



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轮回游戏，那么请认真读完它，这会让你可以更快地入门轮回游戏！

关于轮回游戏 轮回游戏一直以来都是以网络 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 703640018），目前我们还不打算将其朝实体规则方向发展。轮回游戏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

轮回游戏属于无限流背景的跑团游戏，它的主题是玩家扮演的轮回者不断强化自我并生存下去的过程，玩家们扮演的“轮回者”是多维宇宙中一个特殊的群体，它们限于一种高阶意识体的控制，为了生存而不得不穿梭于各个位面执行干涉性的任务，每次完成任务和接受新的任务在这里就被称作一次“轮回”，每次顺利地进行轮回后，意识体会根据轮回者们的表现以授予对应的奖励。除了在危险的轮回任务中出生入死之外，在“轮回中枢”进行的序列强化和资源交易也是轮回者们一项重要日常，作为轮回者只要具有足够的资历和财产，你就可以在轮回中枢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）。

轮回游戏规则书的定义

轮回游戏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，因此轮回游戏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

加入轮回游戏的玩家群体条件非常简单，在读完规则书后，你只需联系群内萌新辅导员，向其要一份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。所以你可以把我们的轮回游戏 SG 群理解成一个前台群，当你进行考核之后便可以正式进入

轮回中枢群，也就是轮回游戏这个大集体之中了！

要如何融入群体

加入轮回中枢游戏群后，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，轮回游戏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，轮回游戏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（v1.0~4.4）

V1.0：将子弹道具购买数量统一调整为“3”，箭矢道具购买数量统一调整为“5”、增加了弓箭多重射击的打击距离、[连弩]的词条耗点减少至 200 点数。

V1.01：弓箭的装填从“主动”改为“主动/瞬发/强制瞬发”，弓箭手可以用任何一种动

作来装填自己的箭矢、删除了协调和精准度对枪械的可控性（使用枪械不再对角色的协调性进行限制）、一次性道具的批量统一视作*3（特殊情况除外）、应对枪械攻击的判定改为被动方的躲避/防御判定对攻击方[2D 协调性+枪械精准度的结果除以 3]的值比大小。

V2.0：优化了重量与伤害的收益关系、优化了体力值的恢复速度、修复了从者化升级树的格式问题。

V2.1：改进了轮回中带出序列的相关功能，现在轮回者可在轮回中带出的序列不限于道具、技能、特质、称号这些形式（以上这些都可带出），并且也不限于序列库中已有的序列范畴，带出序列库之外的序列方式请见规则书中相关的规则设定。

V2.15：明确了印痕的收容类型（增设“印痕的道具收容”规则书板块），优化了升格系统和轮回者分级系统，解锁能量池将不会增加资历值。

V2.9：明确了轮回者使用日常技能自制道具的注意事项，修复了枪械命中判定相关的规则书内容错误，进一步解释了锁定打击的类型范围。

V3.0：减少了防御和援护所消耗的体力值，加强了防御的强度，删除了基础资历值和加成资历值的区别。

V3.1：丰富了自定义规则，将负重方面的说明移动到了“属性用途梗概”板块，“前言”里增加了新手考卷窍门。

V3.2：优化了“部分 1”中的排版顺序。

V4.0：临时强化奖励优化，开团公告优化，添加了超越者设定，更新了短团机制补丁，更新了升格考试流程。

V4.3：被动防护类词条更新：修改了抗寒的效果，增加了耐热。 异常状态类词条更新：增加了 1~6 等级的烫伤。 规则书更新 1：背景简介中的“印痕”描写复制到了主规则书中，这方面描写详细讲述了印痕的用途。 规则书更新 2：增加了“前言”中的“轮回游戏规则书的定义”讲解。 规则书更新 3：规则书里面增加了防御力等级相关的讲解（之前这块叙述一直是在序列制作文本中）。 规则书更新 4：修改了道具制作文件中枪械的命中公式错误。 萌新试卷修改：招募几位改卷人一起商议试卷修改方案。 创建模板修改：修改了枪

械部件耐久计算的 BUG。 序列库更改 1： 机械工程学的前置技能改成了高等数学。 序列库更改 2： 修改了 SB-555 B Faiz Driver 腰带的技能计算问题。 补丁更新： 联动技能合成方式， 轮回者传送类型， 携带道具的分组， 九型人格解析。

V4.4： 删除了“新手考卷窍门” / “玩家对主持人的评分” 机制改动（0~5 六个评分选项） / “主持人对玩家的评分” 从“最少 4 名” 改为“最少 3 名” 才会启用此机制 / 【评分机制】 大板块中增加了“评价的适用性” 叙述 / 增加了 【主持人奖励总计】 大板块 / 词条目录增加了“隐身” 和“潜行” 的词条。 / “人物卡” 模板中增加了锁定区域密码的提示。

部分 1.如何创建轮回者

建立一张轮回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轮回游戏的骰子群输入“.r 6#2d3” 或“.sg” 代码（后者是轮回游戏专用建卡代码， 目前只有轮回游戏专用的 QQ 骰子 1351483470 可以执行这个代码）， 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（3000 积分和 200 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。

【一位初始轮回者拥有什么资源？】

[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、幸运值”，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 3000 积分与 200 经验值可以在序列库中自行兑换序列项目，在积分相当于轮回者们的货币，是可以进行交易的，而经验值相当于轮回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，轮回游戏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轮回中枢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轮回者的缘由，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（大多数轮回者都是非正常死亡后被重生到中枢的）。

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”栏可以让玩家记录轮回者在中枢经历的故事，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：

健硕值：是衡量角色身体健壮程度的数值的属性，壮硕是轮回者一切的基础，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，爆发是轮回者行动的基础，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，协调是轮回者控制身体的基础，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，精神是轮回者思维的基础。

反应力：是评估角色反应速度的数值的属性，反应是轮回者感知的基础，反应是轮回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：

幸运值：是一个十分常用的数值，它衡量角色的个人运气值的属性，在一些日常阶段乃至战斗阶段，幸运都可能会影响到角色的命运（具体如何判定请以主

持人决定运用为主）。

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”或“增加基础 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。

轮回者除幸运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。

【属性用途梗概】

力量对抗（双方）：3D 壮硕值进行对抗判定。

敏捷对抗（双方）：3D 爆发力进行对抗判定。

精神对抗（双方）：3D 精神力进行对抗判定。

幸运对抗（双方）：3D 幸运值进行对抗判定。

协调对抗（双方）：3D 协调性进行对抗判定。

闪避对抗（双方）：3D 反应力进行对抗判定。

攀爬/潜行/高难度动作：3D 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！）

对枪械判定：

对枪械一类具有“精准度”系统的武器攻击进行闪避或防御时，公式属于特殊公式，应对枪械攻击的判定为被动方的躲避/防御判定对攻击方[2D 协调性+枪

械精准度]的值比大小。

生命值和意志：

每 1 点壮硕值等于 10 生命值（HP 值）。

每 1 点精神力等于 1 理智值（SAN 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死亡，SAN 则类似于《克苏鲁的呼唤》中的 SAN 概念，它是一种代表角色所剩理智的数据，当 SAN 归零后，角色会因为一些感情冲击而疯掉，当角色 SAN 减少过半时，主持人需要根据情况为角色安排情绪状态[类似于：紧张/恐惧/抓狂/绝望等]。

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

【种族设定】

在被选中成为轮回者之前，你的角色可能属于任何一个种族，在来到中枢之后，经过序列调整的你只能从中枢列出的“一阶种族”中选择一类来作为你“轮回者”身份的初始种族，在中枢收录的种族列表中，种族一共被分为三个阶级，通常各个种族的强度是大致相同的，你可以理解为阶级越低的种族便越稳定，阶级越高的种族就越极端。通常低阶种族并不会有什么十分突出的优势，但也不会存在特别致命的缺点，而高阶种族在具备某方面极为强悍的优势时也会具有一些及其致命的弱点，例如一阶种族人类和三阶种族吸血鬼就是个很好的对比。

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】

印痕是轮回者的证明，即便是轮回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（即便是灵体形态的轮回者，印痕也可以覆盖在身上），也就是说，轮回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任务信息，或者轮回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轮回者进行意识交流、控制轮回者的存在迹象、道具储存功能、调节轮回者的序列状态、申请传送至序列库、提示轮回任务信息]等。

【印痕的道具收录】

印痕的收录限制：

印痕只能收录从中枢购买或通过轮回任务结算获得的道具，这些道具都属于“被印痕收录”的状态，因此你无法在其他轮回者未同意的情况下抢夺他的武器收入自己的印痕，你也无法将轮回世界中找到的道具直接收入自己的印痕。因此印痕往往只是轮回者自己的“小仓库”而已，在轮回世界中轮回者依然需要依靠背包来收纳一些临时得到的道具。

在轮回中枢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：是轮回任务世界中的道具类型，任何在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：这类是轮回者在中枢购买的道具或通过任务奖励被授予的道具，这种道具是可以收入印痕的。在轮回者身上携带的任何被序列认证的

道具都会让轮回者自身的资历值提高。

死亡后轮回者印痕的处理：

死亡后，轮回者的印痕将不再归宿主所有，它可以被任意轮回者打开，里面的道具也可以收录进其他轮回者的印痕之内，一旦这么做，那么此道具将归于那名轮回者的所有权，如果轮回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，所以对于轮回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，轮回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。

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. 无论在轮回或其他扮演阶段轮回者的道具如何变动，每次结算其持有道具资历值时只有每次轮回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（轮回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。

【RP 崩坏惩罚】

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，否则这会毁了你的角色设定和游戏气氛。
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。

部分 2.如何强化你的角色

【轮回者可利用的资源】

1. **积分：**用途最广的一项资源，获得途径也有很多，如在轮回中完成任务，也可以通过轮回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：**在轮回者完成轮回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轮回游戏时，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轮回的难度等级。

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轮回者战斗力的尺度。

3. 序列碎片：序列碎片通过完成轮回任务获得，轮回任务的难度分为 1~5 星五个阶段，这些阶段的难度分别会给完成任务的轮回者相对的 1~5 星序列碎片（例如轮回者完成了三星难度的轮回[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，一次轮回中轮回者最多只能获得一个序列碎片（如果出现完成 XXX 支线任务就会获得序列碎片等任务且轮回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，但是轮回者之间可以用积分交易序列碎片。）

注：在轮回任务世界中，轮回者无法挪用以上三种资源，无法在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，但是根据种族的类型不同，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，通过支付经验值轮回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，因为轮回中的世界观维和所需，意识体也可能会屏蔽轮回者的种族差别（强制将轮回者改为符合该轮回线的统一种族）。

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，在中枢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轮回世界中进行，只有回到轮回中枢，轮回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，当轮回任务失败后，可能会强制被任务结束，轮回者们将会被传送至轮回中枢，在这期间，所有主线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，并且轮回者们会扣除相当于当前[资历值 X2]值的积分，如果在这个阶段下轮回者的积分归零或成负数，那么轮回者将会死亡，在这个结算阶段是不能临时找队友借贷积分的。

【轮回者的等级】

3000 资历值以下：1 星轮回者（推荐进入 1 星难度轮回）。

4000 资历值以下：2 星轮回者（推荐进入 2 星难度轮回）。

5000 资历值以下：3 星轮回者（推荐进入 3 星难度轮回）。

7000 资历值以下：4 星轮回者（推荐进入 4 星难度轮回）。

9000 资历值以下：5 星轮回者（推荐进入 5 星难度轮回）。

9000 资历值及以上且经过升格测试：升格者（推荐进入 5 星难度轮回或特殊级

别轮回）。

提示：主持人在审核报名该次轮回玩家的角色卡时请将资历值和技能结合进行预览，以保证进入此次轮回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】

当轮回者的资历值达到 9000 及以上时，他们将会获得永久的 debuff “序列饱和状态”，达到这个状态的轮回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轮回者进行交易，轮回者也无法从轮回中带出道具、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 8090 资历值时兑换一件橙色武器使得其角色的资历值超过了 9000，那么这就回触发序列饱和状态，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，角色的称呼可以从轮回者提升至升格者，升格者不会被 9000 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 9000。
- 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）。

【超越者】

当升格者自身资历值达到 30000 后（临时强化结果除外），意识体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，一旦轮回者选择其一，这个选项就会永久生效，轮回者可以在任何时候进行这一选择，即便在轮回世界中也完全可以。

[选项 1]: 使自己立刻转化为超越者。

[选项 2]: 抹去自身对中枢相关的一切记忆，消除印痕与作为轮回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，若是死后重生至中枢这种类型的轮回者，则会抹去死亡事实以未遭遇死亡事件的世界线继续生活。

超越者是与中枢序列进行同化后的存在，因此并非升格者的强度可以比拟。超越者可以用更高地效率完成对轮回世界的第三法则干涉性任务，是象征着轮回中枢战力巅峰的存在。

超越者的四大权限

[删减权]: 超越者可以在中枢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]: 成为超越者后，将不会再受到资历值系统的拘束，相当于超越者没有资历值栏位了，因此超越者的强度也无法通过通常计算方式来评估。而且超

越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]：成为超越者就意味着轮回者生涯的终结，因为超越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，否则中枢通常不会再对超越者发布任务，因此超越者可以无拘无束地享受在中枢内一切免单的自由生活，甚至超越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]：超越者可以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。

超越者的三大特点

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

[印痕进化]：成为超越者的角色，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]：超越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，超越者是不具备明确数据的存在，两个超越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，所以超越者不需要拘泥于数据，在这个层面上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”是轮回者经常要消耗的两数值，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，轮回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，是轮回者自带的机能，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轮回者 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 协调属性=1 体力值

1 精神属性=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，就可以让轮回者迅速掌握他想要学习的技能。技能分为“战斗技能类、日常技能类、初始技能类”三种类型，其中战斗技能类还分为战斗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：

轮回者的技能栏位总计 7 个，其中 2 个初始技能栏，1 个日常技能栏，5 个额外技能栏

初始技能栏：装备起始就具备的初始技能

日常技能栏：只能装备日常系技能

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 个额外技能栏都需要序列碎片解锁

解锁额外技能栏 1：消耗 1 枚[序列碎片☆]

解锁额外技能栏 2：消耗 1 枚[序列碎片☆☆]

解锁额外技能栏 3：消耗 1 枚[序列碎片☆☆☆]

解锁额外技能栏 4：消耗 1 枚[序列碎片☆☆☆☆]

解锁额外技能栏 5：消耗 1 枚[序列碎片☆☆☆☆☆]

只有解锁技能栏，角色才能在以此栏位购买并放置技能

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。

技能的优先等级：

优先等级的数值等于该技能的购买时所需的经验值耗点，耗点越高的技能，优先等级也就越高，在两项效果冲突的技能生效时，往往是优先级高的一方压制优先级低的一方，但如果优先等级相同，玩家双方需要进行幸运对抗来决定成败，（技能的优先等级从 30~500 不等，通常情况下最低只能达到 30，最高只能达到 500，如果技能本身自带一些 debuff，则可以突破 500 点数界限而以 600 点数作为上限，但是再严重的 debuff 也不会减少点数的消耗，技能的强度关联点数的消耗是通过其正面作用来决定的，但是如果没有足够程度的 debuff 而设定出正面强度很高的技能，那也是无法过审的，所以请自行把握好 debuff 和技能正面强度之间的制约关系），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。

刚刚成为轮回者的角色是如何得到初始技能的：

角色在被选入轮回中枢后，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，假如在成为轮回者之前“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，为了保证所有一星轮回者的能力都能对等，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。

初始技能的购买：

初始技能可以作为普通技能被购买并放置在已解锁的额外技能栏中，初始技能的耗点一律计算为 100，优先级也是 100。

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轮回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轮回者具有偏见，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幸运属性挂钩，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轮回者的身份直接创建道具上传至中枢序列进行审核，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[轮回者 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，因为自己是以一名轮回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：轮回者的自制道具只是提交设计图或方案给中枢，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（指轮回者角色而非玩家）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。

用轮回者身份自制道具和玩家身份创建道具的区别：

用轮回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某某公会，或者此道具上面刻有“纪念已故的轮回者某某某”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：

在意识体的整合下，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。轮回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 500）。

[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，轮回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。

【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。

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（）。

高阶技能：初始强度很高的技能，但往往不具备升级链。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。

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。如果其升级链技能的优先等级在 350 或以下，那么在解锁升级链之后可以将原技能无消耗地替换为该升级链技能，但如果升级链技能优先等级在 350 以上，那么轮回者需要消耗其[优先等级-350]的经验值来兑换升级链技能。

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（10/5）

三阶：解锁一项高阶技能的兑换权限

四阶：属性值加成（10/5）

五阶：解锁两条升级链

（总计解锁两条升级链、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、属性值加成（5）

三阶：解锁一条升级链、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：解锁两条升级链、属性值加成（5）

（总计解锁三条升级链、属性加成 20）

[后起型]

一阶：解锁基础性能的兑换权限

二阶：解锁一项可选技能的兑换权限

三阶：解锁一项可选技能和一条升级链

四阶：解锁一项高阶技能的兑换权限、属性值加成（5）

五阶：解锁三条升级链、属性值加成（5）

（总计解锁四条升级链、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轮回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】

种族的三个阶级：

阶级一属于最普通的种族类型，除了属性限制和行为习惯之外，并没有什么明显特征

阶级二的种族具有稍高一些的性能，但是会具有一些具有负面影响的特征

阶级三的种族在某些方面具有十分明显的优势，但同时也会存在很大的缺陷或弱点，可以理解为种族系统实际上是完全平衡的，任何种族都无法达到十全十美，往往某一方面越强的种族，它的另一方面也会相对越弱。

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。

种族的更换：

轮回者被选入中枢时，可以从阶级一的种族列表中任选一个作为初始种族，但是以后再更换种族就需要消耗 1000 积分的更换费用，并且还会消耗额外的序列碎片。

更换阶级一种族：消耗 1000 积分和序列碎片☆。

更换阶级二种族：消耗 1000 积分和序列碎片☆☆。

更换阶级三种族：消耗 1000 积分和序列碎片☆☆☆。

角色不能同种族更换（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属性值，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。

种族兑换的限制：

轮回者可以兑换的种族范围是有限制的，中枢序列不会给轮回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，以及形态非人形的种族等，为了让轮回者打消让自己成为这些奇怪形态的念头，中枢根本不会将这些奇异种族的序列放在列表之中。

【称号】

称号的概念：

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

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：通过在轮回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】

轮回游戏的规则书中并不存在宠物系统，轮回者们无法让轮回世界的野生物与

中枢的序列相互兼容，轮回者们也许可以在轮回中临时驯服宠物，但是无法将其从轮回世界中带回中枢。有时通过一些特殊的魔法类技能，轮回者可能会做到召唤“使魔”类型的魔法生物，但它们通常也只是临时存在的，并不会永久留在轮回者的身边。

【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，在轮回中枢，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）

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 30 点）

绿色品质：（最高 60 点）

蓝色品质：（最高 120 点）

紫色品质：（最高 240 点）

红色品质：（最高 480 点）

橙色品质：（最高 960 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，购买价格是点数*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，一些道具的点数会超过橙色品质的点数极限（大于 960 点），那么它将会具有一定程度上的限制，需要持有者自身的资历值高于此道具的总计点数的七倍，若不能高于此点数，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，即便是轮回者自己用多个配件组合成的自组武器也会受到这个限制。

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：

道具对使用者的体积也有要求，例如一件只能给正常人类佩戴的钢盔不能让头颅巨大的龙族佩戴一样，装备在建立之初就必须拟定一个合适的使用者体积范围，当然为了游戏的简易性，这个体积范围是模糊的，具体根据种族的不同而定，例如人类的体积是 100，那么一件可供正常人类佩戴的头盔的使用者体积范围大概在 90~120 之间，通常情况下这个使用者体积范围跨度只在 30 体积跨度范围内（据道具情况而设定），如果使用者的体积范围在这个范围之内，那么其就可以正常使用这件道具了。

道具的攻击力：

攻击力顾名思义是一件道具的伤害属性，这里只涉及物理攻击力，法杖这类道具的通常只能给一些法术以辅助效果，自身并不会具有魔法攻击力，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，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。

枪械的伤害和射速：

枪械的伤害为动能*子弹固定伤害

射速 0 级：栓动式非自动武器（每次攻击后需经过瞬发动作进行填装）

射速 1 级：半自动，类似手枪和精确射手步枪（一回合攻击一次）

射速 2 级：全自动射速，类似突击步枪、冲锋枪（一回合攻击两次）

注释：射速 2 级的枪械，在第二次射击时，射击会默认作算为瞬发动作，与其他的瞬发指令冲突

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的数量，子弹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，但是子弹自身必须具有强度等级设定，具体范例如下：

强度 1 级：10 点伤害。

强度 2 级：20 点伤害。

强度 3 级：30 点伤害。

强度 4 级：40 点伤害。

强度 5 级：50 点伤害。

强度 6 级：60 点伤害。

强度 7 级：70 点伤害。

强度 8 级：80 点伤害。

强度 9 级：90 点伤害。

强度 10 级：100 点伤害。

子弹的强度从 1 级开始计算，每升一级则会消耗点数 10（最高 10 级），购买子弹时需要审阅子弹类型是否在枪械的可用范围内，1 级强度的基础通用子弹是不需要支付价格的，子弹从 2 级强度开始计算价格，均需要按“3 颗”为单位起步进行计算以逐个购买。

子弹口径类型：

极小口径（1~3mm）

小口径（4~6mm）

中口径（7~10mm）

大口径（11~15mm）

超大口径（16~20mm）

其他类型（其他类型需要写明细节）

规则中的口径归类与现实可能略有区别，请勿完全套用现实比例，口径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经验值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花费 1~5 星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，他就已经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，它们的定价固定都是 100 经验值。后期兑换的初始技能会让角色的资历值增长，建卡赠送的两项初始技能放入初始技能栏，如果后期兑换，在初始技能栏已满的情况下，后期购入的初始技能也可以放入解锁的额外技能栏。

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，日常技能可放入日常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。如果其升级链技能的优先等级在 350 或以下，那么在解锁升级链之后可以将原技能无消耗地替换为该升级链技能，但如果升级链技能优先等级在 350 以上，那么轮回者需要消耗其[优先等级-350]的经验值来兑换升级链技能。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.种族的更变和升级：通常情况下，种族的更变需要花费低价 1000 积分和其对

应阶级的 1/2/3 星序列碎片（对应 1/2/3 阶种族等级），一些具有进化树或族系的种族可能会具备特殊的升级方式，具体按照其内部的介绍而定，如果没有特殊升级措施那么默认按照更变种族所需的价格进行。

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。

【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。

[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。

[指令类型 5]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】

四种不同的基础伤害类型：

双持武器通常攻击的基础伤害=[主手武器伤害]+[副手武器伤害]（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。

单持武器通常攻击的基础伤害=[武器伤害+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。需要注意的是单持的枪械攻击也具有徒手伤害补正）注：单持攻击=持有一把武器攻击。

单独主手或副手武器的基础伤害=[单独的主手武器伤害或副手武器伤害](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：相当于角色[爆发力*2]的值。

常见的武器伤害类型：

发射类热武器伤害（枪械/火炮）：热武器动能*子弹伤害[需载弹]

近战冷兵器伤害（刀/剑）：攻击力结算+重量的五分之一值

远程冷兵器伤害（弓/弩）：攻击力结算+箭矢收益[需载弹]

（关于弓/弩的注释：弓箭攻击属于单持攻击而不是双持攻击，弓箭与弩的通常射击都属于进行一次攻击后需要一次的[主动/瞬发/强制瞬发]的动作装填箭矢）

（弓的多重射击特性：弓的一次攻击中最高可搭载三只箭矢，可以完成对远处直径 20 米内的三个不同目标进行同时攻击，但是无法对同一个目标进行这样的多重射击。）

伤害结算限制：

一位老练的轮回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：

某位轮回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，经过这位轮回者的筛选，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。

伤害结算判定：

基础判定：我方基础伤害量-目标的生命值=经过一次攻击后对方所剩的生命值。

进阶判定：我方基础伤害量+我方的最多三种其他加成（先后顺序可自拟）-目标防御等级带来的减免-目标的最多三种减免（先后顺序可自拟）-目标的生命值=经过一次攻击后对方所剩的生命值。

【防御力等级】

防御力等级是轮回游戏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“10”，也就是可以提供 500 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：

轮回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轮回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。锁定型攻击的类型只包括非物理攻击，物理攻击不能算作锁定攻击，它的类型有精神攻击、诅咒、祝福等无法用物理途径闪避或防御的技能类型，其中锁定型攻击主要以精神攻击为主。锁定型攻击并非必中攻击，它只是逻辑上的“无法被物理性屏蔽”而已，但通过一些非物理的防护措施（如能量护盾、心灵护盾、净化、精神护甲等常见技能）仍然可以将这些攻击抵消。

精神攻击注释：

精神攻击通常属于锁定型的攻击（例如直接施咒或以对方的视线来进入并污染对方的大脑等），面对这种攻击是无法闪避和防御的，它们有时甚至会直接对角色的理智进行打击，这是一种具有很强杀伤力的攻击模式，当角色 san 归零后角色将会陷入精神崩溃，算作瘫痪，精神崩溃状态，此情况下角色无法进行任何动作，同样也无法战斗，甚至可能会因为精神失常而胡乱攻击友军，这时候角色的控制权处于主持人手中，当角色的 san 值因为一些因素而恢复后玩家才能夺回控制权，否则疯癫状态将可能会持续至角色死亡。

【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 3D 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，消耗 2 点体力值可以选择防御，防御对抗的公式是双方 3D 爆发力比值，结果值最大的一方判定成功，防御成功后，防御方将会获得自身[壮硕值*6]数值的减伤值（该减伤无法防御精神伤害）。

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

少量伤害：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，这种伤势在轮回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。

搜索判定：

通常情况下搜索判定可以与幸运挂钩，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 $[1D100 + \text{属性加成} > \text{主持人给出的难度数值}]$ ，难度数值根据临场难度由主持人决定。

轮回者的部分属性换算：

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[爆发力*1]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，玩家可以在轮回中枢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轮回的标准，大多数轮回都会开放“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。

轮回者的临时强化：

轮回者的强度通常只在轮回中枢内是成固定形式的，在各个位面的轮回中，因为轮回者要执行的任务难度不同，在进入光辉隧道进行数据化时，轮回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轮回任务后，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。

【如何主持一次游戏】

每个人都有担任主持人的资格，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相关的审核员进行确认工作，在结团后也需要提交相应的结团报告书，审核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）。

【主持人的制约】

若玩家在轮回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 20 点评分，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。

【轮回难度】

轮回难度分为 1~5 星，通常情况下星级越多则任务强度也会越高，在五星以上还会设有特殊难度的轮回（也会被称为 EX 级别难度），通常这类轮回的危险性会高于五星轮回，除 1~5 星难度和 EX 难度之外，还具有有一种“独立难度”轮回，这种轮回通常不会过于顾及到轮回者自身的能力，轮回者很可能只是意识穿越到这种轮回之中，所以轮回者自身的属性数据强弱并不会在这种轮回中得以表现，可以说进入独立难度轮回的任何星级轮回者，都是在同一水平线上的。

必须要注意的一点是，不论是低级轮回还是高级轮回，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 星级轮回者参加 1 星轮回，他会遭遇的险境与 5 星轮回者进入 5 星轮回是相同的，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。

难度与轮回者等级的对应举例：

3000 资历值以下：1 星轮回者（推荐进入 1 星难度轮回）。

4000 资历值以下：2 星轮回者（推荐进入 2 星难度轮回）。

5000 资历值以下：3 星轮回者（推荐进入 3 星难度轮回）。

7000 资历值以下：4 星轮回者（推荐进入 4 星难度轮回）。

9000 资历值以下：5 星轮回者（推荐进入 5 星难度轮回）。

9000 资历值及以上且经过升格测试：升格者（推荐进入 5 星难度轮回或特殊级别轮回）。

以上资历值范围的轮回者均可以进入独立难度轮回，独立难度轮回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轮回玩家的角色卡时请将资历值和技能结合进行预览，以保证进入此次轮回的玩家不会出现过强或过弱导致剧本崩盘的情况出现。

【轮回者的五个导入模式】

这部分会大量涉及到轮回游戏的背景设定。轮回者的传送前提都是一样的，在选择并接受轮回任务之后，轮回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，中枢的传送装置

连接着光辉隧道组成的传输网络，在光辉隧道中意识体会对轮回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，轮回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。轮回者可以不用掩盖自己的身份，光明正大地执行任务，这类位面中通常对“轮回者”这一群体会有着或多或少的认知程度，并且可以接受轮回者们的存在。

2/身份代入：常出现在序列契合度中庸的位面世界中。轮回者的身份代入到轮回世界内主线事件相关的身份，并且默认与这个任务事件中的一些关联角色相互认识，但是轮回者的人设不变，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，因此轮回者需要以转生的方式进入轮回位面之中。这种情况通常会将轮回者的灵魂介入进刚刚出生的婴儿身上，轮回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轮回者的灵魂苏醒，并且完全恢复原身份轮回者的记忆，之后才会慢慢恢复轮回者自身的序列能力，以及可以启动印痕来取出自己的武器装备。需要注意的是轮回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，其轮回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。轮回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任务事件相关联的人物体内并替换其原灵魂，灵魂穿越后，轮回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，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，轮回者会以无人相识的身份介入任务，并且在探索和适应这个位面的过程中触发并完成轮回任务。

【轮回中可带出的资源】

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，轮回中除纯生物（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。在一次轮回中，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），若在轮回中玩家得到了多个序列，那么在轮回结算阶段，也只能选择其一带出轮回。以下板块将会具体介绍轮回内可带出序列的详细规则。

1[道具带出]：从轮回中带出道具的方法是最简单的，用轮回世界中的货币购买、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轮回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，轮回者只能选取其一种道具来带出轮回，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。

轮回难度☆：黑色道具及以下品质

轮回难度☆☆：绿色道具及以下品质

轮回难度☆☆☆：蓝色道具及以下品质

轮回难度☆☆☆☆：紫色道具及以下品质

轮回难度☆☆☆☆☆：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轮回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，至少在轮回游戏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，如果一次轮回中带出了多个技能则很有可能导致轮回者自身的序列崩坏，根据序列定制的兼容性系统，轮回者只能选取其一种技能来带出轮回，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。

轮回难度☆：100 优先等级以下技能

轮回难度☆☆：200 优先等级以下技能

轮回难度☆☆☆：300 优先等级以下技能

轮回难度☆☆☆☆：400 优先等级以下技能

轮回难度☆☆☆☆☆：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]：在轮回中轮回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”，如果轮回者本身就具备特质，那么因为序列封闭的缘故轮回者将无法再带出特质了（即便是

经过激烈的改造轮回者可能在轮回中具有新特质的部分能力，但是在结算之后轮回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。

轮回难度☆：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）

轮回难度☆☆：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）

轮回难度☆☆☆：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）

轮回难度☆☆☆☆：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）

轮回难度☆☆☆☆☆：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）

（如果结算时轮回者自身具备特质则无法再带出特质了）

4[称号带出]：轮回者在轮回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，如果一次轮回中带出了多个称号则很有可能导致轮回者自身的序列崩坏，根据序列定制的兼容性系统，轮回者只能选取其一种称号来带出轮回，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。带出的称号由轮回管理员和群主（尚福乐）严格审核把控避免出现滥强现象。

轮回难度☆：100 优先等级以下称号

轮回难度☆☆：200 优先等级以下称号

轮回难度☆☆☆：300 优先等级以下称号

轮回难度☆☆☆☆：400 优先等级以下称号

轮回难度☆☆☆☆☆：500 优先等级以下称号

特殊难度（EX）：600 优先等级以下称号

（如果结算时轮回者称号栏位已满则无法带出称号）

如果轮回者带出的序列在轮回中枢的序列库中没有，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（这期间对于轮回者而言，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”，导致轮回者的序列带出失败，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。

【评分机制】

评价环节：

该环节是在轮回结束之后，在轮回监督员的监督下，玩家与主持人进行的相互打分，在打分阶段，监督员并不会公开双方对彼此的评分，打分阶段过后则将会进行公开，玩家的评价往往决定了他们角色的收益（评分详情请见后文）。

评价的适用性：

无论是主持人还是玩家，得到的评分都会在轮回结束后加入到这个玩家自己的

评分系统当中（毕竟主持人从宏观上来讲也是“玩家”中的一类），一个玩家的评分适用于他的全部角色卡。

评分的继承：

评分是可以继承的，在同一个月内，玩家的评价将会继承在他的所有角色卡上面，并且评分会随着每次轮回结束后的增加和减少而变动。

评分的刷新和季度奖励：

每个季度开始时，玩家的评分都会进行刷新，所有玩家的评分都将归零，之后从新开始评分的计算，但是统计员将会记录每个季度中评分最高的三名玩家，并且给予他们大量的奖励（这里的“玩家”也包括那些做过主持人的玩家）。

第一名：获得 50000 积分+900 经验值。

第二名：获得 30000 积分+600 经验值。

第三名：获得 10000 积分+300 经验值。

【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。

【玩家奖励结算】

主持人对玩家的评分：

[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，每次轮回结束后，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（若是一次轮回中参与的玩家数目小于 3 名，则不会涉及到这个评价环节，所有玩家会默认没有评价，如果有玩家的角色在轮回中途被传送回中枢，那么他将不会算作参与这次轮回的角色，也不会有资格参与这个评价）。

第一名：获得 5 点评分+500 经验值。

第二名：获得 1 点评分+200 经验值。

未上榜：减少 2 点评分。

[角色影响力]

此评分是对玩家在操作上面进行的打分，包括引领剧情、战斗表现、综合好感度等要素，此评价和扮演力的评价模式相同，需要主持人进行名次的排序，并且可选地编辑评语（若是一次轮回中参与的玩家数目小于 3 名，则不会涉及到这个评价环节，所有玩家会默认没有评价，如果有玩家的角色在轮回中途被传送回中枢，那么他将不会算作参与这次轮回的角色，也不会有资格参与这个评价）。

第一名：获得 5 点评分+500 经验值。

第二名：获得 1 点评分+200 经验值。

未上榜：减少 2 点评分。

序列碎片与补给箱：

在结算评分之后，玩家会获得该轮回难度等级对应的序列碎片，以及该评分相对应的奖励，并且获得一次中枢赠予的补给箱，补给箱内包涵 50 件奖励中的其中一项，打开补给箱需要在轮回监督员的监督下进行，并且输入[1D50+总评分数值]的指令，若最终结果高于 50 则默认为 50，补给箱的投掷点数必须是一次性的，并且不能进行试投，补给箱内奖励通常是数值越高则越好。补给箱是强制被打开的，且补给箱也无法被交易。

【玩家奖励总计】

综上所述，玩家经过一次轮回的奖励总计有 3 种：

（1-2-3 按照顺序结算）

1. 评分与经验值的收益变动。
2. 对应轮回星级的序列碎片和补给箱。
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轮回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 星轮回者临时强化到 5 星去参加 5 星轮回，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），在轮回中主持人每撕掉一张角色卡就会获得 1 点评分，每个轮回内最多可以依靠此机制增加 4 点评分。

（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轮回毫无风险象旅游一样活到最后一个轮回。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轮回任务的轮回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 0 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轮回中生存的乐趣，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。）

玩家对主持人的评分：

在轮回结束之后，主持人也具有评价环节，玩家需要对主持人进行打分，该评分不完全涉及到玩家的体验，也涉及到对主持人态度、剧本、个人能力的打分，打分选项有 6 种[0/1/2/3/4/5 分]，根据所有玩家的打分平均分（去掉小数点），就是主持人最后的分数。

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！

（5）极好：获得 3200 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 1600 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 800 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 400 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 200 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）极差：获得 100 经验值。（你管这叫跑团？）

补给箱奖励：

主持人会获得两份补给箱，补给箱的输入指令和玩家的相同，[1D50+总评分数值]若最终结果高于 50 则默认为 50，补给箱的投掷点数必须是一次性的，并且不能进行试投，补给箱内奖励通常是数值越高则越好。（EX 等级的轮回无补给箱，积分奖励是固定的，等于玩家评分乘以 1000 的结果）

【主持人奖励总计】

结算顺序 1：[撕卡加分奖励]

结算顺序 2：[此次开团平均评分换算的经验值奖励]

结算顺序 3：[主持人补给箱*2]

【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自己的15点玩家评分和被撕卡玩家的5点评分来抵消这一次死亡，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轮回者保存，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，这时候活着的轮回者可以赶去那位本该死亡的轮回者社区住所处查看，多数情况下，这种尸体忽然消失的状况都属于是死亡的轮回者获得了“概率性地第二次生命”。值得一提的是，如果活着的轮回者们贪婪地将死亡轮回者的尸体身上的道具瓜分了，那么如果当这位轮回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轮回者身上，而是确实地落入了瓜分者手中。

[复活机制]

当轮回任务圆满完成并结束轮回后，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轮回中的所有奖励（包括序列碎片、补给箱、以及本该带出的道具，并且跳过评分环节，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1000积分作为复活费用，就可以复活这次轮回中全部死去的其他轮回者，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，由意识体对轮回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中枢发言求助借

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. 轮回开始，玩家扮演角色进行游戏。
4. 轮回结束，玩家与主持人在轮回监督员的监督下进行互评。
5. 监督员确认玩家的奖励情况和带出道具的类别。
6. 根据互评和自身的评分，玩家和主持人在监督员的监督下打开补给箱。
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。

规则书作者

（以下署名均为网络 ID）

[主要作者]

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，《轮回游戏》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]

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

[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，不喜欢转换新环境；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。