### 任务简述与情况汇报

所有帝国公民面对审判官都会又敬又怕，但审判官的侍僧们或许是个例外。侍僧们也是审判官最为寄予厚望的人。侍奉审判官的侍僧会逐渐适应这种紧张气氛，表现得镇定自若，习以为常，毕竟对于执掌此等生死大权的人而言，他们的生命仅与他们的任务价值相当。

在审判官与侍僧的生活中，两者之间的接头成了日常的标点符号。交上证据，再换来谜一样的命令：坐标、目标、姓名，以及与之挂钩的任务，包括调查、摧毁和处决——大权在握的是审判官，只能硬着头皮执行命令的却是侍僧们。善恶不计，正邪不论。

审判官与侍僧的联络，远不如星界军军官调度战士那么直截了当。有限的接触、加密的讯息、遵循指挥链的审讯官，这都是为了针对时刻警惕的敌人，审判官掩人耳目的通讯手段。如果审判官选择直接进行接触，就意味着任务事关重大，也表明侍僧在审判官眼中脱离了消耗品的行列。

当审判官向侍僧们下令，为了满足调查的需要，侍僧们需进行断线行动时，这些联络就变得尤为重要——这时侍僧们只能在自己内部进行联络，其他各种帝国势力乃至审判庭都需断联。

任务简述与情况汇报是角色与其审判官赞助人的主要互动方式。请结合《被诅咒的帝国》第307页“进行调查”部分，考虑下文的建议。

除了接收命令和呈交证据之外，任务简述与情况汇报还让角色们有机会了解他们的赞助人，为其蒙上神秘的面纱，并在后续一次次接头中，逐渐展现他们的动机、哲学与目标。

一开始，对于那些让审判庭组织变得趣味纷呈的哲学冲突，角色们知之甚少，因此，这些接头应当让他们窥见该组织内的复杂晦涩，初探哲理的纷争，以及从争执不下到势不两立的种种冲突，后者爆发在审判官之间，他们在侍奉帝国时拥有特批的个体行动权。

### 迂回联络

**d10 通信方式**

1.审判官通过一系列星语者和灵能者的转达，将命令送进某个侍僧的脑海，该侍僧在接收讯息期间无法行动。

2.审判官使用边缘亡命徒信使来传递信息，这些人酬劳丰厚，但也经过了狠狠的敲打和勒索，对审判官的怒火心怀恐惧。

[注：Infractionist边缘亡命徒，在马卡里安星区生活在帝国秩序之外，拒绝遵守法律，依靠犯罪为生。]

3.审判官通过当地音阵系统，广播书籍密码，角色们需要使用特定的本地档案馆书籍内容当做密码本进行解码。

4.审判官将加密信息埋藏在本地牧师的布道中。角色们必须每日参加礼拜活动，确保能够接收到最新信息。

5.审判官将书面指令藏在侍僧弹药补给的弹壳内，每颗子弹上都印有审判庭的标记。

6.审判官劫持了本地服务系统中的伺服颅骨，重新指派它们去传递和接收消息，动用的手段角色不得而知。

7.审判官对自己或自己委派的信使使用多态素，易容成当地民众来发布命令，并以类似其玫瑰结的图章戒指来表明身份。

8.审判官通过一只半机械猛禽传递信息，这只猛禽配有刀锋翅膀和多个增强装置，包括第二个机械脑袋上安装的全息投影仪，用来具象化地转达审判官的命令。

9.审判官使用加密音阵频道轮换时间表。角色们需要知道相关的运算和密码，才能使用正确的频道，并在正确的预定时间报道。

10.审判官为角色们指派了一个机仆，该机仆将不断广播帝国圣歌，以确保他们保持对信仰的忠诚。实际上，它通过编码干扰信号来广播信息，其他人只会觉得它在发出噪音。

注：本表格列出了审判官赞助人与侍僧消息往来的不同途径。每种方式都相对安全，但可能要求角色们在任务中遵循特定时间表，或携带特定设备来保持联络。有些方式是单向联络，角色们可以通过秘密情报传递点，向审判官回传信息。

### 任务简述

如果审判官召集侍僧们发布任务简述，就意味着侍僧们有活要干，且前路必然荆棘丛生，异端、变种人和外星人群狼环伺。审判官计划的全貌罕为人知，侍僧们只知道他们必须卖命，为一段后果难料的效力赌上生死。面对这些命令，侍僧们用祈祷和战斗装备来武装自己，登上运输工具，希望自己的准备足以帮助他们渡过即将到来的任务。

### 进行任务简述

除非角色们开场就在任务当中，《被诅咒的帝国》跑团通常以角色们从赞助人（即审判官）处接收任务简述开始。在任务成功或失败前，这可能是他们能够与赞助人进行的唯一一次主动联络。审判官通常会避免与侍僧们的实地行动扯上关系，尤其是那些踩在《帝国律》边缘的行动。

给角色发布任务简述时，不论采用哪种迂回联络方式，都应避免出现命令模糊的问题。例如，单纯地命令角色们去“调查佩尔西波利斯的乔卡斯塔巢都的高贵的萨尔克斯家族”，这样可以追寻的信息量太少，这可能让玩家灰心丧气，尤其是在玩家们几乎没有线索可循的调查初期。因此，应当尽量提供更加直接的命令。

**任务简述应包括以下内容：**

**·目标：**描述角色的任务。避免使用模糊的动词，如“调查”，应提供明确且具体的任务目标。例如，“从数据库窃取记录”“找出某个特定群体中的异端证据”，或“获悉两个派系运行之间的关系”。

·地点：调查可能跨越星区，但每个任务都应该有一个精确的地点，或者受限的行动区域。例如，“巢都城市的下层区域”“一个小行星研究虚空空间站”“一艘虚空舰”或“一座星界军要塞”。有时，赞助人可以为角色提供一个牢靠的安全屋，位于目标地点内部或附近，也可以将设立安全屋作为角色任务的一部分。参见《审判庭安全屋》（第60页）。

·联系人：引入可能在角色调查中起关键作用的NPC。可以是审判官或修会的联系人，一个告密者，或事件的目击证人。例如，“一位曾目睹奇怪亚空间现象的虚空舰军官”“一位发现全军上下都举止怪异的政委”“一位为多个审判官工作的内政部情报员”，或“怀疑自己收到的记录遭到篡改的书记员”。

·线索：为角色提供调查初期的初始引导。线索可以是物证、报告、证词或事件记录；一些线索可能需要角色现场寻找并提取，以进一步分析。例如，“异端行商浪人的证词”“一批被扣押的异形产货物”，或“近期某个居住区暴动的详情”。

·附加要求：审判庭在执行神圣任务时，往往需要高度的机密性。许多任务可能会要求角色伪装成其他派系的成员，或者保持行动隐秘。赞助人应在任务初期明确告知，是否存在角色不应或预计将要跨越的界限（如果违反某些要求，可能会影响角色的隐秘性，参见第47页）。

### 任务简述示例

角色们的赞助人在任务简述中给出如下指令：“在佩尔西波利斯的乔卡斯塔巢都，收集关于名门望族萨尔克斯家族的异端证据。抵达后，首先与法穆拉·费狄米亚 修女取得联系，向她单独透露你们为诸圣修会服务。她会把你们介绍为内政部的公务员。” 这一指令为角色们提供了明确的任务目标（寻找异端证据），任务地点（法穆拉·费狄米亚），一个可能与角色们有较多互动，且可以按需提供线索和指引的联系人（法穆拉·费狄米亚修女），以及一项要求（只有费狄米亚可以知道一行人为审判庭服务；由于假身份是内政部的公务员，因此必须进行伪装，并以符合这个身份的方式行事）。

### 审判庭安全屋

**d10 安全屋**

1.**旅馆中预留的安全房间。通过定期付款或致命勒索，**旅馆老板和经营者与审判庭绑定。

**2.废弃的星界军营房。**该地点与其他帝国前哨阵地有一定距离，但拥有少量防御；你可以轻松看到任何接近的人员。

3.废弃的法务部或地方警卫队哨所，配有警戒塔。里面有一些储物柜，内有旧制服和一些奇特的设备。

4.当地虚空港的附属机库。大小足以容纳一架瓦尔基里或类似交通工具，靠近本地和其他世界的运输枢纽。

5.破旧酒吧的地下室，所有权在一个边缘亡命徒帮派手中。有隐蔽的员工入口。角色可以在上方的酒吧里打工，以便收集情报，并巩固自己的假身份。

6.贵族宅邸的空闲翼楼，配有秘密出入口。宅邸的贵族主人脾气古怪，他欠了角色赞助人很大的人情，但他不喜欢角色的存在。

7.废弃的巢都尖塔顶层，包括尘土飞扬的公寓、会议厅和观景平台。有一个通往下方巢都的隐蔽电梯；否则下去要走好一段路。

8.制造厂的废弃角落，由一名本地技术神甫划拨给审判庭使用。这里有丰富的必要工具和材料，周围的工业环境能掩盖吵闹的活动。

9.人迹罕至的内政部档案馆翼楼。里面堆满尘封已久的什一税记录。与内政部关系良好的角色可以轻松地从相邻翼楼获取当地信息。

10.维护良好的小型教堂。该教堂的小型国教是一个精心策划的伪装，但教堂中的牧师们依然十分虔诚。已告知他们不要接近角色，并将他们当作圣人对待。

**注**：本表格提供了审判庭赞助人可以为侍僧提供的各种安全屋。这些地点是赞助人的资源网络提前布置好的，通常会储存一些基本设备、物资和便利设施，例如如音阵接收器、医疗用品、基本武器和弹药。

### 情况汇报

角色们从任务中返回后，能享受多久的轻松与安慰呢？这段稍事休息提供了一段安全时间，不论地点是私人办公室、加固的兵营，还是虚空舰舱室；但他们知道，审判官正等待着他们的报告。赞助人要求他们讲述任务过程，并呈递与规定目标相关的所有证据（以及任何指向更多异端行为的线索）。情况汇报给出的信息将决定角色未来行动的走向，包括任务方向，以及角色们能够调动的力量。

如果任务没有达到赞助人的标准，情况汇报中可能会涉及一些责备。例如，任务中发生了先斩后奏的处决，或者收集到的证据不足。审判官很少给予侍僧安慰或积极的表扬，只会冷淡地承认任务完成得当，并提醒侍僧要肩负职责，代表赞助人行使越发残忍的力量。作为游戏主持人，这一环节给了玩家一个窥见幕后真相的机会，揭示一些他们可能错过的细节，或是预料之外的行动后果。

**进行情况汇报**

在情况汇报中，角色们必须展示在任务中收集的证据，并讨论他们的行动和方法（确保提交的证据能解释为什么采取的手段那么不光彩）。你可以参考《古怪接头地点表》，直接选择或借此构思一个秘密地点进行情况汇报。

角色们在情况汇报中呈递收集的证据时，每提交一条证据，都会让与赞助人对话时的社交（fel）检定SL+1。角色可能需要以下列方式来向赞助人提交有说服力的论据，检定测试从具有挑战性（+0）到极难（−30）不等，取决于偏离命令或授权行动的程度：

**·正当性辩解**：角色可能需要为任务中采取的极端手段辩解，从违反帝国律或逮捕嫌疑人，到私刑处决或参与战斗。成功的辩解可以说服赞助人，在未来的任务中派遣更多援助，例如增加安全人员，或提供禁忌知识。

**·决定未来调查**：在证据的引导下，审判官可能会指示侍僧深入追踪已确认的线索，或逮捕那些罪证确凿的人。事务缠身的审判官可能会被说服，相信侍僧们提交的证据值得他开始留心，尤其是角色们识别出审判官先前未察觉的威胁时。如果能用足够的证据，表明存在严重的威胁，那么审判官甚至可能会不得不采取行动，亲自加入侍僧们的实地行动。

**·了解汝敌**：强有力的证据可以令审判官动用资源，进行更充分的准备。如果证据能够提供指导，角色们在即将到来的冲突中，可能会获得优越性（Superiority）+1。这还可能说服审判官为行动小组准备额外援助，包括针对特定敌人的特殊武器装备，或者联系人及相关信息。

**·古怪之处**：角色们应向赞助人报告任何古怪之处，例如一些不该动手的团体出手干涉，或者一些线索指向了八竿子打不着的异端。将这些信息告知赞助人，能够让他们动用其他行动小组，以及联系网中的联系人，来确认是否存在其他问题。

在某些情况下，角色可能认为隐瞒或模糊某些信息有利，但情况汇报是一个坦白从宽的免责机会。他们的赞助人最终必定会发现真相，那时就该抗拒从严了，不过，隐瞒信息也可能在未来制造一些强而有力的戏剧性转折。

### 古怪接头地点

**d10 地点**

1.常年繁忙的教堂内室。赞助人将从一条秘密通道现身，只有其哲学派系知道这条通道。

2.轨道上的退役虚空中继卫星。由本地机械修会特工提供往返服务。

3.繁忙制造厂的废弃控制室。无穷无尽的工业噪音盖过了任何窃听行为。

4.废弃的铁路交通运输站。赞助人拥有一截车头和车厢，能在铁路网络中接送特工。

5.地方警卫队或法务部辖区要塞最深的监牢中。可能会利用法务部人员将角色们从街头带走，直接送入牢房。

6.废弃的内政部停尸房内。设有充足员工入口；拥有独立冷库，储存尸体及其他设备。

7.巢都城市低层遗弃教堂。由一个秘传而不显眼的国教教派照料，他们无条件接受赞助人的到来。

8.显然即将坍塌的不宜居居住区，连帮派成员都不敢靠近。拥有为大型车辆和其他笨重设备预留的存储区域。

9.种满奇异植物的僻静花园，位于一座尖塔的顶层穹顶。赞助人知道一个位于塔基的秘密入口，以及一个小型飞机着陆平台。

10.陋巷的外科诊所，经常被边缘亡命徒光顾。赞助人拥有自己的办公室，配备了充足但可疑的医疗物资和审讯工具。

注：这张表格备注也是安全屋的备注，可能是IM编辑的奇妙巧思或者手滑吧。

### 奖励与休整时间

审判官的情况汇报环节，某种意义上是奖励角色们努力的绝佳时机；这有助于加深他们与赞助人之间的关系。此外，赞助人不太可能立即准备好下一个任务，因为还有上一个任务的成果等待处理。因此，角色们应在情况汇报后获得一段休整时间。《被诅咒的帝国》第八章（第228页）和《审判庭玩家指南》（第125页）涵盖了休整时间活动、努力和事件的相关内容。

标准角色奖励已在《被诅咒的帝国》（第312页）中概述，由于侍僧是审判庭的特殊特工，还可以考虑为他们提供额外嘉奖。可以是一件来自审判庭军械库的新武器或新工具，等待着在未来的任务里发光发热。对于一个行动小组，他们也可以获得一个更保险的安全屋、一辆交通工具，或者用于获取这些东西的资金。

此时也很适合考虑赞助人是否能获得新的恩赐、负担，或在某些派系内的影响力上有所增减。考虑角色们任务的结果对审判官赞助人意味着什么。是否与其他派系发生冲突，或携手共进？你也可以考虑，事件是否解决了赞助人的负担，并将其从赞助人的资料中移除。