

## 无限跑团 2.2.3 整合版核心规则

### 不太正常版



不太正常出版社

## 目录

序章 【跑团礼仪及注意事项】 .....	1 -
第一章 【轮回空间背景】 .....	2 -
第二章 【人物卡属性详解】 .....	4 -
第三章 【关于判定的基础设定】 .....	6 -
第四章 【关于跑团，积分与强化】 .....	8 -
第五章 【关于战斗轮与回复】 .....	10 -
标准动作 .....	10 -
战斗轮开始的方式 .....	12 -
进入战斗轮之后的状态 .....	14 -
实战中涉及到的其他部分 .....	19 -
第六章 【阵营玩法详解】 .....	24 -
第七章 【参团限制与战斗力等级划分】 .....	33 -
第八章 【KP 开团注意事项】 .....	36 -
第九章 【资源组合增铸玩法详解（含特效列表）】 .....	42 -
资源种类 .....	44 -
组合增铸构筑资源 .....	45 -
构筑基底定价表 .....	49 -
特效定价表 .....	55 -
DLC：载具 .....	70 -
附录 【名人堂】 .....	80 -

# 序章 【跑团礼仪及注意事项】

网络跑团是一种大型社交游戏，本质上玩家分为以画风为主的 **COS** 党和以强度为主的功利党，两党之间一直存在且永远存在各种摩擦，但要理解这是正常的且在某些方面是有益的。

本群核心规则简化了战斗方式，引用 **COC** 的百面骰和无限恐怖的部分战斗流程，尽全力缩短了战斗时间，力求在其他方面提高游戏体验，因很多复杂原因，本群内开团多少都会有口胡因素，如有分歧，由带团 **KP** 负责解释，且 **PL** 有义务听取 **KP** 对自己剧本的解释。

本群原则上禁止各种形式上的人身攻击，心理打击，地域攻击，信仰攻击，种族攻击（玩家不一定是纯种人类），一经发现，严重者挂在规则书里裱起来。

**目前本群 100%的 GM, ST, KP 不欢迎鸽子。**

本群目前正在组建审核组，欢迎有意向有特长的玩家加入，人物卡，剧本，自设资源，商店，门派等需要递交审核，审核通过后方可在跑团中使用，未通过审核的剧本也可以开团，但不会记分。

# 第一章 【轮回空间背景】

因为草创的缘故，轮回空间目前只收人类，你们将在一次次的轮回中努力强化自己，保证自己能够存活下去。

## 【轮回空间机制】

目前剧本依照难度分为 E/D/C/B/A/S/EX 等级，人物卡如果想要正常的收益，只能参加同级别的剧本，参加与自身等级不合的剧本会降低收益，目前轮回空间内每人只允许同时拥有一张人物卡。

## 【轮回空间中央广场】

这里提供主神的官方强化，包括自设资源，商店资源，公共资源等资源的购买；伤势恢复，诅咒清除，接取副本，前往副本等基础的功能型服务，且其他地方不提供此类服务，想要这么做务必返回主神空间。

## 【空间西部】

## 【摆摊区】

这里提供玩家之间的道具装备和支线积分交易，暂不提供血统、改造、功法交易，对应群文件价中的交易记录。

## 【酒馆】

这里算是生活区的一部分，里面住着一屋子逗比和相声演员，并且是神启的所在地。

### 【空间东部】

每一张过审的人物卡，默认在东部区有一个住所，用来存放不带身上的财产，且私人财产神圣不可侵犯。

### 【空间北部】

一片森林公园，一个小湖和小山，山清水秀，目前是玉清观的所在地。

### 【空间南部】

名为黑塔的宫殿，看起来守卫森严，不知道在保护着什么。

## 第二章 【人物卡属性详解】

新人车卡时有 9 个主要属性和“潜力值”需要填写，新卡 9 属性总数值为 50，上限为 10，下限为 3，并且有附送的 10 积分用来买买衣服香烟矿泉水。

力量：主要提供角色的近身战斗的伤害追加以及力量，每 1 点力量可以提供 20/10（极限/常规）KG 的力量，每 3 点力量增加 1 点近战伤害追加。

敏捷：提供角色的速度以及战斗顺序相关判定，角色的移动速度根据敏捷提升，每点敏捷提供 1.6/1/0.2 米每秒的移动速度（奔跑/慢跑/散步），并且用于战斗中闪避的对抗。

体质：主要提升角色的生命值以及体力上限，角色的生命值上限一般为体质\*2

精准：主要提供角色对于自身的能力的控制精度，精准的高低决定攻击能否命中或某些特效是否能在战斗中生效，并影响反应力数值。

运算：大脑的运转速度，能否通过你的经验或者获得的情报来在一定

时间内得到结果，影响反应力数值，更有些剧本需要此属性代替灵感使用。

记忆：影响人物卡可用的技能数最大值，且在某些剧本中也可以主动申请回忆错过的线索。

感知：感知影响人物可以精确掌握的信息的范围，1 公里外的高山大家都看得见，感知极高的人则能在高山上明确的看见一个狙击手正瞄准这里，这时就算他提醒身边的队友，感知低的队友也无法找到狙击手的位置，这里沿用无限恐怖的部分设定，每 1 点感知提供 10 米精准感知范围（前提是有感知的手段，比如没有 360 度视野的人，无法感知背后 10 米的东西）。

灵智：主要提供各种二级属性和能量池的常规恢复。

注：虽然白卡中有物品栏，但是创建白卡时玩家并不能拥有任何物品，视为进入轮回空间时的遗失，pl 也可以消耗初始 10 分来保留自己的常规衣物和一点点廉价的消遣，例如辣条。

### 第三章 【关于判定的基础设定】

不太正常版无限流——的判定方式以 **COC**（克苏鲁的呼唤）为蓝本，判定方式均为进行 **d100** 的百面骰，结果判定分为成功、失败两种情况，对抗胜负的方式为对抗双方成功等级

骰子结果 < 技能值：普通成功

骰子结果 < 技能值的  $1/2$ ：困难成功

骰子结果 < 技能值的  $1/5$ ：极难成功

骰子结果 =  $1\sim5$ ：大成功

骰子结果 > 技能值：普通失败

骰子结果 =  $96\sim100$ ：大失败

最终判定时，大成功 > 极难成功 > 困难成功 > 普通成功 > 普通失败 > 大失败

在判定成功数值时，依照剧本难度来划分，E 团为属性\*7，D 团属性\*4，C 团属性\*2.5，B 团属性\*2，A、S 团属性\*1.5，EX 团由 KP 自行决定，但 EX 团需要公告。

角色进行的非战斗判定根据 **kp** 进行协调，。

\*特殊的；交涉属性无论在什么等级的团中都视为+值计算。基础值由 **st** 进行心判并给出。

\*特殊的；对抗双方对抗的某一项生效的属性差距超过 **10** 点时，称为



属性压制，低的一方投掷的成功等级视为下降一级；属性压制超过 15 点时，可以被称为完全属性压制，低的一方投掷默认为无法成功。

所有的技能和特性的效果均具有效果阶级，其对抗原则可以参考以下资源模板中解释，既是涉及抗性对抗的情况下，同级防守方有绝对优势，隐匿和侦查的对抗不适用属性压制，但适用效果阶级压制。

特性对抗的阶级压制无论如何不能解除。

## 第四章 【关于跑团，积分与强化】

### 开团与获得积分规则

**kp** 开团前需要将跑团的剧本给审核组审核，如通过则可以对团内 **PL** 正常记分。

人物卡和剧本难度等级不相同，人物卡获得的奖励会降低，相差 **1** 级时无法获得积分仅有支线奖励，相差 **2** 级时无法获得支线奖励且积分只有正常的一半，相差 **3** 级时没有任何奖励。

### 跑团规则与介绍

角色仅建议参加自身战斗力等级对应的团，特殊的，每张人物卡最多参加 **3** 次 **e** 团（新人团）。

**pc**=玩家，**pl**=玩家操控的角色，**st**=主神同 **kp**，

跑团时场外交流使用（）括起来，想要生效的行动和动作在前方加**#**，**pl**的发言则使用“”。

### 属性购买：

角色属性购买价格为

**10** 以前每 **10** 积分购买 **1** 个自由属性。

**10-15** 每 **20** 积分购买 **1** 个自由属性。

**15-20** 点只能付出 **500+E** 开锁任意一个属性，**16-20** 每 **50** 积

分购买 1 属性。

20-25 需要 1000+D 开锁任意一个属性, 21-25 每 150 积分  
购买 1 属性

25-30 需要 2000+2D 开锁任意一个属性, 26-30 每 300 积分  
购买 1 属性

30-35 需要 3000+C 开锁任意一个属性, 31-35 每 500 积分购  
买 1 属性

35-40 需要 5000+CC 开锁任意一个属性, 36-40 每 750 积分  
购买 1 属性

40-45 需要 7000+B 开锁任意一个属性, 41-45 每 1000 积分  
购买 1 属性

45 以上需要 10000+BB 开锁任意一个属性, 购买积分固定为  
1000, 属性上限为 95。

复活机制:

第一次=免费

第二次=特殊复活团(一般需要凑到多个阵亡 pl 开启一次 PVP,  
胜者复活)

## 第五章 【关于战斗轮与回复】

标准动作：

战斗中一回合可用的标准动作为

自由动作：摸一下头发，摆个 **poss**，把嘴边的烟点燃，仅能做到此类的动作，几乎无法产生收益，所以不限次数。

命令动作：如果你控制一个独立的召唤物、自动驾驶的机械或者临时作为 **NPC** 兵团的指挥官，可以用这个动作对其发出简单指令，例如攻击目标，撤退，发动技能等；每个回合只能发出一个指令，你可用的精神力每比 **15** 点高 **5**，每回合可发出指令数量就**+1**，但指令的接受方需要逐个执行你的命令，这意味着 **10** 条命令有可能需要执行 **10** 个回合。

常规动作：可以攻击敌人，使用技能，开启主动开启的装备，移动自身，使用道具，上下载具，脱离或发动近身战判定，在这个动作内，可以做到以上任何一件事。

移动动作：可以移动自身，使用道具，上下载具和坐骑，脱离或发动近身战判定，将移动动作更改为攻击动作需要 **D** 级特效。

闪避：有一个角色将你当做目标，发动攻击后，你可以选择闪避，详见下解。

格挡：有一个角色将你当做目标，发动攻击后，你可以选择格挡，详见下解。

以上动作无必要的先后顺序。

如果你的敏捷达到 **10**，则每回合拥有一次快速动作。

如果你的敏捷达到 **20**，你可以在你的回合外消耗体力使用反射动作。

如果你的敏捷达到 **30**，你可以在战斗轮中消耗体力获得两个常规动作。

快速动作：使用手中的“道具”，将装备塞回勋章换一个新的，放下狙击枪的支架，改为卧射姿势，从地上爬起来，让载具进行一次变形等动作，无法攻击，无法移动（使用道具除外）的站姿动作都包含在其内；如需要将快速动作更改为移动动作，则需要 **D** 级特效，如需要更改为攻击动作，则需要 **C** 级特效。

反射动作：与快速动作相同，但是是在回合外使用的动作，可以在任意时机使用；如需要将反射动作更改为移动动作，则需要 **D** 级特效，如需要更改为攻击动作，则需要 **C** 级特效。

## 战斗轮开始的方式

首先从一方发现另一方开始，由 **KP** 确定并给出距离。

此时可以由发现目标的一方声明开启战斗轮，并由 **KP** 划出战场范围。

确定距离后用敏捷的高低来判定行动顺序，几个角色敏捷相同时由 **KP** 通过心判，丢骰子等方式来确定行动顺序。

以常规战、近身战或突袭战进行开局，所有角色在战场范围中按行动顺序轮流进行自己的回合。

直到一方脱离战斗，或死亡，投降为止，战斗轮结束。

### 如何发现对方？？

一般来说，有一方进入另一方的感知范围时，如果没有特别的声明，则开始定位的判定，这里的情况多数依 **KP** 临场决定，例如，**pl** 发现了目标的位置，打算潜行跟在目标的后面寻找机会，而目标如果不具备 **360°** 视野，听力增强等感知方式时，是无法察觉背后的，此时 **pl** 到底能跟随多远才会被目标发现，或者目标什么时候突然回个头，全部由 **KP** 决定，目标认不认识 **pl**，是否能察觉 **pl** 的敌意，也由 **kp** 决定，较复杂的情况可以参考下文，侦查与隐匿。

锁定位置：

锁定位置指确切知道目标的位置，这一般在感知范围之内，精确

到米,通过某种手段来精确的定位其当前位置,比如直接看见了目标,或者使用透视能力看见了目标,或使用特殊侦查手段中的增强听觉听见了目标的脚步、心跳,都可以用来直接开启战斗轮。

模糊定位:

大概知道目标的位置称为模糊定位,比如 **pl** 知道目标在对面的房间里,但是 **pl** 没有侦查手段能得知目标的具体位置,目标躺在床上还是坐在椅子上 **pl** 无从得知,此时 **pl** 扔出一个火球来攻击这个房间,除非幸运大成功,否则目标几乎不会受伤;这种情况下,如果双方都无法定位目标,则无法开启战斗轮,而是进行一场隔着墙丢砖头的口胡战斗,此时就算双方都拥有覆盖这个范围的 **AOE**,每次想要命中目标也需要过幸运骰。

还有超过感知距离时也算作此情况,有时在感知范围之外, **pl** 也可以远远的发现对方,比如目标一身黄衣,披着红斗篷,还是个秃头,但是依然无法锁定目标,此时就算 **pl** 有射程可以攻击到对方,依然无法直接命中,而是需要一个幸运骰,相应的也无法开启战斗轮,此时最正确的选择是, **pl** 用最快的速度靠近目标,让目标进入自己的感知范围。

**PS:** 侦查与隐匿

这本来应该是开启战斗轮的第一步,然而在本群的跑团过程中多数 **kp** 都绕过了这一步,让怪物瞬移到某个位置,强行开启战斗轮,这里不点名了,但是有必要在规则上纠正这种做法。

侦查能力是在发现感知范围内敌人的能力，这里要使用等级定位，即 **E/D/C/B/A/S**，当侦查方拥有侦查资源，既特殊的侦查方式时，必然能发现感知范围内无隐匿的敌意行为，侦查方侦查特效等级高于隐匿方的隐匿特效等级时，隐匿方的技能完全失效，反之亦然。

既是开启战斗轮的先后手，首先是感知距离的较量，然后是侦查技能和隐匿技能的较量，较量的胜者有着开启战斗轮的权利。

如果 **pl** 隐匿的技能和目标的侦查技能同级，在隐匿方进入侦查方的感知范围时，首先用隐匿值对抗目标的侦查值，隐匿先骰，如成功或更高，则侦查方后骰，对抗等级为平级或更高时，则隐匿能力生效，反之隐匿技能失效。

在侦查时会有不定数值的环境加值与减值，例如人山人海中找到目标，在有回声的地形里聆听，隐匿方特别小心的隐藏着自己的身体和气息，或者隐匿方穿着一身灯泡生怕人看不见，只有一条路的死胡同等，**KP** 在此时应合理决定这部分的加值与减值，并与定位部分规则同时应用。

## 进入战斗轮之后的状态

常规战斗轮：

所有角色按行动顺序行动，正常一个回合有一个移动动作，一个常规动作，一个命令动作，无数的自由和闪避动作。



移动时需明确距离和方向，地图上的障碍物会阻挡移动和感知，可以购买特殊的移动方式和特殊的感知方式来克服。

需要进攻时，使用常规动作，对攻击范围和感知范围内的目标（取低，强行射击几乎不会命中）发起攻击，进攻方先过精准判定命中，目标可以选择闪避（过敏捷）和格挡（过力量）。

若进攻方进攻失败，且目标的反应力在 **15** 以上则可以过一次反应力，若成功则可以进行一次不占用动作和体力的必中反击，直接造成普通攻击 **1/2** 的伤害，即使进攻方不在目标的射程之内，也可以进行反击，但双方位置不会变化。

#### 闪避和格挡的判定

闪避：常规战斗轮可以在回合外消耗 **0.5** 体力闪避攻击，在进攻方投掷精准后，闪避方投掷敏捷，如果成功等级高于进攻方一级或更高，则闪避成功，不受到攻击的任何影响。

**PS:** 反应力达到 **15** 点可闪避枪械等热兵器，但成功值减少 **50%**，之后每提升 **5** 点反应力成功值增加 **10%**，反应力达到 **40** 点则枪械可以正常闪避。

格挡：无论是否进入近身战都可以使用，若被攻击的目标的武器的长度超过 **1** 米，且攻击者的力量-目标力量 $\leq 11$ ，目标反应力高于 **11** 点时，被攻击的目标可以放弃闪避进行一次格挡判定。

判定为进攻方精准对抗目标力量，力量高于精准一个成功等级为成功。

格挡成功时，先减少 **50%**进攻方的有效攻击力（同时减少上下限，或投掷全额伤害后减半），然后再计算减伤，此时进攻方的特效原则上不会命中，每次消耗 **1** 体力，计入下回合体力槽中。

**PS：**精神类能力无法格挡。

其他的接战状态：

## 1：近身战

由进攻方消耗掉本回合的移动动作对能精确定位的目标发起一次敏捷对抗，若对抗等级为平级则可向目标移动 **5×敏捷（米）**的距离，如此时接触到目标则进攻方和目标进入一组近身战状态。

处于近身战状态的角色不可移动，不可上下载具和坐骑，受到攻击时不可闪避，但如果属性达标可以格挡。

若二人中有一人想要退出近身战，需要对同一组近身战的目标进行一次敏捷对抗，成功等级高于对方则单方面退出近身战，视为突然后退数米，并消耗掉本回合的移动动作；若敏捷对抗失败则会受到对方的一次不占用动作和体力的攻击，视为对方追了数米补了一脚。

若一组近身战中有三人，则无法退出近身战，战死为止……

## 2：突袭战

在进攻方保持隐匿的状态下，没有被对方察觉位置时，进攻方用潜行值对抗目标反应力，如果平级，则突袭成功，如进攻方的成功等

级比目标低一级，则本回合所有伤害减少  $1/2$ ，且本回合内进攻方特效无法生效，视为仓促的突袭，如果低两级则视为突袭失败，双方位置不变进入常规战。

突袭只要未失败，可以直接进行突袭方的行动轮，此时被突袭的目标丢失一个回合。

在环境要素的影响下，KP 决定是否给双方 pl 一定的成功率加值或者减值。

突袭的手段有，但不限于远距离狙击、隐匿后背刺、从天而降的袭击、从异次元扔过来，读好了秒数的爆炸物等。

### 3: 马战

在 pl 乘坐载具时，载具视为一个额外的目标，载具中的 pl 无法进入近身战状态，一般载具会为 pl 抵挡伤害，代替 pl 损失生命值，但载具无法抵挡精神攻击。

在乘坐载具后，需要明确一个驾驶员，驾驶员使用载具的移动速度，控制载具的移动和其他动作，载具内的所有人都需要使用自身的属性和载具上搭载的武器来作战，上下载具需要一个移动动作，所有人消耗自身的回合和动作行动，流程与常规战无异，但驾驶载具时无法做出格挡动作，且面对覆盖整个载具的 AOE 攻击时，没有全封闭特效的载具（C 级护盾）和驾驶员以及搭乘的其他人员分开结算。

与载具相关的状态：

全封闭，全封闭指专业载具特有的特效，例如潜艇，其中人员不

会受到 **AOE** 攻击，不会跌出载具，在受到的伤害达到载具保护极限之前，仅有精神类 **AOE** 能伤害到内部的人员，这个特效目前仅能通过 **C** 级以上的护盾实现。

接舷战（选开），当载具不具有全封闭特效，且敌方有专门的攀登载具的特效（如印度骑手）时，由 **kp** 临场决定是否可以开始接舷战，如开始接舷战，则按照常规战的结算顺延，进攻方的 **pl** 登上载具，和正在进行的常规战同时进行，将作战地点换为载具表面，根据场景也可以发起近身战和突袭战，所有人员不得使用挂载在载具上的装备，接舷战时，所有被闪避掉的远程攻击将由载具以扣除结构值的方式承担，接舷战的结束可以是载具结构值扣光，无法移动，也可以是入侵者被杀死，或被甩下载具跌落，或者载具上的人全部被入侵者解除战斗力。

### 坐骑和临时载具

在某一件武器，防具，道具，召唤物上购买“载具”特效，则将这个资源变为同级的临时载具，或可以直接称为坐骑。

此类型的资源搭乘时，视为 **pl** 自身的增益状态，无法被拉入近身战，且能提供等同于同级载具的移动力，但不会降低骑乘角色的闪避成功值，也可以如常进行格挡，骑乘人员需要使用自身的武器和装备作战，不能将武器装备等挂载在坐骑上。

坐骑和临时载具被攀附时，可以使用一个快速动作发起力量对抗，平级则对手从坐骑上踢下去，如低于对手一级，则被对手从坐

骑上踢下去。

攀附，正常登上坐骑或载具需要一个移动动作，登上敌方坐骑也是如此，而拥有攀附的专用技能则可以省去这部分的麻烦，当角色在载具同格时，即可视为攀附，此效果为无支线特效，售价 **50** 积分。

攀附在载具外壳上时，可以选择申请开启接舷战来杀伤载具上的乘坐人员，也可以选择不开接舷战，直接对载具发动必中的攻击。

攀附在坐骑和临时载具上时，可以选择通过力量对抗，将坐骑的原主人推下马，也可以选择直接对原主人抡起拳头，但是无法和骑乘中的角色进入近身战。

## 实战中涉及到的其他部分

体力系统：

徒手攻击会造成力量/3 的伤害，并消耗 **1** 体力，使用其他武器进行攻击会在 **1** 体力的基础上额外消耗体力。

无法进行格挡的武器（长度 **1** 米以下）消耗固定为 **0.5** 体力。

可以进行格挡的武器（长度 **1** 米以上）消耗固定为 **1** 体力。

体力在每个你的行动轮开始时回复满，在他人的行动轮中你可以回复 **1** 体力，当你的体力消耗完时，你的下回合行动轮默认为休息，无法行动。

使用魔法，精神力攻击等徒手攻击的方式只消耗基础的体力值，

但不会附加力量伤害，不持有长度超过 1 米的武器时无法格挡依然是铁律，且手持物分类必须是“武器”，哪怕它名字叫压路机，长得像压路机，只要分类是“武器”，或 pl 拥有将压路机视为“武器”的技能就可以用压路机来格挡以自己为目标的攻击。

## 精神力系统

精神力的上限 =  $\frac{1}{4}$  记忆 +  $\frac{1}{3}$  运算 +  $\frac{1}{2}$  灵智

精神力休息 6h 可恢复  $\frac{1}{2}$ ，夜间睡觉恢复全部。

精神力的主要作用由抵抗精神攻击，支持诅咒物品的消耗到熬夜不等，由带团 KP 决定其重要性，泛用性极高。

精神力耗尽时，角色会眩晕一整天。

有些资源会以精神力为能量发动，也有些资源则会以精神力为攻击对象，包括扣减上限的形式和扣减现有值的形式，无论是哪种形式的扣减，扣减的都是计算剧本系数之前的数值。

在剧本中需要精神力判定的时候，使用的是现有的数值，而不是最大值，也不是扣减之后的最大值。

## 能量池恢复

无论何种神秘侧的能量池将在每天 24:00 补充最高上限的一半，如副本内无“天”的计时概念，或其他情况需要临时恢复，则基于精神力的高低，每小时恢复一次，数值见人物卡。

## 负面效果

一般情况下，负面效果持续的时间为一整场战斗，主要的生效方式有两种；

第一种，依附于进攻型基底的资源上，在进攻型资源对目标造成伤害的同时是必然生效的，例如淬毒的短剑刺破对方的身体，则毒必然生效，但如果没有破目标的防，或者没有刺穿目标的护盾之类的临时生命值时，这种方法是不能生效的；

第二种，未使用“攻击”的方式发动了负面效果，也可以依附于攻击类的基底上，但不和攻击的动作同时结算，例如将毒药倒在饭菜里，使用精神类能力让对方产生了幻觉，启用了召唤瘟疫的仪式等，视发动情况和类型，需要进行对抗，或让目标单方面过体质、精神或者意志骰，一般情况下，如无抗性则需要用困难来豁免。

无论选择了哪一种，需要在制作资源时注明，而不能在跑团时临时决定。

## 伤害减免结算

对方每付出一个攻击动作，我方结算一次伤害减免，无论对方这个动作里，跳了几支舞，唱了几首歌，依然以一个动作一次攻击为标准，一个动作结算一次伤害减免，而持续伤害类的 **debuff** 无法被减免。

## 轻伤与重伤（选开）

轻伤（最高表现为骨折，断筋等）

战斗结束后，**pl** 若进行处理，视处理程度每 1 小时给与最多体质/3 点 **hp** 回复。

若进行了一次标准（8h）睡眠，或进行了专业级别的医疗（类比 **coc** 的医疗）等，可回满 **hp**。

重伤（一般为断肢，穿刺内脏损伤）

在完全回复之前（例如断肢需要重新长回来）损失一定 **hp** 上限，并且 **hp** 回复率减半。

轻伤任务结束后免费治疗，重伤根据程度每回复 1 点 **hp** 上限，需要消耗 25 分。

孤注一掷（选开）

常跑 **COC** 的小伙伴们应该对这个词不陌生，既是在某个判定失败后，向 **kp** 要求重新骰一次，在我群中将这种行为稍稍做一下修改，在重骰时，原本要求为困难的判定，变为极难成功，原本要求为平级或者高一级的对抗，成功等级的要求提升一级，任何的孤注一掷只要结果不为成功，立即按大失败结算。

如果 **kp** 没有应用过类似规则，那么可以不开。

双重 **AOE**（选开）

现有的 **AOE** 双重结算和多重结算会产生 **bug** 和分歧，多重 **AOE** 有可能产生多重伤害，在战斗力评级测试中不会计算这一部分，即不



承认两种 **AOE** 能使用一个动作释放，如果 **pl** 有类似要求则可以由 **kp** 酌情选开。

## 第六章 【阵营玩法详解】

当玩家的人物卡战斗力评级升为 D 级时，主神将赠送给人物卡一枚“轮回者徽章”，在此时，轮回者可以明确的选择以下类型的徽章，以获得不同种类的增益，阵营之间并没有冲突，轮回者可根据自身的发展路线自由选取，但之后无论如何不可更改。

徽章等级将随人物战斗力等级提升而提升。

正式成员徽章的通用功能

- 1、身份证
- 2、银行卡，驾照
- 3、接受任务和返回必须出示的道具
- 4、轮回者之间的定向通讯器
- 5、储物空间的开关
- 6、不可丢弃、不可转让、死亡掉落、掉落任意轮回者在剧本内可打开徽章搜刮其中的物品；剧本结束后徽章返还回原主人手中，但其中物品在现持有者手中。

科技侧成员徽章



**D 级科技侧徽章：**储物空间 **8** 格，为人物附加 **D** 级火控系统的能力。

**C 级科技侧徽章：**储物空间 **10** 格，为人物附加 **C** 级火控系统的能力。

**B 级科技侧徽章：**储物空间 **12** 格，为人物附加 **B** 级火控系统的能力。

**A 级科技侧徽章：**储物空间 **14** 格，为人物附加 **A** 级火控系统的能力。

**S 级科技侧徽章：**储物空间 **16** 格，为人物附加 **S** 级火控系统的能力。

火控系统的功能详见载具部分。

科技侧资源额定消耗：

科技侧的消耗需要提前带入剧本。

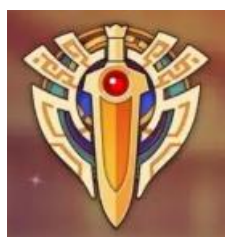
以下科技侧部分的暂行消耗规范不含载具。

每个剧本消耗“**50/100/150/200/自设**”的分数，用来支持“**D/C/B/A/S**”级科技类资源被动消耗，剧本中每场战斗支付相同的分数，来支持战斗中开启的主动消耗的弹夹、电池、燃料等（哪怕在剧本中杀了一个世纪的虫子，只要战斗轮不结束也只计一次消耗，此处给出电影主角待遇，既是不需要换弹夹）。

科技侧在购买装备时，将减免 3 次消耗所需支出的分数，既：D 减免 150 积分，C 减免 300 积分，B 减免 450 积分，A 减免 600 积分，S 自设消耗，所以不减积分。

如果全身都是科技侧装备，消耗过大，可以选择使用集成消耗来降低自身的支出。

### 物理侧成员徽章



D 级物理侧徽章：储物空间 6 格，为人物附加 4 点体力上限，每场战斗拥有 4 点临时体力。

C 级物理侧徽章：储物空间 8 格，为人物附加 8 点体力上限，每场战斗拥有 8 点临时体力。

B 级物理侧徽章：储物空间 10 格，为人物附加 12 点体力上限，每场战斗拥有 12 点临时体力。

A 级物理侧徽章：储物空间 12 格，为人物附加 16 点体力上限，每场战斗拥有 16 点临时体力。

S 级物理侧徽章：储物空间 14 格，人物体力上限固定为无限。

临时体力可以自己命名，例如“念”，“气”，“查克拉”，“灵气”，“斗气”等。

物理侧资源额定消耗：

物理侧的资源消耗全部为体力值或临时体力值，临时体力值将在战斗结束后瞬间回满，既是哪怕团灭了，只剩下一口气，这代表着物理侧角色一定能在战斗结束后第一个站起来。

物理侧主动释放的资源每次发动额外消耗 **2/2.5/3/3.5/0** 体力，被动生效的资源扣除 **4/5/6/7/0** 体力上限,对应资源的 **D/C/B/A/S** 等级。

也支持一个动作释放后，整场战斗生效的资源，消耗改为每次生效额外消耗 **2/3/4/5/0** 体力（例如界王拳等）。

如觉得体力上限不够，也可以额外单独购买，增加体力上限的资源也视为物理侧，但会被计入战斗力评级系统。

异能侧成员徽章



**D级异能侧徽章：**储物空间**4**格，为人物附加**8**点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付**2**倍的精神力则有.ra25的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加**10**。

**C级异能侧徽章：**储物空间**6**格，为人物附加**12**点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付**2**倍的精神力则有.ra25的几率无视

同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 15。

**B 级异能侧徽章：**储物空间 8 格，为人物附加 19 点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力则有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 20。

**A 级异能侧徽章：**储物空间 10 格，为人物附加 26 点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力则有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 25。

**S 级异能侧徽章：**储物空间 12 格，为人物附加点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 30。

异能侧资源额定消耗：

异能侧资源的消耗全部为精神力，如果拥有异能侧的徽章，则恢复时间减半，同时恢复效率增倍。

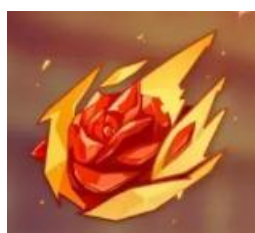
异能侧主动释放的资源每次发动消耗 5/7/9/11/13 的精神力，被动消耗的资源扣除 9/13/17/21/25 的精神力上限，对应 D/C/B/A/S 等级的资源。

也支持一个动作释放后，整场战斗生效的资源，消耗改为每次生

效消耗 5/7/9/11/13 精神力（例如界王拳等）。

如精神力上限不够用，也可以额外单独购买，增加精神力上限的资源也视为异能侧，但会被计入战斗力评级系统。

神秘侧成员徽章



D 级神秘侧徽章：储物空间 10 格，赠送一个上限为 20 的能量池。

C 级神秘侧徽章：储物空间 10 格，赠送的能量池的上限改为 30。

B 级神秘侧徽章：储物空间 10 格，赠送的能量池的上限改为 50。

A 级神秘侧徽章：储物空间 10 格，赠送的能量池的上限改为 80。

S 级神秘侧徽章：储物空间 10 格，赠送的能量池的上限改为 120。

能量池必须在建立时选择可以支持的属性，金木水火土、地水火风，也可以选择无属性的能量池，那就是物理输出了，可以随意命名，例如“念”，“气”，“查克拉”，“斗气”，“内功”，“剑气”等；其他三个成长路线依然可以拥有能量池，不过需要自行购买。

神秘侧资源额定消耗：

在制作或获得赠送的能量池时，必须选择某种属性，例如金木水火土，地水火风，但不限于此，且同时要设置一个与属性相符“环境

优势”。

能量池选定后，神秘侧可借用此能量池来使用属性攻击，此属性必须与此能量池属性相同。

环境优势下，相对应能能量池会在每回合开始时自动补满。

但如果环境优势太过常见，或是短时间内人为改造的，审核时将考虑取消这个环境优势，换成符合环境时，恢复效率翻倍。

※KP 有权决定某世界或某地点，因元素匮乏或无法连接神明等原因，完全切断以上收益，仅保留基于精神力的恢复方式。

神秘侧主动释放的资源发动消耗 **2/3/4/6/8** 的能量，被动消耗的资源扣除 **4/6/8/12/16** 的能量池上限，对应 **D/C/B/A/S** 等级的资源。例如临时附魔等资源，每次发动需支付等同于被动消耗的能量，持续一整场战斗。

※特殊的神秘侧属性：

例如某神的祝福，某界的契约等，会被取消环境优势。

诗意，剑气，仙气等，如有特别需要，也可以将资源做成神秘侧。

※现空间中已经被设计出来的属性为：

阳属性：在正午 **11:30-12:30** 这一小时的时间内，能量池将自动补满，期间使用阳属性攻击无消耗，在没有“天”的时间观念的剧本中无法生效；



阴属性：在午夜 **23: 30-00: 30** 这一小时的时间内，能量池将自动补满，期间使用阴属性攻击无消耗，且在太阳落山后，能量池自然恢复速度翻倍，在没有“天”的时间观念的剧本中无法生效；

火属性：在感知范围内有火山，自燃煤矿（寂静岭），自燃天然气（地狱之门）等场景将自动补满，期间使用火属性攻击无消耗；

水属性：在暴雨天气，海面，水下等场景将自动补满，期间使用水属性攻击无消耗；

风属性：在感知范围内有飓风，龙卷风等场景时将自动补满，期间使用风属性攻击无消耗；

地属性：在处于山脉，峡谷等地属性能量浓厚的场景中时，能量池自然恢复速度翻倍；

木属性：在森林等木属性能量浓厚的场景中时能量池自然恢复速度翻倍，通过吸收一颗 **300** 年以上树龄的树木，可以将能量池补满；

金属性：雷暴天气，或在发电厂等场景中，能量池将自动补满，期间使用金属性能量池无消耗；

剑属性：在剑冢，古战场等场景中，能量池自动补满，且使用专用技能能量无消耗；

道力：内容与金属性一样，只是改了个名字；

雷电属性：内容与金属性一样，只是改了个名字；

因果律属性：名为胜利的能量池，每次战斗结束后，如胜利则恢复能量池上限的 **1/2** 去零。

时间属性：名为混乱的能量池，无环境优势。

空间能力：名为秩序的能量池，无环境优势。

以上能量池设计尚不是完整版，欢迎补充。

关于其他消耗：

无论哪个阵营，使用 **AOE** 时的消耗必定翻倍，且扇形会再加一倍，请玩家设计 **AOE** 技能时，优先考虑消耗和友军伤害，具体范围形状在规则书内搜索“远程基底特性”。

## 第七章 【参团限制与战斗力等级划分】

这里是对第五章部分内容的细化与补充，因为重要性较高，单独分开作为一个章节，之后还会补充。

角色仅建议参加自身战斗力等级对应的团。

特殊的，每张人物卡最多参加 **3** 次 **e** 团（新人团），且如果其中有参加过高等级难度的剧本，并成功获得了奖励，则不允许再次进入 **e** 团，请不要打扰新人培训。

人物卡和剧本难度等级不相同时，人物卡获得的奖励会降低，相差 **1** 级时无法获得积分仅有支线奖励，相差 **2** 级时无法获得支线奖励且积分只有正常的一半，相差 **3** 级时没有任何奖励。

关于人物卡战斗力分级

人物卡等级泛指人物卡的战斗力等级，暂分为 **E/D/C/B/A/S**，战斗力升级后会在群文件“已过审人物卡”文件夹内，在人物卡后缀上加上战斗力等级，满足以下任意条件之一者，人物卡战斗力将自动升级。

1、解开相应的属性锁，任意一项生效属性超过 **20** 视为角色拥有 **D** 级战斗力，**30** 为 **C** 级判定标准，**35** 为 **B** 级，**40** 为 **A** 级，**45** 以上为 **S**。

2、在战斗中可生效的同级资源超过 **3** 个，例如同时拥有 **E** 级透

视类侦查能力，E级移动速度增加，E级攻击力增加的3个资源，无论是功法、血统、改造、装备、道具，此时人物卡战斗力就会被视为D级。

但是战斗中无法生效的资源不在此列，例如交涉技能，变装能力，无法帮助脱战的伪装能力，占卜，功能型的仪式法术（下毒，放火是可以在他人的战斗中生效的，计入战斗中可生效类型）等等。

如果人物因为3个E级资源升级为D战斗级别，这三个E资源在判断人物是否能够升级为C战斗级别时，视为一个D级资源，除非其中一个被剔除，或者不再生效。

3、审核组将试用某一张人物卡，其输出在3回合内打光带有一个防御资源的上级人偶的血量，则视为战斗力升级，例如原本评价为E级的角色虽不满足上述条件，但3回合内打光带有一个E防御技能的D级人偶40点生命值或用其他方式取胜，则将战斗力升级为D。

试用时会试用多次，依照人物卡的不同，可能由多人试用，也可能使用多个不同的骰子，商议得出最终结果。

### 战斗力等级限制

除了以上的参团限制之外，人物无法发挥高于自身战斗力等级的任何特效，因特效压制的效果存在，已经存在的特效也无法降级发动。

人物到达S级后，唯一的敌人就是主神和同级的魂淡们，挑战主神需要在轮回空间广场，递交一个S支线后获得一次挑战失败的机

会，不递交也可以进行挑战，但是一旦失败人物卡立即死亡。

挑战主神的规则目前只能公布到这里。

## 第八章 【KP 开团注意事项】

### 开团需审查

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，且剧本内的 MVP 奖励是审核的重点，如果觉得这部分修改很麻烦，直接多给一个符合剧本难度的支线也是可行的。

### 珍惜优秀的 PL

不管是 cos 党还是功利党，跑团的本质是社交游戏，作为一个合格的 KP，现场翻规则书可以接受，在本群适当的口胡可以接受，但对 PL 的不负责，放任鸽子，过分口胡，恶意刷分等行为实在无法让人原谅，比起审核组和群管理的恶意，优质的 PL 流失才是对这种 KP 的报应。

作为一个合格的 KP，在筛选出优秀的 PL 的同时，和他们保持良好的关系也是必要的课程。

但这不代表在他们该死的时候就要网开一面……

### 正确评估自身能力

很多新人 KP 会在这里倒下，就是一次带的人太多了，带 6 个人跑团丢 3 个人的指令似乎是常事，新 KP 最好从 2-3 人带起，建议想

带团的小伙伴有一段时间的跑团经历才开始带团，如果开团遇到问题，可以直接求助前辈，可以求助的人见名人堂。

## 剧本构筑

**KP** 开团，要给出明确的剧本，剧本一般分为两种，艺术作品改编和原创。

本群对剧本要求并不严格，如果觉得写剧本比较难，群里前辈们提供快速剧本构成指南（只需要一点点点点点学费，比如女装照什么的），建议剧本从 **E** 级难度开始，渐渐升级、渐渐丰满，不建议一口吃成个胖子，这也是对 **PL** 负责的表现之一。

## 尽量避免丢骰子游戏

如果一个剧本就是杀杀杀，那么我们在群里丢骰子玩多好？何必要开团？你看三哥的骰子那么萌，我们调戏他就很开心了不是么？

在构筑剧本时必须仔细思考战斗的比重，如果通篇从头打到尾，那么这个剧本存在的必要性和作者的水平就会受到质疑，就像网络小说里的爽文，天天看谁都烦不是么？适量的加入解谜，推理，意外事件，随机人物背景故事，是对剧本的基础润色，在合适的时候一点点揭开人物和世界的联系，将会使这个世界更有魅力。

## 剧本奖励设置

这里参考合并了数次修改的建议，整理出以下方案。

E 主线：500 积分+E 支线

E 支线：250 积分+E 支线

D 主线：1000 积分+D 支线

D 支线：500 积分+D 支线

C 主线：2000 积分+C 支线

C 支线：1000 积分+C 支线

B 主线：4000 积分+B 支线

B 支线：2000 积分+B 支线

A 主线：8000 积分+A 支线

A 支线：4000 积分+A 支线

S 主线：16000 积分+AA 支线

S 支线：8000 积分+A 支线

EX 奖励：KP 自设

一个剧本最多设置 1 个同主线等级支线任务和 2 个比当前主线等级低一级的支线任务（E 团除外，因 E 团已经是最低了）。

如果需要设置更多支线和奖励需要在剧本审核时说明，视情况审核组一般都会支持的。

特殊支线任务（比如奖励取决于击杀数 **balabala** 的）也要写明白，原则上这些奖励不能超过主线奖励的一半。

如果 PL 申请从剧本中带出自己在剧本中已经获得的并且所有权的道具时，可以消耗获得的奖励以道具原价三分之二的积分和等价支线申请向 KP 购买，KP 有权拒绝并不给出任何理由。



以上所述为最高奖励积分，**KP** 可以依据团内个人表现给予扣除，或依照剧本长短和审核组建议予以所有 **PL** 整体扣除。

对于鸽子和划水狗，直接杀了也没问题。

## 关于怪物设置

一般默认的怪物分为 **3** 种，分别为小怪，精英怪，**boss**，当然 **kp** 分类更丰富也没问题。

小怪的标准为可以单挑战胜当前等级的人偶，被 **3** 个当前等级的人偶车轮打败。

精英怪的标准为可以单挑战胜 **3** 个当前等级的人偶，被 **5** 个当前等级的人偶车轮打败。

**Boss** 要求可以单挑战胜 **PL** 人数\***3** 个的战斗人偶，被 **PL** 人数\***4** 个的战斗人偶车轮打败。

怪物设置可以自行调节难度，之后会更新参考列表，**D** 级剧本出现 **A** 级怪物，不也是常有的事么？

怪物需要有基本的九维和二级属性用来 **debuff** 的对抗，但是生命值和攻击力等公式不需要严格参照九维，**kp** 在设计时以剧本需要为上。

## MVP 奖励

每次通关的团都有一位 **MVP**，未通关的团则没有，**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** 的一项限定奖励，该奖励可以但不限为装备/血统/技能，也可以获得 **50%**额外积分奖励或剧本难度同级的额外支线奖励。

在很难判断 **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，但是这种情况属于特例，能免则免。

**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** 根据在剧本中的重要性决定其人选。

## KP 奖励

没错，你没看错，**KP** 开团是有收益的，**KP** 开团的收益是依据剧本主线的收益计算，每次结团之后，无论结果如何，**KP** 的收益都是剧本主线同等的支线+**1.5** 倍的主线积分。

例如某 **E** 团结束时，主线收益为 **E+500**，则 **KP** 的收益应为 **E+750**。支线和 **MVP** 无论给多少，都不计入 **KP** 的收益里。

## 开团时的公告模板

剧本名称：

剧本本质：科幻/魔幻/灵异/特异.....+战斗/解密/寻宝....

**KP**: QQ 号+名字

剧本等级：**E/D/C/B/A/S/EX**

剧本简介：巴拉巴拉巴拉巴拉

剧本禁止：例如魔幻世界，高科技武器道具哑火，或者低魔世界，使用魔法需要支付额外代价。

剧本警告：……不用多说了这里

开团时间：预定的开团时间，包括几号开始，每天几点到几点。

预计时长：因 **PL** 的不同这里很难做出准确估算，但是至少要交代是长团还是短团。

## 第九章 【资源组合增铸玩法详解（含特效列表）】

pl 在跑团结束后会获得积分及支线奖励收益,这里规定了如何将积分和支线奖励合理合法的花掉~

首先,我群资源分类参考了无限恐怖规则,如果觉得既视感很强,那就对了。

第二,我群的人物卡收益是累计的,所以在规则变动不大的情况下,人物卡绝对会越来越强,但强度由规则书限制,给出上限。

第三,这套资源的公式参考“期待值”原理给出,既是,当一个pl跑过3次新人团后,我们期望他最强到达怎样的强度,最弱要有怎样的强度,才能做好准备在D级难度的剧本中厮杀,又不至于碾压D级的怪兽们。

第四,在核心规则书内引入了避免六边形战士的规则,在此处引入避免锥子型战士的规则,既资源生效类型限制,同名的功能特效在一张人物卡上只能生效两个,例如一张人物卡的资源中含有四个特效,“闪避提升ECBA”无论它的来源是什么,哪怕是其他人临时给他增加的BUFF,这位PL在使用时也只能选择其中两个生效,而攻击力和防御力的功能特效可以同时生效三个,暂不支持资源合成。

第五,在制作资源之前,请先移步“已过审资源”群文件夹,尽量避免重名,如有重名小心审核组中的起名小天才随机给你的资源安

个名字。

然后，我们愉快的开始吧~

## 资源种类

参考无限分类，一张人物卡能拥有的资源分为血统、改造、功法、装备、道具、技能。

因为我群基本都是私人定制资源，所以所有的资源几乎没有属性要求或阵营要求，这也导致了原本无限恐怖资源中的强弱分类不适用，既是“血统强于改造，改造强于称号”的这部分不适用我群规则，所以这里将所有种类的资源收益抹平。

目前自制资源“建议”使用组合增铸的方式构筑数值，方法如下：

# 组合增铸构筑资源

用组合增铸玩法制作资源，一共分几步呢？？

分三步~

第一步，构筑资源的基础效果。

这需要了解规则书，明确各种需要的资源的售价。

攻击类赠送1D5						
防御类赠送免伤4						
综合类赠送D特效 但具有一次性特性	支付和左侧相等 的分数，无需支 付支线	也可以选择其他 低等级的特效， 但总价值不能超 过上限	这里需要支付的 标准见规则书， 根据基底等级支 付不同的分数			
D+200积分	+	200积分	+	D+200积分	+	750积分
D级综合类基底		取消一次性特效		D级特效		额外的防御力
					=DD+1350积分	< DD+1400积分
					D级资源上限	
D级侦查成功上升 (+15)	+	这里没有效果	+	特殊侦查方式 (359° 视角)	+	伤害减免+3 伤害减免+3

组合增铸法中，资源由基底和附加部分两部分构成，两部分相加之后支付的积分，不能超过规则书上规定的资源价值的上限。

上图描述中的一次性特效，泛指使用一次后，资源本身立即消失，且生效时长最长为一场战斗以内的资源，如果觉得不便，可以支付积分取消。

第二步，确定画风和需要支付的消耗~

外观，名字，可以自由选取。

目前，D级及以上资源强制要求必定有某方面的消耗，且根据表现形式的不同而选择消耗的量也有所不同，具体的消耗量请在规则书里搜索“阵营”。

而表现形式则分为：一次使用生效一次，一次使用生效整场战斗，贯穿整个剧本的被动技能。

首先讲一次使用生效一次的资源，例如玉清气决，它让普通攻击变成强化版的近战普通攻击，这需要每次释放的时候都占用一个标准动作，每次释放的时候都支付一次消耗，一般为物理侧和异能侧使用较多，主要是为了节省消耗，而科技侧没有此类资源，因为一发一发的算子弹，是在折磨kp；多数标签为“武器”的资源并不在此列，它们可以通过体力规则额外的支出体力，自然的附加在标准动作可以使用的攻击上，而有些标签为“道具”的资源，如药水，手雷，护符也在此列，只是他们需要使用的动作是快速动作，区别仅此而已。

再来说，一次使用生效整场战斗的资源，这一般是常见的 **debuff** 或者神秘侧的 **buff**，因为神秘侧在使用这种类似附魔的能力时有巨大的优势，既是没有任何的后续消耗支出，也有一些自带 **buff** 的道具类资源具，参考商店里的磨刀石，一般消耗一个快速动作或者反射动作即可使用，科技侧的部分资源也算在此列，既是需要“停火”或者“关闭”的科技侧资源，例如各种枪械非交战状态必须停火，高周波震动刀也需要停下来才能收进刀鞘，对一切都产生斥力的力场护盾甚至会在你想吃东西的时候将桌子推走，这类科技侧资源的消耗应该



归类在一次使用整场生效的范围之内，这类资源可以在开启战斗轮之前就塞满弹夹，填装好电池，如果忘记了，则也需要一个快速动作来装填一种武器道具或者防具，但一次装填就可以让武器生效一整场战斗，当然也存在一次使用生效整场战斗的“手雷”和“药水”这种道具，比如燃烧瓶，力量增强药剂，他们会被自然的划分到这一类。

最后谈谈被动资源，想让被动资源失效，唯一的方法就是将“武器”或者“道具”收进随身空间里，而“血统”、“技能”、“改造”就没这么方便了，只能戴在身上一直开启，这种资源的生效是一个剧本从头至尾都会不停的生效，例如行走于地上的太阳，如果一直开启，会招来什么谁也说不准，这类资源是一般的轮回者最常用的资源，因为消耗相对来说较稳定，很容易控制，科技侧的此类资源一般为单分子切割刀，单兵雷达，车载雷达，滑板鞋，变装面具衣物等可以常开，又不影响剧情的资源。

当一个资源拥有多种开启方式，既可以主动使用，又带有被动效果，还有一次使用持续一场战斗的 **buff** 时，这个资源的消耗则应该按照被动资源制作，并将主动效果变更为一个 **buff**，和原本的 **buff** 结算方式合并，并被审核组限制使用次数。

战斗中无法生效的资源，例如玉清治疗方案等，不分阵营基本都被归类为一次使用生效一次的资源，也有少量的以陷阱或仪式的方式被制作出来的结界，天气改变，落穴，针刺陷阱，钉子雷等效果，都会由 **KP** 临场决定能够生效和持续的时间。

根据以上的规则挑选好阵营和效果之后，将资源格式整理一下，

变成以下格式

武器名称：惊雷！

武器价格：DD+1400

武器等级：D

武器消耗：精神力上限降低 18 点

武器效果：攻击力 1D17

D 级定点爆炸 AOE 攻击（用 100 积分强化爆炸范围至 8 米），攻击范围 100 米，

D 级动作变更，可将一个移动动作变为常规动作。

武器描述：副属性法宝，发簪，灵魂绑定，精神力造成无属性伤害。

惊雷！我通天修为天塌地陷紫金锤！！

这是一个被动生效的武器，不用的时候就也可以插在头上，拿在手里，用来剔牙，只要不怕被自己的武器电到想拿多久就拿多久，而很多减少体力上限的武器，一般都是挂在腰上，背在背上，多少对外观有点影响，是否清算这部分影响由 KP 来临场决定。

第三步，将资源放在群文件的待审核资源文件夹，审核组一般在 24 小时之内将审核资源，并联系作者。

## 构筑基底定价表

无支线基底 50 积分，实际价值不可超过 350 积分，提升攻击上限 (1D1 变为 1D2) 50 积分 1 点，提升攻击下限 (1D1 变为 1D1+1) 100 积分 1 点，提升伤害减免 (伤害减免+1) 150 积分 1 点。

E 级基底 E+100 积分，实际价值不可超过 EE+600，提升攻击上限 50 积分 1 点，提升攻击下限 150 积分 1 点，提升伤害减免 200 积分 1 点。

D 级基底 D+200 积分，实际价值不可超过 DD+1400，提升攻击上限 150 积分 2 点，提升攻击下限 200 积分 1 点，提升伤害减免 250 积分 1 点。

C 级基底 C+400 积分，实际价值不可超过 CC+2800，提升攻击上限 100 积分 1 点，提升攻击下限 250 积分 1 点，提升伤害减免 400 积分 1 点。

B 级基底 B+800 积分,实际价值不可超过 BB+6000，提升攻击上限 150 积分 1 点,提升攻击下限 300 积分 1 点,提升伤害减免 400 积分 1 点。

A 级基底 A+1600 积分,实际价值不可超过 AA+13000，提升攻击上限 250 积分 1 点，提升攻击下限 400 积分 1 点，提升伤害减免 500 积分 1 点。

S 级基底 S+3200 积分，实际价值无上限，提升攻击上限 250

积分 1 点，提升攻击下限 400 积分 1 点，提升伤害减免 500 积分 1 点。

#### 进攻型基底特性

无支线进攻型基底赠送攻击 1D1。

E 级进攻型基底赠送攻击 1D3。

D 级进攻型基底赠送攻击 1D5，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

C 级进攻型基底赠送攻击 1D7，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

B 级进攻型基底赠送攻击 1D9，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

A 级进攻型基底赠送攻击 1D11，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

S 级进攻型基底赠送攻击 1D15，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

#### 防御型基底特性

无支线防御型基底赠送伤害减免 1 点

E 级防御型基底赠送伤害减免 3 点

D 级防御型基底赠送伤害减免 4 点，免疫无支线异常状态

C 级防御型基底赠送伤害减免 7 点，免疫 E 级异常状态

B 级防御型基底赠送伤害减免 9 点，免疫 D 级异常状态

**A 级防御型基底**赠送伤害减免 **11** 点，免疫 **C 级**异常状态

**S 级防御型基底**赠送伤害减免 **15** 点，免疫 **B 级**异常状态

### 综合型基底特性

无支线综合型基底本身无功能，具有一次性特性，如需要反复使用，需要额外支付 **50** 积分将一次性特性抹除。

**E 级综合型基底**赠送 **E 级**特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **100** 积分。

**D 级综合型基底**赠送 **D 级**特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **200** 积分。

**C 级综合型基底**赠送 **C 级**特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **400** 积分。

**B 级综合型基底**赠送 **B 级**特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **800** 积分。

**A 级综合型基底**赠送 **A 级**特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **1600** 积分。

**S 级综合型基底**赠送 **S 级**特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **3200** 积分。

**S 级**的特效构筑已经不受多数规则和收益计算限制，过审条件一般也为审核组心判，因为其唯一的敌人是主神那个等级。

更加详细的远程基底特性

爆炸物（手雷），爆炸范围半径 3 米，每 100 积分增加爆炸范围半径 5 米。

远程投掷物（砖头），投掷距离为力量\*10 米，投掷范围无法增加。

弓、弩，无支线/E/D/C/B/A/S 攻击距离为 30/50/100/200/400/450/∞，支付与基底相同的积分（无需支付支线）可将攻击距离翻倍，但只能购买 1 次；

其中，弓作为特殊的远程武器，使用时带有 1/3 力量的加值。

手枪，攻击距离为 30 米，每 100 积分增加 30 米攻击距离，攻击距离上限为 150 米。

自动步枪，攻击距离为 50 米，每 100 积分增加 50 米攻击距离，攻击距离上限为 400 米。

狙击步枪，攻击距离为 300 米，每 100 积分增加 50 米攻击距离，攻击距离无上限。

远程光束武器，最低为 D 级，攻击距离不计，但有明确的攻击轨迹。

其他集束能量武器（音波，微波），最低为 E 级，E/C/A 攻击距离为 10/20/50 米，忽略目标一半伤害减免（向下取整），但攻击力不受其他任何资源加值。

法宝（飞剑），最低为 D 级，攻击距离 D/C/B/A/S 为

100/200/200/300/400 米，攻击距离无法提升。

远程武功（冰魄银针），最低为 D 级，D/C/B/A/S 攻击距离为 10/20/40/80/自设米，付出 100 积分可将攻击距离翻倍，但仅能购买 1 次。

远程魔法（炎爆），最低为 D 级，D/C/B/A/S 攻击距离为 50/100/200/400/自设米，付出等同于构筑基底积分（无需付出支线）可将攻击距离翻倍，但仅能购买 1 次。

其他远程基底待玩家帮助补充。

关于 AOE：

我群对 AOE 的定性：

无论何种形式的 AOE，其伤害无减值，闪避他人 AOE 时，难度上升一个成功等级，格挡他人 AOE 时，难度下降一个等级，敌我不分，消耗翻倍，且形状固定，几乎任何伤害和 buff 都可以做成 AOE 形式，以下介绍现有的 AOE 形状（请大家踊跃补充）。

直线型：完全可以代替穿透等效果，如有地图，则在地图上拉一条直线，直线经过的格子都可视作被攻击的目标。

定点爆炸：如惊雷，抛射的火球术等，爆炸范围和一般爆炸物相同，增加爆炸范围的方式也和一般爆炸物相同。

扇形：消耗量再次翻倍，可以选择 90° 扇形和 180° 扇形两种释放方式。

圆形：释放圆形 AOE 时，本次攻击整体攻击距离减少一半。

闪电链：以某个点为初始传导点，向周围最近一个目标快速连锁，  
C 和 C 以下连锁距离 20 米，C 以上连锁距离 40 米，连锁次数规定：  
E/D/C/B/A 对应 2/3/4/5/6 次

回响：在感知范围内，选择多个目标同时释放同一个技能的释放方式，想要释放必须有锁定位置的目标，回响的最大目标数为  
D/C/B/A 对应 2/3/4/5

魔法中较特殊的“仪式”魔法是特殊的，“仪式”需要依靠带团 kp 才可以发动，原则上可以不支付魔力和消耗，但大多数情况下要求有昂贵的施法材料，施术者本身不能在战斗中使用，且仪式进行的过程中，一旦被打扰则需要付出相应的后果，仪式的效果例如占卜，求雨，死亡凋零，流星火雨，群体免伤增加，群体恢复生命，群体攻击上升，群体意志爆发等，但这一部分是特殊的，根据组合增铸法构筑之后，举行仪式的需要的物品和被打断的后果需要审核组成员心判。

且，带团 kp 有权利决定仪式的最终效果，但在开始仪式前，应予以告知。

其他 AOE 方式待玩家群策群力补充。



## 特效定价表：

增加九维属性的功能特效暂不开放，主要原因有三个；

第一，审核组建议的属性定价高于直接购买；

第二，超出基因锁限制的属性，超出部分不生效；

第三，会导致开锁前后定价不一的 BUG。

综上所述，短期内不会开放资源直接增加九维属性，但资源增加二级属性依然开放。

以下特效价格直接等同于同级的基底价格。

生命值：E/D/C/B/A 增加 8/16/32/64/128

反应力：E/D/C/B/A 增加 4/8/16/32/64

意志力：E/D/C/B/A 增加 4/8/16/32/64

体 力：E/D/C/B/A 增加 2/4/8/16/32

精神力：E/D/C/B/A 增加 3/6/9/12/15

幸 运：C/B/A 增加 5/10/20

交 涉：E/D/C/B/A 增加 4/8/16/32/64

潜 行：E/D/C/B/A 增加 2/4/8/16/32

知 识：E/D/C/B/A 增加 5/10/20/40/80

移 动：E/D/C/B/A 增加 10/20/40/80/160

能量池开启：D/C/B/A 获得 20/30/50/80 上限的能量池

三级属性也同样开放：

侦查&聆听范围：D/C/B/A 增加 10/20/40/80

命中：E/D/C/B/A 增加 5/10/20/40/80

闪避：同上

反击伤害：E/D/C/B/A 增加 2/4/8/16/32

追击伤害：同上

脱离近身战成功值：E/D/C/B/A 增加 10/15/20/25/30

进入近身战成功值：同上

格挡成功率：同上

反击成功率：同上

侦查&聆听成功值：同上

持续伤害：E/D/C/B/A 每回合/小时损失 2/4/8/16/32 点 HP

类似的应用属性还有待开发和更新。

狂化、变化、兴奋剂：

这里指代临时能力的增强，但是不支持九维增强，只支持指定的一项或多项二级或三级属性，一旦某个资源有了狂化这种临时类的增强，它整体将会变成临时类的增强（见玉清教增压手甲），这类技能主要的收益并不是输出和防御多么出色，而是在不解放力量的时候能

伪装成正常人类。

隐匿：

隐匿的方式种类极多，从蹑手蹑脚的慢慢挪腾到光学隐身到藏身异空间，因目前版本人物卡潜行值的存在，隐匿能力提升分为两部分，第一部分是潜行值的提升（见二级属性潜行值），第二部分为特殊的潜行能力（这部分用法在第五章，侦查与隐匿）。

在战斗中使用隐匿，可以让没有侦查能力的地方丢失目标，但如果对方的侦查能力高于 **pl** 所拥有的隐匿能力，则隐匿技能失效，且一旦一种隐匿方式暴露给地方，则本次战斗轮中这种隐匿能力失效。

**E** 级，一般的变装或消除脚步声音的等级

**D** 级，对一般人来说神出鬼没的等级（比如光学迷彩，完全消音）

**C** 级，短距离的瞬移，制造一片阴影之类的能力

**B** 级，存在感消失，被世界忽视（多体现为因果律能力）

**A** 级，短时间内真正的消失，真正的时空间能力

**S** 级……得自己设想。

抗性：

元素抗性最低等级为 **E**，售价与同级的基底相同，可以完全抵消

同级对应元素的敌意效果，包括对应的单一元素和混合了物理攻击的对应的攻击，在此算法中，生物毒归类为木，矿物毒归类为土和地，混合毒不能被单抗性抵消。

精神异常状态抗性指对带有精神类能力标签的异常状态免疫，但无法免疫精神攻击。

物理异常状态抗性指对无任何标签或带有物理标签的异常状态免疫，但无法免疫物理攻击。

时间、空间、因果律抗性最低为 **B**，售价与同级的基底相同。

特攻：

对特定的攻击目标能发挥出更大的攻击效果，但对其他目标效果则很一般，特攻的收益是恒定的，但根据这个“特定”的范围，细分为“泛特攻”，“宽特攻”，“窄特攻”三个种类来收取不同的代价。

**E/D/C/B/A** 特攻的收益为，对特攻要素发动攻击时，攻击下限增加 **4/8/16/32/64**。

泛特攻，代指“对男性特攻”之类的毫无特攻要素的特攻，但也需要承认其存在。

泛特攻的代价为，对所有目标的命中成功率降低 **80**，且不可使用附加任何提升命中和必中效果（例如荆轲刺秦，不进入近身战武器就几乎无法生效，奈何秦王走位让荆轲一直没有进入近身战）。

宽特攻，代指“对女性特攻”之类的，在跑团过程中有一半以上敌人不会受到特攻针对的特攻要素。

宽特攻的代价为，对特攻要素以外的目标造成伤害时，最终伤害减少特攻的加值，既 **E/D/C/B/A** 减少 **4/8/16/32/64**（例如对某种族和团体的特攻，玉清教必须死之类的计入此列）。

窄特攻，代指“对人妖特攻”之类的，在跑团过程中几乎不会遇到的敌人特攻，几乎是量身定制的特攻要素。

窄特攻无任何额外代价，其本身的售价就是其代价（例如对主神特攻，这种东西都是量身定制的）。

每个人物卡的资源里只能有一项特攻生效，如果同时存在多种特攻类特效，则需要在进入剧本前选择一个生效，其他的不生效。

其他特效功能列表：

补给：

无支线，可以获得每天所需的食物和水，或一定量的金钱。

精神类能力：

**E** 级，例如魅惑，需要对方有能力主动感知到你，可以做到跨种族的勾引，提升基础好感度，精神暗示等操作。

**D** 级：可以做到催眠，精神伤害，低级的幻术等操作。

**C** 级：可以在情报充足时对毫无精神类抗性的 **NPC** 做到精控，高级幻术，读取记忆。

**B** 级：可以做到修改记忆，灌注虚假人格，对部分 **NPC** 在非战

斗状态 **CG** 杀。

**A 级**：可以一定程度上扭曲现实，但使用前需要征得 **KP** 同意。

特殊的移动方式：

**E 级**：仅能做到水上行走，走钢丝，无装备爬墙攀岩等移动方式改变。

**D 级**：可以做到水栖，移动时无视一定程度的陷阱和特殊地形，踏空二段跳等。

**C 级**：可以做到大气层内飞行，左脚踩右脚，短距离的瞬移等，总之已经可以非人一下了。

**B 级**：可以做中距离的瞬移，战斗中使用会被限制次数，增加某些不可思议的移动方式，例如土遁，替身术，活体置换魔法。

**A 级**：可以做到真正的穿越空间，战斗中使用会被限制次数。

治疗：

请注意治疗特效本身并不包含奶量，奶量需要按照以下列表单独购买。

**E 级**：不可在战斗中使用，每 **100** 积分在战斗外每小时恢复 **4** 生命值。

**D 级**：每 **100** 积分在战斗内每次使用恢复 **2** 生命值。

**C 级**：每 **200** 作为战斗内持续 **BUFF** 时每回合恢复 **1** 生命值。

恢复能量池的效果应为治疗量的一半去零，恢复精神力的效果应为治疗量的四分之一去零。

吸血和治疗等价购买，效果相同，但仅能对自身使用，既是即便你没打到人或者对方没有血，你依然可以恢复生命值，仅有画风的区别。

驱散：

**E 级：**不可在战斗中使用，可驱散同级非肉体负面状态，并驱散低一级的魔法类召唤物和灵体，但不能作为常开的被动状态。

**D—A 级：**可驱散同级的非肉体负面状态，并直接驱散低一级的魔法类召唤物和灵体，但不能作为 **BUFF** 和被动状态。

侦查能力：

**E 级：**简单的动物会话，或透视厚度不到 **1** 米的常规材料，通过媒介提升听觉等。

**D 级：**更强的透视，或看到无实体的灵体，或增加其他的感知方式，例如灵魂感知，魔力感知，敌意侦测等。

**C 级：**模糊的观测因果线，或感知明确的情绪，或增加其他的感知方式，例如听风，千里传音，特殊的感知方式可以开始无视距离取得部分信息，如占卜仪式等。

**B 级：**看到未被特殊手段隐藏的过去，或看到因果线纠缠的节点。

**A 级：**看见更深远的过去和因果线的终点。

改变攻击属性：

免费，主要用途是附加在攻击资源上，配合能量池的场地优势来使用效果最佳，例如某元素属性攻击，或者混合了物理攻击的某元素属性攻击，但目前最大支持混合两种攻击属性。

召唤：

每个召唤类资源召唤出的召唤物或装备道具，上限为 **1** 个，解放（或炖了）前不得重复召唤，

**E 级：**只能召唤鸽子之类的小动物用来侦查送信，而且一条命令执行完毕之前无法接受下一条命令，就是说你派一只鸽子去送信的话，你都不知道它会不会到；

**D 级：**兼容 **E 级** 召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 **10** 的召唤物，可以附带 **1** 项 **E 级** 被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用。

**C 级：**兼容 **E 级** 召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 **10** 的召唤物，可以附带 **2** 项 **D 级** 被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用，毕竟能爬墙能下水了。

**A 级：**兼容 **E 级** 召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 **10** 的召唤物，可以附带 **4** 项 **B 级** 被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用，毕竟能瞬移还不占自己动作挺好的。



高级召唤应用：

这种应用方式需要 **pl** 自身持有召唤类能力，既是最低购买一个 **E** 级召唤术。

**E 级**：可以对装备或道具附加召唤特效，使用快速松祚将在远处的装备或者道具召回，这种方式可以将装备卖给商人，再召唤回来，再卖给另一个商人……然后用来越狱。

**D 级**：打开召唤通道，向通道另一侧的某些存在询问情报，成功率和对侧能提供的情报多少由带团 **KP** 决定，且一定会支付某些代价，**KP** 在决定不了所需代价的时候，可能直接从你的口袋里拿积分或支线。

**C 级**：打开召唤通道，让通道内的存在帮助你发动攻击，但只能使用部分攻击，例如打开一个空间门，让对面的星际战舰帮你射一发主炮，具体伤害数值需要另买。

**B**：打开召唤通道，使用当回合剩余所有动作进入通道内，在有其他人使用同级或高级召唤术时从另一处出现，如果保持此状态脱离剧本，则失去剧本中所得的一切收益（详见佐助躲派大星，如果没有同伴帮忙，那么出现的地点是随机的，在低等世界几乎就出不来了，但有逃离副本的机会）。

**A 级**：打开召唤通道，召唤出过去的自己代替现在的自己参战，重置所有每个副本只能发动一次的能力，恢复所有 **HP** 和能量池，但每个副本只能使用一次，且不可重置这个能力本身和带有一次性特

效的资源（废话）。

开锁：

**E 级：**无神秘、无高科技属性的锁，聊着天就打开了。

动作变更：

**D 级：**将移动动作变为常规动作，或将快速动作变为移动动作，或将反射动作变为移动动作。

**C 级：**将快速动作变为常规动作，或将反射动作变为常规动作。

**B 级：**增加一个常规动作。

**A 级：**增加一整个回合，在使用者的回合结束后生效，每场战斗可用一次。

体力燃烧：

可以燃烧对手的体力，需生效资源带有攻击力，数值为本次攻击的六分之一（去零），生效需要目标的战斗力评级不高于此特效功能的等级。

精神力燃烧：

可以燃烧对手的精神力，需生效资源带有攻击力，数值为本次攻击的六分之一（去零），生效需要目标的战斗力评级不高于此特效功能的等级。

骰数拆分：

**C 级：**将特效功能指定的骰子拆分成最多 **3** 个，既是当你需要骰伤害时，本来的伤害是 **1D27**，在有这个特效功能存在时，你将 **1D27** 的骰值拆分为 **3D9**，看似区别不大，用过的都说好。

**B 级：**将特效功能需要投掷的骰子拆分成 **4** 个。

**A 级：**将特效功能需要投掷的骰子拆分成 **5** 个。

使用要求 **1**，拆分前的骰子数必须能整除需要拆分的骰子个数，既是一项 **1D100** 的骰子，可以拆分为 **4D25**，但是不能拆分为 **3D33.3333……**

使用要求 **2**，如需要拆分闪避的投值，则需要在带有投值拆分的同一个资源上附带一个闪避提升的特效，其他以此类推，投掷时不再使用 **ra**，而是使用 **2D50** 或 **4D25** 或 **4D20**。

属性替换：

仅有 **C 级：**设定某种情况，将需要使用的某种属性替换为其他属性，仅限九维属性之间的替换。

因果律能力：

**B 级：**必中、必闪、免疫致命伤害等效果，战斗中使用时一般有次数限制。

**A 级：**必中、必闪、免疫致命伤害等效果，战斗中使用时一般有

次数限制。

即死：

只有 **A 级**：只能对单体生效，触发即死条件后，投掷一枚 **1D100**，如果骰值不大于 **10** 则为成功，目标 **HP** 立即归零，重复触发即死条件则会让成功率每次增加 **2**，直到 **30** 封顶。

即死条件可以是攻击命中目标，且攻击力足以击穿伤害减免，或某种属性对抗成功。

濒死恢复：

仅有 **A 级**：当人物卡 **HP** 归零时，自动恢复至 **HP** 当前上限的一半，驱散所有负面，每个副本只能发动一次。

**S 级特效**……

你们自己看着办吧……这就是考验你们想象力的时候了……

控制类特效拆分为三种：

第一种是让对方丢失回合内某个动作，需要自身付出某个动作后，进行某项对抗，一般用抗性 or 体质对抗，成功后才能生效。

**E 级**：对目标发起九维的同属性对抗，如平级或更高，则目标失去你所使用的同一个动作（你使用了快速动作释放这个技能，成功后目标就会失去快速动作）。

**D 级：**对目标发起九维对抗，如平级或更高，则对方失去你所使用的高一级的动作（你使用了快速动作释放这个技能，成功后目标就会失去移动动作，如你使用了移动动作来释放这个技能，成功后目标就会失去常规动作）。

**C 级：**用九维对目标二级属性发起对抗，如平级或更高，则对方失去你所使用的高一级的动作。

**B 级：**用二级属性对目标二级属性发起对抗，需要和效果相关，如平级或更高，则对方失去你所使用的高一级的动作。

**A 级：**用两个九维之和对目标任意属性发起对抗，如平级或更高，则对方失去一个常规动作。

第二种是让对方丢失多种动作，例如将对手擒抱，之后的动作只有挣脱，那么也需要进行某项对抗，对方挣脱之前，你也将失去大部分动作作为代价。

**E 级：**对目标发起某同属性对抗，如平级，则你和目标同时失去你所指定的动作，每回合开始前目标通过你所指定的属性进行一次检定，如困难则状态解除，目标开始自己的回合，如普通成功或失败，则继续这种状态，直到解除为止。

**D 级：**对目标发起九维对抗，其余同上。

**C 级：**用九维对目标二级属性发起对抗，其余同上。

**B 级：**用二级属性对目标二级属性发起对抗，需要和效果相关，其余同上。

**A 级：**用两个九维之和对目标任意属性发起对抗，其余同上。

第三种是封印、囚禁之类的能力，一般是仪式魔法或者事先制作的陷阱，比如对方无法靠近角色 5 米范围内的魔法盾墙，这种资源将由审核组制定需要付出的代价，代价一般参考特攻代价的划分，或直接增加施法和制作时间、材料等等。

资源的格式：

提交审核时资源尽量按照格式填写，格式正在完善中，欢迎提供各方面的建议。

（填写前，将资源 2 字改为资源的类别，例如武器、血统、改造、防具、技能等。）

资源名称：

资源价格：

资源等级：

资源消耗

资源效果：（攻防属性，特效功能，使用消耗，有无冷却。）

资源描述：（副属性，资源详细描述。）

关于技能升级：

需要一次性制作本系列所有的技能，务必同时过审，升级的技能

会替换低级的技能，且继承低级技能的一个特效功能，但升级为 **S** 以前不能以任何形式提升继承来的特效的等级。

关于冷却：

过强的技能会被限制在，每次战斗使用一次或每天使用一次、每个副本使用一次，其他冷却方案待提案。

关于组合技：

原则上不排斥巧妙的组合技，但过于牵强就很难在大部分 **KP** 的团里生效。

## DLC：载具

这里是资源中的载具部分，因拼凑载具的理念和拼凑资源的理念相近，兼容性较好，故科技侧参考了经典 **RPG** 游戏重装机兵。

一个完整的科技侧载具，要有底盘，武器，引擎，附属道具 **4** 个部分，当然，一般情况下不完整也不影响现有部分的使用。

闲言少叙，以下为详细介绍。

载具分为专业载具和具有载具功能的其他资源，这里首先说一下附有载具功能的其他资源，例如飞剑、法宝等资源，只要购买一个载具功能，就可以载人移动，但一般仅能承载 **1** 人，这类资源主要功能不是载具，故不在专业载具的范畴之内，本篇不表。

关于专业载具，目前仅支持科技侧部分，可以在载具上自由挂载武器，雷达等功能型配件，甚至和重装机兵一样可以挂载装甲片。

而且这些物品收容在空间内时，只以载具的名义占用 **1** 格。

载具需要占用一个 **pl** 作为驾驶员，其他问题在规则书中搜索“马战”。

装甲片：作为载具的额外构筑值，不占用载具上限，暂定价为 **10** 积分 **1** 片，多数载具可以携带，但也有些载具无法携带。



载具也是有等级的，其等级一般依照体积大小来划分。

载具底盘售价列表如下。

无支线载具：售价 **300** 积分，摩托车大小，结构值 **30**，限乘 **2** 人，不能替搭乘车辆的人抵挡任何伤害，自带武器插槽 **1**，移动速度 **40** 米，地面移动，不防水，出场消耗忽略不计，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **150** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **300** 积分，战斗中驾驶员的闪避成功率不变。

特殊的：拥有无支线特效“印度骑手”的角色，在搭乘任意载具时不计自己的搭乘人数，但不能让载具抵挡攻击，故此能力视为战斗中无法生效。

**E 级载具**：售价 **E+300** 积分，巡逻警车大小，结构值（生命值）一般为 **60**，最多乘坐 **4** 人，可在结构值消耗过半前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **2** 件科技武器，基础移动速度 **40** 米每秒，地面移动，一般不防水，出场消耗为每个副本 **50** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **150** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **300** 积分，战斗中驾驶员的闪避成功率-**20**。

特殊的：可以变形的无支线载具也视为 **E 级载具** 来购买，例如重装小兔。

**D 级载具：**售价 **D+1000** 积分，汽吊车大小，结构值（生命值）一般为 **90**，最多乘坐 **4** 人，可在结构值消耗过半前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **3** 件科技武器，基础移动速度 **60** 米每秒，地面移动，一般不防水，出场消耗为每个副本 **200** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **500** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **1000** 积分，战斗中驾驶员的闪避成功率-**40**。

特殊的：可以变形的 **E** 级载具也视为 **D** 级载具来购买。

**C 级载具：**售价 **C+2000** 积分，大型盾构机大小，结构值（生命值）一般为 **90**，最多乘坐 **6** 人，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **3** 件科技武器，基础移动速度 **90** 米每秒，一般不防水，出场消耗为每个副本 **500** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **1000** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **2000** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **D** 级载具也视为 **C** 级载具，且拥有特殊移动方式的 **D** 级载具也视为 **C** 级载具来购买，例如气垫船、直升机、热气球。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

**B 级载具：**售价 **B+3500** 积分，私人飞机大小，结构值（生命值）一般为 **120**，最多乘坐 **15** 人，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **4** 件科技武器，基础移动速度 **120** 米每秒，出场消耗为每个副本 **1500** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **1500** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **3500** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **C 级载具** 也视为 **B 级载具** 来购买，且拥有特殊移动方式的 **C 级载具** 也视为 **B 级载具** 来购买，例如潜艇，盾构机。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

**A 级载具：**售价 **A+7000** 积分，小型油轮大小，结构值（生命值）一般为 **150**，最多乘坐 **40** 人，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **5** 件科技武器，基础移动速度 **150** 米每秒，出场消耗为每个副本 **3000** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **3500** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **7000** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **B 级载具** 也视为 **A 级载具** 来购买，且拥有特殊移动方式的 **B 级载具** 也视为 **A 级载具** 来购买，例如超时空要塞中的 **VF** 系列机体具有太空战能力。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低

一级的引擎，不然无法移动。

特殊的：太空战能力要求有两个以上同级引擎，可以挂载装甲片或护盾二选一。

**S 级载具：**售价 **S+14000** 积分，大小自定，但需要结构值（生命值）一般为 **300**，最多乘坐人数不限，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **8** 件科技武器，基础移动速度 **300** 米每秒，出场消耗为每个副本 **6000** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **7000** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **14000** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **A** 级载具也视为 **S** 级载具来购买，且拥有特殊移动方式的 **A** 级载具也视为 **S** 级载具来购买，例如休伯利安。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

特殊的：太空战能力要求有两个以上同级引擎，可以挂载装甲片或护盾二选一。

## 引擎

引擎部分统一售价，**E/D/C/B/A/S**，售价分别为 **E+150**、**D+300**、**C+600**、**B+1200**、**A+2400**、**S+4800**，按照功能不同有以下分类。

不计入战斗力评级的引擎：

无支线引擎，购买载具免费赠送，让载具至少能动一下。

支持特殊移动的引擎，**E,D,C,B** 级的特殊移动引擎用于支持高一级的载具带有的特殊移动方式，没有则无法使用特殊移动方式来移动；**A,S** 级的特殊移动引擎用于支持 **A,S** 级载具的太空战斗，没有则无法进行星际战争和跨空间作战（除非你想看到月球三分之一大小的死星在地球上滚来滚去，否则你一定会买一个的）。

额外武器插槽引擎，每个引擎可以在载具上提供一个可插入同等级或以下的武器的插槽位置，性能不及载具本身的武器插槽，一般用于提升载具携带的武器数量。

计入战斗力评级的引擎：

载重引擎，在载重引擎等级为 **E/D/C/B/A/S** 时,分别可搭载 **10/20/40/80/160/320** 片装甲片作为载具的额外构筑值，装甲片需要单独购买。

如果没有以上需求，则可以使用购买载具时赠送的无支线引擎，不需要额外购买。

## 雷达（侦测类）

用来代替驾驶员感知载具周围的装备，不计入战斗力评级系统，也不占用武器插槽，在驾驶员自身感知不足时提供一定的感知范围，雷达统一售价同引擎。

**E 级雷达**，侦测范围 **150 米**，只侦测金属，模糊定位。

**D 级雷达**，侦测范围 **250 米**，只侦测金属，模糊定位。

**C 级雷达**，侦测范围 **300 米**，只侦测金属和中热源，模糊定位。

**B 级雷达**，侦测范围 **350 米**，只侦测金属、中热源、激光锁定装置，模糊定位。

**A 级雷达**，侦测范围 **400 米**，只侦测金属、中热源、激光锁定装置、**A 级**以下的时空间异常，精确定位。

如果驾驶员感知值足够高，则不需要购买雷达，用眼睛看一样的。

## 火控系统

此分类不占用武器插槽，但使用积分购买的火控系统会占用战斗力评级，这是让玩家坐在驾驶舱就可以操控全载具挂载的武器的系统，不用像现代武器一样，颠颠的跑到机枪旁边操作机枪，再跑回来操作主炮。

售价统一同雷达。

**E 级火控系统**，可以控制全部与载具连接的现代武器，傻瓜操作。

D 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，傻瓜操作，可同时使用两件挂载的武器开火。

C 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，傻瓜操作，支持全弹齐射，每次全弹齐射消耗一次科技侧的补给（理之律者）。

B 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，神经操作，支持全弹齐射，支持移动射击，支持紧急回避，既是放弃下回合常规动作用来闪避攻击，闪避率-40。

A 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，神经操作，支持全弹齐射，支持移动射击，支持紧急回避，既是放弃下回合常规动作用来闪避攻击，闪避率-20，支持弹道测算（超时空要塞）。

S 级火控系统，真正的人机合一，可以控制全部与载具连接的现代武器，神经操作，支持全弹齐射，支持移动射击，支持弹道测算，且能将驾驶员技能和动作应用于载具，恢复闪避动作，恢复格挡动作，载具未经允许不可攀附（机动武斗传、GUN X SWORD、天元突破、EVA）。

全弹齐射：火控系统特有的技能，突破增加攻击的特效只能同时生效 3 个的限制，将挂载在载具上的科技侧武器瞄准同一个目标同时开火，无论是载具自带的武器插槽中的武器，还是引擎提供的临时武器插槽中的武器，只要在射程之内，伤害将全部叠加，但会让所有武器消耗掉目前的“弹药”和“能量”，被动类型的武器也要重新支付弹药费用，此次攻击的消耗无法通过“集成消耗”的方式减免。

移动射击：

在移动的同时进行攻击的能力，这个能力会将载具的一个移动动作变为移动动作+常规动作，但是两个动作只能同时使用，不可拆分。

紧急回避：高级载具在战斗中多数无法做出“闪避”动作，在配合高级火控系统之后，可以选择放弃下回合的所有常规动作，来进行紧急回避，一旦宣言紧急回避，则不限次数，驾驶员不消耗体力，且下回合丢失所有的常规动作，但移动射击的能力不受影响。

弹道测算：让载具获得对飞射物的格挡能力，驾驶员不消耗体力，载具会动用自身的射击武器来攻击飞来的子弹，箭矢，盾牌，蝙蝠镖等飞射物，有些 **KP** 会支持阳电子炮对轰，也需要弹道测算能力的支持。

护盾

此分类占用一个武器插槽，护盾的设定为，装甲片消耗完毕之前护盾不会生效，可以作为飞行载具的防御措施。

因护盾和装甲片不会同时生效，故护盾不会给引擎带来任何负担护盾是极少数可以附加属性抗性和自我修复的载具资源之一，望善用。



C 级护盾，制作方式同 C 级防御资源，为载具结构值提供减伤。

B 级护盾，同上。

A 级护盾，同上。

S 级护盾，同上。

## 武器

参照资源列表制作的科技侧武器都可以放在载具上使用，有些武器需要标注为载具专用，比如斩舰刀，比如高达手脚上的光剑。

## 附录 【名人堂】

寒雪儿:本群群主，最初规则的制定者，最始之团的创建者，一大批管理的提拔者

李玉斧：在此群初期最困难时期坚持了下来，并是除主神之外第一个开团的人。并在初期时提出修改规则的建议，优化了规则，独自完善出了战斗轮规划与结构团奖励积分，曾在此群开过多次团，并是玉请教的始人。

迪尔法·夜旭：多次修改并完善人物卡，使人物卡得以完善，整理出核心规则并多次优化和改善，使本群具有核心规则与完善的人物卡，还写出了轮回者的等级制度。

林咩：统一并完善道具、血统等模版，完善出各种资源的模版，并在任职期间认真管理本群。

李矢准：在此群初期最困难时期坚持了下来，并是除主神之外第二个开团的人。完善初期的积分及积线的价格位，并在属性原有的兑换基础上进行了改善。

和平下心态：在此群初期最困难的时期来帮助我们的老前辈，他的无私奉献令人惊叹，不仅以他丰富的经验来教导我们如何管理主神空间，并设计出新的属性规则。

落羽化尘：在此群初期最困难的时期来帮助我们的老前辈，设计出一套完整的审核流程，因此，大大减少了装备审核慢，滥强的缺点。

雨溪：在此群初期最困难的时期来帮助我们的前辈，完善了关于侦查与定位的规则。