山海

基本规则：

在这个初版规则里面，我主要借鉴了不少DND的元素，所以为了避免我的计算出太大问题，山海的基本规则和DND相近。当玩家需要进行检定时，投掷一个D20+相关属性加成+技能熟练来对抗一个既定难度，当进行对抗检定时，防守方也会投掷一个D20并加上合适的属性和技能熟练。和DND不同的是，山海里面没有精通，这样玩家并没有天生高人一等。玩家在游玩的时候会获得优势和劣势，拥有优势的玩家可以投掷两个D20并使用更高的骰子，劣势则需要选择更低的骰子。

山海有6个基础属性，分别是：

力量：对近战伤害修正，象征肉身的力量

敏捷：对远程伤害修正，象征肉身的柔韧性和敏捷

体质：对生命值修正，象征肉身的强度

灵气：对灵力修正，象征灵魂和道的链接程度

心智：对非人际检测修正，象征灵魂与自然法则的链接程度

魅力：对人际检测修正，象征灵魂与人为规则的链接程度

这些属性在游玩的过程中在初版规则中基本不会有变化，他们象征着玩家天生的各项能力，但玩家可以通过后天的努力来补齐短板或者更加发扬长处。完美的主角固然强大，但是独特才能造就传奇，而我希望玩家能在山海中通过自己而不是滥强的数据成为传奇。

休息：

休息是人生中不可或缺的一部分，日出而作日落而息不仅仅是描述农民伯伯的一句短语，人的身体需要在正确的时间升和降，否则不能补充到足够的能量。简单完全补充的长休会将冒险割裂成单独的一天天，也不符合实际的规律。合理的休息会先养气血，气血流通经脉通畅身体自然会更快修复，因此在山海中，你可以在夜晚进行4个时辰的休息来恢复活力，你从中恢复所有的灵力和一半的生命值。当你在日间进行4个时辰的休息时，因为作息的冲突，你只会恢复一半的灵力。

疲劳：

当玩家违背自然的规律在夜晚强行工作时，他们的身体不但没有得到休息和补充反而再继续损耗，并且躁动的环境也不利于灵气的汇集，所以每当玩家在夜晚没有休息好时，玩家恢复的灵力只有正常的一半并不会恢复任何生命值，并且死亡检定不会重置。

死亡：

当玩家的生命值达到0点时，玩家需要进行死亡检定，该检定为D20+体质加成，难度为11。若玩家失败3次，则肉体会完全死亡，他不再能承载玩家的灵魂，若玩家成功3次，则肉体稳定，玩家回到1滴血，但陷入一分钟的昏迷。死亡检定会在每次休息时重置。但是在山海中，肉身死亡并不是冒险的终点，玩家扮演的是灵魂，没有了肉体的保护，灵魂会每回合受到等于灵气的伤害，但在灵气枯竭之前若是能找到容器，那么灵魂可以控制新的容器继续活下去。当然假如后续肉体被修复或者一副新的肉体被制作出来，那么灵魂也可以回到原本的肉体中，实现复活。

灵力枯竭：

当玩家的灵力达到0点时，玩家的灵力枯竭，剩下的灵力只能勉强维持躯体的行动。若在这种情况下继续消耗灵力或者收到灵力伤害，则玩家需要进行灵魂死亡检定，该检定为D20+心智加成，难度为10+检定次数（第一次为11，第二次为12，以此类推），若检定失败，则灵魂的灵力被透支，玩家直接死亡，检定次数也会在每次休息时重置。

创造和升级角色：

第一步：确认属性

方法1：roll点

投掷3个D4骰子，选取其中两枚骰子将其数字相加，结果为属性的点数，重复六次，将得到的六个数字分配给六个属性

方法2：购点

总计32点属性点，可以分配到6个属性上。每个属性最高为7点，最低为2点。

方法3：固定点数

将7、6、5、5、5、4分配到6个属性上。

衍生属性：

护甲=10+敏捷加成+护甲加成（改成1d20？）

第二步：选择背景

2个正面特殊效果，如玩家选择加入负面效果，则可以获得等量的正面效果，最多为4个正面效果和两个负面效果。特殊效果分为社会特殊效果、技能特殊效果、技能武器和工具熟练。

熟练等级分为熟练和精通，分别为+2和+4。

额外获得两个熟练。

第三步：升级

通用升级：

每级：

体+1d10/6+体质加成的生命值，+1d4/3+灵气加成的灵力

智+1d8/5+体质加成的生命值，+1d6/4+灵气加成的灵力

道+1d6/4+体质加成的生命值，+1d8/5+灵气加成的灵力

等级4、8:

增加动作频率

等级3、5、7、9:

获得一个正面特殊效果或者移除一个负面特殊效果

等级1、2、4、6、8、10:

职业特定强化

体：

等级1:

你习武小有成果，对趁手的兵器有了自己的心得。选择两种武器熟练。

等级2:

随着锻炼加深，你形成了自己的战斗风格。选择一种战斗风格：

—决斗：当你连续第二回合攻击一名敌人且没有收到除了该敌人之外的攻击时，你对其的攻击会获得+2命中和+1伤害

—保护：当距离你2米内的友军受到攻击时，你可以使用你的反应动作将伤害转移到你的身上

—防御：你的护甲+1

—群体：当你对一名敌人攻击时，你可以选择至多两名距离目标和你都在2米以内的敌人，视为你也对他们进行了攻击，造成一半的伤害

—灵活：当你离开敌人的攻击范围时，可以使用反应动作使敌人的借机攻击获得劣势。

—配合：当你攻击的敌人旁边有你的友方单位时，你对他的攻击获得优势

—看破：当敌人对你攻击且没有命中时，你可以使用一个反应动作，你下一回合对他的下一次攻击获得优势。

—反击：当敌人对你攻击时，你可以使用一个反应动作选择让对方的攻击直接命中，并立刻对对方进行一次攻击。

等级4:

随着你的技巧逐渐成熟，你学会了更多技巧。选择一个2级战斗风格和一个2/4级战斗风格，包含2级的选项：

—血战：当你对敌人造成伤害时，你可以选择对自己造成1d4的伤害并对敌人造成1d6的额外伤害。

—复仇：当敌人对你的友方单位造成伤害时，你对该敌人下回合的下次攻击会额外造成1d4的伤害。

—止戈：你对敌人命中超过护甲5点可以造成下列效果中的一个：

—敌人的下回合所有行为获得劣势

—敌人掉落武器

—敌人的护甲-1

—如敌人是野兽，破坏敌人受到攻击的部位（如爪子，獠牙）

等级6:

高度的戒备使你可以对周遭的事物进行快速的反应，你可以使用和动作数相当的反应动作。获得一个2级战斗风格。

等级8:

久经锻炼的肉体可以更好地保护灵魂，当灵魂受到伤害时，每回合一次，可以选择使用一个反应动作用身体承受一半的伤害。获得一个2级战斗风格。

等级10:

你的技巧已经逼近顶尖的武学大师，你获得一个额外的动作。

智：

方向：

礼：

等级1:

获得说服、乐器或一门艺术的熟练， 若已经有熟练，则转化为精通。

等级2:

你善于察言观色，可以在第一次见面时识别出对方的一个特点（如家乡、口音、伤病、习惯）。

等级3:

你对礼仪的研究使你能够对其精准识别，你可以缓慢解读古文和秘文，并花同样的时间将普通文字重写为古文或秘文。同时你可以认出任何听过的声音和见过的符号。

等级4:

你日复一日对礼仪的练习使你可以迅速模仿新信息。当你花费一个时辰仔细观察过一个符号/声音/动作后，你可以对其进行完美模仿，若超过一个星期没有使用则会遗忘。

等级5:

你学会使用目标的反应来操纵目标，当你的社交判定（与目标对抗的非战斗检定）成功时，你对同一目标的下一个社交判定获得优势。

等级6:

你对世间的行为了然于胸，你可以在每个回合使用一次免费的洞察（对抗欺骗）来观察一名目标，若成功则可以预测对方接下来的动作。这只能预判对方原本的意图，对方的具体行为可能会因为你的反应改变。

医：

等级1:

获得医药熟练，若已经有医药熟练，则转化为精通。

等级2:

你对医术的研习使你对诊断产生了心得。你可以使用一个动作对另一生物（包括动植物）进行诊断来获得对方的状态信息（包括大致血量、灵气和中毒等状态）。同时你也学会了熬制汤药和制作药丸，你可以花费长休的时间和材料制作相应的药品。

等级3:

你学以致用，可以用医术对其他人的气运产生影响。你可以短暂（一个时辰）将目标一处的气运到另一处，缺气的部分在使用时获得-2，而气盈的部分获得+2，总体不改变。一个部位最多获得+2。

等级4:

你学会阻断气的运行。你可以使用一个动作点穴，将目标的一部分躯体剥离循环，目标在被点穴的情况下无法使用该部分躯体。点穴的难度视点的面积确定，使用医学来判定。解穴需要进行同样的判定，解除自身的穴位会有-2。如不注入气，穴位会在第二天自动解除。使用针进行封印则在针摘除前都会封印。

部分肢体：

12+体质加成

单肢体：

14+体质加成

双肢体：

16+体质加成

半身：

18+体质加成

全身：

20+体质加成

等级5:

你可以在徒手攻击命中时使用点穴，使用点穴的攻击不会造成任何伤害。（一回合最多可以进行一次点穴。）你的知识使你学会了逆向使用配方，现在你在制作药品时可以选择制作效果相反的药品。

等级6:

你可以选择增加4的难度来点断目标的穴位。点断的经络不能用任何物理方式复原。你可以对自身的气进行进一步调配，每次长休，你可以将任意一点属性点转移到另一属性，这样改变的属性上限为10，下限为2。

技：

等级1:

获得巧手熟练，若已经有巧手熟练，则转化为精通。

等级2:

你学会更充分地控制全身的肌肉，你可以每回合免费使用一次以下技巧动作之一：冲刺，隐藏，投掷（非攻击），收纳。

等级3:

你身手矫健，在复杂地形也如履平地。你获得额外5尺的速度，并且困难地形不会对你减速。

等级4:

你对环境的感知使你能获取比常人更多的信息并更快作出反应。当你使用感知察觉到目标时，你额外获得一条关于目标的信息。你额外获得感知作为技巧动作。

等级5:

你的动作十分轻巧，使你很难被察觉，你对没有察觉的目标的第一次动作获得优势。同时在回合制行动的第一个回合开始前，你可以先于所有人额外进行一个技巧动作。

等级6:

你额外获得洞悉作为技巧动作。你可以在战斗中使用洞悉来看破目标的弱点，若判定成功，你对目标当回合的下一次攻击获得优势。你在回合外使用技巧动作时获得优势。

自定：

强度合理即可。

等级1:

在方向中选择一个，获得一个等级。

等级2:

在方向中选择一个，获得一个等级。获得一个额外熟练。

等级4:

在方向中选择一个，获得一个等级。获得一个额外熟练或将一个熟练转化为精通。

等级6:

在方向中选择一个，获得一个等级。获得一个额外熟练或将一个熟练转化为精通。

等级8:

在方向中选择一个，获得一个等级。获得一个额外熟练或将一个熟练转化为精通。

等级10:

在方向中选择一个，获得一个等级。获得一个额外熟练并将一个熟练转化为精通。

道：

等级1:

可以储存法术于符咒中，储存的法术所有人都可使用，使用后符咒会销毁。如没有特殊加持，符咒会在第二天失去效果。获得道术的熟练。

等级2:

你学会与万物中的道进行链接，你可以在冥想中进行道的传输。在超过半个时辰的休息中，你可以和任意友善单位进行一比一的灵气的传输。

等级4:

你进一步领悟了道术的奥妙，可以用更少的代价来施展道术。你的最终道术消耗-1。

等级6:

你学会了如何紧急获取你所需的灵力。每次长休你可以将一定量的血量转化为灵力一次。

等级8:

你和灵魂的链接进一步加深，可以将部分或者全部的灵魂从身体中剥离，在这种状态下受到的伤害全部由灵力承担，你不能以常态和物质世界交互。假如身体在这个状态下死亡，你的灵魂将被拖入道的循环，同理，如你离开身体超过一个时辰，灵魂也会被拖入循环。

等级10:

你和四周的世界融为一体，你不再需要结合言语和动作来施展道术。施展道术只需要语言或者动作中的一个，当你同时使用手势和言语时，你可以用反应动作进行施法。你的最终道术消耗-2。

渡劫：

当玩家达到10级时（或根据故事更早），说书人可以为玩家定制劫难，渡劫成功则可以让玩家踏入仙人的境界，这个过程最好发生在故事的末尾，悟道成功的玩家会获得强大的力量，因而角色扮演没那么有意思。仙人的规则和凡人不同，会少很多约束。渡劫应设计为测试灵魂的劫难，如破戒、放弃信物等，而非普通的打boss。

仙：

当玩家成为仙之后，为凡人指定的尘世规则不再对他们起效，相应地他们需要直面最原始的混沌。仙人的灵力和生命值将合并为一个属性—精华，法术不再有任何消耗，但是玩家只能在一天内使用最多相当于精华点的法力。在精华消耗殆尽后，并且玩家死亡豁免失败后，灵魂会直接消散，回归混沌。一般在仙人成仙后，他们会为自己铸造金身来解决身躯无法保存强大的灵魂的问题。抹除仙人的精华依旧可以绕过金身杀死仙人。此时的神仙无法精确用等级划分，更多体现在天庭的职位和成仙的时长。

施法：

奇幻的世界自然少不了奇幻的能量。当你学习天地的规则，找寻世界的真理，你逐渐领悟了道，也逐渐学会了利用道的能量来完成你的目的。这种行为被称为法术。法术在产生之初只有一种，而随着时间的推移，仙和宗教的产生，有些凡人会以祈求的形式来让神来替他们实现法术以换取他们的信仰和贡品。这种法术被称为神术。基于施法者和神的联系，神会给予施法者一定数量的施法机会，当机会耗尽，施法者便无法释放神术，这种联系可以通过背景或者自定义的智等级获得。另一方面，另一些施法者会跨过神，把命运掌握在自己的手里，他们用自身和从古至今流传的动作语言等和道本身建立联系并利用道的能量施展法术。这种法术也理所应当的被称为道术。没有了神的帮助，这些法术对施法者的灵魂是一种负担，但也为施法者带来了更多的可能和契机。道术没有施法次数的限制，但是每次施法都需要消耗灵力。有些道士会和神仙让他们来协助自己施法，但是这种祈求因为没有延绵成百上千年的香火传承不一定会得到回应。道士也可以用素材和法器来替代法术本身的负面影响。

神术：

具体的数量和能力将在创作角色的时候确定，神术因为是通过祈求获得的力量，需要玩家和施法者拥有一种联系或者契约，但大致强度和消耗会等同于道术。

道术效果：

施法需要一只空闲手捏诀，口述口诀并使用一个动作，并消耗一定的灵力。

距离：

自身/接触/5尺/附着于近战动作 +0

附着于远程动作/近距离 30尺 +1

中距离 60尺 +2

远距离 120尺 +3

目标：

单一目标 +0

每增加一个目标 +1

15尺AOE +3

25尺AOE +5

物理伤害：

1d4 +1

1d6 +2

1d8+3

1d10 +4

1d12 +5

灵力伤害：

1d4 +3

1d6 +4

1d8+5

1d10 +6

1d12 +7

存在时间：

瞬间/一回合： +0

1分钟：+1

1时辰：+2

1天：+3

直到解除：+5（+任意数值，若除施法者外的任何人想要解除，则需要对其造成等于这个数值的灵力伤害）

操纵：

30尺以内移动 +1

可操纵 +5

创造：

小型（最高1d4伤害），每1点灵力+1血量

中型（最高1d8伤害），每2点灵力+1血量

大型（最高1d12伤害），每3点灵力+1血量

强化行为/技能：

每1点灵力+1（至多5点）

强化属性：

每3点灵力+1（至多5点）

传输灵力：

每2点灵力传输1点

恢复：

每2点灵力恢复1点生命值

停止时间：

每5点灵力停止一个回合（不受存在时间影响）

特殊能力：

飞行 +5

加速（移动速度x2） +3

道具：

1文铜钱

1两银挺 = 1000文铜钱=1贯铜钱

1两金挺 = 10两银挺

近战武器：

隐蔽—500文，1d4（单手）（子午鸳鸯钺，峨眉刺）

小型—500文，1d6（单手）（八斩刀，匕首）

标准—1贯，1d8/1d10（单/双手）（剑、刀）

重型—3贯，1d12（双手）（大刀，巨斧）

长兵器—5贯，1d12（双手，额外5尺攻击距离）（大枪，长矛，关刀）

远程武器：

暗器—1贯，1d4（单手，10尺）（袖箭）

轻型—2贯，1d6（单手，30尺）（手弩）

重型—5贯，1d8（双手，60尺）（长弓）

战争—10贯，1d10（双手，120尺）（重弩）

甲胄：

内甲—1贯，+1护甲，可隐蔽在衣服内

轻甲—5贯，+3护甲

重甲—25贯，+7护甲，失去敏捷的护甲加成

盾牌—3贯， +1护甲（单手），10hp，生命值耗尽则失去效果，但是多余伤害不会伤害使用者

大盾—5贯，+3护甲（双手），失去敏捷的护甲加成，20hp，生命值耗尽则失去效果，但是多余伤害不会伤害使用者

道具：

干粮—5文，提供一天的伙食

箭矢—100文，可以作为远程武器的弹药，暗器用的箭矢价格也是100文。