

Fate/Rotating Madness

目录

[作者信息 - 2 -](#_Toc534615220)

[声明 - 2 -](#_Toc534615221)

[前情提要 - 2 -](#_Toc534615222)

[给守秘人（KP）的信息 - 2 -](#_Toc534615223)

[车卡建议 - 3 -](#_Toc534615224)

[时代背景 - 6 -](#_Toc534615225)

[导入 - 6 -](#_Toc534615226)

[英灵召唤 - 11 -](#_Toc534615227)

[ED酒吧的情报 - 12 -](#_Toc534615228)

[标题3 - 13 -](#_Toc534615229)

[表格 - 13 -](#_Toc534615230)

[结局 - 14 -](#_Toc534615231)

[奖励 - 14 -](#_Toc534615232)

[作者的话 - 14 -](#_Toc534615233)

[附录 - 14 -](#_Toc534615234)

[NPC - 14 -](#_Toc534615235)

[特殊咒文 - 14 -](#_Toc534615236)

[魔术封锁（第一优先度玩家限定） - 14 -](#_Toc534615237)

[哈斯塔请神术 - 15 -](#_Toc534615238)

[哈斯塔之歌 - 15 -](#_Toc534615239)

[犹格-索托斯请神术 - 16 -](#_Toc534615240)

[犹格-索托斯之拳 - 16 -](#_Toc534615241)

[精神震爆术 - 16 -](#_Toc534615242)

[拉莱耶造雾术（创造瑞莱之雾） - 17 -](#_Toc534615243)

[深渊之息 - 17 -](#_Toc534615244)

[神秘书籍 - 17 -](#_Toc534615245)

[《拉莱耶文本》 - 17 -](#_Toc534615246)

[神话生物 - 18 -](#_Toc534615247)

[拜亚基，星骏 - 18 -](#_Toc534615248)

[星之彩，生命猎食者 - 18 -](#_Toc534615249)

# 作者信息

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 模组作者 | 联系方式QQ 1763350709 | | | |
| Mouyains  [百度 @老海J] | 邮箱 1763350709@qq.com | | | |
| 允许转载 | | 是 | 允许制作小说或视频 | 请联系作者 |
| 允许修改后发布 | | 否 | 允许商业用途 | 否 |
| 备注 | 转载请保留作者名及本表格信息 | | | |

# 声明

在此列举本模组内涉及到的版权、材料来源、图像来源等。

# 前情提要

前情提要是模组的故事开始之前便已发生的事件，这些事件对故事的进行有着相当重要的意义，甚至是本模组故事开始的契机。这一段信息是可以公开给所有人知道的，理应不包括幕后信息。

2014年12月，圣杯在伦敦复现的传闻在坊间流传甚广。据传言，这条消息的来源是目前在伦敦出没的神秘魔术师洛拔纳瑞，他似乎在邀请世界各地对于自己的能力有足够信心的魔术师前来参加这场测试版的“圣杯战争”。多数的魔术师，甚至较大的魔术组织都将其视为戏言而一笑置之，但是，这种事情总有例外——作为魔术师的你相信了，将希望寄托于圣杯，渴望实现你的愿望；或者，你对于洛拔纳瑞的说法产生了怀疑，想要一探这复现圣杯的究竟……

“既然是圣杯战争，那过程当然是从者与从者、御主与御主之间的厮杀。这战争，只有到战场上只剩最后一人时才会终结。”

# 给守秘人（KP）的信息

在前情提要之外给予守秘人（KP）的提示，主要包括整个事件的黑幕、阴谋及大概走向。方便守秘人（KP）迅速掌握情况，做到心中有数。

——什么圣杯战争，都是假的。洛拔纳瑞是从彷徨海逃出来的异端魔术师，他研究过了时钟塔方面关于1998年11月日本东京都观布子市小川公寓事件的记录并与冠位魔术师苍崎橙子交流过后，彻底放弃了凭借从根源生发出来的事物抵达根源的思路，转而寻求外部力量的帮助——召唤尤格索托斯，并留下一份副本泡泡。这件事需要巨大的魔力供应，仅靠伦敦的地脉是完全不够的，于是洛拔纳瑞想到了藉由渴望表现自己才能的年轻人的圣杯复现论文来复现圣杯，收集英灵的灵魂做魔力来源，直至成功召唤泡泡。所以，这场圣杯战争不可能有结果，杀死一位英灵只会导致新英灵的被召唤，不论职介，直至魔力盈满为止。所以最初的战争只是勉强维持七个职介的样子，之后死一个补一个，KP可以特地补上职介重复的英灵来提示PL。

自然，“最后一人”原先指的就是洛拔纳瑞咯。

当然，抑制力不会任由洛拔纳瑞这样瞎搞。洛拔纳瑞急于求成就是为了防备抑制力作用的发动，但是抑制力已经实际地渗透进了伦敦——一方面以英灵的形态呈现（恩奇都），一方面是在此次事件上与阿赖耶识达成共识的盖亚方力量（Beast0），还有一方面是微不足道但足以击碎此次事件根基的人类团体（埃尔梅罗教室）。

要么由PL先把洛拔纳瑞杀干净，要么由Beast0出马收拾残局。结局一定是泡泡没招出来或者直接送回，但是如果不小心把Beast0的第一条血打完了，那么可能最终boss战实际是PL大战Beast……希望不要这样，因为作者为了确保Beast能稳妥地送回泡泡还保持理智给她加了很多buff（汗）

## 车卡建议

车卡建议是给玩家（PL）的车卡指南，由守秘人（KP）进行转告，具体情况仍可由守秘人（KP）决定。

首先：所有人进行1D100的检定

以下顺序以检定结果从高到低排列玩家次序，【 】内为玩家不可知道的内容。

【Archer埃德蒙唐泰斯组-艾米】第五优先度玩家：限定为来自英国境外的家族，魔术水平不可为超一流。是巴瑟梅罗的分家，受巴瑟梅罗家的邀请；或者听闻洛拔纳瑞的宣传私自来到伦敦参加复现的圣杯战争。在与巴瑟梅罗家系取得联络前信誉为10-30，取得联络后为50-70。取得的触媒为自己带来的什么或者巴瑟梅罗提供的带血龙鳞。【高自由度】

【Saber-Berserker阿提拉组-学长】第四优先度玩家：巴瑟梅罗家的幼子，19岁。对于自身的实力相当有信心。听说了圣杯战争的事情后向家族发出参战的申请。信誉70-80。得到的触媒为传说中阿提拉使用过的羽箭。

【Caster牛顿组，陈驰】第三优先度玩家：英国时钟塔的二级讲师，隶属于全体基础科。魔术水平介于二流和三流之间，但是理论构筑能力十分强大。学生时代曾经写出过十分完善的圣杯复现论文，并因此被时钟塔法政科及十二家审判，在此过程中被埃尔梅罗二世及特兰贝利奥一派保住，之后在时钟塔任职。依旧有复现圣杯的心愿。最近和据说来自彷徨海的魔术师洛拔纳瑞有来往和合作，着力于圣杯的复现。年龄限定在25-30岁之间，但是外表要显得憔悴或苍老一些。【之后的剧情要先于其他人秘密进行】

【？？？西弗什组-朔方】第二优先度玩家：限定为来自爱尔兰的年轻人，年龄20-30岁均可。为爱尔兰的召唤术家系末代。家中的人因为取得了极大的研究成果而被时钟塔盯上，法政科借此将此家系灭口以侵占成果，年轻人匆匆出逃至彷徨海，改名换姓转攻卢恩符文。故事开始时符文魔术的水平已经依稀有了当年苍崎橙子的风范（但是两人的专攻方向有所不同，年轻人更倾向于定时类符文和依附类符文）。

此次来到伦敦的目的首要的是追查协会的叛徒洛拔纳瑞，其次也有借机向巴瑟梅罗复仇的想法。可选择的魔术限定为符文和召唤术，水准为准一流。携带了家中珍藏的黑曜石（表面刻有奇怪的符文）作为触媒，因为据他的记忆，这颗石头曾经属于一位神灵级人物。

【Lancer恩奇都组-荧荧】第一优先度玩家：限定为爱因兹贝伦家的人造人，是天之杯实验失败品中比较奇怪的一个——其起源为“循环再生”，即以她为小圣杯，永远不能达到盈满，即圣杯战争不能终结。魔术偏向于自身强化、对外界感知提升类型。个人求生欲极强。

被派来监视此次圣杯战争，并尽可能探清复现的原理。没有携带触媒。

【如果玩家过多，或者玩家中途死亡，可以选择以下角色】

埃尔梅罗教室的学生：魔术体系、家系出身可自定义。性格略有缺陷的天才，对于老师十分尊敬并报以百分之百的信任。

（推荐莱尼斯、考列斯、FA魔术师后代或者伊薇特，最好不要选择格蕾、弗拉特和斯芬）（莱尼斯的话一定要保证玩家对这个角色有深刻的了解，当然，选择莱尼斯也是最好玩的选法）

吴雪源：来自中国的魔术师，（擅长的可以是家传的咒术体系魔术），论水平可以说是准一流，但是东方的魔术体系并不被时钟塔重视，她也没有得到多少认可。【caster御主】第三优先度玩家的得意门生，对于老师早年的经历有一定程度的了解。由于出身问题，在多数情况下更愿意追随老师而非时钟塔。

角色选取完毕，玩家可以开始车卡。

以下为车卡村规：

1）各位玩家的职业均为魔术师，故职业技能点数（不含魔术）以（教育+MP\*5）\*2为准。兴趣点数为智力\*2。除魔术外每人可点<=9个技能，技能上限85。

2）教育超过85且有咒术类魔术教育经历（符文、东洋咒术等），或教育超过90且拉丁文超过80的魔术师，克苏鲁神话的初始值为5+1D4。无咒术类或拉丁文技能的PL若教育超过85，克苏鲁神话初始值为1+1D4。（秘密执行）

3）新增技能：魔术医疗（以较快的速度回复2D4hp，但三小时内意志-10，魔术类技能-10）初始值30。

4）此模组中MP值可大于等于意志/5。魔法使或非人18-19，超一流魔术师16-17，一流魔术师14-16，准一流13-14，二流魔术师10-13，二三流不定者7-9，三流及以下MP<7。

除特殊魔术类别，使用魔术则MP减少1D3。1h回复一点MP。

5）各魔术流派的xx魔术点数计算规则与加值（点数向上取整，加值计入成长栏，上限95）

卢恩符文：（教育+灵感）/4+MP\*2.5。主动的侦察、聆听、领航、潜行可用魔术点数代替进行检定。攻击伤害2D6，每回合最多3次，第三次有惩罚骰。选中第二优先度的玩家射程不限并可再拥有每场战斗只能发动一次的符文炸弹（伤害3D10，从者过敏捷或者直感类技能进行闪避，或1D10减伤），玩家射程15。对魔术师攻击有1D4的减伤检定，对从者攻击有2D6的减伤检定。

元素转换：教育/4+MP\*4.5。聆听、开锁有一次奖励骰（不与其他奖励骰重叠）。攻击伤害1D10+1D4，一回合一次，抵近伤害再加1D4。对从者攻击有1D10的减伤检定。MP低于8的魔术师发动此技能有固定的1D6伤害下降检定。

炼金术：教育/4+MP\*3+20。第一优先度玩家全面板数值增加4+1D4（此步的加点不计入魔术技能点的计算），其他魔术师获得5D6的面板自由加成点。战斗偏向于强化方向，即所有形式的攻击均有1D8的伤害加成（需进行炼金术检定），或者1D4+魔术师/从者无法闪避伤害。玩家受到伤害时可进行1D6的减伤判定。

人偶制造：（灵感+工艺品制造）/4+MP\*3.5。持有者必须有超过50的工艺品制造技艺（否则视情况KP会给人偶加各种DEBUFF或者让人偶变成行走的SC机，毕竟制造50以下完全可以认为你的人偶巨丑或者某个零件有问题）。玩家可以花费36h制造一个面板数值和为520/20h制造一个面板总值480的人偶。人偶和玩家意识和记忆同步，（意志必须和玩家相同，教育和灵感不高于本体）可代替玩家行动。人偶重伤时本体会受到1D4伤害，人偶SAN值降低时本体额外降低1/1D4点san。

宝石魔术：教育/4+MP\*3+15。魔术师获得5D4的面板自由加成点。因使用魔术造成的MP减少判定为0/1D2。战斗偏向于强化方向，即使用的攻击均有1D6的伤害加成，或者1D3+魔术师/从者无法闪避伤害。玩家受到伤害时可进行1D4的减伤判定。使用魔术类技能时有奖励骰（宝石加持）。宝石以耐用程度分为普通、良品和珍品三级（9：5：2）。耐用指每次发动宝石加成的技能时都要进行一次MP的D20检定，失败的话这个宝石就不能再被使用。普通可以承受1次失败，良品2次，珍品3次。任何宝石在使用四次之后均不可再次使用。但是可以卖掉换钱。（再买需要去特殊的地点花高价买）可以摔碎宝石发动以获得绝对成功，摔珍品就是默认大成功。贴身携带的宝石不可超过10颗。

咒术：灵感/2+教育/5+MP\*2。施术对象的检定成功率下降20点，持续时间1D20。伤害同卢恩符文，幸运检定成功可以让释放对象回想起不太好的事情而SAN值降低。

以上为参考的魔术分类。如果有其他的流派，诸如召唤、降灵、植物、兽性魔术等，请与KP协商。魔眼、礼装等特殊外挂可与KP协商具体设定。

每个魔术师可以专精一项魔术，教育或智力70以上可以同时擅长多门，但非主攻魔术流派无法对面板进行加成；非主攻流派的技能点数按照65%、45%、25%的比例递减。

6）建议玩家使用1920或者更早的年代模板来写魔术师，毕竟他们都是一群与时代脱节的怪人。如果想要点现代类技能，请提供合理的解释并与KP协商。（PS：或许现代科技有钻空子的奇效呢，也说不准，但是无人机这种高级货还是请别带了）。

7） 请带上推荐触媒。

请带上推荐触媒。

请带上推荐触媒。

请在随身物品栏写上推荐的触媒。

又不是我不想让你召唤强力从者。

想让你的心水从者被触手play请与KP协商。

【其实吧，除了第一、第二和第三顺序玩家，剩下的从者都可以改】

8）使用全体基础类魔术的检定会使用教育和MP\*5的组合骰进行检定，魔耗0/1。

（基础卢恩符文，初级灵脉感知，投影魔术，暂时强化，初等使魔制作与使用，还有啥想不起来了。。。）

9）根据人物的背景设定，KP可以在人物卡审核完毕后给予某些角色以点数成长。

# 时代背景

这里可以加入对本模组时代背景的一些描述及科普，方便守秘人（KP）更快的了解模组所处的时代的特殊性。

魔术师这种东西以追求根源为毕生追求，而他们多数向圣杯许下的都是“探求根源”的愿望。并非正统想法的魔术师也至少是因为有什么愿望急需圣杯实现才会参加这种高危赌局。洛拔纳瑞抓住了“急切地想要实现愿望”和“这样的人有很多”的魔术师心理，加速英灵的召唤与魔力的积累。

但是，身处伦敦城的不仅有洛拔纳瑞这个异端——或者说伦敦的最大异端看点本应该是世界三大魔术协会之一的时钟塔。时钟塔建立的历史悠久，内部早已形成了犹如贵族或者党派一样的政治体系。三大派十二家十二科以及最具政治色彩的法政科使得这个协会更像是一个封建主义正在过渡至资本主义的微型国家。法政科致力于魔术社会与普通世界之间矛盾的解决和事故的善后与裁决，在魔术师中有极高的威慑力（魔术师们对其的感情是又恨又怕的那一类），颇有“魔术师警察”的意味。其中，巴瑟梅罗家系即是掌握法政科的时钟塔最大家系。

此时，日本冬木的第五次圣杯战争已落幕多年。埃尔梅罗二世依旧在时钟塔授课，几位忠于他的学生一直陪在他身边（格蕾，弗拉特，斯芬等，如果有玩家提出想让凛当NPC，KP可以给二世来一次幸运检定，困难成功可以试着把凛以某种理由从冬木叫过来）。

向外来看，本次模组中的洛拔纳瑞原属于彷徨海，一个和时钟塔处于冷战关系中的魔术协会。与时钟塔的与时俱进不同，彷徨海专攻神代魔术的复现研究，狂热程度不下醉心于创造的阿特拉斯院。

魔术师的存在形式多种多样，除了依附协会，还有很多家系选择自力更生，比如德国的炼金世家爱因兹贝伦家族；有的家系为了提高自己在魔术社会中的影响力而自愿成为某个贵族的分家，如阿尼姆斯菲亚的分家费罗兹；有的家系选择与魔术协会分庭抗礼，有的家系则是魔术协会都懒得去管的“小爬虫”……

等等等等。主要次要的内容都十分冗杂。祈祷使用这个模组的KP和PL至少看过一定数量的型月作品吧……

# 导入

导入部分负责将调查员们引入故事之中，这个部分通常会给予调查员们介入事件的动机，尽量让他们有足够的理由进入事件。

1【最先开始的第三优先度玩家，秘密进行，可以先不车卡，听完再车】

现在的时间是4月13日，刚好是那件事的五周年纪念日。

在过去的七年里，你从未忘记过那个构想。

尽管被残忍地否定过，你也清楚地知道，实现“那个”仅仅差一个合适的容器与足够大的魔力注入。

为了构想的实现，你已经受到了无数白眼与冷嘲热讽，在这里授课，过着项上人头随时不保的生活。

很少有学生会知道你只有二十多岁，因为这五年的惊惧与过劳早早地将你变成了中年人：两鬓微霜，眼窝深陷，苍白的脸上挂着病态的红色。

将图书馆中相关的典籍一本本翻烂，将笔记越记越厚，将“复现”的过程精确到“容器”的魔术回路量与诱导咏唱节数的函数上。

——今天的课程已经结束，你夹着炼金术的讲义回到办公室。确认过室内的监视干扰术式布置完善后，你突然想起了昨天见过的那个怪人洛拔纳瑞，以及他的联系方式：夹在你写研究内容的笔记里。你开始寻找你的笔记本。

幸运检定。成功则找到笔记本；失败则进行以下剧情：

四处找过，笔记依旧不见踪影。这时你突然意识到，今天上午在上课前，你在笔记上写下了“今晚去找洛拔纳瑞”的备忘录，顺手把笔记本放到了讲桌上；下课后有很多学生在向你请教，其中有一个术式需要即时演示，于是你到了走廊外，回答完问题之后你直接离开，忘记了笔记本的事。这本笔记本十分要紧，或者说十分危险。特兰贝利奥的人曾经明确地说过，如果让他们发现你在继续这方面的研究，他们绝对会杀尽你的家族，视君主的心情而定还会对埃尔梅罗二世有所动作，就当借个由头削弱埃尔梅罗一系的势力。

二世曾经救过你一命，你自己的求生欲也不算太弱——

玩家选择去取回笔记。一个成功的幸运检定可以让玩家与埃尔梅罗二世的学生相遇（学生在教室里看漫画，可以发生点什么小插曲）。失败则敏捷检定。敏捷检定成功则赶在下一科的讲师进教室前进入教室取回笔记，失败则下一科的老师已经开始授课。这个讲师在全体基础科内的地位很高，处理不当会引发高级讲师翻看笔记的剧情。

笔记被其他讲师或非埃尔梅罗教室的学生翻看，若玩家不选择逃跑，视PL的RP决定是否结团（所以KP还是多给一些提示吧）；选择逃跑则切入以下一段洛拔纳瑞剧情。

你惊惧异常，在原地呆呆地站着，直到脑部一阵刺痛——过劳引发的头痛恰好在此时发作你如同疯掉一般飞快地跑回办公室。在奔跑的过程中头痛逐渐缓解，紧接着就是巨大的恐惧——时钟塔已经没有你的容身之处，你所能做的，仅有逃亡。

或许，洛拔纳瑞那里是个好选择。

成功拿到笔记则有以下线索：  
你长长地舒出一口气，这本笔记没有什么差池就太好了。

昨天你遇到了一名名叫洛拔纳瑞的奇怪男人，自称来自彷徨海，近日正在进行第三法的研究。听他话里的意思，他似乎有比较稳定的聚集Mana以供使用的方法。你十分犹豫要不要和他合作。毕竟，彷徨海和时钟塔始终处于不温不火的僵持状态。作为一个被怀疑的人与对方勾结，这种事情极度危险。

这样想着的你，不知不觉中已经回到了办公室。

玩家进行RP。

之后的几个月里，你与洛拔纳瑞一直保持着暗中的联系。你早已信任这个魔术天才，将你的复现构想和盘托出。

他的工房建造于白教堂地下，魔力供应似乎源源不断，而你检查过了装置与术式，那真的是从地下某个位置汲取来的力量。

在洛拔纳瑞及其小团队的协助下，你距离你的目标越来越近，仅仅差几个决定性的东西。

比如承载灵魂的容器。

比如将被承载的灵魂，以及召来灵魂的测试者。

——————————记忆在此中断。仿佛从未张开过眼睛，你在一片死寂中苏醒。

此处对玩家进行体质或幸运检定来决定角色是否能睁开眼睛以及进行呼吸，检定成功则玩家会发现自己似乎被埋在土里，失败则试试灵感或者聆听，总之要用合理的方式尽量解释清“他”现在被埋在土里的事实。可以适当地提示PL此时他的危险境地，但是不要透露明确的时间地点和人物。

（玩家处于的位置是威斯敏斯特教堂后的墓地，此时地面上仅有洛拔纳瑞的助手C-1，剩下的就是其他的魔术监视手段。起因是洛拔纳瑞的术式已经进行到了最后一个阶段，他需要把自己在伦敦地下水路饲养的星之彩幼体引诱到更靠近工房的位置以保证九曲湖下方的动作，于是就让助手C-1先把只知道初步的“收束魔力流确保安全”以及“要开始引诱爱因兹贝伦家的人来做填充体”计划的玩家洗脑并先运到威斯敏斯特教堂墓地向下约10米的地窖中埋上作为吸引的魔力增强体。洛拔纳瑞是偏向于土属性的魔术师，十分擅长收集散失在土中的mana和od，这个计划对于他来说完全可行。）

玩家如果成功到达地面可能会遇到C-1，此处应尽量让玩家生存。之后玩家会发现自己身上有一个袖珍日记本，最近的两次记录是这样的：

4月14日。洛拔纳瑞开出的条件不错。

6月3日。初步的实验看来是成功了，用洛拔纳瑞带来的触媒召唤出了一位英灵，据他说是女武神。但是可能是承载体并不稳定，我们还没有和她签订什么契约，她就化成了烟雾消失了。

10月29日。大概到了正式准备启动的时间。洛拔纳瑞在宣传。

12月13日。不安，极度不安，地下有什么东西在蠕动的感觉，不像是地脉，那东西会有物理上的运动吗？洛拔纳瑞一直在那边的房间里和什么人说话，好吵。

12月14日。真的万不得已的话也要召唤自己的英灵，毕竟那家伙似乎已经背着我完成了召唤。如果在这方面落后于他我可能命不久矣。今天才认识到这一点的我真的蠢得可以。

玩家RP。注意此时玩家即使逃脱也会处于神志不清状态，所以KP有足够的机会让玩家忽略这里是威斯敏斯特教堂【以及地上有ewo画好的隐形召唤阵】。此处有多位伟人的坟墓，在此，拥有强烈求生意志的玩家可以召唤出英灵牛顿（Caster）。

意志检定这种东西不要玩得太过火。召不出英灵的话模组作者也会头痛的。

2【第一优先度玩家】

你接受了家族的任命，来到此地。

你拼命地求活，但是家族会把你派过来，大概是因为这件事的死亡率极高。

成功就完整地回去，吐出必要的情报然后被消除记忆；失败则更为简单，如果有哪个贼子胆敢用自己的身体做小圣杯，那他的仪式、连带他本人都只会迎来悲惨的结局——

因为你被创造出来时就被认定为失误造就的异端。

实验用的魔力被灌入你的身体，被你的魔术回路一点不剩地吸净而化为你所有的小源，原有的回路承载不了所有的魔力，便会有新的回路生成。

你是利己的圣杯，只知让财富在你的体内循环，永无满足。

没有触媒，没有除了给正常公关人员配备的礼装以外的武器，你所有的仅仅是足够的资金，以及家族分配过来的“同族”助手修瓦，但修瓦也仅仅是个为了公关人员外出方便而制造的驾驶与武斗专长的人造人。

12月14日上午10时，你们两人搭乘飞机到达伦敦。在鞋子触及地面的一刹那，左手手背便异样地刺痛，那股刺痛如同具有生命与自我意识，在入侵了手背之后便顺着筋脉和魔术回路爬遍全身。痛觉神经略微麻痹的你自然得忍住流到嘴边的呜咽声，但你行走动作中一瞬间的迟缓已经被修瓦发现，在她刚要出声询问时，你用眼神委婉地告诉她，不要问。

因为你已经看见了那个烙在手背上的血红印记。

代表着此地的圣杯对于你认可的印记——令咒。

（飞机降落在希思罗机场。）

出机场之后，修瓦会使用家族给他的经费租用一辆黑色的宝马/奔驰/是个德国好车都行（但是外形一定低调），租期一个月。在模组进行的时间范围内，只要不让这辆车进入无法加油的情况超过2天或者有人蓄意把油箱毁掉，修瓦都会保证这辆车的油是满的，可以去伦敦的任何地方，油钱不计算在玩家的资产里。

车牌不重要。玩家真的要问的话可以现编。

如果想要搜查信息的话，可以直接给出“魔力的流动在海德公园附近的街区很活跃”的信息。设定上来说这个是伦敦的魔术师最近都比较关注的普通事件，以玩家的能力能获取这个消息并不困难。

3【第二优先度玩家】

你知道，此行的目的并不可以出于私欲，毕竟这是你所属的彷徨海少见的委托，委托的内容还是“到外面把某个人抓回来”这种事。你起初接到这份委任时也着实吓了一跳。

对于“为什么”的疑问还不是最首要的，你更想知道的是“能不能”——那个任务的地点让本来已经心如止水的你开始躁动起来，复仇的念头被重新翻起，解除休眠，重新生根发芽。

——那位老师曾经说过，自己能力不足，还扳不动时钟塔最大的家系，所以还是先深入研究取得一定成绩再来。

这是你最初加入彷徨海的原因，而被卢恩文字的神奇所吸引而暂时忘却这些想法是后话。

你觉得自己的能力依旧不足，扳倒那个家系也并非难事，但是若想杀掉核心人物，现在的能力还是足够的。

你伪装成正常的英伦青年，一头鸡窝般红色乱发被棒球帽压住，身着符合时下季节和气温的毛衣外搭皮夹克，运动背包背在身后——当然，夹克的内层被写满了符文，背包里则是数十个已经制作完成的凭依类定时符文机关，以及极其重要的一只串珠小包。你于苏格兰境内上岸，乘坐火车抵达伦敦。

12月14日正午，火车于国王十字街车站停靠。一切皆如数年前首次来到伦敦时你所见，这个城市的本质并没有改变——并不是指什么坏的方面，排除掉那个家族来考虑，你还是很喜欢这个城市的，那种在新潮中依旧留有持重感的风格正对你的口味。

你在脚还没踏上这片土地时是这样想的。

对玩家进行灵感或者意志的检定，成功则玩家会发觉严重的不对劲，这种不对劲让人想吐，似乎是这片土地本身在强烈地拒绝你的踏足。此处为ewo的势力范围，所以ewo对于外来的魔术师驱逐诱导的效果还是十分明显的。如果玩家在这里大成功就不妨告诉他ewo的某些本质思想，如对于人类的极度恐惧，还可以试试适当在角色脑内放送ewo预见的泡泡身姿之类之类，san check当然不可避。

此时角色的左手已经刻上了令咒。可以适当透露一下，形状在自己看来像是个挂着诡秘笑容的小丑。

记得提醒一句玩家，他随身带着一个记事用的笔记本，是多年前埃尔梅罗二世给他指点符文传承论文时老师的赠与物。里面记载了一些关于任务的具体内容以及初始的线索。

|  |  |
| --- | --- |
| 任务内容 | 捉拿叛出彷徨海的洛拔纳瑞，必要时可以杀死这个人。  务必把这个人带走的休眠海德拉幼体、某个瓶子以及各种禁忌书籍（共3本）带回。  尽量不要惊动法政科，可以适当寻求你的人脉的帮助，但是绝对不可透露上一条提及的物品。 |
| 线索 | 洛拔纳瑞手下约有10人，其中包括洛拔纳瑞在内具有一流水准的魔术师3位，二流人士5人，其余的人更偏近于魔术使。他在伦敦可能又招募了一定人数的手下。  其目前可知的活动区域集中于白教堂和威斯敏斯特教堂，圣保罗教堂似乎也有他出没的记录。推测其工房即位于白教堂。  近期伦敦似乎在梅费尔区发生了几起失踪案，案发蹊跷。 |

4【第四优先度玩家】

你，生为巴瑟梅罗家的幼子，便应知晓什么是魔术的阶级以及魔术师的权力——或者说，帝王学。

巴瑟梅罗是魔术世界的帝王，虽然可能并不拥有最高的才智，但必定把持最高的权威。家主的这番话你牢记在心，但是着实没有将它实践几次。毕竟你是末子，要轮到你去处理的事件数几乎为0.你只要定时去全体基础科和家主指派的导师那里修习就好，帝王学的课程也只有纸面学习，并无实践操作。但是你似乎并没有继承巴瑟梅罗家应有的气度，现在的你年轻而好奇，体现之一便是对于近期时钟塔学员和家里的女仆都在传的“伦敦的地脉最近异常活跃”事件极度感兴趣。某天，你终于在说漏嘴的女仆那里得到了完整的洛拔纳瑞圣杯宣传，你跃跃欲试，想要向家主申请调查这件事情。

玩家进行RP。巴瑟梅罗家主算是个严厉但是还算关心玩家的女性领袖型人物。开始要表现出阻拦。出色的RP可以让家主直接向玩家透露测试圣杯战争的消息。想要在这时就取得触媒可以通过幸运或说服检定。

注意，巴瑟梅罗家比较忌讳家族中的年轻人在没有实力之前就出去抛头露面的，玩家需要小心RP才能成功。当然如果KP放水那我也没招。提供一个放水的方式：家主被你的积极所触动，决定由你担任这个复现圣杯调查活动御主的职位，但是需要暂时隐瞒姓名。活动中接触的其实大多数还是法政科的自己人，但是传承科、降灵科的人也会参与其中。

之后你会在家族提供的魔力增幅装置中得到令咒。

可以得到最近梅费尔街区有多位魔术师的工房被入侵的消息。

可以试图求取埃尔梅罗二世的帮助，但是不要让家主知道他一眼看出你是巴瑟梅罗家的幼子的事实。二世只会提供有效的建议，并不会参与你的行动。

5【第五优先度玩家】

首先确定PL的身份，是否会与巴瑟梅罗合作以及前来伦敦的动机。这个其实仅仅影响导入的剧情。该怎么说呢……这个第五优先度如同FSF的Player，拥有无限的可能性，且因此而强大。导入就要劳烦KP自己根据PL交的卡自己编写了。

无初始情报，请自行探索。

**说一说Master们都会经历的事情吧。**

在接触到伦敦土地的一瞬间手背会刺痛，伴有随个人体质差异而不同的身体共感痛。体质35以下则需要检定是否要有1D6小时的全属性下降20%。

进行灵感检定。成功则会听到ewo的驱离语音：“异乡人，此处不宜停留，还请速速离开。”大成功则可以在脑海里留下对这个声音的印象。失败无感，大失败则会连上错误的接口，即看到ewo观测到的伦敦未来视：九曲湖泛滥，湖面变幻的不定型的的颜色在四处流动，海德拉自泰晤士河升起，已经分不清容貌的活人祭被蹂躏，亿万光辉的聚合体自天穹降临，进行1D20的SAN CHECK，毕竟此处有邪神本体的影响存在。

# 英灵召唤

大多数的Master想要去做的第一件事还是英灵召唤吧……

优先度确定召唤时间。第一优先度玩家12月14日19：00之前，第二玩家19：00-21：00，第三玩家23：00-次日2：00，第四玩家22：30-次日1：00，第五玩家2：00-4：00。

**巴瑟梅罗相关人物限定召唤地**：时钟塔本部地下的审讯厅。原先这里有一个借用地脉发动的束缚用术式，如果事先对这个场地进行过侦查则可以得知这个术式的存在并了解其使用方法。在召唤成功后进行困难的幸运检定，成功则能够捉到气息遮断状态进行监视的Assassin（不是本体，PL很快就会发觉）。Assassin真名获得，之后可以在见到其日常形态时灵感检定发现其为Assassin。允许顺藤摸瓜找洛拔纳瑞的工房。

**第三优先度玩家限定召唤地：**威斯敏斯特教堂，牛顿坟头前。

**埃尔梅罗相识之人可选**：现代魔术科的斯拉镇某空学生宿舍。这里的地脉品质并不好，选择在这里召唤则要过一个体质与MP的组合骰来决定是否有1D3小时的筋疲力尽时间（全技能成功率下降20%）。洛拔纳瑞并没有监视这里，所以在1h之后Assassin才会赶到。

**随机1：**郊外久无人居住的洋馆。原为洛拔纳瑞手下助手的工房。后因灵脉聚集而被洛拔纳瑞用作引诱魔术师上门的诱饵。Assassin会自由进入建筑监视。

**随机2：**海德公园1号新开发正在装修的地下停车场。距离ewo的住所很近，所以ewo可以掌握此处的动态。洛拔纳瑞对于这个地方并没有那么上心，Assassin是感知到了魔力来源才来地面上埋伏的。

关于召唤的细则：

1 召唤阵绘制材料。如果使用无辜生命的血液（不包括自己的）进行绘制，英灵将会失去ewo的对魔力守护。使用其他材料则会获得1D4的对魔力加成检定，一点对应一级，上限为A；使用自己的血绘制则能额外感知到土地传来的悲鸣声回荡在脑海里(如同被折磨的声音)。

2 召唤台词念完整则会听到来自ewo的警告，而且可以确定其音色。

所有人都会受到Assassin的监视。Assassin具有影分身的能力，所以不怕时间被某个人拖太久。

**Lancer 恩奇都**

精心画就的召唤阵在【】的咏唱下开始散发出银色的光辉。随着咒文逐渐趋向完整，那银色的辉光越发的耀眼夺目，魔力极速地从身体中泄出，刺有红色纹样的左手背如同被烧红的烙铁死死地按住，有着类似感受的还有自己的身体——那后天造就的魔术回路哀鸣着发出危险的信号，但是你的精神无视了这份痛苦。

你来到伦敦这片土地，是为了求取自己的自由，将这份心愿寄托于圣杯，自愿地加入今后的战斗。

相比之下，这点痛苦，实在算不上什么——

“啊啊啊啊啊啊啊————！！！！！！！”

魔力仿佛拥有自己的生命，在你的体内狂奔，粗暴地犁过你的每一寸血管与神经，

尽管你有极其强大的意志，这种百蚁噬身般的剧痛还是撬开了你的牙关。你用言语与声音试图卸掉一小部分疼痛，

**Archer 西弗什**

**Archer 埃德蒙·唐泰斯**

**Caster 牛顿**

**Saber 阿提拉**

**【特别的召唤情报：第四优先度玩家**

预定中拿到了触媒的第四玩家是能够召唤出无限接近巨神阿提拉能力的大王。比fgo版本里的更加爽快一点，确认了主从关系之后就开始确认地脉状况——就是在这个时候阿提拉发现了来自游星的气息。

阿提拉进行深呼吸，想要把这股熟悉的气息导引入自己的身体，结果那个“很熟悉”的气息不是别人，就是星之彩。

星之彩也因为发现了熟悉的存在而向时钟塔方向聚集，很不巧，全被大王吸入了身体。】

## ED酒吧的情报

此阶段所有人在探索伦敦时，只要能进入梅费尔街区，就能从各种渠道了解到失踪案多半发生于牛津街附近。在牛津街上游荡会收到ED酒吧发放的传单，传单的内容是某爱尔兰风情酒吧近日邀请到了歌手爱德华·舍弗兰驻场演唱。可以进行幸运检定，因为发传单的有格蕾和源医生（1D2,1=格蕾；2=源医生）。

如果与格蕾交谈，那你基本不会得到什么消息。格蕾打工期间很害羞，着急的时候会直接说“客人先生晚上来看看就可以知道了，我……（脸红）”。如果透露出些许“我是魔术师”的气息，格蕾会进入精神警戒状态。

如果与源绪凛交谈，不使用任何技能，只能看到这是一位黑发黑瞳的女性，五官有欧洲人的明晰特点但比正常欧洲人要柔和。眼睛格外明亮，看起来是有开朗性格的女性。一个成功的人类学检定或者困难教育/知识/灵感检定可以辨认出她的长相带有一定的中东人特征，但是也不完全相似。侦查检定极难成功则能发现她的右袖口以及左小腿的粗细与其身体另一侧的粗细不同，偏粗一点，大成功则发现她的身体虽然显得瘦弱，但是肌肉像是受过锻炼的样子。交谈可以得到和传单内容相似的情报，街坊都在讨论的人员失踪情报也会得到（问的方式正确的话）。如果透露出些许“我是魔术师”的气息，源绪凛会立即察觉并根据情况决定pl的性质。反正你的脸肯定会被记住。如果pc的令咒没有使用物理手段进行遮挡，源绪凛会进行侦查暗骰来发现你是御主。

【【源绪凛是能看穿魔术的。】】

如果想撩传单发送员也可以。小灰会很羞怯地拒绝并跑走。源医生会用带有些许撩意味的话回绝。小灰不会透露自己的姓名，而源绪凛会交代她在日本用的假名Minamoto Orin（用标准日语快速读，最好语音）。PL如果没能现实灵感成功，则可以物理灵感或者教育了解到这个好像是日语。如果问及她为什么会来英国，回答是“朋友邀请我来旅行，谁知道旅游之外是给她的店打工”之类。

如果和源医生相遇时已经进行完英灵召唤，那你是御主的事情绝对会被察觉。除了气息感知A的英灵会直接察觉到这个人似乎有英灵的气息，其他的英灵需要骰幸运和MP\*5的组合骰发现她应该与英灵有关。

进店可以过聆听听到店里放的音乐是I Don’t Deserve You,而且是现场演奏（白天进店是歌手练习，晚上是演出），接着是Grade 8。

店长希斯恩负责接待。此处只有侦查才能发现她就是店长。

无偿提供地图或者去某个地点的路线。

购买的酒水价值一次超过20英镑之后希斯恩会开始透露部分信息。

1. “最近啊……出了很多起夜游者无故失踪的案子，这个区只是发生得格外多才被报道出来了，就我听说的消息来看，其他地方也有流浪汉消失或者小孩出去玩结果不见的事情。失踪的人什么样的都有。（确定你不是记者）警察们找了很长时间，依旧什么都没找到。苏格兰场的外卖倒是变多了……稍稍喝点酒提神也算正常，但是看订单量，那些家伙倒是有酗酒的倾向……万一条子出了些什么事怪到我头上就惨了啊。”
2. “其他的事？应该说圣诞节前除了小偷变多再没什么变化了吧。”
3. 【PL说自己和黑道相关，信誉检定成功】“据偶尔来这里的药头说，夜游者多半是在小一点的巷子里被掳走的，而且事发地附近的摄像头多半会坏掉。还自称他曾经就目击过一起，说什么失踪者被齐腰高的两个奇形夹住掳走。真是的，开玩笑开到这种事情上我可没兴趣再卖他酒了。”
4. 【PL有意显露自己是魔术师或者打听时钟塔消息】“呵…原来是里世界的人…放个探查类咒体比在我这边打听方便多了，我知道的情报也有限。最近的伦敦灵脉不算太平，活动的烈度是往常的近6倍，不然传承科那些老家伙找我这种废物有什么用。啊？我是传承科的前研究员，目前的贡献也只有交了几份地脉起源的论文被天体科的君主发了钱而已，不然也不至于惨到来开酒吧。”
5. 【PL研习卢恩】困难侦查检定成功得知老板会卢恩，因为这个酒吧的布防极其严密。
6. 第一优先度玩家交谈，老板会用友善但隐晦的方式劝说她尽早离开伦敦。带上从者离开，不用顾及伦敦圣杯的事情。
7. 【极难侦查】发现老板的脸部有极细、基本愈合的划痕。【召唤拜亚基的痕迹】

关于喜闻乐见的听歌环节：由于请到的爱德华就是以Ed Sheeran为原型创作的人物，所以可以放心大胆地用Ed的歌带过这个环节。比较推荐的是《+》这张专辑里的歌。

如果起哄让店长唱歌需要幸运检定或者说服、物（jin）理（qian）说（shou）服（mai）。在场没有其他人的话是Star of County Down，爱德华/埃崔尔/源绪凛在场则会合唱Meienzit ane nit。

之后再去酒吧也会遇上服务生源绪凛或者店长。两人都不在就是马赛克NPC。

### 与洛拔纳瑞的几个教堂型工房有关的场景

用于次要模块，一般是大型场景内的小场景、交互情节或支线。

#### 标题4

用于补充说明。

**正文**

正文使用新宋体五号字，表示一般性的叙述。

**引用**

引用使用仿宋五号字，表示文字线索、对话或是其他信息。

**项目表**

表示并列展示的项目，例如某种清单。

* 项目1
* 项目2
* 项目3

**范例文本**

范例文本用来向守秘人（KP）和玩家角色（PC）展示场景如何进行。

例如：玩家A发现了有人正试图跟踪他，他想要利用环境来摆脱跟踪，甚至想反跟踪这个来历不明的家伙。那么你可以参照下文的“跟踪与反跟踪”一节来进行游戏，也可以按照你自己的理解去做。

## 表格

表格包括本场景内可能得到的线索及必须得到的关键线索，必须得到的关键线索若是玩家角色（PC）没有得到，那么他们接下来有可能陷入困境、无法继续游戏或者遭遇失败。

|  |  |
| --- | --- |
| 场景内的线索 | 关键线索 |
| 1烛台底座上的纹章 | 1书桌抽屉里的笔记本 |
| 2书桌抽屉里的笔记本 |  |
| 3西面墙上的无名画家自画像 |  |

# 结局

结局包括成功、失败及脱离。

* 任意玩家在星之彩成年前逃脱伦敦甚至英国境内。之后的故事是Beast0自爆送走泡泡。算是BE吧……但是人物卡可以保留。
* 调查员中途退出了调查

你也可以添加其他的分支结局。

# 奖励

这里列出调查员们在本模组中可以得到的奖励，包括理智恢复、金钱或信用收获、咒文、神秘道具、魔法书籍、NPC的友谊等等。

本模组估计不会有太多的后续作品，也很少会有同类的模组用上这样的调查员，想要留下好看点的卡的话，KP可以让玩家将自己所有使用过的技能点增长5点;与Beast0的好感较高的玩家（去过酒吧并且与ewo交谈过、初期即相信Beast0）可以与Beast0的ED酒吧交谈恢复3D10点SAN值;其他玩家SAN值恢复1D10点。

可以尝试让玩家进行幸运检定，成功则酌情在博物学、心理学、聆听、侦查、人类学五个分野提供3D6（普通成功）3D10（困难成功）3D20（极难成功）2D100（大成功）的加点，并获得与ewo的稳定联系方式。

# 作者的话

这里可以写一些作者的创作感言之类的东西。

# 附录

这里包括所有能给守秘人（KP）带团提供帮助的信息。包括NPC信息、咒文、神话书籍、神话生物、地图、示意图等等。

## NPC

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| [二世](人物卡/埃尔梅罗二世.txt) | 莱尼斯 | [格蕾](人物卡/小灰/小灰.txt) | 斯芬 | 弗拉特 | 罗蕾莱 | 宝石翁 | 远坂凛 | 露维亚 |
| [希斯恩](人物卡/ewo/Beast0.xlsx) | [源绪凛](人物卡/源医生.txt) | [爱德华](人物卡/爱德华.txt) | [埃崔尔](人物卡/船哥.txt) |  | [洛拔纳瑞](人物卡/洛拔纳瑞.txt) | [助手](人物卡/洛拔纳瑞的助手.txt)A | 助手B | 助手C |
| [1st](人物卡/克里斯黛尔.xlsx) | [修瓦](人物卡/修瓦.txt) | [恩奇都](人物卡/恩奇都.txt) |  |  | 犹格 | 哈斯塔 |  |  |
| 2nd | 西弗什 | 杜拉汉 |  |  | 阿比盖尔 | [秋(Qiu)](#_拜亚基，星骏) | 海德拉 | [星之彩](#_星之彩，生命猎食者) |
| 3rd | 牛顿 | 吴雪源 |  |  | 风魔小太郎 |  |  |  |
| 4th | 阿提拉 | 化野菱理 |  |  |  |  |  |  |
| 5th | [唐泰斯](人物卡/伯爵.txt) | 零 |  |  |  |  |  |  |
| 喀耳刻 | 歌利亚 | 奥德修斯 | 后羿 | 伏提庚 | 成吉思汗 | 冲田总司 | 罗宾汉 |  |

## 特殊咒文

## 魔术封锁（第一优先度玩家限定）

消耗：1点魔法值

施法用时：无限接近于0.

发动距离：0（肉体接触）

封锁对象的魔术回路会被暂时调整为无法向外输出魔力的状态，时间1D3h。需要通过炼金术检定。如果大失败则此效果反噬。

对从者检定-20成功率。

### 哈斯塔请神术

消耗：每人1+魔法值；（仅施法者）1D10 点理智值

施法用时：1～100分钟

本法术可将哈斯塔请至有九块大石呈 V 形排列的地方，每块大石 块的体积都要在九立方码以上。 本法术只能在毕宿五（在金牛座）升上地平线的晴朗夜晚（大约十月～三月）才能施放。

在请神术进 行时每有一只拜亚基在场，成功率就会额外增加 10%。如果在每块石块中牺牲5点POW 令它们附魔， 这个石 V可以为“拜亚基召唤、束缚术”增加 30%的成 功率。

别名：黄之祈愿

### 哈斯塔之歌

消耗：每轮1D4点魔法值；每轮 1D4点理智值

施法用时：生效前需要 3轮

施法者发出惊悚的尖锐号叫，使选定目标的皮肉起泡溃烂，变成致命的脓疮。

目标须在施法者的视野范围内。虽然每个人都能听到歌声，但法术只对选定的单一目标有效。法术只在夜间且毕宿五可见时有效。施法者须进行一次POW 检定，结果要在施法者的POW以下，他才能唱出正确的异界旋律（拜亚基自动成功）。 若施法成功，法术在生效期间每轮对目标造成1D6 点伤害。

每两轮之后，瘢痕会令目标的APP 下降 3D10。每四轮之后，内脏破裂会令目标的 CON 下降 3D10。当目标的 CON减少到0或因耐久减少而死 亡，其身体将肿胀成一团，在令人作呕的“嘭”声中爆 炸；冒着热气的脓血同时溅洒到地面上。

本歌可以作防御用途，来抵御另一名本法术的施法者。成功的反击法术会互相抵消。

别名：王之吼、黄廷之音、产生巨大折磨和痛苦的沸腾疮疖

### 犹格-索托斯请神术

消耗：每人1+魔法值；（仅施法者）1D10 点理智值

施法用时：1～100分钟

犹格-索托斯会被召唤到特别建造 的石塔上。

石塔必须建造在开阔地，天空必须晴朗无 云。石塔至少要 10码高。

每次施法时邪教徒还要选派一个人牲做见面礼。其实只需要邀请一下就可以—— 比如，指一指附近的村落，犹格-索托斯随后会自己去 选择牺牲者。

邪教徒可以选择对石塔进行附魔，降低成功施放法术的魔法值消耗。每向石塔永久注入1点POW，犹 格-索托斯请神术的成功率就会上升1点。

别名：钥匙的禁歌、Yah-Zek 引导术

### 犹格-索托斯之拳

消耗：可变的魔法值；1D6 点理智值

施法用时：即时

施法者创造一股巨大的无形力量打击单体目标。 目标必须在施法者视野范围内。 法术中每使用一点魔法值即产生2D10点STR的力量。施法者和目标的距离每增加30呎（超过第一个 30呎的部分），就要额外消耗1点魔法值。

当目标被击中时（如果他是活物的话），必须用法 术的STR和目标的 CON进行对抗检定。如果成功， 目标将被击晕。不论目标有没有被击晕，他总会被撞离施法者一段距离，此距离为打击的STR 减去目标的 SIZ，单位为呎。

本法术也可以用来打击门和墙之类无生命的物体。结果可能很明显，但有些情况必须由KP 来决定结果。 例如，施法者消耗5点魔法值打击一个 50 呎之外 的调查员。1点用于支付距离。余下 4点产生 8D10点 STR，掷骰结果是57。调查员的困难难度 CON 检定失败（因为法术STR超过 50），他们（ 译注，原文如此，应为 “ 他 ” ）被打晕。调查员的 SIZ是45，这一下 把他撞出了 12呎远。

别名：连接开路者的力量、击仆汝敌、邪恶者的丑恶一击

### 精神震爆术

消耗：10点魔法值；1D3点理智值

施法用时：即时

本法术的目标会受到可怕的精神攻击，造成5点理智值损失，并导致临时性疯狂。

施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。

目标将遵照临时性疯狂的规则来处理，从疯狂发作开始，并可能在接下来数天当中都受到闪回和梦魇 等症状的折磨。

别名：衰弱诅咒、厄运冲击波、心灵之眼的深渊

### 拉莱耶造雾术（创造瑞莱之雾）

消耗：2点魔法值

施法用时：即时

本法术能在施法者的正前方制造一片卵形浓雾 （大小 10×10×15 呎）。雾气范围的长轴总是指向施法者面对的方向。

本法术会在1D6+4游戏轮中遮蔽视线，然后蒸发无踪。

别名：畏怖之云、黑暗海洋的气息、水手迷失的阴湿之雾

### 深渊之息

消耗：8 点魔法值；1D6 点理智值

施法用时：1 轮

目标的肺里会灌满海水，可以造成痛苦的溺亡。目标必须在施法者的视野内。在 1 轮的咒语默念之后，施法者须和目标进行一次 POW 对抗检定并胜出，法术才能生效。若施法者胜出，目标开始溺水——他将倒地并被海水窒息，每轮受到 1D8 点伤害。目标须在每轮受伤害后进行一次极难 CON（≤1/5CON）检定；如果检定成功，表明水已经被排出，法术效果终止。

别名：海洋的通货、水手的诅咒、盐卤之吻

## 神秘书籍

以下是一个神秘书籍范例（样式同上）：

### 《拉莱耶文本》

中文，作者不详，约前 3 世纪

据推测原来的泥版文献已经被毁，但是据说存在着卷轴抄本和晚近的英、德译本。此文本显然讨论的是达贡、海德拉、星之眷族、佐斯-奥摩格(Zoth-Ommog)、加塔诺托亚和克苏鲁，并且讲述了姆大陆与拉莱耶的沉没。

理智损失 ：2D6 克苏鲁神话：+5/+10% 神话等级：45 学时：54 周

建议法术：塞伊格亚请神术，克苏鲁请/送神术，深潜者联络术，达贡联络术，海德拉联络术，忘却之波。

## 神话生物

### 拜亚基，星骏

【原先模组里就有一位秋（Qiu），在Beast0的介绍里。】

**拜亚基，星间之骏马（暂时取名：Qiu）**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | |  |  |
| 力量 | 85（42/17） | 武器 | 钩爪55% (1d6+DB)(2次) |
| 体质 | 55（27/11） |  | 噬咬35% (1d6+吸血,每轮3D10点力量值) |
| 体型 | 65（32/13） | 装甲 | 2(覆毛的硬皮) |
| 智力 | 75（37/15） | 咒文 | 2种（[哈斯塔请神术](#_哈斯塔请神术)，[哈斯塔之歌](#_哈斯塔之歌)） |
| 意志 | 75（37/15） | 技能 | 聆听60%(30/12) |
| 敏捷 | 70（35/14） | 侦察80%(40/16) |
| 移动 | 5/飞行20 | 追踪30%(15/6) |
| 耐久 | 75（37/15） | 闪避60%(30/12) |
| DB | +1d4 | SAN值减少 | 1/1d6 |

战斗方式：拜亚基会用爪子攻击或撞击受害者，造成严重伤害

紧咬不放（战技）：如果撕咬成功拜亚基将会附着在受害者身上并且开始吸食他或她的血液。拜亚基附着的每回合开始，包括第一回合，吸血将削减受害者 3D10的力量，直至死亡（STR为0）。拜亚基的 STR数值将始终受此攻击的效果影响，直到他吸干受害人的血，除非受害者做一次成功的 STR对抗检定。受害者幸存后，需要休息和回复血液（输血为好），如此治疗后力量可以每天恢复 1D10+5。一个拜亚基每次都只能咬住一个受害者。

### 星之彩，生命猎食者

STR 15 CON --- SIZ 20 DEX 90 INT 70 POW 20

【基础数值，该数值会随星之彩的猎食而增加 】

伤害加成：--- 体格：0 魔法值：4

移动：流动12／飞行 20 攻击 每回合攻击：1次

闪避 47%(23/9)

因为星之彩是相当高效的攻击者，所以守秘人可 能会愿意让调查员看到它的到来并进行一次侦查检定来搜索它发出的微光或留意突然出现的臭氧。星之彩没有任何已知的战斗技能，也没有正常手段能够伤害它。

属性吸取：当星之彩进食时，受害者必须进行 POW对抗检定。如果星之彩赢了，它就能从受害者身上永久吸取 1d10 点STR、CON、POW、DEX及 APP，并对其造成 1d6点伤害。每吸取受害者的1点意志值，就能增加星之彩的1点意志值。受害者会意识到 自己正被吮吸，并有一种灼烧的感觉，甚至会渐渐变 得枯萎和苍白。他的面部和皮肤也会迅速老化，出现丑陋的皱纹和沟壑。一旦星之彩吸取完毕，受害者就 会死亡。

精神攻击：星之彩能削弱附近有知觉的生物的精神，在星之彩附近每居住一天，这片区域内的每个人就都必须进行一次智力对抗检定，如果失败，则会损 失1d6点魔法值和 1d6 点理智值。因此而丧失的魔法 值无法自然恢复，除非受害者离开这片区域。这种影 响还能强有力地迫使受害者待在自己的家里，当受害者的意志力不断削弱时，这种影响将会变得更加难以抵抗。如果受害者决定要要离开这片区域，他必须进行做一次困难或极难意志检定（如果魔法值少于50% 则意志值也视为减半，如果魔法值归0或更少，意志值则只有五分之一 ）。或者不知为何而被强迫留下。

吸取对抗检定：受害者的意志值对抗星之彩的意志值，伤害 1D6+属性损失

精神攻击对抗检定：受害者的智力值对抗星之彩的意志值，伤害 1D6 魔法值+1D6理智丧失

护甲：无——星之彩免疫物理伤害，只有强磁场 可以禁锢它。它可以受到魔法伤害。

理智丧失：见到星之彩丧失 0/1d4点理智。见到 被星之彩猎食的受害者丧失1/1d8点理智。



