军训异闻录

作者：08A17106（或称04·幻影）

开源协议：cc 4.0 BY-SA

混沌奇点（tcn）项目地址 <https://github.com/08A17106/The-Chaos-Node>

使用github需要一定计算机网络知识（懂得都懂）。

在上述地址中你可以获得规则，资源，及设定。

如想交流，可以加入qq群 814465649 或者在issues中留言。

如果觉得本模组或混沌奇点项目对你有所帮助，可以在爱发电中随意打赏。打赏链接<https://afdian.net/@08A17106>

混沌奇点为一个原创泛用开源奇幻brp跑团规则及其他相关内容的项目。目前正在更新模组，设定，和故事。更多可选规则模块和资源（dlc）将会在未来更新。你可以按照readme文档中的介绍使用这个规则或者项目。

后续其他模组即将更新……

设定集完善中……

本模组为混沌奇点规则的新手模组，模组中将使用到tcn规则的基础部分，并且稍微引入一些tcn主宇宙地球设定。其适用于gm和pl一边翻模组，一边翻规则和设定，然后一边跑团。Gm能力足够的话也可以随意魔改。

本模组使用的规则和资源仅包括 基础规则，和 种族1，以及可能存在的 常规武器。

# 导入说明

pl将扮演刚觉醒超能力的初一学生，并进入0院附中（中科院生物量子信息研究院附属中学）。车卡规则参考主宇宙设定-种族-人类（12岁）。使用骰点的方式建立人物卡的属性。

建议pl人数为1-6，至少有一个pl就能跑。

初中生pc每日能级4，因为刚觉醒的初中生对能量的控制也没完全成熟，过两年就变成完整版了。地球的每日能级默认是6。

0院附中位于合肥中科院科学岛上。

0院附中作为明面上的教育改革试点院校，以突出的升学率和就业出口而闻名。其通过明面上的去全国小学生综合测评成绩和全国摇号进行招生，实则通过人道系统识别超能觉醒者进行。觉醒者的家庭将会在五年级结束的时候收到0院附中的录取通知，以方便安排小升初的计划。收到录取通知的同时觉醒者也会收到暗示，使其在入学之前相对来说不愿意使用和探究自己的超能力，以稳定度过刚觉醒的超能不稳定阶段。

录取通知书将会附赠前往学校的机票或火车票，并且在机场和火车站有专车接送到学校门口。在到达学校途中将会经过中科院等保密机构，如果非要描述这段剧情，可以直接参考现实（见附录中的地图），如果pc想对这些保密机构拍照，受到车内奇术影响，过一个意志，没过会忘记想拍照这事，过了会觉得对保密机构拍照好像不太好（不论之前有没有人提过这里保密不能拍，pc都会产生这样的想法并且知道自己在保密区域）。

因此pc们在入校后可能会因为暗示的去除而对自身超能力产生积极态度，但是他们对超能力可能并不熟练。gm可以合理的引导和教学pl使用超能力规则，只要不是太过分。

0院附中每一届有1500人左右，大概30多个班级，每个班级50人左右。由于觉醒率为1/10000左右，因此人数取决于此届对应的全国出生人数（但是查了一下算过来都是1500左右）。默认本模组剧情发生在201x-202x中的某一年。

**可以复制粘贴的介绍内容**：

你们作为刚觉醒超能力的初中生们，在一年前就收到了著名教育改革试点院校——0院附中的录取通知书。而今天，你们和你们欣喜若狂的家长们终于站在了这个学校的门口，准备分别。当然，自己有超能力和0院附中是一所超能力学校这么炫酷的事，必然是不可能告诉自己周围那些平平无奇（包括爹妈亲戚）家伙们了！总之，新生入学的第一件大事是什么，当然是军训了！

# 入校阶段

八月的某个下午，Pc们站在学校门口，和家长告别之后，pc将会在门口机器刷脸领到自己的智能手环并附带手环就是校卡饭卡和寝室钥匙的介绍，同时手环上会显示pc分班情况，pc们将会被分到同一个班级。随后有校工或学长帮忙将pc们和他们的行李带到寝室。

新生入学期间老生在放短暂的暑假（大概两星期），只有一些没回家当志愿者的学长。

Pc们在进入学校后会发现自己无法使用超能力。

此刻如果和同行的npc对话，除了一些日常对话外，如果pc问到了，其可能会介绍学校建筑分布地理情况。同行（带路）的npc会在到达寝室前告知pc放好东西后最好快点去教室。如果问到gm也不知道的内容，就看情况gm觉得npc该不该知道而回答“我也不知道。”“要不你自己探索，现在我也说不清楚。”一类的话。并让pc快速到达寝室以逃避奇怪的问题。

寝室为四人寝，同性别的pc将在同一个寝室。若同性别pc超过4个，那么会安排在隔壁寝室。Pc们可以在寝室进行简短的自我介绍，但是带路的npc会催促放完东西就赶紧去教室。

最终pc们将会在教室汇合，由于pc来的比较早，教室里只有班主任老师在整理准备发的军训服装，如果pc和老师搭话除了一些日常对话和对学校的介绍外，老师会表示等会再问。Pc需要仔细寻找（过察觉）才会发现班主任老师。

事实上应该先引导pc们互相自我介绍以减轻gm压力。总之在pc互相认识之后，就会发觉大部分人来齐了，班主任也打开ppt准备讲学校安排和军训安排。

班主任讲话内容：

军训为期七天，主要是队列和体能训练，以及爱国主义教育。军训位于市郊的爱国主义教育基地，基本上是个军营的样子。军训用品下课会发，吃完晚饭后尽快放回寝室不要搞丢了。晚上在正式开学后会有晚自习，但是今天晚上可以随便逛一下熟悉学校。但是一定要在九点之前回寝室准备洗漱上床，晚上10:30会熄灯。

班主任会告知全班明天早上将会由校车带领同学前往军训场所。

下课后pc们将拿到自己的军训用品，并发觉班上其他人都跑去了食堂抢饭。（以此将pc引到食堂并且把其他同学尽量背景板化减少gm压力）

————如果赶时间，以下内容可以直接跳过————

# 晚饭

食堂很大，有很多窗口，晚饭很好吃，而且每人可以领一个液氮冰淇淋。

食堂看起来是无人自助的，只有几个维持秩序的工作人员，能看到炒菜机器人和没人用的服务机器人。实际上这些机器人身上可能会附有灵体，他们可能会和pc聊菜品（用来增加奇幻风格，视gm想法有没有这部分），看起来像具备高级的ai。

窗口上面会写窗口有什么内容，pc端着盘子刷手环打就行。具体菜单可以根据pc设定现场百度或者编，总之不是太离谱的菜品都可以有。

其他同学都忙着干饭不会和pc有过多交互。

# 自由活动

吃完晚饭本来是晚自习的时间段新生们会允许自由活动，pc可以去各种地点晃一下熟悉学校。

Pc可能会在水边看到一只溶于水或者析出于水的黑猫。这是一个水元素猫（种族：类妖），是学校的民间吉祥物，很强，总之在这个团里不重要pc大概也不知道（进校或者晚饭时和学长聊天可能会提一嘴，只是增加点npc对话内容，避免编不出来过于尴尬。没问就不用提。），属于彩蛋性质。Pc可以撸猫。猫会说人话。但是问他问题除了问路外的大部分会回答“我不知道，我只是一只小猫咪。”如果尝试把猫抱起来。猫可能会变成液体化掉掉到地上来逃脱pc毒手。

Pc可以通过磁悬浮列车到达离主区有一段距离的奇术区。当pc到达训练馆的时候，能够看到写有异能训练室的房间，进去之后会发现又可以使用超能力了，并且里面有一些东西可以作为使用超能力的对象，具体对象视pc的超能力编对应的。Pc也可以互相使用超能力。

在离开房间后，除了消耗的能级和mp外所有效果都将消失，如同进入房间时一样。

其他地方基本上没人也没开。

食堂旁边有小卖部可以买东西和充手环钱。

# 寝室熄灯

寝室会在10:30熄灯，pc们脑子里会出现该回寝室上床睡觉了的想法。并且在10:40如果pc还没睡着，需要过一个意志，不论过没过都会觉得非常困，但是过了的能够坚持做完正在干的事然后睡觉，而没过的只想赶紧睡觉。这里的困和意识到要睡觉是学校的仪式效果。（如果没能成功上床会有幽灵宿管大妈给pc送上床。）

————如果赶时间，以上内容可以直接跳过————

# 军训

Pc们将在次日早上坐大巴到达郊区的军训场所，请注意军训场所并不在学校范围内。到军训场所后，pc依旧无法使用超能力。下车集合后教官会宣布军训期间某天的凌晨会有拉练，在听到哨声后需要5分钟内到楼下集合进行演练。

随后pc将去宿舍放东西并集合，pc会发现在宿舍走廊尽头有一个封死的房间。教官将带领同学进行队列训练，并绕场地进行列队走路，介绍地图。

教官带队从宿舍前的操场出发顺时针绕宿舍区前进，分别是，靶场，器材区，仓库，后山烈士陵园和纪念馆，食堂，澡堂。

在白天都是各种队列训练项目，大体略过。午休期间pc回到寝室。pc在任意寝室自由活动期间，如果在宿舍楼游走，pc将会发现在宿舍走廊尽头有一个封死的房间。

晚饭后是集体活动时间，pc可以进行一些艺术检定进行表演（可跳过），随着气氛高涨，教官会表示可以和同学们比划两手，pc可以以3v1的方式在一个10\*10场地内与教官进行战斗轮。场地内有一个1\*1\*1的掩体，其实就是一堆麻袋堆了个台子，上面放了些塑料的武器，主要是包泡沫的棍子，pc如果有其他战斗技能可以申请。在剧情中所有人都是手下留情状态，但是战斗检定按照战斗规则进行，武器伤害也是算模型对应武器的伤害，失去行动能力两轮的将会出局。战斗结束后所有人状态恢复。

和教官练过之后教官的好感会上升，更愿意和pc对话和达成pc需求。

# 夜晚拉练

注意：事实上拉练的时间（具体哪一天）可以灵活安排。

晚上回到寝室后，如果再去看那个被封起来的宿舍，从被木板封上的窗户缝间能看见里面有一个少女的影子，如果尝试和她交互（喊话敲窗户啥的），她会飘到窗户口。目睹这个场景的pc将会进行一次意志检定，成功/失败分别失去0/1的mp。随后少女会以精神链接（pc会觉得有人在自己脑子里说话）的方式对在场pc说：“晚上别睡太死。”

次日凌晨2点会响起集合哨，未守夜的pc需要过察觉检定成功来听见声音并苏醒（耗费一轮），苏醒的pc可以花一轮时间来唤醒一名未苏醒pc。若三轮后仍未苏醒，将会被强制唤醒，并且需要过一个敏捷来快速集合。

Pc会发现因为场地黑暗和起雾，能见度非常低，下楼后主要光源除了宿舍就是集合处的路灯。同时气温依旧十分炎热。

集合后教官会带着所有人绕宿舍逆时针列队慢跑，并穿过烈士陵园。在进入陵园之后，过察觉后pc会发觉宿舍灯熄灭了，温度更加炎热，光源仅剩下模糊的路灯，雾看起来更像烟，可能会觉得有点喘不过气（场景buff加跑步跑的）。过智力检定会感觉到自己好像是置身火场，并听到一些像是人声的声音，同时能察觉到好像又可以使用超能力了。Pc能意识到自己按着这个路径跑了很多圈。

就在pc开始觉得非常不对劲甚至恐惧的时候，拉练结束了，大家回到了宿舍楼前面。灯亮了雾散了气温下来了，一切都很正常了，大家回宿舍睡觉。

如果回寝室路上去被封闭的寝室，会看见那个少女在窗户前面看pc且面露微笑，如果pc和她交互，她就会对pc说：“一般来说第一天晚上必有拉练，你们有没有迟到的？迟到的今天下午会加大训练量。”如果pc还想聊些有的没的，少女就会表示：“赶紧回去睡觉，别起不来。”

由于晚上的拉练，pc下午才会开始接受训练，迟到的pc会被加大训练量，需要过一个体质，失败则会陷入疲惫，检定加一个惩罚骰，直到晚上睡觉。

Pc若思考晚上拉练的异状，过一个智力可以意识到这种异状的进入和离开是从进入陵园区域开始，到离开陵园结束，由于跑了不止一圈，中间经过了其他区域，但是回忆不起具体有没有经过其他区域，除了旁边似乎一直有路灯和宿舍的影子。如果pc有民俗技能，那么pc可以确定这是见鬼了，所谓进入鬼蜮或鬼打墙，但是也不知道为啥转两圈就出来了。

如果pc在晚上拉练整活整过了也请直接使用拉练结束来进行弹出。

# 探索

从军训第二天开始（第一天内容已经在前文安排了），午休和晚餐后有一定自由活动时间，可以和教官聊天交互，去器材仓库的话会发现一个小书架，上面有一些书和文件可以翻。

少女只会在日落后出现在被封闭寝室里面。晚上睡觉前可以去被封闭的房间（窗户前）和少女对话。

如果和教官提及这个地方是不是有什么特殊/这地方的历史来源等，会回答：“这个地方没什么特别的，就是一个爱国主义教育基地，之前只有那个烈士纪念馆和陵园，后来修了这么个基地。”继续谈论这个话题教官会告诉pc：“最后一天会去参观纪念馆，到时候会讲。”

和少女谈话她不会正面回答这里发生过什么。若谈话提及她是什么的时候，她可能会回答：“是幽灵。”“我之前可是山神！”多次询问晚上拉练的异常情况后，会先尝试转移话题，未果后会回答：“就是个小仪式，他们想看看你们过的怎么样，留个念想。反正最后一天会讲的，别问了。好奇仪式就去仓库那边翻书。哎呀剧透不好啊。”然后不耐烦的原地消失。

如果想办法撬开了这间封闭的宿舍（+3权力量对抗，或+2权机械对抗），会发现里面就是一个普通的布满灰尘（起码20年）的宿舍，唯一区别在于墙上挂着一个带电子香炉的神龛。过民俗可以得知是其形制为民间传统风格。民俗检定结果+1权（即困难）得知其形制为土地神。如果问少女这个神龛，她只会复读：“这个很重要的。”一类的话。

去仓库会看到入口旁边有个小书架，仓库里面是各种训练素材，管仓库的是个老头，在看抖音。他只会在人物借东西的时候去登记借了什么，其余时间一律不理人。对小书架上的书过检索，会拿到一本a4纸装订的册子。翻开后是打印的内容，标题是“烈士亡魂祭奠仪式”，下面的图片大概是绕着建筑跑并且穿过陵园的示意图，pc会发现这就是拉练的路径。看标注能发现一共跑了四圈，但是在进入陵园后就有一个标志表示跑到了另一个不同于现实的层面，直到经过四次陵园后又回到现实。往后翻就全是日期和时间，从1980年到2030年，都是八月20多号的凌晨，时间有细微差异。再过一个检索会发现，今年对应的时间就是之前拉练的时间，很明显这就是拉练或者说“烈士亡魂祭奠仪式”时间表。过民俗可以知道，这些时间都在丑时（凌晨1-3点），一天自此由阴转阳，而日期则在三伏天结束，出伏时节藏付地下的阴气开始显现，这种时候总体来说还是阳气比阴气更旺盛，但是在特殊时间点阴阳相对来说在一种温和的平衡，反而可以进行一些通灵之术，尤其是对面比较强大或者特殊。（以上民俗内容都是作者瞎编的，因为作者不知道在哪查相关资料，但是作者不想搞中元节那么明显的节气）

# 参观陵园

在pc们调查的差不多了之后，gm就可以再次直接跳时间到最后一天。最后一天的内容是去参观烈士陵园和纪念馆。首先将参观陵园，教官发表离别讲话，反正都是套话可以从网上抄一份或者跳过。然后pc们从旁边的准备好的花篮里拿花，去墓碑前献花，这个时候过察觉可以发现所有烈士的死亡日期都是1967年2月（春节后），并且年纪几乎都在20岁出头。

随后在纪念馆能看到对烈士的介绍。1967年春节期间，当地村民放鞭炮意外引起森林大火，在当地解放军的努力和牺牲下，在付出了一个班的代价后，成功控制了火灾，没有造成过大的人员和财产损失。

这个时候过智力，会觉得一阵风吹过来，有些冷又有些热，其源头是一张烈士们的生前合影，可以看到烈士们似乎在照片上对着大家笑，似乎可以听到有人在说：“这些小崽子过的越来越好，我们能放心了。”

随后pc们坐车回到学校。

# 后日谈

回到学校后可以过个智力，pc们会意识到春节期间好像并不容易产生如此之大的森林大火，以至于填了十多个人进去，而且军训基地那块的地理也不像能烧那么大的样子。并且——还有一个问题没解答，封闭宿舍里的少女幽灵（自称）是怎么回事。再过一个智力之后，可以意识到不如去学校那个一看就很nb的图书馆查一下。

在图书馆电脑输入\*1967年2月\* \*军训基地地点\*，过检索，会查到一个和纪念馆相似但是不同的故事：在破四旧期间，当地村民的错误操作使得其一直供奉的山神——一个被神化的自然灵体——失控暴走，最终在春节期间引起了奇迹效应加持的森林大火，当地居民和政府用尽各种方法都没能将火势控制住，最终不得不上报。而中央奇术委十分重视，派遣了刚建立起的一个班的奇术部队，最终以8人牺牲的代价，进入火场安抚并无害化山神，并最终在当地群众和政府的努力下成功解决了火情。通过资料可以确定，牺牲的8人就是烈士陵园的烈8位士。在pc看到关于被无害化的山神的图像时，能很轻易认出就是那位少女。

# 附录：0院附中建筑分布

在团内，从综合楼到合肥现代科技馆的部分属于0院附中，而固体物理研究所等位置放有固体所，核安全所和光电所。

现代科技馆和0院附中主体即图中科学岛之间有一个海拔300米垂直高度150米的小规模山体。

0院附中包括主楼，综合楼，实验楼，图书馆，奇术训练场，奇术实验楼，博物展览馆，食堂，教学楼和宿舍。

主区包含宿舍，食堂，教学楼，图书馆，实验楼，操场和体育馆。宿舍为6层多层含电梯建筑，图书馆为13层含电梯建筑，教学楼为12体4层多层建筑群，食堂为4层多层建筑。实验楼均为11层小高层建筑。体育馆为全规模室内田径体育馆和室内综合体育馆。位于地图中科学岛处。

行政区包含11层高的综合楼以及其附属建筑，包括校医院，心理咨询室和职工食堂。其中四层楼高的带电梯多层附楼为行政主楼。位于地图中综合楼处。

靶场为200米靶场，在山上。

奇术区包括奇术实验楼，奇术训练场，和校博物展览馆，位于地图中科技馆处。奇术实验楼又被称为法师塔，是11层楼的高层建筑。奇术训练场被简称为训练场，是类似大型综合体育馆的五层楼建筑。博物展览馆就是普通小型博物馆或科技馆展览馆的样子。

三个主要建筑区域直线距离约1.7km。有环形磁悬浮作为交通工具。

由于奇术设定，除了校门口和建筑门口可能有名人题字，相对于普通学校会有较少的强调特定人物的装饰品，如名人名言和各种画像雕像。哪怕有的话，和同一个人相关的也不会超过两个。

# 附录：军训场地

# 附录：npc数据

班主任：王鹏飞，40岁左右的人类大叔。没有存在感。是数学老师，性格属于稳健且能开得起玩笑的，有着奇怪的幽默感。

力量:60 体质:75 体型:60 敏捷:65 外貌:65 智力:75 意志:60 教育:75 幸运:45

认知：40 存在缺失：20

超能力：灵魂备份 信息修改6

存在缺失效果：被动潜行，你可能需要过察觉才能发现他

特殊物品：持有或说保管 奇物076-忘川，此物具备信息修改ω权限。激发状态形似汉剑，效果为删除周围半径一米内的信息和存在，持握者将会对此效果有一定抗性。未激发状态形似鸡毛担子，被其击中者将会变得积极乐观，心头澄明。

水元素猫：名字是止水，液体组成的黑猫，虽然是水元素但是坚决认为自己是猫。学校的吉祥物加奇怪的最后安保措施。

力量:15 体质:75 体型:5 敏捷:100 外貌:85 智力:50 意志:80 教育:60 幸运:90

认知：？？ 存在缺失：0

超能力：流体控制 现实扭曲10+

种族特效：可以随意在液体和固体间切换。可以灵魂随意在标记过的液体间转移。精神小于等于0后将变为普通液体，一小时后恢复。生命小于等于0后将变为普通液体（多半是水），并在空间距离最近的，空间连续的，接触并标记过的，具备足够体积的液体中重生。

攻击能力：猫猫耳光1d3-1；弱效水炮1d3，射程5m，只有被惹毛了才会攻击pc，且不会对pc们动用更强的攻击方式。

教官

力量:80 体质:75 体型:75 敏捷:75 外貌:55 智力:65 意志:70 教育:65 幸运:55

认知：70 存在缺失：0

体格：1 技巧：1 hp：15 mp：14 mov：8

可能用到的战斗技能：

徒手格斗术：80 持械格斗：80 投掷：80 闪避：70 察觉：85

和pc战斗的时候会放水，请自行减值。

少女（灵体：自然灵，前山神）

力量:30 体质:80 体型:15 敏捷:75 外貌:85 智力:55 意志:50 教育:40 幸运:70

认知：？？

寄物：被封上的房间

可能用到的技能：

说服：65 唬骗：65 恐吓：60 取悦（萌混过关）：70