# 边境背景

## 【初生之土】

起初，这个拥有着辽阔无垠空间的世界并不叫做边境，这里曾经是茫茫次元无数空间里最为庞大的一个，被称之为初生之土，无数不论资深还是平庸的探索者皆寄身于此，一起探索着无穷多的世界，一起为了空间的强大而努力的发展。

初生之土存在着一个被古老者称呼为主神的存在，他屹立在整个初生之土的天空上，它是这里规则的制定者与保护者，探索者们可以将自己在探索途中所获得的一切献祭于它并获得对应的奖赏

## 【CHAOS】

已经没有人记得是多久以前发生的事情了，真正的历史只保留在那些仅剩的守护者的记忆中。寥寥无几的文献中只有剧烈的爆炸轰鸣声、刺眼的足以笼罩全空间的白光，以及撕裂了整个世界的裂隙，以及一个被巨大书写的词汇：CHAOS

不可名状的恐怖存在与他们手下的爪牙共同撕裂了次元，入侵了初生之土；那一天，空间最有威望的探索团首领老杜站了出来，挥旗高振，第一个带头冲向了敌人；那一天，已经闭关隐世了不知道多久，周身环绕无数元素的大法师老乔，睁开了双眼；那一天，猎杀过无数世界里自称为神的存在，之后又放下了手中枪支化身制造导师的辛末，再次端起了枪；那一天，还有数不胜数的探索者，为了保护空间，拼死冲向了敌人。

但是我们失败了，是的，就算强如老乔，冰火交加的恐怖魔法撕裂了无数敌人，也因为能量的耗尽而被围杀。就算强如辛末，枪下亡魂的尸体堆成了可以比任何一个世界都高的山，也无济于事。敌人，太多了。

身边熟悉的人一个接一个的倒下，鲜血汇聚成了无边海洋，无边的天空也在黄昏与鲜血之海的映照下，显得格外的昏沉。最后，只剩下了老杜，作为第一个摇旗抵抗的人，他豪迈的笑着冲进了敌人的包围圈，那笑声仿佛是在嘲笑敌人联手的懦弱之举，又仿佛是在为了死去的战友以及岌岌可危的主神而悲痛，老杜随着笑声的回荡，也倒下了。

## 【消逝的光芒】

伴随着最后一位探索者的倒下，空间里只剩下悬浮在最中心地带的那个巨大光球，也许是感受到了自己的子民生命的消逝，亦或者是对局势的明确判断，主神启动了最终程序。从光球里扩散开来一道透明的能量光波，只是看起来平平无奇的光波，却在顷刻间扩散到了这个世界的每一个角落，所有的入侵者爪牙，就像秋风挂过麦田那般场景，纷纷化作了碎片

所有注视着这里的不可名状的恐怖存在，以一种常人无法理解的方式展开了无比迅速地交流，瞬息之后，直径几十万公里的一道红色能量光柱，瞬间冲刷了这个世界，主神则是处于光柱的最中心。

主神的光球身体开始瓦解，如果光球拥有具现化的双眼，罪魁祸首们会发现这个光球正在盯着他们。

巨大的光球身上不断脱落着如同白色耀斑一样的能量外壳，在这股能量之多已经不能用庞大来形容的光柱面前，它也无法抵挡，它唯一能做的，便是在外壳脱落的时候，悄然的在某一片外壳上附着下了一个名为“希望”的种子。就在种子留下的0.5秒后，光球彻底碎裂开来，无声的四分五裂掉落在大地上。

红色的能量光柱终于消散，这个曾经培育了无数探索者的巨大空间，回归了原有的一片死寂。

## 【于灰烬中重生】

岁月的长河如同人的生命从头走到尾一般悄然流逝，没有人知道过去了多久，久到就连当初那些摧毁此地的罪魁祸首们都已经遗忘了这里。那颗曾经被主神留下来的名为“希望”的种子，汲取着汇聚成鲜血的海洋，并以此长成了参天大树。

这棵树的身躯，比起之前那笼罩几十万公里的光柱还要宽上几分，就算被称之为世界树也不为过。世界树的根枝在没有意识的情况下不断的吸收着当年战死的灵魂，几万年后，世界树的分支上，结出了十几枚散发白色光芒的嫩果。又过了几万年，这十几枚嫩果同时掉落在了地上碎裂开来，露出了里面的十几具人类身体。

十几名人类缓缓苏醒过来，赫然发现，自己与身边的人，原来都是当年为了守护主神战死之人，有老杜，有辛末，有老乔，有.........

他们被重塑了，虽然失去了重生前所有的能力，失去了所有的武器和装备，失去了他们的主神。但是，他们还有希望。

## 【再度起航】

老杜再次站了出来，十几名重生的探索者，在老杜的带领下，登上了世界树的树冠，在这与世界树的沟通让他知道，世界树就是主神留给他们重生的一切。虽然，世界树远不如主神那样拥有全面的数据与物品，仅仅能提供最基础的资源，但这就是希望。

几十万公里的树冠上方，建立了属于他们的城市。随后几年里，他们逐渐通过世界树得知，世界树拥有着将他们传送到无数其他世界的能力，也拥有着召唤人类来到这个空间的能力。

老杜请求世界树召唤探索者的同胞加入空间，一起为了修复这片美好的土地而奋斗，世界树欣然答应。

此后，老杜将这片空间命名为边境，意味着被所有人所遗忘的次元边境。而这里，正是一切故事的开端，他们也被称为古老者，保护者

# 关于空间的建筑

【苍穹之冠】：由于地表已经化为了焦土，古老者们利用其他世界收集到的材料在世界树上大建起了一座城市，并命名为苍穹之冠

【远征广场】：位于苍穹之冠的市中心，由于材料紧张原因其他娱乐设施并没有建造，所以这里通常也是边境探索者们的集会所

【集合石】：位于远征广场中心的异界巨石，主神发布新的任务需要冒险者参加时可以从这里查看到任务信息，并集合队友启动世界之门

【世界之门】：边境探索者前往其他世界探索的载体，具体表现形式不定

【熔炉】：装备回收系统所在地

【商城】：探索者们购买基础装备和消耗品的东西

【边境加工中心】：在边境制作道具及装备时需要使用的工具及设备都可以在这里找到，但需要支付工本费，工本费=消耗品点数\*1积分与装备点数\*5积分

【家具店】：PC制作道具及装备所需要的工具及设备都可以在这里购买，售价不菲，且需要拥有小队驻地

【小队驻地】：小队成员的新家，拥有许多功能，但需要先注册小队后进行驻地拍卖

# 关于古老者

**【号召者老杜**】：一个神出鬼没且已经撤销领袖地位的FIVE

**【神秘人老乔】**：传闻在初生之土时代曾流传着一个三幻神的传说，而此人就是幻神之首，另外两者已经消失在了茫茫历史中，作为被主神寄予希望的古老者，他缓慢的修复着已经失去所有功能的主神，并为新到来的同胞们建立了秩序，同时他也肩负着神秘系规则制定者与监管者的责任

【大工匠辛末】：曾经的冷血杀手经过浩劫之后一心想成为圣骑士的他被迫成为了一名铁匠训练师，不过谁也不知道铁匠的锤子能不能用来释放圣光惩戒。

【**高人独奏**】：神秘的隐世高人，独自居住在最高的霍尔加山脉之巅，潜心钻研更高深的战斗技巧

【**肉虫阿垂**】:曾是一只长度通达天地的巨型食脑龙，那次事件出现后第一时间成为集火对象，虽然生命力充沛无比的他可以快速恢复伤势但最终也敌不过无穷无尽的敌人，化为一片充满着活性酶与血水的海洋，复生以后发誓再也不TM当肉盾了，从此投身科学潜心研究。

【**修仙橙子**】：以前是一个半吊子死神，由于重生后成为了一个普通人，但因祸得福的他得到一个玄幻侧主神碎片，所以橙子决定走上修仙之路

**【码农莎伦】**：曾经作为战力单位的他终于放弃了如何变的强大，从此投身于A货以及写码事业，在成为边境的最大批发商之路上努力着

**【弓长马奇】**：发散黑雾的不明人型物体。在那一战前，从身上分裂几丝黑雾分别破穿空间、位面，对1999年9月9日的未出生者进行寄生。在战败后被认为完全消失。

**【黑商克里斯】：**一个经营着各种生意的普通商人，当你需要购买任何东西的时候都会出现在你身边，但在购买完后眨眼间又会消失。口头禅是“今天又是1000%的动力，你是要贩剑还是制杖吗”

# 如何创建一张人物卡——开卡须知

人物卡建立时全属性3点，随后可以获得5点自由属性，单属性最高不能超过5，任何加点在审核后就不可更改。你的人物将在守御（防御手段）、战技（攻击手段）、特长（生活手段）中三选二获得其分支下的一个三级专精E级解锁。

注：选择的三级专精自动获得对应的一、二级专精，你的初始专精皆为0熟练度。

不管你来自什么宇宙什么世界观，空间的征召对象应为人类。

注：关于初始装备的获取，你可以花费商城内的白板装备所需素材数量\*100点的积分购买装备。注意！装备的重量不能超过人物的负重！

## 除了资源以外，一张人物卡还需要做哪些设定？

### 性格设定

一个角色的性格是扮演的基础。故事因人而生，一个人的性格决定了他会采取什么样的行为模式。在边境，你可以扮演一位平时儒雅随和，但一旦进入战斗状态就会变得暴躁易怒、愈战愈强的猛人，也可以扮演一位深藏不漏，只在关键时刻出手的神秘人，是不是很有趣呢？作为跑团游戏的核心，请认真设定角色的性格，并出色地扮演它。

### 背景故事

关于你的角色在来到边境之前的经历。请注意，你的经历会影响你的初始资源获取，一名在城市工作的白领通常情况下是不能拥有战技的。

### 开卡奖励

当你完成人物卡创建后将会获得1000积分与生而为人血统，这也就是所谓的新手大礼包

### 属性

体质：衡量角色身体健壮程度的数值 影响角色生命值与体力池与体力池恢复与负重

力量：衡量角色身体力量程度的数值 影响角色的搏击能力与负重

敏捷：衡量角色反应能力的数值 影响角色的反应力、移动速度和战斗轮次序。

智力：衡量角色大脑开发程度的数值，影响角色专精获取数量以及技能领悟数量

精神：衡量角色意志力的数值，影响角色的能量池与能量池恢复、远程武器及能量精准度。

幸运：也称作天命值，一个非常强大极难获取的属性，代表着主神对你的宠爱（天命之子）

幸运PS1：关于幸运获取见开团详情

幸运PS2：主线任务失败会失去1幸运，关于主线任务失败这里留下详细解释

剧本开始后，主神对每个人发布的主线任务都是同一个任务，每个人都是为了这个目标去奋斗，主线任务通常不会与PC的生死有必然联系，一个或多个PC死亡后（死亡惩罚见下文）并不代表主线任务失败，同样如果剩余的PC完成了主线任务而已阵亡PC不会失去幸运，因为任！务！完！成！了！

幸运PS3：为PS2此特别举一个例子：

主线任务：砸掉老杜卧室的玻璃

人数3

PC A死于半路车祸

PC B死于天降花盆

PC C吃路边食品中毒即将死亡，但是他拿起石头砸向老杜卧室的玻璃，玻璃碎了

主线任务完成

没人有扣幸运值

所以请诸位KP以及PC注意阅读规则书并理解，不要出现某个PC在战斗中死亡即判定其主线任务失败扣除1幸运

### 属性延伸-模拟数值

一般血量 =体质\*10。

体力池 =体质\*10，体力池是生物行动必须的消耗物，是身体的力量。正常情况下体力池可以作为任何物理性能力/行为的消耗，你每个动作都会消耗体力。当体力池为0无法行动，无法实行闪避，格挡等任何动作。  
能量池=精神\*10，能量池是生物施法必须的消耗物，是精神层面的力量。正常情况下能量池可以作为任何非物理性质的能力/行为的消耗，你每次施法都会消耗能量。当能量池为0就无法使用非物理性质的行动，且由于精神耗尽会陷入6小时的沉睡期，沉睡期间强制唤醒须rd大于80且会受到全判定-3的临时性惩罚直到能量回满后恢复。

体力池恢复速度默认为体质\*1/每天（睡眠时生效）。

能量池恢复速度默认为精神\*1/每天（睡眠时生效）。

身体负重 =（体质 \*1+ 力量\*1.5）KG。

移动速度 = (敏捷+力量)/2 M/S （移动速度为消耗1AP的最大移动距离）。

移动上限 =（敏捷+精神+体质） M（移动距离反应你能跑多远，是单个回合最大移动距离）。

跳跃高度 = [ (力量+敏捷) /4 ]M 。

跳跃距离 = 力量+ (体质/3) M。

弓箭/投掷物命中范围 = 1\*力量 米（超过此范围进行幸运判定，难度以kp为准）。

弩/能量/枪械命中范围 = 1\*精神米。

徒手伤害=1\*力量

弓箭伤害 = 弓\*0.6+箭\*0.4+1\*力量。

枪械伤害=枪\*0.5+子弹\*0.5

### 体力消耗

#### 日常行动轮

从一个地点移动到另一个地点，消耗5体力

进行一次基本动作，消耗1体力

学习专精，消耗5体力/H

领悟技能，消耗2倍技能消耗（无论是否领悟），技能消耗见技能模板

跳跃，消耗3体力

#### 战斗轮

移动，消耗1体力

普通攻击，消耗2体力

防御、闪避、招架，消耗2体力

# 如何进行一次战斗——战斗轮判定

## AP值

#### 初始AP值

每个角色初始拥有 2点 AP，每个角色的初始AP值在每个角色的回合结束后恢复，即便在某个回合的初始 AP 值没有用完，也无法继承到下一个角色的回合进行与初始AP值相加。角色在战斗阶段大部分动作都需要消耗 AP 值来完成。

#### 额外AP值

角色的额外AP为（全显性属性\15）AP值，AP值上限不会封顶，AP 可以无限制使用，直到AP为0。额外AP值只在最后一名角色回合结束才能全部恢复。

注：当你多持武器时，消耗的ap为进行攻击的武器数量\*1。

### 每个动作消耗的AP值

1. 强瞬动作消耗为基础动作+1ap
2. 主动动作消耗1点AP，普通攻击算入主动动作。
3. 闪避动作消耗0点AP，小回合内第二次及之后使用额外消耗1AP
4. 移动动作消耗1点AP
5. 招架动作消耗0点AP，小回合内第二次及之后使用消耗1AP
6. 防御动作消耗0点AP
7. 使用背包消耗1点AP
8. 对话类动作不消耗AP
9. 开启飞行消耗1点 AP，飞行移动时和移动动作一样，每移动一次1点AP。

#### 动作方面的注明

你每一次的动作只能先从第一个动作和对面的第一个动作结算完毕后才能进行下一次的动作。

强制瞬发、招架、闪避、防御、对话类动作可以在其他角色的行动阶段中使用，但是前提是你必须留有足够的 AP点数

其中，招架、闪避、移动、防御、主动动作属于基础动作，强制瞬发动作属于基础动作的强化，通常由技能或装备改造赋予。

#### 战斗顺序

进行2d敏捷的战斗顺序判定。如果两方判定相同，则按照敏捷高低决定先后。

#### 战斗流程示例

[玩家 四郎]：魔剑士，持有的武器是铁剑

[玩家 比森]：佛僧，持有的武器是铁剑

[第一回合]：四郎2d敏捷=12 ，比森2d敏捷＝6 所以由四郎先开始动作轮。比森和四郎全属性为30，所以有额外2AP，共2+2=4AP。

四郎回合：“比森君，是个君子!”， “我会赐给你最灿烂的死法!”四郎站在原地说着，仿佛等待着什么，突然抬起手念叨，“光啊，庇护我！”“大地啊，守护我！”…………（一套技能使用）。四郎龙行虎步，上前15米！

比森回合：比森面向四郎前进12米，随后丢下长剑。“出家人不用刀剑”。

四郎回合：握紧手中破剑，上前13米，“喝——”，作出便秘之色，“疾风——三连！”甩出风刃风锤风螺旋（1AP移动，3AP3次不同技能，消耗4AP）

在这时，比森双手合十，站在原地硬接下三道不同技能，同时身边出现菩提树叶制瞬发使用无念禅功（强制瞬发，消耗2AP）但是无法使用防御这个动作，所以在第一道的风刃，比森全额吃下来。而第二道风锤，比森可以使用防御动作，以减免一些伤害……

## 战斗判定规则

### 对抗判定说明

体质对抗=3D体质+幸运

力量对抗=3D力量+幸运

行动次序=2D敏捷

敏捷对抗=3D敏捷+幸运

精神对抗=3D精神+幸运

智力对抗=3D智力+幸运

部位对抗=体质+D敏捷+D精神+幸运

精准度判定=武器精准度+D精神+幸运

潜行判定（潜行方）=rd50+敏捷+幸运

侦查判定=rd50+精神+幸运

知识判定=rd50+智力+幸运

幸运判定=rd100+幸运\*5

判定时请提前询问kp该操作可行否，若该判定不包括在以上判定以kp为准。

### 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。

部位攻击

部位攻击分为普通部位、要害部位和防御部位。

对于普通人类来说，普通部位即躯干，命中普通部位，不影响正常结算。

要害部位包括头部、头部-五官、躯干-脏器、四肢、携带在身上的某些道具、装备，命中要害部位，通常会获得附加的额外伤害，并且根据伤害量来决定是否进行被攻击部位的相关异常状态检定。

异常状态检定：体质对抗＞半值

防御部位通常指穿戴防具的部位，命中防御部位，被攻击方免疫本次攻击所附带的所有特殊效果，需要注意的是，如果要害部位穿戴了防具，被攻击不会增加额外伤害，但依然需要进行被攻击部位的相关异常状态检定。

命中头部

攻击方需要部位对抗成功，额外增加20%伤害，若最终伤害大于被攻击方最大生命的50%，则被攻击方需要进行异常状态检定，失败则昏迷1-5个回合，由kp进行1d5roll点决定。

命中头部-五官

攻击方需要部位对抗成功，且对抗值大于被攻击方50%，额外增加50%伤害，若最终伤害大于被攻击方最大生命的20%，则被攻击方需要进行异常状态检定，失败则被攻击五官功能缺失，无法通过常规治疗技能复原，只能通过手术/特殊治疗技能/回归边境后主神修复。

命中躯干-脏器

攻击方需要在部位对抗成功后，再进行一个额外的力量对抗，成功则额外增加50%伤害，若最终伤害大于被攻击方最大生命的30%，则被攻击方需要进行异常状态检定，失败则被攻击脏器功能缺失，且进入流血状态，每回合失去最大生命5%的生命，持续直到流血解除。功能缺失无法通过常规治疗技能复原，只能通过手术/特殊治疗技能/回归边境后主神修复。

命中四肢

攻击方需要部位对抗成功，额外增加20%伤害，若最终伤害大于被攻击方最大生命的40%，则被攻击方需要进行异常状态检定，失败则被攻击部位功能受限，相关动作判定减半，移动效果减半，且如果被再次攻击同一部位，进行异常状态检定，失败则失去该部位。功能受限可以通过休息、常规治疗自然恢复，部位缺失无法通过常规治疗技能复原，只能通过手术/特殊治疗技能/回归边境后主神修复。

#### 攻击动作

进行攻击时，一次普通攻击需要消耗1ap。

同一回合的情况下，一个角色可以进行多次攻击直到没有ap。

当角色进行攻击时，角色可以rp说明攻击为某个特定部位，若没有rp则默认为躯干。

攻击伤害=武器伤害+技能加成

如果攻击方没有使用该武器的专精

只能造成徒手伤害

在多次使用以及战斗后，一个pc可以解锁该武器的专精

#### 闪避动作

在被对方攻击的时候，可以选择闪避，进行闪避动作的判定是敏捷对抗（双方）。当角色敏捷对抗成功时，则攻击成功/闪避成功。

1：使用能量技能时，精神对抗代替闪避对抗进行对抗

2：同一小回合内，当你第一次闪避后，接下来的闪避动作消耗的AP额外+1

#### 防御动作

在被对方攻击的时候，可以选择用防具防御或者身躯防御。利用肉体进行防御动作无须额外判定。利用防具防御则需要进行部位判定。

身躯防御获得1D体质的减伤代替防具减伤

防御减伤计算=固定值减伤+防具减伤

如果没有攻击方说明攻击某个特定部位，防御方可以rp声明使用任何部位进行防御。

若没有声明，则默认为躯干。

当进攻方武器锋利度超过防御方防具坚固度50%时进攻方RD100>50则将会对防具造成毁坏，但本次攻击依旧会被减伤（如果防御判定成功）当进攻方武器锋利度超过防御方防具坚固度100%时必定毁坏防御方防具。

当防御方防具坚固度超过进攻方武器锋利度50%时进攻方RD100>50则将会对武器造成毁坏，但本次防御依旧有减伤（如果防御判定成功）当防御方防具坚固度超过进攻方武器锋利度100%时必定毁坏进攻方武器。

防御方防具坚固度超过

如果防御方使用盾牌进行防御但是没有盾牌防御专精，则

防御减伤计算=固定值减伤+d防具减伤

在多次使用以及战斗后，一个pc可以解锁盾牌防御专精

Ps1:比如你学了金钟罩自带5固减，手里盾牌防御20。那么敌人造成的伤害-5-20。

Ps2：范围攻击可以闪避和防御，移速小于范围则无法闪避，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

精神防御

当你受到精神攻击时，可以选择精神防御（即集中精神）。精神防御必定成功，可以减免1\*精神的精神伤害。注意，精神防御无法和其他动作同时使用。

#### 招架动作

招架动作在你手持近战武器且对方也手持近战武器攻击你时，你可以进行招架判定，敏捷对抗+力量对抗 ，两次判定成功后，你可以将近战装备挑开敌方的近战装备。使对方额外失去1点AP值（仅双方近战）。

同一小回合内，当你第一次招架后，接下来的招架动作额外的AP+1

Ps1：招架时同样进行双方武器的锋利度对抗，一方超出另一方50%（无论攻守）时 RD100>50则将会对武器造成毁坏，超过100%时必然毁坏，但依旧进行本次对抗，如果成功依旧减免伤害

Ps2：所有非盾牌类防御反击类相关强制瞬发动作将以招架专精为基本条件

PS3：如果对方拿着近战武器（你看不见、感受不到）在近身范围（5米之内），如果你注意到对方攻击这个细微的动作，你可以先敏捷对抗成功后进行招架，并且进行力量对抗。

#### 力量压制

在近战攻击命中对方后，双方可以申请进行力量压制。

此时双方进行力量判定，若攻击方胜出则额外造成1\*力量伤害，防御方防具防御力只生效50%；若防御方胜出则攻击方武器伤害只生效50%。

### 伤害梗概

#### 伤害分类

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：能量伤害（使用能量途径创造出的元素属性伤害、奥术伤害、魔力伤害等，可以通过能量减伤手段抵抗）

3：精神伤害（不同于能量伤害的特殊伤害，唯一的减免就是你的精神）

#### 护甲分类

1：物理护甲：抵抗物理伤害

2：能量护甲：抵抗能量伤害

#### **技能冷却与状态结算**

1：技能冷却和ap回复为大回合开始时结算.

2: 所有同时间结算的的buff,debuff,dot,治疗同时结算，不分先后。（技能必须描述buff结束为自己回合开始还是自己回合结束）

3：技能冷却计算开始时间为当前回合，如技能冷却为1回合时，视为1回合能使用一次，技能冷却为2回合时，视为每2回合能使用一次。

4：所有持续类技能均在持续效果结束时进入冷却

# 如何制作强化资源——自定义装备与道具与技能

## 装备

装备BP值加成=装备投入点数/10

装备负重=BP值

改造负重由素材决定。

### 基础锻造点

该锻造点必须投入到（攻击/防御）/（耐久）。  
单手武器基础锻造点=30点  
双手武器额外基础锻造点（必须锻造时决定） = E 10/D20/C30/B40/A50  
配件为单手武器/3，若有额外点数则忽略。160/3 = 50

耐久度点数为5：100耐久

攻击力点数/5=该武器的锋利度 耐久度/100=该装备的负重

防具模板盾牌 防御力点数/4=该盾牌坚固度 耐久度/100=该装备负重

防具模板其他 防御力点数/2=该部位的坚固度 耐久度/50=该装备负重

当武器造成伤害/被格挡/被招架后扣除等同于武器伤害的耐久度

当防具格挡/招架后扣除等同于受到伤害的耐久度

### 额外锻造点

每个包含的专精可以给该装备提供每等级 E5/D15/C25/B35/A45的上限。  
注：攻击/防御投入的点数不可超过50点，锋利/坚固投入的点数不可超过50点。  
注：攻击和防御不可同时存在，锋利与坚固也不可同时存在。

注：当装备进行重铸/升级/强化必须使用对应等级的素材，即E级武器强化至D级时投入的必须为D级素材

### 防具

盾牌类防具需要进行防御动作且进行部位对抗成功后生效

服装类防具被动生效，但需要进行部位判定

### 装备等级

装备以及配件由点数决定等级

**单手装备等级**  
E 40/ D 70/C 120/B 180/A 260  
**双手装备等级**  
E 50/ D 90/C 150/B 220/A 300  
**技能点数要求**  
C 30/B 75/ 125  
当一个PC想打造一件C/B/A 装备或者让一件E/D/C/B装备升级到C/B/A 装备, 这个装备必须有20/50/100 点技能点数是由素材提供。改造附魔时可以利用类似素材进行技能升级。该技能不能被强化字条/锻造字条例子包含，以及必须获得技审的认可  
**科技配件等级**  
E 15/ D 25/C 35/B 50/A 80  
科技武器等级由最高的配件等级决定。

### 白板装备

白板武器：商城出售的基础武器/防具/道具，未经过改造

单手1D15物理攻击力且拥有3锋利（利器）/坚固度（钝器）3KG基础负重

双手=1D20物理攻击力且拥有4锋利（利器）/坚固度（钝器）4KG基础负重

盾牌防具=6物理防御力且拥有3坚固度  3KG基础负重

衣服防具=3物理防御力且拥有3坚固度 3kg基础负重

单手枪械击发器=1D10物理攻击力，且最少需求枪壳和枪管才能使用，1KG基础负重，击发器自带一弹仓，可以存放一颗子弹，消耗后需要从弹匣中供弹，若未装配弹匣则需要手动进行上弹（1AP）。

双手枪械击发器=1D15物理攻击力，且最少需求枪壳和枪管才能使用，2KG基础负重，击发器自带一弹仓，可以存放一颗子弹，消耗后需要从弹匣中供弹，若未装配弹匣则需要手动进行上弹（1AP）。

枪管=6点精准度，且最少需求枪壳和击发器才能使用，1KG基础负重。

枪壳=2点坚固度，且最少需求枪管和击发器才能使用，2KG基础负重。

弹匣=0.5KG基础负重，可以提供5发子弹的击发器供弹，射出后可以手动上弹（每枚子弹1AP）或者更换弹匣（1AP）。

枪托=5点后坐力减轻，0.5KG基础负重。

瞄具=3点精准度，1点基础命中距离，0.5KG基础负重。

其他道具=0 坚固度1 负重1KG 且改造不会为其带来额外负重（视情况而定）

枪械核心组成：枪壳（提供耐久），枪管（提供射程和精准），击发器（固定属性）

枪械可选组成：弹夹（决定子弹上限），枪托（提供稳定性），瞄具（提供精准度）

注：后坐力，某些枪械拥有后坐力，后坐力跟枪械的伤害有关，后坐力是个只存在于击发器上的属性，击发器可以通过改造在不消耗点数的情况下增加攻击力，这个方法提升的后坐力每一点攻击力会生成一点后坐力。在你的枪械发射后，若枪械拥有后坐力，则会获得一层后坐力debuff，每层debuff使本回合的下一次射击精准度降低后坐力数值并且当你的后坐力大于你的力量时，你会受到等同于后坐力的真实伤害。

## 机甲

科技测制作方法为：相关知识+所需其他知识（即能量护盾制造改装原理+能量频散学说）【值得注意的一点是：所需的其他知识，必须匹配前方的相关知识（如能量护盾制造改装原理+超声波原理【则无法适用】）】

（这么做的原因是，科技测相关的产品知识冲突过多，按照原本规则书规定，无法进行如此组合。）

### **战甲（最低组成部位条件）**

【值得注意的是：战甲（个人战甲）是可以单个部件先行佩戴，而机甲则无法这么做】

一件部位至少需要俩个组件即【机械装置】【动力（传动）装置】

每个组件沿用15点科技配件的上限（即基础点5，双专精加成10），即最低俩件组件组成的部位锻造点为30点。

### 战甲组合的情况

一具完整的战甲，最少需要的组件为4个部位即【头部】【胸部】【手部】【腿部】

### 战甲维修的相关事宜

在战甲防护装置被破坏后，战甲部位再次被攻击，则该部位损坏，维修需要花费该部位原使用积分的50%（即E=100、D=300、C=600）请求空间修复，也可自行收集原本耗费材料50%进行修复。

### 战甲耐久度

战甲部位的组件，除防护部件耐久度=锻造点外，其余部件耐久度一律计算为（锻造点/15）

接下来分析一下各个组件的作用（E/C/A）

【机械装置】：提供相对可强化词条：5点素材=1D2单一对抗/\*1单一属性伤害附加（近战）+1kg自我负担

【传动装置】：提供相对可强化词条：5点素材=1D2单一对抗/1M移动速度+1kg自我负担

【能源装置】：提供相对可强化词条：5点素材=1D2单一对抗/1施法能量范围/1耗能减少+1kg自我负担

【防护装置（外壳）】：提供相对强化词条：5点素材=1坚固/5远程物理/远程能量/近战物理/近战能量（防御力）/1防具物理护甲/1护具能量护甲/5耐久度/1kg自我负担

关于战甲/机甲的操作要求相关建议：

制作者在制作出完整的战甲/机甲后，会获得相关专精，比如橙子制造了一具完整的外骨骼动力装甲，那么橙子在完成这个装甲的瞬间会获得【C（橙子）系装甲操作】，而橙子如果说想要使一个人可以操作该战甲，则需要将该专精投入升级至C级。该战甲专精不通用，只可适用于橙子制造的系列装甲。如果一个单位拥有【C系装甲操作】去操作阿尔德的【A系装甲】，是无法操控的。

## 图纸和素材

自定义制造技能需要一张空白图纸才可以领悟，没有空白图纸的玩家将无法领悟生制造技能。

定制道具需要一张一次性图纸才可创造。一次性图纸只可以在边境中使用。

自定义道具的玩家必须将道具上传到待审核文件夹，由道具审核员进行审核。（若一个月的时间过后还留在文件夹内且审核员未说明原因，制作者可以向其他管理员以及群主投诉。）

未过审的道具将会被道具审核员放置于群内的“未过审道具”文件夹并备注原因，过审的道具则会放入“过审道具”文件夹，在一个月后加入新的道具库内。

强化/制造道具需要用到对应的素材，素材可在素材库中查询获得方式。（注意：素材库内的大多数素材并不提供兑换服务）

注：如果pc 把制造技能代入世界，想使用该技能必须在合适的环境下最起码消耗半天世界才能打造出一件。如铁匠铺，火灵气聚集地，实验室，炼金室

### 关于制作技能要求

视你所使用的材料而定

### **素材**

素材需要在任务世界内获得。

每个素材都有单独提供的点数：E 5/D10/C20/B30/A40

## 道具制造

### 制造技能

火焰盾(E)：

锻造点：40

装备基础：6物理防御力，4坚固度，2火焰能量防御

素材需求：E级铜类矿石\*3，E级硬木类素材\*3，E级火属性矿石\*2

专精需求：E锻造，E火焰掌控

### 消耗品图纸及效果点数

每个E级专精提供20点数，E级消耗品点数上限为40

每个D级专精提供30点数，D级消耗品点数上限为90

每个C级专精提供40点数，C级消耗品点数上限160

制作图纸中的专精，同级别素材制作消耗品时点数翻倍

生命恢复点数：5点=5（一回合使用）5点=2（一AP使用）

伤害点数：5点=1D3 （单一）

范围点数= 5点=1米

增益（需要一个动作）与减益（需要对抗）10点=1（单一）

持续时间 10点=1回合

视线遮挡 30点=一回合（需要额外添加范围）

移动速度 10点=1米/秒 （需要额外添加回合数）

耐久恢复 1：5点耐久（参考磨刀石）

### 道具改造/道具强化

改造点数：每个专精可以给一个装备进行每等级E5/D10/C 15 /B20/ A 25的改造点。

装备的改造上限为：绿色10/蓝色20/紫色40/金色80/橙色160

绿色强化（即1-10）只能使用E及E以上等级的素材；蓝色强化（即11-20）只能使用D及D级以上等级的素材.

### 消耗品

消耗品大部分作为一次性用品，或者多次性用品，他不会对持有者的bp值有任何的加成。与装备类似，消耗品也分为E/D/C/B/A级，对应的锻造点数分别对应同等级的单手武器点数。

### 强化字条/锻造字条例子

5点素材=1D5攻击（单手武器每D上限1D15/；双手武器每D上限1D20，达到上限后继续投入点数变为1D15/1D20+1d5）

100耐久

1D5远程物理/远程能量/近战物理/近战能量（攻击力/防御力）

2盾牌能量护甲/2盾牌物理护甲

1防具物理护甲/1护具能量护甲

1D3破甲（无法存在于防具，每D上限1D9）

3m射程（仅存在于远程武器与饰品）

1D3单一对抗（无法存在于防具）

3吸血（无法存在于防具）

1D3反伤（每D上限1D9）

3能量范围（仅存在于饰品）

2生命恢复

1耗能减少

2单位栏（仅限于非空间类包裹，1单位为10支箭/子弹1瓶药1个道具等且无法放置非消耗品于其中）

## 装备回收系统

剧本带出装备可以投入熔炉（目前先叫）这个进行回收并获取素材积分，

素材积分获取为装备总价值点数的50%

素材积分可以用于直接兑换素材 E=5 D=20 C=40

任意素材都可以进行回收兑换素材点数，比例为固定20%

素材获取不在计入带出，而是单独上限，每个剧本带出上限为5个同级素材

白板无法回收

## 专精

### 什么是专精

专精是轮回者对自身综合素质的表达，是对事物的了解/感知/运用程度的直观反应，你在某个领域的某些建树就是你的人物专精，专精是角色知识储备的最直观体现。

而专精树系统分成三级，第一级为一个大归类，第二级为小分类，第二级下面就是第三级（最直观的方面）

### 怎么解锁专精

当轮回者在轮回里花费时间以及精力完成“学习并掌握了第三级专精所涵盖的知识”这一过程，即可解锁。

若单纯的看书或者练习，这个过程有可能需要一个星期。

若找到愿意传授的NPC，这个过程可能只需要几天或者十几个小时。

当轮回者解锁E级0熟练度的三级专精时会解锁相对应的第二级以及第一级专精。

一个轮回者在每个轮回的精力是有限的，所有一个轮回者在一个轮回可以解锁的专精数量上限为0.5\*智力（小数点向下取整）。

注：pc 不可以利用背景来解释自己如何获得一个专精。

一个曾经是法神的pc 在边境还是需要时间以及资源来解锁火元素掌控。

### 专精怎么升级

专精等级需要专精熟练度才能提升专精等级

专精熟练度如何获取

专精熟练度只能由对应世界观获得一级词条熟练度，随后可以自行从一级/二级/三级——1:1:1自行转化。

### 专精树系统

角色的下级专精等级无法超过上级的专精等

角色对某个专精的专精等级达到C以后，才可以对其他角色进行传授。

一级词条分四大类：科技、奇幻、玄幻、基石

以下是各个专精的等级专精熟练度需求

科技E（0）D（100）C（300）B（800）A（1500）S（3000）

奇幻E（0）D（100）C（300）B（800）A（1500）S（3000）

玄幻E（0）D（100）C（300）B（800）A（1500）S（3000）

基石没有等级

各个专精的等级描述：

E=自身对于这个专精达到入门的程度

D=自身对于这个专精达到熟练的程度

C=自身对于这个专精达到精通的程度

B=自身对于这个专精达到大师的程度

A=自身对于这个专精达到传奇的程

每个一级专精分类的二级词条如下

科幻：【灵能理论】【物理学】【社会学】【工程学】

玄幻：【锻体】【养气】【炼神】【奇门】

奇幻：【塑能】【符咒】【祈祷】【神秘学识】

通用：【战技】【守御】【特长】

### 专精注释

专精每次升级后对应熟练度池归0

#### 一级：【科幻】

主要以科学为基础的能力

##### 二级：【灵能理论】

作为直接类输出型本能加强专精分支，思想是世界的映射，也是微型世界。即便不能揭示思想的本质，也能将意识磨砺成最伟大的工具。

灵能本身直接分为六个三级专精【感知】【心灵】【念动】【构造】【聚能】【热寂】

##### 二级：【物理学】

包括子分支类型包含【计算机理论，应用算法科学】【力场操控】【粒子理论】【太空物理】等（这里的子分支，是希望各位探索者可以找到大致分类写出，并非需要填入专精内）

##### 二级：【社会学】

包括子分支类型包含【生物学（基因学函括其中）】【指挥管理】【后勤管理】等（基因调整、指挥网络、生化制药等均由该分支提供相关专精）

##### 二级：【工程学】

包括子分支类型包含【工业发展】【材料学】【动能理论】【推进力学】等

（动能（爆炸）武器、装甲、推进器、机器人等，均由该分支提供相关专精）

#### 一级：【玄幻】

主要以东方系幻想为基础的能力

##### 二级：【锻体】

包括绝大多数外功以及对身体的修炼方法

以此类专精领悟技能对应部分将以外功为表现形式，对应消耗为体力，附加属性为敏捷/力量/体质

##### 二级：【养气】

包含绝大多数内功气功等对气的修炼方法

以此类专精领悟技能对应部分将以内功或内气为表现形式，对应消耗为能量，附加属性为精神/体质

##### 二级：【炼神】

包含绝大多数心法或对心灵力量及意志力的修炼方法

以此类专精领悟技能对应部分将以心法或意念/信念为表现形式，对应消耗为能量，附加属性为精神

##### 二级：【奇门】

制符 念咒 布阵 阴阳 五行 八卦 炼丹等外道法门

PS：玄幻测由于特效大量存在于三级词条，具体特效请查看专精库

#### 一级：【奇幻】

主要以西方系幻想为基础的能力

##### 二级：【塑能】

获得对于某个元素或者温度速度声音重力时间空间等能量的掌握能力，可以让拥有者成为一个简单粗暴的法术野蛮人，具有代表性的就是艾泽拉斯

##### 二级：【符咒】

符咒分为符文与咒文，咒文利用语言或文字的力量释放魔法的能力，具有代表性的就是霍格沃兹

符文无法直接作为释放类技能应用，通常被用于制作某件魔法道具

奇幻-咒文：施法技能中需花费前置专精中所有咒文专精等级之和的ap进行吟唱。消耗ap不足时将保持吟唱状态直到下回合补足ap，吟唱状态下进行其他动作将会打断吟唱，吟唱状态下受到累积伤害超过总生命的20%将会打断吟唱。

##### 二级：【祈祷】

感知并向自己所信奉的神祈祷，获取其赐福或祝福，由于通话信号不稳定等原因祈祷时可能通讯效果不佳或效果超乎你的想象

每次施法时进行rd+精神，1-30无效果，31-70标准效果，71-95超模效果，96-100+过度超模效果

##### 二级：【神秘学识】

各种各样的无法归类于以上三种的奇幻能力通常会被划分到神秘学识

#### 一级：【基石】

仅代表你对这些基础技巧的掌握，同时部分其他三类专精需要某项基石专精作为前置。若你的某种动作没有基石支持，那么你的动作判定降低50%

##### **二级：【特长】**

特别擅长的技能，或比一般人更突出，或达到一定的专业水准。

##### 二级：【战技】

代表进攻的能力、动作，如武器掌握，搏击专精等等

##### 二级：【守御】

代表防守的能力、动作，如闪避，格挡，招架，援护等

PS：同样，基石代表着你自身对于这些技巧的掌握，不可以用其合成技能

第二级分支以及第三级专精请移步专精库查询

#### 专精特效

每个专精都会有不同的特殊效果，以上为二级专精特效，而三级专精具体效果请查阅专精库

##### 三级专精可以为技能提供的效果

每级：

1D单属性或1D5（近战）

1D5（远程）

3点吸血

2点回血

1d3点单一对抗

3米位移距离

施法距离

影响范围

1回合持续时间

## 技能

### 关于技能领悟

技能领悟通过骰点进行。

一个轮回里只能带出一个领悟的技能！

一个轮回可以多次技能进阶或者技能合成，不占据带出位！

一个轮回内的领悟次数上限为智力\*0.5向下取整

一个角色可以领悟的技能数量没有上限，但他可以携带进入任务世界的只有12个。所携带的被动技能数量不能大于其他技能数量。

技能需求专精等级不同，领悟难度也不同，具体数值：E80 D90 C100 B110 A120

只涉及一个专精的技能，则需要d100+智力\*2+努力值＞需求专精等级所对应数值。

例：一个E级火元素掌握即可领悟的E级火球术，其领悟公式为d100+智力\*2+努力值＞80

涉及多个专精的技能，则需要d100\*专精数量+智力\*2\*专精数量+努力值＞所有需求专精等级所对应数值之和。

例：一个C级火元素掌握+1个D级扩散符文才能领悟的C级技能火焰风暴，其领悟公式为2d100+智力\*4+努力值＞100+90

注意：同一个人领悟的技能前置专精不能相同。比如，你拿枪斗术专精领悟了一个枪托砸击，你不能再用枪斗术专精再领悟一个弹道矫正－弧线。此项规则同样适用于多专精复合技能领悟。

### 关于技能进阶

当技能涉及的专精等级获得了提升，该技能效果中与此专精有关的效果不会自动提升。

只涉及单专精技能最多升级到C；涉及双专精技能最多升级到B；涉及三专精技能最多升级到A

### 关于升级技能

如果想提升技能中组合的专精等级，pc 需要进行一次技能领悟。本次领悟会根据已存在的专精等级获得基础努力值。E5，D10，C15，B20，A25.本次领悟公式为：提升数量d100+智力\*2\*提升数量+努力值>提升专精最终难度。

例：一个E级火元素掌握+1个D级扩散符文的火风暴想提升为 一个C级火元素掌控+1个C级扩散符文的火风暴，其领悟公式为2d100+智力\*4+5+10＞100+100

### 关于技能合成

如果你有了一个只涉及一个C级专精的技能，它无法再继续升级，那么就需要进行技能合成。

你可以为你的技能，加上至少一条等级不高于技能等级的专精词条，合成公式与领悟公式相同。值得注意的是，在这一过程中，已领悟的技能无论前置专精多少，皆算作一个专精，其对应点数按最高等级专精结算（即便技能等级低于专精等级）

例1：老乔为他的单专精技能C级火球术增加一个E级治疗词条，其合成公式为2d100+智力\*4+努力值＞85+65

例2：辛末为他的双专精技能C级地刺（C级土元素掌握+D级穿刺符文）增加一个E级爆破符文和一个C级吸血符文，其合成公式为3d100+智力\*6+努力值＞100+80+100

注：技能合成与技能进阶不可同时进行

### 关于努力值的获得

1.可以通过在平时的日常中有目的性地进行锻炼rp来获得努力值，此方法获得的加值一般较少（通常为1-5）。例：辛末抡起锤子，根据专精提供的知识一下一下地打着铁，试图领悟一个新的锻造技巧

2.也可以在高烈度的战斗中，根据气氛rp临阵突破来获得努力值，此方法获得的加值一般更多（通常为5-20）。例：独奏在战斗中陷入困境，他急需更强的力量来打破僵局，于是他试图使出一招自己并不会的技能

3.每次领悟技能失败后，会使下一次领悟增加数值为1d本次获得的努力值的努力值（例：pc本次领悟失败获得了20努力值，下一次以及之后的领悟会获得d20=x的努力值累积加成）

4.最后就是前辈指点了，此方法较为随缘。例：弓长做了一系列任务来刷盗圣的好感度，得到了一个盗圣传授毕生所学的机会

ps：每轮回努力值获取次数=1\*智力，每次获取努力值后可以立刻进行一次技能领悟/合成/进阶，轮回结束时，未领悟的技能努力值保留。

## BP值

BP值，即世界制约度，是每次进本需要计算你携带的战力点数

总BP值=总属性点+技能BP值+装备BP值

专精、幸运不单独计入BP

### BP等级

E级要求BP60  属性占点不超过30

D级要求BP120 属性占点不超过50

C级要求BP200 属性占点不超过80

### 技能BP值计算

首先得知道专精的BP值

E级专精：2点

D级专精：4点

C级专精：6点

B级专精：8点

A级专精：10点

S级专精：15点

然后我们合成技能时的技能BP值

E级技能（最多2项专精组合）：2+1

D级技能（最多3项专精组合）：4+3+2

C级技能（最多4项专精组合）：6+5+4+3

B级技能（最多5项专精组合）：8+7+6+5+4

A级技能（最多5项专精组合）：10+9+8+7+6

注1：也就是除了第一个专精点数为原点数外，后续专精点数皆-1点bp值，且最低为1

注2：bp值公式的专精点数排列大小必须为从高往低排序。

例如：如果我带一个E级技能，这个技能由2个e级专精组合而成，就是2+1=3点bp值，如果我带一个C级技能，这个技能由1个c级专精，2个d级专精和1个e级专精组合而成，就是6+3+2+1

### 技能模板

[技能名称]：  
[技能简介]：  
[技能效果]：  
[技能限制]：  
[技能类别]：  
[技能消耗]：  
[技能冷却]：  
[施法距离]：  
[影响范围]：  
[持续时间]：  
[特殊词条]：  
[创造者]：  
[审核者]：  
[前置专精]：

### 技能创作组成

A专精+B专精+C专精=技能

### 技能实际效果

A专精效果+B专精效果+C专精效果=技能效果

### 能量消耗

三者相加，消耗能量复合E3

D6

C9

B15

A20。

持续buff的消耗：开启相加，之后1/3每回合。

### 技能冷却

1单一伤害类：一回合（C级为上限）

2群体伤害 持续效果 范围影响（三回合）

3控制类 免疫类 解除类 特殊类（诸如隐身、灵斩等无法以数据衡量强度的效果）（五回合）

附加规则

**1.创建技能时，可通过主动增加技能冷却来提升技能强度。每增加一倍冷却时间，可选择其中一项技能效果增加50%，消耗不变，最大可增加三倍冷却时间。**

**2.技能效果中包含特殊类效果时，需进行技能roll点来决定效果发动，技能升级并不增加技能效果，只增加技能骰点加值。例：一个单专精C级的隐身技能，它的效果为“进行一次d100+幸运+20＞75，成功后进入隐身状态”，其中，d100+幸运＞75为所有特殊类效果的通用基础模板，20点加值则是c级专精提供的效果。**

### 技能BP点最低要求

持续效果（dot）：3+

增益与减益类（buff/debuff）：3+

群体伤害类：5+

单一效果解除类：10+

群体持续伤害类：10+

控制类：15+

范围影响类（群体buff/debuff）：15+

免疫类：15+

范围控制类：30+

地形改变类：30+

完全解除DEBUFF类：30+

### 关于流派核心技能

流派核心技能指的是决定角色战斗风格以及特性的核心技能

流派核心技能的特点：

1.通常是以被动的效果存在

2.强度超过普通技能，且可以搭配其他技能形成1+1》2的效果

3.可以作为支撑一套体系的核心存在

关于限制：

1.流派核心技能只能携带一个

2.流派核心技能均以E+E为领悟起点，每次升级仅可升级单个专精一级

3.流派核心技能采取注册制，即同一组合仅存在一个流派核心技能

4流派核心技能的上限为使用三个专精

5通用专精旗下的专精可以作为核心技能的要素使用，但被视为E级

6关于制造类流派核心只允许存在一个，如果需要转换变更，请重新学习

例：（仅作为参考，创作模板依旧参照技能模板）

元素升腾：火

要素：塑能火+变形咒文

描述：将自己转化为元素状态

效果：火系魔法伤害增加1D精神，应用塑能火与变形咒文专精的技能施法距离增加1\*精神

例：（仅作为参考，创作模板依旧参照技能模板）

二天一流

要素：双持+武士刀+塑能风

描述：就这

效果：双持武士刀时不再消耗2AP进行一次攻击而是消耗1AP造成60%武士刀A+50%武士刀B的伤害，当释放应用到专精塑能风的技能时额外造成敏捷\*1伤害

### 关于血统

改变一个角色的种族并获得其特性，往往会带来长处，当然也有短处

血统分为三个部分

【血统生态】：指此血统在部分环境或状态下获得的增益及减益（例如吸血鬼在夜晚的增益和白天的减益）

【血统特性】：指此血统带来的基础特性能力以及本质，往往越强大的特性则会受到强大的制约（参考液体的水人）

【血统专精】：指此血统拥有部分独立的专精（指专精前置为血统）可以与专精搭配出流派核心技能。血统流派核心技能中血统的专精被视为当前专精等级

血统的等级：EDCBA，血统的获取等级不得超过剧本难度

血统专精数量：E=0 D=1 C=2 B=3 A=4 血统专精无法投入点数，专精等级视为血统等级

关于血统参考：请勿参考生而为人与原初之血，此两血统由主神发放，具有唯一性，无法作为参考

PS：血统附带的一切专精及用其合成的技能都在会血统更换后消失

# 何进行一次游戏——开团与跑团

## 准备工作

通读本规则书（至少要阅读本规则书的前三部分）

玩家须通过新手入门考试

主持人须通过等级主持人考试

管理员需要通过团审考试并拥有主持人资格，每月底由全体PC对所有管理员进行匿名公投，平均分低于80取消资格

群主需要管理员在职超过三个月，每月底由全体管理员进行投票，超过2/3否决将进行更换群主程序（俗称大选）

## 一次游戏的流程

1.玩家根据群里的

公告寻找合适的游戏报名。

2.主持人检查玩家提供的人物卡是否有异常，并决定是否接受其参与此次游戏。

3.游戏开始，玩家扮演角色，主持人开始主持游戏

4.游戏结束，玩家与主持人在审核员的监督下进行互评

5.审核员确认玩家与主持人的奖励

6.等待结团公告,强化后开始下一次游戏的流程

### 如何参与一次游戏

首先你需要拥有一张属于自己的人物卡,并且已经通过了群内人物卡审核员的审核(请确保自己的人物卡已被放置到“已审核人物卡”文件夹)。

接下来，你可以在群内的开团公告里寻找自己喜欢的，或者适合自己的剧本，然后私聊该剧本的主持人询问其是否接受你参与本次游戏。

请注意，开团公告上一般都会注明该主持人的开团时间，如果发现与自己的现实空闲时间不符，请不要报名，这将会对你的生活造成不好的影响，也会对主持人以及你的队友造成极为糟糕的游戏体验。

新手玩家如果对规则书有不懂的地方，也可以在团内咨询主持人或者监督本次游戏的审核员，当然也可以在主群内提问。

### 如何主持一次游戏

主持人若想要主持一次游戏，需要先通过主持人考试（若没有通过考试无法成为主持人），然后撰写开团申请书，并私聊相关的审核员，在审核员同意后等待开团公告的发出，最后才可招收玩家参与此次游戏。玩家招收完毕后，还需邀请当初私聊的审核员进入群内监督跑团过程以及调解纠纷。请注意，主持人在跑团游戏里是一项十分神圣的工作，主持人水平的高低决定了玩家在一次游戏中的体验，请不要敷衍了事或者见主持人奖励比玩家高就去当主持人。

#### 附：开团申请书

剧本名称：（本次剧本的名称）

世界类型：(科幻/奇幻/玄幻/复合)

主持人：(主持人群名片：QQ号码)

预计时间：(10小时及以上)

失败惩罚：（可不填写，默认为正常的惩罚）

剧情梗概：（可围绕如下三个问题进行介绍？这是哪儿？发生了什么？我们要去做什么？）

主线任务：（玩家必须完成才能回归的任务）

支线任务：（有一定奖励或是为完成主线提供帮助的任务）

隐藏任务：（玩家通常不会得知的高难度任务，往往需要机遇或是阴差阳错等达到极难达到的条件，奖励更加丰厚，一般会奖励稀有的天命值）

主要剧情：（主要发生的故事，以及PC无法改变的变量）

主要NPC：（完整说明）

怪物设定：（完整说明）

BOSS设定：（完整说明）

特殊战斗/关卡设定：（完整说明）

道具与图纸奖励：（剧本带出道具需提前申报审核通过后才可以开团，同样带出的价值请与任务难度成正比）

技能：（NPC传授技能请完整将获取流程写入任务，并提前提交审核，PC独创技能请完整保存创作记录于结团TXT传给审核,PC传授技能请完整保存创作记录于结团TXT传给审核）

称号：预设称号需要经过审核，如遇到极端情况可以临时申报（尽量不要）

玩家奖励结算

#### 附：结团公告

剧本名称：（本次剧本的名称）

世界类型：(科幻/奇幻/玄幻/复合)

主持人：(主持人群名片：QQ号码)

实际时间：(本次开团的实际时长)

玩家奖励：（每一位玩家分开书写）

主持人奖励：（以不记名形式附上每一位玩家对主持人的评分）

## **玩家奖励结算**

超过18H剧本PC可带出装备为2，超过的部分无条件上缴主神。

可带出技能为1。

可升级技能为时长/10。

素材获取上限为5，超过的部分无条件上缴主神。

每个剧本都有可获取的熟练度上限。

E=200

D=250

C=300

B=350

A=400

其中，主线任务最多获取剧本上限的50%，其他熟练度只能从支线任务、隐藏奖励中获取。

除了熟练度以外，玩家还会获得一点自由属性点和1000点积分，以及可能获得的道具和技能。

若玩家在游戏中的事迹对该世界造成了重大的历史影响，则可以申请天命奖励，获得幸运+1

任务失败惩罚：幸运-1

死亡惩罚：随机属性-2（幸运以外）并掉落全身装备（可被拾取）

## 主持人奖励结算

在一次剧本结团后，主持人需要将本次跑团内容整理成结团报告发给团审，内容主要包括pc做了哪些有意义的事情，如何完成任务，如何获取奖励。

开团时长\*20的主神币，上限

E=180

D=220

C=260

B=300

A=340

除了主神币以外，主持人还可以额外解锁一个pc在团内解锁的专精，开团时长每十小时额外解锁一个专精，以及一次技能领悟机会（当场使用），KP领悟技能的努力值为本次开团时长，不可累计

累计一定数量主神币可用于兑换：

1主神币:10积分

1主神币：2熟练度

500主神币：1一次性图纸（用于设计装备）

1点自由属性点

注：素材不可为一次性图纸的特定素材

## 管理员奖励结算

次月结算（也就是说如果第二个月你被撸了，就没有奖励）：

创造技能/图纸X1：必须立即使用且为你拥有的专精

## 群主奖励结算

次月结算（也就是说如果第二个月你被撸了，就没有奖励）：

创造技能/图纸X1：必须立即使用且为你拥有的专精

创造活动X1：可以提议本月活动，需超过1/2管理员同意