



前言

这段前言是写给刚刚打开规则书的新朋友的，如果你是第一次了解变量之轮，那么请认真读完它，这会让你可以更快地入门变量之轮！

关于变量之轮 变量之轮是以网络 QQ 群作为平台的跑团游戏，目前也仅在唯一主群开展线上跑团（群号 724841974），目前我们还不打算将其朝实体规则方向发展。变量之轮规则书中的道具序列库和人物卡都是以“XLSX 工作表”做载体，我们可以使用当中的自动运算功能进行快捷数据运算。但如果玩家自愿将我们的规则书打印成实体来进行线下跑团也是完全可以的。但是请务必注意我们规则书并非商业用途，请不要贩卖规则书资源或者在跑团途中掺入任何与真实收入有关的要素。

背景简介 变量之轮属于无限流背景的跑团游戏，它的主题是玩家扮演的调律者不断强化自我并生存下去的过程，玩家们扮演的“调律者”是多维宇宙中一个特殊的群体，它

们限于“变量”的控制，为了生存而不得不穿梭于各个位面执行干涉性的干涉任务，每次完成干涉任务和接受新的干涉任务在这里就被称作一次“干涉任务”，每次顺利地进行干涉任务后，变量之轮会根据调律者们的表现以授予对应的奖励。除了在危险的调律干涉任务中出生入死之外，在“变量之轮”进行的序列强化和资源交易也是调律者们一项重要日常，作为调律者只要具有足够的资历和财产，你就可以在变量之轮得到你能想象到的一切。

规则导读

手机预览规则书可以双指滑动屏幕来放大或缩小页面，电脑预览规则书可按住 ctrl+滚动鼠标滚轮来放大或缩小页面，使用 WPS 软件查看规则书时可以在页面中找到书签目录（查看 pdf 文本的其他窍门请自行百度，这里不提供软件使用教学）。

变量之轮规则书的定义

变量之轮规则书是辅佐跑团用的框架，它是数据与判定的参考书，但规则书并非必须死记硬背或者完全遵循，它并不能主导一个跑团的全部判定，规则书是主持人的工具而不是想象力的枷锁，因此变量之轮的规则书是相对较为开放的，主持人可以将自己认为合乎逻辑的判定运用在自己的剧本之中，而非完全引经据典规则中的内容，跑团是一个需要发挥想象力的游戏，而非枯燥的公式计算，因此希望所有玩家都可以正确地认识规则书的作用。

新手指南

加入变量之轮的玩家群体条件非常简单，在读完规则书后，你只在群文件中下载新手考卷并做完它就可以了，考试的作用仅是让你更加熟悉一些规则书中的要点，这可以让你以后更好地进行游戏，完成考卷后将答卷发给辅导员，之后她会对你的答卷打分，根据这次考试的分数我们还会对新手放出高质量的新手奖励。我们的变量之轮迎新群基本上算作一个前台群，当你进行考核之后便可以正式进入变量之轮群，也就是变量之轮这个大集体之中了！（好耶！）

要如何融入群体

加入变量之轮游戏群后，不用担心无法融入大家的话题，我们

的玩家群体对新人非常热情，你不需要做什么，先在这里跑一两次团就可以了，在主持人编辑的剧本中与其他玩家出生入死几次就可以和他们建立起很好的羁绊，变量之轮中玩家会自发建立一些公会（但规则书不会提供公会福利和规则），选择并加入一个靠谱的公会也是融入玩家圈子的好选择。

我不知道跑团是什么该怎么办 如果你真的是一名零基础的萌新，完全不知道跑团应该怎么进行，那么推荐你打开 bilibili 视频网站，搜索用户“炸脖龙 ZTY”，这是规则书作者的个人账号，里面的几期新手入门视频会让你快速了解跑团游戏。

我是在其他地方看到这篇规则书的 我们欢迎其他玩家分享我们的规则书，这完全是可以的，变量之轮并不会垄断自己的规则书，我们很荣幸能得到玩家们的认可并将规则书分享到其他群里，甚至是魔改成一个独立规则使用，但如果发现有人擅自更改或抹除“规则书作者”板块，那么请联系我们。

我还有一些关于规则方面的问题 如果在阅读规则书时对某些地方还存有疑问，你可以直接在群内提出问题，或者私聊萌新辅导员进行提问。

更新变动（v1.1.0）

V1.0：本规则书脱胎于《轮回游戏 2.4.4 版》规则书，并针对其中的绝大多数系统进行了一次修改，故不在此赘述。

V1.0.1：增加词条[水下呼吸]，[跃升]，[沉稳坚固]；修复了部分词条的文本错误；删除道具的部件组合系统，今后武器或载具的额外构件均更改为使用[组合]词条进行构筑；在核心规则开头处增加了单身免费为我们制作的 Logo！（好耶！）；弹药模板增加了可选口径；临时强化将只能强化至对应星级任务的最低水平；人物卡中增加了道具导致的序列限

制状态提示；修改了规则书创作者栏中的排序

V1.0.2: 降低了载具的日常耗点，同时载具的防御等级耗点将不再影响耗能；修改部分文本错误；修改了主持人的积分奖励，现在奖励将随着干涉任务的星级发生变动；

V1.1.0: 优化了人物卡技能道具排版（：？-！），增加了协调基础属性的公式；优化了技能体系的增伤效果，确定了具体何种技能可以触发增伤效果；增加了物理/能量伤害的细分类（不影响实际分类，但可以更直观的了解技能的画风）；修正了部分文本错误；增加了动作对于技能耗点的影响；降低了法术，奇迹，精神异能体系中额外伤害的收益；规定了特质的基础性能、可选技能、高阶技能的初始优先等级上限，修改了升级链的机制；增加了职业专精技能的资历值上限为 600 点，并规定了三个阶段职业技能的应用关系；修改了技能优先等级的相关事项，并在词条层面对负面效果的添加进行了规范；增加了额外的类型四动作[近战武器范围打击]；将通用技能更名为强化技能，并单独划分至目录，且强化技能不再提供资历值加成；明确了魔导器赋能攻击每回合至多发动一次；几乎重置了词条系统，将会对序列库产生较大的影响

部分 1. 如何创建调律者

建立一张调律者人物卡只需要以下六个步骤，进行完毕后一张人物卡便创建成功。

1_生成基础属性：在管理员的监督下于变量之轮的骰子群输入“.r 6#2d3”，自动生成一个角色的基础 6 维属性，之后你要根据你的想法将 10 点自由属性分配到你的人物卡上面，角色的基础属性变更不需要填在属性栏中，直接填入账单即可自动换算。

2_设定人物资料：参考你角色的基础属性来完善姓名、年龄、背景、形象等人设信息。

3_设定初始技能:_参考你的人设信息来选择对应的两项初始技能。

4_填写初始资源:_将你的初始资源（6000 积分和 300 经验值）填写在人物卡账单上面，账单会将其自动换算并加入到人物卡上面。

5_消耗初始资源:_根据你的想法来用初始资源对你的角色进行强化，并扣除消耗掉账单上面你已有的资源。

6_填写角色账单:_在确认角色卡没有疏漏之后即可上传人物卡。

在接下来“部分 1”的内容中，我们会对这 6 个步骤进行详细说明，如果您是刚刚接触这款规则书的朋友，那么无需将其全部掌握，只要挑自己觉得可能会用到的部分选读即可！

人物卡中重要的数据内容有属性栏、初始技能栏、日常技能栏、额外技能栏、种族栏、特质栏、印痕栏、背包栏、资历值栏、账单页面等。

【一位初始调律者拥有什么资源？】

[属性] 初始角色拥有一部分随机属性与 10 点自由分配属性可供分配，随机属性需要在任意管理员的监督下进行投点确认，每项属性的随机投点数为 2D3，之后将这些属性按照先后顺序分配给“壮硕值、爆发力、协调性、精神力、反应力、眷顾值”，在得到随机的属性结果之后，玩家便可以在这个基础上将 10 点自由分配属性分配给角色，分配于角色的这些属性值会被换算并加入到最初的资历值之中。在填写人物卡时，所有初始分配的属性和使用经验值购买的属性都属于基础属性，而所有从特质/技能/道具效果中得到的属性都属于属性加成。

[资金] 初始人物拥有 6000 积分与 300 经验值可以在序列库中自行兑换序列项目，在积分相当于调律者们的货币，是可以进行交易的，而经验值相当于调律

者们自身累计的一个数值，它可以用来兑换技能，但经验值无法交易。

【除了资源之外，初始角色还应该做哪些设定？】

1：[设定性格]

一个人物的性格是对其扮演的核心之一，跑团是一种扮演性质的游戏，所以请在游戏期间对角色的扮演重视起来，变量之轮的角色性格系统借鉴了九型人格学说，将人物的性格分成了九个大类，在这九个大类中，角色需要选择一个主类型性格和一个副类型性格，性格的选择决定了角色的行为方式，性格是可塑可变的，在角色经历了巨大的挫折或心理变革之后，角色的性格可能会有所改变。角色的性格并不会对游戏带来数据上的任何影响，但是角色的行动风格往往会根据其性格的不同而有着很大的差距。

角色的性格无关于“善和恶”，传统意义上的善恶观念在这个以生存为主基调的变量之轮里有时并不是那么分明，因此你的角色究竟是善是恶并非是你主观认定的结果，其更像是他人对你的一种印象，所以在角色卡中不会涉及到角色善恶立场的栏位。

[九型人格包括：完美型、全爱型、成就型、自我型、理智型、社会型、活跃型、领袖型、中立型]

九型人格系统并非多重人格，在九型人格学说中，每个人的性格都是主性格与副性格中和而成的，这不是所谓的多重人格，所以请不要混淆。当然我们也不否决玩家创造“多重人格”角色，但是考虑到扮演时的效果，请严谨设定你的角色所具有的每个人格的主性格和副性格。

2：[人物背景]

人物背景可以写出角色的生平成长梗概，以及最终是为什么被选中成为调律者的缘由，其字数不做限制，但你至少要让主持人看到你的人物背景栏后能对你的角色经历有所了解（大多数调律者都是非正常死亡后被重生到变量之轮的）。

3：[其他设定]

姓名、年龄、性别、外貌等设定在此不多做介绍，人物卡中的“角色手记”栏可以让玩家记录调律者在变量之轮经历的故事，在建卡阶段不需要对其填写。

【属性注解】

属性的大类被分为三类：[肉体层面、精神层面、外界层面]

肉体层面：

壮硕值：是衡量角色身体健壮程度的数值的属性，壮硕是调律者一切的基础，所有其他属性都必须在壮硕的支撑下发挥作用。

爆发力：是评估角色身体动作速度的数值的属性，爆发是调律者行动的基础，爆发是对于其他肉体层面属性的运用。

协调性：是测量角色身体协调素质的数值的属性，协调是调律者控制身体的基础，四大属性分列四方，协调居中调和，使各属性能够正常发挥作用。

精神层面：

精神力：是衡量角色精神强度的数值的属性，精神是调律者思维的基础。

反应力：是评估角色反应速度的数值的属性，反应是调律者感知的基础，反应是调律者对于外界环境的感知，包括但不限于视觉，嗅觉，触觉，第六感等一切感官。

外界层面：

眷顾值：眷顾值象征着角色与外界的联系，这关乎到角色与干涉任务世界之间的联系，眷顾值越高的调律者往往更容易被变量之轮所干涉的世界所接纳。一般而言，越高的眷顾值所能带给角色的是越好的运气，这通常会影响到一些角色通过自身能力所无法达成的事件的走向。

属性被分为：[基础属性、加成属性、最终属性]

基础属性是人物最基础的属性值，是不计算装备和特质等因素加值的个人数据。通常它只是包涵角色的初始属性和使用经验值兑换的属性，但部分序列中的“永久增加 XX 属性 X 点”，“增加基础 XX 属性 X 点”或“降低基础 XX 属性 X 点”效果也是属于基础属性范畴。

加成属性是角色通过道具、特质、技能、称号等外界因素获得的属性，基础属性与加成属性之和等于角色的最终属性值。

调律者除眷顾之外的所有基础属性都无法高于或低于壮硕值 20 点以上，这些属性环环相扣，均以壮硕值为基准相互进行制约，但此制约限制仅涉及到基础属性层面，并不会限制属性加成以及最终属性结果。

额外属性方面，在经过加成后的额外属性，无法超过其增幅的基础属性 40 点以上，既当一名角色的壮硕值上限为 55 时，他在正常情况下至多只能通过额外属性提升将自己的壮硕值提升至 $[55 + (55 + 40) = 150]$ 点；而当由自身能力带来的额外属性超过了属性上限 40 点以上时（不包含其他角色施加的增益效果或是在调律干涉任务内获得的某些道具），会导致角色拥有了自身无法掌控的力量，这种状态被称为[序列超载]。处于[序列超载]状态下的角色，每当执行动作时，就将受到等同于 $[消耗 AP * 溢出属性 * 10]$ 的伤害。（该伤害无法被任何效果减免）

【属性用途梗概】

力量对抗（双方）：2D 壮硕值+壮硕值进行对抗判定。

敏捷对抗（双方）：2D 爆发力+爆发力进行对抗判定。

精神对抗（双方）：2D 精神力+精神力进行对抗判定。

眷顾对抗（双方）：2D 眷顾值+眷顾值进行对抗判定。

协调对抗（双方）：2D 协调性+协调性进行对抗判定。

闪避对抗（双方）：2D 反应力+反应力进行对抗判定。

攀爬/潜行/高难度动作：2D 反应力+协调性>数值根据情况而定的数值。

（潜行不等于强隐，请主持人自行把控度数！）

调律干涉任务中的日常判定，包括：D100+眷顾值进行判定

（这项判定中可能还会涉及到其他的数值，但一般而言都会加上角色的眷顾值进行判定）

对远程武器判定：

对远程武器攻击进行闪避或防御时，公式属于特殊公式，应对远程武器攻击的防御判定为被动方的[2D 爆发力+爆发力]与攻击方[2D 协调性+协调性]对抗，被动方的躲避判定同其他武器的[2D 反应力+反应力]对抗。

对魔导器判定：

对魔导器攻击进行闪避或防御时，公式属于特殊公式，应对魔导器攻击的判定为被动方的[2D 爆发力+爆发力]与攻击方[2D 精神力+精神力]对抗，被动方的躲避判定同其他武器的[2D 反应力+反应力]对抗。

壮硕值与生命值：

每 1 点壮硕值等于 10 生命值（HP 值）与 2 点极限生命值。

HP 相当于生命值，也就是角色的“血量”，当角色血量归零后通常他们就会被判定为判定为[濒死]状态。陷入濒死状态的角色将会保留有等同于角色[壮硕值

*2]的极限生命值，在变量之轮对调律者生命的干涉下，极限生命值并不会被最后一击的溢出伤害所伤害，但一般情况下处于极限生命值中的角色将陷入[昏厥]状态。在极限生命值还未归零时角色还有在急救后起死回生的可能性，但即使被救活，角色也无法立即解除[昏厥]状态。（[昏厥]：进入深度昏迷状态，角色在1天之内至少无法自行苏醒，但是可以被其他角色通过一些特殊手段唤醒，具体根据主持人的判定而定。）极限生命值除去回归变量之轮以外，无法通过任何手段恢复，当角色的极限生命值归零时，角色将**彻底死亡**。

精神力与意志值：

每1点基础精神力等于5意志值（WP值）。

WP相当于角色的意志值，更多可以定义为调律者通过自身的精神与意志达成干涉序列现实的特殊能量池，精神越是强大坚韧的调律者就越是能通过自身的意志达成对现实的干扰，这属于任何调律者都拥有的如印痕一般的能力，不会被界定为奇迹、异能等分类中的任何一种。意志值可以在一次判定、伤害即将生效前，花费1AP启动，使得自己即将生效的判定获得每投入1点意志值，最终值+3的增幅，或使得即将造成/受到的伤害随每点意志值投入+4点/-5点，单次精神耐性投入的最大值不得超出20点。意志值的任何加成均只能作用于自身，且在一次干涉任务内无法以任何常规手段恢复。使用意志值需要强烈的情感爆发，在玩家消耗意志值前，DJ有权要求其进行一次给定消耗意志值理由的扮演。意志值同时也可以产生其他的作用，但需要与DJ进行妥善沟通才能成立，且由于不同干涉任务世界序列干涉程度、稳定程度的差异，这类特殊作用仅限于当次使用，而无法常驻。

协调性与AP值：

规则后文“AP值系统”会对AP值进行详细的解释，AP值的多少是与协调性属

性连锁的，在初始 3 点 AP 值的基础上，角色的协调性从 0 开始计算每上涨 20 点，就会获得 1 点额外可用的 AP 值。

负重与影响：

道具的重量会影响到角色的行动能力，角色可以携带的总负重相当于其壮硕值二十倍的数值，角色需要承担身上防具、武器、背包以及背包内道具的重量，印痕中的道具无需承担重量，1 单位重量大约 500 克左右（约一个中瓶饮料的重量），当角色重量超过自身负重数值超过负重极限之后，每超过 1 单位的负重，该角色所有肉体层面关联的判定结果都将减少 1 点（一般情况下，正常人类角色的重量在 120 单位左右）。而武器一旦超过手臂的最大负重，角色将很难正常使用武器，可能会在行动上赋予一些减值（具体由主持人的判断而定），并且手上拿着的道具也将算在身体总计负重之中计算。

单手最大负重：壮硕*5

双手最大负重：壮硕*10

SAN 值系统（可选规则）：

变量之轮将在干涉任务开始前以及变量之轮内便对调律者认知事物的方式进行更正，以便于其能直接理解绝大部分干涉任务世界中的所见所闻，以及通过其有限的知能理解习得深奥的技能术式。这也是调律者们只需要缴纳积分与经验即可习得序列库内绝大多数技能的原因。但部分特殊的，无法伴随调律者的序列变动而一并加入认知范围内的事物并不会受此影响，例如一些不可名状的样貌与名讳。调律者们在此时大都会见到或听到一些可以被其认识，且在理解范围内的形象与音节。同时，习惯各类血腥场景也是调律者们的必修课，变量之轮会将类似的场景记忆作为保护机制潜藏在调律者的意识内，当调律者们目击此类场景时，此类机制便会触发，帮助调律者们迅速适应——也正因此，即使

是悲花悯草的调律者，也可以在面对人间地狱一般的场景时面不改色。但这仅仅是为了防止调律者损耗量过高，高阶调律者产生速度不及需求所做的必要保护措施。在一些干涉任务世界中，即使是变量之轮也无法一次性将心智保护也纳入干涉范围内，此时的调律者们将必须直面恐惧、悲伤、厌恶等一切的情绪波动，这一切都可能使调律者的理智受到打击，若因此迷失，调律者们便将万劫不复。

在变量之轮无法保护调律者心智的调律干涉任务中，调律者每有 1 点精神力则获得 1 点对应的 SAN 值。SAN 值归零的调律者将因为彻底丧失心智而陷入疯狂之中，这种情况下一般将由主持人接管你的角色，而彻底疯狂失去控制的调律者显然也不再适合继续执行变量交予他们的任务，因此这些 NPC 化的调律者一般而言将不会在任务结束后回归变量之轮。

【种族设定】

在被选中成为调律者之前，你的角色可能属于任何一个种族，在来到变量之轮之后，经过序列调整的你只能从变量之轮序列库中列出的种族之中选择一个作为你的初始种族，种族自身所携带的先天能力将会被作为“种族特异点”，且不同的种族之间也会有着一定的初始属性上限的差异。一个种族可能同时存在有多个“种族特异点”，但多个种族特异点之间往往是相互制衡的，一般而言越强大的正面特异点就意味着更加致命的负面特异点，因此任何种族之间除去外形，习性等细节有所差异，整体的强度是尽可能公平的。

种族大类的定位：

1. 动物类：具有肉体 and 灵魂、通常需要进食排泄和繁衍的物种（哺乳动物、昆虫、鱼类等）。

2. 植物类：广义上来讲可以被认定为植物的种类（植物、真菌等）。
3. 奇幻种：夹在光明与黑暗种之间的物种，力量通常来自于意识或神秘（独角兽、龙、精灵等）。
4. 灵魂类：没有实体但是具有意识且无法自行实体化的物种，力量通常来自于意识或神秘中的负能量（幽魂、精魄等）。
5. 构造体：没有肉体但是以一个构造作为存在容器的物种（智能机器人、构装体等）。

【印痕】

印痕是调律者的证明，即便是调律者砍掉了自己覆有印痕的手臂，印痕也会从身体的其他地方出现（即便是灵体形态的调律者，印痕也可以覆盖在身上），也就是说，调律者永远无法摆脱印痕的控制，印痕的样式是一个充满荆棘的环形图案，它看起来朴素而又普通，它可以通过意识感应来对玩家发放干涉任务信息，或者调律者可以通过意识来让印痕打开自己的数据面板从而查看各项数据，目前印痕已知的功能有对[其他同在一个位面且同意进行交流的调律者进行意识交流、控制调律者的存在迹象、道具储存功能、调节调律者的序列状态、申请传送至序列库、提示调律干涉任务信息]等。

【印痕的道具收录】

印痕的收录限制：

印痕只能收录从变量之轮购买或通过干涉任务结算获得的道具，这些道具都属于“被印痕收录”的状态，因此你无法在其他调律者未同意的情况下抢夺他的

武器收入自己的印痕，你也无法将干涉任务世界中找到的道具直接收入自己的印痕。因此印痕往往只是调律者自己的“小仓库”而已，在干涉任务世界中调律者依然需要依靠背包来收纳一些临时得到的道具。

在变量之轮的法则里道具存在的状态分为两种：

- 1、未被序列认证的道具：是调律干涉任务世界中的道具类型，任何在干涉任务世界中出现的道具都无法被收入印痕。
- 2、被序列认证的道具：这类是调律者在变量之轮购买的道具或通过干涉任务奖励被授予的道具，这种道具是可以收入印痕的。在调律者身上携带的任何被序列认证的道具都会让调律者自身的资历值提高。

死亡后调律者印痕的处理：

彻底死亡后（一般指极限生命值归零或是处于濒死状态长期得不到救治而彻底死亡），调律者的印痕将不再归宿主所有，它可以被任意调律者通过将自己的印痕与对方的印痕贴在一起取出其中的道具，里面的道具也可以收录进其他调律者的印痕之内，一旦这么做，那么此道具将归于那名调律者的所有权，如果调律者死亡时或死后印痕部位遭到攻击被破坏，那么他印痕内储存的道具也就无法被取出了。必须注意的是，印痕部位一旦被破坏，也不会被伤口愈合一类的技能恢复，所以对于调律者的尸体一定要轻拿轻放。

【印痕与背包的区别和共同点】

背包与印痕的区别为：

1. 印痕内的道具可以自由取出和回收（消耗 1ap），但这个范围仅是自己身体接触的范围内，所以如果自己手上的道具被缴械，调律者也无法利用印痕将其回收。而背包内的东西收取比较麻烦，它们需要一个主动动作（消耗 2ap）才

可以取出或收入。

2. 印痕中携带的道具不需计算体积和重量，但背包中携带的道具需要计算体积和重量。

3. 调律者之间通过将印痕相贴来快速的转移双方印痕内的道具，该动作不消耗任何的动作与 AP。

背包与印痕的共同点有：

1. 使用背包和使用印痕都属于“动作类型 1”，它们相互冲突（具体请查看 ap 点数相关规则）。

2. 背包与印痕内装有的所有非“工具”的道具类型都需要将其资历值计算到人物卡上。

3. 无论在干涉任务或其他扮演阶段调律者的道具如何变动，每次结算其持有道具资历值时只有每次干涉任务或每次有关资历的活动开始或结束时刷新。

【好感度】

通常情况下，角色对所有单位的初始好感度均为 0 星，角色与 NPC 的好感度衡量尺度通常为 0~5 星（当好感度降为 0 以下时均为负星，不会计入具体数值）。好感度系统并非所有 NPC 都有，该系统只对自我具有意识和感情并且可以沟通的 NPC 生效，即便是在战场上遇到的敌人也会对你存在好感度系统，好感度是一个不固定的衡量尺度，以下会举例出较为常见的好感度评定标准（调律者之间的羁绊也可以用好感度来评定）。

负星：负星不分细致地等级，根据情况而定，但其共同特征就是这个角色会对你感到厌恶，根据他的个人的性格，可能会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。

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。

三星：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。

四星：你们的关系超越了朋友，可能是挚友也可能是恋人，对方很乐意和你共事，并且几乎会完全信任你，通常情况下这就算得上是好感度的巅峰了。

五星：这是十分难得的关系，其对你的态度已经近乎狂热，可以说的上是你的狂热信徒了..当然，这可能不一定是单方面的感情，也可能不一定是稳定的感情，毕竟人际关系这方面需要一定程度的维持。

【关于扮演】

因为 TRPG 跑团游戏非常注重角色扮演，它不像国际象棋一样只是普通的给予指令和移动棋子，它并不具备图像，所以就需要玩家们用文字来叙述自己的角色，RP 对玩家和主持人都是基本要求。

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，否则这会毁了你的人物设定和游戏气氛。

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脑子里在想些什么，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。

RP 崩坏处罚：

当主持人与当前团内的其他玩家一致认为其中以为玩家出现了严重的 RP 崩坏时，主持人有权力代表变量之轮认定该角色遭到了外界存在的侵入，被认定为遭到侵入的角色将被处以[序列崩坏]，遭到[序列崩坏]的调律者将因为体内的序列被强制删除，而立即从本次干涉任务，变量之轮，乃至其他调律者的记忆中抹杀。（具体由主持人决定，一般在完全违背强化序列带来的扮演限制或是严重影响到了其他玩家体验时启用，若是主持人滥用此能力撕卡将受到**严惩**）

部分 2. 如何强化你的角色

【调律者可利用的资源】

1. 积分：用途最广的一项资源，获得途径也有很多，如在干涉任务中完成干涉任务，也可以通过调律者之间的交易或赠送来获得，再卖出道具时也会获得积分，但卖出道具获得的积分只会是其标价的一半数额。

2. 经验值：在调律者完成干涉任务后便有机会得到经验值，经验值可以被用于强化角色，兑换序列强化项目消耗掉的经验值会进入玩家的资历栏中（也就是消耗经验值会等量增加角色的资历值），玩家的资历值越高，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变量之轮时，主持人往往可以通过角色的资历值和玩家自身的数据与装备来判定其战斗力是否符合这个干涉任务的难度等级。

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资历值，资历值通常是衡量一个调律者战斗力的尺度。

3. 序列碎片：序列碎片通过完成调律干涉任务获得，调律干涉任务的难度分

为1~5星五个阶段,这些阶段的难度分别会给完成干涉任务的调律者相对的1~5星序列碎片（例如调律者完成了三星难度的干涉任务[大灾变],那么就会获得[序列碎片：大灾变☆☆☆],或者写作[序列碎片：“大灾变”三星]），序列碎片可以用于获得或升级特质，或者解锁人物技能栏位，以及兑换积分、经验值或作为玩家之间的交易物等用途，一次干涉任务中调律者最多只能获得一个序列碎片（如果出现完成XXX支线干涉任务就会获得序列碎片等干涉任务且调律者完成度很好获得了不止一个序列碎片，那么会保留星级最高的一个序列碎片，其余碎片将会自动被兑换成积分）。

序列碎片☆：_可以兑换 1000 积分或 100 经验值。

序列碎片☆☆：_可以兑换 2000 积分或 150 经验值。

序列碎片☆☆☆：_可以兑换 3000 积分或 200 经验值。

序列碎片☆☆☆☆：_可以兑换 4000 积分或 250 经验值。

序列碎片☆☆☆☆☆：_可以兑换 5000 积分或 300 经验值。

（注：积分无法购买序列碎片，但是调律者之间可以用积分交易序列碎片。）

注：在调律干涉任务世界中，调律者无法挪用以上三种资源，无法在干涉任务执行期间临时借贷资源或消耗资源购买序列对自身进行强化。

【六种强化途径】

1. 强化属性：强化属性需要消耗经验值，每消耗 30 的经验值就可以对 1 项基础属性强化 1 点，但是根据种族的天赋不同，属性的上限也会有所不同。

2. 获得特质：消耗序列碎片来获得特质，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。

3. 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，通过支付经验值调律者可以迅速掌握技能。

4. 种族改造：消耗积分和序列碎片来进行种族改造，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，因为干涉任务中的世界观维和所需，变量之轮也可能会屏蔽调律者的种族差别（强制将调律者改为符合该干涉任务线的统一种族）。

5. 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，在变量之轮购买的道具都会给它的携带者增加资历值。

6. 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积分购买或经验值兑换的。

注 1：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，你将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。

注 2：任何消费资源进行的强化都无法在干涉任务世界中进行，只有回到变量之轮，调律者才能对自己的序列进行强化。

【资历值系统】

资历值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资历值计算在角色卡面板上面（角色建立之初自带的初始技能不会计算进资历值中），当角色正式获得任何道具时，也会增加相应的资历值。

资历值高并非是一件好事情，当调律干涉任务失败后，可能会强制被干涉任务结束，调律者们将会被传送至变量之轮，在这期间，所有主线干涉任务失败的角色都不会获得经验值和积分奖励，即便完成了支线也不会获得支线的奖励，并且调律者们会扣除相当于当前[资历值 X2]值的积分，如果在这个阶段下调律者的积分归零或成负数，那么调律者将会死亡，在这个结算阶段是不能临时找队友借贷积分的。

【调律者的等级】

2000 资历值以下：1 星调律者（推荐进入 1 星难度干涉任务）。

4000 资历值以下：2 星调律者（推荐进入 2 星难度干涉任务）。

6000 资历值以下：3 星调律者（推荐进入 3 星难度干涉任务）。

10000 资历值以下：4 星调律者（推荐进入 4 星难度干涉任务）。

15000 资历值以下：5 星调律者（推荐进入 5 星难度干涉任务）。

15000 资历值及以上且经过升格测试：升格者（推荐进入 5 星难度干涉任务或特殊级别干涉任务）。

提示：主持人在审核报名该次干涉任务玩家的角色卡时请将资历值和技能结合进行预览，以保证进入此次干涉任务的玩家不会出现过强或过弱导致剧本崩盘的情况出现。

【升格者】

当调律者的资历值达到 15000 及以上时，他们将会获得永久的 debuff “序列饱和状态”，达到这个状态的调律者在序列库兑换任何序列所需的积分、经验值、碎片等资源都必须支付 3 倍价格（但拍卖会这类特殊购买渠道不会受到饱和状态的效果），序列饱和状态下无法与其他调律者进行交易，调律者也无法从干涉任务中带出道具、技能、特质等任何序列强化品，如果想要解除这个状态则需要成功进行一次升格仪式。（如 14090 资历值时兑换一件橙色武器使得其角色的资历值超过了 15000，那么这就会触发序列饱和状态，这件武器的支付资源需要消耗 3 倍）

升格仪式的测试没有固定题目，会根据申请测试者的角色卡特色来生成测试内容，升格仪式的机会只有一次，若升格仪式失败，则该角色将会直接序列崩坏而死亡，所以在选择升格测试时，进行测试的玩家请务必调整好自己心态，当升格测试结束后，角色的称呼可以从调律者提升至升格者，升格者不会被 15000 点的资历值上限限制，它们可以尽可能地进一步提高自己的资历值。

升格考试流程

- 1: 你的角色资历值必须大于或等于 15000。
- 2: 你在“鲜血竞技场”群内。
- 3: 将你的人物卡投到群内“升格报名”文件夹中。
- 4: 私聊群主报名升格。
- 5: 群主会根据你的角色（日常/战斗）来安排考核内容。
- 6: 考核完毕（撕卡/升格）。

【升维者】

当升格者自身资历值达到 30000 后（临时强化结果除外），变量之轮将会通过印痕给他们提供两个选项，这并不是必选项目因此可以一直不予理会，一旦调律者选择其一，这个选项就会永久生效，调律者可以在任何时候进行这一选择，即便在干涉任务世界中也完全可以。

[选项 1]：使自己立刻转化为升维者。

[选项 2]：抹去自身对变量之轮相关的一切记忆，消除印痕与作为调律者得到的一切物质或非物质强化，传送回到自己生前的世界，若是死后重生至变量之轮这种类型的调律者，则会抹去死亡事实以未遭遇死亡事件的世界线继续生活。

升维者是与变量本身进行同化后的存在，因此并非升格者的强度可以比拟。升维者可以用更高地效率完成对干涉任务世界的第三法则干涉性干涉任务，是象征着变量之轮战力巅峰的存在。

升维者的四大权限

[删减权]：升维者可以在变量之轮的任何时候进行消除自己已经具备的序列强化，并可以从法则层面上无视“无法被移除/忘却”的强化模块。

[强化权]：成为升维者后，将不会再受到资历值系统的拘束，相当于升维者没有资历值栏位了，因此升维者的强度也无法通过通常计算方式来评估。而且升维者还可以无消耗兑换任何除道具外的强化项目（如技能或特质）。

[自由权]：成为升维者就意味着调律者生涯的终结，因为升维者轻易且频繁地出动会对第三法则干涉过大导致新的法则失衡状态，所以除非在危机的情况下，否则变量之轮通常不会再对升维者发布干涉任务，因此升维者可以无拘无束地

享受在变量之轮内一切免单的自由生活，甚至升维者有权限创建一个位面，以自己定制的角色生活在自己定制的世界中。

[构建权]：升维者可以随意使用自己自创专属的强化项目（除道具外），这些项目不需要经过审核而是直接写在人物卡中，甚至不需要拘泥于固有的“特质/种族/技能表”系统或格式，但是文字简介必须足够完善。

升维者的三大特点

[干涉限制]：升维者无法从任何方面干涉到调律者或升格者的状态（如交易/赋予增益等），升维者的序列质量过强，所以其携带过的物件或释放的增益都与调律者和升格者无法兼容，但是调律者或升格者对升维者施加增益或赠予物品是可以的。并且在几乎 99%的位面干涉任务中都因为兼容性问题而无法允许升维者进行干涉。

[印痕进化]：成为升维者的角色，印痕会获得进化，印痕储物栏无限，印痕通讯系统不会被任何位面干涉。

[抽象数据]：升维者的战斗几乎已经不会限制在数据层面了，其更多可能属于法则层面的绝对力量碰撞，因此任何曾经具备数据的技能将会把数据消除，升维者是不具备明确数据的存在，两个升维者相互战斗的场景可以演绎成毁天灭地的神明之战，顷刻间消灭一个星系的情况也是很容易发生的，所以升维者不需要拘泥于数据，在这个层面的战斗全凭口胡就可以了。

【两种不同的能量池】

“能量值”与“体力值”是调律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”，“能量值”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“能量值”这一概念中包括了“意志力/魔力/法力/魔法”等一系列关于神秘力量的能量体系，调律者使用的能量都是经过序列整合后的产物，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[协调性*1]

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 ap 值）来让角色休息，从而恢复[角色 AP 值*2]的体力值。

能量值[意志力/魔力/法力/魔法等]： 能量上限相当于角色的[精神力*1]

能量值的恢复：在不使用冥想类技能的情况下，能量值无法在战斗中恢复，在日常阶段中，具备能量值的角色可以通过 1 小时的冥想类动作来恢复 10 点能量值（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，是调律者自带的机能，所以无需进行解锁，而能量值是经过序列提炼后的力量，想要解锁能量值就需要消耗调律者 100 的经验值，在角色建立之初，如果没有解锁能量值，那么它默认是封锁状态，解锁能量值后即可在能量值栏位标注出它的数值。

能量池的换算：

1 协调性=1 体力值

1 精神力=1 能量值

【技能】

消耗相当于技能“优先等级”等量的“经验值”来进行兑换，就可以让调律者迅速掌握他想要学习的技能。技能分为“常规技能类、日常技能类、初始技能类”三种大类，其中常规技能类还分为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，而非一些生化改造或者血统提纯。

技能栏位分类：

调律者的技能栏位总计 10 个，其中 2 个初始技能栏，3 个技能栏，5 个额外技能栏

初始技能栏：装备起始就具备的初始技能

技能栏：此栏位可以装备任意种类的技能

额外技能栏：此栏位可以装备任意种类的技能

技能栏位解锁：

初始状态下，5 个额外技能栏都处于锁定状态，这些技能栏会在支付对应消耗的序列碎片后解锁。

解锁额外技能栏 1：消耗一个一星序列碎片

解锁额外技能栏 2：消耗一个二星序列碎片

解锁额外技能栏 3：消耗一个三星序列碎片

解锁额外技能栏 4：消耗一个四星序列碎片

解锁额外技能栏 5：消耗一个五星序列碎片

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：

1、主动：需要消耗 2 点 AP 来主动释放的技能，一回合内角色只能使用一种主动技能。

2、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 AP 值才能使用的技能，引导类技能需要消耗的 AP 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 AP 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 AP 数量，如果角色的 AP 足以支付其消耗的数量，那么只需要消耗足够的 AP 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 AP 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。

3、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 AP 值即可实现，一回合内角色只能使用一种瞬发技能。

4、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 AP 值。

5、被动：不需要主动释放，会一直影响角色的技能。

技能的体系：

技能将会根据自身不同的性质，被分为以下五种技能体系，部分技能也会因为体系的不同而导致出现一些判定上的差异。值得注意的是，所有可以造成额外伤害的技能体系都只适用于主动动作或是引导释放的技能中，且单个技能只能触发一次增伤的效果。

体系增伤的附加伤害不与持续伤害效果的伤害共享伤害性质，也即技能本身造成每回合 50 点不可豁免的烧伤时，附加的体系增伤先于其生效，且仍然可以正常响应防御与闪避、被通过各种方式减免伤害

法术体系

调律者的身体和灵魂都是序列改造后的产物，在解锁了能量池以后，每个调律者都具有学习和运用法术的天赋。法术包括魔法/巫术/仙术等。法术通常被界定为利用精神力沟通或借用以太来使用的技能。以太是序列对“法力/仙力/灵力”等类别的元素的总称，[以太]被归于[能量]这个大类，在使用法术时消耗或沟通以太往往会消耗角色的“能量值”。

法术体系的技能，在进行主动防御对抗时，可以通过精神力属性来代替爆发力属性进行对抗，并在伤害结算阶段造成一定的额外伤害（单个目标同时只能够受到一次额外伤害，例如某技能可以命中同一目标十次，但结算伤害时仅有一次伤害可以受到技能体系的伤害加持），具体为：

$$[\text{精神力} * (2 + \text{技能所消耗的能量} / 25 + \text{技能引导所消耗的 AP} / 5)]$$
（当出现小数时向下取整）

奇迹体系

奇迹体系的技能通常需要凭借于信仰之力显现，但其对于受信者的定义并没有

苛刻的划分，只要对某些事物的信仰力足够强大，就能引发奇迹。而角色自身的精神力便可以代表在信仰方面的强弱，因此信仰的强弱同样由角色的精神力来进行界定。奇迹的定义是利用信仰来启发序列引象而使得某些事物被这股精神上的力量吸引来导致某些不合乎常理的现象。意志力或是感知力等属性通常也会被归类于广义上的[能量池]之中，因此释放奇迹往往需要消耗的就是角色的能量值。

奇迹体系的技能，在进行主动防御对抗时，可以通过精神力属性来代替爆发力属性进行对抗，并在伤害结算阶段造成一定的额外伤害（单个目标同时只能够受到一次额外伤害，例如某技能可以命中同一目标十次，但结算伤害时仅有一次伤害可以受到技能体系的伤害加持），具体为：

$[精神力 * (2 + \text{技能所消耗的能量} / 25 + \text{技能引导所消耗的 AP} / 5)]$ (当出现小数时向下取整)]

技艺体系

技艺指的是磨练自身而修得的技术。技艺与学术的不同点在于技艺是偏向于实践的，例如“实践上的画工技艺”与“学术上对美术理论和艺术史学识”之间的差别。此处的技艺技能通常指的是战斗中的武术或是战技等类型的技能，是更多的依靠自身的技巧而非肉体强度来造成杀伤的技能，而其他的一些与日常相关的技能也可以被归于技艺体系内。

技艺体系的技能，将在伤害结算阶段造成一定的额外伤害（单个目标同时只能够受到一次额外伤害，例如某技能可以命中同一目标十次，但结算伤害时仅有一次伤害可以受到技能体系的伤害加持），具体为：

$[协调性 * (2 + \text{技能所消耗的体力} / 20 + \text{技能引导所消耗的 AP} / 5)]$ (当出现小数时向下取整)]

学术体系

学术指的是一些理论上的知识这些往往会让角色获得常驻性的收益，例如魔法学识可以增加角色利用[法术]造成的伤害。而这些学术技能往往也会在日常轮中使角色在面对与其相关的知识时得到一些启示。（日常技能同样也享受学术体系的加成）

学术体系的技能，将在角色需要使用与其相关的知识进行判定时，提供每等同于其[资历值加成/10]的判定加值。（是否生效由主持人判定）

肉体异能/精神异能体系

异能指的是角色自身具备的天赋或者超能力，比如“漫威”漫画中神奇四侠他们所具备的各种能力，就可以被称之为异能。异能并非是知识层面也非实践层面，但它也兼备了两者的共同点，就是对自己异能的领悟以及对异能运用性的开发。并且异能是不稳定的，得到某项异能甚至会导致角色变异，从而让角色的种族变得不伦不类难以界定。异能一般分为肉体异能与精神异能，二者的区别不仅仅体现在异能所改变的方向上，在实际进行判定时也有着较大的区别。

肉体异能类技能，将在伤害结算阶段造成一定的额外伤害（单个目标同时只能受到一次额外伤害，例如某技能可以命中同一目标十次，但结算伤害时仅有一次伤害可以受到技能体系的伤害加持），具体为：

$[爆发力 * (2 + \text{技能所消耗的体力} / 20 + \text{技能引导所消耗的 AP} / 5)]$ （当出现小数时向下取整）

精神异能类技能在进行主动防御对抗时，可以通过精神力属性来代替爆发力属性进行对抗，并在伤害结算阶段造成一定的额外伤害（单个目标同时只能受到一次额外伤害，例如某技能可以命中同一目标十次，但结算伤害时仅有一次伤害可以受到技能体系的伤害加持），具体为：

[精神力*(2+技能所消耗的能量/25+技能引导所消耗的 AP/5)(当出现小数时向下取整)]

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。

技能的资历值加成：

技能的资历值加成等于该技能的资源耗点，同时也等同于技能在判定时的优先等级，高资历值加成的技能在同时生效的场合将会优先生效，在资历值加成相同的情况下，将会由双方的眷顾对抗来决定技能的优先顺序。技能的资历值加成从 30~600 不等，通常情况下最低只能达到 30，最高只能达到 600。技能的强度关联点数的消耗是通过其正面作用来决定的，而玩家在制作序列时至多只能在 600 点优先等级的基础上挑选至多两项词条目录中的“负面影响”以及至多两项“先决生效条件”，同时二者数目之和不得超过三项，以此换取技能的额外强度。单个技能中不得同时存在多个同种“负面影响”或“先决生效条件”。本规则中不存在真实伤害、真实护甲、真实战绩等一系列违规的无视机制性滥强设定。

【初始技能】

初始技能是什么：

初始技能是单一的“定位性”技能，且初始技能的优先等级固定只有 100 点。每个角色在建立时，都可以以自己的角色背景来选择两项初始技能，通过这种

方式获得的初始技能不会让角色增加资历值。初始技能占用初始技能栏，初始技能也分为[职业分类]和[通用分类]，至于如何选择可以根据角色情况而定，如果角色生前从事多种职业那么可以选择两种职业分类的初始技能，如果角色生前属于自由职业者那么可以选择通用分类的技能，但是在通常情况下，都是选择一项职业分类与一项通用分类的技能进行搭配，初始技能的效果都是被动的，它无法升级，但可以当作正常的技能来购买并放入额外技能栏。如果在建立角色时角色涉及到的生前职业在初始技能范畴之外，那么可以在初始技能的通用类型中查找合适的技能。

刚刚成为调律者的角色是如何得到初始技能的：

角色在被选入变量之轮后，生前的任何战斗技巧以及肌肉记忆都会被序列抹除，角色只能凭借自己的印象来回忆这些技巧，所以无法达到生前的那种程度，生前具备的战斗类技能也无法奏效，假如在成为调律者之前“A”是一位隋唐时期的武将，具有很强的剑术和野外生存技巧以及统御技巧，为了保证所有一星调律者的能力都能对等，系统将会抹除他对于战技等方面的掌握程度，而选择野外生存技巧以及统御技巧，使其数据化成为初始技能。

初始技能怎么用：

与后期通过兑换得到的各种技能相比，初始技能的用处可谓相当之小，于其说它是技能，其实更像是对角色形象进行丰富的标签而已，你可以通过 RP 来触发初始技能的效果，但这个效果尺度是相当模糊的，需要主持人根据情况来判定它的最终作用。

初始技能与日常技能的区别：

初始技能与日常技能不同，初始技能相当于是角色建立之初的一个标签，虽然

有一部分初始技能可能会涉及到日常技能中的某些知识范围，但是初始技能必然不如日常技能的专业性强大，如果想要培养一些出色的角色生活特长，那么还是推荐后期以日常技能进行发展路线。

【日常技能】

日常技能是什么：

日常技能是生活类的技能，日常技能不会包括属性的加成，也不会包括战斗方面的加成。日常技能知识仅仅是给予角色一个可用的知识框架而已，具体实用性请根据主持人的判断和玩家的操作而定，在游戏过程中技能的叙述只是一个模糊的参考框架，而主持人才是整个游戏的判定核心，日常技能在名义上会分为入门、精通、宗师三个等级，三个等级耗点标准为[100/200/300]。

日常技能的购买和升级：

日常技能的购买费用是 100 经验值，升级费用是（入门-精通）100 经验值、（精通-宗师）100 经验值，这正好对应了其耗点数值。日常技能可以直接跳级购买，只要支付其等级相应的经验值耗点就可以了。

日常技能的联动：

日常技能具有联动的功能。正如诸多学科实际上是同种综合性学科一样，不同的生活技能可以提供一些更加丰富且复杂的效果和内容。一些栏目中标注出可以联动的日常技能只要达到精通等级，角色支付 200 经验值就可以把它们合并并在同一个技能栏中，此技能栏保留两个技能的精通效果，并且给予其额外的联动技能（总计三个日常技能占用一个技能栏），联动技能没有等级，优先等级视作 200，但是合成在一起的两项日常技能仍然可以升级至宗师等级，并且效果程度也不会降低。

合成联动技能后的两个技能，将会进行绑定，相当于【两个日常技能+联动技能】的三个技能组合，因此其资历值也是三项相加。例如神秘学与化学联动组合成了炼金学，之后这个神秘学技能栏与化学技能栏就会被融入炼金学技能栏中，如果角色这时候想要学习魔导学，那么就必须学习一个新的神秘学技能与机械工程技能来联动，才可以相加并融合进魔导学的栏位中。也就是说，联动日常技能的合成必须消耗两个日常技能来作为技能的基石。

日常技能的使用举例：

日常技能的使用效果大多需要以主持人的判断为准，例如玩家 A 在主持人的剧本中使用宗师级绘画技能作画并准备用这幅画取得某位艺术家的认同，以下我会模拟作为主持人可能会运用的判断模式来举例：

主持人事先自主判断这名调律者和艺术家之间对艺术层面的造诣，这完全需要主持人自己判断，本身现实中艺术类技能就没有一个明确的评定标准，结合当前情况，如艺术家是否对这名调律者具有偏见，若正常情况下玩家的艺术造诣更高则可以直接取胜，若双方水平相等则可以进行一次判定来决定结果，这个判定以当前的情况和玩家自身专业方面的加成甚至和玩家眷顾属性挂钩，具体判断格式由主持人自行设计。当判定设计完成后便可进行判定，若玩家对这个判定公式不满意，只能和主持人讨论但无权强制反驳。

用日常技能创建的道具：

例如锻造/裁缝/烹饪等几乎任何一个日常技能在达到宗师级之后都可以以调律者的身份直接创建道具上传至变量之轮序列进行审核，但是需要注意以下几点：

- 1：日常技能只能创建其对应的道具，例如[调律者 A]只有裁缝技能，那么他只能创建普通布衣一类的道具，无法创建铁甲等道具，也无法创建需要具备神秘

学和裁缝才能创建的附魔法袍一类的道具，这是一个逻辑上面的问题，玩家在自制装备时务必保持严谨的态度，因为自己是以一名调律者而非玩家的身份创建装备，所以建议先在群内问问其他玩家或管理员，自己角色所掌握的技能能不能达到创建这种装备的水平。

2: 调律者的自制道具只是提交设计图或方案给变量之轮，道具作者如果想购买自己的自制道具，依然要支付费用，自制道具和普通道具一样也必须经过管理员的审核才能被购买和使用。

3: 自制道具中可以在叙述中标记甚至刻上作者（指调律者角色而非玩家）的名字，作者也可以给自制装备加一些奇奇怪怪的购买限制（如必须达成某些事情），但不能限定为专属装备或者限制购买次数。

用调律者身份自制道具和玩家身份创建道具的区别：

用调律者身份创建的道具属于游戏世界内角色自行创建的道具，因此这些道具可能更加贴近游戏中的故事，如购买此道具的限制是加入某小队，或者此道具上面刻有“纪念已故的调律者某某某”字样。而以玩家身份创建的道具则几乎不能出现这么贴近于游戏内容的信息，从游戏设定来讲，玩家创建的道具通常都属于序列自行生成的产物。

【职业技能表】

职业技能表是什么：

在变量之轮的整合下，职业所包涵的全部技能都被拆分并刻录到了对应的职业技能表中，因此想要让角色达成一项“职业”，就必须让他学会这项职业技能表中一定数量的技能才能得到这个职业称号。调律者可以同时习得多个不同职业的技能，但如果想要得到职业称号，就可能需要专精于一个职业了。

职业技能表的结构：

职业技能表的构成分为“简介、职业称号、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 200），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以及专精技能的权限。

[进阶技能]：该职业的进阶级别技能，通常强度较高（最高耗点 400），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 600）。

[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资历值上升。

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[300 点数效果=300 优先等级]，2 阶称号是掌握两个 XXX 专精技能获得[500 点数效果=500 优先等级]）。

【普通技能表】

相比于职业技能表而言，普通技能表的范畴更广，格式也几乎没有限制，它不

会被“职业”的条条框框规定，所以它的类型多种多样，调律者也可以习得一些特定的技能表来完善自己的种族能力，“昆虫人”种族和“昆虫人-自我改造”技能表的组合就是一个很好的例子。

【强化技能】

伴随着调律者自身实力的提升，为了足够接纳更加强大的各式能力，变量之轮会在调律者跨越光辉隧道执行干涉任务或是归来时对他们现有的肉体进行强化，而这些对序列适应性的强化进行的同时，为调律者带来的则是类似于种族天赋一般的强化能力。两个强化技能栏与一个高阶强化栏分别会在调律者的资历值达到 2000/4000/8000 时解锁，天赋技能无需消耗额外的经验值，也无法花费额外的经验值进行购买，只需调律者自身的种族满足对应技能的习得需求，便可以自动取得。强化技能在习得后将被视为刻入了调律者的肉体之中，无法主动花费经验值进行遗忘，也无法被任何能力进行屏蔽。尽管强化技能没有标明的优先等级，但若是出现了需要根据优先等级来判定的情况，则强化技能与高阶强化技能将被视为 200 与 400 点优先等级进行判定。

【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或升级不同的效果，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。基础性能的初始优先等级不能超过 300 点。

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。可选技能的初始优先等级不能超过 300 点。

高阶技能：初始强度很高的技能，但除了后起型的特质外往往不具备升级链。同一序列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。高阶技能的起始优先等级必定为 500 点。

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。升级链分为强升级链与弱升级链两种，强升级链可以使特质能力在原先的基础上增加 300 点优先等级，弱升级链则只能使特质能力在原有基础上获得 200 点优先等级的加成。值得注意的是，仅有后起型特质可以拥有升级高阶技能的升级链。同时，在高阶技能获得升级链时，其将额外获得一个可以添加的“负面影响”或“先决生效条件”，即使它已经拥有了两个“负面影响”或“先决生效条件”。同时，这一加成可以突破“负面影响”、“先决生效条件”之和不得超过三项的限制。（注意，仅有优先等级不高于 300 的基础性能和可选技能才能够享受升级链的提升，高阶技能则可以无视此条件）

特质的升级树：

特质的升级树分为三种模板，分别是[速成型]、[均衡型]、[后起型]，具体范例如下：

[速成型]:

一阶：解锁基础性能和两项可选技能的兑换权限

二阶：属性值加成（15）

三阶：解锁一项高阶技能的兑换权限

四阶：属性值加成（15）

五阶：解锁一条强升级链、一条弱升级链

（总计解锁一弱条升级链、一条强升级链、属性加成 30）

[均衡型]

一阶：解锁基础性能和一项可选技能的兑换权限

二阶：解锁一项可选技能的兑换权限（5）

三阶：解锁一条强升级链、属性值加成（5）

四阶：解锁一项高阶技能的兑换权限、属性值加成（5）

五阶：解锁两条弱升级链、属性值加成（5）

（总计解锁两条弱升级链、一条强升级链、属性加成 20）

[后起型]

一阶：解锁基础性能的兑换权限

二阶：解锁一项可选技能

三阶：解锁一项可选技能的兑换权限和一条弱升级链

四阶：解锁一项高阶技能的兑换权限、属性值加成（5）

五阶：解锁一条弱升级链、一条强升级链、一条高阶技能专用升级链、属性值加成（5）

（总计解锁两条弱升级链、一条强升级链、一条高阶技能专用升级链、属性加成 10）

特质的购买和升级价格：

一阶：1 星序列碎片（购买）

二阶：2 星序列碎片（升级）

三阶：3 星序列碎片（升级）

四阶：4 星序列碎片（升级）

五阶：5 星序列碎片（升级）

关于特质的重要注释：

[注 1] 特质只能从一阶开始兑换。

[注 2] 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调律者可以消耗等同于其技能“优先等级”等量的经验值来将其兑换。

[注 3] 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，但是玩家可以通过序列库中的一些道具来将特质清除

【种族】

属性框架点数：

属性框架点数在最终填入人物卡时可以将被等量的计算为角色的资历值，例如没有任何突出属性的人类不会为角色提供任何资历值加成，而白银精灵起始的属性中精神力较高，而肉体较弱。属性框架可以依靠经验值来进行提升，在兑换某一种族后，每花费 300 点经验值便可以提升 5 点全属性上限（花费的经验

值需要被记录在干涉任务账单之中，但这部分花费不会计算在资历值之中）。

体积效果：

当自身体积每低于对方体积 10 时，获得 1 的闪避对抗加成，当自身体积每高于对方体积 10 时，获得 1 的防御对抗加成。当自身体积高于 500 或低于 10 时，需要拥有特殊的种族天赋支持，否则无法继续进行增长。

当角色自身体积低于 50 后，每再低于 10，自身血量公式变为 $\text{壮硕} \times 10 - (50 - \text{现有体积为正数时除以 } 10)$

种族的更换：

调律者被选入变量之轮时， 可以从种族列表任选一个作为初始种族， 再更换种族同样需要消耗等同于种族消耗点数的更换费用，但反复更换种族将会消耗额外的积分与序列碎片。

更换种族：消耗 $[\text{更换种族次数} \times 2000]$ 的积分+星级等同于更换种族次数的序列碎片（至多提升至 5 星，在更换五次后继续更换也只需要消耗五星碎片即可）

角色不能进行同种族更换（例如从人类更换至人类），且每次更换种族，角色都可以从新分配自己的基础属性值，同时角色先前所提升的属性框架也将等量的转移到更换后的种族上， 但是更换种族并不会重置角色的性别， 只有个别特例的种族除外。

如果角色当前的属性总量超过准备转换的种族属性总量上限，那么多余的属性值将会退还成经验值，角色的资历值也会产生相应的变动

变更后角色已有的强化技能会被全部抹除，角色可以根据已解锁的强化技能栏，以当前的状态重新选择符合要求的天赋技能。（这是唯一可以重置强化技能的方式）

种族与属性联动限制：

属性的联动限制（各属性差距固定与壮硕值有 20 点差异的联动限制）是对人类种族作为模板的基础限制，如果是一些具备特殊特异点而使得属性上限并非等值的种族，那么在他某属性达到上限后，这个属性就不再与其他属性具备联动限制了，在这一点上，种族“蛮兽人”就是个很好的例子。

种族兑换的限制：

调律者可以兑换的种族范围是有限制的，变量之轮序列不会给调律者提供过于难以控制的种族选项，如神秘度比较高的种族或智力过低或过高的种族，以及形态过于怪异的种族等，为了让调律者打消让自己成为这些奇怪形态的念头，变量之轮根本不会将这些奇异种族的序列放在列表之中。

种族特异点：

种族特异点往往具备着一个种族最大的特色，但一般而言，越强大的正面特异点往往会导致一个相对应的负面特异点，因此种族之间并不存在客观上较大的强度差异。比方说鬼族在可以识破对方的谎言，但同样的它们自身也无法说出任何谎言。如同刚才举出的例子，种族特异点往往会对角色的扮演有一定要求，而角色若是出现某些与扮演要求的截然相反的行为，则可能导致被变量之轮判定为角色自身遭到外界存在的侵入，为了确保变量之轮的安全，被认定为遭到侵入的角色将被变量之轮处以[序列崩坏]，遭到[序列崩坏]的调律者将因为体内的序列被强制删除，而立即从本次干涉任务，变量之轮，乃至其他调律者的记忆中抹杀。（具体由主持人决定，一般在完全违背扮演限制或是严重影响到了其他玩家体验时启用，若是主持人滥用此能力撕卡将受到严惩）

【称号】

称号的概念：

称号可以理解为“成就、头衔”的统称，携带称号会让调律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，也不会让调律者的资历值上涨。

如何获得称号：

- 1：通过完成职业一类序列中的条件而免费获得的称号。
- 2：通过从序列库购买而获得的称号。
- 3：通过在干涉任务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 300 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 100/200/300/400/500，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 XXXXX（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。

【宠物】

变量之轮的规则书中并不存在宠物系统，调律者们无法让干涉任务世界的野生物与

变量之轮的序列相互兼容，调律者们也许可以在干涉任务中临时驯服宠物，但是无法将其从干涉任务世界中带回变量之轮。有时通过一些特殊的魔法类技能，调律者可能会做

到召唤“使魔”类型的魔法生物，但它们通常也只是临时存在的，并不会永久留在调律者的身边。

【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，在变量之轮，道具具有六个品质等级：黑色品质、绿色品质、蓝色品质、

紫色品质、红色品质、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）

盾牌（手持防具）

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 200 点）

绿色品质：（最高 400 点）

蓝色品质：（最高 600 点）

紫色品质：（最高 900 点）

红色品质：（最高 1200 点）

橙色品质：（最高 1500 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]，道具可以使用积分购买，购买价格是[道具资历值*20]的值，所以往往品质和强度越高的道具，价格也就越高。需要注意的是道具所占据的资历值不能高于角色总资历值的 1/5，若高于此点数，那么角色无法驾驭这把武器，这种情况属于属于序列限制状态，包括载具等其他道具也适用这个规则，即便是调律者自己用多个配件组合成的自组武器也会受到这个限制。

角色同样也可以将自己不需要的道具通过序列库进行回收，由序列库回收的道具将在回收后返还给角色对应[道具资历值*15]的积分，但值得注意的是，[消耗了其中一部分的以多个为一组的工具]以及[彻底损坏的道具]属于不可回收的道具，这些道具可以继续持有在角色的身上，但无法通过序列库回收来重新转化为积分。

可升级的道具：

部分的道具可能因为一些缘故，在最初兑换时无法展现出完全的实力，这些暂时被封印的效果可以通过支付等同于[效果耗点*25]的积分来解开这些被封印的效果。届时这些效果带来的耗点会与道具本身的耗点相加，若在相加后道具的资历值高于了角色总资历值的 1/5，则会导致这件道具暂时陷入序列限制状态，直至角色的资历值提升至可以使用的水平后解封。

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 500 立方厘米（约一个中瓶饮料的体积），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），在游戏规则中，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”]的启动印痕放出道具时，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，如三发子弹、三把铁剑等。并且因为使用印痕属于指令类型 1，所以这类动作每回合只能启动一次。

使用者的体积范围：

道具在经过序列库调整后，将在兑换时自行匹配当前调律者的体积与身材，因此调律者不需要担心从序列库中兑换的防具自己是否可以正常穿着，即使是无比强壮的蛮兽人也可以轻易的穿上从序列库中兑换出的 JK 水手服。但需要注意的是，这项能力仅限于从序列库中兑换的道具，在调律干涉任务中获得的防具衣物在一般而言并不会自行匹配穿戴者的尺码（具体的情况由主持人判定）。

道具的攻击力：

攻击力顾名思义是一件道具的伤害属性，这里同时涉及了物理攻击力与魔法攻击力，但一般而言魔导器只有在使用赋能攻击时才能享受到魔导器的攻击力加成，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+1 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 $2\text{D}5+2$ ，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，一般而言回归变量之轮时这一部分损坏时可以被修复的。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。

伤害与耐久度的连锁：

通常情况下一件道具自身打出的伤害不能高于其耐久度的两倍，如果高于了这个数值，就相当于一件过于锋利的武器没有足够的耐久性支撑，它将无法承载自己的破坏力，从而变成一次性武器（例如手榴弹一类的物品），一些枪械也

可能会出现这种情况的问题，主持人可以根据具体情况进行判定。

远程武器的伤害：

除去攻击力结算外，远程武器伤害的一部分将由弹药提供，弹药自身会根据强度等级来为远程武器提供从 0-100 点的额外伤害，同时附带一定的命中特效，具体可以参照下方的弹药部分。

载具碾压的伤害：

一些载具在砸压时也会造成重量的伤害，但这种情况只会发生在飞机坠落或从天而降的汽车等在一定高度上垂直砸压的情形，伤害等于其重量单位十分之一的数值进行数值投掷的结果，如重量 2000 的汽车在进行高空坠落后砸向一个目标，则会造成 1d200 的物理伤害。

携带道具的特殊注明：

角色手持一件道具时，它的体积不会被算在背包中，角色平时可以默认将武器背在背上或者插在腰间，这样则可以默认武器是在占用手中的栏位，但不影响角色的手拿东西，但是如果对方攻击你携带武器的背部或腰间，那么也不会算作打在武器上面而是直接攻击到你，如果你拥有腰挂或背挂式武器套，那么依照其效果另算。

弹药：

规则书中并不会计算子弹或是箭矢的数量，弹药在游戏中是以单位计算的，子弹在道具分类中被归类为“工具”类型，通常情况下，不是体型过于庞大的子弹的体积均可以参照“道具体积”规则中对子弹体积的描述进行设定，一些“银弹、穿甲榴弹”这种特殊弹药可以设定单独的效果，但是弹药自身必须具有强

度等级设定，具体范例如下：

强度 1 级：0 点伤害。

强度 2 级：10 点伤害。

强度 3 级：20 点伤害。

强度 4 级：30 点伤害。

强度 5 级：40 点伤害。

强度 6 级：50 点伤害。

强度 7 级：60 点伤害。

强度 8 级：70 点伤害。

强度 9 级：80 点伤害。

强度 10 级：90 点伤害。

强度 11 级：100 点伤害。

弹药的强度从 1 级开始计算，每升一级则会消耗点数 30（最高 11 级），购买弹药时需要审阅弹药类型是否在武器的可用范围内，1 级强度的基础通用弹药是不需要支付价格的，弹药从 2 级强度开始计算价格，均需要按“30 发”为单位起步进行计算以逐个购买。

弹药类型：

极小口径子弹（1~3mm）

小口径子弹（4~6mm）

中口径子弹（7~10mm）

大口径子弹（11~15mm）

超大口径子弹（16~20mm）

超规格口径子弹（20mm+）

弓矢/弩矢（仅限弓弩使用）

其他类型弹药（其他类型需要写明细节，通常为特殊远程武器使用）

规则中的弹药归类与现实可能略有区别，请勿完全套用现实比例，弹药类型需要写入注释栏。

【各项强化价目】

1.道具购买：根据道具模板中“价格”确定价格，部分成长型道具可以后期支付额外的积分来进行额外效果的解锁。获得道具会让角色的资历值增长，但是道具中的（工具）分类品不会增加资历值，道具可放入背包/印痕/佩戴在角色身上。

2.额外技能栏的解锁：从第1~5个额外技能栏分别需要消耗对应星级的序列碎片来进行解锁，如果不解锁额外技能栏则那些栏位是默认不可用的。

3.职业技能/技能表技能的获取：获得技能只需支付其优先度相对应点数的经验值即可，但部分技能会限定使用者种族或人设，需自行注意一下（职业技能一旦凑齐一定数目条件，就会获得职业对应的称号，这些称号是免费获得的，当角色如此获得职业称号时，他就可以被称作这个职业的角色了）。获得以上类型的技能会让角色的资历值增长，以上技能可放入解锁的额外技能栏。

4.初始技能的获取：角色建卡时会携带两个初始技能（并且不会增加角色的资历值），之后角色也可以兑换新的初始技能放入自己的“额外技能栏”，初始技能相当于标签，实际作用不大，它们无法在建卡完毕后继续购买。建卡赠送的两项初始技能放入初始技能栏，这两份初始技能不会提供任何资历值加成

5.日常技能的获取：日常技能从“入门-精通-宗师”的定价固定是“100-200-300”经验值，若不是直接购买而是从入门升级至精通，那么只需花费 100 经验值，入门升级至宗师只需花费 200 经验值，精通升级至宗师只需花费 100 经验值。获得日常技能会让角色的资历值增长，日常技能可放入技能栏或解锁的额外技能栏。

6.消除技能：消除一些不必要或错学的技能往往是巩固角色强度的好方法，消除技能需要消耗技能当前的优先度等量经验值，如果是消除免费获得的初始技能，那么不需要消耗经验值（但不会再有第二次免费获取初始技能的机会）。

7.特质的购买和升阶：特质可以使用 1 星序列碎片购买，之后将其升级至 2/3/4/5 阶需要使用对应的 2~5 星序列碎片，特质无法跳级升阶，只能从 1 阶逐步升级至 5 阶，特质升阶后都会获得一些新的效果，具体情况根据特质不同而定，以特质信息中所写的为准。

8. 特质技能的购买和升级：特质技能的购买与技能表技能相同，都是依据优先度来进行等价的经验值支付，而特质的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。（注意，仅有优先等级不高于 300 的基础性能和可选技能才能够享受升级链的提升，高阶技能则可以无视此条件）获得特质技能会让角色的资历值增长，特质技能可放入特质技能栏中。

9. 属性框架的后天提升：属性框架除种族自身的基础属性框架外，每提升 5 点全属性上限需要额外花费 300 点经验值，这里花费的经验值不会被计算在资历

值之中。（临时强化时提升的属性框架不会继承至后续）

10.种族的变更和天赋技能的解锁：通常情况下，种族的变更需要花费消耗等同于[更换种族次数*2000]的积分+星级等同于更换种族次数的序列碎片（至多 5 星）。当角色的资历值达到了 2000/4000/8000 时将分别解锁两个基础天赋栏和一个高阶天赋栏，在满足条件的情况下无需支付经验值便可以学习，习得后无法自主遗忘。

部分 3. 如何进行战斗判定

【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反应力数值大小计算的，反应力数值越大，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、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，则按照反应力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。

伤害类型：无论通过何种方式造成伤害，在本规则书中最终都会被归类于物理/能量两种伤害类型，并不存在传统意义上的魔法伤害或是属性伤害，但制作者仍然可以在两种伤害类型的大类下自由添加不影响技能判定或数值的细分类，如“物理伤害-撕裂”、“能量伤害-念击”等。

【AP 值系统】

AP 值是什么：

AP 值是角色的行动力计算数值，如果角色没有 AP 值，则不能进行行动，每个角色初始拥有 3 点基础 AP 值，每回合开始时 AP 值将会回满，即便本回合的 AP 没有用完，也无法继承到下一个回合，充分利用自己的 AP 值也是玩家需要考虑的战术之一。

【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 AP 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 2AP）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、使用印痕：（消耗 1AP）从印痕取出道具或收入道具进印痕。

[指令类型 2]移动类指令

1、移动：（消耗 1AP）可以移动“1~角色爆发力”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爆发力的数值米数。

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

3、高速移动：（消耗 3AP）可以移动“1~角色爆发力*3”的距离，一次高速移动必须在一段动作内完成，且在进行高速移动的回合角色无法使用[指令类型 3]的指令

[指令类型 3]攻击类指令

1、使用主动技能：（消耗 2AP）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 3AP）

3、单持武器通常攻击：（消耗 1AP）

4、单独主手或副手武器通常攻击：（消耗 1AP）

[指令类型 4]瞬间类指令

1、使用瞬发技能：（消耗 1AP）使用角色瞬发类技能。

2、使用强制瞬发技能：（消耗 2AP）使用角色强制瞬发技能或援护动作。

3、切换武器：（消耗 0AP）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。

4、启用近战武器范围打击：（消耗 1AP）开启后角色可以使自己下一次的近战

武器攻击（无论单持，双持，还算单手持）打击到额外的目标，但最终伤害会随着目标数量的增多而降低。

[指令类型 5]引导类指令

1、使用引导技能：（消耗 XAP）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 AP 才能使用的技能，引导类技能消耗的 AP 越多，其效果也就越强。

注 1. 引导的维持:引导技能可连续耗时几个回合进行引导，只要处于[引导状态]角色就无法进行其他动作(包括闪避/防御等应对动作)且该回合中的 AP 会被引导所消耗，如果强制进行其他动作则引导会被打断(引导所累计支付的 AP 也会归零)。引导技能需标注引导消耗的 AP 量，角色只需要消耗足够的 AP 来完成引导，便可在引导结束后释放这个技能了。但如果角色的 AP 不足以在一回合内完成引导，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。

注 2. 引导状态是什么: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时取消引导状态那么技能则会释放失败。

注 3. 引导的释放:例如[玩家 A]从第一回合进行 4 行动值的引导，其第一回合消耗 3AP 作为 3 引导值，之后还剩余 1 引导值，因此在第二回合角色的轮次再消耗 1AP 就可完成引导，而后引导效果将会立刻被释放。

注 4. 战前的引导:角色可以在战前进行引导，战前引导最多可以抵消 3AP 的消

耗，如果引导所需 AP 小于等于 3 点，则可在战前完成引导并直接释放。若技能引导所需 AP 大于 3 点，则在战前引导后将其引导所需 AP 降低 3 点，但这期间角色必须保持为“引导状态”。战前引导的成立条件是角色必须身为一次战斗的发起者（被动应战者无法进行战前引导），并在战前具有 3 分钟以内的时间进行引导准备。

注 5. 日常引导限制：引导技能是只能在战斗中或战前 3 分钟以内才能进行使用的战斗型耗时技能，在日常时间中调律者通常是无法进行引导的。

[指令类型 6] 应对类指令

1、防御/闪避（消耗 0AP）：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都需要消耗体力值。

【伤害结算顺序】

近战武器基础伤害类型：

单持近程武器通常攻击的基础伤害=[武器伤害+武器重量伤害+徒手攻击伤害]（算作一次攻击，伤害较高但被动方仅需一次成功的闪避就可以躲掉这次攻击。）注：单持攻击=持有一把武器攻击。

双持近程武器通常攻击的基础伤害=[主手武器伤害+武器重量伤害]+[副手武器伤害+武器重量伤害]（总计两次伤害结算，被动方需要成功闪避两次才能躲掉全部攻击，主手武器第一击，副手武器第二击）注：双持攻击=主手副手武器同时攻击。

单独主手或副手近战武器的基础伤害=[单独的主手武器伤害+武器重量伤害]或

[副手武器伤害+武器重量伤害]（算作一次攻击，伤害没有单持武器那么高，但是空出的另一只手可以举盾或者持有其他道具）。

徒手攻击伤害：[爆发力*2]

近战武器范围打击：

范围打击将会消耗一定量的额外体力，每多攻击一个额外目标则额外消耗 2 点体力。

单持近程武器范围打击的基础伤害=[单持近程武器通常攻击的基础伤害*（1-目标数量*0.2）]（算作一次攻击，伤害较高但被动方仅需一次成功的闪避就可以躲掉这次攻击。）注：单持攻击=持有一把武器攻击。

双持近程武器范围打击的基础伤害=[主手武器的基础伤害*（1-目标数量*0.2）]+[副手武器的基础伤害*（1-目标数量*0.2）]（总计两次伤害结算，被动方需要成功闪避两次才能躲掉全部攻击，主手武器第一击，副手武器第二击）

注：双持攻击=主手副手武器同时攻击。

单持近程武器范围打击的基础伤害=[单独主手或副手近程武器通常攻击的基础伤害*（1-目标数量*0.2）]（算作一次攻击，伤害没有单持武器那么高，但是空出的另一只手可以举盾或者持有其他道具）。

远程武器基础伤害类型：

单持远程武器通常攻击的基础伤害=[武器伤害+弹药收益（需载弹）+瞄准攻击伤害]

（算作一次攻击，伤害较高但被动方仅需一次成功的闪避就可以躲掉这次攻击。）注：单持攻击=持有一把武器攻击。

双持远程武器通常攻击的基础伤害=[主手武器伤害+弹药收益（需载弹）]+[副手武器伤害+弹药收益（需载弹）]（总计两次伤害结算，被动方需要成功闪避

两次才能躲掉全部攻击，主手武器第一击，副手武器第二击）注：双持攻击=主手副手武器同时攻击。

单独主手或副手远程武器的基础伤害=[单独的主手武器伤害+弹药收益（需载弹）]或[副手武器伤害+弹药收益（需载弹）]（算作一次攻击，伤害因为没有经过仔细地瞄准因此单持时武器那么高，但是空出的另一只手可以举盾或者持有其他道具）。

瞄准攻击伤害：[协调性*2]

魔导器特殊伤害类型：

单持魔导器赋能攻击的伤害=[武器伤害+赋能伤害]（算作一次攻击，伤害较高但被动方仅需一次成功的闪避就可以躲掉这次攻击。）注：赋能攻击=消耗能量发起的特殊攻击，仅有魔导器可使用此类攻击；且无论如何，一个回合仅能使用一次赋能攻击。

赋能伤害：[精神力*2]，伤害类型一般为能量

伤害结算限制：

一位老练的调律者可能会具备多种不同类型的伤害增益技能，但是因为序列的强度限制（这个限制也会对升格者生效），一次攻击中只能具备最多三种增益效果，下面举个例子：

某位调律者在一次攻击中具备的伤害增益有“[基础伤害]+[种族加成 A]+[技能加成 B]+[技能加成 C]+[友军的 buff 加成]”四种（其中基础伤害并不算伤害增益），他只能从其中挑选三种类型的增益进行生效，多出的两种增益则会直接被忽略掉，经过这位调律者的筛选，最终他选择了“[基础伤害]+[技能加成 B]+[技能加成 C]+[友军的 buff 加成]”这样的公式进行结算。需要注意的是这仅仅是数据上面的压缩，在玩家 RP 时依然可以依照人物设定来对这次攻击的特

效尽情 RP。如果玩家是在一次攻击动作中进行两次或多次的攻击，那么玩家只能选择多次攻击其中的一次对它事实增益效果，而不是多重攻击中每次都具备全部的增益。

通常情况下“破甲/吸血”等不正面增加伤害量的增益也会被算作攻击增益，考虑到这方面在游戏中可能会出现多种意外因素，所以不会明确进行划分，完全由主持人来定夺“攻击增益”这一名词的概念。

被动方：

被敌人击中且防御措施有关的判定均失败后，对应敌方的伤害量，角色应该先结算护甲的减伤，之后结算其他的减伤，在一次被攻击的情况下，不包括护甲和防御判定在内的减伤最多总计可以计算三种，这和攻击时伤害加成的数量上限几乎相同。

【防御力等级】

防御力等级是变量之轮中最核心的减伤机制，“1”防御力等级会提供 50 点的减伤，防御力等级的最高等级是“12”，也就是可以提供 600 点的减伤。角色可以通过购买具有防御力等级的防具，或者兑换增加防御力等级的技能来提高自己的防御等级，角色的防具与技能的防御力等级会叠加，最终形成角色的总计防御力等级，一个单位收到伤害时，只会计算其总计防御力等级的减伤而非单独部位的，例如在角色的任何一个部位受到攻击时，都会结算这个防御等级的总值而非某个部位自己防御力等级的值。但是如果角色位于载具之内受到攻击时，伤害会被载具抵挡，因此会先结算其防御力等级，在足以穿透载具装甲并将溢出的伤害击向角色时，才会结算其角色自己的防御力等级。因为理论上讲，角色的载具和角色自身属于两个独立的单位，类似于俄罗斯套娃一样。

【几种其他的攻击判定】

投掷攻击注释：

角色可以投掷任何他们能双手拿起的道具，具体投掷距离由主持人根据角色的属性或 RP 临场进行决定。

射击攻击注释：

调律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调律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。

10 协调可命中 100 米内的所有物体。

20 协调可命中 200 米内的所有物体。

30 协调可命中 400 米内的所有物体。

40 协调可命中 1600 米内的所有物体。

50 协调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。锁定型技能并非必中的攻击，锁定型的技能通常只能用于施加增益/减益效果，任何直接造成生命值伤害的技能都无法选用锁定型来作为自己的打击类型。

【应对攻击的措施】

闪避对抗：

在被对方攻击的时候，消耗 3 点体力值可以选择闪避，闪避对抗的公式是双方 $[2D \text{ 反应力} + \text{反应力}]$ 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，你可以选择进行防御，防御对抗的公式是双方 $[2D \text{ 爆发力} + \text{爆发力}]$ 比值，结果值最大的一方判定成功，防御成功后，防御方可以选择消耗 2 点体力值进行防御，随后根据自身选择的防御模式获得自身 $[\text{壮硕值} * 6]$ 数值的减伤值，如果在对方的攻击在经过减伤后仍对你造成了伤害，则你需要额外支付 1 点体力值。

在装备盾牌时选择防御，不论是否防御成功，都可以享受盾牌的防御力结算带来的伤害减免。（即使双持盾牌也只能享受一面盾牌的伤害减免，无论单持还是单手持盾都不会影响这一部分伤害减免）

援护判定：

援护判定是指角色为目标角色格挡伤害的判定，当角色爆发力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 1 点体力值来发动援护判定，由主

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。

【其他相关的规则】

部位攻击判定：

角色在进行攻击时，玩家可以通过 RP 控制角色来决定这次攻击所要瞄准的部位，但角色真正打击到了哪个部位并非玩家自己能说了算的，主持人会通过这次攻击的伤害量来决定命中的部位，请参照下方例子：

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。

发生截肢情况怎么办：

一些情况下，角色可能会因为敌方的攻击或截肢手术这类情节而被截肢，在角色还没有死亡的情况下，这种伤势在干涉任务结束后是会自动愈合的，即便是找不到了的肢体另一半也可以被完全复原，但在一些特殊情况下（如主持人将

这判定为永久无法复原的伤口）则可能会导致角色永久截肢。

对伤害量的控制：

角色可以控制自己造成的伤害，角色可以将自己的一次攻击伤害量控制在“1~这次伤害量的上限”量范围内，也就是说，角色可以在不想杀死对方的情况下选择降低自己的伤害，并且这个并不会算作指令判定范围内，不需要消耗 AP 值和动作判定。

日常判定：

角色的眷顾值决定了他对当前干涉任务世界的适应性，因此通常情况下日常判定一般眷顾挂钩，但是一些特殊情况下会和角色的其他属性挂钩，搜索判定的公式是 $[1D100 + \text{眷顾值} + \text{其他可能的属性}] > \text{主持人给出的难度数值}$ ，难度数值根据临场难度由主持人决定。

调律者的部分属性换算：

跳跃高度： $[\text{爆发力} * 20] \text{cm}$

跳跃距离： $[\text{爆发力} * 60] \text{cm}$

移动速度：每回合 $[\text{爆发力} * 1] \text{m}$

部分 4. 如何进行游戏

【如何报名一次游戏】

在成功建立人物卡后，玩家可以在变量之轮预览公告来查看游戏动态，如有参

加的意向则可以联系公告中标注的主持人 ID，与主持人商讨后在其同意的情况下就可以加入游戏了，请切记询问主持人游戏每天的开始和结束时间，以免游戏延误了现实日程，新手玩家在游戏中遇到任何问题也可以找主持人进行询问。你不需要担心自己角色的资历值达不到参加一些高星干涉任务的标准，大多数干涉任务都会开放“临时强化”功能，主持人会让你自定义地强化自己的角色来在这个团内临时达到它的适应标准，对于新手来说这往往是试用一些高级序列的绝佳选择。

调律者的临时强化：

调律者的强度通常只在变量之轮内是成固定形式的，在各个位面的干涉任务中，因为调律者要执行的干涉任务难度不同，在进入光辉隧道进行数据化时，调律者的资历强度会被强行提升至该难度等级所需的战力强度，这就是所谓的“临时强化”。临时强化的范畴包括基础属性强化、技能强化两种类型，但有时甚至可能会开放道具强化的特殊类型，将强化好的角色卡交给主持人进行审核后就算临时强化成功。当角色以临时强化的状态结束了这次调律干涉任务后，角色的临时强化效果也会消失，临时强化只是暂时的提升战力，它并不能永久性地让角色成长。

临时强化系统在除了 EX 级别的超额调律干涉任务需要赋予调律者升格者级别的战力时，会将资历值提升至任意的数值以外，其余星级时都只能临时强化至至多[二星 2100 资历/三星 4100 资历/四星 6100 资历/五星 10100 资历]

【如何主持一次游戏】

调律者在偶然中也可能接收到来自其他世界的变量讯息，这种讯息借由变量灯塔的扩化，最终将会形成一个确定的坐标。通过这个坐标。在经过足够的调律价值评估后，一些调律者就会接受到前往这个坐标进行调律的任务，而作为坐标的提供者，那位接受到信息的调律者将作为数据记录者，也即 DJ 便会在任务确认结束后得到酬劳，无论任务是否成功。

每个人都有担任数据记录者并主持游戏的资格，我们也欢迎每个玩家来尝试作为主持人的乐趣，但是在开团前请提交一份开团报告书来让玩家们了解你的团，在结团后也需要提交相应的结团报告书，“DJ 引导员”会根据报告书的信息来进行反馈与提交开团和结团公告。主持人在游戏中具有高于规则书的权利，主持人可以设定自己的开团房规，如果在开团期间遇到了规则书中没有涉及到的问题，主持人需要自行判断解决方案（如临场应对方式和相关的判定）。

但需要注意的是，为了让新人主持人能更快的学习如何去主持一次游戏，也是为了让刚接触本规则书的老手主持人更快的上手本规则，请各位主持人们加入本群后的第一次开团前联系群内的管理员“DJ 引导员”，在他们的帮助下完善自己的剧本并发布开团报告书。在引导员的帮助下顺利完成了第一次开团的主持人将可以在后续开团前直接将自己的开团报告书上传至群内的文件夹中。但若是引导员认为该主持人的能力还有所欠缺的话，则该主持人在下一次开团前仍然需要与引导员沟通，直到引导员认为他的水平足够优秀为止。

【主持人的制约】

若玩家在干涉任务期间与主持人产生矛盾，并且在管理员的问题解决下评判为主持人的失误，那么主持人将会扣除该团中获得的所有的收益，希望主持人们

可以用心平气和的语气和玩家讨论们解决问题，跑团是一个互动的文字游戏，这种游戏模式中少不了交流上的磕磕绊绊，如果不是大问题，希望双方可以私下交流并解决。

【干涉任务难度】

干涉任务难度分为 1~5 星，通常情况下星级越多则干涉任务强度也会越高，在五星以上还会设有特殊难度的干涉任务（也会被称为 EX 级别难度），通常这类干涉任务的危险性会高于五星干涉任务，除 1~5 星难度和 EX 难度之外，还具有一种“独立难度”干涉任务，这种干涉任务通常不会过于顾及到调律者自身的能力，调律者很可能只是意识穿越到这种干涉任务之中，所以调律者自身的属性数据强弱并不会在这种干涉任务中得以表现，可以说进入独立难度干涉任务的任何星级调律者，都是在同一水平线上的。

必须要注意的一点是，不论是低级干涉任务还是高级干涉任务，其死亡率都是近乎相同的（死亡率预计会在 50% 左右，具体数据根据实际情况可能稍有变动），也就是说 1 星级调律者参加 1 星干涉任务，他会遭遇的险境与 5 星调律者进入 5 星干涉任务是相同的，只不过是因为自身战力不同而遭遇的敌人层面不同而已，但是以纯粹的危险性而言是相对相同的。

难度与调律者等级的对应举例：

2000 资历值以下：1 星调律者（推荐进入 1 星难度干涉任务）。

4000 资历值以下：2 星调律者（推荐进入 2 星难度干涉任务）。

6000 资历值以下：3 星调律者（推荐进入 3 星难度干涉任务）。

9000 资历值以下：4 星调律者（推荐进入 4 星难度干涉任务）。

12000 资历值以下：5 星调律者（推荐进入 5 星难度干涉任务）。

15000 资历值及以上且经过升格测试：升格者（推荐进入 5 星难度干涉任务或特殊级别干涉任务）。

以上资历值范围的调律者均可以进入独立难度干涉任务，独立难度干涉任务的具体要求并没有统一标准，而是根据主持人设定的剧本而决定。

提示：主持人在审核报名该次干涉任务玩家的角色卡时请将资历值和技能结合进行预览，以保证进入此次干涉任务的玩家不会出现过强或过弱导致剧本崩盘的情况出现。

【干涉任务与世界类型】

干涉任务主要分为两个大类，需要稳定目标世界中的变量而进行的干涉任务被调律者们称之为变量稳定，在这类任务中调律者通常将会扮演一个较为正面的角色，并在变量的安排下完成一系列降低这个世界可能存在的变量的任务而另一种以挑起目标世界的变量暴增为目标的任务则被调律者们成为变量潮涌，这类任务中调律者通常将会作为一个不那么正面的角色，为过于稳定的目标世界带来变革

世界类型：

世界并非是一成不变的，每个世界都会因为各种变量而走向不同的结局，衰败和毁灭会是所有世界的最终走向，而变量的作用，就是在这些世界彻底步入衰败和毁灭不断修正世界线，让其中的变量减少，尽量错开彻底步入毁灭的结局。

而变量在修正这些世界线的时候，会通过变量地不断被消除获得世界逸散出来的营养，这些营养是世界进行偏离后对其它可能世界线的抛弃，濒临毁灭的世界线会成为变量等高维存在的养分，所以变量需要做可持续的发展，将每个世界尽量维持在有一定变量但不会步入毁灭的平衡状态，以此来获得被抛弃的

世界线的养分。

而调律者的任务，就是成为变量的手足，不断减少或增加变量，调律者所接受的任务有好有坏，难易不一，为变量判断该世界的变量多少以及偏向毁灭的程度进行判断。

而为了对偏向毁灭程度不同进行区分，世界被划分为废土、荒漠、基土、亚肥沃、沃土。废土代表着这个世界即将彻底毁灭，投放调律者的目的多半是尽量捞一手，废土的表现包括且不限于世界核战，全地图基因导弹轰炸，外星文明进行星球毁灭、世界伦理彻底崩溃、全文明即将被毁灭以及各种导致世界彻底崩溃的情况。调律者在废土的任务往往是极其艰巨且困难的，全灭死亡率一向是废土的代名词，但一旦存活，也意味着将获得变量颁布的丰厚奖励。

而荒漠区则是废土的征兆，是毁灭种子的萌芽，调律者大多会直面毁灭因素的发展初期，将危险在摇篮中扼杀，荒漠世界的死亡率仅次于废土，调律者往往需要充分发挥各种能力，才能从荒漠中得到生存的希望。

基土区则是偏向安稳的世界，虽然会有各种程度不一的危险，但这些危险无法直接发育成导致全文明甚至宇宙毁灭的情况，其大多是各种灵异、弱等怪物、奇异生物等小型危险要素，对于基土世界而言，这些危险要素导致扩大使得文明间接毁灭的因素为对半开，例如：世界范围出现一种全新的能源，其比石油等资源更加环保，存储量和再生能力比石油高出许多，开发难度比石油低数倍，这种情况是可以间接导致世界大战从而使得文明毁灭，所以调律者的任务就是为了让世界防止进入对半开中的毁灭道路，进行各种细节化工作，使得文明偏离毁灭。

亚肥沃区则是一些典型的小灾小难，那些灾难可能只不过是一个人拥有了不错的力量后胡作非为，也有可能是阶级之间或者政权之间的斗争，也有可能是烈度不会一度拔高的世界大战，这类世界的任务多半好坏不一，变量会根据世界的情况让调律者在亚肥沃区把一些变量事态解决，或者增加一些变量（搞事），

亦或者两者都可。

沃土区则是正常的，具有威慑和平的世界，该世界完全平稳，变量较少，甚至文明也处在不断发展进步的情况，但变量较少不会是变量所期望看到的，所以如果不是为了让调律者进行放松度假的话，调律者将会成为变量的手足，直接挑起该世界的变量暴增，而调律者也将直接面对该世界的秩序以及稳定，这对于调律者而言并不是什么简单的事，其危险程度可以与荒漠甚至废土相比，因为调律者会面对的是一个完整的、统一的、和谐的组织，这种组织包括且不限于国家、异能组织、宇宙浮游生物管理会、超时空监察局等各种强大组织力量。

但沃土区倘若不是进行主动的增加变量，会是调律者最佳的放松旅游场地，调律者的任务大多是旁观或者随意协助一手便能让事态自然而然解决，其中威胁生命的情况少之又少，或者说，如果不是调律者主动挑事，出现威胁生命的情况也自然会出现对调律者有利的情况。

【调律者的五个导入模式】

这部分会大量涉及到变量之轮的背景设定。调律者的传送前提都是一样的，在选择并接受调律干涉任务之后，调律者们通常会被印痕提示在对应的时间段去往位于中央广场地下的中心枢纽，找到相应的传送装置进入其中，变量之轮的传送装置连接着光辉隧道组成的传输网络，在光辉隧道中变量之轮会对调律者的序列与其目标位面的序列进行兼容性改造，之后便正式开始传送。因此由于各位面的序列契合度不同，调律者的传送方式也就被分成了5个种类。5个种类的传送分别对应了5种游戏导入模式，其中对于游戏剧情也有着不同的干涉程度，玩家可以根据开团报告书上的“传送类型”提示来选择自己喜欢的剧本。

1/直接介入：常出现在序列契合度优良的位面世界中。调律者可以不用掩盖自己的身份，光明正大地执行干涉任务，这类位面中通常对“调律者”这一群体会有着或多或少的认知程度，并且可以接受调律者们的存在。

2/身份代入：常出现在序列契合度中庸的位面世界中。调律者的身份代入到干涉任务世界内主线事件相关的身份，并且默认与这个干涉任务事件中的一些关联角色相互认识，但是调律者的人设不变，并且序列能力也不会受到变化。

3/转生穿越：常出现在序列契合度较差的位面世界中。由于序列干涉较少，因此调律者需要以转生的方式进入干涉任务位面之中。这种情况通常会将调律者的灵魂介入进刚刚出生的婴儿身上，调律者的灵魂进入之后便会陷入长时间的沉睡，烙印在其灵魂上的印痕会在婴儿成长至青年或成人的过程中慢慢适应这个位面的序列数据，直至某一时段适应完毕之后，才能够让一直以来蛰伏着的调律者的灵魂苏醒，并且完全恢复原身份调律者的记忆，之后才会慢慢恢复调律者自身的序列能力，以及可以启动印痕来取出自己的武器装备。需要注意的是调律者在转生并且还没有苏醒灵魂的状态下，印痕会以胎记的形式模糊存在于其转生者的身体上，胎记的位置可以是身体的任何部位，并且轮廓与外形都很模糊，其调律者的灵魂在体内渐渐苏醒的过程中，印痕的轮廓将会逐渐清晰，并且位置朝着手背的方向悄无声息地移动。

4/灵魂穿越：常出现在序列契合度较差的位面世界中。调律者无法转生在这种位面之中，所以只能将灵魂强行植入这个位面中与干涉任务事件相关联的人物体体内并替换其原灵魂，灵魂穿越后，调律者可能会被封印能力或印痕，因此在没有足够生存保障的情况下，干涉任务的危险性也会大幅提高。

5/探索介入：这是较为特殊的传送方式，调律者会以无人相识的身份介入干涉任务，并且在探索和适应这个位面的过程中触发并完成调律干涉任务。

【干涉任务中可带出的资源】

带出资源奖励是在结算奖励之外的“额外奖励结算”，它的顺序在玩家结算评分环节之后，干涉任务中除纯生物（宠物）之外，任何序列都是可能被带出的，包括技能、道具、特质、称号等。在一次干涉任务中，每个玩家无论评分多少都只能带出一种类别的一个序列（子弹、药剂一类的工具则可以按组计算），若在干涉任务中玩家得到了多个序列，那么在干涉任务结算阶段，也只能选择其一带出干涉任务。以下板块将会具体介绍干涉任务内可带出序列的详细规则。

1[道具带出]：从干涉任务中带出道具的方法是最简单的，用干涉任务世界中的货币购买、或者以物换物甚至是一些不正当的邪恶手段都可以让玩家从干涉任务中把道具带到自己的口袋里面，但是根据序列定制的兼容性系统，调律者只能选取其一种道具来带出干涉任务，并且如果选择了道具带出，那么就无法选择其他类型的带出序列。

干涉任务难度☆：黑色道具及以下品质

干涉任务难度☆☆：绿色道具及以下品质

干涉任务难度☆☆☆：蓝色道具及以下品质

干涉任务难度☆☆☆☆：紫色道具及以下品质

干涉任务难度☆☆☆☆☆：红色道具及以下品质

特殊难度（EX）：橙色道具及以下品质

（如果结算时背包和印痕已满则无法带出也不能用带出的道具替换旧的道具）

2[技能带出]：偶尔会有一些奇遇让调律者获得了某些真传或短期内学习了一些功法，这些都被算作技能带出，但带出技能必须具备合理性，这需要由主持人进行判定（请不要妄想随便拿着剑耍几下就能自己学会优秀的剑技，至少在变量之轮中这种操作是不可能成立的，并且任何需要前置技能或其他限制的技能都无法无视这些限制直接带出和使用），但技能带出也仅限唯一，如果一次干涉任务中带出了多个技能则很有可能导致调律者自身的序列崩坏，根据序列定制的兼容性系统，调律者只能选取其一种技能来带出干涉任务，并且如果选择了技能带出，那么就无法选择其他类型的带出序列。

干涉任务难度☆：100 优先等级以下技能

干涉任务难度☆☆：200 优先等级以下技能

干涉任务难度☆☆☆：300 优先等级以下技能

干涉任务难度☆☆☆☆：400 优先等级以下技能

干涉任务难度☆☆☆☆☆：500 优先等级以下技能

特殊难度（EX）：600 优先等级以下技能

（如果结算时技能栏已满则无法带出也不能用带出技能替换旧的技能）

3[特质带出]：在干涉任务中调律者偶尔也会被一些组织抓去改造（极少数情况），因此觉醒了某些“特殊能力或体质”，这就被称之为“特质”，如果调律者本身就具备特质，那么因为序列封闭的缘故调律者将无法再带出特质了（即便是经过激烈的改造调律者可能在干涉任务中具有新特质的部分能力，但是在结算之后调律者体内的额外特质都会被隔离和排除），如果选择了特质带出，那么就无法选择其他类型的带出序列。

干涉任务难度☆：对应的 1 阶特质权限和相关的属性加成（不包括任何技能兑换）

干涉任务难度☆☆：对应的 1 阶特质权限和相关的属性加成（不包括任何技能

兑换)

干涉任务难度☆☆☆：对应的 2 阶特质权限和相关的属性加成（不包括任何技能兑换）

干涉任务难度☆☆☆☆：对应的 3 阶特质权限和相关的属性加成（不包括任何技能兑换）

干涉任务难度☆☆☆☆☆：对应的 4 阶特质权限和相关的属性加成（不包括任何技能兑换）

特殊难度（EX）：对应的 5 阶特质权限和相关的属性加成（不包括任何技能兑换）

（如果结算时调律者自身具备特质则无法再带出特质了）

4[称号带出]：调律者在干涉任务中做了什么具有纪念意义的事情就可以获得相关的称号，当然这必须是足够重大的事件，如果只是一些鸡毛蒜皮的小事则将不会获得任何称号，这点请主持人自行把控。称号带出也仅限唯一，如果一次干涉任务中带出了多个称号则很有可能导致调律者自身的序列崩坏，根据序列定制的兼容性系统，调律者只能选取其一种称号来带出干涉任务，并且如果选择了称号带出，那么就无法选择其他类型的带出序列。带出的称号由干涉任务管理员和群主（往日之苦）严格审核把控避免出现滥强现象。

干涉任务难度☆：100 优先等级以下称号

干涉任务难度☆☆：200 优先等级以下称号

干涉任务难度☆☆☆：300 优先等级以下称号

干涉任务难度☆☆☆☆：400 优先等级以下称号

干涉任务难度☆☆☆☆☆：500 优先等级以下称号

特殊难度（EX）：600 优先等级以下称号

（如果结算时调律者称号栏位已满则无法带出称号）

如果调律者带出的序列在变量之轮的序列库中没有，那么序列库将会开始生成这个全新的序列，在现实层面则可以表现为主持人制作这个相关的序列（如道具、特质、技能等），在经过严格的强度审核之后（审核可能要等上一段时间），这个序列才算正式可用，所以如果是带出本身序列库中不存在的序列，那么请让主持人制作序列并且耐心等待它经过审核（这期间对于调律者而言，序列都处于“正在生成”阶段），但如果是强度或者设定过于超纲的序列，这个序列将会“生成失败”，导致调律者的序列带出失败，所以制作序列的主持人也请保证自己将序列制作得合情合理，不要出现过分超纲的背景设定和过分影响平衡性的技能设定。

【调律价值】

调律价值鉴定环节：

该环节是在干涉任务结束之后，在干涉任务监督员的监督下，玩家与主持人进行的相互鉴定对方的调律价值的环节，在此阶段，监督员并不会公开双方对彼此的评价，此阶段过后则将会进行公开，玩家与主持人受到的评价往往决定了他们角色的收益（评分详情请见后文）。

【跑团时间与收益限制】

主持人开团时间必须长达 3 小时以上，玩家和主持人才会获得正常的开团收益，否则玩家与主持人无法得到任何规则中的跑团收益。而在规划较长的剧本中，主持人可以考虑加入[阶段结团]的设定，即是 PC 在达成了一部分干涉任务目标

后可以返回变量之轮，再结算了奖励后可以进行强化，并在完成了上述操作后可以重新返回该调律干涉任务之中。（切勿利用此机制高频率获取奖励，发现将严惩）

【玩家奖励结算】

主持人对玩家的调律价值鉴定：

[角色扮演力]

此评价是对玩家在角色扮演(包括 RP 水平和角色行为模式的合理性等方面的评价)部分的评价，每次干涉任务结束后，主持人都将会从玩家中挑选角色扮演的前两名，且这种挑选不能出现并列名次，主持人可以对玩家的扮演表现写出评语也可以不写，被挑选成前两名的玩家会获得额外的角色扮演分数（若是一次干涉任务中参与的玩家数目小于 3 名，则不会涉及到这个鉴定环节，所有玩家会默认没有评价，如果有玩家的角色在干涉任务中途被传送回变量之轮，那么他将不会算作参与这次干涉任务的角色，也不会有资格参与这个评价）。

第一名：获得 5 点调律价值

第二名：获得 3 点调律价值

未上榜：不获得调律价值

[角色影响力]

此评分是对玩家在操作上面进行的鉴定，包括引领剧情、战斗表现、综合好感度等要素，此评价和扮演力的鉴定模式相同，需要主持人进行名次的排序，并且可选地编辑评语（若是一次干涉任务中参与的玩家数目小于 3 名，则不会涉及到这个鉴定环节，所有玩家会默认没有评价，如果有玩家的角色在干涉任务中途被传送回变量之轮，那么他将不会算作参与这次干涉任务的角色，也不会

有资格参与这个评价）。

第一名：获得 5 点调律价值

第二名：获得 3 点调律价值

未上榜：不获得调律价值

序列碎片与干涉任务奖励：

在结算评分之后，玩家会获得该干涉任务难度等级对应的序列碎片，以及该评分相对应的奖励，并且获得一次变量之轮赠予的干涉任务奖励，干涉任务奖励将以角色的调律者星级与干涉任务星级中较低的一项作为标准进行结算（即临时强化后仍然根据自身调律者星级自身的眷顾属性来得到奖励，或是临时削弱后根据干涉任务星级与削弱后的眷顾属性获得奖励），奖励如下：

- 干涉任务难度/调律者星级☆：[1000+（调律价值*5+D 眷顾值）*50]点积分，50+调律价值*50 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆：[2000+（调律价值*5+D 眷顾值）*100]点积分，100+调律价值*100 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆☆：[4000+（调律价值*5+D 眷顾值）*200]点积分，150+调律价值*150 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆☆☆：[6000+（调律价值*5+D 眷顾值）*400]点积分，200+调律价值*200 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆☆☆☆：[8000+（调律价值*5+D 眷顾值）*600]点积分，300+调律价值*300 点经验值
- 干涉任务难度 EX/升格调律者：[10000+（调律价值*5+D 眷顾值）*800]点积分，500+调律价值*500 点经验值

而无法启用评分系统的调律干涉任务，则采用以下的奖励方式：

- 干涉任务难度/调律者星级☆：[1500+D 眷顾值*50]点积分，100 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆：[3000+D 眷顾值*100]点积分，200 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆☆：[6000+D 眷顾值*200]点积分，300 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆☆☆：[6000+D 眷顾值*400]点积分，400 点经验值
- 干涉任务难度/调律者星级☆☆☆☆☆：[9000+D 眷顾值*600]点积分，500 点经验值
- 干涉任务难度 EX/升格调律者：[12000+D 眷顾值*800]点积分，600 点经验值

【玩家奖励总计】

综上所述，玩家经过一次干涉任务的奖励总计有 3 种：

- （1-2-3 按照顺序结算）
- 1. 积分与经验值的收益变动。
- 2. 对应干涉任务星级的序列碎片和干涉任务奖励。

3. 一件被玩家带出的序列。

不必定结算 3 型：其中“1~2”是必定结算的，但“3”则是根据玩家的操作而被带出的，因此如果玩家没有从干涉任务中拿到任何序列也就不会结算 3 型收益。

临时强化奖励限制：在具有临时强化机制的情况下，临时强化无论达到什么星级，最后得到“2~3”型奖励都会与自己强化前的星级相同，例如 1 星调律者临时强化到 5 星去参加 5 星干涉任务，结团之后得到的还会是 1 星序列碎片。如果临时强化后完成高星支线干涉任务获得的序列碎片转化的经验值，也将计算为强化者原星级的碎片对应的经验值。

【主持人奖励结算】

主持人撕卡加分：

为了保证游戏具有一定的刺激程度，主持人具有撕卡加分奖励机制（仅限撕掉玩家角色卡），在干涉任务中主持人每撕掉一张角色卡就会获得 2 点调律价值，单个干涉任务内最多可以依靠此机制增加 6 点调律价值。

（尚福乐有话要说：“撕卡加分奖励”在这里更像是一种风气的标杆，撕卡是跑团必须经历的一个事情，我不太喜欢很多主持人故意放水而导致玩家可以从第一个干涉任务毫无风险象旅游一样活到最后一个干涉任务。但撕卡奖励规则并不是灭团规则，它有明确的奖励体系，其好处在于让玩家知道他的角色是一位要经历危险调律干涉任务的调律者而不是在参与相声团和旅游团，不能以过家家的轻浮心态来做跑团中的决策。

但对应的也有撕卡奖励的牵制机制，**主持人是不能盲目撕卡来追求撕卡率的**，跑团结束之后会有玩家和主持人互相评分的机制，如果玩家觉得自己的死亡结果并不公平，认为这个主持人只是追求撕卡奖励才让角色死亡的，玩家完全可以给主持人打个负分，这些机制是相互牵制的。如果在这个规则里，主持人能根据玩家的强度设定好剧本难度，并让玩家在足够的难度体验中体会到在干涉任务中生存的乐趣，我相信大部分跑团玩家反馈的结果都是即便被撕卡也依然会乐在其中，而不是功利地选择活下去继续强化自己，一个好故事比一位想出风头的角色要好得多。

Ps：若是出现了情节较为恶劣的情况，可以向群主与管理员反应，我们将会公平处理双方之间的矛盾，情节过于恶劣者将被移出本群）

玩家对主持人的调律价值鉴定：

在干涉任务结束之后，主持人也具有评价环节，玩家需要根据自己的主观观感以及对团本的客观体验对主持人进行调律价值鉴定，这两项评分将分别为主持人计算最终的经验值奖励。主观观感评分完全取决于玩家的个人体验，而客观体验评分需要涉及到对主持人态度、剧本、与个人能力的打分，这一项需要玩家仔细参照团内实际情况来进行鉴定。调律价值鉴定选项有 6 种 [0~-5/1/2/3/4/5]，根据所有玩家的鉴定平均分（去掉小数点），就是主持人最终的调律价值。

PS：玩家在进行较高或是较低的鉴定时请务必列在评语中列举出理由，否则干涉任务管理员有权利修改你的最终鉴定结果

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！

主观观感评分：

（5）极好：获得 1200 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 600 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 300 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 150 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 50 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！）

(0~-5) 极差：获得 0 经验值。（你管这叫跑团？）

客观体验评分：

(5) 极好：获得 1200 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 600 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 300 经验值。（正常的跑团体验，剧本中的设计合情合理，剧情部分表现虽不出彩但也扎实，主持人还有进步空间，希望能再接再厉！）

(2) 稍差：获得 150 经验值。（还能接受的跑团体验，剧本中部分的设置略显牵强，剧情仍有小缺陷，希望主持人可以改进！）

(1) 很差：获得 50 经验值。（游戏进行中暴露出了大量不成熟不完整的部分，剧情水准较差，望主持人后续改进）

(0~-5) 极差：获得 0 经验值。（你管这叫跑团？）

主持人积分奖励：

DJ 所能获得的积分奖励将会随着干涉任务星级提升而变动，具体奖励为：

一星干涉任务：[1000*玩家人数+2000*撕卡加分+2000*玩家评分平均分]]点积分（若最后得分为负分则视为 0 分处理）

二星干涉任务：[1500*玩家人数+1500*撕卡加分+2500*玩家评分平均分]]点积分（若最后得分为负分则视为 0 分处理）

三星干涉任务：[2000*玩家人数+1000*撕卡加分+3000*玩家评分平均分]]点积分（若最后

得分为负分则视为 0 分处理)

四星干涉任务：[$2500 \times \text{玩家人数} + 4000 \times \text{玩家评分平均分}$]点积分（若最后得分为负分则视为 0 分处理）

五星-EX 级干涉任务：[$3000 \times \text{玩家人数} + 5000 \times \text{玩家评分平均分}$]点积分（若最后得分为负分则视为 0 分处理）

Ps：独立难度的任务将根据其中星级最低的调律者决定 DJ 的奖励

【主持人奖励总计】

结算顺序 1：[撕卡加分奖励]

结算顺序 2：[此次开团平均调律价值换算的经验值奖励结算]

结算顺序 3：[最终积分奖励结算]

【未撕卡的死亡和复活机制】

[未撕卡的死亡]

角色在游戏中未撕卡的死亡会减少主持人和玩家的评分，一些时候，主持人心软的情况下可以用 2 点最终评分（降低后的平均分向下取整）来抵消这一次死亡，在游戏世界中算作是“概率性地第二次生命”。当角色被赋予这种第二次生命时，往往他们的同伴都是不知情的，但是如果之前死亡角色的尸体被其他活着的调律者保存，那么会发现被他（裹起来背着或放入印痕等情况）保存好的尸体忽然凭空消失，这时候活着的调律者可以赶去那位本该死亡的调律者社区住所地查看，多数情况下，这种尸体忽然消失的状况都属于是死亡的调律者

获得了“概率性地第二次生命”。值得一提的是，如果活着的调律者们贪婪地将死亡调律者的尸体身上的道具瓜分了，那么如果当这位调律者获得第二次生命时，那些原本被瓜分的道具也不会返还给被复活的这位调律者身上，而是确实地落入了瓜分者手中。

[复活机制]

当调律干涉任务圆满完成并结束干涉任务后，只要还有任何存活的玩家，均可以触发复活机制，存活的所有玩家必须放弃这次干涉任务中的所有奖励（包括序列碎片、补给箱、以及本该带出的道具，并且跳过调律价值鉴定环节，以及一切其他有可能会触发并得到的奖励），之后活着的全部玩家逐个支付[干涉任务星级*2000]点积分作为复活费用，就可以复活这次干涉任务中全部死去的其他调律者，这是一视同仁的全体复活，并且也无法选择单独复活某一个角色。复活机制的进行是在光辉隧道中进行的，由变量之轮对调律者进行提问是否复活死亡的伙伴，如果否决，那么将不会触发此机制，如果同意，那么将会自动扣除奖励和积分，如果任意玩家需要支付的积分不足，那么也不可以由在场的玩家临时借给积分使用或直接在变量之轮发言求助借贷，这个场景中玩家是无法临时借贷资金的。

【一次游戏的流程】

1. 玩家根据公告报名游戏。
2. 主持人审核玩家的角色卡并且决定是否同意其参与这次剧本。
3. 干涉任务开始，玩家扮演角色进行游戏。
4. 干涉任务结束，玩家与主持人在DJ引导员的监督下进行互评。

5. DJ 引导员确认玩家的奖励情况和带出道具的类别。
6. 根据互评和自身的调律价值,玩家和主持人在 DJ 引导员的帮助下结算最终奖励。
7. 游戏结束,在下一次剧本开始前,玩家的角色卡更新审核由此次的主持人负责。

【季度战报活动】

每个季度都会有一次针对优秀的跑团战报而展开的评价奖励活动,一个季度开始后,主持人们可以自行整理开团的记录,在结团/阶段结团后将其制作为战报并上传至群文件中对应的文件夹中。在该季度接近结束时,由专门对战报进行评分的管理员针对整个战报的质量来进行一次评价,最终得分较高的战报将会被上传至群内的精品战报文件夹,同时所有参与到这些战报活动的玩家与主持人都会获得一次丰厚的奖励!

最终奖励如下:

冠军小组

DJ 奖励: 40000 积分, 2000 经验值, 与一个 500 耗点的自定义称号

PL 奖励: 20000 积分, 1000 经验值, 与一个 500 耗点的自定义称号

亚军小组

DJ 奖励: 20000 积分, 1000 经验值, 与一个 400 耗点的自定义称号

PL 奖励: 10000 积分, 500 经验值, 与一个 400 耗点的自定义称号

季军小组

DJ 奖励：10000 积分，500 经验值，与一个 300 耗点的自定义称号

PL 奖励：5000 积分，300 经验值，与一个 300 耗点的自定义称号

参与小组

DJ 奖励：5000 积分，300 经验值

PL 奖励：3000 积分，200 经验值

规则书作者

（以下署名均为网络 ID）

[规则书改编者]

改编者往日之苦：“规则书继承人，将该规则更新至《变量之轮》版本，并在该版本中作为规则书的总编辑人与运营者”

改编者欧洲行走初雪：“背景部分执行修改人，道具序列库更新者”

改编者戡烈：“WP 系统灵感发表人与执行制作人”

改编者小鸡：“通用技能灵感发表人与执行制作人”

规则书改编者在《轮回游戏》规则书更新至 3.0 版本后，对原本 2.4.4 版本规则书中暴露出的问题进行了修改，并赋予了规则书新的名字与设定，是规则书在更新至《变量之轮》后继续负责后续的更新与运营

[规则书前作者]

尚福乐（另一个网络 ID “炸脖龙”）：“规则书总制作人”

主要作者是规则书的总编辑人以及创作者，《变量之轮》规则书由主要作者创作，由次要作者提议完善，由参与者进行意见补充，由管理员以及建议投稿人进行后续的意见补充才得以形成。

主要作者具有长期维护规则书运行与更新规则书的义务，是规则书版权的拥有者。玩家可以在不经过主要作者同意的情况下自行以本规则书为模板运行它进行非主群内的跑团游戏，也可以任意更改规则书的设定和内容，但此类衍生的规则书不得更改或消除此板块内容。

次要作者尼禄：“枪械、载具部分执行制作人”“冷兵器、特质系统树灵感发表人”

次要作者梦月月“种族机制系统灵感发表人”“规则运行辅助决策人”

次要作者米歇尔：“属性连锁机制部分执行制作人”

次要作者为规则书提供过重要建议，具有申请管理员的最优先采用权，并且任何次要作者对规则书提出的重大建议，主要作者都必须客观听取并且给予回应，次要作者不需要一直维持管理员身份，在因管理员义务履行过累时可以申请休息，不需要背负长期维护规则书和更新规则书的义务，但是次要作者的 ID 和贡献会一直记录在规则书作者版块中。

[参与者]

参与者玉不琢：“日常技能系统灵感发表人”

参与者青鱼：“防御力机制系统灵感发表人”

参与者火斤：“他的名字给予了我游戏背景灵感”

参与者为规则书的系统提供过灵感，他们对规则撰写的一些建议并没有被完全采用而是仅仅吸收了部分

可用建议，参与者没有长期维护规则书运行与更新规则书的义务，但是参与者的 ID 和贡献会一直记录在规则书作者版块中。

[规则书支持者]

感谢那些在规则书创建初期帮助和鼓励过我的人，以下为规则书支持者名单：
莱茵、尼禄、梦月月、基尔、fafa、北城、梅莉、沫沫、古悟、青鱼、阿福、米歇尔、优、马修、麦豪楠、萌历、李立、尤涅若、太二、吉良，浮生

[管理员]

管理员属于自愿帮助制作人分担规则书运营义务的团体，他们的奉献精神难得可贵，但是本规则书在以群体运作时管理员属于每月轮换制度，所以管理员的名字可能会不计其数，负责的维护功绩也并不会以名单的方式列入作者版块中。

[文件作者]

文件作者属于规则书中个别文件的作者，例如某个特质、某个种族等，只有经过“强度审核”工序并且被主要作者认可为强度在规则书体系下无问题的文件才有权列入作者的创作文件中，文件作者可以原创也可以提交二次创作的内容到“创意工坊”文件夹，文件作者制作的所有文件的所有权均归属其自己所有，但是文件作者无权干涉关于自己创建的文件在此规则书体系下的强度平衡和技能更改事项，若对强度平衡的结果不满意，文件作者可以申请撤销在本规则书下自己制作的文件，规则书制作人无法干涉这种撤销，但是有权利改动这些玩家自行创建的文件项目。

[建议投稿人]

建议投稿人属于在规则书成型后对目前的规则书状态进行投稿的玩家，这种后天性建议可能会被采用也可能不会被采用，决定权在于主要作者手中，所以建议投稿人的名字并不会被逐个计入作者名单之中。

资料参考-九型人格分析

完美型

- 【欲望特点】：追求进步。
- 【主要特征】：有极强的原则性、不易妥协、常说“应该”及“不应该”、黑白分明、对自己和别人要求甚高、追求完美、不断改进、感情世界薄弱；希望把每件事都做得尽善尽美，希望自己或是这个世界都更进步。时时刻刻反省自己是否犯错，也会纠正别人的错误。
- 【主要特点】：忍耐、有毅力、守承诺、贯彻始终、爱家顾家、守法、有影响力的领袖、喜欢控制、光明磊落。
- 【人际关系】：你是典型的完美主义者，显浅易明。正因为你事事追求完美，你很少讲出称赞的话，很多时候只有批评，无论是对自己，或是对身边的人也是！又因为你对自己的超高标准，你给自己很大压力，会很难放松自己去尽情的玩、开心的笑。

全爱型

- 【欲望特点】：追求服侍
- 【主要特征】：渴望别人的爱或良好关系、甘愿迁就他人、以人为本、要别人觉得需要自己、常忽略自己；很在意别人的感情和需要，十分热心，愿意付出爱给别人，看到别人满足地接受他们的爱，才会觉得自己活得有价值。
- 【主要特点】：温和友善，随和，绝不直接表达需要，婉转含蓄，好好先生/小姐，慷慨大方，乐善好施
- 【人际关系】：顾名思义，你很喜欢帮人，而且主动，慷慨大方！虽然你对别人的需要很敏锐，但却很多时候忽略了自己的需要。在你看来，满足别人的需要比满足自己的需要更重要，所以你很少向人提出请求。这样说来，你的自我并不强，很多时要*帮助别人去肯定自己。

成就型

- 【欲望特点】：追求成果
- 【主要特征】：强烈好胜心，喜欢权威，常与别人比较，以成就衡量自己的价值高低，注重形象，工作狂，惧怕表达内心感受；希望能够得到大家的肯定。是个野心家，不断地追求有效，希望与众不同，受到别人的注目、羡慕，成为众人的焦点。

【主要特点】：自信、活力充沛、风趣幽默、满有把握、处世圆滑、积极进取、美丽形象

【人际关系】：你精力充沛，总是动力过人，因为你

有很强的争胜欲望！你喜欢接受挑战，会把你自己的价值与成就连成一线。成就型的你会全心全意去追求一个目标，因为你相信“天下没有不可能的事”。动力十足的你，最好做领袖带领其他人啦！

自我型

【欲望特点】：追求独特

【主要特征】：情绪化，追求浪漫，惧怕被人拒绝，觉得别人不明白自己，占有欲强，我行我素的生活风格：爱讲不开心的事，易忧郁、妒忌，生活追寻感觉好；很珍惜自己的爱和情感，所以想好好地滋养它们，并用最美、最特殊的方式来表达。他们想创造出独一无二、与众不同的形象和作品，所以不停地自我察觉、自我反省，以及自我探索。

【主要特点】：易受情绪影响、倾向追求不寻常、艺术性而富有意义的事物、多愁善感，多幻想，认为死亡、苦难、悲剧才是极具价值和真实的生命、对美感的敏锐可见于独特的衣着，及对布置环境的品味显出他的独特性、极具创造力、过分情绪化、容易沮丧或消沉、常觉生命是一个悲剧、对人若即若离，怕亲密的关系令人发现自己不完美就会离他而去。

【人际关系】：曾否有人跟你说，你有艺术家的脾气？这个自我型就正正是艺术家的性格-多愁善感及想像力丰富，会常沉醉于自己的想像世界里。另一方面，由于你是感情主导的人，有些工作你不喜欢就可能不会做，不会考虑责任的问题。

理智型

【欲望特点】：追求知识

【主要特征】：冷眼看世界，孤僻，喜欢远离人群，抽离情感，喜欢思考分析，想知道的很多，但缺乏行动，对物质生活要求不高，喜欢精神生活，不善表达内心感受；想努力获取更多的知识，来了解环境，面对周遭的事物。他们想找出事情的脉络与原理，作为行动的准则。有了知识，他们才敢行动，也才会有安全感。

【主要特点】：温文儒雅、有学问、条理分明、表达含蓄、拙于词令、沉默内向、冷漠疏离、欠缺活力、反应缓慢

【人际关系】：你是个很冷静的人，总想跟身边的人和事保持一段距离，也不会乱发脾气发泄情绪。很多时候，你都会先做旁观者，后才可投入参与。另外，你也需要充分的私人空间和高度的私隐，否则你会觉得很焦虑，不安定！你也很有机会成为专家，例如电脑啦，漫画啦，时装啦，因为你对知识是非常热爱的！

社会型

【欲望特点】：追求忠心

【主要特征】：做事小心谨慎，不轻易相信别人，多疑虑，喜欢群体生活，为别人做事尽心尽力，不喜欢受人注视，安于现状，不喜欢转换环境；相信权威、跟随权威的引导行事，然而另一方面又容易反权威，性格充满矛盾。他们的团体意识很强，需要亲密感，需要被喜爱、被接纳并得到安全的保障。

【主要特点】：忠诚、警觉、谨慎、机智、务实、守规、纪律维持者。

【人际关系】：你会是一个很好员工，因为你很忠心尽责。安全感对你都很重要，因为当遇到新的人和事，都会令你产生恐惧、不安的感觉。基于这种恐惧不安，凡事你都会作最坏打算，换句话说，你为人都比较悲观，也较易去逃避了事。

活跃型

【欲望特点】：追求快乐

【主要特征】：乐观，要新鲜感，追上潮流，不喜欢承受压力，怕负面情绪；想过愉快的生活，想创新、自娱娱人，渴望过比较享受的生活，把人间的不美好化为乌有。他们喜欢投入经验快乐及情绪高昂的世界，所以他们总是不断地寻找快乐、经验快乐。

【主要特点】：快乐热心、不停活动、不停获取、怕严肃认真的事情、多才多艺、对玩乐的事非常熟悉亦会花精力钻研、不惜任何代价只要快乐、嬉笑怒骂的方式对人对事。

【人际关系】：活跃型的你，就是如此这般：乐观、精力充沛、迷人、好动、贪新鲜、五时花六时变……“最紧要玩得开心”就是你的生活哲学！你们很需要生活有新鲜感，所以很不喜欢被束缚、被控制。你的活力是玩的活力，又跟第三型的成就型又有所不同，相信你们是活动搅手，玩极唔厌！

领袖型

【欲望特点】：追求权力

【主要特征】：追求权力，讲求实力，不靠他人，有正义感。要话事（说的算），喜欢做大事；是绝对的行动派，一碰到问题便马上采取行动去解决。想要独立自主，一切靠自己，依照自己的能力做事，要建设前不惜先破坏，想带领大家走向公平、正义。

【主要特点】：具攻击性、自我中心、轻视懦弱、尊重强人、扶正不扶歪。为受压迫者挺身而出、冲动、有什麽不满意即场发作、主观、

直觉。

【人际关系】：很多领袖都有以下特点：豪爽、不拘小节、自视甚高、遇强越强、关心正义、公平。你们清楚自己的目标，并努力前进。由于不愿被人控制，且具有一定的支配力，所以你们很有潜质做领袖带领大家。由于你们都较好胜，有时候会对人有点攻击性，让人感到压力。

中立型

【欲望特点】：追求和平

【主要特征】：须花长时间作决定，难于拒绝他人，不懂宣泄愤怒；显得十分温和，不喜欢与人起冲突，不自夸、不爱出风头，个性淡薄。想要和人和谐相处，避开所有的冲突与紧张，希望事物能维持美好的现状。忽视会让自己不愉快的事物，并尽可能让自己保持平稳、平静。

【主要特点】：温和友善、忍耐、随和、怕竞争、无法集中注意力，有时像梦游、不到最后一分钟不会完工、非常倚赖别人的提醒、注意力集中在细节、次要的事、对大多数事物没有多大的兴趣、不喜欢被人支配、绝不直接表达不满，只是阳奉阴违。

【人际关系】：在很多情况，你们都是和平使者，善解人意，随和。你们很容易了解别人，却不是太清楚自己想要什么，会显得优柔寡断。相对地说，你们的主见会比较少，宁愿配合其他人的安排，做一个很好的支持者，所以你是比较被动的。