

变数世界

第二世代

主编：觉策

发布：罪临

类型标签：剧情、半口胡、数据计算

灵感来源：假面骑士系列、Persona 系列、5pb 科学系列、Fate 系列、
K 系列、明日方舟、Re:creator

过去与未来的发掘与偏移

促发了现在的变动

2020 年

选王战争，提前进入了白热化阶段

版本：V1.01（先行版）

更新提要

- *更改了首页的灵感来源、版本概要。
- *增加了“更新提要”、“本书目录”“变数网络模板创建”“变数卡片”的书内模板。
- *更改了本书内容顺序。
- *修改了变数网络模板创建介绍、世界观介绍“故事线”、可选规则介绍“元素属性规则”、关于常世与变数之间的常见问题介绍。
- *增加了变数网络模板创建介绍“命运点”、变数卡片介绍、世界观介绍“上下位世界”“观测者”。
- *删改了本书的一些文案细节。
- *关于基础攻击力与腿力/手力部位攻防计算公式的改动。
- *增添了枪械栏目类数据参考

本书目录（供阅）

*加黑字体的项目为正式车卡优先需看项目。

加星号“”项目为正式跑团优先需看项目。

一、名词介绍

二、现实人物模板创建

现实人物使用面板

三、变数网络模板创建

变数网络使用面板

命运点

四、变数卡片*

人物卡

形态卡

配置卡

物品卡

特质卡

召唤卡

卡片的抽取

五、规则*

登录规则

数值规则

战斗规则

载具规则

理智规则

六、世界观介绍

主宇宙

主世界

故事线

上下位世界

“多世界论”

观测者

“选王战争”

王位候选者

“变数网络”

病毒

七、可选规则*

A.资历规则

B.叠加攻击规则

C.元素属性规则

D.极限搏斗规则

E.团队规则

八、关于常世与变数之间的常见问题*

名词介绍

GM: 游戏管理员，指剧本主持人。

PL: 游戏玩家。

PC: 游戏玩家所扮演的角色。

NPC: 非玩家角色，除了游戏玩家以外的所有登场人物都可以被称为NPC。

骰子: 在游戏过程中所需要用到的工具之一。举例： $1D100=1$ 颗 100 面的骰子。

形态: 在本书中一般指登录状态下人物的形态变换。

配置: 在本书中一般指登录状态下人物的配备布置，现版本的配置一般包括“载具、机甲/装甲、包括不同概念和效果的特殊服装、可拆卸于身体部位之中或之上的装置/装备”等。

物品: 在本书中一般指登录状态下人物的物品，物品内容不包括以上提及的配置内容。

特质: 在本书中一般指登录状态下人物的特殊技能、能力或附加效果（增益/减益等），除此之外非登录状态的人物也可能拥有特殊能力等，但不一定被称作特质。

召唤：在本书中一般指登录状态下人物的召唤能力，除此之外非登录状态的人物也可能具备召唤能力或其他特殊能力。

伤害：在本书中明确规定，甲方（即第一方）的攻击力在经过了乙方（即另一方）的防御力抵消或削弱之后，最终发挥实效的攻击力才被称作“伤害”。

承受力：“候选者”在登录状态下使用的物品等一般都有“承受力”设定，若该相关物品受到的攻击（抵消可能存在的防御力之后）大于承受力，则物品就会被毁坏；使用者使用时的力量超过承受力时也会造成物品的毁坏结果。需要注意的是承受力不能抵消掉攻击力，只有（格挡）防御力或类似数值可能成功抵消。

现实人物模板创建

人物的创建分为两种，第一种是人物本身的模板创建，第二种则是人物使用“变数网络”之后的模板创建。

现实人物使用面板

姓名：

性别：

年龄：

职业：

理智值：

胆量：

魅力：

技术：

细心：

知识：

外貌描述：

身世背景：

特殊备注：

好感列表：

职业：可选“侦探”、“警察”、“医生”、“教师”和“学生”。

理智值：候选者在某些场景、使用“变数网络”的过程中可能会受到某些影响导致自身理智的减少。

胆量：决定了人物是否能够进行某些事情，也关系到了人物的交际。

魅力：决定了人物自身的魅力和吸引力。

技术：决定了人物的灵巧、手艺能力。

细心：决定了人物的细心程度、体贴程度。

知识：决定了人物的知识水平程度。

特殊备注：性格、喜厌、常用台词等方面的内容。

好感列表：NPC 对你的人物的好感，不是你对 NPC 的好感。

/	胆量	魅力	技术	细心	知识	理智
侦探	5	2+1D5	3	4	4	65
警察	2+1D5	4	4	3	4	70
医生	3	3	4	2+1D5	4	65
教师	4	3	3	4	2+1D5	50
学生	2	4	2+1D5	4	4	45

*检定骰：D10。数值无法在游戏过程中（永久）加减。

***可选规则：**除理智外和骰定属性外可再任选一种属性增加 1D3。

好感度状态一览

***注意：**对方对你的好感度达到 60%或更高就可以（随机概率）获得其某件物品或者某个特质转化为变数卡片。

***注意：**对方对你的好感度达到 80%或更高就可以（随机概率）将其转化为自己的召唤卡（一定程度的数据削弱）。

生死相依	好感 99%（满）～90%
难舍难分	好感 89%～70%
亲密无间	好感 69%～50%
莫逆之交	好感 49%～30%
朋友之交	好感 29%～10%
萍水相逢	好感 9%～0%
略有抵触	好感-1%～-19%
感到厌烦	好感-20%～-49%
怀恨在心	好感-50%～-79%
恨之入骨	好感-80%～-99%（最低）

变数网络模板创建

人物的创建分为两种，第一种是人物本身的模板创建，第二种则是人物使用“变数网络”之后的模板创建。

“变数网络”使用面板

当前使用：

登录装置：

身高： m

体重： kg

手力： 0/0

腿力： 0/0

跳跃力=腿力*0.1=m

敏捷： 0/0

（最快）走速=敏捷*0.03=m/s

（最快）跑速=敏捷*0.2=m/s

感知： 0/0

（最大）感知范围=感知*0.2=m

基础攻击： 0/0

基础防御： 0/0

生命值： 0/0

法力值： 0/0

装备卡片： (0/20)

手力： 手部力量，包含肘击、拳击、手持物品等情况的力量。20 手力=1T（1 吨）。

腿力： 腿部（脚部）力量，包含踢腿、膝撞等情况的力量。20 腿力=1T（1 吨）。

跳跃力： 以“米”为单位，表示的是人物的跳跃能力。

敏捷： 人物的敏捷程度。

走速： 走路速度。

跑速： 跑步速度。

感知： 一般以五官能力（视觉、听觉等）或类似能力体现，不是第六感一类的设定。

感知范围： 人物对外界所能成功感知到的范围，距离越远感知越薄弱，离开范围则视作完全感知不到。

基础攻击： 人物的基础攻击力，进行头部撞击、肩部撞击等都可以以基础攻击为标准数值。

基础防御： 人物的基础防御力，直接以（登录状态的）身体硬抗攻击等都可以以基础防御力为标准数值。

生命值： 人物的生命值，当等于或低于 1 时就可以被强制解除登录状态，等于或低于 0 时不仅会解除登录，人物本身也会实现真正的死亡。

法力值：人物在登录状态时使用卡片所需要消耗的内容，每次登录会自动回满，当一次登录状态中不会自主回复。可以通过击杀（注：不是打败而是击杀）其他登录状态的候选者直接夺取其当前的法力值，被夺取方的“变数网络”人物卡下次依然会自动回满法力值。

命运点

当你决定创建变数网络模板时，你将获得 20 “命运点” 点数 可以用于建立模板。命运点可以用于分配到接下来模板上的【手力】【腿力】【敏捷】【感知】【生命值】【法力值】【基础攻击】【基础防御】等，除此之外命运点也可以用于兑换建卡期主持人给予的某些变数卡片。

***注意：** 以上的每一项属性数值都至少需要被分配到 1 点命运点。

***注意：**建卡期玩家也可以选择 花费 5 命运点建立一张 F 级物品卡（需主持审核）、和/或花费 5 命运点建立一张 F 级特质卡（需主持审核）。

***注意：** 剩余未分配的命运点，将在建卡完成后以一定比例转换为资历。

分配转换比例

命运点：资历=1： 500

命运点：手力=1： 10

命运点：腿力=1： 10

命运点：敏捷=1： 5

命运点：感知=1： 5

命运点：生命值=1： 10

命运点：法力值=1： 10

命运点：基础攻击=1： 5

命运点：基础防御=1： 5

玩家自制模板的数据上限

手力上限 100

腿力上限 100

敏捷上限 50

感知上限 50

生命值上限随命运点分配同步

法力值上限随命运点分配同步

基础攻击上限 100

基础防御上限 100

玩家自制物品卡或特质卡额外限制

数值皆为固定值。

变数卡片

分为人物卡、形态卡、配置卡、物品卡、特质卡和召唤卡。
内容包括名称、类型、评级、消耗、性质（永/耗）、效果、备注等。

人物卡

人物卡是候选者自己掌握的卡片，无法放入登录状态的“装备卡片”内，相当于登录账号卡。
你所建立的变数网络模板就属于人物卡。

模板类别

*注意：可能存在同个模板多种类别，如“地火型”“风水型”等。

	力量	敏捷	感知	生命	法力
地型	$x \geq 80$	/	/	$x \geq 70$	/
水型	/	$x \geq 30$	/	$x \geq 70$	/
风型	/	$x \geq 30$	$x \geq 30$	/	/
火型	$x \geq 100$	/	/	/	/
复合型	$x \geq 40$	$x \geq 15$	$x \geq 15$	$x \geq 30$	$x \geq 30$

形态卡

能够使当前形态更改为其他形态，但不是更换人物，有人物卡限制，不同人物的不同形态无法互通（除非是通用类型）。

评级限制

	半二阶	二阶	半三阶	三阶	终阶
别名	强化	过渡	再强化	强化过渡	最终
消耗法力 (数值)	50～ 99	100～ 299	300～ 599	600～ 799	800～ 999
消耗法力 (百分比)	30%	50%	70%	90%	100%
特殊效果数	0～1	1～2	0～1	1～2	1～3

*注意：消耗法力分为了具体数值消耗和百分比消耗两种方式进行限制。

*带有属性数值倍率增加的形态卡视作特殊形态卡，不计入以上任何评级，但消耗法力数至少为三阶或终阶的消耗法力数。

*人物卡计为“一阶形态（基础形态）”。

*人物卡的属性数值强化无关形态卡的属性数值强化。

目前对应模板数据上限：

***基础人物卡（一阶）：手力/脚力/基础攻击力/基础防御力上限 100，感知/敏捷上限 50，生命值/法力值上限 300。（合计值）**

***形态卡（半二阶）：手力/脚力/基础攻击力/基础防御力上限 200，感知/敏捷上限 100，生命值/法力值上限 600。（合计值）**

***形态卡（二阶）：手力/脚力/基础攻击力/基础防御力上限 320，感知/敏捷上限 160，生命值/法力值上限 1600。（合计值）**

***形态卡（半三阶）：手力/脚力/基础攻击力/基础防御力上限 550，感知/敏捷上限 275，生命值/法力值上限 2750。（合计值）**

***形态卡（三阶）：手力/脚力/基础攻击力/基础防御力上限 800，感知/敏捷上限 800，生命值/法力值上限 4000。（合计值）**

***形态卡（终阶）：手力/脚力/基础攻击力/基础防御力上限 999，感知/敏捷上限 999，生命值/法力值上限 9999。（合计值）**

***半二阶属性上限同样受基础人物卡数据影响，上限为基础人物卡对应属性*2（与自身上限取低），半二阶生命值/法力值下限 150，手力/腿力/基础攻击力/基础防御力下限 50，感知/敏捷下限 25。（合计值）**

***后续形态暂不明**

配置卡

能够增加人物的配置，如肩甲炮等，但不是更换人物和形态。

通常情况下配置卡都具有“承受力”。这为这件配置所能承受的最大数值，虽然无法对外界造成任何数值影响，但关系到了配置是否能够承受住自身数值或外界数值等，若使用配置自身某项数值或防御时所遭受的攻击数值超过了配置承受力，那么配置会直接视作报废，卡片消失。

除此之外配置还可能拥有“攻击”“防御”“力量”“敏捷”“感知”等设定，并且都有着上限。

配置卡包括但不限于载具、装甲、机甲、盔甲、服饰、可装卸武器等。

配置的攻击/防御力一般需要设置为固定攻击值。若配置的攻击/防御力与使用者的力量（手力等）相关，那么则取如“手力+1/5（当前）承受力”的数值计算公式。

（使用力量攻击公式的话数值超过 $\frac{2}{3}$ 当前承受力数值就可能对配置造成损坏甚至损毁。）

评级限制（承受力>攻击/防御力）

	消耗法力	承受力	攻击/防御力	特殊效果数
F 级	$x \leq 50$	1～99	0～49	0
E 级	$50 < x \leq 100$	100～299	50～149	0
D 级	$100 < x \leq 300$	300～499	150～249	0～1
C 级	$300 < x \leq 500$	500～699	250～349	1～2
B 级	$500 < x \leq 700$	700～899	350～449	1～3
A 级	$700 < x \leq 999$	900～999	450～499	1～4
S 级	$x \geq 1000$	$x \geq 1000$	$x \geq 500$	2～5

物品卡

能召唤物品。通常情况下物品卡都具有“攻击力”、“（格挡）防御力”、“承受力”等。

攻击力意味着这件物品的常规攻击数值，而（格挡）防御力则意味着这件物品的常规防御或格挡防御数值。

承受力最为特殊，为这件物品所能承受的最大数值，虽然无法对外界造成任何数值影响，但关系到了物品是否能够承受住自身数值或外界数值等，若使用物品自身某项数值或防御时所遭受的攻击数值超过了物品承受力，那么物品会直接视作报废，卡片消失。

物品卡包括但不限于持用武器、持用防具、持用工具等。

物品的攻击/防御力一般需要设置为固定攻击值。若物品的攻击/防御力与使用者的力量（手力等）相关，那么则取如“手力+1/5（当前）承受力”的数值计算公式。

（使用力量攻击公式的话数值超过 2/3 当前承受力数值就可能对物品造成损坏甚至损毁）。

评级限制（承受力>攻击/防御力）

	消耗法力	承受力	攻击/防御力	特殊效果数
F 级	$x \leq 50$	1～99	0～49	0
E 级	$50 < x \leq 100$	100～299	50～149	0
D 级	$100 < x \leq 300$	300～499	150～249	0～1
C 级	$300 < x \leq 500$	500～699	250～349	1～2
B 级	$500 < x \leq 700$	700～899	350～449	1～3
A 级	$700 < x \leq 999$	900～999	450～499	1～4
S 级	$x \geq 1000$	$x \geq 1000$	$x \geq 500$	2～5

设置物品（配置）的特殊效果时所需要注意的限制：

- 1.无论物品（配置）可以拥有多少特殊效果，但每件物品（配置）也只能拥有最多 2 种主动效果。
- 2.不允许出现可以增加（基础）攻击力的被动效果，如增加 20%攻击等。

特质卡

能够召唤出各类技能和能力（BUFF）效果。

包括但不限于主动性能力、被动性能力、魔法、异能等。

评级限制

	消耗法力	作用范围	作用人数	攻/防数值
F 级	$x \leq 50$	0~10m	0~1	0~49
E 级	$50 < x \leq 100$	0~50m	0~3	50~199
D 级	$100 < x \leq 300$	0~100m	0~10	200~399
C 级	$300 < x \leq 500$	0~500m	0~100	400~599
B 级	$500 < x \leq 700$	0~1000m	0~5000	600~799
A 级	$700 < x \leq 999$	0~10000m	0~100000	800~899
S 级	$x \geq 1000$	0~无限	0~无限	$x \geq 900$

召唤卡

能够召唤出有意识的人物、生物、死灵等存在协助自己。

包括但不限于各大世界观下的生灵、死灵等。

所有成为召唤卡（召唤物）的存在都会被压制到最高 999 的属性数值（生命和法力分别可以达到最高 9999）。

评级限制

召唤卡（召唤物）评级内容分为“数据评级、功能评级、其他评级”。

数据评级：限制各方面数值造成的评级影响。分级如下。

功能评级：限制物品、特质等方面造成的评级影响。分级如下。

其他评级：限制性格、喜厌等方面造成的评级影响。分级如下。

各层次分级内容

F（F-、F、F+）：极差。

数据评级 F 时为对人级别召唤物

各方面数值不超过 40/50/60

（敏捷和感知各不超过 20/25/30）

（生命和法力各不超过 120/150/180）；

功能评级 F 时物品数/特质数各不超过 0～1 种；

其他评级 F 时拥有极其恶劣的性格或特点等。

E（E-、E、E+）：较差。

数据评级 E 时为对人级别召唤物

各方面数值不超过 80/90/100

（敏捷和感知各不超过 40/45/50）

（生命和法力各不超过 210/270/300）；

功能评级 E 时物品数/特质数各不超过 0～1 种；

其他评级 E 时拥有比较恶劣的性格或特点等。

D (D-、D、D+)：普通。

数据评级 D 时为对人级别召唤物

各方面数值不超过 140/170/200

(敏捷和感知各不超过 70/85/100)

(生命和法力各不超过 420/510/600)；

功能评级 D 时物品数/特质数各不超过 0~3 种；

其他评级 D 时拥有普通性格或特点。

C (C-、C、C+)：较强。

数据评级 C 时为对人/对军级别召唤物

各方面数值不超过 260/290/320

(敏捷和感知各不超过 130/145/160)

(生命和法力各不超过 1300/1450/1600)；

功能评级 C 时物品数/特质数各不超过 0~5 种；

其他评级 C 时拥有普通性格或特点。

B (B-、B、B+、B++)：超强。

数据评级 B 时为对人/对军/对城级别召唤物

各方面数值不超过 400/450/500/550

(敏捷和感知各不超过 200/225/250/275)

(生命和法力各不超过 2000/2250/2500/2750)；

功能评级 B 时物品数/特质数各不超过 0~7 种；

其他评级 B 时拥有良好性格或特点。

A (A-、A、A+、A++)：极限。

数据评级 A 时为对人/对军/对城/对国级别召唤物

各方面数值不超过 650/700/750/800

(生命和法力各不超过 3250/3500/3750/4000)；

功能评级 A 时物品数/特质数各不超过 0~9 种；

其他评级 A 时拥有极好性格或特点。

S (S-、S、S+、S++)：突破极限。

数据评级 S 时为对人/对军/对城/对国/对界级别召唤物

各方面数值不超过 920/990/999/999

(生命和法力各不超过 5000/7000/9000/9999)；

功能评级 S 时物品数/特质数各不超过 0~15 种。

其他评级 S 时拥有最佳性格或特点。

卡片的抽取

每张卡片的使用都需要消耗一定法力值。

卡片分为永久性和消耗性。

人物卡登录成功之后，登录者可以随时（在身前）召唤出虚拟面板，以便查看自身当前数据以及拿取装备了的卡片。

***注意：**虚拟面板有一定的亮度，且无法调节。

人物卡相当于人物账号卡，使用不消耗法力值，切换人物卡相当于切换账号。但人物卡不存储于变数面板当中，由人物在现实中随身携带，于是可以出现“被窃、被抢、被毁”等情况。

卡片所消耗的法力值数值不一定取决于卡片的稀罕度等等，也取决于卡片的内容和效果。

当拥有多张内容一致的卡片时，正在使用的卡片无法重复使用，内容一致的卡片亦是如此。当拥有多张内容一致的卡片时，每次登录只能使用其中一张，除非（使用的）那张内容被摧毁。

被替换下来的卡片至少需要冷却三回合（非回合制剧本请自行调整）才能重新使用。

利用卡片召唤出来的配置、物品等等被摧毁则视作卡片消失。当拥有多张内容一致的卡片，即使被摧毁了其中一张，也不影响另一张卡片的正常使用。

被召唤出的配置、物品等，（满足条件）其他人可以拿起但无法正常使用（挥舞时也不会有实质攻击力等，格挡时则会有实质防御力等），且也无法使用其物品的特殊效果。

规则

登录规则

登录装置分为几种。

A.变数世界系统

在特定时期，候选者会自动“遇到”的候选者用登录装置“变数世界”。这种系统载体千变万化，根据玩家的心灵而会具现出一定的外观（可由玩家在建卡期想好）。

一般来讲只有人类或具有人类血脉的人形存在候选者才能够使用“变数世界”系统。

“变数世界”系统的属性数据最大上限为 **999** 上限（生命和法力分别可以达到最大上限 **9999**）。

B.病毒系统

可以强制入侵“变数网络”的病毒登录装置，需要被视作病毒体或改

造成“适应体”才可以完美使用本系统。

登录器外观看起来像是卡盒，在登录者手握卡盒装置并在内心想要进行登录时会出现另一个登录器——腰带。将登录器卡盒装入登录器腰带之后，再将人物卡插入登录器卡盒即可完成登录。

***注意，同张人物卡，使用病毒系统时的数据为变数世界系统的 1.5 倍（左右），增强内容还包括形态卡、配置卡，但不包括物品卡、特质卡，也不包括消耗性卡片（除非消耗性卡片是人物卡，则有永久性卡片的待遇）。**

“病毒”系统的属性数据最大上限为 9999 上限（生命和法力分别可以达到最大上限 9999）。

C.观测者系统

特殊系统，只有观测者能够使用的系统，相当于裁判系统。

***注意，观测者角色可以被主持人操控，但决不能破坏游戏的可玩性和平衡性。反之，利用这一角色增添更多的游戏趣味才是可取之道。**

***注意，同张人物卡，使用病毒系统时的数据为变数世界系统的 2 倍（左右），增强内容还包括形态卡、配置卡，但不包括物品卡、特质卡，也不包括消耗性卡片（除非消耗性卡片是人物卡，则有永久性卡片的待遇）。**

“观测者”系统的属性数据最大上限为 9999 上限（生命和法力分别可以达到最大上限 99999）。

数值规则

常规数值可取 0.00（%）的标准，也可取更多小数位；需要检定时只算整数，抹去小数点时不取升值。

理智值取整数，抹去小数点时取升值。

战斗规则

优先

一般以敏捷作为判定优先值。

攻击与防御等各类（特殊）公式

手部攻击（包括肘击等手臂部位攻击）：

手力*（1/3）+基础攻击=最终数值（攻击力）

腿部攻击（包括膝撞、直踢等腿+脚部位攻击）：

腿力*（1/2）+基础攻击=最终数值（攻击力）

利用了跳跃动作的腿部攻击（包括飞踢等）：

腿力*（1/2）+基础攻击+跳跃力=最终数值（攻击力）

其他身体部位的攻击（包括头部撞击、肩撞、背部相撞等）：

基础攻击=最终数值（攻击力）

（*注意，其他身体部位的攻击即使利用了跳跃动作也不增加跳跃力加成。）

身体部位的防御：

基础防御=最终数值（防御力）

锁喉等试图禁锢他人的特殊情况下的攻击力：

$$（己方）手力 * \left(\frac{1}{3}\right) / 腿力 * \left(\frac{1}{2}\right) + （己方）基础攻击 - （对方）基础防御$$

（*注意，有特殊情况可以额外增加“（对方）手力/腿力”；除了基础攻击和防御等基础数值，也可以适当按实情再增加己方或对方的（攻击或防御）的数值。）

（自身）从高处坠落时（自身）所可能受到的伤害数值（可选）：

1m=10 攻击力

坠落时（持续）借助障碍物和跳跃力所可能造成的（伤害）削弱数值（可选）：

10 跳跃力=（削弱）1 攻击力。

（自身）坠落后可以（对他人）造成的（被动性）伤害数值（可选）：

1m=10 攻击力，再附加坠落者的基础攻击。

载具规则

载具有自带的生命值、基础攻击、基础防御和敏捷

(最大) 移动速度=敏捷*0.03=km/h

密闭空间内，车内人员对车外的感知降为原有的 1/10。

***注意：**载具暂时被划分为配置类型而不是物品类型。

枪械规则

手枪类：

有效射程：20 米内

极限射程：50 米内（命中率 50%）

射速范围：900-1800 对应 F 级 900 射速 S 级 1800 射速，每级提升 150 点。

叠加攻击：9 倍敏捷（即高于对方敏捷 9 倍的情况）

射击判定：d6（通常情况）

单发攻击：30-180 对应 F 级单发 30 攻击力，S 级单发 180 攻击力，每级提升 25 点。

冲锋枪类：

有效射程：50 米内

极限射程：51-100 米（命中率 50%）101-150 米（命中率 25%）

射速范围：1200-2400 对应 F 级 900 射速 S 级 2400 射速，每级提升 250 点。

叠加攻击：12 倍敏捷（即高于对方敏捷 12 倍的情况）

射击判定：2d20（通常情况）

单发攻击：10-40 对应 F 级单发 10 攻击力，S 级单发 40 攻击力，每级提升 5 点。

步枪类：

有效射程：100 米内

极限射程：101-250 米（命中率 50%）251-400 米（命中率 25%）

射速范围：1800-3600 对应 F 级 1800 射速 S 级 3600 射速，每级提升 300 点。

叠加攻击：18 倍敏捷（即高于对方敏捷 18 倍的情况）

射击判定：r2d10（通常情况）

单发攻击：20-110 对应 F 级单发 20 攻击力，S 级单发 110 攻击力，每级提升 15 点。

狙击枪类：

有效射程：400 米内

极限射程：401-800 米（命中率 50%）801-1600 米（命中率 25%）

射速范围：2500-4000 对应 F 级 2500 射速 S 级 4000 射速，每级提升 250 点。

射击判定：单发（通常情况）

单发攻击：100-400 对应 F 级单发 100 攻击力，S 级单发 400 攻击力，每级提升 50 点。

手力要求：50-350 对应 F 级 50 手力 S 级 350 手力，每级提升 50 点。

通常狙击枪需要一回合架设

无视架设手力要求：100-700 对应 F 级 100 手力 S 级 700 手力，每级提升 100 点。

理智规则

理智值相当于人物目前的心理承受力（和上限）。

- a) 理智值只以整数作为最终结果。
- b) 理智值到达 0 或更低程度时，人物会以“脑死亡、失去意识、陷入疯狂”等等的情况退场。
- c) 理智值无法通过“变数网络”的相关设定内容（卡片等）补充。

理智值的常规减少规则（例子）

0/1D3	（首次）遭遇动物尸体
0/1D5	（首次）遭遇人类尸体
1/1D4	使用“变数网络”
2/1D7	遭遇被分肢的尸体、满地的血液等
0/1D4	沉睡之后发现自己处于某个小封闭空间（如棺材）
1/1D4	目击认识的人被杀死
1/1D3	使用、吸食致幻性药物
1/1D3	（首次）在现实被枪击或目睹枪击
1/1D5	目睹死尸复活
2/1D10	遭受（一次）拷打
5/2D10	目睹血雨、尸雨的降临
1D10/1D100	被病毒寄生或控制

世界观介绍

经历了“变数世界”第一世代之后，多个世界的融合促发诞生出了一个新的世界，一般只有从第一世代过来的人物们知道新世界的概念。在经过了接近一年的时间之后，都市中突然流传起各类异闻，与此同时出现的还有怪人般的存在。

『主宇宙』

代指你的故事所发生的世界，其所存在的宇宙。

内宇宙系：指以“（新）地球”所存在的、各星球不绕“（新）太阳”旋

转而是在一定范围内互相吸引和牵制以达成稳定局面的一大星系。

外宇宙系：指“内宇宙系”以外的宇宙。

『主世界』

代指你的故事所存在的世界，也就是“（新）地球”。设定上“候选者”们所存在的世界是一颗被称作“（新）地球”的、比（原）太阳系大了无数倍的一颗星球上。这颗星球上拥有各种种族、地区，甚至能够在这颗星球上能够同时出现不同时代的景象。因此这颗星球被划分出了无数个区域，也因此出现了古代与现代、现代与未来、魔幻与科幻等设定同在一颗星球上的令人匪夷所思的幻想现象。

在这颗星球上，有的“世界”正在毁灭，有的“世界”正在出生。

注意 1：设定上这颗星球可以包容一切幻想现象。且其依然在不断地进行自主扩容、收纳，该星球上也依然还有大片荒废的未被人开发或占用的土地。

注意 2：本书中“候选者”们的（正常）参与场景仅包括现代场景（科技水平可能高过真实现世）。

『故事线』

每一条故事所在的线路，一条故事线繁衍出了无数条世界线。由于能够存在无数条故事线，于是衍生出了无数个世界层和平行宇宙。

故事线：

每个主持人所描述的不同故事都可以收纳在同一条故事线中，或者分为不同故事线当中。

世界线：由一个“起点”延伸出无限的发展，这些发展便是世界线。每一个大发展又会衍生出无限的不同细节，但细节的走向又最终会汇聚于这个大发展的同一结局，这便是“世界线主线”与“世界线支线”的定义。

在某条故事线中所存在的不同结局线，通常由某时某地某人某事之中的分歧所导致出现不同的世界线。需要注意的是，世界线一旦确定了一条作为“现实”，则其他世界线都变为“可能性”而非平行宇宙设定。在本书里世界线分为“主线”与“支线”。主线意味着某一条由无数支线所融合在一起的庞大世界线，在主线内拥有着许多的支线，但只要还是在同一条主线内，这些支线最终都会走向同一个结果。

世界层：假如一个世界包裹着另一个世界是什么情况？一个地球中，某本书又描述了第二个地球的故事，而在第二个地球上某种知识产物又可能描述了第三个地球的故事……甚至到达第无限个地球，可能描述的最终会是第一个地球的故事。世界层层叠叠，可能互相出现其踪迹但又互不干扰，这便是世界层的定义。

类似平行宇宙，不同世界层之间互不干涉，一号层的故事也许在二号层以童话故事形式出现，以此类推。

平行宇宙：与世界层的区别在于，平行宇宙之间可以出现相同人物

（但记忆或性格等各方面可能会有偏差）。

联动：不同故事线（或世界层、平行宇宙）之间的联合组成的特殊故事。多条世界线所组成的故事并不算联动。

观测：一个人究竟存在于哪条世界线取决于其观测到自身究竟身处何处。但大部分人都不具有对世界线的观测能力，因而通常的观测由“观测者”在半上位世界进行，以确保世界线的稳定。但仍可能存在具有世界线观测能力者对世界线进行变动。

影响：虽然说“世界线”是唯一论，但实际上“世界线”以及不同线的人物等之间确实互相影响。但在时间悖论等影响下，两个被认知为无法同一存在的角色无法在同一个时间、地点等被同时观测到存在。即两个被认知为“相同”的存在是无法共荣的，他们的共存相当于“薛定谔的猫”。

修正：在世界线变动的过程中，（在旧世界线）由时间穿梭等引起或遗留的人事物（未来人、未来时间机器等）都会被修正为无。同时只有对这一次世界线变动进行了观测的观测者才能保留变动前旧线的经历记忆（且没有变动后新线的经历记忆）。

『上下位世界』

上位世界：

属于故事世界外侧的存在。真实存在的上位世界只有一个，因而被称

为“最上位世界”（实际上就是规则作者和玩家所存在的世界）。

其他的上位世界都可以直接称作“上位世界”或“半上位世界”。最核心的半上位世界为观测者们的本体所在空间“观测空间”，除此之外还有英灵所在之地“英灵座”等等的上位世界。

栖息于此的一切存在都突破了世界与时空等概念，已经成为了自身设定的“唯一存在”。在其他下位世界的自己都将被视作“过去”的自己或派遣的分身等。

一切的上位世界都脱离了下位世界的时间与空间概念，属于故事之外的超概念存在。因而这类世界的一切存在在被下位世界召唤或者前往下位世界时都只能够以分身前往。

但实际上下位世界的某些特殊攻击也可能通过分身而直接涉及到处于半上位世界的本体。在这种情况下，半上位世界的存在将被允许降临于任意下位世界。

在任意一个半上位世界或超过半数的下位世界都将遭受毁灭之时，半上位世界的存在也将被允许降临。

下位世界：

所有故事所进行的世界，包括但不限于影视、动漫等故事所发展的世界。可能同时存在多数个的相同世界观的下位世界。

上下位世界：

真正的上位世界存在并不能来到任何半上位世界或下位世界。

同理，任何半上位世界或下位世界也无法突破界限来到最上位世界。同时，因为上位世界的特殊性。所有上位世界都不会带有世界线、世界层以及平行时空等设定，亦不会产生故事线。

『“多世界论”』

最著名的三大异闻之一，传说在这个世界之前原本还有一个旧世界存在，以及从古至今都有许多世界存在于其他时空当中。

『观测者』

存在于上位世界“观测空间”，本体能够在此观测到一切世界的存在。在下位世界中只以分身活动、被召唤和担任选王战争的裁判职责。本体在“观测空间”中对所有下位世界进行着观测，以确保大多数存在能够稳定存在于同一条世界线，并且各大世界中不会出现过度的世界吸引或排斥。但实际上，若下位世界的世界线发生变动，也只能由下位世界的存在进行修改，所有上位世界的存在皆无法对此作出改变。

『“选王战争”』

一开始只是流传于都市中的异闻，讲述的是一群王位候选者将获得成

为王的力量，并在互相战斗的过程中决胜出一名也是唯一一名真正的王位候选者，然后成为这个世界的王。

『王位候选者』

玩家们将会扮演的角色身份，除此之外还可能会有场景人物扮演其他候选者。作为候选者，玩家需要完成“打败除自己以外的所有候选者”的任务，同时候选者也具有使用“变数网络”的资格。

设定中，候选者都为人类或具有人类血脉的人形存在。

『“变数网络”』

新世界里的第三大异闻。传言中“变数网络”是从旧世界中流传下来的存在，不同于这个世界的信息技术，“变数网络”只能被某些特定人群使用，拥有“变数网络”使用资格的人物可以通过“变数网络”达到使用多个世界力量的目的。

『病毒』

“变数网络”异闻的衍生物。如其名，在传闻中就像是常见的病毒一般阻挠、寄生于他人身上，有时甚至可以显出实体。

强袭型病毒：具有巨大的破坏力。

扩散型病毒：能够将自身病毒体复制扩散出去。

潜伏型病毒：潜伏在目标体内，在满足条件时会直接完成入侵。

可选规则

A. 资历规则

增加“资历”作为货币类型的设定。通过“变数网络”候选者们会获得一系列任务，完成任务后将会获得“资历”；相反，违背某些任务要求等或者在非允许的情况下随意破坏任务等，都有可能减少资历。资历可以用来兑换“变数网络”或故事内某些组织可能颁发的活动内容（卡片等）。

资历可以作为货币在候选者之间流通。

击杀后资历点数不转移，但击杀者可以通过拿取被击杀者的人物卡间接获得其资历点数。

资历载入现实模板而不载入“变数网络”人物卡，设定上 200000（二十万）资历就可以选择脱离“候选者”的身份，脱离后的人物基本上与“变数网络”和“候选者”不存在任何关系了。

附赠——官设的资历可用内容

扣除资历点数：若接受了某项任务，不仅是任务结果，在任务过程中有所违规或者不正当、不应当出现的手段、现象和言行等都有可能造成扣除资历点数的结果。

★ **10（十）：**兑换为本世界任意货币的 1 元，可选择打入某个储钱账户或者直接现金方式呈现（真币，但无法保证是否会引起他人怀疑）。

★ **2000（二千）：**恢复一名候选者的 1D4 理智值。

（*注意：按本条规则恢复非候选者的 1D4 理智值需要 4000 资历。）

★ **200000（二十万）：**使一名自愿的候选者脱离“候选者”身份以及失去相应权限和能力。

★ **20000000（二千万）：**复活一名死时仍是候选者的目标；免除一项由于任务带来的负面后果（若后果内涉及候选者人数大于 1，则代价为每人次需要支付两千万资历）。

（*注意：按本条规则复活非候选者的目标需要 40000000 也就是四千万资历。）

★ **200000000**（二亿）：无视“变数网络”是否可以启用，使得一名候选者在接下来不使用“变数网络”和非登录状态下直接使用一次变数世界内的能力（包括直接代入人物卡数据、卡片使用权等）。设定上的资历点数能够使得候选者在这个世界中拥有或改变一切的能力，只是点数多少的条件。

B.叠加攻击规则

当攻击方使用的（普通）攻击、物品攻击、特质攻击等敏捷大于被攻击方敏捷的情况下

攻击方（的攻击）敏捷=被攻击方敏捷*2 或更高数值，攻击（可以）被视作叠加攻击，即所有攻击数值叠加后计算。

攻击方（的攻击）敏捷=被攻击方*2 数值以下，攻击被视作非叠加攻击，即所有攻击数值分开后计算。

***叠加攻击的好处：**分开计算的攻击数值也许无法破防，叠加后的攻击数值也许可以破防。

C.元素属性规则

元素属性为形态、配置、物品、特质等可能存在的附带设定。

一般来讲，带有“+”字号为拥有，带有“-”字号为弱性。

例如

“地属性+1”为拥有数值为 1 的地属性，+1 为属性数值；

“地属性-1”为带有数值为 1 的地属性弱性，-1 为属性数值。

正常情况下，带有某类弱性属性会导致这类属性对其存在具有属性数值*10 的额外攻击力。

列表

地水风火光暗。

克制关系

地克制水，水克制火，火克制风，风克制地。

光暗互相牵制。

元素的克制关系影响

【四大元素】

带有克制属性的攻击 对带有被克制属性的防御 具有前者属性数值*50 的额外攻击力；

带有克制属性的防御 对带有被克制属性的防御 具有前者属性数值*50 的额外防御力。

【光暗元素】

而“光”和“暗”则比较特殊。

两者都会直接对对方造成自身属性数值*50 的额外攻击力。

物品带有元素属性的限制

F 级、E 级物品无法带有元素属性。

D 级物品只能带有一种元素且数值不超过+3。

C 级物品可以带有两种元素且数值各不超过+3。

B 级物品可以带有三种元素且数值各不超过+5。

A 级物品可以带有四种元素且数值各不超过+7。

S 级物品可以带有五种元素且数值各不超过+10。

D.极限搏斗规则

在主持人允许且场景合理的情况下，在回合制内以“1 敏捷=1 次攻击”的速度快速进行攻击，但无法使用任何特质或特殊能力，攻击内容仅限于“（登录状态下的）肉搏攻击、近战武器攻击”等。

即使不使用本条规则，依然存在通过搭配使用不同卡片以达到本条规则目的的情况。

E.团队规则

团队的组建需要至少两名成员以上，没有特殊说明的话则默认成员只包括自愿加入的候选者成员（在有非候选者成员组队的情况下，仅默认候选者为标准成员）。

加入“团队规则”之后，会附加“团队点数”的设定，以及可能存在

一系列需要由团队完成的任务，任务会有奖罚。

团队在

团队规则与资历规则相通。

附赠——团队点数规则

团队点数作为团队的拥有点数，有以下几种竞争方式：

- ★ 初始 100 团队点数，上限 100 团队点数，按照任务过程所加减。
- ★ 初始 0 团队点数，上限 100 点数，按照任务过程所加减。
- ★ 初始 0 团队点数，无上限，按照任务过程所加减。

（*注意，主持人可按照情况自定竞争方式。）

不仅是任务结果，在任务过程中有所违规或者不正当、不应当出现的手段、现象和言行等都有可能造成**减少团队点数**的结果。

团队点数在本次团队合作结束或本次剧本结束（*注意，非单次任务结束而是整个剧本被视作结束）之后，将**最终点数*100=所有存活成员本次所获得的资历点数**。

若团队任务单独设有其他奖励，则“**团队点数*100=资历点数**”的规则视作无效。针对个人的特殊任务（必须是非全员都有的特殊任务）按情况决定。

团队点数存在**负数**的设定，若出现像“-1”的情况，则结束后所有**存活成员都会扣除“-1*100=-100”的资历点数**，以此类推。**即使“团队点数*100=资历点数”的规则无效，本条负数规则也依然有效。**

关于常世与变数之间的常见问题

普通人的体质（包括但不限于手力、脚力等）大概都在 5~20 的范围内没有额外说明可以默认 10。

普通人的体质最高可达 50 数值。

玩家所扮演的候选者体质（包括但不限于手力、脚力等）大概都在 10~40 的范围内，没有额外说明可以默认 15。

候选者的体质最高可达 50 数值。

***注意：** 以上数值的范围主要指手力、脚力、敏捷、感知、基础攻防

等，若脚力数值为 20，则相对应的跳跃力为 $20 \times 0.1 = 2$ 数值。

由于世界观的怪异以及本规则限定的“选王战争”世界观范围，无论是普通人还是候选者都有可能拥有特殊能力（为了统一称呼，一般都称作“特质”），但候选者当中拥有特质的概率一般大过普通人的概率。非登录状态下的特质内容可填写于身世背景（最高或最底处）当中，填写需要通过主持人的允许（或由主持人编写）。

未完待续

本次（修改）版本：V1.01（先行版）

版本发布日期：2020.01.31

编者：觉策

协助：固月寒

发布：罪临

“在外流传的本规则以及其他归属于我们的规则、内容、设定等等都

不一定是我们本意想要流传出去的，如果有见到类似抄袭、盗窃、篡改规则（内容、设定…）等行为，或者有其他疑问等，请通过以下方式求证或告知。”——By 觉策

变数世界•第二世代 TRPG（跑团）主群：692937956。

罪临官方 TRPG（跑团）主群：429695296。

罪临官方 TRPG（跑团）分群：519101492。