# ———TRPG游戏-修正者们———

[工具书——无需看这本硬核工具书]：你是来跑团的，不是来看书的，工具书仅在需要的时候才需要翻找。

如需快速上手，请看另外一本萌新版。

# 【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，数值越大越好。

.RA=骰个.ra的骰子，数字越低越好。

——————————

【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。

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。

更多相关背景请于模因宇宙图书馆中翻找【背景设定】文件夹。

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

# 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别是【基础信息】、【属性】、【模因卡】、【修正卡】、【专长槽】、【装备栏】、【冒险与知识技能】。

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）

体型：视种族、模因卡抉择。

阵营：诸如守序、混乱、中立、可以九宫格，也可以无需理会做自己。

\*种族（重要）：自选，不同的种族用有不同的特性。

立绘：一张代表你角色形象的照片。

\*信仰（重要）：地球的信仰不会牵扯战斗系，但是修正空间的信仰会与战斗有关联。

背景故事：（描述这个角色在进入修正空间前的人生等等）

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

【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。

新版本角色卡之后也可以直接在角色卡里翻阅种族来看。

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

【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）。

————————————

【新版本角色卡】：全自动计算，上述为内核运算公式。新版本不用看体质计算数据也可以了。

————————————

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。

暴击伤害：每次非法术类远程射击时，都会有几率造成暴击伤害，困难成功为15%暴击伤害，极难成功为30%暴击伤害，大成功为50%暴击伤害。暴击伤害增益为最终伤害X暴击伤害增益最后相加=结算伤害。

————————————

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】

每点感知增加1%全抗性，最高上限25%。

————————————

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%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，全判定增减。

所有除伤害外的roll点都会受到幸运值-3至+3的基础加减值

————————————

关于属性的调整说明

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。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。

可以在修正空间花费50技能点进行一次属性的调整，部分种族、模因卡有属性限制，注意观看。

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

模因卡

【前言简介】：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。

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。

——————————————————————————————

【模因卡选择方式】：通过自己选择来挑选一张适合自己风格的模因卡。

【模因卡的升级】：大部分为一个团结束后升1级，部分模因卡升级需要额外条件。

【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。

【模因卡的更换】：可以在修正空间花费100技能点消除原来的模因卡更换一张新模因卡，原来模因卡作废，更换之后模因卡均视为最低级。

【兼容模因卡】：部分模因卡可以与主要模因卡一起使用，称之为兼容模因卡，升级条件与主模因卡一样，并且共同升级。比如【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。一般不建议这么做，兼容卡太多，会占据背包。

【模因卡能力冷却】：如无特殊说明，那么非战斗时，需要动作的技能冷却为一天。

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

修正卡槽

【简介说明】：修正卡由单个特殊能力构成，建立角色卡的时候可以任选2张修正卡使用

【修正卡的使用】：你拥有2个修正卡的卡槽。

【修正卡的更换】：花费20技能点可以在修正空间更换一张。

【修正能力冷却】：如无特殊说明，那么非战斗时，需要动作的技能冷却为一天。

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

专长卡槽

【简介说明】：专长卡槽由4或者10个空槽组成。

【专长卡槽】：部分模因卡可以解锁10个专长槽，若无特殊说明，所有人均只有4个专长槽，专长槽装填的专长能力需要花费25技能点投入学习一个专长能力。部分专长卡升级需要花费20装备点。

【十槽专长槽】：解锁10个专长槽之后，往往你的修正卡槽就会视为无法使用，需要注意。

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

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。

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

修正币、装备点、装备栏、背包、仓库说明

【修正币】：用【技能点】于【修正币】上【投入技能点】，每增加1点【技能点】=2点【修正币】。

【装备点说明】：装备点为修正空间各种武装、各种装备、各种能力的价格，兑换【修正币】之后，每1点【修正币】对应1点【装备点】，如有部分能力需要消费装备点，则视为修正币兑换。

【修正币的消费】：任意途径获得的【修正币】可以自行在修正空间兑换相应的装备，然后在【人物卡详细】的【修正币】的【其他加成】槽中-失去的修正币数字即可视为消费，消耗品产品也是如此。

【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件的属性，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，你可以双持两把匕首。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。

【更换装备】：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。

【消耗品】：任意消耗品仅能携带3个。

【背包说明】：当你一个装备并非穿戴在身上时，视为装备在四次元空间背包中，比如一个备用武器。在你没有拿出来前，不会被偷窃，且依旧占据装备栏。

【仓库】：于修正空间时，可以存放于你从各个地方搜刮来的装备，可以在不进行任务时，于修正空间自行替换。

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

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6个装备栏，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则代表占据2个装备栏。

【模因道具】：模因道具不占据装备栏。

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

【冒险技能】：简单来说就是冒险中会用上的各种需要骰子的小能力。

【知识技能】：简单来说就是冒险中会用上的各种需要骰子的小知识。

详情于下面篇章大幅讲解。

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

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。

【骰子的分类】：.RD骰子多用于伤害结算、对抗性骰子。.RA骰子多用于判定成功，定夺失败与否。

【.rd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。

【.ra骰子的方法】：在录入角色卡数据之后，KP要求你骰一个运动相关的骰子，直接【.ra运动】，之后将会出现6种结果，大成功、极难成功、困难成功、成功、失败、大失败。分别对应不同结果。

【战斗中的.ra骰子】：战斗的骰子没有大成功（暴击伤害除外）与大失败，只有成功与失败两种结果，因为战斗中属于讲究硬核数据，无论大成功还是大失败，你都不会因此获得额外的战斗好处，除非模因卡能力有注写某个能力某种成功有特殊加成。

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

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.ra机械驾驶大于困难成功，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：需要一个【负重】成功之类。

又比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决定骰什么骰子，并由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+幸运值的骰子为最常见，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：

【近战判定】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判定。

【力量对抗】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对抗，成功时，你才可以牢牢掐住对方咽喉，除此之外力量对抗体现在使用力气的各个方面。

【远程判定】说明：

在面对抛投物，远程攻击时将由远程判定决定，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。

【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，对方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。

【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】：.ri2D反射+力量/精神+幸运值=先攻值，决定战斗角色排序。.init 可以显示先攻顺序，.init clr可以清理先攻顺序。

【力量对抗】：【体型数值】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，且一场战斗仅能对一个角色一次。

【远程判定】：.ra远程-对方的感知-对方其他躲闪加值。困难成功+15%伤害，极难成功+30%伤害，大成功+50%伤害，法术类远程判定不增加暴击伤害。必中类远程技能不会暴击。

【近战判定】：.ra近战-对方体质-对方其他近战躲闪加值。

【精神判定】：.ra精神判定-对方意志-对方其他意志加值。

【灵敏反制】：.ra灵敏反制

【意志反制】：.ra意志反制

【范围攻击】：范围性伤害一般均无需判定，视为必中，但是可以借机动作每1AP移动1格强制躲避范围攻击区域（AP不足以躲避开时，必中）。

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

【旧版本近战判定内核公式】：1D100+（你的力量-对方的体质）+幸运值=>50即可击中敌人

【旧版本远程判定内核公式】：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）。

【旧版本灵敏反制】：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。

【旧版本精神判定】：1D100+（你的精神-对方的意志）+幸运值=>50 即可

【旧版本意志反制】：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。

旧版本为内核公式，新旧均可使用。

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

【伤害骰子】

【身体伤害骰点】：1d力量+1D体质+体质+其他加值（列如拳套、其他增益）

【冷兵器伤害骰点】：4d力量+武器伤害+其他加值（列如一把近战剑、其他增益）

【投射物伤害骰点】：2d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】：感知+枪械/器械伤害+其他加值（列如弩、枪、炸弹）

【超自然攻击伤害骰点】：1d精神+意志+武器伤害+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

【修正者小队说明】：

一个完善的小队应当有一个负责输出伤害的角色+一个承受伤害的角色+一个辅助恢复、控制类的角色组成。

比如远眺者+守护者+支援者这种组合最好。

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

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）+其他加值，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。

【回合】：你的回合开始到结束为一个回合，每一位角色在自身回合时时可以通过消耗AP值进行各种操作。

【战斗轮】：

从第一名到最后一名的回合结束为1轮。

【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4点AP，在回合开始时恢复AP。

【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，无说明AP消耗的均为消耗2AP。需要看能力说明。

【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】：在你的回合时，小动作占用1AP，只要有AP都可以用小动作。

【动作限制】：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，直到你下下一回合开始时才能重新使用，持续时间1回合=从你释放某种持续能力后，直到你下回合的结束时结束。

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

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2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，才视为开始近战。

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】期间冲进敌人格子旁边，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】：指【任意敌人在你接连的格子内均为战斗格】，（改版战斗格，但是类似的技能非常多，修改比较麻烦，统一说明一下）。

【战斗格范围】：指以1个角色为中心接连的格子均为战斗格内。

【角色占据格子】：被角色占据的格子视为障碍物，除非特殊能力、说明，否则不可强行跨越同格单位，又或者KP允许跨越同格单位情况下可以进行跨越。

特殊说明：不同体型单位可以自由跨越。

【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，需要命中判定，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

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

# 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=死亡惩罚。

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影响，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，可以申请双倍奖励之类的。

如无特殊说明，一般一个团奖励是100技能点+升1级模因卡。

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

### 【死亡惩罚】

死亡惩罚：死亡之后，清空所有装备栏、装备点统计、消耗品、跑团次数归零，模因卡降低一半等级。比如S级将降低到C级，C级降低到D级。修正卡、专长卡均保留，专长卡等级不会下降。

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

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。

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/双卡双待：

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【角色卡】。

除了主要的【角色卡】以外，还可以按照KP要求，弄一张【临时角色卡】进行跑团，根据要求进行当场车卡就行了。大部分【临时角色卡】为一次性角色卡。

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

# 装备介绍

五大类装备简介：

【普通装备】：由修正者们任务中随手拣来等，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，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】：幻想装备往往有很多奇特的特性，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弱。

【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。

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

机甲受击值：

【简介说明】：

【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。

【种族受击值】：部分机械种族的受击值等同生命值，不可受到治疗术之类的恢复，不过可以通过维修进行恢复受击值。

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

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，指虎等。

【格斗武器】：如阔剑，铁头棍，打刀等。

【大型武器】：如长枪，双手大剑，太刀等。

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以上威胁范围

\*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 | 副手攻击无削弱 |
| 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】：

【副手攻击】：花费1个主动+4ap=主手+副手同时攻击，分开计算命中骰子，视为分开攻击，而非多段攻击。

【多肢体说明】：当你有3只手时，依旧可以按照该设定进行攻击，列如3把贴身武器则是主动动作+6AP，每多1个副手伤害，副手伤害需要再减半。

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。

【威胁范围先攻加成】：贴身武器无威胁范围加成，格斗武器+3先攻，大型武器+6先攻。

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

伤害类型（大改）

**物理侧伤害**

【说明】：最常见的伤害，表示正常宇宙规则下发生一切的伤害均为物理侧，比如物理碰撞、能量加热、音波、爆破等等。

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。

【物理侧伤害】：包含自然的物理侧伤害、科技音波侧、纯科技能量侧等等一切自然伤害。

**超自然侧伤害**

【说明】：多为魔法攻击，也包含许多类超自然手段伤害，虽然形态外表有时候与物理侧相同，比如一个打火机的火与魔法师手中的火球都是火，但是其结构完全不一样，因此虽然形态外表相同，但是源头已经不一样了。

【超自然侧伤害】：诸如魔法攻击、精神攻击、修仙真气等等一切非自然伤害手段。

【特殊说明】：由魔法手段控制环境而导致的伤害为物理侧伤害，比如地震、地裂吞人、吸起一大块石头砸在某人身上等等，这个判断标准为【运用攻击的媒介为现场拥有的环境】。凭空召唤一个火陨石并不能算作物理侧伤害，因为这个火陨石并不为现场拥有的。

**神圣类伤害**

【特色伤害】：神圣类伤害与黑暗类伤害互相伤害时大多为x2，这是源于神圣，光明或秩序相关的能力带来伤害，同时神圣类的治疗对黑暗生物也会造成伤害。

所有神圣类的伤害X2都不会叠加，诸如种族为黑暗生物再受到神圣伤害，那么伤害只X2。

**黑暗类伤害**

【特色伤害】：神圣类伤害与黑暗类伤害互相伤害时大多为x2，黑暗类伤害也可以称为亵渎、黑暗、邪恶伤害，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。

所有黑暗类的伤害X2都不会叠加，诸如种族为神圣生物再受到黑暗伤害，那么伤害只X2。

**持续类伤害**

【特色伤害】：比如中毒、流血、感染、窒息等等，持续类伤害无视抗性、护甲影响，除却彻底免疫的角色以外。

**混合类伤害**

某种情况下，伤害类型是会混合。

【说明】：比如一把带着火焰伤害的刀，那么它攻击时为物理侧伤害，而一个鬼魂仅能受到火焰伤害，就仅计算火焰伤害。

**单项伤害**

【特色伤害】：由于这个世界拥有许多类别的攻击手段，因此单项抗性说明的对应伤害类别，可以支撑所有字面上的伤害类型。

【举例说明】：你拥有火抗性，那么不管是任意类别的火，包含圣火、打火机火、火球的火、煤气灶的火等等，但凡是火类型，你均具有相应抗性。

**多段伤害**

【多段伤害】：一个能力打出N次攻击，每段攻击单独计算命中与伤害则为多段伤害。多段伤害无法附带一切增益BUFF叠加，除非是拥有特殊说明的多段伤害。

**真实伤害**

【真实伤害】：纯粹的伤害，无视一切护甲、抗性，字面意义就是对血量消减。

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

# 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】。

【抗性增长说明】：抗性增长每50%随后减少50%，比如你获得100%抗性，但实际抗性为50%+50%/2=75%，以此类推。

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

护甲与护盾、临时生命值说明

【护甲】

【简介说明】： 每1点护甲=1%对应抗性。

【感慨】：护甲自诞生起改来改去从未满意过，不是太强就是太弱。在这个伤害类型改版前夜把这个玩意改掉。

----

【护盾说明】：

护盾则是全身式防护，一般由施法者提供，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，并且无法抵抗真实伤害。

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

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。

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

# 【冒险与知识】

【前言】：冒险技能与知识技能为一个冒险中较为重要的个人技能，属于可以成长的能力，且大多数万能知识人都是支援者。

【冒险技能】

【负重】（辅助）:多用于扛起队友、抬起坦克、撑住巨门相关。

【恐吓】（社交）:与说服不同的是，恐吓与力量相关，且无论成功与否基本上都会让对方好感降低。

【运动】（辅助）:含攀爬、游泳、长途奔跑、极限体能操作等等相关的骰子。

【侦查】（核心）:决定了你是否发现潜行的敌人、路边的宝箱、蛛丝马迹之类的骰子。冒险核心技能。

【聆听】（核心）:决定了你是否能听到附近有什么响声，或者顺风耳偷听他人言语。

【开锁】（打工/辅助）：用于解除门禁、宝箱等各种锁头问题。

【说服】（社交）:社交相关的骰子，决定你是否能够说服对方给你一些便利，甚至可以决定一场战斗的走向。该骰无法在商业社交中使用。

【博学】（知识）:遇到不了解的事物，博学可以让你大致分辨出对方是个什么东西、玩意，不过也仅此而已。相当于常识一样的存在。

【资料查询】（知识）:可以在有联网、图书馆等知识充沛的地方百度你想要找的资料。

【追踪】（辅助）:打工仔必备追踪，可以追寻下落不明的玩意、紧跟神秘人。

【潜行】（战斗）:潜行多与战斗相关，可以让你偷袭一伙没发觉你的人，或者潜入工厂偷拿芭比娃娃。

【陷阱发现】（战斗）:准确应该是机关发现，不过机关大多数与战斗相关，可以让你被动察觉四周围是否存在人为痕迹布下的机关陷阱。

【妙手】（打工）:可以让你神不知鬼不觉的偷拿一个人身上的东西，战斗的时候没办法使用。被发现，后果可能会很严重。

【急救】（战斗）:当有队友临死时，你可以进行急救将对方挽回到内伤值1暂时救助对方一条性命。仅限植物与生物、硅基种族。需要主动动作。

【医学】（辅助）:在非战斗的时候，你可以对一个生物、植物、硅基种族进行医学救治，大部分时候用于救助NPC。

【抢修】（战斗/辅助）:对被雷电击晕过去的机械种族进行快速动作抢修，成功则对方恢复过来。也可以对损坏度不高的机械用用，比如45度角拍打电视机使得信号变好。

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

【知识技能】：

【维修】（打工）:非战斗时，可以消耗1点装备=100点受击值为一个装备、机甲、机械种族修复受击值与结构值，其他时候多为打工用途。

【乔装】（辅助）:一般视为用全息投影、化妆术、变形能力等来乔装打扮自己，以便别人认不出来。

【骑术】（辅助）:并不特指马匹，还有各种异兽、生物类型。前提是需要驯服过的生物。

【防护】（少用）:比较少用，泛指指大型建筑的修筑、飞船护盾学等防护，与个体防御无关。

【机械驾驶】（战斗）:多为机甲流、飞船流等机械载具角色使用，有机械驾驶才能操作各种高达。别问，问就是夏威夷学的。

【估价】（打工）:主要用于商业用途，多为杀价、鉴别一个物品价值，可以统称为估价杀价话术。在杀价时，用估价就对了，等同商业话术的交涉能力。

【生物学】（知识）:作用于分辨目标是什么生物、种族、种族特性之类的。较多用于逼迫KP临场车背景时刻。

【植物学】（知识）:作用于分辨这植物有什么用、植物特性之类的。较多用于逼迫KP临场车背景时刻。

【机械学】（知识）:较多用于操作机械、机械分析、制作机械等等场合。

【模因学】（知识）:多用于非自然、非科学、非魔法的三非事件分辨上，也可以用于三非物品的鉴别，等同鉴别能力。也只有这个才能分辨出一个未知幻想装备有什么属性。

【导航】（辅助）:导航带进沟里、飞进太阳、来到了北极？请守护者点满这个，做个合格领导者。

【驯兽】（辅助）:多为想要白嫖宠物的时候派上用场，您不能对智慧种族使用驯兽。此外也可以用于野兽类战斗中安抚对方，使得一场战斗中止（具体还得看KP）。

【魅惑】（交涉）:魅惑技能没有魅惑能力那么强，这里的魅惑大部分视为对方对你怀有好感、喜好，而不是舔狗。不等同精神控制，视为正常社交好感+1。

【心理学】（辅助）:用于揣测对方心理真正想法，由KP暗骰，再私聊告诉你内容，具体是真是假就不知道了。

【法律】（知识）:律法系角色必点满，对守序角色很有用。你法律都不懂，您还公正执法？请勿在社会中乱杀人，否则牢底坐穿。道德过于低下是有不好影响的。

【计算机】（辅助/战斗）:对于无灵魂的电路板构造物，一个黑客过去轻松解决战斗，也可以用于开启电子锁。

【打工仔】（打工）:打工仔属于赚取修正币的好技能，影响任务酬劳、额外任务诸如此类的。

【修正币】（特殊）:修正币通过【投入技能点】增加，也可以打工途中增加。1点技能点=2点修正币。获得的修正币可以换购装备、消耗品等等。换购之后，在【其他加成】上减去相应修正币。您也可以在跑团中直接获得装备，而无需修正币。【其他说明】：当你失去装备之后，比如遭到偷窃、装备栏取舍换购行装备之后，失去的修正币不会返还。

【财富】（辅助）：在行事的过程中，你的财富等同于手头上的零花钱，关键时刻可以给于你行个方便，每1点=100人民币购买力，财富值越高，你每场任务开始时拥有的可用钱财越多，当然，一场任务里的钱用完之后，回到修正空间重新刷新。

【声望】（由KP增加）：声望为每个世界中的名气，越高的声望，你的名气越大。当你声望高到一定程度时，也许别人想对你下手时，得掂量掂量自己。或在参加一场宴席时，可以免费获得邀请函等诸如此类。当然，声望升降由KP结团后告知，自己无法增减。

此外，角色通过任务获得1个模因道具+10点声望。

# 【其他重要说明】

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。】

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

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。

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。

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

关于战斗力:

【战斗力】：战斗力并非正式数据，因为实战来看，战斗力只是个渣渣，只要你骰运好，操作好，你就能一直赢。

以下为战斗力说明。

【血量统计】：每1点血量=1点战斗力。

【抗性统计】：总血量x全抗性%=n点战斗力（比如100x40%=40。）单项抗性不做计算。

【增益统计】：1%伤害增益=1%。

【命中统计】：1点命中=1%，必中攻击=100%。

【伤害类型】：｛1点伤害x（100%+伤害增益%）｝x命中%=n点战斗力。

举例说明：100点近战伤害有50%伤害增益，有50%命中几率，那么这一段伤害=｛100x（100%+50%）｝x50%=75点战斗力。

举例说明2：按比例伤害为波动伤害，比如目标100生命值，你造成25%生命值伤害，则为25伤害。

其他说明：如果是1d100伤害，则100/2=平均50点伤害。

【治疗统计】：每1点有效治疗=1点战斗力。

【控制统计】：单体1回合控制=被目标角色一回合攻击伤害总和，这个波动比较大，一般不计入。

【最后说明】：战斗力计算一般为【你的血量+平均每回合伤害】的战斗力统计=一个有效战斗力评估，输出人可以用来算算看，一般也不用太作细想。

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

# 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（模组任务除外），从模因道具到幻想道具等等一切均可以随心所欲的赠送。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。

送东西只有2点要求。

【第1点】：尽可能让送的东西都是你亲自制作，曾出现过无脑送东西的KP，为此加入此条例，节制这方面行径，当然这个要求可以放宽，只要你不太过分的情况下是可以放宽处理，仅是作为一条特别说明。

【第2点】：创意与非同质化，同质化太高的玩意直接pass。

战利品不包含技能点，任何修正币赠送都需要先【打工】，且一个团最多仅能赠送200点修正币。

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

【关于各种东西制作】

【特殊说明】：随着宇宙不断增长，道具越来越多。没有创意、B数、同质化过高、对制作物理解极低一律打回。

制作一个东西需要有心意，纯粹为了强、为了画风而敷衍泛滥是极不值得提倡，也不提倡任何纯数据只有被动加强的东西。

因为类似的东西太多了。

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

跑团其他规则

任何东西都有优先度，优先度为规则书与KP建立房间的房规优先度最大，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。