

第三章 途径序列

22 条途径、220 个序列是《诡秘之主》中最具特色的设定之一，所以若非模组或 CP 点限制，则玩家可选择所有规则中存在的途径及序列。大多数情况下所有途径的同序列花费的 CP 点消耗相差不多，但是强度越高的序列花费的 CP 点也会越多，比如倒吊人途径的序列 5 牧羊人。至于转途径的特殊之处将放在人物成长一章中专门讲解。每个途径的序列数取决于小说或乌贼微信公众号中是否有具体描写，暂时放弃跳序列的撰写方法，尽量保证途径从序列 9 开始的完整性。

途径序列的标注

序列名后所标注的两个数字为晋升至该序列所需的 CP 值，第一个数字是由上一个序列晋升而来所需要花费的 CP，称为晋升 CP。第二个数字是直接创建该序列的人物所花费的 CP，称为序列 CP。

序列晋升所带来的

晋升序列后，一是会带来原本属性值的增长：比如普通人晋升至序列 9 后增长的属性是在普通人调整过的属性上直接加成，序列 8 是在序列 9 的基础上加成等，以此类推；二是会带来新技能的获得：新获得的魔药技能等级为 0；三是会带来非凡技能的等级提升。

一、途径序列一览

属性加成中分为“加至”和“+”两种类型。“加至”是指不管原有属性多少都可以直接加到该数值。而“+”是在原有基础上进行加成。

<1>. 愚者

序列 9：占卜家[100]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB 加至 14；APJ 加至 16；BHM 加至 14；

技能升级：

1. 灵视+2
2. 仪式魔法+2
3. 占卜+1
4. 冥想+1

获得优势：

1. 占卜大师
2. 反占卜

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：小丑[40][160]

属性加成：

ST+1；DX 加至 18；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM+1；

获得优势：

1. 小丑
2. 直觉预感

获得技能：

1. 纸张硬化

序列 7：魔术师[60][240]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+6；APJ+3；BHM+3；

技能升级：

1. 纸张硬化+1

获得优势：

1. 快速施法
2. 双巧手
3. 骨骼软化

获得技能：

1. 操纵火焰
2. 制造幻觉
3. 水下呼吸
4. 伤害转移
5. 火焰跳跃
6. 空气子弹
7. 纸人替身

序列 6：无面人[70][330]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+2；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级:

1. 操纵火焰+1
2. 伤害转移+1

获得优势:

1. 无面

获得技能:

1. 变化

序列 5: 秘偶大师[90][440]

属性加成:

ST+1; DX+1; HT+1; SB+3; APJ+1; BHM+1;

获得技能:

1. 操偶
2. 灵体之线视觉

序列 4: 诡法师[110][570]

属性加成:

ST+3; DX+3; HT+4; SB+5; APJ+5; BHM+3;

技能升级:

1. 灵视+1
2. 变化+1
3. 伤害转移+1
4. 操偶+1
5. 纸人替身+1

获得技能:

1. 神话生物形态
2. 灵体之线视觉

序列 3: 古代学者[120][710]

属性加成:

ST+1; DX+1; HT+1; SB+2; APJ+1; BHM+1;

技能升级:

1. 纸人替身+1
2. 火焰跳跃+1
3. 变化+1

获得优势:

1. 响应祈祷
2. 历史专精

获得技能:

1. 借古
2. 历史投影
3. 冰雾

序列 2: 奇迹师[140][870]

属性加成:

ST+3; DX+3; HT+3; SB+5; APJ+3; BHM+3;

技能升级:

1. 神话生物形态+1
2. 历史投影+1

获得优势:

1. 历史掌握
2. 愿望

获得劣势:

1. 信仰污染
2. 神性

序列 1: 诡秘侍者[150][1030]

属性加成:

ST+1; DX+1; HT+1; SB+2; APJ+1; BHM+1;

技能升级:

1. 响应祈祷+1

获得优势:

1. 感应原质
2. 再生

获得技能:

1. 嫁接
2. 诡秘之境

序列 0: 愚者[170][1230]

属性加成:

ST+3; DX+3; HT+3; SB+5; APJ+3; BHM+3;

技能升级:

1. 神话生物形态+1
2. 响应祈祷+1
3. 诡秘之境+1

执掌权柄:

1. 愚者

<2>. 错误

序列 9: 偷盗者[100]

属性加成:

ST+1; DX 加至 16; HT 加至 14; SB+3; APJ+1;
BHM+1;

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 灵视+1
3. 冥想+1

获得优势：

1. 敏捷之手
2. 卓越观察

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：诈骗师[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+2；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM+2；

获得优势：

1. 诈骗

获得技能：

1. 精神干扰（幻觉）

序列 7：解密学者[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+4；APJ+5；BHM+5；

技能升级：

1. 偷盗+1
2. 灵视+1
3. 仪式魔法+1
4. 占卜+1

获得优势：

1. 解密
2. 反占卜

序列 6：盗火人[70][320]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得技能：

1. 窃取

序列 5：窃梦家[80][420]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

1. 偷盗+1

<3>. 门

序列 9：学徒[100]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB 加至 18；APJ 加至 14；BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+2
2. 灵视+1
3. 冥想+1

获得优势：

1. 绝对方向感

获得技能：

1. 开门
2. 灵视
3. 灵性技巧

序列 8：戏法大师[40][160]

属性加成：

ST+1；DX 加至 16；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得优势：

1. 快速施法

获得技能：

1. 戏法

序列 7：占星人[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+3；APJ+4；BHM+4；

技能升级：

1. 灵视+1
2. 占卜+1
3. 仪式魔法+1

获得优势：

1. 占星大师
2. 反占卜

序列 6：记录官[70][320]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+2；

获得技能：

1. 记录

序列 5：旅行家[90][430]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得技能：

1. 旅行
2. 无形之手

<4>. 空想家

序列 9：观众[100]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+3；APJ 加至 14；BHM 加至 18；

技能升级：

1. 暗示+1
2. 仪式魔法+1
3. 灵视+1
4. 冥想+1

获得优势：

1. 观众

获得技能：

1. 暗示
2. 灵视
3. 灵性技巧

序列 8：读心者[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+3

技能升级：

1. 灵视+1
2. 仪式魔法+1
3. 观众+1

序列 7：心理医生[60][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+4；APJ+3；BHM+4；

技能升级：

1. 暗示+1

获得优势：

1. 黑暗视觉
2. 识别性嗅觉

获得技能：

1. 龙威
2. 狂乱
3. 安抚

4. 读心

序列 6：催眠师[80][330]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+2；APJ+1；BHM+3；

技能升级：

1. 暗示+1
2. 龙鳞+1

获得优势：

1. 心理学隐身

获得技能：

1. 战斗催眠
2. 龙鳞

序列 5：梦境行者[100][450]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM+2；

获得优势：

1. 梦境修改

获得技能：

1. 梦境穿梭
2. 梦境引导

序列 4：操纵师[120][590]

属性加成：

ST+5；DX+5；HT+4；SB+3；APJ+3；BHM+5；

技能升级：

1. 龙威+1
2. 灵视+1

获得优势：

1. 神性
2. 暗示叠加
3. 意识漫步

获得技能：

1. 神话生物形态
2. 操纵

- 3. 精神瘟疫
- 4. 虚拟人格
- 5. 心灵风暴

- 6. 心灵吐息

<5>. 暴君

序列 9：水手[100]

属性加成：

ST 加至 16；DX 加至 16；HT+3；SB+1；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

- 1. 仪式魔法+1
- 2. 冥想+1

获得优势：

- 1. 海眷者
- 2. 黑暗视觉
- 3. 完美平衡

获得劣势：

- 1. 屈服

获得技能：

- 1. 幻鳞
- 2. 灵视
- 3. 灵性技巧

序列 8：暴怒之民[40][160]

属性加成：

ST+2；DX+2；HT+2；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得技能：

- 1. 暴怒

序列 7：航海家[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+3；APJ+3；BHM 加至

16；

技能升级：

- 1. 海眷者+1
- 2. 灵视+2

获得优势：

- 1. 领航
- 2. 闪电计算者

获得技能：

- 1. 水系类法术

序列 6：风眷者[60][310]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+3；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

- 1. 水系类法术+1

获得技能：

- 1. 风系法术

序列 5：海洋歌者[70][400]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+3；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

- 1. 灵视+1

获得技能：

- 1. 闪电类法术
- 2. 歌者

<6>. 太阳

序列 9：歌颂者[100]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT 加至 16；SB 加至 16；APJ+2；BHM+1；

技能升级：

- 1. 仪式魔法+1
- 2. 灵视+1
- 3. 冥想+1

获得优势：

- 1. 狂信徒

获得技能：

- 1. 歌颂
- 2. 灵视
- 3. 灵性技巧

序列 8：祈光人[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；

获得技能：

1. 祈光术

序列 7：太阳神官[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+4；SB+5；APJ+3；BHM+3；

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 超凡体魄

获得技能：

1. 类神术

序列 6：公证人[60][310]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+3；SB+3；APJ+2；BHM+1；

获得技能：

1. 公证

序列 5：光之祭司[70][400]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+3；APJ+1；BHM+1；

获得技能：

1. 神圣之光

2. 净化光环

<7>. 倒吊人

序列 9：秘祈人[100]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB 加至 18；APJ 加至

16；BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+2

2. 灵视+1

3. 冥想+1

获得技能：

1. 灵视

2. 灵性技巧

序列 8：倾听者[30][150]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+1；APJ+4；BHM+1；

获得优势：

1. 污染耐性

获得劣势：

1. 污染

获得技能：

1. 倾听

序列 7：隐修士[50][220]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+4；BHM+3；

技能升级：

1. 灵视+1

获得技能：

1. 隐居

序列 6：蔷薇主教[70][310]

属性加成：

ST+1；HT+4；SB+1；APJ+1；BHM+1；

获得优势：

1. 血肉大师

获得技能：

1. 血肉魔法

序列 5：牧羊人[100][430]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+5；APJ+3；BHM+1；

获得技能：

1. 放牧

<8>. 白塔

序列 9：阅读者[100]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB 加至 14；APJ 加至

14；BHM 加至 18；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 灵视+2
3. 冥想+1

获得优势：

1. 知识就是力量

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：推理学员[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM+2；

技能升级：

1. 仪式魔法+1

获得优势：

1. 演绎法

序列 7：侦探[50][230]

属性加成：

ST 加至 16；DX 加至 16；HT+3；SB+1；APJ+1；
BHM+4；

获得优势：

1. 格斗精通

获得技能：

1. 推理

序列 6：博学者[70][320]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+4；APJ+1；BHM+2；

获得优势：

1. 博学多能

获得技能：

1. 模拟

<9>. 黑暗

序列 9：不眠者[100]

属性加成：

ST+2；DX 加至 16；HT+2；SB+2；APJ 加至
16；BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：

1. 不眠
2. 黑夜眷顾
3. 黑暗视觉

获得劣势：

1. 失忆

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：午夜诗人[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB 加至 16；APJ+2；BHM+1；

获得技能：

1. 吟咏

序列 7：梦魇[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+3；BHM+3；

技能升级：

1. 灵视+1

获得技能：

1. 入梦

序列 6：安魂师[55][305]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 通灵眼

获得技能：

1. 安魂

序列 5：灵巫[65][390]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得优势：

1. 安眠地

获得技能：

1. 驱使灵体

2. 容纳灵体

<10>. 死神

序列 9：收尸人[100]

属性加成：

ST+1；DX 加至 14；HT 加至 16；SB 加至 14；

APJ+1；BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+1

2. 灵视+1

3. 冥想+1

获得优势：

1. 通灵眼

2. 尸体

3. 收尸

获得劣势：

1. 上位压制

获得技能：

1. 灵视

2. 灵性技巧

序列 8：掘墓人[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+2；HT+3；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 死亡之眼

获得技能：

1. 通灵

序列 7：通灵者[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+4；BHM+3；

技能升级：

1. 通灵+1

2. 仪式魔法+1

获得优势：

1. 通灵知识

获得技能：

1. 驱使灵体

序列 6：死灵导师[60][310]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得优势：

1. 信使

获得技能：

1. 亡者之语

序列 5：看门人[70][400]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得优势：

1. 守门人

获得技能：

1. 冥界大门

2. 容纳灵体

<11>. 黄昏巨人

序列 9：战士[100]

属性加成：

ST 加至 18；DX 加至 18；HT+2；SB+1；APJ+1；

BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+1

2. 冥想+1

获得优势：

1. 攻防精通

2. 格斗精通

获得技能：

1. 灵视

2. 灵性技巧

序列 8：格斗家[40][160]

属性加成：

ST+1; DX+1; HT 加至 16; SB+1; APJ+1; BHM+1;

获得优势：

1. 格斗专精
2. 超凡体魄

序列 7：武器大师[60][240]

属性加成：

ST+5; DX+5; HT+3; SB+3; APJ+3; BHM+3;

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 武器大师

序列 6：黎明骑士[80][340]

属性加成：

ST+2; DX+2; HT+2; SB+3; APJ+1; BHM+1;
SM+1;

技能升级：

1. 灵视+1

获得技能：

1. 破晓
2. 黎明铠甲
3. 光之风暴
4. 晨曦武器

序列 5：守护者[100][460]

属性加成：

ST+2; DX+1; HT+1; SB+2; APJ+1; BHM+1;

获得优势：

1. 黎明
2. 守护

序列 4：猎魔人[120][600]

属性加成：

ST+5; DX+5; HT+3; SB+3; APJ+3; BHM+3;

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 神性
2. 猎魔之眼
3. 猎魔准备
4. 反占卜

获得技能：

1. 神话生物形态

序列 3：银骑士[140][760]

属性加成：

ST+2; DX+2; HT+1; SB+1; APJ+1; BHM+1;

技能升级：

1. 守护+1
2. 晨曦武器+1

获得优势：

1. 响应祈祷
2. 神灵祝福
3. 借光躲藏

获得技能：

1. 银白细剑
2. 水银化

<12>. 隐者

序列 9：窥密人[100]

属性加成：

ST+1; DX+1; HT+1; SB 加至 18; APJ 加至 14; BHM 加至 14;

技能升级：

1. 仪式魔法+2
2. 灵视+2
3. 占卜+1
4. 冥想+1

获得优势：

1. 追逐知识
2. 窥密之眼
3. 污染耐性
4. 占卜精通
5. 快速仪式

获得劣势：

1. 知识逐人
2. 污染

获得技能：

1. 倾听

- 2. 灵视
- 3. 灵性技巧

序列 8：格斗学者[40][160]

属性加成：

ST 加至 16；DX 加至 14；HT 加至 14；SB+1；APJ+1；BHM+2；

获得优势：

- 1. 格斗精通
- 2. 博物精通

序列 7：巫师[60][240]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+5；BHM+3；

获得优势：

- 1. 反占卜

获得技能：

- 1. 巫术

序列 6：卷轴教授[80][340]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+2；

获得技能：

- 1. 卷轴制作

序列 5：星象师[90][450]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

- 1. 窥密之眼+1

获得技能：

- 1. 星象法术

序列 4：神秘学家[100][570]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+4；BHM+3；

获得优势：

- 1. 神性
- 2. 灵视+1
- 3. 窥密之眼+1

获得技能：

- 1. 神话生物形态
- 2. 神秘再现

<13>. 完美者

序列 9：通识者[90]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM 加至 18；

技能升级：

- 1. 仪式魔法+1
- 2. 冥想+1

获得优势：

- 1. 唤醒记忆
- 2. 大脑开发

获得技能：

- 1. 灵视
- 2. 灵性技巧

序列 8：考古学家[40][150]

属性加成：

ST 加至 16；DX 加至 16；HT 加至 14；SB+1；APJ+1；BHM+2；

获得优势：

- 1. 历史专精
- 2. 天赋：生存专家

序列 7：鉴定师[50][220]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+4；APJ+4；BHM+3；

获得技能：

- 1. 鉴定

序列 6：工匠[60][300]

属性加成：

ST+2；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；

获得优势：

- 1. 天赋：能工巧匠
- 2. 工匠

<14>. 魔女

序列 9：刺客[100]

属性加成：

ST 加至 14；DX 加至 18；HT 加至 14；SB+1；
APJ+1；BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：

1. 鹰眼

获得技能：

1. 信仰之跃
2. 致命一击
3. 阴影躲藏
4. 灵视
5. 灵性技巧

序列 8：教唆者[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+2；

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 教唆

序列 7：女巫[50][230]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+5；BHM+3；

技能升级：

1. 灵视+1

2. 占卜+1

3. 仪式魔法+1

获得优势：

1. 女巫
2. 反占卜

获得技能：

1. 替身
2. 黑魔法
3. 黑焰
4. 冰霜
5. 隐形

序列 6：欢愉[60][310]

属性加成：

ST+1；DX+2；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

1. 魅惑+1

获得优势：

1. 欢愉

获得技能：

1. 蛛丝

序列 5：痛苦[70][400]

属性加成：

ST+1；DX+2；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得技能：

1. 疾病

<15>. 红祭司

序列 9：猎人[100]

属性加成：

ST 加至 18；DX 加至 16；HT+1；SB+1；APJ+2；
BHM+2；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：

1. 环境利用
2. 格斗专精

3. 超凡感官

4. 生存专精

5. 危险直觉

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：挑衅者[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT 加至 16；SB+2；APJ+1；BHM+1；

获得技能：

1. 挑衅

序列 7：纵火家[60][240]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+4；BHM+3；

技能升级：

1. 灵视+1
2. 仪式魔法+1
3. 危险预感+1

获得优势：

1. 快速施法
2. 耐热体质

获得技能：

1. 火焰类法术
2. 操控火焰

序列 6：阴谋家[70][330]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM+3；

获得优势：

1. 阴谋

序列 5：收割者[90][440]

属性加成：

ST+3；DX+2；HT+2；SB+3；APJ+2；BHM+1；

技能升级：

1. 火系法术+1

获得优势：

1. 发现弱点
2. 火焰化

获得技能：

1. 收割

<16>. 被缚者

序列 9：囚犯[100]

属性加成：

ST+2；DX+2；HT 加至 16；SB+2；APJ 加至 14；BHM+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：

1. 犯罪技巧
2. 黑暗视觉
3. 武器精通
4. 爆破大师

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：疯子[40][160]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+2；SB+2；APJ+1；BHM 加至 14；

获得优势：

1. 疯子

获得技能：

2. 狂欢

序列 7：狼人[50][230]

属性加成：

ST 加至 18；DX 加至 18；HT+4；SB+3；APJ+3；BHM+3；

获得优势：

1. 狼人

获得劣势：

1. 诅咒

获得技能：

1. 黑暗法术

序列 6：活尸[60][310]

属性加成：

ST+2；DX+1；HT+2；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：

1. 诅咒+1

获得优势：

1. 活尸
2. 快速施法

获得技能：

1. 死亡类法术
2. 活尸冰霜

序列 5：怨魂[80][410]

属性加成：

ST+1；DX+2；HT+2；SB+2；APJ+2；BHM+1；

技能升级：

1. 灵视+2
2. 诅咒+1
3. 占卜+1
4. 活尸冰霜+1

获得优势：

1. 怨魂化

获得技能：

1. 镜面闪烁
2. 怨魂附身
3. 怨魂尖啸
5. 反占卜

<17>. 深渊

序列 9：罪犯[100]

属性加成：

ST+2；DX+2；HT 加至 16；SB+2；APJ 加至 14；BHM+2；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：

1. 犯罪技巧
2. 黑暗视觉
3. 武器精通
4. 爆破大师

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：折翼天使[50][170]

属性加成：

ST 加至 16；DX 加至 16；HT+2；SB+2；APJ+1；BHM+2；

获得劣势：

1. 冷血

获得技能：

1. 恶魔类法术

序列 7：连环杀手[60][250]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+4；APJ+3；BHM+3；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 灵视+1

获得技能：

1. 连环杀人

2. 反占卜

序列 6：恶魔[70][340]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；

技能升级：

1. 灵视+1

获得优势：

1. 危险预知
2. 格斗专精
3. 恶魔化

获得技能：

1. 恶魔火焰
2. 污秽之语

序列 5：欲望使徒[80][440]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；

获得优势：

1. 欲望化身

获得技能：

1. 掌控欲望

序列 4：魔鬼[90][550]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+4；APJ+3；BHM+5；

技能升级：

1. 掌控欲望+1

获得优势：

1. 神性
2. 魔鬼化

获得技能：

1. 神话生物形态

<18>. 黑皇帝

序列 9：律师[90]

属性加成：
ST+1；DX+1；HT+1；SB+1；APJ+1；BHM 加至 18；

技能升级：
1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：
1. 律法专精

获得优势：
1. 秩序阴影
2. 巧舌如簧

获得技能：
1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：野蛮人[40][150]

属性加成：
ST 加至 18；DX+1；HT 加至 16；SB+1；APJ+1；BHM+1；

获得优势：
1. 超凡体魄

序列 7：贿赂者[50][220]

属性加成：
ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+3；BHM+3；

技能升级：
1. 灵视+1

获得优势：
1. 快速施法

获得技能：
1. 贿赂

序列 6：腐化男爵[60][300]

属性加成：
ST+1；DX+2；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：
1. 灵视+1

获得优势：
1. 威严

获得技能：
1. 扭曲
2. 腐化

序列 5：混乱导师[70][390]

属性加成：
ST+1；DX+2；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+1；

技能升级：
1. 扭曲+1

获得技能：
1. 混乱

序列 4：堕落伯爵[80][490]

属性加成：
ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+3；BHM+3；

技能升级：
1. 混乱+1
2. 灵视+1

获得优势：
1. 神性

获得技能：
1. 神话生物形态
2. 放大
3. 利用
4. 赠予

<19>. 审判者

序列 9：仲裁人[90]

属性加成：
ST 加至 16；DX+1；HT 加至 14；SB+1；APJ+1；BHM+1；

技能升级：
1. 仪式魔法+1
2. 冥想+1

获得优势：

1. 威严
2. 格斗精通
- 获得技能:**
 1. 灵视
 2. 灵性技巧
 3. 裁决

序列 8: 治安官[40][150]

- 属性加成:**
ST+2; DX+2; HT+2; SB+2; APJ+2; BHM+2;
- 技能升级:**
1. 灵视+1
- 获得优势:**
1. 武器精通
2. 治安官
3. 辖区
4. 侧写

序列 7: 审讯者[50][220]

- 属性加成:**
ST+3; DX+3; HT+3; SB+5; APJ+4; BHM+4;

- 技能升级:**
1. 灵视+1
- 获得优势:**
1. 爆破大师
- 获得技能:**
1. 精神穿刺
2. 审讯

序列 6: 法官[60][300]

- 属性加成:**
ST+1; DX+1; HT+1; SB+3; APJ+1; BHM+1;
- 获得技能:**
1. 判决

序列 5: 惩戒骑士[70][390]

- 属性加成:**
ST+2; DX+3; HT+2; SB+2; APJ+1; BHM+1;
- 获得技能:**
1. 惩戒

<20>. 母亲

序列 9: 耕种者[90]

- 属性加成:**
ST 加至 16; DX+1; HT 加至 14; SB+1; APJ+1; BHM+1;
- 技能升级:**
1. 仪式魔法+1
2. 灵视+1
3. 冥想+1
- 获得优势:**
1. 分辨天时
2. 天赋: 天才园丁
- 获得技能:**
1. 灵视
2. 灵性技巧
3. 快速生长

序列 8: 医师[40][150]

- 属性加成:**

- ST+2; DX+1; HT+2; SB 加至 16; APJ+1; BHM 加至 14;
- 技能升级:**
1. 灵视+1
- 获得优势:**
1. 望闻问切
- 获得技能:**
1. 灵魂手术
2. 治疗恶疾

序列 7: 丰收祭司[50][220]

- 属性加成:**
ST+3; DX+3; HT+3; SB+5; APJ+3; BHM+3;
- 技能升级:**
1. 快速生长+1
- 获得技能:**
1. 植物操纵

<21>. 月亮

序列 9：药师[90]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ 加至 16；BHM 加至 14；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 灵视+2
3. 冥想+1

获得优势：

1. 望闻问切
2. 草药大师

获得技能：

1. 灵视
2. 灵性技巧

序列 8：驯兽师[35][145]

属性加成：

ST+2；DX+1；HT+2；SB+2；APJ+2；BHM+2；

技能升级：

1. 驯兽+1

获得优势：

1. 动物感官
2. 天赋：动物之友

序列 7：吸血鬼[55][220]

属性加成：

ST+3；DX 加至 22；HT+3；SB+5；APJ+3；BHM+3；

技能升级：

1. 驯兽+1

获得优势：

1. 血族
2. 月亮宠儿

获得技能：

1. 黑暗类法术
2. 月亮类法术

序列 6：魔药教授[70][310]

属性加成：

ST+2；DX+2；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+2；

技能升级：

1. 制药+1

获得优势：

1. 灵药大师

序列 5：深红学者[80][410]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+1；BHM+2；

获得优势：

1. 满月
2. 月光化

序列 4：巫王[90][520]

属性加成：

ST+3；DX+5；HT+4；SB+5；APJ+3；BHM+3；

技能升级：

1. 黑暗之翼+1
2. 灵视+1

获得优势：

1. 超凡自愈
2. 长寿
3. 神性

获得技能：

1. 神话生物形态
2. 替身法术
3. 黑暗凝视

<22>. 命运之轮

序列 9：怪物[90]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB 加至 18；APJ 加至 18；BHM+1；LK+1；

技能升级：

1. 仪式魔法+1
2. 灵视+2

3. 冥想+1

获得优势：

1. 直觉预感

获得劣势：

1. 怪物

获得技能：

1. 灵视

2. 倾听
3. 灵性技巧

序列 8：机器[40][150]

属性加成：

ST 加至 14；DX 加至 14；HT 加至 14；SB+2；
APJ+1；BHM 加至 14；LK+1；

技能升级：

1. 占卜+1

获得优势：

1. 闪电计算者
2. 格斗精通
3. 射击精通
4. 反占卜

获得技能：

1. 占卜

序列 7：幸运者[50][220]

属性加成：

ST+3；DX+3；HT+3；SB+5；APJ+5；BHM+3；
LK+1；

获得优势：

1. 幸运

序列 6：灾祸教士[60][300]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；
LK+1；

技能升级：

1. 幸运+1

获得劣势：

1. 恶运

获得技能：

1. 精神风暴
2. 灾祸

序列 5：赢家[80][400]

属性加成：

ST+1；DX+1；HT+1；SB+2；APJ+2；BHM+1；
LK+1；

获得技能：

1. 命运