

# LORD OF THE MYSTERIES

*幻想的国度必将降临物质世界，宣称的未来必将上演，变成现实，  
想象的物品必将具现而出。*

——空想之龙

# 前言

《诡秘之主》跑团规则（以下简称 LOM 规则）为起点作者爱潜水的乌贼作品《诡秘之主》的同人作品，暂时没有取得作者本人的授权，故本规则以免费的百度网盘链接的形式，发放于“Lofter”与“起点书评区”，无收费版。并随规则附一份 LOM 半自动人物卡（改自秋叶 EXODUS 制作的 CoC7th 半自动人物卡）和人物卡填写说明。

LOM 规则以 COC 七版规则为基础，并加以魔改，目前版本适用范围为序列 9 到序列 6，序列再高就没有经过测试，可能会有崩战斗力的风险，若模组内含有高序列战斗，请慎重使用本规则。

初版规则仅有序列 9，之后逐渐写全了序列 8，序列 7 本来是打算安心等乌贼放设定集（官方饭，香.jpg），没想到这人竟然愉快的去写番外了，猛男落泪。所以规则中很多序列都是靠扒原文并加以脑补得来的，尤其是大部分序列 7，基本都是脑补来的，难免会有疏漏的地方，欢迎指正。并且因为本人纠结还原设定，所以规则会有繁琐之处，还请谅解。因序列与技能较多，请善用 PDF 的书签和搜索功能。

最后欢迎分享转载，转载时请标明作者。若有诡秘团选择本规则进行跑团，请务必联系我让我进群围观，方便收集数据以及反馈不足，感谢各位。

规则作者：LofterID: MrGTM; 起点 ID: MrGentleMan

校对/排版：LiliHill; 起点 ID: Coconut

# 目 录

前 言	- 2 -
目 录	- 3 -
第一章 介绍	- 4 -
诡秘之主的世界	- 4 -
宗教势力构成	- 4 -
野生非凡者的自我修养	- 4 -
第二章 创建角色与特殊改动	- 5 -
创建角色	- 5 -
背景建议	- 5 -
灵性 (SPI)	- 6 -
灵性的检定	- 7 -
服食魔药与灵性上限	- 7 -
扮演及消化魔药	- 8 -
神秘语言	- 8 -
可选规则	- 9 -
第三章 超凡者的相应改动	- 10 -
生命值	- 10 -
晋升	- 10 -
非凡者精神状态与疯狂症状	- 10 -
失控前兆	- 11 -
失控	- 11 -
第四章 非凡职业	- 12 -
数值计算说明	- 12 -
序列能力列表	- 13 -
第五章 魔药技能	- 20 -
通用技能	- 20 -
序列技能	- 21 -
附录 1：诡秘世界地图	- 33 -
附录 2：掌握某途径的组织/家族	- 34 -
致 谢	- 35 -

# 第一章 介绍

## 诡秘之主的世界

首先感谢爱潜水的乌贼带给我们如此精彩、真实的诡秘世界。吹爆马贼哥哥！

诡秘世界是一个以维多利亚时期的英国为参考进行设定的、具有超凡力量的世界，混杂了蒸汽朋克、SCP 封印物等设定。

贝克兰德的鲁恩贵族在社交场上勾心斗角；各大教会的超凡者在黑暗中抵御疯狂；南大陆的原住民在对抗残忍殖民；苏尼亚海上的海盗们仍在醉生梦死。

这是一个最好的时代，也是一个最坏的时代。<sup>1</sup>

“诡秘之主”的地图将放至附录 1。

## 宗教势力构成

拥有官方认证正神身份的只有七神，七神在各自的辖区内拥有传教权并负责处理非凡力量相关案件。

国与教的对应如下

鲁恩	黑夜、风暴、蒸汽
因蒂斯	太阳、蒸汽
弗萨克	战神
费内波特	大地
伦堡、马锡、塞加尔	知识

<sup>1</sup>狄更斯. 双城记[M]. 张玲, 张扬, 译. 上海: 上海译文出版社, 2012.

非该国正统信仰的正神也可能在该国拥有有限的传教权,但基本无法形成规模。(例如大地母神教会在贝克兰德建有教堂)

正常而言正统宗教的信仰在当地都处于绝对的主流。

## 野生非凡者的自我修养

野生非凡者通常将隐藏自己的非凡者身份作为第一要务，特别当他们处于法制管控严格的城市时更是如此。

当野生非凡者在官方势力面前暴露自己的非凡者身份时，等待他们的结局往往是被永久性关押或成为试验消耗用品——除非他们有幸成为官方势力的外围人员。

野生非凡者们大多缺乏系统、完善的神秘学教育，他们之中加入某些组织的个体在这一点上或许有所不同，但这主要取决于该势力的一贯作风，我想大部分人应该不会指望极光会会对他们的所有低层人员都进行扫盲科普教育。但从另一方面来讲，隐秘的组织或是复杂的过往经历都使得野生非凡者们有机会得知一些与官方非凡者们所知不同的、偏门的、诡异的、却足够有效的神秘学知识。

~~From: 热心的不知名潜在通缉犯莉莉·希尔~~

## 第二章 创建角色与特殊改动

### 创建角色

LOM 规则中角色的创建在大多数情况下大部分和“克苏鲁的呼唤第七版”相同；有两项重要的改变，其中一项是灵性。

灵性是一项新加的人物属性，数值为  $(2D6+6)*5$ 。即“诡秘之主”中人物将拥有力量、体质、体型、敏捷、魅力、意志、智力、教育、幸运和灵性 10 种人物属性。关于灵性的检定和数值代表意义将放在“灵性”一节中详细说明。

LOM 规则中还有一项重大改变是非凡职业。非凡职业即 220 个非凡序列，在创建人物时，玩家可以根据模组等需求自由选择非凡职业。同样，更加详细的内容将放在“非凡职业”一节中说明。

### 背景建议

KP 可根据模组所处地区不同，自行调整各神信仰的比重。如在鲁恩国家可增加对于黑夜女神、风暴之主和蒸汽与机械之神的信仰的比重。拜朗地区可增加死神信仰的比重等。

“诡秘之主”世界中存在很多的组织，在 KP 允许的情况下，玩家可以看情况选择加入。

使用下面的随机表可以快速给自己的调查员设定背景细节，也可以在你创造角色时提供灵感，决定角色的性格。

信仰表 1D100

1-10	黑夜女神	81-85	远古太阳神
11-20	风暴之主	86-90	死神
21-30	永恒烈阳	91-92	欲望母树
31-40	知识与智慧之神	93-94	真实造物主
41-50	蒸汽与机械之神	95-96	原初魔女
51-60	战神	97-98	隐匿贤者
61-70	大地母神	99-100	原始月亮
71-80	无信者		

组织列表 1D100

1-10	黑夜女神教会
11-20	风暴之主教会
21-30	永恒烈阳教会
31-40	知识与智慧之神教会
41-50	蒸汽与机械之神教会
51-60	战神教会
61-70	大地母神教会
71-76	心理炼金会
77-82	各国军方
83-84	灵教团/永生会
85-86	玫瑰学派/天体教会
87-88	极光会
89-90	魔女教派/灵知会
91-92	摩斯苦修会/要素黎明
93-94	拜血教
95-96	密修会
97-98	铁血十字会
99-100	生命学派

白银城作为特殊地点，除模组特殊，一般不允许玩家选择。

同样的，各家族作为特殊势力，一般也不允许玩家选择。

玩家选择加入教会时，即选择成为该神信徒。在玩家不是非凡者的情况下，仅可选择成为一般教士或教会审判机关（如黑夜女神教会的值夜者、风暴之主教会的代罚者等）的文职人员。选择加入其他组织则可信仰不同（二五仔是诡秘之主的一环，不得不品尝）。

当玩家选择加入组织后，他所能选择的非凡职业的种类将受到限制。

具体哪些组织掌握哪些途径将放至附录 2。

各隐秘组织的声望不同。其中要素黎明、生命学派、密修会、心理炼金会、血族声望较好，不至于人人喊打，甚至偶尔会与官方势力合作。摩斯苦修会、灵教团、灵知会声望一般，在绝大多数情况下暴露身份就是自杀。极光会、魔女教派、玫瑰学派、原始月亮信徒、拜血教、铁血十字会声望最差，没有人喜欢与他们扯上关系，暴露身份之后死亡或许是最好的下场。

## 灵性 (SPI)

骰掷 2D6+6 并将结果乘 5，即为灵性属性。

灵性将用作所有与神秘相关的检定。同时，在 LOM 规则中，MP 值等同于灵性值。

### 这些数值代表什么？

0	没有生命的无机物。
10	麻瓜，注定与非凡事件无关，普通人下限。
50	普通人水准，一辈子偶尔会遇到几次非凡事件。
90	普通人上限，但因为看到的太多，容易陷入疯狂。除非成为非凡者来控制。
	非凡者正常水平，序列越高，灵性值越高。
100+	不同途径的同序列非凡职业所拥有的灵性值也会有所不同。

灵性值可超出上限，即灵性溢出。灵性溢出时，玩家每半天需进行一次 San Check，成功减 0，失败减 1。每过一天，灵性溢出部分减 5。每天可主动使用一次冥想（技能部分详细说明），成功后溢出部分减 10。

灵性溢出时，玩家使用需要消耗灵性的技能时，将使用未溢出部分的灵性值。

当灵性降至 1/5 值或以下时，玩家需要进行一次意志判定，检定失败将进行 San Check，成功减 0，失败减 1D3。

灵性可短暂降到下限甚至 0 以下，此时玩家每轮行动前需进行意志检定，检定失败则进入昏迷。并且在灵性回复至 1/2 值（向下取整）之前，其回复速度减半。

一般情况下，当灵性降至 1/5 值时，玩家不得再使用耗费灵性的技能，如需再使用，请说服 KP。

灵性在未满时，以 10/d（序列 9 水平）的速度进行回复。每日可使用一次冥想额外回复 10 点（序列 9 水平）。回复的灵性

不会超出上限。

各序列灵性自然回复量（每天）

序列 9	10
序列 8	20
序列 7	30
序列 6	40
序列 5	50
序列 4	60
序列 3	70
序列 2	80
序列 1	90
序列 0	100

## 灵性的检定 灵性预警

灵性检定将以暗骰的方式进行，不管灵性值多少都将以 1D100 的方式进行。依据灵性最大值的不同，检定时的大成功数值会有所不同：大成功的数值为灵性最大值的 1%（进位法），灵性百位数每增长 1，大成功数值也增长 1%；大失败仍保持原规则不变。

因为在这个规则里灵性在序列 9 魔药消化后数值就将大概率超过 100，所以对灵性的检定做一个区分。当成功等级不足所需难度等级时即视作检定失败。

灵性检定的区分

对普通人	普通成功
对序列低于自己的	普通成功
对于自己同序列的	困难成功
对序列高于自己的	极难成功
对高序列的	大成功

例 1：玩家 A 的角色克莱恩，遇到梅高欧丝之后觉得对方有些不对劲，于是玩家 A 对 KP 申请说：“KP，我要灵视观察她”。此时 KP 暗骰灵性大成功，反馈说：“你在准备开启灵视的时候突然咳嗽了起来，当你抬起头时，梅高欧丝已经走远了。”

例 2：玩家 A 的角色克莱恩（序列 7 魔术师）正与序列 5 的欲望使徒进行战斗轮，在克莱恩行动之前选择先进行灵性预警，那么 KP 暗骰灵性极难成功，反馈说：“你预感到对方下一步的动作会是 balabala”，克莱恩行动时加一个奖励骰。

感谢书友群“战争就是和平”大佬提供的灵感

## 服食魔药与灵性上限

出于游戏性的考虑，所有魔药开放选择，至于具体序列以及是否有不允许选择的途径请根据 KP 以及相应模组来选择。

选择序列之后默认角色是刚服用完魔药的状态，因此角色的灵性处于现有上限，新的上限解锁，并溢出部分灵性。服食魔药后，角色的灵性分为三部分，如图 1。

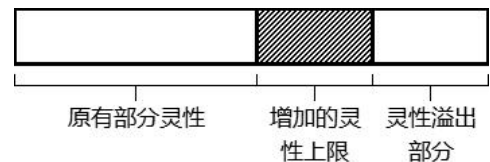


图1：角色灵性示意图

增加的灵性上限在服食魔药后是锁住的状态，会随消化度的提升逐步解锁。而溢出部分灵性不受消化度影响，只会随时间的增加、以及冥想技能的使用而减少。

例：玩家 A 创建了角色克莱恩，原有灵性，即初始 roll 点灵性，有 65 点。在服食占卜家魔药后，灵性上限增加了 100 点，灵性溢出了 25 点。此时，在克莱恩消化度为 0% 的情况下，克莱恩灵性只能回复到 65。当克莱恩服食魔药后过了一天，消化度增长了 5% 时，灵性上限解锁  $100 \times 5\% = 5$  点，而灵性溢出部分则减少 5 点，降为 20。这种情况下，克莱恩灵性可以回复到 70 点。此时，克莱恩的灵性还是 65 点，

他必须进行冥想、或者等每日自然回复才能把灵性增加至 70 点。另外，灵性溢出的时候不要忘了 SC 哦。而当克莱恩完全消化魔药时，他的灵性就可以回复到 165 点。

每个非凡职业拥有相对应的特殊技能，这些特殊技能只能用每个职业的非凡技能点来加。

当模组力量层次处于中高层时，玩家可以建立中高序列的角色。具体的序列层次由模组和 KP 决定。

### 扮演及消化魔药

对于消化魔药，这里引入一个新的变量，称为**消化度**。消化度以百分比计算，每个序列的初始值都为 0%。消化度以每天 5% 的速度增长（按游戏设定加快了消化速度），当增长到 100% 时，即视作玩家角色完全消化魔药。

非凡职业需要按照扮演法进行 RP，介于乌贼没有放出所有序列的扮演法，所以这部分由 KP 发挥。不遵守扮演法只会影响角色消化度的增长，KP 可以按玩家不遵守的程度，将 5%/d 降至 3%/d、1%/d 甚至是每天不增长。

而当玩家角色成功做出扮演时，KP 可依据玩家扮演的成功程度增长一部分消化度（10%~25% 不等）。若每日遵守扮演法，则可以提升每日增加的消化度（最高不超过 10%/d）。

消化度，即魔药的消化阶段将影响角色的技能检定、技能消耗数值等因素。分

为 0%-24%、25%-49%、50%-74%、75%-99%、100% 五个阶段。

此外，消化度还会影响非凡职业本职技能的技能上限，见下表。

各阶段消化度对应技能上限	
消化度	技能上限
[0, 25)	75
[25, 50)	80
[50, 75)	85
[75, 100)	90
100	95

消化度影响的仅为当前序列的本职技能上限，当角色晋升后，之前序列的本职技能上限将不再受消化度影响。

### 幕间成长

当角色在模组中因增长了消化度而使技能上限增加后，可以将多余的技能点分配到除肉体改造类（如黑暗视觉、肌肉控制）技能外任意非凡职业的本职技能上。这里玩家只能使用未使用的技能点进行加点，无法进行技能点的重新分配。每选择一个技能加点，将耗费角色 1D3+1 H，视作角色对于技能的练习。

### 神秘语言

在《诡秘之主》的世界中，除了人们日常交流用到的鲁恩语、因蒂斯语等之外，还有很多可以用来撬动自然力量的神秘语言，如古弗萨克语言、赫密斯文、巨人语、



精灵语和古赫密斯文等。

从节约玩家的技能点出发，不将这些语言单独作为技能列出，但是也有其特殊的检定方式。

为还原小说设定，当信用评级 $\geq 50$ 且角色 EDU 属性 $\geq 40$ 时或当信用评级 $< 50$ 且角色 EDU 属性 $\geq 70$ 时，即视作角色懂得古弗萨克语言和赫密斯文。

*“……，比如作为北大陆所有国家源头语言的古弗萨克文，对贵族子弟，对有钱阶层的孩子们来说，那是从小就得学习的内容，而他直到大学，才初次接触。”<sup>2</sup>*

此时这两种语言的数值将等于 EDU 属性。这两种情况之外的玩家只有神秘学 $\geq 20$ 时才可视作角色懂得古弗萨克语言和赫密斯文。此时这两种语言的数值将等于神秘学。

当玩家神秘学 $\geq 50$ 时，角色视作学会古赫密斯文，该语言数值等于神秘学/2，可额外耗费兴趣点来学习。

当玩家神秘学 $\geq 70$ 时，角色视作学会巨龙语、精灵语和巨人语，这三种语言的数值将等于神秘学/5，可额外耗费兴趣点学习。

对于这些陌生的语言，在角色该语言数值低于 10%的情况下，可以通过一个神秘学检定来辨认该语言。

## 可选规则

当玩家创建好人物卡以后，可以骰一个 1D5 来决定自己当前序列的消化程度，1-5 分别代表消化度 0、25、50、75、100。消化度 $\geq 50$ 时，将没有灵性溢出。

---

<sup>2</sup> 《诡秘之主》第一部，第三章

## 第三章 超凡者的相应改动

### 生命值

随着序列的提高，超凡者的生命本质也在不断提高。因此，每当角色的序列跨越一个层次后，将额外获得最大为 20 的生命值，依途径的不同将划分为（1D6+14）、（2D6+8）、（3D6+2）三个档次，具体放在序列中说明。在低序列（9、8），每升一个序列将额外获得 1 点 HP；中序列（7、6、5）每升一个序列获得 2 点 HP；圣者（4、3）3 点，以此类推。

此外，从普通人开始，角色属性低于 55 时，每提升一个序列可额外获得 5 点体质（序列加成有体质的例外）。

### 晋升

低序列的晋升只要在完全消化的前提下就没有任何困难，而从序列 8 升序列 7 开始，晋升时需要进行一次意志检定。若检定失败，则进入失控前兆状态，此时一个困难成功的冥想检定将帮助角色恢复状态，但在接下去的 3 天里，因灵性溢出而每半天的一次 San Check 将改为成功减 1，失败减 1D6。若晋升时意志、冥想检定失败，那角色将无可逆转的进入失控状态。

若角色选择在未完全消化的情况下进行晋升，那无论其序列高低都需要进行意

志检定，按照其当前消化度，依次需要大成功（0-24）/极难成功（25-49）/困难成功（50-74）/普通成功（75-99）。并且角色的灵性溢出部分将额外加上未能解锁的灵性。剩余的未能解锁的灵性上限将与本序列的灵性上限加在一起后开始计算。

非相邻途径选择晋升需要进行一次意志检定，通过之后角色将进入永久疯狂。检定失败角色将失控。

相邻途径晋升规则并无改变，其原有序列的技能将保留，晋升后的途径中低于角色序列的序列技能无法获得。

角色晋升后，其原有的所有非凡技能都将成长 5 点。

### 非凡者精神状态与疯狂症状

非凡者精神状态将在清醒、临时疯狂、不定性疯狂和永久疯狂的基础上新增失控前兆和失控状态。具体将放在后节说明。

疯狂发作的即时症状中，歇斯底里将被更改为精神分裂。精神分裂的发作分为 3 个时期：1. 潜伏期（0-2d）。此阶段角色心理会有些阴暗，若是平日里积极向上的角色，那么一个成功的灵感检定将让你发现自身心理的异常。平日里就心理阴暗的角色则需要极难成功的灵感检定。2. 内在人格期。此阶段角色有另一个自我在内

心说话，时刻渴望着身体的掌控权，若无法掌控，则进入下一阶段。3. 人格并立期。此时另一个自我已能掌控部分身体控制权，表现为性格变化、有时候身体不受掌控等。若这时角色还不能接受治疗，则3-5d后角色失控。

从第二阶段开始，若角色任何意志检定失败，将进入失控前兆状态。

普通职业的心理医生可治疗第一、第二阶段的精神分裂，而第三阶段的精神分裂只有观众途径的非凡者才能治疗。

## 失控前兆

失控前兆是指角色处在失控之前的状态，表现为不能很好地控制住非人形态、经常听到呓语等。若处在失控前兆状态的非凡者得不到有效的治疗，将不可逆地进入失控状态。

此处的治疗包括但不限于：心理医生的精神分析、灵性回复至安全值、困难以上成功等级的冥想。

失控前兆的触发条件包括但不限于：灵性低于最大值的1/5超过24H、序列8开始每次晋升时意志检定的失败、SAN值累计降低20点。

## 失控

失控在诡秘世界观的神秘世界中是非常常见的一件事情。失控条件多种多样，被污染后失控、晋升失败失控、意志不高抵挡不住堕落而失控等。失控的条件当中最为硬性的一条规定是：当角色的SAN值低于最高SAN的20%时，角色将必然失控。当角色失控后，低序列将异变为怪物（SC 0/1），中序列将异变为半神话形态（SC 2D6/3D6），半神开始将异变为神话形态（SC 1D10/1D50）（真神SC为1D10/1D100）。

失控后角色的血量上限翻倍，且HP恢复至上限。免疫威慑、震慑、狂乱等精神类伤害效果，不过其仍会收到挑衅者挑衅的影响（噗嗤.jpg）。失控后角色的行动将不符合逻辑，会潜意识的向往最适应自身的环境，并且无法使用精神类技能以及任何需要动脑子才能使用的技能。

## 第四章 非凡职业

非凡职业的技能点将和普通职业分开计算，并只有非凡技能点一种。非凡技能点只能选择当前及以前的序列技能与4个通用技能进行加点。即低序列的技能点无法给高序列的技能加点。

各序列晋升时，并不会清空上一个序列的加成和技能点，这些数据都将累计到下一个序列中。

位格、冥想、神秘学和仪式魔法是默认的非凡技能，故不在每个职业中单独列出。

### 数值计算说明

序列名后括号内内容，为该职业的非凡技能初始数值。高序列的非凡技能将包含低序列的，故高序列只列出该序列新增的非凡技能。

技能的灵性消耗是以消化度为界限进行区分，分别对应消化度5个阶段。

属性加权即原有数值乘以加权数值，所得数值若小于极值最小值，则提升至最小值。当角色的原有属性高于魔药加成后最大值时，将不受魔药加成的影响，保持原有属性不变。

秘祈人途径的意志属性是一个例外，所有途径的加权中只有秘祈人的意志是反加权，所以操作时与正常属性加成要反着来。

即当角色意志 $<$ 极值最小值时保持不变，角色意志 $>$ 最小值时取加权后极值范围内的数值。若加权后意志 $>$ 极值最大值，则取极值最大值。

每个序列的非凡技能点将以角色喝下魔药之后收到加成的当前序列数值计算。普通职业的技能点仍按照原版规则，以加成前的数值计算。

灵性的计算较为特殊，当技能点涉及到灵性时，以当前序列灵性加成后0消化度的数值为基准值进行计算。

## 序列能力列表

### <1>. 观众途径[空想家]

#### ⑨观众 (暗示 50%、心理学 30%)

加成：智力加权 1.2，极值[55,65]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：智力×6

*\*注：观众的心理学术不单能从语言上判断目标是否说谎，也能通过 5-10min 的观察，从目标肢体动作上判断对方的心理状态和大致性格。*

#### ⑧读心者 (读心 50%)

加成：智力加权 1.2，极值[65,80]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：智力×2

#### ⑦心理医生 (黑暗视觉 95%、精神分析 30%、 狂乱 50%、震慑 50%)

加成：力量加权 1.2，极值[60,80]

敏捷加权 1.2，极值[60,80]

体质加权 1.1，极值[50,65]

生命加值：3D6+2

解锁灵性上限：50

灵性溢出：70

非凡技能点：力量×2+敏捷×2

*\*注：从心理医生开始，观众途径的非凡者在使用超凡技能时，瞳孔会转变为金色竖瞳。每提升一个序列，精神分析回复的 SAN 值+1。即心理医生精神分析回复的 SAN 值为 1D3+1。*

### <2>. 水手途径[暴君]

#### ⑨水手 (游泳 40%、驾驶船只 40%、潜水 40%、 幻鳞 50%、黑暗视觉 95%)

加成：力量加权 1.1，极值[65,80]

敏捷加权 1.1，极值[65,80]

体质加权 1.1，极值[50,60]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：力量×4+敏捷×3

*\*注：水手途径的非凡者在水中时所有能力（智力、教育除外）都会增加一个奖励骰。并且水手在水中时，所有与水相关的技能检定额外加 30 成功率。*

#### ⑧暴怒之民 (暴怒 50%)

加成：力量加权 1.1，极值[70,90]

敏捷加权 1.05，极值[70,85]

体质加权 1.1，极值[55,70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：力量+敏捷

#### ⑦航海家 (领航 30%、水系类法术 50%)

加成：敏捷加权 1.1，极值[75,95]

体质加权 1.1，极值[60,90]

生命加值：2D6+8

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：敏捷×2+体质

#### ⑥风眷者 (风系法术 50%)

加成：灵性加权 1.05，极值[240,260]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：灵性×0.4

### <3>. 收尸人途径[死神]

#### ⑨收尸人 (灵视 50%)

加成：体质加权 1.2，极值[65,80]

力量加权 1.05，极值[55,65]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：35

非凡技能点：体质×2+力量×3

*\*注：收尸人能够用普通侦查观察到死灵、恶灵等。而且会被无智慧的亡灵认为是同类而免遭袭击。*

#### ⑧掘墓人 (死亡之眼 50%、通灵 50%)

加成：体质加权 1.1，极值[70,90]

敏捷加权 1.1，极值[55,70]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：45

非凡技能点：体质+敏捷

#### ⑦通灵者 (无)

加成：灵性加权 1.2，极值[230,275]

生命加值：3D6+2

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：灵性×0.4

*\*注：通灵者可以拥有一个信使，具体自拟。*

#### <4>. 秘祈人途径[倒吊人]

##### ⑨秘祈人（灵视 50%）

加成：灵性加权 1.5，极值[70,85]  
意志加权 0.9，极值[55,70]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：45  
非凡技能点：灵性×2+意志×3

##### ⑧倾听者（倾听 50%）

加成：灵感加权 1.2，极值[65,85]  
意志加权 0.9，极值[50,65]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：55  
非凡技能点：灵感×2

*\*注：倒吊人途径非凡者从倾听者阶段开始，因为长期聆听真实造物主的声音，会对中、低序列的 SC 产生抗性，根据倾听技能的使用次数，将有不同的影响。*

	倾听技能次数	SC 数值
对低序列	<3	固定-1
	≥3	0
对中序列	<3	无影响
	≥3	SC 数值减半

*\*注：若直接创建序列 8 的角色卡时，依消化度程度，倾听技能使用次数为 0/1/2/3/4。*

##### ⑦隐修士（隐居 50%）

加成：灵性加权 1.2，极值[260,285]  
体质加权 1.1，极值[50,65]  
意志加权 0.9，极值[45,60]  
生命加值：3D6+2  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：70  
非凡技能点：灵性×0.4

#### <5>. 不眠者途径[黑暗]

##### ⑨不眠者（黑暗视觉 95%、斗殴 40%）

加成：灵感/智力加权 1.2，极值[65,80]  
力量加权 1.1，极值[60,75]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：35  
非凡技能点：灵感×2+力量×3

*\*注：不眠者每天只需要两小时睡眠，因此夜晚不睡觉第二天不会减数值。同时不眠者在夜晚，所有力量、敏捷、灵感方面的检定都会增加一个奖励骰。*

##### ⑧午夜诗人（吟咏 50%）

加成：灵感/智力加权 1.2，极值[70,90]  
敏捷加权 1.1，极值[60,75]  
解锁灵性上限：75  
灵性溢出：45  
非凡技能点：灵感+敏捷

##### ⑦梦魇（入梦 50%）

加成：力量加权 1.1，极值[65,75]  
敏捷加权 1.1，极值[70,85]  
体质加权 1.1，极值[50,65]  
生命加值：3D6+2  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：70  
非凡技能点：力量+敏捷

#### <6>. 囚犯途径[被缚者]

##### ⑨囚犯（犯罪技巧 40%、黑暗视觉 95%、囚笼 50%）

加成：力量加权 1.1，极值[65,80]  
体质加权 1.1，极值[55,75]  
灵感加权 1.05，极值[65,75]  
解锁灵性上限：75  
灵性溢出：35  
非凡技能点：（力量+体质+灵感）×2

##### ⑧疯子（狂欢 50%）

加成：意志加权 1.2，极值[65,80]  
体质加权 1.1，极值[60,80]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：45  
非凡技能点：意志+体质

##### ⑦狼人（狼人化 50%、黑暗法术 50%）

加成：力量加权 1.2，极值[75,90]  
敏捷加权 1.2，极值[75,90]  
体质加权 1.1，极值[75,85]  
生命加值：1D6+14  
解锁灵性上限：25  
灵性溢出：70  
非凡技能点：力量+敏捷

## <7>. 罪犯途径[深渊]

⑨罪犯（斗殴 40%、格斗专精任一 40%、射击专精任一 40%）

加成：力量加权 1.1，极值[65,80]

体质加权 1.1，极值[65,75]

灵感加权 1.05，极值[65,75]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：35

非凡技能点：（力量+体质+灵感）×2

⑧折翼天使（恶魔类法术 50%）

加成：体质加权 1.2，极值[70,90]

灵性加权 1.1，极值[135,150]

意志加权 1.1，极值[60,80]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：45

非凡技能点：体质+意志

*\*注：折翼天使古称冷血者，泯灭了所有人性，无法对任何事物产生共情，请PL在RP时注意这点。*

⑦连环杀手（连环杀人 50%、痕迹处理 40%、追踪 40%）

加成：意志加权 1.2，极值[70,95]

力量加权 1.1，极值[75,90]

体质加权 1.05，极值[75,95]

生命加值：2D6+8

解锁灵性上限：50

灵性溢出：70

非凡技能点：意志+力量+体质

## <8>. 窥密人途径[隐者]

⑨窥密人（占卜 30%、灵视 50%）

加成：灵性加权 1.2，极值[65,80]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：35

非凡技能点：灵性×6

*\*注：从窥密人开始，每当该途径的非凡者意志检定失败或进行任何与知识相关技能（如教育、图书馆使用等）检定时，隐匿贤者都会乘虚而入灌注知识。当上述几种情况发生，角色都需要进行一次幸运检定，成功则表明隐匿贤者刚好灌注了你需要的知识，此时一个成功的智力检定能让角色理解该知识，KP可依据当时情形，给予角色神秘学+5、科学+5、教育+5、获得有用情报等奖励。*

*若是幸运检定失败，则代表隐匿贤者灌注了大量无用的知识，此时角色需要进行一次意志检定，成功代表角色挺过来了，SAN值-1；失败代表角色无法抵挡，此时一个成功的冥想将挽回角色的状态，SAN值-1；若是失败，则角色SAN值-1D6。*

*若是智力检定失败，代表角色无法理解隐匿贤者的知识，角色将会因脑中突然增加的大量知识而SAN值-1。此后3d内，角色可以每过1H进行一次智力检定来理解这些知识（耗时30min），失败时SAN值-1。3d后知识遗忘，无法回想。*

⑧格斗学者（斗殴 40%、博物学 30%、图书馆使用 30%、科学任一 30%）

加成：力量加权 1.1，极值[60,75]

智力加权 1.1，极值[55,70]

体质加权 1.1，极值[55,70]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：（力量+智力）×2+体质

⑦巫师（窥密之眼 95%、巫术 50%）

加成：智力加权 1.2，极值[65,85]

灵性加权 1.1，极值[210,230]

生命加值：2D6+8

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：智力+灵性×0.4

*\*注：巫师在晋升后需要通过一次神秘学检定，依成功等级，分别能学会1/2/3/4种巫术，失败后无法习得。消化度每上升一个阶段都可以进行一次神秘学检定来学习更多巫术。*

## <9>. 占卜家途径[愚者]

⑨占卜家（占卜 30%、灵视 50%）

加成：灵性加权 1.2，极值[65,80]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：35

非凡技能点：灵性×6

⑧小丑（肌肉控制 95%）

加成：敏捷加权 1.5，极值[75,90]

解锁灵性上限：75

灵性溢出：45

非凡技能点：敏捷×1

⑦魔术师（纸人替身 50%、火焰跳跃 50%、伤害转移 50%、空气弹 50%、魔术 50%）

加成：敏捷加权 1.05，极值[80,100]

体质加权 1.1，极值[50,65]

生命加值：3D6+2

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：敏捷×3

## <10>. 学徒途径[门]

### ⑨学徒 (开门 50%)

加成：灵性加权 1.2，极值[65,80]  
意志加权 1.05，极值[40,65]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：35  
非凡技能点：灵性×3+意志×2

### ⑧戏法大师 (戏法 50%)

加成：灵性加权 1.2，极值[170,185]  
意志加权 1.05，极值[45,70]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：45  
非凡技能点：灵性×0.4+意志

### ⑦占星人 (占卜 30%)

加成：灵性加权 1.2，极值[325, 345]  
意志加权 1.05，极值[50, 75]  
体质加权 1.1，极值[50, 65]  
生命加值：3D6+2  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：70  
非凡技能点：灵性×0.4+意志

*\*注：成为占星人之后需要进行一次信誉判定，失败后角色没有水晶球，占卜时成功率维持加点后数值不变。信誉判定依成功等级，获得不同品质的水晶球，使水晶占卜成功率分别增加 5/10/15/20 点。*

占星人的占卜在常规占卜手段外新增水晶占卜。若有水晶球，可使水晶占卜的成功率上升，对其他占卜类型无影响。

## <11>. 偷盗者途径[错误]

### ⑨偷盗者 (妙手 40%、黑暗视觉 95%、斗殴 40%)

加成：敏捷加权 1.2，极值[60,70]  
体质加权 1.1，极值[50,60]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：35  
非凡技能点：敏捷×4+体质×2

*\*注：偷盗者途径对于高价值物品（无论普通或非凡）有不同寻常的直觉，可主动申请灵性判定来感知自身半径 5m 内是否有高价值物品的出现。而当高价值物品出现在面前时，可以立马得知其大致价值。*

### ⑧诈骗师 (话术 40%、魅惑 40%、魔术 50%)

加成：智力加权 1.1，极值[65,75]  
魅力加权 1.05，极值[55,65]  
解锁灵性上限：25  
灵性溢出：45

非凡技能点：智力×2+魅力

*\*注：诈骗师的魔术仅包括制造幻觉，灵性消耗固定为 25，晋升至序列 7 后灵性消耗才会随消化度增加而减少。*

### ⑦解密学者 (解密 30%、灵视 50%、占卜 30%)

加成：智力加权 1.2，极值[70,85]  
灵性加权 1.1，极值[140,185]  
体质加权 1.1，极值[50,65]  
生命加值：3D6+2  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：45  
非凡技能点：智力+灵性×0.8

## <12>. 歌颂者途径[太阳]

### ⑨歌颂者 (歌颂 50%)

加成：灵性加权 1.2，极值[65,80]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：35  
非凡技能点：灵性×5

### ⑧祈光人 (类神术 50%)

加成：灵性加权 1.2，极值[170,180]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：45  
非凡技能点：灵性×0.4

### ⑦太阳神官 (太阳神术 50%)

加成：灵性加权 1.2，极值[320,340]  
体质加权 1.1，极值[50,65]  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：70  
非凡技能点：灵性×0.6

## <13>. 战士途径[黄昏巨人]

### ⑨战士 (斗殴 40%、格斗专精任二 40%)

加成：力量加权 1.2，极值[65,80]  
敏捷加权 1.1，极值[60,70]  
体型加权 1.1，极值[65,75]  
体质加权 1.1，极值[50,65]  
解锁灵性上限：25  
灵性溢出：35  
非凡技能点：力量×5+敏捷

### ⑧格斗家 (闪避(最高序列加成后 DEX/2)%、角斗 50%)

加成：力量加权 1.2，极值[70,85]  
敏捷加权 1.1，极值[65,75]  
体型加权 1.1，极值[70,80]  
体质加权 1.1，极值[55,75]



解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：力量+敏捷

*\*注：格斗者能凭借自身的体质抵抗一些超凡力量的影响。每当遇到超凡力量的伤害、束缚等类型影响时，一个成功的体质检定可以让影响效果减弱 20%，每提升一个成功等级减弱幅度增加 10%。*

#### ⑦武器大师（武器专精 50%）

加成：力量加权 1.1，极值[75,95]

敏捷加权 1.2，极值[75,90]

体型加权 1.1，极值[75,90]

体质加权 1.1，极值[60,85]

生命加值：1D6+14

解锁灵性上限：25

灵性溢出：70 非凡技能点：力量+敏捷

### <14>. 阅读者途径[白塔]

#### ⑨阅读者（图书馆使用 30%）

加成：智力加权 1.2，极值[65, 80]

教育加权 1.1，极值[60, 75]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：智力×3+教育×2

#### ⑧推理学员（侦查 40%、灵视 50%、心理学 30%）

加成：智力加权 1.1，极值[70, 90]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：智力×3

#### ⑦守知者/侦探（推理 50%、守知 50%）

加成：智力加权 1.2，极值[80, 110]

体质加权 1.1，极值[50, 65]

生命加值：3D6+2

解锁灵性上限：25

灵性溢出：70

非凡技能点：智力×2

### <15>. 耕种者途径[母亲]

#### ⑨耕种者（博物学 30%、气象学 30%）

加成：力量加权 1.2，极值[65, 75]

体质加权 1.1，极值[65, 75]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：35

非凡技能点：力量×4+体质×2

#### ⑧医师（治疗光环 50%、灵魂手术 50%、医学 30、急救 40%、药学 30%）

加成：体质加权 1.2，极值[70, 80]

灵性加权 1.1，极值[75, 100]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：灵性×2+体质×2

*\*注：从医师开始每提升一个序列，治疗系技能获得的 HP 回复+1。如医师急救回复的 HP 为 1+1、医学回复的 HP 为 1D3+1 等。*

#### ⑦丰收祭司（植物操纵 50%、生物学 30%）

加成：力量加权 1.2，极值[65,85]

体质加权 1.05，极值[75, 85]

生命加值：1D6+14

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：力量+体质

### <16>. 药师途径[月亮]

#### ⑨药师（医学 30%、药学 30%、灵视 50%）

加成：体质加权 1.1，极值[65, 75]

智力加权 1.1，极值[70, 80]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：35

非凡技能点：体质×4+智力×2

*\*注：当药师想用药学制作非凡药剂时，需要灵性配合。每支非凡药剂消耗灵性：25/20/15/10/5。*

#### ⑧驯兽师（驯兽 40%、动物学 30%、动物感官 50%）

加成：体质加权 1.2，极值[70, 85]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：体质×3

#### ⑦吸血鬼（腐蚀之爪 50%、黑暗类法术 50%）

加成：灵性加权 1.2，极值[145, 190]

体质加权 1.1，极值[75, 95]

魅力加权 1.2，极值[60, 75]

生命加值：1D6+14

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：体质+灵性×0.6

*\*注：当人物晋升为吸血鬼之后将取消年龄对角色的限制，其寿命将延长至 500 岁。满月时，吸血鬼的灵性将自动回复到最大值，并且其所有行为都将增加一个奖励骰。*

## <17>. 仲裁人途径[审判者]

### ⑨仲裁人 (裁决 50%)

加成：力量加权 1.2，极值[60, 75]  
灵性加权 1.05，极值[55, 70]  
解锁灵性上限：5  
灵性溢出：35  
非凡技能点：力量×2+灵性×3

### ⑧治安官 (领地 50%、威慑 50%、侧写 50%)

加成：力量加权 1.2，极值[70, 80]  
体质加权 1.1，极值[50, 65]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：45  
非凡技能点：力量×2+体质

*\*注：治安官能灵敏的分辨出声音发出的方位。且对于走过的路具有神秘意味上的记忆，几乎无法迷路。*

### ⑦审讯者 (审讯 50%、精神穿刺 50%)

加成：灵性加权 1.1，极值[170, 190]  
力量加权 1.1，极值[75, 90]  
体质加权 1.1，极值[55, 75]  
生命加值：1D6+14  
解锁灵性上限：75  
灵性溢出：70  
非凡技能点：灵性×0.8+力量

## <18>. 律师途径[黑皇帝]

### ⑨律师 (说服 40%、话术 40%、法律 30%)

加成：教育加权 1.2，极值[65, 80]  
智力加权 1.1，极值[60, 75]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：35  
非凡技能点：教育×4+智力×3

*\*注：当律师在阅读一段信息时，即使没有对应的语言专长，但只要其与任意法律系统相关（一般而言，必须是受当地政府认可并执行的法律系统），便能够得知这一点并且花费 10min 进行一次灵感检定来尝试解读和理解这段信息中所有与法律系统相关的内容。成功等级越高，你能够读懂的信息就越详细，具体可由 KP 裁定。*

感谢 Maverick 朋友提供的文本

### ⑧野蛮人 (斗殴 40%)

加成：力量加权 1.2，极值[65, 80]  
体质加权 1.1，极值[60, 75]  
解锁灵性上限：25  
灵性溢出：35  
非凡技能点：力量+体质

### ⑦贿赂者 (贿赂 50%)

加成：力量加权 1.1，极值[70, 80]  
智力加权 1.1，极值[65, 85]  
生命加值：2D6+8  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：70  
非凡技能点：力量+智力

## <19>. 刺客途径[魔女]

### ⑨刺客 (信仰之跃 50%、潜行 40%、鹰眼 95%、致命一击 50%)

加成：敏捷加权 1.2，极值[65, 80]  
解锁灵性上限：75  
灵性溢出：35  
非凡技能点：敏捷×8

### ⑧教唆者 (教唆 50%、心理学 30%)

加成：智力加权 1.2，极值[70, 85]  
敏捷加权 1.05，极值[70, 80]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：45  
非凡技能点：智力+敏捷

### ⑦女巫 (黑魔法 50%、黑焰 50%、冰霜 50%、替身 50%)

加成：灵性加权 1.2，极值[210, 240]  
外貌加权 1.5，极值[70, 90]  
体质加权 1.1，极值[50, 65]  
生命加值：3D6+2  
解锁灵性上限：100  
灵性溢出：70  
非凡技能点：魅力+灵性×0.6

*\*注：所有性别的教唆者在晋升为女巫后性别都会强制转为女性。*

## <20>. 猎人途径[红祭司]

### ⑨猎人 (追踪 40%、斗殴或格斗或射击专精任一 40%、

环境利用 40%)

加成：力量加权 1.1，极值[65, 75]  
敏捷加权 1.1，极值[65, 75]  
体质加权 1.1，极值[50, 65]  
解锁灵性上限：50  
灵性溢出：35  
非凡技能点：力量×3+敏捷×3

### ⑧挑衅者 (挑衅 50%)

加成：力量加权 1.1，极值[70, 85]  
敏捷加权 1.1，极值[70, 85]  
解锁灵性上限：25

灵性溢出：45

非凡技能点：力量+敏捷

⑦纵火家（火系法术 50%）

加成：灵性加权 1.1，极值[125, 140]

生命加值：2D6+8

解锁灵性上限：75

灵性溢出：70

非凡技能点：灵性×1.2

⑥阴谋家（说服 40%、话术 40%、表演 40%、阴谋 50%）

加成：智力加权 1.2，极值[60, 75]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：70

非凡技能点：智力×4

<21>. 通识者途径[完美者]

⑨通识者（机械维修 40%、科学任二 30%、占卜 30%）

加成：教育加权 1.2，极值[65, 80]

智力加权 1.1，极值[60, 75]

解锁灵性上限：25

灵性溢出：35

非凡技能点：教育×4+智力×4

⑧考古学家（历史 30%、生存 30%、博物学 30%）

加成：力量加权 1.05，极值[65, 75]

敏捷加权 1.1，极值[60, 75]

体质加权 1.1，极值[55, 70]

解锁灵性上限：50

灵性溢出：45

非凡技能点：力量×2+敏捷

⑦鉴定师（鉴定 50%）

加成：智力加权 1.2，极值[75, 90]

教育加权 1.05，极值[70, 85]

生命加值：2D6+8

解锁灵性上限：25

灵性溢出：70

非凡技能点：智力+教育

<22>. 怪物途径[命运之轮]

⑨怪物（无）

加成：灵性加权 1.5，极值[70, 100]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：50

非凡技能点：灵性×4

\*注：怪物在使用普通侦查和聆听都默认等于开启了灵视状态。

⑧机器（格斗专精任一 40%、射击专精任一 40%、占卜 30%）

加成：敏捷加权 1.2，极值[70, 90]

体质加权 1.2，极值[70, 90]

解锁灵性上限：100

灵性溢出：70

非凡技能点：敏捷×2+体质

⑦幸运儿（幸运）

加成：灵性加权 1.2，极值[320, 360]

生命加值：2D6+8

解锁灵性上限：100

灵性溢出：100

非凡技能点：灵性×0.4

# 第五章 魔药技能

\*注：魔药技能将以中文首字母的顺序进行排序。

技能说明的“（）”内的数值为其他职业在该技能上的初始数值，一般为 0，只有少部分技能初始数值不为 0。

魔药技能加点除少数技能和消化度限定外不设上限。检定仍为 1D100，大成功保持原规则不变，大失败为 100。即技能数值越高，越容易达成困难、极难成功。

困难、极难、大成功、大失败不单独列出，KP 可酌情给予技能使用时间减少/增加、灵性消耗减少/增加、技能效果提高/降低、SC 数值减少/增加、角色进入半失控状态、角色状态回复等。

所有技能的灵性消耗都是以该技能出现的最低序列的消化度进行区分，在此之上的序列消耗以最低值计算。

## 通用技能

### • 反占卜（——）

诡秘世界中存在很多反占卜的情况，这里是将一些可以抵抗占卜的情况列出。需要注意的是反占卜并不是一个技能。

1. 布置仪式魔法进行反占卜，一次反占卜仪式可持续 2D6 H 的时间；
2. 占卜时需要进行位格对抗，可以利用高位格的压制进行反占卜；
3. 利用一些特殊功效的神奇物品进行反占卜。

### • 神秘学（00%）

LOM 规则中，克苏鲁神话技能被删除，并且

该技能功能将并到神秘学技能当中。而且因为神秘世界对普通人不公开，所以该技能基础值由 05%调整为 00%。

### 这些数值代表什么？

0	对非凡世界一无所知，幸运的普通人。
20	能了解到一些似是而非的神秘学知识。普通人上限。
40	普通非凡者水准，能了解到常见的仪式方法。能够了解到很多生僻的知识，只有被知识追逐的非凡者、或者活的够久浸淫在神秘学世界中的非凡者才行。
70	近乎无所不知。
90	只有真神或天使之王才会了解全部。全知即全能。
100	

### • 冥想（10%）

冥想技能可以用来收束溢出部分灵性，因此使用后可以减少 10 点灵性溢出部分，但冥想技能的这个用途一天只能使用一次。同样的，冥想也可以用来回复原有灵性，使用后增加 10 点原有灵性。注意，增加值不会超出原有灵性上限。同时，冥想的这两个功能的次数不共享，即每天可进行一次冥想来减少 10 点灵性溢出部分，以及回复 10 点原有灵性。但是要注意的是，这两个功能不能同时使用，使用时需分先后。并且使用冥想将花费大量时间，耗时 30 到 60min 不等。除上述两个每天限次的功能外，冥想还可以用来缓解失去 SAN 后的疯狂状况等，这些功能不限次。

每提升一个序列，冥想所回复的灵性增加 10 点。

冥想还可以用来与其他技能做对抗。比如当梦魇拉人入梦时，角色可用冥想与其入梦技能对抗。

灵性消耗：-/-/-/-/-

### • 位格 (00%)

位格技能就相当于超凡世界的信誉,该技能下限将随着角色序列的提升不断升高。位格技能只有非凡职业才能用非凡技能点来加点。

位格技能的用处很多,比如占卜家想占卜高序列的事物时就需要先进行一次位格对抗,成功后才能继续占卜。

当位格对抗时双方都检定失败,则视作对抗发起的主动方失败,被动方无影响。

位格技能的下限将不以具体序列为限,而选择以层次为限。分为低序列(9、8)、中序列(7、6、5)、圣者(4、3)、天使(2、1)、天使之王(1)、真神(0)以及旧日这6个档次。具体数值如下表。

各层次的位格

低序列	1-45
中序列	46-90
圣者	91-120
天使	121-160
天使之王	161-180
真神	181-199
旧日	200

### • 仪式魔法 (00%)

仪式魔法是一个普通职业和所有非凡职业都能学习的技能,普通职业只能用兴趣点,非凡职业只能用非凡技能点来学习。普通职业仪式魔法的上限是30,且是否有效果将由一次幸运检定决定你所祈祷对象是否感兴趣。在低序列,占卜家、窥密人和秘祈人序列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15min。而其他序列的非凡职业要进行仪式魔法必须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。

仪式魔法的种类包括但不限于:奉献-祈求、赐予仪式、密契仪式、召唤信使仪式、祈求仪式、中断型仪式、通灵仪式等。

仪式魔法需要的物品繁多,所以可以在随身物品栏简写成仪式物品,仪式物品的内容包括但不限于:蜡烛、精油、仪式银匕、粗盐。需要注意的是,部分仪式所需的大釜是无法随身携带的。一份仪式物品可以进行2次仪式魔法。

举行仪式魔法需要一个安静、不被人打扰的环境,这个环境可以通过使用仪式银匕来制造灵性之墙,也可以使用圣夜粉等神秘材料来快速制造一个封闭环境。使用自身灵性制造灵性之墙需要额外耗费15点灵性。

当然,玩家也可以选择在一个无人的环境直接进行仪式魔法,只不过此时进行的仪式魔法可能会发生被人窃听到、被邪神注意到等恶劣的情况。因此,在不制造灵性之墙的情况下举行仪式魔法是一项非常危险的举动,玩家需要进行一次幸运检定来决定是否有恶劣情况的发生。

灵性消耗: 55

## 序列技能

### • 暗示 (00%) -法术类

暗示是一个只有观众途径才能选择的超凡技能,能够在目标不知情的情况下按照暗示内容做出行动。不过需要注意的是,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身意愿,如无法暗示一个身心健康、生活完满的目标自杀等。并且,暗示需要在了解目标的情况下进行,玩家无法暗示一位刚见面的普通人。因此,暗示往往需要心理学的配合。

例: 玩家B创建了角色奥黛丽,非凡职业是序列9观众。奥黛丽在贵族舞会上试图暗示某位伯爵夫人做出自己想要的举动。于是对该伯爵夫人使用心理学,了解到对方想要展示自己聪慧的虚荣心,于是对对方使用暗示,成功让对方为了展现自己而在其丈夫面前提出一些立法建议。

灵性消耗: 5/5/5/5/5

### • 暴怒 (00%) -法术类

暴怒之民能将愤怒转化为自己的力量。该技能需要蓄力5回合,在此期间角色受到伤害时蓄力时间减少一回合,技能发动后到下一次行动开始时算作蓄力1回合。发动该技能不消耗当前回合行动力。蓄力时角色活动不受影响。蓄力完成后角色的格斗类技能投骰后伤害翻倍。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灵性判定,通过则可以判断出暴怒之民的力量在积蓄。

灵性消耗: 55/50/45/40/35

### • 冰霜 (00%) - 法术类

女巫能使用冰霜领域的力量,将冰霜化为寒潮,减缓目标的动作,使其敏捷临时降低 30 点,所有动作技能成功率下降 15 点。也可以将冰霜凝聚成一杆冰枪(掷矛),造成 2D6+一半 DB 的伤害(可穿刺)。女巫还可以将冰霜化为持续 3 回合的冰棺,提供 8 点的护甲,并且在女巫冰封在冰棺中时为女巫回复每回合 2 点的 HP(冰霜的冰冻对女巫自己无效)。冰棺中女巫无法行动。灵性消耗: 50/45/40/35/30

### • 裁决 (00%) - 法术类

裁决是仲裁人途径的独有技能,可以让目标的意志暂时服从仲裁人的意志。仲裁人要和目标进行一次意志对抗并胜出后,裁决才能生效。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。很明显,裁决是上位者对下位者才能做出的,因此对普通人来说,仲裁人的信誉必须高于目标;而对于非凡者来说,仲裁人的位格必须高于目标。宣言的格式为:“我的裁决是:XXX。”灵性消耗: 5/5/1/1/1

### • 侧写 (00%) - 法术类

治安官可以通过观察一个人当前的行为举止、仪态仪表(通常需要 10min)来获知其大概的心理状态,在心中为其做出一份侧写,并且在这个过程中能发现困难和普通成功的乔装。这份侧写很难被治安官遗忘。若被侧写的目标表现出另一副模样、或试图说谎时,治安官可以立刻发现其与侧写的不同。

如果治安官侧写时目标已经做了伪装,比如观众、小丑,那么治安官作出的侧写将是其伪装之后的样子。

治安官遇到侧写过的目标能立刻将其认出,并且治安官对于侧写目标的心理学、说服、恐吓将附加 20 的成功率。灵性消耗: 10/5/1/1/1

### • 动物感官 (00%) - 法术类

驯兽师能够利用该技能与动物沟通,并能与沟通同意的动物共享感官。在消化度<50%前,

驯兽师仅能共享动物的一种感官,且只能沟通、驯服 3 只普通动物或 1 只非凡动物;在消化度≥50%后,驯兽师能共享动物的 3 种感官,且能沟通、驯服 6 只普通动物或 2 只非凡动物(即 1 只非凡动物占有 3 只普通动物的驯服栏位)。灵性消耗: 35/30/25/20/15

### • 读心 (00%) - 法术类

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。需要安静环境。需要的物品可以用仪式物品替代,一份仪式物品可进行两次读心。因为是心智体的直接交流,所以每次读心完后读心者会损失 1 点 SAN 值。

\*注:小说中该技能为序列 7 才有,现将其下调为序列 8 拥有。灵性消耗: 35/30/25/20/15

### • 恶魔类法术 (00%) - 法术类

折翼天使可以初步使用一些恶魔类法术,包括:

折翼:使半径 5m 内至多 3 名敌人遭受重压,所有肢体动作的成功率降低 30;

酸液飞溅:飞行距离至多 30m,造成 1D6 的伤害,困难及以上难度成功时还会腐蚀目标物品,此时一个幸运检定将决定腐蚀的物品将会扭转战局或帮助到折翼天使的目标。

其他符合设定的恶魔类法术经 KP 允许后也可以使用。灵性消耗: 30/25/20/15/10

### • 犯罪技巧 (00%) - 技巧类

犯罪技巧是囚犯途径的独有非凡技能。该技能较为特殊,在检定通过后能让囚犯在“犯罪”活动中获得一个奖励骰。犯罪指的是违背当地法律的种种行为,包括但不限于谋杀、私闯民宅、抢劫、偷盗等行为。灵性消耗: 5/5/5/5/5

### • 风系法术 (00%) - 法术类

风眷者可以使用一系列风系法术,包括但不限于:

风刃:每道伤害 1D6,一次行动可制造 1/2/3/4/5 道(依消化度)风刃。制造后可选择射出伤敌,也可选择围绕周身(最多维持 2 回

合)。只有在全部风刃消失后才能制造下一波风刃。

**御风**：驱使风推动自身快速移动，时速 30 公里（参考数据为蒸汽火车）。可以用 1 回合的行动来抵达 3 回合才能抵达的距离。抵达后，作为推动力的狂风可以散开影响目标的瞄准行为，使其相应技能的成功率下降 20（仅 1 回合），不过这需要高超的控制力才能做到（即消化度 75 以上）；

**风盾**：使用狂风充当你的护盾，提供 4 点护甲，持续 5 回合。飞刀、来自非左轮的普通手枪子弹等小型飞行道具无法击穿风盾，极小概率下会被风盾刮向队友。风盾被击破后可立即重新使用，无后作用。

灵性消耗：70/65/60/55/50

#### • 腐蚀之爪（00%）-法术类

“可以让本身指甲长出有神秘符号和花纹的额外一截，锐利程度足以划破钢铁，并且自带强大的腐蚀能力，是鳞片皮膜等防御方式的克星”<sup>3</sup>。

长出的指甲在 1cm-5cm 之间可控，伤害与小型刀具相同（1D4+DB）。附着的腐蚀能力能额外造成 1D3 的伤害，对鳞片皮膜等的伤害为 2D3。持续 5 回合。

灵性消耗：30/25/20/15/10

#### • 歌颂（00%）-法术类

歌颂是歌颂者途径的独有非凡技能，消耗灵性为半径 5m 内至多 3 名队友提供各种增益 buff。战斗轮时 buff 持续 3 回合，非战斗轮时持续 1D3（小时）。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：格斗类技能伤害+1D3；力量暂时增加（1D3）\*5；敏捷暂时增加（1D3）\*5；不受魅惑、恐慌等精神类技能影响；一名对象的格斗类技能额外获得 1 个奖励骰。

歌颂者必须在一次 buff 消失后才能选择继续使用歌颂加 buff。Buff 种类在消化度 < 50% 时任选其一，消化度 ≥ 50% 时任选其二。

灵性消耗：每人 20/15/10/5/5

#### • 黑暗法术（00%）-法术类

狼人能使用一些黑暗法术，包括：

**毒液**：可以让狼人自己的牙齿、手爪附上毒液，造成初始 1HP/回合，每回合扣除 HP+1，最高 5HP/回合的伤害；

**傀儡**：狼人可以让受自身毒液影响超过 5 回合或 5H、且序列 ≤ 自己的目标成为自己的傀儡，傀儡血量固定 3HP，存活时长不超过 3 回合或 3H。非凡者目标只有在意志、体质双重检定失败后才会成为狼人的傀儡，该技能成功后对普通人目标直接成立；

**自愈**：透支狼人自身强壮的体质和超凡的恢复力，回复自身 HP，每回复 1 点 HP 会消耗 10 点体质。

灵性消耗：55/55/45/45/40

#### • 黑暗类法术（00%）-法术类

吸血鬼能初步使用一些黑暗系的类法术，快速施法，无需施法材料。包括：

**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”<sup>4</sup>。

黑暗之翼能使吸血鬼的敏捷暂时增加（1D6）\*5，且能拥有 2 回合或 10min 内飞行的能力，飞行高度不超过 10m，飞行速度最大为 5m/s。或者吸血鬼可以使用该技能后在下回合化为一群虚幻的吸血蝙蝠（最高 10 只），持续 3 回合，可主动结束。此时吸血鬼免疫物理攻击，受到的法术投骰伤害减半，但无法减免太阳系法术的伤害。吸血蝙蝠群的伤害为每只 1D3，每回合最多 3 只蝙蝠一起攻击。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。每只吸血蝙蝠的 HP 为吸血鬼当前血量/只数，无法转变成血量 < 1 的蝙蝠。

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”<sup>5</sup>。

凝聚出 1-5 根链条（取决于消化度），束缚目标时依链条捆绑部位的不同将有不同的效果，

<sup>3</sup> 《诡秘之主》第四卷，第七十一章

<sup>4</sup> 《诡秘之主》第四卷，第七十一章

<sup>5</sup> 《诡秘之主》第四卷，第七十一章

束缚目标力量检定失败后视为束缚成功。

腿部	单腿	无法离开原地，闪避成功率下降 30，上半身仍能作出一定闪避动作
	双腿	无法移动，成功率下降 50，上半身仍能作出一定闪避动作
手部	单手	无法离开原地，闪避成功率下降 15，无法使用双手武器以及双手技能，仍能单手攻击
	双手	无法离开原地，闪避成功率下降 40，无法使用任何手部技能
胸腰		无法闪避，四肢仍能活动
颈部		使目标窒息，力量暂时下降 30，窒息超过 5 回合，目标进入昏迷状态

在有 1-3 根锁链束缚时，目标需要力量检定普通成功/困难成功/极难成功才能挣脱。当有 4 根束缚锁链数时，目标挣脱需要 1 个惩罚骰，并需要普通成功才能挣脱成功。5 根锁链时目标挣脱需要 2 个惩罚骰，并需要达成普通成功。  
 灵性消耗：60/50/40/30/20

#### • 黑暗视觉（10%）-肉体改造类

黑暗视觉是部分超凡职业所拥有的技能，这部分包括不眠者途径、刺客途径、水手途径和囚犯途径。由于少部分普通人也能够黑暗中看清事物，所以除上述途径外，其他职业基础值为 10。

一次成功的技能检定之后，角色将能够在黑暗中视物。

黑暗视觉本质上是由于魔药所带来的身体上的改变，所以该技能的使用将不消耗灵性。  
 灵性消耗：-/-/-/-/-

#### • 黑魔法（00%）-法术类

女巫能使用一系列黑魔法，无需施法材料，但需要一定的施法手势（自拟）。包括：

**隐身：**是潜行技能的非凡化魔法，能够在气味、声音、视觉上完全的隐藏住自己。在女巫对目标抱有攻击意图时，目标只有灵性直觉才可能发现隐身后女巫的大致方位；

**模糊容貌：**是乔装技能的非凡化魔法，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。能够被困难成功的非凡侦查、对身形的灵感检定等察觉；

**诅咒：**女巫的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灵性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下降 25，HP 每 12H 下降 1 点。诅咒可以被太阳神术的净化，或者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目标耗费 15 点灵性来处理血肉（此过程极快战斗轮时无需耗费行动），亦或者通过替身等手段来进行处理。

灵性消耗：50/45/40/35/30

#### • 黑炎（00%）-法术类

女巫能使用黑炎来给自身的近战武器进行附魔，使武器伤害提高 1D6。女巫也可以操纵黑炎形成火球，一回合最高制造出 5 个，每个火球伤害为 1D3，可在极有限的角度里进行方向的调整（偏转不超过 30°）。

灵性消耗：40/35/30/25/20

#### • 痕迹处理（05%）-技巧类

连环杀手能够完美处理自己留下的蛛丝马迹，使其杀人案难以被侦破，同时也使其无法被追踪。即使有路人瞥到其身影离开案发现场，事后也难以将其本人与身影联系到一起。

灵性消耗：5/5/5/5/5

#### • 幻鳞（00%）-法术类

幻鳞是少部分途径的独有技能，包括水手（序列 9 及以上）、观众（序列 6 及以上）。平时并不常驻，需要使用时自行发动。战斗轮时使用幻鳞需要 1 回合行动，即刻生效。幻鳞可提供 2/4/8/16/32/64（以此类推）的护甲（按序列提升）。幻鳞的护甲值每回合回复 1 点，被完全击破后需 3 回合后才能再次使用。另外，在幻鳞被完全击破后需要通过一次意志检定，若检定失败则 1 回合无法行动，在无法行动的回合结束后幻鳞技能的 CD 才开始计算。

灵性消耗：5/5/5/5/5

#### • 环境利用（15%）-技巧类

环境利用是一项普通职业和非凡职业都能选择的技能。但是除猎人途径外，其他职业只能用兴趣点来加点，且上限为 25。



环境利用可以帮助猎人更好的找到捕猎的有利地形、更有效率的布置陷阱、更好的隐藏自己、更好的追踪猎物等一系列有利于捕猎的行为。使用环境利用后，在追踪、潜行等技能上可以追加一个奖励骰。使用环境利用所制造出来的陷阱可以被非凡侦查所察觉，此时需要进行难度对抗。

不过要注意的是，捕猎并不是一项只有在野外对动物才能进行的活动。

“最大的都市，也是最大的黑暗丛林。在这里每个人都有两重身份，一是猎物，一是猎人。再弱小的猎入也是猎入，也可能伤害到强大的猎物。去吧，加入这场盛大的狩猎吧”。<sup>6</sup>

灵性消耗：15/10/5/1/1（其他职业固定为15）

#### • 贿赂（00%）-法术类

分为贿赂-削弱、贿赂-魅惑、贿赂-狂妄、贿赂-关联四种。需要先将某样东西给予对方，之后根据贿赂者的选择，目标会产生持续5回合的不同 debuff。

削弱：目标对你的一切伤害行为成功率-30，你对目标的所有伤害行为成功率+30。

魅惑：你对目标的话术、说服、魅惑等技能成功率+30。且这些技能的极难成功将视为大成功。

狂妄：使被贿赂者狂妄、心智降低，对贿赂者一方的行为产生误判。表现为：智力、心理学、人类学、说服、话术、灵性判定下调级成功等级（普通成功视作失败，失败视作大失败）

关联：与目标建立起关联，产生联系。共享HP 回复/减少、SAN 值增加/减少。普通成功时贿赂者受到的负面效果保持全值，正面效果减少50%（向上取整），依成功等级上升，贿赂者受到的负面效果逐渐减弱，正面效果逐渐增强，最低为1，最高为被贿赂者受到的效果。

贿赂-削弱、贿赂-狂妄、贿赂-关联在战斗轮中使用时需要一回合进行贿赂，可以选择随身物品，也可选择周围的场景物品。

贿赂-魅惑无法在战斗轮中使用。

灵性消耗：45/40/35/30/25

#### • 火系法术（00%）-法术类

可以使用火炎长枪（伤害2D6，可贯穿）、火墙（4点护甲）、火鞭（伤害1D6）、火球（可一次制造1/2/3/4/5颗，直线射程，每颗伤害1D3）、火鸦（可一次制造1/2/3/4/5只，并且能精确控制方向，每只伤害1D3）等法术，附加灼烧伤害（攻击后下一回合开始，被攻击目标每回合扣1点HP，持续2回合）。

灵性消耗：30/25/20/15/10

\*注：火焰长枪、火球、火鸦都可以通过额外灌注灵性（该技能目前耗费灵性的一半）后一回合的蓄力来增加其伤害，长枪增加为2D6+3，火球与火鸦（蓄力后仅有一颗）都增加为2D5。

#### • 火焰跳跃（00%）-法术类

可以跳跃至有明火的地方，序列7时不可连续跳跃，即每次跳跃后需再次使用技能。序列7时跳跃范围为30/40/50/60/70m。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 角斗（00%）-法术类

当格斗家与对手进行一对一决斗时，格斗家可发动这个技能，制造一个无形的擂台。在擂台上格斗家的格斗类技能、闪避都会获得20的成功率加成。角斗将是不死不不休的，只有双方中一人死亡或昏迷后擂台才会消失。

角斗是神圣的，任何人（高于擂台发起者2级者可以）都无法打破擂台影响到角斗。

角斗需要观众，角斗的任何一方每有一个支持观众，其力量和敏捷属性暂时+5。

灵性消耗：50/45/40/35/30

#### • 肌肉控制（00%）-肉体改造类

不消耗灵性，可以完美控制自身表情和肌肉。战斗中使用肌肉控制后格斗闪避技能将增加一个奖励骰，并且可以额外行动一次。若要使用肌肉控制对抗心理学，那么玩家需提前说明有控制和控制效果。

灵性消耗：-/-/-/-/-

#### • 鉴定（00%）-法术类

鉴定师能够花费5-10min的时间来鉴定一件普通事物的大致价值，并能通过教育检定来判断出其年代。对于非凡物品，鉴定师同样需要这

<sup>6</sup> 《诡秘之主》第二部，第二十一章

些时间来判断其所属途径和序列，并能通过一个神秘学检定来知晓该物品的非凡效果和负面效果。根据神秘学的成功等级，鉴定师能规避相应程度的负面效果。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 教唆（00%）-法术类

不同于说服和话术，可以用较短时间让目标遵循你的安排去做一些事。这些事情往往是负面的、违法的。并且在绝大多数时候，目标并不能靠自己反应过来被教唆了。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 解密（00%）-知识类

普通成功时可以知晓序列小于等于你所在序列的物品或人物的某个秘密。这个秘密可以是神秘学意味的，也可以是普通意味的。解读出这个秘密之后，若是神秘学意味的，需要通过一次神秘学的技能检定才能理解；若是普通意味的，需要一次教育检定才能理解。根据该秘密的知晓程度，检定的难度将会变化，具体请咨询KP。

若目标序列高于你1级，则需要困难成功；若目标序列高于你2级，则需要极难成功；高于你3级及以上时则需要大成功。若解密对象高于你一个层次，还需要进行位格对抗。

灵性消耗：35/30/25/20/15

#### • 精神穿刺（00%）-法术类

使用自身灵性对目标的星灵体进行穿刺，对目标造成2D4+2的伤害。在精神穿刺攻击成功后，目标需要一次意志检定，检定失败后会因灵体的剧烈疼痛而眩晕1回合。

灵性消耗：40/35/30/25/20

#### • 开门（00%）-法术类

开门是学徒途径才能选择的非凡技能，可以在任意墙壁表面打开一扇可供人进出的“门”。序列9消化度50%之前，一次开门只可供一人进或出一次。而序列9消化度 $\geq 50\%$ 后，一次开门可供一人进出各一次。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 空气弹（00%）-法术类

通过打响指、模拟声音来发动，序列7时伤害等于特制左轮（1D10+2），命中按该技能等级计算。一回合可以使用三次，不设惩罚骰。

灵性消耗：30/25/20/15/10

#### • 狂欢（00%）-法术类

疯子可以主动地牺牲自己的SAN值来换取力量，每牺牲1点SAN值，力量、敏捷数值提升5点，斗殴、格斗类技能成功率提升原有数值的10%（向下取整），灵性直觉附加1个奖励骰，持续1回合。一次狂欢牺牲的SAN值没有上限。

在技能使用后，疯子对于干扰思绪、影响精神的非凡能力将产生抵抗力，表现为对抗时增加1个奖励骰、扣除SAN值的技能（如心理医生的狂乱）将固定只扣1点。这种抗性在技能使用3回合后消失。

狂欢技能使用后会使得疯子的INT属性暂时下降30点，1d后恢复，可使用冥想技能使恢复时间缩短为半天。

灵性消耗：10/10/10/10/10

#### • 狂乱（00%）-法术类

让单个目标陷入狂乱，SAN值减少1D6。

灵性消耗 100/90/80/70/60

#### • 窥密之眼（00%）-肉体改造类

这是窥密人能力的具现化，初步改造了巫师的眼睛，可以让巫师窥探到神秘。能透视不超过5cm的木板、3cm的石板。能直接看出一样物体是否为超凡物品，在是超凡物品的情况下，一个成功的神秘学检定能让巫师分辨出这是哪个领域的非凡物品及其大致对应序列。

若没有相应的封印物品，则巫师的普通侦查和灵视侦查将默认附加窥密之眼的效果。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 狼人化（00%）-法术类

当月圆之夜之时，狼人会不可控地进行狼人化，此时狼人的SAN值将临时降低到最大SAN值的25%，平时狼人也可主动发动该技能。除月圆之夜外，狼人化不会降低SAN值。月圆狼人化结束后，狼人SAN值只会回复值最大SAN值的30%，之后需自行回复。

狼人化之后，狼人的力量、敏捷都将增加到100，动态视力增加（表现为敏捷相关判定增加一个奖励骰），黑暗视觉默认开启，手爪和牙齿的坚硬度和伤害将等同于小刀，同时手爪默认使用了毒液（无需额外灵性）。

灵性消耗：100

#### • 连环杀人（00%）-法术类

该技能类似于一个仪式魔法，连环杀手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5d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。在此以后每制造出一场相同特征的案发现场，仪式效果延长3d。在仪式效果有效的时间段中，可以将仪式效果转化为自身力量&敏捷+(案发现场数)\*5或斗殴&闪避+(案发现场数)\*2或侦查&聆听+(案发现场数)\*2或乔装&追踪+(案发现场数)\*2。只有在转化仪式效果时消耗灵性。

灵性消耗：50+(案发现场数)\*10

#### • 类神术（00%）-法术类

包括：

祝福术：使半径3m内至多3个目标的攻击、闪避判定增加一个奖励骰；

照明术：以自身为圆心，制造5m半径的发光区域；

祈光术：制造出半径至多3m的光柱对目标进行打击，伤害1D5，对不死生物额外造成1D5的伤害等。

其他符合设定的类神术经KP同意后也可以使用。

灵性消耗：50/45/40/35/30

#### • 领地（00%）-法术类

花费3-7天时间，在一定范围内的人们心里留下治安官的印象后（即每天都要去该区域巡视、治安），可以将这一区域宣称为是自己的领地。在领地中，治安官的所有行动都将获得一个奖励骰。

灵性消耗：120，5/d

\*领地的灵性消耗将按天数消耗，在建立领地的过程中，150的灵性将分批次消耗（这个过程不影响灵性的每日回复和冥想回复）。若建立领地的过程被打断，则已消耗灵性不返还。领地建成后需每日耗费5点灵性用作维

持，此时治安官不再需要每日巡视，但超过2周不巡视后，领地消失。

#### • 灵魂手术（00%）-法术类

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/超凡物品寄托。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。

灵性消耗：50/45/40/35/30

#### • 灵视（10%）-法术类

灵视技能是只有非凡者才能拥有且只能用非凡技能点加点的技能。开启灵视需要进行技能检定，而关闭不需要。开关灵视不消耗灵性。开启灵视后使用侦查、聆听等主动探查类技能时将消耗灵性。开启灵视后角色将暴露于一个易感染的环境中，需要配合侦查、聆听等技能来使用。角色若在开启灵视的条件下遭遇超出认知的事物（掉SAN值），失去的SAN值将翻倍。序列9、8时使用灵视需要一个开关动作，序列7以后不需要。

灵性消耗：20/15/10/5/1。

#### • 魔术（00%）-法术类

包括：

操纵火焰：操纵30m内的火焰或点燃火种，100%消化度后可凭空召唤火焰；

制造幻觉：可被困难成功以上难度的侦查发现或者是普通成功的灵视侦查；

水下呼吸：空气管长度5/6/7/8/9m；

骨骼软化：技能检定成功后需过体型检定，可以通过一些狭小的场所；

抽纸为兵：将纸变为飞刀、小刀、棍棒、砖头等，伤害与变化后的武器相同。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 倾听（20%）-法术类

倾听不同于聆听和开启灵视之后使用的非凡聆听，倾听只能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，一个成功的幸运检定将令你倾听到有用的知识，成功时也需要进行 San Check，成功减 1，失败减 1D3+1。失败后只能倾听到疯狂的呓语，需要进行 San Check，成功减 1D3+1，失败减 1D6+2。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 囚笼（00%）-法术类

“身是心的囚笼，世界是身的囚笼”<sup>7</sup>，能降低目标灵魂和肉体之间的契合度。囚犯对范围 5m 内至多一名目标施放囚笼后，目标的敏捷将以每回合 10 点的速度下降，只有囚犯主动解除技能（不需要 roll 点）、施术者死亡、目标逃离施法范围后目标敏捷才会以 10 点/回合或 min 的速度回复。

目标在敏捷下降后使用敏捷相关技能时可以通过普通成功的灵性判定或者在敏捷下降 20 点后主动申请灵性判定来得知自己状态不佳。

当目标的敏捷降低至 10 及以下时将无法移动。降低至 0 时目标会成为囚笼中的囚徒，无法移动，只有囚犯主动解除技能或仪式魔法能摆脱困境。

灵性消耗：50，10/回合

\*注：囚笼在初始作用在目标身上时需要消耗 50 点灵性，之后每多作用一回合，将耗费 10 点灵性。

#### • 入梦（00%）-法术类

可以将半径 7/8/9/10/11m 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上述范围内某个单一目标的梦境当中。因为是灵体直接接触，所以在梦境中看到掉 SAN 物时，失去 SAN 值翻倍，并伴随有被污染的风险（队——长——）。玩家在梦境当中看到的只是表层，若要展现出想要的画面，需要玩家 RP 引导。

入梦的对抗检定将用冥想技能。想要将高出自身序列的目标拖入梦境的话需先进行位格对抗。即想要将高出自身序列的目标拖入梦境，先要进行一次位格对抗，成功后目标进入梦境；之后依目标的当前状态，若为清醒时入梦，可以用冥想对抗来挣脱梦境。

灵性消耗：100/90/80/70/60

#### • 伤害转移（00%）-法术类

在没死亡、双手没有受伤的情况下，在通过一次意志判定后，可以将一次伤害转化为其他部位上的 1D5 伤害。可以让伤口在本人身上转移一次，无法将伤害移到别人和物品处。消化度 100% 之前只能转移自身伤害。

灵性消耗 50/45/40/35/30

#### • 审讯（00%）-法术类

审讯者能用许多精神类的法术对目标进行刑求。所有精神类法术在攻击成功后，目标需要进行一次意志检定，失败后目标所有需要集中精神的普通技能成功率下降 35，所有需要精神引导的非凡技能需要增加 1 个惩罚骰，效果持续 3 回合或 3H。法术包括：

痛苦之鞭：召唤出仅持续 1 回合的虚幻鞭子对目标的灵体进行鞭打，造成 1D6+DB 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 2D4+DB 的伤害。烙印成功后，只要审讯者与烙印者处于同一个城市，审讯者就能感应到其大致方位。烙铁对怨魂、恶灵等灵体类生物造成投骰后伤害翻倍。

灵性消耗：50/45/40/35/30

#### • 守知（00%）-法术类

守知者是知识的守护者，在遇到教育、神秘学检定时，能够使用守知技能临时转化这两个技能的数值，将一个技能的部分或全部数值转化到另一个技能上。在检定结束后，转化的数值回归到原本的技能上。

灵性消耗：5/5/5/5/5

#### • 水系类法术（00%）-法术类

能有限度的施展一些与水相关的类法术。如水球、湿润术、水底呼吸、深海水膜等。

灵性消耗：50/40/30/20/10

#### • 死亡之眼（00%）-法术类

掘墓人面对不死生物和灵界生物时，不论熟悉与否，都能通过死亡之眼快速找出它们的弱点。对不死生物和灵界生物是否熟悉将由一个神秘学检定来决定。对弱点进行攻击时，投骰后伤害将翻倍。

<sup>7</sup> 《诡秘之主》，第六部，第八十六章

灵性消耗：5/5/5/5/5

#### • 太阳神术 (00%) - 法术类

所有的太阳神术都需要施法者用能撬动自然力量的语言念出神术的名字, 并需要施法动作 (赞美太阳 or 其他), 无需施法材料。

光明之火: 能够凭空召唤出一从伤害为 2D6 的神圣火焰, 造成伤害后使目标进入灼烧状态 (每回合-1HP, 持续 2 回合), 对黑暗、死灵、恶魔等目标造成投骰后伤害翻倍。对其他目标造成伤害不变;

免疫恐惧: 让半径 20m 内的 1 名目标能够在恐惧、魅惑、催眠等精神类技能的抵抗中获得增幅 (即对手需要一个惩罚骰);

神圣誓约: 半径 10m 内指定一名目标, 使其 HP 临时 (5 回合) 增加 5 点, 并能为其攻击附加神圣伤害 (仅一回合有效, 附魔后不攻击, 一回合后附魔也会消失), 使攻击对黑暗、死灵、恶魔等目标造成投骰后伤害翻倍, 对其他目标造成伤害+1;

净化之斩: 在武器 (冷热皆可) 上附着净化之力, 使武器对黑暗、死灵、恶魔等目标造成投骰后伤害翻倍。对其他目标仅为普通武器伤害。附魔过程不消耗本回合行动;

太阳光环: 能提高 20m 内至多 5 名目标的勇气, 让他们能够在恐惧、魅惑、催眠等精神类技能的抵抗中获得增幅 (即对手需要一个惩罚骰)。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 3m 的光柱对目标进行打击, 伤害 2D5, 对黑暗、死灵、恶魔等目标造成投骰后伤害翻倍;

制造圣水: 凭空召唤附有太阳之力的圣水, 可以选择以半径 5m 内降雨 1 回合的形式, 也可以选择一个召唤到一个容器中 (大概 500ml)。每 250ml 圣水可对黑暗、死灵、恶魔等目标造成 1D3 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 2D3 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。

灵性消耗: 60/55/50/45/40

#### • 替身 (00%) - 法术类

女巫能使用的替身包括镜面替身和魔杖替身两种。在序列 7 时, 24H 内总的替身使用次数不超过 4 次。替身会在受到一次高于当前生命值一半的伤害时将自动发动, 也可以于任意伤害产生时自动使用来规避此伤害。

镜面替身需要女巫半径 5m 内存在她触碰过、建立了联系的镜子存在, 镜面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。

魔杖替身需要女巫携带有亲手制作的魔杖, 使用此替身后, 魔杖断裂。断裂后修补的魔杖不具备作为替身的效果。

灵性消耗: 50/45/40/35/30

#### • 挑衅 (00%) - 法术类

可以快速激怒目标, 目标必须是活的生物。战斗轮时目标将以你为目标, 持续 2 回合。

灵性消耗: 5/5/5/5/5

#### • 通灵 (00%) - 法术类

通灵可以让角色与周围的自然灵、亡灵或者活着的生物的灵体沟通。与活着的生物的灵体沟通是一件危险的事情, 往往需要仪式、药物的辅助, 并且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掉 SAN 物时, 失去的 SAN 值翻倍, 并伴随有被污染的风险。

灵性消耗: 50/45/40/35/30

#### • 推理 (00%) - 法术类

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, 直到玩家说明自己解除推理状态为止, 灵性仅在发动技能时消耗。在推理状态下, 侦探的星灵体将呈现出大面积代表冷静的蓝色, 侦探的侦查、聆听、心理学将增加 30 点成功率。推理状态一旦保持超过 2H (一场数学考试的时间, 噗嗤.jpg), 侦探的智力将临时下降 25 点, 所有需要动脑的技能将增加一个惩罚骰。需要 5H 来放松大脑才能再次使用该技能, 通过冥想可将休息时间缩短为 3H。若在大脑疲惫阶段再次使用推理, 每使用 1min 会永久降低智力 5 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KP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1D3。若推理的是心理弱点，可以让说服、恐吓等技能增加一个奖励骰。

灵性消耗：35/30/25/20/15

#### • 威慑（00%）-法术类

不同于心理学家的震慑，威慑是依靠自身的位格和信誉（所以位格和信誉一定要有一项高于目标）来使目标在一定时间内屈服于治安官，无法对治安官产生任何意味上的不敬行为。威慑在领地中成功率+10（与奖励骰可叠加）。对于被威慑的目标，治安官的裁决自动成功。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 武器专精（00%）-法术类

武器大师精通各种类型的冷、热武器，无论什么武器都能很快上手，所以在使用陌生武器时，经过1回合或1H的熟悉之后，该武器的检定数值都将等于该系武器技能数值最高的一个。对于陌生武器的熟悉仅持续一次战斗或1d，在技能效果消失后，检定数值回到原本，但是会成长5点。

例：某武器大师冷武器系数值最高为斗殴85，热武器系数值最高为手枪90，在使用陌生的鞭子时，熟悉之后鞭子技能的数值将等于冷武器系最高的斗殴85。

并且，武器大师能够将灵性附着在所有武器上，使其伤害增加，每耗费15点灵性，可使武器伤害+1。

灵性消耗：40/35/30/25/20

#### • 巫术（00%）-法术类

需要对应领域的施法材料和念咒来快速施展巫术，包括：

**隐形仆役：**需要吹响口哨来创建一个无心智、无实体的隐形力场生物。你可以在法术终止前命令它进行简单的工作。其生命值为1，力量为2，且不能攻击。若仆从的生命值降至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尺的工作，则法术随之终止。<sup>8</sup>；

**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，使目标的所有检定的成功率下降20。对非凡者需要进行一次位格对抗。目标被诅咒后可以进行一次灵性直觉判定，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5m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，一次成功的体质判定可令目标恢复；

**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5m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、木系、太阳系、黑暗系的类法术。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。无法释放死灵类、恶魔类的类法术；

巫术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。

其他符合设定的巫术经KP同意后也可使用。

消耗灵性：50/45/40/35/30

#### • 戏法（00%）-法术类

包括

**魔法伎俩：**“你创造一个立即生效的，无害的感官效应，比如一束火花，一阵风，微弱音乐或古怪的臭味；你立即点燃或熄灭一支蜡烛，一支火把或一小型营火；你即使一个不大于1立方尺的物件变得清洁或肮脏；你即使一个不大于1立方尺的非活体物质变得冰

<sup>8</sup> 《5eDnD\_玩家手册 PHB\_中译 v1.6 版》

冷、温暖或对其调味，其效应持续 1 小时；你在一个物件或一个表面上创造一块色斑，或者一个记号，又或者一个标志，其效应持续 1 小时；你创造一个巴掌大小的非魔法小玩意或一个虚幻图像，其效应持续到你下回合结束。”<sup>9</sup>；

**冰冻：**可使作用对象温度降低至-10℃，对生物使用时可使其敏捷暂时下降 20，持续 2 回合；

**闪光：**可用作短暂照明。在黑暗环境中使用时，范围内所有具有视力的生物都需要进行一次体质检定，失败后 1 回合内遭受致盲，所有需要用到眼睛的技能成功率下降 50。正在使用黑暗视觉的生物体质检定需要增加一个惩罚骰，并且致盲持续 2 回合；

**电击：**伤害 1D3，有 1/5 概率（即 1D5=1）导致目标麻痹一回合；

**摔倒术：**在目标灵性预警失败的情况下可以使目标摔倒，摔倒后需要 1 回合爬起，并依据魔法技能成功等级追加 0/1/1D3/1D5 的伤害；

**制造幻觉等。**

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 信仰之跃（00%）-法术类

刺客能在短时间内通过该技能改变身体，获得羽毛般的轻盈，使得刺客能从最高 6 层（18m）的高处跳下而不受坠落伤害，同时也能使得刺客的潜行技能获得 30 点的加成。

灵性消耗：25/20/15/10/5

#### • 幸运（00%）-法术类

序列 7 时该技能比较特殊，技能的发动成功与否无法由幸运儿控制，只能交给命运。幸运儿在每次技能检定后，其检定数值减去技能数值的绝对值部分将会累积下来，这部分称之为累积幸运。之后每次技能或属性检定后，幸运儿必须进行一次幸运属性的检定（幸运属性的检定无法增加累积幸运的数值），检定成功代表幸运技能发动且必须发动，幸运属性检定失败代表幸运技能无法发动。幸运技能会消耗累积幸运改变检定数值，让检定数值减少。能使用多少累积幸运将由 1D 累积幸运决定。因为幸运的波动，所以可能存在幸运技能发动后技能仍失败的情况。

例：某幸运儿侦查技能 65，检定数值为 87，累积幸

运= $\text{检定数值 } 87 - \text{技能数值 } 65 = 22$ 。之后幸运儿进行一次灵感检定，检定结果 60/65，检定失败（累积幸运 5 点）。技能检定结束后，幸运属性检定成功，幸运技能成功发动。 $1D(22+5)=2$ ，累积幸运消耗了 2 点，剩余  $27-2=25$  点。灵感技能的检定数值减少了 2 点=63，灵感技能使用失败。累积幸运在第一次技能检定时就计算完毕，之后改变数值不进行累积幸运的计算。

*\*规则书注：这个技能我设计的很麻烦，主要是想体现原著中幸运儿不可控的命运这一特点，单纯地进行幸运检定感觉也不太符合原著设定，所以就有了上面这一大堆文字和复杂的计算过程，如果有更好的简化想法请务必联系我。不过累积幸运这个设定是我原本想法之中的，是为了能够贴合序列 5 赢家的特点，所以请各位简化的时候还请不要删了累积幸运这个设定。*

#### • 隐居（00%）-法术类

隐修士能溶于阴影，借助阴影进行窃听、移动、侦查等行动。隐修士需要的阴影面积必须 $\geq$ 其体型，否则无法融入。在隐修士消化度 $\geq 50\%$ 后，能够在半径 10m 内于不连续阴影中跳跃，若跳跃过去的阴影 $<$ 隐修士体型，跳跃成立，但是隐修士会被迫显形。隐修士所在的阴影若是被超自然力量影响而突然减少，隐修士被迫显形的同时可能还会永久减少相应体型（即体型检定失败后，检定数值-体型数值）。因自然原因导致的阴影减少只会使隐修士显形，不需要体型鉴定。隐修士在阴影中遭到太阳途径超凡能力打击时承受的投骰后伤害翻倍，对物理系的伤害免疫，只有超凡力量的伤害才是正常数值。

灵性消耗：40/35/30/25/20

#### • 阴谋（00%）-法术类

*“阴谋更接近于正常范畴的欺骗，只在细微处有超自然力量的作用……也不会被观察到遭受了蒙蔽，必须主动地思考和分析，才能发现问题。”<sup>10</sup>*

也就是说，受阴谋作用的目标需要通过一次智力检定才能判断是否遭受欺骗。智力检定的难度受阴谋难度的影响，具体请由 KP 判断。

灵性消耗：5/5/5/5/5

#### • 吟咏（00%）-法术类

可以通过 1-5min 的念诵诗歌，使半径

<sup>9</sup> 《5eDnD\_玩家手册 PHB\_中译 v1.6 版》

<sup>10</sup> 《诡秘之主》，第三部，第一百二十六章

5/6/7/8/9m 内的目标（无差别）进入睡眠状态。目标需要进行一次意志对抗，普通成功是浅睡眠；困难成功是半梦半醒的迷糊状态；极难成功则没有被催眠（范围内自己人的意志对抗等级下调一级）。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。

灵性消耗：35/30/25/20/15

#### • 鹰眼（00%）-肉体改造类

鹰眼技能包含了黑暗视觉，同时也能刺客的视力达到最远 30km，并且动态视力提升（表现为敏捷相关判定增加一个奖励骰）。

灵性消耗：-/-/-/-/-

#### • 占卜（10%）-知识类

占卜技能是一个普通职业和非凡职业都能选择的技能。但是普通职业加点上限为 20，除苟三家（占卜家及以上、学徒序列 7 占星人及以上、偷盗者序列 7 解密学者（这个是猜的）及以上）、全知两途径（窥密人及以上、通识者及以上）外，其他途径上限为 40。并且其他职业在该技能上的加点只能选择职业技能点或兴趣点，只有上述 5 个途径的非凡职业能用非凡技能点加点。

占卜的形式包括塔罗占卜、星盘占卜、梦境占卜、灵摆占卜、卜杖占卜等形式。只有苟三家的占卜情况会出现较为清晰的象征。且只有这三个途径可以简化部分占卜仪式，比如将梦境占卜简化为抛硬币、卜杖占卜的仪式工具简化为手杖、灵摆占卜会出现转动幅度与力道的区别等情况。其他途径（包括普通人）的占卜情况只有较模糊的象征，且需要神秘学才能解读。

跨层次占卜时需要过困难、极难检定，如低序列（9、8）占卜中序列（7、6、5）需要过困难检定，而占卜高序列（4、3）需要过极难检定，占卜天使及真神（2、1、0）需要大成功。中序列占卜高序列需要困难成功，占卜天使及真神需要大成功。高序列占卜天使及真神需要极难成功。如果占卜天使和真神失败，需要 San Check，成功-1D3，失败-1D6。

灵性消耗：30/25/20/15/10（其余职业固定消耗 30）

#### • 震慑（00%）-法术类

让单个目标或群体产生惊慌，出现混乱。对超凡者使用需要位格对抗。目标需要进行意志对抗，失败以及普通成功时表现为逃跑；困难成功时表现为原地打转；极难成功时表现为僵立颤抖和原地打转的结合。

灵性消耗：60/55/50/45/40

#### • 治疗光环（00%）-法术类

群体治疗，半径 5m 内的对象（可由玩家自行选择），血量回复 2D6。每个对象消耗：

30/25/20/15/10 点灵性。

#### • 致命一击（00%）-法术类

致命一击可以在刺客未被发现的情况下使用，成功后可以将刺客的近战伤害（投骰后）翻倍。而目标可以通过侦查或聆听发现刺客的动静，刺客被发现后，致命一击自动失败。若刺客在致命一击前使用了非凡领域的隐身（如序列 7 的女巫），那目标需要通过一次困难及以上成功的灵性检定才能发现。

致命一击的灵性只有在伤害成立之后才会消耗。

灵性消耗：50/45/40/35/30

#### • 纸人替身（00%）-法术类

可被动发动（但也要骰）也可主动使用。使用技能时身上必须备有纸人，序列 7 时最高发动不超过 4 次，当单次伤害高于最大生命值一半时自动发动。

消耗灵性：60/55/50/45/40

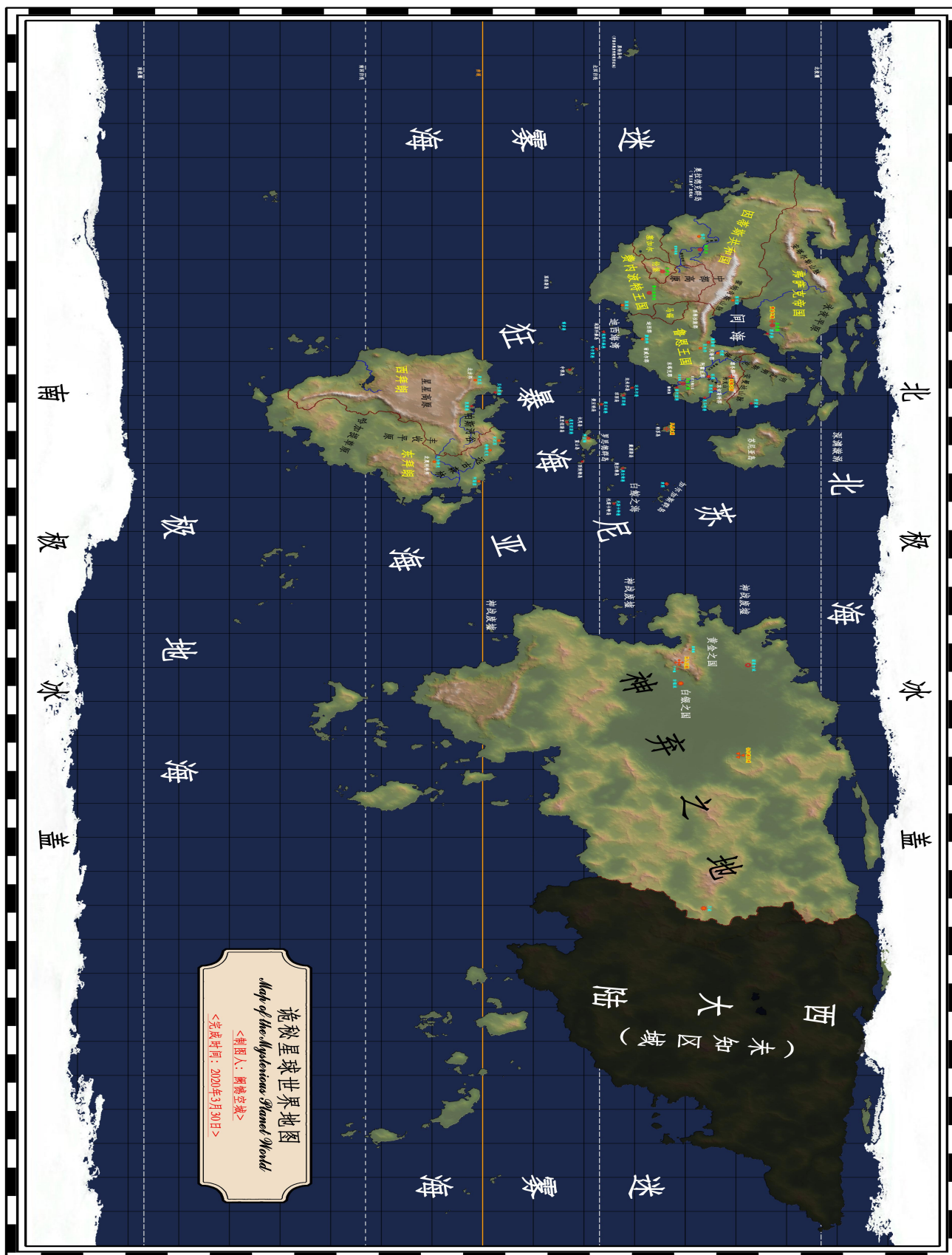
#### • 植物操纵（00%）-法术类

丰收祭司能够不受生长条件限制的快速催生植物，可控制生长到什么阶段。同时也能操纵合适种类的植物缠绕或鞭挞目标。缠绕时目标需要与该技能进行一次力量对抗，目标对抗失败后被缠绕，之后每回合可申请一次力量对抗来挣脱束缚。鞭挞时植物能够造成 2D4 的伤害。

灵性消耗：25/20/15/10/5



附录 1：诡秘世界地图



(感谢阙憾空梦大佬的授权，大佬地图的度盘链接/s/1mBtQf1ZgkXNSggALcLzirw 提取码：35m5)

## 附录 2：掌握某途径的组织/家族

观众	心理炼金会
水手	风暴教会，塔罗会。
收尸人	灵教团，艾格斯家族；黑夜教会，永生会（灵教团分支）。
秘祈人	极光会。
不眠者	黑夜教会；战神教会。
囚犯	玫瑰学派。
罪犯	拜血教（贝利亚家族、诺斯家族、安德雷拉德家族）
窥密人	摩斯苦修会，要素黎明；黑夜教会，蒸汽教会。
占卜家	查拉图家族，密修会，安提哥努斯家族；黑夜教会。
学徒	灵知会，亚伯拉罕家族，塔马拉家族；极光会；安提哥努斯家族
偷盗者	阿蒙家族，索罗亚斯德家族，雅各家族。
歌颂者	永恒烈阳教会。
战士	战神教会，白银城。
阅读者	知识与智慧之神教会。
耕种者	大地母神教会。
药师	吸血鬼家族，大地母神教会；生命学派。
仲裁人	奥古斯都家族，卡斯蒂亚家族，军方，古老家族。
律师	所罗门，图铎，特伦索斯特，塔罗会。
刺客	魔女教派；灵知会。
猎人	铁血十字会，艾因霍恩家族，索伦家族，梅迪奇家族，塔罗会；因蒂斯情报机关。
通识者	蒸汽教会，要素黎明。
怪物	生命学派。

\*阅读指南：“；”前为掌握有该完整途径的组织、家族，“；”后为掌握有不完整途径的组织、家族。

# 致 谢

第一个还是要感谢爱潜水的乌贼写出了这么棒的小说，让我能有动力去写这么一个规则。最开始这个规则是一个非常简陋的版本，发在起点的书评区，感谢评论区各位大佬的赞美让我能有信心把这个规则补完、写好。不过因为那个版本的规则太过简陋，所以在第一版规则的帖发出后我就删了原帖，没提前通知，先说声抱歉。

第二个要感谢的是写了班西模组的 Coconut（起点 ID），也就是写了野生非凡者的自我素养的莉莉希尔。她愿意提供模组、提供思路，并拉我到当时的班西一团进行围观，十分感谢。

第三个要感谢的是班西一团的 PL 和班西二团的 KP 淡雾（圈名；LofterID：宝石切面），愿意采纳我的规则作为班西二团的规则。虽然之后就发生了我一晚写 10 个序列的加成和技能的秃头惨状，不过也让我收集了很多数据和反馈，再次感谢。

之后要感谢的就是班西一、二、三、四团的 PL 和 KP，感谢你们没有因为我的规则太复杂而放弃，而是努力学习以及反馈不足。还有要感谢的是书友群的“战争就是和平”大佬，拉我进了 Maverick 大佬的跑团群，让我学习了不少规则上的知识，感谢。