

入门版

宝可梦：羁绊

TRPG



写在最前面：作者的话

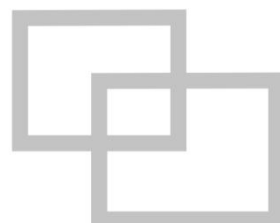


“跑团”，桌面角色扮演游戏（TRPG）的俗称。在这个游戏里，身为主持你可以演绎一段故事。身为玩家你可以扮演自己喜爱的人设。对于我来说这种扮演的乐趣是跑团给我的最宝贵的东西。

作为一个看着宝可梦动画长大，被各种改版游戏陪伴的孩子，没能有一款规则去还原我心中的宝可梦世界，这无疑是遗憾的。所以我便写下了这本规则书。我希望能为大家带去一个更还原游戏与动漫，更加简单与快乐的宝可梦跑团。

从我第一次写规则开始算，到 1.3 版本——这个标志着正式、完善、与新开始的版本——有着四年的时间。非常感谢在这期间陪着我一起完成的各位编写组成员，与游玩这个规则的各位玩家，你们才是我完成这本规则书的最大动力。

这期间发生了许多事情，也收获了许多成长，就像我们规则的主题一样经历了一场旅行。希望大家在游玩过程中能够开心，这是跑团游戏最终的目的。

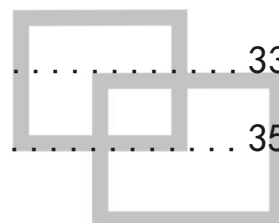




目录



第一章：规则简述	4
第一节：宝可梦世界	4
第二节：游戏介绍	4
第三节：检定规则	7
第四节：游戏场景	9
第五节：旅程与周期	11
第六节：其他重要规则	11
第二章：训练家角色	13
第一节：创建训练家	13
第二节：风格与方向	13
第三节：基础能力值	15
第四节：技能能力值	16
第五节：资金与背包	20
第六节：旅行收获	22
第三章：宝可梦角色	25
第一节：创建宝可梦角色	25
第二节：宝可梦基本信息	28
第三节：宝可梦种族信息	29
第四节：宝可梦能力值	30
第五节：牵绊等级与指挥度	33
第六节：宝可梦招式	35



第七节：回复与濒死	36
第八节：宝可梦进化	37
第九节：收服宝可梦	37
第四章：宝可梦对战	39
第一节：回合	39
第二节：地图、距离与范围	40
第三节：行动	42
第四节：攻击与伤害计算	44
第五节：状态，天气与场地	46
第六节：陷阱与障碍	49
第七节：特殊对战系统	50
第八节：简略对战	52
第五章：选开规则	53
第一节：烹调与食物	53
第二节：训练家战斗与招式	61
第三节：华丽大赛	64
第六章：主持人手册	67
第一节：开团的准备	67
第二节：检定与结果	67
第三节：战斗处理	68
第四节：规则书等文件的使用	69
第七章：牌堆使用及说明	71

第一节：牌堆列表	71
第二节：宝可梦作成	71
第三节：附近的宝可梦	72
第四节：宝可梦挥指	72
第五节：随机宝可梦	72
第六节：宝可梦道具	73

可以通过添加官方群聊或作者联系我们

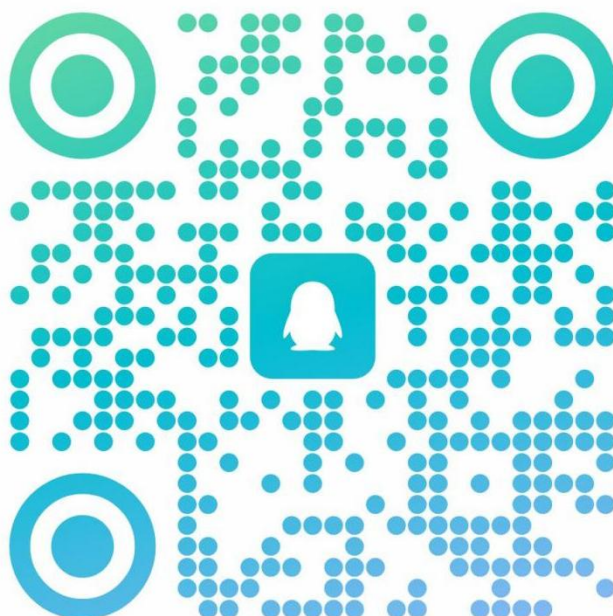
中二的灰石门(QQ):439419001

规则群(QQ): 1076707157



门版宝可梦旅绊TRPG...

群号: 1076707157



第一章：规则简述



欢迎来到宝可梦的世界，在这个世界里到处栖息着名为宝可梦的不可思议的生物。有些人把它们当做宠物，有些人使用它们进行对战，有些人对它们进行研究。宝可梦是人类的朋友，伙伴，甚至是家人。

在本规则中，你将扮演一名旅行中的训练家，在宝可梦大师的带领下旅行，在途中结识不同的宝可梦，挑战联盟大赛，帮助有需要的人们，乃至粉碎邪恶组织的阴谋。总而言之，在这个世界中书写属于你自己的故事吧。

第一节：宝可梦世界

在联盟目前探明的版图中，有着九大地区，1025 种宝可梦。人类与宝可梦们共同生活在一起，会尊重并善待这些伙伴们。

宝可梦的宇宙是由创世神阿尔宙斯所创造的。除了宝可梦世界还拥有着众多其它的世界。宝可梦世界中的风貌与现实世界接近，人们以不影响自然的城镇的形式聚居在一起，宝可梦们则生活在草丛、森林等等之中。

在现代，训练家们会使用精灵球捕捉宝可梦，训练它们，培育它们，带着宝可梦进行对战。很多孩子到了一定年龄都会选择成为一名训练家，带着属于自己的宝可梦开始旅行。

除此之外，这个世界中还拥有着许多不可思议的事情，宝可梦们更是充满了各种各样的谜团，这一切都等待着你和你的伙伴们去探索呢！

第二节：游戏介绍

桌面角色扮演游戏：简称 TRPG（Tabletop Role-playing game），俗称跑团。在其中通常由一位主持人带领几名玩家，通过言语和文字等，以桌面的形式进行角色扮演游戏。在其中通常会使用掷骰子来决定各种事件的发生。更重要的是扮演与互动，请与你的主持人或玩家



沟通，确定如何进行游戏。

玩家

本规则的玩家被称为**训练家**（Pokemon Trainer）。身为玩家需要做以下这些事。

阅读规则书：一定要阅读规则书，这是你们进行游戏的基础规则。熟悉如何创建你的角色，包括训练家角色与宝可梦角色。熟悉如何进行检定与战斗。

创建角色：对你的角色进行设计，按照规则创建他。让你的训练家角色和宝可梦角色之间有着独特的联系。

扮演训练家：作为旅行中的训练家，你要带着你的宝可梦伙伴一起前进。在这个世界中请以尊重与联结为基础，带着善良对待所有的角色。

与他人沟通：与一同玩耍的伙伴们多多进行沟通，无论是其他玩家还是主持人。这是人与人之间合作玩耍的游戏，要以大家的开心为目的。

充分准备工具：准备好跑团所需要的工具来使用它们。

享受这个游戏：明白跑团中的所有人都是这场游戏的玩家，与大家一起享受游戏。

主持人

本规则的主持人被称为**宝可梦大师**（Pokemon Master），简称 **PM**。身为主持人你需要做以下这些事。

阅读规则书：一定要阅读规则书，这是你们进行游戏的基础规则。熟悉规则书的各个章节，尤其是涉及判定与计算的地方。你还需要额外阅读规则书后面的主持人章节。

设计剧情：搭建合理的剧情模组，包括其中的角色、场景、发展可能等等。用任何方式，图片，音乐或文字让你的世界更加生动与沉浸。

与玩家角色交互：在游戏进行中，描述你的场景，扮演非玩家角色与玩家角色进行交互。尽量让每位训练家都有一定的发言，让大家都能够从中获得快乐。



遵守规则：约束你的玩家，让他们遵守游戏规则。当然你也可以设计属于自己的规则，但请与所有的玩家进行沟通。

引导而不是强迫：尽量使用引导的方式进行游戏，如多加提问来提醒玩家们作出反应。但如果出现有些玩家做出了非常不好的举动，也请妥善的处理，保证大多数人的游玩体验。

充分使用工具：你需要了解跑团需要的工具，妥善的使用它们，在后面的主持人章节会详细介绍。

享受这个游戏：主持人同样也是普通的玩家，只不过还需要额外照顾他人的体验，与大家一起享受游戏。

准备工具

在进行游戏时，通常需要准备以下工具。

规则书：也就是本书，用于查询规则。

角色卡：我们会提供官方空白角色卡，在角色卡上记录你的角色信息。角色卡还包括了招式表，特性表等进行查询。

纸与笔：用于记录跑团中的各种信息。

骰子：完整的一套骰子包括四面骰，六面骰，八面骰，十面骰，十二面骰，二十面骰。我们通常用字母 D 加上骰子面数称呼它们，也就是 D4、D6、D8、D10、D12、D20。投掷骰子来进行检定，或者计算数据，这会决定游戏的走向。

有时也会需要用到 D2 进行决定，可以使用抛硬币的方法。

如果需要投掷百面骰即 D100，通常使用两个 D10 进行代替，一个表示十位上的数字，一个表示个位上的数字。

当然也可以在网络上寻找随机数生成器，或者专门为跑团进行服务的骰子机器人，使用它们的功能进行服务。

牌堆：游戏中的许多东西，例如随机出现的宝可梦等，都可以使用牌堆进行随机生成。这些牌堆会装载在一些骰子机器人上。我们也会提供官方牌堆文件。

第三节：检定规则

在游戏的进行中，训练家们需要进行某些行动。判断它们是否能够成功就需要投掷骰子进行检定。在本规则中默认使用二十面骰即 D20 进行检定。

检定

一次检定由以下几部分构成：检定骰（D20）、检定项的**调整值**、**检定难度**、以及检定后的**成功等级**。

当检定骰出目再加上调整值的总和**大于或等于**检定难度时，则成功通过检定。

调整值

进行不同的行为就需要不同的检定，不同的检定就对应着不同的能力，这便是**检定项**。比如推开一扇门需要力气，而撬开它则需要巧手。

调整值代表**能力的强弱**，一般调整值为能力值的一半再减 5。

困难等级

困难等级简称为 DC。不同的行为具有不同的难度，难度越高则这次**检定越难通过**。如推动一只睡着的皮卡丘或是卡比兽，可能前者难度为 10，而后者则为 20。

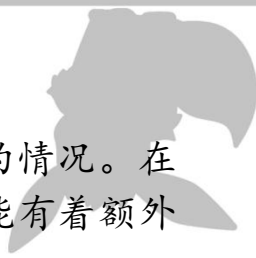
一般 DC 在 6~8 时认为是容易达成。10 左右是一般难度。13 及以上是比较困难。16 及以上则难以达成。

成功等级

根据检定的结果可以分为四个成功等级，为**成功**、**失败**、**大成功**、与**大失败**。

成功即为在检定中，检定投掷出目**大于或等于**检定难度的情况。出现成功意味着这次检定通过，可以达成此次行动的目的。

失败则与成功相反，是检定投掷出目**小于**检定难度的情况。出现失败则意味着这次检定没有通过，行动的目的无法达成。



大成功是在检定中骰子的出目为**最大数**，即 **D20=20** 的情况。在行动的检定中出现大成功往往会有比成功更好的结果，可能有着额外的收获。

大失败是在检定中骰子的出目为**最小数**，即 **D20=1** 的情况。在行动的检定中出现大失败往往会导致比失败更糟糕的结果。

对抗检定

对抗检定与一般的检定不同，它是**双方能力进行抗衡**的结果。例如乔装打扮与侦破伪装、扳手腕、一方追逐另一方等等。

进行对抗检定时，双方**各自检定**对抗所使用的能力，**比较**检定骰出目与调制值的和，更高的一方赢得检定，算作对抗成功。如出目相同，则视情况而定或重新进行检定。

对抗检定中**不存在成功等级**，但描述可能会因为出目与检定项的不同而不同。

团队检定

团队检定是几名玩家在**面对一项共同的检定**，此时分开依次进行检定有所不妥时可以使用的方法。

一名成员作为**主要检定者**，其余成员作为**协助检定者**。主要检定与协助检定分开进行。

协助检定的成功可以给主要检定的**最终结果+1**。协助检定的协助者有数量限制，且检定不存在成功等级。

主要检定者最后进行检定，他的**检定结果决定是否成功**。

例如推动一个挡路的石头，可以进行团队力气检定 DC16，协助 DC12，协助者有 2 人通过了检定，则主要检定者的检定结果为 $14+2=16$ 时即通过鉴定。

奖励骰与惩罚骰

某些效果可能会使检定具有奖励骰/惩罚骰，也可称为优势/劣势。

如果一次检定具有 1 个**奖励骰**，则额外投掷 1 次取**更高的出目**作为检定骰结果。

如果一次检定具有 1 个**惩罚骰**，则额外投掷 1 次取**更低的出目**作



为检定骰结果。

当一次检定同时具有奖励骰与惩罚骰，那么根据数量二者相互抵消。

也可以利用奖励骰与惩罚骰作为对检定难度的补充，或者是字面意义的作为奖励与惩罚。

检定流程

当训练家们为了某个目标做出行动时。PM 根据他们达成目标的方法判断需要进行检定的能力项与检定的 DC，并将其告知你的训练家，检定的 DC 可以选择是否告知。

关于这一点，哪怕是同一目的，不同的方法与描述也会影响检定项与 DC。在某些检定中需要的检定项也会有特定的规则。

在确认之后，训练家进行投掷，结合调整值。由 PM 根据困难等级判断结果，并将其告知训练家，描述他们是否达成了目标，或者事情发生了什么变化。

第四节：游戏场景

场景：这是指某一段游戏的开始到结束。它即充当分割游戏进行的“时间段”，也充当游玩的“舞台”。在一场游戏中通常会包括多个场景。

PM 在宣布进入某一场景后，需要描述场景中的情景，包括时间与地点、处于场景中的角色、可供训练家互动的元素等。

在这之后，训练家们与场景中的事物进行互动，PM 则描述这些互动的反应。训练家的某些行动可能需要进行检定。

PM 可以在任何时候宣布当前场景结束。这通常是事件结束时，或者是时间地点发生了变化。然后开始新的场景。

根据剧情的安排，可以将游戏分为三种场景：探索场景、对战场景、休整场景。此外还有特殊场景。

游戏中场景会自然的更替，要注意，有些物品或招式的效果只持续一个场景或直到场景结束。



探索场景

当训练家们需要在某处寻找线索，与不同的人事物进行交互，为了某些目的进行一般的行动时，这样的场景称为**探索场景**。

探索场景是游戏中**最常见**的场景。它可以是训练家们在城市中进行探索；潜入了某一地点；和不同的 NPC 交流来获得线索等。这都需要遵守上文提到的场景一般过程。

对战场景

当冲突爆发，训练家们通常需要与对手进行**宝可梦对战**，这时会进入**对战场景**。

在对战场景中训练家们需要指挥自己的宝可梦伙伴进行战斗，他们的对手可以是其他的训练家，也可以是 PM 扮演的野生宝可梦或反派。

在对战场景中请遵守战斗规则，详情参见宝可梦对战章节。

休整场景

游戏中也会有**剧情暂缓**的时刻，训练家们需要进行一定的休息，或者对接下来的行动做一定的准备。为了缩短不必要的等待，可以将这些行动浓缩在一个场景中，这便是**休整场景**。

在休整场景中，训练家们描述需要做的事情，PM 进行简略的反应。如果他们需要进行详细的行动，则需要切换到探索场景。

很多行动都可以借由休整场景完成，尤其是对宝可梦进行成长的演出，或者是补充身上的物资。

特殊场景

在某些时候，PM 可能会需要一段没有训练家参与的场景，在其中训练家们作为**旁观者**，他们的视角很可能与自己的角色是分开的。这可能是某些事情悄然的发展；某个结果的预兆；或者是反派的行动等。请灵活运用这样的场景，为游戏增添紧张感与深度。

第五节：旅程与周期

旅程

一次游戏的全部过程便被称为**旅程**，这通常包括许多个场景。旅程中训练家们需要经历某个事件，解决它们或者是完成了某个目标。一段旅程在何时结束由 PM 决定。

旅程分为**短途**和**长途**，这由它们本身的游玩长度决定。短途旅程比较常见。而一次长途旅程通常包括许多短途旅程，在其中训练家通常经历了许多地点与时间，做了某些事情解决了问题。这将会组成一个完成的庞大故事。

周期

在游戏内，训练家们可能会在一段旅程中经历不到一天或者好几天的时间。**游戏中一周**的时间称之为一个**周期**。如果一段旅程的时间没有达到一周，那也算作一个周期。

有些效果都以游戏内的一天或一个周期为**限制**，如食物最多储存一天，宝可梦在每个周期最多学习四个新招式，最多进化一次。

每个周期还需要计算训练家与宝可梦的**周期消耗**，训练家每周期消耗 50 宝可梦元，宝可梦每周期消耗体型等级 $\times 20$ 的宝可梦元。

第六节：其他重要规则

友方与对手

某些效果是特定作用于“**友方**”或“**对手**”。这取决于角色的认知。如果没有特殊说明，“**友方**”中会包括角色自身。

计算原则

在计算任何数据时，如无特殊说明则默认向下取整，也就是只看整数部分。

在有关出目增加的效果，增加的数值不影响真实出目，只影响最



后的和。如果在计算时涉及翻倍或减半，也是在增加后的和上翻倍或减半。

特殊效果检定

对于招式中有概率触发的特殊效果，对它们进行检定时直接投掷一次 D20，与该效果的 DC 进行比较。未说明检定项目，只说明的 DC 的检定都按此类判断，例如收服宝可梦的检定。

优先原则

在有特殊说明的情况下，以说明优先。

如果多个行动或效果同时因一名训练家产生，则优先让其选择顺序。如果同时因多名训练家产生，则让他们进行讨论。

如果同时因训练家和 NPC 产生，则优先让训练家行动。

原作参考

通常情况下，宝可梦的名称与招式的名称以最新的译名为准。宝可梦能够学习的招式，以及本规则中没有充分说明的各种判定与效果，请以《宝可梦》系列的主系列游戏中的内容为准。

第一世代：红/绿/蓝·皮卡丘

第二世代：金/银·水晶

第三世代：红宝石/蓝宝石·火红/叶绿·绿宝石

第四世代：钻石/珍珠/白金·心金/魂银

第五世代：黑/白·黑 2/白 2

第六世代：X/Y·欧米伽红宝石/阿尔法蓝宝石

第七世代：太阳/月亮·究极之日/究极之月

第八世代：剑/盾（扩展票）·晶灿钻石/明亮珍珠

第九世代：朱/紫（零之秘宝）

第二章：训练家角色



训练家角色通常作为训练家在行动时的主导角色，由他带领着宝可梦角色们进行行动。

训练家们拥有多种的风格与目标，他们拥有独特的能力值与技能，这往往能在游戏中发挥各种各样的作用。

第一节：创建训练家

如果想要创建一个训练家角色，首先需要一张空白卡。在上面进行填写。

确立风格与方向：这代表着训练家们的性格与行事逻辑。

填写基础信息：包括训练家的姓名、性别、身高体重等。

分配基础能力值：通常训练家初始拥有 **85 点** 可供分配的基础成长值，把它们分配到不同的基础能力上，这种方式也被称为“购点”。当某项能力值达到 **15 之后**，此时每再增加 **1 点** 能力值都需要 **2 点** 成长。不管是什么能力值，**20 点** 都为常人极限。

分配技能能力值：通常训练家初始拥有 **20 点** 可供分配的技能成长点，把它们分配到不同的技能能力上。

获取初始资金：通常训练家初始拥有 **1000 宝可梦元** 和 **10 点物资点**。可以使用宝可梦元购买一些物品，物资点代表你的物资储备，可在有需要的时候兑换成具体的道具。有时 PM 也可以根据训练家的背景发放更多或更少的初始资金。

设定身份与背景：为你的角色设计一个身份与背景。请尽量与你分配的能力值向呼应。

第二节：风格与方向

训练家们通常都可以用特定的风格与方向定义，它们是训练家人设的焦点也是基石。这些代表着他们自身的词语，会驱动着训练家做出不同的行动。





也许在某些情况下，训练家的心境发生了改变，其风格或方向也会发生变化。

训练家风格

风格是训练家性格与作风的总结。

勇气：勇往直前，不惧任何挑战和冒险。

友谊：重视友谊，想要与人或宝可梦建立情谊。

开朗：乐观开朗，笑容是你的代名词。

执着：为了某个理由或目标，不惜一切向前。

知识：更看重实际的知识，为了某个领域进行着学习。

爱心：心中充满同情与爱，不愿见到悲伤。

纯真：天真无暇，像未经书写的白纸。

内敛：情绪内敛，冷静淡漠，也许单纯是一直不高兴。

特立独行：有着自己的独特的追求，旁人往往无法理解。或者性格独特，旁人难以接受。

训练家方向

方向则代表着训练家努力的目标。

对战：想成为宝可梦大师，在对战舞台上证明自己。

博学：想成为某一方面的博学家，或是宝可梦知识，或是科学知识等。

协调：对华丽有着自己的追求，培养宝可梦的协调。

培育：喜欢培育宝可梦，或许是食物、医护、饲育等等，甚至是全部方面。

专长：追求某项专长，为了某个特点或者职业奋斗。

暂无目标：还没有决定好自己的目标，但没关系，旅行的路还很长。

第三节：基础能力值

训练家的能力值包括基础能力值与技能能力值。它们的高低代表着训练家在这一项上的强弱。在检定中会把能力的调整值计入检定，训练家的所有能力调整值都是能力值的一半再减 5。

通常来说，平均能力值在 8~13 之间，常人极限为 20。如果训练家的一项能力值过高或过低，则说明你在这项上与众不同。

以下是能力值数值对应的标准。

1~5：不足正常人水平/几乎不了解

6~7：很差或比较差/拥有一定的了解

8~13：一般人水准，比一般人略差或略强/经过基本的训练，足够应对生活中的工作等

14~17：很厉害了/专业水平

17~20：顶尖水准，几乎达到了极限

在本节中仅介绍基础能力值。基础能力值是表示训练家的基础能力，大多是和身体素质相关的能力。可以使用基础成长值对基础能力进行成长。

力气：代表训练家能够发挥的力量。一定程度上等同于宝可梦的攻击。

体魄：代表训练家的身体承受能力与体质。一定程度上等同于宝可梦的防御。

智识：代表训练家的学习天赋、逻辑能力、知识储备等。一定程度上等同于宝可梦的特攻。

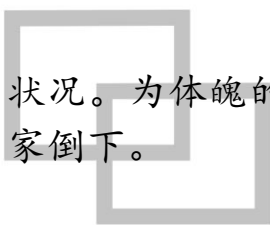
意念：代表训练家的精神强度与意志力。一定程度上等同于宝可梦的特防。

机敏：代表训练家的反应能力、身体韧性和灵活性。一定程度上等同于宝可梦的速度。

魅力：代表训练家的外貌与气质，也是宝可梦对训练家的亲和程度。一定程度上影响他人与宝可梦对你的第一印象。

幸运：代表训练家平时的运气。一般不会涉及重要判定。

体力：根据体魄与力气进行计算。代表训练家的体力多少与健康



状况。为体魄的 3 倍加力气再除以 2。当训练家的体力耗尽时，训练家倒下。

第四节：技能能力值

技能能力是指训练家学习的各种生活技能与专业能力。一般**基础值为 6**，在此之上还会增加**相关基础能力调整值**的值。可以通过技能成长值对技能能力进行成长。

这些技能拥有着许多的分类，有些技能还拥有独特的分支。如果某个分支没有被选择，则只具有基础值，这个基础值也会根据相关基础能力而变化。

博物的分支

与智识相关。这个技能代表着训练家对于各种事物的了解。

宝可梦：

训练家们可以使用这个技能根据某些特征辨认宝可梦的种类，或者是在知道宝可梦种类的情况下联想它的属性、特性等特征。是评判训练家对于宝可梦知识了解程度的技能。

植物：

训练家们在面对陌生的植物，比如树果或者植物类道具，使用这个技能辨认其种类、名称，或者联想其用途。是评判训练家对于特殊植物的知识了解程度的技能。

矿物：

训练家在遇到各种矿物，包括进化石，矿石类道具，各种宝石时，可以使用这个技能辨认它们，联想它们的用途与特点。是评判训练家对于特殊矿物与道具的知识了解程度的技能。

传说：

对于各种传说中的事迹，比如传说中的某个地点，传说中的宝可梦，也包括各种宝可梦的传闻。训练家可以使用这个技能来对于这种传闻中的场面进行了解与辨别。



指挥的分支

与意念相关。训练家使用这个技能让宝可梦按照自己的指挥进行行动。

对战：

通常在对战中使用这个技能，可以观察对手的状态，辨认对手使出的招式，宝可梦的特性等。在创造特殊的战术，让招式发挥出意想不到的效果时，也可以使用这个技能。是评判训练家对于各种对战知识的了解程度，也是训练家能够指挥宝可梦发挥战术的技能。

协调：

使用这个技能可以指挥宝可梦进行华丽的演出。通常在华丽大赛中使用。更详细的用法参见选开规则。

骑乘：

训练家们在骑乘宝可梦时使用这个技能，操控被骑乘的宝可梦能够按自己的指挥前进。代表着训练家对于骑乘宝可梦的熟练程度。

学识类技能

医疗：与智识相关

这个技能代表了训练家对医疗器械，医药用品的了解，以及医学知识的了解。可以用来诊断伤势或者是救治他人。

在使用**伤药与中药**类道具回复体力时，**额外回复**医疗技能调整值的体力。

机械：与智识相关

这个技能代表了训练家对电力工程，信息工程与机械相关知识的了解，在涉及机械与电子设备时可以使用这个技能。

烹调：与魅力相关

训练家可以使用这个技能将食材进行料理，或者是对食物进行专业的品味。也代表着训练家对相关知识的了解。制造能量方块也使用这个技能。更详细的用法参见选开规则。

垂钓：与意念相关

训练家在使用钓竿等渔具在水中进行垂钓，钓取物品或宝可梦时



使用的技能。也代表着训练家对相关知识的了解。

在垂钓时，先进行**垂钓判定**上钩的事物，再进行**力气判定**是否能钓上来。**钓竿类道具**可以为这两次检定**都提供加成**。

旧钓竿+0；钓竿+1；好钓竿+2；厉害钓竿+3。

实用类技能

探查：与机敏相关

训练家可以使用这个技能对周边环境进行探查，可以是有目的寻找一些物品，也可以是单纯的探索有什么值得注意的东西或宝可梦。也代表着训练家对相关知识的了解。

采集：与体魄相关

训练家可以使用这个技能采集环境中的树果与矿石等，这有时需要专业的工具。也代表着训练家对相关知识的了解。

妙手：与机敏相关

通过手上功夫与技巧，对于某些物品进行遮掩或使用的技能。也代表着训练家对相关知识的了解。

潜伏：与机敏相关

训练家可以使用这个技能遮掩自己的行踪，在不引起注意的情况下进行行动等。也代表着训练家对相关知识的了解。

话术：与魅力相关

通过巧妙的发言技巧，套取信息或者让对方相信某事的技能。也代表着训练家对相关知识的了解。

运动：与体魄相关

是进行攀爬，游泳，跳跃等运动的技能，训练家可以使用这个技能跨越某些特定的地形。

驾驶：与机敏相关

训练家可以使用这个技能驾驶交通工具，包括自行车，摩托，汽车，甚至是飞艇、滑板与轮滑鞋。也代表着训练家对相关知识的了解。



艺术的分支

与魅力相关。训练家使用这个技能进行各种艺术的创造。也可以配合宝可梦进行华丽的演出。

表演：

进行表演，以及鉴赏表演的技能。

声乐：

编写歌曲、演奏、歌唱，以及鉴赏歌曲的技能。

舞蹈：

进行跳舞，以及鉴赏舞蹈的技能。

绘画：

进行绘画，以及鉴赏绘画的技能。

写作：

进行写作，以及鉴赏文字作品的技能。

技艺的分支

训练家可以使用这个技能制造一些道具。更详细的用法参见选开规则。

制球：与智识相关

制作精灵球，判断精灵球的制作的技能。

锻造：与力气相关

制作某些道具，判断道具的制作的技能。

制香：与智识相关

制作熏香，判断熏香的制作的技能。

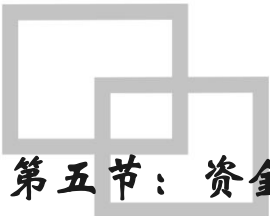
制药：与智识相关

制作药物，判断药物的制作的技能。

战斗的分支



战斗技能非常特殊，基础值都为 0。训练家可以使用这些技能获得一些招式并使用它们战斗。更详细的用法参见选开规则。



第五节：资金与背包

资金是训练家所携带的钱财和物资，具体就是**宝可梦**和**物资点**的多少。而各种道具则存放在背包中。

宝可梦

宝可梦是宝可梦世界的**通用货币**，可以用来购买各种物品，如果是一般物资的话就是**购买物资点**。

在旅行中训练家也会获得一些报酬和奖金。有时也会是能卖出好价格的珍贵道具。它们的参考价值如下：

美丽羽毛·····	100
小蘑菇·····	500
大蘑菇·····	2000
芳香蘑菇·····	6000
珍珠·····	1000
大珍珠·····	2500
丸子珍珠·····	8000
金珠·····	5000
巨大金珠·····	20000
星星沙子·····	1500
星星碎片·····	5000
彗星碎片·····	15000

物资点

物资点，简称 **IP**（Item Point）。代表训练家**准备的物资**多少。点数越高训练家便拥有越充足的物资储备。

这是一种抽象的概念表示，当训练家们需要使用**精灵球**或**药品**时，通过**扣除相应的物资点**来拿出它们。通过这种方式获得的物品并不能储存，随用随拿。



如果需要补充 IP，则需要在具有补充条件休整场景进行。每 100 宝可元可以购买 1IP。

训练家初始具有 10 点 IP 上限，这会随着他们旅行经历的丰富逐渐提高。

常用物资与 IP 的兑换表如下：

精灵球·····	1IP
超级球·····	3IP
高级球·····	6IP
伤药·····	2IP
好伤药·····	4IP
厉害伤药·····	8IP
全满药·····	14IP
全复药·····	16IP
灼伤药·····	2IP
解冻药·····	2IP
解毒药·····	2IP
解眠药·····	2IP
解麻药·····	2IP
万能药·····	4IP
精力小补剂·····	2IP
精力大补剂·····	4IP
精力全补剂·····	8IP
活力碎片·····	12IP
活力块·····	20IP

背包

训练家们会把各种物品存放在背包中。为了旅行所需，背包的容量通常都很大，不用担心放满。

在背包中存放你的各种物品，包括生活用品与各种道具。



旅行纪念拥有专门存放的地方，请不要直接放入背包。

日常用品

提供一些训练家可以购买的日常用品。

雨伞/雨衣：20/件

水壶：20/个

绳索：50/10 米

打火器：10/个

指南针：50/个

单人帐篷：300/个，可在野外进行休息，具有遮蔽与掩护功能和一些简单的床上用品，最多容纳体型 5。

双人帐篷：400/个，同上，最多容纳体型 8。

家庭帐篷：600/个，同上，最多容纳体型 15。

睡袋：100/个，可在野外进行休息，最多容纳体型 3。

衣物：100/套

旧钓竿：100/个，无任何加成，可能损坏。

移动电话：500/个，具有简易的通讯等功能。

灯具：50/件

烹调套组：100/套，可以进行烹调。

挖掘工具：100/把，可以对矿物等进行采掘。

折叠桌椅：200/套

野餐垫：30/个

第六节：旅行收获

当训练家们经过一段旅程，他们通常会获得代表这段经历的旅行纪念，从中获得成长。同时也会获得代表收获的旅行点。

旅行纪念

常见的旅行纪念包括挑战道馆的徽章，赢得比赛的奖牌，解决事件的赠礼，如与某人的合照，宝可梦赠送的宝石，特殊场景的照片。这些物品都与训练家的经历息息相关，不能随意发放。如果没有特殊理由，旅行纪念一般不具有实际效果。

成长

在旅行过后，训练家当然也会获得一些成长。这是根据旅行纪念的数量进行计算。

每拥有 1 个旅行纪念，训练家技能可供分配的成长值与物资点上限+1。

每拥有 8 个旅行纪念，训练家基础能力可供分配的成长值+1。这种方式获得的成长并不受基础能力值大于 15 之后，此时每再增加 1 点能力值都需要 2 点成长的限制。

旅行点

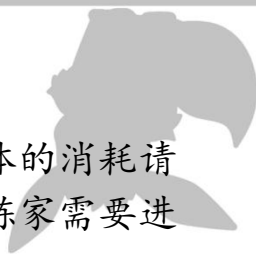
旅行点数，简称为 TP（Travel Point），象征着训练家在旅行过程中的收获。一般在一段旅程结束后可以获得一定量的 TP，这与这段旅程的长短有着直接关系。

训练家可以消耗 TP 来进行一定的演出，从而取得一些物品或成长。在剧情中都被视为旅行的收获。使用 TP 需要 PM 的同意。

改变骰点：在进行检定和伤害的投掷时，可以消耗 TP 以 1:1 的比例对骰点进行补正即增加出目，或者消耗 3TP 进行重骰。训练家需要进行和训练家风格或方向相关的演出，或者展现宝可梦与训练家牵绊的演出。补正无法适用于大成功或大失败，且不能超过理论最大出目，每次最多重骰或补正一次。

回复体力：在任意时刻，可以消耗 TP 以 1:1 的比例回复体力。训练家需要进行相关的演出，例如意志力的爆发。每个场景最多进行一次。

取得资金：在任意时刻，可以消耗 TP 以 1:100 的比例获取宝可梦元，或以 1:1 的比例获取 IP。训练家需要进行相关的演出，例如突然在角落翻到了遗忘的零用钱。每个场景最多进行一次。



取得道具：在休整场景中，可以消耗 TP 取得道具，具体的消耗请参考道具表。特性胶囊需要 6TP，特性膏药需要 12TP。训练家需要进行相关的演出，例如在某些地方购买，或者有人赠送。

成长与进化：在休整场景中，可以消耗消耗 TP 让宝可梦进行**成长值的提升、学习新招式、进化**，具体的消耗请参考宝可梦角色章节。有时也可以在对战场景或探索场景中进行进化。训练家需要进行相关的演出，例如锻炼提升了宝可梦的攻击，购买了一次性招式学习机，危机时刻为了保护训练家而进化。



第三章：宝可梦角色



训练家之所以被称为训练家，就是因为他们携带着宝可梦搭档，训练自己的宝可梦们进行战斗。1 名训练家的队伍中最多有 6 名宝可梦伙伴同行（包括蛋）。如果队伍中已经有了 6 只宝可梦，新收服的宝可梦就会被自动送进仓库中，可以在休整场景调整宝可梦队伍。

宝可梦具有各异的种族，每种宝可梦的属性，特性，种族值等各不相同。很多宝可梦也能够发生进化现象。

与原作游戏相比，本规则中**不存在**等级、个体值与努力值。它们被**牵绊等级**和**成长值**替代。

宝可梦是训练家们的伙伴，它们也拥有着自己的性格与想法。请不要把宝可梦作为训练家的附庸，在本规则中训练家与宝可梦一同构成了玩家的角色。

第一节：创建宝可梦角色

与创建训练家角色相同，创建宝可梦角色同样需要一张空白卡，在上面进行填写。

获得初始旅行点：根据 PM 的发放，训练家初始可以获得 10 点左右的旅行点（以下简称 TP）。通过消耗旅行点创建 1 名或多名宝可梦角色。

选择宝可梦种族：选择 1 名宝可梦加入同行队伍要消耗 **3TP**，根据训练家选择的宝可梦种族，消耗会有一定**变化**。

选择鲤鱼王、丑丑鱼、向日种子只消耗 2 点 TP；选择幼基拉斯等大器晚成的宝可梦消耗 4 点 TP；袋兽等直接拥有强大战斗力的宝可梦消耗 5 点 TP。也可以根据**种族值总和**进行判断，总和在 380 及以上的宝可梦消耗 4 点 TP，460 及以上的宝可梦消耗 5 点 TP。

通常情况下训练家只能选择**最低阶段**的宝可梦，即未经过任何进化的宝可梦。也不能选择传说中的宝可梦、幻之宝可梦、究极异兽、悖谬宝可梦等特殊的宝可梦。

如果训练家选择了幼年宝可梦，PM 允许的情况下也可以**额外消**



耗进化所需的 TP 选择它的一阶段进化型。幼年宝可梦包括皮丘、皮宝宝、宝宝丁、波克比、无畏小子、迷唇娃、电击怪、鸭嘴宝宝、露力丽、小果然、含羞苞、铃铛响、盆才怪、魔尼尼、小福蛋、小卡比兽、利欧路、小球飞鱼、电音婴。

在选择好宝可梦的种族之后，就可以填写它的种族名称或编号，以及它的种族值。

填写成长值：宝可梦的初始成长值可以默认**全部为 C**。可以选择将两项成长值变为 D 同时将一项成长值变为 B。

在 PM 同意的情况下，训练家也可以**随机宝可梦的成长值**，这也称为“roll 点”。通过 6 次 1D32-1 的方式随机宝可梦的每项个体值，将个体值替换为相应的成长值。训练家只能以这种方式进行一次对宝可梦全部成长值的随机，并且不能更改为默认全部为 C 的填写方式。

- A..... 30~31
- B..... 24~29
- C..... 12~23
- D..... 6~11
- E..... 2~5
- F..... 0~1

决定宝可梦特性：如果宝可梦具有多种特性，可以投掷 1D20 进行决定，只有当出目为 20 时宝可梦具有**隐藏特性**。否则再进行 1D2 决定特性指数，出目为 1 时宝可梦为**第一特性**，2 时为**第二特性**。可以消耗 1TP 更改为第一或第二特性，或消耗 2TP 更改为隐藏特性。





决定宝可梦性别：如果宝可梦具有性别的区分，可以投掷 1D8 决定宝可梦的性别。可以消耗 1TP 更改宝可梦的性别。以性别比例为 7:1（♂:♀=87.5%:12.5%）的宝可梦为例，在投掷出的 1 到 8 八个指数中 1 到 7 为雄性，8 为雌性。

决定宝可梦体型差异：可以投掷 1D20 决定宝可梦的体型差异，出目为 1 时宝可梦的体型差异为超级小；2~3 时为特小；4~7 时为小；8~13 时为普通；14~17 时为大；18~19 时为特大；20 时为超级大。可以花费 1TP 更改为以上的一种体型。

决定宝可梦的颜色：有些宝可梦的颜色是稀有的异色，可以投掷 1D400 即 2D20 来进行决定。当出目均为 1 时宝可梦的颜色为异色。可以消耗 1TP 更改宝可梦颜色为异色或普通。

决定宝可梦的太晶属性：宝可梦的初始太晶属性为它的属性中的一个。如果宝可梦只有 1 个属性，那太晶属性就是那个属性。如果宝可梦具有 2 个属性，可以投掷 1D2 决定宝可梦的太晶属性，出目为 1 时宝可梦的太晶属性为它的第一属性，2 时为第二属性。可以消耗 1 点 TP 将其更改为第一属性或第二属性。

选择宝可梦的招式：根据宝可梦可以学习的招式，为它选择最多 4 个招式并填写。

设计宝可梦的性格与背景：为你的宝可梦角色取一个名字，设计它的性格与背景，它与你的训练家角色是如何相识的？他们又怎样相处？也可以为宝可梦选择一个喜欢的球种。

初始创建的宝可梦牵绊等级固定为 1。本节中所说的所有投掷均可以通过牌堆的指令实现：**宝可梦作成**。详情参见牌堆介绍章节。

请注意，在完成角色的创建之后，将**不能**通过本节中所说的方式取得宝可梦或对宝可梦进行更改。

如果 PM 希望以**更高的进度创建角色**，可以发放更多的初始 TP，推荐发放数量为 PM 期望的牵绊等级×10。此时可以选择消耗 2TP 上升宝可梦的牵绊等级 1 级。也可以学习最多牵绊等级×2 数量的招式。在 PM 同意的情况下，可以消耗 TP 对宝可梦进行进化等。

第二节：宝可梦基本信息

宝可梦和训练家一样拥有着基本信息。包括名称，性别，性格特质，背景故事等。

名称

训练家可以给宝可梦取一个个性化的昵称，也可以直接以它的种族名称来称呼。

性格与特质

宝可梦同样拥有自己独特的性格或特质。即使是同一种宝可梦每个个体也不尽相同。特质是描述一个宝可梦个体独特心理的简短形容，通常包含了这一个体独特的习惯。

体型差异与体型等级

每种宝可梦拥有不同的平均身高与体重。每只宝可梦也有着一定的体型差异，这会让他们比平均值略高或略低。

宝可梦的体型差异可以分为：**普通**体型；**小（大）**体型；**特小（大）**体型；**超级小（大）**体型；**头目**体型和特殊的**极巨化**体型。

只有特殊的头目或霸主宝可梦才为头目体型。只有极巨化后的宝可梦才为极巨化体型。体型差异对身高和体重的影响如下：

普通·····	身高×1； 体重×1
小·····	身高×0.9； 体重×0.9
大·····	身高×1.1； 体重×1.1
特小·····	身高×0.8； 体重×0.7
特大·····	身高×1.2； 体重×1.3
超级小·····	身高×0.6； 体重×0.4
超级大·····	身高×1.4； 体重×1.6
头目·····	身高×2； 体重×3

通过身高与体重可以计算宝可梦的体型指数，从而确定体型等级。计算公式如下：

体型指数=(身高/m+1)×(体重/kg+1)

体型指数<10…… 体型等级 1

10≤指数<50…… 体型等级 2

50≤指数<450…… 体型等级 3

450≤指数<700…… 体型等级 4

700≤指数<1000… 体型等级 5

1000≤指数…… 体型等级 6

南瓜精与南瓜怪人的体型差异会影响其种族值，且只有普通，大，小，特大四种尺寸，普通体型对应普通尺寸；大体型对应大尺寸，小、特小、超级小体型对应小尺寸；特大、超级大体型对于特大尺寸。用尺寸表示后，体型差异用普通体型表示以免歧义。

第三节：宝可梦种族信息

已知的宝可梦种族超过一千种，同一种族的宝可梦也会因为形态而产生区别。每种宝可梦都有独特的图鉴编号，通过编号或名称便可以对它们的一些数据进行查询。详情参考编号表或查询百科。

种族值：反映不同种宝可梦之间的能力差异。

属性：宝可梦或招式均具有属性，目前已知的属性一共有 **18 种**，包括一般、格斗、飞行、毒、地面、岩石、虫、幽灵、钢、火、水、草、电、超能力、冰、龙、恶、妖精。宝可梦会拥有一种或两种属性。不同的属性之间具有克制关系，这会在后文的宝可梦对战章节有详细描述。

特性：不同的宝可梦具有不同的特性，这是宝可梦所拥有的特殊能力。特性也拥有不同的效果，详情查询特性表。

性别比例：大部分宝可梦都不是单一性别的，它们拥有雄性与雌性的区分，根据其种类不同，会有某一性别的宝可梦相较更多。

身高与体重：宝可梦的身高一般在 0.1~100m 之间，体重一般在 0.1~999.9kg 之间。不同种类的宝可梦身高和体重不同。

蛋群：根据宝可梦的遗传进行的分类，一共有 15 种，包括怪兽、水中 1、虫、飞行、陆上、妖精、植物、人型、水中 3、矿物、不定形、



水中 2、百变怪、龙、未发现。宝可梦会具有一种或两种蛋群。除了百变怪和未发现，相同蛋群的雄性与雌性宝可梦之间可以生蛋。百变怪可以与任何蛋群的宝可梦生蛋，未发现的宝可梦则不能生蛋。本规则暂无生蛋相关规则。

捕获率：宝可梦的捕获率一般在 1~255 之间，捕获率越高，这种宝可梦就越容易被捕捉

第四节：宝可梦能力值

对于种类繁多的宝可梦而言，不同种类的宝可梦所擅长的战斗方向不同，这通常使用宝可梦的种族值表示。而为了衡量一只宝可梦具体的能力水平，会使用能力值量化一只宝可梦的具体能力。

如果需要宝可梦参与检定获取线索或做某些事，最好不要直接使用宝可梦的基础能力值，而是根据宝可梦的特点设置一个 DC，让训练家直接投掷 D20 进行检定。

基础能力值

宝可梦的基础能力值包括体力、攻击、防御、特攻、特防、速度。

体力：即 HP（Health Point），耗尽时宝可梦倒下。其调整值的计算方式为能力值的 **1/3 再减 6**，是使用招式恢复体力时的加值。

攻击：影响宝可梦使用物理招式造成的伤害。其调整值是计算物理招式伤害时的加值。

防御：影响宝可梦对物理招式的承受能力。其调整值是受到物理招式伤害时的减值。

特攻：影响宝可梦使用特殊招式造成的伤害。其调整值是计算特殊招式伤害时的加值。

特防：影响宝可梦对特殊招式的承受能力。其调整值是受到特殊招式伤害时的减值。

速度：决定宝可梦的行动顺序，影响命中与闪避。其调整值决定宝可梦的移动力。

基础能力值的计算公式太过复杂，在这里不直接列出，官方提供的电子空白卡会进行自动计算。影响其计算的因素有：宝可梦的种

族值、成长值、牵绊等级、能力值的类型。接下来提供一种进行简便计算的方法，通过这种方法计算的能力值会与空白卡中公式计算的有一些出入。

当成长为 C 时，宝可梦的基础能力值计算可使用以下公式：

宝可梦的种族值≤100 时：

能力值=(种族值/5)×(1+成长加成)+羁绊等级

宝可梦的种族值>100 时：

能力值=(20+(种族值-100)/10)×(1+成长加成)+羁绊等级

简而言之，基础的能力值为种族值除以 5（100 以下时），当种族值大于 100，则超出 100 的部分除以 10 进行计算。

体力能力值和其他能力值计算的 2 倍，也就是在最后×2。

其他能力值

宝可梦的其他能力值还有闪避、命中、移动力、精力。

闪避：基础值为 6，当受到的招式命中骰小于或等于该值时可闪避该招式不受影响。计算方式为速度能力值的 1/3 再减 6。

命中：基础值为 0，是投掷招式命中骰时的加值。计算方式为速度能力值的 1/3 再减 6。

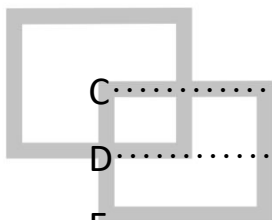
移动力：是宝可梦每回合可移动的距离，最低为 1。根据速度调整值变化，当速度调整值小于 0 时为 1，小于 5 而大于 0 时为 2，等于 5 时为 3，大于 5 后每两点速度调整值上升 1 移动力。

精力：即 EP（Energy Point），宝可梦固定拥有 100 点 EP，释放招式消耗 EP，耗尽后只能使用挣扎。

成长值

成长值反映了宝可梦在不同方向上的成长与进步。每项基础能力都会有其成长值，包括从 F 到 S 七种。每只宝可梦最多有 2 项成长值达到 S 级。成长值具体提供的加成如下：

- S.....+6/12 即+1/2
- A..... +3/12 即+1/4
- B..... +1/12



C.....	0
D.....	-1/12
E.....	-3/12 即-1/4
F.....	-6/12 即-1/2

可以消耗 TP 使宝可梦的成长值提升，如下：

F→E.....	1TP
E→D.....	2TP
D→C.....	3TP
C→B.....	4TP
B→A.....	6TP
A→S.....	10TP

有些树果也可以使宝可梦的成长值降低，详情参考道具表。

能力变化

有些招式和效果会使得宝可梦的能力值发生变化。有些是直接增加或减少，有些是上升或下降能力等级。任何能力变化最多持续一个场景。能力变化等级的相关规则如下。

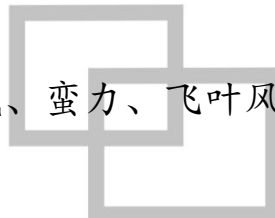
基础能力等级：即攻击、防御、特攻、特防、速度能力值的能力变化等级。每一级都会使能力值 ± 5 ，基础能力等级的变化上限为 ± 6 级，即最多通过这种方式使能力值 ± 30 。

闪避与命中能力等级：每一级都会使能力值 ± 4 ，闪避与命中能力等级的变化上限为 ± 3 级，即最多通过这种方式使能力值 ± 12 。

击中要害等级：当这个能力等级上升 1 级，命中骰的 D20 出目为 19、18 时也算作大成功；上升 2 级则 20~16 算作大成功；上升 3 级则 20~14 算作大成功。变化上限为+3 级。

对招式导致的能力变化来说，同一来源造成的能力变化只生效一次。如自身使用两次剑舞或自身对同一只宝可梦使用两次叫声都只能生效一次，但自身和友方对同一只宝可梦分别使用一次叫声可以使其攻击下降 2 级。

如果招式以下降自身能力作为副作用，如近身战、蛮力、飞叶风





暴等，则这些使自身能力等级降低可以**重复生效**。有些招式产生的能力变化也可以多次生效。

而**特性导致**的能力变化通常可以**重复生效**，如不服输、碎裂铠甲、持久力等。

唱反调特性会使能力变化反转，但对于上述下降自身能力作为副作用的招式，在反转后产生的上升自身能力仍不可重复生效。

亲子爱特性会使招式的追加效果触发两次，如果导致能力变化视为不同来源。

第五节：牵绊等级与指挥度

当训练家与宝可梦进行旅行，他们之间的牵绊就会加深。宝可梦也能够发挥出更强的实力，或者在对战中更理解训练家的指挥。

牵绊等级

牵绊等级越高，宝可梦与训练家的关系就越好。牵绊等级的提升也会导致**能力值的上升、进化条件的达成、指挥度的提升**和新招式的学习。因此也可以用牵绊等级衡量宝可梦的强弱，例如对于野生的宝可梦来说，可以将牵绊等级作为挑战等级或难度。

牵绊等级的相关描述如下：

牵绊 0：你们还不熟悉，甚至关系不好。

牵绊 1：你们基础的认识了彼此。

牵绊 2：你们已经比较熟悉了。

牵绊 3：你们成为了朋友。

牵绊 4：你们可以称得上好朋友。

牵绊 5：你们的关系十分亲密。

牵绊 6：你们是彼此的挚友与搭档。

牵绊 7：你们能够了解彼此的想法，相互配合。

牵绊 8：你们配合默契，情比金坚。

牵绊 9：异体同心就是形容你们之间的关系。



牵绊 10：你们的心可以跨越重重阻碍相连。

牵绊等级基本只能在旅程中提升。当训练家与宝可梦的互动达到一定程度时，PM 便可以使牵绊等级上升。如果是短途旅程，这通常发生在结算时。但也有可能因为做出了过分的事情，导致宝可梦的牵绊无法上升或停留在 0。

指挥度

指挥度代表宝可梦对训练家指挥的相应或理解程度，它只和宝可梦的牵绊等级相关。指挥度越高，宝可梦就能执行更多来自训练家的指令，具体表现为使用更强的招式，移动更多的距离。

指挥度与牵绊等级的对应关系如下：

牵绊 0~1……………5 指挥度

牵绊 2~3……………6 指挥度

牵绊 4~5……………7 指挥度

牵绊 6……………8 指挥度

牵绊 7……………9 指挥度

牵绊 8~10……………10 指挥度

指挥度是一种充当行动“额度”的数据。每回合宝可梦的行动都会占用指挥度，包括使用招式和移动，招式的占用一般与该招式的消耗相同，移动的占用一般与移动的距离相同。如果额外指挥其他宝可梦，也就是双方派出的宝可梦数量不对等时，所有宝可梦的指挥度占用共用。如 A 宝可梦指挥度为 5，B 宝可梦指挥度为 6，如果指挥 A 使用了 5 指挥度，B 就只能使用 1 指挥度；如果指挥 B 使用了 6 指挥度，A 则因为指挥度不足不能行动。

当宝可梦的行动占用高于指挥度时便难以行动，如果强行行动也可以透支下回合的指挥度。这需要训练家进行指挥-对战技能检定，检定的 DC 为 $3 + \text{透支的指挥度} \times 5$ 。检定成功时可以正常进行本次行动，且此次行动超出的指挥度将会占用下回合的指挥度。检定失败时则不能进行本次行动，且回合将被强行结束。

第六节：宝可梦招式

宝可梦的招式通常用于对战，在对战之外它们也能够发挥一些效果，例如使用气味追踪追踪敌人，使用切割类招式切断障碍等。详情查询招式表。

招式组成

一个招式通常由它的属性，分类，命中骰，威力骰，消耗，作用距离，效果、优先度等组成。

属性：招式只具有一种属性。在宝可梦使用与自身属性相同的招式时会获得属性一致的加成，详情参考伤害计算。

分类：通常分为**物理**、**特殊**、**变化**三类。物理招式与攻击能力值相关，特殊招式与特攻能力值相关，而变化招式则拥有各种效果。除此之外招式还拥有**其他分类**，如追加效果类，切割类，接触类等。不同分类的招式具有不同特性，如守住类招式连续使出会失败。

命中骰：命中骰通常是 D20 再加某个数，这个数字越高招式越容易命中，最高为 D20+6。有些招式必定命中。

威力骰：威力骰代表招式的威力，它的骰面总和越大，招式的威力越高。

消耗：使用招式需要消耗宝可梦的 EP。招式的消耗通常在 1~8 之间，消耗越高的招式越难以学习，其效果也更强大。当宝可梦的 EP 小于招式消耗，原本的招式便不能使出，只能使出挣扎。

作用距离：这是招式能选择或作用到的对象与使用招式的宝可梦之间的距离。超过这个距离则无法使用招式。

效果：不同的招式有不同的效果，详情查询招式表。

优先度：使用优先度为正值的招式会在回合的开始时率先行动，使用优先度为负值的招式会在回合的结束时最后行动。优先度越高/越低的招式越先/后行动。

招式的学习

以原作或宝可梦表中升级可以习得的招式为基础，宝可梦可以免费学习消耗小于当前指挥度的招式，如指挥度为 5 时可以免费学习消



耗 4 及以下的招式。

无法通过升级学习的招式，包括原作中的招式学习器学习，蛋招式，教学招式。可以消耗**等于该招式消耗的 TP**，在 PM 同意的情况下进行相应的演出学习。

宝可梦在每个周期最多学习 **4 个新招式**。已经学会的招式可以进行记录，在休整场景回忆它们。

对于宝可梦通过进化习得的招式不具有上述限制。

招式携带

宝可梦最多携带 4 个战斗招式和 2 个额外招式。在对战场景中宝可梦只能使用战斗招式，无法使用额外招式。

在对战场景外可以自由的在战斗招式和额外招式间进行替换。携带额外招式可以丰富日常的使用，在面临战斗时也能提前调整以更好的应对。

第七节：回复与濒死

当宝可梦使用回复类招式时，通常可以为目标回复该招式**回复骰+自身体力调整值的 HP**，回复骰类似于招式威力骰，但不会计算任何加成。在对战场景外，回复类招式只能在休整场景或 PM 允许的情况下使用，每个场景也只能使用一次。

每天宝可梦可以自然回复 1D8HP 与 10EP，并治愈自身的异常状态，如果是在睡袋或帐篷等舒适的环境下，可以额外回复 1D8HP 与 10EP。

每周期宝可梦可以自然回复 1D10+自身体力调整值的 HP 与 50EP，并治愈自身的异常状态。如果一段短途旅程结束，PM 也可以让宝可梦回复全部的 HP 与 EP。

在宝可梦中心中，医护人员通常会让宝可梦完全回复，包括全部的 HP 与 EP，治愈所有的异常状态。

当宝可梦的 HP 降低至 0，宝可梦将会进入濒死状态，此时的宝可梦会陷入昏迷无法行动。至少需要一天的自然回复才能解除宝可梦的濒死状态，并将宝可梦的 HP 回复到 1。

第八节：宝可梦进化

有些宝可梦在成长过程中达到一定条件时，会使形态发生改变，变化为另一种宝可梦，这种现象被称为进化。进化后的宝可梦的种族值、能学会的招式，甚至是属性和特性等都可能改变。

在训练家与宝可梦的相处中，想要使宝可梦进化还需要训练家与宝可梦的牵绊上升，并在旅程中有一定的收获，有时这些收获本身就是宝可梦进化的条件。

在原作中进化的方式包括达到特定等级进化，使用进化道具进化、连接交换进化等。在本规则中宝可梦的进化通常需要一定的牵绊等级，并消耗一定的 TP 进行进化的演出。

等级进化的宝可梦，可以在达到**进化等级/10+1**的牵绊等级时，消耗**进化等级/5**的 TP，进行进化演出。

其他进化条件的宝可梦可以遵循原作的进化方式，也可以在达成所需的牵绊条件时消耗一定 TP 进行进化演出，包括达成特殊条件或取得特殊道具。它们的进化条件与消耗与它们进化后的种族值有关，如下表所示：

进化后种族值……所需牵绊・消耗 TP

不足 400……………牵绊 2・4TP

400~449……………牵绊 3・5TP

450~499……………牵绊 4・6TP

500~549……………牵绊 5・8TP

550~600……………牵绊 6・10TP

进化所需的牵绊等级**最高为 6**，TP 消耗**最高为 10**。每个周期中宝可梦最多进化一次。

鲤鱼王进化为暴鲤龙所需的牵绊等级规定为 4。

第九节：收服宝可梦

在旅行中训练家们往往会遇见新的宝可梦，有些会被他们收服作为伙伴，跟随他们接下来的旅行。被收服的宝可梦往往在下一周期才



开始计算周期消耗，招式学习，进化等等。

收服宝可梦包括在对战中使用精灵球收服，和对战外通过各种方式收服。

战斗收服

在对战中训练家可以使用精灵球道具收服野生的宝可梦，收服的概率将通过该宝可梦的捕获率、剩余 HP、异常状态、球的种类决定。其计算公式如下：

收服概率= $(\text{最大 HP} \times 3 - \text{当前 HP} \times 2) / \text{最大 HP} \times 3 \times \text{捕获率} / 255 \times \text{状态修正} \times \text{球种修正}$

使用 **DC** 表示时：收服 $DC = 20 - \text{收服概率} / 5\%$

通过战斗收服的宝可梦，牵绊等级**通常为 1**。PM 可以根据被收服的宝可梦对训练家认可上调牵绊，这也和被收服的宝可梦原本的挑战难度相关。

如果宝可梦进入了濒死状态，则收服概率为 100%，但牵绊等级通常为 0。

非战斗收服

训练家也可以做出让宝可梦认可自己的事情，使宝可梦心甘情愿成为自己的伙伴，将其收服。也存在不怀好意的训练家强行捕捉野生的宝可梦，宝可梦世界中的反派组织就经常这样做。

在这种情况下收服的宝可梦也许会有更高或更低的牵绊等级，PM 可以自主进行决定。

如果训练家是孵蛋收服蛋中的宝可梦，通常由 PM 决定蛋的孵化周期，从蛋中孵出的宝可梦至少对训练家具有 2 的牵绊等级。

第四章：宝可梦对战



在宝可梦世界中，训练家之间经常会进行宝可梦对战，这通常需要遵守**对战礼仪与规则**，即对战双方的宝可梦数量相同，不攻击训练家等。训练家与野生宝可梦之间也会进行这样的宝可梦对战，野生宝可梦也会在一定程度上遵守对战礼仪。

在旅程中训练家们通常会与其它角色或阵营产生冲突，此时宝可梦对战便成为了一种常见的冲突方式。在宝可梦对战中取得胜利，也往往能达成训练家的一些目的。

发生对战时训练家会进入**对战场景**，以**对战地图**为“棋盘”，以**回合**为行动基础，指挥宝可梦进行战斗。通常情况下战斗都是 1v1 的形式。

第一节：回合

对战中所有单位进行一轮行动的时间称为回合。在每回合每只宝可梦通常能进行一次行动，释放一个招式，或让训练家进行一个行动。

对战中以宝可梦的速度能力值进行排序，决定每只宝可梦的行动顺序的先后。如果宝可梦释放了具有优先度的招式，则还需要根据优先度让它最先或最后行动，这通常需要在回合开始前进行询问。

大致的回合流程分为：

开场阶段：对战开始时派出宝可梦，并根据优先级和速度触发开场效果的特性和道具。

回合开始：按速度能力值排列行动先后，PM 宣布回合开始。

先制行动：PM 询问是否要使用具有优先度的招式，或者询问训练家是否行动，包括使用道具，逃脱等。如果有则让这些行动和使用正优先度招式的宝可梦的行动在这个阶段处理。训练家的行动要先于宝可梦的行动，如果行动的优先度相同则根据宝可梦的速度排序。

通常行动：宝可梦按顺序使用招式与移动。在宝可梦行动结束时处理它们所具有的各种效果与它们的持续回合。如果训练家进行了行动，则宝可梦无法进行行动，在训练家行动后处理他指挥的宝可梦所



具有的各种效果与它们的持续回合。

先制行动 2: 在这个阶段处理使用负优先度招式的宝可梦的行动。

结算阶段: 结算各种天气、场地或场地状态等的持续回合，与在回合结束时触发的效果。

回合结束: PM 宣布本回合结束，下回合开始。

第二节：地图、距离与范围

对战的发生通常以**地图**为依托，这些地图通常以格子构成，每格中可能存在一个单位，包括障碍物与宝可梦，也可能存在某些效果。而格子的数量就被称为**距离**。

地图

标准的对战场地的地图由两个 7×7 格的半场组成，即 14×7，对战双方在自己的半场任意一格放出宝可梦，如下图所示。

	7	6	5	4	3	2	1	1	2	3	4	5	6	7	
A															Z
B															Y
C															X
D															W
E															V
F															U
G															T

全场都可以放置宝可梦，中间的红黑色框只是为了区分半场

标准对战场地通常用在训练家与训练家的正式对战中，在其它区域进行对战可以自行设计地图。

距离

距离便是格数，如招式的作用距离便是能作用在不超过作用距离格数的单位。如果按对角线数，一般认为对角线上的第一格记作距离

1 格，之后的都记为距离 2 格。按这种方式计算，以宝可梦为中心一圈的 8 格都算做距离 1 格，这个范围也被称为临近。

范围

某些招式和效果不止有作用的距离，而且可以作用于某一范围内的所有单位，常见的范围包括临近，直线，矩形，圆形，锥形，扇形。

临近：临近如上文所述，是宝可梦周围一圈的 8 格。

直线：顾名思义，直线范围就是直线上相连的几格，也可以是斜线的形式。直线的长度就是作用距离。

矩形：通常为 $A \times B$ ， A 为横向的边长， B 为垂直宝可梦的边长，与作用距离相同。

圆形：以宝可梦为中心的圆形范围，是以作用距离为半径，或在作用距离内的所有格子。

锥形：是圆形范围的 $1/4$ ，即 90° 角。锥形范围的作用距离是原本圆形范围的半径。

扇形：是圆形范围的 $1/2$ ，即 180° 角。扇形范围的作用距离是原本圆形范围的半径。

下面是作用距离 4 格的各种范围的实例。

直线4格的4种形式

7	6	5	4	4	4	5	6	7
6	5	4	3	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	3	4	5	6
7	6	5	4	4	4	5	6	7

3×4的矩形范围

7	6	5	4	4	4	5	6	7
6	5	4	3	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	3	4	5	6
7	6	5	4	4	4	5	6	7

9×9的圆形范围

7	6	5	4	4	4	5	6	7
6	5	4	3	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	3	4	5	6
7	6	5	4	4	4	5	6	7

作用距离4格的2种锥形范围

7	6	5	4	4	4	5	6	7
6	5	4	3	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	3	4	5	6
7	6	5	4	4	4	5	6	7

作用距离4格的1种扇形范围

7	6	5	4	4	4	5	6	7
6	5	4	3	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	3	4	5	6
7	6	5	4	4	4	5	6	7

作用距离4格的另1种扇形范围

7	6	5	4	4	4	5	6	7
6	5	4	3	3	3	4	5	6
5	4	3	2	2	2	3	4	5
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
4	3	2	1	1	1	2	3	4
5	4	3	2	2	2	3	4	5
6	5	4	3	3	3	4	5	6
7	6	5	4	4	4	5	6	7



第三节：行动

对战中训练家可以指挥宝可梦进行行动，或选择自己行动。包括移动、使用招式、使用道具、逃脱、与特殊的战术动作。

宝可梦移动

在宝可梦进行行动时，训练家可以指挥宝可梦在地图上进行移动。宝可梦可以移动不超过自身移动力的距离，且这次移动的距离与使用的招式消耗相加不得超过该宝可梦的指挥度。

如果宝可梦在这回合不使用任何招式，那么可以将**移动力翻倍**进行移动。

如果宝可梦使用一般的物理和特殊类招式，那么可以在招式的**使用前或使用后**进行一次移动。

如果宝可梦使用一般的变化类招式，那么只能在招式**使用前**进行一次移动。自然之力，愤怒门牙，大灾难这类造成伤害的变化类招式不算在内。

如果宝可梦使用具有正优先度的物理和特殊类招式，且因此**优先行动**的情况下，只能在招式**使用后**进行一次移动。

如果宝可梦使用负优先度的物理和特殊类招式，**不论是否因此延后行动**，都可以在使用**招式前或使用后**进行一次移动。鸟嘴加农炮与真气拳也在此列。

如果宝可梦使用具有正优先度的变化类型招式，且因此**优先行动**的情况下，无论使用招式的前后都**无法进行移动**。

有些招式具有**朝向目标**的移动效果，这个效果被称为**突进**。

使用招式

宝可梦在每次行动中最多使用一个招式。有关于招式的部分请看后文。

使用道具

在对战中，训练家可以不指挥自己的宝可梦行动，而是使用一些



道具，如为宝可梦使用药品或扔出精灵球。此时自己的宝可梦将无法行动。

在通常情况下，如果要对自己的宝可梦使用道具，则需要宝可梦与训练家靠近，即接近地图边缘或地图上训练家的位置。

逃脱

逃脱是宝可梦从对战场景中离开，包括逃跑与替换。在先制行动阶段中，训练家可以指挥宝可梦主动逃脱。

逃跑：宝可梦在地图边缘时可以主动逃跑，逃跑成功即退出战斗。

替换：场上的宝可梦在任意位置都可以与同行队伍中的宝可梦替换。新上场的宝可梦将登场在被替换宝可梦原本的位置上或临近的任意一格。当场上的宝可梦陷入濒死状态时会自动替换。在替换的回合宝可梦将无法移动与使用招式

如果在逃跑或替换时周围一格内有敌对单位，那么需要进行一定的对抗才能逃脱。如命中与闪避对抗，速度对抗等。

战术动作

对战中训练家可以指挥宝可梦进行一些战术，这些行动被称为战术动作。一个训练家优秀的指挥往往能奠定战局。

通常在一场战斗中，训练家最多使用 **2 次战术动作**，在使用前需要额外声明。在 3V3 及以上的战斗中可以使用 3 次，6V6 战斗中可以使用 4 次。战术动作只能影响一个目标或一次判定。

瞄准它！：在宝可梦招式的命中判定前使用，此次宝可梦招式的命中增加牵绊等级的值。

是弱点！：在宝可梦招式的命中判定前使用，此次招式的最终伤害增加牵绊等级的值。

快躲开！：在对方的宝可梦招式的命中判定前使用，此次闪避增加牵绊等级的值。

快防守！：在对方的宝可梦招式的命中判定前使用，此次受到的最终伤害减少牵绊等级的值。



趁现在！：在先制行动阶段使用，在排列该回合的行动顺序中，宝可梦的速度能力值增加牵绊等级的值。



等一下!：作为上述任一战术动作使用，将增加牵绊等级的值修改为减少牵绊等级的值。

除此之外还有每场对战只能使用一次的特殊的战术动作，这些动作并不占用前文所说的使用限制。

站起来!：当宝可梦的 HP 因攻击即将降低至 0 时使用，宝可梦回复牵绊等级 $\times 2$ 的 HP。此次回复的 HP 将算在受到的伤害中，例如：我方剩余 5HP，受到 10 点伤害时，回复 5 以上的 HP 才能重新站起。

加把劲!：当宝可梦的 EP 不足 10 时可以使用，宝可梦回复牵绊等级+1 再 $\times 5$ 的 EP，最少恢复 10EP。

第四节：攻击与伤害计算

在对战时，宝可梦在行动中会使用招式攻击对手，此时需要判定这次攻击的命中，在命中后也需要计算这次攻击造成的伤害。

命中

一般来说，在游戏中 100 命中率的招式命中骰为 $D20+6$ ，每降低 5 命中率便使后面的数字-1。

命中判定时，投掷招式的命中骰加自身的命中能力值，大于招式目标的闪避能力值时视为招式命中。即命中骰+自身命中>目标闪避。

当命中骰的 D20 出目为 1 时为大失败，此时招式一定不会命中。

当命中骰的 D20 出目为 20 时为大成功，此时招式击中要害。击中要害时招式的威力骰一定为最高出目。若自身的攻击与特攻小于 0 级时按 0 级计算；目标的防御与特防大于 0 级时按 0 级计算，且无视光墙、反射壁、极光幕。即无视一切不利条件。

对于必定命中的招式，也可以投掷 D20 检定招式是否击中要害。如果出现大失败招式同样不会命中。

有些连续攻击类招式需要多次进行命中判定，直到没有命中。

伤害计算

通过以下公式计算招式的伤害：

招式伤害=威力骰+威力加成+自身对应调整-目标对应调整

招式的威力部分，包括招式的威力骰与威力加成。

如果一个招式具有多次攻击，只增加威力骰而不是进行多次伤害计算，除非是对不同单位进行的攻击。也有些效果会增加威力骰，如技术高手特性。

威力加成会增加威力骰的出目，包括属性一致与许多特性或道具的加成，如大力士特性，硬爪特性，生命宝珠道具。

如果是物理类招式，对应的自身调整值是攻击，对应的目标调整值是防御。如果是特殊类招式，则分别对应特攻和特防。

在计算招式的伤害时，进行攻击的训练家投掷招式的威力骰，并加上威力加成，与自身的攻击或特攻调整值。受到攻击的训练在 PM 告知即将受到的攻击伤害后，减去自身防御或特防调整值，并扣除宝可梦的 HP。

计算后，扣除目标受到的招式伤害的 HP。

对于固定伤害则直接扣除目标的相应 HP。

对于战术动作等增加的最终伤害，顾名思义，是直接增加目标最终受到的伤害。

以任何方式造成的伤害，都至少会扣除目标 1HP。

属性加成

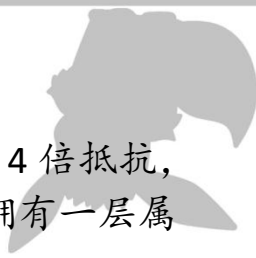
宝可梦与招式都拥有 18 种属性中的一种或两种，它们会遵循属性克制的关系。并且当宝可梦与招式存在相同属性时，会拥有属性一致加成。

属性一致会使得威力骰出目+3。如果拥有多个属性一致加成，每多拥有一个就再+2。例如适应力特性与太晶化。

属性之间的关系包括克制，抵抗，和免疫。

当存在 1 层属性克制关系时，即原作的 2 倍克制，会使招式伤害中的威力部分翻倍。当存在 2 层属性克制关系时，即原作的 4 倍克制，还会使招式伤害中的自身的调整值部分也翻倍。之后每再拥有一层属性克制关系，使最终伤害+3。

当存在 1 层属性抵抗关系时，即原作的 2 倍抵抗，会使招式伤害



中的**威力部分减半**。当存在**2层属性抵抗**关系时，即原作的4倍抵抗，还会使招式伤害中的**自身的调整值部分也减半**。之后每再拥有一层属性抵抗关系，使最终伤害-3。

属性克制与抵抗可以相互抵消，当它们翻倍或减半造成的影响小于3时，按 ± 3 计算。如2点的部分翻倍时本来为+2，改为+3；4点的部分减半时本来为-2，改为-3。

当存在**属性免疫**时，将无法造成任何伤害，即最终伤害降低至0。

如果是有属性的固定伤害，则与原作一致，按照每层克制 $\times 2$ ，每层抵抗 $\times 0.5$ 计算。

第五节：状态，天气与场地

宝可梦中有许多的效果都以状态的形式表现，包括异常状态，天气，场地，以及其他状态。许多招式与特性都能使宝可梦进入各种状态中，哪怕什么都不做，宝可梦也可能处于某一种状态中。

大部分状态都只持续一个场景或几回合，这意味着宝可梦逃脱对战场景后，它们身上的一些状态也会消失。对于睡眠与混乱状态，只有宝可梦进行行动时才会减少回合计数。

异常状态

每只宝可梦同时只能陷入一种异常状态。异常状态不会因为场景的更换而解除。

中毒：处于该状态的宝可梦每回合对受到1D8的固定伤害。

剧毒：处于该状态的宝可梦每回合受到Xd4的固定伤害，X为剧毒状态持续的回合数。

烧伤：处于该状态的宝可梦每回合受到1D4的固定伤害，且攻击能力值-10。

麻痹：处于该状态的宝可梦速度能力值-10。

冰冻：处于该状态的宝可梦无法行动。在自身回合开始时投掷1D4，出目为1时解除冰冻状态。

睡眠：处于该状态的宝可梦无法行动。

天气

天气会对地图上的所有单位造成影响，最多存在一种天气。

下雨：处于该天气中的宝可梦的水属性招式的威力骰出目+3，火属性招式的威力骰出目-3。

大雨：处于该天气中的宝可梦的水属性招式的威力骰出目+3，火属性招式无法使出。

大晴天（日照）：处于该天气中的宝可梦的火属性招式的威力骰出目+3，水属性招式的威力骰出目-3。

大日照：处于该天气中的宝可梦的火属性招式的威力骰出目+3，水属性招式无法使出。

下雪（冰雹）：处于该天气中的冰属性的宝可梦防御+5。每回合结束时不具有冰属性的宝可梦受到 1D4 固定伤害。

沙暴：处于该天气中的岩石属性的宝可梦特防+5。每回合结束时不具有岩石、地面与钢属性的宝可梦受到 1D4 固定伤害。

乱流：处于该天气中的宝可梦，电、冰、岩石属性对飞行属性不再具有属性克制。

场地

场地会对地图上的所有单位造成影响，最多存在一种场地。

薄雾场地：所有地面上的宝可梦不会陷入任何异常状态以及混乱状态。所有地面上的宝可梦所受到的龙属性招式算作属性抵抗。持续 5 回合。

精神场地：处于该场地中的宝可梦的超能力属性招式的威力骰出目+2。不会受到对手先制招式的攻击或影响

青草场地：处于该场地中的宝可梦每回合结束时恢复 1D4HP，且使用草属性招式的威力骰出目+2。受到地震、重踏及震级招式攻击时增加属性抵抗。

电气场地：处于该场地中的宝可梦的电属性招式威力骰出目+2，并且不会陷入睡眠状态。

其他状态

地面上：处于地面上的宝可梦可以被地面属性的招式命中，可以被陷阱与场地影响。飞行属性的宝可梦在通常状态下不视为处于地面上。

混乱：处于该状态的宝可梦在使用招式攻击时额外投掷一次威力骰，如果此次的出目小于原本的出目，则使用这次威力骰出目作为结果，并对自身造成差值的招式伤害，计算相关调整值，不计算属性加成。如果是其他招式，则按照两次 D10 计算，如果第二次的出目小于第一次则使用失败，并对自身造成差值的招式伤害，计算方式同上。

束缚（状态）：处于该状态的宝可梦每回合受到 1D8 的固定伤害，且无法逃脱。如果具有束缚源，束缚源会跟随一起行动。如果束缚源为宝可梦，那么可以根据体型进行判断或者进行对抗检定。

畏缩：处于该状态的宝可梦无法使用招式。

潜行：分为地下，空中，水下等。处于该状态的宝可梦不会受到大部分技能的攻击，且移动格数翻倍，即 1 移动力可移动 2 格。

无法逃走：处于该状态的宝可梦在周围圆形 4 格范围有释放者的情况下无法逃脱。

热衷：处于该状态的宝可梦，期间会继续使用令自身进入热衷状态的招式进行攻击，无法主动使用其他招式、道具、逃脱。招式没有产生效果时会解除热衷状态。解除热衷状态时，自身会陷入混乱状态。

飘浮：处于该状态下的宝可梦不处于地面上。

反作用力：处于该状态的宝可梦无法主动使用招式、使用道具、移动、逃脱。

替身：处于该状态的宝可梦可以抵挡大部分招式的攻击与效果。因替身受到攻击解除该状态时，可以使自身移动到当前位置临近的任意一格。

光墙：处于该状态的宝可梦在受到特殊招式的攻击而计算伤害时，将其威力骰出目-3。替换宝可梦会继承该状态。

反射壁：处于该状态的宝可梦在受到物理招式的攻击而计算伤害时，将其威力骰出目-3。替换宝可梦会继承该状态。

极光幕：处于该状态的宝可梦在受到物理和特殊招式的攻击而计



算伤害时，将其威力骰出目-3。替换宝可梦会继承该状态。

戏法空间：场上的宝可梦会失去因为速度能力值带来的命中与闪避的加值，移动力固定为 3，并且由速度更慢的宝可梦先进行行动。

奇妙空间：场上的宝可梦会交换自身的防御与特防能力值。

魔法空间：场上的宝可梦携带的道具都会失去效果，并且不会被触发。

彩虹：处于该状态场地中的宝可梦，在判定招式的追加效果时增加一个奖励骰。

火海：处于该状态场地中的宝可梦，每回合受到 1D8 的固定伤害。具有火属性的宝可梦不受影响。

湿地：处于该状态场地中的宝可梦，速度能力值-15。

深渊灭焰：处于该状态场地中的宝可梦，每回合受到 1D10 的固定伤害。具有火属性的宝可梦不受影响。

炎石喷发：处于该状态场地中的宝可梦，每回合受到 1D10 的固定伤害。具有岩石属性的宝可梦不受影响。

灰飞鞭灭：处于该状态场地中的宝可梦，每回合受到 1D10 的固定伤害。具有草属性的宝可梦不受影响。

水泡轰灭：处于该状态场地中的宝可梦，每回合受到 1D10 的固定伤害。具有水属性的宝可梦不受影响。

第六节：陷阱与障碍

地图上也许会天然存在一些陷阱与障碍，有些招式也能够制造陷阱与障碍。

陷阱

当宝可梦处于陷阱中时，往往会受到各种效果，如受到伤害，陷入异常状态，能力降低等。

撒菱：进入该陷阱中时，使该单位受到 1D8 的固定伤害，不处于地面上的宝可梦不会受到影响。生效后消失。



隐形岩：进入该陷阱中时，使该单位受到 1D8 的岩石属性固定伤害，可以击中不处于地面上的宝可梦。生效后消失。

毒菱：进入该陷阱中时，使该单位陷入中毒状态，不处于地面上的宝可梦不会受到影响。生效后消失。

束缚（陷阱）：处于该陷阱中的单位每回合受到 1D8 固定伤害，且无法逃脱。回合持续时间结束后消失。

黏黏网：进入该陷阱中时，使该单位的速度降低 1 级，不是地面上的宝可梦和虫属性宝可梦不会受到影响。

电网：进入该陷阱中时，使该单位的速度降低 1 级，且每回合受到 2D4 的电属性固定伤害。

未来攻击：一定回合后，对处于该陷阱中的所有单位造成招式伤害，未来攻击的属性与威力根据制造未来攻击的招式决定。

障碍

障碍是指对战场地上可能出现的各种障碍物。一般而言，障碍具有三个属性：**占据格数**，**属性**，**障碍值**。

占据格数是指障碍的大小，具体为场地上的格数。

障碍同样具有属性，属性克制的计算同样适用。

障碍值即为障碍物的 HP。当障碍值归零，障碍即被破坏。

某些障碍会在特定的招式下更容易被破坏，如树枝与切割类招式。此时障碍被立即破坏，或者额外计算属性克制。

第七节：特殊对战系统

有些时候，宝可梦的身上可能展现某些神奇的力量，为对战带来特殊影响，这些力量统称为**特殊对系统**，包括**超级进化**、**Z 招式**、**极巨化**、**太晶化**。通常来说，它们都需要特殊的道具来解锁，这些道具均为重要道具，不能交易，只能在 PM 同意的情况下消耗 TP 取得。

在对战中使用特殊对战系统，一般在**先制行动阶段**进行，且最优先处理。



超级进化

超级进化是超越一般进化形态的**暂时状态**，训练家使用自己的**钥石**与宝可梦携带的**进化石**共鸣，通过超级能激发宝可梦的超级进化形态。超级进化后的宝可梦名字前会带上“超级”，有些宝可梦的超级进化会因为进化石的不同而具有多种分支。

牵绊等级 5 及以上的宝可梦才足以进行超级进化。每场对战最多让**一只宝可梦**超级进化，该效果持续至战斗结束。进化后，宝可梦的样子、特性、属性会发生改变，同时种族值总和增加 100。

钥石需要 10TP；任一宝可梦进化石需要 10TP。

Z 招式

Z 招式是由训练家通过**Z 手环**与宝可梦携带的**Z 纯晶**共鸣，从驱使自然之力“Z 能量”让宝可梦使出强大的招式，这种招式就称为 Z 招式。有些宝可梦拥有**专属 Z 纯晶**，这代表它们拥有专属的 Z 招式。

牵绊等级 3 及以上的宝可梦才能使出 Z 招式。每场对战仅能使用**一次**。Z 招式不需要在先制行动阶段处理，而是使出招式时进行演出。Z 招式无法被守住类招式或极巨防壁完全防住，仅视为具有一层属性抵抗。

Z 手环需要 10TP；任一 Z 纯晶需要 10TP。

极巨化

在**极巨能量场**附近，拥有**极巨腕带**的训练家可以让宝可梦进行极巨化。极巨化每场对战仅能使用**一次**。

极巨化后，宝可梦的 HP 会变为两倍，极巨化结束时等比例降低。且此时宝可梦的体型会增大，在对战场地上表现为占格 3×3 或 5×5。此时宝可梦的招式会变为对应的**极巨招式**，变化类招式则变为**极巨防壁**。

极巨招式只能通过极巨防壁防守，普通的守住类招式无法起效。同样的，无视守住类招式的效果通常也无法无视极巨防壁。

有些宝可梦可以通过喝**极巨汤**来获得**超级巨化**的能力。它们也会拥有特殊的**超极巨招式**。

极巨腕带需要 24TP；极巨汤需要 6TP。

太晶化

太晶化是一种神秘现象，**太晶珠**可以在战斗中让宝可梦**太晶化**，变为自己的**太晶属性**。太晶珠在使用一次后就会失去能量，直至重新充入能量。可以通过给宝可梦使用不同属性的**太晶碎块**改变宝可梦的太晶属性。

如果太晶属性与宝可梦原本的属性相同，则使用属性相同的招式时额外获得一层属性一致加成。

太晶属性中还拥有独特的**星晶属性**。如果宝可梦的太晶属性为星晶则太晶化后不会改变属性，仅在首次使出属性相同的招式时额外获得一层属性一致加成，首次使出属性不同的招式时威力骰出目+1。

太晶爆发招式所有宝可梦都可以学习，在太晶化之后，太晶爆发的属性会变为太晶属性，并且会比较自身的攻击和特攻，用较高的一项给予伤害。如果太晶属性为星晶则太晶爆发的威力骰还会变为 2D10，不计算属性加成，但会对太晶化的宝可梦具有一层属性克制，且攻击命中后，使自身的攻击与特攻降低 1 级。

太晶珠需要 20TP；任一太晶碎块需要 8TP。

第八节：简略对战

在有些情况下，为了加速流程或节约时间，PM 可以选择不使用地图，而是更接近游戏原作的战斗方式进行简略对战。

在这种情况下，所有的招式不具有作用距离与范围，其能作用的范围参考游戏原作。

具有格数的陷阱与状态等，也请查询游戏中的效果进行处理。

简略对战推荐用于简单的 1v1 战斗。

第五章：选开规则

本章节为在跑团中可以选开的一些规则，有些可以丰富跑团内容，或者在跑团中会影响一些体验。并不是所有时候都能适用这些规则，如果使用或者开启了以下的选开规则，应进行说明。在未说明开启的情况下，选开规则的内容都默认不可使用。

第一节：烹调与食物

使用树果进行能量方块的制作，或者使用食材进行烹调，制作出不同效果的能量方块和菜肴。

口味与效果

树果拥有五种口味，分别是酸、甜、苦、辣、涩。食材则额外拥有咸味。每种树果或食材拥有的口味等级都不同，其口味等级分为4级，以甜味为例分别为微甜、甜、很甜、超级甜。每种口味对应着不同的效果，其对应关系如下：

酸味·····	物攻/力量
甜味·····	特攻/智识
苦味·····	速度/机敏
辣味·····	特防/意念
涩味·····	防御/体魄
咸味·····	精力/魅力

食物拥有5个等级，为0级到4级，根据所选择的树果或食材的口味等级进行判定。如有两个相同口味等级的食材可以将其看作一个高一级的食材。如很酸的番茄酱+很酸的酸黄瓜可以看作一个超级酸的食材。

食物最多根据其等级最高的2个口味获得2个效果，如果最高等级的口味只有1个，就根据其获得1个效果。可选择的效果包括代替消耗、恢复体力、恢复精力、能力加成等。不管什么口味都可以选择代替消耗或恢复体力的效果。



代替消耗：免除一次周期消耗。

恢复体力：恢复食物等级乘 2D6 的 HP，0 级食物恢复 1D6HP（1/2/4/6/8D6）。

恢复精力：恢复食物等级+1 再乘 15 的 EP（15/30/45/60/75）。

能力加成：在接下来的一场战斗或一次判定中，提高食物等级+2 的对应能力值（2/3/4/5/6）。

当食物等级达到 4 级时，可以额外使宝可梦在接下来的一场战斗中牵绊等级+1，或使训练家在接下来的一次判定中获得一个奖励骰。

制作出的食物一般无法在战斗中使用，使用与效果期限最多仅限当天。

制作与判定

在制作食物时，一般至少需要两个任意的树果或食材进行制作，每使用一个便可以制作出一份的食物，供一位训练家或宝可梦食用。

食物拥有 5 个等级，不同等级的食物需要达成一定条件，且所需的检定难度不同，其具体判定规则如下：

0 级：味同嚼蜡。DC6：单一口味等级 ≥ 1

1 级：差强人意。DC8：单一口味等级 ≥ 2 或两种口味 ≥ 1

2 级：家常便饭。DC10：单一口味等级 ≥ 3 或两种口味 ≥ 2

3 级：美味佳肴。DC12：单一口味等级 ≥ 4 或两种口味 ≥ 3

4 级：回味无穷。DC15：单一口味等级 ≥ 5 或两种口味 ≥ 4

若检定时出现大成功则使食物等级升高一级。失败则使得食物等级降低一级且份数减半。大失败则难以食用。

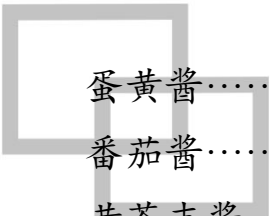
0 级的食物在等级降低时同样会难以食用。

常见食材与获取

可以消耗一定的 IP 获得任意的食材。消耗的 IP 为食材的口味等级乘 0.2 再加 0.2（0.4/0.6/0.8/1），每种口味分别计算。

下面是常见食材的口味：

面包/米饭……………微级的任一口味

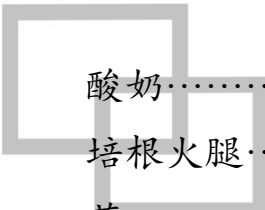


蛋黄酱····· 很酸
番茄酱····· 甜；很酸
黄芥末酱····· 很辣
黄油····· 微甜；咸
花生酱····· 甜
辣酱····· 很辣
盐····· 很咸
胡椒····· 辣
酸奶····· 很甜；很酸
鲜奶油····· 非常甜
奶油芝士····· 甜；酸；咸
莓果酱····· 很甜；很酸
橘子酱····· 苦；酸
橄榄油····· 微苦；微酸
醋····· 很酸
辣根····· 非常辣
咖喱粉····· 很辣
芥末酱····· 很辣
生菜····· 涩
番茄片····· 很酸
小番茄块····· 很酸
小黄瓜片····· 苦；酸
酸黄瓜片····· 很酸
洋葱片····· 辣
红洋葱····· 甜
青椒片····· 苦
红椒片····· 苦
黄椒片····· 苦



牛油果·····	甜
煎培根·····	咸
火腿片·····	很咸
生火腿·····	微咸
煎辣香肠·····	很咸
香草香肠·····	很咸
汉堡排·····	很咸
毛崖蟹棒·····	很甜；很咸
烟熏鱼片·····	很苦；很咸
炸鱼片·····	很苦；很咸
水煮蛋片·····	咸
烘蛋·····	很咸
豆腐·····	甜
面条·····	咸
土豆沙拉·····	很酸
芝士片·····	咸
香蕉片·····	很甜
草莓片·····	很甜；很酸
苹果片·····	很甜
奇异果片·····	很酸
凤梨片·····	很酸
小辣椒·····	很辣
豆瓣菜·····	很苦
罗勒·····	很苦
洋葱·····	微辣
莲子·····	微涩
南瓜·····	微甜
莴苣·····	微苦

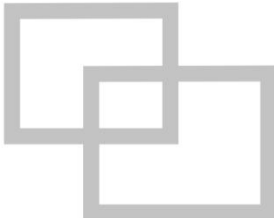




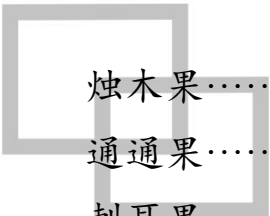
酸奶·····微酸
培根火腿·····微咸
蒜·····辣
山楂·····涩
甘蔗·····甜
苦瓜·····很苦
柠檬·····很酸
海带·····微咸
朝天椒·····很辣
橄榄·····很涩
浓缩果汁·····很甜
苦参·····很苦
酸黄瓜·····很酸
咸菜·····很咸
豆梨·····超级涩
蜜饯·····超级甜

树果的口味

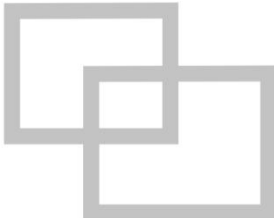
文柚果·····微甜；微苦；微酸
橙橙果·····微甜；微苦；微酸
苹野果·····微涩；微苦；微酸
蔓莓果·····微涩
鳳梨果·····微涩；微酸
蕉香果·····无
葱首果·····很辣；微涩
雾莲果·····微辣；超级酸
香罗果·····微甜；微苦；微酸
嘉珍果·····超级苦；微酸



亚开果·····微甜；微苦；微酸
谜芝果·····超级辣；微涩
榴石果·····微辣；微甜；微苦
比巴果·····微辣；微甜；微酸
藻根果·····微辣；微涩；微酸
茄番果·····辣；微涩
萄葡果·····微辣；微涩；微甜；微酸
哈密果·····微辣；微涩；微苦
乐芭果·····苦
勿花果·····辣
芒芒果·····甜
异奇果·····涩
芭亚果·····酸
靛莓果·····微辣；很酸
瓜西果·····很甜
金枕果·····很苦
檬柠果·····微辣；酸
墨莓果·····微辣；微甜
茸丹果·····苦；微酸
西梨果·····微甜；微苦
椰木果·····很涩；微甜
玉黍果·····涩；微甜
岳竹果·····甜；微苦
番荔果·····微苦；酸
罗子果·····微辣；苦
福禄果·····微辣；酸
扁樱果·····辣
腰木果·····微辣；甜



烛木果·····微辣；甜
通通果·····涩
刺耳果·····微苦；酸
棱瓜果·····微涩；苦
霹靂果·····很辣；微涩
莲蒲果·····辣；微苦
巧可果·····辣；微甜
莓榴果·····微甜；苦
千香果·····涩
草蚕果·····微辣；涩
洛玫果·····微甜；微苦；微酸
佛柑果·····甜
龙睛果·····很涩；很苦
枝荔果·····很辣；很甜
奇秘果·····超级涩
兰萨果·····很辣；很苦；微酸
沙鳞果·····很甜；很酸
星桃果·····很辣；很涩；很甜；很酸
杏仔果·····很涩；很酸
龙火果·····很辣；很苦
释陀果·····超级甜
灯浆果·····很涩
利木果·····微酸
柿仔果·····微辣；微甜；微酸
樱子果·····微辣
莓莓果·····微苦
零余果·····微涩
木子果·····微辣；微甜；微苦



桃桃果……………微甜

菜谱

在使用特定材料或达到特定条件时，能制作出具有特定效果的食物。这种配方被称为菜谱，包括一般菜谱和特殊菜谱。

训练家初始可以从下列一般菜谱中选择一个取得。当烹调技能达到 10/14/18 时可以再取得一个。

能量方块：只能使用树果。可以长期存储且制作出食物的数量翻倍。食物等级会降低 1 级，且只能根据口味获得一个效果。

三明治：必须使用面包。食物制作的 DC-1。

咖喱饭：必须使用米饭。食物的体力回复+1D6。

炒菜：必须包含咸味。提供的一个能力加成+1。

甜品：必须包含甜味。制作的 DC+1，可以根据口味多选择一个效果，这个效果的对应等级为食物等级-1。食物的效果不超过 2 个

有时在使用特定的食材组合或者达成特定的要求，菜品会拥有特殊的效果。这样的配方被称为特殊菜谱，根据主持人可在团中给出进行学习。

主持人同样可以给出特殊食材，可以对制作过程，制作效果等产生特殊加成。

特殊菜谱可包含的条件有：烹调条件限制，口味等级要求，特定口味要求，食材类型限制，食材数量限制，制作难度调整，是否覆盖原食物效果等

例：彩虹果冻

要求：甜味达到超级甜；包含酸味、辣味、苦味；咸味不高于咸；不含涩味；不使用很苦的食材或树果；至少使用 2 个树果；食材总数量不大于 6 个。

制作：DC14，需要冷藏。

效果：覆盖原本效果。一场战斗内，训练家进行捕获检定时 DC-1。

描述：口味丰富无比，彩虹色的果冻。

第二节：训练家战斗与招式

训练家的战斗技能基础值为 0，并且不受训练家基础属性能力值影响。训练家通过选择不同的分支与流派，提高战斗技能的能力值，能够获得各种招式进行释放。

关于训练家的战斗，一般规定训练家的 EP 为 50。招式的伤害为招式威力骰+对应能力调整值（力量/智识→攻击/特攻）+战斗技能调整值。同时体魄/意念→防御/特防。

在选择战斗技能的分支后可以获得基础招式。不同的分支也有着不同的流派，每个流派都有着独特的招式可供学习。在某个分支上学习的招式越多，就越容易学习强力的招式。每位训练家仅能选择战斗技能的一种分支。

战斗技能的成长每提高 2 点，或者说调整值每提高 1 点，可以选择一个满足条件的招式取得。流派下招式前方的数字代表着你需要在该分支掌握的招式数量的要求，○意味着没有数量要求，选择分支时自动取得的招式不计入。

例如，学习超能力流派：精神爆发中，学习条件为①的招式，如意念移物，需要掌握至少 1 个该流派的招式才能学习，如念力。

格斗术

通过徒手近身搏斗或者利用身体中的能量进行战斗。

选择后可以习得：拍击

流派：无坚不摧

○碎岩

①空手劈、迷昏拳

②百万吨重拳、音速拳

③怪力、冲天拳

④百万吨重踢、爆裂拳

⑤蛮力

流派：气贯长虹

○佯攻

- 
- 
- ①发劲、聚气
 - ②巴投、真空波
 - ③快速防守、踢倒
 - ④波导弹、真气拳
 - ⑤真气弹

超能力

通过将精神力量具现化或者通过超自然的力量进行战斗。

选择后可习得：辅助力量。

流派：精神爆发

○念力

- ①折弯汤匙、意念移物
- ②幻象光线、定身法
- ③神通力、精神噪音
- ④精神冲击、精神强念
- ⑤瞬间移动

流派：自然护佑

○妖精之风

- ①芳香治疗、森林诅咒
- ②草笛、神秘守护
- ③自然之恩、自然之力
- ④花疗、丛林治疗
- ⑤自然之怒

魔术

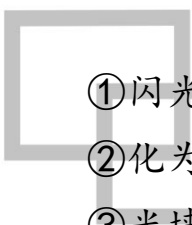
通过奇异的手段达成匪夷所思的效果来进行战斗。

选择后可习得：惊吓。

流派：眼花缭乱

○投球



- 
- 
- ①闪光、吹捧
 - ②化为己用、魔法反射
 - ③光墙、反射壁
 - ④交换场地、王牌
 - ⑤千变万花

流派：神乎其神

- 回声
- ①挥指、魔法粉
- ②幸运咒语、戏法防守
- ③魔法火焰、洁净光芒
- ④魔法闪耀、诡异咒语
- ⑤灵骚

武士道

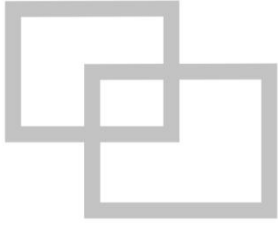
通过使用刀具剑具光明真大的击倒对手或通过出其不意的攻击方式进行战斗。

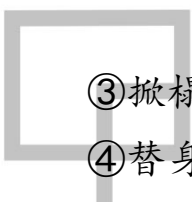
选择后可习得：电光一闪

流派：锋芒毕露

- 乱击
- ①连斩、居合劈
- ②燕返、磨砺
- ③水波刀、劈开
- ④圣剑、叶刃
- ⑤流星突击

流派：深藏若虚

- 毒针
 - ①保护色、烟幕
 - ②影子偷袭、影子分身
- 
- 

- 
- ③掀榻榻米、撒菱
 - ④替身、飞水手里剑
 - ⑤潜灵奇袭



第三节：华丽大赛

华丽大赛介绍

华丽大赛是宝可梦世界中展示宝可梦魅力与训练家协调能力的竞赛。不同于一般的对战以击败对手为目标，华丽大赛更注重宝可梦的表演、姿态、招式组合以及与训练家的默契。

在本规则中，华丽大赛是考验玩家们 RP 的赛场。通常包含两个环节：表演评审与对战表演，一般情况下先进行表演审查，晋级后再进行对战表演。有时也会只进行对战表演。

表演主题

表演一般包括以下五个主题，某些比赛会选择其中一个或数个作为主题。

帅气：展现出的凌厉与冲击力。

美丽：展现出的优雅与流畅。

可爱：展现出的亲和力与趣味性。

聪明：展现出的技巧性与巧妙程度。

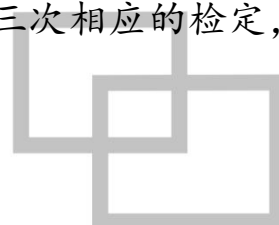
强壮：展现出的力量感与气势。

表演评审

表演评审中，训练家指挥宝可梦从宝可梦当前携带的招式中选择招式进行表演。若选择多个，需说明衔接或组合效果。不进行命中判定，默认使用成功。

声明本次使用协调技能还是艺术技能，然后进行三次相应的检定，根据检定出目确认分数。得分规则如下：

≥15……………+4 分



12~14..... +3 分

9~11..... +2 分

6~8..... +1 分

≤5..... +0 分

此外，表演审查中还有以下加分项目：

宝可梦的牵绊等级每有 1 级，基础得分+1（最高+5）。

根据 RP 进行加分，例如招式形成连贯组合（如岩石封锁衔接碎岩）；RP 的风格符合比赛风格或宝可梦风格；RP 的场景详细等

当然，如果 RP 的不好也可以扣分。

最后使用三次检定的总分与额外加分计算表演评审的总分。

对战表演

每只宝可梦初始拥有 20 点的表演分数，每回合使用招式进行对战表演，并进行协调检定，根据检定出目计算得分。当对方的表演分数降至 0 或 HP 降至 0 时，己方获胜。若许多回合后仍未分出胜负时，则表演分数高者获胜。

在对战表演中，宝可梦受到的伤害减半（向下取整），并且不计算属性克制或抵抗，不会因无法行动的效果而无法行动。训练家仍可以使用指挥动作，有关指挥-对战的检定替换为指挥-协调的检定。

招式本身的判定与效果优先进行，在那之后进行一次协调检定，根据招式效果与检定出目获得不同表演效果，对应的表演分数变化如下：

≥20..... 自身+5 分/对方-6 分（根据作用对象决定）

16~19..... 自身+3 分/对方-4 分

10~15..... 自身+2 分/对方-2 分

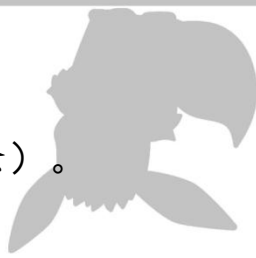
5~9..... 自身+1 分/对方+0 分

≤4..... 自身+0 分/对方+2 分

招式效果同样会有表演效果，具体如下：

造成克制伤害：每有一层属性克制使对手表演分数-2。

造成能力下降：对手协调检定出目-1（每级）。



造成异常状态：对手协调检定出目-3（持续至状态解除）。

自身能力上升：下次协调检定出目+1（每级）。

使自身回复 HP：己方表演分数+1，仅拥有回复 HP 效果的招式还会额外+1。

闪避/守住：自身表演分数+1，对手表演分数-1。

造成无法行动（如睡眠，畏缩等）：不会使对手无法行动，对手下次的协调检定出目-3。

战术动作

增加以下战术动作：

舞台亮点！：协调检定前使用，使本次检定出目增加牵绊等级的值。

优雅闪避！：命中判定前使用，若对方本次的招式未命中，则自身表演分+5。

抢占灯光！：回合开始时使用，使本回合己方优先进行表演。

其他要点

华丽大赛是非常鼓励 RP 的环节。玩家应详细描述宝可梦的表演动作与招式配合。主持人应对出色的 RP 奖励一定的检定加值。

可以根据与场地的配合、观众反应（OB 与其余未上场 PL）、裁判偏好等因素动态调整。

第六章：主持人手册



第一节：开团的准备

在成为主持人，带领玩家们进行跑团游戏前，需要做好充足的准备。

在剧情的准备上，本规则推荐比较温和的世界观。在这类世界观下，通常不会出现直观的危险物品和血腥场面，例如开枪和刀具，满地碎尸之类的场景。大多 NPC 都遵循着宝可梦的基本战斗礼仪，利用战斗的胜负来解决阻碍。

而在开团前最重要的便是审卡工作。不论玩家如何，都需要仔细进行审卡，从最根本的地方解决团内的不稳定因素。如玩家的强度过高，背景包含不可忽视的危险信息，奖励与经历不符等等。

在团内，主持人需要灵活使用规则，详情可参见本章第四节。规则书只是供大家游玩的工具，具体如何使用因人而异。如果要对于规则做出改变，请与你的玩家进行讨论。

带团时尽量保证每位玩家都有一定体验，对于玩家的 RP 有所反馈，熟悉你的模组和剧情，并正确行使作为主持人的权利。以整场跑团游戏的正常发展与大部分玩家（包括你）的正常体验优先。对于不配合的玩家作出处理。

发放合适的奖励。一般来说，对于预期时长在十小时左右的中短团，可以发放十几点旅行点，一定的宝可梦元，一个旅行纪念，与其他一些奖励等等。主持人同样可以准备特殊物品作为团内的奖励，例如增加某项技能检定出目的道具等等。对于每位玩家，奖励的发放可以并不一致，根据不同玩家的参与而定。

第二节：检定与结果

在玩家想要进行某些具有一定难度的行动时，就需要进行检定。检定的难度越高，那么这次检定的 DC 就越高，通常来说，一件简单的事情，DC 可以是 6~8，如辨认小拉达；一般困难的事





情 DC 在 10 左右，非常困难的事情 DC 可能就有 14 甚至更多。同样的，检定的出目结果越高，那么这次行动的效果就越好，这一点并不强求有所表现。

根据玩家的行动选择不同的检定项目，如辨认宝可梦需要博物-宝可梦，发挥特殊战术效果需要指挥-对战。

如果是与其他角色发生了行动上的冲突，那么需要双方进行对抗检定，出目更高者算作成功。

对于玩家的积极与合理 RP，主持人应在检定环节给予奖励。如降低 DC，给予奖励骰，甚至是跳过检定环节。如在进行查找行动，玩家详细描述了查找的方法与位置，如果线索刚好在此处，那么便可以跳过检定。

在大成功与大失败时，应尽可能给予效果的补正，哪怕是大失败也可以发挥出一些意外的效果。要记住，检定只是手段而不是目的，只要能创造出正向的游玩体验就好。

第三节：战斗处理

宝可梦对战在跑团过程中通常是无法避免的一环，与其他训练家，与野生宝可梦，甚至是与邪恶的反派。在进行战斗时，主持人需要注意战斗的难度，流程，以及一些其他因素。

在安排战斗时，注意宝可梦的牵绊等级或者说挑战等级，它的高低通常意味着一只宝可梦招式的多寡与属性的提升。在安排对手时，一般对手都不宜与玩家的强度差距过大，可以稍弱一些，以让玩家能够较为轻松的击败。当然，一些特别的对手，如俗称的精英与 BOSS，也应与玩家拉开差距，他们要更加难缠，战斗智商更高甚至具有一定的特殊效果。

战斗处理要留意回合流程与相应的判定，实时记录宝可梦的状态。在回合开始时，尤其是训练家之间的战斗时，一定要进行先制阶段，询问有没有优先度相关的招式或动作。如果是玩家之间的战斗，推荐私聊进行指令的发送。

战斗时当宝可梦血量低于 1/2、1/4 时应给出相应的描述；出现属性克制或属性抵抗时也需要给出相应的描述，这些都是玩



家判断场上情况的依据。

各类特性、招式与状态的效果，大多数效果在规则书中都有进行说明，无法查询到或者不确定的内容可以参考原作游戏中的判定方法，推荐使用神奇宝贝百科 (<https://wiki.52poke.com>) 来进行查询。

在战斗中可能会用到地图。根据对战需要决定是否需要地图，一般在野外与野生宝可梦进行战斗时不需要地图；而在比较正式的对战，如道馆战中会用到标准对战场地；在一些特殊的对战中也会用到特殊的对战地图。

如果对战需要特殊的场地，场地在对战中作为重要的一部分，可以以此进行演出。那么就需要设计对战地图，在设计时，推荐以标准对战场作为参考，不宜设计的过大。在设计时可以加入一些环境要素，如天气，场地形状，障碍物等。

第四节：规则书等文件的使用

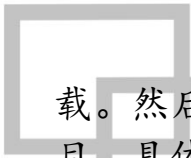
正如先前所说，规则书只是游戏的工具，正确使用工具以免发生误会也是重要的一环。

对于本规则，大部分内容如 TP 的使用，各种演出效果都需要主持人进行基本的判断是否允许。这些内容都很难给出统一的标准，主持人自己就是自己的团的标准，这是你基本的权利。

规则中更多的内容都是不可改变的，但如果是为了特殊的设计或者更好的游戏体验，整本规则书都可以进行改变。如初始的车卡资源，道具的获得，TP 的使用等。这些改变的内容有时被叫做“村规”。但请注意，进行的规则更改一定要通知全体玩家并取得一致同意。

对于空白卡，如果想要新增自己的设计，在“编号表”、“特性表”、“招式表”进行添加或更改即可。除了创建宝可梦卡的副本，也可以利用宝可梦仓库与快捷卡进行宝可梦数据的快捷使用。在“其它”中同样有一些特殊的数据，如各个球种的边框与属性克制表。

对于各种牌堆文件，首先需要在正确的程序或者说骰子上装



载。然后使用对应的牌堆抽取指令进行使用，例如.draw 牌堆条目，具体条目参见牌堆使用及说明。对于牌堆的结果，主持人应当选择性的使用，出现不适合的结果时可以重新投掷，因此牌堆投掷的内容建议在暗中进行。

规则书为游戏搭建了框架，也是游戏坚实的后盾。如果您对于规则书有不同的见解或建议欢迎根据最后的联系方式联系我们，我们会持续进行更新。

每位主持都对规则，对世界观有着不同的诠释，这很正常。不管如何，我们都希望这本规则能为您带来良好的游戏体验。各位的支持就是我们不断更新的最大动力！

第七章：牌堆使用及说明



第一节：牌堆列表

本规则附带，或者说可以使用的牌堆如下：

宝可梦作成

附近的宝可梦

宝可梦道具

随机宝可梦

宝可梦挥指

关于各个牌堆的用途及使用方法，牌堆包含的条目等，请参考下述各节。本章节推荐各位主持人阅读。

第二节：宝可梦作成

宝可梦作成，是对于任意一个宝可梦卡的各项属性进行综合的随机投掷的牌堆。它包括以下条目：

宝可梦作成：包含以下所以信息。

等级：为 1D50 的随机数。

个体值：对六项个体值的随机投掷。

单项个体值：为 0~31 的随机数。

宝可梦性格：为原作 22 性格任取其一。

宝可梦性别：为 1D8 的随机数，作为性别系数。

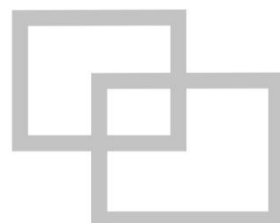
宝可梦特性：47.5%为 1，47.5%为 2，5%为 3，作为特性系数。

宝可梦太晶：第一属性或第二属性。

宝可梦体型：体型差异的随机。

宝可梦特质：包含若干特质。

宝可梦色违：0.25%为异色。





请注意，野生宝可梦一般不存在S个体。但头目、霸主宝可梦等需要的设定例外。

特质与性格可以根据自己的需要进行更改，不做特殊要求。

第三节：附近的宝可梦

附近的宝可梦是对于某一环境中可能存在的宝可梦进行投掷的牌堆。它包含以下条目：

森林的宝可梦、草原的宝可梦、荒地的宝可梦、花海的宝可梦、深夜的宝可梦、河边的宝可梦、河流的宝可梦、湿地的宝可梦、海滩的宝可梦、海洋的宝可梦、山道的宝可梦、高山的宝可梦、洞穴的宝可梦、沙漠的宝可梦、火山的宝可梦、雪山的宝可梦、冰原的宝可梦、城镇的宝可梦、垃圾场的宝可梦、墓园的宝可梦、试验所的宝可梦、遗迹的宝可梦、黑曜原野的宝可梦、红莲湿地的宝可梦、群青海岸的宝可梦、天冠山麓的宝可梦、纯白冻土的宝可梦、洗翠水域的宝可梦。

每个区域的宝可梦都按家族划分，一个进化链可能划分为多个家族进行投掷，如班吉拉斯只出现于沙漠，沙基拉斯出现于高山，而幼基拉斯出现于洞穴。而每个区域又按常见、少见、稀少、极少进行不同家族的区分。

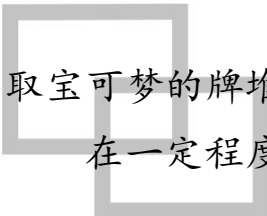
在实际使用过程中，可以因实际情况灵活使用牌堆。如在夜晚的城市中可同时投掷城市的宝可梦和夜晚的宝可梦。也可去除某些宝可梦的刷新，如在刚刚的投掷中，投掷出了鬃岩狼人(夜晚的样子)，不应该在城市中出现，将其去除。

第四节：宝可梦挥指

宝可梦挥指，是适用于宝可梦使用挥指招式时所投掷的牌堆，本质上是绝大部分招式的集合。仅包括“挥指”指令。

第五节：随机宝可梦

随机宝可梦，在1~1025编号的宝可梦（包括地区形态）中随机抽



取宝可梦的牌堆。包括直接抽取“随机宝可梦”和“随机宝可梦六连。”在一定程度上可以快速为 NPC 组建宝可梦队伍。

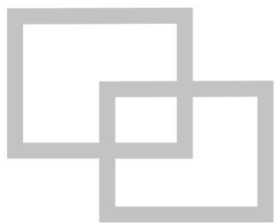
第六节：宝可梦道具

宝可梦道具，是对于在自然环境中搜寻宝可梦道具或是随机部分特定种类道具时进行投掷的牌堆。它包含以下条目：

宝可梦遗落、宝可梦矿洞、宝可梦沙滩、宝可梦钓鱼、宝可梦考古、宝可梦树果、Z 纯晶、超进化石、属性石板、属性宝石、宝可梦香草。

宝可梦遗落为各种地方可见的遗留物，即游戏中的道具箱。

请注意，本牌堆仅可作为参考，最好勿以此牌堆投掷结果直接进行发放，结合团队进程进行考量。



作者

中二的灰石门

阿莨雲云么、

编写团队

书生、时岁烛、铭冥与泯名之人、折纸翼鸯、莫鹭可、
新园、欧皇、臻品小鱼丸、SNOM、宝生永明、无名咸鱼、一只无害血泪、黑头、四叶玖、白鹿、星星等

联系我们

中二的灰石门(QQ):439419001

规则群(QQ): 1076707157

