

第七章 非凡者优、劣势

通用优势

感应原质

序列 1 开始的非凡者可以感应到本途径对应的原质存在。但是因为绝大多数原质都被诡秘之主封印在了西大陆，所以除了愚者、门、错误这三个序列外，其他途径对原质的感应比较模糊。

神性

从序列 4 开始，非凡者开始脱离人类的范畴，逐渐向神话生物转变。这个过程中代表性的变化之一就是非凡者开始拥有了神性。诡秘世界中的神性可以理解为人性的反面词，象征了神的冷漠、残酷、疯狂、高高在上、漠视人性。神性会为你魔药带来的技能提供+8 的奖励。拥有神性的非凡者对无神性的非凡者使用的技能具有高额抵抗力，所有对灵体的技能伤害-8、肉体伤害-5；当被无神性非凡者使用的灵视等窥视到时，对方除了需要进行一次对应你生命形态（如完整/不完整神话生物）的 SAN 值检定外，该次检定还会获得-6 的惩罚，并且扣除的 SAN 值额外-3。序列 4 以下的非凡物品带来的负面效果减弱 90%。

位格

随着一次次喝下魔药逐渐接近真神乃至旧日，非凡者的生命层次也随之提升，而位格就是生命层次的量化数值。随着序列提升，位格会自动增加。许多非凡技能在计算效果数值时都会计算双方位格差——你的位格越高，对方给你带来的伤害就越小。可以说在非凡世界中，位格越高越好，更不用说像死神和审判者两个途径可以依靠高位格给对手带来压制。

表：各序列对应位格。

序列	位格	序列	位格
9	1	3	11
8	2	2	14
7	5	1	15
6	6	0	20
5	7	旧日	26
4	10		

响应祈祷

从序列 3 开始，非凡者可以为自己设计尊名、并在一定范围内响应涉及自身尊名的祈祷。

优势等级	效果
0	尊名为四段式，能够响应一座大城市范围内的祈祷。
1	尊名为四段式，能够响应全球范围内的祈祷。
2	尊名为三段式，能够响应全球范围内的祈祷。

序列优势

安眠地

你能在自身体内创造能容纳灵体的地方。一般会选择容纳在牙齿上。

暗示叠加

你对自己的暗示技能能够重复叠加相同效果，这就使得你能在序列 4 就能够使用“不完整神话生物形态”，减少使用“神话生物形态”技能时失控度增加度的一半。

爆破大师

你在炸药技能上的学习难度为简单。同时能学习该技能的所有分支，即便只专精了一种分支，其他分支可无视缺省值使用。

博学多能

你能通过一次成功的神秘学检定解析目标使用的非凡能力。解析出的非凡能力能被你模拟使用。

博物精通

你在博物学上学习难度视为简单。

不眠

你每天只需要 4 小时睡眠，并且不会因为不睡觉产生属性减值。

草药大师

你在药剂学上的学习难度视为简单。且能通过使用灵性材料来配制普通药剂师无法制作出的药剂。包括但不限于精神状态的治疗药剂（回 SAN、回 SP）。

侧写

你可以通过一次成功的观察检定，通过观察一个人当前的行为举止、仪态仪表，在心中为其做出一份侧写。你能立即认出侧写过的目标，且对于侧写目标的心理学和口头交涉类技能将获得+4 的奖励。

若只是见过一面，或是见过照片或素描，也可以牢牢记住目标的样子。为将来辨认或目标获得+4 奖励。

如果你在侧写时目标已经做了伪装，那么治安官作出的侧写将是其伪装之后的样子。

长寿

你的寿命将会延长至 1000 岁，在 1000 岁之后开始老化检定。

超凡感官

你在尝试通过视觉搜寻事物，或是观察周边（如寻找陷阱或脚印）时获得+3 的奖励。

你获得远超人类程度的嗅觉，在任何需要利用嗅觉的行动和任务中，得到+3 奖励，且追踪技能也获得+3。如果你暴露于某种特定物质的气味中时会感到不适，那么使用临时性劣势这个修正因子。最常见的影响是镇压劣势，不过 GM 可以允许选择其他的临时劣势。

超凡体魄

所有来自非凡力量对你肉体的伤害获得-4 的减值。

超凡自愈

你拥有较强的自我恢复能力，你的自然恢复 HP 额外+8。

大脑开发

魔药对于大脑进行了初步改造，提升了理解和学习能力，对于所有学科类技能和神秘学语言的学习难度视为简单，对于文本类线索的搜集时间减半。

动物感官

你能与驯化后的动物共享感官，且能与这些动物沟通并驱使它们。

恶魔化

你可以变身成真正的恶魔，巨大化身躯（SM+1），巨大化后能挣脱普通材料带来的束缚。恶魔化后能使你的 ST+2，SPD+0.5，同时皮肤、血、肌肉也产生了变异，为你带

来 6DR。

恶魔化后你的非凡技能获得+6 奖励。

发现弱点

战斗轮中，你能在一次等待动作后观察到目标的弱点，攻击弱点时伤害+6。

反占卜

除位格压制外，你可以通过多种手段来干扰、误导他人的占卜结果，比如占卜、替身、仪式魔法、黑魔法等。在你明确说出用了以上手段进行反占卜之后，会为他人的占卜检定带来-5 的减值。

犯罪技巧

你在任意犯罪活动中获得+3 的奖励。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。

方向感

你永远不会迷失方向，在任何地方也能第一时间知道东南西北。导航+3。

分辨天时

通过对天上云朵、日月位置、月相等的观察，你能很轻易的知道当前的大致时间，与标准时间误差不超过 30min。且能推测出第二天的准确气候。

疯子

在使用狂欢技能后，所有针对你 BHM 和 SB 的非凡能力将获得-4 的减值。

格斗精通

你在格斗类技能上的学习难度为普通。

格斗专精

你在格斗类技能上的学习难度为简单。

攻防精通

你学习武器技能和防具技能时，学习难度视为普通。

工匠

无论在机械领域还是神秘学领域，你制造出来的物品总是有超过常规物品的水准。机械领域的制品不会轻易损坏，耐久增加 100%，发挥效果增加 75%；非凡物品负面效果更低，减少 25%，固定的能力往往 ≥ 3 种，效果接近于同序列非凡者的 80%。

骨骼软化

可以通过一个成功的 HT 检定，软化自身骨骼，让你能够挣脱手铐、绳索或者箱子的束缚。这并非缩小体型，仅是在骨骼软化后可以“挤”脱一些束缚。假如是类似于小孩才能钻过的洞穴这种情况（建立在你是正常体型的情形下），无法通过骨骼软化通过。

观众

进入到观众状态后，通过一次成功的观察检定，你能从目标的外在行为中展现出的诸多细节中窥见目标内心真实的想法。

优势等级	效果
0	你在侦测谎言和心理学上获得+（观察技能成功度）的奖励。
1	你的观察不再局限于表面，而是深入气场、以太体，让你能异常准确地掌握人心。你也能通过观察技能，直接读取到目标浅层次的想法，还能初步模拟别人的思维。在侦测谎言和心理学上获得（观察技能成功度+5）的奖励。

海眷者

你是海洋的眷者，是水的朋友。在海上你会受到各项增益。

优势等级	效果
0	你在 ST、DX 相关检定会获得+3 的奖励、FP 增长 50%、SP 增长 10%。可以无保护地下潜 15 米，并在水下自由运动 10min。
1	你的所有主要属性+5。可以无保护地下潜 30 米。在水下能自由活动 1H。

黑暗视觉

基于魔药对你肉体的改造，你可以在黑暗中如普通白天般视物。在黑暗中你所有与视觉相关的技能并不会造成减值。

这并非如同夜行动物般增强环境光在你眼中的反射而形成的，而是某种神秘学意义上的改造。因此白天的强光、黑暗中突然的闪光等对你的负面影响并不会比正常人更大。

黑夜眷顾

在夜晚，不眠者途径的非凡者 ST、DX、SPI 相关检定都会获得+3 的奖励，SP 会增长 25%。

环境利用

环境利用可以帮助你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，为你在伪装、追踪、潜行、陷阱等技能上提供+3 的奖励。

你在环境利用的状态下使用的技能为想要发现的人带来-3 的减值。

注意，捕猎并不是一项只有在野外对人类以外的动物才能进行的活动。

唤醒记忆

你对自己看过的知识具有过目不忘的能力，随时能通过一次成功的 BHM 检定回想起来。

欢愉

魔药使得欢愉魔女对于人体欢愉方面的知识了解很深。你对房中术技能的学习难度视为简单，且在该技能上你能获得+6 的奖励。能通过简单的肢体接触或蛛丝触碰，挑起目标的欲望，对你的口头交涉类技能获得-6 的惩罚。

活尸

你的身体如钢铁般坚硬，获得 8 点天然 DR。体质检定上获得+6 的加成。对你的火焰伤害固定为 1，溺水对你无效。

火焰化

你能火焰化，融于你召唤出的火焰中，并跟随火焰移动。

教唆

你能够通过一次成功的 SPI 检定，感知到别人情绪、欲望和恶念，令你所有口头交涉类技能上获得+4 的奖励。同时，所有与你沟通过的 NPC 对你的反应检定+2。

借光躲藏

你能够躲藏在光中，除了灵体之线视觉、心灵岛屿和 SPI 检定外无法发现你。

解密

当你通过搜集或其他手段获得了关于某件神秘学事件的足够线索（≥5），你能直接还原出该事件的真相，或是能预见该事件之后的发展。这个发展由 GM 告知，GM 自己决定该告知到什么程度才能不影响游戏的继续进行。

看门人

你可以在体内开辟一个小型冥界，容纳魂体、亡者和自然灵。你也可以感应到冥界入口，直接驱使里面的亡灵。

快速施法

你在战斗轮时使用法术（包括类法术、神术、类神术）技能的动作仅消耗 2 点 AP。

快速仪式

你能快速进行仪式魔法，所需时间减半而效果不变。

狂信徒

除非你已经有了信仰的神灵，否则你会不自觉的开始信仰“永恒烈阳”。

窥密之眼

这是窥密人能力的具现化，初步改造了你的眼睛，可以让你窥探到神秘。

若没有相应的封印物品，则你的视觉相关技能都将默认附加窥密之眼的效果。

优势等级	效果
0	在不加遮掩的情况下能直接看到灵性物品外显的色彩，因此能直接看出一样物体是否为超凡物品。在是超凡物品的情况下，一个成功的神秘学检定能让你分辨出这是哪个领域的非凡物品及其大致对应序列。
1	能让几十米范围内的一切没有遮蔽但异常混乱地呈现于你的视界内。能隐约看见周围有一重重仿佛阴影的厚厚帷幕。帷幕之后似乎有什么东西在注视着所有生灵。
2	能将窥密之眼具现化，并装在空中仆役上，从而窥探到远处。

狼人

你拥有较强的自我恢复能力，你的自然恢复 HP 额外+3。你的手爪和牙齿造成的伤害和同序列的非凡武器相当（3D）。并自带毒性，为 HT 检定失败的受伤者附加 2D、维持 12H 的伤害。

黎明

你无法被任何幻觉迷惑，而且你的非凡能力不会因生物种类而造成减值。（比如灵体生物会免疫物理伤害）

历史掌握

你能初步掌握历史迷雾，可以通过过去的“灵之虫”复活 4 次，序列晋升时会重置复活次数。

能对未来施加一定影响，放大或缩小某些事情发生的概率，让目标技能检定数值±消耗 SP（SP 消耗数量≤6）。

历史专精

你在考古学、历史学技能上的学习难度视为简单。

猎魔之眼

使用这种能力后会在你的双眼中分别出现一个墨绿色的复杂符号，这能让你辨识目标的性质、弱点、状态、污染程度、是否撒谎等。

猎魔准备

你能通过一次成功的观察检定发现目标的弱点。你也能在辨识材料的博物学上获得+8 奖励。

当你知道目标弱点后，可以通过一次成功的冥想检定，将辨识出的材料制作为针对目标弱点的神奇药剂、圣膏、精油或特殊印记。之后通过服食、涂抹或使用这些物品达成克制目标的效果。为你的伤害增加 2D+1，或是减弱目标对你的伤害 2D+1。

领航

在海上，你对磁场、洋流、云朵、风向都有直觉的把握，这使得海上你的导航技能获得+5 的奖励，且无视技能负面修正。

灵体之线视觉

通过一个即时动作来进行开关。你能看到 $[100 + (6 - \text{你的序列}) * 100]$ 米内存在灵体的生物或物品上飘出的灵体之线，能让你在试图用眼睛找出潜行或隐身的目标时获得+7 的奖励。

一般而言，若没有针对灵体之线的能力是无法对其进行隐藏的。

灵药大师

你能分辨出不同的灵性材料，在灵性材料鉴别相关的神秘学检定上获得+6 的奖励，从而能用这些材料针对性的制作出不同的药剂和香水。

律法专精

你在法学技能上的学习难度为简单。

满月

视目标是否擅长灵性、灵界相关的能力，你可以选择制造满月效果或是将这片区域的月亮隐去。

梦境修改

你能修改目标梦境内容。以梦境日积月累地影响目标，以星灵体为跳板，逐渐侵染精神体，最后反应到心智体，根植于潜意识，让对方不知不觉发生改变，作出原本不会做的事情。相较于直接的催眠，这种源于梦境的操纵耗时更长，但更柔和、隐蔽和不易察觉，适合针对高层次的目标。

敏捷之手

你的手指异常灵敏，在偷窃、扒窃、手上功夫这三个技能上学习难度都视为简单。并且你在偷窃和扒窃技能上获得+3 的奖励。

魔鬼化

你能长期让自己身体某个部位维持在不完整神话生物形态，为看到的人带来同等的影响。你能通过声音、眼神、动作等方式直接让特定的目标或 10 米内的所有目标陷入迷幻状态，情绪和欲望飞快膨胀。

耐热体质

“纵火家”给了你对于火焰很强的抵御能力，所有的火焰对你肉体伤害-5。

女巫

你的性别变为女性，同时你的外貌等级提升为**英俊或美丽**。占卜技能中，使用魔镜占卜和魔杖占卜时获得+5 奖励。

巧舌如簧

你具有较强的口才，能令你在所有口头交涉类技能上获得+3 的奖励。同时，所有与你沟通过的 NPC 对你的反应检定+2。

射击精通

你在远程武器类技能上的学习难度为简单。

神灵祝福

根据你在晋升“**银骑士**”仪式上祝福神灵的不同，你的各项技能会有少量增益。

祝福神灵途径	增益
愚者	银白细剑在传送时出现正面变异；水银化时能伤害转移；
黄昏巨人	“银骑士”序列的技能获得+3 奖励

*仅列出文中出现过的增益，其余途径 GM 和 PL 可根据途径中的技能自拟。

识别性嗅觉

你获得远超人类程度的嗅觉，通过气味，你可以检测人或动物的情绪状态。在侦测谎言和心理学上获得+5 的奖励。但你必须要在嗅探对象周围两米之内。

尸体

你具备一定的尸体特征，整体会显得颇为阴森，体温会维持在 30℃ 左右。会被无智慧的亡灵认为是同类而免遭袭击。能承受腐烂、寒冷和死亡气息的侵蚀，你在对该类伤害进行 HT 检定时会获得+3 的奖励。

守护

你可以转为守护状态，这种状态下你无法使用一切攻击动作。但是你的 ST 数值将 100% 转化为你的 DR。

优势等级	效果
0	所有对你的投骰后伤害将减去你 ST*50%。
1	守护力量会实质化成一幅银色全身盔甲，所有对你的伤害将减去你 ST*100%。

收尸

你了解诸多不死生物的特点和弱处。在针对它们进行神秘学检定时获得+3 的奖励。

死亡之眼

你能通过观察技能得知不熟悉的不死生物和灵界生物的弱点。

通灵眼

你能在不开启灵视的情况下直接看到灵体类生物。

通灵知识

由于魔药的灌注，你了解绝大多数通灵方面的神秘学知识，这方面的神秘学检定获得+5 的奖励。

危险预知

如果有人能够在一段时候对你造成致命危害并付诸于行动，那么你将立即感应到危险源头的位置和人物。

危险预知的生效时间初始为 5min，可额外花费 CP 点进行增加，1min/5 点。

危险预知的范围初始为你的方圆 3km 内，可额外花费 CP 点进行增加，500m/10 点。

望闻问切

你的灵视在以太体的观察上更加细致入微，能清晰地观察出颜色的薄厚、明暗，从而推断出目标的身体状况及大致的发病原因。为你的医疗类技能带来+3 的奖励。

危险直觉

在战斗轮外，如果你即将遭遇危险，GM 将主动为你进行一次 SPI 检定，成功后你将感知到有危险正在靠近。如果是企图偷袭的是非凡者，那么 SPI 检定将计算（对方位格-你的位格）作为修正值。

在战斗轮中，所有以你为目标的攻击都会给你带来一个 SPI 检定。同样的，如果是非凡者的攻击，那么将计算（对方位格-你的位格）作为修正值，在检定成功后为你的防御动作带来+2 的奖励。

威严

你的位格为你带来气势上的威压，这是一种不自觉的影响，正常情况下不太明显，但当你主观上想要严肃起来时会更加明显。这种情况下你对他人的交涉技能会附加上（你的位格-对方位格）作为修正值。你的威严使得位格比你低的 NPC 反应检定+2。

无面

你能通过一次成功的 BHM 检定和 30min 时间，准确记忆住目标人物的长相、行为习惯、小动作等。这样可以在你伪装该人物时，为别人对你的心理学带来-6 的减值。作为该能力的附属，你也能模仿任一你听过的人声。

同时，你能在一次成功的 IQ 检定后可以回忆起你见过的人的外貌长相。对于你见过但是长相不清晰人物——可能是背影、带了兜帽擦肩而过等，当再次遇到时你能通过一次 SPI 检定将对方辨认出来——在对方没有进行姿态、行为等伪装的情况下。

武器大师

你对所有武器技能的学习难度视为简单。在使用陌生武器时，该武器的检定数值都将等于该系武器技能数值最高的一个，且无视负面修正。同时武器类非凡物品对你影响减半。

武器精通

你对所有武器技能的学习难度为普通。

污染耐性

经常听到高层次呓语的你对于许多其他低层次的呓语会产生抵抗力，使这些呓语的作用效果降低、作用时间减短。

辖区

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，可以将这一区域宣称为是自己的辖区。在辖区中，你的所有行动都将获得+4 奖励。

小丑

你能时刻在脑海中反映出自身肉体的外在状态，并且能精确掌控自身肌肉。在通常的状况下，无论行走多么窄的表面上，你不会摔倒。这允许你在拉紧的绳子、窗台、树枝或其他固定的表面行走而无需投骰。若表面是湿润的、滑溜的或不稳定的，你在保持站立的投骰上+6。在战斗中，你在试图保持站立或避免被击倒的 DX 投骰或基于 DX 的技能投骰上+4。

在杂技、表演等需要肌肉控制的技能检定上获得+4 的奖励,并且在学习上述技能时学习难度视为简单。

心理学隐身

你可以在任何时候通过对集体潜意识大海的操控,从心理学上在人们面前隐身。任何搜索类技能都无法发现你的踪迹。只有能对自身“心灵岛屿”进行搜索的非凡者有可能发现你的踪迹。或者是可以通过更高位格的手段发现端倪。

优势等级	效果
0	在你主动与外界拥有“心灵岛屿”的生物互动前,你都能保持住隐身的状态。
1	即使你主动与外界互动,在你主动接触隐身前都能保持住该状态。

信使

你能在一次成功的仪式魔法检定后获得一个信使。

幸运

你在每次属性或技能检定后,(技能检定数值-技能数值)的绝对值将会被计算并转为**累积幸运**。

每次技能或属性检定后,你必须进行一次幸运属性的检定(幸运属性的检定无法增加累积幸运的数值),幸运属性检定失败则无事发生。在检定成功的情况下会消耗累积幸运改变检定数值,让检定数值减少。能使用多少累积幸运将由 1D 累积幸运决定。

血肉大师

你的体型不受 ST 限制,血肉可以自由变化形态。你不受断肢的影响(头除外),甚至可以自己主动断肢,比如最经典的拔掉一根手指。断肢后可以立即重新长出断掉的肢体部分。

对你的伤害按**均质**计算。

血族

寿命提升为 300 岁,外貌等级提升为**英俊或美丽**。将会本能地厌恶阳光,在阳光下所有技能会获得-2 的惩罚。主食只能是含有灵性的血液,长期(3 天或以上)未进食血液会给所有技能带来-5 的惩罚。

演绎法

你在观察、搜查等技能上可以获得+4 的奖励。

意识漫步

你的意识和灵体能自由地在集体潜意识大海中遨游,但无法带入肉体。在集体潜意识大海中遨游时间超过 1H 后,每超过 30min, SAN 值-1。

阴谋

当你谋划出一起阴谋并私下将之全部告诉给 GM 后,在你为这起阴谋行动时,GM 将为你的口头交涉类技能附加+6 的奖励。

受阴谋作用的目标需要通过一次 IQ 检定才能判断是否遭受欺骗。IQ 检定的难度受阴谋难度的影响,具体请由 GM 判断。

阴影躲藏

你善于躲藏在阴影当中,令你的潜行和尾随技能获得+3 奖励。

鹰眼

鹰眼优势包含了黑暗视觉,同时也将你的视力提升到最远 1km,并且动态视力提升,能捕捉到快速运动的事物。

欲望化身

你能将身体转化为各种情绪和欲望凝成的、虚幻的、粘稠的黑色液体。为你的潜行技能提供+7 奖励。你在这个状态受到的伤害*30%。你在这个状态下使用**掌控欲望**技能与目标进行 BHM 快速对抗时额外获得+3 奖励。

怨魂化

你能够变为怨魂，并获得怨魂相关的特性。你的体重视为 0；能够无视、穿透没有灵性的物体；两天内不用进食；可以藏身于“镜面”内；净化类攻击对你的伤害额外附加 1D；在不主动时无法被未开启灵视的生物发现，即使开启了灵视，如果不到高序列也无法发现你；拥有天然的占卜与反占卜能力等。

唯一有点区别的是，阳光对你的影响与普通人类相同。

怨魂化后，**活尸**与**狼人**优势不再生效

愿望

你可以通过各种形式满足别人的愿望，积攒愿望之力。每完成一次他人愿望，愿望之力+1。之后能通过向自己许愿的形式创造奇迹，耗费愿望之力视奇迹大小而定，消耗（神性修正+100 人/点）。不能在短时间内满足同一个祈求者多个类似的愿望。

月光化

你能在月光照耀的范围内月光化。此时身体虚化，染上淡红，变成一道朦胧的月光。在没有被击中心脏的情况下，你的身体可以通过瞬间破碎，消散在原地，并于原处飞快重组的形式躲避这次攻击。

月亮宠儿

你是红月的眷顾者，在满月的照耀下，你所有属性都会获得+5 的奖励，SP 增长 25%。

再生

如果一个物品的构成材料曾经有灵体，那你可以将相应的灵体之线唤起，让物品成为自己的秘偶，并使和这物品建立了深层次联系的生物也自然转变为秘偶。

诈骗

你具有较强的口才，能令你在所有口头交涉类技能上获得+2 的奖励，在唬骗技能上额外再获得+2 的奖励。同时，所有与你沟通过的 NPC 对你的反应检定+2。

占卜大师

你学习占卜技能时，学习难度为简单。可以使用所有占卜方式。可以以简化的形式进行部分占卜——例如用文明棍代替卜杖进行卜杖占卜、利用抛硬币进行快速梦境占卜等。所有占卜相关的知识（如不同日期具体时间点的星宫位置）你都能只学习一遍就牢牢记住。

占卜精通

你在占卜技能上的学习难度为简单。

占星大师

你学习占卜技能时，学习难度为简单。可以使用所有占卜方式。当使用水晶球进行占卜时，能获得+5 的奖励。所有占卜相关的知识（如不同日期具体时间点的星宫位置）你都能只学习一遍就牢牢记住。

治安官

在近距离下，你能通过一次成功的 SPI 检定感应到与邪恶、混乱、疯狂相关且未做屏蔽的事物。

你在观察上能获得+4 的奖励，且能很轻易的分辨出声音的源头。

你对你走过的路有着神秘学意义上的记忆能力，这就使得你不会迷路。

你在监控和发现监控上获得+4 的奖励。

直觉预感

你可以在任一场合，针对你周围 100 米内的任一事物——物体、人物等，向 GM 申请 SPI 检定，检定成功后你将得知预感对象在下一秒的动向。

在战斗轮外，如果你即将遭遇危险，GM 将主动为你进行一次 SPI 检定，成功后你将感知到有危险正在靠近。如果是企图偷袭的是非凡者，那么 SPI 检定将计算（对方位格-你的位格）作为修正值。

在战斗轮中，所有以你为目标的攻击都会给你带来一个 SPI 检定。同样的，如果是非凡者的攻击，那么将计算（对方位格-你的位格）作为修正值，在检定成功后为你的防御动作带来+2 的奖励。

知识就是力量

阅读书籍越多，获得的知识越多。你可以成为多个学科领域的专家。而有背景的“**阅读者**”甚至能成为神秘学专家。

你对所有学科类技能（除神秘学）的学习难度视为简单。当你隶属于智慧之神教会时，你的神秘学学习难度视为普通。

秩序阴影

你能通过一次 IQ 检定试图发现规则或对手的薄弱之处。针对对手的 IQ 检定将改变为暗骰，检定失败后，你只能发现错误的“弱点”，大失败的情况下你发现的“弱点”可能会是目标的强项；检定成功后你能发现正确的弱点。若发现的是伤害弱点，对目标弱点攻击可以使伤害增加+3。若发现的是心理弱点，可以让威吓、唬骗等技能获得+3的奖励。

针对规则的 IQ 检定为明骰，检定失败无惩罚。检定成功后你对规则薄弱之处的利用技能获得+3 奖励。

追逐知识

在任何情况下，你都可以通过一次主动的倾听技能倾听隐匿贤者的声音。倾听技能成功的情况下，表明隐匿贤者刚好灌注了你需要的知识，此时一个成功的 IQ 检定能让你理解该知识，GM 可依据当时情形，给予神秘学+2 或某一学科+2 或获得有用情报等奖励。

若是 IQ 检定失败，代表你无法理解隐匿贤者的知识，你将会因脑中突然增加的大量知识而 SAN 值-1。此后 3 天内，你可以每过 4 小时进行一次 IQ 检定来理解这些知识（耗时 30 分钟），成功后参照上述情况，但是奖励减半——神秘学+1 或某一学科+1 或获得模糊情报；失败时 SAN 值-1。3 天后知识遗忘，无法回想。

倾听失败的情况参照**序列劣势：知识逐人**。

卓越观察

你在观察技能上获得+3 的奖励。

通用劣势

灵性反噬

当你被打断施法时，你会临时获得 $[6 - (SB/10)]$ 回合的灵性反噬劣势。获得此劣势时你需要承受仅一次的等同于你发动技能所消耗 SP 的 HP 损失。并且在拥有此劣势期间，你所有 SB、APJ、BHM 相关的检定都会获得 $-[6 - (SB/10)]$ 的惩罚。可以通过一次成功的冥想鉴定，将回合数和惩罚减半。

灵性溢出

非凡者在刚服下魔药（一般视为消化度等级=-2）时，由于魔药带来的额外灵性会使得非凡者处于灵性溢出状态。在该状态下，非凡者所有与自身灵体相关（SB、APJ、BHM、IQ、WILL、SPI、SAN）的属性检定都会有-2的惩罚。当你的灵视看到了不该看到的事物时，会因灵体不稳而带来 SAN 值额外 1D-1 的损失。

神性

非凡者因为原初/诡秘之主/上帝在体内的觉醒而拥有了神性，这需要天使开始的非凡者拥有信仰来作为锚定位自己。当一次丢失 3 点以上 SAN 值时，非凡者体内觉醒的意识会苏醒，此时需要进行一个成功的 WILL-10 检定来维持住自身的人性，失败后增加 10%失控度。

信仰污染

从序列 2 开始的非凡者由于神性的觉醒，而需要他人的信仰作为“锚”来与神性对抗，从而保持住自身人性。但他人所信仰的非凡者形象的不同侧面同样是种污染。所以当灵体（SB、APJ、BHM）因各种原因受到损伤时，立即进行一次 WILL-10 的检定，失败时增加 10%失控度。

污染

受到污染的你失控度仅能通过消化魔药的方式降低。若是序列技能中拥有倾听，则多次（ ≥ 10 次）使用能力后，SAN 最大值会降低 $[(1D) * \text{倾听次数}]$ 。

序列劣势

恶运

在你任意的检定失败场合，GM 都可以为你安排一场灾祸，天灾人祸都可以，大到陨石、小到摔倒都可以，GM 在这方面不如有创意一些！比较无脑的一种处理方式是将你的所有检定失败都视为大失败。

这些灾祸都是你可以预见的（当然可以！因为这是你自己骰的点），所以暗骰失败的情况下 GM 需要提醒一下 PL。但如果是非常关键的剧情点上，GM 可以选择将灾祸延后，这种情况下给 PL 一个 SPI 检定是个不错的提醒。

冷血

在古代被称为“冷血者”的你从这个序列开始失去良知，无法与任何事物共情，也再无任何正面情绪。但这并不意味着你不能伪装出类似的情感。不过伪装的终归是假的，你的这类伪装获得-5的惩罚，并且这类情感的伪装在“观众”以及专业的心理学家看来无比明显。上述两类人群对你伪装的情绪获得+5的心理学检定奖励。

怪物

你所有视觉相关技能都默认开启灵视效果、你所有听觉相关技能都更改为倾听技能，且这两个效果无法关闭。你的 SPI 检定获得+3奖励。

屈服

由于“暴君”的影响，水手途径的非凡者对高位格的层次非常敏感，在靠近高序列（4、3、2、1、0）非凡者的时候能立即知道对方层次高于自己。且会受到来自高位格的震慑，所有对对方的行动获得-（双方位格差的绝对值）的惩罚。

上位压制

你在面对本途径高层次（序列 ≥ 4 ）的非凡者时，会被对方压制，所有对对方行动获得-（双方位格差的绝对值）的惩罚。

知识逐人

每当你进行任何与知识相关技能检定时，隐匿贤者都会乘虚而入灌注知识。此时角色需要进行一次 WILL 检定，成功代表角色挺过来了，SAN 值-1；失败代表角色无法抵挡，此时一个成功的冥想将挽回角色的状态，SAN 值-1；若是失败，则角色 SAN 值-1D。

诅咒

每个序列的诅咒不会同时存在，当你晋升后，上一个序列的诅咒消失的同时会获得新的诅咒。

每种诅咒都有克制和放纵两种处理方法，克制派需要时刻压制住自身的欲望，这会永久降低你 WILL 属性（10-序列）点。而放纵派一旦选择了放纵自身欲望之后，会使你的失控度下限永远提升为 75%。

狼人

你渴望杀戮和嗜血。满月时更加严重，会长出满身的黑毛，失去大部分理智，WILL 降为 8 点。需要进行一次 WILL 的检定来克制欲望。可通过镇静剂缓解。

活尸

你会无时无刻不渴望着人类温热的血液和新鲜的血肉，满月时更加严重，需要进行一次 WILL-3 的检定来克制。可通过镇静剂缓解。

怨魂

你渴求着人类的灵魂，且在红月变圆的夜晚会变得极端虚弱，各项属性降为 5 点。