

给轮回者的介绍单

也许你曾是一名建筑师、一名学生、或是一名卡车司机，但这都是过去的事情了

你被选中到了这个游戏当中，你现在就是一名普通的玩家，你必须想方设法让自己变强并且生存下去

你不知道你为什么会被选入这里

在来到这里之后，你会被赋予一块印痕，它便代表了轮回中枢的意识

它会告诉你应该怎么做，只有遵从这份意识你才有可能活下去

再刚来到这里后，你可能会感到晕头转向，可能会觉得恶心

你会被分配到特定的寝室房间内

但不管怎样

至少你能在这里结交到各种各样的人，他们有些会成为朋友，有些会成为敌人

你必须要打起精神面对各种各样的突发情况

轮回中枢将会把你们召唤到各个轮回内完成任务

好好表现，并心存一丝期待地努力活下去吧！

轮回游戏一版规则书

（温馨提示：为了保证观看体验，请您使用电脑中最新的 WPS 版本或 Adobe Reader 进行预览）

（本规则书仅限参考，任何规则书内未提及的地方请自行口胡）

轮回游戏的设定是怎样的

【印痕】印痕是轮回者的证明，即便是轮回者砍掉了自己覆有印痕的手臂，印痕也会从身体的其他地方出现（即便是灵体形态的轮回者，印痕也可以覆盖在他身上），也就是说，轮回者永远无法摆脱印痕的控制，印痕的样式是一个黑色的环形图案，并没有任何特殊的标记和装饰，它看起来朴素而又普通，它可以通过意识感应来对玩家发放任务信息，或者轮回者可以通过意识来让印痕打开自己的数据面板从而查看各项数据，目前印痕已知的功能有对轮回者进行意识交流、控制轮回者的存在迹象、拥有道具储存功能、调节轮回者的序列状态等

【轮回中枢】轮回中枢一共分为两层，下层是一座广阔的大厅，面积大概 500 平方米、总计 100M 高，大厅整个呈柱形，大厅中并没有什么功能性的设施，最中央只有一座方柱形的纪念碑，其黑色的岩石表面上面刻着的是所有被确认死亡的轮回者的名字。如果是经常在大厅闲逛的话，则经常能看到有轮回者对着石碑痛哭或凝视，在这个残酷的“游戏”之中，这种小事几乎是让人见怪不怪的，整个轮回中枢内拥有体型比例微调的措施，所以不会出现像个别拥有巨龙或巨兽类特质的体型庞大者因为体积原因出入不便的问题（通常身高或身长会控制在 1~30M 范围内）。

轮回中枢四周是围在一起的白色铁皮墙壁以及三道巨大高耸的传送门，其中标注着[住所][轮回大道][兑换区]，在轮回中枢内，轮回者无法对这里的公共设施造成任何破坏。另外也有部分轮回者喜欢把“轮回中枢”叫做“轮回空间”实际上这个地方并没有给轮回者表面它的正确称呼，所以这些名字都是轮回者自己起的。除此之外，还有一点引人注意的是，轮回中枢的上层从未开放过，所以目前也并没有任何关于上层空间的情报

【轮回者的个人住所】在进入住所大门后，大门会根据印痕上面的编号将轮回者导入其自己的住所，住所由战力排行分部，每隔 100 战力则划分一个区间（0~100、100~200、200~300 以此类推），每上升一个区间轮回者的住所就会豪华一个等级。轮回中枢提供的住所完全可以容纳任何体型的轮回者，与印痕内部的空间技术相同，它可以说是为每一位轮回者量身打造的，所以不会出现某些特殊种族轮回者体型过大而无法入住的情况，而且住所是可以对外开放的，只要得到住所主人的许可，轮回者的住所就可以对任何其他轮回者开放。轮回者可以在自己的住所中邀请其他轮回者进入，而被邀请的轮回者会通过印痕收到这一条消息

【轮回大道】轮回大道是一条宽敞的大型垂直步行通道，在大道的两旁树立着通向各种建筑的传送门，著名的英雄酒馆、轮回中枢大舞台、鲜血竞技场等建筑都是被这类传送门连接的，只有经过轮回大道才能到达，尽管每天都要完成高风险性的轮回，但是轮回者们却总能乐观地面对生活和考验，在节日期间，他们会自主性地装饰轮回大道，使其变得更节

日气氛

【兑换区】兑换区是一整片白色空间，在这里你看不到除你以外的任何一个人（包括你的宠物），和你对话的就只有一串又代码序列组成的智能 AI，它漂浮在空中由各种颜色的各个世界位面文字组成，看上去就好像是一大团乱七八糟的数码一样，它可以给你预览你想要的任何东西，但只有你支付了足以兑换它的金额，这些东西才能变成你的，据说曾经有轮回者们尝试过，很多人一起进入兑换区的大门，但最终的结果仍然是他们被拆开了，每个人都会被拉入独立的兑换区空间中与 AI 对话。但是由此，根据轮回者们长久以来的推测和测试，他们认为中枢内很可能拥有很多这样的 AI 构造体，或是它们的意识完全是集成的，每个独立出现的 AI 构造体实际上都是被同一个意识或数据序列支配的

【轮回】实际上轮回者们被“轮回”选中的几率并不是很高，基本上一名轮回者平均 2~3 周才会被选中一次，轮回者因为印痕的引导而在轮回中执行特定的任务，这可以说是被迫的，但是印痕意识为什么要发放给轮回者们任务..这个就不得而知了，虽然轮回位面的世界观千姿百态，但是轮回者们进入轮回位面的过程都是同样的，起初他们会被调整体型然后传送至一座类似于电梯的红色空间内，在经过了一小段时间的等待后，大门打开的同时，他们也将被带入到轮回位面中（进入方式分为两种，一种是走出电梯时就进入了轮回位面，类似于你从该位面的某一处门中走出来一样，第二种则是在大门打开的瞬间你就失去了意识，之后可能会被套入到某个角色之中，变成该位面的“一部分”）

【轮回中枢（炘）】炘是轮回中枢的最初形态，读者们如今所看到的这个字实际上是汉语译体，在无名者所驻的时代里面，这个字是以其他文字所表现的，之所以名其为“炘”是由其结构而立，炘由火斤组成，这是一个大含义的缩写，所谓的火即为“三大法则”中的“生命”（在无名者留下的部分手记中将其命名为“火源”，也就是生命之火的意思），所谓的斤即为（汉语中的古甲骨文字形，上面是个横刃，下为曲柄，象斧斤。本义为斧子一类的工具），“炘”即是生命的工具之意，也示着其用途所在，“轮回中枢”在三大法则的框架下一只担任着“工具”这一作用，它维持着法则中“生命”那一部分在整体比重中的平衡，但是在最初之时，轮回中枢仅仅是以“炘”的形式存在的，它不像如今这样有实体的形态，它渗透在十二枝干的每一个角落，以一种无形的力干涉着三大法则（这些信息包括以下信息全由“无名者”文献所记，作为转述者的我并不能保证其 100% 的真实性），根据手记所述，无名者（因为尚未在手记中留下名字，所以在这里暂称为“无名者”）也是轮回者中的一员，当时使其选中的轮回者是以直接赋予印痕的形式得出，在某些位面的古宗教中可以查询到类似于此类情况的记载，目前文献保存最为完整的是“沃尔森德”位面中的第一宗教“圣圈教派”，由于时间过于久远，所以此位面对古代历史的记载存在很多难以令人置信的神话色彩，但是它准确地提及了“圣痕”烙印在被选中者的身上，使其成为“圣使”这样的叙述，在该教派当中几乎每年的“火舌纪”（类似于月份计时）都会去大肆寻找这类的“圣使”，所有圣使都会被赋予圣痕和使命，每个人的使命也都是不一样的，根据推论这个流程便是现如今轮回者进行“轮回”的一个框架雏形，只不过这是法则中自然生成的“炘”无意识而执行的而已，但是不论是荒唐的任务还是伟大的任务，在这些狂热的圣圈教徒的帮助下沃尔森德的圣使们大多都可以顺利完成，根据圣圈教派的记载，这些完成任务的圣使都会在完成的即刻送往“圣圈”，虽然对于这方面描述显然较少，但是以其他文献来推算，基本可以将这一现象直译为完成任务的圣使们都将立刻暴毙，关于这一现象，轮回者兼历史学家“弗兰克马洛”给出的解释是最令大众信服的，据其所属是因为当时的轮回者（圣使）并没有进行数据化的方式，所以在完成第一次“轮回”之后，其自身也会被炘回收，但是因为即将被回收的轮回者没有一个合适的收容方式，所以只能强制将其引入轮回（暴毙）来迎接新生，除了弗兰克马洛的推论外，其他学者们对此也是众说纷纭，但是以宗教来讲，圣圈教派以“引入天堂”的说辞来蛊惑信徒，以至于几乎大多数圣使即便知道自己完成那个意识的指引后即将暴毙也会义不容辞地执行任务（当然也派出少数心态被动的圣使们，历史上并没有对他们进行任何记载），另外值得一提的是“轮回”这个名字，在圣圈教派的文献中也有相关记录，其主要意义是圣使们在进入天堂后会享乐一段时间，直到再有新的任务赋予他们时他们才会转世再度回归现世，所以也有部分当时的教徒管圣使称为“轮回使”或“轮回者”

【无名者】有很多人认为轮回中枢的实体存在和光辉隧道是“无名者”利用炘的框架和第十三阶创造法则（沃尔森德位面中的最高阶魔法）建立的，并且指出无名者实际并非一人，而是其沃尔森德大陆中圣圈教会的一个秘密精英团体，但是也有很多轮回者/历史学家认为这种设想荒谬至极，因为沃尔森德大陆自身经历的岁月就并没有多么久远，很难诞生并

传承这样强大的魔法，所以也有人认为尽管轮回中枢的创造者“无名者”这个团体并不属于沃尔森德（很多学者认为无名者拥有尖端的位面法术和时间法术，就连无名者自己的手记里面也有着很多类似于“[译文]时间依赖于生命是生命的幻觉，时间强盛过生命但无法脱离，这个道理的深层含义只有穿梭于位面与时空之后才会顿悟”这样玄幻的句子，可见其很可能就具备着关于时间与位面的穿梭技术），但是不管如何，在历史的掩盖下，和轮回中枢序列库中对时间和位面能力与传送强制封锁化的前提下，如今的轮回者们也许永远都无法得到真正的答案

【光辉隧道】光辉隧道是轮回者进行数据化的地方，说是“隧道”是因为它的出现经常与位面传送离不开关系，在被光辉隧道选中时会感受到明显的身体周边空气发热以及不知从何而来的强烈白光，光辉隧道这个名字也是来源于轮回者所起，在进入光辉隧道之后轮回者都将进入绝对的无意识状态，在光辉隧道中似乎时间这个概念很模糊，所以轮回者的记忆是断接的，他们只能记住被光辉隧道收入和被放出至其他位面的记忆，而在光辉隧道中的数据化究竟是怎样实行的，这始终是个谜团，同样也因为数据化的原因，所以在被传送之后，无论何种等级的轮回者们都会普遍感觉到头晕耳鸣等不适感，目前被广为认可的猜测是光辉隧道属于人造产物，而它的创造者很可能源于轮回中枢的创建者，有人猜测轮回中枢的初期仅仅是一个虚无的、因位面魔法而被人为创造的建立在“炘”之上的独立位面空间，以数据化魔法造成的光辉隧道作为管道联通至12枝干，之后由于光辉隧道对炘的干涉导致炘所选取的所有轮回者都将会被光辉隧道收入轮回中枢，在虚无的位面中初始构架出轮回中枢这样宏大的建筑恐怕也不止是一代轮回者所为，因为没有可靠的记载所以至此难以进行想象

【轮回者】轮回者们被选中的定律几乎难以捉摸，根据大部分轮回者所述，自己被选中时往往是在一些特殊时刻，例如“面临人生低谷时”“准备赴死前”“参透某些真理时”等这些在人生中占据重大意义的时刻，被选中后轮回者们会在无意识间被送往“光辉隧道”进行数据化

【序列库】序列库是目前提供给轮回者进行自身强化的核心主体，“序列”也和轮回者的日常息息相关，序列库的存在实则更加深了轮回中枢存在“圣堂”这一猜测的证明，很多轮回者认为序列库其实就是一个变相版的圣堂，在其中提供的所有序列都属于“神质体”中分离出的单独项目（注：圣堂介绍见下文）（另外...大多数轮回者都喜欢将这个“神质体”称为主神，然而这样其实是十分愚蠢的，因为轮回中枢仅仅是建立在法则和世界机制夹缝间的一个干涉机构而已，由自然机制作为基石，由人为建立，有人的地方就会出现圣堂和神质体，但是这些机制绝对是和主神毫无关联的，轮回中枢也并不存在主神这一存在）

【圣堂】圣堂是完全由生命法则构成的地方，这里的时间和空间不会明显地进行干涉，就连“生命法则”本身也是模糊的，伪神们以一个大型的名为“神质体”的意识结构存在在这里，在单个的伪神被通过一些特殊媒介召唤时它们会从这个大型“神质体”中分离出来前往召唤源，就仿佛对单个个体产生磁性的原理一样，这也就是在各大位面中人们常说的“神降”一词，对应十二枝干，也有十二个不同的圣堂，但是十二圣堂中可能会有重复的伪神，十二圣堂中伪神的数目上限是恒定的，当伪神数目达到上限后，圣堂每增加一位新的伪神，就会又一位旧的伪神被消除，尽管圣堂内部不被时间法则干涉，但是圣堂本身和外部还是会受到时间法则影响的

【伪神】伪神是由生命集成意识构成的神，他们的作用仅仅只是增加生命法则的干涉性而已，这里的生命集成意识体并非三大法则中的生命法则，而是只由部分种群中特定生命的意志而构成的意识体（比如人类的群体意识），伪神大到“造物主”小到被香火供奉的武神财神等，他们的特点是也许其并不真正存在，但是因为人类或某些智力种群的集群意念而构成的存在，从单个集群的小个体诞生消亡进化到融入一个大集群世界观中成为一个“符号”，他们统称为伪神，但是他们的实力并不是很弱小（具体根据其位面中人们给与他的设定而论），伪神的实力是绝对次于神之下的，并且也请不要把伪神想得太强，只要一个设定被多个单独的意识所熟知和了解，在它们的记忆中留下了刻痕，就可以成为伪神，如果是一个漫画的知名度高于了“界限”给予其的限度，那么这个漫画中某些知名度过高的角色也会成为伪神，所以实际上伪神是一个上限很高下限也很低的存在（大多数伪神没有实体，而是存在在一个叫做圣堂的地方，只有通过特殊的途径才能让他们物质化出现在世界上，这一点其实和轮回者们的形式很像，除此之外他们大多数都是以模因的形式存活

在人们的记忆中，如果人们对伪神的记忆逐渐消减，那么伪神也会从圣堂中消散），另外伪神不代表本体，例如死后的大英雄在人们心中的印象会成为“伪神”，但是并不是其本人成为了“伪神”，实际上这是一种生命意识体的自我发展而不是独立个体的进化，有传言在轮回中枢建立之初，无名者以及第一批轮回者中的强大个体们在突破了战力限制之后进入了“升格”阶段，根据一些传闻所述，这些升格者也成为了伪神，因此轮回中枢也诞生了“圣堂”，但是此传言并未得到证实

【神】各个位面中都有自己的神，各个位面对“神”这一定位的定位也都不同，但是在轮回中枢的评定观念之中，真正的“神”只有“不被数据化影响”这一概念，也就是说，神仍然超越不了三大法则，但是却可以以自己独特的方式立足于自己的位面且不被光辉隧道的数据化影响，换句话说，拥有数据化改造的轮回者是绝对没有可能性打得过各个位面中的“神”的（另外这里指的并不是神话中的众神，那些有资格被轮回中枢评定为“神”的角色在十二枝干中只有寥寥不到20个而已），并且此处对“神”的定义并非是传统的个人形象，轮回中枢对“神”的评定概念中，它们的形式其实与其他宗教相比更偏向于克苏鲁神话体系中的“阿撒托斯”那样的形式，所以神的各项数值不是可以用数据来进行计算的，也就是说各个位面的神都存在一个统一的特点那就是无法被数据计量、没有形体、没有会在时间轴中会发生变化的这个概念、不存在“生命”这个概念，近乎超脱三大法则却又牢固地受着三大法则的限制（伪神可能会最多满足这些条件的其中几点，但是它们无法全部满足这些条件），并且“神”的个体数量极少，无尽数目的位面中，其中平均每个位面所寄宿的神最多也仅仅只有个位数而已（也有情况下一个神会同时间寄宿在多个位面，在其多个位面的此神并不是以分身的形式存在，而是每个位面中的个体都是本体，也都属于独立的个体）

【界限】数据化是“界限”的一种表现形式，界限的表现形式数之不尽，它是用来衡量一个物种绝对强度的标尺，是建立在三大法则基础上的衍生法则“界限法则”，例如人的体能极限、水的沸点、温度标尺等都属于界限法则的管辖之内，同时界限也宏观地限制着种群的强度，例如“神、伪神、轮回者或其他物种”等的强度限制，除非能够突破三大法则，否则这个界限是绝对无法突破的

【数据化】数据化是轮回中枢的重要功能之一，它的作用是将轮回者的各项机能核对并转化成相当于其将会进入的那个位面的数值（例如即便你之前是可以以一敌百的猛将，在被收入轮回中枢之后，都将会被统一移除生前的技艺，身体机能也会被数据化成基本的模板，这样做其实并不是限制轮回者自身的力量，而是在保护可能会有数据超标的轮回者与中枢系统产生序列冲突而导致意外死亡的情况发生），根据部分文献记载所述，数据化实际上是空间法则和生命法则的综合体现之一，而轮回中枢的“数据化”则属于被人为利用的自然法则而已

【位面】轮回者们都喜欢擅自给已经历过的位面设定一个强度尺度，但实际上那是不确切的，无论是十二枝干还是十二逆面之境中，所有的位面类型强度都是一样的，因为它们都在共用三大法则，所以三大法则赋予这24个大类的位面的定论和概念实则是完全统一的，无论是轮回者们所理解的低魔或高魔，实则本质上并没有强弱之分，在位面诞生之初，是由三大法则中的空间法则创造整个位面的三维构架，再由这个构架生成时间构架，最后才会形成生命构架，也就是说任何位面都是由三大法则支撑的，它们的强度上限也是完全统一的

【十二枝干】十二枝干分别代表着十二种不同特点的位面类型，而不是仅仅只有十二个位面，在十二种不同特点的位面类型中，还存在着不计其数的分支位面，区分这些位面不同的标记就是“圣堂”，圣堂由生命法则建立，其初衷实际上是类似于地标一样的地方，以分类十二种各不相同的位面类型，圣堂中所“宿”的是由此种类型位面所创立的生命意识集合体“伪神”，这些圣堂在宏观来看就如同产品商标一样代表着一个“枝干”的整体形态，实际上将圣堂形容成商标也的确十分确切，因为伪神们的力量在更高层次的“神”的观点来看，是微小至极的，即便是它们的集合体圣堂，也仅仅只是一个标识而无更多实际的作用而已

【轮回中枢】“轮回中枢”的名字最早来源于《轮回者生存指南》，在漫长的历史岁月中这本书在轮回中枢内不断地翻印也不断地被进行修改，但是其初作者却并没有把自己的名字记录在此书之上，有些异想天开的轮回者甚至猜测这是第

一个来到轮回中枢的老前辈所著的，其书中对轮回中枢的解释只是提及了寥寥几句，轮回中枢的全名为“轮回调控分配枢纽”，可见实际上轮回中枢的构架更接近于一个枢纽节点，它的作用单单只是提供轮回者们暂时的住所和提供与“光辉隧道”对接的节点而已，轮回中枢连接着十二枝干，并向这些枝干派遣轮回者进行特殊的“任务”，对于这些任务的目的究竟是什么，即便是《轮回者生存指南》一书的作者也没能给予确定的答案，在漫长的岁月推移中，直至第两千三八一十四期的《轮回者生存指南》出版，首个关于“任务意义”这一猜测最广为被大众们认可的理论观念终于被推上了正式的载体，根据其作者（克莱耶星-特拉顿人）“多拉提纳·迪阿斯顿”（笔名）叙述，轮回者们的任务看似千奇百怪，实则这些行动轨迹很可能是早已被写在拟定历史轴线之上的（言外之意就是无论在执行任务期间轮回者做出怎样的举动，这些举动其实都是早就被定入历史轴线上面的），轮回中枢连接于各大位面并往其中输送轮回者进行“任务”，这是具有绝对的目的性的，这种目的和其成效早已像法则一样被定死，涉及到这个话题，将要牵扯到更为宏大的“三大法则”概念，多拉提纳·迪阿斯顿认为在意识体这一综合物之中，三大法则的干涉性其实是有强弱关系的，其中空间的干涉性最强，时间其次，生命则为最弱，这三种法则各自具备着多维位面体系中的最强大的“法则力量”，迪阿斯顿在文中将其称作为“抑制力”，此三个抑制力在聚合成“意识体”的同时，彼此之间也会相互产生互融和互噬，其中因为生命的抑制力必须建立在时间和空间之上，干涉性过于弱小的原因，所以才会存在“轮回中枢”和“轮回者”这一系统，轮回中枢系统的作用实则就是利用轮回者们在各个位面中的干涉行为来弥补“生命”抑制力在三大法则中的干涉性缺陷，如果按照年代追溯，很可能轮回中枢系统是在三大法则形成之时就已经被建立好的，索然这个机制久远的年代和影响力便可见而知..

【意识体】意识体是轮回者们自主命名的，实际上这是个错误的概念，因为“意识体”实际上并非存在统一意识，它是二十四境中三大法则的集合体，著名轮回者预言家（特殊人种）“莎拉罗曼”将三大法则解释成三个各不相同的“法则力场”，也就是后来轮回者们口中经常被提到的“抑制力”，“莎拉罗曼”在《世界构架理论》一书中指出抑制力是法则的附属物，它们的作用是限制任何被法则限制的单位，即任何拥有时间定义、生命定义、空间定义的单位都无法超越这三大法则，也就是无法超越意识体的限制，甚至包括神与伪神

【二十四境】轮回中枢所通往的位面总计分为十二个大类，在轮回者们的口中它们被称为“十二枝干”，而十二枝干总称为“真理之树”，其意思是由三大法则构造，以轮回中枢作为一个连接根基进行连接，是仿佛树状一样的世界体系，最初这个世界构架的推论源自于轮回者兼学者（源法兰西人）“亚历山大”所提出，在经过一段时期的学术研讨和理论统一后正式被轮回者们接受并加入到了轮回者们自行起稿出版的《轮回者生存指南》当中，在亚历山大的这套理论中，二十四境总计被划分为二十四个大类的位面，与生命的集成意识体相似，大量相同“类”的位面也会聚集并形成相当于集成意识体的构造，在这里便可将其称之为“枝干”，其仅仅一个枝干便是不计其数的位面的总和（注：请不要以目前你所认知的观念来理解这个“聚集”，立足于法则层面的行为是任何智慧生物无法想象和观测的，这也属于构筑真理之树中无数真理的其中一条），轮回中枢相连接着十二枝干，而在十二枝干的对立面，则存在着十二个“逆面之境”，它们是完全独立的十二种分类，每一个逆面之境都有着我们无法想象也没有机会去亲眼见到的独特构成体系，那里的构造完全不顺应于我们现在的世界观理论，十二个逆面之境与十二枝干组合称为“二十四境”这也就是由亚历山大先生最初提出并经过多名轮回者理论家改进和完善最终得到的《二十四境构筑理论学》核心内容

【准备工作】

- 1: 确保自己阅读过群文件内的规则书
- 2: 联系群内的萌新接待员，让他们对你发放考核试卷，这张试卷将测试你是否真的了解规则，以及你对于角色扮演的个人素养，它将会评估你在一场跑团中是否可以了解自己角色的属性以及了解自己的角色在什么时候应该做什么事情，这场考试是开卷考试，你可以任意翻阅规则书，所以它的难度并不高
- 3: 当你经过考核之后，你就可以成为一名玩家了，你可以下载群文件中的空白角色卡来建立角色

如何创建一张人物卡

【一位初始角色都有什么资源？】

1: [属性]

初始角色拥有 30 点固定自由属性值可供玩家分配，初始分配时，单个属性数值不能大于 10

2: [资金]

初始人物拥有 1000 积分和 100 序列碎片，可以自行兑换

（一名玩家只能创建一张角色卡，除非有一张角色卡到达 800 战力以上时，才能创建一个新的角色卡，除此之外，玩家也可以将自己已有的角色卡冻结，冻结时间最短为一个月，需要在自己角色卡文本名字上标注【冻结：x 时间】）在冻结角色卡的情况下，也可以创建新的角色卡，但是玩家只能使用新的角色卡，无法在冻结期间强行将角色卡解冻，一个玩家最多可以冻结一张卡

【除了资源之外，一个初始角色还应该做哪些设定？】

1: [设定性格]

一个人物的性格是对其扮演的核心之一，跑团是一种扮演性质的游戏，所以请在游戏期间对角色的扮演重视起来，我们建议你给角色设计出详细的性格设定，至少要让角色审核员知道你的角色是一个什么样的人，而不是以 20 个字之内小篇幅地介绍自己，为了方便理解，我将会在下面写出一个范例

错误范例 1: 高冷、无情、喜欢杀人

错误范例 2: 积极乐观、进取奋斗、喜欢吃甜甜圈、喜欢看电影、喜欢穿红色的衣服

正确范例: 十分具有原则性，具有一个固定的人性道德标准，喜欢做善良的事情，从始至终坚持人性至上，如果发生了足以颠覆人理的事情，那么将会有第一时间进行制止的冲动（例如自我绝灭、虐待生灵、放纵欲望等违背社会道德的事情），在面对抉择的时候会首先以原则进行考虑，之后再以当前的情况进行考虑，最终加上感情因素辅佐得出最终的行动结论

如果你不喜欢这样大篇幅且详细地叙述自己的性格，那么你可以借用 DND 中设定的《阵营九宫格》规则来以性格阵营来设定你的角色（关于《阵营九宫格》的细节，请自行查阅《龙与地下城》系列规则或百度搜索关键词）

2: [人物背景]

人物背景需要写出角色从小到大的成长梗概，以及最终是为什么被选中成为轮回者的缘由

3: [其他设定]

姓名、年龄、性别、外貌等设定

【属性注解】

基础属性:

基础属性分为四类[肉体层面、精神层面、外界层面、特殊层面]基础属性是人物最基础的属性值，是不计算装备和特质

等因素加值的个人数据（怕玩家混淆，在这里特殊解释一下，部分特质中的“永久增加 xxx 属性 xxx 点”这类效果也是属于基础属性的加成，除此之外，无任何标注的特质属性加成都属于“加成属性”，用积分购买的人物属性是永久加成在人物属性里面的，直接填在人物属性里面就可以，而特质、能力、成就加成的人物属性属于额外属性，它们必须填在旁边的加成栏里面，最后总计的属性数值是人物当前的属性总量）

肉体层面：

健硕值[基础壮硕会连携其他属性]

衡量角色身体健壮程度的数值

壮硕是轮回者一切的基础，所有其他属性都必须在壮硕的支撑下发挥作用。

爆发力[基础爆发不能高于壮硕 20 点]

评估角色身体动作速度的数值

爆发是轮回者行动的基础，爆发是对于其他属性的运用，空有壮硕没有爆发你就无法行动，空有反应没有爆发即使你反应过来也做不出应对。

在角色使用徒手攻击时，伤害相当于爆发力的固定数值，角色使用武器攻击时，伤害相当于[爆发力+武器攻击力]

协调性[基础协调不能低于其他一种任何属性 20 点]

测量角色身体协调素质的数值

协调是轮回者控制身体的基础，四大属性分列四方，协调居中调和，使各属性能够正常发挥作用，而不造成蛮烦，若是肉体属性过高协调太低你就无法合理的控制身体，外在表现就是，你想向前助跑两步翻墙过去，但是你直直的撞到了墙上(也许你反应过来了爆发也够了，但是协调不够不能联动到爆发做出应对)

精神层面：

精神力[基础精神不能高于壮硕 20 点]

衡量角色精神强度的数值

精神是轮回者思维的基础，如果壮硕过高精神太低轮回者就必须进行长时间的休息以恢复精神的疲劳，精神太高壮硕太低轮回者就会因为精神过于亢奋无法睡眠，从而导致肉体极度疲乏。

反应力[基础反应不能高于壮硕 20 点]

评估角色反应速度的数值

反应是轮回者感知的基础，反应是轮回者对于外界环境的感知，包括但不限于视觉，嗅觉，触觉等等一切感官，比如闪避就是反应表现在动态视觉，捕捉到对手的攻击轨迹，然后通过爆发做出应对，反应过高壮硕不足在身体上的表现就是一点点轻微的声音在你耳朵里就是巨响，看 20 瓦的灯泡都像直视太阳。

外界层面：

幸运值[无特殊限制]

衡量角色的个人运气值

顾名思义，不做赘述。

每有 5 点幸运值，就可以增加 1 点的全判定结果（默认加在判定之后，比如力量对抗[1D 爆发力+壮硕值+1D 壮硕值+幸运带来的加成]）

[注：属性的连锁限制（比如壮硕与爆发力的限制），是永久限制，而不是初始限制]

【属性用途梗概】：

力量对抗（双方）：爆发力+壮硕值+1D 壮硕值

敏捷对抗（双方）：反应力+1D 爆发力

精神对抗（双方）：精神力+2D 精神力

幸运对抗（双方）：1D 幸运值

协调对抗（双方）：3D 协调性

攀爬/高难度动作：4D 协调性>（数值根据情况而定）

潜行判定：

潜行判定（潜行方）：1D 反应力+爆发力+幸运值>对方 1D 精神力+反应力+幸运值

[潜行判定是非固定的，会受到条件因素影响而改变判定公式（具体由主持人决定），在成功潜行后，敌人也有可能不经意间发现你，或通过仔细的观察发现你，具体判定形式为逆向的潜行判定，潜行成功后，你可以对敌人发动一次偷袭，如果你的反应力大于对方反应力的半值，那么对方无法对这次偷袭进行躲避和防御，同时这次偷袭部位命中的判定结果+15（部位命中规则请见后文命中讲解）]

闪避判定：

闪避判定分为进攻方和被动方，双方的判定形式有略微的差距

闪避判定（进攻方）：2D 反应力+爆发力

闪避判定（被动方）：2D 反应力+1D 爆发力

精准度判定：

当你使用枪械进行进攻时，你的进攻方闪避判定将被替换为精准度判定

精准度判定：枪械精准度+1D 协调+1D 反应力

生命值和意志：

每 1 点壮硕值等于 10 生命值（HP 值）

每 1 点精神力等于 1 意志（SAN 值）

HP 相当于生命值，也就是角色的“血量”，SAN 则类似于 COC《克苏鲁的呼唤》中的 SAN 概念，是一种理智值的数据，当 SAN 归零后，角色会因为一些感情冲击而疯掉，当角色 SAN 减少过半时，主持人需要根据情况为角色安排情绪状态，[类似于：紧张/恐惧/抓狂/绝望等]，但是轮回者的 SAN 系统细微区别于《克苏鲁的呼唤》中的 SAN 系统

【壮硕值属性关联】：

- 1：生命值：角色的生命值
- 2：力量对抗：角色的力量对抗判定
- 3：惯性伤害：壮硕值越高，在防御时受到惯性伤害的风险度也就越低
- 4：坠落伤害：壮硕值越高，在高空坠落时摔的也就越狠

【爆发力属性关联】：

- 1：行动轮次：爆发力关系到角色的行动轮次
- 2：移动速度：爆发力与移动速度相关
- 3：力量对抗：角色的力量对抗判定
- 4：敏捷对抗：角色的敏捷对抗判定
- 5：闪避对抗：角色的闪避对抗判定

- 6: 跳跃高度: 爆发力与跳跃高度相关
- 7: 徒手攻击: 爆发影响到物理攻击基础结算值
- 8: 援护: 爆发力影响到对队友的援护判定

【协调性属性关联】:

- 1: 移动速度: 协调性与移动速度相关
- 2: 命中: 协调性与命中率判定相关
- 3: 部位攻击: 协调性与部位打击判定相关
- 4: 特殊动作: 协调性与任何跑酷、地形助力等的判定相关
- 5: 坠落伤害: 协调性越高, 在高空坠落时摔的也就越轻
- 6: 部位偏斜: 你可以使用协调性来偏斜身体以肢体或部位盔甲格挡伤害

【精神力属性关联】:

- 1: 意志值: 角色的意志值
- 2: 精神对抗: 角色的精神对抗判定
- 3: 法术伤害: 精神力与大多数法术伤害关联
- 4: 破防对抗: 远程法术伤害联动的精神对抗判定可能突破对方的防御手段

【反应力属性关联】:

- 1: 闪避权: 只有反应力过硬才能闪避
- 2: 防御权: 只有反应力过硬才能防御
- 3: 反应判定: 关乎很多与反应力性能有关的判定

【幸运值属性关联】

- 1: 幸运对抗: 角色的幸运对抗
- 2: 综合加成: 幸运对任何判定都具有加成
- 3: 特殊动作: 幸运值与少部分跑酷、地形助力等的判定相关
- 4: 搜索判定: 你对一个区域的搜索成果关乎你的幸运值
- 5: 潜行判定: 幸运值关乎到潜行判定

【种族设定】

你的角色初始时不一定必须设定成人类人类, 你可以是萌萌哒的猫娘、亚龙人、甚至是虎人或者亡灵或哥布林, 但不论你是什么, 你的初始种族都不会给你带来任何收益, 你的属性值仍然是 30 点, 而且初始种族只能在[人类/亚种人类/黑暗生物]三种选项中选择(亚种人类类似于猫娘/哥布林这类、黑暗生物类似于亡灵这类)

不仅如此, 在很多城市类拥有大量社交情节的剧本中, 主持人为了避免你的形象引起 NPC 的恐慌, 通常会将你强制转化为附和这个世界认知观的种族的外表, 这是一种几乎十分稀松平常的事情, 请玩家自行做好心理准备

在后期, 你的人物可能会兼备很多种族, 表现的格式例如“黑暗生物/亡灵/巫妖/魔法生物”这类, 你的种族会成为多种族的集合体, 你会具备这些种族概念所存在的特征, 但它们大多情况下不会相互冲突

你的起始种族只能选择和人类体型差不多的人形生物(以能穿戴人类装备为准), 身高或伸长不能高于 2 米(或低于 50 厘米), 体重不能大于 300 斤(或小于 50 斤), 如果超过这个范围, 则角色默认无法装备正常人类所能穿戴的物品, 而如果角色体型在这个范围之内, 则可以装备(装备的尺寸轮回中枢会将其微调成你能装备的比例)

(关于纯种人类的定义: 纯种人类经过改造后绝大多数轮回者都将不再是纯种人类, 只有潜能爆发者这类种族标有[纯种

人类]的特质才能被定义为纯种人类，例如特化型特质改造后的人类可能是超能力者，总的来讲他还是可以被称为人类，但并不是纯种的人类血统)

部分特质拥有能把人类变成特殊种族的能力，在这种情况下，特殊的种族会受到限制（限制仅仅为穿戴方面，它们可以利用圣痕来主动性地使用放在圣痕栏内的消耗类或使用类物品）

种族体型举例（超过基础范围的种族）：

兽物类：四足着地的野兽，或两足着地的禽类等，是无法和人类交流的生物，只能通过嘴来叼着武器，可以装备一把武器，和腰部装备、背部装备，其他则无法装备（除非特殊情况，这种情询问主持人）（可以穿戴除戒指以外的饰品）

怪异类：满是触手的怪物或者软泥一样的家伙（史莱姆），这种物种可以像正常人一样使用武器（黏住或缠住武器柄），但是无法穿戴任何身上的装备（可以穿戴饰品）

巨型类：远远超越人类尺度的家伙（体型大于限制者），可以装备重型武器或大号武器...其他型号的武器用起来会极度不顺手（武器使用方面的判定-90%），巨人类也无法穿戴任何身上的装备（无法穿戴饰品）

微型类：微型的人形生物（体型小于限制者），因为太小了，很难穿上正常比例的东西，只能装备轻型武器，其他型号的武器用起来会极度不顺手（武器使用方面的判定-90%），小人类也无法穿戴任何身上的装备（无法穿戴饰品）

灵魂类：部分特质中拥有能让角色灵体化的能力，灵体形态的角色，装备会自动收入印痕，灵体状态下角色可以选用自己穿着装备的样貌，但是任何装备（包括武器）都不会生效（无法穿戴饰品）

其他类：多指虫、鱼、植物等奇奇怪怪的物种，这类形态的轮回者无法穿戴任何装备

正常类：最正常的物种，属于初始种族范围之内的体型，可以穿戴所有正常类型的装备（除非个别极特殊的，上面会有限制提示）

（部分装备因为拥有特殊的尺码，所以可以让特殊体型的玩家使用，轮回中枢内装备的尺码并不是固定的，比如某个适用于巨型类穿戴的装备，可以给身高 5 米的巨人穿戴，也可以给身高 20 米的怪兽穿戴，这是通过印痕的力量调整尺度而产生的结果）

（像哥斯拉这种巨型的怪兽，属于[巨型类/兽物类]双重性质，它穿戴的装备必须是适用于巨型于兽物两种特性的装备，缺一不可）

（巨型类攻击正常类的时候，因为巨型类体积巨大，所以正常类很难躲避，但是因为正常类相对于巨型类体型很小，所以巨型类会很难命中，这样的差别最终会被抵消掉，就会变成正常的判定，巨型大微型类这种体型差距会变得更大，但是最终还是会中和）

（总计：兽物类、怪异类、巨型类、微型类、灵魂类、其他类、正常类七种）

除此之外，还有根据特质分类成的更深层次物种定位，详情如下

物种类别介绍：

神话物种

神话生物是出自各种在现实世界中未出现过的、经由人类幻想而凭空塑造的生物

黑暗物种（例如吸血鬼、狼人等西方奇幻故事中的邪恶物种）

光明物种（例如天使、狮身人面兽等拥有光明象征的奇幻生物）

幻想物种（例如独角兽、龙这种幻想物种）

妖怪（通常指亚洲文化中类似于大天狗、滑头鬼、雪女这类非人非鬼的妖怪）

灵（例如幽灵、元素等更接近灵魂形态或能量体的物种）

生物物种

以中国古代的动物分类，以汉初的典籍《尔雅》为参照进行分类，另外值得一提的是，“生物物种”中并不会包括人类，也不会包括亚人类等，仅仅只是除开人类以外的所有生物（因为分类比目前的生物分类学简单，外行人也很容易入门，所以我们会以这种类型的分类来将特质进行生物物种的分类定位）

虫（包括大部分无脊椎动物）

鱼（鱼包括鱼类、两栖类、爬行类等低级脊椎动物及鲸和虾、蟹、贝类等）

鸟（鸟类）

兽（哺乳动物）

其他生物（真核生物、原核生物等）

其他物种

植物（例如猪笼草、仙人掌这种植物...它们被改造成特质序列的可能性小而又小）

真菌（例如毒蘑菇这类基本不可能被改造成特质序列的奇葩种类）

人类

人类是一个独立的物种定位，尤其是纯种人类，它属于一个完全单独的划分

纯种人类（纯种的人类特质）

超人类

他们并不是纯种人类，但算是十分接近人类的一种分类，从很多意义上来讲他们仍是人类，但绝对不是纯种人类

超能力者（普通人获得了超能力就是超能力者，这和特殊人种中变种人的区别是先天和后天的差别）

特化型人类（这是一个特殊的定位，“特化”是通过某一模因现象极化而成的特质序列）

亚人类

这里先不考虑身体构造和物质构造，仅仅算作被称之为“亚人类”的物种序列，然而必须要注明的是，亚人类并不属于

人类，任何亚人类特质的改造都属于“生化类改造”

异星人种（人们口中通常说的“外星人”）

特殊人种（类似于从先祖血脉中流淌着特殊血统的种类，或先天就具备特殊能力的人种）

如何强化你的角色

【轮回者可利用的资源有哪些？】：

积分：用途最广的一项资源，获得途径也有很多，如在轮回中完成任务、或是部分活动任务获得

徽章：徽章主要用途是强化特质或技能，它们由 E~S 级稀有度依次上涨

素材：素材的种类很多，从黑色到橙色分为六种稀有度等级，素材可以用来制作装备

序列碎片：序列碎片可以用来合成徽章或素材

（以上四种资源都可以在角色之间作为货币或商品的交易）

【徽章的分级】：

徽章的数量证明了一个角色获得的荣誉与财富，徽章可以购买特质，而特质的等级则证明着一个角色的等级，同样徽章

也是可以用来兑换成积分的（当然你不必非要卖给轮回中枢，你也可以高价卖给其他玩家）

E 级徽章：500 积分

D 级徽章：1000 积分

C 级徽章：2000 积分

B 级徽章：4000 积分

A 级徽章：8000 积分

S 级徽章：16000 积分

但是徽章兑换积分只是单向兑换，积分是无法兑换成徽章的

【增加属性值】：

属性购买：

每升级 1 点属性值需要消耗 1000 积分（增加的属性写在基础属性中）

（六种基本属性，以人类上限为标准，数值上限均为 50，正常人的平均数值为 5，由于轮回中枢内的系统限制，不仅人类有此上限，所有的种族被锁定的属性值上限全部为 50）

目前突破属性上限的方法有两种：

- 1：属性加成（例如特质的加成、武器的加成这些记录在属性加成中的属性值，它们与基础属性的上限是互不制约的）
- 2：属性突破（当你的战力达到 500 后，你可以突破属性的上限[51~60]，当你的战力达到 600 后，你可以突破属性上限[61~70]，以此类推）

注 1：特质、职业等赋予属性加成这类的属性值并非叠加效果，而是替换效果，也就是说，如初级爆发力+5，反应力+5，在中级成长至+10，实际上是将+5 替换为+10，而不是+5+10=15

注 2：任何有特质、职业、装备等赋予的非“永久”标注的属性加成，都属于额外附加的属性，并非基础属性，在你更换这类装备或消除这类技能时，你将会失去他们赋予的额外附加属性，除非它们在效果中注明“永久加成”这类的提示才能被算作基础属性之中

【特质】：

特质介绍：

特质可以改造一个人的整体能力水平，每个人可以拥有两个特质模块（主特质和副特质），特质模块拥有 5 个空槽，特质是根据肉体改造而得到的结果，它往往会改变你的生物性能或存在形态

特质的能力类型介绍：

- 1：基础性能：通常情况下从 E 级就可以获得的特性，属于特质的基础性能，偶尔也会被称呼为特质特性、特质性能等
- 2：成长型能力：可以随着特质等级成长而逐步成长的有潜力能力，成长型能力的成长过度分为[初级--中级--高级]
- 3：无等级能力：这类能力比较少见，属于没有标明等级的能力，也没有成长空间，通常属于易获得的能力
- 4：特定高级能力：从一开始就属于高级的特定能力，它的强度与普通的高级能力几乎一致

特质等级：

特质等级从 E~S 级来区分优劣，特质是可以升级的

特质能力：

特质的能力还被分成五种特性

【1：主动】需要主动释放的能力，释放往往会消耗 1 回合的时间

【2：耗时】需要主动释放并且需要 2 回合甚至更长时间的准备才能释放的能力，往往耗时越久的能力效果越强

【3：瞬发】需要主动释放并且不占用时间轴的能力，一回合内角色只能使用一种瞬发能力

【4：强制瞬发】尽管是在敌人的行动轮也可以释放的能力，且不占用时间轴，但是和瞬发技能共享同样的限制

【5：被动】不需要主动释放，会一直影响角色的能力

（所有能力/技能的冷却结算时间均在释放或开始读条的同一回合开始结算）

获得特质：

特质只能从 E 级开始获得，费用是 E 级徽章和 1000 积分

之后的升级价格是：

D 级徽章和 2000 积分

C 级徽章和 4000 积分

B 级徽章和 8000 积分

A 级徽章和 16000 积分

S 级徽章和 32000 积分

注 1：当特质达到 S 后，升级特质能力价格和购买相对等级的技能相同

注 2：特质赋予的如性别转换、种族转换一类的物质可以在后期被如转性跑一类的机制强行扭转，但是扭转后特质的效果仍然不会失去，例如美少女被强行转性成男孩子之后，会变成可爱的扶他少年这种案例

注 3：当你的特质被遗忘时，你因特质获得的成就或种族特性都将被抹除

注 4：特质中任何类似于“将一项初级能力升级至中级”、“将两项中初级能力升级至高级”这样的提示都是升级已掌握的能力，而不是将初级能力“1”升级成还没掌握初级能力“2”的中级能力“2”，这类升级属于线型升级，1 升级成 1,2 升级成 2，不能是交叉升级的，但是在都学会初级能力 1 和初级能力 2 的情况下，在满足特质条件的情况下你可以选择其中的进行升级）

注 5：还有一些特殊的骚操作，假如你选择的恶魔特质，你想要把自己的犄角割下来用作打造装备的素材，那么你首先必须需要一次 1D100>60 的系统性判定，若判定失败，你割下来的犄角将会被视作系统抹除，犄角将会化为尘埃，只有判定成功才能用作正常的材料而取下，如果是队友有意图想要这样做或战斗中被截肢，那么判定为普通的伤害，按照轮回中枢的统一恢复速率，你的犄角在真实时间 1 个月后才能恢复原样，如果你的队友有治疗类的技能或你有自愈能力那么就另当别论了，但是如果你被取下来的部位被作为了素材，那么序列系统将会默认使你在这个轮回中无法再度长出新的，即便你有很快的自愈能力或你的队友有很强大的恢复技能，你也只能等到回到中枢进行愈合（顺带一提，中枢序列不会帮助你进行止血工作，如果你直接割下了大面积的肢体，那么你就只能自己想办法止血了），假设你割下的是自己的犄角，其犄角的素材等级和你战力等级对应，你的战力等级和道具的六个品阶对应，另外你割下来的身体器官作为素材只能用作武器的打造，你无法将这些素材交易给其他人，但是打造出的武器可以交易，具体请参照交易规则，另外你割下的这些自己身上的素材也会被算作结团之后的素材结算限量系统中

注 6：角色可选择特质序列中的任意一个特质（包括创意工坊内容），购买后特质默认注入角色人物卡内，特质很难被抹除，所以请谨慎选择特质（主特质与副特质不能是相同的特质）

特质分类：

异化改造类：通常可以将角色改造为神话物种类型

特化改造类：通常不会改变角色原有的种族，但是会赋予角色一些特性，使得其变为“非纯种”种族

物种改造类：通常会改变角色的物种层面

附属特质：

附属特质的价格为特质的 2 倍，并且必须在主特质达到 C 级以上时才能解锁，附属特质的能力不一定是固定的，当你拥有附属特质的时候，在轮回中枢内你的角色可以对附属特质的能力进行调换，你的附属特质只能携带两种能力，并且你的种族特征可以与主特质共存，同样享有两种不同的种族加成或减成（比如狼人特质与吸血鬼特质共存的情况下，你的特征会变成类似于狼人与吸血鬼的混种，拥有两个种族的特征）

特质能力：

能力属于特质特有的名词“能力”的意思更接近于物种自带的本能“能力”，而非通过修行得到的“技能”这和技能表或职业中的“技能”是有很大的区别的（部分技能或职业中通过修行而打开的潜能能力也可以被说成为“能力”），但是在游戏层面上来说，能力和技能的叫法其实是一样的，无需在意这些细节也行

[能力名称]：（名称）

[能力简介]：（能力的背景简介，必须要详细并叙述符合特质，不可百度或直接从有版权的资料上面复制）

[能力效果]：（能力的效果叙述，叙述必须详细全面且不得有任何可钻的漏洞，任何有关效果叙述的介绍都请详细写明，不要写得马马虎虎，例如远程攻击的攻击距离、或翅膀飞行速度和高度这类都需写明）

[能力形容]：比如释放腐蚀液体其液体的颜色（如果有相关学科知识可以考虑写明其化学构成），再比如进行一个身体部位进化后，部位会变成的详细样貌叙述或释放一个能量波动时，其波动的视觉效果、温度、亮度等都必须明确设定（否则玩家无法理解你这个能力是怎么样释放的，也会导致无法 RP）

[释放类型]：（主动、被动、瞬发、强制瞬发、耗时等）

[打击类型]：（发射型、锁定型、范围型、打击型）[没有可不写]

[伤害类型]：（物理伤害、魔法伤害等）[没有可不写]

[消耗能量]：（是否消耗能量池，具体消耗量）[没有可不写]

[冷却时间]：（冷却时间）[没有可不写]

[持续时间]：（持续时间）[没有可不写]

（以下为空白模板）

[能力名称]：

[能力简介]：

[能力效果]：

[能力形容]：

[释放类型]：

[打击类型]：

[伤害类型]：

[消耗能量]：

[冷却时间]：

[持续时间]：

（人物技能也需要遵循此模板）

能力/技能/效果的名词定义：

能力：通常是特质赋予的，以特质或加持赋予给角色的自身能力

技能：通常是技能表或职业序列中赋予角色的，是角色通过身体技艺实现的才能

效果：通常是装备所带的特效，而非角色自身的力量

这三种称呼只是为了方便区分而已，但实际在运用上，统称为能力/技能/效果是都没问题的

【技能】：

技能包括专长、战技或法术等，他们不同于特质赋予的效果，因为它们可以单独被购买，一个角色最多可以拥有 6 种技能

技能可被大致分为技能表技能、单独技能、职业技能三种，但是在强度上面他们并没有什么区别，你可以直接购买对应

等级的技能，也可以购买后可以从初级升级，升级价格另算（所有技能/技能的冷却结算时间均在释放或开始读条的同一回合开始结算）

职业：职业是一套完整的职业类型技能表，通常在该表中技能解锁达到一定程度时，还可以解锁配套的职业称号

技能表：技能表通常是非职业但具有类型套路的技能表，但是往往他们不会连带称号解锁

基础技能价格（此价格为直接购买的费用，升级费用则是后面括号里的数值）：

初级 E+3000

中级 C+6000（C）

高级 A+9000（A）

注：部分技能拥有自己的价格，它们与基础技能的价格是不同的，有些技能无法直接购买高级和中级效果，只能从初级开始升级，而有些技能则是在购买时便默认属于高级，它们的价格差异会很大

遗忘人物技能：

需要花费等同于学习该等级技能的金额，无论是特质赋予的人物技能还是兑换的技能，遗忘都是需要消耗积分的（特质给予的人物技能必须标明等级），一个角色可以拥有多个职业的技能，但是最终的成就称号只能佩戴一个[包括你的职业称号]，并且当职业称号的条件因为技能被遗忘而不满足时，那么职业称号也会失效

注 1：人物技能大多来源于职业或技能表或单个的技能，你不必认准了只购买一个职业的技能，任何职业的技能都只是单独的技能而已，合理将各个职业的技能搭配也可以造出强大的角色

注 2：如果在战斗中两个角色有相同技能“例如在战斗的第一轮会最先出手”次技能相互冲突的情况下，将会首先以技能等级来排名优先级，如果此方法无法解决问题，那么再需要以角色双方的战力来排名作用的优先级，战力越高优先级越高

【职业、技能类别】：

职业和技能分为战技侧、特殊侧、神秘侧、科技侧四种，每一种都会有相应的基础技能，当基础技能习得到一定地步之后才可以习得该类型的职业或技能表技能，例如初级的科技侧基础技能只能习得初级的科技侧技能，而中级的科技侧基础技能则可以给习得中级的科技侧技能提供可行条件，当你遗忘该类型基础技能的时候，该类型的技能也将处于封锁状态，你无法使用它们（基础技能的初级兑换价格为 1000 积分，后续升级价格分别为 2000 积分和 3000 积分）

科技侧基础技能

[技能名称]：工程学

[初级效果]：可分析简易科技产品的构造（绿色及以下的科技产品），获得使用初级科技侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[中级效果]：可分析复杂科技产品的构造（紫色及以下的科技产品），获得使用中级科技侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[高级效果]：可分析特殊科技产品的构造（红色及以下的科技产品），获得使用高级科技侧职业/技能表技能权限（需自行兑换或升级）

[释放类型]：被动

神秘侧基础技能

[技能名称]：神秘学

[初级效果]: 可以预览初级神秘学限制的事物 (E~D 级), 获得使用初级神秘侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[中级效果]: 可以预览中级神秘学限制的事物 (C~B 级), 获得使用中级神秘侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[高级效果]: 可以预览高级神秘学限制的事物 (A~S 级), 获得使用高级神秘侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[释放类型]: 被动

特殊侧基础技能

[技能名称]: 综合性能

[初级效果]: 你的角色获得协调性、精神力、幸运值+1, 获得使用初级特殊侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[中级效果]: 你的角色获得协调性、精神力、幸运值+2, 获得使用中级特殊侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[高级效果]: 你的角色获得协调性、精神力、幸运值+3, 获得使用高级特殊侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[释放类型]: 被动

战技侧基础技能

[技能名称]: 战斗经验

[初级效果]: 你的角色获得反应力+3, 获得使用初级战技侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[中级效果]: 你的角色获得反应力+6, 获得使用中级战技侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[高级效果]: 你的角色获得反应力+9, 获得使用高级战技侧职业/技能表技能权限 (需自行兑换或升级)

[释放类型]: 被动

【能量池】:

能量池分为特质或职业自带的能量池和购买的能量池, 但无论如何你只能启用一个能量池, 你的能量池栏只有 3 个, 启动的能量池需要在轮回开始前决定好, 你无法全部使用能量池, 你只能启动能量池启动栏中放置的那个能量池, 如果在角色卡的能量池栏中的能量池被通过某些途径遗忘, 那么你也无法让你启用的已遗忘的能量池生效

【成就/称号/头衔】:

在轮回者口中的成就和称号、头衔是同一个项目, 如果你在游戏中进行了某些值得纪念的事情, 就有可能获得称号 (你可以向主持人进行称号的申请, 如果主持人同意, 那么他会与群主进行私聊定制称号), 成就称号也可能是在某些轮回中触发了某种隐藏机制而获得, 甚至还是在某些能力习得达到某种程度后, 被赋予的职业称号 (也就相当于职业头衔), 轮回者的印痕内会自带称号仓库, 称号仓库内最多存放 10 个备用称号, 你只能获得你佩戴的称号的效果加成, 其中的部分称号 (如职业等需要技能限制获得的称号), 在你所掌握的技能因为被遗忘等原因失去了达到技能限制的个数或失去触发条件时, 则称号会无效化 (称号本身不会丢失, 但是它的效果会无效化), 玩家可以丢弃称号仓库中的任意称号

【道具】:

道具的品质等级:

黑色 (普通)-绿色 (稀有)-蓝色 (罕见)

紫色（极品）-红色（史诗）-橙色（传说）

道具的获得：

通常在轮回中只能获得素材奖励，基本大多数的装备等都是通过素材加工来制造的，素材+工艺等级需要的资金就是制作装备的费用

道具携带：

每个人物初始都拥有一个储物印痕，以后则可以购买背包，背包或印痕内不能再套一层背包，这样是不可行的操作，但是背包或印痕内可以暂时存放空的背包，储物印痕的空槽为5，并且不受道具重量影响，身上的饰品可以穿戴多件，但是生效的只能算放在饰品栏中的三件饰品，你可以在轮回中枢空闲时间里调整自己的饰品栏来选择在下一轮轮回中要生效哪三件饰品

【道具出售】：

任何道具、武器、生物、载具等类型品（因为其全部由数据序列构成，所以暂且统称为“道具”）都无法出售给轮回中枢，取而代之的是可以将其分解成[序列碎片]

注1：个别能够无限繁殖的（例如史莱姆这类）无法分解出碎片

注2：一次性道具无法被分解，只能丢弃或删除或交易给玩家

【序列碎片的分解和合成比例】：

以下为碎片合成为徽章的比例

（E~C级徽章无法用序列碎片合成）

“B级徽章=序列碎片 X243”

“A级徽章=序列碎片 X729”

“S级徽章=序列碎片 X2187”

以下为道具分解成碎片的比例

“黑色道具=序列碎片 X0”

“绿色道具=序列碎片 X3”

“蓝色道具=序列碎片 X9”

“紫色道具=序列碎片 X27”

“红色道具=序列碎片 X81”

“橙色道具=序列碎片 X243”

“粉色道具=序列碎片 X729”

徽章也可以分解成序列碎片

“E级徽章=10序列碎片”

“D级徽章=30序列碎片”

“C级徽章=90序列碎片”

“B级徽章=120序列碎片”

“A级徽章=150序列碎片”

“S 级徽章=300 序列碎片”

注：分解操作可以在印痕内一键进行，但只有角色在轮回中枢时才能进行分解

【宠物】：

玩家可以饲养宠物的，但是往往越强大的宠物就会越生猛，通常情况下一名角色只能驾驭一只宠物，这种驾驭是在其宠物认同你作为主人的情况下，通过轮回中枢的协助才得以获得“驾驭”的认可，你不需要给被驾驭的宠物喂食，它们不会被饿死，但是你可以让它们吃东西，毕竟享受美食是生物或者的一项基本权利（注：因为序列受限，所以宠物不能穿装备）

宠物一旦被捕捉便不可被升级，不可获得新的能力，它们是一种固定的数据结合体，通常情况下他们甚至也不会衰老。驯服宠物的方式有很多，并且如果没有驯服宠物的相关类技能，你将会极难极难极难极难极难极难极难极难获得宠物，说真的有这种精力你还不如学个召唤火元素实在....

注 1：宠物的驯服难度和驯服方式根据轮回主持人的设定而定，在驯服期间其很可能会对你采取攻击举动

注 2：在商城或扭蛋机中购买得到生物后，它们的状态默认是无主的，只有你将它们放出来并且驯服成功后才能算作宠物

注 3：替身/IBM 等唯一性的召唤物都视作“宠物”，它们占有宠物栏，携带这些特质的角色将不能拥有宠物

注 4：生物在未被驯服的情况下无法进行分解，但是可以进行玩家之间的交易

注 5：印痕内是四维位面，生物放在印痕内无需担心时间问题，也无需喂养

注 6：在轮回中驯服并带出的宠物需要进行序列登记（找主持人登记）登记需要交纳[宠物战力点数 X100]数目的积分，否则无法成功带出轮回也无法继续将其运用为宠物，此登记相当于将宠物进行了印痕许可证的流程，否则宠物无法收入印痕，即便是在轮回中临时驯服的宠物，在没有登记的情况下也是无法收入印痕的

【购买和强化的限制】：

如果没有特殊的技能效果，角色在轮回内是无法购买物品和进行特质和技能强化的，即便是角色强行购买或升级技能强化自己，也无法真正地载入到轮回内角色的信息模板当中

【玩家之间的交易】：

（适用于任何玩家）玩家可相互交易道具，紫色装备及其上级等级的道具无法进行交易，红色素材及其上级等级的素材无法交易，玩家的大号无法以任何（直接/间接）的途径供给小号任何资源，被查出者将会被给予警告，再犯则按事情轻重考虑。在轮回中，玩家可以将任意稀有度的道具短期内交给其他轮回者保管，如果在这期间武器的原主人死去，则物品归其保管者拥有

如何评估角色的强度

【段位】：

段位是评估角色强度的手段之一，初始角色是没有段位数目的，角色的段位可以通过通关段位塔来提升，段位塔最高九层，段位塔的门票价格是 5000 积分，在支付门票价格之后，轮回者就可以进行段位塔的挑战，如果角色的实力够强，那么很有可能会连续晋升多段的段位评级，但是如果角色的自身实力不足，在段位塔的第一层就挑战失败也是有可能的，段位塔的挑战失败不会让角色死掉，但是门票的支付费用是不会退回的，段位塔的用途主要有购买高段位装备的权限、战力加成、每挑战成功一层就可以获得一定程度的积分奖励等

【战力】：

战力也是评估角色强度的手段之一，它相对于段位塔的评估而言，相对更加直观和数据化，但是战力评估不一定是完全准确的，它只能作为通常角色的强度参考，但是也有可能会出现个别低战力高强度或高战力低强度的角色出现，战力评估公式作为模糊的评估手段来评估通常角色，所以请不要盲目以战力来评估一个轮回者的强度

玩家战力（剧情中极少数 NPC 敌人也用的是玩家的角色面板，可以适用此战力计算）：

玩家的数值点：属性点+能力点+装备点

玩家的属性点：全部属性点的总和

玩家的能力点：特质能力/角色技能中，一项初级能力占 3 点，无等级能力或中级能力 6 点，高级能力 9 点，无等级的能量池或能力 6 点，将这些能力所占有的点数全部叠加在一起就是玩家的能力点（特质的基础性能不占点数）

玩家的装备点：按照黑/绿/蓝/紫/红/橙分为六个等级，分别是 2/4/6/8/10/12 点，所有装备的点数总和及是玩家的装备点

段位加成：每有一段的段位，你的战力就会+30，这属于在快速战斗或战力评估中轮回中枢赋予角色的特殊加成

另外值得一提的是，在“快速战斗”模式中，宠物和坐骑的战力也会被计算到玩家的小队战力中

NPC 战力（剧情中大多数 NPC 敌人也用的是怪物的生物面板，可以适用此战力计算）：

NPC 的数值点：属性点+能力点

NPC 的属性点：敌人全部属性点的总和

NPC 的能力点：每有一项能力（不分级），便加成 9 点

战力划分：

战斗力是除开段位以外，另一项衡量轮回者强度的标尺，战斗力等于数值点（也可以说战斗力就是数值点，这两个名词是相通的），轮回者的战力等级一共被分为七级，由 E~EX 构成，大多数情况下主持人会结合战力等级和角色的技能面板来确定一个角色的强度是否达到他的剧本要求

1: [E 级]：1~50 级战力区间

2: [D 级]：51~110 级战力区间

3: [C 级]：111~170 级战力区间

4: [B 级]：171~250 级战力区间

5: [A 级]：251~350 级战力区间

6: [S 级]：351~450 级战力区间

7: [EX 级]：451~无限级战力区间

游戏中的社交系统

【小队】：

小队机制：玩家可以自己建立小队，并且命名小队名称，小队最多容纳 6 人

（在同一轮回中，至少有两位小队成员进入则小队机制生效），当小队队员单独进行轮回时，视作与无队伍者一样的待遇

加入/退出小队：小队与轮回中枢中临时和其他玩家组成的队伍不同，二者互不冲突，加入小队不需要缴纳任何费用，退出小队需要缴纳给轮回中枢 5000 积分才能退出

小队战力换算：小队出战时，小队成员的单独战力将全部换算为平均战力，当小队中某一员高出这个平均数值 100 或低于这个平均数值 100 战力时，将会默认被移出小队

小队奖励：在小队进行轮回后，在主持人同意的情况下可以得到素材获得上限量+2 的加成

其他：除此之外，玩家可以在人物卡中自建小队栏，玩家可以完全自定义自己的小队栏（类似于小队标志、小队的活动场地[比如把某个轮回者的住宅改造成小队大厅]、或小队内的职务设定[初始默认“无明确职务”]）

【公会】：

1：工会需要找专属的公会负责人进行申请、创建公会需要提交公会信息表

2：公会的创建者战力必须高于 300，创建公会需要交纳 1W 积分的申请费

3：公会也可以由小队升级而成，小队人数越多，公会创建所需的费用也就越少（小队每有 1 人则可以抵消 1000 积分的创建申请费）

公会等级：

1：工会的等级将会根据成员的活跃程度进行升级。

2：工会将会分为 Lv1 Lv2 Lv3 三个级别（初始为 Lv1）

3：工会升级分别需要公会月活跃值达到[200 点活跃（2 级）/ 500 点活跃（3 级）]

4：不同级别的工会的上限人数想回分别对应 10 人 20 人 30 人

公会活跃值：

月活跃值的增加方法分为三种：

1.会员每参加一次轮回将会作为 pc 参加时增加 5 点活跃

2.公会成员作为 kp 开本时将会增加 30 点活跃值

3.轮回者可以向公会募捐，每 1000 积分将会转换为 1 点活跃值

即便当前等级活跃值低于该级别公会最低需求的活跃值时公会也不会降级

公会福利：

1：继承小队奖励:公会相当于扩大版的小队，所以将会继承并提升小队的奖励体系（得到素材获得上限量+4 的加成）

2：工会仓库:公会仓库的容量从工会仓库可以将自己用不到的东西放在其中，供给需要的成员使用(无法放入橙色和其以上的道具)

【好感度】：

角色与 NPC 的好感度衡量尺度为 1~5 星

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，他们也会对你存在好感度系统，举个例子，你在某个关卡遇到了守关的武士，他起初对你的好感度为零，他的义务就是杀死通过这里的所有挑战者，但是在经过了一番打斗之后，他对你的武艺产生了敬意，好感度可能会上升至 3 星，不过这并不会动摇他的义务，顶多是他会让你死的痛快点而已，所以说好感度系统因人而异，它是一个不固定的衡量尺度，

一下知识举例出较为常见的好感度评定标准，但请不要过于参考，否则这会限制了你的思维模式

负星：负星不分细致地等级，根据情况而定，但其共同特征就是这个 NPC 会对你感到厌恶，根据 NPC 个人的性格，可能会对你造成言语攻击甚至暴力举动

零星：可以说是完全不认识你，面对一个陌生人，人的初始好感度就是零星，他并不厌恶你也不喜欢你（除非你颜值很高而他又是个颜控，例如这种例子，则要看情况而定了）

一星：对方对你还算有点认知，这种情况下好感度算作一星，举例的话，比如在异国忽然见到了老乡，在这种情况下，会默认比其他陌生人更加亲切一些

二星：对方对你算是比较熟悉的关系了，你们可能说过不少话，也可能共度过一些事件，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（除非你背后捅他一刀，那么好感度会立刻降为负星）

三星：你和这个角色已经可以称得上朋友了，你们会在困难的时候互相帮助，并且对方也愿意对你吐露心声

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

五星：这是十分难得的关系，其对你的态度已经近乎狂热，可以说的上是你的狂热信徒了..当然，这可能不一定是单方面的感情，也可能不一定是稳定的感情，毕竟人际关系这方面需要一定程度的维持，如果对方一直热脸贴你的冷屁股，说不定好感度会缓缓下降

规则的自我保护机制

惩罚者：

他们是轮回中枢对玩家的惩罚措施，他们几乎是不可战胜的，惩罚者形态各异，但他们每个都拥有着极强的战斗能力，它们负责代替轮回中枢的系统机制来维护秩序[惩罚类型：人物形象崩坏、角色不切实际地撕逼、人物超游、干涉轮回的世界观与时间轴、利用漏洞提升战斗力破坏系统平衡等]

钻漏洞惩罚：

因为规则书还存在很多漏洞，我们会在游戏进行中逐个排查和完善这些漏洞，这会是一个漫长的过程，但是在这期间，如果大家发现了规则漏洞，希望可以进行提议到建议箱中，而不是恶意将其利用，如果你选择了后者，那么我们将会对你进行一定程度的处罚

处罚类型按照如下举例：

[轻微]：发现并利用漏洞，但只是利用漏洞加强了自身战斗力，并没有影响到他人

[中等]：发现并利用漏洞，影响到了他人的游戏体验，且破坏了游戏平衡

[严重]：主动制造漏洞或恶意篡改规则好利于自己的角色成长，引起其他玩家反感

（以上三种例子仅供参考，关于漏洞惩戒方面的规则请根据情况活用）

在发现玩家钻漏洞的情况下，玩家可以反映给群主，之后再由群主评定惩罚力度，因为一个角色可能会在一次跑团内多次进行钻漏洞的操作（之前的确发生过这类情况），所以钻漏洞的惩罚采取点数加成累计机制

惩罚措施中，轻微算 1 点，中型算 2 点，严重算 3 点，结算方式如下

1 点：给予口头警告，如果再犯同样的事情，则按照严重计算

2 点：给予角色 NPC 化处理（NPC 化将无法参与轮回，只能在轮回中枢日常语 C，可开新卡）

3 点（或以上）：将玩家踢出游戏，并删除角色卡

（如果触犯轻微和中等的漏洞情况，则按照 2+1=3 计算惩罚，算作严重处理）

人设崩坏の惩罚：

因为 TRPG 跑团游戏非常注重角色扮演，它不像国际象棋一样只是普通的给予指令和移动棋子，所以对玩家的角色扮演也会有着一些基本要求，首先在参照阵营九宫格选择阵营时请谨慎选择，不要肆意妄为地选择一些自己无法驾驭的性格。另外，请在剧本中努力演绎自己角色的形象，我相信大家建立自己的人物肯定也是热爱着这个人物形象的，请努力地维护它吧，不要做一些出离人物形象的事情（比如秩序善良的角色屠戮淳朴的村民，或者中立邪恶的角色帮助路边的乞丐，少言寡语的角色常常长篇大论，胆小的角色总是冲在第一个这类情况）

如何进行战斗判定

【AP 值】：

每个角色初始拥有 3 点 AP，每回合开始行动的角色恢复 3 点 AP，即便本回合的 AP 没有用完，也无法继承到下一个回合，充分利用自己的 AP 值也是玩家需要考虑的战术之一，另外重要的一点是，双持的两把武器依次攻击总计算作一次主动动作

角色每有 20 点协调性，就会上升 1 点 AP 值，AP 值上限不会封顶，而是依据协调性属性而定

角色在战斗阶段大部分动作都需要消耗 AP 值来完成，同一回合中，你只能使用同一类型的动作一次，本条规则只限制类型 1 和类型 2，其他类不受此限制，例如你的 AP 此刻被协调属性加成至 6 点，你在本回合中使用了一次主动动作，那么你就无法使用第二次主动动作，你只能使用类型 2 的一次瞬发动作或其他类型动作，再或者你在本回合中使用了一次瞬发动作，那么你就无法再使用与其同类型的强制瞬发或印痕动作

[类型 1]

1: 主动动作消耗 2 点 AP

[类型 2]

1: 瞬发动作消耗 1 点 AP

2: 强制瞬发动作消耗 2 点 AP

3: 使用印痕消耗 1 点 AP

[其他]

1: 移动指令消耗 1 点 AP

2: 防御/闪避不消耗 AP

3: 对话类动作不消耗 AP

4: 开始飞行/维持飞行/结束飞行都需要消耗 1 点 AP

注：每回合可以移动多次，但是移动的距离上限不能超过[移动距离]规则中移动公式中的上限（比如说你角色一回合总共可以移动 10 米，那么你可以移动 5 米跑到对方面前进行一次攻击，然后赶快地移动 5 米回到安全的位置，但是总计的移动距离不能超过 10 米的这个上限）

【技能方面的注明】：

（这里的“技能”也包括人物能力和装备效果，除非特别标注其技能属于人物技能，否则大多数情况下技能都可以包括人物能力和装备效果这两个名词）

- 1: 技能中[持续 X 回合]的效果是从技能生效后持续到回合结束算作 1 回合，包括技能生效的这个回合
- 2: 技能中[冷却 X 回合]的效果是从技能生效后便开始结算冷却，但是冷却的结算不包括技能生效的当前回合，也就是说，你在当前使用了一个持续 2 回合的技能效果，假设冷却是 5 回合，那么在你启动这个技能之后，从下一回合开始直到五回合以后，此技能都将陷入冷却状态
- 3: 强制瞬发可以在对手的行动阶段中使用，但是前提是你必须留有足够的 AP 点数
- 4: 耗时类能力/技能一旦启动，大部分情况下都必须进行连续的咏唱，这种情况下则无法做移动以外的事情（有很多技能属于特殊情况，可以在咏唱时攻击，或者会限制角色的移动，耗时类能力根据技能而定，但是耗时类的咏唱一旦启动，大多数情况下中途都不可以做其他动作，不可以闪避/防御/瞬发/主动/强制瞬发）
- 5: 个别技能带有“反击”特性，这种反击理论上来说也是要消耗 AP 值的，大多数反击的代价都是放弃了防御或闪避动作，这种情况下的反击动作需要消耗 1 点 AP 值（若 AP 值为 0 则无法反击）（其他情况下的反击也基本可以参照这种消耗设定）

【伤害结算优先级】：

[自身的徒手伤害]-先于-[武器伤害]-先于-[特质附加的伤害]-先于-[人物技能附加的伤害]-先于-[武器特殊效果的伤害]-先于-[能量池附加的伤害]-先于-[称号附加的伤害]-先于-[他人赋予给你的伤害加成]

假设你开启了以上所提到的所有伤害类型，那么结算顺序如下：

- 1: 自身的徒手伤害+武器伤害=X
- 2: 在 X 的基础上附加特质的伤害=X2
- 3: 在 X2 的基础上附加人物技能的伤害=X3
- 4: 在 X3 的基础上附加武器特殊效果的伤害=X4
- 5: 在 X4 的基础上附加能量池带来的伤害=X5
- 5: 在 X5 的基础上附加称号附带的伤害=X6
- 6: 在 X6 的基础上附加他人赋予给你的伤害加成=X7

注 1: 以上其中伤害附加虽然看上去十分复杂，但是它们包括了游戏中可能会发生的几乎所有类型的伤害判定，所以即便是在角色技能繁多的后期阶段，在游戏过程中一次伤害判定最多也就触发 2~4 个上面提到的结算顺序环节而已，在实际结算中没有涉及到的顺序可以直接跳过

注 2: 如果其中出现了翻倍的情况（例如你的人物技能效果是你的伤害翻倍，那么将会结算为 X2 的翻倍，再其顺序之后的武器特殊效果伤害是在 X3 之后结算的，所以它不会享受伤害翻倍的判定效果）

注 3: 如果出现了特质效果在一次伤害中发出三次伤害加成（例如同一特质中的主动+被动+瞬发），那么结算顺序以人物卡特质栏中技能名称的上下顺序依次结算、武器、人物技能等其他结算方式也请参考此种

【受伤结算的优先级】：

[体外护盾]-先于-[护甲值]-先于-[数值减伤]-先于-[百分比减伤]-先于-[锁血机制]-先于-[战斗续行]-先于-[重生机制]

假设你在受到伤害时拥有以上所提到的防御机制，那么结算顺序如下：

- 1: 伤害总量减去你的受伤部位护甲（如果是全身伤害则默认结算全身各部位护甲平均值）=X
- 2: X 减去你的数值减伤（例如某特质赋予的固定物理伤害减免 20）=X2
- 3: X2 换算你的百分比减伤（例如 X2 的伤害量为 100，百分比减伤为 10%，最后得出的伤害是 90）=X3

- 4: X3 换算你的自身锁血机制（例如你的特质赋予你 50%的锁血机制，你的生命值上限是 100，锁血后伤害为 50）=X4
 5: X4 触发你的战斗续行（若你此刻的生命值是 40，40-X4 的伤害量等于负数，那么触发战斗续行效果）
 6: X4 将你杀死，之后假如你的队友对你释放了重生技能或你自带重生技能，那么你会在这时重生

注 1：以上结算流程虽然看上去复杂，实际上它和上伤害结算一样，在真正的战斗中几乎不可能一次性全部触发

注 2：结算中的百分比减伤可以叠加，但是不管你通过哪种途径，你都无法将它叠加超过百分之 60%

注 3：锁血效果可以叠加，但是不管你通过哪种途径，你都无法将它叠加至低于 60%

【其他的优先度分级】：

1、技能优先度分为 F、E、D、C、B、A、S、EX

2、F 为最低级、EX 为最高级，一般能力、特质等提供的效果优先度在 E 到 S 之间，EX 等级为某些规则上的限制

3、当两个技能相冲突的时候（包括 xx 效果与免疫 xx 的冲突、xx 效果与无视 xx 的冲突、两个将 xx 替换为 xx 的技能等），通常优先度高的生效。

4、当两个技能优先度相同时，通常具有免疫、无视效果的技能生效（例如 C 级优先度的毒素，就不能对 C 级具有免疫毒素效果能力的人生效）

5、当两个替换公式类的技能同时存在时，后习得、获得或升级的生效（例如，你拥有一个 c 级的徒手伤害为 1d 爆发+2d 壮硕的能力，又将一个 e 级的徒手打击升级到了 c 级，那么你的徒手伤害将被替换为徒手打击的伤害，这时，如果一个画魂特质者赋予了你一个 c 级的毒师戏命能力，那么你的徒手伤害将被替换为戏命的伤害）

6、若无特殊标注，特质能力和个人技能提供的效果优先度如下：

初级能力：E

中级能力：C

高级能力/特定高级能力：S

（特定高级能力只不过是开始就属于高级能力而已，而不是特殊的强大高级能力）

7、若无特殊标注，装备效果提供的能力优先度如下：

（黑色）（20）能力：E

（绿色）（40）能力：D

（蓝色）（80）能力：C

（紫色）（160）能力：B

（红色）（320）能力：A

（橙色）（640）能力：S

8、若无特殊标注，特质基础性能的优先度为 C 级，能量池附带的能力优先度为 C 级。

9、若能力中有特别说明优先度等级，以能力说明为准，不过原则上，不会出现 EX 级优先度的能力。

称号技能的优先度：

需要一个技能解锁的称号=E

需要两个技能解锁的称号=D

需要三个技能解锁的称号=C

需要四个技能解锁的称号=B

需要五个技能解锁的称号=A

需要六个及以上技能解锁的称号=S

除此之外的其他称号=B

【战斗判定流程】：

[玩家 小红]：一个近战好手，持有的武器是剑盾

[敌对 NPC 小明]一个远程好手，有一把射程 200 米的左轮手枪

[第一回合]

主持人：（小红的爆发力 30，小明的爆发力 35，由小明先开始动作轮，小明拥有协调性 20，所以具有 4AP 值）

主持人：这里是一处连绵的山脉脚下，因为时间是下午，太阳的斜面光线被山脉遮拦，巨大的阴影面顺着山峦的这边覆盖，因为是夏季，气候较为炎热，附近的植被也生长得比较茂盛，在风拂过低矮的草坪和层层叠叠的树丛时，它们不时地发出这沙沙响声，埋伏在这里多时的小明终于察觉到了正在接近的小红的身影，他知道，此刻他们两人之间只能有一个活着回来，所以他必须做些什么

主持人：（你距离小红 100 米，这是左轮手枪的射程之内，请开始操作）

小明：一身西部牛仔着装的小明从腰侧的枪套中快速拔出左轮手枪，潜伏着让身子压在草丛后面，让枪口缓缓瞄像还没有意识到危险的小红，扣动自己手中那危险的深黑色柯尔特左轮手枪的撞针，让金属的轮盘装弹舱如死神的转盘一样缓缓扭动，银质子弹就这样停在了，枪膛的后方，随时准备直奔对方的头颅，他静静等待着，直到对方再前进 5 米到达最佳爆头位置时扣动扳机，子弹穿过层层叠叠的树荫，在光与树影的交织下转动出了灼热而危险的弹道螺旋，直接朝着小红的眉心射去

主持人：（因为这次攻击是偷袭，所以判定为必中）

（--此处省略伤害判定阶段--）

小红：突如其来的子弹贯穿了小红的脑袋，子弹贯穿了遮盖在她头上的红色头冠，小红的身体仿佛断了线的木偶一样瘫倒在了地上，抽出了两下便一动不动了

小明：（主持人，战斗结束了吗？）

主持人：（还没有，你并不知道小红有没有真的死亡，刚刚攻击消耗了你 2AP 值，剩余 2AP 值）

小明：小明并没有轻举妄动，他决定先等待一阵子，在确认小红没有动静之后再过去一探究竟（结束）

主持人：（小明动作轮结束，开始小红的动作轮）

小红：“我们在天上的父；愿人都尊你的名为圣；愿你的国度降临”..小红的眼睛因为死去，所以早就网上翻成了白眼，但是她的嘴里却在不停地低语着什么，那种声音缓慢沙哑，但是她的语调却逐渐变得高昂，仿佛一具正在濒进冥界的灵魂正在高亢地宣读，实际也正是如此，小红正在用她的尸体进行祷告，她正在引导着什么，随着她的语调愈发高亢，她的身体也开始仿佛触电般剧烈地颤抖，那些因为子弹贯穿而溅射在草地上的鲜红血迹，此刻正在如真空状态一样缓缓浮上搬空，而自己暗金色的一身重甲也正在随着这声音而呼应地散发着耀眼的光芒

主持人：（小红动作轮：开始引导复活，动作轮结束，开始小明的动作轮）

（注：游戏中的一回合时间大概是在 1~10 秒左右，游戏内的时间较为模糊，不与现实时间等同）

[第二回合]

小明：看到这样的情景，小明深知情况正在恶化，他必须做些什么，他从草丛的夹缝间再度探出左轮的枪口，对着小红又是一枪，这次瞄准的是她的心脏位置

（--此处省略伤害判定阶段--）

主持人：子弹打透了小红的心脏，但是这完全没有阻止住她的复活引导（小明消耗 2AP 值，剩余 2AP 值）

小明：小明看到事态已经这样，他直接从草丛里面走了出来：“何等顽强的生命，你的意志是可敬的，让我看看你还能使出什么花样吧”说着他用余光看向自己左轮弹鼓里面的子弹，现在还有 4 发（向前移动 5 米，消耗 1AP）

小明：“正好一次性可以附魔四发，那么就在四击之内结束战斗吧”说着，小明手上传来了银色的魔力波动，肉眼可见的符文法阵围绕着他的左轮手枪弹夹显现而出，法阵中东南西北四个方位的芒星形状标记在法阵闪烁出有银到红的光芒之后开始气化并融入了最后的四颗子弹之中（附魔子弹，瞬发消耗 1AP）

主持人：小明距离小红 90 米，小明动作轮结束

小红：小红的尸体抽搐得越来越激烈，那高昂的声音沙哑但却带着无比严肃的腔调：“愿你的旨意行在地上；如同行在天上；救我们脱离凶恶；因为；国度；权柄；荣耀；全是父的；直到永远阿门”

主持人：（引导结束，小红触发战斗续行）

小红：仿佛时间倒流一样，小红的身体以无重力的姿态缓缓浮起，那些散落在四周的血迹开始涌入她眉心处的弹孔，那颗原本已经憋状的银弹缓缓恢复原状，而且以倒飞的形式直接划向了其射来的那个方向，在经过小明旁边的时候，弹道擦破了小明的脸颊地飞驰而过

小明：皮肤表面的鲜血顺着脸颊往下滑动，流到嘴角时被舌头轻轻舔拭，随着那股腥味入口，小明的嘴角露出了一丝病态般嗜战的笑容，他知道，此刻自己面对的这个家伙，并不是一个能轻易杀死的人类，简直就是怪物也不为过，作为轮回者第一次感觉到这种强大的魄力，让他觉得此刻无比愉悦

[第三回合]

小明：小明抬手进行射击，这次的攻击依然瞄准她的心脏，子弹在扣动扳机的一刹那便迫不及待地喷涌而出（AP-2）

主持人：（小明开始攻击了，小红这时候要怎么办）

小红：“圣灵！圣子！圣父与我同在！”（发动强制瞬发的防御加成技能）金色的光辉涌现在小红的坚盾之上，小红用极其迅速有效的动作举起盾牌防御

（判定简述：小红的反应力大于小明的反应力，可以进行防御判定，双方力量对抗，小红对抗成功，视作防御成功，且小红的壮硕值 $\times 3$ 大于这次伤害，所以不会结算惯性伤害）

主持人：（防御成功）

小明：看到对方防住了攻击，小明并没有感到意外，他启动印痕，一个制式烟雾弹出现在了她的右手中，他开始继续朝着小红移动，准备拉近双方的距离，等到投掷烟雾弹之后近距离用枪斗术解决战斗

主持人（启动印痕-1AP，移动-1AP，小明 AP 归零，现在双方距离 55 米，接下来是小红的行动轮了，因为小红拥有 19 点协调性，所以只有 3AP，请开始你的操作）

小红：注视着正在迅速靠近的小明，小红的嘴角露出了一丝得逞般的笑容，似乎这个牛仔小子并不知道自己也会远程攻击的这个事实，现在正是一个射击的好机会，她举起右手的长剑，使用剑尖对准正在朝自己跑来的小明：“你以为只有你会射击吗，蠢货，让圣光净化你吧！”

小红：一道十分浓烈的金色光辉仿佛一道激光射向了小明，直直打向他拿着左轮手枪的那只胳膊

主持人：（小明要怎么做）

小明：对方忽然进行奇袭的确让小明感到有些意外，但是他并没有因此乱了阵脚，他迅速侧身，试图躲开这道攻击的轨迹（判定简述：小明的反应力高于小红的反应力半值，所以可以进行躲避，双方进行闪避判定对抗，小明险胜，闪避成功）

小明：子弹擦着小明肩膀旁边的空气划过，这是一个十分危险的距离，小明在内心倒吸了一口冷气，他没想到这个家伙的射击水平居然这么惊人，但是还好自己完好无损，自己可以在道具辅佐的情境下进行攻击，那么命中的几率也会大大提升，只要能够让战术顺利地实施，那么小红就必败无疑了，按照刚刚的能量释放来看，小红现在应该也没有足够的能量和体能释放第二次复活了，接下来的战斗恐怕成败仅仅只在一念之间..

小红：（结束）

主持人：（第三回合结束，开始第四回合）

以上是一场战斗的前三回合模拟，其中的技能是我现编的，并没有用到序列库里面的技能，只是为了让大家了解一下战斗中的攻击和防御、闪避以及每回合的数据结算要大致怎么进行

【战斗判定规则】：

攻防规则：

同一回合的情况下，角色的攻击和防御闪避并不冲突，即使在同一回合角色进行过攻击，在他即将面对敌人的反击时，他也仍然可以进行闪避或防御，但如果在这回合进行过攻击和闪避或防御之后，同一回合内再度被目标攻击，那就需要

进行敏捷的对抗来决定是否能进行第二次的闪避或防御了

徒手攻击的类型：

徒手攻击有两种类型，它们分别是体术流和本能流

体术流：类似于武术或其他格斗技巧（所有人形或近似人形的）徒手技能或加成都属于体术流

本能流：类似于德鲁伊的变熊，或者其他怪物类的（所有非人形的）徒手技能或加成都属于本能流（意思是通过肉体和本能来主导自己的战斗方式，属于全靠生物本能打击的手段）

体术流与本能流两种徒手攻击类型的被动效果是不会互相加成的（比如你无法使用带着爪子的熊掌打出五行拳里面的炮拳，或你无法使用你的拳头来对敌人造成野兽利爪的横扫伤害）

（这种被动限制也包括临时加上去的 buff，比如在你使用武技开启一个站姿的状态后，你无法变成野兽在这个 buff 的持续时间内享受这个状态加成，因为在你变身成野兽的瞬间你就已经无法获得所有体术流的 buff 和被动加成了）

远程攻击的射程与协调的关联：

10 协调可命中 100 内的所有物体

20 协调可命中 200 内的所有物体

30 协调可命中 400 内的所有物体

40 协调可命中 1600 内的所有物体

50 协调可命中所有可视距离内的物体

注 1：如果超过这个上限范围，玩家必须进行一次[1D100+幸运>90]的判定，若成功则可以算作侥幸命中

注 2：当然这个命中范围仅仅只是角色知道能如何命中，但是其武器的射程就要根据武器自身来判定了，有些武器的射程达不到命中的距离程度，那么即便角色能瞄的准也无法把子弹射到想要攻击的位置

注 3：你必须知道，命中仅仅只是判断你能否打得中对方，在你确定能命中对方的时候，对方还可以选择闪避或防御等反应动作来躲避你的攻击

注 4：本跑团游戏中枪械射击的子弹数目是抽象的，子弹仅仅算作单位计算，有时候冲锋枪打出一发子弹，可以被理解成连射很多枪，RP 是可以这样 RP 的，但是最终数据结算时还是按照标准的单位子弹和攻击结算，有时候冲锋枪在数据判定上打出一发子弹可以在 RP 时表现成打出 5~6 发子弹，但是该类型的 RP 和最终的数据结算是无关的

攻击判定的细节（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

在玩家攻击且投掷伤害骰后，主持人会根据伤害量来判定攻击的是哪一个部位，具体判定方式如下

致死伤害：攻击头部或心脏等弱点部位，也有少数情况下是因为对方遍体鳞伤支撑不住而死

大量伤害：攻击头部或躯干或直接导致断肢的伤害

中量伤害：攻击头部或躯干或四肢

小量伤害：蹭破一点皮肉的伤害

肢体破坏的结算（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

如果玩家受到的一次性伤害大于自己生命值上限的 50%，那么则可能会被截去肢体（具体是要看攻击的部位，如果对方确认要攻击四肢，那么这样的伤害量必然会导致断肢，如果对方决定攻击你的躯干或头部，那么只有确定这次伤害会导致你死亡，否则无法造成如腰斩、断头之类的破坏效果）

断肢如何复原：

1：在轮回中途丢掉断肢的情况下，角色回到轮回中枢可以修复被节肢的躯体，1000/只（手/脚/臂/腿）

2：在将断肢保留并带回轮回中枢的情况下，断肢可以被免费复原（手/脚/臂/腿）

3：具有自愈能力的基因可以自愈断肢，或被其他队友治疗达到生命值上限后可以愈合断肢

精神攻击：

精神攻击通常是无法闪避和防御的，当角色在战斗情况下精神力因为一些精神攻击的削弱而达到负数时，角色则将会陷入精神恍惚状态，此刻其精神力的负数值会直接减少在 **san** 上面，当角色 **san** 归零后角色将会陷入精神崩溃，算作瘫痪，精神崩溃状态下角色无法进行任何动作，同样也无法战斗

闪避判定：

在被对方攻击的时候，可以选择闪避

- 1、首先你的反应力必须要高于对方反应力的半值，而后才能进行闪避判定
- 2、闪避的判定方式为双方的闪避判定对抗（如果体型差距过大，无法闪避）

防御判定：

在被对方攻击的时候，可以选择防御

- 1、首先你的反应力必须要高于对方反应力的半值，而后才能进行防御判定
- 2、防御的判定方式为双方的力量对抗

[有防具的情况下]：若防御成功且在有防御器材的情况下，可以让器材承担伤害（在自身壮硕值 **X3** 小于这次即将防御的伤害量时，将会受到惯性伤害惩罚，也就是对方攻击的力道将会传导至你的盾牌或防御使用的武器，对你造成伤害量减你的壮硕值 **3** 倍的伤害，若该伤害为负数则无需判定惯性伤害的生效，惯性伤害的伤害类型相当于原伤害的类型，并且也会被护甲、减伤等抵挡，惯性伤害一律算作以躯干护甲抵挡，受伤部位通常也按照躯干计算，除非特殊情况可以以主持人的判定来结算部位）

[无防具的情况下]：若没有防具（盾牌或武器之类的道具），那么你可以举起双手或身体的某个部位承担这个伤害，这样做会让你在防御时获得相当于你壮硕值三倍的伤害减免

（注：范围攻击可以闪避和防御，追踪弹一类的攻击可以闪避和防御，被限制住身体而无法移动的角色只能选择防御，无法进行闪避）

主手武器与副手武器：

武器分为双手类重武器和单手类轻武器，单手武器可以和盾牌或者另一把单手武器，或者其他道具配合

- 1、双持：当你双手均装备单手武器或一手装备单手武器，一手拿着道具时，你将会触发双持特性（武器的攻击力下降 **50%**，但是保留武器特效，基础的爆发力提供伤害不会翻倍而是算作一次伤害）
- 2、重型双持：这是需要购买能力才能获得的，重型双持可以让你双持两把重型武器，但是仍然是武器的攻击力下降 **50%**，但是保留武器特效（就是看起来唬人一点，没啥实际作用）
- 3、单持：当你两把手握着一个武器的时候，触发单持效果（单持攻击时，有 **20%** 几率造成双倍伤害，该伤害属于额外的追加伤害，不会被任何伤害增幅影响也不会影响任何其他伤害结算）
- 4、专注单持：这是需要购买能力才能获得的，可以将双倍伤害的触发概率提升至 **30%**（专注单持、重型双持的价格均为 **E+3000**，且无法升级，战力点结算为 **6** 点）

伤害类型梗概：

- 1、物理伤害（纯属物理性质的伤害，可以通过物理减伤手段抵抗）
- 2、魔法伤害（使用魔法途径创造出的元素属性伤害、奥术伤害、魔力伤害等，可以通过魔法减伤手段抵抗）
- 3、精神伤害（精神攻击，可以通过精神抗性、护甲等手段抵抗）
- 4、真实伤害（真实伤害也分物理和魔法等类型，但是它们无法被抗性和真实护甲真实减伤之外的任何手段抵抗）
- 5、意志伤害（**SAN** 攻击，他们通常和精神伤害相似，但是精神护甲往往无法抵挡这种伤害类型，可以用 **san** 护甲抵抗）
- 6、属性伤害（纯属性伤害或被魔法创造出来的属性攻击，可以用属性抗性这类手段抵抗）
 - （1：魔法手段造出的任何属性伤害都属于正常属性伤害，只有纯以法力值创造法术的伤害类型才会算作为魔法伤害）
 - （2：拥有一种或多种要素重叠的伤害算作多属性混合伤害，例如面对 **100** 点物理魔法混合伤害时，角色 **A** 拥有 **50** 的物

理护甲和 50 的魔法护甲，这种情况下由护甲穿戴者选择结算护甲的任意其中一个[50 物理护甲或魔法护甲]，而不是叠加由 $50+50=100$ 这样的护甲，但是如果是攻击者造成的是 50 物理伤害+50 魔法伤害，那么则可以以 50 的魔法和物理护甲进行各自单独的防护结算）

属性伤害细分：

属性伤害一共分为 6 大类

火属性：火属性的伤害，伤害方式通常是进行高温的直接伤害，但在个别效果中，可能还会造成目标的灼烧

水属性：水属性的伤害，伤害方式通常是喷射或对敌方体表进行水能量的侵蚀攻击

雷属性（电属性）：雷属性的伤害，通常是以电击或静电的方式对敌人进行伤害

毒属性：通常是侵入对方体内进行缓慢持久的侵蚀迫害，伤害计算方式较为不同

冰属性：通常是在攻击的同时以冷气侵入对方体内造成体温下降或急速冷化类型的伤害，在个别效果中会让对方冻结

气属性：通常属于爆炸、非法力、魔力等来源的能量波伤害，伤害形式类似于强大的冲击力

属性的伤害可以被魔法护甲抵挡

护甲分类：

- 1：物理护甲：抵抗物理伤害
- 2：魔法护甲：抵抗魔法伤害和属性伤害
- 3：精神护甲：抵抗精神伤害
- 4：真实（物理、魔法、精神等）护甲：抵抗各自类型的真实伤害
- 5：意志护甲（SAN 护甲）：抵抗意志伤害（SAN 伤害）

受伤害影响的耐久度（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

在角色受到伤害之前，将会判定该部位护甲值的抵挡伤害量和角色某些能力的减伤量，而后进行受到的伤害结算，根据某些护甲的防护上限，可以扣除护甲的耐久值，耐久值无须特意恢复，在装备没有彻底损坏（耐久度归零）的情况下，在轮回结束后，装备将会被自动修复，同理，用武器进行防御抵挡的伤害也会扣除武器的耐久度

耐久度的扣除方式：若一次受到的伤害大于装备的耐久度上限，则会直接将装备的耐久度扣除 50%，若一次受到的伤害大于装备耐久度上限的两倍以上，则会一次性彻底损坏装备

例如小明用匕首扎在了小红的肩甲上面，打出了 100 的伤害，而小红的肩甲耐久度上限为 80，则会直接将其耐久度扣除到 40，若下回合小明再用匕首攻击其肩甲一次，那么肩甲就将会彻底损坏了

又例如，小红用匕首扎在了小明的肩甲上面，打出了 200 的伤害，而小明的肩甲耐久度上限只有 99，那么小红这一击将会直接摧毁小明的肩甲

在耐久度规则中有一个特殊的例子，那就是盾牌，在受到一次超过盾牌耐久度上限的伤害时，盾牌只会被扣除 20% 的耐久度（但是如果受到的伤害超过了耐久度上限的一倍，那么盾牌也会被照样彻底损坏）

援护：

在战斗中，往往充当坦克位置的角色都会夹在队友的前面阻挡伤害，援护规则便是为此设计的，援护动作属于（瞬发或强制瞬发），你可以快速移动到一个队友面前进行伤害的抵挡（能否抵挡要看伤害类型而定，如果是贯穿性的伤害那么很可能是无法援护成功的，最后的结果也只是敌人的一石二鸟，这个具体还是要以主持人的判定来决定），援护的判定公式是 $1D100 + \text{爆发力} \times 2 - \text{距离米数} - \text{对方爆发力} \times 2$ （具体难度看情况而定，通常难度为大于 50），但是如果你距离你准备援护的角色 5 米之内，那么则无需进行援护判定，默认为援护成功，在援护成功之后你可以选择两种动作，其一是用自身硬抗伤害，其二是举起武器或盾牌等防御措施防御伤害，他们的区别是防御伤害可能会让你自己受到的伤害更少，但是做出防御动作也仍然需要通常的防御判定，如果防御判定失败那么则只能硬抗

特殊动作：

在主持人允许的情况下，玩家往往可以通过 RP 和协调性判定来达成一些特殊动作，比如角色 A 此刻正处于一座二层小楼的阳台，角色 B 则处于阳台下方的胡同口，角色 A 此刻可以提出 RP 以一个跳楼托马斯回旋爆踢来攻击角色 B 的脑袋，此时主持人应该根据当前的情况给出相关的协调性判定难度和根据此动作带来的伤害加成（期间一切判定以主持人的意识为准），在角色 RP 并判定协调（甚至关乎到幸运）完成时（注：这时 RP 因为判定还没有结束，所以一定要在 RP 里面加上例如 角色 A 试图 XXXXX 这样的不确定形容），再判定对方的动作，例如闪避或防御（一次漂亮的特殊动作有时也会给对方的闪避或防御等对抗判定带来减值），在一切就绪之后，方可结算伤害

对伤害大小的掌控：

轮回者可以自行掌控自己伤害的大小，例如轮回者 A 使用 1D50 伤害的长剑加自身内在条件的加值最终造成了 40+20=60 的伤害，那么他可以自行控制这个伤害在 1~60 之间浮动，也就是说，你可以操控自己的攻击力道来调整自己的伤害，但是个别情况下，主持人可能会判定轮回者在失误的情况下没有掌握好这次攻击的力道从而出现了意料之外的力道掌控结果，但是这属于特殊情况下的设定，本规则书中不会提供此类判定公式和触发条件

伤害过载：

当角色的性能达到一定界限时，将会产生过载状态，此状态无法抵消和抹除，但是每回合开始时，过载状态都将归零，产生过载状态的可能性有 3 种，请看以下说明：

1：在一回合内造成的伤害超过 1000（2000/3000 这类每上涨一千，都将获得两层过载）（仅仅算角色打出的伤害，而不是对敌人造成的最终伤害）

2：一回合内攻击次数超过 10 次之后，每一次攻击都将获得一层过载

（aoe 伤害的过载按照对每个角色的单个伤害计算，而不是总计造成的群体伤害相叠）

（过载 debuff 是绝对的状态，并非一般 debuff，他的优先级高于任何状态，所以不会被技能类的效果驱散）

（过载一旦出现则立即生效，如果被过载的伤害反噬则先结算过载的反噬伤害，如果被反噬后角色仍存活那么再结算角色这次过载攻击对敌方的伤害）

当角色拥有过载值时，他的每一次行动都必须进行一次过载风险判定[1D100+（每层过载算作 10 点）]，判定结果若大于 50，则会根据当前过载的层数来分配能量过载的惩罚机制，过载惩罚判定不会受任何技能或效果影响

[1 层]：角色下次对抗判定的判定值-50%（维持到下一次对抗判定）

[2 层]：角色下次对抗判定必定失败（维持到下一次对抗判定）

[3 层]：角色下次对抗判定必定失败且角色受到能量反噬（反噬 50%伤害）（瞬间反噬，必败判定维持到下一次对抗判定）

[4 层]：角色下次对抗判定必定失败且角色受到能量反噬（反噬全伤害）（瞬间反噬，必败判定维持到下一次对抗判定）

[5 层或 5 层以上]：角色将会直接因为能量过载而序列崩溃（人物死亡）（瞬间暴毙）

（需要注意的是，外界带来的强化类 Buff 也会计算在过载之内，所以一定要小心动歪脑筋的敌人给你恶意施加 Buff 从而让你伤害过载，另外在过载判定中，所有热武器和载具伤害或宠物、操纵物的伤害是不会被判定过载的，这些和角色本体并没有什么关联的物件是无法打出与角色相关的过载机制的[但是类似于飞镖、弓箭这类与身体拉弓或投掷力道相关的远程武器仍然会触发过载]）

战力不同对过载的影响：

1：[E 级]：1~50 级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数+4

2：[D 级]：51~110 级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数+3

3：[C 级]：111~170 级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数+2

4：[B 级]：171~250 级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数+1

5：[A 级]：251~350 级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数+0

6：[S 级]：351~450 级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数-1

7：[EX 级]：451 以上级战力区间：一旦触发过载计算，过载层数-2

坠落伤害：

基础伤害从 0 米开始计算，每增加 1 米就会受到 4 点伤害

（5 米=20 点伤害/10 米=40 点伤害/20 米=80 点伤害/100 米=400 点伤害）

基础伤害+你的壮硕值 X2-你的协调性 X2=最终伤害

（在坠落过程中你可以抓住一些较近的凹凸物作为救命稻草，但是你必须 4D 反应力>特定难度，特定难度的数值根据主持人的设定而定）

数据换算（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

数据换算项目是将跑团中的虚拟数据（比如壮硕、爆发、协调等）换算成真实数值的项目，在个别情况下可能会被用到

提示 1：本数值计算只是一个表面的数值范围，可能并不是十分精确

提示 2：角色的飞行速度和移动速度相同

提示 3：因为经过了轮回中枢的数据处理，所以角色的数据不会影响外貌，在中枢内永远不要以貌取人

提示 4：每回合在游戏中的时间约 1~10 秒不等（远程的回合时间通常会比近战的时间长上几秒）但是因为方便计算，所以全部用“一回合”来计算，所以一回合的时间约“1~10 秒”，角色的移动距离在每回合中则是按照一秒进行计算（例如 5m/s 速度的角色在一回合中只能跑 5 米的距离）

提示 5：正常人的数值请按照全属性 5 计算

[以下为计算表格，填写时请填写至人物卡中的“数值模拟”栏目]

数值名称	换算比例	计算公式
身高	无（自定义）	无
体重	无（自定义）	无
定性力量	1 壮硕=10 公斤[kg]	壮硕值换算
躯体力度	1 壮硕或爆发=10 公斤[kg]	壮硕值+爆发力
最大爆发力度	1 壮硕或爆发或协调=10 公斤[kg]	[壮硕+爆发+协调]除以三的结果再乘以3
最大移动速度	1 爆发或1 协调=1 米/秒	[爆发力+协调性]除以2
跳跃高度	1 爆发=0. 15 米	爆发力换算
跳跃距离	1 爆发=0. 25 米	爆发力换算
飞行高度	1 壮硕或1 协调=1 米	[壮硕值+协调性]除以2

异常状态判定（若感觉判定过于麻烦，可忽略此条规则）：

最常见的两种异常状态为眩晕和流血，它们不被算作 debuff，而是一种生理现象，所以不会被 buff 驱散技能驱散掉

1：眩晕（钝器）：

眩晕是在战斗中被钝器锤中头部才会产生的效果，想要达成眩晕效果必须由攻击方和挨打方在完成过命中判定并确认此攻击必定会击打在对方头部之后，进行一次力量对抗，若你的对抗结果为对方的两倍，那么将会触发眩晕机制，对方将会眩晕 1 回合无法行动。

任何武器面板上自带的眩晕都属于附加机制，因为它们的判定方式各异，所以可以被视为是二次判定

2：流血（利器）：当你的一次性攻击伤害大于对方血上限 30% 时，就可以给对方施加流血效果，流血的伤害是每回合减少对方相当于血上限 5% 的生命值，通常情况下，流血持续 3 回合（子弹会触发正常的流血效果，箭矢如果不从肉里拔出来则不会触发流血效果）

当你的攻击触发流血效果后，且在敌方剩余血量小于其上限 50% 的情况下，流血效果会触发成持续流血，如果不使用绷带或医疗措施止血，那么会持续进行流血直至死亡为止（撕裂衣服作为绷带这样劣质的手段只能使流血效果减半，无法完全止血）具有愈合手段的角色可以消耗一次愈合判定（也就是让一次愈合为 0）来抵消流血状态，但是为了让主持人判定明确，请在抵消流血状态动作时提醒主持人

搜索判定：

在角色没有搜索或感知类技能时，搜索判定通常和幸运值挂钩，搜索分为三种难度

初级难度（藏在地毯下面的钥匙）：1D100+幸运值>60

中级难度（抽屉或衣柜中隐秘的暗格机关）：1D100+幸运值>90

高级难度（一些被魔法加持隔绝，很难被外界发现的物品）：1D100+幸运值>120

在一个场景中，对同类型搜索的机会次数是有限制的，这个限制由主持人决定，且搜索时通常一队玩家只能派一名代表以他的属性进行投点，所以在轮回者们进入一个充满秘密的场景中调查时尽量能不要用搜索判定就不要用搜索判定，好好寻找线索、动动脑子，比把命运交托给运气要靠谱得多

特质觉醒：

此动作可以在战斗中的任何情况下使用，但是必须有符合角色情感爆发的契机（比如濒死、受挫、重要朋友被杀害、或者是某些心里阴影等），在满足这种条件的情况下，你可以进行一段 RP，字数要求至少大于 30 字（可以是回忆、独白、思想等），在那之后（你可以产生符合特质类型的特效，比如光辉一类的），获得以下效果 2 选 1

1：解锁你所有被封印的能力（仅在 A 级或 A 级副本以上难度时才能使用）

2：将制定的两项能力暂时提高至高级

两种效果均只能持续 3 回合，特质觉醒的冷却时间为一场轮回一次

如何自定义一个序列

【创建序列道具的必备知识】：

品质：

道具品质对应的的点数区间

黑色品质：（最高 30 点）

绿色品质：（最高 60 点）

蓝色品质：（最高 120 点）

紫色品质：（最高 240 点）

红色品质：（最高 480 点）

橙色品质：（最高 960 点）

注 1：武器的品质等级会与任何可能影响到它的因素挂钩，比如说[伤害、特效、耐久度，大家应该也注意到了以上在各类武器后面的点数标注，这就是我们这次创建装备的核心刻度“点数系统”，点数系统就像创建人物卡分配属性一样，是可以自行分配的

注 2：你可以车套装类的装备，但是每囊括一个部位的套装，价格就会在单件的基础上加上一倍

注 3：在 2.3 版本之后，任何玩家的自定义装备都必须遵守装备的属性限制系统

材质：

玩家可以使用材料在商城内按照工艺等级合成装备和道具，材质根据合成装备品质的不同需求量也不同，为了方便计算，我们会把材质计做点数

黑色：10 点

绿色：20 点

蓝色：40 点

紫色：80 点

红色：160 点

橙色：320 点

粉色：640 点

按照素材自身价值的点数，将素材点数拼凑到大于装备自身的点数（必须是大于装备的品质点数，素材点数最高可以大于装备点数 100 点），才可以算作装备制作公式正确

在制作装备时，所需的素材至少有一项是与装备品质等级相同品质或更高品质的素材

结合以上信息，可以得出创建装备和换算点数的步骤

1：设定装备的各项信息（攻击力、耐久度、效果等数据）

2：根据信息推算出总计消耗的点数

3：使用素材将这些点数换算成素材

以下为进一步举例：

蓝色装备点数为 120 点，基础所需一件蓝色素材，可以设定成[蓝色素材>1]+[其他品质的素材]将点数凑齐，就可以了（比如设定成需要 2 件蓝色素材[两件蓝色素材 80 点数]和 3 件绿色素材[三件绿色素材 60 点数]总计为 140 点数，140 点数大于装备的品质点数 120 点，那么这件装备的素材计算正确）

工艺等级：

工艺等级是划分装备做工的等级，大致可以分为 6 个等级

黑色：民间工艺制作就可以完成或可以大批量车间生产的东西

绿色：需要一定的专业基础进行工艺制作或需要精细模具进行车间生产的东西

蓝色：需要非常专业的工艺制作水平或需要车间生产加严格加工的东西

在[蓝色]的基础上再加上以下条件则可以达到更高的级别

1：需要特殊性质的制作工具才可以进行制作

2：需有极高自身素质的制作者（如某某史诗级的铁匠或开发者）

3：需要在极其特殊的场地制作（比如聚集着强大魔力的某某炼制地点）

当这三点满足一点时，做工等级将会上升一级（为紫色），满足两点则为红色，满足三点为橙色，但以上这些仅仅只是范例而已，在轮回中枢的商城内，不需要受到这些限制的约束，玩家只要缴纳与这些工艺对应的积分和素材就可以打造相应等级的装备

黑色：无须缴纳加工费

绿色：无须缴纳加工费

蓝色：缴纳 1000 加工费

紫色：缴纳 2000 加工费

红色：缴纳 3000 加工费

橙色：缴纳 4000 加工费

粉色：缴纳 8000 加工费

相应工艺等级可以制作出相应颜色品质的装备

玩家只需要缴纳加工费便可以用商城的系统来自行将材料铸造成想要的装备或物品（必须是商城列表中存在的东西，否则铸造无效）

在铸造中，玩家可能会遇到拥有比较高级的同类型装备（假设拥有橙色品质金属），却没有相应的、铸造某件装备时所需的其低级素材（假设需要黑色品质金属），这时候玩家可以把橙色金属当做黑色使用（任何高级的材料都可以当做同类型低级材料进行使用），但是因为系统将材料格式化再统一加工的原因，高级材料当做低级材料加工的效果和直接用低级材料加工的效果如出一辙

（用序列碎片兑换的装备不需要工艺等级制度的限制，在需求的素材栏中只要填“序列碎片”即可）

段位限制：

例如限制角色要达到 4 段以上才可以使用某装备，那么这个装备的可用点数将会附加 120

也就是说，有段位限制的武器将会比同级别的武器拥有更多可以挥霍的数值点数，它们必定比同级别的武器更加强一

些

每限制 1 段，增加 30 点自由点数

例如限制 5 段以上才能使用，那么则是 150 自由点数，6 段则是 180 自由点数以此类推

段位限制也需要填在效果里面，与枪械的上弹这类效果一样属于基础效果，不占用点数消耗

适用类型：

适用类型栏写在简介栏里面，只要标注装备的适用类型就行，类型包括（兽物类、怪异类、巨型类、微型类、灵魂类、其他类、正常类）其中，适用类型可以重复（比如同样适用于正常类、微型类、兽物类）那么这件装备就是适合多种类型角色适用的装备，适用类型的填写各式如下例子

[适用类型：正常类]或[适用类型：正常类、微型类、兽物类]这样

伤害与耐久度：

1 点=1D5 攻击力

1 点=30 耐久度

在此分类中，你每使用了 10 点，就会处于封锁状态，如果你想要继续上涨你的装备攻击或耐久你，那么你需要白扔 30 点的解锁点数，来解锁接下来的伤害量或耐久度

比如说你想制作一把剑，你投了 10 点，它的伤害是 1D50，十分中庸，如果你想要把它再往高处解锁，那么你需要投入 30 点的解锁点数，然后你又可以投 10 点把它的伤害变成 2D50，但是如果你还不满意，那么你可以再投 30 点，但是假设如果你的点数还剩 3 点，那么我暂且先默认你把最后的 3 点也投进去了，那么你这把枪最终的总伤害是 2D50+3D5，而你消耗的点数是 83 点，耐久度的增加也是同理，但是一件装备的耐久和锋利度是有关联的，一件过于锋利的武器如果没有足够的耐久性，那么它将无法承载自己的破坏力，从而变成一次性武器，一件装备的攻击力最高可以比他的耐久度耗点高出 100 点，如果超越这个限度（例如攻击耗点大于 200，而耐久度耗点连 100 都不到），那么它将会变成一次性装备（但是这个关联只是耐久度对攻击力的束缚，攻击力对耐久度则没有这类束缚，因为这是一项限制限制那些无脑叠攻击力的装备制造者们的机制，此机制对枪械、载具等一切装备适用）

特殊效果：

20/40/80/160/320/640 点=某一种特殊的效果（按照黑~橙的等级划分）

黑、绿、蓝

紫、红、橙

以下效果为范例，因为效果太多，我就不逐一列举了，这方面的强度具体根据审核员来决定

易伤：

黑色：对目标施加易伤 debuff，使其受到的伤害增加 10%，持续 3 回合

绿色：对目标施加易伤 debuff，使其受到的伤害增加 15%，持续 3 回合

蓝色：对目标施加易伤 debuff，使其受到的伤害增加 20%，持续 3 回合

紫色：对目标施加易伤 debuff，使其受到的伤害增加 25%，持续 3 回合

红色：对目标施加易伤 debuff，使其受到的伤害增加 30%，持续 3 回合

橙色：对目标施加易伤 debuff，使其受到的伤害增加 35%，持续 3 回合

你的武器如果已经解锁了一项特殊效果，那么如果你想要解锁第二项，请自行消耗（白扔）50 积分的解锁费用，然后再去解锁第二项的特殊效果

装备的属性限制：

品质数值取 10%，再取 10%结果其中的 1/2 为一项重要属性限制。

然后两项属性各取 1/4 的数值为次要属性限制。

假如现在要创建一把点数为 380 的武器，那么点数的属性限制取值公式如下：

$380 \div 10 = 38$

$38 \times 1/2 = 19$ （重要属性限制）

$38 \times 1/4 = 10$ （次要属性限制且向上取值）

重要属性限制与次要属性限制的属性类型看装备类型而定（制作者需先预填，再由审核员审核时做最终决定）

【创建枪械】：

射速：

枪械与普通武器不同的是，他有特定的射速系统，射速值从 0~3 分级（射速等级写在效果栏）

射速 0：瞄准射击，每回合攻击前需要一个额外的 1ap 瞬发动作进行瞄准，相应的，精准度也会提高 20%

射速 1：普通射击：一个主动攻击射出 1 发子弹，造成正常武器的伤害

射速 2：三连点射：一次性射出 3 发子弹，分为四种情况：

情况 1：对方闪避判定值 \leq 你精准度判定值的 50% 时，造成 150% 的武器伤害

情况 2：你精准度判定值的 50% $<$ 对方闪避判定值 \leq 你精准度判定值时，造成原本的武器伤害

情况 3：你精准度判定值 $<$ 对方闪避判定值 \leq 你精准度判定值的 150% 时，造成 50% 的武器伤害

情况 4：你精准度判定值的 150% $<$ 对方闪避判定时，无法造成伤害

但无论如何你造成的伤害依旧是单段伤害

射速 3：火力覆盖：表明你要攻击的目标数量并一次性射出 x 发子弹，随后 1dx 大于等于目标的数量即可对所有攻击目标造成一次不受任何加成的枪械伤害，若小于则无法造成任何伤害，每次使用火力覆盖都将减少枪械 15% 耐久度

（射速 3 不代表你就必须要每次攻击都要进行火力覆盖，你也可以运用射速 2、射速 1、射速 0 的技巧，进行三连点射、普通射击、瞄准射击）

射速 0~3 的射速提升不需要花费点数，但是一定要符合枪械的设定，这一点由审核员做最终决定

攻击力：

枪械的攻击力是固定的，因为它是机械产品，所以打到哪里伤害都一样，枪械的攻击力兑换点数公式也是独立的

1 点数 = 4 点攻击力

（枪械攻击力每支付 10 点就是一个门槛，你需要额外支付 30 点点数来跨越这个门槛，这种结算方式类似于耐久度的结算）

精准度：

射出的子弹无法进行躲避对抗和防御的力量对抗，取而代之的是精准度判定

精准度判定为：枪械精准度 + 1D 协调 + 1D 反应

一般的判定方式都是对方进行的躲避或防御对抗与你的精准度判定结果相比较大小

1 点点数可以兑换 1 点精准度，每支付 10 点就是一个门槛，需要支付额外 30 点点数来跨越这个门槛，这种结算方式类似于耐久度的结算

一旦对方躲在比自己大的掩体后面，那么枪械的弹道就只能打在掩体上面，所以伤害是结算给掩体的，有时候在对方拿着比自己身体还大的盾牌时，盾牌也可以被算作是掩体，正面完全没有死角所以无法用枪械从正面打破防御

射程：

枪械的射程由投入的点数决定，每投入 1 个点数，枪械就能增加 5 米的射程，当射程达到 500 米之后，再投入的价格会变为每投入 5 个点数就会增加 10 米的射程，当射程达到 1000 米之后，再投入的价格会变为每投入 1 个点数就会增加 1 米的射程

配件槽：

枪械可以装备最多两个配件，但是一个枪械上面装备的配件不能重复（比如你不能把枪管同时装备消音器和火帽），枪械配件也不能无视枪械结构进行装备（比如你无法把手枪上面装备枪托或者步枪的加量弹夹），配件装载后需要经过角色卡审核员的审核才能算作装卸成功

载弹量：

枪械的载弹量与射速的判定大同小异，都是需要玩家自行设定的，只要符合枪械本身的设定即可，这方面请找审核员进行监督和最后的批准

【创建配件或附魔】：

配件和附魔的制作也请遵照素材、加工、效果等规则，下列举例讲解附魔

附魔属于进阶的装备改造，轮回者可在主神空间为装备附魔，为装备增加不同的效果

每一种附魔只能拥有一种效果（但是可以拥有多种 **debuff**），附魔的效果等级和装备的效果等级相同

20/40/80/160/320/640 点=某一种特殊的效果（按照黑~橙的等级划分）

黑、绿、蓝

紫、红、橙

附魔的耗点通常按照效果的等级规划，分别为：

20/40/80/160/320/640

创建附魔时，需要考虑到点数和其等级需要消耗的对应材料和工艺等级（这方面在装备创建方面已经讲过了）

在创建附魔后，附魔可以通过“模块”的方式保留在你的角色印痕栏中，如果印痕栏空位不足则将会被暂存在素材仓库中（附魔模块是用魔钢制作的纯黑色的小盒子，通常会在盒子顶部贴有附魔名称和品质的标签，当轮回者在印痕栏页面选中武器后，只需要打开盒子，附魔就可以永久被加持在武器上面了，同时附魔会被消耗，魔钢制作的盒子也会被自动回收[注：除了自己小屋以外的任何场景中，轮回者都无法将附魔盒子从印痕栏拿出，但是轮回者们可以通过印痕来交易附魔，偶尔在拍卖场中也会进行特殊附魔的拍卖]）

（装备可以添加配件或附魔，但是每个装备只能添加一个配件或附魔，枪械可以装载两个配件附魔通用的栏位，也就是说，可以装载一个配件一个附魔或两个附魔或两个配件的任意搭配方式）

【创建防具】：

防具可以粗略地概括成[盾牌、头部、腰部、手臂、腿部、身体、背部]

防具的制作与以上提到的制作要素无差

[盾牌]：在受到一次超过盾牌耐久度上限的伤害时，盾牌只会被扣除 20%的耐久度（但是如果受到的伤害超过了耐久度上限的一倍，那么盾牌也会被照样彻底损坏）

魔法护甲与物理护甲并不冲突，可以共同存在

如果收到的伤害没有高于你的护甲值，那么你将不会受到伤害

如果收到的伤害高于了你的护甲值，那么你的护甲将会永久减去其伤害量的耐久度

护甲范例（同样的价位与护甲值也适用于魔法护甲）：

10 点：物理护甲+10

30 点：物理护甲+20

90 点：物理护甲+40

300 点：物理护甲+80

500 点：物理护甲+160

800 点：物理护甲+320

（护甲写在效果中，但是不与效果属同类型）

（通常情况下，盾牌可以选择背部、腰部、手臂和武器栏三种部位进行穿戴，它既可以背在背部又可以绑在手臂上面，盾牌覆盖的部位会默认被盾牌保护，如果对方攻击你，你可以进行协调对抗，也就是部位命中判定来判定是否可以用身体的轻微偏斜来以盾牌抵挡伤害，判定公式中你的协调力包括加成只能是原数值判定的 50%，因为这是盾牌部位判定的特殊限制机制，如果你将盾牌放在武器栏则默认是手持盾牌，那样的防御只需要进行盾牌相关的防御判定即可，与盾牌相同的是，剑鞘一类的物品也可以装备在背部和腰部，甚至有些厚实而结实的剑鞘还拥有自己的攻击面板，它们可以当做打击武器来使用）

【创建载具】：

行驶方式：

四种行驶方式可以同时存在（通常情况下载具是不可以拥有能力的，但是在特殊情况下[每拥有一个能力，需支付 30 点解锁费用的情况下]，可以拥有一项特殊能力，能力耗点费用与装备的能力耗点相同）

模块组件：

普通情况下，默认的机甲载具是没有模块组件的，组件可以在后期进行装载，一个机甲载具最多拥有五个组件，模块组件可以是额外的机械臂也可以是喷气式背包或者其他外接器具，载具自带的模块组件不需要消耗自身的点数与组件栏（类似于机甲的供能机这类，因为这些都是机甲自带的必不可少的组件），大多数情况下载具的模块是形容（机械臂/多重翅膀/额外喷射器/额外护甲）这类东西，它们属于道具范畴（五个组件栏中只有两个是可以造成伤害或 debuff 的进攻性组件，一次性的炸弹或持续的辐射也算在内）

供能：

轮回中枢是人性化的空间，你的载具不需要加油、充电、补给能源箱也可以发动，我们会给玩家提供自动的免费的载具续航服务，您在公路上驾车完全不需要考虑您的载具还剩多少油，您买载具，我们保养，丝毫不需要您去顾虑这些

载具除了如上文中的分类以外，还有额外的几项：

- 1：载具的时速请参考[创建模板]中的范例和公式
- 2：载具自带撞人伤害，伤害等于时速除以 5，小数四舍五入，[1]载具时速大于载具耐久度，那么载具的耐久度也将减半，[2]若大于耐久度的两倍，则撞击后载具报废（当情况[1]或[2]发生时，载具驾驶员也要受到撞击伤害 50%的反伤
- 3：在战斗中召唤载具属于启动印痕动作，消耗 1AP，具体请见 AP 规则，登上载具需要根据载具的形态而决定动作，具体根据主持人的判断和载具中的叙述而决定

【创建生物】：

生物品质与轮回者战力区间大致相同

（这里的“生物”只不过是个粗略的统称，它也包括灵魂类物种等）

（品质按照战力而非耗点，耗点只能计量预算价格）

- 1：[黑色]：1~50 级战力区间
- 2：[绿色]：51~110 级战力区间
- 3：[蓝色]：111~170 级战力区间

- 4: [紫色]: 171~250 级战力区间
- 5: [红色]: 251~350 级战力区间
- 6: [橙色]: 351~450 级战力区间
- 7: [粉色]: 451~无限级战力区间

生物的能力:

生物的能力可以参照装备的特殊效果耗点, 具体情况如下

20/40/80/160/320/640 点=某一种特殊的效果 (按照黑~橙的等级划分)

黑、绿、蓝、紫、红、橙

且每多一个能力就需要额外支付 50 点的额外解锁费用

关于生物能力的限制:

技能点数不能大于属性点数 x2。

如全属性 1 的生物属性点数为 12, 翻倍为 24, 最多可携带一个初级技能 (20)

生物的属性:

生物的属性点为 2 点耗点换算 1 点属性, 生物并没有属性上限

生物的平均驯服难度:

正常类生物 (例如人形、类人形): 无法作为宠物驯服

兽物类生物 (例如野兽、猛禽等): 大多数是可以驯服的

怪异类生物 (克苏鲁风格生物等): 大多数都是无法驯服的

微型类生物 (例如极小型的元素体生物): 大多数都是无法驯服的

巨型类生物 (巨大的生物体): 很难界定能否驯服

其他类生物 (昆虫类、鱼类等): 很难界定能否驯服 (昆虫类几乎无法驯服)

有关生物创建规则的其他注释:

- 1: 如果换算成战力, 那么生物的能力分别对应 3/6/9/12/15/18 点战力
- 2: 生物的属性换算成战力是 1 点属性对应 1 战力
- 3: 生物卡的 HP 等于壮硕值 X20
- 4: 生物卡的攻击力等于 3D 爆发力
- 5: 生物的购买价格是耗费的点数 X3 (点数并非战力)
- 6: 如果你从扭蛋机或商城中得到了生物, 那你必须小心, 因为大多数这类贩卖用生物都是未驯服过的

【创建小道具】:

小道具虽然没有品质设定, 但是可以拟定品质

黑色品质: 30---900 积分

绿色品质: 900--1800 积分

蓝色品质: 1800--3600 积分

紫色品质: 3600--7200 积分

红色品质: 7200--14400 积分

橙色品质: 14400--28800 积分

小道具的类型例如：手榴弹、手机、钱包、BB 机、跟踪器等

关于建筑和设施的规则

【如何开设自己的建筑】：

开设建筑的所在地是轮回大道：

轮回大道是一条宽敞的大型垂直步行通道，在道路的两旁树立着通向各种建筑的传送门，著名的英雄酒馆、轮回中枢大舞台、鲜血竞技场等建筑都是被这类传送门连接的，只有经过轮回大道才能到达，尽管每天都要完成高危险性的轮回，但是轮回者们却总能乐观地面对生活和考验，在节日期间，他们会自主性地装饰轮回大道，使其变得更有节日气氛（玩家在得到群主批准后，可以自己建立一个建筑，建筑的位置通常都位于轮回大道内）

需写信息：名称/占地面积/入口造型/内部造型/具体服务内容/店内工作者（可以是 NPC 也可以是机器人）/以及为了让玩家更有代入感，店主可以通过文字来大幅地描写店内场景

范例：

---设施名称：[英雄酒馆]

---占地面积：中型建筑（约 306mX543m/双层建筑）

---扩张：后期可能会进行扩张，目前只拥有单独一座酒馆建筑，并且只有简单菜品样式

---入口造型：入口是木质搭建的巨大门框，门框上方绑着一只巨大的“巨颚龙”头骨，两颗巨大的牙齿修长而坚韧，看似十分狰狞但在头骨下面却有粉色霓虹灯做成的“英雄酒馆”这样的标识，在木质门框上面，偶尔会挂起长幅的菜单，以及一些节日特色菜品等

---内部造型：进入入口后，玩家会进入一个环境类似于地球的位面，此位面中除了生长着各式小型生物的密林与陡峭的地形之外，几乎一无所有，入口连接着一处高地，在其位置正好可以完美地俯视到整个酒馆的全貌，一道石板路连接着酒馆大门，石板路的两旁也有低矮的木质栅栏，在一些特殊节日中，栅栏上面会挂满充斥着节日气息的装饰品，酒馆看起来并没有什么特别的地方，它的建筑风格颇为淳朴，但是却总能给人一种温馨，酒馆内部设有特殊结界，它可以让人们之间的打斗无法造成任何伤害，酒馆内的大多数制品都是橡木质地的，但是因为某些结界原因，它们不可燃烧也不可被破坏，在酒馆一层有一座巨大的吧台，上面放着各式各样的鲜榨啤酒，以及叠成一摞的菜单

---具体服务内容：[普通的啤酒和餐点][随时随地角色扮演][空间社交]

---店内工作者：[游手好闲的酒馆老板娘玛丽贝蒂][以及其他工作人员]

---游客须知（务必认真阅读）：

- 1：酒馆内禁止闲聊，所有形式的聊天都必须携带“”以及人物的动作等，虽说严禁闲聊，但在极少数情况下，还是允许玩家带（）轻微吐槽一两句的
- 2：玩家发布的每三条信息中，字数相加必须大于 30 字，因为较大的文字量和叙述可以给玩家带来更好的代入感，这样可以保证大体的游戏环境良好
- 3：玩家进出酒馆并不会收门票钱，普通的菜单餐品也不会计入收费，全部普通菜品和酒水的价钱都由轮回中枢承担，玩家不需要考虑这些费用
- 4：酒馆内的对话均为 2~4 人间的对话，参与人数不可过多，请玩家保持这份自觉，不要因为出场人物过多而引起场面混乱
- 5：酒馆内严禁斗殴，斗殴者会被扣除 1000 积分并且传送回轮回中枢

【拍卖会系统】：

拍卖会分为小型、中型和大型

小型可供拍卖 5 件藏品

中型可供拍卖 10 件藏品

大型可供拍卖 15 件藏品

玩家在拍卖会买到的藏品一律由买入价格的 50% 积分卖出（买入价格并非物品标价也非起拍价），且拍卖会买到的藏品只能出售给轮回中枢

小型拍卖会藏品稀有度限制[一律起拍价 3000]（最多拍卖 5 件藏品）

粉色藏品：无法拍卖

橙色藏品：无法拍卖

红色藏品：最多可选一件进行拍卖

紫色藏品：最多可选一件进行拍卖

蓝色藏品：不限

中型拍卖会藏品稀有度限制[一律起拍价 5000]（最多拍卖 10 件藏品）

粉色藏品：无法拍卖

橙色藏品：最多可选一件进行拍卖

红色藏品：最多可选一件进行拍卖

紫色藏品：不限

蓝色藏品：不限

大型拍卖会藏品稀有度限制[一律起拍价 7000]（最多拍卖 15 件藏品）

粉色藏品：最多可选一件进行拍卖

橙色藏品：最多可选一件进行拍卖

红色藏品：最多可选两件进行拍卖

紫色藏品：不限

蓝色藏品：不限

拍卖时不可公布藏品的面板信息，主持人可以公布藏品立绘，也可以叙述藏品的外貌以及传记

藏品的面板一律由拍卖会结束之后进行公开

主持拍卖会必须通过申请，申请请咨询群主

拍卖会的场地可以在轮回游戏大舞台群进行，也可以自建讨论组

做一名主持人需要注意什么

【主持人的奖励结算】：

[要素 1：主持人的认证]

主持人认证由群主亲自进行，主持人认证人数在 1~7 人之间，任何不在认证范围内的主持人都属于非认证主持人，非认证主持人的开团奖励会低于认证主持人

[要素 2: 玩家对主持人本次主持的体验度打分]

打分分数为 1~100 分

为了让玩家能够更好地理解主持人评分 1~10 分究竟代表什么体验，所以这里就给大家举个例子

1~10 分：简直糟糕透了，我不认同他的主持人身份，我要投诉他！这剧本弄的都是什么玩意！

11~20 分：体验极差，我忍着性子玩下来的，下次绝对不会玩这个主持人的剧本！

21~30 分：玩的很难受，但也不算百分百的差劲，有一小部分地方感觉还可以！

31~40 分：体验不太好，再接再厉吧，希望主持人还能做得更好！

41~50 分：算是中规中矩，不好也不坏，但是游戏性还有很大提升空间！

51~60 分：勉强算得上合格，各种地方都挺到位的，能让我感觉到这个团玩着有乐趣！

61~70 分：感觉还不错，有某些部分做的挺好，如果加以完善，可能会变得更好！

71~80 分：非常不错的一次体验，如果下次这位主持人再开团，我还会选择参加！

81~90 分：满意度百分之九十，这里很对我胃口，主持人带给了我们很棒的游戏体验！

91~100 分：这个团简直就是神作！简直无法用语言修饰的完美！主持人太棒了！应该被载入史册！

（注 1：主持人的评分也需要填在角色的账单栏和评分统计栏中）

（注 2：主持人进行开团是会被计入到轮回次数中的，主持人每开设一次剧本，其角色的轮回次数就会+1）

[要素 3: 主持人的基础奖励]

E: 1000 积分（300 序列碎片）

D: 2000 积分（250 序列碎片）

C: 4000 积分（200 序列碎片）

B: 6000 积分（150 序列碎片）

A: 8000 积分（100 序列碎片）

S: 10000 积分（50 序列碎片）

（认证的主持人开团会在这个基础上增加 100 碎片和 1000 积分）

[要素 4: 主持人的月末奖励]

统计员会对所有主持人会在月末进行一次统计，把平均分数进行排名，按照排名的先后给予奖励，这份奖励是每个主持人都有的，而且排名越靠前奖励越多，另外月末统计时，主持人本月累计的撕卡数目会让平均分数得到上升，每撕一张卡+1 月末平均评分

51~60 平均评分：1000 积分

61~70 平均评分：2000 积分

71~80 平均评分：4000 积分

81~90 平均评分：8000 积分

91~100 平均评分：16000 积分

在这个奖励基础上，还会增加主持人开团时间总长度乘以 30 倍的碎片奖励

[要素 5: 剧本库系统]

统计员会统计单次开团评分最高的前三名剧本，将这些剧本进行二次审核之后收录到“剧本库”中，新手主持人在进行开团申请前可以找团审进行商议，团审可以向他们提供这些剧本来进行练手，这样可以让新主持人们积累开团的经验而且不会让体验太差或强度太难以把控

[要素 6: 剧本开设次数限制]

同一个剧本在一个月内最多只能开设两次，即便是再完美的剧本也不能超过这个量

【给玩家的奖励结算】：

[要素 1：轮回难度等级]

在达到印痕赋予的一些任务后，玩家更有可能得到对应该轮回难度的徽章奖励

玩家还可以通过完成一些隐藏任务获得额外的一些奖励（根据主持人的设定而定，但难度越高奖励丰厚）

每个难度等级的基础奖励都是不一样的（基础奖励如下）

E：3000 积分（单轮回的积分最高收入上限：7000 积分）

D：4000 积分（单轮回的积分最高收入上限：9000 积分）

C：5000 积分（单轮回的积分最高收入上限：11000 积分）

B：6000 积分（单轮回的积分最高收入上限：13000 积分）

A：7000 积分（单轮回的积分最高收入上限：15000 积分）

S：8000 积分（单轮回的积分最高收入上限：17000 积分）

（为了防止出现恶意刷积分的情况，只有大于 5 小时的轮回才能给与正常奖励，以 5 小时为基准，游戏时间每减少 1 小时，就会减少 20% 的奖励，如果小于 1 小时则默认没有奖励）

[要素 2：角色扮演]

角色的扮演并不会加成到奖励里面，但是最终主持人仍然需要对玩家的角色扮演进行打分（1~100 分）

角色扮演打分无需投票，可直接在主持人的结团公告中发布

在轮回结束后，玩家需要将这个扮演分填写至账单（用括号内容的形式填在轮回收入积分数目的后面）

[要素 3：角色影响力]

影响力包括角色在战斗中的表现程度、在剧情中的推动程度、对完成任务的贡献等

角色的影响力由主持人决定，且只有主持人拥有这方面发言权，其他玩家无权进行反驳和辩论

角色的影响力同样拥有 1~100 分。角色影响力打分无需投票，可直接在结团公告中发布

在轮回结束后，玩家需要将这个扮演分填写至账单（用括号内容的形式填在轮回收入积分数目的后面）

[要素 4：素材结算]

在轮回中，玩家收集到的素材都需要由主持人进行统计，在轮回结束前这些素材并不会直接发放给玩家，素材需要在结团时的“MVP”评选中决定发放给每位玩家素材量的多少，MVP 的评选通常是按照本次轮回的[扮演分+影响力]计算，得分最高者为 MVP 玩家，如果出现平分的情况，则由主持人和玩家们商讨进行 MVP 的评选，在评选出本团的 MVP 玩家后，即可给玩家们发放他们在轮回中各自搜罗到的素材，MVP 可以从自己搜罗的素材列表中带走最多 5 样素材，其他玩家则只能带走 3 样，主持人开团是不会得到素材的（这些素材没有保底数量，如果你在轮回中不主动收集素材，那么你可能结算时什么素材都得不到），按照设定来讲，轮回者们收集到的素材实际上是直接被保存到了印痕中的一个临时储存栏中，但这只是暂时的储存，实际上真正能否得到这些素材，都要依赖轮回者们的表现平分而定，也就是说，能否收集到是一回事，能否全部带走是另一回事（玩家只能在轮回中得到素材，即便临时可能会得到装备，但是也无法将其带回轮回中枢）

注：轮回者死后其他队友可以进行“摸尸体”，搜刮尸体上面的物品，轮回者尸体上面能用的任意物品都可以带走（包括尸体本身也可收入印痕或储存空间够大的背包），物品分配有摸尸体的轮回者们自行决定（希望大家和平分配装备，因为在摸尸体过程中有可能会发生意见纠纷，最终形成轮回者之间的矛盾甚至武力矛盾），若一旦分配完毕则物品回归与角色绑定状态，死去的轮回者尸体包括其身上的装备只要被其他轮回者收入印痕，或者从轮回中带出或从中枢带入轮回，那么它就会和轮回者形成绑定状态，再进行交易需要遵循交易限制进行，轮回者尸体的稀有度按照其生前战力划分的稀有度进行划分（将轮回者的尸体分解可以得到相应的素材，这方面请交给主持人判断）

[结算流程]

- 1: 进行基础（主线）奖励结算
- 2: 进行额外（支线）奖励结算
- 3: 进行角色扮演和影响的打分
- 4: 进行素材给予和 MVP 评定
- 5: 玩家和主持人进行最后交流
- 6: 确认无误后申请结团公告

【副本爆出的素材限制】：

玩家得到的素材通常是从敌人的尸体中收取

- E:最高可爆出绿色素材
 D:最高可爆出蓝色素材
 C:最高可爆出紫色素材
 B:最高可爆出紫色素材
 A:最高可爆出红色素材
 S:最高可爆出橙色素材

【轮回者的临时强化】：

轮回者的强度通常只在轮回中枢内是成固定形式的，在各个位面的轮回中，因为轮回者要执行的任务难度不同，在进入光辉隧道并进行数据化时，轮回者的战力强度会被强行提升至该难度等级所需的战力强度

- [D 级]：若不足 51 则调整至 51 战力
 [C 级]：若不足 111 则调整至 111 战力
 [B 级]：若不足 171 则调整至 171 战力
 [A 级]：若不足 251 则调整至 251 战力

（轮回中各级所需的轮回者战力对应着轮回者自身的战力区间，具体请参考规则书中强度评估版块）

例如轮回者尚福乐的战力是 101，属于 D 级轮回者，他进入到了 A 级的轮回任务当中，那么他将会被赋予 150 点的临时强化点数（建议备份一张此轮回的复制版人物卡，来进行临时强化的改造，不要在自己的人物卡源文件中直接改造，否则改回来会很麻烦），轮回者也可自愿放弃临时强化，光辉隧道是不会强迫轮回者进行临时强化的，临时强化的角色积分奖励和素材奖励与当前剧本等级相同，但是徽章奖励与自己目前战力等级（E~S）相同

（临时强化只能强化角色内在要素，不能暂时获得装备、附魔等外在要素进行强化，也不能进行临时的可自定义型强化，比如替身使者基因、从者基因等，且环卫法术等法术类抄录在对应等级下只能抄录对应优先度的法术，D 最多额外抄录两个、C 级 3 个、B 级 4 个以此类推）

【轮回者死亡率】：

各个等级的轮回中，死亡率是相同的（大概在 50% 的死亡率），随着一批批新的轮回者加入，也会有一批批老的轮回者死亡，生命的奥妙就在于其无限性地周而复始，所以在这里请主持人们摆正心态，轮回者是一个高危群体，在轮回中他们随时可能会因为各种情况而死掉，不要怕自己撕掉玩家的角色卡而让玩家感到懊恼，这是一个正常的跑团结构，既然有人物卡生成，那么就会有角色卡死掉，这是游戏运作必不可缺的一个流程，所以请用心去掌控自己剧本的危险程度进

行评级，以确保在正常合理的轮回者死亡率框架下主持剧本来给玩家造成适当危险因素（换个角度说，平淡安全的轮回反而会让玩家感到无聊，跑团游戏中追求刺激感也是乐趣的一部分，如何拿捏好这个危险因素的度数，请主持人自己衡量）

【轮回者死亡惩罚】：

当玩家的角色被宣布正式死亡后，角色将会被撕卡（人物永久死亡），以后大家只能在群文件的墓区中找到这名角色了

【开团申请书】：

请主持人开团前填写开团申请书模板交给开团监督员

[开团申请书模板]（请严格按照该格式填写）

一、剧本规格

1、剧本等级：E~EX（剧本等级请不要使用浮动，剧本等级只有一个，不允许出现越级支线。）

2、剧本类型：解密、战斗、探索、剧情

解密：以谜题为核心的剧本，解密成功即为剧本完成，解密过程附带着其他的内容；（例：地狱公寓）

战斗：以战斗为核心的剧本，战斗不单单只是一个BOSS，而是有着复杂的战斗相关的机制；（例：安徒恩）

探索：以探索世界观为核心的剧本，找出任务相关内容的含义；（例：小屋）

剧情：以故事为核心的剧本，在一个线性的故事之中寻找属于你的与众不同的故事与升级；（例：勇梦）

位面（不推荐）：以自创或者借鉴的内容形成一个完整的位面，由KP或者PC自行决定一条合适的任务作为主线进行完成；（例：单身姐那个位面，叫啥忘了）

其他：世界这么大，剧本装不下。其他类型的剧本交由团审决定其要素。（例：MC）

（剧本类型请限定唯一，并非解密就不能存在战斗，其他同理。）

3、需求人数：人数

4、剧本内特殊规则：房规、战力限制、特殊限制

5、预计游戏时间：预计的游戏耗时

二、剧本内容：

1、剧本内容梗概：类似于简介

2、剧本主线任务以及支线任务：请写明确一切的主线任务、支线任务、隐藏支线任务

3、剧本BOSS数据：boss技能、面板、装备、弱点(可以没有，请标明)

4、世界观大致梗概：世界观的大概梗概

测试团：

测试团是测量主持人新鲜出炉的剧本的合理性和找到剧本缺陷的一个步骤，任何剧本在刚刚写好后，主持人都可以申请测试团，在测试团中，玩家的死亡不会撕卡，但是玩家和主持人的结团奖励只能结算原有的50%（这50%也需要进行最后的评价环节，然后根据评分上调或下降），不仅如此，测试团中的任何道具都无法带出轮回，玩家得到的徽章奖励也将下降一级

【san扣除的公式】：

san扣除标准分为三种状况：

轻微: -1D10 的 SAN

一般: -1D20 的 SAN

严重: -1D 相当于角色自身精神力属性的 SAN

对应这三种状况, 不同等级阶层的轮回者看到同一事物后减少 san 的程度也会不同:

轮回者个人因素先排除, 按照轮回次数来看, 越高级的轮回者经历的事情就越多, 那么他们的心理承受能力和自身的基础属性也就越高, 在很大程度上会免疫一些低级的“恐惧/不可名状/恶心”这类事物, 所以扣 SAN 的标准在各种层面上也是有一个大概其的框架限制的(等级分为: 轻微-一般-严重)

1~80 战力(可能扣除 SAN 的情况): 看到死状恶心的尸体(一般)、看到和自己关系要好的角色被惨杀(一般/严重)、吃到或接触到恶心或令人无法接受的东西(一般)、亲眼看到超越自己认知观的存在(严重)、被灌输了自己接收不了的知识(根据知识含量而定, 从轻微到严重不等)、对世界的认知观被逆转(严重)等

81~150 战力(可能扣除 SAN 的情况): 看到和自己关系要好的角色被惨杀(轻微)、吃到或接触到恶心或令人无法接受的东西(轻微)、亲眼看到超越自己认知观的存在(轻微至严重不等)、被灌输了自己接收不了的知识(根据知识含量而定, 从轻微到严重不等)、对世界的认知观被逆转(严重)等

150 战力以上(可能扣除 SAN 的情况): 亲眼看到超越自己认知观的存在(轻微至严重不等)、被灌输了自己接收不了的知识(根据知识含量而定, 从轻微到严重不等)、对世界的认知观被逆转(严重)等

(以上只是作为列举, 并不是详细的规定, 但请主持人们尽量意会)

另外, 需要严重说明的是, 在游戏中主持人请务必对玩家扣除 SAN 的原因进行详细说明, 比如玩家看到了什么他们所不能认知的高纬度存在, 那么请务必写出这个存在的大致样貌或者给玩家角色留下的印象或心理创伤, 请不要一笔带过“你看到了阿撒托斯, 所以你感觉很绝望, 你需要进行一个 SC 判定”这样会显得很敷衍, 玩家完全有权给游戏体验打最低分

角色的精神创伤:

角色的精神创伤被简单分为两种, 具体介绍如下

疯狂: 当角色一次性减少 san 超过自身 SAN 半值时, 角色会因为精神崩溃而导致疯狂, 具体疯狂倾向根据主持人的说明而定

晕眩: 当角色 san 归零后, 角色将会晕眩或采取自我灭亡的动作, 具体倾向根据主持人的说明而定, 另外这种晕眩是按天数为单位进行计算的, 也根本无法被轻易叫醒

【双开惩罚】

双开顾名思义就是同一时间进行了两个团的游戏(轮回游戏之外的团我们目前管不着, 但是不能在轮回游戏内部同事参与多个轮回), 在其他轮回中角色死亡, 将会视角色在所有轮回中死亡(也就是说假如角色在同时进行轮回 1 和轮回 2, 那么假如角色在轮回 1 中死亡了, 同一时间, 角色也会在轮回 2 中被系统抹除), 因为这样的死亡方式十分突兀, 另外双开的行为也是对主持人的剧本不尊重的(毕竟大家辛辛苦苦开个团都不容易), 所以才实施了双开和多开现象的惩罚制度, 具体情况如下:

双开: 双开跑团玩家需要自行将双开情况汇报给主持人, 双开玩家在双开轮回内获得的奖励为 0, 也无法将任何轮回内的物品或效果带出轮回之外

长期双开: 长期双开的玩家一旦被管理团队发现, 就会排出惩罚者将其制裁, 制裁力度按情况处理

(如果玩家将自己双开的团时间错开, 那么可以不算做双开现象)

(双开玩家一旦被发现, 玩家可以选择自主退出自己正在双开的多余剧本, 只在同一时间跑一个, 或依然无奖励地同时进行两个剧本)

(本双开只限轮回游戏跑团, 如果是轮回游戏跑团和其之外的跑团一起进行, 那么不属于我们管辖范围内, 所以不算做

双开，但是在轮回游戏跑团中，希望玩家务必尊重自己的主持人，这是作为跑团众最基本的礼数）

其他方面的规则

【其他方面的规则】：

管理员：

辛苦管理游戏群的群主和管理员每个月会拿到相应的工资结算，根据管理岗位的不同，管理员们每个月结算的积分奖励也都不同，具体请看下方示例（管理员的工资可能会因为群内岗位任职数量的变动而变动）

物品审核员（负责审核各类物品并将其传到群相册）：30000 积分

造物审核员（负责审核替身、IBM、怪物、宠物等生物）：30000 积分

附件审核员（负责审核附件和附魔）：20000 积分

技能审核员（负责审核技能表和能量池）：30000 积分

职业审核员（负责审核职业）：30000 积分

特质审核员（负责审核特质）：30000 积分

萌新辅导员（负责辅导萌新，发放测评试卷和判卷）：30000 积分

角色审核员（负责审核玩家更新的人物卡）：50000 积分

轮回监督员（负责批准主持人的开团申请书、主持玩家和主持人的互评环节）：50000 积分

风纪委（负责整顿群内纪律）：10000 积分

环卫清洁工（负责清理垃圾文件、公告、投票）：15000 积分

段位塔管理员（负责主持段位塔）：10000 积分

借贷管理员（管理轮回者贷款服务）：10000 积分

扭蛋管理员（管理扭蛋机）：30000 积分

活动策划师（负责策划活动）：30000 积分

（群主的月结算是 30000）

临时工：

临时工的工资根据其表现来获得相应的每月结算奖励，他们的工作内容基本上和管理员无差，但是如果表现出众的情况下，拿到的奖励甚至比管理员还要高

临时工报名：每个月进行一次岗位的投票或由群主询问是否有这个意向

临时工的奖励通过群内管理团队进行商议而定

玩家管理：

对于玩家的管理，不论是群主、管理员、临时工都有职责，也必须以身作则，群内不允许讨论色情、传播反动这些就不用说了，说说其他的吧，因为跑团主群的玩家很多，人多嘴杂，很容易会出现玩家恶意起哄、拱火抬杠、恶意带节奏这类现象，虽然不算什么大事，但是一次两次三次积少成多很容易破坏群内气氛，也容易给刚进群的萌新留下坏印象，所以请管理员们严加管理，传播色情、反动思想、恶意起哄、恶意带节奏等行为的玩家均会被给予一次警告，若不停警告再度触犯这条禁忌则直接踢出本群删除人物角色。

如果对群内的环境或某项规则不满，可以投稿到建议箱，或者和管理该方面的管理员私下反应，或者和群内的大伙慢慢讨论商量，不要太过于感情用事，或是为了带节奏一时爽而破坏了大家好不容易营造出来的氛围

申请重置项目

随着新鲜事物的增加，旧的事物往往会逐渐开始跟不上时代，这时候总会有热心的玩家提出希望可以自行将特质、职业、物品等项目重置成全新的样子来符合当前版本，但是这样做偶尔也会遭到另一部分人的不满，因为序列库里面的东西是大家的，有时候按照自己的想法擅自修改并不一定能满足所有人，所以在这里放出“重置申请书”的格式，在个人（非官方）决定重置某项物品时，需要进行公开的申请书发送和投票，当“同意”的票数过高时才可得到重置权限（包括调整伤害等也算作重置）

注：重置申请书请尽量详细，如伤害修改需要申请者尽量列出一个修改的具体数值范围，整体调整需要有一个具体的修改大纲来方便其他人对你这次修改程度的理解。而非只是简单的一句“这个太弱”“这个不符合现在的版本”等等

[重置申请书模板如下]

重置人：

重置项目：

重置原因：

大致调整方向：

（投票选项：同意、不同意、任意）

自定义项目审核流程：

自定义审核拥有同一个共同特征就是择优选取，不论玩家制作的项目质量如何，每个月都只会纳入固定量的项目，只有足够优秀、人气高的项目才会被投入到规则的使用当中

[特质]：

原创类特质纳入量：3 个

二次创作特质纳入量：2 个

特质每个月总计固定更新 5 个，其中 3 个为原创，2 个为二次创作，在规则书序列库数目充足的情况下，我们会择优选取特质，而不是统统接受（以前接受的项目很多都有设定上的漏洞以及各方面的敷衍等，很多玩家只是抱有着玩的态度来制作这些项目，最终把平衡和责任全都抛给了群主和管理员，这么做是很不负责任的，轮回游戏跑团群是一个大家靠用爱发电来运作的小团体，不论群主还是管理员，在这里为的是体验游戏的乐趣而不是在这些不平衡的数据库中像苦工一样地调整强度），特质的评分按照[不重复率、用心度、平衡性、设定完善度、吸引力]五个标准进行评判，最终加在一起的总分也就是这个特质的总分，统计员会将特质总分进行排名，之后进行择优选取（只有群主和序列审核员、综合管理员、统计员拥有对特质打分的资格）

不重复率：与当前序列库中存在的序列不重复（1~10 分）

用心度：评判作者态度是敷衍还是认真的尺度（1~10 分）

平衡性：初始平衡性是否符合中枢标准（1~10 分）

设定完善度：作为一个序列其设定是否足够完善（1~20 分）

吸引力：设定本身是否具有足够的吸引力[该项目只考虑到审核员个人角度]（1~10 分）

特质的结算是每个月 10 日进行一次选取投票，之后的 11~月末日期中，审核员将会对入选的五个特质进行审核，在下个月的版本中这些特质便可投入使用，如果序列在当月落选，可以在下个月继续参与选取，连续落选两次则永久无法被采纳

以下的项目大致纳入方式也和特质的相同

[职业]

原创类职业纳入量：1 个

二次创作职业纳入量：1 个

[技能表]

原创类技能表纳入量：1 个

二次创作技能表纳入量：1 个

[能量池]

原创类能量池纳入量：3 个

二次创作能量池纳入量：3 个

[称号]

原创类称号纳入量：10 个

二次创作称号纳入量：10 个

[道具]

原创类道具纳入量：20 个

二次创作道具纳入量：10 个

qq 游戏群：703640018

规则书作者

（以下署名均为网络 ID）

[主要作者]

尚福乐：“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，具有更新规则书的唯一权利，同时也具有运用规则书的主导性权利、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该规则书进行游戏，也可以任意更改规则书的设定，更改后的规则书版权由玩家自己所有，并且玩家可以自行更改规则书中的任何内容，主要作者均无权利干涉，但此类衍生的规则书必须标注本规则书的主要作者、次要作者、参与者、规则书支持者的署名以及规则书衍生来源的正式署名《轮回游戏》，否则属于侵犯版权行为，主要作者有权追究并维护自己的版权。

玩家不可以用本规则书改良后的规则书进行独立的运作（这个概念在与本规则书“相似度超过 30%”以上的条件下成立），玩家可以将自己设定的轮回游戏衍生规则书改良至“相似度小于 30%”的基准，则可以成立为新的规则书，轮回游戏规则书作者将对其规则书无权干涉。如果玩家擅自独立规则书并且盗用文件作者制作的序列文件，那么文件作者都可以以《轮回游戏》主体规则书的名义追究序列文件的个人所有权。

《轮回游戏》规则书的更新主导权由主要作者所有，只有主要作者或主要作者临时认可人进行的更新视作有效更新，其他均属于无效更新，除以《轮回游戏》名义发布的衍生规则外，任何私下的更新或者冒充主要作者名义更新规则的举动均属于侵权举动。

[次要作者]

次要作者梦月月“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”

次要作者子岚：“开团申请书部分执行制作人”

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

[参与者]

参与者火斤：“他的名字给予了我游戏背景灵感”

参与者狗头：“AP 系统灵感发表人”

参与者阿福：“公会小队系统灵感发表人”

参与者为规则书的系统提供过灵感，他们对规则撰写的一些建议并没有被完全采用而是仅仅吸收了部分可用建议，参与者没有长期维护规则书运行与更新规则书的义务，但是参与者的 ID 和贡献会一直记录在规则书作者版块中。

[规则书支持者]

感谢那些在规则书创建初期帮助和鼓励过我的人，以下为规则书支持者名单：

莱茵、尼禄、梦月月、基尔、fafa、北城、梅莉、沫沫、古悟、青鱼、阿福、米歇尔、优、马修、麦豪楠、萌历、李立、尤涅若、太二、吉良

[管理员]

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

[文件作者]

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

[建议投稿人]

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