# 特别说明

标题字体为红色且标注★则表示基本完成（仅代表预见微笑完成的部分，基本完成的意思是可能有少部分设定需要和未完成的联动）

# 自然篇

## ★死鱼正口（新增事件）

设定：玩家三火值小于3时在池塘边钓鱼会在其附近刷出死鱼，继续钓会刷出[水猴子](#_水猴子（新增生物）)

## ★水猴子（新增生物）

属性：血量400，其余属性与穴居猴相同

检查：好丑！

掉落：腐烂食物\*3，怨念\*1，随机中式恐怖玩具\*2

设定：生成于[死于正口事件](#_死鱼正口（事件）)，水猴子会优先攻击玩家，被攻击到的玩家会有30%的概率添加1个10秒的debuff：移动速度减小20%，每s扣除10点理智与2点血量

## ~~×冤魂（新增生物）~~

~~属性：血量200，参考原版月灵~~

~~会主动攻击三火值<=1的玩家，被攻击到的玩家体温会骤降，并受到20点流血伤害（持续扣血的形式），攻击后消失，攻击后消失有30%的概率留下1个~~[~~怨念~~](#_怨念)~~，击杀不会掉落~~

## ★鬼火（新增物品）

获得：混合区的坟区每天晚上随机刷新3-6个鬼火

设定：有小范围照明，白天就会消失，人物三火大于2靠近也会消失，无法直接拾取，可以用[缠了黄符的捕虫网](#_缠了黄符的捕虫网)捕捉，或用葫芦装入

检查：阴房鬼火青，坏道哀湍泻

玩家直接携带鬼火在身上会受到其降san光环的影响（-10/分钟）

## ★模组专属玩具（新增物品）

获得：击杀本模组专属生物掉落；挖坟时额外铲出1个

设定：可以给予猪王换取铜钱，也可以给予猪王铜钱换取随机玩具

玩具名称和检查文本

* 牛头人雕像：牛头人神的怪物陶土人偶
* 铃铛：上面有个猫猫头
* 红绣球：新郎官！
* 元宝：可以用来花吗？
* 福：福祸相依
* 卷轴：读万卷书，行千里路
* 梳子：有股淡淡的香味
* 绣花鞋：头七还魂
* 剪刀：破尽裁缝衣，忘收遗翰墨

## ★红包（新增物品）

设定：随机刷新在玩家附近，玩家打开后三火值-2，打开后的红包不能丢弃并强制占用玩家1格物品栏（参考原版猴子诅咒），当玩家身上存在打开后的红包，身体栏（开了5格则是背包栏）会被[背后灵](#_背后灵)强制占据

## ★背后灵（新增物品）

设定：一个强制占用玩家身体栏的背包，红包诅咒被祛除后就会消失

## ★红包诅咒（新增debuff）

设定：因为玩家物品栏被打开后的红包所强制占据，所以身体栏被[背后灵](#_背后灵)强制占据

消除：

* 受了红包诅咒的玩家，两格地皮内有纸钱燃烧殆尽
* 受了红包诅咒的玩家，两格地皮内有破煞符燃烧殆尽，并额外获得1个鬼火（优先进入玩家物品栏背包栏）

## 三火值（已有调整）

* 玩家饱食度高于40％时会随时间缓慢恢复三火值，30s恢复1点
* ★玩家挖掘坟墓会有20%的概率降低1点三火值
* 三火值过低后会有失色滤镜，并且会伴有隐约的风声和其他的异响

## 低语（新增事件）

设定：会随机在该玩家的聊天栏出现文本对话，三火值越低出现频率越高

* 三火值为3：0%
* 三火值为2：每30秒1次0.4%的概率触发
* 三火值为1：每20秒1次1%的概率触发
* 三火值为0：每1秒1次5%的概率触发

## 偷看的鬼魂（新增事件）

设定：会在玩家三火值过低的时候刷新在玩家附近，仅该玩家可见，无威胁（参考原版san值过低的设定）

## ★缠了黄符的捕虫网（新增物品）

设定：无限耐久，拥有和普通捕虫网一样的的功能，可以捕捉[怨念](#_怨念（新增物品）)

获取：对普通的捕虫网使用震煞符转换得到

检查：绑了黄符在上面

## ★葫芦（新增物品）

获得：[山神庙内殿](#_山神庙内殿（新增地形建筑）)，[内殿纸人](#_内殿纸人（新增建筑）)身上

检查：内有乾坤

设定：有8格的容量，可用作封印大阵法器阵法机制，可以直接装入[怨念](#_怨念（新增物品）)，最多可存放99个怨念，世界唯一不可带下线

## 榕树地形（新增地形）

设定：岛屿地形，会固定在大陆生成一个通往该地形的虫洞，删除之前的杉树地形，杉树地形特有物品全部移至榕树地形，该地形一直处于冬季状态（参考神话广寒宫）

## 奇怪的药丸（新增物品）

获得：通过跟婴灵交易获得

检查：散发着奇异的香气

设定：玩家使用后会灵魂出窍，出窍时肉体的三维正常变化，此灵魂状态下可以探索地图，玩家需在五分钟内回到肉体，超出5分钟肉体便会死亡，玩家操纵的灵魂变为鬼魂

## ★榕树（新增植物）

检查：

* 三阶段：遮天蔽日呀
* 二阶段：快了快了！
* 一阶段：快长吧

设定：

* 三阶段可以用斧头砍伐但不会被砍倒，不可燃，可以通过火药摧毁，砍伐过程中有概率掉榕树种子
* 二阶段可以被砍伐且砍倒
* 一阶段无法砍伐，可以被铲子挖起，挖起变回榕树种子
* 无需施肥，生长时间参照疙瘩树施肥后的生长时间，[榕树地形](#_榕树地形（新增地形）)自带1颗三阶段榕树

## ★榕树种子（新增物品）

检查：他会长得像他们一样高大吗？

设定：设定和疙瘩树种子相同，玩家可将其背起，种植在耕地土堆中，种下后为一阶段榕树

## ★铜钱（原有修改）

改动：动画贴图更换

## ★残破书页（新增物品）

检查：残破不堪，没办法阅读

设定：该物品有三种：壹、贰、叁，集齐用于合成符箓书，获取方式同[模组专属玩具](#_模组专属玩具（新增物品）)

## ~~×铜钟（新增物品）~~

~~检查：梵宫仙殿，必用以明，谒者之诚，幽起鬼神之敬~~

~~设定：刷新在榕树林地形，和原版雕像一样，玩家移动该物品需要背起，可以将其放置在钟架上~~

## 山神庙内殿（新增地形）

设定：原有的山神庙内额外添加一个房间，入口在BOSS雕像背后，需要用火药炸开，内殿里有[被锁链捆着的棺材](#_被锁链捆着的棺材)、[内殿纸人](#_内殿纸人（新增建筑）)，其中两个内殿纸人手持[香炉](#_香炉（新增物品）)和[葫芦](#_葫芦（新增物品）)

## 被锁链捆着的棺材（新增建筑）

设定：生成在[山神庙内殿](#_山神庙内殿（新增地形建筑）)，具有和原版极星一样的降温范围和冷源

## ★内殿纸人（新增建筑）

设定：生成在[山神庙内殿](#_山神庙内殿（新增地形）)，其中两个手中分别持有[香炉](#_香炉（新增物品）)和[葫芦](#_葫芦（新增物品）)，需在其身边放置火盆，往火盆内添加不小于60张纸钱，便可拿取其手中的物品；若直接拿取，会使其进入愤怒状态，游戏中3天内不可再拿取

## ★香炉（新增物品）

获得：[山神庙内殿](#_山神庙内殿（新增地形）)，[内殿纸人](#_内殿纸人（新增建筑）)身上

检查：飘着着让人心安的味道

设定：小型热源，玩家靠近会缓慢恢复理智，吸引[移动纸人](#_移动纸人（新增生物）)

## ★棺材钉（新增物品）

设定：可以装填在原版狗牙吹箭中，借助狗牙吹箭攻击，被攻击到的生物将在1分钟内无法通过任何手段恢复生命值

制作：？？？

检查：摸上去很凉

制作描述：钉棺材用的

## ~~×红穗（新增物品）~~

~~获取：击败mod原有boss山神，一次掉落5个~~

## ★移动纸人（新增生物）

检查：他是在动吗？

设定：世界创建时随机生成在主大陆，对玩家无威胁，夜晚在其周围无光源的情况下会跟随玩家，白天不会移动。自带降san光环，玩家靠近解锁纸扎科技，会被[香炉](#_香炉（新增物品）)吸引，被吸引后将永远跟随该香炉，效果同原版切斯特

## ~~×伥鬼（新增生物）~~

~~月黑时吹奏唢呐有概率引来，唢呐每次吹奏有2%概率引来，红穗唢呐每次吹奏有10%概率引来~~

~~3000血量，61伤害，若无敌对生物则会停留240s后消失~~

~~会通过嚎叫束缚附近敌对生物4s，玩家为1.5s，死亡掉落大肉\*4，怨念\*2，随机中恐玩具\*4，~~

~~伥鬼可通过封印大阵阵法机制来封印，封印后解开封印，用铃铛绑定，可成为坐骑~~

~~成为坐骑使用快捷键v可以嚎叫，束缚周围生物4s，有自动回复，脱战后每秒回复100点血量。伥鬼可以通过喂食怨念来提升生命值上限与攻击，最高生命值为5000，伤害为80~~

~~会主动攻击与玩家有仇恨的目标~~

# 纸扎篇

### 纸人（新增物品）

描述：纸人者，以纸为材，工匠巧制，形似真人，衣饰多样，或供祭祀，或作装饰，皆栩栩如生

检查：他会动起来吗？

制作：莎草纸\*3、鬼火\*1

设定：点燃后会为点燃者生成一个持续6min的仆从，拥有100点血量和普通人物的基础攻击力，可以协助工作，不会协助攻击，每个人最多拥有三个仆从，如果有三个仆从后继续点燃纸人只会得到灰烬，每雇佣一个纸人就会消耗一点三火

### 纸人仆从(新增生物）

检查：真的动起来了！

设定：点燃后会为点燃者生成一个持续6min的仆从，六分钟后死亡，拥有100点血量和普通人物的基础攻击力，可以协助工作，不会协助攻击，每个人最多拥有三个仆从，如果有三个仆从后继续点燃纸人只会得到灰烬，仆从非常的怕火，火焰伤害会对仆从造成五倍的伤害，

玩家可以在幽灵状态的时候占用纸人的身体

纸人不能说话，有100点血量，每10s减少一点血量，可以使用噩梦燃料增加10点血量，并无理智和饱食度，移动速度是160%，收到火焰伤害\*5，死亡后仍然是玩家之前所用的角色

### 纸屋（新增物品）

制作：莎草纸\*5，噩梦燃料\*3

描述：亦有安居之所，寄托生者之哀思检查：现在有大房子了！！（点燃后生成的房间与未点燃之前相同）

设定：点燃后会在原地一格内正中央生成一个小房间，纸屋点燃等级非常的高

纸屋可以与榕树绑定，绑定后再附近燃烧可以生成树屋（树屋与生成的纸屋一致，只有贴图不一样）

### ★纸币（新增物品）

制作：莎草纸\*1，一次性制作5个

描述：阴间亦有财帛

检查：要是真钱就好了

### 纸牛（新增物品）

描述：祭祀焚之寄哀思，阴间亦有耕作牛。

检查：现在可以骑了吗？

制作：莎草纸\*3，鬼火\*1

设定：点燃后在附近生成一只可乘骑的纸牛，持续6min，六分钟后死亡

### ★纸月亮（新增物品）

描述：剪个纸月亮把天盖住！

检查：剪个纸月亮把天盖住！

制作：莎草纸\*2噩梦燃料\*4，纯粹恐惧\*1，怨念\*2

设定：点燃后会立刻变成无月状态一天，参考打完天体英雄的时候。

### ★火盆（新增物品）

描述：七月流火，九月授衣

检查：七月流火，九月授衣

制作：金子\*2，木炭\*2

设定：可携带，与鬼魂交易用，可在盆中放入引燃物品，自动点燃。

# 符箓篇

### 封印机制（新增机制）

被打上震煞符标记的生物，在生命值低于一定水平的时候，靠近生物使用没有装东西的葫芦、陶罐，可以被封印到葫芦和陶罐里面，

封印有时效，陶罐可以封印生物180s，葫芦可以持续360s

时效到了生物会逃出，陶罐会破碎消失，葫芦不会

可以将封有生物的葫芦或陶罐放在矮祠镇压，被镇压的生物不再会逃出

### 破煞符（新增物品）

描述：驱逐不祥之煞气，护佑人身平安康健

检查：驱逐不祥之煞气，护佑人身平安康健

制作：莎草纸\*1，羽毛笔\*1

设定：点燃后会使附近生物接下来收到的伤害提高50%

### 镇煞符（新增物品）

描述：除阴灵秽气，避除血光之灾

检查：除阴灵秽气，避除血光之灾

制作：莎草纸\*1，羽毛笔\*1 铥矿\*1

设定：点燃后会对附近生物进行5s的定身，可贴在生物身上，施加镇煞标记，配合葫芦和陶罐可以封印生物

### 鬼画符（新增物品）

描述：鬼画桃符，驱邪避鬼

检查：鬼死咁难睇

制作：莎草纸\*1，羽毛笔\*1，纸扎\*1

点燃后召唤3只对玩家没有仇恨的幽灵，可使用纸币雇佣，鬼画符可以贴在生物身上，给生物施加鬼画符标记

### 五雷符（新增物品）

描述：谓得[雷公墨](https://baike.baidu.com/item/%E9%9B%B7%E5%85%AC%E5%A2%A8/818833?fromModule=lemma_inlink)篆，依法行之，可致雷雨，祛疾苦

检查：[电母](https://baike.baidu.com/item/%E7%94%B5%E6%AF%8D/66610?fromModule=lemma_inlink)雷公，速降神通

制作：莎草纸\*1，金子\*1，鹿鸭羽毛\*1

设定：点燃后天空会有乌云特效，并开始下雨，30s内区域落雷，每道落雷为100的真实伤害，且有1％的概率造成生物总血量的20的百分比伤害。落雷频率参考末日降临，落雷对使用者无效。

### 离火符（新增物品）

描述：太阳之巅，安身立命，化作云焰，奉天承运

检查：千锤百炼千万载，万丈离火散云开

制作：莎草纸\*1，金子\*1，红宝石\*1

设定：点燃后会引燃附近的生物，并在符咒燃烧的地方留下一团持续40秒的火焰法阵（参考克劳斯的法阵），所有接近的生物都会被减速并被引燃，被离火法阵内以及被离火符咒引燃的生物，生命恢复效果都会失效。

### 五鬼搬运符（新增物品）

描述：鬼为人运财而生阴德，人为鬼超度而得横财。

检查：鬼为人运财而生阴德，人为鬼超度而得横财。

制作：打包带\*1，怨念\*5，羽毛笔\*1

设定：可打包非生物物品，可以重复使用

### 矮祠（新增建筑）

制作：木板\*3，绳子\*2，镇煞符\*1

描述：镇压邪祟

检查：这下他跑不掉了

可容纳三个被镇压的生物，使被镇压的生物不会解除封印

### 铜钱剑（新增物品）

制作：绳子\*2，铜钱\*10，怨念\*2

描述：抓鬼降伏妖魔鬼怪之用

检查：没钱了就把它拆了

设定：伤害10，每次攻击会额外造成目标总血量0.3%+自身当前三火值÷3的真实伤害

### 魂幡（新增物品）

制作：绳子\*2，木头\*3，蛛丝\*8，纯粹恐惧\*3

描述：古代招引亡魂的旗子，又叫灵旗。

检查：这样就可以招引亡魂了？

设定：单独使用可以作祟物品，也可以放置在地面。三个魂幡会框定一个范围，范围内每秒会生成3个幽灵，幽灵会优先攻击被鬼画符标记的生物

# 民俗录科技篇

### 怪诞民俗录（调整物品）

民俗录制作材料需要莎草纸\*6，羽毛笔\*1，金子\*5

描述：贪欲吊眼，嗔痴凑债，是人非怪

检查：再问堂下人，可敢一拜！

删除铜雀台，将铜雀台所有的科技都挪到怪诞民俗录里面，之前分开的科技合并到一起。

民俗录会在门口掉落一本，靠近后解锁科技

### 符箓书（新增物品）

五张残页，3张莎草纸加一个缝纫包合成

描述：劾厌杀鬼神而使命之

检查：里面都是看不懂的复杂图形

设定：给予怪诞民俗录可解锁法坛科技。

### 实木收纳盒（新增物品）

制作：木板\*3，五鬼搬运符\*1，紫宝石\*2

描述：可以抽奖

检查：真是神奇

功能：有一格容量，将铜钱放入后360秒后会随机出现一个物品在盒子上面

以下物品出现概率相同（熊皮、龙蝇皮、电羊角、钢毛、海象牙、触手皮、铥矿、各种宝石、彩虹宝石）

### 陶罐（新增物品）

制作：石头\*3，灰烬\*2，镇煞符\*1

描述：用来装邪祟在合适不过

检查：用来装邪祟在合适不过

功能：可收纳鬼火\*30，可以封印邪祟，

### 唢呐（新增物品）

制作：金子\*3，树枝\*2，木头\*1

描述：来往官船乱如麻，全仗你抬身价

检查：军听了军愁，民听了民怕

功能：可以照料周围植物，让周围有仇恨的生物失去仇恨，

### 哭丧棒（新增物品）

制作：鬼火\*1，木头\*3，莎草纸\*4

描述：孝子之杖曰哀杖，为扶哀痛之

检查：人死一去何时归

设定：耐久300，每次造成伤害都会失去1点耐久，攻击10

降低自身30%移动速度，每0.5s对周围半径4格地皮的生物造成10点伤害

### 斗笠（新增物品）

制作：草\*3芦苇\*4绳子\*1

描述：魂兮归来！

检查：魂兮归来！

6天耐久

80%防水，80隔热，佩戴后有20%减伤，佩戴哭丧帽使用哭丧棒时会将伤害提升至每0.5s造成20真实伤害，僵尸佩戴哭丧帽可以在白天活动，但是消耗耐久\*2

### 丧服（新增物品）

制作：草\*3芦苇\*2绳子\*3

描述：魂兮归来！

检查：魂兮归来！

六天耐久

80%防水，80隔热，佩戴哭丧服使用哭丧棒会使周围半径4格地皮内生物移速降低30

### 孔明灯（新增物品）

制作：草\*3鬼火\*1绳子\*1

描述：八舟暮栖兰潮万， 月明稀星落清科。 初秋叶落江波涨， 玖盏微灯照岸停

检查：八舟暮栖兰潮万， 月明稀星落清科。 初秋叶落江波涨， 玖盏微灯照岸停

设定：有光照，参考荧光果虫，会跟随玩家四分钟，最多可以跟随六个，时间到后消失，也可以给予一个铜钱，将孔明灯固定在原地

### 诅咒稻草人（新增物品）

制作：木头\*2，怨念\*2，草\*5，棺材钉\*3

描述：民间异术

检查：散发着阴邪气息

设定：放置后拥有1000的血量，将会自动绑定附近最近的生物，稻草人收到的攻击会同比转移到被绑定生物的身上。绑定生物死亡稻草人也会消失,被绑定生物所有的回血将会失效

### ~~×钟架~~

~~制作：木板\*4~~

~~描述：用来放置铜钟~~

~~检查：用来放置铜钟~~

### 红灯台（新增物品）

制作：木板\*4，莎草纸\*1，火把\*1

描述：点灯

检查：囍

持续十分钟的光源，会照料大概一个矿灯帽亮度的范围

### 白灯台（新增物品）

制作：木板\*4，莎草纸\*1，火把\*1

描述：点灯

检查：奠

持续十分钟的光源，会照料大概一个矿灯帽亮度的范围

# 小房子物品（只能在小房子内建造，且都没有描述和检查文案，进入房间后自动解锁）

### 设定描述

壁纸，地板，柱子，吊灯，出口，窗户，都有两种，命名分别用编号，参考：地板1、地板2，且造价都是铜钱\*10

### 冰箱

铜钱\*5

### 破旧报纸

铜钱\*3

### 春联

（扩充第二房间物品）：铜钱\*25

### 楼梯

（扩充第二房间物品）：铜钱\*25

### 沙发

铜钱\*5，可以坐，坐下后会每s回复2点生命和理智

### 木床

铜钱\*5，可以坐，坐下后会每s回复2点生命和理智

### 地毯

铜钱\*3

### 挂画

铜钱\*3

# 调整

### 移除门口春卷

移除门口的春卷，现在门口会遗落一本民俗录，玩家拾起后也会获得之前春卷的纸条

### 僵尸

现在僵尸会在白天持续失去理智（参考普通人物在夜晚时候的理智降低速率）

黑菩提所需活木调整为2

铜钱伞所需活木改为1，所需黑铜钱调整为3个，添加地面打开特效

棺材所需活木调整为6活木

黑铜钱面罩所需黑铜钱调整为5个

铜钱面罩所需铜钱调整为5个

僵尸现在的睡棺材BUFF改为睡多久BUFF就\*3

### 门口的纸条

纸条文字内容替换

### BOSS山神

山神雕像不再需要斧稿才能敲开，普通稿子即可

### 引魂灯

通明灯更名为引魂灯，制作材料调整为4木头、1红宝石、10点生命值、2芦苇

### 关于杉树林

删除杉树林地形以及杉树，添加新的内陆岛地形（固定生成），坟墓、山神庙等杉树林地形生成统统移到新地形

### 铜钱

铜钱现在不再能通过科技台制作

铜钱现在可以通过把中式恐怖玩具给与猪王获得，一个玩具会获得2-3个铜钱

将铜钱贴图优化替换

### BOSS周边石笋动画优化

将石笋添加动画

### 青龙雕像

添加周边植物不会枯萎的功能

### 白虎雕像

被白虎雕像杀死的生物不会再有掉落物

### 朱雀雕像

添加避雷功能，且会为效果范围内玩家快速降低雨露值

### 玄武雕像

魔法扫把可以使玄武的防熊功能关闭，再次使用开启

### 坟墓幽灵

幽灵三火值低于1才可交易改为低于1时才可见

### 三火值图标修改

不在用数据框，直接显示三个火苗

### 神掉落物调整

山神现在会额外掉落红穗\*5，1个玩具

### 香烛

制作材料调整为：灰烬\*2 木头\*1，花瓣\*3

# 坟墓幽灵交易机制调整

坟墓幽灵会有语言的交互，三火降低才可以看懂。

调整为奶奶那种的交易

现在鬼魂会在香烛燃烧期间存在，交易不再需要三火清零，但每次交易会降低一点三火，若三火为0，则会扣除10点血量

三个鬼魂分别会有两个阶段的好感度，可交易物品随好感度增加变多，在周围摆放火盆燃烧特定物品可增加好感度。

### 鬼魂一

（老太太）好感度共200点，燃烧纸钱增加好感度，1纸钱增加好感度10

好感度0

噩梦燃料\*1：纸钱\*2

活木\*1：纸钱\*2

大理石\*1：纸钱\*5

铥矿\*1：纸钱\*4

月岩\*1：纸钱\*4

玻璃\*1：纸钱\*4

好感度100

红宝石1：纸钱\*10

蓝宝石\*1：纸钱\*10

紫宝石\*1：纸钱\*15

橙宝石\*1：纸钱\*30

绿宝石\*1：纸钱\*30

黄宝石\*1：纸钱\*30

好感度200

纯粹恐惧\*1：纸钱\*30

纯粹辉煌\*1：纸钱\*30

绝望石\*1：纸钱\*30

亮茄壳\*1：纸钱\*30

达到200会给予簪子（世界唯一，不可带下线物品）

### 簪子

携带簪子者死亡后会在老太太坟墓前复活，复活有360s的CD，动画暂时使用女工被查理救助的动画

### 鬼魂二

（骷髅）好感度200，燃烧料理增加好感度，肉食好感度50，素食20，零食10

好感度0

齿轮\*1：浆果\*2

电线\*1：浆果\*3

莎草纸\*1：浆果\*1

好感度一阶段

猴尾草\*1：土豆\*2

骨片\*1：萝卜\*1

夹板片\*1：萝卜\*3

好感度二阶段

活木种子\*1：番茄\*1

化石碎片\*1：辣椒\*1

切割机\*1：石榴\*1

棺材钉\*1：火鸡大餐\*1

达到二阶段会给予血玉（世界唯一，不可带下线物品）

### 血玉

佩戴在护符栏，不在身体显示

佩戴期间饥饿值下降速度\*2

佩戴期间每杀死一个血量＞150的生物，便会增加一点血迹，5点血迹会为使用者增加一点攻击，无上限

### 鬼魂三

（小孩）好感度150，燃烧玩具增加好感度，每个玩具增加好感度30

好感度0

各色羽毛\*1：荧光果\*1

好感度一阶段

融化弹珠\*1：蝴蝶\*1

随机玩具\*1：萤火虫\*1

好感度二阶段

格罗姆翅膀\*1：鹅毛\*1

邪天翁喙\*1：太妃糖\*1

糖豆\*1：木剑\*1

奇怪的药丸1：回旋镖\*1

达到二阶段会给予灵玉（世界唯一，不可带下线物品）

### 灵玉

佩戴在护符栏，不在身体显示

佩戴期间若人物饱食度高于80%，则会为佩戴者提供40点位面攻击和20点位面防御

佩戴者会有一个及其微小的发光效果，会随被佩戴时间增长

每被佩戴60s，则会增加生命值上限\*1

## 鬼魂文案

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 鬼魂 | 0好感度 | 一阶段 | 二阶段 | 受到供奉 | 0好感度交易 | 一好感度交易 | 二好感度交易 |
| 老太太 | 哪里来的娃娃，莫扰了我去清净，快些离去吧。（初次见面） | 倒也难为你费心了 | 罢了，倒是惹人喜爱，这个你拿去吧，当是我给你的回礼。 | 真是有心了 | 好了，拿到了就快些去吧 | 倒也蛮有眼光的 | 来得多了，倒也不觉的厌了 |
| 饿鬼 | 好饿啊......给点吃的吧......好心人....求你了....给点吧..（初次见面） | 真是好心人啊.........好心人呐........ | 我......也没什么好东西......这个你拿着吧......多谢照顾...... | 多谢.....多谢啊...... | 多谢.........好心人照顾....... | 小友.....真是好眼光....... | 小友定要多来啊.... |
| 小孩 | 你要跟我一起玩吗？（初次见面） | 哇，这是给我的吗？谢谢你！ | 这个给你，以后我们就是好朋友了吧？以后可以多来找我玩吗？ | 你怎么知道我喜欢这个？你真是个好朋友 | 我们下次还可以交换吗？ | 你下次来找我玩是什么时候呀？ | 我很喜欢这个，我们以后还可以交换别的东西呢！ |