供针对物理攻击的**2点护甲**。

重型武器：戟、长柄武器、巨斧或大槌。**精良：**双刃长剑、战锤、钉头锤。对多数人而言过于沉重。你已用得趁手熟练。

滑膛枪：后装式弹丸步枪。军团标准配发。50码内可精准射击。新兵若被发现未携带会受严厉批评。

油料：用途多样，从润滑铰链到填充提灯。极易引燃。**次数：**3。

手枪：单发。后装式。**精良：**大师打造的左轮手枪（5发）。饰有浮雕（非常好看！），配重均衡，便于快速装弹。

圣物匣：盛有古代神选者遗骨的圣油瓶。圣器碎屑。消耗以减少1点所受腐化，并在**抵抗腐化**检定中获得**+1d**。**精良：**减少2点所受腐化。**次数：**3。

盾牌：以金属加固的木盾。提供针对物理攻击的**1点护甲**。**精良：**全金属盾牌，可定制任意浮雕纹章。

补给品：行军干粮。未经烹煮时难以下咽。消耗可为一名军团战士提供一日口粮。但愿有新兵带了炊事套件。**次数：**5。

冬装：避免冻僵致死。若真冻死了，别以亡灵形态归来。

套件

攀爬套件：抓钩、岩钉、绳索。山地行动必备，丛林任务亦有用武之地。

炊事套件：炖锅、平底锅、烤架、调料与便于携带的煤块。新兵若是未配备此物，大伙儿会怨声载道。

枪械维护套件：用于排除卡弹和战场改装枪械。没有哪个狙击手会不带这个。

医疗套件：消毒剂、悬带、缝合线、药膏与纱布。消耗以提供针对疾病与伤口感染的**特殊护甲**。**精良：**额外包含绷带、药剂、无菌敷料与特效药。**次数：**3。

维修套件：锤具、锉刀、钉子、销钉、木板、滑轮、绳索与锯子。可用于卡死陷阱、修复城门或攻城器械等。**次数：**3。

士兵套件：睡袋、火石与火绒、匕首、提灯、小镜子、肥皂、剃须工具、泥铲、磨刀石及单日口粮等。

破拆套件：锤子、金属钉、撬棍、斧具与钻头。另附酸液瓶与小型炼金手雷。

共享装备

罗盘与地图：精良的巴尔坦罗盘（难以替换）。附有你个人标注的当地地图。

信号枪：折叠式手枪，配备彩色烟雾弹与夜间信号照明弹。标准弹匣含4发弹药。

望远透镜：昂贵的巴尔坦可伸缩望远透镜，用于远距离观察。

家的回忆：首饰。压花。刻有家徽的精致短刀。袖珍肖像。书信或书籍。

新兵装备

家传武器：虽不华丽，但承载着历史。*你是如何得到它的？*

新鲜食材：足够做一顿美餐或炖菜。这是少数能让专家对你刮目相看的東西。*你的独家秘方是什么？***次数：**1。

天真的希望：可能成为助力，也可能是负担。无论如何，你都不会拥有它太久。

帐篷与野营装备：简易遮棚，或许还有下土的帐篷。能挡雨。大家都默认该由你携带。没人会为此感谢你。

士兵装备

见实用、套件、共享和新兵装备。

军官装备

战场旌旗：用于协调部队的军旗。这些旗帜能提振士气——除非它们倒下。指派一个人，他必须携带旌旗。

精良仪礼披风：符合军官身份的装束。带着饰有纹章的扣环。军队中的地位象征标记。

精良奢侈品：优质白兰地。精美棋具。乐器。符合军阶的特权物品。

重装兵装备

定制重型板甲：替换“护甲”。远处易辨识。量身定制。视为**精良**。提供**2点护甲**。

精良塔盾：替换“盾牌”。巨型盾牌，可用来保护他人。提供**1点护甲**。

医护兵装备

慈悲圣徽：慈悲女神的实体象征物，通常以胸针、项链形式佩戴，或缠绕于手腕。你的圣徽佩戴在何处？

治愈女神印记：在阿丝莉卡神殿立下治愈与仁慈的誓言（*不伤害他人、不拒诊病患、对无救者施以慈悲*）后，医师会被烙上一对交叠羽翼的符文。此印记被普遍视为医生的标志，村民与陌生人会对烙印者礼遇放行，哪怕他们本不打算如此做。若你选择接受此印记，它将永久伴随你。

药物：用于缓解疼痛、治疗常见病症、助眠或为无救者施以仁慈的药剂与药汤。外科手术材料。**次数：**1。

侦察兵装备

黑箭：箭镞镶有黑弹的箭矢。对亡灵具有**效力**。**次数：**3。

伪装装备：伪装网、特制衣物、铺盖卷和帐篷，设计能与地形完美融合。你可以用它们隐藏整个营地。

精良弓箭：帕尼亚芯木反曲弓。静如耳语。

狙击手装备

精良长步枪：奥尔祭司打造的杰作，配备专用**瞄准镜**。240码内精准致命，但声响巨大。使用被甲弹。

危势

衡量你被亡灵包围程度的指标

危势：当你进军时，进行**危势**检定，骰子数量等于**危势**值减去消耗的马匹次数，根据结果增加时间（1-3：一格。4/5：两格。6：三格。**暴击**：五格）。然后将**危势**重置为0。当**时间流逝**（在**战役行动**后），或任务失败带来**危势**惩罚时，增加**危势**。

时间

反映抵达天刃堡的剩余时间与亡灵的实力增长

时间：当**时间流逝**时，或当进军并**危势**检定时，或当任务有**时间**惩罚时，推进1格。当任务奖励包含**时间**时，减少对应格数。若你们在最后的时间进度钟填满前仍未完成天刃堡的任务，游戏失败。



夏季终结
南方沦陷。



深秋时节
帕尼亚焚毁。



情报

衡量你对亡灵动向与战局的了解程度

情报：消耗1点**情报**可为任意**交锋**检定+1d，或在你的任务优先级之外解锁一个地点的**特殊任务**。通过侦察任务的奖励获取**情报**。在选择主要与次要任务前，根据你持有的**情报**数量来提问（见下）。

若你持有0点或更多**情报**，从下列问题中选择一个问题：

- ◆ 这些任务中我们可能遭遇的最高威胁等级是多少？
- ◆ 执行这些任务预计需要多少行军时间？
- ◆ 本次任务携带哪一件物品会特别有用？
- ◆ 我们在执行这个任务时可以采用哪两种方案？
- ◆ 哪些小队对领导层心存不满或缺乏敬意？
- ◆ 我们的神选者对这些任务持何种态度？

若你持有1点或更多**情报**，还可额外选择下列问题之一：

- ◆ 本次任务带上什么会特别有用？
- ◆ 谁与这个任务利益相关？
- ◆ 执行这个任务可能面临什么挑战？
- ◆ 我们预计会在这些任务中遭遇破碎者的哪些基础部队？
- ◆ 我们在前方一个特定地点可能发现什么资源或好事？
- ◆ 我们遭遇到的精英可能存在什么弱点？
- ◆ 我们遭遇到的精英可能有什么渴望或行为模式？

若你持有2点或更多**情报**，可再选择下列问题之一：

- ◆ 我们在本次任务中可能会遇到哪位恶名或副手敌人？
- ◆ 本次任务中的亡灵部队阵地的主要弱点是什么？
- ◆ 这个任务与之前哪个任务是否存在关联？如何关联？
- ◆ 破碎者部队正朝哪个方向移动？
- ◆ 前方一个特定地点本身存在什么固有挑战或麻烦？
- ◆ 我们先前遭遇过的一个恶名敌人存在什么弱点？

若你持有3点或更多**情报**，还可选择下列问题之一：

- ◆ 我们先前遭遇过的副手敌人存在什么弱点？
- ◆ 我们先前遭遇过的副手敌人有什么渴望或行为模式？
- ◆ 一位特定的破碎者正在研究什么特殊项目？
- ◆ 关于前方地点的特殊任务我们听到过哪些传闻？
- ◆ 关于焚烬之王有什么最新消息？

断刃战队

版本1.3.2

职位剧本：司令

这是战役中的必需职位。

司令是军团目标与方向的化身。选择军团的进军路线。确定任务的专注方向与重点。军团无法抽调过多兵力，因此请优先执行你认为必要的任务，并在无法兼顾时承受相应惩罚。

在游戏开始之前。为了让军团准备好迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **描述司令**。从下列列表中选择司令的特质。
- ◆ **初始危势与时间**。询问 GM 首场任务对亡灵带来的**危势**以及军团抵达天刃堡剩余时间的影响。
- ◆ **初始情报**。询问 GM 首场任务揭示的情报（如有）。
- ◆ **进军**。在军需官完成首轮行动后，军团必须**进军**至西部前线。

司令特质。在游戏开始前，从以下做出选择：

出身（1）：◆ 巴尔坦 ◆ 奥尔 ◆ 泽米亚 ◆ 帕尼亚 ◆ 其他

声望（1）：◆ 铁血 ◆ 狡诈 ◆ 无敌 ◆ 傲睨 ◆ 激昂

性格（1-2）：◆ 勇敢无畏 ◆ 冷若冰霜 ◆ 运筹帷幄 ◆ 坚如磐石 ◆ 恃才傲物

外貌（1-3）：◆ 身手矫捷 ◆ 容憔悴 ◆ 衣冠齐楚 ◆ 伤痕累累 ◆ 虎背熊腰

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **记录时间与危势**。随着**时间流逝**或特定任务带来的惩罚，**危势**与**时间**会增加。部分任务会降低**危势**，而进军会将其重置为零。某些任务可能减少**时间**，但极少见。
- ◆ **追踪地点与行军路线**。决定军团何时**进军**。你不能后退。请在地图上标记军团地点与行进路线。**进军**时，进行**危势**检定，骰子数量等于**危势**值减去消耗的马匹次数，根据结果增加**时间**（1-3：一格。4/5：两格。6：三格。**暴击**：五格）。
- ◆ **管理并消耗情报**。消耗**情报**可为任务**交锋**检定添加+1d，或解锁当前地点的特殊任务。请在每次任务前提出**情报问题**。**情报**可通过任务奖励获取。
- ◆ **选择任务**。确定专注的任务类型（袭击、侦察、宗教或补给）并告知 GM。GM 将告知可选任务。选取两项任务执行，并指定其中一项为优先，需要玩家扮演进行；另一项作为次要任务，通过**交锋**检定决定结果。若出现了第三项可选任务，则未被选择的任务自动视为失败。
- ◆ **协同其他职位**。与其他玩家商议以制定最佳决策，但你对自身职责拥有最终决定权。军团的命运掌握在你手中。祝你好运。

任务

每次选择一种作为优先。加粗代表高概率。

✕ 袭击任务

袭击。伏击。进攻。

奖励：

- ◆ 士气。
- ◆ 补给。
- ◆ 时间。

失败惩罚：

- ◆ 危势。
- ◆ 时间。
- ◆ 补给。

🏠 袭击任务

渗透。巡逻。调查。

奖励：

- ◆ 情报。
- ◆ 资产。
- ◆ 部队。

失败惩罚：

- ◆ 危势。
- ◆ 部队损失。
- ◆ 时间。

🕯️ 宗教任务

朝圣。仪式。

奖励：

- ◆ 精良资产。
- ◆ 时间。
- ◆ 专家。

失败惩罚：

- ◆ 危势。
- ◆ 士气。

📦 补给任务

搜刮。雇佣工作。

失败惩罚：

- ◆ 补给。
- ◆ 资产。

失败惩罚：

- ◆ 士气。
- ◆ 补给。

地点

地点描述、备注及可用任务。概率。

西部前线

小型军营。残兵败将。亡灵众多。



平原镇

曾繁荣的平原小镇，有古城墙保护。



长路

古老结界。无遮蔽物。漫长行军。补给稀缺。



巴拉克矿区

制作黑弹的矿产储藏丰富。



绞刑关

狭窄的山间朝圣路线。



逐日寨

人数众多的平原营地。挤满难民。



杜雷什森林

野兽。猎人。难以穿行。



塔尔贡森林

角尊庇佑的森林腹地。巨兽横行。



西湖城

高墙之城。猜忌盛行。腐败丛生。骄傲与权谋之地。



东湖城

富庶之城。极度虔诚。极度自傲。



卡里斯科要塞

山脚下的军事前哨，正遭围攻。



巨喉

古老的闹鬼地下通道。



高路

古老朝圣之路。易遭伏击。



天刃堡

掌控关隘。你们的任务是坚守此地，直至大雪阻断亡灵进军。



交锋检定

每次选择一种作为优先。加粗代表高概率。

交锋检定决定了主要任务开始时部队的部署情况，以及次要任务的结果。作为派遣部队作战的负责人，元帅的职责就是准备骰子并执行交锋检定。

在每次任务前。通过回答以下问题来准备交锋检定的骰子：

- ◆ **军团忠诚**：参与任务的所有成员是否全部向军团立过誓？获得 +1d。
- ◆ **情报**：司令是否消耗了 1 点情报提供先遣信息？获得 +1d。
- ◆ **老兵**：任务成员是否全是专家或士兵？获得 +1d。
- ◆ **领导力**：是否有军团战士对领导层缺乏信任或尊重，从而可能在战场上拒绝服从命令？承受 -1d。
- ◆ **决定因素**：是否缺少任务必需的专家或装备？承受 -1d。

袭击任务。在每次袭击任务中，还需回答以下问题：

- ◆ **武器**：军需官是否为士兵配发黑弹？获得 +1d。
- ◆ **负伤**：是否有军团战士带伤开始任务？承受 -1d。

侦察任务。在每次侦察任务中，还需回答以下问题：

- ◆ **速度**：军需官是否消耗马匹为任务提供马匹？获得 +1d。
- ◆ **隐蔽**：是否有军团战士以重装负重开始任务？承受 -1d。

宗教任务。在每次宗教任务中，还需回答以下问题：

- ◆ **秘术**：军需官是否消耗宗教补给为小队施加结界以提供防护？获得 +1d。
- ◆ **腐化**：是否有军团战士携带凋零开始任务？承受 -1d。

补给任务。在每次补给任务中，还需回答以下问题：

- ◆ **补给**：军需官是否消耗食物为任务提供补给品？获得 +1d。
- ◆ **敌军**：当前**危势**是否高于 2？承受 -1d。

交锋检定结果

- ◆ **暴击**。**主要任务**：你们已克服首道障碍，在应对下一障碍时处于**掌控**形势。**次要任务**：任务成功，并**晋升**一名小队成员（详见新兵与士兵的特殊能力）。
- ◆ **6**。**主要任务**：行动开始时处于**掌控**形势。**次要任务**：任务成功，所有专家承受 **1 级伤害**，你可以选择牺牲两名小队成员并晋升一名新兵为士兵。
- ◆ **4/5**。**主要任务**：行动开始时处于**风险**形势。**次要任务**：任务失败，或者，任务成功，但牺牲两名小队成员，且所有专家承受 **2 级伤害**。
- ◆ **1-3**。行动开始时处于**严峻**形势。**次要任务**：任务失败，损失 3 名小队成员，所有专家承受 **3 级伤害**。

断刃战队

版本1.3.2

职位剧本：元帅

这是战役中的必需职位。

元帅负责调兵遣将。你需要为司令选择的任务分配小队和专家——确保他们有最大的机会活着回到营地是你的职责。你要记录士气、部队经验和健康状况。你要决定每次任务由谁作为指挥者。

在游戏开始之前。为了让军团准备好迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **描述元帅**：从下列列表中选择元帅的特质。
- ◆ **初始士气**：询问 GM 首场任务对军团士气的影响。
- ◆ **创建额外专家**：军团初始拥有五名专家。其他玩家未为首场任务中创建的专家由你完善细节。请描述初始任务期间他们在哪里。
- ◆ **完善初始小队**：军团初始拥有六支均由新兵组成的满编小队，你只需在需要时再完善细节。现在，请完善参与初始任务的小队，为尚未命名的队员选择出身与姓名。

元帅特质。在游戏开始前，从以下做出选择：

出身 (1)：◆ 巴尔坦 ◆ 奥尔 ◆ 泽米亚 ◆ 帕尼亚 ◆ 其他

声望 (1)：◆ 无情 ◆ 无畏 ◆ 荣耀 ◆ 刚傲 ◆ 护佑

性格 (1-2)：◆ 胆识过人 ◆ 冷若冰霜 ◆ 谨小慎微 ◆ 凶悍暴烈 ◆ 睚眦必报

外貌 (1-3)：◆ 饱经沧桑 ◆ 潇洒时髦 ◆ 独目如鹰 ◆ 疤痕累累 ◆ 戎装笔挺

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **记录士气**。士气会在**自由休息**战役行动中和任务奖励时提升。士气会在任务惩罚、士兵阵亡（每次 -1）以及必须消耗但无法消耗**补给**（-1）或**食物**（-2）时下降。
- ◆ **指派任务的参与人员与指挥者**。决定由谁参与任务。任务默认需要 1 支小队和最多 2 名专家。若任务中有军官参与，则由其负责指挥；否则由你指定负责人。
- ◆ **管理小队与专家**。在任务间隙保管角色剧本。记录损失、伤害、压力、提升与晋升。在需要时为小队成员命名。完善军团新增专家的细节。
- ◆ **执行交锋检定**。参见本卡后部。这是你的职责。
- ◆ **确保军团战士获得提升**。提醒团队在任务结束后记录经验。次要任务无论结果如何，专家均能获得 2 经验。
- ◆ **协同其他职位**。咨询他人意见以做出最佳决策，但你对自身职责范围内的事务拥有最终决定权。



烬狼

士兵	姓名	伤势	压力
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	



碎狮

士兵	姓名	伤势	压力
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	



笑鸦

士兵	姓名	伤势	压力
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	



幽鸮

士兵	姓名	伤势	压力
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	



星蝗

士兵	姓名	伤势	压力
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	



银鹿

士兵	姓名	伤势	压力
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	
□		□□□	

士气



战役行动: 每个战役阶段, 根据士气获得行动次数。3-: 无。4-7: 一次。8-10: 两次。

获得士气:

- ◆ **任务。**任务成功的奖励。
- ◆ **自由休息。**每当军需官选择自由休息战役行动时。

失去士气:

- ◆ **任务。**失败或放弃的惩罚。
- ◆ **物资。**无法支付补给(-1)或食物(-2)。
- ◆ **阵亡。**每当一名军团战士死亡(-1)。

- **逃兵:** 若士气为零, 而你再次失去士气, 将会出现逃兵(每无法支付1士气就逃走1人)。先失去新兵, 再失去士兵。
- 若满编小队少于3支, 游戏结束。军团不存。

专家

重装兵 — 袭击和补给任务

姓名	压力	伤势	能力	行动
		□ □ □		
		□ □ □		
		□ □ □		

医护兵 — 袭击和宗教任务

姓名	压力	伤势	能力	行动
		□ □ □		
		□ □ □		
		□ □ □		

军官 — 宗教和补给任务

姓名	压力	伤势	能力	行动
		□ □ □		
		□ □ □		
		□ □ □		

侦察兵 — 侦察和补给任务

姓名	压力	伤势	能力	行动
		□ □ □		
		□ □ □		
		□ □ □		

狙击手 — 袭击和侦察任务

姓名	压力	伤势	能力	行动
		□ □ □		
		□ □ □		
		□ □ □		

其他

姓名	压力	伤势	能力	行动
		□ □ □		
		□ □ □		
		□ □ □		

战役行动

在任务结束后，根据士气执行战役行动（询问元帅）。每消耗 1 **补给**，就能额外执行一个战役行动。消耗 1 **补给**可强化一个行动，此消耗不影响其他费用。每个战役阶段，每项行动只能执行一次（**获取资产**和**长期项目**除外）。

获取资产

乞讨、借用甚至偷窃军团所需的**资产**。根据所在地点的**资产**值掷骰。结果将决定资产的品质（1-3：劣质。4/5：标准。6：精良。**暴击**：卓越）。劳工、攻城武器和炼金制品属于精良品质，炼金术师和慈悲修士属于卓越品质。

强化：将检定结果提升一级。你可以消耗多次**补给**。

自由休息

军团战士们获准暂时离开岗位休息几天，期间提供美食佳酿，并允许篝火狂欢。在此期间，休整中的军团战士可以自由参加派对、联谊或放松。每个角色可消除最多 3 **压力**，军团士气提升 2 点。

强化：军团战士消除所有**压力**。额外增加 2 点军团士气（总计 4 点）。

长期项目

若你具备条件，可以开展一个长期项目。挑选一名专家来领导该项目。该专家需进行相应行动检定，并根据检定结果推进**项目进度**的格数（1-3：一格。4/5：两格。6：三格。**暴击**：五格）。你可多次执行本**战役行动**，但每次必须针对不同的项目。

强化：将检定结果提升一个等级。你可以消耗多次**补给**。

招募

战争让士兵流离失所，而佣兵们或守卫村庄道路，或劫掠四方。你将招募这些隐士、弃儿与归来的战士加入军团。为元帅补充最多五名新兵以充实小队。

强化：其中两名新兵改为士兵（其余三人仍为新兵）。

休整恢复

花费时间让战士们疗伤并休息。每名军团战士可勾选任意伤害行的一个恢复格。当某一行的恢复格全部填满时，清除该行所有恢复格与伤害。你可让一名慈悲修士承受伤势，使一名专家额外勾选一个恢复格。在休整恢复行动结束前，治愈所有在本次行动之前就已受伤的慈悲修士。

强化：每名军团战士额外勾选一个恢复格。

断刃战队

版本1.3.2

职位剧本：军需官

这是战役中的必需职位。

军需官统领非战斗人员，并掌管军团所有的物资和武器。你需要决定为小队配备何种装备，以应对接下来的任务。在任务间隙，宣布战役行动以补充部队补给、准备秘密武器，并为行军获取急需的物资。

在游戏开始之前。为了让军团准备好迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **描述军需官**：从下列列表选择特质。
- ◆ **初始补给**：询问 GM 首场任务对军团补给的影响。
- ◆ **初始非军团人员**：选择一名慈悲修士或炼金术师。为其命名。
- ◆ **初始食物**：勾选 1 个食物格。这是仓库中残存的食物。
- ◆ **初始军备**：选择 5 个军备物资格。黑弹、食物、马匹和宗教补给用于为任务交锋检定添加骰子。劳工、攻城武器和补给车会改变军团执行这些任务的方式。
- ◆ **调整军备**：询问 GM 首场任务对军备库存的影响。

军需官特质。在游戏开始前，从以下做出选择：

出身 (1)：◆ 巴尔坦 ◆ 奥尔 ◆ 泽米亚 ◆ 帕尼亚 ◆ 其他

声望 (1)：◆ 精准 ◆ 机敏 ◆ 周全 ◆ 节俭 ◆ 谨慎

性格 (1-2)：◆ 聪颖过人 ◆ 宅心仁厚 ◆ 足智多谋 ◆ 克勤克俭 ◆ 目空一切

外貌 (1-3)：◆ 衣着光鲜 ◆ 珠光宝气 ◆ 色彩斑斓 ◆ 倦容满面 ◆ 鬓发斑白

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **记录与消耗补给**。你主要通过**补给**任务的奖励来获取补给。消耗补给可以执行额外的**战役行动**，或**强化**战役行动。当司令进军时，丢弃无法携带的**补给**（上限为 3 **补给**，每辆补给车加 1）。
- ◆ **执行战役行动**。在任务阶段之后，根据部队**士气**执行对应数量的**战役行动**。询问元帅可获得的行动次数。
- ◆ **管理军备与非军团人员**。消耗军备以提升任务成功率。记录慈悲修士与炼金术师的状态，例如伤势与腐化。通过长期项目来改变军团的局势。
- ◆ **协同其他职位**。与其他玩家商议以制定最佳决策，但你对自身职责拥有最终决定权。军团的命运掌握在你手中。祝你好运。

军备说明

- ◆ **黑弹**：一种稀有金属，在嬗变后成为不死生物的克星。
机制：消耗一次黑弹（圆圈）次数可为袭击任务**交锋检定** +1d。此时该任务中的所有专家将免费装备黑弹，无需消耗实用负重。
- ◆ **食物储备**：饿肚子打不了仗。谷物、腌肉等。
机制：每当**时间流逝**时，军团需消耗 1 食物，否则失去 2 **士气**。消耗一份食物次数可为补给任务**交锋检定** +1d。此时该任务中所有专家将免费装备补给品。
- ◆ **马匹**：用于装备侦察兵、运输物资等。对后勤至关重要。
机制：消耗一次马匹次数可为侦察任务**交锋检定** +1d，或在**进军**时减少 1 点**危势**。进军时可消耗多次马匹。

非军团人员说明

- ◆ **炼金术师**：信仰铸造者或建造者的炼金术师是能转化物质的科学家。由于神明已破碎，炼金术如今会腐化使用者。
机制：炼金术师能为军团治疗秘术疾病并制作炼金制品。由 GM 判定这属于获取资产还是炼金**长期项目**（不占用其他行动的次数）。投掷等同于军团中炼金术师数量的骰子以确定效果。随后以相同数量的骰子确定腐化程度（1-3：三格。4/5：两格。6：一格。**暴击**：零格）。请将腐化逐一分配至各炼金术师的腐化进度钟之中。危险的项目可能会使每次检定额外增加 +1 或 +2 **腐化**。

- ◆ **宗教补给**：圣徒的遗骨、圣经的书页或其他神秘物资，用于抵御亡灵。
机制：消耗一次宗教补给次数可为宗教任务**交锋检定** +1d。此时该任务中所有专家将免费配备圣物匣。
- ◆ **攻城武器**：弩炮、投石车、抛石机或火炮。用于攻击坚固据点或强大亡灵。
机制：某些特殊任务需要使用。部署后可降低敌人的**威胁**或**规模**。提升最终分数。
- ◆ **补给车**：后勤货车，使军团能够在不降低行军速度的情况下携带更多补给和食物储备。
机制：每有一辆补给车，都能增加 1 点补给上限，并增加食物储备的格子数（最大为 6）。

- ◆ **劳工**：随军团行动并协同工作的铁匠、工程师与木匠等人员的统称。
机制：每一格**劳工**可以在**战役行动**中为任意合适的**长期项目**推进一格。提升最终分数。
- ◆ **慈悲修士**：这些信仰女神阿丝莉卡、身着红白长袍的苦修者能将他人的伤痛转移至己身。
机制：执行**休整恢复**战役行动时，你可让一名慈悲修士承受伤势，使一名专家额外勾选一个恢复格。

补给 评估军团备用装备、流动资金和贸易商品的指标。

补给：从任务奖励获得补给。因任务惩罚失去补给。若补给为零，而你再次失去**补给**，改为失去 1 **士气**。消耗**补给**以**强化**战役行动，或执行额外的**战役行动**。在进军时，你最多可以携带 3 **补给**，每辆补给车再 +1（见军备部分）。

非军团人员

☐ 慈悲修士	伤势 ☐	☐ 炼金术师	腐化 
☐ 慈悲修士	伤势 ☐	☐ 炼金术师	腐化 
☐ 慈悲修士	伤势 ☐	☐ 炼金术师	腐化 

军备 每个资源格默认拥有 3 使用次数（圆圈）。

☐ 食物储备	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	当 时间流逝 时，消耗 1 点食物储备次数，否则失去 2 士气 。补给车可使每组食物储备最大提升至 6 食物。	
☐ 食物储备	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐		
☐ 食物储备	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	补给车	☐ ☐ ☐
☐ 马匹	☐ ☐ ☐	☐ 黑弹	☐ ☐ ☐
☐ 马匹	☐ ☐ ☐	☐ 黑弹	☐ ☐ ☐
☐ 马匹	☐ ☐ ☐	☐ 黑弹	☐ ☐ ☐
☐ 宗教补给	☐ ☐ ☐	☐ 宗教补给	☐ ☐ ☐
劳工	☐ ☐ ☐	攻城武器	☐ ☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐	☐	☐ ☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐	☐	☐ ☐ ☐
☐	☐ ☐ ☐	☐	☐ ☐ ☐

当所有故事都被讲述过，而又有四个名字载入你的编年史，你可以讲述任意故事——但每个故事只能被讲述一次，直到所有类型的故事都再次被讲述过一次。

版本1.3.2

这是战役中的必需职位。

军团战士们仰赖典籍官铭记他们历经的磨难与考验，并将他们与往昔英雄相连。你需与其他职位商议，确保其决策符合军团的信条。你的职责是记录事件，并将逝者之名载入陨落编年史。

在游戏开始之前。为了让军团准备好迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **描述典籍官：**从下列列表中选择典籍官的特质。
- ◆ **铭记埃腾马克平原之战：**讲述军团攻势被击溃的那场战役的故事。*军团犯了什么错误？你们面对的是哪位破碎者？你目睹了什么？是谁救了你？你学到了什么？*
- ◆ **初始军团价值观：**在天刃堡卡的营地时刻列表中，从三个士气类别中各划掉一个选项。告诉大家，埃腾马克的教训如何塑造了军团当前的价值观。

典籍官特质。在游戏开始前，从以下做出选择：

出身 (1) : ☐巴尔坦 ☐奥尔 ☐泽米亚 ☐帕尼亚 ☐其他

声望 (1) : ◇睿哲◇友善◇博闻◇敬业◇显赫

性格 (1-2) : ◇古道热肠◇机敏过人◇妙语连珠◇年少有为◇好奇心切

外貌 (1-3) : ◇温润如玉◇伤残之躯◇独目如鹰◇墨痕染身◇风霜满面

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **记录阵亡者。**记下每一名阵亡的军团战士。这本册子日渐沉重，但只要军团尚存，你就肩负着神圣的义务，必须铭记所有牺牲。
- ◆ **讲述军团传说。**每当阵亡名单新增四个名字时，讲述一则**军团传说**。在故事中回答传说提出的所有问题，随后为部队选择一项增益。按顺序讲述前五个故事。
- ◆ **记录编年史。**记录任务、派遣人员及其结果。若有人对事件经过存在疑问，你有责任为他人回忆细节。请务必妥善保存这些典籍。若你忠实记录编年史直至战役结束，且编年史安全抵达天刃堡，则最终分数加 10 分。
- ◆ **设定营地时刻场景。**与元帅确认当前**士气**状况后，再作选择。若需对营地或其规则作出决策，将由你裁定。
- ◆ **协同其他职位。**在必要时向其他职位提供建议。牢记军团信条与你所确立的教训，适时提醒众人。

军团编年史

当一名士兵陨落时，记录他的名字。当有四个名字记入编年史中时，在下次 **时间流逝** 之后，执行 **战役行动** 之前，花费少许时间讲述一个故事，并选择它对军团产生的效果。

○ 讲述军团创立的传说

让我为你们讲述第七皇帝创立军团的故事，正如427年前的初代编年史所记载的那样……

- ◆ 首任司令 / 军团战士 / 典籍官是谁？
- ◆ 后人因何（或以何种方式）铭记此人？
- ◆ 军团的组建是为了应对何种致命威胁？

为军团选择一项效果：

- ◆ **军团战士们汲取教训。**所有专家可勾选任意类别的 **1 经验**。
- ◆ **军团追寻昔日荣光。**下一批任务中将包含一项特殊任务。
- ◆ **历史提振了士气。**军团获得 **+2 士气**。

○ 讲述军团独立的传说

旧帝国覆灭后，军团成为只为信仰而战的佣兵团。这个故事讲述了……

- ◆ 军团的原始宪章存放于何处？
- ◆ 军团战士受到哪些特殊约束？
- ◆ 军团曾为何种事业而战？

为军团选择一项效果：

- ◆ **军团战士们无视伤痛。**所有专家可免费勾选 **1 个恢复格**。
- ◆ **军团净化心灵与思想。**所有军团成员的腐化减少 **2**。
- ◆ **士兵们加班加点。**为一个长期项目进度钟推进 **3 格**。

○ 讲述浴血淬炼的传说

这些亡灵并非军团遭遇过的最强之敌。让我为你们讲述一个我们曾面对的绝境的故事……

- ◆ 这个威胁究竟拥有何等恐怖的力量？
- ◆ 军团是如何发现这个威胁的未知弱点的？
- ◆ 军团付出了怎样的代价来战胜此敌？

为军团选择一项效果：

- ◆ **军团固守阵地。**移除 **1 点危势**，但司令在下个任务阶段不得进军。
- ◆ **士兵们为迅捷战斗做足准备。**在下次任务中，所有专家在**机动检定**中获得 **+1d**。
- ◆ **士兵们备好了最强大的武器。**在下次任务中，所有专家在**破坏检定**中获得 **+1d**。

○ 讲述军团不屈意志的传说

自创立之初，我们既征讨过神圣之徒，也讨伐过邪恶之敌，即便是在神选者兵戎相见的神战时期……

- ◆ 军团曾与哪位神选者并肩作战？
- ◆ 他们对抗的是何种超自然威胁？
- ◆ 有多少人幸存，他们又是如何重建军团的？

为军团选择一项效果：

- ◆ **神选者深受触动。**你们的神选者获得 **1 点神眷**，如同完成一项神眷任务。
- ◆ **永不言弃。**下次任务中，所有军团成员的所有**抵抗检定**获得 **+1d**。
- ◆ **士兵们准备直面邪祟。**下次任务中，所有军团成员的**决心抵抗检定**获得 **+2d**。

○ 讲述军团真谛的传说

历经百年血火淬炼，军团早已超越军队范畴，成为血脉相连的家族。这个故事讲述了……

- ◆ 平民如何区别对待军团与其他部队？
- ◆ 新兵如何被招募加入军团？
- ◆ 所有军团战士必须立下什么誓言？

为军团选择一项效果：

- ◆ **军团擢升楷模。**将一名新兵晋升为士兵。
- ◆ **士兵铭记战斗的原因。**下次聚会中的一个任务的**交锋检定**获得 **+2d**。
- ◆ **袍泽相护。**下次主要任务中，每位专家获得 **1 点特殊护甲：任意**。

长期作业

在战役行动中，间谍可以被指派执行**长期作业**。每项作业仅能派遣 1 名间谍。检定时，专业间谍投掷 1d，大师间谍投掷 2d。根据检定结果推进格数。**1-3：1 格**，且间谍承受**伤势**。**4/5：两格**。**6：三格**。**暴击：五格**。若已受伤的间谍再次遭受伤势，则其死亡。

增强任务

利用人脉关系来改善司令的任务选择。

完成：当 GM 下次生成任务时，告诉 GM，在司令专注类型的一个任务中，使其**奖励与任务惩罚**掷骰点数 +1。该任务类型必须出现一次。



扩展网络

投入时间在区域内建立熟识、线人与本地资源，提升你的间谍团队的效率。

完成：选择并获得一项与你现有间谍网络相连的新网络扩展。你立即获得该网络扩展的增益效果。



布置陷阱

引诱一个已知弱点或欲望的亡灵，使其暴露在攻击之下。

完成：下一批任务列表将包含一个针对特定副手或恶名敌人的**袭击任务**。



招募

间谍生涯危机四伏。有时你不得不招募更多人手。

完成：如果你失去了一名间谍，可以将一名新间谍加入名单。你最多只能同时拥有两名间谍。若你在**间谍网络**拥有“增员”能力，则为三名。



调查

潜伏间谍探查当地的高回报任务。

完成：获知该地点的所有特殊任务，如果司令消耗**情报**来获取其中一个，你可以选择执行哪一个。若你们进军离开该地点，则重置此进度钟。



断刃战队

版本1.3.2

职位剧本：间谍长

这是战役中的可选职位。

间谍长的正式头衔是“密语大师”。你的职责是发掘并训练合适的人才，解决那些百人之师无法应对的难题。与你来往的奇人异士，每一位都有着数十则传奇与奇闻异事。

在游戏开始之前。为了让间谍长准备好迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **描述间谍长：**从下列列表中选择间谍长的特质。
- ◆ **初始间谍：**选择**两名间谍**开始游戏。将其中一名标记为“专业”，另一名标记为“大师”。随着游戏推进，你可以再获得一名间谍，总数不能超过三名。

间谍长特质。在游戏开始前，从以下做出选择：

出身 (1)：◆巴尔坦◆奥尔◆泽米亚◆帕尼亚◆其他

声望 (1)：◆孤傲◆致命◆危险◆冷酷◆精明

性格 (1-2)：◆冷漠◆寡言◆狡黠◆自满◆谦和

外貌 (1-3)：◆俊美◆艳丽◆平凡◆枯瘦◆纹身

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **派遣间谍。**在**战役行动**期间派遣间谍执行作业。**短期作业**将立即完成（但**探听**会在任务前进行）。**长期作业**需要时间完成，可能由不同间谍轮流执行。
- ◆ **发展情报网。**你真正的敌人是破碎者本身。为此做好准备。
- ◆ **协同其他职位。**与其他玩家商议以制定最佳决策，但你对自身职责拥有最终决定权。军团的命运掌握在你手中。祝你好运。

短期作业

在战役行动中，你可以指派间谍执行**短期作业**。执行短期作业的间谍在同一阶段内无法进行**长期作业**（见后部）。

- ◆ **休养：**间谍疗伤与恢复。移除其**伤势**状态。
- ◆ **探听：**查看司令的**情报问题**列表。每当 GM 提供任务时，你的间谍可派往任务，回答任意列表中的一个问题（无视司令的**情报**总数）。
- ◆ **勒索：**你的间谍视情况实施贿赂或威胁。一个**获取资产**检定获得 +1d。
- ◆ **协助：**你的间谍提供便利或疏通关系。一项**长期项目**检定获得 +1d。

间谍网络

◆ ◆ 训练

你的一名专业间谍晋升为大师间谍。本能力可获取两次。

◆ 增员

获得一名新闻谍。勾选其专业格。

◆ 间谍网络

你具备训练、支持和利用间谍的能力。你初始拥有 2 名间谍：一名专业和一名大师间谍。

◆ 诱捕专精

间谍在布置陷阱作业的检定中获得+1d。

◆ 情报源

你拥有遍布各地的忠诚熟识与线人。间谍在增强任务中的作业检定获得+1d。

◆ 商人

增强的补给任务除常规奖励外额外提供+1补给。

◆ 投资建设

间谍在扩展网络作业的检定中获得+1d。

◆ 分析团队

间谍在调查作业的检定中获得+1d。

◆ 战场评估

你在探听时可额外提出1个问题。

◆ 游侠

增强的侦察任务除常规奖励外额外提供+1情报。

◆ 佣兵

增强的袭击任务除常规奖励外额外提供+1士气。

◆ 神圣教团

增强的宗教任务除常规奖励外额外提供+1资产。

间谍



安托瓦内特:这位奥尔裁缝因出身而被剥夺贵族身份,却找到了更高的人生使命。她曾伤透无数人心,毒杀过贵族与战士,至今未在任何任务中失手过。

专长:安托瓦内特自动晋升为大师间谍。

☐ 专家 ☒ 大师 ☐ 伤势 ☐



波提斯:这位泽米亚老兵无论战场内外都是宝贵资产。传闻若他活着,将成为下一任间谍长。

专长:波提斯执行扩展网络作业时,检定结果额外推进1格进度。

☐ 专家 ☐ 大师 ☐ 伤势 ☐



绯愁疾:关于绯愁疾的资料甚少,唯知其双眸泛着银光。他/她来去如风,过往充满诸多传闻,但其忠诚无可置疑。

专长:执行任何任务时都不会承受伤势。

☐ 专家 ☐ 大师



伊格丽德:作为阿尔德马克的本地人,伊格丽德能够融入附近所有聚居地。她在这片区域自由穿行,收集新闻与谣言。作为技艺高超的山地专家,地形从不是她的阻碍。

专长:伊格丽德在探听时可额外提出一个情报问题。

☐ 专家 ☐ 大师 ☐ 伤势 ☐



格莉雅:这位巴尔坦人身上没有象征亲族关系的传统巴尔坦首饰,偏好深度潜伏与长期单人作业。同时她也是一位决斗大师,公认的武器大师。

专长:莉雅在调查作业中的检定获得+1d。

☐ 专家 ☐ 大师 ☐ 伤势 ☐



奥涅廷:这位看起来如熊一般的友善男子同时也是东部诸国最致命的刺客之一。他深谙发现或揭露隐藏的目标与密藏之道。

专长:奥涅廷在增强任务作业中的检定获得+1d。

☐ 专家 ☐ 大师 ☐ 伤势 ☐

游戏结构

游戏流程分为两个主要阶段。建议以**任务阶段**开启本次战役，在此阶段中，你们需聚焦并扮演主要任务（由司令选定），通过**交锋检定**结算次要任务，并承担任务惩罚与获得任务奖励。在营地时刻场景中角色扮演，并消耗所需资源。随后进入**战役阶段**。在战役层面，玩家履行其军团职位的职责。执行战役行动，确定任务优先级并选定任务。游戏随后转回任务阶段。

任务阶段

优先级。司令选择主要与次要任务。

主要任务。在游戏中详细展现任务的具体细节。军团战士获得经验。

次要任务。由元帅通过交锋检定决定结果。

记录史册。获得任务惩罚与奖励，并因士兵阵亡而扣除士气。

营地时刻。扮演任务期间营地发生的事件。

转入战役阶段。

战役阶段

时间流逝。危势与时间增加。消耗食物。若有典籍官，则讲述故事。

战役行动。选择并结算战役行动（参见军需官 / 元帅部分），若有间谍长则部署间谍。

进军。司令决定军团是否进军。

生成新任务。司令选择专注的任务类型，GM 生成具体任务。

转入任务阶段。

威胁与伤害

军团部队在作战时为**威胁 1**（精良装备使其等效于 2）。通过**超越极限**来提升**效果与铺垫**行动可以抵消效果差值。亡灵的实际**威胁**根据其类型而定（从威胁 1 的基础部队到威胁 5 的破碎者）。高威胁的亡灵造成的**伤害**更为致命。每存在 1 级威胁差值，伤害等级便提升 1 级（基础等级由形势决定：**掌控：1，风险：2，严峻：3**）。严峻形势的军团战士遭威胁 3 的亡灵击中时，将承受 5 级伤害；虽然可以凭借护甲与抵抗存活，但难以轻松承受。

腐化

驱亡灵的字词对生者具有腐化影响。遭受亡灵的腐化攻击（传播亡灵秽蚀本质的攻击，例如腐尸的啃咬或暗影女巫的诅咒等魔法之力）后，受害者将获得等同于该敌人威胁的腐化。用**决心**来抵抗腐化。腐化通常只能被减轻。

断刃战队

版本 1.3.2

职位剧本：游戏主持人

这是战役中的必需职位。

你是《断刃战队》的游戏主持人。你需要管理与扮演非玩家角色，推动游戏进程，并确保游戏世界的基调、历史与事件发展保持连贯。

在游戏开始之前。为了准备好游戏，请完成以下步骤：

- ◆ **召集部队：**邀请 3-4 名朋友参与游戏。讨论游戏背景与接受度，确保所有人对背景设定的基调、恐怖氛围及致命性达成共识。
- ◆ **选定神选者：**共同讨论并选择一位随军团同行的神选者。遵循设置的指引，并阅读初始任务简报。
- ◆ **选定破碎者：**选择两名破碎者（黑色旗帜）作为战役反派。按相应指引完成其设定。
- ◆ **协助筹备：**打印所需材料。多打印几张新兵卡，协助大家创建专家角色。请记住，军团玩家将在首个任务后选择职位。回答关于背景设定与规则相关的问题。
- ◆ **整理主持材料：**确保你持有本卡、规则书、破碎者卡及对应的神选者卡。

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **维护规则：**监护当前游戏阶段。解答规则疑问。当角色进行困难或危险的行动时要求掷骰。当答案不确定时，商讨命运检定。
- ◆ **呈现世界的本相：**保持情节与基调一致。为亡灵灌注恐惧与憎恶。保持神明的神秘与不可知。让士兵们遇见的普通人显得真实。展现战争的可怕后果。展现军团遇到的问题没有魔法般的解决手段。
- ◆ **让选择有意义：**若玩家选择不治愈瘟疫，疾病就会相应蔓延。若他们谈判达成了条约，就相应地反映在军团资源中。始终考虑敌方对军团行动的反应。
- ◆ **生成任务：**必要时生成下一批任务。参考任务生成表获取灵感，但必须为其注入生命力。使任务的情节与旅途故事及先前行动相关联。让目标充满趣味，并凸显忽略任务的后果。

任务生成

首先向司令询问其任务优先级。然后根据右侧的任务数量表和类型表掷骰，再使用下方表格生成每个任务的详细信息，并根据叙事和先前行动为其添加细节。如果掷出的任务类型在军团当前所在地点不可用，则选择下一个有效的更高数字。

	类型	奖励	惩罚
突击	1 人类	1 +2士气。	1 +1危势.+1时间。
	2 荒野。	2 +3士气。	2 +1时间。
	3 亡灵。	3 +4士气。	3 -1补给。
	4 亡灵。	4 +2士气.+1补给。	4 +1危势。
	5 强大亡灵。	5 +2士气.+1情报。	5 +1危势。
	6 强大亡灵。	6 +2士气.-1时间。	6 +1危势。
侦察	1 区域侦察。	1 +2情报。	1 +1时间。
	2 路线侦察。	2 +2情报。	2 2人死亡。
	3 敌情侦察。	3 资产.+1情报。	3 1人死亡。
	4 渗透。	4 资产或部队.+1情报。	4 +1危势。
	5 撤离。	5 +1情报.-1时间。	5 +1危势。
	6 选择以上之一, +危险。	6 +3情报。	6 无。
宗教	1 护送。	1 -1时间.+2经验。	1 -1士气.+1危势。
	2 净化。	2 +2士气.+10分。	2 +1危势。
	3 防卫。	3 +1情报.+2士气。	3 +1危势。
	4 发掘。	4 精良资产。	4 -1士气。
	5 选择以上之一, +神眷。	5 卓越资产。	5 -1士气。
	6 选择以上之一, +神眷。	6 专家。	6 无。
补给	1 搜刮或交易。	1 资产.+1补给。	1 -1士气.-1补给。
	2 搜刮或交易。	2 资产.+1补给。	2 -1补给。
	3 救援补给。	3 +2补给。	3 -1士气。
	4 救援补给。	4 资产.+2补给。	4 -1士气。
	5 雇佣工作。	5 +3补给。	5 无。
	6 雇佣工作。	6 +3补给。	6 无。

任务数量	任务类型	神眷
1 3任务	1 袭击	1 神圣
2 3任务	2 侦查	2 神秘
3 3任务(其中一个+1专家)	3 宗教	3 荣耀
4 2任务。	4 补给	4 知识
5 3任务(其中一个有神眷)	5 司令专注类型	5 慈悲
6 3任务(1特殊任务)	6 GM选择	6 野性

专家配置。任务通常可以派遣 2 名专家和 1 支小队。每种任务都有以下需求：**袭击**：重装兵、医护兵或狙击手。**侦察**：侦察兵或狙击手。**宗教**：医护兵或军官。**补给**：重装兵、军官或侦察兵。

魔鬼交易

- ◆ 附带损害。意外伤害。
- ◆ 牺牲或摧毁一件物品。
- ◆ 背叛朋友或爱人。
- ◆ 冒犯或触怒你的神选者。
- ◆ 启动和 / 或推进一个麻烦进度钟。
- ◆ 承受伤害或腐蚀。

专家
1 重装兵。
2 医护兵
3 侦察兵。
4 狙击手。
5 军官。
6 炼金术师或慈悲修士。

GM 目标

- ◆ 通过游戏来探索发生了什么。
- ◆ 如实传达虚构世界。
- ◆ 让阿尔德马克栩栩如生。

GM 行动

- ◆ 提出问题。
- ◆ 遵循虚构情境。
- ◆ 直切行动核心。
- ◆ 告知后果并提问。
- ◆ 预先昭示危机。
- ◆ 贯彻到底。
- ◆ 由 NPC 主动发起行动。
- ◆ 推进进度钟。
- ◆ 提出魔鬼交易。
- ◆ 思考幕后情况。

GM 准则

- ◆ 爱上 PC 们。
- ◆ 始终遵循虚构情节。
- ◆ 将恐惧与憎厌注入亡灵。
- ◆ 保持神明的神秘与不可理解。
- ◆ 让军团战士遇到的普通人显得真实。
- ◆ 展现战争的可怕后果。
- ◆ 对角色说话。
- ◆ 对玩家说话。
- ◆ 考虑风险。
- ◆ 保持灵活。
- ◆ 与其他玩家保持沟通。

神选者提升

当以下情况发生时，你的神选者获得**神选者能力**：

- ◆ 你第一次选择了你的神选者。
- ◆ 你完成一个战役。
- ◆ 你完成了四个神选者**神眷**类型的任务。

任务神眷



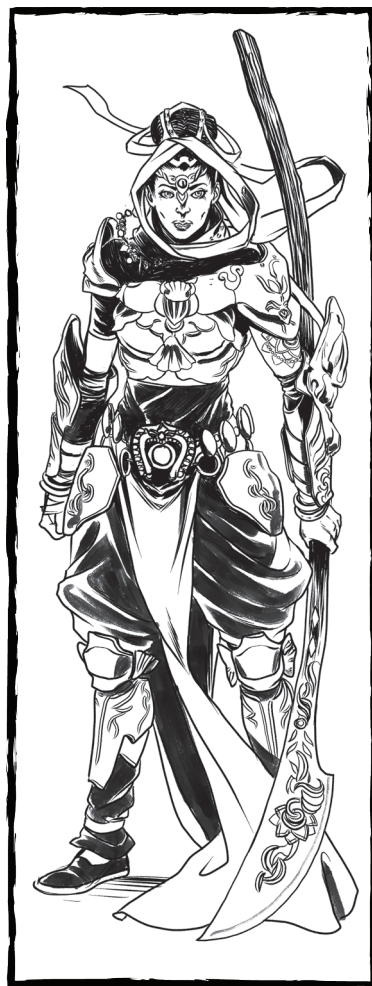
阿丝莉卡的神选者

神眷：神圣 — 神秘 — 慈悲

特征：魅惑 — 凶暴 — 骇人 — 异形 — 辉光 — 宁和 — 邪异 — 超然

神选者能力

- ◆ **时之书：**所有专家初始获得2点额外行动值。
- ◆ **阿丝莉卡的慈悲：**当军团恢复时，所有军团战士额外勾选1个恢复格。
- ◆ **阿丝莉卡的祝福：**军团战士永久少承受1点腐化。
- ◆ **阿丝莉卡的泪珠：**当举行悼念仪式时，你会感受到深邃的安宁。自由休息行动额外提供+1士气与-1压力。
- ◆ **神之宠爱：**神圣、神秘与慈悲类型的任务皆可获得**任务神眷**。初始时已勾选1点任务神眷。
- ◆ **战斗圣徒：**施蕾雅拥有**威胁5**，且对所有敌人均具有效力。
- ◆ **神选者之血：**当消耗宗教补给时，受影响的任务中还会额外获得一件神圣近战武器。它对亡灵具有**效力**。初始拥有1点免费宗教补给。
- ◆ **战争圣徒：**军需官可选择**训练**战役行动。每位专家可勾选3点**决心**经验。



断刃战队

版本1.3.2

神选者：施蕾雅

这是为GM职位准备的资料。

神选者是经神选仪式而受神力灌注的人类，他们将肉体奉献于神祇。这种将神性恩典与肉体结合的仪式，往往会彻底抹去宿主的痕迹。施蕾雅曾是巴尔坦的战争统帅，如今已成为巴尔坦治愈与慈悲女神阿丝莉卡的神选者。

施蕾雅的战术思维和近乎超自然的战略能力，是东部诸国在此次攻势中得以推进的关键。尽管人类将这场战役视为重大挫败，却无人知晓她是否在意这些代价。她的举止常令人难以捉摸与敬畏。据说她常在反常的时段伫立警戒，凝望黑暗搜寻无形的威胁——这般行径既令人安心又使人不安。

在游戏开始之前。为了准备好神选者以迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **阿丝莉卡的神眷：**阿丝莉卡为施蕾雅提供1种神眷。完成该神眷类型的任务，可让神选者获得新能力（每四次任务获得一次）。请询问玩家感兴趣的神眷类型。
- ◆ **神性特征：**为神选者选择两个阿丝莉卡的恩典在其身上显现的特征。
- ◆ **神选者能力：**施蕾雅的存在将会为军团带来切实的增益。神选者能力获取速度缓慢，因此请谨慎选择。

动机、目标与计划

亡灵侵袭死亡慈悲的行径激发了阿丝莉卡的震怒，而这份怒火正驱使施蕾雅激进地追剿亡灵。若回报足够丰厚，她不惜牺牲一切，包括军团成员。她的首要目标是在此战区击溃破碎者，同时实施战术撤退。

化为凋零者的神选者曾是施蕾雅的挚爱。她对这位故人似乎怀有特殊的恨意。她绝口不提此事，无人知晓她是否尚存情愫。但凡凋零者亲临的战场，她必会出战。

施蕾雅对腐化现象极度敏感，绝不容忍受腐化者在身边存活。尽管处决腐化者时会施以慈悲，但任何劝说都无法动摇她的杀意。因此，若有军团战士遭受腐化，必须隐藏异变，否则难逃一死。

初始任务

随着黑弹的发明，亡灵大军在西部诸国的攻势曾一度陷入僵局——它们固守阵地，难以强攻，而装备精良的小股部队成功牵制了敌军。但这一切在埃腾马克平原之战后彻底改变。

如今军团已然溃败，焚烬之王的部队正向东进军，手下新增了前所未有的恐怖造物来屠戮人类。你与你的小队必须为战友们确保撤退路线。更糟的是，施蕾雅已独自执行自己的任务，留下你们在没有她的情况下孤军奋战。

军团刚刚跨过霍泽布鲁克桥——这是数里内横跨虎啸河的唯一便捷通道——但亡灵部队仍在无止境地推进。你们的任务是使用炼金炸药炸毁桥梁。若要为军团争取足够向山区转移并建立防御阵地的时间，就必须延缓敌军的步伐。

你们能否在引爆桥梁前存活？有几人能活着返回营地，他们都是谁？你们又将如何应对破碎者派来阻截的先遣部队？这一切都将在游戏中揭晓。

序幕场景

在玩家完成角色创建后，让他们各自挑选一名角色参与本次**袭击任务**（新兵亦可），并告知以下情报：

指挥官已下达军令，元帅亲自挑选了你们，军需官留下了最后的炼金炸药，大部队正继续向远方行进。地平线上，亡灵大军扬起的尘烟正朝此处逼近。若要延缓它们的步伐，你们必须炸毁这座桥梁。不惜一切代价完成任务。

创建一个 10 格的“爆破桥梁”进度钟。炸药必须安置在桥上几个难以抵达的位置。这座桥梁很长，遍布临时防御工事——逃亡者遗弃的板条箱，改装成路障的货车。几根主桥墩直插下方汹涌的河水激流深处。

任务起始为**风险**形势。

障碍

环境威胁：夜间能见度极低，近日暴雨使河水暴涨，桥面石料湿滑。安置炸药的行动极其危险，需要具备攀爬（**机动**）与爆破（**破坏或操纵**）的专业技能。

亡灵部队：亡灵大军已感知到猎物近在咫尺。它们已经派出了带有新近研制的恐怖怪物的先遣突击队，以确保军团未设下陷阱。当你最不想遇到它们的时候，它们就会出现。

任务结束后

在完成初始任务后，军团玩家将在战役阶段选择要扮演的职位。创建这些职位的过程中，他们将会向你提问，请根据以下信息作答：

司令：

初始危势：若任务成功，亡灵短期内无法对你的营地及行军的大部队发动有效攻势。危势初始为 0。否则，敌军主力已突破虎啸河防线，敌兵将更密集且凶残。危势初始为 2。

初始时间：若任务成功，敌军退路被截断。你们为军团争取到更多时间撤往天刃堡。时间进度钟初始推进 2 格。否则，亡灵获得追击军团的完美路线。时间进度钟初始推进 4 格。

初始情报：军团尚未开展侦察行动。初始情报为 0。

元帅：

初始士气：若任务成功，部队将因获得充足时间在河对岸建立防御营地而重振信心。初始士气为 8，每有人阵亡则 -1。否则，初始士气为 7 减去阵亡人数，营地内已出现不满的低语。

军需官：

初始补给：军团遗弃了大部分物资。初始补给为 2。

军备物资：为赶赴西部前线，你们无暇搜集额外资源。

典籍官与间谍长有初始设置需要执行，但无需 GM 回答问题。

完成职位选择并回答初始问题后，进入**任务阶段的记录史册**环节。

首个**营地时刻**场景（无论是由 GM 还是典籍官设置）不按正常规则设置。取而代之，设置一个特定场景：施蕾雅从独行任务中归来，手提某位恶名敌人的首级。从一位破碎者的角色剧本中划去你所选择的恶名敌人。它已被终结。

强制进军，军团抵达**西部前线**。

以上是游戏的基本流程。每位玩家现在应该基本了解自己的职位（司令、军需官和元帅）了。

请继续游戏，见证军团是否能抵达天刃堡，以及将会为此付出什么样的代价。祝你们好运。

神选者提升

当以下情况发生时，你的神选者获得**神选者能力**：

- ◆ 你第一次选择了你的神选者。
- ◆ 你完成一个战役。
- ◆ 你完成了四个神选者**神眷**类型的任务。

任务神眷



角尊的神选者

神眷：神圣 — 神秘 — 野性

特征：魅惑 — 凶暴 — 骇人 — 异形 — 辉光 — 宁和 — 邪异 — 超然

神选者能力

- ◆ **角尊之赐：**当**时间流逝**时，问询军团是否会进军。若会进军，则无需消耗食物储备。
- ◆ **角尊之眼：**若有帕尼亚专家参与侦察任务，则交锋检定获得+1d。
- ◆ **角尊之力：**军团战士可消耗**特殊护甲**来抵抗物理后果，或在任何**勇猛**行动中**超越极限**。
- ◆ **变形者：**完成两项主要任务后获取1点**情报**。
- ◆ **神之宠爱：**神圣、神秘与野性类型的任务皆可获得任务神眷。初始时已勾选1点任务神眷。
- ◆ **伟大猎手：**军需官可选择“训练”战役行动。每位专家可勾选3点**洞察**经验。
- ◆ **森林之翼：**当你在任务中消耗宗教补给时，小队可带上最多三只动物，这些动物能互相低语通讯，也能向营地传递信息。
- ◆ **白牝鹿之皮：**所有专家皆可与野兽交谈并理解其意。



断刃战队

版本1.3.2

神选者：角尊

这是为GM职位准备的资料。

神选者是经神选仪式而受神力灌注的人类，他们将肉体奉献于神祇。这种将神性恩典与肉体结合的仪式，往往会彻底抹去宿主的痕迹。银舞聆如今已成为帕尼亚野兽与森林之神角尊的神选者。

当帕尼亚的月神妮克丝破碎之时，天穹上的月亮随之崩裂。世人皆充满恐惧，唯有一位名为银舞聆的少女因失去女神而燃起滔天怒焰。她寻得一座远古神庙，而角尊选中了她。她的愤怒点燃了角尊的怒火，她们誓要为失去之物复仇。她们以变形之能窥探敌军战术，以狡智而非蛮力指引战局。

在游戏开始之前。为了准备好神选者以迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **角尊的神眷：**角尊为施蕾雅提供1种神眷。完成该神眷类型的任务，可让神选者获得新能力（每四次任务获得一次）。请询问玩家感兴趣的神眷类型。
- ◆ **神性特征：**为神选者选择两个角尊的恩典在其身上显现的特征。
- ◆ **神选者能力：**角尊的存在将会为军团带来切实的增益。神选者能力获取速度缓慢，因此请谨慎选择。

动机、目标与计划

与其他以军事思维运筹帷幄的神选者不同，角尊仅凭本能行事。但这并非战士与对手的正面对决。这是一位掠食者，不断测试与研究猎杀之道。

角尊在大部分时间都化身为动物，注视、观察与学习。已知形态包括渡鸦、巨熊与斗篷巨蟒，这些形态皆带着鹿角——这是银舞聆作为帕尼亚人的印记。这位神选者总在静默中现身又消失。虽然这可能令人不安，但许多士兵都讲述过这样的故事：一只鸟带领迷途小队找到山间小径，又或是营地莫名留下巨鱼，拯救了饥饿部队。

角尊会参与那些能观察和测试强大亡灵的任务。那个混在士兵中披着长袍的娇小身影看似格格不入，但许多军团战士反而因其古怪的兽性气息而感到安心。

初始任务

随着黑弹的发明，亡灵大军在西部诸国的攻势曾一度陷入僵局——它们固守阵地，难以强攻，而装备精良的小股部队成功牵制了敌军。但这一切在埃腾马克平原之战后彻底改变。

如今军团已然溃败，焚烬之王的部队正向东进军，手下新增了前所未见的恐怖造物来屠戮人类。撤退时，关键的黑弹补给被遗落在战线后方。如今这些运输队已遭亡灵占领。若想获得一线生机，你们必须夺回这批弹药。

军团已从南方数里外的霍泽布鲁克桥撤离。你们的任务是袭击并夺回数辆载有黑弹的马车——没有这些补给，军团将无法补充弹药并长期抵御亡灵。袭击运输队，夺取补给，然后向东渡过虎啸河。

你们能否夺回黑弹？如何带着成箱弹药渡河？又将如何应对亡灵营地及其中的恐怖存在？这一切都将在游戏中揭晓。

序幕场景

玩家创建角色后，让他们各自挑选一名角色参与本次袭击任务（新兵亦可），并告知以下情报：

暴雨雷鸣中夹杂着游荡亡灵的嚎叫。不远处，运输队正静候着你们。此任务关乎生死存亡——军团若想有一线生机，就必须夺回这批补给。你们绝不能让军团失望。

运输队由一名精英、一位恶名及至少两支满编亡灵小队看守。黑弹分散在多辆货车中。若玩家选择潜行接近，制作一个 8 格进度钟，每劫掠一辆货车便推进 1 格。否则，需要为精英制作 8 格进度钟，为角尊与恶名制作 10 格进度钟，其余敌人则通过战斗解决。角尊会牵制恶名以保护军团，但进度钟填满后即会撤退。请提醒玩家，任务目标是带回弹药，而非歼灭所有敌人。

任务起始为**风险**形势。

障碍

亡灵部队：此处的亡灵已构筑工事，由精英指挥官率队巡逻。击杀精英虽会使亡灵退化为狂暴无序的集群，但情况未必好转。作为检定失败的后果，你可以引入更多亡灵小队。

环境威胁：即便剿灭亡灵、夺回弹药箱，玩家仍需涉渡暴雨暴涨的虎啸河。预计需要进行多次**机动**或**操纵**检定，才能将弹药与装备漂流运送至对岸军团驻地。

任务结束后

在完成初始任务后，军团玩家将在战役阶段选择要扮演的职位。创建这些职位的过程中，他们将会向你提问，请根据以下信息作答：

司令：

初始危势：若任务成功，额外的弹药补给将使军团防守营地更为从容。危势初始为 0。反之初始为 1，军团必须精打细算使用所剩无几的补给。

初始时间：军团虽及时摆脱亡灵大军，但亡灵永不休息，即便在军团休整时它们仍在进军。**时间**进度钟初始推进 3 格。

初始情报：角尊已为军团侦察敌情，带回敌军部队位置与地形信息。初始情报为 1。

元帅：

初始士气：若任务成功，士兵们将因获得撤退所需的武器而重燃信心。初始士气为 9，每有人阵亡则 -1。否则，初始士气为 7 并减去阵亡人数，众人脸上浮现绝望。

军需官：

初始补给：军团遗弃了大部分物资。初始为 2 补给。

军备物资：若任务成功，可夺回数辆装有黑弹的关键箱子，并额外勾选 1 格。否则，你无法获得更多黑弹，直到找到一个补给源为止。创建 4 格“弹药短缺”**长期项目**来代表短缺。

典籍官与间谍长（若存在）有初始设置需要执行，但无需 GM 回答提问。将“营地时刻”场景列表交给典籍官，他需要从列表中移除一些场景，然后设置下个营地时刻场景。

完成职位选择并回答初始问题后，进入**任务阶段的记录史册**环节。

强制进军，军团抵达**西部前线**。

以上是游戏的基本流程。每位玩家现在应该基本了解自己的职位（司令、军需官和元帅）了。

请继续游戏，见证军团是否能抵达天刃堡，以及将会为此付出什么样的代价。祝你们好运。

神选者提升

当以下情况发生时，你的神选者获得神选者能力：

- ◆ 你第一次选择了你的神选者。
- ◆ 你完成一个战役。
- ◆ 你完成了四个神选者神眷类型的任务。

任务神眷



生息之神的神选者

神眷：神圣 — 神秘 — 荣耀

特征：魅惑 — 凶暴 — 骇人 — 异形 — 辉光 — 宁和 — 邪异 — 超然

神选者能力

- ◆ 启明之星：当你们进军时，**危势**检定少掷1颗骰子。
- ◆ 神圣印记：所有军团战士获得对抗魔法效果的特殊护甲。
- ◆ 生息之神的愤怒：军需官可以在袭击任务前消耗1宗教补给，让**交锋**检定获得+1d。受影响任务中的所有军团战士将同时装备圣物匣与黑弹。
- ◆ 生息之神的亲吻：执行**休整恢复**行动时，每位士兵除常规治疗外额外消除2**腐化**。
- ◆ 生息之神的活力：专家可额外承受一个2级伤害（总计三个）。
- ◆ 英雄之心：所有军团战士新增以下经验触发条件：若你独自对抗更高威胁的敌人。
- ◆ 神之宠爱：神圣、神秘与荣耀类型的任务皆可获得**任务神眷**。初始时已勾选1点任务神眷。
- ◆ 燃火之血：当为一个任务消耗宗教补给时，所有军团战士可以额外装备火油（1负重）。



断刃战队

版本1.3.2

神选者：佐拉

这是为GM职位准备的资料。

神选者是经神选仪式而受神力灌注的人类，他们将肉体奉献于神祇。这种将神性恩典与肉体结合的仪式，往往会彻底抹去宿主的痕迹。佐拉早在多年以前就成为神选者，常被称为“远古者”。作为生息之神的神选者，她已存在了数个世纪。

泽米亚生息之神在远古时代便创造了九位神选者，与其他神祇的神选者不同，他们既不会燃尽也不会消散，而是会持续存在直至完成任务，不过他们仍能被杀死。佐拉甚至打破了这一规律。她早在多年前就破碎了达尔，并用恐怖的魔法攻击一位神选者体内的神明，终结了诸神之战，随后便离开战场，成为传说与故事。就在军团即将在这次攻势中溃败时，佐拉重现人间拯救了他们。

在游戏开始之前。为了准备好神选者以迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ 生息之神的神眷：生息之神为佐拉提供1种神眷。完成该神眷类型的任务，可让神选者获得新能力（每四次任务获得一次）。请咨询玩家感兴趣的神眷类型。
- ◆ 神性特征：为神选者选择两个生息之神的恩典在其身上显现的特征。
- ◆ 神选者能力：佐拉的存在将会为军团带来切实的增益。神选者能力获取速度缓慢，因此请谨慎选择。

动机、目标与计划

佐拉对普通士兵而言是个充满挑战的神选者：一方面，她无疑是所有神选者中最具亲和力的，似乎真心喜欢与人交往。另一方面，她总以微妙的方式不断考验周围之人，将他们淬炼成利刃。军团中流传着许多关于她的传说——比如士兵醒来发现自己被挂在森林的树上，胸前只绑着一把匕首，要跋涉数里才能返回营地；或是战士们清晨被她的战吼惊醒，迎接突如其来的训练。她与胜利者共饮，却对临阵退缩者露出悲伤的失望神情。

佐拉曾宣称自己受命诛杀焚烬之王，这颇为蹊跷，因为她此前曾声称肩负其他使命。弗莱西姆——现被称为撕裂者——在破碎前也曾宣称此任务属于自己。在战斗中，佐拉头戴烈焰冠冕，手持一柄能生成实体火焰剑刃的空剑柄。士兵们私下称她为“烈火”，但无人敢当面如此随意称呼。

初始任务

随着黑弹的发明，亡灵大军在西部诸国的攻势曾一度陷入僵局——它们固守阵地，难以强攻，而装备精良的小股部队成功牵制了敌军。但这一切在埃腾马克平原之战后彻底改变。

如今军团已然溃败，焚烬之王的部队正向东进军，手下新增了前所未见的恐怖造物来屠戮人类。军团司令在掩护撤退时被俘，现被关押在达尔边境的阿尔德马克山地城堡中。

有人目睹焚烬之王的猩红旗帜进入城堡，而佐拉声称敌方派出了一位特殊审讯者，意图在不损司令神智的情况下将其转化。军团高层决定孤注一掷实施绝地营救。城堡本是为抵御入侵而建，但山体下方的排水管道或许能提供一条潜入路径。

你们能否在司令被转化、军团机密被榨取前救出他？还是说能在为时已晚的时候及时将其处决？你们能否活着撤离？这一切都将在游戏中揭晓。

序幕场景

在玩家创建角色后，让他们各自挑选一名角色参与本次袭击任务（新兵亦可），并告知以下情报：

暴雨雷鸣中混杂着城堡上方亡灵的嚎叫。雨水正从排水管道奔涌而出。你们的神选者佐拉将率领袭击部队佯攻正门吸引注意。这是一场隐秘且速度至上的任务——潜入、营救、撤离。无论如何，绝不能让亡灵获取军团机密。不容失败。

为城堡警报创建 8 格进度钟，为司令崩溃创建 10 格进度钟（司令的意志极其坚韧）。为佐拉设置 10 格进度钟（此进度钟使用四颗骰子），对抗由一个恶名率领的正门守军。每当认为时间流逝时，便为佐拉的战斗掷骰。当佐拉进度钟填满时，军团与神选者将撤退，届时所有亡灵将全力搜查城堡。任务目标是营救司令，而非全歼敌军。

任务初始为**风险**形势。

障碍

三个区域（下水道、庭院与主堡）中的亡灵阻碍了任务。如果有人试图攀爬或藏匿，请考虑此时正值漆黑夜晚，且有暴风雨。

亡灵部队：下水道中游荡着凶猛的亡灵，还有大量铁栅栏和其他障碍物。庭院和主堡内则有亡灵正规军在精英指挥官的带领下巡逻。可疑或喧闹的行为可能会推进警报进度钟，但它们通常会先**研**查事发地点。司令被关在主堡地牢的一个牢房中，由一名身穿红斗篷的苍白审讯官（**威胁 2**，苍白，斗篷，令人不安）看守，还有两名内裹黑焰的焚烬守卫（**威胁 3**，重甲，残暴，效力）把守。

任务结束后

在完成初始任务后，军团玩家将在战役阶段选择要扮演的职位。创建这些职位的过程中，他们将会向你提问，请根据以下信息作答：

司令：

初始危势：若任务成功，亡灵需要时间重整并重新追踪军团。危势初始为 0。否则，危势初始为 1，军团必须在行军途中选出新司令。

初始时间：军团虽及时摆脱亡灵大军，但亡灵永不休息，即便军团休整时它们仍在进军。**时间**进度钟初始推进 3 格。

初始情报：军团尚未开展侦察行动。初始情报为 0。

元帅：

初始士气：若任务成功，士兵们将因亡灵未能获取关于军团弱点或计划的情报而稍感安心。初始士气为 9。否则，初始士气为 7。注意，每有一名军团战士阵亡，士气就会 -1，且司令也是军团战士。

军需官：

初始补给：军团遗弃了大部分物资。初始补给为 2。

军备物资：为赶赴西部前线，你们无暇搜集额外资源。

典籍官与间谍长（若存在）需完成初始设置，但无需 GM 回答提问。将“营地时刻”场景列表交给典籍官，他需要从列表中移除一些场景，然后设置下个营地时刻场景。

GM：此任务尤为荣耀，佐拉将因此勾选 1 点任务**神眷**。

完成职位选择并回答初始问题后，进入**任务阶段**的**记录史册**环节。

强制进军，军团抵达**西部前线**。

以上是游戏的基本流程。每位玩家现在应该基本了解自己的职位（司令、军需官和元帅）了。

请继续游戏，见证军团是否能抵达天刃堡，以及将会为此付出什么样的代价。祝你们好运。

破碎者提升

凋零者初始时拥有**畸变科学**能力。

当以下情况发生时，凋零者获得一项额外的**破碎者能力**：

- ◆ 你第一次选择你的破碎者时。
- ◆ 一个时间进度钟填满（见司令卡）。

凋零者

亦称为**秽恶**，或**血肉腐化者**。

神选者能力

- ◆ **畸变科学**：凋零者的外科医师们会将扭动的不死生物缝合在一起。惊惧可出现在任何任务中。
- ◆ **消耗战略**：凋零者会袭击并毒害补给线。补给任务的**交锋检定**承受-1d。
- ◆ **残酷暴食**：凋零者研制出能在亡灵体内酿酸的液体。腐囊怪可出现在任何任务中。
- ◆ **剧毒胆汁**：腐囊怪与喷吐者会造成腐化伤势。在一个任务结束时，未经处理的腐化伤势每处都会+1**腐化**。
- ◆ **现代战争**：凋零者的部队配备了精良武器与护甲。
- ◆ **战争伤痕**：凋零者的部队会腐化土地。毒雾将从地底喷发并肆虐乡野。虽非永久存在，但这些毒雾可能作为检定失败的后果突然涌现。
- ◆ **剧毒诱变**：凋零者的部队在武器上涂抹一种炼金油，造成伤害时额外+1**腐化**。
- ◆ **狂暴乳剂**：凋零者将亡灵改造为超量分泌胆汁的怪物。喷吐者可出现在任何任务中。



断刃战队

版本1.3.2

破碎者：凋零者

这是为GM职位准备的资料。

破碎者曾是神选者。但在三年前面对**焚烬之王**时，他将神选者们破碎，造就了如今效忠于他的亡灵将领。当人类集结新军，携黑弹再度越过东壁作战时，他们并未准备好面对破碎者创造的新恐怖。如今，破碎者正向东部诸国东进，在多个战线上作战，企图攻陷大陆上人类最后一座大型城堡。

凋零者曾名为**艾蕾妮莎**，是**奥尔工匠三神**（建造者、铸造者与炼金者）的高级工程祭司。当**施蕾雅**——当时著名的**巴尔坦战士**——在**骑士比武大会**上赢得她的青睐时，她们的爱情故事便成了诗歌传唱的题材。随着**焚烬之王**在西境崛起并开始东征，**艾蕾妮莎**被炼金者选为神选者，炼金者的信徒皆精通炼金技艺。当她破碎后，炼金术本身也遭到了污染。如今其使用者将受腐化，最终沦为怪物。

她虽缺乏蛮力，却以致命的智慧、对工艺的神级理解以及残忍的狡诈作为弥补。其全称为“**血肉凋零者**”，亦被称为“**秽恶**”、“**血肉腐化者**”与“**瘟疫使者**”。部队通常简称她为**凋零者**。

在游戏开始之前。为了准备好破碎者以迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **破碎者能力**：查看“破碎者提升”部分。每个破碎者在初始时拥有一个能力，在开始战役前，你还需选择一个能力。

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **塑造恐怖威势**：将这些亡灵塑造成足以威胁人类存亡的可怕敌手。充分展现该破碎者手下部队所代表的独特恐怖风格。
- ◆ **保持神秘感**：尽管频繁交战，人类对破碎者的认知仍极为有限。让玩家通过游戏过程逐步发现真相，并随着亡灵推进不断引入新战术与恐怖元素，让玩家面对亡灵的进逼时始终处于被动状态。
- ◆ **突显狭隘心性**：虽鲜有个体能引起破碎者注目，但只要轻视这些亡灵将领，他们就必将察觉。让他们布设陷阱、对重大胜绩实施报复，并耐心等待以牙还牙的时机。尽管受制于**焚烬之王**，但破碎者内部常起纷争，他们狭隘的龃龉与内斗往往在胜券在握时自毁战局。

亡灵军团

基础部队



威胁 1 - 一名装备精良的军团战士可对抗数个低级亡灵。

腐尸：对生者充满憎恨的亡灵。这些尸体被黑暗法术驱使作战，仍在持续腐烂。制造腐尸需将炼金液体强行注入尸体血管。运送这种液体的罐车是绝佳的任务目标。凋零者不断改良瘟疫与毒素配方，若在死前注入人体，就可以将其复活为腐尸。



鸦面人：战场上引人注目的存在，这些亡灵行动无声，戴着瘟疫面具与斗篷。士兵们目睹它们在尸堆中穿行、标记待复生的尸体后，为其起了这个绰号。它们的出现能让亡灵部队变得有序集中。其制造过程尚不明确，但它们的动作异常流畅，若被击杀，尸体会迅速腐坏。

精英

威胁 2 - 一场危险的战斗。务必结伴作战。

精英的制造需要消耗大量资源和时间，因此数量较少。一旦发现精英，军团战士们都应警惕。恶名精英指的是在多次战斗中存活下来的精英。



惊惧：由不同人体部位缝合而成的畸形合成体，化身为散发腐臭的愤怒巨兽。这些 8 至 14 英尺高的巨人只有遭到集火攻击或重型武器打击才会倒下——黑弹无法直接击杀它们。许多惊惧植入了金属构件、机械部件或直接拧进肉体的装甲板来强化。有些个体由多具躯体缝合而成，因此战斗中具备**规模**。



腐囊怪：制造喷吐者的失败产物，腐囊怪比其他精英更为常见。若不是因为恐怖的效果，它们松垂肿胀的躯体可能会让人觉得滑稽。被击杀时，其尸体会爆裂飞溅出毒液和蚀骨酸液。腐囊怪通常以三只为一组部署，由鸦面人监管，偶尔配属给其他精英部队。



喷吐者：凋零者会捕获大量活人关在笼中，运输用来制造喷吐者。它们必须在活体状态下注射药剂，并在内脏变异期间缝合嘴巴。若配方出错或转化前死亡，就会变成腐囊怪。喷吐者持续滴落蚀骨酸液，并能超远距离喷射酸液。它们用于区域封锁和中程交战。

恶名

威胁 3 - 你需要制定计划、召集战友并配备一些精制装备。

红钩（恶名惊惧）：在某次对抗加固阵地的恶战中，这只惊惧失去了一只“手”，取而代之的是一条附有钩子的锁链。它用这柄钩爪攀越城墙，拖拽士兵，令其惨叫作为诱饵，引诱其同伴现身。

医师（恶名鸦面人）：偶尔会有鸦面人重获生前的智慧。这位戴着一张印着手印的骨白面具的改造专家，常在垂死军团战士身上取材，现场为腐尸与惊惧进行即兴改造。

哀嚎者（恶名惊惧）：多数惊惧只有一颗头颅。哀嚎者全身则嵌着九颗不断哭嚎的头颅，发出骇人的尖叫声。它躯体上还插着六根尖刺，专门用来串回尸体进行“修理”。

副手

威胁 4 - 你们当中会有一些人牺牲。祝好运。

维多利亚·卡喀，阴森科学家：一位腐化的工程师，虽未死亡，却早已舍弃人性，换取了焚烬之王作战桌上的席位。凋零者采用她设计的攻城器械与先进发条装置来扩充军队。

腐臭黑风，憎恶巨兽（惊惧副手）：维多利亚与凋零者的合作产物。这头惊惧用装载炼金制品的管道与罐体替换了原躯体。它在行走时会喷吐对所有有机物致命的毒云。它渴望抹杀大地上的一切自然生命。

卢戈斯，发条刺客（鸦面人副手）：这名鸦面人将大半躯体替换为增强力量与视觉的精密发条装置。装甲使它免疫黑弹与多数刃器。它有定期给自己上发条的习惯。卢戈斯唯有被恐惧包围时才能产生情绪波动。

外貌、主题与战术

凋零者的每个基础部队由腐尸（6 至 12 只）组成，由数名鸦面人或一名精英指挥。若无人监管，腐尸会变得狂暴无序，展现出撕碎敌人的兽性欲望，毫无纪律或战术可言。她的部队还配备了用于释放酸液、毒雾和毒素的工程武器。

凋零者：凋零者是个肤色苍白、身披皮甲、头戴兜帽的黑发绿眸女子。她的手套上刻有炼金印记，身上挂满化学药剂带。她在战斗时视为**威胁 5**的敌人。

战术：凋零者掌握着强大的炼金术。虽不具强悍体魄，她却将人类智慧与炼金术相结合，制造攻城武器，并为亡灵配备武器和装甲。只要可能，她更倾向运用诡计与狡诈，而非正面交战。凋零者容忍生者存在于她的军队中，且比其他破碎者对他们更为宽容。

主题：肉体恐怖。畸形手术与科学失控。毒气与毁灭战的恐怖。渗出脓液与疾病的士兵。以骇人方式拼接的躯体。错位的肢体与器官。溃烂的伤口。螺栓固定的义肢。

破碎者提升

破碎者初始时拥有**女巫集会**能力。

当以下情况发生时，破灭者获得一项额外的**破碎者能力**：

- ◆ 你第一次选择你的破碎者时。
- ◆ 一个时间进度钟填满（见司令卡）。

破灭者

亦称为**风暴破灭者**，或**雷霆使者**。

神选者能力

- ◆ **女巫集会**：破灭者将自身的一部分碎片注入活体，制造出助手。暗影女巫可出现在任何任务中。
- ◆ **变形诅咒**：暗影女巫会扭曲活体。异变者可出现在任何任务中。
- ◆ **颅骨之柱**：破灭者用哀嚎的尸体堆砌立柱，召唤并腐化圣兽。吞噬者可出现在任何任务中。
- ◆ **自然之怒**：破灭者与暗影女巫能诅咒自然，用浓雾与风暴笼罩部队，并唤醒树木参战。
- ◆ **驭雷而行**：暗影女巫学会利用焚躯者体内的闪电力量在躯体间跳跃，借此逃脱死亡。
- ◆ **野性觉醒**：暗影女巫与破灭者将能诅咒动物，将其转化为间谍或兽群，供异变者驱使。
- ◆ **黑暗幻象**：破灭者用尖啸的噩梦诅咒军团。自由休息的压力恢复-1。
- ◆ **亵渎**：破灭者对宗教场所的亵渎削弱了该地的神圣影响力。宗教任务的**交锋检定**承受-1d。



断刃战队

版本1.3.2

破碎者：破灭者

这是为GM职位准备的资料。

破碎者曾是神选者。但在三年前面对焚烬之王时，他将神选者们破碎，造就了如今效忠于他的亡灵将领。当人类集结新军，携黑弹再度越过东壁作战时，他们并未准备好面对破碎者创造的新恐怖。如今，破碎者正向东部诸国东进，在多个战线上作战，企图攻陷大陆上人类最后一座大型城堡。

破灭者曾是米妮卡·阿莉娅，巴尔特风暴女神瓦扎拉的祭司。与其他神选者不同，她既非举世闻名，也非出身高贵。作为被女祭司收养的孤儿，她将毕生奉献于巡礼巴尔特海岸——这是她所属教派的传统——祈祷以平息最猛烈的风暴，为渔船赐福，在沿海岛屿过着静修生活。作为神选者中的神秘力量核心，她曾率先锋部队讨伐焚烬之王。她破碎之地的焦痕至今未褪，因为闪电在事后持续轰击同一处地点长达七日。

她的全称为“风暴破灭者”，亦被称为“雷霆使者”或“天候女巫”。她以织魔编织诅咒与黑魔法的能力连焚烬之王都为之叹服。只要破灭者现身战场，自然法则便不再可信。

在游戏开始之前。为了准备好破碎者以迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **破碎者能力**：查看“破碎者提升”部分。每个破碎者在初始时拥有一个能力，在开始战役前，你还需选择一个能力。

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **塑造恐怖威势**：将这些亡灵塑造成足以威胁人类存亡的可怕敌手。充分展现该破碎者手下部队所代表的独特恐怖风格。
- ◆ **保持神秘感**：尽管频繁交战，人类对破碎者的认知仍极为有限。让玩家通过游戏过程逐步发现真相，并随着亡灵推进不断引入新战术与恐怖元素，让玩家面对亡灵的进逼时始终处于被动状态。
- ◆ **突显狭隘心性**：虽鲜有个体能引起破碎者注目，但只要轻视这些亡灵将领，他们就必将察觉。让他们布设陷阱、对重大胜绩实施报复，并耐心等待以牙还牙的时机。尽管受制于焚烬之王，但破碎者内部常起纷争，他们狭隘的龃龉与内斗往往在胜券在握时自毁战局。

亡灵军团

基础部队



威胁 1 - 一名装备精良的军团战士可对抗数个低级亡灵。

焚躯者：由刚死或尚存一息的活人制成，将他们穿刺在特制枯树的尖枝上，再召唤风暴以无止境的雷击复活它们。这些亡灵被击中时常迸发火花与微弱电流，且与其他亡灵不同，体内仍保留余温。摧毁雷击树应是军团的优先目标。



咒缚者：破灭者与暗影女巫在人类肉体上刻蚀支配心智的符文，无需杀死肉体即可摧垮灵魂。在暗影女巫监管下，咒缚者能伪装成常人，通过粗略的检查。凭借这些傀儡，即便再温顺的村庄都能化为威胁。

精英

威胁 2 - 一场危险的战斗。务必结伴而行。

精英的制造需要消耗大量资源和时间，因此数量较少。一旦发现精英，军团战士们都应警惕。恶名精英指的是在多次战斗中存活下来的精英。



暗影女巫：这些曾经的凡人在体内被缝入了破灭者身体的一部分碎片。战斗中她们会乞求宽恕，但实则被内在力量操控。暗影女巫已非人类，会用诅咒扭曲周围的世界，束缚肢体、腐化动物、污染补给、削弱敌军，然后再驱使亡灵部队发起进攻。



吞噬者：曾是瓦扎拉女神的神圣彩虹羽兽，这些大型蝙蝠状生物如今被破灭者召唤并腐化，使之成为吞噬者。它们如今浑身覆盖着黑色羽毛和疥癣皮毛，用剃刀般锋利的牙齿从空中袭击，甚至能拖走全副武装的士兵。其尖厉的鸣叫足以让任何军团战士胆寒。



异变者：刻在咒缚者身上的符文同样能扭曲肉体，将人体部位转化为动物肢体。这些转变从不完美，有些肢体未能完全转化，有些则扭曲或异常膨大。它们永远被变异带来的痛苦所折磨，是破灭者手下令人恐惧的突击部队。

恶名

威胁 3 - 你需要制定计划、召集战友并配备一些精制装备。

奇美拉（恶名异变者）：作为早期“变形诅咒”的实验产物，奇美拉却离奇存活了下来。与多数异变者不同，它混合了多种动物部位，几颗头颅总在试图啃噬自己的躯体。

银翼（恶名吞噬者）：破灭者的专属坐骑，因其毛色得名。14 英尺的翼展与恐怖力量使其成为战场上的噩梦。它以驾驭风暴、将士兵从高空砸向同伴而闻名。

艾莉娅，咒移者（恶名咒缚者）：这位独行的咒缚者学会如何在他人身上刻蚀自己的符文并转移自身的意识。许多军团小队发现队员身份异常时已为时过晚。

副手

威胁 4 - 你们当中会有一些人牺牲。祝好运。

贝德，狼人（异变者副手）：这头九英尺高的狼首巨兽能无视多数创伤，身边永远环绕着五名暗影女巫——她们确保其精神枷锁永不松动，以免其怒火转向破灭者。

巫婆（暗影女巫副手）：巫婆杀害并吞噬了自己的女巫集会，用成员颅骨装饰自己。她已异变获得恐怖力量，能同时维持多重诅咒。她时刻寻找机会吞噬更多破灭者的本源碎片。

奥吉耶尔，焚烬守卫：这副披着赤红铠甲的腐朽躯壳内里空洞，充盈着黑色火焰。焚烬之王为监视破灭者派来了这名重装怪物，它几乎从不离开她身侧。

外貌、主题与战术

破灭者的每个基础部队由焚躯者与咒缚者混编而成（12 至 18 名），负责护卫与支援一名暗影女巫。若无人监管，焚躯者会变得狂暴，而咒缚者会变得迟钝而散漫，除非被激怒。她的部队常设伏袭击，先用诅咒与魔法削弱敌人，再发起攻击，必要时也不惧正面交战。

外貌：破灭者是一位身形瘦削、面色惨白的阴森女子，用幻象掩饰了死亡的印记。她嘲弄巴尔坦的传统，用亲手杀害的至亲骸骨换下了亲友馈赠的首饰。这身骨饰的碰撞声总先于其身影而至，令军团战士闻风丧胆。她在战斗时视为**威胁 5** 的敌人。

战术：破灭者热衷于给猎物制造恐惧。她混淆感官、灌输疑虑、剥夺选择来玩弄他们。当需要部署部队在战场上正面作战时，她会倚仗与生俱来的雷电掌控力与控制的怪物军团。

主题：漫长的血祭仪式。紧张、不确定性与心理恐怖。自然秩序的扭曲。狂风、雷鸣、闪电与哀嚎。美好事物的骇人异变。蚀骨噬心的诅咒，令你质疑所见一切。

破碎者提升

撕裂者初始时拥有**血誓者**能力。

当以下情况发生时，撕裂者获得一项额外的**破碎者**能力：

- ◆ 你第一次选择你的破碎者时。
- ◆ 一个时间进度钟填满（见司令卡）。

撕裂者

亦称为**焚灼者**，或**空洞骑士**。

神选者能力

- ◆ **血誓者**：有些誓言能超越死亡。黑橡树骑士可出现在任何任务中。
- ◆ **熔炉**：撕裂者将阵亡者的兵刃与烬血熔铸为精英。棘刺可出现在任何任务中。
- ◆ **无心者**：撕裂者赋予那些决心明志者以力量。无心者可出现在任何任务中。
- ◆ **锻矛**：撕裂者锻造出巨型黑铁矛刃，这些带有腐化的武器由无心者持握，或被骑士们用弩炮发射。
- ◆ **狂怒蔓延**：撕裂者学会将仇恨灌输给基础部队。铁尸在精英阵亡后仍能保持迅捷行动与狡诈战术。
- ◆ **绞肉铁雷**：棘刺的残骸，这种由刀刃与撕裂者之血混合而成的球体会在接近部队时爆炸。常被埋于地下或掷入敌阵。
- ◆ **死亡急行军**：撕裂者的部队在狂怒驱使下急行。司令需在“时间”进度钟上立即推进3格。
- ◆ **屠杀**：撕裂者野蛮的战术与对尸体的亵渎利用行径令所有士兵胆寒。袭击任务的**交锋检定**承受-1d。



断刃战队

版本1.3.2

破碎者：撕裂者

这是为GM职位准备的资料。

破碎者曾是神选者。但在三年前面对焚烬之王时，他将神选者们破碎，造就了如今效忠于他的亡灵将领。当人类集结新军，携黑弹再度越过东壁作战时，他们并未准备好面对破碎者创造的新恐怖。如今，破碎者正向东部诸国东进，在多个战线上作战，企图攻陷大陆上人类最后一座大型城堡。

远古时期，泽米亚的生息之神创造了九位神选者，他们直至完成任务才会燃尽。在泽米亚的传说中，常有森林与山间人物行神迹拯救迷途者的故事。三年前，“耀光者”弗莱西姆踏出群山，宣称受命终结战争。在破碎他时，焚烬之王灼毁了他的面容，并勒令他永不得遮掩。如今这具披挂黑甲的身躯只剩仇恨，并将这份恨意传染给手下全军。

全称为“骨骸撕裂者”，亦被称为“空洞骑士”或“焚灼者”——但无人敢当面如此称呼。他的肉体力量在破碎者中无可匹敌，焚烬之王更赐予他烬血的秘密，使其能进一步扭曲军队。这种珍贵资源拥有超越炼金术的威能。

在游戏开始之前。为了准备好破碎者以迎接战役，请完成以下步骤：

- ◆ **破碎者能力**：查看“破碎者提升”部分。每个破碎者在初始时拥有一个能力，在开始战役前，你还需选择一个能力。

你的职责。在游戏中，请执行以下职责：

- ◆ **塑造恐怖威势**：将这些亡灵塑造成足以威胁人类存亡的可怕敌手。充分展现该破碎者手下部队所代表的独特恐怖风格。
- ◆ **保持神秘感**：尽管频繁交战，人类对破碎者的认知仍极为有限。让玩家通过游戏过程逐步发现真相，并随着亡灵推进不断引入新战术与恐怖元素，让玩家面对亡灵的进逼时始终处于被动状态。
- ◆ **突显狭隘心性**：虽鲜有个体能引起破碎者注目，但只要轻视这些亡灵将领，他们就必将察觉。让他们布设陷阱、对重大胜绩实施报复，并耐心等待以牙还牙的时机。尽管受制于焚烬之王，但破碎者内部常起纷争，他们狭隘的龃龉与内斗往往在胜券在握时自毁战局。

亡灵军团

基础部队



威胁 1 - 一名装备精良的军团战士可对抗数个低级亡灵。

铁尸：尚为人类时，他们经数月时间被逐渐抽干血液，注入烬血后又重新输回体内。这些怪物直接将装甲与金属板铆接融合在血肉上。无人能在改造中存活，皆在装备完成后复生。它们比大多数亡灵更加迟缓，但装甲会使得中远距离的射击难以起效。



猎犬：这些曾为人类的怪物被缝死眼睑、撕去嘴唇、锉尖牙齿，锁链直接钉入肋骨、脊椎或锁骨。它们能嗅出活人的气息——屏息或许能帮你躲过它们的追踪。撕裂者军中的精英通常用锁链牵着几只猎犬，追捕逃脱的敌人，并用猎物的肢体作为犒赏。

精英

威胁 2 - 一场危险的战斗。务必结伴而行。

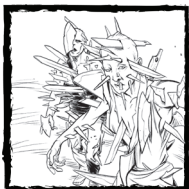
精英的制造需要消耗大量资源和时间，因此数量较少。一旦发现精英，军团战士们都应警惕。恶名精英指的是在多次战斗中存活下来的精英。



黑橡树骑士：曾向弗莱西姆立誓的神圣骑士团，在其破碎后依然选择效忠。他们由长矛手与重装骑兵混编而成，但追随撕裂者的岁月已改变了他们。许多骑士佩戴着骇人的战利品，并通过自残躯体以示忠诚。他们常使用锁链钩爪拖回活人进行转化。由于他们仍是人类，黑弹会效果降低。



无心者：这种巨型生物通常从骑士中遴选而出，被注入大量烬血，获得骇人的体型与力量。他们穿着华丽的金属护甲，唯独袒露胸膛，展示着被残忍剜心的空洞，骄傲地供撕裂者检视。他们挥舞的超规格金属武器能斩断肢体、撕裂装甲。



棘刺：由撕裂者部队击杀的尸体改造而成，用经烬血淬炼的刃器穿刺尸体。这一过程会严重损毁躯体，唯有混合活人血液与烬血才能维持行动。战斗中它们常紧紧抱住猎物将其撕碎，以汲取活动所需的血液。在独自行动时，它们可能会囚禁活人，逐日缓慢截肢以维持自身机能。

恶名

威胁 3 - 你需要制定计划、召集战友并配备一些精制装备。

阿奇（恶名无心者）：阿奇天生心脏长在右侧，胸膛上留着两个空洞。心口的空洞始终敞着，而另一个洞里塞着他最近一次征服的对手头颅。这颗风干的头颅会向他诉说只有亡者知晓的秘密。

噤息者（恶名猎犬）：这个肤色苍白的猎犬以垂死者的最后一口气为食，窃取他们的一丝本源。诸多亡者的声音在它嚎叫时回荡，会令猎物头痛欲裂或产生幻觉。

碎刃（恶名棘刺）：以两位死去神选者的兵刃为材料锻造的棘刺，行动精准如机械，移动时金属碰撞的声音散发着恶意。据说它体内混着神选者之血，似乎在追寻任何同类残骸。

副手

威胁 4 - 你们当中会有一些人牺牲。祝好运。

伊拉格，剥皮者（黑橡树骑士副手）：伊拉格被誉为武器大师，他剥去了全身皮肤以示对撕裂者的忠诚。箭矢与子弹嵌在他裸露的肌肉中，他却毫无痛觉。撕裂者喂他饮用纯净的烬血，赋予其骇人怪力。

米赫金，黑暗将军（黑橡树骑士副手）：骑在身披重甲的战马上，米赫金握着从家族圣树上斩下树枝制成、如今已变得漆黑扭曲的圣枪。他肩头悬挂着那些反对骑士团效忠撕裂者的叛徒的颅骨。

珍雅，黑箭（黑橡树骑士副手）：这位鸦发弓手是黑橡树骑士的首席侦察兵。她的箭囊装满撕裂者赐予的箭矢，每支都附带腐化与疫病，能让军团战士从内脏开始燃烧。

外貌、主题与战术

撕裂者的每个基础部队由铁尸（6至12只）支援一名无心者，或是由6至8名黑橡树骑士组成（步兵或骑兵）。通常还会配备数只被锁链束缚的猎犬用于追踪，或一只棘刺作为突击兵。若无人监管，铁尸会变得极具破坏性，猎犬则变得凶残无比，但每名骑士都是训练有素的智能战士。

撕裂者：撕裂者身高七尺，全身包裹漆黑重甲，挥舞一柄巨型金属剑刃。他回荡的嗓音如同铁器摩擦。少数目睹真容的人称其面色惨白，脸上烙印着仍在阴燃的焦黑掌印。他在战斗时视为**威胁 5**的敌人，近战拥有**效力**。

战术：他颁布命令时声若雷霆，不容犹豫与妥协。他精通军事策略，善于授权骑士指挥，但更偏爱直接利用部队的蛮力与坚固作战。

主题：残暴的纯粹性。压倒性的力量。嗜血渴望。不可阻挡的亡灵潮涌。金属、浓烟、火焰与灰烬。战争的去人格化。极权主义与僵化教条。堆积成山的尸骸。血染的溪流。战争即地狱。

天刃堡

天刃堡得名于其高耸入云的尖塔。它的城墙守卫着穿越西墙山脉的唯一通道，是阻挡阿尔德马克境内破碎者大军进入巴尔坦和东部诸国的最后屏障。在亡灵以压倒性的军势压境前，军团仅有数小时的宝贵时间——必须在刺骨严寒中将这座废弃已久的古堡整备至可驻守一支庞大军队的状态。

整备城堡并抵御来袭的亡灵大军，将以一系列场景或任务的形式扮演。所有场景或任务大致在同一时间进行，因此每位专家和小队只能分配到一个任务。司令决定任务的执行顺序，元帅分配人员，军需官则负责资源配置。

天刃堡任务

在亡灵的最终攻势前，必须完成五项任务。若跳过或失败任何一项，东部诸国都将几乎不可避免地沦陷。

- ◆ **加固城墙与城门。**天刃堡已数十年未经修缮，更从未经历围城战。启动一个10格长期项目，指派一名专家和一支小队参与。在每次执行其他任务前掷骰一次。军团拥有的每个劳工小队可为每次掷骰+1d。
- ◆ **扼守下山隘口。**需一支小队及最多三名专家坚守要道。若成功击退三支敌军单位和一名恶名，则任务完成。视同袭击任务。若已击败任何破碎者，无需执行此任务。
- ◆ **阻击主力部队。**指派一支小队和两名专家执行危险的侦察任务。攀越山道躲避亡灵巡逻，目标是引发雪崩，迟滞亡灵的主力部队。
- ◆ **组装攻城器械。**有数条地下通道可通往悬崖上的攻城武器阵地。无人知晓亡灵是否已派遣快速部队从地面抵达阵地，也不知道隧道中是否潜伏着其他威胁。指派一支小队和两名专家执行此补给任务。若军团拥有攻城器械，交锋检定获得+1d。否则必须修复悬崖上废弃的旧型攻城武器。
- ◆ **抵御第二波攻势。**在城墙上迎战一名副手及其亡灵部队。你们的神选者将亲临战场（为其与副手的对决创建一个10格进度钟）。亡灵会尝试攀爬城墙突破。若加固城墙与城门任务已完成，交锋检定获得+1d。指派一支部队及最多三名专家。

最终攻势

此刻来临。一名破碎者正在率军攻城，城堡必须坚守。这是本次战役的最后一波攻势，通过命运检定来决定军团最终能否屹立不倒。

- ◆ **幸存者：**基础为1d，只要成功挺到了最后一波攻势。
- ◆ **神选者：**若你们的神选者存活并随军同行，获得+1d。
- ◆ **备战者：**军需官每拥有一个攻城武器，就获得+1d。
- ◆ **多谋者：**若军团同时拥有慈悲修士与炼金术师，获得+1d。
- ◆ **勇毅者：**若你们曾在凯瓦拉点燃圣火，获得+1d。
- ◆ **受祝者：**若军团中有人能以织魔来编织月光，获得+1d。
- ◆ **暴怒者：**若军团持有火油，获得+1d。
- ◆ **弑神者：**若你们能以钟声破除破碎者的力量，获得+1d。
- ◆ **掘墓者：**若你们持有前代神选者的首级或锁链，获得+1d。
- ◆ **护佑者：**若军团携带旧帝国守护石，获得+1d。

- ◆ **疲惫者：**若军团士气为3或以下，承受-1d。
- ◆ **兵临城下：**若剩余时间为3或以下，承受-1d。
- ◆ **无尽之敌：**每存活一名恶名，就承受-1d（参见你的游戏中每个破碎者的列表）。
- ◆ **崩坏防线：**每有一项未完成或失败的天刃堡任务，就承受-1d（见左侧）。

你们的最终决战总分将按以下结果受到影响：

- ◆ **惨败（1-3，最终分数-30）：**军团难以熬过寒冬，更遑论对抗亡灵。
- ◆ **惨胜（4/5，最终分数-10）：**军团或许能够坚守，但恐怕是他们的最后一战。
- ◆ **胜利（6，最终分数不变）：**军团已充分备战，固守要塞，根基稳固。
- ◆ **传奇（暴击，最终分数+10）：**军团大获全胜，亡灵若想再犯，必将踌躇。

营地时刻

在任务完成之后、执行战役行动之前，需要扮演一个关于任务期间或刚结束后在营地发生的小场景。请推动故事向前发展（例如士兵逃亡和阵亡仍会导致士气下降）。展现来自不同文化的士兵们在征途生活中的种种挣扎。

GM 应根据当前士气从以下事件中选择一项（1-3：低，4-7：中，8+：高）。勾选该事件，并构建场景。若所有事件均已勾选，则使用下一档士气的对应事件（毕竟持续的战斗与逃亡生活终将消磨所有人的意志）。若不确定场景中有哪些角色，可向元帅询问合适的军团战士人选。

这些提示仅供参考。关于亡灵的实验可能表现为某士兵试图救治一位被锁在帐篷里、遭受腐化的战友；难民或许会寻求庇护、请求食物补给，或是作为附近聚居地的使者前来。

	类型
高 士 气	☐ 士兵们为阵亡者举行悼念仪式。
	☐ 一名年轻士兵在他人的怂恿下引爆军火。
	☐ 乌云压境。流言与妄测四处蔓延。
	☐ 补给箱离奇失踪，却无人承认知情。
	☐ 一个小队谈论故乡，并向队长询问其家乡的情况。
	☐ 神选者陷入沉默，拒绝与任何人交流。
中 士 气	☐ 因一名军团战士偷窃他人的物品，爆发了一场战斗。
	☐ 在一次亡灵袭击后，军团被迫转移营地。
	☐ 一名士兵被发现向当地人倒卖补给以换取特殊待遇或好处。
	☐ 其他战线溃败的消息传来。
	☐ 某小队拒绝出勤，除非撤换队长。
	☐ ☐ 一群难民误入营地并乞求帮助。
低 士 气	☒ 一名士兵隐瞒的溃烂凋零伤口终被揭露。
	☒ 大批医疗物资失踪。伤亡哀嚎不已。
	☒ 营地内发现秘密进行的亡灵实验。
	☒ ☒ 远方持续传来的尖叫令人无法休息。
	☒ ☒ 一支因饥饿而被迫觅食的小队患上重病。
	☒ ☒ ☒ 一名逃兵在离营前被捕。必须进行审判。

最终得分

以下是计算本次战役最终得分的方法。虽然评估战役表现（无论出色还是灾难）很有趣，但最主要的意义在于为后续战役奠定基础。每场战役的最终得分都将决定军团故事的下一篇章（比如天刃堡的防守战）。

低分意味着你们在下个战役中将以较弱的状态开始，随着剧情推进可能难以追赶。这个指标能让你判断军团是否有望存活至最终战役（或者，如果你想直接跳转到未来章节开始游戏，也可据此决定游玩方式）。

完成天刃堡的最终任务后，按以下规则获得奖励：

◆ 幸存者：你们在冬季前成功抵达！获得 20 分。

士兵与部队。元帅将部队整编为完整的小队后，计算以下内容：

- ◆ 铭记英烈：每支全军覆没（无人生还）的小队，扣除 10 分。
- ◆ 建制残缺：每支伤亡过半（幸存者少于五人）的小队，扣除 5 分。
- ◆ 专家：每位存活的专家，获得 5 分。
- ◆ 神选者：每项神选者晋升，获得 10 分。
- ◆ 士气：若士气在 4-7 之间，获得 5 分；若士气为 8+，获得 10 分。

物资储备。军需官清点剩余资源后，计算以下内容：

- ◆ 补给：每剩余 1 点补给，获得 5 分。
- ◆ 攻城武器：坚守城堡必需的武器。每一架获得 5 分。
- ◆ 劳工：加固城堡所需的人力。每一队获得 5 分。

军团征程。司令审查已完成任务后计算：

- ◆ 特殊任务：每完成一项特殊任务，获得 5 分。
- ◆ 遗物：你们是否携带了特殊任务发现的遗物？每一件获得 10 分。
- ◆ 副手：每击杀一名敌军副手，获得 10 分。
- ◆ 破碎者：若击杀破碎者，获得 30 分。

价值传承。若你们的游戏中有典籍官，额外计算：

- ◆ 编年史：若你在整个战役中完整记录编年史，并安全送达天刃堡，获得 10 分。作为游戏的设计者，我们很期待阅读这些编年史。

你的最终分数

你们可以通过直接选择一个分数，或是与团队共同设定难度，直接开始后续战役。如果你选择延续现有分数，请注意低分可能意味着你在下一轮开局时实力较弱，甚至可能在后续遭遇更多困难。

西部诸国文化

阿尔德马克

阿尔德马克人乐于摆脱旧帝国的枷锁，并蔑视那些仍崇拜其遗存的人。他们有些排外，重视自己的文化和双生神祇胜过其他。他们拥有橄榄色的皮肤和棕黑色头发。尽管遭受亡灵蹂躏，他们仍是一个骄傲的民族，尽可能使用自己的语言，并以生存下来为荣。他们以南方平原的强大骑兵和北方森林的杰出猎人闻名。他们将贸易所得投入奥尔发明，拥有黑火药技术、良好的道路，以及由广袤森林提供燃料的原始蒸汽机。

名字：安吉卡、恩妮卡、埃蕾尔达、格丽辛、伊德琳、约哈、卡洛娜、卡特里扎、科拉、莱妮娅、萨琳娜；阿尔德克、布伦、戴卡特、弗隆、哈古尔姆、哈纳尔、詹顿、齐格弗伦。

姓氏：贝赫尔、耶克尔、波贝尔、沙雷尔、施梅克尔、斯凯德、韦特、韦耶尔。

达尔

一场古老的灾难摧毁了达尔。如今，致命的阴影被束缚在这片土地上，游荡在灰烬般的荒原中，仅有少数可耕种的城市和由古老石块守护的道路幸存。达尔以北是“大裂渊”——一个深不可测的巨坑，涨潮时海水会灌入其中，却从未填满过。达尔中央矗立着一座玄武岩王座，曾有一顶由“真火”构成的十芒冠冕悬浮其上。为何还有人会留在这样的地狱？因为那些苍白头发、苍白皮肤的达尔人无法离开。在外生活几年后，生于达尔的人身体会开始流血，直至死亡或返回这片诅咒之地。许多人拒绝接受达尔的黑币，迷信会沾染苍白之民的诅咒。达尔人饱受诅咒折磨，但意志如铁，会做任何他们必须做之事。

名字：阿卡拉、奥萝莎、加姐、贝菈、希卡塔、梅库娜、奥科娜、帕娅、莎卡拉、扎戈娜；巴萨尔、比罗什、加兰吉、希雷姆、基巴克、梅坎、奥科什、波甘、萨卡尔卡。

姓氏：贝卡蒂夫、拉哈扎尔、梅哈尔松、奥莫纳尔、罗约塔、西哈伦、佐希塔尔。

其他地区

阿尔德马克以西还有一些重要区域，在编年史中均有记载。

罗因神权联邦。一个崇拜单一神明的神权政体，但其神选者的后裔往往能通过血脉传承特殊能力。关于这些“血裔英雄”的传说数不胜数，但其中大多数都已在近十年前焚烬之王毁灭罗因时殒命。

荒原中的宏伟城邦。骸骨荒原被视为一片不宜居住的沙漠地带，唯有几座宏伟城邦例外。每座宏伟城邦都拥有独特的文化，既是荒原中珍贵的中继站，也是贯穿荒原的贸易路线支柱。每座城邦都有一位强大的统治者，自称不同尊号。关于“咒法之王和女王”与“荒原锁兽”的传说广为流传。

安德拉斯图斯诸邦。无人能确定安德拉斯图斯究竟包含多少小型城邦。安德拉斯图斯的豪门望族征战不休，城邦版图常常随之更迭。关于这片战乱之地，唯有一点可以确定的是，当外敌试图侵占领土时，这些城邦必将联合抗敌。如今焚烬之王已派遣一名破碎者前来征服此地。

断刃战队

版本1.3.2

时间线

0年 旧帝国建立 ▲

此前虽存在诸多文化，但直到始皇帝统一文字后，历史才被广泛记载。史书采用旧帝国历法——以旧帝国建立为元年。

566年 军团成立 ▲

坦塔罗斯皇帝创建军团，将其训练为直属皇室的精锐部队，专司对抗超自然威胁与帝国存亡危机。

838年 神战 ▶

神选者相互征伐。诸神铸造出恐怖的圣器以对抗同族。与神明联结者（如慈悲修士与炼金术师）多遭屠戮。军团一度仅剩残兵，随后艰难重建。

841-842年 第一次破碎 ▶

一位神选者在极西之地现身对抗焚烬之王，第一次破碎事件发生。

841-844年 阿尔德马克沦陷▶

焚烬之王东进。阿尔德马克军队边战边退争取时间。亡灵大军跨过虎啸河。

843年 阿尔德马克会战 ▶

焚烬之王与阿尔德马克军队交锋。双生神祇之一遭破碎后，东部诸国突现九位神选者。东部诸国紧急整军。

845-847年 新征召 ▶

施蕾雅返回东部诸国征募新军。她提出全新战略方案并获得整编军队的授权。东部诸国倾尽资源，雇佣佣兵团与战团补充兵员。一位巴尔坦将领从群岛召回合约期满的军团。军团随东部诸国联军开拔。

▲ 422年 坦塔罗斯登基

第七位皇帝继承旧帝国皇位。

▲ 658年 帝国崩解

末代皇帝遭到数位神选者刺杀，帝国政权瓦解。军团转为佣兵组织，向出得起价码的国家与个人提供服务。

◀ 841年 焚烬之王现世

焚烬之王获九芒真火冠冕，崛起于西方。他施展强大邪术屠灭了一座城池，并组建起首支亡灵大军。

◀ 843年 罗因征服战

黑弹的量产使东部联军得以击退焚烬之王。在一场决定性战役中，五位神选者遭破碎，但战线得以维持。当夜神妮克丝的神选者破碎时，天穹明月随之破碎。部分学者开始采用“破碎历”纪年。

◀ 845年 大破碎

焚烬之王攻陷罗因邦联。该地神选者未显现。阿尔德马克集结军队，阿尔德马克的双生神祇选择了神选者。

◀ 848年 埃腾马克平原之战

联军战败，残部向东撤退，试图在东部诸国进行最后的抗争。

今日(旧帝历848)

东部诸国文化

巴尔坦

巴尔坦是东部诸国中疆域最广的国度。曾经——久远以前——他们的先民为躲避一场灾祸跨海而来，最初以入侵者身份登陆东部诸国。早在旧帝国时代之前，他们便已成为这片土地的一部分。巴尔坦土地肥沃，为东部诸国供应大部分粮食。他们实行共和制，各个主要区域分别推选宗教领袖与行政长官，共同组成最高统治机构“圆桌议会”。巴尔坦人尊崇年长者和智慧。

巴尔坦人身材高大，黑发棕肤（深浅不一），瞳色多为红或黑。他们重视血缘纽带与家族联盟，服饰以裹身与飘逸布料为主，尽显其精湛的染色工艺。多数巴尔坦人用繁复纹身与彩绘装饰身体，并佩戴镶嵌着家族信物或挚友赠礼的首饰。这类信物常用于缔结契约与盟约。许多巴尔坦的传说都始于某人凭借古老盟约的信物寻求庇护或帮助。

巴尔坦信仰七大主神，包括蓝肤女神神殿，神殿中的祭司每日都会尝试召唤一位神选者，这种“神选仪式”往往是东部诸国感知危机的方式。

巴尔坦姓名沿用旧帝国“名+姓”格式。家族姓氏始终沿母系传承。

名字：阿迪卡、阿伦、卡洛吉、基里什、马基特、纳迪特、帕克雷什、拉加夫、拉卡什；阿迪莎、阿斯维娜、卡莉卡、卡维亚、基塔、拉丝卡、拉希、莉娅、塞内哈、希米娅、瓦妮。

姓氏：阿拉尼、查巴尔蒂、达尔迪、德瓦、卡帕提亚、卡特里、帕克希、马纳布尔。

奥尔

奥尔曾是一个由分散城邦组成的国度，后被三大文明之神——铸造者、塑形者与建造者的宗教团体统一。他们缔造了一个前所未有的政体：不设统一君主与贵族体系，而是同时承认所有城邦自治。作为交换，宗教团体给予各方平等的权益。因此大多数奥尔人会有一到多个贵族头衔（比如统领村庄大小封地的亲王）。商贸与地产巨头会在同辈之中赫赫有名。奥尔人初遇时，常会互相提出尖锐的问题，确定彼此的家世与爵位。

奥尔宗教研究炼金术与其他科学，创造了当今世上的诸多奇观。从精密发条装置、蒸汽动力机械，到精密研磨镜片与精工枪械，他们在冶金、数学与科学领域的成就享誉海外。其港口首都常常停泊着各国商船，皆为求购这些奇珍。

奥尔的城市具备国际化特色，居民的肤色、发色与瞳色各异。他们偏爱金属甲冑上的繁复镶嵌工艺，服饰则以亚麻与天鹅绒为主。在时尚风潮中，奥尔人比起帽子更喜欢面具——技艺精湛的面具匠人备受尊崇，奥尔人会不惜重金延请。

贵族头衔：准男爵、女伯爵、女爵、骑士、伯爵、方伯、侯爵、亲王、女王、子爵。

名字：阿尔本、安东、布拉斯、西普里安、埃尔里克、法里安、莱昂、马里洛、鲁宾、西尔文；奥罗拉、基娅拉、埃梅塔、哈德里安娜、卡托维卡、莉薇娅、米莉娅、塞维琳娜、蒂安娜、瓦莱里娅。

姓氏：阿尔布雷克特、加罗西、洛普里奥、马蒂科、罗达诺、萨尼奇、扎达尼。

帕尼亚

帕尼亚的土地被帕尼亚人视为受祝福之地，却被其他国家的人视为受诅咒之地。这是一片深邃的森林，点缀着古老的废墟。危险的野兽四处游荡，小径随着月相周期时隐时现。

成为帕尼亚人并非种族问题，而是取决于是否居住此地。任何在森林中居住大约十几年的人都会获得一种动物印记——猫一样的眼睛、条纹或斑点的毛发、獠牙——一旦他们获得印记，森林中更危险的野兽往往会避开他们。废墟周围的小径变化不大，帕尼亚人利用这一点，围绕废墟建造他们的城市。他们经常从废墟中取石，在建筑中重复使用——以此扩展它们对森林的稳定作用。他们用美丽、复杂的雕刻装饰他们的家园。帕尼亚人信奉两位神灵：森林之神角尊和月亮女神妮克丝。这两位神灵在物质世界中有着更为具体且具象化的形象。

帕尼亚人的名字由三部分组成。第一名字是颜色，由母亲赋予，但有些名字会有特殊含义。例如，银色是妮克丝的颜色，意味着这位帕尼亚人是孤儿。黑色是流放者和背约者的颜色。当孩子的印记出现时，如果他能三位成年人就名字达成一致，就能获得第二名字。帕尼亚人的民间传说中记载着许多功绩，如果能完成这些功绩，就能获得第三名字。第三名字并非固定，可以在完成另一项伟大功绩后改变。虽然这些名字取自自然，但他们从不使用动物的名字，因为他们认为那些名字属于角尊。

色彩名：珀、青、褐、蓝、绯、银、朱、紫

印记名：驰、舞、流、生、怒、立、涌

功绩名：焰、烬、涛、森、丛、礁、疾、霆、汐、莽、风

泽米亚

泽米亚人是一个皮肤苍白的民族，居住在北方的泽米亚山区。他们以氏族为单位组织，经常通过劫掠来获取粮食、物资和财宝。他们习惯穿着高领的厚重衣物，常饰有金银刺绣。无论男女都佩戴金属编织的珠宝，并在衣物上装饰类似盔甲的锻造金属片。

每个泽米亚人随身携带一把小匕首，用于宣言血誓和缔结契约。这把刀在泽米亚人的许多仪式中都会使用，包括哀悼仪式。每个氏族都会种下一棵树，然后用即将成为氏族成员者的鲜血来浇灌它。而每个家族又会从氏族树上截取一段枝条，在家族住所旁（有时甚至是屋内）培育一棵自己的树。泽米亚人相信每棵树都是他们的“生息之神”的居所——这位神明虽不回应任何祈祷，但泽米亚人认为祂会诅咒那些违背待客之道或在圣树前背誓之人。生长在屋内或洞穴中的树，就是泽米亚圣地的标志。

泽米亚人的姓氏总是与氏族挂钩。由于同氏族者共用一个姓氏，他们用父名/母名和绰号来区分彼此。父名或母名由父母的名字加上后缀构成——比如，维凯是博里耶夫的儿子，就会叫做“维凯·博里耶维奇”，埃列娅的女儿卡里娅则叫做“卡里娅·埃列耶芙娜”。绰号（如“独眼”维凯、“利斧”博里耶夫、“火发”埃列娅）也很常见。

名字：阿德里米尔、科莱、加布里迪约尔、利亚维尔、马列克谢、梅利斯拉夫、特奥宁、维尔托里；阿莉卡、达妮娅、埃米利娅、弗雷里娅、伊萨拉娜、克拉丽娜、斯维列娜、塔蒂尼卡、瓦伦蒂娜、扎娅。

父名/母名：- 维奇，- 耶维奇，- 伊奇；- 耶芙娜，- 奥芙娜，- 伊奇娜。