

角色创建

0. 选择飞船与船帮

你的角色将深受所乘飞船影响, 因此请先讨论游戏所用的飞船选择。此刻选定飞船类型, 但具体细节在船帮创建阶段完善。

1. 选择剧本

你的剧本决定了你在船帮中的名号、**特殊能力**及提升方式。多名玩家可选择同一剧本。

2. 选择初始能力

每个剧本都拥有一个独有的**初始能力**。注意, 初始能力无法通过身经百炼提升选取。

如果你想扮演拥有特殊能力的异族, 可将**初始能力**替换为:**异族**: 你可以消耗**压力**(0-2)施展只有你所属种族才能做到的非凡之举。

3. 选择一项特殊能力

从你的角色卡列表中选取。如果你无法下决定, 就选择列表中的第一项特殊能力(那是推荐的默认选项)。

4. 选择出身

从角色卡中选择一项, 并补充家庭背景的简要说明。

5. 选择经历

从角色卡中选择一项, 并补充过往历史的细节。

6. 分配行动值

分配**4点额外行动值**。初始时, 任何行动值不得超过2。角色创建后, 行动值最高可提升至3。

7. 选择挚友和宿敌

你与名单中所有人物相熟。标记一人作为密友、长期盟友、家族成员、爱人等(向上的三角形); 标记一人作为对手、仇敌、背弃的爱人、叛变的同伴等(向下的三角形)。

8. 选择你的恶欲

选择你喜欢的**恶欲**类型(一到两项), 用简要的描述说明详情。

9. 写下你的姓名、绰号和外貌

从右侧列表选择, 或自行填写。

名字:阿布拉、艾莉娅、钱德拉、科德、德尔、邓肯、艾德、恩特克斯、艾斯帕、费坎、菲伊、芬恩、福克斯、盖乌斯、加姆、加鲁斯、吉娜拉、格里格、格尼、汉、希拉克、洪多、伊格诺尔、贾娜、詹戈、杰雷克、杰特、荣格、凯、卡洛、卡莉、卡苏米、柯克、基特、兰多、莱托、莉亚拉、洛托斯、梅瓦科尔、米尔、米诺、米兰达、莫丁、奈蒙、尼达、乌拉、奥林、保罗、波、波塔克、普拉克西斯、昆顿、蕾伊、罗科、萨尔迪德、萨玛拉、萨伦、塞克洛、斯派克、塞恩、雅斯特、尤拉、维克多、温达姆、泽维尔、扎伊德、佐卡

姓氏:埃肯、阿普尔、巴托克、布莱克、布雷尔、克洛维斯、克林德、库里亚、杜娜、德雷克、戴森、埃马里、恩杜阿、埃瓦赞、法尔、费里斯、加利亚、格里、盖尔、霍金、赫克斯、希尔、英佩拉、靛蓝、因塔尔、伊万诺夫、约尔、朱西克、卡苏尔、凯德拉、科尔、克拉纳克斯、克里图斯、克罗米尔、基姆纳尔、拉娜、利维亚、罗、马哈特、马拉克、纳托斯、纳甘、诺伊曼、努尔、奥特卡特、帕瓦、皮姆、夸格、拉穆斯、鲁德拉、莱尔、施赖克、斯普雷克、铃鹿、坦恩、塔金、特尔、索恩、蒂拉德、乌尔马克、乌尔西斯、瓦洛伦、维尔斯、沃萨、吴、沃尔夫、雷恩、米山、尤埃、尤拉伦、赞、泽尔

代号:王牌、痛苦、尖峰、雅典娜、獾子、宾果、黑色、闪电、刹车、萝卜、现金、宇宙、冲锋、魔鬼、北斗、回声、八号、肘子、猎鹰、火球、扭曲、赌局、石像鬼、齿轮、狂人、双枪、铁锤、猎头者、直升机、魔咒、高杯酒、超频、摄食、彩虹、钢铁、小丑、果汁、小子、因果、鞭子、传奇、链接、疯子、寄生虫、钉子、复仇女神、新星、猫头鹰、凤凰、怪人、掠夺者、剃刀、莽子、骷髅、快拍、告密者、毒刺、综合症、坦克、税务员、泰坦、履带、底部、破坏者、蒸汽、幽灵、X光、黄色、禅、天顶、拉链

外貌:男性、女性、中性、异族。请注意, 此处的外貌指的是外观, 而非身份声明。

华丽头饰	西装与马甲	宽松丝绸
长风衣	翻领衬衫	紧身裤
兜帽与面纱	背带裤	飞行夹克
短斗篷	繁复戒指	长围巾
针织帽	裙子与衬衫	皮衣
精致妆容	宽腰带	蒸馏服
修身夹克	修身连衣裙	兽皮与毛皮
连帽斗篷	飞行服	旧制服
工作靴	厚重斗篷	太空服
面具与长袍	加厚风衣	闪亮珠宝

10. 查阅你的细节

阅读经验触发条件与你能获取**经验**的方式。角色拥有角色卡上的所有装备, 但灰色栏目所列物品为该剧本独有的**特殊物品**。

行动

► **调谐**:连接玄道以与非智慧生物或机器人交流; 感知潜在危险或杀意; 安全操作先驱者遗器或残骸。

► **命令**:以人格力量强令服从; 恐吓或威胁; 带领NPC群体行动; 强令他人服从。

► **交际**:通过出身、经历、友人或对手的关系网获取资源、情报、人力或场所。

► **疗析**:救治伤者; 处理与鉴别物质; 进行科学研究; 安抚、支付或博取同情。

► **骇入**:突破计算机、系统与数字锁; 重编程机器人或无人机; 干扰监控与通讯。

► **操控**:驾驶载具; 操作舰载武器; 规划跃迁或星系内航线; 摆脱追击飞船。

► **改装**:组装机械解决方案; 禁用、改造、维修或创造装置; 解除陷阱、撬锁或破解保险箱; 设置爆炸物。

► **腾挪**:进入安全位置或离开危险区域; 攀爬、奔跑、跳跃或游泳; 穿越恶劣环境。

► **搏斗**:使用爆能枪或近战武器与敌人交战; 突击或固守阵地; 徒手格斗、械斗或摔跤。

► **潜伏**:隐匿行动; 扒窃; 实施精妙的误导或手法。

► **研究**:细致观察人物、文件或物品以搜集信息并应用知识; 深化理解; 开展研究。

► **动摇**:通过魅力、逻辑、伪装或欺诈影响他人; 通过操纵或诱惑改变态度与行为。

纵猎星海

姓名： 绰号：

外貌：

出身：帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族 经历：学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者：信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

伤害	护甲
3	需要帮助
2	-1D
1	效果降低

治疗 在 休整 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟

护甲

重型

特殊

信用点 存款

备注 / 项目

团队合作

- 领导 集体行动。
- 为其他角色做 铺垫。
- 保护 一位队友。
- 援助 其他角色。

计划与负重

- 选择计划。选择负重。提供细节：
- 袭击计划：攻击点。
 - 骗局计划：欺诈手段。
 - 潜入计划：潜入点。
 - 奥秘计划：秘术手段。
 - 社交计划：社会关系。
 - 运输计划：路线和方式。

搜集信息

- 对方意欲何为？
- 我可能怀疑什么？我可以证明什么？
- 此处最危险的是什么？
- 我要如何找到__？
- 此处究竟发生了什么？
- 询问计划的一个细节。

械匠

机械师与黑客

初始能力

- 巧手匠人：当你使用改装或骇入进行精细作业，或是研究设计图纸时，进度钟额外推进+1格。

特殊能力

- 应急修补：你获得一次额外的维修休整活动，且该维修活动消耗0信用点。
- 机械秘语：当你研究机械装置时，它们会向你说话。当你修理或建造特定机械，第一次掷出暴击时，你可以为其添加一项简易改装。
- 废料场猎人：当你在休整中获取零件或装备时，你可以选择获得两个资产，或获得一件品质+1的资产。
- 黑客：你可以消耗特殊护甲来抵抗骇入行动的后果，或在骇入或电子搜集信息时超越极限。
- 固件专家：你可以消耗你的特殊护甲来抵抗机械损坏导致的后果，或在维修或建造机械时超越极限。
- 械匠之心：当你发自肺腑地陈词时，即便最铁石心肠的罪犯也会为之动容，且你获得效力。
- 超频改造：当你为关于维修或强化的改装检定支付筹码时，在本次工作的剩余时间内，你经手修理的系统视为+1品质。
- 系统分析：当你骇入系统时，可以额外提出一个关于系统所有者或位置的问题，如同在搜集信息中掷出了6。当你抵抗骇入的后果时，检定获得+1d。
- 身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。

百样学友

- 斯莱斯，废料场主
- 妮莎，前任雇主
- 史蒂夫，恶名昭彰的赌徒
- 伦，黑市商人
- 肯恩，家人

物品 (斜体物品不计入负重)

- 精良黑客套件
- 精良飞船维修工具
- 小型无人机
- 视觉增强护目镜
- 备用零件
- 天才宠物

勾选经验：

- 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。
- 你使用技术技能或巧妙方法来应对挑战。
- 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。

剧本提升

洞察

- 疗析
- 骇入
- 改装
- 研究

勇猛

- 操控
- 腾挪
- 搏斗
- 潜伏

决心

- 调谐
- 命令
- 交际
- 动摇

奖励骰

- 超越极限 (承受2压力) — 或 — 同意一个魔鬼交易
- 援助 (承受1压力)
- 消耗一点筹码

筹码

- 当你在一次风险行动中掷出6或暴击，且没有消耗一点筹码获得奖励骰时，为你的船帮添加一点筹码。

- 爆能枪
- 第二把爆能枪
- 近战武器
- 重型爆能枪
- 炸弹
- 黑客工具包
- 维修工具包
- 医疗包
- 间谍装备
- 违禁药物
- 通讯器
- 护甲
- 太空服

纵猎星海

姓名： 绰号：

外貌：

出身：帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族 经历：学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者：信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

伤害	护甲
3	需要帮助
2	-1D
1	效果降低

治疗 在 休整 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟

护甲

重型

特殊

信用点 存款

备注 / 项目

团队合作

计划与负重

搜集信息

领导 集体行动。

为其他角色做 铺垫。

保护 一位队友。

援助 其他角色。

选择计划。选择负重。提供细节：

袭击计划：攻击点。

骗局计划：欺诈手段。

潜入计划：潜入点。

奥秘计划：秘术手段。

社交计划：社会关系。

运输计划：路线和方式。

对方意欲何为？

我可能怀疑什么？我可以证明什么？

此处最危险的是什么？

我要如何找到__？

此处究竟发生了什么？

询问计划的一个细节。

战狂

危险而令人生畏的战士

初始能力

特殊能力

不可阻挡：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——或与少量帮众在近身交战中势均力敌。

一人成军：你的力量与凶猛名扬四方。当你近战攻击时获得+1d。当你在战斗中支付筹码时，该行动额外获得+1效果。

后援：当有盟友为你铺垫或援助时，他的超越极限仅消耗1压力（而非2）。

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。当你受到伤害时，消除1压力。

小伤而已：若你在休整开始时就已受伤，在你的痊愈进度钟上推进+3格。当你超越极限以无视伤势惩罚时，仅需承受1压力（而非2点）。

弱肉强食：对虚弱或脆弱的目标进行检定时获得+1d。你对弱点或脆弱性进行搜集信息时，最差的结果不会低于4/5。

未雨绸缪：当遭遇伏击时，你在闪回场景中的所有行动获得效力，且你的首次闪回消耗0压力。

凶神恶煞：你散发的威胁和危险气息连最迟钝的人都能察觉。当你恐吓他人时，获得效力。若你在武力展示后立即实施恐吓，额外获得+1d。

身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。

致命拳友

物品 (斜体物品不计入负重)

负重

克里格，一把爆能手枪。

肖德，军火商。

崇·泽克，赏金猎人。

亚祖，腐败警察。

阿雅，刺客。

薇拉，精良狙击步枪

兹梅，精良火焰喷射器

碎裂者，精良振动刀

查拉图斯特拉，炸弹发射器

精良武术流派

秘术弹药

勾选经验：

剧本提升

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。

你使用武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。

洞察

勇猛

决心

疗析

骇入

改装

研究

操控

腾挪

搏斗

潜伏

调谐

命令

交际

动摇

奖励骰

奖励骰

超越极限 (承受2压力) — 或 — 同意一个魔鬼交易

援助 (承受1压力)

消耗一点筹码

筹码

奖励骰

当你在一次风险行动中掷出6或暴击，且没有消耗一点筹码获得奖励骰时，为你的船帮添加一点筹码。

爆能枪

第二把爆能枪

近战武器

重型爆能枪

炸弹

黑客工具包

维修工具包

医疗包

间谍装备

违禁药物

通讯器

护甲

太空服

纵猎星海

姓名： 绰号：

外貌：

出身：帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族 经历：学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者：信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

伤害	护甲	需要帮助
3	重型	
2	特殊	-1D
1	信用点 存款	效果降低

治疗 在 休憩 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟

备注 / 项目

团队合作

计划与负重

搜集信息

领导 集体行动。

为其他角色做 铺垫。

保护 一位队友。

援助 其他角色。

选择计划。选择负重。提供细节：

◆ 袭击计划：攻击点。

◆ 骗局计划：欺诈手段。

◆ 潜入计划：潜入点。

◆ 奥秘计划：秘术手段。

◆ 社交计划：社会关系。

◆ 运输计划：路线和方式。

◆ 对方意欲何为？

◆ 我可能怀疑什么？我可以证明什么？

◆ 此处最危险的是什么？

◆ 我要如何找到__？

◆ 此处究竟发生了什么？

◆ 询问计划的一个细节。

秘士

与玄道共鸣的星际漫游者

初始能力

特殊能力

玄道：你可以消耗一个筹码来替代任意数量的压力消耗。

念动力：你可以超越极限以完成以下一项：运用玄道以危险力量投掷桌面大小的物体——以超人速度短暂推进自身。

灵能之刃：你能将玄道的能量灌注至近战武器。充能期间，武器可轻易切开非护盾材料，且近战攻击获得效力。

禅定：你获得冥想作为恶欲。当你放纵此恶欲时，清除+1压力，并可能因纵欲过度触发黑暗预视。

玄道护盾：你能用玄道格挡爆能枪的射击(用决心抵抗)。若成功抵抗爆能攻击，你可以支付1压力将火力反弹以发动反击。

结界：你可以消耗特殊护甲来抵抗玄道攻击或遗器使用的后果，或在施展神秘力量时超越极限。

灵能舞者：你可以超越极限以迷惑目标的心智，使其在面对矛盾证据时仍然可以被动摇。“你必须服从我。我就是大使”。每支付1压力，就可以获得1项额外特性：目标对事件仅存模糊记忆——可影响少量帮众。

预知：消耗1压力，远程观测与你存在亲密联系的远方地点或人物。每支付1压力，就可以获得1项额外特性：持续一分钟而非瞬间——目标也能看见和听到你——你可以看看仅仅是熟悉而非亲密的事物。

裂解：你可以超越极限来调谐玄道并扭曲它，对区域内易受你攻击的所有人造成灵能伤害。每支付1压力，就可以获得1项额外特性：你的攻击将造成创伤而非眩晕——你与指定对象抵抗效果时获得+2d。

身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。

怪诞孳反

物品 (斜体物品不计入负重)

负重

△▽ 霍鲁克斯，昔日导师

△▽ 希克斯，神秘物品供应商

△▽ 拉克斯，异族

△▽ 莱伊，单恋对象

△▽ 布利什，秘士

精良近战武器

祭品

宗教法器

过时宗教服饰

旅途纪念品

先驱者遗器

勾选经验：

剧本提升

◆ 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。

◆ 你使用智慧或玄道来应对挑战。

◆ 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

▶▶▶ 疗析

▶▶▶ 骇入

▶▶▶ 改装

▶▶▶ 研究

勇猛

▶▶▶ 操控

▶▶▶ 腾挪

▶▶▶ 搏斗

▶▶▶ 潜伏

决心

▶▶▶ 调谐

▶▶▶ 命令

▶▶▶ 交际

▶▶▶ 动摇

奖励骰

+ 超越极限(承受2压力)——或——同意一个魔鬼交易

+ 援助(承受1压力)

+ 消耗一点筹码

当你一次风险行动中掷出6或暴击，且没有消耗一点筹码获得奖励骰时，为你的船帮添加一点筹码。

筹码

□ 爆能枪

□ 第二把爆能枪

□ 近战武器

□□ 重型爆能枪

□ 炸弹

□ 黑客工具包

□ 维修工具包

□□ 医疗包

□ 间谍装备

□ 违禁药物

□ 通讯器

□□ 护甲

□□ 太空服

纵猎星海

姓名 绰号

外貌

出身: 帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族
经历: 学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者: 信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

伤害		
3		需要帮助
2		-1D
1		效果降低

治疗

在 休整 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟

护甲

重型

特殊

信用点 存款

备注 / 项目

团队合作

- 领导 集体行动。
- 为其他角色做 铺垫。
- 保护 一位队友。
- 援助 其他角色。

计划与负重

- 选择计划。选择负重。提供细节：
- 袭击计划：攻击点。
 - 骗局计划：欺诈手段。
 - 潜入计划：潜入点。
 - 奥秘计划：秘术手段。
 - 社交计划：社会关系。
 - 运输计划：路线和方式。

搜集信息

- 对方意欲何为？
- 我可能怀疑什么？我可以证明什么？
- 此处最危险的是什么？
- 我要如何找到__？
- 此处究竟发生了什么？
- 询问计划的一个细节。

星驭

驾驭飞船的奇才
与危险成瘾者

初始能力

- 王牌驾驶员: 你在所有与速度相关的检定中获得效力。当你抵抗驾驶的后果时获得+1d。

特殊能力

- 鹰眼: 你目光如炬, 能察觉到许多人可能会忽略的小细节。在使用舰载武器或施展高难度射击时获得+1d。
- 副业创收: 你可以消耗一次休整行动, 在港口做点零工。获得1信用点。若有流言传播, GM将告知你相关内容。
- 突破极限: 在飞船上时, 你可以损毁一个你能够访问的系统, 为一次检定获得+1d或+1效果。
- 风中落叶: 当你超越极限时, 可以额外消耗+1压力(总计3压力)来同时获得+1效果与+1d, 而非二选一。
- 享乐主义: 当你放纵恶欲时, 可调整掷骰结果+/-2。与你一道的盟友也可以如此做。
- 指挥者: 当你领导一次集体行动时, 获得+1规模(例如, 一个小型团队视为中型团队)。如果你在战斗中领导集体行动, 可以将不同检定中掷出的多个6点视为暴击。
- 星际旅者: 你在异族文化与外星种族中如鱼得水。当你与异族交际或动摇他们时获得效力。
- 全力加速!: 当你在一次严峻检定中消耗筹码时, 此次检定改为风险。
- 身经百炼: 从其他来源选择一项特殊能力。

极速掌反

- 亚图, 帮派头目
- 特里夫, 飞船机械师
- 科斯, 职业竞速手
- 梅里斯, 恶徒
- 马夫, 昔日导师

物品 (斜体物品不计入负重)

- 精良定制太空服
- 精良小型乌尔机器人
- 精良机械工具包
- 抓钩枪
- 公会执照
- 胜利雪茄

负重

3轻便 5通常 6重装

- 爆能枪
- 第二把爆能枪
- 近战武器
- 重型爆能枪
- 炸弹
- 黑客工具包
- 维修工具包
- 医疗包
- 间谍装备
- 违禁药物
- 通讯器
- 护甲
- 太空服

勾选经验:

- 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。
- 你使用速度或天赋来应对挑战。
- 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。

剧本提升

洞察

- 疗析
- 骇入
- 改装
- 研究

勇猛

- 操控
- 腾挪
- 搏斗
- 潜伏

决心

- 调谐
- 命令
- 交际
- 动摇

奖励骰

- 超越极限(承受2压力) — 或 — 同意一个魔鬼交易
- 援助(承受1压力)
- 消耗一点筹码

筹码

- 当你在一次风险行动中掷出6或暴击, 且没有消耗一点筹码获得奖励骰时, 为你的船帮添加一点筹码。

纵猎星海

姓名： 绰号：

外貌：

出身：帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族 经历：学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者：信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

伤害	护甲
3	需要帮助
2	-1D
1	效果降低

治疗 在 休整 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟 ▶

护甲

重型

特殊

信用点 存款

备注 / 项目

团队合作

- 领导 集体行动。
- 为其他角色做 铺垫。
- 保护 一位队友。
- 援助 其他角色。

计划与负重

- 选择计划。选择负重。提供细节：
- 袭击计划：攻击点。
 - 骗局计划：欺诈手段。
 - 潜入计划：潜入点。
 - 奥秘计划：秘术手段。
 - 社交计划：社会关系。
 - 运输计划：路线和方式。

搜集信息

- 对方意欲何为？
- 我可能怀疑什么？我可以证明什么？
- 此处最危险的是什么？
- 我要如何找到__？
- 此处究竟发生了什么？
- 询问计划的一个细节。

恶徒

机敏幸运的生存专家

初始能力

- 天降鸿运：当筹码池重置时, 你的船帮初始+1筹码。

特殊能力

- 别跟我说概率：你在严峻检定中可以生成筹码。即使你已经消耗了一个筹码, 仍可以生成新筹码。
- 我认识一个人：当你久别后首次停靠一个港口时, 选择以下一项特征, 并向GM询问一份工作：不危险——报酬丰厚——非紧急任务——来自你信任的派系——目标是你的敌人。每额外增加一个特征, 需要支付1信用点。
- 坚韧不拔：伤害的惩罚减轻一级(但4级伤害仍致命)。
- 背水一战：你在两次休整之间可以额外使用一次特殊护甲。
- 魔鬼眷顾：你可以消耗特殊护甲来抵抗来自爆能枪火的后果, 或在靠嘴皮子(或逃跑)脱离麻烦的时候进行超越极限。
- 玩命之徒：当你进行严峻检定时, 你可以获得+1d。若你如此做, 则无法在该行动对应的属性栏勾选经验。
- 先开枪：当你从隐蔽处发动攻击或触发陷阱时, 获得+1d。当问到谁先行动时, 答案总会是你。(若多名角色拥有本能力, 则同时行动)。
- 再提问：当你通过交际进行搜集信息时, +1效果, 并且可以额外提问：“谁会从中受益?”
- 身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。

“挚友”

- 尼克丝, 放债人
- 奥拉, 情报贩子
- 贾尔, 飞船机械师
- 瑞恩, 走私犯
- 巴特罗, 赏金猎人

物品 (斜体物品不计入负重)

- 精良爆能手枪(或成对)
- 精良大衣
- 灌铅骰子或全息诈牌
- 伪造文书
- 秘术弹药
- 私人纪念品

勾选经验：

- 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。
- 你使用魅力或胆识来应对挑战。
- 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。

剧本提升

洞察

- 疗析
- 骇入
- 改装
- 研究

勇猛

- 操控
- 腾挪
- 搏斗
- 潜伏

决心

- 调谐
- 命令
- 交际
- 动摇

奖励骰

- 超越极限(承受2压力)——或——同意一个魔鬼交易
- 援助(承受1压力)
- 消耗一点筹码

筹码

- 当你在一次风险行动中掷出6或暴击, 且没有消耗一点筹码获得奖励骰时, 为你的船帮添加一点筹码。

- 爆能枪
- 第二把爆能枪
- 近战武器
- 重型爆能枪
- 炸弹
- 黑客工具包
- 维修工具包
- 医疗包
- 间谍装备
- 违禁药物
- 通讯器
- 护甲
- 太空服

纵猎星海

姓名： 绰号：

外貌：

出身：帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族 经历：学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者：信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害	护甲	需要帮助
3	重型	
2	特殊	-1D
1	信用点 存款	效果降低

治疗 在 休整 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟

备注 / 项目

团队合作

- 领导 集体行动。
- 为其他角色做 铺垫。
- 保护 一位队友。
- 援助 其他角色。

计划与负重

- 选择计划。选择负重。提供细节：
- 袭击计划：攻击点。
 - 骗局计划：欺诈手段。
 - 潜入计划：潜入点。
 - 奥秘计划：秘术手段。
 - 社交计划：社会关系。
 - 运输计划：路线和方式。

搜集信息

- 对方意欲何为？
- 我可能怀疑什么？我可以证明什么？
- 此处最危险的是什么？
- 我要如何找到__？
- 此处究竟发生了什么？
- 询问计划的一个细节。

言客

打点关系的体面人

初始能力

- ▶ 体面气场：你获得一次额外的体整活动, 用于获取资产或避风头。

特殊能力

- ▶ 人情债：在体整期间, 当你获取资产或避风头时获得+1d。当你搜集信息时获得+1d。
- ▶ 识谎者：你总能察觉他人是否在撒谎。
- ▶ 渗透专家：当你突破安防措施时, 不受品质或层级影响。
- ▶ 诡计大师：你可以消耗特殊护甲来抵抗说服或怀疑带来的后果。使用洞察进行抵抗时, 获得+1d。
- ▶ 心连心：当你提出有意义或真挚的建议, 且队友采纳了建议时, 你们双方各消除1点压力。
- ▶ 故交旧友：每当抵达新地点时, 在你的剧本上的“权势挚友”一栏中登记一位当地挚友。
- ▶ 君子动口不动手：如果你在发言时消耗筹码, 敌意与危险将在你说话期间暂停。
- ▶ 信念之力：当你面对实力碾压的对手, 或受到伤害的影响时, 你可以消耗特殊护甲以超越极限。当你以决心进行抵抗时获得+1d。
- ▶▶▶ 身经百炼：从其他来源选择一项特殊能力。

权势挚友

- △▽ 艾琳, 贵族
- △▽ 曼达, 公会成员
- △▽ 凯莉, 医生
- △▽ 杰·吉, 外交官
- △▽

物品 (斜体物品不计入负重)

- 精良服饰
- 合法ID
- 奢侈品
- 奢侈品
- 大型奢侈品
- 过去邂逅的纪念品

负重

3轻便 5通常 6重装

- 爆能枪
- 第二把爆能枪
- 近战武器
- 重型爆能枪
- 炸弹
- 黑客工具包
- 维修工具包
- 医疗包
- 间谍装备
- 违禁药物
- 通讯器
- 护甲
- 太空服

勾选经验：

- ◆ 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。
- ◆ 你使用欺骗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。

剧本提升

洞察

- ▶▶▶ 疗析
- ▶▶▶ 骇入
- ▶▶▶ 改装
- ▶▶▶ 研究

勇猛

- ▶▶▶ 操控
- ▶▶▶ 腾挪
- ▶▶▶ 搏斗
- ▶▶▶ 潜伏

决心

- ▶▶▶ 调谐
- ▶▶▶ 命令
- ▶▶▶ 交际
- ▶▶▶ 动摇

奖励骰

+ 超越极限 (承受2压力) — 或 — 同意一个魔鬼交易

+ 援助 (承受1压力)

+ 消耗一点筹码

筹码

+ 当你在一次风险行动中掷出6或暴击, 且没有消耗一点筹码获得奖励骰时, 为你的船帮添加一点筹码。

纵猎星海

姓名： 绰号：

外貌：

出身：帝国 — 太空人 — 殖民者 — 人造 — 流浪者 — 异族 经历：学术 — 劳工 — 教派 — 公会 — 军队 — 贵族 — 辛迪加

恶欲 / 供应者：信仰 — 赌博 — 奢靡 — 义务 — 享乐 — 麻木 — 怪诞

压力

创伤

冷漠 — 缠魔 — 痴迷 — 多疑 — 鲁莽 — 软弱 — 狂躁 — 恶毒

伤害	需要帮助
3	
2	-1D
1	效果降低

治疗 在 休整 进行治疗, 填充你的 痊愈进度钟 ▶

备注 / 项目

团队合作

- 领导 集体行动。
- 为其他角色做 铺垫。
- 保护 一位队友。
- 援助 其他角色。

计划与负重

- 选择计划。选择负重。提供细节：
- 袭击计划：攻击点。
 - 骗局计划：欺诈手段。
 - 潜入计划：潜入点。
 - 奥秘计划：秘术手段。
 - 社交计划：社会关系。
 - 运输计划：路线和方式。

搜集信息

- 对方意欲何为？
- 我可能怀疑什么？我可以证明什么？
- 此处最危险的是什么？
- 我要如何找到__？
- 此处究竟发生了什么？
- 询问计划的一个细节。

缝针

星际医者与科学家

初始能力

- 我是医生, 不是.....: 在执行其他行动时, 你可以超越极限改用疗析进行检定。请说明是哪位病患、研究项目或工作经历教派了你这个技巧的。

特殊能力

- 医师: 你可以研究疾病、伤势或尸体, 并从犯罪现场搜集信息。此外, 你的船帮在进行治疗检定时获得+1d。
- 应急处理: 你可以在工作中通过疗析检定让某人暂时忽略一个伤害惩罚的效果。
- 处处逢源: 当你身着医护服时, 即使危险的场所也会欢迎你。当你主动医护需要帮助的人时, 交际与动摇检定获得+1d。
- 高压推力: 当你或队友承受2级及以上的伤害时, 为筹码池添加1个筹码。
- 战地急救: 在你治疗患者时, 你可以消耗特殊护甲来抵抗任何后果。当你在战斗中针对他人使用疗析时, 清除1压力。
- 道德指南针: 当你付出自身的代价来坚持正义时, 勾选经验 (任何类别)。
- 奇异博士: 你的研究领域涉及边缘领域、神秘学和超自然现象。你总能安全地处理先驱者遗器。当你研究遗器或对异常物质使用疗析时, 可以问一个问题: 它能做什么?——它为何具有危险性?
- 博学多识: 你通晓多种语言, 学识渊博。在休整使用研究时获得+1d。
- 身经百炼: 从其他来源选择一项特殊能力。

老手友

- 杰克夫, 药物贩子
- 阿尔本, 前任病患
- 迪莎, 家人
- 朱达, 医师
- 莱妮, 医院行政

物品 (斜体物品不计入负重)

- 精良医疗包
- 精良医患沟通术
- 精良服饰
- 标准医护服
- 糖果和零食
- 注射器和涂药器

负重

3轻便 5通常 6重装

勾选经验：

- 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。
- 你使用洞察力或同情心来应对挑战。
- 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。

剧本提升

洞察

- 疗析
- 骇入
- 改装
- 研究

勇猛

- 操控
- 腾挪
- 搏斗
- 潜伏

决心

- 调谐
- 命令
- 交际
- 动摇

奖励骰

超越极限 (承受2压力) — 或 — 同意一个魔鬼交易

+ 援助 (承受1压力)

+ 消耗一点筹码

筹码

当你在一次风险行动中掷出6或暴击, 且没有消耗一点筹码获得奖励骰时, 为你的船帮添加一点筹码。

- 爆能枪
- 第二把爆能枪
- 近战武器
- 重型爆能枪
- 爆弹
- 黑客工具包
- 维修工具包
- 医疗包
- 间谍装备
- 违禁物品
- 通讯器
- 护甲
- 太空服

标准物品

护甲:非常显眼的全覆式装备。能抵挡几发爆能束,轻松防御刀具攻击而不留痕迹。带动力辅助装置。可增强移动能力。

爆能手枪:发射高温等离子束。仅在近距离具有精准度。发出“Biu Biu”的声效(必备功能)。

通讯器:配备多个频段,可能包括加密频段。仅限轨道范围内使用。

炸弹:极具杀伤力的爆炸武器。掌心大小,可投掷使用。能解决重型爆能枪无法突破的防护门。违禁品。你本不该持有这个。真的。

黑客工具包:包含终端机、接线钳、接口转换器、密钥破解器、专用软件、定制芯片、万能字典库、自动化漏洞程序。每位成长中的黑客都需要的全套装备。

重型爆能枪:对载具、重型护甲、建筑物(如无防护的门)等目标能造成巨大破坏。约十二发弹容量。

违禁药物:你喜欢喝什么,太空牛仔?

医疗包:配备常见种族的血浆、纱布、抗辐射注射剂、激光手术刀、消毒剂、缝合线、止痛剂。

近战武器:锋利。钝器。尖锐。穿刺。斩切。各种尺寸俱全。部分配备激光刀。有些具有振动功能……噢。含电池。

维修工具包:包含修理飞船引擎、赛艇、悬浮车等所需的装备。包含控制台热接工具和机械调校装置。锤具、焊枪、螺丝刀、扳手、电池充电器、喷漆器。

太空服:提供一定程度的辐射防护功能,可在有毒环境生存,支持舱外活动。配备半日量的氧气(或其他呼吸用的气体、液体或物质)。

间谍装备:伪装道具、声纹调制器、微型摄像头、热感扫描仪、伪装指纹及音频过滤器。

械匠物品

精良黑客套件:可视化护目镜、未公开的漏洞利用程序、超频非市售芯片、光电吸血鬼接口。

精良飞船维修工具:助力扳手、声波钻、检测探针、功率校准仪、铆钉枪。

小型无人机:配备摄像头的遥控小型无人机。可携带轻量物品。

视觉增强护目镜:具备热成像、紫外光谱模式及数千倍放大功能的护目镜。

备用零件:通常用于飞船维修和电子设备。经常被遗忘在口袋或工具带里。

天才宠物:无法说话,但能理解语言,能协助你完成基础工作。喜欢你。非常可爱。能预判你的行动。

战狂物品

若船帮中存在多名战狂,可以自行填写武器名称。以下为部分建议:

瞬息、将军、回响、终结者、均衡者、幽灵、渴望、恶意、仁慈、骄傲、荆棘、雷霆、挠痒、勒缰、低语、薇诺娜。

精良武术流派:融合个人特色的格斗技法。

秘术弹药:大口径弹头,需要专用枪械发射,命中时释放神秘能量。对神秘目标具有效力。

克里格,精良爆能手枪:作为挚友或盟友时,这把标志性手枪可在休整用于威胁或恐吓。作为宿敌时,它属于他人,且装着留给你的子弹。

碎裂者,精良振动刀:几乎能切开任何材料。带有精美装饰的刀刃。

薇拉,精良狙击步枪:全自动锁定系统,定制扳机,双弹匣,精密瞄准镜。可发射秘术弹药。

查拉图斯特拉,爆弹发射器:高速发射爆弹。

兹梅,精良火焰喷射器:适用于需要“加热”的场合。设有常规档与焦脆档。

秘土物品

精良近战武器:如臂指使的古老武器。

旅途纪念品:小雕像、旧货币、一绺头发、一张照片。

祭品:蜡烛、油灯、鲜花、食物、清水、熏香、旅途拾取的卵石。

过时宗教服饰:长袍、破旧斗篷、草鞋等。

先驱者遗器:一件由远古材料制成的小型器物。先驱者科技。

宗教法器:经卷、典籍、圣像、杯盏、铃铎。

星驭物品

精良定制太空服:炫酷贴花、紧急信标、微型推进器。

精良机械工具包:手持扫描仪、船体修补套件、各式手动工具。

精良小型乌尔机器人:一台协助驾驶的小型乌尔机器人,可携带少量物品。它似乎诡异般地具有知觉。

抓钩枪:小巧但机械化。能将你拉上高处。可别在腰间。

公会执照:合法的飞行员认证(虽然可能并非你本人)。允许你通过星门。

胜利雪茄:足够与几位挚友分享。

恶徒物品

精良爆能手枪/成对双枪:定制款或异形设计。可发射秘术弹药。

精良大衣:厚重但做工精良、保养得当的外套。极具辨识度且具备历史。

伪造文书:足以乱真的证件复制品,这类文件实际上绝对不会交到你这类人手中。

灌铅骰子/全息诈牌:经过巧妙改造的赌具,可以操控特定结果。

秘术弹药:大口径弹头,需要专用枪械发射,命中时释放神秘能量。对神秘目标具有效力。

私人纪念品:你珍藏的随身纪念品。一枚吊坠、一幅微型全息像、家乡的音乐。

言客物品

精良服饰.真丝纱笼、定制西装、精工蓝色披风。

合法ID.经正规编码的霸权ID,标明你在霸权联盟中的合法地位。

奢侈品.顶级白兰地、精巧礼品、稀有香料与香水、高雅乐器、流行游戏等。

过去邂逅的纪念品.特色珠宝、镌刻世家纹章的精美佩刀、印章戒指、小型雕像。

缝针物品

糖果和零食.犒赏那些特别勇敢的患者的福利。

精良医患沟通术.令患者放松的亲合力。有些缝针从不携带这项技能。

精良医疗包.比标准款配备更完善。含皮肤缝合器、手持诊断扫描仪、合成皮肤、骨骼稳定剂、喷雾注射器、抗毒血清(用于危险异星生物)及更丰富的药物选择。

精良服饰.适用于高端晚宴与上流社会的西装或礼服。这是过往生活的遗存,还是为医疗工作筹款而添置的行头?[1负重]

标准医护服.印有霸权官方白色医疗徽标的红色制服。从远处即可辨认。

注射器和涂药器.各类针管、注射器与贴片涂药器。多数可以轻松藏于掌心。

物品细节

如果你想从自身物品的特定细节(攻击距离、速度、适应性等)中获得优势,可以考虑与细节相关的**魔鬼交易**。

*“我能通过亮出炸弹来在**命令 检定**中获得+1d吗?人们看到它后会惊慌逃窜到街上。”*

“如果清空两个弹匣能让我获得+1d,那我就这么做,但之后我就没弹药了。希望到时候没人还能站着!”

船帮创建

1. 选择你们的飞船

有三种初始飞船供你们选择：

- ▶ **星舞者**：走私者与封锁突破专家。承接零工、小型盗窃及寻物委托。
- ▶ **地狱犬**：营救专家。寻找失踪人员或物品，并领取赏金。
- ▶ **炎龙**：反叛者与法外之徒。致力于保护受压迫者并反抗霸权。

2. 选择声誉

你们的船帮在南河三星区的各派系中赢得了何种声誉？选择一个(或自己创建)：

野心勃勃，残忍暴虐，胆大妄为，体面可敬，

专业干练，精明机巧，行踪诡秘，古怪离奇。

3. 定制你们的飞船

你们的飞船初始在货舱内拥有**2信用点**以及一些预设的飞船系统。

选择两项额外的系统进行升级。可选项目为：**引擎、船体、通讯和武器**。你也可以改为选择提升**船帮品质**，但这将消耗船帮初始的**2信用点**。

确定升级项目后，GM 会告知哪一个派系协助你们实现了这些强化。他们卖了你们一份人情。你们的船帮将会作何回应？

- ▶ **当场结清**。支付**1信用点**作为工作的报酬。两不相欠。
- ▶ **欠下人情**。承诺日后在他们需要时回报这份恩情，并与他们**+1派系关系**。若选择提升船帮品质，则必须选择此项。
- ▶ **赖账不付**。既然他们不提前收钱，咱们也不必付款！与他们**-1派系关系**。

4. 选择特殊能力

从飞船上列出的**特殊能力**中选择一项。若难以抉择，就直接选择第一项——那是推荐的默认选项。

5. 分配强化

每艘飞船都预先配备了一项契合其定位的强化，比如星舞者的“厨房”或地狱犬的“禁闭室”。

除飞船的初始强化外，你们还可以额外添加两项强化(详见后文)。有些强化(例如护盾)需要消耗两项强化才能选择。

当你们选好这两项强化后，GM将告知你们受此选择影响的两个派系：

- ▶ 一个派系帮助你们获得了强化。你们关系不错。是他们促成了这笔交易吗？你们为他们执行过工作吗？还是帮他们摆脱了困境？他们欣赏你们，你们之间**+1派系关系**。你们可以选择支付**1信用点**来回报对方的恩情，变为**+2派系关系**。
- ▶ 一个派系因你们获得强化而吃了亏。你们是否从他们那儿窃取了部件？部件来自于某个特定人物的飞船吗？部件是非法的，导致霸权正在追捕他们？他们讨厌你们，你们之间**-2派系关系**。你们可以选择支付**1信用点**来安抚对方，变为**-1派系关系**——请解释你们是如何化解矛盾的。

未来你们可以通过赚取经验或信用点来获得更多的强化。

6. 选择亲近熟识

查看飞船卡上的潜在熟识列表。虽然所有熟识都是你们的朋友与盟友，但有一位与船帮的关系尤为密切。选择一位熟识作为亲近密友、长期盟友或犯罪伙伴。GM将告知受此选择影响的两个派系：当你们选好这两项强化后，GM将告知你们受此选择影响的两个派系：

- ▶ 一个派系也与这位熟识交好，你们与其**+1派系关系**。
- ▶ 一个派系也与这位熟识交恶，你们与其**-1派系关系**。

7. 更新飞船信息

计算你们的维护费成本与初始筹码。筹码为船帮共享资源，在每次工作开始时重置。

船帮创建完成——你们已整装待发！

模块与强化

量子加密器:具有专门用途的复杂系统。并非必需, 但提供了船员认为重要的功能。许多大型飞船皆有配备。

AI模块:连接到乌尔AI核心的软件, 光纤网络遍布全船。可以自动化任务或代表船员运行飞船。免费提供讽刺性格模块。

军械库:存放船员武器和护甲的安全房间。所有船员武器和护甲视为精良。

禁闭室:太空监狱。不适合长期监禁。可以阻止大多数逃跑企图。

厨房:集烹饪和用餐区于一体的空间。大大方便长途旅行。包括新鲜食物储存设施。

医疗舱:配备医疗设备的洁净房间。虽然不是真正的医院, 但足以处理大多数伤势。包含了药品储存区和医疗扫描仪。所有船员的治疗检定获得+1d。

科学舱:可用于分析异常现象和先驱者遗器的实验室。可以安全储存可能与飞船其他部分(或物理法则)发生奇怪反应的物品。

护盾系统:粒子吸收器和电磁偏转装置。可能会因集中火力攻击而超载。提供抵御飞船武器和能量攻击的护甲。能完全吸收爆能枪火。需要两项强化, 而非一项。

通讯模块

通讯阵列、传感器和扫描系统:这些系统负责信号探测与传输, 同时也等于飞船计算机的品质。

虚假应答器:广播其他飞船的信号, 或播放强大的传感器回波记录(或充当信标)。

远程扫描仪:提供多种电磁频谱和重力测量读数, 使船员能提前获得最远十多光分钟外的预警。

枢纽链接:连接霸权联盟系统网络的接口。支持接收新闻更新、实时星系内通讯以及接入全星系传感器网络。其他人也可以通过同一通道远程入侵你的飞船

量子加密器:加密通讯和数据存储。提供抵御数字通讯拦截的特殊护甲。飞船上的数据在被解锁前都处于安全存储状态。

瞄准计算机:无需实际船员操作即可完成武器系统的计算和瞄准。开火时使用通讯值进行检定。

船员装备

外星宠物:可爱的小淘气或忠诚的守护者, 这些生物通常带来的麻烦多于价值。

地面交通工具:足够全体船员使用的地面载具。可选择轮胎或贴地悬浮式, 包括摩托、陆地滑翔艇、船只或微型汽车。

侦察无人机:小型无人机, 用于太空和大气层内的监视、测绘和情报收集。可执行简单指令。受挑战时, 请使用**通讯**的品质值进行检定。

生存装备:露营装备、呼吸器、攀岩工具、潜水设备。足以让进取的船员在恶劣(但非无法生存)的星球上存活。包含蒸馏服。

工坊:等离子切割机、纳米组装机、金属与电子元件库存、锻造车间——任何建造、改装或拆卸复杂机械、武器和工具所需的设备。为制造检定提供+1品质。

船帮训练

可能代表飞船上的合适地点、指导手册或专家导师。

在休整期间采取训练行动时, 能够在相应经验轨上勾选**2经验**, 而非1。

引擎模块

飞船的动力和推进系统。不仅能让你前进, 还能让你机动、为飞船提供动力, 以及通过多种方式在太空中航行。**零引擎**值的飞船仅具备最小推力。

加力燃烧室:将未处理的燃料直接注入引擎以获得短时爆发速度。在检定中可将引擎值视为

高一级, 但可能会损坏引擎。

隐形装置:不一定会让飞船在视觉上隐形, 但能掩盖飞船的热能和电子特征, 使其极难被探测或识别。超级非法。

重力场发生器:产生一个能延伸至另一艘飞船的大型重力场。可用于抓取或拖曳。性能不稳定且危险。公会原型机。非法。

跃迁驱动器:一种特殊引擎, 可激活连接各个星系的乌尔星门, 并将飞船转入超空间航道。

船体模块

船体决定了飞船的坚固程度。这些被动系统遍布全船, 通常是执行某些行动的必要条件。**注意:**个人飞船和货运飞船可以降落到行星表面, 否则就需要使用穿梭机。

货舱:一个足以装载(能赚取信用点的)中量货物的飞船空间。当有人登上飞船时, 货舱的内容物一览无遗, 除非采取特殊预防措施来隐藏它们。

船员舱:任何地方都能睡, 但船员舱才是为休息而设计的。船员舱能提供一个隐私和舒适空间, 这在太空里可是奢侈品。此外, 你不需要和别人共用, 毕竟你知道大副会打呼噜。

着陆舱:配备气闸门、舱门和起飞坡道, 可容纳穿梭机和单座小型战斗机进行地面和太空起降。

走私隔间:类似货舱(可装载一件小型货物), 但不会在常规扫描或目视检查中被发现。在**3+船体值**时, 还能提供生命支持系统用于偷渡人员。

飞船强化

全息投影发射器:用于全息会议和地图。这种影像通常经不起近距离细察, 但短时间内足以以假乱真。包含酷炫游戏和视频。

入侵警报系统:飞船身周配备的整套传感器, 包括运动传感器、门禁密码和紧急按钮。若检测到异常情况, 可触发警报器和闪烁的红光。

陆地漫游车:一辆装甲全地形载具, 可在陆地运输重型货物和人员。标配高功率绞盘和装饰贴纸。

备用能源储备:独立于引擎的电池和能源供应系统, 可维持飞船运转。低功耗模式下可持续数小时, 全功率运行仅能维持几分钟。提供抵御飞船能源相关事故的**护甲**。

穿梭机:小型航天器, 可搭载数人往返行星与轨道之间。机内容量有限——与正规飞船比较时, 所有**系统**均视为**品质零**。可对接气闸舱, 但如果不想被流浪陨石或粒子炮击中, 最好停放在**着陆舱**内。

休眠舱:尖端科技舱体, 每舱可容纳一名重伤、重病或昏迷的乘客。不会阻止梦境产生。

保险库:太空旅行中保管贵重物品的绝佳选择。可编程锁, 支持个性化安全密码、一次性密码和访问日志。受挑战时, 请使用**船体**的品质值进行检定。

武器模块

顾名思义。需要注意的是, 大多数非军用飞船都没有武装。明显的武器可能会给你带来麻烦。

相干炮:一种主力武器。在小于无畏舰级别的飞船上, 在发射一发之后就需要修理或充能。可能会烧毁系统。究极致命。超级非法。

抓钩:官方用途是固定小行星和网住货物, 实际上是一组网、抓钩线和机械臂, 可以将两艘飞船绑在一起进行拖曳或登船。合法。

采矿钻:凶残的近距离高功率能量钻。能汽化岩石。很容易就能改装用于穿透船体。合法。

导弹:装有推进装置的投射武器。非法。

粒子炮:咻!咻!通常在私人飞船上固定朝向一个方向。经常多门粒子炮交叉并联。在无许可证的情况下非法。

船帮特殊强化

星舞者选项

伪造飞船文书:每位走私者都需要几份伪造精良的文书,为船帮和飞船提供一个在特定星系中不那么受通缉的身份。只要应答器与飞船匹配,这些文书通常就能简化星门的通行。你们备有几套可随时更换的文件。

黑暗超空间航道图:这些是未经官方维护的星系航线。它们有时会更快,而巡逻总是更少。航道上常常充斥着玄道生物、海盗和其他不法之徒。你们最好别去深思那些为了绘制这些航道而丧命或永远迷失的可怜虫。

走私整備:用于将小物件贴身固定的网带或仿生皮肤,是偷运通过安检的绝佳方式。在船外作业时能解放双手、增加携带空间,还能让你们在不破坏外套时毫度的情况下,将一把爆能枪偷偷带进守卫森严的会议。最多隐藏一件至多**1负重**的物品。

幸运符:无论是乌尔遗器还是显眼陈列在舰桥的几件纪念品,有时运气就源于对物品的信念。船帮每场工作初始+**1筹码**。解锁此项需要消耗**两项强化**,而非通常的一项。

冒险狂徒:每位PC获得+**1压力格**(压力最大提升至10)。解锁此项需要消耗**三项强化**,而非一项。

地狱犬选项

追踪装置:各式追踪目标的手段。包含只需轻拍后背便能藏于衣物中的微型窃听器、可吸附船体的信标,甚至通讯信号克隆器。合法性各不相同。

眩晕武器:多种能够不造成(严重)伤害来捕获囚犯的武器。包括但不限于:束缚装置(0负重),眩晕棍(1负重),配备眩晕模式的爆能枪(1负重),眩晕手雷(替代角色卡上的炸弹,1负重),麻醉药剂(0负重,可能对部分异族无效)。执行工作时非必需,但若你们要领取赏金,则十分实用。通常合法。

个人载具:流线型单座飞行器,可折叠至适合常规停车位的尺寸。燃料有限,但可突破大气层。可搭载基础武器,但无法对货船及以上尺寸的目标造成实质损伤。你们可能需要在飞船上配置着陆舱。解锁此项需消耗**两项强化**,而非一项。

硬仗好手:有时运气只是来之不易的经验。船帮每次工作开始时获得+**1筹码**。解锁此项需消耗**两项强化**,而非一项。

完美罪犯:有时合法性只是枪在谁手里的问题。每位船员获得+**1压力格**(总计10)。解锁此项需消耗**三项强化**,而非一项。

炎龙选项

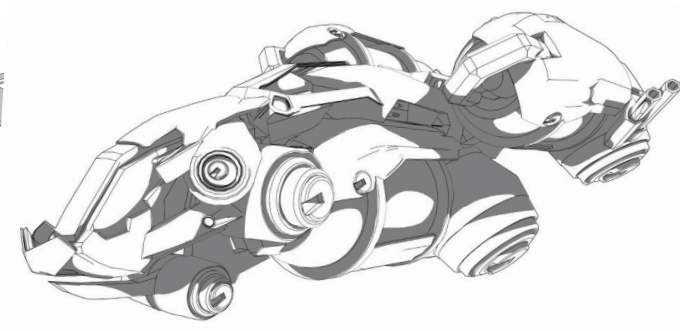
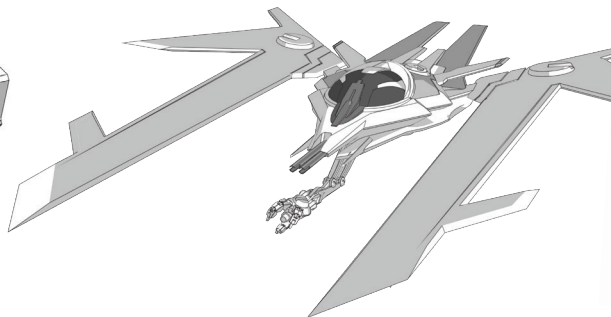
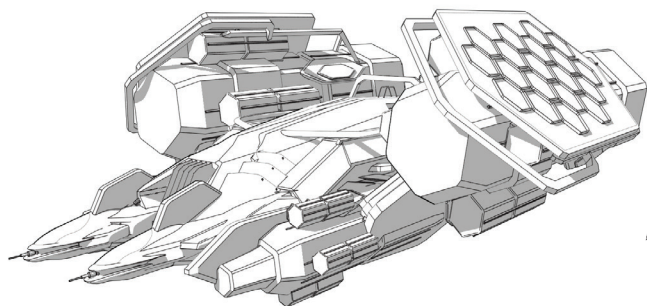
黑市线人:能为你搞到飞船所需的一切模块(包括非法模块),即使你们正被通缉。资源丰富。行踪不定。偶尔会为你们提供工作机会。

秘密基地:可能位于行星上的古老乌尔遗迹内部,或是巨型小行星内的建筑群,也可能是早已废弃却被你们重新启用的遗忘空间站。你们发现并启用了一处远离霸权联盟窥探的藏身所,供你们与盟友会面、隐匿并策划行动。目前它是秘密的……至少暂时如此。

民众支持:赢得民心需要付出努力,不过你们的事业在平民中已有支持者。当你们接近行星或空间站时,可询问GM当地是否存在支持者。解锁此项需消耗**三项强化**,而非一项。

玄道眷顾:有些人就是天生好运。平民认为这是某种征兆。不必深究。在每次工作开始时,你们获得+**1筹码**。解锁此项需消耗**两项强化**,而非一项。

信念驱动:每位PC获得+**1创伤格**。若你们愿意,这可以使一个已拥有**4创伤**的PC重返游戏。解锁此项需消耗**三项强化**,而非一项。



开始游戏：星舞者

初始情势

你们这伙走私者被希塔尼(船帮那位深居简出的情报贩子朋友)雇佣, 将一个密封严密的小盒子送往沃伦星的卫星, 交给一位不愿透露身份的特殊客户。这工作听起来似乎很简单……

本该轻松赚取信用点的运输工作, 却因联系人死亡而横生枝节。你们可能背上了黑锅, 而多个强大派系对你们手中的物品更倾向于杀人越货而非谈判。

船帮正拿着“阿莱夫密钥”(装载盒中的遗器)。他们能否活下来并保住它直到变现?最终它会落入谁手?你们能否解除飞船的着陆禁令?让我们通过游戏揭晓答案。

个性化定制

根据你们的船帮来调整以下初始设定。阿莱夫密钥有何功能?它应该是一件举足轻重的物品(或许是制造或开启跃迁星门的关键组件, 又或是能骇入公会系统的强大程序)。思考一下你们希望故事围绕什么而展开, 以及获得此物可能会对星区造成什么冲击。

创建船帮时, 你们选择了一些与船帮交恶的派系。看看其中是否有势力会对密钥感兴趣。或许某位船员的宿敌也会卷入其中。让故事贴近角色能增强代入感, 并将玩家的选择直接融入叙事。

开始场景

在玩家们创建完船帮与角色后, 向他们描述:

交货地点是沃伦星地表附近的一家酒吧, 这意味着室外空气弥漫着浓雾, 顾客多是些粗野之辈。你们的联系人就坐在后排的私人隔间里。但有个问题……

当你们落座准备完成交易时, 却发现联系人已经死亡, 身上沾满新鲜血迹。雪上加霜的是, 马尔克莱斯家族的守卫正在吧台饮酒, 还有几个装备精良的家伙正盯着隔间。这里绝非打架的理想场所, 你们片刻之间就会被困死角落。

你们会如何逃脱?你们会尝试用话术脱身吗?从后门溜走?或许从门外那些看着不好惹的悬浮摩托骑手那儿偷几辆逃生载具?

创建一个10格的逃脱进度钟, 然后告诉大家, 当他们躲过或甩脱任何追兵时, 进度钟就会推进。

将沃伦星塑造得繁忙、肮脏且充满刺激。为玩家们提供场景中大量可跳跃的障碍物、可进行玩命追逐的场地和可引爆的物品。多个派系都在追查这个盒子, 任何犯工作为都会惊动马尔克莱斯家族守卫。很可能已经有一个势力强大的派系在港口封锁了船帮的飞船。

后续场景

休整应该是玩家们决定如何处理密钥的时刻。请询问他们作为玩家和船员的优先事项是什么。也许他们想要搜集信息寻找潜在买家, 或者调查遗器本身。他们也可能只是带着遗器逃跑, 先专注于解放他们的飞船, 并远离沃伦星。

下一个工作很可能是说服某个派系不要直接杀死船帮夺取密钥, 而是真正掏出信用点购买这件遗器。无论船帮将遗器卖给谁, 该买家很可能都有敌人, 这些敌人很可能会需要你们这样的太空流氓来帮他们扳回一城。

战役

你可以轻松地在几个聚会中展现初始情境的后果。PC们将遗器卖给了谁?客户用它来做什么?谁因此怀恨在心?是否有人想要船帮把它偷回来?船帮能否在行星上停留足够长的时间, 避开强大的愤怒派系和法律的追捕, 从而完成更多工作?

记下紧迫的问题以帮助保持行动聚焦:

马尔克莱斯家族为什么想要阿莱夫密钥?

你们的联系人受雇于一位原始客户: 他距离追踪到船员和密钥还有多远?

恒星之焰教会如何处理高价值遗器的销售?

这些问题可能需要设置一两个进度钟来跟踪情况的发展。当一个问题得到解答时, 移除该进度钟, 并根据需要添加新的进度钟。进度钟不必永久存在。

工作 I

女妖(漩涡帮的海盗女王)正在找人偷取一件夜语者面具, 并且愿意支付高额报酬, 要求悄无声息的完成工作。

► 面具目前在谁手中?它如何, 以及为何变得易于下手?还有谁想得到它?

► 计划是什么?请提供细节。

► 交锋检定。直接切入行动。

工作 II

一名科学家希望雇佣船帮带他逃离沃伦星, 躲过正在搜寻自己的公会巡逻队, 并前往附近安全的星系。

► 公会不希望他泄露什么研究?他离开星球之后, 哪个派系会为他提供庇护?

► 计划是什么?请提供细节。

► 交锋检定。直接切入行动。

工作 III

因德里星的工人中爆发了一场瘟疫。一位在阿梅拉斯星的苦修士祭司想去救治他们, 但恒星之焰教会正在追捕这位祭司, 并雇佣了军团协助。

► 还有哪个派系雇佣了赏金猎人来袭击这位祭司?祭祀的宗教修行对他产生了何种变化?

► 计划是什么?请提供细节。

► 交锋检定。直接切入行动。

纵猎星海飞船卡

地狱犬

赏金猎人与营救专家

R-29 烈火型巡逻舰

船名

船帮声誉

颜色 / 外貌

船帮	///
船体	///
☐ 远程扫描仪	
☐ 枢纽链接	
☐	
☐	

飞船尺寸

个人 — 货船 — 护卫舰 — 巡防舰 — 无畏舰

- ◆ 每承受一级损伤, 就需勾选一个飞船系统。
- ◆ 若你在休整未支付飞船的维护费, 则为每个连续未支付维护费的休整掷一颗骰子:
 - ◆ 1-3: 无需担心。
 - ◆ 4/5: 系统发生故障, 但问题轻微。你可以改装 应急解决。
 - ◆ 6+: 某个系统严重受损, 必须进行修理。

信用点

债务

☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

引擎

☐ 跃迁驱动器

☐

☐

筹码

在每次工作开始时, 重置为1筹码

☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

通讯	///
☐ 抓钩	
☐ 粒子炮	
☐	

维护

(系统+船帮)/4
在每次休整开始时支付

跳过

☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

武器

☐

☐

护盾

☐	☐	☐	☐
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

辅助

- ☐ AI模块
- ☐ 军械库
- ☐ 禁闭室
- ☐ 厨房
- ☐ 医疗舱
- ☐ 科学舱
- ☐ 护盾

训练

- ☐ 洞察
- ☒ 勇猛
- ☐ 决心
- ☐ 剧本

飞船装备

- ☐ 全息投影发射器
- ☐ 入侵警报系统
- ☐ 陆地漫游车
- ☐ 备用能源储备
- ☐ 穿梭机
- ☐ 休眠舱
- ☐ 保险库

船员装备

- ☐ 外星宠物
- ☐ 地面交通工具
- ☐ 侦察无人机
- ☐ 生存装备
- ☐ 工坊

特殊能力

- ▶ **持证执法:** 执行任何合法的赏金狩猎工作时-2**热度**。你的飞船可搭载粒子武器, 船员在追捕目标时可合法携带并使用重型爆能枪。
- ▶ **循迹追猎:** 所有船员获得一次额外的**休整活动**, 用于推进**长期项目**或获取**资产**以获取追踪赏金目标所需物品。
- ▶ **明察秋毫:** 当你尾随目标或在目标曾活动的地点**搜集信息**时获得**效力**。
- ▶ **闪电擒拿:** 当你使用**欺诈**、**渗透**或**社交**计划来执行绑架或营救行动时, **交锋检定**获得+1d。
- ▶ **有备而来:** 所有船员可携带+1**负重**。他们配备了特征鲜明的高品质护甲。穿着**护甲**时, 视为**重型护甲**(可使用两次)。
- ▶ **两面下注:** 当你释放一个赏金目标时, 将其变为船帮**熟识**。
- ▶ **致命:** 每位PC均能选择**命令**、**搏斗**或**潜伏**之一增加1点行动值(上限为3)。
- ▶ **身经百炼:** 从其他来源选择一项**特殊能力**。

船帮 / 飞船强化

- 追踪装置 ☐
- 眩晕武器 ☐
- 个人载具 ☐
- 硬仗好手 ☐
- 完美罪犯 ☐

熟识

- ▶ 斯泰西·韦瑟斯, 王牌记者
- ▶ 阿洛克斯, 烬刃帮的帕夏
- ▶ 石井, 军火商
- ▶ 利克斯, 异族追踪者
- ▶ 杰兹里, 中介人

船帮经验

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**)。

- ◆ 你们成功完成一次营救活动或捕获赏金目标。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 表现船帮声誉或得到新声誉。
- ◆ 表现船帮的目标、动机、内在冲突或本质。

备注 / 项目

开始游戏：地狱犬

初始情势

你们这伙赏金猎人被阿洛克斯（船帮那位烬刃帮的帕夏朋友）雇佣，去抓捕乔-泰瑞克，这位狠辣的辛迪加打手显然未能完成任务。烬刃帮可不喜欢任务半途而废。

追踪一个不想被找到的辛迪加打手绝非易事，但你们已知其藏身之处。在这过程中你们发现，寻找乔的不止烬刃帮。其他多个派系也悬赏捉拿他及其携带之物。

船帮能抓住乔吗？能否阻止他人抢先得手？他们将如何处置他随身携带的那个孩童般的乌尔机器人？如果放走他，阿洛克斯会理解吗？让我们通过游戏揭晓答案。

个性化定制

根据你们的船帮来调整以下初始设定。乔-泰瑞克带着一个极为特殊的乌尔机器人。她为何特殊？她能做到什么？或者说，她揭示了公会（或其他势力）不愿扩散的哪些乌尔机器人的真相？大议会是否认为她是一个拥有自由意志的个体从而解放她？

创建船帮时，你们选择了一些与船帮交恶的派系。看看其中是否有对乌尔机器人感兴趣的势力。或许某位船员的仇家正在与你们争夺这份赏赏？让故事贴近角色能增强代入感，并将玩家的选择直接融入叙事。

开始场景

在玩家们创建完船帮与角色后，向他们描述：

你们正站在一家破旧旅馆二楼的走廊里，门外的霓虹招牌宣称这里是“天堂”。为获取乔的位置，你们花费了不少信用点——还在两个星系里动用了些武力——但你们已追踪他到了沃伦星，那笔丰厚的赏金即将到手。当你们准备踹开乔的房门时，却听见旅馆后方巷子里传来悬浮摩托引擎的轰鸣声。

重型爆能枪的火力开始撕裂走廊，碎裂的石膏碎片飞溅，子弹迅速逼近你们所在位置。正是乔-泰瑞克驾驶着改装悬浮摩托，背后紧贴着一个小巧身影。你们如何应对？

此处或许是引入抵抗检定（以躲避重型爆能枪火力）或闪回（展现部分船员可能身处他处）的好时机。

创建一个10格的追逐进度钟，并推进两格，代表船帮之前寻找乔藏身处的行动。当船帮采取更接近乔-泰瑞克的行动时，推进进度钟，延误则减少进

度钟。若进度钟完全清空，乔便成功逃脱。将沃伦星的街道塑造得繁忙喧嚣、霓虹闪烁，布满了可供闪避、穿梭甚至撞击的障碍物。若泰瑞克认定无法逃脱，绝对会开枪杀人，但一旦进度钟填满，他就会投降——前提是船帮同意照料他托付的对象。届时船帮可决定如何处置他。

后续场景

玩家应在休整决定如何处置泰瑞克。他正带着名为艾拉-伊尼的小型乌尔机器人逃亡，艾拉-伊尼的外壳形似幼童。乔的刺客信条不允许他伤害儿童——他坚信艾拉-伊尼就是孩子。

下一个工作可能是将乔交给因德里星的烬刃帮，或是尝试将艾拉-伊尼偷运给01大议会的代表，对方原定在巴托马星与乔会面。其他派系也想要其中一方或双方——公会是最可能的势力——他们很可能派人搅局。询问船帮的计划，然后进行交锋检定。

船帮听完乔的故事后可能会决定放走他。将其添加为船帮熟识，他会提供一些信用点及潜在的工作机会（使用工作表掷骰）。

战役

你可以轻松地在几个聚会中展现初始情境的后果。PC们将如何对待艾拉-伊尼？谁会因他们的选择而震怒？是否有人欲雇船帮夺回乌尔机器人？

记下紧迫的问题以帮助保持行动聚焦：

艾拉-伊尼具备哪些其他乌尔机器人没有的能力？

艾拉-伊尼的原主人计划如何对付船帮？

这些问题可能需要设置一两个进度钟来跟踪情况的发展。当一个问题得到解答时，移除该进度钟，并根据需要添加新的进度钟。进度钟不必永久存在。

工作 I

一名窃贼从烁光盗走了一件守卫森严的珠宝。公会希望寻回它——并要求严守秘密。

► 是谁在庇护这名窃贼，阻止公会的官方追捕？他还偷了哪些东西？

► 创建一个“寻找窃贼”进度钟，每当船员发现线索或通过检定直接接近窃贼时，就推进进度格。

► 一旦进度钟填满，询问：抓捕窃贼的计划是什么？请提供细节。

► **交锋检定。**直接切入行动。

工作 II

夜语者多拉姆的门徒拉克斯在完成训练前离开了。多拉姆希望你们找到他，并将其交给深空中的夜语者飞船。

► 这个惊恐的学徒会逃往沃伦星的何处？又为何要放弃训练？

► **计划是什么？**请提供细节。

► **交锋检定。**直接切入行动。

工作 III

星焰教会的成员已确认了塔隆指挥官身边的灵能者的身份，希望你们捕获她并将其送往光之道号（一艘战列巡洋舰）。她计划前往阿莱夫星，这颗星球的有毒大气层中有一座孤寂监狱，她要审讯其中某人。

► **计划是什么？**请提供细节。

► **交锋检定。**直接切入行动。

纵猎星海飞船卡

炎龙

反叛者与霸权
罪犯

改装型坎吉加级护卫舰

船名

船帮声誉

颜色 / 外貌

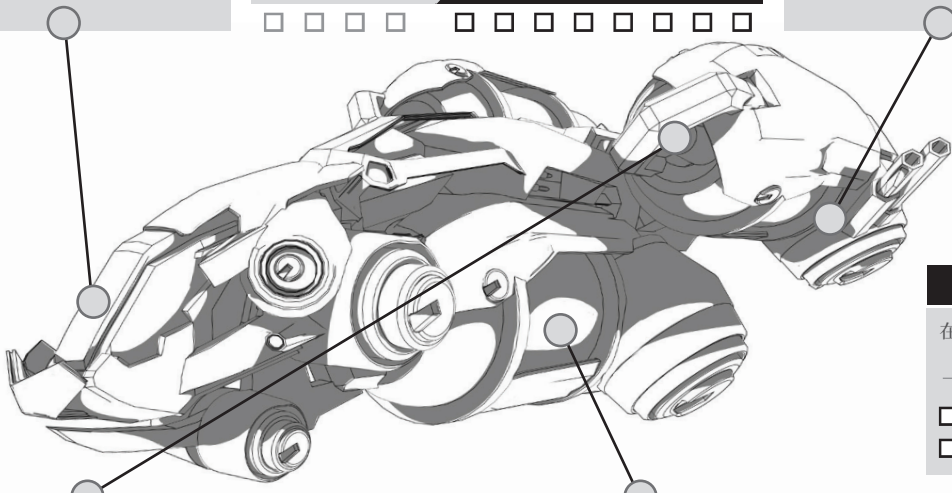
船帮	///
船体	////
☐ 目标计算机	
☐ 虚假应答器	
☐	
☐	

飞船尺寸 个人 — 货船 — 护卫舰 — 巡防舰 — 无畏舰

- ◆ 每承受一级损伤, 就需勾选一个飞船系统。
- ◆ 若你在休整未支付飞船的维护费, 则为每个连续未支付维护费的休整掷一颗骰子:
 - ◆ 1-3: 无需担心。
 - ◆ 4/5: 系统发生故障, 但问题轻微。你可以改装 应急解决。
 - ◆ 6+: 某个系统严重受损, 必须进行修理。

信用点	债务
☐ ☐ ☐ ☐	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

引擎	///
☐ 粒子炮	
☐ 相干炮	
☐	



筹码

在每次工作开始时,
重置为2筹码

☐	☐	☐	☐
☐	☐	☐	☐

通讯	///
☐ 跃迁驱动器	
☐	
☐	

维护
(系统+船帮)/4 在每次休整开始时 支付
跳过 ☐ ☐ ☐ ☐

武器	///
☐ 船员舱	
☐ 着陆舱	

辅助

☐ AI模块
☐ 军械库
☐ 禁闭室
☐ 厨房
☐ 医疗舱
☐ 科学舱
☒ 护盾

训练

☐ 洞察
☐ 勇猛
☐ 决心
☐ 剧本

飞船装备

☐ 全息投影发射器
☐ 入侵警报系统
☐ 陆地漫游车
☐ 备用能源储备
☒ 穿梭机
☐ 休眠舱
☐ 保险库

船员装备

☐ 外星宠物
☐ 地面交通工具
☐ 侦察无人机
☐ 生存装备
☐ 工坊

备注 / 项目

特殊能力

- ▶ 老练船帮: 当你们与某个霸权联盟派系处于战争(-3)状态时, 全体船员进行恶欲检定时获得+1d, 且仍可进行两次休整活动, 而非仅一次。
- ▶ 烈火淬炼: 你的船帮因经历了残酷的历练而坚韧不拔。全体船员在所有抵抗检定中获得+1d。
- ▶ 人心所向: 你们的意识形态极具感召力。当你们与一个船帮或派系交涉时, GM会告知对方中有多少人信仰你们的事业(一人、几人、许多或全员)。
- ▶ 天生死敌: 当你们执行针对霸权联盟派系的工作时, 交锋检定获得+1d。
- ▶ 反抗火种: 若你们在工作现场留下个人标识或显眼的反抗标志, 获得+2热度。船帮在下次休整中进行恶欲检定时获得+1d, 且不会纵欲过度。
- ▶ 正义事业: 当船帮付出自身的代价来坚持正义时, 你们可以勾选一点船帮经验。
- ▶ 全心全意: 每位PC均能选择命令、交际或动摇之一增加1点行动值(上限为3)。
- ▶ 身经百炼: 从其他来源选择一项特殊能力。

船帮 / 飞船强化

黑市线人 ☐
秘密基地 ☐
民众支持 ☐ ☐ ☐
玄道眷顾 ☐ ☐
信念驱动 ☐ ☐ ☐

熟识

- ▶ 加林, 公会武器工程师
- ▶ 蒂乌拉, 传奇刺客
- ▶ 艾达·布莱克, 著名演员
- ▶ 蒂科·勒克斯, 王牌飞行员
- ▶ 伊博·万, 古老教派的秘士

船帮经验

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)。

- ◆ 你们成功完成一次反对霸权统治的工作。
- ◆ 挑战比你们更强大的敌人。
- ◆ 表现船帮声誉或得到新声誉。
- ◆ 表现船帮的目标、动机、内在冲突或本质。

开始游戏：炎龙

初始情势

你们被诬陷，并因一些——破天荒地的——你们并未犯下的工作而被捕。他们将你们所有人送到了星区里最恶名昭著的监狱——伊索托帕极密监狱。无论你们早已是旧识，还是在这短短几天内结下情谊，你们都已结成联盟，并制定了一个计划。

你们当中一人的飞船——名为“炎龙”——被扣押了，星匠公会将会前来取走它。霸权联盟的技术人员已经对其进行了安全封锁，但如果你们能设法登船，你们手里掌握着隐藏的安全覆盖指令和点火代码。在霸权联盟派系查清你们真正犯下的工作之前，这就是你们脱身的机会。

今晚就是你们将计划付诸行动的时刻。计划很简单：逃出生天，取回装备，开走飞船，远走高飞。至于大闹一场、赚取利益和反抗，都是可选项。

你们能否招募到其他囚犯？你们会悄悄溜走，还是会闹到登上霸权新闻网的头条？你们又将如何把飞船从扣押区弄出来？让我们通过游戏揭晓答案。

个性化定制

根据你们的船帮来调整以下初始设定。

是否有盟友派系的人也被关押在牢里，你们可以带上他们一起走？是否有敌人会利用这次混乱来攻击你的船员？是否有船员的盟友或挚友被关在严密戒备的翼区？让故事贴近角色能增强代入感，并将玩家的选择直接融入叙事。

开始场景

在玩家们创建完船帮与角色后，向他们描述：

又是平常的一天，你们在餐厅里用餐，活动双腿，在狱警监视下打架斗殴……但你们知道，今天是个大日子。警报声刺耳响起，接着是一片寂静。黑暗降临，除了应急灯之外，其他光源都要过几分钟才会开启。一片骚动中，几扇牢门弹开了。你们的装备在一个保险箱里，需要穿过一道格栅，再走过一段走廊。

手足无措的狱警们在没有灯光的情况下四处乱窜。真正的麻烦是那些支援他们的无人机。你将如何躲过它们，并搞定通往装备的那扇门？

霸权联盟高效有序，但今晚人手不足，对越狱毫无准备。直接用爆能枪交战是完全可行的，但在昏暗的走廊里腾挪、改装安全门、骇入终端以控制无人机和获取有价值的信息也同样可行。

释放监狱内的所有囚犯也能制造混乱，或许很有用。这里肯定关押着一些强大的辛迪加成员，他们愿意为重获自由而付钱。

请同意船员们提出的任何临时装备，并在他们拿到自己的东西后让他们选择负重。然后建议他们登上飞船离开。随时可以通过闪回来讲述船员们是如何收集到手头的工具和盟友的。

当船员们逃离监狱时，工作结束。

后续场景

休整应该是玩家们决定如何处理飞船的时刻。询问他们作为玩家和船员的优先事项是什么。他们可能需要处理越狱方式带来的后果，也可能想调查最初是谁举报了他们。

或许在混乱中逃脱的囚犯觉得欠了船员们一个人情，会给他们提供一份工作。又或者，某个见识了船员们如何反抗强权的派系希望与他们结盟，期望船员们能再次为他们而战。

战役

你可以轻松地将初始情境的后果延续数个聚会。谁为你们的越狱背了黑锅？他们会追捕你们多久来弥补过失？霸权联盟是否会意识到他们曾将何等人物握于股掌之间，又失之交臂？哪些赏金猎人会被雇来追捕你们？

写下紧迫的问题以帮助保持行动聚焦：

谁为这次越狱背了黑锅？他们会如何寻求报复？

霸权联盟如何处理叛乱的苗头？

你们之前的盟友在知道你们被关押又奇迹般地逃脱后，是否还信任你们？

这些问题可能会产生一两个进度钟来跟踪事态的发展。当一个问题得到解答时，移除该进度钟，并根据需要添加新的进度钟。进度钟不必永久存在。

工作 I

钴蓝辛迪加正寻找一支船帮去获取星匠公会的一艘原型舰。这非普通舰船，其建造地点位于远离常规超空间航道的岩体上。

► 这艘原型舰有何特殊之处，令钴蓝辛迪加如此垂涎？谁在守卫该地点？你们计划如何撤离？

► **计划**是什么？请提供**细节**。

► **交锋检定**。直接切入行动。

工作 II

梅姆星的总督维克多·克罗米尔对待原住民极为苛刻。警戒者准备对其严厉审判，正寻找实力足够的人来令他付出代价。

► 何种惩罚才能满足他们的复仇渴望？

► **计划**是什么？请提供**细节**。

► **交锋检定**。直接切入行动。

工作 III

女妖愿出高额信用点雇佣人手抓捕一位鲜少离开行星的公会工程师。据悉这名异族是霸权联盟顶尖的星门专家，正搭乘豪华飞船在因德里星系巡游，享受来之不易的假期。

► **计划**是什么？请提供**细节**。

► **交锋检定**。直接切入行动。

星系概览

作为通往南河三星区的入口，林星系于一百多年前由尼姆-阿玛尔家族殖民。该星区向来无足轻重，因此马尔克莱斯家族在开发上从未投入超出最低限度的资源。取而代之，它被用于培训家族的年轻成员，或作为惩罚家族失势者的流放地。银河系的法律在此地的存在感远胜于星区的其他区域，因为这里是星区行政中心的所在地，并拥有通往三个星系的星门，其中一个星门能通向霸权联盟其他星系。

地标

阿莱夫：若非蕴藏丰富矿藏，这颗充满毒气与地质结构不稳定的行星本应被避之不及。从这颗星球开采出的大部分财富被总督课以重税，导致矿工频繁暴动。

阿什塔里云团：一艘损毁的古老巨型乌尔飞船残骸悬浮于太空中，形成了一片星系内星云。在其内部，常规推进效率极低，导航系统也不可靠。漩涡海盗掌握了穿越云团的导航技术，并在云团的保护下建立了行动基地。

迷光：迷光是一家高端俱乐部兼鸡尾酒吧，精英阶层在此宴饮交际已成最新风尚。它通常环绕阿莱夫运行，但也可以移动至星系内的其他行星与卫星上。酒吧老板钱斯经营得井井有条，但事情偶尔也会失控。

巴夫托马，“空壳”：霸权联盟的资源开采是全面性的，无法维持生命的行星会被剥离只余核心。巴夫托马曾经就是这样的行星——如今仅余岩石骨架，破碎的外壳只能用于藏匿或逃避追捕之人。

沃伦

描述：沃伦是阿莱夫的一颗卫星，也是一座环球都会的所在地——这座城市覆盖了整个月表。它是星系的行政中心，星系总督里塔姆·阿尔·马尔克莱斯便居于此地。在沃伦，只要出得起价钱，你就能找到任何需要的东西。摩天大楼里充斥着合法商业交易，街头巷尾则远非如此。

场景：繁华的街市上，霓虹招牌以多种语言展示着各类美食。悬浮车在高耸建筑间川流不息。地下俱乐部传来最新混音的低音节拍，醉醺醺的顾客在街头跌跌撞撞地唱歌。社交名流们正出席总督府举办的盛宴。

名人

里塔姆·阿尔·马尔克莱斯：林星系的总督，在马尔克莱斯家族内声誉扫地。他试图通过获取非法乌尔遗器来提升家族地位。（冷酷无情，野心勃勃，怪异）

莉艾拉·乌里亚：地下世界最臭名昭著的锁月酒吧的所有者兼经营者。（狡黠，暧昧必报，人气颇高）

罗科·阿普尔：非凡的飞船设计师。每款设计仅造一艘。（艺术气质，才华横溢，冷漠）

奎奥林帕夏：曾是烬刃帮中令人闻风丧胆的刺客，现为辛迪加头目。痴迷美食与坑斗。（狡猾，肥胖，衣着考究，沉溺享乐）

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

沃伦既是恶棍聚集的罪恶巢穴，又是星系中的霸权权力中心。若你愿意承担额外+2**热度**，在此处**获取资产**时可获得+1d。

SB-176

描述：采矿并非一定需要行星。至少不需要陆地。这座兼具采矿平台与太空殖民地功能的设施，负责开采下方气态行星维特的资源。悬浮在云层中的采矿设备——多数由乌尔机器人操作——将物资输送至这个中枢站。其中大部分货物经过打包后，会被发射向林-黄道星门。

场景：洁净明亮的主通道上回荡着冰冷的脚步声。政客们在茶室里品茶低语。孩童笑着跑过走廊。通往底层的阴暗侧道中传来发电机的嗡鸣。狭窄的采矿设备居住区内，满身污垢的工人们在高声叫喊。

名人

雅斯特·约尔：前哨站的公会主管。约尔以不择手段、即便需要打破规则也要完成任务而闻名。他是个追求刺激的人，在难得的休假日里会驾驶一艘公会特制的竞速飞船。（威严，精明，大胆）

霞·奥尔特卡特：自称能听见气态巨行星维特之声的秘士。交易情报，包括关于乌尔的秘闻。（狂热，怪异，虔诚）

埃斯帕·“螺栓”·吴：公会矿工中的劳工组织者。深受工人爱戴的煽动家。多次因真实或虚构的罪名而入狱。（人气颇高，叛逆，野心勃勃）

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

由于空间站持续不断的监控，在SB-176本体上进行的**交锋检定**始终承受-1d。任何针对此处公会成员的工作均视为在敌对地盘执行。

避风湾

描述：漩涡帮的海盗利用废弃货船、货运集装箱和偷来的金属废料建造了一座空间站，他们称之为“避风湾”。有心人只要有足够的胆识或人脉就能找到它的位置——它一直在阿什塔里云团内移动。只有海盗最亲密的朋友才可能获赠风暴驱动器，以便在其中顺利航行。

场景：两位船长因琐事公开斗殴，周围人群快速下注赌局。维护工人在新船上焊接，迸发出蓝白色火花。淡水喷雾洒过一排排水培作物。站内广播响彻女妖的最新战果，随后走廊各处爆发出欢呼喝彩。

名人

海盗女王阿兰达·“女妖”·莱尔：一位憎恨霸权联盟的传奇人物。她强硬暴力，对追随者实施海盗法则，曾因叛变而将自己的大副遗弃在一颗荒芜星球上。（高傲，苛刻，可敬）

普拉克西斯·伊万诺夫：来者不拒的交易商人。他触手上的纹身记载着自己数百年的生命历程。（异族，经验丰富，精明，热衷以物易物）

凯·沼：钴蓝辛迪加的中层头目。为钴蓝走私活动安排保护措施，并在避风湾接见潜在客户。（谨慎，富有魅力，自信）

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

避风湾内冲突频发，但根据女妖的禁令，严禁杀人。那些需要解决血仇的人会选择在云团外绑架或杀害目标。

星系概览

虽然林-霍尔特星门的稳定过程曾困难重重，但霍尔特是南河三星区第二个被殖民的星系。霸权联盟的科学家最终在星系内发现了一系列乌尔密钥，迫使星门持续通往霍尔特。然而这个星门始终反复无常，经常会自行开启。没有飞船驶入过这种自发开启的通道——暂时如此。霍尔特星系的恒星散发着白光，但其实际年龄远超出此类恒星应有的寿命，霸权联盟科学家将此归因于远古乌尔文明的操纵。

梅姆

描述:这颗海洋星球被霸权联盟殖民近百年后，水生异族才宣告自身(及其对行星的主权)的存在。霸权军队击溃了梅姆人的军事力量，并将其纳入霸权联盟。由于波涛深处存在着独立存在的重力井，对梅姆星的勘探始终困难重重。

场景:佩戴绶带的霸权联盟官员正与梅姆族劳工首领交谈。从水下政府宫殿延伸至露天亭台的透明尖塔。游客登上潜水器观赏当地海洋生物。当身着外骨骼装甲的科学家执行深海任务时，梅姆人在水中静静注视。

松汉德拉

描述:这颗行星处于潮汐锁定状态——同一半球始终朝向恒星。白昼区酷热难耐。奇怪的是，所有光源在进入黑夜区约一公里处都会熄灭。大部分聚居地位于晨昏交界带，包括首都乌加尔。乌加尔以宽松的贸易管制政策闻名，是走私者和销赃者的理想目的地。

场景:铺砌街道与混凝土建筑群笼罩在永恒的暮色中。两个区域之间频繁的风暴呼啸声。披斗篷戴面具的陌生人聚集在钢制仓库周围，等待拍卖开始。乌加尔郊外的开阔泥地上停满了成排的飞船。

沃斯

描述:这颗巨大行星的地表由石墨和钻石等碳化合物构成，在整个南河三星区以“烁光”的别称而闻名。每当夜幕降临，最大的晶体结构便会散发出超凡的光芒——许多晶体在切割后仍保留着这一特性。来访者必须在轨道上的公会空间站IA-23停靠，再换乘穿梭机前往地表进行交易。

场景:装备精良的永久太空封锁线，飞船排队等待通行许可。致密的碳砖砌成的光滑墙壁，窗外是漆黑的地表景观。满身钻石刮痕、面孔沾满煤灰的矿工，在笨重的声波切割机旁用颤抖的手饮酒。访客居住地的店铺一尘不染。

地标

杰雷克废船场:由磁力和缆绳连接的大量漂浮船舰与零件。若你寻求廉价设备，废船场是不二之选，不过这里的货物可能缺少零件或不太可靠。杰雷克也收购物品，但是个精明的砍价高手。

罕图星门:霸权联盟始终无法激活这座跃迁星门。与其他星门相比，它似乎缺了几个微小却关键的部件。有推测认为乌尔人锁闭了星门并将密钥藏在某处，但背后原因无人知晓。

名人

维克多·克罗米尔:行星总督。在数名下属失踪后，他正寻找梅姆人叛乱的证据。始终有军团护卫随行。(警惕,缜密,多疑)

埃斯帕·努尔:梅姆族劳工首领。他的疤痕中填满了深海生物发光物质。他向克罗米尔报告煽动行为，却隐藏着自己对梅姆秘术的认知。(异族,野心勃勃,狡诈,背信弃义)

温达姆·塔鲁·扎恩:生物研究员，试图寻找梅姆星与其他行星生命间的联系，却收效甚微。正在筹备对古老梅姆城市博克-达尔的勘探行动。(富有,才华横溢,热忱)

名人

德尔·赫克斯:法外枪手。他身上带有公会时期留下的明显义体改造痕迹。正被多个星系通缉。在白昼区的深处经营振动武器格斗场。(冷酷无情、身手敏捷、谨慎)

阿布拉·德雷克:受雇佣的中间商兼拍卖师。若她无法拿到或售出某物，那么她必然认识能做到的人。(人脉广泛、自信、大胆)

齐德·“坦克”·马拉克:曾为雇佣兵的夜影作物农民。掌握着在黑夜区隐藏飞船的地点与方法。(赌徒、威严、经验丰富)

奥沙:抽着夜影烟、面容沧桑的前军团士兵。经营着三阳赌窟，当地最大的地下娱乐场所。(致命、退役、钢铁意志)

名人

莫雷克与拉纳:南河三最令人闻风丧胆的赏金猎人。AI搭档拉纳驾驶着遗器飞船，通过莫雷克穿戴的奇异装甲辅助狩猎行动。他受雇追捕任何盗窃沃斯资源的人。(冷酷无情,警惕,威严)

因佩拉·埃瓦赞:公会高级后勤官员，负责水晶开采。熟知公会大部分的供应链结构。(人气颇高,苛求,精明)

约拉·斯普雷克:以运用沃斯水晶的独特属性而闻名的珠宝匠。她的作品可能是南河三最具艺术性的珍品。一件斯普雷克的作品能为持有者打开最上流阶层的大门。(艺术气质,迷人,高傲)

4号自动化贸易平台:公会设立的燃料自动销售平台，布满防御系统以防范盗窃。因此一些团体会在此进行谈判以免冲突升级。无人知晓前三个平台遭遇了什么。

欧米伽星:在三支勘测队和一支军事远征队失踪后，军团封锁了该星球。这里肆虐着某种致命生命体，它们巢居于乌尔遗迹中，并能抵抗轨道核打击。霸权联盟视其为敌对区域，但认为它不影响整体计划。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

深海区域散布着乌尔遗址与诡异辉光。在深海中以**调谐**进行**长期项目**时可获得+1d。但低检定结果可能招致危险的玄道关注。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

在松汉德拉，只要出得起价钱，你能买到一切。你总是可以获得+1d来**获取资产**，但若掷出**1-3**，所得资产会附带额外牵连(即使你用**信用点**提升结果也不例外)。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

沃斯水晶深受公会和秘士的珍视。沃斯充满财富，但也处于公会的严密监控之下。当你在沃斯执行工作时，获得+1**信用点**和+1**热度**。

星系概览

伊奥塔星系的行星围绕着一对恒星运转——一颗黄色太阳（伊奥塔-1）和一颗棕矮星（伊奥塔-2）。当霸权联盟到来时，这里已存在两条小行星带，其中一条仍保留着破碎行星的大块残骸。这两条小行星带显然都曾是行星，但无人知晓何种灾难导致了它们的破碎。依照惯例，公会并未质疑这份天降之礼——他们建立了伊奥塔造船厂，利用小行星带的金属为星区内的众多飞船提供服务。

地标

造船厂群：虽然主要造船厂由星匠公会运营，但还有许多持牌的小型枢纽从事维修和飞船改装。这些空间站挤满了无聊的太空船员，寻找任何消遣来打发等待时间。星匠公会有时会雇佣鲁莽的星驭进行原型测试。

火焰带：伊奥塔双星之间的超高温等离子流区域。太空船员们流传着关于“古龙”的传说——一种居住在此的巨型太空生物。尽管名字充满幻想色彩，但在多艘飞船失踪后，霸权联盟已对该区域发布了隔离令。

玄道线：伊奥塔星门之间形成的特殊区域，此处引擎能产生更强的推力，类似于行星上的“风带”。这条路径难以寻觅，而且会改变方向。知情的星驭能利用这一点在紧急运送（或大胆逃脱）中获得优势。

ZX-1138：一颗长周期彗星最近偏离了自身轨道，接近了因德里星。轨道变更的原因尚不明确，但当地人已要求总督进行调查。秘士们声称这改变了星系的玄道线，导致玄道有时会出现不可预测的现象。

阿梅拉斯

描述：这颗拥有繁茂生态系统的行星因药物研发与制造而闻名遐迩。地球上许多区域都经过精心打理，在公会的全面照管下，花都罗斯特常年繁花似锦。温暖柔和的细雨时常降临。深邃的森林中，蔓生的废墟间隐藏着海盗巢穴与苦修士神庙。

场景：藤蔓支撑的林间小径旁盛开着与人等高的巨型花卉。空气中弥漫着蜂蜜般的甜香。科学家在树顶咖啡馆边用午餐边审查项目进度。患病的朝圣者在等待前往森林深处古庙时祈祷能够治愈。

因德里

描述：南河三星区超过25%的工业制品都产自这颗高度工业化的行星。厚重的铁锈色云层在白昼也营造出黄昏般的昏暗光景。从仓库环绕的里夫斯空港望去，可以看见林立的烟囱与燃气燃烧的火焰交织而成的震撼天际线。不建议在没有防护装备的情况下出行。

场景：悬浮车流映照着重建筑广告牌上的光影。戴防毒面具的行人举着防酸雨的伞具，匆忙行走在金属人行道上。缓慢移动的集装箱正被运往仓库。酝酿着多彩闪电的暴风云团正在逼近。

利西奥斯

描述：古老的冰宫点缀在这颗冰冻星球的表面，但它们所属的种族早已消逝。在一连串探险者神秘死亡事件后，冰宫入口已被封锁。轨道反射镜如同人造太阳般闪耀，为少数大型定居点提供温暖，并为开采水和液化气体的大型采矿设备供电。

场景：紫绿色极光在寒冷的天空中闪耀。冰原探险者低声谈论着亚鲁培育基地。孤远殖民地的周围逸散着加热的蒸汽。穿着全套防寒服的殖民者骑着多眼大狗。农民驾驶着风帆雪橇，拖运着气鳗和冰菇酒板条箱。

名人

永·利拉克：高端毒品贩子。在罗斯特经营着永不停歇的工厂，为多个主要种族生产合成麻醉剂。（经验丰富，冷酷无情，睚眦必报）

爱拉·布莱兹：曾是明星运动员，现为地下格斗俱乐部的顶尖斗士。爱拉尝试过所有递给自己的体质增强药物，这些药物彻底改变了她。（冷酷无情，睚眦必报，经过改造）

乌延·阿尔沃伦：出身宗教世家沃伦家族的著名贵族决斗家。正为他计划在核心星域附近卫星上开辟的新葡萄园寻找一种植株。（武装，致命，观察敏锐）

名人

皮罗·洛克：拥有多处轨道上的戒备森严的隐蔽仓库，且奉行严格的不问来历原则。只要是非法物品，必定由洛克经手储藏。（可敬，富有，自信）

佐·奥·云·塔·里：以原型武器和特种军备闻名的异族军火商。最近获得了一件乌尔飞船武器，计划在风暴掩护下进行拍卖。（异族，人脉广泛，谨慎，一丝不苟）

“岩隼”伦萨尔帕夏：当地烬刃帮头目。以残酷的犯罪组织管理手段著称。穿着定制过的西装，可根据需要展开自己的翅膀。（异族，凶悍，冷酷，苛求）

名人

阿莎·蒙曾：总督的前任情人，冰壁攀登者、秘士兼冰宫与气穴探险家。每次只带着幻景归来，从不带回遗器。正试图寻找“第一讯息”。（神秘，野心勃勃，体格健壮）

伦·拉腊纳：外星生物学家，不顾违反霸权法律，试图复活在冰层中发现的冰冻且存活的上古异族。目前正尝试将该异族偷偷运出星球。（大胆，才华横溢，自信）

拉夫·乌里奇：冰原海盗，目前被困在星球上。他用飞船武器在冰层中开辟出了停泊处。一直躲藏并偷窃零件以修复飞船。（经验丰富，谨慎，精明）

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

神庙已荒废且失去神圣性，但苦修士仍守护着这些庙宇，他们的秘士会照料所有求助者。在他们的照护下进行 **治疗** 时可获得 +1d。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

工厂造成了严重的空气污染。任何未配备适当装备或缺乏异族适应能力的人，在户外停留任何时间都会承受 **2级伤害** “因德里肺病”。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

当你探索利西奥斯的冰宫时，若不想听从那些催促你独自徘徊进入冰冻荒原的回响，必须进行一次 **决心抵抗** 检定。

星系概览

在许多人眼中, 这片星系比南河三的其他区域更为文明, 是霸权联盟教育、艺术与文化精华的荟萃之地。财富与文化的繁荣使得军团在该星区的驻军力量格外强大。然而, 这里存在着许多非星匠公会维护的奇异超空间航道——它们扭曲蜿蜒, 形成与行星轨道垂直的漫长环状结构。星驭们会绘制这些所谓的“暗道”, 只要愿意多花时间绕行, 便能轻易躲藏和避开巡逻队。

阿凯提

描述:若非此地的自然生态极度危险, 这片葱郁的丛林星球本可以拥有更多定居点。在迅速蔓延的肉食植物、季节性肆虐的猛兽和极具攻击性的鱼类之间, 仅有少数几类人会造访阿凯提——研究者, 盗猎者, 以及躲避法律制裁的罪犯。这颗星球被马尔克莱斯家族标注为“自然保护区”。

场景:全副武装的守卫在一号基地的高墙上巡逻, 紧张地注视着丛林。科研人员与盗猎者隔着营地各自整理下一次远征的行装。帐篷里, 走私者正与委托人商谈安排, 私人咖啡师为他们调制饮品。

夜陨

描述:因其13颗卫星频繁造成日食而得名。卫星的不规则运行使得黑夜仅能通过计算机预测。耀城坐落在一个昼夜各持续2至12小时不等的区域。这里经济活力蓬勃, 是游客和商人的常访之地, 也以高级美食和剧院闻名。

场景:城市在几分钟内由昼转夜, 高楼群随之逐块亮起灯光。一家喧闹的夜店里, 身着黑色荧光装饰服装的舞者涌出到阳光照耀的街道上。公共数据亭投射出蓝色光影, 显示出明日的夜晚时刻表与市场变动。

希玛亚

描述:这颗沙漠星球饱受雷暴的肆虐, 雷电偶尔会清除掉彩色沙粒, 露出下方对太空旅行至关重要的矿物沉积物; 又或将沙地变为玻璃, 让人得以窥见下方的废墟。各种团队争相利用这些天赐良机。此地有相当规模的平民人口, 包括星区内首屈一指的教育机构——卡卢德学院。

场景:教授们行走在学院的大理石小径上。集市街道上, 小贩不断向饥饿的矿工们售卖沙虫烤肉。挖掘者们疯狂地挤上沙地艇, 准备采集风暴过后裸露出来的矿藏。风暴警报响彻全城。

地标

黑星号:一艘庞大而空旷的夜语者训练舰, 它是入门者接受第一年修行之地。整艘船从不点亮灯光, 还会定期移动以免暴露行踪。它极少接待访客, 但与教派关系良好的人可能获得例外许可。

丹达拉遗迹:坐落于夜陨星第五卫星托达夫上的古老神庙。有人认为它是乌尔圣殿, 也有人坚信这是某个湮灭秘教的残迹。由于卫星缺乏大气层, 加之遗迹会对引擎与电子设备产生紊乱效应, 探索其倾颓的廊道变得异常艰难。

名人

锐锋:为一位富豪客户组织远征、捕杀致命巨兽费尼基的猎人。(冷酷无情, 经验丰富, 赌徒)

佐卡·帕瓦:贩卖军用级武器的落魄军团士兵。(谨慎, 一丝不苟, 叛逆)

因塔尔·布雷尔:挥舞灵能之刃的谐和骑士。与一名九英尺高的异族、一名前祭司和一个乌尔机器人同行。近期失去了一名队员, 希望寻得替补。(虔诚, 警惕, 可敬)

阿莎·拉瓦恩:一号基地指挥官。创立了墙载火焰喷射器措施, 成功遏制了丛林的侵袭。(疲惫, 厌倦, 不屈不挠)

名人

萨伦·加利亚:数据经纪人与赌注经纪人。当你无力偿还债务时, 就会成为她的线人。(多疑, 迅捷, 人脉广泛)

洛特斯:时尚教主与潮流引领者, 身着精致繁复的服饰。暗地里是位权势强大的牵线人。如果有慈善对象能打动她, 她就会进行资助。(人气颇高, 热情, 一丝不苟)

杰特·沃尔夫:猩红之狼的刺客。可以高价雇佣, 但只接星球以外的任务。旅行时带着一只来源不明的蓝色皮肤大型外星生物。(冷漠, 自信, 睚眦必报)

索尔·布莱顿:星区内最出色的律师。(狡猾, 人脉广泛, 收费高昂)

名人

本田铃香:HNN的记者, 正在寻找卡卢德学院阴谋的证据, 学院目前已有数名顶尖学生失踪。(野性勃勃, 警惕, 富有魅力)

埃德·乌尔西斯:公会工程师, 负责维护保护首都免受风暴侵袭的轨道阵列及其供电的静电发生器。喜欢收藏彩色玻璃雕像。(专注, 才华横溢, 工作过度)

米兰达·卡苏尔:矿物贸易商, 手中有一批急需脱手的赃物。在首次交易出问题后, 她一直处于躲藏。(惊恐, 狡猾, 高傲)

萨哈尔:身着奇装异服, 居住在沙漠中的秘士。(古怪, 蓝眼, 古老)



财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

若非迫不得已, 无人会踏足此地。整颗星球都与你为敌, 工作机会也难寻。即便赏金猎人也会绕道而行。当你在阿凯提 **避风头** 时, 获得+1d。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

夜陨是这个星系的文化中心, 凡事大多取决于你的人脉。当你**获取资产**时, 使用**交际**而非**船帮品质**进行检定。

财富	►►►
犯罪 / 辛迪加	►►►
科技水平	►►►
奇异	►►►

原则上只有学生和教授允许使用卡卢德学院的档案馆, 任何在使用档案馆时进行的**研究**检定均可获得+1d。

派系

霸权联盟			
工程师公会	Ⅴ		
星焰教会	Ⅳ		
汇算公会	Ⅳ		
无星之纱	Ⅳ		
第51军团	Ⅲ		
马尔克莱斯家族	Ⅲ		
伊索托帕极密监狱	Ⅲ		
星匠公会	Ⅲ		
探寻者教会	Ⅱ		
霸权新闻网	Ⅱ		
亚鲁(造物者公会)	Ⅱ		
谐和骑士团	Ⅰ		

犯罪辛迪加			
失落军团	Ⅳ		
猩红之狼	Ⅳ		
沃雷克斯	Ⅳ		
烬刃帮	Ⅲ		
伯尼科辛迪加	Ⅲ		
德拉克斯勒的掠夺者	Ⅲ		
漩涡帮	Ⅲ		
回音浪骑	Ⅱ		
雅努斯辛迪加	Ⅱ		
特纳协会	Ⅱ		
钴蓝辛迪加	Ⅰ		
迪里尼克帮	Ⅰ		
破坏者	Ⅰ		

奇异			
萨希尔族	Ⅳ		
噬日者	Ⅳ		
苦痛众	Ⅲ		
阿什塔里教会	Ⅲ		
永生之酒	Ⅲ		
幽灵	Ⅱ		
苦修士	Ⅱ		
夜语者	Ⅱ		
布尔阿什卡德信徒	Ⅰ		
01大议会	Ⅰ		
警戒者	Ⅰ		

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:你不能同时超越极限与接受魔鬼交易。

- ✦ 如果你**支付筹码**(每次检定仅限一次)则+1d

注意:风险行动是太空歌剧的基石,而成功化解风险(6或**暴击**)能产生筹码,但前提是你在此次掷骰中没有消耗过筹码。

每当你进行一次严峻行动检定时,勾选对应属性的**经验**。

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:你被阻碍,或你动摇了。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**,同时若你未在本次检定中支付**筹码**,则添加一个**筹码**。

6:你做到了。如上为你的船帮添加一个**筹码**。

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**,你落入**严峻**形势,你**丧失这次时机**。

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**。

1-3:最糟的后果。你受到**严重伤害**,发生**严重困境**,你**丧失这次时机**。

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。每出现**1-3**结果就承受**1压力**(包括你自己的结果)。

铺垫

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

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。

行动

- ◆ **调谐:**连接玄道以与非智慧生物或机器人交流;感知潜在危险或杀意;安全操作先驱者遗器或残骸。
- ◆ **命令:**以人格力量强令服从;恐吓或威胁;带领NPC群体行动;强令他人服从。
- ◆ **交际:**通过出身、经历、友人或对手的关系网获取资源、情报、人力或场所。
- ◆ **疗析:**救治伤者;处理与鉴别物质;进行科学研究;安抚、支付或博取同情。
- ◆ **骇入:**突破计算机、系统与数字锁;重编程机器人或无人机;干扰监控与通讯。
- ◆ **操控:**驾驶载具;操作舰载武器;规划跃迁或星系内航线;摆脱追击飞船。
- ▶ **改装:**组装机械解决方案;禁用、改造、维修或创造装置;解除陷阱、撬锁或破解保险箱;设置爆炸物。
- ▶ **腾挪:**进入安全位置或离开危险区域;攀爬、奔跑、跳跃或游泳;穿越恶劣环境。
- ▶ **搏斗:**使用爆能枪或近战武器与敌人交战;突击或固守阵地;徒手格斗、械斗或摔跤。
- ▶ **潜伏:**隐匿行动;扒窃;实施精妙的误导或手法。
- ▶ **研究:**细致观察人物、文件或物品以搜集信息并应用知识;深入理解;开展研究。
- ▶ **动摇:**通过魅力、逻辑、伪装或欺诈影响他人;通过操纵或诱惑改变态度与行为。

抵抗检定

- 每点属性值给你1d。

你将**减弱**或**避免**后果的影响,并承受6**减去**骰子最高点数的**压力**。

GM会根据当前局势来判定**后果**。你可能需要承受所列后果中的一项、多项或全部。你可以尝试通过**抵抗检定**来分别避免或减轻每一项后果。

当你在**抵抗检定**中掷出**暴击**时,消除1点压力。

当你们完成一项工作后，请按以下顺序处理。首先，结算**回报**。其次，确定你们在此次工作中积累了多少**热度**（将其施加于你们工作主要所在的星系）。接着，由GM掷骰决定一起即将发生的**纠葛**。每位船员可以进行两次（若花费**信用点**则可进行更多次）**休整活动**。

回报与维护（1ST）

完成一项工作会赢得你们所服务的派系的好感，同时通常也会招致受害派系的敌意。请将相应变化记录在派系关系表上。如果你们行事完全隐秘——无人知晓是你们所为——则不会降低任何派系关系，也不会增加**热度**（详见下文的“热度”）。

此外，你们还将根据行动的性质获得**信用点**报酬（参见右侧列表）。请决定是否要从这些资金中支付飞船**维护**费用。

热度（2ND）

在工作或冲突后，船帮将会在工作所在（多个）星系积累**热度**。

- ▶ **0热度**：静默无声；他人背锅。
- ▶ **1热度**：平稳安静；曝光程度低。
- ▶ **2热度**：有所控制；常规曝光。
- ▶ **4热度**：喧闹混乱；高曝光。
- ▶ **6热度**：肆意妄为；巨大曝光。

纠葛（3RD）

投掷**1d**，并根据飞船在工作结束时所在星系的**通缉等级**，查看对应结果栏。你们的**通缉等级**越高，可能面临的后果就越严重。

若掷出**6**，根据后续表格再次掷骰（有时连锁反应会相当严重）。请注意，**通缉等级4**为最高级。

纠葛可能在下一次工作开始前的任何时间点发生。GM会将纠葛融入剧情，有时甚至会等到休整结束后才让纠葛显现。

有些团队比较喜欢“公开”掷骰纠葛，这样所有人都能知道会发生什么。也有些玩家则更喜欢“暗中”掷骰，在纠葛发生时就能出人意料。这两种方法都可以。

- ▶ **2信用点**：小型工作；足够维持到下周。
- ▶ **4信用点**：普通工作；足够购买一辆悬浮摩托。
- ▶ **6信用点**：标准工作；足够购买小型载具或飞船模块。
- ▶ **8信用点**：重要工作；足够购买关键飞船部件。
- ▶ **10+信用点**：宝藏工作；足够购买属于自己的小型飞船。

+**1热度**：针对高知名度或人脉广泛的目标；公开使用武器。

+**2热度**：杀害霸权联盟公民；重大财产损失；使用非法武器。

+**3热度**：破坏超空间航道或星系星门。

还需**加上** 本次聚会中因困境或魔鬼交易所产生的**额外热度**。

通缉0		通缉1	
1	飞船故障	1	飞船故障
2	躁动深空	2	躁动深空
3	新“朋友”	3	审讯
4/5	合作请求	4/5	报复
6	根据 通缉1 掷骰	6	根据 通缉2 掷骰

通缉2		通缉3	
1	收债人	1	乌尔力场
2	扣押	2	海盗袭击！
3	赏金猎人	3	没油了
4/5	审讯	4/5	拘捕
6	根据 通缉3 掷骰	6	通缉等级4

休整（4TH）

在两场工作之间，你可以进行**两项休整活动**，处理个人事务和支线项目。（若你与某个派系处于战争状态，则只能进行一项活动）。你每花费**1信用点**即可获得一次额外行动。你的所有**护甲**使用次数将会恢复。

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信用点**（通过雇佣帮手、支付贿赂等方式）即可将**结果等级**提升一级。**1-3**结果提升至**4/5**，**4/5**提升至**6**，**6**提升为**暴击**。

获取资产	获取一项资产的临时使用权。进行 船帮品质 检定。以船帮品质为基准决定资产的品质（ 1-3 ：-1， 4/5 ：等于， 6 ：+1， 暴击 ：+2）。
制造	若你有图纸，制造一个装置。进行 改装或骇入 检定。以船帮品质为基准决定资产的品质（ 1-3 ：-1， 4/5 ：等于， 6 ：+1， 暴击 ：+2）。若飞船配备了 工坊 ，或每花费 1信用点 ，可额外+1品质。
放纵恶欲	沉溺于你的恶欲，并投掷等同于 最低属性值 的骰子。清除等于最高骰子点数的压力。若清除值超过当前压力，你便 纵欲过度 （见下文）。若你在休整未放纵恶欲，承受等于 创伤 的压力。
纵欲过度	▶ 招惹麻烦：你的存款减少4或增加2债务。 ▶ 吹嘘：吹嘘自身事迹。承受+2热度。 ▶ 迷失：扮演另一个角色，直到原角色从纵情狂欢中回归。
避风头	降低你们不在的星系的 热度 与 通缉等级 。请说明你如何摆脱霸权联盟的追查，并做行动检定。根据结果在 通缉降低 进度钟上推进格数（ 1-3 ：一格， 4/5 ：两格， 6 ：三格， 暴击 ：五格）。同时移除该星系的 2热度 。
长期项目	若具备条件，你可以推进 长期项目 。进行行动检定，并根据结果在项目进度钟上推进格数（ 1-3 ：一格， 4/5 ：两格， 6 ：三格， 暴击 ：五格）。
治疗	移除所有 1级伤害 。投掷 船帮品质-1 或船员 疗析值 的骰子。根据结果在 痊愈进度 钟上推进格数（ 1-3 ：一格， 4/5 ：两格， 6 ：三格， 暴击 ：五格）。
维修	花费 1信用点 修复飞船系统的一级损伤。
训练	在 属性 或 剧本 经验轨上勾选 1经验 （若船帮有相应的训练强化则+1 经验 ）。每条经验轨在每次休整只能训练一次。

GM目标

- ▶ 通过游玩来确立发生的情节。
- ▶ 如实描述故事中的世界。
- ▶ 让南河三星区栩栩如生。

GM准则

- ▶ 成为PC们的粉丝。
- ▶ 让一切源于虚构情境。
- ▶ 让世界充满奇观。
- ▶ 保持太空的神秘感。
- ▶ 展现笨重的大型科技。
- ▶ 与角色对话。
- ▶ 与玩家对话。
- ▶ 考虑风险。
- ▶ 轻拿轻放。

GM行动

- ▶ 提出问题。
- ▶ 提供机遇，跟随脚步。
- ▶ 切入行动。
- ▶ 预先示警。
- ▶ 贯彻到底。
- ▶ 用NPC发起行动。
- ▶ 明示后果并提问。
- ▶ 推动进度钟。
- ▶ 提出魔鬼交易。
- ▶ 思考幕后情况。

总是询问:你要怎么做?

后果			
你受到伤害(1-3)。	你效果降低。	你错失良机。	要花费额外时间。
你落入形势恶化。	困境(推进一个进度钟1-3格, 或一个新障碍, 或出现威胁)		

效果

效果如何体现?

若你的障碍有进度钟, 则根据效果等级推进相应格数。

魔鬼交易

- ▶ 附带损害或意外伤害。
- ▶ 失去信用点或物品。
- ▶ 辜负朋友或爱人。
- ▶ 冒犯或惹怒某个派系。
- ▶ 创建或推进进度钟。
- ▶ 给船帮增加热度。
- ▶ 遭受伤害。

名字:阿布拉、艾莉娅、钱德拉、科德、德尔、邓肯、艾德、恩特克斯、艾斯帕、费坎、菲伊、芬恩、福克斯、盖乌斯、加姆、加鲁斯、吉娜拉、格里格、格尼、汉、希拉克、洪多、伊格诺尔、贾娜、詹戈、杰雷克、杰特、荣格、凯、卡洛、卡莉、卡苏米、柯克、基特、兰多、莱托、莉亚拉、洛托斯、梅瓦科尔、米尔、米诺、米兰达、莫丁、奈蒙、尼达、乌拉、奥林、保罗、波、波塔克、普拉克西斯、昆顿、蕾伊、罗科、萨尔迪德、萨玛拉、萨伦、塞克洛、斯派克、塞恩、雅斯特、尤拉、维克多、温达姆、泽维尔、扎伊德、佐卡。

姓氏:埃肯、阿普尔、巴托克、布莱克、布雷尔、克洛维斯、克林德、库里亚、杜娜、德雷克、戴森、埃马里、恩杜阿、埃瓦赞、法尔、费里斯、加利亚、格里、盖尔、霍金、赫克斯、希尔、英佩拉、靛蓝、因塔尔、伊万诺夫、约尔、朱西克、卡苏尔、凯德拉、科尔、克拉纳克斯、克里图斯、克罗米尔、基姆纳尔、拉娜、利维亚、罗、马哈特、马拉克、纳托斯、纳甘、

诺伊曼、努尔、奥特卡特、帕瓦、皮姆、夸格、拉穆斯、鲁德拉、莱尔、施赖克、

姓氏(续):斯普雷克、铃鹿、坦恩、塔金、特尔、索恩、蒂拉德、乌尔马克、乌尔西斯、瓦洛伦、维尔斯、沃萨、吴、沃尔夫、雷恩、米山、尤埃、尤拉伦、赞、泽尔。

代号:王牌、痛苦、尖峰、雅典娜、獾子、宾果、黑色、闪电、刹车、萝卜、现金、宇宙、冲锋、魔鬼、北斗、回声、八号、肘子、猎鹰、火球、扭曲、赌局、石像鬼、齿轮、狂人、双枪、铁锤、猎头者、直升机、魔咒、高杯酒、超频、摄食、彩虹、钢铁、小丑、果汁、小子、因果、鞭子、传奇、链接、疯子、寄生虫、钉子、复仇女神、新星、猫头鹰、凤凰、怪人、掠夺者、剃刀、莽子、骷髅、快拍、告密者、毒刺、综合症、坦克、税务员、泰坦、履带、底部、破坏者、蒸汽、幽灵、X光、黄色、禅、天顶、拉链

外貌:男性、女性、中性、异族。

华丽头饰	宽腰带
长风衣	修身连衣裙
兜帽与面纱	飞行服
短斗篷	厚重斗篷
针织帽	加厚风衣
精致妆容	宽松丝绸
修身夹克	紧身裤
连帽斗篷	飞行夹克
工作靴	长围巾
面具与长袍	皮衣
西装与马甲	蒸馏服
翻领衬衫	兽皮与毛皮
背带裤	旧制服
繁复戒指	太空服
裙子与衬衫	闪亮珠宝

南河三星系名人

里塔姆·阿尔·马尔克莱斯:失势的贵族星系总督。痴迷乌尔遗器。

雅斯特·约尔:工程师公会首领。主管矿业开采。

“女妖”阿兰达:凶悍的太空海盗女王。

阿拉娜:教会首领。秘士。热衷于肃清异端。

贾克斯:钴蓝辛迪加首领。意图联合劳工争取更好待遇。正转向犯罪道路。

奎奥林帕夏:烬刃帮首领。企图掌控所有辛迪加。

“屠夫”塔隆:第51军团指挥官。图谋发动军事政变。

星系：林	
沃伦	阿莱夫
SB-176哨站	阿什塔里云团
避风湾	迷光
星系：霍尔特	
梅姆	杰雷克废船场
松汉德拉	罕图星门
沃斯	4号自动化贸易平台
星系：伊奥塔	
阿梅拉斯	造船厂群
因德里	火焰带
利西奥斯	玄道线
星系：布雷克	
阿凯提	ZX-1138
夜陨	黑星号
希玛亚	丹达拉遗迹
	辉风
	伊索托帕极密监狱

首尊:为所有智能机械争取自由的古老乌尔机器人。

多拉姆:夜语者秘士。与**伊萨米萨**及巨大的**奥因-莱**共同追寻名为“圣衣”的乌尔遗物套装。

托克斯:汇算公会首席执行官。佩戴黄金面具，呼吸神秘蒸汽。

莫雷克:星区最令人闻风丧胆的赏金猎人。驾驶着AI控制的飞船。

尼科尔斯·阿尔·尼姆-阿玛:贵族谐和骑士，追寻光之玄道。

多雷·怀特:星匠公会首领。装有机械臂与义眼。

罗科·阿普尔:非凡的飞船设计师。

闪回代价

- ▶ **0压力:**普通的行动, 机会唾手可得。
- ▶ **1压力:**复杂的行动, 较难把握机会。
- ▶ **2+压力:**需要精心策划的行动, 依赖于特定机会或应对突发情况。

洞察 勇猛 决心

疗析	操控	调谐
骇入	腾挪	命令
改装	搏斗	交际
研究	潜伏	动摇

命运检定

- 每点特质值给你1d。

- ⊕ 每个重大优势获得+1d。

- ⊖ 每个重大劣势承受-1d。

暴击:优异结果 / 显著、极致的效果。

6:良好结果 / 常规、充足的效果。

4/5:喜忧参半的结果 / 有限、部分的效果。

1-3:糟糕结果 / 差劲、微小效果。

工作

掷出一把骰子,用结果来指导你的选择。

委托方 / 目标	
平民	
1	学者或研究员
2	劳工或专业人员
3	信使或太空人
4	店铺或企业主
5	艺术家或作家
6	医生或械匠
辛迪加	
1	毒品贩子或供应商
2	雇佣兵或暴徒
3	销赃者或赌徒
4	间谍或信息中介人
5	走私者或窃贼
6	海盗
霸权联盟	
1	行政人员或外交官
2	会计师或星驭
3	破坏分子或难民
4	警察或侦探
5	特工或科学家
6	法官或总督
神秘领域	
1	遗器或玄道线
2	神秘物品收藏家
3	虫洞或航标
4	异族或AI
5	叛变乌尔机器人
6	秘士或教徒

工作	
隐秘	
1	跟踪或监视
2	破坏或纵火
3	投毒或制造“意外”
4	窃取或调包
5	夺取或栽赃
6	冒充或欺诈
暴力	
1	暗杀
2	解救或勒索
3	恐吓或护送
4	摧毁或污损
5	突袭或防守
6	抢劫或暴力胁迫
黑道	
1	押运或看守
2	走私或送信
3	敲诈或诋毁
4	骗局或间谍活动
5	定位或隐藏
6	谈判或威胁
其他	
1	感染或治愈
2	广播或记录
3	捕获或标记
4	探索或迁移
5	启动或关闭
6	黑客或下载

波折或困境	
1.	某个元素是霸权教派的掩护。
2.	秘士或预知已向你的目标提前发出警报。
3.	参与任务的某人伪造了身份。
4.	地点有霸权势力守卫或监视。
5.	此工作推进了某个秘士或异族团体的计划。
6.	此工作推进了某个公会的计划。
1.	目标是犯罪团体的幌子或成员。
2.	工作位于危险帮派的地盘上。
3.	工作是敌人设下的陷阱。
4.	工作是另一项任务的测试。
5.	此工作推进了海盗的目标和计划。
6.	工作正被一名富有的赞助人密切关注。
1.	工作地点有强烈的先驱者或玄道线存在。
2.	工作位于激烈争夺的地盘中心。
3.	工作不在地表,或难以到达。
4.	地点会移动(不处于预期的位置)。
5.	工作帮助了一项叛乱事业。
6.	工作直接影响了总督。

这关乎一个人……		
1	PC	挚友
2	PC	对手
3	PC	出身NPC
4	船帮	熟识
5	星球	名人
6	派系	NPC
每当生成一项工作时,通常至少会与两个派系相关联:一个是会因工作而以某种方式受到损害的派系,另一个则是会从工作中以某种方式获益的派系。		
……和一些派系		
1-1	第51军团	4-1 马尔克莱斯家族
1-2	布尔阿什卡德信徒	4-2 伊索托帕极密监狱
1-3	苦痛众	4-3 雅努斯辛迪加
1-4	烬刃帮	4-4 失落军团
1-5	阿什塔里教会	4-5 漩涡帮
1-6	伯尼科辛迪加	4-6 苦修士
2-1	星焰教会	5-1 夜语者
2-2	钴蓝辛迪加	5-2 萨希尔族
2-3	01议会	5-3 猩红之狼
2-4	谐和骑士团	5-4 无星之纱
2-5	汇算公会	5-5 星匠公会
2-6	探索者教会	5-6 噬日者
3-1	德拉克斯勒的掠夺者	6-1 特纳协会
3-2	迪里尼克帮	6-2 警戒者
3-3	回音浪骑	6-3 永生之酒
3-4	幽灵	6-4 沃雷克斯
3-5	工程师公会	6-5 破坏者
3-6	霸权新闻网	6-6 亚鲁(造物者公会)

星系：

星系概览

热度

名人 地标

通缉



地标

描述：

场景：

名人

财富



犯罪 / 辛迪加



科技水平



奇异



规则：

地标

描述：

场景：

名人

财富



犯罪 / 辛迪加



科技水平



奇异



规则：

地标

描述：

场景：

名人

财富



犯罪 / 辛迪加



科技水平



奇异



规则：