

第八章 非凡技能

非凡技能，或者说魔药技能、超凡技能，指的是人物喝下魔药后由魔药内的知识灌注而来的技能。大部分非凡技能不设检定数值，即使用后不需要检定即可百分百成功。但是效果需要根据消化度、双方位格等来决定。绝大多数的非凡技能使用时都需要耗费灵性，所消耗的灵性也依据消化度来决定。大多数非凡技能会随着序列的晋升而提升效果，所以非凡技能还有一项特殊之处就是存在等级。当前序列所使用的非凡技能等级会在非凡序列中标出。部分技能如神秘学、占卜等并非由喝下魔药而获得的技能，因其具有只有非凡者才能深入学习的特性，故也列入本章。

一、非凡技能的标注

非凡技能在列表中会以“[技能序列]技能名称 对象（技能消耗灵性）”的形式进行标注，例如[7]火焰跳跃 全（5）。

其中，[技能序列]代表获得该技能的序列，无需序列既可学习的将标注为[无]，计算消耗时，该种技能将不计算序列差所带来的消耗；

对象为该技能所作用的对象：“全”意味着作用到身心灵全部；“肉”代表作用到肉体；“灵”代表灵体，包括精神体、星灵体、心灵体和以太体；“精”代表仅作用到精神体；“心”代表仅作用到心智体；“灵”代表仅作用到星灵体；“物”代表只能作用于无生命的物品。“？”代表作用对象多样，依情况而定。至于非凡技能是否只能对自身使用、是否能范围打击、是否受特殊环境限制等问题，请查看具体技能描述。

由于非凡技能存在等级，所以在人物卡上会以“[技能序列]技能名称技能等级 对象（技能消耗灵性）”的形式标注。例：[7]火焰跳跃 1 全（5）。一般默认的，高等级的技能兼容低等级技能的效果。部分技能并非魔药带来的知识，需要你主动学习，这部分的技能描述，如控制属性、缺省值等参照第六章 技能。

二、非凡技能的消耗

所有非凡技能使用的灵性为[技能消耗灵性-消化度等级+（自身序列-技能序列）+失控度等级]。例如序列 7、消化度等级为-2、失控度等级为 0 的魔术师使用火焰跳跃技能时，所消耗的灵性为 $5 - (-2) + (7 - 7) + 0 = 7$ 。而使用之前序列的技能时默认消化等级为最高 3。例如序列 7，消化度等级为-2，失控度等级为 0 的魔术师使用占卜时，消耗灵性为 $2 - 3 + (7 - 9) = -3$ ，因非凡技能消耗灵性最低为 1，最后调整为 1。

*上述计算过程若为配套人物卡的话已经自动计算完成。

三、非凡技能的效果

不同非凡技能的效果数值计算方式不定，有的为固定数值、有的为百分比、有的为公式计算等，会在非凡技能描述中指出。需要计算位格差时，在 PC 不知道敌方序列的情况下，GM 可以自己计算技能双方的位格差，然后瞒下这部分数值，改用文本化的叙述来描述玩家造成的伤害。例如，“对方似乎没有收到太大伤害”、“对方似乎比你预想的更快地恢复了过来”。部分技能不受位格影响，请查看具体技能描述，在没有特殊说明的情况下，默认该技能效果受位格影响。技能伤害最低为 0，不可为负数。

作用对象为“全”、“灵”、和“精”的技能对纯灵体造成伤害不削减。“？”的技能视情况而定。

使用之前序列的技能时，默认消化度为最高 3。

修正中的数值计算是在效果数值的计算后，直接以加值的形式加入最后的数值中。

四、非凡技能列表

神秘学语言†

IQ/不定

缺省值：不定

检定修正：无

检验你对能撬动自然力量的神秘学语言的掌握程度，必须选择分支。可以同时掌握多门神秘学语言。计算普通语言缺省值时，**纯正的**[6]视为 20，**流利的**[4]视为 14，**糟糕的**[2]视为 5，**一无所知**[0]视为 0。

赫密斯语：

IQ/普通

缺省值：古赫密斯语-2，巨人语、巨龙语、精灵语-10。

可以说是非凡者世界必须掌握的一种语言，从古赫密斯语简化而来，能轻微的撬动自然力量。在使用上更能保护使用者。梦境中用赫密斯语念出尊名时并不会被察觉。

古赫密斯语：

IQ/困难

缺省值：赫密斯语-5，巨人语、巨龙语、精灵语-10。

由赫密斯创造，是一门直接来源于自然的祭祀语言，可以无保护地用于祭祀和祈祷，在神秘世界能够学到且较受欢迎。仪式魔法祈祷语的第一段必须用古赫密斯语或巨人语或巨龙语或精灵语说出，所有符咒的开启咒语也是这种语言。因其能直接来源于自然的缘故，效果比赫密斯语更加直接、有效，但也缺乏必要的隐蔽和保护。在没有保护措施（如灵性之墙）的情况下以古赫密斯语念出长句（非单词），GM 视情况给予 SAN 值 0/1D-3 的检定或其他等惩罚。

巨人语：

IQ/非常困难

缺省值：古弗萨克语-6，鲁恩语、因蒂斯语、高原语-10。

巨人所使用的语言，北大陆诸国语言源头的古弗萨克语来自于巨人语的简化。能直接撬动自然力量，可以无保护地用于祭祀和祈祷，在神秘世界较为少见和冷门。仪式魔法祈祷语的第一段必须用古赫密斯语或巨人语或巨龙语或精灵语说出。在没有保护措施（如灵性之墙）的情况下以巨人语念出长句（非单词），GM 视情况给予 SAN 值 0/1D-3 的检定或其他惩罚。

巨龙语：

IQ/非常困难

缺省值：无

巨龙所使用的语言，特点为语法上用短句组成，因巨龙在第五纪基本消失，故而基本失传，在神秘世界较为少见和冷门。心灵领域需要用到的概率较高。能直接撬动自然力量，可以无保护地用于祭祀和祈祷。仪式魔法祈祷语的第一段必须用古赫密斯语或巨人语或巨龙语或精灵语说出。

精灵语：

IQ/非常困难

缺省值：无

精灵所使用的语言，每个单词都含义丰富，所以构成的句子非常简短。因精灵在第五纪基本消失，故而基本失传，在神秘世界较为少见和冷门。风暴领域需要用到的概率较高。能直接撬动自然力量，可以无保护地用于祭祀和祈祷。仪式魔法祈祷语的第一段必须用古赫密斯语或巨人语或巨龙语或精灵语说出。在没有保护措施（如灵性之墙）的情况下以精灵语念出长句（非单词），GM 视情况给予 SAN 值 0/1D-3 的检定或吸引灵体等惩罚。

[无]神秘学 无（0）

BHM/非常困难

缺省值：无

需要检定

检定修正：神秘学世界中该知识的传播程度，详见**第十三章 世界观、组织与常识**。

这是一个普通人和非凡者都可以学习的技能，检验你对神秘世界的了解程度。任何神秘世界的“常识”都是神秘学的范畴，包括但不限于扮演法、途径与序列、魔药、非凡特性定律，等。当你的神秘学 ≥ 14 后，神秘学每高1点，SAN值同步降低1点。

[无]仪式魔法？（5~8）

BHM/非常困难

缺省值：无

需要检定

检定修正：失控度等级+神性修正；祈求对象为高位格物品，-2；仪式时材料与祈求神灵不对应，-5；举行仪式时有人干扰，-3~-5。。

这是一个普通人和非凡者都可以学习的技能。通过布置仪式，可以向高位格的力量或自身灵性祈求，来获得一些奇特的效果。向邪神祈求时，会带来（1D*5）%的失控度。

仪式魔法对应的技能等级需要神秘学做基础，有时候还会需要进行神秘学语言的检定。

技能等级	技能描述	学习要求
0	你无法正确的完成完整的仪式魔法，所以你的仪式魔法无论如何都无法获得反馈。由于仪式魔法不成立，所以不消耗灵性。	神秘学 < 3
1	需要准备齐全的仪式物品，且仪式耗时较长，一般花费 30min 到 1h 不等。消耗 8SP。	$3 \leq \text{神秘学} < 10$
2	可以通过布置简单的仪式来取得 100%的效果，且耗时较短，一般只耗费 15 分钟。你能独立地完成仪式魔法流程，但仅能使用奉献-祈求仪式和中断型仪式。消耗 5SP。	$3 \leq \text{神秘学} < 10$
2	可以使用密契仪式、召唤信使仪式、祈求仪式、通灵仪式等。神秘学等级越高，知晓的仪式魔法种类越多。在 PL 企图让 PC 使用某种冷门的仪式魔法时，GM 可以选择让角色进行一个神秘学检定来判断 Ta 是否了解。消耗 5SP。	神秘学 ≥ 10

[9]灵性技巧？（1）

无需检定

修正：无

这是应用灵性的一些小技巧，包括：

①**灵性之墙**：通过外放灵性，在身周约 1m^3 的范围内制造出灵性墙壁，物理上可以隔绝偷听、灵体上可以防止目标灵体外泄或外来灵体干扰。SB < 20 时需要仪式小刀辅助。

②**灵性封印**：属于**灵性之墙**的一种变化，可以在小型物品上制造出小范围的灵性之墙，起到隔绝他人灵视窥探或小幅度的封印物品的效果。

③**灵性警报**：可以在一些地方，比如门锁、拐角等地留下少许灵性，当有人经过或触动时会起到提醒的作用。留下灵性的范围离你不能超过 5 米、存留时间不会超过 12H，超过后留下的灵性消失。

[9]灵视 灵（3）

无需检定

修正：无

除了非凡者一经喝下魔药就能掌握灵视外，精神体强大（SB≥12）且神秘学知识丰富（神秘学≥10）的普通人才有可能完成最简单的灵视。灵视的范围会随着序列的提升而提升，这方面的提升并不算在技能等级提升上。超出观察范围的目标，灵视无法看到其外显色彩。

这里要纠正很多人对灵视的一个误区，即灵视本身就是一种搜查技能。灵视更类似与让你的眼睛能看到一些普通人看不到的东西，相当于是开了一个状态。所以想要在灵视状态下寻找某些特殊事物，需要先开启灵视，再进行观察技能的检定。

每一次灵视状态下的观察消耗 3 点 SP。

序列等级	灵视特点
9	无法透过障碍使用灵视。范围约为正常人可视距离的 15%-30%（60m-120m）。灵视使用时间无法超过 5 分钟，超过后会看到不该看见的事物导致 SAN 值-3，并且会因 SB 消耗过大而 4 小时内无法再次使用灵视。
8	灵视能透过不超过 3cm 厚的木板、不超过 1cm 的石板、混凝土等进行观察。无法透过封印观察。范围约为正常人可视距离的 30%-45%（120m-180m）。灵视使用时间无法超过 15 分钟，超过后会看到不该看见的事物导致 SAN 值-2，并且会因 SB 消耗过大而 3 小时内无法再次使用灵视。
7	灵视能透过不超过 6cm 厚的木板、不超过 3cm 的石板、混凝土等进行观察。无法透过封印观察。范围约为正常人可视距离的 45%-60%（180m-240m）。灵视使用时间无法超过 30 分钟，超过后会看到不该看见的事物导致 SAN 值-1，并且会因 SB 消耗过大而 2 小时内无法再次使用灵视。
6	灵视能透过不超过 10cm 厚的木板、不超过 5cm 的石板、混凝土等进行观察。能透过封印观察到模糊色彩。范围约为正常人可视距离的 60%-75%（240m-300m）。灵视持续使用时间无法超过 60 分钟，超过后会看到不该看见的事物，SAN 值-1，并且会因 SB 消耗过大而 1 小时内无法再次使用灵视。
5	灵视能透过不超过 15cm 厚的木板、不超过 7cm 的石板、混凝土等进行观察。能透过封印观察到模糊色彩。范围约为正常人可视距离的 75%-90%（300m-360m）。灵视持续使用时间无法超过 120 分钟，超过后会 SB 因消耗过大而 30 分钟内无法再次使用灵视。
4	半神等级可以凭意念开关灵视，灵视能透过不超过 20cm 厚的木板、不超过 13cm 的石板、混凝土等进行观察。能透过低于半神等级封印观察到清晰色彩。范围等于正常人可视距离（约为 400m）。可以自由使用灵视。
3	
2	天使等级的灵视能透过所有正常障碍观察，能透过低于天使等级封印观察到清晰色彩。范围等于正常人可视距离（约为 400m）。
1	
0	隐秘

技能等级	技能描述
0	这个等级的灵视仅能看到“以太体”外显的模糊颜色和少数低等级的灵体。（红红的，很健康）仅能通过刺激眉心等特定部位来开关灵视。

1	能看到没有隐藏自身的灵体和“以太体”清晰的颜色，但是这个等级的灵视只能看到“以太体”颜色，无法分辨以太体颜色的厚度、明暗等。能利用更隐蔽地方式开关灵视。
2	这个等级的灵视除了可以分辨“以太体”厚度、明暗等来判断对方的健康之外，还能略微看到“星灵体”外显的色彩，可以以此判断对方情绪。
3	这个等级的灵视能透过“以太体”看到“星灵体”，可以以此判断目标是否为非凡者，并能通过一次成功的神秘学检定来判断对方大概的途径和序列。

[无]冥想 灵 (0)

SP/困难

缺省值：无

需要检定

检定修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

普通人和非凡者都可以学习的技能。通过观想世界上不存在的物品，让自己的灵一点点与超越的“我”、无限的“我”、宇宙的“我”合而为一，收敛自身灵性、宁静身心、触及灵界。起到恢复灵性、降低失控度、平静自身灵体等效果。

技能等级	技能描述
0	仅能完成部分冥想，故而效果只有宁静身心一项，耗时 1H。为你 BHM 相关的负面效果作用时间减少 10%。
1	能完成完整冥想，耗时 30min。检定成功后 12H 内不受 灵性溢出 的影响（效果 12H 生效一次）、可降低 5%失控度（效果 12H 生效一次）、可回复最大 SP 的 20%（效果 6H 生效一次）。 任何已生效的、针对你灵体的负面效果，通过冥想技能后减少（成功率*10%）+10%的作用时间。

[4]神话生物形态 全 (30)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]

拥有神性的你，逐渐脱离“人类”的范畴，逐步向神话生物靠近。通过你序列的提高，可展现出从不完整到完整的神话生物形态。展现神话生物形态时，你会部分或全部地变化为本途径特有的神话生物样式，并在身上展现出贯通更高层次、连接底层定律的神秘符号，给予观察者对应层次的神秘学成长和 SAN 值检定。如果你途径的神话生物形态在原作中没又出现，那么你可以自行设计一个。

技能等级	对应序列	技能描述	给予神秘学&SAN	消耗灵性
0	4	展现出不完整的神话生物形态，为自己途径的所有非凡技能带来（8+效果修正值）奖励。但除非序列特殊，一般不会有人选择在这个层次主动展现，会提升自己 50%失控度。	神秘学：+8 SAN 检定：2/1D	30
	3			
1	2	展现出完整的神话生物形态，为自己途径的所有非凡技能带来（10+效果修正值）奖励。提升 25%失控度。	神秘学：+10 SAN 检定：3/2D-1	35
	1			
2	0	展现出完整的神话生物形态，为自己途径的所有非凡技能带来+12 奖励。提升 10%失控度。	神秘学：+12 SAN 检定：4/3D	45

[无]占卜 星 (2)

APJ/困难

缺省值：无

需要检定

效果修正：无

这是个普通人和非凡者都可以使用的技能。通过星灵体遨游星界，从种种象征中获得启示。占卜的形式包括塔罗占卜、星盘占卜、梦境占卜、灵摆占卜、卜杖占卜、水晶球占卜等形式。绝大多数人的占卜结果只能得出模糊象征，无法做更进一步的解读。只有部分特殊序列的非凡者才能占卜得到清晰象征，进行略具体的解读。

技能等级	技能描述
0	仅能从灵界获得较为模糊的启示，对占卜的准确度不能抱过多期待。塔罗占卜仅能通过成功的 IQ 检定进行解读；星盘占卜时需要查阅资料书才能完成，耗时（1D*10）min；灵摆占卜结果只有普通的顺或逆时针旋转；卜杖占卜只能揭示目标人物或物品的大概方位；无法使用梦境占卜和水晶球占卜。
1	能通过灵界获得较为清晰的启示，可以从占卜结果中获得较清晰的解读。塔罗占卜可以直接解读出结果；星盘占卜时无需查阅资料书，耗时 10min；灵摆占卜结果除了顺或逆时针旋转外，还会出现幅度和快慢的区别；卜杖占卜能通过卜杖落下的幅度知道目标人物或物品的大概方位和距离；无法使用梦境占卜和水晶球占卜。

[8]纸张硬化 物 (1)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]

属于类法术。通过附加灵性，让纸张硬化，为普通的纸张附加伤害。使用纸张变化而成的武器或盾牌时，需要对应技能才能使用。

技能等级	技能描述	伤害&DR
0	让纸张硬化，可以用作攻击或防御。	初始伤害：挥舞-3 或戳击-1 初始 DR：1
1	这一等级的纸张硬化又称抽纸成兵，可以将纸张变为斧/锤、连枷类以外的所有近战武器。	初始伤害：等同于对应武器 初始 DR：3

[7]操纵火焰 物 (1)

无需检定

范围修正：[（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]*10 米

属于类法术。通过一个简单的动作（OAP），可以操纵周围的火焰。

技能等级	技能描述
0	仅能点燃（10+范围修正值）米范围内的火源，若没有火源则没办法点燃。
1	能在（10+范围修正值）米范围内凭空“召唤”来焰流，但焰流无法长期存在。平时维持 1min，战斗轮时维持 1 回合。

[7]制造幻觉 物（2）

无需检定
效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]
属于类法术。“通过影响周围的环境，营造出具备色彩、气味和声音，近乎真实的幻觉，达到以假乱真、欺骗敌人的效果”——《诡秘之主》第二部 第八十三章。对于想要看破幻觉的生物而言，首先需要意识到这是个幻觉——可以通过攻击或被攻击、或者主动申请一个（SPI-效果修正值）检定。

[7]水下呼吸 物（1）

无需检定
长度修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]米
属于类法术。本质并非真正的水下呼吸，而是通过制造一根无形的，约（5+长度修正值）米的空气吸管达成的效果。

[7]伤害转移 肉（7）

无需检定
效果修正：无
属于类法术。只要没有直接死亡、双手还能动，就可以通过手抹伤口的形式，将伤口转移至其他地方，形成大伤变小伤的效果。

技能等级	技能描述
0	仅能将自己身上的伤口转移到自身其他位置，每个伤口只能转移一次。
1	能够将他人身上的伤口转移到他人身上其他位置，每个伤口只能转移一次。
2	能够将自己或他人身上的伤口转移到纸人替身上，等于将这次受伤无效化。

[7]火焰跳跃 全（1）

无需检定
范围修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]*100 米
属于类法术。可以在（300+范围修正值）米的范围内，于自身留下的火种（需要点燃）和原有的火源之间闪现，只是依托于灵界的特殊，故而当与灵界隔断时同样可以使用该技能。技能生效的那一刻，普通火焰的温度对你无效，但是技能结束后你同样会受到火焰温度的伤害。这里“火焰”指的是神秘学意义上的火焰，需要存在火的高温气化部分（即传统意义上肉眼见到的火焰），高温空气不在“火焰”的范畴中。
如果想要利用非凡者制造的火焰——比如“纵火家”——队友的话自是无所谓，若是敌人的话则需要与对方进行一次位格快速对抗。

技能等级	技能描述
0	你带着你身上的所有物品一同跳跃。
1	能将身上的物品有选择的转移到密偶处。

[7]空气子弹 肉（6）

无需检定
效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]*4
属于类法术。通过打响指、模拟声音等方法，制造出伤害为（2D+效果修正值）的空气子弹。这个技能与枪械不同，不受命中、射中等远程武器影响因素影响，在**专注动作**（详见

第八章战斗 三、动作 10. 专注) 后默认技能成功，后续仅受目标闪避等技能影响。

[7]纸人替身 全 (10)

无需检定

效果修正：无

属于类法术。需要自己剪裁的较为精致的纸人作为媒介。可以短暂地 (10min 或 2 回合) 将携带的纸人与自己进行替换，并且调换位置。所有一次性的攻击都可以通过替身让这次伤害无效化，但是诅咒、疾病等长久性的攻击仅能将效果减弱 50%。战斗轮时，这个技能可以作为防御类动作使用。也存在设置纸人替身后将替身变化为自己的模样，从而让自己暂时隐身的操作。也可以通过燃烧纸人的方式进行反占卜，为占卜者提供-5 惩罚。

技能等级	技能描述
0	与纸人进行替换，让纸人替你承受这次攻击的全额伤害。
1	能将诅咒、疾病、预言、注视转移给纸人，使这些效果无效化。
2	能将纸人的某个部位转移给目标，在 TA 发现是假的之前能一直如常运行。

[6]变化 肉 (9)

无需检定

效果修正：[(消化度等级-失控度等级) +技能等级+神性修正]

属于即时动作。你能够变化自己的肉体。

技能等级	技能描述
0	你能够在 $\pm (10 + \text{效果修正值})$ cm 内变化为自己通过无面优势记忆过的人类。
1	你能够在 $SM \pm 1$ 的范围内变化为其他动物。灵体状态时可以无视这点。
2	你能够在 $SM \pm (\text{效果修正值})$ 的范围内变化为其他生物，拟化出来的器官有的能发挥作用，有的只是摆设。当你选择变化的生物的 SM 为正负范围内极值时，会出现体型过胖或过薄的情况。

[6]操偶 全 (10)

无需检定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) +技能等级+神性修正]

属于攻击动作。通过操纵目标的灵体之线，直接影响目标的灵体，然后借助以太体这个桥梁控制目标的身体，最后将目标变为你的秘偶。

操纵灵体之线的过程分为两个阶段，需要在目标的 (5+效果修正数值) 米内进行。

第一个阶段为初步掌握，需要耗费 $[180 - (\text{你的 SB} - \text{目标 SB} + \text{效果修正值}) * 30]$ 秒的时间达成。第一个阶段前目标无法察觉到灵体之线正在被操纵。初步掌握后目标会出现思维的迟缓、动作的滞涩和身体的僵硬，目标所有的检定获得- (6+效果修正值) 的惩罚。如果你的 SB-对方 SB ≥ 5 ，那么你可以在操纵的过程中行动。小于这个数值则在操纵过程中没办法行动。进入到第一阶段后如果操纵被打断则需要承受一次灵性反噬效果。

第一个阶段后需要经过 (300-效果修正值) 秒才能将目标转变为已经真正死亡的秘偶，进入操偶的第二阶段。操纵秘偶时，你与它的距离不能超过 (100+效果修正值*100) 米的范围，可以消耗秘偶自己的 SP 使用其原本的所有非凡能力或是使用神奇物品、封印物、符咒等物，通过秘偶使用普通技能时，套用的是你本体的属性和技能数值。

操偶技能的 SP 按阶段消耗，一旦进入到第一个阶段就消耗 8SP。进入到第二阶段操纵密偶时，SP 按 3SP/小时/个的速度消耗。

你能操纵的秘偶数量为 $[1 + (\text{消化度等级} - \text{失控度等级}) + \text{神性修正} * 5 + \text{技能等级} * 10]$ 个

游戏过程中获得的密偶不消耗 CP。但若是想在创建人物时就拥有秘偶，则普通生物秘偶 10CP/个，非凡生物秘偶（序列 CP-50）/个。

技能等级	技能描述
0	秘偶只能使用秘偶原本的非凡能力。你无法与秘偶互换位置。
1	将“灵之虫”通过灵体之线转移到秘偶体内，让秘偶能够使用你的非凡能力。你能在（1000+效果修正值*1000）米的范围内与秘偶互换位置。秘偶死亡时可能会导致“灵之虫”死亡，每只“灵之虫”死亡会提高你 $[36 - (\text{你的位格} + \text{消化度等级} + \text{神性修正})]\%$ 的失控度。

[3]借古 全（13）

无需检定

效果修正： $[(\text{消化度等级} - \text{失控度等级}) + \text{神性修正}]$

属于法术。你能从过去的自己那里暂时借来力量，在（3+效果修正值）min 内使 HP、SP、FP 回复至上限。借来力量后，在来自历史的力量消失前无法再次使用此技能。

[3]历史投影 ?（13）

需要检定

检定数值：SB

检定修正： $[(\text{你的位格} - \text{目标位格}) + \text{历史学技能成功度}]$

效果修正： $[(\text{你的位格} - \text{目标位格}) + (\text{消化度等级} - \text{失控度等级}) + \text{技能等级} + \text{神性修正}]$

你能在一次成功的技能检定后，从历史孔隙中召唤影像。你召唤出的投影可以维持 $[240 + (\text{效果修正值} * 30)]$ 秒。

召唤自己的投影时直接成功，召唤后通过本体躲入历史迷雾的方式可以让现实的自身投影活化，相当于多了一个有时间限制的、受你操纵的另一个你。

召唤位格高于你的影像时，只能召唤出具备部分力量和特质的投影，需要在召唤时指定是哪部分力量和特质。

无法召唤带有唯一性的投影，但可以通过取巧的方式达成。无法与召唤出的投影交流。

技能等级	技能描述	投影数量
0	能从历史孔隙中召唤人或物的投影	人+物 ≤ 3
1	能召唤场景投影。	物品+场景 ≤ 9 天使层次 ≤ 3

[3]冰雾 物（1）

无需检定

效果修正：无

可制造一片冰雾，使 10 米范围内温度降低至 -10°C ，范围内生物 DX 属性暂时降低 7 点，除了你之外的所有目标视觉相关技能获得-7 惩罚，持续 2 回合。

[1]嫁接 ?（16）

无需检定

效果修正：无

属于即时动作。你能够将许多实体事物或抽象概念重新组合在一起，达成不可思议的效果，就像在篡改定义、逻辑指向或规则。

[1]诡秘之境？（16）

无需检定
效果修正：无
创造你的神国，可以带来隐秘效果。

技能等级	技能描述
0	属于神国雏形，在神国范围内你的所有行为在不想被人知道的情况下可以保持隐秘。
1	属于完整神国，神国范围内你的所有检定获得+12 的奖励。

[8]精神干扰（幻觉） 物（4）

无需检定
效果修正：（对方位格-你的位格）
属于类法术。“通过影响周围的环境，营造出具备色彩、气味和声音，近乎真实的幻觉，达到以假乱真、欺骗敌人的效果”——《诡秘之主》第二部 第八十三章。对于想要看破幻觉的生物而言，首先需要意识到这是个幻觉——可以通过攻击或被攻击，或者主动申请一个（SPI-效果修正值）检定。

[6]窃取？（8）

需要检定
检定数值：SB
检定修正：（你的位格-目标位格）+神性修正+神秘学技能的成功度或失败度
范围修正：[（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]*10 米
时间修正：[（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]*10min
属于攻击动作。原本在序列 9 “偷盗者” 阶段仅是更擅长普通技能中的扒窃和偷窃，但是从序列 6 “盗火人” 阶段开始，这种偷盗升华成了非凡技能“窃取”，可以在战斗中派上用处。

窃取技能的使用分为两个阶段，第一个阶段眼中会出现目标体内不同非凡能力、想法所代表的不同颜色，第二个阶段通过半转手腕窃取你想要的那项能力。

技能等级	技能描述
0	技能检定成功后能暂时性地窃取（50+范围修正值）米范围内别人的非凡能力为己用。对目标的了解程度越高，窃取到想要的那项非凡能力的概率越高。窃取生效（10+时间修正值）min，技能生效时间内目标将失去对应的能力，而你则能熟练使用。生效时间结束后，被窃取者也要等到 24H 后才会恢复。非凡物品中的精神污染也能作为非凡能力进行窃取。
1	能够窃取走别人的理想、梦境、记忆、正欲实践的想法等。但是这个阶段无法保留刚窃取来的想法，自身必须代替被窃取的对象作出相应的动作。

[9]开门 物（1）

无需检定
效果数值：固定
效果修正：无
属于类法术。依托于灵界无处不在且人的星灵体始终处在灵界中的特性，你可以在任意墙壁表面打开一扇可供人进出的“门”，不受被灵界隔绝的影响。

[8]戏法† 物 (6)

无需检定

效果修正：神性修正

属于类法术。你可以使用各种各样奇怪但不强力的法术。其余自编戏法经 GM 允许也可以使用。

造雾术

你可以制造出一片浓雾，在雾中除了你之外的所有目标视觉相关技能获得-（4+效果修正值）惩罚。

刮风术

你可以凭空刮出一阵微弱的风，可以让目标的瞄准加成-（4+效果修正值）。

闪光

可用作短暂照明。在黑暗环境中使用时，5 米范围内所有具有视力的生物都需要进行一次 HT 检定，失败后 1 回合内遭受致盲，所有视觉相关技能获得-（4+效果修正值）惩罚。

冰冻

可使作用对象温度降低至（0-效果修正值）℃，对生物使用时可使其 DX 属性暂时-（4+效果修正值），持续 2 回合。

电击

伤害（1D+2+效果修正值），有 1/6 概率（即 1D=1）导致目标麻痹而 1 回合无法行动。

摔倒术

在目标（SPI-效果修正值）检定失败的情况下可以使目标摔倒，变为低姿态。SPI 检定成功的情况下目标可以通过闪避动作恢复平衡。

[6]记录 灵 (10)

需要检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。通过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、花纹和标识完成储存。这就是“我来到，我看见，我记录”，以精神为笔、以灵体为纸，记录、储存、重现非凡能力。

使用技能时，身前会浮现出一本透明模糊的书册，随着非凡能力的重现，书册会飞快翻动，并伴随着“我来到，我看见，我记录”的低声吟唱。

该技能的使用分为两个部分，每个部分单独计算灵性消耗。

第一个部分为记录非凡能力，在通过一次成功（BHM-效果修正值）的检定后，可以记录下你视力范围内见到的正在使用的非凡能力。

第二个部分为重现已记录的非凡能力，你重现的非凡能力效果为[技能初始效果数值*（你的位格-目标位格+4）*10%]。

你能记录的非凡能力数量：

低层次：20+（消化度等级-失控度等级）+神性修正

中层次：8+（消化度等级-失控度等级）+神性修正

高层次：1+（消化度等级-失控度等级）

[5]旅行 全（？）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。全称为“旅行家之门”，可简称为“传送之门”或“传送”。通过在脑内构建出相应的符号，能让人进行能感应到外界、能自我定位的灵界穿梭。先进入灵界，然后进行穿梭，因此如果环境特殊隔绝了外界灵界，则技能只能生效进入灵界部分，勉强可作为隐身使用。

可以自身旅行，也可以带人旅行，但不同途径和序列的非凡者灵体强度不同，因此能承受的旅行时间、距离不同，最远距离为（SB）km，最长时间为（SB*0.5）min。穿梭速度按你的 SPD 计算。

技能消耗的 SP 按旅行距离计算，1km 消耗（10-消化度等级+（自身序列-技能序列）+失控度等级）SP，距离不足 1km 时按 1km 计算。

[6]无形之手 无（1）

无需检定

效果修正：无

属于类法术。你能制造一只无形的虚化之手，能办到远程取物等日常动作。无攻击伤害。延伸距离为（SB*100）米。

[9]暗示 心（1）

需要检定

检定修正：[（你的位格-目标位格）+技能等级+神性修正+心理学成功度]

无法用于战斗。在 BHM 快速对抗成功的情况下，你能够让目标在不知情的情况下按照暗示内容做出行动。目标在对抗时 BHM 承受-（效果修正值）的惩罚。暗示内容必须合理、合乎逻辑。同时，暗示也不能违背目标的本能，如无法暗示一个身心健康、生活完满的目标自杀等。

技能等级	技能描述
0	暗示需要在了解目标的情况下进行，你无法暗示一位刚见面的普通人，因此需要心理学的配合。根据对方的目的，通过语言的暗中引导让事情往你希望的方向发展。
1	这个等级的暗示也叫心理暗示。不再需要心理学的配合，而是通过特定的动作、语言、媒介来暗示目标，让目标不知不觉就遵循你的安排，或是强烈地、发自内心地不想违背某个承诺。
2	这个等级的暗示已经质变为非战斗领域的催眠。通过将目标的注意力真正地集中在某样事物上，你就能打开对方的心智体之门，直接修改意识、影响潜意识。这样目标将毫无察觉地遵循你的安排，做出种种有悖于真实意志的行为。

[7]读心 心（7）

需要检定

检定修正：视你问题的循序递进程度，-3~+3

本质是一种仪式魔法。需要安静环境，通过烛火、纯露等媒介，让目标处于半催眠状态，直接与其心智体沟通。每一轮沟通都需要进行一次 BHM 的快速对抗，对方 BHM 在对抗时获得-（检定修正）的惩罚。

[6]龙鳞 肉（0）

无需检定

效果修正：[（技能序列-你的序列）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于即时动作。你能在皮肤表面制造出一层金色龙鳞，较大程度地抵御和减弱伤害。为你全身提供（5+效果修正值）DR。

[7]龙威 心（7）

需要对抗

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]

属于攻击动作。使用技能时会让你瞳孔变为金色竖瞳。通过展露出龙一样的威压，让单个目标或群体产生惊慌，出现混乱。

技能等级	技能描述
0	这个等级的龙威仅能震慑目标，需要说明技能作用的目标，可群体可单体。需要与所有作用对象各进行一次 BHM 快速对抗，目标在对抗时 BHM 承受-（效果修正值）的惩罚。技能成功时，目标将会陷入混乱，当前行动轮必须选择 不做行动动作 。
1	这个等级的龙威也叫做心智剥夺。需要说明技能作用的目标。将自己的意志以虚幻风声的形式涌现在目标周围。被卷入的目标必须进行一次恐惧检定。

[7]狂乱 心（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于攻击动作。使用技能时会让你瞳孔变为金色竖瞳。你能引爆目标的情绪或心理状态，让目标陷入狂乱之中，遭受心灵体的强烈伤害。目标在（WILL-效果修正值）的检定失败后，损失 1/1D+2 的 SAN 值。

[7]安抚 心（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

无法在战斗中使用。使用技能时会让你瞳孔变为金色竖瞳。也叫做精神分析，可以让目标找回理智，摆脱失控风险，也可以让心理不稳定的目标平静下来。让目标回复（1D+效果修正值）的 SAN 值，无法回复超过上限。或是降低失控度（1D-2+效果修正值）%。

[6]战斗催眠 心（8）

需要对抗

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能在战斗中与目标进行 BHM 的快速对抗成功后强行催眠对方，让目标作出反常的举动，比如攻击目标的同伴、目标的攻击避开你，等。目标在对抗时 BHM 承受-（效果修正值）的惩罚。战斗催眠的时间只能持续 1 回合，目标很快就能察觉到问题并清醒过来。战斗催眠同样无法直接催眠对方自杀，如果是这种命令，技能失效。

[5]梦境穿梭 星（8）

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能虚化身体，藏入他人的梦境。也能在（500+效果修正值*100）米的范围内进行于两个智慧生物的梦境间进行跳跃，从而完成物理意义上的“闪现”。

[5]梦境引导 星（8）

无需检定

效果修正：视变化的循序递进程度，-6~+6。

无法在战斗中使用。你能通过梦境的不同变化一步步引导目标说出心底的秘密。每轮变化都需要与目标进行一次 APJ 的快速对抗。目标的 APJ 获得-7 的惩罚，你的 APJ 计算检定修正。

[4]操纵 心（10）

需要检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于攻击动作。你能让自己的心智体通过集体潜意识大海，进入目标的心灵岛屿。你可以在心灵岛屿上篡改对方的潜意识，驱使目标作出各种事情——甚至包括自杀，也可以直接读取目标的想法。你的本体与心智体可以分别行动。如果没有针对心灵岛屿的技能，目标无法针对你作出防御。

你的心智体在篡改目标潜意识时，瞳孔会变为金色竖瞳。你每篡改对方一个潜意识，都需要与目标进行一次 BHM 的快速对抗。目标在对抗时 BHM 承受-（效果修正值）的惩罚。

[4]精神瘟疫 心（10）

无需检定

效果修正：无

属于即时动作。你能通过自己的心智体或虚拟人格侵入到目标的心灵岛屿后，在岛屿上种下“传染性疯狂”的精神瘟疫种子。这颗种子会悄然感染周围的集体潜意识大海，让周围 300 米内的生物置身于布满传染型精神疾病的环境中，借助集体潜意识大海将各种心理疾病和极致的疯狂传染出去。处于作用范围内的生物除了心理疾病和疯狂外，失控度会按 2%/天的速度增长。

精神瘟疫也可以通过“灵体之线”传播，从秘偶反向影响操纵者。因为精神瘟疫是源于自身心灵岛屿，无法被天使庇佑隔绝，最多被削弱影响、延缓发作。而且属于针对心灵岛屿的侵蚀和感染，无法靠虚拟人格抵消。

[4]虚拟人格 心（10）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于即时动作。你能虚拟出（13+效果修正值）个人格，让这些人格拥有对应的心智体。每个虚拟人格的心智体数值为你的（BHM/5）。这些虚拟人格可以替你承受心灵领域的许多影响。也可以在你和别人谈话交流时，让虚拟人格侵入目标的心灵岛屿。

[4]心灵风暴 心（10）

无需检定

效果修正：固定

属于法术。你能将自己指定的念头化成心灵风暴席卷 500 米的范围。影响范围内的集体潜意识大海，让它们一次又一次拍打目标的心灵岛屿，有效地摧毁目标的心灵屏障，为你对目标所有 BHM 相关的检定获得+8 奖励。同时集体潜意识大海的影响也会让目标心灵岛屿附近的“天象”急速改变，使得灵性对周围的感应遭受强烈干扰，SPI 检定获得-8 惩罚。

[4]心灵吐息 精&心（10）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于攻击动作。又称“巨龙吐息”，不需要在神话生物形态下使用。吐出无形的透明吐息，相当于范围型的强化版“精神穿刺”。能直接刺激和伤害（50+效果修正值）米范围内目标的心智体和精神体。对目标造成（2D+2+效果修正值）的伤害，损失 3/4D-1 的 SAN 值。在攻击命中后，目标丢失**专注**状态，且需要进行一次（WILL-效果修正值）的检定，检定失败后会因灵体的剧烈疼痛而眩晕 1 回合。

[9]幻鳞 肉（0）

无需检定

效果修正：[（技能序列-你的序列）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于即时动作。你能在皮肤下制造出一层虚幻鱼鳞，一定程度上为你抵御和减弱伤害。为你全身提供（2+效果修正值）DR。这层幻鳞也能让所有对你的束缚技能获得-（3+效果修正值）的惩罚。

[8]暴怒 肉（3）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于即时动作。你能将愤怒转化为自己的力量。在当前行动轮你使用该技能后，直到你的下一个行动轮，视为你积蓄 1 层愤怒。技能生效期间可以正常行动。在你每次攻击时，你可以在攻击前有选择地是否要消耗愤怒层数。一旦消耗就将消耗所有愤怒层数。最多积蓄 5 层愤怒。

收到肉体伤害会为你增加 1 层愤怒。而遭到灵体伤害会直接清空你的愤怒层数。

每层蓄力可以为你的格斗类技能和近战武器类技能增加（1D-3+效果修正值）的伤害。

该技能发动时没有任何外在表现，但其他角色可以申请一个 SPI 判定，通过则可以判断出你的力量在积蓄。

[7]水系类法术†？（5）

无需检定

效果修正：无

属于类法术。你作为海洋眷者，能有限度的施展一些与水相关的类法术。其余自编类法术经 GM 允许也可以使用。

水球

凭空召唤出一个半径 50cm 的纯净水球，可以用作洗涤、饮用等日常用途；也可以用来

作为润滑，让铁门、沉重石门等无声运作；也可以覆盖在其他生物面部，让目标窒息。

水底呼吸

为自己或其他目标附加上能在水底自由呼吸的状态，持续 1 小时。

深海水膜

为自己或其他目标附加上一层水膜，让目标能在水中能像在陆地一样行动，也附加水下即使剧烈活动也能维持 10min 所需的空气（安静状态时间翻倍）。

酸雨

你能在 3 米范围内制造腐蚀性的雨水。可以降低目标金属、皮质类护甲 1 点 DR。

[6]风系法术† 肉（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。被风眷顾的你能使用一系列风系的风术。其余自编法术经 GM 允许也可以使用。

风刃

在身周制造出一些风刃，技能使用后出现 4 道，可额外耗费 SP 增加，1SP/道。每道风刃可以造成（2D-1+效果修正值）的伤害。在使用 **专注**动作后可攻击锁定的目标。

可以在制造后将风刃全部或部分射出。也可选择将风刃围绕在身边，为风刃设置一个 **等待**动作。

只有在全部风刃消失后才能制造下一波风刃，每道风刃最多存在 2 回合。

御风

驱使风推动自身快速移动，增加 1.5SPD。抵达后，作为推动力的狂风可以散开影响目标的瞄准行为，损失瞄准加成。

风盾

使用狂风充当你的护盾，获得持续 5 回合的仅针对飞行道具的（6+效果修正值）DR。风盾被击破后可立即重新使用，无负作用。

听风

你能通过风声听到极远处的声音。

[5]闪电类法术† ？（6）

无需检定

效果修正：神性修正

属于类法术。你对闪电有浅层次的掌控，能使用一些闪电领域的类法术。所有闪电攻击命中后有 1/6 概率（即 1D=1）导致目标麻痹而 1 回合无法行动。所有闪电攻击对亡灵造成的伤害投骰后翻倍。其余自编闪电类法术效果经 GM 允许也可以使用。

闪电附魔

可以给自己的近战武器附加闪电，增加（2D-1+效果修正值）的伤害。但也会缩短武器的耐久，每次附魔-2 耐久。持续 1 回合。

雷击

产生一道速度极快的银白电光。在出现后，目标无法使用任何防御动作，除非选择了闪避或防御的反射动作。造成（2D-1+效果修正值）的伤害。雷击即使没有直接命中目标，也会崩散为无数细小的电蛇，向周围导电性能较好的事物跳跃而去。这些电蛇仅有概率造成麻

痹，无伤害。跳跃超过 10 米后消失。

雷电之矢

需要弓配合。在弓弦上凝聚出一根银白色的雷电图矢，射出后目标无法使用任何防御动作，除非选择了闪避或防御的反射动作。造成（2D+效果修正值）的伤害。

[5]歌者† 灵（8）

需要检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。通过歌声影响目标，根据你自身特质，歌唱分为美妙歌声、模拟雷鸣、杂乱难听三种情况。拥有迷人声线或天赋：天才音乐家优势的只能选择美妙歌声，恼人声线或口齿不清劣势的拥有者只能选择杂乱难听。不属于上述两种情况的，可以自由选择三种歌声中的一种。

这是灵性层面的交流，失聪、耳背、堵耳朵、收敛灵性无法隔绝，只能减弱影响。使目标在 SB 检定时获得+4 奖励。

美妙歌声

可以干扰目标的灵体，在目标（SB-效果修正值）检定失败后，出现恍惚失神的状态，1 回合无法行动。也可以通过歌声增加自己的爆发力，1 行动轮内 ST、DX、HT 属性+6。

雷鸣

通过模拟雷鸣，在目标（SB-效果修正值）检定失败后被震慑，1 回合无法行动。

杂乱难听

通过杂乱难听的歌声，让目标（SB-效果修正值）检定失败后烦躁、失去理智，无法选择防御动作。（冲激！冲激！）

[9]歌颂？（6）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。通过歌颂为半径 5 米内的指定目标提供各种增益 buff，可以为群体增益。SP 按人数消耗。一次歌颂只能附加一项 buff。战斗轮时 buff 持续 3 回合，非战斗轮时持续 1DH。若遇到非战斗轮加了 buff 后遇到战斗轮时，则以 buff 的剩余小时数为准，剩 1 小时则代表持续 1 回合。

Buff 类型包括：ST+（3+效果修正值）；DX+（3+效果修正值）；WILL 检定+（3+效果修正值）；SAN 值检定+（3+效果修正值）；消除恐惧状态。

歌颂者必须在一次 buff 消失后才能选择继续使用歌颂加 buff。

[8]祈光术†？（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能使用一些太阳领域内的法术和仪式，非常克制死尸和鬼魂。通过单手或双手握拳抵于嘴唇之间作出祈祷动作，祈求来光明。其余自编效果经 GM 允许也可以使用。

祈求来的光明可以以光球形式存在，照亮以自身为圆心，半径 5 米的球形区域。

祈求来的光明也可以存于双眼中，让你眼中有纯净光芒亮起，仿佛两轮小太阳降临。这样可以将亮度聚焦，等同于你获得了黑暗视觉。

祈求来的光明也可以用于攻击，制造出半径至多 1 米的光柱对目标进行打击，伤害（1D-2+消化度等级），对死尸和鬼魂造成投骰后翻倍的伤害。

[7]类神术† ? (8)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

所有类神术都需要能撬动自然力量的语言（古赫密斯语、巨人语、巨龙语、精灵语）念出太阳单词。该技能所有伤害对死尸、鬼魂、恶魔等目标造成投骰后伤害翻倍。

光明之火

能够凭空召唤出一从伤害为（2D+效果修正值）的神圣火焰，造成伤害后使目标进入两回合的灼烧状态，每回合承受 2D-1 的伤害。对其他目标造成伤害不变；

免疫恐惧

让半径 20 米内的 1 名目标在 3 回合内免除恐惧检定，并且能消除恐惧状态。

神圣誓约

半径 10 米内指定一名目标，使其 HP 在 5 回合内临时增加（5+效果修正值）点。并能为其攻击附加一回合内有效的神圣伤害，使其伤害+1。

净化之斩

在武器（冷热皆可）上附着净化之力，使武器对死尸、鬼魂、恶魔等目标伤害增加（2D+1+效果修正值）。

太阳光环

能提高 20 米内至多 5 名目标的勇气，获得 WILL 和 SAN 值检定+（5+效果修正值）的奖励。并且能净化目标体内的邪异力量导致的 debuff（包括女巫的黑魔法、巫师的巫术等）。

召唤圣光

制造出半径至多 3 米的光柱对目标进行打击，伤害（2D+效果修正值）。

制造圣水

凭空召唤附有太阳之力的圣水，可以选择以半径 5 米内降雨 1 回合或 10min 的形式，也可以选择一个召唤到一个容器中（大概 500ml）。每 250ml 圣水可对死尸、鬼魂、恶魔等目标造成（2D+效果修正值）的伤害，对普通目标无效果，一次使用少于 250ml 同样无效果。降雨默认一回合降雨 500ml，只要目标淋到雨就为（2D+效果修正值）的伤害。一次饮用圣水 400ml，能驱散体内一个因邪异力量导致的 debuff，并能回复 1 点 HP。

[6]公证 ? (10)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。能对知识的真假作出公证，以验证真伪。无法对线索类的信息公证。

能制作契约，目标一旦签名认可你通过这个技能制作出的契约，再想要违背，需要通过一次（SB*10%+神性修正）的检定。违背后承受一次等同于检定数值的伤害。

能对非凡能力进行公证，公证有效的能力，效果提升（效果修正值*50%）；公证无效的能力，效果削弱（效果修正值*50%），归零时被强行驱散。

[5]神圣之光 (11)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。身体后仰、双臂张开，如在拥抱太阳。召唤来一道恢弘纯净的炽烈光柱从天而降笼罩敌人，造成（3D+效果修正）的伤害。对污秽和死灵造成投骰后翻倍的伤害。

[5]净化光环 (11)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。能产生光环般的效果，周围染上金色，一层一层往外扩散。能温暖周围的伙伴，带来强烈的勇气。获得 WILL 和 SAN 值检定自动成功的奖励。并且能净化目标体内的邪异力量导致的 debuff（包括女巫的黑魔法、巫师的巫术等）。能精准操纵，作用于想要作用的队友。SP 按人数消耗。

[9]倾听 灵 (0)

无需检定

效果修正：无

属于即时动作。这个技能能让你主动倾听伟大存在的声音，比如真实造物主（的 RAP）、隐匿贤者（的逼逼叨）或门先生（的丢人求救）。倾听到这些高位存在的声音后，一个成功的 LK 检定将令你倾听到有用的知识，获得神秘学+1，并进行 0/1D-1 的 SAN 值检定。失败后只能倾听到疯狂的呓语，需要进行 1/1D+1 的 SAN 值检定。

[7]隐居 全 (9)

无需检定

范围修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]米

属于法术。你能溶于大于等于你身型面积的阴影，借助阴影进行窃听、移动、搜查等行动。能够在（10+范围修正值）米的范围内于不连续阴影中跳跃。你在阴影中遭到太阳途径非凡能力打击时承受的投骰后伤害翻倍，对物理伤害免疫，其他非凡力量的伤害正常计算。

[6]血肉魔法† 肉 (10)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你是血肉魔法的专家，能使用一系列血肉的魔法，利用自己或他人的血与肉达成一系列诡异的效果。其余自编血肉魔法效果经 GM 允许也可以使用。

血肉寄生

你能化为一股血肉“小溪”，在目标主动或无知觉的情况下寄生于目标的血肉内，从而躲过各种侦查。但当你解除寄生状态时，宿主会失去生命。唯一一种宿主不会失去生命的情况是你寄生时躲于与外界联通的器官内（胃、大小肠等），且自己选择不杀死宿主。

目标若是想要察觉到你准备或正在寄生时，需要通过一次（SPI-效果修正值）的检定。目标如果想要在不丧失生命的情况下解除你的寄生，可以选择通过向真神祈求的仪式魔法、或是太阳途径高层次的净化手段。

血肉炸弹

让自己全部或部分血肉膨胀炸开，一团团血肉化作风暴席卷周围 3 米的范围。每团血肉可以给目标造成（2D+2+效果修正值）的伤害。炸开后的血肉可以重新聚集凝聚成你炸开前的部分。

也可以通过将少量血肉通过**血肉寄生**的方式，选择合适时机炸开。

还可以拔下部分肢体放置在某个地方，选择合适时机炸开。

血肉披风

将自己或他人的部分血肉化为血肉披风，为你或某个队友提供（6+效果修正值）DR。

也可以拔下部分肢体交给某人，选择合适时机炸开化为披风。

[5]放牧 灵（12）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。通过一次（SB+效果修正值）的检定，你能够吞噬并驱使目标怨魂、恶灵和别人的灵魂，如在为神灵放牧羔羊。吞噬时你可以选择被吞噬灵体的3个非凡能力。存在分支的非凡能力如**火系类法术**，分支中的每一个算作一项独立的非凡能力。

一次只能驱使一个灵体，但可以瞬间切换驱使的灵体。驱使灵体时只能使用该灵体和自身的非凡能力。如果放牧的灵体拥有神性，因其灵体坚固，可以直接外放，但一次只能外放一个。

如果想要用新的灵体替换掉原本放牧的某个灵体，过程无法逆转，没有反悔的机会。

能放牧7个灵体。

游戏过程中获得放牧的灵魂不消耗CP。但若是想在创建人物时就拥有放牧的灵魂，则普通生物灵魂10CP/个，非凡生物灵魂（序列CP*30%）/个。

[7]推理？（5）

需要检定

检定修正：真相浅显程度，-3~+3；线索数量，-3~+3。

无法在战斗中使用。“**侦探**”在使用推理技能后，将维持在一个冷静观察、高速思考的状态，直到PL说明解除推理状态为止。灵性仅在发动技能时消耗。在推理状态下，你的星灵体将呈现出大面积代表冷静的蓝色。推理状态一旦保持超过2小时，你的IQ将临时下降5点，所有需要IQ相关的技能将获得-5的减值。需要5小时来放松大脑才能再次使用该技能，通过冥想技能可将休息时间缩短。若在大脑疲惫阶段再次使用推理，每使用1min会永久降低IQ1点。

“**侦探**”能根据对目标的侦查、情报的了解，来使用推理技能推断其弱点，根据了解程度的不同，推理技能的检定难度也会改变，这部分由GM决定。这种情况下推理技能的检定将改变为暗骰，检定失败后，侦探只能推断出错误的弱点，大失败的情况下推断出的弱点可能会是目标的强项；检定成功后侦探能推理出目标正确的弱点，对目标弱点攻击可以使伤害增加+5。若推理的是心理弱点，可以让威吓、唬骗等技能获得+5的奖励。

角色在通过观察、搜查等侦测手段获取到情报后，玩家可以宣称自己在某个事件的推理上获得了线索，并将该线索记录在角色卡上。请注意，不同事情的推理线索一般不能通用。当线索>1时，玩家可以通过已知线索进行一次推理技能检定，此时的推理将为暗骰。检定失败或线索不足的情况下，GM可以告知玩家“你推理不出真相”；检定成功但线索不足时，GM可以告知玩家“可能还缺少部分线索”；检定成功且线索充足时，GM可以告知玩家“你推理出真相是……”。（该部分仅为逻辑推理能力不足的玩家扮演侦探提供帮助，若是玩家逻辑推理能力很强，可以忽略该技能的这部分作用，或用来验证自己的推测。）

[6]模拟？（8）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神秘学成功度+神性修正]

属于法术。你能模拟出自己曾经解析过的非凡能力，模拟出的非凡能力效果为[技能初始效果数值*效果修正值*10%]

[8]吟咏 灵 (6)

需要检定

检定修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

范围修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正] 米

属于法术。可以通过 1~5min 的念诵诗篇，使 (10+范围修正值) 米范围内的所有目标进入睡眠状态。作用范围内的所有目标需要进行一次 (APJ-检定修正值) 检定，失败后进入浅睡眠；成功后若成功度 < 3 则为半梦半醒的迷糊状态；成功度 ≥ 3 时则没有被催眠。范围内队友 WILL 检定不受修正影响。因为是浅睡眠状态，所以如果产生了较大响动，目标会立即惊醒。

[7]入梦 星 (8)

需要检定

检定修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

范围数值：[10+ (消化度等级-失控度等级)] 米

范围修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正] 米

属于法术。在 APJ 的快速对抗中胜利后可以将 (10+范围修正值) 米范围内不多于 10 个的目标拖入深层次睡眠中，并且可以以灵体的方式进入到作用范围内某个单一目标的梦境当中。需要与所有目标进行一次快速对抗，目标在快速对抗时承受 (APJ-检定修正值) 的惩罚。因为是灵体直接接触，所以在梦境中遇到 SAN 值检定时，失去投骰后的 SAN 值翻倍，并伴随有被污染的风险（队——长——）。你在梦境当中看到的只是表层，若要展现出想要的画面，需要话语引导。

入梦后攻击或受击后可以通过一次成功的 SPI 检定得知这是在梦中，随后通过一次成功的 (APJ-检定修正值) 检定可以脱离梦境。

[6]安魂 灵 (9)

需要检定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

属于法术。又称为“灵体安眠”，通过与目标进行一次 SB 的快速对抗后，能安抚灵魂，或使自然灵处于比较平静的状态，亦或是抹平目标的欲望和情绪。目标在对抗时 SB 承受- (效果修正值) 的惩罚。

[5]容纳灵体 灵 (8)

需要检定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

属于攻击动作。通过与目标进行一次 SB 的快速对抗后，你能驱使自己容纳或封印的自然灵或怨魂在体内。目标在对抗时 SB 承受- (效果修正值) 的惩罚。

[7]驱使灵体 灵 (8)

需要检定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

属于法术。这个技能分为两种情况，就是你是否有能力在自己体内容纳或封印灵体。

若是已经在体内容纳或封印了灵体，那么无需检定就可以直接驱使，使用灵体的能力达成各种效果。

如果体内没有灵体，想要直接驱使冥界、灵界或是世界中“野生”的灵体，那么与目标进行一次 SB 的快速对抗成功后，可以达成你的想法，使用灵体的能力达成各种效果。目标在对抗时 SB 承受-（效果修正值）的惩罚。

不同途径有不同的驱使灵体的倾向和擅长。黑暗途径更擅长驱使自然灵，死神途径更擅长驱使怨魂。在直接驱使擅长的“野生”灵体时额外再获得+5 奖励。

能驱使的灵体数量为 $[5 + (\text{消化度等级} - \text{失控度等级} + \text{神性修正}) * 5]$ 个。

[8]通灵 灵（5）

无需检定

效果修正： $[(\text{你的位格} - \text{目标位格}) + (\text{消化度等级} - \text{失控度等级}) + \text{技能等级} + \text{神性修正}]$

属于法术。你可以与周围（500+效果修正值*100）米范围内的自然灵、亡灵或者活着的生物的灵体沟通。

技能等级	技能描述
0	在没有仪式、药物的辅助下，你仅能与范围内的少量自然灵沟通。若是想通灵活着的生物的灵体，需要在仪式魔法和药物的帮助。由于这是灵体之间的沟通，在通灵活着的生物的灵体时若遇到 SAN 值检定时，失去投骰后的 SAN 值翻倍，并伴随有被污染的风险。
1	你能直接和现实世界的自然灵和徘徊的亡魂沟通，但仍没办法直接通灵活着的生物的灵体。

[6]亡者之语 灵（9）

无需检定

效果修正：无

属于法术。这是能绕过肉体之躯保护，只针对灵体的语言。只能通过魔药灌输而来知识直接掌握，单词别扭、艰涩、刺耳、活着的生物完全无法听懂。将对灵体的沟通上升为驱使，甚至奴役。听到这亡者之语的生物灵体会不受控制地往上浮起，一寸寸与肉体分离。三回合内如果没办法打断你的念诵，灵体将会彻底脱离肉体。在此期间你需要一直不间断地使用该技能。

[5]冥界大门 全（10）

无需检定

效果修正： $[(\text{你的位格} - \text{目标位格}) + (\text{消化度等级} - \text{失控度等级}) + \text{神性修正}]$

属于法术。你能有限度得利用冥界大门，使其在现实世界打开。冥界大门表现为一扇布满神秘花纹的青铜色虚幻对开大门，洞开时会从中伸出许多怪异的手臂，门内会有密密麻麻难以名状的眼睛。

洞开的冥界大门会对目标产生吸引力，吸引力的距离为 $(50 + \text{效果修正值} * 10)$ 米。距离可以模糊地划分为远距离[0]、中距离[1]、近距离[2]、极近距离[3]。肉身目标视距离，需要进行一次成功的（闪避-距离等级）的判定才能躲开，灵体目标的闪避惩罚翻倍。经过（3-距离等级）回合拉近至冥界大门的极近距离。

在极近距离下，门内的手臂会抓住目标，此时肉体目标需要进行一次（ST-效果修正值）的检定，失败后被束缚。之后每回合可申请一次（ST-效果修正值）的检定来挣脱束缚。被束缚时目标会被定在原地，无法选择进行移动或是改变姿势动作，也不能改变改变面朝的方向，同时还会受到-7 的 DX 惩罚。若在肉体被抓住后的 3 回合内都无法挣脱，将被拖入大门内，进入冥界，正常情况下等于死亡。灵体目标被抓住后无法挣脱。冥界大门一次只能束缚

一名目标。

耗费 SP 召唤出冥界大门后，可以以 5SP/min 的消耗维持大门存在。

[6]破晓 ? (7)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你能让周围布满明净圣洁的晨曦，破除幻觉、逐渐驱散怨魂幽影的特殊、削弱恶灵。恶灵所有属性获得-（效果修正值）的惩罚。

[6]黎明铠甲 物 (7)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你能在体表凝聚出无明显重量的全身铠甲，为你提供（12+效果修正值）DR。如果黎明铠甲被破坏，那么需要 3 回合才能重新使用。

[6]光之风暴 全 (7)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。通过将晨曦武器插入地面，制造出一圈范围为（1+效果修正值）米的光之风暴席卷周围，可以直接摧毁肉体、消灭怨魂、创伤恶灵。造成（2D+1+效果修正值）的伤害，对怨魂和恶灵伤害额外+1。

[6]晨曦武器 物 (7)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]

属于类法术。你能将晨曦光芒凝聚出一把近战武器，晨曦武器除了没有重量外，所有数值都将套用对应的武器。如果凝聚出的是双手巨剑，则会为每一击附加净化效果，对死尸、鬼魂、恶魔等目标伤害增加（2D+1+效果修正值）。

技能等级	技能描述
0	能维持 3 回合。只有双手大剑有净化效果。
1	能长期维持，当作常规武器使用。所有武器形式都有净化效果。

[3]银白细剑 肉 (9)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于攻击动作。你能凝聚出一把拥有传送能力的银白细剑，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，造成（2D+1+效果修正值）的伤害。凝聚过程没有征兆，很难提前预判。

[3]水银化 全 (9)

需要检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能融化变成一滩流淌的水银，SPD+（效果修正值）。也能变成粘稠沉重的水银淹没目标，覆盖在目标表面，让目标窒息。

[7]巫术† ? (9)

需要检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你可以通过脑内勾勒对应法术的象征符号或是出声诵念咒文，借助对应领域的材料将法术施展出来。你所需的施法材料每种领域分别占一个背包格，一份施法材料可以使用两次巫术。其余自编巫术经 GM 允许也可以使用。

隐形仆役

需要吹响口哨来创造出一个无心智、无实体的隐形生物。你可以在法术终止前命令它进行简单的工作。其 HP 为 1、ST 为 2，不能攻击。若仆从的 HP 归 0，则法术终止。仆从可以做人类仆从能做到的简单工作，例如拿取东西、打扫卫生、修补东西、叠衣服、点火、上菜、倒酒等。一旦你下达了命令，仆从就会尽全力去做你命令它做的工作直至完成，并在完成任务后静待你的下一个命令。如果你命令仆从做一件需要它离开你身边 60 米的工作，则法术随之终止。

诅咒

消耗一份黑暗系施法材料。花费 30min，对最远 3km 内至多 3 名目标（对目标必须熟悉，无法对不认识、不熟悉的目标诅咒）降下诅咒，使目标的所有检定获得-（5+效果修正值）惩罚。目标被诅咒后可以进行一次 SPI 判定，成功后可判断出自己是否被诅咒。

致盲

消耗一次黑暗系施法材料，角色需要用能撬动自然力量的语言喊出“致盲”单词。使范围 5 米内至多 5 名目标进入目盲状态，该状态下目标所有需要用眼的技能自动失败，目标可通过一次成功的 HT 判定恢复。

疾病

消耗一次黑暗系施法材料，角色需要用能撬动自然力量的语言喊出“疾病”单词。疾病将使半径 5 米内至多 3 名目标进入疾病状态，这种疾病是非凡力量导致的，无法被普通药剂治愈。进入疾病状态后，目标每回合 HP-1，且每过一轮行动后减去的 HP+1，最高每回合 HP-5。可以被医师的治疗光环、药师的非凡药剂等治愈。战斗轮结束后，目标 HP 每天减少一次。

元素系类法术

消耗一次对应领域的施法材料，可施展出水系、火系、风系、电系、植物系、太阳系、黑暗系的类法术，无法释放死灵类、恶魔类的类法术。因为是依靠窥密人的学习和施法材料释放，所以效果不能超过类法术的范畴。

[6]卷轴制作 物 (10)

需要检定

检定修正：[（对非凡能力的了解程度，-6~+6）+（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

无法在战斗中使用。通过一次（神秘学+检定修正值）检定，你能够制作一张对应某项非凡能力的卷轴。制作具有分支的非凡能力的卷轴时，每项分支单独算作一项非凡技能。

[5]星象法术† ? (10)

需要检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能使用一系列星象的法术。需要使用神秘学语言念出咒文。其余自编星象

法术效果经 GM 允许也可以使用。

星光囚笼

能凝聚璀璨星芒，降临在目标身上并瞬间凝缩，制造出一个巨大的透明琥珀束缚目标。目标需要进行一次（ST-效果修正值）的检定，失败后被束缚。之后每回合可申请一次（ST-效果修正值）的检定来挣脱束缚。被束缚时目标会被定在原地，无法选择进行移动或是改变姿势动作，也不能改变改变面朝的方向，同时还会受到-7 的 DX 惩罚。

星光躯体

你能让身体瞬间透明，就像变成了无数星光聚合成的雕像。这个阶段所有物理伤害对你无效。之后你可以选择让星光躯体破碎，化为璀璨的星辉，钻入正常无法通过的缝隙，之后再重聚实化为肉身。

星沙

你在掌心快速制造出一团缓缓旋转的星沙，之后这些星沙可以化为一道道的恢弘光柱，笼罩（10+效果修正值）米的范围。对范围内的目标造成（3D-1+效果修正值）的伤害。

星辉长桥

你能让星辉构建出透明璀璨的实体星光长桥供人行走。

[4]神秘再现†？（12）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正-流传度等级]

属于法术。你能从掌握的神秘学知识里汲取力量，创造魔法或巫术。对应的神秘学知识流传度越低，创造出的法术就越强大。从地球原来文明的童话故事中创造的叫童话魔法。

灰姑娘

魔法生效期间，彻底改变自身的容貌、形象和气质。无法被认出。

背叛之宴

凝聚出远古太阳神被背叛、分食的画面。短暂唤醒或赋予目标手中物品的灵智，令其背叛主人。

丑小鸭

在背部凝聚出一片片洁白、虚幻的羽毛，让你能无负作用的展露不完整神话生物形态。每 24H 一次，每次 10 秒。

其余自编魔法经 GM 允许也可以使用。

鼓励根据神秘学知识自创。

[7]鉴定 物（0）

需要检定

效果数值：无

检定修正：罕见程度，-3~+3

你能够花费 5~10min 的时间来鉴定一件普通事物的大致价值，并能通过一次成功的考古学检定来判断出其年代。对于非凡物品，你同样需要这些时间来判断其所属途径和序列，并通过一次成功的神秘学检定来知晓该物品的非凡效果和负面效果。根据神秘学的成功度，能给非凡物品的负面效果带来相应数值的惩罚。

[9]信仰之跃 肉（1）

无需检定

效果修正：无

你能在短时间内通过该技能改变身体，获得羽毛般的轻盈，使你能从最高 6 层（约 18 米）的高处跳下而不受坠落伤害。

[9]致命一击 肉（6）

无需检定

效果修正：无

属于即时动作。通过灌注灵性，将你的下一次近战攻击造成投骰后翻倍的伤害。灵性仅在攻击命中后扣除。

[7]替身 全（9）

无需检定

效果修正：无

属于类法术。可以使用魔镜替身和魔杖替身两类。需要自己接触过的镜子或短杖作为媒介。可以在 10min 内短暂地将镜子或短杖与自己进行替换，并且调换位置。所有一次性的攻击都可以通过替身让这次伤害无效化，但是诅咒、疾病等长久性的攻击仅能将效果减弱 50%。战斗轮时，这个技能可以作为防御类动作使用。也存在设置镜子或短杖替身后将替身变化为自己的模样，从而让自己暂时隐身的操作。

魔镜替身使用后原本的镜子将瞬移至女巫的位置为其抵挡一次伤害并破碎。

使用魔杖替身后，短杖断裂。断裂后修补的魔杖不具备作为替身的效果。

[7]黑魔法†？（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能使用一系列黑魔法，需要一定的施法手势（自拟）。其余自编黑魔法经 GM 允许也可以使用。

模糊容貌

属于易容技能的非凡化。能够将自己的容貌变得模糊，在别人眼里只是长相普通、毫无特点的大众脸，但是无法掩饰身形。

诅咒术

诅咒需要目标尚具有灵性的肉体（血液、头发、指甲等），一次只能诅咒一名目标。目标被诅咒后需要一个 SB 检定来判断自己是否被诅咒。被诅咒的目标所有技能的检定成功率-（5+效果修正值），HP 每 12H 下降 1 点。

诅咒可以被太阳神术的净化，或者是通过仪式魔法来祈求神的净化。斩断自身与血肉之间的联系需要耗费 5SP 来处理血肉（属于即时动作），亦或者通过替身等手段来进行处理。

[7]黑焰†？（6）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你获得了黑焰的眷顾。能使用黑焰制造出一系列效果。所有技能命中后会额外附加 2D-1 的灼烧伤害。

黑焰附魔

你能给自己的近战武器附魔，使武器上附着黑焰，伤害提高（1D+2+效果修正值）。

黑焰子弹

你操纵黑焰形成子弹般的火球，技能使用出现 4 颗。可额外耗费 SP 增加，1SP/只。每颗黑焰子弹可为目标带来（1D+2+效果修正值）的伤害。同时也可以额外为每颗黑焰子弹分配 1SP，使得这些黑焰子弹能在脱离身体后依旧在一定程度内受控，从而能简单调整弹道，在使用 **专注** 动作后可攻击锁定的目标。

[7]冰霜† ? (6)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你获得了冰霜的眷顾。能使用冰霜制造出一系列效果。所有攻击命中后，目标在 HT 检定失败后会承受两回合的 DX 降低 1D 点。

冰枪

可以将冰霜凝聚成一杆冰枪投掷而出，造成（1D+2+效果修正值）的穿刺伤害。

冰棺

可以将冰霜化为持续 3 回合的冰棺，提供（5+效果修正值）DR，并且在你冰封在冰棺中时为你回复 2HP/回合（冰霜的冰冻对女巫自己无效）。冰棺中女巫无法行动。

寒潮

可以将冰霜从脚下延伸出去，在接触到的物体表面形成一层冰层。所有目标在肉体接触到冰层后会承受所有动作-1 的惩罚，强行挣脱冰层时会造成 1D-3 的伤害。

[7]隐形 全 (5)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你能将自己的身躯完全隐形，但无法消除自身气味。若是有人想要发现隐形状态下的你，除了灵体之线视觉和心灵岛屿外，只能通过一个（SPI-效果修正值）的检定。

[6]蛛丝 肉 (8)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你能像蜘蛛一样制造奇怪的无形丝线，你的蛛丝无法被发现。

可以利用蛛丝对敌人进行束缚。目标需要进行一次（ST-效果修正值）的检定，失败后被束缚。之后每回合可申请一次（ST-效果修正值）的检定来挣脱束缚。被束缚时目标会被定在原地，无法选择进行移动或是改变姿势动作，也不能改变改变面朝的方向，同时还会受到-6 的 DX 惩罚。

可以在某个地方布下蛛丝，来检验这个地方是否被人侵入过。

蛛丝能被正常切断，遇到火焰时会被直接烧毁。

[5]疾病 肉 (8)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于即时动作。你可以主动释放范围约（50+效果修正值）米的疾病毒雾。随着目标在疾病范围内时间越长，症状越深。即使脱离范围后症状仍会保留。

目标只要处在范围内，疾病就会生效。需要 2 回合潜伏期，潜伏期内目标只会轻微咳嗽，

精神不集中，无特殊副作用。在第3个回合发展为剧烈咳嗽和发烧，此时目标的**专注**状态只能持续1回合，需要每次在行动轮开始后重新**专注**。第4个回合发展为肺炎，此时目标的**专注**状态只能维持1次行动，需要在每次使用非凡能力前重新**专注**。第5个回合目标死亡。

目标若在死亡前逃离疾病范围，那么疾病程度不会继续发展，在得到良好治疗的情况下能痊愈。如果你在目标死亡前主动或被动地终止了技能，那么目标的疾病状态下降一个档次。

目标在感染疾病后，即时只是在潜伏期，也可以通过一次（SPI-效果修正值）的检定来了解到情况。

SP消耗为8SP/回合。

[8]挑衅 精（0）

需要检定

检定修正：情报技能成功度

属于即时动作。根据对目标的了解程度，可以通过不经意的话语和动作或是有针对性的辱骂激怒目标，让对方失去理智，被愤怒烧掉脑子。在战斗轮时对方只会以你为目标，持续（情报技能成功度）回合。目标在被挑衅的每个回合中都可以通过（WILL-检定修正值）来恢复理智。被挑衅者对你的反应检定-3。

如果遇到的目标是野兽、怪物或是其他无法沟通的生物，你能主动散发出让他们憎恶的感觉，以你为目标。这种情况下目标无法自主恢复理智。

[7]火焰类法术† 肉（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

“纵火家”魔药内附带的知识令你学会了一些火焰类法术，这些类法术本质是**操控火焰**的实质应用。但类法术通过依靠一些技巧，可以达成“纵火家”正常没办法制造的效果。所有技能命中后会额外附加2D-1的灼烧伤害。

火鸦术

该技能为**操控火焰**中**火球**的类法术版本。可以在身周快速凝聚出一群火焰乌鸦，技能使用后出现5只。可额外耗费SP增加，1SP/只。每只火鸦可为目标带来（2D-2+效果修正值）的伤害。同时也可以额外为每只火鸦分配1SP，使得这些火鸦能在脱离身体后依旧在一定程度上受控，从而能简单调整弹道，在使用**专注**动作后可攻击锁定的目标。

可以在制造后将火鸦全部或部分射出。也可选择将火鸦围绕在身边，为火鸦设置一个**等待**动作。

只有在全部火鸦消失后才能制造下一波火鸦，每只火鸦最多存在2回合。

炽白之枪

该技能为**操控火焰**中**制造临时武器**的类法术版本。制作出的长枪特性参看**操控火焰：制造临时武器**。能不用蓄力就凝聚出炽白色火焰，但必须以长枪形式存在。可通过额外消耗1SP的方式，粗略引导自己制作出的火球，让火球跟随长枪做简单移动（直线、90°内的拐弯等）。

燃烧之墙

需要在**蹲伏**或**中、低姿态**使用。该技能为**操控火焰**中**延伸火焰**和**火焰护盾**的类法术版本。通过手按大地，在地面上制造两道火蛇，从自己出发蹿向目标，在目标周围铸起一圈火墙。接触火墙会为目标带来（2D-1+效果修正值）的伤害，而穿过火墙会为目标带来（2D+2+效果修正值）的伤害。若是想让攻击穿过火墙，效果变化参看**操控火焰：火焰护盾**。持续2回合。

巨大火球

仅 AP \geq 5 时可使用。该技能为**操控火焰**中**火球**的类法术版本。消耗自己所有 AP 凝聚出一个巨大的赤红火球，对目标正中心造成（5D-5+效果修正值）的伤害，从正中心每往外 1 米伤害衰减 6。最多覆盖半径 3 米的范围。

[7]操控火焰† 肉（6）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

“纵火家”魔药给了你对火焰的操控能力，但在序列 7 时仅能操控自己制造的火焰。自己制造的火焰在脱手后就很难受控，但可以额外消耗 3SP 进行操控，进行诸如火球拐弯之类的操作。所有技能命中后会额外附加 2D-1 的灼烧伤害。

同时，你也可以通过额外消耗 3SP 的形式，让你发射的火焰在你指定的时间爆炸。这个操作也等价于为发射出的火焰设置了一个**等待**动作。

火球

可以将火焰凝聚、压缩为火球攻击目标，伤害（2D-1+效果修正值）。压缩时间越久伤害越高，可额外消耗 2AP 和 1SP，带来伤害+2。初始火焰颜色为赤红，蓄力后变为炽白。

火焰护盾

可以在自己体表燃烧覆盖一层火焰充作护盾，对可燃物、冰冻、毒气等具有防御效果，使这类攻击伤害-4。或是在一次成功的 SB 检定（修正数值为你的 SB-使用者 SB）后使这类环境影响无效化。持续 1 回合。在具备火焰护盾时肉搏攻击，将为你的攻击附带（2D-2+效果修正值）的火焰伤害。

制造临时武器

可以将火焰制造成不同的临时武器，只是这种武器无法提供物理伤害、无法格挡、无重量，仅能带来（2D-1+效果修正值）的灼烧伤害。其余特性和普通武器并无区别。可额外消耗 2AP 和 1SP 进行蓄力，带来伤害+2。初始火焰颜色为赤红，蓄力后变为炽白。持续 1 行动轮。

延伸火焰

可以将火焰在保证不脱手的情况下以任意形式延伸出去。这种操作可以保证火焰一直处于你的操控之中，这样可以在不额外消耗 SP 的情况下让火焰在设想的位置、时间爆开或燃烧。

注火

可以通过较大力的手部接触（不受物理护甲及衣物阻隔），将火焰注入到目标体内，最后统一引爆，给目标带来（2D-1）*注火次数的伤害。

火焰附魔

可以给自己的武器附加灼烧伤害，但同时也会缩短武器的耐久，每次附魔-2 耐久。持续 1 回合。

[5]收割 ? （9）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于攻击动作。不管攻击目标哪个位置，都等同于弱点攻击，伤害获得+6 奖励。如果确切地命中了真正的弱点，那为你的攻击附加（2D+1+效果修正值）的伤害。

[8]狂欢 全（0）

无需检定

效果修正：神性修正

你可以自行主动牺牲理智、爆发欲望，以此换取全属性的提高。每牺牲 2 点 SAN 值，都会带来所有属性带来（1+效果修正值）的加成。SAN 值为临时降低，并非降低上限。

[7]黑暗法术† 全（6）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控制等级）+神性修正]

属于法术。你可以使用一些黑暗类的法术。其余自编黑暗法术经 GM 允许也可以使用。

傀儡

在 SB 对抗胜利后，你可以转化、控制所有被你手爪或牙齿上毒性侵蚀超过 6H 的目标，将目标转化为类似狼人的怪物，成为你的下属。转化后的目标 HP 上限扣至 5 点。使用法术时有 2 个前提，一是目标体内毒性还没被消除，二是你必须在目标 2 米范围内。

[6]死亡类法术† ？（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控制等级）+神性修正]

属于类法术。你能熟练运用腐烂类的超凡能力。其余自编死亡类法术效果经 GM 允许也可以使用。

操纵活尸

你能轻松唤醒并操纵没有经过安魂的尸体。每具活尸基本属性为 10。在不想操纵活尸时可以让它们沉睡，这种状态下等于真正的死尸。

枯萎一指

通过手指将枯萎力量发射而出，对目标造成（2D-1+效果修正值）的伤害。护甲类物品额外-6DR。被伤害到肉体部位血肉枯萎，细胞无法再生。

[6]活尸冰霜 肉&物（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控制等级）+技能等级+神性修正]

属于类法术。你能运用寒冰类非凡能力。攻击命中后，目标在 HT 检定失败后会承受两回合的 DX 降低 1D 点。

技能等级	技能描述
0	可以将冰霜从脚下延伸出去，在接触到的物体表面形成一层冰层。所有目标在肉体接触到冰层后会承受所有动作-1 的惩罚，强行挣脱冰层时会造成（1D-1+效果修正值）的伤害。
1	可以凝聚出冰晶细箭，对目标造成（2D+效果修正值）的伤害，对护甲类物品额外-6DR。被伤害到肉体部位血肉枯萎，细胞无法再生。

[5]镜面闪烁 （1）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控制等级）+神性修正]

属于类法术。你能在（300+效果修正值*100）米的范围内，于能反射出影像的镜面上跳

跃。

[5]怨魂附身 灵 (8)

无需检定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

属于法术。怨魂化后，在 (50+效果修正值*10) 米范围内，你能隔空附身目标。你的身影会先出现在目标的两个瞳孔上，然后需要与目标进行 SB 对抗。对抗时目标的 SB 承受- (效果修正值) 的惩罚。SB 对抗成功后你就能附身目标，操控目标的肉体。附身阶段你的每个操控行为都要与目标进行一次 SB 快速对抗并胜利后才能进行。

附身在尸体上时，你能操纵尸体的血肉重归主体。尸体是非凡者的话，你能加速非凡特性的析出。

[5]怨魂尖啸 精 (8)

无需检定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

属于攻击动作。怨魂化后，你能发出可以刺破目标耳膜，伤害到灵体的无声尖啸。对目标造成 (2D+效果修正值) 的伤害。在攻击命中后，目标丢失 **专注** 状态，且需要进行一次 (WILL-效果修正值) 的检定，检定失败后会因灵体的剧烈疼痛而眩晕 1 回合。

[8]恶魔类法术† ? (3)

无需检定

效果数值：固定

效果修正：[(你的位格-目标位格) + (消化度等级-失控度等级) + 神性修正]

属于类法术。你获得了一些恶魔的类法术能力。并非全部获得，先骰 1D4，然后根据投骰结果挑选对应数量的类法术。其余自编恶魔类法术经 GM 允许也可以使用。

折翼

能使半径 5 米内至多 3 名敌人遭受重压仿佛被折翼，所有肢体动作遭受- (4+效果修正值) 惩罚。

酸液飞溅

制造出酸液，飞行距离至多 30 米，造成 1D 伤害，可以降低目标金属、皮质类护甲 1 点 DR。伤害为 6 时还会腐蚀目标物品，此时一个幸运检定决定腐蚀的物品，也许将会扭转战局或帮助到折翼天使的目标。

毒火

制造出一个带毒火球，命中目标后造成 (2D-2+效果修正值) 的灼烧伤害和为 HT 检定失败的受伤者附加 (1D+1+效果修正值)、维持 12H 的伤害。

恶语伤人

本质为一种诅咒，根据你口头诅咒的内容，给予目标至多 3 项属性至多-2 的惩罚。

[7]连环杀人 ? (8)

无需检定

效果数值：固定

效果修正：(连环杀人数+神性修正)

本质为仪式魔法。你需要在杀人后保持一定特征，可以是尸体特征，也可以是现场象征。在 5 天内以相同特征制造出至少 2 场案发现场后视为连环杀人仪式效果成立。在此以后每制造一场相同特征的案发现场，仪式效果延长 3 天。在仪式效果有效的时间段中，可以将仪

式效果转化为自身（ST 或 DX 或 HT+效果修正值）或（SB 或 APJ 或 BHM+效果修正值）或（LK+效果修正值）。

只有在转化仪式效果时消耗灵性。

[6]恶魔火焰† ? (8)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你拥有仿佛来自于恶魔的天赋火焰类法术。除**剧毒蒸汽**外所有攻击命中附加 2D-1 的灼烧伤害。

操纵毒焰

你能制造并操纵出具有毒素效果的火球，对目标造成（2D-1+效果修正值）的伤害，并为 HT 检定失败的受伤者附加（1D+2+效果修正值）、维持 12H 的伤害。

硫磺火球

你能制造出具有硫磺、能炸开的火球，对目标正中心造成（2D+2+效果修正值）的伤害，从正中心每往外 1 米伤害衰减 6。最多覆盖半径 3 米的范围。

火焰囚笼

你能在目标周围铸起一圈火焰囚笼。接触火焰囚笼会为目标带来（2D-1+效果修正值）的伤害，而穿过火焰囚笼会为目标带来（2D+2+效果修正值）的伤害。

剧毒蒸汽

能制造出带有剧毒的蒸汽。接触到蒸汽的目标承受（1D-1+效果修正值）的烫伤伤害和在 HT 检定失败后获得（2D+2+效果修正值）、维持 12H 的伤害。

岩浆之剑

能凝聚出一把外形如刀的火焰巨剑，具有重量，能够格挡。每一击伤害为你的（挥舞伤害+3+效果修正值）或（戳击伤害+2+效果修正值）。

[6]污秽之语† 全 (8)

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你能通过念出满是堕落味道的某个单词，对目标造成单词对应的效果。其余自编污秽之语单词经 GM 允许也可以使用。

缓慢

让（5+效果修正值）米范围内的所有目标动作瞬间僵硬，甚至出现停滞。维持 2 秒。

堕落

让目标和周围（5+效果修正值）米范围内的区域出现深渊化倾向。范围内的目标进行一次 1/2D-1 的 SAN 值检定。

死亡

你与目标进行一次位格快速对抗，在你胜利后，目标 HP-对抗胜利度。

[5]掌控欲望 心 (8)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能利用和操纵每个人的情绪和欲望，在目标出现较明显的情绪波动或欲望升腾时，你能立刻远程控制对方、埋下种子、或直接催化，从而让目标逐渐堕落、情绪失控无法反抗、或欲望爆炸，超过身体能够负担的上限，遭受重创，乃至死亡。

远程控制和直接催化欲望种子时需要与目标进行一次 BHM 快速对抗才能成功，目标 BHM 在快速对抗时获得-（效果修正值）的惩罚。

目标欲望爆炸时承受 HP-快速对抗胜利度的伤害。

在魔鬼化的状态时，你能通过燃烧自己的恶魔角强行制造精神冲击，让你能有机会利用和操纵情绪和欲望。

[4]弱智术 心（10）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能让（5+效果修正值）米范围内指定数量的目标 BHM 临时下降 8 点，变得粗心大意，容易犯错。

[7]贿赂† 全（6）

无需检定

效果数值：固定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。需要额外花费 1AP 给予目标某个物品。之后根据你的选择，目标会获得持续 5 回合的不同 debuff。分为贿赂-削弱、贿赂-魅惑、贿赂-狂妄、贿赂-关联四种。

削弱

目标对你的一切伤害行为成功率-（5+效果修正值），伤害-（1D+效果修正值），一切负面影响时间减半，效果减半。

魅惑

你对目标的口头交涉类技能成功率（5+效果修正值）。无法在战斗轮中使用。

狂妄

使目标狂妄、心智降低，对你的行为产生误判。所有 BHM 属性相关的检定获得-（5+效果修正值）惩罚。

关联

与目标建立起关联，产生联系。共享 HP、SP、FP 和 SAN 的回复和减少。只有被影响者的状态回复或减少需要计算效果修正值。例：你与序列 6 的对手进行了关联，你得到了 HP-3 的损伤，则对手获得-3+6-5+0=-2 的伤害。

[6]扭曲 ?（7）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]

属于类法术。你能扭曲目标的语言、行动、意图、概念等，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，也能扭曲攻击的方向和目标。

技能等级	技能描述
0	能够扭曲目标的语言、行动和意图的含义，扭曲效果为（效果修正值）*60%。
1	扭曲目标的语言、行动和意图的含义的效果提升为（效果修正值）*80%。 还可以扭曲自身和目标的观念，让双方对半承担收到的伤害、诅咒、疾病等。

[6]腐化 心（7）

无需检定

效果修正：[（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。能让周围（10+效果修正值*10）米内的人心灵一点点变得阴暗、贪婪，BHM临时下降6点。容易作出不理智的选择。

[5]混乱？（8）

无需检定
效果修正：无
属于类法术。你能使规则混乱。

技能等级	技能描述
0	让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。
1	能让事物的结构、尺度的标准和攻击的精度混乱。可以让庞大的建筑轰然倒塌，让明明遥远的距离缩短到几步之间，让瞄准自己的打击偏向一边。

[4]放大？（10）

无需检定
效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]
属于类法术。能增强自身某些行为的效果或影响，一次只能放大一个，且只能放大自己的非凡能力。效果或影响放大后效果为[原本效果*（效果检定数值）*10%]。

[4]利用？（10）

无需检定
效果修正：无
属于类法术。能够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。比如调到半空后，将离开大地的状态延长，达到飘浮的效果。

[4]赠予？（10）

无需检定
效果修正：无
属于类法术。能够将某种负面状态直接“赠予”目标，让对方或消极怠工，或贪婪急切，或丧失斗志。

[9]裁决 全（4）

需要检定
效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]
属于法术。通过作出宣言，可以让目标暂时服从你的裁决。你在和目标进行一次 WILL 快速对抗并胜出后，裁决才能生效。目标的 WILL 在对抗时需要计算效果修正值。裁决的效果仅持续一次，而且这个效果必须是中性的，比如：离开、安静等，诸如死亡等违背目标本能的裁决将失效。裁决的对象可以是单一个体，也可以是身边一定范围的群体。

[7]精神穿刺 精（7）

无需检定
效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]
属于法术。通过凝聚精神，使用自身灵性对目标的精神体进行穿刺，对目标造成（1D+2+效果修正值）的伤害。使用技能时双眼会出现两道如子弹般的闪电。在精神穿刺攻击命中后，

目标丢失**专注**状态，且需要进行一次（WILL-效果修正值）的检定，检定失败后会因灵体的剧烈疼痛而眩晕 1 回合。

[7]审讯† 灵（7）

无需检定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能使用许多精神类的法术对目标进行刑求。所有精神类法术在命中后，目标丢失**专注**状态，且需要进行一次 WILL-5 的检定，检定失败后会因灵体的剧烈疼痛而眩晕 1 回合。

痛苦之鞭

召唤出持续 1 回合的虚幻鞭子对目标的灵体进行鞭打，造成（1D+2+效果修正值）的伤害。鞭打后目标肉体不呈现任何伤痕。

精神烙铁

召唤出持续 2 回合的虚幻烙铁对目标的灵体进行烙印，造成（1D+2+效果修正值）的伤害。烙印成功后，只要你与被烙印者处于同一个城市，就能感应到其大致方位。

[6]判决† ?（8）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。你能对一定区域立下新的规则，区域内的包括你在内的所有事物和生物都必须遵守规则而行动，若是违背会受到规则的束缚。

禁止

规则。往前推掌，并用古赫密斯语制定禁止的内容，比如禁止跑步。

囚禁

判决。当目标违背了你制定的规则后，你能对对方判决囚禁。制造一层又一层的透明墙壁与流淌着的、粘稠到极点的透明液体，将目标凝固在原地，灵体也难以透过。可以用释放来解除。维持（1+效果修正值）回合。

鞭打

判决。当目标违背了你制定的规则后，你能对对方判决鞭打。让目标似乎被无形的软鞭抽中，造成（2D+效果修正值）的伤害。

流放

判决。当目标违背了你制定的规则后，你能对对方判决流放。制造一股磅礴的无形力量，让目标被吹飞[50+（效果修正值）*10]米。

死亡

判决。当目标违背了你制定的规则后，你能对对方判决死亡。判决宣布后，你的身体与某种奇特的力量合一撞到目标身上，拳头则以无法抵挡、无法躲避的姿态命中目标头部或某个指定位置。造成（2D+2+效果修正值）的伤害。

[5]惩戒 ?（9）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。需要提前通过**判决**技能制定过禁止内容。当目标违背规则后，通过诵念“违背者当受惩戒”的咒语，你的所有属性临时获得+7 奖励。

[9]快速生长 物（1）

无需检定

效果修正：无

属于类法术。通过灵性催生，让植物能快速吸收养分、快速生长。草本和灌木类植物仅需 1 秒就能完成生长，藤本和大型乔木每 1 秒生长 1 米。

[8]灵魂手术 灵（7）

无需检定

效果修正：无

无法在战斗中使用。切割对象灵魂，分割后目标灵性上限减半。若目标有暂时疯狂等精神症状，可以通过手术将疯狂灵魂和正常灵魂分割开。分割后的灵魂一部分留在目标体内，另一部分需有灵性物品或非凡物品寄托。之后可再通过灵魂手术将其黏合。若灵魂分开时长超过 3 天后再黏合或切割目标灵魂后两部分同时留在体内，目标会产生精神分裂症状。

[8]治疗恶疾？（6）

无需检定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

无法在战斗中使用。能够治疗肉体上的所有普通疾病，包括晚期癌症、艾滋病，等。也可以治疗所有非凡力量所导致的各种疾病，包括“**疾病魔女**”制造的疾病，等。也可以选择为目标回复（4+效果修正值）点 HP。

[7]植物操纵 物（8）

无需检定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。能操纵合适种类的植物缠绕或攻击目标。

缠绕时目标需要进行一次（ST-效果修正值）的检定，失败后被束缚。之后每回合可申请一次（ST-效果修正值）的检定来挣脱束缚。被束缚时目标会被定在原地，无法选择进行移动或是改变姿势动作，也不能改变改变面朝的方向，同时还会受到-4 的 DX 惩罚。

鞭挞时植物能够造成（1D+2+效果修正值）的伤害。

[7]黑暗类法术†？（7）

无需检定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你掌握了一定的黑暗领域的类法术。其余自编黑暗类法术经 GM 允许也可以使用。

黑暗之翼

“这既能帮助使用者获得速度方面的提升，拥有短暂飞行的能力，还可以化为一群虚幻的吸血蝙蝠攻击敌人。”——《诡秘之主》第四卷，第七十一章

可以让你背后长出翅膀或是变为一群虚幻的吸血蝙蝠。

选择长出翅膀的效果后能让你的 DX 暂时+5，且能拥有 2 回合飞行的能力，飞行高度不超过 10 米，飞行速度最大为你 SPD+0.5。

选择变为吸血蝙蝠的效果后，你会变为一群虚幻的吸血蝙蝠，获得**弥散**特质。持续 3 回合，也可主动结束。这种状态下你免疫物理攻击，受到法术投骰后减半的伤害，但无法减

免太阳系法术的伤害。

吸血蝙蝠群的伤害为（2D-1+效果修正值），无法单只攻击。吸血蝙蝠每造成 3 点伤害，可在化为人形后为自身回复 1 点 HP。

若要在吸血蝙蝠群的状态消灭吸血鬼，需要消灭所有吸血蝙蝠才能做到。消灭所有吸血蝙蝠之后，吸血鬼强制退出蝙蝠群的状态，变回人形，进入濒死状态。

深渊枷锁

“属于黑暗领域的类法术能力，能让黑暗或阴影凝成链条，限制或控制敌人。”——《诡秘之主》第四卷，第七十一章

凝聚出数根链条束缚目标，束缚时目标需要进行一次（ST-效果修正值）的检定，失败后被束缚。之后每回合可申请一次（ST-效果修正值）的检定来挣脱束缚。被束缚时目标会被定在原地，无法选择进行移动或是改变姿势动作，也不能改变改变面朝的方向，同时还会受到-4 的 DX 惩罚。

[7]月亮类法术†？（7）

无需检定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于类法术。你掌握了一定的月亮领域的类法术。其余自编月亮类法术经 GM 允许也可以使用。

血仆转化

属于驯化驱使动物的升级效果，和“初拥”异曲同工，只是不用给予非凡特性。普通人类在成为血仆后 HT 永久+5。对普通疾病免疫。若是在被转化为血仆前患有绝症，则在变为血仆后绝症消失或是可治疗。血仆无法违背主人的命令，相当于成为了你的傀儡。

[4]替身法术 全（11）

无需检定

效果修正：无

属于类法术。需要沐浴过月光的月亮纸人作为媒介。可以短暂地（10min 或 2 回合）将携带的纸人与自己进行替换，并且调换位置。所有一次的攻击都可以通过替身让这次伤害无效化，但是诅咒、疾病等长久性的攻击仅能将效果减弱 50%。战斗轮时，这个技能可以作为防御类动作使用。也存在设置纸人替身后将替身变化为自己的模样，从而让自己暂时隐身的操作。也可以通过燃烧纸人的方式进行反占卜，为占卜者提供-5 惩罚。

[4]黑暗凝视 全（11）

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。当一个目标映入你的眼球后，你与目标就发生了联系。你对眼球的任何操作将直接反应在目标身上。握住眼球等于遮挡目标，捏碎眼球等于伤害目标，给予（3D-1+效果修正值）的伤害。

[6]精神风暴 精（10）

无需检定

效果修正：[（使用者位格-被使用者位格）+（消化度等级-失控度等级）+神性修正]

属于法术。依靠你高于其他途径的灵性，直接以风暴的形式攻击目标精神体，带来 3D-1 的伤害。在攻击命中后，目标丢失 **专注** 状态，且需要进行一次（WILL-效果修正值）的检定，

检定失败后会因灵体的剧烈疼痛而眩晕（1+效果修正值）回合。

[6]灾祸 ? (10)

无需检定

效果修正：无

属于法术。你能主动引来不同程度的灾祸，将目标波及进去。

[5]命运 ? (11)

无需检定

效果修正：[（你的位格-目标位格）+（消化度等级-失控度等级）+技能等级+神性修正]

属于法术。你能主动使用自己的积蓄幸运来改变自己或目标的投骰数值，让其增加或减少，导致技能检定最后成功、大成功、失败或大失败。