

# 二十四节气战役设定——神秘经历拓展包

## 目录

二十四节气战役设定——神秘经历拓展包.....	1
可选规则：神秘经历拓展包 .....	3
设定创作者及修订人员.....	3
神算经历拓展包.....	3
《易经·残卷》 .....	4
易卦 .....	4
《柳庄相法》 .....	5
观相 .....	5
《阳宅十书》 .....	5
定宅 .....	6
五行经历拓展包.....	6
《五行大义》 .....	6
五行遁术 .....	7
通幽经历拓展包.....	7
《女青鬼律》 .....	8
通灵 .....	8
沟通阴阳 .....	9
《太上三洞神咒卷·第三卷》 .....	9
灵官治邪咒 .....	9

火铃治邪咒 .....	9
《太上正一咒鬼经》 .....	10
避鬼 .....	10
符阵经历拓展包.....	10
《无上秘要·三》 .....	12
符类 .....	12
制作符纸 .....	12
避邪符.....	12
定神符.....	13
镇邪符.....	13
纸鹤符.....	13
《步天歌》 .....	13
太极两仪阵 .....	14
八门金锁阵 .....	14
北斗七星阵 .....	15
五行旗阵 .....	16
除魔经历拓展包.....	16
《赤阳心经》 .....	17
掌心雷.....	17
匿踪术.....	17
精血术.....	17
盗墓经历拓展包.....	18

摸金校尉： .....	18
发丘天官 .....	19
搬山道士 .....	19
卸岭力士 .....	20
江城大学学习经历拓展包 .....	20
美术系洛蕴——画意 .....	20
生物系邓琮——离魂 .....	21
佛学曾灿——冥想 .....	21
儒学朱饴——丹火锻体术 .....	22
历史系李诵坤——负贞印 .....	22

## 可选规则：神秘经历拓展包

调查员通过阅读书籍、亲身经历、拜师从艺等多种方式，学习到了部分中国民俗知识，掌握了部分神秘的法术。调查员可以通过和 KP 进行讨论，在经过 kp 同意后，选择将神秘经历拓展包加入到车卡环节中。KP 也可以选择将此拓展包作为模组奖励发送给调查员。

### 设定创作者及修订人员

神算、五行、通幽、符阵经历包由熊吉创作、章鱼校订；除魔经历包由章鱼创作、熊吉修订；盗墓经历包由锦川创作；大学学习经历包由熊吉创作。

## 神算经历拓展包

调查员接触过类似人物，或短暂的学习过算命术，对调查员做如下调整：

※ 调查员的初始年龄不能低于 25 岁。

※ 扣减 1d10 的 san 值（也可以由 kp 进行指定）

※ 酌情增加一项背景，如“常常喃喃自语”、“喜好故弄玄虚”等等

※ 学习任何神算相关书籍都需要 1 个月以上时间，如果为了剧情需要 kp 也可以缩短时间。

※ 首次施展神算相关法术须进行一个困难的意志检定，成功则以后再次施展该法术只需进行失败率检定，无论成功失败与否，都不会遭遇反噬。失败后可选择孤注一掷，孤注一掷必然成功，但是会遭受反噬。如果不选择孤注一掷，施法者也可花时间重新学习该法术。

kp 可在以下结果中随机抽取，也可以指定。

- 消耗寿命，pc 增长 2d6 的年龄。描述举例：头发随着法术施展变成白色，脸上逐渐出现了皱纹，仿佛一瞬间苍老了十岁。
- 消耗生命，pc 扣减 1d6 的 hp。描述举例：随着你的占卜工具布满了裂痕，一股心头血从喉咙中涌出。
- 消耗体质，pc 扣减 1d6 的体质。描述举例：随着你这次失败的占卜，你突然开始拼命的咳嗽，一股虚弱的感觉从你全身袭来。

※ 获得 50 点技能成长，分配到：神秘学、历史、魅惑、话术、心理学。

## 《易经·残卷》

《易经》指《连山》《归藏》《周易》三本易书。其中《连山》、《归藏》已失传，传世的只有《周易》一本，《易经·残卷金》包括部分《连山》、《归藏》残存于世的占卜方式，能够得知世间吉凶。阅读此书失去 1d10 点 san 值，克苏鲁神话+2%。可学习法术易卦

## 易卦

你把随身带的占卜工具扔向天空，让明明之中的卦象为你指引方向。

关于反噬和成功率的判定方式。举个例子。pc 通过和 kp 商讨开启了神算经历拓展包，选择了法术易卦进行学习。他需要在基础卡上首先扣减 1d10 的 san 值，同时增加人物背景。当调查过程中，如果 pc 要使用易卦。首先需通过困难意志检定。成功则代表他学会施展此法术，此后再次施法无需进行意志检定。失败后 pc 可以通过孤注一掷来再次使用，必然成功且带来反噬。PC 也可以选择再次学习法术。

易卦法术是一种成功率只有 60% 的法术，kp 可以选择明投或暗投法术成功率，如果成功告知卜算结果，如果失败则什么都没有发生，也不会造成反噬。

Pc：我要使用随身带的龟壳进行占卜，投掷困难意志 56>30 失败。我选择孤注一掷施展法术。

Kp：投掷 1d10=6，你需要扣减 6 点 hp 作为法术反噬的代价。那么法术的结果是 kp 投掷 56<60，你觉得你接下来的行动充满了大凶之兆。

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san，1d4 点 MP。有 60%的成功率。

耗时：立刻

效果：你通过自身携带的算卦工具，去占卜未来半小时内特定行为所能够带来的结果。

注意仅能预知半小时内的特定事项，无法进行长效预知。你将会知道三种结果。

吉：该事项会带来好结果

凶：该行为会带来坏结果

乱：无法判断该行为回答来什么结果

## 《柳庄相法》

《柳庄相法》，传为明代相术奇人袁珙所作。袁珙晚年自号柳庄居士，故此书谓之《柳庄相法》。盖天以阴阳化生万物，气以成形而山川草木各有形势，飞走昆虫成含性体，而人为万物之灵用长，秉彝其中、有贵贱夭寿之异。岂天之厚薄於其间哉？殊不知天之生人原无区别，而人之自各有所教。非仅命之异，而并有相之异也。在八字之异在五官，總不越五行生克之理。然推命者，颇多成书，而辨相者少有真诀。阅读此书会失去 1d10 的 san 值，克苏鲁神话+1%，可学习法术观相。

## 观相

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san 值，1d4 点 mp 成功率 70%

耗时：立刻

效果：你以柳庄相法之内容，观人之头、眼、耳、眉、鼻、口可知此人身份职业。注意非人类或特殊 npc 观测十分困难，往往只能得到表面结果，无法得知真正身份。

## 《阳宅十书》

《阳宅十书》是明代万历年间由王君荣编著而成。该书是明代一部专论住宅堪舆的典范之作，精选了当时最盛行的堪舆学术著述，将其汇总而成。该书内容丰富，搜罗广泛，针对性强，以条目形式逐项介绍阐述。既有阳宅理论，如福元法、大游年法、东西宅四宅法，以及卦例、星命等的具体介绍，又涉及到阳宅营建元素的方方面面，可谓驳杂而全面。阅读此书失去 1d10 的 san 值，克苏鲁神话+1%，可学习法术定宅。

## 定宅

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san 值 1d4 点 mp 成功率 60%

耗时：立刻

效果：你以风水术观测这间建筑物的布局，一看大门，二看主人住的位置，三看厨房的坐向，可以得知此屋中是否有不合时宜的摆设，和值得关注的布置。注意该法术只对可以影响风水的布置有效，可用于寻找暗门，藏物间、陷阱和其他 kp 觉得风水学可以解释的线索。

## 五行经历拓展包

五行经历基本规则如下

- ※ 调查员的初始年龄不得低于 25 岁
  - ※ 扣减 1d10 的 san 值（也可以由 kp 进行指定）
  - ※ 学习任何五行相关书籍都需要 1 个月以上时间，如果为了剧情需要 kp 也可以缩短时间。
  - ※ 首次施展五行相关法术须进行一个困难的意志检定，成功则之后再次施展此法术无须检定。失败后可选择孤注一掷，孤注一掷必然成功，但是会遭受反噬。如果不选择孤注一掷，施法者也可花费时间重新学习此法术。（具体判定方式参考神算拓展边栏举例）
- kp 可在以下结果中随机抽取，也可以指定。
- 注：五行类法术如果有特殊的失败效果，会在法术中直接说明。按照特殊效果判别。
- 消耗寿命，pc 增长 2d6 的年龄。
  - 消耗生命，pc 扣减 1d6 的 hp。
  - 消耗体质，pc 扣减 1d6 的体质。
- ※ 技能增长：50 点，分配到：神秘学、历史、潜行、攀爬、跳跃。

## 《五行大义》

《五行大义》五卷。隋萧吉撰。案隋书本传。载其著述之目。而独不及此书。魏郑公偶未之见耳。唐宋艺文志。亦不著录。岂早逸于彼欤。书中所论。皆阴阳五行之事。不过汉儒余论。

然其文章醇古。非复唐以下所能为。而其所援证。往往有佚亡之书。今不可得见者。且萧以阴阳算术著称。见其本传。则此书之出萧手。万无一疑。世之相距。千有余年。而此书独完然乎我焉。其亦奇矣。安得不校而传之乎。阅读此书失去 2d6 点 san，克苏鲁神话+3%，学会法术五行遁术

## 五行遁术

句龙御土术、冯夷御水术、师门御火术、清明金遁术、游光木遁术

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san 及 1d4 点 MP，每移动 1 米消耗 1 点 MP

耗时：立刻

效果：你将自身和周围的环境融为一体，仿佛能从你身边的五行物质中穿梭而过。前提必须是比较纯正的五行物质基础，如土遁的话，土地中不能含有下水管道，如果土遁中遇到金行物质，则自动失败，遭受法术失败。特殊失败效果：卡在五行中。

火遁：可以在火焰中穿行

水遁：可以在水中行进

木遁：可以在密林或树木中通行

土遁：可以在土壤环境中通行

金遁：可以在金属的环境中通行

## 通幽经历拓展包

通幽经历基本规则如下

- ※ 调查员的初始年龄不得低于 30 岁
  - ※ 扣减 1d10+5 的 san 值（也可以由 kp 进行指定）
  - ※ 扣减 1d10 的体质，与冥鬼之类存在的沟通不可避免的侵蚀了你的身体。
  - ※ 增加一项背景：遇鬼或通灵
  - ※ 学习任何通幽相关书籍都需要 1 个月以上时间，如果为了剧情需要 kp 也可以缩短时间。
  - ※ 首次施展通幽相关法术需要进行一个困难的意志检定，成功则之后再次施放该法术无须进行检定。失败后可选择孤注一掷，孤注一掷必然成功，但是会遭受反噬。如果不选择孤注一掷，施法者可花时间重新学习该法术。（具体判定方式参考神算拓展边栏举例）
- kp 可在以下结果中随机抽取，也可以指定。

- 惹鬼，在接下来的 24 小时内，pc 会遭遇到孤魂野鬼的侵扰，发生 1d4 次侵扰事件，每次事件进行 1/1d4 的 san check（或由 kp 设定侵扰结果）
- 鬼噬，pc 扣减 1d10 的体质。描述举例：你感受到无形的寒冷腐蚀了自己的身体，即使在炎炎烈日之下，你仍然在不断的颤抖
- 梦扰，在接下来睡眠中，pc 会由于睡眠收到侵扰而夜不能寐。第二天的各项技能检定-20。

※ 技能增长：60 点，分配到：神秘学、历史、话术、急救、聆听、追踪。

※ 克苏鲁神话增加 1d6 点，相应降低理智及上限

※ 遭遇鬼魂或僵尸类鬼物时，受到的理智伤害降低一个等级。如，D6 降为 D4，D3 降为 D2，免疫低于 D2 的相关理智伤害。

## 《女青鬼律》

《女青鬼律》，早期天师道经典。此律是天师道最高神太上道君不忍看到“日有千鬼飞行，不可禁止”、“唯任杀中民，死者千亿”的情景，而于“(后天皇)二年七月七日日中时，下此鬼律八卷”此鬼律叙述众鬼、鬼主居处，姓名及神通、危害，劝众人严守禁戒以免冒犯诸鬼，念符咒、呼鬼名都可以治鬼和避鬼。其中天师张道陵敕教鬼神，执掌此玄都鬼律的则是女青。女青，汉代药名，以此为神名寓意整肃教规灸治浊世之意。阅读此书失去 2d6 的 san 值，克苏鲁神话+3%，阅读后学会法术“通灵”“沟通阴阳”

## 通灵

学习消耗：1d6 点 san

消耗：启动消耗 san 值 1d6 及 1d3 点 MP。牛眼泪

维持消耗：1mp=15 秒，mp 不足后也可以燃烧生命 1hp=10 秒

耗时：立刻

效果：你将准备好的牛眼泪抹在脸上，将灵魂沉浸在那幽深的另一个世界中，片刻，你睁开眼睛世界在你面前呈现出不一样的颜色。通灵可以看到的東西：刚刚死去不超过 1 天的灵魂，意志力顽强的灵魂可以强化到 3-7 天



## 沟通阴阳

消耗：一个问题 1d6 点 san 值（通灵状态）

耗时：立刻

效果：与死者交谈，如果看到死者，可以向死者询问问题。成功率与施法者交涉技能有关，最多可以问三个。死者只会用“是”“否”“不知道”三种方式进行回答。

## 《太上三洞神咒卷·第三卷》

《太上三洞神咒卷》系道教咒语汇编，以雷霆诸咒为主，其他有除病、驱疫、保生、救苦、捉鬼、伏魔等咒文，合计七百八十余则。咒文大多为四言，短者仅十余字，长者达二千字。

第三卷主要与通幽相关，阅读全书需消耗 1d10san 值，克苏鲁神话+3%，学会灵官治邪咒或火灵治邪咒。

## 灵官治邪咒

学习消耗：1d6 点 san

消耗：san 值 1d6 及 1d3 点 MP

耗时：咒语结束后立刻（建议 pc 大声朗诵）

效果：正一大将，金砖火瓢。总领吏兵，剑戟枪刀。下游山岳，上彻云霄。白蛇显迹，啗食鬼妖。通魑百鬼，斩断根苗。吾步星斗，鬼哭神号。收捉恶鬼，尽付功曹。急急如律令。对单一鬼魂进行驱散。与鬼魂的意志对抗，获胜即可驱散。

## 火铃治邪咒

学习消耗：1d6 点 san

消耗：san 值 1d10 及 1d4 点 MP，铃铛

耗时：咒语结束后立刻（建议 pc 大声朗诵）

效果：谨请荧惑星君，火铃将，火铃神，火铃童子，火铃兵，火铃大将宋无忌，驱火雷，撼火铃，摄丙丁，腾火云。上下八方，罩定邪神。内无出，外无入，敢有违者，炎火为尘。急急如律令。

对多个鬼魂进行驱散，需要摇动铃铛，与鬼魂中意志最高者进行意志对抗，获胜即可驱散。

也可选择消耗 5 点 POW 直接将众鬼魂驱散。

## 《太上正一咒鬼经》

太上正一咒鬼经。撰人不详，似出于南北朝。假托正一真人张陵告诸祭酒弟子。正一真人告诸祭酒弟子，若能受吾是经，有急头痛目眩寒热不调，常读此经，魔魅破碎，不敢当吾咒也，若有官狱水火之灾，亦读此经，宅中有鬼亦读此经，元君讳字当读是经，有诸高大广长鬼神苦挠天下，暴酷百姓，鬼神行病，鬼神行疫，鬼神行炁。阅读此书失去 2d6 点 san 值，克苏鲁神话+3%，学会法术避鬼

## 避鬼

学习消耗：1d6 点 san

消耗：消耗 2d6 点 san，选择投入的 MP，避鬼的时间根据投入的 MP 决定：1 点 MP 获得 60 秒持续时间。

耗时：咒语结束后立刻（建议 pc 大声朗诵）

效果：口中默念“一切大小百精诸鬼，皆不得耗病某家男女之身，鬼不随咒，各头破作十分，身首糜碎。当诵是经，咒鬼名字，病即除差，所向皆通。此经功德，圣力难量”。于是万鬼不侵。施展避鬼经时间，会形成护甲 6 的只针对鬼魂类灵体生物的护甲，对僵尸类鬼物效果减半

备注：法术施放后无法主动解除，也无法再投入 MP 进行补强，法术生效期间重复施法会遭受反噬。

## 符阵经历拓展包

符阵经历基本规则如下

※ 调查员的起始年龄不得低于 35 岁

※ 符阵的熟练度分为：粗通、掌握、精通三个级别

粗通：扣减 1d6+4 san 可以掌握 1d2 个符阵 获得特殊技能符阵 20%

掌握：扣减 2d6+4 san 可以掌握 1d3+1 个符阵 获得特殊技能符阵 40%

精通：扣减 3d6+6 san 可以掌握 1d3+4 个符阵 获得特殊技能符阵 60%

以上三个级别分别会获得克苏鲁神话 1%/2%/3%，扣减的 san 不会引起疯狂

※ 学习任何符阵都需要 1 个月以上时间，如果为了剧情需要 kp 也可以缩短时间。

※ 画符和布阵的要求。

- 明确的材料，pc 在使用画符和布阵的时候，必须能够在模组中合理的找到对应原料。原材料后对应取得的途径的级别。例如，朱砂（城市），意味着 pc 必须能够在城市中有自由活动并取得材料的机会。（kp 也可以根据模组的实际情况，适当放宽，在此只给出基本建议）
- 明确的动作和时间。画符和布阵都需要相应的时间，pc 必须能够在跑团过程中，拥有不受打扰的时间和环境。并且和 kp 明确提出对应的动作。例如：kp 我要利用晚上 7 点到 12 点的时间，在我住的小旅馆进行画符工作。
- 每种符纸每人每天最多画 3 张，超出几张即遭受几次反噬，与首次施放失败孤注一掷的反噬相同。每人每天最多只能画 10 张符，超出几张会遭受几次反噬。
- 每人每天布同一个阵只限 1 次，超出几次即遭受几次反噬。

※ 可选规则：代价的减少

当 pc 对符阵熟练程度增长后，画符的代价会逐渐递减。熟练度粗通，不进行扣减。熟练度掌握，代价变为 70%。熟练度精通，代价变为 40%。向下取整。（也可以由 kp 自行决定）

※ 首次施展符阵相关法术必须进行一个困难的意志检定，成功则以后再次施展此法术无须检定。失败后可选择孤注一掷，孤注一掷必然成功，但是会遭受反噬。如果不选择孤注一掷，施法者可花时间重新学习该法术。（具体判定方式参考神算拓展边栏举例）

kp 可在以下结果中随机抽取，也可以指定。

- 消耗寿命，pc 增长 2d6 的年龄。
- 消耗生命，pc 扣减 1d6 的 hp。
- 消耗体质，pc 扣减 1d6 的体质。

※ 适当增加一项神秘相关的背景

※ 技能增长：50 点，增加到：神秘学、符阵、一项社交技能（话术、魅惑、说服、恐吓）、

侦查、急救。其中符阵最多增加 20 点。

## 《无上秘要·三》

《无上秘要》为目前所知最早的道教类书。北周武帝宇文邕纂。据载，宇文邕曾七次召集道士、名僧和文武百官量定儒、释、道三教优劣。力主道教居儒、释之上，因群臣、沙门反对而未果。后定义以儒教为先，道教为次，佛教为后。宇文邕在通道观道士的帮助下，“自撰道书，号《无上秘要》”。今本《无上秘要》已非完帙，仅余原本三分之二的內容。此《无上秘要·三》叙道教经籍图文，包括三宝真文、天瑞地应、符图章颂，经文出所、经符异名、经德、经文存废、遇经宿分、传经法度及次第等事項。阅读此书失去 2d6 点 san，克苏鲁神话+3%，可以粗通符咒知识。学会以下符咒。

## 符类

画符前，先要净心——聚精会神，诚心诚意，清除杂念，思想专注，以及要净身、净面、净手、漱口，并要预备好水果、米酒、香烛等祭物，还有笔墨、朱砂、黄纸等。符类只能被熟练度粗通以上的 pc 使用，但是该 pc 如果取得了符咒，可以使用自己不会的符咒。例如：某 pc 只学会了辟邪符和定神符，但是在游戏过程中找到了镇邪符，那么他可以直接使用。

## 制作符纸

制作符纸需要进行符阵技能检定，根据制作的目的是不同，有不同的难度设定。成功即可完成制作，失败的情况材料会损毁。

## 避邪符

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san，3 点 mp

耗时： 2 小时。

材料：笔墨、朱砂、黄纸（城市）

符阵技能检定难度：普通

效果:完成后佩戴在身上，当有幽灵、僵尸等阴性生物靠近调查员 10 米之内，会自燃，燃烧的火光为蓝色。但是当该类生物进行了相关伪装后，kp 可根据实际情况判断符纸是否会自燃。

## 定神符

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san，3 点 mp

耗时： 2 小时。

符阵技能检定难度：困难

材料：笔墨、朱砂、黄纸（城市）

效果：完成后佩戴在身上，可以使得一次 **sc** 检定的结果减半，是否使用由佩戴者自行决定，但必须提前声明，声明后再进行 **sc** 检定。例如：看到这一幕，我要立刻燃烧掉定神符来稳定心神。

## 镇邪符

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san，3 点 mp

耗时： 2 小时。

符阵技能检定难度：困难

材料：笔墨、朱砂、黄纸（城市）

效果：在战斗轮，使用者进行一个困难的敏捷检定将符纸贴到敌人身上。可以阻止敌人行动 **1d3+1** 轮。敌人必须为阴性生物，同时如果敌人过于强大，**kp** 可削减敌人被定住的时间，最低可以削减到敌人不被定住，但是延迟了行动。

## 纸鹤符

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san，3 点 mp

耗时： 2 小时。一天一张

符阵技能检定难度：困难

手艺技能检定难度：普通

材料：笔墨、朱砂、黄纸（城市）

额外要求：必须经过一个成功的手艺/妙手或其他相关鉴定，来确保纸鹤折的能够灵活飞行。

效果：完成后投掷到空中，纸鹤可以飞行总计 **10** 分钟，飞行高度最高 **300** 米，可以提前被施术者结束，飞行速度为缓慢，侦察过程中，纸鹤和使用者的视野连接，纸鹤可被困难级别以上的侦查发现，如果纸鹤被敌人摧毁，使用者进入术法反噬。

## 《步天歌》

《步天歌》为一部以诗歌形式介绍中国古代全天星官的著作，现有多版本传世，最早版本

始于唐代，最广为人熟知的是郑樵的《丹元子步天歌》。这本书为隋朝一位不知姓名的，号曰丹元子的隐者所著。与《丹元子步天歌》不同的是，这本早期的《步天歌》后面附有星图与文字匹配并对照。为历代占星之士秘传的版本，封面上写着“此本只传灵台，不传人间，术家秘之”，这份步天歌只在钦天监与观象台秘传。“句中有图，言下见象，或丰或约，无馀无失”。通过对这本《步天歌》的阅读和学习，失去 2d6 点 san，克苏鲁神话+3%，可以粗通布阵知识。学会以下阵法。

## 阵类

**“是故，易有太极，是生两仪，两仪生四象，四象生八卦，八卦定吉凶，吉凶生大业。”**

阵旗：每面阵旗需要花费一定数量的金钱和一个成功的手艺或其他相关检定方可制作成功，花费的金钱数量及制作时间由 KP 决定。失败的手艺检定会导致制作失败，花费的金钱折半返还。阵法布置结束后，可被破坏。

### 太极两仪阵

破坏一面阵旗/阵法核心，则阵法直接破坏。

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san，布阵代价：3 点 mp，

耗时：布阵时间 3 小时，一天一次。

符阵技能检定难度：普通

材料：2 面阵旗，和阴性物品一件，阳性物品一件（城市，阴性阳性物品可由 kp 进行判断）

效果：两仪计有七说：一说为阴阳，一说为天地，一说为奇偶，一说为刚柔，一说为玄黄，一说为乾坤，一说为春秋。两仪阵中阴阳流转，生生不息。阴性生物在阳性区域中，每轮消耗 hp1 点，阳性生物反之亦然。人属阳性。



### 八门金锁阵

破坏一面阵旗，消耗行动 1 轮，会毁灭当前位置的对应效果，三面以上阵旗被破坏，则全阵破坏。

学习消耗：1d6 点 san

## 8 面阵旗版

消耗：1d6 点 san，4 点 mp

耗时:布阵时间 3 小时，一天一次。

符阵技能检定难度：普通

材料：8 面阵旗（城市）

效果:八门指的是休、生、伤、杜、景、死、惊、开。一般来说，开、休、生三吉门，死、惊、伤三凶门，杜门、景门中平。布阵后，当站在三吉门位置时，技能鉴定+10，站在三凶门位置时，技能鉴定-10（可针对 npc 和怪物）

64 面加强版：

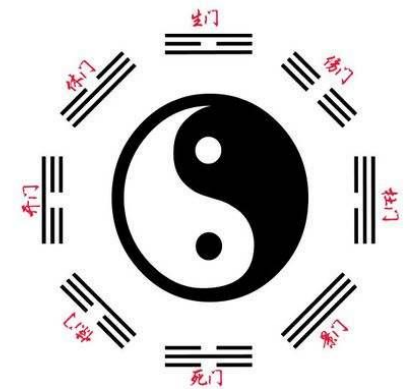
消耗：2d4 san 值和 6 点 mp

耗时：布阵时间 12 小时，一天一次。

符阵技能检定难度：困难

材料：64 面阵旗

效果：八门指的是休、生、伤、杜、景、死、惊、开。一般来说，开、休、生三吉门，死、惊、伤三凶门，杜门、景门中平。布阵后，当站在三吉门位置时，技能鉴定+20，站在三凶门位置时，技能鉴定-20（可针对 npc 和怪物）



## 北斗七星阵

学习消耗：1d6 点 san

消耗:1d6 san 值和 4 点 mp，

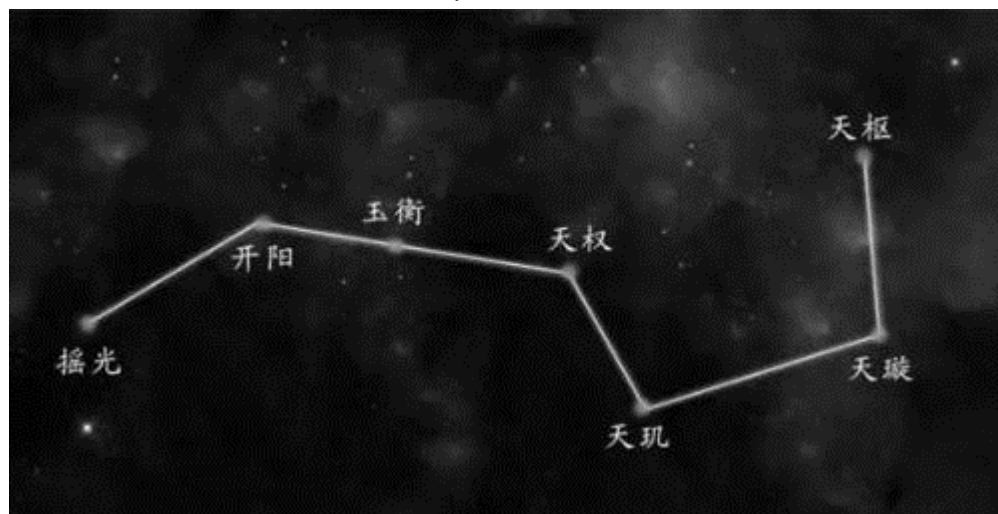
耗时：布阵时间 3 小时，时间必须是能够看到北斗 7 星的晚上，一天一次。

符阵技能检定难度：普通

材料：7 面阵旗（城市）

效果：根据北斗七星天枢、天璇、天玑、天权、玉衡、开阳、摇光，面对满天星斗，可以按七星图上的不同时节、不同方位，朝着不同的星斗练功，从中接受大自然中对人类有益的生命物质，有利于养生和健身。

在阵中休息，每晚额外回复 1d6 点 hp



## 五行旗阵

以五面阵旗摆出五行之势，可起到物理防护的作用。

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san 及 6 点 MP

耗时：1 小时

符阵技能检定难度：困难

材料：5 面阵旗（城市）

效果：形成一个消耗型结界，最多可容纳 6 人，拥有 40 点耐久，阵内人受到攻击时首先消耗五行阵的耐久，耐久耗尽则阵毁。

## 除魔经历拓展包

※ 调查员的初始年龄不得低于 30 岁。

※ 学习任何除魔法术都需要 1 个月以上时间，如果为了剧情需要 kp 也可以缩短时间。

※ 失去 1d10+5 的 san 值

※ 增加一项背景：除魔师

※ 首次施展除魔相关法术必须进行一个困难的意志检定，成功则以后再次施展此法术无须检定。失败后可选择孤注一掷，孤注一掷必然成功，但是会遭受反噬。如果不选择孤注一掷，施法者可花时间重新学习该法术。

kp 可在以下结果中随机抽取，也可以指定。

■ 消耗寿命，pc 增长 2d6 的年龄。

■ 消耗生命，pc 扣减 1d6 的 hp。

■ 消耗体质，pc 扣减 1d6 的体质。

※ 技能增长：60 点，分配到：神秘学、闪避、侦查、聆听、潜行。

※ 对于实体型妖魔鬼怪的理智伤害免疫。



## 《赤阳心经》

作者不详，现今流传版本为宋代手抄本、元末手抄本、清末油印本。其中宋代抄本最为完善，清代印本几乎没有神秘学价值，编入了许多毫无用处的经文及注释。此书流传数量极少，据传龙虎山上清观有遗本珍藏。

阅读此书会失去 2d6 点 san，克苏鲁神话+3%，可学会以下除魔法术。

## 掌心雷

将纯阳的力量凝聚在掌心，一次性对目标造成伤害。

学习消耗：1d6 点 san

消耗：5 点 MP 及 1d6 点 san

耗时：立即

距离：10 米（超过 10 米效果减半，超过 20 米无效）

效果：对目标造成 1d4+1 点伤害，若目标是阴性怪物，则伤害加倍。目标可进行闪避。

## 匿踪术

法术会使得灵体及僵尸类怪物无法发现你的存在。

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san 及不定的 MP

耗时：1 分钟

效果：施法时每投入 1 点 MP 可维持 10 秒，施法完成后无法再追加 MP 值。法术生效期间，灵体类及僵尸类怪物**目视**无法发现你的存在，但可能会被你所制造的动静吸引（比如打碎瓷器）。

## 精血术

施法者咬破舌尖，以法力灌注一口精血喷出伤敌。

学习消耗：1d6 点 san

消耗：1d6 点 san、4 点 HP 及 3 点 MP

耗时：立即

距离：3 米（超过 3 米无效）

效果：喷出的精血只对灵体类及僵尸类敌人有效，造成  $1d6+6$  点伤害。若目标位于“太极两仪阵”的阴位，则伤害加倍。本法术损失的 HP 只能通过时间恢复，任何急救及医学手段都不起效果。

又名：血口喷人

## 盗墓经历拓展包

※ 盗墓经历拓展包

※ \*调查员的初始年龄不能低于 25 岁。

※ \*增加一项背景：盗墓贼

※ \*san 值减少  $1D10+2$

※ \*增加技能：

堪舆学：观天象，查地势风水，寻龙探穴找到墓穴的位置。

※ \*对陷阱、暗道及机关的侦查获得+10 补正，加上补正之后的技能总值不能超过 75，多余的数值在检定中无效，技能本身超过 75 同样无法享受补正。

※ \*寻找墓穴时地质学可用侦查（嗅觉）代替。

※ \*技能增长：50 点，分配到：神秘学、侦查、攀爬、跳跃、估价、急救、考古学、堪舆学。

※ \*对人类尸体及白毛僵尸怪物造成的理智损失免疫。

※ \*可选背景：

## 摸金校尉：

※ 三国时期曹操设置摸金校尉以充军资，而后盗墓者皆各自为政，同行之间并无师徒之分，凡以摸金之法盗墓，均为摸金校尉。摸金一门多以个人行动为主，因摸金校尉规矩繁多逐渐

没落。

※ 要求：无

※ 增加：鬼吹灯：调查员进入主墓室必定会在墓室东南角放置一根蜡烛，蜡烛灭调查员减少 3 点 san 值。

※ 增益：堪輿学+10 修正，物品栏中增加一枚摸金符。摸金符效果：每天可抵挡一次鬼怪类怪物攻击造成的伤害。

## 发丘天官

※ 发丘天官始于三国两晋时期，这一门对于小墓没有有兴趣，只有大型墓穴会引起他们的兴趣。发丘天官一门相比单独作战更喜欢群体作战。每一个发丘天官都有一枚正统的"发丘天印",印上刻有“天官赐福、百无禁忌”八个字。是件不可替代的神物，号称一印在手，鬼神皆避。

※ 特殊要求：家族中必须有直系血亲为发丘天官。（天官印只传血亲）

※ 增加：命硬：周围人幸运降低 20（在离开一定范围后效果消失，距离 kp 可自行判定）

※ 增益：堪輿学+10 修正，物品栏中增加一枚天官印。效果：每天可使用两次，压制鬼怪类与僵尸类怪物行动一轮。

## 搬山道士

搬山一门，最早在秦汉时就有雏形，但是一直等到清朝中叶才发展壮大起来。搬山一门对堪輿学并无造诣，所以使用对墓穴进行破坏的方式进行盗墓，所以这一门的人有损阴德寿命不长。搬山一门并不是真正的道士，但多多少少会使用一些符咒道术，也经常扮作道士四处行骗。

※ 要求：调查员必须要有，乔装 65 以上、任意一项话术技能 60 以上。

※ 增加：损德：幸运不能超过 45 点。

※ 增益：增加任意一项符咒技能。增加分山掘子甲。分山掘子甲：以秘术驱使穿山甲，穿山甲挖掘的墓洞结构稳定，塌方概率-30。调查员没有驯兽技能也可驱使分山掘子甲。

## 卸岭力士

卸岭一门介于绿林和掘丘两种营生之间，有墓的时候倒斗，找不着墓的时候，首领便传下甲牌，啸聚山林劫取财物，向来人多势众。卸岭一门据说创始人得异人传授，有令人力大之法，所以卸岭门人，多是力大无穷，通晓武功之人，因此被称为力士。

※ 要求：无

※ 增加：臭名昭著：信誉值-20

※ 增益：格斗修正+10，增加一项法术：巨力秘术

※ 效果：暂时损失 20 点敏捷增加 20 点力量，时间 20 分钟。每次使用巨力秘术消耗 1d6

点 san 值，永久损失 2 点敏捷。秘术结束后暂时损失的敏捷以每小时 2 点的速度恢复。

## 江城大学学习经历拓展包

※ 调查员的初始年龄不得低于 30 岁，必须具有江城大学学习背景（江城大学详情见江大战役拓展包-师资力量部分）

※ 学习任何法术都需要 1 个月以上时间，如果为了剧情需要 kp 也可以缩短时间。

※ 失去 1d10+5 的 san 值

※ 首次施展江城大学学习到的相关法术必须进行一个困难的意志检定，成功则以后再次施展此法术无须检定。失败后可选择孤注一掷，孤注一掷必然成功，但是会遭受反噬。反噬效果根据法术不同结果不同。如果不选择孤注一掷，施法者可花时间重新学习该法术。

※ 增加一项背景：江城大学毕业/肄业

※ 技能增长：50 点，分配到：神秘学、历史、所学专业、心理学

## 美术系洛蕴——画意

学习消耗：san 值 1d6,学习要求美术技能 60 以上。

消耗:1d4 san 值 持续时间 1mp=10 分钟

耗时：等同于作画所需时间

美术技能检定难度：普通

材料:古法绘画特殊材料，材料难寻，目前唯一已知拥有材料的 npc 为江城大学美术系洛蕴

（也可以由 kp 自行决定找寻材料的困难度）

老师：美术系洛蕴

相关书籍：《画鉴》是一部绘画鉴评著作，又名《古今画鉴》。作者是汤垕（hòu）。《画鉴》分为吴画、晋画、六朝画、唐画、五代画、宋画、金画、元画、外国画等。古法绘画，运用自然界矿物作为颜料，起到几乎永不褪色的效果。多数古画如唐卡，宣画，绢画等，专注运用颜色体现画意。颜料主要有辰砂，雄黄，鸡血石，绿松石等，有机物如珍珠粉，蛤蜊粉。

阅读消耗 san 值 1d10,仔细阅读后师从洛蕴老师可学会画意，须配合古法绘画燃料施展。

效果：心血作画，光影莫测。制造出一个幻象，大小为正常水墨画画纸大小。影像没有声音，

气味，表面触感和体温。持续时间 1mp=10 分钟。

## 生物系邓琼——离魂

学习消耗：san 值 1d6,生死经历背景

消耗:1d6san 值，永久性降低体质 1d10（无论成功与否）持续消耗 1mp=10 分钟

耗时：立刻

特殊施展要求：智力检定失败

老师：生物系邓琼

效果：心火不稳，生者离魂。相传生死边缘经历过的人，会导致灵魂不稳，意识离开身体移动。离魂状态视同隐身，但是不能进行碰触、说话等任何实体互动。任何 san check 都会导致离魂立刻法术失败而结束。

离魂是一种由于特殊经历造成的法术习得条件，如果不是通过经历拓展包学习的话，九死一生后，学会的概率是 5%。有生死边缘经历后，可经由生物系教授邓琼引导，有意识的进行离魂。

## 佛学曾灿——冥想

学习消耗：san 值 1d6

耗时：12 小时

意志技能检定难度：困难

老师：汉藏佛学院研究中心曾灿

相关书籍：《印度生死书》吠陀》之教，明著乎韦檀多学，其典籍乃诸《奥义书》，于是而义理可寻，卓为内学，说者曰：吾将信之。然且疑者曰：谓印度诸宗教各派皆导源于此者，何也？在吾国之明佛乘者，且谓此“无”宗与彼“有”宗，相去霄壤，何与耶？阅读消耗 1d10san 值，克苏鲁神话+1%，

冥想：天高云淡，勘破生死。曾灿通过对《印度生死书》的深入翻译，学习到的冥想之法，可以平复心灵，无畏死亡的恐惧。花费 12 个小时，恢复过去一天（24 小时内）失去的 san 值的一半。

## 儒学朱饗——丹火锻体术

学习消耗：san 值 1d6

耗时：10 年，人物年龄必须在 35 岁以上

老师：儒家文化研究中心朱饗

相关书籍：《上清》宋代手抄本（据家中长辈所说，由先祖朱熹晚年求道白玉蟾处，虽因声名所累不得真传，但依旧得缘一瞻《上清集》，内中记载了性命双修之金丹火候诀并五雷大法之奥秘，朱熹虽不得真解但将自身感悟集理学为一体，写下此书，本质上已阐明世界部分真相，常年修习之下，身体强健，百邪不侵。阅读消耗 1d10san 值，克苏鲁神话+1%，丹火锻体术：丹火锻体术，《上清集》中所记载法术，粗窥性命双修之金丹火候诀并五雷大

法之奥秘，常年修习之下，身体强健，百邪不侵。10 年方可小成，修习后获得额外生命值

1d6,只要没有在一天之内将额外生命值耗光，皆可通过不断填补内丹所亏慢慢恢复。一旦额

外生命值在一天之内耗光，丹火熄则人尽亏，永久性降低体质 1d10。

## 历史系李诵坤——负屭印

学习消耗：san 值 1d6

消耗:1d6san 值，每年一次

耗时：立刻

老师：历史系——李诵坤

意志技能检定难度：困难

特殊消耗：一枚历史悠久的印章

相关书籍：《古辩论》此书集中阐述了“层累地造成的中国古史”的观点，推翻了由“盘古开天”、“三皇五帝”等观念构成的旧的古史系统，打开了“疑古辨伪”的文学新潮流。博彩众家之长，破古史神话之传说，纠天人之穷变所成之书。阅读后对中国神秘知识会产生颠覆

性的认知。后附印章栩栩如生，宛如一生坎坷历历在目。阅读消耗 1d10san 值，克苏鲁神  
话+1%，

负殒印：以血做印，以魂留名，可以在纸张等合适材料上留下独有印记。留印者在 5 米之内，  
可以感知到印章的存在地点。每年可以留印一次。消耗 san 值 1d6。

注：负殒，似龙形，平生好文，石碑两旁的文龙是其遗像。和负殒相配的殒负：霸下，又名  
赑屃，形似龟，是老六，平生好负重，力大无穷，碑座下的龟趺是其遗像。