

惊悚乐园 无限数据流 trpg



惊悚乐园

无限数据流trpg规则书

目录

◇1	世界观	-----4
◆2	基础规则	-----5
	-- 人物基本规则	05
	-- 属性及属性数值	06
	-- 专精及专精升级	09
	-- 游戏内货币	11
	-- 技能装备及存放空间	12
	-- 剧本类型	14
	-- 血统	15
	-- 公会	16
◇3	关于原创	-----18
	-- 如何车卡	18
	-- 如何车资源	21
◆4	游戏规则及战斗相关判定	-----30
	-- 战斗判定	30
	-- 战斗 AP 规则	32
	-- 其他战斗规则	34
◇5	商店规则	-----35
◆6	开团规则	-----37

--[如果想当一个 KP \(GM/ST\)](#) 36

--[奸商规则](#) 39

(此排版为QQ 打开后对应页数，如用 word 打开则页数略有不同)

引言

这是超越维度的游戏，
亦是追寻真理的竞逐。
未知的封印，鬼神的赌局；
数据的抗争，人类的救赎.....
在那个连接着现实的虚拟世界——
意识决定我们，意识选择我们，意识决定了我们的意识。
现在，丢掉你的恐惧。
丢掉你的私心杂念、疑问和拒信...解放你的思想。
欢迎来到，惊悚乐园

一、惊悚乐园世界观及规则

惊悚乐园是梦公司最新推出的全息光脑游戏，玩家可以通过光脑获得与真实世界几乎无二的游戏体验。

“一切都是规律的,破坏游戏的规则只能说明,要么是霸主,要么是白痴。”在我们这个都是人脑控制的游戏里,没有霸主,破坏规则,我们都当白痴处理。惊悚乐园是梦公司最新推出的全息光脑游戏，玩家可以通过光脑获得与真实世界几乎无二的游戏体验。

而在我们的惊悚乐园跑团中，你将操控着你自己创建的角色，闯过一个又一个的副本，找到自己想要的乐趣，让你自己变得更强。但是别忘了，惊悚乐园在世界观里只是一款游戏，而你们经历的团也只是一些游戏副本。如果出现了让你操控的角色不顺心的事，请不用在意，尽情的按照自己的想法去做就好了。

声明：本规则掺杂了大量魔改，暂时也没有原著中的惊吓值系统。

如果觉得感兴趣，欢迎来到我们的惊悚乐园无线数据流跑团：689704683

最后：本规则由群主伍迪及铨刀组成员撰写，在此鸣谢所有的铨刀成员——钟弑、暮笑、字母、玛门、丢人子、元风、燃烧、落白、王龙宇、总司、刀魔（本排名不分先后）

二.属性介绍

♠人物基本数值

◇1、等级

初始每个玩家的等级都是 1 级，1~5 级升级需要 1000 经验，5~10 级升级需要 2000，10~15 级升级需要 4000 经验，以此类推经验值满时自动升级，每升一级提高 10 点生存值和 20 点耐力值，每升一级获得 5 点自由属性点，生存值和耐力值在人物卡上自己补上上限

◇2、生存值

生存值显示具体数值，它表示你当前的生命力，且虽然数据化但游戏人物仍然有真实身体所有的弱点等，某些资源可以让玩家以特殊方式得知他人的生存值除药水或其他相关恢复能力外，生存值在休息（而非任何时候）时的恢复速率为每 1 小时恢复体质/2 点生存值，这个恢复量会平摊到每一点用多长时间，不同的 st 对此的判定可能不同

生存值上限可以由属性和等级之外的手段提升

一般来说，生存值降到 0 时视为你的角色在剧本内死亡，无法在进行任务

◇3、耐力值

耐力值显示具体数值，你做的任何会消耗体力的行动都会消耗耐力值，战斗中的行动也会消耗耐力，而不只是使用消耗耐力的技能等等除药水或其他相关恢复能力外，耐力在休息（而非任何时候）时的恢复速率为每 10 分钟恢复体质*1 点耐力，这个恢复量会平摊到每一点用多长时间，不同的 st 对此的判定可能不同

耐力值上限可以由属性和等级之外的手段提升

一般来说，当你的耐力降到 0 时你的角色将会严重身体脱力难以行动。

◇4、灵力值

灵力值显示具体数值，效果类似一般意义的魔力、法力，上限为精神*2，使用某些技能会消耗灵力。

除药水或其他相关恢复能力外，灵力在休息（而非任何时候）时的恢复速率为每 6 小时恢复（智力+精神）/2 点灵力，这个恢复量会平摊到每一点用多长时间，不同的 st 对此的判定可能不同

灵力值上限可以由属性之外的手段提升

一般来说，当你的灵力降到 0 时你的角色将会严重精神虚弱难以思考。

♠属性及属性数值

◆1、基本属性

基本属性分为力量、敏捷、智力、精神、体质，它们的大多数影响在战斗中体现

♡力量：影响普通物理攻击的命中和 db 加成，命中为 d 力量。

推拉物体、举起重物等的相关属性，包括了爆发力和负重能力，

因此也影响奔走或挥动物体的速度、击打时所能造成的伤害程度。

♡敏捷：影响行动速度、闪避和 **ap** 数值（见战斗规则），闪避为 **d** 敏捷全身的协调能力、动作的精确性和灵活性、反应神经等，快速有效运动身体的能力。

♡智力：影响普通魔法攻击（法杖类武器基础攻击）的命中和 **db** 加成，魔法向普通攻击命中为 **d** 智力逻辑思维的能力、计算能力、分析能力和记忆力等，也代表了人物对超自然能量的控制和使用。（注意，人物卡智力高不代表玩这张卡的人能理所当然的利用智力高这个点来向 **st** 获取信息，具体智力还是参考玩家，**st** 只能在某些时候提供帮助）

♡精神：影响灵力值上限与恢复、某些情况下的对抗和【暂未开放】一个人心灵强度和灵魂大小的量化，即“电脑中的核心数据”

♡体质：影响生存值和耐力的上限与恢复以及某些情况下的体质豁免或对抗，10 点体质以上每 1 点体质增加 2 生存值和 5 耐力值上限身体的健康程度和抵抗力、新陈代谢的活跃度等，抵挡伤病的能力，也和抗击打能力、生命值恢复速度有关。

♡属性数值：属性数值分为基础值、加成值、最终值，基础值为初始值和升级加成获得的数值以及一些永久获得的数值，加成值为装备技能提供的临时加成，最终值=基础值+加成值。

♡特殊的，当单项属性突破 50 时，r 点时将不会面对 10 以下的结果，你的 r 点判定将变为 r（属性-10） +10 比如你的力量为 50，你用拳头攻击时，r d40+10。同理单项属性突破 100 时，r 点将不再有 20 以下的结果。

◆2、特殊属性

特殊属性包括幸运和魅力，它们的大多数影响在剧情中体现（获得方式见如何车卡）幸运影响一些需要运气成分的事件的触发，它在你获得时无法改变。魅力影响你的外表样貌和人物气质（仅针对一般人类审美），你初始获得的外貌被认为是你人物的现实形象外貌，你可以在车卡时通过捏脸部分改变该数值，降低和提高的上限都是 10，不能低于 20 且不能高于 90，你需要在背景或外貌描述里写明是否捏脸，选择性的写捏脸前后分别长什么样子。

幸运和魅力可以在之后由一些特殊装备技能、时装血统改变，但提升极其困难，最高上限为 95，有些资源可能会改变这个上限。

◆3、护甲和免伤

护甲分为物理护甲、灵术护甲和属性护甲，物理护甲能抵挡其数值 100%的物理伤害，灵术护甲能能抵挡其数值 100%的纯灵术伤害，属性护甲抵挡其对应属性护甲 100%的属性伤害。

免伤分为全免伤、物理免伤、灵术免伤，这里的灵术免伤包括属性和灵术。免伤不会被削减或是穿透、无视，免伤能够抵挡除真伤以外的所有伤害。物理免伤仅能抵挡物理伤害，灵术免伤则是抵挡灵术和属性伤害，全免伤包括物理免伤和灵术免伤

♠ 专精及专精升级

前言：你车的资源，并不会有什么高大上的智脑帮你审核，而是由勤勤恳恳的锉刀组一点一点修改，所以在车资源时请尽量精简的表达出你想要的效果。，也不要口胡和过分强大。

◆1、专精

八个专精共分别是通用、格斗、器械、医疗、召唤、射击、侦查、灵术。

专精等级分为 F、E、D、C、B、A、S、欧米伽级。

F：差，入门水准，

E：生疏，比普通水准略低，但比入门级要强

D：普通，基本掌握此能力，

C：娴熟，优于普通水准，

B：精湛，虽不及顶尖，但也有自己的理解

A：大师，在这条道路已经是自成一派，有几率自行领悟该系技能，

S：出神入化，通过获得特殊道具、完成特殊任务或触发隐藏剧情等形式，才有机会达到的等级。达到此级别时，使用该系技能可附带角色专属效果，专属效果无数量上限，大于一种的情况下可选择使用。

欧米伽：超限界，无法描述。

除 F 和欧米伽级，其他等级均细分为三级，以 E 级为例，细分为 E-，E，E+ 三个等级。专精关乎到装备技能能否使用或者学习，同样的多次使用也会增加专精等级。

◆2、专精升级

剧本结束时，主神会根据玩家在剧本中的表现，给与玩家相应专精的升级次数，每个专精的升级次数上限为 3 次。玩家每获得一

次升级次数，进行一次 **rd8**，并获取相应的该专精经验，特殊的，通用为获取所有专精经验的平均值，若是只提升了一个专精，那么通用专精获取的经验为总经验/2。主神还可选择根据玩家表现，给予对应专精升级次数的基础值。玩家获取经验时，**rd8+基础值**。基础值上限为该专精等级经验槽的五分之一。专精在 **B** 级以上时，获取经验的随机值改为 **10**。

经验槽：**F** 级(5),**E**-级~**E**+级(10), **D**-级~**D**+级(20),**C**-级~**C**+级(40),**B**-级~**B**+级(80),**A**-级~**A**+级(160),**A**+级~**S** 级 (320)。

专精经验到达经验槽上限时，该专精获得升级，溢出经验计入下一级。 **F** 到 **E**-是一小级

◆3、专精判定

有些情况需要用到专精判定，此时若专精等级与给主神给出的阈值专精等级相同时，取 **60**，高于时每级加 **8**，低于时每级减 **10**，**rd100**。结果小于等于阈值，则判定为成功。如角色 **A** 对一个房间进行搜索，主神判定，难度为侦查专精 **E**，但 **A** 的侦查专精只有 **E**-，则 **rd100**，若结果 ≤ 50 ，则搜索成功，反之视为失败。

♠游戏内货币

◇游戏内货币分两大类：游戏币与技巧值

◇游戏币是最普遍的游戏货币，一般为剧本结束之后结算获得，一般与是否完成任务等方面联系在一起

◇技巧值是比较高级的游戏货币，一般为剧本结束之后结算获得，奖励多少与玩家在副本内的表现有关，表现越好技巧值奖励越多

◇技巧值与游戏币的官方汇率为 1: 100，但不提供互换功能，即你不能从系统这里用技巧值买游戏币抑或反过来

◇游戏币和技巧值的作用包括且不限于购买商店物品、购买其他玩家挂售物品、玩家间兑换等等，后续可能还有更多功能等待开启技巧值的额外功能为在抽取拼图牌，拼图牌拼装备技能的规则见商店规则。

♠技能装备及存放空间

◆技能

◇技能的等级为其学习条件中最高所需专精的等级

已经装备上的技能可以卸下但无法再出售，只能放在仓库里，游戏内无法更换每个玩家最多装备 10 个技能（包括主动被动，不包括称号和血统），部分装备或道具可以拓展技能栏，但这些同时只能有一个生效，低等级被高等级覆盖

技能一般都有命中值，发动技能需要 r 命中值，部分技能没有命

中值，但一般不允许必中的技能

车技能见关于原创规则

◇装备装备的品质分为破败、普通、精良、完美、史诗、传说、神话（这里比原作多一个等级）

装备的等级为其装备条件中最高所需专精的等级

装备分为武器、防具、其他

武器包括且不限于刀枪剑戟等，特殊属性为攻击力，即进行伤害判定时的武器伤害加值

防具包括各种衣装服饰乃至铠甲，特殊属性为防御力，即护甲和免伤

其他包括一些特殊装备或服饰等等，不具备攻击力，可能拥有防御力，一般作用为增加属性和自带的特效

装备都可能拥有属性加持，但武器和防具就算加也不会加多少，其他加的会多点

玩家穿戴装备时需要符合实际情况，你可以一只手戴两个手镯并同时获得效果，也可以西装外套铠甲，但不能做出穿两双鞋之类的行动

除此之外还有特殊的灵能武器：

灵能武器只可通过剧本内获取，当玩家 15 级后，部分特殊副本会存在通过达成条件获取灵能武器，当 PC 的表现使 KP 认为相当精彩时，也可直接获取。灵能武器由玩家自己写，它理论上是玩

家人物心的表达及延伸，当你获得这件灵能武器时，应该让 kp 觉得这就是你的人物该获得的灵能武器。

注:灵能武器获取难度很高 3、存放空间

◇背包：人物有一个空间背包，共有 10 格的物品栏，除特殊情况，物品可以随时从背包取出（不包括身上的装备）。

有些特殊道具或装备是可以扩张物品栏的，除此之外目前还未开发购买额外物品栏。

◇仓库：人物在自己的个人空间里有一个 20 格的仓库（有些消耗品或者材料可以叠加）。

★提示：某些物品或技能有可能会牵涉因果律，此类物品或技能被称为“超限界”物品或技能，它们通常拥有着奇异的功能，并没有表面上描述地那么简单。

♠ 剧本类型

◆1、剧本类型

基础 tag：【单人】【多人】、【普通】【噩梦】、【杀戮】【剧情】【战斗】【生存】等等

特殊 tag：【全封（或部分封）】【自由探索】【公会战】等等

不同的 tag 意味着将会有不同的玩法和奖励

其中【自由探索】模式将在 10 级之后开放，支付 2w 游戏币才能进入游玩

【公会战】见公会规则

◆2、『奸商』副本规则

每周群里可以举办两次奸商活动，组织玩家一起对抗一个名为“希德”的团队 boss，若成功击杀奸商，则所有参与玩家可以进行 r 点分奖励。奸商必须在主群进行，第一次战斗必须为晚 8 点后，若未结束可以进行 save，明天继续。一个奸商最长时间为两天，超出时间将视为失败。

每位玩家一周只能参加一次。

◆3、惊悚乐园大事件

（未确认版本号）版本将新增惊悚乐园大事件副本团，大事件剧情将在一个又一个世界和剧情各异的剧本里展开，向玩家慢慢揭开惊悚乐园真实的面纱。敬请期待。

血统

注：每个玩家只能有一个血统，且血统的存在可能会影响你在跑团时的一些剧情

◆血统的获得：

血统可以通过一些血统物品或者特殊剧情获得，也可以从兑换列表里购买（有些剧本的人物会带有唯一性血统，在剧本没有结束时，不可兑换），支持自写

◆血统的效果：

◇血统具有属性和特性/技能。

◇血统的等级和装备/技能类似，大多数也都可以升级，血统的使用需求位至少需要拥有任意两个大于该血统等级的专精血统一般拥有属性，没有属性的血统将在特性或技能上进行补正，不可升级血统属性可能比同级较高点。

◇血统必定拥有特性，这些特性反应的是这个血统独一无二的个性，效果也千奇百怪，不可升级血统特性可能比同级较多或强点。

◇血统可能拥有技能，如果同一等级有多个技能，只能多选一而不能多选，且该技能是与技能栏独立的。

◆血统的升级：

◇可升级血统需要通过购买来升级，且只能从最低级开始购买，高等级血统可以继承低等级血统的特性和技能，但属性是替换而不是叠加

◇不可升级血统和可升级血统类似，但无法升级，属性可能比同

级较高，特性可能比同级较多或较强。

◇？级血统不需要专精，不可升级，能从剧本里获得或从商店购买，可自写，但因为各种原因自写时会被铨刀大力审核

◇？级血统必然拥有使用上的极大限制，例如超高校级的幸运需要初始拥有满额幸运，这类血统一般是无法分类且是画风资源。

公会

◇玩家们集结 5 人可以向铨刀组报备，申请创建公会，选一人为会长，一人为副会长，工会上限为 20 人，最低为 5 人。工会有 50 格的公共仓库，正副会长可以随意动用公会仓库内的物品，其余成员动用需要得到正副会长的许可。工会成员可以向工会捐献游戏币用于升级工会装备。公会创建完成后，会获得初始的 5w 贡献点。

◇在公会中，所有成员会获得一枚不占用装备栏的公会徽章（会长自行取名）。徽章没有特效，但会给佩戴者提供相应的属性加成，且可以利用贡献点自行选择方向升级。

蛮力（lv1—花费 5W 贡献点，lv2-10W，lv3—15W）：力量+3/6/9

迅捷（lv1—5W，lv2-10W，lv3—15W）：敏捷+3/6/9

睿智（lv1—5W，lv2-10W，lv3—15W）：智力+3/6/9

坚毅（lv1—5W，lv2-10W，lv3—15W）：精神+3/6/9

坚韧（lv1—5W，lv2-10W，lv3—15W）：体质+3/6/9

坚固（lv1—5W，lv2-10W，lv3—15W）：物甲+1/2/3

◇贡献点只有会长或副会长可以使用，所有公会成员也可以自行捐献游戏币至公会金库。只有会长与副会长可以使用金库内的游戏币，但必须为公会相关事宜，且每一笔支出都必须向成员报备。

◇会长与副会长可以使用金库内的游戏币兑换贡献点，比例为 1:1。每周最多兑换 10w 贡献点，每周一刷新。

◇每周六，公会任意成员可以花费 2w 游戏币，购买公会箱子。每人限购买一次，每个公会限五次。每购买一次公会箱子，所在公会获得 1w 贡献点。箱子中有几率出现特殊的装备道具或技能。

◇在公会中，所有成员会获得一枚不占用称号栏的公会称号。称号由每个公会自行创建，创建完成后请投往锉刀组进行审核。此称号在显示上只能和自身称号进行替换，不能一起显示，且没有具体效果。

◆公会战也有部分模式，例如：

◇公会个人战，双方分别选出 5 位成员在一些小地图里进行 5 场

1v1，五局三胜制，开始公会战前双方互相能够知道对方的选手，但不知道顺序

◇公会团队战（bo1），双方分别选出四名队员在一场大地图里进行一场 4v4，一局定胜负，双方开战前能够知道对方选手是谁

◇公会团队战（bo3），双方分别选出五名队员，在一些大地图里进行三场 4v4，每场的四个人在开始前向 st 报备，双方能够知道对方是哪五个选手，但每场团队战开始之前双方无法知道对方选择了哪四个人

三、关于原创

♠如何车卡

注：请至少看完基础规则中的【人物基本数值】【属性与属性数值】【专精及专精升级】【技能装备及存放空间】后再进行车卡

◆基本信息

所有玩家现实中都是普通人，惊悚乐园里几乎很少会出现原作人物和剧情，现实也基本不会出现。

◆人物基本数值：

人物初始等级为 1，初始生存值为 100，初始耐力值为 200，初始灵力为精神*2

◆属性：

◇幸运和魅力需要玩家车卡前在主群 r4d18，前两次结果选一个后*5 是魅力的数值，后两个结果选一个后*5 是幸运的数值

◇另外五个基本属性初始都为 10，玩家车卡时获得 10 点可分配在这些基本属性上的自由属性点

◆专精：

玩家们初始专精皆为 F，拥有 3 次专精升级机会

例：①治疗专精 F→E-，格斗专精 F→E。②灵术专精 F→E+

◆新手奖励：

每个玩家建卡时获得 3 个技能 1 件装备，10000 游戏币，无技巧值。技能与装备支持原创，因为玩家之后可能会越来越多的参与自写资源中，所以这里也是一次练手。

技能等级不可超过 E+，装备品质不能超过精良，可以自己暂时

无法使用。原创资源发给锉刀之后会进行数据调整，具体写法见【如何车资源】。技能学习后在技能栏里填上去，在对应技能学习条件后加（是），没学习加（否），备注不必须填写。装备同理。

◆称号：

◇称号会在玩家 5 级后获得，具体技能取决于玩家的人物扮演风格，玩家需要向主神投稿，其他和技能类似。注：称号可能并不能快速提升你的强度，它更多的是对你建卡以来扮演风格和画风的一种总结

◆经历：

人物卡上还有一个经历页面，用于记录玩家在每场剧本里的收益，需要记录名字、经验值、游戏币、技巧值、装备技能、道具等等

★最后，因为我们不可能监视每个人的人物卡，希望玩家自己对自己做好监督，友好游玩游戏，如果被发现做出贪污或之类的行为，较小程度的话警告一次，较大程度将直接系统层面撕卡

♠ 如何车资源

前言：你车的资源，并不会有什么高大上的智脑帮你审核，而是由勤勤恳恳的锉刀组一点一点修改，所以在车资源时请尽量精简的表达出你想要的效果，并且记住该资源的等级不要超许多。

首先你要确定你要车的资源的类型，类型大致可以分为下列几类——装备、技能、其他、血统。

◆1、技能

格式如下

名称：

类型：（技能主要专精）·（技能特殊属性）

等级：

效果：

消耗：

学习条件：

备注：

◇技能特殊属性包括主动、被动、瞬发，反击，连击、吟唱

主动：大多数技能属于主动技能，即主动释放来获得技能效果，除被动外的四种技能严格来说也算是主动技能，但因为各自有各

自特点而将他们分开显示。

被动：只要学习了就能一直无消耗的享受到技能效果，但可能有特殊限制，即只有满足某种条件才能始终保持被动效果之类的

反击：能在其他人的回合里使用，如字面意思一样是要在被其他人攻击的时候使用的反击技能，优先级大于反击战斗规则，不可反击其他人的反击攻击或技能

连击：在满足条件后可以在自己的某次攻击后接着用来攻击的技能，一般需要前一次攻击生效才能使用

瞬发：瞬发技能不需要动作，瞬间就能使用并立刻获得效果。

吟唱：需要消耗大量精力和时间的技能，吟唱期间除吟唱外不能进行任何行动，不会被伤害打断但是可以被控制技能打断，技能效果用不出来，进入冷却但冷却减半，有些吟唱技能可能被打断时会受到更严重的惩罚

◇学习条件包括但不限于等级、专精、属性等等

名称：北天十字雀（C）

技能卡属性：主动技能，永久技能 d

类别：格斗

效果：以锋刃发动一次十字形的冰属性斩击，命中 $d40+20$ ，造成 $d24+18$ 的伤害，缓速 5 回合（-10 敏捷），冷却 2 小时。装备刀类武器时方可发动。 消耗：体能值 80

学习条件：格斗专精 C

备注：一北地刀客所创之式。此人因武功太高，至晚年已意武成狂，他试图写下一本永霸天下之绝学，但每创一招，便自破一招。最终虽创下大量武学，却又统统被他当做废招舍去。患得患失间，抑郁而终。

◆2、装备

☆格式如下

名称：

类型：

品质：

防御力/攻击力/属性：

元素：

特效：

装备条件：

备注：

◇类型包括且不限于武器、防具、饰品等等

◇特质包括且不限于防弹、折射、冰、火等等，元素特质会把该

装备伤害变为该元素属性的伤害，其他特殊特质也各有不同效果

【折射】：攻击方受到等同于该装备抵挡的伤害等值的伤害

【防弹】：仅针对热武器攻击时防御额外增加 5 物甲

◇装备条件包括但不限于等级、专精、属性等等

◇所有装备都需要描述他们的外表特征

◇远程装备需要写明最远距离等数据

☆例：

名称：奥创的碎片

类型：防具（单手盾）

品质：精良

防御力：3 物甲 3 灵甲

特质：折射

特效：无

装备条件：格斗专精 E+，等级 6

备注：这是某代奥创（Ultron）被摧毁后遗留的残骸，原来只有一根拇指大小，在加入次级艾德曼合金重新冶制后做成了这块盾。它似乎比其余量产型的这类盾牌稍强一些，但多次实验都表明，并没有显著的数据差异来支持这种理论。

★注：因为在新版本里增加了枪械专精的命中加成，所以所有枪械的命中要削一头

◆3、其他

◇其他物品资源比较杂，无法分门别类，只要不属于装备的物品都可以放进这里。

◇其他包括材料、道具、药水、机器等等

◇有些物品可能分品质，有些可能分等级，有的更加通用的只有效果

☆器械专精相关的其他物品拥有品质，格式如下

名称：

品质：

等级：

效果：

备注：

◇除此外其他物品没有品质，有的也没有等级，效果不统一，视具体情况决定

◇投掷武器有个难易度的判断，一般投掷武器的难易度为 1~5，越高越适合投掷，再高的 6~10 则是超出一般武器的范畴后能达到的数值。

◇非一般投掷物的投掷难易判定由 kp 进行，即你可以扔椅子，但椅子不适合投掷，所以其难易度也会较低。

◆特殊的，机甲规则如下：

（这里的机甲是钢铁侠那样的机甲，但马克 1 可能是 E 级，但马克 2、3 就至少 C 了）

◇机甲拥有名为耐久的独立生存值，不同的机甲可能有不同能量槽来释放本机甲拥有的技能，有的机甲没有能量槽。

◇机甲将占用大量背包空间（一般体型占据 5 栏，越大占据越多），当你将机甲取出使用在身上时将占据一部分的装备位，所有被占据的装备栏均视为机甲的改造槽，这些改造槽上的装备将失去效果，直到褪去机甲，优先占据空装备栏，其次占据防具位，然后占据饰品位等等，玩家需要在穿上机甲时决定好占据哪些装备栏位置。

◇同时机甲每有一个技能，在穿上机甲时就要占据几个技能栏，由玩家选择占据哪几个，优先空技能栏。

◇机甲的武器改造配件可以放置在武器栏，来让自己在没有装备机甲的时候进行使用。

◇机甲的操作需要智力，机械专精。

◇因为机甲本身的计算系统是比较单调的模式，所以命中和闪避都是固定值，命中为 $d \text{ 力量}/2$ （操作值）+机甲固定命中，闪避为 $d \text{ 智力}/2$ （操作值）+机甲固定闪避。

一般的机甲都有紧急逃生机制，同时机甲被击毁后如没有重新召唤能力则本剧本无法使用。

机甲拥有力量和敏捷，这个属性和你自身的属性取高，有的装载智能的机甲可能拥有智力。

☆例

mark1

等级：E+

占据储物背包栏 5 个

改造槽（5）：上衣、裤子、鞋子、左手、右手

技能栏：7、8（空技能栏）

属性：耐久 80 力量 25 敏捷 20 8 物甲 4 灵甲 机甲命中 10 机

甲闪避 10

攻击力：d10+10

能源：300/300

火攻双臂：mark1 的双臂能够喷出火焰，你可以通过通过开关释放火焰，消耗 2ap，关闭开关同样消耗 2ap，火焰的命中为 d 智力/2+机甲命中，伤害为 d10+10，火焰是范围伤害，最远距离 10m，挥动双臂可以造成扇形的火焰伤害，每回合能源消耗 2 点。

紧急飞行避难：开启本技能后 mark1 会带着你飞到空中然后向随机方向飞行消耗的能源*40 米落下，落下造成必中的 d10+10 物理坠落伤害，这个技能最低需要消耗 20 点能源，最高消耗 50 点能源。

另外假面骑士之类的外置装甲也都会按照这些规则来，以假面骑

士为例：

◇假面骑士同样会占据装备栏和技能栏，但背包栏是每个变身道具占一个位置而非占据大量空间

◇变身后的属性会增加在原属性上，护甲和免伤同样。

◇命中和闪避因为仍是由操作者进行，所以是在原本的基础上叠加而非替代的。

◇骑士铠甲的血量会叠加在生存值上，由铠甲提供的血量消耗完毕不一定会解除变身，一般来说当骑士的血量降低到只剩 20%以下时才会解除变身，例变身前生存值 160，铠甲血量 80，变身后一共 240，当生存值降低到 48 以下是会强制解除变身（吃瘪），如危险僵尸之类的特殊骑士不在此类。

其他规则与机甲没有区别

◆ 4、血脉格式如下：

名称：

等级：

属性：

特性：

技能：

是否唯一：

◇如果把 4 点属性算作一个特性，一个技能算作一个特性，则不同等级的血脉的数量分别为：

E 3 特性； D 5 特性； C 7 特性； B 9 特性； A 11 特性； S 13 特性

◇等级上的+-视为在原大等级的基础上+或-1 特性，即 C-血统 6 特性。

◇每高一个大级，升级后的血脉会额外获得 4 点属性

◇因为高等级的血脉在属性上是替换低等级的血脉，但属性必然不会低于低等级血脉，所以当升级的时候原本被分配在属性上的特性还是会被分配在血脉上。

◇一般情况下特性不会被替换而是都获得，但是车血脉时记得注意有的特性不一定是单特性，可能一个特性效果是双特性或多特性

血脉技能强度远低于同等级技能，即低一个大阶，如 D 级血统的技能是 E 级的，每多加一个特性这个技能的级别增加一小阶，最高不能高于血统等级+1 小阶，这个血脉技能的等级不会显示在血脉里，只是给车血脉的玩家一个参考。

◇是否唯一是指可不可以被不同玩家多次购买，不可以则为是，可以则为否唯一血脉会贵一点

☆例：

初始血脉等级为 E+

四特性里两个特性作为属性加值，一个特性作为技能，最后结果是：

血脉名

等级：E+

属性：+4 力量 +4 体质

特性 1：

技能 1（这里的技能强度只有 F）：

然后升级一次，升级后等级为 C-

6 特性里仍是 2 特性作为属性加值，但因为跨了两个大阶，所以多加 8 点属性，技能上改为 2 特性，最后结果是：

血脉名

等级：C-

属性：+8 力量 +8 体质

特性 1：

特性 2：

技能 1（这里的技能强度为 D）：以上特性和技能在车血脉时都要改成该特性/技能的名字。

◇不可升级血脉在原本特性的基础上再加 1/2/3/4/5/6

（E/D/C/B/A/S）个特性，且技能可以提供最多两个

◇？级血统看着上面的规则车就行，比较随意，不过可能会被锉刀改的面目全非。

◇玩家在车资源的时候请前往商店参考其他已经审核的资源，对照着写自己的资源

四、游戏规则及战斗相关判定

♠ 战斗判定

◆ 游戏判定：

◇ 发动技能时会有技能基础命中值，当技能专精等级高于技能等级时（有些技能涉及不止一个专精，玩家专精取低值），每 1 级会增加命中值 d5 点（B 与 B-相差一级），两级增加 5，闪避时 rd 敏捷（同等数值也视为闪避开）。

◇ 比如 A 攻击 B，A 技能等级为 E，专精为 D-，基础命中为 20，则 $rd25+5=22$ ，B 进行闪避，闪避值=d 敏捷=d25， $rd25=20$ ，A 的攻击和 B 的闪避对抗， $22>20$ ，所以 A 的攻击命中 B。召唤技能为特例，召唤技能必定成功。

◇ 普通攻击判定 r 力量/智力(视攻击类型而定)，闪避判定 r 敏捷，

若采取擒抱等类似行动则采取力量对抗，判定规则与战斗规则一致，单手武器一次只能用一把攻击。

◇闪避采取敏捷判定，移动时受到攻击闪避结果需减半

◆格挡规则：格挡需要采取 $(\text{力量} + \text{敏捷}) / 2$ 的对抗判定。

◇空手格挡，空手格挡不能格挡法术类攻击，若是部分技能使得双手能够视做武器则按照武器格挡规则进行，空手格挡需要大于命中 8 点以上，否则视做失败，若是大于 8 点也仅能减免 20% 伤害。

◇武器格挡，武器格挡大于命中 5 点视为成功，成功的情况下可以全部格挡住伤害，失败承受全部伤害。

◇盾牌格挡，只有盾牌可以格挡技能，持有单手盾牌格挡时只能使用单手武器，持有双手盾时不得使用武器。单手盾的完全成功需要大于命中 8 点，否则只能减少 20% 伤害，双手盾的完全成功需要大于命中 5 点，否则只能减少 40% 伤害，当同时装备单手盾和武器时，那么使用武器攻击则视作双手武器攻击

◇反击：如果玩家在其他人的回合里放弃针对自己的攻击的闪避，可以进行一次攻击和对方互拼，这次攻击需要额外支付 1ap，你如果这么做无法收回攻击选择其他行动，但对方可以选择收回攻击闪避你的这次攻击，这次闪避需要消耗 1ap，但因为是在攻击方的回合，所以攻击方可以做可以与闪避同时兼容的行动，而反击方无法做其他行动

◇如果要和技能里的反击做区别，可以称一个为反击战斗规则，

一个为反击技能规则。

◆与其他各种专精不同，射击专精可以提升玩家进行热武器射击、投掷武器等时的命中

◇以 F 为底，每高一小阶增加 d4 命中，每高一大阶增加 3 固定命中

◇特殊的，从 F 到 E 为一个大阶，之后都是 EDC...才是大阶例：
玩家射击专精 D-时命中上+（d16+3）

★以上属于战斗判定，战斗判定中的随机值结果为满值时，视为大成功，若随机值结果为 1，则为大失败。

◆武器攻击距离：单手武器攻击距离为 1.5m，双手武器攻击距离为 2m，手枪为 50m，霰弹枪为 25m，其他枪械类或魔法类枪械另算射击距离，部分武器若是说明攻击范围则采用其说明的范围。

◆ **AP 值系统**：AP 值为你的行动点数，玩家初始点数为 4 点 AP 值，AP 值会随着你的敏捷属性的提高而有所增长，AP 值总值=4+（敏捷-10）/20。比如敏捷为 30，则 AP 值为 5。回合的行动数仅受 AP 限制，也就是只要 AP 足够你可以不断进行攻击。同时 ap 值在你的回合结束后并不会归零，而是继续保留用来进行闪

避及格挡等动作。ap 会在你的行动轮的开始回复。

◆战斗 AP 规则

行动类型：你采取不同的行动，消耗的 AP 值不同，可以分为以下几类。每消耗 1AP 的同时会消耗 5 耐力

1. 使用主动动作：消耗 1AP，使用背包内的物品或者装备道具，从背包取出武器，攀爬、观察、拾取、投掷、丢弃、装填子弹等类似动作。
2. 移动：走路消耗 1AP，走速为敏捷/5，跑步消耗 2AP，为走速的三倍，单位为米，全速奔跑时需要额外消耗 40 体能值，持续一回合，移动米数使用敏捷，当力量大于敏捷时使用力量，力量大于敏捷一半则速度为力量-敏捷，且只持续一次移动
3. 启动或结束飞行状态：消耗 2AP，维持飞行状态无消耗。
4. 主动技能（非吟唱类）：消耗 3AP。
5. 双手武器攻击：消耗 3AP。
6. 单手武器攻击：消耗 2AP。
7. 瞬发技能：消耗 1AP。
8. 吟唱类技能：消耗 5AP。
9. 格挡与闪避：消耗 1AP。
10. 连发技能：部分技能标注了在上次攻击生效后可以追加攻

击，此种技能不消耗 AP

◆**Db 加成：** 力量或者智力 11-15 DB——+1 ; 16-20 DB——d2+1 ; 21-25 DB——d2+3 ; 26-30 DB——d4+3 ; 31-35 DB——d4+5 以此类推。例，空手攻击伤害为 d4，若你的力量为 12，伤害应该为 d4+1; 若力量为 19，伤害应该为 d4+d2+1

◆ 其他战斗规则

◆1、双手武器规则

◇双手持物时，仅在满足装备需求方面视为力量增加原属性的一半（向下取整）

◇不管是单手持物还是双手持物，只要目标物品的力量需求大于你力量*1.5 倍的数值，则无法拿起来使用，若目标物体的力量需求超出了你的单手持物力量（在能使用的情况下），则可以正常使用武器，但是使用时额外消耗 1ap。即 10 力量使用 15 力量需求的双手武器即使双手拿着攻击也要 4ap，需求力量 16 无法使用

◆2、双持武器规则玩家可以两只手都拿着武器，但需要分主副

手，当你使用副手进行攻击时，需要承受 d10 命中减值和 d5 伤害减值

◆3、范围攻击规则

◇如果技能范围半径 n 米（或直接记录范围减值），则有三种结果

- ①闪避大于技能命中结果+ $2n$ ，不受到伤害
- ②闪避大于技能命中结果，但小于命中结果+ $2n$ ，受到的伤害为技能伤害最终结果减半
- ③闪避小于技能命中结果，受到技能伤害；如果技能范围半径大于目标敏捷，必定命中（当然这么大范围的技能至少有消耗大、等级高、冷却长中的两点）
- ④、投掷武器规则投掷距离上限为力量最大值（非人工投掷除外）
 $d \text{ 力量}/2$ （取低）+物品投掷难易度（物品附加命中）+射击专精加成为命中射击专精加成参考枪械部分）

六、商店规则

◆**抽奖系统**：技巧值可以在主神处进行抽奖，抽取装备或者技能或者拼图牌，rd100，主神按点数发放物品。50 技巧值抽取拼图牌，100-300-500 三个档位抽取装备或者技能。

◆**拼图牌**：玩家可以将获得的拼图牌进行任意合理的组合。比如【金】【木】【水】【火】【土】可以合成五行相关物品或技能。

兑换列表：玩家可以用游戏币或者技巧值在未进入剧本时进行物品兑换。

拼图牌规则，拼图牌拼出来的装备根据等级、稀有度和他的特殊词条决定所需要的拼图（三者所需要的拼图相加）。而技能则是根据等级和特殊词条决定（两者所需要的拼图相加）

①**装备**：

等级	需求	品质	需求	限制
e-/e	1	精良	2	e-起步

e+/d-	2	完美	4	d-起步
d/d+	3	史诗	8	c-起步
c-/c	4	传说	16	b-起步
c+/b-	5	特殊词条		
b/b+	6	可升级	2	
a-/a	7	特殊类别	1	(其他类)
a+	8	套装效果	2	

装备

技能

等级	拼图数
E	3~5
D	6~8
C	9~11
B	12~14
这里的E、D、C 包括周围的+、- 例：5 张牌可以E-技能	

五、开团规则

开团后根据 pc 的表现确认完奖励后把奖励(包括游戏币、经验值等基础奖励和 pc 可能得到的额外奖励)写好发给一位锉刀,锉刀审核完毕后才可发放奖励开团后根据 pc 的表现确认完奖励后把奖励(包括游戏币、经验值等基础奖励和 pc 可能得到的额外奖励)写好发给一位锉刀,锉刀审核完毕后才可发放奖励

♠如果想当一个 kp:

- 1、放宽心态。带团就像出一道答案不唯一的完形填空题,你可以决定整个题的大纲,但你不能希望 pc 能完美填对所有答案。因此, kp 需要放宽心态,哪怕是在剧本到了最后一刻,因为一个选项走向团灭,带崩你所设想的所有剧情,你也要冷静应对。
- 2、学会变通。kp 要学会变通,虽然整个团是一道填空题,但在 pc 填完一个空前,后面的内容永远也不会出现,这个时候你可以根据决定适当调整后面的剧情,比如先前提到的例子,剧本在最后一刻出现了 pc 选择必死选项的情况,你可以直接杀死他们 但很多人也会因为希望自己的剧情能在这最

后一刻好好完成，那么你就需要变通，改动一下 pc 们不知道的内容，将这个选项改成只会杀死一个人（适用于有一个人坑了全队的情况），或者改成惩罚性质的战斗或其他东西，减少之后的奖励等等，避免你自己接受不了的情况，除此之外还要及时反应并反馈 pc 出乎你意料的操作，同时也不要受限于规则的限制，在必要的时候可以进行稍稍的改动。不变通的 kp 如果在每个意外选项都要停下来半天或者因为事后感觉自己之前那段设计不行从而时间倒流，这些行为都不可取，不仅会给 pc 带来不快，也会给 kp 带来不好的体验。

3、公平公正。就像法律一样，犯法就要受罚，付出了劳动就应该得到应有的报酬，kp 开团时要尽量做到公平公正，当 pc 们做出了会带来不良后果的行动时要正常给予其惩罚，在 pc 的行动良好时也要给出相应的奖励，如果因为是熟人而一而再再而三地在一些选项上放过了他或因为一些剧本外的情况在其中明面针对某个人的话，我只能对这样的 kp 说一句，你开心就好。

4、注意身份。kp 带团就像是搭建了一个舞台并让 pc 作为主要演员上去即兴表演，npc 都是有着剧本的演员，乖乖听从你的指挥，但不要为了演好一场自己觉得完美的秀而去强迫 pc 按照你想象的那样做事，即兴的表演失去了最主要的元素，哪怕再完美也不会有人喜欢（应该）。

最后，对 **kp** 们说一句，祝带团愉快，也希望你们的故事能激起 **pc** 的兴趣，能跟上故事的脑回路

♠ 奸商规则

◇ 想开奸商的 **kp**，可以写好一个团队 **boss**，然后自带一份奸商奖励，向锉刀组报备。奖励包括一件高级物品，两件中级物品以及 4 拼图牌（物品需要部分与本次奸商主题挂钩）。奖励过审后，可以发布公告，招收匹配奸商强度范围内的玩家们。

◇ 招收的玩家内，最高与最低的玩家等级不得超过 5 级，且 **kp** 有权拒收玩家。一次奸商参与玩家不得超过 6 人。请各位 **kp** 自行控制好奸商难度，尽量给玩家带来良好的游戏体验。

◇ 玩家胜利后，**kp** 逐个公布奖励，每公布一个奖励，所有参与玩家进行 **rd100**，点数最高者获得该奖励。若出现相同点数，有多个最高者的情况，则最高者们重新进行拼点。玩家可以自行选择不参与某个奖励的拼点。

◇ 若出现战斗开始两回合内，就死亡的玩家，该玩家每次参与拼点时，获得-5 的固定值，**kp** 和玩家们可以评选出一个 **MVP** 玩家，该玩家每次拼点则获得 10 点固定值。**kp** 也有权禁止部分玩家，参与个别奖励拼点，若有玩家至结束未获得物品将自动分配一张拼图。

