# 第七总章 创造与轰杀

“世界”是一个巨大的概念，假设以空间大小举例，它一定可以装下无数个宇宙，也一定能装下无数个故事。

正因为世界的广阔，你想象的任何一个东西才可能在后天域找到对应。这句话没有掠夺想象力资源或者篡改他人作品的意思，而是主张所有的世界都带有这样的属性（即因无穷广阔自然包容万千）。所以，［后天域］作为一个世界，你想象的东西能在后天域找到对应是无法避免的事情。

当后天域映射你的想象时，也要遵守这个世界的法则，这就是这一章要说明的事。本章介绍后天域诸多事物的模板，方便你（和我）添加之前没有添加的事物到指定的文件里，这也是为了能更全面地将后天域的风光（和你的想象）展示出来。

另一方面，创造固然伟力，却要有将所创之物高效摧毁的准备，即轰杀。正因为知道所有东西最后都会损坏、衰败、湮灭和消失，人们在这基础上的一切改进和生产才被赋予了价值，简而言之，高效而不盲目的［轰杀］是必不可少的，它正是促进［创造］的非常重要的部分。

本章也会介绍一些事物的摧毁方式，假设你在后天域中冒险，就用这些方法搬开拦路的石头吧。

## 7.1创造卷

#### 7.1.0创造的属性

### 7.1.1材料篇

#### 7.1.1.1木材

人们建造家具或工具通常会考虑木材作为主材和辅材，常见的有桌椅的主体、斧子的柄和一些挂着用来欣赏的饰品，创造一种新的木材时，需考虑以下几点。

##### 7.1.1.1.1木材的强度

我们创造一种材料，多半是要考虑摧毁它的，想要摧毁一个事物，需要先保证事物本身具有强度的属性，没有强度的事物。

### 7.1.2实体篇

## 7.2轰杀卷

### 7.2.1轰杀人物

### 7.2.1轰杀事物

## 7.3人设卷

写人设是个非常有挑战性、会带来强烈愉悦感的活动，一个新的人设既是改变故事发展的铺垫，也寄托着您对角色高光一瞬的期待。正因如此，为了让伏笔能够顺利展开，为了让高光打得更令人振奋，写人设着实是个值得认真对待的［工作］。

在这个世界上，有人会为了素未谋面的世界花上几个小时来打磨人设呢。

为此，我们为您献上第一版人设辅助表格——

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
|  |  |  |

——没错，是一张空表。

这张表格去除了一切条条框框，它甚至不能向您展示这个世界的风格与基调，我们没有写任何提示，对此我们是故意的。

这保证了您的自由，不是吗？

的确不是。空表虽然没有规矩，却也隐藏了所有绊子和“地雷”。想写性别的时候，您会不会想问这个世界有没有性别区分？当您想让人物姓张的时候，会不会想问这个世界有没有张性？当您想让人物做一个小偷的时候，会不会好奇这个世界有多少个聚居点，都实行着什么制度，小偷这种特殊职业是否有存在的基础？当您想要做一个站在时间之外的人物的时候，会不会想问这个世界有没有时间和昼夜的概念……

您在面对这个空表的时候，一定会冒出很多问题，这些问题阴魂不散，以至于您一抬笔就会想起它们，导致您花了几个小时，也没有写出自信能够通过的作品。

实际上……

我们很想告诉您这里真的随便写，我们不会生硬地让您解释清您写的每一个概念在这个世界的实现可能，因为那是我们的工作。当然，我们也知道您需要几个例子来摸索这个所谓的自由到底自由到什么程度——

#### 7.3.0.1朋友的人设表

我们相信朋友会为了朋友花费更多时间，但朋友不会浪费朋友的时间。您只花点时间做点小事，剩下的交给我们。

这张表比空表多一些选项，您可以多增一些选项，和空表的规则相同。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ● | 名称 |  |
| ● | 实体类型 | 穿越者 |
| ● | 外观 |  |
| ● | 前情 |  |
| ● | 绝学与本领 | 不明 |
| ● |  |  |
| ● |  |  |
|  |  |  |

##### 7.3.0.1.1名称

万物皆有名。您的人物必须要有名字。倘若您问这个名字到底有什么格式，有什么惯例，我们只能说现在还不必考虑这些。

现在还没有深入到那么细致的程度。

##### 7.3.0.1.2实体类型：穿越者

您的人物的实体类型固定为穿越者，即来自其他世界的人。相信我，这是为了让您更自由地书写其他段落。

没人可以约束穿越者的身体特征，它们可以长得像普通的动物，也可以完全不同。

##### 7.3.0.1.3外观

有许多人设是从一张图开始的，既然要描述人物的外观，那么精炼恰当的语言能力就必不可少。在这个选项，尽可能地将所有不想让我们忽略的外观特征写出来。

##### 7.3.0.1.4前情

背景故事，也有许多人是从一个好的背景故事开始构思整个人物的，写好它对语言逻辑能力的要求可不小。您想让我们记住什么，您就写上什么。

##### 7.3.0.1.5绝学与本领：不明

绝学与本领是这个世界的核心概念之一，和实体类型齐名。“不明”接近于“无”，或者说是一种表示“无”的严谨写法，因为在后天域（这个世界）没有不具备绝学与本领的事物，一些从不显露力量的就被看做能力不明。

考虑到阅读“绝学与本领”的文件很花费时间，这里先固定写“不明”。

#### 7.3.0.2成熟的人设表

在这个以不浪费时间为成熟的世界，您如果是个成熟的大人，那么做完这张表几乎是不可能的。您总是有更重要的事做，更放松的游戏玩，而不会考核这个世界的环境是否值得您的驻足。

但假如，您只是个成熟的玩家，这张人设表则称得上对您的考验，请确保您在写它之前，对这个世界的各种概念有个粗略了解，只知道名字也行。一般而言，看完7.3.0.2.\*系列的东西就够了。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **基础** | | | | | |
| ● | 名称 |  | ● | 性别 |  |
| ● | 年龄 |  | ● | 学历 |  |
| ● | 体系 |  | ● | 爱好 |  |
| ● | 外观 | | ● | 前情 | |
| ▼ |  | | ▼ |  | |
| **谨慎项** | | | | | |
| ● | 组织 |  | | | |
| ● | 出发点 |  | | | |
| ● | 实体类型 |  | | | |
| ● | 绝学与本领 |  | | | |
|  |  |  | | | |

##### 7.3.0.2.1名称

万物皆有名。您的人物必须要有名字。

——7.3.0.1.1名称

到成熟的人设表里，您可以给自己的人物设置名字和姓氏，并且在有条件的情况下，告知那名字的来历。出于尊重所有人写名字、姓氏之来历的权利的意图，名称的来历默认只在小范围生效，一旦触碰到别的人设就自动视为越界。举例而言，同叫［彼得］的两人即使来自一处，他们的名字仍有可能具有不同的含义，拥有不同的来历。

不同地区的人们起名会有不同的习惯，［出发点］在以下几个地区的人设需要注意：

吹砂角：麒麟人的家园。此地之人头上生角，臀上长尾，小巧玲珑，肤色暗淡明亮者皆有。麒麟人只有名字（名字是表音字），没有姓氏，他们以肤色辨认家族。吹砂角上也曾有过人类，是过去从薪沙界迁过去的，他们是先姓后名，姓名都是表意字，爱以自然风光、美好祝愿为姓。

薪沙界：薪沙界有千百个种族，其中半数来自天外，起名习惯难以用地球人的习惯表述，因此可以随便取名。其中有个种族名叫先冕人，这是该地区的原生种族，起名习惯是先名后姓，姓和名都是表音字。先冕人中也有老牌先冕人，它们的起名习惯也是先名后姓，但姓氏是神的化身带领世人的那段时间内所处职位的缩写，姓是单字，且为表意字。

幻秘园-吉祥轮之国：吉祥轮之国由单一民族组成，它们的起名习惯的是先姓后名，名和姓都是表意字，且姓多为单字，象征着官、职，或一方土地。

千风峡：烂柯人的领地，它们不起姓氏，通常以气象、动物现象及各种自然现象和自然风光为名。

雕雨陵：褐星人的领地，它们不起姓氏，通常以地理现象或地理标志为名。

其他的没有限制，没有提到的也没有限制。

##### 7.3.0.2.2性别

正常情况下性别只有两个，因为更多的性别显然让生命繁殖的过程过于繁琐。这个选项的意义是提示您这个世界是有性别区分的。

##### 7.3.0.2.3年龄

年龄基本上相当于战斗力，尤其是您在体系选项上没写［无］的情况下。高龄会给您的人物带来更多种类的绝学与本领，或者让已有的绝学与本领更加强大。

虽然每种生物都有它的寿命极限，但这里实际上可以随便写。至于时间观念，这里有个提示——人类的一代是25年，5年是很长的一段时间，后推超过50年的想象即视为科幻，而100年过去会让许多事物面目全非。

##### 7.3.0.2.4学历

学历是基于世界内组织［学会］、［研所］、［后天旅社］三方公证的概念，用于标志一个人的受教育水平。

学历共有［未学］［浅学］［小学］［中学］［大学］［研学］［博学］7种，参考下表填写您需要的学历。

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **学历类型** | **平均起始年龄** | **学年** |
| 未学 | - | - |
| 浅学 | 4 | 1 |
| 小学 | 8 | 6 |
| 中学 | 14 | 6 |
| 大学 | 20 | 3 |
| 研学 | 24 | 3 |
| 博学 | 30 | 3+ | |

在这个阶段，您还不必思考各学历意味着知道什么。

##### 7.3.0.2.5体系

体系提供了各种战斗能力和生活能力，填写体系，说明人物打算在一个体系深耕钻研，也会随着时间变长，自动获得该体系内支持的［绝学与本领］。体系在人设表里并不重要，它虽然能够影响绝学与本领的获取，却也不会导致绝学与本领的获取受限。

体系有9个，共11个选项，分别是［科学］［魔法］［功力］［自然］［生长］［古艺术］［信仰］［神之力］［命运共同体］［不明］［无］。

##### 7.3.0.2.6爱好

这个世界中存在一些其他世界也存在的东西，爱好是可以共通的。

##### 7.3.0.2.7外观

有许多人设是从一张图开始的，既然要描述人物的外观，那么精炼恰当的语言能力就必不可少。在这个选项，尽可能地将所有不想让我们忽略的外观特征写出来。

——7.3.0.1.3

其实没有什么新增的。

##### 7.3.0.2.8前情

背景故事，也有许多人是从一个好的背景故事开始构思整个人物的，写好它对语言逻辑能力的要求可不小。您想让我们记住什么，您就写上什么。

——7.3.0.1.4前情

同上。

##### 7.3.0.2.9关于谨慎项

谨慎项都是内容很多的选项，要想高效率的diy需要的谨慎项目，则需要查阅字数很多的文章，可能有数万字的文章用来描述谨慎项中的分支项目。

##### 7.3.0.2.10组织

这个世界有许多组织。

##### 7.3.0.2.11出发点

出发点是指人物的出生点，这可能意味着精确的地址，需要对世界的地理有所认知，在不了解这个世界的前提下，应当在此项写虚构的虚构地址，并且在［前情］处给出少许该地址的资料。

出发点可能会影响到人物在剧情上的地位，又或者当人物遇到困难的时候，帮手的来历和来由。

我们的地点表示法是这样的：外显界-［尘埃宇宙］-飞英星系-［地球］-先冕-薪沙界-xxxxxx。

##### 7.3.0.2.12实体类型

##### 7.3.0.2.13绝学与本领

#### 内部的人设表

将规律与有记载的设定熟记于心，写出一个个合规合法的人物设定是我们内部员工的工作，这是我们内部员工专用的人设表，它真的很详细，以至于每年都会吓阻一些“新兵”，甚至几个月未见这玩意的老员工。

对于单一选项的简单描述总是会面临取义范围过大的困境，所以在大信息的后面还需要用减号-连缀一些分支信息。