



关于起始之地

起始之地是以网络 QQ 群作为平台的跑团游戏，目前也仅在唯一主群开展线上跑团（群：756711275），目前我们还不打算将其朝实体规则方向发展。起始之地规则书中的道具序列库和人物卡都是以“XLSX 工作表”或“TXT”文档做载体，我们可以使用当中的自动运算功能进行快捷数据运算。但如果玩家自愿将我们的规则书打印成实体来进行线下跑团也是完全可以的。但是请务必注意我们规则书并非商业用途，请不要贩卖规则书资源或者在跑团途中掺入任何与真实收入有关的要素。

起始之地的故事

【一切的来源】

很久很久以前，传说时代，世界还是紧密联系的一个整体。由于之后爆发了数据删除战争，世界分崩离析，化作许多的碎片，虽然这些碎片没有消失掉，但是这些残存的碎片都被不可视的障壁

所保护，彼此之间不能自由来往，久而久之，这些碎片化为独立个体世界，大致分为四种世界：绝大多数的光之世界；存在并不稳定而且存在于光明与黑暗世界间的夹缝世界；被黑暗侵蚀的暗之世界；法则和前三世界完全不同，被封闭在虚无中的世界，也可以叫做是虚无世界。

【起始之地】

起始之地一开始是被封闭在虚无中的世界，后来【大贤者尚福乐】研究出了可以链接光之世界的方法【**异空回廊**】，异空回廊链接了起始之地和其他的光之世界，而异空回廊作为世界之间的通路，可以起到传输的作用，大贤者尚福乐利用异空回廊从其他世界汲取能量，使起始之地渐渐变成了存在于光明与黑暗世界间的夹缝世界，不过作为夹缝世界，时不时会有其他世界的人无意之间通过异空回廊来到这个世界，而这些人就叫做【**探索者**】。

【探索者】

探索者是来自于其他世界的人，所以并没有存在于起始之地的权利，不过大贤者尚福乐觉得这些探索者可以**利用**为起始之地做出贡献，所以每个探索者都必须进行【**探寻之旅**】，为起始之地获取能量，当然探索者也会得到一些奖励，比如：可以强化自身力量和物品，而且还有少数探索者可以成为起始之地合法居民（NPC化），所以探索者们努力奋斗吧，为了起始之地，也为了你自己（笑）。

【探寻之旅】

探寻之旅是为了从其他世界汲取能量维持起始之地的一种方法，一般都是由探索者完成，具体就是通过异空回廊去往其他世界完成各种各样，奇奇怪怪的任务，不过起始之地并不会为探索者的人生安全做任何的保障，不过每个探索者会获得一个【**启示手环**】，这时大贤者尚福乐对探索者唯一的仁慈（笑）。

【启示手环】

启示手环是由黄昏镇镇长开发的产品，是一个白色的手环，它可以直接对探索者的大脑发放任务信息，而探索者可以通过启示手环打开自己的数据面板从而查看各项数据，而且还拥有拥有道具储存功能、可谓是居家旅行，杀人灭口必备物品（笑）。

【求道者-吉良】

大贤者尚福乐有许多的弟子，其中最拥有天赋的是大弟子吉良，尤其吉良对于异空回廊研究及其有天分，但是在某件事件之后，吉良对探索者产生恶意，所以吉良试图利用探索者的不稳定性来研究暗之世界，由于在研究暗之世界时过于醉心于黑暗，他认为世界的光与暗并不平衡，他决定要重新完成暗之世界的链接，以此完成光与暗的平衡，然后吉良的身心渐渐被黑暗侵染并且掌控了大贤者尚福乐都无法控制的暗之力，最后吉良利用暗之力完成了【**暗之回廊**】，只有身心被黑暗侵染的人才可以使用，而且可以以此前往暗之世界后再前往其他世界，在吉良与大贤者尚福乐大战之后，吉良通过【**暗之回廊**】逃离了起始之地，前往暗之世界，从此消声灭迹。

【黄昏镇】

黄昏镇是【**磁力大师-莫名**】为探索者建立的避风港，这里有着各种各样的娱乐场所，是探索者能得到片刻平静的地方，所以被探寻之旅弄到菠萝菠萝哒的时候，不如去黄昏镇休息一下吧。

【磁力大师-莫名】

莫名最早来到起始之地的人之一，莫名貌似来自一个超能力的世界，而莫名拥有着操控磁力的力量，因为一开始大贤者对这些外来者是排斥的态度，所以莫名一行人那时过着逃亡的生活，而当时的镇长认为这些外来者能成为起始之地的助力，因而对大贤者提出了建议，也就是【探索者制度】，莫名也是当时的第一批探索者，后来在镇长帮助下建立的黄昏镇，随后在某个事件后消声灭迹，而莫名消失后，大贤者有让黄昏镇消失的意思，不过在当时的镇长阻拦下，留下黄昏镇，而镇长也接管了黄昏镇，成为了黄昏镇镇长。

【黄昏镇镇长-亚尔弗雷德】

黄昏镇镇长-亚尔弗雷德是大贤者的挚友之一，同时也是求道者-吉良的兄长，不过和科研能力强大的大贤者与吉良等人相比，镇长更多是个行动派的人，对探索者也是保持着友好的态度，不过在某个事件之后，成为黄昏镇镇长，然后逐渐变得散漫，对什么事都是一股提不起劲的样子，把所有工作都扔给了【书记官-珈百璃】，而自己总是在各种世界寻找乐子。

【书记官-珈百璃】

珈百璃是某个世界的炽天使，不过那个世界因为各种原因毁灭了，而珈百璃在生死一线之际被镇长捡了回来，然后被镇长扔在了黄昏镇，后来为了报答镇长的恩情成为了书记官，过上了天天加班的生活，某种意义上珈百璃才是黄昏镇权利最大的人。

【大统领-白夜】

那时世界还是一个整体，起始之地还不叫这个名字，那时的起始之地只不过一个边缘地区的小国家，而这个国家有着一个仁爱的统治者-白夜，虽然这个国家不大，但是在白夜的领导下人民安居乐业，人民也十分崇拜白夜，不过后来世界破碎，一切都毁灭了，就算是白夜也无能为力，不过尚福乐出现了，拯救了一切，建立了起始之地，因为尚福乐拯救了这个国家，人民变得十分尊敬尚福乐，白夜也十分感激尚福乐，后来人民对尚福乐的崇拜越来越来强烈，尚福乐也理所应当成为了领导者，白夜十分乐意让出领导者的位置，因为白夜相信尚福乐能让大家幸福起来，白夜看见人民对尚福乐崇拜越发强烈，心里的落差越来越大，“这个位置本来应该是我的”白夜心中第一次出现了这个想法，不过白夜很快就将它忘记，不过没有人能完全放弃自己曾经拥有的东西，然后终于因为起始之地需要维持稳定的能量越来越不足，白夜提出直接吞噬其他世界的计划，不过尚福乐断然拒绝了，然后两人大吵一架，最后也只能不了了之，不过白夜心中那股黑暗的力量开始萌芽，那是来自暗之世界的力量，白夜在心中黑暗蛊惑下，决定推到这个懦弱的领导者，因为除了起始之地以外的世界与我何干，我只要守护起始之地就足够了，终于在莫名来到这个世界那一刻，尚福乐第一次因为外来者失去防备的那一刻，白夜封印了尚福乐，夺取了政权，成为起始之地新的领导人【大统领—白夜】，不过因为吉良卧底在白夜身边的原因，再加上亚尔弗雷德和莫名等人在外的对抗，最后白夜被他们打败，尚福乐也重新醒来，尚福乐看着白夜犹豫了好久，最后将白夜封印在起始之地最隐蔽的地方，不过白夜最后为尚福乐留下一份礼物，那是在他最有天赋弟子-吉良心中种下的暗之世界力量的种子。

如何创建一张人物卡

【一位初始角色都有什么资源？】

不论以前你的人物会有什么拥有什么，来到起始之地都会被清空一切，重新开始。

1: [属性]

初始角色拥有 30 点固定自由属性值可供玩家分配，初始分配时，单个属性数值不能大于 10，除幸运以外不能为 0

2: [资金]

初始人物拥有 1000 积分和 100 序列碎片，可以自行兑换

（一名玩家只能创建一张角色卡，除非有一张角色卡到达段位塔第十层，才能创建一个新的角色卡，除此之外，玩家也可以将自己已有的角色卡冻结，冻结时间最短为一个月，需要在自己角色卡文本名字上标注【冻结：X 时间】）在冻结角色卡的情况下，也可以创建新的角色卡，但是玩家只能使用新的角色卡，无法在冻结期间强行将角色卡解冻，一个玩家最多可以冻结两张卡，也就是说每个玩家最多拥有 3 张人物卡，同时只能使用一张。跑团中撕卡的情况下，可以立刻解冻冻结中的人物卡。总结：一个玩家可以拥有一共 3 张人物卡，同时活动的仅为一张，每张卡冻结的最短时间为 1 个月。当正在活动的人物卡被撕卡后，可以重新车卡或立刻解冻一张冻结中的人物卡。

【除了资源之外，一个初始角色还应该做哪些设定？】

1: [设定性格]

一个人物的性格是对其扮演的核心之一，跑团是一种扮演性质的游戏，所以请在游戏期间对角色的扮演重视起来，我们建议你给角色设计出详细的性格设定，至少要让角色审核员知道你的角色是一个什么样的人，而不是以 40 个字之内小篇幅地介绍自己，为了方便理解，如果你不喜欢这样大篇幅且详细地叙述自己的性格起始之地的角色性格阵营分为 9 种，类似于 DND 的阵营九宫格，但其生存的主题导致部分含义不同。

守序善良：认同道德伦理和秩序，一般以道德伦理和任务世界的人类社会规则为基础去行动思考。

（举例：超人，乔纳森乔斯达。）

中立善良：认同道德伦理，一般来说在不太伤及自己的利益与心情的情况下，以道德伦理为基础去行动思考。（举例：现实中的大多数人都是中善，也就是纯朴小市民。）

混乱善良：认同道德伦理和心情冲动，一般以道德伦理和心情冲动为基础去行动思考，但是心情冲动始终大于心中道德伦理的重量。（举例：路飞，罗宾汉）

守序中立：认同秩序和逻辑，一般以任务世界的人类社会规则为基础去行动思考，不过当这个世界没有规则秩序的情况下，也许会以自身利益和道德去行动思考。（举例：夜魔，青雉，生命法庭）

绝对中立：认同逻辑，一般会以避免让自己触及道德和秩序的对错为基础去行动思考，并不想要涉及世俗和纠纷。（举例：曼哈顿博士（电影版），观察者。）

混乱中立：认同心情冲动，一般会以心情冲动为基础去行动思考，并不介意违规道德。（举例：死侍）

守序邪恶：认同自身利益和逻辑，一般会以自身利益为基础去行动思考，但是会极力避免他人对你的道德产生负面印象。（举例：莱克斯卢瑟）

中立邪恶：认同自身利益，对道德嗤之以鼻，一般会以自身利益和心情冲动为基础去行动思考。（举例：大多数反派是如此，比如贝恩，DIO。）

混乱邪恶：认同自身利益和心情冲动，以负面情绪为基础去行动思考，无时无刻的都想破坏那些美好的秩序和道德。（举例：小丑，屠杀。）

但是阵营九宫格只是个基础，不代表守序善良就是圣母割肉喂老虎，混乱邪恶就去放火杀人挑战政府，他们都会考虑自身生存原因而被迫做出某事。

2: [人物背景]

人物背景需要写出你是干什么的，人生经历之类。

3: [其他设定]

姓名、年龄、性别、外貌等设定

【属性注解】基础属性：

基础属性是人物最基础的属性值，是不计算装备和特质等因素加值的个人数据（用积分购买的人物属性是永久加成在人物属性里面的，直接填在人物属性里面就可以，而特质、能力、成就加成的人物属性属于额外属性，它们必须填在旁边的加成栏里面，最后总计的属性数值是人物当前的属性总量）

健硕值

[基础壮硕会连携其他属性] 衡量角色身体健壮程度的数值

壮硕是探索者一切的基础，所有其他属性都必须在壮硕的支撑下发挥作用。

角色生命值计算方式一般为 $MAXHP = \text{壮硕} \times 10$ （有些特殊技能和装备会改变生命计算公式，多个增加生命值上限的技能只生效一个，如你获得 HP 增加 $5 \times \text{壮硕}$ ，不与其他同增加生命值的技能生效，改变生命值公式的也只能存在一个。）

爆发力

[基础爆发不能高于壮硕 20 点] 评估角色身体动作速度的数值

爆发是探索者行动的基础，爆发是对于其他属性的运用，空有壮硕没有爆发你就无法行动，空有反应没有爆发即使你反应过来也做不出应对。

在角色使用徒手攻击时，伤害相当于爆发力的固定数值，角色使用武器攻击时，伤害相当于[爆发力

+武器攻击力]
爆发还决定了先攻顺序，爆发值高的一方先攻。

协调性

[基础协调不能低于其他一种任何属性 20 点，不能高于基础壮硕 20 点]

测量角色身体协调素质的数值

协调是探索者控制身体的基础，四大属性分列四方，协调居中调和，使各属性能够正常发挥作用，而不造成蛮烦，若是肉体属性过高协调太低你就无法合理的控制身体。

精神力

[基础精神不能高于壮硕 20 点] 衡量角色精神强度的数值

精神是探索者思维的基础，如果壮硕过高精神太低探索者就必须进行长时间的休息以恢复精神的疲劳，精神太高壮硕太低探索者就会因为精神过于亢奋无法睡眠，从而导致肉体极度疲乏。

反应力

[基础反应不能高于壮硕 20 点] 评估角色反应速度的数值

反应是探索者感知的基础，反应是探索者对于外界环境的感知，包括但不限于视觉，嗅觉，触觉等一切感官，比如闪避就是反应表现在动态视觉，捕捉到对手的攻击轨迹，然后通过爆发做出应对，反应过高壮硕不足无感会过于敏感。

幸运值

[无特殊限制]

衡量角色的个人运气值顾名思义，不做赘述。每有 3 点幸运值，就可以增加 1 点的全判定结果。

[注：属性的连锁限制（比如壮硕与爆发力的限制），是永久限制，而不是初始限制]

| | | |
|----------------|--------------|-------------------|
| 主要 战斗 判定 | 潜行对抗（潜行方） | 1D反应力+爆发力+幸运值 |
| | 潜行对抗（发现方） | 1D精神力+反应力+幸运值 |
| | 闪避对抗（进攻方） | 2D反应力+爆发力 |
| | 闪避对抗（被动方） | 2D反应力+1D爆发力 |
| | 魔法命中 | 精神力+2D精神力 |
| | 精准度判定 | 枪械精准度+2D协调 |
| | 力量对抗 | 爆发力+壮硕值+1D壮硕值 |
| | 协调对抗 | 2D协调+协调 |
| 其他 判定 | 侦查判定（如观察聆听等视 | rd+反应+幸运 |
| | 敏捷对抗 | 反应力+1D爆发力 |
| | 精神对抗 | 精神力+2D精神力 |
| | 精神判定（如灵感观察等精 | rd+精神+幸运 |
| | 幸运对抗 | 幸运值+2D幸运值 |
| | 高难度动作判定 | 4D协调性>（主持人根据情况决定） |

【属性用途梗概】：

主持人可以根据情况临时制定并使用其他房规判定。

【壮硕值属性关联】：

- 1: 生命值: 角色的生命值
- 2: 力量对抗: 角色的力量对抗判定
- 3: 惯性伤害: 壮硕值越高, 在防御时受到惯性伤害的风险度也就越低
- 4: 坠落伤害: 壮硕值越高, 在高空坠落时摔的也就越狠

【爆发力属性关联】：

- 1: 行动轮次: 爆发力关系到角色的行动轮次
- 2: 移动速度: 爆发力与移动速度相关
- 3: 力量对抗: 角色的力量对抗判定
- 4: 敏捷对抗: 角色的敏捷对抗判定
- 5: 闪避对抗: 角色的闪避对抗判定
- 6: 跳跃高度: 爆发力与跳跃高度相关
- 7: 徒手攻击: 爆发影响到物理攻击基础结算值
- 8: 援护: 爆发力影响到对队友的援护判定

【协调性属性关联】：

- 1: 移动速度: 协调性与移动速度相关
- 2: 命中: 协调性与命中率判定相关
- 3: 部位攻击: 协调性与部位打击判定相关
- 4: 特殊动作: 协调性与任何跑酷、地形助力等的判定相关
- 5: 坠落伤害: 协调性越高, 在高空坠落时摔的也就越轻
- 6: 部位偏斜: 你可以使用协调性来偏斜身体以肢体或部位盔甲格挡伤害

【精神力属性关联】：

- 1: 意志值: 角色的意志值
- 2: 精神对抗: 角色的精神对抗判定
- 3: 法术伤害: 精神力与大多数法术伤害关联
- 4: 破防对抗: 远程法术伤害联动的精神对抗判定可能突破对方的防御手段

【反应力属性关联】：

- 1: 闪避权: 只有反应力过硬才能闪避
- 2: 防御权: 只有反应力过硬才能防御
- 3: 反应判定: 关乎很多与反应力性能有关的判定

【幸运值属性关联】

- 1: 幸运对抗: 角色的幸运对抗
- 2: 综合加成: 幸运对任何判定都具有加成
- 3: 特殊动作: 幸运值与少部分跑酷、地形助力等的判定相关

如何强化你的角色

【探索者可利用的资源有哪些？】：

积分：用途最广的一项资源，获得途径也有很多，如在探寻之旅中完成任务、或是部分活动任务获得

徽章：徽章主要用途是强化特质或技能，它们由 E~S 级稀有度依次上涨

素材：素材的种类很多，从黑色到橙色分为六种稀有度等级，素材可以用来制作装备序列碎片：序列碎片可以用来合成徽章或素材

（以上四种资源都可以在角色之间作为货币或商品的交易）

【已花费记录系统】

已花费记录系统会记录你花费的所有积分，碎片等货币类物品，所以每当你花费积分或者碎片时，需要另外单独在已花费栏写上花费的积分或者碎片。

【徽章的分级】：

徽章的数量证明了一个角色获得的荣誉与财富，徽章可以购买特质，而特质的等级则证明着一个角色的等级，同样徽章也是可以用来兑换成积分的（当然你不必非要卖给起始之地，你也可以高价卖给其他玩家）

E 级徽章：500 积分

D 级徽章：1000 积分

C 级徽章：2000 积分

B 级徽章：4000 积分

A 级徽章：8000 积分

S 级徽章：16000 积分

但是徽章兑换积分只是单向兑换，积分是无法兑换成徽章的

【增加属性值】：属性购买：

每升级 1 点属性值需要消耗 1000 积分（增加的属性写在基础属性中）

（六种基本属性，以人类上限为标准，数值上限均为 50，正常人的平均数值为 5，由于起始之地内的系统限制，不仅人类有此上限，所有的种族被锁定的属性值上限全部为 50）

目前突破属性上限的方法有两种：

1：属性加成（例如特质的加成、武器的加成这些记录在属性加成中的属性值，它们与基础属性的上限是互不制约的）

2：属性突破（当你的战力达到 300 后，你可以突破属性的上限[51~70]，当你的战力达到 600 后，你可以无视属性上限，以此类推）

注 1：特质、职业等赋予属性加成这类的属性值并非叠加效果，而是替换效果，也就是说，如初级爆发力+5，反应力+5，在中级成长至+10，实际上是将+5 替换为+10，而不是+5+10=15

注 2：任何有特质、职业、装备等赋予的非“永久”标注的属性加成，都属于额外附加的属性，并非基础属性，在你更换这类装备或消除这类技能时，你将会失去他们赋予的额外附加属性。

【潜能解放】

基础属性每 10 点获得一次选择潜能解放机会，幸运属于外界层面，不享受潜能解放加成。

潜能解放效果写作：XX 潜能解放 LV1、XX 潜能解放 LV2。

当然潜能解放属性不一定必须选择一样例如—我 10 点壮硕选择了 1，那么我 20 点时候可以选择 1 也可以选择 3，潜能解放同样选项时有额外加成。加成会增加在后面。

例：壮硕潜能解放 1、生命上限 40/50/60/70/80，那么我 50 壮硕 5 次解放中选择了 3 次壮硕潜能解放效果 1，分别解放 LV1. LV2. LV4，那么我额外增加 40+50+70 生命。

所有潜能解放都是额外增加被动效果，例如爆发潜能解放选择了效果 3，LV1，有别的技能特效改掉徒手伤害变为 2D 爆发，那么你徒手伤害就变为 2D 爆发+0.4 爆发

壮硕潜能解放

- 1、额外增加生命上限 40/50/60/70/80
- 2、额外增加壮硕 1/2/3/4/5（写在其他属性栏内）
- 3、额外增加力量对抗 2%/3%/4%/5%/6%
- 4、额外增加基础壮硕*0.2/0.3/0.4/0.5/0.6 的固定减伤（减伤包括真实伤害，计算减伤只计算基础壮硕）
- 5、你回合结束时，有额外 4%/5%/6%/7%/8%的概率对你身上的一项指定 DEBUFF 进行祛除。（单独骰点，不和其他任何效果叠加。初始优先级为 D，每次选择该项解放提升 1 级优先度，最高 S 级）

爆发潜能解放

- 1、额外增加爆发 1/2/3/4/5（写在其他属性栏内）
- 2、额外增加战斗排序 5/6/7/8/9
- 3、额外增加徒手伤害基础爆发*0.4/0.5/0.6/0.7/0.8（即基础伤害，只计算基础爆发）
- 4、额外增加物理伤害 4%/5%/6%/7%/8%
- 5、额外增加爆发相关动作效果 16%/18%/20%/22%/24%（包括移动速度，跳跃高度，跳跃距离，躯体力度，最大爆发力度）

协调潜能解放

- 1、额外增加协调 1/2/3/4/5（写在其他属性栏内）
- 2、额外增加协调对抗 2/3/4/5/6
- 3、额外增加最终减伤 2%/3%/4%/5%/6%
- 4、额外增加枪械精准度 3/4/5/6/7
- 5、额外增加远程伤害 4%/5%/6%/7%/8%
- 6、（特殊）额外增加 2AP 仅限于强制瞬发动作使用（该条潜能解放只会在 20 点协调时候出现一次，不可以重复选择。）

反应潜能解放

- 1、额外增加反应 1/2/3/4/5（写在其他属性栏内）
- 2、额外增加敏捷对抗 2/3/4/5/6
- 3、额外增加潜行对抗（潜行方） 2/3/4/5/6
- 4、额外增加闪避判定 2%/3%/4%/5%/6%（进攻和躲避）
- 5、对于目标是你的单体攻击/技能，做出闪避动作后有额外 1%/2%/3%/4%/5%的概率闪躲通过一次闪避判定。（单独骰点，不和其他任何效果叠加）

精神潜能解放

- 1、额外增加精神 1/2/3/4/5（写在其他属性栏内）
- 2、额外增加精神对抗 2/3/4/5/6
- 3、额外增加意志护甲（SC 护甲） 1/2/3/4/5
- 4、额外增加精神减伤 3%/4%/5%/6%/7%
- 5、额外增加魔法伤害 4%/5%/6%/7%/8%
- 6、额外增加治疗/防御型辅助技能效果 4%/5%/6%/7%/8%

【特质】：特质介绍：

特质可以改造一个人的整体能力水平，每个人可以拥有两个特质模块（主特质和副特质），特质模块拥有 5 个空槽，特质是根据肉体改造而得到的结果，它往往会改变你的生物性能或存在形态

特质的能力类型介绍：

- 1：基础性能：通常情况下从 E 级就可以获得的特性，属于特质的基础性能，偶尔也会被称呼为特

质特性、特质性能等

2: 成长型能力: 可以随着特质等级成长而逐步成长的有潜力能力, 成长型能力的成长过度分为[初级—中级—高级]

3: 无等级能力: 这类能力比较少见, 属于没有标明等级的能力, 也没有成长空间, 通常属于易获得的能力

4: 特定高级能力: 从一开始就属于高级的特定能力, 它的强度与普通的高级能力几乎一致

特质等级:

特质等级从 E~S 级来区分优劣, 特质是可以升级的

特质能力:

特质的能力还被分成五种特性

【1: 主动】需要主动释放的能力, 释放往往会消耗 1 回合的时间

【2: 耗时】需要主动释放并且需要 2 回合甚至更长时间的准备才能释放的能力, 往往耗时越久的能力效果越强

【3: 瞬发】需要主动释放并且不占用时间轴的能力, 一回合内角色只能使用一种瞬发能力

【4: 强制瞬发】尽管是在敌人的行动轮也可以释放的能力, 且不占用时间轴, 一回合内角色只能使用一种强制瞬发能力

【5: 被动】不需要主动释放, 会一直影响角色的能力

(所有能力/技能的冷却结算时间均在释放或开始读条的同一回合开始结算)

获得特质:

特质只能从 E 级开始获得, 费用是 E 级徽章和 1000 积分

分之后的升级价格是:

D 级徽章和 2000 积分

C 级徽章和 4000 积分

B 级徽章和 8000 积分

A 级徽章和 16000 积分

S 级徽章和 32000 积分

注 1: 当特质达到 S 后, 升级特质能力价格和购买相对等级的技能相同

注 2: 特质赋予的如性别转换、种族转换一类的物质可以在后期被如转性跑一类的机制强行扭转, 但是扭转后特质的效果仍然不会失去, 例如美少女被强行转性成男孩子之后, 会变成可爱的扶他少年这种案例注 3: 当你的特质被遗忘时, 你因特质获得的成就或种族特性都将被抹除

注 4: 特质中任何类似于“将一项初级能力升级至中级”、“将两项中初级能力升级至高级”这样的提示都是升级已掌握的能力, 而不是将初级能力“1”升级成还没掌握初级能力“2”的中级能力“2”, 这类升级属于线型升级, 1 升级成 1, 2 升级成 2, 不能是交叉升级的, 但是在都学会初级能力 1 和初级能力 2 的情况下, 在满足特质条件的情况下你可以选择其中的进行升级)

注 5: 还有一些特殊的骚操作, 假如你选择的恶魔特质, 你想要把自己的犄角割下来用作打造装备

的素材，那么你必须需要一次 1D100>60 的系统性判定，若判定失败，你割下来的犄角将会被视作系统抹除，犄角将会化为尘埃，只有判定成功才能用作正常的材料而取下，如果是队友有意图想要这样做或战斗中被截肢，那么判定为普通的伤害，按照起始之地的统一恢复速率，你的犄角在真实时间 1 个月后才能恢复原样，如果你的队友有治疗类的技能或你有自愈能力那么就另当别论了，但是如果你被取下来的部位被作为了素材，那么序列系统将会默认使你在这个探寻之旅中无法再度长出新的，即便你有很快的自愈能力或你的队友有很强大的恢复技能，你也只能等到回到起始之地进行愈合（顺带一提，起始之地序列不会帮助你进行止血工作，如果你直接割下了大面积的肢体，那么你就只能自己想办法止血了），假设你割下的是自己的犄角，其犄角的素材等级和你战力等级对应，你的战力等级和道具的六个品阶对应，另外你割下来的身体器官作为素材只能用作武器的打造，你无法将这些素材交易给其他人，但是打造出的武器可以交易，具体请参照交易规则，另外你割下的这些自己身上的素材也会被算作结团之后的素材结算限量系统中

注 6：角色可选择特质序列中的任意一个特质（包括创意工坊内容），购买后特质默认注入角色人物卡内，特质很难被抹除，所以请谨慎选择特质（主特质与副特质不能是相同的特质）

特质分类：

异化改造类：通常可以将角色改造为神话物种类型

特化改造类：通常不会改变角色原有的种族，但是会赋予角色一些特性，使得其变为“非纯种”种族

物种改造类：通常会改变角色的物种层面

附属特质：

附属特质的价格为特质的 2 倍，并且必须在主特质达到 C 级以上时才能解锁，附属特质的能力不一定是固定的，当你拥有附属特质的时候，在起始之地内你的角色可以对附属特质的能力进行调换，你的附属特质只能携带两种能力，并且你的种族特征可以与主特质共存，同样享有两种不同的种族加成或减成（比如狼人特质与吸血鬼特质共存的情况下，你的特征会变成类似于狼人与吸血鬼的混种，拥有两个种族的特征）

特质能力：

能力属于特质特有的名词“能力”的意思更接近于物种自带的本能“能力”，而非通过修行得到的“技能”这和技能表或职业中的“技能”是有很大的区别的（部分技能或职业中通过修行而打开的潜能能力也可以被说成为“能力”），但是在游戏层面上来说，能力和技能的叫法其实是一样的，无需在意这些细节也行

注：特质能力相同描述的技能都是逐级替换的。

[能力名称]：（名称）

[能力简介]：（能力的背景简介，必须要详细并叙述符合特质，不可百度或直接从有版权的资料上面复制）

[能力效果]：（能力的效果叙述，叙述必须详细全面且不得有任何可钻的漏洞，任何有关效果叙述

的介绍都请详细写明，不要写得马马虎虎，例如远程攻击的攻击距离、或翅膀飞行速度和高度这类都需写明)

[能力形容]: 比如释放腐蚀液体其液体的颜色 (如果有相关学科知识可以考虑写明其化学构成), 再比如进行一个身体部位进化后, 部位会变成的详细样貌叙述或释放一个能量波动时, 其波动的视觉效果、温度、亮度等都必须明确设定 (否则玩家无法理解你这个能力是怎么样释放的, 就会导致无法 RP)

[释放类型]: (主动、被动、瞬发、强制瞬发、耗时等)

[打击类型]: (发射型、锁定型、范围型、打击型) [没有可不写]

[伤害类型]: (物理伤害、魔法伤害等) [没有可不写]

[消耗能量]: (是否消耗能量池, 具体消耗量) [没有可不写]

[冷却时间]: (冷却时间) [没有可不写]

[持续时间]: (持续时间) [没有可不写]

能力/技能/效果的名词定义:

能力: 通常是特质赋予的, 以特质或加持赋予给角色的自身能力

技能: 通常是技能表或职业序列中赋予角色的, 是角色通过身体技艺实现的才能效果: 通常是装备所带的特效, 而非角色自身的力量

这三种称呼只是为了方便区分而已, 但实际在运用上, 统称为能力/技能/效果是都没问题的

【技能】:

技能包括专长、战技或法术等, 他们不同于特质赋予的效果, 因为它们可以单独被购买, 一个角色最多可以拥有 6 种技能

技能可被大致分为技能表技能、单独技能、职业技能三种, 但是在强度上面他们并没有什么区别, 你可以直接购买对应等级的技能, 也可以购买后可以从初级升级, 升级价格另算 (所有技能/技能的冷却结算时间均在释放或开始读条的同一回合开始结算)

职业: 职业是一套完整的职业类型技能表, 通常在该表中技能解锁达到一定程度时, 还可以解锁配套的职业称号技能表: 技能表通常是非职业但具有类型套路的技能表, 但是往往他们不会连带称号解锁

基础技能价格 (此价格为直接购买的费用, 升级费用则是后面括号里的数值):

初级 E+3000

中级 C+6000 (C)

高级 A+9000 (A)

注：部分技能拥有自己的价格，它们与基础技能的价格是不同的，有些技能无法直接购买高级和中级

效果，只能从初级开始升级，而有些技能则是在购买时便默认属于高级，它们的价格差异会很大

注：职业和技能表能力相同描述的技能都是逐级替换的。

洗点/重置系统：

花费 1W 积分可以重置角色特质，包括主副特质在内全部。

花费 5000 积分可以重置角色一个技能。（记住是单独一个技能重置需要 5000 积分）

花费 5000 积分可以重置角色属性点，除了人物卡基础以外，购买或者额外获得的基础属性点重置变为自由属性点重新加点。

注意：特质和技能支付积分以后，之前兑换特质、技能花费的积分，徽章原价退回。

【职业、技能类别】：

职业和技能分为战技侧、特殊侧、神秘侧、科技侧四种，每一种都会有相应的通用技能，而通用技能有专属技能栏，每人最多学习三种，当通用技能习得到一定地步之后才可以习得该类型的职业或技能表技能，例如初级的科技侧通用技能只能习得初级的科技侧技能，而中级的科技侧通用技能则可以给习得中级的科技侧技能提供可行条件，当你遗忘该类型通用技能的时候，该类型的技能也将处于封锁状态，你无法使用它们（通用技能的初级兑换价格为 400 积分，后续升级价格分别为 600 积分和 1000 积分）

科技侧通用技能

[技能名称]：工程学

[初级效果]：获得使用初级科技侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[中级效果]：获得使用中级科技侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[高级效果]：获得使用高级科技侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[释放类型]：被动

神秘侧通用技能

[技能名称]：神秘学

[初级效果]：获得使用初级神秘侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[中级效果]: 获得使用中级神秘侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[高级效果]: 获得使用高级神秘侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[释放类型]: 被动

特殊侧通用技能

[技能名称]: 综合性能

[初级效果]: 获得使用初级特殊侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[中级效果]: 获得使用中级特殊侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[高级效果]: 获得使用高级特殊侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[释放类型]: 被动

战技侧通用技能

[技能名称]: 战斗经验

[初级效果]: 获得使用初级战技侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[中级效果]: 获得使用中级战技侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[高级效果]: 获得使用高级战技侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[释放类型]: 被动

【能量池】:

能量池分为特质或职业自带的能量池和购买的能量池, 但无论如何你只能启用一个能量池, 你的能量池栏只有 3 个, 启动的能量池需要在探寻之旅开始前决定好, 你无法全部使用能量池, 你只能启动能量池启动栏中放置的那个能量池, 如果在角色卡的能量池栏中的能量池被通过某些途径遗忘, 那么你也无法让你启用的已遗忘的能量池生效

注: 升级类能量池相同描述的能量池效果都是逐级替换的

【成就/称号/头衔】:

在探索者口中的成就和称号、头衔是同一个项目, 如果你在游戏中进行了某些值得纪念的事情, 就有可能获得称号 (你可以向主持人进行称号的申请, 如果主持人同意, 那么他会与群主进行私聊定制称号), 成就称号也可能是在某些探寻之旅中触发了某种隐藏机制而获得, 甚至还是在某些能力习得达到某种程度后, 被赋予的职业称号 (也就相当于职业头衔), 探索者的启示手环内会自带称号仓库, 称号仓库内最多存放 10 个备用称号, 你只能获得你佩戴的称号的效果加成, 其中的部分

称号（如职业等需要技能限制获得的称号），在你所掌握的技能因为被遗忘等原因失去了达到技能限制的个数或失去触发条件时，则称号会无效化（称号本身不会丢失，但是它的效果会无效化），玩家可以丢弃称号仓库中的任意称号

【道具】：

道具的品质等级：

黑色（普通）-绿色（稀有）-蓝色（罕见）紫色（极品）-红色（史诗）-橙色（传说）

道具的获得：

通常在探寻之旅中只能获得素材奖励，基本大多数的装备等都是通过素材加工来制造的，素材+工艺等级需要的资金就是制作装备的费用

装备相同特效效果不叠加，取高值。

P.S.：涉及提高一项或多项属性的，非变身被动类装备词条或低冷却中断的对自身非变身 buff 类装备词条（例如持续一战/持续四回合及以上，冷却一战；或持续二回合及以上，冷却二回合及以下），包括并不限于达成某条件下某属性提升、每回合获得某属性提升，以及直接进行某属性提升，均计入属性提升词条，不叠加而取总量最高值计算。

道具携带：

每个人物初始都拥有一个储物启示手环，以后则可以购买背包，背包或启示手环内不能再套一层背包，这样是不可行的操作，但是背包或启示手环内可以暂时存放空的背包，储物启示手环的空槽为 8，并且不受道具重量影响，非同名道具需要占据不同的手环储物栏位，身上的饰品可以穿戴多件，但是生效的只能算放在饰品栏中的三件饰品，你可以在起始之地空闲时间里调整自己的饰品栏来选择在下次探寻之旅中要生效哪三件饰品

【道具出售】：

任何道具、武器、生物、载具等类型品（因为其全部由数据序列构成，所以暂且统称为“道具”）都无法出售给起始之地，取而代之的是可以将其分解成[序列碎片]

注 1：个别能够无限繁殖的（例如史莱姆这类）无法分解出碎片

注 2：一次性道具无法被分解，只能丢弃或清除或交易给玩家

【序列碎片的分解和合成以及兑换比例】：以下为碎片合成为徽章的比例（E~C 级徽章无法用序列碎片合成）

“B 级徽章=序列碎片 X243”

“A 级徽章=序列碎片 X729”

“S 级徽章=序列碎片 X2187”

开放徽章合成功能

3E=1D, 3D=1C, （B 级及以上无法合成，同时只能合成不能分解）

以下为道具分解成碎片的比例

“黑色道具=序列碎片 X0”

“绿色道具=序列碎片 X3”

“蓝色道具=序列碎片 X9”

“紫色道具=序列碎片 X27”

“红色道具=序列碎片 X81”

“橙色道具=序列碎片 X243”

“粉色道具=序列碎片 X729”

徽章也可以分解成序列碎片

“E 级徽章=10 序列碎片”

“D 级徽章=30 序列碎片”

“C 级徽章=90 序列碎片”

“B 级徽章=120 序列碎片”

“A 级徽章=150 序列碎片”

“S 级徽章=300 序列碎片”

注：分解操作可以在启示手环内一键进行，但只有角色在起始之地时才能进行分解

序列碎片可以使用积分兑换，兑换比例为 25 积分兑换 1 序列碎片。

【宠物】：

玩家是可以饲养宠物的，但是往往越强大的宠物就会越生猛，通常情况下一名角色只能驾馭一只宠物，这种驾馭是在其宠物认同你作为主人的情况下，通过起始之地的协助才得以获得“驾馭”的认可，你不需要给被驾馭的宠物喂食，它们不会被饿死，但是你可以让它们吃东西，毕竟享受美食是生物或者的一项基本权利（注：因为序列受限，所以宠物不能穿装备）

宠物一旦被捕捉便不可被升级，不可获得新的能力，它们是一种固定的数据结合体，通常情况下他

们甚至也不会衰老

驯服宠物的方式有很多，并且如果没有驯服宠物的相关类技能，你将会极难极难极难极难极难极难极难极难获得宠物，说真的有这种精力你还不如学个召唤火元素实在....

注 1：宠物的驯服难度和驯服方式根据探寻之旅主持人的设定而定，在驯服期间其很可能会对你采取攻击举动

注 2：在商城或扭蛋机中购买得到生物后，它们的状态默认是无主的，只有你将它们放出来并且驯服成功后才能算作宠物

注 3：替身/IBM 等唯一性的召唤物都视作“宠物”，它们占有宠物栏，携带这些特质的角色

将不能拥有宠物注 4：生物在未被驯服的情况下无法进行分解，但是可以进行玩家之间的

交易注 5：启示手环内是四维位面，生物放在启示手环内无需担心时间问题，也无需喂养

注 6：在探寻之旅中驯服并带出的宠物需要进行序列登记（找主持人登记）登记需要交纳对应的积分及碎片（具体见创建宠物），否则无法成功带出探寻之旅也无法继续将其运用为宠物，此登记相当于将宠物进行了启示手环许可证的流程，否则宠物无法收入启示手环，即便是在探寻之旅中临时驯服的宠物，在没有登记的情况下也是无法收入启示手环的

注 7：任何分身、多重施法等类似技能，无法重复召唤多个召唤生物，例如亚山召唤元素，你用了实体分身术，然后再召唤，那么你总计还是只能召唤 1 个元素。

【购买和强化的限制】：

如果没有特殊的技能效果，角色在探寻之旅内是无法购买物品和进行特质和技能强化的，即便是角色强行购买或升级技能强化自己，也无法真正地载入到探寻之旅内角色的信息模板当中

【玩家之间的交易】：

（适用于任何玩家）玩家可以相互交易道具，但玩家的人物无法以任何（直接/间接）的途经供给自己其他人物卡任何资源，被查出者将会被给予警告，再犯则按事情轻重考虑。在探寻之旅中，玩家可以将任意稀有度的道具短期内交给其他探索者保管，如果在这期间武器的原主人死去，则物品归其保管者拥有。

玩家如果需要交易物品，需要在交易所中进行登记交易（具体登记方法见交易所范例），交易高阶道具需要租用摊位费用，买卖双方自行商议均摊或者某方单独花费。具体的租借费用为：蓝色及蓝色以下物品需要 200 积分手续费，紫色物品需要 1000 积分手续费，红色 1500 积分，橙色 2000 积分，该手续费同样等价作用于素材和小道具，配件等。

任何角色卡 0 轮回无法和其他玩家交易（包过借贷，赠送等）

如何评估角色的强度

【段位】：

段位是评估角色强度的手段之一，初始角色是没有段位数目的，角色的段位可以通过通关段位塔来提升，段位塔最高九层，段位塔的门票价格是 5000 积分，在支付门票价格之后，探索者就可以进行段位塔的挑战，如果角色的实力够强，那么很有可能会连续晋升多段的段位评级，但是如果角色的自身实力不足，在段位塔的第一层就挑战失败也是有可能的，段位塔的挑战失败不会让角色死掉，但是门票的支付费用是不会退回的，每挑战成功一层就可以获得一定程度的积分奖励等，但是在挑战过程中死亡那么之前所获得的奖励也将全部消失。

第一层：1000+1E+1 点自由属性点

第二层：2000+2E+2 点自由属性点

第三层：3000+1D+3 点自由属性点

第四层：4000+2D+4 点自由属性点

第五层：5000+1C+5 点自由属性点

第六层：6000+2C+6 点自由属性点

第七层：7000+1B+7 点自由属性点

第八层：8000+1A+8 点自由属性点

第九层：9000+1S+9 点自由属性点

第十层：升格者（获得升格者资格）

【战力】：

战力也是评估角色强度的手段之一，它相对于段位塔的评估而言，相对更加直观和数据化，但是战力评估不一定是完全准确的，它只能作为通常角色的强度参考，但是也有可能会出现个别低战力高强度或高战力低强度的角色出现，战力评估公式作为模糊的评估手段来评估通常角色，所以请不要盲目以战力来评估一个探索者的强度

玩家战力（剧情中极少数 NPC 敌人也用的是玩家的角色面板，可以适用此战

力计算）：玩家的数值点：属性点+能力点+装备点玩家的属性点：全部属性点

的总和

玩家的能力点：特质能力/角色技能中，一项初级能力占 3 点，无等级能力或中级能力 6 点，高级能力 9 点，无等级的能

量池或能力 6 点，将这些能力所占有的点数全部叠加在一起就是玩家的能力点（特质的基础性能不占点数）

玩家的装备点：按照黑/绿/蓝/紫/红/橙分为六个等级，分别是 2/4/6/8/10/12 点，所有装备的点数总和及是玩家的装备点

段位加成：每有一段的段位，你的战力就会+30，这属于在快速战斗或战力评估中起始之地赋予角色的特殊加成另外值得一提的是，在“快速战斗”模式中，宠物和坐骑的战力也会被计算到玩家的小队战力中

NPC 战力（剧情中大多数 NPC 敌人也用的是怪物的生物面板，可以适用此战力计算）：

NPC 的数值点：属性点+能力点

NPC 的属性点：敌人全部属性点的总和

NPC 的能力点：每有一项能力（不分级），便加成 9 点

战力划分：

战斗力是除开段位以外，另一项衡量探索者强度的标尺，战斗力等于数值点（也可以说战斗力就是数值点，这两个名词是相通的），探索者的战力等级一共被分为七级，由 E~EX 构成，大多数情况下主持人会结合战力等级和角色的技能面板来确定一个角色的强度是否达到他的剧本要求

1: [E 级]：1~60 级战力区间

2: [D 级]：61~120 级战力区间

3: [C 级]：121~180 级战力区间

4: [B 级]：181~260 级战力区间

5: [A 级]：261~360 级战力区间

6: [S 级]：361~460 级战力区间

7: [EX 级]：461~无限级战力区间

【升格】

当你通关第十层段位塔，或者角色卡战斗力达到 800 后会进行升格，你的角色卡将会可以离开起始之地，前往自己的世界或者是永远成为起始之地 NPC 而不再需要进行探索之旅而拼命。

总之，升格后你的角色卡无法再使用，你可以创建第二张角色卡并且升格卡不会影响你冻结其他角色卡。

游戏中的社交系统

【工会与队伍】

1. 队伍与工会最大的区别就是为人数，队伍的人数大都为 1-5 人，在队伍已有五名成员后，便无法加入新的成员，必须将队伍晋升为工会才可以继续招收新的成员，工会的人数为 5-15 人，如果需要

继续扩充工会人数的话，那么就需要工会会长花费 5000 积分/5 名额来进行扩充。

2. 队伍的创建并没有特殊的限制，哪怕你只有一人也可以创建队伍，只需要向空间缴纳 3000 积分就可以创立属于自己的队伍，如果轮回者需要退出现在所在的队伍，则也需要向空间缴纳 3000 积分，队长/会长如果需要解散自己所组建的队伍/工会，那么需要花费 1000/2000 积分。

3. 队伍的队长，可以缴纳 8000+B 积分获取一项不占技能栏的特殊技能（如下），同时队伍成员如果有两个及以上的队员在同一轮回中，那么轮回结束时他们所获得的最大素材数+1。

【心灵通话：当小队成员所处于同一个任务世界时，他们可以在特殊的精神空间互相沟通，此效果的具体范围与是否屏蔽由 KP 来进行具体判定。】

4. 当小队的人数已满，且队长想要继续招收新的成员，那么满足以下要求后便可以将队伍晋升为工会。

①：队长必须为 B 级或以上等级的探索者。

②：缴纳 10000 积分

5. 晋升为工会以后，队伍的队长也将从队长变为工会的会长，队长与会长的转让分别需要 3000/5000 积分才可转让，同时小队时获得的【心灵通话】不会消失。

6. 刚刚晋升的工会为无等级工会，如果需要晋升为初级/中级/高级工会则需要分别花费 4000+E/6000+C/8000+A，同时需要该工会当月所有成员总计轮回数大于 5/10/15 才可晋升。

7. 当到达初级/中级/高级工会时分别可获得以下加成：

【初级工会】：

1. 工会成员之间交易的手续费为 50%，并且如果有两个及以上的工会成员在同一轮回中，那么轮回结束时他们可获得的最大素材数量+2。

2. 并可以自定义一项非战斗技能，工会成员可以花费正常的技能价格即 3000+E 兑换此技能。

（可以是类似回血之类的增益类或是生活类技能，但是增加属性或伤害这样战斗类技能无法自定义。）

【中级工会】：

1. 可以自定义一件工会的专属装备，并可以原价格的 70%即可购买。（即装备所需要的积分与素材*0.7）

2. 工会成员可将自定义的初级非战斗技能升级为中级，工会成员升级需要花费一个 C 升级或 5000+C 直接兑换。

【高级工会】：

1. 可以自定义专属的工会建筑在黄昏镇，并使工会全员获得一定的加成（需通过审核）。

2. 可将自定义的非战斗技能升级为高级，工会成员升级需要花费一个 A 升级或花费 8000+A 直接兑换。

【好感度】：

角色与 NPC 的好感度衡量尺度为 1~5 星

好感度系统并非所有 NPC 都有，该系统只对自我具有意识和感情并且可以沟通的 NPC 生效，即便是在战场上遇到的敌人，他们也会对你存在好感度系统，举个例子，你在某个关卡遇到了守关的武士，他起初对你的好感度为零，他的义务就是杀死通过这里的所有挑战者，但是在经过了一番打斗之后，他对你的武艺产生了敬意，好感度可能会上升至 3 星，不过这并不会动摇他的义务，顶多是他会让你死的痛快点而已，所以说好感度系统因人而异，它是一个不固定的衡量尺度，一下知识举例出较为常见的好感度评定标准，但请不要过于参考，否则这会限制了你的思维模式

负星：负星不分细致地等级，根据情况而定，但其共同特征就是这个 NPC 会对你感到厌恶，根据 NPC 个人的性格，可能会对你造成言语攻击甚至暴力举动

零星：可以说是完全不认识你，面对一个陌生人，人的初始好感度就是零星，他并不厌恶你也不喜

欢你（除非你颜值很高而他又是个颜控，例如这种例子，则要看情况而定了）

一星：对方对你还算有点认知，这种情况下好感度算作一星，举例的话，比如在异国忽然见到了老乡，在这种情况下，会默认比其他陌生人更加亲切一些

二星：对方对你算是比较熟悉的关系了，你们可能说过不少话，也可能共度过一些事件，但只是短暂时间内的认识而已，对方根据自己的道德评定来认可了你是可以一起交流的人，至少他不会对你反感（除非你背后捅他一刀，那么好感度会立刻降为负星）

三星：你和这个角色已经可以称得上朋友了，你们会在困难的时候互相帮助，并且对方也愿意对你吐露心声

四星：你们的关系超越了朋友，可能是挚友也可能是恋人，对方很乐意和你共事，并且几乎会完全信任你，通常情况下，这就算得上是好感度的巅峰了

五星：这是十分难得的关系，其对你的态度已经近乎狂热，可以说的上是你的狂热信徒了..当然，这可能不一定是单方面的感情，也可能不一定是稳定的感情，毕竟人际关系这方面需要一定程度的维持，如果对方一直热脸贴你的冷屁股，说不定好感度会缓缓下降

如何进行战斗判定

【AP 值】：

每个角色初始拥有 3 点 AP，每回合开始行动的角色恢复 3 点 AP，即便本回合的 AP 没有用完，也无法继承到下一个回合，充分利用自己的 AP 值也是玩家需要考虑的战术之一，另外重要的一点是，双持的两把武器依次攻击总计算作一次主动动作

角色每有 20 点协调性，就会上升 1 点 AP 值，AP 值上限不会封顶，而是依据协调性属性而定
角色在战斗阶段大部分动作都需要消耗 AP 值来完成，同一回合中，你只能使用同一类型的动作一次，本条规则只限制类型 1、类型 2 和类型 3，其他类不受此限制。在自己回合结束后，玩家只能只用类型 3 强制瞬发动作，以及类型 4 中的防御/闪避/对话动作。（简单来说，在你回合行动结束后，不能想攻击就攻击，想跑路就跑路。这些动作只能在你的回合完成。）

【类型 1】

1：主动动作消耗 2 点 AP

【类型 2】

1：瞬发动作消耗 1 点 AP

[类型 3]

1: 强制瞬发动作消耗 2 点 AP

[其他]

1: 使用启示手环消耗 1 点 AP

2: 移动指令消耗 1 点 AP

3: 防御/闪避不消耗 AP

4: 对话类动作不消耗 AP

5: 开始飞行/维持飞行/结束飞行都需要消耗 1 点 AP

注：每回合可以移动多次，但是移动的距离上限不能超过[移动距离]规则中移动公式中的上限（比如说你角色一回合总共可以移动 10 米，那么你可以移动 5 米跑到对方面前进行一次攻击，然后赶快地移动 5 米回到安全的位置，但是总计的移动距离不能超过 10 米的这个上限）

【技能方面的注明】：（这里的“技能”也包括人物能力和装备效果，除非特别标注其技能属于人物技能，否则大多数情况下技能都可以包括人物能力和装备效果这两个名词）

1: 技能中[持续 X 回合]的效果是从技能生效后持续到回合结束算作 1 回合，包括技能生效的这个回合

2: 技能中[冷却 X 回合]的效果是从技能生效后便开始结算冷却，但是冷却的结算不包括技能生效的当前回合，也就是说，你在当前使用了一个持续 2 回合的技能效果，假设冷却是 5 回合，那么在你启动这个技能之后，从下一回合开始直到五回合以后，此技能都将陷入冷却状态

3: 强制瞬发可以在对手的行动阶段中使用，但是前提是你必须留有足够的 AP 点数

4: 耗时类能力/技能一旦启动，大部分情况下都必须进行连续的咏唱，这种情况下则无法做移动以外的事情（有很多技能属于特殊情况，可以在咏唱时攻击，或者会限制角色的移动，耗时类能力根据技能而定，但是耗时类的咏唱一旦启动，大多数情况下中途都不可以做其他动作，不可以闪避/防御/瞬发/主动/强制瞬发）

5: 个别技能带有“反击”特性，这种反击理论上来说也是要消耗 AP 值的，大多数反击的代价都是放弃了防御或闪避动作，这种情况下的反击动作需要消耗 1 点 AP 值（若 AP 值为 0 则无法反击）（其他情况下的反击也基本可以参照这种消耗设定）

【伤害结算优先级】：

[自身的徒手伤害]-先于-[武器伤害]-先于-[特质附加的伤害]-先于-[人物技能附加的伤害]-先于-[武器特殊效果的伤害]-先于-[能量池附加的伤害]-先于-[称号附加的伤害]-先于-[他人赋予给你的伤害加成]

假设你开启了以上所提到的所有伤害类型，那么结算顺序如下：

1: 自身的徒手伤害+武器伤害=X

2: 在X 的基础上附加特质的伤害=X2

3: 在X2 的基础上附加人物技能的伤害=X3

4: 在X3 的基础上附加武器特殊效果的伤害=X4

5: 在X4 的基础上附加能量池带来的伤害=X5

6: 在X5 的基础上附加称号附带的伤害=X6

7: 在X6 的基础上附加他人赋予给你的伤害加成=X7

注1: 以上其中伤害附加虽然看上去十分复杂,但是它们包括了游戏中可能会发生的几乎所有类型的伤害判定,所以即便是在角色技能繁多的后期阶段,在游戏过程中一次伤害判定最多也就触发 2~4 个上面提到的结算顺序环节而已,在实际结算中没有涉及到的顺序可以直接跳过

注2: 如果出现了特质效果在一次伤害中发出三次伤害加成(例如同一特质中的主动+被动+瞬发),那么结算顺序以人物卡特质栏中技能名称的上下顺序依次结算、武器、人物技能等其他结算方式也请参考此种

注意3: 由于百分比各种技能加成计算较为麻烦,在这里规定所有百分比技能都是加算,而不是乘算。

(例如,我学会一个50%物理伤害的被动,我又学会一个30%最终伤害的瞬发,那么我下一刀物理伤害增加80%)

【受伤结算的优先级】: 、

[体外护盾]-先于-[护甲值]-先于-[数值减伤]-先于-[百分比减伤]-先于-[锁血机制]-先于-[战斗续行]-先于-[重生机制]

假设你在受到伤害时拥有以上所提到的防御机制,那么结算顺序如下:

1: 伤害总量减去你的受伤部位护甲(如果是全身伤害则默认结算全身各部位护甲平均值)=X

2: X 减去你的数值减伤(例如某特质赋予的固定物理伤害减免 20)=X2

3: X2 换算你的百分比减伤(例如 X2 的伤害量为 100,百分比减伤为 10%,最后得出的伤害是 90)=X3

4: X3 换算你的自身锁血机制(例如你的特质赋予你 50%的锁血机制,你的生命值上限是 100,锁血后伤害为 50)=X4(战斗续行简称战续,一般如果没有特殊标注类似于锁血机制,强制保留1HP。)

5: 战续(锁血)、免疫(无敌)、重生、必闪、瞬移等求生技能技能,一场战斗最多各触发一次,超过则无法触发。(例如:PC身上有1个战续1个锁血技能,那么他在一次战斗中只能触发一个,另

一个可以放在下一场战斗中触发。)

6: X4 触发你的战斗续行 (若你此刻的生命值是 40, $40-X4$ 的伤害量等于负数, 那么触发战斗续行效果)

7: X4 将你杀死, 之后假如你的队友对你释放了重生技能或你自带重生技能, 那么你会在这时重生

注 1: 以上结算流程虽然看上去复杂, 实际上它和上伤害结算一样, 在真正的战斗中几乎不可能会一次性全部触发。

注 2: 结算中的百分比减伤可以叠加, 但是不管你通过哪种途径, 你都无法将它叠加超过百分之60。(百分比减伤也跟百分比增伤一样加法计算)

反弹伤害限制:

由于起始之地存在反弹类装备和技能, 但是不管有多少个装备和技能增幅, 你的反弹伤害只能达到对方伤害的20%, 超过则不予计算。(不论是真伤还是物理伤害, 最大反弹血量是对方伤害的20%)

【其他的优先度分级】:

1、技能优先度分为E、D、C、B、A、S、EX

2、E 为最低级、EX 为最高级, 一般能力、特质等提供的效果优先度在E 到S 之间, EX 等级为某些规则上的限制

3、当两个技能相冲突的时候(包括xx 效果与免疫xx 的冲突、xx 效果与无视xx 的冲突、两个将xx 替换为xx 的技能等), 通常优先度高的生效。

4、当两个技能优先度相同时, 通常具有免疫、无视效果的技能生效(例如C 级优先度的毒素, 就不能对 C 级具有免疫毒素效果能力的人生效)

5、当两个替换公式类的技能同时存在时, 后习得、获得或升级的生效(例如, 你拥有一个 c 级的徒手伤害为 1d 爆发+2d 壮硕的能力, 又将一个e 级的徒手打击升级到了 c 级, 那么你的徒手伤害将被替换为徒手打击的伤害, 这时, 如果一个画魂特质者赋予了你一个c 级的毒师戏命能力, 那么你的徒手伤害将被替换为戏命的伤害)

6、若无特殊标注, 特质能力和个人技能提供的效果优先度如下:

初级能力: E

中级能力: D

高级能力/特定高级能力: B

(特定高级能力只不过是开始就属于高级能力而已, 而不是特殊的强大高级能力)

每100点战力, 会使使用的所有技能的优先度上调一级(对装备、附魔效果无效, 优先度等级上限为S)

同时团内怪物的技能优先度最大不能超过团本身等级+2(特殊情况除外)

7、若无特殊标注，装备效果提供的能力优先度如下：

（黑色）（20）能力：E

（绿色）（40）能力：D

（蓝色）（80）能力：C

（紫色）（160）能力：B

（红色）（320）能力：A

（橙色）（640）能力：S

8、若无特殊标注，特质基础性能的优先度为C级，能量池附带的能力优先度为C级。

9、若能力中有特别说明优先度等级，以能力说明为准，不过原则上，不会出现EX级优先度能力。

称号技能的优先度：

需要一个技能解锁的称号=E

需要两个技能解锁的称号=D

需要三个技能解锁的称号=C

需要四个技能解锁的称号=B

需要五个技能解锁的称号=A

需要六个及以上技能解锁的称号=S

除此之外的其他称号=B

【战斗判定规则】：

攻防规则：

同一回合的情况下，角色的攻击和防御闪避并不冲突，即使在同一回合角色进行过攻击，在他即将面对敌人的反击时，他也仍然可以进行闪避或防御，但如果在一个角色的进攻回合中被攻击方进行过攻击和闪避或防御之后，同一回合内再度被该角色攻击，那就需要进行敏捷的对抗来决定是否能进行第二次的闪避或防御了

徒手攻击的类型：

徒手攻击有两种类型，它们分别是体术流和本能流

体术流：类似于武术或其他格斗技巧（所有人形或近似人形的）徒手技能或加成都属于体术流

本能流：类似于德鲁伊的变熊，或者其他怪物类的（所有非人形的）徒手技能或加成都属于本能流（意思是通过肉体和生物的本能来主导自己的战斗方式，属于全靠生物本能打击的手段）

体术流与本能流两种徒手攻击类型的被动效果是不会互相加成的（比如你无法使用带着爪子的熊掌打出五行拳里面的炮拳，或你无法使用你的拳头来对敌人造成野兽利爪的横扫伤害）

（这种被动限制也包括临时加上去的 buff，比如在你使用武技开启一个站姿的状态后，你无法变成野兽在这个 buff 的持续时间内享受这个状态加成，因为在你变身成野兽的瞬间你就已经无法获得所有体术流的 buff 和被动加成了）

分身类技能规则：

有部分职业存在分身类技能，例如影分身、克隆人等等技能，但是即使你分身了，你的技能 CD、装备 CD 也和本体共享，如果没有特殊标注分身的装备和道具无法拿下（不存在拿下分身装备白嫖情况），比如 XX 玩家使用了分身术，分出 2 个分身，那么此人使用了一个 5 回合一次的主动技能，那么他的分身技能 CD 也会被占用，并不能再次使用。

DOT 类伤害规则：

探寻之地存在着伤害类 DEBUFF 技能，分为体外 DOT 型和体内 DOT 型，DOT 的意

思是持续伤害 (Damage over time)，也就是必须要拥有持续时间的持续伤害才能被称为 DOT 伤害，例如：对方身上灼烧着火焰状态，这就属于体外 DOT 类，如果没有特殊标注伤害类型，一般算作体外魔法伤害，是可以被魔法护甲和减伤减少的。类似中毒、流血等 DOT 属于体内 DOT 型，这类伤害除非有特殊抗性技能，否则属于生命流逝，不计算过载也不计算减伤和护甲。另外此类 DOT 技能叠加上限为 25%HP 血量上限，即不管你有多个 DOT 技能挂在对方身上，对方最多只会每回合损伤 25%血量上限 HP。

注 1：诅咒类 DOT 如果没有特殊标注一般算作体外 DOT，会被减伤等减少。

注 2：关于生命流逝词条：其本质视为体内 DOT 伤害，同样受到 DOT 伤害上限限制，无伤害来源，不记入过载。生命流逝的特殊之处在于，不存在任何可以抵抗或减免生命流逝伤害的抗性词条，即使进行武器格挡成功，或者有免疫 DEBUFF 能力的单位也不能免除受到的生命流逝效果，生命流逝效果不能被驱散（明确标注有视为 DEBUFF 的生命流逝相关能力除外，此类型应当做普通 DOT 处理）。

注 3：单位对自身施加的 DOT 伤害不会记入 25%HP 的伤害上限。

血量修正规则：

修正血量公式的效果（如金刚体、耐久魔法等）最多只生效一个，增加额外血量的效果（如精神生存法等）最多只生效一个，百分比提升血量上限（如典范学附加效果等）最多只生效一个，并且只计算公式部分而不计算额外血量部分。潜能解放效果不计入以上限制。

另：某年愚人节限定装备【粉色装备】算作特殊词条，仍可以生效，但不会进行复刻。

被动每回合回血类技能规则：

被动每回合回血类技能，例如 3D 壮硕每回合、1D5%HP 上限每回合等等类似回合

回血技能，此类技能叠加上限为 25%HP 血量上限，即不管你有多少个被动每回合回血，最多只会每回合回复 25%血量上限 HP。（仅对被动起效）

被动百分比增加属性类技能规则：

由于后期很多百分比技能过分滥强，所以增加此条规则，所有百分比技能最高上限为 20 点总属性。例如鬼族开启后增加 35%基础爆发，那么不管玩家爆发有多少，100 也好 200 也罢，只能增加 20 点爆发。如果此技能为双加属性百分比，那么就按总 20 属性平均分配，如果是三属性那么就总 20 平均分配。例如壮硕和爆发增加 20%，那么此壮硕和爆发都不允许超过 10 点。

被动/装备/自身 BUFF 及被动百分比增加伤害类技能规则：

由于各种叠加百分比增伤装备和技能泛滥，导致平 A 输出过于变态，特此增加新的百分比规则：装备/附魔依旧只有一个生效，不管你学习多少百分比被动和 BUFF 技能，总计上限不会叠加超过额外 100%（2 倍），即最后计算额外加上 100% 伤害是上限，也就是说不管怎么堆只有 100%百分比。（队友给你附加的伤害是额外另算的）

被动/装备/自身 BUFF 及被动固定增加伤害类技能规则：（3D 爆发、2D60、直接 +40 都叫固伤）

由于各种叠加固伤增伤装备和技能泛滥，导致平 A 输出过于变态，特此增加新的改固伤规则：装备/附魔依旧只有一个生效，，不管你学习多少百分比被动和 BUFF 技能（只持续一次攻击的 BUFF 除外），总计上限不会叠加超过额外 6D（徒手除外），其中 25 点固伤以及 1D50 核算为 1D。（队友给你附加的伤害是额外另算的）。

一次性增伤规则：非被动/buff 的技能，给予的增伤的效果，同时只会发动一个，优先触发主动给予的效果，其余取最高（百分比和固定增伤导致无法比较大小时，按照 $10\% = 1d$ 增伤计算）（例如：魔力放出（瞬发），下一次攻击伤害增加 50%，一个主动技能造成 1.6 倍伤害，同时使用，那么此时只会触发主动的 1.6 倍伤害，50%的魔力放出增伤继承到下一次攻击上）（仅自身，队友给予除外）。

被动必定反伤类技能规则：

被动反伤类技能，例如荆棘光环，被动反伤 15%对方伤害数值，此类技能叠加上限为 20%对方伤害上限的伤害，即不管你有多少个被动反伤类技能，最多只会反击对方 20%对方伤害上限的伤害。（仅对被动起效）

被动百分比无视护甲特效技能规则：

被动百分比无视护甲特效只允许存在一个，不能叠加。（仅对被动起效）

被动/装备/自身 BUFF 百分比增加闪避类技能规则：

由于各种被动叠加百分比闪避装备和技能泛滥，特此增加新的闪避百分比规则，总计上限不会叠加超过额外 40%，即最后计算被动效果额外加上只有 140%闪避上限（队友给你附加的闪避百分比加成是额外另算的）

远程攻击的射程与协调的关联：

10 协调可命中 100

内的所有物体

20 协调可命中 200

内的所有物体

30 协调可命中 400 内的所有物体

40 协调可命中 1600 内的所有物体

50 协调可命中所有可视距离内的物体

注 1：如果超过这个上限范围，玩家必须进行一次[1D100+幸运>90]的判定，若成功则可以算作侥幸命中

注 2：当然这个命中范围仅仅只是角色知道能如何命中，但是其武器的射程就要根据武器自身来判定了，有些武器的射程达不到命中的距离程度，那么即便角色能瞄的准也无法把子弹射到想要攻击的位置

注 3：你必须知道，命中仅仅只是判断你能否打得中对方，在你确定能命中对方的时候，对方还可以选择闪避或防御等反应动作来躲避你的攻击

注 4：本跑团游戏中枪械射击的子弹数目是抽象的，子弹仅仅算作单位计算，有时候冲锋枪打出一发子弹，可以被理解成连射很多枪，RP 是可以这样 RP 的，但是最终数据结算时还是按照标准的单位子弹和攻击结算，有时候冲锋枪在数据判定上打出一发子弹可以在 RP 时表现成打出 5~6 发子弹，但是该类型的

RP 和最终的数据结算是无关的

攻击判定的细节（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

在玩家攻击且投掷伤害骰后，主持人会根据伤害量来判定攻击的是哪一个部位，具体判定方式如下致死伤害：攻击头部或心脏等弱点部位，也有少数情况下是因为对方遍体鳞伤支撑不住而死大量伤害：攻击头部或躯干或直接导致断肢的伤害中量伤害：攻击头部或躯干或四肢小量伤害：蹭破一点皮肉的伤害

肢体破坏的结算（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

如果玩家受到的一次性伤害大于自己生命值上限的 50%，那么则可能会被截去肢体（具体是要看攻击的部位，如果对方确认要攻击四肢，那么这样的伤害量必然会导致断肢，如果对方决定攻击你的躯干或头部，那么只有确定这次伤害会导致你死亡，否则无法造成如腰斩、断头之类的破坏效果）

断肢如何复原：

- 1：在探寻之旅中途丢掉断肢的情况下，角色回到起始之地可以修复被节肢的躯体，1000/只（手/脚/臂/腿）
- 2：在将断肢保留并带回起始之地的情况下，断肢可以被免费复原（手/脚/臂/腿）
- 3：具有自愈能力的基因可以自愈断肢，或被其他队友治疗达到生命值上限后可以愈合断肢

精神攻击：

精神攻击通常是无法闪避和防御的，当角色在战斗情况下精神力因为一些精神攻击的削弱而达到负数时，角色则将会陷入精神恍惚状态，此刻其精神力的负数值会直接减少在 san 上面，当角色 san 归零后角色将会陷入精神崩溃，算作瘫痪，精神崩溃状态下角色无法进行任何动作，同样也无法战斗

闪避判定：

在被对方攻击的时候，可以选择闪避。

- 1、首先你的反应力必须要高于对方反应力的半值，而后才能进行闪避判定
- 2、闪避的判定方式为双方的闪避判定对抗（如果体型差距过大，无法闪避）
- 3、当闪避判定中同时存着额外固定加值和额外百分比加值时，计算方式如下（闪避判定+固定）*（1+百分比）。例如：玩家 A 同时拥有+20 闪避判定技能和+20% 闪避判定技能，那么他的闪避判定为（闪避判定+20）*1.2（本条公式也适用于怪物）

- 4、当你躲避范围攻击时，如果你的每回合移动距离最大值大于此范围攻击的范围，那么你可以在闪避判定对抗成功后完全躲避此伤害。如果你的每回合移动距离小于等于此范围攻击的范围，那么你可进行闪避判定对抗，对抗成功后视为略微躲避范围攻击的直击，但是也得受到此伤害 50% 的伤害。（当然不管哪种情况，你判定失败肯定是全额伤害。）

例子：小红对着 20 移速的小明使用了一个 50M 半径的炼狱风暴攻击，那么双方进行闪避判定，小明判定成功，视作快速翻滚跳跃，躲避了火球中心直击，所以减少了一些伤害（50%）。如果小明有 51 移速，那么小明判定成功后视为快速躲避开了 50M 外躲开了炼狱火海。

防御判定：

在被对方攻击的时候，可以选择防御。

- 1、首先你的反应力必须要高于对方反应力的半值，而后才能进行防御判定
- 2、当防御判定中同时存着额外固定加值和额外百分比加值时，跟闪避判定第三条一样方法计算。
- 3、防御的判定方式为双方先进行协调对抗，协调对抗成功后，进行以下情况的对抗：

防御近战攻击/远程弓箭攻击：双方进行力量对抗。

防御枪械攻击/弩类攻击：对方精准度数值和你力量对抗。

防御发射类/范围类（群攻 KP 视情况而定）魔法攻击：对方魔法命中数值和你力量对抗。

[无防具的情况下]：若没有防具（盾牌或武器之类的道具），那么你可以举起双手或身体的某个部位承担这个伤害，这样做会让你在防御时获得相当于你壮硕值*3 的伤害减免，剩余溢出算作正常贯穿伤害。

（注：范围攻击可以闪避和防御，追踪弹一类的攻击可以闪避和防御，被限制住身体而无法移动的角色只能选择防御，无法进行闪避）

[盾牌防御规则]：

1. 盾牌分为主/副手类和特殊盾（如臂盾、背盾），同时装备武器与盾牌（主/副手类）即视为双持，武器攻击适用双持规则，但是盾牌防御不需要双持防御规则。（这是盾牌比武器格挡的优点所在。）

2. 盾牌将拥有[最高耐久/15]的格挡值，防御成功时减免(包括真实伤害在内的任何类型)相当于格挡值的伤害，超过部分将作为物理冲击伤害。

3. 当防御成功时受到的伤害低于格挡值则不消耗耐久，高于格挡值则按照规则

损失溢出数额的耐久。

4. 持盾防御成功时将免疫此次攻击的附带特效(流血, 中毒, 燃烧, 冰冻等等)。

[武器防御规则]:

武器视为双手持有武器时(单持)

1. 武器将拥有[最高耐久/15]的格挡值, 防御成功时减免(包括真实伤害在内的任何类型)相当于格挡值的伤害, 超过部分将作为物理冲击伤害。

2. 当防御成功时受到的伤害低于格挡值则不消耗耐久, 高于格挡值则按照规则损失溢出数额的耐久。

3. 防御成功时将免疫此次攻击的附带特效(流血, 中毒, 燃烧, 冰冻等等)。

[武器视为双持武器时(双持)]:

1. 每把武器将拥有[最高耐久/30]的格挡值, 防御成功时减免(包括真实伤害在内的任何类型)相当于格挡值的伤害, 超过部分将作为物理冲击伤害。

2. 双持武器进行防御默认使用两把武器防御。两把武器进行防御时所带来的格挡值为加法计算。

3. 当你自己选择单手防御成功的话, 计算只是单手武器格挡值。低于格挡值则不消耗耐久, 高于格挡值时按照规则损失的溢出数额的耐久。

4. 当双手武器防御成功的话, 分别计算两把武器受到的伤害。低于格挡值则不消耗耐久, 高于格挡值时按照规则损失的溢出数额的耐久。

(举例：你手持一把耐久为 300/300 (武器 1) 与耐久为 600/600 (武器 2) 的武器，防御 100 点伤害。

使用武器 1 单手格挡 (默认成功) 格挡，会受到 $100-10=90$ 点伤害，耐久为 $300-90=210$

使用武器 2 单手格挡，会受到 $100-20=80$ 点伤害，耐久为 $600-80=520$

使用武器 1 与武器 2 进行同时格挡，会受到 $100-10-20=70$ 点伤害，武器 1 的耐久为 $300-90=210$ ，武器 2 的耐久为 $600-80=520$)

4. 防御成功时将免疫此次攻击的附带特效 (流血，中毒，燃烧，冰冻等等)。

PS:

接触类/打击型的法术视为近战攻击。

无法防御直接作用类法术、攻击等。如诅咒、意志伤害、精神冲击等等。

主手武器与副手武器：

武器分为双手类重武器和单手类轻武器，单手武器可以和盾牌或者另一把单手武器，或者其他道具配合

1、双持规则：当你双手均装备单手武器或一手装备单手武器，一手拿着道具时，你将会触发双持特性，其特性如下。

双持无特殊技能：

第一刀 (此刀的) 正常伤害结算 $*0.5=X$

第二刀 (此刀的) 正常伤害结算 $*0.5=Y$

双持有特殊技能：例如生命二刀流终极双持收益 80%

第一刀 (此刀的) 正常伤害结算 $*0.8=X$

第二刀 (此刀的) 正常伤害结算 $*0.8=Y$

双持对手受伤计算：

$(X - \text{护甲} - \text{固定减伤}) * \text{百分比减伤} = N$

$(Y - \text{护甲} - \text{固定减伤}) * \text{百分比减伤} = M$

总伤害 = $N + M$

双持好处：

- 1、多段伤害破战续
- 2、在有对方无护甲减伤，你自己特殊技能情况下 1.6 倍增伤。
- 3、叠加毒素等异常状态攻击会计算 2 次。

双持坏处：

- 1、面对高护甲乏力。
- 2、面对高固定减伤乏力。
- 3、两把武器差距过大时候乏力。

注意：

- 1、双持攻击计算 2 次攻击，也就是所谓的多段，但是动作只是计算一次主动动作。
- 2、双持攻击对方防御闪避判定只需要一次判定，但是算做 2 次都闪避或者防御成功，闪避成功无伤，防御成功扣除格挡值是需要分开计算 2 次的。（类似固定减伤）
- 3、当双持一方存在 BUFF 增伤技能时，如果写明了多段只计算一次，那么默认计算第一刀伤害。

- 2、重型双持：这是需要购买能力才能获得的，重型双持可以允许你双持两把重型武器，但是仍然是双持规则。

- 3、枪械（弩）双持：由于这是个特殊双持，枪械和弩都是机械产品，其双持造成伤害保留原有伤害，无特殊技能情况下双持规则变更为：（右手枪械）最终精准度减少 50%，（左手枪械）最终精准度减少 50%。其注意事项也同样使用普通双持注意事项。

- 4、单持：当你两把手握着一个武器的时候，触发单持效果（单持攻击时，有 20% 几率造成双倍伤害，该伤害属于额外的追加伤害，不会被任何伤害增幅影响也不会影响任何其他伤害结算）

- 5、专注单持：这是需要购买能力才能获得的，可以将双倍伤害的触发概率提升至 30%

（专注单持、重型双持的价格均为 E+3000，且无法升级，战力点结算为 6 点）

- 6、特殊双持：同时装备两把武器，且其中之一为法术书和枪械时，每把武器独立计算双持惩罚，即法术书施法降低命中率 50%，枪械精准度判定减少 50%。

双持补充规则：双持增益技能所能支持的双持增益效果上限是 30%，即无论拥有多少减少双持惩罚的技能，双持效果最高为 80%。

伤害类型梗概：

- 1: 物理伤害 (纯属物理性质的伤害, 可以通过物理减伤手段抵抗)
- 2: 魔法伤害 (使用魔法途径创造出的元素属性伤害、奥术伤害、魔力伤害等, 可以通过魔法减伤手段抵抗)
- 3: 精神伤害 (精神攻击, 可以通过精神抗性、护甲等手段抵抗)
- 4: 真实伤害 (真实伤害也分物理和魔法等类型, 但是它们无法被抗性和真实护甲真实减伤之外的任何手段抵抗)

注意: 真实伤害无法被除了写明影响其伤害的技能、装备增幅。(例如: 强击光环增加 30% 伤害, 并不能增加真伤。但是如一件装备写明了 XX (真伤) 技能增加 50% 伤害, 那么可以计算。)

错误示范:

小明使用了镜雾-灵刃技能, 并且一刀砍中了 BOSS, 造成了 $6D50+3D80+3D50+2D40$ 伤害, 最终打了 453 点伤害。小明拥有 3 个 50% 增伤技能, 所以一刀打了 1133 点伤害。由于开启了灵刃, 所以 1133 是真伤。—————此计算完全错误, 小明并没有特殊真伤增幅技能, 他的 3 个 50% 增伤只是增加最终伤害 (物理/魔法/精神), 并不影响真伤, 所以小明这一刀只造成了, 453 点真伤+680 点物理伤害, 请别混在一起计算。

5: 意志伤害 (SAN 攻击, 他们通常和精神伤害相似, 但是精神护甲往往无法抵挡这种伤害类型, 可以用 san 护甲抵抗)

6: 属性伤害 (其实是物理伤害和魔法伤害下的一个分支, 被包括在物理伤害与魔法伤害之中)

(纯属性伤害或被魔法创造出来的属性攻击, 可以用属性抗性这类手段抵抗)

(1: 魔法手段造出的任何属性伤害都属于正常属性伤害, 只有纯以法力值创造法术的伤害类型才会算作为魔法伤害)

(2: 拥有一种或多种要素重叠的伤害算作多属性混合伤害, 例如面对 100 点物理魔法混合伤害时, 角色 A 拥有 50 的物理护甲和 50 的魔法护甲, 这种情况下由护甲穿戴者选择结算护甲的任意其中一个[50 物理护甲或魔法护甲], 而不是叠加由 $50+50=100$ 这样的护甲, 但是如果是攻击者造成的是 50 物理伤害+50 魔伤害, 那么则可以以 50 的魔法和物理护甲进行各自单独的防护结算)

属性伤害细分:

属性伤害一共分为 6 大类

火属性: 火属性的伤害, 伤害方式通常是进行高温的直接伤害, 但在个别效果中, 可能还会造成目标的灼烧

水属性: 水属性的伤害, 伤害方式通常是喷射或对敌方体表进行水能量的侵蚀攻击

雷属性 (电属性): 雷属性的伤害, 通常是以电击或静电的方式对敌人进行伤害

毒属性: 通常是侵入对方体内进行缓慢持久的侵蚀迫害, 伤害计算方式较为不

同

冰属性：通常是在攻击的同时以冷气侵入对方体内造成体温下降或急速冷化类型的伤害，在个别效果中会让对方冻结

气属性：通常属于爆炸、非法力、魔力等来源的能量波伤害，伤害形式类似于强大的冲击力属性的伤害可以被魔法护甲抵挡

护甲分类：

- 1：物理护甲：抵抗物理伤害
- 2：魔法护甲：抵抗魔法伤害和属性伤害
- 3：精神护甲：抵抗精神伤害
- 4：真实（物理、魔法、精神等）护甲：抵抗各自类型的真实伤害
- 5：意志护甲（SAN 护甲）：抵抗意志伤害（SAN 伤害）

受伤害影响的耐久度（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

在角色受到伤害之前，将会判定该部位护甲值的抵挡伤害量和角色某些能力的减伤量，而后进行受到的伤害结算，根据某些护甲的防护上限，可以扣除护甲的耐久值，耐久值无须特意恢复，在装备没有彻底损坏（耐久度归零）的情况下，在探寻之旅结束后，装备将会被自动修复，同理，用武器进行防御抵挡的伤害也会扣除武器的耐久度

耐久度的扣除方式：若一次受到的伤害大于装备的耐久度上限，则会直接将装备的耐久度扣除 50%，若一次受到的伤害大于装备耐久度上限的两倍以上，则会一次性彻底损坏装备

援护：

在战斗中，往往充当坦克位置的角色都会夹在队友的前面阻挡伤害，援护规则便是为此设计的，援护动作属于（瞬发或强制瞬发），你可以快速移动到一个队友面前进行伤害的抵挡（能否抵挡要看伤害类型而定，如果是贯穿性的伤害那么很可能是无法援护成功的，最后的结果也只是敌人的一石二鸟，这个具体还是要以主持人的判定来决定），援护的判定公式是 $1D100 + \text{爆发力} \times 2 - \text{距离米数} - \text{对方爆发力} \times 2$ （具体难度看情况而定，通常难度为大于 50），但是如果你距离你准备援护的角色 5 米之内，那么则无需进行援护判定，默认算作援护成功，在援护成功之后你可以选择两种动作，其一是用自身硬抗伤害，其二是举

起武器或盾牌等防御措施防御伤害，他们的区别是防御伤害可能会让你自己受到的伤害更少，但是做出防御动作也仍然需要通常的防御判定，如果防御判定失败那么则只能硬抗

偷袭判定：

当你未被敌人发现、警觉或者你处于潜行并且未被对方识破的情况下（例如我要站在怪物或者 NPC 面前开偷袭轮，这肯定是不行的），可以跟 KP 申请偷袭轮，偷袭轮并非正式战斗轮，如存着多人偷袭的话，具体偷袭动作由 KP 决定。一般来说单人偷袭有一次主动攻击机会，对方想要躲避/防御你的攻击只能使用强制瞬发类技能，或者在主持人允许的情况下进行高难度动作判定才能实现（例如玩家 A 对我背后潜行偷袭而来，我听到了身后的破空声一个后空翻加转体跳到对方身后）。

突袭判定：

在对方视野或感知盲区对对方发起攻击的情况下（就算对方得知了周围有敌人），可以跟 KP 申请突袭轮，突袭轮并非正式战斗轮，如存着多人突袭的话，具体突袭动作由 KP 决定。一般来说单人突袭有一次主动攻击机会，对方想要躲避/防御你的攻击将受到一定量的判定减值（具体减值由 KP 决定）。（若使用了潜行类技能、动作则算作偷袭轮而非突袭轮）

背刺判定：（是否开启由 KP 决定）

当对方背对着 PC 或者怪物时候，受到攻击属于背刺攻击。（例如：PC1 使用技能闪烁到 BOSS 身后突然给了 BOSS 一刀，那么如果 KP 允许，这次攻击属于背刺攻击。）

背刺判定如下：（是否开启由 KP 决定）

双方进行敏捷对抗，背刺方胜利则，被背刺方闪避判定减少 20%，格挡则需要经过高难度判定最少大于 30%数值才可进行（具体是否有加值请 KP 说了算）。失败则算对方反应过来正常闪避/防御判定。

注意：这不是让你变成二五仔，这是让你知道战斗 RP 并不是你砍 BOSS 一下，BOSS 砍你一下，你可以尝试更精彩的 RP，从而获得加值。

易伤和减伤：

敌人易伤 DEBUFF 计算方式

易伤 DEBUFF 是在对方身上的，所以计算时候是对方计算，优先级和对方自带减

伤同样，具体计算方式如下：例如小明打了 500 伤害通过增伤技能叠加到 1000 物伤，对方 500 护甲，并且身上有个 20%易伤和自带被动 20%减伤，此时小明伤害依旧 1000 物伤，对方计算时 $(1000-500) * (1-0.2 \text{ 减伤}+0.2 \text{ 易伤})=500$ 伤害。注意身上不管有几个不同类型的易伤 BUFF 最多叠加到 60%。（自身技能给的易伤不算 60%上限之内，但是依旧是相加规则。）易伤 BUFF 给予的增伤由对方计算，不需要 PC 来计算。

敌人减伤 DEBUFF 计算方式

敌人减伤 DEBUFF 是在对方身上的，跟易伤差不多，所以计算时候也是对方计算，优先级和对方自带增伤同样，具体计算方式如下：例如小明身上有 50%减伤 DEBUFF，打了 1000 伤害，然后自带 50%增伤的被动技能，此时小明伤害为 $1000 * (1+0.5 \text{ 增伤}-0.5 \text{ 减伤})=1000$ 。另外一些特殊多段、瞬发技能特别说明了最终伤害*0.5 是减半计算的，并不是加减法，注意技能的说明。

关于护盾：

护盾结算于全部常规减伤之前，在无特定标注时（仅指物理/魔法/精神护盾等，标注通用护盾的仍视为正常护盾），可以 1:1 吸收包括真实伤害在内的全类型伤害。同时存在多层护盾时，不同能力给予的护盾持续时间分别独立计算，后赋予的护盾效果先进行消耗。护盾不能抵挡 DOT 类伤害。

虚假血量是一类特殊的护盾，与普通护盾的唯一区别在于，虚假血量可以抵挡 DOT 伤害。

关于控制类技能说明：

为了优化控制党和 KP 的体验，各种硬控技能做出了以下限制。（硬控=眩晕，昏迷，冰冻，无法行动操作等类技能）

PVE：

BOSS 战斗中，当 BOSS 被强控第一次结束后，触发被动强控霸体状态（持续一回合），也就是说 BOSS 吃控，但是不能无限控。（例如我先眩晕一回合，BOSS 被控制住，然后冰冻，那么我的冰冻就被霸体免疫了。）

PVP

当 PC 处于 PVP 状态时，一个 PC 被另一个 PC 连续控制超过三次以上时，触发免疫控制状态。（也就是说我联控 3 次才会出现。如果出现我控制对方，对方强瞬挡掉了控制，那么也计算连续次数。）

关于被控时的强制瞬发动作：

强制瞬发动作固然拥有动作中最高的优先级，可以用来解除控制或者在被控前抢先追刀，但该动作被认为需要在控制生效的时间点使用。一旦强控未被即时解除而对 pc 生效，kp 有权判定被控制的 pc 使用解控/攻击的强瞬动作失败，也可以根据情境，判定 pc 失去意识、无法进行任何操作等。

特殊动作：

部位攻击（部位判定）：当玩家具体描述攻击部位时算作部位攻击（如心脏，头部，手脚），照常闪避/防御对抗，闪避/防御对抗过后需要进行协调对抗，对抗成功则可以对 KP 提出的部位进行攻击，造成的额外倍率由 KP 决定，协调对

抗没有成功则进行照常固定流程，如果怪物没有弱点则可以不开启，KP 可以决定自行决定开启或关闭部位攻击。

在主持人允许的情况下，玩家往往可以通过 RP 和协调性判定来达成一些特殊动作，比如角色 A 此刻正处于一座二层小楼的阳台，角色 B 则处于阳台下方的胡同口，角色 A 此刻可以提出 RP 以一个跳楼托马斯回旋爆踢来攻击角色 B 的脑袋，此时主持人应该根据当前的情况给出相关的协调性判定难度和根据此动作带来的伤害加成（期间一切判定以主持人的意识为准），在角色 RP 并判定协调（甚至关乎到幸运）完成时（注：这时 RP 因为判定还没有结束，所以一定要在 RP 里面加上例如角色 A 试图 XXXXX 这样的不确定形容），再判定对方的动作，例如闪避或防御（一次漂亮的特殊动作有时也会给对方的闪避或防御等对抗判定带来减值），在一切就绪之后，方可结算伤害

对伤害大小的掌控：

探索者可以自行掌控自己伤害的大小，例如探索者 A 使用 1D50 伤害的长剑加自身内在条件的加值最终造成了 $40+20=60$ 的伤害，那么他可以自行控制这个伤害在 1~60 之间浮动，也就是说，你可以操控自己的攻击力道来调整自己的伤害，但是个别情况下，主持人可能会判定探索者在失误的情况下没有掌握好这次攻击的力道从而出现了意料之外的力道掌控结果，但是这属于特殊情况下的设定，本规则书中不会提供此类判定公式和触发条件

伤害过载：

当角色的性能达到一定界限时，将会产生过载状态，此状态无法抵消和抹除（持续一轮回，优先度 EX，无法驱散），产生过载状态的可能性有 3 种，请看以下说明：

1：在一回合内造成的伤害超过 1000（2000/3000 这类每上涨一千，都将获得两层过载）（仅仅算角色打出的伤害，而不是对敌人造成的最终伤害）

2：一回合内攻击次数超过 10 次之后，每一次攻击都将获得一层过载（aoe 伤害的过载按照对每个角色的单个伤害计算，而不是总计造成的群体伤害相叠）

（过载 debuff 是绝对的状态，并非一般 debuff，他的优先级高于任何状态，所以不会被技能类的效果驱散）

(过载一旦出现则立即生效, 如果被过载的伤害反噬则先结算过载的反噬伤害, 如果被反噬后角色仍存活那么再结算角色这次过载攻击对敌方的伤害)

当角色拥有过载值时, 他的每一次行动都必须进行一次过载风险判定[1D100+(每层过载算作 10 点)], 判定结果若大于 50, 则会根据当前过载的层数来分配能量过载的惩罚机制, 过载惩罚不会受任何技能或效果影响。但是每回合开始时, 过载产生的层数状态都将归零。(过载本体不会清除)

当角色此轮回第一次获得过载值时, 则当场进行一次判定 RD 判定, 并且当场处罚一次层数对应效果(并不是下回合触发)

[1 层]: 角色下次对抗判定的判定值-50% (维持到下一次对抗判定)

[2 层]: 角色下次对抗判定必定失败 (维持到下一次对抗判定)

[3 层]: 角色下次对抗判定必定失败且角色受到能量反噬 (反噬 50%伤害,) (瞬间反噬, 必败判定维持到下一次对抗判定, 反噬死亡无法复活。)

[4 层]: 角色下次对抗判定必定失败且角色受到能量反噬 (反噬全伤害) (瞬间反噬, 必败判定维持到下一次对抗判定, 反噬死亡无法复活。)

[5 层或 5 层以上]: 角色将会直接因为能量过载而序列崩溃 (人物死亡) (瞬间暴毙, 无法复活)

(需要注意的是, 外界带来的强化类 Buff 也会计算在过载之内, 所以一定要小心动歪脑筋的敌人给你恶意施加 Buff 从而让你伤害过载, 另外在过载判定中, 所有载具伤害或宠物、操纵物的伤害是不会被判定过载的, 这些和角色本体并没有什么关联的物件是无法打出与角色相关的过载机制的[但是类似于飞镖、弓箭这类与身体拉弓或投掷力道相关的远程武器仍然会触发过载])

战力不同对过载的影响:

1: [E 级]: 1~60 级战力: 每次触发过载则层数+4, 过载伤害为 1000、过载段数为 10 段。(每回合)

2: [D 级]: 61~120 级战力: 每次触发过载则层数+3, 过载伤害为 1000、过载段数为 10 段。(每回合)

3: [C 级]: 121~180 级战力: 每次触发过载则层数+2, 过载伤害为 1000、过载段数为 10 段。(每回合)

4: [B 级]: 181~260 级战力: 每次触发过载则层数+1, 过载伤害为 1500、过载段数为 10 段。(每回合)

5: [A 级]: 261~360 级战力: 每次触发过载则层数+1, 过载伤害为 2000、过载段数为 15 段。(每回合)

6: [S 级]: 361~460 级战力: 每次触发过载则层数+1, 过载伤害为 2500、过载段数为 20 段。(每回合)

7: [EX 级]: 461 以上级战力: 每次触发过载则层数+1, 过载伤害为 3000、过载段数为 25 段。(每回合)

坠落伤害:

基础伤害从 0 米开始计算, 每增加 1 米就会受到 4 点伤害

(5 米=20 点伤害/10 米=40 点伤害/20 米=80 点伤害/100 米=400 点伤害) 基础伤害+你的壮硕值 X2-你的协调性 X2=最终伤害

(在坠落过程中你可以抓住一些较近的凹凸物作为救命稻草, 但是你必须 4D 反应力>特定难度, 特定难度的数值根据主持人的设定而定)

数据换算(若感觉判定过于麻烦, 可忽略此条规则):

数据换算项目是将跑团中的虚拟数据(比如壮硕、爆发、协调等)换算成真实数值的项目, 在个别情况下可能会被用到

提示 1: 本数值计算只是一个表面的数值范围, 可能并不是十分精确

提示 2: 角色的飞行速度和移动速度相同

提示 3: 因为经过了起始之地的数据处理, 所以角色的数据不会影响外貌, 在起始之地内永远不要以貌取人

提示 4: 每回合在游戏中的时间约 1~10 秒不等(远程的回合时间通常会比近战的时间长上几秒)但是因为方便计算, 所以全部用“一回合”来计算, 所以一回合的时间约“1~10 秒”, 角色的移动距离在每回合中则是按照一秒进行计算(例如 5m/s 速度的角色在一回合中只能跑 5 米的距离)

提示 5: 正常人的数值请按照全属性 5 计算

[以下为计算表格, 填写时请填写至人物卡中的“数值模拟”栏目]

| 数值名称 | 换算比例 | 计算公式 |
|--------|--------------------|---------------------|
| 身高 | 无(自定义) | 无 |
| 体重 | 无(自定义) | 无 |
| 定性力量 | 1壮硕=10公斤[kg] | 壮硕值换算 |
| 躯体力度 | 1壮硕或爆发=10公斤[kg] | 壮硕值+爆发力 |
| 最大爆发力度 | 1壮硕或爆发或协调=10公斤[kg] | [壮硕+爆发+协调]除以三的结果再乘以 |
| 最大移动速度 | 1爆发或1协调=1米/秒 | [爆发力+协调性]除以2 |
| 跳跃高度 | 1爆发=0.15米 | 爆发力换算 |
| 跳跃距离 | 1爆发=0.25米 | 爆发力换算 |
| 飞行高度 | 1壮硕或1协调=1米 | [壮硕值+协调性]除以2 |

异常状态判定(若感觉判定过于麻烦, 可忽略此条规则):

最常见的两种异常状态为眩晕和流血, 它们不被算作 debuff, 而是一种生理现象, 所以不会被 buff 驱散技能驱散掉

1: 眩晕(钝器):

眩晕是在战斗中被钝器锤中头部才会产生的效果, 想要达成眩晕效果必须由攻击方和挨打方在完成过命中判定并确认此攻击必定会击打在对方头部之后, 进

行一次力量对抗，若你的对抗结果为对方的两倍，那么将会触发眩晕机制，对方将会眩晕 1 回合无法行动。

任何武器面板上自带的眩晕都属于附加机制，因为它们的判定方式各异，所以可以被视作是二次判定

2: 流血（利器）：当你的一次性攻击伤害大于对方血上限 30%时，就可以给对方施加流血效果，流血的伤害是每回合减少对方相当于血上限 5%的生命值，通常情况下，流血持续 3 回合（子弹会触发正常的流血效果，箭矢如果不从肉里拔出来则不会触发流血效果）

当你的攻击触发流血效果后，且在敌方剩余血量小于其上限 50%的情况下，流血效果会触发成持续流血，如果不使用绷带或医疗措施止血，那么会持续进行流血直至死亡为止（撕裂衣服作为绷带这样劣质的手段只能使流血效果减半，无法完全止血）具有愈合手段的角色可以消耗一次愈合判定（也就是让一次愈合为 0）来抵消流血状态，但是为了让主持人判定明确，请在抵消流血状态动作时提醒主持人

搜索判定：

在角色没有搜索或感知类技能时，搜索判定通常和幸运值挂钩，搜索分为三种难度初级难度（藏在地毯下面的钥匙）：1D100+幸运值>60

中级难度（抽屉或衣柜中隐秘的暗格机关）：1D100+幸运值>90

高级难度（一些被魔法加持隔绝，很难被外界发现的物品）：1D100+幸运值>120

在一个场景中，对同类型搜索的机会次数是有限制的，这个限制由主持人决定，且搜索时通常一队玩家只能派一名代表以他的属性进行投点，所以在探索者们进入一个充满秘密的场景中调查时尽量能不要用搜索判定就不要用搜索判定，好好寻找线索、动动脑子，比把命运交托给运气要靠谱得多

特质觉醒：

此动作可以在战斗中的任何情况下使用，但是必须有符合角色情感爆发的契机，在任何队友被杀，临死，等情绪极端状态时，可以进行一次>200 字的 rp，在 KP 同意后，可以获得以下效果中的一到两个（由 KP 决定），持续时间由 rp 质量决定，特质觉醒的冷却时间为一场探寻之旅一次。

1. 任意两个属性+10

2. 将两个技能暂时提到高级

3. 解锁被封印的技能

4. 获得一次真实锁血

5. 暂时无视负面效果两种效果均只能持续 3 回合。

如何车一个道具

首先【创建道具的必备知识】： 道具品质和点数系统

道具品质对应的的点数区间

黑色品质：（最高 30 点）

绿色品质：（最高 60 点）

蓝色品质：（最高 120 点）

紫色品质：（最高 240 点）

红色品质：（最高 480 点）

橙色品质：（最高 960 点）

目前玩家最高只可创建 960 点道具，不允许出现超过 960 的情况。（也就是说车道具不允许出现粉色道具）

注 1：武器的品质等级会与任何可能影响到它的因素挂钩, 比如说[伤害、特效、耐久度，大家应该也注意到了以上在各类武器后面的点数标注，这就是我们这次创建装备的核心刻度“点数系统”，点数系统就像创建人物卡分配属性一样，是可以自行分配的

材料和材料点数：

玩家可以使用材料在商城内按照工艺等级合成装备和道具， 我们会把材料计做点数

黑色材料：10 点

绿色材料：20 点

蓝色材料：40 点

紫色材料：80 点

红色材料：160 点

橙色材料：320 点

粉色材料：640 点

按照材料自身价值的点数，将材料点数拼凑到大于装备自身的点数（必须是大于装备的品质点数，材料点数最高可以大于装备点数 100 点），才可以算作装备制作公式正确。

在制作装备时，所需的素材至少有一项是与装备品质等级相同品质或更高品质的素材结合以上信息，可以得出创建装备和换算点数的步骤。

工艺等级

简单来说就是制作装备的品质来规定工艺等级。

黑色装备、绿色装备：无须缴纳加工费

蓝色装备：缴纳 1000 加工费

紫色装备：缴纳 2000 加工费

红色装备：缴纳 3000 加工费

橙色装备：缴纳 4000 加工费

粉色装备：缴纳 8000 加工费

玩家在合成装备过程中可以使用高级材料代替低级材料合成，例如蓝色材料代替绿色。

段位限制：

例如限制角色要达到 4 段以上才可以使用某装备，那么这个装备仅有段位到达 4 段的玩家才能使用

适用类型：

适用类型栏写在简介栏里面，只要标注装备的适用类型就行，类型包括（兽物类、怪异类、巨型类、微型类、灵魂类、其他类、正常类）其中，适用类型可以重复（比如同样适用于正常类、微型类、兽物类）那么这件装备就是适合多种类型角色适用的装备，适用类型的填写各式如下例子

[适用类型：正常类]或[适用类型：正常类、微型类、兽物类]这样

成长型装备：

成长型装备拥有基础效果：成长型装备

PC 可以花费 10 碎片+4000 积分购买黑色白板（耐久只有 10 点数），然后换投入点数完全正确的碎片解锁剩余技能和耐久，此装备也得按照战力计算颜色。

（比如你解锁到 120 点以上，装备就变为紫色，装备上限 960，同理解锁额外特效和额外耐久度请参照规则书丢点数

但是当成长装备突破原本极限时需要额外投入碎片：突破蓝，紫，红，橙分别需要额外花费 30，50，70，90 碎片。

伤害与耐久度：

1 点=1D5 攻击力

1 点=30 耐久度

在此分类中，你每使用了 10 点，就会处于封锁状态，如果你想要继续上涨你的装备攻击或耐久你，那么你需要白扔 30

点的解锁点数，来解锁接下来的伤害量或耐久度

比如说你想制作一把剑，你投了 10 点，它的伤害是 1D50，十分中庸，如果你想要把它再往高处解锁，那么你需要投入 30 点的解锁点数，然后你又可以在 10 点把它的伤害变成 2D50，但是如果你还不满意，那么你可以再投 30 点，但是假

设如果你的点数还剩 3 点，那么我暂且先默认你把最后的 3 点也投进去了，那么你这把枪最终的总伤害是 2D50+3D5，

而你消耗的点数是 83 点，耐久度的增加也是同理，但是一件装备的耐久和锋利度是有关联的，一件过于锋利的武器如果没有足够的耐久性，那么它将无法承载自己的破坏力，从而变成一次性武器，一件装备的攻击力最高可以比他的耐久度耗点高出 100 点，如果超越这个限度（例如攻击耗点大于 200，而耐久度耗点连 100 都不到），那么它将会变成一次性装备（但是这个关联只是耐久度对攻击力的束缚，攻击力对耐久度则没有这类束缚，因为这是一项限制限制

那些无脑叠攻击力的装备制造者们的机制，此机制对枪械、载具等一切装备适用)

弓箭武器：弓与箭的武器伤害计算方式为弓+箭合计伤害（例如一把 6d50 伤害的弓搭配 7d50 伤害的箭，伤害为 13d50）。弓箭合计伤害超过 13d50 时，按 13d50 计算。（如 8d50 伤害的弓搭配 8d50 伤害的箭，合计伤害为 13d50）。

特殊效果：

20/40/80/160/320/640/1280 点=某一种特殊的效果（按照黑~粉的等级划分）
黑、绿、蓝、紫、红、橙、粉

武器类型特效区分：

1. 双手近战武器（钝器）：双手近战武器-钝器进行攻击时将无视 20%护甲。
2. 双手近战武器（锐器）：双手近战武器-锐器进行攻击时将对武器长度范围内所有敌方单位进行攻击，该特效仅主动动作下的普通攻击才会生效。
3. 单手近战武器（钝器）：双手握持单手近战武器-钝器进行攻击进行暴击检定，检定通过则该次攻击无视护甲。
4. 单手近战武器（锐器）：双手握持单手近战武器-锐器进行攻击进行暴击检定，检定通过则该次攻击获得 100%独立增伤。
5. 贴身近战武器：(拳套，指虎等)：双手使用时协调判定+10%。
6. 霰弹枪（散弹枪）：该武器最大射程为 30M，在进行攻击时，将会对正前方 5M 范围内所有敌方单位造成伤害。
7. 手枪（冲锋枪等短枪械）：上弹仅需 rp，不再占用动作，使用射速 2 检定成功率+10%。
8. 步枪（一系列长枪械）：你可以选择在这回合主动使用普通射击或者瞬发使用普通射击，选择瞬发使用普通射击则伤害降低 50%（跟增伤叠加）。

9. 狙击枪：你的射程提升 50%，你使用速射 0 进行瞄准时伤害增加 20%。
10. 能量枪械：你的射击为无属性元素伤害，你的攻击无视 20%魔法抗性。
11. 弓箭：可以发射箭矢。

【创建枪械】： 射速：

枪械与普通武器不同的是，他有特定的射速系统，射速值从 0~3 分级（射速等级写在效果栏）

射速 0：瞄准射击，每回合攻击前需要一个额外的 1ap 瞬发动作进行瞄准，相应的，精准度也会提高 20%

射速 1：普通射击：一个主动攻击射出 1 发子弹，造成正常武器的伤害射速 2：三连点射：一次性射出 3 发子弹，分为四种情况：

情况 1：对方闪避判定值 \leq 你精准度判定值的 50%时，造成 150%的武器伤害

情况 2：你精准度判定值的 50%<对方闪避判定值 \leq 你精准度判定值时，造成原本的武器伤害情况 3：你精准度判定值<对方闪避判定值 \leq 你精准度判定值的 150%时，造成 50%的武器伤害情况 4：你精准度判定值的 150%<对方闪避判定值时，无法造成伤害

但无论如何你造成的伤害依旧是单段伤害

射速 3：火力覆盖：表明你要攻击的目标数量并一次性射出 X 发子弹，随后 1dx 大于等于目标的数量即可对所有攻击目标造成一次不受任何加成的枪械伤害，若小于则无法造成任何伤害，每次使用火力覆盖都将减少枪械 15%耐久度

（射速 3 不代表你就必须要每次攻击都要进行火力覆盖，你也可以运用射速 2、射速 1、射速 0 的技巧，进行三连点射、普通射击、瞄准射击）

射速 0~3 的射速提升不需要花费点数，但是一定要符合枪械的设定，这一点由审核员做最终决定

攻击力：

枪械的攻击力是固定的，因为它是机械产品，所以打到哪里伤害都一样，枪械

的攻击力兑换点数公式也是独立的

1 点数=4 点攻击力

(枪械攻击力每支付 10 点就是一个门槛，你需要额外支付 30 点点数来跨越这个门槛，这种结算方式类似于耐久度的结算)

精准度：

射出的子弹无法进行躲避对抗和防御的力量对抗，取而代之的是精准度判定精准度判定为：枪械精准度+2D 协调

一般的判定方式都是对方进行的躲避或防御对抗与你的精准度判定结果相比较大小

1 点点数可以兑换 1 点精准度，每支付 10 点就是一个门槛，需要支付额外 30 点点数来跨越这个门槛，这种结算方式类似于耐久度的结算一旦对方躲在比自己大的掩体后面，那么枪械的弹道就只能打在掩体上面，所以伤害是结算给掩体的，有时候在对方拿着比自己身体还大的盾牌时，盾牌也可以被算作是掩体，正面完全没有死角所以无法用枪械从正面打破防御

射程：

枪械的射程由投入的点数决定，每投入 1 个点数，枪械就能增加 5 米的射程，当射程达到 500 米之后，再投入的价格会变为每投入 5 个点数就会增加 10 米的射程，当射程达到 1000 米之后，再投入的价格会变为每投入 1 个点数就会增加 1 米的射程

配件槽：

枪械可以装备最多两个配件，但是一个枪械上面装备的配件不能重复（比如你不能把枪管同时装备消音器和火帽），枪械配件也不能无视枪械结构进行装备（比如你无法把手枪上面装备枪托或者步枪的加量弹夹），配件装载后需要经过角色卡审核员的审核才能算作装卸成功

载弹量：

枪械的载弹量与射速的判定大同小异，都是需要玩家自行设定的，只要符合枪械本身的设定即可，这方面请找审核员进行监督和最后的批准

【创建配件或附魔】：

配件和附魔的制作也请遵照素材、加工、效果等规则，下列举例讲解附魔，同理附魔和配件最高也只可以创建 320 橙色品质，不允许出现 640 粉色品质。

附魔属于进阶的装备改造，探索者可在空间为装备附魔，为装备增加不同的效果，而每一件装备只可拥有一种附魔特效，所以附魔消耗的点数较低。（为装备特效一半）

同理，配件根据枪械不同限定不同，可装备配件数量不同，这里不一一列举，但是配件也属于进阶的装备改造所以点数较低。（为装备特效一半）

每一种附魔只能拥有一种效果（但是可以拥有多种 debuff），附魔的效果等级和装备的效果等级相同 10/20/40/80/160/320/640 点=某一种特殊的效果（按照黑~粉的等级划分）

黑、绿、蓝、紫、红、橙、粉

附魔的耗点通常按照效果的等级规划，分别为：

10/20/40/80/160/320/640

附魔也会提高战力，它会为装备额外添加对应黑色到橙色特效，1/2/3/4/5/6 点的战力，写在装备战力栏内。（黑色 1 点，绿色 2 点以此类推）

创建附魔时，需要考虑到点数和其等级需要消耗的对应材料和工艺等级（这方面在装备创建方面已经讲过了）

在创建附魔后，附魔可以通过“模块”的方式保留在你的角色启示手环栏中，如果启示手环栏空位不足则将会被暂存在素材仓库中（附魔模块是用魔钢制作的纯黑色的小盒子，通常会在盒子顶部贴有附魔名称和品质的标签，当探索者在启示手环栏页面中选中武器后，只需要打开盒子，附魔就可以永久被加持在

武器上面了，同时附魔会被消耗，魔钢制作的盒子也会被自动回收[注：除了自己小屋以外的任何场景中，探索者都无法将附魔盒子从启示手环栏拿出，但是探索者们可以通过启示手环来交易附魔，偶尔在拍卖场中也会进行特殊附魔的拍卖])

【创建防具】：

防具可以粗略地概括成[盾牌、头部、腰部、手臂、腿部、身体、背部] 防具的制作与以上提到的制作要素无差别。

[盾牌]：在受到一次超过盾牌耐久度上限的伤害时，盾牌只会被扣除 20%的耐久度（但是如果受到的伤害超过了耐久度上限的一倍，那么盾牌也会被照样彻底损坏）

魔法护甲与物理护甲并不冲突，可以共同存在，如果收到的伤害没有高于你的护甲值，那么你将不会受到伤害

如果收到的伤害高于了你的护甲值，那么你的护甲将会永久减去其伤害量的耐久度护甲范例（同样的价位与护甲值也适用于魔法护甲）：

10 点：物理护甲+10

30 点：物理护甲+20

90 点：物理护甲+40

300 点：物理护甲+80

500 点：物理护甲+160

800 点：物理护甲+320

（护甲写在效果中，但是不与效果属同类型）

（通常情况下，盾牌可以选择背部、腰部、手臂和武器栏三种部位进行穿戴，它既可以背在背部又可以绑在手臂上面， 盾牌覆盖的部位会默认被盾牌保护，如果对方攻击你，你可以进行协调对抗，也就是部位命中判定来判定是否可以用身体的轻微偏斜来以盾牌抵挡伤害，判定公式中你的协调力包括加成只能是原数值判定的 50%，因为这是盾牌部位判定的特殊限制机制，如果你将盾牌放在武器栏则默认是手持盾牌，那样的防御只需要进行盾牌相关的防御判定即可，与盾牌相同的是，剑鞘一类的物品也可以装备在背部和腰部，甚至有些厚实而

结实的剑鞘还拥有自己的攻击面板，它们可以当做打击武器来使用）

【创建普通载具】：

行驶方式：

四种行驶方式可以同时存在（通常情况下载具是不可以拥有能力的，但是在特殊情况下[每拥有一个能力，需支付 100 点解锁费用的情况下]，可以拥有一项特殊能力，能力耗点费用与装备的能力耗点相同）

模块组件：

普通情况下，默认的载具是没有模块组件的，组件可以在后期进行装载，一个载具最多拥有两个组件，模块组件可以是额外的机械臂也可以是喷气式背包或者其他外接器具，载具自带的模块组件不需要消耗自身的点数与组件栏

（类似子的供能机这类，因为这些是自带的必不可少的组件），大多数情况下载具的模块是形容（机械臂/多重翅膀/额外喷射器/额外护甲）这类东西，它们属于道具范畴。

供能：

起始之地是人性化的空间，你的载具不需要加油、充电、补给能源箱也可以发动，我们会给玩家提供自动的免费的载具

续航服务，您在公路上驾车完全不需要考虑您的载具还剩多少油，您买载具，我们保养，丝毫不需要您去顾虑这些

载具除了如上文中列表的分类以外，还有额外的几项：

- 1：载具的时速请参考[创建模板]中的范例和公式。
- 2：载具自带撞人伤害，伤害等于秒速的真伤。同时载具耐久度降低伤害耐久。
- 3：在战斗中召唤载具属于启动启示手环动作，消耗 1AP，具体请见 AP 规则，登上载具需要根据载具的形态而决定动作，具体根据主持人的判断和载具中的

叙述而决定

4: 载具算作部分掩体，所以处于载具内部的人受到的伤害降低 50%（包括真实伤害），同理载具耐久会降低伤害数值的耐久。

5: 载具修理遵循 1000 耐久 1000 积分的设定，回归空间并不会自动恢复耐久，请花钱修复。（例子如下：1-1000 耐久=1000 积分，1001-2000 耐久=2000 积分）

【创建机甲载具】：

行驶方式：

四种行驶方式可以同时存在（通常情况下载具是不可以拥有能力的，但是在特殊情况下[每拥有一个能力，需支付 100 点解锁费用的情况下]，可以拥有一项特殊能力，能力耗点费用与装备的能力耗点相同）

模块组件：

普通情况下，默认的机甲载具是没有模块组件的，组件可以在后期进行装载，一个机甲载具最多拥有两个组件，模块组件可以是额外的机械臂也可以是喷气式背包或者其他外接器具，载具自带的模块组件不需要消耗自身的点数与组件栏

（类似子的供能机这类，因为这些是自带的必不可少的组件），大多数情况下载具的模块是形容（机械臂/多重翅膀/额外喷射器/额外护甲）这类东西，它们属于道具范畴。

供能：

起始之地是人性化的空间，你的载具不需要加油、充电、补给能源箱也可以发动，我们会给玩家提供自动的免费的载具

续航服务，您在公路上驾车完全不需要考虑您的载具还剩多少油，您买载具，我们保养，丝毫不需要您去顾虑这些

载具除了如上文列表中分类以外，还有额外的几项：

- 1: 机甲载具的时速请参考[创建模板]中的范例和公式。（机甲载具比普通载具耐久比例少一半即 $1=15$ ）
- 2: 机甲载具自带撞人伤害，伤害等于秒速的真伤。同时机甲载具耐久度降低伤害耐久。
- 3: 在战斗中召唤载具属于启动启示手环动作，消耗 1AP，具体请见 AP 规则，登上载具需要根据载具的形态而决定动作，具体根据主持人的判断和载具中的叙述而决定
- 4: 机甲载具算作完全掩体，所以处于载具内部的人伤害完全由机甲本身承担（包括真实伤害），同理机甲载具耐久会降低伤害数值的耐久。
- 5: 载具修理遵循 1000 耐久 1000 积分的设定，回归空间并不会自动恢复耐久，请花钱修复。（例子如下：1-1000 耐久=1000 积分，1001-2000 耐久=2000 积分）
- 6: 机甲载具耐久完全归零处于报废状态，除了花费相应积分修复耐久以外，还需要额外花费 2000 积分修复动力系统。

【创建小道具】：

小道具虽然没有品质设定，但是可以拟定品质

黑色品质：30——900 积分

绿色品质：900——1800 积分

蓝色品质：1800——3600 积分

紫色品质：3600——7200 积分

红色品质：7200——14400 积分

橙色品质：14400——28800 积分

小道具的类型例如：手榴弹、手机、钱包、BB 机、跟踪器等

【创建带出宠物】：

1. 使用生物自定义模板
2. 需要在剧本开始前通过团审及自定义审核，并确定带出价格
3. 带出生物战力不得超过当前副本上限
4. 带出价格=属性战力*100+特效点数碎片(特效上限 960 点)+对应特效点数手续费(0-4000，同装备)
5. 除非特殊职业或者特质，一个宠物最多拥有 2 个技能
6. 宠物战力值=属性战力+对应特效战力点数(黑/绿/蓝/紫/红/橙=3/6/9/12/15/18)
7. 不得带出高于自己战力的宠物。

【创建带出小道具】：

1. 使用自定义小道具模板
2. 需要在剧本开始前通过团审及自定义审核
3. 副本等级对应最高带出小道具颜色为：E/D/C/B/A/S 及 EX=黑/绿/蓝/紫/红/橙
4. 带出价格=30-900/900-1800/1800-3600/3600-7200/7200-14400/14400-28800
5. 单次团结束最多可带出 1-3 件小道具，红色及以上等级的小道具，单次最多可带出一件。

【创建带出装备】：

1. 使用自定义装备模板
2. 需要在剧本开始前通过团审及自定义审核
3. 副本等级对应最高带出装备颜色为：E/D/C/B/A/S 及 EX=黑/绿/蓝/紫/红/橙
4. 带出价格=（等同于装备点数的碎片+0/1000/2000/3000/4000）*0.4/0.5/0.6/0.7/0.8/0.9（黑/绿/蓝/紫/红/橙）
5. 可以自带素材在轮回内寻找拥有足够工艺的人打造，要求同上 1, 2, 3 点，带出的价格为原等级制作装备手续费*0.7

【创建带出称号】：

1. 使用技能效果模板，但可以相对省略。描述集中于名称，效果，CD 上
2. 需要在剧本开始前告知技能审核称号获取方式，副本等级且通过审核
3. 副本等级对应最高带出装备颜色为：E/D/C/B/A/S 及 EX=黑/绿/蓝/紫/红/橙
4. 负面效果的带出称号可以作为 PC 在副本内极度离谱行为的惩罚，但是结团前，同样必须取得团审及技能审核的审核和同意

【创建套装】：


套装必须要有 2 件以上装备才能称为套装，套装不允许出现成长装备，套装特效同样适用战力规则，套装效果之间并不需要额外点数解锁。套装必须要满足装备齐全的条件才能生效，套装特效规则使用的是凑点规则，即套装给予点数相加满足特效开启，套装必须是 2、4、6 之类的双数规则，另外每凑齐 2 件之间特效只允许车 1 个，不允许多个特效。（即不允许出现 2 件套效果为蓝色特效 1、蓝色特效 2、蓝色特效 3 之类的情況）

例子：

2 件套：王者之力（左）、王者之力（右）为两件套，他们有一个 2 件套蓝色特效（80 点）+5 点精神，那么他们需要每件装备给予 40 点点数才能车这个 80 的特效。如果他们需要一个紫色特效（160 点）+8 点精神，那么他们则需要每件装备给予 80 点点数才能车这个 160 的特效。

4 件套：王者之力（左）、王者之力（右）、王者之力（头）、王者之力（手）为四件套，他们有一个 2 件套蓝色特效（80 点）+5 点精神，那么他们需要每件装备给予 20 点点数才能车这个 80 的特效。当他们需要车一个 4 件套红色特效（320）时，除了之前 2 件套的特效点数外，他们还需要每件装备给予 80 点点数才能车这个 320 的特效。（即每件装备消耗 $20+80=100$ 点数）

最后说了这么多，你们可能也没看懂，所以我这边给你图文理解一下，点数和装备，以及如何创建装备如图：

| 装备类型 | | 冷兵器 | | 部位 | 主/副手装备 |
|-------------------|----|------------------------------------|------|------|---|
| 伤害/點數 | 50 | 特殊效果 | 点数 | 20 | 名称 |
| 2d50 | | 饮血（黑色，被动）：当攻击造成伤害超过30以上时，为自己恢复10hp | | |  |
| 耐久/點數 | 10 | | | | |
| 300 | | | | | |
| 需要材料 | | | | | |
| 优质矿物（蓝色）x2 | | | | | |
| 总计点数 | 80 | | | | |
| 品质 | 蓝色 | | | | |
| 重量 | | 获取途径 | 素材加工 | | |
| 3kg | | 工艺等级 | 蓝色 | 段位限制 | 0 |
| 体积 | | | | 适用类型 | 正常类、兽物类、怪异类 |
| 小型 | | | | | |
| 简介 | | | | | |
| 一把华丽的长剑，却被主人当做装饰品 | | | | | |

这把武器总计点数 80，超过绿色的 60 所以属于蓝色工艺等级。特效是黑色被动所以耗点 20。攻击为 2D50，由于 10 点数有 1D50 攻击，对方觉得不够，所以额外花费 30 点解锁，再次投入 10 点额外增加 1D50，所以总计花费 10+30+10=50 点伤害 2D50。到那么玩家就要问了那么我要再加一个特效怎么办，那么你需要再次花费 50 点数解锁下一个特效栏目，然后继续花费特效对应点数来增加特效。怎么样？简单易懂！（笑）

做一名主持人需要注意什么

【主持人的奖励结算】：

[要素 1：主持人的考试]

主持人考试由群主（吉祥物）亲自进行，分发试卷答题通过后取得主持人资格。

[要素 2：玩家对主持人本次主持的体

验度打分] 打分分数为 1~100 分

为了让玩家能够更好地理解主持人评分 1~10 分究竟代表什么体验，所以这里

就给大家举个例子

1~10 分：简直糟糕透了，我不认同他的主持人身份，我要投诉他！这剧本弄的都是什么玩意！

11~20 分：体验极差，我忍着性子玩下来的，下次绝对不会玩这个主持人的剧本！

21~30 分：玩的很难受，但也不算百分百的差劲，有一小部分地方感觉还可以！

31~40 分：体验不太好，再接再厉吧，希望主持人还能做得更好！

41~50 分：算是中规中矩，不好也不坏，但是游戏性还有很大提升空间！

51~60 分：勉强算得上合格，各种地方都挺到位的，能让我感觉到这个团玩着有乐趣！

61~70 分：感觉还不错，有某些部分做的挺好，如果加以完善，可能会变好！

71~80 分：非常不错的一次体验，如果下次这位主持人再开团，我还会选择参加！

81~90 分：满意度百分之九十，这里很对我胃口，主持人带给了我们很棒的游戏体验！

91~100 分：这个团简直就是神作！简直无法用语言修饰的完美！主持人太棒了！应该被载入史册！

（注 1：主持人的评分也需要填在角色的账单栏和评分统计栏中）

（注 2：主持人进行开团是会被计入到探寻之旅次数中的，主持人每开设一次剧本，其角色的探寻之旅次数就会+1）

（注 3：80-89 评分需要写出 60-100 字左右的感想与评价，90-95 评分需要写出 150 字左右的感想与评价，96-99 需要写出 200 字左右的感想与评价，100 分需要写出 260 字左右以上感想与评价而且低于 65 分以下也需要写出 60-100 左右的理由及原因，这样方便 KP 理解和修改自己的错误。

PS：团审有权可以在特殊情况下少量的减少或者增加评语的基础要求字数。）

（注 4：评价内容包括但不限于：剧情、房规、给人体验、等等，是指一整个团下来你的体验。）

（注 5：严重禁止 KP 串通 PC 恶意刷剧本评分，所以平均分高于 90 分的团，其中的评语需要全部都会上传至群文件内的评语录中（如果因为评语过长，团审可以要求上传到评语文件夹中），如果恶意刷剧本评分，后果自负！！！！）

（注 6：每月月评评分前两名且平均分大于 80 者，有晋升为认证 KP 的资格）

[要素 3：主持人的基础奖励]

E: 4000 积分 (150 序列碎片)

D: 5000 积分 (200 序列碎片)

C: 6000 积分 (250 序列碎片)

B: 8000 积分 (300 序列碎片)

A: 9000 积分 (350 序列碎片)

S: 12000 积分 (400 序列碎片)

关于 KP 的基础奖励奖励:

E-D 开团时间必须多于 5 小时;C-B 必须高于 8 小时;A 级以上必须高于 12 小时;S 级必须高于 16 小时, 才能获得基础奖励。

关于 KP 基础以上的额外奖励:

E-D 级团, 如果开团时间多于基础时长, 每 5 小时, KP 奖励额外增加 10%积分, 最高+50%积分。

C-B 级团, 如果开团时间多于基础时长, 每 5 小时, KP 奖励额外增加 10%积分, 最高+80%积分。

A-S 级团, 如果开团时间多于基础时长, 每 5 小时, KP 奖励额外增加 10%积分, 最高+110%积分。

(如果因为战斗时间过长等不确定因素, 团审可以减少时长奖励。)

(发现恶意刷时间刷奖励, KP 小黑屋 15 天, PC 获得团等级基础奖励。)

(如果团中有 KP 的私人规则或房规必须添加在开团申请及开团公告上)

[要素 4: 主持人的月末奖励]

统计员会对开团总时长 10 小时以上的主持人在月末进行一次统计, 把平均分数进行排名, 按照排名的先后给予奖励, 这份奖励只要满足要求每个主持人都有。

0~60 平均评分: 无奖励

61~100 平均评分: 8000 积分奖励

本月平均分高于 80, 次月月结奖励额外增加 1000 积分 200 碎片 (不可叠加), 如果某月平均分低于 80, 次月取消额外奖励。

[要素 5：剧本库系统]

统计员会统计单次开团评分最高的前三名剧本，将这些剧本进行二次审核之后收录到“剧本库”中，新手主持人在进行开团申请前可以找团审进行商议，团审可以向他们提供这些剧本来进行练手，这样可以让新主持人们积累开团的经验而且不会让体验太差或强度太难以把控

[要素 6：剧本开设次数限制]

同一个剧本在一个月内最多只能开设两次，即便是再完美的剧本也不能超过这个量

[要素 7：萌新引导团]

在 KP 经过某一名萌新辅导的认可后，可以在萌辅辅导的监督下帮助萌新辅导进行一次萌新引导团，萌新引导团仅限于 0-1 轮回的 PL，用于给新进群的轮回者讲解规则并传授经验，一般萌新引导团的时长为五小时左右，萌新引导团 KP 的奖励为 100 碎片。

【给玩家的奖励结算】：

[要素 1：探寻之旅难度等级]

在达到启示手环赋予的一些任务后，玩家更有可能得到对应该探寻之旅难度的徽章奖励

玩家还可以通过完成一些隐藏任务获得额外的一些奖励（根据主持人的设定而定，但难度越高奖励丰厚）每个难度等级的基础奖励都是不一样的。

关于基础奖励奖励：

E-D 开团时间必须多余 5 小时；C-B 必须高于 8 小时；A 级以上必须高于 12 小时；S 级以上必须高于 16 小时才能获得基础奖励。

关于玩家基础以上的额外奖励：

E-D 级团基础时长以上每 1 小时可以在基础奖励外的增加 1000 积分上限奖励

C 级以上团基础时长以上每 1.5 小时可以在基础奖励外的增加 1000 积分上限奖励

1.（注意这是上限不是直接奖励积分，奖励积分还是根据你任务难度来给的，所以 KP 需要提前预估时间和设定奖励难度。）

2.（然后发现恶意刷时间刷奖励，KP 小黑屋一个星期，PC 无奖励。）

基础奖励如下：

E: 3000 积分+1E+20 碎片

D: 4000 积分+1D+20 碎片

C: 5000 积分+1C+20 碎片

B: 7000 积分+1B+20 碎片

A: 9000 积分+1A+20 碎片

S: 10000 积分+1S+20 碎片

奖励积分上限：

E 级单次探寻之旅的奖励积分最高收入上限：5 小时=3000 分，超过 8 小时=6000 积分，也就是最高 6000 积分。

D 级单次探寻之旅的奖励积分最高收入上限：5 小时=4000 分，超过 8 小时=7000 积分，也就是最高 7000 积分。

C 级单次探寻之旅的奖励积分最高收入上限：7 小时=5000 分，超过 12 小时=8000 积分，也就是最高 8000 积分。

B 级单次探寻之旅的奖励积分最高收入上限：7 小时=7000 分，超过 15 小时=11000 积分，也就是最高 11000 积分。

A 级单次探寻之旅的奖励积分最高收入上限：12 小时=9000 分，超过 20 小时=15000 积分，也就是最高 15000 积分。

S 级单次探寻之旅的奖励积分最高收入上限：16 小时=10000 分，超过 28 小时=18000 积分，也就是最高 18000 积分。

（为了防止出现恶意刷积分的情况，只有大于基础时长的探寻之旅才能给与正

常奖励，开团时长每减少 1 小时，就会减少 20%的奖励，如果扣完了没有奖励)

MVP 奖励及 RP 达人奖励 (3 人及以上副本才开启该奖励)：

MVP 评判标准：在该次成功的探索之旅中，对任务的完成及探索，个人贡献占据团队 50%以上，且最终团队投票中得票最多，该名 PC 在探索奖励外**额外获得 50 碎片奖励**。如果探索中有暗线设定且 KP 认为需要奖励该 PC，则由 KP 负责对团队进行说服。如果有半数以上 PC 拒绝则该 MVP 奖励失效。如果没有突出个人达到要求则不予颁发奖励。**注意：KP 必须为这位 MVP 写出大概 80-100 字的推荐评语，描述这位 PC 优秀之处和亮眼的行动 (PS：不得为纯战斗 MVP，必须是为非战斗剧情推进或者世界影响大等优秀行动)。**

RP 达人奖励奖励：在该次成功的探索之旅中，该名 PC 的 RP (角色扮演) 带给了 KP 极为深刻的印象和良好的互动，则由 KP 决定该名 PC 在探索奖励外**额外获得 10%积分奖励 (不与其他任何积分加成效果叠加)**。如果没有突出个人达到要求则不予颁发奖励。如果其他 PC 有质疑可联系 RP 监督，通过比对几人本内的 RP 表现予以复议。如果有 PC RP 崩坏则对该 PC 的奖励一票否决。**注意：KP 必须为这位 RP 达人写出大概 80-100 字的推荐评语，描述这位 PC 优秀之处和亮眼的 RP，还需附上此 PC 的精彩 RP 的记录或者截图。**

PS：当选举 MVP 与 RP 达人时，如果参与评选的几人当中产生严重分歧，谁也不服谁，有人抱持严重不服结果的情况时，此次评选取消。因为有人对彼此的表现产生质疑，则说明此人表现无法完全服众。

(除积分以外，其他奖励只能为基础奖励数量)

【RP 加值减值系统】

E 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 10 左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 10%左右浮动加成

D 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 15 左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 20%左右浮动加成

C 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 20%左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 40%左右浮动加成

B 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 30%左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 50%左右浮动加成

A 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 40%左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 60%左右浮动加成

S 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 50%左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 100%左右浮动加成

EX 本：PC 在进行优秀 RP 或者劣质 RP 的时，KP 可以以奖励或者处罚的态度，对战斗或者非战斗的判定值进行上下 50%左右浮动加成，或者对战斗伤害值进行上下 100%左右浮动加成

注意 1：此系统的使用在 RP 监督的监督下以 KP 主观操作为准，具体数值浮动，以 KP 主观看法为主，kp 有权开启或关闭此系统，pc 不得要求主动 kp 开启系统或者给与加值。

注意 2：如果 RP 监督发现 KP 滥用此系统给与 PC 过度的加成或者减值，以至于到了一种接近保姆或者恶意针对的行为时，RP 监督可以要求 KP 关闭此系统，且在此团中不得再次开启此系统，而且后续一个团也不得开启此系统，最后还需交此团 KP 奖励 30%的积分罚款。

注意 3:RP 监督发现 KP 给与加成或者减值的 PC 的 RP 不至于给与加成或者减值，

RP 监督有权取消本次加成或者减值。

注意 4：PC 对于恶意使用的 KP 有权利向 RP 监督，风纪委进行举报。

注意：

1、当玩家存在增加积分奖励技能时，最高只允许叠加到 30% 的积分奖励，超过则不计算。

2、当玩家存在团内额外获得属性技能时候，最高只允许获得 1 个技能的获取效果。（并不能叠加白嫖属性）

[要素 2：角色扮演]

角色的扮演分并不会加成到奖励里面，但是最终主持人仍然需要对玩家的角色扮演进行打分（1~100 分）角色扮演打分无需投票，可直接在主持人的结团公告中发布

在探寻之旅结束后，玩家需要将这个扮演分填写至账单（用括号内容的形式填在探寻之旅收入积分数目的后面）

[要素 3：角色影响力]

影响力包括角色在战斗中的表现程度、在剧情中的推动程度、对完成任务的贡献等

角色的影响力由主持人决定，且只有主持人拥有这方面发言权，其他玩家无权进行反驳和辩论角色的影响力同样拥有 1~100 分。角色影响力打分无需投票，可直接在结团公告中发布

在探寻之旅结束后，玩家需要将这个扮演分填写至账单（用括号内容的形式填在探寻之旅收入积分数目的后面）

[结算流程]

- 1：进行基础（主线）奖励结算
- 2：进行额外（支线）奖励结算
- 3：进行角色扮演和影响的打分
- 4：进行素材给予和 MVP 和 RP 达人评定
- 5：玩家和主持人进行最后交流
- 6：确认无误后申请结团公告

【副本爆出的素材限制】：

玩家得到的素材通常是从敌人的尸体中收取（无法获得同意素材）（素材可以花费素材点数一半的碎片转成通用素材）

E:最高可爆出绿色素材，素材

数量最多为 3 绿.

D:最高可爆出蓝色素材，素材

数量最多为 3 蓝.

C:最高可爆出紫色素材，素材

数量最多为 3 紫.

B:最高可爆出紫色/红色素材，素

材数量最多为 3 紫或 1 红.

A:最高可爆出红色/橙色素材，素

材数量最多为 3 红或 1 橙.

S:最高可爆出橙色素材，素材

数量最多为 3 橙.

【探索者的临时强化】：

探索者的强度通常只在起始之地内是成固定形式的，在各个位面的探寻之旅中，因为探索者要执行的任务难度不同，在进入光辉隧道并进行数据化时，探索者的战力强度会被强行提升至该难度等级所需的战力强度

注意：临强并不提供小道具和装备等临强权限，也不提供学术生活技能的临强权限。

[D 级]：若不足 61 则调整至 61 战力

[C 级]：若不足 121 则调

整至 121 战力

[B 级]：若不足 181 则调

整至 181 战力

[A 级]：若不足 261 则调整至 261 战力

（探寻之旅中各级所需的探索者战力对应着探索者自身的战力区间，具体请参考规则书中强度评估版块）

例如探索者尚福乐的战力是 121，属于 C 级探索者，他进入到了 A 级的探寻之旅任务当中，那么他将会被赋予 160 点的临时强化点数（建议备份一张此探寻

之旅的复制版人物卡，来进行临时强化的改造，不要在自己的人物卡源文件中直接改造，否则改回来会很麻烦），探索者也可自愿放弃临时强化。

临强系统的奖励结算：

启动临强系统的 PC 的积分奖励最高上限将以自身战力等级对应团的最高积分奖励上限为准，如：C 级 PC 临强跑了 A 级团，但是他能获得最高积分奖励依然是 C 级团最高积分奖励上限（8000 积分）且临强情况下获得徽章以 PC 战力等级为准，如：C 级 PC 只能获得 C 级徽章，注意，非临时强化时徽章奖励也是与自己目前进入探寻之旅时的战力等级（E~S）相同

（临时强化只能强化角色内在要素，不能暂时获得装备、附魔等外在要素进行强化，也不能进行临时的可自定义型强化，比如替身使者基因、从者基因等，且环卫法术等法术类抄录在对应等级下只能抄录对应优先度的法术，D 最多额外抄录两个、C 级 3 个、B 级 4 个以此类推）

注意：不得利用临时强化超越自身 2 个等级去跑团，临时强化最多只能跨越 2 个等级，比如 XX 玩家是一个 E 级玩家，最高只允许临强到 C 级去跑 C 团，仅此而已。

临弱系统的奖励结算：启用临弱系统的 PC 获取任务奖励上限和徽章一切以当前所跑团的等级为准。如：就算你是 A 级临弱跑 E，那你的奖励也是以 E 级团的奖励为准。

临弱系统限制：kp 决定临弱的各项数据，如果怕撕本可以临弱限制大一点，觉着想让 pc 爽死可以让限制少一点

注意：临强与临弱上下限过大，以至于无法正确评估 PC 强度与实力，所以 PVP 团不许开启临强或者临弱系统，以此保证 PC 之间平衡和公平。

【探索者死亡率】：

各个等级的探寻之旅中，死亡率是相同的（大概在 50% 的死亡率），随着一批

批新的探索者加入，也会有一批批老的探索者死亡，生命的奥妙就在于其无限性地周而复始，所以在这里请主持人们摆正心态，探索者是一个高危群体，在探寻之旅中他们随时可能会因为各种情况而死掉，不要怕自己撕掉玩家的角色卡而让玩家感到懊恼，这是一个正常的跑团结构，既然有人物卡生成，那么就会有角色卡死掉，这是游戏运作必不可缺的一个流程，所以请用心去掌控自己剧本的危险程度进行评级，以确保在正常合理的探索者死亡率框架下主持剧本来给玩家造成适当危险因素（换个角度说，平淡安全的探寻之旅反而会让玩家感到无聊，跑团游戏中追求刺激感也是乐趣的一部分，如何拿捏好这个危险因素的度数，请主持人自己衡量）

【探索者死亡惩罚】：

当玩家的角色被宣布正式死亡后，角色将会被撕卡（人物永久死亡），以后大家只能在群文件的墓区中找到这名角色了

【任务失败买活惩罚】：各等级模组建议买活价格

| 等级 | E | D | C | B | A | S | EX |
|--------|------|------|------|------|-------|-------|-------|
| 价格(积分) | 5000 | 6000 | 7000 | 9000 | 11000 | 14000 | 18000 |

1. 买活机制开启权

买活机制开启权将由 KP 进行主要管理，由团审进行辅助管理，对 KP 进行监督与帮助和建议，团审有权建议 KP 是否开启买活机制。

2. 买活机制流程

(1). KP 如需开启买活机制，需第一时间将开启此机制的信息写到开团申请上，然后与团审进行讨论此模组的难度是否需要开启此机制。

(2). 开启买活机制后，必须将开启买活机制的信息写到开团公告上，否则视为未开启此机制。

(3). 如果在跑团流程中 PC 人物卡死亡需要买活，将在结团进行奖励或惩罚结算后，进行买活所消耗积分结算，对于复活的人物卡只能复活此团开启前最新状态的人物卡，且花费积分只能是开团前最新状态的人物卡上所拥有的积分，如果积分不足视为撕卡，而且买活需要的花费积分只能花费 PC 开团前最新状态

自身人物卡的积分，也就是说如果只能花费你在此团开启前最新状态的人物卡上的积分，不能向其他人借款，而且在开团后一切的资源收入也不能用于买活中，当然如果 PC 在开团前借钱或者其他的资源收入都能用于买活消耗。

(4). 买活行动结束后，KP 需要将进行了买活行动的 PC 名字写在结团公告上，然后写上因为死亡而造成的本次任务失败无奖励，然后扣除任务失败的惩罚，最后扣除买活所花费的积分。或者人物卡死亡但是主任务完成，将先结算主任务奖励，然后扣除买活所花费的积分。

注意：PVP 团不纳入其中，具体情况由团审和 KP 决定

【开团申请书】：

请主持人开团前填写开团申请书模板交给开团监督员然后将其剧本交给开团监督员审核，审核通过方能开团

[开团申请书模板](请严格按照该格式

填写)

一、剧本规格

1. 剧本等级：E~EX (剧本等级请不要使用浮动，剧本等级只有一个，不允许出现越级支线。)

2. 剧本类型：解密、战斗、探索、剧情

解密：以谜题为核心的剧本，解密成功即为剧本完成，解密过程附带着其他的内容；(例：地狱公寓)

战斗：以战斗为核心的剧本，战斗不单单只是一个 BOSS，而是有着复杂的战斗相关的机制；(例：安徒恩) 探索：以探索世界观为核心的剧本，找出任务相关内容的含义；(例：小屋)

剧情：以故事为核心的剧本，在一个线性的故事之中寻找属于你的与众不同的故事与升级；(例：勇梦)

其他：世界这么大，剧本装不下。其他类型的剧本交由团审决定其要素。(例：MC)

(剧本类型请限定唯一，并非解密就不能存在战斗，其他同理。)

3. 需求人数：人数

4. 剧本内特殊规则：房规、战力限制、特殊限制

5. 预计游戏时间：预计的游戏耗时

6. 剧本内容：详细到大致剧情的走向和分支选择，还有重要 NPC 数据和普通敌人数据。

7. 剧本内容梗概：类似于简介

注意：团审有权驳回没有按照开团申请格式要求写的开团申请。

以下两点写在开团申请最后中，最后交给和剧本一起交给团审审核

剧本 BOSS 数据：boss 技能、面板、装备、弱点(可以没有，请标明)

世界观大致梗概：世界观的大概梗概

必须将团内可能出现的所有 NPC 和怪物或是 BOSS 全部属性详细车出，并且如有设置背景板也必须将其车出放在剧本内交给团审（怪物属性可以根据 PC 强度进行调整，但是绝对不可以出现恶意撕卡的情况）

剧本物品和技能带出及其严格不建议你们带出，如果要带出需要以下步骤：

第一步：按照技能或者物品格式车好。

第二步：同时交给【团审】和【技物审】审核。

第三步：物品或者技能审核通过，将写有带出技能或者物品的途径与任务的团本交给【团审】审核。

第四步：团本审核通过后，KP 才能开团，所以剧本带出物品或者技能类必须提前车在剧本内才能带出，否则无效。

第五步：KP 开团，然后 PC 完成任务且活下来结团后才能带出。

而 NPC、宠物类带出和上述步骤一样，你可以在开团前提前审核，你也可以跑团中途提交给【团审】和【风纪委】确认难度没有问题后，然后按照宠物格式车好提交给【物技审】审核，审核通过后才能带出。

另外出现带出则 PC 结团奖励需要相应降低档次，具体数值看 PC 跑团难度和团本表现决定，而且只有 PC 才拥有带出资格，其他比如乱入，或者 NPC 等其他方式参与团本的人都没有带出的资格。

PS：如果发现钻规则书空子的人，不好意思撕卡警告。

测试团：

测试团是测量主持人新鲜出炉的剧本的合理性和找到剧本缺陷的一个步骤，任何剧本在刚刚写好后，主持人都可以申请测试团，在测试团中，玩家的死亡不会撕卡，但是玩家和主持人的结团奖励只能结算原有的 50%（这 50%也需要进行最后的评价环节，然后根据评分上调或下降），不仅如此，测试团中的任何道具都无法带出探寻之旅，玩家得到的徽章奖励也将下降一级

开团需要拉进群的管理员：审核你开团申请的团审，风纪委，角色扮演监督这三位，如果发现没有拉这三位的，本次开团 KP 奖励归零，下次团奖励减半。

【关于双开】

禁止任何关于双开的情况出现

出现则视为撕卡

任何新人请在问清楚能否进行一次跑多团的情况下，然后在进行选择

如果觉得无所谓，非要进行双开，那么则视为撕卡

任何人，如果因为双开被发现，第一次撕卡，第二次小黑屋，第三次不听劝告则飞机票

为什么不让双开：

1、你抢占了一个名额。

2、你别的团挂了，这个团当场暴毙，那么你队友本来是X个人打BOSS，现在X-1，你队友如果因为你撕卡，你负责吗？

3、容易出现RP混乱和摸鱼情况。

如果你想说，你就是想跑团，我就是要跑这么多团

我就是想跑XX团，我就是想一天24小时都在跑团中度过，怎么办。

1、自愿放弃团奖励。

2、KP不反对，并且和团审风纪委说明情况且允许后，才能进行

【注：KP开团有双开人员时的时候，人员名单发给团审和风纪委一份】

PS：规则书最终解释权归起始之地所有。

PS2：不要想着钻规则书空子，否则撕卡了，不要怪我。

规则书作者

（以下署名均为网络 ID）

[规则书改编者]

改编者：珑子鹩，现“起始之地”群主，“规则书继承人”，将该规则更新至《起始之地》版本，并现在该版本中作为规则书“总编辑人与运营者”，是最早的五人规则改编团体其中的一员，群内的主要审核，格挡判定规则灵感提供者。

改编者：陈子川，“起始之地”第一任群主，也是由其向其他另外四人发起的改编邀请，同时也是向其“尚福乐”获得了改编规则书的授权。

改编者：莫名，前“起始之地”主审核，改编团体五人组之一，也是莫名与珑子鹩一起进行了为时一周对整个序列库的翻新，并持续将近一年左右一直作为管理出力，格挡判定系统与格挡值的完善者。

改编者：云长，改编五人组之一，对群内许多规则的改编提出许多建设性的建议，并一直担任为群内团审/风纪委等职位。

改编者：维克多，改编五人组之一，引导萌新负责者，编撰《维克多教你建新卡和购买装备》。

规则书改编者在《轮回游戏》规则书重置更新为“二版”版本后，在向“尚福乐”获得改编授权以后，对原本 2.5 版本规则书中暴露出的问题进行了修改，并赋予了规则书新的名字与设定，使规则书在更新至《起始之地》后继续负责后续的更新与运营。

[规则书前作者]

尚福乐（另一个网络 ID“炸脖龙”或“单身”）：“规则书总制作人”

主要作者是规则书的总编辑人以及创作者。

由参与者进行意见补充，由管理员以及建议投稿人进行后续的意见补充才得以形成。

[管理员]

管理员属于自愿帮助制作人分担规则书运营义务的团体，他们的奉献精神难得可贵，但是本规则书在以

群体运作时管理员属于每月轮换制度，所以管理员的名字可能会不计其数，负责的维护功绩也并不会以

名单的方式列入作者版块中。

[文件作者]

文件作者属于规则书中个别文件的作者，例如某个特质、某个种族等，只有经过“强度审核”工序并且

被主要作者认可为强度在规则书体系下无问题的文件才有权列入作者的创作文件中，文件作者可以原创

也可以提交二次创作的内容到“创意工坊”文件夹，文件作者制作的所有文件的所有权均归属其自己所

有，但是文件作者无权干涉关于自己创建的文件在此规则书体系下的强度平衡和技能更改事项，若对强

度平衡的结果不满意，文件作者可以申请撤销在本规则书下自己制作的文件，规则书制作人无法干涉这

种撤销，但是有权利改动这些玩家自行创建的文件项目。

[建议投稿人]

建议投稿人属于在规则书成型后对目前的规则书状态进行投稿的玩家，这种后天性建议可能会被采用也可能不会被采用，决定权在于主要作者手中，所以建议投稿人的名字并不会被逐个计入作者名单之中。