

暗夜刀锋

暗夜刀锋, 第163页

执行大胆的行动

当GM在你的角色和**目标**之间引入一个**威胁**时, 他会询问你想如何应对。请描述你的角色如何应对危险的障碍——包括以角色卡中的一个**行动**作为动词。也包括任何你认为相关的细节、优势和角色扮演。例如:

“我要**动摇**她, 一件件说出我们曾帮过她的事——特别是那次与钩镰帮的事情。‘当科本拿着剁肉刀找你麻烦时, 是谁站在你这边? 你知道你欠我的……’”

通过如此描述行动, 你就避免了将行动当作一种更广泛的技能来“使用”的问题。你只需直接描述你所执行的行动本身即可。

额外选项

暗夜刀锋, 第20、21、32、132页

- ◆ 要为你的掷骰检定**增加1颗奖励骰**, 你可以**超越极限**(承受2压力)或要求**魔鬼交易**。
 - ◆ 要**援助他人**, 承受1压力以给其掷骰检定+1d。请描述你如何提供帮助。要**领导一次集体行动克服障碍**, 先描述你要如何领导大家, 然后每个人进行相同的行动检定(包括你)。最好的一个掷骰结果将视为整个团队的结果。但每有一个人掷出坏结果(1-3), 你作为领导就要承受1压力。你无需在一个领域最出色也能领导行动。
 - ◆ 要**避免糟糕之事**, 请告诉GM你要**抵抗**它。GM会告诉你该如何检定。你会承受一些压力, 但能避免糟糕的结果。你可以使用**护甲**来代替(或额外使用)。
 - ◆ 要在掷骰检定中对障碍拥有**更强效果**, 你可以**超越极限**(承受2压力), 或告诉GM你**想将形势转换为效果**——你可能会面临更糟糕的后果, 但会获得更大的影响。你还可以使用**特殊工具或武器**来增强效果。
- 如果你处境不妙, 可以编造一次**闪回**, 描述你的角色在过去为当下情况所做的准备。GM会要求你承受0-3压力, 具体取决于闪回的复杂程度。

有时, 为了克服一个障碍, 帮派需要执行一系列行动, 分多个部分来解决问题。GM会启动一个**进度钟**来记录进度, 让你知道距离成功还差多少。

恶徒行动

追求你的目标



当你的角色做某事时, 请描述他们希望达成的**目标**。这能帮助GM确认有何**威胁**(如果有的话)将成为危险的障碍——进而通过**行动检定**来解决当前情境。

执行大胆的行动



使用**大胆的行动**来处理威胁。请描述你的角色在角色卡的一个**行动**中做了些什么, 包括所有细节、优势和角色扮演(这有助于确定你在掷骰检定时的**形势**)。

获取奖励骰



承受2压力或要求**魔鬼交易**, 从而在你的检定中增加1颗奖励骰。

援助他人



描述你是如何帮助他人的, 并承受1压力, 从而给予他人+1d。或者领导一次**集体行动**。

抵抗



以洞察、勇猛或决心检定来回避后果。承受6-最高骰子点数的压力。

增强效果



使用**精良**的工具或武器、**超越极限**或**牺牲形势**以换取效果。

闪回



编造一个你的角色在过去所做, 而在当下帮助了你的酷炫行动。GM会根据行动的复杂或棘手程度, 要求你承受0-3压力。如果危险, 则需要做行动检定。

先行动, 后规划——投身险境, 爱上麻烦——善用压力——不要耍心机——承担责任——别用理性扼杀乐趣——在游戏中塑造角色

GM行动

引入威胁

当有恶徒为了实现一个目标而做某事时, 请GM自问是否存在**威胁**。如果有, 请描述眼前的障碍和危险, 并询问玩家如何处理(即他会执行什么**行动**)。

.....或直接让他完成

如果没有威胁, 恶徒就直接完成他的目标。**无需行动检定**——只需描述他的效果。如果他想要更进一步, 就要冒险来达成这一点, 情境可能会因此变得更危险。

.....或使用一个行动来进行命运检定

如果你 *真的* 想要在没有危险的情况下掷骰检定, 可以用恶徒的行动值来进行**命运检定**, 看看他做得 *如何* ——毕竟恶徒理应是专业人士。1-3:基本完成。4-5:表现良好。6:出色达成。暴击:超凡表现。

魔鬼交易

通过提供**魔鬼交易**来引入新的波折、困境、意外和威胁。

增强效果

如果恶徒冒着**形势恶化**的风险, 则为其行动提供**更强效果**(或者反过来)。

推进进度钟

一般而言, 用推进进度钟作为后果会比立即引入新的威胁或伤害更好。请引入进度钟来追踪即将发生的麻烦、破裂的关系、新的敌人与其他逼近的问题。

提出问题——提供机遇——直接切入行动——提前预警——贯彻到底——
通过NPC发起行动——告知后果并询问——思考幕后情况

用行动检定解决威胁

在《暗夜刀锋》中, 你不能像其他游戏中常见的“技能检定”一样, 用掷骰来解决任务。只有当恶徒的**目标**与一个**威胁**, 也就是阻止恶徒的危险障碍(通常是NPC)发生冲突时, 才会使用**行动检定**。检定决定了双方的行动结果。以下是对话过程中的具体做法:

- ◆ 玩家描述自己的恶徒为了实现**目标**而做的事情。
- ◆ **如果行动过程中有威胁**, GM会引入该威胁, 并询问恶徒要如何应对威胁(即他会执行什么行动)。
- ◆ 玩家描述自己的恶徒为应对威胁而执行的**行动**, 加入风格、角色扮演等细节, 再加上与自己可能拥有的相关优势。
- ◆ GM会考虑情境的细节、所执行的行动、玩家的描述及威胁的强度, 来设置检定的**形势**和**效果**等级。

我要爬上附近的屋顶, 看看庄园里发生了什么。

◀ **玩家的目标**

GM的威胁 ▶

你爬上排水管, 找了个地方展开侦查。这附近有一支蓝制服巡逻队.....他们可能会察觉到你。你要怎么做?

我利用烟囱作为掩护, 缓慢**潜行**。我还有一件精良的暗影斗篷.....

◀ **玩家的行动+细节**

形势+效果 ▶

你的斗篷是个好东西! 这应该是一个掌控行动检定(原本是风险行动), 常规效果。

- ◆ **如果当前没有威胁阻碍**, GM会描述恶徒行动所产生的效果, 并将场景推进至下一个蕴藏行动与危险的机遇点。

“你沿排水管攀爬而上, 找到了一个适于窥探的落脚点。庄园内漆黑一片, 仅有一名仆从持烛巡夜, 估计正在检查门锁, 准备就寝。你要动身闯入吗?”

暗夜刀锋

威胁

以下是一份供GM使用的威胁列表,按情境从影响最小到最大排列。用斜体字列出的威胁特别适合作为**进度钟**。

紧迫威胁

- ◆ 丧失主动
- ◆ 错失良机
- ◆ 耗尽时间
- ◆ 陷入被动
- ◆ 未能察觉危机

安防威胁

- ◆ 提高警戒等级
- ◆ 被追捕、搜寻
- ◆ 蓝制服/监魂者抵达
- ◆ 被发现或追逐
- ◆ 被逼入绝境或捕获

社交威胁

- ◆ 丧失某人的尊重
- ◆ 关系紧张
- ◆ 出现尴尬失误
- ◆ 被禁止进入或驱逐
- ◆ 树敌

奇异威胁

- ◆ 吸引一个幽灵的注意
- ◆ 电灵血质反冲
- ◆ 恐惧、惊慌、木僵
- ◆ 被监魂者猎杀
- ◆ 被遗忘之神的折磨

诡骗威胁

- ◆ 引起怀疑、猜忌
- ◆ 迷惑或分心
- ◆ 中计受骗
- ◆ 被诬陷
- ◆ 被引入埋伏

暴力威胁

- ◆ 被缴械
- ◆ 招致更多热度
- ◆ 轻微/中度伤害
- ◆ 被包围或擒获
- ◆ 严重伤害或死亡

一般情况下只需一次掷骰

暗夜刀锋,第24页

大多数威胁可通过单次掷骰解决。然而,如果恶徒实力不如对手,其行动可能就是**有限效果**——这意味着威胁依然存在,或未能完全达成目标。若想彻底解决问题,就必须再次冒险。

“他是剑术大师——你需要先突破他的防御,再用一次行动来造成伤害。而这两次行动你都可能受伤。”

滴答作响的进度钟

暗夜刀锋,第16、164页

设置一个**危险进度钟**来代表终极威胁(例如招来蓝制服、行踪暴露、作案中被抓现行、遭驱逐等)十分好用。

推进计时钟是比直接伤害或即时麻烦更“温和”的威胁形式。它能体现恶徒的出色能力——他们不会因一次检定失败就全盘皆输。

例如,一个潜影正潜行避过一支蓝制服巡逻队,威胁是“提高警戒等级”。

玩家掷出了3,然后你说:“一名蓝制服抬头望向屋顶——‘听到动静了吗?’他说。我会推进2格警戒进度钟上。你尚未通过巡逻区。现在你要继续潜行,还是尝试其他方法?”

掌控形势的特殊性

暗夜刀锋,第23页

当恶徒处于**掌控形势**时,他们还没有直接暴露于威胁之下。因此4/5点或1-3点的掷骰结果要比其他形势更温和——威胁不会像风险或严峻检定那样立即显现。恶徒有机会撤退或重试——具体参见下文掌控行动检定结果表。

掌控

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。