

无限跑团 2.2.1 整合版核心规则
不太正常版



不太正常出版社

目录

序章 【跑团礼仪及注意事项】	1 -
第一章 【轮回空间背景】	2 -
第二章 【人物卡属性详解】	4 -
第三章 【关于判定的基础设定】	6 -
第四章 【关于跑团，积分与强化】	8 -
第五章 【关于战斗轮与回复】	10 -
第六章 【阵营玩法详解】	18 -
第七章 【参团限制与战斗力等级划分】	26 -
第八章 【KP 开团注意事项】	28 -
第九章 【资源组合增铸玩法详解（含特效列表）】	33 -
附录 【名人堂】	73 -

序章 【跑团礼仪及注意事项】

网络跑团是一种大型社交游戏，本质上玩家分为以画风为主的 **COS** 党和以强度为主的功利党，两党之间一直存在且永远存在各种摩擦，但要理解这是正常的且在某些方面是有益的。

本群核心规则简化了战斗方式，引用 **COC** 的百面骰和大部分战斗流程，尽全力缩短了战斗时间，力求在其他方面提高游戏体验，因很多复杂原因，本群内开团多少都会有口胡因素，如有分歧，由带团 **KP** 负责解释，且 **PL** 有义务听取 **KP** 对自己剧本的解释。

本群原则上禁止各种形式上的人身攻击，心理打击，地域攻击，信仰攻击，种族攻击（玩家不一定是纯种人类），一经发现，严重者挂在规则书里裱起来。

目前本群 100%的 GM, ST, KP 不欢迎鸽子。

本群目前正在组建审核组，欢迎有意向有特长的玩家加入，人物卡，剧本，自设资源，商店，门派等需要递交审核，审核通过后方可在跑团中使用，未通过审核的剧本也可以开团，但不会记分。

第一章 【轮回空间背景】

因为草创的缘故，轮回空间目前只收人类，你们将在一次次的轮回中努力强化自己，保证自己能够存活下去。

【轮回空间机制】

目前剧本依照难度分为 E/D/C/B/A/S/EX 等级，人物卡如果想要正常的收益，只能参加同级别的剧本，参加与自身等级不合的剧本会降低收益，目前轮回空间内每人只允许同时拥有一张人物卡。

【轮回空间中央广场】

这里提供主神的官方强化，包括自设资源，商店资源，公共资源等资源的购买；伤势恢复，诅咒清除，接取副本，前往副本等基础的功能型服务，且其他地方不提供此类服务，想要这么做务必返回主神空间。

【空间西部】

【摆摊区】

这里提供玩家之间的道具和支线积分交易，暂不提供血统、改造、功法交易，对应群文件价中的交易记录。

【酒馆】

这里算是生活区的一部分，里面住着一屋子伤心的人。

【空间东部】

【居住区】

每一张过审的人物卡，默认在居住区有一个住所存放不带在身上的财产，且私人财产神圣不可侵犯。

第二章 【人物卡属性详解】

新人车卡时有 9 个主要属性和“潜力值”需要填写，新卡 9 属性总数值为 50，上限为 10，下限为 3，并且有附送的 10 积分用来买买衣服香烟矿泉水。

力量：主要提供角色的近身战斗的伤害追加以及力量，每 1 点力量可以提供 20/10（极限/常规）KG 的力量，每 3 点力量增加 1 点近战伤害追加。

敏捷：提供角色的速度以及战斗顺序相关判定，角色的移动速度根据敏捷提升，每点敏捷提供 1.6/1/0.2 米每秒的移动速度（奔跑/慢跑/散步），并且用于战斗中闪避的对抗。

体质：主要提升角色的生命值以及物理性质状态抗性相关判定，角色的生命值上限一般为体质*2

精准：主要提供角色对于自身的能力的控制精度，精准的高低决定攻击能否命中或某些特效是否能在战斗中生效，并影响反应力数值。

运算：大脑的运转速度，能否通过你的经验或者获得的情报来在一定时间内得到结果，影响反应力数值，更有些剧本需要此属性代替灵感使用。

记忆：影响人物卡可用的技能数最大值，且在某些剧本中也可以主动申请回忆错过的线索。

感知：感知影响人物可以精确掌握的信息的范围，1 公里外的高山大家都看得见，感知极高的人则能在高山上明确的看见一个狙击手正瞄准这里，这时就算他提醒身边的队友，感知低的队友也无法找到狙击手的位置，这里沿用无限恐怖的部分设定，每 1 点感知提供 10 米精准感知范围（前提是有感知的手段，比如没有 360 度视野的人，无法感知背后 10 米的东西）。

灵智：主要提供各种二级属性和能量池的常规恢复。

（注 1：白卡中有一项名为潜力值的属性，请根据群公告“置顶——第一批轮回者考核”进行填写，如果不愿意回答问题，则可以在管理的见证下，进行一次 $d50+30$ 决定潜力值，或者取 65）

（注 2：虽然白卡中有物品栏，但是创建白卡时玩家并不能拥有除普通衣物外的任何物品，视为进入轮回空间时的遗失，*你也可以消耗初始 10 分来保留这些东西）

第三章 【关于判定的基础设定】

不太正常版无限流——的判定方式以 **COC**（克苏鲁的呼唤）为蓝本，判定方式均为进行 **d100** 的百面骰，结果判定分为成功、失败两种情况，**对抗胜负的方式为对抗双方成功等级**

骰子结果 < 技能值：普通成功

骰子结果 < 技能值的 $1/2$ ：困难成功

骰子结果 < 技能值的 $1/5$ ：极难成功

骰子结果 = $1\sim5$ ：大成功

骰子结果 > 技能值：普通失败

骰子结果 = $96\sim100$ ：大失败

最终判定时，大成功 > 极难成功 > 困难成功 > 普通成功 > 普通失败 > 大失败

在判定成功数值时，依照剧本难度来划分，**E 团**为属性*7，**D 团**属性*4，**C 团**属性*2.5，**B 团**属性*2，**A、S 团**属性*1.5，**EX 团**由 **KP** 自行决定，但 **EX 团**需要公告。

角色进行的非战斗判定根据 **kp** 进行协调，。

*特殊的；交涉属性无论在什么等级的团中都视为+值计算。基础值由 **st** 进行心判并给出。

*特殊的；对抗双方对抗的某一项生效的属性差距超过 **10** 点时，称为属性压制，低的一方投掷的成功等级视为下降一级；属性压制超过 **15** 点时，可以被称为完全属性压制，低的一方投掷默认为无法成功。

所有的技能和特性的效果均具有效果阶级，其对抗原则可以参考以下资源模板中解释，既是涉及抗性对抗的情况下，同级防守方有绝对优势，涉及隐匿和侦查的情况下，依照投掷决定。

特性对抗的阶级压制无论如何不能解除。

第四章 【关于跑团，积分与强化】

开团与获得积分规则

kp 开团前需要将跑团的剧本给审核组审核，如通过则可以对团内 **PL** 正常记分。

人物卡和剧本难度等级不相同，人物卡获得的奖励会降低，相差 **1** 级时无法获得积分仅有支线奖励，相差 **2** 级时无法获得支线奖励且积分只有正常的一半，相差 **3** 级时没有任何奖励。

跑团规则与介绍

角色仅建议参加自身战斗力等级对应的团，特殊的，每张人物卡最多参加 **3** 次 **e** 团（新人团）。

pc=玩家，**pl**=玩家操控的角色，**st**=主神同 **kp**，

跑团时场外交流使用（）括起来，想要生效的行动和动作在前方加**#**，**pl**的发言则使用“”。

属性购买：

角色属性购买价格为

10 以前每 **10** 积分购买 **1** 个自由属性。

10-15 每 **20** 积分购买 **1** 个自由属性。

15-20 点只能付出 **500+E** 开锁任意一个属性，**16-20** 每 **50** 积分购买 **1** 属性。

20-25 需要 **1000+D** 开锁任意一个属性，**21-25** 每 **150** 积分

购买 1 属性

25-30 需要 2000+2D 开锁任意一个属性, 26-30 每 300 积分

购买 1 属性

30-35 需要 3000+C 开锁任意一个属性, 31-35 每 500 积分购

买 1 属性

35-40 需要 5000+CC 开锁任意一个属性, 36-40 每 750 积分

购买 1 属性

40-45 需要 7000+B 开锁任意一个属性, 41-45 每 1000 积分

购买 1 属性

45 以上需要 10000+A 开锁任意一个属性, 购买积分固定为 1000, 属性上限为 95。

复活机制:

第一次=免费

第二次=特殊复活团(一般需要凑到多个阵亡 pl 开启一次 PVP, 胜者复活)

第五章 【关于战斗轮与回复】

标准动作：

战斗中一回合可用的标准动作为

自由动作（抹一下锃亮的背头，抽出手里本来就握着的武器等等）

常规动作（攻击，使用道具，技能如无特别声明则消耗此动作，也可以用来移动。）

移动动作（将对方拉入近身战也会消耗此动作）

命令动作（驱使你的召唤物或其他从属，让你的召唤物移动不会占用你本人的移动动作。）

闪避（对方回合）

格挡（对方回合）

以上动作无必要的先后顺序。

体力规则：

徒手攻击会造成力量/3 的伤害，并消耗 1 体力，使用其他武器进行攻击会在 1 体力的基础上额外消耗体力，具体数值如下：

①拳套：0.25 体力

②匕首：0.5 体力

③杖/棍：1 体力

④单手刀/剑：1 体力

⑤双手剑：1.5 体力

⑥巨剑/大锤：2.0 体力

⑦长枪 1.5 体力

⑧弓，短弩：1 体力

⑧巨弩：2 体力

⑨枪械：小型：0.5，中型：1 体力，大型：2 体力

体力在每个你的行动轮开始时会回复满，在他人的行动轮中你可以回复 1 体力，当你的体力消耗完时，你的下回合行动轮默认为休息，无法行动。

战斗轮的进行的方式：

首先从发现对方开始，由 KP 确定距离。

确定距离后的战斗分为三种模式。

定位目标：玩家知道一个目标的位置，称为定位目标。定位分为精确定位和模糊定位。

精确定位：

精确定位指确切知道目标的位置，这一般在感知范围之内，通过某种手段来精确的定位其当前位置，也可以借助望远镜，摄像头等设备，或者使用水晶球和卜卦等方式大成功时得知目标具体位置，但这种手段得知的位置很难支持多数远程攻击，除非你能精确算出你本人和对方的相对距离，这里涉及运算的判定。

模糊定位：

大概知道目标的位置称为模糊定位，比如你知道他在对面的房间里，但是他躺在床上还是坐在椅子上你无从得知，此时你扔出一个火

球来攻击这个房间，除非你幸运大成功，否则对方几乎不会受伤。

无法定位：

对方用某种隐匿技能躲藏了起来，或者正在不惜体力高速移动，或者离开了你的感知范围，都可以视为无法定位，此时 **KP** 能给你的信息可能仅限于“你没有发现什么有价值的线索”“一个人影正在向 **XX** 方向逃窜，这个距离很难锁定目标”。

侦测与反侦测

这里要使用等级定位，即 **E/D/C/B/A/S**

当隐匿方的隐匿技能等级为 **E**，侦查方侦查技能等级为 **D** 时，隐匿方的技能完全失效，反之亦然。

在侦查时会有不定数值的环境加值与减值，例如人山人海中找到目标，在有回声的地形里聆听，隐匿方特别小心的隐藏着自己的身体和气息，或者隐匿方穿着一身灯泡生怕人看不见，只有一条路的死胡同等，**KP** 在此时应合理决定这部分的加值与减值，并与定位部分规则同时应用。

进入战斗轮后，首先依照敏捷高低来安排动作顺序，若敏捷相同则进行一次 **rd**，数值大者先行动。

1：贴身战

由进攻方对能精确定位的目标发起一次敏捷对抗，若对抗等级为

平级则可向目标移动 $5 \times \text{敏捷}$ （米）的距离并消耗掉进攻方本回合的移动动作，如此时接触到目标则进入贴身战。

贴身战中所有的攻击均不可被闪避，但可以用格挡抵消或者是规避。

若二人中有一人想要退出近身战需要进行一次敏捷对抗，成功等级高于对方则单方面退出贴身战，视为突然后退数米，并消耗掉本回合的移动动作；若敏捷对抗失败则会受到对方的一次不消耗动作的攻击，视为对方追了数米补了一脚。

2: 常规战

进攻方过精准，目标过敏捷进行对抗，闪避方需要高于进攻方一个级别才可闪避。

若进攻方进攻失败，且目标的反应力在 **15** 以上则可以过一次反应力，若成功则可以进行一次不占用动作的必中反击，直接造成普通攻击 $1/2$ 的伤害。

3: 突袭战

细节见下方侦测与反侦测，在进攻方保持隐匿或潜行的状态下，没有被对方察觉位置时，首先由 **KP** 给出双方距离，进攻方用潜行对抗目标反应力，如果目标的成功等级比进攻方高 **1** 级，则本次进攻最终伤害减 **50%**，且特效无法生效，如果高 **2** 级则视为突袭失败，进入正常战。

突袭成功后,可以直接进行突袭方的行动轮,目标丢失一个回合。

在环境要素的影响下, **KP** 决定是否给双方 **pl** 一定的成功率增值或者减值。

命令

如果你控制一个随从, 可以用这个动作对其发出一些简单指令。
例如攻击目标, 撤退, 发动技能等。

如果你的随从没有任何智慧或者本能, 那么你没有给他下命令他就不会行动。

每个回合只能发出一个指令 (但是可以选择多个随从)。

你的精神力每比 **15** 点 **5**, 每回合可发出指令数量就**+1**, 但你的随从需要逐个执行你的命令, 这意味着 **10** 条命令有可能需要执行 **10** 个回合。

闪避和格挡

闪避: 常规战斗轮中可以在回合外消耗 **0.5** 体力进行反应动作。

反应力达到 **5** 点可闪避近战武器

反应力达到 **10** 点可闪避远程冷兵器和飞射魔法

反应力达到 **15** 点可闪避枪械, 但判定减少 **50%**, 之后每提升 **5** 点反应力判定增加 **10%**, 反应力达到 **40** 点则枪械可以正常闪避。

格挡: 无论是否进入贴身战都可以使用, 若目标的武器的长度超

过 1 米，且攻击者的力量-目标力量 ≤ 11 ，目标反应力到达 12 点时，则目标可以放弃闪避进行一次格挡判定。

判定为进攻方精准对抗目标力量，高于对方一个成功等级为成功。

格挡成功时，先减少 50%进攻方的有效攻击力（同时减少上下限），然后再计算减伤，此时进攻方的特效原则上不会命中，每次消耗 1 体力，算入下回合体力槽中。

特殊的：精神类能力无法格挡。

精神力系统

精神力 = $1/4$ 记忆 + $1/3$ 运算 + $1/2$ 灵智

精神力休息 6h 可恢复 $1/2$ ，夜间睡觉恢复全部。

精神力的主要作用由抵抗精神攻击，支持诅咒物品的消耗到熬夜不等，由带团 KP 决定其重要性，泛用性极高。

精神力耗尽时，角色会眩晕一整天。

能量池恢复

无论何种神秘侧的能量池将在每天 24:00 补充最高上限的一半，如副本内无“天”的计时概念，或其他情况需要临时恢复，则基于精神力的高低，每小时恢复一次，数值见人物卡。

轻伤与重伤（选开）

轻伤（最高表现为骨折，断筋等）

战斗结束后，**pl** 若进行处理，视处理程度每 1 小时给与最多体质/3 点 **hp** 回复。

若进行了一次标准（8h）睡眠，或进行了专业级别的医疗（类比 **coc** 的医疗）等，可回满 **hp**。

重伤（一般为断肢，穿刺伤，内脏损伤）

在完全回复之前（例如断肢需要重新长回来）损失一定 **hp** 上限，并且 **hp** 回复率减半。

轻伤任务结束后免费治疗，重伤根据程度每回复 1 点 **hp** 上限，需要消耗 25 分。

PS: 多动作

如果你的敏捷达到 10，则每回合拥有一次快速动作。

如果你的敏捷达到 20，你可以在你的回合外消耗体力使用反射动作，但这个动作不可用于攻击和移动。

如果你的敏捷达到 30，你可以在战斗轮中消耗体力获得两个攻击动作。

PPS: 持续伤害和负面效果

一般来说，持续伤害和负面效果持续的时间为一整场战斗，且无法直接致死，如果依附在使用了进攻型基底的资源上，在进攻型资源对目标造成伤害的同时是必然生效的，例如淬毒的短剑，且持续伤害可以无视伤害减免，但如果没有破目标的防，或者没有刺穿目标的护盾之类的临时生命值时，持续伤害和负面是无法生效的；

若是依附在了其他类型的基底上，或未使用“攻击”的方式发动了持续伤害和负面效果，例如将毒药倒在饭菜里，使用精神类能力让对方产生了幻觉，启用了召唤瘟疫的仪式等，视发动情况和类型，需要进行对抗，或让目标单方面过体质、精神或者意志骰，一般情况下，如无抗性则需要用困难来豁免。

第六章 【阵营玩法详解】

当玩家的人物卡战斗力评级升为 D 级时，主神将赠送给人物卡一枚“轮回者徽章”，在此时，轮回者可以明确的选择以下类型的徽章，以获得不同种类的增益，阵营之间并没有冲突，轮回者可根据自身的发展路线自由选取，但之后无论如何不可更改。

徽章等级将随人物战斗力等级提升而提升。

正式成员徽章的通用功能

- 1、身份证
- 2、银行卡，驾照
- 3、接受任务和返回必须出示的道具
- 4、轮回者之间的定向通讯器
- 5、储物空间的开关
- 6、不可丢弃、不可转让、死亡掉落、掉落后任意轮回者在剧本内可打开徽章搜刮其中的物品；剧本结束后徽章返还回原主人手中，但其中物品在现持有者手中。

科技侧成员徽章



D 级科技侧徽章：储物空间 **8** 格，为**人物**附加 **D 级**火控系统的能力。

C 级科技侧徽章：储物空间 **10** 格，为**人物**附加 **C 级**火控系统的能力。

B 级科技侧徽章：储物空间 **12** 格，为**人物**附加 **B 级**火控系统的能力。

A 级科技侧徽章：储物空间 **14** 格，为**人物**附加 **A 级**火控系统的能力。

S 级科技侧徽章：储物空间 **16** 格，为**人物**附加 **S 级**火控系统的能力。

火控系统的功能详见载具部分。

科技侧资源额定消耗：

科技侧的消耗需要提前带入剧本。

以下科技侧部分的暂行规范不含载具。

每个剧本消耗“**50/100/150/200/自设**”的分数，用来支持“**D/C/B/A/S**”级科技类资源被动消耗，剧本中每场战斗支付相同的分数，来支持战斗中开启的主动消耗的弹夹、电池、燃料等（哪怕在剧本中杀了一个世纪的虫子，只要战斗轮不结束也只计一次消耗，此处给出电影主角待遇）。

一般来讲，科技侧在购买装备时，将减免 **3** 次消耗所需支出的分数，既：**D** 以下减免 **150** 积分，**C** 减免 **300** 积分，**B** 减免 **450** 积分，

A 减免 600 积分，S 自设消耗，所以不减积分。

如果全身都是科技侧装备，消耗过大，可以选择使用集成消耗来降低自身的支出。

例：装备名称：多功能步兵背包

装备价格：DD+400

装备等级：D

装备效果：将自身 D 级及以下科技类资源变为集成消耗，每局游戏共消耗 50 积分，每次战斗共额外支出 50 积分；D 级风属性抗性。

装备描述：副属性背包，负重物，氧气瓶，战斗给养。

附带了太阳能蓄电池，弹药箱，正压呼吸器的巨大背包，每次回到主神空间可以用较少的积分一次性补充所有 D 及以下消耗；因自重较重，还配有呼吸器，同级的风属性攻击很难对持有者造成实际的影响。

物理侧成员徽章



D 级物理侧徽章：储物空间 6 格，为人物附加 4 点体力上限，
每场战斗拥有 4 点临时体力。

C 级物理侧徽章：储物空间 8 格，为人物附加 8 点体力上限，每
场战斗拥有 8 点临时体力。

B 级物理侧徽章：储物空间 10 格，为人物附加 12 点体力上限，
每场战斗拥有 12 点临时体力。

A 级物理侧徽章：储物空间 12 格，为人物附加 16 点体力上限，
每场战斗拥有 16 点临时体力。

S 级物理侧徽章：储物空间 **14** 格，人物体力上限固定为无限。

临时体力可以自己命名，例如“念”，“气”，“查克拉”，“灵气”，“斗气”等。

物理侧资源额定消耗：

物理侧的资源消耗全部为体力值或临时体力值，临时体力值将在战斗结束后瞬间回满，既是哪怕团灭了，只剩下一口气，物理侧角色一定能在战斗结束后第一个站起来。

物理侧主动释放的资源每次发动额外消耗 **2/2.5/3/3.5/0** 体力，被动生效的资源扣除 **4/5/6/7/0** 体力上限（当然，其收益是相同的），对应资源的 **D/C/B/A/S** 等级。

也支持一个动作释放后，整场战斗生效的资源，消耗改为每次生效额外消耗 **2/3/4/5/0** 体力（例如界王拳等）。

如觉得体力上限不够，也可以额外单独购买，增加体力上限的资源也视为物理侧，但会被计入战斗力评级系统。

异能侧成员徽章



D 级异能侧徽章：储物空间 **4** 格，为人物附加 **8** 点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 **2** 倍的精神力则有 **.ra25** 的几率无视

同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 10。

C 级异能侧徽章：储物空间 6 格，为人物附加 12 点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力则有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 15。

B 级异能侧徽章：储物空间 8 格，为人物附加 19 点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力则有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 20。

A 级异能侧徽章：储物空间 10 格，为人物附加 26 点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力则有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 25。

S 级异能侧徽章：储物空间 12 格，为人物附加点精神力上限，使用精神力造成伤害时，如支付 2 倍的精神力有.ra25 的几率无视同级及低级的伤害减免，使用精神力造成的他人负面异常状态成功率增加 30。

异能侧资源额定消耗：

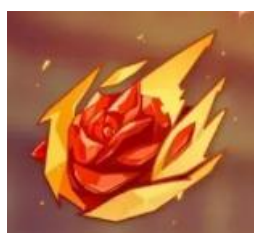
异能侧资源的消耗全部为精神力，如果拥有异能侧的徽章，则恢复时间减半，同时恢复效率增倍。

异能侧主动释放的资源每次发动消耗 **5/7/9/11/13** 的精神力，被动消耗的资源扣除 **9/13/17/21/25** 的精神力上限，对应 **D/C/B/A/S** 等级的资源。

也支持一个动作释放后，整场战斗生效的资源，消耗改为每次生效消耗 **5/7/9/11/13** 精神力（例如界王拳等）。

如精神力上限不够用，也可以额外单独购买，增加精神力上限的资源也视为异能侧，但会被计入战斗力评级系统。

神秘侧成员徽章



D 级神秘侧徽章：储物空间 **10** 格，赠送一个上限为 **20** 的能量池。

C 级神秘侧徽章：储物空间 **10** 格，赠送的能量池的上限改为 **30**。

B 级神秘侧徽章：储物空间 **10** 格，赠送的能量池的上限改为 **50**。

A 级神秘侧徽章：储物空间 **10** 格，赠送的能量池的上限改为 **80**。

S 级神秘侧徽章：储物空间 **10** 格，赠送的能量池的上限改为 **120**。

能量池必须在建立时选择可以支持的属性，金木水火土、地水火风，也可以选择无属性的能量池，那就是物理输出了，可以随意命名，例如“念”，“气”，“查克拉”，“斗气”，“内功”，“剑气”等；其他三个成长路线依然可以拥有能量池，不过需要自行购买。

神秘侧资源额定消耗：

在制作或获得赠送的能量池时，必须选择某种属性，例如金木水火土，地水火风，但不限于此，且同时要设置一个与属性相符“环境优势”。

能量池选定后，神秘侧可借用此能量池来使用属性攻击，此属性必须与此能量池属性相同。

环境优势下，相对应能能量池会在每回合开始时自动补满。

例如雷暴天气，金属性能量池每回合开始自动补满，角色可以不要钱的放闪电箭。

活火山的火山口，火属性能量池每回合开始自动补满，角色可以不要钱的扔火球。

但如果环境优势太过常见，或是短时间内人为改造的，审核时将考虑取消这个环境优势，换成符合环境时，恢复效率翻倍。

※**KP** 有权决定某世界或某地点，因元素匮乏或无法连接神明等原因，完全切断以上收益，仅保留基于精神力的恢复方式。

神秘侧主动释放的资源发动消耗 **2/3/4/6/8** 的能量，被动消耗的资源扣除 **4/6/8/12/16** 的能量池上限，对应 **D/C/B/A/S** 等级的资源。例如临时附魔等资源，每次使用需支付等同于被动消耗的能量，持续一整场战斗。

※特殊的神秘侧属性：

例如某神的祝福，某界的契约等，会被直接换成回复效率翻倍。

诗意，剑气，仙气等，如有特别需要，也可以将资源做成神秘侧。

关于其他消耗：

无论哪个阵营，使用 **AOE** 时的消耗必定翻倍，且扇形会再加一倍，请玩家设计 **AOE** 技能时，优先考虑消耗和友军伤害，具体范围形状在规则书内搜索“远程基底特性”。

第七章 【参团限制与战斗力等级划分】

这里是对第五章部分内容的细化与补充，因为重要性较高，单独分开作为一个章节，之后还会补充。

角色仅建议参加自身战斗力等级对应的团。

特殊的，每张人物卡最多参加 **3** 次 **e** 团（新人团），且如果其中有参加过高等级难度的剧本，并成功获得了奖励，则不允许再次进入 **e** 团，请不要打扰新人培训。

人物卡和剧本难度等级不相同，人物卡获得的奖励会降低，相差 **1** 级时无法获得积分仅有支线奖励，相差 **2** 级时无法获得支线奖励且积分只有正常的一半，相差 **3** 级时没有任何奖励。

关于人物卡战斗力分级

人物卡等级泛指人物卡的战斗力等级，暂分为 **E/D/C/B/A/S**，战斗力升级后会在群文件“已过审人物卡”文件夹内，在人物卡后缀上加上战斗力等级，满足以下任意条件之一者，人物卡战斗力将自动升级。

1、解开相应的属性锁，任意一项生效属性超过 **20** 视为角色拥有 **D** 级战斗力，**30** 为 **C** 级判定标准，**35** 为 **B** 级，**40** 为 **A** 级，**45** 以上为 **S**。

2、在战斗中可生效的同级资源超过 **3** 个，例如同时拥有 **E** 级透视类侦查能力，**E** 级移动速度增加，**E** 级攻击力增加的 **3** 个资源，无论是功法、血统、改造、装备、道具，此时人物卡战斗力就会被视为

D 级。

但是战斗中无法生效的资源不在此列，例如交涉技能，变装能力，无法帮助脱战的伪装能力，占卜，功能型的仪式法术（下毒，放火是可以在他人的战斗中生效的，计入战斗中可生效类型）等等。

如果人物因为 3 个 E 级资源升级为 D 战斗级别，这三个 E 资源在判断人物是否能够升级为 C 战斗级别时，视为一个 D 级资源，除非其中一个被剔除，或者不再生效。

3、审核组将试用某一张人物卡，其输出在 3 回合内打光带有一个防御资源的上级人偶的血量，则视为战斗力升级，例如原本评价为 E 级的角色虽不满足上述条件，但 3 回合内打光带有一个 E 防御技能的 D 级人偶 40 点生命值或用其他方式取胜，则将战斗力升级为 D。

试用时会试用多次，依照人物卡的不同，可能由多人试用，也可能使用多个不同的骰子，商议得出最终结果。

战斗力等级限制

除了以上的参团限制之外，人物无法发挥高于自身战斗力等级的任何特效，因特效压制的效果存在，已经存在的特效也无法降级发动。

人物到达 S 级后，唯一的敌人就是主神，挑战主神需要在轮回空间广场，递交一个 S 支线后获得一次挑战失败的机会，不递交也可以进行挑战，但是一旦失败人物卡立即死亡。

挑战主神的规则目前只能公布到这里。

第八章 【KP 开团注意事项】

开团需审查

每次开团前必须由审核组审核剧本，审核后剧本才能计算收益，审核的方式可能包括但不限于审核组试跑一次，且剧本内的 **MVP** 奖励是审核的重点，如果觉得这部分修改很麻烦，直接多给一个符合剧本难度的支线也是可行的。

珍惜优秀的 PL

不管是 **cos** 党还是功利党，跑团的本质是社交游戏，作为一个合格的 **KP**，现场翻规则书可以接受，在本群适当的口胡可以接受，但对 **PL** 的不负责负责，放任鸽子，过分口胡，恶意刷分等行为实在无法让人原谅，比起审核组和群管理的恶意，优质的 **PL** 流失才是对这种 **KP** 的报应。

作为一个合格的 **KP**，在筛选出优秀的 **PL** 的同时，和他们保持良好的关系也是必要的课程。

但这不代表在他们该死的时候就要网开一面……

正确评估自身能力

很多新人 **KP** 会在这里倒下，就是一次带的人太多了，带 **6** 个人跑团丢 **3** 个人的指令似乎是常事，新 **KP** 最好从 **2-3** 人带起，建议想带团的小伙伴有一段时间的跑团经历才开始带团，如果开团遇到问题，可以直接求助前辈，可以求助的人见名人堂。

剧本构筑

KP 开团，要给出明确的剧本，剧本一般分为两种，艺术作品改编和原创。

本群对剧本要求并不严格，如果觉得写剧本比较难，群里前辈们提供快速剧本构成指南（只需要一点点点点点学费，比如女装照什么的），建议剧本从 **E** 级难度开始，渐渐升级渐渐丰满，不建议一口吃成个胖子，这也是对 **PL** 负责的表现之一。

尽量避免丢骰子游戏

如果一个剧本就是杀杀杀，那么我们在群里丢骰子玩多好？何必要开团？你看吉良那么萌，我们调戏他就很开心了不是么？

在构筑剧本时必须仔细思考战斗的比重，如果通篇从头打到尾，那么这个剧本存在的必要性和作者的水平就会受到质疑，就像网络小说里的爽文，天天看谁都烦不是么？适量的加入解谜，推理，意外事件，随机人物背景故事，是对剧本的基础润色，在合适的时候一点点揭开人物和世界的联系，将会使这个世界更有魅力。

剧本奖励设置

这里参考合并了数次修改的建议，整理出以下方案。

E 主线：500 积分+E 支线

E 支线：250 积分+E 支线

D 主线：1000 积分+D 支线

D 支线：500 积分+D 支线

C 主线：2000 积分+C 支线

C 支线：1000 积分+C 支线

B 主线：4000 积分+B 支线

B 支线：2000 积分+B 支线

A 主线：8000 积分+A 支线

A 支线：4000 积分+A 支线

S 主线：16000 积分+AA 支线

S 支线：8000 积分+A 支线

EX 奖励：KP 自设

一个剧本最多设置 1 个同主线等级支线任务和 2 个比当前主线等级低一级的支线任务（E 团除外，因 E 团已经是最低了）。

如果需要设置更多支线和奖励需要在剧本审核时说明。

特殊支线任务（比如奖励取决于击杀数 **balabala** 的）也要写明白，原则上这些奖励不能超过主线奖励的一半。

如果 PL 申请从剧本中带出自己在剧本中已经获得的并且所有权的道具时，可以消耗获得的奖励以道具原价三分之二的积分和等价支线申请向 KP 购买，KP 有权拒绝并不给出任何理由。

以上所述为最高奖励积分，KP 可以依据团内个人表现给予扣除，或依照剧本长短和审核组建议予以所有 PL 整体扣除。

对于鸽子和划水狗，直接杀了也没问题。

关于怪物设置

一般默认的怪物分为 3 种，分别为小怪，精英怪，boss，当然分类更丰富也没有问题。

小怪的标准为可以单挑战胜当前等级的人偶，被 3 个当前等级的人偶车轮打败。

精英怪的标准为可以单挑战胜 3 个当前等级的人偶，被 5 个当前等级的人偶车轮打败。

Boss 要求可以单挑战胜 PL 人数*3 个的战斗人偶，被 PL 人数*4 个的战斗人偶车轮打败。

MVP 奖励

每次通关的团都有一位 MVP，未通关的团则没有，MVP 为对剧本贡献最大的人，即使其角色死亡了依旧是 MVP，MVP 可以获得来自 KP 的一项限定奖励，该奖励可以但不限为装备/血统/技能，也可以获得 50%额外积分奖励或剧本难度同级的额外支线奖励。

在很难判断 MVP 人选时，可以用团内投票的方式决定，也可以使用丢骰子的方式决定，但是这种情况属于特例，能免则免。

MVP 可以是文戏担当，火力手，人头狗，军师，运气特别特别好的欧皇等等，完全由 KP 根据在剧本中的重要性决定其人选。

KP 奖励

没错，你没看错，**KP** 开团是有收益的，**KP** 开团的收益是依据剧本主线的收益计算，每次结团之后，无论结果如何，**KP** 的收益都是剧本主线同等的支线+1.5 倍的主线积分。

例如某 **E** 团结束时，主线收益为 **E+500**，则 **KP** 的收益应为 **E+750**。支线和 **MVP** 无论给多少，都不计入 **KP** 的收益里。

开团时的公告模板

剧本名称：

剧本本质：科幻/魔幻/灵异/特异.....+战斗/解密/寻宝....

KP: QQ 号+名字

剧本等级：**E/D/C/B/A/S/EX**

剧本简介：巴拉巴拉巴拉巴拉

剧本禁止：例如魔幻世界，高科技武器道具哑火，或者低魔世界，使用魔法需要支付额外代价。

剧本警告：.....不用多说了这里

开团时间：预定的开团时间，包括几号开始，每天几点到几点。

预计时长：因 **PL** 的不同这里很难做出准确估算，但是至少要交代是长团还是短团。

第九章 【资源组合增铸玩法详解（含特效列表）】

pl 在跑团结束后会获得积分及支线奖励收益,这里规定了如何将积分和支线奖励合理合法的花掉~

首先,我群资源分类参考了无限恐怖规则,如果觉得既视感很强,那就对了。

第二,我群的人物卡收益是累计的,所以在规则变动不大的情况下,人物卡绝对会越来越强,但强度由规则书限制,给出上限。

第三,这套资源的公式参考“期待值”原理给出,既是,当一个pl跑过3次新人团后,我们期望他最强到达怎样的强度,最弱要有怎样的强度,才能做好准备在D级难度的剧本中厮杀,又不至于碾压D级的怪兽们。

第四,在核心规则书内引入了避免六边形战士的规则,在此处引入避免锥子型战士的规则,既资源生效类型限制,同名的功能特效在一张人物卡上只能生效两个,例如一张人物卡的资源中含有四个特效,“闪避提升 **ECBA**”无论它的来源是什么,哪怕是其他人临时给他增加的 **BUFF**,这位 **PL** 在使用时也只能选择其中两个生效,而攻击力和防御力的功能特效可以同时生效三个,暂不支持资源合成。

第五,在制作资源之前,请先移步“已过审资源”群文件夹,尽量避免重名,如有重名小心审核组中的起名小天才随机给你的资源安个名字。

然后,我们愉快的开始吧~

资源种类

参考无限分类，一张人物卡能拥有的资源有但不限于血统、改造、功法、装备、道具等。

因为我群基本都是私人定制资源，所以所有的资源几乎没有属性要求或阵营要求，这也导致了原本无限恐怖资源中的强弱分类不适用，既是血统强于改造强于称号的这部分不适用我群规则，所以这里将所有种类的资源收益抹平。

目前自制资源“建议”使用组合增铸的方式构筑数值，方法如下：

组合增铸构筑方法

用组合增铸玩法制作资源，一共分几步呢？？

分三步~

第一步，构筑资源的基础效果。

这需要了解规则书，明确各种需要的资源的售价。

攻击类赠送1D5	支付和左侧相等的分数，无需支付支线	也可以选择其他低等级的特效，但总价值不能超过上限	这里需要支付的标准见规则书，根据基底等级支付不同的分数	=DD+1350积分 < DD+1400积分
防御类赠送免疫4				
综合类赠送D特效但具有一次性特性				
D+200积分	200积分	D+200积分	750积分	
D级综合类基底	取消一次性特效	D级特效	额外的防御力	D级资源上限
D级侦查成功上升 (+15)	这里没有效果	特殊侦查方式 (359° 视角)	伤害减免+3 伤害减免+3	

组合增铸法中，资源由基底和附加部分两部分构成，两部分相加之后支付的积分，不能超过规则书上规定的资源价值的上限。

上图描述中的一次性特效,泛指使用一次后,资源本身立即消失,且生效时长最长为一场战斗以内的资源,如果觉得不便,可以支付积分取消。

第二步，确定画风和需要支付的消耗~

外观，名字，可以自由选取。

目前,D级及以上资源强制要求必定有某方面的消耗,具体的消

耗量请在规则书里搜索“阵营”。

需要注意其中比较特殊的是科技侧的资源，科技侧的资源购买时，先扣除 3 次的本资源的消耗，再购买。

选择好阵营和效果之后，将资源格式整理一下，变成以下格式

法宝名称：惊雷！

法宝价格：DD+1400

法宝等级：D

法宝消耗：精神力上限降低 18 点

法宝效果：攻击力 1D17

D 级定点爆炸 AOE 攻击（用 100 积分强化爆炸范围至 8 米），攻击范围 100 米，

D 级动作变更，可将移动动作变为攻击动作。

法宝描述：副属性发簪，灵魂绑定，精神力造成无属性伤害。

惊雷！我通天修为天塌地陷紫金锤！！

第三步，将资源放在群文件的待审核资源文件夹，审核组一般在 24 小时之内将审核资源，并联系作者。

例：

道具名称：玉清教能源匣——械派

道具价格：50

道具等级：无

道具效果：支持玉清教械派装备的能源，消耗品，废弃物对环境污染比较严重，请注意回收。

道具描述：一阴一阳两块能源匣为一组，依照械派的机械要求，可以分开使用也可以成组使用，内部依据逆向场理论构成了两个相对的场，利用两个场之间的斥力能提供极大的能量，但是一旦打开限制器则无法关闭，直到能量耗完为止。

限制：玉清教械派专属技术，几乎无法仿制。

例：

道具名称：葛朗台的钱包

道具价格：150

道具等级：无

道具效果：每天 0:00 从袋子里产生 10 个大面值的当地货币，如果当地有复数文明，货币不通用，可以把袋子里产生的货币放回去换了，如果货币没用完，会补充到 10 枚。

道具描述：精致的钱包，有文艺复兴时期的华丽风格，看起来像一件艺术品，但是就它的性质而言……让人不禁联想到……我有很多的钱，但是我不怎么想给你……

例：

道具名称：土制炸药

道具价格：300

道具等级：无

道具效果：爆炸范围 3 米，伤害 1D6，投掷范围 15 米。

道具描述：BOOM……嗯？汉阳造？？？

例：

武器名称：杖藏剑

武器价格：300

武器等级：无

武器效果：近战攻击，伤害 1D6。

武器描述：副属性单手剑、长剑、金属杖。

通体钢制的拐杖，杖长一米，剑长 90，平时剑刃藏在杖中，可以轻易通过安检，缺点是稍稍有点重。

例：

道具名称：玉清教增压手甲——械派

道具价格：200

道具等级：无

道具效果：以自由动作消耗 1 颗价值 50 积分的能源匣，可以将近战攻击增加 1D6，持续整场战斗。

道具描述：副属性手套、腕甲、成对装备、前臂护甲。

通体合金打造，未喷漆，三十万目磨砂外壳可以当镜子用，在双手手背处各有一个能源槽，左手背能源槽可放置白色能源匣，右手背能源槽可放置黑色能源匣，双手并拢可以合成阴阳鱼的图案，内置气动增压装置，可在穿戴同时握持武器，为近身搏斗提供强大的助力，但也仅仅属于一般科技产物。

限制：玉清教专属新手武器，制作并不困难，但图纸在玉清教经楼保存。

构筑基底定价表

无支线基底 50 积分，实际价值不可超过 350 积分，提升攻击上限(1D1 变为 1D2)50 积分 1 点，提升攻击下限(1D1 变为 1D1+1) 100 积分 1 点，提升伤害减免（伤害减免+1）150 积分 1 点。

E 级基底 E+100 积分，实际价值不可超过 EE+600，提升攻击上限 50 积分 1 点，提升攻击下限 150 积分 1 点，提升伤害减免 200 积分 1 点。

D 级基底 D+200 积分，实际价值不可超过 DD+1400，提升攻击上限 150 积分 2 点，提升攻击下限 200 积分 1 点，提升伤害减免 250 积分 1 点。

C 级基底 C+400 积分，实际价值不可超过 CC+2800，提升攻击上限 100 积分 1 点，提升攻击下限 250 积分 1 点，提升伤害减免 400 积分 1 点。

B 级基底 B+800 积分,实际价值不可超过 BB+6000，提升攻击上限 150 积分 1 点,提升攻击下限 300 积分 1 点,提升伤害减免 400 积分 1 点。

A 级基底 A+1600 积分,实际价值不可超过 AA+13000，提升攻击上限 250 积分 1 点，提升攻击下限 400 积分 1 点，提升伤害减免 500 积分 1 点。

S 级基底 S+3200 积分，实际价值无上限，提升攻击上限 250 积分 1 点，提升攻击下限 400 积分 1 点，提升伤害减免 500 积分 1 点。

进攻型基底特性：

无支线进攻型基底赠送攻击 1D1。

E 级进攻型基底赠送攻击 1D3。

D 级进攻型基底赠送攻击 1D5，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

C 级进攻型基底赠送攻击 1D7，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

B 级进攻型基底赠送攻击 1D9，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

A 级进攻型基底赠送攻击 1D11，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

S 级进攻型基底赠送攻击 1D15，如将消耗翻倍，可以再赠送自选的 AOE 攻击方式。

防御型基底特性：

无支线防御型基底赠送伤害减免 1 点

E 级防御型基底赠送伤害减免 3 点

D 级防御型基底赠送伤害减免 4 点，免疫无支线异常状态

C 级防御型基底赠送伤害减免 7 点，免疫 E 级异常状态

B 级防御型基底赠送伤害减免 9 点，免疫 D 级异常状态

A 级防御型基底赠送伤害减免 11 点，免疫 C 级异常状态

S 级防御型基底赠送伤害减免 15 点，免疫 B 级异常状态

综合型基底特性：

无支线综合型基底本身无功能，具有一次性特性，如需要反复使用，需要额外支付 **50** 积分将一次性特性抹除。

E 级综合型基底赠送 **E** 级特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **100** 积分。

D 级综合型基底赠送 **D** 级特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **200** 积分。

C 级综合型基底赠送 **C** 级特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **400** 积分。

B 级综合型基底赠送 **B** 级特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **800** 积分。

A 级综合型基底赠送 **A** 级特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **1600** 积分。

S 级综合型基底赠送 **S** 级特效，具有一次性特性，抹消一次性特性需要支付 **3200** 积分。

S 级的特效构筑已经不受多数规则和收益计算限制，过审条件一般也为审核组心判定，因为其唯一的敌人是主神。

更加详细的远程基底特性

爆炸物（手雷），投掷距离 **15** 米，爆炸范围半径 **3** 米，增加投掷距离或者爆炸范围需每 **100** 积分 **15** 米投掷距离或爆炸范围半径 **5** 米。

远程投掷物（砖头），投掷距离为力量***10** 米，投掷范围无法增加。

弓、弩，无支线/E/D/C/B/A/S 攻击距离为 **30/50/100/200/400/450/∞**，支付与基底相同的积分（无需支付支线）可将攻击距离翻倍，但只能购买 **1** 次；

其中，弓作为特殊的远程武器，使用时带有 **1/3** 力量的加值。

手枪，攻击距离为 **30** 米，每 **100** 积分增加 **30** 米攻击距离，攻击距离上限为 **150** 米。

自动步枪，攻击距离为 **50** 米，每 **100** 积分增加 **50** 米攻击距离，攻击距离上限为 **400** 米。

狙击步枪，攻击距离为 **300** 米，每 **100** 积分增加 **50** 米攻击距离，攻击距离无上限。

远程光束武器，最低为 **D** 级，攻击距离不计，但有明确的攻击轨迹。

其他集束能量武器（音波，微波），最低为 **E** 级，**E/C/A** 攻击距离为 **10/20/50** 米，忽略目标一半伤害减免（向下取整），但攻击力不受其他任何资源加值。

法宝（飞剑），最低为 D 级，攻击距离 D/C/B/A/S 为 100/200/200/300/400 米，攻击距离无法提升。

远程武功（冰魄银针），最低为 D 级，D/C/B/A/S 攻击距离为 10/20/40/80 米，付出 100 积分可将攻击距离翻倍，但仅能购买 1 次。

远程魔法（炎爆），最低为 D 级，D/C/B/A/S 攻击距离为 50/100/200/400 米，付出等同于构筑基底的积分（无需付出支线）可将攻击距离翻倍，但仅能购买 1 次。

其他远程基底待玩家帮助补充。

关于 AOE：

我群对 AOE 的定性：

无论何种形式的 AOE，其伤害无减值，闪避他人 AOE 时，难度上升一个成功等级，格挡他人 AOE 时，难度下降一个等级，敌我不分，消耗翻倍，且形状固定，几乎任何伤害和 buff 都可以做成 AOE 形式，以下介绍现有的 AOE 形状（请大家踊跃补充）。

直线型：完全可以代替穿透等效果，如有地图，则在地图上拉一条直线，直线经过的格子都可视作被攻击的目标。

定点爆炸：如惊雷，抛射的火球术等，爆炸范围和一般爆炸物相同，增加爆炸范围的方式也和一般爆炸物相同。

扇形：消耗量再次翻倍，可以选择 90° 扇形和 180° 扇形两种释放方式。

圆形：释放圆形 **AOE** 时，本次攻击整体攻击距离减少一半。

闪电链：以某个点为初始传导点，向周围最近一个目标快速连锁，**C** 和 **C** 以下连锁距离 20 米，**C** 以上连锁距离 40 米，连锁次数规定：**E/D/C/B/A/S** 对应 2/3/4/5/6 次

魔法中较特殊的“仪式”魔法是特殊的，可以不支付魔力和消耗，但大多数情况下要求有昂贵的施法材料，施术者本身不能在战斗中使用，且仪式进行的过程中，一旦被打扰则需要付出相应的后果，仪式的效果例如占卜，求雨，死亡凋零，流星火雨，群体免伤增加，群体恢复生命，群体攻击上升，群体意志爆发等，但这一部分是特殊的，根据组合增铸法构筑之后，举行仪式的需要的物品和被打断的后果需要审核组成员心判。

且，带团 **kp** 有权利决定仪式的最终效果，但在开始仪式前，应予以告知。

其他 **AOE** 方式待玩家群策群力补充。

功能特效价格表

增加九维属性的功能特效暂不开放，主要原因有三个；

第一，审核组建议的属性定价高于直接购买；

第二，超出基因锁限制的属性，超出部分不生效；

第三，会导致开锁前后定价不一的 **BUG**。

综上所述，短期内不会开放资源直接增加九维属性，但资源增加二级属性依然开放。

以下特效价格直接等同于同级的基底价格。

生命值：E/D/C/B/A/S 增加 8/16/32/64/128/256

反应力：E/D/C/B/A/S 增加 4/8/16/32/64/128

意志力：E/D/C/B/A/S 增加 4/8/16/32/64/128

体 力：E/D/C/B/A/S 增加 2/4/8/16/32/64

精神力：E/D/C/B/A/S 增加 3/6/9/12/15/18

幸 运：C/B/A/S 增加 5/10/20/40

交 涉：E/D/C/B/A/S 增加 4/8/16/32/64/128

命 中：E/D/C/B/A/S 增加 5/10/20/40/80/160

潜 行：E/D/C/B/A/S 增加 2/4/8/16/32/64

知 识：E/D/C/B/A/S 增加 5/10/20/40/80/160

移 动：E/D/C/B/A/S 增加 10/20/40/80/160/320

能量池开启：D/C/B/A/S 获得 20/30/50/80/120 上限的能量池

能量池增强：D/C/B/A/S 增加 20/30/50/80/120 上限

能量池恢复：D/C/B/A/S 每小时恢复 2/4/6/8/12/14 点 MP

持续伤害：E/D/C/B/A/S 每回合/小时损失 2/4/8/16/32/64 点

HP

三级属性也同样开放：

侦查&聆听范围：D/C/B/A/S 增加 10/20/40/80/160

侦查&聆听成功率：E/D/C/B/A/S 增加 10/15/20/25/30/35

反击伤害：E/D/C/B/A/S 增加 2/4/8/16/32/64

脱离近战成功率：E/D/C/B/A/S 增加 10/15/20/25/30/35

格挡成功率：E/D/C/B/A/S 增加 10/15/20/25/30/35

类似的应用属性还有待开发和更新。

功能特效列表及售价

骑乘：

这里所说的骑乘不是骑马骑摩托骑电瓶车之类的有个坐就能骑的东西，骑乘它们的能力不值得购买，这里是指可以骑乘有灵智的传奇魔兽，比如飞马和龙的能力，或因为需要，让某条龙和飞马习得任何人都可以骑乘的能力。

骑乘仅有 A 级，售价同 A 基底价格。

狂化、变化、兴奋剂：

这里指代临时能力的增强，但是不支持九维增强，只支持指定的一项或多项二级或三级属性，一旦某个资源有了狂化这种临时类的增强，它整体将会变成临时类的增强（见玉清教增压手甲），这类技能主要的收益并不是输出和防御多么出色，而是在不解放力量的时候能伪装成正常人类。

隐匿：

隐匿的方式种类极多，从蹑手蹑脚的慢慢挪腾到光学隐身到藏身异空间，因目前版本人物卡潜行值的存在，多数隐匿能力体现为潜行值提升，但有特殊需要的潜行能力依然会以资源购买的形式提供，价格也是基底价格。

E 级，一般的变装或消除脚步声音的等级

D 级，对一般人来说神出鬼没的等级（比如光学迷彩，完全消音）

C 级，短距离的瞬移，制造一片阴影之类的能力

B 级，存在感消失，被世界忽视（多体现为因果律能力）

A 级，短时间内真正的消失，真正的时空间能力

S 级……得自己设想。

抗性：

精神抗性和元素抗性单属性抗性最低等级为 **E**，售价与同级的基底相同，效果为：

完全抵消同级对应属性敌意效果，在此算法中，生物毒归类为木，

矿物毒归类为土和地，混合毒则不能被单抗性抵消。

元素全抗性最低等级为 **D**，暂时分为东、西方全抗性，售价与同级基底相同，效果为：

完全抵消低一级的对应属性敌意效果，东方为金木水火土，西方为地水火风。

特殊的：时间、空间、因果律抗性最低为 **B**，售价与同级的基底相同，效果为：

完全抵消同级对应属性敌意效果。

特攻：

对特定的攻击目标能发挥出更大的攻击效果，但对其他目标效果则很一般，特攻的收益是恒定的，但根据这个“特定”的范围，细分为“泛特攻”，“宽特攻”，“窄特攻”三个种类来收取不同的代价。

E/D/C/B/A/S 特攻的收益为，对特攻要素发动攻击时，攻击下限增加 **4/8/16/32/64/128**。

泛特攻，代指“对男性特攻”之类的毫无特攻要素的特攻，但也需要承认其存在。

泛特攻的代价为，对所有目标的命中成功率降低 **80**，且不可使用附加任何提升命中和必中效果（例如荆轲刺秦，不进入近身战武器就几乎无法生效，奈何秦王走位让荆轲一直没有进入近身战）。

宽特攻，代指“对女性特攻”之类的，在跑团过程中有一半以上

敌人不会受到特攻针对的特攻要素。

宽特攻的代价为，对特攻要素以外的目标造成伤害时，最终伤害减少特攻的加值，既 **E/D/C/B/A/S** 减少 **4/8/16/32/64/128**（例如对某个种族和团体的特攻，玉清教必须死之类的计入此列）。

窄特攻，代指“对人妖特攻”之类的，在跑团过程中几乎不会遇到的敌人特攻，几乎是量身定制的特攻要素。

窄特攻无任何额外代价，其本身的售价就是其代价（例如对主神特攻，这种东西都是量身定制的）。

每个人物卡的资源里只能有一项特攻生效，如果同时存在多种特攻类特效，则需要在进入剧本前选择一个生效，其他的不生效。

控制类特效拆分为三种：

第一种是让对方丢失回合内某个动作，需要自身付出某个动作后，进行某项对抗，一般用抗性 or 体质对抗，成功后才能生效。

第二种是让对方丢失多种动作，例如将对手擒抱，之后的动作只有挣脱，那么也需要进行某项对抗，对方挣脱之前，你也将失去大部分动作作为代价。

第三种是封印、囚禁之类的能力，一般是仪式魔法或者事先制作的陷阱，比如对方无法靠近角色 **5** 米范围内的魔法盾墙，这种资源将由审核组临时制定需要付出的代价，代价一般参考特攻代价的划分，或直接增加施法和制作时间、材料等等。

其他特效功能列表：

如无特殊标价，则按照需要购买的同级基底价格。

——分割线——

无支线：

补给：可以获得每天所需的食物和水，或一定量的金钱。

——分割线——

E 级

精神类能力：例如魅惑，风度对抗抗性，高 **1** 对抗级别方可成功，需要对方能主动感知到你，副属性精神类，但就 **E** 级来说 **PVP** 中对方绝不会因此丢失一整个回合，或者完全被你控制，顶多丢失一两个动作。

特殊的移动方式：仅能做到水上行走，走钢丝，无装备爬墙攀岩等移动方式改变。

治疗：不可在战斗中使用（药剂除外），每 **100** 积分在战斗外每小时恢复 **4** 生命值，表现为护理，如果需要群体治疗，应视为 **AOE**，将消耗翻倍。

驱散：不可在战斗中使用（药剂除外），可驱散同级非肉体负面状态，并驱散低一级的魔法类召唤物和灵体，但不能作为常开的被动状态，如果需要群体驱散，请制作魔法。

侦查能力：可以做到简单的动物会话，透视厚度不到 **1** 米的常规材料，通过媒介提升听觉等（例如听波法）。

吸血：仅能在战斗外使用，效果等同治疗，但仅能自己使用，且不占用太多动作和时间。

毒：一般毒药分为生物毒和矿物毒，生物毒自动对应木属性，矿物毒对应土和地属性，会被相应抗性抵消，伤害见持续伤害列表。

魔法：主要用途是附加在非魔法类基底上，为其增加一个功能，让只会物理的你也能打到灵体。

召唤：只能召唤鸽子之类的小动物用来侦查送信，而且一条命令执行完毕之前无法接受下一条命令，就是说你派一只鸽子去送信的话，你都不知道它会不会到；但也可以对装备附加召唤特效，这种方式可以将装备卖给商人，再召唤回来，再卖给另一个商人……然后用来越狱。

开锁：无神秘、无高科技属性的锁，聊着天就打开了。

分割线

D 级

精神类能力：可以做到催眠，精神伤害等一些操作，但消耗和成功率方面审核组会严格把关。

特殊的移动方式：可以做到水栖，移动时无视一定程度的陷阱和特殊地形，踏空二段跳等。

治疗：每 100 积分在战斗外每小时恢复 4 生命值，战斗内每次使用恢复 2 生命值，作为战斗内持续 **BUFF** 时每回合恢复 0.8 生命值，但需要在制作资源时，选定治疗的方式是哪一种。

驱散：可驱散同级的非肉体负面状态，并直接驱散低一级的魔法

类召唤物和灵体，但不能作为常开状态和被动状态。

侦查能力：可以做到更强的透视，可以看到无实体的灵体，可以增加其他的感知方式，例如灵魂感知，魔力感知，敌意侦测等。

吸血：效果等同治疗，但仅能自己使用，且需要对方的血和你是相近的类型。

动作变更：将移动动作变为常规动作，或将快速动作变为移动动作。

毒：同 E 级。

燃烧：可以燃烧对手的 MP、体力、精神力、各种能量池，需资源带有攻击力，指定燃烧对手的某种数值，效率为本资源最低伤害的三分之一（向上取整），生效需要目标的阶级不高于此特效功能的等级。

魔法：可以释放元素和奥术魔法，主要用途是附加在非魔法类基础上，为其增加一个功能。

召唤：兼容 E 级召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 10 的召唤物，可以附带 1 项 E 级被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用。

变种应用：D 级召唤可以尝试打开召唤通道，向通道另一侧的某些存在询问情报，成功率和对侧能提供的情报多少由带团 KP 决定，且一定会支付某些代价，KP 在决定不了所需代价的时候，可能直接从你的口袋里拿积分或支线。

分割线

C 级

精神类能力：可以做到精控，高级幻术，读取记忆，对没有精神类抗性的 NPC 甚至可以 CG 杀。

特殊的移动方式：可以做到大气层内飞行，左脚踩右脚，短距离的瞬移等，总之已经可以非人一下了。

治疗：每 200 积分在战斗外每小时恢复 5 生命值，战斗内每回合恢复 3 生命值，作为战斗内持续 BUFF 时每回合恢复 1 生命值，但需要在制作资源时，选定治疗的方式是哪一种。

驱散：同 D 级。

侦查能力：可以看到因果线，可以感知到明确的情绪，可以增加其他的感知方式，例如听风，千里传音，特殊的感知方式可以开始无视距离取得部分信息，如占卜等。

吸血：同 D 级。

动作变更：将快速动作变为常规动作，或将反射动作变为常规动作。

毒：同 E 级。

燃烧：同 D 级。

魔法：同 D 级。

召唤：兼容 D 级召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 10 的召唤物，可以附带 2 项 D 级被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用。

变种应用：C 级召唤可以尝试打开召唤通道，让通道内的存在帮

助你发动攻击，但只能使用部分攻击，例如打开一个空间门，让对面的星际战舰帮你射一发主炮，具体伤害数值需要用积分买。

骰数拆分：将特效功能所在的资源需要投掷的骰子拆分成最多 3 个，既是当你需要骰伤害时，本资源的伤害是 1D27，在有这个特效功能存在时，你将 1D27 的骰值拆分为 3D9，看似区别不大，用过的都说好。

当然这个特效功能也可以用来拆分社交、闪避、命中的骰子，但必须在制作资源时指定，而且需要指定的资源同时有“闪避提升”或者“社交提升”、“命中提升”才能使用，只能拆分一项的骰子，并且拆分前的骰子数必须能整除需要拆分的骰子个数，既是一项 1D100 的骰子，可以拆分为 2D50，但是不能拆分为 3D33.3333333……

属性替换：在判定时将需要使用的某种属性替换为其他属性，仅限九维属性的替换，但不会影响二级属性（注：攻击力也是二级属性）。

—————分割线—————

B 级

精神类能力：可以做到修改记忆，可以形成阻挡实体的精神力护盾，也可以用精神力造成物理伤害，但购买时需要标注伤害的类型。

特殊的移动方式：可以在满足某种条件时做中距离的瞬移，条件需要达到宽特攻的难度，增加某些不可思议的移动方式，例如土遁，替身术，活体置换魔法。

驱散：同 C 级。

侦查能力：可以在某些条件下看到过去，可以看到已经消失的灵魂部分缩影。

吸血：效果等同治疗，但仅能自己使用，且需要对方的血和你是相近的类型，可以远程吸取单个目标的血液，并当做攻击方式，范围、消耗、伤害消耗同魔法。

动作变更：增加一个常规动作。

毒：同 E 级。

燃烧：同 D 级。

魔法：同 D 级。

召唤：兼容 C 级召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 10 的召唤物，可以附带 3 项 C 级被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用，毕竟现在的召唤物可以飞了。

变种应用：B 级召唤可以尝试打开召唤通道，使用当回合剩余所有动作进入通道内，在有其他人开启通道时从另一处出现（详见佐助躲派大星，如果没有同伴帮忙，那么出现的地点是随机的，在低等世界几乎就出不来了，但可以安全度过副本）。

骰数拆分：将特效功能所在的资源需要投掷的骰子拆分成 4 个，详细同 C 级。

因果律相关效果：有条件的必中、必闪等效果，此处的条件要求等同于宽特攻的范围，且一定无法连续使用。

分割线

A 级

精神类能力：可以一定程度上扭曲现实，但需要征得 **KP** 同意。

特殊的移动方式：可以做到真正的穿越空间，但绝对无法连续使用。

驱散：同 **C** 级。

侦查能力：可以看见过去和有可能发生的未来。

吸血：同 **C** 级。

动作变更：增加一整个回合，在你的回合结束后生效，每场战斗可用一次。

毒：同 **E** 级。

燃烧：同 **D** 级。

魔法：同 **D** 级。

召唤：兼容 **B** 级召唤的功能，可以召唤一个九维最高为 **10** 的召唤物，可以附带 **4** 项 **B** 级被动特效，每回合只有一个常规动作，建议召唤交通工具比较实用，毕竟能瞬移还不占自己动作挺好的。

变种应用：**A** 级召唤可以尝试打开召唤通道，召唤出过去的自己代替现在的自己参战，重置所有每个副本只能发动一次的能力，恢复所有 **HP** 和能量池，但每个副本只能使用一次，且不可重置这个能力本身和带有一次性特效的资源（废话）。

骰数拆分：将特效功能所在的资源需要投掷的骰子拆分成 **5** 个，详细同 **C** 级。

因果律相关效果：有条件的必中、必闪等效果，此处的条件要求等同于宽特攻的范围，且一定无法连续使用。

即死：只能对单体生效，触发即死条件后，投掷一枚 1D100，如果骰值不大于 10 则为成功，目标 HP 立即归零，重复触发即死条件则会让成功率每次增加 2，直到 30 封顶。

濒死恢复：当人物卡 HP 归零时，自动恢复至 HP 当前上限的一半，驱散所有肉体负面，每个副本只能发动一次。

分割线

S 级

你们自己看着办吧……这就是考验你们想象力的时候了……

分割线

资源的格式：

提交审核时资源尽量按照格式填写，格式正在完善中，欢迎提供各方面的建议。

（填写前，将资源 2 字改为资源的类别，例如武器、血统、改造、防具、技能等。）

资源名称：

资源价格：

资源等级：

资源消耗

资源效果：（攻防属性，特效功能，使用消耗，有无冷却。）

资源描述：（副属性，资源详细描述。）

关于技能升级：

制作可升级的技能时，比如“野球拳 EE”升级为“野球拳 DD”，

需要一次性制作本系列所有的技能，务必同时过审，升级的技能会替换低级的技能，且继承低级技能的一个特效功能，但升级为 S 以前不能以任何形式提升继承来的特效的等级。

实例：

技能名称：野球拳 EE（可升级）

技能价格：EE+300

技能等级：E

技能效果：双方在对方的感知范围内时，付出 3 点精神力，消耗一个攻击动作强迫单一目标和你猜拳，自身交涉对抗目标抗性，如高于对方成功等级，对方同样丢失一个攻击动作；如失败，对方不理你，可用于打断仪式施法，瞄准等动作。

如猜拳胜利，目标受到 E 级精神攻击，下回合再失去一个攻击动作。

资源描述：副属性精神类，控制类。

使用时要大喊“石头！剪刀！布！”而且要被对方听见，这会导致使用者暴露，但是没办法，情急之下也许这是唯一的选择。

技能名称：野球拳 DD（可升级）

技能价格：DD+600

技能等级：D

技能效果：双方在对方的感知范围内时，付出 5 点精神力，消耗一个攻击动作强迫单一目标和你猜拳，自身交涉对抗目标抗性，如高

于对方成功等级，对方同样丢失一个攻击动作；如失败，对方不理你，可用于打断仪式施法，瞄准等动作。

如猜拳胜利，目标受到 E 级精神攻击，下回合再失去一次攻击动作。（继承自野球拳 EE）

猜拳胜利时还可以给对方 1D10 点伤害。

资源描述：副属性精神类，控制类。

使用时要大喊“石头！剪刀！布！”而且要被对方听见，这会导致使用者暴露，但是猜拳胜利的时候一拳打在对方脸上真是爽的不行。

注：继承自 EE 的特效等级为 E，会被 E 级精神抗性抵消，如果对方有相应的精神抗性，则只能生效其他两个特效，且到 S 级之前，继承来的特效等级不能提升。

关于冷却：

过强的技能会被限制在，每次战斗使用一次或每天使用一次、每个副本使用一次，其他冷却方案待提案。

关于组合技：

原则上不排斥巧妙的组合技，但过于牵强就很难在大部分 KP 的团里生效。

关于载具：

这里是资源中的载具部分，因拼凑载具的理念和拼凑资源的理念相近，兼容性较好，故科技侧参考了经典 **RPG** 游戏重装机兵。

一个完整的科技侧载具，要有主体，武器，引擎，附属道具 **4** 个部分，当然，一般情况下不完整也不影响现有部分的使用。

闲言少叙，以下为详细介绍。

载具分为专业载具和具有载具功能的其他资源，这里首先说一下附有载具功能的其他资源，例如飞剑、法宝等资源，只要购买一个载具功能，就可以载人移动，但一般仅能承载 **1** 人，这类资源主要功能不是载具，故不在专业载具的范畴之内，本篇不表。

关于专业载具，目前仅支持科技侧部分，可以在载具上自由挂载武器，雷达等功能型配件，甚至和重装机兵一样可以挂载装甲片。

而且这些物品收容在空间内时，只以载具的名义占用 **1** 格。

装甲片：作为载具的额外生命值，暂定价为 **10** 积分 **1** 片，能携带的上限由两个因素决定，其一是引擎的等级，其二是载具基础类型。

载具也是有等级的，其等级一般依照体积大小来划分。

载具本体列表如下。

无支线载具：售价 **300** 积分，摩托车大小，结构值（生命值）

一般为 **30**，最多乘坐 **2** 人，不能替搭乘车辆的人抵挡任何伤害，可搭载 **1** 件科技武器，基础移动速度 **40** 米每秒，地面移动，一般不防水，出场消耗可以不计，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **150** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **300** 积分，战斗中驾驶员的闪避成功率不变。

特殊的：拥有无支线特效“印度骑手”的角色，在搭乘任意载具时不计自己的搭乘人数，但不能让载具抵挡攻击，故此能力视为战斗中无法生效。

E 级载具：售价 **E+300** 积分，巡逻警车大小，结构值（生命值）一般为 **60**，最多乘坐 **4** 人，可在结构值消耗过半前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **2** 件科技武器，基础移动速度 **40** 米每秒，地面移动，一般不防水，出场消耗为每个副本 **50** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **150** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **300** 积分，战斗中驾驶员的闪避成功率-20。

特殊的：可以变形的无支线载具也视为 **E 级载具** 来购买，例如重装小兔。

D 级载具：售价 **D+1000** 积分，汽吊车大小，结构值（生命值）一般为 **90**，最多乘坐 **4** 人，可在结构值消耗过半前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **3** 件科技武器，基础移动速度 **60** 米每

秒，地面移动，一般不防水，出场消耗为每个副本 **200** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **500** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **1000** 积分，战斗中驾驶员的闪避成功率-40。

特殊的：可以变形的 **E** 级载具也视为 **D** 级载具来购买。

C 级载具：售价 **C+2000** 积分，大型盾构机大小，结构值（生命值）一般为 **90**，最多乘坐 **6** 人，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **3** 件科技武器，基础移动速度 **90** 米每秒，一般不防水，出场消耗为每个副本 **500** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **1000** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **2000** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **D** 级载具也视为 **C** 级载具，且拥有特殊移动方式的 **D** 级载具也视为 **C** 级载具来购买，例如气垫船、直升机、热气球。

特殊的：有飞行能力的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

B 级载具：售价 **B+3500** 积分，私人飞机大小，结构值（生命值）一般为 **120**，最多乘坐 **15** 人，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **4** 件科技武器，基础移动速度 **120** 米每秒，出场消耗为每个副本 **1500** 积分，结构值损失一半时失去移

动能力，主神空间修复价格为 **1500** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **3500** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **C** 级载具也视为 **B** 级载具来购买，且拥有特殊移动方式的 **C** 级载具也视为 **B** 级载具来购买，例如潜艇，盾构机。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

A 级载具：售价 **A+7000** 积分，小型油轮大小，结构值（生命值）一般为 **150**，最多乘坐 **40** 人，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **5** 件科技武器，基础移动速度 **150** 米每秒，出场消耗为每个副本 **3000** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **3500** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **7000** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **B** 级载具也视为 **A** 级载具来购买，且拥有特殊移动方式的 **B** 级载具也视为 **A** 级载具来购买，例如超时空要塞中的 **VF** 系列机体具有太空战能力。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

特殊的：太空战能力要求有两个以上同级引擎，可以挂载装甲片或护盾二选一。

S 级载具：售价 **S+14000** 积分，大小自定，但需要结构值（生命值）一般为 **300**，最多乘坐人数不限，可在结构值完全消耗前替内部成员抵挡来自外部的物理伤害，可搭载 **8** 件科技武器，基础移动速度 **300** 米每秒，出场消耗为每个副本 **6000** 积分，结构值损失一半时失去移动能力，主神空间修复价格为 **7000** 积分，结构值清零后变为废铁，主神空间修复价格为 **14000** 积分，战斗中不可闪避。

特殊的：可以变形的 **A 级载具**也视为 **S 级载具**来购买，且拥有特殊移动方式的 **A 级载具**也视为 **S 级载具**来购买，例如休伯利安。

特殊的：有特殊移动方式的载具不能外挂装甲片，且必须购买低一级的引擎，不然无法移动。

特殊的：太空战能力要求有两个以上同级引擎，可以挂载装甲片或护盾二选一。

引擎部分的规则：

在购买任意载具时，会附赠至少一个无支线引擎，能保证地面载具动起来，但是无法支持特殊的移动方式。

例如直升机是 **C** 级载具，如果不购买 **D** 级引擎，而是使用无支线引擎，那它就只能在地上慢慢走，如果购买了 **E** 级引擎，它依然飞不起来，但是没有飞行功能的情况下，它可以挂载一定数量的装甲片。

引擎是动力部分的主要输出，也是主要的科技侧被探测对象，就算是 **S** 级的移动城堡，在挂载无支线引擎时，雷达上仅仅显示无支线引擎的小亮点（虽然显示 **8** 个）。

主神空间提供的引擎功能都相当强大，其中不乏反科学反人类的玩意，但是绝对是安全可靠的。

引擎列表：

无支线引擎，买科技类载具赠送，无支线载具——**D** 级载具赠送一个，**C-B** 级载具赠送两个，**A** 级载具赠送 **4** 个，**S** 级载具赠送 **8** 个，仅能保证载具有基础的移动方式。

E 级引擎，售价 **E+150**，可搭载 **10** 片装甲片或 **1** 个 **E** 级额外武器插件。

D 级引擎，售价 **D+300**，可搭载 **20** 片装甲片或 **1** 个 **D** 级额外武器插件。

C 级引擎，售价 **C+600**，可搭载 **40** 片装甲片或 **1** 个 **C 级** 额外武器插件。

B 级引擎，售价 **B+1200**，可搭载 **80** 片装甲片或 **1** 个 **B 级** 额外武器插件。

A 级引擎，售价 **A+2400**，可搭载 **160** 片装甲片或 **1** 个 **A 级** 额外武器插件或提供太空战动力。

S 级引擎，售价 **S+4800**，可搭载 **320** 片装甲片或 **1** 个 **S 级** 额外武器插件或提供太空战动力。

功能型载具插件

雷达（侦测类）

此分类不占用武器插槽，但一般仅对金属和中热源以上的热源有反应。

E 级雷达，售价 **E+150**，侦测范围 **150** 米，只侦测金属，模糊定位。

D 级雷达，售价 **D+300**，侦测范围 **250** 米，只侦测金属，模糊定位。

C 级雷达，售价 **C+600**，侦测范围 **300** 米，只侦测金属和中热源，模糊定位。

B 级雷达，售价 **B+1200**，侦测范围 **350** 米，只侦测金属、中热源、激光锁定装置，模糊定位。

A 级雷达，售价 **A+2400**，侦测范围 **400** 米，只侦测金属、中热源、激光锁定装置、**A** 级以下的时空间异常，精确定位。

S 级雷达，售价 **AA+4800**，侦测范围 **950** 米，全敌意侦测，精确定位。

火控系统

此分类不占用武器插槽，这是让玩家坐在驾驶舱就可以操控全载具挂载的武器的系统，不用像现代武器一样，颠颠的跑到机枪旁边操作机枪，再跑回来操作主炮。

售价统一同雷达。

E 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，傻瓜操作。

D 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，傻瓜操作，可同时使用两件挂载的武器开火。

C 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，傻瓜操作，支持全弹齐射，每次全弹齐射消耗一次科技侧的补给（理之律者）。

B 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，神经操作，支持全弹齐射，支持移动射击，支持紧急回避，既是放弃下回合攻击动作用来闪避攻击，闪避率-40。

A 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，神经操作，支持全弹齐射，支持移动射击，支持紧急回避，既是放弃下回合攻击动作用来闪避攻击，闪避率-20，支持弹道测算（超时空要塞）。

S 级火控系统，可以控制全部与载具连接的现代武器，神经操作，支持全弹齐射，支持移动射击，支持弹道测算，且能将驾驶员技能和动作应用于载具（机动武斗传、**GUN X SWORD**、天元突破）。

护盾

此分类占用一个武器插槽，护盾的设定为，装甲片消耗完毕之前护盾不会生效，可以作为飞行载具的防御措施。

因护盾和装甲片不会同时生效，故护盾不会给引擎带来任何负担，但是护盾的运行至少需要同级引擎支撑。

护盾是极少数可以附加属性抗性和自我修复的载具资源之一，望善用。

C 级护盾，售价同 **C 级防御资源**，为载具结构值提供减伤。

B 级护盾，同上。

A 级护盾，同上。

S 级护盾，同上。

迎击装置

此分类占用一个武器插槽，迎击装置一般没有伤害，其作用是拦截向载具方向射来的飞射物，不同等级的迎击装置有不同等级的最终效果。

其游戏内的特征为每场战斗只能使用两次。

售价统一同雷达。

D 级迎击装置，需要手动启动，可使用反射动作启动，功能单一，仅有干扰科技武器锁定的功能，对热追踪和激光追踪的自动制导武器效果奇佳（此等级多表现为曳光弹）。

B 级迎击装置，在有同级雷达支持的情况下可以自动启动，可以拦截绝大多数飞射物，因为需要事先设定好防御方向，故但很难当做武器使用（定向金属风暴系统，战舰用广域弹幕系统）。

S 级迎击装置，支持场理论迎击，排斥所有飞射物，包括光束，阳电子流，集束辐射等纯能量物理攻击，但需要至少一个同级引擎支持。

额外武器插件

额外武器插件与本体插槽不同，本体插槽不限制插入的武器等级，但额外武器插件限制插入武器的等级，额外武器插件不需要购买，只需要在购买引擎时声明，此引擎提供额外武器插件动力即可。

武器

参照资源列表制作的科技类武器，都可以放在载具上使用。

坐骑

与载具不同，坐骑的设定参考资源模板中的“召唤术”类别。

一般不会提供强力的防护，需要移动速度和移动方式时，可以用“移动速度提升”和“特殊的移动方式”这类特效功能来实现，但是不能够用来搭载武器。

坐骑与载具相比灵活性相当高，没有任何闪避惩罚，而且可以附加“闪避提升”这类特效功能，同时骑上坐骑之后，一般不会影响自身的回合动作，比起堡垒型的科技类载具，生物类的坐骑一般更注重辅助功能，且每次出场不需要支付积分。

但有一些坐骑例外，需要相应的技能才能骑。

A 级幻兽类

飞马、奇美拉、玄武、青龙、都在此列，此等级的幻兽需要幻兽

或者骑手帶有騎乘能力方能成為坐騎，但其他收益沒有變化。

附录 【名人堂】

寒雪儿:本群群主，最初规则的制定者，最始之团的创建者，一大批管理的提拔者

李玉斧：在此群初期最困难时期坚持了下来，并是除主神之外第一个开团的人。并在初期时提出修改规则的建议，优化了规则，独自完善出了战斗轮规划与结构团奖励积分，曾在此群开过多次团，并是玉请教的始人。

迪尔法·夜旭：多次修改并完善人物卡，使人物卡得以完善，整理出核心规则并多次优化和改善，使本群具有核心规则与完善的人物卡，还写出了轮回者的等级制度。

林咩：统一并完善道具、血统等模版，完善出各种资源的模版，并在任职期间认真管理本群。

李矢准：在此群初期最困难时期坚持了下来，并是除主神之外第二个开团的人。完善初期的积分及积线的价格位，并在属性原有的兑换基础上进行了改善。

和平下心态：在此群初期最困难的时期来帮助我们的老前辈，他的无私奉献令人惊叹，不仅以他丰富的经验来教导我们如何管理主神空

间，并设计出新的属性规则。

落羽化尘：在此群初期最困难的时期来帮助我们的老前辈，设计出一套完整的审核流程，因此，大大减少了装备审核慢，滥强的缺点。

雨溪：在此群初期最困难的时期来帮助我们的前辈，完善了关于侦查与定位的规则。