

Lord of the Mysteries

*幻想的国度必将降临物质世界，宣称的未来必将上演，变成现实，
想象的物品必将具现而出。*

——空想之龙

前 言

《诡秘之主》跑团规则（以下简称 LOM 规则）为起点作者爱潜水的乌贼作品《诡秘之主》的同人作品，暂时没有取得作者本人的授权，故本规则以免费的百度网盘链接的形式，发放于“Lofter”与“起点书评区”，无收费版。并随规则附一份 LOM 半自动人物卡（改自秋叶 EXODUS 制作的 CoC7th 半自动人物卡）和人物卡填写说明。

LOM 规则以 COC 七版规则为基础，并加以魔改，目前版本适用范围为序列 9 到序列 6，序列再高就没有经过测试，可能会有崩战斗力的风险，若模组内含有高序列战斗，请慎重使用本规则。

因为我野心很大，希望别人提起诡秘的跑团规则第一时间想到的就是我的，但是我也知道我水平有限，所以我也在努力的修改、学习。目前发现 COC 的战斗规则已经不适用 LOM 的战斗了，所以我也在学习 DND 的规则书（这个催眠）。也希望规则大佬能够多多指点。

因为乌贼并没有放出完整设定集（日常嚎叫求设定集），所以本规则内所有的序列加成和非凡技能都是靠扒原文并加以脑补得来的（比如只存在于公众号评论区的推理学员），难免会有疏漏的地方，欢迎指正。并且因为本人纠结还原设定，所以规则会有繁琐之处，还请谅解。因序列与技能较多，请善用 PDF 的书签和搜索功能。

最后欢迎分享转载，转载时请标明作者。若有诡秘团选择本规则进行跑团，请务必联系我让我进群围观，方便收集数据以及反馈不足，感谢各位。

规则作者：LofterID: MrGTM; 起点 ID: MrGentleMan

目 录

前 言.....	- 1 -
目 录.....	- 2 -
第一章 介绍.....	- 5 -
诡秘之主的世界.....	- 5 -
宗教势力构成.....	- 5 -
野生非凡者的自我修养.....	- 5 -
第二章 创建角色与特殊改动.....	- 7 -
创建角色.....	- 7 -
背景建议.....	- 7 -
灵性（SPI）.....	- 9 -
灵性的检定.....	- 10 -
服食魔药与灵性上限.....	- 10 -
扮演及消化魔药.....	- 11 -
神秘语言.....	- 12 -
第三章 超凡技能与非凡职业.....	- 14 -
数值计算说明.....	- 14 -
通用技能.....	- 14 -
1. 观众途径[空想家].....	- 17 -
9 观众.....	- 17 -
8 读心者.....	- 18 -
7 心理医生.....	- 18 -
2. 水手途径[暴君].....	- 19 -
9 水手.....	- 19 -
8 暴怒之民.....	- 19 -
7 航海家.....	- 20 -
6 风眷者.....	- 20 -
3. 收尸人途径[死神].....	- 21 -
9 收尸人.....	- 21 -
8 掘墓人.....	- 21 -
4. 秘祈人途径[倒吊人].....	- 22 -
9 秘祈人.....	- 22 -
8 倾听者.....	- 22 -
5. 不眠者途径.....	- 23 -
9 不眠者.....	- 23 -
8 午夜诗人.....	- 24 -
7 梦魇.....	- 24 -
6. 囚犯途径.....	- 25 -
9 囚犯.....	- 25 -
8 疯子.....	- 25 -
7. 罪犯途径[深渊].....	- 26 -
9 罪犯.....	- 26 -

8 折翼天使.....	- 26 -
8. 窥密人途径.....	- 26 -
9 窥密人.....	- 26 -
8 格斗学者.....	- 27 -
9. 占卜家途径[愚者].....	- 27 -
9 占卜家.....	- 27 -
8 小丑.....	- 28 -
7 魔术师.....	- 28 -
10. 学徒途径.....	- 29 -
9 学徒.....	- 29 -
8 戏法大师.....	- 30 -
11. 偷盗者途径[错误].....	- 31 -
9 偷盗者.....	- 31 -
8 诈骗师.....	- 31 -
7 解密学者.....	- 31 -
12. 歌颂者途径[太阳].....	- 32 -
9 歌颂者.....	- 32 -
8 祈光人.....	- 33 -
13. 战士途径.....	- 33 -
9 战士.....	- 33 -
8 格斗家.....	- 33 -
14. 阅读者途径.....	- 33 -
9 阅读者.....	- 33 -
8 推理学员.....	- 34 -
15. 耕种者途径[母亲].....	- 34 -
9 耕种者.....	- 34 -
8 医师.....	- 34 -
7 丰收祭司.....	- 35 -
16. 药师途径[月亮].....	- 35 -
9 药师.....	- 35 -
8 驯兽师.....	- 35 -
17. 仲裁人途径[审判者].....	- 35 -
9 仲裁人.....	- 35 -
8 治安官.....	- 36 -
18. 律师途径[黑皇帝].....	- 37 -
9 律师.....	- 37 -
8 野蛮人.....	- 37 -
7 贿赂者.....	- 37 -
19. 刺客途径[魔女].....	- 38 -
9 刺客.....	- 38 -
8 教唆者.....	- 39 -
20. 猎人途径[红祭司].....	- 39 -
9 猎人.....	- 39 -
8 挑衅者.....	- 40 -

7 纵火家.....	- 40 -
6 阴谋家.....	- 41 -
21. 通识者途径[完美者].....	- 41 -
9 通识者.....	- 41 -
8 考古学家.....	- 41 -
22. 怪物途径[命运之轮].....	- 42 -
9 怪物.....	- 42 -
8 机器.....	- 42 -
第四章 超凡者的相应改动.....	- 43 -
生命值.....	- 43 -
晋升.....	- 43 -
非凡者精神状态与疯狂症状.....	- 44 -
失控前兆.....	- 44 -
失控.....	- 45 -
附录 1: 诡秘世界地图.....	- 46 -
附录 2: 掌握某途径的组织/家族.....	- 47 -
致 谢.....	- 48 -

第一章 介绍

诡秘之主的世界

首先感谢爱潜水的乌贼带给我们如此精彩、真实的诡秘世界。吹爆马贼哥哥！

诡秘世界是一个以维多利亚时期的英国为参考进行设定的、具有超凡力量的世界，混杂了蒸汽朋克、SCP 封印物等设定。

贝克兰德的鲁恩贵族在社交场上勾心斗角；各大教会的超凡者在黑暗中抵御疯狂；南大陆的原住民在对抗残忍殖民；苏尼亚海上的海盗们仍在醉生梦死。

这是一个最好的时代，也是一个最坏的时代。¹

“诡秘之主”的地图将放至附录 1。

宗教势力构成

拥有官方认证正神身份的只

¹狄更斯. 双城记[M]. 张玲, 张扬, 译. 上海: 上海译文出版社, 2012.

有七神，七神在各自的辖区内拥有传教权并负责处理非凡力量相关案件。

国与教的对应如下

鲁恩	黑夜、风暴、蒸汽
因蒂斯	太阳、蒸汽
弗萨克	战神
费内波特	大地
伦堡、马锡、塞加尔	知识

非该国正统信仰的正神也可能在该国拥有有限的传教权，但基本无法形成规模。（例如大地母神教会在贝克兰德建有教堂）

正常而言正统宗教的信仰在当地都处于绝对的主流。

野生非凡者的自我修养

野生非凡者通常将隐藏自己的非凡者身份作为第一要务，特别当他们处于法制管控严格的城

市时更是如此。当野生非凡者在官方势力面前暴露自己的非凡者身份时，等待他们的结局通常是被永久性关押或成为试验消耗用品——除非他们有幸成为官方势力的外围人员。

野生非凡者们大多缺乏系统、完善的神秘学教育，他们之中加入某些组织的个体在这一点上或许有所不同，但这主要取决于该势力的一贯作风，我想大部分人应该都不会指望极光会会对他们的所有低层人员都进行扫盲科普教育。但从另一方面来讲，隐秘的组织或是复杂的过往经历都使得野生非凡者们有机会得知一些与官方非凡者们所知不同的、偏门的、诡异的、却足够有效的神秘学知识。

——~~热心的不知名潜在通缉~~
犯莉莉希尔

第二章 创建角色与特殊改动

创建角色

“诡秘之主”角色的创建在大多数情况下大部分和“克苏鲁的呼唤第七版”相同；有两项重要的改变，其中一项是灵性。

灵性是一项新加的人物属性，数值为 $(2D6+6) \times 5$ 。即“诡秘之主”中人物将拥有力量、体质、体型、敏捷、外貌、意志、智力、教育、幸运和灵性 10 种人物属性。关于灵性的检定和数值代表意义将放在“灵性”一节中详细说明。

“诡秘之主”中还有一项重大改变是非凡职业。非凡职业即 220 个非凡序列，在创建人物时，玩家可以根据模组等需求自由选择非凡职业。同样，更加详细的内容将放在“非凡职业”一节中说明。

背景建议

使用下面的随机表可以快速

给自己的调查员设定背景细节，也可以在你创造角色时提供灵感，决定角色的性格。

信仰表 1D100

1~10	黑夜女神
11~20	风暴之主
21~30	永恒烈阳
31~40	知识与智慧之神
41~50	蒸汽与机械之神
51~60	战神
61~70	大地母神
71~80	无信者
81~85	远古太阳神
86~90	死神
91~92	欲望母树
93~94	真实造物主
95~96	原初魔女
97~98	隐匿贤者
99~100	原始月亮

KP 可根据模组所处地区不

同，自行调整各神信仰的比重。
如在鲁恩国家可增加对于黑夜女神、风暴之主和蒸汽与机械之神的信仰的比重。拜朗地区可增加死神信仰的比重等。

“诡秘之主”世界中存在很多的组织，在 KP 允许的情况下，玩家可以看情况选择加入。

组织列表 1D100

1~10	黑夜女神教会
11~20	风暴之主教会
21~30	永恒烈阳教会
31~40	知识与智慧之神教会
41~50	蒸汽与机械之神教会
51~60	战神教会
61~70	大地母神教会
71~76	心理炼金会
77~82	各国军方
83~84	灵教团/永生会
85~86	玫瑰学派/天体教会
87~88	极光会
89~90	魔女教派/灵知会

91~92 摩斯苦修会/要素黎明

93~94 拜血教

95~96 密修会

97~98 铁血十字会

99~100 生命学派

白银城作为特殊地点，除模组特殊，一般不允许玩家选择。

同样的，各家族作为特殊势力，一般也不允许玩家选择。

玩家选择加入教会时，即选择成为该神信徒。在玩家不是非凡者的情况下，仅可选择成为一般教士或教会审判机关（如黑夜女神教会的值夜者、风暴之主教会的代罚者等）的文职人员。选择加入其他组织则可信仰不同

（二五仔是诡秘之主的一环，不得不品尝）。

当玩家选择加入组织后，他所能选择的非凡职业的种类将受到限制。具体哪些组织掌握哪些

途径将放至附录 2。

各隐秘组织的声望不同。其中要素黎明、生命学派、密修会、心理炼金会、血族声望较好，不至于人人喊打，甚至偶尔会与官方势力合作。摩斯苦修会、灵教团、灵知会声望一般，在绝大多数情况下暴露身份就是自杀。极光会、魔女教派、玫瑰学派、原始月亮信徒、拜血教、铁血十字会声望最差，没有人喜欢与他们扯上关系，暴露身份之后死亡或许是最好的下场。

灵性 (SPI)：骰 2D6+6，结果乘 5，即是灵性属性。

灵性将用作所有与神秘相关的检定。同时，在“诡秘之主”中，MP 值将等同于灵性值。

这些数值代表什么？

0 没有生命的无机物。

10 麻瓜，注定与非凡事件无关，普通人下限。

50 普通人水准，一辈子偶尔会遇到几次非凡事件。

90 普通人上限，但因为看到的太多，容易陷入疯狂。除非成为非凡者来控制。

100+ 非凡者正常水平，序列越高，灵性值越高。不同途径的同序列非凡职业所拥有的灵性值也会有所不同。

灵性值可超出上限，即灵性溢出。灵性溢出时，玩家每半天需进行一次 San Check，成功减 0，失败减 1。每过一天，灵性溢出部分减 5。每天可主动使用一次冥想（技能部分详细说明），成功后溢出部分减 10。

灵性溢出时，玩家使用需要消耗灵性的技能时，将使用未溢出部分的灵性值。

当灵性降至 1/5 值或以下时，玩家需要进行一次意志判定，

检定失败将进行 San Check，成功减 0，失败减 1D3。

灵性可短暂降到下限甚至 0 以下，此时玩家每轮行动前需要进行意志检定，检定失败则进入昏迷。并且在灵性回复至 1/2 值（向下取整）之前，其回复速度减半。

一般情况下，当灵性降至 1/5 值时，玩家不得再使用耗费灵性的技能，如需再使用，请说服 KP。

灵性在未满时，以 10/d 的速度进行回复。每日可使用一次冥想额外回复 10 点。回复的灵性不会超出上限。

灵性的检定

灵性检定将以暗骰的方式进行。因为在这个规则里灵性在序列 9 魔药消化后数值就将大概率超过 100，所以对灵性的检定做一个区分。

灵性检定的区分

对普通人	普通成功
对序列低于自己的	普通成功
对于自己同序列的	困难成功
对序列高于自己的	极难成功
对高序列的	大成功

例 1：玩家 A 的角色克莱恩，遇到梅高欧丝之后觉得对方有些不对劲，于是玩家 A 对 KP 申请说：“KP，我要灵视观察她”。此时 KP 暗骰灵性，“1d100=1”（大成功），反馈说：“你在准备开启灵视的时候突然咳嗽了起来，当你抬起头时，梅高欧丝已经走远了。”

例 2：玩家 A 的角色克莱恩（序列 7 魔术师）正与序列 5 的欲望使徒进行战斗轮，在克莱恩行动之前选择先进行灵性预警，那么 KP 暗骰灵性，“1d100=23”（极难成功），反馈说：“你预感到对方下一步的动作会是 balabala”，克莱恩行动时加一个奖励骰。

（感谢书友群“战争就是和平”大佬提供的灵感）

服食魔药与灵性上限

为了游戏性的考虑，所以所有魔药开放选择，至于具体序列以及是否有不允许选择的序列请根据 KP 以及相应模组来选择。

选择了序列之后默认角色是刚服用完魔药的状态，因此角色

的灵性处于现有上限，新的上限解锁，并溢出部分灵性。服食魔药后，角色的灵性分为三部分，如图 1。

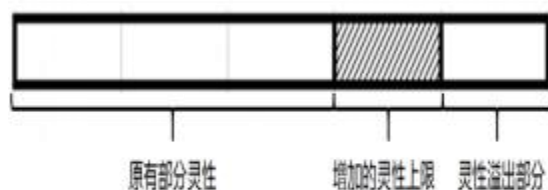


图 1 角色灵性示意图

增加的灵性上限在服食魔药后是锁住的状态，会随消化度的提升逐步解锁。而溢出部分灵性不受消化度影响，只会随时间的增加、以及冥想技能的使用而减少。

例：玩家 A 创建了角色克莱恩，原有灵性，即初始 roll 点灵性，有 65 点。在服食占卜家魔药后，灵性上限增加了 100 点，灵性溢出了 25 点。此时，在克莱恩消化度为 0% 的情况下，克莱恩灵性只能回复到 65。当克莱恩服食魔药后过了一天，消化度增长了 5% 时，灵性上限解锁 $100 \times 5\% = 5$ 点，而灵性溢出部分则减少 5 点，降为 20。这种情况下，克莱恩灵性可以回复到 70 点。此时，克莱恩的灵性还是 65 点，他必须进行冥想、或者等每日自然回复才能把灵性增加至 70 点。另外，灵性溢出的时候不要忘了 SC 哦。而当克莱恩完全消化魔药时，他的灵性就可以回复到 165 点。

每个非凡职业拥有相对应的

特殊技能，这些特殊技能只能用每个职业的非凡技能点来加。

当模组力量层次处于中高层时，玩家可以建立中高序列的角色。具体的序列层次由模组和 KP 决定。

扮演及消化魔药

对于消化魔药，这里引入一个新的变量，称为**消化度**。消化度以百分比计算，每个序列的初始值都为 0%。消化度以每天 5% 的速度增长（按游戏设定加快了消化速度），当增长到 100% 时，即视作玩家角色完全消化魔药。

非凡职业需要按照扮演法进行 RP，介于鸟贼没有放出所有序列的扮演法，所以这部分由 KP 发挥。不遵守扮演法只会影响角色消化度的增长，KP 可以按玩家不遵守的程度，将 5%/d 降至 3%/d、1%/d 甚至是每天不增长。

而当玩家角色成功做出扮演

时，KP 可依据玩家扮演的成功程度增长一部分消化度（10%~25%不等）。若每日遵守扮演法，则可以提升每日增加的消化度（最高不超过 10%/d）。

消化度，即魔药的消化阶段将影响角色的技能检定、技能消耗数值等因素。分为 0%、25%、50%、75%、100%五个阶段。

神秘语言

在《诡秘之主》的世界中，除了人们日常交流用到的鲁恩语、因蒂斯语等之外，还有很多可以用来撬动自然力量的神秘语言，如古弗萨克语言、赫密斯文、巨人语、精灵语和古赫密斯文等。

从节约玩家的技能点出发，不将这些语言单独作为技能列出，但是也有其特殊的检定方式。

为还原小说设定，当信用评级 ≥ 50 且角色 EDU 属性 ≥ 40 时或当信用评级 < 50 且角色 EDU 属性

≥ 70 时，即视作角色懂得古弗萨克语言和赫密斯文。

“……，比如作为北大陆所有国家源头语言的古弗萨克文，对贵族子弟，对有钱阶层的孩子们来说，那是从小就得学习的内容，而他直到大学，才初次接触。”

（《诡秘之主》第一部，第三章）

此时这两种语言的数值将等于 EDU 属性。这两种情况之外的玩家只有神秘学 ≥ 20 时才可视作角色懂得古弗萨克语言和赫密斯文。此时对于这两种语言的数值将等于神秘学。

当玩家神秘学 ≥ 50 时，角色视作学会古赫密斯文，该语言数值等于神秘学/2，可额外耗费兴趣点来学习。

当玩家神秘学 ≥ 70 时，角色视作学会巨龙语、精灵语和巨人语，这三种语言的数值将等于神秘学/5，可额外耗费兴趣点学习。

直接建立高序列卡

因模组难度等要素，所以大多数时候玩家创建的角色卡并不是只是序列 9，那么要如何从普通人开始直接创建高序列卡呢？

因本规则加成的繁复，所以创建时仍是以普通人开始创建，为节约时间成本，所以在计算玩家角色所在序列之前的所有序列加成后属性都取极值的中值。且默认都是 100%消化后才进行晋升。

例：玩家 A 创建了角色克莱恩，选择了占卜家途径。与 KP 商量后，以 1D3 来决定自己的具体序列。“1D3=3”，所以玩家 A 的克莱恩将直接以序列 7 的魔术师进行游戏。计算数值时，因序列 9 占卜家的加成为灵性，极值为[65, 80]，中值为 72（向下取整），所以加成后灵性为 72。在计算小丑加成前，需加上占卜家完全消化后得到的 100 灵性，故灵性数值为 172。

在计算小丑加成时，因小丑加成敏捷，极值为[75, 90]，取中值为 82。加上小丑解锁的灵性上限 75 后就是克莱恩序列 8 的属性。之后玩家 A 需根据加成计算序列 7 的属性。

序列的消化成度，1-5 分别代表消化度 0、25、50、75、100。消化度 ≥ 50 时，将没有灵性溢出。

可选规则

当玩家创建好人物卡以后，可以骰一个 1D5 来决定自己当前

第三章 超凡技能与非凡职业

非凡职业的技能点将和普通职业分开计算，并只有非凡技能点一种。非凡技能点只能用来给非凡职业的本职技能加点。晋升时，溢出技能点将不清零。且每个序列的非凡技能点只能给当前序列及以下序列的非凡技能加点。低序列的技能点无法给高序列的技能加点。

各序列晋升时，并不会清空上一个序列的加成和技能点，这些数据都将累计到下一个序列中。

位格、冥想、神秘学和仪式魔法是默认的非凡技能，故不在每个职业中单独列出。

数值计算说明

序列名“——”后为该职业的非凡技能，非凡技能“（）”内为其初始数值。高序列的非凡技能将包含低序列的，故高序列

只列出该序列新增的非凡技能。

属性加权即原有数值乘以加权数值，所得数值若小于极值最小值，则提升至最小值。

当角色的原有属性高于魔药加成后最大值时，将不受魔药加成的影响，保持原有属性不变。

非凡技能点将以角色喝下魔药之后收到加成的数值计算。普通职业的技能点仍按照原版规则，以加成前的数值计算。

灵性的计算较为特殊，当技能点涉及到灵性时，以当前序列灵性加成后 0 消化度的数值为基准值进行计算。

通用技能

神秘学（00%）

“诡秘之主”中，克苏鲁神话技能被删除，并且该技能功能将并到神秘学技能当中。而且因为神秘世界对普通人不公开，所

以该技能基础值由 05%调整为 00%。

这些数值代表什么？

0	对非凡世界一无所知，幸运的普通人。
20	能了解到一些似是而非的神秘学知识。普通人上限。
50	普通非凡者水准，能了解到常见的仪式方法。
70	能够了解到很多生僻的知识，只有被知识追逐的非凡者、或者活的够久浸淫在神秘学世界中的非凡者才行。
90	近乎无所不知。
100	只有真神或天使之王才会了解全部。全知即全能。

冥想（10%）

冥想技能是只有非凡者才能拥有且只能用非凡技能点加点的技能。冥想技能可以用来收束溢出部分灵性，因此使用后可以减少 10 点灵性溢出部分，但冥想技

能的这个用途一天只能使用一次。同样的，冥想也可以用来回复原有灵性，使用后增加 10 点原有灵性。注意，增加值不会超出原有灵性上限。同时，冥想的这两个功能的次数不共享，即每天可进行一次冥想来减少 10 点灵性溢出部分，以及回复 10 点原有灵性。但是要注意的是，这两个功能不能同时使用，使用时需分先后。并且使用冥想将花费大量时间，耗时 30 到 60min 不等。除上述两个每天限次的功能外，冥想还可以用来缓解失去 SAN 后的疯狂状况等，这些功能不限次。

每提升一个序列，冥想所回复的灵性增加 10 点。

冥想还可以用来与其他技能做对抗。比如当梦魇拉人入梦时，角色可用冥想与其入梦技能对抗。

灵性消耗：-/-/-/-/-

位格（00%）

位格技能就相当于超凡世界的信誉，该技能下限将随着角色序列的提升不断升高。位格技能只有非凡职业才能用非凡技能点来加点。

位格技能的用处很多，比如占卜家想占卜高序列的事物时就需要先进行一次位格对抗，成功后才能继续占卜。比如部分普通职业和非凡职业通用的技能，如药师途径的医学和药学，只有在先通过一次位格检定后，对于这两个技能的使用才会被视作是在使用超凡技能。

位格技能的下限将不以具体序列为限，而选择以层次为限。分为低序列（9、8）、中序列（7、6、5）、圣者（4、3）、天使（2、1）、天使之王（1）、真神（0）以及旧日这6个档次。具体数值如下表。

各层次的位格

低序列	1~45
中序列	46~90
圣者	91~120
天使	121~160
天使之王	161~180
真神	181~199
旧日	200

仪式魔法（00%）

仪式魔法是一个普通职业和所有非凡职业都能学习的技能，普通职业只能用兴趣点，而非凡职业能选择兴趣点和非凡技能点来学习。普通职业仪式魔法的上限是30，且是否有效果将由一次幸运检定决定你所祈祷对象是否感兴趣。在低序列，占卜家、窥密人和秘祈人序列可以通过布置简单的仪式来取得100%的效果，且耗时较短，一般只耗费15分钟。而其他序列的非凡职业要进行仪式魔法必须准备齐全的仪式

物品，且仪式耗时较长，一般花费 30 分钟到 1 小时不等。

仪式魔法的种类包括但不限于：奉献-祈求赐予仪式、密契仪式、召唤信使仪式、祈求仪式、中断型仪式、通灵仪式等。

仪式魔法需要的物品繁多，所以可以在随身物品栏简写成仪式物品，仪式物品的内容包括但不限于：蜡烛、精油、仪式银匕、粗盐等。需要注意的是，部分仪式所需的大釜是无法随身携带的。一份仪式物品可以进行 2 次仪式魔法。

举行仪式魔法需要一个安静、不被人打扰的环境，这个环境可以通过使用仪式银匕来制造灵性之墙，也可以使用圣夜粉等神秘材料来快速制造一个封闭环境。使用自身灵性制造灵性之墙的消费已计算入仪式魔法的总消耗内。

当然，玩家也可以选择在一个无人的环境直接进行仪式魔法，只不过此时进行的仪式魔法可能会发生被人窃听到、被邪神注意到等恶劣的情况。因此，在不制造灵性之墙的情况下举行仪式魔法是一项非常危险的举动，玩家需要进行一次幸运检定来决定是否有恶劣情况的发生。

灵性消耗：55/50/45/40/35

1. 观众途径[空想家]

9 观众 ——暗示（15），心理学（15）

加成：智力/灵感加权 1.2，极值[55，70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：智力*4

暗示（00%）

暗示是一个只有观众途径才能选择的超凡技能，能够在目标不知情的情况下按照暗示内容做

出行动。不过需要注意的是，暗示内容必须合理、合乎逻辑。同时，暗示也不能违背目标的本身意愿，如暗示一个身心健康、生活完满的目标自杀等。并且，暗示需要在了解目标的情况下进行，玩家无法暗示一位刚见面的普通人。因此，暗示往往需要心理学的配合。

例：玩家 B 创建了角色奥黛丽，非凡职业是序列 9 观众。奥黛丽在贵族舞会上试图暗示某位伯爵夫人做出自己想要的举动。于是对该伯爵夫人使用心理学，了解到对方想要展示自己聪慧的虚荣心，于是对对方使用暗示，成功让对方为了展现自己而在其丈夫面前提出一些立法建议。

灵性消耗：5/5/5/5/5

8 读心者 ——读心（25）

加成：智力加权 1.2，极值 [65, 80]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：智力*2

读心（00%）

通过烛火、纯露等媒介，让目标处于半催眠状态，直接与其

心智体沟通。需要安静环境。需要的物品可以用仪式物品替代，一份仪式物品可进行两次读心。因为是心智体的直接交流，所以每次读心完后读心者会损失 1 点 SAN 值。

灵性消耗：35/30/25/20/15

7 心理医生 ——黑暗视觉

（20），精神分析（30），狂乱（30），震慑（30）

加成：力量加权 1.1，极值 [60, 80]；敏捷加权 1.1，极值 [60, 80]；体质加权 1.05，极值 [40, 55]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：70

非凡技能点：（力量+敏捷）+体质*0.6

狂乱（00%）

让单个目标陷入狂乱，SAN 值减少 1D6。

灵性消耗 100/90/80/70/60

震慑 (00%)

让单个目标或群体产生惊慌，出现混乱。对超凡者使用需要位格对抗。目标需要进行意志对抗，失败以及普通成功时表现为逃跑；困难成功时表现为原地打转；极难成功时表现为僵立颤抖和原地打转的结合。

灵性消耗：80/70/60/50/40

2. 水手途径[暴君]

9 水手 ——游泳 (30)，驾驶船只 (25)，潜水 (30)，幻鳞 (30)，黑暗视觉 (30)

加成：力量加权 1.1，极值 [65, 80]；敏捷加权 1.1，极值 [65, 80]；体质加权 1.05，极值 [40, 60]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：力量*2+敏捷*2

*注：水手在水中时所有能力（智力、教育除外）都会增加一

个奖励骰。并且水手在水中时，所有与水相关的技能（仅技能成功率 ≤ 60 时）检定时额外加 20 成功率。

幻鳞 (00%)

幻鳞是少部分途径的独有技能，包括水手（序列 9 及以上）、观众（序列 6 及以上）。幻鳞可提供 1/2/4/8/16/32（以此类推）的护甲（按序列提升）。幻鳞的护甲值每回合回复 1 点，被完全击破后需 3 回合后消耗一回合行动才能再次使用。另外，在幻鳞被完全击破后需要通过一次意志检定，若检定失败则 1 回合无法行动，在无法行动的回合结束后幻鳞技能的 CD 才开始计算。

灵性消耗：5/5/5/5/5

8 暴怒之民 ——暴怒 (30)

加成：力量加权 1.2，极值 [70, 90]；敏捷加权 1.05，极值 [70, 85]；体质加权 1.05，极值

[50, 70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：力量+敏捷

暴怒（00%）

需要蓄力 5 回合，在此期间

角色受攻击时蓄力时间减少一回合。

蓄力时角色活动不受影响。

蓄力完成后角色的格斗类技能伤害翻倍。

灵性消耗：75/70/65/60/55

7 航海家 ——领航（30），
水系类法术（10）

加成：敏捷加权 1.2，极值
[75, 90]；智力加权 1.1，极值
[65, 75]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：敏捷+智力

水系类法术（00%）

能有限度的施展一些与水相关的法术。水球、湿润术、水底

呼吸、深海水膜等。

灵性消耗：50/40/30/20/10

6 风眷者 ——风系法术

（30）

加成：灵性加权 1.05，极值

[240, 260]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：灵性*0.35

风系法术（00%）

风眷者可以使用一系列风系的法术，包括但不限于：风刃（每道伤害 1D6，一次行动可制造 3 道风刃（每道 50/40/30/20/10）。制造后可选择射出伤敌，也可选择围绕周身。每回合维持风刃消耗灵性每道 25/20/15/10/5）、御风（驱使风推动自身快速移动，时速 30 公里（参考数据为蒸汽火车）。不管哪个消化阶段灵性都只消耗 10）、风盾（使用狂风充当你的护盾，提供 4 点护甲。灵

性消耗 50/40/30/20/10，可每回合耗费 10 点灵性维持。风盾被击破后可立即重新使用，无后作用。）

3. 收尸人途径[死神]

9 收尸人 —— 灵视（20）

加成：体质加权 1.2，极值 [65, 80]；力量加权 1.05，极值 [55, 65]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：35

非凡技能点：体质*4

*注：收尸人能够用普通侦查观察到死灵、恶灵等。而且会被无智慧的亡灵认为是同类而免遭袭击。

灵视（10%）

灵视技能是只有非凡者才能拥有且只能用非凡技能点加点的技能。开启灵视需要进行技能检定，而关闭不需要。开关灵视不消耗灵性。开启灵视后角色将暴

露于一个易感染的环境中，角色若在开启灵视的条件下遭遇超出认知的事物（掉 SAN 物），失去的 SAN 值将翻倍。灵视技能一般会配合侦查技能来使用，开启灵视后使用侦查、聆听等主动探查类技能时将消耗灵性。

灵性消耗：20/15/10/5/1。

对抗技能/难度等级：

常规难度：观察到了他人星灵体、以太体的相应颜色（若要进一步分析要进行神秘学检定，如根据颜色判断情绪或身心状况等）；观察到了正常情况下看不到的灵体。

困难难度：观察到了某个仪式的残留痕迹（老——尼——尔——！）；听到了常人难以听到的呓语。

8 掘墓人 —— 死亡之眼

（30），通灵（05）

加成：体质加权 1.1，极值

[70, 90]; 敏捷加权 1.1, 极值
[55, 70]

解锁灵性上限: 75

灵性溢出: 45

非凡技能点: 体质+敏捷

*注: 掘墓人的通灵较为特殊, 仅能初步沟通周围少量的灵, 因此掘墓人通灵技能的上限将是 40。晋升至序列 7 通灵者后将取消该上限限制。

死亡之眼 (00%)

掘墓人面对不死生物和灵界生物时, 不论熟悉与否, 都能通过死亡之眼快速找出它们的弱点。对不死生物和灵界生物是否熟悉将由一个神秘学检定来决定。对弱点进行攻击时, 投骰后伤害将翻倍。

灵性消耗: 5/5/5/5/5

通灵 (00%)

通灵可以让角色与周围的自然灵、亡灵或者活着的生物的灵

体沟通。与活着的生物的灵体沟通是一件危险的事情, 往往需要仪式、药物的辅助, 并且由于这是灵体之间的沟通, 在通灵活着的生物的灵体时若遇到掉 SAN 物时, 失去的 SAN 值翻倍, 并伴随有被污染的风险。

灵性消耗: 50/45/40/35/30

4. 秘祈人途径[倒吊人]

9 秘祈人 ——灵视 (30),

仪式魔法 (20)

加成: 灵性加权 1.5, 极值
[70, 85]; 意志加权 0.9, 极值
[45, 60]

解锁灵性上限: 100

灵性溢出: 45

非凡技能点: 灵性*4

8 倾听者 ——倾听 (30)

加成: 灵感加权 1.2, 极值
[65, 85]; 意志加权 0.9, 极值
[40, 55]

解锁灵性上限: 50

灵性溢出：55

极值[60, 75]

非凡技能点：灵感*2

解锁灵性上限：100

倾听（20%）

灵性溢出：35

倾听不同于聆听和开启灵视之后使用的非凡聆听，倾听只能主动倾听伟大存在的声音，比如真实造物主（的 RAP）、隐匿贤者（的逼逼叨）或门先生（的丢人求救）。倾听到这些高位存在的声音后，一个成功的幸运检定将令你倾听到有用的知识，成功时也需要进行 San Check，成功减 1，失败减 1D6+1。失败后只能倾听到疯狂的呓语，需要进行 San Check，成功减 1D3+1，失败减 1D6+2。

非凡技能点：灵感*3+力量

*注：不眠者每天只需要两小时睡眠，因此夜晚不睡觉第二天不会减数值。同时不眠者在夜晚，所有力量、敏捷、灵感方面的检定都会增加一个奖励骰。

黑暗视觉（10%）

黑暗视觉是部分超凡职业所拥有的技能，这部分包括不眠者途径、刺客途径、水手途径和囚犯途径。

一次成功的技能检定之后，角色将能够在黑暗中视物。

灵性消耗：25/20/15/10/5

这个技能只有不眠者途径、

5. 不眠者途径

刺客途径、水手途径和囚犯途径

9 不眠者 —— 黑暗视觉（30），斗殴（30）

能用非凡技能点来加点，其他职业只能选择兴趣点来加点。并且

加成：灵感/智力加权 1.2，极值[65, 80]；力量加权 1.1，

由于少部分普通人也能够能够在黑暗中看清事物，所以除不眠者和刺

客途径外，其他职业基础值为10。

由于黑暗视觉本质上是由于魔药所带来的身体上的改变，所以该技能的使用将不消耗灵性。
灵性消耗：-/-/-/-/-

8 午夜诗人 ——吟咏 (25)
加成：灵感/智力加权 1.2，
极值[70，90]；敏捷加权 1.1，
极值[60，75]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：45

非凡技能点：灵感+敏捷

吟咏 (00%)

可以通过 1-5min 的念诵诗歌，使半径 5/6/7/8/9m 内的目标（无差别）进入睡眠状态。目标需要进行一次意志对抗，普通成功是浅睡眠；困难成功是半梦半醒的迷糊状态；极难成功则没有被催眠（范围内自己人的意志对抗等级下调一级）。因为是浅睡

眠状态，所以如果产生了较大响动，目标会立即惊醒。

灵性消耗：45/40/35/30/25

7 梦魇 ——入梦 (30)

加成：力量加权 1.1，极值[65，75]；敏捷加权 1.1，极值[60，70]；体质加权 1.05，极值[40，55]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：力量*0.8+敏捷*0.6

入梦 (00%)

可以将半径 7/8/9/10/11m 内不多于 10 个的目标拖入深层次睡眠中，并且可以以灵体的方式进入到上述范围内某个单一目标的梦境当中。因为是灵体直接接触，所以在梦境中看到掉 SAN 值时，失去 SAN 值翻倍，并伴随有被污染的风险（队——长——）。玩家在梦境当中看到的只

是表层，若要展现出想要的画面，需要玩家 RP 引导。

入梦的对抗检定将用冥想技能。想要将高出自身序列的目标拖入梦境的话需先进行位格对抗。

灵性消耗：100/95/90/85/80

6. 囚犯途径

9 囚犯 ——犯罪技巧（30），黑暗视觉（30）

加成：力量加权 1.1，极值 [65, 80]；体质加权 1.1，极值 [55, 75]；灵感加权 1.05，极值 [65, 75]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：35

非凡技能点：力量*2+体质*2

犯罪技巧（00%）

犯罪技巧是囚犯途径的独有非凡技能。该技能较为特殊，在检定通过后能让囚犯在“犯罪”活动中获得一个奖励骰。犯罪指

的是违背当地法律的种种行为，包括但不限于谋杀、私闯民宅、抢劫、偷盗等行为。

灵性消耗：5/5/5/5/5

8 疯子 ——狂欢（20）

加成：意志加权 1.2，极值 [65, 80]；体质加权 1.1，极值 [60, 80]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：意志+体质

狂欢（00%）

疯子可以主动地牺牲自己的 SAN 值来换取力量，每牺牲 1 点 SAN 值，力量、敏捷数值提升 5 点，斗殴、格斗类技能成功率提升原有数值的 10%（向下取整），灵性直觉附加 1 个奖励骰，持续 1 回合。一次狂欢牺牲的 SAN 值没有上限。

在技能使用后，疯子对于干扰思绪、影响精神的非凡能力将产

生抵抗力，表现为对抗时增加 1 个奖励骰、扣除 SAN 值的技能（如心理医生的狂乱）将固定只扣 1 点。这种抗性在技能使用 3 回合后消失。

狂欢技能使用后会使得疯子的 INT 属性暂时下降 30 点，1d 后恢复，可使用冥想技能使恢复时间缩短为半天。

灵性消耗：10/10/10/10/10

7. 罪犯途径[深渊]

9 罪犯 ——斗殴（25），格斗专精任一（25），射击专精任一（25）

加成：力量加权 1.1，极值 [65，80]；体质加权 1.1，极值 [65，75]；灵感加权 1.05，极值 [55，75]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：35

非凡技能点：力量*2+体质*2

8 折翼天使 ——恶魔类法

术（30）

加成：体质加权 1.2，极值 [70，90]；灵性加权 1.1，极值 [135，150]；意志加权 1.1，极值 [60，80]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：45

非凡技能点：体质+意志

恶魔类法术（00%）

包括折翼（使半径 5m 内至多 3 名敌人遭受重压，所有肢体动作的成功率降低 30）、酸液飞溅（飞行距离至多 30m，造成 1D6 的伤害，困难及以上难度成功时还会腐蚀目标物品，此时一个幸运检定将决定腐蚀的物品将会扭转战局或帮助到折翼天使的目标）等。其他符合设定的恶魔类法术经 KP 允许后也可以使用。

灵性消耗：60/55/50/45/40

8. 窥密人途径

9 窥密人 ——占卜（20），

灵视（30），仪式魔法（20）

加成：灵性加权 1.2，极值
[65，80]；

解锁灵性上限：100

灵性溢出：35

非凡技能点：教育*2+灵性*2

8 格斗学者 ——斗殴（30），
博物学（25），图书馆使用（20），
科学任一（20）

加成：力量加权 1.1，极值
[60，75]；智力加权 1.1，极值
[55，70]；体质加权 1.05，极值
[40，55]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：力量+智力

9. 占卜家途径[愚者]

9 占卜家 ——占卜（20），
灵视（30），仪式魔法（25）

加成：灵性加权 1.2，极值
[65，80]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：35

非凡技能点：教育*2+灵性*2

占卜（10%）

占卜技能是一个普通职业和
非凡职业都能选择的技能。但是
普通职业加点上限为 20，除苟三
家（占卜家及以上、学徒序列 7
占星人及以上、偷盗者序列 7 解
密学者（这个是猜的）及以上）、
全知两途径（窥密人及以上、通
识者及以上）外，其他途径上限
为 40。并且其他职业在该技能上
的加点只能选择职业技能点和兴
趣点，只有上述 5 个途径的非凡
职业能用非凡技能点加点。

占卜的形式包括塔罗占卜、
星盘占卜、梦境占卜、灵摆占卜、
卜杖占卜等形式。只有苟三家的
占卜情况会出现较为清晰的象
征。且只有这三个途径可以简化
部分占卜仪式，比如将梦境占卜
简化为抛硬币、卜杖占卜的仪式

工具简化为手杖、灵摆占卜会出现转动幅度与力道的区别等情况。其他途径（包括普通人）的占卜情况只有较模糊的象征，且需要神秘学才能解读。

跨层次占卜时需要过困难、极难检定，如低序列（9、8）占卜中序列（7、6、5）需要过困难检定，而占卜高序列（4、3）需要过极难检定，占卜天使及真神（2、1、0）需要大成功。中序列占卜高序列需要困难成功，占卜天使及真神需要大成功。高序列占卜天使及真神需要极难成功。如果占卜天使和真神失败，需要San Check，成功 1d3，失败 1d6。灵性消耗：30/25/20/15/10（其余职业固定消耗 30）

8 小丑 ——肌肉控制（30）

加成：敏捷加权 1.5，极值 [75, 90]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：45

非凡技能点：敏捷*1

肌肉控制（05%）

不消耗灵性，可以完美控制自身表情和肌肉。战斗中使用肌肉控制后格斗闪避技能将增加一个奖励骰，并且可以额外行动一次。若要使用肌肉控制对抗心理学，那么玩家需提前说明有控制和控制效果。

7 魔术师 ——纸人替身

（30），火焰跳跃（30），伤害转移（30），空气弹（30），魔术（30）

加成：敏捷加权 1.05，极值 [80, 100]；体质加权 1.05，极值 [40, 55]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：敏捷*2.4

纸人替身（00%）

可被动发动（但也要骰）也

可主动使用。使用技能时身上必须备有纸人，序列 7 时最高发动不超过 4 次，当单次伤害高于最大生命值一半时发动。

消耗灵性：100/90/80/70/60

火焰跳跃（00%）

可以跳跃至有明火的地方，序列 7 时不可连续跳跃，即每次跳跃后需再次使用技能。序列 7 时跳跃范围为 30/40/50/60/70 米。

灵性消耗：50/45/30/25/20

伤害转移（00%）

在没死亡、双手没有受伤的情况下，在通过一次意志判定后，可以将一次对于要害部位的伤害转化为四肢上的 1D5 伤害。可以让伤口在本人身上转移一次，无法将伤害移到别人和物品处。消化度 100%之前只能转移自身伤害。

灵性消耗 50/45/30/25/20

空气弹（00%）

通过打响指、模拟声音来发动，序列 7 时伤害等于特制左轮（1D10+2），命中按该技能等级算。一回合可以使用三次，不设惩罚骰。

灵性消耗：30/25/20/15/10

魔术（00%）

包括操纵火焰（操纵 30m 内的火焰或点燃火种，100%消化度后可凭空召唤火焰）；制造幻觉（可被困难成功以上难度的侦查发现，普通成功的灵视也行）；

水下呼吸（空气管长度 5/6/7/8/9m）；骨骼软化（技能检定成功后需过体型检定）；抽纸为兵（将纸变为飞刀、小刀、棍棒、砖头等，伤害与变化后的武器相同）。

灵性消耗：25/20/15/10/5

10. 学徒途径

9 学徒 —— 开门（25）

加成：灵性加权 1.2，极值
[65, 80]；意志加权 1.05，极值
[40, 65]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：35

非凡技能点：灵性*3+意志

开门（00%）

开门是学徒途径才能选择的非凡技能，可以在任意墙壁表面打开一扇可供人进出的“门”。序列 9 消化度 50%之前，一次开门只可供一人进或出一次。而序列 9 消化度≥50%后，一次开门可供一人进出各一次。

灵性消耗：25/20/15/10/5

8 戏法大师 ——戏法（30）

加成：灵性加权 1.2，极值
[170, 185]；意志加权 1.05，极值
[50, 65]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：45

非凡技能点：灵性*0.5

戏法（00%）

包括魔法伎俩（“你创造一个立即生效的，无害的感观效应，比如一束火花，一阵风，微弱音乐或古怪的臭味；你立即点燃或熄灭一支蜡烛，一支火把或一小型营火；你立即使一个不大于 1 立方尺的物件变得清洁或肮脏；你立即使一个不大于 1 立方尺的非活体物质变得冰冷、温暖或对其调味，其效应持续 1 小时；你在一个物件或一个表面上创造一块色斑，或者一个记号，又或者一个标志，其效应持续 1 小时；你创造一个巴掌大小的非魔法小玩意或一个虚幻图像，其效应持续到你下回合结束。”²）、冰冻（可使作用对象温度降低至 -10℃，对生物使用时可使其敏捷暂时下降 10，持续 2 回合）、闪光（可用作短暂照明。在黑暗环

² 《5eDnD_玩家手册 PHB_中译 v1.6 版》

境中使用时，范围内所有具有视力的生物都需要进行一次体质检定，失败后 1 回合内遭受致盲，所有需要用到眼睛的技能成功率下降 50。正在使用黑暗视觉的生物体质检定需要增加一个惩罚骰，并且致盲持续 2 回合）、电击（伤害 1D3，有 1/5 概率（即 1D5=1）导致目标麻痹一回合）、摔倒术（在目标灵性预警失败的情况下可以使目标摔倒，摔倒后需要 1 回合爬起，并依据戏法技能成功等级追加 0/1/1D3/1D5 的伤害）、法师之手（帮助拿取 3m 内重量不超过 5kg 的物品）、制造幻觉等。

灵性消耗：25/20/15/10/5

11. 偷盗者途径[错误]

9 偷盗者 ——妙手（25），潜行（25），黑暗视觉（30）

加成：敏捷加权 1.2，极值 [55, 70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：敏捷*4

8 诈骗师 ——话术（20），魅惑（20），魔术（20）

加成：智力加权 1.1，极值 [65, 75]；魅力加权 1.05，极值 [55, 65]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：智力+魅力

*注：诈骗师的魔术仅包括制造幻觉这一项，灵性消耗与魔术师的该技能相同。

7 解密学者 ——解密（20）

加成：智力加权 1.2，极值 [70, 85]；体质加权 1.05，极值 [40, 55]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：智力*1.2

解密（00%）

普通成功时可以知晓序列小于等于你所在序列的物品或人物的某个秘密。这个秘密可以是神秘学意味的，也可以是普通意味的。解读出这个秘密之后，若是神秘学意味的，需要通过一次神秘学的技能检定才能理解；若是普通意味的，需要一次教育检定才能理解。根据该秘密的知晓程度，检定的难度将会变化，具体请咨询 KP。

若目标序列高于你 1 级，则需要困难成功；若目标序列高于你 2 级，则需要极难成功；高于你 3 级及以上时则需要大成功。若解密对象高于你一个层次，还需要进行位格对抗。

灵性消耗：35/30/25/20/15

12. 歌颂者途径[太阳]

9 歌颂者 ——歌颂 (30)

加成：灵性加权 1.2，极值 [65, 75]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：35

非凡技能点：灵性*4

歌颂 (00%)

歌颂是歌颂者途径的独有非凡技能，消耗灵性为队友提供各种增益 buff。战斗轮时 buff 持续 3 回合，非战斗轮时持续 1d3（小时）。若遇到非战斗轮加了 buff 后遇到战斗轮时，则以 buff 的剩余小时数为准，剩 1 小时则代表持续 1 回合。

Buff 类型包括：格斗类技能伤害+1D3；力量暂时增加（1D3）*5；敏捷暂时增加（1D3）*5；不受魅惑、恐慌等精神类技能影响；一名对象的格斗类技能额外获得 1 个奖励骰。

歌颂者必须在一次 buff 消失后才能选择继续使用歌颂加成 buff。Buff 种类在消化度<50%时任选其一，消化度≥50%时任选

其二。	加成：力量加权 1.2，极值
灵性消耗：50/40/30/20/10。	[65， 80]；敏捷加权 1.1，极值
8 祈光人 ——类神术（30）	[60， 70]；体型加权 1.1，极值
加成：灵性加权 1.2，极值	[65， 75]
[170， 180]	解锁灵性上限：25
解锁灵性上限：100	灵性溢出：35
灵性溢出：45	非凡技能点：力量*2+敏捷*2
非凡技能点：灵性*0.4	8 格斗家 ——无
类神术（00%）	加成：力量加权 1.2，极值
包括祝福术（使半径 3m 内至	[70， 85]；敏捷加权 1.1，极值
多 3 个目标的攻击、闪避判定增	[65， 75]；体型加权 1.1，极值
加一个奖励骰）、照明术（以自	[70， 80]
身为圆心，制造 5m 半径的发光区	解锁灵性上限：25
域）、祈光术（制造出半径至多	灵性溢出：45
3m 的光柱对目标进行打击，伤害	非凡技能点：力量+敏捷
1D5，对不死生物额外造成 1D5	14. 阅读者途径
的伤害）等。其他符合设定的类	9 阅读者 ——图书馆使用
神术经 KP 同意后也可以使用。	（15）
灵性消耗：60/55/50/45/40	加成：智力加权 1.2，极值
13. 战士途径	[65， 80]；教育加权 1.1，极值
9 战士 ——斗殴（30），格	[60， 75]
斗专精任二（25）	解锁灵性上限：50

灵性溢出：35	[70, 80]；灵性加权 1.1，极值
非凡技能点：教育+智力*3	[75, 100]
8 推理学员 ——侦查（25）、	解锁灵性上限：50
灵视（25）、心理学（20）	灵性溢出：35
加成：智力加权 1.2，极值	非凡技能点：体质*1.6+灵性
[70, 85]	治疗光环（00%）
解锁灵性上限：25	群体治疗，半径 5m 内的对象
灵性溢出：45	（可由玩家自行选择），血量回
非凡技能点：智力*2	复 2D6。每个对象消耗：
15. 耕种者途径[母亲]	30/25/20/15/10 点灵性。
9 耕种者 ——博物学（20），	灵魂手术（00%）
气象学（20）	切割对象灵魂，分割后目标
加成：力量加权 1.2，极值	灵性上限减半。若目标有暂时疯
[65, 75]；体质加权 1.1，极值	狂等精神症状，可以通过手术将
[65, 75]	疯狂灵魂和正常灵魂分割开。分
解锁灵性上限：25	割后的灵魂一部分留在目标体
灵性溢出：35	内，另一部分需有灵性/超凡物品
非凡技能点：力量*2+体质*2	寄托。之后可再通过灵魂手术将
8 医师 ——治疗光环（30），	其黏合。若灵魂分开时长超过 3
灵魂手术（30），医学（20），	天后再黏合或切割目标灵魂后两
急救（20），药学（20）	部分同时留在体内，目标会产生
加成：体质加权 1.2，极值	精神分裂症状。

灵性消耗：50/45/40/35/30

7 丰收祭司 ——快速生长

(30)，生物学 (20)

加成：力量加权 1.2，极值
[65, 85]；体质加权 1.05，极值
[75, 85]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：灵性*0.4+体质

快速生长 (00%)

不受生长条件限制的快速催
生植物，可控制生长到什么阶段。

灵性消耗：25/20/15/10/5

16. 药师途径[月亮]

9 药师 ——医学 (25)，药
学 (20)，灵视 (15)

加成：体质加权 1.1，极值
[65, 75]；智力加权 1.1，极值
[65, 75]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：体质*2+智力*2

*注：当药师想用药学制作非

凡药剂时，先要通过一次位格检
定，之后通过药学制作出来的才
是非凡药剂，每支非凡药剂消耗
灵性：25/20/15/10/5。

8 驯兽师 ——驯兽 (25)，

动物学 (20)

加成：体质加权 1.2，极值
[70, 85]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：体质*2

17. 仲裁人途径[审判者]

9 仲裁人 ——裁决 (30)

加成：力量加权 1.2，极值
[60, 75]；灵性加权 1.05，极值
[55, 70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：力量*2+灵性*2

裁决 (00%)

裁决是仲裁人途径的独有技

能，可以让目标的意志暂时服从仲裁人的意志。仲裁人要和目标进行一次意志对抗并胜出后，裁决才能生效。裁决的效果仅持续一次，而且这个效果必须是中性的，比如：离开、安静等，诸如死亡等违背目标本能的裁决将失效。裁决的对象可以是单一个体，也可以是身边一定范围的群体。很明显，裁决是上位者对下位者才能做出的，因此对普通人来说，仲裁人的信誉必须高于目标；而对于非凡者来说，仲裁人的位格必须高于目标。宣言的格式为：

“我的裁决是：XXX。”

灵性消耗：5/5/1/1/1

8 治安官 —— 领地（30），
威慑（30）

加成：力量加权 1.2，极值 [70, 80]；体质加权 1.05，极值 [40, 55]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：力量*1.2

*注：治安官对于见过的人物有过目不忘的能力，观察时间越长，对方乔装骗过治安官的可能越低。

领地（00%）

花费 3~7 天时间，在一定范围内的人们心里留下治安官的印象后（即每天都要去该区域巡视、治安），可以将这一区域宣称为是自己的领地。在领地中，治安官的所有行动都将获得一个奖励骰。

灵性消耗：150，5/d

*领地的灵性消耗将按天数消耗，在建立领地的过程中，150 的灵性将分批次消耗（这个过程不影响灵性的每日回复和冥想回复）。若建立领地的过程被打断，则以消耗灵性不返还。领地建成后需每日耗费 5 点灵性用作维持，此

时治安官不再需要每日巡视，但超过 2 周不巡视后，领地消失。

威慑（10%）

不同于心理学家的震慑，威慑是依靠自身的位格和信誉（所以位格和信誉一定要有一项高于目标）来使目标在一定时间内屈服于治安官，无法对治安官产生任何意味上的不敬行为。威慑在领地中成功率+10（与奖励骰可叠加）。对于被威慑的目标，治安官的裁决自动成功。

灵性消耗：25/20/15/10/5

18. 律师途径[黑皇帝]

9 律师 ——说服（20），话术（20），法律（20）

加成：教育加权 1.2，极值 [60, 75]；智力加权 1.1，极值 [60, 75]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：教育*3+智力

*注：当律师在阅读一段信息时，即使没有对应的语言专长，但只要其与任意法律系统相关（一般而言，必须是受当地政府认可并执行的法律系统），便能够得知这一点并且花费 10 分钟进行一次灵感检定来尝试解读和理解这段信息中所有与法律系统相关的内容。成功等级越高，你能够读懂的信息就越详细，具体可由 KP 裁定。

（感谢 Maverick 朋友提供的文本）

8 野蛮人 ——斗殴（25）

加成：力量加权 1.2，极值 [65, 80]；体质加权 1.05，极值 [60, 75]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：35

非凡技能点：力量+体质*0.4

7 贿赂者 ——贿赂（30）

加成：力量加权 1.1，极值 [70, 80]；

解锁灵性上限：50

灵性溢出：70

非凡技能点：力量*1.2

贿赂（00%）

分为贿赂-削弱和贿赂-魅惑两种。需要先将某样东西给予对方，之后根据贿赂者的选择，目标会产生不同的 debuff。若贿赂者选择削弱，那目标对你的一切伤害行为成功率-30，你对目标的所有伤害行为成功率+30。若贿赂者选择魅惑，那么你对目标的话术、说服、魅惑等技能成功率+30。且这些技能的极难成功将视为大成功。

贿赂-削弱在战斗轮中使用时需要一回合进行贿赂，可以选择随身物品，也可选择周围的场景物品。

贿赂-魅惑无法在战斗轮中使用。

灵性消耗：45/40/35/30/25

19. 刺客途径[魔女]

9 刺客 ——乔装（20），潜

行（25），黑暗视觉（30），致命一击（25）

加成：敏捷加权 1.2，极值 [65, 80]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：35

非凡技能点：敏捷*4

致命一击（10%）

致命一击可以在刺客未被发现的情况下使用，成功后可以将刺客的近战伤害翻倍。而目标可以通过侦查或聆听发现刺客的动静，刺客被发现后，致命一击自动失败。若刺客在致命一击前使用了非凡领域的隐身（如序列 7 的女巫），那目标需要通过一次困难及以上成功的灵性检定才能发现。

致命一击的灵性只有在伤害成立之后才会消耗。

灵性消耗：50/45/40/35/30

8 教唆者 ——教唆（25），[60, 70]；体质加权 1.05，极值心理学（25）[40, 55]

加成：智力加权 1.2，极值[70, 85]；敏捷加权 1.05，极值[70, 80]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：智力+敏捷*0.6

教唆（00%）

不同于说服和话术，可以用较短时间让目标遵循你的安排去做一些事。这些事情往往是负面的、违法的。并且在绝大多数时候，目标并不能靠自己反应过来被教唆了。

灵性消耗：25/20/15/10/5

20. 猎人途径[红祭司]

9 猎人 ——追踪（25），斗殴或格斗专精任一或射击专精任一（25），环境利用（30）

加成：力量加权 1.1，极值[60, 70]；敏捷加权 1.1，极值

解锁灵性上限：40

灵性溢出：35

非凡技能点：力量*2+敏捷*2

环境利用（15%）

环境利用是一项普通职业和非凡职业都能选择的技能。但是除猎人途径外，其他职业只能用兴趣点来加点，且上限为 25。

环境利用可以帮助猎人更好的找到捕猎的有利地形、更有效率的布置陷阱、更好的隐藏自己、更好的追踪猎物等一系列有利于捕猎的行为。使用环境利用后，在追踪、潜行等技能上可以追加一个奖励骰。使用环境利用所制造出来的陷阱可以被非凡侦查所察觉，此时需要进行难度对抗。

不过要注意的是，捕猎并不是一项只有在野外对动物才能进行的活动。

“最大的都市，也是最大的黑暗
丛林。在这里每个人都有两重身
份，一是猎物，一是猎人。再弱
小的猎人也是猎人，也可能伤害
到强大的猎物。去吧，加入这场
盛大的狩猎吧。”

（《诡秘之主》第二部，第二十一
章）

灵性消耗：15/10/5/1/1（其他职
业固定为 15）

8 挑衅者 —— 挑衅（30）

加成：力量加权 1.05，极值
[65, 75]；敏捷加权 1.05，极值
[65, 75]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：力量+敏捷

挑衅（00%）

可以快速激怒目标，目标必
须是活的生物。战斗轮时目标将
以你为目标，持续 2 回合。

灵性消耗：5/5/5/5/5

7 纵火家 —— 火系法术

（20）

加成：灵性加权 1.1，极值

[125, 140]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：敏捷+灵性*0.4

火系法术（00%）

可以使用火炎长枪（伤害
1D8，可贯穿）、火墙（4 点护甲）、
火鞭（伤害 1D4）、火球（可一
次制造 1/2/3/4/5 颗，直线射程，
伤害 1D3，每颗消耗灵性
25/20/15/10/10）、火鸦（可一
次制造 1/2/3/4/5 只，并且能精
确控制方向，每只伤害 1D3，每
只消耗灵性 25/20/15/10/10）等
法术，附加灼烧伤害（攻击后下
一回合开始，被攻击目标每回合
扣 1 点 HP，持续 2 回合）。

灵性消耗：75/70/65/60/55

*注：火焰长枪、火球、火鸦都可

以通过额外灌注灵性（该技能目前耗费灵性的一半）后一回合的蓄力来增加其伤害，长枪增加为1D16，火球与火鸦都增加为2D8。

6 阴谋家 ——说服（20），话术（20），表演（20），阴谋（30）

加成：智力加权 1.2，极值 [60, 75]

解锁灵性上限：20

灵性溢出：70

非凡技能点：力量+智力

阴谋（10%）

“阴谋更接近于正常范畴的欺骗，只在细微处有超自然力量的作用……也不会被动察觉到遭受了蒙蔽，必须主动地思考和分析，才能发现问题。”
（《诡秘之主》，第三部，第一百二十六章）

也就是说，受阴谋作用的目标需要通过一次智力检定才能判断是否遭受欺骗。智力检定的难

度受阴谋难度的影响，具体请由KP 判断。

灵性消耗：5/5/5/5/5

21. 通识者途径[完美者]

9 通识者 ——机械维修（25），科学任二（25）

加成：教育加权 1.2，极值 [65, 80]；智力加权 1.1，极值

[65, 75]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：35

非凡技能点：教育*2+智力*2

8 考古学家 ——历史（25）、生存（30）、博物学（25）

加成：力量加权 1.05，极值 [65, 75]；敏捷加权 1.1，极值

[60, 75]；体质加权 1.1，极值

[55, 70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：体质+敏捷+力量*0.6

22. 怪物途径[命运之轮]

9 怪物 ——无

加成：灵性加权 1.5，极值

[70, 100]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：50

非凡技能点：灵性*2

*注：怪物的普通侦查和聆听都默认等于灵视和倾听，使用时不用附加位格检定。

8 机器 ——格斗专精任一

(20)，射击专精任一 (20)

加成：敏捷加权 1.2，极值

[70, 90]；体质加权 1.2，极值

[70, 90]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：50

非凡技能点：敏捷+体质

第四章 超凡者的相应改动

生命值

随着序列的提高，超凡者的生命本质也在不断提高。因此，每当角色的序列跨越一个层次后，将额外获得 1D20 的生命值。在低序列（9、8），每升一个序列将额外获得 1 点 HP；中序列（7、6、5）每升一个序列获得 2 点 HP；圣者（4、3）3 点，以此类推。

此外，从普通人开始，角色每提升一个序列可额外获得 5 点体质（序列加成有体质的例外）。

晋升

低序列的晋升只要完全消化的前提下就没有任何困难，而从序列 8 升序列 7 开始，晋升时需要进行一次意志检定。若检定失败，则进入失控前兆状态，此时一个困难成功的冥想检定将帮助角色恢复状态，但在接下去的 3 天里，因灵性溢出而每半天的

一次 San Check 将改为成功减 1，失败减 1D6。若晋升时意志、冥想检定失败，那角色将无可逆转的进入失控状态。

若角色选择在未完全消化的情况下进行晋升，那无论其序列高低都需要进行意志检定，按照其当前消化度，依次需要大成功（0-24）/极难成功（25-49）/

困难成功（50-74）/普通成功（75-99）。并且角色的灵性溢出部分将额外加上未能解锁的灵性。剩余的未能解锁的灵性上限将与本序列的灵性上限加在一起后开始计算。

非相邻途径选择晋升需要进行一次意志检定，通过之后角色将进入永久疯狂。检定失败角色将失控。

相邻途径晋升规则并无改变，其原有序列的技能将保留，

晋升后途径低于角色序列的技能无法获得。

角色晋升后，其原有的所有非凡技能都将成长 5 点。

非凡者精神状态与疯狂症状

非凡者精神状态将在清醒、临时疯狂、不定性疯狂和永久疯狂的基础上新增失控前兆和失控状态。具体将放在后节说明。

疯狂发作的即时症状中，歇斯底里将被更改为精神分裂。精神分裂的发作分为 3 个时期：1. 潜伏期（0-2d）。此阶段角色心理会有些阴暗，若是平日里积极向上的角色，那么一个成功的灵感检定将让你发现自身心理的异常。平日里就心理阴暗的角色则需要极难成功的灵感检定。2. 内在人格期。此阶段角色有另一个自我在内心说话，时刻渴望着身体的掌控权，若无法掌控，则进入下一阶段。3. 人格并立期。此

时另一个自我已能掌控部分身体控制权，表现为性格变化、有时候身体不受掌控等。若这时角色还不能接受治疗，则 3-5d 后角色失控。

从第二阶段开始，若角色任何意志检定失败，将进入失控前兆状态。

普通职业的心理医生可治疗第一、第二阶段的精神分裂，而第三阶段的精神分裂只有观众途径的非凡者才能治疗。

失控前兆

失控前兆是指角色处在失控之前的状态，表现为不能很好地控制住非人形态、经常听到呓语等。若处在失控前兆状态的非凡者得不到有效的治疗，将不可逆地进入失控状态。

此处的治疗包括但不限于：心理医生的精神分析、灵性回复至安全值、困难以上成功等级的

冥想。

失控前兆的触发条件包括但不限于：灵性低于最大值的 1/5 超过 24h、序列 8 开始每次晋升时意志检定的失败、SAN 值累计降低 20 点。

失控

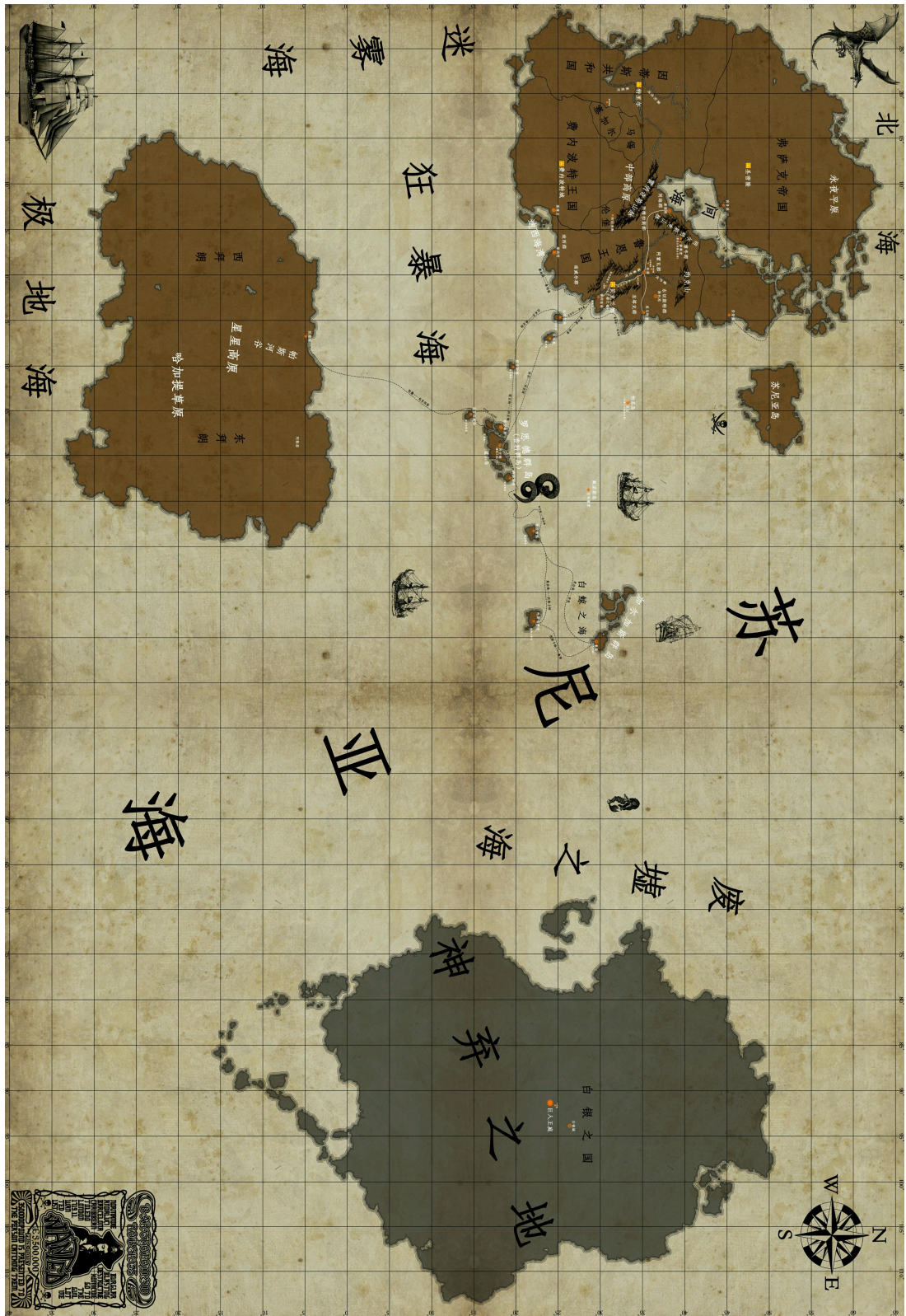
失控在诡秘世界观的神秘世界中是非常常见的一件事情。失控条件多种多样，被污染后失控、晋升失败失控、意志不高抵挡不住堕落而失控等。失控的条件当中最为硬性的一条规定是：当角色的 SAN 值低于最高 SAN 的 20% 时，角色将必然失控。当角色失控后，低序列将异变为怪物（SC 0/1），中序列将异变为半神话形态（SC 1/1D6），半神开始将异变为神话形态（SC 1D10/1D50）（直视真神 SC 为 1D10/1D100）。

失控后角色的血量上限翻倍，且 HP 恢复至上限。免疫威慑、

震慑、狂乱等精神类伤害效果，

不过其仍会收到挑衅者挑衅的影响（噗嗤.jpg）。失控后角色的行动将不符合逻辑，会潜意识的向往最适应自身的环境，并且无法使用精神类技能以及任何需要动脑子才能使用的技能。

附录 1：诡秘世界地图



(本图下载自百度百科，请认识原图作者的朋友联系我一下，我想申请授权。q号 1031250723，也可lof私信)

附录 2：掌握某途径的组织/家族

观众	心理炼金会
水手	风暴教会，塔罗会。
收尸人	灵教团，艾格斯家族；黑夜教会，永生会（灵教团分支）。
秘祈人	极光会。
不眠者	黑夜教会；战神教会。
囚犯	玫瑰学派。
罪犯	拜血教（贝利亚家族、诺斯家族、安德雷拉德家族）
窥密人	摩斯苦修会，要素黎明；黑夜教会，蒸汽教会。
占卜家	查拉图家族，密修会，安提哥努斯家族；黑夜教会。
学徒	灵知会，亚伯拉罕家族，塔马拉家族；极光会；安提哥努斯家族
偷盗者	阿蒙家族，索罗亚斯德家族，雅各家族。
歌颂者	永恒烈阳教会。
战士	战神教会，白银城。
阅读者	知识与智慧之神教会。
耕种者	大地母神教会。
药师	吸血鬼家族，大地母神教会；生命学派。
仲裁人	奥古斯都家族，卡斯蒂亚家族，军方，古老家族。
律师	所罗门，图铎，特伦索斯特，塔罗会。
刺客	魔女教派；灵知会。
猎人	铁血十字会，艾因霍恩家族，索伦家族，梅迪奇家族，塔罗会；因蒂斯情报机关。
通识者	蒸汽教会，要素黎明。
怪物	生命学派。

*阅读指南：“；”前为掌握有该完整途径的组织、家族，“；”后为掌握有不完整途径的组织、家族。

致 谢

第一个还是要感谢爱潜水的乌贼写出了这么棒的小说，让我能有动力去写这么一个规则。最开始这个规则是一个非常简陋的版本，发在起点的书评区，感谢评论区各位大佬的赞美让我能有信心把这个规则补完、写好。不过因为那个版本的规则太过简陋，所以在第一版规则的帖发出后我就删了原帖，没提前通知，先说声抱歉。

第二个要感谢的是写了班西模组的 Coconut（起点 ID），也就是写了野生非凡者的自我素养的莉莉希尔。她愿意提供模组、提供思路，并拉我到当时的班西一团进行围观，十分感谢。

第三个要感谢的是班西一团的 PL 和班西二团的 KP 淡雾（圈名；LofterID：宝石切面），愿意采纳我的规则作为班西二团的规则。虽然之后就发生了我一晚写 10 个序列的加成和技能的秃头惨状，不过也让我收集了很多数据和反馈，再次感谢。

之后要感谢的就是班西一、二、三、四团的 PL 和 KP，感谢你们没有因为我的规则太复杂而放弃，而是努力学习以及反馈不足。还有要感谢的是书友群的“战争就是和平”大佬，拉我进了 Maverick 大佬的跑团群，让我学习了不少规则上的知识，感谢。

写初版规则的时候是说只写序列 9 的加成和技能，然后就真香定律了，这你们得感谢班西团做出的贡献。经历了班西三个团，重新整理序列的时候发现不知不觉已经写了一半的序列 8 了，然后就想着干脆补齐吧，就这么写完了。之后有没有序列 7 也不好说，毕竟序列 7 开始出现的数量就少了。就说到这吧，请尽情享受跑团的快乐！