

PM TRPG

目录

1. PM_TRPG	10
2. 核心规则	11
2.1 基本规则	12
2.1.1 称呼	13
2.1.2 等级	14
2.1.3 检定	15
2.1.4 晋升	16
2.1.5 评级	18
2.1.6 稀有度	20
2.1.7 自动成败和取整计算	21
2.2 创建角色	22
2.2.1 创建流程	23
2.2.2 出身	24
2.2.3 种族	25
2.2.4 美德属性	26
2.2.5 技能	28
2.2.6 特质	31
2.2.7 经历	32
2.2.8 战斗配置	33
2.2.8.1 物品与物品栏	34

2.2.8.2 战技与战技栏	35
2.2.8.3 特质与特质栏	36
2.2.9 背景	37
2.3 购买项	38
2.3.1 装备	39
2.3.1.1 武器类与武器属性	40
2.3.1.2 防具类与防具属性	42
2.3.1.3 衣物类和饰品类	43
2.3.2 强化	44
2.3.2.1 纹身类	45
2.3.2.2 药物类	46
2.3.2.3 义体与植入物类	47
2.3.3 改造	49
2.3.3.1 机体	50
2.3.3.2 部件	52
2.3.3.3 系统	53
2.3.4 消耗品	54
2.3.5 课程	56
2.3.6 精神成瘾品	59
2.4 心灵之光	60
2.4.1 异想体	61
2.4.1.1 同调	62
2.4.1.2 压迫	64
2.4.2 情感	65
2.4.3 心灵侵蚀	67
2.4.4 神备和扭曲	69
2.4.4.1 变格之路	71
2.5 战斗	75

2.5.1 战斗流程	76
2.5.2 战技	79
2.5.2.1 防御类动作	82
2.5.2.2 首发类动作	83
2.5.2.3 行动类动作	85
2.5.3 拼点	87
2.5.4 伤害类型	89
2.5.5 伤害计算	92
2.5.6 战后	93
2.5.7 重创与疯狂	94
2.6 生活日常	97
2.6.1 休整	98
2.6.2 食物与营养	101
2.7 可选规则	102
2.7.1 通用效果	103
2.7.1.1 效果表	104
2.7.1.2 升华与恶化	105
2.7.1.3 强度表	106
2.7.1.4 如何使用	107
2.7.2 先攻变体	108
2.7.3 等级晋升变体	109
2.7.4 人人如龙	111
2.8 勢力	112
2.8.1 空白 - 副本	113
2.9 速查图表	114

2.9.1 检定一览表.....	115
2.9.2 经历与晋升一览表.....	117
2.9.3 技能列表.....	118
2.9.4 战斗速查.....	124
2.9.5 状态一览.....	127
3. 玩家手册	132
4. 资源目录	133
4.1 出身	134
4.1.1 基础出身.....	135
4.1.2 传统武人.....	137
4.2 工坊	139
4.2.1 后巷.....	140
4.2.1.1 炎魔窟	141
4.2.1.2 好棒棒快餐连锁	142
4.2.2 巢内.....	144
4.2.2.1 宛冯煅冶所	145
4.2.3 郊区	147
4.2.3.1 公平代价	148
4.2.4 任意	150
4.2.4.1 奥特兰卡酒吧	151
4.2.5 限定	152
4.3 义体	153
4.4 植入物	154
4.5 纹身	155

4.5.1 传说.....	156
4.5.1.1 墨染云影	157
4.5.1.2 山海异兽	159
4.6 药物	160
4.7 机体	161
4.7.1 传闻	162
4.7.1.1 通用型	163
4.7.1.2 火力型	164
4.7.1.3 强攻型	165
4.7.1.4 堡垒型	166
4.7.1.5 侦查型	167
4.7.2 怪谈	168
4.7.2.1 强攻型	169
4.7.2.2 堡垒型	170
4.7.2.3 侦查型	171
4.8 部件	172
4.8.1 传闻	173
4.8.1.1 小型	174
4.8.1.2 中型	177
4.8.1.3 大型	180
4.8.1.4 巨型	181
4.8.1.5 系统	182
4.8.2 怪谈	183
4.8.2.1 小型	184
4.8.2.2 中型	186
4.9 医疗品	187
4.9.1 传闻	188
4.10 工具	190
4.10.1 传闻	191
4.10.2 怪谈	192

4.11 弹药	194
4.11.1 大口径.....	195
4.11.2 小口径.....	196
4.11.3 其他.....	197
4.12 成瘾品	198
4.12.1 生理成瘾品.....	199
4.13 燃料	201
4.13.1 电子能.....	202
4.13.2 化学能.....	203
4.14 食物	204
4.14.1 乳制品.....	205
4.14.2 包装食物.....	206
4.14.3 碳酸饮料.....	209
4.14.4 酒精饮料.....	210
4.15 种族	211
4.15.1 基本种族.....	212
4.16 奇门	216
4.17 能力列表	217
4.17.1 出身类.....	218
4.17.2 课程类.....	220
4.18 装备	224

4.18.1 武器.....	225
4.18.1.1 奇门	226
4.18.1.2 巨兵	229
4.18.1.3 弓弩	233
4.18.1.4 火器	235
4.18.1.5 盾牌	236
4.18.1.6 短兵	237
4.18.1.7 短柄	239
4.18.1.8 软兵	241
4.18.1.9 长兵	242
4.18.1.10 长柄	245
4.18.2 衣物.....	246
4.18.2.1 外套	247
4.18.3 防具.....	249
4.18.4 饰品.....	250
4.19 课程	251
4.19.1 流行战技.....	252
4.19.1.1 标准战术	253
4.19.1.2 标准格斗术	256
4.19.1.3 街头搏击术	260
4.19.1.4 收尾人操典	263
4.19.1.5 通用镇暴术	265
4.19.1.6 暗巷格斗术	268
4.19.2 古武术	274
4.19.2.1 咏春	275
4.19.3 流派战技.....	279
4.19.3.1 八相枪	280
4.19.3.2 屠夫	284
4.19.3.3 暴徒	290
4.19.3.4 白齿事务所	294
4.19.3.5 街灯事务所	297
4.19.3.6 锈链格斗技	302
4.19.3.7 丧家犬	306
4.19.4 其他课程	311

4.19.4.1 烹饪	312
5. 创作指南	314
5.1 战技平衡	315
5.2 武器设计	317
5.2.1 临时武器与徒手	318
5.2.2 长柄	320
5.2.3 短柄	321
5.2.4 长兵	322
5.2.5 软兵	323
5.2.6 短兵	324
5.2.7 盾牌	325
5.2.8 巨兵	326
5.2.9 弓弩	327
5.2.10 热武器	328
5.3 防具设计	329
5.4 强化类设计	330
5.5 具现化特性设计	332
5.6 资源设计表格	334
5.7 属性平衡	341
6. 都市箴言	342
6.1 设计战技平衡	343
6.2 避免成为‘空想家’	347

6.3 术语标准化的重要性	349
6.4 将资源用在刀刃上	350
6.5 森语系列说明	355
6.5.1 车卡说明	356
6.5.2 战斗说明	358
6.5.3 非战斗说明	359
6.6 平衡参考	360
6.6.1 属性/技能参考	361

1. PM_TRPG

PROJECT MOON TRPG

本规则为月亮计划同人 TRPG 游戏规则

是以脑叶公司，废墟图书馆，以及边狱巴士为蓝本进行的同人创作
倾注着我们所有人对月计的热爱

都市的迷途者
愿你也能在这本书中找到自己的归宿

作者：翡翠鸟 辰辰子
规则群：月光照耀下的都市（702203298）

2. 核心规则

2.1 基本规则

2.1.1 称呼

本规则的主持人被称为 TG，即眼线（The Gazer），参与者被称为 PL，即玩家（Player），参与者所扮演的角色被称为 PC，即玩家角色（Player Character）。

2.1.2 等级

从首脑到最卑微的耗子，一共划分 20 个等级，那些被认为比耗子还弱小（通常是平民或其他近乎无害的弱小生物）的角色将被归入 0 级的范畴。

在本规则中，角色的成长来源于生命中那些难以忘怀的经历，角色的出身和过去闯荡的经历共同组成了当下的角色，也描绘了角色的成长历程。

人物的晋升使用一种被称为“经历点”的资源来完成，每一个经历点都象征着生涯中一次重要的成长。只要经历足够丰富，即使是最弱小的 0 级角色，也有可能成长到一个令人仰望的地步。

升级表（经历点）

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
经历点	1	1	2	3	3	3	4	5	5	5
等级	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
经历点	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9

经历点的主要来源为角色完成的**委托**和经历的**事件**。除此之外，TG也可以根据PC的出身背景，对一些独特的首次体验进行经历点奖励。

通常来说，完成一次等级区间范围的委托**至少能获得 1 点经历点**，如果卷入了更高等级的事件，存活下来也能得到 1 点或更多的经历点；如果解决了更高等级的委托，则会获得更多的经历点。

完成更低等级的委托一般不提供经历点，但是能获得更高的**报酬议价权**。

2.1.3 检定

在本规则中，对行动的成功与否进行判定的方式是投掷特定个数、特定面数的骰子，将其掷出值与一个指定的值进行比较。

这个（或这些）骰子被称为检定骰，它们的掷出结果则被称为检定值；使判定成功所需要达到的值被称为难度值。当检定值 \geq 难度值时，检定通过，即判定成功。

本规则主要采用百面骰，即 D100，作为主要的检定骰。如果没有特别说明检定骰面，则统一使用 D100。

在进行检定时，除了检定值本身，还会有一些能对检定值进行增减的修正项。根据其作用方向，它们被称为加值和减值（或奖励值/惩罚值，如果这个修正项并非原检定所有）。

一个检定骰为 D100 的最终检定值计算公式如下：

$$\text{D100} + \text{加值} - \text{减值}$$

在目前常用骰子机器人的命令一般为：

.rd100+ 加值 - 减值

2.1.4 晋升

事实上，等级的高低只能反映一个人物的经历丰富程度，并不能完全反映双方的实力对比。更高的等级会阻止人物从更简单的检定和战斗中获取经历点，但并不会阻止人物从中受损；更低的等级反而会成为人物成长的加速器，它为真正敢于挑战强敌的勇者提供更加丰厚的经历点报偿。

经历点报酬表

等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
阶位	平民	九阶收尾人	八阶收尾人	七阶收尾人	六阶收尾人	五阶收尾人					
评级	传闻			怪谈			传说				
报酬（经历点）	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	3
等级	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
阶位	四阶收尾人	三阶收尾人	二阶收尾人	一阶收尾人	色彩收尾人		首脑				
评级	恶疾			梦魇			星辰			杂质	
报酬（经历点）	2	2	2	3	2	3	4	3	4	5	5

委托和事件每相对自身阶级**低一阶**，参考经历点**报酬减少1点**。

委托和事件每相对自身阶级**高一阶**，参考经历点**报酬翻倍**。

阶层有别

由于角色的接受能力有限，单次获得的经历点最多**只允许角色进行一次升阶**，**等级提升则没有限制**。

理论上来说，一个0级的普通人卷入一次都市之星及以上的事件后，如果不考虑阶位限制，即使受到了严重的低完成度经历点惩罚，扣除后剩余的经历点也足以将其推向色彩级收尾人（Lv20）

2.1.5 评级

如同都市等阶一般，我们把事物分为 7 阶，依次为传闻、怪谈、传说、恶疾、梦魇、星辰、杂质，表示物品、装备或战技的层级。

类似地，事件和委托的评级也遵循上述规则。

I 传闻 红

可能已经导致数人死伤或失踪的现象，有可能会引起低阶收尾人事务所的注意，但仅限如此。

II 怪谈 橙

造成了数人死亡或失踪的现象或组织，低阶事务所的主要业务。

III 传说 黄

已经导致百人以上的死伤与失踪的现象与组织，此类委托对象已经引起了协会方面的注意（尤其是负责治安维护的Zwei协会），是低阶与中阶事务所的主要业务目标。

IV 恶疾 绿

已经导致千人以上的死伤与失踪的现象与组织，此类委托对象可以被各协会中的三科四科或中阶事务所比较成功的处理。

V 梦魇 青

已经导致万人以上死伤与失踪的现象与组织（或已牵扯翼公司方面利益），此类委托对象应交由各协会一科人员或高阶事务所处理。该等级的存在可能已拥有进行较大规模战役的势力。会对整个区域产生影响。

VII星辰 蓝

极难被处理的委托，经常是触及翼公司核心利益的事务，或势力覆盖一片后巷至数座巢的危险组织(也有可能是造成百万人以上死伤与失踪的重大灾害)，会对整个都市的秩序产生影响，需要Hana协会的分配专门科室负责跟踪走向。此类委托应交由色彩级收尾人或实力较强的一阶事务所处理。

VII杂质 紫

对于人类未来发展具有威胁的存在。此评级的事物不再会是任何协会和收尾人事务所的业务目标。此评级的事物只存在于A、B、C公司（首脑、眼线、爪牙）的工作范围。此评级的事物有三个结局：一、就地清剿；二、放逐郊区；三、改变都市。

2.1.6 稀有度

另一方面，一个事物的获取难度也并非只以层级论难易。一些高层级的事物在高阶角色中往往也很常见，而一些低层级的事物在低层级或许也是难得一遇的。因此，引入稀有度这一概念来更加细致的划分事物的档次。稀有度分为 7 等，依次为常见、稀有、罕见、史诗、传说、神话、唯一。

一物难求

通常而言，角色能够相对容易地获取评级低于角色自身的事物，而同级事物则需要很费一番功夫；为了获取高 1 阶评级的事物，角色需要付出绝大的努力，而得到高 2 阶及以上的事物的机会足以让任何角色不惜一切代价争取。

2.1.7 自动成败和取整计算

自动成功与失败

当 **加值 \geq 难度值与减值之和** 时，检定骰掷出任何值均可通过检定，视为**自动成功**。

当 **加值与检定骰骰面之和 < 难度值与减值之和** 时，检定骰即使掷出最大值也无法通过检定，视为**自动失败**。

取整计算

如未特别约定，所有计算均**向上取整**。

2.2 创建角色

2.2.1 创建流程

除购买项外，一个人物主要由 5 个部分组成：**出身，种族，背景，美德，技能。**

玩家应该按照以下顺序创建一个人物

1. 选择出身
2. 根据出身的种族范围，选择种族
3. 分配美德点、光之种、技能点
4. 选购购买项
5. 分配战技组、物品栏

2.2.2 出身

出身是一个人物的身份，地位，财产，经历，乃至人生的总概括。出身几乎决定了人物所能拥有的一切。

出身影响着角色的基础美德和初始财产、能力

玩家一开始可以从总是可用的 **初始出身** 中选择一个，并在建立第二个角色时**根据上一个角色的经历**获得更多选择。除此之外，某些事件和大多数委托也会提供一些独特的出身选择。

可选的出身详见资源目录。

2.2.3 种族

种族代表一个人物的本质面貌，它是一类根源相同的群体的总称。

种族影响着一个人物各个方面基础属性以及发展潜力。

种族发生改变时，基础光芒上限、回复、行动上限、量槽和抗性将立即改变为新种族，角色的等级和当前属性、美德点数和光之种将被保留，从下一个等级开始，新种族的成长才会生效——即种族转换后获得的下一个等级种族变为新种族。可选的种族详见资源目录。

2.2.4 美德属性

在本规则中，角色的各项能力由自身所具有的五项属性所决定，它们被称为美德。

美德分为两类：**基本美德**和**辉耀美德**。每1点基本美德都会提供对应的属性，而辉耀美德则在奇数点和偶数点提供不同的属性。

基本美德

勇气

每点勇气提供5点最大生命值

谨慎

每点谨慎提供3点最大理智值

自律

每点自律提供20技能点

辉耀美德

正义

每1奇数点正义提供1点光芒上限

每1偶数点正义提供1点行动上限

自我

每1奇数点自我提供1点光芒回复

每 1 偶数点自我提供 1 点光芒上限

美德提升

玩家会获得两种资源：美德点数，光之种点数。**美德点数能用于提升勇气、谨慎、自律三个属性，光之种点数可以用于提升正义和自我两个属性。**

美德属性升级时，消耗的美德点数等同于该属性值。例如从勇气 5→勇气 6，需要 6 点美德点数，从 6→7 则需要 7 点美德。

辉耀美德属性升级时，消耗 1 个光之种。例如从正义 1→正义 2，需要 1 点光之种，从 2→3 同样需要 1 点光之种。

此外，还可以**消耗 1 个光之种提升任何一个美德属性的初始值 10 点。**

2.2.5 技能

技能是你的角色了解或能做的事情；它们代表了他们的知识和技能水平。技能也是你的角色通过训练得知如何去做的事情。他们花了很多时间来学习和掌握这些复杂的知识，无论是从老师，一本书，还是从动作片和功夫片中常见的长又难的蒙太奇镜头中。

一个技能的水平代表了你的角色在该活动中的熟练程度和知识水平。

技能水平 = 基础值+同类技能转移+其它加值

基础值由种族、出身、经历以及技能提升所影响。技能提升是玩家在该技能上消耗技能点所提高的数值。

一些技能可以受到等同于对应美德数值的加成。

技能开启

人类无法掌握自己所不知道的知识，正如人类无法想象出自己未曾见到过的形象。**只有开启一项技能后，角色才可以向该项技能投入点数**进行提升。

声望和人脉类也遵循这一原则，除非特别说明，否则角色只能提升或降低已经开启的声望和人脉项。

技能提升

技能水平可以通过消耗技能点数提升，每 1 技能点在最初都能够提高任意技能的技能水平 1 点。

当一个技能的技能水平达到 20, 60, 80 后，接下来每一点的提升所需的技能点

数变为 2, 5, 10 点。

如果一个技能被标记为♣ (梅花)，则其提升在各阶段所需的技能点数翻倍。

技能加成

技能水平还会受到基础美德属性的加成，这一加成将在**技能提升之后**计算。

如果一个技能被标记为♥ (红桃)，将勇气额外添加到技能水平。

如果一个技能被标记为♠ (黑桃)，将谨慎额外添加到技能水平。

如果一个技能被标记为♦ (方块)，将自律额外添加到技能水平。

即使一个技能未曾开启，也可以获取基础美德的加值。

技能转移

当一个技能的**基础水平**达到一些特定的值时，将可以为同系的其他较低技能提供**额外加值**。

当同系技能中水平最高技能的基础水平达到 40/60/80 时，将为同系技能提供 5/10/20 的额外水平加值，有♣ (梅花) 标记的技能——即需要双倍点数才能提升的技能——得到的加值则为 5/5/10。

即使一个技能未曾开启，也可以享受同系技能的转移加值。

组合检定

一些时候单一技能的检定无法满足某个事件的达成条件，此时TG可以考虑让角色进行组合检定。

组合检定时，将使用所有参与检定的技能检定值之和作为最终检定值，而其难度也一般**高于单独检定的难度值之和**。

因此，除非当前检定内容所必需的技能不止一个，且该检定内容无法简洁地

2.2.6 特质

特质描述了一个角色所具备的独特之处。在都市，平平无奇的人会像苍白的纸张一样被这个巨大的人生碎纸机慢慢搅碎，只有闪耀之人才能书写下属于自己的故事。

特质点数

特质的特质点数表明了这个特质的独特性，越是独特的特质，其特质点数也越高。虽然强大和复杂的特质通常会拥有更高的特质点数，但这和特质点数的高低并没有必然联系。

角色一开始最多可以装备点数总和不超过 4 点的特质，并在达到 4/11/15/18 级（达到怪谈/恶疾/梦魇/星辰评级）时，将特质点数上限提升至 8/12/16/20 点。

特质上限

角色一开始最多只能从已习得的特质中选取 3 个特质在战斗中生效，并在达到 7/18 级（达到传说/星辰评级）时，将特质上限提升至 6/9 个。

2.2.7 经历

经历与特质类似，但不完全相同，更多地起到一个记录角色过往的作用，且没有特定的上限。因此，通过事件/委托、完成课程、获得称号之类的成就类信息会被归入角色的经历。

2.2.8 战斗配置

2.2.8.1 物品与物品栏

物品栏 (3x2, 共 6)

1	2	3
4	5	6

每个角色可携带的物品是有限的。通常而言，角色拥有 6 个随身物品栏，无论是装备、消耗品、食物等等。这将是角色的**随身物品栏**。**已加入到准备战技组的中的相关物品不会占用随身物品栏。**

而容器可以为角色额外添加一个**背包栏**，让角色携带更多的物品。角色持有容器时必须将容器自带的交互战技**加入准备战技组中**，以便在战斗中使用直接使用背包栏中的物品。**每个被角色携带的容器均使用独立的交互战技**，而这意味着每携带一个容器，角色就需要将其交互战技加入准备战技组，否则在战斗无法使用对应容器内物品。

随身物品栏和准备战技组中的**非容器物品**被视为**随身物品**，角色在战斗中可以**随时使用随身物品**中的**消耗品战技**。在突发情况下，角色更可能保留随身物品而不是容器。

通常情况下，角色的装备必须放置在随身物品栏才能将战技加入准备战技组并发挥作用。

2.2.8.2 战技与战技栏

战技栏 (3x3, 共 9)

1 (武器 A)	2 (武器 B)	3 (武器 C)
4	5	6
7	8	9

每个角色能学会的战技理论上没有限制，但在战斗中，角色只能使用装备于战技栏中的战技。战技栏最多可以容纳 9 个战技，被装备于战技栏的战技被称为**准备战技组**。

包括装备、消耗品、义体在内的物品，若希望在战斗中使用或使其效果生效，都须在战斗开始前将其战技加入准备战技组。

装备武器时，根据武器的属性，所携带的战技将装备于战技栏第一行槽位中的对应位置。战技栏的第一行也被称作**武器战技栏**。

除此之外，某些物品和特质对战技的位置有特别要求，需要注意。

2.2.8.3 特质与特质栏

特质栏 (3x3, 共 9)

1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		

每个角色可生效的特质数量是有限的。角色一开始最多只能从已习得的特质中选取 3 个特质在战斗中生效，并在达到 7/18 级（达到传说/星辰评级）时，将特质上限提升至 6/9 个。

2.2.9 背景

背景记录了角色的主要经历。一开始角色只会有一些关于出身的简单叙述，随着角色经历的增加，背景也随之丰富。一个经年累月冒险的冒险家角色其背景本身就是一曲传奇的史诗。

从游戏性的角度上说，背景会记录角色经历的委托、事件、幕间行动，并在角色卡结束使用后根据其背景为新角色提供关联的额外可用出身。

2.3 购买项

2.3.1 装备

装备提供**无需学习、满足要求**即可使用的战技和额外效果 ——直到使用者**不再持有为止。**

当一个装备被获取，装备的战技 **自动加入**使用者的 **战技可用列表，无论是否满足要求**；但只有满足要求的战技可以被加入准备战技组中。

当一个装备被破坏或遗失，装备的战技 **立即**从使用者的**战技可用列表和准备战技组中移除**，准备战技原位置将变为无战技，需要重新替换。

我们用装备属性来具体描述一个装备的性质特点：例如单手、便携、轻盈、沉重等。一些效果可能需要这些属性作为触发前提。一个装备通常至多有 3 个装备属性

装备通常包括：武器、衣物、防具、饰品。

2.3.1.1 武器类与武器属性

武器提供多种多样且强力的战技，攻击骰、反击骰、防御骰。更好的武器还会提供首发骰，高稀有度的武器将会具有装备效果，为角色提供一定的常驻性增强。

不同的武器所具有的特性在本规则中被具象化为特定的属性。

大多数情况下，单手武器占据了主流。

武器属性除了影响武器本身所占据的武器栏位外，同样也会对需求该类型武器的战技造成影响。

单手



单手武器只能装备在**武器栏A、C两个栏位（即战技栏1、3号位）**，并占据至少其中一个。也就是说，角色至多装备2件单手武器。

便携



与单手武器不同，具有此类型的武器只能装备在**武器栏B（即战技栏2号位）**，因此角色最多同时装备1个便携武器。

重型



具有此类型的武器会**额外占据武器栏B**，因此角色最多同时装备 1 个重型武器，且装备重型武器时无法装备便携武器，反之亦然。

大型



具有此类型的武器会**同时占据武器栏A和C**，因此角色最多同时装备 1 个大型武器，且装备大型武器时无法装备非便携武器。

巨型



具有此类型的武器会**占据所有武器栏**，因此角色装备巨型武器时无法同时装备任何武器。

2. 3. 1. 2 防具类与防具属性

防具通常提供防御骰战技，并提供一系列的防御性和辅助性增益。根据其作用倾向，分为功能型，抗性型，保护型。厚重的防具会提供可观的防护性能，但相应的会降低光芒回复和行动次数，并且。高等阶高稀有度的防具可能具备多种类型的效果，但主要效果依然是具有侧重性的。

永远别忘记，**厚重的防具只要出现就会引起所有在场者的高度警惕并将使用者视为一个不可忽视的严重威胁**。许多场合对此类重装人员的入场都有限制条款，甚至禁入。

功能型

这一类防具侧重于提供诸多功能性效果和战技。

抗性型

这一类防具侧重于提高玩家对于攻击类型和伤害类型的抗性。

保护型

这一类防具侧重于给玩家提供大量的临时**HP**。

2. 3. 1. 3 衣物类和饰品类

衣物

衣物一般只起到一定的装饰作用，提供防御骰战技以应对不时之需。高等阶高稀有度的衣物可能会提供更加良好的常驻效果，甚至类似防具。

饰品

饰品提供的战技效果通常是多样的，辅助性的。但相对而言饰品提供的战技是次要的。高等阶高稀有度的饰品可能提供一定的常驻效果。

2.3.2 强化

在都市中，纹身、药物、仪轨（注意，这里的药物和仪轨专指能带来永久效果但不包含永久变形和种族更改的药物和仪轨）、植入物乃至更激进的义体都被归为强化类技术，因为它们都不会改变人类生而为人的本质，思路均基于人类本身出发进行增益和扩展。

都市对使用强化类技术的个体通常依然视为人类。

使用强化类技术**不会导致种族变更**。

除非特别标注，一般强化类技术对异类依然有效。

2.3.2.1 纹身类

纹身技术源于某个被折断的翼的奇点技术，在其巢倒塌后被公开，现在已经成为了都市最容易接触到的奇点技术之一。

纹身分为两个等级，**主要纹身**和**次要纹身**。主要纹身通常有对应的次要纹身，它们的效力更弱；次要纹身则不一定有直接指向的主要纹身，但可以通过添加各种**咒文**的方式提升为主要纹身。

(咒文是一类包含额外战技的纹身组件，自己通常不能单独作为纹身使用，但是可以添加到其他纹身之中)

一个角色最多可以拥有 1 个主要纹身和 1 个次要纹身，或 3 个次要纹身。超过此数量限制的纹身将使相互干扰和共振达到一个危险的水平。

若一个纹身被添加后将导致角色拥有的纹身数量突破此限制，角色需立即进行一次忍耐检定，难度为 $60 + \text{已有主要纹身数量} * 15 + \text{已有次要纹身数量} * 5$ 。

失败将导致角色的纹身按应用先后顺序依次被移除，直到添加当前纹身后角色纹身数量不再超过限制，并立即为角色抽取一个重创效应；

成功则为角色应用当前纹身，并为角色抽取重创效应，数量等于角色当前纹身数量。

2. 3. 2. 2 药物类

一些特殊的药物可以直接强化角色，永久性提高角色的各项数值。

除去一些稀有的珍品外，大多数市面上流通的强化药物通常价格昂贵、效力也非常不稳定，即使使用更高级的药物也只能部分地改善这一问题。但由于强化药物普遍存在的**耐药性**问题，天价的高级药物依然受到所有有能力的用户的疯狂追捧。

(**耐药性**: 即随着同种强化药物使用次数增加，效力期望出现迅速递减的趋势)

以下为药物效果表

2.3.2.3 义体与植入物类

在以战斗为生的人当中，安装义体以替代部分脆弱的肉体是非常常见的。与改造相比，义体是将人体的一部分机械化，但不能够替代人类基本维生器官（从游戏性上来说，也就是不会改变使用者的种族）。义体也需要**定时补充燃料**来维持基本的运作，已装配的义体将使该义体的战技**永久性加入准备战技组**（且占用上限）。同时，义体将提供一定数量的可以装配改造部件的**装配位**。

植入物类似义体具有以上的特点，但植入物并不是替代人体的某一部分，而是将物体植入到人体体内，因此**植入物不需要燃料，也不提供装配位**，同时一个角色**只能装配一个植入物**

需要注意的是，无论是义体还是植入物，其拆卸和装配都需要**进行手术**。直接购买义体时将视为直接为角色进行了装配，**不需要再进行其它的判定，也无需承受重创效应**。

我们从三个维度判断义体和植入物拆装手术难度：战技数（即植入物复杂度）、设施水平、操作人员技能水平（医学【手术】+程序技术）

拆装手术难度表

难度修正	战技数	设施水平	技能水平
+2	1	尖端（精密电传+智能辅助）	总值 180+/双值 80+
+5	2	完善（精密电传/智能辅助）	总值 140+/双值 60+
+10	3	普通（仅机电传动）	总值 100+/双值 40+
+20	4	简陋（纯机械设施）	总值 60+/双值 20+
+35	5	低劣（简单工具）	总值 20+
+50	5+	无	总值低于 20

其他难度修正表

其他修正项	描述	难度修正
资料缺失	安装者或智能安装设备不熟悉此植入物的技术细节	+5
唯一定制	义体或植入物有非通用的改装或个性化设置	+10
微创手术	将手术导致的基础重创数量减半	+20
医者自医	安装者自行为自己安装 (需额外进行一次忍耐检定, 难度为 $20 * \text{植入物战技数}$, 失败则视为植入物手术失败)	+40

安装成功与否用 $d100$ 进行判定。无论成功与否, 手术都会造成等同于植入物战技数的**重创效应**。

失败时, 每 20 难度都会额外附加一个重创效应, 不满 20 按 20 计算。

2.3.3 改造

与秉持人本主义的强化不同，改造类技术的思路带有强烈的超人类主义色彩，执着于使用机械替换一切原本的身体，达到乃至超越人类所能及的程度（因此，改变为其他非机械形态的技术不被认为属于改造类技术）。

都市通常不认为使用改造技术的个体是人类，但承认由人类改造而来的造物作为**人类知性体**的身份，因此因使用改造技术的人类并不触犯都市首脑颁布的关于非人知性体的禁令。

使用改造类技术会导致种族**不可逆地变更为造物**。

除非特别标注，一般强化类技术均对造物无效。

2.3.3.1 机体

角色进行改造时，需要选择一个机体并支付相应的费用，这个机体将会完全代替角色的肉体。因此，**机体本身的战技将被永久性加入到准备战技组中。**

通常情况下，机体都会比人类的身体要更加坚固，它们天生就拥有一定的全物理抗性

绝大部分机体都需要燃料来维持运转，每经过一个**维护周期**的时间后，就会消耗掉等于**周期消耗**的燃料。

机体都具备一定数量的装配位，用来装配功能强大的部件。已装配的部件将会直接生效，其战技需加入到准备战技组中才能在战斗中使用。

通用型

通用型性价比最高，没有进行任何特化，其本身储备不多的燃料以维持最低水平的运作，泛用性高，能力均衡。

火力型

火力型机体以放弃坚固的防御作为代价，降低了机体本身的燃料的消耗，并换取储备大量燃料的空间以支撑大型部件的燃料消耗，威能强劲

强攻型

强攻型机体拥有较高的防御并能装配更多的中型部件，虽然运转所需的燃料较多，储备也只是差强人意，但仍然是冲锋陷阵的不二首选

壁垒型

壁垒型机体拥有极高的防御，运转所需的燃料较多，但也能储备较多的燃料

侦查型

侦查型机体以机动性和续航能力为重，其同样舍弃了防御，并最大限度的留出了储备燃料的空间，而其部件装配则以小型为主。

2.3.3.2 部件

部件可以提供如同武器般的强大战技以及各种各样的能力，它们按大小分为小型，中型，大型，巨型。部件完成装配后，其提供的能力便立即可用，但战技仍需加入到准备战技组以在战斗中使用。

部分提供常驻能力的部件能力需要额外消耗燃料，而越大的部件每次启用时的能耗就越高。

2. 3. 3. 3 系统

系统是辅助机体运作而生的，并不是没有系统机体就无法运行，主导机体的仍然是角色的自我意识。每个机体只能装配一个系统，系统不占用装配位，但装配系统时，**该系统的战技将被永久性加入到准备战技组中。**

2.3.4 消耗品

消耗品提供**无需学习、大多数情况下也无任何要求、只要仍有充能就可以使用**的战技。消耗品包括弹药、燃料、食物、工具、医疗品、成瘾品。消耗品的战技可提供多种效果。

当一个消耗品被获取，消耗品的战技 **自动加入**使用者的**战技可用列表**，但仍需手动加入准备战技组。

当一个消耗品耗尽或遗失，装备的战技 **立即**从使用者的 **战技可用列表和准备战技组中移除**，准备战技原位置将变为无战技，需要重新替换。

消耗品的属性非常多而繁杂，例如金属、非金属、酒精饮料、乳制品等等。

弹药

远程攻击通常都需要弹药的支持。弹药分为通常弹药和特殊弹药。通常弹药是**远程武器战技发动的消耗品**，自身没有任何效果；而特殊弹药则**具有独特的战技**，需要将其加入到准备战技组后，使用指定的武器才能够发动。

燃料

燃料是驱动一些机械的重要消耗品，他们通常除了为目标事物进行装填外没有任何的效果。

食物

食物可以为玩家**补充营养**，不仅如此，一些食物还能提供战斗中的**强化效果**，甚至具有特殊的战技。一些食物可能需要**烹饪技能**才有更好的发挥。
注意，食物提供的战斗效果总是只有**最后一个生效**。

医疗品

医疗品用于**治愈伤势和快速解除战后的异常状态**，带有战技的医疗品也能在战斗中为角色提供治疗伤势、恢复理智、光芒以及清除异常状态等**辅助效果**。高等阶高稀有度的医疗品可能需要较高等级的**医疗技能**。

成瘾品

成瘾品能够在**短时间内大幅度强化角色的战斗能力**，但是极易上瘾，使用时一旦没有通过成瘾检定，玩家就必须每隔一段时间使用一次成瘾品，否则会出现负面状态严重的**成瘾效果**。

工具

工具本身实际上包含了进行该工作所使用的各种资材零件，因此工具也作为一种消耗品。工具可以为一些技能检定提供大量的加值，但通常情况下，你进行技能检定时**只能使用一种工具**。

2.3.5 课程

角色可以直接购买课程进行学习，以此提高角色的美德、技能或是获取战技、能力。

课程传授

角色在进行学习行为，例如课程学习、拜师学艺、又或是当面接受NPC的教导时，需要进行至少 1 次的传授检定。传授检定的加值通常是与你学习的**内容相关的某项技能和教育**。

在购买课程学习时，角色将由专业的导师为其进行教学培训，以此方式进行的**课程传授检定相对简单**；与此法对应的，角色在营地活动中也可以向他人请求授艺，而这种方式进行的**营地传授检定相对困难**。本节只讲述课程传授检定。营地传授检定则见生活部分。

课程传授检定的起始难度为 40；根据修习的内容评级（即传授的能力评级或战技评级），其评级每比学习者低 1 阶，难度降低 10 点；评级每比学习者高 1 阶，增加 1 次额外检定需求；稀有度每比常见高 1 阶，难度提升 20 点。

通常情况下，课程传授允许角色对至少 1 个传授检定进行重新掷骰。

流派基础课程

任何流派的战技都有一个由浅入深，由易向难的过程，角色需要打下扎实的基础，才能够修习本流派进阶的战技。角色购买学习某一流派的基础课程时，会

对该流派的**每一个基础战技进行一次传授检定**，只有成功学习完全部的流派基础战技，才能够购买学习流派进阶课程。

如果角色已经拥有该流派基础课程中的某几个战技，那么再次学习该流派基础课程时，每有1个已学会的战技，就额外提供1次重新进行检定的机会。

流派进阶课程

当角色已经对某个流派的基础掌握的炉火纯青，此时角色对于更深一步的流派要义只差临门一脚，他可以继续购买学习流派进阶课程。角色购买学习某一流派的进阶课程时，无需依次学习战技，只需要进行**1次传授检定**，成功即可获得能够使用该流派所有进阶战技的**能力**。

若某一流派有**多种进阶战技分支**，则该流派每一个进阶课程所传授的能力都对应着**一个分支的全部进阶战技**。

特质进修课程

这一类课程提供一项新的特质或是一项特质的进阶。类似流派进阶课程，只需要进行1次传授检定即可。

素质训练课程

这一类课程提供美德或技能的成长。角色根据课程的项目来进行传授检定，涉及美德时应使用美德+教育作为加值。

秘传

秘传是一类特殊的战技获取方式，它并非课程，也非营地动作内的传授，而是有独特的传授方式。只有达成特定的条件，才能够获取该战技。

2.3.6 精神成瘾品

2.4 心灵之光

2.4.1 异想体

异想体，顾名思义，是由人类思维“具象化”所形成的存在，其本质是人类潜意识的根源。在L公司尚未成为废墟时，他们通过对其适当的管理，从中获取脑啡肽以转化为能源。

自从白夜黑昼之后，以L巢为中心的各类异想体事件便越来越频繁。L公司的垮塌使许多异想体失控逸出，让都市人越来越多地与它们发生遭遇。从某种意义上来说，当下想要接触异想体，相较于以往确实容易了许多。

然而，这并不意味着失控的异想体比L公司时期的笼中异想体更加安全。事实上，由于完全失去管控，许多异想体已经在外肆虐多时，发生了各种各样的变化。即使没有情报的大量遗佚和衍体的大量滋生，这也是足以致命的变数，意味着L公司用无数人命铺平的道路正在重新变得崎岖、开裂。

虽然如此，L公司留下的方法依然是现在与异想体接触最有效的方式之一。

2.4.1.1 同调

角色可以通过本能、沟通、洞察三种途径与异想体进行同调尝试，根据异想体对不同途径的偏好度，对对应的属性发起不同难度的同调检定。

通常来说，一次成功的同调检定会增加异想体的同调计数器 (homology counter, HC)，并且会根据同调计数器的数值水平揭示更多异想体的行为逻辑和能力；而一次失败的检定则会导致同调计数器的下降，无法调用某些先前可用的异想体能力，并引发其他的恶性后果。

当一个角色与一个异想体拥有至少 1 点同调计数时，该异想体便被视为其同调的异想体，且将依附于该角色的精神世界[虽然绝大部分异想体都倾向于精神寄宿，但某些异想体更偏爱鲜活的肉体。]，无法再与其他角色进行同调尝试[然而，有些异想体完成同调后依附于同调角色的并非本体而是衍体，因而依旧可与其他角色同调。]，但可与该角色随时交流。

检定名称	加值	减值		成功条件		
同调检定	自律值	侵蚀度		≥偏好难度值		
		排他性				
		无	0			
		轻微	-1	偏好程度	检定难度	
		较轻	-5	极高	20	
		一般	-10	高	30	
		较强	-20	中等	50	
		极强	-40	低	80	
		独一	-100	极低	90	
每一个已同调的异想体，根据其排他性都会为检定提供额外的骰值惩罚。角色同调前 24 小时内的每次同调尝试都将当前同						

调异想体的所有偏好临时下调 1 级，下调后偏好程度若低于极低，本次同调自动失败。

2.4.1.2 压迫

除了同调以外，还有一种方法可以获取异想体的力量，那就是压迫。与同调相反，压迫强调强者为尊，迫使弱势方改变自己来适配强者，而不是改变双方，逐渐走向同步。

压迫检定成功时，角色在异想体偏好最高的同调类型所对应的美德上获得等同于对抗骰数量的永久美德增长；压迫检定失败时，角色失去 1d6 点自我。如果自我不足以支付代价，则以每点 d10 随机美德损失的方式逐次代为扣除；如果美德也无法支付代价，剩余自我损失改为每点 d10 侵蚀度增长。

无论检定成功与否，角色都立即获得该异想体的最高同调计数。

检定名称	加值	减值	成功条件	
压迫检定	(正义-自我) d10	侵蚀度	≥对抗骰骰值	
			偏好程度	对抗骰数量
			极高	2d10
			高	4d10
			中等	6d10
			低	8d10
			极低	10d10
当角色尝试压迫一个异想体时，流程与同调时大致相同，不过对应的属性是正义和自我。异想体根据其对压迫的偏好程度获得基础对抗骰，而角色则依然是投掷 1 枚 d100 作为基础值。				

2.4.2 情感

每个人的心灵深处都潜藏着令人望而生畏的力量。

情感关系到角色进行变格之路的艰难问心之旅——即扭曲与神备等相关的内
容。通常来说，这是在游戏过程中需要长时间积累，或是极端条件下才能够达到
的。因此，玩家需要记录自己的情感量槽以及情感标记。

情感分为正面情感和负面情感，在战斗中和战斗外均会通过各种行为获得这
两种情感。

角色的每一个情感等级都有对应的可容纳情感数量，这个数量被称为**情感量
槽**。

情感量槽容量 = 种族基础 + (EVEN(自律/5)) (向上取整的最近偶数)

无需记忆此公式，自动卡中已代为计算

当一个角色的情感量槽被填满时，角色的情感等级将提高一级，**并根据情感
量槽中数量较多的情感种类获取一个觉醒/崩溃标记**。

正面情感占多数时获得觉醒标记，负面情感占多数时获得崩溃标记。

情感标记在具现化前无法持有超过 5 个，当获得第 6 个情感标记时，最早获
得的情感标记就会被移除。

战斗情感获取

情况	获取
拼点胜利	1 正面情感
拼点失败	1 负面情感
骰出最大值	1 正面情感
投出最小值	1 负面情感
击杀	5 正面情感
队友失能	5 负面情感
自身失能	10 负面情感

非战斗情感获取

由TG酌情根据场景和事态发展决定。

情况	获取
略有感慨	1 情感
有所触动	2 情感
难以置信	5 情感
如遭雷殛	10 情感
直击灵魂	补满量槽

情感衰减

激烈的情感会在玩家进行休息的时候逐渐平静，玩家进行的短休息和长休息会带来情感等级的衰减。

进行短休时，清空情感量槽；进行长休时，清除标记和量槽，只留下最新获得的 2 个情感标记。

2.4.3 心灵侵蚀

在都市时代，人类的精神早已千疮百孔。虽然众多的奇点技术让都市进入了只有人才能伤害人的时代（言自前首脑Binah），但繁忙的事务，压抑的都市和互不关心的群体，每一方面都在将脆弱的理性推向疯狂的深渊，而各种技术则让人们更有效率地伤害彼此。

更为严峻的，自白夜黑昼事件以来，光之种的发射为都市带来了颠覆性的现象——心灵侵蚀。受到严重心灵侵蚀的人，其内心情感的爆发极有可能会显现出无以伦比的强大力量，而这种力量一旦失控，后果不堪设想。

可以说，都市就是一个巨大的干柴堆，而侵心灵蚀的存在就像飘散的火星，让这个干柴堆随时可能燃起熊熊大火。

侵蚀度

角色的侵蚀度表示了其受到心灵侵蚀的程度。拥有高侵蚀度的角色在情感激荡时更容易踏入变格之路，同时也更加接近疯狂。而角色的侵蚀抗性则代表了角色抵抗心灵侵蚀的能力。

侵蚀深化

角色获得侵蚀度的过程即侵蚀深化。角色在侵蚀深化时进行一次**侵蚀检定**以决定侵蚀度增长的数值。根据种族、经历、环境等因素，角色面对侵蚀深化时具有不同的**侵蚀抗性**，侵蚀检定的骰面由此决定，而侵蚀深化**本身的严重程度**将决定侵蚀检定骰子的数量。

严重程度	检定骰数	侵蚀抗性	检定骰目
------	------	------	------

极端	10	致命	D10
严重	6	脆弱	D8
中等	4	一般	D6
少量	2	抵抗	D4
轻微	1	免疫	1

侵蚀度罚值

由于心灵侵蚀在许多检定中都具有负面效应，当一个角色累积越来越多的侵蚀度时，在各种检定中就更有可能出现负面的结果，进而使自己的处境愈发艰难。

每 10 点侵蚀度增加一个d6 侵蚀度惩罚骰，未满 10 记为一个惩罚骰。

即：(角色侵蚀度/10) d6

特别地，当一个角色的侵蚀度达到 100，惩罚骰将改为d10。

侵蚀末路

当一个角色累计至 100 扭曲度时，根据其是否踏入变格之路（或曾经踏入过变格之路），将会立即发生如下状况。

若角色未曾踏入变格之路，则其存在将无法容纳心灵侵蚀带来的影响，只能任凭其毁灭自身，消散殆尽。

若角色已处于或曾经踏入变格之路，则心灵侵蚀将会以其变格之路的状态为蓝本，彻底将其存在转变为心灵的具象——异想体。

2.4.4 神备和扭曲

神备(E. g. o)的全称是Extermination of Geometrical Organ，即异想体具现物，是信念压倒绝望的强大内心力量的外化。扭曲，又称异想体实体化，则是绝望击垮信念之后，深沉肮脏的黑暗深渊的现实投影。

自从L巢再次倒塌后，都市中已经几乎找不到像L公司这样拥有稳定且相对安全的异想体提取技术的组织。现在都市中的E. g. o从严格意义上来说和标准化，数据化的L公司造物完全是两码事，只是以自身意志塑造的粗糙残次品罢了。

在图书馆时期的都市，这二者主要来源于与异想体的接触、自我情感的激荡、接受图书馆的邀请。虽然从本质上来说，接受图书馆的邀请其实就是接触异想体(A宝的E. g. o)，但因为图书馆异常强烈的存在感和特殊的机制，单独将其划分一类。

变格之路

当角色的心灵与情绪达到极限时，在光之种为其带来心灵侵蚀的影响下，他将有可能踏入变格之路。

角色必须至少达到**都市恶疾**评级，才能够进行变格之路。

变格之路是一场艰难的“问心、攀登、跨越自我或是堕入深渊”的扮演和检定过程。

变格之路一共分为三个阶段：初耀、全辉、星陨。

具现化特性

当角色踏入了变格之路，抵达新的1级具现强度时（包括首次踏入变格之路

时)，角色将获得一个抽取具现化特性的机会。

具现化特性分为三种：神备特性、扭曲特性、混沌特性。神备特性和扭曲特性都具有性相，角色只能在符合自身性相的特性池中进行抽取。而混沌特性则没有性相，无论扭曲还是神备均可以抽取。

具现化特性被分为 1-4 级，不同的具现强度所抽取的具现化特性范围有所不同。

具现化强度与抽取特性

具现强度	抽取范围
I	1
II	1-2
III	2-4
IV	3-4
V	4

2. 4. 4. 1 变格之路

初耀

当一个角色生涯首次获得第五个情感标记时，这意味着角色的情感足够激荡。

玩家此时可以与主持人进行协商，根据当前的情境，判断是否进行具现检定。

具现检定	检定骰	加值	减值	成功条件
	D100	(自我+标记差值)*d6+侵蚀度	正义*d10	≥100+光芒上限*5

检定失败时，角色将会受到一次心灵侵蚀：掷骰 1d6 决定侵蚀检定的骰子数量。每有 1 个侵蚀检定骰，就按照如下依次获得美德或属性增长：

①	2d4 勇气	②	2d4 谨慎	③	2d4 自律
④	d100 生命	⑤	d100 理智	⑥	1 光之种

但这同时也意味着角色**无法再次踏入变格之路了**。

检定成功时，角色将踏入变格之路。

根据当前的情感标记中**觉醒/崩溃标记的比例**。若觉醒标记大于崩溃标记，则角色将初步具现出**神备雏形**；反之，则会步入**扭曲肇始**。同时，主持人应当根据角色的当前表现，在**神备或扭曲性相中选取 3 个赋予给角色**，作为角色获取具现化特性的依据。

无论是何种结果，角色都需要掷骰 1 次 1d4+1 以决定角色的**具现强度上限**，并从**具现强度 I 级**起开始变格之路。每一级具现强度都会提供给角色 1 个符合当前变格之路类型的（即**神备或扭曲**），极强的**具现化特性**。

角色的**情感标记将会被清空并重新累计**，从现在开始，情感标记的上限不再是 5，而是**等于你的具现强度上限**。每次你的情感标记累计满，都会立即达到下一级具现强度。

需要注意的是，在**具现强度X级**时获得的特质，只有在当前**具有至少X个情感标记**的情况下才会开始发挥作用。

另外，请注意记录你所获得过的所有的情感标记，无论是否被清空，后续的全辉阶段将会用到。

非混沌性相一览

神备性相	诚实	节制	慷慨	希望	勇气	宽容	正义
扭曲性相	色欲	暴食	贪婪	懒惰	暴怒	妒忌	傲慢

全辉

当一个角色达到自己所能达到的**最大具现强度**时，角色的变格之路便来到了全辉阶段。

全辉时，角色将**迄今为止累计获得的所有情感标记相减**（上文的记录这里就要用啦！从初耀的 5 个开始计算），剩下的情感类型即为角色具现化的最终类型——完全神备或完全扭曲（可能与初耀相反）。

其剩余的情感标记将被转化为**至纯真情**。至纯真情的**上限**也将等同于此数值。

根据至纯真情的上限，每有 1 点，就从①开始，按顺序循环获得对应美德的永久成长：（例：至纯真情上限为 8，则获取全部的增长后再重复获取勇气和谨慎的增长）

永久成长表

①	1d10 勇气	②	1d10 谨慎	③	1d10 自律
④	1 正义	⑤	1 自我	⑥	1 光之种

同时角色也不再获得情感标记，改为根据至纯真情相性提升或减少。当完全神备的角色依照情感规则获得觉醒标记时，将转化为 1 点至纯真情，获得崩溃标记时，将扣除 1 点至纯真情；而完全扭曲的角色则与之相反。

长休将会使至纯真情的数量减半，向下取整。

星陨

当角色的至纯真情下降到 0 时，便意味着角色的具现化迎来尾声。根据情境，主持人可为角色选择如下结局。

星逝

繁杂纷扰，我已无所牵挂。

前提：无

角色消散于空中，化作细碎的光斑。角色与其随身物品一同消失，所有目睹此景的角色获得 1 经历点和 1 级对应情感。

残响

只余旧日空洞的回响。

前提：无

角色的随身物品在心灵的最后共鸣中重新熔铸，变为一件角色曾经的伴身之物。将一件角色装备或物品提升为EGO。

崩解

永不消散的暴风雪已然停歇。

前提：角色的至纯真情因自然降低而至 0

角色保留至纯真情给予的美德增长，但失去所有具现化能力，回归于常。

星坠

世间再无所爱。

前提：角色的至纯真情因扣除下降到 0

角色侵蚀度立即设为 100，使角色变为异想体（具体异想体情况可与TG共同协

商）。

2.5 战斗

2.5.1 战斗流程

一幕标准的战斗包括**先攻阶段**, **部署阶段**, **首发阶段**和**行动阶段**四个阶段。

在部署、首发、行动阶段中, 角色将需要使用各种类型的**战技**来进行各种战斗**动作**。一些战技可能具有多个**动作**, 角色消耗光芒使用战技后, 此战技的动作将根据其类型执行或进入部署序列。

在开始战斗时所有参战角色都会拥有等同于光芒上限的**初始光芒数**。

先攻阶段

每幕开始时, 所有参战角色都需要投掷先攻。最终先攻值将以从高到低的顺序决定参战角色的行动顺序。

$$\text{先攻值} = d100 + \text{人物谨慎属性值}$$

部署阶段

完成先攻投掷后, 所有的参战角色将获得本幕的光芒回复, 以及等同于行动上限的行动点, 然后开始计划部署**防御战技**。防御战技中的**防御类动作**将帮助角色**应对可能会到来的攻击**。

在这个阶段, 参战角色都可以支付光芒使用防御战技, 并部署其中的防御类动作。角色可以自由决定**防御战技的使用顺序**, 由其中的**防御类动作**排列而成的队列被称为**部署序列**。

当角色遭受攻击时, **严格按照部署序列的动作次序依次触发, 将触发动作的骰值与敌方的骰值进行拼点**。触发后的动作将会**失效并被移出部署序列**。

当部署序列为空时, 角色此时遭受的攻击被称为单方面攻击。

请注意，除非特别说明，部署序列的动作**无法在参战角色行动阶段开始时取消**，所消耗的光芒也**不会返还**。

在新一幕开始时，除非特别说明，**清空所有角色部署序列里的所有动作**。

首发阶段

所有角色部署阶段结束后，参战角色可以支付光芒使用**首发战技**，并打出该战技中所有的**首发类动作**。首发战技中的首发类动作可以在**正式行动前率先对敌人发起攻击**。

无论角色首发战技中有多少首发类动作，或是有多少参战角色使用了首发类动作，**所有首发类动作是同时进行结算的**。它们的效果和伤害**将在所有首发类动作结算完毕后才会生效**到目标的身上，在此阶段，即便结算某个参战角色时其生命值/理智值归零，该角色打出的首发类动作**依然结算，在首发阶段所有结算完毕后，才会对角色的失能、死亡或其他情况进行结算**。

行动阶段

完成首发阶段后，所有参战者按先攻顺序依次计划行动。

在参战者的行动阶段开始时，可以支付光芒使用任意攻击战技，包括追加防御类战技，或追加首发类战技。**一个参战者在一幕能使用的最大战技数量不能超过其行动上限**。

虽然防御类动作和首发类动作也可以在行动阶段追加，**但它们不属于行动类动作的范畴**。

在行动阶段的战技也将由角色选择使用顺序，这些战技的**行动动作**依次排列组成的，被称为**行动序列**。

完成计划后，按行动序列顺序依次结算所有的动作，追加的防御类动作将按顺序加入**部署序列末尾**。

2.5.2 战技

除了撤离以外，在战斗中，所有的行动都需要由战技来完成。一个战技通常包括一个或多个动作，这些动作拥有不同的种类，在战斗中你将使用战技指定目标、进行行动和计划部署，然后使用动作进行结算。**除非特别指明，攻击类战技不能将自己作为目标。**

玩家所有可以使用的战技被称为**战技可用列表**。但在一场战斗中，你至多只能选用其中的 9 个进行战斗，这 9 个战技被称为**准备战技组**。你加入到准备战技组中的相关装备和消耗品等**均不占用物品栏**。

战技通常可从以下来源获取。

武器

武器是最常见的战技来源。一般来说，武器的战技是可以重复使用的，并且随着使用者满足更高级的使用需求，会提供更独特和强大的战技。

远程武器的战技能够提供稀有的远程骰，这类战技通常需要消耗弹药，但是同时也可以通过使用特殊的弹药来为战技附加额外效果。

衣物

衣物通常只能提供些微的抗性。

不过，在都市，一些势力掌握了制造高级材料的方法。通过这种被称为“面料”的技术，他们能制作出具有特殊力量的衣物。这些衣物在兼顾美观和隐蔽性的同时，也能为它们的主人提供独特的战技。

衣物的战技通常是防御性的。

防具

防具相较于衣物更难以隐藏，但是与此相对的就是更加低廉的价格和更加多样化的选择。除了提供传统的防御性战技以外，一些加装了特殊模块的防具还能提供攻击性战技或其他方面的强化。

但请永远记得：重改造的防具只要出现就会引起所有在场者的高度警惕并将使用者视为一个不可忽视的严重威胁。许多场合对此类重装人员的入场都有限制条款，甚至禁入。

消耗品

消耗品的广义范围非常广，从注射式的针剂到投掷类的暗器再到进攻手雷，它们虽然具有各异的效果，但是因为其一次性使用或使用后需要重新充能的特性，都在消耗品的范畴之内。

消耗品通常是立即提升战力的一个相对便宜的选择，但是这种额外提升总是需要消耗更多的资源。

自身

自从人类学会使用火和制作工具之后，就很少有谁会更加依赖自己的身体去战斗。不过在情急之下或出于某种特殊的信仰，总会有用得上的时候。

自身战技的数值和特性通常由种族决定，但的确也有一些特殊的东西能够对其作出改变。

强化

强化纹身技术源于某个被折断的翼的奇点技术，在其巢倒塌后被公开，现在

已经成为了都市最容易接触到的奇点技术之一。

强化纹身通常提供攻击方面的强化，对于防御性的强化效力有限。

改造

改造是更加激进的一种方案。通过将原本脆弱的血肉之躯换成冰冷的金属，受术者会得到抗性的全面提升，以及一些原本只能通过防具拥有的能力。

当然代价同样是沉重的，除了改造的各种副作用之外，接受任何终极改造（通常是涉及取代基本生命体征、异化原有感知或者核心躯干的机械化替代的重度改造。）都会让自己的种族变更为造物，失去原有的种族成长。

传授

战技还能从课程或是其它人的教导中自主学习得来。课程传授的战技通常更具体系性，但价格和其他准入条件让课程只对少数人张开怀抱；私下的传授则更加灵活自由，代价便是战技的零散和更漫长的时间，私下传授的成功率与许多因素有关，好的传授者能提高成功率，甚至面向多人同时传授。

2.5.2.1 防御类动作

在部署阶段，防御类动作即可被部署；在角色的行动阶段开始时，也可以追加部署更多的防御类动作，**追加的动作将排序在部署序列末尾。**

招架

招架拼点胜利时，对方的攻击动作视为拼点失败；招架拼点失败时，则减少该攻击动作的威力，数值等于招架动作的骰值。

无论拼点结果如何，对方攻击动作均视为命中。

闪避

闪避拼点胜利时，该次闪避动作将在部署序列中被保留，直到拼点失败。

闪避拼点失败时没有任何效果。

反击

反击拼点胜利时，对方受到反击动作的威力的伤害。

反击拼点失败时没有任何效果。

2.5.2.2 首发类动作

首发类动作通常在部署阶段结束后，行动开始前打出并立即结算。首发类动作在角色的行动阶段也可以打出。

远程

远程拼点胜利时，造成远程动作威力骰值的伤害。

使用非射弹武器打出的远程动作将视为投掷该物品，将导致物品在战斗结束前无法再次使用。

交锋

交锋拼点方式为，以交锋的骰值，依次与**不超过本战技光芒消耗个数的敌方**进行拼点，每次投掷时，使自身**获得 1 耗竭**。

每次交锋发起的**拼点都是独立的攻击**，而不是算作 1 次。交锋拼点失败时，使自身立即获得耗竭，层数等同于本战技的光芒消耗。

在交锋过程中每次拼点受到的任何效果，都不会立即生效，而是在**所有首发类动作结算完毕后才会生效。（包括上述的耗竭也是如此）**

清算

清算拼点方式为将**所有敌方的当前部署序列中首个防御动作**的骰值相加，与结果拼点。

清算拼点胜利时，所有敌方均受到此清算动作的攻击，且威力减去自身防御动作的骰值。

清算拼点失败时，没有任何效果。

清算失手/暴击效应结算时，使用者与所有目标依次单对单结算。

被清算攻击时，目标可以在**开始结算前**支付光芒和不超出光芒上限的耗竭，

免行动次数消耗地打出**非首发战技**，并使其中第一个动作替代部署的防御动作加入到对抗清算的拼点中；若如此做，清算拼点胜利后与该目标结算时威力不再减去其骰值；且每有一个目标如此做，清算骰在掷出时**获得 1 优势**。

2.5.2.3 行动类动作

攻击

常规造成伤害的动作

攻击拼点胜利时，造成攻击动作威力骰值的伤害

攻击拼点失败时，没有任何效果

攻击动作通常只能在自己的行动阶段内指定目标并打出。

对决

对决拼点胜利时，可以重骰对决行动的威力并继续与目标的下一颗骰子拼点，直到拼点失败或单方面攻击为止。

对决每次拼点胜利时，造成对决动作威力骰值的伤害，**随后下次重掷威力下降，数值等同于已拼点胜利的骰值总和。**

对决拼点失败时，没有任何效果。

对决的每一次重掷都视为再进行一次攻击。

被对决动作攻击时，目标可以在任意阶段支付光芒打出**非首发战技**，使对决骰完成当前拼点后的下一个拼点，改为角色打出的动作。

以此法打出的战技同样不计入目标的行动上限。

对决未经任何拼点，直接单方面攻击目标时，对目标施加耗竭，层数等同于目标辉耀美德数量。

撤离

当某个角色想从一场没有取胜希望或没有意义的战斗中脱身时，一种可行的选择是直接撤离战场。

撤离动作无光芒消耗，占用 1 行动点，只能在角色的行动阶段开始时执行。

失能的角色无法执行撤离。

执行撤离动作后，角色将**无法在每幕开始时自行回复光芒**，但仍可从其他来源中获得光芒补充。

从**开始执行撤离的那幕开始计算，三幕**结束后，人物将离开战场足够远的距离来**脱离战斗**。

角色在执行撤离的首幕仍能执行任意行动；

从第二幕开始，角色将跳过首发阶段和行动阶段，只能在计划阶段部署防御类动作；

从第三幕开始，撤离的角色无法成为非远程动作的目标，当第三幕结束时，执行撤离的角色将完成撤离，退出战斗。

通过撤离退出战斗的角色无法将物品收入或取出物品栏。

2.5.3 拼点

拼点判定

当攻击目标的**部署序列拥有防御动作**时，攻击（含反击动作，以及所有首发类动作和行动类动作）将**与对方部署序列中首个防御动作**进行拼点。双方各自掷骰自己的动作威力骰子并将得出的最终骰值进行比较，点数较大的一方将获得拼点的胜利。如果是带有伤害性质的一方胜利（如攻击、反击、首发），那么将造成等同于掷骰结果的伤害。

点数相等时，双方骰子均视为打平，无任何效果。

当目标没有可触发的计划动作时，攻击将直接进入伤害结算阶段，但并不视为拼点胜利，无法触发拼点胜利效果。

拼点胜利时，人物获得 1 点正面情感

拼点失败时，人物获得 1 点负面情感

暴击与失手

失手是指动作掷骰出最小值时所触发的效果，暴击是指掷动作骰出最大值时所触发的效果。

上下限相等的动作骰不会产生失手或暴击效应。

在触发暴击时，人物在拼点胜利的基础上**额外获得 1 点正面情感**。

在触发失手时，人物在拼点失败的基础上**额外获得 1 点负面情感**。

具有伤害的攻击、反击、首发动作还会根据伤害类型产生暴击和失手效应。

此外，一些战技可能在暴击时触发额外效果。

失手效应表

伤害类型	失手效应
红色	攻击者失去等额的理智值。
白色	攻击者失去等额的理智值。
黑色	攻击者失去等额的生命值和理智值上限。
蓝色	对攻击者追加一个死亡印记

暴击效应表

伤害类型	暴击效应
红色	对目标追加等额的白色伤害。
白色	再骰一次，并将点数加入本次骰值中。这次额外投掷无法触发暴击或失手。
黑色	为攻击者恢复等额的生命值和理智值。
蓝色	对目标和攻击者追加一个死亡印记。

2.5.4 伤害类型

伤害类型一共四种，红色（物理），白色（精神），蓝色（灵魂），黑色（侵蚀）

受到伤害的单位将要根据对应伤害类型抗性的抗性，减免或额外承受一部分伤害

其中，最常见的红色伤害又有三种攻击类型的区分，一些护甲或者天生的能力可以有效的减免某个攻击类型的伤害。而一些单位在某种攻击类型抗性上具有劣势，那么就会额外承受对应攻击类型的伤害

一些由特殊效果带来的伤害被称为追加伤害；还有一些效果让人物直接损失生命或损失理智。

以上两类在伤害计算中会详细叙述。

红色代表了血液，伤口，以及战争。它象征着肉体的易朽和短暂。

红色（物理）

物理类型的伤害会对生命值造成损伤。

它拥有三种攻击类型：斩击、穿刺、打击，它们共享伤害类型抗性和增益，但是只受对应的攻击类型增益和护甲的影响。

白色代表了思想，精神，以及智慧。它象征着理智的脆弱和虚妄。

白色（精神）

白色类型的伤害会对理智值造成损伤。

角色的理智值通常低于其生命值，因此同样的数值下，白色伤害更具威胁。

蓝色即是死亡本身。强健之身躯或超凡之智慧也无法摆脱的恐怖。

蓝色（死亡）

蓝色类型的伤害不会造成生命值或理智值损伤，而是增加目标的死亡印记。

受到蓝色伤害的目标将获得一个死亡印记，无论伤害数值多少。当目标获得七个死亡印记时，目标将直接被湮灭。

死亡印记不会在战斗结束后消失，将永远伴随角色。

被湮灭的角色将直接消失，同时任何记得消失的角色的存在需要通过一次极难的自律检定，否则将失去相关的记忆。

黑色代表了腐朽，衰败，以及不详。它象征着黑暗对光的侵蚀。

黑色（侵蚀）

黑色类型的伤害会同时对生命值和理智值造成损害。

受到此类伤害时，目标需立即进行一次自律检定，未通过自律检定将导致目标永久失去等同于本次实际伤害数值的生命值上限和理智值上限。

2.5.5 伤害计算

最终伤害 = (基础值+威力增损-攻击类型抗性) *伤害类型抗性

实际伤害 = 最终伤害+伤害增损状态

追加伤害

一些效果可以提供追加伤害，追加伤害不计算抗性和威力增损，直接以指定值作为最终伤害。

失去生命/理智

一些效果以“失去生命”或“失去理智”这样的描述来降低人物的生命或理智，这种“失去”类型的损失不视为伤害，同时也不计算抗性和威力增损。

2.5.6 战后

所有**失能角色**在战斗结束后都需要根据场上情况进行死亡检定和额外重创效应的抽取。

这里给出对应情况的参考结果表，**TG**可根据实际情况进行调整。

战后情况表

战后场上	死亡检定	额外重创效应	恢复情况	其他损失
存在友方	1	0	恢复一半生命值	失去携带消耗品
存在非敌方	1	1	应用一个恢复骰	失去携带消耗品、随身钱财
只存在敌方	2	1	恢复一点生命值	失去所有随身物品

死亡检定

无需任何修正值，投掷一枚百面骰，如果结果大于或等于角色等级，角色即可免于死亡。

2.5.7 重创与疯狂

重创

投掷一个d10，根据骰值在下表选择对应的重创效应。两个骰值分别代表左右两侧，当某个重创效应再次出现时，角色立即死亡。

重创效应表

骰值	打击	斩击	穿刺
1-2	颅脑震荡。所有感官类检定和闪避动作获得劣势，并在掷骰后立即进行难度 40 的忍耐检定，失败陷入混乱。	开放创口。每回合 / 每分钟使自身获得流血，层数等于当前生命值 1/10 和 10 中的最大值。	眼球开裂。无法闪避，每次拼点时对自身施加破绽，层数等于自身骰值。
3-4	足肢折断。无法闪避，先攻基础值掷骰视为 1。逃离各阶段回合数翻倍。	跟腱断裂。非格挡拼点的骰值无法高于上一次的骰值（通用），并在掷出时失去等于差值的生命。	肠道破损。通过食物获取的任何营养均转换为等量流血。立即进行难度 60 的忍耐检定，失败则陷入失能。
5-6	上肢折断。失去对应武器位，持有武器掉落。对决、反击动作获得劣势。	躯干撕裂。清算动作获得劣势且无法迎击清算，每次使用非招架 / 反击骰子都获得流血，从 1 层开始倍增。	肺部破裂。角色获得光芒时自身施加等同于当前光芒平方层流血。
7-8	脊背损伤。无法招架，闪避和对决掷骰获得劣势。	脊髓受损。除清算外的其他动作获得劣势，体魄类检定获得劣势。	内脏破裂。角色掷出的任何骰值将被加总，每满 100 进行一次基础难度 20 的即死忍耐检定，并使下次难度 +10
9-0	内脏淤伤。非清算、远程骰获得劣势，并在每次掷骰时失去等同于骰目最值之差的精神值。	表皮剥离。任何掷骰均立即对自身施加 1 流血，社交类和体魄类检定获得劣势。	贯通创口。角色受到生命值伤害时立即对自己施加易损，层数等于受到的生命值伤害。

疯狂

当一个角色陷入疯狂时，这个角色立即陷入混乱状态中。下一幕开始时，陷入疯狂的角色移除混乱状态，回复一半的理智值并抽取一个疯狂效应。

疯狂效应不会自行移除，需要相应治疗手段。拥有至少一个疯狂效应的角色，精神伤害抗性将在**所有增益效果生效后**提升一级，但无法以此将精神伤害抗性提升至**抵抗**以上。

投掷一个d10，根据骰值在下表选择对应的疯狂效应。疯狂效应无法堆叠，出现已有的疯狂效应时重新投掷，直到指向新的效应。

当一个角色在已有三种疯狂效应的情况下再次陷入混乱，该角色将从精神层面完全崩溃，被宣布死亡，**无需死亡检定**。

疯狂效应表

骰值	名称	效应
1-2	狂乱	无法执行撤离行动。每幕开始时 获得层数等同于自身当前理智值的迅疾和易损 ，使用任何需要指定目标的动作时需进行一次困难自律检定。如果未通过， 目标改为除自己外的场上随机目标 。
3-4	暴虐	无法执行撤离行动。每幕开始 获得层数等同于自身当前理智值的强壮和破绽 ，使用对决、攻击、远程骰时需进行一次困难自律检定。如果未通过， 目标改为最近一个正在撤离或触发了闪避骰或招架骰的随机角色 （优先级递减）。
5-6	自残	每幕开始时，如果可以， 立即从可用攻击性动作随机选择一个以自身为目标使用 ，本次动作无法触发自身计划骰，但如果造成生命值伤害，可回复等同于伤害骰最低值的精神。如果装备或消耗品使用动作以此方式被选中，按正常使用消耗。
7-8	恐惧	每幕开始时 获得层数等同于自身当前理智值的振奋和迟缓 ，幕开始时需进行一次困难自律检定，未通过则 无法部署除招架骰、闪避骰以外的骰子 。
9-10	自私	每一幕 用于首发骰、攻击骰、反击骰的光芒消耗不能高于招架骰、闪避骰 。生命值低于一半或理智值低于四分之一时，首先消耗1行动强制执行撤离行动，即使它因其他因素被阻止，这1行动点也不会返还。
-	怪癖	从怪癖列表中随机选取一个怪癖。（施工中，敬请期待）

2.6 生活日常

2.6.1 休整

在都市中，**短休需要至少 4 小时，而长休需要至少 8 小时。**长休和短休只是相对而言的概念，事实上，对于一般居民，修养所需要的时间从 1 天到一周不等，最长可达数月。

休整点数

短休和长休能够为角色提供休整点数，**短休每 2 小时 1 点，长休每小时 1 点。**角色能够使用休整点数执行各类营地动作，为自己和队友带来增益或治愈。长短休的持续时间没有上限，但角色必须在执行前声明进行的休整类型，并且在达到最小休整所需时长前无法消耗休整点数。

营地动作

达到最小休整所需时长后，角色可以开始花费点数执行营地动作。当休整点数不足以支付营地动作消耗时，角色应当首先声明接下来执行的营地动作，然后延长对应时间的休整，直到产生的休整点数足以支付消耗。在此过程中若被打断，则角色所声明的营地动作取消执行。休整结束后剩余的休整点数将被清空。

如果休整在达到最小休整所需时长前被打断，将不会产生任何休整点数。如果角色在休整时开始战斗，则休整视为被打断，且角色视为被突袭，首幕无法部署任何计划类动作。

通用营地动作

营地动作	休整点数消耗	执行前提	效果
睡眠	6	-	消耗恢复骰恢复生命值或理智值，最大消耗数量不能超过忍耐技能水平
放哨	2	休整前声明	防止发生遭遇战时营地成员被突袭。开始其他营地动作前支付点数消耗。
使用消耗品	1	-	使用一个可用消耗品，应用它的非战斗效果。
进食	2	-	食用任意数量的食物，获取其效果
调养身体	1	-	消耗一个恢复骰，恢复生命值。
恢复精神	1	-	消耗一个恢复骰，恢复理智值。
战术调整	1	-	将准备战技组中的1个战技替换或移除。
全面战术调整	4	-	可以自由调整准备战技组中的任意战技
部件调整	1	-	替换或移除1个义体或机体上的部件
全面部件调整	4	-	可以自由调整义体或机体上的部件
基础训练	8	-	投掷一次d20，难度值为对应技能当前水平，若大于等于难度值，对应技能水平提升1d4点。
战技传授	4	-	双方共同执行此动作时，传授方可以选择一个自己掌握的战技，尝试传授给另一方。如果学习者满足战技掌握要求，则可以进行1次基础难度值 40 ，基础检定骰数1的 传授检定 ，通过则掌握该战技。
能力传授	4	-	双方共同执行此动作时，传授方可以选择一个自己掌握的能力，尝试传授给另一方。如果学习者满足能力掌握要求，则可以进行1次基础难度值 60 ，基础检定骰数1的 传授检定 ，通过则掌握该战技。

战技、能力传授检定调整表

耗时修正项
<ul style="list-style-type: none"> 每额外投入1点营地点数，可以让检定难度值-5，最多额外投入4点。 可以将动作所需点数消耗减少至多2，但每点提升检定难度10点。 (上述两项只能同时生效1个)
战技修正项

- 战技评级每比学习者低 1 阶，难度降低 10 点。
- 战技评级每比学习者高 1 阶，增加 1 次额外检定需求。
- 战技稀有度每比**常见**高 1 阶，难度提升 20 点。

目标修正项

- 当教授对象多于 3 时，每额外增加 1，检定难度提升 10 点。

常规营地动作模板

这里写名字	营地动作	这里写类别
掌握前提		
使用前提		
点数消耗	其他消耗	
这里写内容效果		

2.6.2 食物与营养

营养是用来衡量食物提供养分的一个标准值。每个角色每天需要至少摄入等同于当前勇气属性值的营养值，否则就会开始陷入营养不良。

食物可以提供营养和战斗效果，但非战斗状态使用的食物**只有最后一个使用过的战斗加成效会生效。**

陷入营养不良状态的角色从首日开始，持续获得勇气的临时惩罚，直到不再陷入饥饿为止。**第X天的营养不良将使勇气降低 2 的x-1 次方点，勇气被降低至 0 或更低的角色将立即陷入失能，并在当日结束时死亡。**

特别地，如果当日摄入营养不足当前勇气的一半，耗竭惩罚加倍；如果当日摄入营养为 0 的，额外计算一日的营养不良进度。

(例如第 3 天，已有两天耗竭，如果粒米未进，那么将直接计算 3 和 4 日的耗竭惩罚=2^2+2^3=12 点)

与之相对，如果一名角色摄入了超出当前勇气值的营养，这些营养将在当日累计，用于兑换恢复骰、恢复营养不良和其他用途。

恢复骰的大小通常由种族决定，兑换一枚恢复骰所需的营养等同于勇气值。

即使尚未支付当日消耗，角色也可以提前将拥有的营养值兑换为恢复骰。

所有未花费的营养将在扣除当日消耗后，首先以 1:1 的比例减轻因营养不良受到的勇气值惩罚，然后将剩余部分**自动兑换为角色恢复骰**，数目等同于**剩余营养与勇气值的商**。

一个角色从营养中获取的恢复骰数量不可以超过自身的等级。

2.7 可选规则

2.7.1 通用效果

2.7.1.1 效果表

效果表描述了一类效果的所有可能情形。

一个效果表格由 12 个正负各半的效果组成，在使用时根据风险度和强度决定具体效果的骰目和 D6 骰目效果包含的内容。

示例效果表

正面 6	奖励正面效果（仅升华）	升华替换
正面 5		保守
正面 4		稳健
正面 3		
正面 2		
正面 1		
负面 6		激进
负面 5		
负面 4		
负面 3		
负面 2		
负面 1	惩罚负面效果（仅恶化）	恶化替换

如上表所示，左侧表示了骰目对应的效果和对应效果的性质，而右侧则表明了不同的风险度情形下所包含的骰目内容。

2.7.1.2 升华与恶化

当一个效果因获得效力修正而将改变加值时，效果会停留在当前加值的边界内，转而根据效力变更方向获得升华/恶化标记。

此外，一些机制和能力也能赋予效果**升华/恶化**标记。

拥有**升华/恶化**标记的效果将无视之前的风险度排布，完全改变待选项构成。

具有**升华**标记的效果表改为使用正面效果 1-6 作为待选项；具有**恶化**标记的效果表改为使用负面效果 1-6 作为待选项。

2.7.1.3 强度表

效果强度表描述了一个效果的具体强度情况。在应用效果时，根据效果级别，将对应的数字填入效果中，即可得到对应强度的效果。

L. E. R. P 效果表

级别	效力 L	加值 E	骰目 R	强度 P
神效+	9	3	=100	5
神效	8		D100	4
超效	7		D20	3
极效	6	2	D12	2
强效	5		D10	1
中效	4		D8	0
弱效	3	1	D6	-1
微弱	2		D4	-2
微弱-	1		=1	-3

如图所示，效果强度被加值 E 分为三个层级。通常来说，效果的强度无法跨越层级，而是在到达边界后改为获得**升华/恶化**标记。

例如，一个极效稳健治疗效果被进一步提升强度时，无法转变为超效激进治疗效果，而是改为升华 · 极效稳健治疗效果，将原本的负面选项替换为升华效果。

2.7.1.4 如何使用

一个典型的效果包括三个参数：强度，风险，类别。

效果	强效	激进	战斗
	↑	↑	↑
	强度	风险	类别

例如，一个中效稳健生命效果的强度（LERP 参数）为 4, 2, D8, 0；而稳健风险对应的 D6 骰面则是正面 1-4+负面 5-6。使用时根据骰值查找效果，将 LERP 参数填入描述即可。

2.7.2 先攻变体

如果PL对变化不息的先攻列表表示厌烦，这里为TG提供了二种替代的简易先攻计算方式供选择。

固定先攻列表

每个参战者只在战斗开始时投掷一次先攻，之后的战斗将一直使用这个先攻列表。

没有随机加值

先攻值计算不再引入随机值，直接以各参战者的谨慎属性排列先攻列表。

2.7.3 等级晋升变体

聚沙成塔，集腋成裘。

如果希望使用更加细化的进阶机制，这里提供了一个可选的晋升变体，允许使用更加传统的经验值升级模式。在这个模式下，升级所需的经验值将可以从更多的行为中提供，以在某些时候部分地替代物质奖励。

不过请注意，提供奖励的类型和数额需要审慎地把握，一旦PL们出现畏葸不前，试图通过重复行为、十里坡剑神等方式获取经验值，TG有责任通过减少或拒绝给予经验值的方式推动PL们走出舒适区，挑战新的未知。

这里列出了达到各等级需要的经验点数

升级表（经验）

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
100	120	150	200	300	400	600	900	1200	1600
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
2100	2700	3400	4100	5000	6000	7000	8000	9000	10000

当使用这个变体规则时，等级区间表改为使用下表：

等级区间表

等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
评级	传闻				怪谈				传说		

参考 经验 值											
等级	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20 +
评级	恶疾				梦魇			星辰			杂质
参考 经验 值											

2.7.4 人人如龙

当TG希望所有PL都一定能拥有神备时，可使用以下规则替换具现化检定部分。

人人如龙

任何PC在需要进行具现检定时，直接成功。

人亦有别

NPC在需要进行具现检定时，可与TG商议决定结果。

2.8 勢力

2.8.1 空白 - 副本

2.9 速查图表

2.9.1 检定一览表

检定名称	加值	减值	成功条件	
属性检定	对应属性值 辉耀美德为：对应属性值 d10	侵蚀度罚值	\geq 难度值	
技能检定	对应技能值	侵蚀度罚值	\geq 难度值	
传授检定	对应技能值+教育	侵蚀度罚值	\geq 难度值 耗时修正项（只能同时生效 1 项） <ul style="list-style-type: none"> 每额外投入 1 点营地点数，可以让检定难度值-5，最多额外投入 4 点。 可以将动作所需点数消耗减少至多 2，但每点提升检定难度 10 点。 战技修正项 <ul style="list-style-type: none"> 战技评级每比学习者低 1 阶，难度降低 10 点。 战技评级每比学习者高 1 阶，增加 1 次额外检定需求。 战技稀有度每比常见高 1 阶，难度提升 20 点。 目标修正项 <ul style="list-style-type: none"> 当教授对象多于 3 时，每额外增加 1，检定难度提升 10 点 	
死亡检定	-	-	\geq 角色等级	
同调检定	自律值	侵蚀度	\geq 偏好难度值	
		排他性		
		无 0	偏好程度	检定难度
		轻微 -1	极高	20
		较轻 -5	高	30
		一般 -10	中等	50
		较强 -20	低	80
		极强 -40	极低	90
		独 -100	无	0
	每一个已同调的异想体，根据其排他性都会为检定提供额外的骰值惩罚。角色同调前 24 小时内的每次同调尝试都将当前同调异想体的所有偏好临时下调 1 级，下调后偏好程度若低于极低，本次同调自动失败。			
压迫检定	(正义-自我)d10	侵蚀度	\geq 对抗骰骰值 偏好程度 对抗骰数量	

			极高	$2d10$
			高	$4d10$
			中等	$6d10$
			低	$8d10$
			极低	$10d10$
			无	$10d20$
当角色尝试压迫一个异想体时，流程与同调时大致相同，不过对应的属性是正义和自我。异想体根据其对压迫的偏好程度获得基础对抗骰，而角色则依然是投掷 1 枚 d100 作为基础值。				
具现检定	$((\text{自我} + \text{标记差值}) * d6 + \text{侵蚀度})$	正义 * d10	$\geq 100 + \text{光芒上限} * 5$	
侵蚀检定	检定骰数 * 检定骰目	其他侵蚀减值	正值结果即为本次侵蚀度增长程度	

侵蚀检定附表

严重程度	检定骰数	侵蚀抗性	检定骰目
极端	10	致命	D10
严重	6	脆弱	D8
中等	4	一般	D6
少量	2	抵抗	D4
轻微	1	免疫	1

关于侵蚀度与侵蚀度罚值的详细介绍，请参见心灵之光-心灵侵蚀部分。

2.9.2 经历与晋升一览表

升级所需经历点一览

这里列出了达到各等级需要的经历点数：

升级表（经历点）

等级	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
经历点	1	1	2	3	3	3	4	5	5	5
等级	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
经历点	6	6	6	7	7	7	8	8	8	9

经历点报酬参考

经历点报酬表

等级	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
阶位	平民	九阶收尾人	八阶收尾人	七阶收尾人	六阶收尾人	五阶收尾人					
评级	传闻			怪谈			传说				
经历点	1	1	1	2	1	1	2	1	2	2	3
等级	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	20+
阶位	四阶收尾人	三阶收尾人	二阶收尾人	一阶收尾人	色彩收尾人	首脑					
评级	恶疾			梦魇			星辰			杂质	
经历点	2	2	2	3	2	3	4	3	4	5	5

2.9.3 技能列表

图例	
♠	后有♠的技能将谨慎属性作为加值添加到基础技能水平上。
♥	后有♥的技能将勇气属性作为加值添加到基础技能水平上。
♦	后有♦的技能将自律属性作为加值添加到基础技能水平上。
♣	后有♣的技能表示该技能提升的技能点数消耗翻倍。

感官	
来源于身体和思维对接收信息的反馈，这一类技能代表你感官的敏锐程度	
视觉 ♠♣	你能够看到多远，看的多清，分辨出色差接近的色彩，察觉一闪而过的黑影，紧盯快速移动或是不断变换方位的目标。
听觉 ♠♣	你能够听到多细微的动静，从嘈杂的声音中分辨出自己想要的声音，以及对声调变化的音感，在相似的声音中分辨区别。
嗅觉 ♣	分辨的相似气味，分辨气味的浓和淡，以嗅寻踪。
味觉 ♣	对口感和味道的综合感受，并从中分辨其组成。
触觉 ♥♣	敏锐的触觉可以感受事物表面上细微的纹理和温度，以及感受其微小的形变、震颤等。
直觉 ♣	一种基于潜意识的认识，是思维对于一个事物的本能反馈。例如对某些场合的即时感受，或是对某个人，某个事物好坏的感受，以及对于某些事情即将到来的预感。 直觉检定的掷骰和结果均由TG处理，只会告诉检定者反馈，由检定者自行判断是否可信。

社交

言谈举止是语言和行动的结合，这一类技能代表你各方面的交涉能力

恐吓 	亮出肌肉，展示军火，表明身份，搬出靠山。以言语和肢体语言迫使他人屈从的能力。
欺诈	移花接木，偷天换日，指鹿为马，皂白变青红。以言语和肢体语言使他人相信虚假编造的能力。
说服 	提出事实，建立模型，进行推理，条条论证，得出结论。以言语和肢体语言使他人承认事实的能力。
取悦 	巧言令色，嘘寒问暖，雪中送炭，锦上添花。以物质或非物质手段使他人感到满意的能力。
洞悉 	发现满面笑容者内心深处的悲伤，奉承讨好者的言不由衷，夸夸其谈者的无知和愚蠢，凶狠暴戾者的色厉内荏。通过表象察觉人心更深处秘密的能力。

体魄

运动 	五分钟开合跳，三十秒高抬腿，二十个波比跳，十个转身深蹲跳，变速跑五百米。好，现在再来一遍。通常意义上的身体素质能力。
忍耐 	皮肉在刀锋下翻卷，神经因药物而震颤。但一想到十数年来的风餐露宿，流落街头，这些似乎也不算什么了。对恶劣环境和痛苦的抵抗和承受能力。
柔韧 	一只箱子，一副手铐，一捆绳子，一个狭窄的通风口。控制身体解脱束缚，进入常人所不能及的空间和地形的能力。 柔韧可以通过牺牲生命值提供额外检定加值，每牺牲1点生命值增加1点。如果以此法通过困难及以上难度的检定，抽取一个重创效应。
灵巧	走钢索，钻火圈，三圈大回旋。保持自身平衡和做出不可思议动作的能力。
反应 	跌落时扒住岩壁边缘，接住掉落的圆珠笔，身体对突发事件的应激速度，

同调率 	控制高带宽的复杂神经链接设备所需的技能。 
学识	
从书面汲取系统的知识	
教育	故纸堆中的智慧，先人的经验，客观的事实。总体而言反应角色对这个世界常识的认知程度，并为传授检定提供加值。
历史	都市史学： 特指后巷与巢的历史、传闻、各类密辛等 废墟史学： 特指郊区以及都市之外的历史、传闻、各类密辛等
医学	学术性、科研性的医学，能够鉴别疾病，尤其是特殊的疾病，并根据症状推导病因病理，也能提供一些理论上的治疗方案。
学术科学	学术性、科研性的技能，多用于判断相关事物的性质、用途，以及从图纸、设计中发现问题等。下属子类繁多，举例如下： 机械学、电子学、生物学、气象学、地质学、建筑学等
人类学	从一个人的各种表现、习惯来见微知著的学术。一般情况下能够通过人类学得知的是他归属于何种具有共性的群体，例如职业、种族等。
数学	实用数学： 利用数学建模，推导一组数据的合理性、或是寻找一组数据的规律性 密码学： 解析密码、破译密文的学术
奇点科技	对某一奇点科技相关技术和原理的了解，通常而言每个奇点都单独计算。
经验	
多从实践得来的个人能力	
战斗	刀枪剑戟，斧钺钩叉，战斗技能是角色掌握战技的前提。 长柄、短柄、长兵、短兵、软兵、巨兵、盾牌、奇门、弓弩、火器、搏斗  
操纵	操作装置、载具正常运作的技能。

	<p>车辆、船只、飞行器、潜航器、工程机械、实验设备、某奇点科技设备等</p> <p>计算机: 这项技能指使用计算机进行电子攻防（即攻击和侵入电子设备及其防御和反制）、程序编写的技能</p>
维修	<p>对损坏的事物进行修复的技能。造物的修复使用此大类下的技能，而义体的拆卸和安装则同时需要维修和医疗。</p> <p>机械、电子</p> <p>土木: 包括各类建筑维修、例如桥梁、隧道等</p>
医疗	<p>通常而言是对人类的医疗知识，异类需单独增加子类，例如外科（蜥蜴人）。跨族医疗可能使检定承受严重的罚值。</p> <p>急救: 包扎、兴奋剂注射、止痛剂注射、固定穿刺物。该技能用于暂时稳定患者状况，临时压制病请并维持患者的生命的技术。</p> <p>手术♣: 开颅、剖腹产、缝合、麻醉。该技能用于对患者进行较长时间进行的手术，这包括手术前后的准备和康复治疗。</p> <p>内科♣: 维生素，抗生素，降压药等以给药为主要治疗形式的医疗技术。</p> <p>外科♣: 跌打损伤、皮肤病、骨折等以外力介入为主要治疗形式的医疗技术。</p> <p>精神♣: 谈话、自述、分析、刺激、引导等以影响精神状况为主要治疗形式的医疗技术。注意，此技术仅在患者高度认同且信任使用者时有效，如果希望获取它们，请考虑为社交分配一些点数。</p>
技巧	<p>在人的各项能力中，能够拓展出独特应用性的技能</p> <p>攀爬♥、跳跃♥、游泳♥、乔装、表演、开锁、考古（废墟发掘）、驯兽</p> <p>侦查♦: 不同于直接分辨感官接收的信息，侦查技能一般用于发现一般环境中具有独特性质的事物，诸如隐匿的人或物品，不符合常理的细节、具有规律性的现象等</p>

	<p>潜行: 躲、藏、悄无声息的接近。潜行一般指进行不被人注意的整体的身体动作。</p> <p>妙手: 偷东西、变魔术、以及在身上藏匿物品。妙手技能代表灵活和隐蔽的手上功夫。</p>
社会	<p>金融商务♣: 商业、交易、金融、经济上各项事务。例如，审查合同漏洞，查账，评估投资风险等等。</p> <p>街头智慧♣: 在后巷生存的常识。例如，在哪能找到还算干净的食物，避开耗子经常出没的场所，</p> <p>阶级社交♣: 在阶级和官僚体系中的门门道道。例如，如何使用和理解暗示性的官腔、文案，饭局礼仪，应对和利用潜规则等</p> <p>非法营生♣: 指灰色、黑色地带的生存之道，例如，如何寻找黑市，应对黑话，遵守一般“道上的规矩”等</p>
地区	<p>此类技能指角色对该地区地形、治安风气、势力分布、以及是巢的禁忌等的熟悉程度。例如：知晓面前拐角处有一家小餐馆，当地帮派辖区，当地出名的事务所等。家乡自动获得 20 点基础技能水平。其下属子类繁多，举例如下：</p> <p>G巢, G巢后巷, U巢, U巢后巷。</p>

声望

声望是一个角色在某一势力或地区的名声。

对于一个角色，每个势力都算作一个单独的声望技能。

声望通常不用于检定，而是可以消耗声望来使对应势力达成角色的某些意图。

更高的声望会让该势力为你提供更多的便利。

声望可以是负数的，这意味着坏名声，你不能通过消耗声望使声望低于 0

Zwei (南部 6 科)	
耗子 (J区)	
润事务所	

食指 (南部苦行者)	
权力	
<p>权力是一个角色在某一势力所能掌握的话语权 对于一个角色，每个势力都算作一个单独的权力技能。 权力通常不用于检定，而是代表着你在该势力的地位，可以命令该势力为你做的事项内容。</p>	
六协会 (南部 4 科)	
皮埃尔 (采购)	
丧家犬 (K区)	
人脉	
<p>人脉是一个角色具有的社交关系。也即好感度！ 人脉并不需要完全彻底的罗列出，只有能够真正可能在模组剧情中发挥作用的，才被列入到人脉中。 人脉通常不用于检定，你可以凭借人脉从相关对象中获得一些帮助。 有风险或可能损害利益的请求可能会使人脉降低。 人脉可以是负数的，这意味着他讨厌你！你不能通过消耗声望使人脉低于 0</p>	
杉	
汤吗丽	
李伟	

2.9.4 战斗速查

拼点胜利时，人物获得 1 点正面情感

拼点失败时，人物获得 1 点负面情感

在触发暴击时，人物在拼点胜利的基础上**额外获得 1 点正面情感**。

在触发失手时，人物在拼点失败的基础上**额外获得 1 点负面情感**。

失手效应表

伤害类型	失手效应
红色	攻击者失去等额的理智值。
白色	攻击者失去等额的理智值。
黑色	攻击者失去等额的生命值和理智值上限。
蓝色	对攻击者追加一个死亡印记

暴击效应表

伤害类型	暴击效应
红色	对目标追加等额的白色伤害。
白色	再骰一次，并将点数加入本次骰值中。这次额外投掷无法触发暴击或失手。
黑色	为攻击者恢复等额的生命值和理智值。
蓝色	对目标和攻击者追加一个死亡印记。

伤害抗性表

参考等级	免疫	抵抗	一般	脆弱	致命
伤害倍率	0.1x	0.5x	1.0x	2.0x	5.0x

重创效应表

骰值	打击	斩击	穿刺
1-2	颅脑震荡。所有感官类检定和闪避动作获 /每分钟使自身获得流	开放创口。每回合 /每分钟使自身获得流	眼球开裂。无法闪 避，每次拼点时对自身

	得劣势，并在掷骰后立即进行难度 40 的忍耐检定，失败陷入混乱。	血，层数等于当前生命值 $1/10$ 和 10 中的最大值。	施加破绽，层数等于自身骰值。
3-4	足肢折断。无法闪避，先攻基础值掷骰视为 1。逃离各阶段回合数翻倍。	跟腱断裂。非格挡拼点的骰值无法高于上一次的骰值（通用），并在掷出时失去等于差值的生命。	肠道破损。通过食物获取的任何营养均转换为等量流血。立即进行难度 60 的忍耐检定，失败则陷入失能。
5-6	上肢折断。失去对应武器位，持有武器掉落。对决、反击动作获得劣势。	躯干撕裂。清算动作获得劣势且无法迎击清算，每次使用非招架/反击骰子都获得流血，从 1 层开始倍增。	肺部破裂。角色获得光芒时自身施加等同于当前光芒平方层流血。
7-8	脊背损伤。无法招架，闪避和对决掷骰获得劣势。	脊髓受损。除清算外的其他动作获得劣势，体魄类检定获得劣势。	内脏破裂。角色掷出的任何骰值将被加总，每满 100 进行一次基础难度 20 的即死忍耐检定，并使下次难度 +10
9-0	内脏淤伤。非清算、远程骰获得劣势，并在每次掷骰时失去等同于骰目最值之差的精神值。	表皮剥离。任何掷骰均立即对自身施加 1 流血，社交类和体魄类检定获得劣势。	贯通创口。角色受到生命值伤害时立即对自己施加易损，层数等于受到的生命值伤害。

疯狂效应表

骰值	名称	效应
1-2	狂乱	无法执行撤离行动。每幕开始时获得层数等同于自身当前理智值的迅疾和易损，使用任何需要指定目标的动作时需进行一次困难自律检定。如果未通过，目标改为除自己外的场上随机目标。
3-4	暴虐	无法执行撤离行动。每幕开始获得层数等同于自身当前理智值的强壮和破绽，使用对决、攻击、远程骰时需进行一次困难自律检定。如果未通过，目标改为最近一个正在撤离或触发了闪避骰或招架骰的随机角色（优先级递减）。
5-6	自残	每幕开始时，如果可以，立即从可用攻击性动作随机选择一个以自身为目标使用，本次动作无法触发自身计划骰，但如果造成生命值伤害，可回复等同于伤害骰最低值的精神。如果装备或消耗品使用动作以此方式被选中，按正常使用消耗。
7-8	恐惧	每幕开始时获得层数等同于自身当前理智值的振奋和迟缓，幕开始时需进行一次困难自律检定，未通过则无法部署除招架骰、闪避骰以外的骰子。

9-10	自私	每一幕用于首发骰、攻击骰、反击骰的光芒消耗不能高于招架骰、闪避骰。生命值低于一半或理智值低于四分之一时，首先消耗 1 行动强制执行撤离行动，即使它因其他因素被阻止，这 1 行动点也不会返还。
-	怪癖	从怪癖列表中随机选取一个怪癖。（施工中，敬请期待）

2.9.5 状态一览

混乱

立即丢弃所有的计划骰，并且无法部署任何骰子。

无法堆叠。

每幕结束后清空。

失能

无法部署任何骰子，也无法成为一般战技的目标。

无法堆叠。

每幕结束不清空。

束缚

无法使用或部署非远程、招架骰。

无法再有此状态时堆叠。

每幕结束后减少一层。

流血

每触发/使用一个反击、攻击骰，失去等同于流血层数的生命值。

每触发/使用一个清算骰，失去三倍等同于流血层数的生命值。

每幕结束后失去等同于流血层数的生命值，清空所有层数。

烧伤

自身行动结束时失去等同于烧伤层数的生命值。

层数不清空。

强壮

攻击骰、首发骰、反击骰获得等同于强壮层数的威力加值。

每幕结束后清空所有层数。

虚弱

攻击骰、首发骰、反击骰获得等同于虚弱层数的威力减值。

每幕结束后清空所有层数。

忍耐

招架骰获得等同于忍耐层数的威力加值。

每幕结束后清空所有层数。

迅疾

先攻、闪避骰获得等同于迅疾层数的威力加值。

每幕结束后清空所有层数。

迟缓

先攻、闪避骰获得等同于迟缓层数的威力减值。

每幕结束后清空所有层数。

破绽

招架骰、闪避骰获得等同于破绽层数的威力减值。

每幕结束后清空所有层数。

麻痹

触发/打出的骰子承受等同于麻痹层数的威力减值。

每触发/打出一颗骰子减少一层。

层数不清空。

守护

承受生命值伤害时，额外减少等同于守护层数的值。

每幕结束后清空所有层数。

振奋

承受理智值伤害时，额外减少等同于振奋层数的值。

每幕结束后清空所有层数。

易损

承受生命值、理智值伤害时，额外追加等同于易损层数的值。

每幕结束后清空所有层数。

充能

通常只有安装了义体或接受了改造手术的时候才会用到的状态，能够强化一些战技。

除非特别说明，上限为 10 层。

战斗结束后清空所有层数。

烟气

无法使用远程骰和反击骰，无法被远程骰指定为目标。能够被特定类型的战
技利用。

自身下一次行动开始时清空所有层数。

匿踪

无法被指定为攻击、远程攻击骰目标。

自身下一次行动开始时减少一层层数。

耗竭

每层耗竭在每幕开始时移除 1 光芒或 1 行动点，每成功移除 1 点清除一层，
优先移除光芒。

层数不清空。

腐蚀

每层腐蚀使角色受到生命值伤害时额外追加 1 伤害。

每幕结束时减少一层。

妖灵

每层妖灵使角色执行动作时受到 1 穿刺伤害。

每幕结束时减少一层。

威力无效

自身所有骰子不受威力增损和状态增损影响。

每幕结束后减少一层。

威力翻倍

自身所有骰子所受威力增损和状态增损影响翻倍。

每幕结束后减少一层。

治疗无效

无法以任何形式回复生命值或理智值。

每幕结束后减少一层。

3. 玩家手册

4. 资源目录

4.1 出身

4.1.1 基础出身

不入流收尾人

不入流收尾人										
被利用，被抛弃，这就是收尾人的宿命。										
种族限制		人类/造物		初始美德	勇气	1d4+1				
初始辉耀	自我	0	0		谨慎	1d4+1				
	正义	0	0		自律	1d4+1				
额外初始资源										
额外技能点		额外美德		额外光之种	额外金钱					
20		50		1	20000					
初始装备				初始能力						
拉链夹克				周转拆借						

耗子

耗子										
一群半死不活的暴徒，既没有积蓄，又没有力量，组织松散地连帮派都算不上。一群眼巴巴地盼着收入，能混一天是一天的失败者。										
种族限制		人类		初始美德	勇气	1d6				
初始辉耀	自我	0	0		谨慎	1d6				
	正义	0	0		自律	1d6				
额外初始资源										
额外技能点		额外美德		额外光之种	额外金钱					
0		50		1	4000					
初始装备				初始能力						
匕首，拉链夹克				风紧扯呼						

后巷居民

后巷居民										
贫穷，无知，麻木而缺乏好奇心——在后巷挣扎求存的必要品质。										
种族限制		人类/造物		勇气	3	3				
初始辉耀	自我	0	0	初始美德	谨慎	3				
	正义	0	0		自律	3				
额外初始资源										
额外技能点		额外美德		额外光之种	额外金钱					
0		75		1	8000					
初始装备				初始能力						
短棍，拉链夹克				后巷密友						

旧日回响

旧日回响										
你已破碎。 无论过去如何，当下的形态都仅仅是一种破碎的回响。										
种族限制		扭曲		勇气	3d4	6				
初始辉耀	自我	0	0	初始美德	谨慎	2d4				
	正义	0	0		自律	1d4				
额外初始资源										
额外技能点		额外美德		额外光之种	额外金钱					
0		0		0	0					
初始装备				初始能力						
平安符				旧日创痕						

4.1.2 传统武人

杀手学徒

杀手学徒										
人类有史以来最为古老的职业之一。										
种族限制		人类/造物		初始美德	勇气	1d6+2				
初始辉耀	自我	0	0		谨慎	1d6+1				
	正义	0	0		自律	1d4				
额外初始资源										
额外技能点		额外美德		额外光之种	额外金钱					
0		50		1	40000					
初始装备				初始能力						
匕首，布袍				冷血无情						

古武传人

古武传人										
被遗忘的古老传统和失落的技艺。										
种族限制		人类		初始美德	勇气	1d6				
初始辉耀	自我	0	0		谨慎	1d6				
	正义	0	0		自律	1d6				
额外初始资源										
额外技能点		额外美德		额外光之种	额外金钱					
0		100		1	0					
初始装备				初始能力						
布袍				古老传承						

4.2 工坊

4.2.1 后巷

4.2.1.1 炎魔窟

以传说中炎之恶魔的巢穴为名的锻造工坊，擅长制造冷兵器，并使用独特的燃料技术增强其威力。

炎袭刃

炎袭刃											
传闻	罕见	冷兵器—长柄			226, 800 眼						
装备属性	双手，锐器，装填										
装备需求	长柄 10+										
装备效果	-										
弹药类型	混合燃料			弹药上限	3						
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果						
1	炎袭突刺	对决	穿刺	2-10	【消耗燃料 1】本动作获得威力下限+3 并在命中时对目标附加 1 燃烧						
1	饲喂炎魔	招架	-	1-1	【行动时】若未触发，消耗最多 3 燃料，每消耗 1 燃料在下一幕使武器威力+2 并在命中时对目标附加 2 燃烧						
2	炎升玉陨	攻击	狙击	3-15	【消耗燃料 2】威力上限+5 并在命中时对目标附加 3 燃烧						

4.2.1.2 好棒棒快餐连锁

一家非常有名的快餐店，以物美价廉著称，深受广大后巷居民的喜爱。然而，背地里关于好棒棒快餐配送车车祸逃出六腿鸡之类的不详传闻也从未断绝……

好棒棒巨无霸汉堡

好棒棒巨无霸汉堡			
传闻	常见	食物—快餐	7,800 眼, 耐久 2
消耗品属性	简餐, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 10 营养。		

好棒棒草莓奶昔

好棒棒草莓奶昔			
传闻	常见	食物—奶制品	2,300 眼, 耐久 1
消耗品属性	甜品, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 2 营养。3 小时内战斗首幕获得 3 层迅疾, 重复使用无法叠加。		

好棒棒冰淇淋

好棒棒冰淇淋			
传闻	常见	食物—奶制品	3,100 眼, 耐久 1
消耗品属性	甜品, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 2 营养。3 小时内战斗首幕获得 3 层守护, 重复使用无法叠加。		

好棒棒香味炸鸡

好棒棒香味炸鸡

传闻	常见	食物—快餐	4,700 眼, 耐久 2
消耗品属性	配菜, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 5 营养。3 小时内战斗首幕获得 2 层振奋, 重复使用无法叠加。		

好棒棒怪味奶糖

好棒棒怪味奶糖			
传闻	稀有	食物—奶制品	7,600 眼, 耐久 6
消耗品属性	甜品, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 1 营养。3 小时内战斗首幕获得 2 层随机效果, 重复使用无法叠加。 【使用时】投掷D8 1: 守护 2: 忍耐 3: 迅捷 4: 强壮 5: 迟缓 6: 虚弱 7: 麻痹 8: 易损		

4.2.2 巢内

4.2.2.1 宛冯煅冶所

陆断牛马，水截鹄雁；坚甲抉芮，斩革无不毕具。宛钜百锻，惨如蜂虿。

百锻短戟

百锻短戟									
传闻	罕见	冷兵器—长柄		185, 800 眼					
装备属性	双手，锐器，沉重								
装备需求	运动 20+，长柄 20+								
装备效果	-								
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
1	短戟破锐	对决	穿刺	3-15	【运动 40+】与穿刺骰拼点时威力+5 【长柄 40+】与斩击骰拼点失败时，本骰视为招架骰				
2	摧矛折刃	反击	斩击	10-23	【拼点胜利】本骰触发后不消失，改为本幕战斗中威力-3，最小为 1-14 【拼点失败】下回合禁用用本武器战技				

百锻偃月刀

百锻偃月刀									
传闻	罕见	冷兵器—长兵		265, 800 眼					
装备属性	双手，锐器，沉重								
装备需求	运动 20+，长兵 20+								
装备效果	-								
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
3	横扫千军	清算	斩击	8-40	【使用时】下一幕自身获得 3 耗竭 【运动 40+】【长兵 40+】改为获得 2 耗竭				

1	月刃下劈	攻击	狙击	3-12	【运动 40+】与招架骰拼点时威力+5 【长兵 40+】与反击骰拼点时威力+5
---	------	----	----	------	--

4.2.3 郊区

4.2.3.1 公平代价

一家由不知名老板所运营的杂货店，这里不仅需要金钱，更需要一些常人难以付出甚至避之不及的东西，同样的，血肉越多，果实越重。

血肉刀刃

血肉刀刃									
传闻	常见	冷兵器—短柄		3,140 眼					
特殊代价	2kg人类的骨肉组织，至少来源于两个不同个体								
装备属性	单手，锐器，轻盈								
装备需求	短柄 15+，勇气 7+								
装备效果	-								
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
1	呼肉	对决	穿刺	2-6	【勇气 10+】 【拼点胜利】 威力 +5 【短柄 25+】 威力上限+4				

共体眼

共体眼									
传闻	罕见	饰品—吊坠		17,680 眼，耐久 2					
特殊代价	三对眼组织，分别来自未成年、成年、老年个体								
装备属性	无需同调，非金属，邪异风								
装备需求	谨慎 8+								
装备效果	【谨慎 13+】 感知+5								
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
1	摄人目光	反击	白色	1-5	【消耗耐久 1】 威力上限+6				

肉包

肉包			
传闻	常见	食物—公平代价	5,000 眼, 耐久 1
特殊代价	0.5kg新鲜人类血肉		
消耗品属性	主食、热蒸、荤食		
使用需求	勇气 6+		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 3 营养		

肉包神器

肉包神器			
传闻	稀有	工具—实用工具	12,170 眼, 耐久 3
消耗品属性	非法获取、非金属、便携		
使用需求	勇气 6+		
非战使用效果	消耗 1kg 新鲜人类血肉, 骰 1d10, 骰值不为 1 时制造 1 个肉包, 骰值为 1 时消耗 1 耐久度且浪费材料。		

4.2.4 任意

4.2.4.1 奥特兰卡酒吧

虽然顶着酒吧的名字，但奥特兰卡酒吧总是能堂而皇之地出现在禁酒场所。虽然如此，任何品尝过他们的仿酒的顾客都认为这就是真正的酒。

血腥玛丽

血腥玛丽			
传闻	常见	食物—仿酒	9,700 眼, 耐久 1
消耗品属性	饮品, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 2 小时内战斗每幕获得流血 2, 振奋 2		

电气白兰地

电气白兰地			
传闻	稀有	食物—仿酒	35,700 眼, 耐久 3
消耗品属性	饮品, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 2 小时内战斗首幕获得充能 1		

返混之滴特调

返混之滴特调			
传闻	罕见	食物—酒精饮料	112,400 眼, 耐久 1
消耗品属性	饮品, 即食, 荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 2 小时内战斗中获得的首个状态翻倍。		

4.2.5 限定

4.3 义体

4.4 植入物

4.5 纹身

4.5.1 传说

4.5.1.1 墨染云影

翻墨

翻墨			
传说	罕见	强化纹身-主要	870,000 眼
纹身属性	勇气+5		
纹身需求	勇气 20+		云雾形
纹身特质	以敌方角色为目标使用狙击动作时，自身每有 1 “云雾形” 纹身获得 1 威力，目标每有 1 流血追加 1 精神伤害。		2

寂靄

寂靄			
传说	罕见	强化纹身-主要	820,000 眼
纹身属性	先攻-10		
纹身需求	谨慎 30+		云雾形
纹身特质	使用者在任何一幕中若为最后行动，则在此幕开始时 为使用者部署 1 个 1-x 的闪避动作，x 为本幕所有角色 的最大先攻值。		2

沉雾

沉雾			
传说	稀有	强化纹身-次要	280,000 眼
纹身需求	谨慎 25+		
纹身属性	先攻-10， 谨慎+5。		
纹身特质	闪避骰威力上限+5		1

黑云

黑云			
传说	稀有	强化纹身-次要	312,000 眼

纹身需求	勇气 15+	云雾形
纹身属性	勇气+1， 谨慎+1。	
纹身特质	无咒文附加的“云雾形”纹身不计入纹身上限	3

雾影

雾影							
传说		罕见	咒文-云雾形		240, 000 眼		
咒文属性					先攻-5		
咒文需求					谨慎 25+ 云雾形纹身		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
2	沉雾重影	闪避	-	1-49	【使用时】下一幕开始时使自己获得 10 守护。		

乌云

乌云							
传说		罕见	咒文-云雾形		250, 000 眼		
咒文属性					使云雾形纹身的所有谨慎加成替换为勇气加成		
咒文需求					勇气 15+ 云雾形纹身		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
1	乌云壁障	招架	-	7-32	【拼点胜利】自己每有 1 “云雾形”纹身，下一幕开始时获得 1 守护		

4.5.1.2 山海异兽

霸下

霸下			
怪谈	稀有	强化纹身-主要	985,000 眼
纹身需求	非遗物		异兽形
纹身特质	受到 红色伤害 时，若对应攻击类型触发了其他异兽形纹身，立即提升 1d10 对应抗性 ，并在下一幕开始时移除此加成，获得 1d6 虚弱 ；否则立即清除所有 麻痹 ，并获得 虚弱 ，每清除 1 麻痹 额外获得 1 虚弱 。 拥有 虚弱 状态时无法触发此效果。		2

能贲

能贲			
怪谈	稀有	强化纹身-次要	225,000 眼
纹身需求	非遗物		异兽形
纹身特质	每幕一次，受到 打击伤害 时，立即获得 1d10 守护 ，下一幕开始时，移除此加成并获得 1d4 麻痹 。 拥有 麻痹 状态时无法触发此效果。		1

白蜋

白蜋			
怪谈	稀有	强化纹身-次要	245,000 眼
纹身需求	非遗物		异兽形
纹身特质	每幕一次，受到 穿刺伤害 时，立即获得 1d10 迅捷 ，下一幕开始时，移除此加成并获得 1d4 麻痹 。 拥有 麻痹 状态时无法触发此效果。		1

4.6 药物

4.7 机体

4.7.1 传闻

4.7.1.1 通用型

TI-01

TI-01						
传闻	常见	机体—通用型	200,000 眼			
机体属性	合法购买, 金属					
安装需求	—					
安装效果	—					
燃料类型	化学	燃料上限	3	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	1	1		
可用装配位						
小型		2	大型	—		
中型		1	巨型	—		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
0	超载模式	招架	—	1-1		
				【未触发】消耗 1 燃料, 恢复 1 光芒		

4.7.1.2 火力型

泰恒-长弓手

泰恒-长弓手						
传闻	稀有	机体—火力型	638, 500 眼			
机体属性	合法购买, 金属					
安装需求	—					
安装效果	—					
燃料类型	电力	燃料上限	7	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	1	0		
可用装配位						
小型	1		大型	1		
中型	—		巨型	—		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
1	架设模式	招架	—	5-10	【使用时】从下一幕开始, 无法使用闪避骰, 大型槽位提供的战技光芒消耗-1, 每次使用时消耗 3 电力。	

4.7.1.3 强攻型

Oracle-Iron Sentinel

Oracle-Iron Sentinel						
传闻	稀有	机体—强攻型	620,000 眼			
机体属性	合法购买，金属					
安装需求	—					
安装效果	—					
燃料类型	化学	燃料上限	4	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	2	2		
可用装配位						
小型	1		大型	—		
中型	2		巨型	—		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
1	超载模式	招架	—	1-1	<p>【代价】消耗 1 燃料 【使用时】立即失去机体全物理抗性；从下一幕开始，获得等同于失去抗性值的物理/精神攻击骰威力加值，直到战斗结束或有一幕未投掷任何攻击骰。</p>	

4.7.1.4 堡垒型

MN-MK1

MN-MK1						
传闻	稀有	机体—堡垒型	732,500 眼			
机体属性	合法购买，金属					
安装需求	—					
安装效果	—					
燃料类型	化学	燃料上限	6	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	2	3		
可用装配位						
小型		3	大型	—		
中型		1	巨型	—		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
1	固守模式	招架	—	5-10	【未触发】恢复 1 光芒 从下一幕起，每幕开始时消耗 1 燃料，获得 3 守护，直到战斗结束或燃料耗尽，且无法追击	

4.7.1.5 侦查型

TTS-Dark Crusader

TTS-Dark Crusader						
传闻	稀有	机体—侦查型	671,000 眼			
机体属性	合法购买, 金属					
安装需求	-					
安装效果	-					
燃料类型	电力	燃料上限	10	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	2	0		
可用装配位						
小型		4	大型	-		
中型		-	巨型	-		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
1	遁入黑暗	闪避	-	1-10	【代价】消耗 4 电力 【使用时】下一幕获得先攻-100 和守护 10	
0	锁定目标	远程	穿刺	1-1	【代价】消耗 1 电力 【使用时】立即对目标施加 5 破绽	

4.7.2 怪谈

4.7.2.1 强攻型

ZacKing-ThunderMKI

ZacKing-ThunderMKI						
怪谈	稀有	机体—强攻型	? 眼			
机体属性	合法购买, 金属					
安装需求	-					
安装效果	-					
燃料类型	电力	燃料上限	7	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	1	3		
可用装配位						
小型	2		大型	-		
中型	1		巨型	-		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
2	风暴放射	交锋	-	1-25		
效果 【代价】 耗竭 2, 消耗 4 燃料, 获得 2 麻痹 【命中时】 施加 2 麻痹。						

4.7.2.2 堡垒型

MN-MKII

MN-MKII						
怪谈	稀有	机体—堡垒型	? 眼			
机体属性	合法购买, 金属					
安装需求	-					
安装效果	1 额外光芒恢复, 2 额外光芒上限					
燃料类型	化学	燃料上限	15	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	1	5		
可用装配位						
小型	2		大型	-		
中型	-		巨型	-		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果	
0	增压充能	招架	-	2-12	【触发时】本骰威力提升 x, x 等于当前充能层数 【未触发】消耗 1 燃料, 获得 3 充能	
1	共振防御	招架	-	3-14	【使用时】消耗 1 燃料 【未触发】恢复 1 光芒, 下一幕开始时, 获得 3 守护	
5	阻滞立场	招架	-	20-30	【使用时】下一幕起, 直到充能耗尽为止, 失去所有安装效果, 每幕开始时消耗 3 充能, 以自身为目标的敌方物理攻击动作必须重骰一次并采用更低结果, 触发时消耗 1 充能。	

4.7.2.3 侦查型

TI-Rocket Man

TI-Rocket Man						
怪谈	罕见	机体—侦查型	? 眼			
机体属性	合法购买, 金属, 易燃					
安装需求	-					
安装效果	1 额外光芒恢复, 1 额外光芒上限					
燃料类型	化学	燃料上限	7	全物理抗性		
维护周期	日	周期消耗	1	0		
可用装配位						
小型	3		大型	-		
中型	-		巨型	-		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果	
0	喷气机动	闪避	-	1-8	【触发时】立即获得 1 迅捷	
2	炽热喷流	打击	远程	1-1	【使用时】消耗 1 燃料, 获得 1 燃烧 【命中时】立即为目标添加 3 燃烧	
3	涡轮全开	闪避	-	1-20	【使用时】下一幕起, 每幕开始时消耗 1 燃料, 获得闪避威力上限+20, 2 额外光芒恢复和 1d4 层燃烧, 直到燃料耗尽或被击中为止	

4.8 部件

4.8.1 传闻

4.8.1.1 小型

电棍

电棍									
传闻	常见	部件—小型		40,000 眼					
部件属性	武器, 电力, 金属								
装备需求	-								
装备效果	-								
燃料类型	电力		使用消耗	1					
弹药类型	-		弹药上限	-					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
1	电棍敲打	攻击	打击	1-8	【命中时】目标下一幕获得1麻痹				
1	电棍格挡	招架	-	1-6	【触发时】目标下一幕获得1麻痹				

装甲片

装甲片									
传闻	常见	部件—小型		10,000 眼					
部件属性	护甲, 金属								
装备需求	-								
装备效果	提供 15 额外临时生命值, 耗尽时部件损坏								

扩展运算单元

扩展运算单元			
传闻	常见	部件—小型	30,000 眼

部件属性	设备, 电子, 金属
装备需求	-
装备效果	提供 10 额外临时理智值, 耗尽时部件损坏

扩展储能单元

扩展储能单元			
传闻	常见	部件—小型	20,000 眼
部件属性	设备, 电子, 金属		
装备需求	-		
装备效果	提供 6 额外燃料容量		

视觉处理单元

视觉处理单元			
传闻	常见	部件—小型	20,000 眼
部件属性	设备, 电子, 金属		
装备需求	-		
装备效果	感知+3		

小型特斯拉线圈

小型特斯拉线圈							
传闻	常见	部件—小型	20,000 眼	效果			
部件属性	设备, 电子, 金属						
装备需求	-						
装备效果	-						
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
1	带电线圈	招架	-	2-6	【触发时】目标下一幕获得 2 麻痹		

小型整流器

小型整流器			
传闻	稀有	部件—小型	25,000 眼
部件属性	设备、机械、金属		
装备需求	-		
装备效果	回合开始时，将 1 麻痹转换为 1 电力		

加固装甲片

加固装甲片			
传闻	稀有	部件—小型	18,000 眼
部件属性	护甲，金属，沉重		
装备需求	-		
装备效果	提供 16 额外临时生命值，首次耗尽后提供 8 额外临时生命值。 再次耗尽时部件损坏。		

4.8.1.2 中型

大型特斯拉线圈

大型特斯拉线圈									
传闻	常见	部件—中型		160,000 眼					
部件属性	武器, 电力, 金属								
装备需求	-								
装备效果	-								
燃料类型	电力		使用消耗		1				
弹药类型	-		弹药上限		-				
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
2	带电打击	攻击	打击	2-12	【命中时】附加 3 麻痹				
2	静电防御	招架	-	2-8	【未触发】下一次静电防御费用降为 1 【触发时】立即对目标附加 2 麻痹				

装甲板

装甲板									
传闻	常见	部件—中型		25,000 眼					
部件属性	护甲, 金属								
装备需求	-								
装备效果	获得 35 额外临时生命值, 耗尽时部件损坏								

小型燃油引擎

小型燃油引擎

传闻	常见	部件—中型		225,000 眼		
部件属性	引擎、机械，金属					
装备需求	—					
装备效果	1 额外光芒回复					
燃料类型	化学		燃料上限	3		
维护周期	日		周期消耗	1		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果	
1	性能模式	招架	—	1-1	【未触发】下一幕起，每幕开始时消耗 1 燃料，获得 1 额外光芒回复，直到燃料耗尽或战斗结束	
0	过载模式	招架	—	1-1	【未触发】立即获得 1 光芒和 1 额外光芒上限，下一幕起，每幕开始时消耗 1 燃料，直到燃料耗尽或战斗结束	

小型电机引擎

小型电机引擎							
传闻	常见	部件—中型		325,000 眼			
部件属性	引擎、电力、金属						
装备需求	—						
装备效果	1 额外光芒回复						
燃料类型	电力		燃料上限	6			
维护周期	日		周期消耗	—			
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
1	性能模式	招架	—	1-1	【未触发】下一幕起，每幕开始时消耗 1 燃料，获得 1 额外光芒回复，直到燃料耗尽或战斗结束		
0	过载模式	招架	—	1-1	【未触发】立即获得 1 光芒和 1 额外光芒上限，下一幕		

					起，每幕开始时消耗 1 燃料， 直到燃料耗尽或战斗结束
--	--	--	--	--	--------------------------------

4.8.1.3 大型

高斯枪

高斯枪									
传闻	罕见	部件—大型		325,000 眼					
部件属性	武器、电力、金属、非法获取、违反禁令								
装备需求	-								
装备效果	1 额外光芒回复								
燃料类型	电力		使用消耗	2					
弹药类型	特种合金弹		弹药上限	2					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果				
3	射击	远程	红色	20-30	【代价】消耗 1 弹药 【拼点胜利】【威力无效】 将超过 20 的伤害在本幕转换为等量流血				
0	装填	招架	-	1-1	【未触发】回合结束时，装填 2				

4.8.1.4 巨型

4.8.1.5 系统

4.8.2 怪谈

4.8.2.1 小型

复合装甲片

复合装甲片			
怪谈	常见	部件—小型	22,000 眼
部件属性	护甲, 金属		
装备需求	-		
装备效果	提供 18 额外临时生命值, 耗尽时部件损坏		

反应装甲片

反应装甲片			
怪谈	稀有	部件—小型	30,000 眼
部件属性	护甲, 金属, 爆炸物		
装备需求	-		
装备效果	提供 10 额外临时生命值, 耗尽时部件损坏。 若即将在吸收本次伤害后损坏, 吸收至多 20 溢出伤害。		

小型电池

小型电池			
怪谈	常见	部件—小型	25,000 眼
部件属性	设备、电子、金属		
装备需求	-		
装备效果	获得 8 电力上限		

人格芯片

人格芯片			
怪谈	罕见	部件—小型	100,000 眼

部件属性	设备、精密、电子、金属
装备需求	无其他人格设备
装备效果	提供 2 自我

4.8.2.2 中型

小型高功电机组

小型高功电机组						
怪谈	常见	部件—中型		522,000 眼		
部件属性	引擎、电子、机械、金属					
装备需求	—					
装备效果	—					
燃料类型	电力		燃料上限	9		
维护周期	日		周期消耗	1		
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		
0	性能模式	招架	—	1-1	【未触发】下一幕起，每幕开始时消耗4燃料，获得2额外光芒回复，直到燃料耗尽或战斗结束	

4.9 医疗品

4.9.1 传闻

快拆绷带组

快拆绷带组								
传闻	常见	医疗品—外用			2,000 眼, 耐久 3			
消耗品属性	针织物							
使用需求	急救 10+							
非战使用效果	消耗耐久度 1, 清除所有流血							
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果			
0	紧急包扎	招架	-	1-1	【使用时】消耗 1 耐久 【未触发】清除 5 层流血			

纱布

纱布								
传闻	常见	医疗品—外用			1,000 眼, 耐久 3			
消耗品属性	针织物							
使用需求	-							
非战使用效果	消耗耐久度 1, 清除所有烧伤							

再生药剂

再生药剂								
传闻	常见	医疗品—内服			65,000 眼, 耐久 1			
消耗品属性	合法、药物							
使用需求	-							

非战使用效果		消耗耐久度 1, 恢复 2d10 点生命值			
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果
0	饮用	招架	-	1-1	【使用时】消耗 1 耐久, 恢复 8 点生命值 【未触发】恢复 2d6 生命值

潜力药剂

潜力药剂							
传闻		常见	医疗品—内服		65,000 眼, 耐久 1		
消耗品属性		限制购买、药物					
使用需求		-					
非战使用效果		消耗耐久度 1, 恢复 1d10 点理智值					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
0	饮用	招架	-	1-1	【代价】消耗 1 耐久 【未触发】恢复 1d8 点理智值, 恢复 1 点光芒		

4.10 工具

4.10.1 传闻

专业撬锁工具

专业撬锁工具			
传闻	常见	工具—协助工具	5,000 眼，耐久 5
消耗品属性	非法、金属、便携		
使用需求	-		
非战使用效果	为锁匠检定提供 15 加值，鉴定失败时消耗 1 耐久		

简易维修工具

简易维修工具			
传闻	稀有	工具—维修	10,000 眼
消耗品属性	金属		
使用需求	种族为造物 机械维修 10+		
非战使用效果	提供 1 额外恢复骰		

4.10.2 怪谈

完整维修工具

完整维修工具			
怪谈	常见	工具—维修	50,000 眼
消耗品属性	金属		
使用需求	种族为造物 机械维修 20+		
非战使用效果	提供 1 额外恢复骰，且骰目改为D8		

再生药剂

再生药剂							
怪谈		常见	医疗品—内服		65,000 眼，耐久 1		
消耗品属性		合法、药物					
使用需求		-					
非战使用效果		消耗耐久度 1，恢复 2d10 点生命值					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
0	饮用	招架	-	1-1	【使用时】消耗 1 耐久，恢复 8 点生命值 【未触发】恢复 2d6 生命值		

潜力药剂

潜力药剂							
怪谈		常见	医疗品—内服		65,000 眼，耐久 1		
消耗品属性		限制购买、药物					
使用需求		-					
非战使用效果		消耗耐久度 1，恢复 1d10 点理智值					

光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果
0	饮用	招架	-	1-1	<p>【代价】消耗 1 耐久</p> <p>【未触发】恢复 1d8 点理智值，恢复 1 点光芒</p>

4.11 弹药

4.11.1 大口径

4.11.2 小口径

特种合金弹

特种合金弹			
传闻	稀有	弹药一小口径	10,000 眼
消耗品属性	金属、火药、限制购买		
每份数量/堆叠单位	1/颗		

4.11.3 其他

弩箭

弩箭			
传闻	稀有	弹药—其他	9,800 眼
消耗品属性	金属		
每份数量/堆叠单位	5/束		

4.12 成瘾品

4.12.1 生理成瘾品

盒装香烟

盒装香烟							
传闻		常见	成瘾品-生理		3,000 眼, 耐久 5		
消耗品属性		合法购买, 口服					
使用需求		-					
成瘾检定		谨慎检定, 难度 35					
成瘾效果		香烟依赖					
非战使用效果		消耗耐久度 1, 2 小时内获得感知+5, 每幕获得 2 层忍耐					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
0	冷静一下	招架	-	1-1	【代价】消耗 1 耐久 【行动时】若尚未触发, 下一幕获得 5 层忍耐		

捷特

捷特							
传闻		常见	成瘾品-生理		15,000 眼, 耐久 3		
消耗品属性		非法购买, 口服					
使用需求		-					
成瘾检定		谨慎检定, 难度 50					
成瘾效果		先攻-25, 闪避骰威力-5, 服用可消除影响 24 小时					
非战使用效果		消耗耐久度 1, 2 小时内获得 25 点先攻加值, 战斗前首幕行动上限+2, 并在接下来两幕结束时获得 1 耗竭					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
0	火箭发射	招架	-	1-1	【代价】消耗 1 耐久		

					【未触发】下一幕开始时， 获得 1 额外行动点
--	--	--	--	--	----------------------------

蓝色玻璃

蓝色玻璃							
传闻		常见	成瘾品-生理		25,000 眼, 耐久 5		
消耗品属性					非法购买, 口服		
使用需求					-		
成瘾检定					谨慎检定, 难度 25		
成瘾效果					光芒回复 -1, 服用可消除影响 24 小时		
非战使用效果		消耗耐久度 1, 2 小时内战斗次幕额外回复 1 光芒					
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
0	玻璃碎裂	招架	-	1-1	<p>【代价】消耗 1 耐久</p> <p>【行动时】若尚未触发, 当幕获得 2 额外光芒, 下一幕开始时获得 2 耗竭</p>		

4.13 燃料

4.13.1 电子能

能量电池

能量电池			
传闻	常见	燃料—电子能	1,000 眼 耐久 1
消耗品属性	合法, 易燃, 导体		
使用需求	—		
非战使用效果	装填 1		

紧急电容

紧急电容							
怪谈	常见	燃料—电子能	15,000 眼, 耐久 1				
消耗品属性	爆炸物, 设备						
使用需求	种族为造物-						
非战使用效果	装填 10						
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		
0	紧急充能	招架	-	1-1	【使用时】立即获得 4 电力 【未触发】获得 6 电力		

4.13.2 化学能

混合燃料

混合燃料			
传闻	常见	燃料—化学能	1,800 眼 耐久 1
消耗品属性	合法, 化学, 易燃		
使用需求	-		
非战使用效果	装填 3		

4.14 食物

4.14.1 乳制品

袋装调和奶

袋装调和奶			
传闻	常见	食物—乳制品	900 眼, 耐久 1
消耗品属性	饮品、即食、荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 3 营养 当日再次食用时, 不再提供营养		

4.14.2 包装食物

袋装三明治

袋装三明治			
传闻	常见	食物—包装食物	5,000 眼, 耐久 1
消耗品属性	简餐、即食、荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 5 营养		

袋装拉面

袋装拉面			
传闻	常见	食物—包装食物	1,500 眼, 耐久 1
消耗品属性	简餐、即食/速食、素食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 1 营养 【烹饪 I+】营养+1		

袋装虾条

袋装虾条			
传闻	常见	食物—包装食物	700 眼, 耐久 1
消耗品属性	零食、即食、素食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 2 营养 当日再次食用时, 营养值-1, 最低为 0		

袋装薯片

袋装薯片			
传闻	常见	食物—包装食物	6,300 眼, 耐久 3
消耗品属性	零食、即食、素食		
使用需求	-		
非战使用效果	非战使用效果 消耗耐久度 1, 提供 3 营养 当日再次食用时, 营养值改为 1		

条装巧克力

条装巧克力					
传闻	稀有	食物—包装食物	5,000 眼, 耐久 2		
消耗品属性	甜品、即食、素食				
使用需求	-				
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 3 营养 【营养不良】额外提供 2 营养				
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果
0	快速进食	招架	-	1-1	【未触发】消耗耐久度 2, 立即提供 5 营养

酒心巧克力

酒心巧克力					
传闻	罕见	食物—包装食物	8,000 眼, 耐久 1		
消耗品属性	甜品、即食、素食				
使用需求	-				
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 5 营养 当日战斗首幕获得 3 层振奋。				
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果
0	快速进食	招架	-	1-1	【未触发】消耗耐久度 1, 下一幕获得 5 振奋

冰棒

冰棒			
传闻	常见	食物—包装食物	500 眼, 耐久 1
消耗品属性	甜品、即食、素食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 立即恢复 $1d3$ 精神值 重复使用无法叠加。		

4.14.3 碳酸饮料

瓶装可乐

瓶装可乐			
传闻	常见	食物—碳酸饮料	2,600 眼, 耐久 1
消耗品属性	饮品、即食、素食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 2 营养 当日战斗首幕获得 3 层振奋。		

4.14.4 酒精饮料

瓶装烧酒

瓶装烧酒			
传闻	常见	食物—酒精饮料	3, 100 眼, 耐久 2
消耗品属性	饮品、即食、素食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1, 提供 1 营养 当日战斗首幕获得 2 层强壮。		

4.15 种族

4.15.1 基本种族

人类

人类	
	恢复骰
	D8
	基础光芒上限
	2
	基础光芒回复
	1
	基础行动上限
	1
	基础情感量槽
	3
	基础扭曲抗性
	一般
脆弱的肉体，混乱的思想和偶尔的灵光一闪——平平无奇的人类配方	红色（肉体）
	一般
	白色（精神）
	一般
	黑色（侵蚀）
	一般
	蓝色（灵魂）
	一般

升级美德							
等级	美德	等级	美德	等级	美德	等级	美德
1	25	6	200	11	500	16	1300
2	50	7	250	12	600	17	1500
3	75	8	300	13	700	18	2000
4	100	9	350	14	900	19	2500
5	150	10	400	15	1100	20	3000

每次升阶			
勇气	0	美德	0
谨慎	0	光之种	2
自律	0	额外生命值	0

正义	0	额外理智值	0
自我	0	扭曲检定	轻微

自身战技				
名称	光芒消耗	骰值	伤害类型	攻击类型
抓挠	0	1-1	红色	狙击
踢打	1	1-4	红色	打击
啃咬	2	2-5	红色	穿刺

造物

造物	
	恢复骰
	D10
	基础光芒上限
	1
	基础光芒回复
	2
	基础行动上限
	1
	基础情感量槽
	5
	基础扭曲抗性
	抵抗
造物的成长方式更类似机械，依赖于硬件和软件的升级而非自然的成长。	红色（肉体）
	一般
	白色（精神）
	一般
	黑色（侵蚀）
	抵抗
	蓝色（灵魂）
	一般

升级美德							
等级	美德	等级	美德	等级	美德	等级	美德
1	50	6	200	11	250	16	650
2	100	7	200	12	300	17	750
3	150	8	200	13	350	18	950
4	200	9	200	14	450	19	1150

5	200	10	200	15	550	20	1350
----------	-----	-----------	-----	-----------	-----	-----------	------

每次升阶			
勇气	0	美德	0
谨慎	0	光之种	0
自律	0	额外生命值	0
正义	1	额外理智值	0
自我	-1	扭曲检定	少量

自身战技				
名称	光芒消耗	骰值	伤害类型	攻击类型
铁爪	0	1-5	红色	狙击
铁拳	1	1-8	红色	打击

扭曲

扭曲		
	恢复骰	D10
	基础光芒上限	1
	基础光芒回复	2
	基础行动上限	1
	基础情感量槽	5
	基础扭曲抗性	抵抗
扭曲是光之种发射后都市对扭曲现象主体或衍生物的称呼，实际上其中几乎没有两个扭曲是完全相同的，只是因共同的产生方式而有所联系。	红色（肉体）	一般
	白色（精神）	一般
	黑色（侵蚀）	抵抗
	蓝色（灵魂）	一般

升级美德

等级	美德	等级	美德	等级	美德	等级	美德
1	35	6	270	11	650	16	1550
2	70	7	335	12	770	17	1770
3	105	8	400	13	890	18	2295
4	140	9	465	14	1110	19	2820
5	205	10	530	15	1330	20	3345

每次升阶			
勇气	0	美德	0
谨慎	0	光之种	0
自律	0	额外生命值	100
正义	1	额外理智值	50
自我	0	扭曲检定	极端

自身战技				
名称	光芒消耗	骰值	伤害类型	攻击类型
污染之触	1	0-5	黑色	穿刺

4.16 奇门

背离了传统冷兵器范畴的武器被归于奇门。

殖装

殖装属于义体武器，装备需求是同调率，使用需求是奇门武器技能；

没有特别的风格偏向；

没有统一的武器类型。

异形

异形武器包含了一切不在其他分类内但又属于冷兵器的武器，每个异形装备的进阶需求都是单独技能，装备需求是奇门武器技能；

没有特别的风格偏向；

没有统一的武器类型。

4.17 能力列表

4.17.1 出身类

旧日创痕

旧日创痕			
传闻	罕见	经历-出身	绑定
特质描述	曾经的残酷让你习惯了随时醒来，耳听八方眼观六路，不放过任何可疑的动静；但是现在，它正在逐渐变成一种酷刑。难以入睡，心悸，焦虑，易怒，幻觉。接下来，还会有什么？心绪总难明。你目前还能支撑，但也许撑不了太久。		
特质效果	允许进行情感积累和心灵变格，即使阶级不满足要求		1

冷血无情

冷血无情			
传闻	罕见	经历-出身	绑定
特质描述	你亲手扼杀过太多生命，无论同类还是非同类，它们都很难让你掀起情感的波澜。		
特质效果	无法从击杀敌人或队友阵亡中获取情感，也无法因初次击杀敌人获得光之种。你不会因失手效应受到精神值损伤。		1

古老传承

古老传承			
传闻	罕见	经历-出身	绑定
特质描述	你掌握着遗失的古老技艺。它们在这个世界上大多已经不为人知，只有极少数个体依然知晓。		
特质效果	选择一门古武术，免除掌握该武术技艺的任何前置需求。		1

后巷密友

后巷密友			
传闻	罕见	经历-出身	绑定

特质描述	你拥有一位与你同乡的后巷密友，你们无话不谈，有过命的交情，你们都愿意为了对方付出一切... 至少当年结拜的时候是这样。	
特质效果	后巷密友使用后巷居民模板，能跟随玩家行动，也能被指派差事。在跟随期间，玩家需要负担其一应费用。	1

周转拆借

周转拆借			
传闻	罕见	经历-出身	绑定
特质描述	你十分善于通过情报提升对地区的掌控，并藉由此撬动不属于你的力量。		
特质效果	可以在地头蛇 10+ 的地区临时拆借款项或物资，总额最多不超过 50,000 眼。拆借物资需要在 1 天内返还，并支付 10% 使用费，损耗物资需按价 200% 赔偿。 地头蛇 20+ 时，总额提升到 100,000，期限延长至 3 天； 地头蛇 40+ 时，总额提升到 200,000，期限延长至 5 天； 地头蛇 60+ 时，总额提升到 500,000，期限延长至 7 天。		1

风紧扯呼

风紧扯呼			
传闻	罕见	经历-出身	绑定
特质描述	你十分善于在自己熟悉的区域摆脱危险。		
特质效果	在非独立区域执行撤离时，若本地区拥有 20+ 地头蛇，在撤离动作的首个回合回复所有光芒； 若本地区拥有 40+ 地头蛇，在撤离动作的每个回合都能获得 1 点光芒回复。		1

4.17.2 课程类

暗巷追猎

暗巷追猎			
传闻	稀有	特质-课程	未绑定
特质描述	暴徒享受在巷子中追上目标并一击穿透胸膛的感觉。		
特质效果	以 1-5 的穿刺动作暴击敌人时，恢复 1d4 理智。		1

袖口藏刃

袖口藏刃			
传闻	稀有	特质-课程	未绑定
特质描述	暴徒也乐于见到敌人被自己的隐蔽锋刃切开的血花。		
特质效果	以 1-5 的斩击动作暴击敌人时，恢复 1d4 理智。		1

精盘细剥

精盘细剥			
怪谈	稀有	特质-课程	未绑定
特质描述	屠夫善于在目标活着的时候就进行初步处理。		
特质效果	使用屠夫战技造成斩击伤害时，获得 1 个等同于目标评级的地狱食材（消耗品）。		2

地狱食材			
传闻	常见	食物—肉类	耐久 1

消耗品属性	生鲜、即食、荤食		
使用需求	-		
非战使用效果	消耗耐久度 1，提供 1d4 营养，扣除 1d4 理智值		

地狱食谱

地狱食谱			
怪谈	稀有	特质-课程	未绑定
特质描述	屠夫使用令人胆寒的食材烹饪出的“地狱食谱”能滋养他们恶魔般的身体和魔鬼般的灵魂。		
特质效果	角色可以消耗“地狱食材”制作地狱菜谱上的菜品。		1

灼烧攻击

灼烧攻击			
怪谈	罕见	特质-课程	未绑定
特质描述	使用特殊的打火武器，每次攻击都能让目标身上燃起烈火。		
特质效果	伤害类型为物理且为近战攻击时，命中时，对目标施加 1 层燃烧。		2

藏器待时

藏器待时			
怪谈	史诗	特质-课程	未绑定
特质描述	敛息锋芒，等待时机的本领。		
特质效果	每一幕结束时，未使用的行动点会保留至下个回合，每一个保留的行动点会使下一幕自身获得相等的迅捷。		4

保持镇定

保持镇定

传说	稀有	特质-课程	未绑定
特质描述	一名成熟的收尾人，在战斗中理应保持镇静，每次行动都为下一次的动作做出铺垫。		
特质效果	拼点成功时，使本幕下一次投掷最大值+5		2

疮痍之痛

疮痍之痛			
怪谈	稀有	特质-课程	未绑定
特质描述	每个锈链帮成员所需要学习的第一课，如何利用这并不常见的武器，带给敌人更大的痛苦。		
特质效果	武器为“锁链”时，每当命中一个目标，对目标追加等同于其“流血”层数的白色伤害。		2

鲜血升华

鲜血升华			
传说	罕见	特质-课程	未绑定
特质描述	学习如何以锁链造成更大的创伤，锈链帮的老人们，从自我和敌人身上流淌的血液汲取力量。		
特质效果	武器为“锁链”时，每当你投掷骰子时，目标与自身每有3层流血，当前的骰子威力+1。		3

内脏打击

内脏打击			
怪谈	稀有	经历-课程	未绑定
特质描述	丧家犬的成员熟知如何将劲力透入五脏六腑进行破坏。		
特质效果	造成打击伤害时，追加3点。		1

稍事休息

稍事休息			
怪谈	罕见	经历-课程	未绑定
特质描述	老练的丧家犬善于控制节奏，确保每次出击都维持最佳状态。		
特质效果	每幕结束时若自身有剩余行动点，每 1 行动点恢复 1 光芒。		3

二连踢

二连踢			
怪谈	罕见	经历-课程	未绑定
特质描述	丧家犬中的佼佼者能够通过连续打击造成严重伤害。		
特质效果	每幕开始时若自身行动点超出上限，本幕首个行动动作获得 1 优势。		4

4.18 装备

4.18.1 武器

4. 18. 1. 1 奇门

活体镰刀

活体镰刀									
传闻	罕见	奇门—殖装		41, 600 眼					
装备属性	便携，活体武器，斩击威力+2								
装备需求	同调率 10+								
装备效果	此武器可无视栏位重复装备，每重复装备一个，所有【活体镰刀】的同调率要求翻 1 倍，使用自带战技时可支付光芒重复 1 次								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	利刃突刺	攻击	穿刺	3-9	【命中时】下一幕对目标施加 2 流血				
2	碎尸万段	攻击	斩击	1-15	【命中时】立即恢复 1 生命值，下次重复本战技光芒消耗减半				

锻钢蛇臂

锻钢蛇臂									
恶疾	罕见	奇门—殖装		3, 040, 000 眼					
装备属性	便携，活体武器，穿刺威力+3，打击威力+7								
装备需求	同调率 40+								
装备效果	此武器重复装备时视为单手武器。每重复装备一个，所有蛇臂的同调率要求+10，连续使用自带战技时光芒消耗降低 1								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
3	拘束之臂	攻击	打击	18-60	【命中时】下一幕对目标施加 5 麻痹 【命中时】立即对目标施加 1 束缚 【同调率 80+】效果改为拼点时触发				

2	结构分析	攻击	穿刺	24-30	【命中时】下一幕将目标的物理抗性降低一级，无法以此法使抗性低于脆弱
1	别来烦我	攻击	穿刺	5-24	【命中时】下一幕对目标施加 8 麻痹 【同调率 60+】效果改为拼点时触发

等身烟斗

等身烟斗									
梦魇	稀有	奇门—异形		17,500,000 眼					
装备属性	单手，打击威力+2，烟气获取+1								
装备需求	勇气 60+ 奇门 40+								
装备效果	使用‘烟管技艺’后，如果有，则获得副手烟弹的效果 【等身烟斗 20+】改为使用任意本武器战技后获得 【等身烟斗 40+】无需使用战技即可使烟弹效果生效								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	烟管技艺	计划	闪避	5-81	【使用时】自身获得 2 烟气 【等身烟斗 60+】【拼点失败】本骰视为招架				
2	烟云轨迹	攻击	打击	9-81	【命中时】立即对目标施加 3 烟气 【等身烟斗 40+】再对双方施加 2 烟气				

刃蝶提琴

刃蝶提琴									
恶疾	罕见	奇门—异形		6,960,000 眼					
装备属性	双手，打击威力+3，穿刺威力+7								
装备需求	勇气 40+ 谨慎 40+ 奇门 40+								
装备效果	可视为单手武器，但‘蝴蝶纷舞’必须以双手使用。								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				

1	旋绕间章	计划	闪避	1-54	<p>【使用时】使下个本武器战技获得优势 【刃蝶提琴 60+】并减半其光芒消耗 【刃蝶提琴 80+】本战技不再消耗行动</p>
2	锋刃齐射	攻击	穿刺	14-63	<p>【拼点时】对方骰值-5 【刃蝶提琴 40+】改为-10 【刃蝶提琴 60+】改为施加 1 劣势</p>
4	蝴蝶纷舞	攻击	狙击	3-70	<p>【拼点胜利时】重复使用此骰，至多 4 次 【刃蝶提琴 40+】改为【拼点时】 【刃蝶提琴 80+】改为【使用时】 重复 4 次</p>

4. 18. 1. 2 巨兵

无锋重刃

无锋重刃									
怪谈	稀有	巨兵—巨刃		300, 000 眼					
装备属性	双手, 钝器 打击威力+1 招架威力+1								
装备需求	巨兵 30+ 长兵 30+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	无锋	攻击	打击	4-18	【命中时】为目标施加 1 层易损 【长兵 40+】【命中时】改为目 标施加 2 层易损				
1	挡刃	计划	招架	6-16					
2	破刃	攻击	打击	4-20	与招架骰拼点时威力+8				

Zwei 制式双手剑

Zwei 制式双手剑									
传说	稀有	巨兵—巨刃		1, 000, 000 眼					
装备属性	双手, 招架威力+2, 斩击威力+1								
装备需求	巨刃 20+ 长剑 20+								
装备效果	Zwei 的战技均获得此武器的加成。								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
3	回旋斩击	交锋	斩击	22-30	【长剑 30+】【命中时】下一幕对 目标施加 2 流血 【长剑 40+】改为 3 流血 【巨刃 30+】【命中时】下一幕对 目标施加 1 麻痹 【巨刃 40+】改为 2 麻痹				

回响镰刃

回响镰刃									
星辰	传说	巨兵—巨刃		600,000,000 眼					
装备属性	巨型，斩击威力+24，打击威力+6，穿刺威力+6								
装备需求	巨兵 60+，回响镰刃 20+								
装备效果	<p>以此武器命中目标时，施加 1 震颤。震颤每回合结束时衰减 1 层，最高 12 层。</p> <p>持有震颤者与此武器拼点或被此武器击中时，若其震颤层数是相关任一战技光芒消耗的整数倍，则清除所有震颤层数，持有震颤者立即失去精神值，数额等于触发战技骰值*触发倍数。</p>								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
2	共鸣之镰	计划	招架	11-33	<p>【拼点时】对目标施加 1 震颤</p> <p>【回响镰刃 60+】改为施加 2 震颤</p> <p>【回响镰刃 40+】【触发震颤】本骰获得优势</p>				
		攻击	斩击	22-66	<p>【命中时】追加 20 点穿刺伤害</p> <p>【回响镰刃 40+】【触发震颤】下回合获得 1 行动点</p> <p>【回响镰刃 80+】改为获得 2 行动点</p>				
3	兰舞	首发	交锋	33-111	<p>【命中时】将目标震颤层数设为 4</p> <p>【回响镰刃 40+】改为设为 6</p> <p>【回响镰刃 80+】改为设为 12</p> <p>【触发震颤】震颤不会清除</p> <p>【回响镰刃 60+】本幕中目标的震颤不会清除</p> <p>【回响镰刃 100+】本幕中目标的震颤可以超过上限</p>				

阻滞立场柱

阻滞立场柱			
怪谈	稀有	巨兵—巨棍	250,000 眼
装备属性	巨型，打击威力+5，格挡威力+2，闪避威力-10		
装备需求	忍耐 20+，巨兵 10+		
装备效果	以持有者为目标的打击、斩击动作获得 1 劣势。		

光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果
3	阻滞脉冲	计划	招架	3-3	【使用时】本幕所有非穿刺动作获得 1 劣势，并禁用装备效果，直到战斗结束。
1	巨柱打击	攻击	打击	4-10	【命中时】下一幕开始时对目标施加 5 迟缓

锋锐长楔

锋锐长楔									
恶疾	罕见	巨兵—巨棍		6,960,000 眼					
装备属性	双手，穿刺威力+12，格挡威力-4								
装备需求	勇气 40+ 巨兵 60+ 长兵 40+								
装备效果	勇气 60+ 时，可以进行双持，若如此做，使用本武器战技时可以以一半的光芒消耗对目标重复使用 1 次。								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
4	闪耀之枪	攻击	穿刺	14-70	【使用时】下一幕开始时额外获得 1 行动点 【长兵 80+】光芒消耗-2				
2	激烈交锋	攻击	斩击	24-40	【拼点胜利】追加 10 穿刺伤害 【巨兵 80+】改为交锋				
1	疾风突刺	攻击	穿刺	11-20	【拼点时】部署一个 1-33 的闪避 【长兵 60+】改为使用时				

高压振锤

高压振锤									
恶疾	稀有	巨兵—巨锤		4,000,000 眼					
装备属性	双手，打击威力+5								
装备需求	勇气 40+，巨兵 20+								
装备效果	持有者免疫小于 5 的麻痹效果								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
2	麻痹震击	攻击	打击	18-50	【代价】获得 4 耗竭 【拼点时】立即对所有单位施加 3 麻痹 【单方面攻击】对目标施加 8 麻痹 【命中时】将 2 耗竭转移至目标				

犀牛之锤

犀牛之锤									
星辰	罕见	巨兵—巨锤		104,000,000 眼					
装备属性	巨型，打击威力+10，招架威力+8								
装备需求	勇气 90+，巨兵 60+								
装备效果	非自身释放的“地形破坏”将使下一个“地形破坏”的光芒消耗-1，最低为2								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	清扫残敌	交锋	打击	49–80	【代价】获得 4 耗竭 【击杀时】清除 1 耗竭 【巨兵 90+】改为命中时				
6	地形破坏	清算	打击	69–100	【使用时】消耗 20 层充能并使本动作威力+30 【巨兵 80+】改为+50				

4. 18. 1. 3 弓弩

手弩

手弩									
传闻	稀有	弓弩一弩		100,000 眼					
装备属性	单手，装填								
装备需求	弓弩 10+								
装备效果	-								
弹药类型	弩箭		弹匣上限		1				
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
0	手弩射击	远程	穿刺	1-20	【代价】1 弹药 【弓弩 20+】本动作威力下限+5				
2	手弩装填	计划	招架	1-1	【未触发】装填 1				

便携连弩

便携连弩									
恶疾	罕见	弓弩一弩		5,200,000 眼					
装备属性	便携，装填								
装备需求	-								
装备效果	此装备只能在战斗外消耗弹药装填								
弹药类型	弩箭		弹匣上限		5				
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
0	突施冷箭	远程	穿刺	10-10	【代价】1 弹药				
1	万箭齐发	远程	穿刺	33-33	【代价】所有弹药，至少 1 【使用时】若至少消耗了 3 弹药，则本动作对目标额外投掷 1 次				

长弓

长弓									
传说	稀有	弓弩—弓		812,500 眼					
装备属性	双手, 装填								
装备需求	勇气 20+, 弓弩 20+								
装备效果	本武器无法在战斗外装填, 使用本武器战技时装填 1								
弹药类型	弓箭		弹匣上限	1					
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
3	瞄准射击	远程	穿刺	13-25	【代价】弹药 1				
2	快速射击	远程	穿刺	11-22	【代价】弹药 1				

现代弓

现代弓									
怪谈	稀有	弓弩—弓		215,000 眼					
装备属性	双手, 装填								
装备需求	勇气 10+, 弓弩 10+								
装备效果	本武器无法在战斗外装填, 使用本武器战技时装填 1, 额外消耗 1 行动点								
弹药类型	弓箭		弹匣上限	1					
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	瞄准射击	远程	穿刺	10-10	【代价】弹药 1				
3	蓄力射击	对决	穿刺	15-15	【代价】弹药 1				

4. 18. 1. 4 火器

4. 18. 1. 5 盾牌

圆盾

圆盾									
传闻	常见	盾牌—轻盾		35,000 眼, 耐久 3					
装备属性	单手、钝器、轻盈								
装备需求	-								
装备效果	-								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	圆盾猛砸	攻击	打击	2-13	【拼点失败】耐久-1				
1	盾牌格挡	计划	招架	1-10	【拼点失败】耐久-1				

立盾

立盾									
怪谈	稀有	盾牌—重盾		245,000 眼, 耐久 5					
装备属性	双手、钝器、沉重、格挡威力+2								
装备需求	-								
装备效果	装备战技【立盾援护】额外消耗 1 光芒，指定其他角色为目标。								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
2	立盾援护	计划	招架	10-14	【拼点失败】耐久-1				
1	盾牌格挡	计划	招架	1-12	【拼点失败】受到非打击物理伤害-5				

4. 18. 1. 6 短兵

匕首

匕首									
传闻	常见	短兵—匕首		10,000 眼					
装备属性	单手、锐器、便携								
装备需求	—								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	匕首戳刺	攻击	穿刺	1-8	—				
1	匕首切削	攻击	斩击	1-6	【命中时】下一幕对目标施加 1 层流血				

短棍

短棍									
传闻	常见	短兵—短棍		4,000 眼					
装备属性	单手、锐器、便携								
装备需求	—								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	短棍敲打	攻击	打击	1-8	—				
1	短棍格挡	计划	招架	1-6	—				

指虎

指虎									
传闻	常见	短兵—拳刃		20,000 眼					
装备属性	单手、锐器、便携								
装备需求	—								

装备效果		-			
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果
1	上步直拳	攻击	打击	3-6	【拼点时】威力上限+2
0	拳环连打	攻击	打击	1-6	【拼点胜利】再攻击一次

短剑

短剑									
传闻	稀有	短兵—短剑		40,000 眼					
装备属性	单手、锐器、便携、斩击威力+1								
装备需求	短兵 20+								
装备效果	-								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
2	短剑刺杀	攻击	斩击	3-15	-				
0	短剑连刺	攻击	穿刺	1-6	【命中时】再攻击一次				

4. 18. 1. 7 短柄

刺剑

刺剑									
传闻	稀有	短柄—短刃		40,000 眼					
装备属性	单手、锐器、轻盈								
装备需求	短柄 10+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	决斗突刺	攻击	穿刺	1-8	【命中时】对目标施加 2 层破绽				
1	正面对决	对决	斩击	2-10 +2	【拼点胜利】本骰获得威力上限				

短斧

短斧									
传闻	稀有	短柄—钉头锤		10,000 眼					
装备属性	单手、锐器								
装备需求	—								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
3	短斧连劈	攻击	斩击	4-8	【拼点时】再攻击一次，下一幕光芒-1				
1	短斧挥落	攻击	斩击	3-7	【命中时】下一幕对目标施加 1 层流血				

制式双刀

制式双刀			
传闻	常见	短柄—短刃	16,000 眼
装备属性	双手、锐器、轻盈		

装备需求		短柄 10+			
装备效果		—			
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果
1	锋芒一击	攻击	狙击	4-7	【暴击时】立即对目标施加一层流血
1	忍无可忍	反击	狙击	2-8	【拼点胜利】下一幕对目标施加一层破绽

柳叶双刃

柳叶双刃							
传闻	常见	短柄一短刃		45,000 眼			
装备属性		双手、锐器、轻盈					
装备需求		短柄 20+					
装备效果		—					
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果		
2	步步紧逼	攻击	狙击	3-8	【命中时】再攻击一次		
1	旁敲侧击	计划	闪避	1-6	【触发时】本幕结束时，以狙击 2-7 攻击攻击者 【拼点胜利】改为狙击 6-10		
1	十字切割	攻击	狙击	2-10	【命中时】给予目标一层流血		

4. 18. 1. 8 软兵

长鞭

长鞭									
传闻	常见	软兵一鞭子		6,000 眼					
装备属性	单手、钝器、轻盈								
装备需求	软兵 20+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	无情抽打	攻击	打击	3-8	【拼点时】如果对方为闪避骰，则威力+2				
2	除你武器	反击	打击	2-12	【拼点失败】对方若为近战武器，在下一次发动本武器战技前禁用该武器				

流星锤

流星锤									
怪谈	常见	软兵一连枷		121,000 眼					
装备属性	双手、钝器、打击威力+1								
装备需求	软兵 20+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
2	蓄势抡锤	计划	闪避	1-16	【未触发】本场战斗中，下个“放锤一击”的光芒消耗-1，最低 0；威力下限+2，最高 11 【软兵 40+】【拼点胜利】触发 【未触发】效果 1 次				
3	放锤一击	攻击	打击	1-22	【拼点胜利】下回合下 1 个“蓄势抡锤”无需消耗行动点				

4. 18. 1. 9 长兵

长棍

长棍								
传闻	常见	长兵—长棍			6,000 眼			
装备属性	双手、钝器							
装备需求	—							
装备效果	—							
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果			
0	当头一棒	攻击	打击	1-6	—			
1	长棍挑打	攻击	打击	1-8	【拼点失败】本骰视为招架骰			

长矛

长矛								
传闻	常见	长兵—长棍			10,000 眼			
装备属性	双手、锐器、穿刺威力+1							
装备需求	长兵 10+							
装备效果	—							
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果			
2	长枪刺击	攻击	穿刺	1-13	【命中时】下回合施加 1 破绽 【长兵 20+】改为施加 3 破绽			

短枪

短枪								
传闻	稀有	长兵—长棍			34,000 眼			
装备属性	单手、锐器							
装备需求	长柄 10+							
装备效果	—							
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果			

0	疾风连刺	攻击	穿刺	1-8	【双持短枪】威力上限-2 攻击两次
1	盘肘刺返	反击	穿刺	3-15	【拼点失败】将骰值加到受到的伤害中
1	泰山压顶	攻击	打击	1-8	【双持短枪】威力翻倍

长剑

长剑									
传闻	稀有	长兵—长剑		30,000 眼					
装备属性	单手，锐器 斩击威力+1								
装备需求	长兵 10+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	直刺	攻击	穿刺	2-10	—				
2	竖劈	攻击	斩击	3-10	【拼点时】若对方动作为招架，使其威力-4				
3	长剑直入	攻击	斩击	4-20	【部署时】【可选】将本动作类型设为穿刺或斩击 【长兵 20+】改为【使用时】				

精制迅捷剑

精制迅捷剑									
传闻	罕见	长兵—长剑		72,000 眼					
装备属性	单手，锐器，轻盈 穿刺威力+2								
装备需求	长兵 20+ 谨慎 10+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				

1	弱点捕捉	计划	闪避	1-13	【未触发】下一幕对最后行动的 敌方施加 2 破绽 【侦查 30+】改为【部署时】
1	刺击	攻击	穿刺	2-11	【目标破绽 2+】【命中时】以 1-6 再攻击一次
3	刀剑交锋	对决	穿刺	4-20	【长兵 40+】该骰威力+2

太刀

太刀									
传闻	稀有	长兵—长刀		45,000 眼					
装备属性	单手、锐器、斩击威力+1								
装备需求	长兵 20+								
装备效果	-								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
1	挥斩	攻击	斩击	3-8					
0	纳刀	计划	招架	1-1	【未触发】下一幕，首颗斩击 威力+3				
2	拨刀斩	攻击	斩击	2-10	受“纳刀”威力加成翻倍				

4. 18. 1. 10 长柄

长斧

长斧									
怪谈	稀有	长柄—长柄斧		33,000 眼					
装备属性	双手、锐器、沉重、斩击威力+4								
装备需求	长柄 20+								
装备效果	以本武器战技造成物理伤害时视为暴击								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
3	旋风斩	攻击	打击	1-33	<p>【使用时】下一次“旋风斩”光芒消耗-1，最低为1</p> <p>【使用时】本场战斗“旋风斩”威力下限+2，最高为11</p> <p>【命中时】重置“旋风斩”的光芒消耗和骰值上下限</p>				

陌刀

陌刀									
传闻	罕见	长柄—斩马刀		60,000 眼					
装备属性	双手、锐器、沉重、斩击威力+2								
装备需求	长柄 10+ 勇气 10+								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
3	人马俱碎	攻击	斩击	1-15	<p>【拼点胜利】立即对目标附加5破绽</p> <p>【长柄 30+】【使用时】本回合“横刀立马”威力+5</p>				
0	横刀立马	计划	招架	1-6	【拼点失败】下回合下一次“人马俱碎”光芒消耗-1，最低为1				

4.18.2 衣物

4. 18. 2. 1 外套

拉链夹克

拉链夹克							
传闻	常见	衣物—外套		18,000 眼, 耐久 3			
装备属性	外套层、非金属、后巷风						
装备需求	—						
装备效果	—						
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果		
0	障眼戏法	计划	闪避	1-10	【代价】消耗 1 点耐久度		

公路夹克

公路夹克							
传闻	常见	衣物—外套		38,000 眼, 耐久 5			
装备属性	外套层、非金属、帮派风						
装备需求	—						
装备效果	—						
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果		
0	夹克阻挡	计划	招架	1-6	【拼点失败】消耗 1 点耐久度		

布袍

布袍							
传闻	常见	衣物—外套		28,000 眼, 耐久 5			
装备属性	外套层、非金属、神秘风						
装备需求	—						
装备效果	—						
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果		
0	障眼戏法	计划	闪避	1-8	【代价】消耗 1 点耐久度		
1	天罗地网	远程	打击	1-1	【拼点失败】消耗 2 耐久度 【命中时】附加 1 层束缚		

血祭袍

血祭袍									
传闻	常见	衣物—外套		18,000 眼, 耐久 3					
装备属性	外套层、非金属、邪异风								
装备需求	—								
装备效果	—								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
0	障眼戏法	计划	闪避	1-8	【代价】消耗 1 点耐久度				
1	血祭血神	计划	招架	1-1	【触发时】消耗 1 耐久度 【未触发】下一幕为自己施加 5 流血和 1 振奋				

4.18.3 防具

4.18.4 饰品

平安符

平安符									
传闻	常见	饰品—护身符		1,000 眼, 耐久 1					
装备属性	无需同调、非金属、邪异风								
装备需求	-								
装备效果	受到污染时，损失 1 点耐久度，将本次扭曲度增长值降低 1，最低 1 点								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果				
0	平安祈愿	计划	招架	1-1	【触发时】消耗 1 点耐久度，本骰免疫任何暴击效应				

4.19 课程

4.19.1 流行战技

流行战技是指那些流传甚广，广为人知的通用战技，它们的基础战技部分无需任何课程进修，只要满足要求，即可掌握。

4.19.1.1 标准战术

掌握前提	侦查 10+		
使用前提	未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	0	其它消耗	无
防御	闪避	-	1-6
【未触发】 指定一个目标，下一幕对其施加 2 易损 【侦查 20+】 改为施加 3 易损 【地头蛇 20+】 立即对其额外施加 2 易损			

弱点击破

弱点击破			
传闻	稀有	标准战术	无需求
掌握前提	侦查 10+		
使用前提	未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
行动	攻击	突刺	1-8
【使用时】 【目标易损 2+】将本骰攻击类型改为目标抗性最低的类型 【命中时】 【侦查 20+】下一幕对目标施加 2 易损			

指示破绽

指示破绽			
传闻	罕见	标准战术	无需求
掌握前提	侦查 20+		
使用前提	未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
首发	远程	精神	1-1
【命中时】 下一幕对目标施加 3 破绽 【侦查 40+】 下一幕同时对目标施加 2 易损 【直觉 40+】 下一幕开始时，施加目标改为当前易损层数最高的敌人，如果没有具有易损的敌人，则改为当前血量最低的敌人。			

标准战术：进阶

标准战术进阶课程		课程	无要求
学习前提	-		
学习费用	180,000	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	侦查	重试次数	1
课程经历	进阶战术训练	可以使用标准战术中的进阶战技。	

进阶战技

指示迟滞

指示迟滞			
传闻	罕见	标准战术	经历：进阶战术训练
掌握前提	侦查 20+		
使用前提	未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	3	其它消耗	无
首发	远程	精神	1-1
【命中时】本幕每次对目标发起的攻击在使用时都对目标立即施加 2 虚弱 【侦查 40+】改为施加 3 虚弱 【地头蛇 20+】同时下一幕对目标施加 5 迟缓			

指示歼灭

指示歼灭			
传闻	罕见	标准战术	经历：进阶战术训练
掌握前提	侦查 20+		

使用前提	未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	3	其它消耗	无
首发	远程	精神	1-1
【命中时】 本幕每次对目标发起的攻击在使用时都对目标立即施加2易损 【侦查40+】 【可选】额外支付1光芒，改为施加1麻痹 【直觉40+】 【可选】先攻更低的队友可在目标行动前对目标发起攻击，先攻差值不能超过使用者直觉			

阵前指挥

阵前指挥			
传闻	罕见	标准战术	经历：进阶战术训练
掌握前提	侦查 20+		
使用前提	存在友方		
光芒消耗	3	其它消耗	无
行动	攻击	打击	1-8
【使用时】 部署一个招架 8-8 【使用时】 下一幕使所有友方角色获得1守护并部署一个招架 1-5 【地头蛇20+】 同时下一幕对目标施加5迟缓			

4. 19. 1. 2 标准格斗术

基础战技（无需学习）

试探攻击

试探攻击			
传闻	常见	标准格斗	无需求
掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-12
【使用时】从打击、穿刺、斩击中选择一种，作为本骰的攻击方式			
【搏斗 20+】本骰威力上限+2			

规避攻击

规避攻击			
传闻	常见	标准格斗	无需求
掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
闪避	-	-	1-8
【搏斗 20+】本骰威力上限+2			

侧身反打

侧身反打			
传闻	常见	标准格斗	无需求

掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	0	其它消耗	无
闪避	-	-	1-6
【拼点胜利】 立即对目标进行一次攻击，属性为 红色 1-5 打击			

重拳出击

重拳出击			
传闻	常见	标准格斗	无需求
掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	打击	2-12
【搏斗 30+】 本骰威力+3			

标准格斗：进阶

标准格斗进阶课程		课程	无要求
学习前提	-		
学习费用	180,000	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	搏斗	重试次数	1
课程经历	标准格斗训练	可以使用标准格斗术中的进阶战技	

进阶战技

战术防御

战术防御

传闻	常见	标准格斗	经历：标准格斗训练
掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
招架	-	-	1-6
闪避	-	-	1-8
【使用时】从这两个骰中选择一个部署。			

先发制人

先发制人

传闻	稀有	标准格斗	经历：标准格斗训练
掌握前提	搏斗 15+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	3-15
【拼点时】如果对方是反击骰，本骰威力上限+5			

攻守兼顾

攻守兼顾

传闻	稀有	标准格斗	经历：标准格斗训练
掌握前提	搏斗 15+		
使用前提	无		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	打击	2-10
【使用时】部署一个 1-6 的招架骰。 【搏斗 20+】部署的防御骰威力上限+2 【忍耐 30+】部署的防御骰威力+2			

闪电神经

闪电神经			
传闻	罕见	标准格斗	经历：标准格斗训练
掌握前提	搏斗 20+		
使用前提	无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
闪避	-	-	1-12
【未触发】下次使用本战技时，光芒消耗降为 0，且威力上限+3			

4. 19. 1. 3 街头搏击术

基础战技 (无需学习)

狂撕乱咬

狂撕乱咬			
传闻	常见	街头搏击	无需求
掌握前提	街头智慧 10+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-8
【搏斗 10+】 本骰获得威力+2 【短兵 10+】 【命中时】下一幕对目标施加 1 层流血			

无耻一击

无耻一击			
传闻	常见	街头搏击	无需求
掌握前提	街头智慧 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	打击	3-7
【命中时】下一幕对目标施加 2 层虚弱			

风紧扯呼

风紧扯呼			
传闻	稀有	街头搏击	无需求

掌握前提	街头智慧 15+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
闪避	-	-	1-11
【当地地头蛇 10+】 本骰获得威力上限+4 【当地地头蛇 20+】 本骰获得威力下限+4			

后巷狂袭

后巷狂袭			
传闻	稀有	街头搏击	无需求
掌握前提	街头智慧 15+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	2-10
【命中时】 下一幕对目标施加 1 层流血 【搏斗 20+】 本骰获得威力+2 【单方面攻击】 本骰获得威力+2			

进阶战技 (耗子出身/经历专属)

鼠辈之道

鼠辈之道			
传闻	稀有	街头搏击	耗子出身或经历
掌握前提	街头智慧 10+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	2	其它消耗	无
招架	-	-	2-6

【当地地头蛇 20+】本骰获得威力+2

【搏斗 20+】本骰获得威力+2

反击	红色	穿刺	1-5
----	----	----	-----

【命中时】下一幕对目标施加 1 层流血

收割内脏

收割内脏

传闻	罕见	街头搏击	耗子出身或经历
掌握前提	街头智慧 20+, 医疗 (手术) 10+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	狙击	3-10

【命中时】立即对目标施加 3 层流血，下一幕对目标施加 1 层流血

【单方面攻击】威力翻倍

【斩杀】立即进行一次手术检定，根据结果随机获得目标的内脏或躯干植入物

4. 19. 1. 4 收尾人操典

战前准备

战前准备			
传闻	常见	收尾人操典	无需求
掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	-		
光芒消耗	1	其它消耗	无
招架	-	-	1-6
【未触发】下一幕获得强壮 1 和忍耐 1			

进阶战技（收尾人出身/经历专属）

动作太慢

动作太慢			
传闻	稀有	收尾人操典	收尾人出身或经历
掌握前提	搏斗 10+		
使用前提	-		
光芒消耗	1	其它消耗	无
闪避	-	-	1-9
【触发时】以 3-6 斩击 攻击攻击者			

得过且过

得过且过

传闻	罕见	收尾人操典	收尾人出身或经历
掌握前提	搏斗 20+		
使用前提	-		
光芒消耗	2	其它消耗	无
招架	-	-	1-12
【拼点失败】 本战技下一次使用时光芒消耗设为 0 【拼点胜利】 本战技下一次使用时光芒消耗设为 2			

秘传战技

自强不息

自强不息			
传闻	罕见	收尾人操典	收尾人出身或经历
掌握前提	无法通过课程获取		
使用前提	与此战技拼点并失败		
光芒消耗	2	其它消耗	无
招架	-	-	2-8
【使用时】 下一幕使自己获得 2 守护 【使用时】 若己方仅存自己，则恢复 1 光芒			

4. 19. 1. 5 通用镇暴术

基础战技（无需学习）

教他做人

教他做人			
传闻	稀有	通用镇暴	无需求
掌握前提	街头智慧 20+或犯罪学 10+		
使用前提	持有钝器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	2-10
【拼点胜利】本战技下一次使用时光芒消耗降为 0			

短棍镇暴

短棍镇暴			
传闻	稀有	通用镇暴	无需求
掌握前提	街头智慧 20+或犯罪学 10+		
使用前提	持有短兵且为钝器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	2-10
【拼点时】如果上一个骰子为打击骰且拼点失败，则本骰获得威力+2			

通用镇暴：进阶

通用镇暴进阶课程		课程	无要求
学习前提	-		
学习费用	51, 800	其他消耗	无

传授难度	40	检定骰数	1
附加值技能	搏斗	重试次数	1
课程经历	镇暴训练	可以使用通用镇暴术中的进阶战技	

进阶战技

热诚训诫

热诚训诫			
传闻	罕见	通用镇暴	经历：镇暴训练
掌握前提	短兵 10+		
使用前提	持有短兵且为钝器		
光芒消耗	0	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-8
【使用时】每有 1 个回合连续使用本战技，光芒消耗+1，重复动作 1 次，下回合开始时获得 2 耗竭			
【短兵 20+】使用时效果获得【可选】			
【短兵 30+】额外重复动作 1 次			

秘传战技

乱世重典

乱世重典			
传闻	罕见	通用镇暴	无法通过课程获取
掌握前提	与该战技拼点并获胜		

使用前提	持有钝器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	3-10
【拼点失败】本场战斗光芒消耗+1，威力上限+5，直到下一次拼点胜利为止			
【街头智慧 40/犯罪学 20】光芒消耗-1			

4. 19. 1. 6 暗巷格斗术

基础战技 (无需学习)

规避伤害

规避伤害			
传闻	常见	暗巷格斗	无需求
掌握前提		无	
使用前提		无	
光芒消耗	0	其它消耗	无
计划	防御	闪避	1-5
【运动 10+】最大值+3 【运动 20+】最小值+3			

轻微攻击

轻微攻击			
传闻	常见	暗巷格斗	无需求
掌握前提		无	
使用前提		无	
光芒消耗	0	其它消耗	无
攻击	红色	突刺	1-5
【搏斗 10+】最大值+3 【搏斗 20+】最小值+3			

轻微招架

轻微招架			
传闻	常见	暗巷格斗	无需求

掌握前提	无		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	1-5
		【搏斗 10+】最大值+3 【搏斗 20+】最小值+3	

暗巷格斗：入门

暗巷格斗入门课程		课程	无要求
学习前提	—		
学习费用	32,800	其他消耗	无
传授难度	20	检定骰数	1
加值技能	搏斗	重试次数	1
课程经历	暗巷菜鸟	可以使用暗巷格斗术中的进阶战技	

入门战技

攻守兼备

攻守兼备			
传闻	稀有	暗巷格斗	经历：暗巷菜鸟
掌握前提	任意战斗技能 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	2-6
【使用时】这一幕部署一颗 2-6 的招架骰子			

集中攻击

集中攻击			
传闻	稀有	暗巷格斗	经历：暗巷菜鸟
掌握前提	街头智慧 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	4-15
<p>【使用时】这一幕每有一名其他友方选中此目标，威力+1</p> <p>【街头智慧 20+】威力+1 变为威力+2</p> <p>【街头智慧 40+】威力+2 变为威力+4</p>			

闪电神经

闪电神经			
传闻	罕见	暗巷格斗	经历：暗巷菜鸟
掌握前提	反应 10+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	闪避	3-12
<p>【未触发】下一幕，获得 1 层迅捷</p> <p>【拼点时】下一幕，获得 2 层迅捷</p> <p>【反应 20+】【拼点胜利】下一幕，此战技光芒消耗-1</p>			

暗巷格斗：进阶

暗巷格斗进阶课程		课程	经历：暗巷菜鸟
学习前提	—		
学习费用	65, 600	其他消耗	无
传授难度	30	检定骰数	1
加值技能	搏斗	重试次数	1

课程经历

暗巷新星

可以使用暗巷格斗术中的进阶战技

进阶战技**连续招架**

连续招架			
怪谈	常见	暗巷格斗	经历：暗巷新星
掌握前提	长兵 20+\长柄 20+\巨兵 20+\盾牌 10+		
使用前提	持有双手武器或盾牌		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	2-6
【使用时】这一幕部署一颗 2-6 的招架骰子			
【搏斗 40+】再部署一颗 2-6 的招架骰子			

连续攻击

连续攻击			
怪谈	常见	暗巷格斗	经历：暗巷新星
掌握前提	短兵 20+		
使用前提	持有单手武器		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	3-7
【命中时】该骰子重复投掷一次，威力-1，最多重复投掷 1 次			
【搏斗 40+】最多重复投掷次数+1			

突然袭击**突然袭击**

怪谈	稀有	暗巷格斗	经历：暗巷新星
掌握前提	街头智慧 20+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	打击	5-25
【单方面攻击】 追加骰值一半的红色伤害 【拼点失败】 下一幕，自身获得 2 层耗竭 【街头智慧 40+】 光芒消耗-1			

暗巷格斗：选修

暗巷格斗突破课程		课程	经历：暗巷新星
学习前提	—		
学习费用	131, 200	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	搏斗	重试次数	1
课程经历	暗巷老手	可以使用暗巷格斗术中的选修战技	

选修战技

针锋相对

针锋相对			
怪谈	稀有	暗巷格斗	经历：暗巷老手
掌握前提	长兵 30+		
使用前提	持有长兵且为锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	4-20
【拼点时】 双方威力+5			

【长兵 40+】更改为仅自身增加威力

绕后背刺

绕后背刺			
怪谈	稀有	暗巷格斗	经历：暗巷老手
掌握前提	街头智慧 40+		
使用前提	无		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	闪避	1-1
【未触发】对最后行动的敌方角色，使用一颗 15-20 的打击骰子			
【街头智慧 50+】使打击骰子获得 【命中时】下一幕使所有友方获得 2 层强壮			

爆裂打击

爆裂打击			
怪谈	罕见	暗巷格斗	经历：暗巷老手
掌握前提	搏斗 40+		
使用前提	徒手或持有钝器		
光芒消耗	4	其它消耗	无
攻击	红色	打击	8-40
【命中时】恢复 2 点光芒			
【反应 40+】恢复光芒+1			

4.19.2 古武术

古武术是一些早已失传的古老武技，它们的所有战技都视为秘传，无法通过正常途径获取。

4. 19. 2. 1 咏春

咏春基础

投石问路

投石问路			
怪谈	稀有	古武术：咏春	秘传
掌握前提	武术 20+，侦查 10+		
使用前提	徒手或拳套，无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	2-10
【命中时】 下一幕下一个施展的咏春系列战技光芒消耗-1 【武术 40+】 改为下一个施展的咏春系列战技光芒消耗-1 【武术 60+】 改为直到下一幕结束为止，咏春系列战技光芒消耗-1			

护道长春

护道长春			
怪谈	稀有	古武术：咏春	秘传
掌握前提	武术 20+，侦查 10+		
使用前提	徒手或拳套，无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
招架	-	-	3-16
【拼点失败】 下一幕获得 3 迅疾 【武术 40+】 威力下限+5 【武术 60+】 改为获得 5 迅疾，并使下一次本战技的消耗降为 0。			

连环日字冲拳

连环日字冲拳			
怪谈	罕见	古武术：咏春	秘传
掌握前提	武术 20+，侦查 10+		
使用前提	徒手或拳套，无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	打击	2-10
<p>【使用时】每有 2 层迅疾，额外攻击 1 次，最多攻击 5 次</p> <p>【武术 40+】每次额外攻击所需迅疾层数降低为 1</p> <p>【武术 60+】攻击骰额外受迅疾加成。</p>			

咏春真传

二字钳阳

二字钳阳			
怪谈	稀有	古武术：咏春	秘传
掌握前提	武术 20+，侦查 10+		
使用前提	徒手或拳套，无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	2-14
<p>【单方面攻击】再攻击一次，此次攻击骰子威力额外受迅疾加成。</p> <p>【武术 40+】改为【命中时】再攻击一次，此次攻击骰子威力额外受迅疾加成。</p> <p>【武术 60+】改为攻击两次，攻击骰子威力均额外受迅疾加成。</p>			

运气调息

运气调息

怪谈	罕见	古武术：咏春	秘传
掌握前提	武术 20+，侦查 20+		
使用前提	徒手或拳套，无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	1	其它消耗	无
招架	-	-	5-5
<p>【未触发】下一幕额外恢复 1 点光芒，获得 3 迅疾</p> <p>【武术 40+】无论触发与否，下一幕额外恢复 1 点光芒，获得 3 迅疾</p> <p>【武术 60+】无论触发与否，下一幕额外恢复 1 点光芒，可将至多 1 未使用行动次数保留至下一幕，获得 5 迅疾。</p>			

标指

标指			
怪谈	史诗	古武术：咏春	秘传
掌握前提	武术 40+，侦查 10+		
使用前提	徒手或拳套，无重型标签装备，未受到酒类或其他致幻剂影响		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	1-8
<p>【暴击】威力倍增，每 2 层迅疾倍率+1，最高x5</p> <p>【命中时】【可选】如果目标尚有未遭受重创的眼部，额外消耗 1 光芒，立即对目标应用一个随机的眼部重创效应</p> <p>【武术 60+】威力下限+4</p> <p>【武术 80+】每幕首次使用时光芒消耗降低 1</p>			

咏春营地动作

营地动作	休整点数消耗	执行前提	效果
------	--------	------	----

木人桩	2	掌握至少 3 个咏春战技	进行 2 次武术检定，难度为 60，每次通过使下一场战斗每幕开始时获得 1 迅疾，直到下一次长休之前。 【咏春真谛】可以额外投入点数，每投入 1 点额外增加 1 次检定，难度提高 10 点，最多额外投入 4 点。
-----	---	--------------	---

4.19.3 流派战技

流派战技是最为普遍的战技组织形式。通过基础课程的学习即可掌握基本的流派战技，并为进一步强化特点的进阶战技学习做好准备。少数变体战技和更罕见的秘传战技进一步提高了流派战技的多样性。

4. 19. 3. 1 八相枪

一扎眉攢

一扎眉攢			
传闻	常见	八相枪	经历：枪术训练
掌握前提	长兵 10+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	2-10
【长兵 20+】本骰威力+1			

稳妥收尾

稳妥收尾			
传闻	常见	八相枪	经历：枪术训练
掌握前提	长兵 10+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	5-5
【拼点失败】对目标造成 3 点红色伤害			

长枪连刺

长枪连刺			
传闻	常见	八相枪	经历：枪术训练
掌握前提	长兵 15+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无

攻击	红色	穿刺	2-10
【长兵 30+】 【命中时】 下一次使用此战技时本骰威力+2			

长枪贯穿

长枪贯穿			
传闻	稀有	八相枪	经历：枪术训练
掌握前提	长兵 20+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	4-20
【运动 20+】本骰威力下限+2。 【长兵 40+】本骰威力上限+4			

进阶战技

八相进阶		课程	无要求
学习前提	街头智慧 10+		
学习费用	100, 000	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	长兵	重试次数	2
课程经历	八相枪母	可以使用八相枪中的进阶战技	

引领之枪

引领之枪			
传闻	稀有	八相枪	经历：八相枪母
掌握前提	长兵 20+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		

光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	2-10
【使用时】使除自己以外的至多三名友方在下一幕获得一层强壮			

长枪横扫

长枪横扫			
传闻	常见	八相枪	经历：八相枪母
掌握前提	长兵 10+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	0	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	0-7
【长兵 20+】本骰获得威力+1			

要害保护

要害保护			
传闻	常见	八相枪	经历：八相枪母
掌握前提	长兵 15+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	0	其它消耗	无
招架	-	-	0-5
【长兵 30+】本骰获得威力+1			

舍身之枪

舍身之枪			
传闻	罕见	八相枪	经历：八相枪母
掌握前提	长兵 40+		
使用前提	持有长兵，且为锐器		
光芒消耗	3	其它消耗	无

对决	红色	穿刺	30-30
【长兵 30+】本骰获得威力+1			

4. 19. 3. 2 屠夫

举起屠刀		课程	无需求
学习前提	-		
学习费用	255, 000	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	自上次长休以来的每杀害 1 人+5	重试次数	2
课程经历	屠夫训练	可以使用屠夫的基础战技，并习得特质“精盘细剥”，“地狱食谱”	

基础战技

食材改刀

食材改刀			
怪谈	常见	屠夫	经历：屠夫训练
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	1-8
【命中时】下一幕对目标施加 3 层麻痹，为自身部署一个闪避 1-8			
【烹饪 I】本骰还受斩击威力加成			

烹饪准备

烹饪准备			
怪谈	稀有	屠夫	经历：屠夫训练
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		

光芒消耗	1	其它消耗	无
招架	-	-	2-14
【触发时】 回合结束时以穿刺 1-5 攻击攻击者			

饥渴难耐

饥渴难耐			
怪谈	稀有	屠夫	经历：屠夫训练
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	0	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	1-5
【命中时】 下一幕对目标施加 2 层流血			

残忍无情

残忍无情			
怪谈	稀有	屠夫	经历：烹饪I、经历：屠夫训练
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-15
【使用时】 下一幕为自己部署一个招架 4-11			
【命中时】 目标每有 1 流血，使部署的招架骰威力+1			

烹杀万物

烹杀万物			
怪谈	罕见	屠夫	经历：屠夫训练，经历：烹饪I

掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	1-25
【命中时】 以斩击 5-5 再次攻击 【烹饪II】 再次命中时可立即进行一次烹饪			

屠夫进阶

大杀特杀		课程	经历：屠夫训练
学习前提	-		
学习费用	350,000	其他消耗	无
传授难度	60	检定骰数	2
加值技能	自上次长休以来的每杀害 1 人+5	重试次数	1
课程经历	血手人屠	可以使用屠夫的进阶战技	

猎取食材

猎取食材			
怪谈	稀有	屠夫	经历：血手人屠
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	2-12
【命中时】 下一幕对目标施加 1 层束缚 【烹饪II】 改为施加 2 层束缚			

残忍无情

残忍无情			
怪谈	稀有	屠夫	经历：血手人屠
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-15
【使用时】下一幕为自己部署一个招架 4-11			
【命中时】目标每有 1 流血，使部署的招架骰威力+1			

保持新鲜

保持新鲜			
怪谈	罕见	屠夫	经历：血手人屠
掌握前提	-		
使用前提	持有锐器		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	1-5
【使用时】部署一个计划骰，闪避 1-24			

地狱菜谱

骨髓高汤

骨髓高汤			
传闻	常见	食物—地狱菜谱	经历：地狱食谱
消耗品属性	汤品、炖煮、荤食		

制作需求	烹饪 I , 3 地狱食材
非战使用效果	恢复 1-X 理智值, X=原料评级之和

鲜肉丸子

鲜肉丸子			
传闻	常见	食物—地狱菜谱	经历：地狱食谱
消耗品属性	配菜、炖煮/煎炸、荤食		
制作需求	烹饪 I , 1 地狱食材		
非战使用效果	恢复Xd4 生命值, X=原料评级		

炭烤肾脏

炭烤肾脏			
传闻	常见	食物—地狱菜谱	经历：地狱食谱
消耗品属性	主菜、烘烤、荤食		
制作需求	烹饪 I , 1 地狱食材		
非战使用效果	获得X强壮, X=原料评级		

三吱

三吱			
传闻	常见	食物—地狱菜谱	经历：地狱食谱
消耗品属性	主菜、煎炸、荤食		
制作需求	烹饪 I , 5 地狱食材		
非战使用效果	获得X-4 强壮, X=原料评级之和		

油泼脑

油泼脑

传闻	常见	食物—地狱菜谱	经历：地狱食谱
消耗品属性	主菜、煎炸、荤食		
制作需求	烹饪 I , 1 地狱食材		
非战使用效果	获得X振奋， X=原料评级		

4. 19. 3. 3 暴徒

挽起袖口		课程	无需求
学习前提	-		
学习费用	80,000	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	短兵	重试次数	1
课程经历	西装暴徒	可以使用暴徒的基础战技	

先行一步

先行一步			
传闻	常见	暴徒搏杀术	经历：西装暴徒
掌握前提	运动 10+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	1	其它消耗	无
闪避	-	-	1-9
【未触发】以穿刺 1~5 攻击本幕最后行动的敌人			

潜步追踪

潜步追踪			
传闻	常见	暴徒搏杀术	经历：西装暴徒
掌握前提	潜行 10+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	0	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	1-5
【暴击时】恢复 1d4 理智			

尝尝这招

尝尝这招			
传闻	稀有	暴徒搏杀术	经历：西装暴徒
掌握前提	短兵 15+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-14
【命中时】以穿刺 1-5 再次攻击 【拼点胜利】改为穿刺 1-8			

碎尸万段

碎尸万段			
传闻	稀有	暴徒搏杀术	经历：西装暴徒
掌握前提	短兵 10+运动 10+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	1-5
【命中时】若未掷出最小值，以本骰再次攻击			

进阶课程

脱下西装		课程	无需求
学习前提		-	
学习费用	100,000	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	短兵	重试次数	1

课程经历	背带暴徒	可以使用暴徒的进阶战技，并习得能力“暗巷追猎”。
-------------	-------------	--------------------------

压倒攻势

压倒攻势			
传闻	罕见	暴徒搏杀术	经历：背带暴徒
掌握前提	短兵 20+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	1-18
【命中时】以斩击 1~5 再攻击一次			

丧心病狂

丧心病狂			
传闻	罕见	暴徒搏杀术	经历：背带暴徒
掌握前提	短兵 20+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-22
【命中时】以穿刺 1-5 斩击 1-5 再分别攻击一次			
【有疯狂症状时】再次命中时施加 1 流血			

额外课程

扯掉领带	课程	无需求
学习前提	—	
学习费用	60,000	其他消耗

传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	短兵	重试次数	1
课程经历	狂野暴徒	习得能力“袖口藏刃”。	

4. 19. 3. 4 白齿事务所

最佳选择

怪谈	稀有	经历-课程	未绑定
特质描述	收尾人需要学习的第一课，如何平衡战斗中的行动与休息。		
特质效果	每当自身获得 1 层耗竭，恢复 3 点 hp。		1

越战越勇

怪谈	罕见	经历-课程	未绑定
特质描述	在多次战斗之后，收尾人将知晓如何把战斗中的疲惫化作下一次挥动武器的动力		
特质效果	每一幕结束时，自身每拥有 1 层耗竭，下一幕开始时，自身获得相同层数的强壮。		2

基础战技

沉着冷静

沉着冷静			
怪谈	稀有	臼齿事务所	经历：撞齿练习
掌握前提	忍耐 25+		
使用前提	持有长柄		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	4-4
【使用时】 本幕结束时，移除自身 1 层耗竭。 【未触发】 本幕结束时，额外移除自身 1 层耗竭，回复 1 点光芒。 【忍耐 35+】 使用时效果改为移除 2 层耗竭。			

猛烈攻势

猛烈攻势

怪谈	罕见	臼齿事务所	经历：撞齿练习
掌握前提	运动 25+		
使用前提	持有长柄		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	穿刺	6-12
【使用时】自身获得 2 层耗竭，对目标重复投掷 1 次			
【运动 35+】使用时效果重复 1 次（可选）			

当机立断**当机立断**

传说	稀有	臼齿事务所	经历：撞齿练习
掌握前提	反应 30+		
使用前提	持有长柄或短兵		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	21-39
【命中时】获得 3 层耗竭，对目标重复投掷 1 次，威力-10，至多重复 2 次			
【反应 40+】改为威力-7，至多重复 3 次			

铤而走险**铤而走险**

传说	罕见	臼齿事务所	经历：撞齿练习
掌握前提	反应 20+，运动 20+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	1-50
【使用时】获得 1 层耗竭，每有 1 层耗竭，此骰子最小值+5			
【反应 30+】改为最小值+7			
【运动 30+】额外获得 1 层耗竭，本幕结束时移除 1 层耗竭			

秘传战技

慢着慢着

慢着慢着			
传说	罕见	臼齿事务所	臼齿事务所声望 40+
掌握前提	一场战斗中，获得 3 层耗竭		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	0	其它消耗	无
攻击	红色	突刺	6-11
<p>【使用时】若自身拥有耗竭，最小值+5</p> <p>【命中时】本幕结束时移除 1 层耗竭</p> <p>【忍耐 40+】改为移除 2 层耗竭</p> <p>【忍耐 60+】命中时效果改为使用时，移除 3 层耗竭</p>			

利滚利			
传说	史诗	臼齿事务所声望 60+	未绑定
特质描述	奥尔佳独到的战斗技艺，每次攻击都能从用尽全力中提炼出下一次行动的动力。		
特质效果	每一幕开始时，若因耗竭失去过光芒，恢复 1 点光芒；若因耗竭失去过行动点，恢复 1 行动点。		4

4. 19. 3. 5 街灯事务所

基础战技

水止镜明

水止镜明			
传闻	常见	街灯事务所	经历：街道巡逻
掌握前提	忍耐 10+		
使用前提	——		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	3-8
【未触发】下一幕，自身获得 2 层忍耐 【忍耐 20+】改为使用时			

明镜止水

明镜止水			
怪谈	稀有	街灯事务所	经历：街道巡逻
掌握前提	忍耐 15+		
使用前提	——		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	4-10
【拼点胜利】下一幕，自身获得 2 层忍耐 【忍耐 20+】改为使用时 【忍耐 25+】保留拼点胜利效果			

食我火棍

食我火棍			
怪谈	稀有	街灯事务所	经历：街道巡逻
掌握前提	短柄 15+		
使用前提	持有短兵-短棍		
光芒消耗	1	其它消耗	无
反击	红色	打击	3-15
<p>【命中时】对目标施加 2 层烧伤</p> <p>【未触发】以此骰攻击最后行动的敌方单位</p> <p>【短柄 25+】最大值+3</p>			

偏转震荡

偏转震荡			
怪谈	常见	街灯事务所	经历：街道巡逻
掌握前提	反应 15+		
使用前提	非徒手		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	打击	3-14
<p>【命中时】下一幕，对目标施加 1 层麻痹</p> <p>【反应 25+】拼点时，对方当前骰子威力-1</p>			

迅捷步伐

迅捷步伐			
怪谈	稀有	街灯事务所	经历：街道巡逻
掌握前提	灵巧 15+		
使用前提	——		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	闪避	1-25
<p>【拼点胜利】恢复 3 点理智值</p> <p>【灵巧 25+】每次拼点胜利，使下一次投掷最大值+3</p>			

镇暴进行		课程	经历：街道巡逻
学习前提	街头智慧 20+		
学习费用	300,000	其他消耗	无
传授难度	30	检定骰数	1
加值技能	战斗	重试次数	1
课程经历	业务处理	可以使用街灯事务所中的进阶战技，并习得特质“藏器待时”、“保持镇定”	

进阶战技

闪电连击

闪电连击			
怪谈	常见	街灯事务所	经历：业务处理
掌握前提	短兵 25+		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	3	其它消耗	无
攻击	红色	打击	1-5
【使用时】对相同目标再投掷两颗狙击骰，骰值分别为 2-6, 3-7 【短兵 35+】再追加一枚狙击骰，骰值为 4-8			

收集情报

收集情报			
怪谈	稀有	街灯事务所	经历：业务处理
掌握前提	街头智慧 25+		
使用前提	——		
光芒消耗	0	其它消耗	无

攻击	白色	突刺	1-1
【使用时】下一幕开始时，得知目标的物理抗性			
【街头智慧 35+】该骰子类型可更改为远程			

灼热打击

灼热打击			
怪谈	罕见	街灯事务所	经历：业务处理
掌握前提 短柄 25+			
使用前提 持有短柄			
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	打击	6-25
【使用时】对自身施加 3 层燃烧			
【命中时】对目标施加 3 层燃烧			
【短柄 35+】改为对目标施加 5 层燃烧			

肃杀之夜

肃杀之夜			
怪谈	稀有	街灯事务所	经历：业务处理
掌握前提 短兵 25+			
使用前提 持有短兵			
光芒消耗	1	其它消耗	无
反击	红色	斩击	3-10
【使用时】部署一枚闪避骰，骰值为 1-10			
【短兵 25+】反击骰每拼点胜利一次，使闪避骰获得威力+2			

秘传战技

攻击偏转

攻击偏转

怪谈	罕见	街灯事务所	街灯事务所声望 30+
掌握前提	一场战斗中“偏转震荡”拼点胜利超过 3 次		
使用前提	非徒手		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	3-16

【拼点成功】立刻以偏转震荡攻击场上除目标外一个随机敌方目标，若不存在可选目标，则使目标下一幕获得 3 层麻痹。

【反应 40+】拼点时，使目标当前骰子威力-3

【反应 50+】使触发的偏转震荡威力+3

业务清算**业务清算**

传说	罕见	街灯事务所	街灯事务所声望 40+
掌握前提	完成一个都市怪谈级委托		
使用前提	持有短兵		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	狙击	10-10

【使用时】若目标当前生命值小于等于 10 点，威力+40

【街头智慧 50+】变为小于等于 20 点。

4. 19. 3. 6 锈链格斗技

锈链帮：新人

初试锈链		课程	锈链帮声望 20+
学习前提	奇门 20+, 软兵 10+		
学习费用	0	其他消耗	无
传授难度	30	检定骰数	1
加值技能	奇门	重试次数	1
课程经历	锈链帮新人	可以使用锈链帮中的入门战技，并习得特质“疮痍之痛”	

入门战技

尝尝锁链？

尝尝锁链？			
怪谈	稀有	锈链帮	经历：锈链帮新人
掌握前提	奇门 30+, 软兵 15+		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	8-16
【使用时】下一幕，对自身施加 1 层流血 【命中时】下一幕，对目标施加 1 层流血 【奇门 40+】命中时施加流血层数+1 【软兵 30+】命中时施加流血层数+1			

正面规避

正面规避

怪谈	稀有	锈链帮	经历：锈链帮新人
掌握前提	奇门 30+, 运动 20+		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	闪避	4-16
【拼点时】目标和自身每有 1 层流血，使目标当前骰子威力-1			
【运动 30+】【拼点成功】对目标追加等同于对方流血层数的红色伤害			

迂回进攻

迂回进攻			
传说	稀有	锈链帮	经历：锈链帮新人
掌握前提	奇门 30+, 街头智慧 20+		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	1	其它消耗	无
计划	防御	招架	4-24
【拼点成功】若目标使用的是攻击类骰子，立刻以那颗骰子对目标进行攻击。			
【命中时】下一幕，对目标施加 1 层流血			
【奇门 40+】此战技的第二颗骰子威力+5			

锈链帮：进阶

以血成环		课程	锈链帮声望 30+
学习前提	-		
学习费用	0	其他消耗	无
传授难度	50	检定骰数	1
加值技能	奇门	重试次数	1
课程经历	锈链帮老人	可以使用锈链帮中的进阶战技，并习得特质“鲜血升华”	

鲜血升华			
传说	罕见	经历-课程	未绑定

特质描述	学习如何以锁链造成更大的创伤，锈链帮的老人们，从自己和敌人身上流淌的血液汲取力量。	
特质效果	武器为“锁链”时，每当你投掷骰子时，目标与自身每有3层流血，当前的骰子威力+1。	3

进阶战技

你弱爆了

你弱爆了			
传说	稀有	锈链帮	经历：锈链帮老人
掌握前提	奇门 40+, 软兵 25+		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	6-25
【使用时】立即对自身施加3层流血			
【命中时】自身每有1层流血，立即对目标施加等量层流血			
【奇门 50+】【拼点时】自身每比对方多1层流血，使目标当前骰子威力-1			

绝佳时机

绝佳时机			
传说	稀有	锈链帮	经历：锈链帮老人
掌握前提	奇门 40+, 软兵 25+		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	2	其它消耗	无
攻击	红色	斩击	6-24
【使用时】立即对自身施加3层流血。			
【命中时】消耗目标3层流血，使此骰子重复投掷一次。			
【奇门 50+】自身每有1层流血，此战技骰子威力+1			

正面对决

正面对决			
传说	罕见	锈链帮	经历：锈链帮老人
掌握前提	奇门 40+, 软兵 25+		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	3	其它消耗	无
对决	红色	狙击	18-60
<p>【使用时】立即对自身施加 3 层流血。</p> <p>【拼点胜利】立即对自身和目标施加 3 层流血。</p> <p>【奇门 50+】对目标施加流血层数+1</p> <p>【软兵 35+】对自身施加流血层数-1（可选）</p>			

秘传战技

送你上路

送你上路			
恶疾	罕见	锈链帮	锈链帮声望 50+
掌握前提	具有 5 层流血时，击败一名具有 5 层流血的敌人		
使用前提	持有奇门：锁链		
光芒消耗	1	其它消耗	无
攻击	红色	狙击	4-14
<p>【使用时】目标和自身每有 1 层流血，此骰子威力+3</p> <p>【命中时】若目标流血层数大于等于 20，消耗目标所有流血，使本次伤害翻倍。</p> <p>【奇门 60+】改为威力+5</p> <p>【奇门 70+】改为威力+7</p>			

4. 19. 3. 7 丧家犬

半道截杀

半道截杀			
怪谈	常见	丧家犬	经历：丧家犬新人
掌握前提	搏斗 20+, 街头智慧 20+		
使用前提	徒手		
光芒消耗	2	其它消耗	无
行动	攻击	打击	4-15
【拼点时】若当前骰子是防御骰，使其威力-3			
【搏斗 40+】改为威力-5			

绷紧肌肉

绷紧肌肉			
怪谈	稀有	丧家犬	经历：丧家犬新人
掌握前提	搏斗 20+		
使用前提	徒手		
光芒消耗	0	其它消耗	无
行动	攻击	打击	3-7
【命中时】如果上一个动作光芒消耗不低于 2 且未触发“内脏打击”，下一幕开始时恢复 1 光芒			
【命中时】如果自身有虚弱，每有一个次要纹身移除 1d4 层			

肉装上阵

肉装上阵			
怪谈	稀有	丧家犬	经历：丧家犬新人
掌握前提	搏斗 20+		
使用前提	徒手		

光芒消耗	1	其它消耗	无
防御	招架	-	10-14
【使用时】 下一幕开始时，使自身获得 2 层忍耐			
【搏斗 30+】 改为获得 5 层忍耐			

丧家犬：进阶

恶狗出笼		课程	拥有主要纹身
学习前提			搏斗 40+, 经历：丧家犬新人
学习费用	0	其他消耗	无
传授难度	60	检定骰数	1
加值技能	搏斗	重试次数	1
课程经历	丧家犬老人	可以使用丧家犬中的进阶战技，并习得特质“稍事休息”和“二连踢”。	

进阶战技

放松肌肉

放松肌肉			
传说	稀有	丧家犬	经历：丧家犬老人
掌握前提			搏斗 30+
使用前提			徒手
光芒消耗	0	其它消耗	无
行动	攻击	打击	1-10
【命中时】 如果上一个动作光芒消耗不低于 2 且触发了“内脏打击”，下一幕开始时获得 1 额外行动点			
【命中时】 如果自身有麻痹，每有一个主要纹身移除 1d4 层			

轻装上阵

轻装上阵			
传说	稀有	丧家犬	经历：丧家犬老人
掌握前提	搏斗 40+		
使用前提	徒手		
光芒消耗	1	其它消耗	无
防御	闪避	-	1-15
【使用时】下一幕开始时，使自身获得 5 层迅捷 【搏斗 60+】 【使用时】再部署一个 1-10 的闪避动作			

破坏一击

破坏一击			
传说	稀有	丧家犬	经历：丧家犬老人
掌握前提	搏斗 40+		
使用前提	徒手		
光芒消耗	2	其它消耗	无
行动	攻击	打击	8-30
【拼点时】若当前骰子是防御骰，使其威力-6 【搏斗 50+】使其威力额外-6			

强力勾拳

强力勾拳			
传说	罕见	丧家犬	经历：丧家犬老人
掌握前提	搏斗 40+		
使用前提	徒手		
光芒消耗	2	其它消耗	无
行动	攻击	打击	12-40
【命中时】对目标追加 10 点红色伤害 【搏斗 50+】 【拼点成功】对目标追加 10 点红色伤害			

夺命连踢

夺命连踢			
传说	罕见	丧家犬	经历：丧家犬老人
掌握前提	搏斗 40+		
使用前提	徒手		
光芒消耗	2	其它消耗	无
行动	攻击	打击	14-28
<p>【命中时】下一幕开始时，对目标施加 2 层麻痹</p> <p>【拼点成功】威力-13，对目标重复投掷此骰子，至多重复 1 次</p> <p>【搏斗 50+】移除威力减益</p>			

秘传战技

笼中狗斗

笼中狗斗			
传说	罕见	丧家犬	丧家犬声望 40+
掌握前提	将一枚骰子重复投掷四次及以上		
使用前提	徒手		
光芒消耗	3	其它消耗	无
行动	攻击	打击	22-44
<p>【使用时】随机选择一个自身战技栏中装备的战技，若其光芒消耗不超过 3，使用其骰值替换本战技的骰值</p> <p>【拼点胜利】对目标再次使用本战技</p> <p>【搏斗 60+】使用时效果改为光芒消耗不超过 4。</p>			

再来再来

再来再来

传说	史诗	丧家犬	丧家犬声望 50+
掌握前提	单次造成超过 40 物理伤害		
使用前提	徒手		
光芒消耗	3	其它消耗	无
行动	对决	打击	6-66
<p>【使用时】本动作在本幕获得威力+10 【搏斗 60+】改为+15 【搏斗 80+】改为+20 【搏斗 90+】改为+30</p>			

4.19.4 其他课程

除了直接提供战技的课程，还有些功能性课程主要提供经历和能力，乃至营地动作，这类课程被归于其他课程这一类别。

4. 19. 4. 1 烹饪

烹饪新手课程		课程	无需求
学习前提	-		
学习费用	368, 300	其他消耗	无
传授难度	40	检定骰数	1
加值技能	视觉、嗅觉、味觉最高的一项	重试次数	2
课程经历	烹饪I	能对部分食物进行简单加工，增加它们的营养价值。获得营地动作“烹饪”。	

专业厨师培训		课程	经历：烹饪I
学习前提	-		
学习费用	920, 800	其他消耗	无
传授难度	60	检定骰数	1
加值技能	视觉、嗅觉、味觉最高的一项	重试次数	2
课程经历	烹饪II	能对许多食物进行进一步加工，大大提升它们的营养价值。	

特级大厨培训		课程	经历：烹饪II
学习前提	-		
学习费用	1, 841, 600	其他消耗	无
传授难度	80	检定骰数	1
加值技能	视觉、嗅觉、味觉最高的一项	重试次数	2
课程经历	烹饪III	能对绝大多数食物进行深度加工，最大化它们的营养价值。	

营地动作	休整点数消耗	执行前提	效果
烹饪	参见效果	-	消耗食材以烹饪菜品，使用数量 3 个及以下的食材烹饪时消耗 1 休整点；超过 3 个时则每多 2 个食材消耗 1 休整点，不足 2 个按 2 个计算。

5. 创作指南

5.1 战技平衡

这里给出了通常情况下无效果的 1 光芒战技按类型、评级稀有度区分的参考骰值。

参考值	攻击		招架		闪避		反击	
传闻	2	10	1	8	1	11	2	9
怪谈	4	20	3	16	1	23	5	18
传说	6	30	5	24	1	35	8	27
恶疾	10	50	10	40	1	59	14	45
梦魇	14	70	15	56	1	83	19	63
星辰	18	90	20	72	1	107	24	81
杂质	19	100	23	80	1	118	26	90

对于动作类型和阶位的变更引起的阶位评估变更，可以参考下表：

期望	攻击	招架	闪避	反击	类型	等效	光芒	每 1 光芒升半阶
传闻	6.5	5	6.5	6	远程	+1 光	零光	x50%
怪谈	12.5	10	12.5	12	清算	3 光+	常见	x80%
传说	18.5	15	18.5	18	对决	+1 光	稀有	x100%
恶疾	30.5	25.5	30.5	30	交锋	+3 光	罕见	升半阶
梦魇	42.5	36	42.5	41.5	多骰	+1 光	史诗	升 1 阶
星辰	54.5	46.5	54.5	53	保留	+2 光	传说	升 2 阶
杂质	60	52	60	58.5	状态	+1 光	神话	升 3 阶

需要注意的是，这里给出的等效光芒计算并不准确，只是一个大概的估计，需要具体情况具体分析。

对于特定光芒和阶位的参考数值，可以使用战技基础强度快捷计算表（可从制作组处获取）。

5.2 武器设计

5.2.1 临时武器与徒手

使用原本并非武器的物件作为武器，将被视为使用临时武器。

徒手流派通常对武器需求较低或根本不需要武器，从而能将武器栏用于容纳更多的招式，并爆发出强大的威力。

徒手（武术）

讲求套路和连携，以多个战技的每幕连续使用积蓄并爆发威力；
爆发性的格挡组合技和廉价的闪避；
通常不需要武器。

徒手（搏斗）

讲求控制和连续技，以特定组合发挥强大的控制效果；
闪避为主附带各类物理反击；
通常不需要武器。

徒手（拳刃）

以属性加成为主，某些拳刃可以将打击转换为穿刺或斩击；
没有特定的风格偏向；
通常是小型武器。

5.2.2 长柄

长柄武器的战技以猛攻为主，擅长造成大量直接的伤害，几乎不会进行防御。

长柄斧

连续的中费启动和每幕连续使用减费，以斩击为主，多包含交锋；
与格挡拼点时提供高额加成，自身闪避威力下降；
通常是大型武器。

斩马刀

高费高额斩击，通常包含耗竭效果以换取数值或可能的清算；
与闪避拼点时削弱对方，可能使对方闪避无效；
通常是大型武器。

5.2.3 短柄

短柄武器以技巧性见长，在进攻中制造机会，一旦有敌人有破绽可乘，便能势如破竹。

短刃

双持可能提供连击或减费，以单幕连续斩击为特色的爆发攻击；
连续命中单一目标可能提供加成；
通常是单手武器。

钉头锤

打击为主的坚实伤害，可能带有额外效果或威力无效；
与格挡拼点时削弱对方，可能转换为穿刺伤害；
通常是单手武器。

5.2.4 长兵

长兵可攻可守，但以反击为主的防御风格注定了长兵见血。

长剑

斩击为主穿刺为辅，多附加额外效果，多包含对决；

可能包括使反击拼点失败时等效招架的效果；

通常是单手或大型武器。

长刀

斩击为主的大幅波动伤害，可能包含额外效果；

可能包括使反击无论如何均造成伤害的效果；

通常是单手或大型武器。

长棍

打击为主穿刺为辅，长枪也是长棍的一种变体；

可能包括连续使用减费和招架/闪避强化；

通常是单手或双手武器。

5.2.5 软兵

软兵因为武器独特的柔韧性，招式灵活多变，更长于妨碍对手的行动。

鞭

小额打击为主，可能通过带刃转为斩击，可能包括同时禁用双方武器或束缚；
与闪避拼点时削弱对方，可能使对方闪避无效；
通常是单手武器。

连枷

高额打击为主，通常带有连续拼点减费，可能包括额外效果或威力无效；
命中后可能再次投掷并攻击；
通常是单手武器。

5.2.6 短兵

短兵因为尺寸娇小而在威力方面稍逊其他兵器一筹，但在便携性和隐蔽性上拥有天然的优势。短兵重攻轻守，以险见长，一旦抓住机会就可以迅速扩大优势。

匕首

穿刺为主斩击为辅，波动的单幕低费连续攻击；
对招架和反击可能乏力；
通常是单手武器。

胁差

斩击为主穿刺为辅，波动的多幕连续攻击；
擅长反击；
通常是单手武器。

短棍

打击为主，可能包含白伤，稳定的多幕连续攻击；
擅长招架；
通常是单手武器。

5.2.7 盾牌

盾牌专以招架攻击见长，但并不意味着盾牌就没有杀伤力，一些以牺牲部分防御能力为代价的盾牌，一样是给敌人造成重创的好武器。

轻盾

低费招架为主，可能包含反震，白伤，减费等效果；
提供招架威力和闪避减益；
通常是单手武器。

重盾

高费招架+免费招架，通常带有反震、红色部分伤害抗性等；
强化招架，严重的闪避减益；
通常是重型或大型武器。

5.2.8 巨兵

巨兵挥舞起来势大力沉，出招沉重但极具威胁性，难以正面抗衡。

巨刃

高费高额斩击，可能包含交锋；

严重的闪避减益，与反击拼点时取劣；

通常是大型或巨型武器。

巨锤

高费高额打击，可能有小额清算；

严重的闪避减益，与闪避拼点时取劣；

通常是大型或巨型武器。

巨棍

高费高额打击，可能带有其他效果；

严重的闪避减益，与格挡拼点时取劣；

通常是大型或巨型武器。

5.2.9 弓弩

热武器禁令下，弓弩作为一种擦边武器重新被发掘，提供相对廉价的远程手段。

弓

穿刺为主的连续低费远程攻击，可能通过箭矢附加额外效果；
对非招架乏力；
通常是大型武器。

弩

穿刺为主的免费远程攻击，成本分摊至装填战技和装备上；
对闪避乏力；
通常是单手或大型武器。

5.2.10 热武器

热武器

敬请期待后续版本

非自动火器

半自动火器

自动火器

重型火器

特勤火器

智能火器

曲射火器

5.3 防具设计

5.4 强化类设计

药物类

对于提供永久强化的药物，应根据其提供的强化类型和代价，适配不同的获取难度，这里给出一个简单的参考。注意，即使是处于流通状态的强化类药物也不意味着它的价格会有多便宜！

获取难度	可出现的强化效果
流通	基本美德 单一物理抗性 技能
限制购买	全物理抗性（非红色抗性，是数值类型的） 辉耀美德（非光种） 伤害抗性（红白）
非量产 (即无法复制的珍稀品)	伤害类型抗性（蓝黑） 扭曲抗性

义体&植入物

我们从三个维度判断义体和植入物拆装手术难度：战技数（即植入物复杂度）、设施水平、操作人员技能水平（医学【手术】+程序技术）

难度修正	战技数	设施水平	技能水平
+2	1	尖端（精密电传+智能辅助）	总值 180+/双值 80+
+5	2	完善（精密电传/智能辅助）	总值 140+/双值 60+
+10	3	普通（仅机电传动）	总值 100+/双值 40+
+20	4	简陋（纯机械设施）	总值 60+/双值 20+
+35	5	低劣（简单工具）	总值 20+
+50	5+	无	总值低于 20

其他修正项	描述	难度修正
资料缺失	安装者或智能安装设备不熟悉此植入物的技术细节	+5
唯一定制	义体或植入物有非通用的改装或个性化设置	+10

微创手术	将手术导致的基础重创数量减半	+20
医者自医	安装者自行为自己安装 (需额外进行一次忍耐检定, 难度为 $20 * \text{植入物战技数}$, 失败则视为植入物手术失败)	+40

安装成功与否用 $d100$ 进行判定。无论成功与否, 手术都会造成等同于植入物战技数的**重创效应**。

失败时, 每 20 难度都会额外附加一个重创效应, 不满 20 按 20 计算。

5.5 具现化特性设计

具现化特性按等级分为 4 级，这里给出具现化等级分类的一个参考。

1 级：低级数值提升（包括美德和技能）

2 级：中级数值提升、低级机制能力

3 级：高级数值提升、EGO化战技、EGO化装备

4 级：独立EGO战技、独立EGO装备、高级机制能力

具现强度	抽取范围	可抽取特性列表
I	1	低级数值提升
II	12	低级数值提升、中级数值提升、低级机制能力
III	234	中级数值提升、低级机制能力、高级数值提升、EGO化战技、EGO化装备、独立战技、独立装备、高级机制能力
IV	34	高级数值提升、EGO化战技、EGO化装备、独立EGO战技、独立EGO装备、高级机制能力
V	4	独立EGO战技、独立EGO装备、高级机制能力

低级数值提升：可以提高角色的勇气、谨慎、自律、以及非梅花技能

中级数值提升：可以提高角色的正义、自我、以及梅花技能

高级数值提升：可以提高角色的抗性

低级机制能力：提供逻辑简单，功能单一的机制能力

高级机制能力：提供功能多样，较为复杂的机制能力

EGO化战技：将EGO词条赋予给已有的战技

EGO化装备：将EGO词条赋予给已有的装备

独立EGO战技：非词条赋予的，EGO战技

独立EGO装备：非词条赋予的，EGO装备

注：因具现化特性所获得的战技（包括装备提供的战技）都不会占用战技栏，可以直接使用。

具现化特性模板

这里写名字							
具现化等级		类型（例：神备—高级机制能力）		具现化特性			
具现化性相							
效果							
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		

5.6 资源设计表格

常规武器模板

这里写名字								
评级	稀有	武器大类—子类			价格			
装备属性								
装备需求								
装备效果								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果			

常规防具模板

这里写名字								
评级	稀有	防具类别			价格			
装备属性								
装备需求								
装备效果								
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果			

常规衣物模板

这里写名字								
评级	稀有	衣物类别			价格			
装备属性								
装备需求								
装备效果								

光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果

常规饰品模板

这里写名字							
评级	稀有	饰品类别		价格			
装备属性							
装备需求							
装备效果							
光芒	战技名称	动作	类型	骰值	效果		

常见消耗品模板

这里写名称						
这里写评级	稀有度	消耗品大类-子类	价格和耐久			
消耗品属性						
使用需求						
非战使用效果						
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值		

通常弹药模板

这里写名称				
这里写评级	稀有度	消耗品大类-子类	价格和耐久	
消耗品属性				

弹药数量/计量单位

例：5/束

特殊弹药模板

这里写名称

这里写评级 稀有度 消耗品大类—子类 价格和耐久

消耗品属性

弹药数量/计量单位 例：5/束

使用需求

非战使用效果

光芒 战技名称 骰子 类型 骰值 效果

常见纹身模板

这里写名称

这里写评级 稀有度 强化大类—子类 这里写价格

纹身属性

纹身需求

纹身特质

这里写点数

额外咒文

光芒 战技名称 骰子 类型 骰值 效果

常见强化药物模板

这里写名称

这里写评级 稀有度 强化大类—子类 这里写价格

药物属性

药物需求

使用效果

常见义体模板

这里写名称							
这里写评级		稀有度	改造大类—子类		这里写价格		
机体属性							
安装需求							
安装效果							
燃料类型			燃料上限				
维护周期			周期消耗				
可用装配位							
小型			大型				
中型			巨型				
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		

常见植入物模板

这里写名称							
这里写评级		稀有度	改造大类—子类		这里写价格		
植入物属性							
安装需求							
安装效果							
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		

常见机体模板

这里写名称							
这里写评级		稀有度	改造大类—子类		这里写价格		
机体属性							
安装需求							
安装效果							

燃料类型		燃料上限		全物理抗性	
维护周期		周期消耗			
可用装配位					
小型				大型	
中型				巨型	
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果

常见部件模板

这里写名称							
这里写评级		稀有度	改造大类—子类		这里写价格		
部件属性							
装备需求							
装备效果							
燃料类型				使用消耗			
弹药类型				弹药上限			
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		

常见系统模板

这里写名称							
这里写评级		稀有度	改造大类—子类		这里写价格		
系统属性							
装备需求							
装备效果							
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		

常见课程模板

这里写名字		课程	这里写求
学习前提			
学习费用		其他消耗	
传授难度		检定骰数	
加值技能		重试次数	
这里写课程的全部内容			

具现化特性模板

这里写名字							
具现化等级	类型 (例: 神备—高级机制能力)			具现化特性			
具现化性相							
效果							
光芒	战技名称	骰子	类型	骰值	效果		

常见战技模板

这里写名字			
这里写评级	稀有度	归属课程	获取需求
掌握前提			
使用前提			
光芒消耗		其它消耗	
这里写动作种类	这里写伤害类型	这里写攻击类型	这里写骰值
这里写动作种类	这里写伤害类型	这里写攻击类型	这里写骰值
这里写效果			

常规营地动作模板

这里写名字	营地动作	这里写类别
掌握前提		

使用前提			
点数消耗		其他消耗	
这里写内容效果			

常规特质模板

这里写名字			
怪谈	罕见	特质-类型	未绑定
特质描述			
特质效果			

5.7 属性平衡

角色等级		0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
参考身份		平民	九阶收尾人		八阶收尾人		七阶收尾人		六阶收尾人		五阶收尾人		四阶收尾人		三阶收尾人		
角色阶位		传闻				怪谈				传说				恶疾			
勇气	水桶	8	9	10	12	15	18	21	25	28	32	36	40	45	50	56	
谨慎	水桶	7	8	10	12	15	18	21	24	28	32	36	40	45	50	55	
自律	水桶	7	8	10	12	14	17	21	24	28	32	35	40	44	49	55	
HP	放弃	20	25	30	35	40	50	60	70	80	95	105	120	130	145	165	
	忽视	25	30	35	45	55	65	75	90	105	120	130	150	165	185	205	
	水桶	40	45	50	60	75	90	105	125	140	160	180	200	225	250	280	
	侧重	55	60	75	90	110	130	155	180	210	240	265	300	335	370	415	
	极端	65	75	90	105	130	155	185	215	250	285	320	360	400	445	495	
San	放弃	12	15	18	21	24	30	36	42	48	57	63	72	78	87	99	
	忽视	15	18	21	27	33	39	45	54	63	72	78	90	99	111	123	
	水桶	21	24	30	36	45	54	63	72	84	96	108	120	135	150	165	
	侧重	33	36	45	54	66	78	93	108	126	144	159	180	201	222	249	
	极端	39	45	54	63	78	93	111	129	150	171	192	216	240	267	297	
技能点数		140	160	200	240	280	340	420	480	560	640	700	800	880	980	1100	
最大技能数量	20级	7	8	10	12	14	17	21	24	28	32	35	40	44	49	55	
	40级	2	2	3	4	4	5	7	8	9	10	11	13	14	16	18	
	60级	1	1	2	2	2	3	4	4	5	6	7	8	8	9	11	
	80级	0	0	1	1	1	1	2	2	2	3	3	4	4	4	5	
	百级	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	

6. 都市箴言

6.1 设计战技平衡

pl

现在我主要的疑惑是，我传闻级别 1 光特技，响应 2 背水给 2 流血的话，那我梦魇级别 1 光特技响应 2 背水给多少流血合适？

Tg

这个是根据平均动数进行等效计算的

pl

答案是我的建议是抛弃这个疑惑

tg

我给你举个栗子

pl

先不要搞梦魇及以上的东西

tg

例如传闻，一般轮均动数是 1-2 动

pl

跨度太大

tg

此时的流血等效伤害在 2 左右

tg

那么，标准伤害模板情况下 1 费 2-10 的攻击骰

pl

梦魇只是极端例子，就比如传说

tg

添加 1 流血以后，就会产生 2 额外等效伤害

pl

差了两个阶段

pl

我大概理解你什么意思

tg

因此应当使上限-2 或下限-1 来平衡

tg

大概是这么个参考系

pl

但是同样 1 光，传说一光跟传闻一光应该不等价吧

tg

光总体来说是等价的，只是在低等级的时候相对宝贵一些

pl

错误的，需要看给予流血时机

pl

后手立即流血就只有回合结束的结算一次

pl

先不说立即还是下一幕

pl

这个意思是首先流血等效强度是按

pl

这个阶段的行动数决定的

pl

对吧

pl

比如传闻默认 1 动

pl

怪谈默认 2 动

pl

传说也是 2 动

pl

怪谈会有人玩 3 动 1 回吗

pl

有

pl
恶疾 3 动

pl
当然会有

pl
那么是不是也有玩 1 动 3 回的

pl
当然有

pl
平衡一下还是 2 动

pl
接下来就是立即施加和下一幕施加

pl
这个怎么说

pl
反正是看同级别平均数

pl
我按正常人来

pl
非正常人让他的 tg 心判去

pl
流血来讲，下一幕施加是优于立即施加

pl
收益最大化

pl
但是下一幕和这一幕要差多少合适

(关于流血与行动数的讨论)

pl

非要在这种区间巨大的地方讨论极端的话

pl

有人一直一动

pl

有人的战技可以让他怪谈超多次攻击

pl

完全没有讨论的必要

pl

传闻 1 - 2 动

pl

1 流血等效 1 - 3 伤害

pl

差不多算算就行了

pl

反正就是给个大致参考而已

6.2 避免成为‘空想家’

【pl】

小贱漫不经心的在后巷的街头走着，时不时的东张西望一下，后面跟着大锤边吃着虾条边走着路。等到再晚一点或许就可以去酒吧打探打探今天又有什么新闻，毕竟信息差也是可以赚到眼的！

【tg】

大锤撕开包装的上半部，小心地对准嘴，开始倾倒虾条，不忘跟上小贱。

【pl】

在后巷无所事事的闲逛了半天的小贱走着走着，逛着逛着就来到了后巷酒吧，侧着身挤进了这嘈杂而拥挤的酒吧，好不容易挤到了吧台的位置“老板我们又来了！来两瓶啤酒！”招呼着老板过来。等老板靠近之后，捂着嘴小声的问询到“我们兄弟刚刚还不容易接到了个委托，老板你知不知道最近那个杀人越货的事情”小贱一脸谨慎，开始用模糊的话语唬骗老板自己讲出一点情报

【pl】

(话说后巷有哪些建筑有没有一个大致的地图的呀)

【tg】

(...你自个都在生成建筑，这话不该问自己么)

【pl】

(orz 我就是凭感觉肯定会有地方)

【tg】

(那么你应该是做出行动：向着最近的一处酒吧走去，或者先回忆附近的酒吧)

【tg】

(而不是直接在场景中生造一个建筑，然后自顾自进去，和生造的人物进行对话)

【tg】

(虽然高信息量的互动对话是好事，但是你应当理解如果贸然这样做可能会导致tg的安排被破坏，从而导向混沌)

【tg】

(或者你希望一次性说完这些行动，那么应该这样说：回忆一下最近的【非帮派】【低消费档次】酒吧，和大锤前往那里，并寻找酒保，打算从他那里获取一些情报)

【tg】

(这里的中括号中包括的关键词是你可选的一些限制条件，以防 tg 给出的场景与你预想的产生出入。)

6.3 术语标准化的重要性

【tg】

看看上面这些战技，大家有何发现？

【tg】

没错，它们拥有与示例战技类似的意思，但使用了不同的表达。可能有人觉得只要是那么个意思就差不多，但这样似是而非的描述一旦被纵容，大量的类似描述之间就可能产生歧义，提高使用者的理解成本。

【tg】

作为资源的撰写者，除了要审慎地使用效果来表现资源本身的特点之外，**多阅读示例资源，力求同类意思描述与模板保持一致**，也是非常重要的步骤。

【tg】

这不仅能让审核者更快地领会到你要表达的意思，也有助于使用你的资源的玩家快速上手。

所以还请大家在撰写资源时追求规范化和模板化，就像函数保持统一接口一样。

【tg】

想要示例中没有的效果怎么办？与规则书编写组联系并商讨添加新效果的必要性，如果得到认可，编写组将与你共同确定这个效果的‘标准化’描述模板。

6.4 将资源用在刀刃上

【pl】

啊，特效吃的饱饱的

【pl】

弱了

【pl】

我没写完

【pl】

你先看看行不行

【tg】

我不知道你说的架势是个什么东西

【tg】

如果只是状态类技能的话

【tg】

用能力实现会比较好

【tg】

另外作为一个传闻级的武术，要求两个双倍技能 10+ 的入门条件

【tg】

我觉得是比较苛刻的

【tg】

平衡也可以说基本上完全失控

【tg】

0 费回 3 光什么概念

【tg】

还删俩减益

【tg】

我觉得但就这个效果，没有拼点失败效果，都可以让这个战技变成传闻史诗

【tg】

同时把技能要求拉到武术 40+

【tg】

还是那句话，去看看强度表

【pl】

好

【pl】

反正就是得数值改动呗

【tg】

另外你的这个战技包也没有很鲜明的体系或者特色

【tg】

除了一个机制

【pl】

你说说特色

【tg】

以我的原版武器为例

【pl】

什么意思？

【tg】

短枪就是一个典型的快攻

【tg】

主打双持和多重攻击

【tg】

而且基本上纯进攻

【pl】

我这个也是快攻啊

【tg】

提供了一个相对强大的反击战技，但是失败代价是伤害额外加值

【tg】

所以总体是高风险的快攻

【tg】

刺剑就比较偏正面对决

【tg】

但依然偏攻击

【pl】

咏春本来就是以攻为守的快攻型

【tg】

而长棍就更保守

【tg】

自己体会不同武器的特性

【pl】

我听懂你意思了

【pl】

就是得削呗

【tg】

我没有用任何独特机制和战技

【tg】

也没有加独有的 buff

【tg】

但是我可以做很多风格

【tg】

看你乌七八糟一大堆描述，我看不出你的体系

【tg】

每一个战技在这个战技体系中的定位

【tg】

以你被揍得最多的通用镇暴为例

【tg】

就三招

【tg】

但是每个招数都有其定位和意义

【管理员】樱花信. ink 橘 2023/6/4 12:29:42

我这个还乱七八糟啊？

【tg】

你每个战技都有 3-4 个效果

【tg】

你觉得这是正常战技吗

【pl】

可塑造性啊

【pl】

后两个特性

【pl】

是为了以后也能用啊

【tg】

那为啥你不写一个战技，然后把特性全部写在里面

【pl】

武术，博击

【pl】

这两个我就是给以后加点还能再提高骰子威力

【pl】

不至于就跟不上版本

【pl】

直接换了

【tg】

我宁愿你写成两个不同层次的招式，而不是叠一起

【pl】

进阶版呗

【tg】

那你猜我为啥要分实力等级，而不是像你说的那样

【tg】

每个战技从传闻一直列到杂质？

【tg】

一个战技 14 个特性对应 7 阶，你看吗？

【tg】

写资源的时候要注意避免“全面”“全版本”之类的思想

特性栏也不是随便塞东西的地方

要记住每多写一条特性就是复杂度的增加，提高使用你的资源的人的负担

谨慎地使用特性栏，把最能表现资源特质的东西放在这里

6.5 森语系列说明

6.5.1 车卡说明

【车卡说明书~随时补充版】

——角色部分——

首先，起个名字，改个年龄
{别问我为什么没有性别，因为没有}

之后，在勇气，谨慎，自律，正义，自我，下面的基础值上面改动
{前三个消耗美德，后两个消耗光之种}

改动结束后，看下面知道自己的基础数值

{生命=勇气*5，理智=谨慎*3，技能点加值=自律*20，先攻加值=谨慎}

示例：{名字 25/25hp 15/15san 2 光 1 回 1 动}

——技能列表——

可分配点数=角色基础+自律*20

{技能最终水平决定该角色的能力}

{当一个技能的技能水平达到 20,60,80 后}

{接下来每一点的提升所需的技能点数变为 2,5,10 点}

——装备列表——

首先把该出生的自带物品填入，当然现金和存款在角色部分

开卡时可以购买物品，当然是钱得够

{有额外代价的自然也要看开卡能不能支付}

——能力列表——

填入出生自带的能力

{比如耗子是风紧扯呼，不入流收尾人是拆借周转}

——战技列表——

按照符合条件的战技填写战技，表示这些战技这张卡会

{入团之后需要学习，而不是满足条件自动拥有}

{基础部分的战技只要符合就能使用}

填写完毕之后回到角色部分右下角的九宫格，填入使用战技

{只有填入的算作战斗中可以使用，入团后调整需要消耗营地点}

——注意部分——

不要私自添加自制内容
{除非审核过了而且主持人允许}

最好别悄悄瞎改数值
{跑团是自律游戏，除非你觉得你不够自律}

——闲聊时分——

{看完还不会？去群里找人学}
{找不到人证明你需要等等然后继续找}

{不明白具体是干什么用的？}
{找一位主持人，开跑！边跑边学}

{对已有资源不满足，希望自制？}
{教学部分我还没写，好好等着或者自学}

{觉得自己的卡没有逼格}
{跑团，让卡逐渐有逼格}

{最后，祝大家顺利开启新的旅途——by.森语}

6.5.2 战斗说明

【战斗说明书~精简版】

——【回合开始】——

先攻: .rd100+谨慎

{排出行动顺序}

部署: 招架, 闪避, 反击骰子部署

首发攻击: 同时结算(包括远程, 清算, 交锋)

回合开始: 依然可以追加招架, 闪避, 反击, 首发战技

{提前准备好相应的骰子计算}

{除非你有自信不打错}

{使用战技后应当及时在合适的时机写出产生效果}

{遗落概不负责}

{及时更改自身 hp 和 san 状态, 方便队友观察局势}

{部署时间要尽快做出决断}

{砍人的时候也写好目标}

{最重要的一点}

{祝大家旅途愉快 ——by.森语}

6.5.3 非战斗说明

注意：在与 **NPC** 进行交谈时注意自己的语气和措辞（这是礼貌）

{在需要全团或单人骰点数时要及时行动}

{QQ 抽风我也没辙}

{在想要 偷察 之类主动骰点之前应当向 **tg** 做出请示，然后做出 **rp**}

{否则我不能保证会发生什么}

{吸烟等动作可视作自己进行了某种行动，但要记得扣掉相应东西}

{其实我推荐有事没事问点有用的东西}

{记住 **tg** 是你最好的主持人}

{行动时做出 **rp**，否则剧情将难以推动}

{最好打开人物卡，随时查看自己的技能等级}

{最后，祝大家旅途愉快—by.森语}

6.6 平衡参考

6.6.1 属性/技能参考

本文一切以人类/耗子 作为基准

技能等级点数：

每级所需点数 等级区间：双倍与否=自律点数（单/双）

1/2 1-20:20/40=1/2

2/4 20-60:80/160=4/8

5/10 60-80:100/200=5/10

10/20 80+:10/20=0.5/1

总点数要求：

1-20=20/40=1/4

1-60=100/200=5/10

1-80=200/400=10/20

传闻

自律点数（取一半）=技能等级单倍/双倍

0: 8 自律=160=72/50

1: 10 自律=200=80/60

2: 12 自律=240=84/64

3: 15 自律=300=90/70

水桶加点（点数不代表固定位置，优先平衡加点）：

0: 8 7 7

1: 9 8 8

2: 10 10 10

3: 12 12 12

怪谈

自律点数 (取一半)

4: 18 自律=360=96/76

5: 22 自律=440=104/82

6: 26 自律=520=112/86

水桶加点:

4: 15 15 14

5: 18 18 17

6: 21 21 21

传说

自律点数:

7: 30 自律=600=120/90

8: 35 自律=700=130/96

9: 39 自律=780=138/100

10: 44 自律=880=148/105

水桶加点:

7: 25 24 24

8: 28 28 28

9: 32 32 32

10: 36 36 35

恶疾

自律点数

11: 49 自律=980=158/110

12: 55 自律=1100=170/116

13: 60 自律=1200=180/121

14: 68 自律=1360=196/129

水桶加点:

11: 40 40 40

12: 45 45 44

13: 50 50 49

14: 56 55 55

梦魇

自律点数:

15: 76 自律=1520=212/137

16: 84 自律=1680=228/145

17: 92 自律=1840=244/153

水桶加点

15: 62 61 61

16: 68 68 68

17: 75 75 75

星辰

自律点数：

18： 103 自律=2060=266/164

19： 114 自律=2280=288/175

20： 126 自律=2520=312/187

水桶加点：

18： 84 83 83

19： 93 93 92

20： 103 103 103