技能

技能代表在特定领域里的培训水平和专业知识，比如攀爬，使用火器，或者辨识魔法。角色在技能上的状态可以是**未训练**，拥有**训练度**和拥有**专注度**

**未训练**

如果角色在技能上未训练，意味着他们没有接受过正式训练或拥有相关经验，但他们依然可以试一试。当你在某技能上未训练，而又需要进行技能检定的时候，你可以直接使用基础属性作为你的骰池。

**训练度**

在技能上拥有训练度，意味着角色在这项接受过某种程度上的正规教育，或者天生就拥有这种天赋。他们在技巧性上或许还有些不足，但已经算得上是个中能手了。

在你进行技能检定的时候，你在技能上的训练度会增加你在骰池中的骰子。在一个技能上你最多可以有三级训练度，每一级训练度提供一个额外的骰子。这反映了你精益求精，层层提高的能力。训练度的等级会以训练度（1），训练度（2）或者训练度（3）的方式记录。获得训练度和提升训练度需要花费XP。

**专注度**

在技能上拥有专注度意味着角色花费了大量的时间和精力在打磨该项能力上。他们懂得了正确的技巧，也有足够的实践经验来确保在使用技能的时候更容易成功，以及更难犯错。

在你进行技能检定的时候，你在技能上的专注度会给在骰池中的一个骰子提供+1加值。在一个技能上你最多可以有三级专注度，每一级专注度额外提供一个+1加值。这些加值可以被用在同一个骰子上，或者分开用在多个骰子上，随意分配。专注度的等级会以专注度（1），专注度（2）或者专注度（3）的方式记录。获得专注度和提升专注度需要花费XP。

**边栏：别挡道，蠢货！**

作为一个选项，GM可以拒绝角色使用未训练技能进行检定。在游戏过程中，这类情况经常出现在一些和知识有关的技能检定上，比如奥秘或是学识，但是GM可以将这个选项拓展到任何检定上。当然，如果GM允许角色使用未训练的技能进行检定，并且获得了成功，要记得提醒玩家想出些有创意的原因，来解释为什么他的末日追寻者矮人角色居然会懂得如何解释关于奥法学院运作模式的复杂知识。

**技能列表**

这一部分列出了魂缚游戏中的所有技能。包括了对每种技能的描述，还有最常与这个技能结合使用的属性。但值得注意的是，虽然列表中给出了所谓的常用属性，但并非唯一的固定搭配，在实际游戏中GM（你也可以提出要求）完全可以按照具体情况将不同技能与不同属性任意结合使用。这完全是可以接受的，我们甚至鼓励这种创新！找到最适合你游戏的组合，并且以此为豪。

**奥秘（心智）**

奥秘技能意味着骇人而晦涩的神秘学知识。你通晓编织咒语的艺术，奥法圣物的力量，界门的原理，活体掠食性魔法的险恶以及凡域能量如何复杂的交互作用。你可能还懂得些混沌诸魔的些许皮毛——或许比你自己愿意知道的要多。

**运动（体魄）**

支持你跑，爬，跳，游和进行诸如此类身体行动的能力。在运动上有训练度或专注度的人常常会在行动中展露出他们的敏捷和力量。运动检定通常只会在对行动的结果不确定或是面临挑战性的情况时才会被要求。

**察觉（心智）**

察觉技能，就是你通过你的自然感官——视觉、触觉、听觉、嗅觉乃至味觉来认知这个世界的能力。你的GM可能会经常要求你进行心智（察觉）检定来判断你有没有察觉到隐藏的事物，比如危险的陷阱或是隐藏的通道。

察觉能力特别敏锐的人在战斗中的反应会更为迅捷。参考主动性。

**射击技能（体魄）**

混沌时代向凡域释放了如此多的恐怖，使得人们很早就明白了从远处进行攻击会更加安全。这个技能代表你的远程战斗经验。从简单的飞刀到铁铸军工创造的复杂战争引擎，在凡域，你能找到各种各样的远程武器。

**驯服野兽（灵魂）**

从高贵的鹫犬到强大的熔岩龙蜥，不可计数的种种生物充满了凡域。而那些有驯兽经验的人懂得如何和野兽搞好关系，安抚它们，甚至在需要的时候指挥它们。这个技能还包含了在生物遭遇伤病时，如何照料和关怀它们的技巧。

**传导（心智）**

混乱不羁的魔法能量弥漫在凡域，即使是神灵恐怕也不能完全理解其中的规律。这个技能象征着你调动凡域中的能量来塑造咒语的能力。世上有数不清的魔法派系，垂枝女巫的生命魔咒在表现形式上显然和暗灵女术士的诅咒截然不同，但两种咒语的本质，都离不开传导。

**工艺（心智）**

从工具到艺术品，工艺决定了你制造它们的能力。大多数时候，工艺需要工具和原材料，但凡事总有例外。花费的时间也是多变的，这取决于你想要做什么，和想要做得多好。在工艺技能上有训练度的人常常是工程师或艺术家，而有专注度的人则可能懂得特殊的工艺和技巧。

在幕间行动中提到了一系列涉及工艺的行动。

**决心（灵魂）**

决心衡量了一个人意志的力量。它允许你直面失败和绝望，并最终达成你的目标。拥有强大决心的人能坦然的面对足以压垮脆弱灵魂的苦难，即使直面不可名状的恐怖，也绝不后退一步。

决心检定常常被用于忍耐痛苦和对抗超自然的恐怖。在这一技能上有训练度或是专注度的角色意志坚定，不易被动摇。

**虔诚（灵魂）**

你祈求神灵力量的能力。虽然大多数人都信奉神灵，但你的热忱能唤起神灵的祝福和愤怒，显现出神迹。这个技能衡量了你呼唤神灵的能力，和神灵对你恳求的回应强度。在虔诚上拥有训练度的角色偶尔会感应到某种不可忽视的强大精神，它可能会要求角色做出违反意愿的事情。而拥有专注度意味着角色受过如何取悦他们的神的指导。

**机敏（体魄）**

你的灵巧双手能耍些花招，像是将东西藏起来，变不见之类的把戏。盗贼和工程师都会锻炼这个技能，因为不论是操作极度敏感的设备，还是打开设计精巧的锁头，都需要经过锻炼的灵敏。

当你使用这个技能隐藏物品，或是误导他人的时候，和察觉技能做对抗检定。

**娱乐（灵魂）**

娱乐意味着你创造乐趣和作些消遣的能力。不论是说笑话或讲故事，唱歌还是在舞台上表演，都是这一技能的表现。在这个技能上有训练度的人往往有令人着迷的个人魅力。而专注度则意味着特殊的训练，像是参加过表演团，练习过乐器，上过声乐课等。

**坚毅（体魄）**

凡域的环境严酷而无情。在你跨越凡域的废土和苦地，像是没带够水却要穿越充满危险的沙漠，中毒后又要保持清醒的时候，坚毅会很有用。有强大坚毅的角色更能抵抗疾病的侵袭，在对抗纳垢的侵扰时尤其有效。

**狡诈（心智）**

狡诈代表着你说服别人从你的角度思考问题，或让他们相信你所编制的谎言的能力。娴熟的诡计意味着狡猾的头脑和灵活的计谋，如果有必要的话，还有出乎意料的诈术。在这个技能上有训练度意味着角色天生诡计多端。而在这个技能上有专注度则意味着角色练习过如何使用华丽的辞藻和精巧的骗局来引人入套。

当被用于制造谎言和隐藏真相时，狡诈经常被用于和直觉对抗。

**威吓（灵魂）**

你通过这个技能来强迫别人做你想做的事，不过威胁方式的细节则由你决定。有些人直接通过看得见的拳头威胁人就范，有些人选择带有承诺性的暗示。还有些人选择描述违抗命令的后果，或者对目标暗示，如果不配合，它的朋友和爱人将会遭遇一些“小问题”。

**直觉（心智）**

直觉代表你从环境中感觉到紧张气氛的能力。一个成功的直觉检定能够给你一些看不见的信息。通过直觉，你能读懂人，也能读懂某个地方。在这个技能上有训练或是专注度的人懂得表情的微妙变化是如何出卖一个大话精的——他们脸上的抽搐，站立不安的姿势和游移的眼神都已经说出了真相。

**学识（心智）**

凡域的广阔超越人智，没有人能够说自己懂得其中的所有知识。神话时代的历史在混沌时代被遗忘和扭曲。这个技能允许你从历史，传说，旅行者的传言，甚至是当地谣言的只言片语中找出有用的信息。在这个技能上有训练度或专注度的角色可能是学者，也可能只是比别人更好读书，并且很有可能通晓在凡域传唱的许多故事。

**医药（心智）**

医药技能包括治愈他人的能力，一些药物知识和治疗方法。成功的医药检定允许你治疗伤员和诊断病症，当然，说的是自然形成的病症——诊断纳垢慈父给予的赐福可能需要奥秘技能的介入。在医药技能上有训练度或专注度代表你受过专业训练，不论是拜入过萨满门下，还是在医学院上过学。

**力量（体魄）**

力量代表着肉体强度，比如举起重物，砸破大门和顶住落下的闸门，令其他人得以通过之类的英雄行径。在这一技能上有训练度的角色可能拥有超自然的蛮力，而拥有专注度说明角色懂得如何最有效率的操控他们的力量。

**自然（心智）**

这个技能表示你对遍布凡域的植动物有多少了解。你熟知不少野兽和植物，知道哪一种是无害的，哪一种是有用的，哪一种是则可能致命。在这个技能上有训练度或专注度的角色可能系统的学习过，或者只是和凡域达成了生命的大和谐，不知为何本能的懂得其间的奥秘。值得一提的是，凡域的‘自然’并不自然，充盈着凡域的魔法能量往往会塑造出真正的鬼斧神工。在被混沌歪曲的地区，一切都是自然的反面。

**反射（技能）**

反射反映了你利用速度和技巧避开危险的能力。通过成功的反射检定，你可以躲开一些突如其来的危险。像是崩落的山体，滚落的巨石，压发的陷阱等。反射技能上的训练度影响你的防御和主动性。

**潜行（体魄）**

潜行，就是让你在阴影里来去自如而不被发现的能力。在潜行技能上有训练度和专注度的角色擅于不被人发现，即使在空无一物的平地上，也能通过转移他人注意力或是读懂他人的身体语言的方法躲在他人的视线之外。

**生存（心智）**

从疏松平常的环境到见所未见的地形，凡域的景色算得上是变化多端。生存代表的就是你穿过致命的荒野时保住性命的能力。

你利用生存技能在荒地上生存，捕猎，找到食物和庇护所，或是在长途跋涉时确定你的方位。在生存上有训练度和专注度的角色能够判断天气和辨识野兽足迹，而且是值得信任的追踪者。

**神学（心智）**

这个技能意味着涉及凡域宗教和圣灵的知识。人们认为在这个技能上有训练度和专注度的角色因为他们的睿智而承受重担。因为他们不仅知道许多神的奇迹故事，更了解不少混沌诸神的恐怖真相——以及祂们的恶魔军团。当这些角色听到对神王的赞美诗，他们就会想起凯恩令人颤抖的狂喜尖叫，他们就会见到对坏月的狂人礼赞。真正的忠诚信徒是神的代言人，他们就是神的力量和远见在凡域的投射。

**武器技能（体魄）**

你通过这个技能进行近身搏斗。贯穿西格玛时代的尚武精神要求所有人都懂得如何使用武器，最差也要懂得如何挥舞简陋的棍棒。武器技能包含了各种各样的战斗技巧，不论是空手还是黑曜石匕首，也不论是钩形剑还是空矮人手里令人摸不着头脑的以太金武器。

专长

如果属性代表你的内在能力，而技能代表你受过的训练和懂得的知识，那么专长就是你源自你生活的独特能力，技巧和怪癖。你的模板会列出一系列专长供你选择，而随着游戏的进行，你可以在提升角色的时候花费XP获得更多的专长。

获得一个新专长需要花费2XP，有些专长可以被多次选择。

**要求**

很大一部分专长都有要求，像是种族或是文化，特定水平的训练度和专注度，或特定的模板。你必须在达到某个专长的要求后获得这个专长。但GM在这个问题上有自由裁量权，他可以允许你在未达到需求时获得某个专长。这个选择在某个专长的要求关注的是特定种族，文化和模板时运作良好。同时，不建议忽视专长的技能和属性要求。

**一顿热餐**

要求：厨具，原料

没有什么能比和亲朋好友围坐在一起吃上一顿热饭更鼓舞人心了。如果你有适合的原料和工具，在你进行休息时可以花些时间为你和的你同伴做顿丰盛的饭菜。在结束休息时，魂缚小队恢复1点魂火。

**敏锐感官**

要求：察觉技能训练度（1）

你的某种感觉极度灵敏，这让你能发现被其他人忽视的事物。从视觉、听觉、触觉、味觉和嗅觉中选择。当你进行涉及该感官的察觉测试时，你从训练度中获得的骰子数量翻倍。

另外，GM可以选择让拥有该专长的角色进行独特的察觉检定，像是从食物中闻出毒药，或是看到其他人看不清的远处。

**以太化学家协会成员**

要求：矮人（卡拉顿空霸），工艺技能训练度（1）和专注度（1）

你是以太化学家协会的成员。你学习过炼金科技，并从某个空港学到了处理以太金的不传之秘。你可以通过幕间的以太工艺行动创造以太金装置。

**野猫**

你能在伟大西格玛诸城里错综复杂的道路中找出自己的路，尽管城与城之间因为建城地点而有区别，但它们有许多的共性。当你要在城市里找到某人，或是不被人找到的时候，这个专长会让你在对抗检定中获得优势。 此外，你就是知道在城里该走哪条街，哪道巷，绝不会在城市里迷路。

**双巧手**

你的双手十分灵活，你懂得如何用任意一只手使用武器。当你双持并进行攻击检定时，在你的骰池中增加一枚骰子。这个骰子在将骰子分配到每一把武器上前加入骰池。

**先祖记忆**

要求：库诺斯猎手

你能回溯木灵先祖的记忆和经历，并从中获得提升。当你完成一次休息时，你可以选择在你选择的任意未受训技能上获得训练度（1）和专注度（1）。或是选择提升你已受训技能的1级训练度或专注度，最大到达3级。这个增益的效果持续到你完成一次休息，在这个时间点，你可以选择放弃之前的增益，选择一个新技能，或是保留之前的增益不变。

**动物朋友**

你有一种天然的亲和力，使得动物亲近你。当你在给动物下指令或尝试赢得动物的信任的时候，本专长会让你在对抗检定中获得优势。额外的，你天然的能够理解动物想要什么，或是什么导致它们紧张和表现出攻击性。

**奥法训练**

要求：传导技能专注度（1）

你理解了如何控制和塑造你的致命魔法，这让你能够将盟友排除在法术目标之外。当你施放一个目标是区域的法术时，你可以选择等同于传导技能上的专注度等级数量的一系列目标不受该法术影响。

**背刺**

要求：潜行技能训练度（1）或专注度（1），一件隐蔽武器

你懂得如何迅捷而安静的发动突袭。如果你使用一把隐蔽武器攻击一个没有察觉到你的目标，这一次攻击造成双倍伤害，并且无视护甲。

**巴拉扎克杜姆，末日誓言**

需求：末日追寻者

你宣誓恪守巴拉扎克杜姆，也就是末日誓言。你离死亡每近一步，你就愈加能从身上的乌金符文中催发出力量。你使用这种力量抓住胜利，或投身于荣耀之火。当你的坚韧值为0时，你攻击制造的伤害翻倍。在用伤害减去目标护甲前，首先进行计算这个专长提供的翻倍。

**战斗怒火**

你沉浸于怒火中，将自己掷入疯狂的战斗。你不在意自己的安全，只在乎如何对敌人造成更多的伤害。作为一个自由动作，你可以选择降低你的防御能力，以此提高你的近战能力。每降低一级防御能力，就可以提升一级近战能力。你的战斗怒火，和对能力的影响，持续到你下一回合的开始。

**神佑（选择）**

要求：虔诚技能训练度（1）专注度（1）

许多人崇拜神灵，但你却能向神灵献出自我。因为你的虔诚和皈依，你被神灵授与微量的力量。当你选择这个专长时，选择你收到慧赐的神灵，并选择一个奇迹。

**嗜血狂暴**

要求：巫灵

将自己交给对鲜血的狂热，你划出的每一刀，你割下的每一滴血都在鼓动你追求更多。在你的回合，如果你进行一次近战攻击并造成伤害，你下一次攻击的近战能力提高一级。只要你的每一次攻击都造成伤害，你的近战能力就会继续提高。在你的回合结束时，你失去这个增益。这个专长在你攻击亡灵或者是不会流血的生物时不起效。

**铜墙铁壁**

你是强而有力的防御者，能够阻挡住成群的敌人。在你的回合开始时，如果在近距里有两个或更多敌人，你的防御能力上升一级。这个增益持续到你下一回合的开始。

**战斗准备**

你总是准备好迎接战斗，绝不会措手不及。你在主动性上获得+2的增益，并且你在战斗中永远不会被突袭。你可以多次选择这个专长，每次选择都会在主动性上额外获得+2的增益。

**战时维修**

要求：工艺技能训练度（1），铁匠工具或是工程师工具

你可以尝试在战斗中修理盟友的护甲，检定的难度取决于护甲的稀有度，以及你对护甲材料的熟悉程度。

难度4:1：你十分熟悉护甲的材料，或者说护甲是常见的。

难度5:1：你并不熟悉护甲的材料，或者说护甲是稀有的。

难度6:1：你不熟悉护甲的材料，而且它是独有的，魔法性质的。比如说树海木灵的自然护甲，或是西格玛神铁。

如果你在检定中成功，你在检定中每有一个成功，就回复护甲的一点护甲值，上限是护甲本身完好时护甲值的最大值。你不能通过这个方法将护甲的护甲值提升到超过它的最大值。这个维修是临时的，只会持续到战斗结束、在那个时候，可能是用于修补护甲的碎片散落在地，也可能是紧急的修补导致继续穿着护甲过于痛苦。

**柔韧身躯**

你能以别人做不到的方式扭曲和弯折你的肢体。当你试图挣脱他人的擒抱或是从被巨魔紧握的手里爬出来时，本专长会让你在对抗检定中获得优势。此外，你可以爬进异常小或是狭窄的地方，像是狭窄的管道和容器。

**犯罪**

法律对你来说更像是一种指导，而不是一套规则。而且你并不觉得偷走你想要的东西有多丢人。当你打算偷走别人的东西，并且趁着他没注意到你的违法行径时溜走，本专长会让你在对抗检定中获得优势。额外的，你很擅长怎么在需要做错事的时候找到对的人。你还能轻而易举找到犯罪活动的庇护所，像是非法的地下拳馆，或是黑市商人。

**毁灭打击**

要求：体魄（3），一柄钝击武器

你凶残的一击使得对手陷入呆滞。每当你在使用钝击武器对抗大型及更小体型生物时，你的攻击检定中出现6，目标就会陷入晕眩。这个效果持续到他们的下一次回合结束。

**爆破专家**

要求：工艺技能专注度（1）

通过巧妙地安置爆炸物，大声的喊出警告，以及一点点的运气，你能从你制造的毁灭里保下你的盟友。当你使用爆炸物，或者带有爆破特性的武器，你可以选择等同于工艺技能上的专注度等级数量的一系列目标不受该爆炸影响。

**外交家**

当事情变的紧张时，你和缓的话语和天然的同理心能缓和情势。当你试图解决争端，推测他人的情绪和意图，判断别人是否在扯谎时，本专长会让你在对抗检定中获得优势。此外，你被认为是值得尊重的人，大部分时候尽管人们不喜欢你，他们也会对你以礼相待。

**历历在目**

你能完美的回想每一丝记忆。对每一件事和回忆，你都可以回想起精确的图像。你能回想起记忆中事件的主要要素，像是相关的地标和人数。但是回想起事情的详细细节则需要测试，比如说面孔，墙上的数字或涂鸦，卷轴里的字句。检定涉及的技能和难度由GM决定。

**引擎技师协会成员**

要求：矮人（卡拉顿空霸），工艺技能训练度（1）与专注度（1）

你是引擎技师协会的成员。你曾在著名的工程师学院学习创造技巧和金属加工。当然，学院位于卡拉顿的空港。你可以通过在幕间行动中选择引擎工程行动来创造以太装置。

**无所畏惧**

你蔑视恐惧。每当你因为检定失败而陷入恐惧，或是受到魔法影响作出并非自己意愿的事情时，你可以选择立刻进行一次难度6:1的意志（决心）测试。如果测试成功，你抗拒这个效果。

**禁忌知识**

在你旅行途中的某处，你寻得了古老的，被遗失的知识。它的表现形式可能是记录了你所见所闻的一本书或一件卷轴，也可能是让你得见真相的圣物。不管它是什么，它都满溢着力量——以及灾祸。

当你选择这个天赋，从奥秘，学识或神学三个技能中选择一项。当你进行与所选技能相关的检定时，你从该技能训练度中获得的骰子数翻倍。但是，如果你在检定中失败，你的草率令黑暗侵染了世界。末日值上升1点，而且GM可以选择引入因为你对禁忌知识的鲁莽使用而导致的阴谋和冒险。

你可以多次选择这个专长，每次都选择一个新的技能。

**优雅降落**

当你从高处坠落，你能制住你的势头，以此避免最糟糕的结果。每当你从高处摔下来，你可以进行一个体魄（运动）检定来减轻你受到的坠落伤害。检定的困难度由坠落的高度决定，每下落10英尺，困难度上升1，困难度上限为6。比如说，如果你从30英尺高处坠落，那么困难度就是3。如果你在检定中成功，你可以在坠落伤害中减去等于成功数的伤害。

**枪斗士**

要求：射击技能训练度（1）专注度（1）

你练过如何双手持枪，这让你在枪战中变得更加致命。当你每只手里都拿着一把远程武器时，你的瞄准能力上升一级。

**坚韧不拔**

需求：坚毅技能训练度（1）

你极其健壮，并能比其他人承受更多打击。你在坚毅技能上每有一级训练度，你的坚韧值加1。

**毁灭弹雨**

需求：射击技能训练度（1）或专注度（1），一把远程武器

你向敌人抛出如雹般的攻击。选择一个在你远程武器射程内的区域，进行一个难度4:1体魄（射击技能）检定。在该区域里的敌人进行难度4:1体魄（反射）的对抗检定。如果目标失败，目标承受等于成功数之差的伤害。如果目标通过了测试，则不受影响。

**难以杀死**

想要你死可不是件简单的事。当你第一次在战斗中的死亡测试失败，下一次测试的难度不会提升。如果你继续失败，就正常计算难度提升。

**铁拳**

拳，腿，脸，不管是什么，都可以成为你的武器。你精通空手格斗，懂得怎么动手伤得重，打得痛。你的空手攻击造成1+S伤害并成为钝击武器，失去低效特性。

**英勇挑战**

要求：巡游骑士

你对一个敌人提出挑战，要求他们直面你。作为一个动作，选择中距的的一个生物。如果这个生物攻击你之外的目标，它的近战和瞄准能力下降一级。如果目标是一个施法者，那么它的每个目标不包含你或你所在区域的攻击性咒语的复杂度上升1。额外的，你对提出挑战的目标进行攻击时，近战能力上升一级。这个效果持续到战斗结束。

**游击战**

你快速袭击，高速撤退，避开可能的反击。一回合一次，当你在一次近战攻击中造成伤害，你可以使用一个自由动作移动到相邻的其他区域。

**猎手**

你是个经验丰富的猎人，精通追踪猎物的技巧。当你在追踪，搜索陷阱和猎杀生物时，本专长会让你在对抗检定中获得优势。此外，你可以在以下地形中选择一项：沙漠，森林，草原，山地，腐化之地（遭到混沌或是死亡侵染的），冻土。在你选择的地形旅行时，你能简单的找到相对安全的休息处，也不会在休息时被突袭。

**巨力打击**

要求：体魄（4），一柄双手近战武器

你将全身的力道注入攻击中。你使用带有双手特性的武器造成的伤害增加1。

**巨力挥舞**

要求：体魄（4），一柄双手近战武器

你用武器划出致命的弧线。你使用带有双手特性的武器时，它获得横扫特性。

**恐吓技巧**

你的气质令人胆寒，别人会选择避免招惹你。当你进行恐吓，威胁，和争吵时，本专长会让你在对抗检定中获得优势。额外的，即使你出现在错误的地方，人们也有可能因为害怕惹恼你而不敢靠近你。

**钢铁肠胃**

酒精，毒雾，毒药，各种各样的毒素都不能伤你分毫。当你在进行抵抗毒素和疾病的检定时，你在坚毅技能训练度上获得的骰子数翻倍。

**钢铁意志**

需求：坚毅技能训练度（1）

依靠纯粹的意志力量，你对痛苦不屑一顾。你在决心技能上每有一级训练度，你的坚韧值加1。

**传奇史诗**

需求：矮人（炽焰屠夫），娱乐技能训练度（1）

你吟诵出炽焰屠夫的传说和历史，以此激励众人。作为一个动作，你可以进行一次灵魂（娱乐）检定来吟咏出下面列出的史诗。它们提供的效果持续到你下个回合的开始。

·**遣罚史诗**（难度6:1）：你复述某个胆敢阻挡格里姆尼尔神选的愚蠢施法者之惨剧。长距内敌人的施法检定复杂度上升1点。

·**憎恨史诗**（难度5:1）：你讲述一场战胜强敌的伟大胜利。任何在你所在的区域中开始他们的回合，并且能听见你声音的盟友近战能力和瞄准能力各上升1个等级，这一效果持续直到他们的下个回合开始。

·**格里姆尼尔史诗**（难度6:1）：你复述战胜格里姆尼尔与火蜥蜴之母沃卡崔克斯的传奇一战，并且宣讲破碎之神终有一天将会归来。任何在你所在的区域中开始他们回合，并且能听见你声音的盟友可以在近战攻击中额外造成等同于你娱乐检定中成功数的伤害。

**忠实伙伴（任选）**

你随身带着一只宠物，这通常是一只动物，但也可以是某种精魄或是机械造物。当你获得这项专长时，从以下列表中选择一种作为自己的伙伴。

你的伙伴额外获得等于你的灵魂属性的坚韧值。在你的回合，你可以使用一个行动来驱使伙伴进行一次移动和行动。伙伴没有自己的主动性并且不会自主行动。如果伙伴不幸死亡，你可以进行训练伙伴幕间活动来花时间重新培养一只宠物。

一些伙伴受到你的种族或文化限制

·苦涩虫（树海木灵）

·凿账鸟（卡拉顿空霸）

·斑纹炎鱼

·利齿鳗（深渊海灵）

·鹫犬（自由民或雷铸神兵）

·马

·星辰鼠

·箭袋灵（树海木灵）

·占卜鱼群（深渊海灵）

·灵魂守卫

·星鹰（雷铸神兵）

**尚武记忆**

要求：灵树幽魂

你从远古时代保卫者们留下的回忆中学习经验与技巧。在战斗开始时，选择以下一个效果：

·**战争回忆**：在本次战斗中你的近战能力上升一个等级

·**抗争回忆**：在本次战斗中你的防御能力上升一个等级

·**黎明回忆**：在本次战斗的每一轮中你必定第一个行动，无论是否有其他能力或法术让别的生物在你之前行动。

**伪装大师**

要求：伪装工具

你有着扮演另一人的天赋。你能够改变自己的声线、说话方式、语调、身体语言与外貌。在将自己化妆成别人时，你在对抗检定中获得优势。此外，当你获得这项专长时，你可以个制造一个有着自己名字、外貌和人脉的假人格。在冒险之间你可以通过进行伪造身份幕间活动进一步强化这一个人格。与GM合作来构建这一新人格并声明你要如何使用它。

**急救**

要求：医药技能训练度（1）和专注度（1），合适的工具和资源

你知道如何包扎伤口以促使其快速愈合。根据你的种族或文化，急救的手段也多种多样。在进行休息时，你可以放弃休息并将休息时间花费在照看一个盟友的伤势上。你不会获得休息效果，并且一次你也只能尝试治疗一个伤势。如果该盟友有多个伤势，你必须告知GM你要尝试治疗其中的哪一个。为了治疗伤势你需要进行一次心智（医药）检定。检定的难度取决于你要尝试治愈的伤势种类

·重伤：难度4:2

·致命伤：难度4:3

如果检定成功，则在休息结束时，伤势严重度降低两个等级而非一个等级。这意味着重伤会完全治愈，而致命伤会减轻为轻伤。如果检定失败，则不仅不能帮助治愈伤口，还会导致伤口完全不会因为休息而恢复。

**骑乘战士**

要求：驯服野兽技能训练度（1）或专注度（1）

你与你的坐骑能够一心同体般发起攻击。当你骑乘时，你的近战能力上升一个等级。

**夜视**

你长了一对夜眼儿。当在晦暗或者黑暗环境下时你在进行视觉相关检定时不会遭受劣势。

**机敏察觉**

你总是对四周保持着警惕。在搜索躲藏的敌人时你在对抗检定中获得优势，并且你的天生察觉提升1点。此外，在被一个躲藏的敌人攻击时你不会遭受防御能力减值。

**借机攻击**

你拒绝让敌人全身而退。每一回合，你能够立刻向一个移动远离你的敌人进行一次攻击。

**方向定位**

即使在不熟悉的环境中，你也能十分轻易的确定该自己的方位。你天生就能够感应凡域的魔法能量并且知晓哪个方向是朝向界域中心，哪里又是朝向界域边缘。除非受到强大的魔法或是神灵干预影响，你永远不会迷路。

**耐心打击**

你会耐心等待合适的攻击时机。你能够选择延迟自己的回合并在主动性顺序的最后行动，同时你的近战能力和瞄准能力上升一个等级。在你的回合你可以如常行动。在下一个战斗轮开始时，你的主动性将会恢复常态。

**穿刺护甲**

要求：察觉技能训练度（1），一把穿刺武器

你能够察觉护甲上的缝隙与弱电。你用穿刺武器进行的攻击检定中每有一个结果为6的骰子便能无视目标的1点护甲值。

**零距射击**

要求：射击技能训练度（1）与专注度（1）

你擅长在近战中使用远程武器。当你使用远程武器以一个近距内的敌人为目标时，你的瞄准能力不会下降。

**强力施法**

要求：传导技能训练度（1）与专注度（1）

你的魔法十分强劲，更加难以抵抗。当一个生物在进行抵抗你的法术效果的检定时，该次检定所需要的成功数提高1点。

**快速装填**

你对为笨重的武器装填弹药非常熟练。你无视武器具有的装填特性。

**不懈打击**

要求：武器技能训练度（1）与专注度（1）

虽然别人或许会使用盾牌，但你相信最好的防御即是精工。当你双持近战武器时，你的近战能力上升一个等级。

**破甲打击**

要求：体魄（3），力量技能专注度（1），近战武器

你的重重一击足以破坏盔甲。当你进行一次近战攻击时，你可以选择破坏目标的护甲而非造成伤害。如果攻击成功，则目标的护甲值会降低等同于检定成功数的值，但上限为1+力量技能专注度等级。比如说，如果你在力量技能上有专注度（2），则你最大能削减的护甲值为3。目标的护甲将会被永久破坏直到受到修理。

**经商感悟**

你善于谈生意、砍价钱、打商战。在与商人打交道或者签署合同时你在对抗检定中获得优势。此外，如果你尝试贿赂某人但是失败了，他们不太可能因此而对你印象变差或者将你报告上级，可能只会付之一笑。

**学者**

你花费了许多年学习某一特定领域的学识，比如历史、生物、某种科学或是界域地理。选择一个你的研究主题，当你在进行该主题相关的学识检定，你的学识技能训练度翻倍。

**感知乌金**

要求：矮人（炽焰屠夫）

你能够感知乌金的存在。你可以进行一次难度4:1灵魂（察觉）检定，如果检定失败或在1000英尺中并不存在乌金，则无事发生。如果检定成功且有乌金存在1000英尺中，则你能知道乌金的大致位置。如果乌金就在中距之内，则你能以几英尺之差知道其位置，如果乌金在短距之内，那你能直接掌握其具体位置。

**割裂**

要求：医药技能训练度（1），一把撕裂武器

你尝试切割敌人的肌腱以防止他们逃跑。如果在一次用撕裂武器进行的攻击检定中有任何结果为6的骰子，则目标将被击倒进入倒地状态。此外，在接下来的战斗中如果该目标尝试移动，则每次移动时都会受到1点无视护甲的伤害。

**盾牌掌握**

要求：武器技能训练度（1）与专注度（1），反射技能训练度（3）与专注度（3）

你完全掌握了盾牌的使用方法。当你装备盾牌时，你的防御能力额外上升一个等级。

**西格玛之裁决**

要求：神学技能训练度（1）与专注度（1）

你的一生都在致力于狩猎那些毒害凡域的恶魔怪物。当你以一个恶魔或者混沌仆从为攻击目标时，你的近战能力与瞄准能力上升一个等级。

**巧舌如簧**

你熟练掌握文字游戏并总是很有说服力。当进行劝服、欺骗或是诱惑时你在对抗检定上获得优势。此外，你总是能很快交到朋友，大多数人也会对你的印象很好，能够以温和的态度对待你。

**花招**

你的双手极其灵敏。在尝试扰乱、误导他人或是偷窃或隐藏小物件时你在对抗测试中获得优势。此外，如果你被解除武装并搜身，你可以将巴掌大的物品藏在身上的某个地方。

**法术掌握（任选）**

要求：传导技能训练度（1）与专注度（1）

你学习过某个法术学派并能够塑造界域中的奥法能量将其化为强大的魔法。当你获得此项专长的时候，选择以下列表中的一个法术派系。你自动学会奥法飞弹与神秘护盾，并且可以从通用法术列表和你所学习的法术派系列表中任意学习4种魔法。

**琥珀派系**：充裕在辜胡尔之中的琥珀魔法狂野且无羁。琥珀学派中的魔法着眼于狩猎与被狩猎，野兽与猎物还有自然世界极具攻击性的那一面。

**紫晶派系**：煞以许的魔法冷酷无情，代表着终结与死亡。紫晶魔法萦绕在战场与古坟之上，象征着不可避免的末日。

**明焰派系**：阿奎夏的魔法代表着火焰与热情，烈火与愤怒。明焰魔法如同炽燃的煤炭一样不断向外散发出光与热。

**天堂派系**：艾兹尔的魔法不断的聚集消散，象征着未知、征兆、风暴与星辰本身。

**黄金派系**：黄金魔法是所有魔法之中最为贵重的派系，其法术着眼于冶金与化学变化。金属界卡铪锰远远不断的向外辐射着黄金魔法。

**灰影派系**：乌尔枯的灰影魔法多见于阴影与迷雾之中，一种催动着幻觉与谎言的诡辩之力。其法术着眼于错觉、诡计与隐匿。

**翡翠派系**：在纪岚中翡翠魔法的生命之力最为强盛，其能量不断的进行着盛衰的轮回。翡翠魔法着重于生长、治愈以及自然之力。

**光明派系**：亥尔熙的光明魔法偏向于启明与纯净、象征主义与学习。光明法术的力量可以祛除阴影，揭示真相——因此，光明派系永远与灰影派系相对。

**深渊派系**

要求：精灵（深渊海灵）

深渊派系的魔法与凡世诸域中其他法师所使用的力量都不相同。其法术反映了汪洋中的无底深渊以及活物精神中最为阴暗的角落

**学习额外魔法派系**

魔法派系是如此的奇异难料，对于某些个体，尤其是人类来说，想要学习多个派系是极为困难、极为罕见的，但并非完全不存在。一小部分极具天赋的施法者据说能够同时掌控并融合多个魔法派系，但要达到如此境界也需要格外强大的力量和专注。你可以多次获得这个天赋并且每次选择学习不同的魔法派系。每个额外魔法派系都会另有要求以及额外的XP花费（这不包括学习新专长本身就需要的2点XP）。当你因此学习一个新派系的时候，你自动从该派系中学会一个魔法。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 派系 | 要求 | 额外XP花费 |
| 第二个 | 传导技能训练度（2）与专注度（2） | +3 |
| 第三个 | 传导技能训练度（2）与专注度（2） | +4 |
| 第四个 | 传导技能训练度（3）与专注度（3） | +5 |
| 第五个 | 传导技能训练度（3）与专注度（3） | +6 |
| 第六个 | 心智6 | +7 |
| 第七个 | 心智7 | +8 |
| 第八个 | 心智8 | +9 |

**星运之箭**

要求：游猎骑士

你抽出一支羽箭，念诵强敌之名，以此将锁定其命运。作为一个行动，选择长距内一个可见的生物，你发动的下一个以其为目标的远程攻击无视护甲。

**强大灵魂**

要求：神佑（任意），虔诚技能训练度（2）

对神的信仰给予了你超越自我的力量。你的斗志等于灵魂属性加上虔诚技能的训练度除以二的值。

**战术家**

你的军事才能使得你可以在战斗中找到合适的战术时机。你可以花费一个行动选择中距内的一个盟友，如果这位盟友手上有一把合适的武器并且能够进行攻击，则其可以立刻向一个目标进行一次攻击，并这次攻击检定中额外获得等于你的心智属性数量的骰子。每一个战斗轮一个生物只能被这项专长影响一次。

**越大越好**

你的一生都在与体型比你更大的怪物作战，积累了丰富的经验。当你在以体型为大型以上的生物作为攻击目标时，你的近战能力上升一个等级。

**商人秘藏**

要求：开拓商人

在不同的地点你都早已准备好了补给与必要物资，使得你在任何时刻都能做好充足的准备。进行一次难度4:1心智（生存）检定并且记录下这次检定的成功数，这代表着你的商人秘藏，即在经商过程中所积累的货物、武器与工具。

当你在进行任意一种检定时，你可以选择花费之前记录的成功数换取在这次检定中相等的成功数。此外，在进行交易时，你能够通过花费一定数量的成功数以声称自己正拥有交易方所需要的货物，具体花费的成功数取决于该货物的稀有度。（常见物品1点，稀有物品2点，珍奇物品则需要3点以上。）

**破法**

要求：传导技能训练度（1）与专注度（1）

你掌握了迅速解除魔法之风并在法术生效前将其破除的方法。当长距内一个可视生物释放一个法术时，你可以花费1点斗志尝试破除这个法术。你需要进行一次心智（传导）检定，这次检定的困难度等于法术的困难度，而复杂度等同于法术检定的总成功数。如果这次破法检定成功，则法术被破除且不会产生效果，如果检定失败，则法术会照常生效。

**不破施法**

要求：法术掌握（任意），传导技能专注度（1）

你的魔法无法被轻易破解。你用来编制魔法的法术能量被编织成了紧密的锁链，如果一个生物想要对你的法术进行破法，则破法检定的复杂度上升等同于你在传导技能上拥有的专注度的等级。

**不落下风**

当你处于绝境时身手反而变得更加凌厉。如果在你的回合开始时在你的近距内存在两名以上的敌人且没有盟友，则你的近战能力上升一个级别。这一效果持续到下一个你的回合开始。

**消失无踪**

要求：潜行技能专注度（1）

你能够跟周围的环境融为一体，即使周围没有任何藏身之处或是阴影，你也能尝试躲藏。

**编织武器**

要求：垂枝女巫

你能够使用魔法将植物编织成致命的武器或是其他物品。当你进行一次休息时，你可以花费休息的时间从各种植物中制造一把武器。进行一次灵魂（工艺）检定，你想要制造的武器类型决定了这次检定的难度。

·DN4:1：任意常见隐蔽近战武器或是一个艾拉瑞奥圣徽

·DN5:1：任意常见单手武器或盾牌

·DN6:1：任意常见双手武器或是一把弓

在冒险之间的空余时间里你可以进行一次魔法武器编织幕间活动以进一步加强编织的武器，为其附加上特殊效果。

**边栏：树海木灵赠礼**

树海木灵与外族人分享本族的造物是一件非常罕见的事情——任何赠送给外族人的木灵武器都被视作一件特殊礼物。正是因为这种事情极少发生，所以据说一些树海木灵会对那些不知为何持有着木灵武器的外族人发起攻击。因此，那些为外族朋友准备礼物的垂枝女巫都会在自己制作的武器上镌刻上代表礼物的符文或者记号，以避免让朋友陷入麻烦。

**巫术视野**

你天生能够拥有直接“看到”凡域中魔法能量的能力。在一些人看来，魔法以多彩的光波或闪耀光点的形式存在于世间，对另一些人来说，魔法则可能如同某种独特的音乐旋律或气味，甚至是触感。

大多数施法者都有着某种最为基本的巫术视野，但拥有此项专长则能帮助你精准的区分四周的魔法形态。虽然凡域中的魔法能量到处都是，但GM仍然可以由此决定你是否能跟踪某个特定的魔法痕迹，虽然这可能会比较困难。事实上，在某些充裕着魔法的区域，比如界域边缘或是一块界石，巫术视野反而会因为能量过于闪耀而目不视物。

即使如此，巫术视野在寻找魔法地脉或是跟踪强大的魔法源时依然极为有用。法术猎人在追猎无尽魔法时经常会雇佣一些拥有巫术视野的人作为帮手。

**永火祭司**

要求：矮人（炽焰屠夫），神佑（格里姆尼尔），感知乌金

你是一名永火祭司，肩负着搜寻格里姆尼尔遗骸使命的炽焰屠夫牧师。你已经掌握了制造乌金符文的技术并能够进行铸造乌金符文幕间活动。

**奇迹**

为了奖励那些无私奉献的虔诚信徒，神灵赠予了他们施展奇迹的能力。奇迹是一种独特的专长，当你第一次获得神佑专长时，你可以从通用奇迹和你所属神灵的奇迹中任意选择两个。此后，每一个新的额外奇迹都要花费2点XP来学习。除非另外声明，则使用奇迹需要进行使用专长行动。

奇迹将会以以下格式呈现：

·奇迹名称

·花费：一些强大的奇迹需要花费一个行动和一点斗志来进行启动。本栏列出了这些奇迹所需要耗费的斗志。

·目标：奇迹影响的对象，可以是你自身、一定数量的目标或是一整个区域。

·距离：表现了奇迹所能生效的距离。包括了自身（如果这个奇迹的效果影响你或者以你为中心生效），近距，短距，中距或长距。

·时效：奇迹能够持续的时间。这可以是即时、一定数量的回合或维持（通常这需要付出一些代价来延长效果）。一个奇迹至少可以维持到下一个你的回合开始时。

·描述：奇迹的效果说明。

**通用奇迹**

一些奇迹广为流传，可以被任何神灵授予给自己的信徒。你可以学习以下的任意奇迹：

**神圣之力**

花费：1斗志

目标：能够看到的一个魔法

距离：长距

时效：即时

通过神圣的虔诚，你能够粉碎构成一个魔法的法术能量。你能够尝试对一个长距内的法术进行破法，在进行检定时使用虔诚技能而非传导技能。

**治疗之魂**

目标：区域

距离：自身

时效：即时

你信奉的神明之力洗刷着你和你盟友们的身心，治愈你们的伤势。进行一次难度5:1灵魂（虔诚）检定。每有1个成功，则你和与你同区域的盟友们都恢复1点坚韧值。

当你使用这个奇迹时，你可以选择花费1点斗志来将自己的灵魂属性作为加值附加到恢复的坚韧值点数上。

**狂热激励**

目标：1

距离：中距

时效：维持

你呼唤神灵的力量以引导盟友的攻击。选择中距内的一名盟友，其近战能力和瞄准能力在你的下个回合开始前上升一级。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一效果。

**活力再现**

目标：1

距离：近距

时效：即时

你的神圣接触能将躯体内的所有病痛都消除一空。你可以触碰一个近距内的生物并立即移除其所遭受的一项艺术状态。

当你使用这个奇迹时，你可以选择花费1点斗志来祛除该目标身上的所有异常状态。

**信仰之盾**

目标：1

距离：中距

时效：持续

你恳求神灵保护自己的盟友。选择中距内的一个盟友。在你的下个回合开始前，该盟友的防御能力上升一个等级。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**艾拉瑞奥之奇迹**

生命女神艾拉瑞奥赐予你一丝她的生机神力，允许你能够接触生命本身的精华。你必须拥有神佑（艾拉瑞奥）以学习以下奇迹。

**自然平衡**

目标：1

距离：近距

持续：即时

通过承受他人的一些伤害，你可以治愈他们的伤势。你接触的一个生物遭受的伤势减轻一级，此后，你会承受一个轻伤或已经遭受的某个伤势会上升一级。

**艾拉瑞奥之子**

目标：距离内的所有活物

距离：等同于检定成功数的区域

时效：持续

你能够察觉到附近的活物。你能够进行一个难度5:1灵魂（察觉）检定以感知周围的活物。如果检定有一个成功，则你能够知晓短距内所有活物的具体位置。每一个额外的成功都可以将你你能感知的距离扩展一个区域。这个奇迹无法感知到亡灵、恶魔或是其他不自然生物的存在。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**自然选择**

目标：你

距离：自身

时效：维持

永恒女王给予你一件赠礼，允许你改变自己的形态来适应周围的环境。当你使用这个奇迹时，你可以选择以以下一种方式改变自己的形态。

·敏锐感官：你的一项感官获得了增强，你获得敏锐感官专长。

·利爪：你的指骨和指甲伸长并硬化成利爪。你的双爪造成+S伤害，并且拥有穿刺和撕裂特性。此外，你能够使用自己的双爪进行攀爬，在攀爬检定中获得+1D6。

·腮、带蹼的手足：在你的脖子上开始出现细小的裂缝，而在胸腔里则慢慢长出了腮，让你得以在水中呼吸。你必须在一分钟以内进入水中否则就会开始窒息。与此同时，你的手指脚趾之间也开始长出蹼膜，让你在水中行动时更为迅捷，在进行游泳检定时获得1D6。

·夜视：你的双目变得能够在黑暗中视物。你获得夜视专长。

·双翼：巨大美丽的绿羽双翼从你的背后伸展而出，就如同永恒女王本人的羽翼一样。你获得以一般速度飞行的能力。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**青翠生长**

目标：区域

距离：长距

时效：永久

你为周围的土地中灌注生命的精华，使得其间的植物开始生长盛开。这个奇迹可以被使用来加强农作物产量或是用来净化被混沌腐蚀的土地。你还可以促使这些植物以某种简单结构为模板进行生长，比如让纠缠的根系和藤蔓长成天然绳梯和小型桥梁，甚至是为你和你的盟友们构成掩体。在战斗中，这些简单的结构可以作为连接区域的桥梁或是使一个区域获得掩体特性。

由这项奇迹创造的植物和野生生命是永久存在的，但如果生长在一个不适合的环境中长时间无人关照，则也会因为自然的原因而衰败。

**永恒女王之怒**

花费：1斗志

目标：区域

距离：中距

时效：维持

当永恒女王真正愤怒时，几乎无人能够挺身直面。你可以唤起这愤怒的回响猛击自己的敌人，用荆棘藤蔓和残忍的枝条将他们碎尸万段。选择中距内的一个区域，那个区域获得困难地形和微小危险地形特性。此外，生物在该区域开始其回合或进入该区域时必须进行一次难度6:1体魄（力量）检定，如果未通过，则直到他们的下一个回合开始时会进入束缚状态。

当你使用这个奇迹时，你能够选择额外花费一点斗志使得检定的复杂度上升1，变为难度6:2。在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**以太海之奇迹**

深渊海灵并不敬拜诸神并且早在数世纪之前就已经抛弃了他们的创造神泰格里斯。取而代之的，他们将自己的信念托付在以太海变化莫测的怪异力量之中，相信其能指引并守护海灵。你必须拥有神佑（以太海）以学习以下奇迹。

**惊涛拍岸**

目标：区域

距离：长距

时效：即时

你召唤一道以太浪潮冲刷自己的敌人。选择长距内的一个区域，每个该区域中的生物必须进行一次体魄（运动）坚定对抗你的灵魂（虔诚）。检定失败的生物会受到等同于成功数之差的伤害并且进入倒地状态，然后强制位移进入一个相邻的区域。深渊海灵与其他的海洋生物不受该奇迹的影响。

当你使用这项奇迹的时候，你可以选择花费1点斗志以操控海浪剧烈的拍打敌人，造成等同于你的灵魂属性的额外伤害。

**占卜真相**

目标：1

距离：短距

时效：即时

你能够探视他人的灵魂并窥探此人的真相。选择短距内的一个生物并进行一次灵魂（虔诚）检定对抗该目标的灵魂（决心）检定。如果检定成功，则获得等同于成功数差值的一些以下信息：

·他们的一个短期目标

·他们的一个秘密

·他们的至恨与最爱

·他们的坚韧值

·他们的哪一项技能有最高的训练度或最高的专注度

·他们具有的一项专长和能力，由GM决定

·他们是否有斗志，如果有的话斗志值为多少

如果你尝试对同一个生物使用这项专长，因为这些生物会本能的向你关闭内心，则其在对抗检定中获得优势。

**乘风破浪**

目标：你

距离：长距

时效：即时

一道强大的以太浪潮包裹着你并将你抬起，将你送到一个新的位置。这道波浪可以让你到达长距内的任意一点，在进行这种移动时，你不能被作为攻击的目标，且不会受到任何环境效果影响。

**灵魂追猎**

目标：1

距离：长距

时效：等于成功数的小时

凡世诸域中没有任何生物能逃避你的追寻，因为你能够直接感受到他们的灵魂。无论有何种掩体或者遮蔽，你都能够卜算出长距内每个生物的灵魂。选择一个你卜算过的生物，进行一次难度4:1灵魂（虔诚）检定。在等同于你成功数的小时内，你和你的盟友在任何尝试追踪寻找该目标的对抗检定中获得优势。并且该目标在被你或你的盟友作为攻击目标时，防御能力下降一个等级。此外，这个目标不会因为在掩体中躲藏或受到遮盖而获得增益。

**碎裂灵魂**

目标：1

距离：中距

时效：维持

你直接攻击一个生物的灵魂，尝试将其直接击碎。选择中距内的一个目标，那个目标必须进行一次灵魂（决心）检定对抗你的灵魂（虔诚）。如果该目标的检定失败，则其灵魂属性降低等同于双方成功数差值的数量。如果目标拥有斗志，则斗志值立刻降为0。只要你仍然维持这一奇迹，则目标无法恢复斗志。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**格里姆尼尔之奇迹**

你是一名永火祭司，破碎之神的战斗牧师。你必须拥有神佑（格里姆尼尔）专长以学习以下奇迹。

**灼烧**

目标：1

距离：近距

时效：即时

通过格里姆尼尔的火焰你得以治疗自己的盟友。你可以将自己的铸炉钥匙或者其他格里姆尼尔圣徽放置在一名受伤的盟友身上，并进行一次难度4:1灵魂（虔诚）检定。该盟友可以恢复等同于检定成功数的坚韧值。

当你使用这项奇迹时，你可以选择额外花费1点斗志来为盟友额外恢复等同于你的灵魂属性的坚韧值。

**熔岩通道**

花费：1斗志

目标：你

距离：长距

时效：维持

你命令岩石为你和你的盟友让开道路。选择长距内链接岩石的一点，在你与这一点之间创造出足够容纳大型生物通过的通道，并成为一个崭新的区域。在使用这项奇迹时，你可以使用自己的移动来自动到达所选择的那一点。你的区域内的任意盟友可以花费1点斗志来跟随你。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。如果不进行维持，则通道立即崩塌并恢复原状。

**符文强化**

花费：1斗志

目标：区域

距离：自身

时效：维持

你高举自己的武器并开始高声吟诵，使盟友们的皮肤硬化。在你的下个回合开始时，在你的区域内的盟友和你获得+1护甲值。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**灼热高温**

花费：1斗志

目标：你能够接触的一件金属物品

距离：近距

时效：即使

你能够使自己接触的一件金属物品融化为液体。这件金属物品可以是武器、护甲甚至是载具的装甲。当你停止接触时，金属会维持当时的形状立刻固化。

在战斗中，你可以使用这项奇迹将金属制造的非魔法物品化为乌有。选择一个生物并且声明以其身上的哪一件金属物品作为目标，立刻发动一次近战攻击。由于这次攻击以物品为目标，所以该生物的防御能力会在此次攻击中上升一个等级。如果攻击成功，则此次攻击不会造成任何伤害，但会立即使这个物件融化。如果目标是一件武器，则此后这件武器被视为低效武器，而护甲则会被完全摧毁，失去任何效果。

当你使用这项专长时，你能够花费额外1点斗志使得金属在熔化时对其持有者造成伤害，造成的伤害量等同于你的灵魂属性。

**火山呼唤**

花费：2斗志

目标：区域

距离：中距

时效：维持

在你的命令下，大地崩裂，熔岩四溢。选择中距内的一个区域。该片区域立刻变成致命危险地形。能够飞行的生物除非接触地面，则不会受到此效果影响。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**凯恩之奇迹**

经过莫拉斯，你侍奉着谋杀之神凯恩，以他之名在诸域中播撒鲜血。你必须拥有神佑（凯恩）专长以学习以下奇迹。

**鲜血咒缚**

目标：1

距离：短距

时效：等同于成功数差值的回合

愚者之血易于操控，你能够扭曲短距内一名生物的鲜血，使其遵从你的意志。选择以下一个效果并根据效果进行对抗检定。效果会持续等同于成功数差值的回合。

·温暖鲜血：你挑逗着对方的鲜血，从其中唤起欲望。对方必须进行一次灵魂（决心）检定对抗你的灵魂（虔诚）检定，如果失败，则目标会进入魅惑状态。

·冷结鲜血：你将寒意注入目标的鲜血，使其陷入恐惧。对方必须进行一次心智（决心）检定对抗你的灵魂（虔诚）检定，如果失败，则目标会进入恐惧状态。

·抑断鲜血：你直接抑制目标的血液流动，以此瘫痪他们的肌肉。对方必须进行一次体魄（决心）检定对抗你的灵魂（虔诚）检定，如果事变，则目标会进入束缚状态。

**末日之舞**

目标：1

距离：短距

时效：维持

你将凯恩的一丝精魄赋予盟友，迫使他们前去杀戮。选择短距内的一名盟友，其速度变为迅捷并每回合可以额外进行一次行动。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**猩红迷雾**

花费：1斗志

目标：1

距离：长距

你从敌人体内抽出鲜血，将其化为一阵红色的雾气。选择长距内的一个生物，该生物必须进行一次体魄（坚毅）检定对抗你的灵魂（虔诚）检定，如果检定失败，则该生物受到等同于成功数差值的伤害，此次伤害无视护甲。此外，该目标所在的区域在你的下一个回合开始变为轻度遮蔽。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持迷雾。当你这样做时，你可以选择将迷雾移动到一个相邻的区域。

**凯恩符文**

目标：任意撕裂或穿刺武器

距离：近距

时效：即时

你将凯恩符文镌刻在一把武器上，使其变得更为锋利，能更好的泼洒鲜血。选择近距内一把由你或者你的盟友持有的符合要求的武器。在下一分钟内当这把武器第一次造成伤害时，会额外造成等同于你灵魂属性的伤害。当你使用这项奇迹时，你可以选择额外花费1点斗志来强化凯恩符文，使其造成的额外伤害等同于你的灵魂属性的两倍。

**死亡之触**

目标：1

距离：中距

时效：等同于成功数差值的回合

你为一名敌人打上死亡印记，将其作为献给谋杀之神的礼物。选择近距内的一名敌人并进行一次难度4:1灵魂（虔诚）检定，目标的防御能力下降等同于此次检定成功数的等级。

**西格玛之奇迹**

你侍奉神王西格玛，正是他铸造了雷铸神兵并击退了混沌的浪潮，开拓了西格玛时代。你必须拥有神佑（西格玛）专长以学习以下奇迹。

**激励信仰**

目标：区域

距离：自身

时效：维持

一股强烈的暴风以你为中心开始席卷四周，你成为了盟友们的平静道标。任何位于你区域内受到魅惑或是恐惧异常状态影响的盟友立刻恢复正常，并且免疫魅惑或恐惧。此外，当地人想要进入该区域时，必须进行一次体魄（运动）检定对抗你的灵魂（虔诚）检定，如果检定失败，则其会被呼啸的暴风所推开。

**天界打击**

目标：你

距离：自身

时效：即时

你将自己的武器指向天堂，呼唤闪电的力量助你一臂之力。在接下来的一分钟内当你第一次造成伤害时，被伤害的目标直到下一个你的回合开始时进入眩晕状态。

**神王法相**

花费：1斗志

目标：1

距离：长距

你的外貌变得就跟西格玛·哥布林之锤本人一模一样。选择中距内的一个恶魔，该目标的近战能力、瞄准能力和防御能力直到你的下一个回合开始时全部下降一个等级。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一奇迹。

**西格玛之光**

花费：1斗志

目标：区域

距离：自身

时效：即时

你唤起西格玛的炽热圣光以将你的敌人焚烧殆尽。进行一次难度5:1灵魂（虔诚）检定，每1点成功都会对你区域中的敌人造成1点伤害。

当你使用这个奇迹的时候，你可以选择额外花费1点斗志使这项奇迹造成的伤害无视护甲。

**吐露真言**

目标：1

距离：短距

时效：即时

你的圣言迫使他人如实交代真相。选择短距内的一个生物，其必须进行一次灵魂（决心）检定对抗你的灵魂（虔诚）检定。如果你检定成功，则目标必须向你如实回答等于成功数差值的问题。此外，目标会因此说出感到真相而感到轻松并因此对你感到更加亲切。在接下来的一天里你对这个目标进行的任何社交对抗检定都能获得优势。

在你的回合，你可以使用一个自由行动花费1点斗志来维持这一效果。