

轮回游戏跑团规则书

Samsara Games

探实明诸虚

熠赫显微尘





目录

前言.....	5
名词注释.....	8
章节 1：创建轮回者.....	11
■建卡的四个步骤.....	11
■建卡重点详解.....	12
1-背景.....	12
2-种族.....	12
3-性格.....	13
4-属性.....	13
5-初始标签.....	15
章节 2：属性详解.....	16
■壮硕值.....	16
■爆发力.....	16
■反应力.....	17
■协调性.....	18
■灵知力.....	18
■意志力.....	19
■属性对抗.....	19
章节 3：骰子的类别.....	20
章节 4：印痕系统.....	20
■印痕是什么.....	21
■印痕的功能.....	21
章节 5：各类系统详解.....	22
■干涉值系统.....	23
■生命值和理智值.....	23
■资历与等级系统.....	24
轮回者的五个基础等级.....	24
轮回者属性与等级对照.....	24
■两个额外等级.....	25
■体力值系统.....	27
■能量值系统.....	27
■重量单位系统.....	27
■体积单位系统.....	28
章节 6：轮回者的强化.....	29
■强化的机制.....	29
■轮回者的初始强化.....	30
■兑换序列.....	31
■再塑序列.....	31

■自创序列.....	31
■调整序列.....	32
■角色强化的审核.....	33
■已有序列的消除.....	33
■序列问题反馈.....	33
章节 7：道具详解.....	34
■道具序列的等级.....	34
■道具等级与同调率限制.....	34
■道具使用者的体型限制.....	35
■道具的攻击力.....	36
■道具的防御力.....	36
■道具的损毁.....	37
■道具的构造点数.....	37
■道具的效果.....	38
■道具的类别.....	39
■载具详解.....	40
1-进出载具.....	40
2-载具的定义.....	41
3-载具的燃料.....	42
4-载具的防护系统.....	42
5-载具的攻击.....	43
6-载具的部件.....	43
■道具的携带.....	44
■道具词条的特殊性.....	45
章节 8：技能详解.....	45
■技能的耗点与兑换.....	45
■技能等级与同调率限制.....	46
■技能的释放类型.....	46
■技能的持续性.....	47
■技能的冷却时间.....	48
■技能的词条.....	49
■技能的体系.....	49
■技能组.....	50
章节 9：种族改造.....	51
■五个种族大类.....	51
■种族的基础特性.....	51
■常规种族与特殊种族.....	52
■种族兑换问题.....	53
■体重与体积上限.....	54
章节 10：附属者详解.....	55
章节 11：日常判定.....	56
■五个大类.....	56
■判定难度.....	57
■判定的出现频率.....	58
章节 12：战斗判定.....	59
■战斗的回合与轮次.....	59
战斗阶段.....	59

行动轮.....	60
行动值.....	60
■四种动作类型.....	60
■伤害结算相关.....	61
常规攻击.....	62
常规减伤.....	62
独立减伤.....	63
反噬伤害.....	63
坠落伤害.....	63
砸压伤害.....	64
伤害量的控制.....	65
■攻击与减伤结算.....	65
攻击结算公式.....	66
部分攻击的组合示例.....	66
减伤结算公式.....	66
■应对攻击的措施.....	66
防御判定.....	67
闪避判定.....	67
援护判定.....	67
应对判定范例.....	68
特殊情况注释.....	68
序列庇护.....	69
■效果相关.....	70
效果的抵挡.....	70
效果的封锁.....	70
负面效果.....	70
冲突效果.....	71
效果结算总览.....	71
应对效果类攻击.....	72
■特殊操作.....	72
潜行.....	72
盗窃.....	72
抢夺.....	73
部位攻击.....	73
断肢.....	73
■战斗攻防结算示例.....	73
章节 13：角色扮演的要求.....	75
■玩家的 RP 基本要求.....	75
■主持人的 RP 基本要求.....	76
章节 14：如何进行游戏.....	76
■如何报名一次游戏.....	76
■轮回者的临时强化.....	77
■轮回者的五个导入模式.....	78
■如何申请主持游戏.....	79
■主持人的权力.....	80
■轮回难度分级.....	80
■支线任务机制.....	81

■玩家结团奖励.....	83
■DJ 结团奖励.....	86
■复活机制.....	88
■一次游戏的流程.....	88
规则书作者.....	89
管理员职务.....	92
附录 1-九型人格分析.....	93
完美型.....	93
全爱型.....	93
成就型.....	94
自我型.....	94
理智型.....	95
社会型.....	96
活跃型.....	96
领袖型.....	97
中立型.....	97
附录 2-可选规则.....	98
■好感度系统.....	98
■饱腹值系统.....	99
■精力值系统.....	100
■PVP 伤害限制.....	101
■团战规则.....	101
主力人员与战斗力计算.....	101
团队的总战力计算.....	102
战斗判定.....	102
扮演影响.....	102
团战规则流程.....	103
人数超量的情况.....	103
要点提示.....	103
■其余可选规则.....	104



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“Office 系列文件”做载体。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。

阅文操作

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 Office 软件查看规则书时可以在页面中找到书签目录，运用目录阅读，可以大幅度增加规则书的阅读体验（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）。

规则定义

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。规则书内未出现的判定机制请主持人据跑团现场情况临时设定。

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和大家找到共同话题了，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。

如何认识跑团

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，里面的新手入门视频会让你快速了解跑团游戏（或直接在 B 站搜索视频代码”BVlkt411U7NB”也可以直接找到该教学视频）。

规则分享

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，但如果您发现有人在少量改动或不改动原内容的情况下擅自更改或抹除我们的规则书作者板块，那么请联系我们。

仍有疑问

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。



名词注释

本板块整理了一些如果不解释可能会让您感到难以理解的词汇注释,它们通常都与轮回游戏的世界设定相关,但是由于本世界观背景文字量过于繁多,这样只言片语地解释也没准会让您看了更加难以理解,因此推荐辅助本书中其他内容适量阅读即可,若您对轮回游戏世界体系感兴趣,在B站搜索“轮回游戏背景”,即可找到相关的介绍视频。

轮回游戏继承了无限流题材风格,在此基础上其背景设计灵感启蒙于艾萨克·牛顿(Isaac Newton)的机械宇宙概念以及霍华德·菲利普·洛夫克拉夫特(Howard Phillips Lovecraft)的宇宙恐怖论。作为规则书作者,我个人十分崇拜这两种体系,在轮回游戏的背景当中如果您可能会或多或少地看到这些概念的影子,但是碍于我个人文笔能力和思想高度有限所以也许无法将其以最好的形象展示,这方面还请见谅。而如果您本身就对这些理论思想有所理解,那么相信一定能更好地认识到轮回游戏世界的主旨,在轮回游戏的背景中一切本身就无主宰者,构成世界的因素也仅仅只是三种无意识的法则体系而已,即便是那繁忙于维持法则平衡的意识体,也不过是一根按照程序运行的钟摆,客观且准确地履行着自己的职责,在这里发生的一切都是由骰子的概率公式所组成的无形的齿轮引导出的既定路线。

轮回者

玩家在轮回游戏中代入的角色身份,轮回者是被意识体选中,需要通过轮回中

枢相接的“光辉隧道”传送至各个位面执行“干涉任务”的群体。

DJ 与其他跑团游戏一样，轮回游戏的团内剧情都需要一位光荣的主持人来带动，主持人的缩写叫做“DJ”，及是“Data journalist”的缩写，中文称作“数据记录员”。在游戏背景中，数据记录员是那些被意识体选中，在轮回者执行任务期间于[中心枢纽]的序列观测室内记录轮回者们对轮回位面干涉程度的[临时任职者]。在游戏设定中他们本身也属于轮回者，就像是班上的同学被老师安排轮流值日一样临时任职的“值日生”，但这个任务比较那些要进入出生入死的轮回位面的家伙们来看可是个极其幸运的好差事，因为这并不存在生命危机，并且也能拿到高额的干涉值报酬。

代骰 当一个骰量数值过多时可以使用代骰机制，例如在50d4的判定中，可以将50简化为5，把5D4的结果乘以10，以这样的方式来简化投掷流程。如果是进行34d4的投掷也是同理，可将其理解为 $[(3d4 \times 10) + (4d4)]$ 的公式，或是 $[34 \times (1d4)]$ 的公式。代骰是一个可选性机制，如果玩家有充足的时间并且希望得到每次骰子的结果，那么也可忽视这个代骰机制。

意识体 独立于三大法则之外的特殊机制，被行走在上古时空中的伟大者们以二十四境的“炘之火种”创造而成，意识体诞生后被设计了序列化功能以及第三法则干涉系统，这也就是如今的轮回者系统。意识体开始正式运作后，它便已经跳离了三大法则之外，成为了调整其三种法则平衡性的机制。

光辉隧道 轮回中枢的传送机制，意识体可将其内部的角色进行序列调整，轮回者只能通过光辉隧道才能安全抵达其将要去往的轮回位面。

轮回任务

也称“干涉任务”，是指轮回者在意识体的指引下对目标位面的某些事件进行干涉，导致其产生蝴蝶效应最后推动其历史命运走向正确方向的任务，这种“正确”的标准并不完全是道德意义上的正确，其更多所指的意思是宏观上对生命法则影响性方向的正确规划，当然作为轮回者而言完全不需要操心如此宏观的事务，轮回者的使命仅仅只是服从于意识体的安排而完成干涉任务而已。

轮回位面

轮回者被传送去往的位面，又称“任务世界”，它们通常在于〔二十四境〕这个巨大世界体系中的〔十二枝干〕内，十二枝干代表十二种不同衍生体系所连接的位面，其细分出的位面量更是数以亿计，相比十二枝干这一宏大广阔的概念而言，单个的〔轮回位面〕仅仅是其中的沧海一粒。

状态回溯

每次轮回任务结束之后，被回收进光辉隧道的轮回者都会被状态回溯，状态回溯可以理解为把角色的状态回归到参与本次轮回时的状态，治愈本次轮回中受到的所有伤害，并清除在本次轮回位面中得到的道具或者习得的技能。在状态回溯之后轮回者将会被结算〔干涉值〕，干涉值结算的量与轮回者在本次任务中的表现有关。

干涉值

干涉值是由轮回者在任务中的贡献而等价得到的报酬，每次轮回任务结束之后轮回者会被〔光辉隧道〕回收，在这期间轮回者于光辉隧道内将经历一个“序列调整阶段”，轮回者可以在这个阶段结算自己完成干涉任务所得的报酬，并可以通过消耗自己的干涉值来对自己进行强化。

序列

序列是“道具/技能/种族/附属者”等项目的统称，任何轮回者能通过中枢序列库得到的道具或是能力都会被称作序列，甚至有时候就连轮回者的属性都会被称呼为“属性序列”而

所有在轮回中枢被收录的序列（无论是规则书作者团体自己创建的，或是由玩家个人投稿至创意工坊的序列）都会被统称为“序列库内容”，这个巨大的序列集合处在背景中被称作“序列库”，序列库并不是真的存在实体，序列与法则原本就是一体的，而将其单独分出来称为“序列”也仅仅是轮回者对中枢序列系统的一种概念性的理解而已。



章节 1：创建轮回者

■建卡的四个步骤

建立一张轮回者人物卡只需要以下四个步骤，依照下文的进行完毕后，一张轮回者人物卡便创建成功。

- 1-设定人物资料：设计角色的姓名、年龄、背景、形象等人设信息。
- 2-填写人物标签：参考你的角色人设信息来选择两个对应的初始标签。
- 3-消耗初始资源：根据你的想法用初始资源对角色进行强化，轮回者的初始资源是 300 [干涉值]，干涉值是轮回者们进行序列强化所需的一个重要资源，你需要尽可能地将它们用光，并在人物卡账单页面填写消费记录，由于干涉值在进入轮回中枢后就会自动清零，所以强化后留有的多余干涉值都将会被抹除。
- 4-提交人物卡：在确认角色卡没有疏漏之后即可提交人物卡给群内的“萌新辅导员”审核。

■建卡重点详解

1-背景

当角色被意识体选中后，将会通过某些契机与其原先所处的世界离别，角色将自愿或非自愿地被吸入〔光辉隧道〕，通过光辉隧道的传送机制进入〔轮回中枢〕，在这个漫长的传送期间，角色将经历一生中首次的序列改造，从而成为一名〔轮回者〕。

人物背景可以写出角色曾经的生平成长梗概，其字数不做限制，但你至少要让其他人看到你的人
物背景后能对其经历有所了解。

轮回游戏规则中对轮回者的前世身份并没有细致的要求，唯一的限制是不可以设定诸如某些现实或架空宗教内有代表性形象以及用某些有政治色彩的形象来对角色塑造。对于轮回者背景
的详细信息，可在 bilibili 视频网站搜索代码〔BV1ep4y1C77V〕来预览有声有色的视频介绍。

2-种族

无论角色成为轮回者之前是何种种族，在成为轮回者后，身为玩家的〔你〕都可以替角色选择一个在序列库中收录的轮回者种族（如果你对自定义序列具有足够的经验，那么也可以尝试直接创建一个全新的种族来选择）。

3-性格

表现角色的性格是对其扮演的核心内容之一，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并不会那么分明，因此玩家的角色究竟是善是恶并非是玩家能主观认定的结果，其更像是他人对角色的一种印象，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〕关于九型人格的介绍，可以自行运用互联网来搜索相关的介绍性文章或视频。你需要从这九种性格当中选择其中不同的两种来作为角色的“主性格”和“副性格”，九型人格系统并非多重人格，在轮回游戏采用的九型人格学说中，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。当然我们并不否决玩家创造“多重人格”角色，但是考虑到扮演时的效果，如果出现多重人格角色玩家，请严谨设定你的角色所具有的每一种人格的主性格和副性格。

4-属性

由于经历过序列化的缘故，轮回者的所有能力值都被划分成了统一的序列信息，所有属性基础

数值为“F”级。轮回者的属性被划分为“壮硕值/爆发力/反应力/协调性/灵知力/意志力”六种，这是意识体通过序列法则评判轮回者各项能力的标准，同时也是其用于评判〔十二枝干〕之境当中各种非轮回者角色其能力的标准。

需要注意的是，轮回者的属性是一种模糊的序列评级，实际上在被传送至其他位面之后，轮回者的属性都有可能根据位面中生命法则的影响力宽松度而得到调整，这会使数据相同的轮回者不同位面中表现力差距很大，而具体表现力则是根据 DJ 对轮回（剧本）的定位而设定。如壮硕值 A 的轮回者在 1 号位面只能举起 0.8t 的重物，但在生命法则遍布得较为充裕的位面 2 号，根据 DJ 对剧本表现力的预设，这位轮回者可能会达到轻松举起一台压路机的力量。所以属性与现实数据的换算仅供一个标准值参考，具体表现力数值需要依照 DJ 的位面设定为准。

我们已经为您整理好了初始的轮回者能力数据，在建立初始人物卡时只需将其填入对应栏位即可，下方是经过属性换算后的初始轮回者各项能力数值：

- 生命值上限：20
- 全身负重上限：100 重量单位
- 双手臂力上限：50 重量单位
- 单手臂力上限：25 重量单位
- 基础徒手伤害：1D8
- 单次移动距离上限：5 米
- 纵向跳跃上限距离：1 米
- 横向跳跃上限距离：2 米
- 属性对抗的反应调整值：1D4
- 体力值上限：20

能量值上限：30

理智值上限：5

5-初始标签

初始标签指的通常是角色还未成为轮回者之前角色的性格特点或职业，例如“学生、黑客、军人、沉默寡言、莽夫、行动派”等。初始标签并没有任何数据上的作用，只是表明了角色的初始定位而已。如果在游戏中，角色的操作与标签的职业范畴在 DJ 的判断下定为合理，那么即可成立，例如黑客可以轻松破译一台电脑的密码程序，或者猎人可以通过脚印粪便毛发等散落物来追踪林间的野兽，总而言之在结合人设以及玩家现实中的知识与 DJ 讨论并得到同意后，初始标签可以带来许些这样的侧面收益。

标签毕竟不是技能，其收益程度无法与具有耗点换算“日常词条类”技能相比，打比方的话其二者类似于对某领域有所经验的角色与对某领域技艺达到登峰造极的角色之间的区别，所以建议不要对初始标签的能力报以太高的寄望。在经历了几次轮回之后，标签的风头必然会被其他技能抢去，其用途最终也就只能停留在人设层面了。

初始标签是角色作为轮回者后被保留下来的唯一没被序列化的部分，因此后期也无法进行改动。初始标签是会永远伴随角色的一个恒定不变的机制。



章节 2：属性详解

■壮硕值

壮硕值是衡量角色身体健壮程度的属性，壮硕值代表了角色的力量、生命力和抵抗力等身体素质方面的实力。

壮硕值 F/E/D/C/B/A 级的收益：

生命值上限：20/40/60/80/100/120

全身总负重上限：100/600/3000/12000/36000/72000

双手臂力上限：50/300/1500/6000/18000/36000

单手臂力上限：25/150/750/3000/9000/18000

注 1：轮回游戏当中 1 单位重量约等于 1 斤，2000 单位重量约等于 1 吨。当然这只是在轮回中枢中的均衡表现力，在某些位面上，轮回者们力量表现将会根据法则宽松度的变动而变动。

注 2：如果角色手中的兵器超过臂力上限则无法将其有效挥动，对兵器的使用会获得大幅度减值，具体影响情况由 DJ 根据团内的情况决定。

■爆发力

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。

爆发力 F/E/D/C/B/A 级的收益：

基础徒手伤害：1D8/2D8/3D8/4D8/5D8/6D8

单次移动距离上限：5m/10m/15m/20m/25m/30m

纵向跳跃上限距离：1m/2m/3.5m/5.5m/8m/11m

横向跳跃上限距离：2m/4m/7m/11m/16m/22m

抛物距离：

抛掷物重量低于角色单手负重上限时 50m/100m/160m/230m/310m/400m

抛掷物重量高于角色单手负重上限时 10m/20m/32m/46m/62m/80m

如果抛掷物重量高于角色双手负重上限则无法进行抛物。

注 1：一些如羽毛、叶子类的轻巧物件难以被抛掷很远，这类物件具体由 DJ 决定。

注 2：跳跃和移动、抛物距离默认以地球的标准重力加速度（ 9.8m/s^2 ）为基准，其他引力体系下的数据请 DJ 自行定夺。

■反应力

反应力是评估角色反应速度的数值的属性，反应是角色对于外界环境的感知，包括但不限于视觉，嗅觉，触觉等一切物理感官。

反应力 F/E/D/C/B/A 级的收益：

任意属性对抗增加 1D4/2D4/3D4/4D4/5D4/6d4

反应力大小还会影响玩家在战斗阶段中的行动轮次顺序。

注：规则本身不具备〔反应力〕对抗，但是反应力会关联其他任何属性为主题的对抗判定。

■协调性

协调性是测量角色身体协调素质的属性，协调是角色控制身体的基础。

协调性 F/E/D/C/B/A 级的收益：

体力值上限：20/40/60/80/100/120

瞄准距离上限：100m/200m/300m/400m/500m/600m

注：瞄准距离并非实际射程，实际射程要根据远程攻击方式而定，如果用射程只有 50 米的弹弓，即便能瞄得再远也无法命中 50 米以上的目标。

■灵知力

灵知力是评定角色对法力、灵力、魔力等方面的感知和运用能力，同时还可能影响到角色对气场等方面的非物理感官。在轮回者情绪波动较大或者遭遇危机的时候也会通过灵识力来获得短时间的[序列庇护]状态。

灵知力 F/E/D/C/B/A 级的收益：

能量值上限：30/60/90/120/150/180

关于[序列庇护]状态请看后文。

■意志力

意志力评估了决心、欲望、信仰等一切关乎到角色心理层面的数值，是这些心理素质的总称。

意志力 F/E/D/C/B/A 级的收益：

理智值上限：5/10/15/20/25/30

精神抗性：0/1/2/3/4/5

精神抗性可用于一切对理智值打击的抵抗，其作用于为角色抵消精神抗性值等量的理智消减值。

■属性对抗

属性对抗会关联到属性的等级，往往相关属性等级越高的角色在进行这种对抗时就会越有优势。

属性等级（英文字母）：F/E/D/C/B/A

属性等级（单位数字）：1/2/3/4/5/6

壮硕值对抗：双方各骰[反应力等级 D4]+[壮硕值等级 D10]

爆发力对抗：双方各骰[反应力等级 D4]+[爆发力等级 D10]

其他除反应力之外的三种属性遵照此格式以此类推，其中反应力属性并不存在自己的属性对抗，因为反应力的定位是其各类对抗的根基属性，因为没有反应就无对抗可论。

在纯粹的属性对抗中主动方和应对方也会具有“攻防机制”那样的可分配红蓝词条的机会，这方面详情请见下文“攻击与减伤结算”部分。



章节 3：骰子的类别

轮回游戏的骰子采用统一机制，在基础判定中公式，不同点数的骰子分划了不同类别的判定。在骰子规则中 1D4 的意思就是投掷 1 个 4 面骰，判定结果会在 1 到 4 之间，而 3D8 的意思就是投掷 3 个 8 面骰，判定结果会在 3 到 24 间，骰子相关的判定均以此规律类推。

D4：常规伤害和减伤调整值、属性对抗中的反应力调整值。

D6：闪避/防御带来的应对类减伤。

D8：基础徒手伤害。

D10：对抗判定类公式和日常判定公式。

D20：其他特别判定。

固定值：个别额外的判定加值。



章节 4：印痕系统

■印痕是什么

轮回者的代表性标志就是[印痕]，一旦某个存在被选为轮回者，其身体表面就会浮现出印痕，印痕是与[炘之序列]结下契约的证明，是经过光辉隧道出入各个位面的通行证。

印痕的样式类似于一圈布满荆棘的环形图腾。印痕通常会表现在轮回者的右手背面，如果轮回者的印痕所在处被破坏或脱离本体，印痕则会将其映像移动到轮回者身体的其他地方。以视觉表象存在的印痕图腾终究只是一个投影，其印痕的根源连接着轮回者存在的本质，除非把某个轮回者的存在从世界上彻底抹除，否则印痕永远会与它契约的轮回者相连。

■印痕的功能

当角色初次成为轮回者时，角色有机会在光辉隧道的转化过程中以印痕作为媒介来连接中枢序列，并且预览轮回中枢保存的序列样品，通过初始被赋予的干涉值来自定义自己的基础强化。除了可以在光辉隧道中连接序列库之外，印痕还可以做到以下几种功能：

1-**意识沟通**：在中枢对此位面连接状态稳定的情况下，轮回者可以借助印痕与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，不过这个功能通常并非是稳定的，中枢对一些处于[十二枝干]末端的位面的序列连接状态并不稳定，因此这个功能通常会“根据主持人（DJ）对剧本节奏的需求”而时有时无。

2-**监控轮回者存在迹象**：印痕可以对轮回者通过意识来反馈其状态，在玩家视角下这些信息会显示为角色卡上的“生命值/理智值/体力值”等各项数据，如果在轮回位面中有一位轮回者死

亡，印痕会立刻对其他同位面的轮回者告知其死亡消息。但是中枢对一些处于〔十二枝干〕末端的位面的序列连接状态并不稳定，因此这个功能也可能会由于不同位面的能量波动不同而失效。

3-**储存功能**：这是一个绝对稳定的功能，因为它不可能在轮回位面或者轮回中枢内部被启用，轮回者只能在光辉隧道的“序列调整阶段”通过印痕将自己身上的道具或技能从新序列化来存入自己的“私人序列库”，或者是将已存入私人序列库内的道具或技能取出。虽然轮回者从私人序列库存放和取出序列的机会只有在“光辉隧道”才能进行，但好消息是私人序列库的容量是无限的，并且在于私人序列库内的道具、技能和附属者不会再占用轮回者角色的资历值，这种状态直到它们被取出为止。同时轮回者自己也可以进入私人序列库内观光，轮回者可以塑造和随意改变私人序列库内的环境（例如洞窟/宫殿/试验室/展览厅等室内环境），但环境内除去角色数据中以有的序列以外，环境内的一切事物都属于虚构且无法被取出的。

4-**显示轮回任务信息**：轮回者进入轮回任务位面之后，往往都会先通过开启印痕的这个功能来预览本次任务的详细情报，并且这些情报也会随着对本次干涉性任务进度的累计而改变或增设新的分支。



章节 5：各类系统详解

■干涉值系统

干涉值是初始建卡或每个轮回任务完成后所得到的数值，干涉值相当于是一种财富，轮回者可以用它来兑换各种〔序列〕来强化自己。

在轮回者从轮回位面通过〔光辉隧道〕传送回中枢的过程中意识体会根据轮回者们的表现来结算他们各自得到的干涉值。轮回者可以消耗干涉值来强化自己，这样也会导致角色〔资历值〕和〔等级〕的增加，资历值和等级的系统是角色强度的一个衡量标尺，其介绍可以预览后文来进行了解。

干涉值是无法被保留的，每当角色穿过光辉隧道而回到轮回中枢后，剩余的干涉值都会被清零，数据中就只会保留角色消耗资历值兑换得到的序列。

■生命值和理智值

轮回者的生命值只会和其自身壮硕值相关，根据壮硕值的等级，轮回者的生命值被分成了几个不同量的上限数额。生命值代表轮回者的生命力，每次降低生命值都象征着轮回者的生命状况受到了损伤，玩家也必须依据当前角色的生命情况来合理地扮演角色，通常情况下当轮回者的生命值归零或低于零时，轮回者就会死亡。

轮回者的理智值只会和其自身意志力相关，根据意志力的等级，轮回者的理智值被分成了几个不同量的上限数额。理智值代表了轮回者的精神状态，每次降低理智值都象征着轮回者的精神与理智受到了严重的打击，玩家也必须依据当前角色的理智情况来合理地扮演角色，通常情况下当轮回者的理智值归零或低于零时，玩家就会失去对轮回者角色的控制权，轮回者将会陷入

疯狂或长时间的晕厥，具体状况以及轮回者的控制权会由 DJ 来决定。

■资历与等级系统

资历值是衡量轮回者综合能力水平的数值，当角色经过〔序列调整阶段〕获得技能和道具以及附属者时，轮回者的资历值就会根据其耗点而等量上涨，对应而言，轮回游戏中对角色进行的任何强化都是具有资历值换算系统的。例如一个原本资历值为 2700 的轮回者在〔序列调整阶段〕中兑换了一把 300 资历值的兵器和一个 500 资历值的法术技能，则他此刻的资历就会经过〔2700+300+500〕的计算而上涨到 3500 点。

轮回者的五个基础等级

- 900 资历值及以下：1 星轮回者。
- 2100 资历值及以下：2 星轮回者。
- 3600 资历值及以下：3 星轮回者。
- 5400 资历值及以下：4 星轮回者。
- 7500 资历值及以下：5 星轮回者。

轮回者属性与等级对照

- 1 星轮回者全属性默认是 F 级，无自由属性点数。
- 2 星轮回者在初始的 F 级属性基础上还拥有 6 个自由属性点数。
- 3 星轮回者在初始的 F 级属性基础上还拥有 12 个自由属性点数。
- 4 星轮回者在初始的 F 级属性基础上还拥有 18 个自由属性点数。

5 星轮回者在初始的 F 级属性基础上还拥有 24 个自由属性点数。

轮回者的等级与属性有着关联，往往轮回者等级越高，其拥有的自由属性点数也就越高，这些属性点数可以用于被分配成属性等级，而属性等级从 F 到 A 分别对应了 1 到 6 的点数值。在初始情况下，轮回者全属性为 F，全属性默认都是 1 的属性点数。

由于轮回者只能在光辉隧道的强化阶段调整自身数据，因此轮回者等级的晋升只会发生在强化阶段中，每次轮回者的等级提升后，都意味着轮回者的属性会被重置至初始状态，从而再在 F 的等级上从新分配，因此轮回者通过提升等级得到的自由点数并非是累积的而是逐级替换的。

无论是于何种情况下，在未进入超越者阶段之前，轮回者与升格者的全部属性点数最多也只能达到 30（6 基础点数+24 自由点数）。当轮回者进入超越者阶段后，各项数值都将不会再被数据化的属性系统束缚。

■两个额外等级

10000 资历值及以下：升格者（又称冠位轮回者）。升格者严格来说也属于轮回者中的一种类别，他们是轮回者中的顶尖存在，是万里挑一的精英中的精英。

10000 资历值以上：升格者的资历达到 10000 后（临时强化结果除外），意识体将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，而一旦升格者选择其一，这个选项就会永久生效。升格者只有在〔序列调整阶段〕才有资格打开这个选项界面。

[选项 1]：使自己立刻转化为超越者。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。

[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继续生活，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。

超越者的特点

[1-自由权]: 成为超越者就意味着轮回者生涯的终结，虽然“超越者”仍然可以被分入“轮回者”这个大类，但因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，甚至超越者有权限在〔十二枝干〕之境创建一个属于自己的位面，以自己定制的角色生活在自己定制的世界中。

[2-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，但轮回者或升格者对超越者施加增益或赠予物品是可以的。

[3-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述就可以了，并且在任何受到〔生命法则〕影响的地带，超越者都是绝对不会被杀死的，是真正不死不灭的永恒存在。

■体力值系统

体力值耗尽的惩罚：当体力值耗尽之后，所有扣除的体力数值都会 $\times 2$ 地以支付生命值形式代替。

体力值的恢复：当战斗阶段结束（回归日常时间轴）后，角色的体力值每分钟都会恢复 5 点，而在战斗中角色可进行 3 行动值的引导使自己休息，引导成功后角色立刻恢复最多 10 点的体力值。如果角色在引导休息的中途被打断引导，则本次引导失败，也不会获得其休息的收益。引导休息的时候可以理解为角色正在调整自己的呼吸、情绪等身体状况，而成功的休息引导可以理解为角色重整架势并准备继续投入战斗。

■能量值系统

能量值耗尽的惩罚：当能量值耗尽之后，所有扣除的能量数值都会 $\times 2$ 地以支付生命值形式代替。

能量值的恢复：不使用「冥想」动作的情况下能量值是无法恢复的，在日常阶段中，具备能量值的角色可以通过 1 小时的冥想动作来恢复最多 20 点能量值（冥想动作途中无法进行其他行动，否则冥想会被打断导致恢复失败）。而在战斗中，角色通常是无法进行「冥想」的。

■重量单位系统

在游戏中，角色需要承担身上防具、兵器、背包以及背包内道具的重量，通常 1 单位重量大约等于 500 克左右，相当于是 500ml 中瓶矿泉水的重量，轮回游戏中的重量单位最低只能为 1，并且不会出现非整数的计算方式。

当角色重量超过自身负重数值超过负重极限之后将会获得较大程度上的行动影响,但具体影响情况需要 DJ 根据游戏情况当中可能会出现如“移动和跳跃影响/属性对抗影响/体力消耗影响”等多方面进行设定。

轮回者所携带的任何道具载具和附属者的单体重量都不能超过 $[X \times 10000]$, 其中 X 等同于轮回者星级。而升格者所携带的任何道具载具和附属者的单体重量都不能超过 90000。超越者则不作限制。

■ 体积单位系统

游戏中的每个物理物件都存在着体积, 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, 相当于是 500ml 中瓶矿泉水的体积。规则中的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。

游戏当中计算单位最小的体积是 1 单位, 所以无论是一根细小的火柴还是一瓶新鲜的矿泉水都会被视作同样的 1 单位体积, 因此建议在制作体型细小的道具时, 请以“一盒火柴”这种绑定的单位制作, 并且写明其中包含了多少根“火柴”来方便玩家计算。

为了方便累计, 游戏中的所有道具都可以叠加成组, 一组上限最多达到 30 个, 例如“三十盒火柴”这样的表现形式, 当它们被以这种方式整合成组之后它们会被称作一组道具, 而将道具从组中拆分之后则会得到其中单个的道具。一个组内的道具在通常情况下都是必须叠加其重量和体积的, 但在一些特殊情况如“30 根曲别针”这种细小道具, 可以在 DJ 认可的情况下视作一整组总计占 1 体积单位和 1 重量单位。

当道具被放入背包之后，也同样只是计算道具的体积而不计算其明确的长宽比例，在一个背包内所有道具的体积之和是不能大于背包可容纳体积极限的，否则背包将会被损坏，可以表现为内部容载物太多，导致背包被撑裂了。但是如果有例如“对容量 100 体积的背包放入了 100 根火柴导致背包满载”的情况，DJ 可以根据情况而通融，或者把火柴按照分组规则分成 4 组来取“4 体积”的数据。

轮回者所携带的任何道具载具和附属者的单体体积都不能超过 $[X \times 10000]$ ，其中 X 等同于轮回者星级。而升格者所携带的任何道具载具和附属者的单体体积都不能超过 90000。超越者则不作限制。



章节 6：轮回者的强化

■强化的机制

轮回者的强化只能在〔光辉隧道〕传送时的〔序列调整阶段进行〕，通常这会是在轮回任务顺利结束之后。而平时由于在中枢内干涉值处于清零状态的缘故，轮回者也没办法进行强化。

1-属性值提升：每当轮回者的星级提升 1 级，则属性都将会产生变动，往往星级越高的轮回者其属性也就越高，而属性升级本身则不需要消耗干涉值，轮回者的属性值最低默认均为 F 级，最高默认均为 A 级。关于属性的强化换算请留意前文中的“资历与等级系统”部分。

2-序列道具强化：消耗干涉值，获得新的道具或加强已有的道具，道具的价格等同于它自身的耗点数额，具体可见后文“兑换/再塑/自创/调整序列”部分。获得的新道具或旧道具升级增加的耗点会同比例加入到轮回者的资历值中。

3-序列技能强化：消耗干涉值，获得新的道具或加强已有的技能，技能的价格等同于它自身的耗点数额，具体可见后文“兑换/再塑/自创/调整序列”部分。获得的新技能或旧技能升级增加的耗点会同比例加入到轮回者的资历值中。

4-附属者强化：消耗干涉值，获得新的附属者或加强已有的附属者，附属者的价格等同于它自身的资历数额。附属者也需要根据自己的资历值来标注出自己的星级，附属者可以根据同轮回者一样的星级属性换算来分配自由属性值，计算完毕后最终附属者的资历也需要等量叠加在轮回者的资历上面，也就是说拥有附属者的轮回者，资历等于〔自身资历+附属者资历〕的数值。

5-种族改造：消耗干涉值，改造轮回者原本的种族，指的是从〔常规种族〕改造成〔特殊种族〕，或者从〔常规种族〕改造成另一种〔常规种族〕，具体改造方式可参考后文“种族改造”板块。

■轮回者的初始强化

轮回者的第一次强化都是在首次进入光辉隧道之后，轮回者将会利用首次进入光辉隧道时获得的初始干涉值来进行强化。任何序列的干涉值价格都等同于其面板中显示的最终耗点数值。而每次在光辉隧道内强化之后，轮回者的干涉值都会被清空（包括本次初始强化也是如此），因此干涉值对于轮回者而言是一种无法被积累的珍贵资源。

■ 兑换序列

轮回者可以在〔序列调整阶段〕通过消耗自己的干涉值来购买序列库当中的任意序列项目，这种方式被称作“兑换序列”。兑换序列这个称呼仅仅指兑换序列库内已有的序列项目。

■ 再塑序列

例如〔轮回者 A〕在任务位面中被变异的怪蛇咬到，在 DJ 的许可下，他碰巧获得了〔异蛇特性〕，这种变异能力可以让他获得全新的力量，这能力十分合他的胃口，轮回结束后〔轮回者 A〕被光辉隧道从轮回位面回收，并经历〔状态回溯〕而被清除了〔异蛇特性〕。但这并不意味着〔轮回者 A〕永远都与他喜爱的〔异蛇特性〕说再见了，轮回者可以在〔序列调整阶段〕通过消耗自己的干涉值来再塑一个合理且符合序列特征的〔异蛇特性〕。再塑序列的机制包括了再塑道具或技能，所以把这个范例换做道具的再塑，同样适用。

DJ 剧本内自创的机制并不一定是符合平衡性的，在剧本结束后玩家需要套用规则中的技能效果词条和对应的换算公式来制定一个符合规则格式与强度的序列，并且考虑到有临时强化或者 DJ 可能开启的特殊房规的缘故，因此轮回者对自己进行强化或者购买道具都必须只能用干涉值系统，无法在轮回位面内直接把其中的任何东西直接带回至中枢。

■ 自创序列

除了兑换序列库已有的内容或再塑自己曾在任务位面拥有过的序列之外，轮回者还可以根据自己的见闻或想象力自行创造序列，其自创序列的获取阶段仍然是处于光辉隧道的〔序列调整阶段〕，轮回者自创的序列必须经过严格无误的点数计算和严谨的背景设定，否则如果序列叙述

不清，很可能会给其他玩家带来不便。自创序列没有什么硬性的限制，但是我们极度不推荐轮回者在自创序列时对序列的简介夸大其词和无意义的大肆吹嘘，例如简介内容“此序列是[轮回者 B] 在光辉隧道中打坐冥想参悟宇宙真理而得到了光辉隧道的祝福，获得了任何人都无从媲美的强大力量”，又或者“此序列是 X 位面创世神所遗留下来的能量，通过某些梦境接触，这些力量与[轮回者 C] 达成了共鸣，经过光辉隧道这一契机，[轮回者 C] 将其力量的火种从新复刻，成为了这位创世神意志的延续者”，这样的序列只会让和您处于同星级阶段的轮回者对您感到厌恶，大家都不喜欢无凭无据就把自己形容得高人一等的人，这样做只会让他人觉得您是个网络小说看多了，活在幻想中的空想派主义者。我们不反对自创序列，但我们鄙视那些用潦草几句来敷衍序列简介，淡化文字和扮演在“TRPG”中占有的分量，用大幅空想和混乱的逻辑制作另其他人观感不适序列并且自我感觉良好的家伙。我们不能否认自创序列中有许多比我们自己设计的内容还优秀的模范作品，所以只要把控好度数，明白跑团中如何正确发挥自己的创意和想法，不要在这个高自由度的体系下过于自以为是和宣扬个人英雄主义，才能塑造一个氛围良好的跑团环境。

■调整序列

除了获得新的强化之外，角色也可以将已有的序列技能或道具进行升级，通过计算合理的耗点并支付耗点等量的资历值来为这些已有物增加新的效果或者提升原本的效果力度。

因此，调整序列的机制包括了“增加新的效果/强化已有效果/添加负面效果”等，调整序列的唯一限制是“当一个技能进行过调整后的序列，其耗点必须高于进行调整以前至少 100 点数以上”。只要遵守这条限制，玩家就可以在词条框架内任意改造自己的角色了。经过调整后玩家只需支付调整后与调整前的资历差值等量的干涉值即可。

■角色强化的审核

轮回者人物卡创建完毕之后需要提交给“萌新辅导员”进行审核，而轮回者一旦经历过轮回任务，从轮回位面被回收进“光辉隧道”之后，在光辉隧道的序列调整阶段进行的强化流程都需要由本次轮回的 DJ 进行监督和审核，也就是说在轮回游戏里 DJ 的任务不仅仅在于开团，还在于开团前的人物卡核对与开团后的人物卡审核，这个审核包括了检查“再塑序列”和“自创序列”中玩家自己设定的序列设定简介和数据计算情况。

■已有序列的消除

道具与技能以及属性都算轮回者的已有序列，轮回者必须身处于光辉隧道的强化阶段才能改变自己的序列状态，消除序列也是如此，消除序列不需要消耗干涉值，但被消除的序列将会直接被销毁，轮回中枢并不会提供被销毁物的干涉值返偿。

■序列问题反馈

兑换序列的问题反馈：由于这里用到的都是序列库中的内容，所以一旦序列发现问题，可以直接向群主和管理员进行反馈。

再塑序列与自创序列以及调整序列的问题反馈：这两类序列一旦出现问题，可以对其序列作者和序列审核者进行反馈。如果其问题内容不在序列本身而是词条的问题，则可以直接向群主和管理员进行反馈。



章节 7：道具详解

■道具序列的等级

在轮回游戏中，道具序列分为六个不同的星级，它们分别是“一星/二星/三星/四星/五星/特级”，星级的评判是根据道具的总耗点而定的。

当轮回者在光辉隧道内通过消耗干涉值来取得道具后，道具对应的资历将会被加在轮回者的总资历值上面。在轮回位面内临时得到的道具通常也会具有品阶定位，但是这些临时道具不会让持有者的资历值变动，只有在每次轮回者于光辉隧道内完成强化，并由 DJ 审核人物卡之后，资历值才可能据情况变动。

■道具等级与同调率限制

如果轮回者星级低于道具的星级，那么则无法兑换或携带其进入轮回，但如果角色在轮回位面中从其他轮回者手中得到同调率不符合自身的道具，则角色可以正常将道具使用，若是经过此途径得到的道具都属于临时之物，当轮回结束后道具仍会在光辉隧道内物归原主。

这里需要再次注明的是，在轮回位面中角色再获得任何道具都不会让其资历值产生变动，轮回者一旦进入轮回位面，在下一次在光辉隧道中接受序列化状态检验时，其资历值都不会进行任

何浮动。

000~200 资历（品阶：一星道具）同调契合于 1 星及以上等级的轮回者。

201~400 资历（品阶：二星道具）同调契合于 2 星及以上等级的轮回者。

401~600 资历（品阶：三星道具）同调契合于 3 星及以上等级的轮回者。

601~800 资历（品阶：四星道具）同调契合于 4 星及以上等级的轮回者。

801~1000 资历（品阶：五星道具）同调契合于 5 星及以上等级的轮回者。

轮回者在剧本内因为剧情机制临时得到的道具将可能不受同调律限制，因为它们只是暂时的收益，并不会随着轮回结束而被带回中枢，而且根据 DJ 安排的剧情，可能会出现必要的高等级道具来冲破剧情死局，因此同调律限制仅限于中枢内兑换的道具。

■道具使用者的体型限制

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无法让头颅巨大的灰人族佩戴一样，装备在建立之初就必须拟定一个合适的使用者体积范围。道具的适用者体型范围通常会参考道具的大小和预计使用者的体型来定，通常一件道具只能适用于与它体型相差最多不超过 20 点体积单位的角色使用（弹药和工具除外，这两种道具的体积兼容度差值最大可达到 150），例如一件适用于人类的摩托车头盔，它的使用者体型限制以人类的 100 体积为基础线，其适用者体积就会默认在 90~110 之间（可以理解为这件摩托车头盔在设计是参考常规人类头部大小来进行制作的）。如果使用者的体积不符合这个范围，那么就没办法将其有效使用，例如防具会无法佩戴，兵器则很不合手而导致攻击力下降。由于这种大小不符而导致的不便可能会出现成百上千种不同情况，所以这些负面效果都需要由 DJ 来根据情况而自行决定。

轮回游戏当中对体型限制的计算仅仅只会计算其总体型,否则每个部位的体积和形状都要计算会很麻烦,可能在游戏中会出现体型矮小的哥布林族无法佩戴人类的头部防具,但其实哥布林和人类的头颅体积相差不大,这种情况在所难免,所以具体关于使用者体型限制,在书面规则上面还要结合审卡者和玩家的逻辑来进行判断,这方面并不一定完全要遵循规则书来定论。

■道具的攻击力

“道具的攻击力”通常指的是道具当中的“兵器”类道具伤害,也称“兵器伤害”(偶尔也会有比如用肩甲撞击对手来结算“锥刺护肩”伤害数值这类的特殊情况),兵器类别的道具通常都具有自己的伤害数值,这会体现在道具的基础面板上面,在道具面板中,道具的伤害数据被统一规划为“D4”的判定,例如“1D4/2D4/3D4”等方式。

■道具的防御力

“道具的防御力”通常指道具当中的“防具”类道具减伤,但也有少数情况下“兵器’也会具备减伤,所以这都统称为“道具减伤”,只有穿戴在角色身上且具有减伤效果的道具才能判定减伤,“道具减伤”与“兵器伤害”都属于道具面板的基础信息,判定也同样运用“D4”的公式。如“1D4/2D4/3D4”等方式。

角色全身的道具防御力将会相加,被合计成角色的“常规减伤”,无论敌人以何种方式攻击且无论其 RP 攻击哪一个部位,在伤害结算中往往都会被常规减伤抵挡一部分的伤害。

■道具的损毁

当道具受到了其无法承受的伤害时，道具将会被损毁，损毁的道具会失去构造点数、减伤、以及附带的技能效果，但是损毁的道具通常会保留体积和重量。道具具体的损毁情况需要由 DJ 判定，例如被高热度摧毁的道具、被腐蚀的道具、被粉碎的道具等，不同损毁的方式的道具在其外貌叙述中都会发生不同的变化，甚至可能会影响道具拥有者的安全（例如被高热量攻击融化的铁甲会变成铁水进而烫伤它的穿戴者，这方面细节需要 DJ 自己把控）。

道具损毁后其上面附带的技能效果也会进入失效状态。损毁但是存有残骸的序列道具在轮回结束后将会在光辉隧道内被自动修复如初。但是一次性道具和一些弹药类道具是无法享受任何修复机制的。

■道具的构造点数

轮回者在强化或购买道具时每消耗 2 干涉值，就可以让道具获得 1 构造点数。构造点数决定了道具的材质和结构，以及其韧性和耐久度，点数的不同决定了其能够承受的最大伤害的不同。道具构造点数的判定机制在跑团中是一个可选机制，通常情况下它只会在 DJ 认为是主线战斗的情况下或者 PVP 情况下才可能会被启用。如果 DJ 想要更为简便的战斗计算流程，则甚至可以不在游戏中启用这个机制。

例如角色头部防具“骑士头盔”具有 25 构造点数，战斗时角色受到了敌人造成的 20 点有效伤害，角色受到 20 点伤害但是骑士头盔没有被摧毁。如果敌人又进行了第二次攻击，其有效伤害量为 30 点，角色受到 30 点伤害的同时骑士头盔也会被损毁。

在穿戴防具的角色面临攻击时，只有具备减伤效果的道具才会为角色抵挡伤害，而如果没有减伤效果，则无法为角色抵挡伤害。道具的构造点数仅仅是判定道具自身是否被损毁而已，而不是说“在道具构造完好的情况下穿戴者就不会受伤”。

■道具的效果

有些道具并不单单是一种器具，也许它们也存在着自己的效果，就好比一把被女巫诅咒的匕首可以让被它割伤的目标不断流血一样，因此道具本身也可以被附带技能，而为了游戏的平衡性，这些技能的模板都必须严格遵守技能格式与点数换算，技能的最终耗点也必须叠加至道具本体上面，而后再由道具把这些耗点叠加在拥有它的轮回者身上。

法杖或法典类的装备甚至可能会自带一些法术效果，当角色带着一些具有效果的道具时，这些效果基本默认等同于角色自身的技能。但是当道具被摧毁时，通常这些效果也会失效。一些道具的效果可以被主动/瞬发/强制瞬发/引导动作/触发释放。但道具的被动效果在设计时不对其目标进行特殊说明的情况下，其被动效果的目标都会默认为“道具持有者”。

道具的独有动作[触发式]：一些道具的[动作类型]会被定义为“触发式”，这类效果通常不会被起效，只有达成触发条件后才会自动起效。本质上触发式动作类型与主动、瞬发、强制瞬发、引导这类动作类型是一样的，它每回合仅限启用一次，例如道具的拥有者每回合只能选定自己的一项道具技能进行触发，无论是角色带在身上的防具还是被埋在远处的地雷都会受到这条限制。

■道具的类别

兵器：兵器或武器同义，是进行攻击时通常会用到的道具，规则书中提供的兵器分类只是一个模糊大类，玩家可以根据自己的喜好进行主观的分类细化，包括“冷兵器/热兵器”或者“短柄武器/长柄武器”以及“钝器/锐器”、“轻型兵器/重型兵器”、“魔导兵器”等不同的类别。同时玩家还可以设计兵器组件，例如通用于刀/剑/匕首的柄，或者适用于某口径类型枪械的消音器。关于兵器的组装，在可以将万物序列化的光辉隧道内，只要其结构能从 DJ 和其他玩家的逻辑感受上说得通，即便是将刀剑与魔杖的配件全部组装在一起，在数据公式体系中换算合理无误的前提下，那么就是完全可行可用的道具，我们也鼓励玩家用这种机制自创自己独一无二的兵器。但如果你是一个讨厌构造和组装的玩家，你也可以选择或自创些一体化不可拆分的兵器。

防具：可供穿戴在身上，可以被认作具有防护作用的道具就能被称作防具，防具包括了“头部/手臂/身体/背部/腰部/腿部”这六个基础部位，以及可以被佩戴在身体某些特定处的“饰品”和可以用来抵挡伤害的“盾牌”。

载具：任何可以载着轮回者行动的非生物非能量体都可以被称之为载具。

食物：可供食用的东西，包括了普通的粮食或不普通的丹药等范畴。

弹药：包括现代枪械的子弹以及火药产品和能量类枪械的供能组件，甚至是通过化学原理进行引爆的大面积杀伤兵器。弹药类道具的定义是它们通常都会通过某些特定装置进行发射，以此达成某些功能。

工具：工具包括上述所未提到的道具范畴，例如“厨具/笔类用具/通讯器/维修器材/兵器组件”等内容，工具是所有道具中范畴最广的一种类型。

■载具详解

1-进出载具

谈到载具部分，首先我们要先从进入载具开始说起，进入载具需要消耗一次主动动作，载具的内部空间决定了载具内可供几人乘坐，只要其载具内角色总体积不超过载具内部空间的体积数值即可。位于载具内的驾驶者其战斗行动轮将会被替换成载具轮次，载具可以被理解为一个合计的角色，与其他角色一样，载具也具有 3 点行动值可供操作。载具内的驾驶者会被剥夺自己原本的战斗行动轮次，在战斗阶段中，只有在每个回合开始或结束时载具内的角色才能利用强制瞬发动作离开载具，只不过这里的强制瞬发不会耗费载具行动值，而是耗费驾驶者的行动值，同时驾驶者也只有在离开载具这一操作中有机会耗费自己的行动值。

在此之外也会有一些特殊情况，比如摩托或自行车之类的载具其内部容量可能会很小，这种较小的容量通常指的是自行车车筐或车箱，驾驶自行车是骑在载具上面而不是进入载具内部，其登入载具的形式依然是主动动作，但在这种未被载具收容的驾驶情况下，载具不会对其驾驶者提供[保护值]相关的保护。而驾驶者驾驭这类载具的时候其形式会默认视作与[探出载具]相同。

在游戏中也有可能出现同载具中具有多个需要不同角色操作的模块部件或者控制台，这样的组合有无数种可能，例如合体载具、多人操作载具等，规则中为了缩短篇幅就不逐个列举了，这些组合的操作形式主体还是要由玩家自行设定并得到主持人认同之后才能实现。

当角色在载具内部（例如车子），角色可以使用强制瞬发动作来把身体探出载具，如果探出载具的角色是载具驾驶者，那么他此刻和载具共用一个 3 行动值的行动条，也就是说他可以将 3 点行动值以任意的数量分配给自己或是自己驾驶的载具上面。而如果探出载具的角色是载具乘

客，则并不影响载具自己的行动值。在把肢体探出载具的状态下，无论探出的体积有多少，角色都将不再受到载具[保护值]的保护。

2-载具的定义

载具的定义相当于一个内部可以载人的构造体，在战斗阶段中载具自身也会被算作一个独立角色单位，因此载具和其他角色一样也具有六维属性。

壮硕值：可视作载具的坚固度，载具的生命值需以“耐久度”名词来替换。

爆发力：可视作载具的机动性，代表了载具的移动速度和撞击伤害。

反应力：可视作载具的灵敏度，它决定了载具应对敌人做出的攻击时，驾驶员能否通过操纵载具来进行一些反应措施。

协调性：可视作载具的操作性，数据表现为瞄准射程和为载具提供“燃料值上限”。

灵识力：可视作载具的魔导力，对于魔导载具而言，载具的“魔导力”是载具“燃料值上限”重要的参照尺度，另外，载具的“灵识力（魔导力）”不会关联灵视和灵触这两个技能。

意志力：可视作载具的保护值，载具不具备理智系统，而载具保护值的作用在于判断载具的结构能否良好地保护驾驶者。

载具与通常角色的区别总结：载具的生命值系统以“耐久度”等量代替、载具的徒手伤害仅仅相当于载具的撞击伤害。载具的体力和能量系统以一个总计的“燃料值”系统代替。载具的意志力可以用于体现载具的“保护值”系统。

轮回者在购买或强化载具时，每消耗 50 干涉值就可以让载具的属性等级提升 1 级，在基础状

态下载具的全部属性默认视作 G 级。G 级壮硕/意志视为拥有 1 点耐久度。除此之外 G 级属性不提供任何数值，可以视作其他全部属性数据为零。

3-载具的燃料

载具的体力值与能量值在载具规则中被总称为燃料值，在防御、闪避以及使用技能时，载具只需消耗这个总计的“燃料值”即可。，但不同于体力和能量的是，载具的燃料值通常无法自行恢复的...

轮回中枢提供的数据化载具是一个特殊的存在,在中枢兑换的载具即便没有燃料也可以正常行进（但小心不要让任务位面的普通人知道这件事，否则他们可能会主观认为你的载具是被恶魔附身了的邪物，或者是幽灵船一类受诅咒的超自然事物...）

当载具在每次进入或离开轮回位面的时候，载具的燃料都会在光辉隧道内被恢复满值，而在其他时候如果燃料短缺，轮回者需要对这些序列化的载具灌输“载具通用燃料”，来将载具的燃料箱填满，从而才能让载具做出一些需要消耗燃料来执行的“特殊动作”。

4-载具的防护系统

载具拥有自己的常规减伤，并且载具也可以进行减伤效果和应对动作，在应对敌方攻击时载具与其他角色个体的判断形式无异。但是载具不一定能百分百地保护其内部所容纳的角色，在面对敌人的攻击时，攻击方需要对载具骰出一个保护对抗（如果准备攻击载具内的多个目标则需投多个对抗），对抗公式是攻击方进行“协调性”对载具的“意志力”属性对抗，如果载具方的保护对抗失败，则攻击方可以直接穿过载具装甲的薄弱点来攻击载具内部的角色。这样的情

况举例来说就像狙击手从远处开枪，让子弹穿过汽车玻璃后精准地射向驾驶员一样。如果载具方的保护对抗成功，则这次伤害只会算在载具身上（一些诸如“高温”、“降温”等群体类攻击则由主持人根据情况另算）。

若是当载具被敌人的攻击摧毁，则余出的伤害也会等量对其内部的每个成员等量造伤（这里并不是均分伤害，而是以其伤害值等量对所有成员造伤），但载具内的成员有权利在这时选择应对动作和减伤计算。

5-载具的攻击

载具的徒手攻击相当于载具本体进行撞击的伤害，载具上面装备的如撞刺一类的兵器可以视作兵器伤害。除此之外载具也可以装备远程兵器，但是这样一来，载具在进行远程攻击时其[常规攻击]中无法计算撞击和近战兵器的伤害。你可以将载具视作为常规的构造体单位，它的攻击结算与其他单位无差别，但通常情况下驾驶者的技能都无法在载具内对载具的攻击进行增益，例如角色的技能“旋风斩”通常无法在操作载具时让被操纵的载具使用，除非载具像超级战斗机器人那样有四肢和武器，此类情况具体由 DJ 自行判断。

6-载具的部件

载具中可以安插很多种部件，具体安插形式由部件其作者主观制定，再由使用者在 DJ 许可的情况下对其装备在载具上面。载具的部件分为“联控部件”与“独立部件”这两种。

联控部件：完全可由驾驶者控制的部件，不需安排额外的驾驶员进行控制。

独立部件：独立于载具的控制系统，需要安排额外的驾驶者进行控制，被主驾驶以外的[额外

驾驶员]控制的独立部件每回合也都有 3 点独立的行动值，这些独立部件的动作轮次将代替[额外驾驶员]自身的动作轮次。

载具的部件通常都可以在强化阶段中通过序列力量直接组合。但在非强化阶段下，组合载具则是非常麻烦的事情，这种工作必须由具备相关学术知识的角色通过专业的工具以及较长的时间来进行载具部件组装。

■道具的携带

轮回游戏中的道具通常都需要由带有“收容”特性的包囊收纳。如果角色的包囊（如背包或腰包等）受到攻击，其内部承载的道具也都需要进行进行损毁判定。如果包囊具有减伤，那么包囊不仅可以对其覆盖在角色身上的部位（如背部或腰部等）进行减伤，也会对包囊内的东西在进行这种损毁判定时赋予损毁减伤。

在战斗中如果包囊被损毁，背包不能在作为容器，其内部的道具将会散落一地，这些散落的道具也将不再被包囊的减伤保护。

当角色在手持一件道具时，它的体积不会被算在背包中。角色平时也可以将道具用绳子等连接物挂在身体的某个部位上面（例如挂在腰带上），这样道具不会占用角色身上的栏位与包囊的容积，也不会受到包囊的减伤保护，如果角色的腰部受到伤害，则需要对其腰带防具与挂在其上面的道具依次进行损毁判定。

■道具词条的特殊性

在技能中一些负面效果词条可以被设计成技能使用后的反噬能力来达到点数抵消的目的。但道具却不能用这种模式来创造抵消耗点的负面效果，毕竟一些服用后获得负面效果的药剂可以被用作毒药，某些一旦佩戴就会受到诅咒的物品也可以作为坑害他人的武器。因此道具并不具备负面效果抵点机制。



章节 8：技能详解

技能强化也叫能力强化，指的是轮回者通过消耗干涉值来强化自身的能力，这是一种最为基础的强化方式。技能分为“法术/奇迹/技艺/学术/异能”这五个种类体系。

■技能的耗点与兑换

每个技能都有自己的耗点，通常情况下耗点越高的技能其效果就越强。技能与道具采用了同样的点数分级方式，以六个不同的品阶来规定技能的分级。

购买技能：兑换技能时，需要根据其耗点而支付等量的干涉值。当技能被兑换后将会加入至角色人物卡上面，因此角色的资历值也会等量上涨。

消除技能：角色可以在〔序列调整阶段〕消除自身的技能，这与购买技能一样需要支付其耗点

等量的干涉值，消除技能后，技能将会从人物卡上面移除，因此角色的资历值也会下降。

在[序列调整阶段]中角色而也可以强化自己的技能，可以通过合理的点数计算来给技能加点，强化技能只需要支付与其原先点数的差值即可。需要注意的是，在游戏中并不存在与强化相对的“弱化”技能选项。

■技能等级与同调率限制

如果轮回者的星级低于技能的星级，那么因为序列同调度不够的原因，轮回者无法得到将技能起效的权限，因此轮回者只能起效最高等同或低于自己星级品阶的技能。

000~200 资历（品阶：一星技能）同调契合于 1 星及以上等级的轮回者。

201~400 资历（品阶：二星技能）同调契合于 2 星及以上等级的轮回者。

401~600 资历（品阶：三星技能）同调契合于 3 星及以上等级的轮回者。

601~800 资历（品阶：四星技能）同调契合于 4 星及以上等级的轮回者。

801~1000 资历（品阶：五星技能）同调契合于 5 星及以上等级的轮回者。

轮回者在剧本内因为剧情机制临时得到的技能将可能不受同调律限制，因为它们只是暂时的收益，并不会随着轮回结束而被带回中枢。根据 DJ 的剧情安排，有时会出现必要让轮回者学的技能来打破剧情的死局，因此同调律限制仅限于中枢内兑换的技能。

■技能的释放类型

技能的释放类型与角色在行动轮次中可供选择的动作类型相同，都是“主动、引导、瞬发、强

制瞬发、被动”这几个类型。

1、主动：是需要消耗 2 点行动值来进行常规主动释放的技能。

2、引导：引导技能是需要一段“引导”才能进行释放的技能，需要消耗至少大于 2 点行动值才能使用的技能，引导类技能消耗的行動值越多，其效果也就越强。

注 1 维持引导：引导技能可连续耗时几个回合进行引导，只要处于[引导状态]角色就无法进行其他动作（包括闪避/防御等应对动作）且该回合中的行动值会被引导所消耗，如果强制进行其他动作则引导会被打断（引导所累计支付的行动值也会归零）。引导技能需标注引导消耗的行動值量，角色只需要消耗足够的行动值来完成引导，便可在引导结束后释放这个技能了。但如果角色的行动值不足以在一回合内完成引导，那么引导技能会保持引导状态直至下个回合甚至再下个回合，直到引导成功之后才能进行释放。

注 2 引导状态：引导状态在受到攻击或自行在引导期间采取其他任何动作时，都将会被取消，在引导技能还未释放成功时取消引导状态那么技能则会释放失败。

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

注 4 战前引导：角色可以在战前进行引导，战前引导最多可以抵消 3 行动值的消耗，如果引导所需行动值小于等于 3 点，则可在战前完成引导并直接释放。若技能引导所需行动值大于 3 点，则在战前引导后将其引导所需行动值降低 3 点，但这期间角色必须保持为“引导状态”战前引导的成立条件是角色必须身为一次战斗的发起者（被动应战者无法进行战前引导），并在战前具有 3 分钟以内的时间进行引导准备。

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

3、瞬发：瞬发动作属于快速启动类的动作，只需消耗 1 点行动值即可实现。

4、强制瞬发：强制瞬发动作则是尽管在敌人的行动轮也可以释放的动作，强制瞬发动作的释放要消耗 2 点行动值。

5、被动：不需要释放，会一直影响角色的技能。

6、触发：不需要释放，在达成某种条件后自动起效。这类效果通常只能被设定在道具的技能上面，其详情在上文[道具的效果]板块中做过描述，所以这里不多赘述。

■技能的持续性

技能中[持续×回合]的效果是从技能生效时持续到回合结束算作 1 回合，其中也包括技能

被启用的这个回合（关于回合的定义请看后文“战斗判定”板块）。

规则中不会出现“持续 0 回合”类的技能，因为“持续 0 回合”通常适用于直接攻击类效果，其作用时间只在于本“轮次”而持续 1 回合的技能则是在轮次中开启之后，其技能效果在本回合结束后便会消失。也就是说技能持续时间“0 与 1”的区别就在于即发类的效果和持续作用类效果间的区别。

而即便技能的释放者死亡，也不会影响技能效果的持续，技能一旦被释放便会成为独立的效果，技能效果会照常持续到其有效时间结束为止。

■技能的冷却时间

按回合计算的战斗冷却类技能以持续效果结束的回合或时间作为冷却的起点（如强化攻击的技能会在攻击结算之后计算冷却。施加持续增益的技能则是以增益时间结束之后技能才会进入冷却，但在增益生效期间技能是无法被重复使用的），经过再之后 N 个回合的冷却，技能方可再次使用。如果技能没有冷却，在技能持续起效期间，角色也无法将其重复使用，只有当技能不再继续起效且不在冷却状态的情况下，角色才可将其再次使用。

判断技能是否可以进入冷却，需以技能持续时间结束当作“坐标”，持续时间结束后技能在有可能继续生效的情况下，则默认陷入冷却，以 1 次完整的冷却回合开始至结束记作冷却 1 回合。如果技能在持续中的某个轮次被打断但在本回合中依然有过奏效时段，则这个被打断效果的当前回合不会视作冷却回合。而按照时间计算的日常冷却类技能则不需要那么精准，可以根据 DJ 设定的时间轴来进行计算。

一些技能的效果可能会被设定为赋予其他角色效果，而在这类效果在目标身上持续期间，技能释放者就再无法重复此技能了，并且此技能还会在持续时间结束之后照常陷入冷却。

■技能的词条

词条就是技能“效果”的根源，所有技能效果必然都源于“技能制作手册”中的词条，一个技能中可能不仅仅有着一个词条，因此技能和词条并不是同义词。如果此技能中仅包括了进攻类词条，则技能会以**红色字体**在文档中表示。如果此技能中仅包括了应对类词条，则技能会以**蓝色字体**在文档中表示。如果一个技能由多个不同类型的不同效果组成，则它需要以**橙色字体**表示。除此之外，在词条中还存在着**绿色字体**的词条，这类词条往往不会参与到攻击与减伤的结算，是完全独立的。

■技能的体系

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

奇迹体系：奇迹体系需要信仰作为支撑力，奇迹对于受信者的定义并没有苛刻的划分，只要对某些事物的信仰力足够强大，就能引发奇迹。而信仰的强弱需要由意志力来进行界定。奇迹的定义是利用意志来启发序列引象而使得某些事物被这股精神上的力量吸引来导致某些不合乎

常理的现象。

技艺体系:技艺指的是磨练自身而修得的技术。技艺与学术的不同点在于技艺是偏向于实践的，例如“实践上的画工技艺”与“学术上对美术理论和艺术史学识”之间的差别。因为轮回中时常也会发生危险情况，所以除了非战斗系技能之外，技艺门类也包括了很多战技。

学术体系:学术指的是一些理论上的知识这些往往会让角色获得常驻性的收益，例如魔法学识可以增加角色利用〔法术〕造成的伤害。而一些特定的物品也需要角色达到其特定对应的学识才能使用。

异能体系:异能指的是角色自身具备的天赋或者超能力，比如“漫威”漫画中神奇四侠他们所具备的各种能力，就可以被称之为异能。异能并非是知识层面也非实践层面，但它也兼备了两者的共同点，就是对自己异能的领悟以及对异能运用性的开发。并且异能是不稳定的，得到某项异能甚至会导致角色变异，从而让角色的种族变得不伦不类难以界定。

道具系统:道具系统指的是由“道具类”词条构成的技能，属于道具系统技能。

■技能组

技能组顾名思义是由多个技能组成，由多个不同技能预设组合而成的技能组可以被理解为〔职业〕或〔流派〕等任何适用于技能体系这个本质的称呼。

通常情况下，技能组是可以逐步兑换解锁的，而非必须一次性将全部技能解锁。技能表体系的

构成不会拘泥于技能类型的限制，例如〔技能组-魔法使〕当中可能会出现“魔法理论〔学术〕、高速冥想〔技艺〕、魔力提纯〔法术〕、火球术〔法术〕”这样多种类别技能组合成的体系模板。而利用技能组和种族的特性体系集合而成的种族会被称作〔特殊种族〕而非〔常规种族〕。



章节 9：种族改造

■五个种族大类

- 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。如哺乳动物、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。例如植物、真菌等。
- 3.奇幻种：夹在光明与黑暗之间的物种，是各大位面中的少数民族，它们往往会被加以神秘色彩，力量通常来自于意识或元素。例如独角兽、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。例如幽魂、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例如智能机器人、构装体等。

■种族的基础特性

在轮回游戏的设定当中，轮回者无论其曾经是何种生物，在被进行序列改造后他们的体格都会成为直立或半直立形态，其体态大致接近人类，轮回者的序列体系中极少会出现完全偏离人类

特点的种族类型,在轮回者这个群体中人口基数最广的种族也便是“人类”呈现出这种局面的原因与那些塑造了〔轮回中枢〕的古老者们的思想有关。因此轮回者们的种族序列往往都是体态与人类相仿的的种族,不会出现体态过于怪异的存在。

轮回者可以通过兑换新的种族而替换自己原本的种族。除了背景设定中对于种族文明和社会结构以及生存环境和历史发展等可塑造的方面之外,种族的不同也决定了角色“体积、重量、感情意识、食性、作息规律、性别类目、物种类目”的差异。

而对于主观类别的“智力”和“外貌”我们不做划分,因为如果将目光放离人类体系之外,其他种族文明对智力和外貌的理解都有可能和我们人类定义出的观念出现偏差,所以本规则中也将模糊化这两个概念,智力与外貌如何,这种结果是通过玩家在扮演中的表现以及其他玩家的反馈而论的。

作为规则书作者的角度来看,我们希望打造的是一款健康的跑团游戏,因此“族群的繁衍”与“轮回者的宿命”基本不会存在关联,毕竟轮回者们也不是为了繁衍后代才来到中枢的,所以序列当中关于种族的繁衍方式的设定通常都不会被叙述得太过详细。

■ 常规种族与特殊种族

〔常规种族〕除了基础的八个特性之外,就仅仅只是角色的一个标签而已,通常情况下它并不会附带自己的种族技能,常规种族是轮回者在其实阶段可选的种族类型,而〔特殊种族〕只能通过后期的强化来替换。

【特殊种族】运用了【技能组】系统。例如“吸血鬼”的怕阳光怕十字架等弱点可以在技能体系中设计成负面效果，而具备着常人无法匹敌的力量这则视作技能中的正面效果，一个特殊种族就相当于在种族自身的八大特性基础上增设了额外的技能组。而在技能的定义上面，这些特殊种族序列中带有的技能通常会属于是异能类。

有些特殊种族其种族的基础特性和额外技能是必须一起兑换并存在于角色卡中的，有些则是可以先进行基础特性的兑换，通过后期逐步进行兑换而解锁更多的种族技能。这具体会根据种族内的兑换要求来决定。

除此之外，序列当中还具备一类【独立种族】，这类种族是专门为轮回中的中立生物或轮回者宠物准备的（但在极少数情况下，独立种族也可以视作常规或特殊种族来作为轮回者可选的种族使用）。

■种族兑换问题

必须只能在强化阶段对种族进行更改。常规种族的兑换和更换是完全免费的。而特殊种族的技能则分为“必要技能”和“可解锁技能”两种，必要技能是在兑换种族时就需兑换的技能，如果不兑换必要技能，那么是无法获得特殊种族血统的，且如果这些必要技能在后期被消除，那么轮回者将不会被视作这个种族的正统血脉者。

特殊种族通常都具有必要技能，只要支付兑换必要技能所需的干涉值，就可在强化阶段兑换特殊种族，而其中特殊种族的“可解锁技能”不必一口气全部兑换，可解锁技能是可以在后期的强化历程中逐步解锁的技能。

正常情况下在已有一个种族的情况下角色必须消除此种族相关的所有技能才能用新的种族替换旧的种族（包括替换种族形象特质和基础特性等方面）。

一位轮回者也可以具备多个种族血统，进行种族融合时可以两或更多个种族血统融合，并使角色技能栏中所有的种族“必要技能”和“可解锁技能”全部追加 100 无收益的耗点。只有无技能的常规种族相互进行融合是不需要追加耗点的。种族融合后玩家需要自行将种族基础特性调整到一个符合逻辑且稳定的数值，并交给本次轮回中负责监督强化阶段的 DJ 审核。

一个轮回者可以融合的种族数量是无上限的，但是每种种族融合后都会在角色身上留下自己的血统特征（例如犄角/羽翼/尾巴/鳞片等），玩家可以自定义这些特征中每个种族各自哪个部分的取舍但是不可能将其特征在外形表现中隐藏（如果真的有某些是你不愿表现的特征，可以尽量用衣物遮挡住它们）。

■ 体重与体积上限

在轮回游戏的角色体系中，轮回者们可选的种族序列都具备着体重和体积上限，其两种数值均不能超过 1000 点数。



章节 10：附属者详解

类型：附属者包括了“宠物/侍卫/仆人/坐骑”等范畴，这其中也包括一些例如机械宠物松鼠之类的机械造物。附属者也需要遵循“饱腹值”系统，对于生物类附属者而言饱腹值只是常规的食物和水，而机械类附属者的饱腹值则属于电能或其他能源。

战斗：在战斗阶段中附属者可以选择参战，这样附属者将会被计算为一个参战角色，因此也需要被安排行动轮和结算各项数据。坐骑一类的附属者也有自己的独立轮次，乘骑于其身上的角色会在坐骑移动时也被带着一起移动。坐骑的负载量等于其负重系统。

资历：附属者的资历值将会被等量叠加至与其具有序列契约的轮回者身上。通常附属者并不会计算资历和星级，为了方便换算，附属者的资历与轮回者的资历是通过序列契约连接在一起合并计算在轮回者身上的。但如果遇到会关联附属者自身资历或星级的游戏机制，那么 DJ 要根据附属者自己的资历数据来临时换算一下了。

持有物：附属者可以穿戴适用于其体型范围的防具，或者持有兵器，甚至也可以佩戴背包，但是附属者身上的一切道具都必须计算资历值并累计在其主人（轮回者）的身上。

兑换：在兑换附属者时，附属者的价格是〔其自身总资历+500〕干涉值。附属者的等级在 1 到 5 星同轮回者等级体系基本一样，都是用同等的资历分级制度，而在五千至三万资历阶段，附属者的等级被定位为“冠位”当轮回者的等级达到“超越者”时，其附属者的强度也将超脱序列数据，并与它的主人（轮回者）均分作为超越者的总强度。

服从度：对附属者的序列契约并非是硬性的服从契约，因此如果附属者的自我意识旺盛并且与其主人不和，二者仍然可能发生争吵。轮回者拥有附属者的数量不限，但是玩家自己的附属者通常都需要自己 RP 扮演，否则没人有责任和权力替其他人来 RP 其附属者。

死亡：如果附属者在轮回任务中死亡，则附属者会永久死亡，本次轮回任务结束后，在光辉隧道的强化阶段中，这位轮回者也会因为其附属者的死亡而失去对应的资历值。



章节 11：日常判定

■五个大类

日常判定分为五个大类，其中分别包括“寻找类、解读类、专业类、命运类、交际类”，日常技能的判定通常需要用到「1D10+特定加值」的公式，以下将会对其逐个讲解：

寻找类：此类别包括了对事物进行翻找或搜索的成功率判定。

解读类：此类别代表对特定事物的理解和接受能力的相关判定。

专业类：此类别是仅限于具备特定专业技能的角色才允许进行的判定。

命运类：此类别是无法由角色自主抉择的事件或人物命运发展类判定。

交际类：此类别是对其他人物进行某些特定互动方式的成功率判定。

除了以上提到的五类日常判定之外，在一些情况中角色也需要在 DJ 的安排下进行由 DJ 自定义的判定形式...例如 [轮回者 A] 准备徒手攀爬一座高台，DJ 可能会让 [轮回者 A] 进行一次协调性对抗判定，结果大于 15 即可算作成功，若对抗成功则视作玩家攀爬成功，若判定失败则可能玩家会在攀爬途中跌落甚至是受伤。

再例如 [轮回者 A] 和 [轮回者 B] 进行即兴的掰手腕游戏，DJ 可能会安排双方进行一次壮硕值对抗判定，结果值高的一方胜出，如果玩家具备增加壮硕值对抗的技能效果，DJ 也可临时设定额外规则，比如在本次掰手腕游戏中双方均可启动最多两项带来对抗加值的技能，而在本次掰手腕中双方不会视作进攻方或应对方，因此词条不分颜色只计数量。

综上所述，日常判定在基础五个大类的基础上，也可以根据 DJ 的临场发挥而定，轮回游戏规则书永远只是一个基础框架，我们更乐意看到的是 DJ 在游戏过程中发挥想象力来为玩家的游戏塑造出更多的乐趣，而不是让所有人都遵规守纪地捧着规则书寻找每一个判定的公式与其所在的页数。

■判定难度

日常类判定的难度分为三个级别，通常情况下也不会存在其他类别，并且不会出现诸如“大失败”和“大成功”类的机制。判定难度是需要由 DJ 主观设计的机制，并且在一些情况下，不同的人物对同一个事件进行日常判定的难度也可能会不同，这主要关联于其知识和经历层面以及数据加值层面。

难度分级表：

[1D10+特定加值> 3]: 简单

[1D10+特定加值> 6]: 一般

[1D10+特定加值> 9]: 困难

判定难度中可能会用到日常判定的特定加值系统,这种加值在大多数情况下都是由学术技能提供的。但在角色人设和玩家通过 RP 体现的相关知识和反应足够丰满的情况下,则也可以对 DJ 申请这方面的加值。(例如角色生前就是一位玛雅人,在轮回中碰巧遇到了玛雅文字雕刻的石板,玩家可以通过 RP 来刻画其身为一名玛雅人在看到这些刻有母语的石板时的反应,并且对 DJ 提出特定加值的申请。)

大部分日常类判定在同个角色对待某事物的操作中不能对其重复判定,但不同角色对待同个事物可依次来投掷成功率判定,轮回游戏规则中的日常判定设定较为开放,判定形式大多都要根据 DJ 的安排而定。

■判定的出现频率

在轮回游戏的跑团中,日常判定的出现频率具体还是要根据 DJ 的开团风格而定。有些 DJ 喜欢用一些重要的日常判定来决定剧情发展,而有些 DJ 则只会把日常判定用在无关紧要的小地方。这两种做法没有对错之分,只要能给玩家带来游戏乐趣的判定方式就是好的判定方式。但无论如何,请不要养成过度依赖日常判定的习惯,这样可能会让跑团游戏沦为一个由骰子主导的无聊之事。无论是站在玩家的立场上还是站在 DJ 的位置上都请自觉把控骰子在剧情中占有的影响量。



章节 12：战斗判定

■战斗的回合与轮次

战斗阶段包括了无数个回合，而每个回合中包括了无数个行动轮次。一回合中行动轮次的数量等于参战角色的数量。可以理解为每个角色在一回合中都有一个自己的行动轮次可供操作。

在本规则的游戏世界中，1 战斗回合所代表的时间大约在 1~180 秒之间，战斗回合中的时间通常是相对模糊化的，只有角色数据和战斗回合数目是相对精确的。

一旦战斗结束，战斗阶段就会回归日常阶段，在战斗阶段中的技能持续时间或冷却时间通常会以“1 战斗回合/60 秒钟”的方式换算成日常时间单位。

而在游戏中如果出现日常阶段场景和战斗阶段场景并列进行的情况，则战斗阶段与日常阶段的时间轴由主持人主观进行统一。

战斗阶段

战斗阶段顾名思义就是“进行战斗的阶段”，与战斗阶段相对的及是日常阶段，当角色在日常阶段中进行或受到任何攻击时，游戏情形就会从日常阶段转换至战斗阶段。

行动轮

处在战斗回合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，反应力等级越高，该角色的行动轮次就会在一回合中越靠前，如果出现反应力等级相同的情况下，则双方 1D6 决定先后顺序，通常一次战斗的轮次顺序确定之后就不会再度更改了（但有时在 DJ 同意的情况下同势力的玩家也可以调整相互之间的行动顺序）。

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、防御这种应对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用的。

行动值

行动值是角色的行动力计算数值，也称“行动值”，如果角色没有行动值，则不能进行行动，角色在自己的行动轮次开始时都会获得 3 点行动值，同时行动值的上限也是 3 点，充分利用自己的行动值也是玩家需要考虑的战术之一。

■四种动作类型

轮回游戏战斗阶段中的所有动作都是由四种基础的动作类型构成，在游戏中 DJ 可以根据我们给出的范例来为玩家的动作分配其所属的类型。如果出现范例中尚未提到的动作情况，DJ 则可以自行决定其类型。需要注意的是，这四种动作类型在一回合中角色均只有一次的使用机会，角色在一回合中无法多次使用同种动作类型。

- 1、**主动**：是要消耗 2 点行动值来主动释放的动作。包括使用主动技能、常规攻击、检索背包和拿出道具、潜行、拾捡物体、放置物体、投掷物体、盗窃、抢夺、登入载具、移动。
- 2、**引导**：引导是需要在战斗中进行“准备”才能进行释放的动作，具体详情请回看上文“技能的释放类型”部分。包括使用引导技能、攀爬、搜索、休息。
- 3、**瞬发**：瞬发动作属于快速启动类的动作，只需消耗 1 点行动值即可实现。瞬发动作包括使用瞬发技能、移动、跳跃、尝试挣脱、装填弹药、切换兵器。
- 4、**强制瞬发**：强制瞬发动作是尽管在敌人的行动轮也可释放的动作，释放这种动作要消耗 2 点行动值。强制瞬发动作包括使用强制瞬发技能、装填弹药、启动或结束飞行状态、切换兵器、移动、登出载具、肢体探出载具。如果在敌人行动时进行强制瞬发，则默认双方属于同时进行（如果无法同时结算则可以依次结算，在得出结果后再对双方同时宣布本次动作的最终结果），而非具备先后之分。

注 1：角色在战斗中的对话或心理活动以及效果描述不会占用动作，玩家可以在等待其他人行动或判定的间隙中自由地扮演自己的角色来进行互动。

注 2：被动和触发属于自动释放类，因此这里就不额外列出了。

注 3：角色在回合中抬起或举起其他角色也是需要消耗行动的，因此两个角色互相扛着奔跑以及两人三足运动通常均无法嫖到额外移动距离...

■ 伤害结算相关

常规攻击

- 1-徒手攻击=单次徒手攻击，徒手伤害由角色爆发力等级而定 [1/2/3/4/5/6D8]。
- 2-双兵器打击= [主手兵器伤害] + [副手兵器伤害] 这种类型是主手和副手兵器同时攻击。
- 3-单兵器打击= [兵器伤害+徒手伤害] 这种类型的攻击是双手使用主兵器进行攻击。
- 4-主手或副手兵器单独打击=「单独的主/副手兵器伤害」这种类型的攻击是单独使用主/副手兵器进行攻击，伤害没有单持兵器那么高，但空出的另一只手可以举盾或者手持其他道具。
- 5-载具伤害=「载具撞击伤害+最多 3 个兵器部件伤害」载具的基础伤害是通过爆发力换算来的等同于徒手伤害量的数值。部件伤害是搭载在载具中的如撞刺类的攻击部件伤害量。如果载具只是进行远程兵器的攻击，则不会计算撞击伤害和其他近战兵器伤害。

以上五种攻击方式均属于“常规攻击”范畴，进行常规攻击需要消耗 2 行动值执行一次主动动作。因此常规攻击是无法与主动技能在同回合内一起使用的。需要注意的是，抛掷类攻击也可以视作单持或双持，抛掷距离需 DJ 以属性中的抛物距离判定，或者自行设定。

常规减伤

常规减伤是道具的基础减伤，这个减伤值只会计算角色身上防具部位和兵器部位的基础伤害减免，一些外挂在背包或绳索上面或放置在包囊内的道具将不会记入常规减伤。常规减伤就相当于角色全身所佩戴的防具和武具提供的减伤。需要注意的是，角色进行闪避或防御等应对动作带来的收益并不会算入常规减伤之中，那类收益将会被单独结算。

独立减伤

只能通过[闪避/防御/序列庇护]得到的减伤机制。这类减伤需要在伤害判定中的第二阶段，因此[独立减伤]也就是对[常规攻击+最多 3 个红色词条]减去[常规减伤+最多 2 个蓝色词条]后得到的初步伤害进行的减免。

反噬伤害

反噬伤害顾名思义通常指的是在一些情况下技能对角色进行反噬从而造成的伤害，例如角色处在非攻防判定中受到伤害时被自己的能力反噬，反噬伤害的特点是它只会由角色自己对自己造成伤害，角色无法对这些伤害进行独立减伤以及常规减伤，并且角色只能选用一种蓝色词条效果来抵抗这种伤害。某种伤害类型是否属于反噬伤害，其上面通常会有注释，如若没有则也可以由 DJ 来通过逻辑进行判断。

规则中常用的反噬伤害：红色词条对释放者自己的伤害、被外界施加的削弱类词条伤害。

如果一个技能中同出现蓝色词条与带来反噬伤害的[抵点词条]（抵点机制在额外规则书中，本书不作过多解释），则这个技能中的蓝色词条不能用于抵挡其同技能中带来的反噬伤害。

坠落伤害

在无法飞行或无法脱离引力法则的情况下，悬空的角色都会受到引力影响向下坠落，坠落伤害的计算公式通常是当前高度减去角色最高跳跃高度的得数，角色可以对坠落伤害进行如同遭受攻击时进行的减伤判定，甚至还可以对坠落伤害进行防御（主持人可设定一个数值，之后让玩家以防御判定对抗这个数值）。

但是例如“某天台上面，正在决斗的玩家 A 对玩家 B 打了一拳（假设在 B 不做应对的条件下）导致玩家 B 倒飞出去，从六楼天台坠了下来”这样的情景中，玩家 B 需要分别结算玩家 A 的攻击伤害和从六楼摔到地面的坠落伤害。

以上的坠落伤害仅供主持人参考，物体坠落入地会发生千百种情况，因此在这方面我们更希望主持人能发散思维以自己的逻辑和经验来根据情况给出一个合理的坠落伤害。

砸压伤害

假设某物体从空中坠落，那么它对地面或落地点的目标则会造成砸压伤害，这个伤害的计算公式是 $[xd4]$ ，物体的实际坠落高度在 0 的基础上每有 20 米，则 x 的值就要增加 1 点。物体的重量单位每有 100 点，则 x 的值也需要增加 1 点。例如 2000 单位重量的物体 A 从 200 米高空坠落，那么他将会对自己的落地处造成 $30d4$ 的 [砸压伤害]。而他对自己也会造成一次 [坠落伤害]。

使用高空抛物等形式进行攻击时，物体的砸压伤害需要占用两个红色词条栏位，并且对方在应对这次攻击的时候其判定结果增加 10 点。因为向下抛掷的物体必定会因为引力原因产生一个明显的坠落轨迹，很容易被人预判到落点。

以上的砸压伤害仅供主持人参考，物体坠落入地会发生千百种情况，因此在这方面我们更希望主持人能发散思维以自己的逻辑和经验来根据情况给出一个合理的砸压伤害，而且在物体从空中落入地面时，物体至少需要在空中维持 1 回合的下坠时间，主持人还可以对其拟定一个下

坠速度（例如从 20 米高的空中坠落需要 2 战斗回合的下坠时间）从而进行结算。

可选规则[压砸伤害限制]

1 星级轮回：轮回者对敌人造成的或受到的压砸伤害最高仅能达到 40 点左右。

2 星级轮回：轮回者对敌人造成的或受到的压砸伤害最高仅能达到 90 点左右。

3 星级轮回：轮回者对敌人造成的或受到的压砸伤害最高仅能达到 150 点左右。

4 星级轮回：轮回者对敌人造成的或受到的压砸伤害最高仅能达到 180 点左右。

5 星级轮回：轮回者对敌人造成的或受到的压砸伤害最高仅能达到 240 点左右。

冠位级轮回：轮回者对敌人造成的或受到的压砸伤害最高仅能达到 310 点左右。

具体数值与情况全权由主持人把控。

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~这次所得的伤害量上限”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，并且这不会算作指令判定范围内，不需要消耗行动值和动作判定。

■攻击与减伤结算

词条中代表攻击性的效果将会以红色表示，代表应对性的效果将会以蓝色表示。通常在[攻击]或[对目标开启效果]的过程中，攻击方（或称主动方）的结算公式是“常规攻击+最多三个红色词条”，应对方（或称被动方）的结算公式是“常规减伤+最多两种蓝色词条”。

攻击结算公式

攻击结算公式是“常规攻击+最多三个红色词条”。这里需要注意的是，即便是例如“**稳定攻势**+**稳定攻势**+**稳定攻势**”这样的三个红色同名词条，也会视作三个独立的词条。

部分攻击的组合示例

消耗 3 行动值执行 1 次攻击：常规攻击+**被动词条**+**被动词条**+**瞬发词条**。

消耗 2 行动值执行 1 次攻击：常规攻击+**被动词条**+**被动词条**+**被动词条**。

消耗 2 行动值执行 1 次攻击：**主动词条**+**被动词条**+**被动词条**。

消耗 3 行动值执行 1 次攻击：**主动词条**+**被动词条**+**瞬发词条**。

消耗 1 行动值执行 1 次攻击：**瞬发词条**+**被动词条**+**被动词条**。

消耗 N 行动值执行 1 次攻击：**引导词条**+**被动词条**+**被动词条**。

消耗 N+1 行动值执行 1 次攻击：**引导词条**+**被动词条**+**瞬发词条**。

减伤结算公式

减伤结算公式是“常规减伤+最多两个蓝色词条”。与攻击的结算公式同理的是，两个蓝色同名词条，也会视作两个独立的词条。

■应对攻击的措施

在结算过攻击的伤害和减伤之后，角色还可以对本次攻击进行应对，应对措施通常分为“防御/闪避/序列庇护”这几种，防御和闪避属于自身对攻击进行的反应，而序列庇护是指轮回者借

助印痕的力量来获得短时间内的生命保障。此外还有“援护”这种特殊的应对手段，下方将会依次对其进行讲解。

防御判定

当应对方选择进行防御时，应对方需消耗 10 点体力值，攻击方需要选择与应对方进行〔壮硕值/意志力〕中的一种对抗判定，应对方判定成功则会获得“应对收益”，应对方则会获得这次〔判定结果差值 D6〕的〔独立减伤〕。

闪避判定

当应对方选择进行闪避时，应对方需消耗 10 点体力值，攻击方需要选择与应对方进行〔爆发力/协调性〕中的一种对抗判定，应对方判定成功则会获得“应对收益”，应对方则会获得这次〔判定结果差值 D6〕的〔独立减伤〕。

援护判定

如果角色此刻正拥有 2 点或更多的行动值，则角色可在任何时候进行一次〔强制瞬发〕移动，移动的终点如果正巧挡住了敌人的攻击轨迹，则这个动作可以理解为援护。援护者可以将自己替换为对方攻击的目标，并且对这次攻击进行应对，但是在这次应对当中，援护者无法启用〔闪避〕这项应对方式。

如果在一次援护中援护者被杀死，则溢出的伤害将会延伸至〔被援护者〕身上，此时被援护者有机会对这个溢出的伤害量进行减伤和应对操作。

应对判定范例

例如玩家 A 对 B 进行攻击，首先 B [应对方] 选择进行闪避，而后 A [攻击方] 选择进行爆发力对抗，经过判定后得出玩家 B 闪避成功，双方判定结果分别是 20 和 24，差值为 4 点，玩家 B 进行 4D6 的应对收益判定，判定结果 [1/1/6/4]，最终闪避带来的减伤是 12 点，A 这次造成的伤害是 30，因此 B 受到了 18 点伤害，这会视作不完全闪避，可以被理解为 B 避开了要害但仍然受了些伤。

特殊情况注释

情况 1：只要不完全闪避和防御，都会默认视作被击中，一些如“击中敌人后对其造成 [恍惚 3 级] 效果”的技能也会视作生效。而只要被完全闪避和防御，就会默认视作没有被击中。

情况 2：如果攻击者使用没有伤害的纯效果攻击，应对方闪避/防御判定只需胜出攻击方 5 点及以上就可视作完全应对成功，本次效果攻击也会以未命中作为攻击结果。

情况 3：并非全部攻击都必须要让角色全神贯注地应对，如果对方实力太弱，你甚至无需消耗体力来应对他的攻击。这里举个例子说明，如果攻击者进行了一次攻击，应对方仅凭自己的常规减伤和蓝色词条就完全抵挡了这次攻击及其附带的效果，那么在 RP 层面上也可以将其表现为闪避或防御了对方的本次攻击，而无需消耗体力来对这次攻击进行没有意义的闪避或防御指令了，毕竟在跑团游戏中，RP 只是基于游戏数据的扮演而已。

情况 4：如果角色 A 对角色 B 施加绿色词条效果（如治疗或状态增益等），但 B 在拒绝此效果的情况下，角色 B 可以对此效果进行[应对动作]，在此情况下角色 A 释放的绿色效果将会在本次应对环节中被视作红色词条的效果打击，角色 A 可以以这个红色词条作为主体再附加两项红色词条进入结算公式，而角色 B 也可以以应对操作加入两项蓝色词条至公式，并且还可以

对本效果进行闪避或防御。

序列庇护

这种应对动作仅限于具备印痕的轮回者们启用，附属者、轮回位面内的生物无法启用序列庇护机制，每个不同的轮回者开启序列庇护都将是不同的表现形式，其序列庇护的呈现样式与启用者的心境有关，有些人的序列庇护表现为护罩，有些人则可能是体表闪烁起绚丽的光芒，再有些人甚至可能是毫无征兆地激发自己的求生本能...但无论其表现方式如何，序列庇护的原理都是通过某种欲望（通常为求生欲）激活印痕内被封印着的潜力而得到的保护机制，这种机制被激活的程度通常也会与轮回者自身的[灵识力]属性等级有关。

序列庇护的释放机会和闪避、防御是相同的，因此在面对一次攻击的时候角色不能既选择闪避也选择序列庇护。但在 RP 层面上序列庇护亦可以表现为某种超脱了时间轴的闪避（例如忽然进入三倍速领域以不合理的速度闪过了射来的子弹）。

在数据上，序列庇护的减伤计算是固定的，序列庇护带来的减伤值等于启用本次序列庇护所消耗的等量[能量值]，例如消耗 20 能量值开启序列庇护，那么本次伤害计算中，角色就会得到 20 点[独立减伤]。

序列庇护只能作用于庇护直接伤害，无法庇护无伤害的纯粹效果类攻击或者一次伤害中附带的效果（通常指削弱类的效果打击）。另外在启用序列庇护后，这位轮回者的全部持有道具（包括载具在内）都会得到序列庇护，换言之如果轮回者驾驶载具时启用本机制则也会视作载具在这一瞬间得到了序列庇护，因此序列庇护也可以达到保护道具的效果。但由于开启序列庇护必

须花费轮回者自身的能量值，所以轮回者的载具或是道具无法自主开启序列庇护。

■效果相关

效果的抵挡

技能中的“抵挡”是指在这个效果持续期间,角色将免受某个“被抵挡效果”的影响(例如[寒冷抗性]可以抵挡冻伤)，但抵挡不代表可以将效果永久从角色身上移除，轮回游戏规则体系中通常也没有“移除某效果”或“完全免疫某效果”的概念。

效果的封锁

效果被封锁时是无法进行起效的，但角色的某个技能效果被封锁并不意味着等于移除了技能，如狂战士技能组中的[勇猛咆哮]需在角色具备技能[无惧痛苦]的条件下才能起效，而假设[无惧痛苦]因某些情况被封锁，这只是技能失效而已，并不意味着角色不具备这个技能，因此[勇猛咆哮]依旧可以生效。

负面效果

角色可能会在战斗中主动或被动地受到负面效果,这类效果的模板通常都来自于“削弱类”效果词条，所以这些效果通常都是具有固定的持续时间。而如果同一时间中，角色身上附有多个同等级或不同等级的同名削弱效果，则它们都不会进行叠加和融合，而是在起效时逐个依次结算。在其各自到达自己的持续时间时，这些负面也会自动消退。

但需要注意的是,同个技能赋予的红色削弱类词条不会由于多次攻击同个目标而在其身上多次叠加或累计,就仅仅只会视作对目标赋予的一个削弱类负面状态而已。

冲突效果

有时候同一个技能中的正面效果与负面效果可能会发生冲突,例如视作正面效果的[生命恢复]和负面效果[魔能反噬]出现在同一个技能中,则使用这个技能时先行结算正面效果,而后再结算负面效果。技能的“正/负面效果”定义可以由主持人根据情况以尽可能严谨的逻辑进行判断。

效果结算总览

外界施加给角色的理智打击：可用精神抗性来抵挡。

自我施加给自己的理智打击：可用精神抗性来抵挡。

外界施加给角色的攻击伤害：可用两道蓝色词条抵挡，之后还可对本次攻击使用应对动作。

自我施加给自己的攻击伤害：也就是“反噬伤害”，可用一道蓝色词条抵挡，不可对本次攻击使用应对动作也无法对其使用常规减伤。

外界施加给角色的削弱类词条：可通过角色的自己或外界施加的相关的抗性来抵挡。

自我施加给角色自己的削弱类词条：不可用角色自己的相关抗性抵挡，但可用外界对自己施加的相关抗性来抵挡。

应对效果类攻击

应对非直接造伤的效果类攻击，其公式基本类似于普通的攻防公式，发动效果的玩家可以预先列出自己的攻击公式，由主持人判断并认定有效后再由应对方列出抵抗这个效果的公式。

■特殊操作

潜行

潜行是只有在 PVE 情况下才能起效的动作，其释放动作为 [主动]，DJ 需要根据当前情况和角色自身属性来设定潜行的判定公式，一旦潜行判定成功，则目标就会进入潜行状态，在潜行状态下进行攻击会被视作偷袭，在应对偷袭时敌方无法使用应对动作（即防御和闪避）。不同 NPC 对潜行的发觉能力也是不同，DJ 可以将潜行判定设定成与 NPC 的属性对抗，也可以设定成轮回者投纯粹无加值的判定来检测成功率。在 PVP 情况下没有潜行这种概念，即便角色躲在暗处进行偷袭也不会具有数据加成。

盗窃

这个动作只适用于 PVE 情况，它属于主动动作，角色需对目标进行一次成功的潜行判定（无论你此刻是否正处于潜行）和一次成功的“爆发或协调或反应”属性对抗（具体选择哪种对抗由 DJ 决定），若这两种判定均成功则可以在对方不知情的状态下窃走对方身上此刻正处于其视野和感知盲区的一件东西。如果是在一次攻击中夹带这个动作，这个动作则会在伤害结算流程中替换 [常规攻击] 动作。

抢夺

这通常指的是抢夺对方身上或所持有的东西，它属于主动动作，需要由被抢夺方选择一项属性对抗来与主动抢夺方进行对抗，若主动方失败则抢夺失败，若主动方成功则抢夺成功。如果是在一次攻击中夹带这个动作，这个动作则会在伤害结算流程中替换〔常规攻击〕动作。

部位攻击

本规则体系中不存在部位攻击的选项，玩家在攻击时可 RP 攻击哪一个部位，但是最终需要由主持人根据伤害量来断定是否命中了要害，或者仅仅只是对敌人造成了无关紧要的伤害。

断肢

一些情况下，角色可能会因为敌方的攻击或截肢手术等情节而被截肢，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，但在某些特殊情况下（如 DJ 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，这可能会对角色行动造成较大的妨碍，具体则由 DJ 来决定。

■战斗攻防结算示例

步骤 1.〔简述阶段〕：〔玩家 A〕选择对〔玩家 B〕进行攻击，此时〔玩家 A〕的身份视作攻击方，〔玩家 B〕的身份视作应对方。在 DJ 的组织下玩家可以先简略模拟本次回合内各自用到的全部攻击和应对操作。

步骤 2.〔伤害计算〕：判定由攻击方选择的〔常规攻击〕加〔三种红色效果〕的收益结果。如

果有抑制敌方闪避或防御判定结果值的红色效果则会等到[应对动作]环节开始结算，但在此处也需占用一个效果位置。

步骤 3. [减伤计算] :判定由应对方选择的[常规减伤]加[两种蓝色效果]的收益结果。如果应对方有对闪避或防御等应对判定进行加值的蓝色效果则会等到[应对动作]环节开始结算，但在此处也需占用一个效果位置。

步骤 4. [应对动作] :[玩家 B] 这时可以选择防御或闪避等应对操作，[玩家 B] 需要支付应对动作所消耗的体力值，然后由处于攻击方的[玩家 A] 选择双方进行的属性对抗类型。双方进行属性对抗，若应对方对抗成功则根据判定差值投掷伤害赦免，用此刻攻击方剩余的伤害减去伤害赦免值，得到最终伤害。

步骤 5. [道具摧毁] :最终伤害在打击到[玩家 B] 的同时，其穿在身上和拿在手里的道具都有可能被摧毁，[玩家 A] 需要选择他想要摧毁的道具，用上方得出的最终伤害量与其结构等级进行摧毁判定，如果判定成功则道具会被成功摧毁。[玩家 A] 可以摧毁的道具数量与其技能的打击目标数量相同。也就是说在一个玩家进行攻击时，他可以打击 n 个目标，同时对这些目标每个人身上的 n 件不同道具进行摧毁判定。

步骤 6. [总结状态] :依照有效伤害扣除[玩家 B] 的生命值并结算其道具现状，且核对双方当前能量值和体力值以及道具摧毁情况等其他状态。

综上所述，预计一次正常的攻击结算的耗时会在 3~30 分钟之间。在这期间玩家可以尽情地进
行 RP，一次攻击仅仅只会体现在数据层面，而在扮演层面，玩家可以在技能效果的基础上发
挥自己的想象力来描绘角色的每个动作，使自己的攻击看起来更加具有风格。



章节 13：角色扮演的要求

在跑团过程中“扮演”是游戏最重要的核心，扮演的缩写为“RP”，如果想要让自己和其他玩家加深游戏的代入感，那么用心去扮演就是一个必不可少的环节。

■ 玩家的 RP 基本要求

- 1.在游戏开始时要让 DJ 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 DJ 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，否则会毁了你的角色设定和游戏气氛。
- 4.在没有得到 DJ 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 DJ 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（并非是要限制玩家的操作自由度，我们希望玩家在做任何 RP 之前都要与主持人进行商量，或者用“XXX 企图进行 XXX”的方式来进行 RP，之后再由主持人根据角色的状况和数据来判断这个操作的可行性）。
- 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 DJ，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 DJ，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 DJ 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 DJ 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。



章节 14：如何进行游戏

■如何报名一次游戏

在成功建立人物卡后，玩家可在群内预览“干涉任务列表”文件夹查看游戏动态，如有参加意

向则可联系其中标注的 DJ 昵称，与 DJ 商讨后在其同意的情况下就可以加入游戏了，请切记询问 DJ 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 DJ 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，DJ 会让你自定义强化自己的角色来在这个团内临时达到其适应标准，对于新手来说这往往是试用一些高级序列的绝佳选择。

同个角色能否能时参与多个跑团游戏：从规则上讲，一位玩家可使用多个角色卡同时进行多个不同团的游戏，但我们不推荐这样做，我们建议玩家尊重主持人，最好是可以在同一时段中用一张卡专注进行一个团的游戏，而不是同时多线操作。

■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以固定形式表现的，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，轮回者的资历值可能会被强行提升至该难度等级所需的高度（具体的强化上限由 DJ 决定），这就是所谓的“临时强化”系统。如果轮回者通过此系统临时将自己的等级提升，那么其属性值也将会有所变动。在强化完成后，玩家需要将强化好的角色卡交给 DJ 进行审核，确认无误后就算临时强化成功。当角色以临时强化状态结束轮回任务后，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。并且临时强化也无法影响到角色的奖励结算。（部分任务甚至还会开放“临时弱化”系统，通过削弱角色的技能或道具等序列来让一个高星轮回者参加低星级任务）

■ 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“干涉任务列表”中的“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。

■如何申请主持游戏

每个玩家都有担任 DJ 的资格，我们也欢迎每个玩家都来尝试一下作为 DJ 的乐趣，接下来我们将会列出一些开团流程事项以供参照。DJ 的开团流程主要分为以下三个步骤。

1.DJ 开团招人：在开团前，DJ 需要提交一份“任务情报”至群文件的“干涉任务列表”文件夹内（任务情报模板在轮回游戏三版主群的“核心文件夹”中可以下载）。

2.玩家已收满并准备开团：当一个团内报名的玩家已经达到了 DJ 的预期，DJ 可以按照自己的计划做开团准备，这个时候 DJ 需要从群文件中删除自己的那份“任务情报”。

3.跑团结束且结算完毕：结算完毕后 DJ 需要编辑“轮回观测报告”至群“轮回档案”文件夹

内（观测报告模板在轮回游戏三版主群的“核心文件夹”中可以下载）。

■主持人的权力

DJ 在游戏中对于判定和大多数机制的掌控都具有高于规则书的权利，DJ 可以设定自己的位面房规，但房规绝对不能触及到“额外的奖励”和“不会撕卡”这两件事情，如果在开团期间遇到了规则书中没有涉及到的问题，DJ 需要自行判断解决方案。

如果主持人不想让轮回者的着装过于显眼，主持人可根据位面具体的风格而微调轮回者的序列表现形式，轮回者身上的东西可能会因为传送至轮回位面而发生变化，比如枪械会在古代背景中变成连弩、车辆会在低机械水平的奇幻背景的位面中变成魔法马车，甚至就连轮回者的种族和技能表现形式都可进行临时的微调。但是无论作何改变，其数据都是不变的。

■轮回难度分级

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冠位级难度的轮回，通常这类轮回的危险性会高于五星轮回，除 1~5 星难度和冠位难度之外，还有一种“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，其以纯粹的危险性而言都是相对相同的。

任务难度与轮回者等级

1 星轮回者：适合进入 1 星难度轮回。

2 星轮回者：适合进入 2 星难度轮回。

3 星轮回者：适合进入 3 星难度轮回。

4 星轮回者：适合进入 4 星难度轮回。

5 星轮回者：适合进入 5 星难度轮回。

升格者（冠位轮回者）：适合进入冠位难度轮回。

注 1：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 DJ 设定的剧本来决定。

注 2：DJ 在审核报名该次轮回玩家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。

■ 支线任务机制

除去 DJ 需要在剧本中设置的主线任务之外，DJ 还可以设立额外的支线任务，这些支线任务没有数量上限。支线任务分为团队支线任务和个人支线任务，团队支线任务属于一旦完成后此刻所有友方轮回者都会被计入任务成就的任务类型，而个人支线任务则是由 DJ 判断其任务完成者的无法被共享的任务类型。在轮回游戏中，一名玩家是可以完成多个支线任务的，但在最终结算支线任务奖励时只能由玩家自己在角色已完成的支线任务中择其一来进行结算。

支线任务可以由 DJ 在编写剧本时就提前设计好，也可以是在游戏途中根据情况临时设定。甚至可以是玩家通过对印痕申请来将达成某个成就来设定成支线任务。支线任务存在着成功率评定，在这个系统中默认以此轮回参与者能力平均值作为评定标准，并且成功率系统考虑到了轮回者召集 NPC 协助或依靠任务道具来完成任务的可能性，因此这里的“成功率”指的是轮回者通过自身和位面势力与事物共同协作完成任务的成功率，而非是轮回者纯粹以自身挑战任务的成功率。

一个合理的支线任务必须满足“与场景或场景内的角色进行互动、任务中途必须要经历战斗判定或日常判定、任务内的目标事物必须存在外貌描述以及 DJ 赋予其的设定文稿”这三个条件。

简单任务

对于轮回者而言基本没有什么难度，是一名轮回者就可以独立完成任务。

[团队完成成功率 90%/团队任务奖励：轮回者等级*10 干涉值]

[个人完成成功率 70%/个人任务奖励：轮回者等级*20 干涉值]

在结算轮回者等级时，升格者的等级默认视作 6 级，其他两种难度的任务也依照此条规则结算。

普通任务

是通常需要多名轮回者协助才能完成的任务难度，除非是团队中战力顶级的轮回者，否则几乎无法单独将其完成。

[团队完成成功率 50%/团队任务奖励：轮回者等级*30 干涉值]

[个人完成成功率 10%/个人任务奖励：轮回者等级*40 干涉值]

困难任务

即便整个团队全力以赴也几乎不可能完成的任务，如果是以一己之力来挑战这种等级的任务，无疑是在飞蛾扑火。并且困难任务的失败惩罚往往都是以死亡作为代价的。

[团队完成成功率 10%/团队任务奖励：轮回者等级*50 干涉值]

[个人完成成功率 0%/个人任务奖励：轮回者等级*60 干涉值]

■玩家结团奖励

此结团奖励只能结算给符合“成功存活至结团+玩家势力成功完成了主线任务+参与本次跑团时长至少超过现实时间三个小时”条件的玩家角色。玩家的结团奖励包括“固定收益+轮回者星级收益+支线任务奖励”，具体详情如下。

固定收益

无论哪种等级的轮回，其任务结束后都将赋予具备结算条件的轮回者固定的收益，干涉任务固定收益为 300 干涉值。

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，每次轮回结束后，DJ 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，DJ 可以对玩家的扮演表现写出评语以及自己这么选择的原由，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。

扮演力第一名：3 分

扮演力第二名：2 分

扮演力第三名：1 分

扮演力无名次：0 分

角色影响力

此评分是对玩家在操作方面进行的打分，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 DJ 进行名次的排序，并且可选地编辑评语和留言。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。

影响力第一名：3 分

影响力第二名：2 分

影响力第三名：1 分

影响力无名次：0 分

分数换算

除了固定干涉值之外，玩家还需根据排名得分来换算“轮回者星级收益”，具体情况如下：

1 星轮回者收益：干涉值=（扮演力+影响力名次总分值）*10

2 星轮回者收益：干涉值=（扮演力+影响力名次总分值）*30

3 星轮回者收益：干涉值=（扮演力+影响力名次总分值）*50

4 星轮回者收益：干涉值=（扮演力+影响力名次总分值）*70

5 星轮回者收益：干涉值=（扮演力+影响力名次总分值）*90

升格者收益：干涉值=（扮演力+影响力名次总分值）*200

此奖励不按照轮回任务星级换算，而是按照参与任务的角色自身星级换算。

支线任务奖励

支线任务对应的奖励分值可以查询规则上文中的对应板块,在此阶段中玩家可以自选角色在轮回内完成的一项支线任务换算成奖励进行结算,如果角色在一次轮回中完成了多项支线任务则也只能结算其中一项。

玩家奖励结算示例

2 星轮回者“A”加入了一次五星轮回,在此次轮回开始时的强化结团,他通过临时强化机制,将自己强化到了 5 星水平,在游戏中他和他的友方轮回者团队完成了一次简单难度任务和两次普通难度任务,结团时他被 DJ 评价为扮演力第一名,影响力第三名,那么他的结算公式如下:

轮回者 A 的固定收益: 300 干涉值。

轮回者 A 的星级收益: 120 干涉值。计算公式: $[3+1]*30=120$ 。

轮回者 A 的支线任务奖励: 60 干涉值。计算公式: $2*30=60$ 。

轮回者 A 的总计收益: 480 干涉值。计算公式: $300+120+60=480$ 。

奖励与消费

当玩家奖励被结算完毕后,玩家便可以根据奖励得到的干涉值来兑换序列资源了,具体兑换形式请预览上文“轮回者的强化方式”板块。

称号奖励

称号奖励是一项特殊的奖励,如果 DJ 觉得某位轮回者在本次游戏内表现出众,并且这位轮回者符合“团内扮演力或影响力第一名”的条件,则主持人可以为玩家颁发称号,称号可以具备一些不会直接或间接影响到数据的效果,可理解为在特定条件下可以触发的游戏特效一样(例

如某称号会提供给角色挨打后会大量喷血的特效,或者某称号会提供给角色在挥剑时会发出绚丽火光的特效)。称号通常由主持人亲自编辑和审核并颁发给玩家,之后再由玩家选择是否将其佩戴,未被佩戴的称号会默认存入轮回者印痕当中。

■DJ 结团奖励

此结团奖励只能结算给符合“本次开团时长至少超过现实时间三个小时+每位玩家都提交了评价与进行过打分”条件的 DJ, DJ 在获得奖励时必须在“轮回观测报告”内写明自己套用本次轮回中“数据记录员(DJ)”身份的轮回者角色名称,此角色便是本次 DJ 奖励的唯一获得者,同时 DJ 也必须和玩家一起在轮回结束时的强化阶段中强化自己的数据记录员角色,且在这次轮回结束之后,数据记录员的轮回次数累计也默认在原次数上增加 1 次。

玩家对主持人的评价

这个评价环节并不会影响到 DJ 的奖励数额,但是如果不提交评价则 DJ 没办法结算自己的奖励,在一次游戏结束后,玩家必须对 DJ 写出其开团过程中的缺点,每个玩家的评价字数都不能低于 20 字。如果玩家愿意,也可以写出 DJ 在开团中表现出的优点,但优点不会被计入字数。而每个玩家对 DJ 的评价字数(缺点+优点)没有上限。

同作为一次游戏的参与者, DJ 有义务为玩家开团并保证尽可能良好的游戏体验,玩家也有义务指出 DJ 的不足,为他指出可供完善自我的方向。或许这条机制看上去并非那么和善,但帮助他人指出缺点能助于促使他们自我提升。这可比那些看似好听但却没什么养分的赞扬要实在得多。

玩家对 DJ 的打分

这个环节并不会影响到 DJ 的奖励数额，但是如果不提交打分则 DJ 没办法结算自己的奖励，在一次游戏结束后，玩家必须对 DJ 进行打分，打分区间为 0~5 分，具体如下所示：

（5 分）极好：超一流的 DJ 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 分）优秀：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 分）一般：正常的跑团体验，游戏感受还算是满意，没什么大问题，DJ 的能力还有一些可提升空间，希望能再接再厉！

（2 分）稍差：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 DJ 可以改进！

（1 分）很差：在我经历的跑团体验中这算是差的了，希望 DJ 可以继续努力！

（0 分）极差：你管这叫跑团？

主持人奖励换算

DJ 身份为 1 星轮回者时：300 干涉值。

DJ 身份为 2 星轮回者时：400 干涉值。

DJ 身份为 3 星轮回者时：500 干涉值。

DJ 身份为 4 星轮回者时：600 干涉值。

DJ 身份为 5 星轮回者时：700 干涉值。

DJ 身份为升格者时：1000 干涉值。

■复活机制

PVE 复活机制

PVE 情况指的是轮回任务内不以玩家与玩家相互竞争作为任务主基调的情况，当轮回任务圆满完成并结束后，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在强化阶段开始时放弃这次轮回中得到的所有干涉值，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，如果其中有任何一位轮回者否决（其中作为观察者的 DJ 没有否决权），那么将不会触发此机制。

PVP 复活机制

PVP 情况指的是轮回任务内以玩家与玩家相互竞争作为任务主基调的情况，在 PVP 情况下失败方即便死亡也会在光辉隧道内再塑复活，但是享受这种复活机制的代价是所有死亡者的干涉值奖励都会被存活者等量掠夺，存活者掠夺到的总干涉值由 DJ 根据玩家们的表现进行自主分配。DJ 也可以在开设 PVP 主题轮回之前写出团内独立规则（例如玩家分成两队竞赛，失败方在任务结束时统一视为死亡，获胜方在任务结束时统一视为存活，后由 DJ 将死亡者的奖励按照各位的表现自主分配给各存活者）。

■一次游戏的流程

1. 玩家根据“干涉任务列表”中的“任务情报”联系 DJ 并报名游戏。
2. DJ 审核玩家的角色卡并且决定是否同意其参与这次剧本。
3. DJ 安排玩家进行任务开始前的剧情导入（或直接执行下一阶段）。
4. 轮回开始前的强化阶段，用于结算可能会启用的临时强化机制等。

- 5.轮回正式开始，轮回者们正式进入新的冒险。
- 6.轮回结束后轮回者与 DJ 相互反馈评价。
- 6.通过光辉隧道进入强化阶段，轮回者和 DJ 根据奖励来强化角色。
- 7.DJ 审核玩家和自己强化后的人物卡，并将这些卡上传至群文件。
- 8.一次轮回的游戏流程结束。



规则书作者

(以下署名均为网络 ID)

〔主要作者〕

尚福乐（其他网络 ID “炸脖龙” “赵单身”）：“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”

次要作者陈末/Jigsaw：“数据换算方面的优化者”

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。

〔制作参与者〕

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 fafa：“武器词条系统编辑者”

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。

〔知识产权保护机制〕

请参照“CCBY-NC-SA4.0 协议”

要查看该许可协议，可访问 <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>

或者写信到 Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA。

〔规则书支持者〕

感谢这些在规则制作途中帮助和鼓励我们的人，以下为规则书支持者名单：莱茵、基尔、北城、梅莉、沫沫、古悟、阿福、优、马修、麦豪楠、萌历、李立、尤涅若、太二、珑子鸮、吉良、沉默、往日之苦、浮生、戡烈、阿汤、打拳、叶漓玥、大镜、十四洲、鸡爷、鸭鸭、式姐、问号、云长。

〔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，只有做出足够功绩的管理员名字会被列入“规则书支持者”当中。

〔文件作者〕

文件作者属于规则书中个别文件的作者，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。



管理员职务

群主：有一大堆杂活，基本什么事都会去掺一脚，主要负责维护规则的更新和游戏氛围的稳定。

序列一审员：对群主数据化的词条进行首次平衡性和严谨性的审核。

序列二审员：对通过首次审核的词条进行二次平衡性和严谨性审核。

萌新辅导员：执行〔0 轮回〕角色卡和〔二版规则书〕角色转卡的审核，若新手在车卡过程遇到问题，也可对其进行解答和交流。如果是非审卡职责以内的角色卡，辅导员均无义务审核。

自定义工具人：负责帮助不熟悉序列的新人制作自定义序列，新玩家在自定义技能/道具等序列时遇到问题只需向其提出即可。

轮回游戏主群[建议箱]的功能

游戏建议：对游戏机制的建议反馈。

构思词条：对词条进行非数据层面的概括构思。

举办活动：对一些节日庆祝类或特定活动进行思路的提交。



附录 1-九型人格分析

注：附录内容转载自互联网中对“九型人格”的解析文章，并非规则书中自带的内容。这里只是把这些文案分享出来供读者参考。

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，总是想要帮助别人从而肯定自己。

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、有什么不满意即场发作、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。

附录 2-可选规则

■好感度系统

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。而当好感度降为 0 以下时均为负星，不会计入具体数值。除了对 NPC 的好感度评级之外，轮回者之间的羁绊也可以用好感度来评定。如果 DJ 不喜欢在剧本中计算每个人的好感度，则可以将这条规则忽略掉。

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。

负星好感：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。

零星好感：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。

一星好感：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。

二星好感：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。

三星好感：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。

四星好感：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。

五星好感：这是十分难得的关系，其对你的态度已经近乎狂热，可以说得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。

■饱腹值系统

饱腹值是个可选被启用的机制，如果 DJ 不喜欢在剧本中计算每个人的饱腹值，则可以将这条规则忽略掉，饱腹值有“0/1/2/3”四个等级。下方将会提供饱腹值系统中各级对应的基础效果，为了保证游戏的节奏，这里设定的效果可能较为简陋，如果 DJ 追求更为真实硬核的跑团体验，并有时间和精力结算更多的效果，则可以自行细化和增设这些效果的表现形式。

0 级饱腹：极度饥饿，几乎没办法使得上力气，无法恢复体力与能量值，并且在所有对抗判定中都不会获得反应力带来的调整值。

1 级饱腹：略感饥饿，只是在这种状态下无法恢复体力与能量值而已，除了精神和肉体上不好使力气之外，身体基本不会出现太大的不适。

2 级饱腹：并不饥饿，这个阶段内是角色的最佳状态。

3 级饱腹：过度饱腹，吃的太多导致有些腹胀，但并不会带来负面影响。

■精力值系统

精力值是个可选被启用的机制，如果 DJ 不喜欢在剧本中计算每个人的精力值，则可以将这条规则忽略掉，精力值有“0/1/2/3”四个等级。

由于序列化调整的关系，无论角色属于哪类种族，其作息时间都会被固定成需要至少每天 5 小时的常规休息（具有特殊技能效果的种族不算在常规范围内）。每当一天结束（可用日出计算天数，也可以用凌晨 0：00 的时间概念计算天数），在当天不进行休息的情况下，角色的精力等级就会降低 1 级。如果角色当天进行过休息（如睡眠/冥想等经过 DJ 同意后可以被视作休息的动作），则可以保证当天的精力值不会降低，并且在此基础上每天每多休息 5 小时则精力值还能额外增加 1 级，精力值最低为 0 级，最高为 3 级。

下方将会提供精力值系统中各级对应的基础效果，为了保证游戏的节奏，这里设定的效果可能较为简陋，如果 DJ 追求更为真实硬核的跑团体验，并有时间和精力结算更多的效果，则可以自行细化和增设这些效果的表现形式。

0 级精力：极度困乏，几乎没办法使得上力气，无法恢复体力与能量值，并且在所有对抗判定中都不会获得反应力带来的调整值。

1 级精力：略感困乏，只是在这种状态下无法恢复体力与能量值而已，除了精神和肉体上不好使力气之外，身体基本不会出现太大的不适。

2 级精力：并不困乏，这个阶段内是角色的最佳状态。

3 级精力：精力过盛，休息过于充足导致有些精力过盛了，但并不会带来负面影响。

■PVP 伤害限制

为了增加 PVP 战斗时长，主持人可在开团前宣布开启这个规则，在本规则影响下，轮回者对轮回者以及其道具、载具、附属者造成的有效伤害都将减半，小数点四舍五入。

除此之外，主持人也可以自行调节伤害量，如果有耐心对伤害数据进行细致的计算则也可以尝试自行根据情况将 PVP 伤害调节至原本的百分之 70/80/90，以此来增加一次 PVP 阶段内所有玩家的表现机会。

■团战规则

在参与一次战斗轮的角色过多时，战斗判定会变得较为漫长，这样会让所有人的游戏体验都大大下降，因此我们极力推荐在多人团战的情况下启用此机制，团战规则适用于总人数 6~30 名的战斗场面，是极简化的战斗规则，DJ 需要将战斗双方分为两组队伍，每组队伍由主力人员和次要人员构成，在团战规则中，角色的任何技能和属性都不会作结算，而是根据双方的士气值进行判定战斗局势。

主力人员与战斗力计算

在每个团队中主力人员的人数上限是 1 至 10 人（如果战争规模更大，则主力上限由 DJ 据情况设定），而每个团队的主力人员数目必须都是相同的，这个值的具体数目由 DJ 来决定。主

力人员的资历值除以 100 再去掉小数点就是其战斗力了（如 2500 资历值角色的战斗力就是 25）。

团队的总战力计算

一个队伍的总战斗力等于主力人员的平均战斗力+这个队伍的参战人数。如主力人员的平均战斗力是 35，包括主力人员在内这个队伍的参战人数是 5 人，那么这个团队的总战力就是 40 点。

战斗判定

每个团队起初都会具备 30 点士气值。在团队战斗时，每个回合双方都需要投掷一次 [1D10+总战力] 的“战力对抗”判定投点，对抗失败的一方将被扣除这次对抗差值的等量士气值。当一次对抗让敌方队伍的士气值归零后，获胜方可选择杀死对方的一名主力成员。士气归零后将不会再下降，最低只能保持 0 点。但如果用战力对抗胜过了当前士气为 0 的队伍，那么也会使对方损失一名主力成员。在一场团战中团队的总战力不会因为主力成员的死亡而变换。战斗的胜负在于一方将另一方的主力成员全部击杀，之后次要成员们可以选择开始第二次的团战机制结算，或者选择投降，或是在当前人数小于等于五名的情况下改为启用普通战斗模式。而如果次要成员决定参战，那么他们将会选出代表者，将其晋升为主力成员，并且战斗的团队双方将会把士气刷新至满。

扮演影响

团队战斗中角色扮演会对战局带来很大的影响，由于没有行动轮次机制的束缚，玩家可以随时

对自己的角色进行扮演，扮演可以包括心理活动，战斗描写，对话扮演等方面。而因为没有生命值和体力值等数据的干涉，因此在没有确定对方因士气值归零而死亡之前，玩家是无法做出击杀敌人或命中对方要害这类扮演的。但是玩家可以描写气势十足的打斗画面（你可以任意击中敌军或使出威力十足的技能轰击敌人，但这些都不存在伤害结算，仅仅属于场景内容而已）。如果玩家的扮演足以让 DJ 感到赞叹，那么 DJ 可以对这次的战斗判定进行调整，或者变动双方的士气值。

团战规则流程

结算双方的总战力数值—开始第 1 回合—战斗判定与扮演加值结算—士气值变动—开始第 2 回合。

人数超量的情况

在一些涉及到大规模团战的剧本中可能会出现上百人或者更大规模的战斗，这种情况下推荐 DJ 将战场以场景为界限划分为战区，最终将玩家的战区尽可能缩小，再将玩家视角内的角色划分到战区之中，最终把参战角色数量限定在 30 个之内。（但在敌军数目过于繁多但平均战力远低于玩家的情况中，我们更推荐抛弃数据观念，直接以 DJ 作为逻辑性的判断主导，让玩家偶尔体验一下在千万个炮灰丛中进行无双的快感也是不错的选择。）

要点提示

团战规则注重的并非是技能的搭配与数据结算，而更多则是侧重于战斗的简化以及角色扮演的乐趣，玩家可以在团战机制的角色扮演中无视冷却地任意使用技能，用文字来描写震撼人心的

技能效果或者角色内心坚不可摧的觉悟。DJ 可以根据战斗的激烈程度将难度控制在适当的范围内。团战规则仅仅是引导一种多人战斗方式，而这种规则的具体机制完全可以由 DJ 根据游戏实况进行改动。

■其余可选规则

其余可选规则包括[道具的构造点数、压砸伤害限制]等，由于在上文中已经有过描述，所以这里不多重复赘述。