三生万物

道生一，一生二，二生三，三生万物。万物负阴而抱阳，冲气以为和。

创造角色：

第一步：确认属性

方法1：roll点

投掷3个D4骰子，选取其中两枚骰子将其数字相加，结果为属性的点数，重复六次，将得到的六个数字分配给六个属性

方法2：购点

总计32点属性点，可以分配到6个属性上。每个属性最高为7点，最低为2点。

方法3：固定点数

将7、6、5、5、5、4分配到6个属性上。

通用等级强化：

每一级：

获得相当于体质的血量

等级1：

两种武器熟练

三种技能熟练

获得一种身份背景

等级4：

强化初始身份背景

等级7：

强化初始身份背景

等级10：

强化初始身份背景

10级以上为神仙领域，只有通过某种方式成为神仙才可以解锁，同时成为神仙后不受等级限制。

职业：

体、巧、道、特

体：

每一级：

额外增加1点血量

学习一个战技（不可重复）：

-徒手搏斗

-双持

-盾牌专精

-轻功

每两级：

伤害+1或获得一种武器熟练（命中+2）或将一种熟练转化为专精（命中+4）

强化体质、增加战斗能力，增加武器熟练

巧：

每一级：

获得一种技能熟练

每两级：

获得一方面的知识（如特定种族、特定宗教、特定神话）或将一个熟练转化为专精（+4）

增加知识，增加技能熟练

道：

每一级：

获得相当于感知的灵力上限

每两级：

基础施法消耗减少一点灵力

强化施法，增加施法上限

特：

获得一个身份（如医师、僧侣、官员），并获得与之相符的能力

增加一种不包含在基础技能的特长或者身份（类似dnd的背景）

渡劫：

当玩家达到10级时（或根据故事更早），说书人可以为玩家定制劫难，渡劫成功则可以让玩家踏入仙人的境界，这个过程最好发生在故事的末尾，悟道成功的玩家需要摈弃尘世的俗念，因而角色扮演没那么有意思。仙人的规则和凡人不同，会少很多约束。渡劫应设计为测试灵魂的劫难，如破戒、放弃信物等，而非普通的打boss。（举例：玩家在仙人的指点下来到了最终boss的宫殿外，boss吸收了神仙的精华获得了强大的力量，此时，即将消散的神仙在精神世界询问主角仙和人的区别，悟出仙和人本质相同的主角以另一视角看待世界，看穿了世界的流动，继而学会了指引世界的流向，从而成仙。）

仙人：

当玩家成为仙之后，为凡人指定的尘世规则不再对他们起效，相应地他们需要直面最原始的混沌。仙人的灵力和生命值将合并为一个属性—精华，法术不再有任何消耗，但是玩家只能在一天内使用最多相当于精华点的法力。在精华消耗殆尽后，玩家不再有死亡豁免，而是直接消散，回归混沌。一般在仙人成仙后，他们会为自己铸造金身来解决身躯无法保存强大的灵魂的问题。届时施法的限制将完全解除，但精华依旧存在，抹除仙人的精华依旧可以破坏金身。此时的神仙大致可以用等级划分，代表不同量级的精华。刚铸成金身为一级，修行百年为2级等…这个没有具体的规定，更多体现在天庭的职位。

施法：

施法使用灵力作为施法能力

奇幻的世界自然少不了奇幻的能量。当你学习天地的规则，找寻世界的真理，你逐渐领悟了道，也逐渐学会了利用道的能量来完成你的目的。这种行为被称为法术。法术在产生之初只有一种，而随着时间的推移，仙和宗教的产生，有些凡人会以祈求的形式来让神来替他们实现法术以换取他们的信仰和贡品。这种法术被称为神术。基于施法者和神的联系，神会给予施法者一定数量的施法机会，当机会耗尽，施法者便无法释放神术。当然有时施法者感动了上天，也可能会有一些额外的法术产生。另一方面，另一些施法者会跨过神，把命运掌握在自己的手里，他们用自身和从古至今流传的动作语言等和道本身建立联系并利用道的能量施展法术。这种法术也理所应当的被称为道术。没有了神的监督，这些法术对施法者的身体是一种负担，但也为施法者带来了更多的可能和契机。道术没有施法次数的限制，但是每次施法都需要献祭物品或者自身。有些道士会和神仙让他们来协助自己施法，但是这种祈求因为没有延绵成百上千年的香火传承不一定会得到回应。道士也可以用素材和法器来替代法术本身的负面影响。

道术：

效果列表：

--储存：

施法：动作，2米

素材：5点灵力+（5点灵力/5点血量/瓶子（不消耗））

描述：将一个非敌方且无生命的物体或能量体存储在指定容器一回合，如使用灵力则储存在施展的力场中，如使用血量则储存在身体内，如使用瓶子则储存在瓶中。如果效果没有持续，目标会在一回合后脱离控制。

--拦截

施法：动作，10米

消耗：5点灵力+（5点灵力/5点血量/一片干枯的树叶）

描述：阻止一个投掷物的运动，被影响的投掷物会失去动能停下并受到外力的影响。

--投掷：

施法：动作，10米

消耗：5点灵力

描述：控制10米内一个没有被握住且未被固定重量不超过5千克

神术列表：