抵制不良游戏 拒绝盗版游戏 注意自我保护 谨防受骗上当  
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身 合理安排时间 享受健康生活

总纲

1. 本规则旨在维护游戏顺利进行，减少玩家之间的摩擦，增加所有人的游戏体验，如DM应在游戏开始前决定他的团是否适用本规则。并且需要履行通知义务。  
   ①玩家包括的DM和PC，副DM以及其他与游戏相关成员。  
     
   1.跑团过程中，DM拥有规则上的解释权，以及在规则不明确时的自由裁量权。  
   当因文字产生歧义时，DM应以英文版为作准文本，中文版为参考文本，其他文字版本不纳入参考，DM和PC间另有规定的除外。  
   关于跑团时因房规和规则不明确处的解释存疑时，DM原则上应采用有利于PC的解释。不得进行不利于PC的类推解释。  
   ①跑团过程中，是指从所有人到齐（或者其他DM决定可以开团的时间）开始，直到自然或因为其他原因导致游戏过程保存或者游戏结束为止。  
     
   2.在游戏中角色发生争执，可以在团内解决，但是在离开团后，玩家不得因此进行其他过激行为。  
     
   3.如果第二条是和dm之间发生的争执，为节省时间，请在当天团后处理。  
     
   4.若使用Roll 点法 Roll 出的一切数值均需在 DM 的观测下进行，并且由PC通过明确的意思表示说明自己要进行 Roll 点，经由 DM 提供的 骰子或Roll 点骰子机，Roll 点方可生效。必要时需要第三人在场证明。  
   如果 PC 不通过明确的意思表示说明自己要进行 Roll 点，那么 DM 不得认定 PC 该次 Roll 点有效。构成 Roll 点法默示推定原则的除外。  
   ①Roll 点法的默示推定原则：DM 向 PC 提出 Roll 点的要求，对方未用语言或者文字明确表示意见，但其行为表明已接受的，可以认定为默示。  
   如果DM和PC均同意，或该团内有相关习惯，则DM可以在PC不提出异议的情况下，代替PC投点，这种投点原则上应在双方共同观测下进行，但DM认为需要暗骰的除外。  
   ②一事不再 Roll 原则：除非规则允许，通过此法进行的 Roll 点每个 PC 因同一事由不得进行第二次 Roll 点。  
     
   5.面团掷骰时因落地、骰子卡在缝隙或者其他因素产生争议的，一律重扔。  
   禁止使用旋转法和垂直降落法投掷任何骰子。DM可以规定骰子至少滚动的时长，但应以合理为限。  
   此外另有约定的，按意思表示要约有效。  
     
   6.角色的行为按照PC的意思表示进行解释，DM应当在了解意思表示后再对PC的行动进行判定。  
   意思表示的解释是正确理解与适用PC角色行为的必要前提。由于语言文字的多义性,PC发出的意思表示,其形式未必真实反映真意,而且从意思表示的受领人角度,还要顾及DM相对人的客观理解。所以PC应当尽量准确地进行意思表示。  
   双方进行的意思表示，包括但不限于直接对话的意思表示，通过网络信息或者书面方式的意思表示等方式。  
   PC已经进行明确的行动意思表示，除非重大误解，否则一般PC的意思表示以DM了解时为生效时间，不得随意进行倒回。  
     
   7.所有玩家应按时，守约参与游戏。因故不能参与的，无特殊情况应提前告知。因故必须迟到的，应在迟到后及时告知，并预估迟到时间。  
   DM若晚于所有PC抵达，则应派发合理的补偿，补偿一般为该次团双倍经验，玩家间另有约定的除外。  
   PC若晚于约定时间抵达，则应当接受合理的处罚，该处罚应在第一次开团前由所有玩家约定。未在开团前约定的，DM不得以此为由惩罚PC。  
     
   8.对于房规（Homerule，简称HR）和自设（Homebrew，简称HB），DM无义务展示测试结果及数据，应对PC提出的对于房规的疑问进行回答，DM认为会干扰到游戏进程或涉及剧透的除外。  
     
   9.若PC拥有包括但不限于欧洲人血统，毒奶等能力，DM不应阻止PC将其用于正常游戏。但是，PC亦不得用其直接伤害任何玩家。此条拘束力不仅在于游戏内。DM保留对此自卫反击之权利。  
   即便PC没有毒奶能力，也不得对DM使用此能力。此条拘束力不仅在于游戏内。  
   严禁以献祭其他人方式获利。此条拘束力不仅在于游戏内。

沃德大陆房规

1. PC在构建人物卡时可以使用资源为PHB，8c（完美系列），PHB2，崇善书，死灵之书，万物大全，其内容以《拓展大全1.14》为主，如果有歧义或者矛盾之处请参考总纲第一条规则。
2. 跑团过程中使用大失败和特殊重击变体：在攻击的自然骰出现1之后触发大失败，骰一枚D100决定触发的事件；在成功的重击之后，骰一枚D100决定触发的事件，一切重骰能力都可以在骰D100之前重骰你的骰子（注：大失败和特殊重击D100骰不能被重骰）。出于游戏乐趣以及惊喜元素的考量，DM可以不向PC透露大失败表和特殊重击表。
3. 在PC制作人物的时候，可以向DM申请使用缺陷表添加缺陷，PC在同时需要声明投掷多少个缺陷（最多三个）。每获得一个缺陷，PC可以在正常建卡完毕之后再获得一个专长，该专长的前置条件必须满足。
4. 在构建人物卡中，如果PC使用了某些组织提供的进阶（组织见《拓展大全1.14》），那么必须提供一个简绍组织和人物关系，人物如何或者职业传承的背景故事。该故事背景由DM规定一个相对恰当的字数。
5. 本团在人物构建方面禁止使用领导力专长，禁止买卖施法者服务，禁止在故事开始之前提前造物，禁止购买超过二环的卷轴，魔棒，药剂，禁用重巡规则。
6. 一切涉灰，刷卡，导致可能影响到其他PC游戏体验的人物卡，DM有权将其驳回。
7. PC构建人物时生命骰取满。PC每次安心休息一夜（8小时）恢复HD+体质调整值的生命值。
8. PC构建人物时只有标准金额的40%。
9. 在模组中存在一些由DM私设的怪物，DM应当保证该怪物按照《怪物手册》，准确设置怪物的挑战难度，使其难度不超过PC应当遭遇的挑战难度，并且该怪物相对一般的规则书中已有怪物拥有更多的奖励（价值增加10%以上）。
10. PC应当保证在开团的前的20小时之内（或者DM规定的时间内）将新的人物卡，发送至DM处。
11. 所有队伍中，但是因为其他原因没有参加面团的PC，其人物卡视为被安排在一个绝对安全的区域休息，他们将不会获得经验，不参加战利品的分配，当下次该PC出现之后，他需要花一定的时间，从休息的地方移动到目前PC集结处。
12. 准备动作仅能准备标准动作，被准备的标准动作不能转化成其他动作