

COC 粉红团补充规则 A 测版

说明：此规则为自创的 coc 粉红团补充规则，适用于 6 版 coc 团，
请 18 岁以上成年人在家长陪同下使用

托马斯小火车，污-----裤衩裤衩裤衩裤衩……

粉红团，众所周知，相当于在 coc 跑团过程中玩 galgame（注意，两个异性 pc 的 pl 为同性的情况是很常见的），未来增加游戏乐趣，我尝试编写了一套粉红团使用的补充规则，请大家指正。

一 好感度

人物 A 对人物 B 的看法与接收程度被称为“A 对 B 的好感度”。非同性恋同性角色间好感度最大为 99. 异性角色间及同性恋对同性角色好感度无上限。所有角色间好感度无下限。

1. 所有 pc 之间初始好感度为 50，再由角色卡信誉度与 app 同时进行调整。
调整的最大加值和减值为 45，由于人是看脸的生物，所以 app 的调整效果会远大于信誉度。

信誉度对好感度的调整：

0-15%	-10
15-35%	-5
35-50%	无调整
51-60%	+5
61-70%	+10
71-80%	+15

APP 对好感度的调整

0-4	-45
5-7	-25
8	-15
9	-5
10-13	无调整
14	+5
15	+10
16	+15
17	+25
18	+35

如 pl 有特殊要求，kp 可酌情修改某个或数个 pc 间好感度。

2. Npc 人物对调查员的初始好感度为 50, 由角色卡信誉度与 app 同时进行调整。
调整的最大加值和减值为 45
-

信誉度对好感度的调整:

0-15%	-15
15-30%	-10
31-40%	-5
41-50%	无调整
51-60%	+5
61-70%	+10
71-80%	+15

APP 对好感度的调整与 pc 间调整相同。

信誉度与 app 调整结束后, 职业相同好感度+5

3. 调查员对 npc 人物的初始好感度为 50, 由于 npc 的设定可能不包括信誉度与 app 的数值, 所以由 kp 根据 npc 人物对调查员好感度的信誉度和 app 调整方法酌情修改。
4. 补充调整。(根据不同世界观的模组, kp 可以进行修改和补充)
所有非同性恋人物对性别相同的同性恋好感度-10
死宅对百合, 腐女对基佬的好感度可以酌情增加 1, 3, 或 5
萌点触发: 可以对触发萌点的角色(如水手服或兽耳娘之类)的好感度提升 1, 3 或 5, 可以与上一条同时结算。
情敌仇视, 在知晓对方为情敌的情况下, 好感度减少 10
打死白学家, 所有人对白学家好感度减 5

补充调整后, 好感度无下限, 上限为 95.

5. 模组开始后好感度处理:
每次对对方进行一次有利行为或影响都可能提高 1, 3, 5 或 10 的好感度, 不利行为和影响会消减 1, 3, 5 或 10 的好感度, 具体数值由 kp 和 pl 协商决定。
模组完成后, 由于共同经历了一场冒险, 好感度+5, 如果模组包含战斗, 则 +10, 最高加至 95.
-

好感度效果(包括数值影响与 rp 影响):

- <0: 难以消融, 深入骨髓的憎恨, 如果见面, 每天都要进行 1/1d6 的 san 值检定。
对象死亡后, 恢复 1 点 san, 如果亲眼目击其死亡, 不仅不掉 san, 还会恢复 1d6 的 san 值。
- 1-10: 看见他/她就痛苦, 如果见面, 每天都要进行 0/1 的 san 值检定。如果目击对象死亡, 不论死状如何凄惨, 都不会掉 san。
- 11-25: 不, 我不想听到这个人的名字, 是在是太让人反胃, 恶心了。
- 26-35: 不要出现在我眼前, 你让我心烦, 我的意思是一一滚!

36-45: 讲真, 我们不是朋友, 你不要指望我会对你倾力援助。
46-55: 您好, 初次见面。
56-65: 我认为可以相信你, 需要什么帮助吗?
66-75: 朋友是宝贵的, 我不会为了自己的利益出卖朋友。
76-90: 真正的朋友。如果目击对象死亡, 在进行普通队友死亡的 san 值检定后需要额外再进行一次 0/1 的 san 值检定。
91-99: 你对我无可替代。对象死亡 san 值减 1, 如果目击对象死亡, 在进行普通队友死亡的 san 值检定后需要额外再进行一次 1/1d6 的 san 值检定。

非同性恋同性角色好感度补充效果:

<25: 存在干扰, 失败的好感度检定同场战斗时输出伤害-1.
76-99: 连携攻击! 成功的好感度检定同场战斗时输出伤害+1.
在好感度为 90-99 时额外获得: 兄弟连心, 其利断金! 成功的好感度检定可以免疫大失败判定与对手大成功判定 (需要每次检定)。

异性角色与同性恋角色间好感度补充效果:

<55: 肯定拒绝, 而且是严肃带着憎恨地拒绝对方的告白。
56-75: 你是个好人, 告白会发卡。
76-90: 朋友以上, 恋人未满, 告白可由 kp 和 pl 商议决定。
>91: 你跳, 我也跳, 告白必定接受。

<25: 宁愿去死, 如果发生关系后需要进行一次 1d6/1d10 的 san 值检定。
26-45: 恶心, 发生关系后需要进行一次 1/1d6 的 san 值检定。
46-55: 蓝瘦, 发生关系后需要进行一次 0/1 的 san 值检定。
56-75: 选择忘记, 发生关系后并没有什么影响。
76-90: 美梦成真, 发生关系后恢复 1 点生命与 1d2 的 san.
>91: 人生圆满, 发生关系后恢复 2 点生命与 1d6 的 san.
双方好感度皆为 76-90: 唔, 恋爱喜剧的腥臭味, 发生关系后好感度+1.
双方好感度皆>91: 干柴烈火, 如胶似漆, 发生关系后好感度+3

二 奴隶与信徒

在一些世界观里可能出现奴隶 (性奴隶) 制度; 偶像会有一大群言听计从的信徒粉丝 (豚), 在粉红团中, 这两种都会产生一些特殊的影响。

1. 奴隶

不论怎样的奴隶都是自己的资产, 主人对奴隶的好感度下限为 45.
扭曲的心理, 奴隶对主人好感度达到 75 后, 只能通过啪啪啪提升, 每次啪啪
啪提升 5 点好感度。

2. 信徒

粉丝对偶像初始好感度下限为 76。
自我清醒, 结束崇拜后好感度恢复到基础值 50。

当粉丝对偶像的好感度打到 90 时，会成为偶像的豚，即偶像的所有命令都会执行，为了保护偶像不择手段，每天可以用一次成功的减半好感度检定使一次 san 值消减减半。

偶像可以通过全部三项检定，包括偶像技能（唱歌跳舞），信誉，app 乘 3，把一个人变成其粉丝，对每个人只能尝试一次。

三 啪啪啪

啪啪啪可谓粉红团的核心内容，啪啪啪的过程依次为场景选定，衣装选定，方式选定，姿势选定，时间选定，发射选定，再起判定。

1. 场景选定

对于啪啪啪，场景是很重要的，选择在温馨合适的场景可以为啪啪啪双方恢复 1 点 san 值。

温馨的场景是一个宽泛的概念，对于某些爱好独特的人来说也许会是野外，公共场所，车内或地下室，具体情况根据 pc 设定，由 kp 与 pl 讨论决定。

2. 衣装选定

人靠衣装马靠鞍，衣装的选取多样，包括制服校服女仆装和谐内衣等等……衣装的选取可为啪啪啪增加兴趣，合适的选择可以增加 1 分钟啪啪啪时间。

3. 方式选择

教主云：“伊人具四口。”

啪啪啪的方式很多种，请 kp 和 pl 发挥想象。本人是处男，别指望我会在规则中给出提示。

4. 姿势选择

我什么都不知道。

5. 时间选定

根据男性不同年龄身体素质的不同，啪啪啪的时间也不同。（年龄单位为年，啪啪啪单位为分钟）

0-13 你在想什么？

14-17 2d6+1

18-25 1d6+2d10

26-32 2d10+1

33-40 2d10

41-47 1d6+1d10

47-55 2d6

56-65 1d10

66-71 1d6+1

72-120 心有余而力不足

6. 发射选定

枪是危险的，射进人的身体会出人命。

7. 再起判定

你是否有再装弹的能力？体质检定告诉你。
每次开枪后进行体质检定，通过后可以在装填。

1-2 体质*5

3-4 体质*3

5 体质*2

>5 体质*1

如果你体质检定一直成功，你可以做到死。（由 kp 判断结束时间）

8. 坏掉了

每次发射后，如果发射选定为可能出人命的方式，那么女方将会进行一次意志*5 的检定，未通过则到达顶点，效果为对对方好感度+1，如果一次啪啪啪的每次意志检定都失败，在啪啪啪结束后对对方好感度+3 并回复 1d6 的 san。
每次啪啪啪后，男方都会增加一点对对方的好感度。

9. 百合无限好，T P S 细胞

百合没有发射选定和再起判定，时间为双方进行一次 2d10+体质，取小值为时间（分钟），并双方进行坏掉了判定。值较小的进行意志*4 检定，值较大的意志*5 检定。

四 新生命

生命是宝贵的，赋予生命是神圣的。

1. 判断新生命是否降临

在啪啪啪时，如果发射选定从生物学上讲确实会出人命，那么，母本进行一次体质*3 的检定，如果通过，则怀孕。Kp 暗骰 1d6，决定子代性别，奇数为雄性，偶数为雌性。母本可以通过一次大成功的灵感检定得知已怀孕，普通成功可以略微有所意识，由 kp 决定透露多少信息，而父本可以通过一次大成功的灵感检定知道子代的性别。任何人都可以通过一次成功的医学检定得知母本是否怀孕，在大成功或有医疗环境的情况下可以额外得知胎儿的性别以及是否有先天性疾病。

（所以说点了医学的各位，请随时对女性角色投医疗吧！）

p. s. 天朝法律禁止提前检测胎儿性别，所以天朝模组中医生 pc 应当拒绝父母对胎儿性别的询问，否则 kp 应当给予制裁。

现代社会男女平等。

2. 毕竟是自己的孩子

无论双方好感度是多少，只要选择堕胎，就会减少 san 值。

不同好感度损失的 san 值不同

<0: -1

1-20: -1d2

21-45: -1d3

46-55: -1d6

56-75: -1d10

76-90: -2d6

>90: -2d10

3. 遗传

感谢孟德尔，为我们又增加了几道大题。

母本怀孕后，kp 暗骰 1d100，结果小于 5 是龙凤胎，6-10 是双胞胎，其余结果为普通。

后代调查员的成年属性中，男性的 str 继承父母双方中最高值，女性的 app 继承父母双方中最高值，其余属性为平均值+1（最高 18 向下取整）。