|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 扩展包 | 技能 | 等级 | 初始体力 | 技能描述 |
| 标准 | 涅槃 | s | 3 | 觉醒技，你死亡后将体力回至2点，然后吸取其他角色各1半体力（向下取整） |
|  | 护盾 | ss | 3 | 锁定技，你获得2个护盾 |
|  | 吸血 | ss | 3 | 锁定技，你造成伤害时回复等量体力 |
|  | 超伤 | sSs | 4 | 锁定技，你减少1点体力后获得1个“超伤“标记。你造成伤害时，移去全部”超伤“”标记令此伤害增加等量值，然后本局当你首次以此法造成不小于4的伤害时，你获得1个护盾 |
|  | 平伤 | sSs | 3 | 锁定技，你第1/2/3次与其他角色手势相同时对其造成1/2/3点伤害 |
|  | 不屈 | sSs | 1 | 你进入濒死时可以预测一个结果（若你不预测平局，则移除你预测的选项），然后进行1次判定，若结果与你预测：相同，你将体力回至2；相反，你将体力回至1，对方将体力回至初始体力 |
|  | 奇策 | ss | 3 | 当你造成伤害时，你可以进行1次判定。你进行判定的结果若为平局，你可以对一名角色造成2点伤害，你可以失去“奇策“令此伤害+1。当有角色进入濒死时，你可以失去“奇策”令一名角色回复1点体力 |
|  | 崩坏 | ss | 8 | 锁定技，每回合结束时，若你本回合没有造成过伤害且你的体力不为全场最低，你失去1点体力 |
|  | 谋反 | ss | 4 | 限定技，若你体力为全场最高，你可以回复5点体力并将全部体力交给一名其他角色，并令其与另一名角色战斗直至其中一人死亡。若获得你体力的角色存活，你获得其一半体力。战斗期间除战斗双方以外的角色均被移出游戏。若游戏人数大于2，你不能令其与你战斗 |
|  | 夷灭 | sSs | 3 | 当你造成伤害时，你可以将伤害值改为X，然后若你与其下一个有结果回合你没赢，你失去1点体力，其回复X点体力，且你3回合内不能对其发动“夷灭“ |
|  | 矢北 | ss | 3 | 锁定技，你不因此技能受到伤害时，若你本回合和上回合未发动过“矢北”，你回复1点体力，否则你失去1点体力 |
|  | 缔盟 | s | 3 | 游戏开始X回合后（X为游戏人数），你可以选择两名角色并失去Y点体力（Y为这两名角色体力值之差），然后其交换体力 |
|  | 魂姿 | ss | 3 | 觉醒技，游戏开始时你选择一项：1.回复量+1；2.造成的伤害+1。当出现无结果对局时，若你的体力值不大于1，你获得另一项 |
|  | 征南 | ss | 3 | 锁定技，一名角色首次进入濒死状态时，你回复1点体力并依次获得“崩坏““吸血”“超伤“中的一个技能 |
|  | 武魂 | ss | 3 | 锁定技，你受到1点伤害后，伤害来源获得1个“梦魇”标记。你死亡时与一名拥有“梦魇”标记最多的角色进行1次判定，若不为平局，其死亡 |
|  | 追猎 | ss | 6 | 锁定技，你造成伤害时进行1次判定，若你赢，此伤害值改为你的体力值，且 |
|  | 神裁 | sSs | 3 | 你操作时可以改为进行1次判定，若你输，其失去1点体力并获得1个“死“；若平局，其获得“笞”；若你赢且你的体力值：大于其，其获得“流“；等于其，其获得“徒”；小于其，其获得“杖”（“笞”“流““徒”“杖“同时至多拥有一个） |
|  | 强袭 | ss | 4 | 当你造成或受到伤害时，你可以失去1点体力，令对方失去1点体力 |
|  | 战斗 | sSs | 3 | 锁定技，你造成伤害后获得1个不在场的技能（至多同时以此法拥有2个技能）；你受到伤害后，失去除“战斗”外的1个技能及其衍生技 |
|  | 强大 | sSs | 0 | 当你杀死角色时，你可以嘲讽其为弱小；当你死亡后，你失去“强大“并获得“弱小” |
|  | ※弱小 |  |  | 杀死你的角色可以嘲讽你为弱小 |
|  | 永生 | 实力  不详 | 3 | 当你进入濒死状态时，你可以进行1次战斗。若你赢，你将体力回至2，然后若对方体力值大于4，其将体力改为4 |
|  | 毒逝 | s | 12 | 锁定技，你不因此技能造成或收到伤害时失去等量体力。你死亡后，令1名其他角色获得“毒逝“ |
|  | 讨伐 | sSs | 3 | 当你受到伤害后，或当你对体力值不小于你的角色造成伤害后，你获得1个“伐”（至多拥有5个）。限定技，你可以移去全部“伐“对一名角色造成等量次伤害（发动后不可再获得“伐”） |
|  | 替身 | ss | 3 | 锁定技，游戏开始时或当你受到伤害后，你获得1个替身。你受到伤害时，若你有替身，你与其共同选择1~X+1之间的一个数字（X为你的替身数），若选择的数字不同，则此次伤害由替身承受，然后你失去1个替身 |
|  | 放逐 | ss | 3 | 当你受到伤害后，你可以令1名其他角色翻面 |
|  | 滔乱 | ss | 3 | 每回合限1次，你可以发动1个场上不存在且未以此法发动过的技能，然后令1名其他角色选择1项：1.交给你1点体力；2.令你3回合内“滔乱“失效 |
|  | 鹏晖 | sSs | 0 | 觉醒技，当你进入濒死状态时，你回复X点体力并获得2个不在场的技能（X为你本局游戏造成过伤害的次数） |
|  | 庄严 | sSs | 3 | 锁定技，你造成的伤害+1，受到的伤害为1。若你笑了，你失去“庄严” |
|  |  |  |  |  |