

---

本文档旨在用最少的文本为没有接触过时间线规则的新玩家上手**所有**游戏内容。

## 时间线是什么？

时间线是一个 TRPG 游戏规则，比较特殊的一点是它必须借助电子设备进行游戏，也就是仅使用纸币将无法进行游玩。MayuriBot 是时间线规则的官方机器人，本文档将会通过教程来为新玩家梳理该机器人的常用指令。仅会覆盖玩家使用的指令，主持人指令不会包含。

本文档默认你已经有了一部分 TRPG 以及在 QQ 上跑团的经验。如果你不知道什么是跑团，并且对 TRPG 的基本逻辑没有了解，推荐先进行一些搜索。本规则除了战斗系统外，和传统的 TRPG 共享同一套游戏逻辑。

MayuriBot 的 Github 链接：

<https://github.com/WhiliMior/MayuriBot>

MayuriBot 的指令文档：

<https://github.com/WhiliMior/MayuriBot/wiki/%E6%8C%87%E4%BB%A4%E6%96%87%E6%A1%A3>

创建角色请跟随主持人和规则书的引导，使用 Excel 人物卡进行制作。

## 第一步：游戏前的准备

### 角色卡导入：

与 bot 是好友的情况下对 bot 私聊或者与 bot 在同一群聊下直接发送角色卡导入指令即可。如果直接粘贴出来是一张图片，可以试着打开电脑自带的文本编辑器复制，然后再复制到 qq 中。

关于负重：

需要注意的是，在导入前，请务必删除人物卡页面中，武器列表内的所有内容。因为武器使用另一个指令导入，因而如果不这样操作，负重会出现错误。

### 导入武器：

在 Excel 下方，点击武器列表，在每一个武器的右侧都可以找到一串指令。和角色卡导入一样如法炮制，就可以导入武器了。武器一次只能导入一个，如持有多个武器，请分次导入。

在导入了角色和武器之后，进入游戏前的准备就算是完成了。接下来，请更改群名片。群名片是方便主持人辨认玩家的方式，除非主持人另有要求，否则在此处推荐如下格式：

---

## 等级 职业 姓名

例如说，我的名字叫约翰，等级为 10，职业是商人，那么我的名片就是：

lv10 商人 约翰

### 管理数据

本机器人允许一个玩家持有多个角色（在某些模组中可能会使用）。不同玩家之间的角色可以重名，同一个玩家名下的角色不可以重名。如果录入姓名相同的角色，新数据将会覆盖老数据。

你可以使用如下指令来管理角色：

- `.chr #` 显示现有角色列表
- `.chr {序号} #` 选择角色
- `.chr show #` 显示角色属性
- `.chr del {序号} #` 按照序号删除角色，一次只能删除一个

详情以及其他指令可以通过之前链接中的指令文档来确认。

同样的，对于武器，你也可以使用如下指令来管理：

- `.wp #` 显示现有武器列表
- `.wp {序号} #` 选择武器
- `.wp show #` 显示武器属性
- `.wp del {序号} #` 按序号删除武器，一次只能删除一个

## 第二步：游戏的基本指令

### 基本检定

接下来，你已经准备好开始游戏了。在非战斗的情况下，根据主持人的要求，你可能会被要求对你的行动进行检定。例如说，主持人会告诉你“请过力量”，那么你就需要使用指令来进行检定。检定指令如下：

- `.ex {属性/领域} #` 进行检定

在需要对力量进行检定的情况下，指令如下：

.ex 力量

如果说主持人要求你进行其他的属性检定，如法炮制即可。

### 交涉检定

有些时候，你可能需要通过交涉来推进游戏。例如，说服一个门卫放你通行，诱惑一个司机告诉他你今晚会给好处以换取对你的信任，恐吓一个当地村民让他说出他知道的消息。

---

一些情况下，主持人会要求你进行交涉检定。交涉检定是基于你的基础属性和你在进行检定前的 rp (role play) 决定的。在这时，主持人会给你的 rp 进行打分，越是优秀的 rp 越是能够增加你本次交涉检定的成功率。

如果主持人告诉了你你的 rp 分数，然后与你说“请进行交涉检定”，那么你就需要如下指令：

- .neg {rp 评分} # 进行交涉

例如说，我获得了 30 分的 rp 评分，我的指令就如下：

.neg 30

rp 分数的范围通常为-100 到 100 之间，但是有可能会低于-100 或者高于 100 的情况。分数越高意味着影响越为积极，成功率就越高。60 分并不是及格分，如果你发现你的分数低于 60，这是正常的。具体打分的规范请参照规则书。

如果你认为给予的分数并不公正，你可以与主持人商讨，也可以继续 rp 来改变分数。

### 第三步：战斗

随着游戏的进行，你可能会遭遇战斗。战斗系统为本规则的特色，它不使用回合制，而是通过计算来得到每个人行动的时间，快者先结算，然后立刻决定下一个行动。

#### 战斗逻辑

战斗的逻辑是，每个角色都会有 11 个属性可供使用，每个属性在角色创建时就已经确认了。那么对于每一次行动，玩家都必须选择一个属性进行使用，例如打拳需要调用力量。

玩家的每一个属性都是一个效率，而这个效率乘以玩家行动的前摇时间就是该行动的结果。例如说我的力量属性是 10，我决定打拳，我决定这次拳击的前摇时间是 5t，那么  $10 \times 5t = 50$ ，得到我这一拳的伤害为 50。当然这并非是该规则的正确数据，不过你应该已经了解了这个属性是如何在战斗中调用的了。

每一个行为的前摇时间都是玩家决定的。

在 pve 战斗中，对于行动的计划 and 编排就是主要的玩法。例如我知道 boss 在 8t 的时候会有一无法规避的 aoe，那么我的行为就可以是先进行 5t 的攻击，再叠一个 3t 的甲。在 8t 时，我的甲刚好叠出来，正好可以抵消 boss 的伤害。

在 pvp 战斗中，对于对手属性值的猜测和对行动的博弈就是主要的玩法。例如在战斗开始时，我不知道对方的属性为何，但是一旦我的行为结算，对方就可以通过时间和数值反推出我的属性数据。同样的，对方的属性也会这样暴露。如果你知道了对方的强势属性和弱势属性，你就可以通过行动安排来尽可能地逼迫对方多使用弱势属性，以此来打出效率差。效率差是 pvp 游戏决胜的关键。

---

## 开始战斗

当主持人宣布“战斗开始”之后，所有玩家都需要“同时”输入战斗指令。这里的同时指的是在游戏时间内，所有玩家的游戏角色都会同时开始行动，玩家并不需要卡点在现实世界中同时输入。

## 使用武器

如果你决定使用武器，请确认你现在使用的武器是你想要使用的。如果你想要更换武器，请参照前文的指令。战斗中使用武器的指令如下：

- `.bat wp {时间} t/{影响数值} (笔记) # 武器指令`

除号表示左右二者选其一

如果你使用的是增幅武器，则二者都可以使用。例如我使用一把小刀，我的指令就是如下：

`.bat wp 3t`

或者

`.bat wp 14`

数字带 `t` 意味着我输入了前摇时间，`bot` 会为我计算伤害。不带 `t` 意味着我输入了伤害，`bot` 会为我计算时间。需要注意的是，增幅武器如果直接录入伤害，最终的伤害会比录入的伤害高，因为增幅武器对伤害进行了增幅。

笔记为可选项，但是如果你不想让主持人忘记你到底做了什么的话，尽量还是加上吧。

如果你使用的是火力武器，则你仅仅可以使用数字，而不可以使用带 `t` 的指令。

火力武器的数字指的是使用的弹药数量。例如，我有一个左轮手枪，弹匣为 6，单发前摇为 `0.5t`，单发伤害为 3。我决定连打三发：

`.bat wp 3`

那么，`bot` 就会告诉我，我这个行动的总前摇时间为  $3 * 0.5t = 1.5t$ ，总伤害为  $3 * 3 = 9$ ，弹匣余量为 3。

## 使用相关属性

如果你决定不使用武器，而直接调用属性的话：

- `.bat {属性} {时间} t/{影响数值} (笔记) # 战斗指令`

---

和武器指令很像，但只是把 wp 换成了属性。属性由你自行决定，需要用合理的属性来描述行动。

如果你想要使用技能，指令也是这个。不过属性则是在你做技能时决定的技能相关属性。

接下来由两个指令你可能会用上：

- .bat # 直接显示时间轴
- .bat out # 使角色退出战斗

#### .PRE 指令

如果你不想让自己的行动被记录，而只是想看看如果我这么做伤害会是多少的话，请使用如下指令：

- .pre {属性} {影响数值} # 计算时间
- .pre {属性} {时间}t # 计算数值

该指令仅仅会计算值，而不会录入战斗系统。

那么，行动的前摇如果是自己决定，伤害也是自己决定的话，到底给多少比较好？在这个游戏中，两个属性完全均衡的人（指基础 6 属性都一样，填写的百分比全都是 33）需要一个 20t 前摇的拳击才会杀死对方。也就是说，一次 1v1 的 pvp 战斗通常会持续 20t 左右。而在 pve 中，根据副本不同，需求的行动规划也不同。只有经验多了才会更上手。

#### 资源记录

在战斗中，如果受到了伤害，就需要对体力或者意志进行记录。指令如下：

- .crd # 查看当前状态
- .crd 体力/hp {变化值} # 改变体力
- .crd 意志/mp {变化值} # 改变意志
- .crd 现金/cash {变化值} # 改变现金
- .crd reset # 重置体力和意志，不影响现金

当然了，现金并不是战斗资源，只是它同样使用 crd 指令记录罢了。变化值必须携带正负号，负号表示减少，正号表示增多。

### 第四步：拓展指令

#### BUFF，增益与减益

接下来，就是加 Buff 的部分了。有些时候，主持人会要求玩家输入 buff 指令。如果玩家进入了一个场地，或者区域，该区域会对进入的人造成属性减益，那么主持人就会要求添加 buff。增益和减益都叫做 buff，不过数值一个为正，一个为负。

直接上指令：

- 
- .buff # 显示所有 buff
  - .buff {来源} {属性或范围} {数值} {类型} # 添加 buff
  - .buff del {序号} # 按照序号删除 buff，一次只能删除一个
  - .buff del all # 删除所有 buff
  - .buff {属性或范围} # 按照属性或范围列出影响该属性或范围的所有 buff

属性或范围有如下选择：

1. 单独的 11 个属性之一
2. **物理，领域，思维，所有**这四个之一

思维会影响思维的三个属性以及领域

Buff 的类型有四种：**直接加算，直接乘算，最终加算，最终乘算**。同样也可以使用数字 1, 2, 3, 4 来表示

通常而言，主持人会直接给出指令，玩家只需要发送就可以了。

好了，你已经了解了该游戏的基础操作以及基础的运行逻辑。你已经准备好使用该规则开始冒险了。虽然第一次使用可能会有些小失误，尤其是战斗上不一定会很熟练。但是相信你很快就能掌握，并享受这游戏带来的独特乐趣！

## 升级！

哦，对了！在完成一定的游戏流程后，主持人会为你的角色升级！看看如下指令：

- .lv +{数字} # 升级
- .lv -{数字} # 降级