



 嘉奖

 申诫

 额外过载

► 现实触发器

需要关爱 GM可以使用现实触发器，让你所照料的人需要你的关注。如果你忽视了，你所照料的人现在会大发脾气，并在之后占用你的时间：与你所照料的人情谊最淡的那段人际关系会失去一点连结。如果你让你所照料的人自己解决问题、任由他们受到伤害，或将他们置于任何他人的监管之下，你与他们的关系会受损。在一条四格的“独立”条上标记下一个空格。当所有格子都被标记后再次发生这种情况，或他们成长到你无法控制时，你所照料的人便不再依赖你。你必须选择一个新的现实。

► 过载解除

这是你的最爱！当你做某件能让你所照料的人开心的事时，忽视所有过载。

► 首要指令

如果你……，则获得1点申诫：

保持气氛新鲜：每当你正确地说出某人的名字时，记 1 次申诫。

► 许可行为

完成以下事项获得嘉奖：

- ▷ 让某人感到宾至如归。
- ▷ 炫耀你的专业知识。
- ▷ 让血液流动起来。
- ▷

A

时计

R

看护者-婴儿

C

咖啡师

资质保证



MAX

0

专注

MAX

0

欺瞒

MAX

0

活力

MAX

0

共情

MAX

0

主动

MAX

0

坚毅

MAX

0

气场

MAX

0

专业

MAX

0

诡秘

# 欢迎你，特工！

请尽可能如实回答以下问题，以便机构和你的同事能更多地了解你。

0.A 描述你的外貌

287278

0.B 描述你的性格

278278

1 你是如何与你的异常体接触的？

27827

2 机构是如何找到你的？

782

3 你的能力有独特的外在视觉表现吗？

278278

4 你喝咖啡有什么偏好？

22782

5 请描述你过往的工作经历。

27827



姓名  
2452782782782

人称代词  
242

TRIANGLE  
AGENCY

紧急联系人

关系

6 你对办公套件的熟悉程度？

82782

7 协作中你能做出什么贡献？

7282782

补充说明

2782

# 异常能力

我们有的是时间。

欺瞒

## ▲ 成功时，

成功时，你是对的。只要专注于这项任务并真诚地完成，它就能在迫近的截止日期前完成。

★ 每额外一个 3，在截止日期到来前，你将获得额外一分钟的准备时间用于其他活动。

## X 失败时，

失败时，你错得灾难性地、可怕地离谱，而你直到此时已晚才发觉。你的追捕者会出其不意地袭击你，截止日期早已过去……时间都去哪儿了？

问：我知道…… 已练习？ ☐

页码 #

答：深邃的魔法。 →    (W3)

答：功夫。 →    (C10)

超频

共情

## ▲ 成功时，

成功时，你将目标送回过去以协助其自身，使其能第二次使用相同能力，并掷出相同数量的 3。这第二次使用可以影响新的目标，且不会产生混沌或三重升华效果。

★ 每额外一个 3，你为第二次使用的，增加一个 3。此效果可使一次掷骰结果超过六个 3。

## X 失败时，

失败时，原始掷骰变为失败，且该能力会再次失败。第二次失败将重复作用于同一目标或转移至一个新目标——以更糟者为准。复制出的失败不会产生混沌。

问：我会睡觉，当…… 已练习？ ☐

页码 #

答：我累了。 →    (P13)

答：我死了。 →    (O7)

记否当时

活力

## ▲ 成功时，

成功时，所有过去的事件，即使是最近发生的，也感觉怅然遥远。目标会迫切地想要谈论其过去，并轻易地被引向你感兴趣的话题——即便是通常的秘密或机密话题。

★ 每掷出第三个 3，你可以要求将某段特定的记忆或片段以完美的细节描述出来——GM会描绘出整个场景，而它不会因记忆的自然衰退而受损。此效果甚至能揭示异常的记忆封锁或清除背后的信息。

## X 失败时，

失败时，目标会迷失在回忆中。他们被情感淹没，因而无法提供任何信息。要让他们回到现实，需要时间和悉心照料。他们的状况会产生至少一个散逸端。


问：我更可能会问…… 已练习？ ☐

页码 #

答：他们现在在哪？ →    (O6)

答：他们要去哪？ →    (F3)

## 关系网内的关系

姓名	扮演者
描述	
<div> <div>0</div> <div>1</div> <div>2</div> <div>3</div> <div>4</div> <div>5</div> <div>6</div> <div>7</div> <div>8</div> <div>9</div> </div> <div>  </div> <div>关系网内 ▲</div>	
连结加成	
<div> <input type="checkbox"/> </div> <div>激活</div>	

## 申领物与福利