**\*效果**

穿刺：无视防御与闪避，直接进行的攻击效果

恐惧：跳过攻击回合，每跳过一次后层数-1

铁血：攻击判定+1，每造成一点伤害同时给予一点流血，每次攻击后层数-1

流血：受到伤害时，该伤害+x，x为累积的流血层数，并失去全部流血

**\*技能**

\*0代表初始技能，ab代表不同技能选项，αβ代表不同升级选项，γ代表唯一升级选项，x代表完成任务后获得的特殊技能

\*战斗中，每回合两方先判定速度，大者先进行回合。回合内可选择使用技能或普通攻击，普通攻击则判定攻击，目标判定防御。攻击判定大于防御判定则造成差值的伤害，小于则受到1点反伤，等于则无效

\*冷却一回合指每两回合可用一次

\*随机确定目标时，boss当作**三个目标**（如五位玩家合力打boss，随机目标则判定1d8）

**恐惧者**

0-第六感

类别：剧情被动

效果：感知判定+1

升级效果γ：感知判定+2

1a-怯懦

类别：战斗被动

效果：血量小于等于上限50%时速度判定+2

升级效果α：血量小于等于上限50%时速度判定+4

升级效果β：血量小于等于上限50%时防御判定+1

1b-殊死

类别：回合外主动

冷却：每场战斗限一次

效果：血量扣减为1点，攻击判定+2

升级效果α：血量扣减为1点，攻击判定+2，防御判定+1

升级效果β：血量扣减为1点，造成扣减血量+1的穿刺伤害

2a-恐惧本能

类别：回合内主动

冷却：一回合

效果：25%成功，目标〔恐惧〕层数+1

升级效果γ：对每个目标25%成功，目标〔恐惧〕层数+1，最多指定三个不同目标

2b-金蝉脱壳

类别：战斗被动

效果：防住攻击后速度判定+1

升级效果γ：受到攻击后速度判定+1

3a-驻足此刻

类别：回合外主动

冷却：每场战斗限一次

效果：交换速度判定与攻击判定，速度固定为0，持续两回合

升级效果α：交换速度判定与攻击或防御判定，速度固定为0，持续两回合

升级效果β：交换速度判定与攻击判定，速度固定为0，持续三回合

3b-幸存者偏差

类别：回合内主动

冷却：每场战斗限一次

效果：对除自己全员判定1d3，1则受3点穿刺伤害，2则获得一层〔恐惧〕

升级效果α：对敌方判定1d3，友方1d4，效果同上

升级效果β：效果同上，3改为恐惧者回复1点血量

x-噩梦领域

类别：战斗被动

效果：受到伤害与造成伤害时，被伤害者25%获得一层〔恐惧〕

**军人**

0-血性

类别：回合外主动

冷却：一回合

效果：下回合攻击判定+1或防御判定+1

升级效果γ：下次攻击时选择获得一个〔坚韧〕标签或一个〔锋利〕标签

1a-挣扎

类别：战斗被动

效果：消耗4个〔坚韧〕标签，抵消一次致死攻击，每场战斗限一次

升级效果α：消耗3个〔坚韧〕标签，抵消一次致死攻击，每场战斗限一次

升级效果β：消耗4个〔坚韧〕标签，抵消一次致死攻击

1b-锐化

类别：回合外主动

冷却：无

效果：消耗2个〔锋利〕标签，下一次攻击25%判定翻倍

升级效果α：消耗2个〔锋利〕标签，下一次攻击25%转化为穿刺伤害

升级效果β：消耗2个〔锋利〕标签，下一次攻击50%判定翻倍

2a-肌肉记忆

类别：战斗被动

效果：受到伤害后50%获得一个〔锋利〕或〔坚韧〕标签

升级效果γ：受到攻击后50%获得一个〔锋利〕或〔坚韧〕标签

2b-反机动

类别：回合内主动

冷却：2回合

效果：获得两个同类型标签

升级效果γ：效果同上，25%冷却恢复

3a-训练成效

类别：回合外主动

冷却：无

效果：消耗5个同种标签，下一次攻击/防御判定+5

升级效果α：任意消耗x个同种标签，下一次攻击/防御判定+x

升级效果β：消耗5个同种标签，下一次攻击/防御判定+4d2

3b-铁血

类别：回合外主动

冷却：无

效果：消耗全部x（至少为8）个标签，获得x-7层〔铁血〕

升级效果α：消耗全部x（至少为6）个标签，获得x-5层〔铁血〕

升级效果β：消耗全部x（至少为7）个标签，获得x-7层〔铁血〕，本场战斗中攻击判定+1

x-不屈

类别：战斗被动

效果：死亡时全体友方下次防御判定+1

**记者**

**摄像师**

0-连拍

类型：战斗被动

效果：普通攻击造成伤害后20%概率再次发动普通攻击

升级效果γ：普通攻击造成伤害后25%概率再次发动普通攻击

1a-定格

类型：战斗被动

效果：造成伤害后50％几率让敌方防御判定－1

升级效果α：打出伤害后敌方判定－1

升级效果β：打出伤害后下一轮自身速度判定+1

1b-守口如瓶

类型：战斗被动

效果：血量小于等于上限30％时防御判定+1

升级效果α：血量小于等于上限30％时防御判定+2

升级效果β：血量小于等于上限50％时防御判定+1

2a-时机

类型：回合内被动

冷却：一回合

效果：如果普攻判定有加成附赠一点穿刺伤害

γ：如果普攻判定有加成附赠一点穿刺伤害，防御判定+1

2b-指挥

类型：回合内主动

冷却：一回合

效果：自身和友方全部受到伤害时，自身和友方50％几率防御判定＋1

γ：自身和友方全部受到伤害时，自身和友方防御判定＋1

3a-灵感

类型：回合内主动

冷却：二回合

效果：自身50％几率攻击判定+1，速度判定-1

α：自身攻击判定+1，防御判定＋1

β：速度判定-1，攻击判定+1

3b-摄影本能

类型：非技能

效果：普攻25%带穿刺，判定+1

α：攻击50%判定+1

β：普攻50%带穿刺

x-干扰

类型：战斗被动

效果：受到伤害有50％的几率使伤害来源下回合速度判定-2

**侦探**

0-训练有素

类别：战斗被动

效果：闪避率+5%

升级效果γ：闪避率+5%，速度判定+1

1a-巴流术

类型：回合外主动

冷却：两回合

效果：攻击基础判定变为1d9

升级效果α：冷却变为一回合

升级效果β：基础判定变为1d4，但此攻击变为穿刺

1b-预判

类型：战斗被动

效果：速度判定前25%概率直接获得先手

升级效果α：概率变为1/3

升级效果β：进行两次d4判定，含1则获得先手，均为1则全队先手

2a-逆向思维

类型：回合内主动

冷却：三回合

效果：对所有敌方进行d4判定，为1则其下次攻击固定为1点穿刺伤害，为2则其下次攻击目标防御判定+1

升级效果γ：进行d3判定，效果同上

2b-看破

类型：回合内主动

冷却：两回合

效果：25%概率指定目标的下一次行动（攻击或技能）（不指定攻击或技能的目标）

升级效果γ：概率变为1/3，效果同上

3a-镇定自若

类型：战斗被动

效果：战斗时免疫概率+25%

升级效果α：战斗时免疫概率+35%

升级效果β：战斗时免疫概率+25%，除侦探外其他友方免疫概率+5%

3b-这是基本的推理，我的朋友

类型：回合内主动

冷却：每场战斗限一次

效果：侦探受到5d2点伤害（若此伤害导致死亡则技能无法开启），此后任何友方普通攻击时1/3概率攻击判定+1d5，直到侦探死亡时结束（存活时间不满三回合时，buff持续时间按三回合计算）

升级效果α：持续下限变为四回合，其余同上

升级效果β：侦探受到4d2点伤害，其余同上

x-证据链

类型：剧情被动

效果：在探索中正确组合线索可获得额外提示

**探险家**

0-锲而不舍

类型：战斗被动

效果：攻击造成伤害后下回合防御判定+1

升级效果γ：攻击造成伤害后下回合攻防判定+1

1a-生存指南

类型：回合外主动

效果：造成伤害时25%获得充能，可消耗充能使非技能判定结果+1，最多保留两层

升级效果α：造成伤害时1/3获得充能，可消耗充能使非技能判定结果+1，最多保留两层

升级效果β：效果同上，两层充能可使判定结果+2

1b-收割指南

类型：回合外主动

效果：造成伤害时25%获得充能，可消耗充能使非技能判定结果-1，最多保留两层

升级效果α：造成伤害时1/3获得充能，可消耗充能使非技能判定结果-1，最多保留两层

升级效果β：效果同上，两层充能可使判定结果-2

2a-捕猎陷阱

类别：回合外主动

冷却：一回合

效果：指定接下来三回合攻击的角色，第二回合攻击判定+1，速度判定+1；第三回合攻击判定+2，速度判定+1；中断则技能强制结束，技能结束后加成消失并开始计算冷却

升级效果γ：冷却变为无冷却

2b-树屋

类别：回合外主动

冷却：每场战斗限一次

效果：给予任一角色吸收6点伤害的护盾，持续2回合

升级效果γ：护盾变为每回合最多吸收3点伤害，持续3回合

3a-贪婪的宝藏

类别：战斗被动

效果：连续攻击同一目标第四回合时攻击判定+4，同一目标仅触发一次

升级效果α：连续攻击同一目标第四回合时攻击判定+6，同一目标仅触发一次

升级效果β：连续攻击同一目标第四回合时攻击判定+8，此后探险家无法对此目标造成伤害

3b-“祝福”

类型：回合内主动

冷却：两回合

效果：指定角色判定1d4，1则受2点穿刺伤害，2则受一次1d6攻击（无反伤），3则本场战斗攻击判定-1

升级效果α：1变为3点，2变为1d9，其余不变

升级效果β：1变为4点，2变为2次，4变为探险家防御判定-1

x-藏宝图

类型：战斗被动

效果：被格挡的攻击有25%概率不被反伤并造成1点穿刺伤害

**民俗学者**

**精神医生**

0-超限负荷

类型：战斗被动

效果：精神医生的精神可以为负值，且 不受诅咒影响，但精神为-x时一切行动有10x%概率变为随机目标；精神医生的一切精神损耗变为两倍

升级效果γ：精神医生受到的精神伤害变为两倍，其余同上

1a-前额叶切除

类型：回合外主动

冷却：每回合限用一次

效果：消耗一点精神，造成一点穿刺伤害

升级效果α：每回合限用2次，效果同上

升级效果β：消耗一点精神，造成2点穿刺伤害，但变为回合内主动

1b-箱庭疗法

类型：回合外主动

冷却：每回合限用一次

效果：消耗一点精神，回复一点生命

升级效果α：每回合限用2次，效果同上

升级效果β：消耗一点精神，回复2点生命，但变为回合内主动

2a-记忆增强

类型：回合外主动

冷却：每回合限用一次

效果：消耗一点精神，目标扔1d2，结果为1则下一次攻击判定+1，2则防御判定+1

升级效果γ：消耗一点精神由目标指定下次攻击或防御判定+1

2b-深度催眠

类型：回合内主动

冷却：一回合

效果：目标回复一点精神（若目标无精神属性则失效）

升级效果γ：目标回复2点精神

3a-双重人格

类型：战斗被动

效果：精神小于等于-8时攻击判定翻倍

升级效果α：精神小于等于-7时攻击判定翻倍

升级效果β：精神小于等于-10时攻防判定翻倍

3b-药到病除

类型：战斗被动

效果：回合开始时50%回复1精神，精神为满时防御判定+1

升级效果α：回合开始时50%回复1精神，精神为满时攻防判定+1

升级效果β：效果同上，且精神为满时消耗精神的技能效果翻倍

x-应急干预

类型：战斗被动

效果：每场战斗首次精神为负值时可选择回复2点精神

**\*装备**

\*道具

\*材料

\*合成途径

\*敌人

\*NPC