

特殊规则

- 所有特长应在背景故事中写明且得到KP认可
- 战斗外roll点未成功时,可永久扣除同点幸运补充差值(可选)
- 一日至少两餐,没吃饭则因为饥饿获得成功率-10的惩罚,累加两次即为惩罚骰
- 一日应进行至少八小时的睡眠,每少4小时则因为疲惫获得一个惩罚骰,可累加
- 重伤的常规生物进行对应的行动时会接受惩罚骰
- 没有重伤的调查员生命值清零时仅会晕厥。濒死需要每小时进行意志或体质检定,以维持自己的求生欲。濒死后仅接受过急救恢复到1生命值的调查员处于重症状态,需要每小时进行体质检定,失败则再度陷入濒死。
- 战斗动作由KP进行敌人的roll点,其他的对抗则依照原本规则:若对手的技能或属性小于50,难度等级为常规。若对手的技能或属性大于等于50,难度等级为困难。若对手的技能或属性大于等于90,难度等级为极难。若对手的技能高于调查员的技能成功率+100,则不能进行对抗。
- 急救成功回复1,困难成功可唤醒晕厥者,极难成功可清除身体debuff,大成功回复1d3的血量
- 医学成功回复1d3,可清除除了重伤之外的debuff,并唤醒晕厥者,困难可解除重伤,极难成功回复1d6,大成功回复3+1d3点
- 玩家可以随时耗费半个回合进行灵感检定,并由kp根据暗骰的结果给予线索。
- 外貌+信用60以下的无法和无善意的NPC自然产生交流
- 玩家可以使用神秘学进行暗骰的占卜检定:二元选项占卜为普通成功,多选占卜难度为困难,开放占卜为极难成功。玩家在进本前应当说明其所使用的占卜方法和道具(如塔罗牌、硬币、占星术)
- 燃烧时角色需要进行一次幸运检定决定是否被点燃。一旦被点燃,第一回合会遭受1点燃烧伤害,第二回合1d2点,第三回合1d4点,以此类推。未失能的角色随时可以通过一个回合扑灭自己身上的火焰(周围充满火焰或易燃物品时无法自行扑灭)。
- 催眠:目标不配合时,目标需要进行一次意志检定进行对抗。目标配合则默认为意志检定失败。
 - 催眠者的催眠检定胜利时,可以在目标的潜意识中植入一个不与其行动逻辑冲突的简单想法,或为自己接下来的社交技能检定获得一个奖励骰,或令其行动获得一个惩罚骰。
 - 催眠检定压两级时,可以在目标的潜意识中植入一个不与其本能冲突的简单想法(若与其行动逻辑冲突,目标可以在每次涉及时进行一次智力检定,胜利则可意识到),或为自己接下来的社交技能检定获得两个奖励骰,或令其立刻陷入1D3回合的睡眠(受到伤害时会被唤醒)。
 - 催眠检定压三级时,可以在目标的潜意识中植入一个不与其本能冲突的想法(目标将无法察觉),或使自己接下来的社交技能检定必然成功,或令其立刻陷入沉睡,直到受到伤害。
- 强组合骰:使用多个不可或缺的技能进行组合检定。其中任意一个大失败即为大失败,任意一个失败即为失败,否则成功等级为所有技能检定相加并减去参加组合的技能数减一。(普通=1;困难=2;极难=4;大成功=8)
- 弱组合骰:使用多个可在当前情形下互相替换的技能进行组合检定。其中任意一个大失败即为大失败,否则成功等级为所有技能检定相加。(失败=-1;普通=1;困难=2;极难=4;大成功=8)
- 辅助骰:使用多个技能辅助一个技能的组合检定。每个成功的辅助技能可以为主要技能增加1个奖励骰,每个极难成功的辅助技能可以额外增加1个奖励骰。

法术

- 每次阅读魔法书籍时, KP应当根据对应的语言检定描述其在书中找到的法术。此后玩家可以花费2D6周学习一个已经找到的法术(不视为再次阅读魔法书籍, 也无需再进行阅读检定)
- 除非特殊说明, 学习法术时应当进行困难的【灵感】检定决定是否能够学会
- 除非特殊说明, 首次释放法术时应当进行施法检定(困难的【意志】检定)决定能否掌握
- 精神固化的角色立刻学会一些使用【克苏鲁神话】技能发动的法术, 随后应当立刻投掷一个随机的疯狂症状, 该疯狂症状无法进行治疗, 且始终处于潜伏状态(后文称为固化症状)。此后该角色每次的掉san减半(向上取整), 但每当该角色损失1点或以上的san值, 固化症状会立刻触发。该角色每次一次性损失5及以上的san时, 玩家可以选择将一个固化症状替换为另一个随机症状并触发。一旦在一天内损失1/5的san值, 就会增加另一个无法治疗的固化症状。

战斗

- 非惯用手战斗成功率-10
- 战场指挥:
 - 可以在主动回合进行此技能检定, 成功则为不超过3个能接受到自己指令的友方下达一个指令, 若该友方的下一个行动遵从该指令, 则可以获得一个奖励骰。
 - 可以选择为5个友方单位, 但检定难度变为困难; 或选择为10个友方单位, 检定难度变为极难
 - 可以无限制花费主动回合为该检定储备奖励骰
- 双持武器
 - 伤害为两柄武器伤害之和(DB仅计算一次)
 - 必须为同种战斗技能的武器
 - 所有武器的行动施加一个额外惩罚骰
 - 复杂枪械不可双持(除非特殊训练)
 - 若两者中有一把应当双持的重型兵器(轻型枪械), 需进行力量判定。
 - 若两者中有两把重型兵器, 需进行困难力量判定
- 一轮战斗中从第三次行动(包括主动和被动)开始, 会因【寡不敌众】接受惩罚骰, 取最低, 此后每多进行两次行动增加一个惩罚骰
- 持有盾牌者在遭受攻击时可用斗殴-10的数值进行【格挡】, 在未失败的情况下,
 - 攻击方判定>格挡成功等级: 没有挡住敌人的攻击, 正常进行伤害判定
 - 攻击方判定<=格挡成功等级: 用盾挡住了敌人的攻击。对方依旧进行伤害判定, 若未超过盾牌的承受值则防御者不受到伤害, 仅扣除盾牌的耐久。若超过承受值则盾牌被破坏
- 格斗: 盾
 - 可以使用此技能与盾牌正常进行格挡
 - 使用盾牌攻击压级时可以造成眩晕
 - 可以用另一只手持有的武器攻击
- 持有可遮蔽全身的盾牌/藏身于掩体后可放弃每回合的主动行动, 自动抵御来自于防御方向的所有攻击
- 战斗多动: 除特殊boss外, 大于等于敏捷最低者两倍者可获得两动, 并在最慢者的第一动结束后结算, 大于等于三倍者则可三动, 以此类推。
- 战斗中准备/更换武器、移动需要一个回合, 或在惩罚骰的情况下进行其他行动

- 枪反:持有枪械的角色可以在被动的回合使用枪械进行反击,压级即可对攻击方造成伤害,但自身所受伤害正常结算。但一回合内开枪的总次数不得超过枪械一轮的最大射击次数,且从第二枪开始每次均需额外增加一个惩罚骰。
- 近战反枪:在近战距离内的敌人使用枪械攻击时,可以使用格斗技能进行反击,压级即可对攻击方造成伤害,但自身所受伤害正常结算。
- 近战武器的大失败会导致对自己造成一次伤害(不加DB)
- 枪械掷骰达到故障值时,会导致卡膛,需要使用机械维修对其进行处理才可继续使用
- 枪械大失败时且达到故障值时,应当进行一次幸运检定和对应枪械的使用检定
 - 均失败则炸膛,自己遭受该枪械最大值的伤害,且该枪械完全损坏
 - 若自己幸运失败,但枪械使用成功,会导致枪械走火,对自身造成该枪械的伤害
 - 若自己幸运成功,但枪械使用失败,该枪械会完全损坏无法使用
 - 若两者均成功,则会导致枪械走火,对一名射程内的其他友方单位造成该枪械的伤害
- 枪械大失败但未达到故障值时,会导致枪械走火,对一名射程内的其他友方单位造成该枪械的伤害
- 接战:当双方互相进入可察觉的范围时,均可以进行一次被动的侦查/聆听检定注意到对方。若有一方未发现另一方,则注意到对方者应在触发战斗的回合中获得先攻,触发战斗的动作若未被察觉,则该回合仅有触发者拥有主动回合。若多方同时触发战斗,进行敏捷对抗决定第一回合行动轮次。
 - 当攻击方在被攻击方视野中突然进行攻击触发战斗时,其应进行一次妙手检定,与被攻击方的侦查检定对抗:若胜出,则被攻击方必须进行敏捷对抗胜利才可以进行反应,且该回合仅有攻击方拥有主动回合;均势则攻击方在此回合中获得先攻,但对方依旧可以进行反应和主动回合;失败则双方进行敏捷对抗决定第一回合行动轮次。
- 偷袭:当一方潜行(至少普通成功)进入他人的近战范围时,应与被攻击方的被动侦查/聆听检定对抗,若被攻击方未胜出,则之后必须进行敏捷对抗胜利才可以对攻击方的下一个行动进行反应。
 - 可察觉范围内的部位被近战攻击时,被攻击方可以进行一次被动的侦查/聆听检定,未胜过对方的妙手检定则无法反应,且对方的攻击默认成功。

成长和幕间

- 极难技能可以结算成长: $r 1d100$, 大于当前技能则 $r 1d6$ 成长值。如果大成功可以直接 $r 1d6$ 成长。如果出现过大成功且重要推进剧情可直接成长6。大失败者不可获得任何成长,且 $r 1d100$, 低于当前值则减少 $1d6$, (可由kp根据表现直接更改,并非硬性要求)
- 初次学会某个法术后须进行施法检定(困难意志),成功则可完全掌握此法术。失败时仍照常扣除法术消耗,但没有产生任何效果,且因为自我怀疑而无法再次释放——除非孤注一掷或重新学习此法术。
- 进行10点洗点,不能为信用评级洗点
- 好好工作:根据职业进行某项判定,失败损失 $1d3$ 信用评级,成功可进行信用评级的 $1d6$ 成长检定。
- 消耗 $1d5$ 信用评级接受一次私人护理: $1d100$, $1\sim95$ 则治疗成功恢复 $3san$, 进行 sc , 成功则可治愈一个精神问题。 $96\sim100$ 则治疗失败, 损失 $1d6$ 的 san
- 接受公共精神病院治疗: $1\sim50$ 成功, 恢复 $1d3$, 进行 sc , 成功则可治愈一个精神问题。 $96\sim100$ 则治疗失败, 损失 $1d6$ 的 san

- 精神自救：选择背景中的一个重要链接进行一次理智检定。成功的将会回复1D6点理智值。失败将会损失1点理智值并且失去此链接。
- 投资X点信用评级，收获1d2X-1信用评级
- 投资X+1信用评级，收获2dX信用评级
- 使用X+1点信用评级，聘请专业人士训练1dX的九围或2dX的某项技能（需成长检定）
- $X \leq 5$
- 信用评级在幕间或结算中达到90时可以携带一个随从：450属性，单个40~80，技能非职业上限50，职业上限70，共享物品和武器栏上限，绑定不可切换

第三世界世界观及剧本详见[第三世界-公开信息](#)

科纳猎人(新手村, 7-11h)

作者：星曦、秀林生

卷首语：龙虎早已下山去，今日请君梦里来。

提要

这是一个设定于当代欧洲的模组，事情发生于法国尼斯周边的海边小岛，著名旅游景点--科纳。小岛地理环境孤悬海外，有一大半的面积被森林覆盖。你们在岛上的行程定于2019年8月12至2019年8月17。当地原则上禁止外来者携带枪支和热武器。

玩家到科纳的理由，可以是科考可以是旅游（最近的旅游价格很便宜），但是需要通过每周一五的轮渡来到小岛。刚下火车来到尼斯镇上，由提前联系的司机“丹”负责送往渡轮码头。

黄金之血(8-12h)

作者：秀林生

卷首语：且逍遥，哪知谁是豪杰，谁是神仙，谁又是谁？

背景：八百年前，一个名叫铁木真的男孩在蒙古高原上诞生。谁也不会想到，这个男孩的铁骑将会从这里开始，踏遍整个欧亚大陆。他被称为成吉思汗，而流着他血脉的子孙则被称为黄金家族。英雄逝去，帝国分崩，但关于成吉思汗和黄金家族的传说却从未止歇。1996年5月4日，一场突如其来的大地震使得蒙古国东戈壁省哈腾布拉格与中国包头市相交处一带变得极不安全。然而三天之后的5月7日夜里，你们依然冒着余震的风险，怀着自己的目的来到了这个位于哈腾布拉格境内小村庄。

5~7人，只能携带最多一把1d8以下的枪械或一把任意冷兵器

如果是从中国边境合法入境的，请想好如何解释你携带的武器

建议：意志、蒙古语和中文、神秘学、社交、骑术

这个本有一些“秘密”，秘密是只属于你一个人的背景和目的，可以让游戏体验更有挑战性，也会获得更丰厚的回报。但同时也可能造成你与一些NPC甚至是玩家间更多的冲突。如果希望获得一个属于你的“秘密”，请私聊kp

赤色圣人窟(秘密团, 碎片化时间20h+)

作者:秀林生

卷首语:圣人一日不尽死, 大盗一世不可止

背景:

元贞二年(1296年), 蒙古帝国(元朝)的使者周达观奉命出使柬埔寨的吴哥王朝, 并且作为礼物带去了珍贵的“三面佛像”, 而这尊由黄金打造的佛像也从此作为国宝在柬埔寨流传了下来, 代表着其对于中原势力的依附。

1998年4月, 随着灵魂核心人物的去世, 曾经叱咤柬埔寨的红色高棉逐渐瓦解。当年的12月, 红色高棉的主要领导人向柬埔寨王国政府投降, 并且供述出三面佛像这尊国宝的下落——位于泰柬边境的遗迹圣人窟。

得知此消息后, 富豪收藏家弗洛雷斯请来了中国九华山天台寺的高僧释彻己牵头, 又组织了你们这一批专业人士去圣人窟取回三面佛像。由于依旧有红色高棉残党在附近顽抗不休, 他还请来了柬埔寨王国的著名军官克鲁兹上校作为小队的总负责。

1999年3月4日下午五点许, 你们一行七人先后来到了圣人窟东面的“圣佛寺”汇合。

武器:

- 1d8以下的手枪或者1d10以下的冷兵器, 除非特别说明

冰封布勒兹(6-12h)

作者:狸十二、秀林生

卷首语:冰冻三尺, 非一日之寒。

背景:芬兰作为圣诞老人的故乡, 素以极北的美景与淳朴的民风著称。而其境内的一座小村庄布勒兹则是以其特有的“人骨教堂”闻名一方。据说那是一座建造于公元13世纪, 完全由人骨打造的教堂, 经历了近千年的战火和风雪保存至今, 是极罕见的人文奇观。虽然有许多人指责宣传这座教堂就是在变相宣扬残忍的扭曲价值观, 但不可否认的是, 它带动着整座村庄的旅游发展。1999年12月21日, 你们一行人抵达了罗凡涅米火车站, 等待着前往布勒兹的carpool, 期待着一览人骨教堂的风采……

KP提示:高掉san, 高撕卡率。部分剧情需玩家主动探索。愚人节特供剧本。

武器:

- 最大伤害14及以下的非自动武器, 除非为之前本中的战利品。

高棉巨蛇(建议完成圣人窟, 11-16h)

作者:秀林生、狸十二

卷首语:佛非佛, 道非道, 三山符篆一花禅。咦? 五叶树下我非我。

背景:1999年12月, 年关将至。在不到六十个小时内, 全世界都将迎来一个新的世纪。而在这个重要的时刻, 柬泰两国边境处的丛林却绝对称不上宁静。虽然被称为红色高棉的恐怖组织残党已经几乎被剿灭, 但是却依旧时不时地有人失踪。蛇妖、怨鬼、毒贩、河神、军队实验、红色高棉、变态杀人魔, 各种流言层出不穷。出于各种原因, 你们冒着连续数日的倾盆大雨在29日傍晚来到了柬埔寨丛林中的这个只有三十余户的边境村庄奥斯姆, 租住在村民陈金达开设的

乡村招待所里过夜。而再一次睁眼，你就将与一群怪胎一起在这个村子里遭遇意想不到的危机……

武器：

- 1d10及以下，除非为之前本中的战利品

建议技能：梵语

热情富勒姆(科纳系列2, 5-8h)

作者：星曦、秀林生

卷首语：三丈红炎由善念，九瓣红莲结苦果

背景：2004年的9月5日，你正坐在一辆前往达拉斯的长途巴士上。虽然已经入秋，但是秋老虎的余威却依旧笼罩着德州。今天的天气却更是变本加厉，异常地炎热，竟似乎比炎炎夏日还热了几分。当你们乘坐的巴士顶着烈日在一条偏僻的高速公路上行驶了几个小时后，却忽然随着“吱呀”的一响停了下来。司机确认了这起半路抛锚的严重性后查了查地图，说附近只有一个叫做富勒姆的村庄，带领着大家前往歇脚。没有任何信号。

武器：

- 最多一把热武器，单次伤害小于等于10
- 多件武器则最大伤害之和小于等于12，单件小于等于6
- 可合理带上大巴

素雪赤心(科纳系列3, 10-14h)

作者：星曦、秀林生

卷首语：旧日故友此刻敌，今时小生他日神

背景：2013年11月30日，俄罗斯新西伯利亚市郊外的一场雪崩压垮了公路，使得小镇卡克哈夫斯基与外界只剩下了火车这一种联系。卡克哈夫斯基人口稀少，工业也并不发达。你看了看天气预报，似乎还有一场大雪即将来临。你抬头望向天空，却见到了一片血红色的雪花缓缓飘落，而远处的阴云中也在孕育着闪电的火花……

武器：

- 最多一把热武器，单次伤害小于等于10
- 多件武器则最大伤害之和小于等于12

作者建议：图书馆使用、意志、中文

草鬼发蛊(11-15h)

作者：秀林生、狸十二

卷首语：多情少女无情蛊，又见良人陷作贼。

背景：蛊术源远流长，早在战国时期便有记载。自秦汉隋唐以来，随着中原与西南民族的交往渐多，苗疆蛊术也逐渐出现在了大众的视野中，并由于各种加工与演绎而愈发令人生畏。然而在科学技术的发展之下，大部分的蛊术都被归结于寄生虫与中毒，逐渐被揭开了原本神秘的面纱。2015年6月21日，出于各自的目的，你们与一名名为【明德守信】的网友约定一同驱车前

往滇南边境的苗家村寨“归漕村”进行两天两夜的旅行，参加苗族的特色节日【花山节】。据说若是在这花山节的比赛中获得胜利，就可以获得苗家少女的芳心。

秀林生推荐技能：苗语、药学、法律

狸十二推荐技能：唱歌、跳舞、爬杆子

武器：

- 最大伤害1d10及以下，除非为之前本中的战利品。携带枪支均需KP特殊批准。

千岛遗珠(7-11h)

作者：秀林生、狸十二

卷首语：我寻，我行，我迷途。我闻，我阅，我视界。

背景：作为枫叶国的母亲河，圣劳伦斯河从来不是什么温润平和的慈母。曾几何时，那位于金士顿旁的千岛湖所代表的并非是一千座浮水而出的美景，而是隐藏着的三千、四千、上万的危险礁石。在1959年枫叶国和星条国合力修建航线之前，这条通往北美内陆心脏的大河早已经不知吞没了多少船只，又不知有多少白骨和秘密被深埋河底。如今航道开通，水势渐缓，那沉没的宝藏却又吸引着无数寻宝者和潜水爱好者前来一探先辈的遗产。

前日，户外探险博主【米西·吉尔摩】说起一艘罕为人知的游轮【米卡科内】曾经在圣劳伦斯河内的千岛湖中沉没。你们作为被她抽到的幸运观众，受邀来此参加她对于米卡科内的潜水探险活动。

2021年5月28日，你们一起相约来到了圣劳伦斯河边的无名码头，准备搭上米西·吉尔摩的小艇，一同前往她所租借的小岛上的小屋歇脚。

KP推荐技能：游泳、潜水

武器：

- 1d10及以下，除非为之前本中的战利品

裂帷之眼(<27h)

作者：狸十二、秀林生

卷首语：你去我来，且登台，看他众生，谁脱此俗？

背景：坐落于星条国马萨诸塞州的【布鲁托纳大学】是一所有着悠久历史的大学。自1870年建校以来，布鲁托纳大学的【物理系】和【考古系】两个专业都有着出彩的成绩，与同市的布鲁托纳医学院在各自领域均为世界前列的名校。两所学府的一万五千多名学生和教职员工更是占了所在的布鲁托纳市近一半的人口。布鲁托纳大学校风严谨，有着严格的规章制度，大部分的教学楼也都需要刷卡进入。

2023年9月11日，刚开学不久，布鲁托纳大学的校长及数名教职员工便因为权利骚扰被免职，引起了一阵小小的骚乱，不过很快，在第二天立刻上任的新校长【艾莉森·亚当斯】就颁布了一系列更严格的规章制度，并且稳定了局面。在亚当斯校长的领导下，布鲁托纳大学加配了全面的摄像头，门禁系统也全面升级，具体到了每个教学楼和每个人的课表/排班。作为布鲁托纳大学的学生/员工，你们在10月9日(周一)受邀参加了一场校庆晚宴，恰好坐在了一桌。

KP建议:好好学习,天天向上。校园沙盒模拟,部分剧情需自行探索,不给予收束推动武器:

- 最大伤害10及以下,除非为之前本中的战利品。