

关于无限和无限恐怖

知道无限背景的可以直接翻目录看《玩家手册》。

无限 TRPG

你有没有读过一本书、看过一次电影或电视节目，那里面的角色干过一些特别蠢的事情，例如明明知道有个连环杀手在附近，还在深夜一头扎进地下室里？看的时候你可能一直在想：“我才不会从那些可怕的楼梯下去呢！而且我甚至还没有手电筒！我的话肯定会选择 X,Y 或者 Z 的方法啦！”

但由于你只是这段剧情的观众，你能做的也就只有袖手旁观而已。

但如果你能不仅仅当一个观众，而亲自驾驭这段剧情呢？这就是角色扮演游戏的本质。

什么是角色扮演游戏？

角色扮演游戏（RPG）是半即兴的剧场，一部分是在讲故事，一部分是在玩游戏。会有一个人（游戏主持人，GM）引领一组扮演角色的玩家在虚拟的世界中冒险。这个世界的背景可能是 1920 年代，你们在全世界各个地方冒险，或者是一个奇幻的王国，那里有龙、巨魔和挥舞巨剑的野蛮人，也可以是科幻的世界，有着外星人、飞船和威力巨大的武器。玩家们选择自己喜欢的世界设定，并参与其中。之后玩家们构建起自己的角色，提供细致的背景故事和人物性格，让角色变得栩栩如生。

这些角色会拥有一系列数据，代表技能、属性和其他能力。之后，GM 开始解释角色的现状让玩家代入。玩家便可以通过自己的角色与故事线还有其他角色互动，以扮演的形式编织剧情。当玩家扮演自己的角色通过某些场景时，GM 可能会要求玩家投一些骰子，其结果决定了角色尝试的行动是否成功。

GM 使用游戏规则来诠释这些骰点，并展示角色的行动结果。

大家共同的故事

这是一项集体活动，玩家们控制着剧情（或者冒险）：

故事的进展很像电影或小说描述的那样，但是是由 GM 创造的几个灵活的情节构成的。GM 的情节提供了一个框架，给出了一些行动的潜在选择以及结果，但仅仅是一个可能发生的大纲——这个情节还不具体，直到玩家正式参与了进来。

如果你不想要下到地下室去，那就不下。

如果你觉得你可以说服自己在那种情况下拔出枪，那就拔出枪。

每一个角色扮演的故事情节都是由玩家书写的，是由玩家做出的行动和对事件的回应构成的，并且会持续性的变化和发展。玩 RPG 最好的一点就是：

在这里从来没有什么是“正确”和“错误”

有些游戏包含了更多的战斗和骰点场景，而其他一些游戏包含了更多故事、即兴表演和解决问题的情节，而玩家们都可

以决定自己喜欢玩的游戏类型。

主神空间

“不许向剧情人物透露主神空间的存在：被他们听到我们的话题会被扣十分，每一句话十分。”

注意事项：

S 级=3 次 A 级，A 级=3 次 B 级，B 级=3 次 C 级，C 级=3 次 D 级，支线剧情无法兑换。

语言转换机制

在主神空间中，只要你佩戴着你的手表，并且其他人没有刻意屏蔽，那么你不需要学习也能够听懂任何可以通过学习来掌握的语言。同样的，你说出口的任何现实中存在的语言，都会被手表直接转换成剧情人物能够听懂的语言。语言转换遵循以下特殊机制：

- 虽然已经被转换成你能听懂的语言，但你仍然可以知道对方所使用的是何种语言。是你懂的，还是你不懂的，抑或是你懂的何种语言。
- 所转换的，只是该语言的听说能力，你并不能通过此能力获得文字读写能力。
- 你必须达到或使用任意辅助手段达到使用此语言的最低门槛，不然不会转换。
- 这是可选项，人物可以选择对轮回小队成员或对剧情人物关闭此能力，关闭之后同时失去听和说的转换能力。开启和关闭无需任何行动。

通过主神学习语言

主神可以抽取语言知识输入人的脑中，使轮回小队成员如同学习技能那样学习语言，需要花费 1000 奖励点。

用这种方式，人物可以学习任何在现实中存在的语言，也包括人造语言（比如世界语、精灵语或亚布语）。

- 人物学习语言时自动学习相应水准的文字读写（除非该语言没有文字）。
- 差异过大的方言视同另一门语言，需要特别购买（但只需要 500 奖励点）。
- 本身具有魔力之类的语言无法以这种方式学习。

资源转让

允许同队成员之间相互给予或交易分数和支线，由主神进行公证。（请计入兑换记录）

但是每两次任务间隔之间，只允许以此方式给予他人分数和支线剧情一次，而从他人处获得则不限次数。

团战奖励

团战时，杀死对方一名成员，本队获得一点积分；己方一名队员被杀死，扣除一点积分。影片结束时结算积分，每点正分使全体仍然存活的队友获得 2000 点奖励分，而每点负分则会

扣除所有队友 2000 奖励分。

击杀者将会获得击杀奖励，若击杀的目标未开启基因锁，那么获得 C+2000 的击杀奖励；若目标已经开启了基因锁，则改为获得 B+6000 的击杀奖励。除此之外，计算目标曾经获得和消耗的所有支线和分数，击杀者会获得目标折合最高支线数次一级的支线，以及三分之一的分数作为额外奖励。（也就是，AA=A、SAC=S，无论多少 S 都=S）

制造生命体

在主神空间里，每个人都有个制造生命体的名额，第一个生命体免费，其他则需要支付 500 分。

你可以自由指定你的人造生命体的外形，例如是长翅膀的鸟人或者是狼头人身。但必须基于人类的外形，基本的能力按照普通人类来计算，多余的肢体只会是摆设或是累赘。

被制造出来的生命体，其记忆、性格和行为方式将完全基于你的记忆资料形成。你可以指定一个有所认知的人物作为目标，但如果你所指定的目标过于强大，主神可能会额外向你收取分数。

你可以用此功能制造动物，这只需要你支付 500 分。但若你所选择的动物在现实世界中是珍稀品种，或早已灭绝，那么需要额外支付 200 分。你不能制造现实世界未曾存在或未曾被确认的物种。

你可以为你的人造生命体兑换各种能力，他也可以通过修炼来成长。

你所制造的生命体必须和你一起参与轮回世界的历程，除非你愿意每场影片都为其支付一个 D 级支线剧情。

你所制造的生命体，在计算影片难度时不会被计入，但同样也不会获得人均皆有的奖励。你需要为你制造的生命体的一切行为负责，若其因为任何因素而满足了获得奖励或惩罚的条件，则视为由你本人所满足的，一切奖励和惩罚由你所承担。

当你死亡时，你所制造的生命体也会同时被抹杀，当你复活时他也会一并被复活。

*主持人可要求你创造的生命体必须由另一个 pl 或是你的小号进行扮演，如果没有人进行扮演，主持人可以拒绝该生命体进团。

重新进入

幕间-休闲

当任务完成之后，轮回者们可以返回主神空间，并且获得十天的休息时间。或者，你也可以选择花费支线和分数，回到曾经去过的世界里——或者是为了锻炼，或者是为了休闲，亦或者是为了寻找额外的支线任务。

支付一个 D 级支线，可以选择开启一个曾经经历过的任务世界。又或者，支付一个 A 级支线，可以选择开启一个未曾经历过的任务世界。

*请注意，你在影片世界中寻获的任务，通常其难度会强制锁定在最高级并且需要主持人同意。

队长身份

既然被称为『轮回小队』，那么就一定会有『队长』这个职位的存在。

队长或许不是一支轮回小队中最强的人，但一定是最重要的存在。

只有拥有队长的小队，才能提前获知下一部恐怖片的剧情，从而针对性的进行准备。

也只有拥有队长的小队，才有权真正加入这无尽的轮回战场，与其他轮回小队相互厮杀，直至时间尽头。

一支轮回小队或许也会暂时的处于没有队长的状态，这或许是由于队长战死了，也可能是由于这名队长抛弃了自己的队伍。总之，若一支轮回小队失去了队长，那么就需要有人继承这个职位。

主神会在没有队长的小队中设置引导者，作为观察者并试图引发小队成员的潜能，直到有任意成员解开一阶基因锁并至少经历过三部影片，其将获得队长资格。

若拥有复数适合者，引导者将延长观察期限，直至表现最出众者得到其承认。

*队长身份由主持人决定。

队长权限

拥有队长权限者，可以获得以下特权：

在返回主神空间的第二天，队长会可以从主神处获知关于下一部恐怖片的信息。包括影片名称、是否团战等。

拥有队长的队伍，才能参加团战。

主神空间个人房间规则

主神空间内，一个人物对他的个人房间有绝对支配权。他可以自行决定房间的材质、式样、布局和内部陈设，但这依然受到主神的一定限制。

主神空间内，每个人物所拥有的空间总上限是 27 立方千米，数量任意。但除非人物自行构思并向主神登录，否则主神仅提供一个空旷的场所。

进入个人空间

通向个人空间的门没有锁，但只有主人和他创造的人形生物可以打开。除非居室主人在完全出于自己意愿的情况下表示同意，否则别人无法进入屋中。若主人愿意，他可以赋与他所创造的人形生物邀请或允许他人进入居室的权限，在屋外的人可以经由主神向个人空间中的人提出会面的请求。最后，即使主人邀请，被邀请者也必须出于纯粹自愿，而不能是受魅惑支配等效果影响的状态，否则无法将被邀请者带入房间。

个人空间的环境

个人空间的形态由人物在创作时指定，但需符合地球上的常理和地理、物理特性。人物可以指定人工环境或自然环境。

它可以以任何形式出现，包括地下室、室内花园、一片自然的草原等。若指定户外自然环境，主神可以模拟出天空和远方的景观，并制造出符合实际的自然现象。

在个人空间内，你可以建设任何符合地球科技水准的设施，并在其中应用符合地球现状的设备。例如，你可以建造射击训练场，里面可以取用任何地球上现实存在或曾经存在的枪支、武器，并且使用地球上存在的移动靶位控制系统、电子计分系统和飞碟发射器等。

你也可以建造高级的卡拉 OK 厅和电玩室（但由于曲库和电子游戏程式是文化产品，所以你需要兑换才能得到）。你可以建造作坊或工作室，但若你需要制造需分数兑换的道具和武器，或者利用流水线大量制造物品，你需要兑换设备和控制设施。

个人空间的物品

除了你用分数兑换的物品，或利用你用分数兑换来的材料制造成的物品之外，你无法将个人空间内具现出价值超过 1 分的物品和道具带入主神空间或影片世界。在你出门时它们就会消失。通常，普通的服饰，食物，背包，旅行箱等可以被带出去，但是可能需要奖励点的名牌服饰，山珍海味，防弹合金箱等不能。

你也可以构建符合地球现实自然条件的自然环境。除非你特别指定，否则你所构建的户外环境，天空的高度是 1 千米（但看上去它和真实的天空没有差别，而且也会出现雷电、雨雪和彩虹，甚至你可以使用影响天候的能力或特殊技能影响个人空间内的自然环境）。在这一自然环境中，主神会自动创建合理的生物群落。

若你简单地要求“带有一条河流的一片草原”，则草中有蚂蚱、田鼠和小型的蛇，天空会飞过雀鸟，河里有小鱼虾。但只有在你指定“我要看到奔马和猎豹”时，你才会看到这两种动物。

你可以在个人空间中指定任何地球上存在或曾经存在，而且没有超自然特性的动物、植物、矿物或其他肉眼可见的生物，但若环境不合理，它可能无法生存。比如你可以指定一片热带雨林中有一只华南虎，但它可能因为不适应环境而很快染病死去。同理，若你在个人空间内创造出一条恐龙，它很可能很快就会饿死，因为你无法创造适于它生存的相当于地球侏罗纪的自然环境。

个人空间的材料

自然环境中出现的动植物无法被带入主神空间或影片世界，除非你拥有异次元储藏道具，或将它们做成食材。

你可以将自然空间指定为某种特别物质或材料的产区，从而获取需要分数才能兑换到的特别材料。但你只能以此法指定地球上现实存在且不具备超自然特性的物质或材料，并且你所需的东西都会以最原始和自然的形式存在于其中，你必须掌握寻找、采集、加工提炼它们的技能，并使用相应的工具，花费

时间和消耗品。

你若构建封闭的个人空间如岩穴或室内，则边缘由你指定且合理的材质构成。若你构建户外空间，边缘则由虚无的扭曲空间界面构成，当你试图跨过边缘时，会经过空间的封闭扭曲界面而回到你刚才所在的位置。无论哪一种情况，个人空间的边缘实质上都是空间本身的边缘，因此无法通过任何方法破坏或穿越。

个人空间的生活

食水和简单生活用品可以由主人或他创造的人形生物任意创造，只要打开相应的储藏室或橱柜就会呈现出来，主人还可以更改受邀者取用物品的权限。

食物和饮料以地球上现实存在之物为准，但并不一定是通常意义上的食物和饮料。一般而言，只要能够为人体所消化并提供营养且可以无毒化处理的，主神都可以视为食品加以提供（例如蜘蛛、蚂蚁或蝙蝠的直肠）。除非特别要求，否则食物和饮料总是最新鲜的，人物甚至可以取得“从活牛的腿上割下的鲜肉”（但他无法以此法取得具有灵魂的物体）。但在满足特殊体质、技能和能量需求方面依然视为保存品。比如血族可以从厨房的食品柜中取出人血，无论味道还是食用时的愉悦感都与从活人身上现抽的鲜血相同，但在补充血能和引发血瘾方面，依然视为袋装血。人物同样可以取得食物和饮料的成品。但奢侈品（例如“拿破仑在滑铁卢之役前亲自购买并埋藏、预备用于庆功的白兰地酒”）需要兑换。

包含少量或微量科学技术含量的生活用品也可以通过这种方法获得，如衣物、桌椅、肥皂、蜡烛等。以现代工业流水线方式生产的奢侈品可以直接获得（比如名牌服装），而以古老的或人工的工艺获得的奢侈品则需要兑换（比如一件顶尖用料和世界大师级做工的定制服装）。新获得的物品总是崭新、做工精良且洁净的，但它会正常地被用旧、弄脏或耗损。

居室内的电子或科技设施可以任意创造和摆放，只要它在常理和物理学意义上是合理的。它总能保证足够的能量供应。但与食水和日用品不同，电子设施或科技制品除非经过兑换，否则无法带出居室。

任何包含信息的文化产品，无论书籍、影视资料或电子游戏，均需兑换才能获得。

居室（包括居室内）的门没有锁，但只有居室主人和他创造的人形生物可以打开。除非居室主人在完全出于自己意愿的情况下表示同意，否则别人无法进入屋中。若主人愿意，他可以赋与他所创造的人形生物邀请或允许他人进入居室的权限。

《玩家手册》

制作人物卡

根据表格卡的提示说明填写人物卡。

属性

- 力量。**提升攻击，速度，负重，抗打击能力。
- 敏捷。**提升攻击，大幅提升速度。
- 体质。**大幅提升抗打击能力。
- 精神。**影响施法，研究，能量池上限。
- 感知。**影响感知距离，侦察能力，精密加工能力。
- 意志。**影响天赋（当前判定奖励骰）上限，D1C2B3A4S5。

技能

- 格斗。**徒手，硬武器攻击，格挡，提供攻击力加成
- 操控。**软武器攻击，射击，法术攻击和骑乘判定。
- 阴阳术。**非直接伤害法术生效对抗。
- 运动。**投掷武器，喷吐攻击，困难运动判定，半值为闪避。
- 精密。**开锁，维修，敲机甲判定。
- 神秘学。**超凡力量的研究和辨识判定。
- 察觉。**不能主动申请的被动判定。
- 隐匿。**突袭和妙手需要的判定。
- 第六感。**不能主动申请的死亡预警和超游提示。
- 医术。**累积治疗量达到的伤势恢复判定。
- 话术。**话术，交涉，劝诱，唬骗，心理学。
- 学识。**情报分析，文件解读，搜集信息，智力解密。

详细说明

格斗

普通武器和徒手攻击均使用「格斗」进行检定。如果武器比较奇特，例如软鞭等软兵器默认使用「操控」。

使用格斗进行攻击判定时可以将攻击力加在伤害上限上。

操控

操控外物工作时判定，包括射击类武器和骑乘作战时的稳定以及使用法术攻击。骑乘作战包括骑马骑车到骑巨龙机甲。

阴阳术

涉及到超凡力量是否对某个单位生效时进行，让施法者和目标单位进行「阴阳术」对抗。

如果施法者想要留负面效果在目标身上持续一回合以上，则其对抗时需要减去对方的「阴阳术」半值。之后施法者的成功等级固定，被施法者每次回合开始时进行一次对抗。

运动

投掷武器或喷吐攻击进行「运动」掷骰。运动，特技，闪避，攀爬，游泳，进行「运动」判定。身体天生的运动能力，它也被用来躲避战斗中的打击。

「运动」数值的一半为「闪避」数值，「闪避」继承运动的优势骰。PS：不要丢运动来闪避。

精密

精密，维修，制造，开锁，进行精密操作时判定。精密加工的能力，是徒手敲机甲的基本功。你可以在每次幕间根据物品图纸来制造物品，其等级必须低于你的感知等级且你必须为此支付物品价值的一半奖励点但是不需要支付支线。是否成功取决于你的成功等级和制作难度，物品含有的每个特性数量都会使难度增加（普通 1 困难 2 极难 3 大成功 4）。

神秘学

学习能力，研究能力，创造能力，能力辨识时进行判定。「神秘学」相当于你对你能力的了解和熟悉程度，你可以为他取一个合适的名字来代替。「神秘学」也是学识的一种，如果你的超凡力量需要研究物理化学生物，那么你的「神秘学」也会包括物理化学生物的知识。

你可以在每次幕间进行研究来获得一个技能或者物品图纸，其等级必须低于你的精神等级，其特性数量等于你进行判定的成功等级（普通 1 困难 2 极难 3 大成功 4）。

察觉

察觉，侦查，聆听，洞察，可能会发现关键信息时判定，基本被动触发。

察觉不是视力或者听觉，察觉只会察觉到你已经发现了，但是被你忽略的东西，而不能让你发现新的事物。察觉只会决定注没注意到、听没听的清，而不会决定看不看得到，听不听到。主动花时间搜索或者扮演成功时自动成功。

隐匿

隐匿，潜行，隐秘行动，妙手

回避侦查，从敌人的眼皮下溜走或是在对手看不到的地方发动致命一击。隐匿的方式不限于蹑手蹑脚慢慢挪腾到光学隐身到藏身异空间，隐匿的数值代表着你对于隐匿这类事情的掌控程度。同时，隐匿不仅可以隐匿自己，也可以隐匿其他物品。

第六感

第六感，灵感，致命或者关键信息时判定

短时间内可能会进入濒死或直接死亡时预警判定，不意做了非常超游或者丧失理智的事情时进行提醒判定。

医术

医疗，急救，精通于治疗伤痛和疾病的能力。

伤势需要一次性恢复到对应数值才能恢复，累积恢复到对应数值则伤势仍会存在，此时可以进行医术判定，成功后，轻伤在短休后恢复，重伤在长休后恢复。成功等级每+1，恢复时间降低一个等级。长休→短休→10 分钟→1 分钟→立即。

话术

话术，交涉，劝诱，唬骗，心理学，在有可能获取话语权时都需要判定。对方态度会极大的影响判定需要的成功等级。

学识

学识，情报分析，文件解读，搜集信息，智力解密。

凡是与「知识」相关的都可以用学识判定。

D999 系统

检定掷骰方式

简要说明

检定原则。简单和无影响的事自动成功。

成功等级。大失败<失败<普通成功<困难成功<极难成功<大成功。成功等级更高者胜出。参见详细说明或者COC7。

加减值。加值和减值。掷骰时加上或减去技能的值。参见详细说明或者COC6。即使减值超过技能值，请自觉丢一下骰子或者直接rp一下自己行动失败，即时给与反馈。

奖励骰。奖励骰和惩罚骰。掷骰时投掷的次数，取其中最好或者最差的作为结果，奖励骰和惩罚骰会一比一互相抵消。参见详细说明或者COC7。

描述判定结果。鼓励玩家叙述自己行动的结果，如果无法做到就由GM来。参见详细说明或者COC7。

战斗规则

战斗原则。战斗是同时发生的，不要违反时间逻辑。比如一轮中首先行动的PC砍一刀然后将刀递给第二位PC，第二位PC再砍一刀。

战斗距离。人在海上能看到16~25千米外的船只，在高山顶上视野可以扩大到320千米处。所以平地无遮蔽不要贴脸放怪，也请勿直接将PC瞬移至高遮蔽区域。

范围攻击。针对范围的攻击会默认直接命中指定的攻击范围，而被攻击者可以通过离开该范围躲避攻击或者不离开该范围来承受攻击。具体操作见下面的「躲避弹幕」。

正常战斗

先投掷先攻，再依次重复计算火力阶段和冲击阶段，以下攻击和移动均消耗你本身的攻击和移动。

先攻掷骰。每个作战单位按「 ri +移动力」从高到低建立攻击顺序。

火力阶段。远程攻击按先攻依次进行。

躲避弹幕。被范围攻击时可以立刻进行一次移动，无论你是否知晓火力覆盖范围。

冲击阶段。近战攻击按先攻依次进行。

反击。被攻击可以立刻对攻击方发动一次攻击作为反击。

格挡。反击或者被反击，此次攻击投掷的「格斗」成功等级超过对方或者与对方相同时，可宣称「格挡」使双方不受伤害。仅攻击投掷的技能是「格斗」时才可进行「格挡」。

先制攻击。反击且成功等级相同，结算伤害时，攻击距离长的一方先进行结算，攻击距离相同则攻击者先进行结算。

其他战斗情况

近距离作战。在非常近的距离，比如狭小的房间和通道。直接按先攻行动，并可以随时进行「躲避弹幕」「反击」。

突袭&暗杀

- 未进入战斗轮才能进行。
- 攻击者未进入被攻击者感知范围时展开攻击，掷骰「隐匿」-「察觉」半值，成功为「突袭」先攻取满。
- 攻击者在被攻击者感知范围内忽然展开攻击，掷骰「隐匿」对抗「察觉」，成功为「暗杀」在一轮内无视被攻击者闪避，近战攻击自动成功，远程攻击+1奖励骰。
- 失去敌对单位视野三轮后脱离战斗状态。

结算伤害

掷骰过程代表了表现过程。单次伤害效果参考表现数值可与对应表现力效果。

。r2#d30-10 物理

甲【30】10/10。闪30，甲0。掷骰2次:D30-10=-9,15-10=5

这表示「甲」进行了一次类似斩击的打击面较大的物理攻击，因为他有2个结果，分别是-9,4。初始值为1,15，说明这次攻击是差不相当于狙击枪射击正中的强度。减值为10，说明对方有护甲之类的防具，且护甲为10。

如果对方重伤值为【6】，HP为3/3。则-9,5<6，不造成重伤，-9<3，5>3，造成一次轻伤，HP-1。对方HP剩余2/3。

。r3#d30 物理

「甲」【30】10/10。闪30，甲0。掷骰3次:D30=7,26,10

这表示「甲」进行了一次类似钝击的打击面较大的物理攻击，因为他有3个结果，分别是7,26,10。说明这次攻击是差不相当于反器材步枪射击正中的强度。而且没有减值，说明对方没有护甲之类的防具。

如果对方重伤值为【6】，HP为3/3。则7,26,10>6，造成三次重伤，对方单位死亡。

如果对方重伤值为【20】，HP为10/10。则7,10<20，26>20，造成一次重伤，杂兵死亡，英雄单位失去战斗力。

如果对方重伤值为【30】，HP为10/10。则7,10,26<30，10,26>10，造成两次轻伤，HP-2，对方HP剩余8/10。

。r2#d30-10 斩击

「甲」【30】10/10。闪30，甲0。掷骰2次:D30-10=11,13

。R3#d30 至圣斩-光耀

「甲」【30】10/10。闪30，甲0。掷骰3次:D30=8,23,29

这表示「甲」这次攻击包含了一次物理的伤害和一次叫至圣斩的带有光耀伤害的法术的伤害。

物理攻击有2个结果，说明打击面积类似斩击，有减值说明打到了护甲上。

法术伤害有3个结果，说明打击面积比斩击更大，类似钝击，而且没有减值没受护甲影响。

结果分别是11,13；8,23,29。说明这次攻击差不多是反器材步枪连续射击，有些擦边有些正中的强度。

如果对方重伤值为【15】，HP为10/10。则造成两次重伤，对方单位死亡。

如果对方重伤值为【30】，HP为10/10。则造成4次轻伤，HP-4，对方HP剩余6/10。

可选规则：血条

鉴于有些人对于轻重伤无法很好理解，可以使用血条规则。
使用血条规则时，血条 $HP = \text{人物卡上的 HP 的平方}$ 。

使用行动点

如果你的行动点可以支持你投掷很多次攻击或者其他的行动，你也不需要——投掷。

在攻击或者其他的行动前声明你花费的行动点，再将消耗和结果乘上你的行动点。特殊的，移动无法使用。

例如：

你声明花费了 3 个行动点攻击，投掷结果为造成 3 个轻伤即 $HP-3$ ，那么你一共对对方造成 $3 \times 3 = 9$ 点 HP 伤害。

你声明花费了 3 个行动点治疗，投掷结果为恢复 2 点 HP，那么你一共对被治疗者恢复 $3 \times 2 = 6$ 点 HP。

可选规则：行动点翻倍

由于有些情况下需要加速战斗，可是让 PC 的行动点翻倍计算。

施法规则

施法规则的原则是禁止通过各种方式在一回合内不断连锁反复说书的情况，毕竟这违反正常的时间逻辑。

以下计算等级均使用三合一计算。

通过物品施法

如果物品效果没有被动、无消耗释放、使用次数等字样，则通过物品施展法术占用你的施法次数。

即使通过物品施展法术不占用你的施法次数，你在 1 轮/1 分钟内使用的能力的特性等级合计也不能超过你的最大支线等级的数量。

施法速度

在 PC 进行**某个动作**需要判定时：

①计算该动作中影响判定结果数据的符文数量。

例如：命中、伤害、加减值、奖罚骰、debuff 效果和持续，而

②符文数量不会超过 4 个或者该 PC 的对应支线等级的数量。

例如：在一次攻击的判定中，包含了命中、伤害、附带效果例如击退。使用者是一个只有一个 B 的 PC，那么该 PC 只能生效 1 个 B 级以下的符文和 3 个 C 级以下的符文。

③在 1 轮/1 分钟内使用的能力的特性等级合计不能超过你的最大支线等级的数量。比如一个只有 2D 的人物在一轮内只能使用两个 D 级特性。

④未生效的部分视为因为刚刚兑换而不熟练的缘故。

可选规则：无视符文

因为计算符文可能会有些人搞不清楚，所以可以选择无视符文。

能量池

- 能量池的能量波动会被附近的人察觉到，但没有专门的能力则无法对其定位，能量池的能量波动会被隐匿影响。
- 无论是否有能量池，能力都能在长休之前使用一次。
- 低于能量池等级和精神等级的能力释放时无消耗，但在 1 轮/1 分钟内使用的无消耗能力的特性等级合计不能超过你的精神等级。
- 精神属性会增加能量池的上限，精神属性的每个等级会提供一个同级的施展法术的次数。比如 1 个 D 精神会提供 1 个 D 级法术的施展次数，1 个 C+精神会提供 2 个 C 级法术的施展次数。

关于物品破坏

结构等级和对应的重伤，HP（轻伤）值。

防御。

防御	
E级	【6】 3/3
D级	【30】 10/10
C级	【150】 50/50
B级	【750】 250/250
A级	【3750】 1250/1250

施法对抗

不同等级之间的法术进行对抗时，等级高的一方决定直接获得奖励骰或者对方获得惩罚骰。

兑换部分

所有包括且不限于兑换、拆解、租借、合成、生产之类导致数据变动的过程都要完整的写在人物卡的兑换记录内。

属性

兑换的属性按照 e300, d500, c1000, b3000, a8000, s20000 购买（意思是一个 D 价值 500）。属性等级不能超过自身获得的最高支线等级。

兑换物品

商城有的物品，商城是什么价格就是什么价格。

关于图纸

图纸的价格和对应的兑换物品价格相同。

通过主神学习语言

主神可以抽取语言知识输入人的脑中，使轮回小队成员如同学习技能那样学习语言，需要花费 1000 奖励点。

用这种方式，人物可以学习任何在现实中存在的语言，也包括人造语言（比如世界语、精灵语或亚布语）。

- 人物学习语言时自动学习相应水准的文字读写（除非该语言没有文字）。
- 差异过大的方言视同另一门语言，需要特别购买（但只需要 500 奖励点）。
- 本身具有魔力之类的语言无法以这种方式学习。

关于消耗品

可以按照 d500, c1000, b3000, a8000, s20000（意思是一个 D 价值 500）购买任意对应法术或者能力制作成一次性卷轴/玉佩/决斗怪兽卡牌/剑丸等你选择的样式。

消耗品不需要支线，但是使用一次之后会彻底消失。

其他兑换物品

- 普通食物免费。
- 基本无关数据影响的物品 1 奖励点 1 件或者 1 吨。

一旦影响到数据，没有支出奖励点或者价值 99 奖励点以下的兑换物品是否生效由 GM 决定，GM 有权决定没有支出奖励点或者价值 99 奖励点一下的兑换物品全部无效。

制造生命体

在主神空间里，每个人都有制造生命体的名额，第一个生命体免费，其他则需要支付 500 分。

你可以用此功能制造动物，这只需要你支付 500 分。但若你所选择的动物在现实世界中是珍稀品种，或早已灭绝，那么需要额外支付 200 分。你不能制造现实世界未曾存在或未曾被

确认的物种。

你可以为你的人造生命体兑换各种能力，他也可以通过修炼来成长。

你所制造的生命体必须和你一起参与轮回世界的历程，除非你愿意每场影片都为其支付一个 D 级支线剧情。

GM 可要求你创造的生命体必须由另一个 pl 或是你的小号进行扮演，如果没有人进行扮演，主持人可以拒绝该生命体进团。

基因锁规则

基因锁设定

基因锁是无限世界大能修改规则后的产物，基因锁的力量实际是多元规则力量，**只要认为自己是人**就有机会触发基因锁规则，开启基因锁，人族触发率更高但生存率低。

通过面临着生命危险、死亡的恐惧时，具有强大执念的人就能够激发出人类的潜在能力，这便是基因锁。基因锁开启初期会诞生强烈的毒素，极其容易死亡。

基因锁解锁条件

- 当你指进入重伤状态且周围没有可以马上治愈你的条件时，你可以尝试开启基因锁。
- 基因锁只能依次开启。
- 未兑换血统和改造的人族开启基因锁时骰二取一。
- 你的基因锁持续你的意志 D1C5B25A125S625 分钟。
- 开启一次基因锁结束时，基因锁至少会给你造成 10 次不可避免的轻伤，基因锁每多持续 1 分钟多造成 10 次轻伤。

基因锁一阶

第一阶段：恢复人类的战斗本能以及对危险的感知能力。

任何时候，当你面临着生命危险、死亡的恐惧时，掷一个 1D10，若结果在 10 或 10 以上，则你成功的开启了基因锁。你每成功的开启一次一阶基因锁，你在下一次开启一阶基因锁的判定上就获得+1 加值。

你开启一阶基因锁时所有近战和感知相关的判定全部获得 1 个奖励骰。

基因锁二阶

第二阶段：能够自由控制自己 90% 部分的身体，将潜在力量百分之百的发挥出来，无论是肌肉，血液，神经和五感都得到大幅度强化，甚至连体内部分能量流动都能支配。

任何时候，当你面临着生命危险、死亡的恐惧时，你掷一个 2D10，若结果在 20 或 20 以上，则你成功的开启了第二阶的基因锁。若你已经可以随意开启一阶基因锁，那么你可以获得额外的+2 加值。你每成功的开启一次二阶基因锁，你在下一次开启二阶基因锁的判定上就获得+1 加值。

你开启二阶基因锁时每回合消除 1 个轻伤，所有判定获得 2 个奖励骰。

基因锁三阶

第三阶段：开发脑域，除了基本的记忆力、智力、思考速度大幅度上升，还觉醒了第六感并可以模拟队友的思维使用队友的技能，也可以用模拟来感知敌人的心理活动来预测敌人的下一步攻击。

你面临着生命危险、死亡的恐惧时，你掷一个 3D10，若结果在 30 或 30 以上，则你成功的开启了第三阶的基因锁。若你已经可以随意开启二阶基因锁，那么你可以获得额外的+3 加值。你每成功的开启一次三阶基因锁，你在下一次开启三阶基因锁的判定上就获得+1 加值。

你开启三阶基因锁时所有技能达到技能值上限，每回合消除 2 个轻伤，所有判定获得 2 个奖励骰。

基因锁四阶

第四阶段：你可以改写你的本质，调整并优化自己的基因，使自身达到最强大的战斗状态，并获得心灵之光。

开启三阶基因锁时，你掷一个 D100，若结果为 1，则你成功的开启了第四阶的基因锁。你每成功的开启一次四阶基因锁，你在下一次开启四阶基因锁的判定上就获得 1 个奖励骰，该奖励骰最多为 9 个。

第一次开启第四阶的基因锁为初级，之后每次开启第四阶的基因锁时，你的基因锁会进入下一个阶段。

初级·心灵之光。你获得一个 A 级兑换，但是只有开启基因锁时该能力才能生效。

中级。主神无法对你进行复制。你的心灵之光的能力提升至 AA 级，不开启基因锁时生效原 A 级。

高级。主神无法将你抹杀。你的心灵之光的能力提升至 S 级，不开启基因锁时生效原 AA 级。

基因锁五阶

你可以直接开启五阶基因锁，此时你已经成为主神了。你可以开团了，快去开团吧。

电影化战斗表现

只有第一次，当成功开启某一阶基因锁时，玩家在当前场景接下来的战斗中自选一种电影化战斗表现。

中门对狙。所有对你的远程攻击视为命中失败。

无双割草。你能在一次攻击中解决所有「炮灰」，并且你周围所有带有「炮灰」标签的单位不会再进行任何动作。

有烟无伤。所有对你的范围攻击只能弄乱衣服、炸成黑脸，以及造成击退，而无法对你造成任何伤害。

挂彩。你可以宣言自己一轮内受到了的伤害全部无效，只是“挂了彩”，此时你必须描述自己哪里挂了彩。

无限火力。你的能力和武器弹药使用次数无限，并且你的武器防具在当前战斗中不会损坏。

葫芦娃救爷爷。敌人总是一个个上，未参战的敌人围着战场加油呐喊但是不参与战斗，必须轮到他们才能上。

这就是我的逃跑路线哒。带着或者扛着队友成功逃离当前场景，并在之后不会被追踪到。

《GM 手册》

无限 TRPG

你有没有读过一本书、看过一次电影或电视节目，那里面的角色干过一些特别蠢的事情，例如明明知道有个连环杀手在附近，还在深夜一头扎进地下室里？看的时候你可能一直在想：“我才不会从那些可怕的楼梯下去呢！而且我甚至还没有手电筒！我的话肯定会选择 X,Y 或者 Z 的方法啦！”

但由于你只是这段剧情的观众，你能做的也就只有袖手旁观而已。但如果你能不仅仅当一个观众，而亲自驾驭这段剧情呢？这就是角色扮演游戏的本质。

记住，你正在阅读 **无限 TRPG** 的规则书。

检定原则

自动成功。简单的事检定自动成功无需掷骰。

奖励互抵。一个奖励骰与一个惩罚骰会互相抵消。

避免重复。将重复的检定改为提升难度，增加增值或者惩罚骰，而不是让某个 PL 或者 NPC 重复进行几次掷骰。

催促行动

如果你觉得该场景相当具有张力，而玩家宣告角色意图的速度还不够快的话，那就直接开始倒数：

“来，你要做什么？5，4，3……！”

这样子会让所有的玩家心脏狂跳并让其更为深刻地意识到自己的角色正身处险境，需要快速决策或是壮士断腕。

或者一段时间没有玩家有动作或者发言的时候，就应该询问玩家：

「你打算接下来怎么做？」

关于重伤

当承受重伤时，这通常是字面意义上的「足以影响正常行动的严重伤势」。对于人来说，就像断肢，脏器破裂，骨折或骨裂，脑震荡，内脏出血，大出血或像是被车撞了一样那么惨；而对于其他生物，比如一般意义上的吸血鬼或者史莱姆，就像心脏边缘被钉上了银桩或者核心被打裂一样。

如果单次攻击造成的伤害值大于角色重伤值。那么直接记一次重伤，重伤会让角色立即失去战斗能力。

HP 降低到 0 时记一次重伤。

关于濒死

被记两次重伤，或被攻击要害且伤害超过**重伤半值**时会陷入濒死状态。这通常意味着角色心脏大动脉被切断，脑部受损，气管破裂，已经行将就木，意识模糊，休克，诸如此类。什么时候死都不稀奇；对于其他生物就类似是命匣或者核心破碎、灵魂之火熄灭。

濒死状态结束且 HP 归 0 时死亡，陷入濒死状态之后的每 1 轮/1 分钟结束时，濒死的角色都必须扣除 1HP 记一次重伤，伤害全部记满时，角色死亡；重伤记满的角色若再次受到重伤会直接死亡。

濒死不适用于炮灰

「炮灰」「普通 NPC」不计算重伤次数，重伤后视为失去战斗力并且无法战斗，当场死亡或者在一定时间内没有接受治疗死亡，由主持人酌情决定。但是如果是「精英」「BOSS」等设定具有濒死保护的单位请提示一下 PL 他们还活着。

重伤单位被补刀后就会死亡。

关于治疗

固定恢复 HP 的能力直接回复 HP。

动态恢复，比如 D10 治疗。伤势折需要一次性恢复到对应数值才能恢复，一次性恢复到对应数值时直接恢复对应的 1 点 HP 或者 1 次重伤。

例如【10】5/5。D10=5/6/7/8/9，回复 1 点 HP。而 D10=10 时，恢复 1 次重伤。

而累积恢复到对应数值则伤势仍会存在，此时治疗者可以进行医术判定，如果是多个治疗者同时治疗可以获得一个奖励骰。判定成功后，轻伤在短休后恢复，重伤在长休后恢复。

医术成功等级每+1，恢复时间降低一个等级。长休→短休→10 分钟→1 分钟→立即。判定失败则治疗无效，累积治疗量清空。

例如【30】15/15。D10 治疗无法有效治疗，就可以进行累计计算，将多个结果加起来计算有多少个 15 或者 30。

关于剧情物品和带出物品

剧情物品可以随意设置，但是允许 PL 带出的物品一定要符合撰写规则且不超过 PL 的收益上限。

开团剧本

剧本一般分为两种，已有剧本和新剧本，艺术作品改编和原创，无论哪种都行，不过新剧本有额外的剧本奖励。

支线对应的奖励点 d500, c1000, b3000, a8000, s20000。

开团收益

每次开团前必须由审核组审核剧本，审核后剧本才能计算收益，审核的方式可能包括但不限于审核组试跑一次。

每次结团之后，KP 的开团收益都是以下取低：

- KP 人物卡同级的支线 1 个+对应支线奖励点*2。
- PL 在剧本中获取的最高支线 1 个+对应支线奖励点*2。

剧本要求

设置 1~2 个预计主线，每个主线可以有 1 个和主线配套的同级支线任务和 2 个比主线等级低一级的支线任务（如果降低到 e 就是 300）

同一个剧本可以有不同等级的预计主线，但是人物完成的困难等级要和支线剧情等级相同。例如：

D 级团最多给出 2 个 D+1000 和 2 个 e，由于没有 e 支线使用 300 奖励点代替，以及 1000 的存活奖励。合计 DD+2600。

同理可得，C 级团最多给出 CCDD+4000，B 级团最多给出 BBCC+9000，A 级团最多给出 AABBB+37000。

PL 的带出物品会占用这些上限，且带出物品必须符合兑换物品的规则，否则不可带出。

任务不限定一套，比如 C 级团可以有 3 个以上的 C 级和 D 级任务，使任务互相矛盾，同时完成的任务不超过上限即可。

MVP 奖励

在结团时，若存在某个 pc 拥有足够精彩表现时，由 KP 指定其为 MVP，MVP 为对剧本贡献最大的人，即使其角色死亡了依旧是 MVP，MVP 可以获得来自 KP 的 MVP 奖励，该 MVP 奖励可以是不限定为装备/血统/技能/支线/奖励点，但 MVP 奖励总价值不能超过 PL 从当前团获得的最高支线及其对应支线奖励点。MVP 不占用上限。

MVP 可以是文戏担当，火力手，人头狗，军师，运气特别特别好的欧皇等等，完全由 KP 根据其其在团内的重要性决定其人

选，在有多个 pc 拥有精彩表现而很难判断 MVP 人选时，可以用团内投票的方式决定，也可以使用丢骰子的方式决定。

设计剧本

如果自行设计的话，剧本至少应该有：

GM 情报。把故事梗概简单说明一下。

设置 PL 的任务和背景。把 PC 在剧本内的背景说明一下。

地图。不强制图片，但是有哪些地方能去要有文字说明。

分支。剧情不能是接任务→去地点→到地方打怪这样过于平滑的设置，至少需要在剧情上有一次反转、if 线或探索点。

建议人数

3~4 人一小队。多了 PL 容易划水。

剧本奖励

首次车出来的 pve 剧本，开完后视字数和玩家体验给予首通奖励，需要其他有 st 资格的玩家评价后决定，评价过低不发放或者减半发放。

2 个下级支线和对应的奖励点：

- 1000 字左右，必须含有敌人基本数据。

1 个同级支线和对应的奖励点：

- 3000 字左右，必须含有敌人基本数据、主要 npc 性格和必要的场景 CG 描写。
- 包含判定规则的简单 pvp 剧本。（剧本需要原创）

2 个同级支线和对应的奖励点：

- 5000 字左右，必须含有敌人基本数据、主要 npc 性格和必要的场景 CG 描写。（剧本需要原创）
- 包含判定规则的 pvp 剧本，字数不限，必须含有敌人基本数据、主要 npc 性格和必要的场景 CG 描写。（剧本需要原创）

3 个同级支线和对应的奖励点：

- 字数不限，PVP 还是 PVE 不限，必须含有世界背景概述，场景 CG 描写，随机事件，主要 npc 性格和预设台词、必要的人物基本数据。（内容需要原创）

战斗表现

对应数字在现实中的表现力参考表。

支线级别	物理攻击	现实表现力
E	10-40	手枪（4）散弹枪（6）步枪（10）狙击枪（15）反器材步枪（20）
D	40-160	机炮（40）近代坦克炮（60）冷战坦克炮（120）现代坦克炮（180）小悟空（125）
C	200-800	2000磅航弹（180）406mm舰炮（900）比克大魔王（260）
B	1000-4000	比克大魔王（1200）1000T战术核（1800）
A	5000+	小男孩（4600）胖子（5000）
S	25000+	250WT战役核（2.5w）2500WT战略核（5.4w）大伊万（7.3w）
		真·大伊万（22w）

图鉴怪物

	攻击力	同级伤害	同级熟练	同级HP	同级重伤	同级要害	同级移动
e	2	8	27-78	3	6	3	8
D	10	40	29-85	10	30	15	18
C	50	200	40-116	50	150	75	68
B	250	1000	95-273	250	750	375	318
A	1250	5000	370-1059	1250	3750	1875	1568
S			1745-4987				

对应等级参考数据表。

D 级普通武器攻击: d30 (10+40/2)

D 级披甲 HP: 30 (10+40/2)

D 级披甲重伤: 50 (30+40/2)

D 级算法术极限输出: d70 (10+40/2+40)

D 级算法术披甲 HP: 50 (10+40/2+40/2)

D 级算法术披甲重伤: 70 (30+40/2+40/2)

人偶

肉盾人偶，战斗地点，擂台

D 肉盾人偶【60+10】20/20+10

测试用人偶，防御向的，兑换了「户愚弟」和「守护骑士」

擅长（80）：战斗，被近战攻击+1，格挡+1

人类：速度 13m/s，感知 6m。

【职业·临时防护】封闭护甲额外+10，持续两轮。4/4，长休。

盾牌人偶，战斗地点，擂台

D 盾牌人偶【30+7+5】10/10+7+5

测试用人偶，防御向的，兑换了「史莱姆血统」和「守护骑士」

擅长（80）：战斗，被近战攻击+1，格挡+1

人类：要害史莱姆核心，速度 11m/s，感知 6m。

【职业·临时防护】封闭护甲额外+5，持续两轮。长休。

【职业·自愈】给与自身 2d20 的治疗。长休。

刺客人偶，战斗地点，市区

D 刺客人偶【16】3/3

测试用人偶，打突袭的，兑换了「刺客世家」和「忍者」

擅长（80）：战斗，隐匿+1，近战伤害+1

人类：速度 18m/s，速度增强 28m/s，感知 12m。

【匕首】1/1 命中 80，伤害 d10（d15）穿刺。

【速度增强】敏捷+D，持续 3 轮或者 3 分钟。

【匕首·速度增强】2/2 命中 80，伤害 d15 穿刺。

【匕首·瞬杀】1/1 命中 80，伤害 d50/d55 穿刺。长休。

【职业·要害重击】确认对方要害部位时判定+40。长休。

【职业·变身术】伪装身份时判定+40。长休。

人类

全副武装的普通人类。

武装人员【10】3/3

全副武装的普通人类

擅长（70）：战斗，闪避 35

人类：可以沟通，速度 9m/s，感知 8m。

【现代武装】随机装备以下武器：

格洛克手枪：命中 70，距离 50m，伤害 3d5 穿刺。

P90 冲锋枪：命中 70，距离 150m，伤害 3d5*15 穿刺。

雷明顿 M870 散弹枪：命中 70，距离 100m，伤害 3d7 穿刺。

AK-47：命中 70，距离 300m，伤害 1d12*10 穿刺。

M2 勃朗宁重机枪：命中 70，距离 1800m，伤害 d28*12 穿刺。

撰写资源

示例：血统

【原典】

【描述】

D 级：XXX

【描述】

【效果】『能力 1』『能力 2』『能力 3』『能力 4』。

示例：技能 1

【描述】

【效果】

Ps：不要自行添加些奇奇怪怪的东西以及孃效果。

模板

血统模板：提供 2 个同级属性。

一次性血统：额外提供 2 个同级属性或者特性。

改造模板：提供 2 个同级特性。

一次性改造：额外提供 2 个同级特性。

职业模板：提供 2 个同级天赋。

武器模板：提供 2 个同级结构。

防具模板：提供 2 个同级结构。

枪械特性：提供 1 个同级结构、3 个枪械专用特性。

道具模板：提供 1 个同级结构。

消耗品模板：不需要支线。

载具模板：提供 1 个同级结构、1 个同级引擎、1 个载具专用特性。

- 模板本身只需要支线不需要点数。
- 以上模板可以按照 d500, c1000, b3000, a8000, s20000 购买特性。（意思是一个 D 价值 500）
- 每个兑换最多同时生效 4 个同级能力，比如血统模板最多能配置 2 个同级属性和 2 个同级特性。
- 购买的特性等级不能超过本身的支线的等级，比如 C 级兑换不能有 B 特性，消耗品除外。

人物模板：提供 6 个下级属性。你可以给你的人物购买兑换。

技能模板：提供 1 个同级特性。

特性模板：提供 4 个同级符文槽，可任意搭配符文。

无消耗特性模板：提供 4 个下级符文槽，可任意搭配符文。

能量池模板：提供 1 个同级能量池，1 个能量池光效，必须选择能量池的恢复方式。能量池模板可以作为一个整的特性使用。

- 长休恢复：可以释放 4 次同级能力，长休恢复。
- 短休恢复：可以释放 2 次同级能力，短休恢复。
- 现场恢复：可以释放 1 次同级能力，回合开始时或达到条件时掷一次 d6，投掷出 5-6 的场合恢复一次，一轮只能触发一次。

	攻击力	同级伤害	同级熟练	同级HP	同级重伤	同级要害	同级移动
e	2	8	27-78	3	6	3	8
D	10	40	29-85	10	30	15	18
C	50	200	40-116	50	150	75	68
B	250	1000	95-273	250	750	375	318
A	1250	5000	370-1059	1250	3750	1875	1568
S	1745-4987						

对应等级参考数据表。

属性

将你的属性提升到对应的等级。可以按照 d500, c1000, b3000, a8000, s20000 的价格购买属性，但是属性不能等于或者高于你获得的最高支线等级。

天赋

在某种特定情况下增加 D1C2B3A4S5 个奖励骰。每个意志等级可以让你在判定时从能力上获得 D1C2B3A4S5 个奖励骰。

结构

结构等级和对应的重伤，HP（轻伤）值。

防御。

防御	
E级	【6】3/3
D级	【30】10/10
C级	【150】50/50
B级	【750】250/250
A级	【3750】1250/1250

伤害。

伤害	穿刺	劈砍	钝击
E级	1d4	2d2	3d1
D级	1d20	2d10	3d7
C级	1d100	2d50	3d33
B级	1d500	2d250	3d167
A级	1d2500	2d1250	3d833

引擎

E 级。手动。

D 级。能够以 18m/s（约 65km/h）的速度在陆地上移动或者半速在空中滑翔。

C 级。能够以 68m/s（约 245km/h）的速度在陆地上移动或者半速在空中飞行，但不能悬停和超过九十度转向。

B 级。能够以 318m/s（约 1 马赫）的速度在陆地上移动或者在空中不能悬停和超过九十度的飞行，但半速飞行没有限制。

A 级。能够以 1568m/s（约 5 马赫）的速度在陆地上或者在空中移动。

枪械专用特性

手枪。『』『』『』

冲锋枪。—

散弹枪。—

步枪。—
狙击枪。—
重机枪。—

载具专用特性

封闭。载具未被破坏前，内部单位不会被攻击，别人看不看得到由你决定，但必须在撰写时确定下来。

轻型。载具重伤值和 HP 上限降低合计 X，速度提升 Xm/s，你必须在撰写时确定下来。

智能。载具可以依照命令自行行动，其阴阳术判定使用其主人的学识。

便携。你可以使用载具胶囊随身携带该载具，就像收入空间那样，但你无法使用载具胶囊携带该载具以外的物品。

预设特性

这些是已经做好的特性，可以拿去修改一下描述然后直接使用。以下默认是 D 级效果，如果其中包含选择你必须在撰写时进行选择。

【灵魂融合】在一个目标完全自愿的情况下，可融合这个目标的灵魂（包括记忆，性格等）但不会为你提供任何加值。

【肉体融合】在一个目标完全自愿的情况下，可吸收这个目标的肉体（包括个人习惯，肌肉记忆等）但不会为你提供任何加值。

【双重灵魂】分裂出灵魂的一部分，保持思维独立性，这让你看上去拥有两种性格，但不会为你提供任何加值。

【能力研究】当你的职业天赋是「学识」「神秘学」时，你可以研究最高等级为「精神等级」「学识天赋」「神秘学天赋」中等级最低者。且受限于能力，你无法将通过本能力研究出来的法术制成消耗品或者教授他人。

【便携】你可以非常方便的携带某个或某种物品或者生命体。该特性必须赋予某个便携的物品。

【潜力透支 C】剥离自身全部的力量，对目标范围造成超越阶级的巨大伤害（伤害计算为当前已兑换的全部积分点数来计算）。使用者的血统，改造，职业，武器，道具，防具化为乌有，并且燃烧全部的支线等级和积分点数，放弃一切的对敌人进行攻击。使用者会保留原有轮回次数和相关经历，重新变为白卡。

符文一览

- 除非标明，否则符文默认等级是 D 级，每提升一级效果数值翻 5 倍（阿拉伯数字翻倍，中文数值不翻倍），效果描述不变。
- 相同的符文效果可以直接相加，比如【力场矢】【力场矢】可以是 2d10 点力场伤害的两发力场矢连射，也可以是 1d20 点力场伤害的单发威力更大的大力场矢。
- 标明等级的符文只存在【】内已经标明的等级。
- 【】*数字，说明【】内的符文占据标明数字个符文槽。
- 没有标明时间的默认一轮/1 分钟且不会因为提升等级而增加时间。
- 所有需要进行选择的符文，必须在撰写时选择而不是兑换之后使用时选择。
- 符文导致的属性变动不会影响其他属性，也就是说不能连锁反应

符文·基础

【伤害】造成 1d10 点伤害。

【次级治疗】即可恢复 5 点下级体质的 HP。

【治疗】*2 即可恢复 1 点同级体质的 HP。

【范围】效果变成 A*B 的范围，每有一个范围符文，你可以让 A 或 B 获得 5 点加值，如果 A 或 B 没有获得加值则视为一。这里的每点数值意味着五米。

【距离】作用距离增加 5m。

【远程】带有「远程」的特性不享受攻击加成，但该特性内的「距离」符文计算距离时上升一个等级且最多一个等级。

【延时】持续时间增加 1 轮/1 分钟，战斗时 1 轮，非战斗时 1 分钟。

【天赋 D-S】一项技能在判定时根据能力等级获得对应奖励骰，D1C2B3A4S5。

【窄特攻】在一种或多种设定的很少见的条件下，本次造成的伤害获得奖励骰。

【敌我识别】使用范围法术时，你能够选择是否对某个单位生效。

【局部被动】其他下级符文效果变为无法自由开关的常驻效果。带有被动的能力以任何方式被无效化后需要主动释放一次才能再次生效。

【攻击强化】攻击力获得 10 的加值。

【防御强化】防御力获得 5 的加值。

【移动强化】移动力获得 5 的加值。

【位移】进行 5m 不消耗移动的位移（没有无视障碍物等其他效果）

【技能强化】选择一项技能获得 10 的加值。

【额外攻击 C】额外进行 1 次攻击。

符文·伤害

力场

【力场矢】造成 1d10 点力场伤害。

【击退】让目标移动 5m。

【操控】操纵 5m 范围内你可以拿动的未被携带和使用的物品，你可以将其以你的速度在你的感知范围内移动。

火焰

【火焰】造成 1d10 的火焰伤害

【点燃】在造成了火焰伤害之后每回合再造成 1d6 的火焰伤害，重复触发 2 次，点燃伤害无视护甲。

【压缩爆燃】B*2 在造成火焰伤害且受到火焰伤害的单位在受击之前已经正在被点燃符文影响时发动，可以将剩余的所有未生效点燃伤害转化为等值的火焰伤害，压缩爆燃造成的伤害不继承点燃的无视常规护甲效果。

*例：敌人被施加点燃后还有 2 次点燃伤害尚未生效，此时再使用带有压缩爆燃符文的技能攻击他则会清除所有的点燃效果，并且压缩爆燃符文会相应地造成最高 12 点火焰伤害，伤害投点可以是 1d12，2d6 等投点方式，但你不能把超过 4 次的伤害骰加在一起计算。

冰冻

【冰冻】造成 1d10 的冰冻伤害。

【急冰】造成 1d6 点冰冻伤害并在一轮内降低 2 点移动力。

【减速】在造成冰冻伤害的后，使受到冰冻伤害的单位在一轮内降低 5 点移动力。

【急冻成型】该符文会将自身所在特性内的任意一个冰冻符文效果增加 d10。在发动该符文所在的特性时，可以将冰冻伤害转换为等值的穿刺/斩击/钝击伤害（1dX，2dX，3dX）并且塑造出拥有相应简单形状的冰块投射物（例如冰锥、冰球等），D 级及以下必须在撰写时确定，C 级及 C 以上的可以自由决定。

雷电

【雷电】造成 1d10 的雷电伤害。

【连锁】在造成雷电伤害后，对半径 2m 内最近的 2 个单位（每升一级连锁单位数量+1）打出带有一个伤害惩罚骰的 1d10 雷电伤害，无法被直接闪避。

【电击麻痹】在造成雷电伤害后，对受到雷电伤害的单位造成电击麻痹使其无法移动。

毒素

【毒素】造成 1d10 的毒素伤害。

【病变】在造成毒素伤害后，受到毒素伤害的单位每进行一次动作受到 1d4 的毒素伤害，持续 3 回合。如果对方在一个

回合中不做任何动作则在每个回合结束时造成一次 1d6 的毒素伤害，持续时间不变。

【神经毒素】在造成毒素伤害后，使受到毒素伤害的单位的随机 1 个技能判定增加 1 个惩罚骰 (D1C2B3A4S5) 或受到技能判定-10 的惩罚。

强酸

【酸蚀箭】造成 1d6 点强酸伤害并造成同等的结构损伤。

【腐蚀云雾】*3 创造出一片 5*5m 的绿色剧毒云雾。造成 1d6 点强酸伤害并造成同等的结构损伤。

音波

【音波】对目标造成 1d10 的音波伤害

【声呐】以自身为中心进行一次声呐探测，得知 5m 内的大致地形信息，无法得到被遮挡的地形信息

【共振】使音波伤害可以穿透同级和下级的障碍物。

符文·辅助

符文·防护

【力场护甲】获得+5 的力场护甲，对虚体有效。

【能量抗力】在对抗一种强酸、冰冻、电击、火焰或音波元素类型时获得 10 点抗力。仍然会受到伴随能量伤害的特殊效果。

【破魔】将影响范围内正在生效的一个任意类型法术效果消除。

【禁魔】使影响范围内所有不需要吟唱发动的任意类型法术无法发动。该符文无法与沉默符文同时存在于同一个特性中。

【沉默】使影响范围内所有需要吟唱发动的任意类型法术无法发动，并且无法用自身的发声器官发出声音（例：当人类被沉默后声带无法发出声音，但是牙齿互相敲击等其他方式发出的声音不受影响）。该符文无法与禁魔符文同时存在于同一个特性中。

【吟唱】这个符文可以被视作为任意一个同级符文，需要在兑换时决定（例：吟唱[飞行]，吟唱[火焰]，等等）。带有吟唱符文的特性必须要在使用者用自身的发声系统进行短暂的咏唱之后才能发动，音量不限，吟唱不影响特性发动速度，pl 在发动带有吟唱符文的特性时不必有特别的 rp。

符文·治疗

【安抚】正处于濒死状态的目标自动稳定伤势。

【治疗】治疗目标 1d10 点伤害。

【治疗】治疗同级体质 0.5hp 或者下级体质 5hp。（向下取整）

【复生】B 在该符文生效期间如果生效目标进入死亡/濒死状态，则目标可以在一个回合后可以选择脱离死亡/濒死状态，

恢复至 HP 最大值的一半。【复生】符文每次剧本只能生效一次。

【复生】A 在该符文生效期间如果生效目标进入死亡/濒死状态，则目标可以在一个回合后选择脱离死亡/濒死状态，恢复至 HP 最大值的一半并且清除重伤。【复生】符文每次剧本只能生效一次。

【复生】S 在该符文生效期间如果生效目标进入死亡/濒死状态，则目标可以在一个回合后选择脱离死亡/濒死状态，完全恢复 HP 并且清除重伤。【复生】符文每次剧本只能生效一次。

【吸血】攻击后使施术者恢复最终造成伤害的半值，仅在攻击目标为生命体时有效。

符文·移动

【滑翔】E 你可以靠着它以缓慢且安全的速度下落，滑翔过程视为跑步。

【短暂飞行】D 你在移动的时候可以踏空而行，但结束回合时必须落地，否则受到坠落伤害。

【飞行】D 你获得了一双看上去不必你体型小的翅膀并且你熟悉了如何翅膀在空中飞行，这对翅膀会影响你的服饰以及防具。

【飞行】C 你熟悉如何在空中飞行——无论是挥动翅膀还是借助魔法力量，并且掌握了在飞行中做出复杂动作的诀窍。

【禁空】将受到影响的单位的飞行能力无效化，无法对支线等级更高的飞行能力生效。

【两栖】D 游泳时不视为困难地形。

【蛛行】D 攀爬时不视为困难地形。

符文·功能

【被动牺牲】牺牲另一个与本特性同级的被动特性，使其在消耗一次能量池恢复前无法生效，来使本特性施放时无需消耗能量池。

【狂暴】：狂暴生效期间施术者只能进行攻击行为，并且只能在包括友方在内的单位中随机选择。带有狂暴的特性内含有的所有符文跟随「狂暴」效果一起生效或者无效，作为狂暴的代价，你的该特性额外获得 3 个符文槽，但是该特性的相同符文不得超过 4 种且不能带有远程类符文。

【照明】*2 照亮附近 5m 范围。

【黑暗视觉】在完全无光的情况下仍能视物，但只能看到黑白画面（无法分辨色彩）。

【易容】E 轻微改变样貌和肢体细节。

【上级易容】D 大幅度改变样貌（如男变女，女变男）、大幅度改变年龄段（老变少，少变老）。

【变身】D 在不改变体型的情况下，你可以改变自己的性别、种族、年龄段、和体型（小）到预设的形态；或者改变自己的体型（大）到预设的形态。只能预设一种形态。

【上级变身】D*2 在不改变体型的情况下，你可以随意改变自己的性别、种族、年龄段、和体型（小）。

【变形】D*2 你可以改变自己的性别、种族、年龄段、和

体型到预设的形态。只能预设一种形态。

【随意变形】C 你可以随意改变自己的性别、种族、年龄段、和体型。

【透视】你可以透视。

【穿墙】你可以穿墙。

【溯源】对一个物品追溯它的使用者和使用过程。

【锁闭】*2 让一个无人持用的物品闭合，比如门、箱子、或者书本。如果物品本身带有锁，那么该物品还会被锁上。如果法术中带有其他效果，所有其他效果都被暂停，持续 1 分钟或一个施法者以外的生物打开物品为止，该生物成为所有其他效果的目标。

【隐形】指定的任何大型以下的物体或生物隐形。近战攻击时会短暂显形，远程攻击的弹药会显形。

【反隐】在感知范围内或者以生效处为中心进行一次半径 3m 的扫描，将扫描范围内的下级隐身效果无效化。

【天生武器·爪】手脚变成能造成 2d6 物理伤害的爪子，攀爬判定获得 1 个奖励骰。

【野兽形态】*2 外形变为同体型的野兽，持续 1 分钟。

【怪物形态】*2 外形变为同体型的怪物，持续 1 分钟。

符文·控制

【毅力】你不会被除【沉默】【禁魔】以外的同级及同级的符文打断动作。

【麻痹】*2 目标被麻痹，不能移动。他能感知周围事物以及正常呼吸，但是不能进行任何动作。

【来】目标将什么也不做的迅速直接向你靠近。

【掉】目标会将手里的所有东西都扔掉。

【倒】目标俯卧倒在地。

【逃】目标将什么也不做的迅速远离你。

【停】目标将原地不做任何动作。

【命令】*2 向目标表达能在 1 分钟内完成的指令，不能包含任何明显的危险或伤害目标的内容，目标会在持续时间内尽力完成指令。

【自然抚慰】仅能影响「动物」。目标变得冷静且被驯服。在 1 分钟内目标不会主动进行攻击。

【野性引诱】*2 仅能影响「动物」「魔法兽」。目标将施法者看作可信任的盟友。持续 1 轮/1 分钟，在持续时间内目标生物会保护施法者，并不会攻击施法者的盟友。

【自然命令】*3 仅能影响「动物」「魔法兽」。目标遵从施法者给出的所有简单命令，持续 1 轮/1 分钟。这些命令从精神连接中送达，所以无需语言沟通，但命令必须能被目标理解。

符文·武技

武技类符文需要进行对抗时使用格斗/操控（取决于攻击时使用的武器）对抗目标的格斗/操控/运动或者阴阳术（撰写时决定）。武技类符文只能插在拥有物理伤害符文的近战技能上。

【击晕】在击中目标后使其停止动作。

【击倒】在击中目标后使其摔倒在地上。

【拖拽】在击中目标后将方向自己拉近，需要 pl 给出合理描述才能生效。

【缴械】在击中目标后将对方手上握持的所有东西都松开。