



TRPG 游戏规则书

1.31 测试版

前言

本规则书由尼禄、尚福乐、吉良、梦月月、煎炸青鱼于 2019 年 2 月 21 日共同探讨创作，后续由尚福乐维持更新和完善。本规则书原名《如何制作一个位面》于 2020 年 2 月 28 日改名为《创星者》。“创星者”指的是共同创造一个星球设定的人们，也就是这款游戏的玩家群体们，而“创建一个星球的设定与历史”也正是这款游戏的主题。

这虽然属于一款“桌面角色扮演游戏”规则，但在这里玩家的身份并非冒险者或调查员，而是星球上某个文明族群的“象征”，玩家们作为这些“象征”，代表着自己族群的守护力量，他们暗中观察自己所庇护的族群，用自己的决策和骰子的判定来谱写族群的命运和历史，在游戏中，多位玩家可以针锋相对也可以共同繁荣，在游戏规定的回合结束后，最终按照自己所庇护的族群的最终得分决定胜负。

本规则书的开放度极高，规则书内留白的部分完全可以由玩家自行决定如何进行判定或如何处理，“规则”仅仅只是一个游戏框架，其游戏过程具体的发展走向和细节处理需要玩家发挥自己的想象力来进行决定。

以《创星者》规则书的框架作为基础，逻辑严谨知识丰富并追求极度硬核体验的游戏玩家们可以根据自己的游戏风格和利用自己的知识打造出一个丰富完善的星球体系。而以休闲娱乐轻松体验的心态进行游戏的玩家们，则可以不必在意那么多细节，在这个过程中尽管放松身心，发挥脑洞去创造自己天马行空的星球体系。

在进行游戏时，需要注意的权力关系是“GM>规则书>玩家”，在没有 GM 的情况下以“至高法则>规则书>玩家个体”这个权力模式进行游戏。所以在玩家或规则书对某些游戏细节没有解释清楚的情况下，一切都要以主持者身份的判定作为最高准则。

除此之外，玩家们也可以利用本规则书生成出的位面信息记录并完善成世界观，玩家可以把自己带入到这个世界观的某个时间节点上，用“冒险者”或“调查员”这种小人物的身份来进入自己所创造的位面中进行跑团（这种情况下，涉及到人物判定或事件判定类的规则请自行设计或使用其他跑团规则书进行，因为这种玩

法已经超出了本规则书的框架范围）。

更新内容

- 1.1 测试版：增加了身份操作难度的展示。增加了神明身份的“崇高教会”效果并调整了“热烈的传教”强度。删除了“设立宗教”并增加了“宗教规则”。删除了身份对族群类型的定义。增加了“游戏模式”板块。增加了“肃清”操作。
- 1.15 测试版：增加了操作板块“对语言思想距离科技树”等操作会影响到互动结果的提示。优化了规则书排版。增加了带有编号的新手地图模板。
- 1.2 测试版：单独分出了“分数与胜负”板块。在“分数与胜负”板块中强化了领地分值比重。增加“外交规则”中的“备战”操作选项。设计了“操作与轮次”板块中“领地扩张”的收益与惩罚。“启迪者”身份增加了新的效果“第一次引领”。“殖民”操作改成了需要获得或强制获得被殖民者的同意才能进行殖民。
- 1.25 测试版：“流程简览”板块中增加了语音团和文字团两种不同的流程推荐。消弱了“战争优势”带来的加值。细化了“结盟战争”的机制说明。“族群意识”改为了“民族精神”并优化了叙述。
- 1.30 测试版：修改了“决策”的效果。从新调整了“神明”身份的强度体系。消弱了“民众精神”身份的“直面困难”效果。
- 1.31 测试版：将主持人身份划分为单独主持者“GM”和玩家集体商讨主持“至高法则”这两种主持模式，淡化了规则对主持人的需求。在战争优势栏增加了“主持人可以设房规屏蔽战争优势判定”的注释。

准备工作

- 1：这本规则书。
 - 2：准备 4、20 面这两种骰子（或网络虚拟骰子）。
 - 3：文本记录工具以及地图制作和记录工具。
 - 4：四至五名玩家（人数可以任意调整，但推荐以 4~5 名玩家为标准人数进行游戏）。
 - 5：一位和蔼可敬的 GM（在没有 GM 的情况下也可以由玩家自行组成“至高法则”主持游戏）。
- 本规则书适用于实体跑团与网络跑团，在上方所提到的“规则书”可以用本规则进行实体打印来获得，骰子使用正常规格的 4 和 20 面跑团骰子即可，其他诸如地图和工具类的道具请自行准备。

主持者身份

在《创星者》的游戏规则书中主持者的身份可以由单独的主持人担任（在后文为了区别“主持人和主持者身份”两者，主持人一概以“GM（Game master）”进行称呼），也可以由玩家们组成的“至高法则”团体担任，GM 的作用是提示游戏流程和监督判定及处理私下信息等。一名优秀 GM 的通常都可以将游戏节奏和判定管理得井井有条，老练的 GM 懂得如何让玩家更能代入游戏也懂得如何让游戏节奏更加契合气氛。但在没有 GM 或所有玩家都想参与 GM 的工作时，也可以选择以本次游戏中玩家们自发组织的“至高法则”团体来商讨并代替 GM 进行其应该做的决策。

因此在此规则中“主持者身份”包含了“GM”和“至高法则”这两种可选形式，其究竟采用哪种主持模式可以由玩家自行商讨并判断。在进行游戏时，需要注意的权力关系是“GM>规则书>玩家”，在没有 GM 的情况

下以“至高法则>规则书>玩家”这个权力模式进行游戏。所以在玩家或规则书对某些游戏细节没有解释清楚的情况下，一切都要以主持者身份的判定作为最高准则。

“至高法则”形式是每个玩家都有权利参与和判决的形式，通俗而言就是参与本次游戏的所有玩家们在进行流程主持或星球级事件判定等判定阶段时自发担任 GM 的工作，任何出现异议的情况都可以由投票解决，而至高法则团体进行主持游戏时也可以通过议论来对某些判定的方法达成共识。

在玩家们不介意的情况下也可以出现如“GM 兼玩家”的身份。对于游戏主持方面本规则书开放度较高，在这里主持者也不需要担任像其他 TRPG 主持者那样艰巨的任务，比起严格地监督判定和浓墨重彩地塑造剧情氛围，这款规则书对于主持者的要求仅仅只是熟悉各个阶段判定和游戏流程而已。

流程简览

游戏的准备流程: [设定星球环境 - 玩家身份带入 - 玩家设计族群 - 确定开始的时代和背景 - 确定族群初始领地 - 确定游戏的回合上限 - 开始游戏]

游戏的回合流程 1（推荐用于语音团）： 结算每个玩家或中立势力的轮次，结算包括判定讨论和操作，全部结算玩家的行动依照轮次顺序后进行下一回合，在回合中途主持者可以根据情况插入“英雄的诞生”或“星球级事件”这两种机制。当游戏回合进行到预设的回合数上限时，视作游戏结束并结算各玩家的得分。

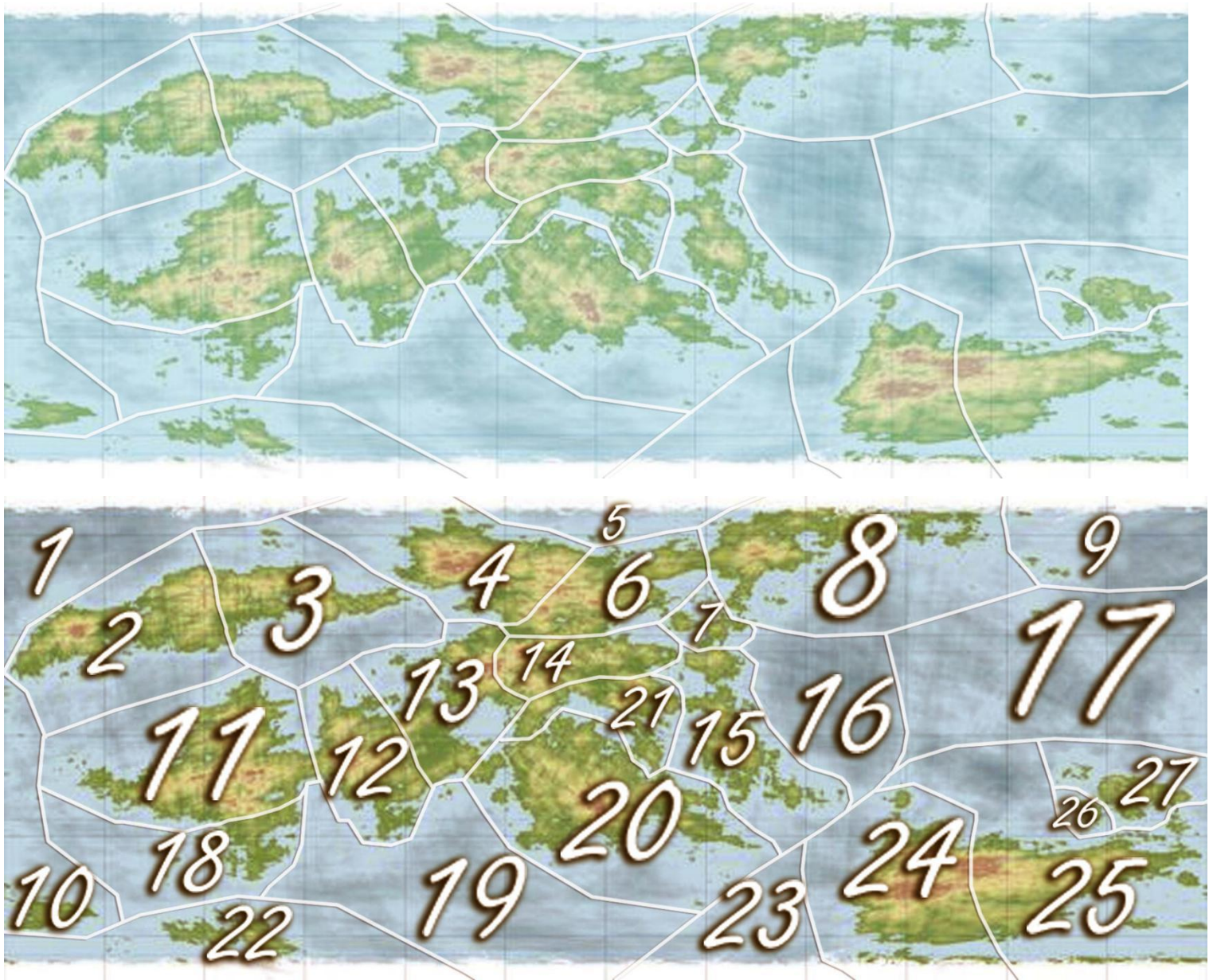
游戏的回合流程 2（推荐用于文字团）： 在回合开始时按顺序先进行一个发展判定轮来记录所有玩家在本回合当中的发展项目，之后根据判定结果，每个玩家对主持者简单讨论自己的发展内容，主持者确定其所有玩家的发展内容可行之后再令玩家按轮次进行操作和判定并通过简单讨论来确定其可行性与后续可能产生的判定，以上的流程可以被称作“预操作”阶段，预操作阶段结束之后，主持者可以给所有玩家统一留出十分钟左右的时间来进行对族群这回合内动态的文字叙述。在回合中途主持者可以根据情况插入“英雄的诞生”或“星球级事件”这两种机制。当游戏回合进行到预设的回合数上限时，视作游戏结束并结算各玩家的得分。

以上给出的“回合流程 1/2”仅供参考，具体回合流程的结算方式也可以根据主持者的习惯来做调整，本规则书当中并不会固定让玩家以单一的流程方式作为标准，但当主持者开团时一旦确定自己的流程结算方式就不要轻易在游戏中途更改，这样可能会造成玩家对临时改动点的不适应。

规则书中的重点： 本基础规则当中每个玩家的轮次仅有“1d4 的发展判定”和“1 次的操作机会”是玩家可以自行决定的，作为玩家你只需要明白规则当中的“文明发展”与“操作与轮次”部分就已经可以入门了，如果你是刚刚加入一场游戏的新人，那么在游戏开始时请不要迷茫，只需在主持者提示判定发展或给出操作内容时对照规则书来进行叙述或判定即可，如果遇到了主持者安排的英雄轮次判定，也可以参照规则书中的“英雄的诞生”板块进行参照。

战争的判定流程: [主持者判断战争参与者的“主要判定加成” - 参与者设定在这次战争中投入的“次要判定加成”并计算代价 - 参与者们根据战争判定公式进行判定并结算主要和次要两类判定加成 - 主持者宣布战争结果]（战争判定公式是双方进行“1D20+任意两种不重复的属性值+主要加值+次要加值”的对抗判定）。

设定星球



（上图是规则书中提供的新手星球模板，总计由 27 个格子组成，它的格子结构较少但方便新手使用。待到度过新手期后，推荐玩家自己绘制格子数量更多的地图进行游戏。）

一颗常规的初始星球会以地球为模板（特殊星球则可以自行设定模板），“地球模板”指的并非是完全使用现实世界中的“地球”海陆板块，而是“气候与环境”和地球较为相似的星球。关于星球海陆板块的创建没有限制，玩家可以自行绘制地图板块。关于板块的气候也需要玩家们自行决定（当然可以直接参考现实气候）。

星球上面的生态圈是完全可以自定义的，玩家可以先依照现实生态系统进行套用（比如这颗星球上面有鸡有鸭有兔子），在后期的族群发展中，由于对领地的开拓，玩家也可以用“发现物种”的桥段临场编造出更多新的非现实物种来加入到这颗星球当中。

身份带入

在《创星者》跑团规则书中，玩家的身份会带入为某个族群所依赖的“高维存在”身上，所谓的“高维存在”可以视为神明或族群意识这种伟大的存在，每位玩家都有着庇护自己族群这样的使命，这些“高维存在”可以观察族群的发展，并且通过骰子的判定来谱写族群的命运和历史。玩家的游戏目的是让自己所属的族群通

过发展来获得更多的分数。（高维存在的类型在同一场游戏中并非是唯一的，例如可能会出现两个或更多的神明的情况。）

创星者规则中对玩家身份和带入方式是较为开放的，主持者可以设计玩家们扮演纯粹的高维存在身份观测并在暗中指引自己的族群步步发展，或者可以让玩家直接模糊自己身份和族群之间的隔阂，让玩家以更加宏观的角度去操作自己的身份和族群，甚至可以放空高维身份的扮演而是让玩家以种族史记的视角来叙述事件结果与过程，无论是采用哪种扮演方式，这都会让玩家们体会到独特的乐趣。

“高维存在”的类型：这里会先给出几例类型模板，模板中的介绍仅供背景和数据参考，在游戏中还是尽量以主持者的判定结果作为最终答案。在熟练游戏的流程之后，玩家们也可以自行创建高维存在类型来进行游戏，这样做往往会让你体验到更加丰富和意料之外的游戏乐趣。

民族精神

（操作难度：简单）

你是无形的存在，你诞生于这个族群，是这个族群宏观意识和思想的集合体，你与你的族群是共存的，你存在于族群中每个个体的身上但也无法确切地影响到这些个体。你的族群内部号召力和动员能力极强，他们大多数都是优秀的模范公民。你是族群意识但并非虫群主脑，你诞生于整个族群的民族精神但是却不能左右或控制族群内某个个体的行为。

你的族群自傲但很团结，他们很难被灾难搞垮，在面临一些重大的考验时，每个人都乐意动员起来直面困难。但在经历一些文明的突飞猛进时，他们容易被这种骄傲感冲昏了头脑，导致其族群思想走向偏激，当这种偏激走向极致时，你的族群将会走向自我毁灭的道路，那时候你将失去游戏资格。

【直面困难】：大事件判定失败时，只会减少 2 点任意属性而非 3 点任意属性。

【傲慢与偏激】：大事件判定成功时，你需要立刻为你的族群进行一次 1D20>5 的判定，如果判定失败则这次大事件的发生并未如期而至，它最终会以失败告终并被动触发“直面困难”的效果。

启迪者

（操作难度：简单）

你是某个伟大的亚空间住户，恒古以来你潜移默化地观测着这个族群的成长，并且从其中的情绪力量当中吸取养分（其中你所庇护的族群的积极情绪是你最好的食粮），为了可以让这些被精心呵护的供粮机器们可以更好地工作，你有必要时不时地点拨一下它们。

你可以在迁移默化中改变一个人的宿命，通过梦境、幻觉、征兆等暗示手段让他接受自己的命运，从而成为带领族群进步的英雄，这听起来和神的选召很像但实际上还是有些区别的。你的族群中经常会出现那些受到你的启蒙而成为英雄人物的个体，也正是因为如此，你的族群过于依赖这些伟大的领导者和领域内杰出的贡献者，在无人进行引导的阶段中，他们就像失去了牧羊人的羊群一样迷茫。

【启蒙】：进行“塑造英雄”的判定时只要结果大于 2 就视作判定成功，即可塑造出一位英雄人物。

【迷茫的羊群】：当“塑造英雄”的判定失败时，你所庇护的族群减少 2 点精神属性。

【第一次引领】：启迪者族群在每场游戏中的首次“塑造英雄”判定即便失败也不会受到惩罚。

混沌体

（操作难度：困难）

你的定位并不像任何一种高维存在，你的庇护建立在其族群们对其他势力残忍的杀戮和取乐之上，你所庇护的族群通常会发育得扭曲和畸形，无论是它们的外貌上面还是它们的文明造诣上面这都体现得十分明显，你的族群可能会把你称作“神/至高无上者/伟大之主”等一切稀奇古怪的名字。

由于混沌体是一个令星球意识厌恶的存在，因此当星球意识觉醒之后，你将会成为它的首要针对目标，它乐意尝试用它所想能到的任何方式来试图将你的族群摧毁，当你的族群被毁灭之后，你不会被吸收到星球意识当中，而是被彻底地抹除你自身的存在。

【浩劫制造者】：你的所有战争判定都会增加 5 点结果值，若你在一个战争阶段中被判定为胜利者一方，则你还会获得 5 点属性值可供任意分配。

【毁灭与被毁灭】：当你通过战争方式让某族群的体系崩塌（其某个属性降至零或负数时），你会获得 5 点属性值可供任意分配，但是沦为星球意识一部分的族群庇护者也将会对你发起疯狂的反攻，其作为星球意识的首要任务会强制是“消灭混沌体”，但是其星球意识可供调动的执行力度需要由主持者来进行决定。

神明

（操作难度：困难）

你是一位伟大的神明，这个族群以信仰作为生活的主基调，他们坚信是你创造了世界并创造了他们（往往事实并非如此），族群中大多数人们都是你的信徒，他们认为只有遵循你的带领，才能够让族群的文明走向昌盛，为此他们会给你修建宗教建筑，并定期进行祭祀活动。

宗教是可以传播的，因此你的族群可以将自己的宗教信仰传播到外族，宗教扩张成功时，你就会得到不少优势，同时信仰也是可以被遗失的，如果你的族群遭遇了过多的不幸，则很可能因此而对自己的神明失望。当你的族群失去信仰后，将会投靠其他族群并不再受到你的控制，那时候你将失去游戏资格。除此之外，你庇护的族群不会因为信仰的传播而改变，你最初所庇护的族群其命运与你自身是紧紧联系在一起的。

【崇高教会】：你的族群在游戏开始时不需要“设立宗教”操作也会默认存在一个基础宗教，但是这个宗教以信奉你为主旨，但它不会带来如同“设立宗教”那般的文明属性收益。你可以在游戏中再度进行“设立宗教”的判定来让你获得文明属性收益，但是其新设立的宗教需要是继承原本神明信仰但修改了教规的新教，而不能是直接设立成信奉新神信仰而抛弃了对于你的“神明”的信仰。

【收获信仰】：可以通过“传播宗教”的模板将你的基础宗教体系传播到其他族群，当其他玩家的族群信奉你的基础宗教时，且在你的轮次开始时，你可以进行“ $1D20+x>15$ ”的判定（这里 x 为信奉基础宗教的其他玩家族群数量），如果判定成功则你的族群精神属性增加 2 点。

【热烈的传教】：传教的成功率判定公式改为“ $1D4>2$ ”的形式。

【未回应的祈求】：如果在大事件判定中失败，则还需要进行一次“ $1D20>5$ ”的额外判定，如果这次判定结果也是失败，则你的族群减少 3 点精神属性。

【异教入侵】：当有外来宗教植入了你的族群后，你每个轮次开始时都必须进行“ $1d20-x>10$ ”的判定（ x 等于植入到你族群的外来宗教种类数量），如果判定失败则减少 3 点精神属性。

旧日支配者

（操作难度：困难）

（作者：尚福乐）

旧日支配者们曾在远古时代统治宇宙，但因为某种理由被禁锢在宇宙各处，它们如今通常都无法自由行动，因此很多旧日支配者会通过附体、梦中低语等手段，或有意或无意的干涉外界。

旧日支配者和神明的存在有着本质上的区别，旧日支配者们知道“神明”这种存在，但是在提及这些神明时，旧日支配者们的态度是极为不屑和讥讽的，实际上旧日支配者和神明间的关系往往并不是很友好，旧日支配者是被囚禁的强大存在，如果没有受到种种束缚，其力量则是远远超过神明且难以计量的。通常而言，任何一方族群中都会有那么几个好奇的家伙试图窥探这种伟大的存在，他们先是听到了那来自深渊的邪祟低语，萌发兴趣之后便走向了一条极度堕落污秽的不归之路。

【苏醒】：旧日支配者玩家在游戏开始时无法部署族群领地和进行族群的常规操作，每当你的轮次到来时你都需要进行一次“1D20>10的判定”，如果判定失败则直接跳过你的轮次，如果判定成功则可以选择一名玩家并对其族群“呼唤”并跳过你的轮次，直到三次有效的“呼唤”之后你才可以在主持者的协调下选择1D4格相邻的无主之地作为你的族群领地，并在下回合你的轮次中才可以进行常规操作。

【呼唤】：此效果无法主动操作，它只能通过和一些其他效果的连携来进行触发，当进行“呼唤”时，作为旧日支配者的你将会通过附体、梦中低语等手段干涉某个玩家所属的族群，将其族群内部的一些个体洗脑成为你的信徒，进行呼唤之后，目标族群减少1的人口，你的族群增加1的人口。你通过“呼唤”得到的信徒善于隐藏在人海之间，因此这些信徒们很难被他们的同族发现。如果你的呼唤目标是自己的族群，则效果改为你的族群增加1点精神属性。

【疯狂信徒】：当你的“呼唤”对任何玩家的族群生效时，那位玩家都会获得1枚“疯狂信徒”标记，在每个回合结束时，如果这时游戏地图内“疯狂信徒”标记数量大于6，你将获得3点精神属性。具备“疯狂信徒”的玩家可在轮次中消耗1行动值来执行“清除疯狂信徒”操作，这样一来他的“疯狂信徒”标记将会被移除1枚，并扣除你的族群2精神属性和1人口属性。同个[玩家/中立单位]族群最多只能具备3个“疯狂信徒”标记，你无法对标记数量达到上限的族群进行呼唤。

【阴霾】：当你的族群进行“决策”操作并判定成功时，你将立刻获得2次的“呼唤”机会。但是在你的族群进行“扩张领地”操作时，扩张领地的判定难度增加5点。

【降临】：每场游戏仅限一次判定机会，当你的族群精神属性高于20时进行一次“1D20>10”的判定，如果判定成功，作为旧日支配者的你将会觉醒并降临，你将化身为一颗星球级事件，具体事件需要你和主持者一起商讨并编辑。旧日支配者不会被族群们在真正上地杀死，即便你自身在这次星球级事件中死亡也不会导致你的游戏结束，可以理解为你再度回归了自己的休眠之处。但如果主持者否决了你的“降临”，那么即便达成条件你也无法降临且引导星球级事件。

族群的属性

族群具有文明、体质、精神、资源、人口这五个属性。

文明：这个属性体现在“科技水平/文化风格/制作工艺”等一切族群整体文明的水准。

体质：这个属性体现在“寿命/体型/免疫力/适应能力/智力/特殊能力”等一切关乎族群平均体质的表现。

精神：这个属性体现在“团结性/信仰/英雄崇拜”等一切关乎族群精神领域的凝聚力。

资源：这个属性体现在“天然资源/非天然资源”等一切关乎于资源类型的范畴。

人口：这个属性体现在模糊的族群人口单位尺度（通常用“亿”作为单位）。

下面以最基础的游戏方式，从“石器时代”开始游戏进行举例，在一次游戏开始时每个玩家的基础属性都默认等于 1 点。这时玩家们需要投掷 1D4 来获得自由属性值，自由属性值可以分配到任意一个属性上面，直到自由属性值被分配耗尽为止，这样就得出了一次游戏初始时的各个玩家族群的属性值数据。

除了以上这种开局方式之外，玩家还可以自设时代和初始属性的生成方式，甚至可以取消随机获得自由属性的这个机制（例如可以规定为全部玩家每人都有 15 点属性可供自由分配），完全用公平的等值自由属性来分配玩家各自族群的属性。所以初始属性生成这部分可以不仅限于规则书中给出的方式进行。

族群的领地

所有被族群占领的地图板块被称作“族群领地”，所有未被族群占领的板块被称作“无主之地”。通常在一次游戏开局时每个玩家都可以选择一定数量的相邻领地作为初始领地，这个领地数量和位置由主持者和玩家商讨并决定。初始领地数量也可以根据这次游戏所用的地图大小来进行调整。族群领地可以在后期通过“扩张领地”的操作来进行增加。

回合与年历

在游戏中，时间是按照回合进行的，主持者可以和玩家商讨并设定每个回合所代表的年份，在文明发展较慢的时期通常都会以 100 年作为一个回合，在文明发展速度适中的时期通常都会以 50 年作为一个回合，而在文明发展快速的时期则可能会以 20 甚至 10 年或更短的时间尺度作为一个回合。

同样都是一个回合，不管是经过了百年还是十年，只要以“回合”作为轴来使用，那么判定方式和可能触发的收益以及损失都是相同的，其文明发展的速度可能有长有短，但是按照游戏的角度来说，都必须统一用固定的回合作为结算尺度。

一个回合中有“x”个行动轮次，“x”的值等于参与这场游戏的玩家数量。如果游戏中有主持者操控的中立族群，那么中立族群的数量也需要加入到“x”当中，一个回合中玩家的行动和结算顺序由主持者在游戏开始的准备阶段进行设定。

在一次游戏开始之前，玩家必须先确定好这场游戏将会持续多少个回合，当游戏进行到预设好的胜负回合之后，此时依旧具备“高维意识”玩家身份的玩家将会根据分数来结算游戏名次（被战争打垮或遭遇族群自我毁灭等结果的玩家属于不具备“高维意识”玩家身份的玩家，默认不会结算到这回的游戏名次当中）。

回合与时代

时代评定是一个可选性启用的机制，因为时代的评定并不会影响到游戏的数据和玩家的最终得分，时代的发展仅仅只是族群进步的一个计量尺度而已。

每个回合结束之后，主持者都需要对玩家们各自所庇护的族群进行时代评定，时代评定的标准可以参考现实世界的标准，也可以完全自定义。下方将会列出现实世界的时代参考范例，主持者可以直接套用此模板，但是时代的进步是没有止境的，再往后发展的时代名称和体系完全可以由玩家和主持者一起构思。

“旧石器时代-新石器时代-青铜器时代-铁器时代-蒸汽时代-电气时代-电子信息时代-精英时代”

族群的设计

作为高维存在，你是创星者中的一员，也许你的族群往后会征服这颗星球，你的旗帜将会恒久屹立在这颗星球之上，成为它漫长历史岁月的一部分。因此你需要好好设计自己的族群，从生物类型到外貌再到社会制度和习性，如果你是严谨系玩家，你可以把它设计得细致入微，如果你是娱乐系玩家，则尽管打开脑洞就好（如果是这两种类型的玩家在进行同一场游戏，那么只能建议你们相互妥协一下了）。

如果你现在还对设计族群没有思路，那么不妨回顾一下自己的族群属性和领地分布，以及你對自己这个“高维生物”的定位，依照这些作为框架，你一定可以设计出相当出彩的族群！设计族群不仅限于人类，这主要还是看主持者和其他玩家的接受范围，如果他们沒有意見的话，像是“狗头人、巨魔、精灵、蜥蜴人”这种奇幻族群都是完全可以出現的。

当你确定并设计好你的族群之后，你可以根据它的文明状况和地域并结合你能想到的东西对它加以刻画，比如这个族群的人们怎么进行战斗？他们驯养的野兽是什么样的？他们崇尚什么精神？喜好什么食物？

你完全可以建立一个独立的文档来设定这个族群的文学体系、战术体系、科技体系、生活体系。你可以预先拟定一个模糊的科技树来准备根据游戏情况进行套用。你的族群越详细就会给人越深刻的印象。

族群的背景介绍可以写到尽可能的详细，但是规则书中并不涉及族群的创建规则，并且也不推荐新手玩家给自己的族群设定一些将会影响到具体数据的特殊效果，这样会让族群的平衡性难以把控，除非在玩家们获得了主持者的同意的情况下玩家才能对族群设定特性效果，否则默认无论是怎样的族群都属于“白板”特性。（种族特性效果的相关玩法请参考游戏拓展包内容）

分数与胜负

当一次游戏结束后，玩家自己族群的“属性总值”与“领地板块数量*2”的值就等于玩家获得的分数，主持者可以按照分数的大小来排列玩家在游戏得分名次。

如果在游戏期间族群的任意属性归零或沦为负数，则通常情况下会视作族群体系崩塌，族群将会被解散或者被吸收进其他族群体系当中，代表这个族群的玩家也将会失去庇护这个族群的“高维存在”身份。

文明进展

每个玩家在自己的轮次开始时都必须进行一次“1D4”的判定，之后玩家将会得到这次判定结果等量次数的“文明进展”（这里的“文明进展”并非是指文明属性，而是族群所发展出的一些特色事物），文明进展可以是发明了某样工具的制造和使用，也可以是发现了新的地区特色物种或研发出了独特的体育运动，甚至是开发出了新型兵种。在获得邻国的一些技术信息时，你的族群甚至可以利用这个机会来抄袭他们的文明进展（当然抄袭他人已有的文明进展也要消耗你的进展次数，并且一些地区特色性的进展恐怕需要主持者来决定是否能够被抄袭成功）。

文明进展不会影响到任何属性变动，但是会影响到判定一些如“航海/航空”等方面需求的可行度，例如只有你的族群掌握了造船技术才可以进行航海，文明的进展会让你的族群诞生出独特的文明体系，这里并不具备任何框架限制，你可以自由发挥自己的想象力，你还可以通过积累的文明进展来让主持者判断会不会得到某些判定结果的加成（如战争判定的“战争优势加值”）。

文明进展的设计不需要过于面面俱到，一些细节层面的小进步不需要说出来就可以默认已经诞生，如“通过文明进展，你的族群发明了造船技术”，这样一来你不需要开辟“船长”和“水手”这类的职业体系，既然船只已经出现了，那么驾驶它的人自然就是这类航海职业者了。

为了打造一个更高的游戏自由度，文明进展方面并不需要十分明确的规定，但是主持者可以根据自己的风格和喜好来进一步塑造这方面规则，在《创星者》的游戏体系当中，主持者的地位永远高于规则书本身。但是如果您是一位准备尝试主持游戏的新手主持者，那么推荐参照现有的现实文明发展尺度来判定玩家们的操作合理性。

对于玩家的建议：如果你是想追求平衡发展与公正的游戏体验，希望你能找到一名经验足够丰富的 GM 和具有足够自觉性与严谨逻辑度的玩家。如果你是在与陌生人临时组团游戏，那则希望玩家间可以相互体谅，无论是哪种跑团规则书，优秀的环境氛围和足够宽容的玩家都是获得一次优秀游戏体验的基础。如果每一位玩家都针锋相对斤斤计较争勇好胜，那么这盘游戏必定得不到一个好的体验。

轮次与操作

玩家在回合开始时都将会获得一个行动值，玩家可以消耗这个值来进行操作，操作内容有如下几个选项，玩家可以对其择一操作也可以直接放弃操作。

（如“外交/宗教”等具有玩家间互动的要素，主持者可以根据玩家族群之间的语言和思想差异来决定其可能性和判定难度，并且在玩家族群具备“航海/航空”类科技时，这类互动操作的可行距离也会增加，这方面具体也需要由主持者自行把控。）

***科技研发：**进行“1D20+文明或精神属性>15”的判定，判定成功则发现了新的成果，文明属性增加 1 点。

***体质发展：**进行“1D20+体质或资源属性>15”的判定，判定成功则体质得到了强化，体质属性增加 1 点。

***思想深造：**进行“1D20+文明或资源属性>15”的判定，判定成功则思想得到了进步，精神属性增加 1 点。

***开采资源：**进行“1D20+人口或精神属性>15”的判定，判定成功则扩张成功，资源属性增加 1 点。

***增强生育：**进行“1D20+体质或人口属性>15”的判定，判定成功则增加了人口，人口属性增加 1 点。

***大事件：**进行“1D20>10”的判定，判定成功则获得 3 点自由属性值的奖励，判定失败则由其他玩家决定减少你的族群 3 点任意属性（此惩罚最少只能把属性值降低到 1 点，若属性已等于 1 点则降低无效）。大事件可以解释成族群经历了某些重大历史事件导致高速发展或损失惨重。

***扩张领地：**进行“1D20+任意属性>15”，选择一片自己领地相邻的无主之地来进行领地扩张，领地扩张成功之后你的族群将得到这片领地并且获得 2 点资源属性。如果这个操作判定失败那么你的族群非但得不到领地而且还会失去 1 点资源属性。

***设立首都：**在没有首都的情况下，族群可以选择一块已有领地设定成首都，首都可以给族群带来更加安定的生活氛围，在具备首都的情况下还会解锁“迁移首都”和“决策”这两个操作选项。但是如果首都因为战争的原因而被迫迁都或者被攻陷，那么此族群的精神属性将会下降 1D4 点（在一些情况下，主持者可以在游戏开始前设定为玩家的族群初始都具备首都）。

***迁移首都：**将首都迁移至任何一个已有的领地并消耗掉族群的 1 点资源属性。

***决策：**只有在具备“首都”时才能进行此操作，消耗 1 点资源属性然后进行“1D4>2”的判定，判定成功你则可以将族群任意属性的数值进行互换，但一次决策互换的总属性数值最多只能有 4 点（例如使你的族群减少 2 点资源属性并增加 2 点人口属性）。

***肃清：**还在对烦人的殖民者和异教徒头痛吗？快点来使用这个操作吧！你可以通过肃清来进行“1D4>2”的判定，判定成功则可以将你指定的某个宗教教徒或殖民者赶出你的领地，但他们的离去也会让你减少 1 点人口属性（不能同时肃清多种异教或多个势力的殖民者）。

***外交：**外交细节见后文“外交规则”。

***宗教：**宗教细节见后文“宗教规则”。

***其他操作：**进行一次以上选项中没有的特殊操作，操作的可行性和结果请与主持者商讨。

外交规则

与其他一个可以接触到的族群进行谈判，谈判内容有如下几个选项。

***宣战：**对其族群进行宣战（宣战细节见后文“战争规则”）。

***备战：**进行这个操作后直到下个回合你的族群轮次开始时都会处于备战状态，这期间你所受到的所有宣战操作，其宣战者族群在与你的族群进行战争类判定时都不会获得宣战和秘密宣战的战争判定加值。

***秘密操作：**对一个可以接触到的族群进行暗中干涉，结果和过程由 GM 和玩家私下商讨决定。

***赠送物资：**无偿捐赠给其族群资源甚至其他属性（如果进行有偿捐赠则属于“签订契约”类型）。

***传播文明：**消耗 1 点资源属性，对一个族群传播自己的文明，被传播文明的族群将会获得 1 点文明属性。

***签订契约：**与谈判目标商讨交易物资的契约（这里只能交易整数单位的属性）或通过手段达成一些目的契约。

***交流：**与谈判目标展开友好交流（交流具体形式可以自定义），交流双方投掷 $1D20>15$ 的判定，哪方判定成功则“文明”属性上升 1 点，如果双方均判定成功则均上升 1 点。除此之外主持者或玩家也可以自行增加外交选项。

***殖民：**殖民操作必须获得被殖民方的同意才能进行，这种同意也可以从战争胜利后对战败方迫使签订的条约来夺得。对一个其他玩家控制的“领地”殖民，使其变成殖民地，殖民者需要一次性减少人口属性 x 点，之后的每个回合开始时，殖民者的族群都可以有“ $1d4+x>3$ ”的几率获得 1 点资源属性，如果这个判定成功则殖民者必须指定被殖民者损失任意项属性中的 1 点属性值。

***其他操作：**进行一次以上选项中没有的特殊操作，操作的可行性和结果请与主持者商讨。

宗教规则

这里的“宗教”是玩家利用“设立宗教”操作手动建立的宗教，这些宗教是信仰的种子所孕育出的产物，与具备真正神明或其他伟大存在所守护着的信仰体系不同，这类宗教并不具备实际的神明，仅仅只是一种文明的体现方式而已，但即便没有真正的神明对其庇护，这些宗教仍然可以在族群内部发芽生长，甚至可以在其外部传播起来。

由于没有真正的伟大存在的庇护，族群自设的宗教体系即便是传播也不会给族群带来任何直接收益。为了方便区分一些身份自带的基础宗教和玩家游戏中自设的宗教，所以通过此操作得到的宗教都可视作“伪教”而所有由玩家身份为神而庇护着的宗教可视作“真教”（真教的存在例子如“神明”身份的基础宗教）。

***设立宗教：**进行“ $1D4=4$ ”的判定，判定成功则可以设立一个宗教，宗教在后期无论延续还是被废除，它都会成为族群历史的一部分，因此族群的文明属性在这次判定成功时即可增加 3 点。[可选判定：这时若想知道你所建立的宗教在族群内的影响程度如何，可以对主持者申请进行一次 $1D4$ 的判定来确认其受众群体“1 很低/2 较低/3 较多/4 极多”。]

***传播宗教：**此操作不会消耗行动值，但会让你付出些代价，当你进行外交规则的“传播文明/交流”时，你还可以额外消耗 1 点资源属性来传播宗教，你需要进行“ $1D4=4$ ”的判定，如果判定成功则你的宗教便传播到了其他的族群当中，你和那个族群都会获得 2 点文明属性的加值。[可选判定：这时若想知道你的宗教在对方族群内影响程度如何，可对主持者申请进行 $1D4$ 判定来确认其受众群体“1 很低/2 较低/3 较多/4 极多”。]

战争规则

与一个族群宣战，无论其是否同意战争，都可以视作宣战生效。宣战的用意只是为了告诉主持者或其他玩家“你的族群开始为战斗做准备了”而已，这样主持者也可以提前为战斗结算做好准备。如果你的宣战操作不想被其他人知道，也可以通过外交规则中的“秘密操作”来实行“秘密宣战”，攻其不备的战争可能更有效果，但这样无疑会对你的族群形象带来非常不好的影响。

当你进行宣战之后，即刻就可以开始结算战争的判定了，如果判定完毕之后战争双方并没有就此罢休，那么

这这将是一场持续多个回合的持久战。

假设玩家 A 在自己的轮次中对玩家 B 进行了宣战，判定结束之后玩家 B 在自己的轮次也可以对玩家 A 进行宣战，如果双方的宣战从未停止那么就默认战火一直在延续，一场持久战的诞生就是多位玩家不同相互宣战所造就的结果，实际上宣战的定义在持久战里更像是“进攻”的意思。

战争规模的划分

一场战争可以波及到的范围是在“1~3”个领地板块内族群之间的战争，这 1~3 个板块会统一视作一个战争区域，如果战争波及的板块数量更多，则属于“大战争”，大战争需要分割战场进行多个战争区域的分开结算。

如果一次战争影响到了两三个区域，即便区域并不相连，也可以被视作同一场战争（比如后期可能会出现导弹战争就可能不会有相连的战争区域），至于大战争中的“战争区域”划分则由主持者自行决定。

战争的判定公式

参与战争的判定双方称作“宣战方（主动方）”和“应战方（被动方）”，主动方是唯一的，如果有多个族群势力参与同一场战争，则由主持者来判断并选择出其中的主动方，战争的基础判定公式是双方进行“1D20+任意两种不重复的属性值+主要判定加值+次要判定加值”的对抗判定。

战争的主要判定加值

战争的主要判定加值仅有两种，它们分别是“宣战方的加值和战争优势加值”，这两种加值在同场战争中都是唯一的，不能出现参与同场战斗的两个族群都有同个类型加值的情况（如族群 A 和族群 B 都具备宣战方加值的情况，这是不可能发生的，但是如族群 A 具备宣战方加值而族群 B 具备战争优势加值，这种情况是有可能发生的）。

***宣战方的加值：**这指的是宣战方在战争判定当中会获得的 3 点判定结果值（如果宣战方进行的宣战是“秘密宣战”并且操作成功，该族群可以再额外获得 3 点战争判定加值）。

***战争优势加值：**除了“战争的基础判定公式”之外，在进行战争判定之前主持者也可以根据玩家在游戏中积累的战争体系设定来视情况给予这次战争中的优势方判定加成。判定加成分为“小幅优势//一般优势//大幅优势”三种，它们分别会给优势方带来“1/2/3”点判定加成（如果出现具备同等战争优势的族群则由双方进行 1D20 的对抗判定来决定谁才是真正的优势方）。

***备战效果：**如果你的族群是对已经进行战前准备（备战操作）的族群进行宣战时，你不会获得宣战和秘密宣战的战争判定加值。

（注：战争判定可能会让游戏节奏变慢，为了避免判定过于复杂，主持人也可以在游戏开始时设立“不启用战争优势加值”或其他战争相关判定的临时规则。）

战争的次要判定加值

想要获得战争的胜利就必须投入更多的筹码，在进行战争的基础判定公式之前，各个玩家都可以支付“x”点人口/资源/精神属性来进一步增加自己的判定加值，但是这个支付点数的最大值不能超过 5 点。

结盟战争

一场战争中如果出现多个族群势力结盟进行战争的情况，可以视作“结盟战争”，结盟战争中的宣战方加值和战争优势加值以联盟作为单位结算，如联盟 A 具备宣战方加值和战争优势加值这样的形式，而非以联盟中单个的族群进行结算。

例如某“联盟 1”当中有族群 A/B/C 三方势力，其中 B 势力准备对“联盟 2”进行宣战（或秘密宣战），B 势力可以在进行宣战前先与 A 和 C 两方势力商讨并决定是否让他们一同参战，决定参战的势力将会把战力也加入到这次的战争判定之中，但是这样做的代价也会让他们失去自己在这回合当中的操作机会（如果在 B 宣战时 A 和 C 就已经在本回合使用过操作机会了，那么即便他们还是联盟方但依然无法加入这场战争来帮助 B）。

庞大的联盟往往是难以战败的，结盟方的判定结果是“此联盟所有族群的对抗判定结果之和”加上“具备的宣战方加值或战争优势加值（不具备则不结算加值）”。

在结盟战争中需要注意的是，如果在“你想帮助盟友进行协同作战但你的行动轮次在他之前”的情况下，你可以在你的操作阶段预先跳过自己的操作，将其留到你的盟友对敌人宣战时再使用这次操作机会对其提供帮助。

多势力混战

多个势力进行一场大混战往往是很刺激的，多势力混战的胜负往往由主持者根据情况而定，通常情况下是将各个势力自己得出的战争判定结果值列出来然后排列战争中的主要胜者、次要胜者、失败者等角色。

战争的时长与收益

只要战争的双方的资源足够消耗，那么一场战争理论上讲可以持续无限个回合，每次宣战并判定出胜负之后被主持者判定为失败方的玩家（们）都将会扣除三点属性值，具体扣除哪三点属性值需要由获胜方玩家（们）来决定。

玩家可以在对方进行宣战时直接进行投降，投降后获胜方可以和失败方签订契约或使其无条件接受某些要求，如果失败方给出的答案并不令人满意，那么获胜方可以宣布失败方的这次投降无效，这样则可以继续发动战争（事实上战争方面的操作还可以衍生很多，但是深度带入到规则书当中会让游戏核心看起来较为阴暗，所以战争方面规则我们只提供以上这些，如果玩家乐意则可以自行开拓，如果玩家希望打造和谐的繁荣世界观，也可以不必把战争判定结算得那么严谨）。

英雄的诞生

“英雄”这个定义涵盖了政治、文学、科技等各个领域中最为伟大的贡献者，这些角色在时代的长河中被孕育和塑造，最后他们也改变了时代并推进了自己族群的发展，从他们诞生并创造出丰功伟绩的那一天起，无论至今他们依然活着或是早已逝去，他们的存在本身就已经被深深地刻入了族群的历史丰碑。

主持者可以启动并自定义“英雄”机制，在游戏中，每隔“n”个回合（n 的数值由主持者定义），所有族群都可以进行一次“塑造英雄”的判定，判定公式是“1D4=4”，如果判定成功则这个族群中将会出现一位足以载入史册的英雄人物，在英雄人物诞生之后，族群的精神属性增加 1 点，并且还会获得 2 点可供自由分配的属性值。

英雄并不存在活着或死亡的定义，他在出现后就会给予族群上述所说的属性加值，其作用也仅此而已。但是为了纪念这些英雄人物，玩家可以自主续写他们的生平传记来让他们变成有血有肉的角色。

星球级事件

星球事件包括“新能源的发现/远古文明的苏醒/全球性的气候变动/恶魔入侵”等可能影响到几乎所有族群的超大事件，关于这类事件的定义和种类方面，规则书中将会完全留白，星球级事件属于特殊类机制，为了增加玩家的游戏趣味性和刺激性，主持者可以根据游戏当前的情况和节奏来考虑是否加入这些事件发生的可能性，而这些事件本身会带来什么样的后果，也需要由主持者自行设定。

星球意识

当玩家所庇护的族群灭亡之后，玩家的“高维存在”身份会被吸收成为星球意识的一部分，这样会触发星球意识的觉醒和升级，在主持者许可的情况下，星球意识可以接管对“星球级事件”的控制（比如可以让代表星球意识的玩家控制地底涌现的虫群袭击代表高维存在的玩家所庇护的族群）。但星球意识有时候不是唯一的，同一个星球可能也会诞生两个或多个意识，它们可能和睦相处也可能相互斗争以此争夺星球的控制权或者达成某些目的。

游戏模式

本游戏规则大致可分为两种模式，分别是“通鉴模式”和“暗潮模式”

通鉴模式：玩家均可看到对方的操作，除“秘密宣战”类的私密操作外，其他全部信息几乎均可公开。

暗潮模式：玩家进行私密操作，只把一些重大事件和地图变动等情况作为公告通知所有玩家。

本游戏主旨永远在于创造的乐趣而非杀伐与阴谋，所以推荐刚入门的新手玩家以“通鉴模式”作为首次游戏模式进行体验，将自己的操作和设定以及脑洞展示出来和大家趣谈分享，比用敌对的方式与其他玩家勾心斗角要快乐的多。但当你足够熟悉了这个游戏之后偶尔去领略一番暗潮模式的刺激也是不错的选择。（注：正常情况下通鉴模式可以兼容 GM 和至高法则这两种主持方法，而暗潮模式只能兼容 GM 主持这一种方法。）