毕竟是瑙计的trpg化开端，就轻松地写一些没边的东西。

必须要强调一点，Nauki与魔法世界的dnd不同，它在追求dnd达不到的真实；Nauki与真实世界的coc不同，它给予人类以绝对能抵抗住外来侵袭的武器。

——物法双修的世界观是真的难办。【吐血】

人物卡创设：

沿用dnd规则，上限20

|  |  |
| --- | --- |
| 筋力 | 反映一个人的力量，包括瞬时与持久。在没有特殊标明的情况下此数值显示为一分钟以内此人可以发挥出的力量，包括负重，挑扛，格斗等。1分钟之后进行耐久检定，失败则力量会持续下降（非永久） |
| 耐久 | 反映一个人的肉体坚韧程度，基本用法和coc规则中的体质如出一辙，扩展的部分是——有些人的耐久可以抵抗魔法元素的伤害。 |
| 体型 | 直观来说就是反映一个人身高体重参数的数值，用于进行近战伤害加值计算、部分食人生物的攻击优先度选择，以及入墨尔彦部的交通税缴纳问题【大雾】 |
| 敏捷 | 反映人类肢体敏捷程度。这里的敏捷指“快且灵活”，不是随便来个短跑冠军我就说他是敏捷18的变态了，非要说的话，障碍赛冠军？就是这个意思，毕竟在战场上光会跑路不管用，躲子弹才是正经。 |
| 感知 | 这里的感知是集合了视听触嗅味感的六感，指人对自身所处环境的综合分析能力，所以是coc的侦查聆听追踪大礼包。当然，听到和听懂，完全是两个概念，实际使用的时候往往还会有智力骰甚至智力骰对抗【反侧写的谍报人员留下的现场】 |
| 智力 | 反映一个人思维的灵活程度【左脑】以及非教育涵盖的信息记忆牢靠程度【右脑】 |
| 魅力 | 不仅仅指颜值，还要算上气质一类，对人对兽通用。实际的意思算是“对方会不会很乐意与你进行交谈，在你们完全不认识或者仅有一面之缘时”，对于熟人来说，魅力则是说服时会计入成功率计算的加分项。 |
| 幸运 | 好汉难过非酋关。概率性发生的事件就交给幸运检定吧，不要耗费脑子在决定做还是不做上面。 |
| 意志 | 指遇上突发事件时是否能保持镇定并作出正确的操作，被引诱时会不会屈服。以及，意志是瑙计魔术体系中对抗向外释放系法术的万金油，钢铁意志即意味着只会咏唱的法师根本无法撼动你分毫。意志是区别于生命的另一个精神血条，所以意志是人物卡里和生命并肩的满值100属性。 |
| 魔力 | 指实际能使用的魔力份额。一个魔术理论的天才可能并不适合成为法师，只因为他分到的那份魔力太少，或者他过于恃才傲物而忘记了后天的强化。 |
| 教育 | 通过教育机构或者自行学习得来的“知识”，是被固定化的信息，而非智力项里包含的特定缓存消息。博学多才的人在面对多样化的信息时总是会有优势的。 |
| 生命 | 肉体的生命活力参考标准，标准满值100，会因为体型、耐久以及身体状态进行初始调整。调整后的上限只能通过增长体质和体型来增加。 |

创设方法：根据人物是否有详细的预设背景进行设定。原则上应该执行骰点规则。

筋力、耐久、敏捷、感知、魅力：5D4；

智力：5+5D3；

体型：6+2D6；

幸运：3D6；

意志：（6+4D4）\*5；（是的，这里出现了钢铁意志的20+反人类）

生命：25+体型\*2+耐久\*3-意志/5；

教育：智力/2+4D3；【注：除法结果向下取整，原则上结果不高于20】【所谓的智力/2是指不需要刻苦用功只要脑子好就能学好的部分课程，也就是说，50教育是初中毕业水准】

魔力：（智力+教育+3\*意志/5）/5（向下取整）

以上是基础的十二维数据设定。一般来说，只是口胡团需要的话这些数值已经能够用来进行剧情向跑团，并进行极度简单的小型战斗。

和民族相关的一些调整值（在所有属性计算结束后的第二道工序，可以计入技能点计算）：

外部人类：无。现代的文明环境下这个数值十分正常了。

穰地平民：教育固定-5，这5点自由分配在筋力、耐久、敏捷、体型、智力上，但是这几个属性值不可超过20。（长期实行愚民教育，比起知识他们更看重身体素质和是否有点小聪明）

穰地贵族：教育固定-3，魅力+3（被愚民化不是那么严重的群体。学习了成体系的礼仪。）

旅居人：体型-5，最小不低于8，没有扣完的部分在筋力或者耐久上扣除，这5点自由分配在智力、教育和意志上，几个属性值不可超过20。（旅(ji)居(bu)人(sai),长期流亡生活，家教之风盛行，6岁以下全都会看文言文的NB民族，再穷不能穷教育的典范——代价是营养不良的人特别多）

明岛人：教育+3，意志-10，耐久-1。（很高明的愚民方式，过早的福利化社会和阶层固化让人更像国家机器上安分守己的小齿轮。要什么意志呢？我们不用施法也过得很舒服；要什么身体素质呢？该做的事情都有机器在干啊。）

以此人成人以前的成长环境作为判定依据。有多种成长环境的，以10-17岁期间状况为主。这个需要kp和dm进行把关。【判定规则可以根据原理编写】

关于技能点和检定：coc和dnd的规则各有千秋，在此我是很想对其进行取长补短的。

首先说一下coc和dnd规则的优缺点。Dnd设置挑战等级使得骰点成功难度可视化，比较仿真，但是不同物体设置不同挑战等级、实战阶段一个一个地对照计算实在麻烦；coc的设定为“50以上的技能已经达到专业水准”，而从我实际跑团的经历来看，符合“专业”这个设定的数字应该是75+（比较稳定的成功率），但是限于技能点有限我们不可能在很多技能上点出75+，这个美国人设定的几乎没有多才多艺者存在的规则对于明岛出来的精英也是妥妥的侮辱。所以我们在此折中。

【虽说折中了也未必好到哪里去】

基础检定法：d20骰点，数值与20-待检定技能点比较，大于等于则通过检定。允许buff存在，数值和骰点取和。

这里的大于是指你在施放技能时有没有掉链子。高手失手的可能性依旧是存在的。

这一条适用于大部分情况的检定。当然，dnd的挑战者等级制度和场地buff规则依然存在：

检定结果=D20+自身buff-挑战者等级，与20-待检定技能比较。

【注-挑战者等级：待检定技能所对抗的技能值。】

for example：ewo的感知是19的高值。

某次她在夜间的伊瓦尔部导弹科走廊上，背后刺杀8级的xxx想要对她下手进行暗杀。

Ewo感知检定：1D20=4；检定结果为4，与20-19比较，4>1

于是她成功躲过了这一发偷袭，但是可能并没有抓住这个偷袭的人。（这里的描述可以适当参考coc的困难极难描述。当然，**骰点结果**的1=大失败/20=大成功规则依旧保留）

如果她正处于战后的休养期，身体抱恙，那么她的检定值实际上会有-4的效果，很好，我们的主人公一命呜呼。

如果这个杀手眼瞎正好挑中了伊敦形态的ewo，4+伊敦的buff野兽直觉10=14，结果大概是杀手被ewo像拎小鸡仔一样拎起来……“小老弟你怎么回事？”

如果杀手是已经做了周密计划的源绪凛，那么这里需要源绪凛检定一次技能刺杀或者敏捷幸运组合骰，以通过和不通过为标准进行挑战者等级是否降级的判定，通过则挑战者等级不变，不通过则等级减半（向下取整）。源医生刺杀16级，1D20=10，那么ewo的检定结果是4-16=-12，死得透透的；源医生丢人地骰出了2，于是ewo检定结果为4-8=-6，高手虽然马失前蹄但是还是料理了丝毫没有察觉的ewo。例外是源医生骰出1，那么结果应该是ewo躲过了，但是并没有抓到源医生。

如果杀手是已经调试完备的1m高度全方位打击的朗基努斯射线枪，那么这里的感知挑战等级会变成6，4-6=-2，ewo再死一次。

发现了吧，静态环境下挑战者等级存在于检定者 “与某样失手概率很小的东西对抗”时，评判标准暂时卡在“相关技能等级是否在10以上”。【静态环境是刺客脑用语？类似白头像状态（bushi）】动态环境则取消托管的直接检定法，采取全程挑战等级方式进行战斗（标准dnd战斗轮）。

这个规则看起来对于10以下的技能十分不友好，所以我想解释说，这是对pc的必要保护：被技能10以下的NPC撂倒什么的就太没面子了。

关于大失败/普通成功/困难成功/极难成功/大成功判定：

大失败：骰点出现1的情况，直接判定为大失败，**施放技能无效化，挑战者等级判为0**。具体的操作规范与描述还请kp/dm自行把握；

大成功：骰点出现20的情况，直接判定为大成功，施放技能绝对成功，伤害满值/技能检定结果奖励。依旧要让kp/dm自行把握。

普通成功：检定成功，技能施放有效。

困难成功与极难成功：和coc比较方式不同的地方在于这里的比较大小是和（1-1/2）技能或者（1-1/5）技能比较的，超过则进入判定范围。实际的效果可以给予适当多的信息，或者伤害的1-2次重投取最大的机会。但是由于这个世界观下满天飞的buff，个人不是很推荐这个使用方式。

关于动态和静态环境：认为静态环境下的个体占优势。即环境的判定方式为——

事件发生过程中的参与者数目（A+B）=A（静态环境者）+B（动态环境者）

A>=B,采用静态判定，待pc对抗的技能等级10以下算为无等级。

A<B，采取动态判定，依照实际等级进行判定。

【刺客信条潜行派玩家的毛病：非通缉状态下我最NB】

【生动形象地说一下啥叫静态动态环境吧，静态是你觉得你很安全的状态，你能以高效率完成你想要做的事情，发挥稳定；动态是你觉得有人立刻要打你（追逐状态或者出战斗轮后短期的匿踪状态，默认为无战斗行为后3轮）或者你正在战斗轮中，精神亢奋的同时身体控制能力也随之轻微下降，容易打出暴击伤害。这些是对于pc的描述。NPC同样采取这种判定，于是在静态环境下pc会占据更多优势。】

技能点设置

一般上限为20，但是在多数情况下不允许19及以上的pc存在。碾压什么的……NPC也要面子啊。

先放一张示例卡来看看会是什么画风

艾米珀林·迈杜克

身高 173cm 体重 59kg

血型 A型 /RH阳性 性别 男

出生日期 1990年6月28日 民族 古绳文裔

国籍 德籍-明 宗教信仰 无

学历 德国亚琛工业大学机械学士 美国麻省理工学院硕士

身份 明岛内司首席议员、外司两票议员 伊瓦尔部研发科副科长

生命63 意志95

筋力8 耐久13 敏捷15 感知4 魅力12 智力17 体型11 幸运7 教育18 魔力18

【专长】

机械设计：17 召唤(穆系)：18 机械组装、操作与维修：16

演说-煽动：15

【通用】

话术：12 图书馆使用：14 非机动车驾驶-（平衡需求/无需求）：11/12

科学：数学：12 科学：物理学：14 科学：工程化学：12

闪避：7 射击-手枪：13 格斗-刺剑：10

乔装：9 机动车驾驶：10 急救：6

母语：北语 18 外语：英语：14 外语：德语：14

资产：7 信用：6

【特有】

麻木：14（痛觉不灵敏，因失血造成的属性减值取消；小病不犯，得病全是自己身体搞事）

自我洗脑：10（意志面临减值时会进行检定，成功则不会减值，但是对于减值的原因会一无所知，甚至忘记重要信息，意志高于20时洗脑检定成功即可生效）

特技 1 机械设计（A）

近乎“机械解析”的能力。实际操作过便能画出图纸、看着图纸就能想象出机械实际运作的形态。

2 召唤(穆系)（A++）

无自我意识物体以最短路径飞来的召唤方式。以艾米珀林的操作精度，甚至可以完成几乎所有机械装配。

（最大会有1cm的误差，可对50kg以下的物体做极限在5m/s2的加速、维持10m/s速度的操作）

————————————————————————————————

外貌特征：古绳文裔，偏矮的中等身材（上：下=0.95：1.05，肩臀比1：1）

与其他人相较骨架较小。面部特征较为中性化，灰瞳。长发，刘海公主切，其余部分以发带束起并垂于背后，颜色是缺失鲜艳色彩的灰白（自身免疫病造成的毛囊色素缺失）

轻度肌无力，无法久站，大多数时间坐着。

着装： 不论什么时候的着装都会极力追求得体、高贵。留学期间几乎全天西装革履(反正不需要运动)，在出席活动的时候则会穿着礼服，目的是极力使自己的身材看起来好一些。

（因此会要求实验室的白大衣也要在腰际收紧）

聊天室 权限 使用者 ID 阵风（蓝绿色）

军部信息

职位 伊瓦尔部研发科副科长 犹基里尔部芬兰分部赫尔辛基大学访问学者

军部评级 A ID 010119900628204LAC 代号 Rafale（阵风，或者拉斐尔）

【204(墨尔彦德籍)】

专长 机械设计，演说

武装 附带磁悬浮驱动的电动轮椅（车）

【在明岛的运货轨道上可以使用自身能力驱动，每百公里1kJ/40%电池，时速10—40km/h】

家系 修瓦那部族，秋氏穆系 籍贯 明岛湖区 现居地 明岛湖区

亲属 父-卢卡利·秋 母-露西安娜·盛 姑祖母-罗缅因·魏 姑母-希斯恩·殷

政治身份 明岛内司首席议员、外司二级议员（2票）

社会身份 研发科副科长，研发科发言人

全名 Edomiporin Richomza Mu‘edoc Qiuc

极为健谈的家伙，说话虽然音色偏高，但是因为积鼻炎而语气偏为阴森。

极度讨厌猫，对仓鼠的态度一般，还算喜欢自己一手养大的狗。

表演型人格，高痛阀。

17岁时即进入犹基里尔部进修德语。

技能分为很多类：按照触发方式分为常驻发动，主动触发，被动触发；按照擅长情况分为专长、通用和特有。

特有：仅属于这个人的**常驻发动或者被动触发类技能**，注意并非主动使用类。这个技能的评级会根据其相关的属性值进行范围判定。原则上特有属性不超过2个。

麻木：14（痛觉不灵敏，因失血造成的属性减值取消；小病不犯，得病全是自己身体搞事）

自我洗脑：10（意志面临减值时检定，成功则不会减值，但是对于减值的原因会一无所知，甚至忘记重要信息，意志高于20时洗脑检定成功即可生效）

麻木是一个和耐久、血量相关的技能，（生命63/5+耐久13）/2=12（向下取整），那么这个技能可以写在10-14之间。【即上下波动+-2】

而自我洗脑是意志对智力的挑战。意志95/5>智力17，仅仅为普通成功，那么按照普通成功的下限50-10级为技能上限来写入。

可以参照这个方式来进行编写和某个属性相关或者某几个属性发生对抗的技能。

专长：昭示此人职业或者看家本领的技能。所以原则上不低于min={技能决定性属性平均值,15},最高不过下限+3~4（这个数值由GM决定）原则上专长不超过5个

【专长】

机械设计：17 召唤(穆系)：18 机械组装、操作与维修：16 演说-煽动：15

可以看到，艾米的职业为机械师，是一个需要头脑（智力）和一定教育水平的职业。他的智力和教育是17、18的高值，所以技能下限为15，上限为18，对应机械设计、机械组装操作与维修。召唤术是需要意志来进行操纵的法术，那么同样，下限15上限18。煽动演说是他作为副科长/发言人的必备技能，魅力、幸运和意志均为要素，（13+7+19）/3=13，则技能可以设置在13-16级之间。

【为什么是15级为最高下限？

实际上很多coc房规都有“技能上限75”的限定，毕竟coc认为技能点50为专业水准。

而coc玩家的体验并不佐证这一点，他们会认为75-80才会让这个技能很稳。于此同时，18-19对应的是90-95的技能点，原则上我们不希望90+的技能频繁出现，所以将上限设置在这里是不得已之举。而决定性属性如果不够高，职业技能想必也很难达到理想的高度。当然，这是我这个编写者的一厢情愿，事实并非如此的可能依旧存在，所以我并不反对pl向GM申请**适当**提高上限的做法。】