迷

宫

的

规

则

3.9

作者：灰白

第一批测试玩家：团子、深海鱼板人，栖原姬花留

背景：

你们都是一名普通人或者说一名玩家pl，作为一名玩家，你们来到了迷宫，迷宫是一款游戏，这款游戏可以让你们扮演这个世界上任何东西，职业，甚至神灵，但是神灵也不过是一个角色而已，在生物学领域，神灵是一个细胞活性远超普通人，细胞的端粒可以无限分裂，不需要饮食或许是具备某种光合作用的细胞器；在神秘学领域，祂是知识，不可知不可视；在哲学领域，他是绝对唯心的某种精神，一种概念化的存在......神有不同内涵，但是通往他的路不止一条，选择你们喜爱的方式。然而即使是神，也要遵守规则，混乱的规则，在这个世界，总有一样让人迷失，走不出去，或许也是一种超脱。你们也许是上班狗，也许是功成名就的人，也是低贱的职业，也许是收入颇高的白领，也许拥有极高的背景，但在这里一切都是平等的，你们来到这款游戏为了释放你们内心的世界。。。

迷宫背景：迷宫一词取自希腊神话中的著名的弥诺陶洛斯的迷宫，它象征着囚禁，与暴力与性，还有走不出去的含义，迷宫不只是弯弯曲曲的房间，或者令人迷失的出口，它可以是一本书，或者是任意一个渺小或巨大的事物，你们只需要玩得开心，故事是自由的，每一个选择都会有对应的结局，在不思议图书馆里面有这么一句话“迷宫可以是任何东西，每一本书都是一个迷宫。”你们在书里，也不在书里，你们来到这里，在游戏中发现更有趣的东西

**每个人的经历**

使用千矢所进行的人物随机抽取的时候，你们可以看到你们拥有一个现实身份与职业，这一份代表着你们的经历，也是对过去的告别与结束，这个身份所拥有可以作为你rp的基础和方向，喜欢扮演的pl可以往这方面尝试。

然而喜欢自由的玩家也不需要着急，迷宫的大背景是一款游戏，也就意味着在游戏里你可以释放自己，会有游戏里的朋友，也会有敌人和对抗，所以在剧本里聊涉及现实知识的东西是不属于超游的。

1. **形成一张迷宫人物卡**

**首先如果对于做卡喜欢随机的话可以在迷宫打“迷宫人物形成”进行随机一张人物卡，喜欢DIY的可以按照以下内容形成一张自己的人物卡**

**形成一张角色卡**：你需要角色名，需要骰子1d6决定一个人物性格，然后1d6分别决定情绪与轨迹，然后形成一个人格 注：人格在角色卡的人格栏查找或者直接询问kp

以下是一个人格示例，每个人格都是专属于一个玩家的，并且拥有自己的专属人格技能效果。

IMG_256

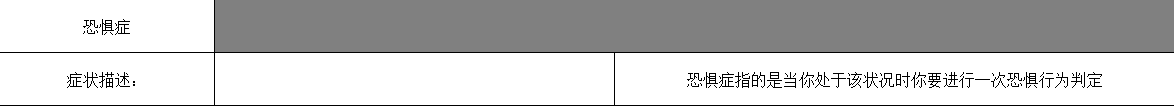
**相貌设定3d6（最高值18）**

可以通过1d4来决定是否上调或者下调相貌值分别是减两点，减一点，增加一点，增加两点

通过该模式如果越丑可能运气越好（隐藏设定）相貌越好看越可能获得额外帮助（请尽情地发挥你的相貌优势吧，好看就是好看，kp不会阻止某些行为）

**幸运判定**，大家的运气初始值50，1d100，可增加，95-100为大失败，1-5为大成功，运气好也可以逆袭 最后运气不好，又丑的话，只能靠智力了

**填入你的恐惧症**



**恐惧症是指一类的行为：**如节肢动物恐惧，血液恐惧，幽闭症一类，恐惧行为检索表在迷宫群的指定公告处

恐惧症代表着你的遭遇，如你是血液恐惧，那么当你遇到了血液的时候，你的恐惧值就会增加30，而一般的恐惧事物只会增加10，恐惧值的初始值是0，40以下可通过1h的休息来缓解10点，40以上不能自动缓解

当一个副本结束时，若你的副本内恐惧值未超过40，可获得一次恐惧值宝箱抽奖的机会 若在副本内恐惧值达到60，则需要进行一次恐惧值行为判定，抽取一个行为，达到100则你在该副本的旅行结束。

**专精设定**

专精代表你在某方面的天赋，除了灵能和召唤处于未开启状态，其余初始状态F

天赋的概念是（打个比喻）：假如你是一名工匠，那么你所掌握的相关知识就相当于你的专精，但是技能就是你的工具，即使你知道的知识再多，没有工具也无法使用。

超模点（简称Sapp）：意为超越APP18的APP点值，该项值并不代表你的颜值达到了极美的地步，而代表你的APP走在了不是人的道路上，该项属性的开启意味着某些高位副本可以开启，进入你们的生活，然而在一般的副本里，你们的APP还是原来那个样子。

**三、专精与技能介绍**

**专精一共有8种**



**分别代表你在各个方面的天赋，专精可通过熟练点的使用进行提升**

**技能进阶机制：B评价以前，从F到F+需要熟练点50，依次为等比数列公式计算为：熟练点=50\*2^(n-1)**

**A评价后，开启升级任务，完成后晋升**

同等级技能的体力消耗为30%，每高一个等级消耗减半，最低不低于1%，技能的成功率随着你的专精提升而提升，但是低等级的技能对于高等级的生命的效果会极度削弱，每高一级效果减半。

**格斗**

|  |  |
| --- | --- |
| **F** | **该等级代表你的格斗rp描述中可以涉及一个身体部位** |
| **E** | **可以涉及两个部位** |
| **D** | **可以涉及两个部位的同时进行两次快速打击，形成一套动作** |
| **C** | **两个部位两次打击/一个部位加格斗特效** |
| **B** | **两个部位加格斗特效** |
| **A** | **两个部位两次打击/一个部位加超级特效** |
| **EX** | **？？？** |

**举例说明：如果你是处于格斗E级，那么你可以这么描述：一个拉近肘击背部的同时膝撞腹部，这时候你的伤害判定为，手肘加膝盖同时叠加**

**身体部位检索表**

|  |  |
| --- | --- |
| **头** | **1d6（攻击范围：极近，一定概率晕眩）** |
| **拳** | **1d6（攻击范围：中）** |
| **手肘** | **1d8（攻击范围：近）** |
| **膝盖** | **1d8（攻击范围：近）** |
| **小腿** | **1d12（攻击范围：远，需要一定距离方可）** |

**格斗特效检索表**

**注：跨生命等级格斗特效无效**

|  |  |
| --- | --- |
| **明劲** | 震荡，受攻击部位麻痹一轮 |
| **暗劲** | Db1d4 |
| **加速度** | 成功率+10% |
| **重力** | 迟缓，敌方成功率-10% |
| **针对** | 伤害溢出5的部分转化为护盾（限一轮） |
| **引力** | 概率下强制对拳 |
| **坠落** | 伤害大于10时造成眩晕 |
| **招架** | 将伤害完全转换为护盾值（限一轮） |

**超级特效检索表**

|  |  |
| --- | --- |
| **湮灭** | **伤害变为灵术加物理混伤** |
| **极致** | **Db1d10** |
| **缭乱** | **连击次数+1** |
| **创生** | **伤害保留1点，其余转化为治疗效果** |

**技艺专精**

**技艺作为一个包揽诸多事务的专精，其存在一定的偏重，我们将其概括为构造类，规律类和身体技巧类**

**如：（具体判断由kp决定）**

**1、构造类包括绘画，建模等一系列图形构造与记忆的行为，其成功率等同于技艺的专精等级**

**2、规律类包括音乐、算术等一系列存在元素的排列的行为，其成功率等同于技艺的专精等级**

**3、身体技巧类包括一系列手工艺品制作的精细程度，不包括特殊排列行为与规律类和构造类进行区分，同时一些身体方面的技巧也包括在内，其成功率等同于技艺的专精等级**

**每个玩家可以选择一个作为自身的技艺倾向，也就意味着，在进行此类判定的时候，判定值为原有技艺专精等级概率+10%+天赋加值（若无天赋则视为0）**

**一旦确定自身在技艺方面的天赋倾向那么就不能改变，并且会作为部分npc的参考内容**

**特殊天赋：**

**亲和专精**

天生亲和：同等级的召唤物对自身的伤害减半

（亲和的效果同灵能下，但是亲和在kp允许的范围内可作为一定的亲和力使用，但是效果注意并不会较为明显）

**灵能专精**

（注灵能专精被视为与亲和专精同等的天赋，该天赋不可以作为主动使用，只是一种潜在的天赋作为npc判断你的标准，在kp允许的范围内，你可以感知到存在一定的灵能，但是不可分析相关详细内容，描述为：存在灵能反应）

天生亲和：同等级灵术伤害不变，每高一个等级，自身伤害提升50%

其余专精视为天赋与技能搭配使用

**生命等级规则：**按照你所使用的技能的等级判断，自身的生命等级由最高的三个技能的平均值往下取整

**四、基本rp原则和规则**

先通读迷宫群内的rp基础文件，有一定了解

**自由度：**一定设定上较高，同意生活合理化改造，对于玩家，我们更希望的不是的单纯的技能使用，而是运用一个玩家最宝贵的想象力与生活知识来达到想要的一个目的，rp合理化，希望玩的开心

如：你了解某个化学反应，举例，过氧化钠产生氧气反应，那么这也能成为你的优势，汽车的方向盘下侧可以通过接驳来启动汽车无须钥匙，包括一些现实的尸检知识（群文件有一份）都可以尽情发挥

**异化度机制**：玩家每做出一个决定都可能导致副本异化（例：一份麦当劳早餐——麦当劳叔叔——蓝蓝路——小丑惊魂，仅作为异化范例参考）异化度会实时向玩家通报，异化后的副本奖励和剧情会发生异变，不定向异变

异化度机制源于蝴蝶效应的理论，玩家的行为是会对整个事件造成影响的，也就是说，玩家使用技能或者拿出装备，在他人看来都是神奇的行为，请注意慎重，异化度将根据副本类型，进行随机增加

以下是部分事例：如你在单纯科技本里面，使出了火球术，那么就代表你刷新了世界观，可能造成的影响是，这个本不再是单纯的科技本了；你在魔法本里面拿出了高端的科技产物，可能会导致副本诞生魔能科技。

异化度的本质是：对世界观的扭曲和刷新

**时间加速规则：现实时间每过30min，副本的武力值合理上调10%**

**成就机制**：玩家每做出一个行为都有可能触发成就，成就会在副本结束后结算，并获得成就抽奖，即一定程度上有几率抽取成就礼物（一般来说，成就不一定是很荣耀的行为，它只是足够特别）

**解密机制**：pl可以通过kp对场景的描述，提出合理问题，并且，正常模式下寻找方式与生活没有区别，可以一眼看到的就可以看到，但是因为注意力有限，pl不可能注意到场景内的全细节，如果要发现特殊细节参考技能（侦查）使用，至于移动物品等一系列行为，由（通用）技能判定

**推理机制**：尽可能地在游戏中rp说出自己的推理过程，你的推理过程会在结束后增加你的个人评分

**奖励机制：**每个人视自己个人的副本表现来给予评分和奖励。所以尽量靠自己Carry起来吧！

1. **四大阵营介绍**

阵营选择是需要特殊条件触发

**中立，鬼校**：所有人的初始阵营，里面有多个教职工，具体信息和图片请看鬼校群相册，里面设置着多个功能性人物，属于初始阵营和所有玩家的出生点，和唯一的玩家空间

班主任：红叶

**秘密结社**：管理员：斯塔哈

每一名成员有他自己的爱好，大家对组织互不清楚，喜欢玩一些有趣的游戏，大家都有自己擅长的职业，一些比较诡异的能力

作家：洛夫克拉夫特

裁缝：纱布

图书管理员：斯塔哈

剧作家：哈斯塔.瑞奥

总统：奥观海

美国大叔：山姆

建模师：伊塔

**游乐园：园长：？？？**

大家喜欢欢乐，喜欢炫酷的特效，这里有来自全世界的欢乐伙伴们，喜欢以自己的方式玩游戏，超自然能力为主

机动设施管理：艾娃

检票员：一方通行

小丑：？？？

更多人物目前未知

**理想社会：**

**致力于建立自己理想中的社会，拥有极强大的科技和医疗技术，还有一些空间能力**

**管理：兔子先生**

元首：希特勒

教授：莫里亚蒂

老好人：墨瞿

老爷：布鲁斯

处罚者：阿努比斯

厨师：汉尼拔

？？？更多角色未知

**阵营实力:所有阵营实力对等，有自己的明显偏好**

1. 阵营是什么

阵营是理想，是志同道合之辈所共同努力的地方，那么关键是志同道合。迷宫一共有4个阵营，鬼校，秘密结社，游乐园和理想社会。四个阵营的具体在规则书阵营一章有所介绍。阵营也代表着你以后的任务偏向，请按照自己的性格谨慎选择。并且开启专属的阵营任务，赢取阵营贡献点，阵营贡献点可以在该阵营的商店进行兑换特色物品。但是同时阵营的敌对你也要接受，为自己的阵营赢取更多荣誉

1. 如何加入一个阵营

众所周知，阵营是志同道合之辈的地方，那么你对阵营的投名状是什么，在副本中实现你的理想吧。每个副本都有阵营的影子，看上去神秘的副本，其实离不开阵营的布局。那么你应该好好分析，各个阵营的影子在哪里？你需要做些什么？

如果在副本表现突出，那么也会成为阵营眼里的种子选手，如果击杀了种子选手，那么会为你加上大量评分，有可能成为下一位种子

1. 如何为阵营更好的打工

阵营每个npc都有自己的偏好，你需要找一个专门负责外事的npc来进行选择，你可以在他的地方，申请阵营任务，然后通过完成阵营任务来获得贡献点，击杀敌对阵营的玩家也会为你带来大量的贡献点

1. **战斗规则**

**正面战斗机制**：战斗按玩家团体内部讨论或者，按照格斗等级高低作为行动顺序，每一轮可以做出一个不违背人体结构的动作行为，技能一般是结合动作进行，如技能无强制动作要求，则不计入该轮动作行为内，每轮的动作行为次数由kp决定，该动作行为需要一定描述能力

**具体战斗机制**：战斗时，讲求方向性，按照东南西北共8个方向，pl可以随时询问kp我现在的方向位置，选择一个方向进攻，或选择一个方向防守，敌人若有进攻行为也依照此逻辑，一般来说，无技能或者特殊体型加成下，只能选择一个方向攻击，而同时敌人的攻击会来自较为合理的方位，并且攻击失败会影响敌人的情绪

（举例：pl：“kp声明敌方目前位置和我处于的位置”kp：“敌人处于你的正北方向”pl：“向前跨步直拳打东北方”敌人此时正好预判到了你的攻击朝北方后翻滚，因为攻击距离的原因，你挥空了）

**关于格斗的联动规则请仔细观看专精.格斗**

**战斗轮的开启：战斗轮采用回合制即时反应，如敌人做出攻击行为，条件允许下你发现了，那么你可以做出另外一个行为（如：你看到了敌方的抬手动作，你下意识往后退，此时敌方刚好朝你打来，你将会与他进行一个对抗）以下是大山和灰白的战斗示例与解释**

11:59:53 <灰里自有凉白开> 那么灰小白对大山鞠了鞠躬  
12:00:19 <Adam.> 我鞠躬后 首先冲上来对灰白的脸左拳右拳  
12:02:46 <灰里自有凉白开> 此时灰小白抓住大山的拳头向后撤退，往后带离大山的重心  
12:06:18 <蹒> 灰里自有凉白开进行检定：D100=88/40 其实灰里自有凉白开的失败在蹒的意料之中呢，毕竟是灰里自有凉白开，怎么可能成功呢  
12:06:42 <灰里自有凉白开> @Adam. （@Adam. 理论极限伤害一个拳头是可以做到的）  
12:08:16 <灰里自有凉白开> 继续之前的内容  
12:09:04 <灰里自有凉白开> 这个时候我的技巧判定失败了  
12:09:25 <灰里自有凉白开> 也就意味着我抓大山的手的动作失败了  
12:09:51 <灰里自有凉白开> 而我选择了后撤也就是  
12:10:04 <灰里自有凉白开> 作为一个躲避动作  
12:10:17 <灰里自有凉白开> 那么需要过一个躯干和头部的骰子  
12:10:20 <蹒> 灰里自有凉白开掷骰: D2=1  
12:10:33 <灰里自有凉白开> 那么大山还是打到了我的头  
12:10:52 <灰里自有凉白开> 然后根据身体部位伤害表检索  
12:11:10 <灰里自有凉白开> 因为技巧动作会对我的动作造成多余

12:11:29 <灰里自有凉白开> 而如果单单选择快速后退  
12:11:43 <灰里自有凉白开> 那么需要我跟大山进行一次对抗判定  
12:11:49 <蹒> 灰里自有凉白开掷骰: D100=9  
12:12:01 <蹒> Adam.掷骰: D100=2  
12:12:02 <灰里自有凉白开> 数字越小的成功  
12:12:13 <灰里自有凉白开> 那么大山还是打到了我  
12:12:18 <灰里自有凉白开> 这又回到了  
12:12:23 <灰里自有凉白开> 一开始的部位选择  
12:12:38 <灰里自有凉白开> 格斗指导结束

也就是说，技巧动作和普通动作，技巧动作会对接下来的打斗产生极大影响，但是技巧动作需要过一个“格斗”判定来分辨是否生效

[灰小白]: "这次是进行e级与d级的格斗事例"

[野兽小菊]: "开始了吗"

[灰小白]: "白小灰冲向前,用膝盖撞向大山,然后踢腿踹开他"

[野兽小菊]: "抬起脚和手护住自己"

[野兽小菊]: "承受攻击"

骰娘: "[灰小白]掷出了: 1D10+1D12=4+3=7"

[灰小白]: "因为我是生命等级d高于大山一个等级"

[灰小白]: "所以我的伤害还要再乘以一点五"

[灰小白]: "因为我的攻击属于基础动作"

[灰小白]: "所以大山抬起手来护住自己"

[灰小白]: "会导致我的攻击固定落在他的手上"

([野兽小菊]: 也就是变成肢体承受伤害了)

[灰小白]: "也就是说无论怎么rp打头"

[灰小白]: "都是属于无效行为"

[野兽小菊]: "这招由大山发明 取名为杀十七技"

[野兽小菊]: "大山跳起来 两次鞭腿打在白灰的脸上"

[灰小白]: "那么"

([野兽小菊]: 我拿我的回合进行防守了)

[灰小白]: "大山这个动作"

[灰小白]: "属于技巧类动作"

[灰小白]: "他的rp描述显然是不合格的"

[灰小白]: "在规则中"

[灰小白]: "e级格斗是涉及两个部位"

[灰小白]: "也就是你可以左右拳打一下"

[灰小白]: "d级是流畅动作"

[灰小白]: "也就是类似大山现在所使用的技巧"

[灰小白]: "所以请大家略微克制一下rp的欲望"

[灰小白]: "至于先攻轮次"

[灰小白]: "我作为d级生命"

[灰小白]: "例如这样的竞技场类型"

[灰小白]: "我必然是先攻的"

[灰小白]: "其他情况具体问题具体分析"

[灰小白]: "生命等级意味着你的力量速度"

[灰小白]: "都比前一个要强"

[灰小白]: "也就是在对抗中"

[灰小白]: "即使你们的成功等级一致"

[灰小白]: "也是属于你获胜"

[灰小白]: "在非战斗轮中"

[灰小白]: "你的持久运动能力和极限速度也比前一个生命等级要强"

[灰小白]: "这些在规则中有所体现就不再赘述"

**偷袭机制：**偷袭时需要详细描述动作方可成立，（如：kp，我要跟着前面的人的脚步频率走，然后靠近他，接着用刀捅他的心脏部位）每个部位造成不一伤害，有详细数据，是否偷袭成功按照双方的对比，并且按照玩家人格区别，进行一定的恐惧值增加，进行恐惧值判定，偷袭成功的话，敌方不可闪避。

**附带各部位造成伤害简表**

|  |  |
| --- | --- |
| **头部：** | **伤害1.5倍，头部的耐久值与身体无异** |
| **四肢：** | **伤害减半，四肢的耐久值为正常身体的四分之一，超过后会产生残废** |
| **躯干：** | **无伤害加成（具体参考生命值规则）** |
| **性别要害：** | **伤害不大于5%，且仅限于第一次打击有效，产生剧痛（控制效果）** |
| **脂肪缓冲地带：** | **伤害减半（仅限于近身格斗不影响自然灾害和大型攻击）** |

**关于超自然能力的攻击方案**

\*视具体技能效果来进行躲避和战斗环节（举例，火球术虽然是一个普通的技能 火球术 需求灵能D 描述：法爷入门 效果：造成撞击和爆炸伤害，一定程度上可能有燃烧效果）

对于这一类的技能基本很难躲避

**关于体型对战斗的影响**

体型的话柔术一类技能会有特殊效果，体型大的弱点打击会更加容易，闪避会更加困难，体型表附加如下

|  |  |
| --- | --- |
| 吨级 | 效果 |
| 0.1 | 正常人体型，无特殊 |
| 0.5 | 在力量对抗中拥有10点优势（相比上一等级） |
| 1 | 力量优势+ 躲避相关判定-10+物理伤害90% |
| 10 | 力量优势+ 躲避相关判定-20+物理伤害80% |
| 50 | 力量优势+ 躲避相关判定-25+物理伤害70% |
| 100 | 力量优势+ 躲避相关判定-30+物理伤害60% |

1. **HP和体力值规则**

**HP设定：**100%，任何种族的血条均显示为100%,具体伤害按照生命等级，跨一个的生命等级的伤害减半，跨两个降低5分之4，跨三个等级强制扣血0.1%

同等生命等级下视不同种族拥有不同的耐受值

举例：一点耐受值视为伤害减免10% 附表（种族的初等概念）

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 人类F | 耐受值为0 | 特殊：具备多个致命位置 |
| 异人F | 魔法耐受值为1 | 其余与人类无异 |
| 死体F | 物受1 法受1 | 不具备疼痛效果 |
| 灵体F | 物受：？法受-1 | 无致命弱点，无部位概念 |
| 巨兽F | 物受：3 法受1 | 灵活性弱，即会受到躲避惩罚 |
| 机械F | 物受：5 法受-1 | 弱点几乎无 |

准确判断敌方种族并进行有效打击，所有种族的进化概念约等于人类

**HP消耗：小于等于50为重伤：重伤下所有“格斗系列”判定减半**

**小于等于30，每轮损失生命5%**

**小于等于10，休克**

**体力值设定：**体力值固定为100%，进行百分比计算，但是不同技能的提升会减少行为的体力消耗，指日常行为，技能的体力值消耗是固定的，不改变，至于日常行为按用时来决定体力值消耗，最基础的普通人状态：搬动仅限于双手力量进行推或搬100kg需要20%，正常步速走10km需要20%，极限速度跑500m需要40%，当体力低于40%时体力消耗翻倍，一般行为默认不耗体力

**体力透支规则：每次使用“格斗”体力5%，使用“特效.格斗”体力15% 大于等于60（体力良好） 40-60%（体力消耗翻倍） 20-40%（仅可以缓慢行走） 小于等于20%（无法进行有效行为）**

**恢复机制**：任何有关休息的行为或者进食可以恢复，有具体数值，或者使用药品有具体数值，体力一次性未使用到30%，一次休息1h可以恢复满

人格简表速查

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 111 | 观众 | 161 | 木偶 | 251 | 伤痕 | 341 | 军人 |
| 112 | 革命家 | 162 | 压迫 | 252 | 暴力的失败 | 342 | 女武神 |
| 113 | 守护灵 | 163 | 胆小鬼 | 253 | 抑郁病人 | 343 | 无面者 |
| 114 | 无常 | 164 | 强装镇定 | 254 | 悲恸 | 344 | 我想打人 |
| 115 | 信徒 | 165 | 成长型女主 | 255 | 家园 | 345 | 路西法（天使） |
| 116 | 画家 | 166 | 玛丽肖 | 256 | 高空坠楼 | 346 | 英雄交响曲 |
| 121 | 七宗罪.傲慢 | 211 | 大学生 | 261 | 肾上腺素 | 351 | 贞德 |
| 122 | 施暴 | 212 | 杀人魔 | 262 | 反击 | 352 | 无头天使 |
| 123 | 阴影 | 213 | 躁动者 | 263 | 死亡前的理智 | 353 | 迟暮 |
| 124 | 间谍 | 214 | 假冰山 | 264 | 颤抖 | 354 | 地下党员 |
| 125 | 虚伪的慈善家 | 215 | 英勇就义 | 265 | 中二少年 | 355 | 贞德（圣女） |
| 126 | 批评家 | 216 | 无知暴徒 | 266 | 分裂 | 356 | 倒淌的河 |
| 131 | 复仇者 | 221 | 社畜的冷静 | 311 | 是你了勇者 | 361 | 弱点 |
| 132 | 狂徒 | 222 | 不良 | 312 | 天启.Conquest | 362 | 绷住的弦 |
| 133 | 死士 | 223 | 不理智的伏击 | 313 | 我埋伏好了 | 363 | 躲猫猫 |
| 134 | 被压迫者 | 224 | 虚伪者 | 314 | 人设不能崩 | 364 | 商人 |
| 135 | 宽恕 | 225 | 矛盾产物 | 315 | 我将带头冲锋 | 365 | 标准女主 |
| 136 | 格尔尼卡 | 226 | 掷铁饼者 | 316 | 作家 | 366 | 鸽子精 |
| 141 | 被缚者 | 231 | 怒火攻心人士 | 321 | 傲娇 | 411 | 废旧机器 |
| 142 | 无理智 者 | 232 | 憎恶 | 322 | 喜怒无常 | 412 | 七宗罪.愤怒 |
| 143 | 隐士 | 233 | 毒蛇 | 323 | 旁观者 | 413 | 天启.Famine |
| 144 | 会被憋出内伤的人 | 234 | 苦修士 | 324 | 高傲 | 414 | 路西法（折翼） |
| 145 | 白莲花 | 235 | 短命人士 | 325 | 假慈悲 | 415 | 鸦医 |
| 146 | 达利 | 236 | 滥刑 | 326 | 皮偶师 | 416 | 七宗罪.色欲 |
| 151 | 熊猫头 | 241 | 理智的宣泄 | 331 | 谋划 | 421 | 楚大校 |
| 152 | 无能狂怒 | 242 | 天启.War | 332 | 断头台 | 422 | 语言暴力 |
| 153 | 隐匿 | 243 | 尾随暴徒 | 333 | 采佩什 | 423 | 七宗罪.懒惰 |
| 154 | 丧 | 244 | 被不公者 | 334 | 卑微的看破 | 424 | Hunter |
| 155 | 玛利亚 | 245 | 审判 | 335 | 恶灵骑士 | 425 | Freyr（弗雷） |
| 156 | 呐喊 | 246 | 涂鸦 | 336 | 杰森 | 426 | 奥菲斯 |
| 431 | 修复 | 521 | 公民 | 611 | 稳住别浪 |  |  |
| 432 | 骑士精神 | 522 | 熊孩子 | 612 | 潘尼怀斯 |  |  |
| 433 | 刺客信条 | 523 | 笑面人 | 613 | 社会人 |  |  |
| 434 | 自然 | 524 | 自大者 | 614 | 面瘫 |  |  |
| 435 | 牧师 | 525 | 三流演员 | 615 | 行走医疗包 |  |  |
| 436 | 艺术家小胖子 | 526 | 批判文学 | 616 | 孩童 |  |  |
| 441 | 绝对理性 | 531 | 起点主角 | 641 | 智者 |  |  |
| 442 | 麦克尔.麦尔斯 | 532 | 七宗罪.暴食 | 642 | 君王 |  |  |
| 443 | 评估者 | 533 | 鬼婴 | 643 | 七宗罪.嫉妒 |  |  |
| 444 | 天启.Death | 534 | 抛弃 | 644 | 单身狗 |  |  |
| 445 | 奉献 | 535 | 俄狄浦斯 | 645 | 救还是不救 |  |  |
| 446 | 羞辱 | 536 | 连环杀人 | 646 | 局外人 |  |  |
| 451 | 麻木 | 541 | 书呆子（高智） | 661 | 不慌的亚子 |  |  |
| 452 | 敌基督 | 542 | 大小姐 | 662 | 过失杀人 |  |  |
| 453 | 影子 | 543 | 成长 | 663 | 萌新 |  |  |
| 454 | 长生种 | 544 | 自我保护 | 664 | ky怪本尊 |  |  |
| 455 | 乐天派 | 545 | 法律 | 665 | 祖国的花朵 |  |  |
| 456 | 异乡人 | 546 | 扎草人 | 666 | 飞行棋的艺术 |  |  |
| 461 | 疯不觉 | 551 | 曾经 |  |  |  |  |
| 462 | 屠杀 | 552 | 发泄 |  |  |  |  |
| 463 | 第四人 | 553 | 隐痛 |  |  |  |  |
| 464 | 上位者 | 554 | 错误 |  |  |  |  |
| 465 | 医生 | 555 | 爱丽丝 |  |  |  |  |
| 466 | 小丑（狂笑） | 556 | 日记 |  |  |  |  |
| 511 | 一次性彩票 | 561 | 让我缓缓 |  |  |  |  |
| 512 | 粉切黑 | 562 | 隐性暴力 |  |  |  |  |
| 513 | 假大人 | 563 | 哑巴 |  |  |  |  |
| 514 | 青春 | 564 | 故事 |  |  |  |  |
| 515 | 天使 | 565 | 眼泪 |  |  |  |  |
| 516 | 七宗罪.贪婪 | 566 | 涂鸦 |  |  |  |  |

**竞技场模块：赢家100熟练点，输家失去100熟练点**

**模式：智斗，武斗两种**

**武斗场所：擂台，密林，海洋**

**智斗：随机**

**每个分段的周第一获得100熟练点，每周更新**

罗马斗兽场  
玩家将通过购买赌注而进入为时一个小时的罗马斗兽场。玩家可以选择不同的生命等级BOSS，战胜后将得到乘倍的熟练点和BOSS掉落物。BOSS将从之前所有的迷宫本中玩家所经历的世界里随机出现，每个BOSS都会有不同的性格和技能，请玩家慎重进入斗兽场。

注意挑战者只能挑战大于或等于自身生命等级的BOSS

注意不得有其他玩家参与该过程（按治疗血量和伤害血量参与贡献计算）

BOSS所具有初等智慧，请不要试图通过聊天的方式获得利益，BOSS出现的唯一目的就是将你击杀  
（E级1.5倍赔率，D级2倍，C级3倍。如果被杀死熟练点将消失）  
（BOSS将从之前的迷宫副本世界中出现，例如克隆蝙蝠侠，德莱文）

**转职系统：**

**商店开放转职信息购买，随机序列9 200熟练点**

**职业有专属技能和加成**

**高阶位的职业具有不可复制性，且需要多个职业进行合成，而无合成表也就是完全未知的。职业对于一个玩家的提升十分明显，职业主要购买方向有诡秘系，灵能系和科技系**

**其余存在许多隐藏职业需要你们pl去发现。**

**人皮娃娃：**

**商店开放随机时装购买 可选定（文艺作品）随机1件200熟练点，随机一套800熟练点 一套具有效果app+1d4（基础）还有其余效果不给予展示 C级以前app上限18**

**App低于8者副本内有信誉加成（1d4） 1：-20 2：-10 3：+10 4：+20**

时装秀  
在主群通知kp后 将你选择的人皮搭配放在群里 然后花费50点召唤摄影师为你拍摄新的造型  
成片将会在主群出现 你将获得时装秀的评价和特效   
评价：将会对于你的搭配和品位选择做出评价，评价形成后你的人皮形象将会锁定。每一次的迷宫新本中的npc都会对于你的形象产生不同的反应 （例如绅士形象会得到上流社会npc的认可，而街头形象会更易于混入黑帮）  
特效：App将会增加或者减少，根据你的时装秀而产生不同的影响（增加的app请通过括号备注在你名字的旁边）  
所评价的app增减值通过两个及以上的kp在3-18内进行打分，然后取平均值，若平均值分数在3-7以内则减少2点app，若分数在7-9以内，则减少1点app，若分数在9-13以内增加一点app，若分数在13-18以内，增加两点app

（最终解释权归kp所有）  
  
每日可怜人扩展，其实是每周可怜人

可以通过千矢，寻找每周需要帮助的可怜人，通过交易的行为

几个注意事项：

1、未经允许，不能带走可怜人世界的任何物品

2、交易达成后10s内会传送离开

3、传送到可怜人世界后，默认交易开始，若没有完成交易条件，那么违约者将会扣除50奖励点

4、进入可怜人世界的玩家活动范围为已经设定好的有界世界

5、该双向传送行为会受到空间类技能干扰

6、可怜之人必有可恨之处，要不就是舔狗

7、可怜人来自多维世界，请不要对它透露多维世界信息

8、非scp本世界所给予的scp交易物视为复制品

新内容：

故事扩展：

每个人都可以书写自己的故事——灰鸽子

灵魂机制：

灵魂分为六种，美丽，威严，仁慈，理解，智慧，王冠

每一种类型的灵魂都拥有不一样的效果，并且可以为玩家所契约，但是每个玩家只能契约一个灵魂

每一个灵魂是独一无二的，他们都有着自己的故事

契约后的灵魂会占用一个技能位，并且不可售卖，不可交易

灵魂之间可以互相吞噬，契约灵魂的能力上限不会超过玩家的能力上限