

AIS 基础规则书

目录

[概述](#)

[检定](#)

[技能检定](#)

[对抗检定](#)

[优势与劣势骰](#)

[创建你的角色](#)

[基本信息](#)

[分配基础属性](#)

[选择出身](#)

[使用奖励点](#)

[进行购物](#)

[计算次级属性](#)

[丰富背景信息](#)

[模板](#)

[出身模板](#)

[职业模板](#)

[特性模板](#)

[威能](#)

[战技](#)

[法术](#)

[元素失调](#)

[道具](#)

[杂物](#)

[魔法物品](#)

[装备](#)

[天启](#)

[升级与奖励点](#)

[探索与技能检定](#)

[战斗](#)

[战术地图与步骤](#)

[动作](#)

[攻击与伤害](#)

概述

[返回目录](#)

秘语探寻 D20（以下简称为 AIS）是一个基于 D20 的原创 TRPG 规则。在该规则中，玩家需要扮演冒险家在奇幻的雾海世界中经历冒险、探索未知。然而，在雾海世界，获取不应拥有的能力或知识都会让你付出代价——是要探寻真相，还是保留最后一丝理智？神秘与疯狂的交错点，就在于此——

AIS 规则主要的创意来源于 DND 各版本规则、COC 规则以及许多电子游戏，包括黑暗之魂、血源诅咒、盐与避难所、暗黑地牢、无光之海等。感谢人间、修姬、薄葬等人的帮助。

检定

[返回目录](#)

检定是 TRPG 中尤为重要的一部分。当你扮演的角色想要做什么事，但那件事并非为 100%成功的时候，就需要进行检定。

◇技能检定

在 AIS 中主要使用 D20 即 20 面骰来进行技能与攻击检定。当角色需要进行一件考验角色能力并且并非 100%成功的行为时，就需要进行技能检定。

进行技能检定时，需要投掷 D20，将结果加上与这件行为相关的角色属性值作为调整，再加上各种其他类型的调整值，同名的调整值不可叠加，所得出的值与 SG 给出的检定难度进行比较。若检定结果大于等于检定难度，则角色所做的事情成功完成。

调整值也可以称为加值，当一次检定可以运用到多个同名的调整值时，这些调整值不可叠加，而是取绝对值最高的一个调整值加入检定中。调整值通常分为以下几种：熟练调整、属性调整、盔甲调整、盾牌调整、增强调整、表现调整、环境调整、幸运调整等。特别的，没有标注调整值名字的称为无名加值，无名加值可以叠加。

◇对抗检定

有时候，角色进行的技能检定需要和另一名角色进行对抗，这种情况通常出现于观察和潜在对抗、力量对抗、进行能力比较等时机。对抗检定与技能检定类似，所不同的是，对抗的双方将同时进行一次检定投掷然后比较投掷出的结果，而并非一方与检定难度比较。检定结果较大的一方将会胜出；若双方的检定结果相同，则算作挑战方胜出。

◇优势与劣势骰

角色自身的能力与状态会给角色在检定时带来调整值，而角色所处的环境和所使用的工具等也会给角色制造出优势与劣势。SG 可以判断一个角色在一个环境下进行某个技能检定或攻击与防御是处在优势状态还是劣势状态。

当角色处于优势时，进行检定的成功率会更加高。此时，投掷第二枚 D20，将两枚 D20 中点数较大的结果作为技能的检定结果并加入调整值。同样的，当角色处于劣势时，也需要多投掷一枚 D20 并将点数较小的结果作为技能的检定结果。

当两名角色进行对抗检定或角色相互进行攻击时，对于挑战方或进攻方，比较他们之间的优势状态。优势状态的角色对抗任何状态都处于优势，劣势状态的角色对抗任何状态都处于劣势，除此之外，一般状态在对抗劣势状态的时候处于优势，对抗优势状态时则处于劣势。

创建你的角色

[返回目录](#)

一名角色是扮演的根本。首先学会如何创造一名符合规则的角色是进行 AIS 游戏的基本。

◇基本信息

想要创建一名角色，最基础的信息是必要的。角色的名字、性别、外貌、性格等等，尽管这些内容在游戏的系统上没有任何作用，但却是决定角色扮演最根本的部分。与此同时，你也可以考虑一下自己角色大概是一个什么样的形象与能力，是一个用剑的战士？还是一个会法术的法师？想清楚这些可以使你接下来的角色构筑变得更简单顺畅。

◇分配基础属性

在 AIS 中，基础属性代表的是角色天生身体精神素质水平。一共有五种类型的属性：

【力量】

力量属性代表了角色在不使用技巧的情况下的身体力气，力量属性越高的角色力气也就越大。力量属性主要影响：

- 以力量为基准进行的技能检定；
- 使用近战武器进行攻击时的攻击检定；
- 近战武器所造成的伤害；
- 力量属性的豁免检定；
- 受到身体属性伤害时可以选择力量属性承受伤害。

【机敏】

机敏属性代表了角色的技巧和速度的综合能力，机敏属性越高的角色会更加的灵敏迅捷，进行技巧工作时发挥地也会越好。机敏属性主要影响：

- 以机敏为基准进行的技能检定；
- 使用远程武器进行攻击时的攻击检定；
- 角色的先攻调整；
- 角色的单倍闪避；
- 机敏属性的豁免检定；
- 受到身体属性伤害时可以选择机敏属性承受伤害。

【体质】

体质属性代表了角色天生的承受能力，包括承受伤害与承受毒素、高温、寒冷等特殊环境的能力。体质属性主要影响：

- 以体质为基准进行的技能检定；
- 角色的基础 HP 值会加上角色的体质属性作为额外 HP；
- 体质属性的豁免检定。
- 受到体质伤害时将扣除角色的体质属性；
- 体质属性低于-10 时角色会因虚弱而无法行动。

【智慧】

智慧属性代表了角色的感知、思考、辨析、逻辑能力与对魔法的亲 and 度。高智慧的角色

适合成为一名纯粹法术的施法者。智慧属性主要影响：

- 以智慧为基准进行的技能检定；
- 使用纯粹法术时法术目标的豁免检定难度；
- 影响角色的元素失调上限；
- 智慧属性的豁免检定；
- 受到精神属性伤害时可以选择智慧属性以承受伤害。

【神志】

神志属性代表了角色的精神意志力、仪容气质与对神术的亲密度。圣职者通常需要较高的神志来承受神明给予的信息与释放神术。神志属性主要影响：

- 以神志为基准进行的技能检定；
- 使用神术时法术目标的豁免检定难度；
- 在战斗之外的时候，若天启值低于神志属性时，天启会自动恢复至与神志属性相等的值；
- 神志属性的豁免检定；
- 受到精神属性伤害时可以选择神志属性以承受伤害。

分配初始属性的方式又很多种，通常建议使用分配法，即选择以下三组数值中的一组，将其任意分别填到每个属性中：

- 平衡：+3, +2, +1, -1, -2
- 中庸：+2, +1, +1, +0, -1
- 偏斜：+4, +3, +0, -2, -3

或是其他你的 SG 提供或允许的属性分配方案。

◇选择出身

接着，选择一个出身模板作为角色的出身。任何角色都必须有且仅有一个出身。出身意味着角色所成长的环境与在参与冒险之前原本的身份。

出身模板会少量影响角色的初始属性，并且提供一些简单的特殊能力。同时出身模板也决定了角色的基础 HP 值。

◇使用奖励点

根据剧本或 SG 给出的角色等级，在创建角色时，角色也会获得对应角色等级应有的奖励点。此时你可以花费奖励点用于购买额外的角色能力提升，包括购买与升级职业、特性模板，购买威能，提升属性等。

◇进行购物

之后可以花费角色现有的财产进行购物，购买必要的生活、冒险用品，以及角色的装备来强化角色的实力，帮助角色进行冒险准备。

◇计算次级属性

在进行了以上步骤之后，角色的属性值也会受到出身、奖励点购买项和道具的影响而产生变化。计算经过变化后的最重基础属性值，并将其标注在人物卡中，同时计算以下次级属性——为方便起见，也将他们标注于人物卡中：

HP=出身模板给予的基础 HP 值+体质属性值+其他调整

HP 是角色承受伤害的上限，当角色所受到的伤害总额大于等于他的 HP 值时，角色就会陷入无法行动的境地。

元素失调上限=5+智慧属性值-护甲失调惩罚+其他调整

元素失调代表角色能够施法的能力，当角色的元素失调超出其元素失调上限时，角色可能会因此而导致反噬并使自身受到伤害。

行动力=3

行动力影响了角色在战斗中一轮内可以做出的行动数量，通常行动力很难进行提升。

天启=神志属性值（最低不小于 0）

天启意味着角色受到诸外神的关注程度。角色的天启越高，意味着其外神影响越大，角色更容易看到扭曲的世界的真相，但同时也更加接近疯狂。

移动速度=出身模板提供基础移动速度+其他调整

移动速度代表角色在战斗中进行一次移动动作能够移动的距离。标准移动速度意味着每次移动可以移动 20 米（即四格）距离。

先攻调整=机敏属性值+其他调整

先攻调整影响了战斗开始时的先攻检定，先攻调整越高，角色越有可能在一轮内优先行动。

护甲等级=10+防具护甲等级+盾牌护甲等级+其他调整

护甲等级是角色所穿着的护甲能够带来的防御能力的体现，角色的护甲等级越高，就越容易使用护甲格挡并减免所受到的物理伤害。

伤害减免=防具伤害减免+盾牌伤害减免+其他调整（包含伤害类别）

伤害减免意味着当角色成功使用护甲格挡攻击后，所能够减免的伤害数量。伤害减免同时可能包含数种伤害类别，所包含的类别的伤害在被格挡时不会受到伤害减免的效果。

单倍闪避等级=10+机敏属性值-护甲闪避调整+其他调整

单倍闪避等级代表角色每拥有一层战斗集中状态时所具有的闪避等级。当角色拥有较高闪避等级总和时，他可以闪过敌人的物理攻击而完全不受伤害。在没有战斗集中状态时，任何人的闪避等级总和都是 0。

身体豁免加值=出身模板提供的身体豁免+职业模板提供的身体豁免+其他调整

身体豁免加值意味着角色在身体能力上的额外豁免能力。当角色需要进行力量或机敏属性的豁免时，可以加上身体豁免加值到豁免检定中。

精神豁免加值=出身模板提供的身体豁免+职业模板提供的精神豁免+其他调整

精神豁免加值以为这角色在精神能力上的额外豁免能力。当角色需要进行智慧或神志属性的豁免时，可以加上精神豁免加值到豁免检定中。

◇丰富背景信息

至此，人物卡中主要的部分都已经完成。如果愿意的话，也可以更加丰富角色的背景信息。你可以想一想，“角色的过去是什么样的？”、“角色的人生目标是什么？”、“角色的关系网如何？”等等能够使你的角色更加立体的信息。当然，对喜好扮演而不注重战斗的人而言，背景信息反而是构建角色的关键，因此这一条有时也可以变成第一步的工作。

到这里为止，一张人物卡就已经创建完毕了，带着你的人物卡参与到游戏当中去吧！

模板

[返回目录](#)

模板所代表的是角色的特性、职业、身份以及其他的能力。模板的效果通常不需要主动发动，而是总是被动生效的。除出身模板外，获取模板都需要花费奖励点。

◇出身模板

出身模板代表的是角色在参与冒险前的生活环境与身份，这会少量的影响角色初始时候的各项属性值与能力。

每个能正常行动的角色必须存在且只有一个出身模板，除非角色是刚出生的婴儿或类似情况。出身模板一经选定，之后就无法更改，也无法通过花费奖励点购买新的出身模板或替换原有的出身模板。

◇职业模板

职业模板是角色经过后天的职业训练所获得的能力。职业可以升级，根据职业的等级，职业也将给予角色或多或少的属性值调整与额外能力。

角色可以拥有无限制数量的职业，但是获取新的职业和升级一个已有的职业都需要花费奖励点。

通常而言，每 3 点奖励点可以获取一个新职业或升级一个已有的职业。获取新的职业模板时，该职业的等级为 1。

◇特性模板

特性模板代表了角色的特性、专长等能力，相比包含多种固定能力的职业而言，特性的所给予能力更加单一，但是也更加具有针对性，并且能够和其他特性自由搭配组合以产生更强大的效果。

角色同样可以拥有无限制数量的特性，有些特性可以升级有些则不能。获取一个新的特性和升级一个已有的特性都需要花费奖励点。

通常而言，每 2 点奖励点可以获取一个新特性或升级一个已有的特性。获取新的特性模板时，若这个特性是可升级的，那么它的等级为 1。

有些特性具有前置条件作为使用需求，如果角色未满足特性的前置条件，角色也可以获取这个特性，然而该特性提供的能力与效果并不会生效。只有当一个特性的前置条件被满足时，它才会生效；如果特性的前置条件中包含其他特性，则必须这个条件中的特性可以生效时才算作满足该特性的前置条件。

威能

[返回目录](#)

威能是一个角色能够主动使用的战斗或非战斗能力的总称。威能主要包含两个种类：战技和法术。对物理职业而言战技是能有效辅助战斗的方式；法术则包括了纯粹法术、神术、灵能等多种种类，每类法术都有各自不同的特色。

所有威能的获取都需要花费奖励点。

◇战技

战技代表角色使用武器进行攻击的能力。不同战技拥有不同的效果，但也会付出一定程度相应的代价。

战技拥有动作和效果，在战斗中，必须消耗相应的动作才能使用战技并产生效果。有的战技具有前置使用条件，在条件未满足前角色也可以任意获得战技，但是直到其前置条件被满足，否则角色无法使用它；特别的，如果前置条件中包含其他战技或模板，则那个战技也必须能够使用、模板则必须可以生效，才算做前置条件被满足。

获得一个战技需要花费 2 点奖励点。

◇法术

法术威能则代表了角色能够使用的超自然能力。与技巧相似，法术至少会包含一个动作和一个效果，在战斗中消耗相应的动作才能使用法术。法术拥有许多不同种类，各自拥有不同的特色，在此仅会介绍纯粹法术与神术两种法术威能。

法术通常也拥有语言、手势、法器、材料、仪式等中的一个或多个施法要素。当施法时，每有一个施法要素无法被满足，则法术会增加 30% 的施法失败率（此时投掷 d100 来确定法术是否能够成功）。

法术威能同时包含环级，意味着这个法术的等级，1~2 环的法术需要花费 1 点奖励点来获取，3 环法术则需要花费 2 点。法术并不需要填入战斗风格才能使用，而是可以直接获得，但是只有填入战斗风格中的法术才能获得特性对于战斗风格的增强效果。

【纯粹法术】

纯粹法术即是传统意义上的魔法——通过咒文、手势、法器、材料等要素进行释放，产生各种不同的超自然效果。

与元素和法力共鸣是使用纯粹法术的基础，因此使用纯粹法术时会使人获得等同于法术环数的元素失调值。

当角色能够释放更高环数的纯粹法术时，他可以将低环数法术任意提升至可释放的环数来释放。大多数纯粹法术可以通过这种“超环”来获得效果上的增强，但是法术所提升的元素失调值也会对应增加，因此如何平衡好元素失调值与法术的效果，并在适宜的时间进行元素平衡是纯粹法术施法者最为注重的事情。

纯粹法术的目标若想要躲避法术的效果，则需要进行豁免检定。其必须以法术效果中规定的属性进行豁免检定，并且检定难度等于 10+法术环级+施法者的智慧属性值。

【神术】

神术是由于角色信仰神明、与神明接触或被神明所关注等从而获得的超自然施法能力。

神术法术的效果通常与角色的天启值相关，当天启越高时神术的效果就会越强——然而那也意味着角色会有可能因此而疯狂。

神术的目标若想要躲避神术的效果，则需要进行豁免检定。其必须以神术效果中规定的属性进行豁免检定，并且检定难度等于 $10 + \text{法术环级} + \text{施法者的神志属性值}$ 。

◇元素失调

元素失调值表示了人体与元素法力的共鸣程度。连续不断地施法会使得共鸣越来越强烈，从而使得施法者“过载”、灵魂震荡并受到来自世界的冲击。失调上限便代表了施法者所能承受的共鸣的最大强度。

当角色的元素失调值大于其失调上限的时候，则立刻进行一次 $D20 + \text{当前元素失调值}$ 的失调检定，若结果大于等于 $10 + \text{角色的智慧属性值}$ ，则角色会“过载”并受到 $\text{角色等级} \times D6$ 的伤害。之后元素失调值清零。

角色也可以通过一个整轮动作进行“元素平衡”，同样进行一次 $D20 + \text{当前元素失调值}$ 的失调检定，若结果大于等于 $20 + \text{角色智慧属性值}$ ，则人物也会过载并失去 $D8$ 的生命值。之后元素失调值清零。

道具

[返回目录](#)

道具包含有杂物、魔法物品（消耗品）与装备等。通过花费财富等来购买道具能够在一定程度上提升角色的实力与方便冒险。

◇杂物

杂物拥有非常多的不同种类，但是很多杂物的功能相近，因此在 AIS 规则中，为了简便记忆与使用，将杂物分为了以下几大类：

【财富】

财富代表的是所有有价值的物品，包括金钱、等价物、贵金属、宝石、奢侈品等。使用财富可以购买其他各种物品，同时每 1 份财富也能 1:1 用于兑换除消息外的其他杂物。

【消息】

消息是一种抽象的物资，包括人的人脉、小道消息、有价值的信息等等。消息有时可以用于换取对冒险至关重要的信息，又或是花费来购买更加稀有的物品。

【饮食】

饮食代表的是所有用于日常充饥的物品。每份食物可以提供一天的饮食所需。

【工具】

工具包括冒险中所使用到的各种工具如火把、绳索等，以及其他在制造修理中需要用到的工具。使用工具会使冒险变得更加容易——有些情况下缺少工具会使你的技能检定处于劣势。在有些工作中，如撬锁，花费一份工具可以使你的检定处于优势。

【材料】

材料包括所有廉价的制作材料，在制作物品时会被消耗。同时一份材料也可以供一天的施法材料使用（无论一天内释放了多少法术，都会消耗 1 份材料）。

在有需要或 SG 愿意的情况下，可以将杂物进行不同程度的更加细分，而不需要严格遵守规则进行概括。

◇魔法物品

魔法物品主要指含有魔法，拥有各式各样效果的消耗品，主要是药剂与卷轴，有时也会拥有一些无法被算作装备的特殊奇物。

在战斗中使用魔法物品始终需要消耗一个标准动作。

◇装备

装备代表的是角色的护甲、武器等装备穿着与持用物品。

【护甲】

护甲是一整套防御用的装备。穿着护甲会给角色提供不等的护甲等级与伤害减免，但是厚重的护甲也会使角色的闪避等级降低作为惩罚。有些护甲也会导致角色在施法上受到困难，即降低角色的元素失调上限。

【武器】

武器代表角色所持用于攻击的装备。不同武器拥有不同的伤害值，同时在使用武器进行攻击时也有可能获得重击轮造成额外伤害——武器的重击轮数值代表武器最多能够获得重击轮的数量。

不同武器也拥有不同的伤害类型，伤害类型包括挥砍、穿刺、钝击。这些伤害类型有时候可以穿过的特定的护甲，不受伤害减免作用。

天启

[返回目录](#)

天启是 AIS 规则与雾海世界中非常重要的一个部分。人们通常认为，天启是来自于神明或世界本身的馈赠，一旦拥有天启，你便能够看到一个崭新的、奇诡的世界。你会看到隐藏在世界各处的奇异生物：神的化身、天使、魔鬼，当然更多的是扭曲诡异的怪物；你也会更加接近这个世界黑暗的真相——当然这并非没有代价的。人类的肉体与精神无法承载如此多的信息量，因此随着天启的增加，一些超自然的效果会影响角色，使角色表现出疯狂。

当角色接触外神、与外神相关的信息、不可名状的怪物等，或是受到法术的影响时，就会获得 1 点天启值。

在一场遭遇中获得了超过 2 点天启值时，角色就会获得一个预兆，预示着天启的上升。预兆会持续至少一整天的时间，直到角色进行一次夜晚睡眠为止。

每当角色获得预兆时，投掷 d20，根据下表决定预兆的效果；或者 SG 也可以根据剧本或情景自由选择或设计预兆效果。

D20 预兆效果

1~2 启示：启示提前降临在你身上。获得一个一阶段启示效果，但是可以如同预兆一般进行消除。

3 文字乱码：当你进行阅读时，文字时不时会被闪烁着的未知字符取代。在进行与文字阅读、解读有关的技能检定中-2。

4 辉光：一层淡淡的辉光笼罩着你，使你显得十分显眼。在进行与潜行、躲藏有关的技能检定中-2。

5 魔法迷雾：魔法的效果在你眼中如同笼罩着迷雾一般模糊不清。在进行与辨识魔法相关的技能检定中-2。

6 变形：在你眼中的一切似乎都成了液态，不断流淌变形，眨了眨眼却又恢复原状，仿佛什么都没有发生过。在进行与辨识物体相关的技能检定中-2。

7 昏暗：你的视线暗了下去，即使是在明亮的环境中也十分昏暗。视觉等级下降一级。

8 泥陷：尽管什么也没发生，但你觉得双腿和大地连在了一起，每踏出一步都如同在淤泥中行进一般。移动速度减半。

9 逆风：你感觉自己在顶着飓风前行，稍有不慎就会跌倒。在进行与平衡、杂技相关的技能检定中-2。

10 灵视：你眼中时不时浮现出异常的景象，似乎是幻觉……真的吗？在进行与专注相关的技能鉴定中-2。

11 幻音：隐隐约约地，你听到远方传来似乎有动听的歌声，但是当你仔细去听的时候又变成了嘈杂的轰鸣。在进行与聆听相关的技能检定中-2。

12 恐惧：任何东西在你眼中时不时会变成你所最害怕的东西。在精神属性的豁免检定中-2。

13 错位：事物呈现出部分的扭曲错位，你所看到的物体未必处在你所看到的位置。在进行与侦查相关的技能检定中-2。

14 穷苦诅咒：你感觉金钱是肮脏的东西，不愿意接触它。丢弃所有的财富。

15 成瘾：你某样食物、药瓶或是其他消费品成瘾，难以摆脱使用它。每日消耗一份对应消费品，否则所有豁免检定-2。

16 痛感：你的手臂时不时传来阵阵撕裂般的痛感，使你难以握住武器。在使用武器进行的攻击检定中-2。

17 失语：时常的，明明脑海中有清晰的想法，但你却一时间忘记如何用语言去表达。

在进行与交涉相关的技能检定中-2。

18 幻想：迷迷糊糊的，你感觉自己正在进行准备做的一件事，然而回过神来却发现还一步也没有开始。你的反应慢半拍，并且在制造物品相关的技能检定中-2。

19~20 如常：你肯定地感受到了预兆的降临，却没有任何明显的事情发生。一切如常。

除去预兆外，每当角色的天启值达到 5 的倍数时，也会依次开启三个阶段的启示。启示代表了角色真正能够洞察世界的权限，除非天启值恢复到角色的初始值，即与神志属性值相等，并且同时低于 5 点，否则启示的效果永远存在。

当天启达到 5 点时，投掷 d6，根据下表决定第一阶段的启示；或是由 SG 根据剧本或情景自由选择或设计启示效果。

D6 启示第一阶段效果

1 杀戮狂：你陷入了对杀戮的狂热中。对你来说，战斗胜利后的判决必然是杀死对方，若没有如此做则接下来一天内你的所有豁免检定-2；你的攻击检定+2 但是闪避等级-4。

2 黑暗恐惧：黑暗仿佛是巨大野兽的血盆大口一般，你相信进入黑暗等待你的只有死亡。你变得极度害怕黑暗，拒绝进入黑暗的场所；在黑暗中，你的所有技能检定-2；在与潜行、躲藏或是与黑暗狭小场景相关的技能检定中-4，但是在光线充足的地方进行技能检定能够+2。

3 恋物癖：这样东西是你一生的挚爱，你片刻也不想要离开它。选择一样物品，你需要将这件物品贴身保存，拒绝离开这件物品哪怕 1 秒钟；当你失去你的宝物时，所有豁免-2；当你贴身存放宝物时，你的所有技能检定+2；在进行与辨识物品相关的技能检定中-4。

4 慢性子：你总是陷入沉思与迷茫中，使得做什么事情都比别人慢上半拍；你的先攻-4；在承受伤害时，伤害量超过 HP10 点及以上时才算作行动不能。

5 空想武装：你幻想着手持神兵利器与敌人作战，尽管你的手中其实什么也没有。选择武器或护甲，你无法使用它，却仍当作装备着它与人战斗；你的攻击检定+2，但是能够造成的伤害-4（最低不低于 1）。

6 肉体献祭：你认定献祭自己的肉体能够取悦神明。在战斗中，你更乐于承受伤害；你的闪避等级-4，但是攻击能够造成的伤害+2。

当天启达到 10 点时，则会开启第二阶段的启示，与第一阶段相同，角色可以通过投掷 d6 决定启示的效果。

D6 启示第二阶段效果

1 嗜血症：你如同恶魔一般渴求着鲜血。每天一次，需要击杀一人并饮其血，否则你的所有豁免检定-8 直到下次饮血；你的攻击检定+2，所能造成的伤害+2；你在善良人群中的声望降至最低，甚至于被追捕。

2 战斗恐惧：你害怕受伤、害怕疼痛、害怕一切争斗。你的闪避等级+2，但你的攻击检定-8。

3 强迫症：你总是纠结于各种微小的细节，不断地重复检查每个地方，生怕出现差错。你的所有技能检定+2；当你在战斗中时，每个动作都比原本多花费 1 点行动力才能执行。

4 活力丧失：你感觉到没有来由的消沉，对任何事情都失去了兴趣——包括活着。在战斗中，若某回合你消耗了 3 点行动力，则下一回合行动力上限-2；元素失调上限+2；在与运动相关的技能检定中-8。

5 空想伙伴：你幻想出一位重要伙伴与你并肩作战。你会试着与不存在的队友并肩作战，相互依靠，互相保护彼此；你的精神属性豁免检定时+2；当你所受总伤害超过 HP 一半时，你的闪避等级检定-8。

6 升华仪式：你感受到神明对自己的关注，感觉到了自己的升华。所有基础属性+2；你的闪避等级与护甲等级-8。

当天启达到 15 点时，则投掷 d6 并开启第三阶段的启示。此时玩家应当注意，角色已经处于一个十分危险的状态，应当尽量避免再获得更多天启。

D6 启示第三阶段效果

1 毁灭欲：你渴望毁灭一切，将眼前的所有东西都化作虚无。你试图攻击并杀死与毁灭眼前出现的一切人、物，甚至包括你自己；你的攻击检定+4，所能造成的伤害+4。

2 畏缩：你由于害怕而导致了畏缩，拒绝进行一切有风险的行为。你不能进行攻击，并且会本能地远离敌人；你的闪避等级+4。

3 过度反射：你对一切都神经过敏，一点点小小的风吹草动都能引起你的注意并使你万分警戒。你在进行技能检定或战斗中进行攻击时有 50%的概率对身边的队友进行一次攻击；战斗开始时你永远处于先攻最高并且不会被突袭。

4 自杀冲动：你厌倦与活着，急迫地想要终结自己的生命。你的所有技能检定+4；你会时而想要自杀——通过以绳技、平衡、游泳、下毒、生物知识等技能或对自己进行攻击来实现。

5 迷幻世界：世界在你的眼中光怪陆离、上下颠倒、时空扭曲。你的移动速度翻倍，但是你无法移动到原本定下的目标位置。

6 半使徒：在神明的作用下，你的身体已经出现了半使徒化的状态。每日开始时，投掷 d2，若为 1，则今日一切正常；若为 2，则本日内角色不受玩家操控并且会进行各种疯狂的行为。

角色每达成一阶段的启示，作为神的关注的奖励，会额外获得 4 点奖励点，但是在角色天启值恢复至初始值并接触了启示效果时，相应的奖励点也会被冻结，所换取的奖励也会暂时无法使用直到重新获得相应阶段的启示为止。

当天启达到 20 点时，人类的身躯与精神已经与外神完全同化，成为了一名外神使徒，这称为使徒化。一旦使徒化，角色将不再受到玩家的操控而陷入永久的疯狂。使徒化是不可逆的，因此这也意味着这个角色的退场。如果剧本尚未完结，那么玩家可以重新建立一个新角色并以合适的理由中途加入剧本，或是旁观其他玩家进行剧本。无论如何，使徒化的角色都几乎无法再次回归游戏中了。

升级与奖励点

[返回目录](#)

每当剧本完成一幕，并且在这一幕里角色经历了挑战与成长，那么 SG 可以选择让角色进行升级，每次升级角色都能够获得 8 点奖励点。如果 SG 认为这一幕内所经历的挑战不足或太轻松，也可以选择不予角色奖励或不升级而仅提供少量的奖励点。

奖励点可以用于购买角色的各种能力，主要的购买项与花费如下：

花费 6 点奖励点，将一个职业模板的等级提升 1；

花费 6 点奖励点，获得一个新的满足其获取条件的等级 1 职业模板，该模板不能和已有的模板重复；

花费 2 点奖励点，获得一个特性模板，若该模板是可升级的，则它的等级为 1；

花费 3 点奖励点，将一个 0 以下的基础属性提升 1 点；

花费 4 点奖励点，将一个 0 及以上、4 以下的基础属性提升 1 点；

花费 5 点奖励点，将一个 4 及以上的基础属性提升 1 点；

花费 2 点奖励点，获得一个战技威能；

花费 2 点奖励点，获得一个 1~2 环法术威能；

花费 3 点奖励点，获得一个 3 环法术威能；

除此之外，在游戏过程中，可以花费 1 点奖励点使一次检定免于投掷骰子而直接取最大值。

探索与技能检定

[返回目录](#)

AIS 中的冒险故事主要以剧本中一幕一幕的剧情构成。在剧情中，玩家需要探索与战斗。探索意味着对一个区域进行研究与调查，获取信息与线索。

在探索中必然会运用到各式各样的技能检定。

通常而言，技能检定时，由 SG 根据技能检定的内容决定角色应当以哪项属性作为加值参与技能检定，以下给出了一些不同属性适用的技能检定的范例：

力量：适宜用于攀爬、游泳（速度方面）、使用力量进行的对抗与破坏（如撞门）等检定中；

机敏：适宜用于杂技、飞行、骑马、巧手（盗窃与开锁）、潜行与隐匿、使用精密机械装置、易容、绳技和表演方面的检定中；

体质：主要用于野外、废墟生存技巧和在各类环境下保持生存的检定；

智慧：适宜用于估价、察言观色、急救、手工艺、观察与察觉、各类不同知识、辨识物品、解读符号与文书等技能检定中；

神志：主要用于在他人面前保持一定姿态与气质、保证自己信用度以及驯养动物上，在与宗教和神明相关的技能检定中也会使用。

如果要在战斗中进行技能检定，则需要消耗一个移动动作。

进行技能检定时，SG 也会给出（或制定但不告知玩家）一个检定难度。只有当技能检定的结果大于等于检定难度时，技能检定才算作成功。

以下表格作为给出检定难度时的参考：

检定难度	描述
5	非常简单的行动，几乎可以不用考虑失败的可能性
10	即使未经训练也有很大机会成功
15	简单的训练即可有成功的机会
20	正常工作级别的难度
30	需要专业培训或经验才能完成的事
50	顶尖水平的难度
90	几乎不可能的事

SG 可以根据实际情况、自己的需要以及游戏体验自行决定实际检定时的检定难度。

战斗

[返回目录](#)

战斗是冒险中的重要组成部分。当身为冒险者的角色们遇到了敌人、怪物或是其他危险时，就会进入战斗。

◇战术地图与步骤

在战斗时会采用战术地图来表示角色之间与环境的距离位置关系。战术地图是由 5 米×5 米的正方形格子拼凑而成。如果地图内房间众多但是每个房间都狭窄到不足 5×5 米，则可以将每个房间作为一格，但在计算距离时可以依旧按每格长度 5 米计算。

由于战术地图中格子偏大，因此每格内可以容纳不止一个角色。通常而言，每格可以容纳最多四个正常体型角色在内，如果因为特殊原因使一格内的角色数量超过了四个，则角色会进入拥挤状态，在进行任何动作时都处于劣势。

AIS 的战术地图没有高度的概念，对于飞行中的单位，格子会单独计算对飞行单位的容积，这意味着，无论这个格子内的地面单位是否超过四个，其依旧可以再容纳至多 4 个飞行单位。有必要的情况下，处于地下的单位和悬浮于低空中的单位也可以以这种方式进行计算，或是和地面单位算作一类。

战斗采用回合制战棋的形式进行。在战斗开始时，角色会进行先攻投掷，根据结果的高低依次进行回合，当所有参战人员均完成一回合时称为一轮。

在战斗开始时，所有参战人员的行动力会恢复到满值，并且同时具有三层战斗集中状态。每个角色自己的回合开始时，他的行动力也会恢复到满值。角色可以消耗动作（及动作对应的行动力值）来在自己回合中进行行动。

当角色在一回合里消耗的行动力大于等于 2 点，则回合结束时角色会失去一层战斗集中状态。每层战斗集中状态可以给角色带来一倍的闪避等级，以此可以闪避对手的进攻。如果战斗中的一方在另一方发觉时突袭进入战斗，则被突袭方在战斗开始的时候就会全体失去一层战斗集中状态。

◇动作

在战斗中，角色需要消耗行动力来做出各种各样的行为。通常而言，角色每回合有 3 点行动力可供使用。不同行动有不同的动作类型，动作类型会有相对应的行动力消耗。不同动作的行动力消耗如下：

整轮动作：消耗 3 行动力，并且每回合只能执行一次；

标准动作：消耗 2 行动力，并且每回合只能执行一次；

移动动作：消耗 2 行动力，使用不限次数；

迅捷动作：消耗 1 行动力，使用不限次数；

自由动作：不消耗行动力，使用不限次数。

威能和职业能力会告知玩家在执行其行为时，所需要消耗的动作类型。但是除去这些外，有些行动是所有角色都可以直接使用的，这些行动也有相应的动作消耗。

使用武器进行一次攻击：这是一个标准动作，角色选择一个目标进行一次攻击，近战武器只能选择与角色处于同一格内的目标作为攻击目标，如果近战武器带有长武器特效则可以选择临近格子内的目标；远程武器则可以选择武器攻击范围内的任意一个目标。

进行移动：这是一个移动动作，角色移动至多相当于其移动速度的距离，并且最终移动

到的位置应当是有足够空间可以容纳这个角色的。

进行技能检定：这是一个移动动作，当角色需要在战斗中进行技能检定时，就需要消耗一个移动动作来做这件事。

使用物品：这是一个标准动作，从身上取出一件物品并且使用它。使用物品的目标可以是自己也可以是他人，但是在使用药剂时，只能对与自己处于同一格内的目标使用；卷轴或其他魔法物品则根据法术或物品描述中的距离而定。

取出物品：如果只是取出一件物品持在手中（或将手中的物品放回）——包括拔出收回武器——则这是一个迅捷动作。

元素平衡：这是一个整轮动作，主动进行失调检定并消除所有元素失调值。

寻求优势：这是一个标准动作，同时角色必须能够有环境优势可以依靠，否则这个动作无效——在广阔的平地上无论如何都是找不到掩体的。

如果角色做出了未被规定动作的行为，则由 SG 进行决定。

◇攻击与伤害

当角色需要使用武器进行攻击时，需要进行攻击检定。

近战武器只能与你处于同一格内的一个单位作为攻击目标，如果武器带有长武器特性，则可以选择临近格子内的目标；远程武器则能够在武器攻击范围内任意选择一个可见的单位作为攻击目标。

要进行攻击，需要进行攻击检定。

近战武器攻击检定为： $D20 + \text{力量属性值} + \text{其他加值}$ ；

远程武器攻击检定为： $D20 + \text{机敏属性值} + \text{其他加值}$ ；

如果使用的是不熟练的武器或武器类型，那么攻击检定将会额外受到-8 的惩罚。简易武器对任何人都算作熟练。

将检定结果与对方的属性进行比较——首先与闪避等级进行比较，若小于目标的闪避等级，则攻击被闪避；否则能够成功造成伤害。如果检定结果小于目标的护甲等级，则攻击被格挡，造成的伤害会受到对方伤害减免的影响而变低，否则为完全命中，能够造成完全的伤害。

在战斗开始时，角色通常会拥有三层战斗集中，每层战斗集中会为角色提供一倍的闪避等级，这意味着，在战斗刚开始的一轮，角色会拥有总计三倍的闪避等级，这会使得攻击极难命中对手。因此，在合适的时间进行攻击是首先要考虑的事情。

与攻击不同的，法术通常不会需要进行攻击检定——这意味着法术在战斗开始的几轮内也可以有效的进行进攻——相对的，法术的目标会进行一次豁免检定来确定能否减少或避过法术的影响。

进行豁免检定的方式为：投掷 $D20 + \text{法术对应豁免属性的属性值} + \text{该属性对应的身体或精神豁免加值}$ （如果是体质属性则无法获得豁免加值）。豁免检定的检定难度则是 $10 + \text{法术环级} + \text{施法者的智慧}$ （若为纯粹法术）或神志（若为神术）属性值。如果豁免检定的结果小于豁免难度，则法术的目标可以根据法术内的描述减少或避免法术的影响，否则将受到完整的法术效果。

若攻击命中，或造成伤害类的法术成功生效，则会需要投掷伤害。所需要投掷的伤害由武器或法术进行指明，特别的，如果使用的是近战武器，则可以额外在伤害骰中加入等同于角色力量属性值的伤害。如果一次物理攻击被目标格挡并且攻击类型并不属于伤害减免所指

定的无效类型，则造成的伤害会减去目标的伤害减免值。

对于使用武器进行的物理攻击，如果攻击完全命中，而伤害骰投掷出了骰子的最大点数，则算作重击。你可以再次投掷一次伤害骰作为重击加骰并累计造成的伤害。重击加骰若投出了最大点数也会继续导致重击，直到重击加骰的总数已经大于等于武器的重击轮倍数为止。

当角色受到伤害时，伤害是累加的。如果角色受到的伤害总额大于等于角色的 HP 值，角色会进入濒死状态。在濒死状态下，角色每受到一次伤害，都需要进行一次体质豁免检定，若检定结果小于 10+所受伤害值，则角色会陷入无法行动的状态。除此之外，当角色的体质属性低于-10 时角色也会立即陷入无法行动的状态。当战斗中的某一方角色均无法行动时，战斗结束，尚可行动的一方成为胜利方，胜利方有权利决定失败方的结局——死亡或是留存生命。

为了方便计算，多数情况下，怪物并不会运用体质豁免检定的规则，而是只要所受伤害总额大于等于角色 hp，就进入无法行动的状态。