

# 梦境海遗录

## 目录

壹 .	梦境海介绍 .....	4
贰.	神话生物 .....	5
一、野怪 .....		5
1.行尸 ( 白衣沽酒-清明 ) .....		5
2.僵尸 .....		7
3.山妖 .....		13
4.魑魅 ( 伽罗桃山-处暑 ) .....		15
5.佑兴 ( 熊吉-立冬 ) .....		17
6.倪人 ( 李空空-小满 ) .....		19
7.肥遗鸟 ( 云-大暑 ) .....		21
7.灵狐(kuko-雨水).....		23
8.蛊雕(啾哈-小暑) .....		26
9.鬼藤 ( 愚乐 ) .....		27
二、混沌者.....		29
1.巴蛇 ( 5shadow-大暑 ) .....		29
2.马明王 ( 李空空-小满 ) .....		31
三、启蒙者.....		36
1.蜃 ( 这个到底是谁的 ? ) .....		36
2.冰蚕 ( 莱昂内尔-立夏 ) .....		36

3.火鼠 ( 莱昂内尔-立夏 ) .....	39
4.颛 ( 凌道道凌-小寒 ) .....	41
5.獬豸 ( 痕叔-冬至 ) .....	43
6.魍魉 ( 伽罗桃山-处暑 ) .....	47
7.龙人 ( 瞅啥-小暑 ) .....	49
8.羽民(折纸-立春) .....	53
四、洞彻者 .....	55
1.应龙 .....	55
叁. 神话中的神明 .....	57
相柳 ( 章鱼-惊蛰 ) .....	57
九婴 ( 青萝-夏至 ) .....	59
计蒙 ( 鱼乐-雨水 ) .....	62
云神 云中君 ( 白衣沽酒 ) .....	64
月神 望舒 ( 白衣沽酒 ) .....	66
白帝 少昊 ( 荻原子苕 ) .....	67
肆. 神话书籍 .....	67
《道藏·外编四卷秘书》 .....	67
《白泽图》竹简残卷 .....	69
伍 法术 .....	71
陆 神兵异物 .....	73
重阳匕 .....	73
九钟 .....	74

1.40 更新记录	
	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 新增九钟设定</li> <li>2. 新增鬼藤设定</li> <li>3. 新增羽民设定</li> <li>4. 新增《白泽图》残卷</li> <li>5. 更新僵尸尸毒和尸气的设定</li> <li>6. 更新计蒙设定</li> </ol>
<p style="text-align: center;"><b>设定创作者及修订人员</b></p> <p>神算、五行、通幽、符阵经历包由熊吉创作、章鱼校订；</p> <p>除魔经历包由章鱼创作，熊吉校订；</p> <p>盗墓经历包由锦川创作；</p> <p>大学学习经历包由熊吉创作；</p> <p>梦境海遗录由莱昂内尔编撰整理，并同章鱼校订；</p> <p>各单独部分创作者位于标题后方</p>	

“自成一统”世界观 ,其设定为“中国的归中国”,后面没有了 ,外国的归什么呢？以后再说。

所谓“中国”的具体边界并不清晰，这一点我也不想设定的太清楚，一个是费时费力，二个就是没什么操作余地也不利于其他作者的使用此设定。

何为“中国的归中国”，即中国境内的神秘事件均与外来神无关，延伸设定为外来神无法

直接干预中国。这个设定是为了突出中国风，中国有着悠久的历史 and 古典文化，其深度以及厚度值得作者们努力挖掘。虽然如此，但不排斥某些化用，毕竟中华文化具有包容性。

在此设想中，外来神恐怕很希望能“打开大陆市场”，所以在本土神和外来神冲突方面可以做些文章，同时，本土神也会想把手伸到外面，比如唐人街等等，这也是冲突的来源。

在本世界观中，有一种名叫“神州庇护”的不明存在，其作用是一定程度上阻止外来神的渗透，强度越高的外来神收到的遏制越大。因此常有外国人带着奇怪的目的进入大陆，他们一般将“庇护”代称为“长城”。

本土神通常不会出现在故事里，除非有外来神来试图入侵神州。常见的形式是，本土神会派出属下执行某些任务。由于“神州庇护”的存在，外来神也只能采取类似的方式搞事。

## 壹．梦境海介绍

传说中，梦境海是不存在于现实的虚幻空间，它与时间平行，无始无终。梦境海是个容纳了古神、古人、灵物、怪物、魂魄、鬼魂、灵等奇奇怪怪存在的，一个混沌又秩序的空间，无数的灵魂在其中经历煎熬，互相厮杀。它可能存在于任何地方，同时有不存在于这个世界，是一个充满矛盾和谜团的地方。

梦境海中的居民分为四种层次，第一层是可以自由出入梦境海的居民，目前没有这种存在；第二层是可以在梦境海中开辟洞府（半位面）的【洞彻者】；第三层是有灵智，可以交流的【启蒙者】；第四层是不入流的【混沌者】，没有灵智只有欲望。层次的划分并不代表能力的强弱，就个体而言，并不是启蒙者就比洞彻者弱，而混沌者也可能更强，只是无法交流。

梦境海中的居民通常比较强大，但他们只能在受到召唤后派出投影。为了维持梦境海中的地位，这些怪物不会把重心放在现实世界，因此它们回应召唤的可能性在于他们的心情，

祭品的质量以及意识强度等。没有被封锁在梦境海的怪物强度会比较弱，但对于人类来说仍是难以对付的存在，这些怪一般生活在人迹罕至之处，远离人类和肯暴露自己的地区。

【昆仑山】也是半位面的存在，其本身的位置是不变的。传说中昆仑的位置一直在变，是因为进入昆仑的门户会随机出现在神州的任何一个角落。目前已经确认的 17 次目睹昆仑事件，都发生在“神州庇护”范围内。昆仑内部到底是什么情况，目前还不得而知。具体设定有待补充。

## 贰. 神话生物

### 一、野怪

#### 1.行尸（白衣沽酒-清明）

【定位】野怪

【分布】任意

【现身】召唤

行尸是由人类尸体转化而来的怪物，即经过《[太阴延寿秘经·残卷](#)》之中的法术“[延命招魂秘法](#)”，使用特殊仪式和咒文将死人的身体以咒术的力量使得“他”重新“活”过来，化为行尸。

天朝民间自古便有僵尸的传说，但是这类行尸却并非属于僵尸一类，它们本质上仍然是尸体，只不过受到了咒术力量的影响，使得它们可以听从施术者的命令，做出诸如，移动，攻击，等基本指令。

这可以看做是需要施术者时刻操控的类似傀儡一类的存在，没有灵魂的存在，甚至无法做出任何本能一般的行为，而且行动迟缓，甚至不到正常人的三分之一，但会保留一点基础的条件反射。

行尸可以有基础的使用武器的能力，但是对于枪械一类复杂工具肯定无法做到。其力量上可能会超越正常人，这是因为已经没有了人类的自我保护机制。。

总结：菜鸟小怪，出门送经验的，对调查员基本上没啥太大的威胁，【你要遇到一大群当我说】。

【力量】 70      【体质】 60      【体型】 60      【敏捷】 30

【外貌】 20      【智力】 \*\*      【意志】 60      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：10

平均 mp：10

移动值：5

理智损失：sc：0/1d4 ( 直面 )

## 攻击

每回合攻击：1 次

斗殴：40%

闪避：40%

护甲：无

魔法：无

【撕咬】：60% 伤害 1d4

携带武器攻击时，成功率按照 40% 计算，伤害为武器攻击值。

Ps：复活数量理论上没有上限，只要有尸体就可以，但这里需要注意，只有未曾腐化的结构完好的尸体才能施法成功。但是如果是未曾进行任何神秘学修行的人类，那么复活行尸的数量上限为理智值的十分之一。（如果是神话生物使用这一法术，那么便不会有复活上限的限制。）

## 2. 僵尸

【地位】野怪

【分布】墓地

【现身】本体

### 1. 回魂僵尸（ ）

回魂僵尸又可以叫做还魂尸，与国外的由巫术复活的不同，指死后不久的尸体因为等等情况诈尸而出现的一种怪物，并没有什么威胁，诈尸的方式可以是打雷，和活人睡在同一个房间之类的情况，这也就是为什么哭丧的时候守夜人不会很多，怕吓到死者的尸体，一旦还魂尸出现了变化，是很可能变成白毛僵尸的。

【力量】 3d6      【体质】 3d6      【体型】 3d6      【敏捷】 3d6

【外貌】 3d6-2    【智力】 3d6      【意志】 3d6      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0-1d6

平均体格：0-2

平均 hp : 7

平均 mp : 0

移动值 : 4

理智损失 : 0/1d3

攻击

每回合攻击 : 1 次

战斗方式 : 主动攻击 , 击中攻击还魂时最接近尸体的人 , 不会闪避 , 不会脱战.

【格斗】 : 40%

【闪避】 : 10%

【护甲】 : 无 , 且怕火怕水怕阳光

## 2.白毛僵尸 ( 鱼乐-雨水 )

“格斗良久，至鸡鸣时，女身倒地，乃僵尸也。明日报官焚之，此怪遂绝。” ——《子不语·鬼吹头弯》

僵尸是人类的尸体在死后，因为阴气过重而变成的妖魔。最初的僵尸都是因死不瞑目而怨气聚喉，能吸收月亮阴气。尸体入养尸地后，一月后浑身开始长茸茸白毛，这类僵尸行动迟缓，它极怕阳光，也怕火怕水怕鸡怕狗更怕人。日间躲于棺木、洞穴之类潮湿阴暗的地方，入夜后出没，以人血或家畜血液为食，《阅微草堂笔记》曾对僵尸的貌作出描述：“白毛遍体，目赤如丹砂，指如曲勾，齿露唇外如利刃类接吻嘘气，血腥贯鼻。”

【力量】 60      【体质】 60      【体型】 45      【敏捷】 40



【外貌】 5      【智力】 20      【意志】 30      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：10

平均 mp：6

移动值：5

理智损失：1/1d3

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：僵尸指甲发黑 尖锐，有锐利犬齿，主要攻击方式以爪击、撕咬为主。

【格斗】：40%，造成伤害 1D4 附带尸毒效果。

【闪避】：10%

【护甲】：无，且怕火怕水怕阳光

【尸毒】：被僵尸抓伤或者吸血会感染尸毒，尸毒持续 1D5 天,每天造成伤害 1D10 受害者死亡后转化为僵尸。中毒后进行体质检定，数值为受害者体质 1/5 或更低时尸毒伤害变更为 1D5。\*将糯米敷于伤口可拔除尸毒。

### 3.绿毛僵尸 ( 鱼乐-雨水 )

“物无不化之理，魄无不迁之道 ” —— 《 水经注 》

尸体入养尸地后，死不瞑目而怨气聚喉。一月后浑身开始长茸茸白毛，即白毛僵尸。数

年之后白毛褪去,僵尸长出绿毛,开始散发出的尸气。和白毛僵尸相比,绿毛僵尸跳跃极快,力量也越发强大,身体的强度也可以说是铜皮铁骨。绿毛僵尸已经不怕人畜,可以称得上弱点的就是畏惧阳光。绿毛僵尸并不多见,只有在少数古墓中还有可能会见到。

【力量】 80      【体质】 90      【体型】 65      【敏捷】 60

【外貌】 5      【智力】 40      【意志】 50      【教育】 \*\*

平均伤害加成：1d4

平均体格：1

平均 hp：15

平均 mp：10

移动值：7

理智损失：1/1d3

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：僵尸指甲发黑 尖锐，有锐利犬齿，主要攻击方式以爪击、撕咬为主。

【格斗】：50%，造成伤害 1D6 附带尸毒效果。

【闪避】：40%

【护甲】：2，太阳光下为 0

战技：

【尸毒】：被僵尸抓伤或者吸血会感染尸毒，尸毒持续 1D5 天,每天造成伤害 1D10 受害者死

亡后转化为僵尸。中毒后进行体质检定，数值为受害者体质 1/5 或更低时尸毒伤害变更为 1D5。\*将糯米敷于伤口可拔除尸毒

【尸气】：尸气围绕在僵尸周围半径大约在一米左右，将尸气吸入体内将导致受害者出现呕吐、眩晕、虚弱等中毒现象 1D6 小时。尸气不造成伤害，但在中毒期间，受害者的幸运将暂时失去原有幸运的 50%。

## 4.血尸（鱼乐-雨水）

“僵尸千里，流血顷亩。”——《史记·淮南衡山列传》

褪去一身绿毛的僵尸全身呈绛紫色，相貌愈发狰狞，可谓青面獠牙啖人罗刹，这种僵尸被称为血尸。形成血尸的条件非常苛刻，死者在死亡之前必须怀着巨大的怨念埋入墓穴，墓穴也需是藏风纳水的宝地，此番千年之后才有可能成为血尸。一旦形成血尸方圆千里之内绝不会再出第二只血尸。成型的血尸已经不会惧怕阳光，而且已经慢慢开启灵智。

【力量】 105	【体质】 110	【体型】 65	【敏捷】 90
【外貌】 5	【智力】 70	【意志】 70	【教育】 **

平均伤害加成：1d6

平均体格：2

平均 hp：17

平均 mp：14

移动值：9

理智损失：2/2d3

攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：僵尸指甲发黑 尖锐，有锐利犬齿，主要攻击方式以爪击、撕咬为主。还可将尸气喷出，以攻击敌人。

【格斗】：80%，造成伤害 1D8 附带尸毒效果。

【闪避】：50%

【护甲】：3

战技：

【尸毒】：被僵尸抓伤或者吸血会感染尸毒，尸毒持续 1D3 天，每天造成伤害 2D10 受害者死亡后转化为僵尸。中毒后进行体质检定，数值为受害者体质 1/5 或更低时尸毒伤害变更为 2D5。\*将糯米敷于伤口可拔除尸毒。

【尸气】：尸气的半径大约在两米左右，将尸气吸入体内将导致受害者在 1D20 小时内全身溃烂进而死亡。尸气每小时造成伤害 2，中毒后进行体质检定，数值为受害者体质 1/5 或更低时尸毒伤害变更为 1。血尸每回合可以向一名敌人喷出尸气，尸气距离最远可到四米。\*需在极阳午时以黑狗血沐浴方可拔出尸气。

## 5.水鬼 ( )

传闻中，死于河边或者被水淹死的枉死者，很可能成为水鬼，对接近水边的任何生物，在接触水的时候都会拉入水中淹死

【力量】 3d6+2      【体质】 3d6      【体型】 3d6      【敏捷】 3d6

【外貌】 3d6-2      【智力】 3d6      【意志】 3d6      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0-1d6

平均体格：0-2

平均 hp：7

平均 mp：0

移动值：2

理智损失：1/1D3；被水鬼拖拽下水：0/1D3

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：攻击靠近水源的单位。

【格斗】：？

【闪避】：？

【护甲】：0

战技：

【拖拽】STR 对抗，将对方拖拽进水中，一旦目标进入水中，则将目标往水更深处拖拽，参考溺水。

### 3.山妖

【定位】 野怪

【分布】 人烟稀少的地方

### 【现身】本体

山妖是很奇特的一种存在，传说中在人烟稀少的深山地带才会出现的一种精怪，没有什么奇特的地方，遇到的人可能会因为环境因素受到伤害，十分的脆弱，常以幻觉来欺骗路人，或者是迷惑他人，一旦被认为是目标，会一直跟随，以幻觉的方式干扰着对方，甚至将人吓死或者诱导跳崖等等，其本体却是很脆弱的一种存在。

【力量】 3d5      【体质】 3d4      【体型】 3d6      【敏捷】 3d6+1

【外貌】 3d5+2      【智力】 3d6      【意志】 3d4+2      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0-1d6

平均体格：0-2

平均 hp：5-13

平均 mp：8-17

移动值：8

理智损失：看见山妖面容：0/1D3；中幻觉：1/1D3+1

### 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：没有主动攻击的欲望，遇到攻击会很快脱战（不管有没有受到伤害），长时间内不会再次出现。

【斗殴】：30%

【闪避】：？

【护甲】：拥有 1 点的生物护甲

战技：

【撕咬】30%，是在攻击时附加的一种战斗方式，通过扑上去撕咬对方的要害位置，进行的撕咬，被咬中者的伤口会被感染，出现感冒生病等症状。

【幻觉】消耗 5MP，之后每维持 10 分钟减少 1MP

【幻觉】是让受术者出现被山妖构建的幻觉之中，初次中术者进行 POW 鉴定，失败则被代入幻觉中，中术者每 10 分钟可以进行一次困难 POW 鉴定，一旦成功，会立刻的脱离幻觉。

## 4. 魑魅（伽罗桃山-处暑）

【定位】野怪

【分布】山中

【现身】本体

山中异气所化的妖怪，归魑魅统率。本体无形，是一团青色或黑色的妖气。出行方式为附身，常人不能察觉。强大的魑魅可直接化形。有灵智，好杀人，阴气越重越容易附身人类。被魑魅附身的人性格较平常暴虐，魑魅的言行种种受附身者影响，可以接收到魑魅的指令。外表无异常。掌握【望气术】者观之，周身有青气环绕。人死则附身魑魅离开，若要驱赶活人身上魑魅，则要在正午时分暴晒一个时辰，并佩戴铜葫芦，五帝钱，罗盘等法器。被驱赶出人身上的魑魅不能在白天久留。

【力量】60

【体质】70

【体型】？（附身者）【敏捷】70

【外貌】？( 附身者 )      【智力】60      【意志】70      【教育】？

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：11

平均 mp：14

移动值：8

理智损失：直面人形魑魅不会造成理智损失。直面本体造成 1/1d4 理智损失。

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：魑魅附身时会使用一切人类的攻击方式。

【斗殴】：

【闪避】：40%

【护甲】：0

战技：

【附身】附身后使用被附身者的 STR、CON、SIZ、DEX、APP、EDU，注意 HP 变化。

护甲 0    普通武器攻击魑魅伤害减半。除魔武器(例如桃木剑)则为正常伤害。

【诅咒】魑魅每轮行动会花费 4 点 MP 对一个敌人进行诅咒。被诅咒的敌人会受到幻视(闪避-10)，头晕目眩(敏捷-10)，身体不适(力量-10 或体质-10)等随机 1 个不利效果。

【撕咬】魑魅每轮对 1 个敌人使用爪子和尖利的牙齿撕咬，造成 1d4 点伤害。(本体)

【杨柳木】在山林中或水泽之地(任何超过半个足球场大小的湖泊或树林)，魑魅的能力



得到加强，表现为其他技能 MP 消耗减少 1 点，并可以花费 2 点 MP 操纵树木攻击敌人，每轮攻击 1 个，造成每人 1d4 点伤害。

备注：魑魅的本体有鬼魂的特性，所有普通武器需要在使用前投一个成功率为 50 的命中骰子。

## 5.佑兴（熊吉-立冬）

【定位】野怪

【分布】藏冬山

【现身】本体

藏冬之山，是山也，广员百里。其上有兽焉，其状如猿，白身、利齿，其豪如披蓑，其形隐入林，其名曰佑兴，以人供之，可得丰年。——山海经残篇

佑兴外形如长毛猿猴，智力大约相当于人类 12 岁水平，不通人语。平日多靠捕食山中肉食为生，冬天依靠立冬之日储存的祭祀物品过冬。繁殖困难，族群大概 4-6 只，数量稳定。在立冬之日收到足够祭品之后（肉类不限），会定期脱毛，其毛落地即可成雨。如果佑兴不想让毛发落地成雨，也可以选择在水中进行脱毛。有智力，且与村民关系良好的佑兴，可以根据换毛方式来一定程度调节山边天气情况，所以才有供奉佑兴可得丰年的说法。

栖息地：江城附近[藏冬山](#)

判断是否战斗的方式：佑兴是一种有智商的异兽，他不会主动对大群危险生物进行袭击，在非立冬的日子里，也不会主动猎食人类。但是在立冬之日，佑兴会首先对走入山中的人类进行观察，如果确信是一种熟悉的献祭方式，它们会等到人类放下祭品离开后，拖走祭品。如果献祭方式与以往显著不同，或对面主动袭击，或表达明显敌意，佑兴会采取一种残忍而智慧的捕猎方式。

战斗：当佑兴确定要发动攻击后，佑兴会通过特殊技能神隐与树林融为一体，此时佑兴

的毛发会变为与当时环境相同的颜色。他们会静静的等待人类的接近 ,然后从神隐状态出现 ,  
迅速发动攻击。在人类反应后 ,他们会在战斗中再次神隐( 此处需要调查员侦查对抗神隐 )。  
然后趁其不备再次发动攻击。在发现对面使用特殊武器 ( 枪械 ) 后 ,他们会优先攻击持枪人  
士。在血量低于 25%后 ,佑兴会选择逃跑。

【力量】 100      【体质】 75      【体型】 100      【敏捷】 50  
【外貌】 \*\*      【智力】 ?      【意志】 50      【教育】 \*\*

平均伤害加成 : 1d6

平均体格 : 2

平均 hp : 16

平均 mp : ?

移动值 : 12

理智损失 : ?

## 攻击

每回合攻击 : 1 次      【攀爬】 50%

战斗方式 : 佑兴通过有力的巨爪对猎物造成伤害。

【格斗】 : 50% , 造成 1D6 点伤害+伤害加成 , 神隐状态下进行偷袭加 20%成功率。

【闪避】 : 25%

【护甲】 : 4 点毛皮和软骨

【神隐】 75% ( 特殊技能 , 发动后类似于隐形 , 可在战斗中使用 ) [弱点 ?](#)

## 6.倪人 ( 李空空-小满 )

【定位】野怪

【分布】任何地方

【现身】本体

泥人是由女娲创造的，女娲创造泥人的主要原因是发现了人类这个种族，因为某些原因她对人类产生了浓厚的兴趣。她按照自己对人类理解创造了泥人这种神话生物，不过在创造不久后她就因为不明原因放弃了对泥人的控制和观察，让泥人在人间随意发展。

泥人被称为人间之神，他们有着人类最极限的能力，人类最完美的肉体，他们甚至有神话生物才有法力，特异功能，最可怕的是他们不受梦境海的束缚，可以在人间横行。他们出现在人间后自然的融入当时华夏各个部落，因为能力超然，也很快就成了各个部落的首领。随着时间的发展人们也就忘了这些泥人并不是人类的事实，只是传说他们是天选之人，是天子。

泥人虽然强大，但是也逃不过老死，他们平均能活到 180 岁后自然老死，但是他们衰老缓慢，在死之前的身体机能也和一个 40 岁的人差不多，大多数死后喜欢被埋在高山山顶下葬，原因不明，相传是女娲召回他们的方式。

泥人和人类并没有生殖隔离，甚至因为都是部族族长的原因，妻儿都特别多，泥人的后代人类身体里都会有泥人隐性血脉，不过这血脉的纯度再高也不会有后代能还原泥人的神话力量。泥人血脉不会消失，只会随着种族的繁衍继续传播，到了现代，几乎所有中国人都有泥人的血脉，虽然这种血脉已经少的可以忽略不计。

泥人血脉虽然不会给人超然的能力，但是加大了人类这个种族对梦境海的亲和力，泥人血脉占比越高，越容易被梦境海里的神话生物影响。轻的影响就是幻觉，托梦之类的严重的会被梦境海的生物上身，夺舍。

大部分无法离开梦境海的伟大存在，都会借助泥人血脉的这一特点，在人间传播信仰，甚至封印力量亲自下凡。

因为泥人血脉的对梦境海的亲和力，梦境海里对人间有欲望的存在越来越多，甚至会为了争夺一个高泥人血脉人类的控制权在梦境海里大打出手，引起神战。

但随着人类不断繁衍，和其他民族通婚交配，返祖的高血统人类越来越少。对于至高存在虽然没有影响，但是对于稍次一等的存在就显得明显不足了，但他们又没法对至高的存在发起挑战，所以他们之中的某些存在，就想复制女娲的技术，批量生产高血统人类。

他们创造一些低等级的从属生物：例马明王，然后托梦给人类简单的召唤仪式去召唤这些低等级的从属生物，这些从属生物的能力多为以少量祭品为代价就可以得到大量帮助古代人类生产生活道具的能力，例马明王的金蚕丝。因为这种便利的能力，古代人类会快速的信仰，并且快速传播信仰。这种献祭信仰行为并没有什么特别的，真正对人产生影响的是这些特殊的生产生活道具，例马明王的金丝衣（以金蚕丝制成的衣服，冬暖夏凉，耐脏耐破，最重要的是可以减少施法所带来的魔法值和精神值的消耗，不过每次减值岁数会有一定的增长）这些道具每个都有自己特殊的功能，但是触发这些效果后，除了明显的副作用外，这些物品的主要效果就是改造使用者的血脉，每触发一次效果，倪人的血脉纯度就会上升，上升到 50%，就会变成神话种族倪人。

倪人，人形神话生物，对梦境海和神话生物有极强的亲和力，最弱的神话生物，只要有一定的精神力，就可以轻易给倪人下达指令，较强的神话生物可以轻易上身。倪人会遗传，倪人人类混血还是倪人

也许是神话生物技术不行，也有可能是目的不同，和泥人混血不同，倪人和普通人类还是有很大区别的，这种区别不在肉体上，而在于精神上。变成倪人后的人类，没有情感，没有创造力。所有理想目标和生活方式，都是由倪人人类时的记忆和学习其他人类的经验分析推理而来的，而且行为和目标会越来越大众化。

倪人会遗传，倪人人类混血大概率还是倪人，小概率会是人类，但情感上会有障碍。

倪人因为技术问题，夺倪人舍，或者上身，会极大限制神话生物的力量，更有甚在少数情况下会被困在倪人体内。

随着创造这一系统的伟大存在的消失，各个系统（逐渐消亡中，例马明王）和产出的倪人也有一定程度的变异（待定）

## 7.肥遗鸟（云-大暑）

【定位】野怪

【分布】英山

【现身】本体

“又西七十里，曰英山，其上多柎櫨，其阴多铁，其阳多赤金。禺水出焉，北流注于招水，其中多鮪鱼，其状如鼈，其音如羊。其阳多箭簳，兽多牝牛、羝羊。有鸟焉，其状如鹑，黄身而赤喙，其名曰肥遗，食之已疴，可以杀虫。”

——《山海经·西山经》

“其祀灶，祭先肺”肥遗鸟栖息在英山南部，召唤肥遗鸟的方式只有在夏日祭祀，需献祭新鲜人或动物内脏，肺脏为佳。在召唤时需将内脏置于装满五谷的碗中，祭祀时召唤者不可睁眼，在听到鸟叫声后肥遗鸟出现。

肥遗鸟繁殖速度极慢，几千年来只有 1d10+1 只肥遗鸟，分散居住在英山南部，只有在当地村落的大暑时节召唤肥遗鸟才会出现。

肥遗鸟被当地人民认为是守护神，虽然因为祭典的规则没有人见过这种鸟的面容。食用

肥遗鸟的肉被传说能治百病，杀寄生虫。实际使用肥遗鸟的病能增强人体免疫力，对绝症等没有立竿见影的效果，但是能非常有效地杀死寄生虫。

一只黄色鹌鹑大小的鸟儿飞出，身上的羽毛拥有着你们从未见过的绚烂色彩，像是天边的一道霞光。它从容落到了你们的身边，径直走向了献祭的内脏。它的羽毛越接近红色的喙边缘颜色越淡，凸显出它黄豆大小的黑眼睛，透露出锐利的目光。你们都被这目光威慑住了，一个个深情紧张地站在原地，欲笑不能。

这只鸟毫不犹豫地把它喙伸向了鲜血淋漓的内脏，头上轻柔的羽毛渐渐被血染的鲜红。不一会，地上就只剩下了一滩血迹，再也没人能够质疑这只小鸟的破坏力。

肥遗鸟      上古异兽 村落守护神

【力量】35      【体质】30      【体型】15      【敏捷】80

【外貌】\*\*      【智力】80      【意志】100      【教育】\*\*

平均伤害加成：-1

平均体格：-1

平均 hp：4

平均 mp：8

移动值：8 ( 飞行 )

理智损失：0/1

## 攻击

每回合攻击：2 次

攻击方式：使用尖锐的喙，无视所有护甲 3 以下的防御

【斗殴】：45%

【闪避】：70%

【护甲】：无

战技：

【喙】：45%      伤害:  $1d3 + 1 + DB$

【造雾术】消耗 2 点魔法值，本法术能在施法者的正前方制造一片卵形浓雾（大小  $10 \times 15 \times 15$  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  $1D6+4$  游戏轮中遮蔽视视线，然后蒸发无踪。

在浓雾内的调查员在试图找到肥遗鸟时需成功的观察检定

在浓雾内的调查员在试图攻击肥遗鸟时需投掷额外的惩罚骰

携带武器攻击时，成功率按照 40% 计算，伤害为武器攻击值。

肥遗鸟并不喜欢战斗，在战斗  $2d4+1$  回合后会飞走逃离战场

## 7. 灵狐(kuko-雨水)

【定位】野怪

【分布】山野

【现身】本体

灵狐是在具有灵气的山野之间化出的高智慧的生物。在世间常被称为“狐魅”“狐仙”等。

所有的灵狐具有很高的智力和长寿所获得的大量知识，因此所有的灵狐都会术法，其中的绝大部分都会化成人形之术。无论是人类的形态和灵狐的形态，毫无疑问都会是相貌出众的生物。

一部分的灵狐会隐居山林，以狐狸的形态还是人类的形态则取决于它们的心情。另外一部分的灵狐则会化成人形进入人类的社会。如果周遭的人类注意到它们，大量收藏梳子的癖好和常常像动物一样的侧躺的休息姿势，也许可以觉察到它们的正体也不一定。

灵狐对待人类的态度相当随性，战斗力上的差距决定了它们可以照自己的心情来决定是否接受寻求帮助的请求或者类似的东西。

灵狐	山野和世间的洞明者 ( 人类形态 )		
【力量】 50	【体质】 50	【体型】 40	【敏捷】 50
【外貌】 75	【智力】 90	【意志】 140	【教育】 165 ?

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：10

平均 mp：28

移动值：9

灵狐	山野和世间的洞明者 ( 灵狐形态 )		
【力量】 90	【体质】 90	【体型】 105	【敏捷】 170
【外貌】 105 ?	【智力】 90	【意志】 140	【教育】 165 ?



平均伤害加成：1d6

平均体格：2

平均 hp：19

平均 mp：28

移动值：12

理智损失：1/1d6

## 攻击

每回合攻击：1 次

攻击方式：灵狐会使用它有力的利爪攻击和拍击它的对手。

【斗殴】：70%

【闪避】：50%

【护甲】：4 毛皮

战技：

【扫尾】：50%；伤害 1D8+DB 追加绊倒判定。灵狐在面对多个敌人或需要控制场面的时候，会挥动它巨大而有力的尾巴撞击 2 米以内所有敌人的腿部。敌人除非通过成功的闪避或者格挡检定（并且格挡物耐久不能归 0），不然就需要进行极难的 DEX 检定，否则就会被击倒。此战技生效的对象只适用于用足或者类似器官站立的生物，对于能击打到但是不是用足站立的生物，则仅进行伤害的判定。

【利爪】70%；伤害 2D6+DB

## 8. 蛊雕(啾哈-小暑)

【定位】野怪

【分布】昆仑

【现身】本体

《骈雅》记：“蛊雕如雕而戴角。”《事物纪原》记：“蛊雕如豹，鸟喙一角，音如婴儿。”

最早的记录是出自山海经，《[山海经·南山经](#)》记：“又东五百里，曰鹿吴之山，上无草木，多金石。泽更之水出焉，而南流注于滂水。水有兽焉，名曰蛊雕，其状如雕而有角，其音如婴儿之音，是食人。”

蛊雕又称纂雕，是一种似鸟非鸟的食人怪兽，样子像雕，头上长角，叫声像[婴儿](#)的哭啼声，是古代中国神话传说中的一种怪兽。

蛊雕这一类生物一直生活在昆仑，但因为它们有食人习惯所以会时不时的离开昆仑来到湖泊或者河流，捕猎经过这里的人类。它们的智力低下，只会凭借本能做出反应，一旦有危险的预感便会主动出击进行自卫。

蛊雕

【力量】80	【体质】50	【体型】125	【敏捷】30
【外貌】**	【智力】20	【意志】40	【教育】**

平均伤害加成：2d6

平均体格：2

平均 hp：24

平均 mp：8

移动值：6/15（飞行）

理智丧失：1/1d6

## 攻击

每回合攻击：2 次

攻击方式：灵狐会使用它有力的利爪攻击和拍击它的对手。

【斗殴】：？

【闪避】：？

【护甲】：3

战技：

【啼哭】：蛊雕发出自己的啼哭声，因为声音及其难听，所以全部人要惊醒意志对抗，一旦失败则要全部技能-10 并且 roll1d3 决定持续回合，大失败直接取最大值。

【撕咬】：蛊雕张开大嘴，抓住某个人，要想不被抓到需要过闪避。失败则被咬住某个部位且受到 2/1DB，且每回合掉一点 HP，需过力量对抗才能脱离。在被咬住期间，蛊雕无法行动。

【撞击】：蛊雕可以选择自己头顶的双角来进行撞击，需要经过闪避，一旦失败则要受到 DB 伤害。但蛊雕很少使用撞击，最多使用的是撕咬。

## 9.鬼藤 ( 愚乐 )

鬼藤古时曾经是用来处刑而秘养的植物，这种植物非常怕火，遇到火就会仓皇逃窜离开火源。鬼藤用藤身上的绒毛来感知外界，当它感知到外界的温度有所变化的时候就会群起而攻之。这种诡异的植物并不喜水，它越是干旱长得就越好，最多可以长出 10-15 根分支藤，藤蔓长度最长可达 20 米左右。它以各种生物为食，自身藤条的小绒毛上会分泌腐蚀酸液，

能腐蚀各种动物的皮肉并吸收为自身的营养。

【力量】 60      【体质】 60      【体型】 45      【敏捷】 50

【外貌】 \*\*      【智力】 0      【意志】 0      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：10

平均 mp：0

移动值：8

理智损失：0/1d3

攻击

每根藤条每回合攻击：1 次

战斗方式：鬼藤攻击猎物的时候一抽打、束缚、贯穿为主。

【格斗】：50%

【闪避】：25%

【护甲】：无，且怕火

【酸液】：鬼藤的酸液会腐蚀受害者的皮肤，并且产生剧痛，造成 1D6 的伤害。被酸液腐蚀后体质检定为极难成功时伤害降低为 1D3。由于酸液腐蚀的剧痛在沾染到酸液后受害者每隔 5 分钟进行一次体质检定，从而判断受害者会不会因为剧痛而昏迷。酸液持续时间为 3D5 分钟，因酸液溶于血肉，所以并不能擦拭掉酸液。

## 二、混沌者

## 1.巴蛇 ( 5shadow-大暑 )

### 【定位】混沌者

【分布】 梦境海

### 【现身】 投影

《山海经·海内经》：“西南有巴国，又有朱卷之国，有黑蛇，青首，食象。”郭璞注：“即巴蛇也。”

《山海经·海内南经》：“巴蛇食象，三岁而出其骨，君子服之，无心腹之疾。其为蛇，青黄赤黑。一曰黑蛇，青首，在犀牛西。”

根据《山海经》所说，巴蛇应该是一种巨大的蟒蛇。其中，一种巴蛇是黑色的身体红色的头，一种是黑色的身体蓝色的头，即巴蛇分为阴阳两属，雄蛇赤首，雌蛇青首。

巴蛇是一种本不存在于现实世界的生物。它的本源是沉眠在梦境海中[渊龙](#)，渊龙从梦境海中泄露到现实世界中的力量，也可以理解为渊龙的投影，被古代中国的先民观测到，于是固化成了现在我们所认为的样子。

巴蛇的新陈代谢很慢，因为如此巨大的身体，消化一只大象居然需要三年，于是可以推测巴蛇是一种常年休眠的蛇类。此外，巴蛇也具有在水中生存的能力。

巴蛇是一种长达 20 米的巨型无毒蟒蛇，其身体主要由黑色的鳞片覆盖，腹部呈淡黄色，有细小的鳞片。雄性巴蛇在头部上方的中央有一片占据了大概 1/2 面积的暗红色鳞片，之后红色鳞片呈细长条状贯穿蛇身，一直延伸到蛇尾。雌性巴蛇的身体上也有同样花纹，不过鳞片是深蓝色而不是红色。

### 青首巴蛇

【力量】：160

【体质】：100

【体型】：205

【敏捷】：45

【外貌】：\*\*

【智力】：?

【意志】：50

【教育】：\*\*

## 赤首巴蛇

【力量】：180

【体质】：80

【体型】：200

【敏捷】：50

【外貌】：\*\*

【智力】：?

【意志】：50

【教育】：\*\*

平均伤害加成：4d6

平均体格：5

平均 hp：28-30

平均 mp：10

移动值：6/10 ( 水中 )

理智损失：sc：1/1d3+1

## 战斗

每回合攻击：1次 【潜行】70%%

战斗方式：对单个敌人以撕咬绞杀为主，对威胁较大距离较近的目标会尝试进行绞杀。

当巴蛇的 HP 下降到一半后，它会对最近的敌人进行一次攻击。在这之后，巴蛇会根据情况

选择继续战斗或者尝试逃跑。

【斗殴】60%

【闪避】20%

【护甲】2点，光滑皮肤

战技：

【撕咬】40%，( 20/8 ) 以巨口撕咬面前的目标，造成 1D6 点伤害。( 不计算 DB )

【绞杀】试图缠住并挤压猎物，等猎物死去后将其整个吞下。成功的攻击会导致猎物之后处于劣势（惩罚骰）。在第一个回合，被攻击者会受到 1D3+1/2DB 点伤害，之后每回合自动造成 1/2DB 伤害。此外，从第二个回合开始，被攻击者每回合进行一次体质检定，否则会因为窒息而陷入昏迷。这些持续效果会持续到巴蛇被杀死或者被对抗 STR 检定挣脱。

【碾压】试图利用巨大的身躯，碾压距离自己最近的敌人，造成 1D3+1/2DB 的伤害。这种攻击只会在巴蛇的 HP 下降到一半，并且最近的目标距离巴蛇 3 米以内的情况下才会发动。

## 2. 马明王（李空空-小满）

【定位】混沌者

【分布】梦境海

【现身】投影

此夫身女好而头马首者与？

——《荀子·赋篇》《赋蚕》

“蚕马同本”条云：“唐《乘异集》载：蜀中寺观多塑女人披马皮，谓之马头娘，以祈蚕。……俗谓蚕神为马明菩萨，以此。”则其称由来已早。

——宋·戴埴《鼠璞》卷下

“蚕为龙精，月直大火，则浴其种，是蚕与马同气。”贾公彦疏谓：“蚕与马同气者，以其俱取大火，是同气也。”

——但《周礼注疏》卷三十《夏官·马质》郑玄引《蚕书》

马明王的神话传说故事出现的很早最早应该出现在帝尧时期，在《山海经》、《搜神记》、《太平广记》等书中均有记载。为中国古代传说中的司蚕桑之神。蚕神在中国民间有蚕女、马头娘、马明王、马明菩萨等多种称呼。

该传说原出于宝《搜神记》。记曰；

“旧说太古之时有人远征，家无余人，唯有一女。牡马一匹，女亲养之，穷居幽处，思念其父，乃戏马曰：尔能为我迎得父还，吾将嫁汝，马既承此言，乃绝缰而去，径至父所。父见马惊喜，因取而乘之，马望所自来。悲鸣不已，父曰：此马无事如此，我家得无有故乎？亟乘以归，为畜生有非常之情，故厚加当养，马不肯食。每见女出入辄喜怒奋击，如此非一。父怪之，密以问女，女具以告父，必为是故。父曰：勿言，恐辱家门，且莫出入，于是伏弩射杀之，暴皮于庭。父行，女与邻女于皮所戏，以足履之曰：汝是畜生而欲取人为妇，即招此屠剥，为何自苦。言未及竟，马蹶然而起。卷女以行，邻女忙迫不敢聚救之。

走告其父，父还求索，已出失之后，经数日得于大树枝间，女及马皮尽化为蚕，而结于树上，其茧纶理厚大，异于常蚕，邻妇取而养之，其收数倍，因名其树曰桑，桑者丧也。由斯百姓竞种之，今世所养是也，言桑蚕者是古蚕之余类也。”

大意是：在远古时代，有个姑娘的父亲外出不归。姑娘思父心切，立誓说如果谁能把父亲找回来，就以身相许。家中的白马听后，飞奔出门，没过几天就把父亲接了回来。但是人和马怎能结亲？这位父亲为了女儿，就将白马杀死，还把马皮剥下来晾在院子里。不料有一天，马皮突然飞起将姑娘卷走。又过几日，人们发现，姑娘和马皮悬在一棵大树间，他们化为了蚕。人们把蚕拿回去饲养，从此开始养蚕历史。那棵树被人们取“丧”音叫做桑树，而身披马皮的姑娘则被供奉为蚕神，因为蚕头像马，所以又叫做“马头娘”。

马明王本体常年存身于梦境海，是没有思维的混沌者，但是也没有欲望，其出现原因是上古天帝为了扩大混血**倪人**的数量而做成的产物，因此应该有复数的存在，游荡在梦境海中。

马明王本体在现实降临时大多是以一个干瘪的马皮的形象出现，少数情况是以马头女身的菩萨形态出现。

马明王的召唤方法多为：在小满时节举行祭蚕舞，祭蚕舞要准备一个妇女，在菩萨台上完整的跳完祭蚕舞，祭舞结束马明王会从梦境海里出现并附在妇女身上。现在祭舞的方法因为养蚕业的落寞而逐渐消失，目前留下的只有王嘉村石碑有详细的动作记录，部分版本的《**二十四节气考**》中有文字记载。

### 马明王的召唤仪式

在小满时节举行祭蚕舞，祭蚕舞要准备一个妇女，在菩萨台上自愿完整的跳完祭蚕舞，祭舞结束后马明王会从梦境海里出来，并在舞者上空现形，缓缓下降最后附着在妇女身上。



## 马明王 ( 马皮 )

【力量】 30      【体质】 40      【体型】 60      【敏捷】 80

【外貌】 \*\*      【智力】 50      【意志】 90      【教育】 \*\*

平均伤害加成 : 0

平均体格 : 0

平均 hp : 10

平均 mp : 18

移动值 : 9 ( 飞行 )

理智损失 : 1/1d4

## 攻击

每回合攻击 : 1 次

战斗方式 : 夺取女性或者倪人身体

【斗殴】 : \*\*

【闪避】 : ?

【护甲】 :

战技 :

【附身】 60% ; 马皮形态的马明王飞向距离最近的女性人类进行附身 , 命中后受害者与马皮可以进行意志对抗 , 失败则被马皮附身。抵抗成功马明王则无法附身 , 并且会无视这个目标 , 重新选择最近的目标进行附身。【附身】成功对象为女性 ( 或倪人 ) 马明王则【变化】为马明王 ( 菩萨 )。

【变化】需要一回合时间 , 无法被打断 , 变化过程中的血量以变化后的角色来计算。血

量归 0 则【变化】失败，失败的马明王且立即到行动回合。【变化】成功后，马明王（菩萨）的每个回合均要与受害者进行意志对抗，受害者成功则附身结束。自愿的受害者不用进行意志对抗。意志对抗连续失败五次后，受害者获得一个奖励骰，最多可获得两个。

### 马明王（马明菩萨）

【力量】？      【体质】？      【体型】？      【敏捷】？

【外貌】？      【智力】？+20      【意志】？+30      【教育】？

平均伤害加成：？+1d3

平均体格：？+1

平均 hp：？+5

平均 mp：？+6

移动值：15（飞行）

理智损失：1d4/1d10

### 攻击

每回合攻击：0 次，不会攻击

【斗殴】：\*

【闪避】：？

【护甲】：马明王（马皮）剩余的血量会在马明王（菩萨）上形成护甲（消耗），具体表现为一套华丽精美的软袍；马明王（菩萨）免疫物理攻击。

【法术】：[倪人控制](#)，[蚕丝控制](#)，[茧化术](#)，[化茧术](#)

战技：

【朝拜】马明王在附身成功后会进入朝拜阶段，马明王菩萨悬浮半空（大概 3 米），发出柔和的鹅黄色佛光，处于不可接触状态。朝拜阶段持续一个小时。此阶段中，若被附身者反抗，则需要进行意志对抗，被附身者成功则解除俯身状态，朝拜阶段自动结束；若不抵抗

【朝拜】结束后，马明王会分享一段自己的记忆。

【结茧】朝拜阶段结束后，马明王菩萨全速飞往最近的桑树，悬在树上结成一个大茧，并发出淡淡的柔和的光芒。光芒散去，若是把茧破开，里面是许多优质的[金蚕](#)蚕种。

## 相关生物

**金蚕：**马明王化茧后的产物，样子比一般的丝蚕稍大，蚕足上有细细的金丝耐寒耐热，耐潮耐干，吃得桑叶少，产的蚕丝多。而且还有很强的环境适应性。

【力量】40      【体质】30      【体型】30      【敏捷】50

【外貌】\*\*      【智力】20      【意志】50      【教育】\*\*

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：6

平均 mp：5

移动值：9

理智损失：0/1

金蚕初始多为衣物，所以变为生物之后的体型也是依照物品的大小来变化的，所以请安实际来重新测定金蚕丝（生物的属性）

### 金蚕丝（物品）

金蚕所吐的丝，所制成的物品，多为衣物，也有少量艺术品。金蚕丝在为制作成物品前，只是质量优质的丝线，但是制作成物品后（包括线团）就形成了一个在休眠集成型生物，需要特殊的方式来唤醒。

### 三、启蒙者

#### 1. 蜃 ( 这个到底是谁的 ? )

蜃是梦境海中一种独特的【启蒙者】，它会营造一个极为逼真的幻境，且可能影响到真实世界，方法是从现实世界中将人拉入它的幻境，并可以读取受害者最恐惧的一面并将其展示出来，目前还不知道它这么做的目的是为了取乐还是收集更多的精神波动，或者兼而有之。

神的本身是一种以人类精神为食的无实体生物，迄今为止没有人见过它的真面目。

#### 2. 冰蚕 ( 莱昂内尔-立夏 )

【定位】启蒙者

【分布】梦境海，昆仑墟，雪山

【现身】化为人形，投影

《太平御览》卷八百二十五〈资产部五·蚕〉晋·王嘉《拾遗录》：“员峤之山名环丘，有冰蚕长七寸，黑色，有角有鳞，以霜雪覆之，然后作茧，长一尺，其色五彩，织为文锦，入水而不濡，投火则经宿不燎，海人献尧 以为黼黻。”最早记录了冰蚕一族的存在

苏轼的《徐大正闲轩》有“冰蚕不知寒，[火鼠](#)不知暑。”的诗句，有记载了自古与冰蚕对立的另一个种族火鼠。

冰蚕一族自古居住在长白山地区，后有部分冰蚕南迁，但南迁的冰蚕会受到南方热气候的影响和火鼠种族的威胁。冰蚕族喜食柳叶，樟叶，无食可吃时才会选择桑叶，松针等其他树叶。冰蚕可以织出水火不侵的五彩之丝，为极品，触则生凉，夏暑顿消，同时冰蚕体内有神经毒素冰蚕毒，可用于自保。

冰蚕一般交尾后则会死亡，少数冰蚕大眠后可以获得更长的寿命，最终化为人形，人形冰蚕交合后也不会死亡，而是可以不断修炼来延长寿命。化为人形的冰蚕基本可以进行所有

正常的人类生活，但是饮食方面，尤其是肉类，对冰蚕族来说难以下咽，其依旧会选择柳叶或樟叶为食。

远古时期冰蚕族的先祖，司氏一脉曾化为人形后进入梦境海，梦境海异变关闭后困于其中。因性情冷清，其智开明，司氏一脉冰蚕一开始就为启蒙者，但限于其本身实力低微，只能选择依附他人，来躲避梦境海的混乱。梦境海中的冰蚕先祖可以通过冰丝和其他仪式，与现实的冰蚕族后人产生联系，但联系不会太强。现在冰蚕族散落各地，但大部分还在雪山等人迹罕至的地方。

化为人形的冰蚕，基本是高洁古风的形象，但其对于性别的认识 and 人类有所不同，出于蚕类交尾即死的意识影响，大部分对交合有排斥心理，但长期化为人形的冰蚕会习惯人类的生活，并正常享受性爱，这样的冰蚕为极少数。人形冰蚕肌肤四季常冰，体温低于普通人，收到巨热或重创会现出原形，并会用冰蚕毒自保。

( 以下数据只限于人形态冰蚕 )

【力量】 40	【体质】 50	【体型】 50	【敏捷】 75
【外貌】 80	【智力】 80	【意志】 60	【教育】 **

平均伤害加成：0

平均体格：0

平均 hp：10

平均 mp：20

移动：8

理智丧失：1/1d6 ( 直面变身 )，如果有好感则更多

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：可以使用人类可使用的任何战斗方式

【格斗】45%

【闪避】70%

【护甲】2 点：可以提前用冰丝覆盖全身，需要准备一小时，提供 2 点护甲并免疫火伤害，冰丝可维持 3 天，且会消耗冰蚕很多体力。

战技：

【冰蚕毒】冰蚕毒正常状态下只是无色液体，只有在冰蚕被逼出原型时为了自保，才会化为毒素使用，每回合一次，体内可以储存 2d4 次的冰蚕毒，每使用一次消耗 2 点魔法。冰蚕毒从口中喷出，呈直线，最远可达 10 米，接触后生效。接触冰蚕毒者须进行意志鉴定，失败则陷入昏迷状态，每小时进行一次体质检定，体质检定失败不限时间，只要累计 2 次会因低温死亡，体质检定成功者仍须 3 小时后方能清醒。意志检定成功的情况下，不会陷入昏迷，但受到 1d4 点冻伤 ( 后续每分钟 1 点 ) 同时敏捷下降 20 点，高温或热源可以缓解症状 ( 不再掉血 )，3 小时后症状消失。平时也可使用少量冰蚕毒作为口服迷药。

【冰丝】冰蚕可以吐出冰丝，每五十米消耗一点魔法，冰丝水火不侵而且很坚韧，可以当做绳子以起到捆绑，阻挠敌人等作用。

补充设定：

一些已经化为人形的冰蚕在宋朝开始南下，以丝绸商人的身份体验人类生活，其中大部分因为火鼠的追杀等原因逃至昆仑山，宋代之后，冰蚕族在人世也渐渐失去了踪迹。

清朝湖北楚水镇，司青作为一名丝绸商人，在这里经营缫丝场，他遇到了落魄书生杨廉，

然后两人一起解决了夏天突如其来的暴雨。为此，楚水镇的百姓留下了祭冰神的传统，杨廉中进士后也回来修建了寺庙，

司青的后人留在了江城附近，引发了《立夏》的故事。

【联动】和楚水镇，冰蚕族，火鼠族相关的设定

### 3.火鼠 ( 莱昂内尔-立夏 )

【定位】混沌者-启蒙者

【分布】梦境海，昆仑墟，不烬木

【现身】化为人形，投影

《神异经》记载火鼠：“南荒之外有火山，昼夜火燃。火中有鼠重百斤，毛长二尺余，细如丝，可以作布。恒居火中，时时出外而白，以水逐而沃之乃死，取其毛缉织以为布。”

“南荒之外有火山，长四十里，广五十里。其中皆生不烬之木，火鼠生其中。”

“不尽木火中有鼠，重千斤，毛长二尺余，细如丝。但居火中，洞赤，时时出外，而毛白，以水逐而沃之，即死。取其毛绩纺，织以为布，用之若有垢浣，以火烧之则净。”

苏轼的《徐大正闲轩》有“冰蚕不知寒，火鼠不知暑。”的诗句，有记载了自古与火鼠对立的另一个种族冰蚕。

火鼠一族自古居住在南荒之外火山，不烬木之森林，大概在今巴蜀以至越南，老挝一带。

火鼠生活在不烬木之火中，为赤红色，出火则通体全白，不烬木消失已久，火鼠族惧怕水，在水中待的时间稍久便会死亡。火鼠皮毛织就的火鼠裘，火烧则愈加干净，实为至宝，这也导致了历史上火鼠大规模被人类猎杀。

火鼠一族算是火神祝融的下属种族，面对人类的猎杀，最终能力较强的火鼠进入梦境海，大部分为混沌者，也有一些渐渐进入启蒙者的阶段，唐张说《喜雨赋》：“南穷火鼠之泽，北尽烛龙之会。”进入梦境海的火鼠可能受到了烛龙的庇护，而没进入梦境海的火鼠则渐渐灭亡，不知所踪。

火鼠性情暴烈,反感人类,攻击性强,少数火鼠具有化为人形的能力,化为人形的火鼠,基本是放荡不羁的形象,体温高于常人,遇到大量水会变为原型。其对于人类的态度是仇恨和厌恶,不会主动接触人类社会,就算有也大部分为报复行为。火鼠遇到危险或者想要进攻时,全身会闪耀金光,头发由白变红,在预判自己有胜算的情况下会主动进攻,并享受杀戮和破坏。

(以下平均数据只限于人形态火鼠)

【力量】70      【体质】75      【体型】70      【敏捷】50

【外貌】70      【智力】40      【意志】60      【教育】\*\*

平均伤害加成:1d4

平均体格:1

平均 hp:14

平均 mp:12

移动:7

理智丧失:0/1d6(目睹原型)1/1d6+2(直面变身),

## 攻击

每回合攻击:2次,火鼠可以使用啮咬和爪抓各攻击一次。

战斗方式:可以使用人类可使用的任何战斗方式。

【格斗】40%

【闪避】40%

【护甲】:无,且每升水会造成1d2+1的伤害,但免疫火焰和高温伤害。



战技：

【火球】40%，吐出一团火，命中后持续每回合 1d4 的灼烧伤害，熄灭为止。

【啮咬】40%，用牙齿咬住目标，造成等同于 db 的伤害。一旦命中，它的牙齿就会陷入目标体内，在接下来的每一轮中都持续造成 1d4 点附加伤害，效果相当于擒抱。只有在力量值对抗鉴定中胜出，把火鼠推开后，伤害才会停止。

【爪抓】40%，用爪子撕扯对方，造成 1d4+db 的伤害。

补充设定：

一些化为人形的火鼠居住在巴蜀地区，最主要的就是彦氏一脉，其后代彦昧打伤了冰蚕司柳，引发了《立夏》的故事。

火鼠绒裘和冰蚕丝甲，是古代齐名的两件神器，如今没落的火鼠族和冰蚕族只能制造其低配版。低配的火鼠裘在《忘了》中出现，而冰蚕丝甲是尧的战衣（可考）。

【联动】冰蚕族，祝融，烛龙，不烬木等。

## 4. 颛 ( 凌道道凌-小寒 )

【定位】启蒙者

【分布】梦境海，黄河流域

【现身】本体

《山海经》：“又东四百里，曰令丘之山，无草木，多火。其南有谷焉，曰中谷，条风自是出。有鸟焉，其状如枭，人面四目而有耳，其名曰颛，其鸣自号也，见则天下大旱。”

颛是一种鸟型智慧生物，他们长相奇特，形状像猫头鹰，长着一副人脸和四只眼睛而且有耳朵，且实行长老制度，崇拜着无首狂舞者帝江。

他们曾经生活在非洲的乞力马扎罗山，被人称作 Anansi。古时，长老团迁徙如云梦泽，只留下些无主心骨的散乱种族。几经波折后到达了黄河地域生存。他们极具智慧，喜爱收藏。他们可以改变自己大小，藏在食物里，等待有人吃下后寄生在宿主体内，通过在毛细血管里的穿梭可以到达脑部。

他们可以在一定程度上改变宿主的心智。因为他们种族的特性，他们全都是艺术家和悲观主义者，喜爱忧伤轻缓音乐，极度厌恶高声吵闹的音乐。在寄生一段时间后，颞会自动切换宿主。被颞寄生过的人会变得性情恶劣，表现出一定程度上的狂暴。但过几年后便会恢复正常，并且会遗忘颞的事。颞会在天气炎热的情况下陷入夏眠，直到天气变冷。他们能在一定程度上影响寄生者，一般是在晚上操纵。

他们的惯用伎俩是潜藏在食物里，等待人把它们吃下去，然后进行寄生。这也是他们最爱的手法。他们可以在常温中忍耐几年，但高于这个温度过高，就会无法忍耐。他们变小需要花费 1d3 小时。

脑洞来源:颞，大头也。——《说文》

颞 食物中的恶意

【力量】：45	【体质】：55	【体型】：5	【敏捷】：75
【外貌】：**	【智力】：100	【意志】：70	【教育】：**

平均伤害加值：0	平均伤害加值：0
平均体格：-2	平均体格：1
平均 HP：6	平均 HP：6
平均 MP:14	平均 MP：14
移动值：14	移动值：15
理智损失：1/1d5（直视本体）；1d4/1d10（直视其从食物或者人嘴里出来）	

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：颞是文明的种族 xd。逼急时会用自己锋利的鸟嘴刺别人。

【斗殴】40%

【闪避】75%

【护甲】无

战技：

【突刺】：颞高速冲击敌人，对其造成 1d8 的伤害。

【四目】：每三回合它们的眼睛就会睁开一次，每个看见他的调查员都会进行意志鉴定，没有过的则力量，敏捷，各减五，持续两回合。

摆脱颞的附身：

1.颞极度厌恶热情欢脱的音乐，类似于广场舞，当有人在旁边的进行跳广场舞/街舞的时候，他们会操纵调查员不顾一切地演唱高雅忧伤的曲子，类似我的太阳，或是肖邦之类的曲子。当颞觉得坚持不住的时候，会自行脱离宿主。

2.提高自己身体温度到四十度，持续几天。他们离开时是重新进入食道，然后从口中吐出，被寄生者会感到一阵干呕感觉，但很快就没有了。

## 5.獬廌（痕叔-冬至）

【定位】启蒙者

【分布】梦境海

【现身】投影

獬廌是古代中国神话传说中一种样子像羊的怪兽。它有九条尾和四只耳朵，眼睛长在背上。有人说取它的皮披在身上，就不知畏惧。——不详《山海经·南山经》

搏訖经常在各类志怪古籍和民间小说之中被提到 ,它是梦境海中的一名具有灵智能交流的“启蒙者”。

在记载描述中，搏訖，生活在基山之中，山的南坡阳面盛产玉石，山的北坡阴面有很多形态奇特的树木。山中有一种野兽，形状像羊，长着九条尾巴和四只耳朵，眼睛也长在背上，名为搏訖，人穿戴上它的毛皮就会不产生恐惧心。最近的有特殊研究表明其的体液（乳汁、唾沫等）可能拥有神奇的功效。

搏訖（投影）约于 1980 年左右在湖北江城周边被人类目击并且据目击者称其能够与人类进行正常的交流，态度相对友善。但随后目击者在不久之后精神错乱被送往精神病院看管。而搏訖的下落也随之不明。

搏訖，无惧之异兽

【力量】 72      【体质】 170      【体型】 120      【敏捷】 28  
【外貌】 \*\*      【智力】 21      【意志】 70      【教育】 \*\*

平均伤害加成：11d6

平均体格：12

平均 hp：145

平均 mp：70

移动值：15

理智损失：1d10/1d100（直视本体）

攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：缚池拥有 9 条尾巴，可以向四周挥舞以打击敌人。

【斗殴】75%

【闪避】30

【护甲】无，但是她的身躯免疫物理攻击。附魔武器以及火焰，电击或者类似的能量攻击对她造成正常伤害。她尾巴和环绕在周身的云雾可以重新聚合，使她有效地恢复部分伤害。她可以消耗 1 点魔法值来回复 2 点伤害。

【魔法】缚池至少知晓一切和邪神有关的法术；已知她会向受她信徒传授创造传送门，请神术（根据要求）和维瑞之印。

战技：

【攫握】：75%；缚池有 9 条尾巴，但是每回合只能攫握一名敌人。被成功捕获的调查员会被攫握并甩向缚池的身躯，她的一个角会穿透调查员，随后吸取受害者的体液，每回合从受害者身上永久吸取 3D10 点 STR。

被吸取时，受害者将被绝望无助地控制着，痛苦地扭动和尖叫，不能施放咒文，消耗魔法值或进行任何行动。

在对抗更强大的生物时，缚池仍然对每个敌人只使用一条尾巴攻击，但是一条尾巴抓住敌人之后，第二条尾巴也会进行攻击，以此类推。每次额外的成功攻击都可以允许她使用另一个角吸取大型受害者（最大 4 名）。

【践踏】：75%，每回合缚池都可以践踏 SIZ300 及以下的生物。践踏攻击对她路径上的所有敌人都有效，平均范围直径是 10-20 码，伤害等于 db。

【背目】：每回合缚池背上的双目都会合上再睁开一次。在睁开之时会有一道无法描述的光芒闪过，并对周边 10 码的所有生物造成 1D6 的理智丧失。

搏訖，无惧之异兽（化身）

【力量】18      【体质】36      【体型】24      【敏捷】28

【外貌】\*\*      【智力】21      【意志】70      【教育】\*\*

平均伤害加成：3d6

平均体格：4

平均 hp：27

平均 mp：70

移动值：15

理智损失：1d6/1d20（直视投影）

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：搏訖拥有 9 条尾巴，可以向四周挥舞以打击敌人。

【斗殴】：75%

【闪避】：30%

【护甲】：无，但是她的身躯近乎免疫物理攻击，所有物理伤害减半。附魔武器以及火焰类型，电击或者类似的能量攻击对她造成正常伤害。她尾巴和环绕在周身的云雾可以重新聚合，使她有效地恢复部分伤害。她可以消耗 5 点魔法值来回复 1 点 HP。

【魔法】搏訖至少知晓一切和邪神有关的法术；已知她会向受她信徒传授创造传送门，请神术（根据要求）和维瑞之印。

战技：

【攫握】：75%；獭貍有 9 条尾巴，但是每回合只能攫握一名敌人。被成功捕获的调查员会被攫握并甩向獭貍的身躯，她的一个角会穿透调查员，随后吸取受害者的体液，每回合从受害者身上永久吸取 1 点 STR。

被吸取时，受害者将被绝望无助地控制着，痛苦地扭动和尖叫，不能施放咒文，消耗魔法值或进行任何行动。

【践踏】：75%；伤害等于伤害加成，单一目标。

【背目】：每回合獭貍背上的双目都会合上再睁开一次。在睁开之时会有一道无法描述的光芒闪过，当周边 10 码的所有生物目击开合三次后会造成 1 点的理智丧失。

补充设定

几乎没有什么人类会去信仰这个怪兽，但是近期（1995 年）湖北江城大学内部有研究（无实际证据）表明其的体液（乳汁、唾沫等）可能拥有神奇的功效。故在数年内有一个名为【无惧教】的团体兴起，团内教旨为“无惧强权，众生平等。理解自然，世界和平。”要求人类相互平等不再有阶级之分，随后与自然生物相识相依相存，达成世界和平的理念。

实际上经过实验确认，獭貍的体液具有特殊的洗脑功效，喝下去后就会想要用自己的一生来侍奉獭貍（包括但不限于：传教、供养、提供祭品、为其献身）

## 6.魍魉（伽罗桃山-处暑）

【定位】启蒙者

【分布】梦境海

【现身】投影

颛顼帝之子，与穷蝉争夺帝位失败，逃往弱水化鬼。现居梦境海，掌管魍魉等山中精怪。

性暴虐，居梦境海时仍想夺取现实世界。外表是一团青黑色的焰火，会显露骷髅，人形等等，不断变换。自己不能随便来到现实世界，但可以给魍魉下达指令。需通过特殊的召唤仪式现身，现身时带来疫病与死亡。

【力量】 100	【体质】 130	【体型】 100-350	【敏捷】 60
【外貌】 0	【智力】 130	【意志】 ？	【教育】 ？

平均伤害加成：0

平均体格：4

平均 hp：33

平均 mp：15

移动值：4

理智损失：1d4/1d20

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：魑魍不会用物理手段攻击敌方。

【斗殴】：\*

【闪避】：50%

【护甲】：0 但是对贯穿武器和热能，酸和电击免疫。爆炸和其他一切物理战斗方式造成最小伤害，冷冻攻击造成正常伤害。法术正常生效，如送离魑魍术可立即将魑魍投影驱逐。

战技：

【炎荷】60%；对 60 尺以内的敌人有效。每回合攻击一次。绿色火球团可以被闪避。

攻击成功时，目标必须进行 CON 和 POW 检定，成功时 CON 和 POW 各失去 1D6 点，失败时则 CON 和 POW 各失去 3D6 点。此外还需要进行第二次 POW 检定，假如失败，



投掷 1D6：投出 1-2 失去 5 点 STR，投出 3-4 失去 5 点 DEX，投出 5-6 失去 5 点 APP。

【诅咒】魍魉的现身会为人间带来疫病与死亡。每回合选择 1d3 个目标释放疫病诅咒。  
被诅咒者每 2 个回合进行一次体质检定，失败损伤 1d4 点体力。

诅咒的解除方式：送去道观或寺庙进行 1d6 小时的开光，开光期间免疫任何后续的不利效果。

## 7. 龙人（瞅啥-小暑）

【定位】启蒙者

【分布】梦境海，昆仑墟……

【现身】投影

龙人即人类因种种原因获得了龙族的血脉或者能力，所蜕变而成的生物，在各地的民间传说里常有，如张雨彦的手记中所记载的小白龙。

吾尝有一友，其名龙口，字元渊，是一渔者，安肯，且为人善。

一日，渊告吾以一时意外得猎了一条跃金，通银之鱼。其以为瑞，遂将银鱼放生，戒之慎众。

一年后之一日，渊云在湖边散步时遇一位绝色美人。此时恰雨，遂把雨伞赠女，自是相识。二个月之后，渊与此女□□爱，后喜结良缘，夫妇过其素而福也。吾在心心之祝福之。

然后四年，素朗之妻忽愁眉苦眼矣。过问后元渊始知，其实湖龙王之女，盖欲报自谓其活命之恩而潜去父与己同居。近因天气知之，自必被带去矣。元渊悲，彼虽不欲与其爱之人分别，却又无可奈何。

“六月六日”日风雨，雷声不断。龙王带二将至室，求龙女归。龙女不肯，以其父请，而惹火之。龙王闻之大怒，令将强去。渊谓其必害己之妻，遂挺身，而受伤，将去。龙女大惊，以见彼将活后却忍，含泪将己之龙珠喂给渊，并恳父饶他一命，后于爱之怀消。龙王大，骂女之愚，终从其请，拂袖归去。

而元渊在目送妻去哭，时，洛阳忽下一场十四日之雨。其声为雷，而涕则雨。吾见其气之异，乃至此处，在渊口中知向作者。以其今已化为龙，久居会甚感天，而打破平，故我建议，使渊暂去，游四方，于“六月六日”复见。

元渊许之，其随其妻姓之，并于其坟前磕了三个头，化成一条长十米之白龙，向远方去。

——南宋天师张守真弟子，张雨彦（名霖）手记

【力量】 50      【体质】 70      【体型】 60      【敏捷】 60

【外貌】 80      【智力】 75      【意志】 80      【教育】 \*\*

平均伤害加成：0/1d4 ( 龙化 )

平均体格：0

平均 hp：13

平均 mp：17

移动值：8/9 ( 龙化 )

理智损失：1/1d2 ( 直视龙化 ) 随关系亲密而增加

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：可以使用人类可使用的任何战斗方式。

【斗殴】 60%

【闪避】 70%

【护甲】 无

战技：

【龙化】 将自己的身体的某个部位变成龙形的姿态，一次只能变化一个部位 ( 双手双脚算一个部位 ) 且是瞬发，无需准备。最常龙化的部位为双手和双脚，以及皮肤：双手龙化后力量+20；双脚龙化后敏捷+25；皮肤龙化后护甲+1。龙爪部位造成的伤害为龙形【爪击】的 2/1。

【御雨&雷】 在吃下龙珠后获得的能力，以 1 点 MP 为 100 米的范围，以自身为中心，形成直径为“使用的 MP\*100 米”的圆形领域。该领域内可自由使用雷电与降雨，程度自己把

握。雷电可以锁定目标劈下去 ,对方需过幸运或闪避鉴定 ,一旦失败就会被雷劈到 ,受到 1d4 的伤害。( 形成领域为一次行动 )

【天雷】以支付 5 点 MP 为代价 ,在任何天气内做到降雷 ,由于是强制降雷 ,所以对方无法躲避 ,只能直接吃下 1d2 的伤害 ,之后过幸运看看有没有被麻痹。麻痹的话 ,先骰 1d6+2 决定持续小时 ,之后过的全部技能 ,难度+10。

### 龙形态 ( 投影 )

【力量】 70	【体质】 80	【体型】 300	【敏捷】 80
【外貌】 **	【智力】 75	【意志】 80	【教育】 **

平均伤害加成 : 4d6

平均体格 : 6

平均 hp : 38

平均 mp : 17

移动值 : 7

理智损失 : 1d3/1d6

### 攻击

每回合攻击 : 3 次

战斗方式 : 【爪击】 【龙吼】 【甩尾】 【御雷&御雨】 【逆鳞】 ( 前四个比重为 2:3 : 1:4 )

【斗殴】 ? %

【闪避】 ? %

【护甲】 3

战技：

【龙吼】使出全力发出一声吼叫，其声音不仅是影响听觉，更多的是影响心智。吼叫是瞬发，无需经过准备。范围是 100 米\*100 米。在这范围内的所有人都需经过意志对抗。成功的话便无事发生。失败则 roll1d3 决定无法行动的回合，大失败则直接晕过去并 roll1d4 来决定昏迷回合。若该吼声有针对对象，则除了他/她以外，其他人无需进行意志对抗。

【甩尾】小白龙挥出自己的尾巴，因体型过大，所以要闪避的话则要过困难鉴定。一旦击中则要受到 4d6 的伤害。如果刚好在尾巴附近，也要过普通的闪避判定，否则会受到气流的 1d3 伤害。但小白龙一般不会用，一旦逆鳞被触发，便有极大几率使用甩尾。

【爪击】小白龙伸出自己的爪击进行攻击，若要闪避需经过困难判定。失败则被爪子抓到，受到 1d3+4/1DB 的伤害。

【御雷&御雨】以 1 点 MP 为 100 米的范围，以自身为中心，形成直径为“使用的 MP\*100 米”的圆形领域。该领域内可自由使用雷电与降雨，程度自己把握。雷电可以锁定目标劈下去，对方需过幸运或闪避鉴定，一旦失败就会被雷劈到，受到 1d4+4/1DB 的伤害。（形成领域为一次行动）

【逆鳞】俗话说“龙有逆鳞，触着必死”。一旦逆鳞被碰到，小白龙便会释放怒火，DB+1d4，敏捷+20，力量+10。且技能比重更改为 1:2：3:4。

逆鳞到底是什么？

补充设定：

小白龙周晖原为南宋人，在认识龙女周素后与她相爱且结婚。但后来因为周素父亲要强行抓走，所以导致自己奄奄一息，而周素为了救人把龙珠献出，让他获得了化龙能力，自己则彻底消失。

后与好友，当时天师张守真弟子，张雨彦（名霖）许下承诺，在每年的“六月六日”回来龙湖纪念自己的妻子，其他时间则四周游荡。

化成龙形后因无法控制自己的能力，导致他每到一个地方，那个地方就会风雨交加雷声不断。后来想起以前听过自己妻子提及过昆仑山，并想去那里，后来真的去了，算是完成了她的夙愿。每到每年的“六月六日”，他都会弄出一个投影，方便自己前往龙湖遵守约定。（因为是投影，所以不会影响到天气变化，除非自己想）许多年过去了，即便自己的好友已不在，他也会坚守这个约定。为的是能见到自己的心爱之人。久而久之的便成为民间传说里的“小白龙”，但因为人们在口述时说成了探亲，以至于他们认为“小白龙”其实是回来探亲的，一直流传至今。（某种意义上的是探亲 x）

人形为一位温和且带着金边眼镜的文雅人，非常温和，且极度尊重女性。与张霖的后代一直是好友，自己之所以能学会这么多现代的东西还是托他们的福。认为张晟很有张霖的风范，并赠与他一块自己的鳞片，来做纪念。

2009 年，在张晟口中得知“小白龙吃人”的案件后觉得事情并没有这么简单，为了给自己正名。他决定在此地多逗留几天，和友人一起寻找真相。

## 8.羽民(折纸-立春)

【定位】启蒙者

【分布】梦境海，昆仑墟，湘鄂渝一带。

【现身】本体，投影

“羽民国在其东南，其为人长头，身生羽。一曰在比翼鸟东南，其为人长颊。”——《山海经·海外南经》

郭璞注曰：“能飞，不能远，卵生，画似仙人也。”

“羽民之状，鸟喙赤目而白首。”——《启筮》

“羽民国，民有翼，飞不远，多鸾鸟，民食其卵。去九疑四万三千里。”——张华《博物志》卷 2

羽民的双眼呈赤红色，头部的绒羽毛发等则呈白色，而其身上的其它绒羽或淡黄，或深灰，或为肉色，颜色种类稍多。羽民的声音类鸟雀，偶尔于山林间长啸，留长喉于天，似鸣不平，人类若是目击此景，应很难理解它的这种行为。

有人称，羽民的羽翼有着奇特的力量，只要得到羽民的羽翼，便能拥有与羽民同样的短暂飞行的能力。至于这一点是否属实，可由 KP 自行决定。

还有传说称，羽民是最为接近仙神的生物之一，上通天声下窥八荒，可在云海之间自由翱翔。很显然，对羽民来说，这个传说可是天大的误会。

关于羽民的羽翼，不同人有不同看法，有人认为羽民背生双翼，有人认为羽民其翼生于肘后，有人则认为羽民有翼而无手。而芒羽村附近出现的羽民，则是从其肩部与侧胸处生出双翅，羽民借此双翅得以短暂飞翔。

### 特殊能力

伪羽：羽民可以口衔一根其他鸟类的尾羽，并通过每 10 分钟消耗 1 点魔法值来令自己身上的绒羽的外观变作该鸟类的羽毛，籍此模仿其他鸟类以在人类的眼皮底下生存。

法术：古时羽民国也曾藏有一些秘经典籍，然而时间过去已久，不少典籍与法术都已流失在历史的长河里。羽民天性多善，每只羽民有 20% 的几率掌握 1D2 个不具备伤害性的古老法术，如神隐术。

### 羽民，深居山林的异族遗民

【力量】 80	【体质】 65	【体型】 65	【敏捷】 80
【外貌】 **	【智力】 50	【意志】 50	【教育】 **

平均伤害加成：1d4

平均体格：1

平均 hp：13

平均 mp：10

移动值：8/10 飞行

理智损失：1/1d4

## 攻击

每回合攻击：1次。仅在近战时可用羽翼额外攻击一次。

战斗方式：

羽民利用尖爪刺穿敌人，同时，其双翅还有着辅助其攻击的作用，让羽民在近身攻击时能够用羽翼额外拍击一次敌人。此外，羽民还会向不共戴天的仇人进行偷袭，隐藏在暗处拉动弓弦向其射出箭矢。

【斗殴】？

【闪避】40

【护甲】2点绒羽和皮肤战技：

【翼突】(战技)：羽民可以让羽翼配合双臂突击敌人，打落对方武器。造成1D3伤害+缴械。

【爪击】：40%，伤害1D4+DB。

【弓术】：65%，伤害1D6+半DB。

【拍击】：75%，伤害等同半DB。

## 四、洞彻者

### 1.应龙

【定位】启蒙者-洞彻者

【分布】梦境海，蓬莱

## 【现身】投影

大荒东北隅中，有山名曰凶犁土丘。应龙处南极，杀蚩尤与夸父，不得复上，故下数旱，旱而为应龙之状，乃得大雨”。——《山海经·大荒东经》

应龙是古代中国神话传说中一种有翼的龙，又名飞龙，另有学者推测应龙以庚辰为名；本居于天，曾作为黄帝大将斩杀蚩尤、夸父，曾以尾画地成江，助大禹治水，擒获无支祁。

应龙于五方主中央、五行司土，为云雨雷霆、沟渎河川之神，亦是天龙之神，天神太一之妃，号曰顺天佑畿辅时应龙神。

另有一说，其为龙修炼一千五百年所化，龙五百年为角龙，角龙千年为应龙。

可以说，应龙是远古龙族中较为强大的一支，应龙的传说也记载在各个历史典籍中。有说应龙主风雨，帮助大禹治水；也有说应龙甲墨黑，心正中，残忍嗜血，是为战神；还有说应龙腾云驾雾，是皇室大鼎上云纹的化身。

应龙族的每条龙各不相同，或者说，应龙本身就是龙族修炼到一定境界的代称，这些说法不一而足，同为应龙，从启蒙者到称霸一方的洞彻者，其实力也相差很大。目前应龙大多被困在梦境海中，作为云中君等上位神的眷族或者自辟洞府，也有传闻，还有应龙游荡在蓬莱仙境。

补充：曾经救了司青的应龙名为应泽，是曾经仙界混战的黑色战神，既有凶悍的武力，又精通云水法术，在梦境海里有自己的洞府，并借与冰蚕族居住。



# 叁. 神话中的神明

## 相柳 ( 章鱼-惊蛰 )

【定位】启蒙者

【分布】梦境海

【现身】投影

《大荒北经》：“共工臣名曰相繇，九首蛇身，自环，食于九土。其所歃所尼，即为源泽，不辛乃苦，百兽莫能处。禹湮洪水，杀相繇，其血腥臭，不可生谷。其地多水，不可居也。禹湮之，三仞三沮，乃以为池，群帝因是以为台，在昆仑之北。”

《海外北经》：“共工之臣曰相柳氏，九首，以食于九山。相柳之所抵，厥为泽溪。禹杀相柳，其血腥，不可以树五谷种。禹厥之，三仞三沮，乃以为众帝之台。在昆仑之北，柔利之东。相柳者，九首人面，蛇身而青。不敢北射，畏共工之台。台在其东。台四方，隅有一蛇，虎色，首冲南方。”

相柳是上古凶兽，曾为共工之臣下。如今它是居于梦境海中的启蒙者，若是感受到召唤便会派出投影去作乱。在《惊蛰》中，由于祭品数量太少，而且仪式简陋，故而召唤出的是超弱的投影。当相柳的投影被召唤出来时，根据其投影强度，它的气势会影响一定范围内的鸟兽，造成大量的外迁行为。

### 相柳的投影，上古凶兽的投影

属性	平均	掷骰
STR	190	3D6x20
CON	160	3D6x18
SIZ	410	4D6x35
DEX	60	2D6x10
INT	30	2D6x5
POW	80	2D6x12

平均伤害加权：+6d6

平均体格：6

平均 HP：57

平均 MP：16

移动值：15

理智值丧失：1d4/1d12

### **战斗：**

每回合攻击：每个头 1 次（例如唤出的投影只有 3 个头，那么可攻击 3 次）

战斗方式：由于相柳的投影愚蠢又暴虐，因此它会采取最直接的方式攻击能看见的所有目标（包括召唤者），一般情况下它会倾向用撕咬或尾扫，只有对更具威胁的目标才会多个头同时撕咬。

【斗殴】：40%

【闪避】：30%

【护甲】：5，坚硬鳞片

【魔法】：无

### **战技：**

【多头咬】50%；对于强大的敌人，相柳会同时以多个头进行撕咬攻击。为每个头分别进行攻击检定，并累计每个头造成的伤害。被咬住的目标视为被擒抱，每回合持续造成伤害，需要在力量对抗中获胜方可挣脱。进行力量对抗检定时，被咬住的目标获得一个惩罚骰。（每个头造成 1d6 点伤害+伤害加权）

【蛇尾扫】40%；卷起尾巴以 120°扇形横扫数量较多的敌人，可同时攻击最多 10 个目标，低于相柳体格的目标无法反击。在使用尾扫时，相柳每回合只能进行 1 次攻击，头部无法再进行攻击。但被咬住的目标不受此限制。( 1/2 伤害加权+1d8 点碾压伤害 )

## 九婴 ( 青萝-夏至 )

【定位】启蒙者

【分布】梦境海

【现身】投影，分身

逮至尧之时，十日并出。焦禾稼，杀草木，而民无所食。[契鯀](#)、凿齿、九婴、大风、封豨、修蛇，皆为民害。尧乃使羿诛凿齿于畴华之野，杀九婴于凶水之上，缴大风于青邱之泽，上射十日，而下杀契鯀，断修蛇于洞庭，擒封豨于桑林。万民皆喜，置尧以为天子。”

-----《淮南子·本经训》

: "九婴，水火之怪，为人害，之地有凶水。"

-----《淮南子·本经训》高诱注

"当是九头怪兽、怪蛇之属，能喷水吐火以为灾。"

-----《中国神话传说词典》

九婴最早能确认出现的时间乃帝尧时期，九婴九头蛇身，可喷水火。化为人则为五童男四童女。童男身着黑衣，童女则为赤色。童男善水，童女善火。

相传九婴危害人间遭到后羿射杀，但因其生命力过于顽强而存活下来，将自身一分为二，其一为八头逃亡到梦境海里面苟延残喘，其二化为一童女逃亡人间潜伏起来，默默积攒力量，等待与自身融合的一天。

童女在人间潜伏的时候运用自己的知识，写下了很多关于召唤自己本体的书籍，并在当时大肆流传于世，直到宋高祖下令摧毁相关的魔法书之后才慢慢停下来，现流传于世的仅一本残缺的《[戏说二十四节气抄本](#)》

九婴 ( 人形 )

【力量】 90      【体质】 60      【体型】 40      【敏捷】 50  
【外貌】 85      【智力】 60      【意志】 110      【教育】 \*\*

平均伤害加值：1d4

平均体格：1

平均 HP：10

平均 MP：22

移动：7

理智损失：1/1d3

## 攻击

每回合攻击：1 次

战斗方式：可使用人类所有的攻击方式。

【斗殴】 60%

【闪避】 20%

【护甲】：无

【魔法】：深渊之息

战技：

【利爪】 40%：九婴通过一些方式，把自己的牙齿化成了指甲，造成伤害 D3+毒液

【毒液】：九婴使用自己的毒液造成伤害，每回合造成 D2 的伤害，直到通过一个成功的急救停止。

### 九婴本体（投影。三头）

【力量】110      【体质】70      【体型】90      【敏捷】30

【外貌】\*\*      【智力】60      【意志】70      【教育】\*\*

平均伤害加值：D3+D6

平均体格：1

平均 HP：16

平均 MP：10

移动：7

理智损失：1/1d3

### 攻击

每回合攻击：两次

护甲：3 九婴身上那一层鳞片给了他很好的保护

战技：【撕咬】40%      【尾扫】35%      【缠绕】45%

魔法：深渊之息，致死术

【撕咬】：九婴长大它那巨大的嘴试图吞噬调查员。伤害 3D4+毒液/或同时攻击三个调查员造成伤害 D4+毒液

【尾扫】：九婴挥舞起巨大的尾巴横扫周围的一切。伤害 D3+DB

【缠绕】：当九婴抓住调查员会缠上调查员，试图绞杀，造成伤害 D2+压制

【毒液】：九婴的牙齿会放出毒液，造成伤害，每回合造成 D2 的伤害，直到通过一个成功的急救停止。

补充深渊之息，致死术的设定

## 计蒙（鱼乐-雨水）

【定位】洞彻者

【分布】梦境海

【现身】投影

（远古十神兽之一，其他等待补充）

山海经中·中次八经：“又东百三十里日光山，其上多碧，其下多木，神计蒙处之，其状人身而龙首，恒游于漳渊，出入必有飘风暴雨。”——《山海经》

计蒙是上古时期众多神明中的一员，曾跟随颛顼一起击败了共工。

计蒙是神话中的司雨之神，亦名雨师。龙头、人身、鸟爪，臂生羽毛，挥臂张口喷雾致雨。山海经中山经记载，计蒙住在光山，此地山坡上皆是碧玉，山下树林葱茏。上古时期经常出现于漳河的深渊之中。出入之时必定伴随着风雨。上古时期结束后便再也没有人见到过这位风雨之神，有理由相信计蒙应该随着梦境海的封闭被锁于其中。

关于计蒙的祭祀众说纷纭，随着时间的流逝我们并不能具体知晓真正的祭祀过程。但有人提出，计蒙形似中山经中人面鸟身神的形象，计蒙应该是这一族群的首领。

计蒙最近一次的出现是在敦煌莫高窟西魏石窟的壁画中，画中风雨雷电其他三位形象明确而且有大量史料可查，但雨神计蒙形象模糊，因此更加让人难以捉摸。

宗教

由于上古时期梦境海的关闭，计蒙难以在人间现世。但由古至今口口相传的神话延续至

今，虽然计蒙的形象已经被改成如今所见的龙王爷形象，但还是有极少数的人了解这位司雨之神的具体形象。根据具体的祭祀品不同以及它的心情，计蒙会相应的回应召唤者的愿望。

## 屏翳、玄冥

【力量】 120      【体质】 170      【体型】 180      【敏捷】 210

【外貌】 \*\*      【智力】 280      【意志】 160      【教育】 \*\*

平均伤害加成：+3D6

平均体格：4

平均 HP：35

平均 MP：32

移动值：18

理智损失：2/2d6 ( 直面 )

## 攻击

每回合攻击：2 次

战斗方式：计蒙会飞起用爪子撕扯攻击，以及俯冲撞击。

【斗殴】：75

【闪避】：60

【护甲】：0 对电击、冷冻攻击、钝器伤害免疫。爆炸和其他物理战斗方式造成最小伤害，热能造成伤害+1。水系、风系、电系法术免疫，火系法术增加伤害+2，释放计蒙送离术可立即驱逐计蒙投影。

【法术】：任何风系、水系法术。

战技：

【撕扯】：撕扯可以击破任何护甲，并且被撕扯的伤口难以愈合，每回合失去 2 点 HP 值

【俯冲撞击】：计蒙起飞后冲向目标，高速的飞行带来的巨大冲击将引起周围的强烈风压。

敏捷高于 80 有机会（大成功）闪避俯冲撞击。

计蒙投影现身时以一团狂风的形式出现，除了召唤它的人以外周围 20 米以内距离的一切物体都会被它投影的强烈风压割伤。

【智力】200      【意志】120      其他属性：无

平均 HP：17

平均 MP：16

移动：12

法术：任何风系、水系法术。

## 云神 云中君（白衣沽酒）

【定位】洞彻者

【分布】梦境海-万里云海洞天

【现身】投影

云神丰隆，又名云中君，古籍中记载为云神，雨神，风神等。

云神，本就是虚幻缥缈之物，介于虚实之间，存于梦境之海的神秘地带——万里云海的深处，无人得知其本体为何，似与应龙有所关联，但是却无具体考证。

最早对于云神云中君的记载似乎出于《楚辞—九歌》之中，而在后世典籍之中，似有考



究其身份被传为风伯雨师等名讳，至于具体关系是否如此，暂无证据可以证明。

而应龙似乎同为被传为风雨之神，但是无法确认二者是否为同一位神祇，但是按照年代考据应龙的成名时间应该早于云中君。

后世典籍中曾有记载：应龙于五方主中央、五行司土，为云雨雷霆、沟渎河川之神，亦是天龙之神，天神太一之妃，号曰顺天佑**翬**辅时应龙神

此处的太一是否为《九歌·东皇太一》之中的天之神，东皇太一，也暂时无可考究。若是假设此处记载的太一为《九歌》中的东皇太一，而与之同一时间的风雨之神是为云中君，由此可大胆假设应龙与云中君有极大概率为同一位神。

【万里云海】：传说中云中君的栖身之所，也是身为洞彻者的云中君所创造的洞府，据说是一片延绵不断的云海，无人知晓其具体位置或是处于梦境海的何处，据悉即便是再强大的存在，一旦踏入其中，未曾征得主人的同意也会在其中迷失方位。而似乎在传说中有一卷秘术卷轴记录了如何进入万里云海的咒文。

万里云海中并非只有云中君，据传说还存有鲲鹏一族和蛟龙一族在此地生存。

**蛟龙**：传言中拥有行云布雨之力的神秘种族，据传为云中君眷族之一。

据说蛟龙亦根据种类可划分为，云蛟，蛇蛟，虎蛟等。但是古籍之中对于此处描写过于模糊，无法确认真实性。

**鲲鹏**，北冥有鱼其名为鲲。升天而起，化而为鹏。

根据传说，鲲鹏曾是生活在北冥的归墟之海中的上古异兽，后来进入梦境之海，成为云中君眷族之一。

## 月神 望舒 （白衣沽酒）

【定位】洞彻者

【分布】梦境海-月隐湖洞天

【现身】投影

自古以来月亮本就被人们视作长生，虚幻之类相关的意象，尤其是嫦娥与不老药的故事被流传最广。

东晋时期，葛洪《抱朴子·任命》曾有记载：“昼竞羲和之末景，夕照望舒之馀耀。”

而在更早还能追溯于屈原的《楚辞·离骚》：“前望舒使先驱兮”。

至于月神本体是何物，似有古籍记载其为一面容姣好的柔美女子，但是具体是否如此还有待考证。

【月隐湖】无人知晓月隐湖是否存在于梦境海之中，哪怕是梦境海中的古神都无法得知其是否存在。它似乎是一个处于虚幻和真实之间的交界点，除非是月神同意，否则无人可以进入其中。

早在非常古老的时期，月神便被当做长生的意象而被古人崇拜，亘古之月，实为永恒。人们畏惧死亡，故而渴求长生，却又因为这是遥不可及的幻想，故而被施以虚幻之意。

水中月，镜中花，所谓长生不过大梦到头一场空。

月神似乎是拥有着虚幻和真实两种力量，祂能在创造出一个真实的幻境，或是将别人的梦境暂时化为真实存在的场景。

这份力量使得祂似乎可以直接从梦境海影响到人间，但是其似乎并没有这么做的理由。

白帝 少昊 （荻原子蒔）

## 肆. 神话书籍

### 《道藏·外编四卷秘书》

#### 卷一、《太平经·注》

【作者未明，似是唐朝时期遗留的孤本残卷】

《太平经》为汉末时期太平教所奉典籍。传言曾是仙人于吉所著，但证据不明。

相传太平教传教教仪为：“师持[九节杖](#)为符祝，教病人叩头思过，因以[符水](#)饮之，得病或日浅而愈者，则云此人信道，其或不愈，则为不信道。”

该书第一卷收录了对一位唐朝时期的道人对《太平经》的部分注解，以及作者自己对于《太平经》内容的理解和对太平道的相关认知。

书中作者似乎针对太平道的以符水治病的方式作出了着重讲解。

并考据了太平道所信仰的神灵，“太平道，其奉祀的神为黄老，也尊奉中黄[太乙](#)。太乙又作太一。《史记·天官书》说太一居紫微宫北辰：中宫天极星，其一明者，太一常居也。”

而在后来的张守节《正义》中有提到：“泰一，天帝之别名也。”

秦汉时期，[太一](#)被认为是紫微宫北极天帝或天帝大皇，是天中央主宰四方的最高神。

【该卷多为作者本人对太平经的理解，以及对太平道的考究，其中收录了一篇咒术，《癸水归元咒》】

学时：1 个月，消耗理智 1D6，神秘学+10%

《癸水归元咒》，传言太平道有一秘术，画符入水，食之，可治百病。

使用该法术需要一定量的道学知识和绘画技巧，从道门咒术的手印，步伐，仪式等步骤缺一不可。

成功释放该咒术可祛除目标人物的负面状态（疯狂除外）并回复 1d6 的体力。

施放咒术需要准备符咒配合，先以仪式顺序绘画符咒，然后配合清水，将符咒燃尽落入水中，服下符水即可。

消耗理智，1d3；魔法值，4。

注：1.释放法术的调查员需要限制体质状态，如果是体质低于 30 的调查员，则默认施法失败。

2.成功释放法术的调查员会进入为期 1d3 天的虚弱期，由于消耗了大量的精气神，所以属性值减少三分之一，技能使用难度增加 1d10。

使用限制，阴雨天气会使施术成功率降低 1d10。

## 卷二、《太阴延寿秘经·残》

【作者不明，似乎出自晋末一册残卷之中】

此卷多为记载旁门杂术，据悉茅山正统分上茅玄术和下茅旁门。

而此卷是一篇记录下茅山秘术的残卷。

上茅山秘法多为驱魔驭鬼，唤神除妖为主，辅修以风水秘法，算卦占星。

而下茅山则是剑走偏锋，以养尸，养鬼，下咒，夺魂等有损阴德的旁门秘术为主。

此卷记载了一门由养尸秘法简化而来的咒法仪式，《延命招魂秘法》。

《延命招魂秘法》，通过自身鲜血为媒介可以将死去的人复活，但是复活只后的人会以行尸的状态持续生活，并且法术效果最多只能存在十天。

【施法需要准备特殊仪式，调查员需要绘画阵图。】

学时：4 个月，消耗理智 1d5，神秘学+15%

消耗 1d3 的生命值和 1d6 的理智，以及 8 点魔法值可以施法。

注：1.释放此术之后在术法存在期间生命值上限削减 1d4，并且会被增加精神疲劳的状态，所有技能使用追加 1d20 的惩罚。

2.复活数量理论上无上限，而且只要有尸体就可以，但是这里需要注意，是未曾腐化的结构完好的尸体才能施法成功。但是如果是未曾进行任何神秘学修行的人类，那么复活行尸的数量上限为理智值的十分之一。

## 《白泽图》竹简残卷

阿《白泽图》是与山海经齐名的一本神书，上古时期黄帝巡游东海偶遇白泽《云笈七签·轩辕本纪》记载了这段轶事：“帝巡狩，东至海，登桓山，于海滨得白泽神兽。能言，达于万物之情。因问天下鬼神之事，自古精气为物、游魂为变者凡万一千五百二十种，白泽言之，帝令以图写之，以示天下。”可以确定的是，来历不明的白泽是最为渊博的神兽，黄帝向它请教天下鬼神妖怪，白泽一一道来，共计一万一千五百二十种，并有破解之法，黄帝命人记录下来，编订为《白泽图》。可是，万余种妖怪的体系过于庞大，加以天灾人祸，此书全本早已失传，传至如今的也只有寥寥数页残卷。

此版竹简本是颛臾蒙氏一族代代相传，可惜颛臾灭国之后损毁大半。蒙氏一族后来虽然精心保存，奈何又经历焚书、文字狱等人祸，更是难以保存以至颠沛流离。最近发现此书的

时间也要追溯到建国以后，在全国复兴重建时，在一处废弃荒村的瓦墙暗格中发现。不过全书早已难见全貌，暗格中也仅仅只存下被鼠蚁啃噬剩下的半卷残破竹简。

理智损失：2D6

克苏鲁神话：3%/6%

神话等级：27

学时：16 周

建议法术：计蒙召唤术、护身驱鬼术

注\*本书为众多残卷中的一版

#### **计蒙投影召唤术：**

召唤计蒙时必须是无月之夜，取一白翎红冠的雄鸡，一白色玉璧埋入地下。备精制麻、黍、稷、麦、菽，辅以海藻祭祀。计蒙的投影就会在狂风呼啸之所现身。

消耗：6 点魔法值 2D10 点理智值

施法时间：5D10 分钟

#### **护身驱鬼术：**

施法者可抵御幽魂类怪物的攻击 5 分钟

消耗：3 点魔法值 5 点理智值

施法时间：即时

## 伍 法术

**倪人控制：**无消耗，施法用时 5 分钟，可连续释放

本法术是常年生活在梦境海的神话生物才能掌握的法术，本法术是因为梦境海特殊精神环境影响，使原本有一定精神能力自动学会的法术，不是常年呆在梦境海或者没有精神能力的生物无法学会。

本法术释放条件是以施放者原地闭眼冥想来触发的。

释放效果是，可以强制给施放者为圆心 10 米范围内所有的倪人下达简单指令（简单指令有三条：1.攻击 XX 目标 2.保护 XX 目标 3.指令解除），控制时间一般为半个小时，可以连续控制。

受到这个效果影响的倪人会遗失被下达指令时的记忆，但是解除指令后并不会在意这一段被控制的时间，会觉得与自己无关。

**神隐术：**消耗 1D3+3 魔法值 1D5 理智值，施法时间因熟练度（次数）来定少则 2 分钟，多则 10 分钟。

北齐 刘昼 《新论·法术》：“天以气为灵，王以术为神；术以神隐成妙，法以明断为工。”

本法术是由春秋时期一个小国一个逃兵，在一次逃跑的过程中，在一古树树洞里发现的，当时这个法术被记载在一块龟甲上。逃兵学会后在家乡大肆吹嘘，乡人竞相学习，并疯狂传播，导致一时间小国内无可可用之兵，国君震怒，派杀手来杀逃兵。逃兵听闻赶紧释放法术神隐起来，杀手搜寻多日无果，遂归。但逃兵却迟迟不现身，约半月后，发现逃兵赤身奔跑于市集，已疯。乡人恐慌，无人再敢做法。

本法术需要念出口诀和掐出一些手诀才能释放 ,需要做法时心态平稳 ,心态不稳时容易失败 ,最好在树林里施法效果为最佳。

释放效果是 ,可以完全消除使用者在人类或者人类混血生物感官里的存在感 ,持续时间为一天 ,若在效果存在期间释放法术则存在感无法恢复且每小时掉一点理智 ,直至疯狂方可解除。

**茧化术**：消耗 7 魔法值 , 1D3+2 理智施法时间 20 分钟

本法术是由不知名神话生物在创造马面明王时 ,创造的副产品 ,唯一的传承 ,存在在王嘉村石碑上。但是石碑已经破损 ,几乎不可能辨认。

本法术若是马明王施放并没有条件 ,也不会产生消耗。但若是其他生物释放 ,必须严格按照碑上的图样动作 ,完整的把施法舞蹈做完 ,并且身着金蚕丝所做的衣服才可施放。

效果是 ,让以施放者为圆心 20 米范围内所有的金蚕丝自动成茧 ,包裹住穿着金蚕丝制成衣物的人。受害者可以做力量抵抗 ,抵抗成功则不会被茧束缚 ,抵抗成功后同时生成金蚕丝(生物)对受害者发起攻击。若抵抗失败 ,被茧包裹力量对抗连续失败五次后 ,被害者华为一堆金蚕。(金蚕丝是易燃的 ,用任何火器点燃金蚕丝都可以瞬间点燃 ,但是在茧里点燃金蚕丝要受燃烧的伤害)

**化茧术**消耗 5 魔法值 , 1D3 理智施法时间 10 分钟

本法术是由不知名神话生物在创造马面明王时 ,创造的副产品 ,唯一的传承 ,存在在王嘉村石碑上。但是石碑已经破损 ,几乎不可能辨认。

本法术若是马明王施放并没有条件 ,也不会产生消耗。但若是其他生物释放 ,必须严格按照



碑上的图样动作，完整的把施法舞蹈做完，并且身着金蚕丝所做的衣服才可施放。

效果是，让以施放者为圆心 5 米范围内所有的金蚕丝汇集到施术者身上，以茧行包裹住自身，每有 1 只金蚕丝,可以增加 3 点护甲 ( 可消耗 )。

## 陆 神兵异物

### 重阳匕

重阳匕并不是单个兵器的名字,而是一类注魔兵器的统称。

《易经》中，六为阴，九为阳，九月九日，日月同阳。即为重阳节。重阳代表着极盛的阳气，是退治邪物所必要之物。这便是咒文【重阳注】的由来。

咒文：【重阳注】

学习消费：1D10 san 值

每次使用消费：1D3 pow 值

自战国时期阴阳家所创造的秘法 ,流传两千年至今除了历史祭祀家系的传人已经大抵无人所知。此咒文可以对长小于三尺的刀剑类冷兵器使用，对该刀剑赋予 1 点 POW 值，自身则失去(1D6+该刀剑已被赋予的 POW 值)的 POW 值。每次的 POW 值赋予都需要花费

( 该刀剑已被赋予的 POW 值+1 )年的时间。一把已经被赋予了 POW 值的兵器将会表现出以下特性。

\*攻击无视物理性的装甲

\*可以对物理伤害免疫的神话生物造成伤害

\*每天可以抽取宿主 10 点的 MP 值回复等量的耐久

\*攻击附带已被赋予的 POW 值的等量的伤害

\*携带者在遭遇和 POW 值直接相关的对抗或者检定时，已被赋予的 POW 值加算进入检定。

\*一次大失败的格挡会导致其失去一点被赋予 POW 值

## 九钟

*九钟之名，始于丰山。*

*先秦古籍《山海经》中说：丰山“有九种焉，是知霜鸣”。郭璞注：“霜降则钟鸣，故言知也”。*

早先九钟居于丰山之上，现丰山已被采石者度开采早已千疮百孔。而九钟随之藏匿于江城青云山中。

九钟敲响便预示着霜降来临，每年农历九月底九钟会吸取九个人的魂魄，每吸收一人的魂魄，寒潮将更猛烈一分，如若集齐九人之魂，九钟齐鸣，方圆千里将顷刻之间化作雪国，直至来年夏季降临。

在丰山时因为人烟稀少，收集三四人的灵魂便以是极限，而青云山虽大，但却有道观，游客，甚至将来还会有学校。所幸九钟藏匿青云山之时被道观 XX 道长（暂议）察觉镇压了主钟，又从主钟之内参悟御钟之术，主钟被封印于道观之内，交由历代道长看管。主钟被擒其它八座副钟却藏在山内无影无踪。

### ◆御钟术

学成时间:六个月

消耗:2d3+5 魔法值 1d5 理智值 此后每过一个时辰消耗 3 点魔法值

本法术一次只能驾驭一座霜钟，且霜钟不能离开自己百米之外，此术使用成功后可利用霜钟施展撞击或防御，也能利用钟声震撼敌人，普通的凡人并不能完全发挥出霜钟的力量

#### ◇霜钟

体积:高 2.5 米，宽 1.7 米

防御:不可损坏

移动值:10

重量:1 千公斤

【撞击】御使霜钟撞击目标，每次撞击需要两个战斗轮:加速，撞击目标。若在第一回合宣示躲避，需闪避普通成功，第二回合不能闪避，若闪避失败造成 2d4 点 HP 损失。

【防御】人力驱动的冷兵器及小型火器无法对霜钟造成实质性伤害，大型火器或大型机械碰撞需要进行相应等级的意志坚定，若失败则霜钟被震飞且施法者强制中断魔法。

【震荡】利用钟声震荡敌人，对百米外除施法者以外的所有生物造成 1d5 小时的眩晕效果（无法辨别方向，头晕耳鸣，所有侦查类技能加一个惩罚骰）若意志检定成功，只会受到一分钟的眩晕效果。

因副钟尚在，每年临近霜降，江城内就会陆续出现人员失踪，而失踪之人自然是被吸食了魂魄，魂魄消失但肉体尚在，这些宛如活死人一般的躯体会被霜钟支配，被支配的傀儡将会得到一定的强化，从而能更容易的去抓捕合适的目标。

#### ◆霜钟傀儡

【力量】70      【体质】99      【体型】60      【敏捷】70

【外貌】50      【智力】？      【意志】？      【教育】？

平均伤害加成:0——1d4

平均体格:1

平均 HP:15

平均 MP:0

移动值:8

理智损失:当得知傀儡没有灵魂不知疼痛时，理智损失 1/1d3

#### ◇攻击

每回合攻击:一次

战斗方式:普通的拳打脚踢，当傀儡失去行动能力但未死亡时霜钟会令其自爆。

【格斗】 70

【闪避】 30

【护甲】 1

战技:

【自爆】傀儡以肉眼可见的速度极速膨胀，在五秒后对半径五米以内的人造成 2d6 点伤害，对半径六至十米的人造成 1d6+2 点伤害，同时对目睹这一幕的人造成 1d6 的理智损失

\*被霜钟吸收魂魄的人皆五行属金，钟属金，霜属水，金生水，火克金。五行属火之人可用特殊方法解放钟内之魂。

\*若钟内之魂得以解放，肉身尚在的魂魄归位之后将会昏迷七天，醒来后还要虚弱一年才能恢复元气。若肉身被毁且无人超度，将在世间游荡七天随即魂飞魄散，七日内超度后便能转世投胎。



