

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。

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

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。

《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。

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輿的典范之作，精选了当时最盛行的堪輿学术著述，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。

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。

盗墓经历拓展包

盗墓者被称为“摸金校尉”或者“倒斗”，调查员可能在之前接触过相关人员，或者有过此类经历。对调查员做以下调整：

※ 调查员的初始年龄不能低于 20 岁。

※ 增加一项背景：盗墓贼

※ SAN 减少 1D10+2

※ 对陷阱及机关的侦查获得+10 补正，加上补正后的技能总值不能超过 75，多余数值在针对陷阱及机关的检定中无效，除非技能本身超过 75（那样也无法享受补正）。

※ 技能增长：50 点，分配到：神秘学、侦查、攀爬、跳跃、导航、考古学、急救。

※ 对人类尸体及僵尸类怪物造成的理智损失免疫。