

新月轮回

赛博朋克 TRPG 规则书



作者：SPaRroW ΛPHoeNiX

战斗设计：松獭

人物卡制作：慕淮言、魔法使

制作协助：Daniel 扭蛋

排版及校对：慕淮言、魔法使

目录

关于本作品.....	1
前言.....	2
第一章 基础规则.....	3
第二章 创建角色.....	4
第三章 近战与射击.....	16
第四章 网络与骇入.....	21
第五章 赛博药物.....	29
第六章 相关背景.....	31
第七章 帮派势力.....	33

关于本作品

本作品采用知识共享 署名 - 非商业性使用 - 相同方式共享 4.0 国际许可协议进行许可



您可以自由地：

- **共享** - 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品
- **演绎** - 修改、转换或以本作品为基础进行创作

只要你遵守许可协议条款，许可人就无法收回你的这些权利

惟须遵守下列条件：

- **署名** — 您必须给出适当的署名，提供指向本许可协议的链接，同时标明是否（对原始作品）作了修改。您可以用任何合理的方式来署名，但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。
- **非商业性使用** — 您不得将本作品用于商业目的。
- **相同方式共享** — 如果您再混合、转换或者基于本作品进行创作，您必须基于与原先许可协议相同的许可协议 分发您贡献的作品。
- **没有附加限制** — 您不得适用法律术语或者 技术措施 从而限制其他人做许可协议允许的事情。

作者联系方式：

QQ120476054

讨论QQ群：1072298368

邮箱：120476054@qq.com

如果您有任何对作品的建议欢迎联系讨论！！

版权声明：

本作品名称致敬 CD Projekt 公司发行的著名第一人称 RPG 沙盘游戏《赛博朋克 2077》
其桌游内容为作者原创若在署名方面发生雷同纯属巧合，游戏机制运用请联系作者 QQ 账号。

图片均出自网络，侵权。

前言



2056 年全球经济萧条，各国迎来了有史以来最大的一次金融危机。在全球货币贬值与石油能源枯竭的局面下新能源【Kreider ice】的垄断者们成为了全球政治新的掌权者，其他行业也被一一垄断，贫富差距逐渐增大，世界已经逐渐“赛博化”。

在这个充满暴力与犯罪的赛博年代各个势力究竟会发生怎样有趣的传奇故事？故事的一切都由玩家决定！因为这里是——赛博朋克！

概念：你可以扮演能源巨头的手下佣兵，也可以成为霓虹都市中十恶不赦的帮派匪徒或者是一名网络督察员…不过在这样一个黑暗的年代生存下去才是人们的第一目标。在这满是霓虹灯与犯罪的都市，来打造属于自己的赛博世界吧。

第一章 基础规则

基础判定方法

2d 行动基础+义肢增益+技能 VS 困难等级

示例：

一帮派成员想通过右臂在 25 厘米的厚的公寓水泥墙上砸开一个洞，帮派成员力量等级为 3，标准型机械义肢提供了 3d6 点加成，力量标准向中斗殴技能等级为 5，打穿 25 厘米水泥墙对于一个成年人十分困难，困难等级为 20，骰 $2d3+3d6+5$ VS 20

困难等级的定义

等级	定义
0	所有人都能完成但更高的点数会有更好的结果
10	正常人可以轻松完成的行动（正常人类标准）
15	正常人难以完成的行动
20	未训练者几乎不可能完成的行动（正常人类极限）
30	没有经过训练与义肢辅助无法完成的行动

义肢的基本定义

平民百姓几乎没有办法用上机械义肢，义肢被广泛运用于能源开采、战争与医疗业，并且价格昂贵。但也有高层政府人员为了赚取黑色利润而走私军用义肢，这些军用义肢会遭到严厉管制，若您满身装备了强力的军用义肢，在大街上闲逛可不是什么好点子。

*军械管制详见【遭遇系统】

*义肢功能详见【义肢详解】

在 PL 进行行动前 GM 需要告知玩家行动难度，PL 行动前请三思以免发生严重的后果

*行动难度由 GM 定义

玩家状态

状态	达成条件	结果
濒死	HP=0	昏厥
心脏骤停	昏厥	二回合后立即死亡
被爆头	伤害=当前 HP 或被瞄准头部大成功	即死
晕厥	头部受到冷武器钝击伤害 > 当前 HP/2	三回合无法行动
重伤	当前 HP < HP 上限/2	无

第二章 创建角色

九大核心人物数值

力量【POW】

力量决定了很多因素，比如破坏强度、能抬起物品的重量、与战斗时的攻击值。支撑技能：斗殴、举重、冷兵器攻击

体质【PHY】

体质是九项数值中十分重要的一项，体质决定了角色 HP 也决定了角色对于高强度义肢的驾驭能力。体质分支技能【义肢控制】较低的玩家，即使成功通过了复杂的义肢神经对接手术也有可能受到负面作用的影响。

支撑技能：义肢控制、环境抗性、生理耐性

体型【BOD】

此项数值最为特殊，你可以选择自己的体型而不是输入点数，不同的体型也有着相应的优点或者缺点。

共有三种体型供您选择：

1、【瘦/矮】的人更容易转过狭窄的缝隙与通道也可能更擅长潜行但身体瘦弱，机械义肢需要更多费用定制。

特殊增益：

身手矫健：敏捷基础等级上升 1

矮子的优势：可以转入狭小的入口（如通风管道、狗洞、铁栅栏）

瘦弱之人：体质基础等级减 1

2、【壮/高】的人看起来更加具有威吓性，会比普通人更具有破坏性但同时无法进入狭小的载具与通道，在人群中也更加显眼，机械义肢需要更多费用定制。

特殊增益：

强壮：体质基础等级上升 1

劣势：敏捷等级-1

庞大：无法进入狭窄的巷子、通风管道之类的地点以及封顶二坐跑车

压迫感：威吓技能点数+3

3、【标准】体型没有任何增益属性与负面属性，也不需要花费更高的价格定制义肢。

智慧【WIT】

智慧是支配学习、诡骗、威吓的人物数据更高的智慧也代表着你的角色有着更强的学习能力，这对角色的属性成长很有帮助，同时更高的智慧也代表你更明白如何让别人相信你的谎言更明白如何虚张声势。

支撑技能：学习、诡骗、威吓

知识【KNO】

知识这一属性代表了你对这个世界常理与学术的一些了解或者是对于使用枪械的基本常识又或者是对骇入技术的一些经验。

支撑技能：学识、枪械使用、骇入

敏捷【AGI】

敏捷数值决定了你人物的攻击先后回合，在双方进入战斗轮时敏捷等级高的一方展开先

攻，若敏捷等级相同，双方进行敏捷分支技能【反应力】进行 VS 判定点数高的一方展开先攻。支撑技能：潜行、反应力、闪避/攀爬

魅力【CHA】

魅力属性无法通过模组训练来获得，车卡时可向此项加点。魅力的最高等级为 6 级，每加入向魅力属性 10 点技能点可使等级提升 1，每上升 1 级魅力等级获得 5 点分支技能点。其中两个技能【魅惑】可使你通过魅力来骗取任务情报之类的一切，【亲和力】使人更容易相信你的谎言。

（你可以通过赛博时尚配件提升魅力等级上限并获取特定的魅力分支技能点）

支撑技能：魅惑、亲和力

感知【PER】

感知属性是角色对环境观察、对其他角色谎言的分析能力、射击时的瞄准精度。支撑技能：环境侦查、心理分析、射击瞄准

幸运【LUC】

在车卡前玩家需要在群内骰 d6，最终出现的数值便是玩家的幸运等级。

玩家在遇到自己不擅长的技能判定时可选择幸运判定，判定骰 rd6，在幸运等级内便成功，成功后幸运值等级 1，若失败则会发生一个最坏结果。

（幸运值只可在第二次跑团重置，角色不可做出超出常理的幸运判定。如：纯机械痴维修机械）

基础数值换算

人物初始的分配点数为 200 点，您可以将这些点数分配到自己角色的力量、体质、智慧、知识、敏捷、魅力、感知 7 个数值中，每加入 10 点分配点数到核心数值中数值等级上升 1，每上升 1 级该核心数值获得 5 点分支点数可用于技能加点。

人类的最高极限为 6 级，机械辅助极限为 8 级，每项角色的分支最高等级为 10，如果角色的势力对技能有加成，那么初始最多上限可以为 15。

例：某人向人物卡的力量属性分配了 20 点分配点数，力量等级上升 2 获得 10 分支技能点。

幸运等级

幸运的最高等级为 6，若角色自身等级为 6，那么他便可以完成一次绝对的成功，但随着玩家对幸运的使用，幸运等级也会逐渐下降，使用幸运判定事请三思。

幸运等级	效果
0	无法使用幸运判定
1	几乎被霉运缠绕的程度
2	在大街上可能会被绊倒骨折的程度
3	正常人的幸运程度不会发生太多奇迹
4	可能会中 1000 元彩票的程度
5	几乎不可能失败的程度
6	可以让一切不可能变为可能的程度

成功分级

成功也有着不一样的分层，成功级越大完成结果也就更好，成功级决定了故事的发展。

投掷点数和成功难度的对比	结果
点数=成功难度	成功
点数>成功难度+8	困难成功
点数>成功难度+10	大成功
点数<成功难度-2	失败
点数<成功难度-4	严重失败
点数<成功难度-6	大失败

人物 HP 的换算

$HP = \text{生理耐性} + \text{体质等级} \times 2$

例：角色生理耐性点数为 10，体质等级为 3 那么他的最终 HP 为 16

其他概括

性别简概

赛博朋克 TRPG 中性别不会对人物造成属性上的影响，请您根据喜好随意自选。

年龄简概：

角色的年龄更能解释角色的经历如果您的角色拥有极专业的战斗技巧那么他一定不能是一个普普通通 16 岁青年，这些需要玩家自行定义。

职业简概

若您的角色向拥有相应的技能突破加成那么您就要选择相应的职业。

角色外观

您可以自由描述您的角色外观，这也许会对故事进行影响

角色背景

您可以自由描写角色在赛博世界中经历的故事，前提是贴合世界观与角色本身。

角色势力/帮派

您可以自由选择角色所属的势力与帮派但帮派之间也存在着分歧。

（详见【势力/帮派】）

义肢详解

人体力量与义肢力量

机械力量与人体力量的差距极大，某些行动必须佩戴**义肢**才能完成。但高级义肢并不是人人都有办法获得的，玩家可以在车卡时给自己安装上至多两件民用机械义肢来增强自己前期的实力（请说明义肢来源）。



义肢的种类介绍

义肢的种类众多，常见的为**机械臂**、**机械腿**。

类别举例：

眼、耳内配件、耳外配件、齿、人造毛发、面部外骨骼护甲、躯干外骨骼护甲、皮下配件、人造内脏、腿与足、臂与手

植入义肢

植入义肢需要进行手术判定，不同的医疗地点也有着不同的价格与医疗水平。

（手术的判定方式为：**医生水平 VS 手术难度**）

例：玩家想要进行肢体截肢手术，进行手术的医生技术为 2d6，则骰. r2d6VS10 进行判定。

• 黑市义肢贩卖点（手术室）：

医疗等级：15/医生水平：2d6

可进行手术

- 1、基础眼球植入手术（5,000KC，难度 10）
- 2、肢体截肢手术（6,000KC，难度 10）
- 3、基础义肢对接（4,500KC，难度 10）

4、基础配件配装（2,000KC，难度 8）

• 黑市专业义肢（配装诊所）：

医疗等级：20/医生水平：4d6

可进行手术

- 1、标准眼球植入手术（6,500KC，难度 15）
- 2、手臂外骨骼固定架嵌入/义肢表层加固（3,000KC，难度 10）
- 3、腿部外骨骼固定架嵌入/义肢表层加固（3,000KC，难度 10）
- 4、肢体截肢手术（6,700KC，难度 10）
- 5、基础义肢对接（5,000KC，难度 10）
- 6、标准义肢对接（6,500KC，难度 15）
- 7、军用义肢控制校准与对接（12,000KC，难度 20）
- 8、标准配件安装（2,500KC，难度 15）
- 9、外皮植入手术（2,000KC，难度 15）
- 10、脑后神经芯片接口【未注册】（3,000KC，难度 15）

• 正规机械义肢安装医院（RMPIH）：

医疗等级 25/医生水平：4d6+5

可进行手术

- 1、高级眼球植入手术（7,000KC，难度 20）
- 2、躯干外骨骼固定架嵌入/义肢表层加固（5,000，难度 15）
- 3、外皮植入手术（3,000KC，难度 15）
- 4、标准义肢对接（7,000KC，难度 15）
- 5、军用义肢控制校准与对接（15,000KC，难度 20；只对政府雇佣兵与高级会员提供）
- 6、军用配件安装（3,500KC，难度 20 对政府雇佣兵与高级会员提供）
- 7、脑后神经芯片接口【已注册】（4,000KC，难度 15）

手术失败的后果



若四肢义肢与神经芯片手术失败，您需要进行一次 1d6 判定来确定您的手术后遗症。

根除手术后遗症的方法只有拆除配件重装新配件。

（其他手术失败定为削减所提供的加成 2）

后遗症列表

【手/臂】

故障	影响
义肢降振板故障	瞄准判定时-1d6 判定点
力增幅装置频率错误	该义肢力量相关技能每次判定时-1d6 判定点
义肢神经连接错位	进行举重判断时-2d6 判定点
机械臂体质负荷增强	对义肢控制技能的驾驭要求+5 点，若超过最大复核您的所有增长 CP 的行动都将产生双倍 CP
机械关节故障	进行冷兵器攻击时-1d6 攻击力度
臂传感器系统异常	力量基础等级-1 且分支技能点-5 点

【腿/足】

故障	影响
机械腿关节降噪故障	潜行判定时-1d6 判定点
义肢行动系统迟钝化	所有敏捷判定技能-1d6 判定点
腿部传感器故障	攀爬技能判定时判定点-2d6 判定点
机械腿体质负荷增强	对义肢控制技能的驾驭要求+5 点，若超过最大复核您的所有增长 CP 的行动都将产生双倍 CP
机械腿灵敏神经系统异常	反应力判定时-2d6 判定点
腿部行动系统错乱	敏捷基础等级-1 且分支技能点-5 点

【神经】

故障	影响
力神经系统受阻	全力量技能判定时-1d6 判定点
行动神经管理系统异常	全敏捷技能判定时-1d6 判定点
生理模拟控制装置异常	生理耐性-4
部分记忆丢失	所有知识判定-1d6 判定点
思维及时演算迟钝	所有智慧判定-1d6 判定点
赛博狂躁	产生的 CP 为三倍

注册与未注册

在车卡前你需要在群中进行义肢手术判定与神经接口手术判断来决定你是否患有手术后遗症。

您可以选择不同的医院来进行后脑神经芯片接口的植入手术，依据您的起始资金与个人需求。

未注册的后脑神经芯片接口不会受到网络督察员的追踪，但手术安全很低，而成功注册的后脑神经芯片接口会 24 小时受到网络安全局的监管，若你使用了非法或未经过安全局审核的芯片插件，那么您将受到安全局的追捕。

改造人&基因药物

1、改造人的定义

改造人是对极端基因药物使用者的统称，他们无法使用义肢技术。针对正常人神经系统开发的神经科技与他们体内的异常生物细胞会产生冲突如果强行试图安装义肢会对他们造成神经上严重的永久性损害严重到甚至可以致死。因此他们也无法使用网络技术，改造人会受到政府的打压。无论是简单的肌肉细胞改造强化还是变态的人兽细胞接合改造，只要接受了细胞药物改

造的人会被视为改造人。

2、药物改造

一种新型的神经细胞改造药物在2054年研究成功并且在地下流通，这种药物打破了传统基因改造要通过大量时间培养的缺点，虚无教将不再使用【罐装胚胎】进行耗时耗利的【栽培实验】。这种新型药物可快速改造人体细胞加强基因变异速度，让改造人在短时间内得到变异强化。其缺点是极其不稳定，无法预测基因的变异倾向。

3、变异判定

首先玩家需要注射【Zimm-1基因裂变液】来将自己变为改造人。

成为改造人的要求：你不能安装任何植入体（包括后脑神经接口），你的角色故事要在54年后用药成为改造人或者属于罐装生命。

变异骰点：PL车卡前骰子1d6来决定变异的针对的主线路。

点数	变异偏向
1	力量向
2	体质向
3	敏捷向
4	感知向
5	特殊向
6	极端变异

力量向变异分支：（玩家投掷一次1d6进行随机变异）

点数	变异偏向
1	臂部肌肉细胞增强：全力量判定增加1d8+2
2	臂部骨骼硬化：斗殴攻击力增加5
3	变异性握力强化：可以徒手折断钢板，可以直接靠蛮力打开医用级门禁
4	臂部肌肉退化性变异：全力量判定减少1d8
5	臂部受到伤害-1d8，全敏捷判定-2
6	臂肌肉软化：力量等级永不可突破4

体质向变异分支：（玩家投掷一次1d6进行随机变异）

点数	变异偏向
1	生理异向增强：全体质判定增加1d8+2
2	生理耐性增强：生理耐性技能上限突破15
3	环境抗性增强：全环境抗性判定加1d8+
4	羸弱之体：全体质判定减1d8+
5	体质细胞败坏：生理耐性技能永不可突破8
6	皮肤组织脆弱化：收到的伤害增加1d4

敏捷向变异分支：（玩家投掷一次1d6进行随机变异）

点数	变异偏向
1	腿部肌肉发达化：全敏捷判定增加1d8+2
2	腿肌协调性增强：潜行判定增加1d10+2
3	腿部意识反应增强：反应力判定加1d8+2
4	腿部肌肉堆积：腿部伤害减1d4，敏捷判定-1d8
5	腿部退化性萎缩：全敏捷判定减1d8

6	腿部永久性迟钝：敏捷等级永不可突破4
---	--------------------

感知向变异分支：（玩家投掷一次1d6进行随机变异）

点数	变异偏向
1	感光性增强：全感知判定增加1d8+
2	暗夜感知：在黑暗环境下感知增加1d8+2
3	感知全判定增加1d10+2，但环境稍微恶劣便会造成反效果
4	感知盲化：全感知判定增减1d8+2
5	永久性感知损伤：感知等级永不可突破4
6	极端敏锐感知：全感知判定增加8，每次成功造成1点伤害

特殊向变异分支：（玩家投掷一次1d6进行随机变异）

点数	变异偏向
1	蝙蝠之翼：进行一次2d8伤害判定，若存活可长出翅膀获得飞行力
2	尖锐之爪：进行一次1d8伤害判定，若存活获得尖锐之爪，伤害2d6
3	进行一次3d6+2伤害判定，若存活获得全身鳞片覆盖，全身减伤1d8+2，魅力等级永不可突破4）
4	魅力锁定为0
5	极其易怒，略有不顺就回直接攻击
6	异食症：克制不住的进食，无论是什么，行动前都会先吃点东西

极端向变异分支（玩家投掷一次1d6进行随机变异）

点数	变异偏向
1	力量极端变异：力量等级上限突破至8，力量技能点突破至20
2	体质极端变异：体质等级上限突破至8，体质技能点突破至20
3	敏捷极端变异：敏捷等级上限突破至8，敏捷技能点突破至20
4	感知极端变异：感知等级上限突破至8，感知技能点突破至20
5	智慧极端变异：智慧等级上限突破至8，智慧技能点突破至20
6	全身性损伤：所有主属性等级无法突破4

车卡步骤

第一步：角色基本信息

您的角色需要一个专属于您的名字、公民 ID、生日，您需要写清楚角色的姓氏、名称、年龄、出生日期。

公民 ID 格式为：角色姓氏与名称缩写+生日年份末尾数+生日

（年龄也代表了角色的社会阅历，某种程度上也可以作为解释角色高等级技能的原因）

第二步：选择所属势力

玩家需要选择自己的所属势力来决定能突破那些分支技能点上限。有些帮派之间也存在冲突，请谨慎选择

（具体详见势力详解）

第三步：体型选择

您需要选择角色的体型会给角色带来不同的效果，请根据自己的需求来选择。

第四步：点数分配

您现在可以使用自身的 200 点技能点来对人物卡自身的力量、体质、智慧、知识、敏捷、魅力、感知进行分配。

每增加 10 点分配点数到核心数值中，则数值等级上升 1，每上升 1 级该核心数值获得 5 点分支点数，用于技能加点。

人类的最高极限为 6 级，机械辅助极限为 8 级

第五步：分支技能分配

现在你需要进行分支技能分配，一些技能的配合可以使角色玩出不同的流派，请根据个人需求分配。

普通初始——初始上限等级为 10

势力加成——初始上限等级为 15

义肢加成——初始上限等级为 20

第六步：选择初始义肢/选择改造变异

玩家可以在车卡时给自己安装上至多两件民用机械义肢，以此来增强自己前期的实力（请说明义肢来源）。

义肢会给您带来 CP 加值，请在 CP 栏内填入您的 CP 总值来确认您的疯狂程度

*必须进行后脑芯片接口手术判定，判定前请告知 GM 接口是否授权，各项义肢系统判定完毕后请在故障表填入后遗症。

玩家可以在车卡的时选择改造变异为变异人（赌徒行为），会随机获得某一属性的加值或者减值。

*义肢和改造变异只能选择一项

第七步：携带物品选择

玩家需要在物品栏内选择物品携带，若物品在近期购买请扣除初始资金，若物品非近期购买请在人物故事中说明出处。

◎可参考【基础物品图鉴】

第八步：编写角色故事

将您的角色故事进行编写，对物品来源、义肢来源、高等级技能做出解释。你可以根据个人喜好随意添加贴合世界观的人物故事。这些全部做好后您的角色就制作完成了！

Welcome to Cyberworld !!!

分支技能详

力量【POW】分支技能

•斗殴:

斗殴技能决定了您普通攻击打出的伤害与冷兵器攻击是打出的伤害加值。分

级表:

空手搏斗伤害:

斗殴技能 0——1d2 (软棉无力)

斗殴技能 5——1d4 (平平无奇)

斗殴技能 10——1d6 (人类标准)

斗殴技能 15——1d8 (人类极限)

斗殴技能 20——1d10 (撼地惊天)

武器攻击力度加值:

斗殴技能 0——无

斗殴技能 5——1d2

斗殴技能 10——1d4

斗殴技能 15——1d6

(格挡时根据分级表来决定行动难度)

•举重:

举重技能决定了你是否能搬起重物或蛮力掰开门禁装置。

55——60KG (难度等级≤15)

60——200KG (难度等级≤20)

200——1400KG (难度等级≤30)

门禁装置难度分级:

普通民用门禁 (难度等级 15)

高级防护门禁 (难度等级 20)

医院门禁装置 (难度等级 25)【防爆】【耐高温】

军用门禁 (难度等级 30)【防爆】【耐高温】【耐腐蚀】

•冷兵器攻击:

冷兵器攻击指你的武器打击精度，您在攻击前需要选择攻击部位。

选择：头、躯干、手/臂、腿/足

1、头部攻击判定:

【标准体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬。

【高/壮体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬-2。

【矮/瘦体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬+2。

攻击效果：伤害+2【钝击】头晕：全部判定-1d6 判定点

2、躯干攻击判定：

【标准体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬

【高/壮体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬-2

【矮/瘦体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬+2

攻击效果：【穿刺伤害】流血：每回合开始时 HP-1（可部位叠加）

3、手/臂攻击判定：

【标准体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬

【高/壮体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬-1

【矮/瘦体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬+1

攻击效果：

【穿刺伤害】流血：每回合开始时 HP-1（可部位叠加）

【钝击】手部麻痹：力量类鉴定在接下来 3 个回合内-1d6

4、腿/足攻击判定：

【标准体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬

【高/壮体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬-1

【矮/瘦体型】

2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬+1。

攻击效果：

【穿刺伤害】流血：每回合开始时 HP-1（可部位叠加）

【钝击】腿部麻痹：敏捷类鉴定在接下来 3 个回合内-1d6

体质【PHY】分支技能

•义肢控制：

每件义肢都有不同的义肢控制要求，若您的义肢控制技能已达到最大值（基础 10 或帮派特性 15），您就需要安装**神经义肢耐性增强组件**来提升技能上限，以此来提升自己的生理分支技能上限。

•环境抗性：

环境抗性代表了你的角色在极端环境下保证行动判断不受到影响。

例：某人在 50 摄氏度的环境，进行环境抗性判定 2d 体质等级+义肢增益+环境抗性 VS 行动难度（由 GM 主观定义）

若角色判定**失败**，请 GM 根据失败等级来对角色进行暂时的属性降值。

•生理耐性：

生理耐性决定了角色的 HP 上限，生理耐性换算成 HP 的公式为： $HP = \text{生理耐性} + \text{体质等级} \times 2$ （目前暂未提供有关生理耐性的预判，欢迎补充建议）

智慧【WIT】分支技能

•学习：

学习技能决定了你是否可以掌握电子图书中的特质技巧，若学习成功，您在结算时可获得某项新的特质。

（判定方法详见基础规则，关于电子图书请详见【物品图鉴】）

•诡骗：

诡骗你可以让一个 NPC 或玩家相信你的谎言。你可以通过诡骗刺探情报、获取信任甚至实现你的特殊目的

判定方法：2d 智慧等级+义肢增益+诡骗+**魅惑增益** VS 2d 感知等级+义肢增益+心理分析

•威吓：

威吓技能可以使 NPC 对你暂时的服从，也可以使用威吓技能勒索物品或套取信息。当然这些也只是摆出的架子而已。

判定方法：2d 智慧等级+体型增益+威吓+VS 2d 智慧等级+体型增益+威吓

知识【KNO】分支技能

•学识：

学识技能代表了意义上的一切基础学识，类数学、化学、物理学。（用于解谜判定）判断方法参考基础规则。判定难度由模组作者定义。

例：某人在桌子上发现了一碗不知名的液体，进行学识判定 2d 智力等级+义肢增益+学识 VS 行动难度（结果由成功等级来决定）

•枪械知识：

枪械知识决定了你是否可以操作高级的武器。（此项技能上限为 20 无限制）该技能无判

定向。

（枪械信息详见【物品表】）

•骇入：

骇入技能决定了你能掌握的骇客程序，如果对某个目标进行网络攻击你需要相应的骇客程序来对目标进行攻击。

判定方法：2d 知识等级+义肢增益+骇入 VS 安全系统强度+安全系统增益

敏捷【AGI】分支技能

•潜行：

潜行技能在面对战力强大的敌人时非常管用。若您不想遭遇苦战，那么潜行就是您最好的选择。

判定方法：2d 敏捷等级+义肢增益+潜行 VS2d 感知技能+义肢增益+环境侦查

背刺预判：2d 敏捷等级+义肢增益+潜行 VS2d 敏捷技能+义肢增益+反应力

【背刺】伤害+2

•反应力：

反应力决定了角色是否可以防止被背刺造成更多伤害，也可以对闪避技能进行增益。**增值分级表：**

等级 5——闪避判定点+1

等级 10——闪避判定点+2

等级 15——闪避判定点+3

等级 20——闪避判定点+4

•闪避/攀爬：

这项技能一部分决定了你被攻击时的闪避率，当对方对你攻击时他需要进行冷兵器使用判定。

【标准体型】2d 力量等级+义肢增益+冷兵器攻击 VS2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬。

（若对方失败视为你成功闪避）

在攀爬墙体时必须要进行一次判定：

判定方法：2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬 VS 行动难度（难度由模组作者定义）

魅力【CHA】分支技能

•魅惑：

魅惑技能目前只可对诡骗判定进行加值。

加值表：

等级 5——诡骗判定点+1

等级 10——诡骗判定点+2

等级 15——诡骗判定点+4

等级 20——诡骗判定点+5

美丽的外貌就像是罂粟，带着剧毒却诱人向往，令人们不断沉沦于精心编织的谎言，直到死亡的来临。

•亲和力:

您的亲和力等级越高陌生角色就会对你的第一印象更好

判定方法: 2d 魅力等级+亲和力 VS 行动难度 (难度请根据 NPC 的身份定义)

感知【PER】分支等级

•环境侦查:

环境侦查技能就是对一个场景进行侦查分析的能力，行动难度由场景灯光、场景大小来决定。如果你感到不安全，请务必环视四周。

•心理分析:

心理分析的用途是对他人的谎言进行分析，若对方对你进行了诡骗，那么他需要进行判定。

判定方法: 2d 智慧等级+义肢增益+诡骗+魅惑增益 VS 2d 感知等级+义肢增益+心理分析。
若对方失败，那么你揭穿了他的谎言。

•枪械瞄准:

枪械瞄准技能决定了你的瞄准精度。

判定方式: 感知+义肢增益+枪械瞄准 VS 掩体特性
(每项掩体的特性都不同，详见【战斗详解】)

——以上就是全部技能的详细介绍，确认理解后请继续浏览——

第三章 近战与射击

射击瞄准

掩体的瞄准难度将由掩体的大小与庇护性来决定

常见掩体表：

（以下掩体表仅供参考，模组作者可以合理的设计出自己想要的掩体。）

Basis 类掩体

生活中随处可见的物品，家具类掩体，它们可以提供少量的保护度与掩蔽性。衣

柜：

庇护性：约等全身覆盖

材质：多数为木制

耐久：15

沙发：

庇护性：约等全身覆盖（卧倒情况下）

材质：多数为布棉绒制

耐久：10

茶几：

庇护性：半身覆盖（玻璃制透明）

材质：木制或玻璃制

耐久：15

沙袋：

庇护性：约等全身覆盖（站立情况下）

材质：布料以及沙

耐久：10

水泥墙：

庇护性：全身覆盖（不探头射击情况下）

材质：水泥

耐久：40

大配电箱：

庇护性：约全身覆盖（下蹲情况下）

材质：铁板以及电子机械

耐久：20（损坏后爆炸：伤害 3d6）

Enhance 类掩体

稀有且强力的掩体，由高强度材料制造，难以击破。

合金板组：

庇护性：约等于全身覆盖（下蹲情况下）

材质：高强度合金

耐久：50

加固瓷板

庇护性：约等于全身覆盖（下蹲情况下）

材质：强化瓷片

耐久：50

（以上是常见掩体的数据，更多掩体欢迎玩家补充，以上只是常见掩体数据简概）

掩体大小的影响

掩体覆盖的大小决定了敌方对您进行瞄准的难度，掩体所能覆盖的面积越大您在掩体中就更加难以被瞄准。

无覆盖掩体瞄准难度：

头部：10

手臂：13

腿部：13

躯干：8

半身覆盖掩体瞄准难度：

头部：13

手臂：15

腿部：15

躯干：10

全身覆盖掩体瞄准难度：

头部：18

手臂：21

腿部：21

躯干：12

***瞄准失败的结果：**若瞄准失败则给予的伤害-1d6+2

（你的角色不可能连拿枪对着敌人开火都不会）

射击具体判定



瞄准奖励回合

若您瞄准，您可以获得一个**奖励**回合来进行瞄准。

如果你对等人头部造成一次射击伤害 >15 ，那么则视为成功爆头，其他部位同样如此。

手部效果：（击落手持武器）

腿部效果：（破坏行动力一回合）

若您的敏捷等级低于对方，对方可通过一个回合进行行动。

若对方成功躲入了其他掩体您的成功结果不变，攻击伤害受到掩体材质与厚度影响

掩体材质减伤

木板：-1d4+2（不防爆，不耐烧）

棉&布料：-1d4（不防爆，不耐烧）

玻璃：-1d6（不防爆，破片溅伤：2d6）

沙：-1d4（不防爆）

水泥：-1d8+2（不防爆）

铁板：-1d8（导电）

合金板：-2d8+2（导电）

加固瓷：-2d8

射程

每把武器的射程都不同，武器的射击距离不可超过射程。超出射程进行射击视为攻击无效。

中弹

若武器子弹穿透性低，固体子弹可能会留在你的体内造成感染。您需要用取弹器将体内的子弹取出避免造成感染。

（详见【药物与疾病】）

开火判定

在开火时您需要进行一次预判：2d 知识等级+义肢增益+枪械知识 VS 枪械使用难度。若失败则

会无法开火，大失败则枪械损坏。

盲射机制

您可以选择盲射来进行射击判定，盲射更看重运气成分，若失败会有很大的副作用，在非必要时请不要使用盲射。

盲射判定：rd6

结果为 1：完美的射中了离你最近的队友

结果为 2：全部脱靶（造成伤害为 0，浪费子弹）

结果为 3：你完美的擦伤了敌人稚嫩的脸颊（伤害-1d6+4）

结果为 4：完美的避开了敌人的要害（伤害-1d6+2）

结果为 5：打得不错（伤害-1d6）

结果为 6：完美击中了！这是个奇迹（正常伤害）

格斗

体型增益、格斗判定详见【冷兵器使用】

判定格式：2d 力量等级+义肢增益+斗殴 VS 2d 敏捷等级+义肢增益+闪避/攀爬。

先攻

由敏捷等级高的一方进行先攻，若等级相同双方进行反应力判定比拼结果点数高的一方进行先攻。

招架、闪避、反击

对方对您进行格斗&冷兵器攻击判定：

失败——您则视作招架住了对方对攻击

严重失败——您被视作闪避到了五米以外处

大失败——您获得一个奖励回合对对方进行无判定立即还击

第四章 网络与骇入

网络世界与现实世界

在赛博朋克的世界中，网络就是另一个现实世界。您可以在网络世界浏览您想浏览的一切！

但网络并不是法外之地，您在进行网络漫步时可能会遭到网络监察局的监视。若您在网络中干了非法的事情，网控小组将会锁定您的位置并且在十分钟内冲入您的房间将您逮捕。

进入网络世界您需要购买相应的设备，这些设备并不便宜。

基础设备

1、常规显示器：3000KC

显示器的主要作用是显示你的身体状况，如果发生异常会自动断开网络连接。

（最好两人共同进行网络连接 一人行动另外一人进行数据检测）

2、网络世界连线主机：6000KC

主机的作用是驱动网络世界的基本形态与程序，是不可缺的配件之一。

3、网络处理芯片：4000KC

网络处理芯片的作用是控制与演算网络世界。

4、驱动电源：3000KC

驱动电源的作用是给整个主机供给电源。

5、神经数据连接线：700KC

神经数据连接线的作用是插入手臂数据连接线来给视网膜显示器供给画面。

6、赛博冰盐水反应缸：5000KC

赛博冰盐水反应缸的作用是给连接者降低体温，在连接过程中体温会升高，危险到会直接损伤神经。

（除此之外还需要义肢配件手臂数据接口与视网膜显示器）

骇客程序

◎5 级骇入：

先知之眼

作用：入侵视觉系统（不影响被攻击者视觉）

输出负荷：25

内存：10

编程要求：15

程序类型：入侵

共振

作用：入侵听觉系统（不影响被攻击者听觉系统）

输出负荷：25

内存：10

编程要求：15

程序类型：入侵

闪光弹模拟器

作用：对被攻击者的视觉与听觉系统进行入侵，模拟出闪光弹的效果。

输出负荷：30

内存：10

编程要求：15

程序类型：入侵

解析大师

作用：查看被攻击者民用义肢系统配置。

输出负荷：30

内存：10

编程要求：15

程序类型：解析

巧手匠

作用：开启无门禁安全系统上锁的门。

输出负荷：30

内存：10

编程要求：15

程序类型：工具

安全锁：基础版

作用：隐藏民用义肢信息

每次运行负荷：20

内存：10

编程要求：15

程序类型：安保

◎10 级骇入：

噬瞳兽

作用：对被攻击者进行视觉干扰（全部感知技能判定——1d6 直到程序被安保程序终止）。效果描述：无论怎么看您的前都如同升起了大雾，这一切都是程序入侵修改角膜显示器数据造成的。

输出负荷：50

内存：15

编程要求：20

程序类型：入侵【恶意攻击】

嗡鸣笛

作用：对被攻击者进行听觉干扰（全部感知技能判定——1d6 直到程序被安保程序终止并且失去 1d6 点环境侦查技能点）。

效果描述：将会有如同蜜蜂、苍蝇发出的烦人噪音环绕在你的耳中，永不停息。

输出负荷：50

内存：15

编程要求：22

程序类型：入侵【恶意攻击】

及时雨

作用：破解带有民用门禁系统的上锁门。

输出负荷：30

内存：20

编程要求：20

程序类型：工具

地刺陷阱

作用：可反制 10 级骇入中的所有入侵程序。（【反制：将攻击者的恶意程序从新导入给攻击者运行】攻击者的反入侵程序不会反制反制给攻击者的恶意程序）

输出负荷：50

内存：15

编程要求：20

程序类型：反入侵

偷窥狂

作用：破解【安全锁基础版】来查看被攻击者的义肢配置。

输出负荷：50

内存：10

编程要求：20

程序类型：解析

肌肉酸痛

作用：入侵并修改臂部义肢感官系统导致被攻击者产生手臂酸痛的错觉（全部力量技能判定——1d6 直到程序被安保系统终止）

效果描述：您的手臂产生了奇怪的酸痛感，这甚至使您使不出力气。

输出负荷：50

内存：15

编程要求：20

程序类型：入侵【恶意攻击】

“兔子脚”

作用：入侵腿部义肢感官系统并修改数据给被攻击者造成腿部负重感（全部敏捷技能判定——1d6 直到程序被安保系统终止）

效果描述：腿上如同绑了沙袋一般，能感受到明显的负重感。

输出负荷：50

内存：15

编程要求：20

程序类型：入侵【恶意攻击】

裂变吞噬虫

作用：在网络世界释放五只形态似蜘蛛的恶意程序开始对周围网络漫游者进行攻击。（伤害 1d8）

输出负荷：50

内存：20

编程要求：22

程序类型：网络程序

◎15 级骇入：

渐冻症

作用：使被攻击者手臂完全失去力控性一回合（力量全技能为零）

效果描述：若您的手臂突然软绵无力，您可能并不是剧烈运动导致的肌肉酸痛，而是恶意程序攻击…

输出负荷：100

内存：30

编程要求：22

程序类型：入侵【恶意攻击】

暗爬虫

作用：使被攻击者无法移动一回合。

效果描述：你有机会眼睁睁看着自己的死亡降临…

输出负荷：100

内存：30

编程要求：22

程序类型：入侵【恶意攻击】

祸乱之马

作用：入侵普通团队作战系统

效果描述：看看他们惊慌失措的样子…真有趣

输出负荷：100

内存：30

编程要求：22

毁灭

作用：对方的义肢不受控制，并自相打击（随机永久损坏一个义肢，且本回合无行动）

效果描述：感受过金钱流失的痛苦吗 ……………

输出负荷：200

内存：20

编程要求：22

程序类型：入侵【恶意攻击】

捕熊夹

作用：拦截 15 级内全部恶意程序

输出负荷：100

内存：20

编程要求：23

程序类型：安保

虚空凝视

作用：破解所有连接范围内的摄像头

输出负荷：100

内存：20

编程要求：22

程序类型：安保

谜语者

作用：骇入医疗安全等级门禁

输出负荷：50

内存: 25
编程要求: 22
程序类型: 工具

安全锁: 进阶版

作用: 隐藏全部义肢详细配置。
输出负荷: 50
内存: 20
编程要求: 20
程序类型: 工具

解析大师: 进阶版

作用: 破解【安全锁: 进阶版】来查看义肢详细配置。
输出负荷: 50
内存: 20
编程要求: 20
程序类型: 解析

混沌光束

作用: 在网界释放一道攻击范围 50 米激光, 伤害 1d8+4
输出负荷: 50
内存: 20
编程要求: 20
程序类型: 网络程序

◎20 级骇入:

恶之花

作用: 入侵被攻击者显示系统循环播放血腥恐怖弹窗, 每回合 CP 点上升 10。
输出负荷: 250
内存: 25
编程要求: 25
程序内型: 入侵【恶意攻击】

海神

作用: 海神是由黑客组织【水华】制造的一款神经意识软件, 由水华组织首领配发。拥有了这个软件芯片你就可以随时与水华组织连线, 也可以直接编辑出海神系统来与水华进行联系。

输出负荷：无
内存：25
编程要求：28
程序类型：特殊

刽子手

作用：使被攻击者的义肢对自己发动三回合攻击
输出负荷：250
内存：30
编程要求：28
程序类型：入侵【恶意攻击】

金手指

作用：启动所有上锁载具
输出负荷：10
内存：30
编程要求：28
程序类型：工具

电子羊

作用：装配了电子羊系统芯片的玩家可以反无效一切的入侵程序。并且你会和一个超级人工智能建立对话，他会告诉你很多…整个新月城只有一枚电子羊芯片…
输出负荷：无
内存：不详
编程要求：不详
程序类型：特殊

骇入细节

您需要潜行到敌人身后，将左手肘内侧的神经数据导入口的数据线插入敌人的后脑神经芯片接口才能进行程序导入。如果您有远程输出配件或纳米线，您也可以尝试远程骇入。

骇入装备

- (1)程序载体【基础】5000KC（可装配三个程序芯片）
- (2)普通数据线【500KC】
- (3)远程输出配件（八十米）【2500KC】
- (4)纳米线（五十米）【13000KC】
- (5)神经数据导入口

(6)视网膜显示器

网络术语

漫游者：

指网络网民，普通的网络使用者。

网络幽灵：

指所有的网络黑客（网络黑客一般在深层网络活动，普通人几乎没有接触黑客的机会。该命名最初是漫游者们专门称呼水华成员的名词后来演变成网络黑客的总称）

浅层网络：

又称表层网络，大多数网民的活动地点，也是网络督察的主要监察区域。

深层网络：

深层网络也是黑客的主要活动范围，他们会在深层网络建立聊天室来与组织建立联系。（进入深网需要 10 以上的骇入技能等级）

白船：

普通的网络聊天室，网民的最好休息站。

黑船：

深网的隐蔽聊天室，不会被搜查，通常黑客会在黑船内进行交易。

第五章 赛博药物

基本概念

随着科学技术的突飞猛进，各种药物投入到了日常使用当中，当然也包括了生物性能增强剂…这种实用的新型药物是玩家前期任务的不二之选。（详见人物卡对照表）

药物类别

软性药物

软性药物副作用小、依赖性小，属于低风险的强化类药物，但软性药物的增益也会更低。适合在有把握的作战时给出普通增益。

硬性药物

硬性药物有着很高的使用风险，若您四面楚歌您可以尝试使用高强度特效药进行突围。（硬性药物属于管制物品，只可在黑市够得）

赛博精神病（CP）

赛博精神病会影响您的角色的一切，您角色做出一些行动时都会导致 CP 点上升。

- (1)用义肢或纳米线杀人——+5
- (2)看到被肢解的尸体——+5
- (3)在网络世界死亡——+5
- (4)安装不同义肢——【不定】
- (5)吸食不同药物——【不定】
- (6)在网界中死亡——+20
- (7)安插机器人芯片——+2

疯狂状态

- CP=40——精神涣散（全判定-1d6）
- CP=50——被白骑士跟踪（异常可能被当场抓捕）
- CP=80——会被白骑士抓捕或攻击
- CP=100——精神崩溃，沦为游走攻击类 NPC

圣堂疗养院

白骑士会将你带到专门治疗赛博精神病的疗养院中，他们会将你关到一个纯白的房间当中，给你注射一种特殊的镇定剂让你产生放松的错觉。

（现实中每过两小时，您在疗养院中的角色就回降低 10CP 点【除精神崩溃者】）

第六章 相关背景

赛博载具

在赛博世界中，新型能源驱动的新科技便是其中的一大亮点新型的赛博朋克载具具有强大的性能与防护能力。但其昂贵的价格使得大多数人还是选择铁道出行。
(这样没准更环保)

新型能源燃料

民用车燃料

新月轮回中的民用汽车大多会使用一种名为 TX-Kreder 的一种由 Kreder ice 提炼的新能源燃料。这种燃料可以高效充分的燃烧，可以给汽车驱动提供超强的动力。
每升 TX-Kreder \approx 5000KC

时尚装饰与文化

1、金属电路镶嵌

人们喜欢将金属镶嵌到皮肤层上来装饰自己。虽然这些看上去像电路图一样的铁丝并没有什么实际作用，只能让你看起来更加时尚而已。不同的年代有不同的美感，这也许就是赛博朋克的独特之一。

2、复古大热潮

时间的潮流将追回 70 年代，卡带主机、随身听、街机厅。这些复古元素应有尽有，在赛博世界中体验旧日之景。

3、工友酒吧

大多数平民选择在大型企业的工厂工作，几乎都是一些杂活累活。例如托运货物、搬运以及流水线之类的。工人们午休或下班后会到附近的【工友酒吧】吃点东西。工友酒吧向工人们提供免费的饮料和 50 元一餐的工作餐，物美价廉。

4、碳酸运动饮料大热潮

一家叫 Crazy rabbit 的公司发售了一款名为格玛莎可乐的碳酸运动汽水，其独特的风味使得这款饮料成为了当下潮流，据其广告说他们的配方可以使长期饮用这款饮料的人身体健壮，但实际有没有作用并没有人知道。这家公司目前被 Kreder 能源集团收购于旗下。

5、仿生人&超级人工智能

仿生人被大量投入到社会生活中，他们广泛于重工业、军事、偶像行业以及地下灰色工作。当仿生人已经在社会生活中生活与工作四年后他们需要进行一次返厂维修升级，随后每四年他们都可以选择返厂升级一次。每个仿生人都是一个独立的思维个体，虽然他们拥有自己的认知与感情，但他们还是会遵循机器人三定律。并且直接称他们为仿生人是不礼貌的行为（等于叫别人欧洲佬），他们也有自己的名字。

世界背景

1、Kreder ice（柯氏冰）：

Kreder ice 是一种新型能源原料，外形晶莹剔透类似于冰。品质越高则越透明。这种新能源的发现者名为 Lane•Kreder 是一位地质学家兼物理学家，同时他也是一个野心勃勃的商人。

他发现的新型能源柯氏冰解决了长达数年的能源危机，同时几乎掌握全部柯氏冰矿原的他获得至高权力。他被人们称为【**圣父**】成为了新时代政治的掌权者。

2、超级集团

超级集团指的是 Kreder 能源公司这样的掌政集团，他们将自己的利益视为中心。没有人能阻挡他们的力量。虽然心中有怨，但只能忍气吞声，人们将他们直接成为【**公司**】（因为几乎所有企业全被他们垄断）

第七章 帮派势力

基础概念



加入不同的帮派您将获得不同的开局增益与起始资金，但有些势力间存在着分歧，您的帮派决定了您与其他玩家的游戏关系。这将会成为玩家直接更多互动的动机。

帮派介绍

†天命会†

原为政府—真理审判所的特派护卫军队，但起军队队长【J. v】反对真理审判所的严苛制度而建立的反叛协会。整个组织由 2000 人组成。均为安装了军备义肢的高经验战士。

帮派加成：

- ①特训者：力量全分支技能与敏捷全分支技能上限突破 15（力速双 A）
- ②全民公敌：警察会加大对天命分子的监视（副本随机遭遇率更大）

主要头目：【J. v】雅各布·Vily

Kreider 公司总裁【Mr. K】接受关于天命叛乱事件采访时的原话：“对于造成这种袭击的恐怖分子我们绝对不会轻饶，我们将全力对抗这群反叛恐怖分子，保证民众的安全。”

对立组织：真理审判所

初始资金：250000KC

（初始不可选）

†真理审判所†

真理审判所是 Kreider 能源公司所建立的政府审判机构。该机构核心由 13 人组成，这 13 人的一切身份被视为最高等级机密。这 13 位裁决者西装革履并且佩戴了高级义肢，但在现实生活中十分低调……真理审判所分为现实部门与网络监管两个部门，其部门管理由 13 位裁决者运行。

现实管理机构名为【圣堂】的安保医护机构，圣堂的行动队友被称为【白骑士】，因全身穿着纯白色的机动战斗服而得名。有着最高的医疗水平与火力水平。而网络督察方面他们有着精锐的网络督察组……

帮派加成：

- ①绝对命令：您的左上手上会印有审判所的标志【裁决之眼】您可以靠此命令所有政府行动人

员

②上层精英：全分支技能上限突破至 15。

主要头目：【夜鸦】阿莱耶·维尔德、【酒保】吉尔·所罗门对

立组织：天命会

初始资金：50000000KC

（初始不可选）

†羔羊†

羔羊是一个和善派的组织，他们喜欢通过舆论与谈判断方式来与其他势力达成共识。但对于邪恶的非人道组织羔羊也会采取极端行动进行对抗。羔羊在公众的心目中是正义的化身。也是某些正义人事向往的组织。

帮派加成：

①正义之心：亲和力上限突破 15

②秩序与训练：射击瞄准与冷武器使用上限突破 15

主要头目：【以撒】阿斯克·恩布拉

初始资金：250000KC

对立组织：虚无

†医学会†

医学会并不是一个正统的组织医学会是整个地下义肢医师的总称呼。他们有着不同的信念与理想。一派人狂热于机械义肢改造，他们为了将自己改造成超级半机械人可以不择手段，另一派更崇尚虚无教的基因改造。

帮派加成：

①疯狂的经验：安装义肢不上涨 CP 值。

主要头目：【理发师】雷克萨斯·D

初始资金：300000KC

†水华†

水华是一个被称为“噪点”的超级骇客建立的，不被政府承认其合法性的骇客组织。水华骇客们经常在网上公开一些网络防御意识薄弱的当局官员的腐败内情——尽管有些时候当事人极力否认其真实性并宣称他们只是拿钱办事，但水华提供的信息要不就是最重要的线索，要不干脆就是真相，这也使得水华成了某些官员的眼中钉——即使他们从来都很明智的避开了那些寡头和被他们直接保护的小弟——但水华骇客全都隐蔽性极强，他们因此被誉为只在网络上出现的鬼魂，甚至有人怀疑水华就是一台超级计算机运行的超级 AI。

帮派加成：

①技术超群：骇入技能等级上限突破 15、

②反入侵：水华人员的海神系统具有一定的恶意程序防护作用（可直接免疫 10 级以下所有入

侵程序)

主要头目：【噪点】■术方

初始资金：350000KC

†虚无†

虚无是一个神秘的赛博教会，他们行动十分张扬。而且对外宣传救济贫困公民来对城市做出贡献，但实际上他们在背地里做着恐怖的人体实验。

虚无教会的人平时几乎不试用网络连接，警察很难找到虚无教会的行踪。虚无教利用崇尚基因改造的医生们在黑市建立了义肢医院来收取利润。

帮派加成：

虚无主义：智力全技能等级上限突破 15、基因改造（该版本未推出）

主要头目：【至尊】菲德罗·亚丁

初始资金：200000KC

†三大防护机构†



三大防护机构指的是圣堂、网络督察组、生化防控组，三个组织同时为真理审判所行动，这三个组织都有各自不同的职务。

三个组织都使用统一的战术，每次行动他们都会配备三名战斗人员、一名后方后勤人员与一名通讯员。

帮派加成：

①初始车卡点数+40，力量、体质、敏捷分支技能等级突破 15。

主要头目：

【白爵士】爱德华·加百列

【生化防控组组长】【权限不足】

【处决者】A·Z

（初始不可选）

THE END

以上就是赛博朋克—新月轮回规则书的全部内容
更多玩法请期待后续更新