无限跑团2.1整合版核心规则

不太正常版



脑子有坑出版社

目录

[序章 【跑团礼仪及注意事项】 3](#_Toc15482)

[第一章 【轮回空间背景】 4](#_Toc16556)

[第二章 【人物卡属性详解】 6](#_Toc31217)

[第三章 【关于侦查与定位】 8](#_Toc27079)

[第四章 【关于判定的基础设定】 9](#_Toc16331)

[第五章 【关于跑团，积分与强化】 11](#_Toc9181)

[第六章 【关于战斗轮与回复】 13](#_Toc316)

[第七章 【参团限制与战斗力等级划分】 19](#_Toc22670)

[第八章 【KP开团注意事项】 21](#_Toc8121)

[附录 【名人堂】 26](#_Toc20617)

# 序章 【跑团礼仪及注意事项】

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

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

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

**目前本群100%的GM，ST，KP不欢迎鸽子。**

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

# 第一章 【轮回空间背景】

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

【轮回空间机制】

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

【轮回空间中央广场】

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

【空间西部】

【摆摊区】

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

【酒馆】

这里是女神教的地盘……

【空间东部】

【居住区】

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

# 第二章 【人物卡属性详解】

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

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

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

体质：主要提升角色的生命值以及物理性质状态抗性相关判定，角色的生命值上限一般为体质\*3

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

运算：大脑的运转速度，能否通过你的经验或者获得的情报来在一定时间内得到结果，影响反应力数值，某些科技类资源需要此属性的强制要求，有时在剧本内学习某些能力的时间也通过此属性判断，更有些剧本需要此属性代替灵感使用。

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

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

灵智：主要提供角色的体内能量总值以及超自然能力相关判定，角色的体内能量（一般为法力）的一般为灵智\*2。

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

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

# 第三章 【关于侦查与定位】

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

精确定位：

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

模糊定位：

大概知道目标的位置称为模糊定位，比如你知道他在对面的房间里，但是他躺在床上还是坐在椅子上你无从得知，此时你扔出一个火球来攻击这个房间，除非你幸运大成功，否则对方几乎不会受伤。

无法定位：

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

# 第四章 【关于判定的基础设定】

战斗相关判定：

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

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

骰子结果<技能值：普通成功

骰子结果<技能值的1/2：困难成功

骰子结果<技能值的1/5：极难成功

骰子结果=1~5：大成功

骰子结果>技能值：普通失败

骰子结果=96~100：大失败

最终判定时，大成功>极难成功>困难成功>普通成功>普通失败>大失败

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

角色进行的非战斗判定根据kp进行协调，。

\*特殊的；交涉属性无论在什么等级的团中都乘以2并视为+值计算。基础值由st进行心判并给出。

\*特殊的；对抗双方对抗的某一项生效的属性差距超过10点时，称为属性压制，低的一方投掷的成功等级视为下降一级。

属性压制超过15点时，可以被称为完全属性压制，低的一方投掷默认为无法成功。

所有的技能和特性的效果均具有效果阶级，其对抗原则可以参考资源模板3.2中解释，既是涉及抗性对抗的情况下，同级防守方有绝对优势，涉及隐匿和侦查的情况下，依照投掷决定。

特性对抗的阶级压制无论如何不能解除。

# 第五章 【关于跑团，积分与强化】

开团与获得积分规则

kp开团前需要将跑团的剧本给审核组审核，如通过则可以对团内PL正常记分。

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

跑团规则与介绍

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

pc=玩家，pl=玩家操控的角色，st=主神同kp，

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

属性购买：

角色属性购买价格为

10以前每10积分购买1个自由属性。  
10-15每20积分购买1个自由属性。  
15-20点只能血统或者功法来提升，或者付出500＋E开锁任意一个属性，16-20每50积分购买1属性，  
20-25 需要1000＋D开锁任意一个属性，21-25每150积分购买1属性

25-30 需要2000＋2D开锁任意一个属性，26-30每300积分购买1属性

30-35 需要3000＋C开锁任意一个属性，31-35每500积分购买1属性

35-40 需要5000＋CC开锁任意一个属性，36-40每750积分购买1属性

40-45 需要7000＋B开锁任意一个属性，41-45每1000积分购买1属性

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

复活机制：

第一次=免费  
第二次=特殊复活团（一般需要凑到多个阵亡pl开启一次PVP，胜者复活）

# 第六章 【关于战斗轮与回复】

标准动作：

战斗中一回合可用的标准动作为

自由动作（抹一下锃亮的背头，抽出手里本来就握着的武器等等）

常规动作（攻击，使用道具，技能如无特别声明则消耗此动作，也可以用来移动。）

移动动作（将对方拉入近身战也会消耗此动作）

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

闪避（对方回合）

格挡（对方回合）

以上动作无必要的先后顺序。

体力规则：

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

①拳套：0.25体力

②匕首：0.5体力

③杖/棍：1体力

④单手刀/剑：1体力

⑤双手剑：1.5体力

⑥巨剑/大锤：2.0体力

⑦长枪1.5体力

⑧弓，短弩：1体力

⑧巨弩：2体力

⑨枪械：小型：0.5，中型：1体力，大型：2体力

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

战斗轮的进行的方式：

首先从发现对方开始，由KP确定距离。

确定距离后的战斗分为两种模式。

1：贴身战

由进攻方对能精确定位的目标发起一次敏捷对抗，若对抗等级为平级则可向目标移动5×敏捷（米）的距离并消耗掉进攻方本回合的移动动作，如此时接触到目标则进入贴身战。

贴身战中所有的攻击均不可被闪避，但可以用格挡抵消或者是规避。

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

2：常规战

进攻方过精准，目标过敏捷进行对抗，闪避方需要高于进攻方一个级别才可闪避。

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

3：突袭战

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

突袭成功后，可以直接进行突袭方的行动轮，目标丢失一个回合。

在环境要素的影响下，KP决定是否给双方pl一定的成功率加值或者减值。

PS：多动作

如果你的敏捷达到10，则每回合拥有一次快速动作。

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

如果你的敏捷达到30，你可以在战斗轮中消耗体力获得两个攻击动作。

PS：命令

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

如果你的随从没有任何智慧或者本能，那么你没有给他下命令他就不会行动。

每个回合只能发出一个指令（但是可以选择多个随从）。

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

闪避和格挡

闪避：常规战斗轮中可以在回合外消耗0.5体力进行反应动作。

反应力达到5点可闪避近战武器

反应力达到10点可闪避远程冷兵器和飞射魔法

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

格挡：无论是否进入贴身战都可以使用，若目标的武器的长度超过1米，且攻击者的力量－目标力量＜11，目标反应力到达12点时，则目标可以放弃闪避进行一次格挡判定。

判定为进攻方精准对抗目标力量，高于对方一个成功等级为成功。

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

特殊的：精神类能力无法格挡。

魔力、精神力系统

魔力即MP与精神力是分开的两个体系

MP＝灵智×2

MP不能自然恢复

MP主要作用为驱动克系法术，或其他类型法术，在游戏中是很珍贵的资源。

精神力＝1/2记忆＋1/4精准＋1/3感知

精神力休息6h可恢复1/2，夜间睡觉恢复全部。

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

轻伤与重伤（选开）

轻伤（最高表现为骨折，断筋等）

战斗结束后，pl若进行处理，视处理程度每3小时给与最多体质/3点hp回复。

若进行了一次标准（8h）睡眠，或进行了专业级别的医疗（类比coc的医疗）等，可回复体质1/2——1/3的hp

重伤（一般为断肢，穿刺伤，内脏损伤）

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

轻伤任务结束后免费治疗，重伤根据程度每回复1点hp上限，需要消耗25分。

侦测与反侦测

这里要使用等级定位，即E/D/C/B/A/S

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

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

# 【参团限制与战斗力等级划分】

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

角色仅建议参加自身战斗力等级对应的团。

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

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

关于人物卡战斗力分级

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

1. 解开相应的属性锁，任意一项生效属性超过20视为角色拥有D级战斗力，30为C级判定标准，35为B级，40为A级，45以上为S。
2. 在战斗中可生效的同级资源超过3个，例如同时拥有E级透视类侦查能力，E级移动速度增加，E级攻击力增加的3个资源，无论是功法、血统、改造、装备、道具，此时人物卡战斗力就会被视为D级。

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

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

1. 审核组将试用某一张人物卡，其输出在3回合内打光带有一个防御资源的上级人偶的血量，则视为战斗力升级，例如原本评价为E级的角色虽不满足上述条件，但3回合内打光带有一个E防御技能的D级人偶50点生命值或用其他方式取胜，则将战斗力升级为D。

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

战斗力等级限制

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

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

挑战主神的规则目前只能公布到这里。

# 【KP开团注意事项】

开团需审查

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

珍惜优秀的PL

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

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

但这不代表在他们该死的时候就要网开一面……

正确评估自身能力

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

剧本构筑

KP开团，要给出明确的剧本，剧本一般分为两种，艺术作品改编和原创。

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

尽量避免丢骰子游戏

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

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

剧本奖励设置

这里参考合并了数次修改的建议，整理出以下方案。

E主线：500积分+E支线

E支线：250积分+E支线

D主线：1000积分+D支线

D支线：500积分+D支线

C主线：2000积分+C支线

C支线：1000积分+C支线

B主线：4000积分+B支线

B支线：2000积分+B支线

A主线：8000积分+A支线

A支线：4000积分+A支线

S主线：16000积分+AA支线

A支线：8000积分+A支线

EX奖励：KP自设

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

如果需要设置更多支线和奖励需要在剧本审核时说明。

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

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

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

对于鸽子和划水狗，直接杀了也没问题。

关于怪物设置

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

小怪的标准为可以单挑战胜当前等级的人偶，被3个当前等级的人偶车轮打败。

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

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

MVP奖励

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

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

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

开团时的公告模板

剧本名称：

剧本本质：科幻/魔幻/灵异/特异.....+战斗/解密/寻宝....

KP：QQ号+名字

剧本等级：E/D/C/B/A/S/EX

剧本简介：巴拉巴拉巴拉巴拉

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

剧本警告：……不用多说了这里

开团时间：预定的开团时间，包括几号开始，每天几点到几点。

预计时长：因PL的不同这里很难做出准确估算，但是至少要交代是长团还是短团。

# 附录 【名人堂】

寒雪儿:本群群主，最初规则的制定者，最始之团的创建者，一大批管理的提拔者

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

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

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

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

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

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

雨溪：在此群初期最困难的时期来帮助我们的前辈，完善了关于侦查与定位的规则。