

暗夜刀锋

简要规则概览

简要规则

当 PC 要做一些具有挑战性的事情时，我们就用**行动检定**来看结果如何。只要 PC 的目标存在麻烦或障碍，那么行动就是有挑战性的。

玩家投掷的 d6 数量等于其角色的行动值（从 1 到 4）。角色的具体行为将决定玩家使用的**行动值**。如果在战斗，就使用打鬥；如果在施法，就使用调谐。请参阅右侧的行动列表。

每次检定都要设置其**形势**和**效果等级**。形势代表了 PC 将会面临多大危险。**掌控**形势不会很危险；**风险**形势相当危险；**严峻**形势则十分危险。效果等级代表了此次掷骰检定会对情境造成多大的影响。**显著**效果意味着巨大影响，足以克服困难障碍。**常规**效果意味着尚可影响，足以克服正常障碍。**有限**效果意味着微弱影响，需要多次检定才能克服障碍。

掷骰检定的结果由**最高的一个骰子点数**决定。**如果最高点数是 6，则完全成功**：PC 行动有效，没有任何困境。**如果最高点数是 4 或 5，则部分成功**：PC 行动有效，但有一个困境。**如果最高点数是 1-3，则失败**：PC 的行动无效，并且还有一个困境。

当行动检定时，我们基本都期待出现 6。如果没有 6，就会根据 PC 的形势而发生某种困境或糟糕后果。**如果玩家掷出了一个以上的 6，那就是暴击**——他将获得额外的增益。

命运检定

命运检定会告诉我们某件事的“表现程度”。无需设置形势或效果等级，只需用适用的特质组成 d6 骰池即可。例如，GM 可能会根据敌人的士气进行命运检定，看看他们是否会溃散逃跑。如果敌人很勇猛，GM 可能会投掷 3d6 来确认其表现。如果点数为 6，敌人肯定会死战不退；如果是 4/5，可能会有数人逃跑；如果是 1-3，则全部作鸟兽散。

抵抗检定

当 PC 将要遭受 GM 所施加的糟糕后果时，可进行抵抗检定。例如，如果 GM 说：“你做到了，但你爬过去的时候，蓝钻朝你开了一枪。你会受到 2 级伤害”，玩家可以说“不！我要抵抗”。**当 PC 抵抗后果时，抵抗必定生效**——后果会被减轻或完全避免（视情况而定）。

抵抗检定会决定 PC 需要承受**多少压力**（6 压力减去最高骰子点数）。

行动检定

调谐
巧取
交际
潜行
命令
打鬥
动摇
狩猎
操作
破坏
研究
调查

流程

1. 玩家阐述此次行动的**目标**。
2. 玩家根据自己角色在情境中的行动来选择对应的**行动值**。
3. GM 决定检定的**形势**。
4. GM 决定行动的**效果等级**。
5. 加入**奖励骰**。
6. **玩家掷出骰子进行检定**，共同裁定结果。

奖励骰

- ◆ 从队友处获得 +1d（他们承受 1 压力）。
- ◆ 若超越极限或接受魔鬼交易，获得 +1d。

命运检定

1. GM 根据适用当前情境的特质（士气、韧性、品质等）来组成骰池（一般为 1-4 颗骰子）。
2. 掷骰并取一个最高点数作为结果，确定该特质在当前情境下的表现程度。

抵抗检定

1. 玩家选择抵抗后果。
2. GM 根据情境细节，决定该后果会被抵抗减轻还是完全避免，
3. GM 决定哪种属性值（洞察、勇猛或决心）适用于当前后果。
4. 玩家投掷数量等于该属性的骰子。
5. PC 承受 6 减去骰子最高点数的压力，然后后果被避免或减轻。

闪回

1. 玩家宣布闪回，描述一个在过去所做，却会影响当前情境的行动。
2. GM 简要叙述闪回场景。玩家描述自己角色的行动。
3. GM 为闪回行动设置**压力代价**：
 - ◆ **0 压力**：一个普通的行动，机会唾手可得。
 - ◆ **1 压力**：一个复杂的行动，较难把握机会。
 - ◆ **2（或更多）压力**：一个需要精心策划的行动，依赖于特定机会或突发情况。
4. PC 承受压力并尝试闪回行动。

角色创建摘要

1 选择剧本。你的剧本代表了角色在黑道的名声、特殊能力以及发展方向。

2 选择出身。详细描述你的家庭生活情况。例如，斯科夫兰出身：矿工，如今是逃到薄暮高墙战争难民。

3 选择经历。用具体的经历详细描述你的选择。例如，劳工：利维坦猎人，叛变者。

4 分配4点行动值。创建角色，任何单项行动值都不能高于2。（创建完成后，行动值可以提升至3。当解锁帮派的“登峰造极”强化时，你可以将行动值提升至4。）

5 选择一项特殊能力。它们位于角色卡中间的灰色栏中。如果难以下决定，就选择列表中的第一个能力，那是推荐选项。

6 选择一位挚友和一位宿敌。标记一个人作为亲密朋友、长期盟友、家庭成员或爱人（向上的三角形），再标记一个人作为对手、敌人、被抛弃的爱人、背叛的伙伴等人（向下的三角形）。

7 选择你的恶欲。选择你倾向的恶欲类型，用简短的描述详细说明，并注明恶欲供应者的名字和所在地。

8 写下你的姓名、绰号、外貌。选择一个名字、一个绰号（如果使用的话），并简要写下几个词语来描述你的外貌。右文提供了示例。

装备配置

你可以使用角色卡上列出的所有物品。在每次活动进行前，请决定角色的**负重量**。在一次活动中，请勾选所用物品的方格，以代表角色带上了这一物品——最多可以带上数量和你所选负重量相等的物品。负重也决定了你的移动速度和显眼程度。

- ◆ **1-3 负重：轻便。**你迅捷、低调，可以混入人群当中。
- ◆ **4/5 负重：通常。**你一看就是个恶徒，随时可能惹点麻烦。
- ◆ **6 负重：重装。**你有些缓慢。你看上去就是个正在执行任务的特种队员。
- ◆ **7-9 负重：累赘。**你负担过重，除了缓慢移动之外什么也干不了。

一些特殊能力（比如剃刀的**坚韧如骡**能力或恶魔的狂力）可以增加负重上限。

有些物品会视为2负重（会有两个相连的负重格）。斜体字的物品不会计入负重。

在游戏初始时，你不需要决定携带哪些物品。请见本 PDF 中的个人物品和常规物品的详细说明。

恶欲

- ◆ **信仰：**你笃信某种看不见的力量、被遗忘之神、祖先等。
- ◆ **赌博：**你热衷于各种靠运气取胜的游戏，比如对体育赛事进行投注等。
- ◆ **奢侈：**开销巨大或炫耀式的展示奢华生活。
- ◆ **义务：**你对家庭、事业、组织、慈善机构等充满狂热。
- ◆ **享乐：**从爱人、美食、美酒、毒品、艺术、戏剧等中获得满足感。
- ◆ **麻木：**你通过滥用药物、过度饮酒、在格斗场中被打得遍体鳞伤等方式来寻求忘却。
- ◆ **怪异：**你尝试奇特的物质、与狂魂交往、举行奇异的仪式或禁忌等。

名字

阿迪奇、阿尔多、阿莫森、安德雷、阿登、阿琳、阿奎、阿沃斯、阿什琳、布兰农、布雷克斯、布兰斯、布雷纳、布里克斯、坎达拉、卡丽莎、卡罗、卡斯琳、卡维尔、克拉夫、科尔利、十字、克劳尔、凯伦、达芙妮、德拉夫、埃德伦、埃梅琳、格里恩、赫勒斯、希克斯、霍尔特、卡梅林、凯利尔、科布、克里斯托夫、劳迪乌斯、劳里亚、莱尼亚、利泽特、洛尔特、卢塞拉、林西塔、玛拉、米洛斯、莫兰、米雷、纳克苏、纳里亚、诺格斯、奥德里恩、奥兰、菲恩、波洛尼亚、奎斯、雷米拉、林格、罗特、塞瑟瑞斯、塞斯拉特、塞斯拉、塞特拉、斯卡南、斯塔鲁尔、斯蒂夫、西拉、塔利塔、特丝林、特纳、蒂莫特、托克、乌纳、沃林、韦勒里斯、韦雷塔、维特纳、维耶、沃莱特、沃恩、韦弗、韦斯特、扎米拉。

姓氏

男性，女性，不明，隐匿。

和蔼可亲、健壮、骨瘦如柴、明亮、沉思、冷静、轮廓分明、冰冷、黝黑、精致、白皙、凶猛、肮脏、英俊、庞大、驼背、慵懒、可爱、坦率、肥胖、粗糙、悲伤、伤痕累累、苗条、柔软、矮胖、严厉、粗壮、引人注目、神经质、饱经风霜、纤细、憔悴。

安凯亚特、阿兰、阿塔诺赫、巴斯兰、博登、布克、鲍曼、布雷克林、布罗根、克莱兰德、克莱蒙特、科尔伯恩、康伯、达瓦、达尔莫尔、丹菲尔德、邓维尔、法罗斯、格林、海格、赫尔克、赫勒斯、赫利尔、杰扬、杰杜因、卡德拉、卡斯特斯、基尔、凯萨林、金克拉伊特、洛蒙德、马罗登、米彻特、莫里森、彭德里恩、普里查德、罗文、塞沃伊、斯凯尔卡兰、斯科拉、斯莱恩、斯特朗福德、斯特拉米尔、坦普尔顿、泰尔康特、瓦尔登、韦尔克。

别名

铃铛、桦木、砖块、虫子、钟声、线圈、蟋蟀、十字、乌鸦、回响、燧石、青蛙、冰霜、握把、炮手、锤子、钩子、废料、迷雾、月亮、钉子、针线、兽人、水坑、戒指、红宝石、银色、剥皮者、歌者、骨刺、滑轮、蓟草、荆棘、滴答、十二、母狐、鞭子、柳条。

外貌

领口衬衫	厚夹克	编织帽	破布与破衣	紧身夹克	三角帽
鳗鱼皮连体衣	兽皮与毛皮	编织毛衣	破烂上衣	软底靴	背心或马甲
合身连衣裙	兜帽与面纱	皮革长外套	捡来的制服	西装与领带	防水外套
合身长裤	连帽披肩	长围巾	修身长裤	背带裤	宽腰带
单肩斗篷	连帽外套	松软丝绸	短披风	高筒靴	工作靴
厚斗篷		面罩与长袍	裙子与衬衫	厚大衣	工装裤

- ◆ 对方意欲何为?
- ◆ 我怎样才能让对方[X]?
- ◆ 对方的真实感受是什么?
- ◆ 对方的弱点在何处?
- ◆ [X]去了哪里?
- ◆ 我要如何找到[X]?
- ◆ 此处究竟发生了什么?

暗夜刀锋

帮派

姓名

绰号

外貌

出身:阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚 — 塞弗洛斯 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

经历:学术 — 劳工 — 法律 — 商贸 — 军队 — 贵族 — 黑道

恶欲/供应者:信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪异

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害

痊愈

3

需要帮助

项目进度钟

2

-1d

护甲使用

1

效果降低

护甲

重型

特殊

备注

炼金药剂

药剂带

药剂带

当你使用一格药剂带时，选择一种炼金药剂：

◆ 万溶油

◆ 粘合油

◆ 飘浮油

◆ 溺没粉

◆ 盲眼粉

◆ 火焰油

◆ 手榴弹

◆ 水银

◆ 骷髅火

◆ 烟雾弹

◆ 火花（毒品）

◆ 静滞毒

◆ 迷魂粉

毒蛭

破坏能手和技术人员

特殊能力

○ 炼金术士：发明或制造具有炼金术特性的物品时，你的检定获得 +1 结果等级（1-3 变为 4/5，以此类推）。游戏初始时，你知晓一个特殊炼金配方。

○ 分析师：体整阶段，你可以将任意一个涉及调查、研究新配方或设计方案的长期项目进度钟推进两格。

○ 巧手匠师：你发明或制造一件涉及火花工艺的物品时，你的检定获得 +1 结果等级（1-3 变为 4/5，以此类推）。游戏初始时，你知晓一个特殊设计方案。

○ 坚毅：你可以消耗特殊护甲来抵抗疲劳、虚弱或炼金效应的后果；你也可以消耗特殊护甲，在技术技能或炼金工作中超越极限。

○ 幽灵结界：当你使用秘术物质破坏某区域，使其无法用于其他用途时，该区域可以引诱或排斥灵魂（由你决定）。

○ 医师：你可以操作骨骼、血液和体液，以治疗伤势或稳定致命伤。你也可以研究疾病和尸体。你帮派中所有人（包括你）的治疗检定获得 +1d。

○ 破坏者：当你破坏时，发出的动静更小，造成的损毁更隐蔽，难以被发现。

○ 泌毒：选择一种（药剂带中的）毒品或毒药，你对其免疫。你可以超越极限，通过皮肤或唾液分泌出这种物质，或以气体形式呼出。

○○○ 身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。

危险挚友

物品

负重

危险挚友

物品

负重

斯塔奇亚，医师

精良操作工具

3

韦尔登，精神探索者

精良破拆工具

5

埃克德，窃尸贼

吹箭筒、飞镖与注射器

正常

朱尔，血液贩子

药剂带（3 次使用）

6

玛莉斯塔，女祭司

药剂带（3 次使用）

重装

小发明

经验

◆ 每当你进行严峻行动检定时，为该行动的属性勾选1经验。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（在你的剧本或一项属性上）；如果触发了多次，就勾选2经验。

◆ 你利用技术或骚乱来应对挑战。

◆ 你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。

◆ 在聚会中，你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。

团队合作

援助一位队友

领导一次集体行动

保护一位队友

为一位队友做铺垫

计划&负重

选择一个计划，提供细节。选择你在此次活动中的负重上限。

袭击:攻击点

奥秘:秘术手段

骗局:欺诈手段

社交:社会关系

潜入:潜入点

运输:路线和方式

存款

硬币

剧本

洞察

勇猛

决心

奖励骰

超越极限(承受2压力)-或-同意魔鬼交易。

一两把刀剑

飞刀

手枪

第二把手枪

重型武器

异种武器

护甲

+重型

盗窃装备

攀爬装备

文件档案

秘术法器

伪装用品

破拆工具

操作工具

灯具

搜集信息

◆ 对方意欲何为？

◆ 我怎样才能让对方[X]？

◆ 对方所说是真是假？

◆ 我在此处能操作什么？

◆ 如果我[X]会发生什么？

◆ 我要如何找到[X]？

◆ 此处究竟发生了什么？

暗夜刀锋

帮派

姓名

绰号

外貌

出身:阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚 — 塞弗洛斯 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

经历:学术 — 劳工 — 法律 — 商贸 — 军队 — 贵族 — 黑道

恶欲/供应者:信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪异

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害

痊愈

3

需要帮助

项目进度钟

2

-1d

护甲使用

护甲

重型

特殊

1

效果降低

备注

潜影

秘密潜入者与飞贼

存款

硬币

剧本

洞察

勇猛

决心

奖励骰

特殊能力

危险挚友

物品

负重

经验

团队合作

计划&负重

袭击:攻击点

骗局:欺诈手段

潜入:潜入点

奥秘:秘术手段

社交:社会关系

运输:路线和方式

狩猎

研究

调查

操作

巧取

潜行

打斗

破坏

调谐

命令

交际

动摇

超越极限(承受2压力)-或-同意魔鬼交易。

一两把刀剑

飞刀

手枪

第二把手枪

重型武器

异种武器

护甲

+重型

盗窃装备

攀爬装备

文件档案

秘术法器

伪装用品

破拆工具

操作工具

灯具

搜集信息

渗透专家:当你尝试绕过安保措施时, 免受品质或层级的影响。

伏击:你从隐蔽处发起攻击或触发陷阱时, 掷骰检定获得 +1d。

玩命之徒:进行严峻行动检定时, 你可以使此行动检定获得 +1d; 但接下来, 你若为此行动产生的后果进行抵抗检定, 则承受 -1d。

鬼影步:你可以超越极限来选择其中一项: 完成一项非凡的运动壮举——巧妙地迷惑敌人, 使其误伤友军。

技巧专精:选择你的某项行动值。你使用此行动来领导集体行动时, 无论掷出多少失败的检定结果, 你最多都只承受 1 压力。

幽灵影纱:你可以部分遁入灵域, 短暂化为朦胧虚影。若你如此做, 承受 2 压力, 你每选择以下的一项额外增益, 就再多承受 1 压力: 将效果延时至数分钟, 而非片刻——完全隐形, 而非仅仅朦胧——像幽灵一样浮空。

神速反射:当问到谁先行动时, 答案总会是你。

暗影庇护:你可以消耗特殊护甲来抵抗被侦察或安保措施发现的后果, 或超越极限来完成一项运动或潜行的壮举。

身经百炼:从其他来源选择一项特殊能力。

每当 you 进行严峻行动检定时, 为该行动的属性勾选1经验。

在聚会结束时, 对于下面的每项, 如果其触发了一次, 就勾选1经验 (在你的剧本或一项属性上); 如果触发了多次, 就勾选2经验。

你使用潜行和躲避来应对挑战。

你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。

在聚会中, 你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。

选择一个计划, 提供细节。选择你在此次活动中的负重上限。

对方意欲何为?

我怎样才能让对方[X]?

我应该注意到什么?

最佳进入方式为何?

我能藏在何处?

我要如何找到[X]?

此处究竟发生了什么?

暗夜刀锋

帮派

姓名

绰号

外貌

出身:阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚 — 塞弗洛斯 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

经历:学术 — 劳工 — 法律 — 商贸 — 军队 — 贵族 — 黑道

恶欲/供应者:信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪异

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害

痊愈

项目进度钟

需要帮助

护甲使用

护甲

重型

特殊

备注

滑弦

狡猾的操纵者和间谍

特殊能力

○ 兵行险着: 你可以承受 2 压力，使用自己最高的行动值来进行其他行动检定。你需要阐述你如何活用了自己的技能。

○ 暗影诡计: 你利用伪装或其他形式的隐蔽误导手段时，混淆视听或消除嫌疑的检定获得 +1d。你卸下伪装时，会震惊他人，从而能够先发制人。

○ 幽灵秘语: 你能利用秘术与幽灵、恶魔交流，无论对方看起来如何狂暴或野蛮，你都能像面对平常人一样与其交流。与超自然生物交流时，你获得效力。

○ 洞若窥镜: 别人欺骗你时，你总能识破。

○ 顺手牵羊: 每个休整阶段结束时，你获得 +2 存款。

○ 催眠术: 你动摇某人时，你可以使其完全忘却这件事，直至其下次与你互动为止。

○ 舌灿莲花: 你可以消耗自己的特殊护甲以抵抗猜疑或说服导致的后果，或行骗时超越极限。

○ 钟情于我: 在针对与你存在亲密关系的目标时，你获得 +1d。

○○○ 身经百炼: 从其他来源选择一项特殊能力。

危险挚友

物品

负重

3 轻便 5 正常 6 重装

△▽ 布利尔，毒贩

△▽ 巴佐·巴兹，黑帮头目

△▽ 克里拉，酒吧老板

△▽ 奈瑞克丝，妓女

△▽ 哈克尔，囚犯

☐ 精良服装与珠宝

☐ 精良伪装套件

☐ 精良灌铅骰子、作弊卡牌

☐ 迷魂粉

☐ 杖中剑

☐ 驱魂护符

经验

◆ 每当你进行严峻行动检定时，为该行动的属性勾选1经验。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（在你的剧本或一项属性上）；如果触发了多次，就勾选2经验。

◆ 你使用骗局或影响力来应对挑战。

◆ 你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。

◆ 在聚会中，你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。

团队合作

援助一位队友

领导一次集体行动

保护一位队友

为一位队友做铺垫

计划&负重

选择一个计划，提供细节。选择你在此次活动中的负重上限。

袭击:攻击点

奥秘:秘术手段

骗局:欺诈手段

社交:社会关系

潜入:潜入点

运输:路线和方式

存款

硬币

存款

剧本

洞察

狩猎

研究

调查

操作

勇猛

巧取

潜行

打斗

破坏

决心

调谐

命令

交际

动摇

奖励骰

+

超越极限(承受2压力)-或-同意魔鬼交易。

搜集信息

◆ 对方意欲何为？

◆ 我怎样才能让对方[X]？

◆ 对方所说是真是假？

◆ 对方的真实感受是什么？

◆ 对方真正在乎的是什么？

◆ 我要如何混入此处？

◆ 此处究竟发生了什么？

暗夜刀锋

帮派

姓名

绰号

外貌

出身:阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚 — 塞弗洛斯 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

经历:学术 — 劳工 — 法律 — 商贸 — 军队 — 贵族 — 黑道

恶欲/供应者:信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪异

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害

痊愈

项目进度钟

需要帮助

护甲使用

护甲

重型

特殊

备注

织蛛

心思缜密的幕后主谋

特殊能力

先见之明:

每个罪行阶段限两次，你可以援助队友而无需承受压力。请描述你为此做了哪些准备。

精于算计:

你总是防患于未然，休整阶段，你可以让自己或其他帮派成员 +1 休整活动。

人脉通达:

休整阶段，你获取资产或降低热度时，获得 +1 结果等级。

掌控恶欲:

你放纵恶欲时，可以将掷骰点数（向上或向下）调整 1 或 2，与你一同放纵恶欲的队友也可如此做。

幽灵契约:

当你握手成交或达成书面协议时，缔约双方——无论是人类还是非人类——都将烙上契约印记。违反契约者会遭受 3 级伤害“诅咒”。

笼中老鸟:

服刑时，你的通缉等级视为低 1 级，层级视为高 1 级，除了你通过服刑检定获得的效果之外，你在狱中帮助过的每个派系 +1 派系关系。

幕后主谋:

你可以消耗特殊护甲以保护队友；你搜集信息或进行长期项目时，可以消耗特殊护甲来超越极限。

织网:

当你针对罪行目标搜集信息时，交际获得 +1d。你此次罪行中的交锋检定获得 +1d。

身经百炼:

从其他来源选择一项特殊能力。

危险挚友

物品

负重

危险挚友

物品

负重

3 轻便 5 正常 6 重装

△▽ 萨莉亚，情报贩子

△▽ 奥古斯，建筑大师

△▽ 珍娜，女仆

△▽ 里文，炼金术士

△▽ 杰伦，蓝制服档案员

精良伪装身份

精良威士忌

蓝图

瓶装安眠精华

掌中手枪

驱魂护符

经验

◆ 每当你进行严峻行动检定时，为该行动的属性勾选1经验。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（在你的剧本或一项属性上）；如果触发了多次，就勾选2经验。

◆ 你使用算计或阴谋来应对挑战。

◆ 你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。

◆ 在聚会中，你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。

团队合作

计划&负重

搜集信息

援助一位队友

领导一次集体行动

保护一位队友

为一位队友做铺垫

袭击:攻击点

骗局:欺诈手段

潜入:潜入点

奥秘:秘术手段

社交:社会关系

运输:路线和方式

超越极限(承受2压力)-或-同意魔鬼交易。

存款

硬币

剧本

洞察

勇猛

决心

奖励骰

狩猎

研究

调查

操作

巧取

潜行

打斗

破坏

调谐

命令

交际

动摇

一两把刀剑

飞刀

手枪

第二把手枪

重型武器

异种武器

护甲

+重型

盗窃装备

攀爬装备

文件档案

秘术法器

伪装用品

破拆工具

操作工具

灯具

姓名

绰号

外貌

出身:阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚
— 塞弗洛斯 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

经历:学术 — 劳工 — 法律 — 商贸 —
军队 — 贵族 — 黑道

恶欲/供应者:信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪异

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 —
鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害

痊愈

项目进度钟

护甲使用

护甲

重型

特殊

3

需要帮助

2

-1D

1

效果降低

备注

特殊能力 ○ 咒令：你可以与灵域调谐，迫使附近的一个幽灵在你面前现身，并听从你的号令。你不会被自己召唤或尝试咒令的幽灵吓到（但你的盟友可能被吓到）。 ○ 幽灵感知：你总能感知到身边的超自然存在。你以任何方式针对超自然存在搜集信息时，获得+1d。 ○ 钢铁意志：你看到超自然生物时，免受恐惧影响。你使用决心进行抵抗检定时，获得+1d。 ○ 神秘术士：你了解与远古力量、被遗忘之神及恶魔交际的隐秘方法。与其交际成功后，你命令崇拜该存在的秘教徒时，获得+1d。 ○ 仪式大师：你掌握了施展仪式魔法的高深秘术。你可以研究某项神秘仪式（或创建一项新的仪式），以召唤出超自然的效果或存在。游戏初始时，你知晓一项仪式。 ○ 奇术异法：你发明或制造一个具有秘术特征的造物时，你的检定获得+1结果等级（1-3 变为 4/5，以此类推）。游戏初始时，你知晓一种秘术设计。 ○ 风暴行者：你可以超越极限以选择一项：将一道闪电化为武器——或在你周围召唤一场风暴（如倾盆大雨、狂风呼啸、浓雾弥漫、急霜骤雪等）。 ○ 秘术结界：你可以消耗特殊护甲以抵抗超自然后果；你对抗或利用秘术力量时，可以消耗特殊护甲来超越极限。 ○○○ 身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。		剧本	
危险挚友 △▽ 奈瑞克丝，附身幽灵 △▽ 斯科洛克，吸血鬼 △▽ 塞塔拉，恶魔 △▽ 奎利恩，女巫 △▽ 弗林特，灵魂贩子		洞察 ● ● ● ● ● 狩猎 ● ● ● ● ● 研究 ● ● ● ● ● 调查 ● ● ● ● ● 操作	
经验 ◆ 每当你进行严峻行动检定时，为该行动的属性勾选1经验。 在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（在你的剧本或一项属性上）；如果触发了多次，就勾选2经验。 ◆ 你使用知识或秘术力量来应对挑战。 ◆ 你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。 ◆ 在聚会中，你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。		勇猛 ● ● ● ● ● 巧取 ● ● ● ● ● 潜行 ● ● ● ● ● 打斗 ● ● ● ● ● 破坏	
团队合作		决心 ● ● ● ● ● 调谐 ● ● ● ● ● 命令 ● ● ● ● ● 交际 ● ● ● ● ● 动摇	
援助一位队友		奖励骰 + 超越极限（承受2压力）-或- 同意魔鬼交易。	
领导一次集体行动		物品	
保护一位队友		负重 ◇3 轻便 ◇5 正常 ◇6 重装	
为一位队友做铺垫		☐ ☐ 精良闪电钩 ☐ 精良灵魂面具 ☐ 瓶装电灵血质 ☐ 灵魂瓶（2） ☐ 幽灵钥匙 ☐ 驱魔护符	
计划&负重 选择一个计划，提供 细节 。选择你在此次活动中的 负重 上限。		☐ 一两把刀剑 ☐ 飞刀 ☐ 手枪 ☐ 第二把手枪 ☐ ☐ 重型武器 ☐ 异种武器 ☐ ☐ 护甲 ☐ ☐ ☐ +重型 ☐ 盗窃装备 ☐ ☐ 攀爬装备 ☐ 文件档案 ☐ 秘术法器 ☐ 伪装用品 ☐ ☐ 破拆工具 ☐ 操作工具 ☐ 灯具	
突袭：攻击点		搜集信息 ◆ 此处有什么秘术或怪诞之处？ ◆ 灵域之中有什么回响？ ◆ 此处隐藏或遗失了什么？ ◆ 对方意图何为？ ◆ 对方的动机是什么？ ◆ 我怎样才能揭示[X]？ ◆ 此处究竟发生了什么？	
骗局：欺诈手段		奥秘：秘术手段	
潜入：潜入点		社交：社会关系	
运输：路线和方式			

- ◆ 对方意欲何为？
- ◆ 我怎样才能让对方[X]？
- ◆ 对方的真实感受是什么？
- ◆ 我应该注意到什么？
- ◆ 此处的弱点是什么？
- ◆ 我要如何找到[X]？
- ◆ 此处究竟发生了什么？

标准项目

一**两把刀剑**：你可随身携带一把简易战刃，或两把弯刀，或刺剑配短剑，或一把沉重的剁肉屠刀。[1 负重]

你选择的利刃种类反映了你的出身：

在北方（阿克罗斯和斯科夫兰），战刃往往刀身宽阔、厚重且单面开刃。

在塞弗洛斯，驭马领主们惯用长矛战斗，不过单挑时，他们常携带异种双刃短剑，剑身宽阔，其上精刻着家族简史。

在匕首群岛，海盗们惯用纤细轻巧的战刃，用以迅速刺击，例如刺剑和短剑。

在伊鲁维亚，弯刀最为常见，有些外弧开刃，形似军刀，也有些内弧开刃，形似镰刀。

飞刀：六把轻便小刀。[1 负重]

手枪：沉重的单发火器，后膛装弹。20步内杀伤力巨大，装填缓慢费时。[1 负重]

重型武器：双手武器。战斧、双手剑、战锤、长柄武器、狩猎步枪、短管火枪、弓箭。[2 负重]

异种武器：不常见的武器，或兼作工具的武器。鞭子、链锤、斧头、铲子、铁链、带刃折扇、铁尖靴。[1 负重]

护甲：厚重的皮革外套，配有加固的手套和靴子。[2 负重]

+ **重型护甲**：外披锁子甲、金属板甲和金属头盔。[3 负重] *重型护甲的负重与一般护甲叠加计算，共5负重。*

盗窃装备：一套开锁器。一把小型撬棍。

一小瓶可防止门轴铰链吱嘎作响的润滑油。一卷金属丝配鱼钩。一小袋细沙。[1 负重]

攀爬装备：一大卷绳子。一小卷绳子。抓钩。一小袋石灰粉。一副攀爬安全带，配有金属环扣。一套铁制岩钉和一把小铁锤。[2 负重]

文件档案：一沓簿册，内容各异，可以是贵族、治安队指挥官、其他知名人物的个人资料。白纸，一小瓶墨水，一支钢笔。一些带有标记的地图。[1 负重]

秘术法器：一小瓶水银。一袋黑盐。一只灵魂锚，形似小石块。一个灵魂瓶。一小瓶电灵血质，一旦受到撞击，就会破裂飞溅。[1 负重]

伪装用品：一套舞台化妆用品。一系列空白文件，可用于伪造身份证明。仿制珠宝。一件双面斗篷和一顶别致的帽子。一枚伪造的官职徽章。[1 负重]

破拆工具：一把大锤，配有钢锥。重型钻机。撬棍。[2 负重]

操作工具：一套小型工具，可用于精密机械操作，包括珠宝用放大镜、镊子、小锤子、钳子、螺丝刀等。[1 负重]

灯具：一盏简易煤油灯，一盏华丽电灵血质灯，或其他光源。[1 负重]

驱魂护符：一种幽灵避之不及的的秘术小饰品。[0 负重]

信仰

薄暮高墙：恶欲供应者

- ◆ **纳雅嬷嬷**，垂泪女士之家，六塔区。
- ◆ **伊拉西尔**，被遗忘之神的神庙废墟，煤岭区。
- ◆ **内莉桑妮**，血肉狂喜教会，璨石区。
- ◆ **彭德林勋爵**，回响档案馆，宪厅区。

赌博

- ◆ **斯伯格骰子赌场**，鸦爪区。
- ◆ **格里斯特**，拳击，码头区。
- ◆ **海伦**，银鹿赌场，丝岸区。
- ◆ **弗林大师**，赛狗场，夜市区。
- ◆ **暮色女士**，暮色庄园俱乐部，白冠区。
- ◆ **维克警长**，斗技场，黑沼区。

奢华与享乐

- ◆ **歌手**，澡堂，鸦爪区。
- ◆ **哈瓦尔·布罗根**，中央俱乐部，璨石区。
- ◆ **特拉文烟草店**，煤岭区。
- ◆ **邓里奇父子裁缝店**，夜市区。
- ◆ **罗塞尔大厨**，金梅餐厅，六塔区。
- ◆ **赫勒伦大师**，尖塔花园剧院，白冠区。

义务

- ◆ **家庭成员**（出身）或**前同事**（经历）。
- ◆ **赫顿**，斯科夫兰难民 / 革命者，焦坑区。
- ◆ **焰环会**，秘密社团。

享乐与麻木

- ◆ **马丁·古尔**，漏桶，酒馆，鸦爪区。

- ◆ **普克斯·博林**，絮语猴，酒馆，夜市区。
- ◆ **海伦**，银鹿赌场，丝岸区。
- ◆ **弗蕾拉女士**，帝王酒窖，酒吧，白冠区。
- ◆ **阿弗里克**，粉贩子，轮隙区。
- ◆ **罗兰·沃拉里斯**，面纱，社交俱乐部，夜市区。
- ◆ **泰丝琳夫人**，红灯，妓院，丝岸区。
- ◆ **特拉文烟草店**，煤岭区。
- ◆ **埃尔德林·普里查德**，银天鹅游船，璨石运河。
- ◆ **珠宝、飞鸟、闪光**，猫爬巷，码头区。

怪异

- ◆ **戴着兜帽的老板**，码头附近开着一家洞穴酒馆，一半在水面之下。酒馆中有着奇怪的通道，通向更奇异的密室。
- ◆ **约伦神父**，垂泪女士之家，六塔区。
- ◆“**萨莉亚**”，一位随心所欲在不同身体之间游走的调解灵。
- ◆ **荆棘女士**，死域拾荒者帮派，加多克铁路站。
- ◆ **奥贾克**，提契奥斯屋顶市场的小贩，丝岸区。
- ◆ **受福者阿兰娜**，一位被遗忘之神的信徒，夜市区驳船。

帮派创建摘要

1 选择帮派类型。帮派类型决定了玩家的犯罪目标、特殊能力及提升途径。

你们帮派初始层级为 0，掌控力为**强势**，拥有 0 声名，2 硬币。

2 选择初始声誉与巢穴。选择其他黑道派系对你们的认知：**野心勃勃** — **残忍虐待** — **胆大妄为** — **体面可敬** — **专业干练** — **精明机巧** — **行踪诡秘** — **古怪离奇**。查看地图，选定你们巢穴的所在区域。描述巢穴概况。

3 选定猎场。查看地图，选定一个区域作为猎场。决定如何与占据那片区域的派系交涉。

- ◆ 向该派系支付 1 硬币。
- ◆ 向该派系支付 2 硬币，+1 派系关系。
- ◆ 不支付硬币，-1 派系关系。

4 选择一项特殊能力。帮派卡中央的灰底表中列有帮派特殊能力。若拿不定主意，就选第一个，那是稳妥的默认选项。

5 配置帮派强化。每个帮派类型已预设两项帮派强化，请再选择两项强化。如果你们帮派选择“手下”强化项，请按流程创建手下。最后，记录因强化而导致的派系关系变化：

- ◆ 一个派系帮助你们获得了强化，+1 派系关系。可以支付 1 硬币改为 +2 派系关系。
- ◆ 一个派系因你们获得强化而利益受损。-2 派系关系。可以支付 1 硬币改为 -1 派系关系。

6 选择亲近熟识。任选一位熟识作为密友、长期盟友或犯罪伙伴。记录与此熟识相关的派系关系变化：

- ◆ 一个派系也与此熟识交好，你们之间 +1 派系关系。
- ◆ 一个派系敌视此熟识，你们之间 -1 派系关系。

你们可以选择让上述派系更加重视此熟识，若如此做，则改为 +2 或 -2 派系关系。

帮派强化

- ◆ **船屋：**你们有一艘船，配有水道船坞，以及一间小棚屋，用于存放船上物资。若再次选择本强化，这艘船将获得更厚的护甲和更大的载货量。
- ◆ **车屋：**你们有一辆篷车，配有两只拉车山羊，以及一间畜厩。若再次选择本强化，篷车将获得更厚的护甲和体型更大、脚程更快的山羊。多斯科沃城内，马是稀有物种——居民主要靠阿克罗斯大山羊拉车穿梭街市。
- ◆ **手下：**手下是指一伙帮众或一名专家 NPC，随时供你们帮派差遣。有关手下的更多信息见下页。
- ◆ **隐蔽巢穴：**你们的巢穴位置隐蔽，并施以妥善伪装。如果巢穴暴露，你们可以花费两次休整活动，并支付等同于你们层级的**硬币**，将巢穴迁至新址，从而再次隐蔽。
- ◆ **登峰造极：**你的帮派可以进行大师级训练。选择本强化后，你们可将 PC 的行动值提升至 4（未解锁本强化时，PC 的行动值上限为 3）。解锁本强化需要四个强化格。
- ◆ **品质升级：**每次选择本强化，都将提升所有 PC 一种物品类型的**品质层级**，以此方式获得的提升可以超出帮派层级和精良物品的品质限制。可以提升品质层级的物品类型有：**文件档案**、**装备**（包括盗窃装备和攀爬装备）、**秘术法器**、**伪装用品**、**工具**（包括破坏工具和操作工具）、**武器**。

所以，如果你们的层级为 0，且同时拥有精良开锁器（+1）与装备品质升级（+1），就能平等对抗品质层级为 II 的锁具。

- ◆ **宿舍：**你们的巢穴配备帮派成员生活区域。如果未选择本强化，PC 们就必须住在其他地方，更容易遭遇袭击。

- ◆ **安防巢穴：**你们的巢穴将加装安全锁、警报器和陷阱，用以防备入侵者。若再次选择本强化，巢穴防御性能将进一步提升，并配备防备幽灵的秘术措施。若入侵者触发安防措施，你们可以使用帮派层级进行检定，确定防御措施对入侵者起到了何种程度的阻拦作用。
- ◆ **训练：**选择训练强化时，指定一条经验轨（**洞察**、**勇猛**、**决心**，或剧本经验）。休整阶段，你们进行训练以填充此经验轨时，将获得 2 经验（而非 1 经验）。本强化能帮助你们更快获得提升。详见第 48 页的**提升**。

如果拥有**洞察训练**，当你在休整阶段训练**洞察**时，将在**洞察**经验轨上勾选 2 经验。（而非 1 经验）。如果拥有**剧本训练**的帮派强化，你在休整阶段训练时将在剧本经验轨上勾选 2 经验。

- ◆ **金库：**你们的巢穴配有安全金库，可将**硬币**存款上限提升至 8。再次选择此强化，存款上限将提升至 16。金库内可设立一个独立区域，作囚室之用。
- ◆ **工坊：**巢穴内配有工坊，内置操作和炼金工具，还有一间堆满藏书、文件和地图的小型资料室。有了这些物品，你们不必踏出巢穴即可推进长期项目。

暗夜刀锋

帮派卡

名称
巢穴

声誉

声名

地盘

掌控力

弱势

强势

层级



热度

通缉等级

硬币

金库

帮派提升时，每位 PC 获得等于帮派层级 +2 的存款。

刺客

受雇杀手

特殊能力

- 致命: 每位 PC 从狩猎、潜行和打鬥中任选一项，使该项行动值 +1 (上限为 3)。
- 乌鸦面纱: 经过艰苦磨练或秘术仪式，你们的行动不会招致觅死鸦的注意。你们涉及杀戮的罪行不会获得额外的热度。
- 灰飞烟灭: 凭借艰苦磨练或秘术仪式，你们知晓一种强大秘术，能在杀死受害者的同时摧毁其灵魂。你可以承受 3 压力，传导灵域中的电灵血质能量，分解目标的尸体和灵魂，将其化作一团火花闪烁的灰烬。
- 悄无声息: 当你们暗中行动，或将其伪装成意外事故时，获得数量等同于目标层级一半 (向上取整) 的声名。休整阶段结束时，若你们的热度为零，获得 +1 声名。
- 幕后金主: 当你们提升层级时，所需花费的硬币数量减半。谁会是你们的资助者？他为什么要资助你们？
- 掠食者: 你们运用潜入或骗局计划来实施谋杀时，交锋检定获得 +1d。
- 毒蛇: 你们获取或制造毒药时，掷骰检定获得 +1 结果等级。使用毒药时，你们已做好免疫其效果的特殊准备。
- 身经百炼: 从其他帮派选择一项特殊能力。

帮派经验

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（如果触发了多次，就勾选2经验）。

- 成功执行事故、失踪、谋杀或绑架活动。
- 挑战比你们更强大的敌人。
- 彰显帮派声誉或获得新声誉。
- 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

熟识

- 伊特雷夫, 帮派老大
- 莱德拉, 生意中介
- 伊瑞米娜, 恶毒贵族
- 卡洛斯, 赏金猎人
- 埃克塞特, 监魂者
- 塞沃伊, 商业大亨

帮派强化

- 刺客装备 (免费携带 2 负重的武器或装备)
- 铁钩人脉 (监狱中 +1 层级)
- 精锐飞贼
- 精锐暴徒
- 百炼成钢 (+1 创伤格)

猎场: 事故 — 失踪 — 谋杀 — 绑架

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

巢穴强化

- 车屋
- 船屋
- 隐蔽
- 宿舍
- 安防
- 金库
- 工坊

训练强化

- 洞察
- 勇猛
- 决心
- 剧本

登峰造极

品质强化

- 文件档案
- 装备
- 秘术法器
- 伪装用品
- 工具
- 武器

手下

- 强化费用
- 新手下: 2 格
- 添加类型: 2 格

名称	声誉
巢穴	

兵营 暴徒手下+1规模	地盘	恐怖统治 涉及战斗或勒索时 +2硬币	眼线 为罪行搜集信息 时+1d	保护费 (层级检定)-热度= 休整阶段所获硬币
斗技场 (层级检定)-热度= 休整阶段所获硬币	地盘	巢穴	地盘	地盘
医务室 治疗检定+1d	蓝制服恐惧 每次罪行-2热度	街头销赃人 涉及底层目标时 +2硬币	仓库 储备物资, 获取资 产+1d	蓝制服同党 袭击计划的交锋检 定+1d

雇佣兵、暴徒与杀手

- **危险：**每位 PC 从狩猎、打斗和破坏中任选一项，使该项行动值 +1（上限为 3）。

○ **歃血兄弟：**当你们与手下并肩作战时，**团队合作**检定（铺垫和集体行动）获得+1d。你们的所有手下都自动获得**暴徒**类型（若手下原本就是暴徒，则获得另一个类型）。

○ **破门而入：**你们执行袭击计划时，**交锋检定**获得 +1d。

○ **凶神恶煞：**恐惧即是最好的尊重。你们可以将**通缉等级**视作**地盘**来计算。

○ **烈火淬炼：**每位 PC 都经受了严峻考验的洗礼而愈发坚韧。你们抵抗检定获得 +1d。

○ **幕后金主：**当你们提升层级时，所需花费的硬币数量减半。谁会是你们的资助者？他为什么要资助你们？

○ **战争猎犬：**你们处于战争状态（任一派系关系为-3）时，帮派掌控力不会-1，且PC依然可以进行两次休整活动，而非一次。

○○○ 身经百炼：从其他帮派选择一项特殊能力。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（如果触发了多次，就勾选2经验）。

- ◆ 成功执行战斗、勒索、破坏或打砸抢活动。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 彰显帮派声誉或获得新声誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

帮派强化

- ▶ 梅格, 拳击手
 - ▶ 康威, 蓝制服
 - ▶ 凯勒, 铁匠
 - ▶ 托马斯, 医师
 - ▶ 沃克, 地区头目
 - ▶ 卢特斯, 酒馆老板
 - ☐ 狂匪装备 (免费携带 2 负重的武器或护甲)
 - ☐ 铁钩人脉 (监狱中 +1 层级)
 - ☐ 精锐浪客
 - ☐ 精锐暴徒
 - ☐ ☐ ☐ 百炼成钢 (+1 创伤格)

猎场：战斗——勒索——破坏——打砸抢

手下 帮众 专家

削弱 损伤 衰弱 护甲

暴徒

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

巢穴强化

- ☐ 车屋
- ☐ 船屋
- ☐ 隐蔽
- ☐ 宿舍
- ☐ 安防
- ☐ 金库
- ☐ 工坊

训练强化

- ☐ 洞察
- ☒ 勇猛
- ☐ 决心
- ☐ 剧本
- ☐ ☐ ☐ ☐ 登峰造极

暗夜刀锋

帮派卡

名称

巢穴

神明

选择2特征
魅惑众生 — 残酷无情 — 凶暴嗜血 — 畸异可怖 — 辉光圣洁 — 阴森诡谲 — 静谧安宁 — 超然尘世

声名

地盘

掌控力

弱势

强势

层级

修道院
行家手下+1规模

恶欲窝点
(层级检定)-热度=休整阶段所获硬币

奉献金
奥秘活动+2硬币

远古方尖碑
秘术力量和仪式-1压力负担

远古塔楼
在此处与秘术实体的交际+1d

地盘

地盘

巢穴

地盘

地盘

灵渊
在此处调谐+1d

远古之门
通往死域的安全通道

圣殿
在此处命令和动摇+1d

神圣枢纽
治疗检定+1d

远古祭坛
奥秘计划的交锋检定+1d

热度

通缉等级

硬币

金库

帮派提升时，每位 PC 获得等于帮派层级 +2 的存款。

秘教

被遗忘之神的信徒

特殊能力

神选者：每位 PC 从调谐、研究和动摇中任选一项，使该项行动值+1（上限为 3）。

圣洗：当你们对抗超自然威胁时，抵抗检定获得 +1d。受到超自然伤害后，治疗检定获得 +1d。

黑暗链接：无论你们与其他秘教徒之间的间隔有多远，都能一同执行团队合作策略。只要承受 1 压力，就能使任何一个秘教徒听见你们的密语。

虔诚信仰：每位 PC 获得一项额外恶欲：崇拜。当你放纵此恶欲，献上祭品取悦神明时，即可在消除额外压力的同时不会纵欲过度。此外，神明还会为你接下来的一次行动检定提供援助，援助时机由你任选——此机会持续至你再次放纵恶欲为止。

荣耀化身：有时，你们的神明会现身于物质世界。这可能带来伟大的祝福，但神明的优先事项和价值观可不同于凡人。你们必须慎重。

鲜血封缄：在你们举行的任何仪式中，每有一个活人献祭便 -3 压力负担。

狂热信徒：你们的手下已抛弃理智，全身心侍奉秘教。他们现在将会应允任何工作，无论其要求多么怪诞或危险。当他们对信仰之敌采取行动时，掷骰检定获得 +1d。

身经百炼：从其他帮派选择一项特殊能力。

帮派经验

推进了神明的宏图，或在行动中展现出祂的戒律。

挑战比你们更强大的敌人。

彰显帮派声誉或获得新声誉。

表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

熟识

帮派强化

加根, 学者

阿迪金, 神秘学者

哈钦斯, 古董藏家

莫里亚, 灵媒

马蒂亚斯·克莱恩, 贵族

本内特, 天文学家

秘教装备（免费携带 2 负重的文件或法器）

巢穴内部祭祀圣所

精锐行家

精锐暴徒

神赋天命（+1 创伤格）

圣地：供奉 — 应谏 — 祝圣 — 献祭

巢穴强化

品质强化

车屋

船屋

隐蔽

宿舍

安防

金库

工坊

文件档案

装备

秘术法器

伪装用品

工具

武器

训练强化

手下

洞察

勇猛

决心

剧本

登峰造极

强化费用

新手下:2格

添加类型:2格

名称	声誉
巢穴	

声名 地盘 掌控力 弱势 强势 层级

☐ 地盘	☐ 私人服装师 社交计划的交锋检定+1d	☐ 贿金分润 涉及威慑或交际时+2硬币	☐ 赃台 为罪行搜集信息时+1d	☐ 眼线 为罪行搜集信息时+1d
☐ 地盘	☐ 地盘	☒ 巢穴	☐ 地盘	☐ 奢华会所 在此地的交际和动摇+1d
☐ 城外市场 (层级检定)-热度=休整阶段所获硬币	☐ 恶欲窝点 (层级检定)-热度=休整阶段所获硬币	☐ 储备秘窖 涉及销售或进货时+2硬币	☐ 掩护生意 每次罪行-2热度	☐ 掩护身份 骗局和社交计划的交锋检定+1d

热度  **通缉等级**  **硬币**  **金库** 

帮派提升时，每位 PC 获得等于帮派层级 +2 的存款。

恶欲的贩卖人

○ **如簧巧舌：**每位 PC 从**命令**、**交际**和**动摇**中任选一项，使该项行动值+1（上限为3）。

- **结盟协议：**有时盟友就是最好的地盘。你们可以将至多三个 +3 派系关系的派系视为**地盘**。
 - **幽灵市场：**凭借艰苦磨练或秘术仪式，你们能将货品销售给幽灵和/或恶魔。不过，*这些家伙可不会付硬币。它们是用什么付款的？*
 - **上等货色：**你们的货品做工精良，其**品质**等同于你们的**层级** +2。当你们与某个帮派或派系打交道时，GM 会告诉你们，对方派系中有谁迷上了你们的货品（一人、几人、许多或全员）。
 - **上流人脉：**出门在外靠朋友。在休整阶段，你们获得 -1 **热度**。你们针对城市精英阶层**搜集信息**时，获得 +1d。
 - **沉迷上瘾：**你们的帮众自个儿也用自己帮派的货品。从**嗜血**、**无常**、**放纵**中选择其一，添加为帮众的缺点，同时使其 +1 **品质**（上限为 4）。
- 幕后金主：**当你们提升**层级**时，所需花费的**硬币数量减半**。*谁会是你们的资助者？他为什么资助你们？*

身经百炼：从其他帮派选择一项特殊能力。

○ ○

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（如果触发了多次，就勾选2经验）。

- ◆ 获得新的供货来源、进行暗中销售或获得新领土。
- ◆ 挑战比你更强大的敌人。
- ◆ 彰显帮派声誉或获得新声誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

帮派强化

- ▶ 罗兰·沃特, 法官
- ▶ 拉罗兹, 蓝制服
- ▶ 莱达, 交易中介
- ▶ 霍克斯利, 走私犯
- ▶ 安雅, 业余艺术爱好者
- ▶ 玛洛, 黑帮头目
- ☐ 黑商装备 (免费携带 1 负重的物品, 且完全隐蔽)
- ☐ 铁钩人脉 (监狱中 +1 层级)
- ☐ 精锐狡鸭
- ☐ 精锐暴徒
- ☐☐☐ 胸有成竹 (+1 压力格)

市场：销售——进货——威慑——交际

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

巢穴强化

- ☐ ☐ 车屋
- ☐ ☐ 船屋
- ☐ 隐蔽
- ☐ 宿舍
- ☒ ☐ 安防
- ☐ ☐ 金库
- ☐ 工坊

训练强化

- ☐ 洞察
- ☐ 勇猛
- ☒ 决心
- ☐ 剧本
- ☐ ☐ ☐ ☐ 登峰造极

名称	声誉
巢穴	

审讯室 在此地的命令和动摇+1d	地盘	忠诚销赃人 涉及行窃或抢劫时+2硬币	赌场 (层级检定)-热度=休整阶段所获硬币	酒馆 在此地的交际和动摇+1d
毒窟 (层级检定)-热度=休整阶段所获硬币	眼线 为罪行搜集信息时+1d	巢穴	地盘	壁台 在自己地盘上的狩猎和调查+1d
盲鳗养殖场 毁尸灭迹，杀戮后的降低热度+1d	医务室 治疗检定+1d	隐秘接头点 涉及谍报或破坏时+2硬币	地盘	秘密路线 潜行计划的交锋检定+1d

窃贼、间谍与破坏者

- ☐ **人人皆盗：**每位 PC 从**潜行**、**巧取**和**操作**中任选一项，使该项行动值 +1（上限为 3）。
- ☐ **幽灵回响：**凭借艰苦磨练或秘术仪式，所有帮派成员都能看见多斯科沃灵域中的幽灵建筑、街道及物体，且能与之互动。
- ☐ **囤积狂：**你们的巢穴里堆满了赃物。你们进行**获取资产**检定时获得 +1d。
- ☐ **幕后金主：**当你们提升层级时，所需花费的**硬币数量减半**。*谁会是你们的资助者？他为什么要资助你们？*
- ☐ **飞天大盗：**你们执行**潜入**计划时，**交锋**检定获得 +1d。
- ☐ **狡兔三窟：**你们进行**纠葛**检定时，掷骰两次并保留想要的结果。为帮派**降低热度**时获得 +1d。
- ☐ **如臂指使：**你们进行**集体行动**时，不同角色掷出的多个 6 也视为**暴击**。

身经百炼：从其他帮派选择一项特殊能力。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（如果触发了多次，就勾选2经验）。

- ◆ 成功执行行窃、谍报、抢劫或破坏活动。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 彰显帮派声誉或获得新声誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

熟识	帮派强化
▷ 道勒, 探险家 ▷ 拉罗兹, 蓝制服 ▷ 阿曼西奥, 商业掮客 ▷ 菲兹, 收藏家 ▷ 阿德莱德·弗洛伊格, 贵族 ▷ 里格尼, 酒馆老板	☐ 影贼装备 (免费携带 2 负重的工具或装备) ☐ 地下地图和密钥 ☐ 精锐狡鸭 ☐ 精锐飞贼 ☐ ☐ ☐ 慎终若始 (+1 压力格)

手下 帮众 专家

削弱 损伤 衰弱 护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

手下	帮众	专家
削弱	损伤	衰弱
		护甲

巢穴强化

- ☐ 车屋
- ☐ 船屋
- ☒ 隐蔽
- ☐ 宿舍
- ☐ 安防
- ☐ 金库
- ☐ 工坊

品质强化

- ☐ 文件档案
- ☐ 装备
- ☐ 秘术法器
- ☐ 伪装用品
- ☐ 工具
- ☐ 武器

训练强化

- ☐ 洞察
- ☒ 勇猛
- ☐ 决心
- ☐ 剧本

手下

- 强化费用
- 新手下:2格
- 添加类型:2格

暗夜刀锋

帮派卡

名称
巢穴

声誉

声名

地盘

掌控力

弱势

强势

层级



热度

通缉等级

硬币

金库

■■■■ | ■■■■ | ■■■■■■■■
帮派提升时，每位 PC 获得等于帮派层级 +2 的存款。

特殊能力

帮派经验

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（如果触发了多次，就勾选2经验）。

- ◆ 完成_____活动。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 彰显帮派声誉或获得新声誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

熟识

帮派强化

- ▷ _____
- ▷ _____
- ▷ _____
- ▷ _____
- ▷ _____
- ▷ _____

- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐-☐-☐ _____

猎场：

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

手下

帮众

专家

削弱

损伤

衰弱

护甲

巢穴强化

- ☐ 车屋
- ☐ 船屋
- ☐ 隐蔽
- ☐ 宿舍
- ☐ 安防
- ☐ 金库
- ☐ 工坊

训练强化

- ☐ 洞察
- ☐ 勇猛
- ☐ 决心
- ☐ 剧本

☐-☐-☐-☐ 登峰造极

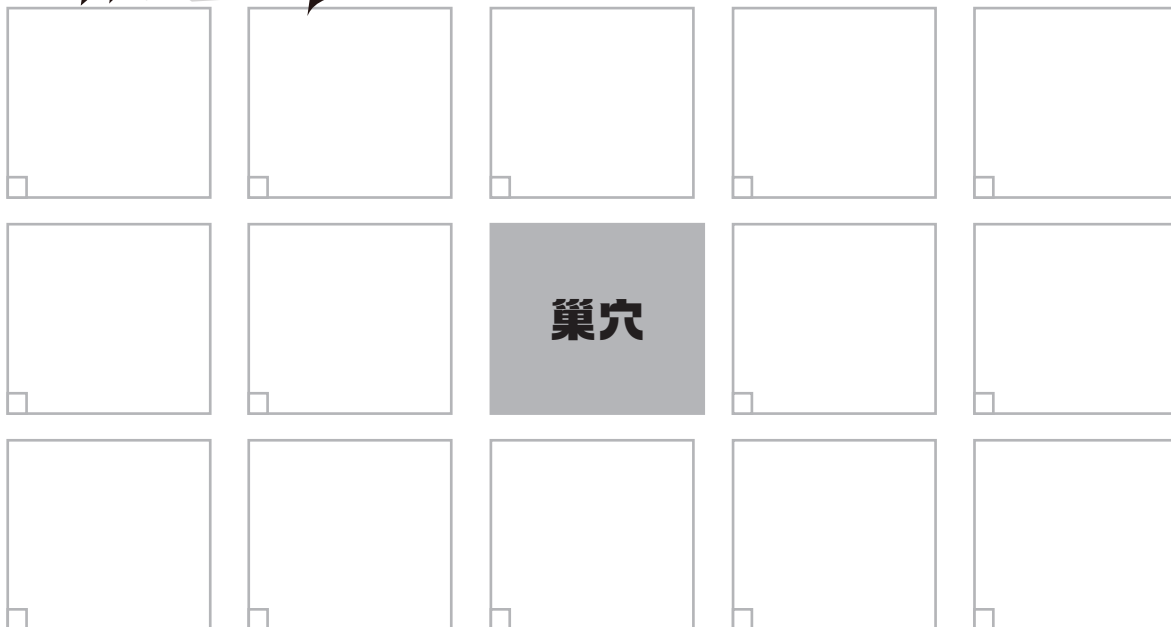
品质强化

- ☐ 文件档案
- ☐ 装备
- ☐ 秘术法器
- ☐ 伪装用品
- ☐ 工具
- ☐ 武器

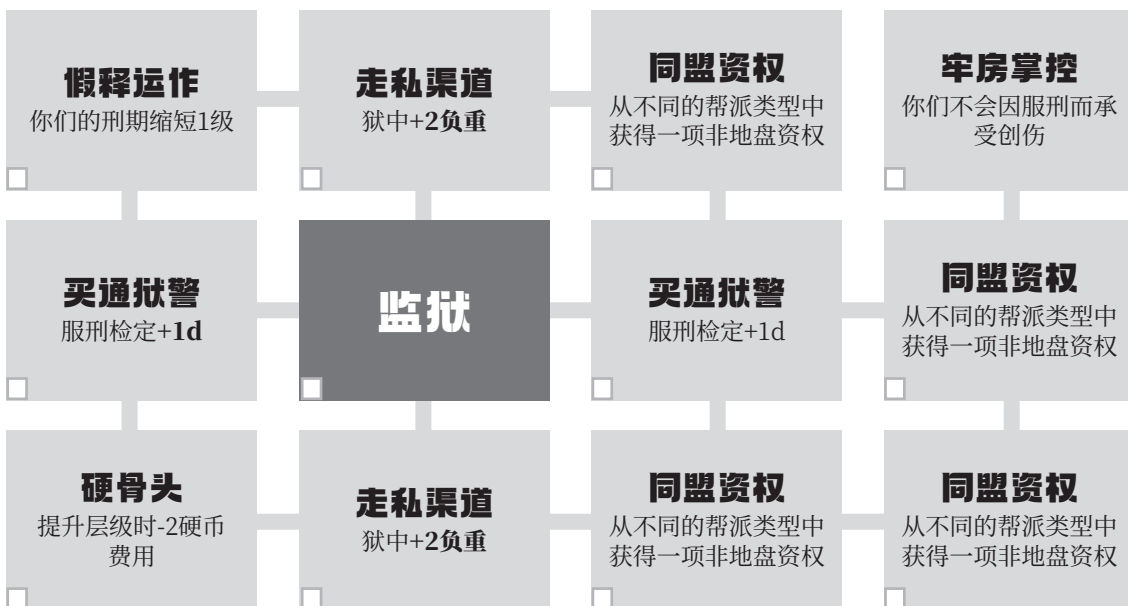
手下

强化费用
新手下:2格
添加类型:2格

暗夜刀锋



监狱资权



帮派：

每当一位帮派成员服刑时，你们都有机会获得一项监狱资权。见**服刑**，第 148 页。

同盟资权

你在狱中的一位盟友安排其派系向你们提供一份恩惠。从其他类型的帮派资权中选择一项获得。你们不能使用本资权来选择地盘类型的资权。

牢房掌控

你们帮派将一个牢房区完全掌控在手中，连狱警也不例外。你们永远不会因服刑而承受创伤。

买通狱警

你们的工资单上列着几个铁钩监狱看守的名字。当你们的帮派成员服刑时，层级检定获得 +1d。

硬骨头

你在监狱里有着狠角色的名声，巩固了你们在薄暮高墙里的形象。当你们的帮派提升时，所花费的硬币比正常少 2。

假释运作

各种形式的政治压力被施加到负责量刑的审判官与典狱长身上。有了这项资权，你们总能设法让服役的刑期更短——如同**通缉等级**降低 1 级。因此，在你服刑时，如果你们帮派的通缉等级为 3，那你只需要在监狱里呆上几个月，就像通缉等级 2 一样，而非被关上一整年。

走私渠道

你们在狱中安排了走私渠道。你在狱中获得 +2 **负重**（囚犯初始时只有 0 负重）。如果你们选择两次该资权，你在铁钩监狱服刑时将会有 4 负重。此外，你也可以选择携带硬币而非物品，以便在监狱里贿赂或获取资权。每当你们的帮派处于休整阶段时，你可以重置你在狱中的负重物品。

多斯科沃的派系

黑道	层级	掌控力	派系关系
蜂巢会	IV	强	
无形会	IV	强	
焰环会	III	强	
斯科洛克勋爵	III	强	
银钉帮	III	强	
黯光修女会	II	强	
灰袍子	II	强	
钩镰帮	II	弱	
乌鸦帮	II	弱	
碎铁帮	II	弱	
黑灯帮	II	弱	
红绸帮	II	弱	
幽魂帮	II	弱	
迷雾猎犬	I	弱	
失落者	I	弱	
乌尔夫·铁裔	I	强	

机构	层级	掌控力	派系关系
帝国军	VI	强	
市议会	V	强	
利维坦猎人	V	强	
维护部	V	强	
铁钩监狱	IV	强	
火花工匠	IV	强	
监魂者	IV	强	
蓝制服	III	强	
巡检官	III	强	
伊鲁维亚领事馆	III	强	
斯科夫兰领事馆	III	弱	
食火旅	II	强	
匕首群岛领事馆	I	强	
赛弗洛斯领事馆	I	强	

劳工与行业	层级	掌控力	派系关系
基石会	IV	强	
码头工人	III	强	
贡多拉船夫	III	强	
劳工群众	III	弱	
水手	III	弱	
马车夫	II	弱	
密信使	II	强	
墨客	II	弱	
铁道客	II	弱	
仆人	II	弱	

边缘	层级	掌控力	派系关系
血肉狂喜教会	IV	强	
牧群	III	强	
回响之路	III	强	
被遗忘之神	III	弱	
调解会	III	强	
斯科夫兰难民	III	弱	
死域拾荒者	II	弱	
垂泪女士教会	II	弱	

市民	层级	掌控力	派系关系
白冠区	V	强	
璨石区	IV	强	
宪厅区	IV	强	
六塔区	III	弱	
丝岸区	II	强	
夜市区	II	强	
鸦爪区	II	强	
码头区	II	强	
轮隙区	II	强	
煤岭区	II	弱	
焦坑区	I	强	
黑沼区	I	弱	

战争

当你们与任意数量的派系处于战争（派系关系 -3）时，受到以下惩罚：

- ◆ 丧失1级掌控力（暂时，仅战争期间持续）。这可能会降低你们的层级。
- ◆ PC 们在休整阶段只能进行一次行动，而非两次。
- ◆ 每次罪行获得 +1 热度。
- ◆ 你们产出硬币的资权（恶欲窝点、斗技扬、销赃人等）只能获得正常收入的一半（向下取整）。



地标

- 1 虚空海。**大灾变期间，海洋变成了墨黑色。海面深处出现了如繁星般排列的微小光点。只有最勇敢或最绝望的船长才敢让陆地离开视线，驶入夜空般漆黑的海域。那些在陆地上作祟的复仇幽灵通常会避开开阔的海洋，但深渊中潜藏着更恐怖的存在。
- 2 失落区。**这里曾是一片富饶之地，却因瘟疫肆虐而荒废。在第二道闪电屏障建成后，这里更是沦为死域。这里藏有诸多遗失的财宝，只待鲁莽之徒探寻。
- 3 铁钩监狱。**一座高耸的金属堡垒，关押着帝国最凶恶（或最倒霉）的罪犯。许多罪犯被迫在黑沼区的南方农田和矿坑劳作，而那些死刑犯则被送去死域搜寻物资。
- 4 加多克铁路站。**帝国各地的电轨火车每天都会载着货物和乘客抵达此地。
- 5 鳗鱼养殖场与农场。**多斯科沃约一半的食物需求依靠进口；另一半则来自本地的鳗鱼养殖场、蘑菇洞穴以及由神奇的辉能灯培育的作物。
- 6 旧北港。**在二世纪的大洪灾之前，多斯科河三角洲只是一片环绕着煤矿定居点的浅沼泽。船只在穿越公海前往斯科夫兰之前，会在旧北港停靠补给。第二道闪电屏障建成后，这个过时的港口就被遗弃在了死域。
- 7 死域。**闪电屏障之外，世界一片荒芜，到处是石化树木、灰烬和令人窒息的毒云。永不停歇的幽灵无休无止地搜寻并捕食哪怕最微弱的生命精华。

富裕程度：高 ■ 中 ■ 低 ■

地区

- 轮隙区。**田间劳作者与养鳗人的聚居区及市集。
- 礁石区。**富人精英的豪华宅邸和高档商店。
- 焦坑区。**满是廉租公寓和彼此堆叠的住宅的拥挤地区。
- 宪厅区。**城市的市政办公室所在地，也是商店、工匠和贸易的中心。
- 煤岭区。**位于山顶的是多斯科沃最初的采矿定居点遗迹，如今是劳工和工厂的聚集地。
- 鸦爪区。**多层街道纵横交错的拥挤城区，由黑帮掌控。
- 码头区。**粗陋的酒馆、纹身店、角斗场和仓库。
- 黑沼区。**囚犯的劳改营，也是穷困潦倒者的贫民窟。
- 夜市区。**通过铁路进口异域商品的贸易中心。许多商贩还从事非法交易。
- 丝岸区。**“红灯区”和艺术家社区。
- 六塔区。**曾经富丽堂皇，如今破败不堪。
- 白冠区。**总督、猎人指挥官、监魂长和多斯科沃学院的广阔地产。



多斯科沃

又名薄暮高墙、北钩

阿克罗斯帝国行省
大灾变后约847年





破碎诸岛

阿克罗斯

有着幽暗的石化森林和嶙峋山丘的土地。富饶的沿海城市靠捕猎利维坦和内陆深处的殖民地矿洞获取财富。阿克罗斯人有时被称为“帝国人”，因为帝国正是从这里兴起。他们通常皮肤白皙，头发乌黑。

塞弗洛斯

狂风肆虐的平原，长满了深色灌木丛和带刺的植物。在沿海的帝国城市之外，一些土生土长的塞弗洛斯人仍过着游牧生活，骑着猎魂战马驰骋在死域拾荒。他们通常皮肤呈棕色，头发乌黑。

伊鲁维亚

遍布黑色沙漠、黑曜石山脉和狂暴火山的土地。有人传言伊鲁维亚的权位由恶魔公然把持。这里的居民通常皮肤呈琥珀色，头发乌黑。

匕首群岛

曾经茂林密布的热带群岛，如今因大灾变的奇异魔力而变得阴森扭曲。有人说那里的居民没有闪电屏障就能生活。他们是怎么活下来的？当地岛民通常皮肤呈古铜色，头发乌黑。

斯科夫兰

寒冷的山脉与崎岖的冻原交织的土地，一片荒凉。斯科夫兰是最后一个抵抗帝国统治的地点。这里的居民通常皮肤白皙，头发呈金色或红色。

提契奥斯

一个与帝国隔绝的遥远疆域。人们说提契奥斯人（粗鲁地被称为“异乡人”）流淌着恶魔之血。

此世纪要

由于大灾变遗留下来的魔力，破碎诸岛之间气候差异极大。虚空海的“水”似乎是由不透明的黑色墨水构成，但透过海面却能看到深处群星闪烁。太阳成了暗淡的余烬，仅在黎明和黄昏时分发出微弱的光亮，其余时刻世界沉沦黑暗。

这里曾是一个充满魔法与奇迹的童话般的幻想世界，在被摧毁之后，工业文明自废墟之上拔地而起。

不要妄想用科学来解释这里的现实。



规则摘要1

行动检定

每点**行动值**都给你1d。

如果你有**援助**则+1d。

如果你**超越极限**或接受**魔鬼交易**则+1d。

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**,**效果降低**。

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**。

每当你进行严峻行动检定时,为该行动的属性勾选1**经验**。

GM将根据具体情况设定**后果**。你可能受到上述提及的一种、多种或所有**后果**。你可以尝试**通过抵抗检定来减弱或完全避免一个后果**。

抵抗检定

每点**属性值**都给你1d。

你**减弱或避免**后果,并承受6**减去骰子最高点数**的压力。当你在抵抗检定中获得**暴击**时,消除1**压力**。

团队合作

援助

承受1**压力**,使另一个玩家获得+1d。你可能也会遭受此次检定产生的后果。一次掷骰只能有一个人援助。

领导集体行动

领导一次**集体行动**。每个参与此次集体行动的角色都要进行检定。最佳的一个掷骰结果将视为本次行动结果,应用于本次检定的所有角色。

保护

为一位队友**直面危险**。代替队友承受一个后果。你可以如常进行抵抗检定。

铺垫

用你的行动为另一个角色做**铺垫**。如果你成功了,所有跟进队友都获得+1**效果**或**形势改善**。

行动

- ◆ **调谐**幽灵及灵域:引导电灵血质,感知幽灵并与其沟通;了解幽灵学。
- ◆ **命令**他人服从于你的人格魄力;恐吓或者威胁;领导帮派的群众行动。
- ◆ **交际**他人,通过你的出身、背景、挚友或宿敌来获得资源、信息、人手或场所。
- ◆ **巧取**顺走某人口袋里的东西;精妙误导或诡骗手法;驾驶交通工具或坐骑。
- ◆ **狩猎**目标;收集目标位置和行动的信息;远距离精准狙击。
- ◆ **潜行**关乎隐藏与穿越障碍;攀爬、游泳、跑步、跳跃和翻滚;近距离暴力伏击——背刺、割喉、闷棍等。
- ◆ **打斗**与近身缠斗;袭击或坚守阵地;打斗或摔跤。
- ◆ **研究**人、文件、物品,以收集信息并学以致用;获得更深入的理解;探究课题。
- ◆ **调查**地点或现状,以了解发生了什么事;在麻烦发生前就注意到征兆;发现机会或弱点。
- ◆ **动摇**他人,利用魅力、逻辑、欺瞒、伪装或虚张声势来施加影响;操纵或诱骗他人改变态度或行为。
- ◆ **操作**机械,以创造、改造、瘫痪或修理设备;解除陷阱、开锁或破解保险箱。利用城内无处不在的火花工艺和电灵血质装置。
- ◆ **破坏**地点、物品或障碍,暴力拆毁或谨慎破坏;用武力突破防御;制造干扰或混乱。

1. 回报

默认情况下, 帮派每次罪行可以获得 2 **声名**。如果罪行目标的**层级**高于你们, **每高 1 级就额外 +1 声名**。如果罪行目标的层级低于你们, **每低 1 级就额外 -1 声名** (最低为 0)。(如果你们的活动完全保密, 改为获得 0 声名。)

你们也会根据行动性质来赚取**硬币** (见右侧列表)。

3. 纠葛

在确定了回报与热度后, 投掷数量等于**通缉等级**的骰子, 根据**热度**阅读对应的结果。

热度 0-3		热度 4/5		热度 6+	
1-3	手下生事或常见嫌疑	1-3	手下生事或盘问	1-3	背叛或审讯
4/5	竞争对手或怨灵作祟	4/5	报复或怨灵作祟	4/5	恶魔青睐或展示武力
6	求援	6	展示武力	6	拘捕

拘捕: 一位巡检官向治安法官提交了一份证据档案, 启动对你们帮派的公诉程序。蓝制服将派遣一支警队前来逮捕你们 (一支**规模**相当于你们的**通缉等级**的帮众)。你们可以选择支付等于**通缉等级 +3**的硬币、交出一名顶罪者 (这能清除你们的**热度**) 或试图逃避拘捕。

求援: 一个 +3 派系关系的派系请你们帮个忙。你们可以选择同意帮忙, 或失去等于该友好派系**层级**的**声名**, 又或者该派系与你们失去 1 派系关系。如果你们没有 +3 派系关系, 那就避免了这次纠葛。

恶魔提议: 一个恶魔向帮派提出了一个黑暗契约。你们可以选择接受这个交易, 或躲藏起来直到恶魔失去兴趣 (失去 **3 声名**), 又或用别的方法处理此事。

背叛: 因你们的热度过高, 某个敌人使你们的一个熟识、金主、委托人或一群顾客倒戈。他们现在效忠于另一个派系了。

手下生事: 你们的一伙帮众 (或其他同伙) 因其缺点而惹上了麻烦。你们可以选择丢面子 (失去等于你们**层级 +1**的**声名**), 或把肇事者杀鸡儆猴, 又或面临来自受害者的报复。

审讯: 蓝制服抓住了一个 PC, 就帮派的罪状进行审问。*蓝制服是怎么抓住你的?* 你可以支付 **3 硬币** 打发他们, 或者他们揍你一顿 (**2 级伤害**) 然后把他们想知道的都交代了 (+3 **热度**), 你可以分别**抵抗**这两种后果。

盘问: 蓝制服抓住了你们帮派的一名 NPC 成员

- ◆ **2 硬币**: 轻微犯罪; 几个满满的钱袋。
- ◆ **4 硬币**: 小型犯罪; 一个保险箱。
- ◆ **6 硬币**: 常规犯罪; 像样的战利品。
- ◆ **8 硬币**: 大型犯罪; 油水十足的战利品。
- ◆ **10 硬币及以上**: 重大犯罪; 令人叹为观止的战利品。

当你们向犯罪头目或大型组织支付贡金的时候, 上缴的硬币等于你们的帮派层级 +1。

或一个熟识, 就帮派的罪状进行盘问。*蓝制服们觉得谁最容易撬开口?* 进行一次**命运检定**来决定他招供了多少 (**1-3** 时: +2 **热度**; **4/5** 时: +1 **热度**), 或者支付 **2 硬币** 来打发蓝制服。

报复: 一个敌对派系对你们 (或你们的挚友、熟识和恶欲供应者) 采取了行动。你们可以选择赔礼道歉, 支付数量均等于该敌人**层级**的**声名**和**硬币**; 或任凭他们找你们或手下的麻烦; 又或者打回去, 告诉他们谁才是老大。

竞争对手: 一个中立派系正耀武扬威。他们会威胁你们 (或你们的挚友、熟识和恶欲供应者)。你们可以选择付钱, 支付数量均等于该派系**层级**的**声名**和**硬币**; 或跟他们叫板, 与之 **-1 派系关系**。

展示武力: 一个与你们关系为负数的派系将要夺取你们的掌控力。你们可以选择给予他们**一项**资**权**, 或与他们开战 (关系降至 -3)。如果你们没有任何**资权**, 则改为**降低 1 级掌控力**。

怨灵作祟: 一个狂魂被你们吸引而来——或许它生前是你们的受害者? 你们可以选择雇佣低语或护道卫来摧毁或驱逐它, 或自己动手解决。

常见嫌疑: 蓝制服抓住了你们帮派外圈的某个人。由一位玩家自愿推荐一位最有可能被抓的挚友或恶欲供应者。然后进行**命运检定**来决定其是否扛住了盘问 (**1-3** 时: +2 **热度**; **4/5** 时: **2 级伤害**), 或者支付 **1 硬币** 打发蓝制服。

2. 热度

当完成罪行或与敌人产生冲突过后, 帮派将获得**热度**。如果目标是知名人士或人脉广泛, +1 **热度**; 如果事件发生在敌对地盘上, +1 **热度**; 如果你们与其他派系正处于战争状态, +1 **热度**; 如果涉及到杀戮, +2 **热度**。

4. 休整

当你在两场罪行之间有自由时间, 可以脱离危险稍作喘息时, 你可以从下表选择**两项休整活动**。你恢复所有的护甲。在休整期间, 你可以**额外**进行列表中的休整活动, 但每额外进行一次, 就要花费 **1 声名**或 **1 硬币**。

在任何休整活动中, 如果有**挚友**或**熟识**能帮到你, 检定就能获得 +1**d**。在为休整活动进行掷骰检定后, 你可以花费**硬币**来提升检定结果等级。每花费 1 硬币, 结果等级便提高一级。因此, 会使 1-3 的结果变为 4/5, 4/5 变为 6, 6 变为暴击。

获取资产	获得一项 资产 的临时使用权。使用帮派 层级 进行检定。结果将决定所获资产的品 质 。 1-3 : 劣质 (层级-1)。 4/5 : 标准 (层级); 6 : 精良 (层级+1)。 暴击 : 卓越 (层级+2)。 <i>你可以花费硬币来将掷骰结果提升至暴击以上, 每花费 2 硬币, 其层级就再 +1。</i>
长期项目	在具备条件时, 投身于一个 长期项目 。使用一个特质进行检定, 根据掷骰结果来推进项目进度钟 (1-3 : 一格。 4/5 : 二格。 6 : 三格。 暴击 : 五格)。
治疗	接受 疗愈 , 并推进自己的 痊愈进度钟 (如同长期项目)。 <i>当你填满痊愈进度钟时, 每个伤害降低一级。</i>
降低热度	叙述如何降低帮派的 热度 等级, 并进行 行动 检定。根据掷骰结果降低相应数量的热度 (1-3 : 一。 4/5 : 二。 6 : 三。 暴击 : 五。)
训练	为一项属性或剧本 勾选 1 经验 (如果你有相应的帮派训练强化, 则再 +1 经验)。每种经验轨在每次休整期间只能训练一次。
放纵恶欲	拜访你的恶欲供应者, 投掷数量等于你 最低属性 的骰子。消除等于你最高骰子点数的压力。如果消除的压力超过了原有压力, 则代表你 纵欲过度 (见下)。 <i>如果你在休整期间没有或不能放纵恶欲, 你将承受等于创伤数量的压力。</i>

纵欲过度

你在沉迷恶欲时, 或在其影响下做出了糟糕的决定。你做了什么?

- ◆ **0 热度**: 悄无声息; 低曝光度。
- ◆ **2 热度**: 有所控制; 常规曝光。
- ◆ **4 热度**: 喧闹混乱; 高曝光。
- ◆ **6 热度**: 肆无忌惮; 巨大曝光。
- ◆ *加上所有在聚会中由于困境或魔鬼交易导致的额外热度。*
- ◆ **招惹麻烦**: 选择或掷骰决定一项额外**纠葛**。
- ◆ **吹嘘**: 帮派承受 +2 **热度**。
- ◆ **失踪**: 扮演另一个角色, 直到原角色从纵情狂欢中归来。
- ◆ **断供**: 当前的恶欲供应者断绝了与你的联系。你必须为自己的恶欲寻找一个新来源。

GM参考表

GM 目标

在游玩中确定剧情。
让多斯科沃鲜活生动。
如实展现虚构世界。

GM 准则

爱上 PC 们。
让一切都源于情节本身。
轻拿轻放。
对角色说话。
对玩家说话。
描绘出鬼影幢幢的世界。
用工业化的扩张包围玩家。
考虑风险。

GM 行动

当事情开始时：

- 你的目标是什么？**
- 你制定了什么计划？**（以及细节是什么？）

当事情正在进行时：

- 你要怎么做？**（你要用哪个行动？）
- 你的目标是什么？**（你想要造成什么效果？）

直接切入行动。
提前预警。
告知后果并询问。
提出魔鬼交易。
创建或推动进度钟。
询问玩家。
让行动如涟漪般产生影响。
思考幕后情况。

你要怎么做？

名字：阿迪奇、阿尔多、阿莫森、安德雷、阿登、阿琳、阿奎、阿沃斯、阿什琳、布兰农、布雷斯、布兰斯、布雷纳、布里克斯、坎达拉、卡丽莎、卡罗、卡斯琳、卡维尔、克拉夫、科尔利、十字、克劳尔、凯伦、达芙妮、德拉夫、埃德伦、埃梅琳、格里恩、赫勒斯、希克斯、霍尔特、卡梅林、凯利尔、科布、克里斯托夫、劳迪乌斯、劳里亚、莱尼亚、利泽特、洛尔特、卢塞拉、林西塔、玛拉、米洛斯、莫兰、米雷、纳克苏、纳里亚、诺格斯、奥德里恩、奥兰、菲恩、波洛尼亚、奎斯、雷米拉、林格、罗特、塞瑟瑞斯、塞斯拉特、塞斯拉、塞特拉、斯卡南、斯塔鲁尔、斯蒂夫、西拉、塔利塔、特丝林、特纳、蒂莫特、托克、乌纳、沃林、韦勒里斯、韦雷塔、维特纳、维耶、沃莱特、沃恩、韦弗、韦斯特、扎米拉。

姓氏：安凯亚特、阿兰、阿塔诺赫、巴斯兰、博登、布克、鲍曼、布雷克林、布罗根、克莱兰德、克莱蒙特、科尔伯恩、康伯、达瓦、达尔莫尔、丹菲尔德、邓维尔、法罗斯、格林、海格、赫尔克、赫勒斯、赫利尔、杰扬、杰杜因、卡德拉、卡斯特斯、基尔、凯萨林、金克拉伊特、洛蒙德、马罗登、米彻特、莫里森、彭德里恩、普里查德、罗文、塞沃伊、斯凯尔卡兰、斯科拉、斯莱恩、斯特朗福德、斯特拉米尔、坦普尔顿、泰尔康特、瓦尔登、韦尔克。

别名：铃铛、桦木、砖块、虫子、钟声、线圈、蟋蟀、十字、乌鸦、回响、燧石、青蛙、冰霜、握把、炮手、锤子、钩子、废料、迷雾、月亮、钉子、针线、兽人、水坑、戒指、红宝石、银色、剥皮者、歌者、骨刺、滑轮、蓟草、荆棘、滴答、十二、母狐、鞭子、柳条。

外貌

男性，女性，不明，隐匿。

和蔼可亲	健壮	骨瘦如柴
明亮	沉思	冷静
轮廓分明	冰冷	黝黑
精致	白皙	凶猛
肮脏	英俊	庞大
驼背	慵懒	可爱
坦率	肥胖	粗糙
悲伤	伤痕累累	苗条
柔软	矮胖	严厉
粗壮	引人注目	神经质
饱经风霜	纤细	憔悴

<i>三角帽</i>	<i>合身连衣裙</i>
<i>长外套</i>	<i>厚斗篷</i>
<i>兜帽与面纱</i>	<i>厚大衣</i>
<i>短披风</i>	<i>软底靴</i>
<i>编织帽</i>	<i>松软丝绸</i>
<i>紧身夹克</i>	<i>合身长裤</i>
<i>连帽外套</i>	<i>防水外套</i>
<i>高筒靴</i>	<i>长围巾</i>
<i>工作靴</i>	<i>皮革装</i>
<i>面罩与长袍</i>	<i>鳗鱼皮连体衣</i>
<i>西装与马甲</i>	<i>兽皮与毛皮</i>
<i>领口衬衫</i>	<i>捡来的制服</i>
<i>背带裤</i>	<i>破布与破衣</i>
<i>裙子与衬衫</i>	<i>修身长裤</i>

城市描述

呛人煤烟、鹅卵石地面、昏暗、漆黑如墨、炊烟、泛着油光的水坑、银色月光、雾气弥漫、潮湿、寒冷、狂风大作、幽影朦胧、砖墙、回响、烟囱、煤气灯、电灯、马车、钟楼、灯笼、排烟管、运河、贡多拉、雨后湿滑、滴水嘴兽、废墟、尖顶、桥梁、人行道、脚手架、小巷、储水池、下水道、叮咛作响的机器、铁制结构。

多斯科沃名人

莉萨，犯罪头目。冷酷，精于算计。谋杀了乌鸦帮的前首领**罗里克**。
黯光修女会。据传她们都是用鲜血沐浴的女巫。深居简出。

乌尔夫·铁裔，残暴的斯科夫兰人。渴求权力。
麦勒拉·克萊夫，红绸帮的领袖。艺术品收藏家。
巴佐·巴兹，黑灯帮的领袖。嗜好威士忌。
梅鲁尔·布里梅，秘密中介人。“冠狐”的拥有者。
德雷克夫人，治安法官，依靠审判罪犯中饱私囊。
高塔，无形会的领袖，身份保密。**星辰**，副手。**格鲁尔**，野心勃勃的中层暴徒。
莫迪斯，**夜市商人**。销赃者。样貌隐藏在长袍和兜帽之下。

塔弗尔，**夜市商人**。秘教徒。
基拉，**夜市商人**。走私者。
埃斯特拉·艾维辛，伊鲁维亚领事馆常驻外交官。
布莱娜·斯凯兰，斯科夫兰领事馆常驻外交官。
蒂尔辛·诺尔，塞弗洛斯的常驻外交官。
安德里斯，间谍和线人。具有灵活的忠诚度。
克罗普，城市治安队警员，拒绝贿赂。
勒维特、约尔、米拉、雷夫，城市治安队，蓝制服。
阿隆·海尔克，法官兼巡检官。负责揭露腐败。
卡斯林·莫拉，与罪犯有家庭关系的法官。
贝琳德拉，铁钩监狱狱警。
埃雷思·斯凯恩，有不良恶欲的辩护律师。
丹克·索尔，意外地有原则的辩护律师。
波利克斯，多斯科沃总督的随行者。秘密灵媒兼符文师。
奈瑞克丝和**霍克森**，附身于街头妓女的狂魂，正在寻找低语以侍奉。

莱维拉，灵媒。
肯柏，精油和药剂蒸馏师，“魔牙酒馆”的店主。
拉斐罗，痴迷于超自然现象的杰出画家。
兰尼克，专业的艺术品伪造者。

交锋检定

- ◆ **初始时**以 **1d** 代表纯粹的运气。
- ◆ 此次活动格外激进或冒险？获得 **+1d**。此次活动过于复杂或依赖于太多因素？承受 **-1d**。
- ◆ **计划的细节**暴露了目标的弱点或击中其薄弱之处？获得 **+1d**。目标对于这种手段有强大的抵抗力，或有特殊的防备与专门的应对准备？承受 **-1d**。
- ◆ 你们有**挚友**或**熟识**能为此次活动提供帮助或建议？获得 **+1d**。有**仇人**或**宿敌**在阻挠此次活动？承受 **-1d**。
- ◆ 还有需要考虑的**其他因素**吗？层级、地点等等。

地区（从富有到贫穷）	
白冠	煤岭
璨石	码头
六塔	鸦爪
宪厅	黯沼
夜市	轮隙
丝岸	焦坑
地点	公共场所
下十字	兜帽狐
回响花园	钩与线
夜市	漏桶酒吧
运河	魔牙酒馆
白垩街桥	黑树
蜡烛街桥	猫与烛
加多克火车站	锚锚
碎心广场	红灯妓院
铁砧工坊	钉与瓶
漆黑圆环	六臂
报丧钟火葬场	老锉刀
铁钩监狱	月之女
血腥坑	教堂司事
失落区	哈兹伍德小铺
剃刀岭	奎琳小店

闪回的代价
0 压力： 一个普通的行动， 机会唾手可得。
1 压力： 一个复杂的行动， 较难把握机会。
2+ 压力： 一个需要精心策划的行动， 依赖于特定机会或突发情况。

洞察	勇猛	决心
狩猎	巧取	调谐
研究	潜行	命令
调查	打斗	交际
操作	破坏	动摇

后果

	困境（推进进度钟, 1-3格。或引入一个新障碍或威胁。）	你效果降低。
你受到伤害(1-3)。	你错失良机。	你落入形势恶化。

效果		效果因素			
如何体现出效果？	1. 有限： <i>你的效果是如何被减弱的？ 还残留了什么重大障碍？</i>	<table><tbody><tr><th>－</th><th>品质/层级</th><th>＋</th></tr></tbody></table>	－	品质/层级	＋
－	品质/层级	＋			
如果你的障碍使用了进度钟， 根据效果等级推进格数。	2. 常规： <i>预期效果是如何体现的？ 还有留下事情没做吗？</i>	<table><tbody><tr><th>－</th><th>规模</th><th>＋</th></tr></tbody></table>	－	规模	＋
－	规模	＋			
	3. 显著： <i>你的效果是如何增强的？ 你获得了什么额外优势？</i>	<table><tbody><tr><th>－</th><th>效力</th><th>＋</th></tr></tbody></table>	－	效力	＋
－	效力	＋			

暗夜刀锋

战役记录

表格编号_____

罪行类型

目标

地点

回报:硬币/声名
纠葛、派系关系变化

热度

备注、事件与进度钟推进

罪行类型

目标

地点

回报:硬币/声名
备注、纠葛、派系关系变化

热度

备注、事件与进度钟推进

罪行类型

目标

地点

回报:硬币/声名
纠葛、派系关系变化

热度

备注、事件与进度钟推进

帮派

姓名

綽号

外貌

出身:阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚
— 塞弗洛斯特 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

你拥有一种强烈的 **渴求**：生命精华。为了满足这一渴望，你需要抓住活人，吸取其灵魂能量（你可以在休整阶段进行此活动）。当你这样做时，清除你一半的 **枯竭**（向下取整）。

枯竭 郁暗 混乱 — 破坏 — 狂怒 — 痴迷 — 领地 — 野蛮

伤害			痊愈	
3		需要帮助	项目进度钟	
2		-1D	护甲使用	
1		效果降低	护甲	☐
			重型	☐
			特殊	☐
备注				

备注

幽 灵

渴望复仇的无形灵魂

灵体剧本

幽灵特质

- **幽灵形态：**当你变成幽灵时，你将免费获得这一特质。你现在是一团电灵血质蒸汽，外形与生前的形体和穿着相似。你可以与物质世界进行微弱互动，反之亦然。你易受秘术能量和电灵血质效果的影响。你靠飘浮移动，可以快速飞行而不感到疲倦。你可以像蒸汽一样缓慢地穿过小孔。你会使周围区域变冷，活人见到你会感到恐惧。你会受到驱魂护符的克制，也会受到低语的**咒令**影响（你可以进行抵抗检定来克服其效果）。
每当你承受压力时，改为承受枯竭。每当你承受**创伤**时，改为承受**阴郁**。
- **消散：**作为幽灵形态，你可以让构成自身的电灵血质蒸汽消散，从而能在短时间内穿过固态物体。消散时承受 1 枯竭，你可以额外选择以下特性，每选择一项则额外承受 **1 枯竭：持续时间更长（1 分钟——1 小时——1 天）——变得隐形——任何穿过你的东西都会带电或冻结，变得极为危险。**
- **显形：**承受 **1 枯竭**，通过灵域的电灵血质通道瞬间传送到你生前熟悉的地方，或者回应**咒令**的召唤。
- **骚灵：**承受 **1 枯竭**，在数分钟内与物质世界产生剧烈互动（如同你拥有正常的肉体）。若承受更多枯竭（2 至 6 点），则可扩大互动范围，增强互动能力，包括进行心灵遥感和电灵血质放电等等。
- **附身：**你可以**调谐**灵域，从而控制一个活体。当你的控制受到挑战时，你必须重新调谐（冒着承受电灵血质伤害的风险）或者离开该身体。受到挑战的情况包括：你从宿主身上摄取灵魂能量——出现了对抗你的秘术力量——宿主的意志陷入绝境。你可以轻松且无限期地控制专门为你准备好的仪式上的机壳或空壳（然后把你的剧本相应替换为**机壳或吸血鬼**）。
- **身经百炼：**从其他来源选择一项特殊能力。

经验

- ◆ 每当你进行严峻行动检定时,为该行动的属性勾选1经验。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（在你的剧本或一项属性上）；如果触发了多次，就勾选2经验。

- ◆ 你向罪有应得之人复仇。
- ◆ 你表达你的义愤,或清算与你出身或经历相关的旧账。
- ◆ 在聚会中,你与自身渴求或郁暗带来的问题作斗争。

团队合作

援助一位队友

领导一次集体行动

保护一位队友

为一位队友做铺垫

计划&负重

选择一个计划,提供**细节**。选择你在此次活动中的**负重**上限。

袭击：攻击点

骗局：欺诈手

潜入:潜入点

奥秘：秘术手段

社交:社会关系

运输:路线和方式

剧本

洞察

- ● ● ● 狩獵
● ● ● ● 研究
● ● ● ● 調查
● ● ● ● 操作

勇猛

- ● ● ● 巧取
● ● ● ● 潜行
● ● ● ● 打鬥
● ● ● ● 破坏

决心

- ● ● ● 调谐
● ● ● ● 命令
● ● ● ● 交际
● ● ● ● 动摇

奖励骰

超越极限(承受2压力)-或-同意魔鬼交易。

物品 (在幽灵形态下)

宿敌与对手

搜集信息

- ◆ 对方意欲何为?
- ◆ 我怎样才能让对方[X]?
- ◆ 对方的真实感受是什么?
- ◆ 我应该注意到什么?
- ◆ 此处的弱点是什么?
- ◆ 我要如何找到[X]?
- ◆ 此处究竟发生了什么?

姓名	绰号
外貌	

出身: 阿克罗斯 — 匕首群岛 — 伊鲁维亚
— 塞弗洛斯 — 斯科夫兰 — 提契奥斯

我的职能是:听我的主人吩咐而.....保卫——消灭——探索——获取——劳动。

你的火花工艺躯体要依靠 **电灵血质能量** 运转。连接工业级发电机可以为你的电容器充电(修整活动)。当你这样做时,清除**5枯竭**。

枯竭		磨损		噪声 — 漏液 — 固化 — 冒烟 — 火花 — 不稳	
伤害				痊愈	
3				需要帮助	项目进度钟 
2				-1D	护甲使用
1				效果降低	护甲 ☐ 重型 ☐ 特殊 ☐

幽灵特殊能力(转移自原剧本)

机体特征

- 悬浮
- 神速反射

- 仿真外观
- 蛛行机构

- 内部舱室
- 复合装甲

- 留声机
- 传感器
- 烟雾喷射器
- 弹跳活塞

你可以用一个休整活动
更换特征。

由灵魂驱动的
花工艺机体
灵体剧本

机壳特质

- **自动机械：**你是附着在火花工艺身体上的灵魂。通常情况下，你的力量和感官和人类类似。你的机壳是天然的**护甲**（不计入你的**负重**）。你作为人类时的情感、兴趣和社会关系都只是模糊的记忆。你现在存在的意义就是履行**职责**。选择三项职能（见左侧）。如果你受到严重损坏或被摧毁，你可以被重建。如果你的灵魂容器破碎，你将摆脱奴役，成为幽灵。每当你将承受压力时，改为承受**枯竭**。每当你将承受**创伤**时，改为承受**磨损**。
- **隔间：**你的**物品**将存放在嵌入机体中、可隐藏在金属板下的隔间内。你的机体现在可以多容纳**+2 负重**。
- **电灵血质放射器：**你可以释放部分电灵血质，用电能震击周围，或聚成定向光束。你也可以用此能力制造一道闪电屏障，击退或困住灵魂。每1级量级需承受**1 枯竭**。
- **接口：**你可以与当地的电灵血质能量场**谐振**，以控制它或与之相连的物体（包括另一机壳）。
- **过载：**承受**1 枯竭**，让力量或速度突破极限（跑得比马还快、徒手撕裂金属等）。此因素会影响效果。
- **备用机壳：**选择一个额外的机壳及其初始特征。你可以任意在两个机壳之间转移意识。
- **机壳强化：**为你的一个机壳选择一个额外的外壳特征。

机体和物品 选择你的机体和外观（或自创一个）。选择一个初始特征。 负重 **◇3** 轻便 **◇5** 正常 **◇6** 重装

- ▣ **小型** (猫的大小, -1 规模): 金属球体、机械玩偶、发条蜘蛛。悬浮——神速反射
- ▣ **中型** (人类大小): 金属人体模型、发条动物。仿真外观——蛛行机构
- ▣ **大型** (马车大小, +1 规模): 高大的金属巨人、自动驾驶载具。内部舱室——复合装甲 (特殊护甲)

不限尺寸的特征: 留声机 (录音与播放) —— 传感器 —— 烟雾喷射器 —— 弹跳活塞

经验

- ◆ 每当你进行严峻行动检定时,为该行动的属性勾选1经验。

在聚会结束时，对于下面的每项，如果其触发了一次，就勾选1经验（在你的剧本或一项属性上）；如果触发了多次，就勾选2经验。

- ◆ 你不顾困难或危险而履行职能。
- ◆ 你压制或忽视你生前人类信念、动机、出身或经历。
- ◆ 在聚会中, 你与自身磨损带来的问题作斗争。

团队合作

援助一位队友

领导一次集体行动

保护一位队友

为一位队友做铺垫

计划&负重

选择一个计划,提供**细节**。选择你在此次活动中的**负重**上限。

袭击：攻击点

奥秘：秘术手段

骗局：欺诈手段

社交:社会关系

潜入:潜入点

运输:路线和方式

机壳没有自己的存款或硬币，但可能被授权使用主人的资源。

剧本

洞察

- ● ● ● 狩猎
● ● ● ● 研究
● ● ● ● 调查
● ● ● ● 操作

勇猛

- ● ● ● 巧取
● ● ● ● 潜行
● ● ● ● 打鬥
● ● ● ● 破壞

决心

- ● ● ● 调谐
● ● ● ● 命令
● ● ● ● 交际
● ● ● ● 动摇

奖励骰

超越极限(承受2压力)-或-同意魔鬼交易。

- ☐ 一两把刀剑
- ☐ 飞刀
- ☐ 手枪 ☐ 第二把手枪
- ☐ ☐ 重型武器
- ☐ 异种武器
- ☒ 护甲 ☐ ☐ ☐ + 重型
- ☐ 盗窃装备
- ☐ ☐ 攀爬装备
- ☐ 文件档案
- ☐ 秘术法器
- ☐ 伪装用品
- ☐ ☐ 破坏工具
- ☐ 操作工具
- ☐ 灯具

搜集信息

- ◆ 对方意欲何为?
- ◆ 我怎样才能让对方[X]?
- ◆ 对方的真实感受是什么?
- ◆ 我应该注意到什么?
- ◆ 此处的弱点是什么?
- ◆ 我要如何找到[X]?
- ◆ 此处究竟发生了什么?

- ◆ 对方意欲何为？
- ◆ 我怎样才能让对方[X]？
- ◆ 对方的真实感受是什么？
- ◆ 我应该注意到什么？
- ◆ 此处的弱点是什么？
- ◆ 我要如何找到[X]？
- ◆ 此处究竟发生了什么？