

《月面》跑团规则书 ver1.0

一、如何创建一个角色卡加入我们的大家庭。

首先在群中模板文件夹下载一张模板卡，然后打开

然后你会看到这样的页面。

第一步填写自己的个人信息，阵营处为正常的九宫格阵营
性格没有局限性，但是请缩略到4个字内。

在填写好自己的个人信息和把右侧的简介、立绘放入后就可以打开我们的群。

此规则书目前多处都有引用关于轮回游戏规则书的部分！

二、认识自己的属性作用

在这里一共有六种属性，分别是，力量、体质、敏捷、技巧、感知、意识

【属性用途】

力量对抗(双方) : 2D 力量+力量 进行对抗判定。

敏捷对抗(双方) : 2D 敏捷+敏捷 进行对抗判定。

体质对抗(双方) : 2D 体质+体质 进行对抗判定。

技巧对抗(双方) : 2D 技巧+技巧 进行对抗判定。

感知对抗(双方) : 2D 感知+感知 进行对抗判定。

意志对抗(双方) : 2D 意志+意志 进行对抗判定。

攀爬/潜行/高难度动作: 3D 技巧>数值根据情况而定的数值。

近战攻击判定=技巧对抗 弓箭攻击的判定=2D 技巧+感知

对枪械判定

对枪械一类具有“精准度”系统的武器攻击进行闪避或防御时，公式属于特殊

公式，应对枪械攻击的判定为被动方的躲避/防御判定对攻击方[2D 技巧+感知+

枪械精准度]的值比大小，值得一提的是若想要招架枪械的攻击除非你的招架判

定比值大于攻击方的 2 倍时才能生效。

对魔法的判定

魔法的命中判定公式为[2d 意志+技巧]的值与攻击目标的闪避、防御、招架值比

大小

属性的说明

力量

力量会直接影响你的近战伤害和负重能力

具体的换算是，【徒手伤害=力量*2】而在近战攻击中伤害的公式会使用到关于徒手的伤害。

负重的换算分为【全身负重】【单手负重】【双手负重】。

【全身负重】=力量*10、【单手负重】=力量、【双手负重】=力量*2。

【全身负重】等于你身上除去手表中的装备后其余全部装备的重量总和上限。

【单手负重】等于你一只手能够拿起并使用的物品重量上限。

【双手负重】等于你双手一起使用时能够拿起并使用的物品重量上限。

Ps: 在装备说明中的【重量】换算为 1 重量=1kg 而道具的【重量】为 1 重量=500g

体质

体质是探索者的身体耐力的全部体现，也制衡着别的属性。

影响着你的血量、体力和每战斗回合的行动点。同时也会影响着防御对抗的结果。

具体的换算是：

【血量=体质*10】、【体力=体质*5】、【行动点=初始 3 点每 15 点体质+1】

Ps: 防御判定为 双方进行体质对抗，若成功则会在本次攻击中获得【2 倍体质的防御力】

敏捷

敏捷是决定你的身体动作速度的数值同时也涵盖了你的反应速度。

敏捷影响着你的闪避判定和招架判定，同时也决定了你每回合的移动速度和跳跃高度。

敏捷相关判定：【闪避判定=敏捷对抗】【招架判定=2D 敏捷+技巧】

【每回合移动距离=敏捷*10m】【跳跃高度=敏捷*20cm】【跳跃距离=敏捷*60cm】

技巧

技巧涵盖了很多的方面，他是你对于发力技巧和战斗技巧的总和，他实质的影响了你的攻击命中和一些高难度操作的成功几率。

技巧相关的判定有，近战命中、枪械命中、魔法命中、弓箭命中、招架判定、和需要技巧发力的一些场景判定。

感知

感知影响了你的五感和玄乎其玄的第六感，在需要进行类似于侦查、聆听等挽救 rp 行为时可以使用感知进行判定（笑），感知同时也影响了你的部分攻击的命中与被背刺时的察觉。

意志

意志是一个人的精神力量的体现，也是你在极端环境下是否坚强的写照，他直接影响了你的魔法伤害、命中，魔力条和 SAN 值，同时在濒死状态下是否不会晕厥也由意志来判断。

Ps：【濒死】状态是当你的血量降低到基础属性提供的血量十分之一时，会进行一个意志对抗来决定你是否进入昏厥。

三、一些名词的解释

能量

在进入折跃的位面后，每个 pc 都会开始自然的消耗能量，在进入折跃位面现实时间 2 小时之后会感受到饥饿的感觉就算是不吃不喝的种族也会有这样的感觉，这个感觉实际上是源自你自身的数据能量匮乏而形成的，在进入位面三小时后则会完全的饥饿获得饥饿 debuff，想要恢复能量也很简单，1.能量在回归月海后会缓慢的自动恢复在现实时间 24 小时会恢复完全如果在为完全恢复后就进入位

面则会产生疲劳 debuff。2.购买食物，在商城中会贩卖补充能量的食物以便于探索者们在位面时补充能量，也可以购买食材自己制作食物但需要一定的料理技能。

Ps: 能量的消耗必须由商城中贩卖的补充能量的食物或商城中购买的食材制作而成的食物恢复。

耐久度（新解释）

近战武器的耐久度在进行攻击后完全没有破防或者对方防御、招架对抗后你的判定失败后将会扣除没有击穿对方防御力防御的耐久度点数的一半【你的耐久度减少=对方在这次攻击中剩余的防御力】此效果仅在你完全没有破防或对方招架或防御判定成功后。同时武器的伤害基本伤害不能高于耐久度*4 的数值，不管怎么说低耐久的武器终究是一次性的。

远程武器的耐久在目前在攻击时不会产生扣除耐久的效果，武器伤害不能高于耐久度*5

种族

在这里你们没有被派遣折跃时种族都是你生前的种族，在被派遣任务时到达所在的位面的时候你选择的种族才会在其中具现化出现效果，当然你也可以在月海中具现化出种族的外表，当然特性效果是不会在其中出现的。

Ps: 【月海】是探索者们在为出发进行任务时的居住地，这里涵盖了无数的设施。

在这里的种族一共拥有 5 个阶段，阶段越高的种族越难获取，但是正面的效果也会越高，不同种族间的“牵制链”也会有所不同。但是也并不是阶段越高的种族越强，在高阶段种族获得大量的正面 buff 时与此同时他也会出现大量的 debuff，或是十分致命的弱点。

手表



在被拉扯到这个空间时，你们的手腕上就出现了一个造型奇特的手表，看起来就造价不菲，在你们用脑海中进行呼唤这块手表时，手表的数字变回亮起白色的光芒同时在你们的眼里，你们已经可以看到不同位面的时间，年代，甚至还可以看看未来几天的天气如何，当然他也提供了一点储存服务，你可以在手表中存储 6 件物品，但是总

共的重量不能超过 100，总体积也无法超过 20，在取出时需要消耗一个瞬发动作，之后物体便会以数据重构的方式出现在你的手中。对于一些没有手来佩戴手表的种族手表会出现在你的任意一个圆柱体的身体结构上，至于在什么位置，就要看命了~

好感度

在这里对于好感度的界定分为两类，**友情**和**爱情**。不同的好感度种类需要让你用不同的字体颜色记载，NPC 和其他的 PC 都可以记载上好感度。两种好感度都有从负到 5 的不同星级说明。在折跃的位面时你可以使用手表查看一些 npc 对你的好感度。

负星:这个角色会对你感到厌恶，根据他的个人的性格，可能会和你网上进行对线 and 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，当然如果你的颜值不到位可能会有些差错。

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，也可能共度过一些经历，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。在爱情方面这才是刚刚开始对你有了一些注意~

三星:在友情方面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。在爱情方面这个阶段证明对方会时不时的透透看着你，尽管这不是他的本意，但是已经成为了下意识的行为了。

四星:在友情方面这个阶段已经可以称之为挚友了，你们会习惯一起出门，一起共度冒险，愿意分享心事，在爱情方面在这个阶段正是一段正常恋爱最甜美的阶段，情人眼里出西施阶段。

五星:在友情方面在这个阶段只有一种说法“铁哥们♂”他已经对你抱有一些不一样的想法了，或者是疯狂的崇拜你。在爱情方面，能到达这个阶段的已经不是正常的爱情了，通常都是十分异常的爱，例如诚哥~

RP 崩坏会被怎么样

在这里，如果你在进行跑团的过程中和你扮演的角色有严重的出入时会被判定为rp 崩坏，随后你的数据体会因为承受不住这种堪称死结的驳论将你的存在一点点的删除。

玩家的 RP 基本要求:

1.在游戏开始时要让主持人和其他玩家知道自己角色的样貌，避免游戏已经结束了，但是最后所有人对彼此的印象都只停留在玩家所叙述的名字上面，这样

敷衍的 RP 会造成很大的代入感损失，导致游戏的乐趣大大下降。

2.在游戏进行时，玩家在控制角色进行动作指令时请具体描述这类动作，好让主持人能理解你准备做什么，否则很容易引起不必要的误会。

3.在扮演角色时，请务必遵照玩家给角色的性格设定，不要完全随心所欲地进行 RP，否则这会毁了你的角色设定和游戏气氛。

4.在没有得到主持人允许的情况下，玩家不能私自 RP 如“我直接杀死了 XXx”
“我直接推开了 XXX 大门”这类可能会涉及到判定的动作，因为这些机制背后也许涉及到主持人埋好的剧情线路，在没有进行判定的情况下直接 RP 会导致整个游戏变成一种无秩序的情景，大大降低了所有人的游戏体验。

5.不要进行任何超游操作，这个“超游”的概念十分广阔，请玩家自行注意，不要因为超游导致角色崩坏而给大家带来不好的印象。

主持人的 RP 基本要求:

1.在玩家来到一个场景后，请叙述这个场景的样貌，不要让玩家感觉自己是在一片白茫茫的空白区域进行操作，作为一名主持人，在一个语言编制的世界中你必须要让你的玩家时刻知道自己周围的环境。

2.在玩家见到一名 NPC 后，请叙述这个 NPC 的样貌，不要让玩家只是听个名字，如“你们看到了 BOSS，它对你们大吼了一声就冲了过来”，这样敷衍的叙述会大大下降玩家的游戏代入感和 RP 积极性。

3.不要一成不变地用剧本来应付玩家，作为一个主持人，你必须具有可以应对各种情况的意识，谁都无法猜测玩家们的大脑里在想些什么，如果你只是用一个剧本像背书一样把上面的内容复制粘贴给玩家看，那么糟糕的游戏体验终将会成为你作为主持人的代名词，请变得随机应变一点儿，在一些特殊情况下，

你甚至可以临时追加现场编辑的剧情支线或临时改动 NPC 的数据。你必须知道，你作为主持人是自愿为玩家主持一次剧本，并不是应付差事，所以请认真完成这个职务的工作。

Ps：此段说明引用了《轮回游戏》的规则书内容

四、变强的道路 ♂

你可以使用的资源

比特币

用途最广的一项资源，获得途径也有很多，如在折跃中完成任务，也可以通过探索者之间的交易或赠送来获得，再卖出道具时也会获得比特币，

Ps：一旦购买的物品将无法退货~

经验值

在探索者完成折跃后便有机会得到经验值，经验值可以被用于强化角色，兑换数据强化项目消耗掉的经验值会进入玩家的信息力栏位中(也就是消耗经验值会等量增加角色的信息力)，玩家的信息力越高，也就证明其自身进行的强化越多，角色的强度也就越高，在玩家报名进入一次折跃时，主持人往往可以通过角色的信息力和玩家自身的数据与装备来判定其战斗力是否符合这个折跃的难度等级。经验值在还未消耗前是玩家内在的可分配数据，是无法交易的，经验值在消耗后会默认被转化为信息力，信息力通常是衡量一个探索者战斗力的尺度。

芯片

芯片通过完成折跃任务获得，折跃任务的难度分为 1~5 星五个阶段，这些阶段的难度分别会给完成任务的探索者相对的 1~5 星芯片(例如探索者完成了三星难度的折跃[ass we can]，那么就会获得[蓝色芯片]，芯片可以用于获得或升级特质，

或者解锁人物技能栏位，以及兑换比特币、属性点、经验值或作为玩家之间的交易物等用途，一次折跃中探索者最多只能获得一个芯片(如果出现完成 XXX 支线任务就会获得芯片等任务且探索者完成度很好获得了不止一个芯片，那么会保留品级最高的一个芯片，其余芯片将会自动被兑换成比特币)。

白色芯片 可以兑换 1000 比特币或 1 属性点或 10 经验值。

绿色芯片 可以兑换 2000 比特币或 2 属性点或 20 经验值。

蓝色芯片 可以兑换 3000 比特币或 3 属性点或 30 经验值。

紫色芯片 可以兑换 4000 比特币或 4 属性点或 40 经验值。

橙色芯片 可以兑换 5000 比特币或 5 属性点或 50 经验值。

(注:比特币无法购买芯片，但是探索者之间可以用比特币交易芯片。)

Ps:在折跃任务世界中，探索者无法挪用以上三种资源，无法在任务执行期间

临时借贷资源或消耗资源购买数据对自身进行强化。

属性点

探索者获得属性点的渠道只有两个，就是完成任务和通过芯片兑换，而提示属性点的办法只有使用属性点加点。不同难度的折跃任务，能够获得的属性点收益也不同。

RANK

探索者每次完成任务后都会获得一个评分，而评分会累积到 RANK 中，在跑完第一个团后会得到基础 RANK100 点，在每个月主机都会轮换出 RANK 最高的人，展示在月海中的各个角落，而 RANK 是有一个固定的阶段收益的。

0-100 每个月 1000 比特币和 10 经验值

100-200 每个月 2000 比特币和 20 经验值

200-400 每个月 4000 比特币和 40 经验值与 10 属性点

400-600 每个月 10000 比特币和 100 经验值与 20 点属性点

600-1000 每个月 30000 比特币和 300 经验值与 50 点属性点

Ps: 没人知道 rank 负数的人发生了什么~

强化途径

强化属性

强化属性需要消耗属性点，每消耗 1 的属性点就可以对 1 项基础属性强化 1 点，但是根据种族的类型不同，属性的间的牵制链也会有所不同。

获得特质

消耗芯片来获得特质，特质是以特殊加持或血统改造进行的不会改变种族和存在形式的强化，特质的定义和技能或种族基本无关，是自成体系的。

技能习得

消耗经验值来兑换技能，技能分为职业的技能与通常的技能表两种，职业的技能通常会提供称号奖励，而技能表通常并不会提供称号奖励，技能是外在可后天习得的技艺强化，而不是内在的生物改造，通过支付经验值探索者可以迅速掌握技能。

种族更变

消耗比特币和芯片来进行种族改造，种族改造会改变角色原本的种族，但是不同的种族也会各具优势和弊端，选择一个适当的种族可以和自身的特质与技能进行很好的配合。少数情况下，因为折跃中的世界观维和所需，主机也可能会屏蔽探索者的种族差别(强制将探索者改为符合该折跃线的统一种族)。

购买道具

道具的范畴包括防具、武器、载具、工具等，除了工具以外，在月海购买的道具都会给它的携带者增加信息力。

获得称号

称号的获得途径通常是需要达成某种条件，大部分称号都来自于职业技能表给予的职业称号，通常情况下称号是无法通过比特币购买或经验值兑换的。

Ps1:任何有特质、职业、道具等赋予的非“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，你会失去他们赋予的额外附加属性，除非它们在效果中注明“永久加成”这类的提示才能被算作基础属性之中。

Ps2:任何消费资源进行的强化都无法在折跃世界中进行，只有回到折跃中枢，探索者才能对自己的数据进行强化。

信息力系统

信息力是衡量角色综合能力水平的数值，当角色消耗经验值时，消耗的经验值就会变成信息力计算在角色卡面板上面，当角色正式获得任何道具时，也会增加相应的信息力。当折跃任务失败后，会强制被任务结束，探索者们将会被传送至月海，在这期间，所有主线任务失败的角色都不会获得经验值和比特币奖励，即便完成了支线也不会获得支线的奖励，并且探索者们会扣除 10 的 RANK。

探索者的等级

400 信息力以下:辰砂探索者(推荐进入 1 星难度折跃)。

800 信息力以下:磷叶探索者(推荐进入 2 星难度折跃)。

1200 信息力以下:黑耀探索者(推荐进入 3 星难度折跃)。

1600 信息力以下:翡翠探索者(推荐进入 4 星难度折跃)。

2000 信息力以下:钻石探索者(推荐进入 5 星难度折跃)。

5000 信息力及以上且经过吸纳考核 月之石(推荐进入 5 星难度折跃或特殊级别折跃)。

Ps:主持人在审核报名该次玩家的角色卡时请将信息力和技能结合进行预览，以保证进入此次折跃的玩家不会出现过强或过弱导致剧本崩盘的情况出现。

两种不同的能量池

“魔力值”与“体力值”是探索者经常要消耗的两种数值，它们在很多情况下被称为“能量池”，“魔力值”与“体力值”是两种不同定义的能量池，很多技能释放的代价就是消耗这些数值，能量池是经过压缩后得到的概念，例如“魔力值”这一概念中包括了“意志力/能量/法力/魔法”等一系列关乎于神秘力量的能量体系，探索者使用的能量都是经过数据整合后的产物，所以即便不同体系的法术，它们所需要支付的能量类型也都是几乎相同的。体力值[体力/能源等]:能量上限相当于角色的[体质*5]体力值的恢复:当战斗阶段结束(回归日常时间轴)的 20 日常分钟后，角色的体力值将会刷新回满，在战斗当中玩家也可以放弃一个轮次的行动(全部行动点值)来让角色休息，从而恢复[角色行动点值*5]的体力值。魔力值[意志力/魔力/法力/魔法等]:能量上限相当于角色的[精神力*1]魔力值的恢复：在不使用冥想类技能的情况下，魔力值无法在战斗中恢复，在日常阶段中,具备魔力值的角色可以通过 1 小时的冥想类动作来恢复 50 点魔力值(冥想类动作途中均无法进行其他行动)。能量池的解锁:体力能量池属于基础能量池，是探索者自带的机能，所以无需进行解锁，而魔力值是经过数据提炼后的力量，想要解锁魔力值就需要消耗探索者 20 的经验值，在角色建立之初，如果没有解锁魔力值，那么它默认是封锁状态，解锁魔力值后即可在魔力值栏位标注出它的数值。

能量池的换算

1 体质属性=5 体力值

1 意志属性=10 魔力值

技能

消耗相当于技能“信息力”等量的“经验值”来进行兑换，就可以让探索者迅速掌握他想要学习的技能。技能分为“战斗技能类、生活技能类、其中战斗技能类还分为战斗职业技能表和普通技能表，职业技能通常会提供称号奖励，而普通技能通常并不会提供称号奖励。与“种族”和“特质”不同，“技能”是外在且可后天习得范畴内的强化类型

技能栏位分类

探索者的技能栏位总计 8 个

自由技能栏位 5 个【自由技能栏可以安放除了特质相关技能以外的任意技能】

职业技能栏 3 个【只能安放当前职业的技能】

技能栏位解锁

初始状态下，5 个自由技能栏都需要芯片解锁

解锁自由技能栏 1:消耗 1 枚[白色芯片]

解锁自由技能栏 2:消耗 1 枚[绿色芯片]

解锁自由技能栏 3:消耗 1 枚[蓝色芯片]

解锁自由技能栏 4:消耗 1 枚[紫色芯片]

解锁自由技能栏 5:消耗 1 枚[橙色芯片]

解锁职业技能栏的消耗都为 1 枚[任意芯片]

只有解锁技能栏，角色才能在以此栏位购买并放置技能

消除人物技能

消除已经学会的人物技能需要花费相当于技能优先等级等级相同的经验值(换言之，就是和习得的价格相同)，初始技能也可以通过此方法消除。

技能的释放类型

主动

需要消耗 2 点行动点来主动释放的技能，一回合内角色只能使用一种主动技能。

引导

引导技能是需要一段时间的“引导”才能进行释放的技能，需要消耗至少大于 2 点行动点值才能使用的技能，引导类技能需要消耗的行动点值越多，其效果也就越强，引导技能可以连续耗时几个回合进行引导，通常其中只要处于引导状态，角色就无法进行其他动作且该回合中的行动点就会被消耗，如果强制进行其他动作则引导会被打断，也就是释放无效(名词注解“引导状态”:引导状态在受到攻击或自行在引导期间采取其他任何动作时，都将会被取消，在引导技能还未释放成功是取消引导状态那么技能则会释放失败，部分引导技能会带有“引导状态中可以进行 XXX 动作”的特殊权限，部分引导技能还会带有“当引导状态被打断时会受到反噬，反噬效果 XXXX”的负面效果)，引导技能需要标注引导消耗的行动点数量，如果角色的行动点足以支付其消耗的数量，那么只需要消耗足够的行动点进行引导，便可以在引导结束后释放这个技能了，但如果角色的行动点不足以在一回合内释放引导技能，那么引导技能会保持引导状态直至下个回合甚至再下个回合，直到引导成功之后才能进行释放。

瞬发

需要主动释放并且属于快速启动的动作，只需要消耗 1 点行动点值即可实现，一回合内角色只能使用一种瞬发技能。

强制瞬发

尽管是在敌人的行动轮也可以释放的技能，但和瞬发技能共享同样的回合内唯一性限制，强制瞬发技能的释放需要消耗 2 点行动点值。

被动

不需要主动释放，会一直影响角色的技能。

技能的冷却计算

按照回合计算的战斗冷却技能是以释放动作的回合为起点，经过之后 N 个回合的冷却之后，方可再次使用。按照时间计算的日常冷却技能则不需要那么精准，可以根据主持人设定的时间轴来进行计算。

Ps：每消耗一点行动点同时也会消耗等量的体力。

职业技能表

职业技能表是什么

不同的职业有与之对应的特殊的效果，不论是战斗系的职业还是生活系的职业，想要学习一个职业需要先消耗 3000 比特币解锁职业的基础效果，之后若要将职业技能安放到职业技能栏每一个职业技能栏需要额外的芯片解锁（所有芯片都可以解锁），只有学习一个职业中一定数量的技能才能得到这个职业称号。探索者可以同时习得多个不同职业的技能，但是在职业技能栏只能安放一个职业的技能。

职业技能表的结构

职业技能表的构成分为“简介、职业称号、职业效果、初阶技能、进阶技能、专

精技能”，

职业技能是无法使用升级链的，且一项技能表内，初阶、进阶、专精技能各不能少于 2 个种类。

[初阶技能]

属于该职业入门级别的技能，通常强度一般(最高耗点 40)，

在角色掌握至少一项该职业初阶技能时，才能解锁兑换和使用其职业的进阶技能权限。

[进阶技能]

该职业的进阶级别技能，通常强度较高(最高耗点 60)，在角色掌握至少一项该职业的进阶技能时，才能解锁兑换和使用其职业专精技能的权限。

[专精技能]

属于该职业中强度顶尖的技能(最高耗点 80)。

[职业称号]

职业称号是达成要求即可免费兑换的，但携带它也会让角色的信息力上升。

当角色达到更高阶段的称号兑换权限时，就可以将低阶段的职业称号升级为更高级，职业称号最多可拥有 5 个阶段，但它并不是必须有 5 个阶段，例如可以设定某职业的称号为 2 个阶段，但是达成称号获得条件的要求和称号其对应的强度必须符合标准(如 1 阶称号是掌握两个 XXX 进阶技能获得[60 点数效果=60 信息力]，2 阶称号是掌握两个 XXX 专精技能获得[80 点数效果=80 信息力])。

[特质]

特质是不会改变角色种族和存在形式的强化，与简单粗暴的种族更换比起来，

特质更像是角色拥有的“超能力”，它是自成体系的，具有一套独特的升级系

统，特质分为五个阶段，从一阶至五阶会解锁不同的技能。这相当于一个连锁的技能树，但是作为特质，必须具备一个基础性能以及至少三个可选技能和至少两个可选的高阶技能以及三条升级链。

特质技能体系中的各种技能大类：

基础性能

这是特质应该具备的最基础的能力，这种能力通常都是被动的。基础性能是整个特质的基石，所以它通常不会被沉默类型的技能无效化，除非是将整个特质无效化，否则基础性能都可以正常奏效。

可选技能

提升空间很大，但是初始阶段强度并不算高的技能。

高阶技能

初始强度很高的技能，但往往不具备升级链。同一数据中高阶技能的优先等级必须高于可选技能或基础性能，但可以低于升级链技能。

升级链

升级链是技能的强化，在兑换升级链后，升级链技能会替换原有的技能，虽然被替换的技能在以往所消耗的经验值不会返还，但资历值会以升级链技能所带来的点数为准计算。升级链技能需要额外支付一次经验值。

特质的升级树

一阶解锁基础性能

二阶解锁一个可选技能的兑换权限

三阶解锁两个可选技能的兑换权限

四阶解锁一个高阶技能和一个升级链

五阶解锁一个高阶技能和两个升级链

特质的购买和升级价格

一阶: 白色芯片(购买)

二阶: 绿色芯片(升级)

三阶: 蓝色芯片(升级)

四阶: 紫色芯片(升级)

五阶: 橙色芯片(升级)

关于特质的重要注释:

Ps1 特质只能从一阶开始兑换。

Ps2 特质升阶后并不会直接得到这一阶级的技能，而仅仅只是解锁了技能的

兑换权限，在解锁兑换权限之后探索者可以消耗等同于其技能“信息力”等

量的经验值来将其兑换。

Ps3 当角色的特质被清除时，因特质获得的成就或非永久的属性加成特性都

将被抹除，规则书中不会提供清除特质的方法，但是玩家可以通过数据库中的

一些道具来将特质清除

[称号]

称号的概念

称号可以理解为“成就、头衔”的统称，携带称号会让探索者增加对应的资历

值，将称号放置进“称号仓库”则称号不会生效，也不会让探索者的资历值上

涨。

如何获得称号

1:通过完成职业一类数据中的条件而免费获得的称号。

2:通过从数据库购买而获得的称号。

3:通过在折跃中做出某些特殊的事情达成了主持人设定的条件而获得的称号，这种情况可能是角色做出了令主持人难忘的举动因此主持人会找管理员进行定制称号，但这种情况是极少发生的，且这种途径获得的称号通常强度不会高于三阶(不高于 30 耗点)。

称号的等级

称号等级与前段介绍的职业称号等级分段相同，其对应的优先等级分别是 10/20/30/40/50/60/70/80,称号的强度会根据阶段不同而不同，称号不一定必须是属性加成，也可能是一些被动的效果，但不可能会出现主动或瞬发这类需要释放的效果称号。

称号仓库

称号仓库中最多可以储存三个备用称号，角色佩戴的称号不会算在称号仓库中，当称号仓库装满之后再获得的称号需要替换仓库中已有的称号或直接选择抛弃，抛弃称号的流程很简单，只需要在角色账单中写明[抛弃称号 XXXX (称号名)]即可，如职业称号这种达到条件就可以免费解锁的称号，即便是抛弃了也可以再从新兑换。花费资源购买的称号在抛弃后如果想要再度获得那么需要花费其价格的资源再次购买。

称号条件与效果的连锁

很多称号的生效都需要以达成一些条件为前提，如“掌握 x 个职业技能”一类的职业称号，如果该称号所需的条件在得到称号后因为消除技能等操作使条件未达成，那么即便佩戴称号，它的效果也不会生效。

[道具]

道具包括防具、武器、载具、魔导器、工具等项目，道具在这里只是一个统称而已，在月海，道具具有五个品质等级:白色品质、绿色品质、蓝色品质、紫色品质、橙色品质。

道具的基本类别

近程冷兵器(长柄冷兵器、中柄冷兵器、短柄冷兵器、无柄冷兵器)

远程冷兵器(弩、弓、投掷冷兵器、放置冷兵器)

近程热兵器(长柄热兵器、中柄热兵器、短柄热兵器、无柄热兵器)

远程热兵器(枪械、投掷热兵器、放置热武器)

特殊类武器(长柄魔导器、中柄魔导器、短柄魔导器、魔导器)

生物武器(远程生物武器、近程生物武器)

工具(工具、食物、饮料、功能食物、注射物、信息载体、弹药、其他)

共生体(防具类共生体)

饰品(饰品)

头部(头部)

背部(背部)

身体(身体)

腰部(腰部)

手臂(手臂)

腿部(腿部)

载具(载具)

道具品质对应的点数区间

黑色品质: (最高 40 点)

绿色品质: (最高 80 点)

蓝色品质: (最高 120 点)

紫色品质: (最高 160 点)

橙色品质: (最高 200 点)

道具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]，道具可以使用比特币购买，购买价格是点数*100 的值（工具的价格为点数*50），所以往往品质和强度越高的道具，价格也就越高。需要注意的是，一些道具的点数会超过橙色品质的点数极限(大于 200 点)但是超过这个值的道具是无法出现的，包括载具等其他道具也适用这个规则，即便是探索者自己用多个配件组合成的自组武器也会受到这个限制。

道具自身的体积

道具的体积按照单位计算，这是一个较为模糊的概念，大概 1 单位体积相当于 10 立方厘米，道具最小体积计算为 1 单位(游戏中的最小计量尺度就只能小到 1 体积单位，再缩小就要由主持人来定断体积量了)，在游戏中，为了简化着想，单位体积并不会详细计算道具的长宽，大多数道具在制作时，单位体积都是经过大致估算的。游戏中的所有道具都可以叠加组，一组上限最多达到 30 个，但是在使用“指令类型 1”[见后文“指令类型”]的启动手表放出道具时，只能选择同一组进行放出，而不能同时放出两个或多个不同组的道具。在用印痕放出同组道具时，只能从同组中一次性拿出三个道具，如三个弹夹子弹、三把铁剑等。并且因为使用手表属于指令类型 1，所以这类动作每回合只能启动一次。

使用者的体积范围

道具对使用者的体积也有要求，例如一件只能给正常人类佩戴的钢盔不能让头

颇巨大的龙族佩戴一样，装备在建立之初就必须拟定一个合适的使用者体积范围，当然为了游戏的简易性，这个体积范围是模糊的，具体根据种族的不同而定，例如人类的体积是 18，那么一件可供正常人类佩戴的头盔的使用者体积范围大概在 14-20 之间，通常情况下这个使用者体积范围跨度只在 6 体积跨度范围内(据道具情况而设定)，如果使用者的体积范围在这个范围之内，那么其就可以正常使用这件道具了。

道具的攻击力

攻击力顾名思义是一件道具的伤害属性，这里只涉及物理攻击力，法杖这类道具的通常只能给一些法术以辅助效果，自身并不会具有魔法攻击力，近战武器道具攻击力的计算方式通常是 $x\text{D}5$ ， x 的数值越大伤害也就越高，在这个基础上还会加上其重量影响的伤害量。武器每有 5 单位重量，攻击力就会+5 固定值，例如原本设定在某武器中的攻击力中投入 20 点数，武器自身重量为 10 单位，那么这把武器的伤害面板就是 $2\text{D}5+10$ ，因为通常情况下，越重的武器就会拥有越高的伤害(如 16、24 这种数值则只取除以 5 之后的整数计算,其他数可无视)，冷兵器的部件具有自己单独的攻击力标注，这具体是由于重量的影响，但当这些部件组合在一起时，最终的重量的攻击收益结算由它自身总计的重量换算。通常在战斗时玩家只需根据武器面板上面标写的计算公式进行投点即可，不需要进行麻烦的现场换算。

道具的耐久度

耐久度相当于道具的生命值，在一个折跃中耐久度下降的话那么这个下降是永久的。在战斗中，如果玩家受到了攻击导致道具耐久度归零时，玩家身上的一件装备将会损坏(这需要攻击方先选定对敌方的某个部位发起攻击，如果不进行主动

的选定，那么无法破坏对方身上的装备，在攻击方选定并成功命中对方且使得其装备耐久度受损归零时，该效果即可触发，如果是光炮一类的超大范围伤害，那么可能会导致被攻击角色的全身装备损坏)，装备的耐久度在结算人物数据的时候是合计在一起的，角色的装备耐久度等于角色全身装备耐久度之和，这就是角色装备的“生命值”，为了规则书简易，装备的耐久度是不会逐一计算的，只要在战斗中装备耐久度的总值归零，那么就可以触发以上提及的装备破坏规则，被破坏的装备会标注“损坏”字样，损坏的装备无法触发自己的数据，攻击力和防御力以及效果都会暂时失效，在装备得到修复后，装备可以从新启效，如果对方身上的某个装备以及处于损坏状态，再度对其造成伤害且伤害大于装备的防御力，那么装备将会彻底损坏，彻底损坏的装备是无法被修复的。

枪械相关

枪械的伤害和射速联动

在这里枪械将会被分为几个大类：

狙击枪 射速区间（0-1）伤害动能（5-4）

突击步枪 射速区间（1-2）伤害动能（3-2）

机枪 射速区间（3）伤害动能（3）

冲锋枪 射速区间（4-5）伤害动能（1）

手枪 射速区间（1）伤害动能（1）

散弹枪 射速区间（0-1）伤害动能（6-5）

射速的数字代表着他在一个战斗回合内能够攻击几次，例如 射速三的机枪一回合内可以设计 3 发子弹，0 射速的狙击枪在一回合内只能射击 1 发弹药射击后需要再消耗一个瞬发动作来拉栓。

但是这只是一个参考的数值，根据普通配件的更改，一个手枪也有可能成为 6 动能的散弹枪。

伤害的计算方式

枪械的伤害=子弹伤害*动能

子弹对应的耗点和伤害

一级子弹=5 伤害 5 耗点

二级子弹=10 伤害 10 耗点

三级子弹=15 伤害 15 耗点

四级子弹=20 伤害 20 耗点

五级子弹=25 伤害 25 耗点

六级子弹=30 伤害 30 耗点

七级子弹=35 伤害 35 耗点

八级子弹=40 伤害 40 耗点

九级子弹=45 伤害 45 耗点

十级子弹=50 伤害 50 耗点

每购买一次子弹这个子弹会自动填满一个弹夹的量。

枪械的配件大类

通用配件

瞄准镜、弹夹、前握把、战术配件

对应配件

枪管、上机匣、枪托、手枪式握把、护木

当然这里也是一个举例，比如一个手枪是肯定无法装上一个步枪乃至

机枪的弹夹的，在制作枪械配件时制作者需要写明它对应的武器 例如：（通用步枪弹夹 适配目标：北约系步枪）

子弹口径类型

极小口径(1 ~ 3mm)

小口径(4 ~6mm)

中口径(7~10mm)

大口径(11 ~15mm)

超大口径(16 ~20mm)

其他类型(其他类型需要写明细节)

规则中的口径归类与现实可能略有区别，请勿完全套用现实比例，口径类型需写在注释栏。

五、战斗判定相关

[名词注释]

战斗阶段

进行战斗的阶段，与战斗阶段相对的是日常阶段，当角色在日常阶段中进行或受到任何攻击型动作时，游戏情形就会从日常阶段转换至战斗阶段。

回合

回合是在战斗阶段中的行动轮次结算计量轴，当处于战斗轮中的所有角色都进行过行动(或放弃行动)后，才算一回合的结束，当战斗得出结果后，将会结束回合的计算，战斗阶段也会结束而转变为日常阶段。

行动轮

处在战斗阶段内的角色们都具有自己的行动轮，角色的行动轮顺序是按照角色的

敏捷数值大小计算的，敏捷数值越大，那么该角色的行动轮次就会在一回合中越靠前，当所有在战斗阶段内的角色进行过自己的行动轮后，一回合方可结束。通常情况下角色都只有在自己的行动轮内才能做出动作，但是如果是闪避、招架、防御这种类型的动作以及强制瞬发类型的动作是可以在其他角色的行动轮中使用的。

射程优先等级

在距离全部的敌方 20 米及以上的距离外，角色具有远程优先权(如果你距离敌方 A30 米，但是距离敌方 B10 米，那么你无法具有远程优先权)，这时角色的行动轮顺序将会默认比近战角色靠前，如果出现角色和其他角色都具有远程优先权的情况下，则按照敏捷大小来排列行动顺序。

技能的持续

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。

技能的冷却

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，即便是具有持续时间的技能，那么也是以此模式来进行计算。

主动动作

需要消耗主动动作来释放的动作，很多技能都属于主动动作，使用背包、使用某些物品等动作、攀爬、观察、拾捡、投掷、装填子弹等动作都属于主动动作，主动动作的范围很广，如果出现以上未提及的动作，请根据主持人的划分而定。

[行动点系统]

行动点是什么

行动点是角色的行动力计算数值，如果角色没有行动点，则不能进行行动，每个角色初始拥有 3 点基础行动点，每回合开始时行动点将会回满，即便本回合的行动点没有用完，也无法继承到下一个回合，充分利用自己的行动点也是玩家需要考虑的战术之一，在使用行动点时同时也会消耗等于行动点数值相当的体力。

[指令类型]

指令类型的冲突:

指令类型总计分为 5 种，在同一回合之中，角色只能使用同种指令类型中的其一种动作，角色不能使用同种指令类型中的多个动作，例如在同一回合中，使用同为指令类型 4 的瞬发和强制瞬发技能，这是不可行的。但是角色可以多种指令类型组合使用，例如在同一回合中使用指令类型 4 的瞬发和指令类型 2 的移动,以及即便是在行动点足够的情况下，一个指令类型是不可以多次重复使用的，例如角色不能在同一回合中连续使用两次或超过两次的“主动技能”指令，其他指令也是同理，唯独防御/闪避/招架指令是可以进行多次使用的。

[指令类型 1]收取或使用物品以及其他指令

1、使用主动动作:(消耗 2 行动点)使用背包、使用某些物品等动作、攀爬、观察、拾捡、投掷、丢弃主/副手武器、装填子弹等动作都属于主动动作，主动动作的范围很广，如果出现以上未提及的动作，请根据主持人的划分而定(通常情况下这个项不包括技能中所述的“主动动作”，大多数非词条效果的无法归类的动作判定都可以被分为这个类型，分类具体标准主要由主持人临场决定)。

2、使用手表:(消耗 1 行动点) 从印痕取出道具或收入道具进手表。

[指令类型 2]移动类指令

1、移动:(消耗 1 行动点) 可以移动“1~角色敏捷*5”的距离，一次移动在一回合

内最多可以分成两段，例如后退两步之后进行射击，然后再进行一段距离的后退，但是两段的移动距离总和不能超过角色敏捷的数值米数。

2、启动或结束“飞行状态”:(消耗 2 行动点) 角色从陆地起飞或从空中着陆都需要消耗行动点，但是保持飞行状态时不需要消耗行动点。

[指令类型 3]攻击类指令

1、使用主动技能:(消耗 2 行动点)使用角色的主动技能(通常情况下技能中的“主动动作”也是这个项)。

2、双持武器通常攻击:(消耗 3 行动点)

3、双手武器通常攻击:(消耗 2 行动点)

4、单独主手或副手武器通常攻击:(消耗 2 行动点)

[指令类型 4]瞬间类指令

1、使用瞬发技能:(消耗 1 行动点)使用角色瞬发类技能。

2、使用强制瞬发技能:(消耗 2 行动点)使用角色强制瞬发技能或援护动作。

3、切换武器:(消耗 0 行动点)将主手武器和副手武器位置互换，或将单独使用的武器改变为单持、拔出武器等切换武器的动作都算作此类别。

[指令类型 5]应对类指令

1、防御/闪避/招架(消耗 0 行动点):角色可以在 1 回合内进行无限次的防御和闪避，但是每次防御和闪避和招架都需要消耗体力值。

伤害结算与判定

伤害类型

近战的基本伤害

双持武器伤害=主手武器+副手武器

单持双手武器=武器伤害+徒手伤害

单持主手或副手武器=武器伤害+力量

徒手伤害=力量*2

远程伤害

枪械伤害=子弹伤害*动能

弓箭伤害=武器伤害+徒手伤害+弓箭收益

Ps：武器伤害中涵盖了重量的伤害加成，但不涵盖一个武器的效果加成

伤害结算限制

一次攻击很有可能出现有多种增益的情况，除去基本伤害外（上方列举的）一次攻击最多附加三种【增益 buff】，根据情况不同，主持人也可以把流血、灼伤等 dot 伤害算作为【增益 buff】

而被攻击方的也类似，在受到攻击时先行计算自身的护甲值和防御、招架对抗的结果，除去防御、招架对抗结果和护甲值后最多可以计算三种【减伤的 buff】

防御力

防御力是在这里最核心的减伤数值，这个数值没有确切的等级。想要获得防御力需要购买具有防御力的防具，值得一提的是，盾牌提供的防御力是只有在进行特定宣言防御某些场景，或是防御对抗成功后才会生效的。

射击攻击注释

探索者具有序列数据层面上的动作补正，所以只需要在属性上达到一定的标准就可以自动补正并且完成射击动作，这个射击范围仅仅只是判断探索者能否使用远程武器瞄中远处的物体，但是对方能否顺利进行闪避，则是需要进一步判定才能得出的，此规则对一些线型攻击模式的法术也同样适用。

0 技巧可命中 100 米内的所有物体。

20 技巧可命中 200 米内的所有物体。

30 技巧可命中 400 米内的所有物体。

40 技巧可命中 1600 米内的所有物体。

50 技巧可命中所有可视距离内的物体。

以上这个关联仅仅只是涉及到角色在一定距离内能否命中的限制，但是其武器的射程就要根据武器自身来进行判断，即便角色可以瞄准某些极远的地方进行射击，但是武器本身的射程打不到这个距离，那么也是无法命中的。

环形、罩形、扇形等攻击注释

这种攻击通常被用于法术(冰墙、奥能冲击等)或战技(横扫)等大范围攻击手段，通常它们会在技能叙述中写明攻击的范围和如何回避，这类攻击通常容易防御，但是回避和与攻击者的距离有关，根据情况不同，技能叙述中会做不同的解释。锁定型攻击的类型只包括非物理攻击，物理攻击不能算作锁定攻击，它的类型有精神攻击、诅咒、祝福等无法用物理途径闪避或防御的技能类型，其中锁定型攻击主要以精神攻击为主。锁定型攻击并非必中攻击，它只是逻辑上的“无法被物理性屏蔽”而已，但通过一些非物理的防护措施(如能量护盾、心灵护盾、净化、精神护甲等常见技能)仍然可以将这些攻击抵消。

精神攻击注释

精神攻击通常属于锁定型的攻击(例如直接施咒或以对方的视线来进入并污染对方的大脑等)，面对这种攻击是无法闪避和防御的，它们有时甚至会直接对角色的理智进行打击，这是一种具有很强杀伤力的攻击模式，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，此情况下角色无法进行

任何动作，同样也无法战斗，甚至可能会因为精神失常而胡乱攻击友军，这时候角色的控制权处于主持人手中，当角色的 san 值因为一些因素而恢复后玩家才能夺回控制权，否则疯癫状态将可能会持续至角色死亡。

[应对攻击的措施]

闪避对抗

在被对方攻击的时候，消耗 5 点体力值可以选择闪避，闪避对抗的公式是双方 2D 反应力+敏捷比值，结果值最大的一方判定成功，闪避成功后方可闪避这次的伤害，一次成功的闪避是可以直接跳过伤害结算步骤的，但如果是面对大范围攻击，那么就要视情况由主持人给出判定公式。

防御判定

在被对方攻击的时候，消耗 2 点体力值可以选择防御，防御对抗的公式是双方 2D 体质+体质比值，结果值最大的一方判定成功，防御成功后，防御方将会获得自身[体质*2]数值的减伤值(该减伤无法防御精神伤害)。

援护判定

援护判定是指角色为目标角色格挡伤害的判定，当角色敏捷范围内米数的距离内，角色可以消耗一个强制瞬发动作以及 2 点体力值来发动援护判定，由主持人根据临场情况来判定角色这次的援护判定是否可以发动成功，当主持人认为发动成功后，则会直接进入防御判定(进行援护者只能防御这次攻击，不能进行闪避)，这次的伤害可以由援护者来替援护目标进行承担，但大范围的炮击这类的攻击是很难进行援护的,这方面请主持人根据环境和玩家的 RP 进行决定。

招架判定

这时一种在突发情况下使用的判定，当角色被攻击时，可以消耗 2 体力使用自身

的武器来进行一次招架判定，进行一次 2D 敏捷+技巧的比值，结果值最大的一方判定成功，招架成功后可以使用武器的耐久度来作为自身的防御力（被消耗的耐久度算作减少武器的耐久度），但是在武器的防御力无法抵挡住对方的伤害时，剩余的伤害将会由自身承担，且武器会完全损毁。

其他的一些设定

部位打击

在战斗时探索者可以主动宣言进行对目标某一部位的攻击，但是并非就是指哪打哪，部位的命中需要主持人根据伤害量来进行判定

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

如果伤害量很大，甚至还可能会导致目标的一些负面状态(如残疾、出血不止等)，如果主持人希望游戏效果可以更加写实，那么可以自定这些状态给角色带来的负面效果。

截肢

如果发生探索者被截肢的状况时，这种伤势在回道月海时会完全的恢复。

控制伤害

一次攻击前探索者可以宣言这次攻击要控制伤害到【满伤害-1】以达到控制伤害攻击的目的。

六、如何参加一场游戏

如何报名

只需要查看公告中是否还有还未进行的有效跑团，然后和主持这一场跑团的主持人私聊报名就算是报名了这次跑团，之后你只需要车好自己的角色卡，然后上传到群里人物卡的文件夹内@管理员进行审核就算是走完了整个报名的流程。

折跃中可以带出的数据

折跃一共有 5 个等级、而道具和数据也都拥有 5 个等级。对应等级的折跃可以带出相应等级的数据包括特质、职业、技能、武器、工具、称号。但是如果拥有了一个特质或职业进入后，就无法带出。而每一个探索者一次折跃只能选择带出一件数据。

折跃的 RANK 评分

主持人可以对探索者的扮演度、影响度扮演度是指一个探索者在这次折跃中，扮演的投入程度和 rp 的精良程度。评分在存活人数达到 4 人是起用。

第一名：20 RANK 20 经验

第二名：12 RANK 10 经验

第三名：5 RANK

影响度是指探索者在这次折跃中对于剧情的推动和世界的影响程度。

第一名：20 RANK 20 经验

第二名：12 RANK 10 经验

第三名：5 RANK

反之探索者也可以对主持人进行一个评分。

综合主持人的剧本，响应速度，带入感觉，临场体验。来给主持人进行一个 1-5

的打分。

希望玩家对主持人实事求是地打分，只有这样才能让主持人正确认识自己的开团水平，从而做更好地自我改进!

(5) 极好:获得 300 经验值。(超一流的主持人水准，团内的各项体验都是满分!这已经不能用优秀来形容了!简直就是我梦寐以求的跑团体验!)

(4) 优秀:获得 200 经验值。(非常优秀的主持能力，游戏体验超好，在代入感和节奏以及机制上面挑不出什么问题，这次的跑团流程即便整理成战报也能让人读得有滋有味，这可能是我这半年里跑过最好的团吧!)

(3) 一般:获得 80 经验值。(正常的跑团体验，游戏感受还算是满意，没什么大问题，主持人的能力还有一些可提升空间，希望能再接再厉!)

(2) 稍差:获得 40 经验值。(还能接受的跑团体验，我能从中体会到跑团的乐趣，只是团内还存在着一些缺点，希望主持人可以改进!)

(1) 很差:获得 20 经验值。(在我经历的跑团体验中这算是差的了，希望主持人可以继续努力!)

(2)(0)极差:获得 10 经验值。(你管这叫跑团?)

关于奖励

奖励将在折跃结束后由管理员统一发放，一次团的开团时间如果低于 3 小时则会无奖励计算。

一星团可以获得的资源为 2000 比特币和 1 属性 10 经验 和一个白色芯片以此类推。

制作者

GAKIKI

意见收集来自 隔壁家跑团群。

同时感谢制作《轮回游戏》规则书的人们！