Call

Of

Cthulhu

7TH Edition

诡秘之主扩展规则

克苏鲁的召唤初版作者：Sandy Petersen

诡秘之主作者：爱潜水的乌贼

## 目录

目录 2

第一章 前言 3

第二章 判定 4

第三章 属性 4

第三章 受训技能和职业 5

第四章 成为非凡者 7

晋升 7

消耗度 7

扮演 8

灵性和超凡能力 8

失控 8

疯狂（可选变体） 9

灵视 9

第五章 战斗 10

第六章：并非超凡者（可选规则） 11

第七章：非凡物品 13

第八章：展现神话生物形态 15

第九章：序列 16

1.愚者途径 16

2.学徒途径 23

3.错误途径 26

4.空想家途径 28

5.暴君途径 31

6.太阳途径 34

7.阅读者途径 38

8.倒吊人途径 39

9.死神途径 42

10.黑夜途径 43

11.战神途径 44

12.黑皇帝途径 46

13.审判者途径 48

14.红祭司途径 50

15.魔女途径 52

16.深渊途径 54

17.异种途径 56

18.窥秘人途径 58

19.完美者途径 60

20.月亮途径 62

21.大地途径 66

22.命运途径 67

## 第一章 前言

超凡者只是强大的凡人。

在诡秘之主中，你会随着序列等级而获得额外的超凡能力。

除此之外，你和凡人并没有什么实质性区别。

## 第二章 判定

当你需要进行判定的时候，扔1d20+属性+技能。

若结果大于难度值，那么就意味着你本次行动获得成功。

扔出20被称为大成功，扔出1被称为大失败。

难度：

10：普通人很容易能做到的事情。

15：普通的成功，例如发现比较重要的物体。

20：困难成功，例如进行一次体操表演，在颜色相近的沙滩上找到一粒稍微有些不同的石头。

25：极难成功，难以想象的行动，在体操比赛中获得冠军。

30：几乎不可能完成的行动。

## 第三章 属性

每个属性分别扔一个2d3，来决定属性的调整值，你可以选择购点，此时你一共有32点来增加相应的属性，但最低不能低于2点。

0：你没有这个能力。

1：远远低于正常人。

2、低于常人水平。

3、正常人水平

4、远远超于常人

5、非常强悍的人。

6、人类的极限。

属性分为以下几种：

魅力、力量、幸运、敏捷、体质、意志、灵感、教育

属性会为你带来如下好处：在你进行相应的鉴定的时候，直接将对应的属性添加到你的技能鉴定上。

灵性：你获得意志+灵感的灵性，以提供你的技能消耗，每个序列等级会提供1d3的灵性。

理智：调查员的理智相当于意志+10。

在可能丧失理智的场合，扔一个1d20来对抗调查员的意志难度，如果超过调查员的意志，则会受到对应的意志伤害。

一次性超过3点，调查员可能会陷入临时疯狂，超过6点，会陷入不定性疯狂，当调查员的理智掉成0的时候，会陷入永久疯狂。

血量：调查员的血量相当于你的体质+10。

你每提升一个序列，将会再次增加相当于你体质的血量，序列另有说明的除外。

如果你血量掉为0，你将会立刻昏迷，每个回合需要进行一个难度为10的体质鉴定，失败将会立刻死亡。

如果你在昏迷状态受到伤害，那么你需要经过一个难度为10+受到伤害\*2的体质鉴定。

可以用一个医学鉴定以及一个施法动作稳定伤势，此时不再需要体质鉴定。

移动：你可以用一个移动动作，移动相当于力量+敏捷的距离。

防御：调查员和所有生物一共有三种防御难度。

敏捷：10+敏捷

意志：10+意志

韧性：10+体质

特殊：在针对物理伤害的时候，护甲可以直接加上你的防御等级。

扣除理智的同时，会削减你的意志防御。

如果一个行动试图作用在调查员或者其他生物身上的时候，需要扔1d20+调整值对抗防御难度，以判断这个行动是否成功。

例如，某个玩家希望恐吓一个敌方单位，那么他必须扔1d20+恐吓+力量，以击破对方的意志防御。

## 第三章 受训技能和职业

技能有四个等级：分别是受训、熟练、精通、大师

未受训：-4

受训：+2

熟练：+4

精通：+6

大师：+8

选择相当于你的灵感数量的技能为受训。

选择相当于你的教育数量的本职技能为熟练。

灵感和教育的技能不能叠加。

特殊情况下：某些技能可能被提升为大师或者更高的等级（例如服用了某种魔药），每个提升的等级+2鉴定。

你用你的教育选择技能的时候，只能挑选和你职业相关的本职技能。

你任意挑选一个职业，并且选择你和KP认为和这个职业相关的本职技能，加入这个职业，一般而已，某个职业的本职技能不应该超过8项。

例如：擅长斗殴的医生和擅长取悦的侦探就会显得相当奇怪。

技能种类：力量、魅力、幸运、灵感、教育

一、以下技能的调整值用力量+技能。

攀爬：可以用四分之一的移动速度在竖直的墙壁上移动。

游泳：可以用一半的移动速度在水里移动。

投掷：可以准确地命中一个东西，或者对对方造成伤害，对抗对方的物理防御。

斗殴：用拳头或者近战武器殴打对手，对抗对方的物理防御。

恐吓：吓唬对方，让其短暂服从你的命令，对抗对方的意志。

跳跃：往前或者往高处跳跃。

生存：在野外寻找食物，15难度足以填饱肚子，每提高5可以额外供应一个人类食物。

举重：搬起一个重物。

驯兽：驯养一个动物，并且让其听从你的指令，对抗该生物的意志。

二、以下技能的调整值用教育+技能。

法律：检查一份合同有无异常，或回忆法律知识。

考古：从现场挖掘遗物，或者检查物品的年代。

人类学：判断一个区域的文化习俗有无异常。

估价：判断一个物体的价值。

医学：判断尸体死因，并且可以治疗队友。

科学：选择一项专业，你了解其中的专业知识，常见的专业：化学、生物、物理、经济学、药学。

历史：回忆起相应的历史知识。

三、以下技能的调整值用幸运+技能

潜行：在一个地方躲藏起来，在不惊动对方的情况下移动。

妙手：偷走一个东西，或者将一个东西快速地转移到另外一个地方。

射击：用枪械射击一个目标。

图书馆使用：在很多书的地方找到你需要的知识和内容。

领航：带领方向。

赌博：依据直觉选择随机性的策略以获取利益。

追踪：根据蛛丝马迹追赶对手。

四、以下技能的调整值用灵感+技能

聆听：聆听周围有没有其他生物。

侦查：观察有没有线索，并且找出有用的物体。

驾驶：控制符合时代的交通工具，重复选择以选择更多的交通工具。

维修：对一个坏掉的设备或者工具进行修理。

神秘学：回忆和神秘相关的内容，或者施展一个法术以对抗对方的相关防御。

开锁：打开一个锁。

心理学：判断其他人是否说谎，观察其他人的言行举止。

伪造：花费较长的时间，制造一个外表相似的匿品。

制造：创造一件物品

五、以下技能的调整值用魅力+技能

取悦：让一个生物对你的好感度提升。

信誉：判断你能否有足够的钱买下一个货物。

0：一般只有20苏勒，甚至身无分文。

2：正常人水平，大概可以拿出5镑

4、有钱人，大概可以拿出100镑。

6、非常有钱的人，大概可以拿出几百镑

8：土豪，能够拿出几千镑。

乔装：装扮成其他人的样子。

欺骗：你让对方相信你的谎言。

说服：你成功说服对方，让对方觉得你的意见是正确的。

心理分析：这个技能有两个作用。

1、催眠，你可以让一个友善的生物睡着，并且回答一些问题。

2、心理治疗，你可以花费1个月左右的时间，回复一个生物的理智。

艺术：选择一种艺术，例如吹笛子、唱歌、写作，扮演。

## 第四章 成为非凡者

### 晋升

你必须至少用主药配置一个魔药，将它服用下去。·

接着，进行一次消化度判定。

成功：你晋升到下一个序列，并且将你的消化度设置为10，**灵性上限增加1d3（简略计算可设为1.5），最大生命上限增加你的体质.**

困难成功：你回复1d3理智，并可供SC鉴定扣除。

极难成功：你保持减半的消化度进入下一个序列

大成功：你保持80的消化度进入下一个序列

那之后，你需要进行一个SC鉴定，以判断你的晋升行为损失的意志。

如果你的消化度技能失败，或者在SC鉴定中丢失3点以上的意志，那么你将会彻底失控。

### 消耗度

扔一个d100，如果少于二分之一消化度+副材料成功率+天使庇护，则意味着你成功了。

想·

以下行为可以增加你服用魔药的成功率。

——如果你举行对应的仪式，那么你无需进行意志鉴定。

——每加入一种副材料，可以增加10%成功率，最多4中，

——天使级别以上的非凡者在你执行超凡仪式的时候保护你，可以提高你10%的成功率。

——某些超凡能力或许可以减轻SC鉴定中丢失的意志。

不同序列的神话生物形态及晋升时需要进行的意志鉴定：

序列9：0/1

序列8：0/1d3

序列7：0/1d3

序列6：1/1d6

序列5：1/1d6

序列4：1d6/1d10

序列3：1d6/1d10

序列2及以上：1d10/1d20

KP可以自由规定副材料需要的价格以及获得途径，获得一个副材料，通常需要一个成功的信誉鉴定。

### 扮演

扮演可以消化你的魔药，刚刚服用魔药的超凡者，其消化度通常为10。

有两种方式可以提升超凡者的扮演进度。

1、每当你进行扮演的时候，KP都可以宣布你消化了魔药。

扔一个1d100，如果这个数值大于你的消化度，那么你将获得1d10的提升。

2、一个模组结束或者当故事告一段落的时候。

KP可以直接让PL扔一个1d100，以判断扮演进度。

消化度达到100%的时候，将会获得消化完毕的奖励。

消化完毕通常意味着一个配置得当的魔药以及一个合适的仪式，可以保证你必然获得提升而不会陷入失控。

### 灵性和超凡能力

你的灵性能够使用的超凡能力是有限的，你的灵性值相当于你的意志+灵感。

每充分休息8个小时，你的灵性将会完全恢复。

通常而言，充分短暂休息1小时回复1点。

某些超凡能力，可能让你获得额外的灵性。

灵性枯竭：当你用完你的灵性的时候还需要扣除灵性，你可以用你的理智代替灵性值扣除。

某些超凡能力需要消耗灵性。

超越上限的灵性通常在8小时的休息后消失，或者在24小时后消失。

### 失控

当一个非凡者的理智为他的理智上限的20%，或者在晋升仪式中，损失超过3点理智，他将会进入失控状态。

失控：你进行一次SC,扣除对应序列的神话生物形态的理智。

接着，你展现你的神话形态，任何目睹你神话形态的生物都会经历一个SC，损失理智相当于晋升到你所在序列需要损失的理智（见晋升）。

你在神话形态中，每10分钟要进行1次SC，如果你找不到方法回复成原本的样子以至于你的理智清零，那么，你将陷入永久的疯狂和失控。

一个成功的心理分析鉴定，可以暂时稳定你的失控状态，你在保持安静状态下，无需继续进行SC。

如果心理分析为困难成功，心理分析师需要对你治疗一周，以回复1d3理智。

如果心理分析为普通成功，需要1个月。

如果你失控后，获得至少3点理智的回复，那么你可以宣布结束神话形态。

### 疯狂（可选变体）

临时疯狂持续1d10轮，不定性疯狂通常持续1d10小时，永久疯狂是没有办法恢复的。

但是，如果非凡者陷入了疯狂，那么KP可以认为他在疯狂的基础上出现了额外的症状，扔一个1d6。决定疯狂类型，并且持续1d6分钟。

.1、血肉变形：非人的特性从你的皮下显现，非凡者的魅力减半，任何一个第一次观察到非凡者这种状态的人类，都会进行一个SC，受到相当于非凡者序列的理智伤害，这样的伤害减半。

2.躁狂症：精神力量在溃退，疯狂占据非凡者的头脑，非凡者感到狂躁焦虑恐惧，非凡者开始肆意使用他的非凡能力，直到灵性枯竭。

3、无尽呢喃：非凡者开始念叨着各种各样难以理解的句子，听到这些句子的人类，都会觉得难以忍受，他们需要进行一个SC，受到相当于非凡者序列一半的理智伤害，这样的伤害减半。

4、暴力倾向：非凡者开始对身边的其他生物展开攻击。

5、无尽欲望：非凡者充满了繁衍的欲望，并且会因此而展开行动。

6、暴食症：非凡者开始试图吃下周围所有能吃的东西，不管那些是什么。

### 灵视

非凡者可以看见别人看不见的东西，他们可以用一个自由动作开启灵视。

根据途径的不同，非凡者的灵视有强弱的区别。

大部分非凡者，只能简单地判断情绪，看见无形的灵界生物，特殊的序列有特殊的灵视效果。

例如怪物途径、窥秘者途径，这些途径的灵视更为强大，能够直接看破神话生物的伪造形态。

观众途径的灵视（尤其是高序列的），几乎能够读取人的内心。

占卜家途径，能够通过灵视进行占卜，进一步获取更多的信息。

一般而言：除非规则另有规定，否则开启灵视除了让你能够看见灵界生物之外，并没有其他好处。

## 第五章 战斗

战斗前，如果彼此没有发现对手。

那么，所有玩家进行一个侦察判断，成功的玩家进入突袭轮，突袭轮只能进行一个动作。

在所有回合，敏捷高的人类或者非凡者首先行动。

每个回合有两个动作，一个是移动动作，一个是攻击或施法动作，同时有若干个自由动作，如果自由动作的数量很重要，可以扔个2d6决定总数。

你可以用攻击或者施法动作进行一次攻击，对抗对应的防御难度。

若你成功，则直接造成伤害。

如果你扔出20，则伤害取满。

接触攻击：无视护甲带来的物理防御。

措手不及：无视敏捷带来的物理防御。

优势：多个单位围殴一个单位，或者其倒地，或者其陷入了疯狂，或者你隐形，那么你对他的攻击将获得优势。

获得优势意味着你对其的攻击+2鉴定。

多个优势不能叠加。

以下额外的战斗动作被增添进入规则中。

擒抱：使用一个不造成伤害，并且无视护甲的攻击动作。

接着，你和对方进行一个力量对抗。

如果你成功，你可以阻止对方移动，或者进行需要姿势成分的行动，每个回合都需要进行一次对抗才能维持这个效果。

冲撞：冲撞是一个移动动作。

接着，你和对方进行一个力量对抗。

如果你成功，你通过一个成功的力量对抗，可以将对方击倒在地上。对方下个回合会处于失去平衡的状态。

失去平衡状态：你无法移动、攻击和施法，必须用一个移动动作才能脱离失去平衡的状态。

注：站起来是一个自由动作。

恐吓：你消耗一个移动动作，对一个近身范围内的生物做出一个虚招，

你用你的恐吓技能以对抗对方的意志防御难度。

如果你成功，对方下个回合只能采取远离你的移动动作。

急救：你可以用一个施法动作，并且通过一个成功的医学判定，为友方生物回复1点生命。每个生物每天只能被这么回复1次。

调查员可以选择以下武器。

拳头：伤害1d3+力量

小型刀具、火把：伤害1d4+力量

中型刀具：伤害1d6+力量

手枪：伤害1d8+5，无视闪避带来的防御。

步枪：伤害2d6+5，无视闪避带来的防御。

弓箭：伤害1d6

投掷：视大小不同，最高不会超过1d6+力量。

调查员可以选择以下护甲。

厚衣服：+1护甲。

防弹衣：+3护甲。

全身甲：+5护甲，但移动速度减半。

## 第六章：并非超凡者（可选规则）

虽然魔药看起来无比强大，但魔药不是必需的。

在另外一些场合，玩家可以选择以凡人身份在诡秘之主的世界里面展开行动，而不是全部都是第9序列者。

选择凡人身份的玩家，由于不需要花费时间寻找魔药，教育+1，并且可以选择如下好处之一。

**1、擅长威力巨大的武器。**

散弹枪：2d10，需要特殊的射击技能。

连发自动手枪：1d8，一回合可以进行三次攻击，需要特殊的射击技能。

**2、获得一件非凡物品。**

鱼人袖钉：你获得了5点护甲，以及水下呼吸能力，

缺点，你在陆地上会觉得非常口干舌燥，需要大量喝水。

你只要超过10分钟没有喝水，你的所有鉴定就会-5。

太阳徽章：每天一次，可以发出强大的光芒，在范围内，所有太阳途径以外的生物，受到1d6伤害，如果是不死生物，受到4d6伤害。不死生物在此范围内必须进行意志坚定，失败将会显形。

负面：和这个徽章放久的死物，会疯狂赞美太阳，超过24个小时携带，你会变成只会赞美太阳的白痴。

其他KP认可的超凡物品。

**3、有着一个特殊的身份。**

——你的家族供奉着强大的灵体，它会响应你的祈祷，给你一定的庇护。

——你家里有矿，你的信誉度上升一个等级。

——你诚恳地信仰着某个宗教，因此神灵一直在注视你，神灵视你为锚，将你作为某个重大的计划之一。

**4、传奇调查员**

教育+3。

**5、所有玩家以凡人身份展开行动。**

## 第七章：非凡物品

随机生成一个非凡物品。你需要决定这个物体的正面效果。

从如下途径中，选择一个正面能力和一个负面能力，决定该物体的主要功能。你可以扔一个1d6\*1D4随机选择。

1.愚者途径、 2.学徒途径、3.错误途径、 4.空想家途径、5.暴君途径、6.太阳途径7.阅读者途径 8.倒吊人途径 9.死神途径10.黑夜途径11.战神途径12.黑皇帝途径13.审判者途径14.红祭司途径15.魔女途径16.深渊途径17.异种途径18.窥秘人途径19.完美者途径 20.月亮途径21.大地途径、 22.命运途径 23、外神 24 双途径。

扔一个1d3决定这个物体的存在形式：1为武器，2为可以携带的物品 3为放置在某地的器物。。

一般而言：如果一个非凡物品的伤害能够和非凡者的技能叠加，那么其数值为每三个序列1d6，因此，一把序列1的武器通常有3d6+1d8伤害。

一个主动的正面效果或者负面效果造成的伤害通常为每两个序列1d6。

造成理智伤害的负面效果通常等价于每个序列扣除的理智。

效果范例：

愚者途径：

序列9：正面，预测到未来发生的事情 反面，你沉迷于幻象。

序列8：灵敏的动作和临时武器 反面：你受到人嘲笑。

序列7：抵御伤害，转移伤害的能力 反面：其他人的伤害转移给你

序列6：变形成其他人的能力 反面：异变并且化身为其他怪物。

序列5：如同木偶一般控制其他人的能力 反面：变得僵硬，无法行动。

序列4：分心操纵的能力 反面：自我分裂

序列3：召唤历史投影的能力 反面：历史投影不被你控制。

序列2：复活和实现愿望的能力 反面：曲解愿望和请求的能力。

序列1：愚弄历史的能力 反面：自己被愚弄

学徒途径:

序列9：正面，开锁的能力 反面：迷路

序列8：使用魔法的能力。 反面：不受控制的魔力。

序列7：观测星空的能力 反面：被星空污染，陷入疯狂。

序列6：记录超凡能力的能力。 反面：不受控制，随意施展的超凡能力。

序列5：传送和灵能之手的能力 反面：灵能之手扼杀自己，传送不受控。

序列4：打开或者关闭传送门的能力 反面：传送门传送的地点出错。

序列3：遨游星空的能力 反面：真空、窒息、高温、低温。

序列2：到达你想去的世界的能力 反面：扭曲现实

序列1：无以伦比的知识 反面:无法理解的疯狂

错误途径

序列9：灵巧的双手， 反面：无法抑制的盗窃欲望

序列8：能言的嘴巴 反面：引导使用者走向毁灭的言辞。

序列7：看破谜团的能力 反面：降低智力，让使用者看什么都是谜。

序列6：偷走超凡能力的能力。 反面：不受控制，随意施展的超凡能力。

序列5：偷走其他人想法的能力。 反面：随机灌输给自己莫名的想法。

序列4：寄生以及强化的偷窃能力 反面：和你不想要进入的生物融为一体。

序列3：改变自然规则的能力 反面：改变后的自然规则不利于你生存。

序列2：影响命运的能力 反面：大量的乱码和错误

序列1：钻命运空子的能力 反面: 错误而混乱的命运

空想家途径

序列9：能够读取他人的内心， 反面：他人的心声成为摧毁理智的噪音

序列8：能够影响他人的内心 反面：影响你的内心

序列7：能够控制他人 反面：超凡物品是活着的

序列6：庞大的力量以及龙鳞 反面：异变成没有理智的怪物。

序列5：可以进入梦境 反面：梦境中发生的一切影响着你。

序列4：可以抵御理智伤害的心智体 反面：人格分裂。

序列3：通过空想改变世界 反面：你的梦境化为现实。

序列2：看到未来的能力 反面：你被拉去你看到的未来

序列1：通过写作修正未来的能力 反面: 你的未来被控制和修正。

一般而言，正面效果通常相当于超凡序列赋予的正面能力。

反面效果则是不受控制的，作用于你的能力。

非凡物品在计算持续时间的时候，通常为1d6轮。但较高序列的物品，例如序列6或者序列5以上的，产生的负面效果是永久的。

工匠，根据非凡特性制造的物品，其正面效果通常有两个，而负面效果有一个，一般局限在较低或者相近序列产生的负面效果上。

超凡物品的格式。

物品名：梦魇之笔

等级：序列6

正面效果：你可以操纵这只笔，在书本上写下你或者其他人的梦境，接着你或者其他人就会进入到你描写的梦境中，你可以将多个人拉入你的梦境。

负面效果：如果你的写作鉴定失败，你将进入一个可怕的梦境。并且对所有人造成1/1d6的理智伤害，在梦境中疯狂的人将进一步搅乱梦境，导致所有人永远无法醒来。

外观：一只黑色的羽毛笔。

## 第八章：展现神话生物形态

如果一个超凡者在序列4以上被击杀，或者理智被清零，或者晋升仪式失败，或者使用了展现神话生物形态的能力，那么他将会变成神话生物。

目睹神话生物形态需要立刻进行一次SC。

范例：

1. 愚者途径：

你变成无数合抱的灵之虫，这些虫子上面有会让人疯狂的花纹。

属性增益：生命值回复到最大值，体质+10，灵感+10。

序列4：灵之虫开始疯狂操纵周围所有敌人的灵体之线。

目睹愚者的生物会立刻失去了所有动作，只能进行自由动作，或者用两轮进行一个动作

下一轮，这些可怜的生物变成秘偶。

序列3：灵之虫可以召唤出记忆中最恐怖的历史场景。

地形将变得不适合任何人类生存，可能会充满岩浆，海啸，在这个区域中停留每轮都会受到3d6伤害。

序列2：随意祈愿

灵之虫彼此进行祈愿，从而产生更可怕，更扭曲的效果。

序列1：扭曲

你可以用一个+10的斗殴扭曲被你接触到的生物或者物品，它将会处于某种循环中的状态。

2、学徒途径 3.错误途径、 4.空想家途径、5.暴君途径、6.太阳途径7.阅读者途径 8.倒吊人途径 9.死神途径10.黑夜途径11.战神途径12.黑皇帝途径13.审判者途径14.红祭司途径15.魔女途径16.深渊途径17.异种途径18.窥秘人途径19.完美者途径 20.月亮途径21.大地途径、 22.命运途径 23、外神 24 双途径。

## 第九章：序列

### 1.愚者途径

神话生物形态为合抱的灵之虫，对应塔罗牌“愚者”

唯一性衍变为了神话生物

神话生物形态：你变成无数合抱的灵之虫组成，这些虫子上面有会让人疯狂的花纹。

**序列9：占卜家**

占卜家相对于其他超凡序列，缺乏制敌手段，但在神秘领域占卜领域，更为专业，更为博学，掌握着占星术、卡牌占卜、灵摆、灵视、灵数、手相等多种方法

魔药：主材料：拉瓦章鱼血液10毫升，星水晶50克

辅助材料：纯水100毫升，夜香草汁液13滴，金薄荷叶7片，毒堇汁3滴，龙血草粉末9克。

扮演守则：帮助别人解读启示，引导他们往好的方向前行，但又必须时刻保持对命运的敬畏，不膨胀不自大，不盲信本身的解读。不能完全依赖占卜，占卜不是万能的

**属性增益：灵感+1，这意味着你挑选一个额外的技能受训，你只能挑选神秘学。**

你学会了占卜：通过一个施法动作，进行一个成功的灵感鉴定，你获得了更详细更清晰的信息。

难度10：至少必然获得一个答案为是或者否的回答。

难度15：获得了更清晰的画面。

难度20：你几乎搞清楚了事情的来龙去脉。

大成功：获得了更多信息。

大失败：你不慎看到了某些你不应该看到的东西。

占卜需要消耗3点灵性。

重复对同一件事情占卜通常会得到一样的结果。

**序列8：小丑**

擅长技巧性的格斗，具有超强的身体协调性，出众的敏捷和速度，还算可以的力量，可以依靠直觉预感出目标下一步行动，并且能够将普通纸张作为武器，能有效掌握面部表情和肢体语言，让谎言更容易相信

主材料：成年霍纳奇斯灰山羊独角结晶一枚，完整人脸玫瑰一朵

辅助材料：纯水80毫升，曼陀罗汁液5滴，黑边太阳花粉末7克，金斗篷草粉末10克，毒堇汁3滴

扮演守则：

能略微预知命运，但对命运感觉无奈

用笑脸遮掩着所有的悲伤、痛苦、迷茫和沮丧。

**你获得以下的超凡能力：**

属性增益：你的敏捷+3，力量+1，灵感+2，你挑选额外的两个技能受训，你必须在表演、欺骗、说服、斗殴中选择。

1、超凡平衡：你不会处于失去平衡状态。

2、危险预知：你不会被突袭。

3、徒手武装：你可以使用任何临时的武器，甚至是纸牌充当各种类型的攻击武器。

你每个回合可以投掷两张纸牌，每张纸牌可以造成1d6的伤害，如果是用大型纸张，例如报纸进行近战攻击，则你近战有1d10伤害。

**序列7：魔术师**

具备快速施法技巧，不需要念咒，不需要灌注灵性，只用简单的一个动作，就可以施展对应的法术或类法术能力：伤害转移、火焰跳跃、空气弹、纸人替身、操纵火焰、制造幻觉、虚假的“水下呼吸”、骨骼软化、抽纸为兵[2]

主材料：迷雾树人的真实根茎一块，邪纹黑豹的全部脊髓液

辅助材料：纯水60毫升，迷雾树人的汁液30毫升，水形宝石粉末3克，迷幻草精油4滴

扮演守则：

多做主动的表演，但不做无准备的表演、挑战不可能，哪怕最终的结果只是虚假的、尽量得到观众的喝彩、掌控住目标的注意力

**你获得以下的超凡能力：**

伤害转移：你可以将你或者其他生物的伤口转移到另外一个生物身上。

在战斗中，如果你成功用你的近战攻击击中对手，你回复1d6生命，对方受到1d6伤害。

这个效果在非战斗状态下可以转移一个生物的伤害到任何另外一个生物的伤害上。

诡法师：你可以将伤口转移到非生命物体上。

火焰跳跃：每个回合一次，你可以用一个自由动作，选择一个**视野范围内**的火焰，传送到目标位置。

特殊：如果你事先宣布进行某个动作之后使用火焰跳跃，通常可以躲开大部分针对于你这个动作的反馈。

火焰跳跃允许你对本来不可能闪避的攻击进行一次闪避，例如枪械或者范围攻击，当然，你选择的火焰必须在对方的伤害范围之外，并且你每个回合只能进行一次火焰跳跃。

空气弹：你用一个成功的射击判定以命中对手，造成2d6的物理伤害

——序列6，+1d6

——序列4，+1d6

——序列3，+1d6

纸人替身：每日威能，每天1次，你可以制作1d4个纸人来抵御一次疾病、伤口、诅咒、攻击、预言、注视。

纸人自动生效，没有使用的纸人将会在1天后失效。

这里假设，你制造纸人后经过了充分的休息。因此，如果你要制造额外的纸人，每个纸人需要额外消耗5点灵性。

序列6：1d6个纸人

序列5：1d8个纸人

操纵火焰：

操纵火焰有如下的用途：你可以用一个施法动作，塑造火焰为对应的形状。

根据火焰的不同而造成不同的伤害。

蜡烛通常可以造成1d4伤害，而篝火可以造成1d8，大面积的火灾可以造成2d6伤害。

你免疫火焰伤害。

制造幻觉：你可以用一个施法动作，用心理分析对抗对方的意志，让你的对手，产生幻觉。这个能力往往不会产生十分有意义的效果，但某些场合可以误导对方的决策，比方说让对方认错你衣服的颜色。

水下行动：你在水里面不会被淹死，并且可以用你的移动动作全速移动。

骨骼软化：你可以乔装成和你体型不同的生物。

抽纸为兵：你可以用纸张模仿大部分近战武器。

**序列6：无面人**

能瞬间观察、回忆起认识的每一个人的外形和气质特点，并把握住他们独特的气味。可以变化成不同容貌的人，只要体型差距不是太大，可以模仿身高和声音，无法模仿有神秘力量的声音，且只是表面的变化，不牵涉实质[2]

主材料：千面狩猎者异变的脑垂体，人皮幽影的特性

辅助材料：千面狩猎者的血液80毫升，黑色曼陀罗汁液5滴，龙牙草粉末10克，深海娜迦的头发3根

扮演守则：

真实伪装成另一个人

你可以假扮任何人，但只能是自己

一边融入角色，竭力扮演，一边抽离情感，淡然审视，并通过点滴对比，认清自身，找到最真实的自我，不能因长久的扮演，被角色反向影响

无面人：你的乔装判定总是自动成功，对你的心理学鉴定总是自动失败，你可以乔装成体型和你不一样的生物。

如果对你进行心理学鉴定的是观众序列的超凡者，那么他将如常进行心理学鉴定。

诡法师：你可以将自己变成体型差异不大的生物。

古代学者：你可以将自己变成体型有一定差异的生物，甚至获得新的生物上有效的器官。

**序列5：秘偶大师**

可以通过操纵灵体之线直接影响目标的精神体、星灵体、心智体和以太体，然后借助以太体这座桥梁，控制对方的身躯

像操纵木偶一样掌控目标，让他思维迟缓身体僵硬动作滞涩，这属于强行控制，很难有能力对抗，基本只能依靠自身灵体的强度来摆脱，半神之下几乎不用担心什么

经过时间的推移，掌控的加深，“秘偶大师”可以将目标彻底变成自己的傀儡，在一定的距离内，躲于幕后，操纵对方去战斗，这种方式下，傀儡能够使用原本的非凡能力

主材料：古老怨灵的粉尘，六翼石像鬼的核心结晶

辅助材料：苏尼亚岛金色泉的泉水80毫升，龙纹树的树皮10克，古老怨灵的残余灵性，六翼石像鬼的眼睛1对

仪式：在美人鱼的歌声中服食魔药[2]

作用：美人鱼的歌声是一种中和、平衡，能帮助抗拒魔药对自身灵体之线的腐化

扮演守则：

每一个秘偶都有自己的设定，在操控秘偶的同时遵循它的设定

在幕后操控秘偶现身于幕前

以自身秘偶为引导，操纵敌人，上演木偶戏。

灵体之线：

操纵灵体之线是一个整轮动作，你消耗3点灵性，开始操纵5米内一个目标的灵体之线。

目标需要经过一个难度为15的意志，否则将会进入初步操纵状态。

初步操纵状态：每个回合将会丢失一个动作。

为了维持这个状态，你每个回合都需要一个施法动作维持，并且需要位于目标的5米范围内。

10个回合维持后，被初步操纵灵体之线的生物，每个回合需要通过一个难度为15的意志，否则其操纵状态将加深为中等。

中等：该生物每个回合只能进行一个自由动作，两个回合可以进行1个动作。

10个回合维持后，被中等操纵灵体之线的生物，每个回合需要通过一个难度为15的意志，否则其操纵状态将加深为几乎。

几乎：该生物无法进行任何动作。

接着，你可以用一个整轮动作，将该生物的操纵状态加深为完全。

完全：该生物成为你的秘偶，控制秘偶的距离为100米。

保证秘偶不被识破的关键技能是表演。

减轻操纵：

1、拥有操纵灵体之线能力的生物，可以使用一个施法动作，让一个或者多个目标退回到灵体操纵的上个阶段。古代学者可以用一个自由动作退回到上个阶段。

2、受到伤害的生物可以用一个成功的意志鉴定，直接退回上一个阶段。

3、初步操纵状态的生物将会减轻为轻微，此时可以自由进行动作。

秘偶不会陷入恐惧、不会被心灵控制，可以使用超凡能力，但影响心灵的能力依然可能对秘偶生效。你只能拥有1个秘偶，并且只能同时操纵一个生物的灵体之线。

秘偶大师消化完全：你的秘偶上限和同时能操纵灵体之线的目标+2。

诡法师：你的秘偶上限和同时能操纵灵体之线的目标变为50，操纵灵体之线以及维持的动作缩短为自由动作，施法射程增加为150米，控制秘偶的距离延长为1公里。

古代学者，你的秘偶上限和同时能操纵灵体之线的目标变为200，操纵灵体之线以及维持的动作缩短为自由动作。你可以用一个施法动作，消耗3点灵性，直接加深一个目标的操纵状态，每个回合只能对一个目标使用1次，且不能对刚刚进入操纵状态的生物使用。

被动：观察灵体之线

你可以观察周围所有生物的灵体之线，你对于有灵魂的生物的侦查判定自动成功，这个能力可以穿透几乎所有墙壁。

**序列4：诡法师**

能变成体型差距不是太大的动物，灵体状态时则可以无视这点，可以将自己或他人的伤口和疾病转移给替身纸人，并获得近千米的火焰跳跃距离，空气子弹的威力也提升到了炮弹层次

能在三秒内完成灵体之线的初步控制，十五秒内彻底将目标转化为傀儡，操纵范围是150米，同时，利用交互的灵体之线，可以让秘偶使用自身全部的非凡能力，可以在一千米的有效范围内，自由地与秘偶调换位置。可以借助秘偶，将自身对灵体之线的操纵距离在150米这个基础上提高，但无法超越本体对秘偶的控制极限，刚晋升时最多可以掌控50个秘偶

将非凡能力赋予秘偶的实质是分出一条灵之虫，让它通过灵体之线进入秘偶体内，秘偶若是死亡，体内那条灵之虫的特性会在一定时间里依据非凡特性聚合定律回归本体，如果这个过程被人打断，则有可能丢失

主材料：诡术邪怪的主眼，灵界掠夺者的真实魂体

辅助材料：诡术邪怪的血液200毫升，灵界掠夺者的粉尘30克，红毛桦的树皮10克，金色葡萄藤一截，指头大小的自制橡皮面具一张

仪式：主要依靠自身的力量和策划，在众多观众的目睹下，导演一出盛大的戏剧，以此谋杀一位半神或同等的超凡生物，然后，在戏剧的尾声部分，服食魔药

扮演守则：“惊悚”、“恐怖”、“导演”、“难以理解的能力”等关键词，本身属性神秘，未知，复杂，命运难以捉摸等要素，两方面结合在一起才是完整的“诡法师”

交换位置：随意威能，你可以用1个自由动作，交换你和秘偶的位置，如同火焰跳跃，射程1公里。

赋予秘偶超凡能力：随意威能，你可以用1个自由动作，分出一条灵体之虫，让你的秘偶获得你所有超凡能力。

展现神话生物形态：你可以主动展现你的神话生物形态。

**序列3：古代学者**

从历史里获得帮助，一是从过去的自己处借取力量。每次维持五分钟；二是从历史的孔隙里召唤影像，可以是人，也可以是物，对相应历史和事物了解得越详细越真实，成功的概率越大，维持的时间越久。召唤位格高于自身的人和物时，投影只是部分力量和特质，从历史孔隙里召唤出的影像，同时只能维持三个，包含秘偶召唤的，最多维持一刻钟  
　　“纸人替身”除转移疾病、伤口、诅咒、攻击、预言、注视，还可以将纸人的某个部位转移给目标，在发现是假的之前，像真的一样运行；“灵体之线”初步控制时间两秒，转化为傀儡十秒，操纵范围五百米，驱使秘偶，互换位置极限五公里；“火焰跳跃”距离五公里；空气炮弹威力最高相当于岸防炮；变形成体型差距一定限度生物，拟化器官有作用或只是摆设；制造雾气，降低温度

主材料：福根之犬（又称源堡看守者）的眼睛一对，雾之魔狼的絮化心脏一颗

辅助材料：福根之犬的血液100毫升，雾之魔狼的白霜结晶30克，大量的真实的古代历史记录

仪式：完全脱离现实至少三百年，在自己已成为历史，不属于当前时代后服食魔药[3]

扮演守则：来自古代与研究古代的学者

召唤历史影像：进行一个难度为15的幸运鉴定，成功则可以从历史中召唤出你曾经拥有的物品或者认识的人类，上限1个。

魔药消化完全：增加2个上限。

警告，如果你进入你的历史影像孔隙，又被切断和本体的联系的话，几乎可以预料，你的本体会必然失控。

召唤普通的物体几乎不需要消耗灵性，但是，如果你要召唤超凡物品，那么需要1点灵性，召唤超凡生物，至少要3点灵性，每和你差一个序列等级的物品或者生物，将需要额外消耗2点灵性，超凡生物施展超凡能力，需要消耗更多的灵性。

回复自我状态：消耗一点灵性，你可以用一个自由动作，将你的血量回复到最大状态。

纸人替身：消耗一个纸人，你可以让一个躯体残疾的生物继续行动，直到这个生物用一个难度为15的灵感鉴定察觉真相。

**序列2：奇迹师**

借助过去的“灵之虫”复活，但四次之后就会无效；对未来施加一定的影响，让某些事情发生的概率在一定程度内变大或者变小，相当于干扰目标的命运；从历史孔隙内召唤的不再只是物品，可以是自身熟悉的某些场景。总量九个，但天使层次的只有三个

愿望：只有先满足别人的愿望，才能满足自身的愿望，只有先实现小的愿望，才能逐步实现大的愿望

主材料：乌黯魔狼（愿望之神）的心脏一颗，或者一份“奇迹师”非凡特性

辅助材料：乌黯魔狼的血液三百毫升，“时之虫”、“星之虫”各一条

仪式：让一段遗落的历史重回当前时代

**随意威能：他人祈愿术。**

**随意威能：祈愿术**

**效果：如同背景描述，请KP自行判断。**

**威能：复活术。**

**你被杀死后一共有4次机会复活。**

**序列1：诡秘侍者**

主材料：一份“诡秘侍者”非凡特性

**序列0：愚者**

### 2.学徒途径

对应材料宝石，对应塔罗牌“魔术师”。

**序列9：学徒**

是一个法师流派的初始，追寻着自由的足迹

开门：借助灵界的特殊，不管是墙壁，还是大门，都无法阻止他们的通过。

属性增强：灵感+1，幸运+1，提升的灵感将导致你的开锁技能受训。

消耗2点灵性，你可以在墙壁上打开一个只有你可以出入的虚幻大门，持续1d6分钟。

**序列8：戏法大师**

掌握着各种各样奇怪但不强力的法术，包括“造雾”、“刮风”、“闪光”、“冰冻”、“电击”和让人脚下打滑的“摔倒术”

主材料：食灵者的胃袋，深海枪鱼的血液20毫升

辅助材料：鹅耳枥制作的精油5毫升，线球草粉末10克，盛开的红栗花一朵，纯水80毫升。

属性增加：灵感+2 幸运+2 体质+1，提升的灵感将导致神秘学以及一个和教育相关的技能受训。

消耗3点灵性，你可以施展下面一个法术。

状态法术。

云雾术：你制造大量的，伸手不见五指的云雾，云雾会妨碍视线，导致选择目标的法术或者普攻不能选择合适的目标进行攻击，但大部分序列7以上的灵视可以看破云雾。

造风术：制造飓风，吹散云雾，飞行单位会立刻被你吹飞一段距离。

进行一次灵感攻击鉴定，以对抗对方的体质防御难度。

闪光术：你对准一个区域扔出闪光尘，让对方失明1d4回合。

冰冻术：对方受到1d8寒冷伤害，受到伤害的生物将丢失下个回合因敏捷获得的防御。

电击术：对方受到2d4电击伤害。

进行一次灵感攻击鉴定，以对抗对方的敏捷防御难度，这个攻击无视护甲。

油腻术：你制造一片区域，持续一个遭遇，在那个区域上试图移动的生物都会受到你的一次神秘学攻击，你成功它将会摔倒，并且在下个回合处于失去平衡状态。

失去平衡：无法进行攻击或者施法，除非用一个移动动作摆脱这个状态。

**序列7：占星人**

拥有较强灵性直觉，干扰能力，占星术

主材料：陨星水晶，拉瓦章鱼的血液结晶

占卜干扰：针对你的灵感鉴定，其灵感技能将-5。

占星术：在可以看到星空的地方，你的灵感鉴定将会获得额外的信息。

10：你可以得知你要找的物品或生物所在的位置。

15：你获得更为清晰关于地点的画面

20：揭示更多真相。

大成功：你绘画出目标地点周围的地图，并且得知了目标地点的一切信息。

大失败：你不慎看到了某些你不应该看到的东西。

你可以随意启动并且关闭这个能力，对同一个东西的预言至少要经过10分钟之后才能进行。

危险感知：你无法被突袭。

星光诅咒：你用一个施法动作，消耗3点灵性，

**序列6：记录官**

异变的“大脑”重现目标使用的非凡能力，然后驱使活化的部分细胞构成相应的符号、花纹和标识，完成存储。让精神为笔，以灵体为纸，我来到，我看见，我记录

能记录拥有神性影响的非凡能力，序列越高，失败的概率越高，即使序列4，十几次也未必能成功一次，序列6和序列5的非凡能力效果是原本的一半，序列7到序列9效果接近原本

主材料：完整的阿斯曼之脑一个，古老怨灵的诅咒物

扮演守则：

记录各种非凡能力以及各地风景民俗

记录超凡能力。

当任何一个超凡生物在你身边使用一个主动施展的超凡能力的时候，你可以进行一个成功的写作判定，将这个能力记录下来。

序列5-6：难度15。

序列4：难度20。

你最多记录6个超凡能力，使用后能力消失。

魔药消化：额外记录6个。

你可以如同那个超凡生物一样释放你的超凡能力。

特殊的:如果你身边有友善的超凡生物，那么你可以经过他的同意。

每天扔1d4来挑选若干个消耗灵性的超凡能力记录入你的大脑。

**序列5：旅行家**

旅行家之门：进行能感应到外界并自我定位的灵界穿梭，还能于短距离内不断闪现，一个人制造出围攻的效果

无形之手：可于远处摄物

仪式：于灵界深处四个完全不同，相隔很远的地方设立特殊坐标

作用：服食魔药后会不受控制地开始灵界遨游，等到你初步掌握了力量，会发现自己已迷失了道路，这个时候就能借助那四个特殊坐标返回现实世界。

闪现术：你可以用一个自由动作进行短距离的传送，这会让你获得如下好处。

——你的所有防御+5。

——你可以在攻击对方之后立刻传送离开。

特殊：对方可以使用一个准备动作，这意味着每个回合消耗一个施法或者攻击动作，在你出现的瞬间对你进行攻击或者施法。

无形之手：你拥有无形的灵体之手，灵体之手的力量是你灵感的两倍。

灵体之手会保护你的身体，将你灵感作为额外生命值添加在你的最大生命值中。

灵体之手可以伸向十几米之远，并且让你可以远程殴打你的敌人。

旅行家之门：你可以随意地进入灵界，并且前往任意一个你知道的地点。

**序列4：秘法师**

拥有一定的“守秘”能力，可以做到空间隐藏与空间放逐，利用各种“门”作为防御。

灵能之门：你获得8点偏斜防御，它会直接加在你所有防御上。

异界之门：随意使用，你创造一扇通往任意你知道的地点的门，你可以让生物进入这扇门，或者从这扇门回来，门是永久存在的，直到你用一个自由动作消解。

召唤之门：你打开了灵界之门，开始召唤某些可怕的生物。

这些生物通常是某种神话形态，并且拥有强大的战斗力，但你无法驱使这些生物。

占卜干扰：指向你的灵感技能现在-10鉴定。

空间隐藏及放逐：通过一个施法动作，消耗5点灵性，你可以将一个空间隐藏起来，但是必须有一扇离开这里的门，这扇门通常有18点防御以及20点生命值，你可以将其伪装成你喜欢的样子，但必须和墙壁有一定的区别。

空间放逐：用一个施法动作，你用你的神秘学攻击对方的意志防御。

如果命中，他将会被你放逐到灵界1d10轮。

如果你的命中超过对方的防御10点，那么你可以让他永远也回不来，除非他有特殊的定位方法和返回能力。

**序列3：漫游者**

可以漫游星空

飞行：你获得飞行能力，可以进行超音速的完美飞行。

传送：你的传送能力获得了极大的加强，甚至可以传送前往其他星空。

**序列2：旅法师**

辅助材料：“时之虫”、“星之虫”、“灵之虫”各一条

仪式：在这个星球外的九个地方留下传说

**序列1：星之匙**

### 3.错误途径

**序列9：偷盗者**

不属于窃贼，而是偷盗者、欺诈者，梦想是偷盗人心，窃取法术，欺诈规则，瞒骗命运，而这一切，从偷盗别人身上的事物开始。很难将这些非凡者和普通的盗贼、小偷区分开来，也许他们在手段上会更加厉害，而他们偷盗财物的目的不是为了享受，也不是为了生存，更像是在履行一个使命

属性增益：敏捷+3，幸运+2。灵感+1，你的妙手受训。

窃取：消耗3点灵性，你可以在用一个命中的斗殴，在造成伤害的同时，卸除对方手上的武器，或者取走身上一个小型的物件，将其拿到手中。

**序列8：诈骗师**

诈骗师以欺诈别人为乐，能够制造幻觉欺骗对手

属性增益：你的魅力+2，教育+1，这将导致你的诈骗受训。

超凡能力：

误导：消耗一点灵性，你进行一次欺骗攻击判定以对抗对方的意志防御。

如果成功，那么你可以让目标对某件事物产生纯然错误的认知和判断，误导对方向着错误的目标发起攻击。你立刻命令对方对近战范围内的一个生物发起一次攻击，造成相当于其斗殴的伤害。

幻术场景：你可以改变一个场景内的样子，让对方产生错误的判断。

**序列7：解密学者**

能解析梦境、幻象等诸多谜团，还能通过解析找出敌人方位等

真实视域：消耗2点灵性，你可以看破各种幻象。

真名读取：消耗1点灵性，你读出对方的真名。

你更容易解读古代文献，你可以看懂任何一种古代文字。

位置定位：通过一个成功的图书馆鉴定，你可以找出敌人现在的位置。

**序列6：盗火人**

短时间偷走对方能力并使用。

盗火：消耗6点灵性，通过一个成功的灵感鉴定，你可以用一个施法动作，随机获得对方一个超凡能力，直到遭遇结束。

使用对方的超凡能力依然需要灵性。

如果目标没有超凡能力，那么你可以继续按照顺序偷走以下的能力：

移动能力：对方无法进行移动，如果对方本来就会飞，那么你获得飞行能力。

攻击能力：对方无法进行攻击。

思维能力：对方无法进行思考。

**序列5：窃梦家**

可以偷走别人的记忆，可以偷掉对方正要付诸实践的想法使其出现短暂的呆滞，但自身必须代替窃取的对象做出相应的行动

想法窃取：消耗6点灵性，你用一个施法动作，指定一个目标，让其呆滞一回合，并且代替对方做出下一步的行动。

**序列4：寄生者**

寄生于他人体内，有两种形态：一种属于初步，借助宿主隐藏自身，并延长生命，恢复伤势，他能看见宿主看见的所有事情，听到宿主听到的所有声音，但却无法干涉宿主的思维，窃取他的想法，所以想与寄生者交流，必须主动发声，另一种是全面的控制，与宿主的灵体近乎融合，知道他的想法，了解他的意图，并能主动地接管身体

“窃取”得到了本质上的提升，可以“窃取”一些概念上的东西，诸如位置，距离等，从而在战斗中达到匪夷所思的效果。而且“窃取”对方想法时不需要再做出相应的行动。可以较为精准地从目标身上“窃取”到想要的能力，一般是三选一，越是了解，成功的概率越高，维持的时间长达2个小时

**序列3：欺瞒导师**

是对诈骗师的深化，能够对自然规则进行欺诈

**序列2：命运木马**

能对他人的命运做出手脚，让其在一定时间内出现某些错误，这属于钻了命运的漏洞[4]

**序列1：时之虫**

**序列0：错误**

命运的木马，时间的蠡虫，规则的漏洞，所有错误的化身

仪式：在别人的成神仪式上，顶替他的位置

### 4.空想家途径

古称“巨龙”途径，代表心灵领域。神话生物形态为巨龙，对应塔罗牌“正义”。

**序列9：观众**

拥有出众的精神和敏锐的观察力，像旁观者一样，审视世俗社会里的“演员”，从他们的表情，他们的举止，他们的口癖，他们不为人知的动作窥见他们真实的想法，从而巧妙影响、暗中引导，让事情往本身希望的方向发展

主材料：1对成年曼哈尔鱼的眼睛，35毫升羊角黑鱼的血液

辅助材料：80毫升纯水，5滴秋水仙精华，13克牛齿芍药粉末，7瓣精灵花

属性增益：灵感+1，你的心理学或者心理分析受训。

快速心理分析：如果你消耗3点灵性，你可以用1个施法动作，对友方单位进行一个难度15的心理分析，以回复1d3理智。

你可以消耗3点灵性，进行一次心理分析攻击，对抗对方的意志防御难度。

成功-1，失败1d3。

每个单位每天只能这么进行一次心理分析。

序列7：移除心理分析的次数上限，但每次对同一个单位使用的消耗额外增加+3点，同时你回复的理性增加1d3，造成的理性伤害改为1/1d6。

快速催眠：消耗3点灵性，你可以用1个施法动作，进行一次心理分析攻击，对抗对方的意志防御。

如果你击中对手，对方将会进入极为疲倦的状态1d4回合，他不会进行任何行动，并且在受到伤害后惊醒。

对沉睡的单位进行攻击将会获得优势：+2，注意，优势不能叠加。

**序列8：读心者**

观察不再仅限于表面细节，而是深入到气场、以太体等神秘领域，两者的结合让“读心者”能异常准确地掌握人心，似乎可以读到对方的念头。在读心者的面前，很难有秘密

主材料：成年七彩蜥龙的完整脑垂体，法尔斯曼兔的脊髓液10毫升

辅助材料：栗树芽孢5克，龙牙草粉末8克，纯白精灵花3瓣，100毫升纯水

**属性增益：灵感+1，魅力+3，选择任意一个技能受训。**

灵视：你能看到对方的情绪，并且读取表层的想法，这会暴露大部分隐形单位，但这个灵视不能穿透墙壁。

心灵读取：被动，对方对你的所有攻击-2命中，你对所有敌人的攻击+2命中。

在没有压力的情况下，你的心理学鉴定自动成功，除非对方是小丑，此时如此进行心理学鉴定。

**序列7：心理医生**

古称“精神分析师”，身体素质强化，并在前面的基础上更进了一步，开始能直接影响目标

能力有：震慑，狂乱，心理暗示，安抚，读心

主材料：镜龙的眼睛一对，长者之树的果实

属性增强：意志+2，力量、体质、敏捷+1

震慑：你进行一次心理分析攻击，针对其意志。

对方将无法对你进行施法或者攻击1d4轮。

心理暗示：你进行一次心理分析攻击，以对抗对方的意志防御。

命中后，对方将会在下个回合听从你的一个不伤害自身和友方生物的命令。

序列6：你的命令可以迫使对方自残。

读心：你始终知道对方在想什么。

**序列6：催眠师（青年巨龙）**

龙鳞：身体素质大幅度增强，能制造“鳞片”防护

非战斗领域催眠：修改意识，影响潜意识

战斗催眠：使敌人做出反常举动

心理学隐身：借助对目标心智体的把握，让自身处于“意识死角”，达成类隐身效果

主材料：青年心灵巨龙的垂体，或者黑狩巨蜥的脊髓液，迷幻风铃树的果实

超凡能力，属性增长，你的力量+3，敏捷+2，体质+3，斗殴伤害上升1d6，并且获得5点护甲，5点伤害减免。

心理学隐身：消耗5点灵性，进行一个施法动作，你在对方的眼中消失。

任何需要瞄准目标的法术都无法针对你施展，对方也无法针对你进行攻击，这个隐身效果无法通过大部分灵视看破

**序列5: 梦境行者（成年巨龙）**

引导：以梦境的不同变化一步步引导目标说出心底的秘密

修改：通过对梦境的修改，日积月累地影响目标，让他不知不觉发生改变，做出原本不会做的事情。原理是以梦境为切入点，以星灵体为跳板，逐渐侵染目标的精神体，然后才反映到心智体，根植于潜意识，相比直接的催眠，这种源于梦境的操纵更为柔和、隐蔽，不容易被察觉，适合针对较高层次的目标

梦境穿梭：让身体虚化，不仅能直接藏入别人的梦境，而且还可以从一个梦境跳跃到另一个梦境，借此完成物理意义上的闪现。限制是两个梦境之间相隔不超过500米，且属于智慧生物[5]

主材料：梦境捕手的心脏一颗、心灵幻影的结晶一枚，或者一条成年心灵巨龙的完整大脑

辅助材料：成年心灵巨龙的血液

仪式：寻找灵界人头鸟妖，与它签订契约，然后拿着它的一根尾羽，在或喜悦或愤怒的激烈情绪里服食魔药[6

梦境穿梭：一个施法动作后，消耗1点灵性，你进入了500米内的一个梦境中。在梦境中你免疫物理伤害。

梦境操纵：你可以操纵目标的梦境。

1个施法动作后，消耗3点灵性，你可以进行一个成功的催眠判定以对抗目标的意志，如果成功，那么你将会给目标植入一个合理的想法，并且迫使其开始行动。这通常需要一个极难的灵感鉴定才能察觉。

**序列4：操纵师（老年巨龙）**

核心能力“操纵”，搭配“虚拟人格”，拥有对应的心智体，对抗心灵领域的许多影响，侵入目标的意识岛屿，直接篡改他们的潜意识，读取想法，无声无息驱使

意识漫步：遨游于集体潜意识大海

龙化：通过心理暗示，短时间进入神话生物形态

心智剥夺：质变的“龙威”从原本的单纯“震慑”，变成了效果多样的“心智剥夺”。凡是被卷入其中的生物，都不可避免地出现种种异常状态

心灵风暴：能让周围集体潜意识大海掀起恐怖的心灵风暴，让它们一次又一次拍打敌人的意识岛屿，使附近的“天象”急速改变，灵性对周围的感应遭受到强烈干扰，有效地摧毁心灵屏障

精神瘟疫：能种下强传染性的“种子”，感染周围集体潜意识大海，让敌人陷入疯狂

源于巨龙的“吐息”，更强大的“心理学隐身”

主材料：一条老年心灵巨龙的完整大脑，或者树人导师的结晶之心

辅助材料：老年心灵巨龙的血液80毫升，树人导师的金色树叶3片，7个不同人类或类人生物因强烈情绪产生的泪水各自一滴

仪式：在有至少一万人的特定场合里，于他们情绪的巨大共鸣中服食魔药[7]

**序列3：织梦人**

**序列2：洞察者**

**序列1：作家**

能支配每个生物的心灵，让他们按照自己的意志行事，而这些生物很难察觉，认为那就是他们真实的想法，还可以在现实里编织真正的噩梦，让许许多多的生灵无意识加入，然后给予最残酷最惊悚的结局。会制造各种各样的巧合，让许多生灵的命运转向悲剧

**序列0：空想家**

所想象的物品，必将具现而出，所幻想的国度，必将降临于物质世界，所宣称的未来，必将上演，成为现实

仪式：让时代的发展符合自己的预想，然后在关键节点上，在规定的时代潮流中，服食魔药[8]

### 5.暴君途径

代表海陆空全能，对应塔罗牌“教皇”。

**序列9：水手**

古称“海眷者”，拥有出色的平衡能力，哪怕在暴风雨笼罩的船上，也能自由行走如大地；还拥有卓越的力量，以及隐藏于皮肤下的幻鳞，让人像鱼一样难以被抓住，在水中灵活得仿佛海族，哪怕不用任何装备，也能潜水至少十分钟

主材料：鱼人的鳔

超凡能力：你的游泳技能上升一个等级（+2）。

所有伤害减少3点，护甲增加3点，力量+2，体质+1。

你无法被擒抱，且不会失去平衡。

序列8：伤免提升为4，护甲增加4点。

序列7：伤免提升为5，护甲增加5点。

**序列8：暴怒之民**

古称“风暴守卫”，愤怒的时候，能爆发超越正常许多的攻击，无论力量，还是速度，都会获得极大提升

超凡能力：你的力量、体质+1

浴血战斗：当你浴血（生命剩下一半时）的时候，你的力量以及敏捷+3。

特殊：如果你被挑衅，那么你将会自动触发这个效果。

风暴之盾：用一个自由动作，你可以护卫一个友方单位，只要你站在这个友方单位的附近，对这个友方单位进行的攻击将会-4鉴定，两个暴怒之民不能彼此保护。

**序列7：航海家**

古称“风暴牧师”，是天文地理的学者，他们对磁场，对洋流、风向、云朵都有着直觉的把握。有“航海家”的船只从来不会在大海上迷路。他们是海洋的更高品阶眷者，在大海之上会获得全方位的提升。他们是水的朋友，能在水下自由活动超过半个小时，有限度施展一些与水相关的法术，这有的来自本身的掌握，有的源于风暴之主的恩赐

扮演守则：

亲近海，熟练掌握航道和天气的信息，探索与发现

掌控航向：消耗2点灵性，你可以在大海上轻松判断方向以及未来的天气。

窒息之握：消耗5点灵性，你进行一次神秘学攻击鉴定，对抗对方的体质防御。

你让30米内的一个生物强行沉浸入水中，这个生物受到3d6伤害。

天气预测：随意超凡能力，如果你可以仰望天空，那么你可以预测未来的天气。

海上增益：如果你在大海之上，那么你的窒息之握可以影响30米内的所有敌方单位，，另外在海上，你的斗殴伤害提高1d6。

巨浪术：这个效果必须在有大量水的地方使用，消耗8点灵性，持续吟唱10个整轮动作之后，释放巨大的波浪，推进2公里，将路上的一切船只淹没，造成大量的伤害（10d6）。

这是一次神秘学攻击鉴定，对抗物理防御，失败则伤害减半。

**序列6：风眷者**

被风眷顾，能够在四周盘绕起飓风，并可在身体部位上附着高速旋转的狂风，释放风刃。能够在空中短距离滑翔

主材料：蓝影隼的六根结晶羽毛，龙眼海雕的眼珠一对

扮演守则：

必须偶尔让自己变得暴躁，以符合狂风的特性

超凡能力：

风之守护，消耗5点灵性，你用一个自由动作卷起狂风，每当你回合结束，你都会给周围的生物造成1d6伤害，持续一场战斗。

除此之外，你可以在空中滑翔，因此你不会受到坠落伤害。

风刃：用一个施法动作造成一次神秘学攻击鉴定，对抗对方的物理防御。

造成2d6物理伤害。

**序列5：海洋歌者**

对闪电有浅层次掌控，更好更全面更长久的水下活动天赋，以及用歌声影响目标的能力。因为每个人自身特质的不同，一种是用美妙的歌声干扰敌人的灵体，让他出现恍惚失神等状态，或者提高自身的爆发力；一种是模拟雷鸣，使人受到震慑；一种是靠杂乱难听的歌声让敌人烦躁，失去理智

仪式：在一只奥布尼斯的肚子内服食魔药

作用：服食魔药后会听见整片海域所有生灵的声音，而奥布尼斯的肚子能阻挡，只有相对模糊一些的声音传入耳中，防止其晋升时失控。而且会因为体内撑爆的无形音波而不由自主的发声，发声会把灵体撕裂少许随着音波往外扩散，但奥布尼斯肚子里的黏液能把音波反弹回体内，就如同熔炉内的材料，一点点打磨成型

你可以进行一次施法动作，艺术：唱歌判定，根据你的艺术判定的结果获得以下效果。

低于20：听到你歌声的所有生物需要进行一次意志判定，否则会忍不住对你发起攻击，第一次听到你歌声，需要执行1/1d3的SC。

20-25：你选择一项生效：1、对方听得入了迷，需要进行一次意志判定，否则会着迷一个回合 2、你的所有队友下次攻击获得额外的2d6伤害。

25-30：两个效果同时生效。

30以上：控制时间上升为1d4回合。

大成功；你增加的伤害直接取满。

水下呼吸：你在水下可以自由呼吸。

水下移动：每个移动动作，你在水下可以移动30米。

**序列4：灾难主祭**

仪式：会引发地震和海啸，必须在这样的环境下服食魔药，撑到结束

闪电术：消耗3点灵性，你用一个施法动作召唤一道闪电，这个闪电将造成3d10伤害，用你的神秘学攻击鉴定对抗物理防御，并且无视敏捷带来的防御。

地震术：消耗5点灵性，两个整轮动作后，对10公里范围内的所有生物和建筑，造成4d6伤害，用你的神秘学攻击鉴定对抗物理防御，失败则伤害减半。

巨浪术：这个效果必须在有大量水的地方使用，消耗5点灵性，持续吟唱两个整轮动作之后，你释放巨大的波浪，推进2公里，将路上的一切船只淹没，造成大量的伤害（10d6）。用你的神秘学鉴定对抗对方的体质防御，失败则伤害减半。

序列3：你可以用一个成功的施法动作施展这些法术。

**序列3：海王**

即使有范围限制，在自身掌控的海域，也肯定是强大的支配者，可以自由地行走于海底，肆意地掀起海啸，让海水上涨，支配海洋生物。在主场作战，绝对能力压同层次所有半神

支配海洋生物：你用一个自由动作召唤并且控制一个海洋生物，海洋生物的命中+8，生命30，格斗可以造成2d6伤害，同时每个回合可以攻击两次，但通常不能离开海域。

闪电风暴：消耗6点灵性，你在一片区域疯狂制造雷电，造成3d10伤害，持续2d6轮，用你的神秘学攻击鉴定对抗对方的物理防御，无视闪避。

海洋感知：你可以感知到和你接触的水域上发生的事情，注视海域上任何一个地点，并且在海上任意一个地方施展你的超凡能力。

自由行动：你在水中可以自由呼吸，并且自由进行行动。

**序列2：天灾**

**序列1：雷神**

**序列0：暴君**

短时间内电流化光速化，拥有制造星球级灾难的能力

仪式：首先需要数以十万计的因恐惧而服从而信仰的追随者，其次单独挑战一位真神并存活下来，最后在那恐惧与服从的气氛里服食魔药，核心是挑战神灵的勇气与大量的恐惧与服从

### 6.太阳途径

是容纳全知全能的基石。神话生物形态为太阳，对应塔罗牌“太阳”。

**序列9：歌颂者**

赞美太阳，用歌声带来勇气和力量，带来虔诚和服从。可以用歌声增强自己和同伴[9]

主材料：一朵结晶太阳花或一只成年火石鸟的尾羽或纵火鸟的尾羽，一块海妖之石或一朵歌唱葵

辅助材料：一根仲夏草，五滴七月酒汁液，一片精灵暗叶

属性增益：体质+2，魅力+2，你的艺术：歌唱上升一个等级（+2）、

你获得了超凡能力，鼓舞曲，消耗3点灵性，直到遭遇结束，你持续进行歌唱，影响范围内的所有友方生物，伤害增加1d6。

序列7：伤害加深为2d6.

序列5：每个回合，你可以对所有听到这个歌声的生物，用歌唱技能攻击其意志防御，成功则迫使其每个回合都必须用一个动作赞美太阳。

**序列8：祈光人**

能施展一些太阳领域内的法术和仪式，非常克制死尸和鬼魂[9]

主材料：光辉石一块或者炽白之魂的粉末或者镜猬的血液或者熔浆巨怪之心

辅助材料：金边太阳花一朵，附子汁液三滴

光亮术：你消耗2点灵性，用一个施法动作，召唤出一个持续1d6小时，亮度如同白昼的光球。

灼热金属：你强迫一块金属变得灼热，持续1d6分钟，这个能力有两种用法。

1. 为友方英雄的武器添加火焰，其普攻增加1d6火焰伤害。
2. 加热对方的武器或者铠甲，如果对方不丢掉物品，那么每个回合开始的时候会立刻受到2d6伤害。

光之风暴：你消耗6点灵性，用一个施法动作发出强大的光芒，用你的神秘学攻击影响对方的意志防御。在范围内，所有太阳途径以外的生物，受到1d6伤害，如果是不死生物，受到2d6伤害。

驱散术：消耗3点灵性，进行一个成功的神秘学鉴定，你驱散你的同伴身上的各种诅咒和负面效果，诅咒难度通常=10+对方的神秘学+灵感

序列7：改为驱散群体友方生物的诅咒或者负面效果。

忍受元素伤害：消耗2点灵性，用一个施法动作，你给一个友方生物添加10点火焰抗性。

临时生命：消耗2点灵性，用一个施法动作，你为一个友方生物添加2d6的临时生命，不能叠加，取最大值。

**序列7：太阳神官**

在本领域内的法术和祭祀能力都得到了极大提升

主材料：黎明雄鸡的红冠一朵，光辉契灵树的果实一枚

辅助材料：黎明雄鸡的血100毫升，“太阳”精油10滴，金手柑粉末8克，凝固的熔浆5克。

火焰护盾：消耗4点灵性，你用一个施法动作产生一个护盾，对你的攻击会受到2d6火焰伤害，持续2d6回合。

光之风暴：你消耗6点灵性，用一个施法动作发出强大的光芒，用你的神秘学攻击影响对方的意志防御。在范围内，所有太阳途径以外的生物，受到1d6伤害，如果是不死生物，受到5d6伤害。

序列5：除了即时产生的光爆之外，光之风暴现在持续1d6轮，每当你回合开始的时候生效1次。

阳炎射线：消耗3点灵性，你对准一个生物释放了一道灼热的射线，投枪械以确定这个射线是否命中，造成2d6火焰伤害，如果是不死生物，伤害翻倍。

序列5：你可以集中精神，持续施法，每个回合以一个施法动作维持

**序列6：公证人**

对包括魔药配方在内的非凡知识真实性做出“公证”，获得体质上的极大增强，依旧偏辅助。公证有效的能力，可以得到短暂提升，公证无效的能力，会遭遇削弱，或被强行驱散。同时还擅于制作契约，一旦自己签名认可，序列5也无法违背，就连序列4的半神想强行违约，也要付出不小的代价

主材料：长者之树的根茎结晶1份，契灵鸟的尾羽5根

辅助材料：光辉契灵树的汁液100毫升，金边太阳花一朵，白边太阳花一朵，水蕨汁液5滴

属性增加：体质+3

公证魔药有效：消耗5点灵性，你可以判断并且宣布一瓶魔药有效，服用魔药的成功率增加20%。

公证非凡知识的真实性：消耗5点灵性，你可以判断一个非凡知识当中有没有疏漏或者错误的成分。

签署契约：两位自愿的生物可以在你的区域签署契约。

这两个生物分别支付3点灵性，以签署一份契约。

违反契约会立刻进行一次SC，成功1d6，失败1d20，并且以它为中心爆发光之风暴，持续1d6轮，每个回合结束，你和其他生物都会受到1d6伤害，如果是不死生物，受到5d6伤害。

你可以消耗5点灵性制造一份契约纸，契约纸本身可以持续存在约1d6周，效果同上。签署后效果永久。

消耗2点灵性，你可以用一个施法动作，宣布一条规则：

公证超凡能力无效：你视野范围内，所有超凡能力需要的灵性翻倍，并且立刻驱散视野范围内所有超凡能力的效果。

公证超凡能力有效：你视野范围内，所有超凡能力消耗的灵性减半。

**序列5：光之祭司**

掌握各种太阳领域神术，能净化一定范围内的死灵和污秽类生物，是死灵的克星[9]

主材料：黎明雄鸡之王的红冠，纯白光辉石一块

辅助材料：迷迭香5克，金手柑汁液7滴，岩水10毫升，黎明雄鸡之王的血液60毫升

仪式：在纯粹的黑暗中，将全身埋入正常不会融化的冰块里，然后服食魔药。

虹光法球

**序列4：无暗者[9]**

能净化堕落、污秽、腐蚀、黑暗、邪恶、疾病等领域的力量，让它们飞快消散，直至没有一点残存。基于这个原理，可以清除非凡特性内的精神污染。排斥与其他神奇物品、非凡特性接触，能让非凡者特性一点点析出[10]

主材料：“太阳”神血一滴，或者用成年太阳神鸟的三根尾羽加神圣光辉石一块代替

辅助材料：太阳神鸟血液60毫升，神圣光辉石伴生液30毫升，变异金手柑汁液7滴，岩浆之心粉末10克

仪式：将最强烈最不愿意舍弃的情感剥离出来，然后服食魔药，并在过程中回输这些情感[11]

**序列3：正义导师**

**序列2：逐光者**

古称“逐日者”

**序列0：太阳**

### 7.阅读者途径

代表全知全能的全知。神话生物形态为带有黄铜色眼睛的书籍组成的高塔，对应塔罗牌“塔”。

**序列9：阅读者**

记忆的提升和理解能力的增强，一层层阶梯往上，直至星空的深处，全知，也就意味着全能

属性增益：灵感+2，教育+2，由于你的灵感技能获得提升，你选择两个技能受训，并选了两个技能获得熟练。

快速图书馆及快速阅读：

消耗2点灵性，你的图书馆鉴定可以在半个小时内完成。

消耗2点灵性，你可以在1个小时内读完需要一周才能读完的书籍。

消耗2点灵性，你可以从记忆中挖掘你看过的书籍，无需在图书馆而进行一次图书馆鉴定。

阅读者：每天一次，你可以施展一种被弱化的超凡能力。

召唤灵界生物：消耗3点灵性，你用一个施法动作召唤一个灵界生物，这个灵界生物通常有6点生命，1d4伤害，命中+6，持续1d6轮。

开锁术:消耗3点灵性，你以+4的技能鉴定进行开锁。

快速心理分析：消耗3点灵性，你可以用1d6个小时进行一次心理分析，回复1d3理智并终止疯狂。

窃取术：消耗3点灵性，你以+4的技能鉴定进行一次偷窃。

急救术：你的急救回复的生命上升为1d6

序列8：每天可以使用2次。

序列7：每天可以使用3次。

**序列8：推理学员**

预测推理：每个回合一次，用一个自由动作，你消耗3点灵性，可以预测一个目标生物的下一个鉴定。

如果你的预测成功，那么对方这次鉴定-8。

属性增加：你体质+2，力量+2，教育+2，选择任意2个技能获得熟练。

**序列7：守知者**

又称“侦探”。属于偏知识掌握和推理能力的“职业”，再附带不错的格斗和器械使用能力，可借助非凡手段解析并且还原一定区域内所发生过的事件。

**你的斗殴伤害上升1d6。**

**属性增益:你的侦查技能上升1个等级，再选择3个技能上升1个技能等级。**

**序列6：博学者**

辨识、看清、记住和模仿见过的能力。与“记录官”不同，“博学者”是通过学习、分析非凡能力的原理而进行模仿，没有使用次数的限制，但其威力无法达到原本的水平

属性增益：你的所有技能均被视为受训。

博学多才：挑选3种序列7以下的，主动使用的超凡能力，你可以任意使用这些能力。

**序列5：秘术导师**

掌握神奇多样的秘术，可以用秘术延缓非凡者自身的失控。

**序列4：预言家**

### 8.倒吊人途径

代表全知全能的全能，对应塔罗牌“倒吊人”。

**序列9：秘祈人**

灵感高，能察觉某些神秘恐怖的存在，掌握一定的祭祀知识和少量仪式魔法，或多或少都会出现认知观点的扭曲，且容易失控

属性增益：灵感+3，这将导致你的神秘学上升一个技能等级，再选择两个技能受训。

祷告：消耗3点灵性，你可以用一个施法动作召唤一个友善的灵界生物为你服务，灵界生物通常有6点生命，1d4伤害，命中+6，防御15，维持一个友善的灵界生物需要你3点灵性上限，驱散后恢复，你只能召唤一个，如果你的魔药消耗完全，你可以再召唤一个。

消耗6点灵性，你可以用一个施法动作召唤一个更强大的灵界生物，它有8点生命值，1d8伤害，命中+6，防御15，但只能存在2d6轮。

消耗10点灵性，你可以召唤一个不受控制的灵界生物，你需要立刻进行一次理智鉴定1d6/1d10，它有50点生命，2d6伤害，每回合可以进行三次攻击，每次伤害2d6，命中+8，所有防御15，并且会持续选择反击，它可以存在1d6小时，会持续追杀这片区域内所有生物，每次攻击都随机选择一个生物，但除非只剩下了秘祈人，否则它通常不会攻击其召唤者。

**序列8：倾听者**

古称“耳语者”，能直接听到对应的隐秘存在的耳语，所以他们往往可以获得不少强大、扭曲、独特的能力，但相应的，如果无法获得晋升，很难存活超过五年，所有的“倾听者”都是疯子，哪怕平时表现得很正常，也必然是隐藏的疯子。

属性增益：你的聆听技能上升一个技能等级（+2），并且，你可以听到超凡生物发出的独特声音。

耳语，消耗3点灵性，你立刻进行一个0/1的SC，接着投出一个1d8，接着从以下列表中，获得一个超凡能力。这个超凡能力只能使用1次。你可以重复使用这个能力以获得更多的超凡能力。

1、血肉护甲：这个法术需要一个**体型不少于你的一半的生物**才能施展，消耗3点灵性，并且花费十分钟时间，你披上了这个生物的血肉，这将导致你的生命上限增加那个生物的生命上限。这个能力不能重复使用。

2、光耀术：你消耗4点灵性，发出强大的光芒，用你的神秘学攻击对抗对方的体质防御，在范围内，所有太阳途径以外的生物，受到1d6伤害，如果是不死生物，受到4d6伤害。

3、亡灵知识：接下来的一天，你对亡灵的伤害增加2d6。

4、窒息之握：消耗3点灵力，你让30米内的一个生物强行沉浸入水中，用你的神秘学攻击对抗对方的体质防御难度，成功造成3d6伤害。

5、颠倒骰子：消耗3点灵性，你可以歪曲其他人的骰子，将其6视为9，或者将9视为6，或者将5视为2，2视为5。

6、误导：消耗3点灵性，你进行一个施法动作，你用欺骗判定对抗其意志防御，让目标对某件事物产生纯然错误的认知和判断，你立刻命令对方对近战范围内的一个生物发起一次攻击，造成相当于其斗殴的伤害。

7、秘法门：消耗2点灵性，你在墙壁上打开一道只有你自己可以穿行的大门。

8、预测推理：每个回合一次，你消耗3点灵性，可以预测一个目标生物的下一个鉴定。如果你的预测成功，那么对方该鉴定-8。

倾听者不能同时记住超过6次的能力。

**序列7：隐修士**

可以躲藏在阴影中，运用阴影力量，你的体质、力量、敏捷+2。

阴影潜藏：消耗2点灵性，你可以用一个移动动作，以一个成功的潜行鉴定潜行在阴影中，即使你被人注视，侦查鉴定以及普通的灵视无法发现你的存在，窥秘人可以用一个成功的侦查鉴定在阴影中看到你。

阴影替身：一回合一次，消耗3点灵性，你用一个自由动作制造出一个影子，躲开一次以你为目标的施法。

影子操纵：消耗5点灵性，你用你的神秘学攻击对抗对方的意志防御，从而控制着另外一个生物的行动，这会导致其每个回合丢失一个动作。影子操纵的效果本身不能重复叠加。丢失了两个动作的生物必须通过两个回合来进行一个动作，这个效果持续1d4轮。

阴影诅咒：消耗5点灵性，你用你的神秘学鉴定对抗对方的意志防御难度，成功对方受到1/1d3的阴影污染。每当对方扣除理智的时候，阴影污染会额外造成理智伤害。

阴影帷幕：在即将遭遇到理智鉴定之前，你可以通过一个难度为15的灵感鉴定，成功之后，你可以用一个自由动作，关闭你听到的所有声音，并且让你看不见任何东西。

**序列6：蔷薇主教**

掌控血肉魔法，极其擅长治疗肉体层面的伤势。能化为纯粹的血肉，诡异地躲到其他人体内，藉此规避各种侦查。但当钻出来的时候，宿主会因此失去生命。需要经常补充足够的血肉。

血肉护甲：消耗一个体型不少于你的一半的生物，消耗3点灵性，你披上了这个生物的血肉，这将导致你的生命上限增加那个生物的生命上限。

你可以重复使用这个能力叠加护甲3次，用三个不同的生物。

血肉炸弹：消耗5点灵性，你可以消耗一个体型不少于你的一半的生物，用一个施法动作制造出一个炸弹，用投掷攻击对抗对方的物理防御，对半径5米的空间内造成2d6物理伤害和1d6毒性伤害，失败则减半。

血肉炸弹不会对你造成伤害。

你的血肉护甲可以作为血肉炸弹的施法素材。

血肉附体:如果你在一个活着的，有血肉的生物旁边，你可以消耗1点灵性，用一个整轮动作，通过一个成功的斗殴鉴定钻进对方体内，大部分灵视效果对你无效，并且侦察自动失败。

你可以用一个施法动作钻出来，并且可以选择是否对周围造成血肉炸弹的伤害。

如果你选择是，那么被你钻出来的生物会受到两倍血肉炸弹的伤害。

你在该生物体内依然可以使用血肉炸弹，此时伤害变为两倍。

血肉变形：你可以乔装为体型和你不一样的生物。

**序列5：牧羊人**

能将别人的灵魂，包括怨魂和恶灵，吞噬到体内，并用独特的方式驱使这些灵魂，就像在为神灵放牧羔羊一样，可以有挑选地选取被驱使灵魂的三种能力使用，最高能放牧七个灵魂。一次只能驱使一个灵魂，使用这个灵魂对应的非凡能力和本身的非凡能力，但能瞬间改变驱使的灵魂。放牧的对象如果有半神层次，因其灵体坚固，可以直接外放，但一次只能一个。

吞噬灵魂：你吞噬一个灵魂，并且选择这个灵魂的三种主动能力，作为你的能力，每个回合一次，你可以用一个自由动作切换你控制的灵魂。

特殊：如果你放牧的灵魂超过序列4，那么你可以将其释放出来，它每个回合获得一个自由的施法动作。

你最多拥有3个灵魂。

消耗完毕，你最多拥有7个灵魂。

**序列4：黑骑士[11]**

阴影化为铠甲，统御阴影，分离堕落意念

灵肉之刃（核心能力）：腐蚀血肉，泯灭灵魂，斩破屏障，可以让任何有堕落意念的生物防御失效

**序列3：三首圣堂[11]**

能分离肉体，同时驱使三个灵魂 **序列0：倒吊人**

### 9.死神途径

古称“不死鸟”途径，神话生物形态原为不死鸟，现为羽蛇，对应塔罗牌“死神”

唯一性具现化为黄金打造的鸟形饰品

**序列9：收尸人**

具备一定的尸体特质，整个人显得颇为阴森，体温较低，从而避免被无智慧的亡灵袭击，同时，他们还获得了身体素质的提升，能承受腐烂、寒冷和死亡气息的侵蚀，天然具备灵视，能直接看见部分恶灵，并且了解诸多不死生物的特点和弱处

材料：风干的成年黑斑青蛙

你获得如下好处：体质+2，力量+2。

死灵生物对你的伤害减半，你对死灵生物的伤害增加1d6。

掘墓人：你对死灵生物的伤害上升2d6。

你获得了灵视：你可以看见强大的恶灵，当然，这并没有赋予你穿透墙壁观察对方的能力。

**序列8：掘墓人**

体魄更为强壮，灵视更加厉害，身手更为敏捷，能初步沟通附近少量的灵

死亡之眼：像是能够进入灵性的世界和死灵的国度，从更高的层次俯视敌人，寻觅着那非常重要的节点。哪怕面对不熟悉的不死生物和灵界生物时，也能通过观察，很快找出它们的弱点。

能力提升：体质+2，敏捷+2。

你可以和灵体沟通，并且请求灵体帮助你行动。

死亡之眼：你能看到其他活物的死亡时间，这个死亡时间通常并不是非常准确，这同样没有赋予你穿透墙壁观察对方的能力。

**序列7：通灵者**

掌握各种与灵相关的神秘学仪式，能直接与现实世界的自然灵和徘徊的亡魂沟通，能借助不同的灵来实现各种魔法，制造各种超自然现象，相当全面，通灵术也能用在活着的生物身上，但是有不小的危险

沟通灵体：你可以和亡灵进行交谈。

召唤灵体：你一个灵体，按照以下词缀的组合产生不一样的效果。

自然的：

**序列6：死灵导师**

开始涉足灵界，能自行招募信使，获得某些灵界生物的帮助

亡者之语：能绕过血肉之躯保护，将针对灵体的沟通上升为驱使，甚至奴役

**序列5：看门人**

可感应到冥界的入口，能构建灵界与冥界重叠的大门，驱使亡灵，召唤诸多死灵生物，就像在守卫生与死的间隔。能以身体作为囚笼，化为小型冥界，容纳一定数量的魂体、亡灵和自然灵，不让容纳的灵逃脱，提供良好的存在环境，利用它们借此获得各种独特能力

**序列4：不死者**

每隔六十年死去一次，复活一次，并遗忘掉过去绝大部分记忆，需要于后续慢慢找回，就像在开启新的人生

**序列3：摆渡人**

与其对视的生灵将直接死亡，哪怕拥有神性也会遭受重创；即使没有视线的接触，被其纳入眼睛的目标也将缓慢凋零，就像在一寸寸渡过死亡的河流；净化之外的大部分攻击都对其无效；灵界穿梭[12]

**序列2：死亡执政官**

**序列0：死神**

### 10.黑夜途径

神话生物形态为八腿魔狼，对应塔罗牌“星星”

**序列9：不眠者**

黑夜的眷者，哪怕没有光照，也具备卓越的视力，每天只需三到四个小时的休息就足够，夜越深，精力越充沛，力量、敏捷、思维、灵感也会愈发超越普通人，能敏锐察觉到黑暗里隐藏的未知危险未知存在。

属性增益：在夜晚，你的力量、敏捷上升2，灵感+1，从斗殴、射击、攀爬中选择一个技能受训。

不眠：你每天只需要3小时睡眠，便可以恢复全部灵性。

危险直觉：在夜晚你不会被突袭。

黑暗视觉：你在黑暗中有着正常的视野范围，即使这里一点光都没有。

**序列8：午夜诗人**

擅长格斗、射击、攀爬和感应，灵感较高，也擅长用不同风格的诗篇对周围的生灵造成不同影响

属性增益：你的灵感上升3，这意味着你的斗殴、射击、攀爬上升一个技能等级。

诗篇：

诡秘曲：你每个回合用一个施法动作，吟唱诗歌，你可以持续吟唱这个诗歌，在诗歌持续期间，对你和相关的事物进行的灵感鉴定将会-8。

加速曲: 你用三个施法动作，开始吟唱诗歌，吟唱完毕后，你和你周围的友善生物获得一个额外的移动动作，持续1d4分钟。

安眠曲：你用三个施法动作，开始吟唱诗歌，结束后，你用你的灵感攻击去影响在场除了你之外所有人的意志防御，失败他们将会直接睡着。

对睡着的人进行攻击将会获得优势：+2，同时他们被视为处于束缚状态，物理防御不能获得来自于敏捷的加成。

受到伤害的时候，他们将会惊醒，被安眠曲影响过一次的生物，其下次将会获得+5的意志防御。

**序列7：梦魇**

能将其他人强行拉入梦境，也能自由地出入极大范围内每一位熟睡者的梦里，直接拖人入梦的情况，有范围的限制，往往只出现于正面对决里，但并不是必须面对面才能尝试这种能力，百米距离内，都可以获得一定的效果，只是需要时间，需要过程，无法一下完成，就像在哄孩子入睡一样。

入梦：消耗5点灵性，你用一个施法动作，将15米范围内的一个或者多个生物拖入梦境。

对睡着的人进行攻击将会获得优势：+2，同时他们被视为处于束缚状态，物理防御不能获得来自于敏捷的加成，受到伤害的时候，他们将会惊醒。

在梦境中，通常和现实世界没什么区别。

但是，意识到自己身处在梦境中的生物，每轮都可以用一个自由动作进行一次难度15的意志鉴定，成功则可以从梦境中苏醒。

梦境穿梭：你可以用一个移动动作进入梦境中，并且诱导对方做出应有的改变。

梦境仪式：你可以在不看见对方的情况下，试图拖一个生物入梦，这需要举行大约10分钟的仪式。

**序列6：安魂师**

安魂：安抚灵魂，抹平对手的欲望和情绪

**序列5：灵巫**  
　　在灵的掌控上有了极大的提升，擅长驱使自然灵。可以将自然灵与怨魂幽影封印于牙齿之上，获得这些灵体的能力与帮助

**序列4：守夜人**

可以一定程度上给予别人厄运，非常擅长对付灵体类生物

**序列3：恐惧主教**

安眠和恐惧力量的结合，象征着黑暗里的危险，无声无息的毁灭与消逝

**序列2：隐秘之仆**

掌控隐秘，能让事物归于“隐秘”状态，变得不可“看到”[6]

**序列0：黑夜**

### 11.战神途径

古称“巨人”途径，神话生物形态为独眼巨人

**序列9：战士**

古称“超凡战士”、“神血战士”。超越常人的力量，超越常人的敏捷，不存在无法使用的武器，不存在无法掌握的格斗流派。

所有斗殴和武器技能视为受训或者提升一个等级（+2），力量+2、敏捷+2。

你被视为是一个大体型生物，这意味着你的斗殴伤害增加1d6，生命+10。

**序列8：格斗家**

古称“角斗士”，你的所有斗殴和武器技能提升1个等级（+2）。

顺劈：你可以采取一种特殊的攻击动作，你攻击的时候额外对另外一个目标发起一次攻击。

**序列7：武器大师**

魔力放出：用一个自由动作消耗3点灵力，你这个回合的所有攻击都可以击中虚体化的超凡生物，例如幽灵或者气化形体。

旋风攻击：你可以选择一种特殊的攻击动作，对周围所有单位进行一次攻击。

连击：你可以采取一种特殊的攻击动作，连续对一个目标进行两次攻击。

**序列6：黎明骑士**

拥有巨人般的力量，能让周围布满晨曦，这些晨曦既可以破除幻觉，也具备一点点驱散怨魂幽影的特殊，甚至能削弱恶灵黎明铠甲：凝聚于体表，这相当于精炼的全身盔甲，却没有明显的重量，不会影响行动，如果被破坏，恢复需要一定的时间晨曦之剑：可以凝聚不同的武器，最强的是一把双手巨剑，锋利，坚固，每一击都有净化的效果光之风暴：直接摧毁人体，消灭怨魂，创伤恶灵。

属性增益：你的力量+2。

黎明铠甲：消耗6点灵性，你用十分钟时间创造出一件铠甲。这件铠甲相当于10点额外生命，持续8个小时，如果铠甲被破坏，每当你回合结束的时候扔个1d6，当这个数值为6的时候，你的黎明铠甲重新凝聚。

晨曦之剑：消耗6点灵力，你可以采取一种特殊的攻击动作，你下一次攻击创造出一个强大的武器。这个武器的伤害是3d6。攻击的时候移除你身上的负面法术效果，你也可以用来移除队友身上的负面法术效果，此时不会造成伤害。

序列5，伤害增加1d6

序列3：你可以用晨曦之剑完成你所有的特殊攻击动作。

光之风暴：你消耗6点灵性，用一个施法动作发出强大的光芒，用你的神秘学攻击对抗所有目标的意志防御。在范围内，所有太阳途径以外的生物，受到1d6伤害，如果是不死生物，受到4d6伤害。

序列5：伤害增加1d6

**序列5：守护者**

很少会受到伤害，一旦转入守护状态，放弃攻击，高序列以下很少有谁能打破防御，各种类型的伤害都一样。攻击的时候，相应的防御会降低不少，但也远强于精炼的全身盔甲。“晨曦之剑”、“光之风暴”，以及另外的非凡能力，让他对任何类型的怪物都能造成伤害；不被幻觉迷惑，可以帮一定范围内的同伴承担伤害，守护对方。

只要你穿着铠甲，你获得8点护甲，5点所有伤害减免，并且铠甲血量提升为20。

幻觉看破：你不会受到幻觉、魅惑影响，取悦对你自动失败。

守护增强：你可以用一个施法动作强化你的铠甲，你放弃攻击，但是你的伤害减免翻倍。

群体护卫：你可以用一个自由动作，将攻击你5米范围内友方生物的攻击，转移到自己身上。

**序列4：猎魔者**

对邪恶，堕落，被污染的痕迹敏感，可以掩盖自身的行动和意图，让能够预知危险的目标无法察觉，是恶魔的克星；擅于发现不同怪物的弱点，辨识各种材料的用途，并能在特有的冥想模式下，针对前者，借助后者，调配制作出相应的神奇药剂、圣膏、精油和特殊印记，然后通过服食、涂抹、使用这些物品，达到克制目标的效果

**序列3：银骑士**

守护力量实质化成了银色全身盔甲，能够水银化；可以借光躲藏，并隐去恶意；凝聚的“晨曦之剑”可以作为常规武器，足够锋利，擅长净化；能制造一种“银白细剑”，它拥有“传送”的能力，可以绕过大部分屏障，直接攻击到目标，甚至从目标体内爆发，而且凝聚几乎没有征兆，很难提前预判。能力根据得到的祝福不同而略有差异

仪式：布置一个复杂的祭坛，将自身猎杀的六种强大生物遗骸摆放到正确位置，并得到天使及以上的祝福

### 12.黑皇帝途径

代表秩序的阴影与规则的暗面，对应塔罗牌为“皇帝”。

**序列9：律师**

擅于发现并利用规则的漏洞和对手的薄弱，拥有极其出色的口才和思辨逻辑，也擅长利用秩序的力量

属性增益：魅力+2,灵感+3，你的法律技能上升一个等级。你的欺骗、说服技能上升一个等级。

快速说服：你的说服技能的使用时间缩短为1d6分钟

颠倒骰子：消耗3点灵性，你可以用一个自由动作歪曲其他人的骰子，在他们投出结果之后，将其6视为9，或者将9视为6，或者将5视为2，2视为5。你可以用这个技能歪曲命中骰、技能鉴定骰。

序列7：你可以歪曲伤害骰，你可以一次性歪曲掉一次攻击里面的一个或者多个伤害骰，例如，一个伤害为3d6的骰子，你可以将其中一个或者多个骰子的伤害由2歪曲为5，并可能最终造成15点伤害。

序列6：现在，你可以用上述能力歪曲自己的骰子。

**序列8：野蛮人**

不能用法律解决的问题，必将付诸力量，这同样是规则的一种。对精神方面的影响拥有相当高的抵抗能力

主材料：狂化草一株，大地犀牛的实心独角结晶

辅助材料：深纹胡桃一个，香蜂草一株，杨树皮浸泡出的纯露10毫升，烈酒100毫升

**属性增强：你获得3点力量，2点体质。**

**狂暴：你放弃你的理性，持续攻击你指定的生物，直到你杀死目标生物为止，你对那个生物的伤害增加2d6。**

**如果你看不见你的目标，1d10轮后你会冷静下来。**

**每天，你获得1d6的额外理智，这些理智将会在你损失理智的时候首先被扣除。**

**序列7：贿赂者**

主要能力“贿赂”，拥有多种效果

贿赂-削弱：使用这种能力的前提是给予目标一定的事物，然后就能在一定时间内较大幅度削弱目标针对自身的攻击、防御或控制。

贿赂-魅惑：让目标产生强烈的好感，难以涌现敌对的意图，甚至不愿意与佩戴者战斗，如果条件合适，受到贿赂者还有极小概率反向攻击同伴

主材料：“哭泣婴儿”花一朵，怪脸大麻结晶

辅助材料：金色曼陀罗汁液5滴，黑色曼陀罗汁液5滴，迷幻草精油4滴，红葡萄酒80毫升

贿赂：你或你的队友，可以用一个施法动作，将一个物品赠送给对手。这样，到你的回合，你就能使用一个施法动作，消耗5点灵性，触发一个贿赂能力。

贿赂-削弱，在2D6轮，选择下面的一项赋予对方负面效果。

攻击：目标生物的攻击伤害变为原本的一半。

防御：目标每次受到伤害，增加额外的1d6伤害。

控制：每个回合，你都可以用一个自由动作，通过一个成功的意志鉴定，从而摆脱对方赋予你的负面效果。

魅惑：对方每次对你进行攻击，需要进行一个难度为15的意志鉴定，否则将会攻击友方同伴。

如果对方的意志鉴定大失败：则可能攻击自身的同伴。

**序列6：腐化（男爵）**

看似遵守规则，实际却进行扭曲，不断汲取秩序力量为自己服务

扭曲：通过扭曲目标的语言、行动和意图，构建一定的有利于自身的秩序，从而达到限制或影响对手的目的

腐蚀：能让周围十米内的人心灵一点点变得阴暗，变得贪婪，容易做出不理智的选择

扭曲：

**序列5：混乱（导师）**

提升威严和体质，让周围的生灵不自觉放低身段，想要臣服

使锁定的目标或周围一定区域出现“混乱”，让攻击难以落到自己身上，让敌人容易选择错误

**序列4：堕落（伯爵）**

拥有质变的“扭曲”和不讲道理的“赠予”，另外，还能“利用”规则、“放大”效果、“混乱”秩序。能划出一片区域，篡改、增加或利用一定的规则，营造有利于自己的战斗环境

将某种负面状态直接‘赠予’目标，让他或消极怠工，或贪婪急切，或丧失斗志，或只能将注意力放在金钱上

“利用”可以让某种状态保持更长时间或提前结束，让规则更有利于自己，举个例子来说就是，他跳到半空后，可以将离开大地这种状态延长，达到漂浮的效果

“放大”的作用是增强自身某些行为的效果或影响，它可以让普通的一击变成“处决”，可以让隔着一段距离的空气拥抱变成束缚

“混乱”则会影响事物的结构、尺度的标准和攻击的精度，让看似庞大的建筑轰然倒塌，让明明遥远的距离缩短到几步之间，让瞄准自身的打击偏向一边

通过“放大”、“利用”和“扭曲”，能在某种程度上做到“审判者”途径才可以办到的事情

“贿赂”等中低序列非凡能力，他同样拥有，而且更强[13]

**序列3：狂乱（法师）**

**序列2：熵（之公爵）**

**序列1：弑序（亲王）**

**序列0：黑皇帝**

晋升仪式：拥有属于自己的国度，让自身的名字和皇帝这个称号联系在一起，成为民众的常识，并且，还需要建立一套严密复杂但却有违正常情况的规则，包括建筑风格。接着，驱使民众，秘密建立九座类似金字塔的陵寝，然后，进入其中一座，在绝大部分民众都参与的，散布于不同城市的相应祭祀仪式里，服食下序列0的魔药

一旦晋升成功，在那九座秘密陵寝被全部摧毁前，“黑皇帝”不会真正死去，哪怕消亡，他也能从其中一座陵寝内苏醒归来，更可怕的是，即使成功弑神，并破坏了全部九座陵寝，只要那位神灵建立的秩序还有一定数量的残存，那他同样有可能诡异复生，这似乎是钻了死亡的漏洞

“黑皇帝”复活的过程有三个阶段，一是“唯一性”脱离拥有者，概念化抽象化，二是“黑皇帝”的臣民们再次听到这位神灵威严的声音，三是融合了“唯一性”的“黑皇帝”在“星界”重现，三份序列1非凡特性自动回归它们的皇帝手中，这是其他真神都无法扭转无法阻止的秩序

### 13.审判者途径

代表着秩序与规则，对应塔罗牌“审判”。

**序列9：仲裁人**

拥有让人信服的魅力和足够的权威，以及应对意外的出色格斗能力。

你的斗殴上升一个等级，魅力上升3，力量上升2。

超凡能力：

吐真术：消耗1点灵性，用一个施法动作，你用你的魅力+神秘学，对抗对方的意志防御。

特殊：如果目标已经被你限制了人身自由，无法或者不愿意和你进行战斗，那么他需要经过一个难度为20的意志鉴定。

你在执法行动中，对被裁决为罪犯的生物获得1d6伤害。

**序列8：治安官**

只要见过真人、照片或素描，就能牢牢记住目标的样子，获得超凡层面上的额外感应。能够察觉到不正常的因素，把握到不明显的痕迹。当距离足够近时，能侦察感应到与邪恶、混乱、疯狂相关的未做屏蔽的事物

主材料:恐惧魔虫的眼睛一对，银白战熊的右掌

通过一个难度15的侦查鉴定，你可以注意到现场超凡力量的痕迹，并且发现周围邪恶、混乱、疯狂的事物。

感应邪恶：10米范围内有邪恶、混乱、疯狂相关事物的时候，你可以通过一个难度15的灵感判断察觉。

破邪斩：当你攻击一个邪恶，混乱，疯狂的生物的时候，你可以消耗2点灵性，获得2d6伤害。

**序列7：审讯者**

精通各种武器的使用，成为爆破专家

精神刺穿：非干扰思绪，影响精神的非凡能力，而是直接攻击灵体的手段，本质上来讲，其他是作用于“心智体”，它的目标是“精神体”，两者有显著区别。能带来灵体层面的威压，凝聚精神，穿刺目标灵体，能够直接攻击别人精神，使其感觉精神内似有一道道电流窜过，连成带刺的鞭子，不断地抽打灵魂，这种“味道”又痛又麻，仿佛源自大脑深处，让人无法抵御，只能瑟瑟发抖，膝盖变软

主材料：闪纹黑蛇的角，湖中之灵的粉尘。

属性增益:所有攻击技能上升1个技能等级（+2）。

精神穿刺：你消耗3点灵性，进行一个施法动作。用魅力对抗对方的意志防御，SC：0/1d3，如果在一场战斗中，对方损失意志超过3点，除了疯狂之外，还会丢失一个动作1d4轮，扔一个1d2。

1. 丢失一个攻击或施法动作。
2. 丢失一个移动动作。

特殊：如果你在执法行动中，对被裁决为罪犯的生物使用，那么他需要过一个困难的意志，

对同一个目标使用的时候，消耗的灵性上限每次+3.

丢失两个动作的生物每个回合只能执行一个自由动作，或者消耗两个回合执行一个动作。

**序列6：法官**

对一定区域立下新的规则，区域内的事物都得遵守规则而行动，若是违背会受到规则的束缚。

宣布规则：消耗1点灵性，你用一个施法动作宣布一条法令，违背这个法令的生物将被标明为罪犯，法令必须被公示，并且法令应该是法律中曾经存在的相关条文。

范例：

禁止诈骗：所有使用欺骗技能，并且犯下罪行的生物，将会立刻受到1d6的伤害。

历史学家的投影，教唆者的教唆，都被视为是一种诈骗。

禁止亵渎：所有亵渎神灵的生物，将会立刻受到1D10的伤害。

驱赶外乡人：所有本地人都可以攻击你，这种攻击将会增加1d6伤害。

宵禁令：如果你在夜晚行动，呆在外面，十分钟后将会受到1d6伤害，这个效果对执法者无效。

禁止伤害：如果你对被标明为罪犯以外的其他生物造成伤害，那么你会受到1d6伤害。

禁止通奸：如果你和配偶以外的生物发生关系，那么你将会受到3d10伤害，这个效果对魔女的蛛网抽取灵性的行为有效。

禁止偷窃：偷窃的行为将会受到2d6伤害。

禁止赌博：使用赌博技能将会受到2d6伤害。

不可以进入某个区域:执法者以外的生物，如果进入某个区域，将会受到1d6伤害，通常而言，会给大概一分钟时间退出，如果迟迟不退出，那么会受到1d10伤害。

你可以宣布其他KP认可的规则，一般而言，轻罪会造成1d6伤害，中等的罪行会造成1d10，在日常生活中足以判处死刑的罪行会造成3d10伤害。

这些伤害直接产生，并且无法豁免，犯下罪行的生物会直接标明为罪犯。

**序列5：惩戒骑士**

违背者当受惩戒，违背规则的敌人会受到增伤的攻击，且具备必定命中的性质

**序列4：律令法师**

能“禁止”一定范围内的某种行为，也可以“剥夺”目标的某种非凡能力。拥有“神秘减弱，现实增强”的核心律令。能将一定区域内的所有非凡与神秘（包括己方）极大程度的削弱，让现实的影响增强，是现实世界军方对抗非凡者的强力手段

**序列3：混乱猎手**

**序列2：平衡者**

**序列1：秩序之手**

**序列0：审判者**

### 14.红祭司途径

战争与纯粹阳性的化身，对应塔罗牌“战车”。

**序列9：猎人**

优秀的追踪者，杰出的陷阱专家，出色的猎杀者。

属性增益：敏捷+3、幸运+2

你的生存、侦查、潜行、追踪上升一个技能等级。

布置陷阱：你可以消耗3点灵性，用一个施法动作，在一片区域内制造1d3个陷阱。

一般而言，这片区域的直径不能超过100米。

只要在这片区域内，敌方生物向你移动，或者向你发起攻击，你用你的敏捷+射击对抗对方的物理防御，敌方生物将会受到2d6伤害。

一片区域内最多设置6个陷阱。

**序列8：挑衅者**

擅长通过不经意的话语和动作激怒对方。

挑衅：消耗3点灵性，你用话语或者句子激怒你的对方，迫使对方朝你发起攻击。

对方采取追捕或者攻击你以外的敌人，将会受到-6的惩罚。

这个效果将持续1d3天。

所有挑衅者都被视为这个技能的同一个来源。

**序列7：纵火家**

古称“火法师”，具有灵活自如操纵火焰的力量

操纵火焰，你可以消耗灵性，用一个施法动作，让火焰造成伤害。

1点：你的一个陷阱伤害提高1d6火焰，每个陷阱只能这么附魔一次。

2点灵性，你点燃一个敌人，造成1d10伤害。

如果你额外支付2点灵性：你可以点燃视野范围范围内的所有敌人。

如果你额外支付2点灵性：你的点燃额外上升1d10。

3点灵性：你点燃一片区域，在火焰熄灭之前，这片区域呆着的所有生物，每个回合都会受到1d10伤害。

免疫火焰：你不会受到火焰伤害。

**序列6：阴谋家**

擅长策划阴谋

主材料：狩猎黑蛛的复眼，人身狮的大脑

**序列5：收割者**

善于发现猎物的弱点，并依此发动绝对的致命攻击，拥有极强的攻击力

**序列4：铁血骑士**

女性服食会变性，拥有堪比钢铁的勇气，不仅能操纵多种火焰，而且可以让自身火焰化或钢铁化。能与军队建立特殊联系，借助联系集中力量、分摊伤害、获得视野等[14]

仪式：组建一支至少三十个人的队伍，培养深厚情谊，变得强大，并配合默契，能根据眼神和动作领悟“猎人”的意思，彼此近乎一体，由他们组成仪式。队伍的实力、默契度越高，仪式效果越好

**序列3：战争主教**

**序列2：天气术士**

**序列1：征服者**

**序列0：红祭司**

力量本源的祭祀者

仪式：掀起一场席卷大陆的战争并获得足够的胜利

### 15.魔女途径

神话生物形态表现为女性性征，如蛇般粗壮的头发，盘绕周身的蛛丝，对应塔罗牌为“女皇”。

**序列9：刺客**

能短时间内改变身体，获得羽毛般的轻盈，且固化鹰的视力和黑暗视觉，擅长格斗和闪躲，每一位“刺客”都擅于躲藏在阴影里，有灵巧的步伐和将全部力量爆发在一击之内的能力

属性增益：敏捷+2，力量+1。

—你获得如下好处：你的斗殴、潜行上升一个技能等级

—你获得黑暗视觉，并且视力如同老鹰。

—你不会受到坠落伤害

—你不会失去平衡

—你获得偷袭能力，如果你在战斗中获得了优势，那么你的攻击将增加1d6伤害。

优势：指的是该生物被2个以上的敌对生物夹击、或者倒地，或者被束缚，或者陷入容易受到攻击的疯狂状态，或者对方看不到你，意识不到你的存在。

序列7：上升为2d6

**序列8：教唆者**

擅长诱发每个人心底的恶欲，擅长激化矛盾，挑起冲突，制造血案

属性增益：魅力+1，敏捷+1

取悦：你的取悦技能更容易产生更有效的结果，你用一个施法动作，用你的魅力对抗对方的意志防御。

直到你的下一个回合结束，目标生物将会和你视为友善状态，不会首先对你发起攻击。

教唆：消耗5点灵性，用一个施法动作，你可以让一个和你关系为友善的生物，获得额外的行动时间立刻进行某个行动，如果他不愿意，那么需要通过一个难度为20的意志鉴定。

这个行动之后，该生物可能需要一个灵感鉴定，才能察觉其中有什么不对。

一个生物每个回合只能被这个效果影响一次。

**序列7：女巫**

女性服食会提升颜值和魅力，男性服食会变性，而且同样会获得容貌和魅力的极大提升，拥有隐形的能力

能以镜子或魔杖作为替身。初步掌握各种黑魔法，能通过媒介施加诅咒术。擅长干扰别人的占卜，并获得黑焰和冰霜的眷顾

主材料：黑渊魔鱼的全部血液，玛瑙孔雀的蛋

辅助材料：纯水80毫升，金色曼“陀罗汁液5滴，阴影蜥蜴的鳞片三片，水仙花汁液10滴

属性增益，你转变为女性，你的魅力+2

诅咒术：通过一个施法动作，你诅咒一个生物，每天晚上他都必须经过一个难度为15的意志鉴定，否则会受到1d6伤害，这是一个永久的效果，除非他被驱散。

占卜干扰：对你的灵感鉴定，其技能-5。

黑焰：通过一个施法动作，消耗3点理性，你用你的魅力对抗对方的体质防御，成功则点燃一个生物，每个回合结束，只要他在你视野范围内，他都会受到1d6火焰及诅咒伤害。

冰霜长矛：通过一个施法动作，消耗3点灵性，你通过一个成功的投掷鉴定对抗对方的物理防御，造成1d10物理伤害。

序列6：上升为2d10

隐形：你无法被看到，无法被基于视线的能力选择为目标，但是灵视效果依然可能看到你的存在。

镜子替身术：消耗4点灵性上限，你可以制作1d3个镜子来抵御一次疾病、伤口、诅咒、攻击、预言、注视。

镜子会永久存在，但直到所有镜子被破坏，你都无法回复被占据的灵性上限。

序列6：你可以用欢愉之触的能力，让其他智慧生物代替你支付灵性上限。

**序列6：欢愉(魔女)**

“女巫”各方面能力得到提升，变得更加美丽，擅长魅惑，擅长在欢爱里给异性或者同性无法忘怀的快乐，能像蜘蛛一样制造奇怪的丝线，并充分利用它们对敌人进行挑逗，但蛛网怕火

扮演守则：让人无法脱离、难以抗拒的欢愉是痛苦的一种

主材料：魅欲女妖的眼睛一对，成年寡妇巨蛛的丝腺一个

辅助材料：纯水100毫升，黑色曼陀罗汁液5滴，魅欲女妖残留的全部毛发，费内波特苍蝇碾成的粉末10克，真正的木乃伊骨灰5克

属性增益：魅力+2

欢愉之触，这个超凡能力有两种使用方法。

如果你花费10分钟，和一个智慧生物进行充分的交流，那么你可以抽取其2d6灵性，你额外获取的灵性将会在一天后消除。

除此之外，你可以用一个施法动作，从所有被你蛛网束缚的生物分别抽取1d6灵性。

蛛网喷射：你花费3点灵性，用一个施法动作，制造一片蛛网，喷射向1d6名对手，如果对方没有经过一个成功的困难敏捷鉴定，那么他将会被蛛网缠绕。

被蛛网缠绕的生物无法进行闪避以及移动，他产生的攻击将会首先作用在蛛网上。

蛛网有3d6的生命，物理伤害减半，火焰伤害加倍。

你可以重复喷射蛛网，生命叠加，如果你对自己喷射蛛网，那么无需过命中。

**序列5：痛苦(魔女)**

又称疾病女士，擅长制造疾病，破坏美好，收获痛苦

疾病：覆盖近50米，处在这个范围内的生物，会慢慢受到感染，程度越来越重，最开始时，也许只是皮肤过敏，感冒发烧，二三十秒之后，很可能就转为了重症肺炎等疾病，等到两三分钟过去，随时突发心梗脑梗

**序列4：绝望(魔女)**

散播瘟疫，制造各种人造灾难

**序列3：不老(魔女)**

青春永驻，诡异难杀，擅长复活与重生。能使事物石化，并通过镜中世界传递力量

**序列2：灾难(魔女)**

暴雪、洪水、海啸、地震都在她的领域内

**序列1：末日(魔女)**

**序列0：魔女**

又称“原初魔女”、“混沌魔女”

### 16.深渊途径

又称“恶魔”途径，代表张扬的恶性，对应塔罗牌“恶魔”。

**序列9：罪犯**

和囚犯不同，他不会压抑自己，不会感觉束缚，身和心都处于恶欲的统治之下，当然，他的良知还未彻底泯灭，还不够冷酷。“罪犯”同样有着强壮的身体，敏锐的知觉和各种犯罪能力，不管骑士剑、匕首、长弓，还是手枪、步枪、六管机枪，都能熟练上手。

属性增益:力量+2，除此之外，你所有攻击技能，如射击、斗殴技能全部被视为受训。

**序列8：折翼天使**

古称“冷血者”，从此失去良知，与恶欲同流，身体更加非人，并能得到些恶魔的类法术能力。

召唤恶魔犬，你可以将一个活着的犬类或者一个智慧生物的尸体转换为恶魔生物，这需要一天的仪式，消耗5点灵性上限。转换后的恶魔生物一般拥有8点生命，45格斗，1d6的伤害。

特殊：如果你要控制恶魔犬，那么恶魔犬会占据你3点灵性上限，否则它会自由行动，它通常不会对制造者主动发起攻击。

属性增益：力量+2

地狱火球：消耗3点灵性，你向着30米射程内，一个2.5米半径的区域扔出火球，你用你的力量分别去攻击范围内所有生物的体质防御难度。

如果成功，造成相当于1d6的火焰伤害，并且造成1d6的毒素伤害，这被视为同一次伤害，失败则伤害减半。

血肉护甲：这个法术需要一个体型不少于你一半的生物才能施展，消耗1点灵性，并且花费十分钟时间，你披上了这个生物的血肉，这将导致你的生命上限增加那个生物的生命上限，你不能重复施展这个技能，除非你解除了第一个血肉护甲的效果。

**序列7：连环杀手**

掌握了崇拜恶魔的诸多知识和仪式，喜欢用特殊的连环杀人案取悦恶魔。

1、超凡猎杀，

如果你和其他敌人单独相处，那么你的法术和攻击伤害上升2d6。

2、浴血回复，当你杀死一个智慧生物的时候，你可以立刻吞噬那个生物的血肉，并且获得2d6生命以及1d6灵性，超出上限的生命或者灵性会在1天后消失。

腐化区域，消耗3点灵性，你可以诅咒一片大概100米直径区域，在这片区域内祈祷或者施展仪式，将会自动失败

恶意感知：任何一个人对你产生恶意，你都可以用一个灵感鉴定察觉，并且了解到来自于谁，以及这些恶意的地点。

**序列6：恶魔**

能够恶魔化，身形巨大化到接近3米，从而挣脱束缚，短暂提升力量和速度，皮肤深黑邪异，头顶山羊角弯曲伸出，布满了数不清的神秘花纹，背后一对蝙蝠羽翼般的巨型翅膀展开，缠绕着淡蓝的火焰，散发出强烈的硫磺味道，浑身上下都仿佛披着一层厚重的坚硬的盔甲，血和肉也极具弹性和阻力，免疫绝大部分毒素，不害怕一定程度内的诅咒和火焰，有天赋的火焰和污秽类法术：冷血，不惊慌，不恐惧，具备很强的肉搏能力，擅于使用各种物品造成伤害，最大的弱点是容易失控，即使没有，也会时常表现出冷血和残忍皆备的疯狂，容易被嗜血和杀戮等欲望控制

恶魔形态：你用一个自由动作变身，这将导致你变为大体型。

你获得10点额外生命值，攻击伤害+1d6，力量+2

你免疫毒素，免疫大部分诅咒，有10点火焰抗力。

地狱火：你可以消耗3点灵性，用一个施法动作让你周围围绕着大量的火焰，当你的回合结束，这些火焰将会对周围受到1d6伤害。

亵渎之语：你每个回合消耗一点灵性，消耗一个施法动作，开始持续诅咒听到你声音的所有目标。

扔1d6，以决定诅咒的效果

1 目标必须成功通过一个意志鉴定，否则他下个回合的攻击将会随机选择一个目标。

2 目标必须进行一个SC，成功减1，失败1d10。

3 目标失去一个动作。

4 目标受到1d6伤害

5 目标受到1d10伤害。

6 这个回合，恶魔自主选择上面的两个效果触发。

**序列5：欲望使徒**

能利用和操纵情绪和欲望，诱使堕落。敌人有太强烈的情绪波动，出现太明显的欲望，立刻就会自己远程控制，或埋下种子，或直接催化。这会让人暴露出诸多问题，逐渐堕落，或在关键时刻情绪失控，无法反抗。也能强行冲击敌人的精神，让他不可避免地产生一定的情绪。可以化为漆黑的液体，拥有具备不同效果的“污秽之语”，召唤岩浆大剑

**序列4：魔鬼**

狡诈，喜欢误导别人；能让周围的生命陷入不可避免的迷幻中，他们的情绪与欲望会因此飞快膨胀，或引爆心灵，或摧毁理智，或带来失控；其附近所有生灵的思考能力都会显著降低，容易犯错；具备更强的恶意感知[12]

**序列？：呓语者**

**序列0：深渊**

### 17.异种途径

代表放肆的欲望，对应塔罗牌“节制”。

该途径的非凡者又被称为异种，他们是因非凡特性带来的负面影响而化成各种怪物，他们心里始终潜藏着本能的、扭曲的、被压抑的嗜血欲望，遇到满月等特定的刺激更会彻底爆发，如果不自制，肆意地宣泄欲望，就会越来越冷酷无情，最终心灵将彻底扭曲

**序列9：囚犯**

心是身的囚犯，身是世界的囚犯，这代指被束缚的疯狂和被压抑的欲望。既是指被关在了监狱里的人，也代表灵性和欲望被理智、身体、世界束缚着的压抑者，这个序列的非凡者身体强壮，知觉敏锐，往往同时拥有沉默的外表和疯狂的内心，掌握着诸多犯罪技巧，擅长用随手得到的任何物品杀人

属性增益：意志+2，体质+2

当你陷入临时疯狂、不定性疯狂、永久疯狂的时候，你可以消耗4点灵性，在1d6小时内正常控制你的人物。

如果你损失了理智，在理智得到回复、经过24小时或者在一次长休息之前，你的伤害获得1d6的增益，如果你处于疯狂状态，获得额外的1d6。

**序列8：疯子**

可以自行且主动地牺牲理智，爆发欲望，以此换取力量，获得所有方面的提高，除了头脑会在那段时间变得不太清醒，并不存在太大的问题，甚至还会因此获得对某些干扰思绪，影响精神的非凡能力的强大抵抗力。从这个序列开始，诅咒逐渐出现，容易失控。

属性增益：意志+2，体质+2

理性燃烧：你可以用一个施法动作，主动进行一个SC（1/1d3），以获得6点灵性。

疯狂行动：你可以重投一次任何一次鉴定，但必须主动进行一个SC（1/1d3）。

**序列7：狼人**

拥有较强的自我恢复能力，以及恐怖的力量、敏捷与速度，他的手爪和牙齿不比同序列的非凡武器差，能划破钢铁，并自带毒性。他还懂得一些黑暗类的法术，比如，控制被狼人毒性浸入身体的目标，并将对方转化为下属，生命短暂的类狼人怪物。诅咒：满月时的杀戮和嗜血欲望。

你可以用一个自由动作进行一次SC（1/1d3），并且立刻变形为狼人，持续约8小时，在这个状态下，你的力量、敏捷+3。

每个回合结束，你都会回复1d6生命值。

你获得天生武器，1d4的伤害。

追击：在狼人状态下，如果你的第一次斗殴攻击命中，那么你可以再次进行一次斗殴攻击。

特殊能力：

毒素侵染：被你击杀的生物，会立刻转变为类狼人怪物，其力量、敏捷+3，同时具备1d6的快速痊愈能力，但只能存活24小时。

诅咒术：你的斗殴命中对手的同时，你可以用一个自由动作，用你的魅力攻击目标的意志防御，成功则会在对方每天晚上睡着的时候造成1d6伤害。

你可以用一个施法动作使用上述能力，此时影响视野范围内的一个目标，其余效果同上。

特殊疯狂类型：你的疯狂只有一种，就是暴力倾向。

满月的时候，你必须通过一个难度为15的意志鉴定，否则会自动变成为狼人。

**序列6：活尸**

身体可以像钢铁一样坚硬，只要脑袋没碎，其他伤害都不算致命。力量有一定的提高，并掌握了部分死亡类法术，并熟练地运用寒冷和腐烂类超凡之力。诅咒：渴望人类温热的血液和新鲜的血肉，满月时，这种状态尤其严重，如果不放弃自制，将痛苦到失去战斗的能力

**序列5：怨魂**

可以将自身的状态转化为真正的幽影，并获得相应的能力，比如，穿过障碍物，藏身镜子里，直接攻击对方的灵魂，跳跃于大部分能反射出影像的地方。和普通的怨魂不同，哪怕拥有灵视，不到高序列，也无法发现这种幽影。掌握许多死亡类的法术，不少诡异技巧，比如，强行附体，控制敌人。诅咒：满月时，吸食人类灵魂或变得极端虚弱

**序列4：木偶**

能操纵一定范围内的全部无生命物品

诅咒之源：可以变成秘术木偶、神奇纸人等物品，通过建立起来的联系用各种方法诅咒目标。到了序列3会发生质变，当前阶段属于伤害到敌人也会伤害到自己的类型

仪式：需要半神木乃伊

**序列3：沉默门徒**

古称“诅咒之物”

变形诅咒：能让敌人或事物变成其他生物，变形后会“失去”绝大部分特质和非凡能力[15]

**序列2：古代邪物**

**序列1：神孽**

### 18.窥秘人途径

偏向神秘侧的知识本身。神话生物形态为长满眼睛的黑团，对应塔罗牌“隐者”。

**序列9：窥秘人**

在魔法、巫术、占星术等神秘知识上有着全面但初步的了解与掌握，懂得不少仪式魔法，但很容易感知到隐藏于事物背后的某些存在，必须小心翼翼，对非凡力量充满敬畏

扮演守则：为所欲为，但勿伤害。

你的神秘知识上升1个等级，灵感+3，选择三个教育相关的技能受训。

超凡能力，

窥秘之眼，你获得一双具备灵视能力的，没有睫毛的眼睛。

这个眼睛具备如下好处。

它可以跟随你进行移动，如果你使用3点灵性，你可以将这个眼睛固定在某个地点上。

它是隐形的。被这双眼睛注视的时候，经过一个成功的困难灵感鉴定，可以发现有人正在窥探着你的存在。

这双眼睛可以看见灵魂的存在，如果通过一个自动的成功侦查鉴定，可以看到其他生物的超凡面貌。

这双眼睛的视线可以穿透墙壁、穿透书本，进而阅读到其中的内容，它也可以穿透任何一种衣服，看见其他人身上携带着什么物品。

你无法控制眼睛的关闭，但你可以再次花费3点灵性，在眼睛放置的地点将眼睛召回。

消化完全：你获得了三双眼睛，你无法控制眼睛的关闭。

窥秘之眼拥有1HP，如果它被摧毁，你进行一个1/1d3的SC。

**序列8：格斗学者**

你获得了非凡的格斗知识，让你可以和对方进行搏斗，你的斗殴上升一个技能等级。

致命打击：若你的斗殴困难成功，你的伤害取满，并且获得1d6普攻伤害

柔道打击：你在斗殴成功的同时会迫使对方失去平衡。如果对方处于站立状态，你的斗殴会令其下一个回合处于失去平衡状态且倒地。

失去平衡，不能进行攻击以及施法动作，需要一个移动动作从失去平衡状态恢复。

移动打击：你可以在攻击前进行移动，并且在攻击后进行移动。

快速攻击：如果有生物在你附近使用法术，或者执行一次远程攻击，你可以立刻对那个生物进行一次斗殴攻击。

**序列7：巫师**

占卜干扰：对你的灵感鉴定，其灵感鉴定-4，并且无法重复进行占卜。

无形之盾：通过一个施法动作，消耗3点灵性，你获得了3d6的能量护盾，持续8小时，重复施法的时候不能叠加，取最大值。

你学会了操纵超自然的力量，消耗2点灵性，你可以用一个施法动作，对视野范围内的一个生物施展下面法术。

特殊：每当你的斗殴命中对手，你可以用一个自由动作施展以下超自然法术。

浮空术：目标漂浮了起来，漂浮10米，接着，在他回合结束后会落地，并且受到1d6伤害。

神秘解读：你通过一个成功的神秘学鉴定，开始解读对方的神秘学本质，你会知道其1d6种能力的具体效果，

通过一个施法动作，你消耗3点灵性，诅咒一个生物，每天晚上他都必须经过一个意志鉴定，否则会受到1d6伤害，这是一个永久的效果，除非他去找人驱散。

点燃：通过一个施法动作，消耗3点灵性，你点燃一个生物，每个回合结束，只要他在你视野范围内，他都会受到1d6火焰伤害。

无形奴仆：消耗3点灵性，你创造出一个无形的奴仆，它有12hp 30str 30dex，可以帮助你搬运物体，1天后消失。

**序列6：卷轴教授**

**序列5：星象师**

**序列4：神秘学家**

根据解析的血液不同而有不同的擅长。“窥秘之眼”获得本质提升且能自由开启关闭、放置他人身上

神秘再现：从掌握的神秘学知识里汲取力量，创造魔法或巫术，而对应的神秘学知识越少人知道，越不流传，这种法术就越强大

所有序列4中，是最容易遭遇危险的那个“职业”，因为经常会看到不该看到的事物，听见不该听见的声音，触碰不该触碰的秘密，所以要想活得长久，必须懂得克制自己的好奇心，控制自己的相应行为

仪式：完全解析一滴神话生物的血液，从中获得复杂而庞大的知识

**序列3：预言大师**

**序列2：贤者**

仪式：阻止一场涉及高层次力量的灾难

**序列1：知识皇帝**

### 19.完美者途径

偏向现实侧的知识本身

**序列9：通识者**

相信知识就是力量，对神秘学有粗略的了解，对王水、硝酸甘油和复杂的齿轮装置等更加精通，他们似乎什么都懂。核心能力是唤醒记忆，能记起自己看过的所有知识，同时，还有理解和学习能力的提升

属性增益：教育+4，灵感+3,你将4个技能设为熟练，将3个技能设为受训。

唤醒记忆：你消耗3点灵性，你的一个未受训技能如同受训一样行动。

**序列8：考古学家**

拥有足够的历史知识，野外生存知识，以及遗迹相关的禁忌知识，有足够强壮的体魄和能力来面对这一切，能勉强应用一些仪式魔法。

能力提升：你的历史、生存、神秘学上升一个技能等级（+2）。

发现超凡物品：你可以轻轻一瞥，就可以发现超凡物品。

当你看见或者接近超凡物品的时候，你可以通过一个成功的灵感鉴定，发现超凡物品的存在。

你的感知范围通常有10米，即使那个物体被埋在了厚厚的土里或者墙壁中。

发现暗门以及机关：当你靠近暗门或者机关的时候，除了使用侦察鉴定，你还可以使用灵感鉴定发现这里的暗门。

侦察超凡物品：你消耗3点灵性，花费十分钟时间，进行一个成功的灵感鉴定，你手中的指南针将会指向最强大、最显著、最近的超凡物品。

当然，使用这个能力前，你需要放好你或者队友身上的超凡物品。

序列7：鉴定师

能快速鉴别神奇物品，直觉地把握到大部分超凡物品的能力和问题，在使用时可以最大程度地规避隐患

灵性鉴定：当你手上有一个超凡物品的时候，消耗3点灵性。你可以用一个施法动作，成功通过一个灵感鉴定，来判断这个物品的效果和副作用。

压制负面效果：8点灵性，你可以用一个自由动作，强行压制一个物品的所有负面效果1d4个小时。

直觉反射：对于陷阱或者超凡物品造成的伤害，你可以用一个成功的闪避鉴定进行规避。

物品强化:消耗3点灵性，你可以用一个自由动作加强你的超凡物品的效果，这往往会获得如下好处。

1. 加强1d4回合的持续时间。
2. 每天获得额外的1次使用时间。
3. 额外的1d6伤害。
4. 其他可能存在的额外优势。

**序列6：机械专家**

(机械制物专家)古称“工匠”，又称“齿轮大师”。无论在现实，还是神秘学领域，都是当之无愧的制造大师，通过他们之手成形的超凡物品负面影响低，能发挥的效果好。但除此之外，也只是仪式魔法的水平会得到提升

快速制造：消耗5点灵性，你可以用你的机器维修技能，快速维修或者制造一个普通物品，制造需要1d10分钟，维修仅仅需要一个施法动作，无形的灵性渗透进入物体中，自动找出故障，接着让物体自动成型。

灵性保持:你身上有1d3个物品不需要考虑灵性流逝时间。

非凡制造：

首先，工匠需要用机械制造能力，制造一个可以融合超凡特性的初始物品，这一般需要1d6小时，由KP秘投。

一般而言，和特性相关的物品才会生效，例如，占卜家可能需要一副眼镜，战士可能需要一副手套或者腰带。

大失败：这个物品在融合灵性之后，会产生可怖的后果。

失败，这个物品在融合灵性后，会在1d6周内失去作用。

成功：进行一次1d8+2（月）的掷骰决定附魔持续时间。

困难成功：上述时间翻倍。

极难成功：2d10年。

大成功：几乎永久。

之后，根据超凡物品的所在途径，决定两种超凡物品的好处。

再根据超凡物品所在的途径，判断这个超凡物品的坏处，工匠制造的超凡物品的坏处，一般属于这个超凡物品较低的序列。

接着，工匠再次花费1d6天，将超凡特性融入物体中，这需要进行一次额外的神秘技能鉴定，

大失败：该物品有严重的副作用，+1序列。

失败：副作用属于超凡特性所在的序列。

成功：副作用低1个序列。

困难成功：副作用低2个序列。

极难成功：副作用低3个序列

大成功:几乎没有副作用。

特殊：超凡材料每比你所在的序列高1，那么你的成功等级下降1级。

**序列5：天文学家**

古称“星术师”(星术士)

**序列4：炼金术士**

能为自己制造的物品注入灵魂，给予一定的生命

仪式：抽取一定区域内的全部生命力，土壤将沙漠化，湖泊将干涸

**序列3：奥秘学者**

古称“奥秘之妖”

**序列2：知识导师**

古称“大师”

**序列1：启蒙者**

又称“文明启蒙者”，古称“黑暗之光”

**序列0：完美者**

### 20.月亮途径

另一个阴性途径，对应塔罗牌“月亮”。

唯一性具现化为一颗绯红月亮

**序列9：药师**

擅长调配药剂，驯化并使用植物和失去了生命的动物某部分，给人治病，对毒素的抗性比较强

主材料：成年独角飞马的角、皇冠水母的毒液结晶3克。

属性增益：体质+2,灵感+3，你的化学，药学、医学技能视为受训。

你获得10点毒素抗性。

如果你成功经过一个化学或者药学鉴定，你可以配置出一瓶药水，该药水可能拥有下面的效果。

1. 施法动作使用，以治疗2d6生命，但一周只能喝一瓶。
2. 喷射1d6的火焰。
3. 治疗毒素和疾病。
4. 通过一个成功的投掷技能，投掷后能够爆炸，在一个范围内造成2d6伤害。

——其他KP认可的药水效果。

一般而言，吃下去的用药学鉴定，毒药或者爆炸物请用化学。

**序列8：驯兽师**

驯化并使用活着的动物，包括超凡生物，身体素质大幅度提升

主材料：精灵之泉的髓质结晶

你的体质+3，驯兽技能上升一个等级。

你获得一个普通生物，一般而言，如果KP认为很麻烦，那么这个生物往往是一只有20点血，6点斗殴，2d6伤害的大狗或者同样数值的小型黑熊。你可以用一个施法行动，通过一个驯兽技能鉴定，对它下一个命令。

当然，非凡者要有足够的理由携带动物，否则会引来很多麻烦。

例如，在市区中携带一只黑熊是不可理喻的（尤其是喂了战士魔药那种），而且每天黑熊都要吃掉大量的食品，占据大量的空间，非凡者需要有足够的信誉来支持这个花费。

你可以给你的宠物喂魔药，如常进行理智鉴定。

**序列7：吸血鬼（血族成年者）**

获得漫长的生命，出色的体质，卓越的外表，掌握多种黑暗类法术

主材料：对应序列7血族的血源精华，此后序列的主材料均可由对应序列血族“遗产”替代

超凡生命：你获得了上百年额外生命，体质上升3。

吮吸生命：你可以用一个整轮动作，从一个无助或者自愿的生物上吸收1d6生命

变化蝙蝠：你可以用一个施法动作变成一群蝙蝠，并且获得飞行能力，每只蝙蝠1点血，数量和你生命值上限相同，且你的移动速度加倍。你可以用一个自由动作，让你任何一只蝙蝠变成你，其他蝙蝠会消失，并让你获得了同样的血量。

黑暗视觉：你在黑暗中如同常人一样视物。

深幽黑暗术：你用一个施法动作创造一片黑暗，约12米，黑暗中没有定位和侦查能力的生物无法使用瞄准其他生物的远程攻击，也无法使用指定目标的攻击。

血之奴役：你的动物生命提升9点。

同时，你可以让被你吮吸生命进行一个困难意志，失败则无条件听从你的命令，如同奴仆，这是一个诅咒或者魅惑效果，可以被解除，并且，对服用了魔药的超凡者无效。

**序列6：魔药教授（血族男爵）**

能够通过喝下调制的药剂，获得神奇的增益效果

**序列5：深红学者（血族子爵）**

最核心能力有两点，一是能营造有利于自身的环境，制造“满月”效果或隐去月亮。二是在月光照耀的一定范围内，获得瞬移闪现能力和月光化状态，哪怕被人击碎，也可以在月光中重组。能力的强弱取决于对“月亮”领域的了解和研究。黑暗类法术变强、魔药效果提升、获得梦魇类影响抵抗能力

仪式：在满月的照耀之下，凑够代表不同月亮状态的金属、宝石，以及超凡生物的血液

扮演守则：虔诚地喜欢月亮，崇拜月亮，研究月亮[16]

**序列4：巫王（血族伯爵）**

**序列3：召唤大师（血族侯爵）**

召唤之门：与灵界深处生物签订契约，让其来到现实世界效力

**序列2：（血族公爵）**

**序列1：美神（血族女王）**

**序列0：（血族始祖）**

### 21.大地途径

一个纯阴性途径，序列2开始会变成女性。

**序列9：耕种者**

能分辨不同种子，拥有很高力量

分辨天时：善于预测天气

属性提升：你的力量+3，体质+2,生物技能上升一个等级（+2）

你可以预测未来的天气，服用你种下的食物可以加快伤口的痊愈，每周回复1d6生命。

**序列8：医师**

古称“治疗牧师”，又称医生，能治疗恶疾与缝合灵魂

属性增益：体质+2

你可以用一个施法动作进行急救，回复1d6生命。

如果你花费足够的时间，再次进行一个成功的医疗鉴定，并且消耗3点灵性，那么你可以再次回复那个生物2d6生命值，医疗行为通常要1-2小时。

灵魂缝合：消耗4点灵性，通过一个施法动作，通过一个成功的心理分析鉴定，你可以终止队友的疯狂状态，这不会恢复任何理智。

**序列7：丰收祭司**

**你免疫毒素伤害。**

**通过一个施法动作，你可以施展以下能力。**

**缠绕术：消耗3点灵性，你命令一片丛林开始生长，接着缠绕住对方，对方必须通过一个成功的敏捷鉴定，难度相当于10+你的体质，将会被丛林束缚，无法进行移动以及攻击。**

**丰茂术：消耗3点灵性，你让一块田地，一片森林快速生长，以获得丰收。**

**植物鞭挞：消耗4点灵性，你命令植物开始鞭打你的对手，用你的生物技能来代替该生物的殴打，造成3d6伤害。**

**临时生命护盾：消耗4点灵性，你获得了2d6临时生命，这将持续1天。**

**序列6：生物学家**

**通过一个施法动作，你可以施展以下能力。**

**嫁接术：消耗2点灵性，你可以交换两个生物的肢体，或者交换某种性状，例如你可以让人类长出鱼鳃。**

**内爆术：你消耗3点灵性，指向一个生物，他体内的蘑菇、孢子开始疯狂进行繁殖，他会立刻受到2d6毒性伤害，1d6物理伤害，通过一个难度15的体质鉴定伤害减半。**

**毒素、疾病云雾，诅咒一片区域，呆在这片区域每个回合结束，必须经过一个体质鉴定，否则会受到1d6伤害。**

**序列5：德鲁伊**

能汲取泥土里养分和氧气，掌握大地类法术

仪式：掌握多种普通动物三种超凡生物的生活习性、肉体结构

活化死物：

**序列4：古代炼金师**

古称“古典炼金师”，又称“人体炼金师”。能驱使智慧不高的超凡生物，短时间内降低它们的疯狂程度；能以残缺的灵和各种材料，完成极致的“生命炼成”，这可以创造能长久存在的普通人类，也可以制造用于战斗和各种事务的不同人偶，包括石魔像，土魔像，钢铁魔像；能让人产生异变，长出各种农作物，增加失控疯狂的倾向；也能治愈除了失控以外的所有伤势[12]

仪式：亲自炼制一颗生命之石

**序列2：荒芜主母**

### 22.命运途径

唯一一条不能互换的途径。“唯一性”固化成“概率之骰”，神话生物形态为水银之蛇，对应塔罗牌“命运之轮”。

**序列9：怪物**

属于灵感超高的类型，经常能听见别人听不见的声音，看到别人看不到的事物，以至于偶尔能窥见未来的画面，对危险有着敏锐的直觉预感。常常会陷入某种恍惚的状态，呢喃起别人听不懂的话语，以至于被当成真正的怪物。

你获得如下好处。

属性增益：幸运+3，灵感提升3点，这意味着你的侦查、聆听、赌博受训.

灵视：通过一个成功的侦查或者聆听鉴定，你可以看到其他超凡生物的真实面貌和听到他们的真实声音，这个能力无法穿透墙壁。也无法主动关闭，当然你可以闭上眼睛，或者用东西阻隔视线。

危险预警：你不会被突袭。

直觉行动：用一个自由动作消耗4点灵性，你获得如下一次效果

1、针对于一次攻击，将你的灵感加在你的物理防御上。

2、只有一次，你的伤害增加1d6。

序列8：你可以将你的灵感技能加在体质防御上。

序列7，你可以将你的灵感技能加在意志防御上。

**序列8：机器**

获得恐怖的计算能力和精准的控制力，与身体相关的各方面素质都明显增强，成为格斗、射击等领域的天赋者。同时，他们也拥有了占卜和反占卜的能力。

属性增益：你的力量+2，敏捷+2，体质+2，灵感+2，你的斗殴以及射击被视为受训。

占卜干扰:针对于你的灵感鉴定，其灵感技能-5。

每天三次，你可以进行一个灵感鉴定，判断一个行动会产生什么结果。

难度15：KP告诉你，这个行动的结果是好或者坏。

难度20：你获得更为清晰的画面，这会触发你的灵视技能。

难度25：揭示更多真相。

大成功：你几乎搞清楚了事情的来龙去脉。

大失败：你不慎看到了某些你不应该看到的东西。

**序列7：幸运者**

又称“幸运儿”，日常生活里经常会遇上出门捡钱、人体描边、投骰如同期望、喜欢的女孩子刚好喜欢自己等事情，但无法控制，属于被动，而且，这种幸运并不固定，有高低起伏，有时特别厉害，有时如同普通人，所以很难完全依靠。

每天早上，你扔一个1d6，将这个数值加在你的幸运上。

每天三次，你可以宣布对你的一个行动，进行一个额外的幸运鉴定，除此之外，你的其他幸运鉴定也会得到如下好处。

大失败：你遭遇到了厄运。

难度10：没有什么特别的事情发生。

难度15：你获得了1d6的灵性以及一些额外的好处。

难度20：你获得了1d6理智或1d6灵性，或者发现一些额外的奖励。

难度25：你回复1d6的理智以及灵性。

大成功：你回复6点理智及灵性。

**序列6：灾祸教士**

一方面会被动地遭遇各种灾祸，但可以预见，可以提前做好准备，找到消除或解轻影响的办法；另一方面，能主动地引来不同程度的灾祸，将目标或敌人波及进去，自身则依靠幸运方面的“特长”，规避掉绝大部分危险，趁乱发动攻击。简单来说就是，能够将对手拉入最能发挥自身优势的环境。当然，也能充分利用自身被动遭遇的那些危险来打击敌人

制造“精神风暴”，依靠自身高于其他途径的灵性，直接影响对方的精神体，带来一定程度的眩晕或心智的迷失

召唤灾难：消耗8点灵性，你用一个施法动作制造了一场可怕灾难，持续3d6轮。包括你在内，100米的所有生物，都会遭遇到可怕的灾难，你的KP秘密扔一个1d6来决定你产生的效果，你可以重复使用这个技能，每次使用，都可以获得一个新的灾难效果。

1、攻击或者施法的目标将会随机选择。

2、移动或者传送需要进行一个幸运鉴定，如果失败，移动会被绊倒，受到1d3伤害。传送技能会造成更可怕的结果，例如传送到某个你不想去的地点。

3、立刻有一枚陨石轰击地面，或者其他同等程度的灾难，这个灾难将会给在场的所有人造成3d6伤害（特殊，这个灾难只有一次）

4、每个回合，都会有一个活体灾难发生，试图杀死在场的人，每个回合结束，在场的所有人都需要进行一个难度为15的敏捷鉴定，否则会受到1d6伤害。

5、灵感鉴定会看到可怕的存在，进行一个理智鉴定1d3/1d6。

6、施展消耗灵性的法术会遭遇恶意的灵界生物追击，灵界生物通常有2d10+10血，3d6伤害，斗殴70，它会追击你直到灾祸结束，或者你跑出灾祸的范围。

特殊:每天一次，你可以不需要灵性，释放这个能力，如果你没有释放这个效果，那么在你每天第一次理智鉴定的时候，自动释放这个能力。

精神风暴：用一个整轮动作，你选择X点灵性释放出恐怖的精神风暴，你视野范围内所有现存灵性低于X灵性的敌人会丢失1个动作，并且防御失去敏捷带来的好处，这将持续1d6轮。

**序列5：赢家**

能在某种程度上掌控住自身幸运，既可以依靠本身的节制，积累起大量的“幸运”，关键时刻以戏剧性的方式化解致命危机，也能时不时在平常生活里遇到概率极低的好事，直觉预感达到了很强的水准，无论是占卜，还是反占卜，都称得上神秘学专家了，还能给予敌人厄运，让目标变得较为倒霉。

燃烧幸运：消耗4点灵性，你可以燃烧1d6的幸运，用一个自由动作，增加你的鉴定结果。

烧掉的幸运将会在1d3天后恢复，统一结算。

幸运积累，每消耗1点灵性，你可以将你的1点幸运储存到第二天使用。

这些储存的幸运可以用来增加和幸运相关的所有鉴定结果，并且可以用于燃烧幸运，使用一次后会立刻消失。

灵性预感：你的灵感技能会获得更多额外的，并且是更清晰的信息。

占卜干扰：现在，对你的占卜鉴定，其灵感鉴定-10。

燃烧目标幸运：你用一个施法动作，消耗4点灵性，开始燃烧目标单位的幸运，对方烧掉1d3幸运。

序列4：你自身恢复1d3，不能超过上限。

**序列4：厄运法师**

**序列3：混乱行者**

**序列2：先知**

**序列1：水银之蛇**

又称“命运之蛇”，吞尾的命运之蛇，遇到难以摆脱的危险时可以重启循环、逆转胚胎，每一次重启都会洗掉疯狂，不过仍需要一定的信仰定位。能让人陷入相同命运的循环中，通过“重启”使敌人的时间倒流

**序列0：命运之轮**

仪式：在命运的洪流里找到正确的契机