

义警参考

1. 回报

一次罪行根据目标的层级每级获得 1 硬币，并根据活动的性质获得相应的**声名**奖励（参见右侧列表）。若你们夺取了资权，将获得它的增益、一位新熟识与威胁。

此外，你们还会根据活动的性质获得**声名**。

3. 交锋检定

在回报后，掷出等同于你**通缉等级**的骰子，根据你的**热度**确定相应的结果。

热度 0-3		热度 4/5		热度 6	
1-3	领地遇险或公众抗议	1-3	领地遇险或社群不满	1-3	模仿者或丧失信任
4/5	警告或未救亡魂	4/5	挑衅或未救亡魂	4/5	击垮或未救亡魂
6	指控犯罪	6	盘问	6	拘捕

拘捕：一位巡检官向治安法官提交了一份证据档案，着手起诉你们帮派。蓝制服将派遣一支警队前来逮捕你们。你们可以选择支付**硬币**（**通缉等级**+3）、交出一名顶罪者（这能清除你们的热度）或试图逃避拘捕。

挑衅：某个派系公开挑衅你们。你可以选择失去与该派系的层级相对应的**1声名**和**1硬币**作为赔礼道歉，允许他们骚扰你们和帮派，或者选择直接与他们对抗。

模仿者：一个人或派系以你们的名义行事，结果捅了大篓子。你们可以选择接手他们制造的烂摊子，或选择失去**3声名**让他们自食其果。

未救亡魂：一个因你未能拯救而遭受痛苦的亡灵归来复仇了。选择按幽灵的威胁等级（1-6）支付相应数量的**硬币**雇佣低语或铁道客驱逐它，或服从它的要求，或亲自处理。

社群不满：你们某个熟识或挚友抗议你们做得太过火了。你们需要重新赢得他们的信任，否则可能招致他们的怨恨。

指控犯罪：你们成为调查目标。说服蓝制服他们找错嫌疑人了，或因他们追查你们而承受+2**热度**。

丧失信任：你们帮派内部的某个熟识或帮派成员站出来反对你们。说服他们这项工作必须继续，或无视他们，或放弃当前努力并失去**4声名**。

公众抗议：街头传言称你们就是扫把星。你们可以选择让谣言继续传播并承受等同于你们层级+1的**热度**，或支付**2声名**请人代为澄清，或亲自纠正诽谤者。若你们没有对手，则忽略此纠葛。

盘问：蓝制服抓住了你们帮派的一名NPC成员或一个熟识，盘问帮派的罪状。进行一次命运检定来决定其招供了多少，或者支付**2硬币**来贿赂蓝制服。

警告：与你们有负面关系的一个派系发出信息，让你们滚一边去。你们可以选择失去**2声名**并在社区中树敌，或以牙还牙。

击垮：一个敌对派系派出一支部队前来剿灭你们。割让一项资权给他们，或在躲藏中失去**4声名**，或直接与他们开战。

领地遇险：你们成区中的某人因威胁而陷入困境。帮助他们，或放弃地盘，或因忽视他们而失去尊重（**声名**=**层级**+1）。若你们没有成区，则忽略此纠葛。

◆ **2声名**：惩戒一场小型罪行。

◆ **4声名**：阻止一场小型罪行。保护一个市民。

◆ **6声名**：惩戒一场重大罪行。为多位市民报仇。

◆ **8声名**：中断一场重大罪行。腐败官员被揭露。许多人得到拯救。

◆ **10+声名**：摧毁犯罪派系。

2. 热度

在一次行动或与对手的冲突结束后，帮派会积累**热度**。如果目标身份显赫或人脉广泛，增加+1**热度**；如果事件发生在敌方地盘上，增加+1**热度**；如果正处于战争状态，增加+1**热度**；如果涉及到杀戮，增加+2**热度**。

4. 休整

在两场罪行之间得以休整、暂时远离危险时，你可以进行**两项休整活动**。你的所有**护甲**使用次数也会恢复。在休整期间，你每花费**1硬币**或**1声名**即可获得一次**额外行动**。

进行任何休整检定时，若你获得**挚友**或**熟识**的帮助，为检定增加+1d。掷骰后，每花费**1声名**即可将**结果等级提升一级**，通过使用人情、与你的受护者共同工作等。（所以，1-3结果会提升至4/5，4/5提升至6，6提升为**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）。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。

长期项目

在有实现手段时，投身于一个**长期项目**。进行特质检定，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）。当你填满痊愈进度钟时，每个伤害降低一级。

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。）

兼职工作

描述你的日常工作，然后获得**1硬币**。本行动在每次休整只能执行一次。

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**（见下）。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

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？

◆ **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。

在罪行后，依次处理**回报**、**热度**、**纠葛**和**休整**

