

回廊 核心规则书

作者：百尺、地底安乐椅侦探、纺锤、鸦城（根据首字母顺序排列）

目录：

A、世界观

- 1、“回廊”的来历
- 2、【守门人】与其他
- 3、目前你们所知道的“回廊”
 - (1) 官方描述
 - (2) 你可以在回廊中做什么
- 4、GM的身份

B、人物卡：

一、人物信息

- 1、基本信息、性格、人物外观以及身世背景

二、人物数据

1、七项属性诠释与属性加点

- (1) 力量、体型、敏捷
- (2) 智力、幸运、魅力、意志
- (3) 购点制

2、专精诠释以及所影响项

(1) 侦查专精

(2) 格斗专精

【1】空手格斗、空手格挡

【2】战斗规则

(3) 射击专精

(4) 社交专精

(5) 神秘专精

3、专精所属子分支

(1) 各项子分支诠释

(2) “外力” 一栏

4、学术

5、生命值、灵术值以及成长

6、玩家综合评级以及所影响项

三、携带技能、装备与称号

1、效果相关：

作用对象、物理伤害、灵术伤害、物理抗性、灵术抗性、控制效果、特殊效果、使用条件、使用限制

2、称号与称号特效

(1) 赋予条件

(2) 相关要求

3、装备

(1) 分类：道具、武器、防具

(2) 等级以及相关要求：劣旧、凡物、精良、非凡、传说

4、技能

5、负载值系统

C、剧本需知

一、剧本相关

1、如何导入

2、剧本需知

(1) 分级

(2) 所谓分幕

3、“画”的作用

4、结算机制

D、玩家需知

1、一些废话

2、死亡与濒死状态

3、扮演手册

加粗项含超链接，点击可直达

A、世界观

1、【回廊】的来历

回廊在这片星海内的踪迹最早可追溯到恒星时代，被称作安兹瓦尔（Anzlhwal）的霸主文明跨越了亘古星带与银云长河的交割点，建立起前所未有的大联盟，他们驯服了日月，形同造物主般无所不能。辉煌的【安】帝国在在名作历史的无形轴带上，走过了足够令量子引擎飞船横跨亿万光年的时长，它的瑰丽与魁伟曾传唱甚远，乃至抵达了星海的彼端，火星上留有称颂他们古迹，土星的环带向他们致敬，无数仿佛漫步在荒漠的吟游诗人般游离的小行星，无法捕获的天体之音为它的名寄以无上的褒扬。

它本该一直被传颂下去。但历史永远擅长向我们展示它令人惊愕的出格之处。只在短短一个地球年，说不定更短的时间内，安帝国，包括它奴役的俘虏们，突兀地消失在了星海的版图之上，它傲人的星系旋臂像是被噬人野兽径直咬断，令人感到惊恐的大中空地带空洞地、死寂地留存在那，唯有在他旋臂的旋臂外的僻野角落躲避了这样一场不可见又无法想象的天灾。

地球，我们热爱的母亲，在那时她恐怕还只是幼婴般的星海沙砾，在漫长孕育后成为了我们所见的模样，在她的子代生命中，名为人类的新生种族接过文明的火炬，踏入了年轻的地球漫长的生命历程。在对历代大灭绝的研究与探索中，人类终于在拨茧抽丝后摸索到了些许真相，【安】帝国曾经也有【回廊】入侵现象，目前的理论推测这是一种平行宇宙世界线的合并现象，但是什么样的世界线会导致合并，这无所查证。人类几个世纪后终于“掌握”了【回廊】的【门】，但或许这只是一厢情愿的傲慢。

【回廊】既是【门】以及其所连接的，人们闻所未闻的神秘廊道，也是向玩家们提供生存平台的生死游戏的名称。

2、【守门人】与其他

从第一个目击者亲眼所见那扇不知何物所构成的大门，到【守门人】组织的建立只在短短一年间。人类社会针对未知现象的反应向来如此迅即，在历史长河的涤荡下，张扬的守护者们退居幕后，他们占领了回廊向地球敞开的一切，几个世纪后，同神秘的【共济会】、【赤旗】、【第七秘仪结社】等并列，影响力波及整个亚欧大陆的【守门人】组织掌握了【门】的开闭，其已是任何国际势力不敢小觑的庞然巨物，在新世界全球化的趋势下，【守门人】联合其他几个组织，打造了一款名作【回廊】的全浸式拟真冒险游戏，它的出现与消失宛如【安】帝国的蒸发一样突兀。这款游戏始终徘徊在游戏市场外，【幸运】的参与者也对它的存在避讳不言，它宛如一个都市传说。

3、目前你们所知道的“回廊”

【1】官方描述

有关回廊的词条介绍。

回廊：按照世界线的理论去喻指一个规则完善的宇宙的话，回廊（注：回廊既可以指代“轴”也可以指代来往特殊线的通道）就属于这些世界中较为特殊的一种，其运行过程中与许多别的世界线在【宏】的层面上有了交汇之处，姑且就将其称作为【轴】世界线，【轴】世界线的本质是名为【源粒子】的世界构成物，【宏】世界内的所有物质是由物质态的【源】构成的。回廊仿佛是一座清冷的美术馆，你们至多在内走过三折，至于第三折后的幽黑，你不会希望陷身于此。

你通过触摸迷雾之中唯一可见的那幅【画】进入其他世界线，也需要借助【画】回来。

【2】你可以在回廊中做什么

购买通用药剂（血药、魔药）、在导入时的一小段时间内分析画作。

4、GM的身份

【守门人】以及其他组织，利用名为【投影】的技术，令具有探索该世界经验的组织人员的意识寄存在玩家的脑中并形成单向的信息传达网络，下达指令、给予引导的角色。（也就是说，可以对GM采取说服等社交手段换取也许本来无法得到的指引）

B、人物卡：

一、人物信息

1、基本信息、性格、人物外观以及身世背景

姓名：你的角色身份证上的名字。一般来说要符合寻常的命名法则。

玩家：在游戏过程中使用的昵称

性格：你扮演时的第一准则，包含喜好、恐惧等。请务必丰满地写。

年龄、性别。这个你随意，不离谱的都可以接受。

称号：需要有一定剧本经历才行。因此初始填写可以不写。

人物外观：你的角色长啥样，包括衣着身材装饰物等。

人物背景：你鲜活的，没有倒霉地进入回廊之前的人生经历。挑重点写即可，这个地方需要涉及到【其他子分支】中所选的学术的理由、对性格一些好恶来历的补充，并且可以作为一些子分支技能得到额外加点的依据

备注：写点你的角色的癖好、取向以及和大众有区别的地方，像吹气球一样让你的人物丰盈起来（建立在你能扮演好的基础上）。

二、人物数据

1、七项属性诠释与属性加点（75点为人类极限，35-40这一区间为普通人类水准）

（1）力量、体型、敏捷

力量：揍人猛不猛、纯度高不高、搬东西轻不轻松的参照。

体型：个子高不高，身型胖不胖、决定你是墙还是杆的参照。

敏捷：跑得快不快、反应及不及时、可了解你的四肢好不好使的参照。

（2）智力、幸运、魅力、意志

智力：脑袋瓜子灵不灵活、知识丰不丰厚的简单参照。

幸运：天塌下来决定你是先被砸死还是后被砸死的参照。

魅力：别人看不顺不顺眼、乐不乐意和你多唠嗑的参照。

意志：动摇时能不能坚定观点、能不能扛巨大恐怖的参照。

（3）购点制

将205点分配到力量、体型、敏捷、智力、幸运、魅力、意志七项初始值为15的属性中，至多有两项可达到人类极限（即75点），另外五项不过60。

2、专精诠释以及所影响项

（1）侦查专精

对于“针对目标信息展开的调查行为”的综合评定。

(2) 格斗专精

对于“格斗能力”的综合评定。

【1】空手格斗

15<力量≤40, 空手伤害1D3

40<力量≤60, 空手伤害2D3

60<力量≤80, 空手伤害3D3

【2】空手格挡

15<体型≤40, 空手格挡1D3

40<体型≤60, 空手格挡2D3

60<体型≤80, 空手格挡3D3

【3】战斗规则

战斗轮 (the combat round)

当战斗发生时，角色应该进入战斗轮，按照战斗轮的规则进行战斗。

战斗轮中，“一轮”是指每个角色轮流行动一遍（因特殊原因不能行动或者根本没参与战斗的角色除外）。一轮的开始，是在第一个行动的角色行动开始前，一轮的结束，是在最后一个行动的角色行动结束后。

原则上，一轮等于经过了5秒，一轮中的所有动作视为几乎同时进行，只是因为“敏捷”各不相同，所以生效先后有细微的不同。

如何进入战斗轮？

原则上，只要有任何一方动手攻击，即使是偷袭，甚至单方面秒杀这种极端情况，也要进入战斗轮（过场动画和剧情杀除外）。

通常进入战斗轮的方法是至少一方动手攻击，大致可分为两种“常规”和“偷袭”两种情况。

如果在动手之前，双方都清楚即将战斗，那么就是“常规”情况。如：直接迎面打过去、大喊一声“开门FBI”或者“举起手来”再攻击等。

如果在动手之前，有一方没有意识到即将发生战斗，动手是意料之外的情况，没有提防，那么就是“偷袭”情况。如：潜行过去背刺、开门杀、回头杀、房顶杀等。注意，判断是不是“偷袭”情况，只考虑被偷袭一方有没有提防，与知不知道偷袭者在身边无关。如：两人一边聊天一边喝茶，突然一方暴起拔刀砍人，这也算偷袭情况。

如果在动手之前，双方都没有想到即将发生战斗，可以视为“常规”情况，或者偷袭了自己（笑）。（特殊情况由GM临场判断。）

如何判断谁先谁后？

在进入战斗轮时，需要前判断先攻，以下为两种不同情况下的判断方式。

“常规”情况：按照“敏捷”属性的高低依次排序，“敏捷”高的角色先攻，“敏捷”低的角色后攻。如果出现“敏捷”相同的情况，则相同的角色投骰子进行检定，点数小者比其他相同者先攻。

“偷袭”情况：基本与上述相同。但在对比“敏捷”时，偷袭方可以用（“敏捷”+1D100）与被偷袭方的“敏捷”进行对比。（增加1D100只在本次判断先攻时有效，且不是增加属性）同时，偷袭方在进入战斗轮后的第一轮中，可以额外进行一个“急迫动作”。

什么是动作？

在一轮中，每个角色按照先攻顺序轮流行动，行动的体现就是“动作”。（这也决定了在战斗时，一段戏可以写多少个动作。）

动作的介绍

“动作” 可以分为：**“常规动作”**、**“受击动作”** 和 **“急迫动作”**。

“常规动作” 是在时间比较充裕的情况下，所作出的精准度更高、更加灵活有力的动作。几乎可以用 **“常规动作”** 在GM允许的范畴内做出任何动作，可以用来进行：攻击、移动、观察目标、交流、使用任何专精、使用道具或物品、切换、操作装备、准备、释放技能、当做一个 **“急迫动作”** 来使用（但这并不划算）、逃跑等。

“受击动作” 是角色将遭受攻击的情况下，针对这次攻击所做出的应对行为。**“受击动作”** 只能用来在将遭受攻击时进行受击反应（闪避、格挡和反击），无法主动使用 **“受击动作”**，只能在即将遭受到攻击时使用。

“急迫动作” 是在比较紧急的情况下快速进行的动作，只能做出一些急切的简单动作。可以用来进行：攻击、移动、观察目标、交流等。无法用来进行：使用任何任何专精、使用任何道具或物品、切换、操作任何装备、释放任何技能、逃跑等。

一轮中，如果成功进行一个 **“敏捷”** 检定，就可以把本轮的一个 **“常规动作”** 分解成两个 **“急迫动作”**。只能分解本轮的 **“常规动作”**，且不能用 **“急迫动作”** 合成 **“常规动作”**。分解 **“常规动作”** 不会消耗动作，一轮中可以进行多次，直到在分解时出现失败（失败后本轮不可再分解 **“常规动作”**），分解时大失败会直接失去本轮的所有动作。（如：想一顿跑酷秀操作，但是脚滑了）

一轮中，如果成功进行一个 **“敏捷”** 检定，就可以把本轮的一个 **“常规动作”** 分解成两个 **“受击动作”**。只能分解本轮的 **“常规动作”**，且不能用 **“受击动作”** 合成 **“常规动作”**。分解 **“常规动作”** 不会消耗动作，一轮中可以进行多次，直到在分解时出现失败（失败后本轮不可再分解 **“常规动作”**），分解时大失败会直接失去本轮的所有动作。

每轮的动作

通常，在一轮中，每一轮都会获得一个 **“常规动作”**、一个 **“急迫动作”** 和三个 **“受击动作”**。**“偷袭”** 情况中，偷袭方在第一轮可以额外获得一个 **“急迫动作”**。

在一轮中，如果已经用完所有的动作，可以选择进行一次困难的 **“敏捷”** 检定，成功后，本轮可以再获得一个 **“急迫动作”**。如果大失败，则下一轮减少一个 **“急迫动作”**，如果下一轮已经没有 **“急迫动作”** 了，则转变成减少一个 **“常规动作”**（减少前不可分解 **“常规动作”**）。这个行动不会消耗 **“动作”**，每一轮仅限一次。

不同 **“动作”** 的使用可以不分先后，先进行任何 **“动作”** 都可以。

什么是受击反应？

受击反应是本套战斗规则的核心机制，在受到攻击时的三种不同应对手段可以带来足够游戏体验。

在一轮中，每进行一次 **“受击反应”**，会消耗一个 **“受击动作”**。

如果本轮剩余的 **“受击动作”** 为零，则无法进行受击反应。

当角色将遭受攻击时，可以进行“**受击反应**”，也可以不进行。

在一轮中，可以进行多次“**受击反应**”，但每次遭受攻击只能进行一次“**受击反应**”。

闪避

“**闪避**”是三种受击反应之一，在将遭受攻击时，可以消耗一个“**受击动作**”。

在“**闪避**”时，需要进行一次闪避检定，如果成功，那么就躲过了这攻击，不会受到这次攻击造成的伤害以及一切需要击中才能触发的效果。

根据实际情况，可能会出现进行困难或极难检定的情况。

在闪避大成功时，就说明你不但躲过了这次攻击，还顺势进行了一次小范围的移动，摆脱了站位给你带来的劣势。

格挡

“**格挡**”是三种受击反应之一，在将遭受攻击时，可以消耗一个“**受击动作**”。玩家在空手时所能格挡的伤害在人物数据有显示。

在“**格挡**”时，需要决定这次能格挡的伤害，公式为：空手格挡+武器能格挡的伤害，用最终结果对将受到的伤害进行抵消，等量的减少这次攻击造成的伤害。但无论格挡多少伤害，仍然算作被击中，会触发需要击中才能触发的效果。

伤害可以减少到0，但通过“**格挡**”将伤害减少到负数也不会变成恢复。

在将伤害减少到负数时，就说明你进行了一次完美格挡，如果完美格挡的是近战攻击，你就可以顺势弹开用于进行这次攻击的近战武器，对方必须进行一次力量检定来避免武器脱手。

反击

“**反击**”是三种受击反应之一，在将遭受攻击时，可以消耗一个“**受击动作**”。

在“**反击**”时，需要进行一次反击检定，如果成功，就说明你迅速反击，无视将遭受的攻击进行了还击。

根据实际情况，可能会出现进行困难或极难检定的情况。

如果受到的是近战攻击，那么可以用近战或者远程攻击来“**反击**”。如果受到的是远攻击，则只能用远程攻击来“**反击**”。

反击时，不能使用需要蓄力、吟唱、准备等不能立刻攻击的攻击方式。

原则上，“**反击**”相当于一次额外的只能用于反击对方的“**急迫动作**”，但如果一个技能写了“可以在反击时使用”且不是需要蓄力、吟唱、准备等不能立刻攻击的技能，那么就可以用于“**反击**”。

反击将在遭受这次攻击后进行，因此无法影响对方的这次攻击。

如何逃跑？

在需要避免战斗的时候，可以选择脱离战斗轮。

这需要根据相互之间的位置来消耗“**动作**”来移动，让角色远离敌人。当一个角色消失在敌对方所有角色的视野内，且敌对方不知晓该角色的具体位置或不想寻找时，这个角色就成功脱离了战斗轮。

当众潜行这种自欺欺人的行为不会让角色脱离战斗轮。

其他

GM村规和环境效果、技能效果、装备效果等各种效果带来的特殊规则与战斗轮规则冲突时，特殊规则可以覆盖战斗轮规则。

作者：地底安乐椅侦探

(3) 射击专精

对于“射击能力”的综合评定。

(4) 社交专精

对于“对于与人交涉获取信息能力”的综合评定。

(5) 神秘专精

对于“对于未知相关的掌握能力”的综合评定，神秘专精的等级与灵术值有关。

3、专精所属子分支（75为人类极限）

子分支成长难度跟随所属等级

(1) 各项子分支诠释

侦查专精

侦查：使玩家发现陷阱、察觉埋伏、找到并不显眼的线索以及其他类似的事情。对于玩家来说，这是一个很重要的技能。

检索：在大量信息中查找并筛选出有用信息。

感知：衡量感官对于世界信息接受的能力，包括偶然听到的对话，一扇关着的门后的轻声嘀咕，瞥见的微小动作、对危险动作的预判。GM可以用这来决定一场即将发生的遭遇的形式，感知可以指一名角色的泛察觉能力。

格斗专精

格斗（各种各样）：此技能包括了械斗以及各类格斗术，通常在战斗轮能够有着一定的伤害加成，需要在括号内注明格斗术/格斗工具。

射击专精

投掷：当需要用物体击中目标或者用物件的正确部分击中目标（例如小刀或者短柄小斧的刃）时，使用投掷技能。

箭术：使用弓箭、弩箭等冷兵器远程武器射击的技术。

射击（各种各样）：此技能包括除投掷外任何以瞄准辅助进行远程攻击，加点需要注明使用的武器。

社交专精

话术：特别限定于言语上的哄骗，欺骗以及误导。

恐吓：恐吓可以以许多形式使用，包括武力威慑，心理操控，以及威胁。这通常被用来使某人害怕，并迫使其进行某种特定的行为。

魅惑：借用某方面的吸引力对于目标对象施以诱惑、引导和欺骗以换取好感。

表演：表演者收到过戏剧以及/或电影演技的训练从而得到了专业的技能，使你能够适应一个性格迥然相异的人物。

神秘专精

占卜：意指以小明大、以微见著，用龟壳、铜钱、竹签、纸牌或占星等手段和征兆来推断未来的吉凶祸福。

当占卜的检定成功时，相当于沟通了该世界观的高位存在，因而将受到其的注视。每窥视到一段内容就需要进行一次意志检定，至多三段内容。当意志失败时，将会受到1D3的伤害。

其他子分支

跳跃：如果成功，可以在垂直方向上跳起或跳下，或者从一个站立点或起步点水平向外跳。当坠落时，跳跃可以被用来降低可能造成的坠落伤害。。

潜行：安静地移动或者躲藏的技巧。

游泳：当在水中移动抑或逃生使用游泳技能。

攀爬：攀爬岩壁、有落足点的楼宇等的技能。

(2) “外力” 一栏

指包括了装备与称号强化效果的属性临时值，外力值并不会对该属性原本对于其他相关项数值造成影响。

(3) 成长

一般来说所有的子分支都是指数型增长。以量变达到质变。成长值一般来说一次为1D3。

4、学术 (75为人类极限)

学术列表

驾驶：驾驶现代科技以及更高级别的代步工具时，需要进行【驾驶】检定。一般来说你会比原来的速度快很多。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、四肢不健全时
- 2、脑袋不清楚时
- 3、车是临时瞎搞能开时
- 4、路况不大好时

骑乘：驾驶野兽、机械野兽或者别的什么不能坐在里面但启动并且起代步作用的玩意时，需要进行【骑乘】检定。一般来说会比你原来跑着快。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、四肢不健全时
- 2、脑袋不清楚时
- 3、骑的是霸王龙、异形这种你并不能很好操控的野兽时

驯养：技能最常用于狗上，但也包括鸟、猫、猴子以及其他你能驯的动物（取决于 GM 的判断）。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、你比喂给你的驯兽的食物看起来更好吃时
- 2、脑袋不清楚时

3、兽路子比你野时

医学：在玩家受到伤害时，可根据【医学】诊断患者的病理并且施以治疗手段。在进入回廊之后，除却【医学】知识本身为玩家带来的之于物理性伤害的判断与应急措施，囊括在伤害类型中的其余伤害形式都将被——传授，并且授以【急救方法】（除却绝对伤害与诅咒伤害）。

医学可以精准分辨受到的伤害形式，并施行对应治疗措施（治疗并不包括绝对伤害与心灵伤害），能够使用**药剂以外的**，因地制宜的治疗手段来进行急救与治疗。

急救状态下，一次成功的【医学】检定至少可以极大缓解患者当下【可治疗】的伤害附带效果，例如流血、中毒、冻伤、烧伤等；使昏迷的玩家清醒；解除濒死状态（锁血）。

非急救状态下，一次成功的【医学】检定可以解除患者当下【可治疗】的伤害附带效果，例如流血、中毒、冻伤、烧伤等；使昏迷的玩家清醒；恢复1D3的生命值。

一位玩家在急救状态下最多只能承受两次【医学】检定。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、视力下降时
- 2、脑袋不清楚时
- 3、环境不适合进行治疗时
- 4、手受伤时
- 5、你对患者怀有恶意时

化学：在玩家需要分析药品的构成，并且尝试制作试剂时，需要进行【化学】检定，在进入回廊之后，类似元素周期表等基础化学会被扩充到相当程度，一般来说能够辨认大部分回廊的其他世界观中的简单成分

一般在什么时候是困难检定？

- 1、视力下降时
- 2、脑袋不清楚时

心理学：常用的洞察技能，通过观察与分析揣摩对方的心理活动并且对其进行侧写，其观察的对象包括对方的神态、动作、语言等要素。

进行一次心理学检定需要相对适合集中精力的条件。

一次成功的【心理学】检定，下一个进行的子分支判定，如果隶属于【社交专精】，可以得到一个1D10的临时加点，仅一次判定。

在五个判定行为内【心理学】检定不能超过两次

一般在什么时候是困难检定？

- 1、对方不是经验内能够揣摩心理的智慧生物
- 2、视力下降时

3、身处嘈杂的、充满干扰因素的环境时

工程学：当你需要进行机械维修、测绘建筑、分析材料构成时，你需要进行【工程学】的相关检定。当工程学检定成功后，你可以将手头的机械（如果说可以被列为道具时），你能让它恢复到凡物品质及以上，非凡品质以下的性能程度。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、四肢不健全时
- 2、脑袋不清楚时

密码学：当你碰上一串意义不明但是具有较为明显的密码特征的符号序列时，你可以进行【密码学】检定。理论上来说，你对一串代码使用密码学是不会限制次数的。只是在第二次检定时，你需要首先进行一次困难的幸运检定，第三次及以后，你需要首先进行一次极难的幸运检定。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、代码你闻所未闻时
- 2、脑袋不清楚时

符号学：当你碰上一串鬼画符时，你可以进行【符号学】检定，通过字迹以及文章内容可以获得符号撰写者一定程度上的肖像与性格侧写以及符号的具体表达。理论上来说，你对一串代码使用符号学是不会限制次数的。只是在第二次检定时，你需要首先进行一次困难的幸运检定，第三次及以后，你需要首先进行一次极难的幸运检定。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、脑袋不清楚时

地理学：对山川地貌的认知能力，在需要根据对地形的简单测绘寻找水源、人迹大概率分布地点、以及对土壤地质年代进行判断时，可以进行【地理学】检定。。

一般在什么时候是困难检定？

- 1、视力下降时
- 2、这地方不是人待的地方时
- 3、哥斯拉刚刚路过时

电子学：用来发现并对电子设备的故障进行维修。允许制作简单的电子设备，在需要此类行为时。进行【电子学】检定

一般在什么时候是困难检定？

- 1、视力下降时

2、这个电子设备是黑科技时

计算机学：当你需要进行计算机使用、计算机维修时使用【计算机学】。

一般在什么时候是困难检定？

1、视力下降时

2、这个电脑是黑科技时

生物学：判断动植物分类、功能、揣摩习性时，使用【生物学】检定。

一般在什么时候是困难检定？

1、视力下降时

2、这个动植物违背常理时

狩猎学：对动物踪迹进行追踪、能够因地制宜利用现有材料制做陷阱或者武器时、在被追猎时脱逃时，使用【狩猎学】检定。

一般在什么时候是困难检定？

1、视力下降时

2、你的猎物比你聪明时

匠技：包括美术、音乐、雕刻、绣艺、戏剧、文学、锁匠、木匠、铁匠等手艺或艺术创作的创作和鉴赏的综合能力，当有必要将一项艺术作品或者手工艺品给予充分而且通俗的解读，或者使用细选相关的技巧进行复刻、伪造以及其他勾当时，需要进行【匠技】检定。【匠技】在人物卡填写时请以【匠技：（注：此处的冒号是英文输入法的冒号，请勿输入错误）细选内容。细选内容是指你所掌握的某项技巧的具体名称。例如我是个锁匠，那么我应当在学术栏目中填写：**匠技:锁匠**。

一般在什么时候是困难检定？

1、四肢不健全时

2、脑袋不清楚时

5、生命值、灵术值

生命值：能挨多少揍。

灵术值：能放多少招。

6、玩家综合评级以及所影响项

更高的玩家评级意味着更多的生命值。

三、携带技能、装备与称号

1、效果相关：

作用对象、物理伤害、灵术伤害、物理抗性、灵术抗性、控制效果、特殊效果（注：一个特殊效果算一个效果）、使用条件、使用限制（

伤害类型：

角色受到伤害理所当然的会降低对应的生命值，但考虑到实际上，不同类型的伤害不能一视同仁，所以对伤害进行一定程度的划分。判断一次伤害的类型，要看伤害本身，而不是伤害来源（如：把砍刀横过来拍人是“钝击伤害”不是“切割伤害”。）

钝击伤害

最容易造成的一种伤害，通常情况下的拳打脚踢都是“钝击伤害”。通常是由钝物造成的非穿透性伤害，威力主要来自钝物的质量和速度。石块、木棒、锤子、子弹等造成的伤害都属于“钝击伤害”。“钝击伤害”、“切割伤害”和“震荡伤害”可以统称为“物理伤害”。

切割伤害

通常是由锐物造成的破损裂伤，威力主要来自锐物的锋利度。刀刃、箭矢、爪子、撕扯等造成的伤害都属于“切割伤害”。“钝击伤害”、“切割伤害”和“震荡伤害”可以统称为“物理伤害”。

震荡伤害

通常是由物体震动造成的伤害，威力主要来自震动的幅度和频率。声波武器等造成的伤害属于“震荡伤害”。“钝击伤害”、“切割伤害”和“震荡伤害”可以统称为“物理伤害”。

光热伤害

通常是由高温造成的伤害，威力主要来自温度。火焰、激光、烤红的铁、中暑等都造成的伤害属于“光热伤害”。“光热伤害”、“冰冻伤害”、“雷电伤害”、“毒素伤害”和“腐蚀伤害”可以统称为“灵术

冰冻伤害

通常是由低温造成的伤害，威力主要来自温度。失温、液氮洗澡等造成的伤害都属于“冰冻伤害”。“光热伤害”、“冰冻伤害”、“雷电伤害”、“毒素伤害”和“腐蚀伤害”可以统称为“灵术伤害”。

雷电伤害

通常是由电流造成的伤害，威力主要来自电流和电压。电击枪、被雷劈、度雷劫、高压线跳绳等造成的伤害都属于“雷电伤害”。“光热伤害”、“冰冻伤害”、“雷电伤害”、“毒素伤害”和“腐蚀伤害”可以统称为“灵术伤害”。

毒素伤害

通常是由有毒物质（别问，包括生物了）造成的伤害，威力主要来自毒性。有害的病毒、有害的细菌、有害的真菌、有毒气体、食物中毒、农药、生病等造成的伤害都属于“毒素伤害”。“光热伤害”、“冰冻伤害”、“雷电伤害”、“毒素伤害”和“腐蚀伤害”可以统称为“灵术伤害”。

腐蚀伤害

通常是由腐蚀造成的伤害，威力主要来自酸性。辐射各种酸液造成的伤害都属于“腐蚀伤害”。“光热伤害”、“冰冻伤害”、“雷电伤害”、“毒素伤害”和“腐蚀伤害”可以统称为“灵术伤害”。

诅咒伤害

通常是由纯粹伤人的超自然力量造成的伤害，单纯的针对生命本身的伤害。阿瓦达索命、死亡一指、降头术、被鬼附身等造成的伤害都属于“诅咒伤害”。具有危害的辐射也可以算“诅咒伤害”。

心灵伤害

通常是单纯的针对心灵（或者说精神、灵魂、意识、思维之类）的伤害。精神攻击、不谐低语、心灵震爆等造成的伤害都属于“诅咒伤害”。

绝对伤害

由环境造成、不带有主观意愿的真实伤害，该类伤害无法免疫、减少、增加等，也不能进行闪避、格挡、反击。在水中窒息、空间撕裂、分子解离、物质泯灭、修改现实、将一切悉数破坏程度的能力、直死之魔眼、被黑洞吸进去、叙事层攻击等都属于“绝对伤害”。

作者：地底安乐椅侦探

2、称号与称号特效

(1) 赋予条件

一般来说，系统或者说审核组，会给予身世背景健全、性格丰满的人物卡一个初始称号，附带上述效果中一项到两项的微弱强化效果。其后则是在剧本中做出杰出贡献者，GM会给予相应称号。

1.称号给予：

玩家在战斗/推理/交涉/救助等至少一方面表现突出或对推动剧本进程做出巨大贡献时可获得相应称号，由GM和玩家协商给予。玩家可选定称号加成方向，由GM进行细节完善。

评定标准

2.表现类

战斗：在剧本中有两次及以上④同级一对多并幸存②对同级别或稍低级别的迅速击杀③低级击杀高级

推理：通过严密逻辑在推理难度系数较高且队友能力不足情况下独立推理出事件真相或隐藏世界观（如果有这玩意的话）

交涉：通过骰子以外的手段赢得三名一般npc助力/一次关键npc助力或从npc处获得至少两次对推动剧情有较大帮助的重要线索

救助：完成三次及以上对关键npc/队友的治疗/急救或通过任意手段将队友从必定失败的战斗环境中救出

3.贡献类

由GM判定并宣布每幕中对剧情推进最大的玩家，在剧本结束后进行贡献值结算宣布，贡献值最高的两位的玩家可获得称号。

称号效果在效果相关中不能超过四项强化，特殊效果不能超过两项，总共不能超过六个效果。审核组对于不合理称号具有剥夺的权利。

作者：纺锤

3、装备

(1) 分类：道具、武器、防具

道具：一般来说具有各种各样的功能的奇形怪状物事。当一项东西的功能性大于伤害效果或者抗揍效果时，它应当是道具。

武器：不管怎么样都是造成伤害来用的。

防具：不管怎么样都是在挨揍时起效果的。

(2) 等级以及相关要求：破旧、凡物、精良、非凡、传说以及各自限制

破旧：没什么大用，既不趁手也没有强效效果的玩意儿，并且存在各种各样的弊端，例如易碎、扎手、软。丢地上可能都没人会去捡。

破旧道具往往只能拥有至多一个效果，伤害至多1D3，格挡至多1。带出不需要支付任何通用专精评级。但至多带3件。负载值在**5及以上，10以下**。

凡物：具有一定的实用性，和你家厨房那些东西差不多的存在概率，基本上是可以利用一些手段轻易获得。没有很大的弊端，相对应的，在各项效果以及伤害、格挡的效果都十分平庸。凡物可以包括小型枪械，轻甲这一类的事物。

凡物道具往往只能拥有至多两个效果，伤害至多1D6，格挡至多1D6。内置的凡物装备需要至少**1D**通用专精评级才能带出。负载值在**10及以上，20以下**。

精良：具有相当的实用性，需要用一些手段，花费一定的周折获得。没有什么弊端，并且拥有可观的伤害或抗性效果。

精良道具往往能拥有超过两个，不多于四个效果（注：一个特殊效果算一个效果），伤害至多 $2D6+X$ ($X<6$)，抗性至多 $2D6+X$ ($X<6$)。内置的精良装备需要至少**1C**通用专精评级才能带出。负载值在**20及以上，30以下**。

非凡：超越人想象得好用。单是伤害来说就拥有极高的纯度。

非凡道具往往能拥有四到六个效果（注：一个特殊效果算一个效果），伤害至多 $4D6+X$ ($X<6$)，抗性至多 $8D6+X$ ($X<6$)。内置的非凡装备需要至少**4B**通用专精评级才能带出。负载值在**30及以上，50以下**。

传说：显然拥有各种各样奇怪的功能，但要么是成长性潜能奇高无比，要么是具有非常亮眼的伤害或抗性效果。总之，手握传说装备的玩家，具有左右任何局面的能力。当然，更高概率是穷极一生也摸不到一把。

传说道具往往能拥有六到十个效果（注：一个特殊效果算一个效果），伤害至多 $8D6+X$ ($X<6$)，抗性至多 $8D6+X$ ($X<6$)。内置的传说装备需要至少**1S**通用专精评级才能带出。负载值在**50及以上**。

4、技能

技能一般来说没有等级的分化，所以负载值大约根据效果数量以及效果强度来判断。

一到两个效果，负载值在5及以上，10以下。

三到四个效果，负载值在10及以上，30以下。

五到六个效果，负载值在30及以上，50以下。

七到十个效果，负载值在50及以上，100以下。

请注意，单个强效效果会造成跨区间浮动，判断权交由GM。

5、负载值系统

用以限制携带装备、技能数量的行囊限额机制。

什么是负载上限？

“负载上限”是决定玩家能从仓库中带多少技能和装备的数值。通常情况下，每名玩家都拥有100点**“负载上限”**。

“负载上限”不是基于玩家的数值，而是基于剧本，因此不会随着玩家成长而改变。极少数的剧本中，每名玩家都拥有的**“负载上限”**可能不是100点。如：恐怖逃生类的剧本有一点可能会减少一点点**“负载上限”**，有超多战斗的剧本有一点可能会增加一点点**“负载上限”**，但通常都是100点。

每个剧本都应该在介绍中说明该剧本的**“负载上限”**是多少，并由GM通知玩家，尽管极少数剧本才不是100点。

什么是负载值？

正如前面所说。玩家在进入一个剧本中的时候，无法把仓库中所有的技能和装备带进剧本中。玩家所能带进剧本中的技能和装备都拥有自己的**“负载值”**，且通常最大不会高于100点、最小不会低于1点。玩家在进入一个剧本前，可以从自己的仓库中挑选一些技能和装备携带进本次剧本，所携带的技能和装备的**“负载值”**总和不能超过自己的**“负载上限”**（通常是100点）。

怎么提升我的负载上限？

您好，不能提升。**“负载上限”**依据剧本而定，通常为100点。

C、剧本需知

一、剧本相关

1、如何导入

走进回廊，根据GM的引导走到一个除了那幅画周围都是迷蒙的白雾的廊道。在这段时间内你可以对画采取任何形式的分析，包括自分支判定（注，画不可破坏，不可拆卸），枪击或者用小刀划拉也会立刻恢复。你可以在导入时与GM进行一定的交流，（比如提问），与GM交流实则是一个必要流程。

导入形式可以分为多人导入与单人导入。在多人剧本中，多人导入与单人导入是可以选择的。但如果其他人都选择单人导入，显然你也只能为单人导入。导入结束后玩家不一定要扎堆，更不一定互相知晓彼此的玩家身份（虽然有可能根据奇形怪状的外观分辨出来）

2、剧本需知

（1）分级

剧本的难度大致分为极易、普通、困难、噩梦。

极易，顾名思义，极其简单的剧本，此类剧本不需要较长的剧情，一般来说适用于初入游戏的新人玩家，第一次的极易剧本为固定（好比一个游戏的新手引导），GM需要根据新人的水平来判断其是否需要第二次甚至第三次的极易剧本，3次极易剧本为极限（不行就可以清了），极易剧本有必要向玩家介绍正常的游戏流程，包括触摸“画”进入剧本，画的象征意义以及对于回归作用等。大约在五幕以内即可结本。在极易剧本中人们除非揭开世界观，否则无法收到任何收获。

普通，并不难攻略的剧本，通常结尾是一只比较强大的剧情怪物，内容多为探索，收集，玩梗为主，适合新手GM开启练手或者需要子分支提升的人物卡，玩家在这种剧本中受伤的概率远大于死亡，如果道具较多也可以一路杀过去，大约十幕以内可以解决一个普通级别的剧本。在普通剧本结算中人们至少可以得到一份D级通用专精评级。

困难，需要较难的解密，和伴随着一定数量战斗轮的探索过程。需要冗长、混乱的剧本信息和困难的怪物击杀，最为强大的怪物也许并不能被你们杀死。此类剧本需要极高难度的解密过程，一般的结局设置是解开谜题就可以结束剧本，十五幕内完结，不少于五幕。在普通剧本结算中人们至少可以得到一份C级通用专精评级。

噩梦，向来以团灭率奇高著称，此类剧本对NPC的好感取得相当困难，而且大多数时候道具无法起到决定性作用，一般来说噩梦级剧本是长线、逃生、解密为主的剧本，存在许多的变数，且需要辗转多个地区，噩梦级剧本至多二十幕。在走进回廊到触摸画这个导入过程中，采取多人导入。在噩梦剧本中人们至少可以获得一份B级通用专精评级。

（2）所谓分幕

在一个剧本中，通常会存在需要意志检定（即情节较为恐怖惊悚，令人意志动摇）的地点或者剧情，一般来说，一幕内有三个以上的意志检定分布。（不分检定难度）

3、“画”的作用

再导入与第一次新手剧本中，你都会走流程地在迷雾中察觉到那副或许并不好看的画作，它内含了你进入剧本世界的几项主线任务。（一般来说，主线任务在你导入结束之后，GM会直接把画中提炼的关键词选取一些作为主线任务【余下的是变为触发式的隐藏线或者支线，只能自己去挖】），通常来说完成主线任务可以获得【画】的碎片，完成所有主线任务就可以回归。

4、结算机制

通用专精评级结算规则（1S=4A=32B=64C=256D）

通用专精评级可以理解为通用货币。剧本中的货币与通用专精评级的汇率可以由 GM 裁定

极易剧本

世界观类：

完全解析世界观获得 D 级评价一份，

其余行为无收获

普通剧本（保底一份 D 级评价，上限六份 D 级评价，但当某一玩家获得超出十份 D 级评价，则奖励七份 D 级评价，药品直接补充至上限）

世界观类：

完全解析世界观获得两份 D 级评价，超出一半获得一份，其余无

（至于一半与完整的评判标准，暂时交给 GM 裁决）

侦查类：

- 1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份 D 级评价
- 2、发掘并完成一次支线/隐藏剧情，奖励一份 D 级评价（上限三份）

格斗类：

- 1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份 D 级评价，至多两份
- 2、对于 Boss 级别战斗轮作出卓越贡献，造成伤害超过该剧情生物 HP 值的 30%，奖励一份 D 级评价。超过 60%，奖励两份

射击类：

- 1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份 D 级评价，至多两份
- 2、对于 Boss 级别战斗轮作出卓越贡献，造成伤害超过该剧情生物 HP 值的 30%，奖励一份 D 级评价。超过 60%，奖励两份

解密类：

- 1、非判定类解开一次谜题，奖励一份 D 级评价

收获类

相关额外评价交给 GM，但是不可超过 3 份 D 级评价

困难剧本（保底一份 C 级评价，上限六份 C 级评价）

世界观类：

完全解析世界观获得两份 C 级评价，超出一半获得一份，其余无

（至于一半与完整的评判标准，暂时交给 GM 裁决）

侦查类：

- 1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份 D 级评价
- 2、发掘并完成一次支线/隐藏剧情，奖励一份 C 级评价（上限三份）

格斗类：

1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份D级评价，至多两份

2、对于Boss级别战斗轮作出卓越贡献，造成伤害超过该剧情生物 HP值的30%，奖励一份C级评价。超过60%，奖励两
射击类：

1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份D级评价，至多两份

2、对于Boss级别战斗轮作出卓越贡献，造成伤害超过该剧情生物 HP值的30%，奖励一份C级评价。超过60%，奖励两
解密类：

1、非判定类解开一次谜题，奖励一份C级评价

收获类

相关额外评价交给GM，但是不可超过6份D级评价

噩梦剧本（保底一份B级评价，上限六份B级评价）

世界观类：

完全解析世界观获得两份D级评价，超出一半获得一份，其余无

（至于一半与完整的评判标准，暂时交给GM裁夺）

侦查类：

1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份D级评价

2、发掘并完成一次支线/隐藏剧情，奖励一份B级评价（上限三份）

格斗类：

1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份D级评价，至多两份

2、对于Boss级别战斗轮作出卓越贡献，造成伤害超过该剧情生物 HP值的30%，奖励一份B级评价。超过60%，奖励两
射击类：

1、获得该专精等级一次子分支成长时，奖励一份D级评价，至多两份

2、对于Boss级别战斗轮作出卓越贡献，造成伤害超过该剧情生物 HP值的30%，奖励一份B级评价。超过60%，奖励两
解密类：

1、非判定类解开一次谜题，奖励一份B级评价

收获类

相关额外评价交给GM，但是不可超过3份B级评价

D、玩家需知

1、废话

(1) 如果非必要，单个玩家只能使用唯一人物卡。

(2) 技能与装备全部剧本内置，获取途径也只有剧本，所以不要总是问有没有主神空间的武器、血统兑换功能，我可以告诉你，没有。

回廊的补给窗口只有两样东西出售：恢复生命值的通用血药，恢复灵术值的通用灵药（通用这个词在这里的意思差不多是，你给剧本人物吃也能达到同样的效果）。

(3) 你们在建立人物身份档案时，世界观中默认你们的人物已经签下了同意参加【回廊】的免责声明，所以你们不是被“幸运”挑选的可怜人，而是员工，豁出性命的员工。

(4) 从进入回廊到摸画这一整个流程，相当于剧情导入，这是分析剧本内容的良好机会。

(5) 称号是GM根据你在剧本中的行为表现给予的客观（恶意）评价。

(6) 回廊不是美术馆。只是一个廊道里挂着一幅画，走起来大抵来说像是在极简风格、磨砂质地的灰色墙壁的立方管道中被GM指引着走到唯一的画作前。对于剧本来说你并没有选择权利（因为一般来说是回廊和哪个世界形成通道，“画”才能被捕捉并绘制出来，所以往往单一）。

2、死亡与濒死状态

(1) 死亡

没有消极游戏，好好完成任务的玩家，一般来说，你并不会轻易地死亡：

第一次死亡，你需要花费1D的通用专精评级来为自己购买新的克隆身体（极易剧本的死亡不会被记入死亡次数），要是你没有么，当然就是死。

第二次死亡，你需要花费1C的通用专精评级来为自己购买新的克隆身体（极易剧本的死亡不会被记入死亡次数），或者死。

第三次死亡，别想了，你已经死了。

(2) 濒死状态

通常我们会用【被打败】或者【再起不能】来挽回一下你的颜面。当你处于濒死状态时，任何轻微的伤害（包括柔弱无力的蚂蚁给了你一个巴掌），你都会立即消耗一次死亡次数。

濒死状态时，血量为零（恰好为零或者负值不小于受伤前血量一半的负值），这意味着当致死伤害并没有超过你受伤时即时生命值的1.5倍时，你会进入濒死状态，只能通过队友的协助来复活。当超过**五个**（指与你在一块的队友）动作行为之后你并没有受到【医学】技能，或者你收到的是**绝对伤害或诅咒伤害**赋予的濒死或者你周围**没有队友**，那么血条清零即为死亡。

3、扮演手册

一、首先，这不一定是个团队游戏

同一时间多人载入的剧本往往会给众人一个团队游戏的印象，可事实上并非如此。针对剧本的扮演在一开始导入的时候就已经开始。在导入时，你与GM会产生一定的交流（往往是提问与回答），这个提问环节往往会影响你后续剧本的节奏、难度与调查量。牢记自身的立场首先是：**被不明的大组织挑中或者自己作死然后被强征，在剧本中践行一次次非作死不可的危险尝试，对每一次剧本往往从一开始就抱有消极、逃避、恐惧心理的人（当然，新手剧本我们是允许你初生牛犊不怕虎的）**。运用在被导入时获取的信息是不会被判为超游的。然后再是一个人物角色，你的人物性情或许会淡化这份焦虑而不安的心情，但显然，那可是死亡的威胁，它并不可能消失。你的每一次行为决判都是要计较得失、以性命为重的，因为你不知道危险潜藏在何处（如果你的角色卡是舍己为人之辈，这套姓名至上论或许就没有那么适用）。因此，脱离队伍乃至在逃跑途中下黑手，都是可以被允许出现的。

同时，这也意味着，如果你参多人本，却是单人落地并无协商交流的机会也是有可能的。

二、牢记你需要恐惧感、

不是非恐惧不可，但你至少要有敬畏的情绪。更简单地说：**以敬仰、惊吓或者其他适应的情绪状态，以恐惧为基调**地去应对剧本的戏剧性和冲突。对陌生的世界、危险的周遭的警惕感使你放不下一丝一毫的谨慎。

让恐惧感的存在感时刻存在，那就意味着你存在消极应对主线任务。比如已经有较多的人会分割掉主线任务，那你或许可以选择放水摸鱼，寻找一处安全的地方躲避到主线任务完成为止只是这样可能会被【回廊】的主办方判定为“消极游戏”，随后剥夺你的性命。

三、大可将GM当作一个玩家来进行交流

需知的是，GM在于你们交流时显然也会表露出合理的人类情绪，你们只是看不见且摸不着他罢了。但就像导入里的提问，完成任务的指引，在你真实地取悦他时，未必不可得到一定的帮助。