

二十四节气相关设定及世界观

二十四节气系列模组的世界观与本人早期创作的《远古之卵》、《腐坏之血》以及近期创作的《红莲之爱》、《惊蛰》均为同一世界观。其中《惊蛰》是二十四节气系列之一，也是本系列最早被创作出来的模组。

总世界观

此世界观我起名叫“自成一统”，其设定为“中国的归中国”，后面没有了，外国的归什么？以后再说。所谓“中国”的具体的边界并不清晰，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使用此设定。

何谓“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涉中国，譬如在《惊蛰》中，蛇神耶格无法向身处内陆的狄拉克教授托梦。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，其深度及厚度值得作者们努力挖掘，没有必要一定与外星神搭上关系。

虽然这么说，但我并不反对某些化用，比如有人脑洞大开用“子设定”将拜亚基化为肥遗，这在经过讨论通过后可以成为设定集的一部分。当然我只是举个例子，这两者其实并不相像。这一条的来由是，中华文化具有的包容性。但在使用中请注意不要明确提及“拜亚基”，可以恶趣味的安排一些虚构典籍来提及此事作为背景（这仍然是个举例，并不代表拜亚基就一定是肥遗）。

在我的设想中，外来神恐怕会很希望能“打开大陆市场”，所以在本土神与外来神冲突这方面也是可以做点文章的。当然，本土神也许会想把手伸向外面，比如全世界的唐人街、从殷商迁移去美洲的印第安人等等，这也是冲突的来源。

在本世界观中，有一种名为“神州护佑”的不明存在，其作用是一定程度上阻止外来神的渗透，强度越高的外来神受到的遏制就越大。在《惊蛰》中，蛇神耶格无法向内陆的信徒托梦即是其作用结果。但此护佑只针对非人类生物，人类并不受其影响。因此常有外国人带着奇怪的目的进入大陆，他们一般将“护佑”代称为“长城”。

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

目前由于设定还不完善，并不建议作者们直接使用外来神进行阴谋部分。

盲人摸象与管中窥豹

对于如何具体的创造神秘之物，设定中不会对此进行规范，相信各位创作者有足够的创意去填充细节。二十四节气设定集中构建神秘之物的指导方针则与一般的规则不同，可以简略的归纳为两个成语“盲人摸象”与“管中窥豹”。

简单的说，就是对任何神秘之物不做官方上的定性，而仅以 NPC 的视角进行他们个人意识领域的解读。没有人知道“它”的真相是什么，每个人都有自己的看法，他们只能看到自己想看到的东西，并就此做出自认为合理的解释，同时以符合自身知识水平的方式进行书面记述和描写。

这是属于二十四节气设定集特有的“超出极限认知的未知事物的探索现状”。虽然这个神秘之物整体未知，但我们仍能从各个研究者的浩繁卷帙中窥得其中一角，这或许有助于我们的研究，又或许会将我们带入歧途。

神秘等级

很多人大概都对奈亚频繁背锅感到无奈了吧，本人也是其中之一。所以我增加了神秘等级的设定，神秘等级代表能出现的神祇或怪物的强大程度，神秘等级低的事件，会出现的怪物也较弱。

以《惊蛰》举例，召唤事件成功的话，影响范围约一个县，所以出现的怪物是相柳的投影，这是此模组中可能出现的最强怪物。按照 10 分制计算，《惊蛰》的神秘等级约为 3。

神秘等级的设定是为了避免出现类似边荒小村里死了几个人就牵涉到上古大神的这种超常展开。但此设定并不是要限制作者的发挥，看起来很小的事件牵涉到很大的阴谋也是可行的，但由于神秘等级的设定，一肚子阴谋的远古大神只能借用别的什么怪物来做这些事，这也是符合设定的。

影响范围是指反派的目的能达到的最大影响，比如《惊蛰》中教授召唤事件最大影响就是一个县，所以查表后神秘等级为 3，只能出现相柳投影这样的怪物。

投影和分身的区别在于，目前大部分怪物都被封锁在梦境海中，他们能派出的投影强度取决于他们的意愿、召唤仪式的强度、以及是否有满意的祭品。分身要离开梦境海的难度非常大，本体就更不用说了。

| 影响范围 | 神秘等级 | 强度举例 |
|---------|------|----------------|
| 全球 | 10 | 无法想象的灾难或梦境海破裂 |
| 某大洲 | 9 | 与外来神的剧烈冲突 |
| 全国 | 8 | 本土各神系之间的斗争 |
| 几个省 | 7 | 令人疯狂的强大典籍或神祇投影 |
| 整个省 | 6 | 大型组织的主要阴谋 |
| 某省会 | 5 | 大型组织的分部或更强的怪物 |
| 约一个市 | 4 | 较强投影或小型邪教组织 |
| 约一个县 | 3 | 怪物的较弱投影 |
| 一座小镇 | 2 | 多个教徒 |
| 仅限于个人 | 1 | 单个教徒 |
| 对现实没有影响 | 0 | 梦境 |

关于梦境海

传说中，梦境海是不存于现实的虚幻空间，它与时间平行，无始无终。无数的灵魂在其中历经煎熬，互相厮杀。也有大能与超脱者在梦境海中开辟出小洞府，得以避开混沌。

梦境海的设定最初部分借鉴过幻梦境，但我设想中，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。它可能存在于任何地方，同时又不存在于这个世界。它是一个充满矛盾与谜团的地方。

在《远古之卵》中，上古术士罟的灵魂就在梦境海中沉沦；在《惊蛰》中，相柳被封锁于梦境海，但它仍可感受到召唤并派出投影。

梦境海中的怪物通常比较强大，但它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它们的心情、祭品的质量以及仪式强度等等。

没有被封锁在梦境海的怪物强度会较弱，但对于人类来说仍是比较难以对付的。这种怪物通常生活在人迹罕至之处，远离人类和可能暴露自己的地区。

2018.5.3 补充设定：梦境海中的居民分为三种层次，第一层以能自由出入梦境海为标准，目前没有这种存在；第二层是可以在梦境海中开辟小洞府（类似于半位面）的“洞彻者”；第三层是有灵智能交流的“启蒙者”，相柳即是其中之一；剩下不入流的是“混沌者”，没有灵智只有欲望。层次的划分并不代表能力强弱关系，就个体而言，并不是启蒙者就一定比洞彻者弱。有些混沌者反而更强，只是无法交流。

梦境海中有一种怪物叫“蜃”，蜃是较为特殊的“启蒙者”，它会营造出一个极为逼真的幻境，这种怪物也可能影响现实世界，方法是从现实世界中将人类拉入它的幻境。有人猜测蜃是以人类精神为食的一种无实体生物，目迄今为止没有人见过它的真面目。

2018.4.30 补充设定（来自花冷）：蜃能够读取受害者最恐惧的一面并将其展现出来，目前还不清楚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。

类似的设定，还有很多，需要慢慢完善。

昆仑

关于昆仑的传说很多，但昆仑实际上是类似半位面的存在，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。目前已确认的 17 次目睹昆仑事件，全都发生在“神州护佑”范围内。昆仑内部到底是什么情况，目前还不得而知。

神秘典籍

二十四节气系列的关键性神秘典籍有两本，这两本都是属于既有设定，其他的典籍可以由各作者自行决定。

《**二十四节气考**》。这本书准确来说是一部残卷，作者是北宋时期的一位无名道士，迄今流传下来的版本中被发现的有七种，流传最广的是明代大觉寺抄本，但最完整的是元朝的番僧嘉多所注释的《**二十四节气再考**》，也许还有七种之外的版本，但目前尚未有新的发现。目前所发现的典籍均有部分内容缺失。

《**二十四节气考·大觉寺本**》，12 世纪纸质抄本。理智丧失 2d4，克苏鲁神话+3/+7%，学时 30 周。咒文：召唤毒蛇。

召唤毒蛇：花费 1 点 san 值和 1 点 MP 可以召唤一条当地的随机种类的毒蛇供施法者驱策而不管什么时节，哪怕是冬天也能召唤出冬眠的毒蛇。但若是当地没有毒蛇，则法术自动失败，扣除的 san 和 MP 也不会退还。控制时间等同于三倍意志数值的秒数（7 版）。

《**二十四节气再考**》，年代不详，羊皮卷本。理智丧失 2d6，克苏鲁神话+4/+8%，学时 30 周。咒文：召唤毒蛇、梦境海窥探术。

梦境海窥探术：施术者需要支付 1d6 点 san 和 1d3 点 MP 来施法，成功后可以短暂的窥探到梦境海的一角，地点随机，范围约 100 平方米，持续时间 20 分钟或自行结束。

《**二十四节气新说**》。此典籍的创作年代不详，但从字体考据约为清代中期，此书以传教士的视角将古典传说中的二十四节气进行了再解读，其中包含有一些无法理解的段落。此

典籍的原本已失踪，流传于世的是清末的无名氏抄本，内容有缺失。

《二十四节气新说抄本》，19 世纪纸质抄本。理智丧失 2d8，克苏鲁神话+3/+9%，学时 27 周。咒文：召唤毒蛇、召唤大蛇仪式。

召唤大蛇（柳相投影）仪式：仪式必须在惊蛰日进行，一人即可启动，支付 1d6 点 MP 和 2d4 点 san 开始施法。仪式需要血祭活人，方法是将三个人围绕篝火摆成三角形，然后在每个人之间挖出浅浅的沟渠，三段组成一个圆。用祭品的血填满沟渠，然后念诵咒语，持续十分钟即可完成。仪式必须在午夜时分开始，凌晨 1 点之前要完成咒语，不然仪式就会失败。

其他作者可以自建典籍，也可以以发现上述两本典籍新版本的方式加入新的咒语或改动数值。

神秘设定

二十四节气中出现的神秘对象，尽可能使用远古神话中的造物，比如《山海经》。若要使用外来神本土化的设定，比如拜亚基，请与其他作者进行讨论后确定，可将其作为补充设定加入本设定集。

道教、佛教、当地传说等等都可以作为创作灵感来源，设定的冲突性并不是什么大不了的问题，克苏鲁神话设定中矛盾之处也不少。

出于神秘感的原则，作者们在进行创作时请尽量不要把等级关系表露的过于清晰，比如某某就是比某某强，这样会降低神秘感。在我看来，神话是无法归纳总结的，像官场一样有着鲜明的等级制度的神话根本谈不上美感。

年代设定

二十四节气的年代设定为古代到现代，地域范围为中国境内及海外华人聚居区。古代最早可使用春秋战国背景，现代为 2020 年之前。若要使用更为广泛的年代或地域，可与其他作者协商处理，按照外来神设定本土化条款处理。

怪物设定

怪物设定请参考《梦境海遗录》。

阴谋

本设定中，将剧本设置中反派的计划称为阴谋。阴谋是组成剧本的三要素之一，另外两个要素是神秘等级和最强怪物。一般来说，确定了三要素，这个剧本的雏形就大致形成了。由于本设定与节气有关，因此怪物或剧情必须与节气紧密相关，为必要条件。

如果作者要创作一个没有反派的剧本，仍可使用阴谋来指代主线剧情。

名词解释

江城大学：位于湖北省江城市的知名大学，毗邻东湖，有着优美的风景和丰富的院校配置（也就是更方便安插剧情）。出现的模组有《惊蛰》。备注：《远古之卵》和《腐坏之血》中的江城大学是另一个平行位面。

江城市：位于湖北省会武汉市与荆州市之间的虚构城市，目前相关设定正在完善中。

梦境海：见梦境海条目。

二十四节气：是指中国农历中表示季节变迁的 24 个特定节令，每个节令代表着特殊的一个现象或农时。

修订记录

1.1 版 神秘设定增设了部分说明

1.2 版 梦境海增补部分设定，添加了来自花冷的一条自设

1.3 版 总世界观进行了增补；增加了“阴谋”条目

1.4 版 梦境海补充层次设定；新增“昆仑”条目

1.5 版 年代部分扩展了可用时间段；名词解释修订了江城大学条目，新增江城市条目；新增怪物设定条目

1.6 版 增加“构建神秘之物的指导方针”，为所有的创建预设了框架

二十四节气设定集 1.6 版

2018.10.20