

暗夜刀锋

Blades In The Dark

快速开始手册

本手册的目的是方便玩家组织单聚会游戏，提供了所需的简化规则、角色卡及玩家参考材料。但是，为了使内容丰富的《暗夜刀锋》能够浓缩在一次聚会中完成，本手册对规则进行了大幅度简化，略去并调整了那些在短期游戏中不太能用到，或者会大幅度延长游戏时间的选项（例如创建流程、剧本的一些特殊能力、休整期的一些活动、帮派的大多数功能等）。如果想体验完整的《暗夜刀锋》，请使用完整规则书。

在阅读本手册之前，GM 需要至少仔细阅读过《暗夜锻造 SRD》。只有在明白游戏的正常流程之后，你才能顺利使用规则工具。因此，本手册需要你结合自身对角色扮演游戏的理解来解读和补充。如果你是角色扮演游戏的新手，或许可以请一位更有经验的朋友来为你主持游戏。本手册并非金科玉律，只是一个指南，请根据团队的口味自由调整。

请将本手册的所有内容都打印出来（每种角色卡打印两份，以防有两个玩家都想玩同一个剧本），作为材料发放给所有人。

◆ 暗夜锻造 SRD 网址：<https://trpgworld.com/>

本快速开始并非《暗夜刀锋》的全部。欲体验完整游戏内容，并获得关于多斯科沃的更多信息，请支持《暗夜刀锋》众筹！

《暗夜刀锋》众筹地址：

<https://m.modian.com/idea/11682.html>

《暗夜刀锋》QQ 群号：[489231683](#)



建议游戏流程

1. GM 简单介绍游戏背景
2. 玩家们创建角色
3. 玩家们共同创建一个帮派
4. GM 介绍初始情势
5. 游戏正式开始（自由游戏阶段）
6. 角色们执行犯罪（罪行阶段）
7. （可选）进行一次休整期
8. （可选）执行第二个罪行及后续循环

游戏简介

《暗夜刀锋》是一款关于胆大妄为的恶徒们在工业奇幻城市的闹鬼街头建立犯罪帝国的游戏。这里充斥着劫掠、追逐、逃亡、危险交易、血腥冲突、欺骗、背叛、胜利与死亡。

我们将会在游戏中探寻一个答案，见证初出茅庐的团队成员们能否在敌对帮派、权贵世家、复仇恶灵、城市治安队蓝制服以及自身恶欲的诱惑之间斡旋，不断发展壮大。

游戏背景

游戏发生在阴冷多雾的多斯科沃（又称“薄暮壁垒”或“夜昏”），这座工业革命风格的城市就如同 1870 年代第二次工业革命时期的现实世界——蒸汽火车、轮船、印刷机、简易电气科技、四轮马车，以及自烟囱喷吐而出、无所不在的滚滚黑烟。多斯科沃融合了威尼斯、伦敦与布拉格的特质，随处可见联排房屋、蜿蜒街道，以及数以百计的错综狭窄河道与桥梁。

这里更是一座奇幻之城。千年前的大灾变击碎太阳、崩坏死亡之门后，世界便陷入了永恒的黑暗，游荡着无数幽灵。帝国诸城皆被雷鸣电绕的闪电高塔所环绕，以抵御自死域而来的复仇怨灵与恐怖之物。为了给这些巨型屏障供能，利维坦猎人们的钢铁巨舰从多斯科沃出发，前往墨黑的虚无海，从骇人的巨大恶魔体内抽取电离灵质鲜血作为能源。

此刻，你正置身于这座维多利亚时代的鬼城之中，被困在由恶魔血液供能的闪电高墙里。

角色创建

1. 选择剧本

- ◆ **利刃** 擅长使用暴力与恫吓来取得胜利。若你想要为所欲为，那就扮演利刃。
- ◆ **猎犬** 擅长追踪目标和远距离作战。若你想要掌控战场主动权，那就扮演猎犬。
- ◆ **毒蛭** 擅长炼金术和破坏东西。若你想要创造性地运用奇异工具，那就扮演毒蛭。
- ◆ **潜影** 擅长暗中潜行和渗透。若你想要成为阴影中的幽灵，那就扮演潜影。
- ◆ **滑弦** 擅长社交操纵与阴谋诡计。若你想要操纵和欺骗他人，那就扮演滑弦。
- ◆ **络蛛** 擅长战略谋划。若你想要统筹团队和周旋派系，那就扮演络蛛。
- ◆ **低语** 擅长秘术与通灵。若你想要染指超自然力量，那就扮演低语。

2. 角色构筑

每个剧本在初始时都已有3点固定行动值，你可以再自由分配4点行动值（所以总共有7点），但单项行动值不能超过2，然后选择一项特殊能力。

如果希望快速开始，你可以直接从剧本卡上选择一种起始构筑，并按其描述分配4点行动值和特殊能力。

3. 选择恶欲

选择以下一项作为你角色沉溺的恶欲。

- ◆ **信仰**：你献身于一股无形伟力、被遗忘的神明、先祖等。
- ◆ **赌博**：你热衷于运气游戏、在体育赛事上下注等。
- ◆ **奢侈**：炫耀你的奢华多金。
- ◆ **义务**：你对家族、事业、组织、慈善机构等的奉献。
- ◆ **享乐**：从情人、美食、美酒、毒品、艺术、戏剧等得到满足感。
- ◆ **麻木**：你通过滥用药物、酗酒、在格斗场中挨痛揍等方式来寻求遗忘。
- ◆ **怪诞**：你尝试奇异精粹、与狂魂厮混、遵从诡异的仪式或禁忌等。

4. 姓名、绰号和外貌

为你的角色选择一个姓名，或自己编一个姓名。如果你的角色在黑道上有别名或绰号，也写下来。然后写下一些能描述角色外貌的生动有力的词语。

帮派创建

你们帮派的金库里初始时拥有2**硬币**（来自PC们的积蓄存款）。你们初始为层级0，**声名**0（如果你们的声名抵达4，消耗所有声名并花费8硬币，使帮派层级从0变为I）。

1. 选择帮派

- ◆ **刺客**：受雇杀手。他们制造“意外”、让人消失、谋杀和绑票。
- ◆ **狂匪**：佣兵与暴徒。他们投身战斗、勒索、蓄意破坏，还有打砸抢。
- ◆ **秘教**：被遗忘之神的信徒。他们搜罗文物、占卜、举行仪式并献祭牺牲。
- ◆ **黑商**：恶欲的贸易商。他们采购货物、暗中贩售、武力展示与社交活动。
- ◆ **影贼**：窃贼与间谍。他们入室盗窃、进行间谍活动、抢劫、蓄意破坏。
- ◆ **私枭**：违禁品运输者。他们秘密运输货物、控制领土与前往城外探险。

2. 选择名誉与巢穴

从以下名誉中选择一个，或自由创建：野心昭彰、冷酷残暴、胆大妄为、体面可敬、专业称职、明察秋毫、狡诈隐匿、奇异怪诞。

在地图上选择一个区域安置你们的巢穴。描述巢穴。

3. 选择特殊能力

默认获得帮派卡上的第一个特殊能力。如果GM允许，你们可以自由选择帮派的特殊能力。

4. 创建麾下

初始时，帮派拥有一个麾下（帮众），规模0（1-2人），品质0。请为帮派的麾下选择类型：

- ◆ **行家**：学者、技工、神秘学家、炼金术士
- ◆ **骗鸦**：骗子、间谍、交际花
- ◆ **浪客**：水手、篷车夫、死域拾荒人
- ◆ **潜狐**：斥候、潜入者、窃贼
- ◆ **暴徒**：杀手、打手、力夫

虚构优先式游戏

“虚构优先”是一个术语，用于描述角色扮演游戏中的游玩流程，与你原本熟悉的其他类型的游戏可能截然相反。

以常规桌游为例，轮到你的回合时，你要从游戏的机制中选择一个动作，然后使用其游戏系统来结算发生的事情。你可能会说：

“我要花费 2 石头在我的主要板块上建造第二座堡垒”。我们可以把这一流程称为“机制优先”。每当轮到你的时候，你要做的就是选择一个机制来激活，然后结算这个机制。你可能会为它加入一些虚构情境元素，比如“英勇的巴罗尼亞市民响应战争的号召，建造起了一座坚固的堡垒！”但此处的虚构情境是次要的，它只是游戏的调味品。换句话说，虚构情境是在机制之后才出现的，用以描述发生了什么。

角色扮演游戏则截然不同。每当游戏轮到你时，你要叙述你的角色在当前虚构情境里做了什么。你不是先选择一个机制，而是要先叙述一些关于虚构情境的内容。当你在角色扮演游戏中作出选择时，你首先受到的限制并非来自机制，而是来源于已变成事实的虚构情境。换言之，在虚构情境中的行动决定了我们要使用 *何种* 机制之后，机制才会被引入游戏。

例如，在《暗夜刀锋》中，如果一个角色试图去撬保险箱，那将会有几种不同的机制可供使用。如果采用机制优先的游玩方式，在这种时候就完全没有意义。“我要撬开这把锁”在游戏中并非是对机制进行了选择。为了弄明白该使用 *何种* 机制，我们必须首先建立虚构情境：

- 如果你的角色在帮派的巢穴里自由行动，有充裕的时间来打开保险箱，那么我们就可以使用**休整期**的一项机制——即“进行长期项目”。你有可能做得很好，很快就打开了它；也有可能它比想象中要更难打开，你需要花费更多的时间进行多次尝试。
- 而如果你的角色是在一栋着火大楼里拼了命地想要打开保险箱，焚烧碎裂的房梁碎片正像暴雨一样在身旁坠落，那就是用上**行动**机制的时候了。你在尝试撬开这把锁的时候有可能做得很好，避免了火灾和房屋碎片造成的伤害；也有可能你不得不放弃继续尝试开锁，免得被残骸压碎或烧伤。

如果你的角色对撬开保险箱一窍不通，你可能就会花钱雇人打开它。在这种情况下，我们会使用**置办资产**的机制——这种情况下你就是需要雇佣一位大师级锁匠。你可能会谈成一笔好交易，找到一位熟手；也有可能需要支付更多的费用才能找到一位品质合格的人才。

诸如此类，不一而足。根据故事情境的限制，你会有无数种可以选择的手段。

这个例子中的关键概念在于，你首先得决定你的角色在虚构情境中做了什么，然后你们团队再选择一个适用于当前情境的机制来处理所发生的事情。一旦你确定了虚构情境中的行动，那么从已有的选项中选择一个机制就很容易了。如果你试着反过来——先选择机制，再“渲染”虚构情境——你就会发现游戏变得模糊不清、使人困惑。

如果你感觉情况很奇怪，或者解决情境的方式很奇怪，那么就退回到故事叙事的层面看看。到底发生了什么？你打算做什么？哪个机制适合当前情境？不要尝试把某个特定机制强行加入虚构情境。先从虚构情境着手（发现了吗？这就是“虚构优先”），再用机制来支持它。

请把游戏里的机制想象成工具箱里的各种工具。在你知道自己要建造什么之前，说“我要用锤子”是没意义的。此外，也没有任何规定说你必须使用锤子和钉子才能连接起两块木头。你可以根据自己的需要来选择相应的工具。角色扮演游戏中的机制也是如此。首先要建立虚构情境，然后再从工具箱里寻找适合你目前情况的机制工具。工具选择通常来说以实用性为主，但也完全可以是风格倾向的选择。毕竟，选择工具并没有唯一解。你可以随心所欲地使用手里的工具，并在使用过程中形成自己的风格与先例。

游戏文本为你提供了一套工具，也提供了使用指南，基本上，本书的内容就是我和其他游戏测试人员所开发出的最佳实践方法。这些最佳实践方法能帮你朝着成功的游戏起步——但归根结底，它只是一个指南。最终如何使用，仍取决于你们团队如何将其付诸于实践，并在游戏过程中学习工具的用法和手感。

这就是角色扮演游戏最有魅力的地方之一。由于没有使用工具的唯一解，所以游戏中的行为将会不断创新——在虚构情境和游戏系统的应用这两方面都是。我会解释这些工具的用法，并教导你一些使用它们的好办法，但在一切结束之后，你的《暗夜刀锋》体验只会由你和团队共同塑造而成。

简要规则概览 1

行动检定

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，就使用斗殴；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。

行动检定步骤

1. 玩家陈述其行动**目标**
2. 玩家选择**行动值**
3. GM 决定检定的**形势**
4. GM 决定行动的**效果等级**
5. 添加**奖励骰**
6. 玩家掷出骰子进行检定，共同裁定结果

奖励骰

- 从队友的**援助**中获得 +1d（他们承受 1 压力）。
- 若**超越极限**（承受 2 压力）或接受**魔鬼交易**，获得 +1d。

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。

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

当 PC 将要遭受 GM 所施加的糟糕后果时，可以进行抵抗检定。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）。

1. 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）。
2. 玩家选择抵抗后果。
3. GM 根据情境细节，决定该后果会被抵抗减轻还是完全避免。
4. GM 决定哪种属性值（洞察、勇猛或决心）适用于当前后果。
5. 玩家投掷数量等于该属性的骰子。
6. 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。

简要规则概览 2

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。你占据主导优势。

暴击：你做到了，且效果增强。

6：你做到了。

4/5：你迟疑了。放弃并尝试别的方法，或完成任务但伴随轻微后果：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：你动摇了。在风险中抓住时机继续前行，或放弃并尝试别的方法。

风险

你正面交锋。你面临攻击。你冒险行动。

暴击：你做到了，且效果增强。

6：你做到了。

4/5：你做到了，但伴随后果：你受到伤害，发生困境，你受到效果降低，你落入严峻形势。

1-3：事情进展不顺。你受到伤害，发生困境，效果降低，你落入严峻形势，你丧失这次时机。

每当你进行严峻行动检定时，为该行动的属性勾选1经验。

严峻

你不知己力。你身处重大危机。

暴击：你做到了，且效果增强。

6：你做到了。

4/5：你做到了，但伴随后果：你受到严重伤害，发生严重困境，效果降低。

1-3：最糟的后果。你受到严重伤害，发生严重困境，你丧失这次行动时机。

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轻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；引导电离灵质；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；领导帮派的帮众行动。
- 交际他人，通过你的出身、背景、挚友或对手来获得资源、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。
- 斗殴近身缠斗；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。
- 审视地点或现状，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、欺骗、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离灵质装置。
- 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。

简要规则概览 3

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，依赖于特定机会或应对突发情况。
4. PC 承受压力并尝试闪回行动。

夺取资本

多斯科沃的所有资本都被各个派系控制在手中，要想获得一项资本，就必须从别人手里抢来。要获取资本，首先告诉 GM 你们希望夺取地图上的哪项资本，GM 会详细说明资本的地点和描述，并告知你们目前哪个派系控制该资本。GM 也可能给你们提供多个合适的选项，供你们选择其一。

资本

- **地盘**：在地图上选择一块区域作为你们的地盘，地盘会使晋层所需声名 -2。
- **市政档案**：你们为潜入计划而进行的**交锋检定**获得 +1d。你们可以通过建筑蓝图及其他文件来敲定潜入的最佳方案。
- **眼线**：你们为罪行搜集信息时获得 +1d。你们在街头的耳目会随时留意新的目标。
- **保护费**：在休整期内的任意时刻，掷出数量等于你们层级的骰

子。你们将赚取等于骰子最高点数减去当前**罪熵的硬币**。有些当地人很畏惧你们，很乐意为你的“保护”买单。

- **恐怖统治**：你们在涉及战斗或勒索的罪行回报中获得 +2 硬币。每当你们暴怒时，惊恐的居民会主动献上贡品，唯恐成为下一个目标。
- **远古祭坛**：你们为奥秘计划而进行的**交锋检定**获得 +1d。祂的赐福将与你们同在。
- **圣殿**：你们在此处的命令和动摇获得 +1d。只要神明依然对你们的侍奉满意，圣殿就会一直有效。
- **私人服装师**：你们为社交计划而进行的**交锋检定**获得 +1d。你们总能以最为时尚迷人的派头登场。
- **囤货秘密**：你们在涉及销售或进货的罪行回报中获得 +2 硬币。你们拥有充足的囤货，能定期带来额外收益。
- **隐秘接头点**：你们在涉及谍报或破坏的罪行回报中获得 +2 硬币。对于独具慧眼的客户而言，完美的隐蔽交接点完全值得额外付款。
- **瞭望台**：你们在自己地盘上的狩猎和审视获得 +1d。
- **舰群车队**：你们的麾下也拥有自己的载具。每组麾下都有一辆共用的载具，品质等于你们的层级。
- **酒馆**：你们在此地的交际和动摇获得 +1d。美酒与友好交谈往往能事半功倍。

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**坚韧如螺旋能力**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。请见下一页的个人物品和常规物品的详细说明。

在罪行结束后.....

按顺序执行:

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**。

- ◆ **2 硬币**: 微型活计; 几个满满的钱包。
- ◆ **4 硬币**: 小型活计; 一个保险箱。
- ◆ **6 硬币**: 常规罪行; 不错的战利品。
- ◆ **8 硬币**: 大型罪行; 极多的战利品。
- ◆ **10+ 硬币**: 重大罪行; 惊人的战利品。

当你们向犯罪首脑或大型组织付什一税时, 上缴的硬币等
于你们的层级 +1。

2. 休整期

选择 2 项休整期活动, 可以支付 1 声名或 1 硬币额外进行活动。你恢复所有的护甲。

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**。

疗愈

所有伤害降低一级。

置办资产

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)。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。

训练

为一项属性或剧本勾选 1 经验。每种经验条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**。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。

纵欲过度

- ◆ **招惹麻烦**: 选择或掷骰决定一项额外纠葛。
- ◆ **吹嘘**: 帮派承受 +2 罪熵。
- ◆ **失踪**: 扮演另一个角色, 直到原角色从纵情声色中回归。
- ◆ **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

通过游玩来确立发生的情节。
让多斯科沃栩栩如生。
如实描述故事中的世界。

GM准则

成为PC们的粉丝。
让一切源于虚构情境。
别攥太死。
对角色说话。
对玩家说话。
描绘鬼影幢幢的世界。
用无边的工业包围他们。
考量风险。

闪回压力代价

- 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+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

GM行动

当事情开始时：

- ◆ **你的目标是什么？**
- ◆ **你制定了什么计划？**
(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？)

切入危机时刻。

预先示警。

明示后果并提问。

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。

思考屏幕之外。

你要怎么做？

后果

困境 (推进进度钟，1-3格；或引入一个新障碍或威胁)

效果降低

遭受伤害 (1-3)

丧失时机

形势变糟

效果

如何体现出效果？

如果你的障碍使用了进度钟，根据效果等级推进格数。

1. 有限: 你的效果是如

何被减弱的？还残留了什么重大障碍？

2. 常规: 预期效果是如何体现的？还有留下事情没做吗？

3. 显著: 你的效果是如何增强的？你获得了什么额外优势？

效果因素

-	品质/层级	+
-	规模	+
-	效能	+

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要害？获得 +1d。目标对于这种手段有强大的抵抗力，或有特殊的防御和准备？承受 -1d。
- ◆ **你们有挚友或熟识** 能为此次活动提供帮助建议？获得 +1d。有仇人或宿敌干扰此次活动？承受 -1d。
- ◆ 还有需要考虑的**其他因素**吗？层级、地点等等。

关键: 卓越结果。你们已经克服了第一道障碍，你们的下一个障碍处于掌控形势。

6: 好结果。当行动开始时，你们处于掌控形势。

4/5: 好坏参半。当行动开始时，你们处于风险形势。

1-3: 坏结果。当行动开始时，你们处于严峻形势。

物品表 1

常规物品

- ◆ **一两把刀剑**: 也许你会随身携带一把简单的格斗刀, 或两把弯刀, 或刺剑配短剑, 又或一把沉重的剁肉屠刀。[1 负重]
- ◆ **飞刀**: 六把轻巧的小刀。[1 负重]
- ◆ **手枪**: 沉重的单发火器, 后膛装填。20步内杀伤力巨大, 装填缓慢费时。[1 负重]
- ◆ **重型武器**: 双手专用的武器。战斧、双手剑、战锤, 或其他长柄武器。狩猎步枪。喇叭型前膛枪。弓或弩。[2 负重]
- ◆ **异种武器**: 不常见的或用工具制成的武器。鞭子、连枷、手斧、铲子、锁链、刀扇、铁尖靴。[1 负重]
- ◆ **护甲**: 厚重的皮革外套及加固的手套和靴子。[2 负重]
- + **重型**: 加上锁子甲、金属护心板和金属头盔。[3 负重]
 重型护甲的负重要**加在一般护甲之上**, 即一共5负重。
- ◆ **盗窃装备**: 一套开锁器。一把小号撬棍。一小瓶能让吱嘎响的铰链安静下来的润滑油。一卷金属丝及鱼钩。一小袋细沙。[1 负重]
- ◆ **攀爬装备**: 一大卷绳子。一小卷绳子。抓钩。一小袋白垩灰。一卷带金属环的攀爬安全带。

利刃物品

- ◆ **精良武器**: 一件精心制作的单手近战武器, 类型由你自选。[1 负重]

一套铁岩钉和一个小木槌。[2 负重]

- ◆ **文件档案**: 一批小薄册, 内容涉及各类主题, 包括贵族、城市治安队指挥官及其他显赫人物的花名册。空白页, 一小瓶墨水, 一支钢笔。一些记录了兴趣点的地图。[1 负重]

- ◆ **秘术法器**: 一小瓶水银。一袋黑盐。一个小石头外形的灵魂锚点。一个灵魂瓶。一小瓶电离灵质, 受到冲击就会破裂飞溅。[1 负重]

- ◆ **诡骗套件**: 一套演员化妆用具。一系列用以伪造的空白文件。人造珠宝。一件双面斗篷和特殊帽子。一个伪造的职务徽章。[1 负重]

- ◆ **破拆工具**: 一把大锤及钢锥。重型钻头。撬棍。[2 负重]

- ◆ **操作工具**: 一套用于精细机械操作的各类器具: 珠宝用放大镜、镊子、小锤子、钳子、螺丝刀等。[1 负重]

- ◆ **灯具**: 一盏简单的煤油灯, 一盏华丽的电离灵质灯, 或其他形式的光源。[1 负重]

- ◆ **驱鬼护符**: 能使幽灵绕道的秘术小饰品。[0 负重]

- ◆ **精良重型武器**: 一件精良的双手近战武器, 类型由你自选。比如战锤、巨剑、长矛、战斧等等。比起常见武器, 重型武器有着更长的攻击范围和更强的伤害力度。当武器的伤害或力度成为影响因素时, 这可能会使你获得效能。[2 负重]

- ◆ **骇人武器或器具**: 一件外形恐怖的单手武器或器具。当你进行恐吓时, 此物品会为你增强效果, 但不会在战斗中有更高的伤害。[1 负重]

- ◆ **镣铐和铁链**: 一套沉重的镣铐和铁链, 很适合用来铐住囚犯。或许是蓝制服给你的纪念品? [0 负重]

- ◆ **狂暴精粹**: 单次剂量, 能大幅度增强饮用者的力量和抗痛能力, 但也会使你丧失理智展开攻击, 持续效果为数分钟。当你饮用狂暴精粹战斗时, GM 会相应调整你的形势和效果。此外你还将遭受两项后果: “无法区分敌友”和“毁灭一切前不会停下”, 你可以如常抵抗这些后果。[0 负重]

- ◆ **电离灵质弹**: 一弹夹的电离灵质弹, 对灵魂格外有效, 但对实体目标效果较差。[1 负重]

- ◆ **训练有素的狩猎宠物**: 你的动物伙伴会服从你的命令, 并且能预见你的行动。麾下(专家: 狩猎者)。

- ◆ **望远镜**: 一种装有透镜的铜管, 能够进行远距离观察。可以折叠携带, 也可以安装在步枪上。[1 负重]

潜影物品

- ◆ **精良开锁器**: 一套精心制作的工具, 用于撬开和卸下锁具。[0 负重]

- ◆ **精良暗影斗篷**: 一件连帽斗篷, 由珍稀的伊鲁维亚暗影丝绸织成, 能够完美地融入黑暗当中。当你隐秘行事时, 此斗篷能增强你的效果等级。[1 负重]

- ◆ **轻型攀爬装备**: 一套精心制作的攀爬装备, 比起标准装备体积更小、重量更轻。[1 负重]
 常规攀爬装备为2负重。

- ◆ **静音魔药**: 一小瓶金色液体, 短暂消除饮用者周身十步内的一切声音。[0 负重]

- ◆ **暗视护目镜**: 一件秘术装置, 能让佩戴者在黑夜中如同光线充足那样视物。[1 负重]

猎犬物品

- ◆ **一对精良的手枪**: 成对的手枪, 精度优秀, 双筒枪管, 能射击两发后再重新装弹。[1 负重]

- ◆ **精良步枪**: 一把精心制作的狩猎步枪, 长距离下十分致命, 近距离却显得笨拙。[2 负重]

物品表 2

滑弦物品

- ◆ **精良服装与珠宝：**一套看上去相当精致的衣物，能让你看上去就像个阔绰的贵族。[0 负重]
如果你携带此物品作为备用换装使用，它将视为 **2 负重**。
- ◆ **精良诡骗套件：**一套演员化妆道具，配有一系列令人啧啧称奇的专业易容道具。当你使用这套道具时，其精良品质可以增强你欺瞒行动的效果。[1 负重]
- ◆ **精良灌铅骰子、作弊卡牌：**一套巧妙调整过的赌博用具，能让特定结果有利于你。当你使用这套道具时，其精良品质可以增强你欺瞒行动的效果。[0 负重]
- ◆ **迷魂粉：**一种广受欢迎的药物，能诱导精神状态改变。中招目标不会完全昏迷，而是会进入一种安静、易受暗示的精神状态，类似于催眠。[0 负重]
- ◆ **杖中剑：**一把伪装成贵族手杖的细剑与剑鞘。这种伪装可以混过粗略的检查。[1 负重]

络蛛物品

- ◆ **精良伪装身份：**包含伪造证件、编造的谣言轶闻及虚假的社交关系，足以让你冒充成另一个人。[0 负重]

◆ **精良威士忌：**你个人收藏的一瓶稀有蒸馏酒，既能醉人又可彰显地位。[1 负重]

◆ **蓝图：**一份实用的建筑图纸和城市规划图。选择此物品时，请说明你带上的的是哪类图纸。[1 负重]

◆ **安眠精粹：**一剂足以使人沉睡一小时的安眠精粹。这种沉睡并非超自然，但会使人睡得很深——极为费力才能唤醒。[0 负重]

◆ **袖珍掌心手枪：**一把火药填装量很低的小型手枪，可以轻松藏在袖子或马甲里。这把手枪的射程极为有限，不过数米。就算被搜身，这把手枪也很难被查到。[1 负重]

低语物品

◆ **精良闪电抓钩：**一根顶端有一圈粗导线的双手长杆，连接着一个灵质电池。适用于抓捕灵魂并将其塞入灵魂瓶中。这根特制的抓钩能紧凑折叠以降低负重，虽然是双手长杆，依然便于携带。[1 负重]

◆ **精良灵魂面具：**一件秘术物品，能使受训过的使用者清晰看见超自然能量。此外还能在一定程度上防止幽灵附身。每副灵魂面具都是独一无二的。你的面具长什么样？面具的什么部分让别人感到怪异不安？[1 负重]

◆ **灵魂瓶（2）：**一种用于囚禁灵魂的秘术装置。一个由金属和水晶制成的圆筒，差不多一条面包大小。[1 负重]

◆ **幽灵密钥：**一种能够开启幽灵门扉的秘术装置。灵域之中留存着整座城市的回响，跨越了诸多时代。偶尔能够找到通往那里的门扉。[0 负重]

◆ **驱魔护符：**能使恶魔绕道的秘术小饰品。[0 负重]

毒蛭物品

◆ **精良操作工具：**一套精心制作的工具，用于精细的机械工作。一把珠宝匠用放大镜。一套测量装置。[1 负重]

◆ **精良破坏工具：**一套专用于捣毁和破坏事物的工具。小钢钻。锤子和钢钉。撬棍。灵质电池，夹钳，电线。小瓶酸液。喷火切割器和燃油箱。[2 负重]

◆ **吹箭筒、飞镖与注射器：**能用炼金药瓶装填的小细管和飞镖。空注射器。[0 负重]

◆ **武装带：**一条系在身上的带子，缝有带特殊衬垫的小袋，可以装下三份炼金药剂或火花工艺炸弹。[1 负重]

◆ **小发明：**请记录你在犯罪活动期间携带的所有小发明的负重。[1+ 负重]

毒蛭武装带

——炼金药剂与炸弹

◆ **万溶油：**能阻断任何其他炼金效果的液体。

◆ **粘合油：**永久粘合两个表面，唯有万溶油或电离灵质能够分解。

◆ **浮空油：**倒在物体上会产生稳定浮力，使其漂浮在空中一小时。

◆ **溺没粉：**细小的粉尘，能让人产生溺水的感觉，从而丧失行动能力。

◆ **致盲粉：**能让人暂时失明的粉末。

◆ **燃火油：**接触空气就会喷发出剧烈火焰。

◆ **手榴弹：**带有短引信的小型炸药，引爆后产生金属破片。

◆ **水银：**使用后调谐检定获得+1d，遭受2级伤害“神游天外”。

◆ **骷髅火：**过度加热利维坦血液所产生的毒气。会引起足以丧失行动能力的偏头痛。

◆ **烟雾弹：**产生一团刺激性烟雾，导致呼吸困难与眼部灼痛。

◆ **火花（毒品）：**使用者会感到力量充盈并散发微弱电流。

◆ **凝滞粉：**会导致暂时麻痹的粉末。

◆ **迷魂粉：**闪亮的蓝色粉末。吸食后会诱发愉悦的催眠状态。

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- **队长**: 命令 +1, 研究 +1, 审视 +2。领袖。
- **暴徒**: 命令 +1, 交际 +2, 动摇 +1。不容小觑。
- **恐惧**: 潜行 +2, 破坏 +2。凶残。
- **恶魔猎人**: 调谐 +2, 狩猎 +1, 研究 +1。幽灵斗士。

姓名

外号

样貌

恶欲: 信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
狩猎	巧取	调谐	□□□□	护甲 □
研究	潜行	命令	□□□□	存款 □
审视	斗殴	交际	□□□□	重型 □
操作	破坏	动摇	□□□□	特殊 □

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
11	5	鲁莽	软弱	混乱	恶毒

伤害	需要帮助
3	
2	-1D
1	效果降低

魔鬼交易
+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。
抵抗
- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。

团队合作	超越极限 (承受2压力)	笔记
援助一位队友		
领导一次集体行动	掷骰检定 +1d	
保护一位队友	+1 效果等级	
为一位队友做铺垫	丧失行动能力时行动	

利刃

令人畏惧的危险战士

特殊能力

- **为战而生**: 你可以消耗**特殊护甲**以降低在战斗中遭受的攻击伤害, 或在战斗中**超越极限**。
- **保镖**: 当你**保护**队友时, 抵抗检定获得+1d。当你搜集信息以预测当前情境下的潜在威胁时, 你获得**+1效果**。
- **幽灵斗士**: 你可以将灵魂能量注入自己的双手、近战武器或工具。你在与超自然生物的战斗中具**有效能**。你可以与幽灵缠斗, 制服并捕获他们。
- **领袖**: 当你**命令**一群**麾下**作战时, 他们在本该**溃散**的时候会继续作战 (当他们受到3级伤害时, 不会出局)。他们获得**+1效果**和**1护甲**。
- **坚韧如磐**: 你的负重上限提高。轻便: 5。通常: 7。重装: 8。
- **不容小觑**: 你可以**超越极限**以做到以下一项: 做到一项近乎超人的体力壮举; 或与一个小型帮派在近身交战中势均力敌。
- **凶残**: 当你宣泄暴力时会极为骇人。当你**命令**一个**恐惧**的目标时获得+1d。

经验

剧本经验

◆ 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。

洞察经验

◆ 你使用暴力或威胁来应对挑战。
◆ 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。

勇猛经验

◆ 特有物品 (斜体代表0负重)

常规物品 负重 ◆ 3 轻便 ◆ 5 通常 ◆ 6 重装

□ 精良武器	□ 一两把刀剑	□□ 攀爬装备
□□ 精良重型武器	□ 飞刀	□ 文件档案
□ 骇人武器或器具	□ 手枪 □ 第二把手枪	□ 秘术法器
□ 镣铐和铁链	□□ 重型武器	□ 诡骗套件
□ 狂暴精粹	□ 异种武器	□□ 破拆工具
□ 驱鬼护符	□□ 护甲 □□□+重型	□ 操作工具
	□ 盗窃装备	□ 灯具

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- 赏金猎人**: 交际 +1, 潜行 +1, 斗殴 +2。斥候。
- 死域游侠**: 调谐 +2, 潜行 +1, 审视 +1。生存专家。
- 狙击手**: 潜行 +2, 研究 +1, 审视 +1。神枪手。
- 老兵**: 命令 +1, 斗殴 +2, 破坏 +1。坚忍不拔。

姓名 外号

样貌

恶欲: 信仰 - 赌博 - 奢侈 - 义务 - 享乐 - 麻木 - 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
● ● ● 狩猎	● ● ● 巧取	● ● ● 调谐	□ □ □ □	护甲 <input type="checkbox"/>
● ● ● 研究	● ● ● 潜行	● ● ● 命令	存款	重型 <input type="checkbox"/>
● ● ● 审视	● ● ● 斗殴	● ● ● 交际	● ● ● ●	特殊 <input type="checkbox"/>
● ● ● 操作	● ● ● 破坏	● ● ● 动摇	● ● ● ●	

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
11	5	冷漠	癔症	痴迷	偏执

伤害	需要帮助
3	
2	-1D
1	效果降低

魔鬼交易
+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。
抵抗
- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。

团队合作	超越极限 (承受2压力)	笔记
援助一位队友		
领导一次集体行动	掷骰检定 +1d	
保护一位队友	+1效果等级	
为一位队友做铺垫	丧失行动能力时行动	

猎犬

致命的神枪手与追踪者

特殊能力

- 神枪手**: 你可以**超越极限**来做到以下一项: 在超出武器范围的极端距离进行射击; 或者发起迅速凶猛的火力弹幕压制敌人。
- 聚精会神**: 你可以消耗**特殊护甲**来抵抗意料之外或精神伤害的后果 (恐惧、困惑、失去某人的踪迹等), 或**超越极限**以进行远程战斗或追踪。
- 幽灵猎手**: 你的狩猎宠物被注入了灵魂能量。它在对抗或追踪超自然生物时拥有**效能**, 并获得一项秘术能力: 幽灵形态、心灵链接或飞矢急速。再次获得本能力可以使你的宠物再选择一项额外的秘术能力。幽灵形态可以使宠物像鬼魂一样转化为等离子蒸汽体; 心灵链接能让宠物和猎人之间通过心灵感应来互通感官和想法; 飞矢急速能让宠物的速度超过任何生物或载具。
- 斥候**: 当你搜集信息以寻找目标位置时, 获得+1效果。当你躲在预先准备好的位置或利用伪装时, 躲避发现的掷骰检定获得+1d。
- 生存专家**: 由于生死历练或秘术仪式, 你免疫死域的邪毒瘴气, 并能靠着那里诡异的动植物生存下去。你获得+1**压力格**。
- 坚忍不拔**: 受到的伤害惩罚降低一级 (但4级伤害仍然致命)。

经验

剧本经验

◆ 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。

洞察经验

◆ 你使用追踪或暴力手段来应对挑战。
◆ 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。

勇猛经验

◆ 特有物品 (斜体代表0负重)

常规物品 负重 ◆ 3 轻便 ◆ 5 通常 ◆ 6 重装

<input type="checkbox"/> 一对精良的手枪	<input type="checkbox"/> 一两把刀剑	<input type="checkbox"/> 攀爬装备
<input type="checkbox"/> 精良步枪	<input type="checkbox"/> 飞刀	<input type="checkbox"/> 文件档案
<input type="checkbox"/> 电离灵质弹	<input type="checkbox"/> 手枪	<input type="checkbox"/> 秘术法器
<input type="checkbox"/> 训练有素的狩猎宠物	<input type="checkbox"/> 第二把手枪	<input type="checkbox"/> 诡骗套件
<input type="checkbox"/> 望远镜	<input type="checkbox"/> 重型武器	<input type="checkbox"/> 破拆工具
<input type="checkbox"/> 驱鬼护符	<input type="checkbox"/> 异种武器	<input type="checkbox"/> 操作工具
	<input type="checkbox"/> 护甲	<input type="checkbox"/> 盗窃装备
	<input type="checkbox"/> +重型	<input type="checkbox"/> 灯具

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- 医生：交际 +1，巧取 +1，研究 +2。医师。
- 工兵：研究 +1，审视 +2，破坏 +1。破坏手。
- 毒蛇：潜行 +2，动摇 +2。渗透。
- 魔女：调谐 +2，研究 +2。炼金术士。

姓名

外号

样貌

恶欲：信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
狩猎	巧取	调谐	□□□□	护甲 □
研究	潜行	命令	存款	重型 □
审视	斗殴	交际	□□□□	特殊 □
操作	破坏	动摇	□□□□	

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
11	5	鲁莽	软弱	混乱	恶毒

伤害	需要帮助	抵抗	魔鬼交易
3			+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。
2		-1D	
1	效果降低		- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。

团队合作	超越极限 (承受2压力)	进行一次闪回, 然后与GM进行造物问答与制造检定, 制作你想要的小发明。根据造物的实际负重来勾选对应数量的负重格。
援助一位队友	掷骰检定 +1d	
领导一次集体行动	+1 效果等级	
保护一位队友	为一位队友做铺垫	丧失行动能力时行动

毒蛇

破坏者与技术员

特殊能力

- **炼金术士**：当你发明或制造具有炼金特性的物品时，你的掷骰结果提高1级（1-3变为4/5，以此类推）。
- **能工巧匠**：当你发明或制造一个涉及火花工艺的物品时，你的掷骰结果提高1级（1-3变为4/5，以此类推）。
- **刚毅**：你可以消耗**特殊护甲**来抵抗疲劳、虚弱或炼金效应的后果；你也可以消耗它用以在技术工作或炼金操作中**超越极限**。
- **幽灵结界**：当你使用秘术物质**破坏**一个区域，使其无法用于其他用途时，它将能够引诱或排斥灵魂（由你决定）。
- **医师**：你能够**操作**骨骼、血液和体液以治疗愈势或稳定致命伤。你也可以**研究**疾病和尸体。你帮派中的所有人（包括你）的**疗愈**检定获得+1d。
- **破坏手**：当你**破坏**时，你发出的动静将会更小，造成的损毁将更隐蔽，难以被发现。
- **渗透**：选择一种（你武装带中的）毒品或毒药，你将对其免疫。你可以**超越极限**，通过皮肤或唾液分泌出这种物质，或以蒸汽形式呼出。

经验

剧本经验

- ◆ 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。

洞察经验

勇猛经验

决心经验

特有物品 (斜体代表0负重)	常规物品	负重 ◆ 3 轻便 ◆ 5 通常 ◆ 6 重装
□ 精良操作工具	□ 一两把刀剑	□ □ 攀爬装备
□□ 精良破坏工具	□ 飞刀	□ 文件档案
□□□ 吹箭筒、飞镖与注射器	□ 手枪	□ 秘术法器
■■■ 小发明	□ 第二把手枪	□ 诡骗套件
□ 武装带 ○○○ (3次使用)	□ 重型武器	□ 破拆工具
□ 武装带 ○○○ (3次使用)	□ 异种武器	□ 操作工具
	□□□ 护甲 □□□ + 重型	□ 灯具
	□ 盗窃装备	
炼金药剂与炸弹：	◆ 浮空油	◆ 骷髅火
	◆ 万溶油	◆ 溺没粉
	◆ 粘合油	◆ 致盲粉
		◆ 水银
		◆ 火花 (毒品)
		◆ 凝滞粉
		◆ 迷魂粉
		◆ 烟雾弹

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- **杂技艺人**: 交际 +2, 巧取 +1, 动摇 +1。鬼影步。
- **刺客**: 狩猎 +2, 斗殴 +2。伏击。
- **飞贼**: 审视 +2, 巧取 +1, 操作 +1。渗透专家。
- **狂徒**: 斗殴 +2, 交际 +2。玩命之徒。

姓名

外号

样貌

恶欲: 信仰 - 赌博 - 奢侈 - 义务 - 享乐 - 麻木 - 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
狩猎	巧取	调谐	□□□□	护甲 □
研究	潜行	命令	□□□□	存款 □
审视	斗殴	交际	□□□□	重型 □
操作	破坏	动摇	□□□□	特殊 □

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
11	5	冷漠	癔症	痴迷	偏执

伤害	需要帮助
3	
2	-1D
1	效果降低

魔鬼交易
+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。
抵抗
- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。

团队合作	超越极限 (承受2压力)	笔记
援助一位队友		
领导一次集体行动	掷骰检定 +1d	
保护一位队友	+1 效果等级	
为一位队友做铺垫	丧失行动能力时行动	

潜影

秘密潜入者与窃贼

特殊能力

- **渗透专家**: 当你试图绕过安保措施时, 不受品质或层级的影响。
- **伏击**: 当你躲藏起来准备攻击或触发陷阱时, 你的掷骰检定获得 +1d。
- **玩命之徒**: 当你进行严峻行动检定时, 你可以使此行动检定获得 +1d; 但你接下来若要为此行动产生的后果做抵抗检定, 则承受 -1d。
- **鬼影步**: 你可以超越极限以做到以下一项: 做到一项非凡的运动壮举; 或迷惑敌人犯下错误, 让他们彼此攻击。
- **专精技能**: 选择你的某一项行动值。当你用此行动来领导集体行动时, 无论失败的掷骰数目为何, 你最多都只承受 1 压力。
- **幽灵影纱**: 你可以不完全地遁入灵域中, 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功能, 就再多承受 1 压力: 这将持续数分钟而非片刻; 你将隐形而非仅仅朦胧; 你能像幽灵那样漂浮在空中。
- **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的后果, 或超越极限来完成一项运动或潜行的壮举。

经验

剧本经验

◆ 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。

洞察经验

◆ 你使用潜行或躲避来应对挑战。
◆ 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。

勇猛经验

◆ 特有物品 (斜体代表 0 负重)

常规物品 负重 ◆ 3 轻便 ◆ 5 通常 ◆ 6 重装

□ 精良开锁器	□ 一两把刀剑	□□ 攀爬装备
□ 精良暗影斗篷	□ 飞刀	□ 文件档案
□ 轻型攀爬装备	□ 手枪 □ 第二把手枪	□ 秘术法器
□ 静音魔药	□□ 重型武器	□ 诡骗套件
□ 暗视护目镜	□ 异种武器	□□ 破拆工具
□ 驱鬼护符	□□ 护甲 □□□ + 重型	□ 操作工具
	□ 盗窃装备	□ 灯具

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- 塞壬：调谐 +2，交际 +1，潜行 +1。钟情于我。
- 名流：巧取 +2，潜行 +2。催眠术。
- 骗子：交际 +1，巧取 +2，研究 +1。舌绽莲花。
- 特工：潜行 +2，巧取 +1，斗殴 +1。暗影诡计。

姓名

外号

样貌

恶欲：信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
狩猎	巧取	调谐	□□□□	护甲 □
研究	潜行	命令	存款	重型 □
审视	斗殴	交际	□□□□	特殊 □
操作	破坏	动摇	□□□□	

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
11	5	鲁莽	软弱	混乱	恶毒

伤害	需要帮助
3	
2	-1D
1	效果降低

魔鬼交易
+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。
抵抗
- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。

团队合作	超越极限 (承受2压力)	挚友 (选择其一)
援助一位队友	掷骰检定 +1d	○ 布利尔, 毒贩。
领导一次集体行动	+1 效果等级	○ 巴佐·巴兹, 黑帮头目。
保护一位队友	丧失行动能力时行动	○ 克里拉, 酒吧老板。
为一位队友做铺垫		○ 奈瑞克丝, 娼妓。
		○ 哈克尔, 囚犯。

滑弦

狡猾的操纵者与间谍

特殊能力

- 棋手诈术**：你可以承受2压力，以使用最高的行动值来进行其他行动检定。你需要解释你的技艺是如何派上用场的。
- 暗影诡计**：当你利用伪装或其他隐蔽的误导手段时，混淆视听或消除嫌疑的检定获得+1d。当你卸下伪装时，给他人带来的震惊能让你在情境中占据主动权。
- 幽灵秘语**：你知道和幽灵及恶魔交流的秘法，无论对象表现得多么狂暴或野蛮，你都可以与之像平常人一样交流。当你与超自然生物交流时，你将获得效能。
- 窥镜自视**：当有人在欺骗你时，你总能看得出来。
- 催眠术**：当你动摇某人时，你可以使其完全忘记这件事的发生，直至他下次与你互动为止。
- 舌绽莲花**：你可以消耗自己的**特殊护甲**以抵抗来自猜疑或说服带来的后果，或进行诡辩时超越极限。
- 钟情于我**：在针对与你存在亲密关系的目标时，你获得+1d。

经验

剧本经验

◆ 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。

洞察经验

◆ 你使用骗局或影响力来应对挑战。

勇猛经验

◆ 你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。

决心经验

◆ 在聚会中，你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。

特有物品 (斜体代表0负重)	常规物品	负重 ◇ 3 轻便 ◇ 5 通常 ◇ 6 重装
□ 精良服装与珠宝	□ 一两把刀剑	□□ 攀爬装备
□ 精良诡骗套件	□ 飞刀	□ 文件档案
□ 精良灌铅骰子、作弊卡牌	□ 手枪 □ 第二把手枪	□ 秘术法器
□ 迷魂粉	□□ 重型武器	□ 诡骗套件
□ 杖中剑	□ 异种武器	□□ 破拆工具
□ 驱鬼护符	□□ 护甲 □□□ + 重型	□ 操作工具
		□ 盗窃装备
		□ 灯具

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- 仲裁者：调谐 +2, 研究 +1, 动摇 +1。幽灵契约。
- 指挥家：命令 +2, 审视 +2。先见之明。
- 纵欲客：命令 +1, 斗殴 +2, 动摇 +1。掌控恶欲。
- 阴谋家：潜行 +2, 操作 +2。幕后主宰。

姓名

外号

样貌

恶欲：信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
狩猎	巧取	调谐	□□□□	护甲 <input type="checkbox"/>
研究	潜行	命令	存款	重型 <input type="checkbox"/>
审视	斗殴	交际		特殊 <input type="checkbox"/>
操作	破坏	动摇		

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
		鲁莽	软弱	混乱	恶毒

伤害	需要帮助
3	
2	-1D
1	效果降低

魔鬼交易
+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。
抵抗
- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。

团队合作	超越极限 (承受2压力)	笔记
援助一位队友		
领导一次集体行动	掷骰检定 +1d	
保护一位队友	+1 效果等级	
为一位队友做铺垫	丧失行动能力时行动	

络蜘蛛

心思错综的幕后主谋

特殊能力

- 先见之明：每场罪行两次，你可以援助队友而无需承受压力。请叙述你为这种情况做了何种准备。
- 精于算计：得益于你的精心规划，在休整期间，你可以给自己或其他成员+2休整活动。
- 人脉通达：休整期间，当你置办资产时，你获得+1结果等级。
- 掌控恶欲：当你放纵恶欲时，你可以将骰子点数（向上或向下）调整1或2，与你一道放纵恶欲的盟友也可以如此做。
- 幽灵契约：当你握手成交或达成书面协议时，缔约双方——无论是人类还是他类——都将显现誓约印记。只要其中一方违反契约，他就会受到3级伤害“诅咒”。
- 幕后主宰：你可以消耗特殊护甲以保护队友，或在搜集信息及埋头于长期项目时超越极限。
- 织网：当你针对罪行目标搜集信息时，你的交际获得+1d。你为该罪行所做的交锋检定获得+1d。

经验

剧本经验

◆ 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。

洞察经验

◆ 你使用算计或阴谋来应对挑战。

勇猛经验

◆ 你表现出了自己的信念、动机、出身或经历。

决心经验

◆ 在聚会中，你与自身恶欲或创伤带来的问题作斗争。

特有物品 (斜体代表0负重)	常规物品	负重 ◇ 3 轻便 ◇ 5 通常 ◇ 6 重装
□ 精良伪装身份	□ 一两把刀剑	□□ 攀爬装备
□ 精良威士忌	□ 飞刀	□ 文件档案
□ 蓝图	□ 手枪 □ 第二把手枪	□ 秘术法器
□ 安眠精粹	□□ 重型武器	□ 诡骗套件
□ 袖珍掌心手枪	□ 异种武器	□□ 破拆工具
□ 驱鬼护符	□□ 护甲 □□□ + 重型	□ 操作工具
	□ 盗窃装备	□ 灯具

暗夜刀锋 · 快速开始角色卡

Blades In The Dark

初始构筑

- 召唤师：命令 +1，研究 +1，审视 +2。咒令。
- 秘教徒：命令 +2，交际 +2。通神术士。
- 链接者：斗殴 +2，破坏 +2。风暴行者。
- 黑暗学者：交际 +1，研究 +1，操作 +2。仪式大师。

姓名

外号

样貌

恶欲：信仰 — 赌博 — 奢侈 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

洞察	勇猛	决心	硬币	护甲使用
狩猎	巧取	调谐	□□□□	护甲 □
研究	潜行	命令	存款	重型 □
审视	斗殴	交际		特殊 □
操作	破坏	动摇		

压力	创伤	冷漠	癔症	痴迷	偏执
		鲁莽	软弱	混乱	恶毒

伤害	需要帮助	魔鬼交易	剧本经验
3		+ 向玩家提议魔鬼交易以换取 +1d。	洞察经验
2	-1D	抵抗	勇猛经验
1	效果降低	- 进行属性检定以抵抗后果。承受 6 减去骰子最高点数的压力。	决心经验

团队合作	超越极限 (承受2压力)	笔记
援助一位队友		
领导一次集体行动	掷骰检定 +1d	
保护一位队友	+1 效果等级	
为一位队友做铺垫	丧失行动能力时行动	

低语

秘术专家与通灵者

特殊能力

- **咒令**：你能与灵域调谐，强迫附近的一个幽灵在你面前现身，并服从你所下达的指令。你不会被自己召唤或尝试咒令的幽灵吓到（不过你的盟友可能会）。
- **幽灵意识**：你总能感知到身边的超自然生物。当你针对超自然生物搜集信息时获得 +1d。
- **钢铁意志**：你免疫因直视某些超自然生物而产生的恐惧。当你使用决心做抵抗检定时获得 +1d。
- **通神术士**：你了解与远古力量、被遗忘之神及恶魔交际的秘密手段。当你与其交际成功后，你命令崇拜它的秘教徒时获得 +1d。
- **仪式大师**：你可以研究某种奥秘仪式（或创造一种新的）来召唤一种超自然效果或存在。
- **奇异范式**：当你发明或制造一个具有秘术特征的造物时，获得 +1 结果等级（1-3 变为 4/5，以此类推）。
- **风暴行者**：你可以超越极限以做到以下一项：释放一道闪电用作武器；或在你周身引发风暴（暴雨、狂风、大雾、霜雪等）。
- **秘术结界**：你可以消耗特殊护甲以抵抗超自然后果，或在对抗或利用秘术力量时超越极限。

经验

剧本经验 |||

◆ 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。

洞察经验 |||

- ◆ 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。

勇猛经验 |||

决心经验 |||

特有物品 (斜体代表 0 负重)	常规物品	负重 ◇ 3 轻便 ◇ 5 通常 ◇ 6 重装
□□ 精良闪电抓钩	□ 一两把刀剑	□□ 攀爬装备
□ 精良灵魂面具	□ 飞刀	□ 文件档案
□ 瓶装电离灵质	□ 手枪 □ 第二把手枪	□ 秘术法器
□ 灵魂瓶 (2)	□□ 重型武器	□ 诡骗套件
□ 幽灵密钥	□ 异种武器	□□ 破拆工具
□ 驱魔护符	□□ 护甲 □□□ + 重型	□ 操作工具
	□ 盗窃装备	□ 灯具

暗夜刀锋 ◆ 快速开始帮派卡

Blades In The Dark

名字
巢穴

名誉
猎场

声名  地盘 层级 ● 晋层: 0 → I 金库 

受佣杀手

刺客

特殊能力

- 致命: 每位PC均能选择**狩猎**、**潜行**或**斗殴**之一+1行动值（最大值为3）。
- 掠食者: 当你们运用潜入或骗局计划来实施谋杀时, **交锋检定**获得+1d。
- 死亡余烬: 得益于来之不易的经验或奥秘仪式, 你们知晓一种在杀死受害者时摧毁其灵魂的秘术方法。承受**3压力**, 就能从灵域中传导电离灵质能, 将目标的肉体和灵魂分解成一捧闪烁着火花的余烬。

帮派强化

刺客整备 (免费携带2负重的武器或装备)

资本

地盘 市政档案 眼线

帮派经验

 (填满时, 获得1特殊能力或1强化)

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、谋杀或绑票活动。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 表现帮派名誉或得到新名誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

麾下: 帮众

削弱  损伤  衰弱  护甲 

类型: 行家 骗鸽
 浪客 潜狐 暴徒

暗夜刀锋 ◆ 快速开始帮派卡

Blades In The Dark

名字
巢穴

名誉
猎场

声名  地盘 层级 ● 晋层: 0 → I 金库 

狂匪

特殊能力

- 危险: 每位PC均能选择**狩猎**、**斗殴**或**破坏**之一+1行动值（最大值为3）。
- 歃血兄弟: 当你们在战斗中与麾下并肩作战时, 他们的**团队合作检定**（铺垫和集体行动）获得+1d。你们的所有麾下都额外获得**暴徒**类型（如果已是**暴徒**, 就另添一种类型）。
- 烈火淬炼: 每个PC都因他们残酷的经历而愈发坚韧。你们的**抵抗检定**获得+1d。

帮派强化

狂匪整备 (免费携带2负重的武器或护甲)

资本

地盘 保护费 恐怖统治

帮派经验

 (填满时, 获得1特殊能力或1强化)

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。
- ◆ 表现帮派名誉或得到新名誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

麾下: 帮众

削弱  损伤  衰弱  护甲 

类型: 行家 骗鸽
 浪客 潜狐 暴徒

暗夜刀锋 ◆ 快速开始帮派卡

名字
巢穴

声名  地盘 层级 ● 晋层: 0 → I 金库 

被遗忘之神的侍僧

名誉
圣地

秘教

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

特殊能力

- **神选:** 每位PC均能选择**调谐**、**研究**或**动摇**之一+1行动值（最大值为3）。
- **歌颂化身:** 你们的神明偶尔会显现于物质世界。这有可能是一种宏伟的福音，但神明的优先事项和价值观不同于凡人。你们必须审慎。
- **暗黑链接:** 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的密语。

帮派强化

资本

秘教整备（免费携带2负重的文件或法器）

地盘 远古祭坛 圣殿

帮派经验  (填满时, 获得1特殊能力或1强化)

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)。

- ◆ 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。
- ◆ 表现帮派名誉或得到新名誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

麾下: 帮众

削弱  损伤  衰弱  护甲 

类型: 行家 骗鸽
 浪客 潜狐 暴徒

暗夜刀锋 ◆ 快速开始帮派卡

名字
巢穴

声名  地盘 层级 ● 晋层: 0 → I 金库 

黑商

恶欲的贩售商

特殊能力

- **如簧巧舌:** 每位PC均能选择**命令**、**交际**或**动摇**之一+1行动值（最大值为3）。
- **幽灵市场:** 得益于秘术仪式或来之不易的经验, 你们现在已经知晓如何将货物销售给幽灵和/或恶魔。但它们可不会付硬币。它们是用什么付款的?
- **优良成色:** 你们的货物制作精良, 货物**品质**等于你们的**层级+2**。当你们与某个帮派或派系打交道时, GM会告诉你们, 对方之中都有谁迷上了你们的产品（一人、几人、许多或全员）。

帮派强化

资本

黑商整备（免费携带1负重的物品, 且完全隐蔽）

地盘 远古祭坛 囤货秘密

帮派经验  (填满时, 获得1特殊能力或1强化)

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。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 表现帮派名誉或得到新名誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

麾下: 帮众

削弱  损伤  衰弱  护甲 

类型: 行家 骗鸽
 浪客 潜狐 暴徒

暗夜刀锋 ◆ 快速开始帮派卡

Blades In The Dark

名字
巢穴

名誉
猎场

声名  地盘 层级 ● 晋层: 0 → I 金库 

影贼

窃贼与间谍

特殊能力

- **人尽可偷**: 每位PC均能选择潜行、巧取或操作之一+1行动值（最大值为3）。
- **幽灵回响**: 得益于怪诞经历或奥秘仪式，所有帮派成员现在都能看见灵域中存在着的多斯科沃回响，能看见那些幽灵建筑、街道及物体，并能与之互动。
- **如臂指使**: 当你们执行一个**集体行动**时，可以将不同角色掷出的多个6也视为**暴击**。

帮派强化

影贼整备（免费携带2负重的工具或装备）

资本

地盘 隐秘接头点 瞭望台

帮派经验

 (填满时, 获得1特殊能力或1强化)

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。
- ◆ 表现帮派名誉或得到新名誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

麾下: 帮众

削弱  损伤  衰弱  护甲 

类型: 行家 骗鸽
 浪客 潜狐 暴徒

暗夜刀锋 ◆ 快速开始帮派卡

Blades In The Dark

名字
巢穴

名誉
货物

声名  地盘 层级 ● 晋层: 0 → I 金库 

私枭

违禁品运输者

特殊能力

- **叛逆者**: 每位PC均能选择巧取、潜行或斗殴之一+1行动值（最大值为3）。
- **挚爱座驾**: 你们可以将一台载具创建为麾下。其品质等于你们的层级+1。 灵敏: 这台载具易于操控。视为对困难特技驾驶的一次援助。吞金: 这台载具每次休整期都需要花费1硬币以养护才能正常运作。
- **幽灵航班**: 得益于严酷经历或秘术仪式, 你们的所有帮派成员都不会被幽灵附身, 但可以选择在体内“捎带”一位幽灵乘客。

帮派强化

私枭整备（完全隐蔽地携带2负重的物品）

资本

地盘 舰群车队 酒馆

帮派经验

 (填满时, 获得1特殊能力或1强化)

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)。

- ◆ 成功执行走私活动、获得新的客户或违禁品货源。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 表现帮派名誉或得到新名誉。
- ◆ 表现帮派的目标、动机、内在冲突或本质。

麾下: 帮众

削弱  损伤  衰弱  护甲 

类型: 行家 骗鸽
 浪客 潜狐 暴徒

起始情势：鸦爪战争

你们的帮派在鸦爪区卷入了一场风险与机遇并存的纷争。

罗里克，曾是掌控鸦爪区犯罪活动的首脑，目前已被杀害。人们都说是他的二把手**莱萨**下的手。她如今控制着罗里克手下那帮自封为“群鸦帮”的凶残暴徒。莱萨能像罗里克那样在该地区确立自己的统治地位吗？

在罗里克死后，他在两个敌对帮派之间促成的和平也随之破裂。**黑灯党和红绸党**再度在街头公然开战。这场宿怨最终将以流血冲突而收场吗？

你们帮派可能从中渔利，但也有可能被卷入其中招致覆灭。你们会站在哪一边？是出于忠诚或友谊卷入其中，还是作为作壁上观的外来者趁机牟利？让我们通过游戏揭晓答案！

开始场景

在玩家完成角色和帮派创建后，和他们宣读以下内容：

你们正在黑灯党头目巴佐·巴兹狭小的办公室里，脚下是能俯瞰煤仓的木板地面。他手下几个打手挎着武器来回踱步，用打量猎物的眼神盯着你们。巴佐要你们表态。你们是与他为盟，还是与他为敌？你们作何回应？你们会站在黑灯党这一边吗？还是虚与委蛇（那得祝你好运了，巴佐非常敏锐）？抑或直接让他滚蛋？或者你们其实是受红绸党派来的刺客？（倘若如此，闪回一下，为这次暗杀行动选择计划）。

扮演巴佐。他迷人、坦率而无情。根据他的性格对玩家的回答做出反应。如果他们站在巴佐这一边，他就有一份工作要交给他们。在下一页的选项中选择一项，或根据帮派类型中的建议自创委托。

如果PC们反对他，巴佐会说“很遗憾听到这个决定”。PC们最好离开他的地盘，别插入战争，否则都得死。这种威胁带着笃定的傲慢——量你们也不敢反抗，对吧？

其他场景

扮演NPC们。麦勒拉、巴佐和莱萨都有各自的肮脏勾当需要人手，所以他们都会为PC们提供工作（当然了，前提是PC们不是敌人）。请利用第306页的**罪行表**来寻找灵感。另外，每个派系都有一些使犯

罪行动容易得手的弱点。玩家们要如何利用自身帮派的优势从这一情势中获利？询问他们要如何搜集信息来制定计划（或反过来）。

切忌拖泥带水。一开始就给他们明确的可行选择。“你们想抢劫群鸦帮在煤渣街开办的赌场吗？眼下那里防备空虚。”

下文有两个初始罪行范例。请向玩家们提供它们或后面的更多可选项，询问玩家们想要选择哪一个。请他们选择一个计划并提供细节，然后就开始实施计划。

罪行1：战争资金

一位派系首领给了你们一份工作：窃取敌人的战争资金。价值大约12枚硬币。你们可以留下4枚作为薪酬。

- ◆ 金库的位置是个秘密，只要你们同意工作，首领就会告诉你们地点。
- ◆ 计划是什么？请提供细节。
- ◆ 交锋检定。切入行动。

罪行2：遗物

一位派系首领给了你们一份工作：把一件怪异遗物放入敌人巢穴的某个地方，确保它不会被发现。

- ◆ 遗物上满布奇异的符文。拿在手里时，你的脑袋一阵悸痛。想知道它究竟是什么吗？
- ◆ 计划是什么？请提供细节。
- ◆ 交锋检定。切入行动。

其他选项

- ◆ 如果你们是**刺客**：或许巴佐想要你们刺杀麦勒拉在伊鲁维亚领事馆的熟识，此人一直将伊鲁维安政府的资金输送给红腰带帮派以维持其运作。
- ◆ 如果你们是**狂匪**：或许巴佐想要你们突袭海港区的红绸党毒窟。赶走顾客，打砸店面，顺手卷走所有散落的硬币。
- ◆ 如果你们是**秘教**：使用上文的遗物罪行。
- ◆ 如果你们是**黑商**：或许巴佐有批新毒品想卖，但战争期间腾不出手。如果你们给他抽成，他就会给你们一批供货（共价值10硬币）。
- ◆ 如果你们是**影贼**：使用上文的战争资金罪行。
- ◆ 如果你们是**私枭**：或许巴佐有批毒品滞留在海港，但红绸党正盯着他的运输动向。他需要你们把这批货走私进入城中，运到他的总部。

群鸦帮	层级 II	派系进度钟	红绸党	层级 II	派系进度钟
一个换了新首领的老牌帮派, 以经营非法赌局和敲诈勒索而闻名。	重掌鸦爪 提升层级	6 6	最初是一所伊鲁维亚古剑术学校, 后来扩展至犯罪领域。	摧毁黑灯党 主宰鸦爪区	8 8
地盘: 宣称整个鸦爪都是他们的地盘。这一地区的所有人都得向他们交款。总部位于一座废弃的城市治安队瞭望塔。他们在鸦爪经营赌博窝点, 在海港则干敲诈勒索的勾当。			地盘: 总部位于他们的剑术学校兼寺庙。在鸦爪和海港经营着数个高端毒窟。		
NPC: 莱萨 (首领, 盛气凌人, 杀手, 出身名门)。贝尔 (二把手, 忠诚)。			NPC: 麦勒拉克莱夫 (领袖, 精明, 无情, 有教养, 艺术品收藏家)。		
显著资产: 一个由暴徒和杀手组成的老牌帮派。数艘小船。一个筑防总部。			显著资产: 一支剑术大师小队。炼金大师, 许多强效药剂与精粹。		
奇闻: 罗里克遇害时, 尸首掉进了运河里, 消失得无影无踪。他的复仇怨灵目前正在城中掀风弄雨。			奇闻: 红绸党有许多成员是身处多斯科沃的伊鲁维亚贵族和外交官的儿女, 这些人在学校中接受剑术训练, 偶尔也会参加帮派活动。他们的家族十分强盛, 会不惜代价报复那些伤害自己子女的人。		
盟友: 蓝制服, 海员, 迷途众, 鸦爪市民。			盟友: 伊鲁维亚领事馆, 回响道途, 码头工人, 马车公会, 督察官。		
敌人: 蜂巢会, 督察官, 码头工人。			敌人: 黑灯党, 蓝制服, 凤尾船夫会。		
现状: 莱萨谋杀了群鸦帮的前首领罗里克。她是个骇人的杀手, 很少有人会想和她作对, 但领袖地位并不稳当。有一些人仍效忠于罗里克。随着这场权力斗争的继续, 群鸦帮对于鸦爪区的掌控力正逐渐沦丧。			现状: 红绸党和黑灯党因地盘争端及双方人命恩怨而爆发战争。正在招募区内的每个闲散恶徒来扩充自己的实力, 而且不想听到拒绝的答复。你要么支持他, 要么和他敌对。红绸党人脉广泛, 伊鲁维亚领事馆、回响道途还有督察官之中都有他们的门生。		

黑灯党	层级 II	派系进度钟
曾经的点灯人行会。当他们的服务被电灯所代替之后, 就沦为了犯罪团伙。	摧毁红绸党 主宰鸦爪区	8 8
地盘: 总部位于一座煤仓的办公室中。在鸦爪经营着数家妓院和廉价毒品窝。		
NPC: 巴佐·巴兹 (领袖, 魅力十足, 开明, 无情, 威士忌鉴赏家)。皮克特 (二把手, 精明, 纵容下属, 多疑)。亨纳 (暴徒, 忠诚, 鲁莽)。		
显著资产: 一帮令人闻风丧胆的打手与破坏分子。一些受雇运送毒品的私枭。		
奇闻: 巴佐·巴兹是一个秘密结社 (被遗忘之神 “空虚容器”) 的成员, 有时候会把结社的需求置于帮派利益之前。		
盟友: 雾中猎犬, 凤尾船夫会, 铁钩监狱。		
敌人: 红绸党, 蓝制服, 马车公会。		
现状: 黑灯党和红绸党因地盘争端及双方人命恩怨而爆发战争。巴佐·巴兹正在招募区内的每个闲散恶徒来扩充自己的实力, 而且不想听到拒绝的答复。你要么支持他, 要么和他敌对。黑灯党在政治上并没有什么人脉, 但他们在工人阶级之中很像是民间英雄, 被视为是对抗当权者的 “侠盗”。		



其他资料:

- Reddit 评论精选: <https://zhuanlan.zhihu.com/p/1953808305274193019>
- “鸦爪战争” 细节地图: <https://trpgworld.com/>