1. 角色

a.属性

亲密度

和其他角色的关系

体力

影响行动次数，影响伤害，影响道具使用，影响场景交互

智力

制作道具有加成，科技树有额外加成，事件有额外加成

血量

玩家是否存活

可行动

游戏是否结束

道具栏位（强壮、普通、羸弱）

影响携带道具数量

b.固有技能（分为战斗类、功能类、资源类）

战斗类（战斗内可使用的技能）

功能类（为队伍提供帮助）

Buff（在战斗外提供战斗内属性）

探索

资源类（提升资源获取）

采集

加工

c.初始道具

简易加工台（所有角色均拥有）

绘制地图（所有角色均拥有，绘制结果不同）

1. 随机性事件
2. 事件

探索事件

路径事件（玩家每移动一格随机一次）

区域事件

气候事件（开始时随机30天气候，后续每4回合随机一次）

社交事件（每回合随机一次）

突发事件（每回合随机一次）

1. 遭遇（遇到敌对势力进入战斗）
2. 物品

a.类别

消耗品

道具

1. 属性

伤害

1. 科技树（通过消耗资源解锁新功能，或提升属性）

信仰（改名，开地图）

1. 场景

地图（正方形块）

区域地图

区域内详细地图

地块

类型

污染（随信仰增加替换为可开放，进入后会大幅减少血量）

已开放

已占领

区域

固定区域（每局游戏开始生成在玩家所在区域固定位置的区域）

随机区域（每局游戏开始随机生成的区域）

1. 建筑

功能性建筑（增加探索能力，制作物品，点科技树）

工作台（制作物品）

图腾（改名，点科技树）

资源类建筑（收集资源）

气候（调整事件发生几率，可被影响）