名称：

选择

关键字：

生存

随机

特性

2d

建造

目标：

生存下去，找到下一关的入口，并使用钥匙打开。

基础规则：

一天分为24h，每次移动消耗1h，部分交互耗时1h，白天黑夜交替。荒野中出现动植物，人类团体，宝箱，休息处等。

种族：

人类

主属性：

体格：生命值，正常负重上限（可以超过，但是会影响速度）

力量：攻击，最大负重上限（不可超过）

直觉：提高发现隐藏物几率，提高发现偷袭的概率

视野：白天视野为3，黄昏为2，夜晚为1

精力：总值100。低于20，主属性降低30%；低于10，主属性降低60%；低于0，强制深 度睡眠。白天不变，进入夜晚后，开始每次行动降低5。

副属性：

幸运：发现额外的物品

社交：与智慧生物沟通能力

驯兽：驯服野兽的能力

特性：

天选之子：获得幸运属性

厄运之人：幸运减益

社交达人：获得社交属性

偏执狂：直觉加成

天生猎人：获得驯兽属性，直觉加成

近视：最大视野-1

天生迟钝：直觉减益

天赋神力：力量加成

泰坦后裔：力量、体格加成

好动症：白天增加精力

精力过剩：增加精力上限

夜视：视野不会被降低

夜猫子：白天精力降低，夜晚精力恢复，夜晚视野提高

行动-交互对象：

睡眠-夜晚：耗时-直至天亮。轻-少量恢复精力，周围2格有异动惊醒；中-中量恢复精力，周围1格有异动惊醒；深-大量恢复精力，被攻击才会惊醒。

小憩-白天：耗时1h，恢复少量精力。

采摘-植物：耗时1h，获得资源。

剥取-动物尸体：耗时1h，获取资源。

捕捉-小型动物：耗时1h，成功后可获得动物活体。

攻击-大型动物：耗时1h，进入战斗过程。