世界观描述

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

一切开始殆尽，缓慢延伸的废墟向着你未知的角落前行。天际，毁灭的圆环闪耀着终末的光辉。

你们，开始慢慢的死去，从皮肤表层，一点点的侵蚀进来。血肉断绝，骨头，也化作飞灰。精神开始干枯，灵魂也慢慢的衰竭。明确的，大地上的一切，慢慢的走向死亡。不止是你，其他生命，物质，甚至大气，都开始消灭。

你充斥着怨恨的向着天空望去，都是那个圆环的错误，从他出现开始，一切就不可避免的走向终末。

—————————————————你们的世界，归于废墟。

天空，冷彻的圆环冷淡的看着这一切，啊，多么无意义的生命，多么无意义的一切。

随后“她”开始旋转，向着废墟的某处开始偏移，慢悠悠，但又有难以想象的快速。银白的环状物中伸出了同色的触手，在到达预定地点后，触手开始接触大地。

嗖！

极光从接触处极近燃烧，仅仅一刹那，能感觉到的一切都被光芒所笼罩。不知过了多久，光芒渐渐熄灭。一个银白又石灰的世界出现在了眼前。

欢迎来到殆尽的世界，此乃无尽高塔，被选中者的栖息之所。

如需兑换，请前往银之环。

如需休息，请前往各自的房间。

如需任务，则前往石之环传送。

欢迎各位使用。

**基础规则**

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

【基本属性】

力量：决定战斗中的伤害加成以及肉体力量型的对抗，一般人4

坚韧：决定任何情况的耐打能力以及血量上限，一般人4

反应：决定人物攻击命中、闪避和移动速度，一般人4

智力：决定魔法仙术的破坏力，一般人5

神智：决定感知、意志以及SAN值，一般人4

隐匿：决定隐藏能力，一般人3

魅力：决定交流对象对交流者的容忍度，也决定此人对动物的吸引力，一般人4

【公式】

血量=坚韧X25+神智X5

体力=坚韧X5+50

SAN=神智X5+智力X3

【生命值】

生命值就是你的生存属性，到0自动昏厥，-你的生命值上限/2=死亡。

【体力】

体力是生命值之外的量值

战斗中每消耗1行动力，减少1体力。

体力减完同样昏迷。

体力减半，任何行动的行动力消耗+1点（不包括0行动力消耗的能力）。

体力恢复方法：

1、食用药物恢复。

2、饮食恢复。（根据食物而定）

3、睡眠恢复、休息恢复。睡眠满8小时，体力全恢复。8小时以下按照每小时体力上限的10分之一恢复相应体力。

【饥饿值规则】

饥饿值每人满值为100。饥饿值减少会减少玩家体力，同时饥饿值越低对玩家行动骰点也有一定影响。饥饿值会减少至负数，-60直接饿死。

饥饿值减少规则：

剧本中无明确减值的普通人剧本时间每过1小时减少2点饥饿值。

拥有明确减值的玩家每过1小时减少3点饥饿值。

每场战斗结束减少7点饥饿值。

每进行一项需肉体属性鉴定的行为时减少1点饥饿值。

每进行一项需精神属性鉴定的行为时减少0.5点饥饿值。

饥饿值对体力影响：

100饥饿值以下每减少20点饥饿值，便减少10分之一体力上限。

饥饿值对鉴定影响：

10＜饥饿值≤30：玩家获得“空腹”状态。在此状态下，任何行动鉴定难度增加0.2倍。

-10＜饥饿值≤10：玩家获得“饥饿”状态。在此状态下，任何行动鉴定难度增加0.4倍。

饥饿值≤-10：玩家获得“饥荒”状态。在此状态下，任何行动鉴定难度增加0.6倍。

饥饿值恢复方法：

1、食用料理、食物。吸血鬼、僵尸、亡灵等特殊类型血统，可通过食用血液、灵魂等方法恢复，且饥饿值独立计算。（若有血统中对饥饿度有特殊描述时，按照其描述决定食物对饥饿值的恢复量）

2、食用丹药、药水等能暂时缓解。

【骰点】

在决定某事的时候会用到骰点，比如说近身击打别人则用力量骰1D力量+力量

注：当隐匿和神智同点的情况下，算隐匿胜利。

当闪避与反应同点的情况下，算闪避成功。

【经验】

可提升技能等级。通过击败一般的敌人可以获得经验值，经验值可以提升技能等级。PS:屠幼不获得经验。

根据跑团时间长短也会给予经验值。现实时间每1小时获得7点经验。

【速度】

反应X5是速度

【弓箭射程】

力量X8的米数内，全伤害

力量X10的米数内，伤害为原本伤害的0.8

力量X15的米数内，伤害为原本伤害的0.6

力量X20的米数内，伤害为原本伤害的0.4

力量X20的米数以上，伤害为原本伤害的0.2

【视听觉距离】

精确视觉距离一般是神智X5（在这个范围内发起的远距离攻击更容易被回避或命中，你不管发起远距离攻击或者回避远距离攻击+12点反应最终，视觉基本是120度锥形），听觉一般是神智X4。嗅觉一般是神智X2。当然种族不同这个数据会变化。粗略视觉距离一般是神智X20（弓箭的攻击必须在粗略视觉范围内）

【肉体对抗】

肉体对毒素，疾病之类的抗性为1D坚韧+坚韧。

【困难动作】

在树上跳着前进，踩着水跑步，走在墙壁上，要过一个困难动作。固定值对抗1D反应+反应过则成功。

【自然回血】

每1小时的睡眠回复坚韧+意志/2的量

【法术DC】

法术DC=0.75智力+法术提供的DC+血统等提供的DC（部分，如歌声是由魅力提供DC的） 注：当DC和豁免一致的情况下算豁免失败。

【法术辨识】

法术每个都有其辨识难度，其RD隐匿+隐匿+环数X5，是其辨识难度。你要用RD智力+智力+法术辨识技能进行辨识来推断对方是使用了什么法术，你如果也会这个法术，则会有不少额外加值（KP决定，至少15点）

【同类加值】

同类物品加值最多三个。也就是说回血最多3个装备可以同时作用，第四个无效。

【战后回复】

在战斗中恢复技能的恢复时间在战斗后会变为10倍

【空间栏限定】

空间只能带10个不限大小的物品（不可带无意义的东西入本，精确的10个，药水等物品可以购买次元药水瓶来一次性携带多瓶）。

【PC跑本战力限定】

某等级的PC跑低一级的本奖励减半。

C级PC跑D本奖励减半。

再低一级则不可跑。

【物品破坏规则】

物品拥有耐久度，你的攻击对他造成了超过耐久度的伤害则物品破坏。

1点耐久吸收10伤害。在格挡的时，如果格挡成功，你不受伤害。由物品承受所有伤害。可针对物品发动攻击。铠甲只要被击中就减少耐久。

E级装备一次性承受耐久度百分之5以上的伤害时才会减少耐久度。D级是百分之10，C是百分之20，B是百分之40，A百分之70，S级物品几乎不可破坏。

【SAN规则】

当SAN在一小时内减少2X神智+智力的数值时，陷入短时间疯狂（几分钟到几小时）。SAN一周内减少2分之1则陷入长时间疯狂（十几个小时或数日）。SAN归零则在本内永久疯狂。回归后，SAN自动回复满。

以下为疯狂症状请骰1D100决定：

1-9失忆: 会发现自己身处于一个安全的地点却没有任何来到这里的记忆。例如，前一刻还在家中吃着早饭，下一刻就已经直面着不知名的怪物

10-18假性残疾:陷入了心理性的失明，失聪以及躯体缺失感中

19-27暴力倾向: 陷入了六亲不认的暴力行为中，对周围的敌人与友方进行着无差别的攻击

28-36偏执: 陷入了严重的偏执妄想之中，有人在暗中窥视着他们，同伴中有人背叛了他们，没有人可以信任，万事皆虚。

37-45人际依赖: 因为一些原因而将他人误认为了他重要的人并且努力的会与那个人保持那种关系

46-54昏厥: 当场昏倒

55-63逃避行为: 会用任何的手段试图逃离现在所处的位置，即使这意味着开走唯一一辆交通工具并将其它人抛诸脑后

64-72竭嘶底里:表现出大笑，哭泣，嘶吼，害怕等的极端情绪表现

73-81恐惧: 选择一个恐惧源，就算这一恐惧的事物是并不存在的

82-90躁狂:选择一个躁狂的诱因

91-100 祈求邪神的宽恕吧，KP可以尽最大的恶意帮你编一个。

【容忍度规则】

容忍度即人物在与NPC交流时，若RP出NPC不喜欢的行为或言语时NPC能原谅PC的次数。

在与NPC交流时D魅力+魅力，决定NPC对此人物的容忍度是否增加。

每个剧本，不同的NPC其对魅力要求不固定。

但戳到NPC雷区，根据情况容忍度减少或完全归零（混邪NPC才不管你是不是不小心的，一旦惹他不爽，后果你懂的，而相对的善良NPC一般就算踩了雷区，也只减少部分容忍度，而且善良NPC会提醒你你的行为错误）。一旦容忍度归0，NPC可拒绝与PC交流，如果为负数，基本百分百敌对。

当人物RP好也会增加NPC的容忍度。

每位PC都将有1的基本容忍度。

以下为增加容忍度的最低要求，KP车本车人物时务必遵守：

E级团：简单难度，魅力最终结果≥8，容忍度+1

普通难度，魅力最终结果≥15，容忍度+1

困难难度，魅力最终结果≥21，容忍度+1

【力量物理伤害及武器所需力量】

根据力量值增加物理伤害，1点力量=2D12的物理伤害加值

同时个别武器需要达到一定力量才可使用。（武器标明）

**角色创建**

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

【属性】

创建角色时初始属性点为50，可根据自身需求分配至各个属性。

种族初始限定人类

购买的属性点初期一个250积分

【背景】

你做创建的角色背景及性格。性格影响角色在跑团时的性格。背景在跑团时对战力并没有什么影响。如你在原本世界是一位开天辟地的人物，但在银石世界中此背景在战斗中并没有任何数据上的提升。

【阵营】

角色卡根据自己的背景性格需要选择：守序善良、中立善良、混乱善良、守序中立、绝对中立、混乱中立、守序邪恶、中立邪恶、混乱邪恶九大阵营中的任意一个阵营。

选择阵营填入人物卡职业下方空白栏。

【背景特性】

背景特性类似价值500积分的小专长，每个角色最多能挑选两个优势特性，挑选时必须对应背景和人设。

第一个优势特性是免费的，但选择第二个优势特性时必须要同时选择一个缺陷。

特性允许自拟，但须通过审核。

缺陷最多可以选择两个，第二个不会得到更多优势特性，PC应该选择对自己扮演确实有影响的缺陷（初始负债多少积分这类会予以拒绝），缺陷允许自拟。

【血统】

每个血统拥有不同的特殊能力。在购入后会拥有此血统的所有能力。

血统根据定位不同有的可以升级，有的出场就是最高级。

比如血族血统，可升级多次。克苏鲁血统出场便是最高级。(升级次数和血统强度无关)

血统带有固定属性加成。

血统可根据自身需求车适合自身的血统，车好后交审核。

【职业】

职业:职业自由。

技能等级：

每个职业的每个技能初始等级为1。可用经验提升等级。

【积分与支线】

积分与支线都为银石世界中的货币单位，每次跑团结束会获得相应的积分与支线。

每张新人物都拥有1000积分。

【角色评级】

每个角色都有自己的等级，在银石世界角色由低至高分为：萌新、E、D、C、B、A、S、SS、SSS九个等级。每到一个等级请记住更改人物卡上等级选项。角色评级对人物血量有一定影响。

萌新为没买血统和精良以上武器的人。

E级为买过血统的新人。

【定期更新卡库和晋升等级】

每一个月更新一次卡库。会有审核专门管理大家的卡库。根据审核和伊万的意见可以予以晋升等级。等级高才可以跑高级团。（可以压制部分能力跑低级团。具体和KP协商。）

【注意事项】

1、每人第一张卡，可向系统借钱购买2个基础兑换物（即E级物品、基础职业、E级血统）。

2、推荐借钱购买血统，职业。

3、选择战士可以再次借钱多购入一次基础兑换物。

4、每人最多拥有1张角色卡。

5、在KP允许的情况下同一张角色卡才能同时跑两个团。

**战斗规则**

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

【行动力规则】

在战斗时每人每回合拥有5点行动力。

战斗中的行动都会消耗行动力。

移动消耗2点

物理攻击消耗3点

使用道具消耗1~？点

使用BUFF技能基本消耗1~？点。

行动力可以保留到敌人的回合再动。

在敌方攻击你时，闪避不消耗行动力。

在敌方攻击你时，反击需消耗2点行动力。

【非突袭轮应激动作】

非突袭轮，你的敌人进行攻击时，你可以进行应激反应。每多一个敌人参与反应链增加1行动力消耗。

例：

敌人A,B与友方（1），（2）进行战斗时。

战斗顺序为A,（1）,B,（2）的情况下。A对（2）进行攻击，（1）应激行动对（2）释放护盾术。这时候护盾术所消耗的行动力增加1点。

若此时B也采取应激反应将（1）释放的护盾术取消，则这个行动将增加2点行动力。其中参与队友A回合增加1行动力，由于前面有敌方（1）的应激行动再增加1点行动力。

在此后（2）要做应激反应给自己释放护盾术则需要增加2点行动力。其中参与A回合增加1行动力，由于前面有敌方B的应激行动再增加1点行动力。

【返还行动力】

取消攻击返还1点行动力，取消施法返还一半行动力，自动舍去。

【战斗顺序】

在进入战斗时，PC与怪同时投先攻骰决定进攻顺序。

【先攻】

1D反应+反应代表你先攻。

【优势/劣势】

劣势

行动不自由：包括被擒抱，陷入流沙，被立场固化等。

精神上受到负面影响：轻度幻觉，剧痛，SAN大量减少。

地形上劣势：你掉入陷坑中，和敌人对射。你因为地形劣势所以减少。

伤势：某处受到了巨大的伤害。

优势

近距离偷袭：在敌人感知之外，近距离偷袭+1.5优势（小数点后的优势自动舍去）

远距离偷袭：远距离偷袭+1优势

心理预料外：做出对方预料之外的事情，比如说对方是你的队友他信任你然后你背刺了它。

被瞄准要害：你被瞄准要害，所以回避要害上+1优势+7最终。头部、心脏要害不是+7点而是+15点最终。

【要害重击】

有要害的生物，被打中心脏或大脑，受到1.4倍伤害

【偷袭没被护甲覆盖的部分】

如果偷袭没被护甲覆盖的部分，则取消护甲的防御加持。

比如说狼人的嘴巴。

【掩蔽】

当掩体能够完全掩盖自身身形，则可完全遮挡对方视线和攻击线。

在完全掩蔽的情况下，若攻击方无法确认掩蔽者的位置，但依旧攻击掩体，需先骰伤害骰，根据掩蔽物的材质与体积判断是否能击穿，击穿后减少多少伤害。（材质表详见补充规则文件中的材料耐久表）

若成功击穿则可投掷幸运骰，判定是否能攻击到掩体后的掩蔽者。幸运骰大于等于50，则判定命中。（若是火球等大范围攻击击碎墙壁同时覆盖了掩体的范围，则无需幸运，直接命中，甚至破碎的掩体会增加爆裂后的伤害导致火球一旦击碎掩体，不会削减任何伤害）

掩体每大于掩蔽者体型1米，则最终幸运-5。（每大1米，减少5幸运）

但即便幸运骰成功，掩蔽者仍可闪躲此攻击来减少伤害，此次闪避最终反应+10。

【隐蔽】

当你与对方间有遮挡视线的物品时，即为你对其有视觉上的隐蔽。

隐匿行为必须在有隐蔽的情况下才能执行。（隐匿消耗1行动力）

矮树丛、薄雾、降雨、降雪、风沙、烟雾、火焰、阴暗等环境会使隐蔽方进入半隐蔽状态。期间隐匿+8最终。在此状态下半隐蔽方闪避加10反应最终。（不与掩蔽叠加。）

浓雾、大暴雨、暴雪、沙尘暴、浓烟、漆黑等环境会使双方进入全隐蔽状态。在全隐蔽状态下的双方都无法被常规方式看到。

若其中一方拥有适应此环境，能够在此环境中视物，且另一方无法确认其位置时。则其对另一方进行的远程攻击时增加2优势。

近战攻击的情况。同样在其中一方拥有适应此环境，能够在此环境中视物，且另一方无法确认其位置时。在其靠近另外一方后，另外一方会与其进行隐匿对抗。

若被察觉则无任何优劣势的改变，若没被发现，则增加2点优势。

进入全隐蔽状态时，双方都可以根据对方攻击来的方向、有可能的藏身位置等情报有根据地猜测对方位置。

猜测完隐蔽方的位置后发动攻击或近身寻找时需要骰幸运，KP将根据场地决定幸运难度。

如大漠的难度较低容易找到敌人，充满灌木的丛林难度较高难以找到敌人。

若幸运骰成功达成，隐蔽方仍可闪躲此攻击来减少伤害，此次闪避最终反应+15，优势+1。

除此之外，一些魔法效果会使得受其影响的生物对于所有方向的攻击都视为拥有隐蔽，而并不需要一定有隐蔽物的存在。

【闯越】

闯越即在移动时需跨越一个敌方PC或NPC时所需要的动作。闯越先进行反应对抗决定是否阻碍者优势（阻碍者优势则阻碍者可以躲开或角力，你优势阻碍者无条件进入角力状态，且阻碍者力量最终-8），躲开的时候你可以趁机试图绊倒对方，前提是你反应对抗高于对手8点。角力状态下进行力量对抗，若是闯越者获胜，阻碍者被击翻在地（需要消耗2行动力站起来，期间你的攻击和回避多1劣势）。若是阻碍者角力获胜，你被击退力量X5的米数，同时阻碍者可以消耗1行动力追加攻击一次。

【冲撞】

你撞向对方，对方被你击退，进行一次0.5伤害的冲撞。

双方进行力量对抗。

你获胜对手被击退力量X5的米数。

你失败则停在对手面前，同时对手可以消耗2行动力趁机攻击你一次。

【擒抱规则】

擒抱也就是你用自己的某个部位或者器具对对方进行束缚。

比如用手抓住对方的腿，抱住对方的身体等。

被束缚者可以进行力量对抗挣扎，每轮行动都可以挣扎一次。

同时也存在魔法类的束缚技能，

如果你想要创造这样的技能，你必须写出它的具体对抗数值。

根据对方对你的束缚方式的不同，你可以进行一些不同的对抗方式。

比如说对方抱住你的身体，你可以用头撞他的头，来进行对抗。

（头撞头基本不消耗行动点）

【格挡】

进行反应骰决定是否挡住对方攻击。

在成功挡住对方攻击后，双方进行力量对抗。

在力量对抗成功，挡住后则由格挡物吃下伤害（存在赤手格挡时挡住了享受3\*坚韧减伤）

格挡者可选择进一步力量对抗，格挡者获胜后对手被击退（根据力量差距决定击退距离，X3倍是距离）。

投掷出的飞行道具也有其基础的力量，你反应挡下，随后力量对抗，成功弹开。

【反击】

战斗中，你被攻击了，可以反击对手，反击对手时你的攻击-1优势。

随后，你的对手可以选择：对攻、边闪避边攻击、放弃攻击闪避。

若选择放弃攻击闪避就直接闪避。

对攻则双方都受伤。

边闪避边攻击你的闪避时-1优势，因为你闪避对手的攻击，所以其攻击优势不会因此减少1。

【法术打断】

你攻击一个读条施法者，你的打断值是你的RD主属性+主属性（法师为智力，战士为力量）。

对手的抵抗是RD神智+神智（或+坚韧，但是RD必然是神智）。数值一样算没被打断。

【法术抗力】

法术抗力即对法术的抗性。施法者对拥有法术抗力者施放法术时，施法者需骰：RD智力+智力+施法者等级。若骰出数值大于目标法术抗力则能够成功释放法术。若低于等于目标法术抗力则此法术对其无效。

部分法术无视法术抗力

可从以下方式获得法术抗力，途径较多以下为范例：

1、血统自带法术抗力。

2、职业自带法术抗力。

3、装备、法术BUFF获取。

【法术反制】

当你发现对方使用的是什么法术后你可以用同样的能量进行反制，取消对方的法术。

读条法术取消需要骰点RD100，40或以下成功（越低越好）。

瞬发法术，则只有30点的机会。

若你也会这个法术，读条法术增幅40点几率，瞬发法术增幅20点几率。

即若你和对手都会火球术，对方读条一回合火球，你限制对方的几率有百分之80。若你不会火球，则限制几率只有百分之40。

若对方释放瞬发油腻术，你会油腻术，则有百分之50的几率阻挡。若你不会则只有百分之30的几率阻挡。

你阻挡成功会消耗法术位。阻挡失败不消耗法术位。阻挡消耗一定行动力。

【关于近战武器的伤害公式】

1D力量+力量+武器伤害+力量伤害

命中的判定为RD反应+反应

【关于远程武器的伤害公式】

弓箭，弩箭，枪械类远程武器，命中骰为RD反应+反应

其中：弓箭、暗器等需要身体力量的武器伤害为：

1D力量+力量+武器伤害+力量伤害

无需身体力量的弩箭，枪械类的武器伤害为武器伤害

【关于鞭类可擒抱武器规则】

鞭类特殊可擒抱武器，在PC需擒抱并同时攻击时，消耗4点行动力。擒抱先反应对抗决定此次攻击的命中。之后力量对抗决定是否擒抱住。（鞭类武器和普通擒抱不同，反应不减少，力量视为百分之80）

（普通擒抱：消耗2点行动力。并进行反应以及力量的对抗，反应在前力量在后，对抗成功则成功将对方擒抱。擒抱时因为动作较大，你的反应视为只有百分之80）

在擒抱成功后，无法依靠武器本身伤害对被擒抱方进行伤害，只能消耗2点行动力对敌方进行力量X10的束缚伤害。

【武器双持】

双持武器不惯用手反应、力量减少百分之20，惯用手减少百分之10。

【武器相关】

弓箭类武器属于刺击伤害，锤子类武器属于钝击伤害，剑刃类武器属于斩击类伤害。

刺击类伤害对破坏障碍物、构装体、死灵、重甲效果较差。一般破坏障碍物、构装体、死灵、重甲需要斩击和钝击类伤害。当然你有神圣属性的伤害打死灵还是很爽的。

【护甲相关】

伤害-护甲=最终伤害

护甲吸收的伤害会去扣除耐久

比如100伤害对50减伤

最终伤害是50点，同时吸收的50点伤害变成对耐久的伤害，减少5耐久。

1点耐久吸收10伤害。

**其他规则**

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

【任务失败】

任务失败会紧急退出该世界。

【死亡惩罚】

死亡视情况而定。

如在具备完善六道轮回世界中死亡，PC的一部分会转生到该世界的新生命上。会有觉醒前世记忆，复活过去的自己的感觉。

可提前购买复活道具，免死道具。

在无六道轮回概念的世界死亡，你的一部分残片会被回收，置入新的生命当中。然后这个新生命来复活或者过上新的人生。

【结团奖励】

KP，Pl奖励：

和团里奖励最多的PC一致（包括时间奖励，不包括PC评分奖励增幅）

1~4小时之内完结的团（获得基础奖励的50%）

5~8小时之内完结的团（获得基础奖励的75%）

9~12小时之内完结的团（获得基础奖励的100%）

13~16小时之内完结的团（获得基础奖励的125%）

17~20小时之内完结的团（获得基础奖励的150%）

21~24小时之内完结的团（获得基础奖励的175%）

25~28小时之内完结的团（获得基础奖励的200%）（只有2倍才有奖章增幅。）

29~32小时之内完结的团（获得基础奖励的225%）

33~36小时之内完结的团（获得基础奖励的250%）

37~40小时之内完结的团（获得基础奖励的275%）

40以上小时之内完结的团（获得基础奖励的300%）

（只有3倍才有奖章增幅。）

【划水扣分】

如果被KP判断为划水则扣除积分勋章的获得，甚至可能撕卡。

【PVE和PVP杀人问题】

PVE不可以杀队友，PVP则可以。

【管理】

多管理审核。

每月从群员提出一些自己车出来的东西，管理筛选一部分纳入讨论群。

最后数个管理员认可，最后再出东西。

**KP相关**

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

【剧本审核】

E~D的剧本是开放的剧本，谁都可以开。

如果KP要开D以上的剧本，需要管理给你颁发一个许可。

【本内产出】

本内可以少量产出部分属性道具等等多样的东西。

【怪物】

随便弄，只要你觉得可以过审核，以及不被pl举报

【结团奖励】

必须计算完善，尽量预防通货膨胀。

除非有PC神操作，否则尽量不要给高价值道具/装备/能力。