# ———TRPG游戏-修正者们———

# 【角色扮演简介前言】

\*（红字体代表新更新与重要信息）

在模因宇宙，多元种族的角色扮演是核心，你可以扮演一只白鸽，背着你的背包拿着牧师杖为你的机器人伙伴修复身躯，或是扮演一条随时可以变成巨龙的半龙人，也可以一只无人注意的小青蛙，也可以当一个屠龙的勇士，去战，去打，还可以成为纵横星系的宇宙海盗或者是星舰的舰长，或驾驶着高达或是机甲去殴打哥斯拉……

角色扮演，扮演最重要。你必须时刻注意你的角色行为有没有符合自身设立的角色性格，扮演扮演，即以角色的思维来进行这场有趣而充满欢乐的角色扮演。

当你是一个警察的时候，一个警察不应当会随意射杀他人。

当你是一个亡命徒的时候，一个恶人不应该拥有太多的善良。

你可以是一个热爱大自然且信仰森林女神的树人，也可以是一个喜欢放火且信仰纵火教的火焰信徒——没人能限制你为角色设定。

但你自己应该遵守自己设立下的性格与角色个性，好好去扮演他。

在这里，一个行为错漏百出前后不一致的角色比任何行为都要糟。

明明是个瞎子，却目光如炬。

明明是个哑巴，却口诺悬河。

诸如此类等等，一切扮演都应由角色本身思维去想，而非站在PL思维或者居高临下从上帝视角上做出【我的角色突然懂了，我们要这样子。】等超出游戏角色所能理解的行动（俗称超游）。

——————————

## 【角色扮演中各种括号与术语】

【术语】

PL=玩家

KP=主持人

RP=角色扮演的行动描述

RD=骰个1d100的骰子

——————————

【括号的运用】

【XXX】=角色心理想法，其他角色默认为看不着

（XXX）=题外话，非跑团话题打括号讲话

“XXX”=你角色讲话需要加上双引号。

——————————

【如何进行角色扮演？】

【KP描述】：一条深红色的火龙呼啸着狂风，从天而降把地面震的抖一抖时，它伸长脖子用硕大的龙首张开充满獠牙与猩红的嘴，怒火从它咽喉中喷出，一团高温灼烧的龙息喷涌而出！你的队友已经全部倒下了，只剩下你自己！

此时你该？

【错误的扮演】：我A了出去。

【虽然不错误，但是不有趣的扮演】：我用出辟邪斩攻击那头龙。

【稍微有趣的扮演】：作为仅剩下的勇者，在同伴注视下用出了辟邪斩！

【好的角色扮演】：【伙伴们坚持住!】他心中大喊，握紧着手中的剑，望着面前的恶龙不由得胆怯，对方的威慑力太强了，但是！他无处可逃，唯有迎难而上！挥舞着手中的勇气之剑，他蹬着脚步奋力一冲，口中大喊着：“登龙剑！！！”一道金光从剑中蔓延而出划破天际，纵横万里驱散阴密的乌云，轻轻一挥舞，那恶龙在金色的剑光中被劈成两半。

好的扮演对于一场跑团而言非常重要，所有的数据只决定了这场战斗是否能赢，但是一场好的角色扮演对跑团的体验提供最多的乐趣。

如果不是为了角色扮演，那你又何必来玩角色扮演游戏呢？

# ———游戏世界背景-模因宇宙———

在这个宇宙中，充斥着各种各样的光怪陆离和与当前世界的规则和意志运作相脖的事件，物品，人物，它们都有一个统一的名字【模因】。

列如充满着鬼魅的都市小楼，这是一种模因，“不把这句话告诉别人，三天之内你必有血光之灾”这句话也是一种模因，甚至一把“击中后百分百爆头”特性的管钳，也是一种模因。

它们的诞生与来历往往难以考究，有些模因并不属于它现存的那个世界而是来自其他的世界，有些模因的诞生又是因为某些人或者生物的怨念，其中，还有一些模因则是世界在运转中的小问题而慢慢出现死循环。

这些模因的存在有坏处的，有产生益处的，但是一些模因的存在会导致世界意志甚至宇宙的崩溃。而为了修复这些有着危险因素的模因，避免让这些模因的持续存在致使世界意志的崩坏，主宇宙的意志创造了名为【修正空间】的地方。从所有世界中的智慧生物中挑选适合者前往前往修正空间，为修正所有危险模因，为保证宇宙意志的正确运行努力， 而被召集于此的你们就是—————修正者！

### 欢迎来到修正空间。

这儿是宇宙的中心点，也是宇宙的起源地。在这儿，有一座岛屿虚浮在星空背景中，充满了空气、生态系统、城市化建筑、飞船与机甲的港湾等等，还有大量可扩充的领域，这儿由宇宙意识修订规则，所有种族可在此无视生理需求而得以统一存在。

在这儿，你可以看到一些巨型的水熊虫修正者、机甲玩家、飞船舰长、勇者剑客、假面骑士、充电宝与下载器、神秘的秃头披风侠、红魔族大法师、英勇圣光骑士、社会主义天使……这是一切幻想起源，所有能力者均为修正者。

在这儿，你会看到一个大广场，广场的中央是一个无时无刻都在旋转着的巨大骰子，这是【不可预知之骰】，它的力量充满着未知数，连拉普拉斯妖都无法确定这骰子的最终结果。不过它常年化身于骰子娘出现在各个世界里……身份神秘，目的未知。

在广场的周围则摆放着一排排随机抽奖券的抽奖机，你时不时可以看到修正者们在这儿抽奖，有时候会爆发出整整欢呼的惊喜感，有时候会默默无语的垂头丧气，这儿是修正者们完成了任务后，来自宇宙意识的赠礼，也是修正者们提高自身实力的东西。

在广场的外围则是一圈圈圈的居住所，风格不一，有些有蒸汽朋克的画风，有些有上古魔幻的房子，有些则是高科技钢材类未来风格……这些都是修正者们自我设计，自己定义。在这些房子附近则是一座座生活类修正者建立的店铺。

毕竟所有修正者最强大的装备都是一手一脚，自己赚取素材，用素材打造各种各样的装备。



你可以看到一些铁匠在用铁锤与铁毡为修正者们一锤一锤的打造盔甲与武器，也可以看到机械师们用一些外骨骼装置在为高端客户维修或者建造飞船与机甲，还有炼金术士们为一些勇者摇着锅与药水瓶制作大量药剂……这是一个有趣而魔法与科技混合之地。

最后是大型交易会所，在这儿你可以看到许多悬赏任务挂在悬赏板上，还有无数组好队伍的修正者们互相点头间踏入传送门，前往修正任务的道路上，无数的修正者自我吆喝，挂着【收购XXX物品或者模因卡】【出售XXX模因卡或者某模因道具】……这儿是自由交易市场，无数的人们在这儿汇聚一堂，得以互相交易提高自身实力。以便应对更困难的模因修正任务。

那么关于修正空间的简介已经介绍完毕了，你准备好加入我们了吗？

-------------------------------------------------------------------------------

# 建造你的人物卡

想要要参与TRPG游戏-修正者们，首先你需要创造一张属于你的、符合游戏规则的人物卡。

一位修正者的信息分为，分别是【基本信息】，【属性】，【模因卡槽】，【修正卡槽】，【专长卡槽】，【模因感染】，【装备】，【能量池】，【AP行动】这几个部分。下面将详细叙述每一部分中的数据及数据的意义。

-------------------------------------------------------------------------------

基本信息

人物概念定义了人物的形象，背景，性格特征等扮演要素。这是完成一张修正者人物卡必不可少的部分。

以下是一位修正者必须的基本信息

姓名：万穆朗妮（取一个名字）

性別：女（男，女，不男不女，阿福都可以）

年龄：18（自行选择填写）

身高/体重：175cm/55kg（自行选择填写）

\*种族（重要）：自选，不同的种族用有不同的特性，需要详情参考【种族机制】独立规则书。

外貌特征：一头黑色齐腰长发（在进行扮演时可以更好的描述）

性格/个性：十分腹黑，但是很珍惜朋友（为了能够更好的RP，请描述一下）

背景故事：（描述这个角色在进入修正空间前的人生）

-------------------------------------------------------------------------------

【种族机制】

在模因宇宙种拥有无数的种族存在，每个种族都有自己的特色，比如鸽子种族，它们属于小型生物类，比较不容易被打中，然而它们也仅能造成25%的伤害，属于支援者类的种族。

又比如机械种族，一般都是免疫毒素、流血、真空伤害的。

又比如能量种族，一般都是免疫物理碰撞、免疫物理伤害等等。

无数的种族交集在一起，成为了修正者们独特而有趣的画风，这些多元化的种族，构成了模因世界的一部分。

由于种族过多，因此特意在核心文件夹中，由一本【种族机制】规则书归纳收类。一般分为【生物类】【机械类】【植物类】【能量类】【幻想类】5大类。如果日后有新大大类增加，也会进一步增加。大类下的分类还有无数细小的分支，详情需要自己看看。

-------------------------------------------------------------------------------

【体型级别】机制：

由于不同的种族、机甲、飞船、大型生物等等，构成不一样的体型，因此在不同体型之间的伤害也不一样。

【体型等级】：

【体型1】：正常人类是1\*1格算1级

【体型2】：中型生物、支援级机甲之类的2\*2格体型算2级

【体型3】：堡垒级机甲、飞龙之类的3\*3格体型算3级

【体型4】：堡垒级飞船之类的4\*4算4级

【体型5】：列如巨型泰坦，冰霜巨龙，巡洋舰等5\*5格算5级

【体型6】：这个一般都是为超巨型生物而设立6\*6格算6级

【体型7】：差不多一个巨型通天塔7\*7格算7级

【体型8】：泰坦级飞船8\*8格算8级

【体型9】：几乎占据整片战场的玩意9\*9格算9级

【体型X】：从10格以上更大的体型都算为体型X，一般为星球或者超大空间站诸如此类。

-------------------------------------

【体型变化】：体型生命值与伤害将会拥有一些变化。

【生命/受击值等类变化】：

-------------------------------------

【体型2】=增加25%额外生命值

对【体型1】生物造成的伤害减少25%最终伤害。

-------------------------------------

【体型3】=增加50%额外生命值

对【体型1】生物造成的伤害减少50%最终伤害

对【体型2】生物造成的伤害减少25%最终伤害

-------------------------------------

【体型4】=增加75%额外生命值

对【体型1】生物造成的伤害减少75%最终伤害

对【体型2】生物造成的伤害减少50%最终伤害

对【体型3】生物减少25%最终伤害

且无法进行任何躲闪，但是任意攻击均视为范围攻击，且生命值均摊到所有占据的格子中，举例说明：4X4体型的玄武，占地16格，拥有2000生命值，那么每个占据的格子身体视为125点生命值上限。

-------------------------------------

【体型5】=增加100%额外生命值，

对【体型1】生物造成的伤害减少87.5%最终伤害，

对【体型2】生物造成的伤害减少75%最终伤害，

对【体型3】生物减少50%最终伤害，

对【体型4】生物减少25%最终伤害。

且无法进行任何躲闪，但是任意攻击均视为范围攻击，且生命值均摊到所有占据的格子中，举例说明：5X5体型的巡洋舰，占地25格，拥有4000生命值，那么每个占据的格子身体视为160点生命值上限。

-------------------------------------

【体型6】=增加125%额外生命值

对【体型1】生物造成的伤害减少90%最终伤害，

对【体型2】生物造成的伤害减少87.5%最终伤害，

对【体型3】生物减少75%最终伤害，

对【体型4】生物减少50%最终伤害。

对【体型5】生物减少25%最终伤害。

且无法进行任何躲闪，但是任意攻击均视为范围攻击，且生命值均摊到所有占据的格子中，举例说明：6X6体型的巨型生物，占地36格，拥有8000生命值，那么每个占据的格子身体视为222点生命值上限。

-------------------------------------

【体型7】=增加150%额外生命值

对【体型1】生物造成的伤害减少90%最终伤害，

对【体型2】生物造成的伤害减少87.5%最终伤害，

对【体型3】生物减少75%最终伤害，

对【体型4】生物减少50%最终伤害。

对【体型5/6】生物减少25%最终伤害。

且无法进行任何躲闪，但是任意攻击均视为范围攻击，且生命值均摊到所有占据的格子中，举例说明：7X7体型的巨型生物，占地36格，拥有8000生命值，那么每个占据的格子身体视为222点生命值上限。

-----------------------------------------------------

【体型8/9/X】:增加200%额外生命值/增加250%额外生命值/增加300%额外生命值，其他规则与【体型7】一样。

【其他说明】：当体型为1\*9格之类的，列如泰坦蛇，算为9体型，占据的格子均为战斗格。

-------------------------------------------------------------------------------

属性

属性在这里代表着你的身体强度。

由体质、反射、感知、力量、精神、意志、幸运七项组成。

体质：代表着你身体的抗打击能力的上限，你体质越好，抗打能力越好，这与你是否足够肉有关。

体质决定了你的生命值，而你初始拥有2层生命值，分为外伤与内伤

你的初始外伤生命值为分配结束后的体质x10

你的初始内伤生命值为分配结束后的体质x5

此外所有角色都会获得100点基础内伤生命值

【额外生命】：每8点体质增加额外50/30外内伤，8点以下固定增加50/30外内伤生命值（16点就是160+100/80+60=260/140外内伤生命值，最后加上100基础内伤生命值=260外伤/240内伤生命值）。

注意在外伤生命值为零前，如果内伤生命值低于半值时，你就会进入一个1回合的昏迷状态，一场战斗一次。

注意：当你的外伤生命值为零时，你不会死亡但是当你的内伤生命值清零时，你将会陷入濒死状态（后续有特殊说明）。

反射:代表了你身体协调性，身体反应速度与神经的反应速度，一般为远眺者的关键属性。代表着你对微小操作的把握，列如瞄准后发射的手指，身体的协调度。

感知：感知代表着你的眼睛，耳朵，鼻子或其他对环境认知方式的强度，它的大小衡量了你是否可以看清远处，清晰的聆听环境中的声音，闻到特殊的气味。此外，你的感知还将代表着更灵敏的体感，预知受伤部位等。并且感知越强，应对远程的攻击越强。

视野范围1点【10米清晰视野/100米模糊视野】

力量:你的力量只会在你任何需要用上你蛮力的地方和战斗时打爆敌人的狗头时才能够派上用场。

你的大多数近战攻击都是以力量为基础的，除非它的动力来源于其他。

精神：你精神的强大代表了你是否能够使用某些对精神力要求较高的模因卡，精神往往与法师之类的相关。

每点精神增加1%全抗性，最高上限25%。

每点精神增加1%超自然伤害最终伤害，最多增加25%。

意志：与你整个人的精神强韧性相关，它会为支援者的能力带来加成。

每1点意志增加你增益类能力与BUFF类能力的1%效果增强（列如回血、护盾术、或者对敌人的DEBUFF等，无具体数值的增益不享受该效果）

幸运：在修正空间背后意志的修正下，你们的幸运是真实而可见的。

所有除伤害外的roll点都会受到幸运值-3至+3的加减值

关于属性的调整

在你打开人物卡后，你会发现你的所有属性均为10，幸运为0，这是一个最中庸的初始属性，下面你要做的就是根据你所想的来调整你的各项属性。请注意，其中幸运属性是根据你的其它属性自动计算的，每当你降低其它属性，幸运就会提高，每当你提高其它属性，幸运就会降低。具体的计算规则较为复杂，可以参见进阶版规则书。做为新手，你需要知道的就是当你一项属性越高，你增加1点这项属性的代价就会越大。此外，你得保证你的单项属性至少为1，并且幸运在-3.0到+3.0之间就可以了。

-------------------------------------------------------------------------------

模因卡槽

当你完成了一张修正者人物卡的建立后，你可以获得一种特殊的小礼物——模因卡，每一张模因卡里都蕴含着强大的特殊能力，是你风格的定制。

有些模因卡蕴含着某种生物的基因，会改变你的种族。

有些则是积累的法术学识，让你获得魔法师的力量。

林林种种，每张模因卡都是极其有趣且独立的一张。

而这份特殊的小礼物可以让你选择在突袭者（战士），潜行者（刺客），守护者（肉盾），施法者（法师），远眺者（射手），支援者（支援）这六个大类的模因卡库中抽取一张强力的模因卡，而你第一次抽取的模因卡会被默认插入卡槽中，但在这之后你再次抽取模因卡时可以选择保留下来与他人交易。

【模因卡的抽取方式】：寻找群里的管理员询问一下最新的抽奖管理员是谁，让他指引你进行随机抽奖模式抽取一张模因卡。(我们没有自选模式，全都是抽抽抽！)

【模因卡的升级】：

升到D级需要2点模因数据

升到C级需要4点模因数据

升到B级需要6点模因数据

升到A级需要8点模因数据

升到S级需要10点模因数据

【模因卡的使用】：往往一张模因卡能够为你带来6种或以上的模因卡能力，通过逐步升级你的模因卡来解锁新的能力。

【模因卡等级槽的解锁】：初始的模因卡有4个等级卡槽，上限为6等级槽，可以通过花费2点模因数据来解锁1格空槽，例如E-B等级占用了1-4个等级后，升级A级需要+2模因数据解锁一个空槽，S级同理，否则无法升级。

【模因卡的更换】：可以在修正空间花费1模因数据换一张模因卡，但是换卡后，若是未曾使用过的新模因卡需要从E级开始升级，旧卡重新装配上去将保持原来升级过等级，更换旧卡依旧需要1点模因数据。

【其他特殊说明】：【学徒法师】与【科技派法师】的模因卡可以与其他模因卡一起使用。当你获得施法者模因卡时，必定赠送以上两种一种模因卡。

【0.81版本】：当死亡惩罚把模因卡等级清零与清除之后，当你抽到或者买到这张清零的模因卡时，可以每级花费1点模因数据升级到先前清零时保持的等级。

-------------------------------------------------------------------------------

修正卡槽

【简介说明】：修正卡由单个特殊能力构成，在每一位修正者新人进入修正空间时都可以获得一次抽取机会，第一次抽取的修正卡都会默认插入卡槽，除非该修正卡有特殊限制，你无法装备上去。无法装备上去的修正卡会保留到你的仓库上。之后抽取其他修正卡时，则可以选择保留与他人交易。

【修正卡的抽取方式】：寻找群里的管理员询问一下最新的抽奖管理员是谁，让他指引你进行随机抽奖模式抽取一张修正卡。(我们没有自选模式，全都是抽抽抽！)

【修正卡的使用】：初始你拥有2个修正卡的卡槽，而卡槽上限为6格，在你拥有模因数据时可以花费1点模因数据额外解锁一格，不解锁你仅能装备两张修正卡。

【修正卡的剥离】：当你想要剥离已经被插入卡槽的修正卡时，你就需要付出1点模因数据与剥离时的巨大痛苦为代价，且该修正卡将消失。

【0.81版本更新后】：修正卡不再可以升级。

-------------------------------------------------------------------------------

专长卡槽

【简介说明】：专长卡槽由10个空槽组成，它们属于你后天训练即可获得的技能，它们分为【战斗专长】、【生活专长】、【法术专长】。

【战斗专长】：列如躲闪专长，驾驶、精密专长等，这些专长可以在你进行修正任务时的战斗带来加值。【战斗专长】均有10个等级，你每提升一级专长卡的等级都需要花费2点模因数据。学习获得仅需1点模因数据，清除一项专长需要花费2点模因数据且该专长将消失。

【法术专长】：是你学习的各种法术，它们会以专长卡的形式储存于专长卡槽。【法术专长】往往学到手就可以用，一般没有等级升级，不过部分法术专长也拥有等级，列如【元气弹】。

【生活专长】：后勤能力，当你获得一些素材时，可以进行锻造武器、改造装备、药水制成、打造机甲飞船等。【生活专长】每升1级，你每提升一级专长卡的等级都需要花费2点模因数据。【进阶生活专长】每升1级，你每提升一级专长卡的等级都需要3点模因数据。

PS：生活类的专长计算非常繁琐、复杂，若你有兴趣想做一回铁匠，需要到核心文件夹中寻找相关规则书详细查看一遍，并询问其他生活类大佬。本群的普通装备全由生活类大佬DIY打造。

【0.81版本】：生活专长不再占据任何槽位

-------------------------------------------------------------------------------

模因感染

【简介说明】：模因感染十分特殊，强的可以直逼模因道具，弱的简直可以无视掉，有没有模因感染标记着你是萌新还是成熟的大佬。

【获得途径】：在你完成三场模因修正的任务后，你将受到模因感染，这种感染十分诡异，它可以十分强大，也可以十分弱小，但是他一定有属于它自己的用法。具体感染效果请找【管理员】抽取。

【抽取方式】：第一次抽取后，若是感觉不满意可以再抽取一次，不过第二次抽取将必定装备上身上。

【更改感染】：一般无法更改感染，模因的感染往往伴随你的角色卡一生，不过也并非完全没有一点机会，随机抽奖中会有一种十分稀有的道具，名为【感染变异药】可以给你提供一次全新的感染。

-------------------------------------------------------------------------------

能量池

当你拥有一张模因卡时，有时候上面会有能量要求，并会解锁一种能量池，根据模因卡的内容填写上去即可，列如法力值、技力、精神值等等。使用能力时，根据技能说明减少相应的能量池即可。

-------------------------------------------------------------------------------

装备点、装备栏、背包说明

【装备点说明】：计算装备点的意义在于，当KP需要开一场战斗的时候，可以通过观看你们的装备点来大致确定你们的战斗力在多少以内。

【正常计算方式】为：身上穿的【装备】装备点+【对模因卡投入模因数据】X10+背包的【幻想装备】装备点+【每张修正卡】X20=最终装备点

【装备栏说明】：每个角色默认拥有6个装备栏，同样的装备具有唯一性，两件一模一样的装备穿戴身上仅生效1件属性，而同类型的装备具有-1AP上限的副作用，你穿两双鞋子将会导致你-1AP上限。

武器不受副作用，你可以双持两把武士刀。也可以双持2把同样的手枪，不过依旧无法超过装备栏上限，你顶多可以装备6件装备。

【背包说明】：背包默认拥有2格备用装备栏，可以从中置换出你需要的装备。任何有关与从背包中掏出装备均需要主动动作+3AP消耗，若直接置换身上某件装备则需要主动动作+快速动作+4AP消耗。

你从地上捡取装备或者接过别人递过来的装备不需要那么繁琐，只需要快速动作与1AP。

【其他说明】：素材制作的各种消耗品不计算装备栏，你喜欢带多少都可以，且从身上拿出消耗品顶多算作小动作+1ap，幻想级以及以上的消耗品仍然视为道具，占据装备栏或者背包。

-------------------------------------------------------------------------------

总结

当你看到这儿的时候，你已经是一个合格的萌新了，若急于跑团，可以就此结束观看规则书，马上去建立好你的角色卡。一般只有战斗团才会需要各种判定之类的。当需要时，KP与伙伴自然会告诉你怎么做。

当然，若不急，那么继续往下看吧。

-------------------------------------------------------------------------------

# 核心规则

骰子与判定

-------------------------------------------------------------------------------

骰子说明：

【简介说明】：在你的人生中，需要做许许多多的事情，无数的事情都用上了你的身体素质，而你的素质与能力还有运气决定了这些事件的成功或失败。在跑团中，这些种种统称骰子，用骰子决定成败。

【骰子的方法】：在有骰子娘在的时候，打出【.rd100】则是1D100骰子，随机骰出1-100数字以内的数字。不同的骰面，要求的数字也不一样。

【举例说明】：【.R1D10】，1是是骰子的数量，10是骰子的数字上限，骰出了个1-10的随机数，【.R2D20】，则是骰出2个20的随机数字，列如1+1或者2+2之类。

-------------------------------------------------------------------------------

各种判定说明：

【简介说明】：在各种需要用上骰子的时候，由主持人自由决定采用哪些属性值用于骰子判定。

【举例说明】：

列如开车，KP可以决定由【感知+反射】大于7，方可开车。如果你团队中无人能达成该要求，则没法驾驶。

列如举重：单纯的你的力量值＞X，X的大小由KP决定最终值（比如你的力量是10，KP要求是大于8，那么就是10＞8=成功）。

列如你想把你的脚伸到你的脖子后面等等高难度动作，都将由KP决定是否能够做到，至于是考虑用固定值还是骰子值，由KP根据事件的难易度决定。

除此之外，一切有可能发生意外的情况下，骰子1D100+幸运值的骰子最常见，决定了你是否会因为走路被绊倒，吃饭会不会咽着有关。

-------------------------------------------------------------------------------

战斗判定说明：

【躲闪判定】说明：

万穆朗妮是一名近战的勇士，她碰到一个也是近战的强盗，战斗一触即发。

万穆朗妮抬手就是一刀，对方见势不对，进行了一个躲闪的动作。

那么这里就是使用近战形式的躲闪判定。

【力量判定】说明：

双方赤膊互殴的时候，有时你会想掐死对方，而对方又不想被你掐住，如果你成功抓住对手，那么双方将进行一次力量判定，成功时，你才可以牢牢抓住对方咽喉，除此之外力量判定体现在使用力气的各个方面。

【精密判定】说明：

在面对抛投物，远程攻击时将由精密判定决定，你以锐利的眼神判定对方的走位与预判对方的下一秒动作最终决定命中的远距离攻击命中判定。

【灵敏反制】说明:

在面对敌人的单体攻击、手眼协助类情况可以在对方成功命中你时，用极限的身手躲闪敌人的攻击，如果成功反制。那么你将躲闪敌人的攻击。不过敌人也可以使用灵敏反制对你的灵敏反制进行反制。直到任意一方失败或者任意一方AP耗尽为止。此外还可以在各种攀登、爬跳等主要判定失败时要求进行一次灵敏反制。

使用灵敏反制的前提是:感知+反射＞12。

【精神判定】说明：

对方法师丢了个干扰控制技能，让你脑壳疼，无法专心面对面前的战斗，双方都需要进行一次精神上交锋来决定，你是否落败。精神判定用于各种控制技能成败上，除此之外还有许多学术上的交锋，也可以使用精神判定。列如分析遗迹的文字等等方面。

【意志反制】说明:

在面对敌人的精神控制、眩晕等非物理控制时，可以在对方精神判定成功时。用意志反制进行强行豁免，如果成功反制。那么你将豁免敌人的控制。不过敌人也可以使用意志反制对你的意志反制进行反制。直到任意一方失败或者任意一方AP耗尽为止。此外还可以在各种精神或者意志方面等主要判定失败时要求进行一次意志反制。

使用意志反制的前提是:精神+意志＞12。

【总结】：以上为战斗时最常用的判定方式。

-------------------------------------------------------------------------------

常用骰子说明

【简介说明】：把以下的【战斗判定】+【伤害骰子】截图保存，战斗时随时放出来观看一次即可轻松解决一切烦恼。

【战斗判定】

【先攻判定】：2D反射+力量/精神+幸运值=先攻值，决定战斗角色排序。

【力量对抗】：体型d10+1d力量+体质+幸运值，由双方骰子数值最大的胜利，非技能类力量对抗控制最多控制一回合。

【精密判定】：1D100+（你的反射-对方的感知）+幸运值=>50即可击中敌人，骰子＝＞75，伤害增加15%暴击伤害，＝＞90，伤害增加30%暴击伤害，＝＞100，伤害增加50%暴击伤害。（法术不增加暴击伤害）

【灵敏反制】：1d100+1d反射+感知+幸运值＝＞75即可反制成功，每次消耗1ap与借机动作。

【闪避判定】：1D100+（你的力量-对方的体质）+幸运值=>50即可击中敌人

【精神判定】：1D100+（你的精神-对方的意志）+幸运值=>50 即可

【意志反制】：1D100+1d精神+意志+幸运值=>75即可反制成功，每次消耗1ap与借机动作。

【其他说明】：范围性伤害一般均不能躲闪判定或者精密判定。

-------------------------------------------------------------------------------

【伤害骰子】

【身体伤害骰点】：1d力量+1D体质+体质+其他加值（列如拳打脚踢）

【冷兵器伤害骰点】：4d力量+武器伤害+其他加值（列如一把单手剑）

【投射物伤害骰点】：1d反射+感知+武器伤害+其他加值（列如弓箭、手里剑等），但有几率暴击。

【枪械/器械类伤害骰子】：枪械/器械伤害+其他加值（列如弩、枪、炸弹）

【其他动力源武装骰子】：武装伤害+其他加值（列如动力锤、枪炮、机甲武装、飞船）

【超自然攻击伤害骰点】：精神+意志+超自然力量伤害+其他加值（列如法术伤害等等，特殊说明:【科技派法师】不享有此加成）

-------------------------------------------------------------------------------

# 战斗规则

战斗核心-修正者小队

【修正者小队】：

在修正空间的一切任务，都是以一个团队为核心，单打独斗，一人车翻全世界已经过去式，在修正空间人多才是王道！

首先，你可以创建或者加入一个修正者小队，召集一群能够互相搭配弥补对方缺失的修正者。因为在修正空间里，团队的强大，才能代表你的强大，是否能在一次次的修正任务中大放异彩，那就是你与你的队友们的共同努力来决定了。

每一个队伍人数上限一般为5人，最少需要1人。但是不代表5个人的队伍就必须5个人共同参加一场模因修正任务，你可以去一部分人参加。

在修正者小队进行修正任务时，将获得特殊奖励。

【特殊奖励】：当你与小队成员完成任务时，可以获得1个额外的随机素材，如果有其他小队奖励，那就获得更多的好东西。还有部分能力也是根据修正者小队而来的。

-------------------------------------------------------------------------------

战斗轮说明

【简介说明】：

在修正任务时常常会出现战斗，并且战斗往往以回合制为主，那么谁的先手，谁的后手将变为每场战斗的制胜关键所在。

【战斗流程】：

偷袭轮→先攻计算→战斗轮→战斗结束→战斗清算

【先攻】：在一个战斗轮开始前，需要先进行先攻顺序即出手顺序的计算。

先攻公式计算为：先让所有参战者进行一次2D反射+（力量或者精神选择其一）+幸运（也就是法师也可以排第一的），然后查看各个参战者是否有相关的专长卡或者模因卡，最终结果的大小比拼就是先攻顺序。当位置可以自选时，你可以根据先攻进行选定位置。

【偷袭轮】：

在可以进行偷袭轮时，优先使偷袭者进行一回合操作，然后再开始战斗轮。

【战斗轮】：

从第一名到最后一名的回合结束为1轮，每一位修正者在自身回合时时可以通过消耗AP值进行各种操作。

【战斗结束】：

通常以双方的某一方全体阵亡或者脱离战斗算结束。

【战斗清算】：

在战斗结束后需要清算本次战斗时消耗的一次性物品，限数技能的使用次数，能量池的消耗，战斗结束的战利品清算，装备的损坏等等。

-------------------------------------------------------------------------------

AP系统

【AP系统简介】：AP=你的各种动作的运动量，每个人天生拥有6点AP上限。

【战斗开始AP】：战斗开始时，每个人的AP均为4点AP，每过一个回合恢复2点AP。AP回复可由模因数据提升，【2AP恢复】升级为【3AP恢复】需要花费1模因数据，【3AP恢复】升级为【4AP恢复】花费3模因数据，上限4AP。

【动作说明】：

你的所有行动分为【主动动作、快速动作、借机动作、小动作】

【主动动作】：在你回合时，释放一次攻击、技能、能力一般占用2AP，并消耗一个主动动作。

【快速动作】：在你回合时，释放一次瞬发动作时，一般占用1AP。当你拥有主动动作时，可将【主动动作】当作【快速动作】释放，消耗的AP以快速动作的能力或动作AP计算。一般从背包里换武器算作快速动作

【借机动作】：无论是不是你回合，只要还有AP，都可瞬发动作，一般占用1AP。

【小动作】：列如填充弹药，掏背包等等占用1AP。

AP系统限制：主动动作、快速动作每回合仅可消耗一次，你不能一回合花费4点AP+2主动动作攻击两次，除非你有能力解除该限制，快速动作同上，借机动作与其他动作不限制。

-------------------------------------------------------------------------------

关于冷却和持续时间与AP恢复的说明

【各种说明】：

冷却1回合=从你释放某能力之后，直到你下下一回合才能重新使用。

持续时间1回合=从你释放某种持续能力后，直到你下下回合的开始时才会结束。

AP的恢复说明：你的回合开始时才进行AP恢复。

-------------------------------------------------------------------------------

战斗地图

【地图说明】：

地图的站位，由敌我双方发起的战斗分类决定，偷袭战的距离由发动偷袭的一方决定站位与敌我距离，遭遇战则是中距离开始正常接战，攻防战则是从地图两边边缘开始接战，双方互相发现后，开始进行战斗轮。

在战斗地图中，一格子约等于10米左右，采用正方形格子。

近战方式，若无特殊武器，模因卡，专长卡，则需要双方进入同一个格子时，才可以开始近战。

每一场战斗，KP必须安排好地图，并且KP需要自行设计地形、障碍、战场BUFF等设定。

【举例说明】：

（1）火山口战斗，遍地都是岩浆，在此处战斗每回合受到灼烧伤害。

（2）毒气战场中，所有生物每回合都会受到毒素伤害

（3）丛林战中，树木成为阻碍远程输出的一大问题。

（4）沼泽中，所有移动或移动类技能效果减半

（以上仅为列举，具体效果需要KP自行设计。）

当然，有时候地形也会因为PC的一些能力而改变。

-------------------------------------------------------------------------------

战斗中的移动规则

【移动规则】：

在战斗时，你进行移动需要花费1点Ap移动进行最大2格，最小1格的移动，也可以花费2点AP进行3格，4格的移动，也可以花费所有AP进行移动，但是不管花费多少Ap进行移动，你的这次移动均算作一个小动作。

假设在战斗中，近战想要冲过去打击对方的远程输出角色，双方之间有至少一格间距时，那么可以发动【冲锋】，【冲锋】若无特殊原因，为所有人都拥有的非面板能力。

【冲锋】：花费主动动作+任意AP移动距离，当【冲锋】期间冲进敌人格子内，可以不需要花费AP与动作发动一次攻击，值得注意的是当与你格子旁边有一名或者多名敌人时，除非拥有特殊技能，否则无法向敌人所处格子方向发起【冲锋】，同理【战斗格】内有敌人时无法冲锋。另外：冲锋仅能在直线发动，你不能曲线发动冲锋。

【战斗格】：在近战双方进入同一个格子内战斗时，才算进入近战战斗。当你企图移动出【战斗格】时，若战斗格内拥有敌人，他可以发起一次无需AP的【借机攻击】，此外贴着敌人隔壁格子移动时，敌人可以选择突袭攻击。

【借机攻击】说明：与借机动作不同，属于特殊行动，可以不需要消耗AP发动一次近战攻击，但是伤害只有正常的一半，对方可以正常躲闪，借机攻击可以在每轮战斗轮中发动N次。而借机攻击的触发仅有当敌人逃脱双方战斗格时，你可以发动借机攻击

【079更新】：删除突袭攻击机制。

-------------------------------------------------------------------------------

# 模因修正任务

简介说明：

你们来这里是为了修正一切因为意外产生的模因，因此每场任务都会有1个或者多个必须完成的修正目标目标，当你没能修正需要修正的目标或者事件时，你的角色会遭到宇宙意识的抹杀。

抹杀=死亡。

你在模因任务时往往可以获得很多修正任务奖励以外的战利品，这些战利品只要是带走后不会对那个世界造成模因事件，那么你可以将其带走，作为额外的奖励。

-------------------------------------------------------------------------------

任务完成奖励：

在任务世界里的获得的战利品我们不管，若是跑团过长，可以让KP申请时长奖励。

随机扭蛋劵的抽奖包含：模因数据、模因卡、修正卡、专长卡、幻想装备等。

小几率获得：【机甲蓝图】、【配方】、【P系列模因卡】、【模因道具】等

所有抽取的物品以及一切任何除特殊注明的道具装备皆可进行交易。

\*\*但是任何途径获得的模因数据都无法交易。

【素材说明】：素材的品质由rd10决定，1-5为普通素材，6-8为优秀素材，9-10为卓越素材，普通素材视为rd10的装备点，优秀素材视为rd15的装备点，卓越素材视为rd20的装备点。若不太清楚可以暂时无需了解，初期素材对于萌新而言暂时用不上。

### 【团的分类与奖罚】：

团分很多种，在这里只分为数个大类。

--------------

【幻想团】：注重数据与战斗的团，具体背景各有不同。也许是一场魔幻式冒险，也许是一场星际探索，也许是一场现代警匪片……由不同的剧本决定背景，但是有一点核心不变，那就是追求平衡的数据与战斗与充满探索感。

【招募PL的限制如下】：仅限普通不带字母的模因卡+2张修正卡+幻想级装备或幻想级别道具最多6个，素材消耗品不限。

【其他说明】：此外，kp可以视情况解开弟弟级装备。

【死亡惩罚】：在这种团里死亡代价最高奖励也最高，死亡惩罚为丢失身上装备的一切，包含模因卡与携带的修正卡，且该模因卡等级清零，重新获取并装上视为E级，但是重新升级会更容易，当你抽到或者买到这张已经清零的模因卡时，可以每级花费1点模因数据升级到先前清零时保持的等级。

。

【PC奖励】：2模因数据+1抽奖券+2个随机品质的素材+KP愿意赠送的团内幻想级道具或者装备一个（需要KP自己制作）。

【KP奖励】：2模因数据+1抽奖券+【rd4+4】个随机品质的素材。

【时长奖励】：6小时内结束的团维持正常奖励，6小时以上12小时以内获得额外1张抽奖券，12小时以上，24小时以内额外奖励1模因数据+1张抽奖券，24小时以上正常奖励翻倍。

【其他惩罚】：同一批人连续进行同一个剧本时，奖励减半，第三次毫无奖励。杜绝为了数据而跑团，咱们是为了角色扮演而跑团，不要本末倒置了。当然，同一个背景但是剧本不同不作此惩罚。

【好评如潮】：当KP剧本非常好的时候，PL可以申请好剧本奖励，直接给予4模因数据或者额外两张抽奖券或者其他玩意给予KP作为嘉勉，申请时由各个管理员与群主咨询。单个管理员无法直接审给KP。

--------------

【模因级】：注重探索、骚操作还有各种突破脑洞组合的团，大部分时候不注重战斗与数据，许多时候KP设定中你的对手搞不好是各种奇奇怪怪的玩意，诸如SCP、古神、异常之屋。

【招募PL的限制如下】：除了P卡以外+6张修正卡+幻想级装备或幻想级道具最多6个，素材消耗品不限，模因道具可携带4个。

【死亡惩罚】：比幻想级死亡要代价轻一些，将丢失修正卡与你携带的一切东西，但是模因卡无损失。

【PC奖励】：1模因数据+1抽奖券+1个KP愿意赠送的模因级道具。

【KP奖励】：2模因数据+1抽奖券+【rd4+4】个随机品质的素材。

【其他说明】：与幻想级同样拥有【其他惩罚】、【好评如潮】、【时长奖励】。

--------------

【破格团】：基本剧情很少，限制全无。甚至很多时候还没开始，已经结束了，许多事情你还没搞懂的时候，大佬们已经骚出花了。

【招募PL的限制如下】：仅限破格者参与。

【死亡惩罚】：无。

【PC奖励】：有几率获得破格道具、P卡、模因道具。

【KP奖励】：如获得【好评如潮】将获得许愿劵，可以指定获得某个东西。

--------------

【全禁团】：禁止一切能力、道具、装备、种族天赋、默认种族为人类的团。这种团有时候是解密团，有时候是剧情团，大多数时候用不上各种能力与道具。基本也不含有任何战斗的地方。偶尔有剧情杀。

【招募PL的限制】：全禁止能力，但是基本谁都能参加。

【死亡惩罚】：无。

【PC奖励】：1模因数据+1抽奖券+1个KP愿意赠送的模因级别以下的道具。

【KP奖励】：2模因数据+1抽奖券+【rd4+4】个随机品质的素材。

【其他说明】：与幻想级同样拥有【其他惩罚】、【好评如潮】、【时长奖励】。

--------------

【口嗨团】：注重角色扮演描述的团，基本不在意什么能力与道具，但是扮演起来帅或者用某些能力描述特别帅就完事了，不注重什么数据，体验可好可坏。

【招募PL的限制】：全禁止能力，但是基本谁都能参加。

【死亡惩罚】：无。

【无任何奖励，谁都可以开】

--------------

\*所有生活类专长不会因为死亡而降低等级。

### 【死亡惩罚之后】

关于死亡惩罚后：若死亡惩罚之后，背包清空，再无任何道具与模因卡，那么秉着援助的原则，为你提供一张免费的新模因卡与一个新手武器作为援助。

悬赏板

悬赏板简介：这儿是悬赏板，当你们无所事事又想找点小活干时，可以在这儿承接悬赏，没有什么模因让你们修正。仅有一些杂事让你们去做，比如去收集一些素材，打败一些叛乱的机器人，乱七八糟的各种小任务，奖励往往是各种各样的素材、附魔素材、普通装备。

在悬赏任务中你们往往会碰上一场战斗或者两场，总而言之，你现在是雇佣兵了。

【KP须知】：

悬赏任务制作流程分为N种分类。

战斗类：没有什么剧情，直接送进战斗地图，然后经历一场或者几场战斗后，获取素材、附魔材料、普通装备，还有悬赏板的奖励。

收集类：你是一个拥有世界的KP，你积累了许多素材的奖励，但是又没空进行模因任务收获素材，在这儿，你可以雇佣一批修正者为你挖矿、割草、收获素材等耗时长任务，雇佣后，他们将进入你的世界花费1天现实时间或者2天现实时间进行收获素材，之后根据耗时，他们获得悬赏板奖励，你获得世界素材收获。

探险类：经历一系列的解密后，获得随机奖励。列如藏宝图，前往战斗格中进行挖掘，最终获得一个宝箱，打开后，获得随机奖励（当然，大部分都是素材，极小几率获得幻想装备、模因道具，这儿的随机奖励不会出现模因卡和修正卡）

除此之外还可以补充更多种分类。

不过悬赏板的任务，大部分都是较简短的。

【悬赏的奖励】：

发起悬赏板任务的KP会获得相应的奖励，奖励为1D5素材+【相应的世界背景奖励】。

PC失败不会死亡，你仅会扣除违约费用，列如一件装备的抵押、模因数据的抵押等。

PC的奖励一般为素材+战利品。不会获得数据和抽奖券

-------------------------------------------------------------------------------

回收机制：

每张模因卡、修正卡可以回收，并发放一张随机碎片，凑齐3张可以抽取随机模因卡或者随机修正卡。

-------------------------------------------------------------------------------

濒死与死亡：

当你内伤归零时，你将豁免该次伤害，进入濒临死亡状态，且昏迷不醒，内伤生命值初始为-1，濒死状态下受到任意攻击均无法躲闪，豁免所有伤害数值减少到-2，再受伤直到-3后，立即死亡。

【0.81版本】：任意恢复不会导致你立即苏醒，至少恢复到内外伤全满时才能苏醒。

-------------------------------------------------------------------------------

撕卡与重抛：

在一次次模因任务中，死去活来的你承受不住压力，崩溃于一次次修正中，便可以进入湮灭熔炉中，结束了自己的生命……也就是让这张人物卡死亡彻底消散，每个玩家在一个月内仅能湮灭一张人物卡。

此外你也可以在创建角色的时候使用撕卡的权利来重新抽取模因卡，等同撕卡，但是保留背景与属性。

-------------------------------------------------------------------------------

遗失者礼物：

当有一位修正者在任务修正中不幸死亡时，他身上的装备、道具、等等将会化作一份遗产被修正空间所吸收，之后将在随机抽奖库中形成一个【遗产】，当有修正者抽出时，将获得这份来自前辈的遗物。

【遗失者礼物】将一起打包，并且当修正者自杀时，他身上的道具、素材等也会化作【遗失者礼物】放入随机抽奖库中，静待下一位修正者继承。

-------------------------------------------------------------------------------

# 装备介绍

6大类装备简介：

【普通装备】：由修正者们使用素材打造或任务中随手拣来等，都是属于普通装备，普通装备一般拥有一些基础属性与基础特性，不过在打造装备时，此外你还能通过附魔增加一些特性，并且会有受击值，在伤害与防御方面，顶尖的普通装备普遍在数据上比幻想装备要强一些。此外，机甲与飞船视为普通装备。

【幻想装备】：任务完成时作为嘉奖发放，幻想装备往往有很多奇特的特性，部分幻想装备会有受击值，也可以从随机抽奖池中获取，它们往往是修正者们主力武装，拥有不俗的性价比。

【弟弟装备】：一般为拥有比较好的特性，且数据也很不错的装备道具才会跻身弟弟级，就像武侠里的屠龙宝刀倚天剑之类的玩意。不会像模因道具那么奇怪，伤害也不会比普通装备强或者弱。

【破格装备】：额，天文数字一样的玩意，不考虑平衡性只遵从背景设定方面的玩意，某方面来讲破格都是没办法出场的好东西。

【模因道具】：完全突破各种规则限定的奇怪类道具，能力时强时弱。此外一个队伍中若有两个人持有同样模因道具，他们将共享CD。

【时装装备】：出产于各种各样的地方，可以为你的形象换成时装的样子，有时候也会带着一定特性。若没什么特殊情况，一般你的立绘为默认时装，不受受击值影响，每件装备仅能有一件时装附属。

-------------------------------------------------------------------------------

装备体积说明：

【简介说明】：一件装备会因为各种原因要素而占据更多的装备栏格子，比如一艘强大的航空母舰将直接占据你装备栏中6个格子，毕竟这种强大的机甲一旦出场，那么你作为修正者只需要努力指挥好你的飞船就好了。

【装备体积】：一般为1，若体积为2则占据2个装备栏格子或者2个背包栏格子。大于3的装备或者机甲仅能放在装备栏中，无法放置在背包里。

-------------------------------------------------------------------------------

受击值：

【简介说明】：一件装备有时候会拥有受击值，你身上所有装备的受击值相加起来视为一个临时生命值防护。

【装备受击值】：所有装备点受击值相加，每受到1点伤害扣除1点受击值，受击值清零时，一切装备带来的护甲与抗性全数暂时清空，其他特性保留。

【机甲武装受击值】：等同生命值，受到1点伤害降低1点受击值。

-------------------------------------------------------------------------------

近战武器说明：

近战武器分为3个大类：

【贴身武器】：如匕首，蝴蝶刀，指虎。

【格斗武器】：如阔剑，铁头棍，打刀。

【大型武器】：如长枪，双手大剑，太刀。

而这些武器均有一个名为威胁范围的判定，三种类型的威胁范围分别为九个等级：

【贴身武器】：1-3威胁范围

【格斗武器】：4-6威胁范围

【大型武器】：7-9威胁范围

\*此外还有超限的威胁范围，列如【40米长刀】这种特殊幻想装备。

-------------------------------------------------------------------------------

威胁范围说明：

【简介说明】：一件武器的长、短、粗、宽等等都代表着这把武器的威胁长度

武器持握：

【简介说明】：因为你是拥有两只手或者更多，所以，你在使用武器时是可以同时使用两件武器的，但是需要注意的是双手持有武器是带有限制的。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 主手 | 副手 | 注释 |
| 贴身武器 | 威胁范围小于或等于3的贴身武器 | 可以使用主动动作+4AP进行2次攻击，分别造成主手与副手的伤害，但是需要分开骰子命中。也可以花费主动动作+2AP造成主手或副手的完整伤害。 |
| 格斗武器 | 贴身武器或威胁范围为6以下的格斗武器 | 可以使用主动动作+4AP进行攻击，造成主手+1/2副手的伤害。也可以花费主动动作+2AP造成主手或副手的完整伤害。 |
| 大型武器 | 除非特殊说明，否则无法双持。 | 花费主动动作+2AP对敌人造成一次的完整伤害。也可以花费主动动作+4AP造成一个主要目标的完整伤害，并对战斗格中其他敌人造成该伤害的一半。 |

【副手伤害说明】：

当你有3只手时，依旧可以按照该设定进行攻击，列如3持贴身武器则是主动动作+6AP，格斗武器则是：1主手+2副手，需要6AP，但是每多1个副手伤害，副手伤害再减半。比如1主手+2副手=主手最终伤害为100%+A副手最终伤害为50%+B副手伤害为25%。

3把贴身武器则是：主手100%/副手100%/副手50%，依旧需要分开骰子命中，视为连续分开攻击3次。

-------------------------------------------------------------------------------

伤害类型

**物理类伤害**

最常见的伤害，由实际的物体打击、切割、造成形变，从而造成的伤害称为物理伤害。这包括了各种物质的武器或临时武器，如刀、棍棒、牙齿、半截酒瓶等等。有些角色免疫物理伤害，这可能是因为它们不具备物质的实体（比如灵体，鬼魂，能量生物等）或者物理上的形态改变对它没有意义（如流水、雾）。也有些角色对物理伤害有一定的抗性，称为【物理伤害减免】，这意味着它异常坚固，或者被某种奇妙的超自然力量保护着。

【护甲说明】：

一般的护甲均为物理防护护甲，当收到伤害时，计算为【伤害-护甲】=最终伤害

【物理伤害减免】：

当收到伤害时，按照角色卡中的伤害减免进行自动计算即可，该算法较为复杂，若需获知，请看【进阶规则书】。

**魔法类伤害**

由非物理性质的构成的攻击所造成的伤害。

其包括以下几类：

【能量伤害】：这是一类只能以“能量”描述的能量伤害，效果无法用物理作用解释。

【灼烧伤害】（也可以称为火焰伤害）：高温造成的伤害，比如火焰、滚烫的蒸汽等。包括因高温焚化而使物质损失、或者因高温导至身体部分细胞死亡等。

【寒冰伤害】（也可以称为冻结伤害）：低温造成的伤害，包括因低温使生物体内液体冻结、细胞活性下降，或者只是低温造成的破裂等物理效应。

【雷电伤害】（也可以称为电击伤害）：因强烈的电流或放电现象通过对象而造成的伤害，包括因电阻而产生的升温、强电刺激造成生理性不良反应，甚至因电能作用而改变分子结构等。

【其他魔法伤害】：魔法伤害总结而言就是由魔力之类的能量源来提供伤害，与科技不同的就是，这种伤害是非自然的，任何非自然的元素类伤害均可称为魔法伤害。

**元素类伤害**

【元素类说明】：当使用科技造成的非物理性质的伤害时，魔法减免无法减少该伤害，仅能倚靠【火焰抗性】、【雷电抗性】等诸如此类的抗性来减少伤害，此乃元素类伤害。

\*毕竟一个打火机造成的火焰伤害总不能也算作魔法伤害吧。

**神圣类伤害**

也可以称为神圣伤害，这是源于神圣，光明或秩序相关的超自然能力带来的伤害。对黑暗生物可以造成双倍伤害，同时神圣类的治疗对黑暗生物也会造成伤害。

**邪恶类伤害**

也可以称为亵渎伤害，这是源于邪恶，黑暗或混乱相关的超自然能力带来的伤害。对神圣生物可以造成双倍伤害，同时邪恶类的治疗对神圣生物也会造成伤害。

**中毒类伤害**

其包括病毒伤害、瘟疫伤害、纳米虫病毒等一切由于角色受到了毒素的影响而受到的伤害，这种毒素一般都是通过某种方式，比如造成伤害或者被皮肤，呼吸系统吸入等，来使目标进入中毒状态，中毒后的目标受到毒素效果影响。

中毒伤害只有免疫毒素等类似效果才可以减免或者抵抗。

特殊的中毒类能力可以使得机械种族也陷入中毒状态。

**精神类伤害**

以精神能量直接发起的攻击统称为精神攻击，不会被物理护甲所阻挡，包括盔甲防御，盾牌防御，魔法抗性，神圣抗性，邪恶抗性都不起作用。一般为念动力使用者发起的精神类攻击比较多，这种精神类伤害可以无视护盾，直接对目标造成精神与灵魂层次的伤害，不过对于无灵魂目标（列如无灵魂的机器人、石头石像等）而言，无法造成精神类伤害。

**混合类伤害**

某种情况下，伤害类型是会混合。

【举例说明】：

混合伤害既为火焰伤害也是物理伤害时，那么一个鬼魂仅能受到火焰伤害，就仅计算火焰伤害。

**多段伤害**

所谓多段伤害即是：一个能力打出N次攻击，每段攻击单独计算伤害，视为输出多次。

多段伤害可以造成护甲的削减，但是无法附带增益BUFF叠加，除非特殊说明的多段伤害。

****其他伤害****

除了以上几种平常的伤害以外，还有许许多多种伤害，无法一概全扩，当你拥有全护甲类或者全减免类时，才能减少相应伤害，或者极特殊的单项针对类防护。

-------------------------------------------------------------------------------

# 防御说明

伤害抗性

【简介说明】：伤害抗性是某种通过自身的能力使伤害的值减少的一种防御类型。

一般都是通过人物拥有的百分比的抗性来进行减少。

【各种抗性】：

每种抗性是由于人物自身或者其他装备，模因卡，专长卡等，所带来一定的强度而拥有的单项防御能力，大多数抗性都是以百分比的形式呈现。列如【物理抗性】、【火焰抗性】等等，还有【全抗性减免】。

抗性增长是每50%，减少50%。

比如100%抗性=50%+50%/2=75%，以此类推

-------------------------------------------------------------------------------

护甲与护盾、临时生命值说明

【护甲说明】：

这个护甲是由各种装备、模因卡、专长卡等各方面中体现出来。

具体效果为收到的【特定伤害-特定护甲=最终伤害】

比如你受到100点物理伤害，你的物理护甲值为50，那么你将收到100-50=50点物理伤害。一般若无特殊说明，都均视为物理护甲。

【护盾说明】：

护盾则是全身式防护，一般由施法者的术士提供，有时候一些装备也会提供护盾。

具体效果为你的生命值额外增加一个罩子，任何伤害需要先打破这个护盾才能伤害到你。

此罩子不会享有你的任何减免、护甲加成，但是可以抵抗真实伤害。

【临时生命值】：

一般为某种能力提供一个开场时的临时生命值，可以享有你的各种护甲与减伤，但是无法通过生命值恢复法术或者其他药水之类的恢复。临时生命值归零后，部分能力在战后恢复到满值。

-------------------------------------------------------------------------------

坠落伤害与载具撞击

【坠落伤害】计算：

最低坠落距离为5米，在此之上每增加1米，就会受到1点物理伤害。坠落伤害无上限，但是10m以上的距离坠落，那么从11m计算开始，将额外减少1点生命值，50米以上必然眩晕1回合。

【举例说明】：一个家伙从高空50米处坠落下来，撞击地面或者障碍物后将直接眩晕1回合+受到50米\*2的物理伤害。

坠落伤害因为是一种全方位的震荡伤害，所以物理护甲仅能减免50%，伤害值向上取整。

若你会飞，那么在你不被控制的时候，可以不受坠落影响。

若是遭到控制，1回合将坠落30米。直到你醒来为止。

【举例说明2】：1个鸽子在50米高空中被人眩晕了一回合，将直接坠落下来，第二回合后，鸽子醒了过来，立即悬停在20米高空上。之后不会受到坠落影响。

-------------------------------------------------------------------------------

【载具撞击】计算：

每格移动除以2，再x每小时公里速度除以10=1D最终伤害

比如夜夜骑着摩托车行事了10格，车速400公里每小时。

那么就是（10/2）x（400/10）=5x40=1D200点最终伤害。

该伤害可以躲闪，若撞中，则最终伤害会反馈一半给你与载具（你与载具分开承受一次该50%伤害），当载具受到超过受击值的撞击伤害时，将损坏，若载具无受击值，将立即损坏。无受击值载具损坏需要花费5卓越修复才能再使用。

-------------------------------------------------------------------------------

# 【其他重要说明】

种田系统：

每一位KP都是辛苦的，他们往往需要绞尽脑汁的思考如何提高PC的奖励。为了回报这些KP的努力，我们决定。当一个KP完善了一整个世界的建构，包含城市、庞大的主支任务、世界中的交易NPC还有其他设定等，那么他可以获得该世界的许多好处。

优势之一，便是素材类的产出，可以每天（现实时间）获得1个素材，最多积累到5个素材，积累的素材可以通过开团收获，理论上每5天开一次你设定的世界观团将会获得丰厚的素材奖励。

优势之二，通过PC在你的世界跑团时，你将获得更多丰厚的奖励，一般为额外的2个素材奖励。

具体申请需要通过群主看看。

双开处罚：

我本意是想大家自动自觉维护好跑团氛围，希望大家还是自觉呀，双开真的不好，如果你觉得双开没问题，那么请退群吧，被迫双开除外。

所谓双开是指：你报名参加了一个跑团之后，又去报名另外一个跑团。然后两个跑团同时进行。

\*双开处罚如下【在明知是双开情况下报名双开，两个团无任何奖励。被迫双开不做处理，其中两个跑团时间重合你知晓都是同一时间进行还是报名的人尤为恶劣】。此外开团公告不再允许提前预告，改为当天开公告当天开团，望告知。

被迫双开泛指【当你跑团中保存后，下次不知道什么时候读档开团的时候，报名了另一个跑团，当你跑团中突然另外一个KP开团了，那么你被迫跑两个团，但是如果你跑团中报名另外一个团你就是双开。】

-------------------------------------------------------------------------------

管理员的工资:

管理员将额外获得一张人物卡，此人物卡为生活类角色卡，无法参与跑团、开团、活动等，仅能作为NPC。此卡可与主卡共享生活类专长等级，且主卡死亡时或撕卡时，不影响生活类角色卡的生活类专长等级。

此外，每张生活卡都可以开店，每个月获得免费30个任意品质的素材用于打造物品，物品售价自定，售出后获得的奖励由主卡接受。

此外，无法用生活卡打造装备给予主卡使用，且不能用系统素材打造装备跟别人更换装备，此外各位管理员应当自律，切勿用作弊手段来提高自身，那将毫无意义。

每个月素材需要当月用光，否则下个月自动刷新，仅保留制作过的物品。

-------------------------------------------------------------------------------

关于描述概念化说明:

此概念为：【当你觉得这个是BUG是漏洞，并且在描述上过于模糊，而你企图口胡对于你而言是嫖或者功利化且或者有利向事情，没有精准描述且模糊化区域时，那么他就是不允许的。】简单来说，一切模糊描述区域没有精准写明效果的一切由KP决定。不要再追问我这个能不能这样，没有描述但是这个合理怎么样怎么样的。没写就问KP行不行。规则BUG漏洞一般都不行，且东西那么多，搭配那么多，套路那么多，我怎么知道那么多BUG怎么处理。不要问，问就是修复，不要问，问就当场改。

ヾ(ﾟ∀ﾟゞ)望自觉遵守，我很懒。不要让我回头把描述写的更精准。

-------------------------------------------------------------------------------

破格者：

【简介说明】：当各位大佬跑团到一定程度之后，其积累的财富、能力、修正等能力已经突破了界限，成为了破格者。

【获取限制】：最低需要拥有模因感染。

【内容须知】：想要成为破格者，需要经过一个考核，请寻找群主。

-------------------------------------------------------------------------------

# KP需知

关于战利品

本群的跑团极其自由，任意战利品你可以爽快的送出去，从模因道具到幻想道具到配方等等一切均可以随心所欲的赠送。而且你可以先送后制作。不过任意战利品均需要审核，审核后上架后即可使用。

本群审核99%过审，会修改强度以达到平衡而尽可能不更改机制变化。

-------------------------------------------------------------------------------

开团须知

本群的自由程度与其他TRPG游戏区别很大，在开团前，请务必先跑足3次团，以体验本群画风后，再进行开团。

当你开放【模因级】、【破格级】团之后，请做好被修正者吊打的心理准备。

当你局势不对时，尽可能不要口胡，不过KP房规最大，请自由把握，在合情合理下放飞自己，不要约束。

-------------------------------------------------------------------------------

【关于各种东西制作】

虽然你们送审核后，百分百过审……但是审核员很累，若是莫得B数，写的也乱七八糟的描述，各种让人头大的上下不搭调。审核员可能需要花费一整天的时间来面对你的东西。尽可能多跑团，等你【我好了！】之后，再车东西，这样比较好。

当然如果你觉得【这玩意，我非车不可】的感觉，车吧，一定会过审的。

-------------------------------------------------------------------------------

跑团其他规则

任何东西都有优先度，KP建立房间的房规优先度最大，其次为规则，跑团中因为危险或者运气死亡是很正常的，只要不是恶意撕卡，都是可以体谅的，有任何疑问或者感觉不对劲的漏洞，请尽快联系我们。