没有了火的照耀，更失去黑暗的前路.......

欢迎来到黑暗之魂的世界，在很久很久以前，王国里发生了一起疫病，感染者背上都有着一个黑暗之环的标记，逐渐这些人会慢慢遗忘自己珍视的一切，面容也逐渐枯萎，成为丑陋的活尸，更可怕的是.......他们失去了死亡的资格。

力 关乎于装甲对于你的行动的影响，与武器的伤害。（减10除2为你的调整值）

敏 关乎于某类武器的伤害，与闪避动作的AC加值，还有侦查的成功率。（减10除2为你的调整值）特殊：当你的敏捷达到25，可以额外得到一个标准动作，这个行动只能用于翻滚。

体 血量，某些鉴定的抗力。（与你的数量相等）

信 关于你是否能使用神术与神术伤害，还有释放神术速度，神术抗力。（减10除2为你的调整值）

智 关于你是否能使用法术与法术伤害，还有释放法术速度，法术抗力。（减10除2为你的调整值）

记 关乎于你的神术或者法术，又或者咒术使用次数。（减10除2为你的调整值）

心智 关乎于你的生死（D10）

负重：负重值为你的力量数，一旦总负重值为力量一半，视为中负，先攻-2，翻滚鉴定-2，移动格数减一格），一旦力量减去当前负重结果为3,2,1.则视为重负，先攻-4，翻滚鉴定-8，移动格数两格

命中计算：投出骰子数加上一种属性的调整值（一旦选定以后无法更改）减去10，若为正数则命中。1无论如何都会失败。

动作：移动动作：一个角色一回合最多移动1格，全力奔跑为4格，

特殊：不穿任何衣服则可移动30尺

在敌人威胁范围内移动会被借机攻击

标准动作：你可以使用这个动作作出任何动作（特殊：笨重武器攻击会额外消耗动作。

翻滚：使用一个上回合未使用的动作，你可以在下一次敌人攻击你时用一次翻滚动作判定，投一个D20+敏捷调整值，对抗难度（DC）为这次攻击所投出的命中值。若果通过，则在不受伤害的情况下，以自己为中心，向不被敌人占据的格子移动一格。如果失败，则向怪物面对的方向退后D2格，伤害全吃，并且击倒。（特殊：每多额外消耗一个动作，则可以额外移动一格）

格挡：使用一个上回合未使用的动作，作出一次敏捷或者力量鉴定（D20+敏捷OR力量-10/2），对抗敌人当前投出命中数值。若果成功，你可以使用盾牌的伤害减免加上护甲伤害减免。若果采用的是力量调整值作为鉴定数值，则失败，只承受一半伤害。（特殊：使用武器格挡就算成功了，也只减少最多10点伤害，武器耐久-1）但无论如何，每承受一轮攻击，下回合都会暂时失去一个动作，若果动作全部消耗掉，则直接命中。

防御反击：用三个个上回合未使用的动作，作出一次敏捷鉴定（D20+敏捷-10/2再减去盾牌防御反击调整值），对抗敌人当前投出命中数值减去武器速度的结果。你可以用你的武器作出一次必定重击的攻击鉴定，如果再次成功，则可以让最多大与自己体型一级的敌人被击倒。若果格挡鉴定失败，则如同翻滚鉴定不通过一样判定。

施法：只要施法动作少于2个动作，则不会被敌人借机攻击，若否，则会被敌人攻击，若攻击命中则会中断这次施法，但不会失去法术。（不能使用任何动作来防止这次伤害。）

一回合玩家的动作为：3个标准动作

先攻顺序：以敏捷最高者+武器速度

职业：战士，骑士，法师，牧师，盗贼

战士初始属性：LV2

|  |  |
| --- | --- |
| 力 | 12 |
| 敏 | 12 |
| 体 | 10 |
| 信 | 5 |
| 智 | 1 |
| 记 | 1 |
| 心智 | ROLL |

战士初始装备：长剑（耐久3，伤害D8+C力量+C敏捷，负重2，速度1），钢盾（耐久20格挡：物理90%，法术10%，格挡鉴定+1，防御反击鉴定视为-2，负重2），链甲衫（物理4减免，法术 0，负重2）

骑士初始属性：LV4

|  |  |
| --- | --- |
| 力 | 12 |
| 敏 | 10 |
| 体 | 14 |
| 信 | 7 |
| 智 | 5 |
| 记 | 1 |
| 心智 | ROLL |

骑士初始装备：阔剑（耐久5,伤害D6+B力量，负重2，速度1），镶嵌皮甲（物理2减免，法术0，负重2）

盗贼初始属性：LV5

|  |  |
| --- | --- |
| 力 | 10 |
| 敏 | 16 |
| 体 | 8 |
| 信 | 1 |
| 智 | 10 |
| 记 | 1 |
| 心智 | ROLL |

盗贼初始装备：匕首（耐久2，伤害D4+B敏捷 特殊：敏捷达到16以上，得到重击17-20，速度3，负重 1），黑皮甲（物理1减免，法术1减免，负重1）火药瓶X1（伤害D10，范围周围5尺）

法师初始属性：LV3

|  |  |
| --- | --- |
| 力 | 8 |
| 敏 | 8 |
| 体 | 8 |
| 信 | 7 |
| 智 | 12 |
| 记 | 14 |
| 心智 | ROLL |

法师初始装备：法杖（耐久1，伤害D2，特殊：法术触媒）灵魂箭（伤害D6，智力C加成）20发（占据记忆1）

牧师初始属性：LV4

|  |  |
| --- | --- |
| 力 | 10 |
| 敏 | 10 |
| 体 | 10 |
| 信 | 7 |
| 智 | 10 |
| 记 | 12 |
| 心智 | ROLL |

牧师初始装备：钉头锤（耐久3，伤害D8，力量C级。无视护甲伤免2，速度1） 生命恢复5发（给自己回复5点生命，占据记忆1） 圣玲（耐久1,特殊：触媒。）

武器

加成：S级加成：若属性为10，则这件武器得到10伤害的收益。

A级加成：若属性为10，则这件武器得到一半（5）的伤害收益。

B级加成：若属性为10，则这件武器得到10-10除2的伤害收益。

C级加成：无论属性为多少，只能得到最多1点收益。

速度：武器速度为武器的攻击次数。

耐久：每当投出1时，失去武器的1点耐久，并且失去一个标准动作。

笨重武器：每次攻击必须消耗两个动作，移动无论如何都作为中负

武器

匕首（耐久2，伤害D4+B敏捷 特殊：敏捷达到16以上，得到重击17-20，速度3，负重 1）

需求：敏捷16 力量10

长剑（耐久3，伤害D8+C力量+C敏捷，负重2，速度1）解锁：

需求：力量12

巴勒德尔骑士的细剑（耐久 2，伤害D6+B敏捷 特殊：被攻击者需要两次翻滚，攻击后不能借机攻击，速度1，负重 2）

需求：力量14 敏捷16

细剑（耐久2，伤害D6+C敏捷 特殊：被攻击者若果使用翻滚，则需要使用两次翻滚，攻击后不能借机攻击，速度 1，负重 2）

需求：力量 10 敏捷16

手斧（耐久5，伤害D6+C力量 +C敏捷，速度2，负重2）解锁：

需求：力量 12

大木棒（耐久8，伤害 D10+A力量 笨重，负重4，速度1）解锁：

需求：力量20

太阳直剑（耐久2，雷属性伤害2D6+力量D 敏捷D，负重2，速度1）

需求：力量12 敏捷14 信仰10

长矛（耐久2,伤害D6+力量C 敏捷B ，负重3，速度1，特殊：可以攻击包括你4格内的敌人，攻击后不能攻击攻击路径外两边敌人）

需求：力量14 敏捷12

防具

黑皮甲（物理1减免，法术1减免，负重1）

需求：力量10 体质10 敏捷14

镶嵌皮甲（物理2减免，法术0，负重2）

需求：力量12 体质10 敏捷10

链甲衫（物理4减免，法术 0，负重2）

需求：力量12 体质10

胸甲（物理5减免，法术 0，负重4）

需求：力量14

米兰甲（物理7减免，法术 0，负重8）

需求：力量16

升级：所有升级行为都只能在营火进行，升级所需要魂量等于你当前级别X200

人性流失：作为黑魂里最重要的一点.....

死亡流失：死亡会把你的人性扣减D10，若果完全失去就会成为活尸，玩家不能再进行操作。

获得人性：

如何得到人性？在杀死怪物途中或者boss，更甚是NPC（若果你敢），你们可以得到人性，当然，看看你们身边的队友。

添火：每到一个地方，你们可以让篝火的火焰更加旺盛，但是要交出一点人性。火焰旺盛，可以治愈不死人身上的伤口，把不死人的宝物 元素瓶补充满。一旦有人在篝火休息或者死亡回到此处，其他怪物也会重新站起来，时间在罗德兰显得如此地不可触摸。

怪物仇恨：以人性最高者作为首要攻击对象，或者最前面的人，这几种行为根据情况发生。

交易单位：魂，

借机攻击：消耗一个上回合动作，以一个经过你威胁范围的敌人作为目标，对它实行一次攻击，被攻击者只能使用格挡。特殊：若武器普通攻击能让目标丢失动作，则敌人不能再进行刚才动作。

武器专长（骑士初始可以获得一个，除此之外所有职业属性达到武器需求的两倍可以获得一个。）

直，阔剑类

1突刺击：消耗2标准动作，攻击一个敌人，如同细剑效果。

2十字剑弧：消耗2个标准动作，攻击前方相邻3个敌人，使用一次攻击加值。每次使用，武器耐久-1。

3跳跃剑技：消耗2个标准动作，攻击一个敌人，但你使用武器速度X3的攻击次数，并且向前方直线移动3格。

长柄武器类

1旋风：使用3个动作，下回合对攻击范围内除自己外，所有非灵体（也就是说会误伤）作出一次攻击，伤害为武器顶端伤害为武器本身伤害，其他为D4.

2架设：使用一个动作激活，角色之后所有行动视为格挡，直到使用一个动作结束效果，在效果期间角色不能移动。在效果期间，角色可以免费获得一下（无论武器速度多少）攻击次数。

钉头锤，硬头锤武器类

1亡命猛砸：使用3个动作，你可以在本回合中得到6次攻击次数（若果你装备两件，则为8次），这6（8）次攻击不消耗动作。

2失心击：这类型武器重击范围变成18-20，造成重击后伤害变成3倍。

太刀类

1使用2个动作，下回合攻击伤害额外得到敏捷加值，并且前进两格。

在这个世界，一切已经开始败落，所有仇恨，荣誉，亲人，友情已经不再重要，反正已经到了火种熄灭前，不是么？拯救你自己吧，敲响两口钟并到达.......