



逃出循环

“十勾蛋凯尖!”“他妈的你出千!(ノ`□´)ノ(一一)”

为 4-5 名 5 级冒险者设计的荒诞故事模组，适用 DND5e 规则。故事发生在星界中名为彗光港的地方。根据游戏进度时长将会在 1 次面团或 2 次网团。

开团资源包：链接：<https://pan.baidu.com/s/1YMCm3EWgkWc2vO2tnRCGtA?pwd=JQKA> 提取码：JQKA

作者：4K (qq: 342494832 欢迎反馈交流)

简介

给冒险者们

冒险者接到任务，前往星界中的彗光港，找寻隐藏在天文台废墟中的古代遗物，顺便还能欣赏下彗星掠过港口的百年奇景。

给 DM

某次，若干神明在这颗岩星上打牌。其中一位出了“10JQKA”的顺子赢得了胜利，而另一位觉得他出了老千，一怒之下掀了桌，这五张牌分别化作一种奇观留在此地。众神散去后不知过了多久，这个岩星被往来商队开发成了一座星界港湾，迎来了这几位冒险者.....

故事发生在星界，但涉及到诸如摩托车、扑克牌等近现代事物，所以放在魔法宇宙（from NASA）下会相对更合适一些，也可以更好地模糊神明。其他设定可以直接使用星界书。

由于本模组涉及麻烦的时间循环，所以 DM 初次阅读时可以先根据时间顺序。本文档以方便带团查询信息方便为排版逻辑。

设计上可能需要 4 次左右的循环才能获得需要的线索们。DM 需要在后几次循环中省略大段重复内容。PC 的诸如沟通回避战斗、火球室内清怪等技巧可以快速跳过重复并减小重复带来的枯燥。对不起这又是个很消耗 DPU 的模组（鞠躬道歉但是很难悔改）

当然会有玩家想在循环中杀怪升级。那么里程碑式升级，分别在第 3 个、第 8 个、第 15 个.....循环时升一级。

导入

这是个星界冒险，所以大家都需要有一点点星界联系。大家作为一支相互熟识的小队，接受了一位名为**扑克脸**的**多瓦尔企鹅**人商人的委托，并乘坐他提供的法驱来到了彗光港。

扑克脸从古老的宗教文献中了解到彗光港隐藏着神明留下的力量，就藏在天文台废墟当中。他要求冒险者们前去取来，并许诺了合适的报酬。目标“看起来像是四方的金属薄片，应该有五张，每张都铭刻着神秘的符号，蕴含着命运的力量。”

冒险者有 500gp+1 件非普通魔法物品作为初始开卡资源，扑克脸这里也能买到绝大多数商品。

序：彗光港

彗光港建造在一块巨大的岩星上。一如常见的星界岩城，这儿除了发达的港口、千奇百怪的居民和访客、金钱至上的法则之外，唯一不一样的是：这里是观测**哈雷雷彗星**最好的地方。

哈雷雷彗星奇景

哈雷雷彗星每 96-99 年都将会掠过彗光港，在岩星上端光秃秃的天文台废墟空地上可以清晰地看到巨大壮丽的银白色彗星光芒。它从岩星西面（这里有方向吗？大概是西面吧）缓缓升起，拖着长长的发光尾迹，越来越大，带着巨构特有的压迫感向每个观星者逼近，并在 42 分钟后擦过每个人的头顶。事实上它只会摩擦岩星气囊的最外层，产生更加耀眼美丽的五彩光华和极光，照亮整个岩星。

这个奇景每百年都会吸引不少游客前来观赏，冒险者们也正是在预计彗星来临的这天到达了最佳观测点：**天文台废墟**。

进入港口后到处都能看到关于哈雷雷彗星的消息，大量商贩做着旅游业和服务业生意，DM 可随意安排，给到需要的信息：

- 上一次彗星来临也就是 **99 年前**，一颗碎片砸在天文台的其中一座塔顶，砸碎它的同时还把整座塔砸倒了；
- 天文台附近有个巨大石头人守卫，而且里面看起来没什么值钱东西，所以没什么人靠近；
- 天文台废墟西面的空地是最佳观赏点，那儿目前聚集了不少爱好者；

循环

冒险者们的记忆将在下文的**初来乍到**至彗星撞击之中循环，每位佩戴过 Q 形头冠或穿过 Q 形传送门的冒险者，死亡后记忆都会被送回**初来乍到**的那个时间点。他们大致需要经历如下行动，才能逃出循环：

初来乍到→击杀 10 头人→强行打开 Q 保护罩获得头冠→通过 Q 头冠在 28-42min 看到 K 房间门密码→进 K 房间获得 10 头人口令【循环】→对 10 头人使用口令→进入 J 房间获得空白卡和保护罩咒语→穿过 Q 传送门来到 99 年前→和女王沟通合作→调查 J 房间和 A 房间，获得 A 牌位置或使用方法【循环】→找寻 A 牌→收集各张牌→前往 99 年前天文台顶结局。

天文台废墟

一大片空地上已经扎满了露营帐篷，就像某某音乐节的外围一样热闹。这里是观赏彗星奇景的最佳位置，而一座巨大方正建筑结构就在空地东面百尺开外。

初来乍到

冒险者们刚来到这片空地，听到帐篷前有人在打双扣消磨时间等待彗星来临：

“十勾蛋凯尖！有没有炸？没有我出光了”
“啊？你他妈哪来的勾！你出千！”

的确这人出千了，DC12 调查能从整套牌里数出 9 张 J，其中一张就是变出来的，硬凑了这把顺子。

这段是不重要的暗示剧情，但**循环的节点和起点**就是这里。请 DM 尽量控制**游戏内**时间，让**这一刻**到接下来**彗星撞击天文台的时刻**大约为 **42 分钟**便可。接下来在戴过 Q 头环后，死亡、彗星落地都会让记忆传送到这个时间点，除非在 42 分钟内离开彗光港，放弃任务并使用**移除诅咒**。

每个循环都可简单的分为 0-14,14-28,28-42min 三个时间段，以简化 DM 的时间预估难度。

废墟外观

它的材质非金非石，藤蔓在时光留下的裂隙中扎根生长，攀爬的到处都是。结构大致如图（站在高处看到的废墟和空地上的帐篷们）。二十多尺高，有棱

有角，从外面看像是一条长长的走廊中段延伸出去另一条走廊，而延伸处还破了个巨大的洞口，这也是唯一的出入口，没有任何窗户或门。

调查 DC14 可以根据建筑主体或废墟痕迹分辨出，这个洞口处本来应该还有连接一条走廊，建筑整体像是一个字母 K，呈横轴对称。

大洞洞口

洞口被一块大石头挡住。屁股朝外。**10 头人**的头部是个巨大的数字 10，使用**格莱石人 Galeb Duhr**面板。当有人靠近后会先主动询问“王的口令？”

初见

第一次来不知道口令，只有战斗这一个选项。击败后它会指向 Q 房间说“女王...有人入侵...”也可团队隐匿对抗它的被察，成功则可以从缝隙溜进去。

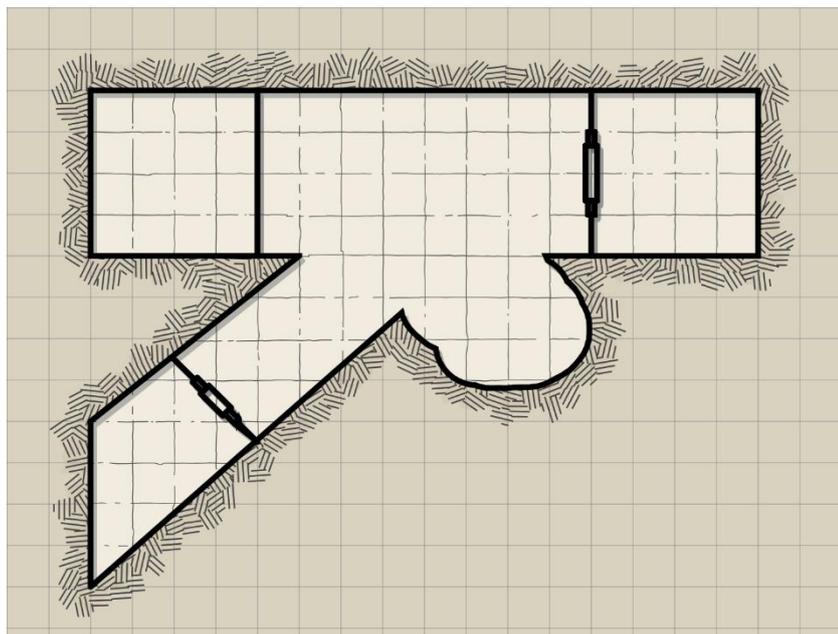
循环中

从“循环中的 K 房间”可以获得口令，正确说出后会行礼并指向 J 房间方向，“请去王子的房间稍作休息，密码是 JACK”。

透过头冠可以看到大洞处有两条走廊分支，一条通向 J 房间，一条房间外的门牌被摘下来了。

99 年前

10 头人不在天文台内部，在塔外守卫巡逻。但可以在 K 或 Q 呼唤他后 1 分钟内化作牌快速赶到。整个皇宫和天文台都没有门和窗，他们进出都会变回牌。所以冒险者们无法离开王宫去到外面。（为了阻止利用时光倒流离开此地来卡 bug 的行为）



内部走廊

曾经矗立的天文塔如今倒在地上，旋转而上的台阶贴在脚下、墙壁和天花板上，早已破烂不堪，正中曾经应该有个魔法升降平台（电梯），现在那儿空空荡荡。一片漆黑，空气闷热。

走廊宽 20 尺高 20 尺，长 40 尺。一端是紧闭的开关门（K 房间），另一端（Q 房间）墙体中嵌着一个损毁的巨大圆盘，应该就是曾经的升降平台。

洞口边上还有一条分支，通向 J 房间。

战斗

进入走廊连接的每个房间都会触发随机遭遇战。数张扑克牌从半空中凭空落下，一阵烟雾爆炸后化为数个敌人：

DM 整理出一组同花色的 2-9 扑克牌，每位玩家从中抽取一张扑克并展示（网团则 1d8+1，相同后者重骰），DM 对照下表安放敌人。你可以根据需要增加或减少一名敌人。

| 扑克 | CR | 面板 |
|----|-----|-------------------------|
| 2 | 2 | 吉斯泽莱武僧 Githzerai Monk |
| 3 | 1/2 | 暴徒 Thug (MM) |
| 4 | 1 | Evil Mage (LMoP) |
| 5 | 1 | 灰矮人 Duergar (MM) |
| 6 | 2 | 德鲁伊 Druid (MM) |
| 7 | 2 | 祭司 Priest (MM) |
| 8 | 3 | 风流剑客 Swashbuckler (VGM) |
| 9 | 4 | 融石者 Stonemelder (PotA) |

击败后会变为对应金属扑克牌。让玩家保管好刚刚自己抽到的牌。注意每次循环后归还牌。



J 房间

初见

紧闭的房门需要一组四字密码才能打开。循环中可以通过 **10 头人** 获得。

循环中

宛如地下车库的空房间，地上倒着的工作台上散落着各种各样的扳手等工具，天花板和一边的墙上张贴了各种死亡金属摇滚乐队或是帅气的摩托车海报。

房门后刻着古老的痕迹和文字，张牙舞爪：

再见了妈妈今晚我就要远航！别为我担心！我带上了 AC/DC 的所有专辑和足够的摩托车机油！

我已经受够了无休止的宫廷舞会和虚假笑容！我需要的是自由！摇滚！和引擎轰鸣！这个地方对我来说就像是金色的鸟笼！

妈妈！你知道吗！据说在外面的星界里，据说有巨大的飞翔鸚鵡螺，有星辰一般的巨龙。土黄色皮肤的人去星球上生蛋，企鹅人和河马、仓鼠和猴子做生意！我要去看看！然后回来和你分享！

妈妈，我把我的防弹衣留给你，你只要对他唱我最喜欢的这首歌，它就会保护你！

小孩哥，别不开心了，你可以把我最爱的骷髅铆钉门把手拆了去了，我也不再需要他了，可它还可以在你的门上发挥作用。从房间里走出来吧！

玩家在看的时候会听到这个音乐：《Highway to Hell》from AC/DC。 https://c6.y.qq.com/base/fcgi-bin/u?_aTsAZYXB0c1y 这些字迹从哈雷彗星开始循环的那天开始就在了。

房间正中间漂浮着一张空白的金属扑克牌。这是缺失了本体的牌。冒险者若对它使用扑克牌 A，只会隐约浮现 J 的字样。只有对彗星本体也就是 99 年前的摇滚王子 J 使用才行。虽然他是老千变出来的，可那也是神之老千，所以他也会是牌。

房间门把手早已被拆走，不在这里，但在 99 年前的 J 房间门口拿到。

99 年前

门上贴着吓人的摇滚风格海报，以及夸张的墙绘，写着“生人勿入”。骷髅和红黑配色与这个宫廷格格不入。门把手是一个骷髅头，上面装满了铆钉。需要力量 DC15 才能把他拔下来。房间里是个地下室改造的工作间，除了更大一些更鲜活一些，一如循环中看到的那样。

Q 房间

初见

扭曲变形的巨大的圆盘卡在圆形框上，可以轻松翻过去，里面是个破败腐朽的宫廷房间，房间尽头正中地面上有一台阶高的平台，一个长边 10 尺左右的椭圆形金属白圈被锁在透明罩子中。施法职业可以判断出这是个法术保护罩，有对应咒语则可直接打开，否则需要（DC15 的）开锁或（单次超过 20 的）钝击伤害，而里面的东西大概就是任务目标之一。以这种方法打开后白圈散成玩家人数的白色头冠。

Q 形头冠

稀有 头饰

佩戴者可以在攻击、豁免和属性检定中加入 1d4。每小时可触发一次。似乎还有别的用处。

（仅限天文台废墟范围内）

所谓别的用处，最关键的便是让佩戴者死后，记忆传送到一段时间之前，也就是冒险者们**初来乍到**的时候。该效应视作诅咒。但最好能成功诱导每位玩家都戴上它，好处是实打实的，最少也要让起码一位玩家戴上它。

另外一个用处，冒险者透过这个头冠可以**看到 99 年前**的天文台内部，可以获取信息，却无法交互，除非正常打开保护罩并通过传送门整个人进去。请注意那时的天文台都立着，所以看到的景象中，重力方向与现在的垂直，人和家具等物件都在墙上。

循环中

从循环中的 J 房间可以获得法术保护罩的咒语，“Highway to Hell”，打开护罩后白圈内出现传送门，通往 99 年前的 Q 房间。

99 年前

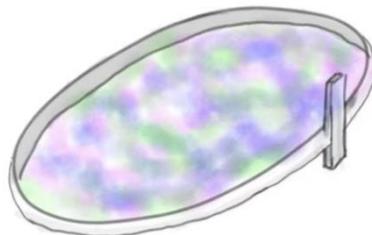
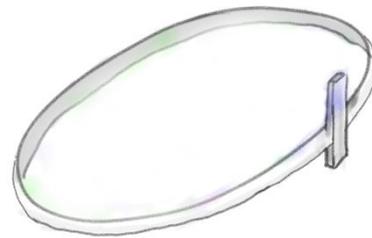
这是个华丽的长方形宫廷房间，以稳重的黑色和各种深色体现王族的高贵典雅。女王就在这里，她会喊来护卫，进行遭遇抽牌。除非冒险者们以合适的沟通表示没有恶意并建立沟通。

她会给出关于这里的情报：

- 这里是扑克王宫，她是王后，国王在天文台观星。他们本来都是牌，在王宫里会化作人形（也就是说王宫不完整后，整个环境和每张牌的形态都发生了劣化）；
- 过会儿她就要去天文台见许久未归的王子了。带着另一个国家的王子，让自家王子和他相亲联姻。洞悉 DC15 可以看出她对于这件事几乎没把握，她坦言这是国王的计划；

- 扑克王国不存在生育，只有数字顺位带来的地位和绝对话语权，以及通过凑牌大小来获得更大威力的世俗习惯；
- 若冒险者们难以分辨自己所处的时间空间位置，则会被当做入侵者，在添油战术中被杀；
- 若冒险者可以通过天文台还立着的这一状态，判断出这是曾经的天文台，并和女王讨论，那她能从大家身上检查出 Q 形传送门的魔力，有且只有女王本人会时间循环的力量，可她自己还未使用过。借此推断出是未来的女王请来了冒险者们，从而大幅配合。
- 她猜测（或者是沟通后了解未来）今晚和摇滚王子的会面将会很糟糕，请冒险者们一起去；
- 乘坐着魔法升降平台可以去往天文台，当然也可以去阁楼（A 房间）和地下车库（J 房间）。而当时间接近 42 分钟时，女王就会带着大家去天文台；
- 如果冒险者们不想掺和，只想离开这个循环，她会叹着气告诉大家方法：在下个循环开始时，42 分钟内每人都进行**移除诅咒**并离开彗光港。（这个过程其实可以拿到扑克牌 A 以应付任务并交差）法术的本质是使穿过它的意识，能在死后将记忆送回 42 分钟之前，是一种时间囚笼的诅咒。
- 她不会说的是，杀了女王或者把她变回扑克牌也可以解除诅咒。

天花板上可以降下魔法升降平台，可以前往 99 年前的 K 房间、J 房间或 A 房间。



K 房间

初见

哪怕看起来破败、布满裂隙，可光滑的双开门还是牢牢地挡住去路，似乎需要一组四字密码。

循环中

透过头冠可以在循环的 28-42min 内看到女王和一年轻黑发少年（后者穿着风格纹章完全不同的王子服装）坐升降平台来到大门前，输入密码 King 打开了大门，进入了 K 房间，能撇到一眼 99 年前的 K 房间。

输入密码打开双开门，各种星象仪或天文设备倒在地上。远离门的那半个房间，四面墙壁都是半透明的，可以隐约看到外面空地上的帐篷或是脚下的泥土。房间正中间悬浮着一张破损的金属扑克牌，中间是个黑色的 K，可它的右上角缺失，字母也少了右上角那部分，如同建筑本体。

随机遭遇战的敌人会试图保护**破损扑克牌 K**，无法沟通的它们倒下时会对着队友机械性地说“告诉队长，**等待王子**”，这是 10 头人那儿需要的口令。战斗结束后可以获得没啥用的破损扑克牌 K。

99 年前

这个宽敞的天文观测平台为直径 40 尺的圆形，国王便在此观察星界，等待着彗星的归来，所有人都称彗星为王子。

在冒险者们不干涉的情况下，当第 42 分钟即将来临时，国王和王后会对着哈雷彗星呼喊“王子！回来吧！”伴随着一阵劲爆的引擎声，一头红发的黑皮衣摇滚装帅气男性骑着剧烈燃烧的重型摩托，宛如彗星般划过天际，并快速穿过保护层降落在观测平台上，侧滑烧胎留下熊熊燃烧的刹车痕，汽油和橡胶剧烈反应的气味瞬间布满了整个平台。他嗓门粗大不拘小节，和这里所有人的高贵古典风格格格不入。虽然一身黑能看出他和国王王后的联系，可他的火红头发却格外出挑。他开心地和满脸尴尬的父王母后拥抱打招呼，分享自己外出见闻，比如救了几个吉斯人撞死了几个杀戮彗星，皮衣上的铆钉看起来抱人挺疼。直到他看到了身后的年轻黑发少年。国王王后开始介绍“这是隔壁国的王子”“你们赶紧结婚这样我们就有一对 J 了！”“我们接着去和另外一个王国联姻，四个王子凑对炸弹……”“虽然那位大人足不出户，让我们凑不出最大的顺子……”王子发现让自己回来是要相亲联姻，加上自己不是亲生的，又加上虽然自己异性恋是异类可是打死不形婚……这么多事儿同时冲上脑

门，弄得它直接暴走，跨上摩托冲出平台，试图重新化作彗星，可却摇摇晃晃地撞在平台对面的塔楼（也就是 A 房间的位置）。整个天文台都开始摇晃，最终 A 房间的塔楼完全倒塌，天文台倒在地上，冒险者们带着记忆回到**初来乍到**。

这段演出可以以合适的方式让冒险者们看到，了解高塔倒下的经过。然后在下个循环快进一下，让冒险者开始介入。他们要做的无外乎：

- 让国王放弃傻逼计划；
——嘴炮或战斗。前者详见扮演建议，有取巧的方法。后者详见附录。注意他的巢穴动作和传奇抗性；
- 用扑克牌 A 把王国的每个人都变回扑克牌，包括摇滚王子；
——摇滚王子不会愿意就这么变成牌，所以他会骑着摩托进行战斗。
- 结束循环，离开这里。
——将女王变回牌后也可以结束循环。但请注意顺序！若女王变回牌后再死亡，则冒险者们将会死在被改写的历史之中。打完再变吧！



A 房间

初见

这里没有房间，99年前的彗星碎片正好撞击到这部分，撞倒天文台的同时把整个房间撞碎了。附近散落着大小不一的建筑残骸，非金非石。

大洞洞就是通向 A 房间的走廊。

循环中

顺着大洞洞口往 A 房间的方向走去 40-50 尺开外，调查 DC14 可以发现今天刚刚被翻开的石头或者是小小的泥脚印。有个跟着家长来看彗星的小屁孩在这里玩石头玩泥巴，从废墟中发现了**扑克牌 A**，开心地拿回去偷偷藏起来收藏。可是他被两个混混（使用**暴徒 Thug (MM)**）缠住，要（抢）走了扑克牌 A。随后他们很快就转手卖给了空地最热闹那头的**投机商人**，换了 5gp。商人用鉴定术发现这东西不一般，立刻倒手给了**碧光港的港口统领之一**，名叫**荷官**，换得了价值 100gp 的内部营业执照。冒险者们要去找回这张牌则需要对照以下具体时间节点：

| 时间 | 位置 |
|-----------|--------|
| 初来乍到 0min | 小屁孩找到牌 |
| 0-14min | 混混抢走牌 |
| 14-28min | 转卖给商人 |
| 28-42min | 献给港口统领 |

从小屁孩手中要到牌只需要难度很低的说服或者糖果，击退混混也可以。从混混手里买来则需要 10gp。从商人手里买来则需要 250gp，他很擅长坐地起价，并且在交易相关的沟通检定中拥有+9。和商人爆发冲突会引来他的保护伞打手，5±1 **吉斯洋基战士 Githyanki Warrior (MM)**。要是牌转到了港口统领手里就很麻烦了，除非特别合理的计划，不然就只能等下一个循环了。

99 年前

天文台还立着的时候，这边是斜着伸出去的另一座塔。乘坐着升降平台来后，能看到一个梯子储物架，上面是阁楼的下拉门。只有把 J 房间的门把手装在下拉门上才能打开它，进入阁楼也就是 A 房间。

房间内布置的像是阁楼里的儿童房，摆放着马卡龙色系的儿童家具，地上铺着卡通毛毯，散落着各种玩具。一个黑发**小孩哥**坐在地上刚刚完成一座扑克塔。聊天到一半，合适的时候他会把扑克塔推倒。

若大家没找到扑克牌 A，则会提示。若带着则他会认出来“哦这就是我”然后教大家如何使用它。

- 他自己就是张牌，只有被人玩的命运。但那个彗星王子不是，他不应该陪着几张被人乱丢的扑克牌演宫廷伦理荒诞闹剧；
- A 既是开始，也是顺子中最后的尾巴。所以他既是这里地位最高的人，也是最小的小孩；
- 他使用平民面板但拥有除心灵外全伤害类型免疫，所以摇滚王子（应该）撞不死他。他不会提及但是扑克牌 2 的单位能伤害到他。
- 如果可以，他会希望冒险者们终结这场闹剧；
- 他不知道若干时间后 J 就会撞毁塔楼，但的确那样可以暂停无止境的循环。那时候他会欢迎 J 在下一个百年后再来到这里，摧毁一切。

扑克牌 A 的能力

A 既是数字的开始也是顺子结尾，扑克牌 A 的能力是让所有牌变成的单位变回牌。

扑克牌 A

稀有

以一个动作，对接触范围内的一名扑克牌所化目标使用。将牌贴在目标身上并大喊“尖（或者 A、艾斯等）！大你！”目标进行 DC14 的魅力豁免，失败则在 6 秒内变回扑克牌。

摇滚王子的该豁免检定带优势。小孩哥本身也可使用这项能力，并且除摇滚王子外的目标豁免直接失败。

2-9 都很简单，击败后自动变；10 在战胜或使用口令后可使用。

摇滚王子可以在战胜他后使用。他会变成一张红色字体的 J。

扑克牌 J-红

稀有

消耗一分钟唱一段摇滚乐，可以释放牌中的摇滚王子和重型摩托，但他由 DM 控制。同样也可以将他再收回牌内。数据根据附录进行削弱。

建议最后对女王使用，以此结束循环，带着记忆最后一次回到**初来乍到**。

对国王或 99 年前的整栋建筑使用都可以完成变化，而建筑的豁免是自动失败的。

扑克牌 K

稀有

可以以它释放四环的**加德尔高塔术 Galder's Tower**

附录：NPC 数据及扮演建议

扑克牌 2-9 都是士兵和属下，而 JQKA 四位角色有自己的行为逻辑、性格和目的。这些文字也需要可以帮助你在结局时进行扮演和推导。

J：摇滚王子

摇滚王子本就不是这套牌里的，他是神在打牌时，从地上摸起来的一块石头，变成牌出的千。住在车库里的他当然隐约也知道这一点，但大家都不会说破。所以他识趣的早早（塔刚立起来后没多久就）离开了王国。他很听女王的话，这是出于家人的爱和他温柔的心而非牌序。撞塔是愤怒时操作不当的失误，犯下错误后黑化，在百年后回来，裹挟着巨大的动能直接撞在废墟上，摧毁剩下的一切，同归于尽。所以应该只有 99 年前呃塔顶可以和他对话，除非有冒险者能停下一颗彗星。

他很难接受大家变回扑克牌，所以大概率他将会成为最终 boss，如燃烧着的死灵骑士和冒险者们。当然战败的他也会遵循力量就是话语权的规则。

摇滚王子

中型类人生物（吉斯人），混乱善良

护甲等级：18（板甲）

生命值：91（14d8+28）

速度：30 尺

力量 16（+3）敏捷 14（+2）体质 15（+2）

智力 14（+2）感知 14（+2）魅力 15（+2）

豁免：体质+5，智力+5，感知+5

感官：被动察觉 12

语言：通用语

挑战等级：8（3,900 XP）

骑乘战斗。当摇滚王子正在骑乘且未处于失能状态时，对小于大型体型的单位发起的攻击均具有优势；可以强迫针对重型摩托的攻击转而针对摇滚王子；当重型摩托受某效应影响而需要进行敏捷豁免来减半伤害时，如果豁免成功则可以不承担伤害，豁免失败则伤害减半。

传奇抗性 Legendary Resistance（3/日）。豁免失败时，可以将其改为豁免成功。

动作

多重攻击 Multiattack。摇滚王子发动两次以下任意攻击；

锁链 近战 武器攻击：命中+8，触及 10 尺，单一目标。若命中：12（2d8 + 3）挥砍伤害。目标被擒（逃脱 DC 14）。直到擒抱结束前，该目标被束缚且在它的每个回合开始时受到 7（2d8）穿刺伤害。

冲撞碾压。近战 武器攻击：命中+8，触及 5 尺，单一目标。若命中：11（2d6 + 3）钝击伤害，若目标处于倒地状态，则增加 2d12 钝击伤害。

死亡摇滚。（充能 6）播放劲爆的摇滚乐，伴随着引擎一起过载；半径 15 尺内单位体质豁免 DC14，失败则受到 4d8 雷鸣+4d8 心灵伤害并推离 10 尺倒地，成功减半。下回合摇滚王子和重型摩托的敏捷检定具有优势。该效应导致的专注豁免直接失败。

传奇动作

摇滚王子拥有 3 传奇动作，用来选择执行下列动作项。它每次只可选择执行一个传奇动作项，且必须在另一生物回合结束时执行。他在其回合开始时恢复所有消耗的传奇动作数。

- 进行一次锁链攻击；
- 操控重型摩托进行一半移动力的移动并使用冲撞碾压。不触发借机攻击；

他的重型摩托使用 **地狱战争机器-魔鬼座驾**面板。如规则判断撞击等。它不需要燃料。

J：领国王子

没啥主观能动性的背景人物版。长得挺英俊的花瓶，彬彬有礼，Q 和 K 让他干嘛就干嘛。

Q：女王

王后心疼摇滚王子，也不愿看到国王捏着执念。因为无法违抗国王的命令，所以在塔倒后以自身开启了传送门，希望有变量可以回到 99 年前阻止摇滚王子撞塔犯错，甚至让国王放弃计划，解放这一整个王国。

出于这个目的，她愿意在力所能及的范围内尽量帮助冒险者们。

K：国王

国王使用 **骑士 Knight** 面板，一次传奇抗性，以及巢穴动作：先攻轮到 20 时进行一次随机遭遇抽牌，并将该牌对应的单位放置在场内任意位置。

国王想要恢复国度的荣光，具体方法是先把 13 张牌凑齐，然后找另外四个王国联合后一起呼唤神明再来用他们打牌。这个思路也没啥毛病，虽然听起来很荒诞，可世人不也差不多？

可是他卡在第一步，自己家也就只有 12 张，一张最大的还在阁楼自闭，别说打牌了，21 点都玩不了，难道让十张数字去谁家孩子算 24 点？

他会试图命令士兵杀了阻碍他计划的人，有些方法可以让他认清现实并放弃：

- 指出这一切本质上就是跪舔，沉浸于被神明玩弄可以满足那可怜的“被需求感”吗？蕴含命运之力的扑克牌最后沦为神明消遣的玩物。
- 拿出扑克牌 A 或者小孩哥本人来压他。“一个尖”“你大”他会毫不犹豫地服从。
- 答应替他去找本属于他们国家的那张 J，然后放摇滚王子一条生路；
- 任何其他合理的说法，比如领过王子其实有一对不像的双胞胎，眼前这位其实就是你们家亲生的，当时抱错了抱错了，现在还珠王子了。

A：小孩哥

小孩哥使用平民面板但拥有除心灵外全伤害类型免疫。所以哪怕他在阁楼里，阁楼都被炸了，他也安然无恙。能伤到他的只有扑克牌 2 或摇滚王子唱的歌，有心灵伤害。

小孩哥又小又牛逼，但他没啥欲望。他看得清大家本质都是扑克牌，是早就不欢而散的众神牌局中的道具，看似是牌局的中心，可没了参与者就没了意义，哪怕再有魔力再精美再鲜活，最后都如同被遗忘的棋子一样失去价值。

除了摇滚王子。他本就不属于牌局，所以他自有他的道路和生活。

小孩哥的想法很简单，结束国王的傻逼计划，放摇滚王子一条生路，毕竟摇滚王子待小孩哥犹如亲弟弟。

如果能用万象无常牌等例子来说服小孩哥，告诉他牌也能有自己的精彩牌生，他会重拾希望，更积极主动地帮助冒险者们。

结局

结局一：我就不戴

冒险者们根本没有进入循环。当哈雷雷彗星撞击上彗光港时，一切都结束了。

结局一点一：勉强逃脱

戴上头环后解除诅咒，撒腿就跑。狗命要紧。没能获得奖励，或是只交付了至多一张 A，仅获得奖金。

结局二：中规中矩

凑齐 10 J Q K A 五张金属扑克交由扑克脸，正常完成任务。答应任务金钱奖励以及每人一件非普通魔法物品。

结局三：艾东隐雅斯

冒险者们拿到 A 牌后去到 99 年前，见谁杀谁，然后全部变成扑克牌，凑了一叠交给了扑克脸。扑克脸大喜过望，任务金钱奖励翻倍，送上一件稀有魔法道具。将来有更多（更黑）的任务也将交由冒险者们来完成，比如偷太阳龙蛋。

结局四：听完了荒诞故事

知道了哈雷雷彗星其实是众神牌局中一张老千 J 所化，也收集了一些金属扑克，还成功地跳出了循环。扑克如结局 2 或 3 交给扑克脸获得奖励。但这张红 J 和背后的秘密可以自己保管着。冒险者们获得红发摇滚王子队友，他的哈雷雷摩托可以变成**彗星舰法驱**，使用**暴君舰 Tyrant Ship** 面板但没有武装。

结局五：死在历史里

冒险者在跳出循环后失误了，死在了历史的战斗中。任务发布人扑克脸拿着探子从遗迹里找到的宗教文献和冒险者的遗物，寻找着另一支冒险小队.....