

好的，我把这份“斯翠海文虔诚系统 / Dedication”规则给你完整讲清楚，便于你们在多DM、多学院的大型企划里直接落地使用。

# 一句话先懂

它把《塞洛斯的神祇》里的“虔诚 (Piety)”换成了“**Dedication (献身度/学院投入度)**”，用一个逐步累积的数值来衡量**角色与所选学院的契合度、学业/地位提升**。达到特定分数阈值（3、10、25、50）时，角色在学院内**升阶并解锁专属能力或资源**。平时通过**上课、学习、考试、社团活动/学院主题行为**来涨分；某些玩法失败会**掉分**。

## 核心机制（通用）

### 1. 献身度 (Dedication) → 等级与称号

分数越高，角色在学院的**年级/教职头衔/声望**越高。关键阈值与对应头衔如下（教育者/学生双轨）：

- **3–10 分**：Tutor / Undergrad（被学院“接纳”）
- **10–24 分**：Substitute Teacher / Graduate（“受欢迎”）
- **25–49 分**：Teacher / Post Graduate（“被看重”）
- **50+ 分**：Dean / Master（“受尊崇”）

每到 **3、10、25、50 分**，会获得该学院的**新特性**（下文详列）。

### 2. 日常获取方式 (Downtime 学习与考试)

- **正常学习**：用一个\*\*tenday（十日段）\*\*上课/学习/教育活动，**+1 分**。
- **强化学习**：十日段末做 **智力检定 DC 10**；
  - 成功：**+1d2 分**；失败：**-1d2 分**。
- **考试**：做 **智力检定 DC 20**；
  - 成功：**+1d4+1**；失败：**-1d4-1**。

如果推进节奏不合适，DM可用**剧情里程碑**直接上调献身度/头衔。

你们是“多DM分区管辖”的大企划，可以把“十日段”理解为现实一周或一次活动周期，把“正常/强化/考试”对应到**常规活动 / 专题作业 / 大型评测或公开答辩**，非常好对接跨DM的日程。

# 五大学院の“献身度玩法 + 奖励”

每个学院都给出“如何涨分”的**主题行动**，以及抵达 3/10/25/50 分时的**能力**。下面是精炼版，方便你们发到群里当速查。

## Lorehold（罗霍德，历史/遗迹/冒险）

**如何涨分：**带队研究/写论文、**英勇探险**、做一个“又书呆又勇敢”的人。

**专属活动：**野外田野调查（按“发现的生物/地点/事件”的稀有度记分；同类取最高档）。

**奖励：**

- **3 分：Passion for Knowledge**
  - 获得**两个熟练项**（1 技能 + 1 工具；长休且身处图书馆可改配），会**仪式施法 Identify**，每日 1 次 **Detect Magic**（智力为施法属性）。
- **10 分：Adventurer's Heart**
  - **对恐惧豁免有优势**；成功对抗恐惧后得**同等等级的临时生命**。
  - 在**图书馆学习 8h**，接下来 **7 天**在某“环境类型”（如森林/山地/沼泽）进行 **调查/察觉/潜行/生存** 检定均有**优势**（自己与同行者）。
- **25 分：Diligence**
  - 你熟练的技能/工具在“不利”时改为**单骰**；在“有利”时再额外加 **1d4**。每日 1 次 **Legend Lore**。
- **50 分：Mastery**
  - **智力或体质 +2**，上限相应 +2。

## Prismari（普瑞斯玛里，表演/艺术/肢体）

**如何涨分：**表演、创作、大胆表现自我。

**专属活动：**奥术表现（投入 5/10/15/20 天，做相应 DC 的**表演/合适技能**检定，成功得 1/2/3/5 分；可把“表演”换成能体现艺术才华的任意技能/工具）。

**奖励：**

- **3 分：Infused Persona**
  - 可消耗 **2 颗生命骰**，让一次**魅力**检定获得**优势**；获得**Prestidigitation**、**Thaumaturgy** 两个戏法；并在 **欺骗/威吓/表演/游说**中选 **1 精通**。
- **10 分：Flourish（反应消耗生命骰，为攻击加“花招”）**
  - **近战武器**（耗 1 生命骰）：命中 **+5**。
  - **远程武器**（耗 2）：命中后可对**10 尺内另一目标**再打一次。
  - **近战法术**（耗 1）：以**不耗更高法位**的方式\*\*+1 法术环级\*\*。

- 远程法术（耗 2）：命中后可对**5 尺内另一目标**再打一次。
- **25 分：Expressed Spirit**
  - **Find Familiar** 每短/长休 1 次（免材）；可经由魔宠施法（原范围 $\geq 10$  尺的法术统一**最大 30 尺**）。
- **50 分：Mastery**
  - 魅力或敏捷 +2，上限相应 +2。

## Quandrix（宽德里克斯，数学/对称/法则）

如何涨分：热爱学习、协作研究，偏重**高强度研读**。

专属活动（相比通用学习节奏做了“数学系加成”）：

- 常规十日段学习 **+2 分**（而不是 +1），
- 强化学习 **DC 13**，成败改为  $\pm 1d4$ ，
- 考试 **DC 22**，成败改为  $\pm(1d4+4)$ 。

奖励：

- **3 分：Driven by Logic**
  - **Comprehend Languages** 每休 1 次；你施法造成伤害时，可把**智力或感知修正**加到伤害里。
- **10 分：Patterns and Symmetries**
  - 攻击动作时可花 1 生命骰**多打一击**；
  - 需法术攻击检定的法术可花 1 生命骰\*\*+30 尺射程\*\*（触碰法术变 **15 尺**）。
- **25 分：Recalculate**
  - 伤害骰的 **1、2 可重投**（取新结果）；每日 1 次把**失败的技能/攻击/豁免**重投（取新结果）。
- **50 分：Mastery**
  - 智力或感知 +2，上限相应 +2。

## Silverquill（银喙，文学/诗辩/言辞）

如何涨分：读写、看同侪作品，最关键是参加\*\*\*“言辞争锋（Warring Words）”。

专属活动：与同学进行**三局两胜的言辞对决**（可用魅力、历史、表演、游说、欺瞒等与**题目匹配的检定**），依据你与对手的**相对地位来赢/输献身度\*\***（例如“弱挑战强”成功时涨得更多，失败时掉得少）。活动通常**每月一次**，宿敌可能更频。

奖励：

- **3 分：Venomous Words**
  - 会 **Vicious Mockery**；你在**用动作施法（1 动作）或进行攻击**时，可用**奖励动作**再施一次 **Vicious Mockery**。
- **10 分：Inspiring Cry**

- 每日 2 次，用反应给 30 尺内生物的攻击或豁免加上你的魅力修正（判定成败前宣告）。
- 25 分：Weaponize Wit
  - 你用 Vicious Mockery 后，若对方下一次被击中，则那一击为重击。
- 50 分：Mastery
  - 智力或魅力 +2，上限相应 +2。

## Witherbloom（凋萎开花，生命流/解剖/汲取）

如何涨分：解剖你击败的生物、培植植物/菌类、对生命现象保持好奇。

专属活动：解剖研究（选定研究对象类型；依据生物稀有度与分析时长获得献身度）。

奖励：

- 3 分：Analyse
  - 用动作可随机获知目标的一项抗性/免疫/易伤；每日 1 次 Locate Plants and Animals。
- 10 分：Flux
  - 奖励动作降低你最大生命 2d10 并获得等量临时生命（长休复原上限）；你把敌人打成 0 时，用反应获得\*\*=等级的临时生命，并可用奖励动作把临时生命转移\*\*给 30 尺内队友。
- 25 分：Flow of Life
  - 把敌人打成 0 时，可不拿临时生命，改为让你的最大生命 + 角色等级（仅当当前最大值≤正常最大值时可用）；
  - Revivify 1 次/次增加消耗：免材质，但你最大生命 -30，被救活者得 15 临时生命；此后每再施一次，消耗翻倍（危险但很有味道）。
- 50 分：Mastery
  - 感知或体质 +2，上限相应 +2。

## 快速落地给你们“大型学院团”

- 统一口径（给所有DM）
  - 每个现实周为一个“十日段”。
  - 公告：常规活动 +1、专题强化 DC10/13（按学院）、考试 DC20/22（按学院），成功与失败的加减分采用规则原文。
  - 为避免通胀：每名PC每周自然增长上限 3~5 分（不含对决/特殊活动/剧情里程碑）。
- 跨区事件记分
  - DM 在活动结尾填简短“献身度条目”（学院、事件、±分、原因），总DM每周汇总。
- 学生/教职并行

- 该规则**既支持学生，也支持教师型PC**（你们有“十位院长 + 总DM”的设定，极好用来映射\*\*Rank (Educator/Student) \*\*双通道）。
- **里程碑提速**
  - 大活动（开学典礼、学院杯、跨位面远征）可直接**授予献身度或升阶**，把“剧情高潮”与“成长节点”绑定。

## 常见细节与裁定建议

- **掉分并不罕见**：强化学习失败、考试失败、银喙对决落败都可能掉分；这能**制造张力**，鼓励团队准备与协作。
- **与资源经济的互动**：
  - **Prismari**大量消耗**生命骰**，会改变**短休**的重要性；
  - **Witherbloom**的“最大生命交换”机制**很危险**，但叙事感拉满，建议DM在**复活代价**上提前对齐预期。
- **多学院协作**：PC 只能**选择一个主学院**计献身度；但可通过合作活动为**他院**贡献研究/演出（记在**对方学院**的公共成果里，不直接给自己加分，除非DM给**跨院奖励**）。

## 一个实操示例（银喙学生）

- 本周常规：参加诗会、写作社群值日 → **+1 分**。
  - 周末“言辞争锋”：你（低位）挑战学院红人（高位），三检定获胜 → **+1d4 分**，若失败仅 **-1**。
  - 若还参加一次“强化学习”（DC10）成功 → **再 +1d2**。
- 这一周总计大约 **+3~7 分**（看骰子与比赛结果），**两三周就能冲到 10 分档**解锁二阶能力。

如果你愿意，我可以把上面的要点再**排成一页“裁判用速查卡 + 学生入学手册版”**，方便贴群公告/开场宣讲用。当前这份解读完全依据你上传的文档内容。