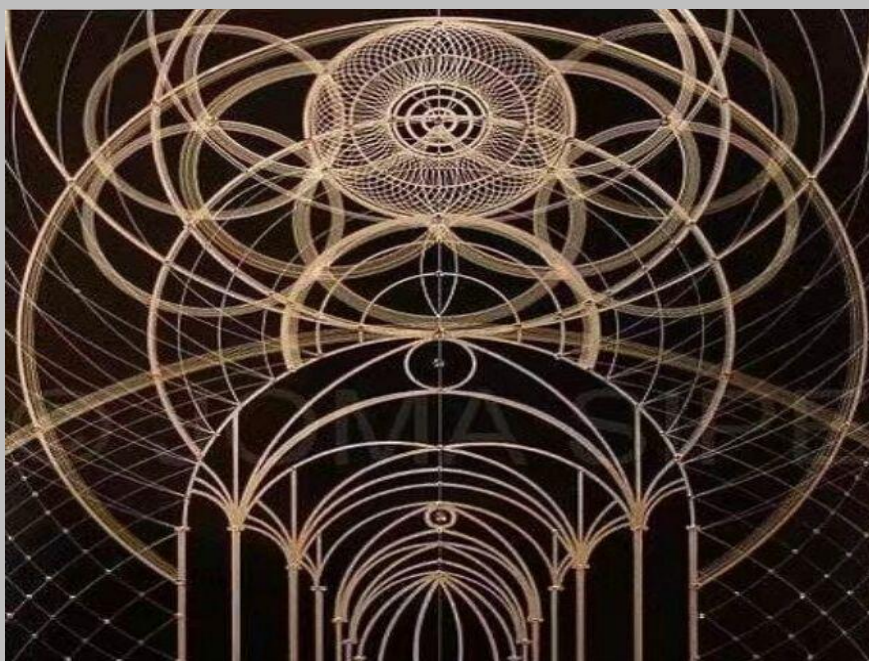


肿胀塔罗



—本规则书由 汤川老师（956927096）制作—

目录 Contents

目录 Contents

第一章 基本规则

- 【背景】
- 【ST——story teller】
- 【玩家——PL】
- 【积分】
- 【技能】
- 【血统】
- 【道具】
- 【游玩过程】

第二章 系列与卡牌

- 【系列】
 - 黑色棺纹-
 - 女巫-
 - 所罗门-
 - 邪月-
 - 新瑞德-
 - 封闭教会-

- 【塔罗牌】

第三章 人物卡详解

- 【关于新手建卡的说明】

第四章 属性

- 【属性的限制】

第五章 技能

- 【技能效果与划分】
- 【技能等级说明】

第六章 血统

第七章 道具

- 道具等级与介绍
 - 【白装（普通道具）】
 - 【D等级物品】
 - 【C等级物品】
 - 【B等级物品】
 - 【A等级物品】
 - 【特级物品】
- 材料
- 盲盒
- 塔罗印记与道具携带说明
 - 普通物品说明（报备类物品）
 - 塔罗印记说明

第八章 st 开团准则

- 模组给分标准
- ST 的分数结算

第九章 宠物

- 【培养】
- 【血统与技能】
- 【装备】
- 【议会收养守则】



第一章 基本规则

本游戏制作于跑团基础之上，类属于无限流跑团的模型。肿胀塔罗会为你提供一个想像的空间来实现自己心目中的想成为英雄或者反派的梦想。每局冒险必须有一个或者多个 st (story teller) 一切规则以塔罗议会为准，可以与议会进行交流并适当修改。

当然作为一个并不以数据化为方向的口胡跑团，一切行动可以用 rp 让人物鲜活起来，让自己的行动更加充满灵活性。虽然以玩家视角在一个行动上的描述与 st 理解的不同，但是请一定要尊重且理解 st。你的描述可以选择更加具体，或者可以描述出这个行动的后果是什么，当然最终解释权由 st 来判定。

【口胡】是一切判定的最终解释，虽然人越多，照顾不到的地方就更多，矛盾和争端也就无可避免，但是并不想看到本来是剧情人物附属品的能力等级道具一类的东西，逐渐变成了主体。（说到底玩这个是为了朋友口嗨搞粉红中二杀人放火踩 xp，又不是为了什么虚无缥缈的能力和等级。）

【背景】

据传，塔罗牌的 22 张大阿卡纳牌和希伯来文的 22 个字母，以及古希伯来人的哲学 kabbala 有着密切的联系。传说 kabbala 是上帝传授给摩西的关于提升精神力量的学问，它强调人与人之间互相合作。摩西根据上帝的启示创造出希伯来文和与每个字母相对应的意思，塔罗牌就是在希伯来字母意义上的发展和延续。而在最初的传承中摩西所制作的几套原初的塔罗牌拥有者亵渎神灵的神性，而在吉普赛人的游传和保护中，经过漫长的岁月，原初的塔罗牌并没有消逝，反而通过吉普赛人的游牧散落在世界各地。

不知经过了多少岁月，某些原初塔罗牌在机缘巧合间揭露了封尘，导致在今天让世界各地的某些事情发生畸变。拥有原初塔罗牌的你们响应秘密修会塔罗义会的号召，慢慢的

了解自己手中卡牌的意义和能力，去实现自己渺小的梦想。

卡牌的挑选分为两部分，第一部分是挑选系列，第二部分是挑选卡面

系列：来自于议会在世界各地已发现的正统具有神性的塔罗牌。系列包含 22 张塔罗牌，每一个系列的序列名称不同，并且议会会自动选择相同系列的塔罗持有者（以下统称轮回者）作为相互帮助的小队。系列可以进行修改并且在收集不同其他塔罗牌卡片的时候能力会进行变化。

卡面：来自于系列里面的 22 张塔罗牌。每人可以并且只能持有一张牌，每一系列的同一张牌都是相同配置，但不同系列的塔罗名字相同，能力不同。

关于详情见【系列与卡牌】

【ST——story teller】

在无限流里面并不只局限于身体 st 一种说法，当然还可以被称为 kp 以及 gm。

在一场游戏之中，必须有一人来扮演 st 来主导整个游戏，来带领玩家体验整个故事的情节。

st 可以在开模组之前要大致了结玩家的技能，属性，并且充分明白模糊数值概念以及如何给予分数和数量极少的道具。

一切的判定由 st 来决定。

这虽然是一个忙碌且巨大的角色，但也是有着独特的吸引力，你可以把一个故事诉说给玩家，无论是可歌可泣的悲剧还是欢歌笑语的团圆大结局，都可以尽情展示给玩家，试图把自己想象成吟游诗人，把你的满腹的好点子都拿出来。

作为一个 st，你要了解玩家的动作逻辑（想不出来就问），并在描述中充分考虑到各种玩家动作交织在一起的互动画面，虽然有时候会很乱，但是请 st 慢慢梳理整个时间线，把大

家的行动串联。

-详细请看【st 开团须知】

【 玩家——PL 】

在本游戏除了 st 以及 NPC，能在玩家手中操控，用言语描述出来的就是玩家。玩家可以扮演任何人，无论是杀人不眨眼的坏蛋，或者是遵纪守法的警察，也许是一个会讲冷笑话的英雄，按照规则书创造下的任何人都可以充分体验游戏的乐趣以及享受 st 带来的世界观以及故事情节。

由于是口胡团，你的任何行动需要口述描述，可以尽情详细一些，比如做一件事情，你要充分考虑它接下来的结果或者试着想象一下它带来的意外。伴随着其他玩家的干涉，你的行动可能不会如你所想，但这就是多人游戏的乐趣，不是吗。

尊重且理解 st，他是来讲述一个故事，可能涉及玩家过多他会处理不过来，但请给他时间考虑接下来的操作。一切的不合理性请礼貌讨论，st 可以按照结果判断偏差来适当时间回溯。

-详细请看【人物卡详解】

【 积分 】

积分是完成模组以及 st 开启模组之后所获的分数，可以用来购买道具，技能，血统以及兑换属性点数，任何获得或者减少的积分请在人物卡上记载。积分只是用来完善一个角色丰富背景的一个可有可无的分数，请大家还是以 rp 游玩为重。

-详情请看【st 开团须知】

【 属性 】

跟正常跑团相同，无论是老弱病残还是天赋异禀的运动员，每一个玩家都共有六个属性：

- 力量：一个人的肌肉状态，强壮或者羸弱，决定近战的关键要素
- 敏捷：奔跑速度，及时反应能力
- 外貌：人物的基本样貌，除了可以和 NPC 更好关系之外，点高了可能会有魅魔效果（？）
- 体质：血量，疾病或者重伤的忍耐程度
- 智力：对于文字和机械的理解，以及各种陷阱的布置
- 精神：释放魔法的蓝量，以及某些秘密咒文的释放资格

每个属性从 0 点开始到 100 点封顶有着不同效果。

-关于详情请看【属性】章节

【技能】

玩家能写在人物卡上的技能。技能可以包含很多影响世界的方式，比如物理，魔法，创造等。

技能描写可以塑造一个背景更加丰富，充实的角色，你可以是一个会少年功夫的传教士，也可以是一个擅长使用骗术的小商品批发商。

技能是在以一个或者两个属性的基础上运用，加成出来的具体效果比如，你可以塑造一个以力量敏捷加成的踢击，也可以捏造一种以精神为加成的火球。

技能也是分等级的，不同的等级在表现手法以及实际效果会有天然之别。

-关于详情请看【技能】章节

【血统】

血统，意思是指不间断继承同一祖先血缘的子孙直系，在本游戏里面指以某一种生物或者植

物所塑造出来与角色融合之后的基因，请注意，血统必须是有生物特征的生命血统，你可以是神话生物，可以是普通小动物，甚至可以是坦克僵尸，但绝对不能是概念上的东西或者桌子板凳鸡毛掸子什么的。该角色可以继承这段血统所带来的生物特征以及部分属性加值，但请记住，无论是任何血统，你都将不再是人类，这会带来各种的不便。

-关于详情请看【血统】章节

【道具】

指一些可以让玩家使用的物品以及一些有神奇作用的神秘物品。

道具可以为玩家带来意想不到的结果，比如用一个手雷扭转局势，或者用乙醚来迷晕剧情的重要人物。物品的来源只能是在游玩过程中获得以及在议会里面购买获得。任何模组里面出来的道具都要主动报备。

-关于详情请看【道具】章节

【游玩过程】

游玩过程中的故事模板，是由 st 写出或者使用在其他网站上下载的模组，所有模组需要报备，并且 st 要大致估量一下模组的难度，时长。

在游玩过程中需要玩家自行 rp（角色扮演）来控制自己的人物行动，在战斗上可以根据 rp 来排时间线，或者使用比较常规的角色轮设置。

（kp 可以按照模组随意选择使用该判定或者自由行动，可以根据模组一定程度上改变某些规则）

战斗轮

无论是 pl 发起攻击还是 NPC 发起攻击都会进入【战斗轮】，但是如果是搜查线索时的小打小闹是不会进入战斗轮。*例如：罗里狠狠的踢了乌拉拉的膝盖。（这并不属于战斗轮，但是*

如果罗里想弄死乌拉拉及进入战斗轮)。战斗轮一切顺序按照敏捷排行。

战斗轮分为两个阶段：准备阶段和行动阶段。

1. 准备阶段

准备阶段中允许进行一定准备动作，比如拔枪，拔剑或者张开嘴巴咏唱。加成类法术允许在准备轮释放，但是消耗掉行动轮也就是消耗行动阶段。比如对一个目标进行加速或者加攻击的增幅。（挂负面效果的法术并不能进入准备阶段使用）

2. 行动阶段

行动阶段中允许进行各种行动。

普通行动：

法术，射击，斗殴（包括冲锋等战技）

移动：以敏捷为基础的一定移动，如果是小幅度移动则可以进行攻击判定，比如探头开枪，或者前滚翻射击。大幅度移动则直接消耗掉一个行动轮。

咏唱：一个行动轮大概可以当做 10 秒的咏唱，咏唱结束在下一个回合即可释放该技能。

特别行动：

1.偷袭：偷袭可以跳过战斗轮判定，直接发动攻击。但是需要 kp 在判定之前了解被袭击角色是否有危险感知这种技能。

2.变身：战斗轮开始可以自动变身，不消耗行动轮

3.特别武器：比如讲笑话的鸡毛掸子，在行动轮里面可以一边打人一边讲笑话，讲笑话并不算入行动轮。

例如：某角色对小姐姐使用了鸡毛掸子打击，伤害甚微。鸡毛掸子：“你知道吗，糖豆人其实每人都有糖尿病。”

例子 1:

kp: 进入战斗轮，现在是准备阶段

pl1: 我已经进入长颈鹿血统十分钟，准备将脖子弄得更长

pl2: 拔枪

kp: 准备阶段结束，进入行动轮

pl1: 把脖子变长，顶他的腹部

pl2: 打他头部

判定——

kp: pl1 的脖子以一种奇怪而又扭曲的方式变长，他的肩部带着肌肉突然发力，一颗头瞬间向 pl2 顶来，pl2 没有料到他头颅的奇怪行动只是擦伤了 pl1 的耳朵。pl2 被 pl1 原地顶飞 5 米开外，栽进了垃圾桶，但是依旧有一些意识，但是 pl1 因为脖子变长时间太久脑缺血猝死。



第二章 系列与卡牌

【系列】

在新手模组之后大家可以由 st 分配入不同的系列，类似于哈利波特不同的学院，根据战斗风格以及各种其他的因素，大家可以被归属与以下几个系列。

【黑色棺纹】 【女巫】 【所罗门】 【邪月】 【新瑞德】 【封闭教会】

每一个不同的系列都有 22 张不同的塔罗牌，塔罗牌是大阿卡纳中所对应相同卡面，每一面代表不同的含义以及解释。

系列大致介绍：

- 黑色棺纹 -

在中世纪就已经在议会的指引下开始活动的特别组织，起初并不属于议会的全权管理，但在之后由韦德系列中的【死神】打散之后重新组织的一个以担负袭击敌方重要的政治、经济、个体目标和遂行其他特殊任务的组织。在几百年来一直由【死神】女士管理，在议会中有着其他系列无法匹配的权利以及威严。

- 女巫 -

同样是在中世纪才开始活动的组织之一，属于这个系列的大多数都具有不一般的魔法资质，据报告在这个系列的成员从创建组织以来就没有任何伤亡或者成员逝去的记录，行动中一般都是以身着长袍的形象出现，在治理超自然事件上有着极大的贡献。并且【天使】【羔羊】都是由女巫众发现并且积极有效治理，关押。

- 所罗门 -

所罗门，是古以色列联合王国的第三任君主，在《旧约·列王纪》称他有非凡的智慧。《旧约》中载有其事迹。所罗门的父亲大卫开创犹太王朝，并谋求建立一个从埃及边界直至幼发拉底河的帝国。所罗门继承王位以后消灭他的政敌，并将他的朋友安插在军队、政府和宗教机构的岗位。而这些安插的间谍的直系子孙流传下来的塔罗牌并归于【所罗门】系列。这个组织一般实行和管理着议会的运行和作用，有成员逝去就会把塔罗牌直系传给于其后代。

- 邪月 -

在政治管理层，名门贵族中渗透一批人，他们不会主动暴露自己的姓名来历。不管是各种阶层都有渗入。现只知道塔罗牌的交替是由先前主人指定交付，传给以上代主人主观上认为应该成为的下一代。

- 新瑞德 -

据说是由各种骑士阶级的后裔所构建出来的系列。他们往往是勇敢、忠诚的象征，每一位成员都以骑士精神作为守则，但是现代已经没有了那么多的规定。这个组织已经落魄，甚至已经大致两百多年没有任何行动，活动记载。

- 封闭教会 -

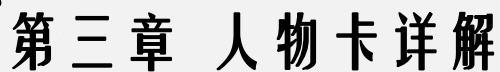
历史最为悠久的组织，曾经由原处基督教会与议会举办而成的一个古老系列，但在大清洗后就断绝了历史，到现在始终没有任何新的活动记录。

【塔 罗 牌】

每个系列都有着 22 张塔罗牌 在选择系列之后随意挑选。

大阿卡纳的二十二张牌每张都代表某种品德或经验，我们必须结合这些品德或经验才能完全认识自身，从而完成个人内心世界的成长，这种成长的过程被称为“愚人之旅”。

【0】愚者 (The Fool, 0)	of Fortune, X)
【1】魔术师 (The Magician, I)	【11】正义 (Justice, XI)
【2】女祭司 (The High Priestess, II)	【12】倒吊人 (The Hanged Man, XII)
【3】女皇 (The Empress, III)	【13】死神 (Death, XIII)
【4】皇帝 (The Emperor, IV)	【14】节制 (Temperance, XIV)
【5】教皇 (The Hierophant, or the Pope, V)	【15】恶魔 (The Devil, XV)
【6】恋人 (The Lovers, VI)	【16】塔 (The Tower, XVI)
【7】战车 (The Chariot, VII)	【17】星星 (The Star, XVII)
【8】力量 (Strength, VIII)	【18】月亮 (The Moon, XVIII)
【9】隐者 (The Hermit, IX)	【19】太阳 (The Sun, XIX)
【10】命运之轮 (The Wheel	【20】审判 (Judgement, XX)
	【21】世界 (The World, XXI)



在完成新手模组之后，塔罗牌会给予使用者一定的力量以及技能，让大家获得比正常人稍微强大一些的属性。每个新卡可以拥有两个技能，或者一个血统一个技能。

花名册在公告或者共享文档里面有，所以在想好人设之后可以尽快填写

姓名性别，出生履历。请尽可能丰富自己的人物，然后在游戏里面尽情的 rp。

相当于一个人的性格特征，善良，邪恶或者不可理喻，请大胆挑选自己喜欢的阵营。



(1) 守序善良	守序善良的人物相信，规律而强大的社会和高尚的政府，可以让大多数人民生活得更好。只要人们相信法律，并试着互相帮助，整个社会就将因此而进步。
(2) 中立善良	中立善良的人物相信力量平衡是十分重要的事，单方面地强调秩序或混乱，是无法达到至善的。因为整个宇宙中充满了朝着各式各样的目标而努力的生物，所以若要追求至善，便不能破坏这种平衡，甚至设法维持这种平衡。
(3) 混乱善良	混乱善良的人物虽然喜欢按照自己的意思行事，心地却不错。尽管他们认同一切美德和公理，却不愿意受到律法和规范的约束。想要任意驱使这些人，要他们遵照命令做事是不可能的。
(4) 守序中立	守序中立的人物而言，秩序和组织是非常重要的。他们认同强大、井然有序的统治阶层，不管这个统治阶层是专制的暴君，还是安和乐利的民主政府，这些人都不在乎，世界上必须有法律，而法律则必须被遵守。
(5) 绝对中立	绝对中立的人物相信绝对平衡的力量，因此，他们拒绝采取任何被视为邪恶和暴力的行动。绝对中立的人会尽力避免和善良或邪恶，秩序或叛逆的力量合流。
(6) 混乱中立	混乱中立的人物依循自己的冲动行事，是完全的个人主义者。他重视自己的自由，却不愿挺身保卫别人的自由。他躲避权威、憎恨限制、挑战传统。混乱中立者不会像抗议群众或无政府主义者那样去刻意破坏组织，因为如此做的人必然是由善良或邪恶的力量驱使。
(7) 守序邪恶	守序邪恶的人物在理论上会依循自己的标准，尽其可能地取得自己想要的东西，而不管是否伤害到他人。他们重视传统、忠诚与纪律，但不在于自由与生命的价值。他们依循规则行事，却不抱持怜悯或热情。他们喜欢阶级制度，因为可以统治下属，也听令于上级。
(8) 中立邪恶	中立邪恶的人物为了自己可以做出任何事，一切都是为了自己，就这么

	简单。他们从不为死在手下的人掉泪，不论是为财、为了高兴或只是为了方便。他们不喜欢纪律，也不遵守传统或任何高贵的信念。
(9) 混乱邪恶	混乱邪恶的人物会因为贪婪、憎恨或欲望而做出任何事。他暴躁易怒、满怀恶意、独断暴力而且无法预料。为了得到想要的东西，他会冲动而鲁莽地行动，散播邪恶与混乱。所幸他的计划大多杂乱无章，其团体大多组织散乱。一般而言，混乱邪恶者只有被强迫时才会与人合作，其领袖常要面对斗争与暗杀。

4. 技能与血统

技能是体术，法术，交涉技能，创造技能的总称，一般一个技能代表一个能力。

血统是以某种生物或者植物甚至乱七八糟的东西为基础，所诞生出的加成与能力。一个轮回者只能拥有一个血统（详情见细说血统与技能）

5. 属性点分配

创建卡时每人有 45 个基本基础点。其分配至八个属性。

0 点	完全没有这个属性，现实中表现为植物人，或者永久性大规模残疾
1~4 点	低于正常人，在这个属性上有一些缺点。比如单手单脚残疾，只能坐轮椅上路。
5 点	正常人。正常的不能再正常的正常人。
6~15 点	高于正常人的属性，在某些方面上有非常人的成就。比如 14 点力量就属于奥运冠军，14 点智力属于某方面资深科学家。
16~20 点	恭喜你超过了人类的极限成为了某一属性方面的怪物，逐渐向超人类靠近
21~30 点	超人级水平的能力，如果是顽石之类的可以轻松击碎。
31~60 点	已经不算人类，生物的范围。在身体上会非人类的改变，比如说刃牙那种。
>60 点	属于神话生物的范畴。比如 45 点敏捷可以与手枪子弹肩并肩，45 点外貌会驱使人们内心的原始欲望。

60~100 点	你在这个属性上已经模糊了，你可能会在这个属性上面称为一种概念。比如在外貌上正常人逐渐会认为你的外貌就是“美”本身，为了一些正常人的活动你不得不要带上面具出门。
----------	---



第四章 属性

属性是人物在以正常人为 5 单位所大致描述出来的产物。属性的高低各有不同的效果。

跟正常跑团相同，无论是老弱病残还是天赋异禀的运动员，每一个玩家都共有六个属性：

- 力量：一个人的筋肉状态，强壮或者羸弱，决定近战的关键要素
- 敏捷：奔跑速度，及时反应能力
- 外貌：人物的基本样貌，除了可以和 NPC 更好关系之外，点高了可能会有魅魔效果（？）
- 体质：血量，疾病或者重伤的忍耐程度
- 智力：对于文字和机械的理解，以及各种陷阱的布置
- 精神：释放魔法的蓝量，以及某些秘密咒文的释放资格

总属性 60 以下购买一点为 1 分

60~80 为 2 分 80~100 为 3 分

每个属性从 0 点开始到 100 点封顶有着不同效果：

0 点	完全没有这个属性，现实中表现为植物人，或者永久性大规模残疾
1~4 点	低于正常人，在这个属性上有一些缺点。比如单手单脚残疾，只能坐轮椅上路。
5 点	正常人。正常的不能再正常的正常人。
6~15 点	高于正常人的属性，在某些方面上有非常人的成就。比如 14 点力量就属于

	奥运冠军，14 点智力属于某方面资深科学家。
16～20 点	恭喜你超过了人类的极限成为了某一属性方面的怪物，逐渐向超人类靠近
21～30 点	超人级水平的能力，如果是顽石之类的可以轻松击碎。
31～60 点	已经不算人类，生物的范围。在身体上会非人类的改变，比如说刃牙那种。
>60 点	属于神话生物的范畴。比如 45 点敏捷可以与手枪子弹肩并肩，45 点外貌会驱使人们内心的原始欲望。
60～100 点	你在这个属性上已经模糊了，你可能会在这个属性上面称为一种概念。比如在外貌上正常人逐渐会认为你的外貌就是“美”本身，为了一些正常人的活动你不得不要裹得严严实实出门。（比如套个天线宝宝服装）

【属性的限制】

除了外貌，属性上都有各种限制。

如果只点一项属性则会造成各种各样的麻烦。例如只点力量的话轻轻挥拳就会给自己造成内伤死亡，而在敏捷上，你的稍微动作就会肌肉拉伤，或者直接把自己撕碎。

力量不能大于体质的两倍。否则任何力量行动都会判定自己也会对自己使用同等的力量。

敏捷不能大于体质的两倍。否则会在任何情况下肌肉拉伤。

体质不能大于力量的两倍。否则无法正常移动。

精神不能大于智力的两倍。否则会在情况刺激下疯掉，由 st 来控制。

※特别注意：

除了智力与精神，所有的属性加成都会造成对于外貌的影响！（切记切记）

比如你的体质与力量都是很高，那么毋庸置疑你是一个两米以上的筋肉怪物，请如果不是想 rp 这种角色的话请谨慎加值属性。



第五章 技能

玩家能写在人物卡上的技能。技能可以包含很多影响世界的方式，比如物理，魔法，创造等。

技能描写可以塑造一个背景更加丰富，充实的角色，你可以是一个会少年功夫的传教士，也可以是一个擅长使用骗术的小商品批发商。

技能是在以一个或者两个属性的基础上运用，加成出来的具体效果比如，你可以塑造一个以力量敏捷加成的踢击，也可以捏造一种以精神为加成的火球。

为了 st 理解，请在技能后面写上大致类型。

【技能效果与划分】

技能名称后面跟着技能的介绍和如何使用这个技能，关键词以技能的【结果为主】。

※比如：我使用无面人变成其他人的样子，这个属于 *Deception* - 诈欺，因为在过程中我虽然使用了变成其他人的魔法，但是结果上是欺诈别人，方便 st 理解你的技能。

Boost-加成	对于物品或者生命的一个正面 buff
Close Combat -近战	近距离的一次以力量或者敏捷为属性的攻击
Debuff-削弱	对于物品或者生命的一个负面 buff
Deception -诈欺	一次小魔术，或者一个骗局，比如你说的谎言别人会相信或者从帽子里面拿出一把花
Insight -洞察	一次看穿人类或者生物的行动
Intimidation -威吓	吓人，威胁，比如一个惊吓的控制，让 NPC 把话全部抖出来
Investigation-调查	一次调查，比如看穿一件物品的历史
Perception —侦察	一次对于环境或者线索的侦查，比如预习这里发生了什么
Persuasion -说服	嘴炮 bang
Ranged Combat -远程攻击	弓箭，枪支的加成技能
Sleight of Hand -妙手	偷东西，偷电动车，偷煤气罐
Stealth -潜行	进行一次潜行，比如遁入阴影
Technology-科技	制造或者加成一件科技产品，比如俺寻思，就可以把一块废铁变成飞行器
Treatment -医疗	治疗效果的技能，护甲与恢复负面状态也是医疗
Magicspell-魔法	魔法伤害的技能，比如火焰弹。特别注意，如果是火焰魔法近战也是属于魔法，因为是精神加成

【技能等级说明】

技能也是分等级的，不同的等级在表现手法以及实际效果会有天然之别。

C 级

普通技能，类似于变戏法。无法拥有多项神秘特性，而且在某一项属性上有着比较高的消耗。

B 级

中级技能，在 c 级技能的升级上拥有更多的灵活使用程度，甚至可以讲 c 级更加深度挖掘，在消耗上会更高。

A 级

高级技能，能片面在主观视角上影响世界规则。能在 b 级技能上多更多的特殊效果，而对于攻击技能来说威力更大，比如瞬间摧毁引爆一辆公共汽车，在探知技能上则会拥有更多的信息，足以决定胜局。当然对于消耗来说是巨大的，一般 A 法术使用一次就会耗光 20 点精神。并且有着各种负面因素。

S 级

以前的数据删除级，在某一项方面，这个技能已经到达了顶尖，虽然消耗会随着等级增大，但是一次 s 级技能能甚至改变整个剧本，当然 s 级技能的副作用是巨大的，这一点必须在车卡时表明，放一次法术缺胳膊少腿并不意外。



第六章 血统

血统，意思是指不间断继承同一祖先血缘的子孙直系，在本游戏里面指以某一种生物或者植物所塑造出来与角色融合之后的基因。该角色可以继承这段血统所带来的生物特征以及部分属性加值，但请记住，无论选择了任何血统，你都将不再是人类，这会带来各种的不便。

本意是连绵不绝像丝线一样继承祖先血缘的意思，《释名》统，绪也，主绪人世，类相继如

※请注意：

血统必须是有生物特征的生命血统，你可以是神话生物，可以是普通小动物，甚至可以是坦克僵尸，但绝对不能是概念上的东西或者桌子板凳鸡毛掸子什么的。

血统可以自行 diy，或者去看看现成的血统。

统绪也。

在某些生物，植物甚至乱七八糟的东西上继承模仿出来的一定效果，在单一血统上会有附带的一些属性和技能。但是一旦有了其他血统就不在属于人类范畴。

血统是需要成长的。不能直接购买 b 血统。

c 级血统 10 分

b 级血统是 c 级+30 分

a 级血统是 b 级+90 分

s 级血统是 a 级+150~200 分

血统还能继续升级但是具体条约会以后更新，从等级 c 到 b 到 a 以至于更高。

对于血统的能力解释如下：

C 血统在某些方面上的影响不是很高，而且活用性不会特别好。只能学习一些皮毛东西和一些基本能力。

B 血统在技能和属性方面上已经有了大幅度提高。比如狼人在治愈方面上有肉眼可见的变化，但是一般使用这些属性会造成身体变形，变异。

A 血统是一些超过理解范围的能力，已经属于神力的范畴，比如蓝精灵可以在任何地方长蘑菇或者把任何地方变成蘑菇。

S 级血统有着更多的分支能力，甚至预设血统会根据剧情的变化而发展出不同的类型分支。（但只是预设血统）



第七章 道具

现道具定制和道具说明以及材料，盲盒

道具无论是【武器】【消耗品】【特定技能道具】【生活用品】都是分等级的。但是等级分阶制是只限于点数兑换或者是本里面的奖励道具。

道具等级与介绍

【白装（普通道具）】

一般指某些生活用品，或者一些平常武器。
大多数没有特别功能，或者是加强效果。
玩家在模组里面用技能制作一律归于白装，
同一个模组借用或者使用需要两人自行协商。
白装一般 5 分以下，普通生活用品甚至不需要分数。

（1）0 分：有大部分【普通用品】。比如说刀叉，绳索，种子之类平常轻而易举得到的东西

（2）<5 分：小部分【普通用品】。比如说是需要特定获得条件，比如说警棍，登山镐，电锯之类的武器或者说道具

（3）=5 分：一些平常生活中获得不了的【普通道具】，比如说枪械，弹药。

【D 等级物品】

一般指一些在【普通道具】上有个小幅度提升的效果。一般来说点数会在 10 点左右。
不会超过 15 点

（1） $5 < X < 10$ ：是指在一件普通物品的基础上添加一个功能，比如说给狙击枪装上一个消音器，比如说装上一个高倍镜。

（2） $10 < X < 15$ ：一些在普通物品中掺杂了比较强大功能的实用道具。例如说在刀上添加永远附着在刀上的毒液 还比如一根能吸收粪水的水枪。

【C 等级物品】

属于【神秘物品】的初级阶段。这个品质上的道具能有一些诡异神秘的地方，并且能有一些少量不符合自然法则的特点。

(1) $15 < X < 25$: 一些拥有特定神秘特效的东西, 属于【神秘物品】, 拥有一些不可思议的功能。例如说一件能带动 60kg 短时间飞行的保暖内衣, 或者是一个能透过皮肤看见五脏六腑的老花镜

(2) $25 < X < 40$: 拥有非常可观效果的【神秘物品】, 比如一把能撬开世界上所有罐头的开罐器, 一把能轻易劈开巨石, 裂开大地还会说“好耶”的手锯

【B 等级物品】

属于【神秘物品】的高级阶段。这种能力上的物品会拥有可以改变基本物理法则, 或者是非常规大件的智能科技。

$40 < X < 55$: 拥有强大能力的神秘物品, 在某些方面能打破世界规则, 有着独特关键词的物品。

※一些 B 级物品:

【轻抚明月】【Far Caress】

由双手发出的粘稠的黑色物质, 由深渊原生生物加工塞进筒中制成。类似于蜘蛛网, 可以用来封锁对手或攀爬墙壁。

【回归枢机之光】【Sparagmos】

安装在手臂上的激光发射器, 其强度可以匹敌大功率的电磁炮或者是激光照射。

【A 等级物品】

$55 < X < 80$: 一些强大到不可思议的物品以及超高科技产品。其署名可能与神器相提并论。

※一些 A 级物品:

【MS-05B】【扎古 I (后期生产型)】

17 米, 50 吨行动力一般但是可以装载众多配件火炮的泛用量产型机动战士。能装备 105mm 机关炮、热能斧 (需要单独购买)

【登上明星】【Gangway】

一个黑紫色头盔, 由遗物“光之阶梯”加工而成, 能发出通过反射从而达到目标的光线, 并且能够根据使用者意识锁定目标, 因此即使击中自己也不会受伤

【特级物品】

冠有神器之名的物品。

> 80 的分数还不一定能够获得。当然点数

越大，获得几率就越高。

神器——【湖中剑】

或称“断钢剑”，是不列颠传说中的亚瑟王所拥有的佩剑。作为亚瑟王在魔法师梅林的引导下，从湖之精灵处得来的神器，拥有斩断一切钢铁与木料的属性，是战无不胜的宝剑，圣剑。

材料

一些生产制作玩家或者是科技流玩家能用到的东西。一旦购买就可以获得大量数量的特定材料。

例如说 1 点的话可以买很多木头，并且木头的品种和样貌都是指定样式。

>5 点会有一些神秘材料，比如说幻彩蜥龙的髓质结晶

【特定材料】能在剧本里面获得，交给工匠的话能打造出一些特定，具有署名的专有物品。

盲盒

>10 分就可以抽，出来的东西会根据职业，特性，背景来自由发挥，会给予一个具有署名的专属道具，但是等级可能会比较低，只不过也说不定呢。

【不一定有用，且购买暂不可退换。】

塔罗印记与道具携带说明

除了一些普通【道具】（不含武器类），比如一些背包里面的绳索，乱七八糟的食物，还有一些奇奇怪怪的个人携带的正常物品。

任何神奇物品，遗物都是要经过【塔罗印记】里面抽出，拿出。

普通物品说明（报备类物品）

普通物品分为三类：大（6 格子） 中（3 格子） 小（1 格子）

大一些尺寸指大大超过 5dm•5dm•5dm 的物品，比如携带的小型冰箱，或者一些折叠梯子。

中尺寸在 5dm•5dm•5dm 左右的一些物品，比如笔记本电脑，携带人肉（？）

小尺寸远远小于 5dm•5dm•5dm 的物品，比如一包钉子，一支笔，一个手枪弹匣。

普通物品就和正常的物品一样，可以挂在腰间以及背在背包里面。

背包分别可以装下 15 格子的东西以及道具。其中可以随意置换。*比如一个 pl 只携带中件物品，就可以携带 $15/3=5$ 件中件物品。*

开模组之前请将携带物品向 kp 报备，当然也可以什么都不带。

负重说明：

背包携带 <5 不会有任何移动速度上的影响

背包携带 $5 < X < 10$ 会有一定小幅度影响着移动，但是力量属性可以弥补这个缺陷

背包携带 >10 则会中幅度影响着移动，需要更加强大的力量去克服

塔罗印记说明

塔罗印记是储存神秘道具，武器，遗物和各种有特殊能力的地方。此印记能在一个自定义的位置生成咒印大小的纹身，纹身的具体内容只要不过分都可以。在模组中印记部位被切除就不能使用印记，请牢记在心。

纹身的内容和位置需要在人物外貌里面更新一番，并且在开模组时提醒 kp

物品的内容需要在人物卡上的五个道具栏写明--【名称】【作用】并且抽出物品需要一定时间，体积越大，时间越长。

比如：希恩从手腕部上面的纹身缓缓抽出一把木制的武士刀。



第八章 st 开团准则

跑团获得分数，按照游戏时长、难度来判断。

当然一切以 kp 的主观来判断。难度系数按照难度分+时长分来计算。一个本的每人获得分数需要小于或者等于 10，根据 be，ne，he 来发放。如果是死亡，会按照是否完成任务来发放奖励，允许有非 pvp 中的死亡奖励惩罚，但是还是建议 kp 们在死亡惩罚上多宽恕一下 pl。

所有分数按照结局分发，也许一些没有获得线索推动剧情的伙伴但能在剧情上 rp 出一定风采，所以所有结果按照结局来定而不是个人贡献。

挂机，缺席时长过长的队员则会有一定情况下的分数扣减，一切看 st 的判断。

模组给分标准

模组分成如下几个难度：

【简单】	非常普通，新人模组一般尽量不会死人，信息线索比较少。一个场景或者是两三个场景的变化。
【普通】	一般困难，需要一些线索，稍微战斗一下，kp 会痛下杀手的模组。大多数是很多场景，需要玩家自行走动并且探索。
【困难】	有点困难，长长伴随着一些冗杂的线索，推理难度比较难，精彩的 pl 处刑，而且有着地图，很多区域的模组。
【极难】	比较困难，有着各种限制，各种死亡条件，非常难的线索推理，或者是比较难的战斗。
【地狱】	容易死，解密难度系数大。

时常则是按照大概游戏时长，除开 pl 们摸鱼时间...

0~3 小时（0）极短模组类似浴室之类的

3~6 小时（1）短模组，一天就可以跑完的程度

6~10 小时（2）普通模组，两三天能突破攻破的程度

10~18 小时（4）长模组，可以玩一个星期以上，但前提是没有鸽子的情况下

18+小时（8）极长模组，可以直接拿 10 分

难度系数=难度分+时长分

eg: 【普通难度】+【长模组】=2+4=6

难度系数 1 能大致给分 1 分左右，并且还要考虑是否给小数点分

难度系数 2~4 能大约给 3 分至 5 分，一切看 kp 的分布或者结局所定

难度系数 5~7 能考虑大于 5 分，并且有几率加分至 8 分，一切看 kp 分布或者结局

难度系数>8 直接给 10。结局不同，分数不同

ST 的分数结算

在跑团结束之后，pl 可以互相讨论，建议。并且如果没有任何异议的话是给出模组里面，获得分数最高的人一样的分数。

但是请注意，难度系数没有大于 3，kp 是没有任何分数的。

【积分】

积分的话请严格按照文件里的【kp 开团积分准则】来进行，积分以单个模组结束结算。然后在开团的时候在公告上面标注难度，时长可以不用特别标注但是请大家一齐监督开团时间。结团的时候请 kp 在共享文件【开团历史】中以以下格式写出：

【模组名】+【难度时长】+【积分】+【道具】

示例：

模组名：【冷笑话鸡毛毯子英雄】

难度：困难 6 小时

积分：he2 分 be1 分

道具：【白装道具】普通鸡毛毯子

【道具发放准则】

关于道具发放的更加详细的准则。

道具发放根据模组的难度来决定，并且道具必须和剧情有所关联，并不能凭空发放不同时代，不同背景的道具。比如中世纪只能发放刀剑弓武器类型，而不是热武器。任何道具的发放一定要报备给群主或者审核组。

而且道具的发放不能随心所欲，防止通货膨胀从你我做起。

难度以及发放：

【普通】 少许（1~2）白装，道具不能有特殊能力

【困难】 白装已经下级 C 道具，指一些普通物品或者一些能在普通物品上面加一点特殊功能的物品（比如：会讲冷笑话的鸡毛毯子）（多数白装 1 件 c 装）

【极难】 白装，C 道具，下级 B 道具。道具具体划分请见【道具定制及道具说明】（最多一件 b，可以有少许 1~2c）

【地狱】 白装，C 道具，B 道具。



第九章 宠物

宠物（pet）指人们为了精神目的，而不是为了经济目的而豢养的生物。但是在塔罗议会里，宠物不光可以以精神目的而培养，他们还可以和你们一齐探索，一齐冒险。传统的宠物是指哺乳纲或鸟纲的动物，养着用于玩赏和作伴。实际生活中的宠物包括鱼纲、爬行纲、两栖纲、昆虫，甚至植物。

但是在议会里面宠物不光是以上这些概念，还有各种神奇生物，比如说：史莱姆，家养小精灵，妖精。但是宠物的类型不能涉及与人类有血统关系的生物，包括而且不只是以，兽人，狼人，侏儒，拉拉肥之类的以人形显示的类人类生物。

宠物的特点是听命于主人，并且可以执行一些简单的指令，如果是在智力上培养的话能做出更高级的动作。

宠物只能拥有一个非凡特性，血统或者是技能。当然可以在属性上进行培养。

【培养】

宠物的技能和属性并不和人类相同。宠物在属性上的改变会更加明显显示与外型，体型。

宠物的属性是六个。

力量：

该宠物对于一次攻击或者一些要运用上技能的活动所依据的属性。

力量与议会成员力量标准是相同的。点到五点就会获得如图一个正常人的力量，当然点的更高就会让宠物得到无与伦比的强大威力。高力量的宠物的肌肉当然就会更加壮硕。

体质：

该宠物的体型，血量，以及对伤痛的抵御和病痛的抗性。

体质与议会成员体质标准是相同的。体质的高低与动物的习性有关，当然可以点高来免疫一些习性上带来的缺陷，比如蛇在低温下必定会减少活动力，或者是动物对于火的一些惧怕以

及慌张。

敏捷：

该宠物一次动作的速度，以及一场战斗上面的先后手。

敏捷与议会成员敏捷标准是相同的。敏捷的高低区分着宠物速度高低。如果主人与宠物的速度不一样会导致某一方完全跟不上则脱离指令范围。

外貌：

动物在样貌上面的改变，与正常的外貌完全不一样。外貌的提升能增加更多的特殊性质。

外貌 ≤ 5 则是普通的动物所拥有的样子，刻板印象，颜色也是自然里存在的颜色。

外貌 $5 < x < 10$ 则是可以自定义羽毛，鳞片颜色，即使违背常理，比如紫色和绿色相交的狗。

外貌 > 10 则可以在一些具体位置有一些特殊的改变，比如在胸前有宝石一样的结晶，亮片。

智力：

智力作用于一些宠物的复杂指令，比如理解你语言的各种含义，或者是明白主人的危险，还有对于战斗上的战斗智慧。（当然如果点的更高可以帮智障主人解谜）

智力 > 3 可以听懂主人的大部分话语

智力 > 5 可以做一些困难的配合动作，比如夹击，同时进攻

智力 > 10 甚至可以在离开指令范围之外行动，履行主人的任务和规则来自己行动

精神：

该宠物对于神秘领域的理解以及运用。魔法的伤害也是按照精神来决定。精神如果出现紊乱会导致发狂，狂暴等状态。

【血统与技能】

血统与技能只能选择一个。

并且如果想要宠物有血统的话请三思再定。

血统的不一样也许会让宠物在同类之间无法融入，并且会有各种隐性因素出现在宠物的外形，和能力上。

比如 让一只小狗狗有吸血鬼血统

小狗狗也许会变成一只带有蝙蝠翅膀的可爱小狗

或许会变成一只没有皮肤，血管外露，嘴里獠牙暴出的没有理智的吸血恶魔。

血统之间有的会产生排斥，或者产生共融。比如猫科动物与猫科动物血统的融合就会容易很多。当然议会也会收取额外费用来给小动物们换血来适应新的血统。

宠物自带的一些习性是不会计入血统以内。比如嗅出血的气味，比如飞行能力。

技能一般是一些魔法类的东西，比如释放火球术，喷火等一系列魔法类。宠物的技能是可以替换的，请各位放心。但是技能也必须要有特殊的支持，因为宠物没有塔罗牌的能力赋予，要释放魔法必须镶嵌各种魔法石，而且为了适应魔法石的生物类排斥，议会会额外增加费用。

【装备】

千万别想让一只小猫咪拿起一只冲锋枪。

动物的骨架并不如人类这样灵活，但是灵长类另说。

宠物的装备多数是，穿戴，或者在残疾的位置进行替换。（如果是为了装备而刻意伤害宠物，那么议会和宠物收养基金会会将你追杀到死）

宠物携带装备的地方并不相同，比如狗狗可以背在背上，猴子可以拿在手里，长颈鹿可以挂在脖子上。但是为了宠物身心健康和自由发展，只能携带不超过两个装备（无论是假肢还是外在装备），并且负重不能超过力量的负重。

【议会收养守则】

议会只会让成员收养非神秘动物。并且动物的属性是白板，也就是总属性为6的白板宠物卡。如果是想培养请各位一齐冒险，并且给宠物属性加点。宠物总属性小于35加点数值为1分一点。超过35是2分一点。

- 1.爱护，并保护他们，做一个有道德有爱心的塔罗人
- 2.凡是没有道理，依据的虐待，抛弃会遭到议会以及宠物收养协会的追杀
- 3.不能以让它变强的理由进行伤害以及没有人道的实验，截肢
- 4.血统的赋予一定要，一定要再三考虑，错误的血统会让小动物痛苦万分
- 5.宠物是宠物，不是食物
- 6.宠物是宠物，不是货物
- 7.宠物是宠物，不是畜牲

以上。