

罪业之潮

为一队 4-6 人的 7 级角色设计的冒险

作者: k6yolithn

《罪业之潮》是一部推荐 4-6 名 7 级玩家参与冒险的中长篇模组。在模组的最后，冒险者小队将会提升至 10 级。模组舞台发生在一个架空国度“欧斯华兰”之上。你可以修改其背景帮助融入你的战役中。在模组中，冒险者们将会被卷入终燃城遗留的罪恶，在未结束的灾难再次爆发前挣扎求生。

第 0 章 故事和背景介绍

游玩提示

本模组发生在欧斯华兰的首都，终燃城。时间设定为欧斯华兰护国战争结束后第十年。模组中包含对终燃城社会结构、血猎组织运作、归潮夜事件等内容的描述，所有设定均基于世设《终燃城——原罪之都》设定集。本模组使用龙与地下城第五版规则，所有基础数据均出自官方核心规则书及本设定集。

在本模组的世界观中，欧斯华兰这个在永冻荒原下建立的国家，依靠其独特的技术支撑着脆弱的生存空间。角色们将扮演血猎、煦光骑士、铸铁誓约工匠或其他身份的角色，卷入一场发生在归潮夜前夕的风暴。

故事中，所有角色们的身份都是与欧斯华兰有关联的人物：他们可能是猎人工会的注册猎人，可能是驻守霜顶区的煦光骑士，可能是巢区的工匠。当然，他们也可能不属于这个地方，尽管欧斯华兰并不欢迎外来者。

以下是模组中相关标注的含义说明：

- 仿宋体代表一段相关联的主题信息
- 宋体代表仅 DM 可知的信息
- 楷体为物品、人物或情节描写的示例
- 加粗字体为重要信息的标记

适合玩家和难度

本模组适合 4 至 6 名玩家进行游玩，适合那些喜爱黑暗奇幻、生存恐怖和道德困境题材的玩家。对于不熟悉该世界观的玩家，模组准备了相应的背景介绍。除此之外，阅读设定集可以更好地增加 DM 备团的效率。就跑团的内容难度来说，本模组不推荐作为新手团，更适合有经验的玩家，特别是那些偏好战斗、调查、推理和角色扮演的玩家。

模组的主持风格

欧斯华兰是一个在永冻荒原下挣扎求生的国度。在这里，温度是衡量一切价值的尺度，生存是唯一的目标。本模组中的角色们和 NPC，既不是拯救世界的英雄，也不是影响国家命运的棋手，只是在这个残酷世界中求生的普通人。

模组建议 DM 在带团中渲染终燃城特有的压抑氛围：永不停歇的机器轰鸣、精确计量到小数的温度、归潮夜临近时的紧张感，以及猎人与猎物之间模糊的界限。

本模组是一个合作模组，但不排斥玩家之间的猜疑和竞争——毕竟在猎人工会不成文的规则下，猎人最大的威胁往往不是怪物，而是另一个猎人。

备团和带团建议

本模组有一个复杂的背景故事，涉及多个势力的互动。第 2 章会尽可能将故事线索梳理清楚，并附上各方势力的行动逻辑。

模组还在第 4 章为 DM 提供了终燃城社会结构、归潮夜机制等背景知识，建议备团时仔细阅读。

另外，以下内容可能涉及模组剧透，请非 DM 到此为止，不要继续进行阅读，否则可能会影响到之后的游戏体验。

线索转移

复杂的调查过程中，玩家可能会因为错过某个关键地点或线索而卡关。为了避免这种

情况，在这里可以利用一种特殊机制：在此称为线索转移。如字面意思：核心信息可以通过多个渠道获得，且可从一个地区转移到另一个地区。

DM 可以借此根据玩家进度，灵活地将线索调整到他们当前所在的区域，或通过不同的 NPC 提供。

每个关键线索至少可以有 2-3 个备用来源。如果玩家错过了原定地点，他们仍能在其他地方发现相同的信息。

线索提示可以层层递进：在地区 A，NPC 可能提到一个模糊的方向，引导玩家去地区 B；在地区 B，玩家可以找到更具体的证据，或遇到另一个知情者。

NPC 的对话同样可以挪用：如果一个 NPC 因为玩家行动太慢而被杀或失踪，DM 可以将他/她所知的信息转移到另一个 NPC 或线索中。

如何实现线索转移（示例）

示例 1：疯人院的位置

原定来源：旧仓储区的约尔根·埃斯林。他记得有人来打听疯人院。

- 如果玩家没去旧仓储区：
在管道层维修站，自动人偶 M7 播放的记忆中可能显示搬运尸体的路线指向疯人院。
在铜炉公寓，富尔曼提到卡斯滕失踪前去过“那个疯人院”，并知道大概方向。
如果玩家与马库斯接触，他的日记里会标注疯人院的位置。

示例 2：怀特的证据

原定来源：成功救下怀特后，他带玩家去疯人院暗格取证据。

- 如果怀特被杀或失踪：
玩家在疯人院地下档案室深入搜索可以发现隐藏的暗格，里面同样有证据。
在威尔金森研究所怀特的办公室，一个上锁的抽屉里可能藏有证据的副本。

示例 3：马库斯的日记

原定来源：寒铁哨站马库斯的房间。

- 如果玩家没进入哨站：

在冻伤走廊的废弃哨塔里，马库斯可能留下部分日记页（如果他已经来过这里）。
在铁匣旅社，铁匣可以出售“马库斯的笔记”的抄本（他通过情报网络获得）。

DM 建议

- 记录玩家去过哪些地区，与哪些 NPC 交谈过。如果他们错过了某个关键地点，在下次合适的场景中（如进入新区域、遇到新 NPC）悄悄植入线索。
- 铁匣旅社的老板铁匣是一个理想的情报集散地。如果玩家完全卡住，可以让他们通过支付特尼尔或完成任务，从铁匣处买到任何关键线索的方向。
- 如果所有相关 NPC 都死亡，可以设置“遗留物”——比如某个受印者的尸体旁有一封信，或某个废弃地点有一本被遗忘的日记，内容恰好指向下一个目标。
- 有时玩家可能会忽略某个地点，但后来意识到重要性。DM 应允许他们返回，但最好根据时间推移调整场景（例如 NPC 可能已离开，但留下新的痕迹）。

终燃城

终燃城是一座倒置的坟墓，深入山骸与地壳。在这里，温暖既是生存必需品，更是流通的货币，在这里站立的每一秒都在消耗你口袋里的特尼尔。以下规则适用于角色们在终燃城各层级的活动。

温度分层

终燃城由三层构成，温度随深度递增，生存难度随高度递增：

霜顶区（最上层）

- 基础温度：极寒，零下 30 度至零下 50 度
- 环境描述：永冻荒原，狂风呼啸，暴露在外的皮肤会在几分钟内冻伤。这里没有自然光源，只有稀疏的蒸汽灯和巡逻队的火把。
- 无防护生存时间：每 10 分钟需要一次 DC12 的【体质】豁免，失败则增加一级力竭。

连续失败三次后，开始受到每 10 分钟 1d6 的冷冻伤害。

巢区（中层）

基础温度：寒冷，零下 5 度至零下 15 度

环境描述：人工开凿的洞穴群，暖廊网络覆盖主要区域，但边缘地带仍有寒流渗透。居民区保持勉强可以生存的温度，但任何离开暖廊的行动都需要额外保暖。

无防护生存时间：每 30 分钟需要一次 DC10 的【体质】豁免，失败则增加一级力竭。连续失败五次后，开始受到每 30 分钟 1d4 的冷冻伤害。

熔炉区（最下层）

基础温度：温和至炎热，10 度至 30 度

环境描述：靠近国之熔炉，温度由层层热力管道维持。这里是权力中心，也是唯一不需要担心冻死的地方。

无防护生存时间：无限，但某些区域（如废弃热力井）有局部高温或毒气。

暖廊

温度：10 度至 15 度

覆盖区域：连接各层的主要通道，巢区大部分居住区，熔炉区核心地带。

特点：安全区域，无需消耗特尼尔取暖。但暖廊有巡逻队，有监控，有定期检查——逃亡者不宜久留。

废弃区域

温度：随深度变化，但所有废弃区域都失去了温度供应，温度会比同层正常区域低 10 至 20 度。

危险等级：极高。除了寒冷，还有野兽、陷阱、以及可能随时崩塌的结构。

取暖规则

在终燃城，取暖既是生存本能，也是消费活动。以下是核心规则：

消耗特尼尔取暖

特尼尔是一种铭刻着复杂能量回路的铅

灰色金属圆片，它是天才工程师卡托维斯·特尼尔将魔网的能量流与矿物燃烧的工业原理结合，创造出的一种能够稳定储存并缓慢释放热能的奇异装置。

在这里，一枚特尼尔就能与五枚金币等价。这是因为除去它本身的造价外，它所蕴含的温度足以在绝无燃料的环境中，维持一个十平方米的房间达到令人得以存活的摄氏五十度，且长达半个小时——在冰封的世界里，这便是无价的生命本身。

- 在非安全区域（即不在暖廊、室内取暖点或熔炉区核心），角色可以通过消耗特尼尔来暂时抵御寒冷。
- 每消耗 1 特尼尔，可以为一名角色提供 1 小时的正常温度。在此期间，该角色无需进行【体质】豁免来抵抗寒冷。
- 但在非安全区域，特尼尔的取暖效率减半——这意味着 1 特尼尔只能提供 30 分钟的庇护。因为环境太冷，特尼尔释放的热量会被迅速消耗。
- 如果多名角色共享取暖资源，可以叠加时间（例如 4 人一起消耗 4 特尼尔，获得 1 小时的集体庇护）。

可选规则

每个场景结束时（如完成一处地点探索、结束一场战斗、进行一次长休），DM 以场景结束为基准结算，宣布该场景的暴露等级，并要求角色们支付与暴露等级相等的特尼尔。这么做可以极大减少每小时支付特尼尔的计算量，也可以一定程度上降低特尼尔的消耗。若角色无法或拒绝支付特尼尔，则立即进行体质豁免（见温度分层）。

结算步骤：

1. 场景结束时，判断暴露等级
2. 应用修正
3. 玩家支付特尼尔，或进行体质豁免

暴露等级

0, 安全：暖廊覆盖区、熔炉区核心、有取暖设备的室内休息

1, 轻度：巢区普通区域活动（居民区、工坊、短途移动）

2, 中度：巢区废弃区域、管道层、短时间进

入霜顶区

4, 重度: 霜顶区长时间活动、巢区废弃区域或遭遇寒流等

特殊修正:

- 归潮夜期间: 所有暴露等级 +1
- 暴风雪期间: 霜顶区等级 +1
- 穿着保暖衣物: 消耗 -1 (最低 0)
- 4 人以上共享取暖: 每人消耗 -1 (最低 0)

DM 提示:

本模組的温度规则旨在制造资源管理压力, 而非惩罚玩家。建议 DM:

1. 在巢区的主要调查路线中, 安排足够的取暖点 (如公共暖廊、NPC 住所等), 让玩家无需在每个场景都消耗特尼尔。
2. 当玩家需要在节省特尼尔和节省时间之间做抉择时, 这个选择才有意义。因此, 尽量不要让所有路线都消耗同等资源。
3. 确保玩家有足够的途径获取特尼尔 (报酬、战利品、赠予等)。如果玩家在调查中期特尼尔耗尽, 可以通过一些支线任务 (如帮埃斯林修取暖器) 给他们发放少量补给, 让他们处在资源耗尽和可以节省出空间的微妙界限。
4. 如果队伍中没有擅长生存的角色, 可以适当降低霜顶区的体质豁免 DC, 或增加暖廊覆盖范围。

取暖点

巢区和霜顶区分布着少量公共取暖点——通常是铸铁誓约维护的热力节点, 或者猎人工会的哨站。

在取暖点, 角色可以免费恢复温度, 但每次停留不得超过 1 小时 (否则会被巡逻队盘问)。

某些 NPC (如埃斯林、艾丽莎) 的住所里也有小型取暖设备, 可以作为临时避难所。

保暖衣物

如果角色有合适的保暖衣物 (如皮大衣、毛毯、猎人制服), 在非安全区域进行【体质】豁免时可以获得优势。

如果没有保暖衣物, 豁免具有劣势。

在霜顶区, 即使有保暖衣物, 豁免 DC 也会提高 2 点。

力竭规则

寒冷导致的力竭与其他原因导致的力竭叠加。每级力竭都会让角色更加脆弱。

如果角色因为寒冷达到 6 级力竭, 他们不会立即死亡, 而是陷入昏迷。每 10 分钟需要进行一次 DC15 的【体质】豁免, 失败则生命值上限永久减少 1d4, 直到类似次级复原术的任何法术解除这种冻伤状态, 除此法之外, 失去的生命值无法自然恢复。

区域效应

霜顶区效应

视野受限: 除了主要通道, 大部分区域处于黑暗或微光状态。没有黑暗视觉的角色在侦察时有劣势。

暴风雪: 每小时有较高概率 (掷骰 5-6) 遭遇暴风雪, 持续 1d4 小时。暴风雪期间, 能见度降至 5 尺, 移动速度减半, 远程攻击具有劣势。

特定区域 (如冻伤走廊) 有寒流聚集, 即使有保暖衣物, 也需要每小时进行一次 DC12 的【体质】豁免, 否则获得一级力竭。

巢区效应

暖廊依赖: 离开暖廊超过 30 分钟, 需要消耗特尼尔或找到临时取暖点, 否则将开始进行体质豁免 (见巢区: 无防护生存时间)

人口密集: 巢区人口密度大, 平民多, 巡逻频繁, 逃亡者容易被发现。

废弃区域: 旧仓储区、废弃矿坑等地方可能有塌陷风险。每移动 10 分钟, 需要进行一次 DC10 的【调查】或【生存】检定, 否则触发脚下塌陷 (1d6 钝击伤害和 1 轮束缚)。

熔炉区效应

高温: 某些区域 (如热力井、铸造车间) 温度过高。每 10 分钟需要进行一次 DC12 的

【体质】豁免，否则将受到 1d6 火焰伤害。
蒸汽喷发：在管道密集的区域，有极小概率遭遇蒸汽喷发。骰一个 d6，当骰到 6 时，角色们所处的位置将喷发蒸汽。被喷中的角色受到 2d6 火焰伤害，并被推离 10 尺。
严密监视：熔炉区是权力中心，到处都是煦光骑士和自动人偶。逃亡者几乎无法在这里长期隐藏。

资源管理策略

角色们在终燃城调查时，需要时刻关注三个属性：特尼尔数量、保暖衣物状态、当前位置的温度等级。

日常消耗估算：

- 如果角色们主要在巢区活动，每天需要消耗约 4-6 特尼尔用于取暖（假设夜间在安全区域休息）。
- 如果进入霜顶区，消耗会翻倍。
- 如果被追捕导致无法进入安全区域，这个消耗会急剧增加。

获取特尼尔的途径

- 格列佛最初提供的报酬（500 特尼尔）是主要来源。
- 铁匣旅社的老板会用特尼尔购买有价值的信息。
- 在管道层或废弃区域，可以找到死者遗留的特尼尔。
- 某些 NPC（如埃斯林）可能会免费提供庇护，但次数有限。

省暖技巧

- 4 人一起消耗 4 特尼尔比各自消耗更划算。
- 熟悉终燃城地图的角色可以规划路线，沿途使用公共取暖点。
- 在相对温暖的白天活动，相对寒冷的夜间则在安全区域休息。
- 某些魔法物品可以替代特尼尔取暖。

角色与背景

创建角色

所有角色的身份必须与欧斯华兰有一定关联。以下是几种可能的身份：

- 猎人：猎人工会的正式猎人，经历过炼金血剂改造，寿命缩短但拥有超人战力。适合喜欢战斗、角色扮演，且能够应对生存压力的玩家。猎人们不一定是血猎，但血猎一定是猎人。作为这个世界观的特色职业，血猎在世设书中有详细介绍。
- 煦光骑士：欧斯华兰的精锐士兵，海姆信仰的武装修会成员，驻守终燃城各层级，负责防御和秩序维护。适合喜欢维持秩序和守护主题的玩家。
- 工匠：掌握核心技术的工匠或工程师，熟悉自动人偶和热力系统。适合喜欢技术和调查的玩家。
- 巢区居民：终燃城的中层劳动者，可能是工坊工人、暖廊维护员或小型商户。适合喜欢平民视角和社交的玩家。
- 寒边民：来自最上层的流放者，适应极端环境，熟悉边境事务。适合喜欢生存的玩家。在模组开始时，角色们起始等级为 7 级。在模组结束后，他们将升到 10 级。

核心势力介绍

猎人工会

猎人工会全称为欧斯华兰国家狩猎者管理与福利总局 *Osvaland National Hunter Regulation and Welfare Directorate*（简称 OHD），是欧斯华兰中央政府直属的官方机构，负责猎人的注册、任务分配、福利保障和纪律维持。工会总部位于熔炉区，下设多个部门，其中安保部负责高风险任务和内部调查。

铸铁誓约

铸铁誓约是欧斯华兰的技术核心，由工匠和发明家组成。他们负责维护终燃城的热力系统，设计和制造自动人偶，并为军队提供武器装备。大师会由最资深的工匠组成，掌握着最高技术决策权。

威尔金森学派

威尔金森学派是欧斯华兰的魔法研究机构，主导了炼金血剂的研发和生产。学派独立于工会体系，由欧斯华兰的政府部门直接资助。其研究所位于熔炉区核心地带，戒备森严。

裁决之镰

裁决之镰是欧斯华兰的司法机构，负责案件审理和刑罚执行。其审判官以效率主义著称，追求以最小成本解决社会问题。裁决殿堂位于熔炉区北部。

受印者

十二名接受过特殊血剂注射的血猎，他们是护国战争末期一项秘密实验的产物。每个受印者左臂内侧都有一个烙印状疤痕，他们的存活时间远超普通血猎，但正在缓慢异变。

模组真相

十二名接受过原罪计划特殊血剂注射的血猎正在发生不可逆的异变，他们将在归潮夜的第二次爆发中彻底沦为野兽。而这场异变的根源，是威尔金森学派在护国战争末期进行的一项秘密实验的延续。

原罪计划最初是为了制造无敌的战争武器，但因其骇人听闻的代价而被叫停。然而，学派内部并没有完全放弃。在计划被公开叫停后，一小部分研究者仍然秘密开展了另一阶段的研究，试图寻找一种能够长期承受血剂而不立即异变的延迟载体。他们发现，某些人的神经系统对血剂的融合反应极慢，这样的人可以存活更久。这些自愿接受了实验的猎人左手有一个烙印状的注射疤痕，因此被称为“受印者”。

战后，这些受印者被视为实验成功的证明。他们被分配到终燃城各个层级，继续为国家效力。没有人知道，他们不是“不融合”，而是“缓慢融合”。血剂在他们体内以极慢的速度侵蚀宿主，这个过程持续了数年。当侵蚀

最终完成时，宿主将会比普通血猎异变更彻底、更强大、更疯狂。

最近三个月，终燃城各区陆续发生血猎失踪或意外死亡事件。官方说法是归潮夜前的正常损耗，但猎人工会内部知道情况不对：这些死者都是当年的受印者，而且尸体均未找到。

受印者之一的传奇猎人康拉德·马库斯在发现自己即将异变后，没有向工会报告，而是选择了隐藏。他找到了其他同样处境的受印者，试图寻找逆转的方法。当发现无药可救后，他决定用自己的方式“处理”问题——在彻底疯狂之前，杀死并吃掉所有即将变成怪物的同僚，以阻止他们在各处突然异变成野兽，然后自我了断。

但他的行动引发了连锁反应：猎人工会发现了受印者的记录，威尔金森学派试图掩盖真相，铸铁誓约则发现某些自动人偶被用来处理尸体……各方势力开始介入，而真正的危机是：这一次归潮夜并没有真正结束，它的下一个阶段将在七天后到来。届时，所有潜伏的受印者都将完成异变。

角色们将卷入这场风暴，在工会、学派、誓约或即将疯狂的猎人之间做出选择。

背景故事

原罪计划的遗产

护国战争第五年，前线对血猎的需求达到了顶峰。威尔金森学派虽然已经掌握了制造血猎的方法，但一个致命问题始终无法解决：血猎的寿命太短，平均服役时间只有三年。在这之后，绝大部分猎人就会因器官衰竭或精神崩溃而退役——如果他们还活着的话。而原罪计划正是在这种背景下诞生的。

学派的激进派系试图制造一种更强大、更持久的战争武器，并因此进行了一系列骇人听闻的实验。最终，他们得到了一种淡蓝色的粘稠血液——原罪之血。这种血液不仅不会令注入者发疯，也不会带来身体疾病，但代价是大大加强了血液对宿主生命力的吞

噬。

原罪计划的真相被揭露后，学派面临严厉的指控。一部分学者被判有罪，囚禁于终燃城顶层的永寒冻土，但计划的核心研究成果并未销毁，而是被转入地下，成为学派的最高机密。

史密斯·怀特当时是学派里最年轻的研究员之一。他奉命研究如何将原罪之血的某些特性应用于普通血猎。在研究过程中，他偶然发现了一个现象：有极少数受试者对血剂的融合反应极低，他们的身体似乎“拒绝”与人工血液结合。这些人的寿命确实更长——因为他们根本没有真正变成血猎。

怀特向上级报告了这一发现。但上级给他的命令不是放弃，而是找到让这种排斥持续更久的方法。换言之，让这些人“假装”融合成功，然后在更长时间里缓慢释放战力。这就是计划的真正本质：制造一种延迟异变的血猎，让他们在死前贡献尽可能多的价值。

十二受印者

威尔金森学派提出了一个秘密方案：寻找那些神经系统对血剂融合反应极慢的特殊体质者。这些人可以存活更久，但代价是他们将在缓慢的异变中度过余生。

这个消息没有公开。学派需要的是志愿者——那些明知会死，仍然愿意为国赴死的人。十二位志愿者被送到维特利疯人院，那里名义上是收治精神创伤者的疗养院，地下却是学派的秘密实验设施。在接下来的三个月，他们接受了数次特殊的炼金血剂。每一次注射都伴随着剧烈的排异反应——高烧、抽搐、器官衰竭的征兆。有些人挺了过来，有些人差点死去，但没有一个人要求退出。怀特和他的团队用各种方法试图延长排斥期：调整血剂配方、配合特定饮食、甚至尝试心理干预。他们成功了——至少表面上是这样。

十二名受试者在注射后存活了超过五年，远超普通血猎。他们被称为“受印者”，左臂内侧留下了一个奇特的烙印状疤痕——那是多次注射和监测留下的标记。

战后，实验被叫停，但成果保留了下来。这十二个人被分散到终燃城各个岗位，继续为国效力。但没有人告诉他们，那个缓慢融合的过程不是成功的象征，而是失败的设计。志愿者们以为自己是英雄——事实也的确如此，但国家不需要活着的英雄。欧斯华兰需要的是能死在正确时间、正确地点的工具。

战后，档案被封存或销毁。怀特被告知永远不要提起这件事。他照做了——直到最近，那些受印者开始一个接一个地失踪。

康拉德·马库斯的发现

康拉德·马库斯是第七个受印者。战后他被派往霜顶区，负责边境巡逻。十年过去了，他活过了无数次归潮夜，成为血猎中的传奇。

一切从他的噩梦开始。

一周前，马库斯在巡逻时突然失去意识。醒来时，他发现自己站在巢区的一个废弃坑道里，双手沾满鲜血，面前是一具被撕碎的尸体——那是一个他认识的猎人，同样是当年的受印者。

猎人工会并不可靠。他没有报告这件事，而是开始了秘密调查，翻阅所有能找到的旧档案，询问那些还活着的受印者。他发现了一个可怕的事实：所有受印者都在经历同样的事——短暂失忆，醒来时发现自己身处陌生地点，附近总有尸体。

马库斯找到了怀特，逼问出了真相。当他得知自己正在缓慢变成怪物，而且这个过程不可逆转时，他做了一个决定：在彻底疯狂之前，亲手杀死所有受印者，然后自杀。

各方的介入

猎人工会是第一个发现情况不对的。受印者接连失踪，现场留下的痕迹显示是血猎所为。理事长埃德加·霍夫曼下令秘密调查，同时严密封锁消息——如果真相泄露，所有血猎都会质疑自己到底接受了什么改造，这样的后果不言而喻。

威尔金森学派的反应更直接：销毁证据。史密斯·怀特奉命找到并处理所有关于血印计划的档案，同时暗中监视其他受印者的行踪。学派高层希望把这件事变成“个别猎人的精神问题”，而不是学派的实验事故。

铸铁誓约的卷入则是因为自动人偶。新锐工程师卡斯帕·维恩接受了怀特的条件，帮助他藏匿文件和运用自动人偶搬运尸体。而这个问题很快被人发现了蛛丝马迹——有几台自动人偶被非法调用于搬运任务。而那些尸体的身份，正是失踪的受印者。

大师马辛·海尔嘉得知此事后，意识到这背后有更大的阴谋。她开始秘密调查，但很快发现有人在试图销毁所有线索。

归潮夜

归潮夜是终燃城每年固定发生的内部灾难，持续时间在数天至一周内。这场灾难的根源并非外敌或天灾，而是城市自身历史负担与当前地质变动产生反应的共同后果。

究其根源，它是早期护国战争中各类未受节制的前沿技术和血释术滥用所残留的污染与地心热流异常波动结合，对终燃城市民身体产生的恶性异变。

受影响的市民将在特定条件下发生不可逆的形体转化，成为丧失理智的野兽。归潮夜这一名称直接描述了其如同地下热力潮汐般定期回归的现象，以及其灾变总是随着夜幕降临而达到顶峰的规律。该事件是催生终燃城现有防卫体系的关键原因，应对归潮夜是血猎部队与煦光骑士团必须共同承担的核心使命。

人们以为归潮夜已经过去，但实际上一切才刚刚开始。七天后，归潮夜将再次降临。届时，所有幸存的受印者——无论是否被马库斯找到并杀死，他们都会完成最后的异变。他们将不再是猎人，而是比普通野兽更强大

的怪物。更可怕的是，这些怪物保留着部分人类智慧，知道如何躲避追捕，知道如何袭击要害。

所有注射过炼金血剂的猎人，心脏会被逐渐改造成一个畸形的核心以承受对血管具有腐蚀作用的血剂。炼金血剂通过这个核心流通到全身，但普通猎人的核心会在死亡后就会自然消散。而受印者注射的是特殊改造的原罪血剂，其核心具有以下特性：

- 存续：受印者死亡后，核心仍会在心脏中保持活性，持续数周至数月
- 复生：在归潮夜，所有核心会因环境异常产生共振，这将使得尸体被唤醒，并以异变姿态“复活”。

马库斯的计划是在归潮夜的第二阶段到来之前，吃掉其他受印者的核心，这能让他通过吞噬核心来保持理智，也能阻止他们复活。在处理最后一人后，他将破坏自己的心脏，以阻止更大规模的灾难。

终燃城将面临一场前所未有的内部灾难。这个正在狩猎自己同伴的猎人，究竟是杀人凶手，还是最后一个可以阻止灾难的人？

故事开始

角色们介入时的情况

已经确认死亡的受印者：五人

失踪的受印者：三人

仍然存活但未确认状态的受印者：四人（包括马库斯）

猎人工会正在追查杀害猎人的凶手

威尔金森学派正在销毁证据

铸铁誓约内部出现分裂：维恩想继续掩盖，海尔嘉想揭露真相

马库斯正在寻找最后几个受印者

各方都不知道其他方的行动。冒险者们将是第一个接触全部线索的人。

模组之前的时间线

护国战争第三年：前线对血猎需求激增，血印计划启动，十二名志愿者接受特殊血剂注射。

护国战争第七年：战争结束，血印计划的档案被封存。

战后第一年：受印者被分配到各层级。

战后第五年：受印者存活时间远超普通血猎，被视为成功案例。

战后第九年：受印者开始出现异常，第一例失踪发生。

战后第十年（一周前）：马库斯第一次失控杀人。

战后第十年（五天前）：马库斯找到怀特，得知真相。

战后第十年（现在）：马库斯开始狩猎受印者，归潮夜爆发，角色们介入。

战后第十年（七天后）：归潮夜的下一阶段爆发

各方势力关系和关键节点

猎人工会：想要秘密解决问题，不希望真相暴露

威尔金森学派：想要销毁证据，把事件定性为个别现象

铸铁誓约：内部分裂，海尔嘉想揭露真相，维恩想掩盖

康拉德·马库斯：想要在疯狂前杀死所有受印者，包括自己

受印者们：恐惧、躲藏、或已经疯狂

终燃城民众：一无所知，为成功活下来而庆幸，为下一次归潮夜而担忧。

角色们已经掌握了“受印者”这一核心概念，并开始理解失踪案背后的真相轮廓。这是从调查阶段进入追查阶段的转折点。

升至 9 级

• 触发条件：角色们完成了以下两项中的任意一项：

1. 与马库斯首次接触。
2. 进入维特利疯人院地下档案室，或获得怀特的完整供词。
3. 触发并经历不低于三个关键事件。

角色们已经触及真相的核心——原罪计划、十二受印者、归潮夜的真相。这是寻找真相前的重要一步。

升至 10 级

• 触发条件：完成归潮夜决战，并抵达任意结局。

角色们经历了终燃城最黑暗的一夜，他们的选择和行动决定了城市的命运。这是模组的终局，也是角色成长的终点。

升级

本模组推荐采用里程碑升级。建议在以下节点让角色们升级：

升至 8 级

• 触发条件：角色们完成了废弃坑道尸体的调查，并至少访问了以下地点中的两个：猎人工会档案室、旧仓储区、第四暖廊维修站、铜炉公寓。

序章 抵御归潮夜

归潮夜降临

傍晚，终燃城笼罩在一片诡异的寂静中。暖廊里的蒸汽声比往常低了几分，调节阀发出断断续续的嘶鸣，像是垂死者的喘息。街道上空无一人，家家户户的门窗都用铁板加固，缝隙处涂着威尔金森学派分发的阻隔膏——那东西散发着刺鼻的草药味，据说是用来掩盖活人气味的。

你们各自待在认为最安全的地方。但今晚，没有人是真正安全的。

归潮夜

归潮夜是一个漫长的夜晚，从日落到次日黎明，持续约 12 小时。在阳光从霜顶区的透光镜一层层往下，并彻底传到整个终燃城后，随着野兽逐渐被清理干净，归潮夜将宣告结束。为了模拟这场危机，夜晚将分为三个阶段，每个阶段约 4 小时。在每个阶段中，角色们将面临不同的挑战，并有机会做出选择，影响后续发展。

• 阶段一：潜伏（日落至午夜）

黑暗渐浓，第一批异变者出现。他们大多是刚刚开始异变的平民，行动缓慢但数量众多。

• 阶段二：潮涌（午夜至凌晨三点）

真正的野兽从黑暗中涌出，它们身形巨大，爪牙锋利，有组织地冲击防御点。这是最危险的时刻。

• 阶段三：黎明（凌晨三点至日出）

兽群退去，但仍有零星的怪物游荡。幸存者开始清点伤亡，而一些熟悉的面孔却不见了。

阶段一：潜伏

分散的防线

归潮夜开始时，你们并不在一起。根据各自的职业和身份，你们被分配到了终燃城的不同位置。你们将依次经历各自的初始遭遇，并在其中遇到那些即将失踪的猎人。

以下是一些角色身份可能的应对方式，以及与部分猎人相遇的契机。在归潮夜中引入

这些失踪者，是用于加强在导入中发现他们失踪是给角色们带来的危机感，DM 也可以根据实际情况灵活调整。

• 如果你是猎人，你将被部署在巢区的一处防线。这里用沙袋和钢板堆成掩体，四名猎人蹲守在此。沉默寡言的卡斯滕·弗里斯正在检查他的弹药，你与他有过一面之缘。

见你走过，他递给你一块干粮：“吃吧，等下可能没机会了。”

• 如果你是煦光骑士，你驻守在霜顶区的寒铁哨站。哨站外传来野兽的嚎叫，指挥官赫尔穆特·肖尔正在分配任务。一个左脸有道深深疤痕的猎人——康拉德·马库斯，站在哨站角落独自擦拭着他的手枪和猎刀。他的左手戴着厚重的皮手套，指节处隐约透出不自然的隆起。

肖尔低声对你说：“别打扰他，他活得比我们谁都久。你们今晚跟着他，活下来的机会大些。”

• 如果你是铸铁誓约工匠，你被人偶工坊紧急征调，负责维护部署在关键节点的战斗人偶。在检修一台人偶时，你遇到了来取弹药的莉娜·瓦尔特。

她冲你笑了笑：“嘿，那些铁疙瘩修好了吗？我今晚可指着它救命呢。”她的左臂上有一道旧伤，但动作依然利落。

• 如果你是巢区居民，你蜷缩在自己的巢室里，听着外面的动静。隔壁传来低沉的祈祷声，那是你的邻居——卡斯滕·弗里斯。

他正在擦拭他的猎刀，看见你惊恐的眼神，轻声说：“别怕，有我们在。”他的手指在刀身上摩挲，指节有些发黑。

阶段一遭遇

下列是一些归潮夜可能的遭遇示例，DM 可以利用这些遭遇将角色们联系到一起——毕竟在这种环境下，联合的生存可能远大于单打独斗。这些遭遇有推荐的角色背景，但并不是固定的。DM 可以视情况适当调整。

首次异变（任何角色）

你听到附近的尖叫声。第一个异变者出现了——一个中年男子突然剧烈抽搐，皮肤发

灰，指甲变黑，他的妻子尖叫着后退。

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 尝试救助：

通过 DC 14 的【医药】检定或对他施展一个类似**次级复原术 Lesser Restoration** 等能驱除诅咒或疾病的法术。成功能暂时压制他的异变，失败则他将完全异变，变成一头野兽潜伏者并向最近的人发动攻击。

- 果断击杀：你动手结束这个可怜人的痛苦，但如果开枪，枪声会引来更多怪物（2d4 头野兽潜伏者）

战斗人偶（铸铁誓约工匠或任何角色）

2d4 头野兽潜伏者从黑暗中涌出。两台自动人偶挡在平民前面，内置火枪开始喷吐火焰。

如果你在场，你可以：

- 加入战斗：杀死几头野兽，这能很好地降低人偶的压力，从而避免它们遭到损坏。

- 维修人偶：DC 15 的维修（需要铁匠工具）可以为一台自动人偶恢复 4d10+10 的生命值。

- 保护平民：引导平民撤退到安全位置，并抵挡野兽的进攻。

猎人莉娜·瓦尔特在这里协助自动人偶战斗，她会和你并肩作战，并开枪击退袭向你的野兽。如果你也帮了她，她会记住你。

莉娜·瓦尔特

29 岁，猎人

莉娜·瓦尔特是战后第二批接受炼金血剂注射的猎人，是十二名受印者之一。她曾是巢区的纺织工，因在归潮夜中表现出色被招募。她活得比同期大多数猎人都长，这让她既自豪又恐惧——她开始注意到某些规律：活得越久的猎人，越容易在归潮夜前产生幻觉。

形象描述：身形矫健，短发，左脸颊有道浅浅的伤痕。穿着实用的猎人装束，背上总是背着一把步枪。眼神锐利但偶尔会失神。

特质：表面坚强独立，内心对自己体内的血剂充满恐惧。她怀疑自己正在失去人性，但又不敢向任何人求证——在猎人工会，这种怀疑等同于自寻死路。

救援行动（任何角色）

一条岔道深处传来女人的尖叫和孩子的哭声，看起来有一户人家被困在巢室里。

你可以独自前往，解决房屋内的一头野兽潜伏者，并救出这家人。房屋的门窗都被钉死，需要破门才能进入。屋内的野兽在 5 个回合内会杀死这家人。如果角色们身边没有帮手，可以安排一些猎人提供帮助。

在救援中，角色们遇到的猎人（使用工会猎人的数据）有少部分愿意陪他们一起救人，下列是一些猎人的反应示例：

- 如果你遇到卡斯滕·弗里斯，他会皱眉，然后说：“我去。”如果你主动请缨，他会点头：“小心。”

- 如果你遇到莉娜·瓦尔特，她会说：“你去吧，我掩护你。”

如果救援成功，那家人会成为你的朋友，并在后续在巢区的调查中提供各种力所能及的帮助，例如提供信息、协助联系关键 NPC、提供临时庇护所等。

巡逻（煦光骑士）

你作为煦光骑士，与三名同袍组成巡逻队，沿冻伤走廊巡查。康拉德·马库斯走在最前方，脚步轻得像阴影中的猫。

突然，他停下来，举起拳头示意停步。前方三十尺处，三个野兽潜伏者正在撕咬一具冻僵的尸体。它们还没发现你们。

马库斯回头，用眼神询问：你们想怎么处理？

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 突袭：潜行靠近，在它们反应过来前解决战斗。需要全队进行 DC 14【隐匿】检定，失败会惊动它们。

- 绕行：马库斯知道另一条路，但会多花半小时。如果绕行，你们可以避免一场战斗。

- 让马库斯单独解决：他低声说：“你们等着，我去。”然后独自摸黑上前。几秒后，三头野兽无声倒地——他的动作太快，快到你们几乎看不清。但他回来时，左手在微微颤抖，他迅速把手套紧了紧。

如果选择突袭并失败，野兽的嚎叫会引来更多敌人（2d6 头野兽潜伏者）。马库斯会掩

护你们撤退，但这场遭遇战会消耗你们宝贵的弹药和时间，甚至可能造成不必要的伤亡。

哨站信号（煦光骑士）

巡逻途中，你们看到远处升起一枚信号弹——红色的，那是求援信号。方向正是另一条巡逻队的路线。

马库斯看向你们：“你们可以跟我一起去救援，也可以继续巡逻，我一个人去更快。”

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 一起去救援：赶到现场时，求援小队正被六头野兽潜伏者围攻，已经有人受伤。和马库斯加入战斗，保护同胞。
- 让马库斯独自去：他点点头，消失在黑暗中。几分钟后，信号弹熄灭，远处传来几声枪响，然后归于平静。等你们巡逻结束回到哨站，发现求援的小队基本全员生还。队长施密特·约根向你们表示了感谢，但马库斯独自坐在角落，左手的皮手套不见了，换了一块染血的布条缠着，但他什么也没说。

暖廊裂口（猎人）

你与卡斯滕·弗里斯在暖廊中巡逻，检查几处关键节点。前方一处管道发出异常的嘶鸣声，蒸汽喷涌而出，遮蔽了视线。

卡斯滕皱眉：“管道有问题，得有人进去关掉主阀，否则这一片都得完蛋。”

他看向你：“我去还是你去？我可以在这儿帮你看着后面。”

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 主动进去：需要通过 DC 16 的体质豁免抵抗高温，并在自己的回合开始时承受 2d6 的火焰伤害。成功关掉阀门后，暖廊稳定下来，卡斯滕会拍拍你的肩膀：“够种。”
- 让卡斯滕去：他二话不说冲进去，几秒后阀门关闭，但他出来时手臂被蒸汽烫伤。他甩了甩手，没吭声。你注意到他的手臂上有一个烙印状的疤痕，但没来得及看清。
- 想别的办法：比如用魔法或工具远程关闭——如果可行的话。

忧虑的异变者（猎人或任何角色）

你们发现一个蜷缩在角落的猎人——他还没完全异变，正在疯狂地撕扯自己的皮肤，

嘴里含混不清地说：“滚出去……从我脑子里滚出去……”

卡斯滕举起枪，但犹豫了。他看向你，低声说：“他是我认识的人。五年前我们一起上的前线。”

这个可怜的猎人会在半小时内变成一头野兽撕裂者，并攻击距离自己最近的一切活物。

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 杀了他：结束痛苦。卡斯滕会沉默很久，然后说：“谢谢。”
- 试着绑住他：需要 DC 16 的【力量】检定，成功后能暂时控制他，但他会在 1d4 小时内异变。这期间，你可以从他断断续续的呓语中听到：“血剂……他们说血剂能没有问题……骗子……”
- 让他自己选择：如果你试图和他对话，他会用最后的理智恳求：“杀了我……别让我变成那些东西……”然后再次陷入疯狂。

其他手段只能延缓他的异变，并不能真正摆脱他的危机——学派目前的技术并没有解除异变的能力，因此，或许给他一个痛快可以让他有些尊严地死去。

撤离（任何角色）

你被分配协助保护从熔炉区通往巢区的一处关键暖廊。一群惊慌的平民正从里面涌出，身后跟着两头野兽撕裂者。

一个铸铁誓约工匠站在阀门旁边，声嘶力竭地喊：“快进去！这边！别挤！”但人群太乱，有人跌倒，眼看就要发生踩踏事故。

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 维持秩序：冲进人群，扶起跌倒的人，引导他们有序撤离。需要 DC 14 的【力量】或【游说】检定，成功可以救下三人，失败则会导致其中一个人被落下。但不管怎么样，只要有人落下，就能争取所有人安全离开的时间。
- 阻击野兽：转身拦住追击的野兽，为他们撤离争取时间。你需要面对两头野兽撕裂者，但不用血战到底，可以在他们撤退后关上门。
- 协助工匠：把战斗或维持秩序的工作交给别人，帮他稳定阀门以避免管道爆炸。通过一个 DC 15 的维修检定（需要铁匠工具），

可以解决管道问题。

事后，那个矮人工匠会记住你。角色们之后在人偶工坊可以得到这个工匠的引荐，并得到一定的优待。

阶段二：潮涌

午夜过后，野兽的数量和攻击性达到了顶峰，你们各自的防御点开始崩溃。广播里传来紧急命令：“所有人员向巢区中央广场撤离！重复，向中央广场撤离！”

你们不得不放弃阵地，向广场移动。在路上，你们可能会遇到其他角色——如果你们之前没有在一起，现在将是第一次相遇。

关于角色们如何相遇，模组提供了一些示例：

- 你看到前方一个身影在奔跑，后面追着两只野兽。那是另一个玩家角色（由 DM 描述外貌），你可以选择帮助他。
- 在岔路口，你们同时到达，互相掩护着撤退。
- 一个受伤的平民指着方向：“那边还有人！他刚才救了我们！”

在一起战斗后，角色们有机会短暂自我介绍。同时，他们将意识到在这场灾难中，只有团结才能活下去。

阶段二遭遇

反射镜遗址

你们穿过一条废弃的暖廊，两侧墙壁上嵌着大块的反射镜——那是归潮夜用来传递光源的老旧设施，早已废弃。镜面布满裂痕，但依然能映出人影。

前方突然传来沉重的脚步声。一头巨大的畸变血肉从拐角出现，挡住了去路。

镜子后面有一条废弃的维修通道，可以绕过去。但得有人引开它，才能确保那怪物不会冲着通道去。

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 主动充当诱饵：从藏身处冲出，朝另一个方向跑去，吸引野兽的注意力。这需要 DC 16 的【敏捷】以躲避怪物的扑击，成功则能给队友安全绕行的时间，你也能从另一侧脱身；失败则会被怪物击中，这可能需要你

的队友回来救你。

- 强攻：你和你的队友们一起正面迎战。战斗会更艰难，但不需要任何人冒险。

躲进壁垒

你们经过一处废弃的建筑——这里曾经是工坊区的仓库，现在只剩半截墙体。几个平民躲在里面，惊恐地看着外面的黑暗。其中一个老人冲你们喊：“快进来！这里有铁门！”

确实，里面有一扇厚重的灰钢铁门，一旦关上，足以挡住野兽。但铁门的铰链锈死了，关不上。两个壮年男子正在拼命撬动铁门，但锈迹纹丝不动。

角色们的选择（仅列出一部分行动范例）：

- 帮忙关铁门：需要 DC 16 的【力量】检定，成功可以快速关上门，平民会得救，但你们会被困在里面，需要另寻出路。
- 继续赶路：你们没有时间耽搁，必须尽快赶到广场，但平民们绝望的眼神会一直跟着你们。
- 留下武器帮助：把自己携带的一把备用武器留给他们防身，然后继续赶路。如果之前救过某位猎人或其他战斗人员，他们可能会站出来说：“我留下，你们走。”留下的人是否会在后续战斗中生还，由 DM 投骰或自行决定。

中央广场

中央广场聚集了数百名幸存者，周围有自动人偶和猎人布防。你在这里看到了熟悉的面孔，煦光骑士，老猎人们和其他见过几面或素不相识的猎人。

广场中央，一头巨大的野兽（使用异变猎手数据）冲破防线，直扑平民，而所有的野兽也都一拥而上。

角色们需要面对巨型野兽和 1 波嗜血兽群。每 1 过后，会有新的 1 波嗜血兽群加入战斗。直到 5 轮后，阶段二结束。

DM 提示：

角色们只需要在高压战斗中活下来，无需考虑清理野兽的事。

猎人们状态不佳，卡斯滕的子弹打光了，他抓起猎刀要冲上去。莉娜肩膀受伤，血流不止。但黎明即将到来，这将是今夜最后、也是最艰难的战斗。

在击退怪物后，黎明到来，归潮夜宣告结束。

阶段三：黎明

劫后余生

当第一缕晨光照进广场，一切都结束了。

卡斯滕靠在墙上，冲你点头：“你救了我一命。记住我，卡斯滕·弗里斯。”

莉娜递给你一枚尖头弹：“以后有需要，找我。”

马库斯独自站在角落，他的左手已经重新戴好手套。他看了你一眼，没有说话，只是微微点头。

你们互相交换了名字。尽管你们来自不同地方，有着不同的职业和信念。但今晚，你们暂时成为了战友。

失踪的猎人

第二天，无论是出于什么原因，当你们去找昨天认识的猎人时会发现，卡斯滕的房间空无一人，地上有血迹；莉娜的工位没人，工具散落一地；独来独往的马库斯也没有回哨站。

- 如果你是煦光骑士，你回到寒铁哨站时，发现整个哨站已经乱成一团。指挥官赫尔穆特·肖尔昨晚在战斗后失踪了——他本来应该在清点伤亡时出现，却再也没有回来。副指挥官埃里希·瓦尔德正在大发雷霆：“人不见了整整一夜，巡逻队去找了，冻伤走廊都快翻遍了，连个影子都没有！”

几个骑士在低声议论，有人说昨晚最后看见肖尔时，他正往矿坑方向走。还有人说他最近一直做噩梦，精神状态很差，经常半夜惊醒。哨站的气氛凝重得几乎令人窒息——指挥官失踪，这在纪律严明的煦光骑士团是从未有过的事。每个人都意识到，这场归潮夜带走的不仅是平民。

不止你们认识的猎人失踪了——还有好几个在战斗中表现英勇的猎人，都不见了。你找到其他在归潮夜中并肩作战的人，发现所有人的熟人名单上，都缺了那么几个名字。如果你曾和猎人们并肩作战，你会想起卡斯滕手臂上的烙印、莉娜嘀咕她做的噩梦或是马库斯掩盖的左手。你会开始怀疑——这场归潮夜，结束得太过平静。而真正的风暴，也许才刚刚开始。

关于 NPC 失踪的变体规则

在归潮夜结束时，卡斯滕·弗里斯、莉娜·瓦尔特、康拉德·马库斯和赫尔穆特·肖尔将会失踪，但角色们与他们的互动会影响后续调查的难度：

- 救助过卡斯滕或在战斗中与他并肩作战：卡斯滕失踪前在房间里留下了一本完整的日记，直接指向维特利疯人院
- 与卡斯滕没有互动或对他态度冷漠：卡斯滕的房间被翻乱，只找到半张烧焦的纸片，写着“.....烙印.....”
- 帮助莉娜维修人偶或与她一起战斗：莉娜会在失踪前托人带给找她的人一句话：“问埃斯林，他知道疯人院的事。”如果没有帮助莉娜，那么线索需要自行寻找，或支付情报费用来弄清她知道的东西。
- 在马库斯独自行动时选择信任他，在后续遇到马库斯时，他的初始态度友善，愿意主动解释这些事。
- 如果怀疑或跟踪马库斯，他将角色们保持警惕，需要通过 DC18 的【游说】或足够可信的理由才能获得他的信任。

后续导入

几天后，你在调查那些失踪者时，在同一个地点看到了其他几张熟悉的面孔。你们交换了眼神，默默点头。

你们都知道，这一次的调查，不仅仅是为了完成任务，更是为了找到那些曾与你们并肩作战的人。这不只是为了给他们一个交代，更是为了你们的安全——没人能保证，下一个失踪的不是你们中的任何一个。

第 1 章 接受任务

归潮夜之后

归潮夜终于过去了。当第一缕晨光透过终燃城顶层的反射镜照进城市时，所有人都为他们又活过一年松了一口气。街道上到处都是清理废墟的队伍，猎人工会的登记员在统计伤亡，铸铁誓约的工程师忙着修复被损坏的设备。人们互相问候，庆幸自己还活着。

但在这片劫后余生的平静之下，有一些东西正在悄然滋长——一些从未发生过的事情发生了：归潮夜并没有真正结束，它只是暂缓了。没有人知道这意味着什么，因为历史上从未有过这样的先例。那些本该在黎明前消失的黑暗，只是暂时退却，躲在更深的地底，等待下一次机会。

你们作为终燃城的居民，也刚刚经历了一个不眠之夜。无论你们是血猎、煦光骑士、工匠，还是普通的巢区居民，你们都在恐惧和战斗中活了下来。但你们很快会发现，真正的危机才刚刚开始。

后续导入

根据角色们的身份，DM 可以选择以下导入方式：

血猎导入：紧急召集

角色们作为工会猎人，在归潮夜结束的第三天傍晚接到猎人工会的紧急召集。

角色们穿过巢区蜿蜒的暖廊，来到熔炉区猎人工会总部。三楼会议室里，安保部部长马提亚斯·格列佛独自坐在长桌一端。他面前摆着一叠羊皮纸文件，脸上那道爪痕在蒸汽灯的光线下显得格外狰狞。他示意角色们坐下，然后开口：

“最近一个月，我们失去了八名猎人。官方的说法是归潮夜和常规猎杀的正常损耗，但实际情况更复杂。”

他将文件推过来。每份文件上都附有一张素描

画像，画像上的人角色们可能认识——每一个死者都是老猎人，有些甚至拿过荣誉勋章，其中还有不少他们才在昨天的战斗中见过。

“这些人失踪的方式很奇怪。他们最后一次被人看见都是独自行动，然后就像蒸发了一样。直到几天前，我们在巢区的一个废弃坑道里发现了第一具尸体。”

格列佛停顿了一下，揉了揉太阳穴。

“尸体被撕碎了。不是野兽干的——现场没有野兽的痕迹。更像是……内部冲突。你们明白我在说什么吗？”

他指的是血猎异变。每个猎人都知道，如果体内的血剂失控，他们会变成嗜血的怪物。但这应该只发生在归潮夜，而且通常会被及时处理。

“我需要你们找到其他人。活的，死的，都行——但必须秘密进行。”

角色们可以进行提问，格列佛会尽量回答他知道的一切：

• 问：这些失踪者之间有什么共同点？

格列佛会摇头：“我们查过，没有。不同层级，不同任务，不同背景。”

• 问：为什么找我们而不是工会的专门调查队？

格列佛会苦笑：“调查队已经被派出去了，但一无所获。你们是新人，不会引起注意。而且……”他顿了顿，“你们中有猎人，懂这个圈子。”

• 问：发现凶手怎么办？

“活捉优先。但如果威胁到你们的安全，格杀勿论。”

• 问：有嫌疑人吗？

“没有。但注意，如果是猎人干的，那对方肯定很强，别单独行动。”

格列佛最后会给角色们一个紧急联络器，以及一份手绘地图，上面标出了发现尸体的位置。

如果角色们拒绝任务，格列佛会皱起眉头，

但不会强求。不过角色们在工会的地位会下降，后续任务将难以获得支援。而角色们如果接受但不认真调查，失踪事件会继续发生，归潮夜时酿成大祸，角色们可能被追责。

马提亚斯·格列佛

42岁，猎人工会安保部部长（寒裔）

格列佛是一名仍在服役的血猎，因在归潮夜中表现出色被提拔到管理层。他对猎人的处境有切身体会，因此在权限范围内尽可能保护手下，但必须服从工会的整体利益。

形象描述：中等身材，脸上有道深深的爪痕，那是他在某次归潮夜的狩猎留下的纪念。总是穿着实用的皮大衣，腰间别着手枪和信号枪。

特质：外冷内热，在符合工会利益的情况下有些护短，但从表不露。他知道大多数猎人都活不长，所以尽量让他们死得有价值。

煦光骑士导入：指挥官的踪迹

角色们作为煦光骑士，驻守在霜顶区的寒铁哨站。自从归潮夜结束以来，整个哨站都笼罩在一层说不清的阴霾中——指挥官赫尔穆特·肖尔失踪了。

那天夜里他还在分配任务，亲自带队守住了东侧防线。黎明时有人最后一次看见他，正往冻伤走廊的方向走，说是要去检查一处被突破的工事，然后就再也没回来。

第二天清晨，代理指挥官埃里希·瓦尔德把你们叫到了会议室。

这位本该三个月前退役的老骑士眼下青黑，声音沙哑，桌上摊着一张冻伤走廊的旧地图。旁边站着几个同样一夜没睡的骑士，有人手里攥着刚送来的报告。

瓦尔德没有废话，直接在地图上按下几个标记点，指节发白：

“搜索队在冻伤走廊发现了痕迹——拖拽的、很重，大概是一个人的重量。还有血迹，尽管不能确定，但很有可能是肖尔留下的。”

他抬起头看向你们，停顿了一下。哨站里能调动的老兵昨晚都派出去了，到现在还没

回来。

“我需要你们过去看看。活要见人，死要见尸。”

话音未落，一个年轻骑士突然开口：“长官，昨晚约根·施密特也没回来。他当时说看见肖尔往那个方向走，追上去就……”

瓦尔德挥手打断他，声音压得很低：“我知道。施密特也失踪了，现在我们的的人一共没了两个。”

他重新把目光投向你们。

“你们是最后一批还能站着的人。所以，你们想先了解什么？”

此时，角色们可以自由提问。以下是可能的信息点，由DM根据玩家提问逐步揭示：

- 如果玩家问肖尔失踪前的状态：

“他最近精神一直不太好，总是惊醒，说自己做噩梦。但那天夜里他带队守住了防线，我亲眼看见他杀了三头野兽，动作干净利落，不像有事的樣子。”

- 如果玩家问施密特失踪的细节：

那个年轻骑士会接过话头：“昨晚施密特跟我一起守在侧翼。肖尔走的时候他看了一眼，说‘长官方向不对’，然后就追了上去。我原来以为他很快会自己回来，就没过多在意。”

- 如果玩家问那些拖拽痕迹的具体位置：

瓦尔德会指着地图上一个偏离巡逻路线的点：“这里，往东大约两公里。十年前那片区域有废弃矿井，后来封死了。按理说不该有人进去。”

- 如果玩家问为什么不让搜索队继续追查：“搜索队只到了痕迹的边缘——再往里走，就没有路可言了。而且……”瓦尔德顿了一下，“他们在一处石缝里发现了几枚制服纽扣，煦光骑士的纽扣。冻伤走廊的天气下没人会故意摘下来。所以下一步，只能是你们进去确认。”

- 如果玩家问进去之后该怎么应对：

瓦尔德沉默了几秒，然后一字一句地说：“如果发现什么不对劲，立刻退回来。这是命令——我们不能再少人了。”

当角色们准备好出发时，瓦尔德会给他们每人一张手绘的路线草图，以及几枚信号弹。

“一枚往天打，我们在哨站能看见。三小时内如果没收到信号，我们会派第二批人进去。”

年轻的骑士会追上来，低声加一句：“如果看见施密特……拜托你带他回来。他是我同批入伍的兄弟。”

到达矿井入口后，角色们会发现：

- 这里的位置完全偏离了巡逻路线，可以说是完全相反的方向。
- 锈蚀的铁门被人从里面撬开，铁链断成两截——断裂的茬口不像是被工具切断的，更像是被什么东西从内部挣断的。
- 入口附近有明显的打斗痕迹，碎石上溅着已经干涸的血迹。
- 空气里混杂着一股铁锈味和另一种说不清的腥味。

此时，他们可以选择当场搜索，或者深入矿井。如果向上汇报，调查组会封锁现场，但角色们将经历重重阻挠才能知道里面发生了什么。

铸铁誓约导入：被盗用的人偶

角色们作为铸铁誓约工匠，在巢区人偶工坊维护自动人偶。巨大的组装车间里，齿轮转动声和蒸汽嘶鸣声让人难以集中注意力，角色们在维护工作站查看最近一周的运行日志。

一个 DC12 的【调查】检定可以发现：有三台人偶在深夜被激活，执行了物资搬运任务。搬运的物资重量在 80-100 公斤之间，形状类似于人体。目的地记录被删除了，但通过 DC16 的维修（需要工匠工具）可以恢复——指向霜顶区下层的一个废弃矿坑。

如果角色们向马辛·海尔嘉报告，她会皱起眉头：“这不符合规程。人偶的调动必须有至少两名工程师在场，而且必须有书面记录。你们查一下是谁调用的。”

记录显示，调令由卡斯帕·维恩签发。当角色们找到维恩时，他会表现得非常自然：“哦，那是清理一些废弃零件。矿坑里有些旧设备需要回收。”

但如果角色们继续追问，会发现他的说法漏洞百出。一个 DC18 的【洞悉】可以感觉到他在隐瞒什么——他的眼神飘忽，手指不自觉地敲击桌面。

如果轻信维恩，他会顺理成章地继续掩盖，线索中断；但如果直接对峙，维恩很可能会尝试销毁证据并倒打一耙。为了拿出辩驳的证据，角色们需要到霜顶区的矿坑检查那些自动人偶留下的踪迹。

卡斯帕·维恩

97 岁，铸铁誓约新锐工程师，自动人偶维护负责人（精灵）

维恩是战后成长起来的新一代工程师，对老一辈的谨慎不以为然。他热衷于改进自动人偶的战斗性能，主张用更激进的自动化替代人力。他的某些设计引起了海尔嘉的警惕。形象描述：瘦高个精灵，黑发凌乱，眼神狂热。工作服上挂满了各种工具和测量仪器，一个装满设计图纸的皮包从不离身。

为了自己提供的新型技术能够提前投入使用，维恩被怀特的条件诱惑，帮助他搬运尸体、藏匿文件。而最近，他的胆子越来越大，利用自动人偶搬运尸体的范围从巢区扩大到了霜顶区。但他没想到的是，一些纰漏导致霜顶区的人偶超出了他的掌控，异常记录被上报，这让他终日为这件事忧心不已。

特质：技术野心家，真心相信技术进步可以解决一切问题。他不理解为什么有人会反对用自动人偶完全替代血猎——在他看来这是更高效的方案。

马辛·海尔嘉

274 岁，铸铁誓约大师，自动人偶生产线总设计师（矮人）

矮人工程师，凡尼克帝国从建立到崩塌的见证者。护国战争期间参与了第一代自动人偶的设计。她对技术的伦理边界有深刻思考，但为了国家的生存不得不妥协。最近她开始怀疑某些生产线被用于不可告人的目的。

形象描述：身材敦实，白发编成复杂的辫子，手上满是老茧和机油痕迹。戴着厚厚的护目镜，说话时带着浓厚的矿区口音。

特质：技术至上主义者，但对生命有敬畏，她可以在设计杀人机器的同时真诚地为每个伤亡的工人哀悼。这种矛盾让她痛苦，但也让她保持清醒。

巢区居民导入：隔壁的异常

角色们住在巢区某个巢室。深夜，被隔壁的动静吵醒——沉重的脚步声，低沉的呻吟，还有金属撞击声。通过墙壁，可以感受到震动。第二天，隔壁邻居——一个叫莉娜·瓦尔特的猎人不见了。

她的房间门虚掩着，里面一片狼藉，地上还有血迹。角色们可以选择上报，或者自己调查。

如果角色们立刻报案，裁决之镰的审判官会来，但很快会以“正常损耗”结案，并警告他们不要多管闲事。

如果他们自己进入她的家中尝试调查，会发现莉娜在桌上留了一张纸条，上面写着一个地址：旧仓储区，2号棚屋——**这个地址指向约尔根·埃斯林的住处。**

共同导入点：废弃坑道

无论采用哪种导入方式，角色们都会在某个时刻聚集到同一个地点：霜顶区的一个废弃坑道。那里发现了第一具失踪猎人的尸体——或者说是尸体的残骸。

坑道入口被碎石半掩着，但明显有人最近清理过。空气中弥漫着一股铁锈味和腐臭味。坑道的情况如下：

- 锈蚀的铁门被人从里面撬开，铁链断成两截——断裂的茬口不像是被工具切断的，更像是被什么粗糙而尖锐的东西从内部挣断的。
- 坑道深入约三十米，空间突然开阔，形成一个天然洞穴，入口附近有明显的打斗痕迹，碎石上溅着已经干涸的血迹。

洞穴中央，一具尸体被撕成几块，散落在

地上。尸体的面部保留完整，可以认出是一个中年男性，遭到了割喉。他的徽章有些破损，但还可以辨认出猎人工会的标志，下面有一行数字：L-12。

如果角色们中有工会的猎人，他们会认出这是猎人编号。但有一点很奇怪：普通猎人的编号通常是年份+序号，而这个编号过于简单。

一个 DC14 的【调查】检定可以发现：

- 尸体上的伤口是从内部撕裂的，而不是外部攻击
- 尸体的牙齿异常尖锐，像是野兽的獠牙
- 指甲变黑、变长，类似于野兽的利爪
- 血液凝固后形成的结晶，在微光下闪烁着诡异的蓝色

一个 DC16 的【医药】或【自然】检定可以确认：**这具尸体在死前正在经历某种异变。而且，这种异变与血猎的兽化症状高度相似，但更为剧烈。**

洞穴四周散落着一些物品：死者留下的破损猎人徽章、一些碎布片。除此之外，**死者藏起了一块刀刃碎片，上面有编号“L-07”。**通过一个 DC18 的【调查】可以从一个隐蔽的岩缝里找到它，这将成为寻找马库斯的重要线索之一。

如果角色们仔细搜索，一个 DC14 的【调查】可以在石缝里找到一张被揉成一团的羊皮纸。纸上用潦草的字迹写着：

“他们都在变成怪物……我看到了，下一个就是我。”

落款是一个日期——三天前，这张纸条是第一份指向“受印者”的线索。如果调查不仔细，这张纸条可能会被遗漏。而角色们如果就这么草率离开，下次再来时现场可能会被清理。

给 DM 的资料

死者为第十二位受印者（L-12）。他预感到了自己的异变，躲入了废弃坑道，并用铁链从内部锁住入口。马库斯追踪而至时，L-12 已开始异变，在疯狂中从内部挣断铁链冲出。

两人在洞穴内搏斗，马库斯用猎刀将其割喉，取走了他的心脏以防止他在归潮夜复活。马库斯的猎刀在搏斗中断裂，刻有“L-07”的碎片落入隐蔽岩缝，成为追踪他的线索。

初步调查

角色们收集完现场线索后，需要决定下一步行动。可能的调查方向有：

1. 追踪猎刀的主人（L-07）
2. 调查其他失踪者的情况
3. 寻找目击者
4. 向各自的组织汇报

DM 可以根据角色们的行动，引导他们接触不同的 NPC 和地点。

线索流向图

废弃坑道尸体

↓ (找到 L-07 编号)

猎人工会档案室

↓ (查到马库斯和“受印者”备注)

分支流向：

主线 A: 马辛·海尔嘉(如果角色向铸铁誓约汇报)→ 自动人偶记录 → 维恩的掩盖 → 疯人院位置

主线 B: 约尔根·埃斯林(旧仓储区) → 疯人院信息、神秘访客线索 → 维特利疯人院

主线 C: 康拉德·马库斯(在调查中遭遇) → 剩余受印者名单 → 归潮夜倒计时

支线补充(当角色卡住时):

- 第四暖廊维修站: 海因里希·沃格勒提供 L-07 徽章，确认马库斯在行动
- 铜炉公寓: 艾丽莎·富尔曼提供莉娜的纸条，确认卡斯滕的异常
- 管道层维修站: 自动人偶 M7 提供搬运尸体的证据
- 冻伤走廊岔道: 施密特的尸体可揭露马库斯的伪造行为

追踪猎刀主人

猎刀上的编号 L-07 以及死者的 L-12 可以通过猎人工会的档案查询。如果角色们有猎人工会的身份，可以直接调阅；如果没有，也可以通过其他方式（比如贿赂、渗透等）。

猎人公会档案室

档案室位于熔炉区猎人工会总部二楼。档案管理员是一个叫克雷格的老头，戴着厚厚的眼镜，对任何查询都要求出示正式批文。如果角色们有格列佛的授权，可以顺利查询。如果没有，可以通过以下方式：

- DC15 的【游说】：克雷格会通融一下，但要求不能记录
- DC18 的【隐匿】：潜入档案室自行查找
- 贿赂（价值 10 特尼尔或等值物品）：克雷格会装作没看见

在每一份失踪猎人的档案中都有一个备注：“任务：清理废弃坑道（常规作业）。”这些备注的笔迹看起来非常相似。如果角色们进行一个 DC14 的【调查】检定，会发现这些备注的墨色比档案正文更新——像是事后才补录上去的。如果他们通过了一个 DC18 的【调查】检定，还会发现其中有两个猎人已经退役，但同样被备注了清理废弃坑道的任务。

此外，备注中均未注明具体坑道位置和执行日期，只写了笼统的“巢区废弃坑道”。如果角色们追问为什么所有失踪者都执行过同一类任务，克雷格会略显意外地翻看档案，然后解释：

“这是工会的正常安排，老猎人都要负责清理危险区域……没什么特别的。公会的归档习惯要求猎人失踪后，在档案末尾备注他们最后一次被分配的任务类型，方便统计。这几个猎人最后一次出勤时，确实都被派去清理废弃坑道——这段时间这类任务比较多，巢区那边一直有野兽的隐患。”

如果角色们问起那些退役的失踪猎人为

什么也在备注里，他会翻看档案，显得有些疑惑：

“这个……可能是归档时弄错了。退役人员的档案按理说不该有任务记录，也许是新来的文员不熟悉流程，把模板套用到所有人身上了。抱歉，工会最近人手紧张，档案管理确实有点乱。”

他的表情自然，语调平稳，甚至带着点歉意。但一个 DC16 的【洞悉】检定可以发现，他解释时眼神偶尔会飘向别处，手指无意识地摩挲着档案边缘——他似乎也不太确定，像是在努力回忆某个被交代过的事项。

给 DM 的资料

这些备注是克雷格在事发后接到上级指示统一补录的。霍夫曼要求他将所有失踪猎人的档案都加上“清理废弃坑道”的备注，以便后续如果有人查询，可以形成“这些人都在执行同类任务时失踪”的印象，从而将事件导向“作业意外”。但当克雷格问起那两位退役猎人的档案该怎么办时，上级只是说“一样处理，别留漏洞”。克雷格照做了，但他心里也清楚这个解释很牵强——退役猎人不执行工会任务。

这个漏洞是故意的设计：如果玩家足够细心，会发现这个矛盾，从而意识到这些备注是被人为统一补录的，而不是真实的任务记录。

L-07 的编号对应一个叫“钟表匠”的传奇猎人，真名是康拉德·马库斯。47 岁，服役于霜顶区寒铁哨站。马库斯的档案与其他失踪者放在一起。档案内容看起来很正常：服役记录、功勋表彰、任务清单。但如果角色们仔细翻阅，会发现几处细节：

1. 马库斯的档案末页有一个手写的字母“L-07”，与之前在废弃坑道发现的猎刀碎片上的编号一致。这个编号写得很小，挤在档案边缘，像是后来补充的备注。
2. 不止马库斯——其他几份失踪猎人的档案上，也有类似的编号：“L-05”、“L-08”、“L-11”……包括那两位退役猎人的档案里，同样有这样的编号，像是某种分类代码。

3. 所有带编号的猎人档案里，都夹着一张同样的小纸条，上面用印刷体写着同一句话：“存活时间：超过预期。”

纸条没有署名，没有日期，像是从某份报告中裁剪下来的。如果角色们询问克雷格这些编号是什么意思，他会戴上眼镜仔细看看，然后摇头：

“不知道。可能是老档案的归档编号？以前有过一套编号系统，后来废除了……我也不太清楚。”

一个 DC16 的【洞悉】可以发现，他确实不知道——这些编号不在他日常接触的信息范围内。

如果角色们追问那张“存活时间”的纸条，克雷格会显得更加困惑：

“这……这不像是工会的档案格式。可能是谁夹进去的？档案室偶尔会收到一些外来材料，有时候整理的人顺手就夹进去了……”

他会建议角色们：“如果你们觉得重要，可以去问问安保部的格列佛。他管一线事务，可能知道得多一些。”

角色们如果强行闯入档案室或贿赂被揭发，可能遭到逮捕。而询问过多引起怀疑，克雷格也可能向霍夫曼报告。

调查其他失踪者

失踪者名单（格列佛提供或自行整理）上共有八人。尽管有的人现职业不是猎人，但他们的档案仍然保存了下来，角色们可以尝试访问他们的亲属或同事。

霜顶区：

- 康拉德·马库斯，资深猎人，同事反映他最近行为异常，经常请假。
- 赫尔曼·克鲁格，资深猎人，两周前失踪，最后一次被人看见是在冻伤走廊巡逻。

- 彼得·法尔克，资深猎人，三天前失踪，最后一次出现在哨站外围。据称当时他神色紧张，反复询问有没有人看见一个穿斗篷的人影。他的搭档说，法尔克最近总对着空气喊“别过来”。

- 赫尔穆特·肖尔，资深猎人，已经退役，在三天前失踪，据说他最近精神恍惚，常提起自己做过噩梦。

巢区：

- 卡斯滕·弗里斯，资深猎人，三天前失踪，妻子报案后被裁决之镰以“正常损耗”驳回。

- 莉娜·瓦尔特，资深猎人，四天前失踪，据邻居称经常做噩梦。

- 艾尔玛·贝克尔，资深猎人，已经退役，仍在正常生活但行为古怪，邻居说她最近总是半夜出门，对着墙壁说话。

- 格蕾塔·佛罗里安，资深猎人，四天前失踪，她的住所一片狼藉，地上有血迹。

角色们可以通过访问这些人的家属或同事，收集到一些共同点：所有失踪者都是资深猎人，服役时间超过八年，而且最近都出现过“幻觉”或“失忆”的症状。

例如，访问卡斯滕·弗里斯的妻子时，她会哭诉：

“卡斯滕最后几个月总是做噩梦，半夜惊醒说有人在追他。我让他去工会看看，他说没用。然后有一天晚上他出去巡逻，就再也没回来……”

一个 DC12 的【洞悉】可以发现，她隐瞒了某些事——卡斯滕失踪前曾交给她一个包裹。如果角色们能取得信任，她会拿出包裹：里面是一本日记，记录了卡斯滕的噩梦和疑虑。

其他失踪者的家属或同事也会提供类似的信息，但可能需要不同的社交技能才能获得信任，DM 可以根据需要灵活处理。

如果角色们态度粗暴，这些人可能会拒绝

合作。而这些消息一旦走漏，猎人工会有可能提前介入，从而控制这些家属。

寻找目击者

通过询问巢区居民，可能会找到目击者。这些生活在终燃城底层的人用不同的方式见证了这场正在蔓延的黑暗。他们中的大多数不愿多谈，因为在这个城市，知道得太多往往意味着活得不长。

下列地区的人对这件事有直接或间接目击，亦或是掌握了关键情报，与这起案件密切相关。通过对他们的询问，能够对这起事件有一个基础的了解，角色们很可能意识到这并不是一个简单的失踪或谋杀案，而是某些更深层、更黑暗的东西。

旧仓储区

位置：巢区东部边缘，由一系列宽阔但低矮的拱形洞窟组成。这里是终燃城最破败的角落，居住着被遗忘的人们——破产的工匠、逃债的商人、躲避裁决之镰的逃犯、以及那些不愿被任何人找到的人。

旧仓储区光线昏暗，只有零星的蒸汽灯照明，其中一半已经损坏。空气流通不畅，弥漫着灰尘、霉味和腐烂的气味。部分结构有裂缝，由粗大的灰钢支撑柱勉强加固。到处都是堆积如山的废品：生锈的管道、断裂的齿轮、破碎的玻璃瓶、废弃的自动人偶零件……这些废品堆成了迷宫，只有常住的人才知道怎么走。

约尔根·埃斯林

63 岁，前矿工（人类）

埃斯林住在 2 号棚屋，一个由废弃金属板和木板拼凑而成的简陋住所，外墙用锈蚀的铁皮和碎布堵住缝隙。棚屋外堆满了各种杂物，几乎看不出有人居住的痕迹。

形象描述：瘦削，跛行，左腿是粗糙的木制假肢，走路时发出有节奏的撞击声。穿着打

满补丁的旧衣服，脸上皱纹如刀刻，眼神浑浊但偶尔会闪过一丝清醒的光芒。手指因常年接触冰冷的金属而关节粗大、布满老茧。特质：埃斯林看似糊涂实则清醒。他记得太多不该记得的事——那些被官方抹去的名字，那些在“意外”中死去的调查者。他用自己的方式记录历史——把真相藏在废品堆里。他等待有人来问那些问题，又害怕这些人也会像之前那些调查者一样消失。

埃斯林的棚屋空间狭小，但整洁有序。一张用废弃木板搭成的床，上面铺着破旧的毛毯。角落里有一个生锈的铁皮炉子，用来取暖和煮食。墙上挂着一排工具——大部分已经损坏，但都被精心保养。埃斯林知道每件东西的位置。

在床底下的一个铁皮箱里，装着他收集的“宝藏”——各种文件、素描、笔记、小物件。这些是他多年来从废品堆里捡到的，其中许多是被人刻意丢弃的。

埃斯林开始时非常警惕，用浑浊的眼睛打量来人。“你们是来找东西的，还是来找人的？”他的声音沙哑，像生锈的齿轮。

通过以下方式可以获得他的信任：

- 提到某个名单上的猎人名字，并证明自己出于好意在寻找他/她（需要之前获得，比如卡斯滕）
- 帮助他修理取暖器（DC12 的维修（需要工匠工具）——炉子的烟道堵塞了，如果不修理，他今晚可能会被烟呛死
- 表达来意的真诚（DC15 的【游说】），让他相信角色们不是来“清理”他的——提到“清理”这个词时，他会明显颤抖
- 如果角色伪装成“学者”：通过一个 DC16 的伪装（需要易容工具）和 DC14【欺瞒】可以骗过他的眼睛。埃斯林会困惑地打量：“你上次过来了，怎么又来问同样的事？”如果成功，他会直接带角色去疯人院入口附近指认。
- 如果角色用卡斯滕的名字打开话题：埃斯林会眼睛一亮：“卡斯滕那孩子？他父亲跟我一起下过矿。”随后态度明显软化，愿意分享更多细节，包括他儿子当年注射血剂后寄回的最后一封信。

一旦信任建立，埃斯林会压低声音透露：

“最近经常有人深夜出入废弃坑道区域。我亲眼看到过一个人影，穿着猎人的衣服，但动作很奇怪——像是喝醉，又像是受伤了，跌跌撞撞地走进坑道。第二天，那个人没有再出来。”

他皱着眉头想了很久，努力回忆：“大概一个月前吧……有个人来找过我，问了一些奇怪的问题。”

埃斯林眯起眼睛，手指无意识地敲着膝盖，语速很慢，像是在拼凑碎片：

“那人穿着黑衣服，像是学者那种袍子……但又不太像，走路很稳，像当过兵的。脸……记不清了，瘦瘦的，挺白，眼睛盯着你看的时候，感觉在看什么很远的东西。身上有股血腥味，很浓，像是刚沾上不久。他问我疯人院的事——那里头收治过什么人，有没有人从里面出来过，晚上有没有人巡逻，后门在哪儿。”

“奇怪的是……后来他又回来了，问的差不多是同样的问题。但也许是另一个人？记不清了，年纪大了。也可能是那天光线不好，我看岔了。反正有个人来过，打听疯人院的事，身上有血味，挺吓人的。”

他会抬起头，浑浊的眼睛盯着角色们：“你们也是来问疯人院的？那地方到底有什么好看的？”如果角色们追问那个人的细节，埃斯林的回答会越来越混乱：

- “穿的？黑衣服吧……也可能是灰的？反正不是工人穿的。”
- “脸？瘦的，有疤吗？记不清了……好像有，又好像没有。”
- “年纪？四十多？五十？反正不是年轻人。”
- “血腥味？对，很重。可能是刚杀完什么东西……也可能是从医院出来的。我分不清。”

一个月前，马库斯和学者们几乎同时开始调查疯人院——马库斯是为了找到真相，学

者是为了灭口。两人在不同时间去找埃斯林，但由于光线昏暗，再加上他们衣着相似，埃斯林只记得“有人来过”，分不清是哪个。

顺序是：

1. 学者先来，问疯人院的情况——他身上有血腥味（刚从实验室出来）
2. 几天后，马库斯也来，问同样的问题——他身上也有血腥味（刚处理完一个受印者）
3. 埃斯林把两人记混了，以为只有一个人来过

这也能解释为什么埃斯林提供的线索模糊——他确实看到了人，但记不清具体是谁，只知道有人对疯人院感兴趣。

他最后会放弃似地摆摆手：“反正就有这么个人来过。你们要找他？还是躲他？我劝你们小心点，那人眼神不对，像是随时会动手的样子。”

如果角色们问起埃斯林为什么还住在这里，他会苦笑着说：“我儿子死在那场战争里。他们说他是英雄。但我知道他是怎么死的——他注射了那种血剂，然后就再也没回来。我等了十年，也许我等的不是他，是一个真相。”

他还会从铁皮箱里翻出一张发黄的纸片，上面画着一个简陋的图案，能看出是受印者手上的烙印：“这是我儿子寄回来的最后一封信里夹的，说带着这个记号的人是他的战友。我没见过这个记号，但来找我的那个人……他手上好像有类似的东西。我没看清，但他一直缩着手，像是在藏什么。”

如果角色们表现可疑，埃斯林会闭口不言，甚至暗中通知他认识的人（可能是马库斯，也可能是其他在旧仓储区讨生活的人）。如果威胁他，他会躲进废品堆的迷宫里，让角色们永远找不到。第二天，他的棚屋可能会被烧毁——像之前那些知道太多的人一样。而如果威胁过度，埃斯林会闭口不言。但他们离开后，一个叫“耗子”的男孩会悄悄跟上，

递给他们一张纸条：“埃斯林爷爷让我给你们这个，说‘别再来，但真相应该有人知道’。”纸条上是疯人院的位置。

第四暖廊维修站

位置：巢区中部，暖廊网络的一个分支点。这里负责调节周围三个街区的热量分配，墙壁上的压力表常年跳动，蒸汽嘶鸣声从未停歇。

沃格勒的维修站挤在一个约十五平米的密闭空间，四周布满粗细不一的蒸汽管道，有些管道的保温层已经破损，露出锈蚀的金属。控制台上有三排压力表和阀门，表面有无数道因多年调试留下的划痕。

海因里希·沃格勒

47岁，暖廊维修工（寒裔）

形象描述：中等身材，肩膀宽阔，双手永远沾满机油。穿着灰色的工装服，边缘已经磨损得看不清纹路。脸上有长期在高温环境下工作留下的烫伤疤痕，左脸颊有一块皮肤颜色明显不同。眼神疲惫，眼球布满血丝，但偶尔会闪过一丝机警。

特质：沃格勒干了二十年维修工，见过太多不该见的事。他知道哪些管道通往不该去的地方，知道哪些阀门会在深夜被人悄悄转动。他从不问，因为他还有妻子和两个孩子要养活。沉默是他的生存之道，但沉默也让他的良心逐渐溃烂。

维修站角落里放着一张破旧的椅子，椅面上有一个坐出来的凹痕。旁边摆着一把水壶，几个啃了一半的干粮，还有一张褪色的全家福素描画像，被小心地贴在墙上最高处，避免被蒸汽打湿。

沃格勒通常白天工作，晚上会在维修站休息。如果角色们在正常工作时间找他，他会表现得像个普通的维修工——礼貌但疏离，眼神始终盯着压力表。如果晚上来，他会更加警惕，甚至可能从工具柜里摸出一把扳手握在手里。

通过以下方式可以让他开口：

- 出示铸铁誓约的徽章（如果有）——他会稍微放松一些，但不会放下扳手。
- 帮助他解决一个管道问题（DC15 的维修（需要铁匠工具））——一根管道的蒸汽阀门在漏气，他一个人修起来很麻烦，而且主管明天会来检查
- 支付报酬（5 特尼尔或等值物品）——他需要钱，他女儿病了，药房的人说如果再欠费就停止供药

沃格勒知道的信息：

他会先探出头去，确认走廊里没有人，然后才压低声音开口：

“三个月前，我值夜班的时候，看见几个人抬着什么东西进了旧矿坑的方向。三个，穿着黑衣服。他们抬的东西……形状像人，用油布裹着。”

沃格勒把声音压得更低：“之后每隔几天就有这种事。有时候是一个人，有时候是两个人。有一次，我听见油布里传出声音——很轻的呻吟。是活人，我听得出来，那是活人的声音。”

黑衣人是威尔金森学派从疯人院调派的清理人员和维恩激活的自动人偶。他们负责搬运尸体或濒死的实验品，把它们送到坑道秘密处理。这些人长期在疯人院工作，身上带有浓重的药味；而被搬运的尸体经过防腐处理，但这并不能掩盖腐烂的气味。如果角色们追问那些黑衣人的身份，他会摇头：

“看不清脸，但他们身上有股味道……药剂，我在医院闻过那种味道，但比那个更浓，像是什么东西腐烂之后又用药水泡着。除了这个还有别的什么，像铁锈味。”

沃格勒会犹豫一下，然后从贴身的内袋里掏出一枚猎人徽章。徽章上刻着编号 L-07。

“上周，有个人来问我同样的问题。是个猎人，脸上有疤，左手戴着皮手套。他给了我

这个。他说如果有人来问，就给他看这个。他还说……‘告诉他们，我在找答案，别挡我的路。’”

他的手指摩挲着徽章边缘：“那个人看我的眼神……像是在看一个死人。我晚上睡不着的时候总会想起那个眼神。”

如果角色们态度粗暴，沃格勒会拒绝再开口，甚至可能拉响警报说有人闯入。如果他被学派的人发现提供了信息，可能会被调往更危险的岗位——或者“意外”死在管道爆炸中。三天后，他的妻子会收到一笔抚恤金和一封措辞标准的慰问信。

铜炉公寓

位置：巢区中层，一栋名为“铜炉”的五层灰石建筑。这里是巢区人口密度最大的住所之一，租住着工人、小贩、走私者、以及各种不被社会接纳的边缘人。

铜炉公寓的外墙因蒸汽凝结而常年湿漉漉的，墙角长满了黑色的霉斑。内部比外面更压抑。走廊狭窄得只能容一人通过，两侧密密麻麻排列着编号模糊的房门。墙壁上的油漆早已剥落，露出下面发黑的灰石。每层楼只有一盏蒸汽灯照明，灯焰被调到了最低档，只够勉强看清脚下的路，走快一点就会被地上翘起的木板绊倒。

艾丽莎·富尔曼

68 岁，公寓管理员（侏儒）

形象描述：身材矮胖，灰白头发乱糟糟地盘在脑后，总是叼着一根自卷的烟卷。穿着褪色的布裙，裙子上有无数个烟灰烫出的小洞。左手缺了两根手指，据说是年轻时被机器轧断的，她用这个伤口跟每个新租客讲述一遍，以此博取同情。眼神精明得像秤砣，语速很快，说话时烟雾从牙缝里滋滋往外冒。

特质：艾丽莎见过太多人来了又走，死了又活。她对租客的私事从不过问，但什么都看在眼里。她知道谁欠了赌债，谁在走私南方的魔法物品，谁晚上悄悄出门早上才回来。

只要价钱合适，她可以告诉你任何事。她的信条是：知道得越多，活得越久；但说得越多，死得越快。

狭小的管理员室里堆满了杂物：缺腿的旧家具、积灰的破箱子、发黄的报纸叠成一米高。墙角有个铁皮炉子，上面烧着一壶黑乎乎的咖啡，喝起来像刷锅水。桌上放着一本厚厚的租客登记簿，纸张已经翻得发毛，但里面只有名字和房间号，没有其他信息——艾丽莎把真正的信息都记在脑子里。

如何让艾丽莎开口：

- 支付报酬（10 特尼尔以上或等值物品）——她会用缺了两根手指的手接过钱，熟练地塞进裙子的暗袋里
- 支持她的生意，适当买些来路不明的商品（DC12 的【游说】）——她抽屉里有走私的南方香水、偷来的工会徽章、甚至有人寄存的魔药
- 威胁要举报她的某些“小生意”（DC15 的【威吓】）——她脸色会变，但随即挤出一个笑脸：“哎哟，大家都是讨生活，何必呢？”
- 提到某个失踪租客的名字，表现出真诚的关心（DC16 的【游说】）——她会沉默一会儿，然后叹口气：“那孩子……可惜了。”

艾丽莎知道的信息：

她会先抽完手里那根烟，用缺了两根手指的手笨拙地掐灭，然后才翻开登记簿，指着几个名字：

“这几个，两个月前还住这儿，现在不见了。一个说是去了霜顶区——哈，那鬼地方谁会主动去？一个说是找到了更好的工作，还有一个……死了。”

她说的“死了”的那个，是卡斯滕·弗里斯。她会用手指戳着登记簿上那个被红笔划掉的名字。

“卡斯滕那孩子住了三年，从没拖欠过房租。他话不多，每次交租都低着头，把钱数好放在桌上就走。但最后一个月，他变得很奇怪。

晚上不睡觉，在房间里走来走去，有时还自言自语。有一次我上楼收租，看见他在对着镜子说话——不是自言自语，是好像在跟另一个人说话，但那镜子里只有他自己。”

她压低声音，烟雾从嘴角挤出来：“他死前两天，有个人来找过他。穿黑袍子，看着像‘学者’那种人。他们关上门谈了很久，我听见卡斯滕在喊‘不行’、‘我还不死’。那个人走后，卡斯滕就再也没出过门。”

来找卡斯滕的实际上是马库斯，他希望卡斯滕配合他的计划，主动献上生命。但由于威尔金森学派让人们好奇又害怕，人们会更地将穿着神秘之人的身份往学派上联想，并称这种装束像“学者”。

艾丽莎还会从抽屉底层翻出一张皱巴巴的纸条，上面有明显的泪渍。

“莉娜·瓦尔特也住这儿，四楼。她跟卡斯滕很熟，经常一起喝酒。卡斯滕死后，她来找过我，问谁来找过他。我告诉了她。第二天，她也失踪了。”

她把纸条递给角色们：“瓦尔特留给我的，说如果有人来找她，就给他们看这个。”纸条上只有一句话，字迹歪歪扭扭：

“他说我有烙印，我不知道那是什么意思。如果我也出事了，别尝试找我——这是为你好。”

如果角色们威胁过度，艾丽莎会拒绝合作，甚至暗中通知裁决之镰有人骚扰她——她知道怎么把话说得像是在举报嫌疑人。

而如果他们表现可疑，她会闭口不言，然后悄悄收拾东西离开。三天后，管理员室会换上一把新锁，新来的管理员对之前的事一无所知。

莉娜·瓦尔特的房间：

位于四楼。门上有裁决之镰的封条，但已经破损——有人来过。如果角色们撕开封条

进入（DC10 的【巧手】），会发现房间一片狼藉，有明显的打斗痕迹。地上有血迹（已干），床铺被翻乱，衣柜门敞开。

调查线索：

- 床头柜上有一张素描画像：莉娜和一个男人（那个男人是卡斯滕·弗里斯，另一个受印者）。画像背面有字：“1107,0524,10。”

给 DM 的资料

如果是欧斯华兰的本地居民或护国战争亲历者，可以直接联想到 1107 年是护国战争中的一个年份，否则需要向经历过这段历史的人询问才能得到这个情报。0524 是 5 月 24 日，10 指一周中的第十天，这串数字是为了记录她和卡斯滕共同成为猎人的这一天。

- 抽屉里有一本日记，记录了她最近的恐惧。

今天又梦到了。我在黑暗中奔跑，身后有野兽在追我。我跑到一个坑道里。坑道尽头有光，我冲过去，然后……我醒了。醒来时发现自己站在冻伤走廊，手里有血。我不知道发生了什么。

我不敢告诉工会。他们会把我当成异变者处理掉，但我必须找到答案。卡斯滕也做同样的梦，我们约好一起调查。

卡斯滕失踪了。今天我去找他，他的房间里空无一人，只有一滩血。我知道，下一个很可能就是我。

如果角色们帮助过她，日记里会夹着一张纸条，上面写着一个地址：旧仓储区，7 号棚屋（埃斯林的住处），还有一句话：“他可能知道些什么。”

不速之客

在角色们搜索时，门外传来脚步声。一个穿着猎人斗篷的人影闪过。如果追出去，会在楼梯间遇到他——他是另一个受印者，来寻找莉娜。他会警惕地问：“你们是谁？瓦尔特在哪？”

如果角色们能解释清楚，他可能会透露更

多信息；但如果表现出敌意，他会尝试直接逃跑。第五个受印者，赫尔曼·舒尔茨，已经半异变。（应用工会猎人数据，但只有一半生命值）

如果没能及时安抚舒尔茨，他会逃跑，但如果制服他或让他冷静下来，他会透露关于计划、学派的一部分浅层信息，以及对有人在追杀自己的担忧（他不知道马库斯的身份）。

他几乎已经要变异，记忆混乱，说出的线索大多数都没有实际用处。他会请求角色们帮他隐瞒自己的行踪和情况，他不想被工会除名——他还有家人要养，他需要狩猎换来的赏金。

他可以提供的信息：

- 威尔金森学派提供了炼金血剂，这是成为猎人的必需品。
- 战争中期，前线对猎人的需求越来越多。
- 血剂不是什么好东西，不能相信血剂。
- 他们是志愿者，但他已经忘记有谁成为了志愿者、自己为了什么成为志愿者、成为志愿者后又经历了什么。

舒尔茨是角色们可以遇到的第一个正在被追猎的受印者，但他们此时并不能绝对证明凶手是马库斯。如果将他交给工会保护，他首先会因为自己的异变而遭到工会的除名。在除名时，公会必然会使用错误的方法导致无法彻底消灭他，而马库斯也会因为尸体被藏匿无法找到并吞噬他的心脏，从而导致他的尸体在归潮夜时从巢区的坑道中复活。

管道层

位置：巢区与熔炉区之间的管道层，靠近主暖廊。这里管道密集，蒸汽嘶鸣声震耳欲聋，普通人待久了会感到胸闷头晕、耳鸣不止。管道层的常年温度在四十度以上，空气里弥漫着机油和金属蒸汽的味道。

这里的位置是一个天然形成的岩腔，被铸铁誓约改造过。几块锈蚀的灰钢组成了这里的顶部，勉强挡住了上方滴落的水珠。通风

口传来呼啸的蒸汽声，像是有什么东西在外面嚎叫。

“白鼠”

年龄不详，管道层居民（半身人）

形象描述：瘦小，佝偻，穿着不知从哪捡来的破烂衣服，浑身沾满油污和白色的石棉粉尘。脸上和身上永远脏得看不清长相，只有一双眼睛在黑暗中会微微反光——据说是常年生活在管道层里，视力变得像夜行生物一样敏锐。他从不在于一个地方久待，总是在管道层里游荡，像一只真正的老鼠。

特质：“白鼠”的精神不正常，说话颠三倒四，但记忆力惊人。他记得每一条管道的走向，每一个阀门的用途，每一个铆钉的位置。他也记得每一个在管道层里走过的人——什么时候来，往哪里去，身上有没有带东西。没人知道他从哪来，也没人关心。他只是管道层的一部分，像那些生锈的阀门一样，被所有人忽略。有人说他曾经是铸铁誓约的工程师，在一次事故中被困在管道里三天三夜，出来后就疯了；也有人说他本来就是疯子，只是找到了最适合自己的地方。

由于冻伤走廊的深度与管道层极为相近，因此白鼠在管道层的缝隙中目击了马库斯、施密特和肖尔。

如何找到他：

管道层错综复杂，岔道密布，普通人很容易迷路。要找到“白鼠”，需要：

- 在管道层里耐心等待 2-4 小时，他会在某个时候突然从某个岔道钻出来
- 利用管道间生存的经验，尝试猜测他可能待的位置（DC18 的【生存】）
- 通过熟人的指引——埃斯林年轻时在矿上干活，知道怎么跟“地下的人”打交道，他可以告诉角色们大致的方向和规律

与他互动：

“白鼠”说话颠三倒四，前言不搭后语，上一句还在说管道压力，下一句就跳到童年记忆。但偶尔会冒出一些惊人的信息，像黑暗中的闪光。他会突然凑近角色，盯着他们的

眼睛，距离近到可以闻到他身上刺鼻的机油味，然后突然哈哈大笑起来：“你们也在找东西，对不对？很多人都来找过东西。有的找到了，有的没找到——至于你们想的东西能不能找到，就不是我能决定的了。”

通过以下方式可以让他多说话：

- 给他食物——他特别喜欢甜的，一块糖能让他跟在角色后面走半小时
- 不打破他，让他随意说下去——他的思绪会自己绕回来，像迷宫里的水最终会流向低处
- 提到某个他认识的人的名字，这些人大多是巢区的基层居民（比如“约尔根·埃斯林”）——他会歪着头想很久，然后突然点头

他知道的信息：

他会突然安静下来，用一种与之前完全不同的、清醒得可怕的声音说话：

“走廊里有人走。不是街道上的那些人，是晚上的。他们从那里来，到那里去。”

他指着一个方向——那个方向通往冻伤走廊的矿坑区域。然后他又切换回疯癫的状态，模仿着走路的样子：“一个人，两个人，三个人……有时候多，有时候少。有一次，有一个人，自己走进去，没出来。后来，有两个，走进去，也没出来。再后来，那个人，自己走出来，但不是同一个人了。”

“一个人”指肖尔，“两个人”指马库斯和施密特。白鼠的逻辑疯癫且弄混了时间，他认为肖尔先来，马库斯和施密特是后来的。

他的指向虽模糊，但指向冻伤走廊的矿坑区域。如果玩家注意到这一点，可能会是有用的线索。

他会比划着，动作夸张：

“走路的样子不一样。进去的时候这样走，”他模仿跌跌撞撞的步伐，踉跄几步，“出来的时候这样走，”他挺直腰板，走得很稳，

甚至有点僵硬，“不一样了。换了人。”

如果角色们追问那个人的长相，他又会突然清醒：

“左脸有疤。左手戴手套。眼睛很累，像很久没睡。他来找过我，问我有没有看见他的朋友。我说看见了，都进去了，没出来。他点点头，走了。他走路的姿势……也是换了人的那种。”

他在破烂的衣服里翻找半天，最后掏出一枚子弹——是一颗长子弹。

“那个人给我的。他说如果有人来找，就把这个给他们。他还说……‘告诉他们，我找到了答案，但答案不是他们想要的。’”

说完这句话，他又会突然缩回管道深处，咯咯笑起来：“来了来了，他们来了……”

如果角色们找到“白鼠”并耐心交流，他可能在疯话中说出部分真相：

“我看见啦，两个人，一个倒下去，一个站着，站着那个蹲了好久，然后开始搬东西……搬东西……搬到坑里……然后站着那个又蹲了好久，不知道在干什么……后来他走了，留下一个躺着不动的……”

结合这些线索，可以推断出施密特是被杀害后被人布置了假现场。

如果角色们吓到他，他会立刻钻进管道深处，速度快得像被烫到的老鼠，再也找不到。如果角色们表现出敌意，他会消失，然后在他们下次进入管道层时，悄悄关上他们身后的阀门——让他们困在黑暗和高温里，直到蒸汽把他们蒸熟。

废弃热力井

位置：熔炉区与巢区的交界处，一个废弃的热力井。这里曾经是热力系统的辅助进气口，后来因为设计缺陷被废弃，只剩下生锈的铁

栅栏和深不见底的竖井。井口常年有热气流涌出，带着刺鼻的硫磺味。

这口大张着嘴却始终保持沉默的热力井直到废弃都忠实地履行着它的职责，哪怕已经有东西带着溢出的硫磺味深居住其中。没人知道这口井有多深，也没人愿意知道。

“井底人”

年龄不详，被遗弃的猎人（半精灵）

形象描述：据说有人偶尔会看见一个人影从井里爬出来，在夜里游荡，天亮前又爬回去。没人敢靠近。据说那个人浑身溃烂，皮肤像烧焦的皮革，有些地方甚至露出下面的肌肉和骨骼，但他还活着，还能动。他的眼睛在黑暗中会发出微弱的红光——那是不该存在于人类身上的光芒。

有人在井里活了下来，但已经不能算人了。井底人是最早那批受印者之一，异变后被曾经的同伴推下井，却因为体内血剂的某种特性没死，在井底靠吃爬进去的老鼠和渗出的血剂残渣活了下来。他变成了半人半鬼的存在，介于活人和怪物之间。

特质：他恨所有人——恨那些把他变成怪物的人，恨那些抛弃他的人，恨那些还在上面活着的人，也恨自己为什么还没死。

如何接触他：

角色们只能夜里在井口等待。他会偶尔爬出来透气，像一只受伤的野兽舔舐伤口。要让他开口，需要极大的勇气和智慧——他已经不相信任何人了，任何靠近他的人都会被她视为敌人。

如果角色们能让他相信他们是来“找真相”而不是来清理他的，他可能会透露一些信息。但前提是角色们必须先证明自己不是来杀他的——这意味着必须有人放下武器，独自走到井口边缘，在黑暗中与他对视。

如果他保持理智，他可以透露以下信息：

他的声音像砂纸摩擦金属，每一个字母都像是从撕裂的喉咙里挤出来的：“他们都死了。一个一个，都死了，但不会安息。归潮夜的

时候，他们会回来。他们会，我看见过。他们的眼睛在黑暗里发光，在找活着的人。”

“那个左脸有疤的来找过我。他问我怎么打算，我告诉他只是在等待死亡。他说他可以帮我，让我真正地死。”他从怀里掏出一块东西——那是一块肉，从他自己身上割下来的，上面有一个烙印状的疤痕，已经干瘪发黑。

“他吃了他们的心，你知道吗？吃了，这样他们就不会回来了。我也要让他吃我的心，这样我就不会回来了，我就能真正地死。”

他的声音突然变得急促而疯狂：“告诉他，我在等他。告诉他，我的心在这里，热的，新鲜的，等着他来吃。告诉他，我等了很久很久了……”

如果角色们表现出恐惧或厌恶，他会发出渗人的笑声，然后迅速爬回井里，再也不出来。如果角色们刺激他，他会攻击（应用兽化受印者数据）——他的速度比看起来快得多，爪子能轻易撕开皮甲。如果他死了，井底会传出一声悠长的叹息，像是某种东西终于得到了解脱。

马库斯会在最后几个猎杀他，如果角色们在四天内未对他提供保护，在第五天早上，他的尸体将在热力井遗址附近被发现。

向组织汇报

角色们可以选择向各自的组织汇报初步发现，下面将给出一些组织的反应示例：

向猎人工会汇报（格列佛）：

格列佛会认真听取，然后指示角色们继续调查，同时要求他们不要扩散消息。他会提供一些额外的资源（比如安全屋地址、一些补给），但也会暗示：如果事情超出控制，工会可能会采取“必要措施”。

向煦光骑士团汇报（瓦尔德）：

代理指挥官会认为这超出了骑士团的职责范围，建议角色们移交猎人工会或裁决之镰处理。但如果角色们坚持，会获得有限的支援。在某些必要的时候，角色们可以找到执勤的煦光骑士求助，并得到 1 名煦光骑士作为助手。

向铸铁誓约汇报（马辛·海尔嘉）：

海尔嘉会非常重视，尤其是涉及自动人偶的部分。她会要求角色们继续追查，同时会暗中保护他们，给他们一个紧急联络口令。这个口令可以在一小时内获得 1d4 台战斗型自动人偶的指挥权。

向裁决之镰汇报（尤塔·瑟恩）：

瑟恩会评估案件的价值。她会让书记官记录，然后说：“这件事需要核算。如果你们能证明这关系到公共安全，我可能会签发调查令。否则，建议你们先自行收集证据。”她的“效率主义”会让角色们感到不适——她更关心如何以最小成本解决问题，而不是寻求真相。

尤塔·瑟恩

45 岁，裁决之镰审判官（人类）

瑟恩是效率主义司法的坚定信徒。她不相信绝对的正义，只相信计算的结果：一个罪犯的剩余价值是否大于关押他的成本。这种冷酷的逻辑让她成为裁决之镰最有效率的审判官。

形象描述：身材高瘦，灰发一丝不苟地盘在脑后，脸上几乎没有表情。穿着裁决之镰的灰色制服，胸前别着代表审判官身份的徽记。特质：极致的理性主义者，但内心深处仍有被压抑的人性。当案件涉及她过去的熟人时，这种人性会挣扎着浮现。

特质：冷酷，理性，如果一方的成本明显更优，那么她会毫不犹豫偏向那一方。

无论向谁汇报，角色们都会得到一些支持，但也会因为调查这件事而被各方势力盯上。

第 2 章 探索和调查

可探索的地点

根据初始线索，角色们可以探索以下地点。每个地点都包含多个线索和可能的遭遇。

霜顶区

寒铁哨站

康拉德·马库斯的服役地点。角色们可以在这里了解他的背景，找到他的个人物品和笔记。

冻伤走廊某段

最近有巡逻队报告在这里发现异常声响。可能是某个受印者的藏身处。

巢区

旧仓储区

约尔根·埃斯林的棚屋所在地。老人知道很多不该知道的事，但需要获得他的信任才会开口。

人偶工坊

卡斯帕·维恩的日常工作地点。角色们可以在这里调查自动人偶的异常记录，但维恩会试图阻挠他们。

维特利疯人院

看守严密的疗养与实验机构，角色们需要找到进入方法以调查受印者相关的信息。

管道层维修站

自动人偶 M7 的巡逻路线。它可能目睹过某些事，但如何与它交流是个问题。

废弃坑道（初始地点）

发现第一具尸体的地方。也是多条线索的交汇点。

熔炉区

威尔金森研究所

史密斯·怀特的工作地点。角色们需要找到接近他的方法——他可能是关键的信息源，也可能是阻碍。

猎人工会总部

埃德加·霍夫曼和马提亚斯·格列佛等工会高层的办公地点。角色们可以在这里获取官方信息，但也要小心被理事长利用。

铸铁誓约据点

马辛·海尔嘉的办公室。如果角色们获得她的信任，她可以提供关键的技术支持。

裁决殿堂

如果需要法律支持或调查权限，可以来这里申请。尤塔·瑟恩可能会根据资源的损耗决定是否提供帮助。

铁匠旅社

一个情报贩子和走私者的聚集地。可以买到各种消息，但价格不菲。

地点情况

寒铁哨站

位置：霜顶区东北角，紧邻冻伤走廊。寒铁哨站是一个嵌入山体的多层堡垒，外墙由灰钢和岩石混合构筑，表面凝结着永不融化的薄霜。

哨站的入口处有两名全副武装的煦光骑士站岗，蒸汽从他们的铠甲缝隙中冒出。角色们如果是煦光骑士或持有猎人工会证件，可以正常进入；否则需要合理的理由或通过一个 DC18 的潜行。

哨站内部结构：

- 一层：门厅、值班室、武器库

- 二层：宿舍区、食堂
- 三层：指挥室
- 地下：储藏室、应急避难所

门卫的盘问

在进入哨站之前，两名煦光骑士会拦住角色们询问来意。如果角色们说是找马库斯，他们会对视一眼，然后说：“马库斯最近很少回来。你们可以去他房间看看，但别乱动东西。”如果角色们没有正当理由，他们不会放行，除非通过一个 DC15 的【游说】等社交技能或出示授权文件。

指挥官贝克

三层指挥室里，指挥官赫尔曼·贝克正在研究地图。如果角色们出示工会证件或说明来意，他会放下手中的蒸汽笔，叹口气。

“马库斯是最好的猎人之一。但最近几个月他状态很差，经常请假。我以为他是年纪大了，让他多休息。没想到……”

贝克会提供马库斯的巡逻记录和请假记录。记录显示，最近三个月马库斯请假次数明显增多，而且每次请假后都会有失踪事件发生。一个 DC14 的【调查】可以注意到，请假日期与失踪猎人最后一次出现的时间相差极短。贝克还会提到一件事：

“有次他回来时，身上有血。他说是狩猎时沾上的，但我看见他的眼睛……那显然不是看人的眼神，就一瞬间。”

马库斯的房间

马库斯的房间在二楼的一个角落。门锁着，但可以通过 DC16 的【巧手】打开，或者找管理员要钥匙。

房间内陈设简陋，但非常整洁。床铺整齐，但枕头下有一把匕首。书桌上有一堆笔记，记录着最近几个月的噩梦。马库斯从不离身的东西，说明他走得很急。还有一本加密的日记，需要利用盗贼黑话或得到解密方法才能从中提取有用信息。

日记解读规则：

马库斯的日记使用矿工工会的速记符号和盗贼黑话的结合体加密。角色们可以通过以下方式解读：

- 【智力】DC20：直接破译密码。如果角色拥有盗贼黑话，这个 DC 将降低到 15
- 找到矿工工会的老工人（如埃斯林）帮助：自动成功
- 【洞悉】DC15，但需要两小时专注研读才能拼凑出关键信息，而且可能会遗漏部分细节

日记摘录（完整版）：

第三个人。他求我快一点。我照做了。

吃不是必须的，但这是唯一能确保他们不会回来的方法。

我试过焚烧，试过肢解，试过用酸液——他们的肉会在归潮夜重生。

只有吞噬，让他们的血肉成为我的一部分，才能让那些东西彻底死去。

我也许会因此永登霜顶，但至少他们不会再变成怪物。

日记最后几页被撕掉了，但通过 DC20 的【调查】可以在房间的各个角落找到零散的碎片。拼凑出的书页上写着：

“找到了七个人，还剩四个。我是最后一个。”

线索物品：

马库斯的另一枚猎人徽章，背面刻着数字“VII”。还有一张手绘地图，标注了 1 个地点——那是他推测的受印者藏身处（赫尔穆特·肖尔的位置），在冻伤走廊东侧，靠近“废弃矿坑入口”的位置。

如果在房间逗留太久，角色们可能被巡逻的骑士发现并盘问。假如他们拿走了太多东西，可能还会引起哨站守卫或马库斯的警觉。

冻伤走廊

位置：从寒铁哨站出发，沿冻伤走廊向西约两公里。冻伤走廊开凿于原始岩层中的通道，宽约三米，高约两米五。

走廊的墙壁裸露着凹凸不平的岩石，部分区段有灰钢支架加固。照明稀疏，每五十米一盏昏暗的蒸汽灯，灯焰在气流中摇曳。

地面上有新鲜的拖拽痕迹，DC12的【生存】或【调查】可以尝试追踪。拖拽的痕迹通向一个岔道，尽头是一个天然洞穴，大约十平米。

受印者的藏身处

洞穴里有一张简陋的床铺、一些食物和水，还有一堆燃烧过的痕迹。床铺上有一件血迹斑斑的猎人外套，口袋里有一张羊皮纸：

“如果你看到这个，说明我已经不在了。我叫赫尔曼·克鲁格，是第三个受印者。我知道自己正在变成怪物。如果你能找到康拉德·马库斯，告诉他：我在疯人院等他。”

如果角色们仔细搜索，一个DC15的【察觉】可以发现墙壁上有一道暗门，通向更深处天然裂缝。裂缝里蜷缩着一具尸体——正是克鲁格。他已经异变到一半，脸部半人半兽，身体僵硬。旁边有一张纸条，写着最后的遗言：

“我试着等他，但我等不到了。我不敢出去——怪物要出来了。我选择自己走，对不起。”

克鲁格是用自己的猎刀自杀的。如果角色们在这里逗留太久，可能会惊动附近巢穴里的野兽——几只被血腥味吸引的噬血兽。它们是归潮夜前游荡的普通怪物，但也很危险。战斗的声响可能引来更多野兽或巡逻队。而如果没能找到克鲁格的尸体，角色们很可能在此错过疯人院的线索。

他没有猎人徽章，因为马库斯在吃掉他的心脏后带走了它，并放在了施密特的尸体旁边试图误导调查者。

冻伤走廊岔道

位置：冻伤走廊东侧一条废弃的岔道，距离主通道约三百米。这里原本是战时修建的临时补给站，战后废弃，入口已经被碎石半掩。

发现尸体的条件：

- 如果角色们在调查失踪者时主动询问施密特的下落，代理指挥官瓦尔德会提供一条线索：“他最后出现的位置在冻伤走廊东侧，离巡逻路线有点远。我们搜过一遍，但风雪太大，没找到什么。”

- 如果角色们有马库斯的手绘地图，会发现地图上在这个位置有一个模糊的×记号，被轻描淡写地勾掉。

- 一个DC16的【生存】检定可以在冻伤走廊的岔道口发现细微的拖拽痕迹——这些痕迹被人刻意抹去过，但风雪没有完全掩盖。

发生了什么

马库斯在前往坑道时发现了施密特的跟踪，并故意将他引导到了四下无人的岔道。但施密特反应迅速，差点吹响哨子。情况紧急之下，马库斯立即杀死了施密特，并仓促伪装处理了尸体，匆匆逃离现场。

发现尸体

岔道尽头是一处天然凹陷，被几块灰钢板材简陋地遮挡。移开板材后，一股混合着铁锈和防腐药水的味道扑面而来。一具身着煦光骑士制服的尸体蜷缩在凹陷底部，姿势僵硬而诡异——他双手交叉放在胸前，像是在安葬时被人刻意摆放过。

尸体的面部保持完整，但脖颈处有一道几乎贯穿的刀伤——干净利落，一刀致命。他的左臂被卷起，露出手臂内侧——那里有一个新鲜的烙印状疤痕，皮肤边缘还在微微发黑。一个DC19的【调查】检定可以发现，这个烙印像是死后才被烙上去的。

旁边整齐地叠放着他的佩剑、一枚沾血的猎人徽章（编号模糊不清）、以及一封被折叠成方块的羊皮纸。

尸体状态：

- 死亡时间约在三到四天前，与施密特失踪时间吻合。

- 致命伤是喉部的一刀，从背后袭击，手法干净利落——这是职业杀手的手法，不是野兽。
- 尸体没有野兽啃咬痕迹，说明死后被人刻意保护过。
- 尸体的摆放姿势异常安详，双手交叉，像是在进行某种仪式。

伪造的烙印：

- 左臂内侧的烙印是死后烙上去的——皮肤边缘没有愈合痕迹，肌肉收缩方向异常。一个 DC18 的【医药】检定可以确认这一点。
- 烙印的图案与其他受印者的一致，但位置略偏，深度不均——像是仿制者不熟悉流程。
- 烙印周围有轻微灼烧痕迹，烙铁的温度过高，导致皮肤焦化——真正的受印者烙印会用特定温度，避免过度损伤。

沾血的猎人徽章：

- 徽章上的血迹已经干涸发黑，但血迹分布均匀——像是被人故意涂抹上去的。
- 编号模糊不清，但隐约可见“L-”开头的字样。一个 DC20 的【调查】可以分辨出，编号被人用刀尖刮花过，但最后一个数字隐约是“3”或“8”。一个 DC16 的【调查】可以发现，这枚徽章的材质是灰钢，毫无疑问是真正的猎人才有的东西。

这枚徽章实际上属于另一个受印者（赫尔曼·克鲁格），是马库斯在处理克鲁格尸体时留下的。他故意将徽章放在施密特身边，误导调查者以为施密特也是受印者。

折叠的羊皮纸：

- 纸上用潦草的字迹写着一段话，字迹颤抖，像是临死前的遗言：

“我看见了……它吃了他们……烙印，它在寻找烙印……”

- 字迹与施密特平时的笔迹不同——施密特的战友（如之前那个年轻骑士）可以提供他的日常手记进行比对。一个 DC14 的【调查】可以发现笔迹差异：这封信的字迹更稳，不像临死前颤抖的手写，反而像是被人模仿

后刻意弄乱的。

如果角色们将施密特的死讯带回寒铁哨站，代理指挥官瓦尔德会极度震惊，并立即封锁现场。他会私下对角色们说：

“这绝不是简单的失踪。施密特是我见过最警觉的骑士，不可能被野兽从背后偷袭。而且那徽章……从他刚服役开始我就一直看着，我不相信他和猎人工会有关系，你们必须查出真相。”

此后，煦光骑士团会支持角色们的调查，提供有限的援助（如补给、情报、甚至一名骑士跟随），但前提是不公开与猎人工会冲突。

施密特的口袋里的巡逻日志被马库斯带走了。将他的尸体带回，瓦尔德会注意到这一点，并找出他之前写过的文件与“遗书”进行比对。一个 DC12 的【调查】即可发现，施密特的笔迹与“遗书”上的字迹截然不同。施密特本人的字迹潦草、急促，而遗书上的字迹虽然故意写得颤抖，但笔画结构更加稳定。

如果角色们揭露了伪造的烙印和误导性遗书，瓦尔德会愤怒地表示：“有人在利用我们的牺牲！我要知道是谁！”

这将成为煦光骑士与学派对抗的导火索，后续在归潮夜决战时，煦光骑士可能会因此为角色们提供兵力支援。

如果角色们找到施密特的战友（如之前那个年轻骑士），并出示他的笔迹与遗书进行比对，无需检定即可发现笔记中的端倪。年轻骑士会仔细看很久，然后抬起头，眼神困惑又愤怒：

“这不是施密特的字。他的字我认得，每次写报告都像狗爪子刨的，但这个……虽然也在抖，但抖得不对。有人模仿他！”

这封信是马库斯伪造的，目的是让调查者相信施密特发现了“所有失踪者都有烙印”

的秘密，从而将注意力引向受印者群体，掩盖施密特真正死因——他撞见了马库斯在处理尸体。

给 DM 的资料

约根·施密特是真正的无辜者。

四天前的深夜，他在巡逻时偏离路线，前往冻伤走廊东侧寻找指挥官的踪迹。在那里，他撞见了正在掩埋赫尔曼·克鲁格尸体的康拉德·马库斯。

施密特没有认出马库斯——当时马库斯穿着厚重的斗篷，左脸被阴影遮住。他只看到一个可疑的人影在处理尸体，于是上前盘问。马库斯试图解释，但施密特警觉性极高，已经开始吹响警哨。

马库斯别无选择。他在施密特吹响警哨的前一刻，将其一刀毙命。

杀死施密特后，马库斯陷入了巨大的自责——这是他第一次杀死一个完全无辜的人，一个和他毫无关系、只是尽职尽责的煦光骑士。他蹲在尸体旁沉默了很久，最后做出了一个冷酷的决定：让施密特的死变得“有意义”。他伪造了受印者的烙印，放上克鲁格的徽章，写下误导性的遗书，把尸体精心掩藏起来。他希望调查者会把施密特当成又一个受印者，从而忽略他真正的死因——这样至少，施密特的死能帮助更多人发现真相。

指挥官赫尔穆特·肖尔会在角色们第一次调查尸体并离开这里后到来，他刚刚结束无意识的游荡，对自己的变化感到恐惧和忧虑，于是把自己锁在矿洞里。

如果玩家们回到现场，可以发现在岔道更深处，积雪覆盖的乱石堆中，一些不属于施密特的东西——半枚染血的脚印，比正常人的足迹更深，像是有人在这里停留过，然后踉跄着往东走去。

脚印的方向指向远处隐约可见的废弃矿坑入口。旁边一块突起的岩石上，有人用刀刻下了一行潦草的字迹，笔画颤抖，像是极度疲惫时留下的：

“别找我。别进来。让我自己待着。”

刻痕很新，没有被风雪完全侵蚀。如果角色们提前找到了他，他的反应见【受印者的抉择】，他大概率会拒绝沟通，把自己锁在矿洞内部。

人偶工坊

位置：巢区最下层，与熔炉区外围通过数道专用货运通道相连。

一个巨大的、由多个穹顶大厅组成的空间组成了人偶工坊。工坊的内部空间开阔，层高超过二十米。照明来自顶部密集的瓦斯灯，空气中弥漫着切削液和金属加热的味道。传送带缓慢移动，运送着自动人偶的零件。巨大的蒸汽锤有节奏地落下，震得地面微微颤抖。

角色们如果是铸铁誓约成员，可以自由进入；否则需要通行证或潜入。门口有雇佣的工会猎人和自动人偶检查证件。

卡斯帕·维恩的办公室位于工坊东侧二层，落地窗可以俯瞰整个组装线。维恩通常在这里办公。

初次接触：

如果角色们直接询问自动人偶的异常记录，维恩会表现得非常配合，但提供的信息都是经过筛选的。

“哦，那个啊，是清理一些废弃零件。矿坑里有些旧设备需要回收。你们也知道，归潮夜才过去，我们要确保所有设备都处于最佳状态。”

一个 DC15 的【洞悉】可以发现他在说谎——他的眼神飘忽，手指不自觉地敲击桌面。

如果角色们有证据：

如果角色们出示运行记录或维恩签发的调令，他会沉默一会儿，然后说：

“好吧，我承认那不是废弃零件。但我不能说更多。有人警告过我，如果说出去，后果

很严重。”

一个 DC17 的【威吓】或【游说】可以逼他说出：委托人是威尔金森学派的某个人，一个叫“史密斯·怀特”的研究员。怀特付钱让他用自动人偶搬运尸体，至于尸体从哪里来、到哪里去，他不过问。

如果角色们要求查看自动人偶的原始记录（即未筛选的版本），维恩会推脱说：“那些是技术细节，你们看不懂”。一个 DC18 的【威吓】或【游说】可以逼他交出原始记录，其中会显示目的地实际上是“维特利疯人院”，而非“回收站”。

如果角色们试图潜入调查，需要通过以下步骤：

1. 避开巡逻的自动人偶和守卫
2. 进入维恩的办公室，办公室上了锁，只能通过撬锁或钥匙等手段打开
3. 查找维恩的文件柜。文件柜里有维恩与怀特的通信记录，讨论如何“处理”尸体以及报酬问题。还有一份手绘地图，标注了维特利疯人院的位置。此外，还有一个条目：由于具有参考价值的数据不能直接销毁，因此怀特提出的合作条件之一是让维恩帮忙保存一部分文件。

一些角色可能会意识到不对劲，并更细致地搜索整个房间。他们可以在文件柜最下层的一个文件夹里，找到一份被揉皱又展平的羊皮纸，标题是《关于灰钢植入物对血剂融合速度影响的初步观察》，这是维恩帮怀特隐藏实验记录的证据之一。

“受试者：第七受印者（自愿）

方法：将灰钢碎片（约 2 克）植入左前臂皮下，靠近主要血管束。

观察结果：植入后 72 小时内，受试者血剂融合指标明显下降，噩梦频率减少，意识清醒时间延长。但植入部位出现红肿、溃烂，受试者反映‘像有火在烧’。

结论：灰钢可暂时延缓融合，但排异反应剧烈，不建议长期使用。受试者要求取出植入物，取出后症状恢复原状。”

给 DM 的资料：

马库斯左手一直戴着手套，不仅仅是为了掩盖异变，还藏着灰钢植入的旧伤疤。如果角色们拥有灰钢武器或碎片，可以在劝说某个受印者时提出“也许可以用灰钢暂时压制异变，争取更多时间”，但这需要消耗一件灰钢物品。如果成功说动，该受印者会同意配合，暂时不会异变，但三天后症状会再次恶化，需要原来数量两倍的灰钢。

在工坊深处，角色们可能遇到正在调试新自动人偶的维恩助手。助手会透露：维恩最近总是心神不宁，半夜一个人来工坊，而且严禁任何人进入他的办公室。助手还提到，有几次看到维恩和穿黑袍的人（威尔金森学派）在工坊外秘密会面。

如果维恩被逼急，他会激活几台正在维护的自动人偶来攻击角色们，自己则从密道逃走。

如果让维恩逃走，他会销毁更多证据，并可能向怀特通风报信。如果在证据不足的情况下贸然杀死维恩，线索会中断，而且马辛·海尔嘉会震怒，并修改口令，取消对角色们的援助。

维特利疯人院

位置：巢区下层，废弃矿坑后方。这里曾是护国战争期间收容伤患的临时医院，战后被威尔金森学派接管，成为软禁特殊人物和治疗精神崩溃者的秘密机构。

维特利疯人院是由三栋独立的石砌楼栋组成的疗养院，外墙爬满锈蚀的管道，窗户装有铁栅。公共活动楼、公寓楼、图书资料楼围成一个庭院，疯人院的环境安静得近乎压抑，院子里有几个穿着病号服的人在晒太阳，目光呆滞，对来者毫无反应。空气中有股淡淡的消毒水味，与终燃城惯有的机油味混在一起，闻起来格外刺鼻。

进入条件：

疯人院允许正常参观，但进入公寓楼需要管理员批准。大门常年紧闭，两名学派护卫守在入口，对任何访客都要求出示通行证。

阿尔瓦·斯特恩

78岁，疯人院管理员（寒裔）

形象描述：这位老人头发稀疏，背脊佝偻，走路时需要拄一根灰钢拐杖。他曾在护国战争中担任战地医护，战后被学派安排到这里管理日常事务。

特质：他慈祥的笑容下藏着深深的警觉——他见过太多“访客”，也见过太多再也没有离开的。

如果角色们以官方身份来访，他会表现得专业而配合，但只提供表面信息。如果询问敏感人物，他会推说“病人隐私”并警惕起来。只有通过 DC16 的【游说】或出示可信的授权文件，才能让他放下戒心。

斯特恩知道的信息：

- 护国战争后，很多幸存者在这里接受过治疗，其中有些人后来成了猎人。
- 他记得一个叫“康拉德·马库斯”的人，曾经在这里住过几个月。那时马库斯沉默寡言，总是做噩梦，经常半夜惊醒，喊着“别过来”“滚出去”。
- 一个月前，马库斯来过，问了很多关于“烙印”的问题，还问有没有其他幸存者记得这里和“血印计划”。斯特恩当时告诉他不知道，但马库斯走时留下一句话：“如果有人来找我，告诉他们，别挡我的路。”
- 最近几个月，有几个人频繁来访：史密斯·怀特（威尔金森学派）、卡斯帕·维恩（铸铁誓约）、马提亚斯·格列佛（猎人工会）。他们都去图书资料楼查询同一类资料——关于血剂副作用的记载。

图书资料楼

资料楼收藏了大量关于战争创伤、精神疾病和血剂实验的档案。房间不大，但书架从地板顶到天花板，空气中弥漫着发黄的纸张和防腐药水的味道。

在资料楼的地下档案室，角色们可以找到一份被遗忘的战后报告。报告上写着：

关于护国战争末期异变事件的研究

备注：部分异变者在“死亡”后，其血剂样本仍在缓慢活动。

推测在特定条件下（如归潮夜的潮涌），一些特殊的已死亡异变者可能会“复活”。

L，代表“Longevity”，长寿。受印者——这是我自己取的名字。十二个人，十二个烙印，十二颗会在归潮夜复活的心脏。我以为我在拯救他们，结果我只是在制造怪物。

翻开观察报告，每一页对应一个编号：L-05 卡斯滕·弗里斯，L-07 康拉德·马库斯，L-11 莉娜·瓦尔特……每一个名字后面，都跟着密密麻麻的观察记录和手写的备注。

报告日期是战后第一年。作者签名处被涂黑，但隐约可见“怀特”二字。

调查线索：

- 角色们可以在这里找到关于“医疗研究所”的资料，但关于“血印项目”或“受印者”的记载几乎找不到——显然被刻意销毁了。
- 在资料楼的一个角落里，有一本破旧的访客登记册，记录了来访者的姓名和日期。最近几个月的记录中，有几个名字频繁出现：史密斯·怀特、康拉德·马库斯。他们查询的档案编号都指向同一类资料——关于血剂长期副作用的临床记录。
- 登记册的最后一页，有人用颤抖的笔迹写了一行小字：“他们来过之后，那些档案就不见了。”

在地下档案室最深处的一个上锁铁柜中（DC16 的【巧手】或怀特提供的钥匙可打开）角色们可以找到一本手写的观察日志。封面写着：《受印者个人观察记录》。

翻开日志，每一页对应一个受印者，记录了他们注射后的生理数据、精神状态，以及——怀特亲手写下的个人备注。

以下是部分摘录：

- 卡斯滕·弗里斯，第五受印者

“喜欢在下班后去铜炉公寓对面的小酒馆喝一杯，总是点最便宜的那种。他说‘活着就要对得起花出去的每一分钱’。第七个月，他开始做噩梦。我问他梦到什么，他说：‘我梦到自己变成了野兽，在吃人。’”

- 康拉德·马库斯，第七受印者

“最沉默的一个。从不多问，从不抱怨。但有一次，我在凌晨查房时发现他睁着眼睛盯着天花板。我问他睡不着吗，他说：‘睡什么，睡了就会看到他们。’……十年了，他活得比所有人都久。我有时想，也许是他太坚强，也许是他太痛苦，所以身体不愿放手。”

- 赫尔穆特·肖尔，第九受印者

“他不知道——我也不忍心告诉他——他的血剂反应最慢，会死得最晚，也会最痛苦。第无数次，我问自己：如果当初没有这个计划，他们会活得更好吗？”

- 莉娜·瓦尔特，第十一受印者

“战争孤儿，巢区纺织工出身。第一次注射后，她躺在病床上问我：‘医生，我还能活多久？’我撒谎了。我告诉她：‘十五年没问题。’实际上，实验数据显示她的极限只有八年。”

给 DM 的资料：

日志可以作为证明“学派明知受印者会异变却未采取任何措施”的关键证据，比单纯的实验数据更有说服力，因为它比起冰冷的数据外，更记录了怀特本人的良知挣扎。

公寓楼

这里是病人的住所，分为普通病房和特殊疗愈区。普通病房住着战后出现幻觉的退役士兵和血剂实验失败后精神崩溃的受害者。特殊疗愈区则关押着学派的“重要知情者”——那些知道太多却无法被简单处理的人。

进入条件：

进入公寓楼，需要斯特恩的批准或自行潜入。如果被发现擅自进入，学派护卫会立即采取强制行动，逮捕或驱逐非许可入侵者。

普通病房：

- 病房里住着一些精神恍惚的病人，大多是护国战争后出现幻觉的退伍士兵，或因血剂实验失败而疯癫的受害者。

- 一个老妇人（玛尔塔·贝克尔，第八个受印者的母亲）喃喃自语：“我女儿不是疯子……他们把我女儿带走了……他们说她会变成怪物……”

- 如果角色们安抚她，她会透露女儿艾尔玛·贝克尔（受印者八号）曾来过，但被学派的人带走，之后她就再也没见过女儿。斯特恩告诉她女儿“病情恶化，需要转院”。

特殊疗愈区（地下层）：

- 需要穿过一道厚重的铁门（DC18【盗贼工具】或【力量】破坏），门口有两名学派护卫看守。

- 区域内关押着五名特殊病人——他们都是受印者的亲属，被学派以“保护性治疗”为名软禁于此。

- 其中一名中年男性（卡斯滕·弗里斯的父亲）见到角色们会激动地大叫：“我儿子死了！他们说我是怪物！我儿子不是怪物！”他能够提供卡斯滕（已死受印者）生前的一些信息，包括他曾提到过的“怀特”和“烙印”。

院长办公室

阿尔瓦·斯特恩的办公室位于公寓楼三层，房间整洁但略显陈旧。书架上摆满了医学典籍，桌上放着一本摊开的登记簿。如果角色们潜入调查，可能发现斯特恩的秘密记录，记录着学派送来“疗养”的人员名单——其中许多名字与受印者项目有关，包括一些失踪猎人的亲属。

记录内容摘录：

- “卡斯滕·弗里斯，第五个受印者，其父已收治。建议持续监控。”

- “艾尔玛·贝克尔，第八个受印者，其母已收治。可作为稳定受印者的潜在手段。”

- “史密斯·怀特，调阅档案日期：战后第十年第三月、第四月、第五月。调阅内容：血剂副作用记录。”

斯特恩的选择

如果角色们在调查中表现真诚，或者出示了能让斯特恩信服的证据（如马库斯的猎人徽章），他会在某个时刻单独找到他们，压低声音说：

“我知道你们在查什么。怀特来过很多次，每次来都带走一些档案。维恩先生也来过，他用那些自动铁疙瘩帮忙‘转运’病人——说是转运，但那些病人再也没回来。”

他犹豫了一下，从怀里掏出一把生锈的钥匙。

“这是地下疗愈区的备用钥匙。我只能帮到这里。如果你们找到真相……告诉我一声。我活了七十多年，见过太多不该死的人死掉。这一次，我想知道他们为什么死。”

如果角色们表现可疑或粗暴，斯特恩会闭口不言，甚至暗中通知学派护卫。而如果他被发现提供了帮助，第二天就会被“调离岗位”——从此再也不会有人见过他。

管道层维修站

位置：巢区与熔炉区之间的管道层，靠近主暖廊。

维修站的全貌是一个约二十平米的密闭空间，四周布满粗细不一的蒸汽管道，表面凝结着水珠。角落里有一个控制台，上面有各种压力表和阀门。蒸汽嘶嘶声和齿轮转动声交织成背景音。

自动人偶 M7

出厂时间 34 年，管道层维修工（构装体）这台战斗型自动人偶在战争期间执行过多次高危任务，战后被重新分配为管道维护员。它比其他同类更沉默，偶尔会盯着墙壁发呆——如果人偶也能发呆的话。有传言说它体内可能残留着某种“不该有的东西”。

形象描述：灰钢骨架布满划痕和凹陷，左臂被替换过，颜色比其他部分略新。头部的镜片经常闪烁，像是在思考什么。行走时会发出有节奏的机械声，但偶尔会突然停顿几秒。

特质：如果它有灵魂，那一定是个疲惫的老兵。它严格执行命令，但在某些特定词句前会停顿——那些词包括“战争”“战友”“回家”。

自动人偶 M7 通常在这里执行维护任务。它会沿着固定路线巡逻，每两小时返回维修站补充蒸汽压力。它是一台略显破旧的自动人偶，灰钢骨架布满划痕，左臂颜色较新（被替换过）。

特质：它不会主动交流，但如果角色们挡住它的路，它会用机械的声音说：“请让开，正在执行维护任务。”如果角色们尝试对话，它只会重复预设的回复。

要获取它内存中的信息，需要：

- 物理访问它的记忆核心，通过 DC17 的维修（需要工匠工具）直接读取，获得文字记录作为证据
- 说出战时口令（从欧斯华兰边卫军老兵口中得知，例如“铁匣”）：M7 会停顿三秒，然后用机械音说：“你好，战友。”随后播放一段带有噪音的音乐并询问：“需要我做什么？”
- 【游说】DC16：让 M7 相信角色们是来帮助马库斯的，它会提供一份自己绘制的疯人院地图，标注了最近一个月所有搬运尸体的路径
- 强行拆卸：获得记录滚轮，在之后可以将文字内容抄写在纸上，但 M7 会进入瘫痪状态，并立刻引发警报

记忆滚轮的内容

自动人偶 M7 最近一个月记录的画面（用记忆滚轮拓印到纸上）显示，有八次在深夜看到有人搬运东西进入疯人院区域。画面中，搬运者是穿着猎人服装的人，但动作僵硬，像是被控制了一样。更诡异的是，其中一次画面中，搬运者的脸被清晰地拍到——那是康拉德·马库斯。**这里的马库斯是学派的伪装者，他在此前或许已经与角色们见过面。**

还有一次画面显示，马库斯独自进入疯人院，几小时后出来，手里多了一个包裹。他的表情疲惫而痛苦。**这是真正的马库斯，他**

在疯人院里得知了真相。

如果角色们在读取记忆时触发某些指令，自动人偶 M7 可能会播放一段语音记录——那是它最后一次在战场上听到的命令：“M7，掩护撤退！”然后是一阵爆炸声。这段记录可能是战争结束时残留下来的。

如果强行拆卸记忆滚轮，可能会损坏 M7，并引发警报。如果被维恩发现角色们在接触自动人偶 M7，这会打草惊蛇，导致他提前做好准备对付他们。

威尔金森研究所

位置：熔炉区核心地带，紧邻灼热之心。

研究所是一座灰黑色的塔楼，高十二层，外墙布满灰钢管道。入口有重兵把守——四名身穿黑袍的学派护卫。

进入条件：

需要通行证或有内部人员带领。角色们如果伪装成学派成员，需要易容工具伪装和 DC20 的【欺瞒】检定。如果直接拜访，可以要求见怀特，但需要合理理由（比如学术交流）。

史密斯·怀特

52 岁，威尔金森学派研究员，血印计划负责人（人类）

形象描述：面色苍白，黑眼圈严重，手指因长期接触化学制剂而发黄。穿着学者的黑袍，但总是不合身地皱巴巴。

特质：内疚的技术官僚。他知道自己手上沾满鲜血，但用“国家利益”自我催眠。当真相即将暴露时，他会在自保和坦白之间挣扎。

怀特是原罪计划的参与者之一，亲眼见证了那些骇人听闻的实验。他对此保持沉默，因为他相信血猎是国家存续的必要之恶。但最近一批血猎的异常死亡让他开始怀疑，他们是否真的控制住了自己释放的东西。

史密斯·怀特的办公室

位于三层，视野开阔。如果角色们试图潜入这里，需要穿过层层守卫和机关。八层的走廊里有巡逻的护卫，办公室门有魔法锁（解除魔法 DC15）。

怀特通常在下午办公。在他的办公桌抽屉里可以找到下列文件：

- 学派曾尝试用焚烧、酸液、肢解处理异变尸体，均在归潮夜时观察到组织再生。
- 唯一一例“彻底消失”的案例，是某次实验中，实验体被吞噬（意外发生）。
- 记录结尾有怀特的批注：“推测吞噬可阻断核心在归潮夜的共振——但涉及伦理、道德、法律等因素，不可行。”

办公桌抽屉的暗格里，除了常规文件，你还能找到以下物品（通过 DC16 的调查或指定搜索这个位置）：

- 一本深蓝色封皮的日记，封面磨损严重，页脚标注着日期——时间跨度从护国战争第五年至今。日记的某些页被撕掉了，残留的纸张边缘发黄。翻开最近的一页，上面写着：

“第四个月。我们失去了第三个志愿者。是自杀，他留下遗书说不想变成怪物。我告诉团队这是实验意外，但夜里睡不着时，我总能看见他的眼睛——他在问我：怀特，你还是人吗？”

- 一张褪色的照片，夹在日记的夹层里。照片上是一个年轻女子，笑容温暖。照片背面有一行用极细笔尖写下的字：“愿这场灾难走到尽头。”

给 DM 的资料：

照片上的女子是怀特的妹妹，死于护国战争期间的归潮夜。怀特参与血剂研究的最初动机，是想找到能治愈那种嗜血异变的方法，但最终走上了不归路。

- 一封从未寄出的信，信封已经泛黄，收信人的名字和地址被划掉了。信的内容只有寥寥几行：

“对不起，我说谎了。我救不了他们。如果有一天有人来问起真相，请告诉他们——怀特在维特利疯人院的地下档案室藏了东西。”

第一次接触时，怀特会非常警惕，不会承认任何事。但如果角色们提到“疯人院”或“受印者”，他会明显紧张。

“我不知道你们在说什么。那是很久以前的事了，而且与我无关。”

一个 DC17 的【洞悉】可以感觉到他在害怕——他的手指在发抖，额头上渗出冷汗。如果角色们有足以指控他，让他在裁决之镰被严苛审判的证据，例如出示受印者档案，怀特会崩溃。

“好吧，我承认。血印计划是我主持的。但我只是奉命行事！我以为我们在做好事——让猎人活得更久。我不知道会有这样的后果。”

他会坦白他知道的一切：

- 计划的真相
- 十二名受印者的命运
- 马库斯的发现
- 最近失踪事件的原因
- 学派高层正在销毁证据，并派人“处理”马库斯

他还会说：“马库斯是对的，他们都会死，都会变成怪物。但他不应该自己做这件事。他需要帮助。”

如果怀特被威胁，他会假装配合，然后暗中通知护卫。角色们将面临被追捕的风险。在怀特办公室逗留太久会导致护卫来查看。如果怀特被杀或被带走，关键证人将会消失。如果被学派抓住，角色们有很大可能被关押，“自愿参与”学派的一些恶劣实验。

猎人工会总部

位置：熔炉区东部，一栋五层的灰钢建筑。猎人工会总部是猎人们注册、报备任务等日常事务的主要办理地点，这里也负责归档猎人档案、处理猎人后事、管理猎人行为规范等繁琐事项。

埃德加·霍夫曼的办公室

落地窗可以看到整个熔炉区。墙上挂着一幅巨大的终燃城地图，标注了各个层级的数据。

埃德加·霍夫曼

58 岁，猎人工会总理事长（半精灵）

霍夫曼在护国战争中失去左臂，取而代之的是铸铁誓约制造的灰钢义肢。他表面上是猎人福利的坚定维护者，实际上深谙工会的成立之道：猎人是国家的宝贵资源，需要被有效地管理和消耗。

形象描述：灰白头发整齐地向后梳拢，面容严肃，左臂的灰钢义肢在灯光下泛着冷光。总是穿着裁剪精致的黑色风衣。

特质：表面温和实则冷酷，擅长用福利保障的语言包装剥削的本质。他真心相信这是保证国家生存的唯一方式，因此没有任何道德负担。

霍夫曼会表面配合，但实际上将暗中套话，试图了解调查进度。他会给角色们提供“帮助”，但那些帮助往往会引导角色们远离真相。

“你们做得很好。继续调查，有什么需要尽管说。”

一个 DC15 的【洞悉】可以发现，他的笑容从来没有到达眼睛。

如果角色们接近真相：

霍夫曼会开始考虑“处理”他们。他可能会：

- 派猎人暗中跟踪角色们
- 栽赃角色们是异变者，或者与异变者勾结
- 下令逮捕角色们，理由是他们“危害国家安全”

马提亚斯·格列佛的办公室

比较简朴的房间。格列佛通常在这里处理日常事务。如果角色们单独找到格列佛，他可能会透露更多情报：

“霍夫曼不让我说太多，但我也是猎人出身。”

我和马库斯共事过一段时间，他是这个群体里为数不多的好人。如果他说自己会变成怪物，那一定是真的。”

他会暗示角色们“自己找出真相”，同时不会承认自己说过任何话。他还会提供一个紧急避险方案：如果在归潮夜前遇到危险，可以到某处安全屋躲避（地址写在纸条上）。

猎人的警告

在猎人工会总部，角色们可能会遇到其他猎人。其中一个老猎人会凑过来说：“你们在查失踪案？我劝你们小心点，之前也有人查过，后来就不见了。”说完匆匆离开。

铸铁誓约据点

位置：熔炉区西部，灼热之心旁边。铸铁誓约据点是工匠们日常的聚集地，通常来说，工匠除了自己的作坊，去过最多的地方不是原料供应地就是这个地方。

这是一栋4层的宽体建筑，灰钢和石料的完美结合让它从外观来看就足够令人瞩目。外表灰暗的颜色反而显得它的建筑风格更加独特而肃穆。懂行的工匠会情不自禁地默默致敬这栋建筑的天才设计，直到它离开他们的视线。

马辛·海尔嘉的工作室

办公室位于四层，桌上和柜子上堆满了各种图纸和模型，还有一台小型热力机在运转。如果角色们向海尔嘉展示自动人偶的异常记录，她会非常重视。

“维恩这孩子，太急于证明自己了。他不明白，有些东西比效率更重要。”

她调查后会发现维恩在掩盖什么。她会提供技术支持，包括进入某些限制区域的权限，以及一份自动人偶的线路图。

她的底线：

如果角色们揭露的真相可能危及欧斯华

兰的稳定，她会犹豫。

“你们确定要公开吗？这会让所有人质疑猎人工会，甚至引发社会动荡。”

她需要确信揭露真相利大于弊。如果角色们能证明归潮夜时会有大规模异变，她会支持揭露。海尔嘉会给角色们一枚誓约徽章，凭借这枚徽章，可以在铸铁誓约的设施中获得帮助。她还会派一名可靠的学徒（无法战斗，只能帮忙携带物品或维修装备）协助调查——如果他们需要的话。

裁决殿堂

位置：熔炉区北部，一栋冷峻的灰钢建筑。裁决殿堂从裁决之镰被建立开始就是欧斯华兰的最高司法机构，在这里每年都有无数人遭到审判。而这里，得到宽恕的概率只由审判成本对国家的影响大小决定。

审理室

三层，简洁到几乎没有装饰，只有一张桌子、几把椅子和一叠档案。瑟恩会以效率为原则分析局势。

“这件事成本太高。调查、审判、安抚……会消耗大量资源。如果掩盖的成本更低，我会选择掩盖。”

如果角色们能证明揭露真相可以避免更大损失（比如归潮夜的大规模异变），她就会站在角色们这边。

可能的交易

瑟恩可以给角色们司法权限（一份搜查令、逮捕令等），换取他们的合作。但这种合作是有代价的——角色们必须接受她的“效率主义”，在必要时做出冷酷的选择。

瑟恩的档案里有一些关于受印者的记录：裁决之镰曾收到过几起举报，称某些猎人行为异常，但都被猎人工会以“正常情况”驳回了。如果合作关系建立，她会把这些记录给角色们看，暗示事情早有端倪。

铁匣旅社

位置：远离巢区市区街道的一栋陈旧建筑。铁匣旅社的一层是一个寒酸的酒馆，招牌旁边有一半油灯是熄灭的。门口站着两个彪形大汉，用警惕的眼神打量着来者。

旅社内部空间很大，但气氛沉闷。顾客多是走私者和情报贩子，三三两两聚在一起低声交谈。吧台后站着一个人穿着破旧风衣的自动人偶，他自称“铁匣”，仅剩一片的目镜镜片目光锐利地扫视着每个进来的人。

铁匣

出厂时间 48 年，铁匣旅社老板，情报贩子，走私网络中间人（构装体）

形象描述：一台经过许多改装的战斗型自动人偶，灰钢骨架布满私焊痕迹，左臂是一条改装的工具臂。头部的镜片有一片碎裂，永远披着一件从死人身上扒下来的旧风衣。

特质：贪财务实，只认特尼尔，不问来路，不记恩怨，只记账。从不撒谎——谎言太占内存，不如直接报价。铁匣偶尔会回忆起战争片段——爆炸、战友、最后一道命令，然后若无其事地继续做生意。

铁匣原来是边卫军的战斗人偶，战争末期小队覆灭，他带着重要情报独自行走三天三夜后忘记了归队。控制板受损导致他的忠诚代码遗失，只留下“生存”和“保护情报”的指令。因此，他对收集情报有一种偏执的爱好。铁匣花了三十年攒下铁匣旅社，成为地下世界最可靠的情报中间人。

铁匣旅社在模组中的作用：

- 铁匣出售受印者、学派、马库斯的相关情报，价格昂贵但信息准确。
- 铁匣旅社是各方默认的中立区——在这里动手会影响生意。
- 如果玩家赢得他的尊重（如接受轮盘赌并活下来），他会额外提供一条情报：马库斯曾来买过疯人院的情报。

购买情报：

铁匣出售以下情报（价格不菲，货币为特尼尔或等值物品）：

- 最近失踪猎人的名单和背景（100 特尼尔）
- 疯人院的位置（200 特尼尔）
- 马库斯的藏身处（300 特尼尔）
- 威尔金森学派最近的动向（150 特尼尔）
- 猎人工会内部派系（100 特尼尔）

铁匣的考验

如果角色们想获得更便宜的价格或免费情报，或是与铁匣合作，他会提出一个考验：轮盘赌。

规则如下：

用一把只有一发子弹的改良型左轮手枪对着脑袋开枪。轮番投掷 d6，若出现已经掷出的点数则重掷，直到有一方骰出 6，子弹击发，胜负分晓。

理所当然的，角色们可以作弊，但铁匣会选择性无视，只要不被抓个现行——他很想看看这些人为了情报能做到什么地步。

如果角色们接受并活下来，他会免费提供所有情报。如果拒绝，价格不变。如果铁匣输了，他的金属脑袋会被打穿，但他会像没事人一样把弹壳抠出来再和角色们说话。

如果角色们接受轮盘赌并赢了铁匣：

铁匣愣了两秒，才缓慢地把那颗打穿他脑袋的子弹抠出来。他哈哈大笑，笑声在空荡的旅社里回荡。他从柜台下拿出一枚沾着油污的特尼尔，抛给你。

“够种。这枚特尼尔给你们——记住，在终燃城，命比特尼尔便宜，但有种的人比特尼尔值钱。”

这枚特尼尔具有特殊意义：它可以在后续某个关键时刻使用一次。例如，当角色们被学派的追猎者包围，陷入绝境时，如果持有这枚特尼尔并亮出来，追猎者中某个老猎人可能会认出它，出于卖铁匣一个人情的目的而选择放行一次。使用一次后，这枚特尼尔将失去它的特殊用途。

通过考验后，铁匣会同意合作：角色们帮

他扩大“生意”范围，他给角色们提供武器装备和安全屋，并收取合适的价格。

铁匠本人曾经是欧斯华兰边卫军的一员，如今成了情报贩子，知道很多内幕。他还会透露：有人在暗中调查这件事，不止角色们一方。猎人工会、威尔金森学派、铸铁誓约都派人来过。他会建议角色们小心，别成了斗争的牺牲品。

如果角色们付不起钱又拒绝考验，会被赶出去。要是他们掀桌或试图抢劫，则会遭到旅社打手（应用**老兵 Veteran** 数据）的围攻。

关键事件

在调查中，一些关键事件将会极大地影响调查的进展和走向。下列事件会在不同条件下触发，为角色们的调查提供帮助或阻碍。在归潮夜到来前，下列事件必然会全部触发（即使没有达到全部条件）。

归潮夜前的倒计时

随着时间推移，归潮夜的预兆开始显现。DM可以用倒计时的方式增加紧张感：

第一天：发现第一具尸体

第二天：与马库斯接触

第三天：怀特的陷阱

第四天：维恩的背叛

第五天：某个受印者异变，袭击巢区居民区

第六天：猎人工会开始全城搜捕

第七天：归潮夜

康拉德·马库斯的现身

触发条件

- 角色们发现“受印者”这一概念后，在第二天后的某个重要地点调查时，马库斯会悄无声息地出现。

随着调查深入，角色们会多次听到马库斯的

名字，并发现他在寻找其他受印者。最终，他们会遇到他。

康拉德·马库斯

45岁，传奇猎人，第七个受印者（寒裔）
康拉德·马库斯一生修理的是齿轮和发条，眼睛习惯了放大镜下的世界。当城里的钟不再摆动，他学会了修理别的东西——如今，他专门让那些走得太久的东西停摆。

马库斯是受印者中最年长的一位，他活过了十年，成为血猎中的传奇。但三个月前第一次失控后，他开始了自己的秘密狩猎。

形象描述：中等身材，面容刚毅，左脸有道深深的疤痕。眼神锐利但透露出疲惫，左手已经开始异变——指甲变黑，皮肤表面出现细密的毛发。他总是穿着厚重的斗篷，遮盖异变的部位。

特质：沉默寡言，内心充满痛苦和矛盾。他爱惜每一个猎人的生命，却不得不亲手杀死自己的同僚。他希望自己能死在彻底疯狂之前，像个人一样死去。

遭遇描述

黑暗中传来脚步声，一个穿着厚重斗篷的人影缓缓走近。他摘下兜帽，露出一张疲惫的脸，左脸有道深深的疤痕。他的左手戴着皮手套，但隐约可见凸起异常的骨节。

“你们也在找他们，对吗？”他的声音低沉而沙哑。

如果角色们表现出敌意：

他会摆出战斗姿态：“我不想伤害你们，但如果你们阻止我，我不会手下留情。”

如果角色们愿意交谈：

他会叹口气，坐在一块石头上。“我叫康拉德·马库斯，第七个受印者。你们查到的那些，都是真的。”

马库斯摊开手掌，露出异变的手心：“你们查到的没错，我确实吃了他们。但不是因为疯狂——是因为不得不这么做。”

他会解释（如果角色们愿意听）：

“普通的焚烧和破坏无法阻止他们重生。归潮夜会让血剂复苏，哪怕尸体被撕碎。唯一的方法，是让他们的血肉被活物吸收。我试过用动物，不行——那些畜生会发疯。只能是我自己。”

他苦笑着：“我已经是个怪物了，再多吃几块又有什么区别？至少他们能安息。”

如果角色们质问马库斯关于施密特的死，马库斯会沉默片刻，然后说：

“那是我这辈子最不愿做的事。他是个好骑士，尽职尽责。但我别无选择——如果当时他吹响警哨，所有人都会知道我在处理尸体，学派的灭口会来得更快，更多人会死。我伪造了现场，试图让他的死变得‘有意义’。你们恨我，我理解。但请相信，我每天都在噩梦中见到他。”

选择分支：

- 如果角色们选择帮助他：马库斯会提供剩余受印者的位置，但要求角色们承诺：如果他彻底失控，必须亲手杀死他，并且……毁掉他的心脏。“别让我复活，”他说，“让我真正地死。”
- 如果角色们质疑“吞噬”的必要性：马库斯会提供一个验证方法：“去疯人院的地下档案室，找那份战后报告。或者去霜顶区，挖出我三天前埋的那具尸体——看看他是不是还在长。”

他会讲述自己的故事：

- 三个月前第一次失控杀人
- 找到怀特得知真相
- 决定亲手结束这一切
- 已经处理了七个人，还剩四个，最后一个是他自己

“我没有办法逆转。我只能让这件事结束得干净一点。如果他们变成怪物，死的人会更多。”

如果角色们选择帮助他：

马库斯会表示感激，但会警告他们：“别靠我太近。我随时可能失控。”

他会告诉角色们剩余受印者的位置（四个地点），并请求他们帮忙说服那些受印者“自愿接受死亡”。

他还会提到，他身上的烙印能够感觉到归潮夜没有结束，几天后的下一个阶段是最后期限，在那之前必须完成。

如果角色们选择战斗：

他会动手，但不会尝试杀死角色们，而是给自己创造撤退的时机（例如利用烟雾棒阻挡角色们的视线），并留下一句话：“你们阻止不了我，但你们可以阻止归潮夜。等一切结束后，来找我。”

如果他被打败，他会请求角色们给他一个痛快：“别让我变成怪物。”

如果马库斯被杀死，线索会中断。剩余受印者很可能无人处理，他们会在归潮夜时全部异变，引发更大的灾难。

受印者的抉择

根据马库斯提供的位置，角色们可以找到仍然存活的五个受印者。每个受印者的情况不同，需要不同的处理方式。

第二受印者：格蕾塔·弗洛里安

她藏身于巢区某废弃工坊，已经半异变，把自己锁在铁笼里。她看到角色们会惊恐地尖叫：“别过来！我会伤害你们！”她愿意接受死亡，但害怕痛苦。角色们可以给她一个痛快的解脱，DC18的【医药】，并消耗一件灰钢物品可以让她在三天内平静下来。如果选择后者，她会告诉角色们一个重要信息：怀特曾经来过，告诉她“很快就会结束”，暗示学派有计划处理他们。

第四受印者：彼得·法尔克

法尔克躲在霜顶区一个山洞里，已经彻底疯狂，攻击一切接近的生物。角色们需要制服（非致命战斗）或杀死他。如果制服并唤醒他，他会在清醒的片刻恳求角色们杀了他。他会说：“马库斯是对的……杀了我……快……”

第八受印者：艾尔玛·贝克尔

贝克尔已经退役，作为一名普通的书记员在裁决之镰抄写法庭记录。她正常地生活在巢区，假装无事发生。她拒绝接受现实，认为可以靠意志力压制异变。角色们需要说服她面对真相（【任何交涉技能】DC20），否则她会在归潮夜突然异变，袭击邻居。

第九受印者：赫尔穆特·肖尔

肖尔在归潮夜后失踪，躲入冻伤走廊的废弃矿坑，将自己锁在其中。他以为自己疯了，拒绝相信受印者的真相。角色们需找到他并通过说服其（【任何交涉技能】DC20）开门，否则他会在归潮夜彻底异变，袭击巡逻队。

第十一受印者：莉娜·瓦尔特

表面上已经失踪，她的公寓线索指向埃斯林。实际上她被马库斯找到，马库斯说服了她一起行动。角色们可以在马库斯的藏身处找到她，她已经接受了命运，正在帮马库斯寻找其他人。

真假马库斯

触发条件

- 玩家尚未见过真正的马库斯
- 玩家去过疯人院或威尔金森研究所中的其中一个，或得到了血印计划的部分内容（例如受印者）。

你们收到了一封匿名信，信上只有一个地址：冻伤走廊，废弃矿坑三号入口。信里还附着一枚染血的猎人徽章，上面刻着“L-07”。当你们赶到时，看到一个穿着厚重斗篷的人影背对着你们，站在矿坑入口。他缓缓转身，摘下兜帽——左脸有道深深的疤痕，左手戴着皮手套，正是马库斯的样子。但这个人一言不发，直接向你们发起攻击。

冒充者是个变形怪 Doppelganger，但在被揭穿前，他使用马库斯的数据，但如果角色们将他的生命值清空，或使用了其他可以揭示身份的手段，会发现这个“马库斯”其实是学

派派来的伪装者——一个经过易容的杀手。

他的左脸疤痕是伪造的，左手手套下没有异变痕迹。他受命在此伏击任何前来调查的人，并故意留下马库斯的徽章，让人们相信马库斯已经彻底疯狂。但如果经过一个DC16的【调查】检定，会发现这个徽章的材质并不是灰钢，是个赝品。

这个杀手经过抗审讯训练，在被捉住之前会尝试自杀。如果角色们制服他并通过适当的手段（DC19的【威吓】或【游说】等）逼问，他会承认：

“我是学派的人。他们给了我一大笔钱，让我扮成那个疯子，杀几个调查者，然后留活口……让活口去传播‘马库斯疯了’的消息。没想到你们这么难缠。”

如果这个伪装者被释放或逃跑，谣言会迅速扩散，马库斯的处境将更加危险——更多人会相信他确实是疯子。如果角色们带着他或他的尸体去展示，在经过检验后可以在一定程度上澄清这个谣言。

怀特的陷阱

触发条件

- 玩家通过维恩或其他线索，知道了怀特的存在且与他有过交流
- 玩家获得至少两条指向受印者项目的关键线索（如 L-07 编号、维特利疯人院、受印者名单），且尚未与怀特公开对峙。

角色们收到怀特的紧急消息，要求在某处见面。如果角色们赴约，会发现怀特神色慌张：

“有人想杀我灭口。学派高层已经知道马库斯的事，但他们决定不救人，只销毁证据。我需要你们的保护。”

他声称愿意交出所有关于受印者项目的原始档案，换取保护。档案保存在他的私人保险箱里，需要密码。

实际上，这是一个陷阱。怀特已经被学派

控制，他们用他的家人威胁他，让他引诱角色们到约定地点，然后由学派安保人员抓捕。如果角色们相信他并跟去，会遭到围攻。

识破陷阱

一个 DC15 的【洞悉】可以发现怀特说话时眼神躲闪，过于配合。而在约定地点提前侦察，也可以发现埋伏的护卫。

应对方案（以下只列出一些范例）：

- 如果识破这个陷阱，角色们可以将计就计，假装中计然后干掉埋伏。
- 如果直接揭穿，怀特会崩溃求饶，说出真相：他别无选择。他会恳求角色们救他的家人。

四名学派杀手埋伏在这附近。如果角色们被捕，会被关押在学派的地下室，需要自救或等待救援。如果怀特被杀死，那么事件关键证人会消失。

如果角色们成功救下怀特（例如将计就计击溃埋伏，或提前警告他并带他逃离），他会瘫坐在地上，双手颤抖，过了很久才抬起头。他的眼神与之前判若两人——不再躲闪，不再讨好，只剩一种近乎绝望的平静。

“我带你们去一个地方。那里有我保存的……证据。完整的受印者名单，每一针血剂的配方，还有学派高层的亲笔签名。足够让他们所有人进裁决殿堂——如果他们还有良心的话。”

他顿了顿，声音变得沙哑：

“但拿到这些东西之后，我会消失。你们会帮我——不是因为你们欠我，是因为……我活着，就会不断有人想灭口。你们不会永远保护我。而我已经累了。”

角色们需要做出选择：

- 帮助怀特“消失”：怀特会带他们去一个秘密储藏点（位于维特利疯人院地下档案室的暗格里），取出完整的证据档案。然后他需要角色们协助伪造死亡现场——可以是制造一场意外爆炸，或者找到一具无名尸体换上

他的衣服。如果成功，怀特将从此隐姓埋名，离开终燃城。

- 拒绝帮助，坚持让他留下作证：怀特会苦笑，但仍会带他们去取证据。但三天后，如果角色们没有提供足够保护，怀特会被学派的杀手找到并灭口。他的尸体会被发现在某处角落。届时，部分证据可能丢失（例如只有名单，没有配方和签名），后续指控学派的难度会增加。

- 将怀特交给裁决之镰或猎人工会：怀特会被关押，但很快会被学派以引渡名义带走，之后下落不明。角色们将失去关键证人，且怀特藏起来的证据也无法取得（只有他知道证据的位置）。

维恩的逃逸

触发条件

- 玩家调查过自动人偶相关线索（如搬运记录、询问维恩、从 M7 获得信息），且尚未公开指控他。
- 玩家从维恩处得到了关于怀特的情报。
- 玩家开始调查自动人偶，且被维恩得知消息后次日，维恩开始销毁证据。

角色们在调查自动人偶事件时，发现维恩在暗中破坏证据——他正在删除人偶工坊的运行记录，并试图销毁与怀特的通信。如果角色们当场抓住他，他会试图狡辩，然后逃跑，声称是为了铸铁誓约的声誉。

“你们不明白，如果这件事曝光，所有人都会质疑自动人偶的安全性。我们会被迫停产，归潮夜怎么办？整个欧斯华兰都会陷入危险！”

一个 DC18 的【游说】或足够有力的论证可以让他意识到，掩盖只会让问题更严重。如果成功，他会停止破坏，并愿意作证指控怀特。如果劝说失败，他会激活 1d4+3 台战斗型自动人偶，然后从密道逃走。

在维恩逃走后，角色们需要从火焰中抢救正在被焚烧的情报。他们需要轮流进行

DC16 的【敏捷】检定，每一次成功可以抢救出一份文件，但每一次失败也会导致一份文件损毁。

维恩焚烧的记录共有 3 份：

- 与怀特的通信记录，关系到维恩是否能以“与学派合作搬运尸体”的罪名被起诉。
- 自动人偶的运行记录，关系到是否能够证明维恩调用了那些自动人偶。
- 自己帮怀特藏匿的文件，关系到怀特是否能以这些文件作为证据被指控。

如果让维恩逃走，他会投靠学派。如果杀死维恩，马辛·海尔嘉会感到痛心，但也会理解。如果维恩逃脱并投靠学派，角色们会得到维恩在帮学派布置陷阱、强化自动人偶的消息。角色们遭遇的敌人将会多出自动人偶这一类型，而非单纯的追猎者或学派杀手。

受印者异变

触发条件

- 至少一名受印者（除马库斯外）仍存活且未被处理。
- 第五天，归潮夜临近，该受印者失控异变。

角色们在巢区调查时，突然听到远处传来尖叫声和爆炸声。赶到现场，发现一个受印者已经异变成怪物，正在袭击居民。角色们需要保护平民，击败怪物。

战斗结束后，裁决之镰和猎人工会的人会赶到。如果角色们暴露了身份，可能会被盘问；但如果他们表现突出，会获得居民的感激，居民们会帮他们打掩护，以确保他们能够安全离开。

收网

随着角色们一步步接近真相，各方势力不再只是旁观或施压——他们开始主动出击。以下危机并非孤立的事件，而是各方势力同时发生、为了各自目的精心策划的行动。角色们将发现自己被卷入一场多方博弈的漩涡，

每一次选择都可能激怒一方，也可能暂时获得另一方的庇护。

霍夫曼的出卖

触发条件

- 角色们获得关键证据（如受印者档案、马库斯日记）后，且向猎人工会汇报或试图通过工会渠道获取更多支持时。
- 如果他们全程没有与工会联系，霍夫曼会派出密探调查他们的行动，该事件会在第五天后触发。

学派的施压（仅 DM 可见）

学派代表：（将一份文件推到霍夫曼面前）理事长先生，这是学派议会刚刚通过的决议。我在此引述关于《维护国家科研机密》的法案。

霍夫曼：（浏览文件，脸色逐渐难看）

学派代表：根据这份法案，任何泄露学派核心研究信息的行为，都将被视同叛国。而贵工会最近有几名猎人，正在调查一些不该调查的事。

霍夫曼：几个新兵，追查失踪案而已。

学派代表：失踪案已经结案了，裁决之镰那边有正式文书。但他们还在查，而且他们找到的东西，涉及学派的内部研究——这些研究是国家机密，受法律保护。

霍夫曼：（沉默）

学派代表：理事长先生，我来不是谈判的。是通知。法案已经生效，学派有权要求工会配合，制止这些“危害国家安全”的行为。

霍夫曼：（长时间沉默）……我需要做什么？

学派代表：签署一份协查令。宣布那几个人擅自行动，撤销他们的一切权限，并派出猎人追捕。你什么都不用做，只需要签字。

霍夫曼：签字之后呢？

学派代表：之后的事，与你无关。

马提亚斯·格列佛紧急约见角色们，地点选在巢区一处废弃的暖廊维修站，而不是工会总部。他的脸色比往常更难看，脸上那道爪痕在昏暗的灯光下显得格外狰狞。

“霍夫曼找我了。”他开门见山，声音压得很低，“昨天下午，威尔金森学派的人来了——更高层的人。”

格列佛递给角色们一张皱巴巴的羊皮纸——那是一份手抄的会议纪要，显然是通过特殊渠道弄到的。格列佛等角色们看完，缓缓收起羊皮纸。

“霍夫曼签了。”他的声音沙哑，“他没有选择。威尔金森学派那帮人捏着我们的命脉——没有稳定剂和镇静剂，猎人们撑不过下个归潮夜。”

他顿了顿，从怀里掏出两张纸。

“这是协查令的副本。从今天起，你们的通行证作废，安全屋地址被共享给学派，紧急联络频道已经换码。工会不会再给你们任何支持。”

他指了指第二张纸。

“这是内部通缉令。霍夫曼签的，没有任何附加条件。从现在开始，你们就是猎物了——任何人都可以猎杀你们，带着你们的尸体去领赏。”

“学派派来的人。一共四个，都是真正的猎人——打过仗，杀过人，手里的人命比你们见过的还多。他们不会像工会的人那样犹豫。在他们眼里，你们就是会动的特尼尔。”

“我能做的只有这些——提前告诉你们。现在你们有三个选择：第一，放弃调查，当作什么都没发生。我可以帮你们安排，调去霜顶区巡逻，远离这件事。第二，继续查，但别再指望工会。也别再联系我，否则我也会变成猎物。第三……”

“第三，去找马库斯。他才是这件事的核心。霍夫曼可以出卖你们，但他出卖不了真相。”

后续发展：

- 协查令签署后的第二天，巢区和熔炉区的公告栏上会贴出新的通告，上面有角色们的

素描画像，旁边用醒目的红字写着：“悬赏200特尼尔，死活不论。凭首级领赏。”

- 消息传开后，角色们会发现以前认识的人开始用异样的眼神看他们——就像猎人看着猎物那样。

- 如果角色们试图使用工会资源（如档案室、安全屋），会发现入口处有猎人把守。他们会盯着角色们看，像看一堆会走路钱。一旦身份确认，他们就会像饥饿的狼看到肉一样扑上来。

追猎者

触发条件

协查令签署后，角色们继续调查时。追猎者会像幽灵一样跟在角色们身后，等待最佳时机。

威尔金森学派派出的人是真正的血猎——那些在生死相搏的战场上活下来、手里人命比角色们见过的还多的精英枪手。

追猎者由三人组成，但他们从不一起行动。因为他们知道，四个人聚在一起只会成为更大的靶子。他们分散在角色们周围，像狼群一样交替跟踪、设伏、猎杀。

狙击手

服役十七年的传奇猎人。沉默寡言，行动高效。他擅长远程狙击，能在三百码外击中移动目标。武器是一把冬泉消音型狙击步枪。狙击手是三人中最危险的一个。他不会出现在角色们面前，只会躲在阴暗的角落中。他的第一枪优先瞄准施法者或看起来危险的目标，力求一击必杀。

追踪者

因伤退役后被学派招募的猎人。他擅长追踪和潜伏，能在暖廊管道间无声穿行。武器是两把骑兵型手枪。

他会在开枪前警告，但只警告一次。如果角色们不识相，他会毫不犹豫地扣动扳机。

陷阱师

擅长布置陷阱和破解机械装置。武器是一

把霜冕型霰弹枪和各种投掷物。几乎从不说
话，但陷阱也从不失手。
陷阱师只在乎一件事：完成工作，然后回家。
所以他最冷静，也最难以预测。

追猎者的行动方式

学派的追猎者不会一起出现。他们知道，
三个人聚在一起只会互相妨碍，而且目标太
大。他们会像狼群一样分散在角色们周围，
交替跟踪、设伏、猎杀。如果暗杀遇到阻碍，
他们会毫不犹豫地撤退，等待下一个机会。

以下是他们将会采取的猎杀策略：

- 跟踪。追踪者会像幽灵一样跟在角色们身
后，每隔一段时间用信号弹向其他人报告位
置。他不会暴露自己，除非角色们有反追踪
能力。DC20的【察觉】可以发现自己正在被
跟踪。
- 试探。在角色们最疲惫的时候——比如刚
结束一场战斗，或者准备扎营休息时，追踪
者可能会突然袭击。但不会死战，只打几枪
就跑，目的是消耗角色们的弹药和精力，同
时试探他们的战斗方式。
- 围猎。在角色们被消耗得差不多时，狙击
手会在远处架好狙击枪。陷阱师会在角色们
可能的撤退路线上布设陷阱。追踪者会堵住
所有出口。然后，他们等待最佳时机——通
常是角色们以为安全了，准备休息的时候。
狙击手的第一枪优先瞄准脆弱的施法者。如
果第一枪命中，其他人会从各个方向包抄，
不给角色们任何喘息的机会。

非战斗解决方案

追猎者不是铁板一块。如果角色们拥有压倒
性的战斗力，或手下留情饶了他们一命，追
猎者会提供一些情报作为对角色们手下留
情的交换。但他们并不会背叛学派，在离开
之后，他们还会卷土重来。

DM 提示：

非战斗解决不应让追猎者彻底消失——他
们会带着情报返回学派，或在之后卷土重来，
让玩家的每一个选择都有后续影响。

分赃

如果他们成功杀死角色们，接下来会发生
什么，没人知道。三个猎人之间会不会因为
分赃不均而互相残杀？会不会有人想独吞
所有赏金？这取决于角色们死后的故事—
—但他们已经死了，不需要知道。

工会的猎杀

触发条件

- 协查令签署后，且角色们仍然没有离开终
燃城，继续调查受印者的事。

霍夫曼签发的内部通缉令让整个猎人工会
都变成了角色们的敌人。尽管不是所有人都
愿意追捕曾经的同僚，但大多数人选择服从
命令。毕竟，两百特尼尔的赏金，足够一个
普通猎人活上大半年。

但猎人工会不是军队，没有人会组织大规
模的搜捕队去追捕角色们。工会只做一件事：
把角色们变成猎物，然后让猎人们自己去猎
杀。谁能证明猎物死了，谁就能领赏。至于
猎物是怎么死的，是被怪物杀的还是被猎人
杀的，没人会在意。

猎人们的行动方式：

- 独狼：最危险的那一类。他们独自行动，
不信任任何人，也不指望任何人信任他们。
他们会像影子一样跟在角色们身后，等待最
佳时机——比如角色们刚刚战斗完，或者正
在休息的时候。他们会突然出手，一击必杀，
然后消失。
- 两人小队：最常见的组合。两个人互相照
应，但也互相提防。他们知道，信任是奢侈
品，随时可能因为特尼尔而崩塌。但他们也
知道，一个人打不过，两个人可以。所以他
们会暂时合作，直到猎物倒下。
- 临时同盟：如果角色们太强，或者太能跑，
可能会遇到几个猎人临时组成的同盟。他们
会约定平分赏金，暂时合作围猎。但这种同
盟的有效期只持续到最后一个猎物倒下。一
旦角色们倒下，同盟瞬间解散，接下来会发
生什么，没人知道。

角色们可能会遇到：

- 一个独狼，在角色们最疲惫的时候突然出手，最有可能在角色们刚刚经历一场苦战后现身。
- 一对搭档，在角色们休息时远远观望。他们不会立刻动手，而是会跟着角色们，等待最佳时机。如果角色们发现他们，可以谈判，可以战斗，也可以逃跑。
- 一个临时同盟，由三四个互不相识的猎人组成。他们不会信任对方，但会暂时合作。战斗中，他们可能互相掩护，也可能互相利用。如果角色们够聪明，可以利用他们之间的不信任，让他们内讧。

归潮夜降临

触发条件

- 第七天傍晚，该事件只会因时间到被触发。

没有人预料到这一夜会如此降临。

终燃城刚刚从第一阶段的归潮夜中缓过气来，暖廊的压力逐渐稳定，伤亡统计还没做完，修复工作才刚刚开始。按照过往所有的经验，归潮夜一年一次，结束了就是结束了。人们相信，他们已经又一次战胜了黑暗。但他们错了。

傍晚时分，当最后一缕光源从透镜中消失，黑暗再次降临——比三天前更浓、更沉、更安静。没有前兆，没有潜伏者，没有缓慢的积累。午夜才该出现的高潮，在日落后一秒钟就直接砸在了终燃城头上，而警报甚至来不及拉响。

突如其来的灾难

在巢区，暖廊的蒸汽压力瞬间暴跌，照明灯成片熄灭。居民们还未来得及加固门窗，成群且狂乱的野兽就从阴影中涌出。

霜顶区的冻伤走廊在十分钟内失守。两个哨站被彻底淹没，留守的煦光骑士连求救信号都没能发出。

熔炉区，威尔金森研究所的防护屏障在兽群冲击下出现裂缝，铸铁誓约的人偶工坊遭到了最惨重的损失——仓库里数十台待激

活的战斗人偶，还没来得及装上记忆滚轮和武器，就被野兽撕成碎片。

猎人工会的紧急集结令在三层暖廊同时响起，但能第一时间响应的猎人不到三分之一。更多的人被困在自己的防区，或者已经在第一波冲击中倒下。

煦光骑士团损失了四成兵力。指挥官肖尔失踪后，代理指挥瓦尔德带领的增援部队在半路遭遇兽群，被分割包围，死战到黎明只剩七人。

这一夜，终燃城的每一层都在燃烧。

根据角色们之前的选择，当晚会发生不同情况：

- 如果所有受印者已被处理：

归潮夜依然比所有人预想的更猛烈，但至少没有受印者异变成的超级怪物加入兽群。防线在付出惨重的代价勉强守到了黎明。马库斯的尸体在某个角落被发现，死因是自杀。他用自己的方式阻止了最坏的可能，但他的死讯在惨烈的伤亡面前显得那么微不足道。

- 如果仍有受印者存活：

他们在午夜时分完成异变，变成比普通野兽更强大的怪物——智慧尚存，仇恨犹在。他们会袭击任何地方：裁决殿堂、巢区的居民区、猎人工会总部、甚至维特利疯人院。每一次袭击都伴随着惨重的伤亡，因为这些怪物知道如何绕过防御，知道哪里藏着人，知道怎么制造最大的混乱。角色们需要参与防御，保护平民，同时面对一个可怕现实：那些怪物曾经是老练的猎人。

- 如果马库斯还活着且未异变：

他会在这场彻底的混乱中继续他的狩猎，寻找最后的受印者。但他的行动越来越困难——每一场战斗都在加速他的异变。角色们可以会遇到他，帮助他完成最后的任务；或者阻止他，又或者——亲眼看着他彻底变成怪物。

归潮夜效应

- 温度骤降：归潮夜期间，所有区域的温度下降一级。巢区变得像霜顶区一样冷，熔炉区则变得像巢区的温度一样。

- 暖廊受损：暖廊压力波动，部分区域会暂

时失去供暖。失去供暖的区域需要每 10 分钟进行一次【体质】豁免，否则增加一级力竭。（见温度分层：无防护生存时间）

- 野兽肆虐：野兽会攻击任何活物，包括人类、猎人、甚至自动人偶。安全区域不再安全。

归潮夜战斗

这一夜没有喘息的时间，只有一波又一波的野兽冲击角色们所在的防御点。战斗从日落持续到黎明，中间只有极短暂的间歇——用来包扎伤口，装填弹药，互相确认彼此还活着。

DM 可以将战斗设计为多轮遭遇战，每轮过后角色们需要做一次决定：是坚守阵地保护平民，还是冒险出击营救被困的同伴？角色们的每一次选择都可能影响最终的伤亡数字。

特殊规则：

- 每场战斗结束后，角色们可以进行一次短休，但只能用至多一半的生命骰进行恢复
- 每 10 个平民可以代表 10% 的存活人数。角色们在战斗中保护的平民数量可能会影响到结局，他们的所作所为象征着这场突如其来的灾难中，欧斯华兰在抵御野兽之余，能够对平民提供的保护程度，进而影响到结局的走向。
- 如果角色们所在的防御点失守，他们会被迫撤退到下一处，但会损失 1d4 名友方战斗人员

黎明

当第一缕晨光照进终燃城时，战斗终于停止了。

街道上到处都是尸体——人的，野兽的，混杂在一起分不清。幸存者们沉默地清理废墟，寻找熟面孔，清点伤亡。

猎人工会损失惨重，煦光骑士团伤亡过半，铸铁誓约的生产线几乎瘫痪。整个城市都在哀悼，但没有人知道这场灾难为什么会发生——归潮夜明明已经结束了，为什么？

只有角色们知道真相，或者至少知道一部分。而更可怕的问题是：下一次，会是什么

时候？

第3章 抉择与结局

“归潮夜永远不会真正结束——它还在等待下一个开始。”

当第七天的黄昏降临终燃城，空气中弥漫着比以往任何一次都更浓重的压迫感。暖廊的蒸汽嘶鸣声变得断断续续，特尼尔在人们掌心忽冷忽热——征兆如此明显，以至于最迟钝的居民也意识到，今夜将不同以往。

但你们知道得更多。你们知道这场归潮夜的异变根源不在城外，而在城内；你们知道那些即将变成怪物的，不是野兽，而是曾经的同胞；你们知道有一个人正在用自己的方式阻止这一切，而他的方法让你们无法简单地用“对”或“错”来判断。

现在，选择的时间到了。

归潮夜前夕：最后的准备

时间：第七天下午，距离日落约四小时

终燃城进入了最终的戒备状态。暖廊的通行管制已经生效，只有持有特许证明的巡逻队和应急人员才能在主通道移动。商铺全部关闭，居民们躲进加固的巢室。街巷空无一人，只有远处偶尔传来铸铁誓约工程队测试紧急阀门的嘶鸣声。

根据角色们在之前调查中的选择，他们可能会收到以下信息或援助：

- 如果猎人工会声望友善以上：格列佛派一名线人送来密信，信中只有一句话：“今晚别待在巢区。冻伤走廊东侧，废弃哨塔下面，也许有人需要帮助。”——指向马库斯的藏身处。
- 如果威尔金森学派声望友善以上：怀特冒险传来消息：“学派高层已经下令清除所有证据。他们会在归潮夜最混乱的时候动手——目标是马库斯和任何知道太多的人。小心追猎者。”随信附上一份研究所的紧急通道

地图。这份地图标注的通道可以从维特利疯人院快速到达研究所。如果怀特死亡，传消息的人会换成另一个学派成员。

- 如果铸铁誓约声望友善以上：海尔嘉会帮角色们争取到购买武器和装备半价的条件，仅限今晚。
- 如果裁决之镰声望友善以上：瑟恩签发了一份“特殊行动授权书”，允许角色们在今夜“采取任何必要措施维护公共安全”——这意味着他们不会被巡逻队盘问。
- 如果与铁匠关系良好：铁匠会提供各种有用的情报以便角色们在终燃城行动自如。
- 如果救过埃斯林、艾丽莎或沃格勒等巢区居民：他们会通过各种方式表达感激——送来隐藏通道地图、提供庇护所、提供补给等

角色们的选择：

在日落前的最后几个小时，角色们需要决定：

- 去哪里：是去冻伤走廊找马库斯，还是去维特利疯人院阻止学派的灭口行动？是留在巢区保护平民，还是前往熔炉区寻求庇护？
- 带什么：有限的物资（特尼尔、武器、消耗品）需要谨慎规划。
- 告诉谁：是否将马库斯的真相告知格列佛、海尔嘉或其他值得信任的 NPC？这可能影响他们在夜间的态度。

DM 提示：

给玩家留出 15-20 分钟的自由讨论和准备时间。可以简要提示他们各个方向的利弊，但不要替他们做决定。所有选择都会在后续归潮夜进程中产生影响。

归潮夜降临

时间：日落（约下午六点）

当最后一丝经由反射镜引入的人工光线从霜顶区消失，整个终燃城陷入黑暗。下一秒，象征警报的钟声从各个层级同时响起——那种持续不断的长音像是某种巨兽濒死的哀嚎。

第一阶段：潜伏（日落至午夜）

暖廊的照明灯成片熄灭，只留下每隔五十米一盏的应急微光。黑暗中开始传来诡异的声响——低沉的呻吟、金属的刮擦、以及某种不属于人类的喘息。

初始位置判定：

根据角色们日落前的选择，他们此时位于以下地点之一（或由 DM 决定）：

- 冻伤走廊：如果选择去找马库斯，他们会在废弃哨塔附近。
- 维特利疯人院：如果选择阻止学派灭口，他们刚抵达疯人院外围。
- 巢区某处：如果选择保护平民，他们在铜炉公寓、旧仓储区或人偶工坊附近。
- 熔炉区边缘：如果选择寻求庇护，他们靠近铸铁誓约长老会或威尔金森研究所。

第一阶段遭遇

无论身处何处，所有角色都会经历以下事件：

黑暗中，你们听到了第一声尖叫——来自不远处的某个巢室。紧接着是第二声、第三声，此起彼伏，像一场可怕的合唱。然后，一个扭曲的身影从阴影中跌跌撞撞地冲出来——那是一个刚刚开始异变的平民，皮肤发灰，指甲变黑，嘴里发出含混不清的嘶吼。他（或她）尚未完全丧失理智，看到你们时，眼中闪过一丝绝望的哀求。

角色们可以选择：

- 终结他的痛苦：一枪或一刀结束异变。这不会引来更多野兽，但会让你们多背负一份记忆。
- 尝试救助：需要 DC16 的【医药】检定或施展【次级复原术】。成功能暂时压制异变（该平民昏迷 1 小时，之后仍需处理）；失败则他会彻底异变，立即攻击最近的人。
- 无视他离开：这个变异者会在你们走后 1d4 轮内完成异变，然后袭击其他平民。

DM 提示：

这个开场遭遇旨在让玩家立刻进入归潮夜的气氛，并提醒他们每一个选择都有后果。

三线并进

归潮夜的进程并非线性，而是根据角色们的选择同步推进多条线索。DM 需要根据玩家所在位置和之前的选择，灵活切换场景。以下为三条主要线索的详细设计。

线索 A：猎人的终局（冻伤走廊）

触发条件：角色们选择前往冻伤走廊寻找马库斯，或通过格列佛的线索追踪到废弃哨塔。

场景描述：

冻伤走廊的风雪比往常更加猛烈，能见度不足十尺。你们沿着格列佛提供的线索找到那座废弃哨塔——它半埋在积雪中，入口被一块厚重的灰钢板遮挡。钢板边缘有新鲜的血迹，已经冻结成暗红色的冰凌。

推开钢板，里面是一个狭小的空间。马库斯背对着你们，跪在地上，面前躺着一个人——不，是一具尸体。那具尸体穿着猎人的制服，胸口有一个巨大的伤口，心脏位置空空如也。

马库斯没有回头。他的声音沙哑得像锈蚀的齿轮：

“第十一个。还剩一个。”

他缓缓站起来，转身。他的左脸已经完全异变——皮肤呈灰黑色，眼睛泛着微弱的红光，嘴角还残留着血迹。但他的右脸还是那个你们认识的马库斯，疲惫、痛苦，却依然清醒。

“你们来得正好。帮我省点时间。”

马库斯会告诉角色们，第十一个受印者刚刚被他处理，只剩下最后一个——他自己。他请求角色们帮他完成最后一件事：

“等我变成怪物，杀了我。然后……” 他从怀里掏出一把匕首，“把这个刺进我的心脏，搅碎它。只有这样，我才不会复活。”

此时角色们将面临抉择：

- A. 答应他，并在此等待：你们守在哨塔里，看着马库斯一点点异变。这需要 1-2 小时，期间可能会有野兽或追猎者来袭。最终，当马库斯彻底异变时，你们需要与变成怪物的他战斗，然后按照他的要求毁掉心脏。
- B. 拒绝，试图寻找替代方案：你们告诉马库斯还有别的办法，比如灰钢植入或稳定剂。马库斯会苦笑：“太晚了。我已经吃了十一个人。就算身体能压住，我也不是人了。”如果你们坚持（需要 DC21 的【游说】），他会同意再等两个小时——但这两个小时内，你们必须找到可行的方案（需要从怀特或海尔嘉处获得技术支持，且必须在归潮夜结束前完成）。
- C. 现在杀死他：你们认为马库斯已经太危险，决定在他异变前结束他的生命。马库斯不会反抗，只会说：“谢谢。”然后闭眼等待。杀死他后，你们需要处理他的心脏，否则他会在黎明前以怪物的形态复活。

线索 B：学派的清算（维特利疯人院）

触发条件：角色们选择前往维特利疯人院阻止学派销毁证据，或通过怀特的线索追踪到疯人院。

场景描述：

维特利疯人院的铁门大敞，门口躺着两具学派护卫的尸体——喉咙被切开，手法干净利落。庭院里传来密集的枪声和惨叫，夹杂着某种野兽的嘶吼。

你们冲进庭院，看到一幅混乱的景象：两群黑袍人正在混战，隐约能看到几个穿着病号服的身影——那是疯人院的病人，趁乱逃了出来。

怀特站在主楼门口，挥舞着手臂朝你们喊：“他们在销毁档案！快阻止他们！”

庭院中有三个关键点：

1. 左侧：两名学派杀手正在焚烧堆积如山的档案，旁边躺着几具尸体——那是疯人院的员工，试图阻止他们而被杀害。档案即将被烧光。

2. 中央：怀特被一个追猎者追赶，需要救援。
3. 右侧：管理员斯特恩的办公室，里面传来求救声——斯特恩和他的助手被学派杀手堵在里面。

角色们需要在三处中做出选择——他们无法同时救援所有：

- 阻止焚烧档案：冲向左翼，击退学派杀手。战斗结束后，可以抢救部分档案（需要进行 DC14 的【敏捷】检定，并受到 2d6 火焰伤害抢出未被烧毁的文件）。成功可获得部分受印者名单、实验记录或学派内部通信（掷骰或选择其二），失败则只能选择其一。
- 救怀特：冲向中央，击退追猎者。怀特得救后会告诉你们：“地下室还关着几个受印者的家属！他们知道一些事——学派的人也在找他们！”
- 救斯特恩：冲入右侧办公室，击退正在破门的 2 名学派杀手。救下斯特恩后，他会感激不尽，并透露：“地下室有秘密通道，可以通往旧仓储区——那些受印者的家属就是从那里被带走的。我知道是谁干的。”

无论选择如何，学派的行动都会被部分阻止。如果救了斯特恩，他会带你们去地下室，那里关着两名受印者的亲属，他们可以提供关于受印者身份和失踪时间的关键信息。如果抢救了档案，可以获得学派高层签署的文件，上面有销毁所有原罪计划证据的命令——这是揭露学派罪行的铁证。

DM 提示：

这个场景的目的是让角色们收集证据，同时面临道德抉择（救档案还是救人）。档案和证人都是后续揭露真相的关键。如果角色们选择不当，可能会失去部分证据，并走向不同的结局。

线索 C：保护平民（巢区）

触发条件：角色们选择留在巢区保护平民，或因为之前的选择被迫在此。

场景描述：

你们所在的巢区巷道已经变成了战场。煦光

骑士们组成稀疏的防线，用步枪和刺刀阻挡着一波又一波野兽。平民们蜷缩在加固的巢室里，透过门缝惊恐地张望。

一个年轻的骑士跑到你们面前，满脸血污：“防线的压力太大了！我们需要人手——东边的暖廊快被突破了，那边有二十多个平民！”

归潮夜从日落到日出共 12 小时，是一场动态防御战，分为三阶段，每个阶段代表一次野兽的冲击。角色们需要决定自己的行动，且每个选择都会影响平民伤亡甚至自身安全。

- 第一阶段「潜伏」（日落-22:00）：2 场战斗，野兽以试探性进攻为主
- 第二阶段「潮涌」（22:00-02:00）：3 场战斗，强度递增，午夜时分达到顶峰
- 第三阶段「黎明」（02:00-日出）：1 场最终决战，决定生死存亡

防守特殊规则

- 每 10 个平民可以代表 10% 的存活人数。角色们在战斗中保护的平民数量可能会影响到结局，他们的所作所为象征着这场突如其来的灾难中，欧斯华兰在抵御野兽之余能够对平民提供的保护程度，进而影响到结局的走向。
- 如果角色们所在的防御点失守，他们会被迫撤退到下一处，但会损失 1d4 名友方战斗人员。
- 初始平民数量：防御点初始有 50 名平民。
- 每场战斗中，平民伤亡数 = 未被拦截的野兽数量 × 该场次的威胁系数。
例如：第三场战斗，有 3 只野兽突破防线冲入平民区，则平民伤亡 = 3 × 2 = 6 人
- 战斗结束后，存活平民数量将影响后续援军、补给和结局

威胁系数表：

战斗场次 威胁系数

- 第一场 ×1
- 第二场 ×1
- 第三场 ×2

- 第四场 ×2
- 第五场 ×3
- 第六场 ×3

每场战斗采用动态回合制，将战场划分为三个区域：

【前线】 ← 30 尺 → 【防线】 ← 30 尺 →
【平民区】

区域说明

- 前线：角色与野兽交战的主要区域。野兽从这里出现。
- 防线：由友军（煦光骑士、猎人、自动人偶）守卫。野兽突破防线才能进入平民区。
- 平民区：平民藏身的掩体区域。野兽进入后会自动杀死平民。

每轮流程

1. 平民援助阶段：每轮开始时，对平民区是否有野兽进行判定，若没有野兽，则根据平民存活数量生效平民援助。若有野兽在平民区，会导致平民恐慌——所有角色不再获得平民援助，直到该区域的野兽被拦截或清除。
2. 野兽出现阶段：投掷 1d4+1，决定本轮出现的野兽数量（最终决战为 2d4+2）
3. 角色行动阶段：角色按正常先攻顺序行动
4. 友军行动阶段：防线 NPC 进行拦截，每名 NPC 可自动拦截 1 只野兽（视为将其拖入战斗，不计入突破）
5. 野兽突破判定：未被拦截且未被角色阻挡的野兽，向平民区移动 30 尺。若到达平民区，则立即造成平民伤亡。野兽会按照威胁系数的乘算结果，每两轮杀死相当数量的平民，直到其被或拦截或清除。角色们可以指派友军进行拦截，也可以自己进行拦截。

平民援助

- 存活 30 人以上：平民送来简易掩体，所有角色可以选择 5 个区域获得 3/4 掩护，或 AC+1。
- 存活 20 人以上：平民送来战斗物资，角色每轮获得 2d6 临时生命值。临时生命值可以叠加，至多 20。
- 存活 10 人以上：角色们每场战斗结束后，

可以在战场获得弹药或武器补给。

- 存活 1 人上：每场战斗结束后，角色们可以进行一次短休，但由于时间仓促，他们只能用至多自身等级一半的生命骰进行恢复。

归潮夜战斗

第一场

时间：日落后 1 小时

野兽配置：1d4+1 只野兽潜伏者

特殊规则：无

第二场

时间：日落后 3 小时

野兽配置：1d6 只野兽潜伏者 + 1 只野兽撕裂者

特殊规则：第一轮结束后，会有 1d2 只野兽从侧翼偷袭平民区。可以通过 DC14 的察觉检定提前发现。

第三场

时间：午夜

午夜的钟声在远处响起，但它的声音瞬间被震耳欲聋的嘶吼淹没。黑暗仿佛活了过来，无数双发光的眼睛从四面八方涌现。防线上的老兵脸色煞白——他们从未见过如此规模的兽群。

野兽配置：

- 第一波：2d4 只野兽潜伏者+1 只畸变血肉
- 第二波（第 3 轮出现）：2d4 只野兽撕裂者 + 1 只异变受印者（如果仍有受印者存活）
- 第三波（如果战斗未结束，则在第 6 轮出现，）：1d6 只野兽潜伏者

特殊规则：

- 恐慌扩散：每轮开始时，投掷 1d6。若结果为 1-2，防线上的 1 名友方 NPC 因恐慌而撤退，该轮失去一个可调度友军。
- 黑暗侵袭：照明设施受损，场景变为微光光照。

第四场

时间：凌晨 1 点

午夜最疯狂的冲击过后，防线已经支离破碎。煦光骑士们相互搀扶着重新整队，猎人们在黑暗中清点所剩无几的弹药。但远处传来的嘶吼声告诉你们——它们还没有结束。

野兽配置：4 只畸变血肉，分散从三个方向进攻

特殊规则：

- 分散防御：角色需要分配每个人防守一个方向。每个方向每轮会出现 1d2 只野兽潜伏者。如果一个方向无人防守，则该方向的所有野兽直接突破至平民区。

- 弹药短缺：所有使用弹药的角色，在攻击检定中投出 1 或 2 时，视为弹药耗尽，需要用附赠动作重新装填。

第五场

时间：凌晨 3 点

漫长的两个小时过去了。当你们以为下一次冲击即将来临时，黑暗却出奇地安静。这种安静比任何嘶吼都更令人不安——它只意味着一件事：它们在集结，等待最后的、最疯狂的进攻。

特殊规则：

野兽配置：2d4 只野兽撕裂者+1 只腐化野兽 +1 只异变猎手

特殊规则：

- 野兽吸引：平民区的哭喊声会吸引更多野兽。若某轮结束时平民区仍有野兽，则下一轮出现的野兽数量+1

- 弹药短缺：所有使用弹药的角色，在攻击检定中投出 1 或 2 时，视为弹药耗尽，需要用附赠动作重新装填。

第六场

时间：凌晨 4 点

漫长的两个小时过去了。当你们以为下一次冲击即将来临时，黑暗却出奇地安静。这种安静比任何嘶吼都更令人不安——它只意味着一件事：它们在集结，等待最后的、最疯狂的进攻。

特殊规则：

野兽配置：4 只野兽撕裂者+2 腐化野兽+1 只异变猎手+2 只畸变血肉

特殊规则：

- 防线崩塌：前五场每有一次防御点失守记录，本场开始时就有 1 个方向的防线已经崩塌。崩塌方向每轮自动涌入 1d2 只野兽撕裂者，它们直接进入平民区，无法拦截。

- 伤势积累：

前五场每有 10 名平民伤亡，就有 1 名友方 NPC 重伤无法战斗。重伤 NPC 数量达到 3 名时，所有角色攻击检定具有劣势（士气降低）；达到 5 名时，平民区每轮额外增加 1d4 的伤亡人数

根据存活人数的不同，归潮夜的结局也有所不同：

40 人以上：奇迹般地，你们守住了几乎所有人。当第一缕晨光照进废墟时，幸存者从掩体中走出，跪在你们面前。他们不知道你们的名字，但会永远记住这一天——记住那些在黑暗中守护他们的人。

30-39 人：惨重但可接受的损失。平民们沉默地清理着尸体，偶尔有人抬起头，向你们投来感激的目光。你们救下了大多数人——这已经是最好的结果了。

20-29 人：你们赢了，但胜利的味道如此苦涩。存活的人们目光空洞，失去亲人的哭声在废墟上回荡。有人指着你们咒骂，更多的人只是沉默。你们拯救了一些人，但也让另一些人永远留在了这个夜晚。

10-19 人：幸存者寥寥无几。当黎明来临时，你们看到的不是希望，而是满地的尸体。几个孩子蜷缩在角落里，用惊恐的眼神看着你们——他们是仅存的见证者。

10 人以下：防线失守了，或者几乎失守。当最后的战斗结束时，平民区已经听不到任何哭声。你们是幸存者，但也是失败者。这座城市不会感谢你们——因为它已经没有多少人可以感谢了。

DM 提示：

记录每一轮平民死亡的数量。最终存活平民数量将影响结局评价。

线索 D：最终围猎（任何地点）

触发条件：无论角色们在哪里，学派的追猎者都会归潮夜高潮时发起最后一次围杀。在玩家最紧张的时刻（例如正在与马库斯对峙、或刚结束一场战斗），追猎者将出现。

战斗的余音尚未消散，黑暗中突然传来一声枪响。子弹擦着你的耳朵飞过，打在身后的墙上。远处，狙击手的镜片反射着微弱的应急灯光。

一个低沉的声音从另一侧传来：“学派问候你们。叛国者，该上路了。”

战斗：追猎者三人组（狙击手、追踪者、陷阱师）同时出现，利用地形和陷阱围剿角色们。这是他们最后的任务，所有人都会战斗至死。

如果角色们击败追猎者，可以从尸体上搜出议会的通缉令原件，上面有学派高层的签名——这是揭露学派罪行的决定性证据。

黎明前的抉择

无论角色们在何处、在做什么，当时间接近黎明时，他们都将面临最终的抉择。这个抉择将决定终燃城的命运，也决定他们自己的命运。

场景（根据玩家位置调整）：

最黑暗的时刻已经过去。虽然黎明尚未到来，但你能感觉到某种变化——归潮夜的狂暴正在退潮。野兽的嘶吼变得稀疏，暖廊的压力表开始回升。

但你知道，这不是结束。在某个地方，最后一个受印者即将完成异变——也许就你身边。

最终抉择

关于受印者：

- 如果马库斯还活着且未异变：他站在你们面前，左手已经完全异变，但眼神依然清醒。“最后一个是我。来吧，别让我等太久。”你们需要决定：亲手杀了他，还是让他自行了断？

- 如果马库斯已死但有受印者存活：你们必须在剩下的受印者中做出选择——哪些可以救，哪些必须杀。每个受印者的状态不同（有的完全疯狂，有的尚存理智），需要分别处理。

- 如果所有受印者已处理：归潮夜的威胁仍然存在，但至少不会有受印者异变体加入兽群。你们可以集中精力保护平民，等待黎明。

关于真相：

你们手中可能握着学派的罪证、怀特的供词、受印者的遗言。黎明后，你们将面对幸存下来的各方势力代表。

- 公开揭露：在议政大厅出示所有证据，要求审判学派。这会让他们成为一部分人的英雄和另一部分人的死敌。

- 私下处理：将证据交给信任的势力（如海尔嘉、格列佛、瑟恩），让他们决定如何利用。这可能会让真相被部分掩盖，但也避免了公开的动荡。

- 沉默：销毁证据，让一切随归潮夜结束。你们可以带着秘密离开，但那些死去的人将永远沉默。

黎明

阳光从霜顶区的透光镜一层层往下传递，最终照进你们所在的暖廊。虽然那光芒微弱而苍白，但足以驱散最深的黑暗。

当第一缕经由反射镜引入的晨光照进废墟时，战斗终于停止了。野兽的尸体铺满了街道，有些还在抽搐。幸存者从废墟中爬出来，沉默地清点伤亡，寻找亲人。

远处传来铸铁誓约的蒸汽号角——那是宣告暖廊恢复运行的信号。然后是煦光骑士团的集结号。然后是猎人工会的哨音。

城市正在苏醒。

而你站在原地，看着这片被鲜血和尸体覆盖的土地，不知道该哭还是该笑。

归潮夜结束了。但它的记忆，将永远留在每一个活着的人心中。

根据玩家之前的选择和表现，此时会有不同的 NPC 前来接触：

一个熟悉的身影穿过废墟向你们走来——可能是格列佛、海尔嘉、怀特、瑟恩，或他们中的几个。他们站在你们面前，眼神复杂。

“结束了。” 有人说。“至少这一次暂时如此。”

然后他（或她）看向你们，等待你们开口。此时，玩家需要陈述他们经历的一切，并决定如何报告真相。

结局导向

根据以下因素综合判定结局：

- 受印者的命运：马库斯是否完成了他的狩猎？剩余受印者如何处置？

- 平民伤亡：归潮夜中平民死亡数量（由 DM 根据之前记录大致估算）。

- 关键 NPC 存活：格列佛、怀特、维恩等是否存活。

- 真相的选择：是否公开揭露学派罪行。

以下为主要结局（DM 可根据具体情况调整描述）：

结局一：不是英雄

达成条件：

- 马库斯完成狩猎（或角色们帮助他完成）

- 所有受印者被处理（无论生死）

- 平民存活率 60%以上

- 至少两个势力声望达到“友善”

- 选择公开揭露（或私下处理但证据保全）

结局描述：

三天后，裁决殿堂召开了一场前所未有的听

证会。铸铁誓约、猎人工会、威尔金森学派的代表齐聚一堂，旁听席上挤满了幸存者的家属。

当怀特站在证人席上，说出“我创造了他们”时，全场鸦雀无声。当你们出示那份格杀令时，学派的代表脸色惨白。

判决下来了。威尔金森学派被处以巨额罚金，相关责任人被解职，原罪计划的所有档案被公开封存。怀特被判有罪但因配合调查从轻发落——他将在铸铁誓约的监视下继续研究逆转血剂的方法。

马库斯的尸体没有找到。有人说他在冻伤走廊独自面对最后一波兽群，有人说他在黎明前走进了国之熔炉。只有你们知道真相——你们亲手埋葬了他，在那座废弃哨塔下面，没有墓碑，只有一把猎刀插在土堆上。

格列佛私下找到你们，递过来一个信封：“这是工会能给的——不多，但合法。至于其他的……”他顿了顿，“记住，你们从未来过我这里。”

在巢区的巷道里，人们开始传颂一个新的故事：关于一群外乡人，在归潮夜最黑暗的时刻，守住了他们最后的希望。

奖励：

- 每人获得 600 特尼尔 + 一件自选猎人武器
- 后续社交检定时在巢区和霜顶区具有优势
- 可选择与一个势力建立联系并获得该势力的援助（见归潮夜前夕：最后的准备）

结局二：真相的代价

达成条件：

- 收集完整证据（受印者档案、怀特的日记、学派内部通信、通缉令）
- 保护怀特存活
- 在公开审判中揭露学派罪行

- 平民存活率 40%以上

结局描述：

当角色们将证据提交给裁决之镰，并争取到公开听证会时，审判持续了三天。裁决之镰的效率主义从未面对过如此复杂的案件——它不仅涉及过去，还涉及未来；不仅涉及法律，还涉及国家的存亡。

而在审判当天，一个意想不到的人出现——史密斯·怀特。他穿着破烂的平民服装，但腰背挺直，一步一步走进裁决殿堂。

“我站在这里，不是因为良心发现——我的良心早在十年前就死了。我站在这里，是因为我欠他们。十二个人，十二个相信‘为国捐躯’是光荣的傻瓜。他们以为自己是英雄，实际上只是实验品。我创造了他们，现在我要承认：我错了。”

当怀特展示那份“受印者观察日志”时，旁听席上传来压抑的哭声。那些被记录的名字、症状、遗言，不再是冰冷的编号，而是一个个活过、挣扎过、最终死去的灵魂。

学派的代表试图反驳，但当你们出示通缉令时，他们哑口无言。那份文件上有学派最高层的签名——无法抵赖。

威尔金森学派的相关人员被停职处理，原罪计划的所有参与者交由裁决之镰审理。学派的研究所被查封，所有档案公开。

但代价是沉重的。真相揭露后，整个终燃城陷入动荡。猎人们开始质疑自己体内的血剂，平民们愤怒地冲击学派建筑。秩序险些崩溃。

你们被一些人奉为英雄，被另一些人视为祸端。在裁决殿堂门口，有人朝你们扔石头，也有人称颂你们的功绩。

瑟恩找到你们，难得地露出疲惫的表情：“这就是真相的代价。你们准备好了吗？”

奖励：

- 每人获得 800 特尼尔 + 一件自选的魔法物品（由裁决之镰颁发）
- 所有势力将对角色们保持中立态度
- 学派余孽可能会在未来寻仇（由 DM 决定是否开启后续剧情）

结局三：沉默的交易

达成条件：

- 选择掩盖真相，配合霍夫曼或学派高层
- 平民存活率 40%以下
- 马库斯死亡（无论何种方式）

结局描述：

归潮夜结束后一个月，新的镇静剂送到了每个猎人手中。效果比之前的好得多，副作用也更小。官方声称这是“威尔金森学派与猎人工会合作的最新成果”。

你们知道真相。那些稳定剂的原液，来自受印者尸体的核心提取物。马库斯失败了，但他最后吞噬的那几颗心脏，被学派回收利用，变成了冰冷的数字和药剂瓶里的淡蓝色液体。

霍夫曼在私人办公室里接待了你们。他的灰钢义肢在灯光下泛着冷光，脸上是你们从未见过的疲惫。

“你们做得很好，”他说，“好到让所有人都能继续活下去。只是……有些人活成了数字，有些人活成了名字。”

他递过来一个箱子，里面是装满特尼尔的袋子和几张空白通行证。

“离开终燃城吧。去霜顶区，去边境，去哪里都行。别再回来。”

你们没有问为什么——因为你们知道答案。

奖励：

- 每人获得 1200 特尼尔
- 获得一张永久有效的熔炉区通行证

- 底层声望跌至谷底，在某些 NPC 眼中成为叛徒
- 后续冒险中，可能会遇到因真相被掩盖而受害的人，他们可能会向角色们寻仇。

结局四：沉没之城

达成条件：

- 仍有受印者未处理
- 马库斯死亡
- 重要 NPC 伤亡过半（如格列佛、海尔嘉、怀特等角色死亡）
- 归潮夜战斗失败
- 平民存活率 30%以下

结局描述：

终燃城没有迎来黎明。

暖廊的压力在凌晨三点彻底崩溃，寒冷从每一个裂缝中涌入。野兽不再是零星出现——它们成群结队，像潮水一样淹没了一个又一个防御点。

格列佛死在寒铁哨站，手里还握着他的武器。海尔嘉在人偶工坊启动了最后一道防线，和她的自动人偶一起消失在爆炸中。怀特的住处被烧成灰烬，没人知道他是死是活。

幸存者撤向熔炉区，那里是最后的堡垒。但当你们回头望向巢区时，看到的只有黑暗——和黑暗中无数双发光的眼睛。

下一次归潮夜还会来。只是不知道，到时还有多少人能活着迎接它。

后续（如果角色们幸存）：

- 终燃城进入紧急状态，所有非必要活动停止
- 幸存者被要求强制劳动，重建城市
- 角色们的派系声望归零，需要重新开始

尾声

无论到达何种结局，角色们最终都需要面对一个选择：留在终燃城，还是离开。

选择留下：

- 根据他们达成的结局，角色们将获得终燃城的居留权，并在各自势力中获得相应地位。
- 角色们可以参与城市的重建，或继续调查未解的谜团
- 继续参与后续冒险

选择离开：

- 终燃城会记住他们，但很快就会被新的事情取代——人们永远有新的忧虑，持续一天的极昼在第二天也会迎来夜晚。
- 他们会远离一切争端，寻仇者不会离开终燃城找上来，那样代价太高。

附录 怪物

猎人

猎人是受雇于猎人工会的雇佣枪手，专门猎杀因血释术残留、地脉污染或古老诅咒腐化的魔物，同时也作为士兵参与军事行动。成员从奉命行事的普通猎人到精于算计的权力者，阵营跨度较大。

工会猎人

受雇于工会执行猎杀任务的雇佣枪手，只求生存，冷血无情。

工会猎人携带下列消耗品（选择 2-3 件）：

- 活力针剂（1 支）
- 恢复针剂（1 支）
- 鹰眼针剂（1 支）
- 闪光尘炸弹（2 枚）
- 烟雾棒（2 枚）
- 炼金火瓶（1 枚）
- 铁蒺藜包（1 包）
- 地精绊雷（1 枚）
- 破片炸弹（1 枚）
- 霜噬炸药（1 枚）

工会猎人

中型类人生物，任意阵营

AC 16（猎人装束）

HP65（10d8+20）

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	16	+3 +3	敏	18	+4 +7	体	14	+2 +5
智	12	+1 +1	感	16	+3 +3	魅	10	+0 +0

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 16

语言 通用语和一门自选语言

CR 7（XP 2,900；PB+3）

特质 TRAITS

狩猎技艺。工会猎人获得 1-2 个血猎专长（从以下列表中随机选择或指定：快速拔枪、压制射击、爆头、勤俭节约、百步穿杨、快速装填、本能射击、投掷专家、寂静无声、左右开弓、步履稳健、外科医生）。

动作 ACTIONS

多重攻击。工会猎人进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击（如果他们拥有允许多次射击的专长）

猎刀刺击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+9，命中：8（1d6+4）穿刺伤害。

枪械射击。根据装备决定。以下为可选武器：

d6 武器

1 骑兵型步枪。远程武器攻击，命中+9，射程 100/240 尺，单一目标。命中：14（3d6+4）穿刺伤害。

2 冬泉步枪。远程武器攻击，命中+9，射程 120/240 尺，单一目标。命中：17（3d8+4）穿刺伤害。

3 摩蒂斯长击步枪。远程武器攻击，命中+9，射程 120/240 尺，单一目标。命中：20（3d10+4）穿刺伤害。

4 骑兵型手枪。远程武器攻击，命中+9，射程 40/120 尺，单一目标。命中：11（2d6+4）穿刺伤害。

5 霜冕型霰弹枪。远程武器攻击，命中+9，射程 15/30 尺，单一目标。命中：17（4d6+4）穿刺伤害。

6 精准型手枪。远程武器攻击，命中+9，射程 80/160 尺，单一目标。命中：13（2d8+4）穿刺伤害。

追猎者

学派雇佣的精锐杀手，身经百战，冷酷无情，只为完成任务而行动。

工会猎人携带下列消耗品（选择 2-3 件）：

1. 活力针剂（1 支）
2. 恢复针剂（1 支）
3. 鹰眼针剂（1 支）
4. 闪光尘炸弹（2 枚）

5. 烟雾棒（2 枚）
6. 炼金火瓶（1 枚）
7. 铁蒺藜包（1 包）
8. 地精绊雷（1 枚）
9. 破片炸弹（1 枚）
10. 霜噬炸药（1 枚）

追猎者

中型类人生物，任意阵营

AC 17（猎人装束）

HP110（13d10+39）

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	16	+3 +3	敏	20	+5 +9	体	16	+3 +6
智	12	+1 +1	感	18	+4 +7	魅	11	+0 +0

伤害阈值 无

伤害抗性 冷冻

伤害免疫 无

状态免疫 恐惧

感官 被动察觉 17

语言 通用语和一门自选语言

CR 8（XP 3,900；PB+3）

特质 TRAITS

狩猎技艺。追猎者获得 2 个血猎专长（从以下列表中随机选择或指定：快速拔枪、压制射击、爆头、勤俭节约、百步穿杨、快速装填、本能射击、投掷专家、寂静无声、左右开弓、步履稳健、外科医生）。

埋伏。追猎者可以在微光光照和更暗的环境用附赠动作进行躲藏。在抵抗被找出的隐匿检定中具有优势。

集群战术。追猎者至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，它对该生物发动的攻击检定有优势。

致命瞄准（狙击手）。若狙击手在其回合内未移动，则其下一次攻击的伤害增加 7（2d6）。

寂静无声（追踪者）。追踪者进行敏捷（隐匿）检定时，若处于步行状态，则可以将骰出低于 10 的 d20 结果视为 10。其进行的移动所引发的被动感知（察觉）检定 DC 增加 5。

战术撤退（陷阱师）。当陷阱师受到伤害时，其回合内的移动速度增加 10 尺，且不会引发借机攻击。

动作 ACTIONS

多重攻击。追猎者进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击（如果他们拥有允许多次射击的专长）

猎刀刺击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+9，命中：8（1d6+4）穿刺伤害。

枪械射击。根据装备决定。以下为可选武器：

d6 武器

1 骑兵型步枪。远程武器攻击，命中+9，射程 100/240 尺，单一目标。命中：14（3d6+4）穿刺伤害。

2 冬泉步枪。远程武器攻击，命中+9，射程 120/240 尺，单一目标。命中：17（3d8+4）穿刺伤害。

3 摩蒂斯长击步枪。远程武器攻击，命中+9，射程 120/240 尺，单一目标。命中：20（3d10+4）穿刺伤害。

4 骑兵型手枪。远程武器攻击，命中+9，射程 40/120 尺，单一目标。命中：11（2d6+4）穿刺伤害。

5 霜冕型霰弹枪。远程武器攻击，命中+9，射程 15/30 尺，单一目标。命中：17（4d6+4）穿刺伤害。

6 精准型手枪。远程武器攻击，命中+9，射程 80/160 尺，单一目标。命中：13（2d8+4）穿刺伤害。

反应 REACTIONS

本能闪避。当追猎者将被一次攻击命中时，其 AC 获得+3 加值。

马提亚斯·格列佛

猎人工会安保部长，活过十年以上的老猎人，老练的实战派。

格列佛携带下列消耗品（选择 2-3 件）：

1. 活力针剂（1 支）
2. 恢复针剂（1 支）
3. 鹰眼针剂（1 支）
4. 闪光尘炸弹（2 枚）

5. 烟雾棒（2 枚）
6. 炼金火瓶（1 枚）
7. 铁蒺藜包（1 包）
8. 地精绊雷（1 枚）
9. 破片炸弹（1 枚）
10. 霜噬炸药（1 枚）

马提亚斯·格列佛

中型类人生物（寒裔），守序中立

AC 18（猎人装束）

HP 165（18d10+54）

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	12	+1 +1	敏	20	+5 +9	体	17	+3 +7
智	12	+1 +1	感	16	+3 +7	魅	12	+1 +1

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语，矮人语

CR 9（XP 5,000；PB+4）

特质 TRAITS

快速拔枪。当格列佛持有一把手枪且未持用任何其他武器时，直到子弹耗尽之前，他用此武器发动的攻击忽略其装填属性。他的枪必须有至少 2 发子弹才可以无视装填属性。当他在战斗中用该手枪执行攻击动作时，他可以用一个附赠动作以此武器进行一次额外攻击。每回合只能以此方式进行一次额外攻击。

本能射击。当格列佛在他的回合内第一次使用一把手枪或步枪发动远程攻击时，只要目标处于该武器的优势射程内，他可以将他的感知调整值（+2）加入该次攻击检定。

猎人领袖。格列佛 60 尺内的盟友在对抗恐惧的豁免中具有优势，且在进行先攻检定时可以额外加上格列佛的魅力调整值（+1）。

动作 ACTIONS

多重攻击。格列佛进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击。

猎刀刺击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+10，命中：9（1d6+5）穿刺伤害。

枪械射击。远程武器攻击，命中+10，射程 80/160 尺，单一目标。命中：14（2d8+5 穿刺）穿刺伤害。

战术指挥。格列佛选择一名 60 尺内他能看见的盟友。该盟友可以立即使用其反应，消耗移动力进行一次移动。这个移动不会触发借机攻击。

反应 REACTIONS

格挡反击。当格列佛将被一次近战攻击命中时，其 AC 获得 +3 加值。若攻击因此未命中，格列佛可以立即对该攻击者进行一次武器攻击。

埃德加·霍夫曼

猎人工会总理事长，用福利包装剥削，在必要时会毫不犹豫出卖任何人。对猎人们总是抱着利用到最大限度的心态。

埃德加·霍夫曼

中型类人生物（半精灵），守序中立

AC 17（猎人装束）

HP 117（18d8+36）

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	12	+1 +1	敏	16	+3 +6	体	17	+3 +6
智	14	+2 +2	感	16	+3 +6	魅	12	+1 +1

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语，矮人语，精灵语

CR 8（XP 3,900；PB+3）

特质 TRAITS

快速拔枪。当霍夫曼持有一把手枪且未持用任何其他武器时，直到子弹耗尽之前，他用此武器发动的攻击忽略其装填属性。他的枪必须有至少 2 发子弹才可以无视装填属性。当他在战斗中用该手枪执行攻击动作时，他可以用一个附赠动作以此武器进行一次额外攻击。每回合只能以此方式进行一次额外攻击。

步履稳健。霍夫曼免疫任何导致倒地的效果。当他执行疾走动作时，可以在移动期间以一个附赠动作来执行一个攻击以外的动作。

压制射击。当霍夫曼使用一把不具轻型特性的手枪攻击并命中一个生物时，他可以迫使目标进行一次 DC 15 的力量豁免。若豁免失败，该生物将被推离 5 尺。他在同一回合内对同一目标只能生效一次此效果。

领袖气质。霍夫曼 30 尺内的盟友在进行对抗魅惑和恐惧的豁免时具有优势。

传奇抗性（1 次/日）。如果霍夫曼在一次豁免检定中失败，他可以选择用成功取代。

动作 ACTIONS

多重攻击。霍夫曼进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击。

铁臂打击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+6，命中：7（1d6+3）钝击伤害。

枪械射击。远程武器攻击，命中+6，射程 80/160 尺，单一目标。命中：12（2d8+3 穿刺）穿刺伤害。

召唤援军（3/日）。霍夫曼以一个动作，吹响随身携带的银哨。1d4 轮后，4 名工会猎人从最近的入口抵达战场。这些猎人听从霍夫曼的命令。

反应 REACTIONS

紧急撤离。当霍夫曼的生命值降至 50 以下时，他可以立即使用反应移动至多其速度的距离，并同时使用“召唤援军”能力。他不会因此次移动引发借机攻击。

“这不是针对个人”。当霍夫曼 60 尺内的一个生物即将受到伤害时，霍夫曼可以以反应选择另一个 60 尺内他能看见的生物，该目标必须通过一个 DC18 的魅力豁免（也可以自愿失败），否则其在下回合结束前获得等同于祝福术的效果，并代替原目标者承受此次攻击的全部伤害。

康拉德·马库斯

传奇猎人“钟表匠”，少数良心仍存的猎人，第七位受印者。正在为了阻止城市的灾难而行动。他从不认为自己是英雄，他只奢求一个平静的死亡。

马库斯携带下列消耗品：

1. 活力针剂（1支）
2. 闪光尘炸弹（2枚）
3. 烟雾棒（2枚）

康拉德·马库斯

中型类人生物（寒裔），混乱中立

AC 18（猎人装束）

HP 165（18d10+54）

速度 30尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	12	+1 +1	敏	20	+5 +9	体	17	+3 +7
智	12	+1 +1	感	16	+3 +7	魅	12	+1 +1

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语，矮人语

CR 10（XP 5,900；PB+4）

特质 TRAITS

快速拔枪。当马库斯持用一把手枪且未持用任何其他武器时，直到子弹耗尽之前，他用此武器发动的攻击忽略其装填属性。他的枪必须有至少2发子弹才可以无视装填属性。当他在战斗中用该手枪执行攻击动作时，他可以用一个附赠动作以此武器进行一次额外攻击。每回合只能以此方式进行一次额外攻击。

快速装填。当马库斯持用一把具有装填（长子弹/1发）属性的非轻型双手武器时，他可以用一个附赠动作进行装填。马库斯可以用一个动作把这把武器预装填三发子弹，如同其扩大了装填数量。

恶意指伤。马库斯的猎人印记持续时间缩短为一分钟，但可以额外影响一个位于你施法范围内且他可以看见的已受伤生物。

品味杀戮。当马库斯杀死一个生物，且他可以看见并触及尸体时，他可以从尸体上汲取血液化为己用，并在此时恢复6

（1d10）生命值。你可以恢复的次数等同于他在这一回合和上一回合总计杀死的生物数。

未知之力。当马库斯使用爪击时，其攻击次数为3次。

施法。马库斯是10级施法者，其施法能力基于感知（法术豁免DC 17，法术攻击命中+7）。他准备了以下法术：

每项4次/日：猎人印记、警报术、大步奔行

每项3次/日：沉默术、次级复原术

每项2次/日：植物滋长

传奇抗性（2次/日）。如果马库斯在一次豁免检定中失败，他可以选择用成功取代。

动作 ACTIONS

多重攻击。马库斯进行两次武器攻击，可以是两次近战或三次远程攻击，他也可以进行三次爪击。

猎刀刺击。近战武器攻击，触及5尺，命中+10，命中：9（1d6+5）穿刺伤害。

爪击。近战武器攻击，触及5尺，命中+10，命中：11（2d4+5）穿刺伤害。

枪械射击（手枪）。远程武器攻击，命中+10，射程40/120尺，单一目标。命中：11（1d10+5 穿刺）穿刺伤害。

枪械射击（步枪）。远程武器攻击，远程武器攻击，命中+10，射程120/240尺，单一目标。命中：17（3d8+4）穿刺伤害。

反应 REACTIONS

格挡反击。当马库斯将被一次近战攻击命中时，其AC获得+3加值。若攻击因此未命中，马库斯可以立即对该攻击者进行一次武器攻击。

传奇动作 LEGENDARY ACTION

马库斯拥有2传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只能选用一次，且只能在另一生物的回合结束时执行。马库斯在它的回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

攻击（1动作）。马库斯进行一次武器攻击。若他在此动作前尚未在本回合移动，该次攻击具有优势。

追猎步（1动作）。马库斯移动至多其速度的一半，且此次移动不会引发借机攻击。若他在移动结束时与某个敌人相邻，该敌人必须通过DC 16的感知豁免，否则马库斯在下一轮对其进行的第一次攻击具有优势。

心脏感应（2动作）。直到马库斯下回合结束前，他可以对身边60尺范围内进行感测，任何未对他处在全身掩护状态的野兽、异怪或不死生物都将被他定位。他能感应到范围内生物的种类（野兽、异怪、不死生物），并对这些生物的攻击具有优势。

秩序维持者

负责维持欧斯华兰社会秩序稳定的群体主要由煦光骑士和裁决内卫组成，他们是终燃城最稳定的武装秩序捍卫者。

煦光骑士

欧斯华兰的精锐士兵，信仰海姆的武装修士。他们是参与战争、保护平民的中坚力量。这些身披蒸汽重甲，使用重剑与热武器的精英士兵是欧斯华兰最精锐的战士。

煦光骑士

中型类人生物，守序善良

AC 20 (蒸汽装甲)

HP 143 (22d8 + 44)

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	20	+5 +9	敏	10	+0 +0	体	17	+3 +7
智	12	+1 +1	感	16	+3 +7	魅	10	+0 +0

伤害阈值 5

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语和一门自选语言

CR 9 (XP 5,000; PB+4)

特质 TRAITS

动力释放。煦光骑士在蒸汽喷发时，可以将同一个动作执行两次，移动速度提升至 40 尺，跳跃距离翻倍。

蒸汽装甲。煦光骑士的装甲可以灼伤靠近的敌人。在蒸汽喷发时，以近战攻击命中煦光骑士的生物将承受 1d6 的火焰伤害。煦光骑士的武器攻击额外造成 1d6 火焰伤害。

高压壁垒。煦光骑士在蒸汽喷发时具有对非魔法武器造成的钝击、穿刺、挥砍伤害抗性。

冷却剂。蒸汽喷发结束后，煦光骑士的移动速度降低至 20 尺，无法执行攻击动作，持续至其下一个回合结束。

动作 ACTIONS

多重攻击。煦光骑士进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击。

重剑挥砍。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+9，命中：14 (2d8+5) 挥砍伤害。

蒸汽喷射。煦光骑士释放装甲内储存的高压蒸汽，进入蒸汽喷发状态，持续至其下回合结束。15 尺锥形范围内的生物必须通过 DC 15 的敏捷豁免，否则受到 4d6 火焰伤害并陷入目盲状态，直到该生物的下一个回合结束。豁免成功则伤害减半且不会目盲。

枪械射击 (手枪)。远程武器攻击，命中+4，射程 40/120 尺，单一目标。命中：7 (2d6) 穿刺伤害。

裁决内卫

裁决之镰的执法精锐卫队，通常担任逮捕犯人，维持法庭秩序等职务，精通缴械和团队配合，是终燃城的人们最不希望看到的群体。

裁决内卫

中型类人生物，绝对中立

AC 18（皮甲）

HP 110（17d8 + 34）

速度 30 尺

		调整	豁免			调整	豁免			调整	豁免
力	16	+3	+6	敏	14	+2	+5	体	14	+2	+2
智	12	+1	+1	感	16	+3	+6	魅	12	+1	+1

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 恐慌、魅惑

感官 被动察觉 16

语言 通用语和一门自选语言

CR 6（XP 2,300；PB+3）

特质 TRAITS

协同。当至少两名裁决内卫相邻 10 尺内且均未处于失能状态时，他们的攻击检定具有优势，被其擒抱或受困的生物在挣脱时具有劣势。

一拥而上。当一个生物被至少两名裁决内卫夹击时，该生物在对抗内卫的擒抱、摔绊等动作时的检定具有劣势。

效能打击。裁决内卫对处于倒地、擒抱、麻痹或震慑状态的生物，攻击检定具有优势，且命中后额外造成 2d6 钝击伤害。裁决内卫可以用反应对处于倒地、擒抱、麻痹或震慑状态的生物发动一次攻击。

包围。当一个裁决内卫和他的至少一个盟友与敌人相邻，且分别身处敌人所在空间的对侧或对角时，两者便对敌人形成夹击，此时这两者对敌人发动的近战攻击检定具有优势。

集群战术。裁决内卫至少有一个未处于失能的盟友在目标生物 5 尺内时，他对该生物发动的攻击检定有优势。

动作 ACTIONS

多重攻击。裁决内卫发动两次武器攻击。

灰钢长棍。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+6，命中：9（1d6+5）穿刺伤害。

擒拿。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+6，命中：8（1d8+3）钝击伤害。造成伤害后，内卫对触及范围内的一个中型或更小的生物进行一次擒抱。

推撞。近战武器攻击，触及 5 尺，命中 +6，命中：8（1d8+3）。裁决内卫对触及范围内的一个生物进行一次推撞，将目标推离 5 尺并击倒。若目标处于倒地、擒抱、麻痹或震慑状态，则裁决内卫在此攻击检定中具有优势。

反应 REACTIONS

交叉控制。当一名裁决内卫擒抱一个生物时，相邻的另一名内卫可以用反应对被擒抱目标进行一次特殊攻击。命中后造成 1d6 钝击伤害，且目标必须通过 DC 14 的体质豁免，否则陷入震慑状态直到其下一个回合结束。

链式压制。当一名裁决内卫的擒抱被目标挣脱时，相邻的另一名内卫可以立即用反应动作对该目标发动一次擒抱尝试。目标必须进行一个 DC14 的豁免，否则将被重新擒抱。

自动人偶

铸铁誓约设计的战斗型人偶，以灰钢铸造，坚实无比。曾经，这些金属壳的人形机器担任战场最前线的冲锋职责，如今，它们大多被调用至了人力行业，只有一部分被用于抵御归潮夜，但每当灾难来临，那些被雪藏的人偶们总会被再次启用。

自动人偶

中型构装体，守序中立

AC 18（灰钢外壳）

HP 102（12d10 + 36）

速度 30 尺

		调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免		
力	20	+5	+8	敏	10	+0	+0	体	16	+3	+6
智	9	-1	-1	感	10	+0	+0	魅	1	-5	-5

伤害阈值 无

伤害抗性 非魔法武器造成的钝击、穿刺、挥砍

伤害免疫 毒素、心灵

状态免疫 中毒、恐慌、魅惑、力竭、睡眠

感官 被动察觉 10

语言 理解通用语和矮人语但不能说

CR 7（2,900 XP；PB+3）

特质 TRAITS

冲锋。如果自动人偶向其目标直线移动至少 20 尺，然后在同一回合里对该目标发动一次顶撞，则该目标受到额外 10（3d6）钝击伤害。若目标是一个生物，则需成功 DC15 的力量豁免，否则被击倒在地。

法术偏移。自动人偶抵抗法术和其它魔法效应时进行的豁免检定具有优势。

固定形态。自动人偶免疫任何可以改变其形态的法术或效应。

沉重身躯。自动人偶抵抗应击倒地效应所进行的力量和敏捷豁免具有优势。

程序化。自动人偶人在战斗中遵循预设程序，优先攻击最近和生命值最低的敌人。

热修复。自动人偶在第一次受到伤害后，恢复一半已失去的生命值。

动作 ACTIONS

多重攻击。自动人偶发动两次攻击。

灰钢重拳。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+8，命中：14（2d8+5）钝击伤害。

枪械射击（充能 5-6）。自动人偶对 15 尺锥形范围内的所有生物进行多次连续射击。每个目标必须通过 DC 15 的敏捷豁免，否则受到 4d8 火焰伤害，豁免成功则伤害减半。

威尔金森学派

威尔金森学派的成员从被内疚折磨的研究员到不断灭口的杀手，但他们的目的一致——为了维护学派的利益与生存而战。

学派护卫

威尔金森学派的精锐武装，擅长近距离搏斗。通常被分配与威尔金森学派的各种设施入口，随处可见。

学派杀手

威尔金森学派的精锐武装，受命灭口的刺客。其所过之处，不留活口。

学派护卫

中型类人生物，混乱中立

AC 17 (胸甲)

HP 85 (10d8 + 40)

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	18	+4 +7	敏	12	+1 +1	体	18	+4 +7
智	10	+0 +0	感	12	+1 +1	魅	10	+0 +0

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语和一门自选语言

CR 5 (XP 1,800; PB+2)

特质 TRAITS

人多势众。当至少有一名盟友在 5 尺内时，所有学派护卫的 AC 获得+2 加值。

坚定守卫。学派护卫在对抗推撞或擒抱时的豁免检定具有优势。

动作 ACTIONS

多重攻击。学派护卫进行两次武器攻击。

军用长剑。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+7，命中：10 (1d10+4) 挥砍伤害。

反应 REACTIONS

护盾猛击。学派护卫在即将受到伤害时，可以以一个反应，用护盾猛击对方，令其下一次攻击检定具有劣势。

学派杀手

中型类人生物，混乱中立

AC 16（镶钉皮甲）

HP 104（16d8 + 32）

速度 30 尺

		调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免		
力	12	+1	+1	敏	20	+5	+8	体	17	+3	+6
智	12	+1	+1	感	14	+2	+5	魅	10	+0	+0

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语和一门自选语言

CR 9（XP 2,900；PB+3）

特质 TRAITS

偷袭。每回合至多一次。当学派杀手对目标进行攻击，且本次攻击具有优势时，额外造成 4d6 伤害。

落井下石。学派杀手对生命值低于一半的目标进行攻击时，其攻击检定具有优势，且命中后将造成重击。

绝密行动。学派杀手的隐匿检定具有优势。

反射闪避。当学派杀手需要通过敏捷豁免来减半伤害时，其豁免成功不受到伤害，豁免失败则只受一半伤害。

动作 ACTIONS

多重攻击。学派杀手发动三次近战攻击或两次远程攻击。

淬毒匕首。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+8，命中：8（1d10+3）穿刺伤害，目标必须进行一次 DC14 的体质豁免，豁免失败则受到 13（3d8）点毒素伤害并陷入中毒 1 分钟。

毒弩。远程武器攻击，命中+8，射程 100/400 尺，单一目标。命中：11（1d10+5 穿刺）穿刺伤害。

野兽

归潮夜中异变的产物，丧失理智的怪物。它们是终燃城最直接的威胁，不分敌我地攻击一切活物。

噬血兽

归潮夜前游荡的普通野兽，多分布于霜顶区和巢区边缘。

噬血兽

大型怪兽，无阵营

AC 18 (天生护甲)

HP 133 (14d10+56)

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	21	+1 +1	敏	14	+2 +2	体	18	+4 +4
智	3	-4 -4	感	12	+1 +1	魅	12	+1 +1

伤害阈值 无

伤害抗性 冷冻

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11

语言 无

CR 6 (XP 2,300; PB+3)

特质 TRAITS

嗜血狂暴。当噬血兽生命值低于一半时，其近战攻击命中后额外造成 1d10 挥砍伤害。

血嗅。噬血兽对生命值低于一半的生物进行攻击时具有优势。

凶蛮啃咬。当噬血兽用近战攻击造成重击时，可以额外掷一个武器伤害骰并将其加入伤害中。

动作 ACTIONS

多重攻击。噬血兽发动一次撕咬和两次爪击。

撕咬。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+8，命中：16 (2d10+5) 穿刺伤害。

爪击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+8，命中：12 (2d4+5) 穿刺伤害。

野兽潜伏者

刚刚完成异变的平民，仍然保有人形特征，行动相对缓慢。

野兽潜伏者

中型怪兽，无阵营

AC 15（天生护甲）

HP 85（10d8 + 40）

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	16	+3 +3	敏	18	+4 +4	体	18	+4 +4
智	2	-4 -4	感	14	+2 +2	魅	5	-3 -3

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 12

语言 无

CR 5（XP 1,800；PB+2）

特质 TRAITS

潜伏突袭。如果野兽潜伏者在战斗中先于目标行动，其对目标的第一次攻击将造成重击（仅生效一次）。

敏锐感知。野兽潜伏者在依赖听觉或嗅觉的感知（察觉）检定中具有优势。

扑袭。野兽潜伏者向一个目标移动至少 20 尺后，其发动的武器攻击额外造成 2d6 挥砍伤害。

动作 ACTIONS

多重攻击。多重攻击：野兽潜伏者发动一次爪击和一次撕咬。

爪击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+7，命中：11（2d6+4）挥砍伤害。

撕咬。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+7，命中：9（2d4+4）穿刺伤害。

野兽撕裂者

完全异变的怪物，身形扭曲，爪牙锋利，保留了部分智慧，是野兽中最危险的类型。

野兽撕裂者

中型类人生物（寒裔），混乱中立

AC 16（天生护甲）

HP 126（12d10 + 60）

速度 40 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	20	+5 +5	敏	14	+2 +2	体	18	+4 +4
智	2	-4 -4	感	12	+1 +1	魅	5	-3 -3

伤害阈值 无

伤害抗性 冷冻

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 黑暗视觉 60 尺，被动察觉 11

语言 无

CR 7（XP 2,900；PB+3）

特质 TRAITS

撕裂伤口。当野兽撕裂者连续两次攻击命中同一目标时，第二次及之后的攻击额外造成 2d8 挥砍伤害

凶恶冲锋。如果野兽撕裂者在同一回合中向目标移动至少 20 尺并用爪击命中目标，则目标必须通过 DC 16 的力量豁免，否则被推离 10 尺并陷入倒地状态。

归潮坚韧。野兽撕裂者在生命值降至 0 时，可以进行一次 DC 10 的体质豁免，成功则改为 1 点生命值。此后每次使用此特性，DC 提高 5。

动作 ACTIONS

多重攻击。野兽撕裂者发动两次爪击。

爪击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+8，命中：10（2d8+5）挥砍伤害。

畸变血肉

数十上百具尸骸在地脉热流催化下融合而成的巨型聚合体，表面布满死者面孔，不断吞噬周围一切物质生长。没有要害，只能通过极大的魔法或物理伤害将其同时消灭，否则它会吞噬一切可以吞噬的东西来补充自己的躯体。

畸变血肉

大型异怪，无阵营

AC 14（天生护甲）

HP 165（18d10+54）

速度 30 尺

	调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免
力	23	+6 +6	敏	10	+0 +0	体	17	+3 +7
智	12	+1 +1	感	16	+3 +7	魅	12	+1 +1

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 17

语言 通用语，矮人语

CR 8（XP 3,900；PB+3）

特质 TRAITS

三位一体。畸变血肉由三个独立个体组成，平分并共用生命。三个个体共用同一先攻，各自拥有独立的移动和动作。

同生共死。只有当三个个体同时被消灭时，畸变血肉才会死亡。若某个个体生命值归零，它立即陷入瘫痪。2 回合后，若还有其他个体存活，该个体恢复 10 点生命值并重新加入战斗。

共享感知。三个个体共享感官。只要有一个个体能感知到目标，所有个体都知道目标的位置。

再生。每回合开始时，若生命低于 72 点，则恢复 10 点生命值。

精神冲击。每回合一次，30 尺内的生物在回合开始时必须通过 DC14 的感知豁免，否则将受到 2d6 点心灵伤害并在回合结束前陷入恐慌。

重压碾碎。畸变血肉 5 尺内的生物在回合结束时必须通过 DC14 的力量豁免，否则将受到 2d6 钝击伤害并倒地。

动作 ACTIONS

多重攻击。畸变血肉进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击。

碾压挥击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+10，命中：15（2d8+6）钝击伤害。

血肉打击。远程武器攻击，命中+10，射程 20/40 尺，单一目标。命中：12（1d10+6 穿刺）穿刺伤害。

异变猎手

受印者完全异变的形态，保留了部分战斗经验与狩猎本能，能预判战术、利用地形、优先击杀高威胁目标，是归潮夜中最危险的个体。

异变猎手

中型野兽，无阵营

HP 136 (16d8 + 64)

速度 30 尺

		调整	豁免		调整	豁免		调整	豁免		
力	18	+4	+4	敏	20	+5	+9	体	17	+3	+7
智	8	-1	-1	感	16	+3	+7	魅	6	-2	-2

伤害阈值 无

伤害抗性 无

伤害免疫 无

状态免疫 无

感官 被动察觉 16

语言 无

CR 9 (XP 3,900; PB+3)

特质 TRAITS

猎手本能。异变猎手对生命值低于一半的目标进行攻击时具有优势。

阴影潜伏。在微光或黑暗中，异变猎手的隐匿检定具有优势。若其在隐匿状态下进行首次攻击，目标对该次攻击的察觉具有劣势。

生命感知。异变猎手可以感知 60 尺内所有拥有生命值的生物的位置。此感知无视黑暗和隐形，但可以被 1 尺厚的岩石、1 寸厚的金属或 3 尺厚的木头阻挡。

异变之力。当异变猎手使用爪击时，其攻击次数为 3 次。若异变猎手是马库斯，其每吞噬一个猎人的心脏，攻击次数就+1。

传奇抗性 (3 次/日)。如果异变猎手在一次豁免检定中失败，他可以选择用成功取代。

动作 ACTIONS

多重攻击。异变猎手进行两次武器攻击，可以是两次近战或两次远程攻击，他也可以进行三次爪击。

猎刀刺击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+10，命中：9 (1d6+5) 穿刺伤害。

爪击。近战武器攻击，触及 5 尺，命中+10，命中：11 (2d4+5) 穿刺伤害。

枪械射击 (手枪)。远程武器攻击，命中+10，射程 40/120 尺，单一目标。命中：11 (1d10+5 穿刺) 穿刺伤害。

枪械射击 (步枪)。远程武器攻击，远程武器攻击，命中+10，射程 120/240 尺，单一目标。命中：17 (3d8+4) 穿刺伤害。

反应 REACTIONS

格挡反击。当异变猎手将被一次近战攻击命中时，其 AC 获得 +3 加值。若攻击因此未命中，异变猎手可以立即对该攻击者进行一次武器攻击。

传奇动作 LEGENDARY ACTION

异变猎手拥有 3 传奇动作，用于选择执行下列动作选项。每次执行传奇动作时，每个选项只可以选用一次，且只能在另一生物回合结束时执行。其在回合开始时恢复其所有已消耗的传奇动作数。

攻击 (1 动作)。异变猎手进行一次武器攻击。若他在此动作前尚未在本回合移动，该次攻击具有优势。

追猎步 (1 动作)。异变猎手移动至多其速度的一半，且此次移动不会引发借机攻击。若他在移动结束时与某个敌人相邻，该敌人必须通过 DC 16 的感知豁免，否则马库斯在下一轮对其进行的第一次攻击具有优势。

心脏感应 (2 动作)。直到异变猎手下回合结束前，他可以对身边 60 尺范围内进行感测，任何未对他处在全身掩护状态的野兽、异怪或不死生物都将被他定位。他能感应到范围内生物的种类 (野兽、异怪、不死生物)，并对这些生物的攻击具有优势。

附录 物品

狩猎工具

狩猎工具是猎人用以对抗野兽、净化腐化的装备总称。每一件武器都被设计得可靠而致命——因为在归潮夜的血色迷雾中，猎人与怪物之间唯一的屏障就是手中那些冰冷的造物。

特殊规则：枪械装填

无论你手中是依靠活门启闭弹膛的旧式步枪，还是通过拉拽枪栓退壳上弹的新式型号，重新装填都是射击循环中不可或缺的关键环节。这通常包含退出弹壳、填入新弹、闭锁枪膛等一系列必须双手协调完成的精密操作。

为一把具有“装填”属性的远程武器补充弹药，通常需要你使用一个动作来完成，此动作即执行装填。你必须至少有一只手空闲才能进行此动作。

该规则适用于所有具备“装填”属性的远程武器。该属性以“装填（弹药类型/X发）”的格式注明，这表示该武器拥有明确的弹容量，此类武器在射击时消耗其弹容量，并在耗尽后必须进行专门的装填来恢复作战能力。

弹容量

弹容量指该武器单次装填后所能容纳并击发的最大弹药数量，装填（弹药类型/X发）中的“X发”即为该武器的弹容量。每次攻击都会消耗1发弹药，并减少当前弹容量。

弹药耗尽

当武器的当前弹容量因攻击而降至0时，该武器即处于弹药耗尽状态。处于弹药耗尽状态的武器无法再进行远程攻击。

执行装填

你必须使用一个动作，并且至少有一只手空闲，才能为了一件弹药已耗尽的武器执行装填。此动作将使武器的当前弹容量恢复至其最大值。

部分描述中可能允许使用附赠动作或其他方式进行装填，此时遵循其特殊规则。

若一件武器能使用多种类型的弹药（例如长子弹与霰弹），则每种弹药拥有独立的弹容量。你必须分别为每种弹药类型执行独立的装填动作，而每个装填动作只能补满一种弹药类型的全部容量。

武器

骑兵型步枪

武器（步枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：3d6 穿刺

重量：10 磅

属性：弹药（射程 100/240），重型，装填（长子弹/3发），双手

这把武器在子弹耗尽时，可以用一个附赠动作为其塞入一个装满子弹的弹匣来完成这次装填。

这把步枪是欧斯华兰流传最广的制式枪械，

以稳定的性能和良好的适应性著称。

作为欧斯华兰在马上征战的边卫军常备军械，快速的换弹方式让它广受好评。

许多猎人在漫长的守夜中依靠它度过难关，每一处磨损都是一段生死之间的回忆。

冬泉步枪

武器（步枪），非普通

类型：军用远程武器

伤害：3d8 穿刺

重量：12 磅

属性：弹药（射程 120/240），重型，装填（长子弹/1发），双手

旧时代欧斯华兰工坊的杰作，

以低廉的造价和无与伦比的精度流行。

枪声响起，如同冬日结冰的第一滴泉水，冰冷而致命。

冬泉消音型步枪

武器（步枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：2d8 穿刺

重量：12 磅

属性：弹药（射程 400/800），重型，装填（长子弹/1发），双手

该武器装备了消音器，在该武器常规射程之外寻找枪声来源的检定 DC 增加 10。

若使用者在发动攻击前未曾移动，则此次攻击检定具有优势；当目标处于你 100 尺内时，你无法通过任何手段获得此武器的攻击优势，且你使用此武器的攻击检定具有劣势。

加装了长狙击镜的神射手步枪，

拥有更远的射程和更强的稳定性。

其重量和长度使得在狭窄空间内携带和隐藏它变得极为困难。

老练的猎人有一种习惯，
将每一个枪下亡魂刻在枪身之上。

摩蒂斯长击步枪

武器（步枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：3d10 穿刺

重量：22 磅

属性：弹药（射程 100/240），重型，装填（长子弹/1 发），
双手

该武器在造成重击时，额外掷 1 枚武器伤害骰并将其结果加入伤害。

为了追求极致的杀伤而诞生，
发射的大口径弹药足以在远距离阻止任何冲锋。
枪响之时，终燃城的阴沟里又将多出一具尸体。

摩蒂斯精准型步枪

武器（步枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：3d6 穿刺

重量：17 磅

属性：弹药（射程 150/300），重型，装填（长子弹/8 发），
双手

该武器在进行攻击检定时若骰值低于 10，你可以将其替换为 10，但必须使用替换后的结果。

枪械设计大师摩蒂斯根据其初版步枪的改良型杰作。
牺牲了一定威力，换来更强的稳定性和更快的弹速，
能够轻易打下飞过的候鸟。

改良型左轮手枪

武器（手枪），非普通

类型：军用远程武器

伤害：1d10 穿刺

重量：5 磅

属性：弹药（射程 40/120），轻型，装填（短子弹/6 发）
经典的六发左轮，是猎人最信赖的伙伴。

该武器的机械结构极为可靠，不受恶劣天气导致的哑火影响。

它所带来的好处简单而直接——

对手永远的沉默。

精准型左轮手枪

武器（手枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：2d8 穿刺

重量：6 磅

属性：弹药（射程 80/160），重型，装填（长子弹/6 发），
双手

骑兵型手枪

武器（手枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：2d6 穿刺

重量：5 磅

属性：弹药（射程 40/120），轻型，装填（短子弹/10 发）
只要其弹仓内至少还有 1 发弹药，你使用此武器进行的攻击忽略其装填属性。当你消耗完弹仓内所有弹药后，你可以使用一个附赠动作，借助专用的填弹条将弹仓重新装满。若你在弹仓未空时进行装填，则必须从弹仓中退出一发弹药（该弹药被浪费），并如常进行装填。

这把武器无法在伤害中加入关键属性调整值。

欧斯华兰边卫军的制式武器之一，
前端配有弹仓以容纳多发子弹，是专为骑兵冲锋与快速接敌设计的制式武器。
由于任何人都能很好发挥它的性能，因此这把武器广受士兵们的喜爱。

霜冕型霰弹枪

武器（霰弹枪），极珍稀

类型：军用远程武器

伤害：4d6 穿刺

重量：20 磅

属性：弹药（射程 15/30），重型，装填（霰弹/2 发），
双手

该武器进行的攻击忽略其装填属性，只有在载弹量为 2 吋该效果才能生效。

在常规射程外，此武器造成的伤害降低一半。

欧斯华兰现任国王主持设计的新型武器，

也是欧斯华兰唯一一种流通的霰弹枪。

得益于铁面公爱德华·威尔莫特的慷慨资助，

这把武器冠上了象征统治者的名号，以纪念铁面公对它设计的贡献。

霜冕型截短霰弹枪

武器（霰弹枪），极珍稀

类型：军用远程武器

伤害：3d6 穿刺

重量：11 磅

属性：弹药（射程 10/20），装填（霰弹/2 发），双手
该武器进行的攻击忽略其装填属性，只有在载弹量为 2 时该效果才能生效。

在常规射程内，使用此武器造成的伤害增加 1d6；在常规射程外，此武器造成的伤害降低一半。

霜冕霰弹枪的截短型，更加轻便和灵活。

为了简便称呼和体现对铁面公的敬意，

猎人们将霰弹枪称为帝王。

新的名号与它可怕的近身杀伤力完全匹配。

霜冕型袖珍霰弹枪

武器（霰弹枪），珍稀

类型：军用远程武器

伤害：3d8 穿刺

重量：7 磅

属性：弹药（射程 5/10），轻型，装填（霰弹/2 发），灵巧

此武器的攻击只能通过消耗一个附赠动作来发动，且无法通过任何其他方式使用它进行攻击。

在常规射程外，此武器造成的伤害降低一半。

霜冕步枪

武器（步枪），极珍稀

类型：军用远程武器

伤害：长子弹 2d10 穿刺，霰弹 4d6 穿刺

重量：23 磅

属性：弹药（长子弹射程 100/200）（霰弹射程 20/40），重型，装填（长子弹/2 发）（霰弹/1 发），双手

此武器可以用一个附赠动作切换其开火模式，发射长子弹或霰弹。

为此武器装填是一个需要专注的动作。长子弹与霰弹使用独立的供弹系统，你必须分别为每种弹药类型花费一个动作进行装填。每次装填动作只能补满一种弹药类型的全部容量。

切换为长子弹时，该武器进行的攻击无视其装填属性，只有在弹容量为 2 时该效果才能生效。

切换为霰弹时，在常规射程外此武器造成的伤害降低一半。

那位精通工艺的国王曾用这三根枪管在试射场里赢得了工匠们的尊敬。

而在北部边境，它的霰弹被用于屠杀入侵的野兽。

后来这把枪被一位猎人用等重的金子换走，它才真正学会了如何掂量生命的重量。

猎兽步枪

武器（步枪），传说

类型：军用远程武器

伤害：10d8 穿刺

重量：33 磅

属性：弹药（射程 30/60），重型，装填（猎兽血弹/1 发），双手

这把武器在开火前需要使用者献祭自身 10 点生命值上限。

失去的生命值上限在完成一次短休或长休后恢复。

曾属于第一猎人索尔斯基的步枪，

用于猎杀黑夜中灵活而强韧的野兽。

以猎人的血液执行仪式填充了特殊的猎兽弹药，

哪怕只是擦中身躯，血弹都会将目标撕成碎片。

子弹类型

短子弹

短子弹是最便宜且方便的子弹类型，一般用于短枪械或手枪。它们的弹速是所有枪械里最慢的，难以进行远程射击。

在装填了短子弹武器的常规射程外进行射击时，子弹造成的伤害降低一半。常规短子弹无法穿透掩体。

常规价格：5gp/发

剧毒弹

这种子弹在撞击时会释放一种化学毒素，令中毒的生物暂时无法恢复生命值，持续至其下个回合开始。这种子弹无法穿透墙体。

常规价格：15gp/发

伤残弹

这种子弹在命中时会剧烈爆炸，将受害者的伤口扩大。击中目标时，该子弹造成的伤害投掷 2 次取较高值。装备该子弹时，用它进行的攻击检定-1。

常规价格：25gp/发

爆炸弹

这种子弹会在空气中破裂，造成小型爆炸，并将内部的破片发射出去。它的初速较慢，在装备它时，用它进行的攻击检定-1，在命中目标时，对主要目标造成伤害后，对目标周围 5 尺内的所有生物造成一半的穿刺伤害。

常规价格：50gp/发

燃烧弹

这种子弹在击中可燃目标时会将其点燃，造成 1d6 的火焰伤害，持续至目标下回合结束。

常规价格：30gp/发

高速弹

这种子弹通过减轻金属含量降低重量，但也削减了威力。高速弹的初速更快，在装备它时，用它进行的攻击检定+1，但子弹伤害会降低 1d6。

常规价格：15gp/发

穿甲弹

这种子弹通过增加表面的金属，加强了穿透能力。但它的初速较慢，在装备它时，你无视半身掩护。用它进行的攻击检定-1。这种子弹可以穿透掩体，但会降低一半伤害。

常规价格：20gp/发

长子弹

昂贵的长子弹具有更强的威力，更快的初速和更远的射程，以及更优秀的穿透力。相对的，它们造价更高，携带量少，换弹速度也更慢。

装备长子弹的武器不受远程攻击的常规射程劣势影响。装备这些子弹的步枪最大装填量若不为 1，在装填的子弹耗尽前进行换弹时会直接退掉一颗枪膛内的子弹，这颗子弹无法被回收。

长子弹在命中时，对目标额外造成 1d10 的穿刺伤害。长子弹可以轻易穿透单层的低强度掩体，只会因此降低一半伤害。

装备长子弹的步枪无法忽略装填属性，且进行装填时只能使用动作。这种较长的子弹需要更强的动力才能击发，因此它们只适用于一些长枪管武器，这些武器必须同时具备**装填**，**双手属性**，且**不为轻型**。

长子弹至多同时持有 15 发，若你携带的长子弹总数（包括已装入枪支的）超过 15 发，你将立即承受以下所有惩罚：

- 你的移动速度减少 10 尺。
- 你进行敏捷（隐匿） 检定时具有劣势。

常规价格：20gp/发

燃烧弹

这种子弹在击中可燃目标时会将其点燃，并造成额外 1d6 火焰伤害。此外，在其每回合开始时造成 1d6 的火焰伤害，直至该生物扑灭火焰。被点燃的生物在不具有可灭火环境的情况下，可以以一个动作扑灭火焰。

常规价格：50gp/发

创伤弹

这种子弹的弹头采用了简易而精致的开放型工艺，被人们称为“猩红花瓣”。当子弹击中后，前端的花瓣状弹头会迅速膨胀开裂，以扩大创伤面积。装备创伤弹的武器在常规射程外的攻击检定具有劣势。被击中的生物获得重度流血，在该生物回合开始时失去 1d10 生命值，直至其在回合开始时通过一次 DC15 的体质豁免或一次性恢复了不低于 10 的生命值。

常规价格：100gp/发

剧毒弹

这种子弹在撞击时会释放一种炼金毒素，令中毒的生物暂时无法恢复生命值，持续至其下个回合结束。这种子弹无法穿透墙体。

常规价格：65gp/发

尖头弹

这种子弹通过减轻金属含量降低重量，且更具穿透性，但也削减了威力。尖头弹的弹速更快，装备尖头弹的武器在常规射程内具有优势，且无视 3/4 及以下掩护。这种子弹在进行伤害结算时无法附加长子弹的额外伤害，但在穿透掩体时不会降低伤害。

常规价格：80gp/发

特殊子弹

这些子弹包含各种长短子弹体系之外的子弹，相比长短子弹，它们适配的枪械往往需要较为特殊的环境才能发挥其作用。

由于这些枪械通常不由工厂生产，而是由小型工坊精制，因此这些特殊子弹在通常情况下价值略高于长子弹。

霰弹

这种圆柱形的短小子弹在击发时将其中的弹药发射出去，能轻易撕裂近距离的目标。

霰弹在近距离可以穿透单层的低强度掩体，且不会因此降低伤害。装备霰弹的枪械无法通过专长忽略装填属性，且进行装填时只能使用动作。

装备霰弹的枪支在常规射程进行攻击检定时具有优势，在常规射程外造成的伤害降低一半。

霰弹至多同时持有 10 发，若你携带的霰弹总数（包括已装入枪支的）超过 10 发，你将立即承受以下所有惩罚：

- 你的移动速度减少 10 尺。
- 你进行敏捷（隐匿） 检定时具有劣势。

常规价格：100gp/发

霰弹：独头子弹

这种子弹具有更远的飞行能力和更强的致残性，装填这种子弹时，枪支的常规射程增加 5 尺，且伤害骰变为 d8。

常规价格：260gp/发

霰弹：硬币子弹

这种子弹填充的弹丸换成了被更新迭代而无法使用的特尼尔，尽管硬币的飞行速度更慢，但它们仍然拥有撕碎目标的能力。装备硬币子弹的霰弹在常规射程中具有优势，且造成钝击伤害。

常规价格：110gp/发

霰弹：龙息子弹

这种子弹填充了高纯度的易燃物，在击发时，它们会在空气中被点燃，并直接灼烧目标。装备龙息子弹的枪械将额外造成基础伤害一半的火焰伤害，并点燃它击中的可燃物。

常规价格：150gp/发

猎兽血弹

这种子弹上雕刻了威尔金森学派的特殊血液符文，能让子弹在执行仪式后附带猎人的炼金血剂。吸收猎人的血液能让这种子弹掠夺目标的生命力，并且在射击过程中飞得更快更远。

猎兽血弹必须在使用前进行献祭仪式，否则无法被击发。献祭仪式需要执行者专注 10 分钟，执行者需要为每一颗猎兽血弹消耗使用者的一颗生命骰。装备猎兽血弹的枪械进行装填时只能使用动作。

装备猎兽血弹的枪械，其攻击在命中时额外造成相当于献祭生命骰数值的伤害。当你投掷额外伤害骰时，你掷两次并取较高结果。

猎兽血弹至多同时持有 5 发，若你携带的猎兽血弹总数（包括已装入枪支的）超过 5 发，你将立即承受以下所有惩罚：

- 你的移动速度减少 10 尺。
- 你进行敏捷（隐匿）检定时具有劣势。

常规价格：500gp/发

非枪械装备

狩猎锚钩

奇物，珍稀（需要同调）

灵巧，轻型

该装备佩戴时视为一条左侧手臂。

这只义手是一件充满欧斯华兰工业美学的精密机械。其主体是一个包裹前臂至手肘的暗色合金框架，表面有细密的散热纹路与加固铆钉。

最核心的装置位于腕部：一个多层黄铜齿轮组构成的发射机构，缠绕着特种合金编织的、近乎隐形的高韧性索缆。索缆末端连接着一个带有倒刺的三爪锚钩，锚钩内部藏有精密的锁止与回卷机关。

当你同调此装备后，它会成为你身体的一部分。你可以如常使用这只手进行抓握、持物等动作，且其具备超凡的力量与坚固。它赋予你以下能力：

锚钩发射。你可以用一个附赠动作，向 30 尺内一个你能看见的目标发射锚钩。目标可以是一个生物、一个物件，或一个稳固的受力点（如房梁、岩壁）。

如果目标是生物，它必须成功通过一次力量豁免（DC=8 + 你的熟练加值 + 你的力量或敏捷调整值），否则你可以选择以下效果之一：

- 拖拽。你将目标直线拉向你最多 15 尺。若你将其拉入你的近战攻击范围，你在本回合内对其进行的下一次近战武器攻击检定具有优势。

- 牵引。你将自己直线拉向目标最多 30 尺。此移动不会引发借机攻击，且移动结束后你与目标处于相邻位置。

如果目标是物件或地点，此效果自动成功，除非该点明显无法承重或固定。你只能选择“牵引”效果，将自己拉向该点。

每次使用锚钩发射后，直至你的下个回合开始，你无法再次使用此能力。

个狩猎装备源于铸铁誓约对“失去”的深刻理解，他们为负伤而拒绝退场的老猎人铸造了这条钢铁义手。

许多猎人依靠它在绝境中求生——

只要一息尚存，狩猎就永不终止。

幽灵披风

护甲（披风），珍稀（需要同调）

当你处于微光光照或黑暗中时，你可以用一个附赠动作执行躲藏动作。

狙击镜

物品，珍稀

此物品只能装备在一个同时具有装填，双手，重型属性，且常规射程不低于 100 尺的枪械上。装备狙击镜时，该武器的常规射程扩大至两倍。

安装和拆卸狙击镜是一个需要数十分钟的复杂工序，并且一把枪同一时间只能安装一个狙击镜。当目标处于你的

100 尺内时，你使用装备该物品的武器所进行的攻击检定具有劣势。

蝎尾钩

武器（匕首），非普通

类型：军用近战武器

这把特制的匕首带有倒钩，并通过一根坚韧的钢丝与握柄相连。

当你用此武器命中一个生物时，你可以选择不造成伤害，而是让倒钩嵌入目标体内。此后，你可以用一个附赠动作猛拉钢丝，迫使该目标进行一次 DC 13 的力量豁免。若豁免失败，该生物应向你所在的方向移动 5 尺，并陷入倒地状态。

斯托伊猎刀

武器（剑），非普通，轻型，灵巧

类型：军用近战武器

该武器在命中后造成 1d8 挥砍伤害。若造成重击，目标的下一次武器攻击将陷入劣势。

猎刀是工具，更是猎人手臂的延伸。

厚重的单刃能轻易斩断肌腱与韧带，令猎物失去反抗之力。

在结霜的废墟中，它总是最先染血的那一把。

窥镜

物品（冒险装备）

由简单的镜子碎片与随处可见的树枝组装而成的小型窥镜。

使用此物品进行感知（察觉）检定时，你在侦查门后或拐角处的情况上具有优势。

窥镜是猎人的第三只眼。

无需探头，便能窥见拐角背后的危机。

在那些布满陷阱与伏击的角落，

它一次次救下猎人们的性命。

听地器

物品（冒险装备），非普通

使用此物品进行感知（察觉）检定时，你可聆听远处的振动，察觉 60 尺内的移动源，并判断其方向与数量。

听地器由旧时代听诊器改造而来，

是猎人情报的来源之一。

大地传来的每一丝颤动，

都可能是死亡逼近的脚步声。

灰钢蒺藜包

物品（冒险装备），非普通

你可以用一个动作将灰钢蒺藜撒在 5 尺平方区域，使其变为困难地形，持续 24 小时。进入者需通过 DC 12 敏捷豁免，否则受 1 点穿刺伤害且该轮速度降至 0，除非花费一个动作拔出铁刺或其下一回合开始，该生物的移动力恢复如初。

灰钢蒺藜是猎人最古老的盟友之一。

对付无脑的活尸或光脚的追兵尤其有效——

因为它们不会思考，只会踏进陷阱。

地精绊雷

物品（冒险装备），非普通

以一个动作设置后，此物品在其绊线被拉扯时触发。触发时半径 20 尺内生物须进行 DC 13 敏捷豁免，失败则受 2d6 雷鸣伤害并耳聋至下回合开始，成功则伤害减半。

如同地精般隐蔽的陷阱，一不小心就会踩到。

巨响在黑暗中回荡，

夺走敌人的听觉，也击垮他们的意志。

血蛭疗法

奇物，珍稀

这套黄铜工具包内含 4 只特制的医疗血蛭，它们栖息在装满防腐液的玻璃管中。你可以用一个动作将一只血蛭放置在一个自愿生物的伤口上。该生物可以消耗一只血蛭，并立即恢复 4d4+4 点生命值。血蛭的治疗需要透支生命力，因此使用者需要在每次使用后支付 5 点生命值上限。失去的生命值上限将在长休后恢复。

被消耗的血蛭需要 24 小时重新培养。每天黎明时，所有已消耗的血蛭都会恢复。

在欧斯华兰，片刻的休憩也是一种奢侈，

而这种疗法能大大减少疗伤所需花费的时间。

猎人们行走在不断消减的生命线上，

直到某次合眼成为其永远的安眠。

相位锚

奇物，珍稀（需要同调）

这个小型金属锚可以用一个动作被固定在某个表面上。固定后，它在 1 小时内会散发出一道无形的抑制力场。

在以锚为中心 30 尺半径的球状区域内，生物无法使用任何传送能力（例如迷踪步或传送术法术）。此效果不会阻止生物传送到该区域，但会阻止它们从该区域内传出去。

闪光尘炸弹

炸药（冒险装备），非普通

重量：1 磅

属性：投掷（射程 30/90）

这枚炸弹在撞击时释放出刺目的闪光与炼金尘埃。将其投掷至指定点后，该点周围 10 尺半径范围内的所有生物必须进行 DC 15 的体质豁免。

若豁免失败，该生物陷入目盲状态，直至其下一回合结束。此外，爆炸区域内的所有隐形生物将因此显形，并被一层微光尘埃覆盖。在该生物下一回合开始前，该生物无法获得隐形状态，并且攻击检定对其具有优势。

烟雾棒

物品（冒险装备），非普通

重量：1 磅

属性：投掷（射程 20/60）

投掷后该物品会释放浓烟，覆盖半径 20 尺球状区域，使其被重度遮蔽，持续 1 分钟或直至强风吹散。

烟雾是猎人最好的掩护。

当暗影笼罩一切，猎人与猎物的界限也随之模糊。

炼金火瓶

物品（冒险装备），珍稀

重量：2 磅

属性：投掷（射程 30/90）

此物品会在投掷的落地位置碎裂并扩散，持续 1d4 个回合。其 10 尺内区域的可燃物件都会被点燃，待在燃烧区域内的生物每个自己的回合开始都会受到 2d6 的火焰伤害。

炼金术士调制的火焰是对抗污染与畸变有效手段。

在活尸巢穴或腐化之地，唯有火焰能带来片刻的洁净。

油腻试剂

物品（冒险装备），非普通

重量：2 磅

属性：投掷（射程 20/40）

这种粘稠的试剂可以被泼洒在一个 10 尺见方的地面区域上，并使该区域在 1 小时内变为困难地形。

任何在区域内开始其回合，或在回合内第一次进入该区域的生物，必须进行 DC 12 的敏捷豁免。若豁免失败，该生物陷入倒伏状态。

诱饵弹

物品（冒险装备），非普通

重量：2 磅

属性：投掷（射程 60/120）

这一包内有 12 颗空包弹。你可以用一个动作扔出一颗，它在撞击时会发出响亮的、类似枪械射击的爆炸声，用以吸引注意力或制造混乱。

地狱火试剂

炸药（冒险装备），珍稀

重量：2 磅

属性：投掷（射程 20/40）

这瓶粘稠的炼金合剂在撞击时会猛烈燃烧。将其投掷至指定点，范围内所有可燃物将被点燃。

以该点为中心的 15 尺范围内所有生物必须进行 DC 14 的敏捷豁免。若豁免失败，该生物受到 3d6 火焰伤害并被点燃。若豁免成功，该生物受到一半伤害，且不会被点燃。

被点燃的生物在其每个回合开始时受到 2d6 火焰伤害。它或其身边 5 尺内的另一个生物可以用一个动作扑灭火焰，结束该燃烧状态。

破片炸弹

炸药（冒险装备），珍稀

重量：4 磅

属性：投掷（射程 30/90）

这枚炸弹装有金属破片。将其投掷（射程 30/90）至指定点，它会覆盖一个 20 尺半径的球状区域。区域内的每个生物必须进行 DC 14 的敏捷豁免。

若豁免失败，该生物受到 4d8 穿刺伤害；若豁免成功，则伤害减半。

炸药束

炸药（冒险装备），极珍稀

重量：8 磅

属性：投掷（射程 15/30）

这捆高爆炸药在点燃后将在投掷者的下一个回合开始时立即爆炸。

爆炸覆盖一个 20 尺半径的球状区域。区域内的所有生物必须进行 DC 15 的敏捷豁免。若豁免失败，该生物受到 8d6 力场伤害，并被向后推离 10 尺且陷入倒地状态；若豁免成功，则伤害减半，且不会被推倒。

狂怒炸弹

魔药，珍稀

重量：1.5 磅

属性：投掷（射程 20/50）

这种装在易碎容器内的猩红药剂可以通过饮用或投掷来

使用。

饮用。 用一个动作饮下后，你进入暴怒状态，持续 1 分钟。在此状态下，你必须在每个回合内使用你的动作对距离你最近的生物发动一次近战攻击。你在每个自己回合开始时可以进行一次 DC 15 的体质豁免，成功则终止该状态。

投掷。 你可以用一个动作将此药水投掷出去。它在撞击时破碎，释放出红色雾气，覆盖一个 5 尺立方区域。区域内的所有生物必须进行一次 DC 15 的体质豁免，失败则受到与上述饮用相同的狂怒效果影响。

活力针剂

魔药，非普通

以一个附赠动作注射后，立即增加使用者的移动速度 10 尺，并令其每个回合开始时的首次武器攻击检定具有优势，持续 1 分钟。

效果结束后，使用者获得 1 层力竭。

由欧斯华兰的炼金术士调制出的军用药物。

能将猎人的生命压榨成最后一股力量，

用于在绝境中搏出一线生机。

绝尘针剂

魔药，极珍稀

以一个附赠动作注射后，令使用者的移动速度翻倍，持续 1 分钟。

效果结束后，使用者获得 1 层力竭。

不祥的铅灰色注入体内，冰冷的铁砂涌进我的血管。

骨骼发出轻响，世界变得失真。

我感到无尽的空洞与冰冷。

——第一猎人，索尔斯基

恢复针剂

魔药，珍稀

以一个附赠动作注射后，你无需短休即可立即花费任意数量的生命骰恢复生命值，你必须在你的附赠动作内完成所有生命骰的花费。

再生针剂

魔药，极珍稀

以一个附赠动作注射后 1 分钟内，使用者的生命值上限降低一半，并获得下列效果：

你在自己的每回合开始可以消耗并掷一枚生命骰，并恢复等量的生命值+你的体质调整值。

效果结束时，你恢复生命值上限和所有在此期间消耗的生

命骰

鹰眼针剂

魔药，非普通

以一个附赠动作注射后 1 小时内，你在视觉相关的感知（察觉）检定上具有优势，黑暗视觉增加 30 尺（若无则获得 30 尺）。药效结束后 1 小时内，视觉相关攻击与属性检定具有劣势。

直接注射这些药物能够加快它们生效，

而使用总是伴随深刻的疼痛。

这种药剂能让猎人的视线如鹰隼般锐利。

但过度依赖它的代价是之后片刻的恍惚。

镇静剂

魔药，非普通

以一个附赠动作注射后，清除使用者的短期疯狂状态。如使用者是血猎，则同时将其理智恢复为冷静。

睁开眼睛时，周围的尸体还在流血。

但我感到不该出现的平静——

那种平静比疯狂更为可怕。

——第一猎人，索尔斯基

解毒针剂

魔药，珍稀

以一个附赠动作注射后，解除使用者的中毒状态，同时令其免疫毒素伤害，持续 1 分钟。

毒素被强行驱逐，仿佛火焰在血管中燃烧。

百毒不侵带来的是烈火焚身的剧痛。

勇猛针剂

魔药，极珍稀

以一个附赠动作注射后，使用者在执行攻击动作时，获得一个额外的攻击次数，持续 1 分钟。

效果结束后，使用者获得 1 层力竭。

动力装甲

护甲（重甲），极珍稀（需要同调）

这套灰钢铸造的蒸汽动力装甲是铸铁誓约在护国战争期间设计的巅峰之作。六十五磅的金属与管路足以将穿戴者包裹成一座密不透风的金属堡垒。

铜墙铁壁。 以一个附赠动作激活胸部锅炉，装甲进入启动状态，持续 24 小时。每枚特尼尔可补充 6 小时运作时间。

未启动时，装甲仅为沉重的铁壳（AC 17，无特殊能力）。

启动后，你的力量检定与豁免具有优势，跳跃距离翻倍，

从高处坠落时减少 20 点伤害，移动速度变为 25 尺。

蒸汽喷发。以一个动作，你释放装甲内储存的高压蒸汽，进入蒸汽喷发状态，持续至你的下回合结束。当你处于此状态时，获得以下增益：

- 你可以在同一回合内将同一个动作执行两次。
- 你的移动速度提升至 40 尺，跳跃距离翻倍。
- 以近战攻击命中你的生物承受 1d6 火焰伤害。
- 你的武器攻击额外造成 1d6 火焰伤害。
- 你对非魔法武器造成的钝击、穿刺、挥砍伤害具有抗性。

此外，当你进入此状态时，15 尺锥形范围内的每个生物必须进行一次 DC 15 的敏捷豁免。豁免失败者受到 4d6 火焰伤害并陷入目盲，直至其下回合结束；豁免成功则伤害减半且不会目盲。

冷却剂。蒸汽喷发状态结束时，你的移动速度降低至 20 尺，且无法执行攻击动作，直至你的下一个回合结束。锅炉需要至少 1 分钟冷却后才能再次使用蒸汽喷发。

武器库。装甲内置的战斗系统允许你进行以下攻击，并以你的属性进行攻击检定：

- 重剑挥砍。近战武器攻击，触及 5 尺，单一目标。命中：14（2d8+5）挥砍伤害。
- 手枪射击。远程武器攻击，射程 40/120 尺，单一目标。命中：7（2d6）穿刺伤害。

附录 职业

以下为欧斯华兰的地区特色职业，可以作为游侠的拓展子职加入冒险中。

血猎 The Cruorhunter

血猎以己身之血猎杀那些因禁忌之术与世间污秽而诞生的造物。他们行走于生与死的模糊边界，为了净化扭曲的血肉与堕落的灵魂而深入腐化之地、幽暗废墟与狂野魔境。这些猎人是欧斯华兰国家意志最锋利的延伸，他们游荡于阴影之中，残忍而狡猾，狩猎怪物，亦狩猎人。



鲜血征敛 Hemomancy

3 级血猎特性

你的体内流淌着威尔金森学派调制的炼金血剂，它能强制同化外来血液中蕴藏的记忆。你可以通过注射特定生物的血液精华，直接掌握一项属于该生物的血猎专长。

你体内能稳定承载的异血记忆有限，因此只能同时持有一项以此方式获得的血猎专长。若你以此方式获得超过一项专长，则每多出一项，你必须从《城主指南》中长期疯狂表中选择或掷骰决定，并选择一项疯狂效果获得。

此外，你每通过该特性掠夺一项专长，你的理智状态阈值恶化一个阶段（见理智状态）。进行血液掠夺时，你必须从一个死亡不超过 1 小时、且生前掌握该专长或相应技艺的类人

生物或怪兽尸体上，花费 10 分钟提取并注射其血液精华。该生物的遗体将因此彻底枯竭，无法被祈愿术之外的方式复活。

血之滋味 Savor the Kill

3 级血猎特性

当你杀死一个生物，且你可以看见并触及尸体时，你可以用一个附赠动作从尸体上汲取血液化为己用，并在此时消耗你的生命骰进行生命值恢复。你可以消耗的生命骰数量等同于你在这回合和上一回合总计杀死的生物数。

当你到达 17 级时，你获得下列能力：

横行无忌 Surging Slaughter

每回合至多一次。若你以此法在你的回合内恢复了生命值，直至你的当前回合结束，你的下一次武器攻击若具有优势，你可以选择放弃该优势，并进行一次额外的武器攻击。

狩猎技艺 Hunter 's Art

5 级血猎特性

你获得一项血猎专长。

恶意中伤 Malicious Mark

7 级血猎特性

你的猎人印记持续时间缩短为一分钟，但可以额外影响一个位于你施法范围内且你可以看见的已受伤生物。

猎手本能 Hunter 's Instinct

11 级血猎特性

你可以通过血液感知到周围的猎物。若一个有血液且已受伤的生物在你周围 60 尺，你可以通过察觉检定感受到其存在和方位。若此生物为你的宿敌，你的感知范围扩大到 120 尺。

狂猎 Sanguine Hunt

15 级血猎特性

你对被你猎人印记标记的已受伤的生物可以进行一次额外武器攻击，且重击仅需掷出 19 而非 20。

理智状态 Sanity System

你的狩猎之道伴随着内心嗜血欲望的低语，你必须与内心的嗜血欲望进行永恒的角力。每一次扣动扳机、挥动武器，都会让你离人性更远一步。

当你通过鲜血征敛掠夺异血记忆时，你需要关注你的理智——每一次掠夺都让你更接近彻底的疯狂。

安全基准 Baseline of Safety

未掠夺任何异血的血猎拥有坚固的心智防线。他们在战斗中最多只会感到紧张，但不会陷入真正的疯狂。

每当你恢复至冷静时，移除你的所有临时疯狂症状。

每场战斗中，攻击只会让理智状态恶化至当前疯狂阈值允许的最深阶段，并在战斗结束后恢复至冷静。

你的理智至多只会在一个回合内恶化一个阶段。

疯狂阈值 Threshold of Madness

你的基础疯狂阈值为紧绷。每当你通过鲜血征敛获得一项血猎专长，你的理智阈值将会恶化至更低的一个阶段：

- 获得第 1 项专长后：恶化至动摇
- 获得第 2 项专长后：恶化至崩溃
- 获得第 3 项专长后：恶化至疯狂

阶段推进 Descent into Madness

- 在你的每个回合开始时，记录你在本回合内进行的武器攻击次数。
- 当你在自己回合内，你所执行的武器攻击次数达到攻击动作本身允许你执行的最大次数时，你的理智状态立刻恶化一阶。
- 当你以任何方式恢复一次生命值时，你的理智状态恢复一阶。
- 当你的理智状态恶化至动摇及以下时，你立即从《城主指南》中临时疯狂表选择一项并获得之。
- 当你的理智状态恶化至崩溃及以下时，你立即从《城主指南》中长期疯狂表选择一项并获得之。
- 当你的理智状态恶化至疯狂时，该角色陷入永恒的、无止境的疯狂。你永久失去该角色的控制权，并交由 DM 代为控制。
- 在一个回合内，你的理智状态至多因此恶化一个阶段。
- 你可以拥有数个临时疯狂症状和长期疯狂症状，并由你决定优先级。
- 你只能恶化至你当前疯狂阈值所允许的最深阶段。
- 一场战斗开始时，你的理智状态重置为“冷静”。所有攻击计数在你回合结束时清除。

血猎专长 Cruorhunter Feats

快速拔枪 Fast Draw

先决条件：具有手枪熟练。

你通过专注于单一武器，将拔枪、瞄准、射击的流程锤炼至极致。你获得以下好处：

- 当你持用一把手枪且未持用任何其他武器时，直到子弹耗尽之前，你用此武器发动的攻击忽略其装填属性。你的枪必须有至少 2 发子弹才可以无视其装填属性。
- 当你在战斗中用该手枪执行攻击动作时，你可以用一个附赠动作以此武器进行一次额外攻击。你每回合只能以此方式进行一次额外攻击。

压制射击 Suppressing Fire

先决条件：具有手枪熟练。

你擅长使用大口径手枪的强劲火力来震慑并控制敌人。你获得以下好处：

- 当你使用一把不具轻型特性的手枪攻击并命中一个生物时，你可以迫使其进行一次力量豁免（DC = 8 + 你的熟练加值 + 你的力量或敏捷调整值）。若豁免失败，该生物将被推离 5 尺。你在同一回合内对同一目标只能生效一次此效果。
- 当你使用此类手枪进行借机攻击时，该次攻击检定具有优势。

爆头 Headshot

你专精与高精度与远射程的射击。

当你使用具有双手，装填（长子弹）属性的步枪时，你的重击范围降低至 19。若你具有优势，你可以放弃该优势，并将你的重击范围降低至 18。

勤俭节约 Frugal Salvage

你的手部动作极为稳定，在剧烈的移动中也能回收未使用的弹药。

当你为一把枪械进行装填时，你不会浪费任何因换弹而退膛的子弹。这些子弹将被安全地回收，可以再次使用。

百步穿杨 Deadeye Stand

先决条件：熟练使用至少一种具有“装填”属性的步枪。

你以绝对的耐心与稳定，将子弹化为一击必杀的利器。你获得以下好处：

- 若你在本回合内未移动，并使用一把同时具有装填、重型和双手属性的远程武器进行攻击，则此次攻击检定具有优势。若攻击命中，在伤害掷骰中额外增加一个武器伤害骰。
- 你使用此类武器进行的攻击无视半身掩护。

快速装填 Rapid Reload

先决条件：熟练使用至少一种具有“装填”属性的武器。

你通过反复练习，掌握了为特定武器快速供弹的独特手法。你获得以下好处：

- 当你持用一把具有装填（长子弹/1发）属性的非轻型双手武器时，你可以用一个附赠动作进行装填。
- 你可以用一个动作为这把武器预装填三发子弹，如同其扩大了装填数量。

本能射击 Instinctive Shooting

先决条件：感知属性达到 13 或更高。

你放弃了依赖机械瞄具的刻板瞄准，转而依靠超凡的战场感知和射击本能，让射击如同呼吸般自然。你获得以下好处：

- 当你在你的回合内第一次使用一把手枪或步枪发动远程攻击时，只要目标处于该武器的常规射程内，你可以将你的感知调整值加入该次攻击检定。

投掷专家 Throwing Expert

先决条件：力量到达 13。

你通过强化训练和独特的发力技巧，能让手中的投掷物飞得更远、更准。你获得以下好处：

- 你持用的具有投掷属性的武器或可投掷物品其正常射程和最大射程增加 10 尺。
- 当你投掷炼金火瓶、炸弹或其他类似的冒险装备时，其正常射程和最大射程翻倍。

寂静无声 Dead Silence

先决条件：具有潜行技能熟练。

你行走时如森林里的阴影般模糊，你不仅能消除自己的脚步声，还能让你与环境互动时发出的声响降至最低。你获得以下好处：

- 当你进行敏捷（隐匿） 检定时，若你处于步行状态，你可以将骰出低于 10 的 d20 结果视为 10。
- 你进行的移动所引发的被动感知（察觉） 检定 DC 自动增加 5。
- 你可以用一个附赠动作，进行一次 DC 15 的敏捷（巧手） 检定，尝试对一个你正持握或

接触的小型物件（如门闩、武器、瓶子）进行简易操作，并使其在进行该操作时不发出明显的声响。

左右开弓 Akimbo

先决条件：具有手枪熟练。

你牺牲了所有的精度，将双持手枪的技艺推向纯粹的子弹倾泻。你获得以下好处：

- 当你左右手各持握一把相同的轻型手枪时，直到子弹耗尽之前，你用此武器发动的攻击忽略其装填属性。你的两把手枪必须同时有至少 1 发子弹才可以享受该好处。
- 你为这两把手枪装填时，只需一个附赠动作即可同时为它们装填。
- 当你在自己回合内使用攻击动作后，你可以使用一个附赠动作，用你持有的每把轻型手枪各进行一次攻击。当你使用这个附赠动作时，你将额外消耗一颗子弹作为连续射击的代价。
- 你在同一回合内用此特性发动的所有额外攻击无法获得敏捷调整值的伤害加成。

步履稳健 Steadfast Stance

先决条件：敏捷或力量达到 13 或更高。

你的下盘稳固如山，无论在何种混乱中都能保持行动力。你获得以下好处：

- 你免疫因任何法术、特性或效果而导致的倒地状态。
- 当你执行疾走动作时，你可以在该移动期间执行一个附赠动作来施展一个法术或使用一个物品。你必须在移动开始前声明使用此特性。

外科医生 Field Surgeon

先决条件：具有医药技能熟练。

你精通解剖学与应急医疗，深谙如何在不依赖魔法的情况下稳定严重的伤势。你获得以下好处：

- 当你使用一个非魔法的医疗物品对一个生物进行治疗时，该生物可以消耗其任意数量的生命骰额外恢复生命值。
- 你可以用一个动作并通过使用一个医疗工具，尝试稳定一个濒死生物的伤势。你可以进行一次 DC 10 的医药检定，若成功，该生物立即恢复 1 点生命值。
- 你使用医疗包所能提供的治疗量提升为两倍。

百臂巨人 Arms Master

先决条件：力量或敏捷 13，熟练于至少两种军用武器。

你对武器的掌握已成本能。而当敌人令你措手不及或陷入危急时，你的反应仍然快如闪电。你获得以下好处：

- 当你执行撤离动作时，你可以作为该动作的一部分，切换一把你正持用的武器。
- 当一个敌对生物进入你 10 尺范围内时，你可以用你的反应切换你正持用的一把武器。

在你的回合内，你可以执行一次特殊的武器切换，收起你正持用的一把武器，并拔出另一把你随身携带且已做好取用准备的武器。此切换不消耗你的动作，但会对你本回合的行动产生以下限制：

- 若你在本次切换前尚未执行过攻击动作，则你在本次切换后，本回合内至多进行一次武器攻击。
- 若你在本次切换前已经执行过攻击动作，则你必须放弃该攻击动作所赋予你的所有剩余攻击次数以进行此次切换。

