

天灾 society 文明 infect 大地 ORIGIN

行于

WALK IN THE TERRA

明日方舟TRPG核心规则书



— ARKNIGHTS TRPG CORE RULE BOOK —



泰拉

© 泰拉旅社 出品



ARKDICE
Arknights TRPG



version 1.0

STROPHIE 社会 CIVILIZATION 感染 TERRA 源石

总述

“角色扮演”是一种古老而经久不衰的娱乐活动。从古希腊的不朽戏剧，到三岁小孩的过家家，从茶余饭后的语言 COSPLAY，再到耗资百亿的大型 ARPG，都可以被视为一种“角色扮演”。而本书则致力于利用一系列基于文字与数字的简单规则架构，辅助玩家**进行以《明日方舟》世界观为基础的桌面角色扮演游戏**（也称跑团）。

为了使用本书所设定的一系列规则，你需要先**将你所希望扮演的角色以一种特定的规范描述出来，而这个过程便是“创建角色”**。本章的文本将会细致地介绍如何创建一个符合本规则相关规范的角色，让您能够为扮演您的角色走出第一步。

如果您对“什么是桌面角色扮演游戏”、“如何开始一次游戏”、“主持人起到了什么作用”、“如何找到能教导我的老玩家”这些基础问题抱有困惑，请**阅读本书的前言**，亦或者是其他如《面向新人的两件事》等其他相关指导文件后再阅读本章节。

0.1 欢迎来到泰拉

《行于泰拉-明日方舟 TRPG 核心规则书》（下文简称为《行于泰拉》），是一部**以游戏《明日方舟》及其衍生系列作品的世界观为背景基底而制作**的角色扮演类桌面游戏规则书。

明日方舟是由上海鹰角网络科技有限公司自主开发运营的一款策略向即时战略塔防游戏。游戏的故事发生在一片名为泰拉的大地之上，这里的文明以“源石”为能源发展，拥有与现实中近代相差无几的科技水平。但驱动文明发展的源石也带来了无药可救的矿石病与遍布大陆的天灾。而在已知文明的疆域外，极北的雪原、南方的荒漠、以及海洋的深处之中，无数能够毁灭文明的外敌正对这片大陆虎视眈眈。

而你要做的，就是扮演泰拉芸芸众生中的一员，经历各色各样的故事。这些故事可能是在原野与丛林中寻找失落的遗迹，也可能是在繁华的移动城市中调查犯罪案件，或是作为特勤人员执行搜救任务，打击黑恶势力等。这些故事多种多样，不拘一格，并无固定的风格，内容则取决于玩家自己的扮演与主持人的引导。



在《明日方舟》游戏中的角色们自己也时常会玩角色扮演游戏。图为干员多萝西在主持角色扮演剧本“异域信条”时所穿服饰。

版权说明

本作品由@Arkdice 规则书制作组根据游戏《明日方舟》二次创作而成。《明日方舟》是上海鹰角网络科技有限公司开发的游戏，因而其保留所有权力。如需了解更多关于《明日方舟》的信息，请访问官方网站 <https://ak.hypergryph.com/> 或官方微博 @明日方舟 Arknights。特别的，本规则书允许自由更改或转发使用，但要注明来源且禁止商用或从事违法活动。

使用许可



本作品采用知识共享 署名-非商业性使用-相同方式共享 4.0 国际许可协议进行许可。

您不必因为公共领域的作品要素而遵守许可协议或者您的使用被可适用的例外或限制所允许。不提供担保。许可协议可能不会给您意图使用的所必须的所有许可。例如，其他权利比如形象权、隐私权或人格权可能限制您如何使用作品。

0.2 如何使用本书

《行于泰拉》分为几个章节，你可以不必仔细地阅读全文，而是选择性地阅读自己需要的部分。

第一章**信息录入**讲述了**从零开始创建一张角色卡的必需流程**，包括对角色故事、基础属性、技能、特质、信誉系统、矿石病、战斗等各个方面的简单介绍。如果玩家作为 PL 参与游戏，那么将这一章节完全阅读是必须的。

规则书将在本章内以玩家的视角遍历角色卡创建的流程，即使是从未接触过此类游戏的玩家也可以参考此过程以创建属于自己的角色卡。

第二章**游戏系统**介绍了**本规则书的游戏系统如何运作与相关概念的基础定义**，包括检定、技能、幕间、矿石病与感染等方面的内容。如果作为主持人参与游戏，那么最好应该熟读这一章节，以便能够保证游戏在合理的范围内正常进行。

第三章**特质**介绍了**本规则书用于描述角色特点并对其作数据化诠释的特质系统**，以及该系统对应的资源。通过选取不同的特质，就能够塑造出在游戏性能和扮演效果上各不相同的多样角色形象。

第四章**短兵相接**介绍了本规则书所设想下的“战斗”场景，并**运用较为严谨且规范化的语言描述了战斗的普适流程**。若希望在游戏内深度地对战斗规则进行实践，就需要了解这一章节中的各种内容。

第五章**技艺构筑**介绍了**本规则书中的战斗职业分类，以及预设的诸多法术与技能资源**。这些资源主要以战斗系统为基础进行设计，但也可能会在战斗外起到作用，推动故事的发展。角色在选定自己的战斗职业和法术后，就可以专门地查阅对应的资源表，从中选取能力。若您有兴趣深度构筑技艺，可以下载这一节的**扩展文件**以获得更丰富的技艺列表。

第六章**世界观**介绍了诸多**来自原作，或是玩家社区自行推断并被规则书所承认的《明日方舟》世界观相关设定**。这一章节能够辅助玩家完成角色背景故事并丰富其形象，同时也能为社区的故事讨论提供基础的平台，使得各个模组与角色的故事与原作的剧情紧密相关。**这一章节当前还在施工，预计会在后续版本更新中补充。**

此外，对于一些需要频繁使用的文字与内容，规则书将以特定的格式记录之，具体的格式与其对应的内容如下：

使用各个章节的代表色为字体颜色并加粗的文本，是**本章节的重点内容**。

进行加粗的短词，表示对这一词语的**强调**。角色除基础属性与技能外的附加数据，如**经济评级**、**特质点**等资源也使用此格式记录。

基础属性，以及其下属的副属性与技能均使用了相应的代表色并加粗，详见右侧文本框。

加粗并使用了双下划线的词语，代表着这是一个**超链接**。您可以单击并快速跳转至其对应页面，其字体颜色便是其所在章节的代表色。

紫色加粗的格式代表着这是一个被引用的词语，如特质系统的**【特质】**与**【修正因子】**，战斗系统相关的**动作**与**“状态”**。您可以将鼠标悬停于其上，并在注释中查看其详细的效果文本。

第一章 #1976D2

第二章 #385623

感染系统 #5E6C6B

第三章 #A70A64

第四章 #C70039

第五章 #F09151

生理耐受 #494529

物理强度 #632523

反应机动 #974706

精神意志 #4F6228

经验智慧 #215967

个人魅力 #403151

源石技艺适应性 #244062

附加技能 #3F3F3F

0.3 游戏范例

《行于泰拉》辅助玩家们构建与模拟一个对应世界观下的场景以及在其中发生的故事，在此过程中，其中一位参与者(也可能是多位)扮演这个故事的主持人，他被称之为**苦难陈述者(Suffering Narrator / SN)**，SN 控制着整个游戏的走向与发展，以及为其他参与者的扮演提供空间与机会。而其余参与者则充当本次故事的**玩家(Player / PL)**，玩家们需要创建一个**玩家角色 (Player Character / PC)**以让自己能够融入游戏环境中（角色的创建流程详见第一章节），通过在游戏过程中扮演这个角色，模拟其行为并推动故事发展而获得游戏的乐趣。

如果您在此之前从未玩过此类桌面角色扮演游戏，那么你一定对这种游戏要如何运作十分好奇。右方示例中将由一名 PL 扮演杰西卡，为您展现一段游戏过程的实例，如果其中有您看不懂的地方，不用担心，本书将在后续部分中详细解释。

0.4 游戏准备

在开始一场《行于泰拉》的游戏前，通常需要进行很多准备，如果是在线下，这些准备包括：

- ◆ 携带本书，至少携带电子件
- ◆ 准备包括 D2（或许可以用硬币），D4，D6，D8.....D20 在内，多个相同面数的骰子
- ◆ 玩家各自的角色卡，可以将其打印出来，这样更方便查看
- ◆ 一个模组（或者说剧本），最好也打印出来
- ◆ 纸笔（推荐使用铅笔，因其能够方便的擦除并重写）以及橡皮擦
- ◆ 一个安静的场所
- ◆ 一个足够大的桌子，方便放置道具，地图，或者扔骰子

如果您准备在线上进行游戏，便不需要准备如此繁复的工具。您需要找到能够进行游戏的平台，如常见的社交软件（QQ、微信等），或是一些专门的跑团软件平台。而上述需要打印的物件也只需使用电子件即可。若您没有在专业的跑团平台上进行游戏，那么还需要用到掷骰工具，一般而言，各个社交软件都拥有公开的 BOT 能够作为掷骰工具使用。

SN: 杰西卡，我们即将到达目的地。请到作战室集合，准备接受任务简报。”这是阿米娅的声音。

PL: 我会让杰西卡收起她的弓箭，然后迅速前往作战室。

SN: 你迅速收起装备，快步走向作战室。沿途，你注意到罗德岛的走廊里，其他干员们也在忙碌地准备着。你到达作战室时，发现大部分干员已经就位，阿米娅正在等待最后几位。

SN: 阿米娅看到你进来，微笑着点了点头，然后开始介绍任务情况。“我们接到了一项救援任务，目标是在被整合运动占领的工厂内解救人质。杰西卡，你的远程支援对我们至关重要。我们需要你从高处提供掩护。”

PL: 杰西卡点了点头，认真听着任务简报。她询问阿米娅：“我们需要解救的人质有多少？他们被关押在什么地方？还有，我们有关于整合运动的兵力部署的情报吗？”

SN: 阿米娅回答道：“据我们所知，人质大约有十几名，被关押在岛屿的旧工厂内。至于整合运动，他们似乎有一个小队的兵力在岛上，但具体的部署我们还不是很清楚。我们的任务是潜入、解救人质，然后撤离。杰西卡，你的任务是在我们接近工厂时，从远处提供支援，压制敌人的火力。”

PL: 明白了，我会找到合适的高点，确保我们的队友能够安全接近工厂。我会随时准备应对突发情况，如果有任何变化，我会立即通知队伍。

0.5 流程说明

在《行于泰拉》规则中，一个角色的资料由多个属性数据与文字档案共同组成（有时，这会被称为“一张角色卡”，或者是单纯的指代您的角色）。当您想要从零开始创建一个角色，便需要依次完成以下步骤：

构想您的角色，为其撰写一份人物小传以介绍**背景故事**。

根据苦难陈述者提供的**基础属性**获取方案，获得**基础属性**。这些属性的高低会分别决定您的角色是灵活还是笨拙，是坚韧还是脆弱。

（这个环节有时会成为第一步，有时也会导致您不得不调整您在第一步中进行的构想）

根据基础属性和角色的背景故事，填写一系列**衍生属性**。其中既有身高、体重、年龄、耐力、免疫力等等杂项属性，也包括了**生命值**、技能等战斗属性，此外还有影响后续环节的技能点数和源石技艺类别。

利用上一节中获得的技能点数，进行一系列技能的**加点**。这些技能决定了您的角色是否具有某些技术的使用能力，或者对某方面的知识的了解与运用。

结合您的背景故事，为您的角色添加各式各样的**特质**。在本规则中，种族、文化和工作（即一般意义上的“职业”），还有各式各样的天赋与缺陷，都将以纷繁复杂的特质为表现形式所存在。

结合背景故事、工作特质以及一个随机数，计算您的经济评级与社交点数，并利用这些资源构建您角色的资产和人脉，即完成**信誉系统**的相关内容。（有时，您可能需要借助一些特质来调整您的信誉系统）

选定您的初始源石技艺，选择对应的战斗职业，为将来的**战斗部分**做准备。与此同时，还可以利用信誉系统中获取的源石锭，购买您的初始装备。

若您完成了这些步骤，就应当完成后的角色卡**交给负责本次游戏的苦难陈述者审阅**。通过后，您就可以开始等待主持人发布“开团”的指令，以开始进行游戏了。接下来，我们会依次讲解上述步骤的具体操作方法。

需要说明的是，在理想状态下，创建角色这个行为本身应当是在确定了本次游戏的大致背景后，**由玩家和主持人共同进行的**。对于那些可能需要他人教导的新玩家来说就更是如此。

如果主持人并没有参与到该角色的创建，那么主持人就有权利与义务**在开始游戏前审核这一角色，并决定是否允许这个角色参与本次游戏**。



Chapter.1st

信息录入

INFROMATION ENTRY



TRPG意为桌面角色扮演游戏，而创建角色是所有角色扮演游戏的首个步骤。在《明日方舟》的故事中，你的角色还可能拥有如种族之类更加特殊的要素，这些都需要通过本系统进行收录。



“请问。

我们的事业，我们的城市与家园、美好的艺术与残酷的历史……苦难、战争、天灾与摧毁一切的傲慢，思潮与理想，被赋予的伟大和生来的平等，这片渺小旷野上诞生的文明与我们曾经无比热爱的一切……

……它们唯一注定的意义和生命最终的索求，是什么？”

本章节将会依照步骤带领玩家创建自己的角色，从自然属性到社会属性，致力于帮助玩家为自己在泰拉的故事创建一个心仪的载体。

1. 角色故事

在创建角色**背景故事**的阶段。为了保证您的角色能够被正常构建，**有必要对角色背景故事做一系列基本的要求**。这些要求主要包括三个方面：**事实信息的完备性**、**内外逻辑的合理性**与**文本形式的可读性**。在这些基础上，还需要在最后来**由苦难陈述者审核描述性文本和系统参数的一致性**。

事实信息的完备性要求您在写作角色故事时，在其中记叙了您所需要的绝大部分**事实信息**。

这首先包括了用于支撑您**角色简历**的经历信息，这**包括角色的出身家庭、人生经历和个人现状**，是您人物小传所记叙的内容本体（考虑到这是一份角色简历，这些信息不能过少，至少要让您的 SN 能够考虑“我能否将它录取为我的‘员工’”）。

其次，这还包括了用于表现角色**系统参数**的情节（譬如角色若拥有种族特质**【黎博利】**，那您就应该在角色故事的出身家庭里提及您的黎博利亲代，有关文化和工作的部分亦然）。

内外逻辑的合理性同样分为两个部分。首先，**您的角色故事应当是逻辑自治的**，角色并没有在其中做出无法理解的行为，或者具有一些自相矛盾的设定。其次，您的角色故事需要和外部设定——即《明日方舟》**世界观的相关设定**与本次游戏的**剧本故事设定**——相处融洽而不产生冲突。从内部逻辑来看，一位性格温顺的黎博利不会突然决定杀死自己的双亲；而从外部逻辑考虑，一位库兰塔与一位卡特斯所组成的家庭不应当生出一个乌萨斯孩子（也许您会有意地在故事中设置矛盾，而后用更多的篇幅和设定来补充它的合理性。这实际上是一种有风险的写作手法，需要谨慎而有节制的使用，并确保您的主持人能够完全理解之）。

文本形式的可读性则对您的**写作体裁、字数**等客观的外在条件做出了要求。**SN 在阅读您的文本时，应当能够正确地得知您所记叙的事实性信息，而不产生困惑与误解**（特别是对于您的苦难陈述者而言）。这一原则能够衍生出一系列规定，例如**避免在阐释事实信息时使用象征、暗喻等手法，避免隐藏信息，减少冗余信息，确保字数不超过一个上限**等。不同的 SN 可能会有不同的要求，但确保对于 SN 的可读性无疑是必须的。

最后，与**游戏系统的一致性**代表了对您这一角色故事的最终审核。这个过程通常需要在您的角色卡完成后，由苦难陈述者来进行。您需要确保您在**游戏系统中为自己的角色设定的一切和您所撰写的角色故事没有矛盾**（或者这些矛盾被 SN 视为可以接受）。考虑到您还没有真正开始创建角色，我们就先略过这部分，由您的苦难陈述者来考虑这个问题吧！

这些规则总的来说是**对玩家的要求和提供给主持人的参考**。

也许会有一些苦难陈述者有更宽松或者更严格的审核方式，这都是十分正常的。

2. 基础属性

基础属性是一组是用于反映您的**角色在若干重要方面的能力的数据**。具体来说，它由七个**正整数**构成，分别对应角色的**生理耐受、物理强度、反应机动、精神意志、经验智慧、个人魅力和源石技艺适应性**。其数值越高，便表明您的角色在这方面的能力越强。

本节内容会详细介绍基础属性的决定方式，以及这些数值对应的具体意义。此外，还有一系列由基础属性决定的衍生属性，代表了角色在细分区域内的能力，它们也将会在本节内一并介绍。

2.1 基本规则

数据的意义

一般地，我们决定一个角色基础属性的**基本方式**是：投掷两枚四面骰，将骰出的结果相加，并记作这个角色的某项基础属性；重复这个过程，直到七个基础属性都被填满。基于这一基本方式与基础属性的意义，能够做出一些被规则书认可的推论：

- ◆ 在创建角色阶段所获得的基础属性，最低为 2 点，最高为 8 点。
- ◆ 每个基础属性的期望值是 5 点，这代表普通泰拉人类的平均水平。

某项基础属性为 7 点的角色，可以大致理解为“自己在这方面超越了七成普通泰拉人”。

（也许可能会出现基础属性大于 10 点的角色，这是因为他们在正常情况下不会被视作普通泰拉人类的一员，而是以种族天赋或后天获得的优势获得了超出常人的能力。）

这些推论本身也是决定了基础属性获取方式的规则。随后所讲述的一系列衍生获取方法，以及由苦难陈述者自行决定的基础属性获取方法，都**不当违背此规则**。

获取方式

除去上文所提到的“基本方式”以外，还有很多种更有趣或者更便捷的属性获取方式。事实上，**只要遵循上文所述到的规则，SN 能够以任意的方式来向玩家发放基础属性点**（甚至不一定是严格遵守）。为了丰富玩家们的游戏体验，规则书在这里列举了若干属性获取方式，以供苦难陈述者们进行参考：

基本模式：投掷两枚四面骰，将骰出的结果相加，并记作这个角色的某项基础属性；重复这个过程，直到七个基础属性的值均已得出。

骰点模式：投掷两枚四面骰，将骰出的结果相加，重复七（或者更多！）次，最后自由地将这些结果分配到七个基础属性上。

购点模式：任意地决定基础属性的数值，并保证每个属性不低于 2 点的同时不超过 8 点，且所有属性的总和不大 35（或者更多？）点。

天命模式：借助骰娘指令或随机数生成器，生成若干套合法的基础属性表，而后选择其中之一作为您角色的基础属性组合！

2~8 点的推论是在决定“由骰点所产生的基础属性”时推出的，实际上也**仅在此处生效**。角色完全可能会因特质或成长带来的修正使基础属性获得增减，因而突破 2~8 点的区间。

一些玩家可能习惯于**先设想自己的角色，而后决定基础属性值**。这样的行动带有一定风险，因为您并不一定能够获得心仪的基础属性组合。如果您有这类习惯或者打算，最好**先与您的 SN 沟通**，确保您有足够的试错空间，或者能够使用**购点模式**构筑角色。

2.2 基础属性

基础属性的高低反应了您的角色在这一方面的能力。一位具有较高**物理强度**和**生理耐受**的角色可能会是一个满身肌肉的大块头，而一位**个人魅力**较低的角色可能有不讨喜的外表、味道或者气场，以此类推。

生理耐受 Physical Reilience(PR)

- ◆ 影响**生命值上限**、**免疫力**、**标准体重**。
- ◆ 表明角色的身体状况、健康状态，以及对环境的耐受力。

物理强度 Physical Strength(PS)

- ◆ 为**力量**类技能提供加值。
- ◆ 影响**耐力上限**、**标准体重**、**上限负重**。
- ◆ 表明角色的健壮程度、力气大小，以及体能爆发力。

反应机动 Mobility(MOB)

- ◆ 数值等同于**灵巧**的基础值，为**敏捷**与**灵巧**，及其下属技能提供加值。
- ◆ 决定先攻顺序。
- ◆ 表明角色的灵活程度和反应能力。

精神意志 Spirit(SPR)

- ◆ 数值等同于**镇定**与**洞察**的基础值，为**镇定**与**洞察**，及其下属技能提供加值。
- ◆ 决定初始 SP。

个人魅力 Appearance(APP)

- ◆ 数值等同于**情感**与**交涉**的基础值，为**情感**与**交涉**，及其下属技能提供加值。
- ◆ 影响**社交点数**。
- ◆ 表明角色的外貌气质与第一印象。

源石技艺适应性 Originium Arts Assimilation(OAA)

- ◆ 为**源石技艺理论**与**源石技艺技能**提供加值。
- ◆ 影响**耐力上限**。
- ◆ 仅在该项不为“缺陷”，即大于 2 时，角色才能使用源石技艺。此后每增加 2 点，就解锁更高一个阶段的源石技艺。
- ◆ 决定源石技艺等级上限。
- ◆ 表明角色对源石技艺的天赋和掌控力。

经验智慧 Intelligence(INT)

- ◆ 数值等于**技术**和**教育**属性的基础值，为**技术**与**教育**，及其下属技能提供加值。
- ◆ 决定角色在升级时的**教育**成长成功率。



这些基础属性决定了你的角色是健壮还是柔弱，是意志坚定还是软弱慌张，是未经世事还是博学多才，是令人不安还是富有亲和力。

2.3 衍生属性

衍生属性是一系列由基础属性（以及角色等级）决定，用以表明角色在细分方面上的能力与性质的属性。特别地，**信誉系统**与**矿石病系统**的相关参数虽然也属于角色的衍生属性，但为了阅读的流畅性，我们会在下文中专门叙述。

下列属性并不常见于判定与效果中，更多作为角色背景的补充与角色设定的体现。但其依然可能在实际的游戏过程造成限制或影响，如**负重**对携带装备的限制，这也是创建角色时必须要考虑的。

体重/负重/重量

体重这一属性记录了角色躯体的质量，通常使用 kg 为单位，与现实世界相同。更进一步，体重包含两个数据：**标准体重**与**实际体重**。

标准体重指的是“与该角色身体素质相近的人群的平均体重”。它只与角色的**生理耐受**（PR）和**物理强度**（PS）有关，计算公式为：

$$\text{标准体重} = [(\text{PS} + \text{PR}) \times 3 + 20]$$

此外，我们注意到，在相同的标准体重下，角色的 PH 和 PS 可能会有所不同。根据两者的定义，我们可以认为，**物理强度**占比较大的角色更注重**爆发力**，而**生理耐受**占比较大的角色会更注重**耐久力**。

实际体重指的则是“角色实际躯体的质量”，其并不一定要与角色的标准体重相同，而拥有一定的偏差空间。**实际体重**仅作为一个标记量尺，用于表明你的角色是偏重还是偏轻。

一般而言，两者相差不超过 10kg 都属于正常范围；而超出 10kg 则会明显地反应在角色外观上；如果超出 20kg，则就应当由 SN 给出一定的惩罚，例如减少角色的**耐力上限**（除非它是来自于额外的肢体或者肢体的缺失等特殊情况）。

角色的 PS 与 PR 可能会随着精英化而成长，**因成长获得的基础属性并不会影响到角色的实际体重**，但**特质**所带来的修正可能会对**实际体重**产生许多不可预料的影响，需要玩家在创建角色时将这些影响自角色背景中完善。

负重是一个依赖于**实际体重**与**物理强度**的数据，用于表征角色用自己的躯体携带物品、穿戴装甲与搬运重物的能力。它同样分为**上限负重**与**实际负重**两个部分。前者意为“角色最多能携带该重量的物品而不产生负面效果”，而后者则指代角色实际上携带的物品重量。**上限负重**的计算公式为：

$$\text{上限负重} = \text{实际体重} \times (\text{PS} / 10)$$

当角色的**实际负重**超过了**上限负重**，就会开始产生负面效果。负面效果的内容取决于角色携带重物的方式，由 SN 给出不同的惩罚，例如降低角色的**耐力与生命值上限**、在战斗中获得负面状态、（在超重时间较长时）要求角色进行可由 PR 豁免，将使角色获得负面效果的检定等。

由此可以得出，一位 PS 与 PR 均为 2 的小不点，**标准体重**为 32kg；而两者均为 8 的大块头的**标准体重**为 68kg。

对于两者均为 5 的“平均泰拉人”而言，其**标准体重**为 50kg。

重量则是**实际体重**与**实际负重**的总和。这个数据的意义显而易见，表明了您的角色站到体重秤上时的读数，即角色的整体重量。当角色与一些环境发生互动时，可能会引用这个数据。

重量等级则是一个略有不同的概念，它实际上是一个单纯的战斗参数，意味着“单位在受迫状态下移动时，被推/拉动战术格数目的减少值”，是一个整数。

对于任意的单位，其**重量等级**的初始值为**重量**/35，例如，23kg 的木柜的**重量等级**为 0，而 80kg 的路障箱的**重量等级**为 2。如果某个单位的**重量**正好为 35kg，则其**重量等级**为 1，以此类推。对角色而言，身着防具将会使自身的重量等级增加，轻甲为+0，中甲为+1，重甲为+2，除此之外，还有许多效果可能会影响**重量等级**。

重量等级在战斗轮中还代替了“体型”的概念。**每个战术格所能容纳的单位的体型（即重量等级）之和是有上限的，通常情况下可以预设**为 6。

对于常规的人形或者小体型单位而言，如果堆叠在这一战术格内的单位的体型总和超出了地图所规定的上限，它们就会阻碍彼此的行动：他们**无法进行除移动与移动预备以外的任何行动，直到脱离此状态**。

身高/体长

身高指的是角色从头顶点至地面的垂距。一般以“厘米”（cm）作单位。这是一个标识性数据，没有明确的意义，但会影响到具体的游戏过程中谁更高，谁更矮，也决定了角色在外观上是高大还是娇小。

身高数据与角色的基础属性并不具有直接关系，它们是共同决定角色外形的。**生理耐受**较高的角色有更强的耐受力，**物理强度**更高的角色会有更多的肌肉，而这些肌肉被分配到身高与体重所决定的躯体之中。

年龄/生日

生日指的就是角色的出生日期，这通常通过泰拉历法进行记录。关于明日方舟的大事年表等时间轴相关信息，您可以通过参阅**世界观**章节查找之。

利用生日和本次故事的发生时间，即可得出角色在故事发生时的年龄。对于大部分角色来说，年龄对他们至关重要，影响到角色经历的方方面面。这通常决定了角色处在人生的哪一个阶段——幼年、中年或是老年。但这些影响大部分时候是**不会对游戏系统进行修正**的，只有当角色处于特别年幼或特别年老的年龄区间，并切实地因此受到了影响时，才会以**特质**的形式将其影响进行数据化地记录。

2.4 战斗属性

下文简要介绍了一些在战斗系统中运用的属性，若您希望了解其详细效果与作用方式，也可跳转至[角色参数](#)查看。

生命值 Hit/Health Points(HP)

- ◆ 分为**生命值/生命值上限**。
- ◆ **生命值上限**代表角色的健康程度，而**生命值**代表角色短时间内承受攻击能力的数值量化，战斗开始时，**生命值**等同于**生命值上限**。
- ◆ **生命值上限**取决于角色的战斗职业，与**生理耐受**密切相关。
- ◆ **生命值**降至 0 时，角色获得“**濒死**”。
- ◆ **生命值上限**降至 0 时，角色死亡。

技力 Skill Points (SP)

- ◆ 表明了角色释放技能时所需要消耗的资源。
- ◆ 拥有初始值，由**精神意志**决定。
- ◆ 恢复方式与战斗职业的分支相关。

耐力 Endurance

- ◆ 表明角色在进行强耗能行为时的能力，进行此类行动时需消耗**耐力**。
- ◆ 初始**耐力上限**为等同于角色**物理强度**与**源石技艺适应性**的总值/5，此外，角色进入新的精英化阶段时，也将使其增加。
- ◆ 当角色的**耐力**低于 0 时，角色就会失去行动能力，被迫进入**长休**。
- ◆ 规则上常见的“强耗能行为”包括：进行“孤注一掷”、施展部分源石技艺和战斗技艺、跳过每日所需的**长休**等。
- ◆ 此外，还存在一系列不被计入规则中的强耗能行为，例如强行撞开封闭的大门、在杂乱的场景中搜寻物件、快速奔跑前往目的地等，当角色试图进行这些动作时，不仅需要通过对应的检定，SN 还可要求其付出一定的**耐力**。这些特殊情况的消耗与判定方式均由 SN 判断。

3.技能

在游戏过程中，角色往往需要进行各种复杂的，有着相当技术含量的任务，例如查阅资料、演奏乐曲、操纵器械等。角色在执行这些动作时的专业能力水平有多高？在任务中犯错、导致其失败的几率又是多少？将这些模糊的可能性数据化的系统就是“技能系统”。

3.1 基本规则

概念

与基础属性（先天的综合能力）相对应的，技能用于表现角色在进行特定工作时的专业能力。

规则书内预设了若干种预先规定的技能，对角色而言，每种技能都拥有一个整数值（如果出现了负数，则检定必然失败），这被称为该技能的技能值。技能值是角色需要运用对应技能克服某些困难，并因此进行检定时的检定成功率。技能值越高，就说明角色在这一方面的专业能力越强。

技能表单

技能表单记录了被规则书所规定的技能，并列出了基础属性与技能之间的对应关系。在创建角色时，还需要将技能值记录入技能表单之中，以供 SN 进行审阅，并在游戏过程中快捷调用。下图为行于泰拉 1.0 版本角色卡的技能表单：

技能表															
总值				修正				加点				总值			
物理强度				经验智慧				反应机动				源石技艺适应性			
力量				战术				敏捷				源石技艺理论			
格斗	0	<	0	战术规划	0	<	0	身法	0	<	0	源石技艺理论	0	<	
长兵	0	<		支援技术	0	<		短兵	0	<		精神意志			
软兵	0	<		兵械操作	0	<		暗器	0	<		镇定	0/0	<	
刀剑	0	<		生物驯养	0	<		射击	0	<		欺诈	0	<	
拳术	0	<		教育				灵巧				乔装	0	<	
钝器	0	<		自然学	0	<		妙手	0	<		潜行	0	<	
盾术	0	<		医药学	0	<		急救	0	<		洞察			
个人魅力				源石学	0	<		驾驶	0	<		调查	0	<	
情感				社会学	0	<		舞蹈	0	<		觉察	0	<	
声乐	0	<		政法学	0	<		附加技能				追踪	0	<	
艺术	0	<		经管学	0	<		先史	0	<					
心理	0	<		技术				通用语	0	<	0				
交涉				农林渔牧	0	<		附加技能A	0	<					
游说	0	<		手工艺	0	<		附加技能B	0	<					
取悦	0	<		机械工程	0	<		附加技能C	0	<					
威吓	0	<		电子工程	0	<		附加技能D	0	<					

其中，每个基础属性下属若干个副属性，每个副属性又下属若干个具体的技能。其中，具有技能图标标记的副属性是战斗属性，它们下属的技能是战斗技能，这些战斗技能中，具有通识技能图标标记的是通识技能。

3.2 技能加点

除**战斗副属性**外，所有**副属性的基础值与其所属的基础属性等同**，并可能受特质等效果而获得额外的修正。在确定了角色的基础属性与副属性后，便能够进行**技能加点**：

对于所有**副属性**，能够将等同于**副属性值**的点数分配至该**副属性**下属的技能之中。通过技能加点所获得的技能值无法超过一个特定的值（但特质等效果所给予的修正值不被算入其中），这被称之为**加点上限**。**加点上限会随着角色的精英化阶段而变化**：精英化零阶段时，**加点上限**为 4；精英化一阶段时，**加点上限**为 7；精英化二阶段时，**加点上限**为 10。

特殊加点

战斗技能在加点方面遵循和非战斗技能相同的规则，但**战斗副属性**的发放是单独的。在创建角色时，可以选择一个**战斗副属性**（**力量、敏捷、战术、源石技艺理论**中的一个），使其提升**固定的 3 点（而不依赖于基础属性）**。

此外，每一个**战斗副属性**都下属了一个**通识技能**（**格斗、身法、战术规划、施术**）。**通识技能的基础值**就是该**战斗副属性**所下属的技能中的最高者。这表示了角色在这一方面的综合能力，与角色的抗性数值密切相关。

附加技能是一个特殊的技能分类，大部分情况下**仅作为角色设定与背景的一种体现，而不参与实际的检定**。这些技能并没有对应的**基础属性**，也无法直接进行加点，而是依据技能的设定通过特定的方式获取**技能值**。除了规则书规定的**先史与通用语**等技能以外，常见的附加技能还有各个国家的地方语言、在特定模组中可能会用到的技能（如游泳、野外求生）、某个特质的附属技能（如特殊的源石技艺派系）等。一般地，除已规定的技能外，其余附加技能的实际效果、适用范围与技能值获取途径都需要 SN 确定——**未经 SN 同意的附加技能是无效的**。

例如，若角色的**敏捷**类技能中，**技能值**最高的是**射击**，其**技能值**为 5，那么**敏捷**对应的**通识技能**——**身法**——的基础值就为

3.3 表现

技能值的大小代表了角色对此技能的熟悉度。对某个技能而言，技能值达到 4 代表角色能够通过此技能处理常见的问题，且已经能够以这门手艺谋生；技能值达到 7 表示角色已经能用这些专业知识处理复杂而艰难的问题，并可能已经成为了相关领域的教授或大师；技能值达到 12 则代表角色在这方面的能力与研究水平已经登峰造极，在此基础上的每一点提升都是在拓展文明的边界。

即使角色并不主动地使用技能，“掌握了专业知识”这件事本身也会潜移默化地影响角色。一方面，你能够轻松地解决一些你能力范围内的事件（而不需要进行**技能检定**）；另一方面，这些技能可能会作为角色身份背景的一种体现，SN 也可以此为引推动故事的发展，令角色的存在更为具体。

技能值并非一个单纯的数值，而是与角色的设定与背景都密切相关——较高的技能值表示这个能力在角色的生活中有着重要的地位。一般而言，角色掌握的技能会在其个人背景中得到体现，并可能作为推动背景故事发展的核心要素。

4. 特质

“特质”是一个经常出现于各类角色扮演游戏中的概念，它是角色具有的“特点”与“性质”的归纳。在本规则中，类似于种族、文化、职业等对角色设定至关重要的因素都通过这一概念来表现。本章节仅简略介绍特质的选取和使用，关于其具体内容与详细规则，可在**特质**章节中详细阅览。

4.1 获得方法

获取

特质通常是在角色创建（以及幕间）通过消耗一种名为“特质点”的资源“购买”的。每个角色创建时，都会获得一定量的特质点，以供玩家多样化地塑造自己的角色。

特质点的获取量和角色的基础等级有一定关系。具体来讲，**在创建角色时，基础等级为 1 级的角色会拥有 40 个特质点，此后每次进入新的精英化阶段时，就能额外获得 25 个特质点。**

限制

并非只要付出了对应的特质点，就可以任意地购买特质。在为角色选择特质时，需要考虑许多复杂的因素：首先，这些特质和角色的设定与背景应该能够相互印证，一个生性胆小的角色不应该拥有“勇敢”的特质；其次，特质之间也不应当有冲突，一个角色不能既是个哑巴又能歌善舞；最后，这些特质组合对故事的影响应当在 SN 的控制范围之内，即需要征得 SN 的允许才能选取，或是由 SN 决定角色已有的特质在本次游戏中是否生效。

一些特质被使用 * 号进行了特别标注，这意味着这个特质会对角色设定与其背景故事进行造成非常严重的影响，对这些特质进行演绎是存在一定难度的。若希望为角色选取这些特质，您应当参考 SN 给出的建议，并得到其允许。

基本分类

根据不同特质的性质，也能够将其分为多个类别。从选取的必要性看，有主要特质和次要特质的分别；从特质的表现方式看，特质会被分为躯体、精神和社会三种；从特质的价格（或者说效果）看，也可以分为负面、中立和正面三种特质。

主要特质包括种族，文化，工作（或者说，社会职业）三类（它们也分别属于躯体，精神和社会三个分类），**角色至少要拥有每类各一个主要特质。**

在购买特质时，负面特质不会消耗特质点，而是为角色提供额外的特质点，因此获取的额外特质点的总量至多等同于角色的特质点数量（在创建角色时，最高为 40 点）。

实际上，特质有两种获取（或者失去）的方法，还能衍生出两种类别。

在创建角色（以及成长或整备）时，主要通过**购买特质**对特质系统进行更改。因**购买特质**而获得/失去的特质，其特质点需求将被计入，使角色消耗/获得对应的特质点。

但角色也有可能在游戏进行时获取新的特质（或者失去旧的特质），例如落下残疾，遭受感染症状，获得某些奖励等。这些特质并非通过购买，而是通过**“经历故事”**产生的，**不会影响特质点。**

一些结构上更加复杂的特质还会具有对应的**修正因子**。修正因子是特质在某一方面的深化，能够使该特质提供更为强大，或是更为多元的效果。若您认为（或是需要）角色拥有如此突出的特点，便能够在已有特质的基础上为其购买修正因子。

4.2 主要特质

种族

种族特质标记了角色属于泰拉大陆的哪一个种族。RPTS 资料站总共记录了 36 个种族。这些种族往往与现实中的特定种族有千丝万缕的联系，具体关系可以参见[世界观](#)章节。

尽管种族数量繁多，但其中有许多种族罕见、濒危甚至已经绝迹。**通常来说，我们建议新手玩家从常见种族中选择，这是因为一些罕见种族的存在会严重地影响游戏进程与故事发展，并且对玩家的扮演能力与对世界观的了解都有着较高的需求，在选取前需要征得 SN 的同意。**

常见种族包括菲林（猫）、黎博利（鸟）、佩洛（狗）、鲁珀（狼）、沃尔珀（狐）、丰蹄（牛）、库兰塔（马）、卡普里尼（羊）、埃拉菲亚（鹿）、乌萨斯（熊）、扎拉克（鼠）、卡特斯（兔）、萨弗拉（蜥蜴）、斐迪亚（蛇）。这些种族被证实在泰拉大陆有广泛的分布和众多的族群，也在原作中有许多角色可以提供参考。

另一些种族实际上也有相当的人口，但因地理分布与历史遗留等原因并不那么常见。例如阿达克利斯（鳄鱼）、塞拉托（犀牛）、安努拉（蛙）、瑞柏巴（鬣狗）、阿纳提（鼬）、依特拉（麝）、瓦伊凡（西方龙）、龙、麒麟和阿戈尔（鱼）、杜林（矮人）等。居于同名国家中的阿戈尔与杜林是最为特别的，他们有着先进的科技水平和独特的社会形态，但主要分布在海洋和地下，较少与其他种族沟通。

还有一些种族不仅很难见到，人口数量也非常稀少。例如匹特拉姆（龟）、曼提柯（蝎）、皮洛萨（树懒）、德拉克（红龙）、阿斯兰（狮子，本质上属于菲林的一个分支）、精灵等。另一些“种族”则属于以特殊方式生存的个体，其生理性质与演化历史尚且无法被称为一个种族，例如机械（本质为附身在机械结构上的灵魂体）和奇美拉（同时具有多个种族特征的人造生命体）。

提卡兹，则是一个演化来源与上述种族有着本质性差异的庞大族群，现在被认为是**萨卡兹（恶魔）**的古称。古老的**提卡兹**在历史演化中逐渐分裂，而大部分的提卡兹成为了如今的**萨卡兹**，而小部分提卡兹则与主体分离，演化为**萨科塔（天使）**、**阿纳萨（炎国境内具有类似佛教信仰的萨卡兹）**、**鬼（东国境内的萨卡兹分支）**等罕见的种族。即使阿纳萨与鬼族仍然保留了萨卡兹的种族特征，但后三者在历经长时间的演化后已经不再被认为是萨卡兹的一部分。

此外，在**萨卡兹**内部还有着以血脉与继承自血脉的能力划分各个氏族的习惯，其中能力强大，血脉纯净，且保持了长久传承的氏族便被称为萨卡兹中的“王庭种”——这个称呼表明了他们与普通萨卡兹的区别，也暗示了他们是萨卡兹文化群体中的实际统治者。萨卡兹现存有被称为“十王庭”的十支王庭种，“血魔”、“食腐者”、“独眼巨人”甚至是“变形者”都是其中之一。对于萨卡兹这个庞大的种族群体与文化概念，在此便不再赘述，若想了解其具体情况与分化历史，可参照[世界观章节的对应部分](#)。



除开提卡兹的各个种族，又可以按照一种特殊的标准（其参考原型是否为幻想生物）分为

神民与先民。

神民（其原型往往参考了幻想生物）相对数量稀少，但寿命更长，并且往往具有独特的能力或是源石技艺。他们在过去是先民的统治者与剥削者，但如今，神民的种族天赋已经衰微，神民统治的时代也已经结束。

大部分神民在分类学上被视为某个常见种族的分支，或者说，常见种族中的“贵族”。例如天马就被认为是库兰塔（马）的一种分支。

某种意义上，**巨兽**（能够扭曲现实规律，体型庞大的生物个体）和**兽主**（被封存于源石中的生物灵魂集合体）也能参与到我们的故事中，算是一种“种族”。但它们从各种意义上都不适于玩家扮演，因而在此不做介绍。

尽管萨卡兹和萨科塔在过去同为提卡兹之民，但绝大部分泰拉人无法得知这一秘辛，萨卡兹和萨科塔也被现代人认为是毫无干系的两个种族。二者不仅长期保持敌对，同源的隐秘也被拉特兰教廷视为最大的禁忌，并不择手段将其掩盖。

因触犯律法禁令而“堕天”的萨科塔，就会成为“堕天使”，在体表长出尾与角等明显与萨卡兹相关的种族特征（我们也认为这是萨科塔的另一表现形式），其具体影响可以参见修正因子[【堕天使】](#)以及[世界观章节的相关条目](#)。

绝大部分的种族特质都不需要消耗特质点，除非它从数值上就明显高于其他特质。种族特质通常只提供基础属性补正，没有额外的效果，但在购买后续的躯体特质时，种族将会为部分特质提供折扣。

文化

文化特质表现了角色的出身地区的生产生活方式，以及与之对应的传统对角色精神状态的综合影响。种族特质提供了一系列**基础属性**补正，而对应地，文化特质主要提供**副属性与技能**的补正，同时也提供了当地的地方语言技能，以确保角色能够运用至少一种语言进行基本的沟通。

尽管大部分角色的文化在其童年时就已经决定了，但并非没有转变为另一种文化人口的可能。例如，雇佣兵伊内丝就是一位出身莱塔尼亚的卡普里尼，但长期的佣兵生涯已经使其接纳了卡兹戴尔文化——她在祈祷时，所想的不再是莱塔尼亚的金律乐章，而是魂灵熔炉的众魂低吟。在足够特殊（如角色为这些特质支付了额外的特质点，且 SN 认为这是符合实际的）的情况下，角色甚至可能拥有多个文化特质，这表明他的身上融合了多种文化，或是在过往岁月中辗转于不同国家，并在每个国家都进行了长期的生活。

工作

工作特质，实际上对应了一个角色在社会上用于谋生的具体职业。（之所以不称作职业特质，是为了与后续关于战斗的职业进行区分），因而事实上也可以称为角色的“社会职业（特质）”。

工作特质总共有九个，可以归纳为“三从业，四人员，两特殊”：即**农业从业者、工业从业者、服务业从业者、医生卫护人员、科研教育人员、政法机关人员、战斗人员、非劳动所得和无固定职业**。

工作特质不仅提供了比文化特质更具体的技能值补正，还将提供了额外的社交点数与经济评级（在下一节中详述）。其中，最重要的是决定了角色的“**资质**”，资质是一个与非战斗属性的副属性绑定的关系，“具有某一副属性资质”，便代表着此副属性拥有着额外的成长空间。举例而言，如果角色具有**教育**资质，那每次升级时，角色都能够使**教育**的属性值+1。工作特质与其提供资质的对应关系，可参照后续**特质表格**。

一个角色在环境允许的情况下可以拥有多个职业（但通常不会超过3个），但资质属性在正常情况下都只能有一个，以此即可区分该角色的主职业和“兼职工作”。这些兼职工作可以由 SN 进行单独计价，并且作为社交特质填写在次要特质表格中。

由于本规则所划分的工作特质较为粗略，并不能直接地决定角色的具体职业，我们鼓励角色在工作特质部分自定义修正因子，只要它的效果大体能够符合其价值即可。

从通俗角度说，文化特质可以被简单的理解为“国家特质”，甚至是对某个国家的刻板印象。例如，莱塔尼亚人更在乎艺术，更尊重传统与古典，而哥伦比亚人更关注科技，更推崇革新与进步。我们认为这类熏陶是真实存在的，因而会提供对应的技能补正。但文化特质并不会直接决定你的角色成为什么样的人，它只是一种潜移默化的影响与思想的源流，或者说，只是几个“无关痛痒”的技能补正。

而另一方面，一些国家中可能同时生活着多个具有不同文化的族群。例如维多利亚帝国中，就同时有维多利亚人与塔拉人（甚至还有高卢人）的社群，他们因历史原因而产生了文化上的隔阂，因此塔拉人也拥有着与维多利亚人不同的文化特质。

一项具体的职业可以通过不同的方式定义，例如一名间谍就可能属于政法机关人员或者战斗人员，这取决于玩家希望将技能点支配到哪个副属性上，以及角色的背景设定如何体现“间谍”的特点。若希望更为贴切的表现“间谍”这个职业，便能够在选择了工作特质的基础上，为其自定义一个名为“间谍”的修正因子。其效果可能是使玩家获得额外的资质，或是使角色额外掌握一种语言，同时还拥有特定技能的加成。您能够在符合设定与表现力的基础上自由的编写修正因子的效果，但对应地，更多的效果便需要角色付出更多的特质点，并且自定义内容的可用性也需要 SN 的允许。

4.3 次要特质

躯体

躯体特质，顾名思义，象征着角色在躯体，或者说物理性质上的特别之处。躯体特质的表现是十分多元的，从更敏锐的感官（甚至是更进一步的第六感），到拥有一条额外的肢体，甚至是整个身体完全由机械覆盖等。您可以任意选择那些贴合角色个性的特质，或是在选择那些您认为“有意思”的特质后，以特质为基础去修订角色的背景——这可能会创造出更有创意的故事。

但另一方面，躯体上的残缺与疾病——代表者为矿石病——也是躯体特质的一类，它们作为负面特质存在，其特质点需求为负数。一般地，**在角色创建阶段，购买负面特质便能够获得其返还的特质点，但在角色创建完毕后便不可如此简单地购买负面特质并享受其收益**，而是需要与角色经历和游戏过程相协调，以保证负面特质不会喧宾夺主，决定角色的成长收益。

种族特质往往会与躯体特质相关联，这体现在种族特质会使一些特质在购买时获得一定的特质点减免，甚至可能使角色无条件地获得特质。而**我们也推荐（但并不强迫）为角色选取与其种族特质存在关联关系的躯体特质**，因为这能够减轻背景描写与实际演绎的难度，是比较适合新手玩家的做法。

精神

精神特质实际上可以被更加深入地分解。一部分是你思维方式的异于常人之处，另一部分是由你的意识（或者说“灵魂”）所驱动的特异功能，还有一些则是典型性格与信念在角色形象与行为上的表现。最后，作为精神负面特质的心理疾病与性格缺陷将会使角色的形象变得立体。

作为次要特质，**角色并不一定必须选取某个精神特质以表示自己的性格**，但选取恰当的精神特质能够让其他玩家较为简单的得知您的角色的大致形象，并能够使 SN 清晰地调整故事的内容以创造更好的游戏体验。同时，精神特质也能够使角色获得突出的特点，并在演绎时获得更为丰富的表现力。但是，**我们并不建议选取过多的精神特质（尤其是负面精神特质）**，因为作用于角色思维方式与性格上的精神特质或多或少会增加演绎的难度，复数个此类特质堆叠起来时更可能产生合理性上的冲突——**这很可能对您的演绎体验，以及其他玩家的游戏体验造成严重的破坏**。

社交

社交特质是角色在普遍社会中身份与地位的象征，以及社交能力与习惯的体现。它在三种特质中最为特殊，购买时不需要消耗特质点，而是需要消耗“社交点数”购买。对于社交点数的定义与来源，可以参照下文。

大部分时候，角色应当拥有哪些次要特质是水到渠成的。当您大体上完成了角色背景与设定的构想，就可以从特质表格中找到那些能够展示角色特点的特质。如果其中并没有符合要求的，您还可以与 SN 商议以自创一些贴合角色背景的特质。

虽然特质效果与角色的属性与能力息息相关，但我们**并不建议以“强度”为导向为角色选择特质**。这是因为这个系统缺乏测试与验证，尚未能够保证各个特质之间的合理性与平衡性。因而如果在游戏中因此出现了各种可能的特殊情况，还请 SN 们灵活地发挥想象力和裁量权，或是临时禁用某些特质以保证游戏的进行。

5. 信誉系统

信誉系统，指的是用于衡量角色在其所处社会环境中的地位与声望的系统。这关系到你的角色能调用多少社会资源，能够支配多少购买力，与多少社会实体与个体建立了哪些联系，以及在社会中的生产关系。

相比于特质、职业等系统，能够以信誉系统调用的相关资源大多是由 SN 根据模组情景所主观决定的，规则书并不规定，也不会直接提供资源列表，因而会在本章节将信誉系统的所有信息介绍完毕。

5.1 经济

经济评级

经济评级是一个通常情况下取值在 0-99 之间的实数（在创捷角色阶段，一般取经济评级为整数），代表着角色的财富与地位在他所在社会环境内处于的大致阶层。

经济评级数值更大的人比数值更小的人具有更多的财富，或者说，购买力（经济学术语，与财富的区别在于考虑了社会生产力造成的影响）。一般的，经济评级是每个角色都应当拥有的属性（除非角色身处的社会过于原始或是过于先进，但此类角色一般不会在游戏中出现）。

应当注意的是，**各个经济评级阶段的人数分布并不是均匀的**。对于现实情况而言，少部分的人掌握了大部分的财富，类似于一个金字塔结构。而考虑到泰拉所处的历史发展阶段，这样的情况会比现实更极端。

在一些足够特殊的情况下，可以把一些 NPC 的经济评级记为 100。这代表他已经足够富有，以至于常规的经济评级概念已经失去了意义，无法被用于正确地衡量他的资产水平。常见的例子为君主制国家的统治者，或是卡西米尔巨型财阀的实际掌控者之类，他们的经济能力远远地超过了他们个体本身的需要，因而需要单独的规则来展现他们在更高经济层次的相互对抗（但游戏中一般不会涉猎这些内容）。

获取经济评级

在创建角色时，**一般通过一次 4D6 掷骰来决定角色的经济评级，骰值便等同于基础经济评级**。如果角色有获得较高（或更低）经济评级的需求，则能够以购买特质的方式变相提高自身的经济评级。

通常来说，角色在一个模组中的经济评级增长期望值是 10 点（即角色应当能在一次模组中获得大致与该值相当的经济/声望收益）。但期望值会根据模组的主题或者结局产生变动。若是在故事中，角色本就无法得到任何收益，那么经济增长就无从谈起。

角色在**通过模组给予的直接经济收益（区别于特质的修正）使经济评级增长时，还需要计算“增长因数”**，其计算方式为：

$$\text{实际增长值} = \text{经济增长值} \times (100 - \text{角色经济评级})\%$$

最终的结果四舍五入，取整数处理，而实际增长值才是角色实际获得的经济评级提升。这是为了模拟现实中财富分配不均的状况，同时也避免了信誉以线性无限增长的方式超出上限。

资产

创建角色时，角色能够附带一些与它的阶层相适应的资产。例如自行车、私家车、游艇，租房、房产甚至庄园等。

如果这些资产本身与角色的经济评级阶层是相适应的，则不需要额外收费，并且能够视为角色

“经济评级资源”的一部分。然而，如果这些资产的价值超越了角色正常的消费水平，或是拥有超过一份的数量，角色就应当付出一定的经济评级，以表示透支了自己的经济能力以支撑这些奢侈的消费。

消费

消费水平概述是一段叙述性的描写，其中包括了角色在衣、食、住、行四个方面的平均水平。

一名角色在消费时均衡状态是由他的经济评级所直接决定的，一般仅作为背景故事的一部分，而不会涉及实际的数值更改。但若其消费水平长期高于自身的经济评级，那么其经济评级和名誉就应当因此受损；而若其消费水平长期地低于均衡状态，就会对他的体面造成损害。**这些状态表现在数值上，就是经济评级与社交点数的增减。**

5.2 阶层划分

角色的经济评级同时决定了他们所处的社会阶层，并大致代表着角色的消费水平与生活方式。

身无分文

经济评级： 0

身无分文，没有（或是已经失去了）可用的人脉，同时也不具有获得工作的能力和机会。常见为矿石病进入晚期后众叛亲离流离失所的普通民众，虽然大部分人在到达这一阶段前就已死去。这些人群并没有消费水平可言，甚至难以获得一份足以饱腹的食物。

赤贫

经济评级： 1~10

这一阶层包括了各式各样的，不具有稳定生产关系，或者在生产生活中的所得难以满足自身和家庭需要的人。在城市，这包括了各种工资按日结算的零工，以及通过乞讨、诈骗、偷窃为生的流氓无产者等，在农村则表现为没有任何自有土地而受到地主剥削的农奴。这些人往往并不具有什么有价值的人脉，能有一两个知心朋友便是难得的运气。

这一阶层的角色并不具有“消费”的概念，他们的劳动都是为了“维生”。同样地，不动产权对他们来说是一个遥不可及的概念。

温饱

经济评级： 11~20

这一阶层的人仍是各式各样的无产者或小生产者，与更贫困的人的区别在于，他们拥有稳定的工作，并且工作获得的报酬能稳定地满足自己的生活需求，在城市包括了工厂的契约劳工和服务业的雇工，在农村则是无地的佃农或是土地贫瘠的自耕农。

这些人几乎所有的收入基本都被用于购买食品和最基础的日用品，往往需要通过额外的个人努力或自我剥削才能购买额外的消费品，例如为自己的亲人准备礼物等。这类人通常也不具有不动产，唯一能称为权利的便是自己的劳动合同，其他的不动产权就算曾经有过，也大概率已经被变卖了。

然而，依照泰拉历史的发展阶段，可以推定，**绝大多数人处于这一阶层中**。



雷雉

身兼数职艰难打拼以维持自己的生活。



澄闪

曾经攒下了足以购置店铺不动产的财产，心血却被付之一炬。

小康

经济评级：21~40

除了一部分生活环境较为优渥的无产者和小生产者外，大部分的小资产阶级也属于这一阶层。他们通常已经有了稳定收入，并在从事的行业里拥有一定的地位。在城市中，技术工人和大部分的白领，以及许多个体工商户属于这一类人的典型代表，在农村里，则常见为富裕的自耕农。

这些人在自给自足的同时能够拿出一部分收入为自己购买奢侈品，也能够为了稳定的未来而花费大部分的的收入购置不动产。但社会的轻微动荡便可能让他们的生活翻天覆地。

宽裕

经济评级：41~60

这一阶层的群众包括了小资产阶级，以及一些位居管理层的无产者，或者说工人贵族。在城市里，常见为小企业主，大公司的高管。在农村，则通常是指富农和地主。对于贵族而言，其爵位最高则不会超过子爵/男爵。

这些人再也不用为生计发愁，能够拿出相当多的收入来购置奢侈品和进行投资。他们的名下能够拥有更多用于理财的不动产，在面对社会动荡时也能有一定的自保能力。

富有

经济评级：61~80

这一阶层的群众常见为资产阶级中的利益既得者。在城市里，他们通常是大公司股东的一员，在农村里，他们则是剥削贫农的大地主。但他们的势力与影响范围尚才局限于一座城市或是一个小国内。对于封建贵族来说，则其爵位可能已经达到了伯爵甚至侯爵。

这些人的衣食住行往往都已经到了“奢侈”的地步，甚至能够雇得起仆人，司机。他们的名下也往往拥有多套价值高昂的不动产。

财阀

经济评级：81~99

这一阶层的人们与上一个阶层的区别是，他们的势力网不只局限于一小片区域，而是在一整个企业联盟或是在多个国家内均有分布。“钱”对他们来说已经只是一个数字。这些人往往已经垄断了一个甚至多个行业，还可能依靠雄厚的资本力量获得了在国家政治谈判桌上的话语权。这一类人中最显赫的贵族，其爵位很有可能达到公爵甚至大公爵的级别。



隐现

拉特兰公证所职员，工作稳定，衣食住行无需操心。

生活体面，假期充足，人生幸福。



桥夹·克里夫

黑钢国际的创建者与实控人。黑钢国际在佣兵代理与安全承包业务上有着不低的市场占有率，并且与哥伦比亚军方有着千丝万缕的联系。

5.2 社交

社交点数

社交点数（也简称为社交点）是角色“社交网络中能够利用的资源”的量化，不仅能够被用于购买社会特质，也是社交系统中的基础资源。**社交点数**的基础值由**个人魅力**决定，具体的决定方式为：在创建角色时，进行一次**个人魅力**检定（投掷数量等同于个人魅力的六面骰再将结果求和），然后角色获得等同于检定结果的**社交点数**。社交点数越高，角色就能够结交更多的名人，获得更知名的头衔，拥有更高的社会地位——这被表现为消耗社交点数所交易的社交资源。

头衔

每个角色都能通过背景写作和经历故事来获得“**头衔**”，头衔本身其实也是一种社交特质，但由于其本身的普适性质，我们将其作为一种独特的机制进行处理。

一个头衔由头衔名、适用范围、头衔等级、额外效果这四个部分构成。每一个头衔都会使得它的持有者在对适用范围内的角色进行交涉时，获得基于其等级绝对值个数的奖励骰/惩罚骰，或者产生一些额外的效果。

举例来说，铜拥有“黑骑士”这一头衔，“黑骑士”便是**头衔名**，SN 认为它“对所有卡西米尔现代公民和骑士竞技爱好者生效”，这是它的**适用范围**，而**头衔等级**是+3，这意味着铜在与适用范围内的人群进行**交涉**类技能检定时，能够获得三个奖励骰。头衔等级从-3 至+3 一共分为七个等级，能够对应地使**交际**类技能检定获得奖励/惩罚骰。

头衔可以通过**直接购买**、**阐释背景**和**经历故事**等方式获得。**以购买的方式获取头衔时，头衔的价格大致“5 * 头衔等级”个社交点，且能够视适用范围的广度增加/减至多 50% 的消耗。**特殊的，**在购买头衔等级为负的头衔时，其价格总是被视为 0。**以角色的背景故事而获得与其相关的头衔也是可行的做法，因此法获得头衔时，“**所有头衔的头衔等级之和不可大于 2**”，同时获得一个 3 级与-1 级的头衔从原则上是被允许的。此法获得头衔的适用范围并不确定，而是根据角色在背景故事中的表现力决定（一般地，也可理解为等级越高的角色，其头衔的适用范围越广）。在通过经历故事（即进行游戏）来获得头衔时，头衔的获得方式除了遵照模组安排以外，还可以由 PL 总结自己在本次游戏中的扮演经历，自行编写一个合理的头衔以交由 SN 批准。

头衔并不一定都如“黑骑士”那样具有传奇色彩，诸如“**驮兽莉莉的医治者**”、“**知名老千**”、“**大胡子醉鬼**”也能成为角色的头衔，尽管它们的适用范围较为狭隘。此外，特定的职业，如“**皇帝的内卫**”、“**金律法卫**”等等也可以被视为头衔，并对小部分人群产生特殊的影响——此时它们的价值便不因其适用范围而降低。

同一个头衔对不同的群体起到的效果可以是不同的，例如“**卡兹戴尔军事委员会常务委员**”对萨卡兹和伦蒂尼姆市民就会产生截然不同的效果。要处理这样的情况，可以填写若干个名称相同，但适用范围和等级不相同的头衔。



一些头衔可能会拥有特殊的效果，甚至这些效果不会被写明，但也仍然存在。

例如一个角色拥有“**红酒报业员工**”这个头衔，那么他就能自然而然地通过公司的门禁，从同事的口中了解到有什么值得报道的新闻。这些事情并不涉及**交涉**检定，但也毫无疑问地会影响到故事的进展——当 SN 头疼于如何将角色引入故事之中，从此入手也是一个可行

人脉

人脉资源表征了角色通过自己的社交网络而获得的社会资源。当一个人与诸多显贵结为朋友甚至家人，他在各类社交活动中也会有着明显的优势。而用于表现这类资源的系统便是人脉系统。

一个人脉可以被视为由两个部分组成：**关联对象**与**关系类型**。一个角色可以在故事之外花费社交点数来“**购买**”人脉资源。

关联对象决定了这一人脉究竟是与谁相关，也决定了这一人脉的基础价值。一般地，一个与角色处在相同社会阶层的角色人脉基础价值为10点，而每高出你一个社会阶层，价格便+5，反之则-5（基础价值最低为1，最高为19，这也意味着与角色的阶层过于遥远的群体是无法与其建立一个正常的人脉关系的）。

关系类型决定了角色与**关联对象**究竟以什么关系建交，是朋友、敌人、亦或者只是一次廉价的人情。关系类型会提供一个乘数，而人脉的价值便等同于**关联对象的基础价值与此乘数相乘**。

常见的关系类型包括三大类，盟友，契约，敌人，每个大类中又有不同的小类，其具体乘数和内容描述详见下表。

并非角色的所有“交流对象”都需要被记录为人脉，只有那些能够作为社交资源被利用的人员才需要记录。

如果角色与关联对象之间同时具有两种及以上的关系类型，就应当选择其中一种（通常是乘数最大的）进行价值计算。

关系类型	描述	乘数
相识	相识表示两位角色互相得知对方的存在，有过直接的交流，并拥有其联系方式。这是一种薄弱的盟友，对方通常不会直接提供帮助，但相识关系总是能够为角色提供与对方深交的契机。	× 25%
同事	同事表示两位角色正在进行同一项任务或工作，因而结成了稳定的利益共同体。一般而言，这项任务完成后，这种临时关系就会消失，或是视情况转变为朋友或相识。（常规意义上的同僚并不一定是同事，因为他们不一定有相同的任务或目标，因而也没有互利的动机）	× 50%
朋友	朋友表示两位角色建立了稳定的信任关系：只要自己帮助对方，那就总有一天会得到对方的回报。因而，朋友之间常会在不触及更大利益的情况下互相帮助。	× 100%
宗亲	宗亲是一种基于血缘的盟友关系，两位角色受封建宗法的习惯影响，因具有相同的血脉祖先而互相帮助。一些文化也会在没有血缘关系的角色之间结成名义上的宗亲关系。相比于朋友，宗亲关系的特点是具有更鲜明的客观性与责任性，无法单方面解除。	× 125%
重要之人	重要之人（很多时候即是“相爱之人”）表明两个角色建立了稳定的情绪关系，开始把对方的利益也视作自己的利益。从这个角度思考，角色往往愿意为对方不求回报地付出。	× 150%
人情	某个角色欠了你一个人情（或者反过来），这可能是因为你曾经向他提供了关键的帮助，又或是他曾用自己的人情从你这里换取了一些利益。 (通常来说，人情在成功地使用一次/数次后就会被消耗，又或是转变为其他形式的关系。)	× 50%
雇佣	某个角色与你达成了明确的合同关系，因而在不可抗力强制中止合同，或者决意背叛合同前，他会如实履行合同所规定的义务，并保证合同正常进行。 当合同所规定的终止条件满足时，这个关系就会消失或者转变为其他形式的关系（例如相识等）	× 100%
胁迫	你对某个角色而言拥有着其无法抵抗的优势地位，例如抓住了他的把柄；他有求于你；甚至只是对你产生了情感依赖。大部分情况下的胁迫关系不会持久，甚至在一些极端情况下转变为敌人。	× 200%
敌人	当角色的背景足够合适且拥有一定的扩展空间时，PL 可以向 SN 申请为自己在本次旅途中添加一些敌人，同时获得额外的社交点数。这意味着你的角色会更深入地介入到当地的纷争之中，从而获得更丰富的游戏体验。这些敌人以及对应的盟友（如果有的话）往往需要由 SN 进行具体的设计，同时此关系也由 SN 来定价。这种行为能够增添游戏的可玩性与代入感，但同时也对剧本设计与双方的演绎存在一定的要求，并不推荐毫无经验的玩家尝试。	某负值

一些人脉关系的作用（或者说责任）是相互的，如在一部分**契约关系**中则有甲方与乙方的区分，角色可能是其中任意一方，此时便需要在人脉的内容中写明，而**若是角色处在契约关系中的不利地位，则其乘数将会被计为负数（即原乘数的相反数）**。

特别地，如果关联对象有可能参与到战斗中，就还需要对他的战斗能力进行预估，其人脉价值也需要加上（如果在战斗中作为敌人，则减去）额外的社交点。以战斗系统的角度考虑，一个与角色等级相同的关联对象价值可被记为 10 社交点。一般地，我们不推荐获取此类人脉，因为这会严重干扰游戏的战斗设计，同时也可能使得故事情节与人物逻辑变得扭曲，**当 SN 认为自身难以预估此类人脉所能引起的后果时，便必须提醒，同时也有权禁止 PL 购买/使用这些人脉**。

5.3 源石锭

意义

源石锭表征了**角色花费在战斗上的经济资源总量**，以及与之对应的机遇。对于集成战略的玩家来说，这也许是非常亲切的设计。当玩家购置蛋糕、包包或者皮鞋时，只要这些消费品不直接地影响到关于战斗的数据系统，同时也符合他们的消费水平，就不需要额外扣除什么资源。但当他们尝试购买武器、护甲、装置以及将他们升级时，就必须消耗一定的源石锭。

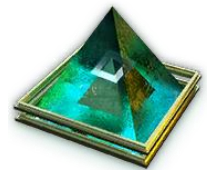
在大多数情况下，**源石锭并不指代具体的矿物实体**，而是作为一种常规货币的**换算结果**存在。也许角色在购买武器时使用的仍然是龙门币或是约翰老妈代金券，但在计算时它们都会被**折算为源石锭**。（除非你在荒原中购置这些装备，此时你可能真的正在使用源石锭与好得不能再好先生交易）。当然，源石锭在泰拉大陆确实应当具有一定的流通地位，各个国家的银行都应当支持以源石锭对常规货币进行换算的个人行为。

获取

源石锭主要会通过模组来获得，其性质更类似于“角色通过自身战斗的经验而对优秀武器/装备产生的需求”，而非实际意义上的财富或者说经济评级。**在创建角色阶段，所有角色都将统一获得 10 个源石锭。在成功经历一场故事后，（若是模组没有特殊设计，）SN 便理应发放大约 5 个源石锭作为本次游戏的奖励**，源石锭奖励的具体值则视模组内容而定，对于一些报酬重点体现为“金钱”与“财宝”的故事而言，源石锭的奖励值可能更高（或是更低）。

角色可以通过**具体的行动**将自身的人脉资源重新分配。例如，有意地激怒甚至出卖一些人以讨好另一些人，又或者是单纯以“在下次任务中能够为自身提供帮助”而尝试与一些人建立短暂的利益关系。

不同 PL 的角色之间也可以建立人脉关系，但**当其他角色作为一种能够被利用的资源看待时，他们就需要被纳入人脉**



一个**经济评级**为 80 的角色，其拥有的社会财富可能是**经济评级**为 20 的角色的数百倍，但前者的基础源石锭却与后者等同（在没有额外修正的情况下），并且如果后者经历了更多的故事，他的源石锭数量很可能超过前者。这似乎是在说：富人并不会把自己的财富花费在战斗能力的提升上。

这可能违背了一些较为富有的 PC 的意愿，但我们认为这是符合现实情况的。诸如钢铁侠、蝙蝠侠之类，志愿于亲身投入战斗的军工寡头是非常罕见的，甚至干脆在现实中就不存在。他们大部分的财富增量都会被用于社交性的奢侈品消费，以及扩大再生产。至于**个人的战斗力投资，应当与其作战经历与作战水平呈正相关关系**，即“通过模组获得”。而对于身份特殊的角色而言（如桥夹·克里夫，其作为黑钢国际的创建者，在拥有巨额资产的同时还保持着强大的战斗力），他们的资产在实际上是“提供了其获得更高精尖武器/装备的机遇”，这即是源石锭在抽象概念上的意义。

6. 矿石病

矿石病是泰拉大陆所特有的一种疾病，矿石病的患者被称为“**感染者**”。每个泰拉人都有不可忽视的，患上矿石病的可能，角色同样如此。

在创建角色时，您需要简单了解矿石病与感染系统，并决定角色是否是一名感染者——这会彻底地改写他的人生经历。

6.1 随机初始感染值

一般地，在创建角色卡时，需要**进行一次 1D20 掷骰，其骰值便等同于角色的初始感染值**。如果骰值为 20，那便意味着角色在故事开始前就不幸成为了感染者。不过，具体的感染原因、感染的相关症状，以及对角色的影响仍需要您在角色的故事中补充。

不必过度担心角色身为感染者带来的一系列问题，相较于真实的泰拉世界，本规则对感染者较为宽容，以便玩家能够体验到与之相关的元素。

若角色成为了感染者，便需要参照**矿石病与感染**章节，以了解感染系统对角色造成的影响。

作为感染者开始

如果有利用矿石病来塑造角色形象的打算，你也可以在创建角色时不进行掷骰，而是直接将角色的**感染值**设定为 20（或以上）。如果您这样做，那么**你可以任意地决定角色的感染特质，而不必抽取之**。

不过，在这样做之前，应当先寻求 SN 的支持。因为**有一些故事在设定上就并不欢迎感染者的进入**，可能使玩家的扮演体验受模组所限制，导致一场不愉快的游戏发生。

7.简单战斗

该小节简单介绍了角色创建阶段中，与战斗系统相关联的部分。对于到战斗的具体流程与方式，请参阅**短兵相接**章节。

7.1 战斗职业

介绍

涉及到本规则的战斗系统时，角色就需要选定自己的“**战斗职业**”和“**职业分支**”。“战斗职业”来自于《明日方舟》游戏原作，即先锋、近卫、重装、狙击、术师、医疗、辅助、特种和其他（如召唤物）等。职业分支也同样来自原作而下属于战斗职业的分支，如先锋下属了尖兵、冲锋手和战术家等。

“职业分支”对于角色来说是最重要的战斗属性，对应了原作中“狙击”下属的“速射手”、“神射手”等分支。它不仅决定了角色所使用武器的**攻击伤害、攻击范围、近战远程属性**，还通过职业系统为角色提供了各式各样的**战斗修正**和各具特色的**战斗技艺**，最后还决定了**角色生命值的成长速率**和可供佩戴的**护甲类型**。可以说，选择一个职业分支是进入战斗系统的最重要一步。

本规则书并没有将《明日方舟》的所有职业分支都模拟一遍，进行了模拟的往往也在某些方面上为回合制战棋的框架做了适配。对于那些对职业有特殊理解的玩家，也可以在 SN 允许的条件下考虑自定义自己的职业分支。

7.2 武器装备

武器

武器决定了角色在进行**攻击**和释放大多数技艺时所需要**检定的技能**，例如迅捷剑需要**刀剑**技能，而长弓和手铳需要**射击**技能。除此以外，也还决定了这些武器能适用什么样的改装，配备什么样的弹药等等。

在这基础上，武器还需要被打上某个“**职业分支**”的烙印，表明这是一把“某职业分支”的武器，从而决定它的攻击范围和攻击伤害（即决定所属分支）。这个认证过程通常是 SN 和 PL 共同完成的，只要能够相互说服，一把机关枪也能够成为“剑豪武器”。不过，它的基础射程与基础伤害都会和其他的剑豪武器处于同一水平）。一套武器可以被认定为归属于多个职业分支，但一个角色通常仅可拥有一个分支。

本规则的武器不存在持械的概念，如果进行了双持，则左手和右手的武器共同组合为相同的“一套”武器。如果武器本身具有超出上述内容的特殊效果，则应当将其视为武器的“**配件**”。

近卫	「无畏者」	武者	剑豪	强攻手
重装	「铁卫」		驭法铁卫	
医疗	「医师」	群愈师	行医	
狙击	「神射手」	速射手	炮手	
术师	「中坚术师」	扩散术师	本源术师	
辅助	巫役	护佑者	吟游者	
先锋	冲锋手	尖兵	战术家	
特种	处决者		怪杰	

上图展示了当前版本规则书所预设的所有职业分支。**加粗内容表示该分支建议基础玩家选择，颜色指代了分支的主要玩法风格：红色代表近战伤害，橙色代表远程伤害，蓝色代表承受伤害，绿色代表恢复生命。**

错误的所属分支

角色的职业分支的**相关天赋或技艺，都是需要通过持有所属这一分支的武器来“激活”的**。一位剑豪如果手中不持有剑豪武器，就不能释放剑豪技艺或激活剑豪天赋。

但除去职业分支以外的效果，则可以正常激活。一位被没收了武器的速射手可以使用小刀来攻击看守自己的警卫，正常地进行刀剑检定，只不过速射手的相关天赋或技艺不会被触发或使用。

通常来说，一个角色只能拥有一个职业分支。如果角色希望在不同的分支之间切换，就应当选取特质**【异格者】**，并借助其附加效果以在两个不同的职业分支之间转换。

防御技能

一些分支可能提供会拥有**“招架天赋”**：额外获得等同于**防御技能**的物理/法术抗性。

例如：一名手持**剑盾**的铁卫，其应当有一个“额外获得等同于防御技能的物理抗性”的天赋，而防御技能为**盾术**。

每套武器的防御技能也是由武器本身决定的，但通常防御技能与攻击时所用技能是不同的。

防具

防具为角色提供抗性，也就是角色遭受攻击时，攻击者进行攻击检定的难度等级。**防具分为“重甲”、“中甲”、“轻甲”三类**，并且还会随角色的具体职业分支有所不同。大部分远程攻击的职业都穿戴轻甲，重装和少部分近卫穿戴重甲，而其他大部分职业则穿戴中甲。

7.3 技艺

介绍

技艺，对应了《明日方舟》游戏原作中的干员和敌人们释放的各式各样的技能。由于与 TRPG 中代表角色专业能力的“技能”重名，因而改名为了“技艺”。一般来说，技艺就是一个能够在战斗轮中释放的特殊动作，起到一些特殊的效果。学习一个技艺后，即可解锁这个动作的使用权。

从具体的释放原理看，技艺可以分作“**战斗技艺**”和“**源石技艺**”。前者通过角色提升等级后，即可根据自己的**职业分支**在对应的资源表格中学习战斗技艺。而后者需要角色在创建时，选取一个源石技艺小类，并在后续的升级学习**源石技艺**。此外，**战斗技艺需要角色持有至少一把该职业分支的武器**时才能释放，而**源石技艺需要角色持有至少一个施法媒介**，即法杖才能释放。

但除去这些区别，两者都具有一定的共性，例如它们都消耗技艺点来学习，在释放时都需要“技力”（SP），等等。在后续的大部分时间，我们都会将二者统一论述。

获取

在资源表列中，技艺被拆解为了“**释放方式**”与“**核心效果**”两个部分。类似于密文板，“**释放方式**决定了这个技艺对哪些目标释放

而“**核心效果**决定了这些目标会被施加什么样的效果”。在创建角色和**学习技艺**时，释放方式与核心效果就会组合起来，构成一个完整的技艺，**无法再次变动**。一个释放方式或者核心效果可以被选用任意次，组装出多种多样的技艺。这种获得技艺的方式被称为“**标准模式**”。

不过，由于这种形式的资源表列过于庞大，这部分内容会被放到附属于规则书的另一个文档中。在主文件中，会为每个职业在每个阶段提供 10 个已经组合完毕的技艺，其中有 4 个被动技艺和 6 个主动技艺，以供进行轻度游戏的玩家选择，这被称作“**简单模式**”。

学习一个技艺需要消耗 1 个技艺点。角色在提升到**任意精英化阶段的一级**时会获得 **3 个技艺点**，在任意精英化阶段的 **2 级和 4 级**时会获得 **1 个技艺点**。有关精英化和等级的部分，可以参照**游戏系统**章节。在创建角色时，角色便处于精英化 0 阶段的 1 级，因而也有 3 个技艺点可供分配。

如果你对现在的技艺并不满意，也可以定制自己的技艺，只要获取了 SN 的允许。

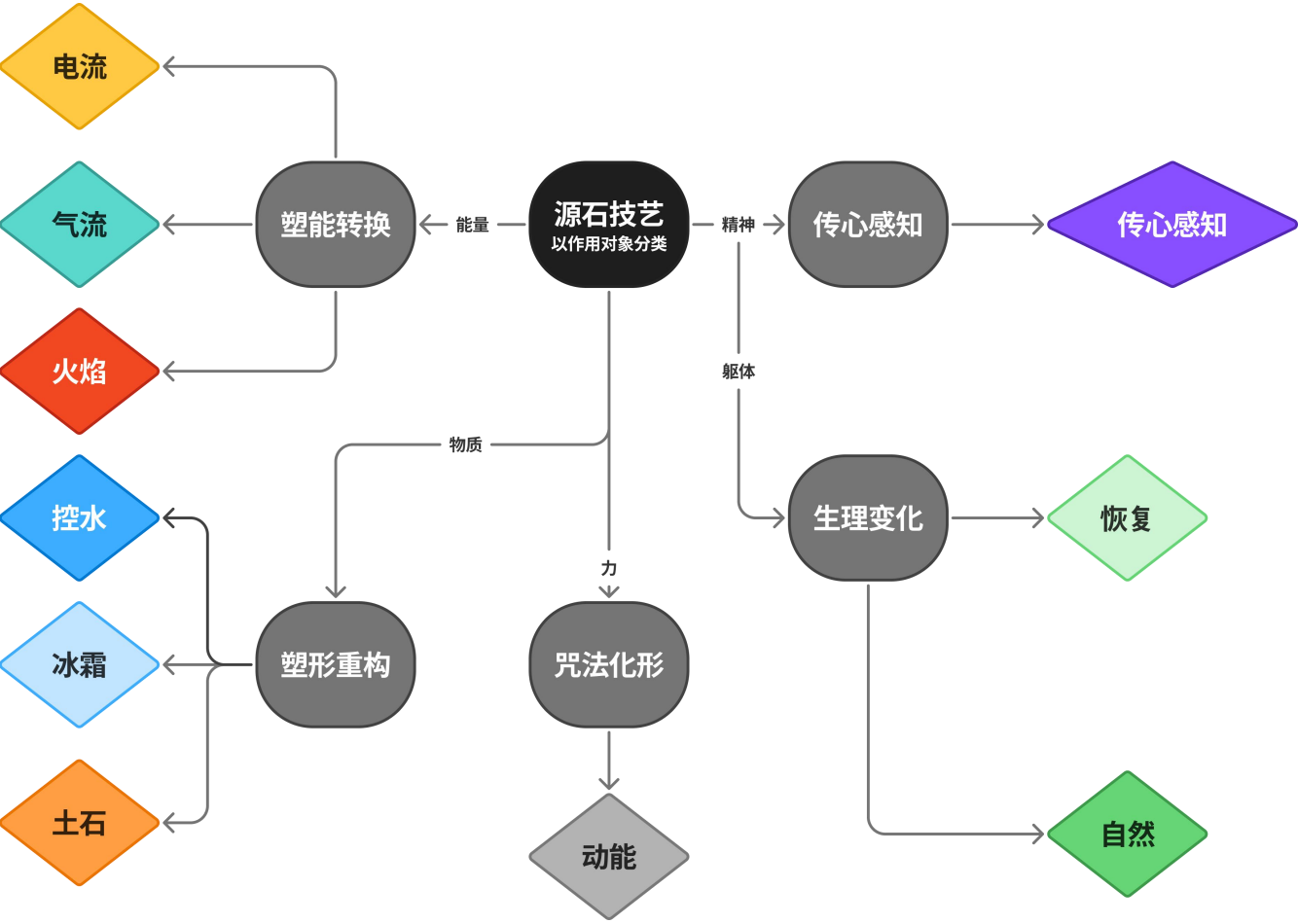
源石技艺

源石技艺被分为了**咒法化形、塑能转换、塑形重构、生理变化、传心感知**五个大类，而每个大类都下属有三个左右的小类。

在绝大部分情况下，**一个角色只能掌握一个小类的源石技艺，并且这在角色创建时就应当决定**。所选取的源石技艺小类应当填写在角色卡的对应技能栏中，如果角色希望掌握复合的，甚至更多种的源石技艺，也可以尝试通过选取**特质**实现这一点。

下图展示了当前规则书中收录的源石技艺分类，其中圆角矩形为大类，菱形为小类。光明和阴影预计会在新的版本作为新的小类，加入到咒法化形这一大类中。

从某种程度而言，源石技艺是一种人皆有之的“异能”，或者更贴近于仙侠世界观中的“灵根”概念。即使角色的**源石技艺适应性**较低，并不支持其释放源石技艺，也应当在角色创建时就选取源石技艺小类以作为一种潜藏的“资质”。当角色因故事的进行而使**源石技艺适应性**得到提升时，便能够使这种资质发挥出实际作用了。





Chapter.2nd

游戏系统

GAME SYSTEM



在角色被成功创建后，需要一个桌游化的数值与逻辑系统来辅助故事的运行。结合诸多桌游前辈们的经验，一种基于随机性和检定的系统将被用于实现这一目的。



阿米娅，我认为磨难、无聊与挫折，从无尽头。
阿米娅，这些人一生都无处可去，所做的一切都徒劳无功。
阿米娅，改变一个人，要令他相信。
令他相信，然后将他的信仰摧毁。
——什么都挽救不了这样的失败者。
只是，阿米娅，我说的这些……你也许都能战胜。
你能预见，你能准备，你能承受，那你也能胜过不幸。
阿米娅，这世上不该有所谓“命运”。

本章节将对游戏开始后的具体系统进行介绍，涉及技能-检定系统，以及对在故事告一段落后的成长要素进行说明。

1. 检定

作为一个角色扮演游戏，玩家需要在游戏过程中描述自身操控的角色行动。一些行为是所有正常角色都能轻松做到，而无需花费过多笔墨去详细描述，例如呼吸、吃饭、走路等，您只需要“宣言”角色进行了这些行动。但一些行为便显得较为困难，以至于其拥有失败/无法继续的可能，例如察觉细微的动静，开车在城市间狂飙，运用专业知识解决问题等，又或是当您不认同其他玩家描述的故事发展，希望以角色的行动阻止时，便需要通过检定去决定故事将会被引向何样的结果。

检定一词要与某个技能或属性搭配，SN 应当在游戏过程中依据实际情形判定检定应当使用的技能与属性。例如，SN 能够要求玩家进行一次“**物理强度**检定”或一次“**潜行**检定”。检定成功便代表着角色成功完成了对应的行动。

特别地，PL 们有时会主动地施展角色的技能以进行某些行动。这时，相当于 PL 向 SN 申请了一次检定，并由 SN 决定这次检定是否能够进行、如何判定、成功/失败的后果为何。

1.1 掷骰

掷骰表达式

检定的主要工具是各式骰子，常用的骰子如下：四面骰（D4）、六面骰（D6）、八面骰（D8）、十二面骰（D12）和二十面骰（D20）。括号中即为对应面数骰子的简称，字母 D 的意思是骰子（Dice），而后的数字则代表了骰子的面数：D6 代表着一个六面骰，也代表着（在检定时）一个 1 到 6 内的随机数。一般的，我们使用 **XDY+Z 简称各种骰子在实际使用时的组合方式（即“掷骰表达式”）**，**骰值则指掷骰结束后，骰子的点数总和。其中 X 代表骰子的个数，Y 代表骰子的面数，Z 则是一个不确定的数**，可能是一个固定值，可能是几个固定值相加/乘，甚至可能是又一个 XDY 组合。如 **2D6+1，便等同于“投掷两个六面骰，且使骰值+1”**，假设两个六面骰均掷出了六点，骰值便为 12，而该表达式还会使骰值+1，则本次掷骰的结果为 13。**下文中的所有“骰值”都是在掷骰表达式中将 Y 值计算在内后的结果。**

在线上游戏时，能够向 BOT 发送掷骰指令以模拟掷骰过程。**常见的掷骰指令为.r，后接骰子个数与面数，如.r2D6，意为投掷两个六面骰，而后 BOT 便会自动输出骰值的总和。**在实际游戏中还会使用更多样的指令，在此便不细述。

若使用的 BOT 搭载了适配本规则书的掷骰插件，便能够使用 .rk help 查看其扩展指令以在游戏中使用，若使用的 BOT 并未搭载适配本规则书的掷骰插件，则可能需要询问管理员以获得帮助。

1.2 基本检定方法

检定，指的是通过掷骰得出随机值后，以一种固定的判定方式模拟一次随机事件的经过与结果的行为。当游戏中出现了需要进行模拟的事件时，SN 便会根据具体情景决定其对应的检定过程。

流程

检定是一个有具体流程的游戏操作：**首先，需要由 SN 来判断是否需要通过检定来决定游戏目前的进程。**这通常表现为角色需要运用它们的能力以解决某个事件、两种相互冲突的因素展开了较量而需要判断哪方最终获胜、或者只是单纯认为某个事件的发展状况需要交由随机数决定。**随后，SN 给出本次检定的掷骰表达式，由 PL 进行掷骰以得出本次检定的骰值。**根据检定所用的数值来源与计算方式不同，能够将其分类为不同的种类。**最后，由 SN 根据骰值的大小（与难度等级进行比较后）决定事件的结果。**

1.3 检定类别

技能检定

当角色尝试运用自己的技能以完成一项任务时，一般会有两种结果：其一，这项任务被顺利地完成了；其二，由于种种原因，角色在任务中未能完全实现自身的目的，使得任务失败。**具有（两种甚至是更多种）不同的可能性，是进行技能检定的前提——若这项任务的结局早已注定，便无需再对其进行检定。**

不同的任务显然有着不同的执行难度，攀登喀兰圣山和翻越牧民的牛圈所需的技能水平与操作难度显然又有不同。**难度等级（Difficult Class/DC）便是被用于评定任务难度的标准**，DC 越高，便说明这项任务的难度与复杂程度越高，角色失败或是途中出错的可能性也越大。

另一方面，在实际操作中，各种各样的复杂因素会影响角色的能力发挥。即使一名角色有着充足的能力去完成任务，也无法做到永远不出差错——各种偶发的阻碍，甚至是一定的运气因素往往是不确定的，技能检定的目的便是模拟其在任务过程中是否遇到了阻碍。

将掷骰表达式 $XDY+Z$ 应用至技能检定中，X 为本次检定所用的技能值，Y 固定为 6，Z 则是检定技能所属的基础属性值。最终得出的骰值被用于评价角色在本次任务中的实际表现，骰值越大，便说明角色在本次任务中发挥出的水平越高。

现在，将反映角色能力发挥和任务难度的两个数据合起来比较：当某次**检定的骰值大于难度等级时**，便说明角色发挥出来的能力高于本次任务的难度需求，因而**这次行动就会被判定为成功，反之则视为失败。**

而从**决定难度等级，到得出检定值，再到比较两者**的这整个过程，就被统称为进行了一次**技能检定**。

属性检定

属性检定是指针对基础属性而非技能进行的检定。假如 SN 认为攀登喀兰圣山的过程中最大的考验不是身法，而是对寒冷和缺氧环境的**生理耐受**，则就有可能要求崖心对此进行**生理耐受**检定。属性检定的性质与技能检定类似，但在检定时，**骰子的个数（即掷骰表达式中的 X）与角色的基础属性值（而非技能值）相同，最终的结果也不再需要与基础属性值相加。**

举例而言，如果干员崖心想要爬上喀兰的圣山，她就得知道如何在寒风凛冽的峭壁间闪转挪移并保持平衡，这些知识就被量化为她的**身法**技能值。

难度等级将参考实际游戏中的任务情景，其具体值则由 SN 参考模组的设置所决定。**一般地，我们认为普通专业工作的 $DC \approx 12$ ，复杂而艰难的工作 $DC \approx 20$ ，挑战性极强的工作的 $DC \approx 35$ 。**在此，我们将“攀登喀兰圣山”这个任务的 DC 设为 25。

崖心的**反应机动**属性值为 7，**身法**技能值为 6，因此她在进行**身法**技能检定时需要投掷 6 个六面骰。这些骰子的点数分别为 4、3、4、2、1、6，将点数与身法技能对应的基础属性——**反应机动**——的属性值相加后，即可得到本次技能检定的骰值：27（这个掷骰表达式可简写为 $6d6+7=27$ ）。这接近本次检定的平均值，因此我们认为崖心完全发挥了自己的能力（但并未有太多超常的发挥）。

最后，比较检定值与难度等级： $27 > 25$ ，检定值大于难度等级，因此本次技能检定成功。崖心最终用她优秀的攀登技术与运动能力（也许还有一点运气）成功征服了喀兰圣山——至少这一次是如此。

一般地，技能检定的优先级高于属性检定。即当任务无法用常规技能完成，而是考验角色的基本能力（或者是角色未掌握对应的技能，不得不使用其基本能力来尝试）时，才需要进行属性检定。

攻击检定

攻击检定是一种特殊的技能检定，即**角色在进行攻击结算时的检定**。攻击是一个基本的战斗动作，当角色进行攻击时，就需要根据角色使用的武器决定本次检定的技能，并进行一次对应的技能检定。与技能检定的不同之处在于，**攻击检定的 DC 等同于受击者的物理/法术抗性**。同时，本次**攻击造成的伤害即等同于骰值与 DC 的差值**。

效能骰

效能骰是“角色在使用某武器进行攻击时的掷骰表达式”的简称。一般等同于用于计算战斗伤害的“**战斗效能骰**”。

效能骰同样以 $XDY+Z$ 的形式表现，但其中的 **X 与 Y 取决于角色使用的武器**。其中，**X 是角色使用该武器进行攻击时所需的技能/属性值**，**Y 等同于武器骰面**，一般为 4 或 6。

对抗

对抗也可以视为一种特殊的技能或属性检定，只不过**检定的难度等级 DC 并非由 SN 决定，而是等同于对方的骰值**。当 SN 认为双方的技能或属性发生了直接的随机对抗时，就可以要求双方进行**对抗**。

进行**对抗**时，双方各自进行某技能（或者某基础属性，且并不要求二者使用相同的技能/属性）检定，并将对方的骰值视为自身检定的 DC。从结果上来看，**骰值较大者获得本次对抗的胜利**。因技能检定的骰值相较属性检定而言拥有额外的加值，因此一般而言**并不推荐令一方使用技能检定而另一方使用属性检定，除非这本身就是一次不公平的对抗**。

自控检定

一些精神特质决定了角色思维上的弱点与缺陷，当角色试图做出违反这些特质性质的行为时，就需要先通过“**自控检定**”，否则角色将被迫按特质所规定的方式来行动，难以违抗自身的本能意愿。

自控检定的做法为：**进行一次 1D10 的掷骰**以代表“特质对角色的影响程度”，若**骰值大于角色的精神意志**，则视为特质成功地影响了角色（或者说，**自控检定失败**），角色必须按照特质所要求的方式进行活动；否则检定视为**自控检定成功**，角色能够正常进行对应的活动。**每进行一次成功的自控检定，下次因此特质而需进行自控检定时便需要额外进行一次 1D10 的掷骰，并使自控检定的骰值加上本次掷骰的骰值**，直至下一次长休时复原。

一般地，自控检定并不会受到下文中掷骰修正的影响，也不参与特殊规则的判定。

举例而言，一位角色选取了特质【**荣誉准则**】，这一特质的内容要求角色不能从战斗中逃跑。

因而，如果玩家尝试让角色逃跑，就必须先通过自控检定，角色才能如其所愿地逃出战场。

1.4 掷骰修正

奖励/惩罚骰

奖励/惩罚骰是一种作用于检定的额外修正，当角色在进行检定（对应的行动）时拥有额外的有利条件，就应当获得**奖励骰**，反之则获得**惩罚骰**。

“某检定获得一个奖励骰”，便意为本次检定的骰数+1（即 XDY 中的 X+1），而**惩罚骰**相反，为本次检定的骰数-1。若**一次检定获得了复数个奖励骰，其效果叠加**，例如某次检定获得两个奖励骰，就能够使骰数+2。若一次检定既获得了奖励骰，又获得了惩罚骰，则每个奖励骰会与惩罚骰抵消。

若 SN 认为某次行动中，角色拥有额外的优势，便能够主动为其检定提供奖励骰，不过在大多数情况下，**这些优势会被体现为 DC 的降低**。

骰面升级/降级

骰面升级/降级是另一种较为稀有的修正，**“某检定获得骰面升级”**便意为本次检定的骰面+2（即 XDY 中的 Y+2），骰面降级则为-2。**D12 与 D2 是骰面升级/降级的上限**，即，一次检定的骰面至多能够因骰面升级/降级至 D12/D2。一次检定中获得的多个骰面升级也为叠加计算，且骰面升级与骰面降级也同样会抵消计算。

奖励/惩罚骰与骰面升级/降级能够在一次检定中共存，其干涉的数值互不影响。

在本规则中出现的骰子有（D1）、D2、D4、D6、D8、D10、D12、（D20、D100）等面数，其中 D1 不具有实际意义，D20 和 D100 仅用于一些无关于检定的特殊情况。

1.5 特殊规则

大成功/大失败

在一次检定中，若有至少半数（向上取整）骰子骰出了最大值（点数等同于面数），就应当判定这次检定是一次**“大成功”**检定，反之，若至少半数（向上取整）骰子骰出了最小值（点数为 1），则为**“大失败”**。（这也意味着，一次检定可以同时为大成功与大失败，虽然其概率小到可以忽略不计——规则书并不规定这个特殊的结果代表什么，SN 可自行决定）

大成功/大失败的表现为角色在完成本次检定对应的事件时，**一些完全在意料之外的情况发生了**。这可能是偶然的帮助，大大推进了事件的进度，甚至使角色获得了意想不到的成功，也可能是产生了意料之外的麻烦，不仅破坏了本次事件的进程，还使角色承受了额外的损失。这个规则的设计主要是为故事的发展提供更多的偶然性，使得故事变得更有戏剧性，产生意料之外的情节发展，使得角色的扮演过程不单调。这意味着对于大成功/大失败的事件并不需要太过严苛的处理，也并不需要过于精确的数值计算——对 SN 而言，将这些事件以一种较为夸张的方式演绎也许是调和游戏气氛的绝佳机会，但应当注意把控好度，不应使得角色的扮演失真，也不应使得其余玩家感到冒犯。

一般地，大成功/大失败的规则仅作用于非战斗时的检定，因战斗中的检定会受到多重的修正，从而无法体现出“偶然的事件发展”。

若 SN 希望在战斗中实践此规则，需自行把握其影响力。

联合/协助检定

联合检定和协助检定表示了需要同时进行多次（至少为两次）检定的情景，与对抗的性质类似，但较其而言更为罕见。

对于一个事件而言，若角色在解决它的过程中不止使用了一种学识/能力，便将**这些学识/能力对应的多个技能检定合并为一个联合/协助检定**。**联合检定**就是“与检定”，即**需要其中的所有技能检定均成功，本次事件才成功**；**协助检定**则是“或检定”，即**仅需要其中的一个技能检定成功，本次事件就成功**。

举例而言，治疗感染者就可能同时需要**医药学**和**源石学**的联合检定，需要两方面的知识实践都不出差错才可成功完成手术；而释放音乐源石技艺时，**声乐**或许能协助**传心感知**的释放，只需其中一个技能检定通过即可成功演奏出夺人心魄的乐曲。

在实际的游戏中，也可将**来自不同角色的多个技能检定合并为一个联合/协助检定**，表现则为这些角色均为同一个事件而付出了自身的努力，此时检定使用的技能便可能是相同的。

若有需要，也可将多次属性检定合并为一个联合/协助检定。

孤注一掷

孤注一掷指代一种特殊的检定机制，表示角色认为当前的任务非常重要，值得使用额外的时间精力和努力去完成。若这些任务对应的检定失败，PL 便可要求进行**孤注一掷**了。

进行孤注一掷首先需要向 SN 申请并获准，随后，**以角色消耗 1 耐力为代价进行对应的扮演（这也意味着若耐力为 0，角色无法进行孤注一掷），而后触发孤注一掷所对应的效果**。

孤注一掷的效果便是**重新进行本次检定，并尝试使其成功**。这也就意味着，若本次检定存在如奖励/惩罚骰等修正，则孤注一掷检定也会获得同样的效果。此外，**若孤注一掷检定也失败，便不可再次对该检定进行孤注一掷**。

例外的，**若某次检定的失败结果将会使角色的生命受到威胁时，本次检定失败后将会自动地进行孤注一掷**（并强行消耗 1 耐力，即使角色的耐力为 0，耐力降低至负值的对应效果将会在该事件结束后触发）。

1.6 技能详解表

物理强度-力量

此类技能体现了角色使用对应武器进行战斗的能力，并作用于战斗内的相关检定。

格斗

作为通识技能，该技能并不绑定于任意武器的使用，而是应用于无法使用下列技能进行检定的场合中，或是代替其余专业技能的检定以尝试使用对应武器，此外，当角色无法使用武器且拳术技能值较低时，该技能也可以被替代用于战斗内的技能检定。

该技能的应用场合常见于角色使用拳/脚等部位进行无章法的搏击、推挤、格挡等动作，以及使用自身不熟悉的近战兵器或是非制式武器（如碎酒瓶、板凳、砖块等）进行战斗的情景。

长兵

角色使用长杆兵器与其对应的演化武器（棍、斧、矛，及镰刀、关刀、戟、铙等）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺。

软兵

使用可曲折的兵器（软鞭、双节棍、流星锤）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺。

刀剑

角色使用开刃武器与其对应的演化武器（刀、剑，及武士刀、刺剑等）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺。

拳术

角色使用自身肢体与各种附加在肢体上的武器（指虎、拳套等），进行近距离格斗的能力。与作为通识技能的格斗不同，该技能的专业性更强，适用情景与限制也更为严苛。二者仍存在相互替代的可能性，但若想以格斗技能代替拳术，则应当需要进行更高难度的检定。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺。

重钝器

角色使用硬质钝头武器（鞭、铜、锤等）与长柄重武器（镐、斧）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺。

盾术

角色使用防御性武器（圆盾、半身盾、塔盾等）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击、招架、防御与反击，或是以此施展战斗技艺。

个人魅力-情感

此类技能一定程度上体现了角色的共情能力与情感表达能力，并且以专业的知识技能作用于存在相关需求的检定中。

声乐

角色使用各种乐器进行演奏或进行歌唱的能力，以及角色对乐理知识的熟悉程度。一般而言，该技能值并不代表角色掌握乐器的广度——即使一名角色的声乐技能值极高，也并不代表着他精通了所有乐器的使用方式，而仅代表他在某一个或几个乐器上达到了顶尖水准。

该技能的应用场合常见于角色使用乐器进行演奏或歌唱，辨识与创作乐谱/乐曲，对某次演奏进行评析与鉴赏的情景，或是以声乐为方式释放某些特殊的源石技艺时。

艺术

角色使用绘画、雕塑、文学等方式创作或临摹作品的能力，以及角色对各种艺术形式（音乐、舞蹈、戏剧、影视、美术、书法等）与知名艺术作品的知识广度与鉴赏能力。该技能可以部分地代替声乐技能进行鉴赏方面的检定，但需求的难度将提高。

该技能的应用场合常见于角色需要进行独立的艺术创作，或是对某个艺术作品的风格派系与其作者进行辨析的情景。

心理

角色对人类的行为与心理活动规律的认知能力，以及相应知识的理解与使用能力。该技能无法代替交涉类技能使用，但能够令角色得知自身在交涉过程中是否实现了应有的效果。应当注意的是，该技能并不能起到“读心术”一般的效果（但某些源石技艺配合此技能则存在这样的可能性）。

该技能的应用场合常见于角色在交流过程中揣摩对方想法或是预测其行为，以及判断对方是否在言谈中存在隐瞒与欺骗的情景。或是对目标进行心理疏导，缓解其压力等。

个人魅力-交涉

此类技能体现了角色进行符合自身身份的沟通与社交，或是通过恰当的交涉手段以取得利益的能力，并作用于需要进行交涉的场合之中。

游说

角色使用言语与行动（诱导、谈判、承诺等）使对方相信自身话语，并以此实现自身目的的能力。

该技能的应用场合常见于角色需要获得特定的协定、承诺或者许可的情景。以及说服对方并达成共识，获得对方允诺或促成一次对自身有利的交易时。

取悦

角色使用言语或是行动以讨好对方、取得对方好感的能力。

该技能的应用场合常见于角色以包括且不限于谄媚、贿赂或施展肉体/人格魅力以取得利益（财物/情报/许可/通行权）时，或只是在交流中以此技能为自身取得获得骰面升级/缓解对方情绪时。

威吓

角色使用言语或是行动胁迫、恐吓对方，或是以暴力、权力等方式令对方服从自身指示的能力。

该技能的应用场合常见于角色需要从敌人的口中盘问出特定的情报，或是靠身份（包括伪装的身份）驱使下级行动时。或是展现自身实力，以将一些不必要的战斗消弭于无形时。

经验智慧-战术

此类技能体现了角色使用特殊器械与方式，或是指挥生物进行战斗的能力，并作用于战斗内的相关检定。

战术规划

角色在战斗中根据实际情景对战局进行判断与规划，并以此辅助自身或目标在战斗取得获得骰面升级与先机的能力。作为通识技能，该技能同时还代表了角色在战斗中对敌人进攻意图的洞察能力。

该技能的应用场合常见于角色需要施展相关技艺，或是尝试预测敌人的行动意图时。

支援技术

角色使用战地无人机、自动器械、激素针发射器等特殊设备在战斗中为目标提供支援与帮助的能力。

该技能的应用场合常见于角色对对应设备进行检查、维护时，使用对应设备进行操作时，或是以此施展技艺时。

兵械操作

角色使用铳枪、链锯、火炮、迫击炮、水枪等特殊规格/非制式武器，或是浮游刃、电磁炮等新式智能武器进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色对对应设备进行检查、维护时，使用对应设备进行操作时，或是以此施展技艺时。

生物驯养

角色交流、照料、培养、驱使低级生物（源石虫、牙兽、羽兽等），以及指挥其进行战斗的能力，

该技能的应用场合常见于角色指挥自身的宠物进行攻击，尝试与野兽交流并消除其敌意，或是尝试对受伤的生物进行治疗时。

经验智慧-教育

此类技能体现了角色在某一专业知识领域上的研究/实践能力与知识广/深度，并作用于需要进行临场操作/考验相应学科知识的场合。

理工学

角色对物理、化学等自然科学知识的熟悉程度，以及对相关知识的理解与实践能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

医药学

角色对医学、药理学、生理学、病理学等生命科学知识的熟悉程度，以及对相关知识的理解和实践能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，对某一角色的病情与伤势作详细诊断，以及（在医疗条件充足时）对某一角色进行急救与治疗，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

源石学

角色对源石的物理性质与矿石病、天灾等源石相关知识的熟悉程度，以及对相关知识的理解和实践能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，尝试对矿石病患者进行医学处理，辨析矿石病患者病情的严重程度，对天灾进行观测，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

社会学

角色对社会学、历史学等社会科学知识的熟悉程度，以及对相关知识的理解和运用能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

政法学

角色对政治学、法学等社会科学知识的熟悉程度，以及对相关知识的理解和运用能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

经管学

角色对经济学、管理学等社会科学知识的熟悉程度，以及对相关知识的理解和运用能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

经验智慧-技术

此类技能体现了角色在某一工农业生产技术上的实践/操作能力与知识广/深度，并作用于需要进行相关操作/考验相关知识的场合。

农林渔牧

角色对农作物、牲畜、水产等自然资源的养殖与利用能力，以及对相关知识系统的理论认知与实践能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

手工工艺

角色对烹饪、纺织、锻造等手工艺与轻加工业相关行业的理论知识水平与实践操作能力，以及对相关制品的分析与辨识能力。该技能并不代表角色掌握手工艺能力的广度，而仅代表其在某一项或几项技能上的深度。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，对某一物体进行解构/对其加工方式进行分析，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

机械工程

角色对工业机械设备与相关零部件的辨析、维护、修理、制造、操作能力，以及金属加工与材料学相关的知识。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，使用机械设施进行加工与生产，对某一设备进行拆解/修复/维护，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

电子工程

角色对精密电子装置、智能设备与相关零部件的辨析、维护、修理、制造、操作能力，以及电路学与信号学相关的知识。

该技能的应用场合常见于角色使用对应的知识分析/求解相关问题时，使用相应装置进行操作，对某一设备进行拆解/修复/维护，改写某一设备的操作逻辑与破解其防火墙，或是以对应知识进行实际的操作与应用时。

反应机动-敏捷

此类技能体现了角色使用对应武器进行战斗的能力，并作用于战斗内的相关检定。在战斗外若需要对特定武器进行保养，辨识等行动，也可能需要进行以下技能的检定。

身法

作为通识技能，该技能并不绑定于任意武器的使用，而是应用于角色需要进行闪避、跳跃等特殊动作时。此外，角色若需要进行部分临场的行动（如在人群中奔跑而不使速度减缓、或是在障碍物密布的室内环境下追上某人等），也可以进行该技能的检定。

该技能的应用场合常见于角色施展相应技艺，或是进行相关的行动时。

短兵

角色使用轻型近战武器（短剑、短刀、匕首、袖剑等）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺时。

暗器

角色使用轻型特殊武器（吹箭、飞刀、袖箭等）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺时。

射击

角色使用远程武器（弓、弩、铳械等）进行战斗的能力。

该技能的应用场合常见于角色使用对应武器进行攻击，或是以此施展战斗技艺时。

反应机动-灵巧

此类技能体现了角色的反应力与对自身动作的掌控力，并一定程度上表示角色进行相应精密动作的能力。

妙手

角色使用手部进行精密隐蔽动作的能力，如扒窃、魔术、投毒等专业行动，或只是简单的将小型物体藏匿在衣物中，以及在墙面上不着痕迹的留下暗号等简单动作。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动时。

急救

角色对伤势进行紧急处理的能力，以及对部分生理学基础知识的熟悉程度。该技能可以使角色针对骨折、出血、轻微中毒等轻微伤势进行医治，或仅仅是减缓其负面影响并阻止伤势扩大。急救的实际效果取决于角色可用的医疗资源与其急救水平。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动，以及通过相关知识以确定伤势的类型与严重程度时。

驾驶

角色操纵常见交通工具（包括且不限于摩托车、轿车、卡车等常规车辆与快艇、汽艇等小型水上交通工具）进行应急驾驶的能力。应当注意的是，仅仅只是在普通路况上进行低速驾驶，并不需要进行该技能检定，而当路况复杂，速度极快，甚至出现更多干扰情况时，驾驶者就可能需要进行该检定以保证载具能够平稳运行，甚至只是使其停止。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的驾驶操作与规避性驾驶时，或是需要紧急制动以安全的停止载具运行时。

舞蹈

角色使用身体进行规律运动，以创造艺术感与仪式感的表演能力，以及部分艺术学相关的专业知识。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动，或是需要以相关知识辨别舞蹈形式/种类时。

精神意志-镇定

此类技能体现了角色的精神耐性与专注力，并一定程度上表示角色能否持续专注于进行某一行动而不会懈怠或失误。

欺诈

角色使用谎言与欺骗性行为进行诱导，使对方相信自身话语/转移其注意，并以此实现自身目的的能力。该技能的检定难度取决于对方的**精神意志**值与谎言的可信程度，也因此，越是持久且庞大的谎言，就越难以使人相信。若角色认为自己受到了欺诈，也可尝试以自身的心理学技能对抗其欺诈技能，以确定自身是否受到了蒙骗。

该技能的应用场合常见于角色需要获得特定的协定、承诺或者许可的情景。以及在缺少条件的情况下使对方同意自身要求，获得利益或促成一次对自身有利的交易时，以及通过迷惑性动作分散目标注意力，或是诱导其进行特定行为（如使用该技能将守门的警卫引开）时。

乔装

角色通过易容、服装、伪证等手段改变自己外在形象，且能通过扮演将自身伪装为其他形象/某一角色的能力。应当注意的是，仅当特定情况下（如有人对该角色的乔装产生了怀疑，或是该角色需要以乔装形象实现某些难以扮演的行动时），才需要进行该检定。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动，或是需要以相关能力替他人进行化妆与伪装时。

潜行

角色在行动时能够掩盖自身动作以不被他人发现/不留下踪迹，以及寻找一个隐秘的藏身点，以使得追踪者难以寻找的能力。通过伪装以使自身的行动不被注意同样属于该技能的使用范围。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动时。

精神意志-洞察

此类技能体现了角色对环境的感知能力与对细节的观察能力，并一定程度上表示角色能否发现周遭环境中易受忽视的异常之处。

调查

角色使用包括且不限于视觉、听觉、嗅觉、触觉甚至是直觉与逻辑思维等方式对环境与特定的场景/个体进行分析，并从其中得到需求线索的能力，以及对大量复杂信息的整理与解读能力。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动，对某一区域展开详细调查以试图找到线索，或是对大量信息进行快速检阅以归纳出有效部分时。

觉察

角色对周围特殊情况反应能力与感知力。应当注意的是，该检定通常以被动形式出现，即“角色通过自身敏锐的视觉/听觉注意到了某处异常”，主动形式的检定对应的技能在绝大多数情况下都应为调查。

该技能的应用场合常见于周围环境中出现了角色能够感知的异常情况时（由 SN 向玩家发起检定要求）。当角色受到了不易察觉的攻击（如毒药、某些法术）时，也可以进行该检定以使角色确定自身是否存在异常。

追踪

角色从复杂环境中寻找确切的痕迹与标记，并进行深入推断，以获得与此相关的信息的能力，以及部分行为学/密码学的相关知识。角色需要在一片区域内寻找经过伪装的特定个体时，应当进行该技能的检定。该技能还可用于辨别特定痕迹来源与大致的遗留时长。

该技能的应用场合常见于角色需要进行相应的行动，或是需要以相关知识对特定线索进行分析时。

源石技艺适应性-源石技艺理论

此类技能决定了角色对源石技艺的掌握能力与知识水平。通常而言，每个角色只能掌握一个小类的源石技艺。角色的**源石技艺适应性**虽然不会直接影响源石技艺理论的数值，但一定程度上决定了角色可学习的源石技艺的等级上限。

施术/某小类源石技艺

表明角色施展源石技艺的水平。角色的这一技能越高，就能识别，运用，修习越强大的源石技艺，对该小类的源石技艺的掌握力与辨别能力也更深入。

在正常情况下，每个角色都能且仅能拥有某一小类的源石技艺（特别地，传心感知类的源石技艺被归到了一个同名的小类中），这一小类的名称就是这个技能的名称。在这一小类未确定或作为泛指时，这个技能就会被称作“施术”，单指角色在进行诸如操纵源石器械等无需直接施法的行为时使用的技能。

附加技能

此类技能不依赖于某个特定的基础属性，有时甚至并不是规则书所设定，而是由玩家所自定义的技能。这包括了各种并非常用，但也可能对角色扮演流程及剧情展开产生影响的技能。

先史

角色对有关“先史文明”，即“预言家”、“普瑞赛斯”等剧情人物所处的远古文明及其一系列造物的相关知识。具体有哪些内容关系到先史文明，可以参考本书的世界观章节。通常来说，邪魔、海嗣、巨兽、兽主等“超自然”内容，往往都与先史相关。**若角色在故事中接触了先史文明的信息，SN 就应当考虑令他们的先史技能值增加。**

该技能的检定通常被用于识别有关先史文明的内容，猜测它们的运作机制，报出它们的名讳等等。不过，一般来说，先史的相关内容非常丰富，如果角色在自身背景中了解的先史相关内容与当前内容毫无干系，SN 就不应该允许检定。

*某一种类*语言

角色对该种类语言的熟悉程度与文字抄写（若该语言有文字）水准，以及实践的解读与口语能力。

该技能的应用场合常见于角色尝试辨认/解读该种类语言的文本/变体文字，或是尝试在复杂环境中聆听使用该语言进行交流的语音内容等。对于不需要检定的日常活动而言，我们能够认为技能值不低于 4 便能够听说该语言，不低于 7 便能够读写，不低于 10 便能够理解其内涵与逻辑，并能够用其进行艺术创作。

通用语

这是一种特殊的语言技能，对应某种在泰拉的确存在，但描述较为模糊的语言，其前身很可能是高卢语。一些外交使节或从事跨国商业活动的人员会因职责需要而专门进修这种语言。

为了方便角色之间的交流与简化游戏的进行，**通用语**的基础值等同于**经验智慧**（尽管这门语言事实上在泰拉并没有如此通行）。

2. 幕间

幕间通常是指在一个主要剧情章节或者一场游戏环节结束后，到下一个主要情节开始之前的过渡阶段。它类似于戏剧、电影中的幕间休息，但在 TRPG 中依然充满着游戏元素和互动。例如，在一场紧张刺激的战役后中，角色击败了一轮敌人的进攻，剧情转入相对平和的阶段，幕间阶段就随之而来。

一般情况下，当玩家们经历了一整个模组的内容，就会自动地进入幕间阶段，进行相关的结算。特别地，一些模组会规定，或者 SN 会宣布在一些紧张刺激的战斗后进入特殊的幕间阶段，以进行相关的结算。

在幕间阶段，角色的行动会围绕“成长”和“休息”两部分展开。

2.1 成长

等级

当角色进入幕间时，他就会总结经验，提升能力，使得角色等级获得提升。角色等级代表了一个角色的阅历（但并不一定能够代表具体的社会地位或者作战能力），一般来说，阅历越丰富的角色就掌握越多的技能，并且在战斗中有更强的力量。

角色的等级由“**精英化阶段**”和“**等级**”两部分构成，“精英化阶段”分为阶段零、阶段一、阶段二，而等级取值在 1~5 之间，当**5 级的角色升级时，会使精英化阶段提升一个阶段，并把等级降低至 1**。但有些时候，为了计算方便，也会将未经这个操作而获得的“总等级”（即 1+升级次数）简称为“等级”。

精英化阶段和等级反映了角色在参与争端和进行作战时的经验水平。角色参与的故事，经历的战役，完成的模组越多，精英化阶段和等级就越高。等级并不是战斗力的唯一决定条件，也并不只是决定战斗力。确切地说，**它更加接近于“战斗经验”和“人生阅历”**。

另一方面，等级在扮演上角色能力的提升也是有限的，只能模拟那些通过经验积累和常规训练对角色带来的提升，**满级的角色所能拥有的能力也只是“常规人类通过常规手段能抵达的极限”**。那些通过先天优势、特殊改造甚至是独特权能而获得超然战斗力的角色（如爱国者、皇帝的内卫、炎国巨兽等各类领袖角色），无法被等级系统所囊括。

创建高等级角色是一种在 SN 的允许或模组的要求下进行的特殊操作。在不做特殊说明的情况下，它相当于角色从 1 级开始逐级提升，并获得全额的成长收益。先敲定角色大体的属性再进行升级，或是先计算所有的升级收益再以此为基础创建角色都是可行的。

在过程中若出现了效果判定上的争议，则由 SN 决定具体的判定结果。

精英化阶段

精英化阶段是对等级的大致划分，一般来说，更高阶段对更低阶段的角色具有碾压性的优势，角色在突破阶段时也会得到显著的战斗力和综合能力提升。下文是各个阶段下的参考：

精英化阶段零的角色，通常**并没有接受过专业的军事训练**，并以此为基础完成过真刀真枪的战术实践，最多仅了解过一些战术理论，或进行了准军事组织的培训。这类角色通常需要应对**非正式的武力冲突**，例如狩猎野兽，维护治安，看守战略节点，征收军事物资等。在明日方舟的故事中，常见的此类角色包括行动预备组的罗德岛干员、整合运动的暴徒、其他准军事组织的雇佣兵、以及无处不在的平民。

精英化阶段一的角色，通常**已经接受了专业的军事训练**，或在持续的作战实践中总结了自成体系的作战方法，并且有过正规战役或艰苦战斗的实战经验。这类角色已经**能够参与到正面战场的对抗中**，用于攻占堡垒，防御阵地，或是狩猎源石巢母或裂兽等擅长战斗的野兽。在明日方舟的故事中，常见的此类角色包括正式行动组的罗德岛干员、萨卡兹王庭军的士兵、乌萨斯帝国的先锋与盾卫等。

精英化阶段二的角色，通常已经从军事训练的接受者转变为了作战经验的总结者，**拥有了超过平均水平的战斗阅历**，开始训练或指挥其他的角色。这类角色往往是正面战场的主要参与者，并且**作为战术上甚至战役内的核心力量**，以至于作战部署本身就是围绕他们展开。在明日方舟的故事中，常见的此类角色包括罗德岛的精英干员，整合运动的霜星、不具有特殊能力的国家级精锐士兵（如单个的银枪天马、金律法卫、伊比利亚的审判官）等。

有很多剧情角色的能力是无法以精英化阶段量化的，例如国家领袖、巨兽化身、王庭之主等等。它们很可能通过各种方式（主要是特质）的方法增加了自身的战力上限，因而也超越了精英化阶段的限制。

升级

一般而言，当角色完成了一个完整的模组时，其等级便能够提升 1 级。一些模组可能会将流程设计的更长，进入更多次幕间，从而使角色在模组中进行多次升级。

当角色升级时，就会获得如下效果：

- 如果升级后的等级为 3/5 级，获得 1 个**技艺点**。
- 如果升级后的等级为 2/4 级，可遗忘一个技艺，并获得 1 个**技艺点**。
- 使得某个**战斗副属性**（即**力量**、**敏捷**、**战术**、**源石技艺理论**中的一个）增加 1 点。
- 选取一个非战斗属性的**副属性**，使其+1，同时根据角色的资质，使对应的**副属性**+1。
- 进行一次 1D12 掷骰，若骰值小于角色的**经验智慧**属性值，使**教育**+1。
- 将获得的**副属性**（即技能点）分配至其下属技能中。

精英化

精英化是一个来自于《明日方舟》游戏原作的概念，表示了角色的能力在不断的量变提升之下发生了质变。在本规则中，精英化阶段共分为四阶，按顺序排列为阶段零、阶段一、阶段二、模组装配（阶段三）。

当处在任意一个精英化阶段的 5 级角色升级时，触发如下效果：

- 将角色的等级降低至 1 级，使角色进入新的精英化阶段。
- **耐力上限**+2。
- 选择一个**基础属性**，使其+1。
- 获得 3 个**技艺点**。
- 解锁该阶段的职业独有技艺。
- 触发升级一次的相关效果。
- 获得 25 点额外特质点。

特别地，在**精英化零阶段的 1 级**，角色具有 3 个**技艺点**，并且能选择一个**战斗副属性**，使其提高 3 点。

与源石技艺的关系

根据精妙程度，诸多源石技艺也被按照精英化阶段分成了三个阶段。只有达到了对应的精英化阶段，才能学习这一阶段的源石技艺。

特别地，如果角色属于一个被标注为“非法术”的职业分支，那么他就无法学习精英化一阶和二阶的源石技艺；如果这个职业分支被标注为“半法术”，则无法学习精英化二阶的源石技艺。相对应的，这些被限制了源石技艺使用的职业也会拥有更多的战斗技艺可供学习。

完成困难的任务所获得的经验应当与简单任务所提供的经验数量不同，老练的高手显然无法在简单的任务中获取经验。为了解决这个问题，**每个模组都需要依照其难度设定一个“推荐精英化阶段”**，用以表示其大致适合战斗力处于哪个阶段内的角色参与，例如“该模组推荐精英化阶段零的角色参与”。**若角色的精英化阶段与推荐阶段不符，他就不应当参与到这个模组中**（即使参与了，也不应当能够得到等级上的提升）。

当角色的总等级达到了 15 级后（即“精英化阶段二，等级 5”），再次升级时，**角色并不会进入“精英化阶段三”，而是会使“模组”等级上升**，即“精英化阶段二，等级 5，模组 1”。角色此后无法获得升级相关的各种收益，但在**每次模组等级上升时，就能够额外从技艺表中学习一个“模组技艺”**。模组等级最高为 5，当模组等级也达到 5 后，角色每次升级时，不再会获得额外的技艺点或技艺，而是能够选择遗忘一个已有的技艺，获得其等同于其消耗的技艺点，并以此学习新的技艺。

2.2 休息

角色通常无法做到每时每刻都进行探索、社交、战斗等高强度活动。因此，他们需要休息——花费时间在一个安定的地点内进餐、睡眠，护理伤口，理清心绪等。依据休息的时长与内容不同，休息被分为两种：短休息和长休息。

短休息

短休息简称短休，是一段短暂的休整时刻。在至少 1 小时的短休时间内，角色只进行低强度的活动，诸如小憩、护理等。

完成短休后，角色会恢复 1 点耐力，并视情况而定地恢复至多 10% 的当前 HP 和 HP 上限。如果角色进行休息期间的活动地点和行动适宜，往往也能补充一些其他资源，例如添置弹药、箭矢、药品、投掷物等。

长休息

长休息简称长休，是一场更长，舒适的完备休整。在至少 8 小时的长休时间内，该角色可以补充至少 6 小时睡眠，以及进行不超过 2 小时的低强度活动，诸如写作、散步、放哨等。若休息过程中进行过超量的激烈活动（例如战斗、施术、调查等），则角色将需要重新计算长休的时长。除此以外，角色在长休前（或长休时）必须摄入了足够的给养（如食物和水分），否则便无法享受长休的相关效果。

完成长休后，符合伤残等级的角色会将当前 HP、HP 上限与耐力恢复满。若角色存在“每日限使用若干次”的能力，也会在长休完成过后刷新。

在正常情况下，角色每一日应当进行一次长休，否则就将在次日消耗 1 耐力。长休也不可间隔太短，**在长休结束后的半日内，角色都不能进行长休。**特殊的，如果角色的耐力降低至负数，角色就将失去行动能力，被迫进行长休直至耐力重新恢复（通常表现为无法唤醒的深眠）。

整备

当一场故事落下帷幕，或是抵达了具有丰富资源的长休地点时，就可以使角色进行“整备”。这不仅包括了补充各种消耗品、弹药、恢复召唤物的生命值和数量等将角色恢复至初始状态的行动，也**包括了进行升级结算**（若有），进行武器和装备的改装、学习新的技艺，获取新的特质等使角色得到成长的操作。

3. 矿石病与感染

矿石病是泰拉特有的一种疾病，由直接接触“活性源石”及其衍生品引起。矿石病感染者的身体将出现特异性变化，源石和体细胞开始融合同化。矿石病常见的表现形式为体表出现黑色的源石结晶体，并伴随着多项生理指标与个人体征的异化改变。

虽然泰拉大地上每个人体内或多或少都存在着一定的源石结晶（以微粒形式存在），但是在通常情况下(未感染)，这些源石结晶并不会对生物体造成直接伤害，或是进行自我地增殖。但若生物体直接或长时间地间接接触活性源石及其制品，或是在体表拥有开放性创口时与活性源石接触，都有可能超越阈值，使体内源石开始活化增殖，患上**矿石病**，成为矿石病感染者，简称**感染者**。

目前而言，矿石病的感染进程，或者说**生物体被源石同化的这个过程无药可医**，即使是再好的医疗条件也只能尽力延缓病情。因此在高危环境下的工作者必须确保自己做好了万无一失的防护准备，否则一旦**成为感染者，他的人生将彻底改变**。

3.1 感染值

感染值是一个用来体现角色的血液源石结晶浓度，体细胞与源石融合率的数值。**感染值越高，血液源石结晶浓度越高，体细胞与源石融合率越高**。除了极少数个例，所有泰拉人的身体中都会有血液源石结晶，只是存在浓度的高与低的区别。因此**即使不是感染者，也存在感染值**。

感染值通常最低为 1，最高为 100。**在创建角色时，需要进行 1D20 掷骰以决定初始感染值，骰值便是角色的初始感染值**。您也可以在**创建角色时就使角色成为一名感染者**，并自行决定自身的感染值，若这样做，就能够通过与 SN 商议来决定角色的感染症状。

感染值会因各种可能的原因而增加（如环境影响、攻击、以及矿石病随时间的扩散等）。**当一名角色的感染值达到 20 时，这个角色就会被判定为矿石病感染者**。这个过程是不可逆转的，即**角色在成为感染者后，感染值就无法再低于 20**。当感染值达到 100 时，这个角色就会开始**崩解并死亡**，这个进程无法阻止或逆转。

感染者是一个沉重的身份，在社会中通常会受到歧视，使他们的生活与交际更为困难。这体现为角色将会获得特殊的躯体特质【**感染者**】。

感染阶段

感染阶段被用于大致划分感染者的病情严重程度。每 20 点感染值被划分为一个感染阶段，通过药物或接受治疗可以减少感染值，但在**任何情况下都无法将感染值降低至上一个感染阶段内，因药物与治疗所获得的感染值降低效果，至低仅能降低到当前感染阶段的最低值**。

未感染：0-19

此时的目标尚未罹患矿石病，虽然他们可能工作于高浓度源石环境中，甚至利用源石就是他们工作内容的一环。



但是得益于自身强健的体质、严格的防护措施或仅仅只是靠幸运，病灶尚未在他们的身上扎下根。

虽然他们在某种意义上是幸运的，但依然应当尽量避免与源石直接接触，否则他们随时都有可能被感染。

感染前期：20-39

这些不幸者已经感染了矿石病，虽然在此时期，病症尚未严重到影响生活，但死神的绞索已经在他们的脖颈处缓慢收缩。

视主要感染部位的不同，矿石病对他们造成的影响也多种多样：也许是对思维方式和情绪的持续影响，或是作用于感染部位的阵痛等。

此阶段感染者的感染特征尚不明显，很可能体表不含可见的源石结晶，这也使得此阶段的感染者很难意识到自己已经罹患矿石病。

对于那些有医疗条件的感染者而言，经受详细的医疗检查会让自己的病灶显露，但如果目标是一个奔波于荒原的雇佣兵，很可能要等到病情发展至下一阶段，才能意识到自己已经被感染。

若感染者是因体表被源石刺破，或是类似方式而造成的感染，则伤口处必然会出现源石结晶。

感染中期：40-59

病情进一步恶化，矿石病带来的影响变得明显，频率上升，且更加严重。除了某些感染部位极其特殊，或是自身体质极其特殊的感染者外，此阶段的感染者体表基本都会存在着明显的源石结晶，具体表现形式取决于其感染部位。此阶段的感染者因身体的异化和矿石病对生活的影响而基本无法掩饰自己感染者的身份。

感染后期：60-79

此阶段的感染者已经无力去抵御矿石病的影响，无论矿石病原先作用于他们的哪一个部位，此刻都将扩散至身体各处。

对身体的伤害将体现在他们的体质与力量上，受感染部位往往难以正常的进行运动。若是感染部位涉及脑部或神经系统，则情绪和思维方式将会开始不可抑制的被影响甚至异化。

感染末期：80-100

此阶段的感染者即将走向自己命运的终点，矿石病将他们的身体与精神都几乎侵蚀完毕。

这些感染者往往被视为定时炸弹和行走的威胁，因为在感染程度极深的感染者死后，他们体内与其高度融合的源石将逐渐裂解并爆炸为大量源石粉尘，成为新的感染源，这个过程被称为崩解。

崩解是这些感染者必定的结局，因此——你永远无法预料身边的感染者是否会在下一秒变成一个巨大的污染炸弹。

因此，此阶段的感染者几乎注定的被社会所排斥。往往会在孤寂中迎来痛苦的死亡。

感染施术

感染者能够将自身的感染器官与依附于自身的源石结晶作为施术单元释放源石技艺，这种动作被称为“感染施术”。感染施术并不稳定，难以精密的操纵法术效果，并会加速其矿石病的恶化。因此，在条件允许的情况下，即使是感染者术师也会倾向于使用施术单元进行施术。

若角色为感染者，则可以在缺少施术单元的情况下进行施术，释放源石技艺，即进行**感染施术**。当角色进行**感染施术**时，对应动作的检定将获得骰面降级，且**无论该动作的效果如何，都会使感染值+2**。

出于简便与游戏性的考虑，感染者能够在不持有施术单元的情况下，无条件地获得自身掌握的，需要施术维持的被动技艺的效果而不会使感染值增加，但此时这些效果也仅可作用于自身。

部分被动技能的效果可能会作用于场上的其他单位，若角色希望此效果对自身以外的单位生效，则需要进行**感染施术**使感染值增加。此后该被动效果正常生效直至自身的下一个回合开始。

崩解

崩解是每个感染者的末路，是无可避免的终点。

矿石病感染者死亡时，就会进入崩解的状态，具体表现如下：遗体表面的源石结晶开始活性化并发光，源石粉尘从其体表开放性伤口与源石结晶中崩裂而出，并持续散发绚烂的光芒。这些粉尘先是在空中悬停，随后慢慢沉降。崩解会使一片区域内的活性源石浓度显著上升，并对该区域内的所有人产生影响，使其感染值增长，或是催化其矿石病症状。

当感染值增加到 100 点时，角色会开始走向死亡，这同样也会导致其进入崩解的状态，由此原因引发的崩解更为剧烈，且不可逆转。感染者因此死亡时将逸散出大量的活性源石粉尘，并将附近环境(一个普通房间大小)污染。

3.2 感染检定

当角色的源石结晶浓度以某种方式增加时，角色需要进行一次**感染检定**来决定这次被感染行为的严重程度。

感染检定：进行一次 1D10 掷骰，若骰值小于等于**免疫力**，则检定成功，感染较轻，感染值的增加值取较少的一个。若骰值大于**免疫力**，则检定失败，感染较为严重，感染值的增加值取较多的一个。而感染值的具体增加量，由 SN 来对照规则书临场判定。

易感环境

以下为常见的易感环境，SN 也可根据自身需求自行设置。

【低源石浓度环境】：

常见为自然崩解后不久的感染者周边，或是工业级的源石粉碎加工机械旁，以及受天灾影响数月后的废墟。专业的天灾信使防护服或是工业防护服等可以完全隔绝此类环境影响。

【高源石浓度环境】：

常见于剧烈崩解扩散后的感染者附近，大当量的高能源石炸药爆破或是源石脏弹轰炸完毕后的现场，源石粉尘浓度极高，只有几乎完全与外界环境隔绝的专用科研级防护服才能避免受此环境影响。

【极端源石浓度环境】：

极为罕见且致命的环境，仅存在于天灾刚结束不久后的废墟中或干脆就是天灾范围中，以及实验室人造的极高浓度环境中。即使是能够隔绝内外环境的科研级防护服也无法完全消除环境影响。

感染示例

以下给出一些常见情况下需要进行感染判定的示例。

进入【低源石浓度环境】短时间作业，且没有采取防护措施。

增加值：1/1D6

进入【低源石浓度环境】长时间作业，且没有采取防护措施。

增加值：1D6/2D6

进入【高源石浓度环境】短时间作业，且没有采取防护措施。

增加值：2D6/3D6

进入【高源石浓度环境】长时间作业，且没有采取防护措施。

增加值：3D6/3D10

小块皮肤被活性源石划伤，且后续没有采取医疗措施。

增加值：2D6/2D10

大块皮肤被活性源石划伤，且后续没有采取医疗措施。

增加值：3D6/3D10

处于小型源石爆炸物有效范围内，且没有采取防护措施。

增加值：3D4/3D8

处于大型源石爆炸物有效范围内，且没有采取防护措施。

增加值：3D6/3D10

暴露于【极端源石浓度环境】内，且没有采取防护措施。

增加值：4D10/6D10

应急处理

当角色因“活性源石造成的开放性伤口”而需要进行感染检定时，可以通过**医学阻断**的方式来减轻感染的增加。

在进行**感染检定**并导致了一次感染值增长后的较短时间内，可由一名专业的医师为其进行紧急处理。具体操作方式如下：

医师需分别进行一次**医药学**检定与一次**源石学**检定，只有在两次检定均成功时，本次“**医学阻断**”才生效。如果阻断成功，本次感染值增长就能够被取消，但直到**下一次长休**，医学阻断都不能对一个角色再次使用。医学阻断的完成条件与实际意义需要根据具体情况判断，SN 不应当让 PC 们在缺乏任何药物或条件的情况下进行这一动作。

3.3 医疗资源

药物

下文列出了用于减轻矿石病症状的药物。出于简便，该药物列表不会像现实药物那样拥有各种计量单位，一份药物只能服用一次，也仅会在使用限制内生效一次，重复服用将不会生效。

药物表

粗制临时发作阻断剂

价格：5 源石锭

使用限制：触发临时发作时

效果：阻止本次临时发作的效果。

源石活性抑制剂

价格：4 源石锭

使用限制：进行**感染检定**时

效果：使本次感染检定被视为检定成功。

临时抗感染阻断剂

价格：6 源石锭

使用限制：长/短休时

效果：使上一次增长的感染值降为 0。

紧急抗感染阻断剂

价格：15 源石锭

使用限制：长休时

效果：使从上一次长休至今增长的所有感染值降为 0。

长期疗程

长期疗程是角色对矿石病进行持续性治疗或预防的行动。模组结束时，角色可以通过消耗一定的经济评级以购买长期疗程，消耗的经济评级与获得的效果被记录在对应的模组经历中。这些疗程对角色的经济或人脉都存在需求，这体现在它们消耗的经济评级上——若角色无法找到对应的医疗环境资源，或是缺少足够的资金以维持治疗期间内的生活，角色就无法购买对应的长期疗程。

一些长期疗程在存在时持续生效直至其失效，这些效果会被记录在角色卡内，另一些长期疗程则是在购买时即时生效，角色卡只记录其效果的实际影响。效果类型相近的长期疗程无法同时存在，若角色获得了此类长期疗程，将仅保留效果更好的一个。

长期疗程表

早期感染阻断疗程

经济评级消耗：-10

效果：角色处于感染前期或中期时，感染值不会自然增长。若角色增长了感染值，失去该效果且可以重新购买。

深度感染阻断疗程

经济评级消耗：-25

效果：角色的感染值不会自然增长。若角色增长了感染值，失去该效果且可以重新购买。

结晶活性衰减疗程

经济评级消耗：-10

效果：增长感染值时，使增长的感染值-1（至低为1）。若角色进入新的感染阶段，失去该效果且可以重新购买。

结晶活性抑制疗程

经济评级消耗：-25

效果：增长感染值时，使增长的感染值-2（至低为1）。若角色进入新的感染阶段，失去该效果且可以重新购买。

矿石病预防疗程

经济评级消耗：-5

效果：若角色是非感染者且感染值大于初始感染值，将感染值降为初始感染值。

血液源石结晶透析

经济评级消耗：-15

效果：若角色是感染者，将感染值降为所在感染阶段的最低值。

3.4 感染特质

感染特质是感染者的感染程度逐步加深的外在表现，通常表现为发作时间长甚至是永久的病症。**当角色成为感染者时，或是在此之后进入新的感染阶段时，就将抽取一个随机的感染特质并获得之，且仅可通过此方式获得感染特质。**

在创建角色时，获得感染特质的同时也能够获得其对应的特质点修正，但在游戏过程中（因感染值上升/进入新的感染阶段）获得的感染特质则没有此效果。且若 SN 允许，玩家能够在创建角色时自行选择角色的感染特质（而非进行抽取）。

在游戏过程中，若角色因感染值增加而获得了新的感染特质，则按照以下流程判定其获得的感染特质：SN 根据实际情况决定矿石病在角色的哪个部位（头部/躯干/四肢/特殊）产生了扩散，然后抽取（或是决定）感染特质表中，对应部位的其中一个特质作为本次获得的感染特质。若角色已有该特质，应当重新进行抽取直至获得一个新的感染特质。但若 SN 允许，也可为该特质自行创造一个修正因子，并给定相应的效果，对于角色而言，这被视为该症状的进一步加深。

临时发作

每个感染特质同时会有对应的临时发作（有时称临时症状）效果，若角色为感染者，且在战斗内进行了一次失败的**感染检定**，或感染值单次增加至少 5 点，临时发作就会生效。SN 需从角色拥有的所有感染特质中抽取（或是选择）一个感染特质，并使角色获得该感染特质对应的临时发作效果。若在战斗外，由 SN 决定临时发作对角色造成的影响。

加深症状

如果角色触发了临时症状，并且在一段时间内（若在战斗中触发临时症状，则为战斗轮结束后）引发角色症状的因素没有解除，并且也没有服用药物或进行医学阻断，那么，角色的临时症状就会加深。

加深症状表现为临时症状的强化，具体的表现形式与角色的感染特质相关。例如，拥有【嗜睡症】特质的角色很可能会一睡不起。

特别地，如果角色一次性（或是在一场战斗中总共）增加的感染值超过了 20 点，或是在一场战斗内触发了两次相同的临时症状，角色就会立刻触发加深症状。加深症状的表现形式由 SN 决定，但它们的共同点在于，**若角色正处于战斗内，加深症状会令角色立即失去战斗能力，被视为拥有无法清除的“濒死”。**

3.5 感染特质表

头部

神经衰弱

-20 点

受源石对神经中枢的持续性刺激，角色表现出精神活力下降，工作效率下降，体力不足且需要频繁休息等症状，同时可能出现怕光、怕吵等心理性症状，且在入睡前和夜间症状加重，影响正常睡眠。

- ◆ **精神意志**-1、**反应机动**-1
- ◆ 进行**精神意志**检定时，获得骰面降级
- ◆ 拥有“**睡眠**”状态抵抗
- ◆ **初动**×50%
- ◆ **临时发作**：思维僵化
- ◆ 获得“**沉默**”、元素韧性降低至 1 并对自身造成 1 点凋亡损伤。

嗜睡症

-20 点

受源石影响，角色将表现出难以克制的困倦欲睡与非预期的日间入睡现象。在未能缓解睡意的情况下，角色可能会忽视周遭危险环境直接猝死。

- ◆ **精神意志**-1
- ◆ 获得“**困顿**”时，改为获得“**睡眠**”。
- ◆ 处于“**睡眠**”且回合结束时，使自身 SP 回复到初始值。
- ◆ 与特质【**嗜睡**】绑定
- ◆ **临时发作**：猝死
- ◆ 获得“**睡眠**”

感官失灵

-30 点

源石损害了角色的感官生理功能，诸如眼、鼻、耳、咽喉等。在病情严重的情况下，角色的多个器官都可能受影响而失去功能。该症状的表现形式多样，在症状较轻时也可能表现为幻视、幻听、耳鸣等。

- ◆ **反应机动**-2
- ◆ 进行**洞察**检定时，获得骰面降级
- ◆ 与特质【**感官障碍**】绑定。
- ◆ **临时发作**：感知紊乱
- ◆ 下一次进行攻击时，随机指定目标。



干员赫默因矿石病而患上了嗜睡症，甚至会在谈话进行时突然昏睡过去。



干员艾雅法拉因矿石病而产生了听觉障碍，需要依靠助听器来听见声音

认知障碍

-40 点

受到源石的影响，角色的行为模式或者语言风格会发生不可控的转变，进而导致对自我认知的分裂或行为模式的失控。典型的症状包括人格分裂，或是听到其他不属于自己的声音等。

- ◆ **精神意志**-2
- ◆ **交涉**类技能的基础值固定为 0
- ◆ 与特质【**人格分裂**】绑定
- ◆ **临时发作**：精神崩溃
- ◆ 获得“**眩晕**”
- ◆ 下一次回合开始时，切换至另一个人格（若有）。

躯干

组织萎缩

-20 点

源石使角色的身体组织萎缩弱化，降低了角色的生理承受能力与抗击打能力。

- ◆ **生理耐受**-2、**生命值上限**-20%
- ◆ **临时发作**：急性出血
- ◆ 获得“**流血**”、“**禁疗**”

代谢失调

-20 点

源石影响了角色的主要器官运作，这使得角色的新陈代谢被病态的加速了。这虽然使得角色更容易兴奋，但对他的持续耐力造成了严重的负面影响。

- ◆ **反应机动**+1
- ◆ 进行**移动预备**时获得的**移动位**+1
- ◆ **生理耐受**-1、**耐力**-1、**SP 上限**-25%
- ◆ 战斗开始时，获得“**迅捷**”
- ◆ 回合结束时，若自身的主要行动、快速行动、移动位均为 0，获得“**迟缓**”，持续至触发一次效果。
- ◆ **临时发作**：过度呼吸
- ◆ 获得“**脆弱 X**”、“**停顿**”，持续至触发一次效果。X=角色总等级



爱国者的感染非常严重，源石不仅在躯干发生了结晶，甚至代替了他部分的器官。

肌肉僵化

-30 点

源石侵蚀了角色的肌体，角色在进行剧烈运动时难以施力，在持续性运动时更难维持动作稳定性，甚至可能因大幅度动作引起肌肉僵死而对自身造成伤害。

- ◆ **耐力**+1
- ◆ **生理耐受**-1、**物理强度**-1、**反应机动**-1
- ◆ 消耗**耐力**时，额外降低 10%**生命值上限**。
- ◆ **临时发作**：组织僵死
- ◆ 被视为拥有“**脆弱 X**”，持续至下一个回合结束。X=角色总等级。

躯壳结晶

-40 点

源石在角色的体表凝结出一层壳体，令角色的动作受到影响。这层外壳令角色的抗击打能力更强，但同时也使得体表伤口的自愈速度大大减慢，需要更长的时间来弥合。

- ◆ **重量**+1、**生命值上限**+20%
- ◆ **个人魅力**-2、**反应机动**-2
- ◆ 受到的所有最终伤害-50%。
- ◆ 恢复的**生命值**与**生命值上限**×50%
- ◆ **临时发作**：脆性晶体
- ◆ **物理抗性**与**法术抗性**降低为 0，持续至下一个回合结束。



四肢

肌体无力

-20 点

源石弱化了角色的肢体出力能力，令角色的动作更为软弱，难以完成高强度运动。

- ◆ **生理耐受**-1、**物理强度**-1
- ◆ 进行**移动预备**时获得的**移动位**-1
- ◆ **临时发作**：动作失衡
- ◆ 获得“**束缚**”。

肢体晶化

-20 点

源石取代了原本的身体结构，堆积在角色的肢体上，使其难以自如的操控肢体。但这些特殊的晶化结构也令角色在进行动作时更难以被外界因素所影响。

- ◆ **个人魅力**-1、**反应机动**-1
- ◆ 进行**移动预备**时获得的**移动位**-1
- ◆ 战斗开始时，获得“**迟缓**”
- ◆ 进行**闪避**时，获得骰面降级
- ◆ **临时发作**：肢体麻木
- ◆ 下一次回合开始时，**主要行动**-1。

肢体畸变

-30 点

源石改变了角色原有的生理结构，令特定肢体产生了明显的异化，这使得角色拥有极度明显地、一般情况下无法隐藏的感染特征。这可能会使得角色在进行攻击时能够造成更大的破坏，但同时也让他的攻击动作幅度更大，更加笨重。

- ◆ **重量**+1
- ◆ **个人魅力**-2、**生理耐受**-1、**反应机动**-1
- ◆ 进行近战攻击时，自身获得骰面升级，目标被视为拥有“**魅影**”，持续至本次攻击结束。
- ◆ 与特质【**固有武器**】特质绑定
- ◆ **临时发作**：剧烈疼痛
- ◆ 获得“**战栗**”，持续至下一个回合结束。

协调失能

-40 点

源石影响了角色的运动神经传导，令角色的协调出现障碍甚至完全失去动作能力。主要的表现形式为行动不稳、易摔倒，举止笨拙缓慢，难以完成精密动作等。

- ◆ **反应机动**-1、**敏捷**-1
- ◆ 无法成长**灵巧**类技能
- ◆ 与特质【**协调障碍**】绑定
- ◆ **临时发作**：专注失调
- ◆ 无法进行反应动作，持续至自身的下一个回合结束。

特殊

异常发育

-20 点

源石影响了角色的生理发育进程，视角色个体特异性与种族差异，该特质的表现也十分多样。常见如角色停止发育，成长阶段停滞在某一个年龄段而不再成长，以及部分种族与个体所特有的尾部增生、光环偏移、角质突变等。

- ◆ **生理耐受**-1、**力量**-1、**灵巧**-2
- ◆ 该感染特质可以存在额外的属性修正，或是使角色获得额外的特质，额外效果由 SN 与 PL 在角色获得时共同讨论并决定。
- ◆ **临时发作**：局部坏死
- ◆ 元素韧性降低至 1 并对自身造成 1 点组织损伤。

免疫缺陷

-20 点

源石破坏了角色的免疫系统，使其获得了免疫能力缺陷的症状。因免疫力的缺失，角色更易受到外界环境的影响，不管是促进愈合的法术，还是破坏活性的攻击。

- ◆ **生理耐受**-1、**元素韧性上限**-3
- ◆ 触发任意元素损伤爆发时，使受到的伤害骰面升级。
- ◆ 触发任意元素损伤爆发效果后，获得“亲和”，持续至受到一次治疗。
- ◆ **临时发作**：排异反应
- ◆ 元素韧性降低至 1

造血障碍

-30 点

源石深入骨髓，影响了角色的造血能力与血细胞活性。角色的伤口难以自愈，在体表出现破坏性创口后将持续流血。

- ◆ **生理耐受**-1、**生命值上限**-20%
- ◆ 自身**生命值**不等于**生命值上限**时，被视为拥有“流血”，且回合开始时使自身受到 1d2 组织损伤
- ◆ 触发组织损伤爆发效果时，使自身的元素韧性上限-1，持续至下一次长休。
- ◆ **临时发作**：抵抗愈合
- ◆ 被视为拥有“禁疗”，持续至下一次回合结束。

术能失控

-40 点

受源石影响，角色表现出了更为优秀的**源石技艺适应性**，但这也使得其在施术时更加难以控制自如，无法稳定的控制法术的表现，甚至在日常中也可能会不自主的对周遭环境产生影响。同时，每次施术都会激化体内源石，加剧矿石病的扩散速度。

- ◆ **源石技艺适应性**+2
- ◆ 释放源石技艺时，SP 消耗-50%、获得骰面升级
- ◆ 释放源石技艺时，感染值+1（不与**感染施术**叠加）。
- ◆ 释放源石技艺时，若该动作目标限定为敌方单位/友方单位，改为所有单位
- ◆ **临时发作**：法术过载
- ◆ 进行一次**法术攻击**，该动作目标为自身。





Chapter.3nd

特质

TRAIT



每个人都会希望自己的角色有一些独一无二的特点，而特质正是为此准备的。无论是优势还是劣势，每个特质都是构成一个角色的重要内容。



今日，启示已然降临。
每一位思想不再留恋于过去时代、关心这片大地前途的人，都应该考虑这样一些问题——
我们的文明如何得以延续？对于和平的挑战究竟是对多少人的挑战？一个国家的安全意味着多少国家的安全？
在这片大地，生存系于文明。除非安宁能及于他人，否则安宁也不能独施于我。

——《拉特兰主张》伊万杰利斯塔十一世.1099.3.18

在本章节中，我们将会介绍特质。依据对角色的造成的影响，特质总地分为了两个大类，即优势和劣势。

1.总述

“特质”是一个经常出现于各类角色扮演游戏中的概念，其核心目的为更“结构化”地描述一个角色。在这样的语境中，一个角色往往被视为若干项基础属性与若干个特质的组合。

在本规则中，类似于种族、文化、职业等对角色设定至关重要的属性都通过“特质”这一概念来表现。而在本章节中，将会对特质的概念和内容进行详细的介绍，以便您能够利用特质系统来创建一个足够有趣的角色。

1.1 定义与用途

基本定义

特质是一项代表了角色某种特征的属性，角色的特质决定了其在游戏中的行为表现，而获取、修改、或是移除特质则需要花费“特质点”。举例来说，“杰西卡生性尤为胆小”就可以被描述为“她具有胆小的特质”。

特质是一个相当宽泛的概念。理论上说，只要角色的这一特点足够出众，足以对游戏产生不可忽视的影响，那么它就能成为特质。

用途

之所以要采取这种间接地方式描述角色，是因为这些特质往往会对角色在数据和行为方式上产生特定的修正。对于杰西卡来说，【胆小】这一特质便会降低杰西卡在“镇定”方面的水平，但也可能为她带来一些其他方面的增益。

修正因子

每个特质都可能会在这一特质的基础描述上附带额外的“修正因子”，用以表现这一特质某些变体的表现形式，或是其性质的深化。例如，一个角色的种族特质可能是【萨科塔】，同时还应用了这一特质的修正因子【堕天使】，从而升级或是改变了【萨科塔】这一特质，使其在原本的基础效果上还增加额外的变化。

修正因子含有两方面的改变，分别是效果上和价格上的。对原本特质产生增益或者升级的修正因子会增加这个特质的点数消耗，反之亦然。通过特质以及修正因子，玩家们便能打造丰富多样的角色。

出于简化考虑，一些修正因子并不具有独立的名称，而是以【所属特质（修正因子 1；修正因子 2）】的格式记录入同一个特质中，而这一类特质也往往至少需要拥有一个修正因子才能正常生效。

当某些特质获得了“消耗的特质点减少”的效果时，其修正因子的价格也会被囊括在内，因修正因子的价格本身便是“对特质价格消耗的修正”。而若此效果是针对某一个修正因子的，便不会使其对应的特质也获得相同的效果。

当此效果为减算时，这个性质或许并没有什么实际作用，但当此效果为乘算时，其影响便十分明显了。

1.2 获取与限制

特质点

玩家们可以使用“特质点”为角色购买他们所应有的特质。如果一个特质能够为角色在某些事物上提供益处，那么购买它便需要消耗点数；若一个特质降低了角色的能力，对角色而言是有害的，那么购买它反而能够获得额外的点数。

您可能会有疑问：“为什么我要用特质来降低我的能力呢？”这是因为这些带来负面影响的特质拥有**负数的价格**，即能够为你提供**点数**，以期用于购买其他使角色获得好处的特质，其次，一个不那么完美的角色更真实也更有意思，能为角色扮演带来大量乐趣。

获取点数与特质

在创建角色时，初始可用的特质点数一般为 40 点，且角色每次进入新的精英化阶段时便额外获得 25 点。当角色处于幕间或是模组外时，便能够自由地将自身的特质点分配至特质上。

特质的可用性

展示在规则书中的规则并不都总是可用的。一些特质可能是相互排斥的，例如一个角色在正常情况下并不能同时拥有【**勇敢**】和【**胆小**】的特质。而另一些特质可能是不符合苦难陈述者对本次冒险的要求，例如本次故事需要角色是一些正义之士，那么牵涉到违法犯罪的一些特质便是不可用的（或是需要令 SN 审核并通过的）。

一些特质会带有规则书预先准备好的限制条件，例如上述说的部分矛盾情况。但这也**并不意味着这些特质只要不与上述条件冲突就可以被任意地选取**。有些时候仅是因为 SN 或是其他玩家不希望相关的要素出现在这次的故事中，您也需要放弃这些特质。

在选择特质时，应当与 SN 解释它们的来源与对角色的影响，这主要通过认真仔细地编写角色背景故事来完成。例如角色可能生来就是个卡普里尼，同时因为童年时受到了某些诗篇和传记的英雄，希望成为一名睿智的贤者，因而有着【**荣誉准则**】、【**不可动摇**】之类的特质。

SN 决定了角色的特质或者特质组合是否可用。如果角色的特质组合不符合这次故事的要求，你可以尝试和 SN 协商，让角色在背景中额外经历一些事件，以此为契机将那些不符合要求的特质重新分配。

例如对于一个要求体面职业的故事，你就便有可能让你的角色在背景中加倍努力的工作，使自己获得了足够体面的职业，但却损害了他的健康，在游戏系统上便表现为特质点数的重新分配。

负面特质是一系列被认为会在模组中对角色产生负面影响的因素，因而在选取这些特质时，角色会获得额外的点数。

需要说明的是，“会产生负面影响”是“获得额外点数”的前提。**如果大部分参与者（特别是 SN）认为这一特质不会在本模组中会产生负面影响，那它就不应当提供点数。**

为避免角色的特质列表过于臃肿，**角色在选取负面特质时，其能够为角色提供的特质点数是有上限的。在开卡时为 40 点，**

特质对角色的数值修正是有上限的。当角色的基础属性值在计算了特质的修正后大于 12，SN 就应当考虑介入并阻止这一行为，因为这往往意味着这个角色很可能在故事内有着极端化的表现，进而造成一些不稳定的因素。

获得额外特质

特质并非仅可通过特质点购买所获得。在游戏过程中，角色可能因各种原因而获得新的特质（如因感染值增长而获得感染特质），或是移除自身拥有的特质（如因自身装备的机械损坏而失去【辅助机械】特质）。角色是否能够因某个原因而获得或移除特质，在模组结束后又是否能够保留这些变化，这些问题均由 SN 临场裁定。在这些情况下，特质的改变均不会对角色的特质点产生影响，也不需要因此失去/获得特质点。

1.3 分类

特质依照其对角色的影响范围差异而被分为三个大类：生理、精神、社会。三个大类中又包含了不同的小类。生理特质包含了种族、躯体特质与负面躯体特质；精神特质包含了文化、意识特质与负面意识特质；社会特质被分为工作与社交天赋。特别地，社会特质不是通过“特质点数”。而是通过“社交点数”购买。

从对角色的效果来看，特质可以被分为“正面”和“负面”两个大类，但也有许多特质介于两者之间。

在每个大类中，都存在一类“主要特质”，分别为种族、文化、工作。每个角色都至少拥有每一类特质各一个，共三个特质，这分别对应了角色的种族、他们的文化背景、以及他们营生的手段。而其他的特质——能够被称为“次要特质”——则可以在 SN 的允许下任意地进行选择与搭配。

1.4 特殊

一些玩家可能认为规则书中的特质数量不足，不足以反映角色的特点。对于这种情况，他们应该考虑与 SN 交涉，以希望能够自定义特质，或是自定义已有特质的修正因子。一些特质本身就只提供了“一半”的内容，例如特质【着迷】需要您来决定角色究竟对何物发生着迷。**这类需要自定义的特质，其点数价格无疑都需要通过与 SN 协商来决定。**

特别地，有些特质可能会在某些非幕间的情况被获取。例如**预定**某些特质：您也可以在 SN 同意的情况下，**通过预先支付相当于目标特质所需点数的 50% 来向 SN“预定”这一特质**。通过这种方式获取的特质可能会在故事进行的途中因某些契机而“解锁”，使你**在那时才支付剩余的另一半点数，并获得对应的特质**。

特质在合适的情况下是可以被消除和放弃的。一般来说，**角色能够在幕间通过消耗或花费特质点数来自由地调整自己的特质组合**，只要这些调整在逻辑上没有严重问题（例如通过治疗来消除一些疾病特质）。这种情况表现为角色在幕间或场外的手动调整。但另一方面，角色在故事的进行过程中也可能因为某些情节和获得特质。**通过参与模组内情节的方式获得或消除的特质应当被视为模组奖励的一部分**，用于嘉奖或惩罚采取了不同行为的角色。这种情况有时也会发生在模组开始时，例如所有角色都会被要求“具有某些秘密”等等。

特殊地，有一部分特质拥有“与【某特质】绑定”的效果，这是因为它们与对应的特质存在一定的关联关系，或是其本身就完全包含并覆盖了对应特质的表现效果，是对应特质的“上级”。**角色在试图购买这些特质前，必须拥有其绑定的特质**。若角色并非通过购买，而是以特殊地方式获得了这些特质，则角色也将同时获得与其绑定的特质。绑定是单向的，购买对应特质时，便不需要考虑哪些特质与其绑定。**也可能存在与自身修正因子绑定的特质**，其意为“在获得该特质时，也将同时获得至少一个对应的修正因子”，这是因为这些特质并不能单独生效，而是只有选择了修正因子后，才能根据修正因子的效果进行判定。

事实上，所有的修正因子都能看作是一个独立的特质（在不计算价格仅考虑效果时），而其拥有的一个隐藏效果便是“与【所属特质】绑定”。这并非是一个需要特别记忆的性质，但在将角色特质填入角色卡时，为使操作流程简化，我们确实会将所有的修正因子都作为独立的特质记录。

一些特质被使用 * 号进行了特别标注，这意味着这个特质会对角色设定与其背景故事进行造成非常严重的影响，对这些特质进行演绎是存在一定难度的。若希望为角色选取这些特质，您应当参考 SN 给出的建议，并得到其允许。

一般地，若通过某些特殊的方式移除这些特质的绑定特质，则其本身也“应当”同时被移除——这并非强制的规定，但仅移除其绑定特质而不对原特质作修正的情景是极少见的，SN 应当谨慎以这种方式影响角色。

2.生理特质

生理特质是你躯壳的一部分。如果你的精神被转移到一个新躯壳上，你就失去了这项特质——而如果你的躯壳被另外一个新的精神占据，生理特质也会归它所有。

2.1 种族

介绍

在明日方舟的世界中，生活着许许多多的“人类”。这些“人类”与现实生活中常说的“人类”虽然在精神上应当是极为相似的，但在生理和历史上却有着极大的差异。对于这部分的内容，请参看[世界观](#)章节的相关介绍。

在这不同之中，最显著的便是泰拉的人类被区分为不同的亚种，而这些亚种往往与我们现实生活中的动物存在着某些对应关系，例如菲林对应猫，佩洛对应狗。这些亚种对于个体的运动能力产生了明确的影响，因而被视为一种特质而供所有玩家选择。

除此以外，在泰拉，相同种族的聚居是一种极为常见的现象，因而每个地区往往都会有对应的“主体种族”，这使得角色的种族也与之产生了特定的联系。对于这一方面的详细描述，请参看后续的“文化特质”以及[世界观](#)章节中的[国家地理](#)小节。

意义

具体到游戏流程中，每个角色都必须有且仅有一个种族特质，种族特质会提供稀少且重要的基础属性修正，并且能够使基础属性突破 10 点的上限。

大部分的种族特质需要的点数都是 0 点，这是因为我们认为大部分的种族都是平等的。然而，足够特殊或是更稀有的种族，例如萨科塔或是德拉克，便会需要玩家支付额外的点数以购买。

下方的资源表列并没有包括泰拉的全部种族，例如机械、巨兽、精灵等种族就没有呈现。这是因为它们本身极度特殊，或者濒临灭绝，以至于连官方设定集《大地巡旅》也没有将它们列为独立的种族去阐述。若是需要创造一个属于这些种族的角色，请在询问 SN 的意见之后，以一个合理的框架为基础尝试自定义一个种族特质。

2.2 种族特质表列

菲林（猫）

0 点

感官敏锐、大多生有尖耳和长尾的菲林，与佩洛、黎博利并列为泰拉人数最多、族群分布最广的种族之一。一句出处不可考的高卢谚语是这么说的：“足迹所至，菲林所在。”因历史缘故，维多利亚拥有相当广泛的菲林人口分布，是这片大地上菲林们的主要聚集地。

菲林族群最主要的体貌特征就是他们的尖耳与长尾，二者不仅是身体器官的一部分，也是他们表达自身情绪的工具。尽管也存在两耳浑圆、尾巴短小的特例，但这在菲林族群中仅占少数。普遍而言，菲林的感官发达，有着较好的肢体协调能力。一部分菲林拥有并不十分显著但颇为独特的遗传特征——他们的瞳孔在不同光线环境下会发生形态上的微妙变化。

人尽皆知的是，由于庞大的人口基数以及优秀的适应能力，菲林在漫长的繁衍迁徙中成了泰拉分布最广泛的族群之一。在那个无论神民还是先民都需要一个名称来确定自我的时代，“菲林”囊括了几乎所有以尖耳长尾、感官发达为突出特征的个体，虽然族群的不同分支之间存在着鲜明的外貌差异

- ◆ 个人魅力+2、经验智慧+1、反应机动+2
- ◆ 特质【迷人】、【觉察者】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【感官强化（视觉）】消耗的特质-5



佩洛（狗）

0 点

佩洛是分布最广、人数最多的泰拉种族之一，从萨尔贡帝国到萨来地区，从玻利瓦尔到东国，到处都能看到他们的身影。目前，玻利瓦尔地区人数最多的种族就是佩洛。

许多人无法直接靠外貌分辨佩洛、鲁珀、沃尔珀和瑞柏巴。这几者的分类问题可说是伴随着人类的历史而一直存在。最新的研究成果表明，在文字出现之前的远古时代，这几个种族确实是被统称为“佩洛”的。

佩洛的人口基数十分庞大，这其中包括了神民和先民的众多分支。如今，奎尔莎、刻俄柏洛斯和乌瑞狄姆等神民分支大都与先民佩洛一起居住，佩洛以外的人很难直接分辨出他们之间的差别，但他们都注重维持良好的人际关系，总是尝试着友善待人

- ◆ 生理耐受+1、个人魅力+2、反应机动+2
- ◆ 特质【共情者】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【感官强化（嗅觉）】、【识别性知觉（嗅觉）】消耗的特质-5



鲁珀（狼）

0 点

莱塔尼亚东方的叙拉古以鲁珀为主体种族。尽管鲁珀在乌萨斯、维多利亚等国家也有少量分布，但人们对鲁珀的认知常常与叙拉古的家族文化绑定。

鲁珀的生理特征与佩洛差距甚小，但鲁珀是最早从“佩洛”的概念中被区分出来的种族，也是最不容易被误认为佩洛的种族，这很可能与鲁珀独特的文化传统有关。

生活在叙拉古的鲁珀拥有很强的家族观念，一些家族中的所有鲁珀会将尾巴染成同样的颜色，或在耳尖打上同样的记号，以此表明家族身份。但不同于佩洛，家族观念并不使鲁珀倾向于友善待人，反而使他们产生了高度排外的意识。

- ◆ 生理耐受+1、反应机动+2、敏捷+1、灵巧+2
- ◆ 特质【迅捷步伐】、【觉察者】、【追踪专家】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【感官强化（嗅觉）】、【识别性知觉（嗅觉）】消耗的特质-5



沃尔珀（狐）

0 点

由于生理区别极其细微，直到今天，沃尔珀在相当多的地区仍会被误认为是佩洛。在大多数时候，这些被误认的沃尔珀也并不会因为自己被冠以其他种族之名而感到身受冒犯。也正是因此，沃尔珀在泰拉的分布统计并不可信，但从整体来看，生活在各地的沃尔珀占当地总人口的比例还是比较低的。

在各类种族中，沃尔珀属于体型较为中等的类型。沃尔珀的反应速度以及身体柔韧性都名列前茅，而且善于在复杂环境下侦察并感知危险，经过训练后也有着不凡的战斗能力。早在古老的年代，一些沃尔珀就被记载为“佩洛中较为灵敏的一支”，成为各部族挑选斥候与信使时最优质的人选。

沃尔珀也有神民和先民的分支，其中最为著名的神民分支便是如今多生活在遥远东国的九尾沃尔珀，相传九尾沃尔珀和东国的上层家族有关系，但具体的情况我们尚不得而知。而除九尾沃尔珀以外，卡纳尔、弗瑞拉等鲜为人知的名字都是沃尔珀神民表列中的一员。

- ◆ 个人魅力+2、经验智慧+1、反应机动+1、灵巧+3
- ◆ 特质【共情者】、【迷人】、【觉察者】、【高速反应】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【感官强化（嗅觉）】消耗的特质-5



瑞柏巴（鬃狗）

0 点

瑞柏巴是泰拉大地上人口较为稀少的种族之一，主要生活在萨尔贡地区。他们如鲁珀一般崇尚家族与集群，但并未发展出与此相关的文化与社会结构。

横向比较来看，瑞柏巴的身体素质在泰拉人中属于中等水平，大部分瑞柏巴长着带有绒毛的耳朵和尾巴，部分身上长有斑点或条状花纹。一般而言，瑞柏巴女性的力量显著强于男性。

由于长期生活在萨尔贡的沙漠及附近地区，瑞柏巴普遍有着极为丰富的荒地生活传统，饲养特殊牲畜、野外考察都是他们擅长的工作。他们还拥有着由女性主导的大家族概念，相较于佩洛，瑞柏巴对家族内部的团结和纪律性更为重视。

- ◆ 生理耐受+2、物理强度+1、反应机动+1、精神意志+1
- ◆ 特质【团队意识】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【感官强化（嗅觉）】、【环境适应（荒原）】消耗的特质-5



阿纳缇（鼬）

0 点

常与山脉绑定的阿纳缇是这片大地上的常见种族，在过去的很长一段时间里，他们常生活在远离平原的山区之中，并对任何拜访的客人都热情相待。

阿纳缇善奔走，许多常人无法越过的崎岖山地他们也能如履平地，这让他们在许多地区成了行商和信使的专业户。伴随着移动城市的发展，他们的业务也从山中转移到了移动城市上。

仍然住在山中的阿纳缇善于在山间土壁上开凿别具一格的洞穴式居所，它不同于在移动城市或者在其他定居点中看到的建筑——整个洞穴系统依山体而建，挖掘多于建构。

- ◆ 反应机动+2、经验智慧+1、身法+1
- ◆ 特质【迅捷步伐】、【飞檐走壁】、【平稳落地】消耗的特质-5



卡特斯（兔）

0 点

泰拉的卡特斯族群主要集中在雷姆必拓的自治州及周边地区，尽管他们在其他国家和地区不算罕见，但没有哪里能像雷姆必拓一样拥有如此众多的卡特斯人口。

卡特斯的长耳和毛绒短尾是他们最令人印象深刻的外貌特征，发达的听觉器官以及灵活的反应力弥补了平均体型较小带来的一系列不足。我们有理由相信，正是这些得天独厚的优势帮助卡特斯族群在部落时代以前生存下来，进而形成庞大的人口。

为了弥补个体身体素质的不足，生活在如今之雷姆必拓的卡特斯们普遍选择了群聚群居的社会生活方式，在部落时代形成了富有活力的屯堡聚落。成员数目众多的联合家庭成了巩固内部关系的凝聚核心，同时也形成了极具特色的“卡特斯大家庭”文化——家庭成员的团结友爱深受重视。

- ◆ 个人魅力+1、经验智慧+1、反应机动+3
- ◆ 身高、体重标准值-20%
- ◆ 特质【觉察者】、【团队意识】消耗的特质点-5
- ◆ 修正因子【感官强化（听觉）】消耗的特质点-5



札拉克（鼠）

0 点

即使和菲林或黎博利相比，札拉克人口数量也堪称庞大，他们广泛分布在泰拉各地，从玻利瓦尔到雷姆必拓都可以找到。近年来，也有相当数量的札拉克选择前往哥伦比亚生活。

就泰拉平均水平而言，札拉克体型普遍较小，动作大多较为灵活。他们往往具备优异的听力和反应能力，对空气的振动、气流的改变也很敏感，经常从事信使工作。同样，在天灾信使的队伍中也常常可以发现札拉克的身影。

札拉克一般头顶生有一对显眼的圆耳朵。对于一小部分札拉克而言，这对耳朵往往又因为毛发而显得尖。札拉克耳朵上的这一束束毛发并非长自头皮，而是生长自耳朵本身，又被称为“耳簇”（一小部分菲林同样生有这种毛发）。在卡西米尔到谢拉格一带生活的札拉克往往有着更浓密的耳簇和巨大的毛茸茸尾巴；而到了再南方一些、气候更温暖的地方，他们耳朵和尾巴上的毛发就会变得细小。

- ◆ 反应机动+3、经验智慧+1、精神意志+1、敏捷+1、洞察+2
- ◆ 生理耐受-1、力量-1
- ◆ 身高、体重标准值-20%
- ◆ 特质【悄无声息】、【迅捷步伐】、【觉察者】消耗的特质点-5
- ◆ 修正因子【感官强化（听觉）】、【识别性知觉（听觉）】消耗的特质点-5



斐迪亚（蛇）

0 点

斐迪亚是泰拉较不常见的种族之一，但他们的居所遍布大地。不论是萨米的雪原上、乌萨斯的森林中，还是萨尔贡的黄土里、维多利亚的楼宇间，只要费力寻找一番，都可以找到斐迪亚的踪迹。

斐迪亚的特点是仅生有一对的尖耳和带有鳞片的长尾。他们的身高普遍高于泰拉人平均水平，而体重又往往处于平均水平以下，这让他们获得了“瘦弱无力”的刻板印象，这当然是没有依据的，他们的身体素质整体而言完全位于平均范围之内。

绝大多数斐迪亚都没有毒。如果说斐迪亚有什么真正的特点，那应该是他们擅长长期专注于某一件事，很容易找到一个人生的目标。

- ◆ **经验智慧**+1、**反应机动**+1、**精神意志**+1、**心理**+1、**战术**+1、**镇定**+2
- ◆ 身高标准值+10%
- ◆ 体重标准值-10%
- ◆ 特质【**水性**】、【**悄无声息**】、【**迅捷步伐**】消耗的特质点-5



萨弗拉（蜥蜴）

0 点

萨弗拉以沙漠为家，他们大多生活在萨尔贡，也有一部分迁居雷姆必拓。他们喜欢日照充足、可以长时间享受阳光的地方

萨弗拉是一支身体和尾巴都长有鳞片的种族。他们身手矫健，眼光敏锐，几乎可说是天生的猎手。有很大一部分萨弗拉全身都被鳞片覆盖，有改变体表鳞片颜色的能耐。搭配合适的服装，他们可以做到和沙漠、荒地等周边环境完全融为一体。

在一般认识中，萨弗拉最大的两个特点是“长寿”和“来自萨尔贡”。虽然二者皆为事实，但不幸的是，它们在大众文化中被不公正地夸张了。

- ◆ **生理耐受**+1、**经验智慧**+1、**反应机动**+2、**乔装**+1、**潜行**+1
- ◆ 特质【**悄无声息**】、【**长寿**】消耗的特质点-5
- ◆ 修正因子【**感官强化（视觉）**】、【**天然迷彩**】消耗的特质点-5



黎博利（鸟）

0 点

“黎博利”是对体表生有羽毛的神民和先民的统称。由于这一称呼所指代人群的广泛性，黎博利现在是泰拉最庞大的族群之一，广泛分布在泰拉各地。黎博利是构成哥伦比亚多元种族的主体种族之一，伊比利亚和拉特兰也有大量的黎博利人口。

黎博利最大的特征是生在体表的羽毛。通常来说，黎博利的头部和躯干的一部分毛发会被羽毛所替代。黎博利的平均身高在这片大地的众多种族中处于中游，但女性会更为娇小。他们的体重则因种族原因要轻于其他种族。黎博利的身体素质较为普通，没有什么特别之处。

“黎博利”一词所指代的这一族群人口基数很大，而且同时包括神民和先民，因此种族分支也较多，他们经常发现彼此之间存在着的小小不同。最为人知的黎博利神民是骏鹰，他们在外表上同时拥有黎博利的羽毛和库兰塔的尾巴，因建立了骏鹰王国而得以扬名。

- ◆ **反应机动**+1、**敏捷**+1、**灵巧**+2、**身法**+1
- ◆ 体重标准值-10%
- ◆ 特质【**平稳落地**】、【**觉察者**】、【**迅捷步伐**】、【**高速反应**】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【**感官强化（视觉）**】消耗的特质-5



安努拉（蛙）

0 点

主要居住在萨尔贡和玻利瓦尔的安努拉是较为少见的存在，绝大多数其他地区的泰拉人都对他们没什么了解。安努拉们喜欢潮湿而又水草丰沛的地方，近年来迁去移动城市的安努拉也都倾向于定居在绿化率较高且水道治理良好的城市。

大部分安努拉传承着有关潜行和隐身的源石技艺，而少部分则可以使用自身分泌的独特剧毒物质作为强大的武器来攻击敌人。对此略有了解的人可能会担心，只要与安努拉接触就会导致严重的中毒反应，但事实上安努拉可以自由控制自身毒素的分泌。

阿达克利斯与安努拉同为雨林住民，长久以来这两者之间也都保持着良好的关系。擅长体力活的阿达克利斯会帮助安努拉建设新的居所和其他建筑，而安努拉则会以负责村庄规划和装修作为回报。此外，阿达克利斯和安努拉一同举办游泳比赛来庆祝节日也是并不少见的场景。

- ◆ **反应机动**+2、**精神意志**+2、**灵巧**+2、**镇定**+2
- ◆ 特质【**水性**】、【**悄无声息**】、【**毒液分泌**】消耗的特质-5



曼提柯（蝎）

0 点

曼提柯是泰拉种族之一，体表生有双翼，躯干带有节肢状甲壳尾部。基本上所有曼提柯都居住在萨尔贡境内，非常少见。

一般而言，曼提柯最显著的外表特征有两点：一是头部左右两侧长有成对的膜状翅；二是躯干有延伸出来的节肢状甲壳尾部，通常尾部的最后一节是长有一根刺针的尾节。曼提柯的平均身高大概与泰拉平均身高保持一致，女性略矮于男性。他们的身体素质较为优秀，部分曼提柯的尾针上可能会带有毒液。

曼提柯大多极为避世，他们素有崇尚低调与隐蔽的文化传统。因此，曼提柯一直与其他种族保持着距离。在移动城市出现后，曼提柯们选择不进入移动城市而保持以往的生活状态继续生活。如今的曼提柯基本都生活在萨尔贡境内远离移动城市的偏僻地区。

- ◆ 生理耐受+1、反应机动+2、敏捷+1、潜行+2
- ◆ 与特质【固有武器】绑定
- ◆ 特质【悄无声息】、【毒液分泌】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【环境适应（荒原）】消耗的特质-5



阿达克利斯（鳄鱼）

0 点

崇尚力量的阿达克利斯以雨林为家，他们大多生活在萨尔贡东部的湿润之地。在这里，有着标志性的尾巴的他们以部落的形式居住在沿河的地带，并形成了属于自己的身份认知。

阿达克利斯有着出众的水中行动能力，游泳是大多数阿达克利斯与生俱来的天赋，这使他们常常选择从水中向敌人或猎物发起伏击。走出雨林的阿达克利斯往往被当作纯粹的武者，却很少有人知道，他们在水中的灵巧程度是常人难以企及的。

阿达克利斯常常表现出对自身能力的充分自信，有相当一部分阿达克利斯喜欢自称“提亚卡乌”，意为“骁勇善战之人”。这种古老的身份认同自萨尔贡强盛时代便开始流传，一些颇具可信度的记载指出，这种认同来自古代萨尔贡皇帝对于阿达克利斯勇士的一次封赏。

- ◆ 生理耐受+1、物理强度+2、力量+1、灵巧+1
- ◆ 身高、体重标准值+20%
- ◆ 特质【水性】、【体能充沛】、【坚韧体魄】、【快速愈合】、【额外手】消耗的特质-5



乌萨斯（熊）

0 点

乌萨斯主要居住在泰拉北方的乌萨斯帝国境内，人口众多。此外，乌萨斯在卡西米尔，谢拉格，萨尔贡北部以及炎国等许多地区也多有分布，是较为常见的泰拉种族之一。

高大，强壮和坚忍是人们对乌萨斯的普遍认知。这种认知来源于他们的生理特征，即平均的身高更高，力量更强。此外，大部分的乌萨斯居住在泰拉北方，这些地域漫长的冬天塑造了他们强韧的耐力。

- ◆ 生理耐受+2，物理强度+2，精神意志+1
- ◆ 身高，体重标准值+20%
- ◆ 特质【坚韧体魄】、【快速愈合】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【环境适应（雪原）】消耗的特质-5



丰蹄（牛）

0 点

泰拉西南方的米诺斯以丰蹄为主体种族。除此之外，丰蹄也广泛地分布在炎国、萨尔贡等多平原的国家，是较常见的泰拉种族之一。

大部分时候，人们只知丰蹄强壮，却不知在许多以丰蹄为主体种族的地区，智慧才是更受重视的美德。米诺斯的土地上自古就分布着许多丰蹄聚落。相传，丰蹄们终日沉浸在文艺创作与思想探讨中。这样的生活方式与近旁高度尚武的瑞柏巴部族形成了鲜明的对比。

生活在炎国的丰蹄族群很可能是泰拉最早开始从事农耕生产的群体之一。相较于狩猎采集的生活方式，农耕意味着更高强度的劳动。而相较于其他大多数种族，身强体壮但不甚灵活的丰蹄显然更能适应这种新兴的生活方式。

- ◆ 生理耐受+3，物理强度+2，经验智慧+1
- ◆ 反应机动-1
- ◆ 身高、体重标准值+20%
- ◆ 特质【体能充沛】、【坚韧体魄】、【快速愈合】消耗的特质-5



塞拉托（犀牛）

0 点

塞拉托是原本栖息在萨尔贡绿洲的诸多族群之一，以强健的体格著称。近百年来，塞拉托高大的、奔驰的身影开始出现在了泰拉的其他地区。

塞拉托和库兰塔一样善于奔跑，但不经常长途跋涉。比较流行的、也比较为塞拉托所认可的一种说法是，成年之后的塞拉托普遍身材高大，体重也异于其他种族，支撑厚重身躯进行长时间运动所需的能量很可能超乎想象。

塞拉托非常珍视自己头上的角，但他们珍视的方式与众不同。自部落时期以来角就是塞拉托的重要武器，他们爱护角的方式是面对面短途冲锋，用额上的角进行对抗，以此来把角磨砺得更加坚韧。萨尔贡的塞拉托部族迄今为止仍然保留着饲养羽兽的传统爱好，有一类生活在绿洲地区的特别的羽兽对塞拉托似乎有着天然的亲和力。

- ◆ **物理强度**+2、**生理耐受**+3、**力量**+1
- ◆ **敏捷**-1
- ◆ 身高、体重标准值+20%
- ◆ 特质【**体能充沛**】、【**坚韧体魄**】、【**硬肤**】消耗的特质点-5



库兰塔（马）

0 点

库兰塔的祖先们选择在泰拉中北部的卡西米尔平原定居后，这支强健善奔的族群便世代在广阔的平原上生活。有不少库兰塔在一千多年前随着梦魇可汗离开了草原，所以如今在泰拉各地都能见到库兰塔的身影。

库兰塔有着相较于泰拉人平均水平来说更为健壮的身体，虽然不如乌萨斯和丰蹄那样强壮，但体能更胜一筹。古代的库兰塔凭借优秀的身体素质，在平原上过着四处迁移的生活。游牧的传统使得库兰塔需要迅速响应随时可能遭到的突袭，因此他们形成了全民习武的军事传统，这就是后来骑士团文化的早期雏形。

库兰塔有着数量一般的分支，其中包括神民与先民。最出名的库兰塔神民便是天马与梦魇，两军的对决直至今日也是为人所津津乐道的话题。天马血脉在溃败后便被赶下了国王宝座，变成了骑士贵族；梦魇血脉则在可汗远征失败后四处流浪，据说人们在这片大地上的各地都有可能见到梦魇后裔。

- ◆ **生理耐受**+2、**反应机动**+3
- ◆ 身高、体重标准值+10%
- ◆ 特质【**体能充沛**】、【**迅捷步伐**】、【**高速反应**】消耗的特质点-5



伊特拉（麝）

0 点

依特拉大都居住在泰拉那些寒冷的高原山地或者冰原附近。在炎国、谢拉格、乌萨斯和萨米地区的部分地方时常能看见他们的身影，但除此之外的其他地方则很少有依特拉居住。

依特拉的外观与卡普里尼、埃拉菲亚和库兰塔极其相似。依特拉与前两者的区别在于头上的角——依特拉并不会长角。而依特拉与库兰塔相比则在身体素质上略逊一筹。据说依特拉的祖先长有狭长的尖齿，但如今这一特征已不再明显。

在高寒地区的危险生活经历让依特拉这个族群变得多疑和警惕，许多地区的依特拉族群仍然保留着相对排外的传统。谢拉格的依特拉可能是最早开始崇拜耶拉冈德的种族之一，他们在耶拉冈德崇拜传播的历史上产生过很大的影响，许多经文和典籍都是由依特拉撰写和编纂的。

- ◆ **生理耐受**+2、**物理强度**+1、**个人魅力**+2
- ◆ 特质【**迅捷步伐**】、【**迷人**】、【**高速反应**】消耗的特质-5



卡普里尼（羊）

0 点

卡普里尼是较为常见的泰拉种族之一，主要居住在莱塔尼亚及其周边，亦有不少族群分布在泰拉各地。

卡普里尼以对源石技艺优秀的掌握能力而著称。在很多人心裡，每个卡普里尼都是神秘源石技艺的操纵者，但这其实是一种结合了现实依据和美好憧憬的刻板印象。就平均能力而言，卡普里尼确实拥有相较于其他种族更为良好的源石技艺适应性；但就个人而言，卡普里尼中也存在着无法使用源石技艺的个体。

卡普里尼人口最集中的地方就是莱塔尼亚。如今普遍的观点认为，莱塔尼亚热爱艺术文化的风尚与当地主体种族卡普里尼密切相关。卡普里尼的平均身体素质在各种族中算不上出类拔萃，可能正是这一点造就了他们细腻敏感的精神特点。有理论称这一特点和卡普里尼对源石技艺的卓越适应性能够互为因果。

- ◆ **经验智慧**+1，**源石技艺适应性**+2、**精神意志**+2、**情感**+2
- ◆ 特质【**共情者**】消耗的特质-5



埃拉菲亚（鹿）

0 点

泰拉极北的萨米以埃拉菲亚为主体种族。除此之外，埃拉菲亚也广泛地分布在乌萨斯、卡西米尔、莱塔尼亚等多林地的国家，是较常见的泰拉种族之一。

事实上，如今主要分布在乌萨斯、莱塔尼亚、卡西米尔等多林地国家的埃拉菲亚大都源自萨米地区，而对自然的亲近乃至尊崇正是萨米地区独特的文化习惯。随着城市的扩张，大多源自萨米的埃拉菲亚已经遗忘了自然，但在一些国家的边远地区，仍有少数以埃拉菲亚为主体的聚落在林中过着游猎的生活。

此外，在萨米地区的一些埃拉菲亚部族中，角被认为是感知自然的媒介。那里有些个体的角甚至终其一生都保持着缓慢生长，并具有知觉。

- ◆ 个人魅力+1、经验智慧+1、精神意志+3
- ◆ 特质【迷人】、【共情者】消耗的特质-5
- ◆ 修正因子【装饰性器官（角）】消耗的特质-5



匹特拉姆（龟）

0 点

匹特拉姆是极其少见的种族，许多人甚至从未听说过泰拉还存在这样一个名叫“匹特拉姆”的种族。事实上，匹特拉姆大都避世并且居住在水源丰富的地区。

匹特拉姆的生理构造极其独特，没有尾巴、角或者鳞片等具有明显特点的外观，极少出现在公众视野之中，这可能是因为他们身体的改造更加彻底。

大部分匹特拉姆聚落都掌握一些极其高明并且不为外人所知的熔炼和生产技术，匹特拉姆中有许多出色的工匠和材料学家（即便他们没有学习过任何现代科学的知识）。据古萨尔贡的史料记载，匹特拉姆们制造金属等材料都具有极佳的性能，他们却拒绝向王酋分享相关的技术和知识。炎国、维多利亚和伊比利亚沿海地区的部分匹特拉姆村庄和上岸的阿戈尔们走得很近，有些还会互称对方为“同胞”。

- ◆ 生理耐受+2、经验智慧+3、精神意志+2、技术+4、镇定+2、手工工艺+2
- ◆ 反应机动-2、敏捷-2、灵巧-2
- ◆ 与特质【迟钝】绑定
- ◆ 特质【硬肤】、【制造专家】、【长寿】消耗的特质-5



皮洛萨（树懒）

-40 点

极少出现，极为罕见，只有传闻的种族——他们的特殊之处往往能使自身成为人群当中的焦点，但仍有许多人甚至未曾听闻过这个种族，这足以说明他们的罕见。

出于某种未知原因的种族特性，皮诺萨行动极其迟缓，却也因此拥有远超常人的耐心和执着。人们往往将皮洛萨视为只在传闻与谎言中出现的虚构种族，但事实上，这片大地无奇不有，即使是皮洛萨也能在其中找到能够令自己安居的住地。

- ◆ **精神意志**+3、**经验智慧**+3、**镇定**+6、**情感**+2
- ◆ **反应机动**-5、**身法**-1
- ◆ 与特质【嗜睡】、【迟钝】绑定

瓦伊凡（西方龙）

0 点

瓦伊凡主要居住在萨尔贡、维多利亚和瓦伊凡联盟（有争议的）控制区内。近年来有不少瓦伊凡在佣兵生涯结束后选择在其他国家和地区定居。

瓦伊凡和德拉克之间的关系是个有趣的话题，这两者在外表上有许多相似之处，最大的区别在于对源石技艺的掌控能力上，德拉克普遍远强于瓦伊凡。在阿斯兰征服时期，瓦伊凡被阿斯兰击败，但阿斯兰认可了瓦伊凡强大的实力，便将大量领土赏赐给各瓦伊凡部落，并允许瓦伊凡成为阿斯兰的护卫。后来，一支阿斯兰皇室分支远征维多利亚时带走了部分瓦伊凡，后者就是如今维多利亚瓦伊凡的先辈。

大部分传统的瓦伊凡会让年轻一代接受严格的战斗培训和作为护卫的专项训练，将其中资质最好的送去萨尔贡宫廷担任阿斯兰皇族的贴身侍卫。落选者中的大部分则会靠着自身的本领成为雇佣兵，这便是瓦伊凡佣兵传统的来源。

- ◆ **生理耐受**+2、**物理强度**+2、**格斗**+1、
- ◆ 身高、体重标准值+20%
- ◆ 与特质【体能充沛】绑定
- ◆ 特质【坚韧体魄】消耗的特质点-5



龙（东方龙）

0 点

龙是炎国独有的神民种族。数千年来，他们生活在大地的东方，他们缔造了古老的文明，他们统治着一个繁荣且开明的帝国。

凡提及“龙”，炎国皇室的祖先“真龙”是绝对绕不过的人物。这位祖先对炎国的深远影响毋庸置疑，国家以他的名字命名，炎国的皇帝继承他真龙的名号，皇室家族也自称为“真龙一族”。实际上，除了真龙一族之外，炎国大地上还生活着许多其他的龙，他们虽然不是皇族，但也都以龙自居，也都奉炎氏这一位真龙为祖先，因为他们也都是炎氏赐姓的百氏后代。“真龙”这一炎国词语中的“真”也并非与“伪”相对，所谓的“真”表达的是人们对共同祖先、传奇领袖的一种崇高致意。

龙族百姓热爱自己的历史，他们不论老少都或多或少知晓自己祖先的故事，并骄傲地把这些历史和传统视作珍宝。这与龙，或者说炎国自炎氏以来就有的、用文字保存历史的传统有关。

◆ **经验智慧**+3、**精神意志**+1、**源石技艺适应性**+1、**教育**+4

德拉克*（红龙）

+40 点

德拉克是在泰拉历史舞台上扮演了重要角色的神民种族。他们人数稀少，零散地分布在泰拉各个地区，每个地区的德拉克族群都有非常鲜明的地域特征。

从现实的角度来看，德拉克的人口并不多，但他们大多拥有华丽的角和尾巴，就算身处人群之中，人们也很难把他们认错。近百年以来，随着泰拉各国、各个种族之间的交流日益密切，已有可信的数据证明德拉克在**源石技艺适应性**和某些身体素质方面确实具有优势。

另一方面，“德拉克”这一名称的指代及其认同曾经是极度松散的，直到近一千年来核心圈才形成了对这一强大族群的统称——这同样解释了他们身上的传说为何会如此纷繁复杂。分布在不同地区的德拉克族群有着许多共性，但他们之间的区别同样显著：譬如曾在伦蒂尼姆与狮王分享权力的龙之家族和塔拉的盖尔王血脉，相信任何了解维多利亚历史的人都不会轻易把他们混为一谈。

- ◆ **生理耐受**+1、**源石技艺适应性**+3、**精神意志**+1
- ◆ 身高、体重标准值+20%
- ◆ 与修正因子【**装饰性器官（角；尾）**】绑定
- ◆ 特质【**高贵**】消耗的社交点×50%
- ◆ 使用火焰源石技艺进行相关检定时，获得两个奖励骰。



麒麟*（麒麟）

+40 点

遥远东方的炎国大地孕育出了许多独特的种族，麒麟就是其中的一支。他们人数稀少，但地位崇高，历来是炎国朝堂与府衙的常客。

麒麟的外貌特征与埃拉菲亚非常相似，但是和埃拉菲亚给人们的出世印象不同，作为神民种族的麒麟反而要入世得多，他们在炎国的社会中历来享有很高的威望。

麒麟术师所使用的招引雷电的源石技艺传承至今，被称为“雷法”。这一派独特的源石技艺曾一度仅为这位术师的后人所掌握，他们以祖先的职业为姓，是为“祝氏麒麟”。历代真龙的朝廷里都有麒麟担任要职，通常是司掌法律、行使惩戒一类的高官，各个麒麟宗族也通常更愿意承担相关的职责，似乎早就和朝廷达成了默契。

- ◆ **经验智慧**+1、**源石技艺适应性**+3、**精神意志**+1、**教育**+4、**源石技艺理论**+1
- ◆ 特质【**高贵**】消耗的社交点×50%、【**元素耐受**】消耗的特质点-5
- ◆ 使用电能源石技艺进行相关检定时，获得两个奖励骰。



阿戈尔（水生动物）

0 点

阿戈尔涉足的地区相当广泛，从泰拉的沿海地区到内陆的水体附近都有分布。

阿戈尔对水的依赖可能超越了他所有人类，这一方面是说阿戈尔更倾向于居住在水域附近，比如大河大湖，甚至是一般泰拉人所畏惧的大海旁边；另一方面，阿戈尔大量失水的后果也比其他种族要严重，他们的呼吸道更加依赖空气中的水分，他们的皮肤经受风吹日晒之后也更容易干燥破裂，最严重时甚至可能威胁生命。阿戈尔对此已有对策，他们会使用效果优异的保湿霜剂甚至自行携带蒸馏装置，以减缓自己身体水分蒸发的速度并为自身供水。

阿戈尔拥有许多分支，不同的分支之间在享有相似特征的同时也有截然不同的体质。比如说，阿戈尔大多亲近水体，但这并不意味着所有的阿戈尔都具有相同的水生适应性，有的阿戈尔能在水下呼吸，但绝大部分的阿戈尔都不具备这种能力。

- ◆ 选择任意五项不重复的**基础属性**，使其属性值+1
- ◆ 与特质【**水性**】绑定
- ◆ 特质【**毒液分泌**】、【**第三只手**】消耗的特质点-5
- ◆ 修正因子【**水下呼吸**】消耗的特质点-5



杜林（矮人）

0 点

在大部分人眼中，杜林人是一群神秘的存在。这些身材矮小的尖耳朵会不时造访各处城市和定居点，但很少提及他们来自何方，但大致位于萨尔贡的某处任何探测器都发现不了的地方。

许多人至今仍然认为杜林人是某些疾病的患者，而杜林人普遍较矮的身高正是他们在儿童时期罹患疾病的后遗症。然而这种看似逻辑自治的推论其实是纯粹的谣言，杜林人和其他种族相比确实较为矮小，但这与疾病并无任何关联。

杜林人的社会以城市为单位，被他们称呼为“城邦”的居住地分布在泰拉各处的地表之下。每个城邦都是先进科技与智慧的结晶，用于建造和维护这些城邦的科技远比地表人掌握的科技更先进。不同城邦之间的社会形态和文化都有不少差异，但杜林人有自己的方法来保持城邦间的交流。

- ◆ **经验智慧**+3、**反应机动**+1、**精神意志**+1、**潜行**+1
- ◆ **生理耐受**-1、**物理强度**-1
- ◆ 身高、体重标准值-40%
- ◆ 特质【**团队意识**】、【**制造专家**】、【**辅助机械**】消耗的特质点-5



萨科塔（天使）

+10 点

萨科塔主要居住在拉特兰，但在泰拉各地都有分布。

萨科塔头顶的光环与身后的光翼是他们荣受律法的象征，千年以来律法庇护着他们在故乡拉特兰城过着毫不平静但依然秩序井然的生活。萨科塔们最为人知晓的、最神秘的就是他们的共感能力。萨科塔通常不会、也无法非常详细地描述他们在日常生活中是否有意地“使用”了共感，共感于他们更像是一种不自觉的行为，就像是我们其他人类在面对面时会不自觉地观察对方的表情一样。

萨科塔另一个标志性的特点就是他们随身携带的铳。这种特殊的器械对萨科塔来说已经远远超出了武器的范畴，他们认为铳械来自律法的赐予，是信仰的象征，那支伴随萨科塔终生的铳械故此称为“守护铳”。出乎很多人意料的是，并无任何一条规矩说萨科塔一定要拥有守护铳，然而拉特兰城内的每一个适龄的萨科塔的确都拥有一把（甚至是很多把）。

- ◆ **个人魅力**+2、**源石技艺适应性**+1、**精神意志**+3、**情感**+2
- ◆ **乔装**-4、**潜行**-6
- ◆ 特质【**共情者**】、【**猎杀者(萨卡兹)**】消耗的特质点-5
- ◆ 购买特质【**熟练瞄准**】消耗的特质点为0。



◆ 获得特质【共感】

特质：共感

描述：作为萨科塔最令外族难以理解，同时也是最为特殊之处，“共感”能力是萨科塔社会秩序的核心。所有拥有共感能力的萨科塔都能感应到周围拥有相同能力的同族，并且能够与其在精神层面上传递双方的情感与意念。这并非是一些传心感知法术所能实现的“心灵沟通”，而是一种将人类本能的共情能力更为深化的天赋。

- ◇ 你无视拥有该特质的单位的“**隐匿**”与“**迷彩**”。
- ◇ 你对拥有该特质的单位进行**游说/取悦**检定时，获得骰面升级。

修正因子：堕天使**特质点要求：0****附加限制：/**

描述：你因各种可能的原因忤逆了律法，进而被剥夺了身为萨科塔的资格与天赋。堕天使的存在触及了律法的本质，是拉特兰最大的秘密之一，教皇厅也因此严格的监视着每一位堕天使，以确保他们的任何动作都能够被教皇厅所管控。

- ◇ **潜行**+6
- ◇ 与特质【**秘密**】绑定
- ◇ 失去特质【**共感**】

萨卡兹/鬼/阿纳萨（恶魔）**-20 点**

萨卡兹是较为少见的泰拉种族，长相各异的萨卡兹在人类的历史中始终遭受着其他种族的敌视。

萨卡兹有着名为“十王庭”的十支重要氏族，根据某些萨卡兹的说法，这十支氏族是近代以来卡兹戴尔的基石。千余年来的动荡生活让萨卡兹不再团结，十王庭也接近分崩离析。大部分人认知中的萨卡兹氏族都是王庭氏族，但也有类似于歌利亚、阿纳萨和鬼等少量非王庭氏族存在。绝大多数萨卡兹都是各氏族的混血。

纵观历史，大多数时间内萨卡兹都保持着四处迁徙的流浪生活，而大部分萨卡兹也很少向外人介绍自己的文化。在这种情况下，很多带有萨卡兹烙印的传统都悄无声息地消失了。现代人熟悉的萨卡兹雇佣兵其实也受到了族群长期流浪的影响。

萨卡兹极易感染矿石病，许多学者相信这与萨卡兹天生的高**源石技艺适应性**有关，也有人认为这与萨卡兹内部依靠血脉传承的源石技艺有关。萨卡兹间口口相传的传说则将他们的先祖提卡兹摆在神民和先民的对立面，并将矿石病视为敌人对自己施加的疾病和诅咒。

- ◆ **生理耐受**+2、**物理强度**+2、**源石技艺适应性**+3、**威吓**+4
- ◆ **初始感染值**+2d10
- ◆ **个人魅力**-3、**教育**-2、**技术**-2、**交涉**-4
- ◆ 与特质【**易感**】绑定
- ◆ 特质【**坚韧体魄**】、【**体能充沛**】、【**快速愈合**】消耗的特质点-5



2.3 躯体特质

这一类特质描述了角色因躯体上的特别之处而获得的能力，并且往往是各种各样的增益。它们包括先天产生的，也包括因角色后天修习而获得的。游戏过程中，只要获取来源与方式合理，便能够在幕间尝试购买以获得这些特质。但通常地，受限于人类躯体的上限，一个角色所能拥有躯体特质的总数应当不会太高。

2.4 躯体特质表列

年幼

0 点

你的角色的年龄对于你的种族的平均寿命，以及你所处社会环境的教育阶段来说处在较早的时期，即你的角色处于通常意义上的“未成年人”阶段，因而对您的角色产生了一系列规则上的影响。

并非所有年龄较小的角色都需要选取本特质。下文所提及的各种效果，同时也是用于判断您是否具有该特质的条件。只要您觉得您的角色足够早熟，并且其人生经历足以说服 SN，就可不选取本特质。

- ◆ 当角色成长到足够脱离“幼年”时，便可以去除该特质。
- ◆ 身高、体重标准值-20%~50%
- ◆ 你可以（并且通常来讲必须）获得一个任意人脉，该人脉对应的角色被视作你的监护人。你的经济评级会被视为与其相同，并且你可能被允许使用其拥有的头衔与人脉。一般而言，该人脉不需要消耗**社交点数**，但若该人脉足够特殊/你希望它更为特殊，就应当花费额外的**社交点数**以提升其价值。
- ◆ 在文明程度足够高的地区，你的角色会被归为“未成年人”，并适用一系列相关的规则，例如民事能力受限、受到特定法律的保护，被要求履行受教育的义务、只需购买半价门票等。

修正因子：未来可期

特质点要求：-10

附加限制：/

描述：你的躯体尚未发育完全，并且你确信你的能力还能提升到更高的阶段。

- ✧ **生理耐受**-1、**物理强度**-1
- ✧ 失去特质【年幼】时，保留该修正因子提供的特质点。



阿米娅，年幼且坚强。

特殊视野

0 点

你因先天的种族优势或是后天的变异与改造而获得了特殊的视野，以使得自身能够脱离可见光的限制，在更为恶劣或是更为特殊的环境中得以视物。

- ◆ 与至少一个该特质的修正因子绑定。

修正因子：特殊视野（红外）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你能够通过红外视觉穿透障碍物并观察到拥有温度的物体——包括绝大部分常见的生物，以及体表并未加装隔热板的机械装置。

- ◇ 角色执行【侦测】动作时，检定骰面升级，无视掩体。

修正因子：特殊视野（黑暗）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你仅需要极为微弱的光线就能正常视物，也因此对光照条件的要求更低。但在完全无光的环境下，你依然无法获得视野。

- ◇ 角色的视野范围不受光照条件限制，且不会因相关环境获得“目盲”。
- ◇ 在光照条件恶劣的环境内依然能够正常行动，不会因此获得减益效果。

感知

+20 点

你因源石技艺或是生物改造而获得了一种独特的感知能力，并且能够以此感应周围的活物。

- ◆ 角色使用对应的感知方式执行【侦测】动作时，检定骰面升级，无视掩体。
- ◆ 角色无视“目盲”。

修正因子：环境感知

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你的感知能力足够的敏锐与灵活，其不仅能够作用于活物之上，还能代替视觉与触觉以感应周遭环境的形状甚至色彩。

- ◇ 角色不会因缺少视野等原因获得负面影响。

物法兼修*

+15 点

你的角色顺利地将源石技艺融入到了你的战斗风格中。

- ◆ 你的角色总是能学习符合自己精英化阶段的源石技艺，即使你的职业分支并不允许。



凛视，独眼巨人，通过特殊的种族能力感知未来。

长寿

+10 点

你天生便拥有比寻常种族更长的寿命，并且衰老对你的影响也更为微弱。

- ◆ 如果你的角色的年龄超过了所处环境大多数人的预期寿命，**教育**+3。
- ◆ 角色不会因年龄增长而获得特质 **【年迈】**

修正因子：不老*

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你通过某种方式让自己的躯壳维持在健康的状态下且不再会自然衰老，以此成为了“长生者”——以最为宽泛的标准而言。

- ◇ **教育**+X。X=角色年龄×5%，至多为 5
- ◇ 你不会因年龄增长而受到任何负面影响。

复活*

30 点

角色能够在彻底死亡后，通过某种方式重新归来。这种方式可能是预存的分身，可能是基于某种权能的秘术，可能是提前准备好的源石技艺……复活后，角色将会恢复至自身的最佳状态。

需要说明的是，此类复活并不是“原地复活”，而是在远离危险的地方或一段较长的时间之后。如果你的角色在战斗中死亡，那么这个这些使你能够复活的因素至少要在这场战斗结束之后（或者在远离这场战斗的地方）生效。

- ◆ 设定某种能使你的角色死而复生的方法。你的角色在死亡后，可以通过这种预设的方法重新归来。

修正因子：轮回

特质点要求：-15

附加限制：/

描述：你为存在的延续付出了沉重的代价。在复活后，你失去了过去绝大部分的记忆，以及相应的知识与能力。

- ◇ 触发特质效果后，角色等级被重置为 1 级，并失去所有技能、技艺，拥有的特质需要消耗等额特质点才可重新获得其效果。

神民*

+10 点

你的角色属于一个古老、高贵、强大，但如今却在不断消亡的神民家族，其原型对应一种幻想生物。这为你提供了较长的寿命，丰富的知识，更受尊敬的社会地位，以及对往日辉煌的怀念与幻想。

- ◆ 通常情况下，与 **【长寿】** 绑定。
- ◆ 提供一个附加技能（可以是战斗技能），用于表现种族为你提供的特殊能力，并为其决定所依赖的基础属性（通常是源石技艺适应性）。该技能的基础数值为 3，进入一个新的精英化阶段后，提升 3 点。



诺威尔，一无所有的长生者。

你应当与 SN 商讨这个“神民特技”会起到什么样的效果。举例而言，原作中的梦魇（一种库兰塔神民）的能力能让人陷入幻觉之中，而天马拥有一套特别的源石技艺（你或许也可以自定义一套你的！）

无需呼吸*

5 点

你的角色不需要通过呼吸来维持生理功能的运转。这可能意味着你的角色在生命本质上就和常规的生物有所不同，可能是依赖电能运转的机械，或是寄宿于某些奇特物件中的一段意识等。

- ◆ 角色不会因无法正常呼吸而受到负面效果的影响，例如免疫空气中的毒性化合物、不会因在水下无法呼吸而窒息等。

无需进食*

10 点

你的角色不需要通过“吃饭”这个“麻烦”的行为来获取生活所需的能量。当然，这不代表你的角色不需要从外部摄入能量，只是摄取方式相比于进食来说要简单直接地多（例如充电，或是完成某些神秘的仪式）。

- ◆ 角色不会因为长期缺少进食而受到负面影响。
- ◆ 为角色设置一种特定的“休整行为”（通常实现条件比短休更加宽松），在完成了这一行为后，视为角色进行了一次短休。

修正因子：无法进食

特质点要求：-5

附加限制：/

描述：你的角色一方面无需进食，一方面无法享用绝大多数角色所热爱的美食。各式各样的美餐对你的角色来说可能是乏味且令人恶心的，即使真的食用也不会从中获得营养或感到愉悦。

- ✧ 角色无法通过食品，或是口服药剂等物品获得任何增益。

无需睡眠*

20 点

你的角色由于某种躯体构造上的原因，不会因过长时间而未能睡眠（或者说长休）而导致各种各样的负面效果。

当然，这不代表你的角色不需要休息，或是不会感到疲惫。你的角色仍然需要休息，只不过不再是通过“睡觉”这种“低效率”的方式，至于具体是什么方式，则需要由你为你的角色提前设定。

- ◆ 角色不会因未进行长休而消耗**耐力**。
- ◆ 角色在进行短休时，获得长休效果。



锡人，抽烟只是一种怪癖。

元素耐受

+20 点

你对各类环境拥有更强的适应力，同时自身优秀的免疫系统也使你更难以被外界环境所侵蚀。

- ◆ 触发任意元素损伤爆发时，使受到的伤害骰面降级（至多降为 D1）

修正因子：元素耐受（毒性）

特质点要求：+10

描述：你对毒性环境有着异于常人的耐受力。

- ◇ 受到的毒性损伤-2

修正因子：元素耐受（侵蚀）

特质点要求：+10

描述：你对侵蚀环境有着异于常人的耐受力。

- ◇ 受到的侵蚀损伤-2

修正因子：元素耐受（灼燃）

特质点要求：+10

描述：你对高温环境有着异于常人的耐受力。

- ◇ 受到的灼燃损伤-2

辅助机械

0 点

你通过各种方式获取了一些特殊的自动机械以辅助自身进行工作，并切实的从它们的帮助中实现了目的。

- ◆ 与至少一个该特质的修正因子绑定。

修正因子：辅助机械（目标技能）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你通过指挥或使用特定型号的机器以提升自己的工作效率。

- ◇ 选择一个**非战斗技能**的技能，该技能为目标技能。
- ◇ 进行目标技能检定时，**目标技能**获得三个奖励骰。每次使用后，需要补充价值为 1 源石锭的耗材以重新激活此效果。
- ◇ 该修正因子可重复购买，购买该修正因子时，使下次购买该修正因子所需的特质点×2。

修正因子：辅助机械（目标技能）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你能在战斗中指挥或使用特定的机械以增强战斗能力。

- ◇ 选择一个**战斗技能**，该技能为目标技能。
- ◇ 进行目标技能检定时，**目标技能**获得一个奖励骰。在战斗开始时，补充价值为 1 源石锭的耗材以激活此效果。



温蒂，工程学的力量不可小觑。

识别性知觉

0 点

你的特定感官更为敏锐，同时你对该感官所传递的信息也有更为敏锐的分辨能力，甚至能够单靠其中的细微之处以分辨信息的制造者。

◆ 与至少一个该特质的修正因子绑定。

修正因子：识别性知觉（听觉）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你有远超普通人类程度的，区分“声音”的能力。你总是能够光凭嗓音就将人们区别开来，或是可以通过感觉上的“声纹”来分辨或是识别发出这类声响的机器。如果你持续聆听了某人/某台机器的发出的声响，便能够记住它并在下次听见时立刻反应过来。

◇ 进行**调查/觉察**检定，且检定内容与自身已记忆的声音相关时，获得骰面升级。

◇ 进行**追踪**检定，且检定内容与听觉相关时，获得骰面升级。

修正因子：识别性知觉（嗅觉）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你有着远超普通人类程度的嗅觉，你能够记忆你可能遇到的一切事物，并用它们自身的独特气味注册一个独特的“标签”。

◇ 进行**调查/觉察**检定，且检定内容与自身已记忆的气味相关时，获得骰面升级。

◇ 进行**追踪**检定，且检定内容与嗅觉相关时，获得骰面升级。

修正因子：识别性知觉（味觉）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：该修正因子的应用区域与“识别性知觉（嗅觉）”相近，但嗅觉与味觉仍有差异。这体现在检查目标时，你必须摄取少量的材料样本——对生物而言，这意味着体液。你可以通过记忆辨识出这种味道的来源，若你曾遇见并品尝过这种物质，你还能确定它的具体性质，如能否食用，或是能否被制为药物/是否存在毒性等。

◇ 进行**调查/觉察**检定，且检定内容与自身已记忆的物质相关时，获得骰面升级。

◇ 进行**追踪**检定，且检定内容与味觉相关时，获得骰面升级。



调香师，闻香识人。

快速愈合

+15 点

你在受伤后的代谢增快，并且促进了你接受来自药物或源石技艺的医疗效果，使得你的伤口愈合的更快。

- ◆ 短休时，额外回复等同于自身**生命值上限***25%的**生命值**
- ◆ 战斗开始时，获得“**亲和**”，持续至元素韧性归零或濒死。

修正因子：高速再生

特质点要求：+15

附加限制：/

描述：你的愈合能力更强，皮外伤势已经难以留下痕迹，即使是深可见骨的伤势也能在你的静养下不再恶化，甚至可能自我愈合。

- ✧ 短休时，**生命值**回复至上限
- ✧ 受到的组织损伤-1
- ✧ 在回合开始或受到治疗时，如果拥有“**禁疗**”状态，则可进行一次生理耐受检定，若成功，则清除之。该检定的难度等级与禁疗状态的施加者相关。

复苏

+20 点

你能够通过奇特的方式，或仅是依靠自身特殊的特质去修复那些对常人而言近乎无法痊愈的伤势。

- ◆ 短休时，**生命值上限**回复至当前伤残状态的最大值。
- ◆ 处于伤残状态 II 且进行长休时，将**生命值上限**回复至初始值。

悄无声息

+10 点

你能无声无息的移动，或是在不发出声响的情况下完成一些精密的动作。

- ◆ 进行**潜行**检定时，检定骰面升级。
- ◆ 你处于“**隐匿**”且进行任意行动时，仅当你处于任意敌方单位的视野范围内时才使“**隐匿**”结束。

迷人

+20 点

出于各种可能的原因（如引人怜爱的外表或是天生特异的体香等），你更容易吸引他人的目光，在与人相处时也更易于获得他人的好感。

- ◆ **个人魅力**+1、**取悦**+2
- ◆ 进行**乔装潜行**检定时，获得骰面降级
- ◆ 进行**取悦**检定时，获得骰面升级



红，在你身后。

感官强化

0 点

你的特定感官更为敏锐，并且其能够接受的信息广度与深度都大大增加。

- ◆ 与至少一个该特质的修正因子绑定。

修正因子：感官强化（视觉）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你拥有超越常人的强大视力。

- ◇ 进行**洞察**类技能检定，且检定内容使用了视觉时，获得骰面升级。

修正因子：感官强化（听觉）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你拥有超越常人的强大听力。

- ◇ 进行**洞察**类技能检定，且检定内容使用了听觉时，获得骰面升级。

修正因子：感官强化（嗅觉）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你拥有超越常人的强大嗅觉。

- ◇ 进行**洞察**类技能检定，且检定内容使用了嗅觉时，获得骰面升级。

迅捷步伐

+25 点

你相比于他人拥有更为灵活的躯体与更为敏捷的行动能力。这令你能够在短时间内爆发出更快的速度，并以此使自身夺得先机。

- ◆ **身法**+1
- ◆ 战斗开始时，使自身**移动位**+2，获得“**迅捷**”，持续至触发一次效果。

高速反应

+10 点

作为个人天赋的一部分，你拥有极快的反应力。这使得你能够对意外做出及时的反应，或是通过快速的反应以实现某些精密且困难的动作。

- ◆ **反应机动**+1
- ◆ 使用任意**反应机动**类技能进行对抗时，获得骰面升级



杰克，灵活的拳击手。

环境适应

0 点

你通过经验以适应了某些极端且恶劣的环境，使得该环境难以对你造成影响，或只是将该环境对你造成的影响减轻。

下表仅包含部分特质适用范例，若存在额外需求，可自行以相同格式编写。

◆ 与至少一个该特质的修正因子绑定。

修正因子：环境适应（荒原）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你对荒原恶劣的环境与频发的天灾习以为常。

- ◇ 进行任意检定时，不会因该环境而获得减益效果。
- ◇ 战斗轮开始且处于该环境时，获得“**迅捷**”，持续至触发一次效果。

修正因子：环境适应（城市）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你对城市杂乱的街道或无序的人群习以为常。

- ◇ 进行任意检定时，不会因该环境而获得减益效果。
- ◇ 战斗轮开始且处于该环境时，获得“**迅捷**”，持续至触发一次效果。

修正因子：环境适应（水中）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你对水中昏暗的视野与缓慢的动作习以为常。

- ◇ 进行任意检定时，不会因该环境而获得减益效果。
- ◇ 战斗轮开始且处于该环境时，获得“**迅捷**”，持续至触发一次效果。

修正因子：环境适应（雪原）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你对雪原刺骨的寒风与艰涩的积雪习以为常。

- ◇ 进行任意检定时，不会因该环境而获得减益效果。
- ◇ 战斗轮开始且处于该环境时，获得“**迅捷**”，持续至触发一次效果。

修正因子：求生者

特质点要求：+20

附加限制：/

描述：你对所有极端且恶劣的环境习以为常。

- ◇ 进行任意检定时，不会因该环境而获得减益效果。



奇尔查克，强于适应。

飞檐走壁

+20 点

你天生便拥有强大的运动神经和协调能力，这些条件使得你能够进行连续的高难度跑酷，而更为基础的运动对你而言已经成为了本能的一部分。

- ◆ **身法**+1
- ◆ 进行**身法**检定时，获得骰面升级
- ◆ 进行**跳跃/攀援**时，不再需要进行**身法**检定。
- ◆ 你可以在倾斜度不小于 90°的斜面上短暂的奔走，并且不会令自身的速度减缓，你也可以通过跳跃与攀爬组合登上更高的位置，在进行一些基础的跑酷动作（如滑铲、蹬墙跳）时，你不再需要进行对应技能的检定。

平稳落地

+25 点

你特殊的身体结构或是优秀的平衡能力使你能够在摔落时稳定自己的身体，并以此减轻受到的伤害。

- ◆ **身法**+1、**灵巧**+2
- ◆ 受到摔落伤害时，若伤害值低于你的**生命值上限**×50%，将伤害值改为 0。
- ◆ 你在进行高低落差较小的跳跃时不会使自身受到伤害，并且能够在落地后维持原有速度继续奔跑。

水性

+10 点

你拥有在水中依然能够正常行动，而不会受其束缚的能力。

- ◆ 进行任意检定时，不会因该环境而获得减益效果。
- ◆ 回合开始且处于该环境时，**移动位**+1。

修正因子：水下呼吸

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：依靠特殊的器官结构，你不仅能够在水中自如的行动，还能长时间处于水中且无需换气，相比那些没有相同能力的人，你甚至能够从活水中补充氧气以满足自身的生理需求。

- ◇ 处于该环境时，获得“**亲和**”。



歌蕾蒂娅，若鳞得水。

毒液分泌

+10 点

你的身体内存在一个正源源不断分泌毒液的特殊器官，并且你能够将其产物应用于实际。无论是战斗时为武器淬毒还是进行隐匿的投毒，你都能够以自身完成这一切。

- ◆ 提供主动动作【分泌】：消耗快速行动，使自己获得“淬毒”，持续至攻击一次。
- ◆ “淬毒”：对任意单位造成伤害后，额外造成 2 毒性损伤

修正因子：猛毒

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你分泌的毒液毒性更强，能够对生物体造成更大的杀伤力。

- ◇ 你通过“淬毒”造成的毒性损伤+1

修正因子：毒素适应

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你适应了各种毒素与有害物质，使其难以危害你的身体。

- ◇ 你受到的毒性损伤-2

修正因子：复杂腺体

特质点要求：+15

附加限制：/

描述：你能够合成种类与效果更为多元的复杂化合物，并以此令你的敌人受到更为深刻的折磨。

- ◇ 任意单位受到来自该特质效果的毒性损伤时，你可改为使其受到等量的神经损伤。



蓝毒，致命之吻。

体能充沛

+10 点

你拥有充沛的体能以支撑你长时间活动，并且需要更短的休息就能将身体调整至最佳状态。

- ◆ **耐力上限**+1
- ◆ 短休时，**耐力**+1。

天然迷彩

+15 点

你的躯体所赋予的天赋使你能够改变体表纹理从而融入周边环境，并以此使自己难以被发现与追踪。

- ◆ **潜行**+2
- ◆ 进行**乔装潜行**检定时，获得骰面升级
- ◆ 你处于“**隐匿**”且任意单位使用**追踪**技能与你进行对抗时，获得骰面升级。

坚韧体魄

+10 点

你拥有更为坚韧的体魄与相对应的抗击打能力，在生命垂危时也拥有强大的韧性。

- ◆ **生命值**低于 50%时，自身被视为拥有“亲和”。

硬肤

+10 点

你的体表覆盖了一层坚硬的角质层或是鳞片，这令你对物理性击打拥有更强的承受能力。

- ◆ 战斗开始时，获得“屏障 X”，X=自身**物理抗性**，持续至 X 降低至 0。

装饰性器官

+10 点

你拥有特殊且明显的器官，并且可以通过装饰以使它在视觉上更为突出，使你魅力非凡。仅在选择至少一个修正因子时生效。下表仅包含了部分可能会在模组中接触到的肢体部位，若存在额外的所需部位，可自行以相同格式编写对应的修正因子。

- ◆ **个人魅力**+1
- ◆ **乔装**2
- ◆ 进行短休时，可将短休效果变为：使自身的**个人魅力**+2，持续至下一次长休。

修正因子：装饰性器官（角）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你拥有异常美丽的角（通常是明显的）。

- ◇ 你对拥有相同器官的单位进行**取悦**检定时，检定获得三个奖励骰。

修正因子：装饰性器官（尾）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你拥有异常美丽的尾部。

- ◇ 你对拥有相同器官的单位进行**取悦**检定时，检定获得三个奖励骰。

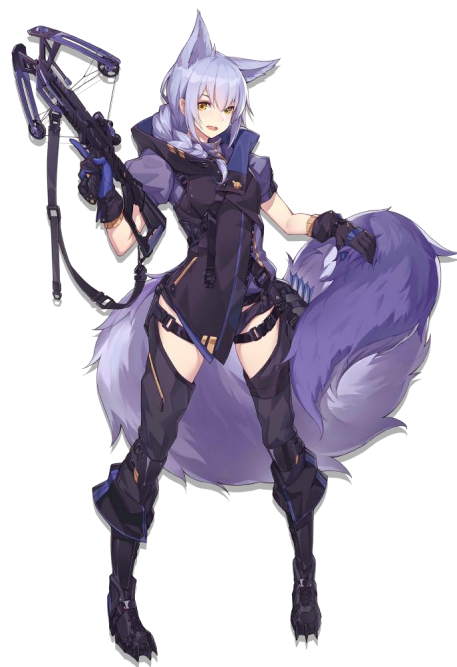
修正因子：装饰性器官（羽）

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你拥有异常美丽的羽毛（通常位于头/耳部）。

- ◇ 你对拥有相同器官的单位进行**取悦**检定时，检定获得三个奖励骰。



普罗旺斯，*超级*大尾巴。

固有武器

+10 点

你能够利用自身的某个/某些肢体充当特殊的武器，这也使得你能在任何时候出其不意的发起攻击——但这也使得你可能会被禁止进入某些安保要求极高的场所。你也能通过机械、改造、或是肢体的畸变使其获得额外的附件，并以此提升其性能。

- ◆ 获得一个绑定于角色的近战武器，该武器的检定技能为**格斗**，攻击范围为九宫格。
- ◆ 该武器的表现形式大致是自由的，PL 可在不影响其基础属性的情况下自行决定其外在表现。该武器无法被卸除、转移、缴械，除非角色永久失去了此特质。

修正因子：延伸

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：该肢体拥有相对而言更为灵活的行动能力，或是更长的范围，这使得它能攻击到远处的目标。

- ◇ 使该武器的攻击范围变为阶梯 2。

修正因子：灵巧

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：该肢体拥有相对而言更为迅捷的攻击速度，或是更轻的重量，这使得它能快速地发动攻击。

- ◇ 使该武器进行攻击检定时，同时检定**格斗**与**身法**，结果取较高值。

第三只手

+10 点

你的某个/某些肢体（通常是尾）足够发达且灵活，能够抓握近战武器并正常的使用它们。

- ◆ 你能够使用尾部持握常见的近战武器/法杖/无需精密操作的机械工具，或是在双手均无法使用的情况下用其抓取物体。
- ◆ 你在使用其持握近战武器时，能够将自身背后格视为自身的控制区与攻击范围，并能够对来自背面区域的攻击进行**完全格挡/招架**。

耐寒

+10 点

你对寒冷的气候与环境拥有足够的适应性，并且已经习于在这样的温度中活动。

- ◆ 在回合开始时，若具有“**寒冷**”或“**冻结**”状态，则可进行一次生理耐受检定，若成功，清除之。该检定的难度等级与环境温度与状态的施加者相关。
- ◆ 你能够在更加寒冷的地方进行长休和短休。



嘉维尔，手尾并用。

2.5 负面躯体特质

这一类特质实际上描述了角色在躯体上的各种缺陷，而不仅是各种疾病。这主要包括先天疾病、后天残疾、生理缺陷、伤口或疤痕等。

2.6 负面躯体特质表列

感染者

0 点

你是一名感染者，如这片大地对感染者的态度一般，你受到了诸多外在与内在的影响。

- ◆ **源石技艺适应性**+1。进入新的感染阶段时，**源石技艺适应性**+1。
- ◆ **经济评级**-10、**社交点数**-15
- ◆ 获得【感染者】单位标签。
- ◆ 获取感染者人脉时，花费的社交点数×50%。
- ◆ 若非感染者交涉对象知晓你具有本特质，你与之进行**交涉**类技能检定时获得骰面降级，并且对方很可能改变与你对接的交涉方式。
- ◆ 每经过六个月，感染值+1。

修正因子：感染加深

特质点要求：-20

附加限制：感染值不低于 60

描述：你的矿石病症状因各种可能的原因深化，并在你的躯体中加速扩散。

- ◇ 增加感染值时，使增加的感染值+1。

年迈

0 点

角色的年龄相对于你的种族的平均寿命，以及你所处社会环境的教育阶段来说处在较晚的时期，即你的角色处于通常意义上的“晚年”阶段，因而对你的角色产生了一系列规则上的影响。

并非所有年龄较大的角色都需要选取本特质。下文所提及的各种效果，同时也是用于判断您是否具有该特质的条件。只要您觉得您的角色足够年轻，并且其人生经历足以说服 SN，就可不选取本特质。另一方面，**并非仅有年龄较大的角色需要选取本特质**，如果角色因其他情况而满足该特质的内容，也可以选取本特质以启用相关效果。

- ◆ **经验智慧**+1，**精神意志**+1、**社交点数**+10
- ◆ **物理强度**-1，**生理耐受**-1，**反应机动**-1
- ◆ 在大多数社会环境中，更容易受人尊敬。



赫拉格，利刃犹锋。

嗜睡

-10 点

你因神经系统受到影响而需要更多的睡眠，在未满足睡眠时长的需要时，你将难以行动甚至随时可能晕倒。

- ◆ 进行长休时，所需时长+2h
- ◆ 因未进行长休而失去**耐力**时，额外失去 1 **耐力**。

修正因子：发作性睡病

特质点要求：-20

附加限制：/

描述：你无法控制自身的睡眠需要，在任何时刻（即使是极度危险的时刻）也可能立刻昏厥。

- ◇ 你可能在任何时候进入睡眠，即使你并不希望如此。当你即将昏厥，或是获得“**睡眠**”时，可消耗 1 **耐力**使自身保持清醒，但所有检定均获得骰面降级，持续至下一次长休。
- ◇ 处于“**睡眠**”且受到攻击时，不会使“**睡眠**”结束，除非进行了成功的自控检定。
- ◇ 战斗中，进行任意技能对抗且对抗失败时，获得“**困顿**”，持续至触发一次效果。

失眠

-15 点

你的角色在入睡和睡眠休息上存在困难，大部分时间都需要通过外力辅助才能安然入睡。

- ◆ **精神意志**-1
- ◆ 进行长休时，进行一次自控检定，失败则使长休效果被视为短休。
- ◆ 进行短休时，进行一次自控检定，失败则使短休不生效。（不会被该特质所导致的短休触发。）

易感

-10 点

你的特殊体质使你更容易被矿石病所侵蚀，在感染矿石病后也難以控制病灶的蔓延。

- ◆ **感染值**增加时，使增加的**感染值**+1
- ◆ 进行感染检定且角色为感染者时，获得骰面降级

迟钝

-25 点

你的神经系统过于迟钝，以至于你难以自如地操控自己的身躯活动。

- ◆ 战斗轮开始时，获得“**迟缓**”，持续至触发一次效果。
- ◆ 进行**反应机动**类技能检定时，获得骰面降级



格特鲁德，长夜难眠。

感官障碍

0 点

角色的某些感觉器官出现了功能障碍，以至于对应的知觉无法正常运作。

- ◆ 与至少一个该特质的修正因子绑定。

修正因子：感官障碍（视觉）

特质点要求：-15

附加限制：/

描述：角色因各种可能的原因缺失了视觉。

- ◇ 被视为拥有“目盲”。
- ◇ 无法使用视觉进行**洞察**类技能检定。

修正因子：感官障碍（听觉）

特质点要求：-10

附加限制：/

描述：角色因各种可能的原因缺失了听觉。

- ◇ 无法成长**声乐**技能。
- ◇ 无法使用听觉进行**洞察**类技能检定。

修正因子：感官障碍（嗅觉）

特质点要求：-5

附加限制：/

描述：角色因各种可能的原因缺失了嗅觉。

- ◇ 无法使用嗅觉进行**洞察**类技能检定。



艾雅法拉，听见梦的声音。

短寿

-10 点

你的角色因为各种原因所剩时日无多，或是角色所处的族群本身的平均寿命本身就较低。这可能是因为你角色患有某些不治之症，或是本身就已经进入了生命周期的后期。

- ◆ 出于某些原因，你的角色将在 3 年内死亡。

化学依赖

-10 点

角色的身体对某种特定的物品（主要是某种化学物质）产生了某种生理性的依赖，需要通过定期摄入来避免“戒断反应”的发生。与此同时，这些化学物质本身就会对你的身体造成很可能不利的影响，并且产生一笔额外的经济开销。你的依赖物质本身不会造成严重的伤害，甚至可能是有利于你的身体的。具体来说，一些角色可能因患有特殊病症而不得不长期服药，对于该角色来说，这种药物也会成为对应的依赖物质。

- ◆ **经济评级**-10
- ◆ 设置一种**不在普通人的正常需要范畴内的“依赖物质”**以及缺少该物质会产生的“**戒断反应**”。如果你的角色不定期摄入（通常来说是在每次长休之间）该物质，“戒断反应”，或是类似的，因未摄入该物质而产生的恶性反应就会发生，并为你的角色带来麻烦。
- ◆ 在每次长休后，你必须摄入一次你的依赖物质，否则无法进行长休。

修正因子：酗酒

特质点要求：+5

附加限制：“**依赖物质**”为酒精

描述：酒精在各种意义上都是一种标准的依赖物质，但由于农业文明的酿酒历史，它在人类社会得到了额外的宽容，比起大部分其他的依赖物质来说也更容易获取。

- ✧ 你对酒精拥有一定的耐性，更不容易醉酒。
- ✧ 你对拥有该特质的单位进行**游说/取悦**检定时，检定获得三个奖励骰。。

修正因子：恶性依赖物

特质点要求：-20

附加限制：/

描述：你的依赖物质具有成瘾性，并会对你的身体造成一定的负面影响，包括且不限于躯体损害，神经损伤等。你的身体素质不可避免地受到了永久性损害。

- ✧ **生理耐受**-1
- ✧ 每次摄入该物质时，使**生理耐受/精神意志**-1，下一次长休时复原。
- ✧ 在角色发现周围的依赖物质时，进行一次自控检定，检定失败则角色会立刻以任何可能且合理的方式尝试摄入该物质。



哈洛德，千金买醉。

语言障碍

-10 点

你的角色在语言发音上存在困难，这使其难以进行口语交流。

- ◆ 通过语言进行**个人魅力**类技能检定时，获得骰面降级。

修正因子：失音

特质点要求：-5

附加限制：/

描述：你的角色在语言发音上的困难更加具体——无法通过声道发出任何声音。

- ◇ 角色无法通过语言进行交涉，也执行诸如无法歌唱、呼喊等动作。

协调障碍

-20 点

你的角色在身体协调性方面有着明显的缺陷，例如更难保持平衡，更难完成复杂的肢体动作等。

- ◆ **反应机动**-1、**敏捷**-1、**灵巧**-2
- ◆ 进行**身法**检定时，获得骰面降级。

弱不禁风

-25 点

你的身体出于某些原因而拥有较弱的抗击打能力，因而更容易在战斗中被击溃。但从另一方面来说，你的角色更容易给人安静和文弱的印象，从而唤起智识和知性的尊敬，或激起他人的保护欲。

- ◆ **个人魅力**+1
- ◆ **生理耐受**-1、**物理强度**-1
- ◆ **生命值上限**-20%
- ◆ 进行**物理强度**检定时，检定骰面降级。

元素脆弱

-10 点

你的身体更易受到环境的影响与侵蚀。

- ◆ 触发任意元素损伤爆发时，使受到的伤害骰面升级。

修正因子：元素脆弱（对应损伤）

特质点要求：-5

附加限制：/

描述：角色缺少对某种元素的抗性，因此更易受其影响。

- ◇ 选择凋亡损伤、灼燃损伤、侵蚀损伤、组织损伤、毒性损伤、神经损伤之一，该元素损伤为对应损伤。
- ◇ 受到的对应损伤+1。
- ◇ 该修正因子可重复购买，购买该修正因子时，无法选择已有的对应损伤。



夜莺，易碎的幻影。

自愈障碍

-20 点

你的角色在躯体的自我恢复上存在一定的困难，例如患有各种影响了自体造血、细胞再生、伤口愈合方面的疾病，或是单纯地天生如此。这使得你的角色在生命值的恢复上遭遇困难。

- ◆ 长/短休时，无法回复**生命值**。短休时，无法回复**生命值上限**。
- ◆ 回合开始时，进行一次难度等级为 20 的**生理耐受**检定，失败则获得“**禁疗**”，持续至下一次回合开始。

修正因子：维护需求

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：角色不具有自我恢复的能力，但能够通过进行某些特定的行动并消耗对应资源以修复自身，例如服用药物，进行祭祀或补充零件。对于一些并非碳基生物的角色来说，这可能是很常见的情况。

- ✧ 角色不再受伤残等级影响。
- ✧ 设定一种特定的资源（以及对应的恢复操作），只有消耗此类资源时，你的角色才能进行自我恢复。
- ✧ 在长休时，能够通过消耗价值 1 源石锭的资源令角色回复 20%的**生命值上限**。

肢体缺失

? 点

你的角色缺少某些特定的肢体，这对于你的角色产生了明显不自然的不利影响。

- ◆ 这是一个自定义特质，因为它能起到的作用十分繁多，有待补充。例如，尾部的确实可能让角色更加难以保持平衡；角部的缺失可能会降低角色的**个人魅力**（但更方便隐藏自己的种族特征），手的缺失可能会降低角色的**物理强度**；以及禁用妙手技能的某些能力；腿部的缺失可能会降低角色的**反应机动**、移动与负重能力……
- ◆ 也许规则书未来会完整地规定各种缺失带来的效果，但在当前阶段，就请尽情发挥想象力吧！

弱点

-10 点/个

你的角色存在若干个特定的弱点，例如持有某个未痊愈的伤口，缺乏对某种化学物质的抵抗性，在某种环境的条件下状态虚弱等。

- ◆ 与你的 SN 设定一种行之有效的，用于针对你的角色的手段，并且写明这种手段会对你角色带来的负面效果！



伊内丝，自磨双角。

3.精神特质

精神特质来自你的精神，甚至是抽象概念的“灵魂”。即使你的思维通过移植等方式而转移到了新的躯壳，这些特质也会一直跟随你。知识、记忆和其他精神因素所带来的特点往往属于此类。

3.1 文化

文化特质实际上是一种抽象的说法，它在大多数情况下更类似于“出身特质”。这通常反映了你的角色出身于泰拉大陆的哪个角落，并在哪种社群中成长为一个泰拉人。这些特质通常以国家为分界线，但许多时候同一个国家内也存在分立的社群与分立的文化，它们会在文化特质的表列中并列呈现。

和种族特质类似，文化特质也是必选的，并且在大多数时候的花费都是 0 点，仅有少数特殊情况是例外。与种族特质不同的是，文化特质往往并不提供基础属性方面的修正，而是对角色的副属性与特定的技能产生可观的补正。这些补正反映了角色在故事开始前的背景，因而会在角色卡建卡时就已经起作用了。

然而“文化”与“出身”的概念还是有明显的区别。一个角色的文化是可以转变的，例如原作中的并且在泰拉的某些地区也经常出现多种文化的融合或交流。规则书没有对这类情况做出明确定义，一般认为，只要角色背景能够合理地解释自己的特殊文化身份，就能够尝试与苦难陈述者沟通，自定义自己的文化特质。

3.2 文化表列

高卢的追忆

0 点

你出身于泰拉最为强盛的国家——高卢，至少在你的记忆里，它一向如此，它永远如此。在高卢毁灭后，你也许被迫投身入其他国家寻求庇护，但高卢的强盛依然在你的记忆中占有重要的地位。

- ◆ **个人魅力**+1
- ◆ **经济评级**-10
- ◆ 获得**附加技能**：**高卢语**，初始技能值为 10

修正因子：忘却过往

特质点要求：+X

附加限制：/

描述：你以各种方式脱身，使自己没有与高卢一同毁灭，并且找到了一个新的国家安身。

- ◆ 能够选择一个文化特质与其修正因子。X=该文化特质与其修正因子（若有）的特质点需求总和。
- ◆ 该修正因子的效果变为等同于选择的特质与其修正因子。



乌萨斯的怒吼

+5 点

你出身于将战争与征服刻入血液的军事帝国——乌萨斯。恶劣的自然环境并未摧垮乌萨斯人的意志，而是将他们锻造为坚冰般的战士。在内部，陈腐的脓血逼停了帝国扩张的脚步。所有人都看得出来这一点：乌萨斯的变革不日便会到来。

- ◆ 等级提升时，**生命值上限**+2
- ◆ 与特质【**耐寒**】绑定
- ◆ 获得**附加技能**：**乌萨斯语**，初始技能值为 10

修正因子：严酷训练

特质点要求：+20

附加限制：/

描述：战斗与战争是每个乌萨斯人都熟悉的词汇，你从乌萨斯严酷的军事教育中领会到了这一点。

- ◇ **生理耐受**+1、**力量**+1



维多利亚的荣耀

0 点

你出身于泰拉大陆目前最强大的国家——维多利亚，并且毫无争议地以“维多利亚人”自居。但除了对自己的国家拥有更强的自尊心以外，你并没有从这个身份中得到什么好处。

- ◆ 获得**附加技能：维多利亚语**，初始技能值为 10

修正因子：贵族爵位

特质点要求：+10

附加限制：角色在创建完毕后的**经济评级**不可低于 40

描述：你的家族在维多利亚是曾受阿斯兰王册封的显贵，并且这份显贵也有你一份。根据你家族的重要与荣耀程度，你可能会是一位男爵、子爵，或是伯爵，并且拥有一小块地产。

- ◇ **经济评级**+10
- ◇ 与显贵人物进行交涉时，**交涉**类技能检定的检定骰面升级，与劳苦大众进行交涉时，改为检定降级。



塔拉的焰火

-15 点

你出身于泰拉大陆目前最强大的国家——维多利亚，但你并非维多利亚人，而是出生于盖尔王曾统治的土地之上的“塔拉人”。尽管你们生活在“塔拉下王国”之中，但你们相比于维多利亚人仅是二等公民，也因此难以享受维多利亚的社会资源。

- ◆ **经验智慧**-1、**经济评级**-5
- ◆ 获得**附加技能：廷盖语**，初始技能值为 5
- ◆ 获得**附加技能：维多利亚语**，初始技能值为 5

修正因子：深池

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：在塔拉的芦苇荡中潜藏着一支意图重铸塔拉荣光的反抗势力，而你正是他们——“深池”中的一员。

- ◇ **物理强度/源石技艺适应性**+1
- ◇ 你可以无视【沼泽】的地形特性效果



莱塔尼亚的优雅

+15 点

你出身于千术万法的故乡——莱塔尼亚。法术辉光与艺术氛围如空气一般弥散在这个国家的每一处角落，并显化为了外人对这个国家最为刻板的印象，莱塔尼亚人深知这一点——他们为此骄傲。

- ◆ **源石技艺适应性**+1，**教育/情感**+2
- ◆ 获得**附加技能：莱塔尼亚语**，初始技能值为 10

修正因子：高塔贵族

特质点要求：+10

附加限制：角色在创建完毕后的**经济评级**不可低于 40

描述：你的宗族世代生活在莱塔尼亚的高塔中，以钻研知识，追求艺术，教导领民为己任。根据你的经济评级，你可能是子爵，侯爵，甚至选帝侯，并且在莱塔尼亚毫无疑义地作为贵族抛头露面。

- ◇ **经济评级**+10
- ◇ 与显贵人物进行交涉时，**交涉**类技能检定的检定骰面升级，与劳苦大众进行交涉时，改为检定骰面降级。



大炎的沧桑

+15 点

你出身于一片沧桑广阔，包罗万象的土地——炎。在历经了动乱与变革之后，大炎依然稳居于此片大地的前列。古老的制度没有成为新生事物的阻碍，大炎的子民将在新时代里缔造更为辉煌的历史。

- ◆ **经验智慧**+1，**教育**+2
- ◆ 获得**附加技能：炎语**，初始技能值为 10

修正因子：拜师学艺

特质点要求：+20

附加限制：/

描述：你试图在卧虎藏龙的大炎内寻找一位老师，或只是某个武术馆的教导以提高自己的战斗水平，并且学有所成。

- ◇ **格斗**+1



哥伦比亚的创想

+10 点

你出身于年轻但却足够引人注目的新兴国家——哥伦比亚。创新、创意、创想，数之不尽的“新东西”从蓝卡坞与特里蒙中喷涌而出，这个国家势必要站在技术与发展的最前沿。一再膨胀的金融数字与永不停歇的拓荒浪潮令所有人都将目光放在了它描绘的美好未来上，至于感染者的血汗与拓荒者的尸骨，只不过是这个国家阴影中的“小数字”。

◆ **经验智慧**+1

◆ 获得**附加技能**：**哥伦比亚语**，初始技能值为 10

修正因子：感染者医疗保险

特质点要求：+0

附加限制：角色为感染者时；该修正因子强制选择

描述：在哥伦比亚，衡量人价值的指标被简化为“价值”本身。没有人在乎感染者这个身份，但哥伦比亚并不介意从它的身上汲取更多的血钱。

✧ **经济评级**-10

✧ 进入新的感染阶段时，**经济评级**-5

修正因子：拓荒者

特质点要求：-5

附加限制：/

描述：哥伦比亚始于拓荒，因此它鼓励任何人投身入拓荒的浪潮。加入拓荒队列的感染者能够免于强制性的保险金需求，但只有最为鲁莽的愣头青才会轻信于它的宣传，从而对骸骨荒原上遍布的干尸视若无睹。

✧ **技术**+3

✧ **经济评级**-10

✧ 无视修正因子【**感染者医疗保险**】效果



玻利瓦尔的纷争

-10 点

你出身于饱受战火折磨的焦土——玻利瓦尔。侵略内战与地区割据在这片土地上循环往复。即便已经过去了数百年之久，可玻利瓦尔上空的阴霾从未消散，玻利瓦尔人虽已对战斗习以为常，但如有机会，他们必会将一切悲剧停止。

◆ **教育**-3、**经济评级**-5

◆ 获得**附加技能**：**伊比利亚语/莱塔尼亚语/维多利亚语/哥伦比亚语**，初始技能值为 10

修正因子：军事传统

特质点要求：+20

附加限制：/

描述：玻利瓦尔历来拥有全民皆兵的传统，在进行了军事训练后，你拥有了足以踏入玻利瓦尔纷乱战场中的能力。

✧ **力量**+1、**敏捷**+1



雷姆必拓的热烈

0 点

你出身于顽强且茁壮成长的新生国家——雷姆必拓。它诞生于充满天灾与源石结晶的恶劣荒地中，但也因此得以兴起矿业与工业。相当一部分雷姆必拓的居民原先是各个国家的移民，但当地的卡特斯族群乐于接受这一切，并以热情的态度试图让他们融入到“雷姆必拓”这个大家庭之中。

- ◆ **技术**+2
- ◆ **经济评级**-5
- ◆ 获得**附加技能**：**雷姆必拓语**，初始技能值为 10

修正因子：家庭文化

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你是雷姆必拓本地的一支大家庭中的一员，或是作为移民融入了雷姆必拓的文化之中。你与你的家人们保持着紧密的联系。

◇ **社交点数**+10



东国的浮华

0 点

你出身于极东之地，与外界鲜有交流的变革之地——东国。南北两院八大家的分治令这个国家的政治结构纷乱如麻，但东国的居民早已习惯了在这样的环境下生活。东国为其他国家留下的印象不仅有繁荣的电子艺术文化，还有在南北两院的摩擦中艰难维系的微妙政治平衡，而对于东国的居民而言，二者都是生活中难以忽视的组成部分。

- ◆ 获得**附加技能**：**东国语**，初始技能值为 10

修正因子：忍客

特质点要求：+20

附加限制：角色在创建完毕后的**电子工程**技能值不低于 8

描述：忍客是东国特有的一种职业，他们善于利用电子工具与信息媒介，改写并操控它们，以此骇入企业或个人的计算机、网络信息库或是电子机械中实现自身目的，你同样拥有这些能力。

◇ **经验智慧**+1、**电子工程**+2



卡西米尔的霓虹

0 点

你出身于传统文化走向没落，而金融与经济日益兴盛的骑士与商业之国——卡西米尔。即使骑士文化被解构消磨，卡西米尔的军事实力依然不容小觑，而对于卡西米尔人而言，新生的竞技骑士文化不仅是卡西米尔金融经济的一大支点，还是现代卡西米尔文化中最为核心的部分。

◆ 获得**附加技能：卡西米尔语**，初始技能值为 10

修正因子：竞技骑士

特质点要求：+10

附加限制：角色在创建完毕后拥有任意一项技能值不低于 4 的**战斗技能**。

描述：你依靠自己强大的战斗能力（或者说，表演能力）成为了一名竞技骑士，并以此赢得粉丝与经纪人的信赖。

◇ **取悦**+2

◇ 等级提升时，**经济评级**+1

修正因子：旧日荣光

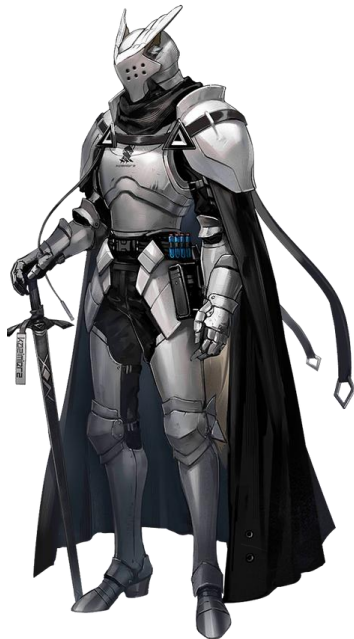
特质点要求：+15

附加限制：/

描述：你是某个古老骑士家族中的一员，并且从长辈的教育中学习了身为骑士所应当掌握的知识与能力。你的家族也许开始没落，也许遗泽尚存，不论如何，它的名号都足以庇护你的成长。

◇ **教育**+2、**经验智慧**+1

◇ 特质**【高贵】**消耗的社交点×50%



米诺斯的智慧

0 点

你出身于群山怀抱的英雄之乡——米诺斯。这个起源于荷谟伊山山脚的古老国家曾有过战乱，被征服，最终得以自由。米诺斯文化最为核心的英雄崇拜并未因萨尔贡百余年的统治而被米诺斯人所遗忘，虽然古老而宏伟的建筑群被摧毁殆尽，化作了战后满目疮痍的土地，但米诺斯人仍然坚信，英雄会在这片废墟上建立起新的殿堂。

◆ **情感**+2

◆ **经济评级**-5

◆ 获得**附加技能：米诺斯语**，初始技能值为 10

修正因子：英雄信仰

特质点要求：+25

附加限制：/

描述：你将米诺斯的英雄崇拜视为自己生命的信标，并以此坚定了你的意志。你以各种方式尝试歌颂古老英雄的功绩，包括且不限于颂诗与音乐。

◇ **精神意志**+1、**个人魅力**+1、**艺术**+2、**社会学**+2

◇ 特质**【崇高信念】**、**【视死如归】**消耗的特质点×50%



萨尔贡的慷慨

-10 点

你出身于古老且神秘的土地——萨尔贡。这片广袤的地域被帕夏与王酋们分隔为无数的碎块，但他们均服从于萨尔贡的君主，万王之王的统治。萨尔贡人并不热衷于向外界的探索，而更习于在雨林与荒漠中自给自足，外界常常将之视为封闭与愚昧，但他们并不知道这片土地究竟蕴藏了多少财富与秘密。

◆ **教育-2、经济评级-5**

◆ 获得**附加技能：萨尔贡语**，初始技能值为 10

修正因子：王酋

特质点要求：+10

附加限制：角色在创建完毕后的经济评级不可低于 40

描述：你是萨尔贡帝国中的一名王酋，虽然因帝国混乱的基层行政系统，王酋们的控制力与管理范围都各不相同，但你依然拥有着为帝国统合并管理当地社群的职责。

◇ **经济评级+10**

◇ 与显贵人物进行交涉时，**交涉**类技能检定的检定骰面升级，与劳苦大众进行交涉时，改为检定骰面降级。

修正因子：部落之子

特质点要求：-10

附加限制：/

描述：你出生于即使是在萨尔贡也足以称得上人迹罕至的雨林与荒漠中，并且是其中的某个原始部落的一员。虽然因某些缘故你走向了外界，但欠缺的社会常识与教育依然需要时间去弥补。

◇ **生理耐受+1、物理强度+1**

◇ **教育-4、交涉-4、经济评级-10**

◇ 与修正因子**【环境适应（荒原）】**绑定



叙拉古的缄默

0 点

你出身于曾属于莱塔尼亚，但现已独立自主的城邦联合体——叙拉古。这个松散的政治实体由幕后的各大家族共同维持，并以此影响着城市居民的一举一动。即使每一座城邦中都充斥着法院与法官的影子，但所有人都知道，当家族成员站上陪审席后，“家族”才是真正诠释法律条文的那一方。

◆ 获得**附加技能**：叙拉古语，初始技能值为 10

修正因子：家族秩序

特质点要求：+20

附加限制：/

描述：你是某个大家族中的一份子，从家族中得到了培养与扶持，并且需要承担起你应行的责任。

◇ **教育**+2、**经济评级**+5、**社交点数**+10



谢拉格的冷冽

-10 点

你出身于群山环绕之间，受耶拉岗德庇护的雪域之国——谢拉格。位于高原雪山之上的谢拉格虽然气候恶劣，但耶拉岗德的庇护使得谢拉格的居民不再需要为突发的天灾所烦忧。在数百年的时光里，谢拉格与世隔绝，并未产生任何的变革与发展，直到这片土地上规模最大的三个家族选择联合，新生的三族议会在蔓珠院——信奉耶拉岗德的宗教机关——的指引下，迈出了向外界沟通的第一步。如今的谢拉格虽还未能完全与现代社会接轨，但它也从不会阻拦自己的子民走出这片大山。

◆ **教育**-2、**经济评级**-5

◆ 与特质【**耐寒**】绑定

◆ 获得**附加技能**：谢拉格语，初始技能值为 10

修正因子：圣山信仰

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你对耶拉岗德抱有崇高的信仰，不论你是否在蔓珠院中工作。这份信仰坚定了你的意志，并一定程度上使你得到了耶拉岗德的庇护。

◇ **精神意志**+1

◇ 特质【**崇高信念**】、【**视死如归**】消耗的特质点×50%



伊比利亚的余晖

-10 点

你出身于广袤海洋的征服者与罹难者——伊比利亚。这个伟大的国家曾是这片大地无可争议的开拓者，但现在，一切都随着海嗣的歌声陷入静谧，废墟中只有属于审判庭手中提灯的微弱火光尚在跳动。

◆ **教育-3、经济评级-5**

◆ 获得**附加技能：伊比利亚语**，初始技能值为 10

修正因子：审判庭之手

特质点要求：+30

附加限制：/

描述：你成为了审判庭中的一员。你从审判庭内部的卷宗中了解到了“恐鱼”不为人所知的一面，并且将它们最初的名字——“海嗣”视作自身永恒的仇敌，势要将它们驱逐出伊比利亚的海岸线。

◇ **刀剑+1、源石技艺理论+1、先史+3**

◇ 与修正因子**【猎杀者（深海）】**绑定



拉特兰的圣洁

+30 点

你出身于无数人心中的圣地，这片大地的奇迹之城——拉特兰。这座洁白而神圣的城市是萨科塔的聚集地，但其中也不乏异族往来。拉特兰居民的权利与机遇从未因种族而产生差异，而它的教育普及程度与医疗资源更是令这片大地的所有国家都望尘莫及。对于其他国家的人民而言，拉特兰教与拉特兰甜品是这个国家最为人知的特点，或许不是每个萨科塔都能熟背繁琐的经文，但每个萨科塔都必定拥有品鉴甜品的能力——并有极大可能拥有制作甜品的厨艺。

◆ **教育+4、经济评级+10、社交点数+10**

◆ 特质**【互助信条】**、**【铳械专家】**消耗的特质点×50%

◆ 获得**附加技能：拉特兰语**，初始技能值为 10

修正因子：戍卫羽翼

特质点要求：0

附加限制：角色种族不为萨科塔时；该修正因子强制选择

描述：你与萨科塔一般热爱这个国家，愿意为其付出一切，但你并非“天使”们的一员。即使圣城包容且乐于接纳任何人，仍有一些东西是他族难以享受，甚至难以感知的。

◇ **社交点数-10**



卡兹戴尔的苦难

-20 点

你出身于无数次倒塌而又被再度重建的，独属于萨卡兹的家园——卡兹戴尔。如今的卡兹戴尔在双王的指引下逐渐补齐了基础设施，成为了真正能够安居的家园。即使它与这片大地其他强盛的国家仍有差距，但萨卡兹并不会，更没有资格奢求更多。

- ◆ **源石学**+2
- ◆ **经验智慧**-2、**教育**-4、**经济评级**-10
- ◆ 获得**附加技能**：**萨卡兹语**，初始技能值为 10

修正因子：动荡年代

特质点要求：+5

附加限制：/

描述：你在卡兹戴尔的移动板块上生活了许久，并习惯了它无休止的碰撞。即使是在更为复杂的环境中，你也能保持专注与镇定。

- ◇ **灵巧**+2、**镇定**+2

萨米的护佑

-20 点

你出身于极北之地的无尽冻土——萨米。虽然这片土地与外界封闭许久，但萨米之灵永远庇护祂的每一位子民。每一个部落都已准备好为萨米奉献一切，为此他们世代与邪魔抗争，誓要使其无法踏入萨米半步。

- ◆ **教育**-2、**技术**-2、**经济评级**-10
- ◆ 与特质【**耐寒**】绑定
- ◆ 获得**附加技能**：**萨米语**，初始技能值为 10

修正因子：“军团”

特质点要求：+40

附加限制：角色在创建完毕后的**精神意志**不低于 8

描述：萨米人为抗击北方邪魔的侵扰而组建了一支军团——“索阿特维亚卡”，这支庞大的队伍由萨米最勇猛的部落中最强大的战士组成，你正是其中的一员。

- ◇ **精神意志**+1、**生理耐受**+1、**物理强度**+1、**反应机动**+1
- ◇ 与特质【**先史通晓者**】
- ◇ 与修正因子【**猎杀者（坍塌体）**】绑定

修正因子：“雪祀”

特质点要求：+40

附加限制：角色在创建完毕后的**源石技艺适应性**不低于 8

描述：你是某个萨米部族的核心领导者，也是“祖灵之父”的沟通对象之一。你掌握了独属于萨米的源石技艺与技术，并以此带领自己的族群在萨米的庇护中生存。

- ◇ **精神意志**+2、**源石技艺适应性**+2
- ◇ 与特质【**先史通晓者**】绑定
- ◇ 与修正因子【**猎杀者（坍塌体）**】绑定



阿戈尔的深邃*

+20 点

你出身于深海中的失落国度——阿戈尔。这个神秘的国家如它所身处的海洋般厚重、古老，同时美不胜收。即使它已沦陷于深海中，但它的子民仍然在这片大地上留下了属于阿戈尔的痕迹。

- ◆ **经验智慧**+3、**个人魅力**+3、**教育**+6、**情感**+6
- ◆ **源石技艺适应性**-4、**经济评级**-10
- ◆ 获得**附加技能**：**阿戈尔语**，初始技能值为 10

修正因子：研究者

特质点要求：+20

附加限制：角色在创建完毕后至少拥有一项技能值高于 10 的**教育**类/**技术**类技能

描述：你是/曾是阿戈尔中的一名研究员，并针对某一特定的知识领域进行了深入的研究。阿戈尔人在科学与知识的道路上寻觅已久，陆上人甚至难以理解你们的成就。

- ◇ **经验智慧**+1、**教育**+2、**技术**+2、**先史**+3
- ◇ 与特质【**先史通晓者**】绑定
- ◇ 为**教育**类/**技术**类技能进行加点时无视加点上限

修正因子：深海猎人*

特质点要求：+50

描述：你是阿戈尔为对抗海嗣威胁所制作的生物兵器，“深海猎人”中的一员。虽然你仍然保留了属于阿戈尔人的社会身份，但海嗣的血液已经无可逆转的在你的身体之中流动。在阿戈尔沦陷后，能够束缚你的唯有你的同类——其他的深海猎人，甚至“海嗣”。

- ◇ 与特质【**快速愈合**】、【**体能充沛**】、【**元素耐受**】、【**水性**】、【**复活**】、【**先史通晓者**】绑定
- ◇ 与修正因子【**感官强化（视觉；听觉；嗅觉）**】、【**环境适应（水下）**】、【**猎杀者（海嗣）**】、【**高速再生**】、【**水下呼吸**】绑定
- ◇ **生理耐受**+5、**物理强度**+3、**反应机动**+3、**先史**+3、**生命值上限**+100%，不低于角色总等级的 3 倍。
- ◇ 等级提升时，**法术抗性**+1
- ◇ **源石技艺适应性**固定为 0



杜林的超然*

+20 点

你出身于掩藏在岩石与泥土之下的理想国——杜林社会。杜林人深入地下，以前文明的遗物为基础进行研究与重构，在地底创造了无数的宏伟城邦。即使部分杜林人因故离开了地下，重新踏足于这片大地，他们也依然携带着那些在陆上人看来堪称奇迹的技术与造物。

- ◆ **经验智慧**+1、**机械工程/电子工程**+3
- ◆ 获得**附加技能：杜林语**，初始技能值为 10

修正因子：工程师

特质点要求：+10

附加限制：角色在创建完毕后的**机械工程/电子工程**技能值高于 10

描述：你曾是杜林社会中的一名工程师，并从杜林的知识体系中学习了大量的工程技术知识——甚至是那些未曾经过实践，仅能从前文明的宏伟造物中窥见端倪的部分。

- ◇ **经验智慧**+1、**技术**+3
- ◇ 与特质【**先史通晓者**】绑定
- ◇ 为**机械工程/电子工程**进行加点时无视加点上限

荒原的自由

0 点

你出身于荒原，或已经抛弃了属于文明社会的规训，选择投身荒原。自此不再有文明的律法将你约束，不再有市井与农田将你驯服。

- ◆ **经济评级**固定为 0、工作特质固定为【**无固定职业**】
- ◆ **生理耐受**+1、**物理强度**+1、**反应机动**+1
- ◆ **社交点数**-10
- ◆ **感染值**+2d10
- ◆ 与修正因子【**环境适应（荒原）**】绑定

修正因子：锈蚀铁锤

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你是游荡在荒原的暴力恐怖组织，“锈锤”的一员。你们敌视任何文明的造物，并且会利用恐怖袭击的方式摧毁他们。

- ◇ 获得头衔“**锈锤**”
- ◇ 获得人脉“**坎诺特（相识）**”
- ◇ 消耗**源石锭**时，使消耗的**源石锭**×50%
- ◇ 你的长休条件比其他角色更加宽松。你能够直接长休而不需要依赖于任意的建筑物，并且能够在荒野上长休时顺带发现至少足够你本人使用的给养。



3.3 意识特质

意识特质指代的是角色与生俱来的，在头脑和精神上表现的优势和劣势、意识形态的影响、命定的前景，以及后天修行对角色精神的改变。

3.4 意识特质表列

独行长路

+20 点

你的角色由于个人经历或某些天赋而对独处状态感到从容自若，并且擅长于孤身作战。

- ◆ 独自行动且进行除战斗技能外的任意技能检定时，获得骰面升级。
- ◆ 战斗中，若不存在友方角色，则在每个战斗轮结束后获得一个额外回合。

修正因子：孤勇

特质点要求：0

附加限制：/

描述：你的角色是一位独狼，排斥在战斗中接受来自他人的援助。

- ✧ 无法获得来自其他角色的治疗与生命值回复效果。
- ✧ 回合结束时，回复等同于**生命值上限*10%的生命值**。

异格者

+15 点

你的角色掌握了至少两种截然不同的作战之道。尽管它们因武器或防具的不适配而无法同时被运用，但也不妨碍你能够在战斗外灵活地转换自身的战斗定位。

- ◆ 你能够选择两种不同的职业分支，用相互独立的技艺点制作两套截然不同的技艺组和战斗信息。同一时间内，只能启用其中一个。
- ◆ 你能够在短休时切换自己的职业分支与所用的防具与武器。切换时，会保持 HP 与 SP 与其最大值的比例不变。

修正因子：融会贯通

特质点要求：+15

附加限制：/

描述：临阵磨枪，不快也光。

- ✧ 角色能够进行**分支转换**。
- ✧ 分支转换：消耗一个**主要行动**与一个**快速行动**，转变自己的职业分支。每场战斗首次进行该动作时，触发所有“战斗开始时”效果。

武器大师

+10 点

你的角色擅长运用各式各样的武器，并且将他们的用法融会贯通。

- ◆ 当你进行任意的战斗技能检定时，可以将其替换为该技能与另一个战斗技能（但不能是通识技能）的协助检定。



刻俄柏，长路已尽。

多重源石技艺*

+30 点

你的角色通过某种方法掌握了两种（甚至更多种）截然不同的源石技艺，并且将其融会贯通。

- ◆ 你在学习源石技艺时，能够从两种不同小类的源石技艺中选择。两者所花费的技艺点共享，解锁进度相互独立。

修正因子：对立统一

特质点修正：-10

附加限制：/

描述：你从两种不同的源石技艺类别中找到了它们能力的相似之处，并以此将二者连接为一个统一的体系。

- ◇ 你所选取的两种源石技艺小类从属于相同的大类（例如咒法化形、传心感知等），或是两者之间有相互促进的联系（如冰与水，或与风等）。

修正因子：众妙之门

特质点修正：+50

附加限制：角色在创建完毕后的**源石技艺适应性**不低于 10

描述：你对源石技艺的理解已经远超凡人，因而在你的眼中，所有源石技艺之间的共性压倒了特性。

- ◇ 你能够从超过两种，甚至是从所有小类的源石技艺中任意地学习源石技艺。



术髓，宛如天启。

飘忽不定*

+0 点

你的角色出于某些原因拥有古怪的运气或诡异的行为模式，因而相比其他人会存在更不稳定的发挥。

- ◆ 角色在进行检定时，您或者您的 SN 可以要求你外投掷一枚 D20，如果出目为 1，则本次检定视为大失败；若出目为 20，则本次检定视为大成功；若不为 1 也不为 20，则本次检定正常进行。这个效果仅可用于战斗外。

追踪专家

+10 点

你的角色尤其擅长追查现场的蛛丝马迹，从中获取线索或直接定位你所追寻的目标。

- ◆ **追踪**+2
- ◆ 以同一单位为目标进行**追踪**检定时，每对其进行过一次**追踪**检定，使**追踪**+1，持续至下一次长休或是你更改目标。
- ◆ 使用**追踪**技能与任意单位的**潜行**技能进行对抗时，获得骰面升级

制造专家

+20 点

你的角色在制造各类物品时具有显著优势。无论是武器、防具、工具还是其他特殊道具，他们都能够以更高的效率和更好的质量完成制造。另一方面，你的角色也擅长对工业制成品进行修理，甚至是发明一些全新的机械产物。

- ◆ **机械工程+2、电子工程+1**
- ◆ 在战斗结束后，可将在战斗中被摧毁的机械单位回收为材料，视重量将其转化为一定的材料单位，且角色至多携带 5 个单位。在长休时，能够将材料单位变为等量的**源石锭**。
- ◆ 进行长/短休时，角色可消耗一定资源（如**耐力**或**源石锭**）修复未被摧毁的机械单位。
- ◆ 在进行长休时，可以消耗等同于其价格的**源石锭**来购买（实际上是制作）规则书中的消耗品。
- ◆ 你可以尝试与你的 SN 讨论设计新的配件。



火神，老铁匠。

动物共情

+10 点

你的角色不仅能与人类分享的感情，还能与动物这样做！你能够了解与你相处的动物所处的情绪，并且能够借此与动物更好地相处，从而驯化他们，甚至通过动作与对方进行沟通。

- ◆ 你总是能够了解与你互动的动物的心情与需求。
- ◆ 你能够通过肢体等动作与动物进行**交涉**类技能检定，以将其驯服。安抚，或使其了解到你的需求。

修正因子：动物语言

特质点要求：+20

描述：你不仅能够与动物进行情感上的交流，更能通过言语沟通以获取实质性的信息。你不再是单纯地使动物了解你的想法，而是能够从一些具有足够智能的动物中获取信息建议，乃至进行深入复杂的沟通。

- ◇ 能够与动物进行语言沟通，尽管大部分动物智能有限。
- ◇ 能够了解动物的各种鸣叫和行为的意义。

修正因子：种类限制

特质点要求：选取后，该特质的总消耗减少 50%

附加限制：/

描述：你的感知能力无法对所有动物都生效，而是仅局限于你熟悉的几种动物。

- ◇ 选取不超过三个物种，该特质仅可对选取物种生效。

共情者

+15 点

你的角色有较强的共情能力，这使得你的角色更擅长交际，并且往往能从谈话中获取到其他角色所不了解的信息。当然，这也使得你的艺术创造更能反应人的悲欢喜乐，进而提高了你的艺术水平。

- ◆ **交涉**类技能+1、**情感**+3
- ◆ 你总是能从 SN 的提示中得到与周围其他角色情感相关的提示。你周围的角色因做出了与其性格不符的行动时，你将得知。
- ◆ 你的艺术创作能稳定地唤起欣赏者的某种情感（通常是你希望的）。
- ◆ 如果 SN 认为某角色此时的行为模式是“情绪化的”，并且你了解了他的具体情绪，则你对其进行**交涉**类技能检定时，获得骰面升级。

猎杀者

+0 点

你的角色尤其擅长猎杀某一类单位，熟悉目标的攻击方式、生活习性、行为意图、战斗习惯等等，而这一切的研究则都是为了更快更好地将之猎杀。你谙于此道，且屡试不爽。

在选取这个特质时，需要同时选定某一类单位，例如机械、野兽、感染生物、邪魔、海嗣、甚至是某一种人类（例如萨卡兹或萨科塔，也可以是某个具体的组织群体）。

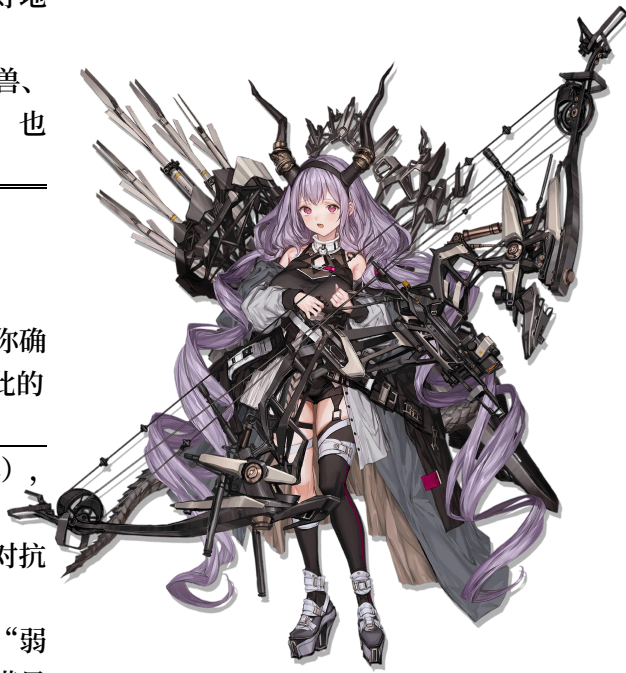
修正因子：猎杀者（目标）

特质点要求：+10

附加限制：/

描述：你在与这类目标的常年战斗中吸取了足够的经验，以使你确信自身能够将你遇到的所有目标都杀戮殆尽——而你也的确拥有如此的能力。

- ✧ 选择一个单位标签/种族（或是更为概念化的群体，如某一团体），该单位标签/种族为目标。
- ✧ 与拥有该单位标签/属于该种族的单位——即“目标”——进行对抗时，获得骰面升级。
- ✧ 你能够尝试进行任意合理的技能检定或对抗以寻找“目标”的“弱点”（通常是某些条件或针对行动的限制）。若你的行动能够满足弱点的条件/限制，你的检定可能获得奖励骰/“目标”检定可能获得惩罚骰。若 SN 并未为此单位设计弱点，可以改为提供一个行为意图。
- ✧ 击倒一个与角色战力相近的敌方“目标”单位时，使自身的**生命值**回复等同于已损失量的 50%。
- ✧ 该修正因子可重复购买，购买该修正因子时，使下次购买该修正因子所需的特质点×2。



提丰，狩猎永恒。

觉察者

+10 点

你的角色思绪敏锐，明察秋毫，通常在绝大情况下都有所防备，这使其难以被偷袭。

- ◆ **觉察**+2
- ◆ 你无视突袭轮的负面效果。
- ◆ 若 SN 允许，你可以使用**觉察**技能与袭击者的**潜行/战斗技能**进行对抗以提前发觉袭击，并在对抗成功后使你所属的阵营免受突袭。

不可动摇

+20 点

你的角色对自我信念的认知非常清晰，这使得你能够不受其他人的刻意干扰而做出决断。

- ◆ **精神意志**+1
- ◆ 进行**精神意志**检定时，获得骰面升级
- ◆ 任意单位试图对你使用**交涉**类技能进行检定，或是释放了传心感知类的源石技艺时，检定骰面降级。若其检定失败，你将得知此事。
- ◆ 你回合开始时，若具有“**恐惧**”状态，则可进行一次精神意志检定，若成功，清除之。该检定的难度等级状态的施加者相关。

崇高目标

+10 点

你的角色在追求某个特殊的目标时会受到驱策，超越其平时的极限。你的角色必须发自内心地认同这一目标，相信实现这一目标代表了自己生命的最终价值，进而不仅要在这个特质启用时追求这一目标，更要在任何时间都尝试努力来实现之。如果不这样做，不仅该特质会失效，你的角色也可能会因此而积累压力。

目标本身不应当太过宽泛，同时本身也不能太容易完成。“与萨科塔战斗”就太过宽泛，“彻底毁灭拉特兰”则还有可供商榷的空间。SN 总是能够定义哪些行为能应用这一特质，而那些行为不能。

- ◆ 在进行非攻击检定，且检定内容与实现这一目标直接相关时，检定获得一个奖励骰。
- ◆ 若你完全实现了你的目标，角色等级+1，且可以在本次模组结束后重新选取一个目标。

铤械专家

+10 点

你的角色有丰富的铤械使用、维护与改装经验，这使得你的角色能够行之有效地运用铤械。

- ◆ 你的角色使用铤械攻击时，不会触发完全闪避或完全格挡/招架。



空构，机巧变化。

团队意识

+20 点

你的角色十分擅长团队协作，这使得你的角色更容易与友方角色进行配合来完成任务。

- ◆ 在非战斗时，你能够与其他角色共同进行任何工作，从而将这一工作所需的检定转为协作检定，只要其中一个检定成功即算成功。
- ◆ 每场战斗限一次，回合开始时，你可立刻结束回合，并使一名友方单位立刻获得一个额外回合。
- ◆ 在模组结束时，你可以在任意友方角色同意的情况下，获得该角色“相识”或“朋友”的人脉而不消耗**社交点数**，每个模组至多可因此获得三个“朋友”人脉。

视死如归

+30 点

你的角色并不畏惧死亡，而是将死亡视为自己的归宿。一方面，这能让你的角色不会因濒死或面对难以获胜的战斗而发生动摇，但也在一定程度上降低了角色的求生意志。

一般来说，角色需要因具体的原因而视死如归，这需要成为角色的信念，并且贯彻在它的扮演中。如果角色甚至不能让 SN 认为这个角色有向死的意志，则这个特质则也会被判定为不生效。

- ◆ “**濒死**”时，角色无视“**恐惧**”、“**濒死**”状态效果。处于“**濒死**”时，将受到的折前伤害改为降低等量的**生命值上限**。
- ◆ 每场战斗限一次，角色获得“**濒死**”时，清除所有负面状态，**元素韧性**回复至上限，该战斗轮结束时立刻获得一个额外回合。



幽霊鯊，向死而生。

幸运儿

+10 点

你的角色有着离奇的运气，正是来自幸运的眷顾常常使得你的角色在最危险的时刻化险为夷。

- ◆ 每次短休限一次，在你受到任意攻击，且本次攻击造成的伤害将使角色的**生命值**降低至 0 时，将本次攻击的伤害变为其最小值。

熟练瞄准

+5 点

你的角色经过了持续的瞄准训练，使得其能够在移动时维持瞄准姿态。

- ◆ 你每回合的首次移动不会中止“瞄准”状态。

思维宫殿*

+30 点

你以某种独特的方式令自己的精神意志独立于躯体的影响而存在，并且你能够将其表现的形态抽离为某种性质，然后将它随意塑造。

- ◆ 除该特质外的所有意识特质消耗的**特质点**×50%
- ◆ 你至多可同时启用除该特质外，不多于三个的意识特质，未启用的意识天赋无法生效。
- ◆ 长休时，你可自由选择除该特质外所有已有的意识特质是否启用。

修正因子：思维模拟

特质点要求：+10

附加限制：传心感知技能值不低于 6。

描述：你能够将目标的精神抽离为独立的对象，模拟其表现方式。

- ◇ 你能够选择一个位于你视野范围内的角色，然后你失去自身的所有意识特质，并获得其拥有的所有意识特质，持续至下一次长休。

先史通晓者*

+10 点

你通过某种方式得知了隐藏于这片大地上的历史痕迹，并藉此得知了先史文明的存在，你尝试不断追寻这些知识的痕迹，即使面对可能的危险也在所不惜。

- ◆ **先史**+3
- ◆ 每次升级时，使**先史**的基础值+1。**先史**基础值到达 10 后，失去此效果。

文职人员*

0 点

你的角色并不具备进行正式战斗的能力，转而将用于战斗的精力运用在了非战斗的组织协调上。

- ◆ 将战斗职业设置为中坚术师，但不启用有关天赋和技艺的任何效果。
- ◆ 将你通过升级获得的战斗技能点数转变为非战斗技能点数。
- ◆ SN 能够为你设置一系列的非战斗“扮演目标”，例如解决某些 NPC 的困难，说服某些关键 NPC 改变想法。如果你完成了至少两个目标，则为你解锁修正因子【**运筹帷幄**】。

修正因子：运筹帷幄

特质点要求：0

附加限制：已通过上述行动解锁了该修正因子，。

描述：你并不直接地参与战斗，但能深刻地影响战斗的进程。

- ◇ 会有一位由 SN 创作的，和你精英化阶段相同的 NPC 代替你进入战斗轮作战。
- ◇ 如果没有人代替你进入作战，则为你提供主动动作【**战术调遣**】：消耗 1 主要行动 1 与快速行动和所有 SP，将你的回合改为另一个视野之内的友方角色的回合。



阿维图斯，修习诸史。

3.5 负面意识特质

该节介绍了一系列对角色产生“负面影响”的精神特质。在选取这些特后时，角色在扮演时便会受到一系列的削弱和限制，但也对应地能够获取额外的特质点。

一些特质在通常情况下在道德上并不会被认为是“负面”的，例如“荣誉准则”、“责任感”、“和平主义”等，但依旧被当做“精神缺陷”而处理。这是因为这些品质限制了角色的行动，让他们失去了在特定情况下自由地采取某些行动的自由。不过，另一方面讲，这些特质也为那些本就忠实履行这些准则的角色提供了额外的特质点数。

3.6 负面精神特质表列

荣誉准则

价值不定

你的角色真诚且执着地相信着一系列的繁琐准则，其中详细地说明了某些行为是“荣誉”的，而某些行为是“耻辱”的。你的角色必须时刻在这些准则的指导下行动，如果违反这些准则，就违背了自己的人生价值。

这个特质的价格是不确定的，主要取决于这些准则的具体内容（在这一次的故事中）会给角色带来多大的麻烦，准则内容越是危险而繁多，这个特质所提供的点数就会越高，具体数值的多少则由你填写完毕你的准则后，由 SN 根据本次故事的基调来决定。

一些常见的准则是：“从战斗中逃跑是耻辱的；在同伴有需要时立刻施以援手是荣誉的；杀死或虐待兽亲是耻辱的，保护并救助兽亲是荣誉的……”这一系列的所有准则价格加在一起，构成这一特质的总价。

- ◆ 写明若干条“荣誉行为”和若干条“耻辱行为”。当角色能完成荣誉行为时，若自控检定不通过，则角色会尝试执行荣誉行为；当角色试图完成耻辱行为时，若自控检定不通过，则角色无法执行耻辱行为。



帕拉斯，英雄的征途。

遵纪守法

-10 点

你的角色对违法行为有着自然而然的厌恶或恐惧，这使得你的角色难以执行一些违反了当地法规或自然法规的行为。常见的这类行为包括窃听、撬锁、偷盗、诈骗、抢劫、谋杀等等。

- ◆ 无法执行任何违法行为，除非进行了成功的自控检定。

和平主义

-10 点

你的角色认为所有矛盾与冲突都应当尽量以和平的，非暴力的方式来解决。因而你的角色往往不会首先动用武力手段以攻击他人。

- ◆ 无法率先发起战斗。在战斗中，回合总是必须在至少一个敌方角色的回合之后。
- ◆ 在处理矛盾时，无法支持任何可能会激化矛盾的选项。

修正因子：劝善

特质点要求：0

描述：你的角色是一位严格的“不杀主义”者，认为自己没有剥夺他人生命的权力，即使对方与自己立场相左，或是已经伤害了自己。

- ✧ 免费地改装你的武器，或获得一个非致命的武器。当你在战斗中击倒其他角色时，视为使用该非致命手段进行了攻击。
- ✧ 如果你因不可抗力以外的因素直接导致了他人的死亡，则取消你在本次模组中的所有奖励。

修正因子：极端和平主义*

特质点要求：-10 点

描述：你的角色决意将和平主义贯彻到底，即使他人对你运用了武力也并不改变你的主张。

- ✧ 你无法对其他角色造成伤害，允许你通过合理的方式取消各种行为的伤害。如果你造成了伤害，取消你在本次模组中所获得的所有奖励。

修正因子：道德准则

特质点要求：5 点

描述：你的角色的怜悯之心只适用于被道德准则判定为合格的人，一旦他们违背了这些准则，你会选择重拳出击。

- ✧ 如果目标具有特质【不法之徒】或者其他证据确凿的罪行，即可免于触发该特质。



嗟峨，劝善者。

古道热肠

-10 点

你的角色本能地从利他行为中获得快乐，并且往往会情不自禁地执行利他行为，以至于在一定程度上损害了对情况的判断力。

- ◆ 在面对求助时，若自控检定失败，则总是会选择帮助求助者，即使这会损害自己的利益。

责任之心

-5 点/个目标

你的角色认为自己对某些明显更加广泛的概念负有无可推卸的责任，例如公众安全、市民安危、国家体面、伙伴的生命或利益等。当这些事物受到损害时，你会责无旁贷地守护它们。

- ◆ 由你或你的 SN 决定至多三个额外的“责任目标”，若在模组结束时这些责任目标的利益受到了不可忽视的损害，取消你在本次模组中所获得的所有奖励。

不善掩饰

-10 点

出于某些原因，你的角色难以说谎，甚至难以掩饰自己的真实想法。这意味着你的角色在绝大部分的情况下都会如实回答问题（或者保持沉默），并且在多数情况下难以掩饰自己的情感。

- ◆ 进行**欺诈**检定时，获得骰面降级。
- ◆ 进行撒谎或**欺诈**检定前，需进行一次成功的自控检定。

狂热执念*

-10 点

你的角色对某个会严重影响到故事进展的论断深信不疑，不仅不会怀疑这一论断的真实性，还会竭尽全力证明或实现这一论断，即使这会为你的角色带来额外的麻烦，或者根本就是错误的。常见的论断包括“萨卡兹是野蛮和低等的种族”、“与对方合作是我们的唯一出路”等。

- ◆ 由 SN 决定一个与故事相关的命题或论断，你的角色必须时刻相信这一论断，并且以这一论断为依据进行行动，否则，取消你的角色在本次模组中所获得的所有奖励。



杰西卡，嫉恶如仇。

怯懦

-10 点

你的角色十分懦弱，这包括了胆小、自卑、缺乏主见等等形容。这使得你的角色更容易屈从于他人的意志、难以控制地从战斗中逃跑、本能性地尝试回避有风险的事件等。

- ◆ 你的角色往往会下意识地按照他人（主要是强权和上位者）的要求行事，除非进行了成功的自控检定。
- ◆ 如果你的角色在战斗中处于不利（例如检定大失败、队友被击倒、身受重伤等情况时，尤其是 PL 也认为难以取胜时）情况时，会立即尝试逃离战斗或（通过跳过自己回合等方式）向另一方投降，除非进行了成功的自控检定。

傲慢

-10 点

你的角色自视甚高，看不起其他人或对事务感到轻慢。这使你的角色不会主动向别人求助，或是做出屈服，妥协或类似的行为。

- ◆ 你的角色不会因自身所致的失败而向别人求助/屈服/妥协，除非进行了成功的自控检定。
- ◆ 你的角色在被挑衅或侮辱时，会立即尝试向对方证明自己的能力，或是直接攻击对方以使其屈服（甚至是在自己一方更弱时！）除非进行了成功的自控检定。

修正因子：格调

特质点要求：-5

附加限制：/

描述：你的角色即使在战斗中也保持着高姿态！你不会一开始就使用自己最强的手段，或是因为“这样更有趣”，或是因为“这群渣滓不值得”。但有时，这会让你深陷困境。

✧ 进入战斗时，**初动**×50%。

挥霍

-0 点

你的角色挥金如土，长期在没必要的各种产品上花费大量的钱财，抑或是追求远超过收入的奢侈享受。你因此入不敷出，甚至债台高筑。不过，这些挥霍行为倒也彰显了你的名声，使你有机会结识更多的社交名流。

- ◆ **社交点数**+15
- ◆ 初始源石锭-50%，模组结束时，使本次模组奖励的源石锭-50%
- ◆ 在模组中遭遇可购买事项时，总是会尝试购买，除非通过了成功的自控检定。



杰西卡，流泪猫猫。

贪婪

-15 点

你的角色的渴求，为了让金钱填满你永不餍足的胃口，你甚至可以不惧自身的安危，牺牲自己的友情，爱情也在所不惜。这会让你有更多“赚外快”的机会，但也会因你身上的铜臭味而减少社交关系。

一般来说，你的角色对金钱的渴求已经超过了其本身的购买力——不要问金钱有什么意义，金钱本身就是意义！

- ◆ 你可以通过反复谈判、深入搜索、虚报账目、小偷小摸等任何行为来获取额外的**源石锭**，上限为模组奖励量的 50%。
- ◆ 你必须确保你在每次模组中获得的源石锭比其他所有人都多，否则在模组结束时无法获得源石锭以外的任何模组奖励。
- ◆ 你不会在任何非必要的情况下支付金钱或源石锭，不会为他人支付源石锭，除非进行了成功的自控检定。
- ◆ 如果在模组进程中发现了价值高昂的事物，你将想方设法地获取它。在获取它的过程中每受挫一次，就可以进行一次自控检定，若成功，则可以取消获取该事物的意图。

色欲

-10 点

你的角色对美色和性爱有着难以控制的痴迷。当你的角色受到美色、性关系或亲密关系的诱惑时，往往会陷入其中，进而受到牵制或陷入不利的境地。

- ◆ 你的角色在遭受基于性吸引力的诱惑时总是会上钩，除非进行了成功的自控检定。
- ◆ 如果你遭遇了一个符合你角色的取向，并且对你来说具有性吸引力的高魅力角色，则 SN 可以使其成为你的“追求目标”。你必须时刻努力尝试取悦你的“追求目标”，并通过进行任何可能的行动以试图接近“追求目标”。角色每进行一次相关的行动，便能够进行一次自控检定。一次成功的自控检定或是成功与其缔结了亲密关系/与其发生了性关系便能够停止这样的行为。
- ◆ 你因“追求目标”而需要进行自控检定时，自控检定的掷骰结果会额外减去一定值，初始数值等于“追求目标”的**个人魅力**。每进行一次检定，下一次生效时的数值就会减少 50%。



感染者暴徒，爱腿之心。

强迫行为*

价值不定

你的角色必须在特定的条件下（例如定期或定量）执行某些行为，否则就会承受极大的精神负担。例如整理背包、检查手表、修整头发等等。有些行为甚至是自损甚至自残性的，但唯有如此，才能使你的角色从巨大的精神痛苦中解脱。

下表仅包含部分特质适用范例，若存在额外需求，可自行以相同格式编写。

- ◆ 由你或 SN 指定若干种行为，并要求定期或定量地执行，或是在特定条件下强制执行。如果未能执行这些行动，角色在进行所有检定时获得骰面降级，并且使长/短休无效，直到这些行动被执行为止。

修正因子：纵火狂

特质点要求：-10 点

附加限制：/

描述：你的角色总是有办法点燃周围的可燃物乃至不可燃物，并且对于火焰和燃烧有着狂热的痴迷，无时无刻不想要将世界烧成灰烬！若是见不到火光，你就会茶饭不思，夜不能寐……

- ✧ 获得或是发现易燃物品时，立刻尝试将其点燃，除非进行了成功的自控检定。
- ✧ 每次长/短休前，必须尝试点燃或点燃过某些易燃物品，否则使本次长/短休无效。
- ✧ 根据你纵火所使用的技能，为其增加 1 点技能补正。

修正因子：盗窃癖

特质点要求：-10 点

描述：你的角色对与小偷小摸有着难以理解的热爱，甚至经常冒着与收益完全不匹配的风险去盗窃各种琐碎之物。这是因为偷窃对你来说不仅会带来实用的赃物，而且本身就有着难以抗拒的乐趣！

- ✧ 发现合适的赃物（例如钱包、首饰、小商品）时，你的本能（实际上是你的 SN）会提醒你，应该尝试偷走它！你必须尝试对其进行盗窃行为，除非进行了成功的自控检定。
- ✧ 在短休时或长休前，必须进行或是进行过至少一次盗窃行为，否则使本次长/短休无效。
- ✧ 使用**妙手**技能为盗窃行为进行检定时，获得骰面升级。



暗锁，管不住手。

精神依赖

-10 点/个

你的角色对某些事物为产生了心理性的强制依赖，以至于在缺少了这些依赖项的情况下往往六神无主，难以自安。常见的此类事物包括某些护身符、武器、甚至是某位同伴等。

- ◆ 选定若干个事物以作为“依赖项”。如果角色无法接触（尤其是在两次长休的间隔内无法接触）或者遗失了自己的依赖项，角色在进行所有检定时获得骰面降级，并且使长/短休无效。

恐惧

-10 点/个

你的角色对某类事物产生了反射式的恐惧，以至于在与这些事物遭遇时会被吓得六神无主，并且时刻渴望逃离。常见的此类事物有某些人类（例如感染者、家族成员）、某些生物（例如海嗣、感染生物）、某些物品（巫术装置、活性源石）等等。

- ◆ 选定若干个事物作为“恐惧源”，如果角色接触了这些恐惧源，则会立刻被苦难陈述者接管以尝试逃离这些恐惧源所在的情景，除非通过了成功的自控检定。在同一情境中，对同一类恐惧源的自控检定只需进行一次。
- ◆ 战斗时，若角色接触了恐惧源，则使其获得“**恐惧**”，持续至角色脱离恐惧源后的下一次回合结束。

着迷

-10 点/个

你的角色对于某类事物产生了不可抗拒的痴迷，并且与恐惧和依赖不同的是，还会因你痴迷的内容和方式不同而采取各式各样的狂热行动。举例而言，对兽亲着迷的角色可能会尝试在这一情感的支持下猎杀并将其制成标本，对菌菇着迷的角色可能会尝试立刻取食这些菌菇……总之，肯定会给你的角色带来不小的麻烦。

- ◆ 选择一类事物作为“着迷之物”，并大致规定与这些着迷之物的相处方式，例如“杀死并保存”、“食用”、“拆解研究”等等。
- ◆ 当你的角色发现“着迷之物”时，必须立刻执行符合这些相处方式的行为，除非通过了成功的自控检定。



莱欧斯，先吃饭吧。

人格分裂*

-15 点

角色在某种程度上患有解离性的身份认知障碍，即通俗意义上的“多重人格”症状。角色产生复数个并行但不相容的身份认知，思维中包含两个互为个体的自我意识，它们可能有不同的性格、身份、性别、物种，因而会具有完全不同的思考方式。

- ◆ 角色可以选择另一套（或是多套）完全不同的精神特质，具有不同的性格，掌握不同的技能，甚至自以为拥有完全不同的身份和个人履历。每一套此类技能组合即被称为一组“人格”，而本特质与一些较为特殊的特质则需要每一个人格都拥有（如当选择了修正因子【魂分之人】时，所有拥有施术能力的人格都需要拥有【多重源石技艺】特质）。在每一种人格中花费的所有资源是分别计算的，不会因具有多个人格而消耗多倍资源，但角色的社交点数和人脉等外在因素总是仅固定以其中的一个人格，即“主人格”为准。
- ◆ 当某些预先设定的情况发生时，角色就会在不同的人格之间切换。这一预先设定的情况由 PL 决定，但 SN 能够随时添加（或减少）额外的“人格转换条件”，来使得角色因频繁的人格转换而反复无常。若角色不希望于此时进行人格转换，就需要在 SN 允许的情况下通过一次难度较高的自控检定。（在绝大多数情况下，人格转换都应当是**无法主动控制的**！）

修正因子：同舟共济

特质点要求：+35

附加限制：/

描述：你的多个人格之间共享思维、相处融洽，并且能够自如的相互转换，而不再（或是绝大部分情况下不会）受到外界刺激的影响。但思维的共享也意味着不同的人格在面对同一件事时，可能会产生不同的意见与看法——当这些人格之间起了争执，或是未能满足其心理需要，脆弱的平衡便可能被打破。

- ✧ 角色不再受预设情况的影响，能够在需要时切换至任意一个人格。
- ✧ 在战斗中，仅当回合开始时能够切换人格。
- ✧ 在面对事件时，所有人格都将受事件影响，并均需要通过相应的自控检定（若其存在对应的精神特质）。未能成功通过自控检定的人格将会指定，甚至强制性的操纵角色去执行满足自身需要的行动。若是未能保持各个人格之间的平衡，该修正因子将会暂时失效，严重时甚至可能使角色永远失去该修正因子。



夜魔，身份解离。

修正因子：我们之间*

特质点要求：-15

附加限制：/

描述：你的多个人格之间没有察觉彼此的存在，甚至你本身没有察觉自己患有该症状。当其他人格占据身体时，你会发现记忆出现了断层，但总是被解释为单纯的遗忘。

- ✧ 你不再能设定人格转换条件，潜藏在你意识中的其他人格的内容是由 SN 或者其他对你守密的玩家写作的。当这些人格出场时，SN 将控制你的角色，以此来推进剧情，或为随后发生的事件埋下伏笔，而你对此毫不知情，只能通过队友或留下的其他线索来发现此事。
- ✧ SN 写作的人格转换条件和人格内容是任意的，但不应当太过频繁，无意识期间执行的行动也不应导致难以挽回的过失。

修正因子：魂分之人

特质点要求：/

附加限制：拥有特质【多重源石技艺】

描述：角色拥有特殊的精神能力与思维性质，以使得其在不同人格存在时，源石技艺表现出了完全不同的性质。

- ✧ 特质【多重源石技艺】的特质点消耗*50%。
- ✧ 角色将自身掌握的的每一系源石技艺与自身拥有的每一个人格进行绑定（一般而言，每一个人格绑定一系源石技艺）。仅当对应人格存在时，才能够使用其绑定系的源石技艺——但这并非绝对。只要 SN 允许，便可能令角色用处不属于自身所绑定的源石技艺能力。

失忆*

-35 点

你无法看到你的角色卡（除了这个特质以外的部分），其中的所有内容均由 SN 或另一名对你保密的玩家写作而成。你们可以共同谋划出角色的整体形象（如性别、年龄、失忆原因、概括性的判词等），但其中的各种具体数据都需要你来亲自探索！

- ◆ SN 可以设置一些机会来让玩家获取一些有关角色本身能力的信息，比如在梦中梦到一些曾经的记忆，或者展示一部分的角色卡。这一模式需要建立在游戏双方具有充分的默契，不推荐一般玩家为了强度而选取该特质！

认知障碍（内容）

-10 点/种

你的角色无法正确的辨认，理解和运用某些事物或者概念，例如例如数学、文字、人脸、电子设备、社交礼仪等，给你的角色带来了不便。

- ◆ 选取一类事物/概念，在进行与之直接相关的工作时，或者进行与之有关的技能检定时，总是会直接判定为失败，除非进行了成功的自控检定。



史尔特尔，探寻往昔。

4. 社会特质

社会特质与你的身份有关。身份是由精神还是躯壳来判断，取决于具体的 SN 设定。一个萨卡兹也许能控制一名公爵，然后他不再是令人恐惧的恶魔，而“变成”了受人尊敬的贵族。

除去工作特质以外的社会特质需要消耗“社交点数”而不是单纯的“特质点数”来购买。角色的**个人魅力**，工作特质和经济评级会提供社交点数，用于角色获取人脉和社会身份。

4.1 工作

介绍

泰拉文明有着不低的发展程度，人因其社会性在社会活动中存在不同的分工，其充当的社会位置就被称为“社会职业”。为了与他们的战斗职业相区分。在大部分情况下，我们以“工作”为一个专有名词指代社会职业。

人是社会关系的总和，他们是整个文明环环相扣中的一颗齿轮，发挥着相应的职能（即使是负面的），这也决定了他的生活方式。例如，我们的主角可能只是平凡的一名建材生产工厂工人，每天重复着高强度的材料基础制造，领着微薄的薪水……再比如，我们的主角是一名窃贼，他一天中的大部分时间都被用于寻找机会盗窃他人财产。

意义

工作有两方面的主要功能，其一是在角色卡创建之初提供关键的技能补正，其二是在角色每次升级时，提供一些额外的副属性成长值。前者很好理解，后者则需要详述。角色升级时，工作特质所提供的资质便会使其对应的副属性+1，即角色每提升一个等级，都会额外增加 1 点副属性值。

一个角色可以拥有多个职业（但通常不会超过 3 个），但资质属性在正常情况下都只能有一个，以此即可区分该角色的主职业和“兼职工作”。

4.2 工作表列

工业从业者

0 点

你通过从事第二产业的相关工作来维持自己的生活。第二产业即工业，即是对自然资源开采和对各种原材料加工的社会物质生产部门。这包括如注塑工、操作工、压铆工、缝纫工、焊工的专业工作，也包括了机械，电子，建筑等具体工程项目的设计与维护工作。

- ◆ 获得**技术**资质：等级提升时，**技术**+1
- ◆ **手工工艺**+3、**机械工程**+2、**电子工程**+1、**妙手**+1

农业从业者

0 点

你通过从事第一产业的相关工作来维持自己的生活。第一产业指利用生物的自然生长和自我繁殖的特性，人为控制其生长和繁殖过程，生产出人类所需要的不必经过深度加工就可消费的产品或工业原料的一类行业。这包括分散生产的农民，以及工业生产模式下的农业、牧业、林业、水产养殖业等。

- ◆ 获得**灵巧**资质：等级提升时，**灵巧**+1
- ◆ **农林渔牧**+4、**手工工艺**+2、**妙手**+2

服务业从业者

0 点

你通过从事服务业相关工作来维持自己的生活。服务业的主要工作内容包了一些专门化的，为其他个体的生活提供服务，以及为工业和农业的生产提供服务的产业。例如管家，仆役，主播，运维团队等。

- ◆ 获得**情感**资质：等级提升时，**情感**+1
- ◆ **妙手**+2、**取悦**+1、**交涉**+2、**心理**+2

医生医护人员

0 点

你通过从事医疗护理的相关工作，或是对其他人提供医疗护理服务来维持自己的生活。医疗护理相关工作一般为使用医学知识为患者进行救治或缓解病情；对各种医疗机械进行操作与检测；对伤者进行紧急救治与诊断等。这包括如医生、医护技术员、急救人员与护工等职业的工作职责，也包括对矿石病感染的紧急阻断、内外伤的诊断与治疗、开放性创口的缝合与包扎、常规伤势的固定与止血等工作能力。

- ◆ 获得**灵巧**资质：等级提升时，**灵巧**+1
- ◆ **急救**+3、**妙手**+2、**心理**+1、**医药学**+3、**支援技术**+1



科研教育人员

0 点

你通过从事教育与研究行业的相关工作来维持自己的生活。此类人员的相关工作一般为对他人提供各类知识的教育服务、在各种教育机构内充当教师与管理层、以及通过雇佣形式满足雇主需求进行针对性研究等。这包括了如教授、博士、研究员及科学家（与研究员的区别在于专业性以及对课题的独立性）等职业的工作职责。

- ◆ 获得**教育**资质：等级提升时，**教育**+1
- ◆ 所有**教育**类技能+1
- ◆ 选择一个**教育**类技能，该技能+2。加点该技能时无视加点上限。



政法机关人员

0 点

你在一个政府或司法机关中拥有相应编制，通过为政府工作而获得报酬，并以此维持自己的生活。视政体与工作部门的不同，相关的从业人员掌握的能力也存在差异，但他们均学习过政治与法律的基础知识，也拥有对公文的审批与阅读理解能力。

- ◆ 获得**教育**资质：等级提升时，**教育**+1
- ◆ **政法学**+3，**经管学**+2，**社会学**+2
- ◆ 选择一个**交涉**类技能，该技能+2



宗教人员

0 点

你以宗教活动和教会管理为主要职业，并从中得到了维持自己生活的报酬。因教义和宗教所处社会环境的不同，从业者之间的职能差异与工作范围存在着相当大的差异。常见如东/炎二国的道士与僧侣、伊比利亚审判庭的教徒、耶拉冈德的信徒以及遍布大地的拉特兰教徒等。位于萨米的雪祀以及深海教徒等虽十分罕见，但也均属于宗教人员的行列。

- ◆ 获得**情感**资质：等级提升时，**情感**+1
- ◆ **心理**+3、**教育**+2、**政法学**+2
- ◆ 选择一个**交涉**类技能，该技能+3

修正因子：武装朝圣

附加限制：/

特质点要求：+15

描述：从物理上进行真刀真枪的斗争对于你的信仰和神职来说是不可能的。你可能是一位伊比利亚的执裁官或是萨米的雪祀，进而使得你必须用武器的批判作为批判的武器之补充。

- ✧ 选择一个非**战斗属性**的**副属性**，获得该**副属性**资质：等级提升时，该**副属性**+1
- ✧ 与你的信仰所公认的敌人进行战斗时，你的战斗技能检定获得一个奖励骰。
- ✧ 特质【**崇高信念**】、【**视死如归**】消耗的特质点×50%



战斗人员

0 点

你使用自身的身体素质与战斗相关的能力来向他人换取报酬，或是直接以此为生。视雇佣者与工作性质的不同，你可能是国家军队中的一名士兵或军官，或是受雇于公司的安保与情报人员，或是更为独立的雇佣兵与杀手等，献身于一些暴力社会组织（诸如锈锤、整合运动）的暴徒也属于此类人员。用各种手段伤害他人，或是对建筑与环境造成严重破坏的能力是战斗人员应当掌握的。

- ◆ 选择一个非**战斗属性**的**副属性**，获得该**副属性**资质：等级提升时，该**副属性**+1
- ◆ 创建角色时，可以额外获取价值至多为 15 源石锭的配件。
- ◆ 每个模组开始时，可以额外获取价值至多为 5 源石锭的投掷物与消耗品。
- ◆ **经济评级**增加时，可将增加的**经济评级**变为等量的**源石锭**，单次改变的**经济评级**至高为**经济评级**增加值×50%（向上取整）



无固定职业

0 点

你尚未拥有、或是已经失去了常规意义上的社会职业身份。你仍然能通过诸如家族的帮助、遗产、捐赠等方式维持生活，或是你因自身独特的能力而无需社会资源独自生存。

- ◆ 选择一个非**战斗属性**的**副属性**，获得该**副属性**资质：等级提升时，该**副属性**+1
- ◆ **社交点数**+5
- ◆ **经济评级**-5
- ◆ **社交点数**+5/获得一个任意人脉，该人脉价值不高于 5



非劳动所得

0 点

你无需通过出卖自身劳动力而换得报酬，而是通过掠夺、偷窃、剥削等方式从他人手中取得物资并以此生存。常见如窃贼、黑帮、拥有自身领地的贵族、以及占据了大量生产要素与生产资料的同时又不事生产的企业家等。

- ◆ 获得**镇定/洞察**资质(其中之一)：等级提升时，**镇定/洞察**+1
- ◆ 与你的 SN 商议，通过个人资产、人脉、技能补正或特质来解释你的生存之道！



4.3 社交特质

人是社会关系的总和。工作特质展示了角色的生产关系，而社交特质则展示了生产关系以外的各种社会关系，并将这些关系对角色的影响具体化为对应的修正。

特别地，在**获取社交特质时，使用的点数并不是通常的“特质点”而是由特质点衍生而出的“社交点”**。角色或多或少都会拥有一些社交点数。在创建角色时，角色需要**投掷数量与角色的个人魅力相等的 D6，并将出目之和加总，计为角色的基础社交点数**。随后角色即可使用这些社交点数来购买下方的诸多特质了。

4.4 特质表列

逐利

5 社交点

比起进行人情交际，你的角色更在乎如何利用自己的社交资源来为自己换取实在的经济利益。

◆ 经济评级+5

修正因子：逐利（X）

社交点要求：X

附加限制：/

描述：角色试图通过社交资源换取更多的利益。

☆ **经济评级**+X。X 为任意正整数，至多为 30。

疏财

-5 社交点

比起追名逐利，你的角色更在乎如何用自己的经济资源来使自己交到更多朋友，或者收获社会地位的提升。

◆ 经济评级-5

修正因子：疏财（X）

社交点要求：-X

附加限制：/

描述：角色试图通过经济资源换取更高的地位。

☆ **经济评级**-X。X 为任意正整数，至多为 30。

身份

10 社交点/个

你的角色拥有多个不同的身份，它们具有不同的名字，分享不同的人脉，具有不同的资产，甚至具有不同的社交特质。这使得你的角色能在他们之间转换，从不同的社会阶层或情报网络中获取信息。

- ◆ 对于每一个身份，由 SN 为你创造一份在大多数情况下足以蒙骗普通人的证明文件以供你使用。
- ◆ 你能够将你的财富、资产、社交特质（以及人脉与头衔）分配到不同的身份中，转变为不同的阶级和角色设定以完成某些任务。



隐德来希，河畔航船。

团体（团体名称）

5 社交点

你的角色处在一个特定的团体之中，你们为实现某些共同的目标而一同生活或工作，例如共同举办音乐演出、共同研究学术问题、共同清理城市垃圾等。

- ◆ 获得一个头衔，该头衔对应了角色所处的团体（如“王者之杖成员”、“乌萨斯学生自治团成员”等）。
- ◆ 故事开始时，获得一个任意的“同事”人脉（通常由 SN 决定其对应的角色），且对应的角色与你拥有相同的头衔。
- ◆ 当你在尝试实现团体所致力于的目标时，通常能够请求并得到团体成员的帮助。表现为**交涉**技能检定时，可在检定时获得骰面升级。

修正因子：互助信条（+15）

描述：你的角色所处的团体有着互相帮助的文化传统，这使得你更容易从你的组织中获取帮助。

- ✧ 将该特质所提供的“同事”人脉改为“朋友”人脉。
- ✧ 当你尝试从团体成员中获得帮助时，通常会得偿所愿。表现为**交涉**技能检定时，可在检定时获得骰面升级。

天灾信使

10 社交点

你的角色加入了凭借人类的勇气与智慧直面天灾的队伍之中——确切地说，你的角色是一位天灾信使。这使得你的角色将自己的社交圈改为了天灾信使的情报网，将他人用于宴饮和拜访的时间花在与监测站、天灾学者和各地政府进行沟通上。

天灾信使并不是一种职业，而是泰拉大陆上规模最庞大，历史最悠久的国际组织，其中有着各行各业的能人异士在为更多人免受天灾的侵害而不断奔走。正因如此，这个特质的效果可能比下文所描述的内容还要宽泛得多。

- ◆ 与【**团体（天灾信使）**】绑定。
- ◆ **源石学**+1，每在游戏过程中经历或预报一场天灾，**源石学**额外+1
- ◆ 进入发展程度足够高的区域时，会在接触到当地天灾信使机构后，自动获得一个当地的“同事”人脉。



当角色加入的社会团体像天灾信使这样具有广泛性，并且会对角色产生不可忽略的影响（表现为各式各样的修正）时，就可以仿照天灾信使而自定义其他的社会团体（譬如罗德岛和整合运动）。

公共权力*

10 社交点

你的角色是公权力机关（通常来说就是政府机构）的一员，这为你的角色带来了许多方便。例如更容易受到敬仰，更方便地与其他政府机构沟通，在职责所规定的范围内获取帮助等。

- ◆ 拥有一个被当地公权力机关所认可的职务头衔。当你的角色以职务所需而向他们要求帮助时，更容易被许可。表现在**交涉**技能检定上时，检定骰面升级。
- ◆ 由 SN 为你提供一个供职于当地公共机构的人脉（其价格通常不应超过 10 社交点）

修正因子：执法权（+10）

描述：你的角色供职于一个在当地具有执法权力的机构，这使得你的角色能够在法律允许的情况下以统治机关的名誉执行法律——通常来说就是进行案件的立案调查、嫌犯的逮捕关押等。

- ◇ 此外，你的角色还能够从当地的执法机关（通常来说也是暴力机关）中获得援助，以获取重要的信息与物质帮助。
- ◇ 将该特质提供的人脉范围具体到当地执法机构，价值可酌情上升。

特别权力

5~20 社交点

你的角色具有某项在所处社会中具有某种“特权”，即被允许进行一些普通人无法或者难以做到的行为。例如能够不受限制地进入案发现场、能够携带武器出入任意的公共场合、了解某些隐秘的档案、甚至是在办理某些业务时避免排队……

这个特质的价格是不确定的，需要根据效果来和你的 SN 进行商议。此外，你最好说明你的角色获得了这些特权的原因，以免在故事的进行过程中受到 NPC 的质疑。

- ◆ 指定一种（或多种）通常不被允许的行为，赋予你的角色执行这些行为的权力。根据这些权力所带来的便利程度，决定该特质的价格，若是该特质拥有地域局限性或是时效性，也可酌情降低价格，而后在模组结束后移除此特质。
- ◆ 如果你的角色正为落实这些权力而进行**交涉**技能检定，获得骰面升级。



星熊，龙门警司。

高贵

20 社交点

你的角色在其所处的社会内受到广泛的认可，大部分人认为你的角色在社会中的地位超过了一般人。

- ◆ 获得额外的**社交点数**，数值等同于你的**个人魅力**。
- ◆ **经济评级**+10
- ◆ 对于认可你的高贵地位的角色，与之进行**交涉**检定时，获得骰面升级。若涉及**个人魅力**的判定或对抗，则**个人魅力**临时+3。

歧视

0 社交点

你的角色在其所处的社会内受到广泛的歧视，大部分人认为你的角色在社会中的地位低于一般人。

- ◆ **特质点**+10
- ◆ 对于歧视你的角色，与之进行**交涉**检定时，获得骰面降级。若涉及**个人魅力**的判定或对抗，则**个人魅力**临时-3。

浪游旅人

0 社交点

你的角色走遍世界各地，并且享受穿行于泰拉各地的生活。你的角色谙于此道，并且乐得逍遥。

修正因子：浪游旅人（途径之地）（+10）

附加限制： /

描述：你曾在某地游历，领略了其文化，并与一位当地的住民结缘。选择一个文化特质，该特质为途径之地。

- ✧ 若该文化特质可使角色获得**附加技能**：***某一种类*语言**，你获得该技能，初始技能值为 5。
- ✧ 获得一个任意人脉，该人脉价值不高于 5，且对应的角色拥有该文化特质。
- ✧ 对拥有该文化特质的单位进行交涉时，若你正确地使用了独属于目标文化的概念，则**个人魅力**类技能检定获得骰面升级。你可以在出现了该特质适用范围时，通过**经验智慧**检定令 SN 为你提供部分提示。
- ✧ 该修正因子可重复购买。



薇薇安娜·冯·霍赫贝格，
施彤领大区选侯的法理归属者。

戒律/誓言

-5 社交点/条

你的角色受某种戒律所规制，或曾许下了某些誓言。如果违背戒律，背叛誓言，就会遭受某种（通常是社会性质的）惩罚。

- ◆ 许下一个或多个誓言，或者明确一条或多条戒律，其中内容包含了一些禁止执行或必须做到的事。
- ◆ 如果违背戒律，破坏誓言，则角色就将会失去至少一个价值为正的社交特质，或者失去某些特定的头衔或人脉。

秘密

-5~30 社交点

你的角色具有一个或多个不可告人的秘密，一旦这些内容暴露在普罗大众的视线之中，你就会遭受一系列的负面效果。负面效果越强，这个特质提供的社交点数就越多。举例来说，会使得你受到剧烈羞辱的秘密大约价值-5 社交点，会导致你成为罪犯的秘密价值大约-20 社交点，而可能会导致你直接死亡的秘密价值-30 社交点。

通常来说，SN 会决定是否会有 NPC 有机会了解或者知晓你的秘密，随后你又能通过什么样的方式补救——譬如进行恐吓、销毁文件、甚至是杀人灭口。

如果你的补救失败了，你的秘密公之于众，这个特质就会被标记为禁用，同时为你添加其他的（可以是自定义的）负面特质而不给予额外的点数，或者移除某些正面特质而不返还点数，又或者直接扣减角色的经济评级、社交点数、人脉和头衔。

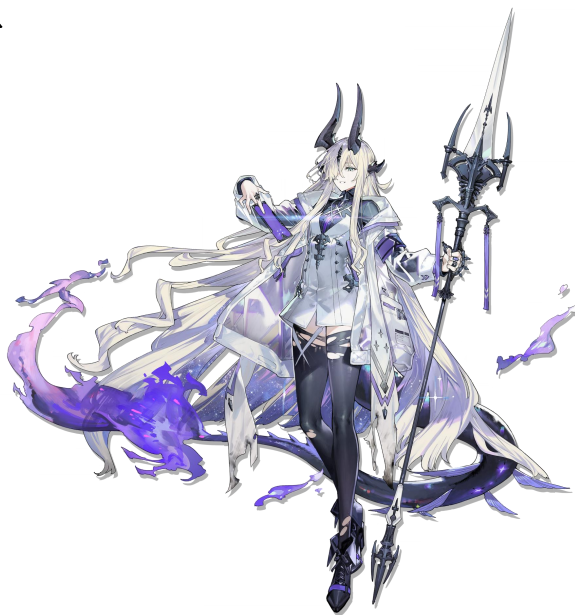
- ◆ 设置一个关于你的角色的秘密，如果它败露，你会遭受惩罚！
- ◆ 在你首次获取该特质时，SN 应当在故事中制造一种会使得这个秘密败露的可能（通常来说就是使得某个 NPC 偶然了解到此事），并为你提供补救的机会。在随后的故事中，你的秘密就不一定会强制出现，你可以和你的 SN 协商决定是否要在这方面做文章。

不法之徒*

-20~40 社交点

你的角色犯下了某种明确的罪行，并且至今未能得到适当的惩罚，或者是来自公权力的谅解与赦免。这使得你的角色很可能在故事发生的当地被通缉、被追捕、并且难以使用自己的主要身份来进行登记等。

- ◆ 决定你的角色犯下了什么样的罪行，并且根据其严重程度来决定官方会以什么样的规模来追捕你。
- ◆ 为角色添加一个类别为“敌人”的人脉而不提供社交点补正，用于代表角色的追捕者。



爱布拉娜·都柏林
纳斯尔纱之影。



Chapter .4th

短兵相接

ENGAGE COMBAT



战斗是《明日方舟》故事构成中的重要元素。它往往是解决所有不可调和矛盾的最终方式，也是抗争与执念最激烈的表现形式，永远占据着故事最高潮的篇章。



生灵被吹散，金铁被熔化，砂砾本身也被磨灭。
时间归于混沌，时间不再有生命与消亡来度量，时间无边无垠。
唯有号角声与猛兽的咆哮，唯有两支庞大、永不停歇地向彼此
冲锋的军队清晰地存在于此，远至模糊的地平线，近至眼前。
这或许是一场从未结束因而不曾开始的战争。
哈兰杜汗践踏大地，否认他的天途会有天堑、征服会有尽头。
路加萨尔古斯号令生死，仿佛战场的沙尘中不见晨昏，是因为他
仍将时间握于手中。
古老的英雄支配一切。

本章节将会介绍战斗系统在本规则中具体的运行方式。与原作的塔防机制不同的是，我们将会承袭TRPG的传统，以回合制战棋的方式来呈现战斗过程。

1. 基本要素

在明日方舟 TRPG 跑团游戏中，“战斗”是一个极为关键但也尤其复杂的环节。为了帮助苦难陈述者们将这一流程有序而有趣地呈现，规则书制定了详尽的条目，希望能够搭建一个合适的模型来增加战斗的沉浸感与代入感。

我们参考了其他规则书，决定采用“回合制战棋”的方式来搭建模型。而为了条理清晰地阐述这一模型，需要先对几个基础的元素进行介绍。他们分别是：**场地、单位、状态**。

1.1 场地

空间观念

在本规则中，战斗场地是一个空间模型，在数学上应当视为一个**二维平面**。为了清晰地模拟每个角色在场地中的位置关系，每个平面上都建立了一个坐标值仅取整数的平面直角坐标系。而为了实现战斗场地的图形化，还需要使用正方形填满整个平面空间，同时使每一个整数坐标点处于正方形的中心，而这些正方形即从视觉角度被称作“**战术格**”。

与此同时，为了模拟现实的三维世界，这些二维的网格地图还会在**高度**上依据层数进行叠放。

战术格

“**战术格**”是场地的基本元素，所有的战术格通过上述的方式有序地组织起来后形成的整体，就是“战斗场地”（俗称战斗地图），在本章中简称为“场地”。

“战术格”由三个要素组成：**位置、信息、单位**。**位置**是一个平面直角整数坐标，以（X，Y）的格式与战场内的每一个战术格一一对应，是战术格的本质特征；**信息**是指对该战术格本身所具有的静态事物，即地形的描述，表明这里是平地还是落穴，是草丛还是墙壁。**单位**则是需要后续讲述的内容，这描述的是这一战术格所“容纳”的动态实体，例如你的角色。

理论上，战术格还包括了它与现实情况对应时的边长信息。我们认为，在不做特殊说明的情况下，**战术格的宽度约为 2M**。

战斗是一个用于模拟实际战斗过程的数学模型，战斗场地则是用于模拟实际战斗场景的空间模型。

进行运用时，通常是先构想一个实际的地图，而后再将其中事物按照空间位置填入对应的战术格的“地形信息”中。

战术格信息

对于一个战术格来说，“信息”是其最复杂的属性，也是其与单位进行交互的主要方式。一个战术格由**高度**与**地形**等信息组成。

高度代表着该战术格内的所有地形所处的相对高度，所有的战术格都默认属于高台与地面其中之一（也可能在一个战场中存在多级的高台，见下文高度层级）。这个属性将战术格分为了多个类，角色仅可在同类战术格中进行移动，而不可简单地通过移动改变自身高度，如从地面移动至高台，就需要借助攀爬，飞行等方式。

地形是该战术格内的各种实际存在的静态事物的总和。**地形**拥有着独立的**地形效果**与**交互属性**，这些性质是战场环境与单位交互的主要方式。战术格内即使没有特殊地形，也会有泛用的“地面”作为常规地形。

在实际的游戏过程中，以上信息可能会需要更为细致的描述以适应相应判定需求。下文针对每一类信息给出了其完善的定义与判定方式。

高度

一张地图被划分为多个高度，所有的战术格与单位都处于某个高度之中，对单位而言，其高度一般与其所处战术格的高度相同。

一般而言，单位在进行普通地移动时，仅可选择相同高度的战术格为目标格，这被称为高度限制。“**飞行**”可以使角色无视高度限制，除此之外，也可以通过诸如攀爬、传送等移动方式，或是梯子，台阶等地形的效果移动至高度更高/更低的高度战术格内。

角色可能难以主动提升自身高度，但是主动或被动降低自身高度是十分常见的。当角色未通过正常方式（如跳下、跌落、击退等）从高台战术格移动至地面战术格时，**就会受到等同于自身重量等级*4的摔落伤害**。

下文还补充了高度系统在复杂战场环境下的更多判定方式，作为选开规则的一部分，SN可以在需要时自行调用。

高度层级

在一些更为复杂的战场中，地图上可能会被划分出地面与高台之外的多个高度层级，此时就需要高度层级规则作为补充。以地面为基准，将多级的高度以“高台 I”、“高台 II”、“高台 III”的方式记录，以此类推，便是高度层级的基础应用。而若是需要将诸如地穴、隧道等地形效果应用至战场内，则可能需要创建一个比地面更低的高度层级，并引入复合高度战术格的相关规则。

在此情况下，上述规则仍适用，但是一些效果需要更为精确的说明：

所有基础规则中的效果都仅作用于“与当前高度层级相邻的高度”，如在基础规则中，攀爬的效果为“角色能够移动至高台战术格”，在应用高度层级规则后则变为“角色能够移动至高度层级+1的战术格”。相应的，“移动至地面”则变为了“高度层级-1”。

“摔落伤害”值改为摔落高度*自身重量等级*4，摔落高度等同于此时角色降低的高度层级数量。这被应用于某单位一次性跌落多级的判定。

一个战术格能够通过以下格式记录：

高台（1，8）

-沼泽

无法破坏、透明、非障碍、可通行

【腐蚀】：使范围内的单位物理抗性-4。

-灌木

坚固等级 I、不透明、非障碍、可通行

【遮掩】：使范围内的单位被视为拥有“隐匿”。

首行记录了该战术格在地图上的高度与位置；往下则分别记录了位于该战术格内的各个地形。

处于“**飞行**”的单位能够在移动时无视高度限制，并能够无视地形效果对自身的影响。“对自身的影响”是一个特指，例如草丛的【遮掩】使单位 A 获得了“**隐匿**”，处于“**飞行**”的单位 B 不会无视其“**隐匿**”，因为“**隐匿**”并不是对单位 B 自身的影响。

进一步地，“**飞行**”单位还能够自由的调整自身所处的高度，以满足战斗需求，如将自身下降至地面以躲避某些攻击。当飞行单位希望自身受到当前所处战术格内的地形影响时，其高度则会立刻降低为该战术格的高度。出于简化考虑，

“**飞行**”单位仅可在自身的回合内无条件的自由调整高度，回合结束时则将其固定直至下一回合开始。在没有额外调整的情况下，本地图的最高级高度，即为所有“**飞行**”单位所处的高度。这也意味着当“**飞行**”状态正常结束时，角色会降落至自身所在的战术格，但若是状态因被打断等方式意外结束，则角色将摔落至该战术格并承受摔落伤害。

复合战术格

虽然我们默认了每个战术格都处于某个高度之中，但在实际的战场环境中，并非每个战术格都是实心的。一个平台可能在顶部联通了高台的同时，下方还拥有充裕的空间供地面单位行进，此时若想对这类情况引发的相应判定进行规范的处理，就需要使用复合战术格规则。

此规则的简单处理方式是将一个战术格分为多个层，如某个战术格同时拥有一个高台层与一个地面层，各个高度层之间相互独立。处于地面高度的单位在进入这个战术格时，就进入了这个战术格的地面层，高台亦如是。一般而言，各个高度层之间被天花板等建筑结构所分割，角色难以在复合战术格的内部切换自身的高度，同时角色在选择同格内其他高度层的单位为目标时，二者之间将被视为存在一个不透明且有着障碍性质的障碍物。然而，一些建筑存在诸如天井、梯子与空洞等结构，以使得复合战术格的各个高度层之间存在联通。此时角色就可能在战术格内切换自身所处的高度层，并且能够通过远程攻击手段向位于不同高度的敌人发动攻击，而不受障碍物的阻挡。应当注意的是，这些特殊效果的来源并非复合战术格本身，而是属于【天井】、【绳梯】等地形。倘若 SN 希望该战术格拥有上述效果，就应该将这些效果记录为一个属于该战术格的地形。

高度与攻击

在不做特殊说明的情况下，**近战攻击只能选取与自己在同一高度层级的目标，远程攻击最多能选取比自己高一层级的目标**。（一些情况下这条规则会失效，例如两个高度层级被楼梯连接在一起等。）作为高度带来的优势，**处在较高层级的单位会无视较低层级的掩体**，但反过来却并不生效。

在游戏中存在一些作用方式独特的攻击手段，不同于常见的弹道抛射物或是法术射弹，这些攻击可能是从天而降的火球，或是将周遭的土石凝结为锋利的刺枪。这些攻击往往都能够直接选取某个战术格进行攻击，并且“无视障碍效果”，自然也不会因与目标的高度差而受阻碍。

然而在实际的战斗中，还有很多可能对攻击产生阻碍的环境，譬如当角色身处一个上方有着高台的复合战术格时，他的头顶就拥有着一个隐性的障碍物：天花板，这会使得他能够免受天坠火球的轰炸——或仅仅是部分减轻了攻击的伤害。

出于篇幅考虑，规则书并不会将这些隐性的环境阻碍一一列出，但 SN 可以在游戏过程中临时加入这些障碍物，并自行决定特殊攻击与这些障碍物互动的方式，只要它是合理的，且能够为游戏提供乐趣。

一个较为常见的做法是，令**绝大部分攻击手段**（包括诸如天坠火球等特殊攻击）都**仅对复合战术格中的某一个高度层**生效。如天坠火球会被天花板所遮挡，则强制将其目标改为“目标格的高台层。”以此类推，若是同时选取了多个战术格进行攻击，则建议选取高度相同的战术格以避免复杂判定的出现。

即使如此处理，仍然存在“我在地面向某个高台射出了一道直线贯穿的攻击，当中途径的战术格在高度上如何判定”的问题，我们并不推荐在游戏过程中使用这些方式进行战斗，若存在这些需求，也由 SN **临场判断**这些攻击的实际效果。

地形

地形是以单个战术格为范围基础，并会对战斗，与战斗中单位产生影响效果的特殊环境的统称（相应的，若一个地形不会对战斗产生影响，便不需要将其记录）。构成一种地形的要素有：**坚固等级、交互属性（透明性、障碍性、可通行性）、地形效果**。

部分地形可能会受到来自单位的物理性影响，并被强大的攻击所破坏或摧毁，这体现在地形的**坚固等级**上。依照不同地形的抗打击能力，坚固等级被分为三级，如下图所示。当“能够摧毁 X 级地形”的攻击选择了某个战术格为目标时，该战术格内所有坚固等级不高于 X 的地形将立刻被摧毁。一般而言，单位只有进行拥有此类效果的攻击才能摧毁地形，若存在特殊方式以将某个地形摧毁（如造成一定伤害或是使用特殊道具等），这些特殊方式将会在该地形的**地形效果**内标明。

坚固等级	参照例	破坏因素
民用级一级	主要由木制板材、厚度在 6mm 以下的金属板材或是由其围成的空心材料、单层的石砌或砖砌的民居墙壁、中小型混凝土建筑的非承重墙、空心的钢框架结构、普通玻璃、单个填水或沙的路障等、直径小于半米的木制承重柱，木石建筑的天花板等。	各种可由人力操作的重钝器、由单人操作的电钻、电锯，任何形式的爆炸，民用载具的撞击，以及普通术师的破坏性源石技艺。
工业级二级	中小型混凝土建筑的承重墙、多层的砖墙或者石墙、直径大于半米的树木或承重柱、实心钢框架结构、防弹玻璃、多层或是相互连接的沙袋、水马、城市银行保险库，钢筋混凝土建筑的天花板，铸造或锻造的厚金属板等。	工程炸药的爆破，步兵炮或是野战炮的轰炸、军用载具的全速冲撞和单个高级术师的顶级破坏性源石技艺
军事级三级	战舰或者钢筋混凝土浇筑的大型建筑承重墙、战车与战舰装甲、军事掩体(如碉堡等)、国家级银行的保险库等。	军事弹药的轰击，大量工程炸药的爆破，战舰或者城防主炮的轰炸，大量高级术师同时释放的破坏性源石技艺
特殊级四级	前文明遗迹、极北地区的星门等等在原则上不可被破坏的环境因素	超脱于泰拉历史的，不可知的破坏因素。

地形效果是地形对单位施加影响的主要方式，也是决定地形性质的核心要素。一条效果由“效果名称”、“作用目标”、“作用时点”、“作用效果”共同组成。在没有特别标注的情况下，作用目标与范围默认为“处于该战术格范围内的所有单位”。

地形拥有**交互属性**，即**透明性、障碍性、可通行性**，当任意单位在执行动作时经过了，或是需要经过某个战术格，就需要与该战术格内地形的**交互属性**进行相应的判定。交互属性的详细应用，参照下文进阶机制。

单向地形

一些地形并不会对交战双方都有着平等的效果，如手动安置的固定防爆盾牌，或是预留有射击孔的墙面等。此时它们仍保留了自身的障碍性，但在其地形效果中将拥有一条额外的效果，以标明哪些单位能够利用此单向地形，一般而言，这被认为是处于该战术格内的单位。这同样能够被引申用于该地形的可通行性与透明性（如仅可出不可入的阀门，与仅对一侧透明的单向玻璃等）。而对于此类单向地形最为常见的方式，详见下文掩体。

一个地形能够通过以下格式记录：

-浓烟

无法破坏、不透明、非障碍、可通行

【呼吸道损伤】：回合开始时，受到 1 组织损伤。
第一行记录了该地形的名称，名称相同的地形所拥有的要素也相同；第二行记录了该地形的**坚固等级、透明性、掩体性、可通行性**；往下则是该地形的**地形效果**。

而在实际上，地形可能存在更为复杂的作用方式，而并不只用简单的效果组合而成。如：

【攀爬】：进行移动时，可选择战术格（X，Y）为目标。

这是地形【梯子】的一条**地形效果**，而战术格（X，Y）则是该地形连接的高台战术格。这条效果使得角色能够从地面移动至高台。此外的更多地形与地形效果，能够参考附录，若是 SN 存在更为复杂的地形作用需求，也能够以附录的格式为基础自行编写对应的地形效果。

单向地形的地形效果一般被写为以下格式：

【单向透明性】：范围内的单位可无视其透明性。

【单向障碍性】：范围内的单位可无视其障碍性。

若地形对某一侧而非某一处生效，还需将“范围”的定义完善，如将其写为“X 轴大于该战术格的单位可无视其透明性。”

1.2 单位

基本单位

单位是一个依附于战术格的元素，通常是战斗中各种参与方抽象而成的概念实体，是与玩家进行互动的主要概念。

具体地讲，一场战斗中的各个参与方，包括玩家所操控的角色、他们的盟友、敌人、甚至无关紧要的路人以及一些在战斗中能够起到作用的单位(例如某些机械装置和动物)，都可以被归为单位。

而每一个单位都有着一些基础的参数，包括了**名称、所在位置、数值信息、可用动作、状态、能力**。**名称**对于每个单位来说是唯一的，它定义了这一单位；**所在位置**标注了容纳了该单位的战术格；**数值信息**则包括了属于角色的所有信息，其中最常被调用的是 HP、SP、抗性等；**可用动作**是一系列依附于角色的操作，其在消耗动作执行后会对战斗轮的特定数据产生变动，是推进战斗轮的主要方式，详见本节 1.3-“动作”。**状态**是实现各种复杂交互的依据，用于描述战斗中的各式各样的复杂情况。

而根据单位在额外参数上的差异，可以将单位分为**角色、召唤物和地形单位**。

角色

角色是战斗轮的主要参与者。在一般单位的基础上，**角色**还拥有**阵营**，用于判断谁是角色的“队友”，角色与谁一同行动，以及在最终情况下判断战斗轮在推进到什么样的情况时会结束。

角色通常是各种各样的生命体，可以被大致地分为“玩家角色”和“非玩家角色”。前者由玩家创建并控制，后者则由苦难陈述者根据模组的安排创建并控制。

召唤物

召唤物是一种依附于角色的单位，他们在正常情况下并不具有独立回合，而是与自己的控制者共同行动。

召唤物与角色一样，具有**生命值**和抗性等参数。除此以外，召唤物的可用动作是通过“能力”来表现的。召唤物会具有一系列的能力，其中包含了可供召唤物执行的战技动作，也包含了召唤物所具有的被动生效的技能。

常见的召唤物包括动物，无人机，法术造物，受奴役的感染生物等。只要认为一个单位对另一个单位具有完全的指挥关系，就能以召唤物的形式构建，例如一定场景下的指挥官与士兵。召唤物是一种抽象的概念，并不要求真的是持有者召唤而来。

召唤物视为控制者阵营下的一个单位，能够享受基于阵营的增益，但与控制者分别计算各自拥有的状态。

地形单位

地形单位是一种需要为地形添加 HP 与抗性等数据，或是为了制作能够动作、移动的环境要素而创建的单位。它与战术格的地形信息的最大区别就是它能像单位一样拥有 HP 数据，甚至还能进行特定的动作。这方面的例子有一些出于某些目的而设计为需要造成伤害来击破的障碍，会受到伤害而爆破的炸药，或是定时的机关等等。与角色和召唤物不同的是，这些地形单位并没有自己的回合。**如果它们需要执行“动作”，那么应当将这个行为设定为在每一个轮次的末尾。**

动作

除去需要专章论述的“状态”，“**动作**”是一个单位最复杂的信息，通常可以分为“战术动作”和“技艺”两种。每个单位都有若干个可执行的动作，它们的通常含义是：**由某个单位，选择某个目标，执行某种操作**，而这些操作的内容则通常是**参数的修改或状态的施加**。

为了保证上述流程都有规可依，一个动作往往需要包含以下几个参数：**动作名称，动作者，目标，条件，资源消耗，效果**。

名称定义了这个动作，每种动作都有独一无二的名称。

执行者表明了这个动作是附属于哪一个单位的，需要消耗从属于哪一个单位的资源。在动作的效果描述中，这个单位会被称作“自身”。

目标指的是这一动作对应的效果的生效范围。它可能是一个战术格，也可能是一个单位，也可能是动作者自身。例如“移动”就是一个选取自身为目标的动作，效果是改变自身的位置参数。

条件表明了这一动作在什么样的情况下才能被执行。只有先决条件全部满足，才能进入动作的执行流程。

资源消耗则记录了进行这一动作所需要支付的代价，以确保一个动作不会在一个时点被无限地执行。通常这一资源主要是**行动**，但同时也可能附带 SP 等其他资源。

效果是一个动作最复杂的部分，可以大致地分为“**参数修改**”和“**状态施加**”两个类型。例如“移动”就是修改了动作者自身的位置参数，而“瞄准”这一动作则会对动作者施加“引导”状态，并对瞄准的目标施加“被瞄准”状态。

经常地，一个动作会起到复数个效果，各个效果的施加之间有着先后顺序。如果动作本身没有说明顺序，则根据各个效果之间在**文本描述上的先后顺序**来结算。

一个完整的动作流程可以分为以下几个步骤：

1. 动作者选定一个属于自己的动作
2. 选取该动作对应的目标
3. 确认该动作的条件全部满足
4. 消耗该动作对应的资源
5. 宣言该动作即将执行，触发其他角色的各种反应。
6. 对目标作用该动作的效果。

1.3 状态

状态是一个从属于**单位**或者**战术格**的信息结构，在各种电子游戏中都相当常见。其中包括了类似于“眩晕”、“冻结”等常见于明日方舟原作的异常效果，也包括了“被瞄准”、“守护”等用于辅助某些动作而添加的临时效果等。

状态最少由以下几个基础信息共同构成：**名称、持有者、类型、描述、结束条件（或生效条件）**。**名称**定义了这个状态，理论上每个不同的状态的名称都是独一无二的，但我们经常使用它们的简称；**持有者**决定了这个状态究竟依附于哪一个单位或战术格；**类型**是对状态的大致分类，例如增益、干扰、控制。**结束条件（或生效条件）**记录了这一状态在什么情况下会被清除（或者生效）。

状态的**描述**是一个状态中最复杂的信息。它通常由若干语句构成，每个语句内通常包括了“**触发条件**”和“**触发效果**”两个要素。例如“当你的回合开始时，使你的回合立刻结束”。但这些信息也可能是全空的，例如“被瞄准”就没有描述信息（因为相关信息被整合在了动作“瞄准射击”之中。）

分类

根据状态在规则书中的收录方式，状态可以被分为“**专有状态**”和“**通用状态**”，前者具有“**专属性**”，通常是某个动作的附属，在描述中被隐去。后者则会被广泛地，或者是规则书未规定的因素调用，因而被收录在状态的速查表中。**通常本规则不做特别说明时，所指称的状态都是记载在表格中的通用状态。**

特殊状态

一些特殊的状态还需要包含一些额外的信息，例如“**专有性**”描述了一些状态仅供唯一或是较少的某个特定动作调用（如专为动作“蹲伏”而设计的状态“蹲伏”），也通常不会被收录进状态表格中。

类似的，“**引导**”就是一大类特殊的状态，它们都需从属于一个特殊的“**引导动作**”。这类状态往往是某些单位需要执行一些跨回合的动作而对这些单位本身而施加的，用以表示角色在自己的回合外仍在持续地进行这一动作，例如瞄准、警戒、急救、释放技艺等，通常被记为“【引导】至……”。

如果单位在回合外**放弃**了（或者被迫放弃）这个状态对应的“引导动作”，这个状态也会自动被**清除**。更进一步地，这类状态还有一个名为“**打断条件**”的信息，当信息所描述的情况发生时，“引导动作”就会被强制放弃（例如**目盲**打断瞄准）。

此外，部分状态还需要记录“施加者”。例如“被瞄准”这一状态就需要记录这个状态究竟是由谁通过动作而施加的。

叠加性

一般地，所有具有相同名称的状态**无法叠加**。

当同名的状态同时存在于同一个单位身上时，**增益状态由受益者决定保留哪一个，减益状态由施加者决定保留哪一个**。

状态抗性

状态抗性是指角色所具有的，不受某种状态影响的属性。一个角色如果具有“失能抗性”，那么在失能状态被施加到这一角色上时，这一状态就会被立刻清除。

具有状态“抵抗”的角色，会被视为拥有其他所有通用状态的抗性。

结束条件

通常，为了避免状态无限制地被持有，每个状态都会有自己的“中止条件”。这通常包括：某个**事件**的发生、状态的前置条件不再满足（如引导状态）、**持续时间**已经结束。其中，持续时间的中止条件是最复杂的。

2. 战斗流程

一场战斗的实际情况可能极其混乱，但为了使整场战斗都处于一个清晰有序的流程下，我们采取了战棋游戏的传统方法，通过“回合”以及其衍生的一系列概念，包括“轮次”、“先攻”等内容。

具体地讲，战斗中的每个角色都会获得一个属于自己的“回合”，而所有角色各自回合相互连接即成为了“轮次”，连接时用于排序的依据即是“速度”。轮次会不断重复，直到满足任意的“结束条件”为止。

接下来，规则书就将详细地讲述以下每个概念的实际定义，以及他们在游戏流程中的操作方式。

2.1 回合与行动

回合

通常，在一个轮次中，每名角色都会拥有数次行动的机会。更准确地说，是会获得名为“主要行动”和“快速行动”（有时也简称“主行动”与“副行动”）的两种资源。**从角色被允许开始主动行动，到这名角色决定结束主动行动之间的所有时点的总和，便被称作这名角色的“回合”。**

回合可以被更具体地分解为开始、进行、结束三个阶段，主要用于进各种种状态持续时间的结算。

另外，每一回合在游戏内对应的时间其实是不确定的，因为相比于精准地计算时间，“每人都有一次动作机会”的想法更为重要。

行动

行动包括了“主要行动”与“快速行动”，是两种用于执行动作的核心资源。回合中，一名角色在自己的回合一般拥有一次主要行动和一次快速行动。**主要行动**一般用于执行攻击，强力法术，复杂的动作。而**快速行动**则一般用于执行一些弱一些的攻击，辅助法术，相对简单的动作，例如移动等。

一般的，绝大多数动作都只能在自己的回合内执行，但有一些动作可以在回合外执行，所以角色可以选择回合内不消耗主要行动或快速行动，将它留到回合外去应对其他人的动作，我们将这种回合外应对称作“反应”。

每轮次开始时，会将每名角色主要行动和快速行动补充上限值的量，一般上限都是1，只有极少情况下上限才会提高。

特别地，**所有可以消耗快速行动执行的动作，均可以改为消耗等量主要行动执行。**当角色消耗主要行动执行一次动作前，可以任意地立刻改变角色自身的朝向。

“时点”是一个在回合制游戏中用于代替“时间”的概念。**每当游戏中的任何一个参数发生了任何变化，都会在游戏中产生一个新的“时点”。**

每个时点对应了游戏的一个状态，就像日历上的每一个数字对应了现实生活中的每一天。但与现实中自然流逝的时间不同的是，回合制概念中的“时点”通常只会因动作而引起的参数变化而产生。

理论上，每个时点之间都有着明确的先后关系（尽管任意两个相邻时点之间对应的实际时间间隔往往不相同）。

一些一次性变动多种参数的动作可能会引发时点上的争议。在这种情况下，需要现根据效果的文本顺序来判定时点先后，若仍无法分辨清晰，则苦难陈述者都有权决定各时点的先后顺序。

作为资源的主要行动和快速行动是在轮次开始时被发放的，而非回合开始时。这意味着后手角色们在面对先手角色的攻击时，总是有使用反应动作的机会。

2.2 轮次与先攻

战斗轮与轮次

战斗轮是一场战斗中所有轮次的集合，而轮次是所有角色一个行动回合的集合，当所有角色的回合都已结束，一个轮次就结束了。在一个轮次结束后，新的轮次将会开始，而这一流程将会循环进行，直至满足战斗的结束条件，而由第一个轮次开始至战斗结束的整个流程，则被称为“一场战斗”。

轮次具有清晰的现实含义，一个轮次的时间约 3 秒——战斗的开始，每一位角色的对弈，到战斗的结束，一切都在电光火石之间，当你决定抽出刀刃，也请记住这一条，做下决定的那一刻，一切就将不可挽回。

先攻

同时，先攻决定了每个角色在轮次内的各回合的排序，决定了谁的回合在前，谁的回合在后。相较于传统的 TRPG 规则，本规则学习了相关回合制战棋的经验，将原本分散的先攻机制转变为团队先攻机制，下文是对本规则的详细描述：

基础规则：团队先攻

首先，在某场战斗的第一个轮次开始时，需要明确本次作战中的各个阵营及隶属于该阵营下方的角色，随后，按照以下步骤来决定回合排列：

通常地，**战斗的主动发起者会在战斗轮中率先行动，而关于“主动发起战斗”的判断权，则无疑是属于 SN 的**。而判断依据，应当是战斗外的具体角色扮演。这一阶段可以被称为“**主观判断**”。

对于**主观判断**无法决定先后顺序的情况，可以规定一种“**客观判断**”的法则来决定哪一阵营的回合在前方。在此提供一种推荐方案：

在每个对立阵营中选取**反应机动**最高和最低者，将它们的**反应机动**相加以视为团队的**反应机动**值，随后进行**反应机动**对抗。数值较高的阵营，即可率先行动。当然，在一些更特殊的情况，SN 也可以临时制定自己的“**客观判断**”规则。

在完成了上述判定后，两个不同的阵营就可以按顺序开始各自的行动。**当一个阵营中的所有角色都完成了自己的回合，就轮到下一个阵营的角色行动**，如此反复，直至战斗轮结束。这种以阵营为单位来考虑回合顺序的决定方法就是“**团队先攻**”。

在上述过程中，同一阵营内不同角色的行动先后是任意的，甚至可以被视为是同时的。在一个角色的主要行动与快速行动之间插入另一个同阵营角色的回合也并非不可能。这种回合设置模式被称为“**阵营回合**”，能够使得传统扮演中漫长的等待时间，转变为商议战术配合的时间（当然，也可以视作决定地更快的人率先行动），从而减轻战斗的疲劳感。

战斗轮并不一定要拼个你死我活！其真正的定义是“一方对另一方形成了敌对的关系，且已经准备造成杀伤和妨害”，若即将被迫进入战斗轮，请思考其发生的原因，若可以从根源解决问题，那也许就可以避免一场艰难的战斗。

特别地，规则书规定了两个用于深入调节先攻顺序的状态，即【**迅捷**】与【**迟缓**】。在战斗轮即将开始时，需要为具有【**迅捷**】状态的角色在主战斗轮之前安排一个不进行顺序以外任何结算的“副战斗轮”，【**迟缓**】则反之。（不仅是第一个战斗轮，每一个设计这两种状态的战斗轮都应当如此）

【**迅捷**】和【**迟缓**】并非仅能通过战斗获得，SN 也可以在自己认为需要干涉同一阵营中不同角色的回合顺序时直接发放，尤其是在首个战斗轮开始时。例如，或许会有某个角色通过某些检定预见了对方发起的攻击，这时，他就有可能在战斗轮开始前获得【**迅捷**】来体现这一情况。

进阶规则：对弈回合

所有人一起行动的**阵营回合**虽然加快了战斗的速度，但同一阵营之间的总攻击所带来的爆发输出，也会扩大先手的获得骰面升级，或是因角色在一回合内被迅速击倒而导致战斗节奏过快。当本场战斗有一定程度的竞技性要求时，就可以用**对弈回合**代替之。

启用**对弈回合**时，决定先攻的方法依然是**团队先攻**，但每个阵营不再是所有角色一起行动，而是任选**其中一名未行动过的角色**进行自己的回合，随后再由**下一个阵营**执行这一操作，直到所有阵营的每一个角色都行动过为止。

如果不同阵营中参与战斗的角色数量不同，则可能出现**轮到该阵营行动时，已经没有未行动过的角色**之情况，这被称为**轮空**。这是一种正常情况，若其发生，这个阵营的回合会被自然地跳过。

深度规则：传统先攻

一些苦难陈述者可能更愿意采用传统的 TRPG 先攻决定方法，因为它将角色本身的机动性流畅地融入了战斗中。为了满足这部分 SN 的需求，规则书也仿照这些规则制定了传统的先攻规则，尽管这与上文所属的方法完全不同。

在战斗开始时，每个角色各进行一次**反应机动检定**。在排列回合时，将**检定结果较大的角色排在前，而检定结果较小的排在后**。这个操作每场战斗只进行一次，随后的每个重复的战斗轮都按照与本次相同的顺序安排回合。若上述过程中存在**检定结果相同**的角色，则使其中**反应机动**较高者先行动；若**反应机动**也相同，则重新检定，直至掷骰结果有效。

可选地，角色所穿着的护甲在**进行这一检定时**会提供减成。轻甲不提供减成，中甲会减少 1 **反应机动**，而重甲则减少 2 点。

2.3 结束条件

阵营胜利

在一场战斗中，彼此互相态度友好，并为相同的战术目标协同作战的若干个角色会被分配至同一个**阵营**。每场战斗总是至少涉及两个阵营，并且**战斗轮总是在战斗场地内只剩下唯一一个阵营的角色处于非濒死的状态，并且不再可能有其他阵营的角色加入战斗时自动结束。**

这种战斗的结束方式被称为**“阵营胜利”**。无论战斗轮如何设计，阵营胜利都总是可用的，这通常是确保战斗轮能够结束的最终情况。

条件胜利

在一些特殊的战斗中，战斗的设计者可能会设计一些特定的事件，而当**这些事件发生时，战斗轮就会结束**，并发生一些预先安排好的情况作为战斗轮的结局。例如，当敌对阵营的头目失去战斗能力后，敌对阵营就会放弃作战，离开战斗场地，以此迎来战斗的结局。

这种战斗的结束方式被称为**“条件胜利”**。这种胜利的可能性主要来自战斗的设计者，上文列举的敌方头目死亡后结束战斗便是最经典的情况。一场战斗可能有多种胜利条件，导向不同的结局。

和谈

当引发战斗的核心矛盾不再存在时，继续战斗便没有意义。此时，角色便通过尝试和谈的方式来结束战斗，至于他们的尝试是否成功，则主要依赖于苦难陈述者的判断。

“事件”是一种与动作息息相关的概念。它是一个**命题**与一个**时点**的组合，这个命题可以被判定为“真”或者“假”，而对应地，这个“事件”就可以被称为“发生”或者“未发生”。

“事件”的概念也可以从字面意义上理解，例如“杰西卡的**生命值**在被攻击后降低到了0以下”，这显然就是一个事件。

“事件”经常被作为某些其他行动或者效果的触发条件而起到作用。

3.攻防系统

攻击以降低敌对阵营角色的 HP，使其最终进入濒死状态，这是战斗在实际操作中最普适的表现方式。而使这个流程简洁、明确且有趣，便是攻击系统的设计目的。

攻击与防御总是相互对立统一的整体，一旦有攻击系统，防御系统便与其相呼应。而伤害系统则阐释了攻防流程在结束后的结算方式，它们共同构成了本小节的内容。

3.1 攻防

常规检定

通常，当我们需要进行技能检定时，SN 需要先设置一个难度 DC (Difficult Class, **难度等级**)，随后我们投掷 X 个 6 面骰，其中 X 为对应技能的技能值，并且加上与技能值对应的属性值（如调查对应主属性-**精神意志**，刀剑对应主属性-**物理强度**）；若投掷结果之和不小于 DC，则视为检定成功，并且投掷结果与 DC 的差值越大，检定成功的程度就越高。

而当玩家不使用技能，而使用主属性（**精神意志**，**个人魅力**等）进行检定时，直接投掷 X 个六面骰，并与 DC 比较，X 为主属性的属性值。在一些情况下，如果角色的这次检定获得了任意类型的奖励或者惩罚，其所投掷的骰子面数也会发生增加或减少。

攻防检定

特殊的，对于战斗技能，**投掷的骰子面数取决于玩家手持的武器，而 DC 则取决于敌人的抗性**。检定失败时，视为未命中，检定成功时，**造成等同于投掷结果减去 DC 的伤害**。在这一检定中，攻击技能的检定用骰便称为“效能骰”，记作

$XdY + Z$ （其中 X 为技能值，Y 取决于武器，Z 为基础属性）

而作为防御方的角色所进行的包括**常规闪避，格挡等进行抵抗的操作，在之前的计算中已经全部被包含在了对 DC 的计算中**，这也是护甲和角色的格斗，身法或法术通识密切相关的原因。

特别地，如果一个角色通过攻击战术格而间接地对复数个单位进行攻击，则只需要进行一次攻击检定。然而，另一些特殊的技艺可能是直接选取多个目标，而不是通过攻击战术格来伤害多个目标的。对于这种情况，则需要分别对每一个目标进行攻击检定。

完全闪避/格挡

特殊的，角色可以通过一些动作获取完全闪避/格挡次数，或者其他减免伤害的能力。这些能力更接近于 BRP 系统的闪避，对伤害和对应效果进行完全的抵消。具体的操作方式可以详见后文的“战术动作表”。

3.2 伤害

分类

伤害是使 HP 减少的各种因素，主要来源于遭到攻击，但也存在许多其他情况。伤害主要有三种类型，分别为**物理伤害**、**法术伤害**与**真实伤害**。具有这些词条的伤害在进行攻击检定时的 DC 有所不同：物理伤害的 DC 是对方的物理抗性，法术伤害的 DC 是对方的法术抗性，而真实伤害不与抗性发生互动。

除了三种主要的伤害类型，还有一些其他的伤害词条，例如**摔落伤害**、**爆炸伤害**、**元素伤害**等。这些伤害与真实伤害类似，但与真实伤害不同的是，这些伤害并非完全不结算抗性，而是有**各自对应的抗性**：摔落抗性、爆炸抗性、元素抗性等。它们的结算方式与正常的伤害相同，均为减法结算。

从更全面的方向来解释，**真实伤害应当被理解为一种不会受到任何修正的生命流失效果**，有些时候甚至不被记作伤害。无论修正的内容是增加还是减少伤害，都不会被真实伤害触发。

不过，虽然真实伤害本身不会被修正，但“本次攻击造成真实伤害”的**“攻击”**是可以被修正或反应的，例如**完全闪避**或**完全格挡/招架**。

修正

根据对伤害进行修正的时点差别，伤害也可以被分为**折前伤害**和**最终伤害**，分别表明攻击检定的出目在减去 DC 前的数值和减去 DC 后的数值。

对伤害的修正也有两种，既**加算**和**乘算**。当一个伤害受到多重修正时，总是**先进行加算，再进行乘算**，以使两个修正效果独立地运作。不过，大部分情况下，对伤害的修正会采用骰面升级、奖励骰等方法来实现，这些情况在实际的应用中较为罕见。

4.角色参数

如上文所说，角色是战斗轮最主要的参与者，而角色所拥有的诸多参数不仅重要，而且许多参数还有着内在的许多机制。例如元素韧性低于零导致的损伤爆发、HP 低于零导致的濒死等。

在这一小节中，我们将会介绍角色与攻防和流程并不直接相关的各种参数，包括基础属性、二级属性、攻击范围、阵营等。它们虽然并不直接参与攻防和伤害的计算，但与战斗系统仍有着非常紧密的关联。

4.1 生命值，濒死和伤残

生命值

生命值 (Hit/Health Point,HP) 是一种用于衡量角色承受并抵抗攻击的能力的数值，会随着角色在战斗中受到伤害而变化。而**生命值上限**则一般作用于战斗外，是角色的健康状态的量化与生命活力的体现。**生命值**的最低值是 0，最高值与角色的**生命值上限**等同。而对角色生命值上限的修正，应当被记录在对应的特质（例如伤残等级）之中。

随着战斗的进行，单位的**生命值**往往会因为承受攻击而降低。特别地，在一次攻击中，若角色（或一部分被认为是有生命的召唤物）承受的最终伤害不低于角色的**生命值**，这些最终伤害就会先减去**生命值**，使其降低至 0，并使角色获得“**濒死**”，表示其已经失去了战斗力。而后角色就将降低等同于剩余最终伤害的**生命值上限**。

特殊地，若有单位在战斗中因某些效果而降低了**生命值上限**，则**生命值**也将降低等量的值。

任何时候，若一个单位的**生命值上限**降低至 0，这个单位将会立刻死亡。

濒死的定义

“**濒死**”是一种特殊的状态，其实际定义为**这个角色在这场战斗中已经失去了继续作战的能力**。这与“濒死”的字面意义有一定程度上的差异，它并不意味着持有这个角色必须“在较短的时间内就会死去”。实际上，“**濒死**”角色的结局往往是取决于战斗后的情节发展。

“**濒死**”：角色无法恢复**生命值**，无法进行任何行动，所有的技艺全部失效。将受到的最终伤害改为降低等量的**生命值上限**。

特别地，有时我们会把“使得某角色获得‘**濒死**’”这个事件称为“击倒了该角色”或“击败了该角色”。

通过状态或技艺等方式获得的临时**生命值**能够超出**生命值上限**，若存在根据角色**生命值**决定的效果。则其在判定时也会会计入临时**生命值**。

使角色失去战斗能力的原因拥有很多种可能，实际则需要 SN 取决于战斗内的具体情况进行演绎。对于那些处于“**濒死**”且未受到及时救助的角色，在战斗结束后也需要 SN 根据其在战斗中的经历描述其结果，若是己方阵营落败，死亡、俘虏，乃至生不如死的折磨都是可能的结局，而即使己方阵营取得了最终的胜利，惨烈的战斗也可能在其身体上烙下了难以愈合的痕迹——但并非所有战斗都如此的残酷，对于那些受伤较轻的角色而言，也可能只是表现为一时的脱力与眩晕，经过短暂的休息后便能进行轻度的运动。但无论如何，在战斗中**生命值上限**降低至 0 将会带来不可挽回的结果——这意味着角色失去生命体征，即死亡。

伤残等级

在任意时刻，不论是战斗内还是战斗外，当角色的**生命值上限**低于初始值时，则已经代表角色有了明显的伤残状态。这表明角色的健康状态受到了损害，称之为**伤残等级 I**。处于当前等级的角色，依然可以通过自身的自愈能力进行恢复，无需正规的医疗救助。

当角色的**生命值上限**低于其初始值的 50% 时，则代表角色进入了**伤残等级 II**，此阶段的角色身体受到重大伤害，健康状态严重受损，通过自身的生命力进行恢复几乎无法恢复，若在此阶段未受到良好的医疗救助，即在角色的下一次长休结束之前，**伤残状态仍然处于 II 级，则角色即使通过长休恢复，也无法将 HP 上限恢复至初始值，而只能恢复至初始值的 50%。若连续两次长休持续处于伤残等级 II，则角色可能获取某些负面躯体特质，请视具体情况和 SN 商议。**

当角色的 HP 上限低于初始值的 10% 时，则代表角色进入了**伤残等级 III**，此阶段的角色身体受到不可逆转的伤害，健康状态岌岌可危，已经进入生命尽头，若在此阶段未受到良好的医疗救助，即在角色的下一次长休结束之前，**伤残状态仍然处于 III 级，则角色视为死亡。**

当角色处于伤残等级 III，进入战斗时，将不会自然恢复主要行动。

4.2 行动资源

技力

角色想要发动一些复杂而强大的动作，例如战斗技艺与源石技艺时，都要消耗**技力**。**技力 (Skill Points/SP)**，代表着释放技艺时需要消耗的资源，对应在实际情况中便是“专注力”与“精神力”，类似于一些游戏与魔幻世界概念中的“法力值”（俗称蓝条）。

SP 上限初始为 9，且角色每进入新的精英化阶段时便使其+3。在战斗开始时，所有角色均会获得一定的 SP，具体数值为：

$$\text{初动} = \text{精神意志} \times \text{SP 系数} (\times 50\%)$$

SP 系数初始为 2/3，且角色进入新的精英化阶段时便使其+1/3。当角色的战斗职业分支对应了近战武器时，将会使获得的 $\text{SP} \times 50\%$ 。

在战斗中，SP 的回复取决于角色具体的战斗职业分支，每个职业均有着其独特的回复机制，这也决定了其在进行战斗时的方式与作用。

一般地，因角色在战斗外的 SP 总是被视为与初始值相同，所以角色能够释放一些 SP 需求较低的法术而无需考虑消耗，但当角色试图以此频繁的运用源石技艺，SN 便可酌情增添难度更高的检定需求，或是需要其消耗一定的**耐力**以避免法术的滥用。

耐力

当角色想要执行一些十分艰难，往往需要较长时间的休息来回复精力的行动时，就会需要消耗**耐力 (Endurance)**。它代表了角色的“综合体能”，有时类似于“命运点”的概念。

战斗开始时角色获得的 SP 又能够被称为“初动”——这是《明日方舟》本体中并未出现，但在玩家社区中被广泛运用的称呼。

当角色尝试在战斗外施展自己的法术或战斗职业所赋予的能力时，通常会消耗正比于它所带来的优势大小的**耐力**，具体值则由 SN 所决定。如果所带来的优势小于一次孤注一掷的效果，那消耗就可以忽略不计。

一些不消耗**耐力**，而是消耗 SP 的技艺可能在战斗外被释放，例如医疗技艺。如果技艺本身能够被解读出稳定的效果，那么这种操作就是可行的。但如果技艺本身会导致一些无法稳定解读的特殊效果，则应当由 SN 来临时判断发生了什么，或直接宣布这个技艺不可在战斗外被释放。

角色的初始**耐力上限**为**物理强度**与**源石技艺适应性**的总值/5（向下取整），且在进入新的精英化阶段时+2。一般地，**耐力**仅能通过明确的休息行为（如长休和短休）回复，而不像**技力**一般能够在战斗中回复。

角色在进行短休时会回复1点耐力，而长休则会将耐力回复至上限。

耐力被作为执行各种强耗能动作所需的资源，尤其是那些具有次数限制的技艺。此外，**耐力**也可能因某些效果与行动而被动的消耗，就像在战斗外的肉体伤害会使**生命值上限**降低一般，在战斗外角色受到的精神损害通常会表现为**耐力**的降低，跳过每日应有的长休就是一种会使**耐力**被动消耗的行为。

角色不能通过主动消耗**耐力**使其低于0，当自身的**耐力**无法满足动作的消耗时，便无法进行对应的动作，而若是因被动地消耗使**耐力**低于0，角色便会立刻进行无法中断的长休，直至完成长休并使**耐力**重新回复至上限——这体现为无法遏制的睡眠、昏厥、失去意识。

移动位

当角色需要战斗中进行**移动**时，就需要先进行**移动预备**以获得**移动位**。对于所有的角色（以及所有的单位——若其没有作特别标注）而言，进行一次**移动预备**所能获取的**移动位**初始为3，但特质、负重，以及一些职业的效果都可能会影响这个值。

移动位决定了单位在短时间（一回合）内能够直接移动到达的范围，通常只能在其进行**移动预备**时获得，并会在进行**移动**时消耗。当单位的回合结束时，便会将自身的**移动位**清零而无法将其保留。

4.3 元素与损伤

元素损伤

元素损伤代表了各种特殊的负面异常效果对单位造成的损害，例如神经损伤、灼燃损伤、侵蚀损伤等。这些异常效果并非像冻结或晕眩之类的负面效果那样直接生效，往往会在单位上不断积累，随后在积累到一定程度后爆发。

元素韧性

元素韧性是一个与元素损伤相对应的概念，代表了元素损伤在一个单位上进行积累的上限。这一机制的存在主要是基于对《明日方舟》原作的还原，同时为了解决一部分状态在叠加时造成的复杂性。

任意一种损伤都会降低单位的元素韧性。当元素韧性因受到损伤而降低至0时，将其超出部分舍去，对该单位造成**本次损伤**所对应的“**元素爆发**”效果。**到角色的下一个回合开始时，元素爆发结束，并将元素韧性恢复至最大值。**

一般地，我们认为**角色的元素韧性上限根据精英化阶段的提升而逐步提升**，在精英化阶段零时的元素韧性上限为6；精英化阶段一时的元素韧性上限为9；精英化阶段二时的元素韧性上限为12；而模组阶段不变化。

4.4 战斗职业/分支/装备

战斗职业与分支

“战斗职业”来自于《明日方舟》游戏原作，即先锋、近卫、重装、狙击、术师、医疗、辅助、特种和其他（如召唤物）等。职业分支也同样来自原作而下属于战斗职业的分支，如先锋下属了尖兵、冲锋手和情报官等。

“职业分支”对于角色来说是最重要的战斗属性，对应了原作中“狙击”下属的“速射手”、“神射手”等分支。它不仅决定了角色所使用**武器的攻击伤害、攻击范围、近战远程属性**，还通过职业系统为角色提供了各式各样的**战斗修正**和各具特色的**战斗技艺**，最后还决定了**角色生命值的成长速率**和可供佩戴的**护甲类型**。可以说，选择一个职业分支是进入战斗系统的最重要一步。

装备

装备通常被分为武器和防具及其配件，有时也包括了投掷物与相关的消耗品。

武器

武器决定了角色在进行**攻击**和释放大多数技艺时所需要**检定的技能**，例如迅捷剑需要刀剑技能，而长弓和手枪需要射击技能。除此以外，也还决定了这些武器能适用什么样的改装，配备什么样的弹药等等。

在这基础上，武器还需要被打上某个**“职业分支”**的烙印，表明这是一把**“某职业分支”**的武器，从而决定它的攻击范围和攻击伤害（即决定所属分支）。这个认证过程通常是 SN 和 PL 共同完成的，只要能够相互说服，一把机关枪也能够成为**“剑豪武器”**。（不过显然地，它的基础射程与基础伤害都会和其他的剑豪武器处于同一水平）。一套武器可以被认定为归属于多个职业分支，但一个角色通常不会有多个分支。

本规则的武器不存在持械的概念，如果进行了双持，则左手和右手的武器共同组合为相同的**“一套”**武器。如果武器本身具有超出上述内容的特殊效果，则应当将其视为武器的**“配件”**。

防具

防具为角色提供抗性，并且决定了角色遭受攻击时，攻击者进行攻击检定的难度等级。防具分为**“重甲”**、**“中甲”**、**“轻甲”**三类，并且还会随角色的具体职业分支有所不同。未来也能对防具进行各式各样的改装，但在创建角色阶段，职业分支也直接决定了你的护甲类型。防具同时对角色的重量等级产生补正，轻甲为0，中甲为+1，重甲为+2。

错误的所属分支

角色的职业分支的**相关天赋或技艺**，都是需要**通过持有所属这一分支的武器来“激活”**的。一位剑豪如果手中不持有剑豪武器，就不能释放剑豪技艺或激活剑豪天赋。

但除去职业分支以外的效果，则可以正常激活。一位被没收了武器的速射手可以使用小刀来攻击看守自己的警卫，正常地进行刀剑检定，只不

防御技能

一些分支可能提供会拥有**“招架天赋”**：

额外获得等同于**防御技能**的物理/法术抗性。

例如：一名手持**剑盾**的铁卫，其应当有一个“额外获得等同于防御技能的物理抗性”的天赋，而防御技能为**盾术**。

每套武器的防御技能也是由武器本身决定的，但**通常防御技能与攻击时所用技能**是不同的。

对于那些没有招架天赋的角色，防御技能大致就是无关紧要的了。

同一把武器通常不能装配过多的配件（在角色卡中是六个，实际情况可能更少）。一些明显相互排斥的配件，也不应该被装配到同一把武器上。类似的，一把武器上不能装配有具有相同名称的配件，例如两个以上的瞄准镜等。除去武器，防具也有对应的配件，但通常来说槽位数量要少于武器（在角色卡中是四个，实际情况应该更少）。

配件

配件也可以被称为“改装”，是一系列附属于武器或防具的额外内容，他们为武器增添额外的效果，甚至提供更丰富的使用方式。一方面，它们对应了一系列客观存在的，对武器的改装；另一方面，如果武器本身有什么超出自身模板的特殊效果（如武器战技），也应当被视为一种“配件”。规则书提供了少量配件，以供角色选择或参考。

配件名称	适用条件	配件效果	源石锭
华丽武器装饰	武器	向他人展示你的武器时，个人魅力临时+1	5
隐蔽武器	武器	你的武器可以通过某种方式收纳隐藏起来。为隐藏武器而进行乔装或欺诈检定时骰面升级。	5
猎杀改装	武器	选择一类目标（如野兽、机械等），武器攻击此类目标时，造成的伤害+3	5
D32 钢改装	武器并非施法媒介	使得该武器可以被视为施法媒介。施法范围默认为中坚术师范围。	5
双极纳米片改装	武器并非施法媒介	使得该武器可以被视为施法媒介。施法范围默认为中坚术师范围。允许你释放一个符合你精英化阶段的源石技艺，即使你并未习得该技艺。每场战斗限一次。	10
精钢强化	近战武器	武器攻击造成的物理伤害+1 点。	10
异铁锐化	近战武器	每回合首次武器攻击造成的物理伤害+3 点。	10
射弹机构	近战武器	提供主动动作【射弹】：消耗快速行动，对前方五个战术格内最近一战术格内的某单位进行一次远程物理攻击，这次攻击被视为使用射击技能的重射手武器攻击。每场战斗限一次。	5
放血槽	近战锐器	每回合攻击首次命中并造成伤害时，每有一颗骰子骰出了最大值或最小值，就额外造成 1 点组织损伤。	10
延伸模块	非长兵武器	攻击范围向正前方延伸一格。攻击时，需要同时进行原武器的攻击检定和长兵检定，检定结果取两者之中较低者。	10
工程破拆改装	钝器	该武器对地形单位造成的伤害+10 点。 提供主动动作【破拆】：消耗快速行动，摧毁正前方战术格内的民用级地形障碍。	5
护盾部署装置	盾术武器	提供主动动作【部署】：消耗快速行动，从背包中移除该武器，在前方一格内部署地形单位“机动盾牌”。每场战斗限一次。 “机动盾牌”：进行一次盾术检定，其检定结果为该单位的生命值，无抗性。被视为掩体。被摧毁时，将武器添加回背包中。	10
闪光护盾	盾术武器	提供主动动作【闪光】：消耗快速行动，对前方散射手范围内所有与自己朝向相反的单位施加【目盲】，持续至其下个回合结束，每场战斗限一次。	5
鞘	刀剑武器	提供主动动作【纳刀】：消耗主要行动，进入【纳刀】状态。战斗开始时，获得【纳刀】。 【纳刀】：攻击检定时，骰面升级。持续至攻击一次。	5
链锯切割引擎	兵械操作武器	每回合首次攻击命中并造成伤害时，额外造成 3 点组织损伤。每场战斗开始前，消耗价值 1 源石锭的能量为你的武器供能以激活该效果。	10

结构优化	远程物理武器	武器攻击造成的物理伤害+1 点。	10
优质弹药	远程物理武器	每回合首次武器攻击造成的物理伤害+3 点。	10
蓝屏脉冲	远程物理武器	攻击命中并对机械单位（如无人机）造成伤害时，施加【停顿】	8
瞄准镜	远程物理武器	每回合首次攻击命中被瞄准的目标时，造成的伤害+5 点。瞄准时，能见度上升一个等级。	10
夜视镜	远程物理武器	瞄准时，能见度上升一个等级，且不会因缺少光照而导致能见度下降。	3
涂毒	弩箭或暗器武器	攻击命中并造成伤害时，额外造成 3 点毒性损伤。每次触发该效果时，消耗 1 源石锭。	0
临时握把	暗器武器	可通过【切换武器】，将武器转变为造成物理伤害的近战武器。该武器可被视为依赖短兵技能的处决者武器。	1
下挂刺刀	射击武器	可通过【切换武器】，将武器转变为造成物理伤害的近战武器。该武器可被视为依赖长兵技能的冲锋手武器。	1
激光准直	射击武器	攻击你正前方的目标时，造成的伤害+5 点。	10
投射装置	射击武器	你可以将【投掷物品】的可用范围替换为你的武器攻击范围。	5
架设模式	射击武器	提供主动动作【架设】：消耗快速行动，将该武器从背包中移除，在自身所在战术格生成地形单位“射击点”。 “射击点”：具有 1 生命值，所在战术格内有单位时无法被攻击。角色处在该战术格内时，视为持有某把股面更高一级的射击武器，且能释放【收回】。被摧毁时，将该武器的故障版本收回背包，在本场战斗中无法再作为武器使用。 【收回】：消耗快速行动，将射击点撤除，其对应的射击武器收回背包。	15
再装填组件	铳械	具有 4 点弹容量上限，弹容量大于 0 时才能攻击。攻击时，消耗 1 弹容量并获得 1 移动位。 提供主动动作【再装填】：消耗快速行动，将弹容量补充到上限。	3
扩容弹匣	具有弹容量的武器	弹容量上限+2	10
术能强化单元	施法媒介	武器攻击造成的法术伤害+3 点。	10
法杖加固设计	施法媒介	可通过【切换武器】，将武器转变为造成物理伤害的近战武器。该武器可被视为依赖钝器技能的尖兵武器。	1
法术储存单元 I/II/III	施法媒介	选择一种至多为精英化阶段 0/0/1 的源石技艺，将其储存在施术单元内，至多储存 1/2/2 次。 你能在战斗中释放该技艺（SP 和行动正常消耗），随后将其消耗。在每次长休时，若符合条件，你可以补充已消耗的源石技艺。	10/ 15/ 20
法杖扩展单元	施法媒介	将中坚术师的攻击范围与该武器当前的攻击范围相加（求并集）以作为该武器的新攻击范围。	20

术法分析单元	施法媒介	你可以立即勘察出至多 5 立方米范围内的源石技艺反应或残留，并知晓源石技艺类型，该单元在释放一次后失效，长休后恢复。	10
浮游环绕单元	施法媒介	你的施术单元不需要握在手中依然可以运行，这通常表现为环绕或漂浮在你周围。你的施术单元不再拥有重量负担。	3
术能发射器	施法媒介	你的施术单元武器可以使用【瞄准】。攻击检定时，分别检定施术与射击，取较低值作为检定结果。	15

夜视头盔	防具	你的角色不会因缺少光照而导致能见度下降。	3
隐蔽防具	防具	你将防具隐藏在了常规服饰之下。	5
稳固化	防具	防具设有配重或稳固装置，使得穿戴者重量等级+1。	5
战术绑带	防具	角色可携带的最大投掷物与消耗品数量+1	5
源石防护	防具	免疫低/高/极端浓度的源石环境。	10/ 20/ 30
扫描雷达	防具	提供主动动作【电子侦测】：清除中心 20（距离 2）范围内的所有单位的隐匿与迷彩。每场战斗限一次。	10
捕鳞囊	轻甲或中甲	结束回合时，若本回合未进行攻击，且不处在敌方单位的攻击范围中时，获得【迷彩】，直到你下次攻击。	10
幻影生成装置	轻甲或中甲	首次受到伤害时，在角色所在战术格生成地形单位“幻影”。你获得【魅影】，持续至“幻影”被摧毁。 “幻影”：固定具有 3 点无法恢复的生命值和【魅影】。战斗轮结束时，受到 1 点真实伤害。	15
喷气背包	中甲或重甲	提供主动动作【起飞！】：消耗主要行动，每场战斗限一次，获得【飞行】，持续至下个回合结束。 每场战斗前，为喷气背包填充价值 1 源石锭的燃料以激活该效果。	10
源岩缓冲填料	重甲	战斗开始时，获得 5 点临时元素韧性。每进入一个新的精英化阶段，元素韧性的上限+2。 如果这些元素韧性被消耗，则需要在战斗开始前重新填装价值 1 源石锭的耗材以将元素韧性补充至上限。	10

消耗品与投掷物

消耗品指代一系列运用在战斗中的一次性战术道具，而投掷物则是一类特殊的消耗品。在进入战斗时每个角色都能携带 2 份消耗品与 2 份投掷物，并且每进入一个新的精英化阶段，就可以额外携带 1 份。

大部分的消耗品会提供自带的动作来让角色能够在战斗中正确地使用，而投掷物则统一通过“投掷物品”来使用。

在规则书中，标记了这些消耗品的价格（单位为源石锭），这仅是这些消耗品的相对价值。即使拥有对应的源石锭，玩家也无法在条件不满足的情况下凭空购买对应的消耗品；但另一方面讲，角色即使不消耗源石锭，也可能从游戏流程中因故事的安排而获得对应的消耗品。

消耗品	消耗效果	源石锭
丰蹄能量饮料	提供主动动作【饮用！】：消耗快速行动与该物品，获得 4SP。同类效果每日限一次。	3
紧急活性针剂	提供主动动作【注射！】：消耗快速行动与该物品，获得 8SP。同类效果每日限一次。	6
急救包	进行急救时，消耗该物品以直接提前结束【引导】。	2
绷带	提供主动动作【止血】：若组织损伤爆发，可消耗快速行动与该物品，结束组织损伤爆发，并恢复 X 点 HP。X=角色总等级	1
烫伤膏	提供主动动作【敷药】：若灼燃损伤爆发，可消耗快速行动与该物品，结束灼燃损伤爆发，并恢复 X 点 HP。X=角色总等级	1
解毒药	提供主动动作【解毒】：若毒性损伤爆发，可消耗快速行动与该物品，结束毒性损伤爆发，并恢复 X 点 HP。X=角色总等级	1
干燥粉	提供主动动作【干燥】：若侵蚀损伤爆发，可消耗快速行动与该物品，结束侵蚀损伤爆发，并恢复 X 点 HP。X=角色总等级	1
清洁湿巾	提供主动动作【明目】：若角色【目盲】，可消耗快速行动与该物品，清除之。	1
工程炸药	提供主动动作【工程爆破】：消耗主要行动与该物品，选择前方一格的战术格，摧毁其中的工业或民用级障碍地形，或者对其中的地形单位造成 100 点物理伤害。	3

投掷物	投掷效果	源石 锭
闪光弹	对中心 36（距离 3）范围内所有不背对该道具所在战术格的单位施加【目盲】，持续至其下个回合结束。	3
烟雾弹	在中心 12（阶梯 2）范围内的所有非障碍战术格中生成地形“烟雾”。 “烟雾”：可通行，不透明，非障碍的地形。战斗轮开始两次后被移除。	2
燃烧瓶	在中心 12（阶梯 2）范围内的所有非障碍战术格中生成地形“火焰”。 “火焰”：可通行，透明，非障碍的地形。经过该战术格的单位受到 2 点灼燃损伤，在其中结束回合的单位受到 4 点灼燃损伤。战斗轮开始两次后被移除。	2
高爆手雷	对中心 8（距离 1）范围内的所有单位造成 10 点物理伤害，摧毁其中的民用障碍。每进入一个新的精英化阶段，伤害就+10 点。	3
破片手雷	对中心 8（距离 1）范围内的所有单位造成 5 点物理伤害与 3 点组织损伤。每进入新的一个新的精英化阶段，组织损伤就+2 点。	3
支援气罐	对中心 8（距离 1）范围内的所有单位造成【推击 3】。	5
干冰炸弹	对中心 8（距离 1）范围内的所有单位施加【寒冷】，持续至下个回合结束。	1
震撼弹	对中心 8（距离 1）范围内的所有单位施加【标记】，持续至下个回合结束。	2
电磁脉冲	对中心 20（距离 2）范围内的所有机械单位施加【眩晕】，持续至下个回合结束。	3

4.5 阵营

定义

在一场战斗中，彼此互相态度友好，并为相同的战术目标协同作战的若干个角色会被分配至同一个阵营。召唤物总是会被分配至其持有者的阵营。

每场战斗总是至少涉及两个阵营，并且战斗轮总是会在战斗场地内仅剩下一个阵营的角色处于非濒死状态时自动结束。

这一流程也可以反过来作为任意几个角色是否处于同一阵营的判别标准。**阵营是一个在战斗轮内临时生成的专有名词，与角色实际上的身份、目的和所属都没有直接的关系。**

相关

正常情况下，同一个阵营的各个角色能共享彼此的“可见目标”，既只要目标对阵营内的一个角色来说是可见的，那么其对于阵营内的其他角色也应当是可见的。除此之外，同一阵营内的各个角色都应当是相互可见的。

4.6 控制区阻挡

在《明日方舟》的游戏中，大部分的干员们都能通过“阻挡”来阻碍敌人的前进，以此保护身后的目标点与其他干员。在本规则中，关于“阻挡”的相关概念被我们抽象为了更适用于回合制战棋的“控制区”。

控制区是一个附属于角色的空间范围，指由**近战角色**周边一片由角色阻挡，令人无法随意进出的区域，默认范围如右图所示。由于近战角色本来就只能选取同一高度层的目标进行攻击，控制区的范围自然也仅限于该角色所在的高度层级。

存在以下基本动作，与控制区相关：

阻挡打击：

使用条件：一个单位以与自身朝向不同的方向离开自身的控制区。

效果：对目标进行一次普通攻击，攻击命中后，对其施加“束缚”

阻挡打击的存在，使得**近战角色**能够在**清醒状态**有效地防止敌人越过自己而**触及**后方的单位。

另一方面，当处在控制区内的单位使用**远程攻击**选定了**不在控制区内的目标**时，往往也会受到一些惩罚修正，惩罚的具体内容随控制区的拥有者而变化，在此不一一列举。



上图为默认的近战角色
控制区范围

4.7 杂项术语

骰面升级

骰面升级指本次掷骰时，相关的所有骰子的骰面均+2：如 3d6，在经过一次骰面升级后，就变成了 3d8，而 4d6+2d4，升级后就变成了 4d8+2d6。这种描述方法会被经常地用在需要对检定骰进行修正的时候。

效能骰/辅助骰

在攻击检定中，检定的出目被记为 $XdY + Z$ （其中 X 为技能值，Y 取决于武器，Z 为基础属性）。其中， $XdY + Z$ ，这个掷骰表达式便被称作“效能骰”，而 XdY 则被称作“辅助骰”。

一些需要造成伤害的技艺需要引用效能骰和辅助骰作为攻击的检定用骰，以计算实际造成的伤害。

范围

范围是一个从属于动作的属性，表明**这个动作的执行者可以选择哪些位置的目标来执行这一动作**。

范围可以根据其几何性质分为中心范围与方向范围，前者能够在顺时针的 90°方向上无限次旋转对称，后者不满足。在此我们会提供有关中心范围的图例，而方向范围则需要由对应的动作给出。

根据调用这一范围的动作，又可以分为**攻击范围**与**生效范围**。选取单位或部分战术格作为目标的动作便是“攻击范围”，而选取所有战术格为目标的动作便是生效范围。

朝向

战斗轮中，角色存在朝向。朝向影响许多技能效果，只有正面区域。根据角色的朝向，其他角色攻击该角色时，可以分为：正面攻击，侧面攻击，背面攻击。以下为分辨方式：

当攻击方处于正面区域时，攻击目标视为正面攻击；依此类推。在没有特殊说明时，与攻击目标位于同一战术格，视为处于该角色的正面。

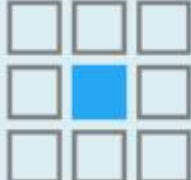
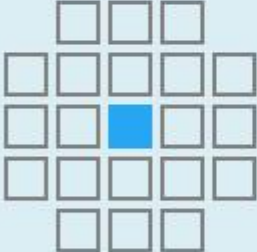
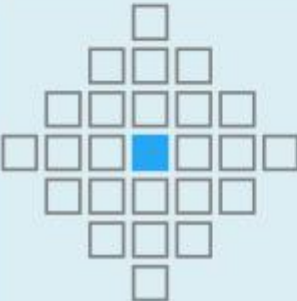
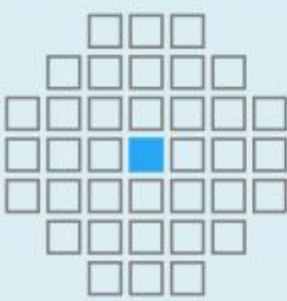
部分攻击或角色可能会拥有一些状态，使得他们被视为为位于角处于角色的背面。特别地，**当角色背面攻击目标时，本次攻击不能被反应**。

本规则书的检定阶段，骰面有且仅有以下几种：d1（不骰），d2（硬币），d4，d6，d8，d10，d12

尽管还有 d20 作为常用的骰子，我们认为，在检定阶段，d12 已经是是玩家所能触及到的极限。通常情况下，无论玩家如何升级自己的骰子，都不会导致骰面比 d12 更高。

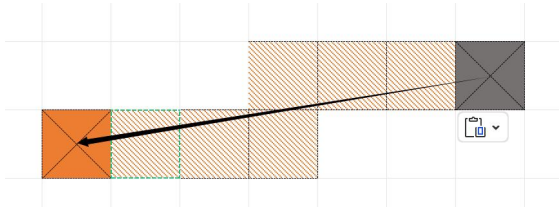


中心范围图例

生效范围			
范围图例	描述1	范围图例	描述
	阶梯1 中心4 <i>“轰隆隆先生”</i> <i>周围四格</i>		距离1 中心8 <i>“剑雨滂沱”</i> <i>中心九宫格</i>
	阶梯2 中心12 <i>“剑雨”</i>		距离2 中心20 <i>“药物配置”</i>
	阶梯3 中心24 <i>“火山”</i>		距离3 中心36 <i>“（暂无）”</i>

直线范围定义

一部分动作会调用一种名为“一整条直线”的范围，或是具有类似于“贯穿”的描述。这类范围应当这样理解：将动作的执行者与目标各自所在的战术格中心用一条线段连接起来，该线段所经过的所有战术格都视为其生效范围，不含战术格边界，判定方式(见下图)。



5.进阶机制

除去从属于角色的各种参数以外，还有许多单位、战术格、动作之间发生的复杂交互必须进行特殊处理，如掩体、潜行、突袭等概念。

这些规则被视为基本规则的进阶，**通常情况下被视为是可选的**，但当部分角色构筑需要援引这些规则来为他们获取获得骰面升级（例如伏击客与潜行），或者战斗轮的在设计上出现一些特殊的需求（例如黑暗环境下较近的视距），这些规则就变得尤为重要了。

5.1 与地形的基本交互

交互属性

单位在执行三种特定的基本动作时，将会与地形发生直接的交互，它们分别是：**选取对象、攻击、移动**。根据这三种动作与地形的交互情况，可以分出地形的三种**交互属性：透明性、障碍性、可通行性**。一般地，这些交互属性仅对与其处于同一高度的单位生效，随后，我们会分别通过**视野规则、障碍规则**和**移动规则**来讲解它们相互之间的互动方法。

视野

视野指的是角色可见的空间范围，用更准确的说法来阐释，即“**处在这些战术格内的单位和战术格能被角色选取**，那么这些战术格加在一起就是**视野**”。

在绝大多数情况下，每个单位是通过**目视**来获取视野的。通过目视来获取视野的方法被称为“**视线判定**”，具体来说即：

如果至少**存在一条线段**，能够从**单位的所在战术格**，连接到**目标格中（均不含边界）**，同时**途中不经过任何不透明的地形**，那么目标格就处在这个单位的视野内，而这条线段就是角色的**视线**。

透明性决定了正常单位的**视线**能否通过该战术格。通常来说，每个地形都具有“透明性”，用于决定这个战术格是“透明”还是“不透明”的。特别地，对于一些处在战术格边界上的地形，自然也有透明性可供判断。

可视性

对于一名角色而言，战场上的其余所有单位都被隐性地划分为了两个类型——**可视**，与**不可视**。一般的，我们认为位于一名角色视野范围内的单位便是对其可视的单位，而角色也仅能选取可视单位为目标。但在实际战斗中，一个单位是否可视可能需要更为复杂的处理。

角色能够通过雷达扫描、听声辨位、同伴的指挥等获得某个单位的**可视性**——即使这个单位处于角色的视野之外，而单位也能够通过光学迷彩、潜伏、催眠等方式令自身“不可视”。在战斗中，这些特殊的判定方式可能会引起冲突，而对其优先级的裁定则由 SN 决定。

需要说明的是，与地形的具体交互规则是“可选启用”的，是因为我们认为在大部分情况下，**游戏参与者们的直觉就能解决与地形的交互问题**。譬如，是否能够隔着墙壁发动攻击，是否能够看到玻璃窗外的角色……一般情况下，即使不了解这些规则，游戏也能够正常运行。然而，**可选启用并不意味着这些规则关闭的情况下，上述的问题的答案就都是“可行”**。可选启用的意思是说，这些细则仅在发生相关争议的情况下，用于帮助 SN 进行裁断。

直接连线是视线判定中最简单的情况，实际上是依赖于人类对光学的直觉。

如果地图中出现了类似于反射镜，摄像头等特殊地形，也应当用光学原理对本规则进行拓展延伸后处理。

若 SN 没有特别说明，场上的所有友方单位均默认为可视单位。

“**隐匿**”状态的基础效果便是使角色无法被“发现”，即不会因处于某单位的视野范围内而对其可视。然而，对于不同形式的隐匿手段，其在什么环境下能够生效，又能够被哪些能力所破解，则需要根据实际情况由 SN 自行判断。

能见度

通常情况下，角色的视线长度可以是任意长的。但当战场足够巨大，或者改战斗场景中存在诸多影响角色视线的因素时，能见度规则就将发挥作用，用于限制视线的长度。规则书划分了五种不同的能见度等级（和气象上的能见度并不相同，这里采取了这一词汇的字面意思）：

优良：此阶段通常视为环境中空气洁净，能见度良好，目标物细节清晰可见。角色的能见度视为无限，但若地图到达到一定程度大小，则在无障碍物的情况下，角色的能见度可达到至多 10km。

普通：此阶段的环境中颗粒物浓度适中，能见度较不清晰，目标物细节的察觉受阻。**角色的能见度视为 300m**，这通常意味着角色无法察觉战斗外的情况，或者对一个城市其他区域发生的事情难以发觉。

障碍：此阶段的环境，颗粒物浓度高，能见度不清晰，无法确切察觉目标物的细节。**角色的能见度视为 60m**。这通常意味着大雨天气，日暮时分。

重度障碍：此阶段环境颗粒物浓度极高，能见度极度不清晰，目标物极有可能丢失能见度。**角色的能见度视为 12m（8 个战术格）**。此阶段通常是夜间无光的情况，或者城市中极为重度的雾霾。

目盲：环境通常无法达到此阶段，但一切情况可以做到，例如强光，失明，突然进入黑暗环境，烟雾弹等。**角色的能见度为 0m（0 个战术格）**。

能见度通常由两种情况决定：个体的视距和环境的具体情况，这意味着，即使同一个视野等级，也会因为生成原因的不同导致不同的情况——若是因为雾霾而导致的“重度障碍”，则即使打起手电筒也无法扩大视野；而无光的夜间环境，手电筒一定可以对当前的视野环境有所缓和。

通常来说，当能见度等级达到重度障碍左右，就会对战斗造成影响，不论是 SN 还是 PL，都应该在战斗内注意；同时，此阶段开始，能见度的划分也不应如此死板，若有需求，能见度为 8m（6 个战术格），3m（2 个战术格）也都是可以的。

障碍

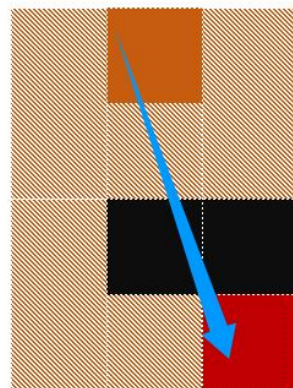
一个战术格中是否拥有诸如墙面，山崖等地形结构，决定了该战术格是否会阻碍途径此战术格的攻击。地形的这种性质就被称为其**障碍性**。

任何单位在进行攻击时，都无法选择一个“被障碍物所阻隔的”单位为目标，除非其通过某些方式无视了障碍性。（譬如说，远程非弹道攻击，或是拥有“**穿透**”效果的攻击能够在索敌时无视障碍性的限制。）

判断两个单位之间是否被障碍物所阻隔，方法和“视线判定”是类似的，只不过这时的“视线”就会被替换为“弹道”（对于近战攻击来说就是武器通过的路径）。**在进行攻击时，就需要找到至少一条连接两个战术格的线段作为弹道**，否则即使目标处在攻击范围内，攻击也无法进行（如右图所示，橙色单位因黑色障碍而无法攻击红色目标）。

此外，还有一些特殊的攻击方式可能避免受障碍阻挡。如炮弹类的范围攻击在进行攻击时，其伤害来源格并不是发起攻击的单位所在格，而是其落点的目标格。另一方面，某些攻击的弹道本身是可以“拐弯”的，因而也可能将弹道从线段而转变为其他连接方式进行处理。

这些特殊性质并不会写明于对应攻击的效果内，在实战中需要 SN 自行判断其是否需要生效。



移动

距离与位移

与视野和障碍不同的是，视野规则和障碍规则中用于进行判定的线段长度大多数时候都是不重要的，而距离则相反，它决定了角色试图进行移动时能够途经的范围。然而，总是进行线段的长度计算是很繁复的，因而我们采用了一种特殊方法，以移动位作为角色移动能力的量化表现，而**通过在两个战术格之间移动所需的移动位来计算两个战术格之间的“距离”**。

当我们需要判定**两个战术格之间的距离**时，实际上说的是“不考虑可通行性，在这**两个战术格之间进行移动所需的最小移动位**（再乘以战术格的边长，默认是 2M）。”在大部分情况下，这个结果和勾股定理计算后四舍五入得到的结果是相同的。在能见度规则上，就可以使用这一方式来判断两个战术格之间的距离。

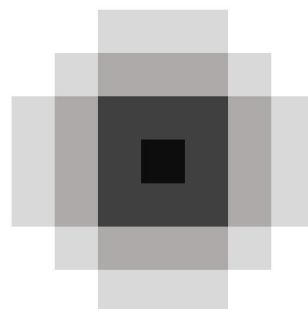
位移则是角色移动时具体的判定过程，就如同奔跑是由无数次迈步组成的一般，角色在战斗中的移动则是由进行多次位移判定所组合而成的。当角色因各种动作（最为常见的是**移动**，其同时也作为一个基础的战术动作所存在）而向目标格进行位移时，便需要依照以下规则进行判断。

位移的规则是：判定目标格是否是不可通行的战术格，而后判定移动到此战术格时是否会触发其他单位的反应效果与地块效果，若本次位移未因上述影响而中断，则角色将移动至目标格。而**当位移因任何可能的原因中断时，角色将停留在本次位移开始时所在的战术格**。

可通行性

实际的移动过程和距离的判定过程有差异，这主要是因为地形在可通行性上有所不同。**可通行性**决定了正常单位能否通过移动等方式移动至，或是移动经过该战术格，一般仅有“可通行”与“不可通行”两种情况，并且该要素仅对与战术格高度相同的单位生效。如一颗石柱为不可通行地形，此时它对地面单位而言是不可通过的，但高台单位若要跳过这颗石柱抵达另一高台，则不会受其影响。

任何单位在进行**移动**时都**无法选取一个不可通行的战术格为目标格**，在进行位移时，若目标格为不可通行的战术格，将会立刻中断位移。而在向斜向战术格位移时，则需要判定自身所在格与目标格的**夹角范围内是否存在不可通行战术格**（如右图所示）。单位 A 试图向斜向战术格位移，右下角显然被不可通行战术格所封死，因此无法位移，而对于左下角与右上角，因移动路径途经了这些不可通行战术格的边界，因此也无法直接向目标格位移，此时单位 A 仅能向左上角位移。普遍的，**当移动路径中途径了不可通行战术格的边界时，这条移动路径便无法成立**。但在实际环境中则需要 SN 加以判断，如一个不可通行战术格的实质为圆形立柱，角色便能够试图无视其边界进行位移。



图示内容为距离为 0/1/2/3 的战术格。

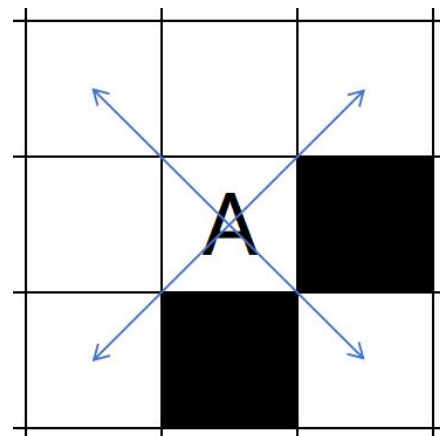
实际上，中心 8 即距离 1，中心 20 即距离 2，中心 36 即距离 3；

中心 4，中心 12，中心 24 则被称为阶梯 1，阶梯 2 和阶梯 3

某些单位可能有方法在对于正常单位而言不可通行的战术格上移动。当出现此类情况时，就需要在对应的地形上附加地形效果，以标明哪些单位能够无视此地形的不可通行性。如下例所示：

【“黑雪”】：“**坍塌体**”单位可无视其不可通行性。

然而，当此战术格内存在了复数个不可通行地形时，仅无视其中的某个地形是毫无作用的，单位必须将这些不可通行地形全部无视或是摧毁，才能够于此战术格内正常进行移动。



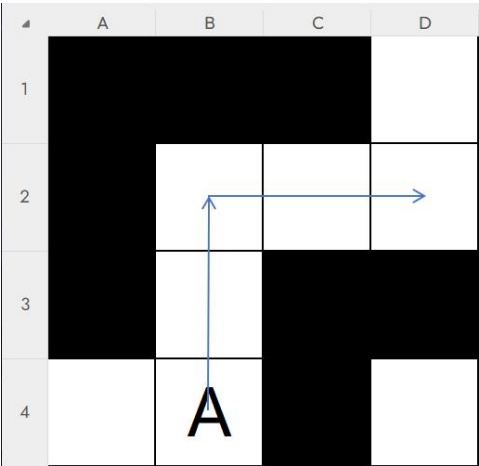
移动路径

以上所述的位移过程均针对角色向自身周围的战术格位移，但在实际游戏中，角色可能会在一次移动中跨越多个战术格，此时就需要考虑本次移动的移动路径。

当角色指定了一次移动的目标格时，就需要给出一条可行且合理的移动路径。**移动路径便是一条起点为角色所在格，终点为目标格，且不穿过任何不可通行战术格的路线**（如右图所示），而依据移动方式的不同，移动路径的表现也可能不同（如对于跳跃而言，其显然只能是一道直线，但对于冲锋而言，小幅度的偏移则是可以接受的，具体的评判由SN根据实际情况决定）。而当SN**确认该移动路径可行之后，角色便视为依据此路径进行了多次递进的、目标格与角色相邻且处于移动路径上的位移**（但这个过程一般会被省略，除非在路径中存在特殊的地形效果，或是进入其他单位的控制区与警戒范围内），直至角色抵达目标格，或是位移的过程被中断。一般地，**角色在位移结束或是被中断前无法主动执行任何其他动作**。

可以将移动路径理解为角色多次位移的叠加组合，因此也能在需要时将其拆分为相互独立的动作，但在移动时，一旦中途停止便无法继续之后的位移。

	透明	障碍	通行
地面	√	×	√
路障	√	×	×
烟雾	×	×	√
玻璃	√	√	×
墙壁	×	√	×
防护术式	√	√	√
法术盾牌	×	√	√
喷烟路障	×	×	×



如上图所示，单位 A 试图连续进行 4 次位移以到达目标格，在没有外界干扰的环境下，因移动路径可行，所以单位 A 便无需过多判定，直接便能移动至目标格。但事实上，单位 A 先进行一次目标格为（3，A）的位移，而后在本次位移成功后，再进行一次目标格为（2，B）的位移……以此类推，进行了四次成功的位移后，才最终移动至战术格（2，D）。这个判定流程繁琐并且能够简化，因此在大部分游戏中并不需要考虑，但若战场中存在较为复杂的地形环境，或是敌人拥有特殊的反制能力，SN 与 PL 便不得不考虑长途移动所隐含的风险了。

5.2 掩体

掩体的定义

掩体是一种特殊的地形效果，能够使单位减轻或是完全免疫来自于掩体保护之外的攻击。拥有此性质的战术格便被称为掩体战术格。部分单位也可能于自身所在的战术格中创造某些地形以创造掩体，或是通过技艺的效果将其所在的战术格变为掩体战术格。事实上，掩体均归属于某个地形或是单位之下，而当该地形被破坏/该单位无法维持技艺时，掩体便会失效。

对战术格而言，掩体的效果来自于其中的某个地形，而更高级的掩体将覆盖低级的掩体。如，当战术格（X，Y）内同时存在全身掩体地形【石墙】与半身掩体地形【半身墙】时，该战术格就将仅保留最高级的“全身掩体”，而当地形【石墙】被摧毁时，则降级至“半身掩体”，以此类推，当二者均被摧毁时，该战术格就回到了基础的“无掩体”状态。

生效区域划分

若以某个单位为中心的九宫格范围内存在掩体战术格时，掩体规则就会对此单位生效。**掩体与单位在方位上存在两种关系：相邻与斜角。**

处于以某单位为中心的4范围内的掩体，被视为与此单位相邻的掩体，即相邻掩体。**该掩体的生效区域，便等同于单位面向该掩体时的正面区域。**

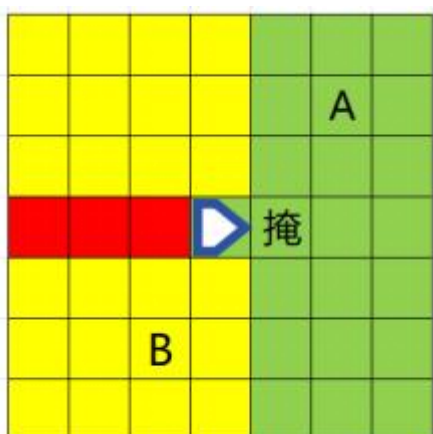
处于以某单位为中心的九宫格范围内，且不属于相邻掩体的掩体，被视为与此单位呈斜角的掩体，即斜角掩体。**该掩体的生效区域便是该斜角方向内的所有战术格。**

作为一个广泛存在于战斗之中的地形效果，掩体能够被多种地形调用。其地形效果大致如下列格式所述：

【全身掩体】：该战术格为全身掩体战术格。

【半身掩体】：该战术格为半身掩体战术格。

此外，若 SN 需要针对此地形效果作进一步的扩展（如创造仅对某一侧生效的单向性掩体），则能够参考上文自行编写对应的地形效果条目。



(1).相邻掩体演示图（图片中心为示例单位）
图中绿色区域为相邻掩体生效区域



(2).斜角掩体演示图（图片中心为示例单位）
图中四角区域分别为对应方向的斜角掩体生效区域

全身掩体与半身掩体

根据掩体效果的不同，又能够将其划分为**全身掩体**与**半身掩体**两种类型。

当一个单位被全身掩体所保护，其生效区域内的单位便会受到全身掩体效果的影响：**无法选择其为目标进行近战攻击或远程攻击**。

当一个单位被半身掩体所保护，其生效区域内的单位便会受到半身掩体效果的影响：选择其为目标**进行远程攻击时**，攻击检定将获得**骰面降级**。

掩体对近距离战斗的影响

当攻击双方都处于同一个掩体的保护之下，即均处于同一个掩体的生效区域内进行近距离战斗时，就需要对掩体的影响效果做出一些补充。



当单位 A 处于一个掩体的周围时，若攻击者/受击者同样处于掩体的保护范围内，并且能够直接接触到单位 A，则此时双方均不会受该掩体所影响，否则，双方都将受该掩体保护。如上图所示，阴影区域便是能够直接接触到单位 A 的范围。

高度的掩体性质

高度本身就是一种战斗优势，掌握了制高点便意味着掌握了战斗的主动权，这体现在高度的掩体性质上。

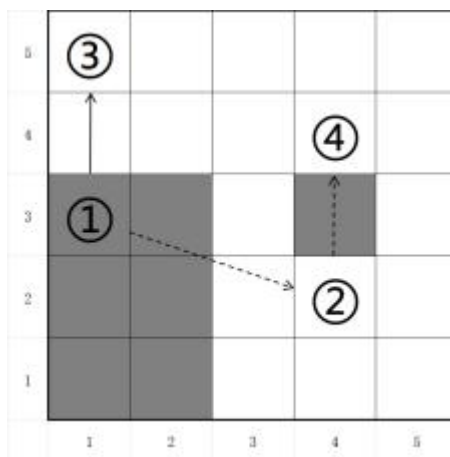
高度掩体的基础规则是：**任何单位均会将所有高于自身高度的战术格视为全身掩体（如地面单位会将高台战术格视为一个全身掩体）**。当发起攻击者与其目标存在高度差时，更为复杂的判定方式就会生效，具体的判定如下所示：

攻击路径中若存在“与较高处单位高度相同的”战术格，则此战术格将被双方视为全身掩体。

低处单位向高处单位进行攻击时，高处单位被视为位于半身掩体后。

这两条规则决定了高台本身也是一种特殊的掩体，并且地面单位在向高台单位进攻时先天便拥有劣势。

显然，掩体的物理性质与作用表现实际上与障碍类似，掩体在实质上便是一个单向的，能够被利用的障碍物。因此拥有“**穿透**”能力的攻击也能够无视掩体效果的影响。



如上图所示，处于高台的单位①在试图向处于地面的单位②与单位③发起攻击时，针对单位②的攻击无法正常发起，因为攻击路径中的高台成为了双方的全身掩体。而针对单位③的攻击则能够正常进行。此外，当单位②试图向单位④发起攻击时，因基础规则决定二者会将之间的高台战术格视为全身掩体，因此无法进行。

6.战术动作一览

本小节介绍了经常被角色们使用的各种战术动作，并根据其所消耗的资源进行了分类，分为快速动作、主要动作、反应、其他动作。

一般地，下述的所有动作对于任意的玩家角色都是允许执行的，即每个 PC 的可执行动作中包含这些所有内容。

然而，对于非玩家角色来说，一些智能较低的非人类角色（例如源石虫或海嗣）可能并不具备执行某些特定动作的生理条件。当这样的情况发生时，需要 SN 灵活地进行判断。

6.1 主动动作

这一节中提及的所有动作，均只能在自己的回合内执行。

动作表列

普通攻击

- 目标范围：武器攻击范围
- 生效范围：武器生效范围
- 消耗：1 主要行动
- 效果：指定单位，攻击一次，造成一个效能骰的武器默认类型伤害。

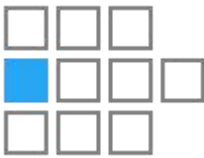
轻击

- 目标范围：武器攻击范围
- 生效范围：武器生效范围
- 消耗：1 主要行动
- 效果：指定单位，攻击一次，不造成伤害，但触发这次攻击的附加效果。

理论上，轻击时也会正常地进行一次攻击检定，若攻击检定的结果低于 DC，这次攻击应被视为“未命中”，各种附加效果也都不生效。然而，由于在某些时候，轻击未命中的可能性是微乎其微的。这时，省略轻击的攻击检定也是可以接受的。

投掷物品

- 目标范围：如右图
- 生效范围：取决于投掷物
- 释放需求：携带了对应的投掷物
- 消耗：1 快速行动
- 效果：指定一个战术格，基于该战术格触发投掷物所具有的对对应效果。



警戒

- 消耗：1 主要行动
- 效果：直到角色的下回合开始，若有角色移动，且移动前位于角色的武器攻击范围内，则角色立即在该角色移动前对其进行一次普通攻击。同一次警戒期间，对每个单位只能触发一次。

瞄准

消耗：1 主要行动

效果：指定视野范围内的一名目标，施加“被瞄准”。

“被瞄准”：施加者可指定该单位作为远程攻击的目标，在该单位离开施加者的视野，或进入掩体；施加者受到攻击，主动更换目标或移动后解除。

切换武器

效果：改变自己所持有的武器。包括武器的变形，弹药种类的切换，以及交换背包中和自己所持有的武器。

移动预备

消耗：1 快速行动

效果：获得 3 个移动位。

转向

使用条件：进行了移动预备，或执行了某个消耗了主要行动的动作的之前或之后，尚未进行另一个新的动作时。

效果：改变自己的朝向，进而改变自己的攻击范围。

移动

消耗：1 移动位

效果：选择九宫格范围内的一个战术格为目标格，向目标格位移。特别地，若选择了一个斜向战术格为目标格，本回合内第二次（或之后的偶数次）选择相同方向的战术格为目标格时消耗的移动位+1。

突袭

适用条件：绝大多数情况下，仅能通过技艺释放该动作。

消耗：视技艺本身决定

效果：进行移动，但并不会被其他阵营的单位视为移动，进而可以无视敌方单位的控制区和警戒效果。

潜行的环境：当 SN 认为你可以进行潜行时，你需要进行一次潜行检定。此后，直到你主动脱离潜行或被人发现为止，该检定的值会成为一个固定值。任何想要搜寻你的单位，将会用侦查检定的检定值与该固定值进行对抗。

可以进行潜行的情况包括：处于黑暗之中，处于所有敌人的视野之外，使用某些源石技艺等。

你不能在敌人的视野之内进行潜行，也不能在潜行中发出剧烈的声响或进行攻击，否则会立刻解除潜行，因为这也被视为“破坏了用于潜行的环境”。

环境复杂度：通常来说，环境复杂度的影响因素是现场的可见度，遮挡物的分布情况等，但若对方是通过潜行动作来获得的隐匿，则进行侦测时的环境复杂度可被对方的潜行检定结果替换。

跳跃

消耗：1 快速行动

效果：选择中心 20 范围内的一个高度不高于自身的战术格为目标格，进行一次难度基于环境复杂度的身法检定，若成功，则向目标格位移且无视移动路径中的地形效果，若这一动作使自身受到摔落伤害，将伤害值减半；若失败，则由 SN 决定发生了什么（不好的事）。

攀援

消耗：1 快速行动

效果：选择中心 8 范围内的一个高台战术格，进行一次难度基于环境复杂度的身法检定，若成功，则向目标格位移；若失败，则由 SN 决定发生了什么（不好的事）。

潜行

消耗：1 主要行动

效果：进行一次潜行检定，如果环境允许，获得状态“隐匿”。

侦测

消耗：1 快速行动

效果：进行一次检定难度基于环境复杂度的觉察或调查检定，若成功，移除在你视野范围内的所有单位的“隐匿”与“迷彩”。

急救

消耗：1 主要行动

效果：指定身前一格的一个角色，【引导】至自身下一个回合结束。【引导】完成时，清除其“濒死”，恢复其等同于生命值上限*20%的当前 HP。

6.2 反应动作

这一节中提及的所有动作，不仅能在自己的回合内，而且还能在自己的回合外执行。

动作表列

完全闪避

使用条件：受到攻击。

消耗：1 主要行动

效果：使用一个敏捷检定与攻击方的伤害对抗；若对抗成功，则抵消本次攻击。

完全格挡/招架

使用条件：受到攻击

消耗：1 主要行动

效果：使用一个格斗检定与攻击方的伤害对抗；若对抗成功，则抵消本次攻击。

阻挡打击

使用条件：一个单位以与自身朝向不同的方向离开自身的控制区。

效果：对该角色进行一次普通攻击。对目标进行一次普通攻击，攻击命中后，对其施加“束缚”以使其无法离开控制区，持续至该目标回合结束一次。

重振

使用条件：自身处于“濒死”，且受到了生命值回复效果时。

消耗：1 耐力

效果：清除“濒死”，并使自身的生命值改为等同于本次生命值回复值。

7.状态总表

此处记录了在**战斗过程**中涉及的一系列**通用状态**。对于仅被单个技能调用，或者调用于战斗外的状态，在此节不作收录，请参阅造成该状态的特定技能。

7.1 正面状态

状态名称	状态效果
伤害强化 X	攻击的最终伤害+X。
精准	无视目标的动作：【完全闪避】。
魅影	进行动作：【完全闪避】时，不再消耗行动。
嘲讽	被嘲讽的角色应当攻击的目标，没有实际意义。
被嘲讽	攻击没有【嘲讽】的目标时，造成的最终伤害降低 50%
迅捷	下一轮最先行动。多个角色存在迅捷时，按常规先攻规则排位。
护盾 X	抵消受到的攻击，生效后 X-1，X 为 0 时终止该状态。
屏障 X	获得 X 点临时 HP，X 为 0 时终止该状态。
隐匿	只能在合适的环境下（如黑暗处）生效。在其他人的眼中不可见，不可被其他人选取为目标。
迷彩	在任何环境下都可生效，在其他人的眼中不可见，不可被其他人选取为目标。
抵抗	无效被施加的状态，由被施加者选择是否生效。
元素屏障 X	获得 X 点临时元素韧性。
暴击	攻击时，全部造成伤害的骰子的投掷结果被固定为最大值。
免疫	不受任何外界效果影响。
穿透	攻击无视掩体效果。
亲和	受到治疗时，治疗来源的效能骰获得骰面升级。

7.2 负面状态

状态名称	状态效果
脆弱 X	受到的伤害+X
失能	无法执行任何动作。
标记	无效果，但同时被视为【停顿】，【震颤】，【寒冷】，【困顿】。如果触发了“再次被施加”的相关效果，该状态被清除。
寒冷	消耗主要行动或快速行动时，需要额外消耗一个快速行动。当拥有“寒冷”时再次被施加“寒冷”，改为“冻结”。
冻结	失能，物理抗性+10，受到的法术伤害增加一个来自攻击者的辅助骰。受到伤害后，解除本效果。
震慑	无法在回合外执行任何动作。当拥有“震慑”时再次被施加“震慑”，改为“眩晕”。
眩晕	失能。
停顿	动作：【移动预备】获得的移动位-2；当拥有“停顿”时再次被施加“停顿”，改为“束缚”。
束缚	无法获得移动位，不可进行主动移动。
困顿	执行一次动作时，有 50%的概率仍消耗资源但不执行动作。当拥有“震慑”时再次被施加“震慑”，改为“睡眠”。
睡眠	失能，状态解除时，失去快速行动。受到攻击后，解除本效果。
失重 X	重量降低 X；若重量因此低于 0，获得浮空。
浮空	所在高度层+1，无法移动，重量变为 0。
沉默	无法释放技艺
战栗	无法进行动作：【攻击】
禁疗	受到的生命值恢复效果失效。
迟缓	将你在下一轮次的回合置于该轮次的末尾，与“迅捷”相抵消。生效一次后，结束状态。
流血	每主动移动一次，失去当前 10%的 HP。
恐惧	当周围 8 格没有友方单位，无法消耗主要行动。
目盲	无法选中除自己以外的目标。

7.3 特殊状态

状态名称	状态效果
飞行	在自己的每个回合内，可以改变自己的所处高度一层而不受地形限制。
引导	进行任意动作时，将该状态来源的技艺终止，并结束此状态。
失衡	当单位以并非来源于自身的效果而被迫移动期间，视为具有该状态。

7.4 元素损伤

损伤名称	效果
凋亡损伤爆发	立即造成两次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害，并施加【迟缓】。失去 3SP，若没有 SP 可以失去，改为额外造成一次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害。 元素损伤爆发期持续至该角色的回合开始 1 次。
组织损伤爆发	立即造成三次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害，并施加【迟缓】。 元素损伤爆发期持续至该角色的回合开始 1 次。
毒性损伤爆发	立即造成两次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害，并施加【迟缓】。 元素损伤爆发期间，【禁疗】，持续至该角色回合开始 1 次。
侵蚀损伤爆发	立即造成两次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害，并施加【迟缓】。 元素损伤爆发期间，受物理伤害增加一个来自攻击者的辅助骰，持续至该角色回合开始 1 次。
灼燃损伤爆发	立即造成两次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害，并施加【迟缓】。 元素损伤爆发期间，受法术伤害增加一个来自攻击者的辅助骰，持续至该角色回合开始 1 次。
神经损伤爆发	立即造成一次等同于损伤施加者辅助骰的真实伤害，并施加【迟缓】。 元素损伤爆发期间，【眩晕】，持续至该角色回合开始 1 次。

7.5 常用地块一览

地块名称	地块效果
地面	可通行，透明，非障碍，高度 0。
高台/陷坑	不可通行，不透明，障碍。高度 1。
楼梯	不可通行，不透明，障碍。高度 1。 具有朝向，可通过该地形，通过移动从高度 0 到达高度 1。
梯子	不可通行，透明，障碍，高度 X。 需依附于具有高度的其他地形存在，具有朝向，可通过该地形，消耗 2 移动位/高度到达高度 X 的位置。
草丛	可通行，不透明，非障碍，高度 0。 在该地形内的单位获得【隐匿】。
临时障碍	不可通行，不透明，障碍，高度 0。 该地形在遭受一次任意攻击后，即可被破坏。
桥梁	可通行，不透明，非障碍，高度 X。 该地形所在的战术格，可使低于其所在高度的单位自由通行。
墙壁	可通行，不透明，障碍，高度 0。 该地形不占据整个战术格，只占据其中的一个方向。



Chapter .5th

角色技艺

CHARACTER ARTS



绚丽而强大的技能是《明日方舟》内的诸多角色的核心记忆点,这既包括了源石技艺,也包括了战斗技艺。而我们也希望你的角色能够在激烈的战斗中,集中地展示自己的力量。



“源石技艺即是人类的意识通过施术单元,对外部世界的物质施加影响。

施术单元接收并编码施术者的神经活动,向外部释放不同形式的能量,该能量将传递至其余物理系统。作用对象大到某个具体的物体,小到构成物质的基本粒子,最终令目标物质产生与施术者意愿相符的效果。”

——洛肯·威廉姆斯

本章节将会介绍战斗技能,确切地说战斗技艺是如何被角色们获取与施展的,同时也提供了丰富的资源表格来供你的角色选择,或作为原创技能的数值参照。

1.概述

角色技艺分为源石技艺和战斗技艺，属于一种应用于战斗或生活中的特殊技巧。源石技艺由角色开卡时自选的法术流派决定，战斗技艺则由角色选择的战斗职业决定。两者都会随着等级的提升学到更多，效果更好。具体概念见后文。

1.1 内容与分类

如上文所说，角色技艺存在源石技艺和战斗技艺。

源石技艺和战斗技艺通常只存在来源上的区别，在实际表现上并无差别。释放这些技艺通常需要消耗行动，SP 甚至耐力，具体需要消耗的资源见技艺本身。

特殊的，角色必须要手持一个施法媒介才能释放源石技艺，对于感染者也可以直接使用体内的施法媒介施法，具体机制见感染者这一部分。

当然，由于来源不同，SN 可以在扮演角度判断外界效果对技艺的影响，如认定一个极其虚弱的人无法使用战斗技艺。

1.2 获取与遗忘

技艺的获取和遗忘在职业天赋中也会阐明，但每一个技艺的获取同样是有规律可循的。

每个阶段 1 级时，可以学习 3 个新技艺；2,4 级时，各可以学习 1 个新技艺。一般来说，精 0 角色仅能学习精 0 阶段的技艺，以此类推。

每个阶段 4 级时，可以遗忘一个旧有的技艺，并学习一个新的技艺，但模组阶段的技艺不允许以此法遗忘。

玩家在 20 级后（不包括 20 级），每升 1 级，都可以遗忘一个旧的技艺，并学习一个新的技艺，这也包括模组阶段的技艺。

1.3 分支与法术

角色在建卡时就需要确认自身的分支和法术流派。通常来说，一名角色仅能有一个分支和一个法术流派。（若角色需要有多个分支，可见特质：异格者）

角色学习战斗技艺时，仅能学习自己分支的战斗技艺，通常等级足够即可学习。

角色学习源石技艺则相对特殊：角色需要具有正确的分支，且源石技艺适应性足够才可以学习对应阶段的法术。

具体来说，分支会存在以下天赋：“解锁精 0 阶段的源石技艺”（或类似说法），这意味着角色可以学习对应阶段的源石技艺。

但同时，角色的**源石技艺适应性**需要达到指定值才能学习源石技艺，精 0 需要 2 适应性，精 1 需要 4 适应性，精 2 需要 6 适应性，模组需要 8 适应性。

1.4 技艺扩展包

即使是同一流派的战士，也会延伸出多种完全不同的战术模式。规则书中提供的技艺是“最标准的情况下角色会学会的技艺”，本规则书将其称之为“简单模式”。

如果读者对自己的角色有更高一级的要求，或是希望更深度的定义自己的角色，亦或是寻找更加强大的角色构成，均可以尝试使用标准模式进行技艺构筑。

在标准模式下，绝大多数源石技艺或战斗技艺，均由一个“核心”和一个“释放方式”构成，核心决定这个技艺的具体效果，释放方式决定这个技艺的释放范围和生效范围。

有时，释放方式也会对核心效果修正，例如：一个释放方式可以群体性的对目标施加影响，作为代价，具体的效果就会下降。你可以翻到任意一个职业的标准模式技艺部分，看到类似于下图格式的内容（实际内容可能有所美化，但格式大体一致）：

上述内容中，左边的核心和右边的释放方式同属于“游玩用攻击”技艺组。只有处于同一个技艺组的核心和释放方式能够互相组合。

设我需要学习一个技艺，则我选择一个左边的核心和一个右边的释放方式，将其组合成一个技艺，并为其命名，填入我的角色卡中。

如：我选择左边的“攻击”核心和右边的“群体”释放方式，将其组合得到一个技艺，我将其命名为“龙炎冲”，则我可以得到这样一个技艺：并将其填入对应位置。 请注意：技艺虽然在学习时需要用核心和释放方式组合，但实战时并不能拆开来使用。例如：

无畏者技艺组

组名：游玩用攻击
学习要求要求：精英化 0 阶段

核心				释放方式			
核心	攻击	消耗	主要行动	释放方式	单体	生效范围	武器释放范围
技能	武器依赖技能			释放范围	武器释放范围		
效果	对目标造成一个效能般的物理伤害。			效果	无		
核心	绞杀	消耗	主要行动	释放方式	群体	生效范围	武器释放范围
技能	武器依赖技能			释放范围	武器释放范围		
效果	对目标造成 10 点组织损伤。			效果	造成的最终伤害和元素损伤降低至 50%，向下取整。		

技艺名称	行动消耗	技力消耗	释放范围	生效范围	技艺效果
龙炎冲	主要行动	0		释放范围内全体	对目标造成一个效能般的物理伤害。 造成的最终伤害和元素损伤降低至 50%，向下取整。

我如上述一般组合出“龙炎冲”，然后我又将核心“绞杀”和释放方式“单体”组合成“武神枪”。在实战中，我并不能将龙炎冲和武神枪拆开，把核心“绞杀”和释放方式“群体”单独拿出来打出一个群体的绞杀。

为了避免规则书篇幅过大，有关技艺的内容，请到另外的单独文件中查询。