

成为狩魂者

第二章





创建角色

现在你可以开始创建自己的狩魂者了，取出一张空白的狩魂者角色卡，用于填写狩魂者的角色资料。

当创建狩魂者角色时，可以依据以下步骤进行：

- ① 创建狩魂者的灵能力。
- ② 在狩魂者羁绊列表中选择一项你认为适合的狩魂者羁绊。狩魂者羁绊是促使你加入狩魂活动的基本动机。
- ③ 构建你的狩魂者角色：
 - 设计你的狩魂者绰号；
 - 填写你的狩魂者真名；
 - 自定义狩魂者的外貌、性格、爱好和习惯；
 - 创建狩魂者的背景故事；
- ④ 使用灵识分配狩魂者的拥有 3 项基础属性：体魄、智慧和心魂。
- ⑤ 分配狩魂者的技能等级。
- ⑥ 选择狩魂者所掌握的武技，术法，狩魂专长，灵魂武器和狩魂绝技（具体数据见第四章）。

① 创建灵能力

何谓灵能力？

一旦人们开启了灵识之后，那么潜藏在身体中的一种超越常人的力量也会随之苏醒。这种强大的超自然力量被称为“灵能力”。

在《狩魂者 TRPG》中，每个玩家角色都可以拥有自己独特的灵能力。因为每一个灵魂都是独一无二的，所以狩魂者获得的灵能力也是不尽相同。

这是一种允许你自由设计的玩家资源，你能够拥有怎样的灵能力，将取决于你的想象力。

请想象这样一个场景

一个能够操控念力的狩魂者，习惯使用念力向盟友传递物件，又或是喜欢利用念力飘浮在空中。由于这些行为通常不会对故事产生影响，因此他总是可以这样做。

但是，如果他传递物件是为了救助盟友，又或是通过空中路线逃离敌人的追击，那么他就需要为此进行行动检定。因为这会较大地影响故事的后续发展——如果他无法救助盟友，盟友可能会因此阵亡！如果他无法逃离敌人，敌人就可能会抢走他手中的灵物！

概念

现在你可以开始构思你的灵能力了。所有的灵能力最开始都源于你脑海中的一种模糊的概念。你的狩魂者角色拥有能够操纵火焰的能力吗？或是能够读取他人记忆？还是懂得瞬间移动？又或者只是单纯的力大无穷或刀枪不入？

所有的这些概念都将会成为你创作灵能力的起点。当你在构思灵能力时，你可以依次思考以下内容：

- 首先，想象一种能力以及它造成的结果。
- 想象你驱使这份能力时的场景，越多越好。
- 想象这份能力的宿敌，他将会怎么对抗你的灵能力？
- 这份能力是否存在某种缺陷，这个缺陷是如何体现的？

通过想象和思考上述这些情景，你会对自己的灵能力形成初步印象。在接下来的环节，你需要加强这些印象，使它们逐渐变得更加具体。如果可以，尝试将它们用文字描述出来。不要理会结果如何，因为这还不是最后阶段。将你脑海中能想到的文字直接写出来，它们是你对该能力的印象的最直接反映，是最基础的答案。

分类

当你对你的灵能力有了概念之后，你可以尝试进一步细化它的具体设定。灵能力可以基于其表现效果，被简单地分为 3 种类型。此分类并非绝对标准，而是作为指向性的引导。

以下将介绍各类别灵能力所具有的不同特征，你可以根据你想要创作的灵能力的特征，判断其大致处于哪种类型，以便进行下一步的调整。如果你的灵能力满足其中 1 ~ 2 个特征，那么你的灵能力应该属于此类别。

自然类

从常见的五行：金、木、水、火、土；到日常中能感知到的：风、雷、冰、雾、磁……都可以作为自然类灵能力的其中一种。狩魂者以灵能力随心所欲地驱动着这些自然界中的能量或物质，或是他们本身就能够产生这些自然元素。

驱使自然能力不仅可以用于攻击你的敌人，通常还可以用来抵御相同能力造成的伤害，或克制另一种自然能力。

多重能力者。通常而言，一种元素就是一种灵能力的体现。如果你希望让你的狩魂者角色能更具有多面手的特征，那么他可以是一个能操控复合自然元素的狩魂者。但你需要注意的是，狩魂者的强大之处并不在于能拥有多少灵能力。你能够操纵火焰，和你能够操纵雷电在本质上没有区别。如果你无法确认灵能力的用途，反而会导致你的游玩体验过于单调，同时缺乏创造性。你应该在多角度去思考，在不同情景下的灵能力应用。

自然类灵能力具有以下特征：

- 该类能力是一种天然存在于自然界中的能量或物质；
- 该类能力的产物，仍然遵循其物理特性；
- 该类能力能够被一种自然元素克制，或能克制另一种自然元素，又或两者皆有。

特质类

那些奇异古怪的能力：念力操控、制造幻觉、读心、窥探过去、预知未来、干扰生命活力、凭空造物……都能被纳入这一范畴。这一类型的灵能力最接近灵能这一概念，它们通常违反了物理法则，无法用现代科学解释。狩魂者若具有以超自然的方式影响世界的能力，则可以被归类为这一类型。

如果你要创建这种类型的能力，在游戏开始之前，你应该要和 DH 进一步商榷，以求达成共识。

特质类灵能力通常具有以下特征：

- 该类能力超越了物理界限，不能被常识所理解；
- 该类能力的呈现效果的直观方式通常是引发超自然现象；
- 要驱使这类能力，通常需要遵循某种规律，或具有某种限制。

强化类

强化类灵能力最为直观和原始，这是最单纯的一种灵能力体现。狩魂者们的身体通过灵能力被重塑或加强。他们的肉体就是战斗中最强的剑和盾，能够在极端条件下承受物理性的冲击，甚至仅凭肉身就能与现代兵器抗衡。

最常见的强化类灵能力有三种类型：

- **强化的肉体**：能够爆发出超乎常人的速度与力量。
- **强韧的身体**：拥有快速的自愈恢复能力或无惧一般物理伤害。
- **变化或转换的躯体**：使自己的肉体变化为某种更强大的生物；又或是转换为一种新的状态。

强化类灵能力通常具有以下特征：

- 该类能力的直接作用者通常是狩魂者自身。
- 在灵能力的驱使下，作用者的躯体会发生明显转变。
- 在转变期间，作用者的身体能力获得大幅度提升。

创建你的灵能力

当你对创建你的灵能力有了一定概念后，那么现在就来正式创建你的灵能力吧！你在之前是否有写下一些关于灵能力概念的文字？现在该把它翻出来了！尝试把这些文字连接起来，将它们改写成通顺的语句，不过别急，我们还没完。

当你在创建灵能力时，首先应该考虑的不是狩魂者拥有什么或多少力量，而是他会如何在不同领域或不同场景中驱使这份能力。

有时，即便你的灵能力与他人的很相似，也能够呈现不同的效果。当然，我们应该尽量避免在同一局游戏中发生这种情况。

比如，同样是两位操控火焰的角色，但区别于你们对各自灵能力描述，以及你们在游戏中的叙述方式，那么这项相似的能力在故事中的表现形式也可能会随之发生相异的变化。

创建步骤

当你创建灵能力时，可以参照以下步骤进行：

- 在脑中形成对灵能力的基本印象，最好将它们记录下来。
- 确认灵能力的大致分类是什么。自然类？特质类？还是强化类？
- 查看灵能力问卷，优化你对灵能力的印象，并将想到的文字写下来。
- 编写文字，简明扼要地描述灵能力，且最终不应多于 80 个汉字。
- 框选最多 3 个符合准则的语句作为灵能力标签。
- 最后，为你的灵能力起个漂亮的名字。

灵能力标签

你可以通过第三章中标签部分进行查阅。

灵能力问卷

查看以下问题，在心中思考它们的答案。你不需要回答所有问题，只需要挑自己能够回答的就可以。每个答案几乎就等于一个灵能力标签。

之后，试着将这些答案连接起来，或许一段完整的灵能力描述就完成了。

- Q01: 你通常会用你的灵能力做什么？
- Q02: 你的灵能力有什么样的表现形式？
- Q03: 你如何运用你的灵能力使你或他人能够脱离险境？
- Q04: 你的灵能力可以怎样直接或间接地强化你？
- Q05: 你的灵能力中的哪些特性可以帮助你牵制他人？
- Q06: 你的灵能力如何帮助你和你的伙伴们？
- Q07: 你的灵能力有哪些出人意料的拓展应用？
- Q08: 你驱使你的灵能力做过最酷的一件事情是什么？
- Q09: 运用你的灵能力，可以如何让你快速解决一个非暴力的难题？
- Q10: 如果你遭受了灵能力或其他种类的攻击，你有什么方法抵抗它？
- Q11: 你如何运用你的灵能力，使你可以获得你想要的？

灵能力缺陷问题：

- Q1 你的灵能力在施展时会有什么劣势或者弊端？
- Q2 你的灵能力最害怕或最想避免的是什么？
- Q3 你的灵能力是否需要遵循某种制约或约束？

灵能力创建准则

当你在创建灵能力时，请遵循以下准则：

- 以简练的文字，清晰地描述一种灵能力。
- 如果你的描述文字过多，则可能你的灵能力过于复杂。
- 如果你的描述文字过少，则可能你的灵能力过于单调。
- 确保你筛选的灵能力标签是一则能够引起想象的语句。
- 如果你的灵能力标签指向单一结论，则可能你的灵能力缺乏灵活性。
- 如果你的多数灵能力标签并非源于同一种能力的不同体现，则可能你的灵能力缺乏创造性。
- 如果你发现两个或更多的灵能力标签描写的是同一现象或效应，将它们合并。

画面性：创建灵能力时应该尽量避免使用缺乏细节的词语。例如，你的灵能力不应描述为“可以进行攻击”，而应描述为如何攻击——“释放出火焰灼烧敌人”。同时，也要避免使用同义或相近的词汇，例如“发出火焰”或“吐出怒炎”这种相似的灵能力标签无法在使用时给你提供复数的加成。明确且充满画面感的灵能力特点能够避免在游戏中产生分歧，从而帮助你与同伴们更流畅地进行游戏。

非结果性：创建灵能力时尽量描写你的灵能力能“做什么”，而不是“能做成什么”。很多人可能会混淆二者的差别。以调温枪为例，该灵能力的描述应为“可以用炎拳或弹射火焰攻击”，而不是“可以用炎拳砸穿地球”这种结论性的描述。因为“能办到什么”是由游戏中的骰子结果决定的。

独立性：每一个标签都应该能独立运作（被激活），而非互相嵌套或有依存关系。

公平性：灵能力标签对于每个玩家来说生效方式都是一样的，它如同别的标签那样成为你扮演的工具，并在被激活后为玩家提供加骰（详见 60 页），但它不会影响任何别的游戏规则。

该准则为你在描述灵能力时提供了标准。当你在创建灵能力时，你可以反复确认你的描述中是否有语句未能达到标准。尽可能调整你的文字，让它们接近标准，并让你的灵能力标签更加灵活，但记得避免空泛或过于具体。

当然，你不必过于严格地看待这些准则。准则为你判断描述文字提供了一个基准，低于或高于这些基准不会对游戏造成太大的影响。

很多时候，你无法凭空想象你的灵能力是否足够有用处。所以，如果游戏未能开始，那一切都不是纸上谈兵。只有通过真正地参与游戏，你才会知道你应该如何，或是往什么方向调整你对灵能力的描述。

因此，不要钻入优化描述的死胡同。当遇到困难时，你还可以咨询你的 DH 和其他玩家，他们必定会对你伸出援手。



灵能力缺陷

如果你愿意，你可以为你的灵能力补充一项缺陷。查看灵能力问卷中的缺陷问题，并进行回答。你的缺陷可以是：

- **一种弱点**：一种你的灵能力所惧怕或是能够克制它的事物
- **一种限制**：你施展灵能力时必须受限于该制约
- **一种劣势**：你的灵能力在施展时存在的可以被利用的突破口

为什么要创建缺陷？当你想要将灵能力与你的角色连接起来时，创造缺陷可以帮助你角色进行更多角度的塑造。

例如，灵能力缺陷可能意味着狩魂者的内心深处仍存在着不成熟或脆弱的部分，通过缺陷的创造，可以展现角色成长环境和过往，使角色形象更为立体。

创建一个灵能力缺陷的准则与创建灵能力相同，但该标签被称为缺陷标签。

灵能力创建：示例一

玩家阿杰创造了他的狩魂者角色“吴焰”，绰号“血焰子”。他为这名角色构思了灵能力。他希望吴焰人如其名，是一个可以使用火焰元素能力进行狩魂活动的高手。

但同时，他不希望这项灵能力显得过于俗气或普通。于是他决定针对该灵能力进行一些调整。他的目标是描述“吴焰”行动时可以更加有趣和帅气。

阿杰创建了“调温枪”灵能力。描述文本十分简洁，且每个标签都具有想象力。根据不同的使用方式，吴焰可以成为团队中的工程师，也能够成为团队中重要的火力手。

灵能力名称：调温枪

描述文本：

吴焰可以「从指尖持续喷射火焰」，「将自身化作烈焰本身」；还可以随自己所想「编织火焰的形状」。

灵能力标签：

「从指尖持续喷射火焰」；
「将自身化作烈焰本身」；
「编织火焰的形状」。

灵能力创建：示例二

玩家小鹏创造了他的狩魂者角色“阿吉斯”，绰号“怒月”。在阿杰的建议下，他把阿吉斯塑造为团队中的辅助手，使用他特有的月光组成的力场来帮助队友行动或战斗。

小鹏创建的“月华守护”灵能力，作用虽然相对单一，但大部分标签仍具有一定的想象力。或许他能够在之后的游戏中想到调整它们的点子。此外，为了避免这个能力过于强大，小鹏还为灵能力添加了一项缺陷——一个触发条件。这使得他的能力必须满足这个条件时才会更加有效。

灵能力名称：月华守护

描述文本：

阿吉斯「可以操纵周围的明暗程度」；强光下身形会变得模糊且难以预测」
「制造由月光组成的力场」；其灵能力在「折射月光时更加有效」。

灵能力标签：

「可以操纵周围的明暗程度」
「强光下身形会变得模糊且难以预测」
「制造由月光组成的力场」

灵能力缺陷：

「折射月光时更加有效」

② 创建狩魂者羁绊

在狩魂者中，很少人是单纯为了金钱去干这个行当。追求金钱或者力量的人往往会沦为“边缘人”。实际上，狩魂者本就不是一份有正常收入的正经工作。因此，人们成为狩魂者，往往有他们自己的理由。

尽管你们成为狩魂者的理由各异，但可以肯定的是，你们大多都认可这份工作。一些初出茅庐的新晋狩魂者，也会在狩魂活动中逐渐找到意义。

狩魂者中有些是从家族中继承这份责任；有一些则因为与他人的联系而了解到狩魂界；一部分人可能因为命运使然，在冥冥中就注定要为这份事业出一份力；还有一些颇具性格的人，默默地为守护这个世界而做出贡献。

以下范例是从家族、关系、宿命、个性、思潮和纽带六个方面构思的角色成为狩魂者的理由。你可以在范例中选用一项或将此作为蓝本，自行编写角色成为狩魂者的理由。

在确定你的狩魂者羁绊后，根据狩魂者羁绊你获得一个经历标签（经历标签示例：47 页）。

D8	家族
1 族誉	你的家族在狩魂界中颇有威望，作为一个狩魂者家族，你和你的家人都将这份责任作为最崇高使命执行，而你的行为也总是遵循着家族的教诲。
2 衣钵	你在一次整理家族遗物的活动中，得知你久远的祖上曾经有人担任过狩魂者。你继承了这份遗产，希望能够追寻先人的足迹。
3 家学	你出生于一个具有狩魂知识体系的家族，从小浸润在家学环境中，被灌输了家族独特的思想、世界观和价值观，看待灵体和狩魂的方式也带有强烈的家族烙印。
4 族宝	你的家族拥有一件（或一套）具有特殊力量的核心器物 / 族宝，其存在与家族的命运紧密交织。族宝的力量是家族的依仗，但其带来力量与庇护的同时，也必然伴随着沉重的代价，这个代价也将伴随你的一生。
5 镇厄	你的家族世代守护着一个邪恶存在的封印，你也即将继承这一使命。为了对抗这个邪恶存在——无论是维持这个封印，或是以防万一要与之战斗，你都必须增强自己的实力。
6 遗志	你的家人向你揭露了他们作为狩魂者期间秘密进行的一项远大任务，现在这份责任交到你的手上，你承诺要继续完成他们未能完成的这项任务。
7 复兴	你的家族曾经在狩魂界中极具名望，但一次意外或误会会导致你的家族名誉受损，你认为必须恢复自己家族的荣光——以一个出色的狩魂者的身份。
8 血仇	你的家族毁于一个强大的敌人之手。作为家族中唯一的幸存者，你必须找到你家族的仇人，并为你的族人报仇雪恨。

D8	关系
1 引路	你被意外卷入一次狩魂活动中，但幸运得到了一位强劲的狩魂者的帮助。通过他，你了解到狩魂界，为了能够成为和他一样的人，你开始进行自我训练。
2 孽缘	你和你一位重要之人失去了联系，你发现他的失踪和灵异现象或神秘事件有关。在寻找他的过程中你逐渐觉醒了灵识，并成为一名狩魂者。
3 仰慕	你被一位优雅的狩魂者所吸引，为了引起他的注意并尽可能接近他，你正努力地成为一位能够与他并肩的狩魂者。
4 劲敌	你拥有一位好敌手，你们相互追赶、相互较量，以此推进着彼此的进步。为了不让他失望，你必须成为一个更出色的狩魂者。
5 再会	你曾经遇到一位友善但神秘的“鬼魂老师”，他教导并呵护着你度过幼年时光。为了不负他的恩惠，你成为狩魂者，同时也暗自期待能在某处与他再次重遇。
6 师承	你受到一位狩魂者前辈的青睐，他将他的技艺和智慧对你倾囊相授，并希望你愿意成为他的弟子或接班人。
7 道义	你对一个善良的游魂承诺，会拯救和帮助与他遭遇相似的人。为了不背叛这份信任，你迫使自己变得更加优秀。
8 救赎	你的挚友因神秘事件而丧生，为了不让更多人经历与你相同的痛楚，你痛定思痛，肩负起狩魂者的责任，决心守护这片土地。

D8	宿命
1 因果	你在觉醒能力时，看到了自己前世的记忆碎片。你发现一个极其强大、狡猾的恶灵跨越了轮回，在每一世都与你纠缠，并造成了你重要之人的悲剧。这一世，你带着宿慧觉醒，就是为了终结这场跨越生死的追杀。但对方同样知晓你的存在，并布下了针对你前世弱点的陷阱。
2 业报	你是一个曾被狩魂者超度的鬼魂的转生。在你的前世记忆逐渐觉醒后，你认为这项使命意义非凡，因此你加入这个行列，希望可以帮助像曾经的你一样的人。
3 天命	你是狩魂者与超自然存在的奇迹结晶。因此你一直认为，守护这个世界的安宁，为两边的世界充当调停者，就是你天生的责任。
4 天赋	你从小因为你与生俱来的奇异能力而备受困扰。直到你成为狩魂者之后，你终于知道这份能力的正确用途，这并非诅咒，而是一份可以帮助到别人的力量。
5 追寻	你失忆了，但没有忘记如何使用你的灵能力，以及身为狩魂者的责任与身份。你在进行狩魂活动的同时也在尝试恢复记忆，希望能够借此想起有关自己的事。
6 悟道	在一次又一次的狩魂活动中，你见证了一个又一个被超度的灵魂，这使你能从新的角度去看待生命，为你正寻找的关于生命意义的谜题，提供新的答案。
7 殊途	你备受命运愚弄，一位曾经的挚友已经成为你最可怕的敌人，而这段残酷宿命只能由你来亲手了断。
8 抗争	一位强大的预言家预示你将成为战胜某个邪恶存在的关键。为了响应这一天的到来，你作为狩魂者进行着艰苦的修炼，以此提升自我。

D8	个性
1 正直	你的正义感和责任感是你作为狩魂者的唯一理由。你认为如果你不这么做，那么就等同于默认让更多的悲剧发生！
2 昭烈	你深入探索那些神秘事件，就是为了揭开奇案背后不为人知的真相，让那些无辜的受害者们沉冤得雪。
3 理性	你对灵异现象和神秘事件近乎痴迷，你渴望以一种更加科学的方式，来记录、解释这些超自然存在，并希望以自己的智慧探索一种新的、更好的解决方式。
4 宣泄	重复单调的日常生活让你倍感压力，狩魂活动中的猎奇刺激可以让你暂时逃离日常——在解决灵异事件，让人们重新获得和平后，也会让你更有动力去面对生活。
5 支撑	你希望找到或重现一项失传已久的秘术。你认为那些灵魂必定知道一些相关的神秘知识，因此你也学会了如何聆听他们的心声。
6 修身	你持续狩猎和超度那些邪恶的存在，这不仅仅是为了帮助别人，更是为了证明自己。你仍在不断地这样做，借此测试自己的极限。
7 养德	你比任何人都更相信轮回与报应，你作为狩魂者并不追逐金钱与名利，而是为了更好地为自己积累阴德，渴望来世能够度过一个更好的人生。
8 靖世	狩魂界对你来说等同于另一个世界。随着你的视野不断拓宽，你了解到更多有别于人类文明的异界文化和传统。你希望以此作为切入点，寻求两者和平相处的方式。

D8	思潮
1 证明	你拥抱死亡作为存在的证明或解脱。战斗是艺术，毁灭是美学，在终结中感受生命的极致。危险是你的伴侣。
2 存在	你在无意义的灵异恐怖中，挣扎定义自我存在的意义。每次猎杀都是对虚无的抗争，寻求在荒诞中建立个人价值与尊严。
3 好奇	驱动你的并非责任或正义，而是对灵界未知的无限好奇与探索欲。你渴望理解本质，揭开谜团，知识本身就是终极目标，道德是次要考量。
4 秩序	你深信混乱（尤其是阴阳界的无序）是万恶之源。你追求建立或维护某种绝对的秩序、规则或结构，为此不惜铁腕手段，视灵活与混沌为敌。
5 痴迷	你追求狩魂技艺本身的精进与完美。猎杀是验证、是修炼、是艺术的呈现。对手是磨刀石，目标是技艺的巅峰，道德与目的服务于技艺本身。
6 人性	在非人力量的侵蚀下，你视守护人性为最高使命。你保护的不只是生命，更是人性之光不被灵异恐怖泯灭。
7 涅槃	你背负着沉重的痛苦宿命。猎杀是苦修，是净化，是偿还。你追求的不是胜利，而是最终的解脱——灵魂的安宁或彻底地湮灭。
8 守护	你的核心驱动力是守护特定之人 / 之物 / 之地。这是你存在的锚点，力量之源，也是弱点。

D8	纽带
1 家乡	你生于斯长于斯，深爱着你的家乡及其居民。当灵异威胁开始侵扰这片土地，伤害你熟知的人们时，你挺身而出。成为狩魂者，是为了守护家园的宁静与邻里安全。
2 传承	你所珍视的独特文化传统、仪式或技艺正受到灵异力量的侵蚀或扭曲（如祭祀被邪灵干扰、传统工艺蕴含的灵力被滥用、圣地遭污染）。成为狩魂者，是为了保护这些文化瑰宝不被玷污或断绝。
3 行业	你所属的特定职业群体因其工作环境或历史原因，成为灵异事件高发目标。为了保护同行、维持行业存续，你掌握了对抗之力。成为狩魂者，是为了守护同袍的生命与行业的根基。
4 网络	你身处一个相互扶持的紧密社群。当社群成员因灵异事件接连遭遇不幸，群体濒临崩溃时，你承担起责任。成为狩魂者，是为了维系这份来之不易的互助纽带与集体安全。
5 文化	你所认同的特定文化圈层（如某个艺术社群、爱好者俱乐部、线上兴趣小组）因其聚集地、活动性质或成员特质，吸引了灵异威胁。为了保护“同好”和这个精神家园，你投身其中。成为狩魂者，是为了守护圈内伙伴与大家热爱的空间。
6 脆弱	你身边环绕着相对脆弱、易受侵害的群体。目睹他们成为灵异目标却无力自保，激发了你的保护欲。
7 共生	你所处的社区 / 地域恰巧坐落于特殊的灵脉节点或历史悠久的灵异事件多发地。社区的存在与安危与这片土地的灵异平衡息息相关。成为狩魂者，是为了维持这种脆弱的共生关系。
8 友人	与你有着深厚羁绊的挚友、恩师被灵异所威胁，或灵异直接指向他们及其所处的环境时，成为狩魂者，是为了守护这份无法割舍的羁绊及其赖以生存的土壤。



③ 构建你的狩魂者角色

狩魂者绰号

“在狩鬼者这个行业大家都是不用真名的，因为怕祖上在阴间受到牵连，所以大多都舍弃了本名，每个人都有一个绰号，这也是个不成文的规定。”

——古尘

只有起错的名字而没有起错的绰号，狩魂者的绰号是他行走江湖的名牌。提及一个狩魂者的绰号时，会话者能马上联想到他的行事作风。

狩魂者绰号在游戏中尤为重要，这决定了在狩魂者世界中别人如何称呼你。由于狩魂者这一职业的特殊性，狩魂者们通常不会对外公开自己的真名。

除开一些特殊场合。在游戏中，无论是其他狩魂者还是非玩家角色，他们都会习惯称呼你的绰号而不是真名。

一些狩魂者的绰号较为特殊，它们通常是通过承继前人，又或是被权威授予而取得的，它们有着明确的含义。如“猫爷”这个绰号，意味着他是S市的首席。而“秦广王”“楚江王”这些绰号，则代表着狩魂者中的顶级战力。

当你在创建你的狩魂者人物时，你可以依照自己的喜好，设计一个专属于你的狩魂者绰号。你可能会在故事中获得类似上述的“猫爷”或“秦广王”这样的称谓。如果你愿意，你也可以将其替换成你的绰号，又或是同时使用它们。

当你在设计狩魂者绰号时，可以参照以下一种或多种方式，但不意味着你必须要按照这种方式来设计，这只是为了给你提供设计思路：

- 狩魂者的绰号可能和他的背景故事有一定关联(霜夜)
- 狩魂者的绰号体现了他的灵能力的一个或多个特点(怒月、血焰子)
- 狩魂者的绰号可以是他的兴趣爱好或特长(积木、镖人)
- 狩魂者的绰号能够体现他的性格特征(烈怒、玉隐)



使用随机表决定绰号

你还可以使用下列随机表格，通过掷骰得出绰号。先掷骰 1d4，查看对应表格；然后再掷骰 1 定骰，选择对应表格内的文字。你可以重复这样做 1~3 次，之后你会得到数个文字。

可以用任意顺序组合这些文字，直到你满意为止，之后你便会得到一个狩魂者绰号。你不一定需要使用以此法得出的绰号，但通过这种方式，或许能够为你的绰号提供灵感。

狩魂者绰号随机表

表 1 - 定骰

01	焰	06	星	11	牙	16	发
02	霆	07	月	12	心	17	影
03	霜	08	湘	13	骨	18	尘
04	岚	09	钢	14	血	19	界
05	雫	10	硫	15	眼	20	隐

表 3 - 定骰

01	晨	06	华	11	墨	16	逸
02	霞	07	虚	12	琴	17	怒
03	暮	08	幻	13	歌	18	悲
04	夜	09	梦	14	音	19	怨
05	宵	10	醉	15	舞	20	诛

表 2 - 定骰

01	鸢	06	璇	11	缎	16	菊
02	梟	07	瑶	12	绫	17	芭
03	麝	08	玉	13	绸	18	葵
04	虫	09	璟	14	绮	19	荆
05	狸	10	翠	15	锦	20	松

表 4 - 定骰

01	乱	06	狱	11	凌	16	姬
02	烈	07	墓	12	碎	17	子
03	祸	08	壬	13	独	18	侠
04	绝	09	嵬	14	断	19	客
05	威	10	魂	15	闪	20	者

狩魂者真名

狩魂者真名通常为二到四个字的中文名字，你可以根据自己的出身来创建一个狩魂者的姓名，这决定了你在“正常的世界”中别人如何称呼你，当然也可以是假名或者是外国名字。

创建角色背景建议

你想创建一个怎样的角色？即便你们都是狩魂者，但基于灵能力的不同，掌握的武技、术法或专长等资源的不同，甚至背景故事的不同，你们的狩魂者都会显得千差万别。

当你在创建属于自己的狩魂者时，不妨思考以下问题：

为了满足羁绊，你的狩魂者通常会怎样做？

- 在调查狩魂事件时，你的狩魂者通常采取什么样的策略？
- 你的狩魂者期望的作战风格是怎样的？
- 你的狩魂者更擅长使用什么方式打击敌人？
- 没有战斗时，你的狩魂者更擅长做什么？
- 在没有狩魂事件的日常里，你的狩魂者会做什么？

思考这些问题有助于你在脑海中建立对角色的基本概念，同时也有助于你创建狩魂者角色的背景故事，在创建角色过程中，你可以随时返回来思考这些问题。

示例

我通过投掷获得的狩魂者羁绊是救赎，我将羁绊相关的内容填入我的卡中。

- 我为自己想好了一个很酷的绰号，叫作“血焰子”，这个绰号非常酷，而且和我的灵能力有关联。
- 我的狩魂者真名叫作“吴焰”，如同燃烧的火焰。
- 根据我的狩魂者羁绊，我的背景故事如下：一次神秘事件让我的挚友死于非命。这让我意识到人的脆弱性，也使我从此更懂得珍惜眼前人。我为了守护这个城市，我会用上任何我认为合适的手段。同时我不会姑息任何邪恶——无论对方是人是鬼！

④ 决定你的基础属性

作为一位狩魂者，你需要构建与了解以下内容：

- 分配你的属性
- 填写你的道具点
- 填写你的基础防御
- 填写你的时髦值和选择时髦动作
- 通过你的属性等级表和灵识提升表获得对应的武技，术法，狩魂专长，灵魂武器和狩魂绝技（具体数据见第四章）。

我分配了我的属性为体魄 3，智慧 4，心魂 2，并且根据这些属性填写了自己的生命值和灵力值，而我的道具点为 3，时髦值为 10，基础防御 10，接下来我还要根据属性等级表去获得其他收益。

1. 分配你的属性

一般而言，你创建角色时，你拥有 9 点灵识。

灵识是一项综合属性，代表该狩魂者灵体合一的程度。灵识决定了你能够在每种属性上分配多少数值。

使用更高的灵识创建你的角色。如果你的 DH 要求你使用更高的灵识创建你的角色，请参考第二章中“升级你的角色”。

属性

狩魂者拥有三项属性，分别是体魄、智慧和心魂。狩魂者的属性与其灵识紧密关联，三项属性之和总是等于角色拥有的灵识。**换言之，在创建角色时，你获得 9 点自由属性点。**你可以按自己的喜好，将任意属性点分配给任意属性值。

体魄：

体魄反映了狩魂者最基础的身体素质和肉体耐性。体魄是决定狩魂者生命值的基础；同时也会影响狩魂者能够习得的武技数量和强度。

生命值：

你的体魄决定了你的生命值上限 $= 5 + \text{你的体魄强度}$ 。生命值是狩魂者肉体和精神耐性的综合体现。它反映了狩魂者的健康程度，以及他能够承受多少伤害。无论这种伤害是肉体上的还是精神上的。

智慧：

反映了狩魂者逻辑思维及学习的能力。与体魄属性相似，智慧属性直接影响狩魂者能习得的术法的数量和强度。此外，智慧属性也决定了狩魂者能够获得的额外技能点。

心魂：

反映了狩魂者的精神力、意志力，以及对灵能力的开发程度。一个狩魂者的精神能量越强，他就能得心应手地驱使自己的灵能力。

灵力值：

你的智慧与心魂等级决定了你的基础灵力值上限 $= 5 + \text{智慧等级} * 2 + \text{心魂等级}$ 。狩魂者的灵力值代表了他的灵识量。一般而言，当你要施展灵能力、凝练灵魂武器、施展武技或术法时，均需要消耗你的灵力值。

需要注意的是，你的属性不能低于 1 点，而单项属性至多可分配 5 点（A 级）。

当你分配完属性后，你可以参照属性等级表，根据你的属性等级来获得对应的收益。

属性等级表

等级	属性值	属性强度	体魄	智慧	心魂
E	1	0	习得基础武技“常规攻击”和基础术法“灵迹”，从基础术法“凝爆”和“超感”中选择一个习得，然后在智慧等级5习得另外1个。		
D	2	1	可以学习普通武技 习得1项自选武技	可以学习普通术法 习得2项自选术法 获得1点技能点	获得1项灵能力专精
C	3	1	习得1项自选武技	习得2项自选术法 获得1点技能点	提前获得灵魂武器
B	4	2		获得1点技能点	
A	5	2	习得1项自选武技	习得2项自选术法 获得1点技能点	觉醒额外灵能印记
S	6	3		获得1点技能点	
SS	7	3	可以学习秘传武技 习得1项自选武技	可以学习秘传术法 习得2项自选术法 获得1点技能点	创造新的灵能力标签
SSS	8	4		获得1点技能点	
SSS+	9	4	习得1项自选武技	习得2项自选术法 获得1点技能点	获得1项灵能力专精

灵识提升表

灵识	狩魂者获得成长
10	获得一项自选专长
12	获得你的灵魂武器
14	习得一挡狩魂绝技
16	获得另一项新的自选专长
18	习得二挡狩魂绝技

属性等级

每项属性从 E 到 SSS+ 被分为 9 个等级。不同的属性等级对应不同的数值。E 级对应 1，SSS+ 级则对应 9，如此类推。你参照对应的等级，填写每项属性的加值（见属性等级表）。随着角色属性的提升，角色也会获得不同的收益。

你通过属性提升获得新收益时会保留你之前获得的所有收益，你在等级 C 时也一样会获得 D，E 等级的收益。

属性强度

属性强度是狩魂者对每项属性的掌控力度。你的每项属性强度等于每项对应属性的一半。

你的属性强度还会对你施展灵能力或施展武技、术法有一定的影响。

- **武技强度 = 你的体魄强度。**
- **术法强度 = 你的智慧强度。**
- **灵能力强度 = 你的心魂强度。**

武技与术法

你可以在分配完所有属性后，根据你的体魄和智慧等级获得相应等级可以学习的武技和术法。

- **武技**是一种能更高效利用自身肉体强度的招式。
- **术法**是一种利用世界中的超自然元素或通过沟通天地万物来帮助自身的形式。

你可以在第二章⑥武技与术法中找到你可以学习的武技和术法。

灵能力专精

当你获得灵能力专精时，灵能力的某些方面将迎来某些强化。

- 当你获得灵能力专精时，可以从通用效果表中选择一种效果，该效果被称为专精效果。
- 当你在施展灵能力时选择【效果】为你的专精效果，该次攻击检定若成功，你可以额外获得 1 个【成功等级】。（详见 59 页）

觉醒额外灵能印记

你可以让你的灵魂武器得到进一步的提升，你可以在“创造灵能印记（132 页）”部分为你的灵魂武器创建第二个“印记标签”。

创造新的灵能力标签

你可以为你的灵能力创建一个额外的【灵能力标签】，并将总字数限制扩展至 100 字。

专长、灵魂武器与绝技

当你的灵识达到 10 点时，你会获得一项自选专长。当灵识达到 16 点时，你可以获得另一项新的自选专长。

你会在灵识为 12 点时构建并获得你的灵魂武器，你也可以在心魂等级 3 时提前获得你的灵魂武器。

你会在灵识为 14 点时构建并习得一挡狩魂绝技，18 点时构建并习得二挡狩魂绝技。



2. 道具点

你的最大道具点为 3 点，你在每次聚会开始时补充至 3 点道具点。

3. 基础防御

狩魂者的基础防御值为 10。

基础防御是一项被动属性。它代表狩魂者在承受攻击时，最基础的防御能力。这可能源于狩魂者的身体素质、反射神经或是穿戴的护具等复合因素。

4. 时髦值

在事件开始时，你会拥有 10 点时髦值，时髦值上限为 100。

时髦值代表一个狩魂者在故事中的受注目程度。搞笑、帅气、热血、优雅等特征无疑会让“读者”对一个角色印象深刻。一个时髦值越高的狩魂者，意味着他在故事中更加活跃，更受到“读者”的关注。

5. 时髦动作

“我们需要一个英雄，英雄是必要的”

在狩魂者中，人人皆为主角，人人皆能成为英雄，哪怕众生不认可，但你只要足够时髦，你也能做到那些神乎其技的事迹。

所有的时髦动作都具有一个启动的前提条件，当你满足条件时，你就可以消耗时髦值启动时髦动作（任意时刻意味着你可以在任何时刻使用这个时髦动作）。你可以从后文的风格列举中选择一个，获得对应风格所有的时髦动作以及通用时髦动作“超灵觉醒”。

通用时髦动作——超灵觉醒（50 时髦值）：你进行攻击检定时，你通过加骰获得的骰值全部翻倍，然后你投掷一枚 D6，获得对应数值的经验值。

组合风格（可选）：感觉这么多时髦动作应该可以玩出花活？说服你的 DH 使用这条变体规则。

- 你可以自由组合你的时髦动作。从各类风格中选择 2 种或以上，组成属于你的自建风格并为其命名。注意，你的自建风格中时髦值相同的时髦动作只能存在一种。

时髦守恒：当你通过时髦动作在某次行动检定中获得加骰时，那次行动检定依旧可以获得主持人的时髦骰（详见 60 页），但你不会因此获得时髦值。

风格—策定山河

修养身心 (5 时髦值)：在任意时刻，你对自身造成【增加灵力 2】

早有预料 (10 时髦值)：你的回合开始时，你可以无需消耗行动立即施展一个效果术法。

绝代明策 (15 时髦值)：你在进行攻击检定时，如果对方选择反击，你可以获得 3 枚加骰（仅本次）。

战术切换 (20 时髦值)：新的轮次开始时，对先序的狩魂者造成【强化防御 2】，对后序的狩魂者造成【强化攻击 2】。

胜天半子 (25 时髦值)：同场景内的生物进行行动检定成功时（包括你自己），你可以改变本次行动检定获得的【成功等级】，你可以在 1～5 个【成功等级】中选择。

风格 - 快意恩仇

磨砺锐气 (5 时髦值)：在任意时刻，你对自身造成【强化攻击 1】，你通过此时髦动作获得的【效果】还未失效时，不能再使用该时髦动作。

刀间舔血 (10 时髦值)：当你选择反击进行攻击检定时，该次检定可以获得 2 枚加骰。如果你的该次反击的攻击检定小于对方的攻击检定，对方本次进行攻击检定的挑战值减少 5 点。

生死看淡 (15 时髦值)：当你的生命值变为 0 时，你可以投掷一次 d100，如果投掷的数值≤你的时髦值（消耗时髦值前）的两倍，你的生命值变为 1 点。

不服就干 (20 时髦值)：当你的行动检定成功时，你可以消耗 X 点生命值为该次检定增加 x 个【成功等级】（X 不能大于你的当前生命值）。

玉石俱焚 (25 时髦值)：当你的生命值变为 0 时，使你生命值变为 0 的生物受到【湮灭伤害 X】，（X 等于你的生命值上限）。

风格—玩世不恭

云手摘月 (5 时髦值)：在任意时刻，你对自身造成【造物 1】。

不行重来 (10 时髦值)：你进行一次行动检定后，如果你觉得这次行动检定不符合你的心意，你可以重骰本次行动检定，但你必须接受新的出值与结果。

魂灵切换 (15 时髦值)：在任意时刻，你修改你的一个【灵能力标签】并与 DH 讨论其是否可行，持续到你离开当前场景。

叙事闪回 (20 时髦值)：你在征得 DH 的同意后，立即向之前曾经历过的事件闪回，寻找这个事件中未曾找到过的细节，或者未曾被注意过的行动。

- 你需要与 DH 讨论你的闪回事件的具体内容，同时必须让你闪回事件不影响整体的故事走向，或是破坏其他玩家的游戏体验。

轮到我了 (25 时髦值)：当一个头目级或首领级生物进入其额外回合时，你可以将其转变为你额外回合。使用该时髦动作后，你在下个轮次中无法做出任何行动。

风格—百折不挠

呼吸回血 (5 时髦值)：在任意时刻，你对自身造成【恢复 1】。

坚韧不拔 (10 时髦值)：在任意时刻，你对自身造成【清除效果 2】。

顽强意志 (15 时髦值)：当你的行动检定失败时，你可以将其改为成功，并视为具有 1 个【成功等级】。

英雄不朽 (20 时髦值)：你在轮次开始时选择一个已经退场的狩魂者，该狩魂者可以选择消耗 20 点时髦值重新回到当前场景中，其生命值变为 1 点。

生死流转 (25 时髦值)：当你的生命值变为 0 时，你可以不立即退场，直到下回合结束后再退场（即使你的生命值不为 0）。

⑤ 分配你的技能等级

狩魂者拥有一些基础技能：运动，操作，隐秘，调查，洞察，说服，狩魂学识。

技能等级：当你在创建角色时，你的初始技能等级等于对应属性的一半（向下取整）。比如，如果你的体魄为 4，那么对应运动技能等级为 2；如果你的智慧为 3，那么你的操作、隐秘和调查技能等级皆为 1（向下取整）。

技能点：

智慧——提升智慧属性能让你获得技能点。这些技能点可以随你喜好自由分配给任意的技能。每被分配 1 点技能点，该技能就可以提升 1 级。这被视作是狩魂者在基础训练之外的学习所得。随着你的智慧属性获得提升，你还会获得更多的技能点。

因为我拥有 5 点智慧属性，所以我拥有 4 个技能点。我可以通过分配让我的运动技能提升 2 级、操作技能提升 2 级，也可以让我的调查技能提升 4 级。

体魄：

运动——涵盖了角色身体素质和身体控制能力的表现，如跑步、跳跃、攀爬、游泳等。它可以用于跨越障碍，如跳过沟壑、攀爬陡峭的墙壁、在湍急的河流中游泳等。

- 例如，你可以进行运动技能检定来判断你能否在密集的人群中挤过而不被阻挠，或者能否成功地跃过一个较高的障碍物。

智慧：

操作——体现了角色对操纵工具、使用物品的掌握程度。通过该检定，可以判断角色能否熟练地使用某种工具；制造、修理或拆卸某种物品；驾驶各种载具；操纵复杂的机械装置，乃至启动古代墨家机关等。

隐秘——当角色尝试在不被察觉的情况下行动时，他可以进行隐秘技能检定。这包括隐藏身形、掩盖踪迹、盗取物品、消除线索或者接近目标而不被发现等一系列行为。有时，角色也可以利用环境因素，如阴影、障碍物来隐藏自己。

调查——用于收集信息、寻找线索和破解谜团。它可以是单纯地观察周围环境，也可以是仔细检查物体、分析证据。无论哪种方式，当你想要在场景中寻找有用的线索，你都可以进行调查技能检定。此外，当你对收集到的线索进行推理分析时，也可以进行调查。

心灵：

洞察——代表角色察言观色的能力。通过洞察技能检定，你可以在与他人的交流中，观察他人的表情、语气、肢体语言等细微之处，来感知他人的情绪、察觉他人意图或是判断出他人是否有所隐瞒等。

- 比如，通过洞察技能检定来判断你能否发现一个商人在交易中对有所隐瞒，或是能否看出一个陌生人对你怀有敌意。

说服——常用于影响他人的想法或行为。无论是通过威逼、利诱还是劝导，你可以通过说服技能检定，让他人接受你的观点、建议或指示。在与他人互动时，你可以使用说服技能来达成各种目的，如获得帮助、获取信息、避免冲突等等。

其他：

狩魂学识——是一种较为特殊的技能，且不与任何属性挂钩。一般而言，你只能通过获取技能点来提升它。狩魂学识涉及对灵魂、超自然力量和神秘学领域的了解和掌握。

- 它还包括感知灵魂气息、了解解析法阵、掌握相关的法术或仪式，以及超度无害鬼魂的作用。



提升你的狩魂者

断章

无论狩魂事件是单章节的还是多章节的，在每个章节末尾——即每次游戏聚会结束时，DH 可以开启一次断章。

顾名思义，断章是用于连接游戏中两个主要章节的段落，是一个让狩魂者休息片刻的游戏环节。在断章期间，狩魂者能够收获经验，恢复资源或是提升自我。

在一个章节结束后，DH 可以启动断章，在断章中，你可以进行以下收益：

- 收获经验
- 提升灵识
- 锻造灵能印记
- 创造经历标签

收获经验

在断章中，你可以通过以下方式来获取经验值以升级狩魂者，你的经验值上限为 10 点：

激活缺陷——如果你的缺陷标签被激活过，根据你激活的缺陷标签的数量，你获得对应数量点经验值。
总结事件——通过回顾本章内容，你可以通过回答问题来获得经验值。

你针对以下问题进行回复，答案只能为“是”或“否”。如果获得 1～2 个“是”，你获得 1 点经验值；如果获得 3～4 个“是”，你获得 2 点经验值；如果获得 4 个或更多的“是”，你获得 3 点经验值。

- 你们是否完成了这次狩魂事件？
- 你们是否顺利完成了这次狩魂事件中的一个章节？
- 你们是否确保了群众的安全，让他们远离危险？或是没有引起任何骚乱？
- 你是否吸取了可以加入角色背景中的刻骨铭心的教训？
- 你们是否“挽救”或“救赎”了至少一个可怜的“灵魂”？
- 所有玩家（包括 DH）推选一个本次冒险中最让人印象深刻的场面。你是否参与其中？



过于时髦——你或许会在一次章节中获得比原来更多的时髦值，在一次游戏结束时，你所有的时髦值都会被转化成经验值，每 10 点时髦值会被转化成 1 点经验值，剩余的时髦值则会被废弃。

- 而在下次游戏开始后，你的角色又会回到初始的 10 点时髦值。

提升灵识——你的狩魂者角色可以花费 6 点经验值，提升 1 点灵识。灵识的提升会让你获得额外的可以自由分配的属性。你将通过分配额外属性而获得新的收益。

锻造灵能印记——你的狩魂者角色可以花费 4 点经验值，来为你的灵魂武器创造一个新的灵能印记（前提是已经觉醒额外灵能印记），该灵能印记与之前创作的灵能印记必须不同。

- 灵能印记的数量不能超过狩魂者角色的心魂强度。

创造经历标签——你的狩魂者角色可以花费 4 点经验值，为自己创造一个经历标签。

如何创作经历标签：你需要结合自己的狩魂者羁绊或本次狩魂事件中的经历，创作一个由 5 ~ 15 个字左右构成的经历标签。

经历标签可以是你延展你的狩魂者羁绊后得出的短语，例如【**灵物使我得知了更多的知识**】。

无论如何，你的狩魂者角色的经历标签不能超过 3 个，你可以通过创造新的经历标签替代旧的经历标签。

仰慕 — 你因效仿偶像从而得知一些狩魂者技巧

劲敌 — 你能够预判一些鬼怪的行动

再会 — 你了解一些阴阳界的知识

师承 — 你拥有一些独门的狩魂者技艺

道义 — 你了解一些普通魂魄的知识

救赎 — 你知道如何从尸体上提取诡异信息

因果 — 你了解一些转世轮回的知识

业报 — 你知晓一些超度鬼魂的知识

天命 — 你知晓人间界与阴阳界穿行的知识

天赋 — 你知晓一些灵能力原理

追寻 — 你在压力之下偶尔能够闪现出一些记忆碎片

悟道 — 你学会用灵魂的视角看待事物

殊途 — 你了解一些异常的预兆

抗争 — 你了解一些天堂与地狱的秘闻

正直 — 你了解一些邪祟的伪装

昭烈 — 你了解一些紧急时刻的应对方法

理性 — 你总能找到一些神秘事件的科学逻辑

宣泄 — 你了解一些如何处理负面能量的知识

支撑 — 你偶尔能够听到一些神秘的声音

修身 — 你熟知一些凶煞的生存法则

养德 — 你了解一些阴德与福报的知识

靖世 — 你知晓一些普通人听闻的异常事件

证明 — 你了解一些鬼怪常用的能力

存在 — 你了解一些边缘人相关的知识

好奇 — 你了解一些灵能力试验数据

秩序 — 你了解一些狩魂界潜规则的秩序

痴迷 — 你曾钻研过一些灵能力相关的知识

人性 — 你了解一些精神污染的知识

涅槃 — 你了解一些诅咒相关的知识

守护 — 你了解一些用于防护的狩魂技巧

家乡 — 你熟知家乡的各类传闻

传承 — 你熟知老旧传说当中的鬼怪

行业 — 你熟知职场上的鬼怪

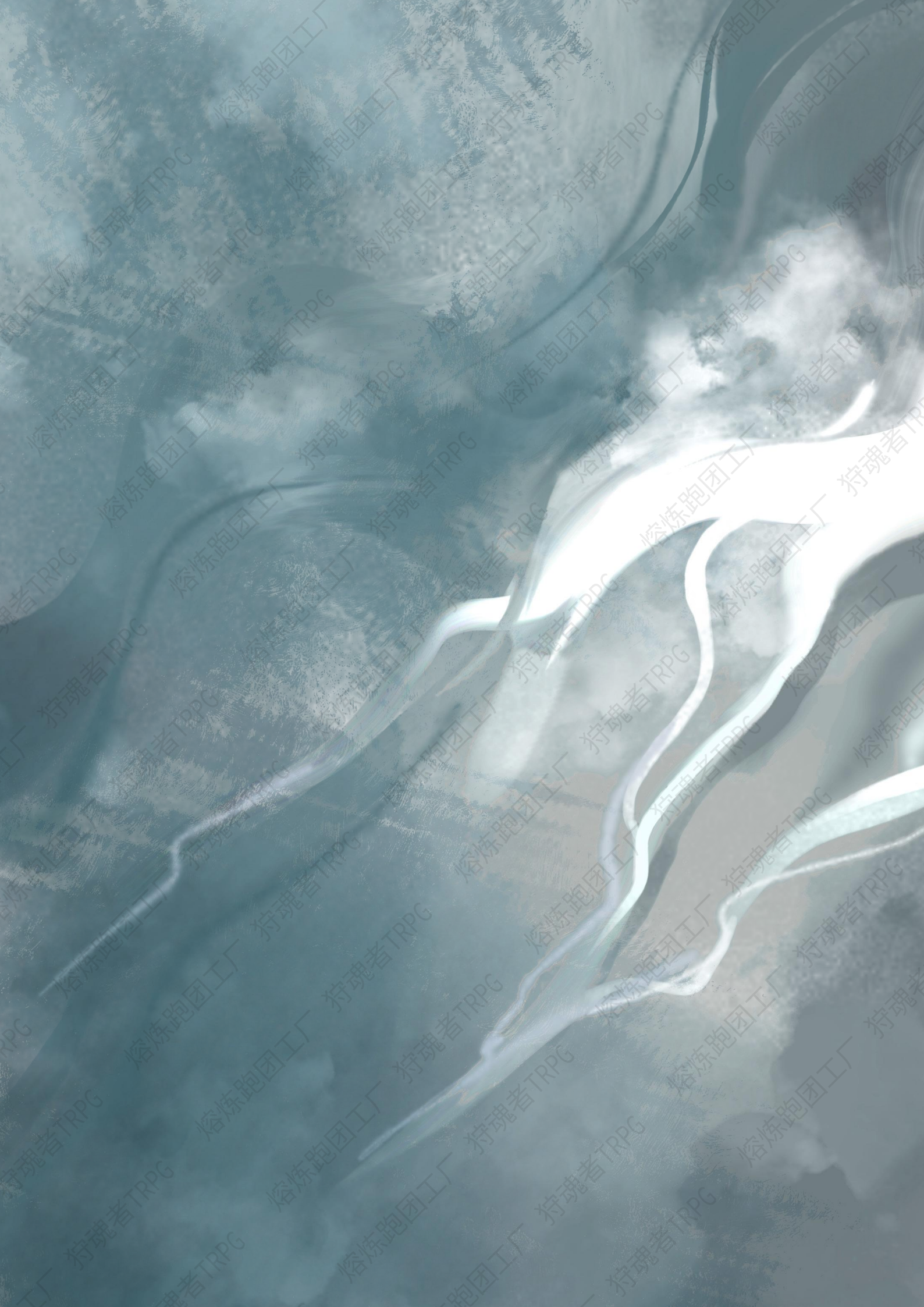
网络 — 你熟知网络上的鬼怪

文化 — 你熟知亚文化圈层寄生的鬼怪

脆弱 — 你熟知灵体修炼的知识

共生 — 你熟知地缚灵相关知识

友人 — 你熟知各类鬼怪的秉性特点



预设狩魂者



姓名：吴焰

代号：血焰子

经历标签：你能够预判一些鬼怪的行动。

狩魂者羁绊：

你的挚友因神秘事件而丧生，为了不让其他人经历与你相同的痛楚，你痛定思痛，肩负起狩魂者的责任，决心守护这片土地。

风格：百折不挠

【属性】 体魄 4 (B)；智慧 3 (C)；心魂 2 (D)

【基础】 灵识 9；时髦值 10；灵力值 13；生命值 7；基础防御 10；

【强度】 武技 2；术法 1；灵能 1

【技能】

- **体魄强度 2：**运动（体魄）2；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）2；隐秘（智慧）2；调查（智慧）1
- **心魂强度 1：**洞察（心魂）1；说服（心魂）1
- **狩魂学识：0**

【灵能力】 调温枪

吴焰可以「从指尖持续喷射火焰」，「将自身化作烈焰本身」；还可以随自己所想「编织火焰的形状」。

【灵能力专精】：【伤害】

【武技】 常规攻击、蛇咬、浴血

【术法】 灵迹、凝爆、招雾符、冰牙符、滚雷符、符钉



【灵魂武器】 火枪卡朋 **【形态】** 毛瑟军用手枪

【灵能印记】 悬空

【外观】 在黑色的沉重枪体上，艳红色与橙黄色相互碰撞出飞溅墨点般的涂鸦式点缀。



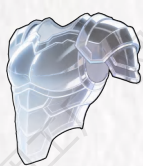
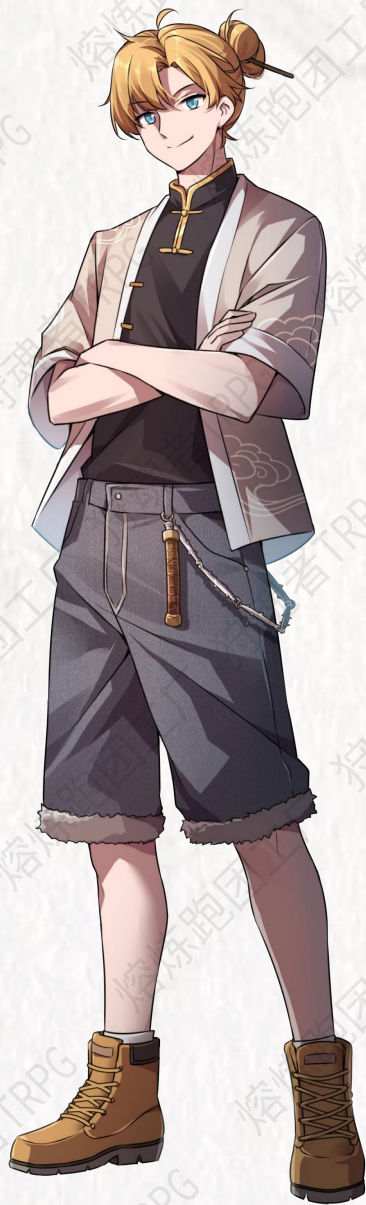
【一挡绝技】

【绝技名称】 地狱火摇滚乐团

【类型】 狩猎哨兵 **【魂魄】** 尸狗魄

【效果】 任何根据【成功等级】对你造成的【效果】会视为减少 2*X 个【成功等级】(X= 你解放的标签数量)，持续到你离开当前场景。

【描述】 燃烧的火枪化身为一个闪着警报红灯的全自动移动军械库，轰炸所有胆敢进入射程的敌人，真理只在炮火的射程之内。



姓名：阿吉斯

代号：怒月

经历标签：你知晓人间界与阴阳界穿行的知识

狩魂者羁绊：

你因为一件灵物的选召而成为狩魂者。你为了解开这件灵物的秘密，以及学会如何驱使它而努力着。

风格：策定山河

【属性】 体魄 2 (D)；智慧 4 (B)；心魂 3 (C)

【基础】 灵识 9；时髦值 10；灵力值 16；生命值 6；基础防御 10；

【强度】 武技 1；术法 2；灵能 1

【技能】

- **体魄强度 1：**运动（体魄）1；
- **智慧强度 2：**操作（智慧）2；隐秘（智慧）2；调查（智慧）2
- **心魂强度 1：**洞察（心魂）2；说服（心魂）2
- **狩魂学识：**1

【灵能力】 月华守护

阿吉斯可以【操纵周围的明暗程度】；【强光下模糊身形且难以预测】【制造由月光组成的力场】；其灵能力在【折射月光时更加有效】。

【灵能力专精】【恢复】

【武技】 常规攻击、天罡步

【术法】 灵迹、凝爆、捆塞符、幻剑冢、祝灵术、扶禊术



【灵魂武器】 银足虫 **【形态】** 九节鞭

【灵能印记】 组合

【外观】 由九段亮银色鞭节和鞭头组合而成，每一节鞭身都带有若干小尖刺，挥舞时就像一只巨型的银色蜈蚣。



【一挡绝技】

【绝技名称】 歪理之铠

【类型】 狂魄武装 **【魂魄】** 吞贼魄

【效果】

- 当场景内有生物选择反击时，你可以让其进行的攻击检定获得 5 点加值。
- 当场景内有生物选择防御时，你可以让其遭受的攻击检定的挑战值增加 5 点。
- 你可以使用该能力 X 次，直到你离开该场景。（X= 你解放标签的数量两倍）

【描述】 歪理之铠会化为一副以银色线条勾勒轮廓，但有形无色的盔甲。这副盔甲可以依据怒月的意志，覆盖在其他人身；还能根据不同类型的攻击，自由组合成对应的造型。



姓名：胡迪尼

代号：魔术师

经历标签：你了解一些天堂与地狱的秘闻

狩魂者羁绊：

突如其来的灵能力觉醒让我有机会摆脱先前一成不变的生活，狩魂者和魔术师的双重身份使我感受到了新生。

风格：玩世不恭

【属性】 体魄 2 (D)；智慧 3 (B)；心魂 4 (B)

【基础】 灵识 10；时髦值 10；灵力值 17；生命值 6；基础防御 10；

【强度】 武技 1；术法 1；灵能 2

【技能】

- **体魄强度 1：**运动（体魄）1；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）1；隐秘（智慧）1；调查（智慧）1；
- **心魂强度 2：**洞察（心魂）2；说服（心魂）3；
- **狩魂学识：**1

【灵能力】 伟大演出

你可以【凭空制造魔术道具】，施展魔术可以【无视事先准备施展魔术】直接完成魔术，你的魔术可以【实现魔术宣告的效果】，你的魔术必须在现实中【有对应原型】。

【灵能力专精】：【叙事】

【武技】 常规攻击、云手受

【术法】 灵迹、凝爆、替影术、幻镜像、交神咒、牵丝偶



【灵魂武器】 助手罗宾 **【形态】** 兔子

【灵能印记】 智能

【外观】 一只手持怀表的兔子先生，必要的时候它会掏出它的温彻斯特 M1887 为魔术师先生提供“有限火力支持”



【一挡绝技】

【绝技名称】 奇迹再现

【类型】 灵气自在功法 **【魂魄】** 臭肺魄

【效果】

- 你可以让你进行行动检定获得的加骰从 d4 变为 d6。
- 你可以使用该能力 X 次，效果持续到你离开该场景。（X 为你解放标签的数量）

【描述】 当帷幕即将落下，掌声即将响起——此刻，魔术师指尖轻动，仿佛拨动了命运的丝线。观众这才意识到，方才的“伟大演出”并非终章——一场更加精彩的魔术秀……哦，不，是奇迹本身在舞台上睁开了双眼！它的代理人正在向世界宣告：真正的魔术，刚刚开始。



姓名：林小满

代号：东方红超人

经历标签：你了解一些鬼怪常用的能力

狩魂者羁绊：

出身于武道世家，又深受武侠文化洗礼，在觉醒能力后，认为自己既然成为大侠就该行侠仗义，为国为民。

风格：百折不挠

【属性】 体魄 4 (B)；智慧 2 (D)；心魂 3 (C)

【基础】 灵识 9；时髦值 10；灵力值 12；生命值 7；基础防御 10；

【强度】 武技 2；术法 1；灵能 1

【技能】

- **体魄强度 2：**运动（体魄）3；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）1；隐秘（智慧）1；调查（智慧）1；
- **心魂强度 1：**洞察（心魂）1；说服（心魂）1；
- **狩魂学识：**0

【灵能力】 武侠迷

林小满【学会了所有武侠影视作品中的武学招式】，她拥有【主角般的身体素质】【可以像武侠片主角那样行事】，但会【被影视中的险境和克制招式所克制】。

【灵能力专精】：【叙事】

【武技】 常规攻击、霞构，无想剑

【术法】 灵迹、凝爆、傀儡光，幻镜像



【灵魂武器】 如意金箍棒 **【形态】** 长棍

【灵能印记】 分身

【外观】 当然是经典的金箍棒啦。因为日本薙刀是淑女的武器，所以去掉刀的棍子更是慈悲为怀，阿弥陀佛。



【一挡绝技】

【绝技名称】 天上天下唯我独尊

【类型】 灵气自在功法 **【魂魄】** 臭肺魄

【效果】

- 你可以让你进行行动检定获得的加骰从 d4 变为 d6。
- 你可以使用该能力 X 次，效果持续到你离开该场景。（X 为你解放标签的数量）

【描述】 以影视 / 游戏 / 动画中的经典形象功夫娘亮相，让自己进入到决战状态！灵力会化作（粗糙过时的）特效覆盖全身，例如金钟罩，3d 凤凰，学动画 3 年制作的龙等。



姓名：严宇

代号：幻空

经历标签：你了解一些精神污染的知识

狩魂者羁绊：你从小因为你与生俱来的奇异能力而备受困扰。直到你成为狩魂者之后，你终于知道这份能力的正确用途，这并非诅咒，而是一份可以帮助到别人的力量。

风格：策定山河

【属性】 体魄 2 (D)；智慧 3 (C)；心魂 4 (B)

【基础】 灵识 9；时髦值 10；灵力值 15；生命值 6；基础防御 10；

【强度】 武技 1；术法 1；灵能 2

【技能】

- **体魄强度 1：**运动（体魄）1；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）1；隐秘（智慧）1；调查（智慧）1
- **心魂强度 2：**洞察（心魂）2；说服（心魂）2
- **狩魂学识：**2

【灵能力】 相位操纵

严宇可以【操控事与物的相对距离】，自己可以【进行短途跃迁】，并【将移动的物件引导至一个新的终点】。

【灵能力专精】【伤害】

【武技】 常规攻击、符剑术

【术法】 灵迹、凝爆、业火红莲、悬丝诊、幻镜像、借东风



【灵魂武器】 方差印 **【形态】** 金属三阶魔方

【灵能印记】 悬空

【外观】 这是一个悬空于手掌之上、微微浮动的金属魔方，三阶 27 块中的魔方单元时而聚合时而散开。



【一挡绝技】

【绝技名称】 渊息·无径庭

【类型】 灵气自在功法 **【魂魄】** 臭肺魄

【效果】

- 你可以让你进行行动检定获得的加骰从 d4 变为 d6。
- 你可以使用该能力 X 次，效果持续到你离开该场景。（X 为你解放标签的数量）**【描述】** 单手在胸前结出渊息印，脚踏空间如水起涟漪，起承之间便将敌人锁在 27 块方差印单元组成的无径庭中。



姓名：卡缪

代号：霜夜

经历标签：你知晓一些普通人听闻的异常事件

狩魂者羁绊：

我的家族毁于一个强大的敌人之手。作为家族中唯一的幸存者，我必须找到家族的仇人，并为我的族人报仇雪恨。

风格：快意恩仇

【属性】 体魄 2 (D)；智慧 2 (D)；心魂 5 (A)

【基础】 灵识 9；时髦值 10；灵力值 14；生命值 6；基础防御 10；

【强度】 武技 1；术法 1；灵能 2

【技能】

- **体魄强度 1：**运动（体魄）1；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）1；隐秘（智慧）1；调查（智慧）1
- **心魂强度 2：**洞察（心魂）2；说服（心魂）2
- **狩魂学识：**1

【灵能力】 万相转换

卡缪可以【触摸物件让身体的物理性质变得与其相同】；【触摸物件使其物理性质变得与自身相同】；【改变物件的形态但不改变其物理性质】。

【灵能力专精】【伤害】

【武技】 常规攻击、形意·虎扑炮捶

【术法】 灵迹、凝爆、御魔符、断空符



【灵魂武器】 暗金琴键 **【形态】** 指虎

【灵能印记】 能量（风）

【外观】 这套指虎一个为亮金色，另一个为哑光黑。在击出风能量时会因撕破空气而发出声响，就像是以物理打击的方式为敌人送钟。



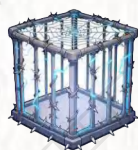
【一挡绝技】

【绝技名称】 双相罗刹

【类型】 净灵环 **【魂魄】** 除秽魄

【效果】 当场景内有生物类型为鬼魂的敌人进行攻击检定时必须额外投掷 X 枚 D4 骰记录结果，总值需要减去该结果，效果持续到你离开该场景。（X 为你解放标签的数量）

【描述】 释放绝技后，基于周遭环境能够看到的两种不同的物质，会组合成一只身体两边不对称的虎形怪物。这只老虎能够随霜月的意志进行咆哮、飞扑、撕咬等行为，甚至还能够站立成人形来配合行动。



姓名：林彻

代号：铜

经历标签：你了解一些灵能力试验数据

狩魂羁绊：你天生能感知电磁场，幼年因能力失控导致左臂留下伤痕，后因为就医及时恢复了过来，长大后为了理解这股力量成为了科学家后又接触到了狩魂者，并毅然决然加入了其中。

风格：无畏守护

【属性】体魄 2 (D)；智慧 3 (C)；心魂 4 (B)

【基础】灵识 9；时髦值 10；灵力值 15；生命值 6；基础防御 10；

【强度】武技 1；术法 1；灵能 2

【技能】

- **体魄强度 1：**运动（体魄）1；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）1；隐秘（智慧）1；调查（智慧）2
- **心魂强度 2：**洞察（心魂）2；说服（心魂）2
- **狩魂学识：**1

【灵能力】

林彻可以「感知百米内金属物体的精确位置」，「短暂磁化接触的金属使其变形或吸附自身」；还可以「在导体表面激发高压电弧」，但「过度使用能力会引发偏头痛」。

【灵能力专精】【叙事】

【武技】常规攻击、形意·虎扑炮锤

【术法】超感、灵迹、铜镜符，祖灵战歌，血月诅咒，隐身符



【灵魂武器】十二元辰 **【形态】**手环

【灵能印记】分身

【外观】一个表面刻着精细电路纹路，上面镶有石英绝缘体的手环，使用灵能印记时会分裂成十二个金属铁片



【一挡绝技】

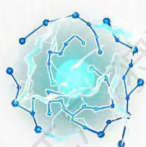
【绝技名称】万磁牢狱

【类型】灵气自在功法 **【魂魄】**臭肺魄

【效果】

- 你可以让你进行行动检定获得的加骰从 d4 变为 d6。
- 你可以使用该能力 X 次，效果持续到你离开该场景。（X 为你解放标签的数量）

【描述】被解放的金属操控能力具象化为无数磁力线，如同活体枷锁般缠绕战场。金属物体在磁场中扭曲重组，瞬间构筑成布满高压电弧的荆棘牢笼，栏杆是通电的钢筋，地刺是磁化的利刃，穹顶是交织的铜网。敌人如同落入电磁熔炉的铁屑，每一次挣扎都引发新一轮磁暴电击。



姓名：苏映雪

代号：穹痕

经历标签：你知晓一些超度鬼魂的知识

狩魂羁绊：过去的失败在你心中筑成了一座大山，寻常的挑战以不足以让你翻越，于是你选择将每一次的灵异事件都视为一次向上的攀登。探索灵异的世界对你来说不仅仅是为了帮助他人，更是一场对自我的征服——为了有朝一日能亲手击碎那座心灵的屏障，重新站在顶峰。

风格：百折不挠

【属性】 体魄 4 (B)；智慧 2 (D)；心魂 3 (C)

【基础】 灵识 9；时髦值 10；灵力值 12；生命值 7；基础防御 10；

【强度】 武技 2；术法 1；灵能 1

【技能】

- **体魄强度 2：**运动（体魄）2；
- **智慧强度 1：**操作（智慧）1；隐秘（智慧）1；调查（智慧）1
- **心魂强度 1：**洞察（心魂）1；说服（心魂）1
- **狩魂学识：**1

【灵能力】 云跃

苏映雪可以「短距离瞬间突进」，「随意改变自身动量方向」；还可以「在墙壁上攀附」，但「爆发使用后会减弱自身速度」。

【灵能力专精】 【时髦】

【武技】 常规攻击、瞬身击、残影

【术法】 灵迹、凝爆、傀儡光、幻镜像

✓

□

【灵魂武器】 追影 **【形态】** 勾爪

【灵能印记】 发射、高速

【外观】 追影是一对银灰色的钩爪，通过一对印有金色羽毛图案的护腕式发射器进行发射及控制。

□

【一挡绝技】

【绝技名称】 星驰电走

【类型】 闪灵罗网 **【魂魄】** 伏矢魄

【效果】 你的武技强度，术法强度和灵能力强度增加 X 点 (X= 你解放的标签数量 / 2 (向下取整))。

【描述】

在她眼中，整个世界缓缓地分解，崩裂，幻化成无数条可视轨迹。编织，编织，所有轨迹渐渐被编织成一张巨大的蛛网，而她，便是那唯一的织手。楼宇的边缘、飞驰的车辆、每一个动作，都成为她网上的节点！她化作一道银色闪电，穿梭在各个节点之间。

如何游玩

第三章



游戏聚会与狩魂事件

一次常见的游戏聚会通常会花费你们 4 ~ 6 小时。在《狩魂者 TRPG》中，一个完整的狩魂事件一般由 1 次聚会完成，而有些完整的狩魂事件需要 2 ~ 5 次游戏聚会。

狩魂战役

狩魂战役指至少需要 5 次以上游戏聚会才能完成的故事。通常会由同一个 DH，同一组玩家以及相同的狩魂者角色参与完成，一次漫长的狩魂战役通常会花费你们相当多的时间，从数月乃至数年不等。

你不必将完成狩魂战役当作目标。无论你们正在游玩的是何种形式的狩魂事件。当一个事件和其他更多的事件累积起来后，它们自然就会形成一个狩魂战役。换言之，只要你们游玩得足够多，那么属于你们的战役也会慢慢形成。

场景

在一场狩魂事件中，狩魂者们四处奔走，穿梭于城市的各个角落，只为解开那隐藏在黑暗中的不为人知的真相。昏暗无光的废弃大楼、车水马龙的吵闹街市、人迹稀罕的荒野庙宇、流光溢彩的豪华宴会。很快你就会发现，游戏中的场景在不断变化。

区域

在一个大型场景中，经常会因为被切分成数个“子场景”，但为了避免对于场景定义的混淆，我们称这种“子场景”为区域。

战斗场景

当狩魂者们与敌对生物正式开始战斗时，狩魂者们与敌对生物会立即进入一个独立的战斗场景中，战斗场景在描述和规则上也被视为一个场景。

进行断章

当一次游戏聚会结束，更常见的是一个狩魂事件被完成后，DH 会开启“断章”。在断章期间，DH 会根据玩家们在本次游戏中的表现，询问你们若干问题。根据回答，狩魂者可以获得相应的提升。

行动检定

几乎所有的 TRPG 规则中，当你需要做出一个具有挑战性的行动时，主持人都要求你进行一次检定，在《狩魂者 TRPG》中也是如此。所有的检定都被称为“行动检定”。

简单而言，所有检定的逻辑如下：

- 投掷并加上额外加值。你投掷一枚定骰并加上若干枚加骰。
- 将定骰的投掷结果 + 加骰的投掷结果作为总值与这次检定的挑战值相比较，如果比挑战值大，该检定被视为成功，并视为具有 1 个【成功等级】，而你的总值每比挑战值的最低值大 5 点，你获得额外 1 个【成功等级】。

挑战值

挑战值是判定你行动检定是否成功的基准。在大部分类型的检定中，挑战值皆为 10。

而该检定能否达到应有的效果，取决于 DH 为该检定设置的【成功等级】数量的要求。

- 容易完成的检定可能会要求你取得 1 个【成功等级】
- 中等难度的检定可能会要求你取得 2 个【成功等级】
- 非常困难的检定可能会要求你取得 3 个【成功等级】

示例

你在进行一次行动检定时，最终掷骰结果为「定骰掷出 7 点 + 加骰掷出 10 点」，因此总值为 17 点。

因为总值 > 挑战值 (> 10)。该检定成功，且根据「超出挑战值的区间」划分【成功等级】。

- 当总值为 11-15 点（超出挑战值 1-5 点），获得 1 个【成功等级】；
- 当总值为 16-20 点（超出挑战值 6-10 点），获得 2 个【成功等级】；
- 当总值为 21-25 点（超出挑战值 11-15 点），获得 3 个【成功等级】；
- 综上所述，出值每超出挑战值 5 点就会增加 1 个【成功等级】。

而本次检定的总值为 17 点 (> 挑战值 10)，且落在「16-20 点」区间内，因此本次检定成功，并获得 2 个【成功等级】。

大成功：当你进行行动检定时，投掷 20 的结果 = 20 时，视为大成功，如果该次检定通过，在计算该检定的【成功等级】会增加 1 个。

大失败：当你进行行动检定时，投掷 20 的结果 = 1 时，视为大失败，如果该次检定通过，在计算该检定的【成功等级】会减少 1 个。

加骰

你在行为检定中可以通过许多方式获得加骰，虽然获取加骰的方式多种多样，但所有加骰的性质都是一样的。当你在一次检定中获得 1 枚加骰时，你可以在该检定中额外投掷一枚 D4 骰并加到最终的检定结果中。

时髦骰

当你在一次检定中获得 1 枚时髦骰时，你可以在该检定中额外投掷一枚 D6 骰并加到最终的检定结果中。



检定类型

根据狩魂者的行动，行动检定在游戏中被分为多种类型。

- **（一）技能检定：**当你在场景中进行一项具有一定难度的行动（通常是非战斗）时，你将和 DH 讨论你需要进行哪种技能检定。当然，DH 可能会主动要求你进行一次技能检定。
- **（二）强度检定：**当狩魂者的某个行动无法被归纳到某个技能，或该行动比一般行动更具有难度时，DH 可以要求玩家进行强度检定。
- **（三）攻击检定：**一般而言，攻击检定只会在战斗中被使用，一般用来评判你的攻击对于你敌人造成的损害高低，其挑战值会因为敌人的不同而发生变化。

（一）技能检定

你可以进行的技能检定全部记录在你的狩魂角色卡中。

当你进行一次技能检定时，你能获得的额外加值如下：

- **技能等级：**你可以在检定中获得【技能等级】枚加骰。
- **激活标签：**你可以通过激活【标签】来获得加骰。
- **时髦系统：**DH 可以基于你的扮演水平给予你时髦骰。

示例

狩魂者吴焰正在贫民窟的天台处追赶引起邪祟现象的犯人。犯人快要逃脱了，因此他想从当前这个天台跳到另外一处天台，以缩短他和犯人之间的距离。

DH 判断这是一个可以被归入运动技能的行动。因此要求吴焰进行运动技能检定。吴焰的运动技能等级为 3，因此他在这次检定中可以获得额外 3d4 的加骰加入最终的结果中。别忘了他还可以激活自己的灵能力标签，以获得更多枚加骰。

(二) 强度检定

当狩魂者的某个行动无法被归纳到某个技能，或该行动比一般行动更具有难度时，DH 可以要求玩家进行强度检定。这一检定类型是基于你的体魄、智慧或是心魂属性进行的行动检定，这类检定可以被细分为：

- **心魂检定**
- **智慧检定**
- **体魄检定**

当你进行一次强度检定时，你可以获得加骰的方式如下：

- **属性强度**：你可以在检定中获得对应的【属性强度】枚加骰。
- **激活标签**：你可以通过激活【标签】来获得加骰。
- **时髦系统**：DH 可以基于你的扮演水平给予你时髦骰。

示例

因为之前的失败，狩魂者阿吉斯陷入了反派的精神控制，并开始攻击自己的队友，这太让人难受了！阿吉斯的玩家想要摆脱这种状况，他询问 DH 可以怎么做。

DH 判断任何一种技能都不适用于目前这种情况，但他认为必须为玩家提供一个摆脱控制的机会。DH 认为精神控制与心魂属性关联更大，因此他提出让阿吉斯进行心魂强度检定：这反映了阿吉斯是否能够凭借自己的坚韧意志驱赶反派的精神入侵。

阿吉斯的心魂属性为 3，因此他的心魂属性强度为 1（向下取整）。在这次强度检定中，他首先可以获得 1d4 的加骰，这看起来有点悬了。但是，阿吉斯仍然可以激活自己适用于此次检定的灵能力标签，以获得更多的加骰。

(三) 攻击检定

当你的狩魂者施展武技，术法或灵能力时，武技，术法和灵能力可能会要求你进行一次攻击检定，这一检定的挑战值取决于你选择的目标，甚至是可变化的，在战斗部分中会有对于该挑战值的详细解释。

当你进行一次攻击检定时，你可以获得加骰的方式如下：

- **武技强化**：你施展武技时进行的攻击检定会获得【武技强度】枚加骰。
- **术法强化**：你施展术法时进行的攻击检定会获得【术法强度】枚加骰。
- **灵能力强化**：你施展灵能力时进行的攻击检定会获得【灵能力强度】枚加骰。
- **时髦系统**：DH 可以基于你的扮演水平给予你时髦骰。
- **激活标签**：你可以通过激活【标签】来获得加骰。

可选规则：将加骰替换为固定加值

一次投掷的数量太多，又麻烦又让人头晕眼花？没有关系，说服你的 DH 使用这条变体规则。

当你获得 1 枚加骰时，该次检定的结果 +2，而非加入一枚 D4 骰



标签

你会在创建角色部分，看到很多种标签，这些标签的主要作用是帮助你进行角色扮演和行动检定。最直观的体现就是，你可以通过激活标签来获得加骰。

你可以通过各种方式获得标签，标签的类型如下：

- **灵能力标签**：你在创建灵能力时，会同时创造出该灵能力的若干个标签。
- **物品标签**：从游戏规则上来讲，你使用狩魂者口袋创造道具的本质是创建一个物品标签，你也可以通过行动来寻找场景中可以使用的道具（物品标签）。
- **印记标签**：你在构建你的灵魂武器时，你的灵魂武器会带有印记标签。
- **场景标签**：一个场景中会有客观存在的场景标签，它们可能是隐性的，也可能是显性的。你可能会在意外情况下激活这个标签。
- **缺陷标签**：这是一个极为特殊的标签，与正常的标签效果不同，是否激活完全取决于 DH 的判断，其效果也和寻常标签不一样。
- **经历标签**：你在狩魂事件中或者狩魂事件结束时，会主动或被动地获得属于你的经历标签。

如何激活标签

当你进行一次检定时，DH 会要求你为这次行动做出扮演，你可以在你的扮演中融入这些标签，来激活这些标签。

激活标签：进行检定时，你每激活一个标签，就会获得 1 枚加骰。

以 DH 为准：进行检定时，若你想通过扮演激活标签，你需要在完成扮演后向 DH 明确想激活的标签名称与数量。

切莫为激活而扮演：当你为激活标签而进行大量无效扮演时，DH 有权不让这些标签被激活

激活限制：每种标签在被激活时都有规则和限制。



可选规则：激活标签限制

一次激活的标签太多了，让人头昏眼花，说服你的 DH 使用这条变体规则。你在一次检定中激活的标签总数不能超过 4 个。



灵能力标签规则

你每激活一个灵能力标签，需要消耗 1 点灵力值。当你的灵力值为 0 时，你无法再激活灵能力标签。

- 你施展部分武技进行的攻击检定不能激活灵能力标签（详情见武技）。
- 你施展术法进行的攻击检定不能激活灵能力标签。

物品标签规则

当你激活物品标签后，DH 可能会因为情景和扮演让该物品标签在激活后直接消失。你通过狩魂者口袋所创造的物品标签会在单个章节后消失。

印记标签规则

只有当你的灵魂武器被凝练出来后，你才能通过扮演去激活你的印记标签。

（摘自第二章：灵魂武器）凝练灵魂武器：

当你尝试在场景中凝练灵魂武器，你必须为此消耗 2 点灵力值。若你在同一个场景中再次凝练灵魂武器，你需要为此消耗 4 点灵力值；第三次则需要消耗 6 点灵力值。这之后，你无法再在该场景中凝练灵魂武器。

- 你的灵魂武器会在当前场景结束后消散

场景标签规则

一个场景内，一个【场景标签】只能被激活一次。

例如：【湖】【镜子】该场景标签只能被激活一次

缺陷标签激活规则

当你的扮演让 DH 认为这会激活你的缺陷标签时，DH 有权利激活该缺陷标签。检定成功时，该检定计算的【成功等级】会减少 1 个。

经历标签激活规则

在你进行狩魂学识检定时，你可以激活经历标签，在你激活该经历标签后在一次聚会中你无法再激活该经历标签。**例如：【你从救命恩人那里，学到不同鬼物造成创伤的特点。】该经历标签只能被激活一次。**

属性

本部分会讲述你的狩魂者角色属性应该被如何使用。

生命值

一般情况下，你的生命值上限 = 5 + 你的体魄强度。

当前生命值：你的当前生命值不能低于 0 点，也不能超过你的上限。每次聚会开始时，你的当前生命值回复至你的生命值上限。

生命值减损：当狩魂者的生命值被减少，意味着他受到了【伤害】。如果狩魂者的生命值被减少至 0，狩魂者会无法行动。当你无法行动时，视为你的狩魂者角色暂时不在该场景中。只要狩魂者的时髦值不为负数，通常不会因此死亡。

恢复生命值：当狩魂者从非战斗场景进入到下一个非战斗场景时，他会恢复等同于生命值上限一半（向下取整）的生命值。如果你的狩魂者角色无法行动，你会在恢复生命值后重新回到下一个场景中。

灵力值

一般情况下，你的灵力值上限 = 5 + 智慧等级 * 2 + 心灵等级。

当前灵力值：你的当前灵力值不能低于 0 点，也不能超过你的上限，每次聚会开始时，你的当前灵力值恢复至你的灵力值上限。狩魂者的灵力值代表了他的灵识量。当你要施展灵能力、凝练灵魂武器、施展武技或术法时，均需要消耗你的灵力值。

灵力值回复：当狩魂者从非战斗场景进入到下一个非战斗场景时，你的灵力值会直接恢复你灵力值上限的一半（向下取整）点。

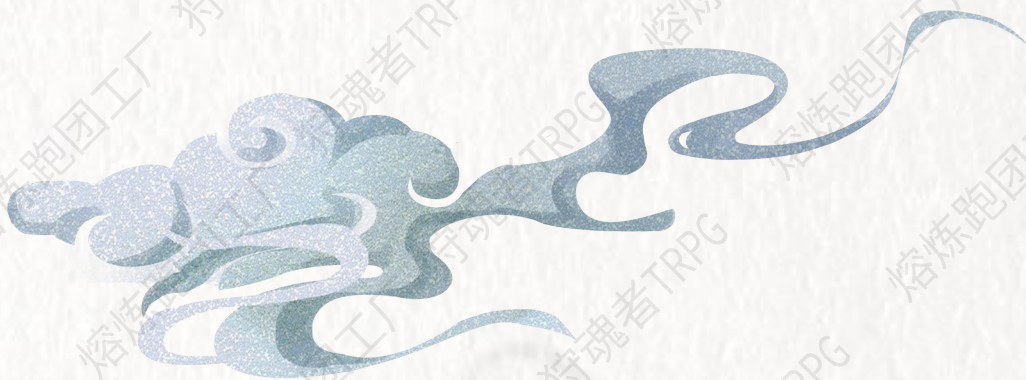
时髦值

时髦值也是一项可供狩魂者作出特殊行动的资源。通过主动消耗时髦值，狩魂者可以做出不同的时髦动作。无论是击败强大的敌人，还是凭借唯心主义精神屹立不倒。

如果一个狩魂者的时髦值在一个场景结束后小于或等于 0，则该角色会淡出故事。

淡出故事的狩魂者，无法再次参与到后续的故事中。基于故事理解，可能是因为这位狩魂者在之前受了重伤，又或是因为特别原因脱离了团队等。

总而言之，失去时髦值的狩魂者将不再受到关注。他将从整个游戏故事中退场。你可以理解为：作家没有再花费笔墨去描写这位角色。



时髦骰

在你进行行动检定时，DH 有权利视你对角色的描述和扮演，使这次检定获得 1 ~ 3 枚时髦骰。

- 狩魂者的行动出色地体现了他的魅力或是展现了他的个性
- 狩魂者的行动让整个故事或当前场景变得更加有趣
- 狩魂者的行动体现出对他自身有利且符合物理常识的克制关系
- 狩魂者的行动与他的角色羁绊相关联

增加时髦值

在你获得时髦骰后，你的时髦值会增加你通过该时髦骰掷出的数值。

减损时髦值

当你做出以下行为时，DH 可能会减损你 1~3D6 的时髦值：

- 受到鬼境作祟的影响或惊吓并且抵抗失败
- 让狩魂事件中牵连到无关的群众
- 在故事中做出不道德的行为
- 直接消灭鬼魂而不超度
- 做出影响其他玩家体验的扮演或描述



道具点

你的最大道具点为 3 点，你在每次事件开始时补充至 3 点道具点。

每个道具点都可以被看作是：收纳在口袋中但有待确认的一组物品。

在游戏中，道具点随时（不需要消耗行动）能够转换成狩魂者所携带或持有的物品，在游戏规则上被视为创造了一个物品标签。

只在有需要时消耗道具点。你不需要为你的每个物品都付出道具点。当你消耗道具点时，请谨记你是在创造一个有利于当下环境，能够帮助你更好地完成行动的物品。如果一个物品的存在并不足以影响游戏规则，则你不需要消耗道具点就可以得到它们。

例如

你不需要为了呈现狩魂者吞云吐雾的描述场景而花费道具点创造一根“香烟”。但是，如果你是为了和某个大厦管理员套近乎来打探消息，那么消耗道具点创造“几支好酒”或许能够帮助你。

狩魂者口袋

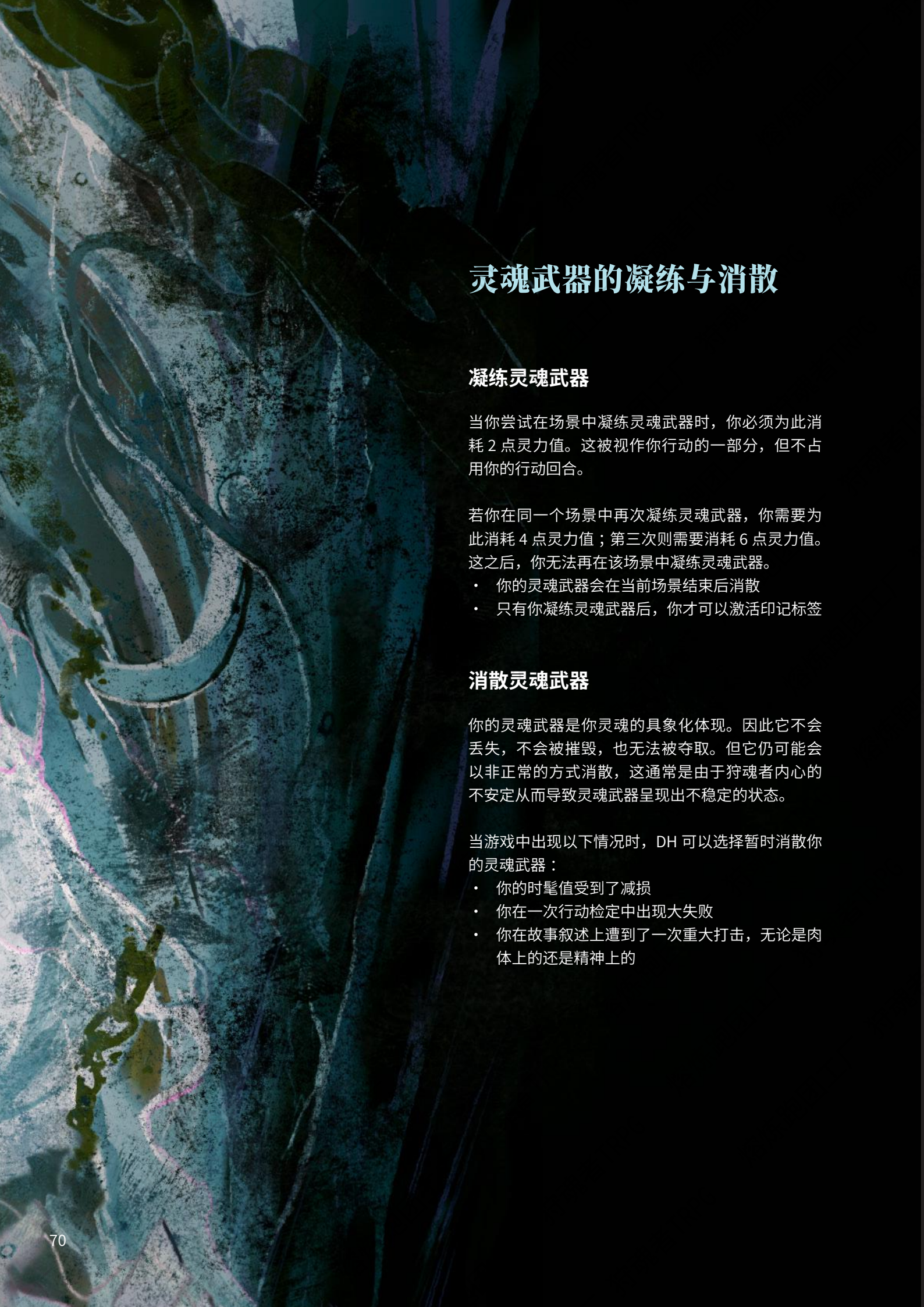
狩魂者口袋是一个概括狩魂者的携带物品的特殊概念口袋，一个收纳你的持有物的容器。它用于保存道具点、保管作为“物品标签”的道具或狩魂道具（见 237 页）。

你可以自由决定你的口袋在游戏故事中的形态：它可以是一个真正的口袋或衣兜；也可以是常见的背包或旅行袋；还可以是一个手提箱或木制剑匣。



示例道具

物品	描述
桃木剑	道教中的一种法器，取天然桃木手工雕刻制成。剑身常刻有符阵或咒文。
金钱剑	通常由一百零八枚铜钱编串而成，常见于法师用于抓鬼降魔，兼具镇宅挡煞的功能。
八卦镜	一种传统的风水吉祥物，分为凸面和凹面两种类型。一般认为凸镜化煞，凹镜聚气。
天蓬尺	道教的一种法器，外观是一根四棱六面的方形短木棍。各面通常刻有日月、星宿，紫薇大帝和天蓬元帅的名讳。常用于震慑邪祟。
拷鬼棒	道教的一种用桃木制成的圆棍形法器。棍身刻有各种符篆，用于威慑、拷问、审讯鬼魅妖邪。
墨斗	传统木工中常见的工具，由墨仓、线轮、墨线和墨签四个部分组成，配合朱砂墨使用，可以弹绘规则线条，用于驱鬼辟邪。
朱砂	道教画符的必备品，有镇邪安魂的作用。
柳枝	精选的柳枝，可用于驱鬼治邪。
桃枝	精选的桃枝，制作成护符可以防邪气、佑平安。
三清铃	摇动时会发出清澈之音，对邪魔外道来说是极难忍受的声响。
念珠	诸多传统宗教中都会用到的法器，多用于祈祷、诵经或灵修。
银器	常见的贵金属。据说银质制品可以灼烧恶魔或魔鬼。
十字架	造型精美的银质十字架，象征着耶稣基督的救赎，也蕴含着克制邪祟的力量。
圣水	经受过祝圣的清水，散发着柔和的微光，通常封装在精致玻璃瓶中。据说将圣水洒向被附身者可以驱赶魔鬼，洒向魔鬼本身可灼烧其身。
圣文	各种宗教的经文、祷文或咒语。诵读这些圣文可以呼唤神圣力量压制邪魔。
盐	部分宗教认为盐象征圣洁、洁净，撒盐或放置盐堆可以驱赶邪祟。
蜡烛	象征着驱赶黑暗的光明。除了其基本功能，蜡烛也常用于各种红白仪式或是宗教祭拜等。
大蒜	大蒜是天然的杀菌剂，得益于此，大蒜也被赋予了赶疾辟邪的能力。最烂熟于心的莫过于大蒜可以用于驱赶吸血鬼的传闻。
酒	酒自古就用于祭祀仪式。由于酒中的特殊成分，古代巫师们认为可以通过酒进入迷醉或癫狂的状态，借此能与神灵直接沟通。
手持灯具	日常会用到的手持照明工具，可以是手电筒或是提灯。
显形粉	撒在地上能显现出邪祟的活动踪迹。
通讯器	一种轻便的机械装置，可以用于通信交流，也可以用于追踪定位，但稳定性较差。
烟雾弹	能瞬间施展出大量浓密烟雾，遮蔽周围视线。
信号枪套组	信号枪是一种小巧的手枪形发射工具，用于装载和发射信号弹。信号弹是一种非杀伤性武器，用于在战场上向盟友传递简单信息，必须搭配信号枪使用。



灵魂武器的凝练与消散

凝练灵魂武器

当你尝试在场景中凝练灵魂武器时，你必须为此消耗 2 点灵力值。这被视作你行动的一部分，但不占用你的行动回合。

若你在同一个场景中再次凝练灵魂武器，你需要为此消耗 4 点灵力值；第三次则需要消耗 6 点灵力值。这之后，你无法再在该场景中凝练灵魂武器。

- 你的灵魂武器会在当前场景结束后消散
- 只有你凝练灵魂武器后，你才可以激活印记标签

消散灵魂武器

你的灵魂武器是你灵魂的具象化体现。因此它不会丢失，不会被摧毁，也无法被夺取。但它仍可能会以非正常的方式消散，这通常是由于狩魂者内心的不安定从而导致灵魂武器呈现出不稳定的状态。

当游戏中出现以下情况时，DH 可以选择暂时消散你的灵魂武器：

- 你的时髦值受到了减损
- 你在一次行动检定中出现大失败
- 你在故事叙述上遭到了一次重大打击，无论是肉体上的还是精神上的

示例

一般情况下，吴焰会使用“卡朋”来射击或威慑敌人。

——随着游戏故事的推进，吴焰他们的狩魂者团队在一个仓库中遭到了反派的突袭。团队没有退路了，必须击倒敌人才能够突破这次困难。

DH：“那么这些恶灵正在四处搜寻你们。阿杰，现在轮到你行动了，你打算怎么做？”

阿杰：“现在的形势对我们来说确实有点困难了，我想在之后的进攻上尽可能取得优势。”

DH：“可以，那你的做法是？”

阿杰：“我的灵魂武器可以随我的意志漂浮，所以我要和我的“火枪卡朋”兵分二路了。我要让卡朋飞到高处制造些声响来伪造我的位置，然后我趁机偷袭它们。”

DH：“可以！这听起来是一个隐秘技能检定，而且这次行动具有一定的策略，你能激活哪些标签？”

阿杰：“谢了，那我的灵魂武器上有‘悬空’这个灵能印记标签，但我的灵能力在这里应该派不上用场了；另外我的隐秘技能等级是2.....那么我一共可以获得3枚加骰！”

DH：“很不错的了，那么开始掷骰吧！哪怕你的行动失败了，我感觉故事也会变得很有趣，哈哈哈。”

阿杰：“闭上你的乌鸦嘴！骰子之神啊，保佑我吧！”（掷骰）。

战斗

《狩魂者 TRPG》的战斗是一场共同想象的心灵剧场。为了做到这一点，DH 在描述场景时需要尽可能清晰、准确，让所有玩家都能够对场景产生相同的认知。战斗是游戏中最常见的挑战。因为狩魂者与邪祟存在总是对立的。因此无论引起纷乱的原因是什么，狩魂者经常会与邪祟发生冲突进而激化为战斗。

场景中的战斗

当狩魂者无法与敌对者以和平的方式解决纷争，那么他们之间可能会发生战斗。战斗会发生在任何场景中，是一个需要独立处理的特殊的场景变化。

然而，游戏中的战斗不是为了让你们机械性地掷骰子，然后修改狩魂者角色卡上的数字。作为玩家，你应该尽可能地活跃你的狩魂者角色，思考你的狩魂者会如何利用场景中描述过的交互元素（详见 xx 页），做出更多也许危险但酷炫的行为。

轮次与回合

轮次：一场战斗被拆分为连续的「轮次」。当所有参战角色（包括玩家与敌人）都完成一次行动后，当前轮次结束，随即开启下一轮。轮次持续进行，直到参与战斗的其中一方以某种形式被击败，后文中的「一轮」、「每轮」中的轮也指的是轮次。

回合：每个角色（无论玩家还是敌人）在每轮中拥有独立的回合——当轮到你行动时意味你的回合开始了，而完成行动后，你的回合就结束了。

一个回合约在 1 秒～1 分钟之间不等，就如同小说中的一段话或者漫画的一个分镜一样。

战斗轮快速参考：

先序玩家→敌人行动→后序玩家→（强大敌人再次行动）→开启新的战斗轮

战斗流程

当狩魂者们进入战斗场景时，战斗会依照以下流程运作：

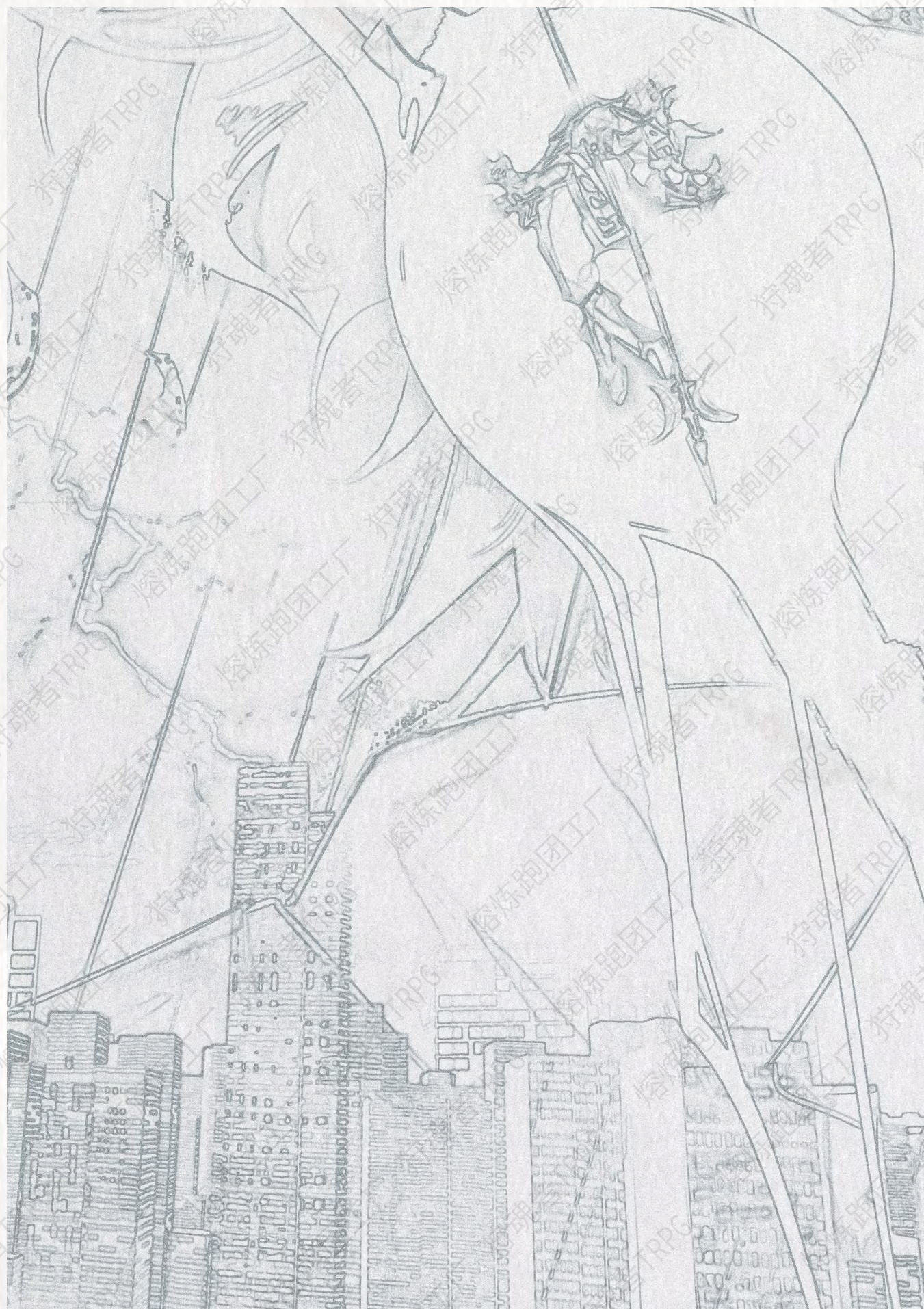
- ① 首先，DH 需要确定有哪些角色将会参与到此次战斗中
- ② 所有狩魂者角色协商并决定自己的行动顺序，分为先序和后序
- ③ 轮次开始，先序的狩魂者角色依次行动，他们可以优先对现状采取行动
- ④ 敌人进入自己的回合并在战斗中开始行动
- ⑤ 后序的狩魂者角色依次行动，他们在选择防御时，可以额外投掷一枚加骰将结果加入基础防御中
- ⑥ 一旦所有角色都进行了行动，那么一个轮次就结束了
 - 头目级和首领级生物在一个轮次中拥有两个回合，当所有角色的回合结束时，它会获得一个额外回合
- ⑦ 如果双方仍有战斗的意愿，战斗继续
 - 回到步骤②重新决定行动顺序，如此反复持续到离开当前场景
- ⑧ 结束战斗。战斗通常会在两种方式下结束：
 - 一方将另一方击溃
 - 任一方失去了战斗意愿



可选规则：固定顺序

- 觉得每个轮次开始前的决定行动顺序很麻烦？说服你的 DH 使用这条变体规则。
- 在战斗中一个轮次结束后，回到步骤③（意味着你不需要重新决定行动顺序而是直接使用第一回合的行动顺序）。





关于时间

尽管游戏规则对于战斗时间的概念相对模糊，但大部分场景中的战斗，仍然可以被视作是一个在短时间内瞬息万变的情景。一个轮次或一个回合通常发生在相对短的时间内。

关于空间

在《狩魂者 TRPG》中不具有明确可视的“距离”，和可以用于计算的“步速”。玩家不必拘泥于这些微小细节，将宝贵的游戏时间浪费在计算距离上。换言之，“位置”这一要素在游戏中是高度模糊且通常被优先忽略的。

只要仍处在同一个场景中，那么角色之间，无论是狩魂者角色或是非玩家角色，都可以互相接触。

如果两个角色之间不存在任何阻隔，那么他们就可以自由靠近或远离。玩家应该关注的不是“我距离他有多远”，而是“我要以什么方式接近他”。

如果一个敌人浮在半空，那么狩魂者可以尝试把他拉下来，也可以朝他冲去，只要他们的能力能够适用于他们的行动。

战斗过场

记住，不是每一次冲突都需要演变成战斗，也不是每一次战斗都需要根据战斗规则处理。当一次战斗不需要严格遵守战斗规则时，DH 可以使用战斗过场的方式来处理。战斗过场的构建方式和预示场景相似，DH 只需要根据实际情况描述结果即可。

判断一次战斗无需应用战斗规则，可以参照以下标准：

- 双方实力悬殊（通常是狩魂者更具优势的情况下）。
- 参与战斗的双方不是标准的敌对关系，只是因为某些原因而发生战斗。

战斗行为

在《狩魂者 TRPG》的战斗中，不同的行为会促使你作出不同的行动。

进攻

战斗的目的是击倒你的敌人。你可以对敌人施展你的灵能力，使出你的武技或是施展你的术法。无论你采用什么方式，你的进攻就是为了给敌人造成伤害或干扰他们。

在战斗中，你可以执行行动做出下列行为：

- 施展灵能力
- 施展武技
- 施展术法
- 使用道具点
- 使用狩魂道具
- 其他 DH 认为可行的行动

狩魂者每轮只能进行一次行动（见战斗流程 xx 页）。

唯一强度——任何行动都只会获得一种强度的强化。无论何种情况，你都不会获得武技强度、术法强度、灵能力强度中两种或两种以上的强化。

攻击与防守

进行攻击：你的许多行动都要求对选择的目标进行一次攻击检定。同样，敌人的许多行动也会选择你进行一次攻击检定。

（摘自行动检定部分）当你进行一次攻击检定时，你可以获得加骰的方式如下：

- 武技强化：你施展武技时进行的攻击检定会获得【武技强度】枚加骰。
- 术法强化：你施展术法时进行的攻击检定会获得【术法强度】枚加骰。
- 灵能力强化：你施展灵能时进行的攻击检定会获得【灵能力强度】枚加骰。
- 时髦系统：DH 可以基于你的扮演水平给予你时髦骰。
- 激活标签：你可以通过激活【标签】来获得加骰。

遭受攻击的目标会根据自己的选择决定该次攻击检定的挑战值，你根据自己的攻击检定是否成功和获得【成功等级】的数量来决定该行动造成的【效果】。

多个目标：当你的行动要求你同时选择多个目标时，你也只需要进行一次攻击检定，去对抗不同目标的不同挑战值，并依次根据攻击检定结果和获得【成功等级】的数量来决定该行动造成的【效果】。

进行防守：在你选择好目标并且即将进行攻击检定时，目标需要防御这次攻击，此刻目标有两个选择，防御或者反击。目标对你进行攻击的情况相同。

防御：当你选择防御时，你的基础防御成为这次攻击的挑战值（一般为 10）。

- 你可以通过扮演和描述如何防御来激活标签。每激活一个标签，你就可以额外投掷一枚 D4 骰将结果加入该挑战值中。
- 当你选择防御时，如果你在后序行动，可以额外投掷一枚 D4 骰将结果加入挑战值中。
- 当你选择防御其他生物施展术法的攻击检定时，你可以额外投掷 X 枚 D4 骰将结果加入该挑战值中。（X= 该术法属性对应你的属性强度）

反击：当你选择反击时，你立即执行一次需要你进行攻击检定的行动，将这次攻击检定（承受 5 点减值）的结果将作为本次攻击的挑战值。

反击成功：当对方的攻击检定小于等于你的攻击检定时，视为你进行的本次攻击检定成功，你将对方攻击检定总值作为挑战值计算【成功等级】，并造成相应的【效果】。

- 这种情况进行结算时，对方既不被视为防御，也不被视为反击。

反击疲弱：同一轮次中，你每额外选择一次反击，后续进行的攻击检定将多承受 5 点减值（首次反击减 5，第二次减 10，第三次减 15，以此类推）。

施展灵能力

视乎于你的描述，让你的灵能力可以造成你想要的效果。

如果你想直接通过你的灵能力对目标造成【效果】，你可以执行行动施展灵能力，选择目标进行一次攻击检定，你在进行该次攻击检定时，必须激活至少一个灵能力标签，否则你无法施展该灵能力。

- **选择目标：**选择施展灵能力的目标时，可以选择多个目标，但每多选择一个目标，你激活灵能力标签的灵力值消耗就会翻倍（选择 2 个目标时，激活一个灵能力标签消耗 2 点灵力值；选择 3 个目标时，激活一个灵能力标签消耗 4 点灵力值；以此类推）。
 - 你要为你选择的目标分配至少 1 个【成功等级】来造成【效果】。
- **选择【效果】：**你可以从《通用效果表》中选择至多两项通用【效果】。你选择的【效果】应该与你的扮演相匹配。
- **进行攻击检定：**你进行一次攻击检定，并开始选择加骰。如果检定成功，会造成【效果】。

如果你同时选择多个目标，也只需要进行一次攻击检定，去对抗不同目标的不同挑战值，并依次根据攻击检定结果和获得【成功等级】的数量来决定该行动造成的【效果】。

如果你选择的是友方目标，其挑战值视为 10 点。你也可以选择自身作为目标，挑战值视为 10 点。

- **造成【效果】：**你将自己获得的【成功等级】数量分配给你选择的【效果】，然后根据自己分配的【成功等级】来造成【效果】。
 - 你造成的【效果】总是可以选择对自身生效，而非选择的目标（这不视为一个额外的目标）。
 - 如果你造成的【效果】是【恢复】或【增加灵力】，你最终造成的效果总数值不能超过你施展该灵能力的总灵力值消耗（如果溢出则被视为浪费）。

例 1

（对敌人造成伤害并回复自己的灵力）

你进行的攻击检定成功后，你获得了 4 个【成功等级】，你从《通用效果表》中选择了【火焰伤害】和【增加灵力】，并将 3 个【成功等级】分配给了【火焰伤害】，将 1 个【成功等级】分配给了【增加灵力】并选择对自己生效，所以最后你施展灵能力对目标造成【火焰伤害 3】和对自身造成【增加灵力 1】。

例 2

(回复队友的灵力和血量)

你攻击检定成功后(对队友进行一次挑战值为10的攻击检定),你获得了4个【成功等级】,你从《通用效果表》中选择了【恢复】和【增加灵力】,并将3个【成功等级】分配给了【恢复】,将1个【成功等级】分配给了【增加灵力】,所以最后你施展灵能力对目标造成【恢复3】+【增加灵力1】。

(同时回复队友和自身的状态)当然你也可以选择将其中一项【恢复3】对自己生效,所以最后你施展灵能力对自己造成【恢复3】+对目标造成【增加灵力1】。

例 3

(对敌人造成伤害并回复队友的灵力)

你同时选择了两个目标(A和B)进行了攻击检定,你从《通用效果表》中选择了【火焰伤害】和【增加灵力】。

目标 A 队友:你进行的攻击检定成功后,你获得了4个【成功等级】,并将4个【成功等级】分配给了【增加灵力】,所以最后你施展灵能力对目标造成【增加灵力4】。

目标 B 敌人:你进行的攻击检定成功后,你获得了3个【成功等级】,并将3个【成功等级】分配给了【火焰伤害】,所以最后你施展灵能力对目标造成【火焰伤害3】。

施展武技

你可以执行行动施展一次武技。一般而言，武技都会要求你选择目标进行一次攻击检定，这视为你施展武技进行一次攻击检定。

如果你在一个武技中造成了两个需要根据【成功等级】的数量生效的【效果】，他们会使用相同的【成功等级】，而不是分配这些【成功等级】。

施展术法

你可以执行行动施展一次术法。部分术法会要求你选择目标进行一次攻击检定，这视为你施展术法进行一次攻击检定。

- 一般术法不会要求你在检定成功后根据【成功等级】的数量生效【效果】，而是检定成功直接造成效果。

使用道具点

你可以在每个你的行动回合使用道具，与创造物品标签不同，这类行动一般会起到更直接的用处。

- 你可以消耗道具点选择单一目标造成【伤害】，消耗 X 点道具点可以造成某类型的【伤害 X】（伤害类型依据你的描述来决定，但无法以此造成湮灭伤害，X 不能超过你的道具点上限）。你在每个场景中只能用该方法消耗道具点一次。
- 你可以消耗道具点选择单一目标造成【增加灵力】或【恢复】，消耗 X 点道具点可以造成【恢复 X】或【增加灵力 X】（X 不能超过你的道具点上限）。你在每个场景中只能用该方法消耗道具点一次。

使用狩魂道具

狩魂者可能会在故事过程中获得一些需要做出行动才可以使用的道具，这类道具被称为狩魂道具，这类道具一般都具有一定的超凡作用，与普通的道具不太一样。

其他 DH 认可的行动

上述的四种行动囊括了一场战斗的基本。如果你要作出的行动未能包含在其中，则你需要询问 DH 是否可以执行这项行动。

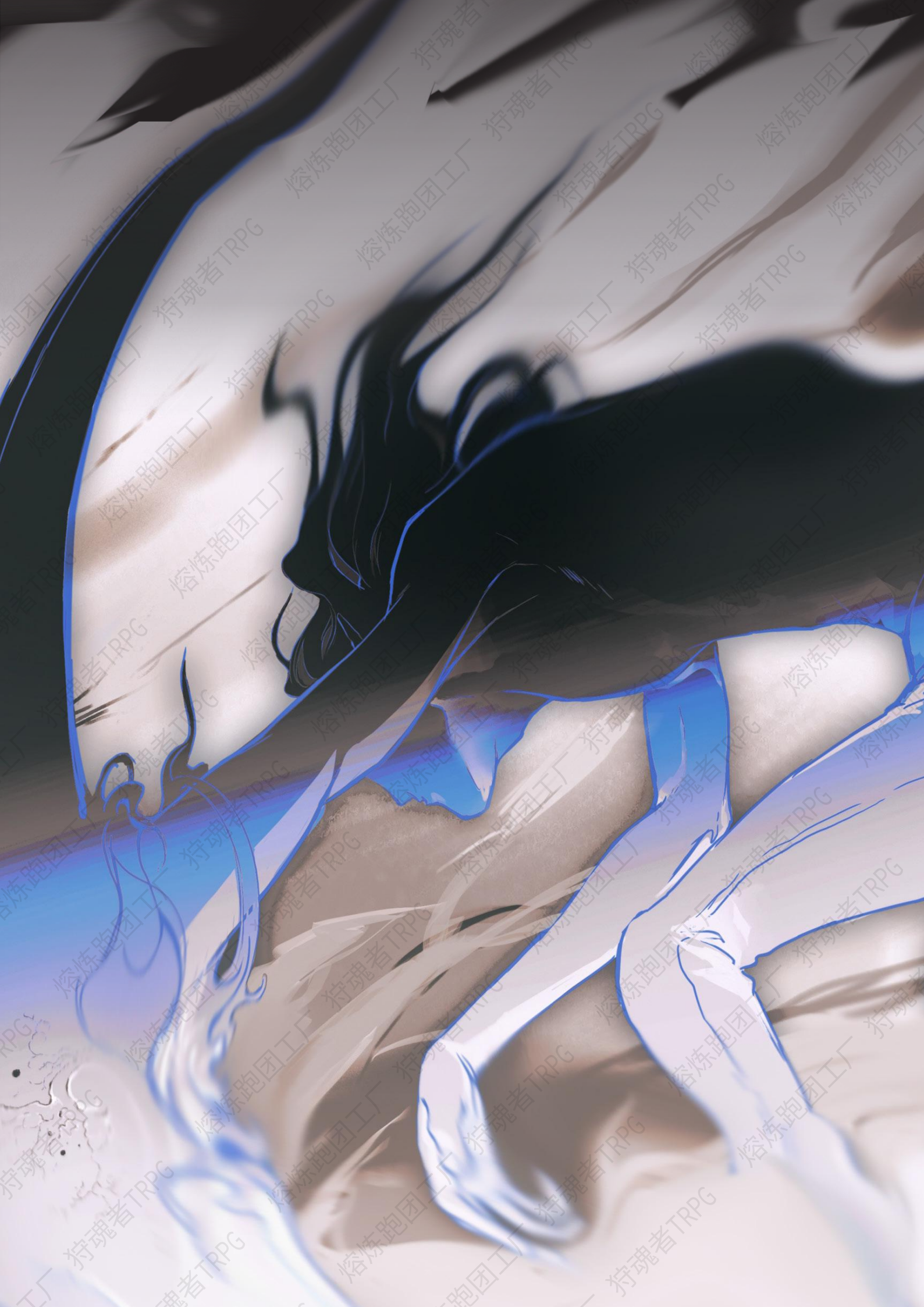
鉴于狩魂者的任何行动都能够通过施展灵能力进行，实际上所有未被解释的行动都可以被归入其中。

以下是一些在战斗中常见，但未被单独列出的行动：

- **获取有利位置**：你在战场中寻找对自己有利的位置。比如，当你尝试狙击某个目标时，你可能需要先找到合适的位置或创造有利的地形。
- **协助盟友**：在战斗中为盟友创造优势或是牵制敌人，都可以被视为一种协助行动。
- **发现弱点**：在战斗中尝试发现敌人的弱点。DH 可以视情况判断你是否可以这样做。
- **超度**：狩魂者可以尝试超度一个无害的灵魂使他们往生。当狩魂者超度灵魂时，他需要进行一次狩魂学识的技能检定。狩魂者可以描述自己是如何进行超度的。常见的超度方式可以是借助佛道经典，或是该角色自己的传统技艺。

施展时髦动作

在满足时髦动作所需的条件后，通过消耗对应的时髦值，你可以施展自己具有的时髦动作。施展时髦动作不需要消耗行动回合，只需要满足条件即可。



效果

效果是你做出行动后对他人或事物造成影响的直观体现。在故事中，各类检定对你和其他人造成的影响都将通过【效果】体现。

效果作用：游戏中大部分【效果】的生效，是由造成该【效果】的检定中所获得的【成功等级】的数量来决定。

效果等级：每个效果都会具有对应的效果等级。效果等级不会影响效果本身的生效，但会在重复施加时叠加。

- **例：**【强化攻击 1】是个 1 级效果，而【强化攻击 3】是一个 3 级效果（它由 3 个一级效果叠加而成）。

损益性：大部分效果都拥有其损益性。对己方有利的效果通常是正面的，伤害敌人的效果则通常是负面的。

持续性：大部分效果都会在瞬间完成影响。比如，当你为目标施加伤害效果，那么在游戏规则上，目标就会立即减损等量的生命值。

- 持续性效果如果不进行特殊标注，只会生效一个轮次：由施加效果的回合开始计算，持续到当前轮次结束。

通用效果表

效果名称	效果作用	损益性	持续性
恢复	增加你X点生命值 (X=成功等级)	正面	瞬间效果
伤害	减少你X点生命值 (X=成功等级)	负面	瞬间效果
增加灵力	你增加X点灵力值 (X=成功等级)	正面	瞬间效果
减少灵力	你减少X点灵力值 (X=成功等级)	负面	瞬间效果
强化攻击	直到你下个回合结束时，你下次进行的攻击检定获得X枚加骰 (X=成功等级)	正面	瞬间效果
削弱攻击	直到你下个回合结束时，你下次进行的攻击检定减少X枚加骰 (X=成功等级)	负面	瞬间效果
强化防御	你的基础防御增加X点 (X=成功等级*2)	正面	非瞬间效果
削弱防御	你的基础防御减少X点 (X=成功等级*2)	负面	非瞬间效果
清除效果	施加该效果的生物选择你身上存在的效果，清除其中的X级效果 (X=成功等级)	正面	瞬间效果
时髦	你获得X点时髦值 (X=成功等级*2)	正面	瞬间效果
叙事	如果【成功等级】≥2，你可以按照所期望的方式推动叙事	正面	瞬间效果
获得抗性	你获得X层伤害抗性 (X=成功等级/2 (向下取整))	正面	非瞬间效果
赋予易伤	你获得X层伤害易伤 (X=成功等级/2 (向下取整))	负面	非瞬间效果
属性附加	直到你下个回合结束时，你下次造成【伤害】时，你可以在其他伤害类型中转化，比如你造成【物理伤害】时，你可以将其转化成【灵识伤害】。(需1个成功等级)	正面	非瞬间效果
造物	你获得X点道具点。(X=成功等级/2 (向下取整))	正面	瞬间效果

结算效果

在游戏中,你能造成与受到的【效果】类型多种多样,但他们都遵循以下结算规则:

- 结算【效果】阶段
- 生效【效果】阶段

结算【效果等级】阶段:当你施展武技,术法和灵能力检定成功时,无论是“分配”还是“根据【成功等级】”都会产生并造成对应【效果】。

- 这个阶段中,【效果】会根据造成顺序与其他能力,具名效果,易伤,抗性和免疫进行结算,再确认所有【效果】都被结算后,进入到下一个阶段。

生效【效果】阶段:你结算的所有【效果】开始生效。

【效果 X】

大部分通用效果可通过「固定值替代动态 X」的方式生成变体,此时效果的生效不再依赖成功等级,而是直接使用固定数值。

• 实例:

【恢复 3】恢复你 3 点生命值。

【获得火焰抗性 3】你获得 3 层火焰抗性。

非瞬间效果被施加时,会根据其 X 值(固定值或动态值)命名。

• 实例:

- 当你对目标造成【强化攻击】时,因为你获得的【成功等级】为 2,所以你造成的效果在目标身上被记作【强化攻击 2】

- 当你对目标造成【获得火焰抗性】时,因为你获得的【成功等级】为 2,所以你造成的效果在目标身上被记作【获得火焰抗性 1】

具名效果

通过武技、术法等造成的非通用效果(不在速查表中),称为具名效果。同一目标身上若已有同类型具名效果,后施加的效果会覆盖之前的。

由非秘传武技和非秘传术法造成的具名效果是一个 2 级效果,由秘传武技和秘传术法造成的具名效果是一个 3 级效果。

叠加效果

同种通用效果(非瞬间效果)可叠加计算。在实际运用中,叠加效果与具名效果最主要的区别是,叠加效果可以被【清除效果】一次全部清除。

• 实例:

- 你对目标造成【强化攻击 2】时,其他生物又对目标造成【强化攻击 3】,此时该效果会被叠加为【强化攻击 5】(在这个例子中,效果等级被叠加了,2 级+3 级=5 级)。

伤害

【伤害】效果在实际应用时,通常会被细分为以下6种:

- **【物理伤害】** 对你造成 X 点物理伤害 (X= 成功等级)。最常见也是最简单的伤害类型。无论你是用拳头打击敌人,还是挥舞刀剑对目标劈砍。
- **【灵识伤害】** 对你造成 X 点灵识伤害 (X= 成功等级)。附带有灵识的伤害,比普通的物理伤害更罕见,且只会由开启灵识者所造成。
- **【火焰伤害】** 对你造成 X 点火焰伤害 (X= 成功等级)。元素洪流中最暴烈的一种,是术法点燃的赤焰,是邪崇吐息的焚风。
- **【冰霜伤害】** 对你造成 X 点冰霜伤害 (X= 成功等级)。冰霜伤害如利刃刺入骨髓,皮肤瞬间泛出青蓝,血液在血管里凝结成细小的冰晶,每一次呼吸都像吸入碎玻璃。
- **【雷电伤害】** 对你造成 X 点雷电伤害 (X= 成功等级)。电流是最暴躁的元素,它在空气中噼啪作响,在皮肤表面留下蛛网般的灼痕。
- **【湮灭伤害】** 对你造成 X 点湮灭伤害 (X= 成功等级)。湮灭伤害是一种极为特殊的伤害类型,没有生物具有对应该伤害的抗性和易伤,但这种伤害极其稀有。

此外,当文本描述中出现“【伤害】效果”时,意味着该效果用来涵盖以上6种细分效果(即物理、灵识、火焰、冰霜、雷电、湮灭)。

赋予易伤

【赋予易伤】效果在实际应用时,通常会被细分为以下5种:

- **【赋予物理易伤】** 你获得 X 层物理伤害易伤 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【赋予灵识易伤】** 你获得 X 层灵识伤害易伤 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【赋予火焰易伤】** 你获得 X 层火焰伤害易伤 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【赋予冰霜易伤】** 你获得 X 层冰霜伤害易伤 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【赋予雷电易伤】** 你获得 X 层雷电伤害易伤 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))

获得抗性

【获得抗性】效果在实际应用时,通常会被细分为以下5种:

- **【获得物理抗性】** 你获得 X 层物理伤害抗性 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【获得灵识抗性】** 你获得 X 层灵识伤害抗性 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【获得火焰抗性】** 你获得 X 层火焰伤害抗性 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【获得冰霜抗性】** 你获得 X 层冰霜伤害抗性 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))
- **【获得雷电抗性】** 你获得 X 层雷电伤害抗性 (X= 成功等级 / 2 (向下取整))

抗性与易伤

【获得抗性】和【赋予易伤】的效果会赋予你不同层数的抗性和易伤。

伤害抗性：当目标获得某类型抗性（如火焰抗性）时，每拥有 1 层该抗性，对目标结算对应类型【伤害】时，【伤害】的效果等级会减少 1 级。

伤害易伤：当目标被赋予某类型易伤（如冰霜易伤）时，每拥有 1 层该易伤，对你结算对应类型【伤害】时，【伤害】的效果等级会增加 1 级。

层数算法：抗性与易伤的层数直接标注在效果名称后，格式为「类型 + 层数」。

示例：

- 拥有 3 层火焰抗性 → 记为【火焰抗性 3】
- 拥有 2 层冰霜易伤 → 记为【冰霜易伤 2】

叠加公式：同种类型的抗性或易伤可叠加生效。

示例：

- 若目标已有【火焰易伤 3】，再被赋予 1 层火焰易伤 → 叠加为【火焰易伤 4】；
- 若目标已有【雷电抗性 2】，再获得 2 层雷电抗性 → 叠加为【雷电抗性 4】。

易伤和抗性交互：同一目标对同一种伤害类型无法同时拥有抗性和易伤。若同时存在，两者层数将相互抵消。

示例：

- 目标同时拥有【火焰抗性 3】和【火焰易伤 2】，最终生效为【火焰抗性 1】（易伤被抵消）；
- 目标同时拥有【冰霜抗性 1】和【冰霜易伤 4】，最终生效为【冰霜易伤 3】（抗性被抵消）；
- 目标同时拥有【雷电抗性 2】和【雷电易伤 2】，最终生效为【雷电抗性】与【雷电易伤】均失效。

同一结算单次应用：当你在一次结算中造成了多个同一类型的伤害（如【火焰伤害 1】+【火焰伤害 2】），对于抗性与易伤而言【火焰伤害 1】+【火焰伤害 2】=【火焰伤害 3】。

伤害免疫

有些具名效果可以给予目标某类型伤害免疫（如火焰免疫），有些生物天生具有某类型伤害免疫。

对具有伤害免疫的目标结算对应类型的【伤害】时，该【伤害】会直接无法生效。

清除效果

作为一个比较特殊的【效果】，【清除效果】的作用方式比较独特，该【效果】可以清除其他【效果】。

清除总层数：当你对目标造成【清除效果】时，你获得的「成功等级」数量会直接转化为「可清除的总级数」。

示例：你对目标造成【清除效果 3】，则你可以清除目标至多 3 级效果，清除 1 级效果仅需消耗 1 级（例如，清除【攻击强化 1】需 1 级清除）。若效果本身被叠加了（如【攻击强化 3】或【赋予火焰易伤 2】），你可以选择清除该【效果】的一部分（清除【赋予火焰易伤 2】需 2 层清除级数，你可以选择只清除【赋予火焰易伤 1】，这只需 1 层清除级数）。

分配清除：当你造成【清除效果】的目标身上有多种效果时，你可以选择分开清除这些效果。但是你可以消除的总层数不变。

示例：你对一个具有【强化攻击 3】和【赋予火焰易伤 2】造成了【清除效果 3】，你可以清除 3 层效果，你可以选择清除【强化攻击 3】，也可以选择清除【赋予火焰易伤 2】和【强化攻击 1】。

叙事

当你需要达成某个难以被具体呈现的目标时，你可以使用该通用效果来进行尝试。一般而言，为了达到一些更加特殊的效果，才会使用叙事**效果**：

- 当你通过讯息发现怪物的弱点，也许你可以通过【叙事】在战斗中利用弱点。
- 当你发现有些环境和情报可以被利用，也许你可以通过【叙事】来利用这些要素。
- 当你希望怪物的行动被你影响，或者发生一些改变时，也许你可以通过【叙事】做到。
- 你阐述的行为永远是你希望能做什么，而非能做到什么。

综上所述，【叙事】主要是为一些更加**剧情向**的，而非**数值向**的内容**做准备**的。DH 有权利在你提出你想要做到的事情时改动你需要获得的【**成功等级**】数量来达成该效果。



常见问题

无论造成了几种伤害类型，最终生效的【伤害】都仅视为减少一次生命值，而非多次。

当你有 1 个具有【火焰易伤 1】的目标造成「火焰伤害 4」+「物理伤害 3」时，在结算【效果】阶段，【火焰伤害 4】会因为【火焰易伤 1】变为【火焰伤害 5】，在生效【效果】阶段，目标会减少 8 (5+3) 点生命值，而非先减少 5 点生命值，再减少 3 点生命值。

不会重复【结算】效果。

当你有两个相同的效果需要结算时（例如【物理伤害 1】+【物理伤害 2】），那相同的效果会先叠加（【物理伤害 3】）然后再进行结算。

所有【效果】在完成结算后不会再发生变动。

当你有 1 个不具有抗性的目标造成「火焰伤害 1」+「赋予火焰易伤 1」时，在造成【效果】阶段，目标会减少 1 点生命值和获得【火焰易伤 1】，在这个例子中，结算【效果】阶段已经完成，所以新获得的【火焰易伤 1】不会影响造成的【伤害】。

新结算优先

当你在结算【效果】时造成了一个需要独立结算的新【效果】，优先结算并生效新【效果】后，再继续进行之前的结算。

【效果等级 0】不存在

1 个【效果】的【效果等级】不能低于 1 级。如果你结算【效果】后，一个【效果】的【效果等级】低于 1 级，则该【效果】无法生效。

造成与额外造成，受到与额外受到：

当一个描述中存在“额外造成”或“额外受到”时，说明该【效果】会直接在同一个结算【效果】阶段中计算，而不是进行一次独立的造成效果。例：当你有一个具有【火焰易伤 1】的目标造成【火焰伤害 3】时。

额外造成：因为一个【具名效果】导致你可以对该目标额外造成【火焰伤害 1】时，那么在这个结算阶段，你最终造成的是【火焰伤害 4】（火焰易伤 1 导致增加 1 级）+【火焰伤害 1】=【火焰伤害 5】，目标会减少 5 点生命值。

造成：因为一个【具名效果】导致你可以对该目标造成【火焰伤害 1】时。

- 优先开始结算新造成的【效果】，你最终造成【火焰伤害 2】（火焰易伤 1 导致增加 1 级），目标会减少 2 点生命值。
- 然后结算之前的【效果】，你最终造成【火焰伤害 4】（火焰易伤 1 导致增加 1 级），目标会减少 4 点生命值。

总而言之。造成会导致新产生的【效果】被独立结算生效，而额外造成不需要。

狩魂手册

第四章



无论是天赋异禀还是后天修炼，作为狩魂者，你所拥有的力量让平凡人难以企及。每一个狩魂者都会因为开启灵识而获得与众不同的灵能力。除此之外，每个狩魂者还能够根据自身所长，学习并掌握更多技艺。

其中，有发挥身体极限物理打击敌人的武技；也有通过符、文、咒印等引发的超凡现象的术法。此外，潜心学习的狩魂者也会习得适合自己的专长能力。道行更深者，更能使灵能力进一步扩展，凝练出专属自身的灵魂武器。

各式力量集于一身，这使得狩魂者能够通过多种方式来解决问题。你是擅长驱使灵力解决困难？还是用强大的武学招式使敌人屈服？抑或结合多种术法玩弄对手？

本节中所记载的资源，将帮助你制定你心中所想的那名狩魂者。通过结合搭配不同的资源，你可以让你的狩魂者角色更加特别，更加独一无二。

可选规则：自定义画风

经过 DH 的同意，玩家可以在保持效果不变的前提下，随意修改武技、术法的名称或描述以构建他们狩魂者的扮演画风。当你创建狩魂者时，你能够获得以下天生武技与术法。随着你的灵识得到提升，你将会获得学习更多武技或术法的机会。

当你创建狩魂者时，你能够获得以下天生武技与术法。随着你的灵识得到提升，你将会获得学习更多武技或术法的机会。

【天生武技】

常规攻击

消耗：无
目标：单一
描述：使用拳脚或武器进行一次常规的攻击。
灵能辅助：是
效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

【天生术法】

超感

消耗：2 点灵力值
目标：自身
类型：效果术法
描述：灵识聚拢在双目，瞳孔流转淡蓝的微光，看到不被注意的细节。
效果：

- 对自身造成【超感】直到当前场景结束。
- 【超感】：【非瞬间效果】【正面】你进行调查检定时获得 2 枚加骰。

凝爆

消耗：2 点灵力值
目标：单一
类型：攻击术法【体魄】
描述：凝聚浑身灵识后引爆周身。
效果：检定成功时，对目标造成【灵识伤害 2】。

灵迹

消耗：无消耗
目标：自身
类型：效果术法
描述：灵力留下的痕迹将在你的双目当中闪烁淡蓝荧光。
效果：

- 对自身造成【灵迹】持续到事件结束。
- 【灵迹】：【非瞬间效果】【正面】你可以读取 / 留下场景中只有觉醒灵识者才能看到的痕迹。

武技

“技乃人类为了互相残杀研究出的最初的方法，时至今日，它依旧有效。”

尽管不是每一个狩魂者在一开始就拥有出色的身体能力和武术修为，但在漫长的狩魂活动中，狩魂者们总能从中领悟到一招半式。

武技是一项狩魂者基于其肉体能力而施展的物理性攻击能力，是一种融合了身体素质锻炼、攻防能力提升的战斗技巧。武技在战术方面为狩魂者提供了多样化的选择。使用武技，可以让你轻盈地躲避敌人的攻击，也可以让你更刚猛地打击敌人。

除此之外，部分武技还容许狩魂者在施展的同时，以灵能力进一步强化其威力。武技被分为两种**类型**：大部分狩魂者都能够轻松掌握的普通武技；以及只有少数强者才能够领悟秘传武技。随着体魄属性获得提升，狩魂者将能够掌握更多的武技。

当你施展你的武技时，你通常需要根据所选武技消耗一定量的灵力值。武技会要求你进行一次攻击检定，而你总是可以加上你的武技强度。你必须要有足够的灵力值才能够施展相应武技。每种武技施展时所需消耗的灵力值，均记载于武技列表。

武技列表

当你获得【武技】后，你便可以使用【武技】对付那些难缠的敌人，一个常规【武技】一般会包括以下讯息：

- **武技的名称**
- **消耗**：该武技最低需要消耗多少灵力值才能发动。
- **目标**：该武技可以选择的目标数量，你自己也能成为目标。
- **描述**：该武技的风味性描述，与实际产生的游戏性效果无关。
- **灵能辅助**：该武技是否可以通过激活灵能力标签获得加骰。
- **效果**：该武技实际会对目标产生的效果，一个武技可能会对目标产生多个效果，在结算效果时，使用 + 号被视为一同进行结算（而非独立结算）。

当你发动一次武技时，你需要：

- 消耗所需的灵力值。
- 选择发动武技的目标。
- 是否进行灵能辅助。
- 进行攻击检定。
- 对目标造成武技的效果。

你施展武技：形意：虎扑炮锤进行的攻击检定在攻击目标时取得了 2 个【成功等级】，因为该武技的效果是对目标造成【物理伤害】+【物理伤害】，根据【成功等级】的数量，最后结算时对目标造成【物理伤害 4】（【物理伤害 2】+【物理伤害 2】）。

【普通武技列表】

转掌

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：步法如圆转流水，侧移防御攻势的同时调整身位，蓄势反击。

灵能辅助：否

效果：选择反击时进行的攻击检定获得 2 枚加骰，检定成功时，对自身造成【强化攻击】。

云手受

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：云手化劲，在格挡的瞬间借力反击，行云流水无隙可乘。

灵能辅助：否

效果：选择反击时进行的攻击检定获得 4 枚加骰，检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

太极云手

消耗：1 点灵力值

目标：单一

描述：以柔克刚，借力化劲，使敌方攻击方向偏移，卸掉劲力。

灵能辅助：否

效果：选择反击时进行的攻击检定获得 1 枚加骰，检定成功时，对自身造成【恢复灵力 1】。

鬼步

消耗：1 点灵力值

目标：单一

描述：步法如鬼影迷踪，落步似虚若实。

灵能辅助：是

效果：选择反击时进行的攻击检定获得 1 枚加骰，检定成功时，对目标造成【物理伤害 1】。

霞构

消耗：1 点灵力值

目标：单一

描述：摆出虚实难辨的防御架势，诱敌冒进，伺机反制其破绽。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 对自身造成【霞构】。
- 【霞构】：【非瞬间效果】【正面】你选择反击进行的攻击检定获得 1 枚加骰。

无想剑

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：摒弃杂念进入无我之境，心神合一锁定敌之破绽，下一击必中要害。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害 2】+ 对自身造成【无想剑】。
- 【无想剑】：【非瞬间效果】【正面】你下次施展武技进行攻击检定的定骰视为掷出 19，然后终止本效果。

铁骑当

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：沉腰立马如铁骑磐石，降低重心抵御冲撞，稳若山岳。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 对自身造成【铁壁】。
- 【铁壁】：【非瞬间效果】【正面】其他生物对你施展武技进行攻击检定成功时获得的成功等级减少 2 个，你施展武技进行攻击检定的成功等级增加 2 个。

天罡步

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：踏北斗七星位，行动轨迹难以预测。

灵能辅助：否

效果：进行攻击检定获得 1 枚加骰，该次攻击的目标无法选择反击，检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

瞬剑斩

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：刀不出鞘则静若深渊，出鞘刹那动如雷霆，以极致速度完成一击必杀。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 如果目标具有【物理易伤】则额外造成【物理伤害 2】。

血怒

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：伤痛激发狂暴血性，伤势越重则战意越凶，以血换血，以命搏命。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 如果你已损失生命值，额外造成【火焰伤害 2】。

胧月夜

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：剑影如胧月倾泻，虚实交替地连续斩击以封锁敌人进退之路。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害 2】。
- 成功等级 ≥ 2 时，再对目标造成 2 次【物理伤害 1】

般若掌

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：内力凝于掌心，掌风如浪潮般汹涌外放，三丈内隔空伤敌。

灵能辅助：否

效果：该攻击检定承受 5 点减值，检定成功时，对目标造成【物理伤害 2】+【灵识伤害 2】。

逆卷刃

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：刀势骤转，反手逆劈如逆浪回卷，攻敌不备之死角。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 如果目标本轮已进行过行动，额外造成【冰霜伤害 2】。

雷霆劈

消耗：3 点灵力值

目标：单一

描述：双手持剑蓄力重劈，如雷霆贯地，刚猛劲力可碎金石。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【雷电伤害】。

符剑术

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：以剑为笔凌空画符，剑气蕴含破邪之力，专克阴邪之物。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 1】+ 如果目标是鬼魂，对目标额外造成【灵识伤害 3】。

形意·虎扑炮锤

消耗：3 点灵力值

目标：单一

描述：仿猛虎扑食之势，双手成爪虚晃，突然以肘击直取心窝，附带内劲穿透。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【物理伤害】。

八步赶蝉

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：瞬间突进，如飞蝉掠空，快速突破重重包围，取敌首级。

灵能辅助：否

效果：检定成功，对目标造成【物理伤害 1】+ 你可以额外消耗 (X) 点灵力值 (X 最大为 5，最小为 1) 对目标造成【物理伤害 X】。

醉仙望月

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：步法踉跄如醉汉望月，身形摇晃间暗藏杀机，诱敌轻敌后骤然发难。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 3】。

骗击

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：虚招佯攻诱敌防御，骤然变招直取破绽，虚实交错间克敌制胜。

灵能辅助：是

效果：如果目标选择反击，进行的攻击检定获得 3 枚加骰。检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

天地摔

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：借敌之力破坏其重心，如天地倒悬般将敌摔落，致其筋骨损伤。

灵能辅助：否

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害 2】+ 对目标造成【失衡】+ 对自身造成【失衡】
- 【失衡】：【非瞬间效果】【负面】你下次受到【物理伤害】时，对你造成【物理伤害 1】，然后终止本效果。

形意·鹰捉劈挂

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：如鹰隼擒拿，先以爪功锁敌关节，再衔接劈掌砸击，专破防守姿态。

灵能辅助：是

效果：目标选择防御时，进行的攻击检定获得 3 枚加骰。检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

影舞乱花

消耗：1 点灵力值

目标：1~3 个

描述：忍步疾走间双手连扬，飞镖、铁蒺藜如乱花骤雨，封敌进退之路。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【清除效果】。

九转还丹劲

消耗：3 点灵力值

目标：单一

描述：受伤后运转周天，缓慢恢复体力。

灵能辅助：否

效果：进行攻击检定获得 3 枚加骰。检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 对自身造成【恢复】。

蛇咬

消耗：1点灵力值

目标：单一

描述：出手时如蛇信吐芯，专取敌人关节、颈侧等要害。

灵能辅助：否

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【灵蛇毒】。
- 【灵蛇毒】：【非瞬间效果】【负面】你消耗灵力值时，对你造成【灵识伤害 1】，然后终止本效果。

残影

消耗：3点灵力值

目标：单一

描述：出手如电光霹雳，只见残影，让人难以捕捉路数轨迹。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+对自身【强化防御 1】+创造场景标签【残影】。

浴血

消耗：2点灵力值

目标：单一

描述：以伤换势，血液逆行，仿佛沸腾。

灵能辅助：否

效果：进行攻击检定获得X枚加骰（X=已损失生命值/2（向下取整）），检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

瞬身击

消耗：1点灵力值

目标：1~3个

描述：灵识汇聚足下，瞬间欺进敌身。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】。

凿金功

消耗：3点灵力值

目标：单一

描述：灵识聚于一处，可洞穿坚甲，让敌手如遭重锤凿击。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【赋予物理易伤】+【赋予灵识易伤】。

虎啸

消耗：1点灵力值

目标：单一

描述：以迅猛的力量突破空气，伴随着震耳欲聋的空气爆破声产生巨大的冲击力。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【雷电伤害】+【赋予雷电易伤】。

轮华

消耗：3点灵力值

目标：单一

描述：提前预判敌人的状态，虚则实之，实则虚之。

灵能辅助：否

效果：你猜测选择的目标是选择防御还是反击（在目标选择防御或反击后再公布结果），如果目标的选择与你的猜测相同，你进行的攻击检定获得3枚加骰，检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【物理伤害 1】。

破军

消耗：3点灵力值

目标：单一

描述：凝聚着强大的力量，能够一击穿透众多敌人的防御。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【削弱防御 1】。
- 如果【成功等级】≥ 2，你可以对另外一个目标造成同样的【效果】（直接使用相同的成功等级）。

灵犀指

消耗：3 点灵力值

目标：单一

描述：集中全身灵力于一指之上，在瞬间封锁敌人的灵识运转，使其动弹不得。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【灵识伤害】+【恍惚】。
- 【恍惚】：【非瞬间效果】【负面】你进行行动检定时无法激活标签。

气转

消耗：3 点灵力值

目标：单一

描述：你凝聚起特殊的能量，在自身和敌人之间流转。对敌人造成伤害的同时，能够恢复自身。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+对自身造成【恢复 1】+对自身造成【增加灵力 1】。

斩破空

消耗：1 点灵力值

目标：单一

描述：你以极快的速度劈斩，以此将一股能量扭结出一道冲击波袭向敌人。

灵能辅助：是

效果：

- 该武技进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，你投掷 4 枚 D4，对目标造成 X 次【灵识伤害 1】（X 为你投掷 d4 骰值为 3~4 的数量）。

迅击

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：向敌人发动快速连续的攻击

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【削弱防御】+【削弱防御】

震荡威吓

消耗：3 点灵力值

目标：单一

描述：你用力猛击地面，造成小范围地震效果

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【物理伤害】+对目标造成【受惊】+对自身【清除效果 1】。
- 【受惊】：【非瞬间效果】【负面】你选择防御时无法激活标签增加基础防御。

影袭

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：你像敌人的影子一般无法甩脱，绕至敌人身后并对其进行袭击。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+对自身造成【强化攻击】。



【秘传武技列表】

形意·龙形崩山靠

消耗：1 点灵力值

目标：单一

描述：身如游龙突进，近身时以肩、肘、胯合力冲撞，如巨浪拍岸，可击退敌人并破坏架势。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 对目标造成【清除效果】。

雷霆贯

消耗：4 点灵力值

目标：单一

描述：半步冲刺，拳如电发，击中时劲力透体，可造成内脏震荡。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【灵识伤害 1】+【削弱攻击 2】。

五行连环炮

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：劈、崩、钻、炮、横五拳连环，配合八极短打，形成密不透风的近身压制。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，若【成功等级】 ≥ 2 ，对目标造成【物理伤害 1】+【灵识伤害 1】+【火焰伤害 1】+【冰霜伤害 1】+【雷电伤害 1】。

六字真言咒

消耗：1 点灵力值

目标：单一

描述：喝出「唵嘛呢叭咪吽」六字真言，音波震荡扰乱心神。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，若【成功等级】 > 2 ，对目标造成【震慑】
- 【震慑】：【非瞬间效果】【负面】目标下次进行的行动检定投掷的定骰视为 2 点，然后终止本效果。

形意·马形冲阵步

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：直线突进，步法如烈马奔腾，强行突破敌方防线。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，若【成功等级】 ≥ 2 ，对目标造成【破阵】。
- 【破阵】：【非瞬间效果】【负面】你无法选择反击，以你为目标的攻击检定获得 1 枚加骰。

形意·蛇形缠丝劲

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：近身绞缠敌臂，以柔制刚，化解攻势后瞬间反关节压制。

灵能辅助：否

效果：选择反击时进行的攻击检定获得 1 枚加骰，检定成功时，对目标造成【赋予物理易伤 2】。

柳絮随风势

消耗：3点灵力值

目标：单一

描述：身体如同柳絮般柔软摇动，敌人越是凶猛的攻击越是无法触碰到你。

灵能辅助：否

效果：

- 检定成功时，对自身【随风行】。
- 【随风行】：【非瞬间效果】【正面】你的基础防御翻倍。

冥动

消耗：2点灵力值

目标：单一

描述：通过高速移动使自己的身形变得虚幻不定，无法被捕捉。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对自身造成【无实体】。
- 【无实体】：【非瞬间效果】【正面】你受到【效果】时，如果该效果的【效果等级】< 2，该效果无法对你生效。

形意·熊形震地跺

消耗：4点灵力值

目标：1~3个

描述：沉身跺脚，震地撼敌下盘，使周围敌人短暂失衡，同时蓄力准备后续连招。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 2】+【削弱防御 2】。

罗汉伏虎

消耗：4点灵力值

目标：单一

描述：近身锁扣关节，如罗汉降伏猛虎，令对手筋骨受制难以挣脱。

灵能辅助：否

效果：

- 检定成功时，造成【压制】持续到下次施展武技。
- 【压制】：【非瞬间效果】【负面】你无法施展武技。

形意·鹞子钻天炮

消耗：2点灵力值

目标：单一

描述：低身防御后突然上冲，掌击下颌，如鹞子钻云，可致眩晕。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，若【成功等级】≥ 3，对目标造成【封锁】。
- 【封锁】：【非瞬间效果】【负面】你无法施展术法。

点苍指

消耗：2点灵力值

目标：单一

描述：快准狠的指法，命中可短暂封锁对手动作。

灵能辅助：否

效果：

- 检定成功时，如果成功等级≥ 2，对目标造成【断虚】。
- 【断虚】：【非瞬间效果】【负面】你无法施展灵能力，也无法通过激活灵能力标签强化武技。

金刚怒目

消耗：6点灵力值

目标：单一

描述：拳出如金刚震怒，刚猛劲力直透心神，令敌胆寒。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【物理伤害】+【物理伤害】。

残心·无念

消耗：2点灵力值

目标：单一

描述：心剑合一，摒弃杂念，在极致专注中洞察敌之破绽，以静制动一击反杀。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 1】+对自身【剑圣姿态】持续到使用不带有【剑】的武技（原本描述或名称中附带【剑】）或者你离开当前场景。

【剑圣姿态】：【非瞬间效果】【正面】你施展原本名字带有【剑】的武技进行的攻击检定获得 2 枚加骰

炁贯百会

消耗：4 点灵力值

目标：单一

描述：道家发明的呼吸法，调息聚气，短时间内提升爆发力。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害】+ 若成功等级 ≥ 2 ，对自身造成【强化攻击 3】+ 对自身造成【削弱防御 2】。

拈花指

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：指尖蕴柔劲，触敌刹那借力化劲，以巧破蛮力，反制攻势。

灵能辅助：是

效果：

- 检定成功时，对目标造成【赋予物理易伤】+【失衡】
- 【失衡】：【非瞬间效果】【负面】你下次受到【物理伤害】时，对你造成【物理伤害 1】，然后终止本效果。

金钟罩

消耗：2 点灵力值

目标：单一

描述：硬接攻击，靠着横练体魄强行打断对方攻势。

灵能辅助：是

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 1】+ 对自身造成【获得物理抗性 3】

形意·鼉形翻浪劲

消耗：4 点灵力值

目标：单一

描述：双臂如鼉翻浪，格挡同时反手抽打，攻防一体。

灵能辅助：否

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 3】+ 对自身造成【获得物理抗性 2】+【获得灵识抗性 2】+【获得火焰抗性 2】+【获得雷电抗性 2】+【获得冰霜抗性 2】。



术法

无论是初出茅庐的狩魂者，还是经验独到的狩魂者，掌握术法能够使狩魂者在行动中如虎添翼。丰富多样的术法也是除了灵能力外，最能够让狩魂者显得与众不同的能力。

狩魂者通常会以符篆、祷诀和凭术 3 种不同的方式施展术法，但最终目的都是为了引发超自然力量。

一个出色的狩魂者应当熟练掌握这 3 种不同的施法方式，并以此为方向，丰富角色的叙述扮演。

与武技相似，术法也被分为两种**类型**：新手能在短时间内学习的普通术法；只有深入钻研个中奥秘才能掌握的秘传术法。

随着智慧属性获得提升，狩魂者能够掌握的术法也会变得更多。

术法在检定上分为两种类型：

效果术法：这类术法会起到特殊的效果，无需任何检定，直接根据描述生效。

攻击术法：这类术法需进行攻击检定，根据检定是否成功来造成**【效果】**。

每个攻击术法都有自己的属性，该属性决定攻击检定时会获得的额外挑战值。

效果术法应用

当你施展效果术法时，你需要：

- 消耗所需的灵力值。
- 选择施展术法的目标。
- 对目标造成术法的效果。

攻击术法应用

当你施展攻击术法时，你需要：

- 消耗所需的灵力值。
- 选择施展术法的目标。
- 施展术法进行攻击检定。
- 对目标造成术法的效果。

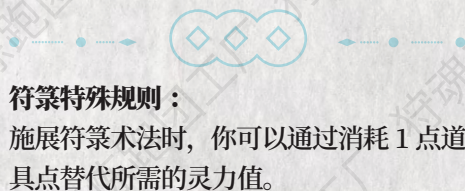
当你获得**【术法】**后，你可以使用**【术法】**对付难缠的敌人并解决不同场景中遇到的麻烦。一个常规**【术法】**包括以下讯息：

- **术法的名称**
- **消耗**：该术法最低需要消耗多少灵力值才能施展。
- **【维持】**：标记有**【维持】**的术法，你在施展该术法后，每个轮次结束时，你可以再消耗一次该术法所需的灵力值，该术法造成的非瞬间效果会延长一个轮次。
- **目标**：该术法可以选择的目标数量。
- **类型**：效果术法 / 攻击术法**【体魄】** / 攻击术法**【心魂】** / 攻击术法**【智慧】**
- **描述**：该术法的风味性描述，与实际产生的游戏性效果无关。
- **效果**：该术法实际会对目标产生的效果。一个术法可能会对目标产生多个效果，具体以效果本身为准。在结算时，根据效果的次序依次结算。

符箓

在狩魂者的世界中，符箓是一种能够快速引导超自然力量的道具。这些符箓通常以黄表纸、五色纸等特殊纸张制作，并用朱砂墨等开过光的墨水，甚至是施术者的血液来绘制颇具艺术感且充满神秘的符咒。

符咒通常由四个部分组成，从上到下依次为符头、符身和符脚，分别保护着其中的敕令。敕令是符箓中最重要的部分，它代表一种命令或是法令。敕令的存在是为了表明，这个符箓是奉某位神明、仙人或先祖的命令制作而成，具有不可违抗的权威。从另一个角度看，符箓就像一份允许该狩魂者在凡间引发超自然现象的公文书。



【普通符箓列表】

安宅符

消耗：无

目标：场景

类型：效果术法

描述：黄纸朱砂绘制，贴于门楣可阻寻常邪祟入宅。若遇阴物靠近，符角会自行卷曲示警。

效果：你可以立即知道场景中是否存在【鬼魂】类型的生物。

和合帖

消耗：2点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：并蒂莲花汁液书写，夫妻各持半张。若一方变心，符纸会逐渐褪色成灰白。

效果：你与自愿的目标订下一个双方均认可的契约，若一方违反约定，另一方就会知晓。

文昌签

消耗：2点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：用状元曾用的毛笔蘸墨书写，考试时藏在袖中。作弊时会突然发烫灼伤手腕。

效果：

- 你对自愿的目标施加【袖签】持续到当前事件结束。
- 【袖签】：【非瞬间效果】【负面】你施展武技或者术法时，受到【火焰伤害3】，然后终止本效果。

避水诀

消耗：1点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：鱼鳔胶混合辰砂制成，贴在衣领内侧。入水后会在口鼻处形成气泡，最多维持半刻钟。

效果：对自愿的目标造成【获得冰霜抗性 1】。

五谷符

消耗：2点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：埋在粮仓四角的黄符，能驱粮虫鼠蚁。丰收时符上会浮现麦穗纹路。

效果：你可以立即得知场景中是否蕴含有毒物质。

寻踪引

消耗：2点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：取失踪者头发烧灰入符。点燃后青烟所指即为其所在方向，但遇风雨易散。

效果：你指向一件你见过的目标，只要这个目标存在，你就能知道这个目标模糊的方向。

*** 该目标一定得是【生物】。**

镇啼咒

消耗：2点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：乌鸦尾羽蘸雄黄酒书写，贴于婴儿床头。若仍夜啼不止，说明屋内有游魂作祟。

效果：你可以立即知道场景中是否存在【鬼魂】类型的生物，并且得知那些生物的位置。

化煞帖

消耗：2点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：贴在房梁或尖角处，能化解冲煞。煞气越重，符纸腐烂的速度就越快。

效果：你可以阻止【鬼魂】类型的生物进入该场景，直到事件结束。如【鬼魂】类型的生物试图强行闯入，会受到【灵识伤害 2】。

行车护

消耗：2点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：马王爷的画像拓印，贴在车辕上。遇险前会听见马嘶预警，仅限三次。

效果：

- 你为自愿的目标设下保护，目标获得【护体】持续到你离开当前场景。
- 【护体】：【非瞬间效果】【正面】你受到【伤害】时，该【伤害】减少1级，在【护体】成功为你累积减少3级效果等级后，终止本效果。

祛瘟散

消耗：2点灵力值

目标：单一

类型：攻击法术【心魂】

描述：艾草灰混合朱砂，焚烧后的烟可净化疫气。每次使用需更换门前的菖蒲。

效果：检定成功时，如果目标是【鬼魂】生物，对目标造成【灵识伤害 5】。

梦通符

消耗：1点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：狐仙庙供过的黄纸，枕于床榻，能梦示吉凶，但可能招来狐仙窥探隐私。

效果：恍惚的梦境中，你窥见命运的一隅。你预测后事的吉凶，梦会回答。若梦不作答，则吉凶皆有。

捆塞符

消耗：2点灵力值【维持】

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：用金粉所书写的黄符，能够化为一道金光捆绑目标。

效果：

- 检定成功时，对目标造成【捆绑】。
- 【捆绑】：【非瞬间效果】【负面】你选择防御时无法激活标签。

见心符

消耗：1点灵力值

目标：单一，目标必须是【鬼魂】生物

类型：攻击术法【智慧】

描述：取一滴泪珠混合朱砂，贴在他人额头能够窥探其心中所想。

效果：检定成功时，你能听到目标的表面思想。

断空符

消耗：2点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：凝聚灵力于符箓中，再挥至空中，能够筑成无形气墙，封锁区域阻碍通行。

效果：创建场景标签【空气墙】持续到你离开当前场景。

招雾符

消耗：2点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：点燃符箓后青烟四起，浓雾弥漫战场，遮蔽视线干扰行动。

效果：创建场景标签【浓雾】持续到你离开当前场景。

御魔符

消耗：1点灵力值

目标：特殊

类型：效果术法

描述：将符箓融至水中，用符水点化小物或小兽，令其听令执行简单任务，并能获悉其见闻。

效果：

- 用一张符箓贴在1件你指定的小型物件上，该物件当即被活化；被活化的物件又或是你指示的小型生物会在一定时间内成为你的使魔。
- 你可以吩咐使魔一道简单的指令，比如监视某人、跟踪某人、把守某地等等。每有1点消耗，使魔就持续活动1小时。
- 如果使用道具施展此符咒，那使魔可以持续活动3小时而非1小时。
- 直到持续时间结束前，使魔将尽可能按照你的指令行动。
- 如果使魔终止活动或在持续时间前被消灭，你可以得知这段时间内使魔知道的所有信息。

追雀符

消耗：1点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：运用灵力凌空构建符箓，可悄无声息于目标身上施放追踪印记，无论天涯海角，皆可感知其方位。

效果：你将一道隐形的能量符咒赋予一个无灵识的目标。你可以感知和追踪到符咒的位置，持续到事件结束。

缠火符

消耗：1点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：赋予自愿者火之气息，令其武技尽数化为烈焰之击。

效果：

- 对自愿的目标造成【火象】。
- 【火象】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技造成【伤害】时，可以全部转化成【火焰伤害】。

冰牙符

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：赋予自愿者冰之气息，令其武技尽数化为寒冰之击。

效果：

- 对自愿的目标造成【冰象】。
- 【冰象】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技造成【伤害】时，可以全部转化成【冰霜伤害】。

滚雷符

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：赋予自愿者雷之气息，令其武技尽数化为雷电之击。

效果：

- 对自愿的目标造成【雷象】。
- 【雷象】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技造成【伤害】时，可以全部转化成【雷电伤害】。

灵破符

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：赋予自愿者灵识之力，令其武技尽数化为冲击精神的灵识之伤。

效果：

- 对自愿的目标造成【灵象】。
- 【灵象】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技造成【伤害】时，可以全部转化成【灵识伤害】。

隐身符

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：助自愿者遁入神隐之境，大幅强化其潜行能力并提供护佑。

效果：

- 对自愿的目标造成【神隐】。
- 【神隐】：【非瞬间效果】【正面】你进行的隐秘检定成功时，获得的【成功等级】增加 1 个。你选择防御时，可以额外投掷一枚 D4 骰将结果加入基础防御中。

铜镜符

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：为自愿者施加神盾之镜，可将一次来袭伤害反射回施害者身上，随即消散于天地。

效果：

- 对自愿的目标造成【神盾镜】。
- 【神盾镜】：【非瞬间效果】【正面】当你因为其他生物对你造成的【伤害】而减少生命值时，你可以让其不生效，并使对你造成【伤害】的目标减少相同的生命值，然后终止本效果。

符钉

消耗：3 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：以灵力凝聚符钉射向目标，命中后压制其反击能力，并使其持续承受灵识之苦。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【钉身】。
【钉身】：【非瞬间效果】【负面】你无法选择反击，当你受到非【钉身】造成的【伤害】时，额外受到【灵识伤害 1】。

烟遁符

消耗：1 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：瞬间以烟雾包裹自愿目标，助其脱离险境。

效果：将自愿的目标移出非战斗场景。

风吹符

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：唤来风暴缠身，赋予施术者驾驭旋风飞行的能力，亦可驱使风雷之力轰击敌人。

效果：

- 对自身造成【**风暴化身**】持续到你离开当前场景。
- 【**风暴化身**】：【非瞬间效果】【正面】你被巨大的旋风包裹，并操纵旋风用于飞行。
- 你可以执行行动选择单一目标，视为施展一个攻击术法【**体魄**】进行一次攻击检定，检定成功时，对目标造成【**雷电伤害 5**】。

摘星符

消耗：1 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【**体魄**】

描述：将符箓化为无形之手，无论是强行夺取目标手中之物，或招来视线内的小件物品，皆易如反掌。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，你指定一件你可以单手持握的物品，从视线内 / 目标的手中飞到你的手中。

冲咒符

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：赋予自愿者坚如磐石之力，无视施加于己身的诅咒，生效之后化为青烟消散。

效果：

- 对自愿的目标造成【**不变**】持续到你离开当前场景。
- 【**不变**】：【非瞬间效果】【正面】你下一个受到的【效果】不会生效，然后该效果终止。

定身符

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【**体魄**】

描述：将符箓贴在目标身上，化为无形枷锁使其难以移动。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【**削弱攻击 4**】。

天盾符

消耗：2*X 点灵力值

目标：1~X 个目标

类型：效果术法

描述：受到剧烈冲击时，胸前厚重的土黄色符纸顿时化作半透明的金色盾面抵御伤害，坚如磐石，稳若泰山。

效果：对自愿的目标造成【**强化防御 2**】持续到其累计减少 2 点生命值。

招雷符

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【**体魄**】

描述：将符箓射向云层，一道撕裂长空的狂暴雷霆应召而至，带着煌煌天威，以无匹之势轰向敌人，刹那间风云色变。

效果：

检定成功时，对目标造成【**雷电伤害 3**】。

【秘传符箓列表】

五行遁身符

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：—

效果：如果场景中存在有关五行的场景要素，你可以通过标签对自身造成下列单一效果。

- 【金属】：【非瞬间效果】【正面】你获得【物理抗性 2】，【雷电易伤 1】
- 【树木】：【非瞬间效果】【正面】你获得【冰霜抗性 2】，【火焰易伤 1】
- 【水流】：【非瞬间效果】【正面】你获得【雷电抗性 2】，【冰霜易伤 1】
- 【火焰】：【非瞬间效果】【正面】你获得【冰霜抗性 1】
- 【岩石】：【非瞬间效果】【正面】你获得【雷电抗性 1】

三尸镇心符

消耗：1 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：压制心魔妄念，贴于眉心可见青黑之气流转，借三尸分化之力镇压心中恶念，使用过度会导致精神错乱，迷失自我。

效果：（由你选择）对自愿目标造成【清除效果 2】 / 对自愿目标造成【清除效果 3】 + 【湮灭伤害 2】。

五雷诛邪印

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：龙虎山秘传雷法，掌心迸发五色雷霆。

效果：检定成功时，对目标造成【雷电伤害 4】，如果目标是【鬼魂】生物，对目标额外造成【湮灭伤害 2】。

九幽唤魂令

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：黄泉路上引亡魂，需以逝者生辰八字为引，若招来非所求之魂，符纸会渗出黑血

效果：

- 以死者的生辰八字为引，唤来死者的灵魂。你可以询问死者一个问题，死者会在 20 字以内知无不言。
- 如果生辰八字不对，该符箓不会生效。

玄阴嫁衣咒

消耗：1 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：符箓需在纯阴之处炼制，并贴在被施咒者衣内，则可变其身軀为嫁衣，窃夺其身份，混淆视听。这是极阴损的符箓。

效果：该符箓只能对没有灵识的人使用，在没有灵力值的生物看来，你与目标会变得完全一样。

乾坤挪移符

消耗：2 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：以先天八卦为基础，可令施术者与视野内任意目标移形换位，空间裂隙残留三息方散

效果：

- 对自愿的目标造成【先天八卦】+ 对自身造成【先天八卦】。
- 【先天八卦】：【非瞬间效果】【正面】当其他具有【先天八卦】的生物被攻击时，你可以将被攻击的目标改为你。

白虎肃杀令

消耗：4点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：兵家杀气所化。佩戴者的武艺得到精进，但会渐失仁慈之心，白虎凶兽一般与敌人厮杀，专破邪祟凶煞。

效果：

- 对自愿目标使用会造成【**杀气**】持续到你离开当前场景。
- 【**杀气**】：【非瞬间效果】【正面】你的武技强度+2，你的术法强度-2。

金乌破障符

消耗：2点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法 / 攻击术法【体魄】

描述：烈日精华所凝，双眼迸射金乌之光，专破幻术迷障，也可致人目盲。

效果：

- (效果术法) 对自愿目标施展，获得【**破障**】。
【**破障**】：【非瞬间效果】【正面】你选择目标进行攻击检定时，目标选择反击时进行攻击检定无法激活标签。
- (攻击术法【体魄】) 检定成功时，对目标造成【**障目**】。
【**障目**】：【非瞬间效果】【正面】你无法消耗灵力值和施展需要消耗灵力值的能力。

祷诀

强大的施术者动动嘴巴就能引发灾难。由于祷诀的特殊性，大部分狩魂者家族或组织，都选择以口口相传的方式，而非书面形式，将那些古老而神秘的祷诀传承给团体中值得信赖的成员。这种做法的好处是能够完整保留祷诀中大部分的细节，比如音调、语气、停顿，甚至是方言和口音。而坏处是使得这些祷诀只有少部分人知道，以至于一些古老而强大的祷诀在漫长的岁月中逐渐失传。一些富有探究精神的狩魂者，会为了复刻古老的祷诀而踏上旅程。

祷诀是狩魂者在施展术法前吟诵的一系列口诀、咒语或祷文；视具体情况，有时也可能是默读或歌唱。由于地区差异以及每个古老家族或组织的不同，祷诀在内容上也五花八门，但可以肯定的是，无论这些祷诀的具体内容是如何的，它们都用于与神明、自然或先祖等伟大存在沟通，且不外乎是对这些伟大存在表达：敬畏——渴望以其警示敌对者；祈求——渴望借助其力量；赞美——渴望得到其祝福；或忏悔——渴望解脱痛苦或诅咒。

祷诀特殊规则：

施展祷诀术法时，若检定成功，则获得的【成功等级】可以强化祷诀的效果。

【普通祷诀列表】

萤照

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：念咒时从袖口飞出三两点碧绿萤火，遇阴邪之物便剧烈燃烧，在腐尸表面灼出焦黑梵文。

效果：检定成功时，造成【火焰伤害 1】+ 如果目标是【异兽】生物，对目标额外造成【火焰伤害 3】+ 如果【成功等级】≥ 3，对目标额外造成【火焰伤害 3】。

铁衣寒

消耗：3 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：咒文念罢周身泛起金属光泽，接下来三次受击会发出钟磬般的嗡鸣，但施术者会持续感到刺骨寒意。

效果：对自身造成【获得物理抗性 2】持续到累计受到 3 次【物理伤害】+ 对自身造成【冰霜伤害 1】。

替影术

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：对着自己的影子跺脚念咒，下次受创时伤口会诡异地出现在十步外某物的投影上。

效果：

- 对自身造成【替身】持续到你离开当前场景。
- 【替身】：【非瞬间效果】【正面】你受到【伤害】时，使本次受到的所有【伤害】全部无法生效，然后终止本效果。

牵丝偶

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：每吐一字便从指间抽出半透明丝线，最终缠住目标关节，可操控其动作但会持续消耗心神。

效果：控制无灵力目标的一举一动，持续到你离开当前场景。

嘲风吼

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【智慧】

描述：模仿犬吠猫啼等七种动物叫声念咒，中术者会不受控制地狂笑，笑声里混着野兽般的嘶吼。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【削弱攻击 3】+ 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标额外造成【削弱攻击 3】。

青蚨寻财术

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：以母子钱为媒，可追踪失物去向，尤其是针对黄白财物，尤为有效。

效果：

- 你对自身造成【造物 2】。
- 你指向一件你见过的物件，只要这个物件存在，你就能知道这个物件模糊的方向。

纸人哭

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：将咒文写在黄纸上撕成人形，落地即成满脸血泪的纸人，抱着敌人腿脚哭诉前世冤屈。

效果：

- 检定成功时，对目标造成【鬼灵】持续到你离开当前场景。
- 【鬼灵】：【非瞬间效果】【正面】你的回合开始时会受到【灵识伤害 1】。
- 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对自身造成【增加灵力 2】。

渡心诀

消耗：1 点灵力值

目标：单一，目标必须是【鬼魂】生物

类型：效果术法

描述：古老梵音诵念着慈悲，鎏金法纹于周身浮现，柔和的光线照向目标亡灵，驱散其怨憎戾气，化解其未了执念。残存的意识重归宁静，步入轮回往生之路。

效果：你选择一个自愿的生物，生物会被超度。

千钧语

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：说出的每个字都重若千钧，在泥地上会压出深坑，直接对敌人口述可震碎其牙齿。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【压迫】持续到你离开当前场景。
- 【压迫】：【非瞬间效果】【负面】你施展武技造成【伤害】时，所有【伤害】都会减少 1 级。
- 如果【成功等级】≥ 3，对自身造成【强化防御 2】。

逆鳞甲

消耗：4 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：咒语激活后受击处自动生出青黑色鳞片，三息内将所受伤害双倍奉还给攻击者。

效果：检定成功时，对目标造成【物理伤害 X】（X 等同于你上个回合结束到当前回合开始所受到伤害的两倍）+ 如果【成功等级】≥ 3，对目标额外造成【物理伤害 2】。

相思线

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：取双方头发各一缕念咒，此后两人会无意识保持十步内距离，效果持续至月升时分。

效果：

- 你与自愿的目标交换头发，对目标造成【同生】+ 对自身造成【同生】。
【同生】：【非瞬间效果】【负面】你获得【物理抗性 2】【灵识抗性 2】【火焰抗性 2】【冰霜抗性 2】【雷电抗性 2】。
- 你受到【伤害】导致减少生命值时，对你造成【同生】的生物也会减少相同的生命值。
- 对你造成【同生】的生物受到【伤害】导致减少生命值时，你也会减少相同的生命值。
- 其中一个【同生】效果未生效时，另一个【同生】效果也不生效。

鬼拍手

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【智慧】

描述：朝老槐树念完咒文，树影里会伸出半透明手掌拍打过路者肩膀，被拍者必回头三次。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【削弱防御 3】+ 如果【成功等级】≥ 3，对目标额外造成【削弱防御 3】。

借东风

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：对烛火吟唱时火焰突然暴涨，从中飞出无数火星组成的战船虚影，灼烧处留下焦糊箭痕。

效果：

- 检定成功时，对目标造成【火焰伤害 4】
- 如果【成功等级】≥ 3，对目标造成【火焰伤害 4】。

悬丝诊

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：将蚕丝系在病人手腕念咒，丝线自动缠绕病灶部位，严重处会渗出对应颜色的汁液。

效果：投掷一枚 D4，对目标造成【恢复 X】（X 为你投掷 d4 的值）

傀儡光

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：指尖迸出七缕彩色光线黏住目标，其动作会延迟半拍模仿施术者，如同镜中倒影。

效果：

- 对自身造成【重影】持续到你离开当前场景。
- 【重影】：【非瞬间效果】【正面】当本回合与上回合执行的行动相同（见进攻）时，对你造成【强化攻击 2】。

血胭脂

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：取自身鲜血混入胭脂念咒，涂抹后可维持绝美容十二时辰，但卸妆时必呕出等量鲜血。

效果：

- 对自身造成【魅惑】持续到离开当前场景结束。
- 【魅惑】：【非瞬间效果】【正面】你进行的说服检定获得（术法强度）枚加骰。

盗梦诀

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：对着熟睡者耳语咒文，可取其最近梦境片段凝成水晶，捏碎后他人能体验梦境内容。

效果：你穿越进入熟睡的无灵力目标的梦境中，从梦境中获得生物所知的讯息。

玄武闸

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：唤玄武之灵护体，凝聚坚实护盾。但释咒者不可妄生杀心。

效果：

- 对自身造成【玄武盾】持续到你进行攻击检定。
- 【玄武盾】：【非瞬间效果】【正面】你选择防御时，对你造成的所有【伤害】减少 1 级。

交神咒

消耗：1 点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：念咒后与草木鸟兽建立心神连接，可向其探询此地奥秘。

效果：你选择场景中一只动物和一株植物，你可以与其沟通并要求它回答关于这个场景的 1 个问题。

幻镜像

消耗：2 点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：施咒扭曲光影，于周身布下重重虚幻之象，迷惑敌眼。

效果：你创造场景标签【幻影】持续到你离开当前场景。

幻音声

消耗：2 点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：释咒操控声波，制造真假难辨的声响，扰乱听觉感知。

效果：你创造场景标签【幻音】持续到你离开当前场景。

幻剑冢

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【智慧】

描述：以自身灵气凝结虚幻剑意袭扰目标心神，使其疲于应对，首尾不能相顾。

效果：检定成功时，对目标造成【削弱攻击 2】+【削弱防御 2】+ 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标额外造成【削弱防御 2】。

祝灵术

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：诵念祝福真言，唤天地之灵激发人体潜能，使其如有神助。

效果：

- 对目标造成【祝灵】。
- 【祝灵】：【非瞬间效果】【正面】你施展灵能力进行行动检定时获得 1 枚加骰。

招魂术

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：攻击术法【智慧】

描述：以灵力沟通幽冥，可召唤无主魂魄问询一事；若对失魂者施法，在魂魄未远遁且无阻隔时，可助其魂归本体。

效果：检定成功时，你招呼面前 1 个类型为【魂魄】生物，你可以向其问一个问题。如果对失魂的活人使用，在其魂魄未远离且无干扰的情况下可以被召回。

- 你在施展此术法时需要先询问 DH 所需的成功等级。

天光球

消耗：1 点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：召来纯净天光充盈场景，驱散阴影，令所有身处其中的生物无所遁形。

效果：场景中所有生物进行的隐秘检定获得的【成功等级】减少 1 个，持续到你离开该场景。

金刚破

消耗：1 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：凝聚刚猛灵力直击目标心神，将其打入邪魔外道，易受天雷加身。

效果：检定成功时，对目标造成【赋予雷电易伤 1】+ 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标额外造成【赋予雷电易伤 1】。

灵绳术

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：以灵力编织无形之索。此绳可如实体般触碰、束缚虚无缥缈的鬼魂灵体。

效果：创造物品标签【灵绳】，该绳索可以触碰、捆绑、牵制鬼魂。

抚慰词

消耗：1 点灵力值

目标：2 个目标

类型：效果术法

描述：诵念蕴含安定或暴乱之力的咒文，可平息凡人之间的争执或暴力，亦可反之点燃其怒火、诱发争斗。

效果：你可以使两个无灵力的目标停止争吵或停止暴力行为，也可以让他们开始争吵或开始暴力行为。



【秘传祷诀列表】

骨笛吟

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【智慧】

描述：用兽骨笛吹奏咒调，听者骨骼会随韵律隐隐作痛，持续太久则关节处迸出细小血花。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【物理伤害 2】+【减少灵力 2】+ 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标额外造成【赋予物理易伤 1】。

饿鬼道

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：朝目标抛洒香灰念咒，其接下来进食时必见食物爬满蛆虫，效果持续至吞咽三次唾液。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，对目标造成【反胃】持续到你离开当前场景。
- 【反胃】：【非瞬间效果】【负面】你施展术法时需要投掷一枚定骰，如果大于 6 才能施展该术法，否则该行动施展的术法无效且终止行动。
- 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标造成【大反胃】替代【反胃】。
【大反胃】：【非瞬间效果】【负面】你施展术法时需要投掷一枚定骰，如果大于 10 才能施展该术法，否则该行动施展的术法无效且行动中止。

哭丧棒

消耗：5 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：挥舞缠着白布的棍棒吟唱，所到之处地面渗出黑色泪渍，亡魂会主动为其让路。

效果：

- 对自身造成【破魂】持续到你离开当前场景。
- 【破魂】：【非瞬间效果】【正面】你对【鬼魂】生物造成非【破魂】造成的【伤害】时，额外造成【灵识伤害 2】。

喝令诀

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：以心魂之力引动神威，向单一目标发出不容抗拒的简短敕令。

效果：

- 该术法进行的攻击检定无法被反击。
- 检定成功时，你借神之口对目标念出一句带有强限制性效力的短命令，比如“滚”“闭嘴”或“交给我”等等。目标生物会尽可能完成你的命令，然后术法终止。但你无法以此让生物伤害自己。
- 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标造成【灵识伤害 2】。

斥诀

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：自身

类型：效果术法

描述：于周身布下无形斥力护盾，可拒来袭危机于千里之外。

效果：

- 对自身造成【斥盾】。
- 【斥盾】：【非瞬间效果】【正面】你受到【灵识伤害】和【物理伤害】时，这些【伤害】会减少 1 级。

伏火

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：引燃烈焰覆护己身，并反噬攻击者，并使其烈火缠身。

效果：

- 对自己造成【引火盾】持续到你离开当前场景。
- 【引火盾】：【非瞬间效果】【正面】你选择防御使目标进行的攻击检定未成功时，对进行攻击检定的目标造成【火焰伤害 2】+【赋予火焰易伤 1】，然后终止本效果。

霜埋

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：深埋寒霜之力于体内，如毒蛇般伺机而动。

效果：

- 对自己造成【霜伏】持续到你离开当前场景。
- 【霜伏】：【非瞬间效果】【正面】当你施展的攻击检定未成功时，你可以消耗 1 点灵力值改为成功并视为具有 1 个【成功等级】，然后终止本效果。
- （摘自攻击与防守）
 - 反击：当你选择反击时，你立即执行一次需要你进行攻击检定的行动，将这次攻击检定（承受 5 点减值）的结果将作为本次攻击的挑战值。
即反击没有未成功的概念，所以霜埋不能触发反击。

镇雷

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：将雷霆能量积蓄于己身，可使雷霆挥之如臂，如若神临。

效果：

- 对自身造成【充电】持续到你离开当前场景。
- 【充电】：【非瞬间效果】【正面】当你施展灵能力进行攻击检定成功时额外造成【雷电伤害 2】，然后终止该效果。

水月刺

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：双手捧水念咒，水中倒映的月亮会凝结成冰晶短剑，对肉体无伤却能令魂魄剧痛。

效果：检定成功时，对目标造成【灵识伤害 2】+【削弱防御 2】+ 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标额外造成【灵识伤害 2】。

逆流命

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：以命换命，连接生命之河，将自身生命引渡于他人。

效果：对自身造成【湮灭伤害 4】，对目标造成【恢复 4】。

三更锣

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【智慧】

描述：敲击铜锣念咒，范围内活人皆闻打更声，随后出现短暂失魂症状，如木偶般僵立。

效果：

- 检定成功时，对目标造成【失魂】。
- 【失魂】：【非瞬间效果】【负面】你不能消耗灵力值。
- 如果【成功等级】 ≥ 3 ，对目标造成【减少灵力 2】。

凭术

凭术的构成形式与祷诀很相似。如果说祷诀是为了与伟大存在沟通交流，那么凭术的作用则更为直接，这是一种请求神明、仙人或先祖的精神或灵魂凭依于自身的危险行为。

大部分的凭术都依靠施术者的肢体动作作为连接。一种更直接的比喻是：就像老式电视机通过调整天线来接收频道一般。施术者通过调整自身的动作姿势，尝试与伟大存在的精神取得极为短暂的同步，这一瞬间，足以让施术者引发超自然力量。

最简单常用的动作是作手印。狩魂者会以单手或双手缔结手印，以此来施展术法。想要施展更强大的术法，狩魂者就需要做出更复杂的动作，比如以特殊手势在空中划出符咒、进行长时间或是多人的舞蹈。有时，为了进一步加强威力——尽管效果仍值得商榷——狩魂者以凭术施展术法时，还会配以比祷诀简单得多的口令。这通常是一声呼喝或一个短词。

凭术特殊规则：你施展凭术术法时，可以通过消耗 X 点生命值替代你消耗 2*X 的灵力值。

- 当你要施展术法“业火红莲”时，你可以消耗 1 点灵力值和 1 点生命值替代该术法原本需要消耗的 3 点灵力值。

不过，你无法通过这种方式，将溢出后的灵力值储存为新的灵力值。

例如：当你的灵力值为 0 时，你可以通过消耗 1 点生命值来施展术法“五岳镇魂符”。此情况下，你会被视为以 2 点灵力值来施展该术法，而并非只消耗该术法所需的 1 点灵力值并获得剩余的 1 点灵力值。

【普通凭术列表】

金刚缚魔印

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：双手作金刚拳交叉于胸前，地面浮现鎏金卐字纹。被禁锢者七窍渗出金粉，施术者眼角同时出现金色裂痕。

效果：

- 对自身造成【缚魔印】持续到你离开当前场景。
- 【缚魔印】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技对目标造成【灵识伤害】时，对目标额外造成【灵识伤害 2】+【削弱防御 1】。

五岳镇魂符

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：咬破指尖在黄裱纸上速画出五岳真形图，符纸离手即化作五座微型山影，中术者关节发出岩石摩擦声。

效果：

- 对自身造成【五岳镇魂】持续到你离开当前场景。
- 【五岳镇魂】：【非瞬间效果】【正面】你执行行动造成【物理伤害】时，对目标额外造成【赋予物理易伤 3】，然后终止本效果。

业火红莲

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：合十的双手间突然绽开如莲花，地面涌出熔岩状火焰组成八瓣红莲，施术者足底出现烫伤水泡却浑然不觉。

效果：

- 对自身造成【业火】持续到你离开当前场景。
- 【业火】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技造成【伤害】时，全部变为【火焰伤害】，你造成的【火焰伤害】会无视【火焰抗性 3】。

祖灵战歌

消耗：4 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：用骨刀划破鼓面击打，每声鼓点都令范围内友方武器覆盖蓝光，施术者却不断掉落牙齿。

效果：

- 对自身造成【战歌】持续到你离开当前场景。
- 【战歌】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技进行攻击检定成功时获得的【成功等级】数量增加 1 个，对你选择单一目标造成【战歌】，然后终止本效果。

血月诅咒

消耗：4 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：将月长石按在第三只眼位置吟唱，目标头顶出现血色月牙标记，每次呼吸都伴随内脏撕裂的痛感。

效果：

- 对自身造成【血咒主】持续到你离开当前场景。
- 【血咒主】：【非瞬间效果】【正面】你的回合开始时，选择单一目标，对目标造成【湮灭伤害 3】。

瘟疫之舞

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：扭动肢体跳祭祀舞，周围弥漫黄绿色雾气，触碰者皮肤浮现天花状疱疹，舞者自己会持续流鼻血。

效果：

- 对自身造成【瘟疫】持续到你离开当前场景。
- 【瘟疫】：【非瞬间效果】【正面】你对自身和场景内所有生物造成【削弱防御 3】持续到【瘟疫】结束。

骨卜反噬

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：焚烧龟甲碎片吸入烟气，可预知敌人下一步动作，但双眼会暂时蒙上白翳。

效果：

- 对自身造成【龟翳】持续到你离开当前场景。
- 【龟翳】：【非瞬间效果】【正面】你进行攻击检定时无法激活标签，你的基础防御变为 20。

兵解飞剑

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：吞下符纸后从百会穴射出青光剑气，但每道剑气都会带走施术者部分记忆。

效果：

- 对自身造成【兵解剑】持续到你离开当前场景。
- 【兵解剑】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技进行攻击检定时目标不能选择反击，但你施展武技时会对自身造成【湮灭伤害 1】。

挪转术

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：单一

类型：效果术法

描述：以灵力扭曲空间，可与他人移形换位，救人于危难。

效果：

- 你可以指定在一定范围内(场景内的一小处区域)的一个物体或生物，你和他交换位置。
- 对自身造成【救助】。
【救助】：【非瞬间效果】【正面】其他生物受到的【伤害】生效时，你可以消耗至多 6 点灵力值，每消耗 2 点灵力值，使目标被减少的生命值降低 1 点。

霞光击

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：将绚丽却危险的霞光附于敌身，霞光万丈，步步杀机。

效果：

- 对目标造成【霞光】持续到你离开当前场景。
- 【霞光】：【非瞬间效果】【正面】你进行的下次攻击检定未成功时，对你造成【灵识伤害 3】，然后终止该效果。

阴封咒

消耗：1 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：将战败鬼魂封入小物件，封印期间可与之交流但限制其能力。

效果：目标一定是【魂魄】生物，将一个被击败的【魂魄】生物临时封印到一个小型物件之中，可以与该鬼魂交流，但无法伤害别人 / 使用灵能力 / 施展术法。封印者必须降低 2 点灵力最大值以保持封印，否则该封印解除。

热狂术

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：点燃目标战意使其陷入狂热，死战不退，生者为王。

效果：

- 对目标造成【狂热】持续到你离开当前场景。
- 【狂热】：【非瞬间效果】【正面】你的武技强度 +1。

扶楔术

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：以自身学识沟通异界存在，叩问三道天机，但言语往往难以捉摸。

效果：目标进行一次狩魂学识检定。若成功且【成功等级】 $\geq (6 - \text{你的智慧属性强度})$ ，将招来一个超自然存在并与其共鸣，其他盟友可以通过你来与该存在进行交谈。盟友也可以消耗 1 点灵力来询问该存在一个问题。

- 超自然存在可能会视心情好坏给出清晰或模糊的回答，但答案不会是错误的。盟友最多这样询问该存在 3 个问题，然后该术法终止。

霞飞炎

消耗：6 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：凝聚磅礴霞炎之力轰击目标，霞光所到之地，赤地千里，寸草不生。

效果：进行的攻击检定获得 2 枚加骰。检定成功时，对目标造成【火焰伤害 8】。

霞炎破

消耗：1 点灵力值【维持】

目标：自身

类型：效果术法

描述：引炽热霞炎之力缠身，一举一动皆如火神降世。

效果：

- 对自身造成【高热】。
- 【高热】：【非瞬间效果】【正面】你选择目标施展的攻击检定成功时，对目标造成【火焰伤害 2】。

雹坠

消耗：9 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：以灵力沟通天地水汽，化为极寒冰雹，如九幽寒狱镇压。

效果：进行的攻击检定获得 2 枚加骰。检定成功时，对目标造成【冰霜伤害 8】+【减少灵力 4】。

电闪

消耗：3 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：释放刺目电光直击目标，眩光夺目，电光石火之间，取敌人于手下。

效果：

- 检定成功时，对目标造成【目盲】。
- 【目盲】：【非瞬间效果】【负面】你无法对非自身的目标施展武技，其他生物对你进行的攻击检定获得 1 枚加骰。

烈光炮

消耗：4 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：汇聚纯粹心魂能量聚焦于手中，向目标激射出一道夺目的光波，无物不贯，无物不穿。

效果：进行的攻击检定获得 2 枚加骰。检定成功时，对目标造成【灵识伤害 6】。

天罗地网

消耗：4 点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：以灵力编织感知巨网覆盖场景，可洞察万物位置变化，如同蛛网上暗藏于角落的杀手。

效果：

- 你对场景以灵能编织一个网状搜索圈，你可以感知到该场景内的事物的变化以及生物的位置，直到你离开该场景。
- 在该场景中，你进行调查检定获得 2 枚加骰。
- 当持有明显敌意的生物出现在该场景开始作祟，又或是场景内出现了有敌意的行为时，你会感受到一阵震动。你可以在进入战斗场景后立即对其执行行动，如果该行动进行的攻击检定成功并对目标造成【伤害】时，对目标造成【压制】。
- 【压制】：【非瞬间效果】【负面】你无法执行行动，直接结束回合。



【秘传凭术列表】

雷祖召来

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：用铜钱剑指天画雷纹，乌云中劈下青色闪电链，施术者须发倒竖如刺猬。

效果：

- 对自身造成【雷祖】持续到你离开当前场景。
- 【雷祖】：【非瞬间效果】【正面】你施展的武技造成【伤害】时，全部变为【雷电伤害】，你造成的【雷电伤害】会无视【雷电抗性】。

雪狼魂

消耗：6 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：仰天长嚎后进入狼化状态，指甲伸长如利爪，攻击带冻伤效果，结束后会短暂丧失味觉。

效果：

- 对自身造成【雪狼魂】持续到你离开当前场景。
- 【雪狼魂】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技【常规攻击】额外造成【冰霜伤害 4】，且造成的伤害无视目标的【冰霜抗性】。

孟兰鬼门

消耗：6 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：倒扣钵盂旋转，地面裂开伸出无数鬼手拉扯，钵体表面迅速覆盖霉斑。

效果：

- 对自身造成【鬼敲门】持续到你离开当前场景。
- 【鬼敲门】：【非瞬间效果】【正面】你的术法造成【伤害】时，额外造成【湮灭伤害 4】，单个轮次中你只能累积造成 2 次该【伤害】。

形意八极

消耗：5 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：以形意拳的“五行十二形”为变化根基，结合八极拳“崩撼突击、硬开硬打”的爆发力，形成刚柔并济、短距致命的实战技法。

效果：

- 对自身造成【八极魂】持续到事件结束。
- 【八极魂】：【非瞬间效果】【正面】你从武技【形意·龙形崩山靠】，
武技【形意·虎扑炮锤】
武技【形意·熊形震地踩】
武技【形意·鹰捉劈挂】
武技【形意·崩拳雷霆贯】
武技【形意·蛇形缠丝劲】
武技【形意·马形冲阵步】
武技【形意·鼉形翻浪劲】
武技【形意·鹞子钻天炮】
武技【形意·五行连环炮】
中选择一项暂时获得之，持续到该效果结束。

三尸神暴走

消耗：5 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：猛捶丹田三下，喷出的血雾形成三个迷你人形疯狂撕咬敌人，施术者却露出诡异微笑。

效果：

- 对自身造成【暴走】持续到你离开当前场景。
- 【暴走】：【非瞬间效果】【正面】你执行行动施展武技【常规攻击】造成的效果变为：
 - 检定成功时，对目标造成【物理伤害】+【物理伤害】+【物理伤害】。

六字大明遁

消耗：3 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：每念一字踏出一步，第六步时身形化作彩虹流光，残留的转经筒虚影持续干扰追踪法术。

效果：

- 对自身造成【大明遁】持续到你离开当前场景。
- 【大明遁】：【非瞬间效果】【正面】你施展的祷诀消耗的灵力值减少 2 点。

熊神之力

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：生吞熊胆后体型暴涨，攻击附带冰霜效果，但毛发会不可逆地变成白色。

效果：

- 对自身造成【冰爪护】持续到你离开当前场景。
- 【冰爪护】：【非瞬间效果】【正面】你施展的武技造成【伤害】时，全部变为【冰霜伤害】，你造成的【冰霜伤害】会无视所有【冰霜抗性】。

阴兵借道

消耗：8 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：撕碎写有“敕令”的紫符，裂缝中冲出半透明阴兵，途经处草木瞬间枯黄，施术者指甲盖全部翻起。

效果：

- 对自身造成【兵主】持续到你离开当前场景。
- 【兵主】：【非瞬间效果】【正面】你的回合开始时，对你选择的任意一个目标造成【物理伤害 4】。

北斗封魔钉

消耗：1 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：连续七步踩出北斗阵型，袖中射出七枚铜钉将敌人影子钉住，铜钉尾部不断滴落水银状物质。

效果：

- 对自身造成【天罡】持续到你离开当前场景。
- 【天罡】：【非瞬间效果】【正面】你对同一目标施展武技造成【伤害】生效 7 次时，对目标造成【湮灭伤害 20】。

血傀替身咒

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：将稻草人浸入自身鲜血后抛向目标，二者位置互换时空中闪过十二道血色傀儡虚影。

效果：

- 对自身造成【血傀替身】持续到你离开当前场景。
- 【血傀替身】：【非瞬间效果】【正面】你获得【物理免疫】持续到你下次受到【物理伤害】，你下次受到【物理伤害】会对伤害来源目标造成同样效果等级的【物理伤害】，然后终止本效果。

鹰灵附体

消耗：2 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：反手抓挠胸口至见血痕，背后浮现巨鹰光影。接下来的攻击会带出羽毛状能量刃，但施术者瞳孔会变成竖瞳。

效果：

- 对自身造成【鹰之力】持续到你离开当前场景。
- 【鹰之力】：【非瞬间效果】【正面】你施展武技造成【物理伤害】时额外造成【物理伤害 3】。

阵法

自古以来，人们相信通过特殊的仪式，可以沟通神明和天地万物，于是便有了法阵的诞生。对于狩魂者来说，法阵更像是“人定胜天”这一词汇的具象化——只要定住法阵流转，狩魂者们就能够引导、汇聚或封锁天地间的灵力，形成诸如消灾禳福、驱邪镇魔乃至神明奇迹等强大的灵域效应，让奇迹成为现实。

与符篆的即时性不同，法阵更注重持久性与范围性，通常需要提前布置，并依赖符石、法器媒介作为阵眼来维持运转。在狩魂者的世界中，法阵通常由几何图形、符号、文字或图腾构成的阵型、引动力量的材料、启动法阵的仪式组成，并且需要一件宝物或一位主持者作为阵眼。



阵法特殊规则：

你施展阵法术法时，除了支付常规的灵力值消耗外，你还可以消耗额外的灵力值造成更强的效果。



其他狩魂者也可以消耗自己的灵力帮助你施展阵法术法，但术法本身所需的灵力值必须由你消耗。

此外，所有的阵法在消耗灵力值和选择目标后，在施展的当前轮结束时才会开始造成阵法的效果（若施法者退场会导致该阵法消散）。

【普通阵法列表】

八门遁甲阵

消耗：2 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【智慧】

描述：八卦阵以阴阳八卦为基础，八门轮转，生死变幻。布阵者以桃木定方位，朱砂连阵眼，铜镜摄魂光。踏禹步，诵真言，阵成则迷雾四起，困敌于虚实之间。然生门若闭，天地反噬，布阵者必遭厄难。此阵暗合天道，非通晓易理者不可轻用。

效果：

- 检定成功时，造成【**封锁 X**】持续到你离开当前场景。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 2 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 4 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 6 时：X=4
- 【**封锁 X**】：【非瞬间效果】【负面】你进行行动检定时获得 X 点减值。

五芒星阵

消耗：4 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：五芒星乃西方秘术根基，正逆双生。盐圈护体，五色烛燃元素之力。正星守，逆星召，血咒启时，恶魔低语。然契约无常，一念之差，施术者反成祭品。

效果：

- 对选择的目标造成【**恶魔契约 X**】持续到你离开当前场景 + 对自身造成【**湮灭伤害 X**】 + 【**湮灭伤害 X**】。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 4 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 8 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 12 时：X=4
- 【**恶魔契约 X**】：【非瞬间效果】【正面】你进行行动检定成功时，额外获得 X 个【**成功等级**】。

奇门遁甲阵

门遁甲阵

消耗：5 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：奇门遁甲，变化无穷。九宫飞星，隐遁万象，时辰轮转，阵势万千。遁甲盘推演天机。然天机难测，一步错，满盘皆输。

效果：

- 你对自身造成【**阴阳八卦 X**】持续到你离开当前场景。
- 【**阴阳八卦 X**】：【非瞬间效果】【正面】你指名 X 个不同的通用效果，在当前场景中任意生物造成指名的【效果】时，【效果】会增加 1 级。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 5 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 10 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 15 时：X=4

天罡北斗阵

消耗：7 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【体魄】

描述：天罡北斗，七星连珠。与阵修士各持一剑，按星位站立，踏罡步斗间剑气纵横。阵成则众人如一体，攻守兼备。然若一人失位，七星错乱，剑气反噬，众人皆伤。

效果：

- 检定成功时，对目标 X 次造成【物理伤害 1】。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=7
- 消耗额外灵力值为 14 时：X=14

西乌洛波洛斯炼成阵

消耗：5 点灵力值

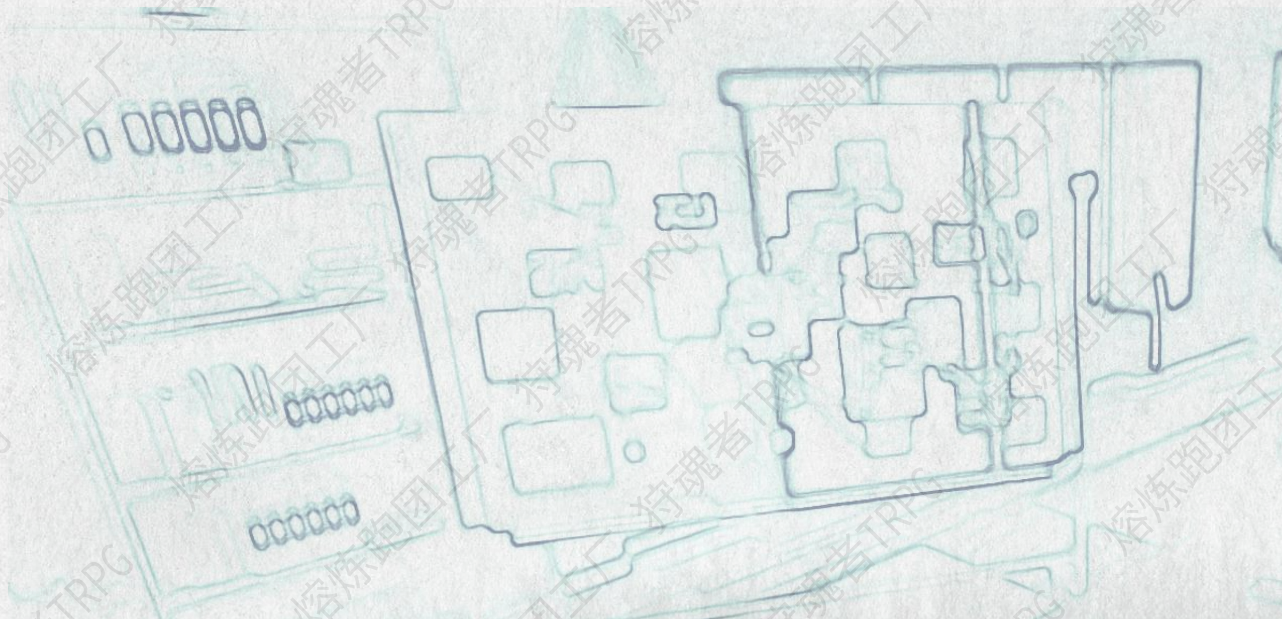
目标：1～5 个目标

类型：效果术法

描述：此阵以衔尾蛇象征物质永恒循环，通过行星力量引导元素转化，代表炼金术的无限循环，即物质的分解与重组。

效果：

- 对选择的目标造成【造物 X】。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 5 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 10 时：X=3



曼陀罗阵

消耗：5 点灵力值

目标：1～5 个目标

类型：效果术法

描述：宇宙之轮，梵音真言。金箔刻咒，金刚杵镇邪，藏红花绘神图。冥想入定，心魔退散，然一笔之差，能量逆冲，走火入魔。

效果：

- 对自愿的目标造成【清除效果 X】。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 5 时：X=4
- 消耗额外灵力值为 10 时：X=6
- 消耗额外灵力值为 15 时：X=8

撒豆成兵阵

消耗：6 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：黄豆浸符水，铜锣震天响。撒豆成兵，幻影万千。然鸡鸣破法，黑狗血污，顷刻烟消云散

效果：

- 对自身造成【豆兵 X】持续到你离开当前场景。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 6 时：X=4
- 消耗额外灵力值为 12 时：X=6
- 消耗额外灵力值为 18 时：X=8

【豆兵 X】：【非瞬间效果】【正面】你可以消耗一层豆兵，减少其他生物进行行动检定时获得的 1 个成功等级，你可以在一次行动检定中多次消耗该效果的层数。

四象阵

消耗：3 点灵力值

目标：1~X 个目标

类型：效果术法

描述：青龙白虎，朱雀玄武。四神镇四方，五行砂画界，青铜铃驱邪。然神像未开光，徒有其形，邪祟长驱直入。

效果：

- 对目标造成【四象】持续到你离开当前场景。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 3 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 6 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 9 时：X=4
- **【四象】：**【非瞬间效果】【正面】你造成单个【伤害】时，你可以选择把该伤害全部转化成【冰霜伤害】、【火焰伤害】、【雷电伤害】或【物理伤害】，如果转化成【物理伤害】还会使该【物理伤害】增加 2 级。

所罗门六芒星阵

消耗：4 点灵力值

目标：单一

类型：攻击术法【心魂】

描述：六芒星现，神名昭昭。银匕划界，圣油燃光，封印恶魔于阵中。然真名念错，伪天使降世，灾祸临头。

效果：

- 检定成功时，如果目标为【恶魔】，造成【湮灭伤害 X】
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=8
- 消耗额外灵力值为 4 时：X=13
- 消耗额外灵力值为 8 时：X=18
- 消耗额外灵力值为 12 时：X=23

德鲁伊树阵

消耗：6 点灵力值

目标：1～5 个目标

类型：效果术法

描述：三重螺旋，圣树为媒。榭寄生悬，骨笛唤灵，月下舞祭自然。然萨温节至，精灵怒，德鲁伊魂归天地。

效果：

- 对选择的目标造成【恢复 X】
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 6 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 12 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 18 时：X=4

二十八宿阵

消耗：5 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：星宿旗扬，陨铁引辰。龟甲卜吉凶，观星定方位。然天象有变，星辰错位，阵法溃散。

效果：

- 对选择的目标造成【星斗 X】持续到你离开当前场景。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 5 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 10 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 15 时：X=4
- **【星斗 X】：**【非瞬间效果】【正面】你投掷 X 枚定骰并把出值记录下来，当场景内有生物进行行动检定时，你可以用你记录的出值替换定骰投掷。每个值在被替换后都会被消耗，当你以此法消耗掉所有被记录的数值后，终止本效果。

雷池阵

消耗：3 点灵力值

目标：1～3 个目标

类型：攻击术法【体魄】

描述：雷击木为界，雄鸡血画符。铜钱剑悬顶，邪灵莫入，雷火轰焚，万法皆灭。然秽物沾染，阵法崩裂，百鬼夜行。

效果：

- 检定成功时，对目标造成【雷电伤害 X】。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 3 时：X=6
- 消耗额外灵力值为 6 时：X=9
- 消耗额外灵力值为 9 时：X=12



【秘传阵法列表】

六丁六甲阵

消耗：6 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：六丁六甲，神将护法。阴神左，阳神右，符纸焚，桃木挥。七日斋戒，方得神力加身，邪祟退散。然神力耗尽，施术者气衰三日，如履薄冰。

效果：

- 对自身造成下列 6 种效果中的其中 X 种。
【恢复 6】
【增加灵力 6】
【造物 3】
【时髦 6】
【强化攻击 4】
【强化防御 3】持续到离开当前场景。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 6 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 12 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 18 时：X=4

北欧卢恩阵

消耗：5 点灵力值

目标：1~X 个目标

类型：效果术法

描述：卢恩符文，奥丁之智。橡木刻咒，渡鸦血染，符文匕首划破掌心。屏障立，未来现，然符文贪求，洛基诡笑，诅咒缠身。

效果：

- 指定目标从以下物品标签中选择一个并获得，持续到你离开当前场景，所有目标不能选择重复的标签。
【财富 P】·【力量 N】·【保护 b】·【智慧 f】·【爱情 X】
【坚韧 J】·【命运 c】·【胜利 S】·【正义 t】·【家族 s】
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 5 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 10 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 15 时：X=4

物品标签

财富 — 招财、事业成功、资源流动

力量 — 增强体力、治愈、突破极限

保护 — 抵御负面能量、破除诅咒

智慧 — 提升口才、灵感、连接神灵

爱情 — 增强人际关系、婚姻、合作

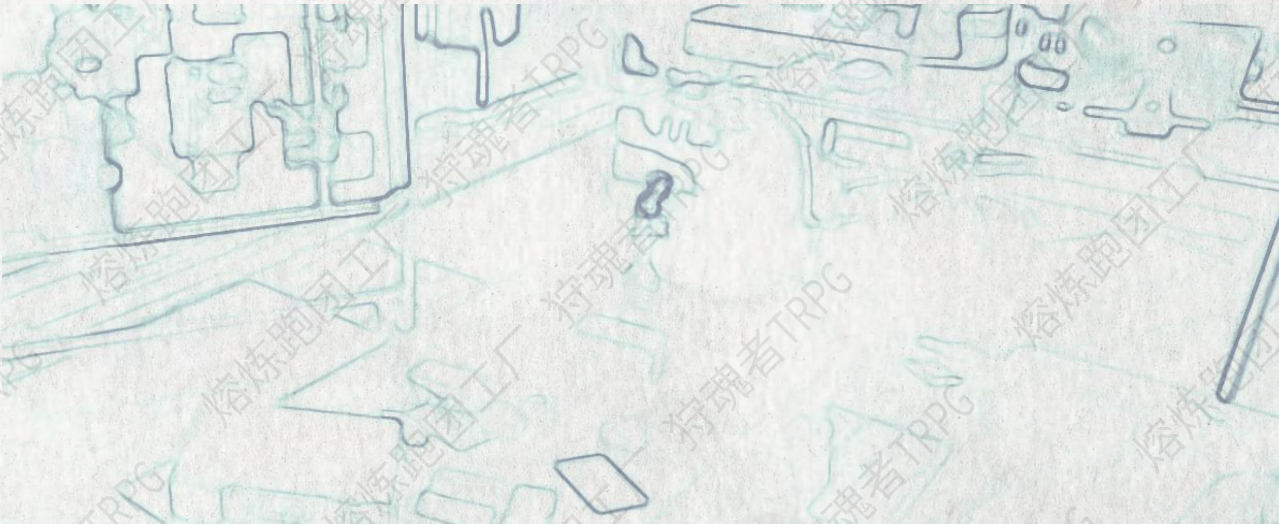
坚韧 — 面对挑战、灵性成长、死亡与重生

命运 — 占卜、接受命运、隐藏机遇

胜利 — 增强自信、驱散黑暗、成功

正义 — 战斗胜利、法律成功、坚定意志

家族 — 保护家产、祖先庇佑、传统智慧



黄泉九幽阵

消耗：5 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：开阴门召厉鬼，以身做饵，阵法内冤魂索命，天地同寿。

效果：

- 对选择的目标造成【灵识伤害 X】+【灵识伤害 X】，对自身造成【灵识伤害 X】
- 每消耗 1 点额外灵力值，X+1（X 基础为 0，X 的上限为你的生命值上限）

阿努比斯冥阵

消耗：7 点灵力值

目标：场景

类型：效果术法

描述：圣甲虫环天平，亡者之书诵冥言。黑曜匕首指阴间，蓝莲香引魂归。通灵问卜，诅咒降灾，然封印松动，吞噬者阿米特破界而出。

效果：

- 对当前场景造成【破灭 X】持续到你离开当前场景。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 7 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 14 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 21 时：X=4
- 【破灭 X】：场景内的【伤害抗性】如果 ≤ 【伤害抗性 X】，则该【伤害抗性】不会具有生效。

玛雅血祭阵

消耗：5 点灵力值

目标：自身

类型：效果术法

描述：历法石盘，血染日晷。黑曜刀取心，羽蛇神怒目。神力加身，人获兽力，然献祭不足，天火焚身。

效果：

- 对自身造成【天火 X】持续到你离开当前场景 + 对自身造成【火焰伤害 X】。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 5 时：X=2
- 消耗额外灵力值为 10 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 15 时：X=4
- 【天火 X】：【非瞬间效果】【正面】：你进行的行动检定造成【伤害】时，额外造成【火焰伤害 X】。一轮战斗仅生效 N 次，N= 你的术法强度。

七星灯续命阵

消耗：7 点灵力值

目标：单一

类型：效果术法

描述：七星灯阵借北斗星辰之力，逆天改命。七盏青铜灯按北斗排列，鲛人油燃魂火，紫檀香引神念。施术者坐镇北极，七日不灭则寿延一纪。然灯火摇曳，一息不慎，便是魂飞魄散，永世不得超生。

效果：

- 你选择一个已经退场的生物，让他以 X 点生命值回到当前场景中。
- 消耗额外灵力值为 0 时：X=1
- 消耗额外灵力值为 7 时：X=3
- 消耗额外灵力值为 14 时：X=5
- 消耗额外灵力值为 21 时：X=7

灵魂武器

当狩魂者的意识、精神与灵魂处于高度统一时，一股高纯度的灵能力量会从身躯中迸发而出。

尝试掌握和凝聚这股力量，狩魂者会得到一件由其灵魂特质凝练成型的武器。这就是狩魂者的“灵魂武器”。

当你的灵识达到 12 点，将觉醒自己专属的灵魂武器。关于如何“使用你的灵魂武器”，详见“第三章：灵魂武器”。

概念

灵魂武器是狩魂者的意识、精神与灵魂共鸣后的产物。它不仅仅是狩魂者的作战工具，更是使用者的精神分身，是狩魂者自我的体现。

灵魂武器的外观会反映使用者的内心——可能是连狩魂者也未曾意识到的灵魂本质。

例如：一个外形凶悍的狩魂者，其灵魂武器未必如他的外表一样充满杀伤性；一位装扮可爱的狩魂者，也可能会意外地持有极凶悍的灵魂武器。拥有灵魂武器的狩魂者虽算不上稀奇，但足以证明该狩魂者具有强大的实力。

凝练灵魂武器只是掌握灵魂武器的第一步，要做到熟练且有效地运用灵魂武器，狩魂者必须真正地认识自我。这并非一朝一夕能够完成，即便是天赋异禀的狩魂者，也必须经过这漫长岁月的锤炼。成为强者没有捷径。

锻造灵魂武器

当你要创建灵魂武器时，可以参照以下步骤：

- 为你的武器创造独有的形态；
- 以简短的文字描写武器的基础外观；
- 创造灵魂武器的灵能印记。
- 命名你的灵魂武器。

武器形态列表

灵活武器

任何可以体积小且易于携带和隐藏的武器,都可以被视作灵活武器。这些武器通常会配合近身格斗使用,着重于加强格斗招式的威力。十分适合在极近距离内,对敌人进行快速、灵活的攻击。

指虎

一种套在除拇指外四指关节上的环状武器,整体造型乍一看很像猫科动物的肉垫,可以增强拳击时的冲击力。一些指虎还会延伸出刀刃部分,使用者可以进行戳刺攻击。

手刺

一种结构简单的短小尖刺武器,握拳时短刀会从指缝中凸出,专为隐蔽的突刺和暗杀设计。使用者能够在近身战斗中快速戳刺敌人,贴身进行多次连续的攻击。

拳套

原本是一种包裹使用者手部,保护手部同时规范打击力的护具,常见有全包裹式拳套和分指式拳套两种类型。通过在拳套表面安装铁片、尖刺等结构,能进一步增强加强拳击的杀伤力。

利爪

一种模拟动物利爪制作而成的兵器,通常装戴在手上或臂上。每一片爪都是锋利的金属刀刃,数量通常为3至5片不等。可以做出抓划、挠、撕裂等攻击,具有很高的灵活性和杀伤力。

短斧

小型的斧柄,长度适中,适合于单手挥舞。斧刃短且锋利,可以用于劈砍,也能够进行投掷。

短镰刀

镰刀带有弯曲的刀刃和较短的手柄,原本是作为一种农具使用。挥动时可以进行勾、拉、割、削等攻击动作,灵活多变。

匕首

短小轻便的匕首,通常有双刃和单刃两种类型,攻击方式以刺击和切割为主。

握持武器

常见的近战冷兵器都是握持武器,需要使用者以单手或双手掌握,又或是可以交换掌握方式,用于与面对面的近身战斗。

砍刀

一种单刃兵器,刀身宽阔、刀背厚重、刀刃锋利,主要用于劈砍,破坏力极强。

长剑

具有修长的剑身与剑柄,以刺、削、劈、砍作为主要攻击方式,剑法灵活多变,机动性强。

巨斧

巨斧分量沉重,斧刃宽阔且锋利,需要使用者双手握持挥舞。凭借重量优势,以砸砍的方式造成极具破坏力的打击,能够轻易击穿敌人,甚至盔甲。

巨剑

剑刃宽且长,剑身沉重,与剑柄之间比例夸张。攻击方式与巨斧相似,以砸砍的方式造成打击。宽厚的剑身在战斗中还可以用作防具。

双手剑

剑身极长,但重量适中。长剑身带来了较远的攻击范围,双手持握可以做出更有力量感的挥砍。被加大的剑格还可以用于格挡。焰形剑是其中具有代表性的造型。

刺剑

剑身纤细,剑尖锐利,攻击方式主要是以精准的刺击直取敌人要害;也可以进行一定程度的劈砍。拥有高机动性与灵活性。护手部分通常分为圈状、碗状和碟状三种类型。

长柄武器

任何拥有超长握柄的冷兵器都被视作一种长柄武器。这些武器都拥有极大的攻击范围和攻击距离，攻击方式以戳刺或是横挥为主。

枪

一种常见的长柄尖刺兵器，能够远距离快速戳刺目标。

戟

一种古代常见的复合型长兵器，结合了矛和斧的功能，能刺又能钩。

矛

由长柄和金属尖刃组成，结构简单，长度适中。攻击方式以戳刺为主，也可以进行投掷。

长镰刀

原本是一种农具，通过加长其棍柄，将其改造成一种末端装有弯曲刀刃的长兵器。可以在战斗中实现勾拉和砍削等攻击。

长棍

一种简单又实用的棍类长兵器，没有锋利的刀口。依靠棍身的长度和使用者的力量实现戳撞、横扫等攻击。

长柄斧

类似一个握柄被加长的短斧，斧刃宽厚锋利。比起短斧加强了攻击距离和范围。

射击武器

任何能够发射投射物的武器都可以被视为射击武器。这种武器通过安装箭矢、子弹、弹丸等弹药，实现对目标的远程攻击。

弓箭

一种利用弓弦的弹性将箭矢推出的远程兵器。具有射程远，装填快，使用灵活等特点。

弩枪

类似于弓箭，但通过机械构造辅助发射箭矢。射程远，威力大，但射速相对较慢，且装填复杂。

手枪

一种便于携带，且能够单手操作的短管火器。常用于中近距离射击，机动性强，装填灵活，射速极快。现代手枪分为自动手枪、全自动手枪和转轮手枪三种类型。

步枪

一种肩射式的长管火器，射程佳，射击精度良好。根据使用者的习惯，还可以加装刺刀，或是榴弹发射装置，也可以使用枪托来进行近身格斗。

霰弹枪

一种杀伤力极大的大口径火器。能够一次性散射多粒弹丸，从而造成大面积伤害。缺点是射击距离短，射击精度低，装填缓慢，声响巨大。

链接武器	任何具有软性连接部件的武器都被视为链接武器。这些武器在挥舞摆动时具有规律性的运动轨迹，能够对敌人进行较远距离的攻击或干扰。
九节鞭	由九节铁链或钢环相连组成的一种金属软鞭。用力甩动挥舞时，鞭身会因为惯性而产生的巨大威力，能够打击或是缠绕目标。
锁镰	一种在长锁链的两端分别安装短镰刀和铁球或铁锤的奇特兵器。使用者可以利用镰刀进行削砍，又能通过铁球进行砸击，还可以甩动锁链进行格挡或是缠绕敌人，是一种用途灵活，攻击多变，难以预测的武器。
链枷	一种由铁链连接两段金属杆的大型武器。金属杆部分通常装有铁锤或尖刺，通过挥舞旋转利用惯性砸击或钩挂敌人。
双节棍	是一种以绳索或铁链连接两段棍棒的短武器。攻击方式以棍棒挥打为主，以中间连接干扰敌人为主。因为其灵活性和易隐藏，因此也可以被当作一种灵活武器。
流星锤	通过铁链等软部件连接一端重物，可进行远距离投掷以击打敌人，也可以像软鞭一样灵活挥舞，近身作战。

自定义形态

武器形态列表中只列出了在游戏中最为常见的武器示例。如果列表中没有你想要的武器形态且 DH 允许的情况下，你可以基于任何现实中存在的物品来创建你的武器形态。

你在自定义灵魂武器的武器形态时，必须遵循以下准则：

- 武器形态必须是一种具体物件，而不能是抽象事物；
- 武器形态的原型可以是非战斗用途的物件，但它需要能作为武器来使用；
- 武器形态的表述必须明确其用途，而不需要进一步解释。

灵魂武器创建 示例一：

狩魂者“吴焰”创作了属于自己的灵魂武器，命名为“火枪卡册”，这是一柄老式“毛瑟军用手枪”。



创造灵能印记

你可以为你的灵魂武器创建一个印记标签，这就是“灵能印记”。灵能印记用于表述灵魂武器的超自然特性。你可以在下列灵能印记列表中任选一枚。

在选择印记时，你可以优先考虑如何更有趣、多样地将灵能印记与狩魂者的灵能力词条搭配，在游戏中创造更多有意思的场面

缩小 —— 武器可以随你想法变小

放大 —— 武器可以随你想法变大

柔软 —— 武器可以变得柔软

坚硬 —— 武器可以变得坚硬

轻便 —— 武器对于你来说很轻便，即便其外观看起来不是这样

沉重 —— 武器对于他人来说很沉重，难以正常握持或挥动

失衡 —— 武器可以用来干扰敌人或是制造破绽

守护 —— 武器适合用于抵挡攻击或是规避伤害

多重 —— 你持有武器是复数的，通常是一组造型相似的武器。它们为你在战斗时带来了数量上的优势

组合 —— 武器由数个你自行决定的部件组合而成，这使得武器可以分开，也可以组合成型，即便其外观看起来无法做到

分身 —— 武器可以分裂或衍生出其复制体

悬空 —— 武器可以随你的意志飘浮在空中

警戒 —— 武器能够为你预知危险

高速 —— 在使用武器时，你的自身速度能够得到提升

隐蔽 —— 在使用武器时，你能够隐藏自身的气息

转移 —— 你的武器能够带领你进行短距离的瞬间移动

神圣 —— 武器可以用于抵抗邪恶的力量

能量 —— 武器可以是一种元素能量：光、火、雷、冰、水、土、风等

变形 —— 武器可以转化为另外一种形态

材质 —— 武器可以呈现为某种现实材质：金、银、铜、钢、铁、木、石、骨、玉等

智能 —— 武器拥有一定智能，能够理解你的话语和指令，还懂得如何使用自己

附着 —— 武器可以持续附着在其他物品 / 生物身上

相位 —— 武器能暂时穿透实体障碍物

音爆 —— 武器能产生强大的冲击性音波

磁力 —— 武器能吸引或排斥特定材质的物体

幻映 —— 武器表面可投射预设光影图像

狩魂专长

通过在一次次的狩魂事件中积累经验，狩魂者的眼界和见识也随之得到增长。与人的天赋无关，专长是一种狩魂者通过长时间的修炼、理解和钻研后所取得的成果。它反映了狩魂者在进行狩魂活动之余，还花费时间进行了什么样的训练。

深度灵体合一

你的生命值上限恒定变为 1 点，然后把减少的自己的生命值上限按照 1:4 的比例转化为灵力值上限（即 1 点生命值上限 = 4 点灵力值上限），但是你的灵力值上限 -5 点。

你的生命值上限获得 1 点提升时，也会变为提升 4 点灵力值上限。

当你受到【伤害】时，你可以选择消耗 4 点灵力值令该【伤害】减少 1 级。

人生如戏

当你获得 1 枚时髦骰时，你会立即获得 1d4 点时髦值。

同仇

如果你和具有同仇专长的生物在一个行动顺序中，你们进行攻击检定时会获得 1 枚加骰。

灵力觉醒

若在一次行动检定中，你通过激活灵能力标签获得加骰，你可以将其中一枚 D4 取满。

星聚体

你在从当前场景进入下一个场景时，会恢复 5 点灵力值。

武神体

施展武技进行攻击检定时，你可以减少通过武技强度获得的加骰来减少该武技的灵力值消耗，每减少 1 枚加骰，武技的灵力值消耗也减少 1 点。

但无论如何，武技的灵力值消耗不能低于 1 点。

逆势而上

选择反击进行的攻击检定承受的减值减少 5 点。

人名树影

每场游戏聚会开始时，若你的时髦值低于 20 点，则时髦值会变为 20 点。

先先之先

若目标对你进行的攻击检定，你可在得出总值后再选择是防御还是反击。（注：具有先先之先的角色被武技：轮华攻击时，施展轮华的角色无论如何都不会获得加骰）

战斗医师

当你在战斗中对目标造成【恢复】时，额外恢复目标 1 点生命值。

灵能导师

你施展术法消耗的灵力值始终减少 1 点，但减少后的术法灵力值消耗不能低于 1 点。

凶猛武士

你施展武技造成的【伤害】会增加 1 级，但是其他【效果】都会减少 2 级。

凶暴术士

你施展术法造成的【伤害】会增加 1 级，但是其他【效果】都会减少 2 级。

万人迷

你进行说服检定时可以投掷两枚定骰，并取高值使用。

干探

你进行调查检定时可以投掷两枚定骰，并取高值使用。

有备而来

你的道具点上限 +1。当你进入一个新场景且没有道具点时，获得 1 点道具点。

聚合灵效

你进行行动检定成功时，你可以消耗 1 点灵力值，让你获得的【成功等级】数量增加 1 个。一个场景中仅生效一次。

不动如山

当你受到【效果】时，如果这个【效果】使用【成功等级】数量计算效果等级，视为该【效果】的【成功等级】数量减少 1 个。一轮战斗仅生效两次。

反转劣势

你在施展灵能力进行检定时，你可以主动宣告触发你的灵能力弱点标签，此时灵能力弱点标签为你提供加骰。

你必须用一个全新的角度，诠释你的灵能力弱点是如何在这次动作中为你提供帮助的。主持人拥有最终裁定权。

你本次检定掷骰的 D20 结果为 9 或更低时，将其视为 10。以此方式触发灵能力弱点时，你不会获得经验值。一个场景中仅生效一次。

画符大师

你每次使用道具施展符篆造成【效果】时，都会使其中一个【效果】提高 2 级。

主角登场

你可以在进行行动检定时立即获得一枚时髦骰。一个场景中仅生效一次。

大艺术家

当你消耗 ≥ 10 点时髦值执行时髦动作时，减少 1d4 点时髦值的消耗。

多重守护者

当你进行攻击检定并对目标造成【伤害】后，对自身造成【强化防御 1】。

使者凭咒

你选择一项你已经习得的术法，该术法的灵力消耗减少 2 点（最少不能少于 1）。但你施展该术法会使自己的当前生命值减少 1 点。

灵币铸造

你可以执行行动消耗 2 道具点创造 1 枚灵币。你可以在任何时候花费灵币（无需动作），花费灵币时，你可以选择目标造成以下效果之一：

- 恢复 1D4 的灵力值
- 恢复 1D4 的生命值
- 对目标造成【强化防御 1】效果

你至多只能拥有 1 枚灵币。

赋罪者

当其他生物受到【伤害】时，你可以让该【伤害】减少 2 点，你受到同类型的【伤害 2】。

狂武者

每场聚会仅生效一次。你可以花费 5 点时髦值，临时学会一项未习得的武技（须符合习得条件）。你会在断章时遗忘你习得的武技。

乱法者

每场聚会仅生效一次。你可以花费 5 点时髦值，临时学会一项未习得的术法（须符合习得条件）。你会在断章时遗忘你习得的术法。

灵兽招来

你获得一只跟随着你的灵兽。规则上，他被视作两个灵兽【标签】，一个决定它的形态，一个决定它的异能。

【灵兽标签】激活规则：你激活该标签后，在一次聚会中你无法再激活该灵兽标签。

创建形态：灵兽的形态仅代表该灵兽的外在样貌，其造型来源于中外典籍中的生物形象，你可以使用任意典籍中的生物形象来决定你的灵兽样貌，然后将生物的名字作为一个【灵兽标签】。

选择异能：你可以从下表选择一个异能，这会成为你的灵兽所掌握的异能，同时也是一个【灵兽标签】。



【魅惑幻形】能够编织覆盖特定区域的幻境，修改其中的光影与声音，引导目标的情绪产生波动。

【黄金守护】能够感知被埋藏的贵金属，将接触的金银转化为高速旋转的金属风暴。

【天象主宰】能够飞翔于天空当中，操控云层中的水汽凝结降雨，引导空气中的电荷生成雷电，改变局部气流方向。

【空间撕裂】能够干扰非实体屏障、阵法或结界，对空间结构造成不稳定裂缝。

【毒液审判】能够吐出加速伤口愈合的唾液与腐蚀伤口的毒液。

【净化圣域】能够通过触碰污染源，分解其中的毒素、诅咒能量或放射性物质。

【法典窃取】能够提取书籍，卷轴中的文字，将其转移到其余载体之上，并对文字的意思进行解读。

【地脉封镇】能够践踏地面使土壤岩层硬化，重组金属物品的分子排列以提升密度。

【雷鼓震魂】发出混合低频震动与高频雷音的咆哮，与实体物质产生共振，对灵体产生震荡波。

【瘴疠为膳】能够吸收附近的瘟疫毒气，从背部长出解毒的赤色菌菇。

【千影寻踪】可将自身影子分裂为九道，每道影子可独立追踪不同气味的来源。

【骨刃铸兵】可将骨头转化为青铜兵刃，兵刃形状可根据自身意志变化。

【珠泪凝珀】可将眼泪通过接触水源生成琥珀，琥珀能够封存声音。

【织霞成锦】能够吞食晚霞吐出七彩锦缎，触碰锦缎者可减轻自身受到重力的影响。

【泉眼通幽】能够操控水脉制造漩涡通道，快速转移到水脉所流通的其他地点。

狩魂绝技

当一名狩魂者将灵能力使用和灵魂武器技艺修炼至炉火纯青时，灵能力和灵魂武器之间会形成一种紧密的联系。狩魂者通过灵魂武器进一步施展灵能力量，并将使出被称为“狩魂绝技”的必杀招式。

狩魂绝技是狩魂者的灵能力、灵魂武器以及自身魂魄相互共鸣后产生的顶尖奥义。这是一个极具威力的撒手锏，能够了结敌人，因此你在游戏中能施展狩魂绝技的次数相当有限。

获得绝技

绝技被分为两个挡位：分别代表狩魂者的三魂和七魄。当你的灵识提升至 14 点时，你自动习得一挡狩魂绝技；当你的灵识提升至 18 点时，你可以进一步解放你的灵魂，自动习得二挡狩魂绝技。

当你获得狩魂绝技时，参照以下步骤创建它们：

- 选择一种绝技类型，绝技的类型会反映你当前的灵魂状态；
- 绝技类型一旦选定，短时间内无法进行更改；
- 结合你的狩魂者和所选绝技，建立与之相符的印象，或是用文字简单描述它，便于你能在游戏过程中进行扮演；
- 命名你的绝技。

灵能解放

无论是你的灵能力标签，还是灵魂武器的印记标签，都是你灵魂深处的写照。因此，施展狩魂绝技时，你必须选择所持任意数量的灵能力标签和印记标签，将其进行解放。根据你的绝技挡位的不同，你需要解放的标签数量也不同。

在之后的游戏中，被解放的标签无法再被激活，直到你在断章期间恢复该标签为止。（扮演上也会因为无法再激活该印记而视作难以运用这部分灵能力。）灵魂武器的灵能印记解放后会暂时失去其灵能特性。

施展狩魂绝技

在游戏过程中，当你要施展你的狩魂绝技时，可以遵循以下步骤：

- 你可以在任何时机施展一挡绝技，或是使用行动施展二挡绝技；
- 选择你要解放的灵能力标签或是印记标签；
- 描述你的绝技，并进行相应的扮演，这是属于你的高光时刻；
- DH 对场景进行总结，并处理绝技的效果。

一挡绝技：灵魄合一

尸狗、伏矢、雀阴、吞贼、非毒、除秽、臭肺七魄，本是依附于你的形体的阴性能量，通过与你的外在灵能结合，能够到达阴阳平衡的稳固状态。因为每一魄司掌职能的不同，每一组灵魄也都会变化为不同的形态。

当你施展一挡绝技时，至少需要解放 1 个标签。你可以在任何时机施展一挡绝技。施展一挡绝技将会被视作你行动的一部分，而不会占用你的行动。此外，尽管一挡绝技的效果在规则上都是瞬间完成的，但部分绝技仍然允许你在叙述上持续一段时间。

	绝技类型	狩猎哨兵		
	对应魂魄	尸狗魄	司掌职能	警觉
	描述	尸狗魄，掌管你的警觉能力。使你时刻能够保持对外界的警惕，感知周围环境的变化。一旦危险将至，你的身心都能够在瞬间警觉，化解或规避即将到来的危机。 当你施展此绝技时，你的尸狗魄将会与你选择解放的标签融为一体，并根据你的想象，召唤出你那如影随形的“哨兵”。 你可以自由决定这位“哨兵”的种类、外观又或是智能性。无论是传说的伊芙利特，坚硬的钢铁巨像，还是忠诚的灵体猎犬都可以...当然，甚至可以是你自己。你只需要依据你的灵能力作出你认为最适合的描述即可。 任何对你不利的行为，统统都会被这位“哨兵”阻挡或击落，使你能够更有效地应对敌人。		
	效果	任何对你根据【成功等级】造成的【效果】会视为减少 $2 \times X$ 个【成功等级】（ X =你解放的标签数量），持续到你离开当前场景。		

绝技类型	闪灵罗网		
对应魂魄	伏矢魄	司掌职能	思维与反应力
描述	伏矢魄,掌管你的思维意识。它反映着你对一个事物的认知、思考和判断能力,同时还控制着你在面对各类突发情况时的反应速度。 当你施展此绝技时,你的伏矢魄与你选择解放的标签,将会根据你的想象交缠融合,并强化你的反射神经和反应速度,使你能够在短时间内获得超人的机动力。 你可以自由描述你的灵能力是如何帮助你获得提升。这可以是一种针对肉体筋骨的辅助工具,也可以是对意识精神的自我强化。你只需要依据你的灵能力作出你认为最适合的描述即可。 机动力获得提升的你,能够在瞬间预测各种动作并从中选择出最优的解决方案。如同你独自编织出一张充满可能性的捕网,无论猎物逃往何方,你都能将其收入其中。		
效果	你的武技强度,术法强度和灵能力强度增加X点(X=你解放的标签数量/2(向下取整))。		



绝技类型	铄命药釜		
对应魂魄	雀阴魄	司掌职能	生命力与恢复力
描述	雀阴魄,司掌你的生命力与恢复力。你的生命活力和你的自我治愈能力皆源自此;同时它还象征着人类的繁衍和生命的延续。 当你施展此绝技时,根据你的想象,你选择解放的标签会被创造成一个神圣的密封炊具,你的雀阴魄则会成为其中的神圣煮物。 你可以自由决定炊具的造型、形状、大小和装饰;以及炊具最终呈现的煮物是什么。从真正煎制沸腾药物的药罐,到西方宗教下的瓶装圣水,又或是熬煮的家常粥水都没有问题。你只需要依据你的灵能力作出你认为最适合的描述即可。 当煮物完成烹制后,炊具会发出一声提示。服食或被浇洒神圣煮物的生物将会获得你所指定的增益。		
效果	当你进行攻击检定对场景内的生物造成【伤害】后,你可以指定另一个生物(包括你自己),然后选择以下其一,直到你离开该场景: · 造成【恢复X】(X=你解放标签的数量) · 造成【恢复灵力X】(X=你解放标签的数量)		



绝技类型	狂魄武装		
对应魂魄	吞贼魄	司掌职能	外在抗御能力
描述	吞贼魄,象征你抵抗外敌的防御能力。它如同你身体内的免疫系统,是你坚实的防护盾,保护你免受伤痛疾病的侵扰。 当你施展此绝技时,你的吞贼魄与你选择解放的标签将会覆盖你的身体,并根据你的想象,转化为你的外在装甲。 你可以综合考虑你的灵能力,来决定这套装甲的造型、材质、色彩等装饰细节。它可以是神话中的伟大铠甲,可以是轻披在身的霓裳羽衣,甚至可以是一种不具备物理形态的抽象概念。你只需要依据你的灵能力作出你认为最适合的描述即可。 身披盔甲的你能够在自己或是其他生物防御敌人时提供强而有力的支持,即便是抗击最强大的敌人也毫不畏惧。		
效果	- 当场景内有生物选择反击时,你可以让其进行的攻击检定获得5点加值。 - 当场景内有生物选择防御时,你可以让那次攻击检定的挑战值增加5点。你可以使用该能力X次,直到你离开该场景。(X=你解放标签的数量两倍)		

绝技类型	辟害符佩		
对应魂魄	非毒魄	司掌职能	内在化解能力
描述	非毒魄,掌管你排除要害的能力。使得你可以仅凭自身便将体内积聚的“毒素”化解。所谓“毒素”,不仅是指由外界侵入体内的有害物质,还包括你的情绪所带来的不良影响。 当你施展此绝技时,你的非毒魄与你选择解放的标签将被结合雕琢,并根据你的想象,变化为一件有形的灵符配饰。 你可以自由决定配饰的形状、造型以及配饰上刻画的灵符纹样。这可以是一件端庄的玉佩、一条典雅的项链、一枚权威的玺戒又或是一顶威严的皇冠。你只需要依据你的灵能力作出你认为最适合的描述即可。 刻有灵幻符咒的配饰能够保护你或你的盟友,帮助你们化解那些尝试侵入你们的负面因素,使你们时刻保持肉体与精神的平衡。		
效果	你可以对场景中你选择的目标造成【清除效果X】(X*3为你解放标签的数量)		

绝技类型	净灵环		
对应魂魄	除秽魄	司掌职能	净化能力
描述	除秽魄,掌控自我净化能力。它不仅会帮助你清除身体代谢产生的废物,还控制着你抵抗邪魔外道干扰、入侵的能力。 当你施展此绝技时,你的除秽魄将会与你选择解放的标签转化为两个光点缠绕在你身边,再根据你的想象,在空中快速划动,并形成两个盘旋的圆环。 你可以自由决定圆环的大小、材质、造型以及其他装饰细节。从细小的两枚指环,到扣于双臂的手镯,抑或踏于双脚之下的火轮都可以。你只需要依据你的灵能力作出你认为最适合的描述即可。 圆环成对,此阴彼阳,散发着神圣洁净的微光。它遵循着你的指令,为你或是你的盟友驱赶黑暗、邪祟之气。		
效果	场景内有生物类型为鬼魂的敌人进行攻击检定时,总值必须减去额外投掷X枚D4骰的结果,效果持续到你离开该场景。(X为你解放标签的数量)		

绝技类型	灵气自在功法		
对应魂魄	臭肺魄	司掌职能	气息控制能力
描述	臭肺魄,管理着你的呼吸功能。它负责调节你因身体状态变化而产生的氧气的供给需求,确保你能够时刻保持呼吸平稳顺畅,以进一步提升你的内在修为。 你施展此绝技时,臭肺魄将会与你选择解放的标签合而为一,并重新回到你的体内。然后根据你的想象,成为一套由你自行领悟的特殊招式。 如何演绎这套招式由你决定。它们可以是对真实存在的武术的戏仿或致敬,也可以是一套由你完全原创的武学招数。你可以优先依据你的灵能力作出你认为最适合的描述。 通过应用灵气自在功法,可以让你做到心神合一,在短时间内极大地提升你的灵能力,并强化你对灵能力的应用。		
效果	你可以让你进行行动检定获得的加骰从d4变为d6。 你可以使用该能力X次,效果持续到你离开该场景。(X为你解放标签的数量)		

二挡绝技：灵魂领域

胎光、爽灵与幽精是人类的先天灵性本源。三个魂分别主导着人类的生命、智慧和情感，是构成人的根本。它们对应七魄，象征着阳性能量。

通过外在灵能的协助，你的阳魂将扩张为一个充斥着你的灵识以及灵魂能量的特殊区域，这被称为“灵魂领域”。

灵魂领域的作用与鬼境相似。这是一个由你构建的场地，场地内的生物能够一定程度上感应到你的感受和思想，且都必须遵守你的规则。

你需要一个行动来施展你的二挡绝技。当你施展二挡绝技时，你至少需要解放 2 个标签。灵魂领域生成后，会持续一段时间，时长由你解放标签的数量决定。你每解放 1 个标签，该领域就能够维持 1 个回合。通常情况下，不少于 2 个回合。

绝技类型	降神唢令		
对应魂魄	胎光魂	司掌职能	生息与死灭
描述	胎光魂，是你的生命灯火，决定着你的生死存亡。一旦这生命火光熄灭，那就代表死期将至。此火乃至纯至阳，可将你的意识与诸天神相连，使你在短时间内成为半人半神的存在，助你降魔伏妖。 当你施展此绝技时，你选择解放的标签，将会缠绕你的胎光魂，并根据你的想象，化作一道代表神的令牌。 你可以自行决定令牌的样式、造型，大小以及刻画在上面的符咒和敕令。无论是传统道教仪式中的令牌，还是古代军队中用于发号施令的虎符，又或是一部戏谑的现代智能手机，都可以是对令牌的描述。你只需要依据你的灵能力作出你认为适合的描述即可。 手持令牌，你将获得接近于神的威能，可用于保卫你的盟友，以及击溃你的敌人。		
效果	你指定X个目标，你与你选择的目标获得【物理免疫】，以及一个你指定类型的【伤害抗性X】。(X为你解放标签的数量) 此外，你与你选择的目标造成【伤害】时，全部变为【湮灭伤害】。		

◆ ◆ ◆ ◆	绝技类型	钦法愚印		
	对应魂魄	爽灵魂	司掌职能	智慧与感知
	描述	爽灵魂，是你的智慧之源。它掌管你的智力、判断力及感知能力，也管理着你与诸天神沟通的灵性之力。 施展此绝技时，你将选择解放的标签，并重构你的爽灵魂，根据想象重新组合成一尊法印。 你可以自行决定法印的造型、材质以及篆刻在上面的印鉴样式。从失落的传国玉玺，到形态各异的古铜印，又或是火漆印章，甚至是玩具印章或是潮流贴纸，你只需要依据灵能力作出适合的描述即可。 当你为你的盟友盖下法印，意味着你们已经可以借用天神之力。即便是对术法一无所知的莽夫，也能通过天神附体施展奇迹。		
	效果	你从普通或秘传凭术列表中选择一项，指定除你以外的X个目标，你与目标不需要习得这项凭术就可以施展它，同时不需要任何消耗。（X为你解放标签的数量）		

◆ ◆ ◆ ◆	绝技类型	振欲旗幡		
	对应魂魄	幽精魂	司掌职能	心灵与情感
	描述	幽精魂，主宰你的性情与情绪。它管理着你的欲望、梦境与潜意识，是你内心最深处不曾向人表露过的一面。 施展此绝技时，你将选择解放的标签，并与你的幽精魂交织相融，根据想象编织成一杆令旗。 你可以自行决定令旗的大小形状、材质用料，以及旗上的装饰刺绣或图纹样式，可以基于现实中存在的旗帜进行再创作，也可以动手绘画一面原创旗帜。这面旗幡甚至不一定是传统意义上的“旗”，只需要依据灵能力作出你认为适合的描述即可。 每当你挥动旗幡，你都会为你和盟友招来福佑，为你的敌人送去灾祸。		
	效果	你从《通用效果表》中选择一种【效果】，然后选择若干个目标，对目标造成具有X个成功等级的该【效果】。每个轮次开始时，你都可以对目标造成你选择的【效果X】。（X为你解放标签的数量）		



用扮演的方式施展 你的绝技！

无论是一挡还是二挡绝技，在每个绝技类型中，都提供了该绝技的基本概念。

你可以参考这些基本概念，结合绝技的类型、你的灵能力和灵魂武器，描述你的狩魂者将会如何呈现这门绝技。



请记住以扮演的方式来施展你的绝技。所有绝技的最终效果在游戏规则上是相同的，同类型绝技间的差异取决于不同玩家对绝技的描述。



在你描述狩魂者施展绝技的情景时，应该着重于狩魂者将灵能力转换为绝技后的表现，又或是如何在绝技中体现狩魂者的角色个性，而不只是单纯地读出绝技中的效果。



示例

玩家阿杰正在尝试描述他的狩魂者“吴焰”是如何施展绝技的。阿杰设定的吴焰是一个外表沉稳，内心炽热的狩魂者，当吴焰施展狩魂绝技时，内心的炽热将得到展露，因此他决定结合这点来描述绝技。

阿杰为吴焰选择的绝技类型为“狩猎哨兵”。这是一项能够为狩魂者召来忠诚警卫，抵抗敌人攻击的绝技。

随后，阿杰开始建立这项绝技的初步印象。他认为，无论在游戏中解放什么标签，这位“哨兵”的外观肯定反映着吴焰内心炽热的一面，因此这位“哨兵”的言行和造型总是狂野又充满危险。

随着阿杰深入思考，“炽热”“狂野”“危险”等关键词逐渐在他脑海中变成了一群疯狂的家伙。最终，他将这项绝技命名为“地狱火摇滚乐团”！

——让我们回到之前的例子，吴焰和他的灵魂武器“火枪卡朋”的配合似乎不算特别成功，这使得它们暴露在危险之中。敌人开始往他们所在的位置集合，并试图彻底杀死这个惹麻烦的家伙：

DH：“是的，没错，你们暴露了，这些恶灵已经包围了你。它们一拥而上，并且试图凭借人数... 呃，应该是鬼数优势想在这里把你了结！..... 它们对你作出了攻击，你打算怎么做？”

阿杰：“唉，好吧，看来我不得不用它了... 卡朋，再陪我闯一把吧！我要在防御的同时，施展我一挡绝技！”

DH：“OK，这当然可以！请描述一下你的绝技，它看起来是怎样的？”

阿杰：“呃……我的绝技类型是‘狩猎哨兵’，从表现上我会召唤出一个帮助我的家伙，所以我要解放我灵魂武器‘火枪卡朋’上的印记标签‘悬空’！施展我的绝技‘地狱火摇滚乐团’！让我们的鼓手卡朋给你们敲响丧鼓吧，臭恶灵们！”

DH：“可以，没问题，那和我们说说，这招绝技让卡朋现在看起来怎么样了？”

阿杰：“是的，我的‘火枪卡朋’在这些恶灵即将碰到我的时候，突然闪出红光飞到我的身后，变身成一个闪着警报红灯的全自动移动军械库。每当这些恶灵试图袭击我的时候，这个军械库里的自动武器就会主动为我轰炸这些恶灵。”

DH：“很棒！这太酷了！让我看看……由于你解放了1个标签，这些恶灵对你的攻击检定将会降低2个成功等级。看来你成功干扰了它们的攻击。”

阿杰：“太好了，我要顺势杀出条血路，赶紧与我的队友们汇合！”

DH：“很好！不过我要提醒你，由于你解放了‘火枪卡朋’施展你的绝技。所以，尽管你可以在描述中用它来射击，但是直到我们开启断章之前，你都不能够再激活它了。”

阿杰：“OK，没问题，这也在计划之中！”

DH：“好，让我们走着瞧！”



在上述的例子中，玩家阿杰通过描述他的狩魂者吴焰解放了灵魂手枪，并通过绝技使这支手枪变化为一座移动的军火库。在这个基础上进行想象，如果阿杰选择解放其他标签，又会是怎样的情形呢？

- 如果选择解放灵能力标签「从指尖持续喷射火焰」；那么这位“哨兵”将可能会变成一个火焰巨人或是火焰精灵。
- 如果选择解放灵能力标签「将自身化作烈焰本身」；那么这位“哨兵”将可能不是“生物”，而是一个能够保护狩魂者的火焰牢笼。

描述领域

当你施展二挡绝技，扩张你的灵魂领域时，你还需要进一步描述你领域内的景致，它通常以最直观的方式反映着你的灵能力和你的内心。

与描述绝技相似，当你在描述你的领域时，可以综合狩魂者的角色背景和灵能力的呈现方式来进行考量。首先想象该场景中可能会因你的个性或灵能力存在的事物，之后再进一步思考怎样的景致会让这个场景变得更加有趣。



示例

玩家阿杰的狩魂者“吴焰”，在经历了上一次的事件后，灵识获得了提升，他现在可以选择二挡绝技了。

阿杰为吴焰选择的二挡绝技类型为“降神唢令”。这是一项能让自己和盟友同时受益，还能有效打击敌人的强力绝技。

由于之前对一挡绝技的构思，阿杰对吴焰的绝技印象深刻，他不希望改变它们的形象，同时还希望能借此进一步呈现吴焰的内心世界。于是，他将这项新绝技命名为“地狱火拉阔音乐会”！

——通过一系列的调查和追踪，狩魂者团队终于揪出了本次事件的幕后黑手，并且与它展开殊死决战……但战况似乎对他们有点不利，狩魂者们陷入了下风：

DH：“好吧，这次的敌人确实有点厉害，又或许是你这回的运气太背了。你们确定要继续战斗吗？如果你们想撤离的话，现在还来得及。否则你们或许真的要交代在这了。吴焰，轮到你的回合，你打算怎么做？”

阿杰：“我不认为吴焰会就这样灰溜溜地跑掉，他的正义感不会让他放过这个邪恶的家伙，而且我们或许只有这次机会才能那么近距离地接触到它。我认真的，哥们。”

DH：“好吧，那让我看看你还有什么压箱宝吧。”

阿杰：“没错，我还可以施展我的二挡绝技，但这之后我估计就啥也干不了。但是……我还是要施展它，这是为了正义！”

DH：“这么看来你已经孤注一掷了，来吧，描述一下你的绝技，让我见识见识吧！”

阿杰：“可以，来吧，我的二挡绝技类型是‘降神唢令’；用这个的话，我会先创建一个领域，然后再通过一枚令牌，让我和我的队友们都得到一些增益。”

DH：“是的，没错，但你必须解放2个标签才能施展二挡绝技。来，让我看看你的灵魂领域是怎么样的。”

阿杰：“好！那么我现在解放「从指尖持续喷射火焰」「将自身化作烈焰本身」和「编织火焰的形状」这3个灵能力标签，施展我的二挡绝技‘地狱火拉阔音乐会’！我解放的标签足够把所有队友都指定为受益生物，所以躁起来吧，朋友们！”

DH：“OK，那么现在这个场景看起来怎么样了？”

阿杰：“招如其名！一个喧闹的舞台突然出现在这个阴森的鬼境里，这是一个乘着热浪、喷着火焰的舞台。我和我队友们都换上了摇滚的服饰，并且各自在这个乐队里担任着一个职位！我是这个乐团的主唱兼主音吉他手！”

DH：“有点意思，我已经能想象到了，那么你的令牌呢？”

阿杰：“别急，听着‘几道红光飞到了吴焰的面前，组合形成了一把火焰造型的电吉他！没错，这就是我的令牌！VIVA！竖起耳朵好好听着吧，这是献给你的镇魂曲’！”

DH：“哇，这也太酷了！来吧，让我们看看这下能不能扭转战局！”

阿杰：“奉陪到底！”



上述的例子中，玩家阿杰让他的狩魂者吴焰解放了所有灵能力标签，并通过绝技使冰冷的鬼境变成热闹的舞台。在这个基础上进行想象，阿杰为吴焰描述的灵魂领域还可能存在什么样的可能性？

- 它可能是正在经历火山爆发、地壳震动的危险地带；
- 它可能是一处火屑飞溅、叮当作响的铸铁工厂；
- 它可能是燃着无数火圈、野兽嘶吼的马戏团。

阅读这些例子时，你可以代入自己的狩魂者角色，想想如果是你在施展你的绝技，你会希望呈现出怎样的情景。

当你在游戏中描述你的绝技时，也可以回想并模仿这些例子，但记得不要总是千篇一律，尝试在即兴游戏中创造出更多有意思的场面。

总而言之，请大胆想象你的绝技，享受你的聚光灯时刻，让你的狩魂者做出最酷的演出！