

混沌奇点 The Chaos Node (alpha版)

本项目为一个基于brp的开源桌面角色扮演（TRPG）规则及其相应设定集。

开源协议：

CC4.0 BY-SA
MTI license (见license文档)

简介

混沌奇点（以下简称TCN）规则主要目的在于提供一个相对轻度容易上手的且相对泛用的奇幻or软科幻 **探索向** TRPG规则。其核心设计思想在于尽量将各种内容模块化，减少数值之间的互相干涉，最后在检定的时候尽量统一到 **加权** 计算上去，具体内容见[检定方式](#)。

TCN规则适用于含主观唯心成分的探索向世设，或者在去掉奇术部分后也可适用于唯物世界。

由于本项目部分目的在于提供一个能够快速开始的规则，因此除了对于规则不可或缺的设定，剩余设定将会被置后，而规则和数据部分将会被前置，以便用户可以快速使用规则开始游戏。

阅读简介

已经完善的内容将会发布在如下网址，即项目的main分支。

<https://github.com/08A17106/The-Chaos-Node>

最新更新的内容（可能还未完善）将会发表在unfinished分支，在每完善一个模块后将会把内容合并到main分支。

<https://github.com/08A17106/The-Chaos-Node/tree/unfinished>

国内阅读：

坚果云主支同步，在线md文档可直接看，下载需注册，这个注册比较快

<https://www.jianguoyun.com/p/DTEUjIMQ44mnChj4qq4E>

每完成一个模块后，将会发表一个此模块的pdf合集文档在同一层文件夹下方便下载进行离线阅读。

如果有什么想要交流的内容，欢迎在issues中留言。

如果觉得这个项目对你有很大帮助，或者你十分喜爱这个项目以至于你想要给予作者一定金钱上的支持以推进项目的进行，你可以可以选择对作者进行打赏^[1]，下一个文档中的致谢部分将会po出打赏名单（如果真的有有人打赏的话）甚至是加入你的梗（如果你不想自己写个文档的话）。

使用简介

你可以使用TCN规则中任意（而非全部）模块和条目进行符合逻辑的组合以构建你当前模组的跑团规则，但是请在跑团前对所有参与人员声明你使用了或者未使用什么规则。你同样也可以自己添加自己的规则（村规房规）和进行魔改。

结构与同人指南

作为泛用性的目标，本项目支持且鼓励将TCN规则用于同人创作。TCN设定集主要分为两大部分，**主宇宙**和**扩展宇宙**。

主宇宙部分为项目作者本人所写的原创（大概，毕竟玩了不少梗也受了不少流行文化影响）世界设及对应规则和资源。

扩展宇宙部分为项目作者本人或者他人的同人作品，包含对TCN规则或世设进行的同人创作和使用TCN规则对其他作品进行的同人创作。

一切使用部分TCN规则或者原创设定的作品都可以（而非必需）自称为TCN的同人、衍生、交叉作品，包含设定与规则拓展以及其他常见同人作品形式。作者可以将自己的内容通过在github上按规定格式提交分支的方式加入这个项目。

除通用设定与通用规则，其余规则，设定，资源仅在对应世设中有效。

目录

- [简介](#)
- [基础规则](#)
 - [检定方式](#)
 - [属性](#)

- 奇术
- 技能
- 战斗
- 奇术扩展

检定方式

由于在跑团过程中存在随机性，很多事情并不具备确定的结果，在这个时候就需要借助骰子产生的随机数来决定究竟会发生什么，一个操作是否能成功获得想要的结果。这个利用骰子来决定操作是否成功，操作的结果是什么的过程，被称为 **检定**。

在本规则中检定的骰点方式主要遵循d100规则，与coc相同，在对一个技能或属性进行检定的时候，骰一枚d100骰子，出目低于成功率则成功。

对于技能，成功率等于技能成功率。对于属性，通常将属性值视为成功率。

根据骰点出目和成功率的比值，具有不同的成功度，不同的成功度将会带来不同的加权。同样，不同的成功度意味着事情完成结果的不同，也意味着完成事件的难度不同（这里指事件获得了加权，需要进行对抗，事件默认为劣势方，检定对象为优势方）。其关系如下表。

出目/成功率	出目<5	<1/5	<1/2	<1	出目<95	出目<100	出目=100
成功度	大成功	极难成功	困难成功	成功	失败	非常失败	大失败
加权	+3	+2	+1	0	-1	-2	-3
结果	完全完成目的且意想不到的好事	完美的完成了目的	很好的完成目的	基本目的	未完成目的	未完成目的且发生不好的事	未完成目的且发生非常不好的事

出目/成功率	出目<5	<1/5	<1/2	<1	出目<95	出目<100	出目=100
难度	(几乎) 不可能完成	遇到非常大的阻碍	有一定阻碍	需要努力	完全不需要努力	理论上什么都不做也行	这居然还能失败

对同一事件造成的加权可线性叠加，即在检定中，通过**奇术**获得的加权们和通过骰值获得的加权可以叠加。这是本规则主要的数值机制。

在进行对抗的时候，如果不存在**优劣势**，最终加权高者获胜，若加权相等则对比**出目/成功率**小者获胜，若还是相等，成功率大者获胜。若存在**优劣势**劣势方加权需大于优势方才能获胜。

举例：

与coc相同，闪避规则具备优劣势。

在一次攻击-闪避对抗检定中，闪避方为优势，攻击方为劣势。

因此若攻击检定成功，攻击方需比闪避方加权高才能使攻击生效，否则闪避方闪避成功。

由于各种情况，检定会出现奖励骰和惩罚骰。获得n个奖励骰意味着可以进行n+1次骰点，并取最低作为最终出目。获得n个惩罚骰意味着将会进行n+1次骰点，并取最高作为最终出目。同时具备惩罚和奖励骰将会按1:1比例互相抵消，直到本次检定只存在奖励或者惩罚骰。

由于各种情况，将会出现锁骰。锁骰意味着之后在符合条件的检定中，不再以骰值作为出目，而是以之前规定好的数值或成功度作为出目进行检定。

属性与数值

在本章中将介绍基础属性，次生属性，数值这三个部分。不同种族具备不同的属性值与投点方式。为了方便，所有基础规则都以tcn主世界主时间线（21世纪初期）地球人类作为模板进行讲解。

其余种族或时间线人物数值建立方式会在对应文件夹或文档中。

基础属性

基础属性是可以用仅骰值得出的属性，相互之间不具备关联。

力量 (STR) $3d6 \times 5$ [\[2\]](#)

力量意味着人物在正常情况下自身的出力与做功能力。通常来说最高出力为 $\text{力量} \times 2$ (kg) 。负重和近战伤害加值与力量有关。

体质 (CON) $3d6 \times 5$

体质意味着人物的长期健康情况和抗逆性。中毒，疾病，重伤，恶劣环境通常需要体质检定。不会留下后遗症的疾病或其他负面状态通常不会使体质值降低。体质变化通常意味着人物的身体机能产生了长时间或者永久性的变化，但是使用药物或者奇术带来的临时加值[\[3\]](#)不算。

体型 (SIZ) $(2d6 + 6) \times 5$

体型与体积成线性关系，假设人物为以水为介质的碳基生物，即其密度在 $1 \times 10^3 \text{ kg/m}^3$ 左右，其体重为 体型(kg)，假设人物为类人型生物，其身高体重关系遵守 $bmi = \text{体重}(\text{kg}) / \text{身高}(\text{m})^2$ ，人类标准bmi为18-24，低于18为瘦，22-24之间可能是微胖或者健壮，高于24为过重，可能是胖或者非常健壮，高于28为肥胖。

因此可以姑且认为 $1siz = 1(\text{dm}^3)$ 体积。

实际上由于骰点的离散性，在进行体型-体积换算时，会具有 $\pm 5(\text{dm}^3)$ 的偏差，即若体型为55，对应的体积范围为 $(50 (\text{dm}^3), 60 (\text{dm}^3))$ 。

敏捷 (DEX) $3d6 \times 5$

敏捷意味着人物的反应能力，神经反射水平，协调性，灵活性，精准性。先攻和敏捷相关。高机动动作，精细操作，快速反应通常需要敏捷检定。

魅力 (APP) $3d6 \times 5$

为了方便使用骰子机器人，**魅力(APP)** 在人物卡中写作 **外貌 (APP)**，与coc7相同。

魅力意味着人物的长相和气质，主要影响其他人物对此人物产生的第一观感。魅力会对社交造成一定的影响，但通常来说只有极高和极低值会产生社交检定或者对社交检定有影响。

智力 (INT) $(2d6 + 6) \times 5$

智力意味着角色的学习能力，理解力，想象力，联想能力，运算能力。通常和人物自身的思考能力有关而和知识与经验关系较小。在进行思考任务的时候可能会检定智力。在寻求灵感的时候（剧情卡住了或者玩家（pl）没推理出来关键信息）也会对智力进行检定。在遇到可能造成认知冲击的场景时也会进行智力检定，检定成功意味着人物理解了这个场景，才会进入意志检定。

技能点与智力和教育成正比。

意志 (POW) $3d6 \times 5$

意志意味着人物的心理承受能力，对自己认知的坚定程度，和主观能动性。认知 (PCP) 与意志 (POW) 直接相关。当人物遇到可能造成心理创伤，认知颠覆，破坏主观能动性的情况时，将会进行意志检定。在上述情况下意志检定失败可能会消耗精神 (mp)。同样，人物想要对抗负面精神状态也会检定意志。

教育 (EDU) $(2d6 + 6) \times 5$

教育意味着人物掌握的知识。通常来说教育代表着人物的学历。
同样以主世界主时间线地球人类作为例子

教育	0	15	40	50	60	70	75	80	90	96	99	>100
学历	新生儿	无教育	小学	初中	高中	大专	本科	硕士	博士	世界领军	人类极限	超出 现有 知识 领域

当然人物也可能并未接受或者完全接受正规教育，而是靠自学成才，最终与教育挂钩的还是人物的知识量和学术或技术能力。

技能点与智力和教育成正比。

幸运 (LUCK) $3d6 \times 5$

就是字面的幸运，任何具备不确定性又没有其他方式将其变得更确定的情况都可以对幸运进行检定。

次生属性

次生属性为和基础属性相关，由基础属性计算得到的属性。

认知 (PCP)

为了方便使用骰子机器人，**认知(PCP)**在人物卡中写作**理智 (SAN)**，与coc7相同。其检定方式与理智检定基本相似但有一定的不同。

认知的初始值等同于**意志**基础值。除临时加值外，通常认知值不大于意志值。

认知意味着人物对世界的认知能力，当认知值降低^[4]的时候，意味着人物的认知和其之前的，大众的，产生了偏差。当短时间损失5点以上认知，人物将会陷入短暂的精神障碍状态，是何种精神障碍建议通过人物设定和造成认知损失的场景进行确定，也可以使用coc规则书下的疯狂表。当损失累计到达认知初始值的1/5时，人物将会患上心理或精神疾病，一旦受到刺激或者精神降为0，人物将会陷入精神障碍状态。精神障碍状态将会使人物的想法和行动产生改变。精神或心理疾病如同现实一样将会对人物的思维和行为造成长期影响。

患有心理或精神疾病或者处于精神障碍状态中的人物会获得 **施法劣势**

同时认知意味着对信息冲击，模因感染的抗性，可以理解为心灵的防火墙强度。在面对奇术或者信息操作造成的精神冲击时，需要进行认知检定，并根据检定结果失去对应的一定的**精神**。通常来说一次认知检定包含对认知进行骰点，并根据成功或失败损失不同程度骰值的**精神**。

数值

数值通过属性计算，资源或者设定集得到。

生命 (hp)

生命意味着人物承受伤害的能力。

不具备再生能力的人物在未陷入重伤状态时每剧情日能够自然回复1hp。

用任意手段回复hp最多能将hp回复到初始状态。

当一次性受到大于1/2hp的伤害或者hp降到1/5以下时，将会进入重伤。在进入重伤的时刻，人物需要进行一次体质检定，若失败则会丧失行动能力。不具备再生能力的人物进入重伤后将失去每剧情日自然回复的那一点hp。脱离重伤状态需要一次成功的急救或医疗检定或者对应奇术或受到医疗救助。

当人物hp降到0或0以下的时刻，人物将会进入濒死。人物需要在每轮进行体质检定，成功才能保持行动能力。进入濒死状态的人物再受到任何伤害将会直接死亡。直到人物hp回复到0以上才能脱离濒死状态。

当人物受到一次可以使hp降低到 $-\text{基础生命值}$ 程度的伤害时，人物将直接死亡。

hp与**体型**和**体质**相关

hp的计算方法为：

当体型<100

$$hp = \frac{CON + SIZ}{10} \quad (\text{向下取整})$$

当100<体型

$$hp = \frac{CON}{10} \quad (\text{向下取整}) + \sqrt{SIZ} \quad (\text{四舍五入})$$

精神 (mp)

精神意味着人物无后遗症承受精神冲击和精神消耗的能力。

每一个剧情小时自然回复一点mp。

用任意手段回复mp最多能将mp回复到初始状态。但临时精神加持可以使mp暂时超过初始值。

mp降为0的时刻人物将进入燃尽状态，需要进行一次意志检定，失败则会丧失主观能动性，表现为晕倒或者丧失思考能力仅能自动跟随(约等于丧失行动能力)。

mp降为0后受到的mp损失将1:1转化为**认知**损失。

mp与**意志**有关。

$$mp = \frac{POW}{5}$$

体格 (build) 与伤害加值 (Db)

这两项数值关系过于紧密所以放一块了。

体格主要用在近战，战技，和移速上。

体格在近战上会影响伤害加值（Db）。

部分战技对体格差有要求。

体格与**力量**和**体型**相关，当**力量 + 体型** < 400 时，关系如下表

体型+力量	2-64	65-84	85-124	125-164	165-204	205-299	299-399
体格	-2	-1	0	1	2	3	4
伤害加值	-2	-1	0	1d4	1d6	2d6	3d6

当**体型 + 力量** ≥ 400时

$$\text{体格} = \frac{\sqrt{\text{体型} + \text{力量}}}{10} + 3 \text{ (向下取整)}$$

$$\text{伤害加值} = (\text{体格} - 1) d6$$

技巧

技巧主要用在战技和近战上。

部分战技对技巧差有要求。

每差3个技巧，技巧高者将在近战动作中获得一个奖励骰。

技巧与**力量**和**敏捷**相关，当**力量 + 敏捷** < 400 时，关系如下表

力量+敏捷	2-64	65-84	85-124	125-164	165-204	205-299	299-399
技巧	-2	-1	0	1	2	3	4

当**力量 + 敏捷** ≥ 400时

$$\text{技巧} = \frac{\sqrt{\text{力量} + \text{敏捷}}}{10} + 3 \text{ (向下取整)}$$

移速 (mov)

人物每个移动动作能移动mov米，全回合移动能移动 $5 \times mov$ 米。

移速与敏捷，力量，体型，体格有关。

```
if 敏捷&力量<体型
    mov=a-b
else if 敏捷&力量>体型
    mov=a
else
    mov=a+b

if 体格<3
    a=8 b=1

if 体格>=3
    a =体格+6 b=体格-1
```

以体格小于3的情况为例，若敏捷与力量均小于体型，移速为7；若敏捷与力量均大于体型，移速为9；其余情况移速为8。当体格大于等于3，若敏捷与力量均小于体型，移速仍为7；若敏捷与力量均大于体型，移速为 $2 \times \text{体格} + 5$ ；其余情况移速为 体格+6。

护甲 (ap)

护甲由 装备 和 法术：护盾术 提供。护甲是为人物减少伤害的能力。

护甲分为两个部分，由装备提供的护甲值和由护盾术提供的护盾值。

$$ap = \sum_{i=1}^n s + a$$

其中a为装备提供的护甲值，是否能够叠加取决于装备能否叠加。

其中s为 护盾术 提供的每层护盾值，n为护盾层数。

对于每次命中的攻击，优先使用离伤害值最近且大于攻击伤害的护盾进行减伤。若伤害值大于最大护盾值，则被减伤后的伤害由护甲值进行减伤。若剩余伤害仍大于0，则人物受到伤害损失生命值。

因此最终人物受到的伤害 = 初始伤害 - s - a

一旦触发护盾，无论是否击穿，都将损失被触发的护盾层数。
提供护甲值的装备具备耐久，耐久降低到0后将无法再提供护甲值。
护盾术和装备都具备伤害应对词条，只能对对应类型的伤害进行减伤。装备具备部位词条，只能对针对对应部位的伤害进行减伤。

负重

人物的基础负重为2*力量-体型（kg）。
负重可以通过奇术和装备或其他方式获得加值。
人物最多能携带不大于负重（kg）的物品而不影响行动。
若负重小于等于0，则人物的可携带的物品重量不大于1kg。

能级（EL）

能级通常由模组本身决定。
能级意味着人物每剧情日能够用于使用奇术的能量，相当于游戏中的蓝或者气。
主世界地球能级通常为6。
能级实际上是能量等级的简称，其原因和来源详见主世界设定集。能级与能量的关系如下。

$$n(EL) = 2 \times 10^{7+\frac{n}{2}}(j)$$

因此能级每增加1意味着能量翻 $\sqrt{10}$ 倍，大致可以认为高1能级等于3个低1能级，高2能级等于10个低2能级。
如何使用能级详见奇术规则。

人物每天能使用的奇术消耗的能量是一定的，即能级，能级随模组设定所在地理位置（天文尺度）决定。当人物使用了超过每日能级的能量，将陷入严重的，可危及生命的低血糖或者对应种族的供能匮乏状态，将进入濒死检定，具体内容见生命
为了方便使用，可以令0EL为单位能量，因此

$$n(EL) = 10^{\frac{n}{2}} \text{（向下取整）单位能量}$$

存在缺失

存在缺失来自于人物因奇迹效应造成的存在（信息）损失。

存在缺失最大可达到50。当存在缺失大于50后人物将无法被观测也无法通过任何方式对任何事件造成影响，人物所曾经造成的影响也将被扭曲如同此人物从未存在。

不同的存在缺失造成的影响如下表

>1	>10	>20	>25	>30	>40	50	>50
+失去少量记忆	+失去更多记忆,可能获得认知损伤	+被动潜行, 潜行+1 权, 社交惩罚骰	+作为被施法对象时施法者获得一个惩罚骰	+对世界影响降低, 试图改变现状的行为获得惩罚骰, 不可被作为施法对象	间歇性存在, 仅在存在期间能做出行动	不存在	从未存在过

随着存在缺失增加，人物将逐渐获得上表中的效果。

线程

线程意味着人物在同一时间能够同时进行的复杂行为数量，即每一轮的标准动作个数。

线程与人物种族和装备有关。装备提供的线程可能具备词条因此只能用于执行特定行为。

主世界人类的线程数默认为1.

除特殊情况，通过装备和奇术进行的长期线程加值后，长期最大线程数不得超过4

关于动作详见[战斗](#)规则。

技能点

玩家在建立人物卡时将消耗技能点到 *技能* 和 *异能* 上以提高**技能成功率**和**超能力熟练度**。

使用方式见[技能与超能力](#)。

技能点与[教育](#)和[智力](#)相关

$$\text{技能点数} = 5\text{教育} + 3\text{智力}$$

奇术

奇术规则专注于本规则中的超自然部分。

主要包括超能力和魔法。

如果有什么名词不懂但是你又很在意可以看后文[相关设定](#)部分。

超能力

超能力规则的本质在于口胡，如果你觉得以下规则内容太难，你可以不用管这个规则直接开始口胡。你只需要商定一个超能力和它的效果，以及你觉得它该有的加权作为超能力权限。

通常来说一个玩家人物（pc）具备超能力（又被称为异能）。人物超能力通过下文的方式创建。

首先玩家（pl）将要创建人物的超能力时需要想一个超能力的方向，至少要有点想法。

然后通过投掷和选取词条进行加值获得超能力的加权。其强度的直观感受参考后文[奇术](#)和[加权](#)部分的设定。

超能力的加权来自于两部分，基础权限和能力点。不同种族具备不同的投点数值。

基础权限

基础权限由骰池方法获得，即骰 n 个 m 面骰，其中有多少个骰值超过 k 则在基础 a 上加多少基础权限，写作

$$a + (n \# dm > k)$$

例如主世界人类的基础权限就为 $1 + 4 \# d6 > 4$ ，即人类具有保底1的基础权限加权值，然后在扔4个六面骰，其中有多少个骰值大于4，即5或者6就再加上多少。比如一次投掷的骰值为1、3、5、6，那么人物的基础加权就等于 $1 + 2 = 3$ 。

能力点

能力点由骰值方式获得，例如主世界人类的能力点为

即骰一个d6骰子，其出目-1就是能力点数，例如一次投掷的结果为4，则这个人物有3能力点。

当获得了这些数值后则需要选择词条并使用能力点对词条进行加值。

具备基础权限将解锁一个词条，随后每对其他词条使用能力点进行加值将会解锁此词条。只有被解锁词条才会具备加权，其加权最终值为基础权限+能力点加值。

超能力的表现形式为词条效果的混合，当然也可以不混合词条创建多个单词条超能力或者创建多个混合词条但互相之间词条不存在重叠的超能力。

词条

只有词条被解锁后本词条才能够具备加权。

词条的加权=基础权限+本词条所被分配的能力点数

一共有如下5个词条：

能量控制：一切和能量相关的能力，包括额外感知能量，对场的操控，对基本力的操控，从最简单的发电放热到通过质能方程造物，都需要带这个词条。

现实扭曲：和描述相关的能力，这个是基于叙事的。带有这个词条的能力通常能添加修改删除跑团过程中的描述，从使人物具备他本不具备的能力，到合适条件下大幅改变故事走向。通常来说不好分类的能力都放这个词条。

概率操纵：最开始以为这个和上面的现实扭曲是一个词条，结果不是。本词条通常涉及到改骰加骰锁骰，任何包含有完成什么条件必然达成什么结果类型的能力都算作包含概率操纵词条，在这个方向上于现实扭曲词条的最大区别在于现实扭曲不需要前置条件。通常来说此词条同样也和[休谟热机](#)，[魔法](#)相关，部分能力会造成对特定奇术或者魔法的加权。对休谟系数更直接或精细的操纵和感知也需要包含此词条。

信息分析：本词条意味着对信息的获取和对输入信息的处理能力，包括提高操作精度，常规意义上的预言效果，获取额外信息的能力，更高的理解力，对智力的加权。以及通常在带有此词条人物在被精神攻击时防御检定会获得本词条上的加权。可以大致理解为本词条致力于对信息输入端的处理。

信息修改：本词条意味着额外的信息输出能力，对信息进行修改增加删除限制传播扩散传播的能力。常规意义上的精神类幻术，精神控制，认知干涉都含有本词条，同样由于世界观设定，修改

信息同样能对物理世界造成影响。当带有此词条的人物对其他对象发起精神攻击时通常会具备本词条的加权。可以大致理解为本词条致力于信息输出端的处理。

创建超能力

在获得基础加权，能力点后，就可以和gm一起商议想要创建的超能力的效果，并选择词条然后对词条进行加值。这一步需要gm与本场跑团所有pl达成共识来约定一个超能力的效果和所需的词条以及对应的加权。

超能力权限默认为加权最高的词条的加权。当需要对抗的时候如果没有规定词条则按超能力加权进行加值，如果规定了词条则按对应词条的加权进行加值。通常来说，车卡时超能力权限不会大于10.

如果有什么问题，以gm为准。

超能力熟练度

每个超能力的成功率= $100-10 \times \text{超能力权限} + \text{技能点加值}$

技能点加值指消耗技能点对技能或者超能力的成功率进行加点。

超能力的成功率不能超过90。在人物使用超能力的时候将会对超能力进行检定。

魔法

魔法的原理在于通过上文所介绍的奇迹效应定义对象的特征，并将这种特征施加在对象之上。因此魔法是一门面向对象的语言。

常规施法

常规意义上谈论的魔法或者法术指的是现代化规范后利用标准化魔法语言写的魔法。

人物依据其背景设定能获得不同的可选魔法，人物可在自己的可选魔法中进行选择并通过连网（信息海）的法术编译器从法术公司的魔法库中下载到法术存储颗粒里，并通过这个方式配置自己的法表。之后只要人物携带有插了存储自己法表中魔法的法术存储颗粒的法术编译器，就可以消耗一个普通动作使用自己法表中的法术。

pc可以在一个念头下启动魔法设置变量并执行，这个行为需要消耗一个普通动作。但是魔法的运行消耗时间被固定为一轮，因此在一轮中每人只能固定施展不多余一个魔法。

在跑团中进行常规施法只需要进行一次成功的奇术应用技能检定。如果检定结果为非常失败或者大失败，将会产生意想不到的后果包括造成一个范围伤害或者其他和本次使用的魔法相关但完全不是所需甚至是负面的效果。

由于信息时代文化变化相对快速，魔法本身更新速度也非常快，所以建议短模组在车卡阶段进行法表配置，长模组在每个不大于一周的剧情阶段的开始进行一次法表配置。每次配置法表视内容变化程度将消耗半小时到半天时间。

施展魔法至少需要一个具备自我意识的施法者，一个法术编译器，多个法术存储颗粒。

法术具有管制等级的标识，一共有六个，从松到紧分别为

管制等级
推荐（都该有）
普通（都能有）
不推荐（都能有但有坑）
——以下要资源申请——
限制/危险（轻微不可控社会危害/实体危害）
禁止（严重危害）
暴毙（人间之屑）

前三个等级的魔法除了法表大小即人物能携带的总法术个数限制外没有限制。后三个等级根据人物背景模组要求只能在一定范围内选择一定数量，且可能会产生相应剧情后果。

施法劣势

由于魔法和共识有关，精神障碍造成的认知偏移将会造成施法劣势。

造成认知偏差的临时性精神障碍将使施法检定获得一个惩罚骰，心理或精神疾病将会获得-1加权，可以叠加。认知小于初始值1/5将会失去施法能力。

其他施法

其他施法方式和规则以及判断魔法的加权见[奇术扩展文档](#)

决心！

烧属性/技能机制 —— 献祭决心！

决心！是一个附加动作。

任意属性失去1/5将会对相关判定产生一个-1加权。[存在缺失](#)效果见存在缺失词条。并且存在每损失5将会失去30点技能点。智力和教育减值将失去对应技能点。不带临时加值的认知不得超过意志上限。

属性与对应技能

力量：战斗，运动

体质：非知识判定

体型：战斗，运动

敏捷：战斗，运动，技术

外貌：社交

智力：学识，奇迹

教育：学识，奇迹

意志：社交，奇迹应用

认知：社交，奇迹应用

幸运：奇迹，异能

1.被迫的决心！：投出满基础权限和能力点的PC可以选择在每次使用异能时失去1d10点属性或存在变为10+权限。10+权限可以在使用10+权限超能力时使gm通过你的相关离谱描述，哪怕会导致剧本发生大幅度变动，当然gm需要告知pl这个后果。

2.决心！：失去1d6*5属性点在认知，存在，幸运三选一和剩下属性三选二上（共3d6*5）为本次奇术获得一个+1加权。

3.最后的决心！：以斯卡为代价，发动一次满能级（即模组给定能级而非剩余能量）或1d3加权并再加1d3权的奇术。（这玩意是拿来逆天改命制裁sb模组的。）当然为了演出效果，发动最后的决心！后并不一定会立即撕卡，可能还能看个结果留个遗言啥的。

决心！的代价

这个机制的特殊点在于，这个机制目的在于给pl个机会以使pc付出巨大的代价的方式来推动剧情，尤其是最后的决心！。因此，因为决心！机制撕卡的pl将无法参与后续剧情，哪怕是允许重新车卡再次加入的情况。因为决心！撕卡的pl将被排除在这场叙事之外，请注意是pl而非pc。

这个规则或许有些严苛，但是作者本意在于避免决心！滥用带来的滥强和剧情失控，并且给真正想好后作出这个决定的人足够的补偿，顺便缓解一下有人想鸽摆烂或者鸽了导致吞剧情的情况，

至少可以鸽的在剧情上相对名正言顺且有价值。

技能

不同世界设定，不同时间线下的模组使用的技能表可能产生变化。若产生变化将会且应该在对应文档中说明。

加点方式

在车卡时1:1消耗技能点用于提高超能力和技能的数值即成功率，注意这两个部分共用技能点池。超能力的加点方式见超能力熟练度词条。

技能分三个阶段，被称为常识，业余，专家，每个阶段最多能点到30，合计90。必须在上一阶段存在至少为1的加点才能对下一阶段进行加点。

三个阶段的技能呈现不断细分的状态，可以被理解为类似技能树。检定时下一阶段技能的成功率可以代替它的直属上一阶段技能进行检定，即检定一个一或二阶段技能时，可以选择使用其下的三阶段技能成功率进行检定。

成长

另外跑团中将可能通过剧情或者背景提供技能成长，包含成长的技能成功率可以超过90但不能超过99。成长阶段为第四阶段，上限为9，通常来说，成长优先加成长阶段，除非是直接对第一第二阶段技能进行成长。

若后一阶段技能通过成长达到上限但前一阶段未达到，剩余的成长点数可以加到前一阶段上。

若成长导致技能成功率超过100，请视情况改为提供加权。不建议成长出现这种情况。

技能简介

技能分为**受训技能**和非受训技能，**受训技能**用加粗字体表示。

如果非受训技能在本阶段没有加点，检定时可以使用上一阶段技能成功率替代。而**受训技能**需要在本阶段进行加点才能解锁，如果本阶段没有加点，则成功率为0，除骰值为大成功，非常失败，大失败，加权默认为-1（失败）。

下文中将介绍各种技能，并且以不同层级标题的方式表示技能之间的阶段关系。

运动

各种行动位移能力。基本上是字面意思。

攀爬

攀爬

爬墙，爬树，攀岩，翻障碍物，就字面意思。

跳跃

跳跃

跳高，低重力移动，下落缓冲，字面意思。

游泳

水生生物游泳过敏捷。

游泳

在水面或者水体两米深度以内中活动，要记住在天然水体或者其他会动的液体里与游泳池完全不是一个概念。如果只是在静水里不被淹死运动30就行甚至不用点游泳。而在洪水和洋流中移动是极为困难的。

潜水

在水体两米深度以下活动，随深度升高压力变大难度逐渐上升。

极限运动

一些不常见的运动形式。

跳伞

包括伞降，滑翔翼，翼装，或者其他比如简易跳伞缓冲摔伤，请记住无动力跳伞至少离地50m才不会摔伤。

速降

通过绳子迅速从高处降下的技能，全回合纵向移动距离将等于全回合移动距离。

滑雪

包括滑冰，旱冰，滑板，单板，双板等一系列在雪地冰面或者使用一定装备在沼泽甚至空中的移动方式。

杂技

杂技

柔术，荡绳等一系列稀奇古怪的移动和动作方式。

社交

与其他智慧交互的能力。

说服

说服

沟通，交流，分析，煽动，演讲，好好说话都算说服。

恐吓

恐吓

威胁，恐吓，审讯，字面意思

唬骗

唬骗

说谎，骗人，编故事，画大饼，带虚构隐瞒成分的交涉

取悦

取悦

利诱，贿赂，恭维，讨好，出卖色相也不是不行，对面心态飘了智力就下降了。

察言观色

察言观色

观察表情与肢体动作判断额外信息，包括精神状态，需要了解交涉对象的文化

识别微表情

更详细观察表情和肢体动作获得更详细的信息，需要有相关知识与训练

心理咨询

和交涉对象进行一场深入人心的交流，需要自愿或者了解相关信息。如果存在精神障碍，成功的使用此技能将会使对方暂时脱离精神障碍状态。

声望

声望

你的知名度，以及别人因此愿意对你做出与陌生人不一样的事。你的交际圈子大小，以及你可能认识的人。

领导力

组织150人以上的能力，包括发动各种有组织行动。

战斗

徒手格斗

普通斗殴的能力

徒手格斗术

带技巧的徒手打斗的能力，包括拳击，武术，擒拿，摔跤等等。

持械格斗

持械格斗

拿刀捅，拿刀砍，抡圆了砸，不需要技巧

剑术

长刀or剑的技巧

光剑剑术

成为绝地武士，但是不能弹反和格挡，东西会被直接烧掉。

磁场武器^[5]

磁链鞭，空手吸白刃，铁屑拉花。

重型器械

锤，斧，铜，硬鞭，破甲锥，关刀，电锯总之抡圆了砸抡圆了砍需要技巧的大玩意

矛

一根很长的拿来捅的东西。

软兵器

软鞭，九节鞭，双节棍，三节棍，流星锤，链枷，悠悠球等。

绞索

勒脖子的，如果对方有脖子或者类似东西。也可以勒其他地方。其伤害主要来自把头或其他肢体拽掉或者错位而非窒息。

投掷

投掷

扔东西扎或者砸目标

射击

手枪

美国枪械协会说是手枪那就是吧

步枪

步枪，霰弹枪，狙也算步枪，但是狙人要耗移动。

冲锋枪

发射手枪弹的手持全自动武器

机枪

目前没有一个人不靠外力能提着跑的机枪，除了某国的某款，但是你们理论上搞不到。所以机枪需要布置，需要一轮且不能动，当然布置好好再某些地方就不需要了，包括载具和动力甲。上弹夹或者弹链要至少一轮。

弓弩

弓弩

弓，弩，吹箭

重武器

重武器

主要是火箭筒和各种手持和车载反器材，包括反器材狙。

喷射器

喷射器

火焰喷射器，消防水枪，冷冻喷枪，以及各种喷东西的玩意。

炮术

炮术

各种炮.....导弹.....也行吧。

闪避

闪避

怎么用见[战斗](#)文档

常见技术

一般来说一个能独立生活的高中毕业生也许大概可能会的。

察觉

察觉

合并了coc中的侦查聆听，观察周围环境的能力。

检索

检索

查资料的能力，包括翻书和使用网络以及其他情况下获取并分析信息。约等于范围扩大版coc的图书馆使用。

急救

急救

字面意思，一次成功的急救可以为对象恢复1hp以及脱离重伤和濒死状态，同时去除由于受伤导致的昏迷。

常见驾驶

一般人能会的驾驶

汽车

主要是不大于面包车的小汽车，对于其他文明指最常见的非机甲类封闭式载具。

非机动车

包括自行车，三轮车，电动车，摩托车，对于其他文明指最常见的非机甲类非封闭式载具。但是小型电动代步器比如电动滑板电动独轮车算滑雪。

艺术

艺术相关的知识和能力，或许具备社交属性。

艺术鉴赏

欣赏并理解艺术作品的的能力。对与艺术相关知识的了解

表演

字面意思，在某些时候也能辅助社交。

绘画

包括电子绘画在内的绘画能力与相关知识。

乐理

编曲的理论和知识，包括声学知识。

乐器

使用乐器的能力以及乐器相关知识。

声乐

唱歌的能力以及相关知识。

摄影

照相录像的能力及相关知识。

舞蹈

跳舞的能力和相关知识，某些时候也许可以辅助运动。

雕塑

雕塑，模型的能力和相关知识。

写作

写作

写文章的能力和相关知识，或许具备社交和传播学舆论成分。

厨艺

厨艺

烹饪的能力和相关知识。你可以在厨房里作奇怪的东西，但是我不建议。

简易制作

制造简单的东西，比如把什么玩意拼在一块或者做点简单的改动。

制作

通用技术课内容，包括简易diy，阅读说明书与工图。

绳技

绳技

主要是各种打结和绑东西，比如攀登绳结啥的。

计算机

计算机

从装机到写代码，从使用office到折腾系统。所有可编程设备都能用这个。

专业技术

需要经过专业学习和一般人不太可能会的技术。

电气

电气

强电，能源相关，至于什么是强电，基本上能电死人的就是强电。

电子

电子

弱电相关，一般来说电不死人的就是弱电，包括各种芯片，集成电路，电子逻辑门，如果你想用电子表改个计时器，那就是这个了。涉及到跳线焊东西这个层面的修电脑也是过电子而非计算机。

特殊驾驶

一般人不会的驾驶方式。多栖载具请根据使用范围都点一遍。

机甲

有动力外骨骼，无动力外骨骼的使用。

飞行器

开飞机以及其他大气层内飞行的玩意。

无人机

遥控无人机。

飞行

使用魔法或者奇物来飞，且是非封闭的。自己就会飞或者靠超能力飞不过这个过敏捷。

船

开水面载具。

潜艇

开水下载具。

骑乘生物

开（或者骑）有自己想法的东西。

重型机械

开大车，包括重卡，工程器械，坦克，拖拉机。

火车

开轨道交通工具。

飞船

开宇宙载具。

领航

行星领航

在星球表面识别方向进行定位确认所在环境

太空领航

在太空星际确认方向位置和所在环境。

追踪

追踪

识别对象移动路径和方式。

小动作

小动作

包括偷东西，手上藏东西，近景魔术，手机盲打等一系列需要隐秘和灵活的小动作。

潜行

潜行

躲藏，不被人发现的移动……或不移动……或比较大的动作。

机械

机械

比较专业且不涉及电和编程部分的制作，维修甚至基础的受力分析。

驯兽

驯兽

训练，交涉没有足够智慧但是有想法和主观能动性的对象的能力。

爆破

爆破

使用和简单制造爆炸物的能力

制图

制图

画工图，看工图的能力，包括建筑图。

无声交流

无声交流

非常用的即时交流方式，包括手语，读唇，摩斯密码，旗语，口哨等。对于其他文明指非常用即时交流方式。

催眠

催眠

给对象心理暗示的能力，需要长时间交互（至少一小时），非自愿情况期间会过意志/智力/察言观色对抗决定对方是否意识到以及是否接受。

乔装

乔装

化妆，打扮，装成其他身份的能力及知识。

伪造

伪造

模仿与造假，以及相关知识

公文

公文

阅读和写功能性文书的能力，包括各种论文和官方文件，通知，报表等。

估价

估价

判断对象价值的能力。

速记

速记

一种快速记录的技巧，能在短时间记大量信息。

生存

在诸如野外这类不是人物通常生活环境地方生存的能力。

生存：（环境名）

在特定环境下生存的能力，以及对该环境的知识。

生活技巧

生活技巧

只要是生活中用得到但是不常见的能力，属于设定向杂项了。

学识

知识类技能，常识阶段意味着小学和生活常识级别水平，业余阶段意味着初高中水平，专业阶段意味着大学和职业水平。

语言

理解同一语系的不同方言视差异程度在检定时获得-1到-2加权。

母语

阅读理解，表达能力。

第二语言

另一种语系的语言或者同一语系的另一种方言。

数学

数学

字面意思。

科学

其他学科，包括自然科学和人文科学。

物理

字面意思

化学

字面意思

生物

字面意思

地理

字面意思

历史

字面意思

政治

群体组织之间的关系。

天文

字面意思

药学

使用药物的能力和知识

医学

字面意思。在有设备或环境情况下，可以为对象进行治疗回复1d3生命。可以判断熟悉生物的弱点和生理结构。

哲学

字面意思

气象

字面意思

动物

字面意思

植物

字面意思

自然

非人造环境相关知识

工程

统合，分割，完成一个项目的知识和能力，包含一定的组织能力以及工科杂项。通常用于理解，优化复杂系统（包括人事系统）并找出问题。

密码

编写和破译密码的能力与知识。语言学相关知识。

建设

包括土木建筑交通水利环境工程在内一系列人为改造环境建设大型物体的知识和能力。又设备资源的时候可以拿来挖壕沟堆掩体改地形。

法律

字面意思。以及一部分契约相关知识。

会计

查帐做账

经济

字面意思，包括金融。

社会

判断社会结构，和对象所处社会位置文化背景。

考古

字面意思

民俗

神秘学和民俗学，但是不涉及奇迹相关理论。

传播

舆论传播相关的知识和能力。

艺术设计

对物品外观的设计和相关知识。

工程设计

对物品功能的设计和相关知识。

奇迹

涉及奇迹效应，模因，信息海，其他文明的知识 and 应用。

奇迹应用

奇迹应用

使用魔法和奇物的能力。

奇迹理论

有关奇迹的知识和应用能力。

施法原理

法术相关知识，包括辨识法术。

咒法

法术编程diy以及现代施法知识。

科仪

非常规施法，包括仪式，符咒比较原始但是有时候没那么多限制比较俺寻思的施法以及相关知识。

施法逻辑

法术辨识plus，俺寻思施法plus，法术编程算法层面。

象征映射

图腾知识，法术辨识max，俺寻思施法max，但是真俺寻思施法多半会炸。

魔法语言

使用和辨识其他非常规施法语言（指除标准化魔法语言外）。包括一些历史遗留语言和其他文明魔法语言，诸如符篆，德鲁伊文，卢恩等等。

奇迹社会学

奇迹效应与文化的交互和互相影响。

信息海

信息海

信息海知识与信息和精神操作知识。

模因

模因

模因的知识以及应用和应对。主世界设中人类与其他特殊背景专属。

炼金

奇迹物品制作理论和应用。

炼金材料

可具有奇迹效应的材料制造及相关知识。

炼金技术

俗称附魔。

奇迹史

奇迹史

被掩盖的，有奇迹参与的历史。

异种

对其他文明的知识

异种概论

对其他文明的基础了解

异种生物：（种族）

对某种族及其相关种族生理特征的知识

异种社会：（文明）

对某文明的社会文化知识。

异种历史：（文明）

对某文明历史的知识

异种科技：（文明）

对某文明科学与技术的知识，你可以通过这个技能在没有说明书的情况下使用其他文明的物品，甚至逆向工程。

宇宙政治

这一堆文明间和其内部的政治关系。

行动与战斗

操作

人物或任何事物做出的会导致情况发生变化的行为被称为操作。大部分操作并不需要任何检定，仅作为剧情的推动力存在，但是在某些关键时刻，且这个操作造成的后果并不是完全确定的，那么就需要对操作进行检定。检定方式遵守下面的行动规则。

行动

行动轮动作

一个行动轮时间为6s。

在主宇宙设定中，一轮实际上是一次施法响应的的时间，这个时间是所有标准魔法响应时间的最小公倍数，是为了避免时序冲突而定的。

一个行动轮包含一个**移动动作**和**线程个普通动作**以及**若干附加动作**。

普通动作是这轮中的主要行为，比如使用技能，施展魔法，施展超能力。

附加动作作为干完主动作实际上还能干点的其他不重要的动作。比如从兜里掏东西（仅限能直接掏出来不需要找）。

常规施法被视为一个普通动作，一轮固定最多一次，消耗一个线程。

直觉动作

面对在可察觉范围中具有征兆的突发事件/**突袭**/大概率即死伤害时，过一个成功的**智力/察觉/察言观色**检定，再过一个成功的敏捷检定后，获得一个直觉动作。

直觉动作是在普通行动轮之外的动作，将会被插在行动轮之前。

直觉动作是用来应对突发情况的，其时间不超过1秒，因此在直觉动作中所作的操作必须能在一秒中内完成，且通常来说只会有一个操作。

先攻

先攻在每个需要先攻判定的剧情前，由**先攻值= 敏捷/敏捷检定骰值** 决定。在行动时人物行动顺序按先攻值从大到小进行排序，同等值敏捷大者优先。

存在超操作距离（即双方距离在操作作用距离之外）[直觉](#)检定时，可以选择将直觉动作置换为先攻提前，直觉动作检定成功者将被置为最先，多个直觉检定成功对象之间按先攻排序。即，优先排序选择提前先攻的直觉成功者，然后排序其他人。

pl可以选择将自己的轮次滞后。

回合

当所有人行动完视作一个回合，即按顺序每个人物或对象消耗完自己的一个可用行动轮和可能存在的直觉动作后视为一个回合结束。开启新的回合时将再次按先攻顺序（可以滞后调整）排列人物行动轮先后作为本回合行动顺序。

突袭

在操作对象尚未察觉到的时候，可以宣言对操作对象发动突袭。若对象[直觉](#)检定失败则无法对这次操作做出任何应对。

移动

裸装情况下，

战斗中持轻武器者可消耗移动动作进行每轮移动mov米并正常行动。

全回合移动（消耗一个移动加一个普通）距离为mov*5米。在没有飞行或其他全向移动手段时，使用攀爬，跳跃，或者爬楼梯，每全回合能纵向移动3m（一层楼）。

使用重武器以及狙击等动作需要站定。即，使用重武器（包括机枪，狙击枪，重武器）将会消耗移动动作。

瞄准将消耗移动动作作为射击提供一个奖励骰。

战斗

射程

只有目标在你所使用的攻击方式和攻击武器的射程范围内才能发动攻击。

闪避与反击

闪避代指任何使攻击方本次攻击失效的操作，通常包括闪避，格挡等。闪避检定成功则攻击方行动失效。

反击代指任何使攻击方本次攻击失效且防御方对攻击方造成伤害的操作，通常包括弹反，后发先至等。反击检定成功则攻击方行动失效且防守方对攻击方造成对应技能伤害。

闪避检定时检定闪避技能，防守方优势攻击方劣势。

反击检定时检定防守方反击时使用的对应攻击技能，攻击方优势防守方劣势。

在回合内受到2次及以下的攻击时，针对每次攻击可以进行一次闪避或者反击检定。当受到2次以上攻击，多余的攻击需要进行攻击（次数-3）个惩罚骰的敏捷检定成功后才能进入闪避或反击检定。

战技

战技分**体格**（力型）战技和**技巧**（力敏）战技。

发起方根据体格或者技巧差获得奖励或者惩罚投。

通过战技可以对特定目标发动动作比如缴械（体格），击晕（体格），近战攻击部位（技巧），摔拌（技巧）。

任意一个过于复杂的战斗操作都可以被视为战技，按战技规则检定与此操作相关性最大的战斗技能，并由GM决定是体格还是技巧。

掩体

掩体具有护甲和HP（耐久），掩体一次性可受到的最大伤害为护甲值，伤害超过护甲值视为击穿，伤害作用与掩体后目标。

掩体受到的伤害累计超过其HP（耐久）将会视作被摧毁，至少是被摧毁了一部分（被攻击作用的部分）。

全掩蔽需要击穿掩体后才能继续对掩体后对象造成伤害。相当于对象的护甲值加上了掩体的护甲值。

半掩蔽射击者需进行第二次射击检定，若第二次未过视为对象全掩蔽（打在掩体上了）。

伤害词条

动量/能量

贯穿/冲击

单次/持续

任何伤害将会具备伤害词条，护盾术带来的护盾和装备带来的护甲不能对含有其他词条的伤害进行减伤。

护盾术只看动量/能量词条。

持续伤害意味着如果不进行正确操作之后的n轮（或满足条件的情况下）中都将造成伤害。
只有单次伤害具备贯穿/冲击词条。

暴击

攻击和反击检定极难成功视为暴击。大成功则
第二次伤害投同样拉满。

贯穿伤害暴击为伤害骰拉满并再来一次伤害骰作为总伤害，且如果在攻击方向上出现同向紧邻目标，且在攻击范围内，对第一个目标造成的伤害伤害大于第一个目标耐久或hp，则第二个目标受到剩余伤害，多个目标以此类推。

冲击伤害暴击时，对无甲目标造成满伤害，对有甲目标的护盾造成一次最大护盾值伤害，若剩余伤害仍大于护甲值，则对护甲造成一次护甲值的耐久损失，若剩余伤害不大于护甲值，则对护甲造成剩余伤害的耐久损失。并对目标本体再造成一次伤害骰。

dot伤害不暴击，但是挂上那一下有其他形式伤害的可以暴，按对应伤害来算。

抵近射击

抵近射击可选直接命中或者加1奖励投。枪手与目标距离不大于1m时视为抵近。

连续射击

半自动射击模式可以以短点射方式进行3连击。第一次射击正常检定，第二次射击-10命中，第三次射击-20命中。

全自动射击模式以弹幕为单位进行检定，一个弹幕最多含有对应技能（冲锋枪or机枪）/10（向下取整）个子弹，即 ndx ， n =技能成功率/10（向下取整）， dx 为一发子弹的伤害检定。一个弹幕被视为一次攻击。第一个弹幕射击正常检定，随后在同一个行动轮中每多一次弹幕射击加一个惩罚骰，比如第二次+1惩罚骰，第三次+2惩罚骰。一个普通动作可以进行任意次弹幕射击直到弹夹中子弹（或者能源）耗尽。

部位攻击

攻击部位体格视为被攻击对象体格-5。

近战攻击部位可以使用战技叠加奖励或惩罚骰。

攻击部位成功或造成一定量伤害可能会造成相应后果，比如命中即暴击，断离肢体（减体型），妨碍动作（加惩罚骰或者负向加权或者对应技能检定必失败），可以同时存在多个后果。

小目标

被攻击方体格 – 攻击方体格 < –4被认为是小目标

小目标作为需物理定位的目标时，攻击方权-1

大目标

被攻击方体格 – 攻击方体格 > 4被认为是大目标

大目标作为需物理定位的目标时，攻击方权+1

快速移动对象（相对）

快速移动对象视速度攻击方权-1或更高

高于100的敏捷在此有+1权，高于150+2权

击穿机甲

击穿机甲护甲后，被攻击者投一个幸运，成功等级小于等于非常失败（-2及更低加值），将失去一个插件。

流弹

狭窄地区射击或者特殊装甲可能造成跳弹，因此在狭窄地区射击命中失败；命中特殊装甲；随意开火的情况下，这一次攻击将会变为流弹。

面对流弹，在场所有可被命中目标进行一次幸运检定，没有幸运的，比如物品，视体积幸运视为30-70不等，不想思考就50。检定失败者出目最高的那个将承受这次攻击，攻击造成的伤害为原伤害的一半。

奇术扩展

一些奇术相关不常用规则和设定。

魔法扩展

其他施法

同样人物可以通过非正规渠道获得现代魔法，这种魔法通常有巨大的缺陷，且可能产生剧情后果。这种魔法检定方法和常规施法一样，只是可能具备奖励惩罚骰或加值或加权。

同样人物可以自行编写魔法，这需要人物至少有法术仿真软件甚至是实验室，并且具备相关背景且进行相关检定。这将消耗起码是小时级别以上的时间。

同样人物可以不使用现代魔法，用更古老的方式进行施法，这需要人物具备相关背景并对对应技能进行检定，并且施法时间不再是一轮，而是每个操作都将消耗一个普通动作。

法术格式

在本规则下魔法将按特定方式描述方便使用者阅读和进行创作。你可以用同样格式创建你自己的魔法，甚至将你自己的魔法扩展提交到本项目中。

魔法名称（填写名称）

价格（填写付费方式，包括买断、按次、包月、包年，以及购买价格）

基础能耗（填写基础能耗，单位为能级）

管制等级（填写管制等级）

图腾（填写法术效果涉及的共识概念）

词条 加权（填写对抗对应词条和对应加权，通常来说在基础能耗+1附近，没有可以不写，大部分没有）

范围（填写法术作用空间范围）

前摇（填写施展法术前所需的准备及消耗的资源，没有可以不写，一般没有）

效果（填写法术所需要声明的变量和法术施展后即时产生的效果）

后续（填写法术结束后仍存在的效果，没有可以不写）

升级（填写如果消耗更多的能量将会产生什么效果）

PS：（填写其他注释，没有可以不写，一般没有）

传唱度

此机制用于大致判断一个概念所对应的图腾的加权

加权由传播度加权求和确定。按照词义扩大化的信徒类型，将对一个概念有认知的智慧分为以下几类。

泛信徒 0.5 仅仅是知道这个概念（我听说过）

虔信徒 1 大概了解且认同这个概念

正信徒 4 完全理解且认同这个概念

狂信徒 5 无脑但十分认同这个概念

在某一文明区内，按人数或人数占比确定传播度权。

min{1%, 1000} 1

min{10%, 10000} 2

min{30%, 100000} 3

min{50%, 1000000} 4

70% 5

80% 6

85% 7

90% 8

95% 9

100% 10

$$weight = A \times b \sum p \times r$$

其中A为akiva指数，标志着一个宇宙中共识对事件的影响强度，b为共识，p为传播度，r为信仰度。A*b通常小于1。

法术带宽等于信徒（知情人）总人数/1000/权。带宽为支持同时使用的的人数。临时性权能共享协议不受此限制。

任意的文化原型都默认智慧至少是虔信徒等级。任意的常识都默认文明中所有智慧至少是泛信徒等级。

相关设定

下面的内容将从游戏性上解释一些专有名词，跑团的时候按下文内容理解也大差不差。具体设定请看 [主宇宙设定](#) 部分。

如果嫌多，可以不看。

奇术^[6]

在主宇宙设定中，奇术为奇迹技术的简称。在游戏中包括超能和魔法，以及对部分奇术物品的使用。

奇迹可以姑且认为是群众的认知对现实造成的影响。体现改变事件的发生概率，所以使用奇术都得投骰子，且通常情况下成功率不得大于90。

奇迹效应为本规则下一切超自然现象的根源，不涉及奇迹效应的事件，无论看起来多么奇幻，都可以被认为是自然的。

在本世界观下事件之间不完全遵守逻辑联系，仅在统计学意义下表现为符合逻辑关系。

在大部分情况下可以认为事件按逻辑关系呈正态分布。

加权

任何奇术都具备加权。奇术的加权代表了奇术对现实的影响程度。

奇术的加权实际上就是奇术对事件造成的期望偏移度，偏移多少个方差就具备多少加权，为了方便，在本规则中加权被离散化为整数。检定规则中骰值结果造成的加权也是同样的意思，只是为了可玩性对数值进行了一些调整。

对同一事件造成的加权可线性叠加，即在检定中，通过奇术获得的加权们和通过骰值获得的加权可以叠加。

能级

能级是对能量消耗的一种计量方式，主要是为了和加权系统相匹配。通常来说获得+1加权提升需要消耗的能级将+1。

你可以将能级当成一个能量单位。能级是能量的指数，具体公式见[属性](#)文档中的能级。

在使用奇术的时候，通常会涉及到能量消耗。

如果供能者为施术者，则施术者会在使用一定量的奇术后出现疲惫，饥饿，低血糖等如同进行了大体力劳动后的生理反应。

若使用外来能源进行供能，则通常会消耗巨大的能量。

人物每天能使用的奇术消耗的能量是一定的，即[能级](#)，能级随模组设定所在地理位置（天文尺度）决定。当人物使用了超过每日能级的能量，将陷入严重的，可危及生命的低血糖或者对应种族的供能匮乏状态，将进入濒死检定，具体内容见[生命](#)

图腾

被用于构建魔法的共识概念被称为图腾，图腾是魔法的核心。

图腾提供了法术功能，即法术效果表现方式。同时图腾也提供了法术的加权。

权限

造成事件概率偏移的能力被称为权限。时常和加权混用。

真要纠结区别就是概率偏移度叫加权，造成概率偏移的能力叫权限。

神

具备自我意识和人格的图腾被称为神。

通常来源为共识带有人格化成分，比如很多信仰中的人格神，或图腾和某个具备自我意识的个体结合。前一种情况被称为 *神化*，后一种情况被称为 *受肉*（图腾角度）或 *降神* or *披甲*（被结合个体角度）

休谟系数

休谟系数是事件概率方差的倒数。

可以理解为休谟系数越大直观感受上的越符合因果律。

错误的使用魔法（通常并非错误的魔法效果），可能会导致区域休谟系数降低过大，而导致现实崩溃，从游戏上来讲就是这段剧情没了或者变乱码。

强行提权会导致自身的休谟系数消耗过大，而导致的幸运和其他属性降低。同时由于世界对此的排斥导致存在缺失和相应的属性损伤。

信息海

可以被认为是存储全多元宇宙信息的东西（不是物质）。

由于信息海，使得信息能被直接操控，从而诞生了一系列的操作。因此涉及直接直接操作信息可能需要过技能：信息海检定。

-
1. 如果有闲钱不会影响生活，可以选择打赏个五块十块甚至更多。理论上来说金钱支持将大概率提升作者动力和信心以加快后续更新内容和修订，毕竟人还是要吃饭的，为爱发电我也不知道我能抗多久只能说尽量把基础部分包括规则资源设定啥的都整完。但是请记住一定要理智消费。

打赏链接<https://afdian.net/@08A17106> 需要手机号注册。

或者在issue中留言我拉进qq群也行。有没有金主啊.....富婆饭饭饿饿。

算了都快整完了（2022.4.21）还是把qq群放上来吧：814465849 有啥想讨论的可以加，不

要再来一个沉一个了。诚招测试员（受害者）。

目前搞这个项目的只有我一个人.....其他人想要参与项目见下方同人指南，也可以在自己的文档里加自己的打赏链接。↩

2. 这里是创建属性数值的骰点方式。目前以主世界主时间线人类为模板。 $ndx(x,n)$ 为自然数)意味着骰 n 个 x 面骰，在之后也会使用同样的表达方式。↩
3. 装备，奇术，药物以及其他外部因素可能会带来临时属性加值（可为负），但是这种加值在作用时间结束之后将失去。若在具备临时加值期间受到（永久）属性减值，减值将是作用在属性基础值而非临时加值上。↩
4. 认知损失产生的方式详见精神词条。↩
5. 这个设定实际上是受到了现起点中文网网络小说作家 吾道长不孤 在起点上连载的小说《赛博英雄传》部分设定的影响。

【赛博英雄传(吾道长不孤)最新章节在线阅读_赛博英雄传小说全文在线阅读-起点中文网】

<https://book.qidian.com/info/1018180913/> ↩

6. 在超自然规则方面的确玩了很多scp梗.....包括奇术，akiva辐射，休谟指数，现实扭曲，斯克兰顿现实稳定锚，跨叙事层，超形而上学等等。毕竟scp基金会算是作者的科幻或者说新怪谈领路人（这也太怪了），而且也是meta文学和开源文学集大成之作（大概）。但是这里作者要强调的部分在于**玩梗名词只是在玩梗，实际意义请按本规则设定为准，他们只是看起来像，实际上是两回事**

scp基金会中文站链接

<http://scp-wiki-cn.wikidot.com/> ↩