



# 《回环物语》

## 规则速查资料

整理:贾斯廷·亚历山大

译者:白日梦

<http://www.thealexandrian.net>



# 简要说明

## 如何使用

为了便于查找，我一般会将速查表放在主持人帷幕后面，再给所有玩家各发一份。当然，规则书也要放在手边。速查表的意义在于快速查找信息，免去翻书的过程，翻这几页纸总比翻那几百页规则书快得多。

每张速查表上的信息都要简明易懂，如何排布就随意了。

第一页：视觉参考图。在回环世界的历史中公众已知的一些科技造物，包括磁质载具、机器人和回环地表设施。

第二页：游戏基本机制。可能有人会惊讶于我把回环法则和谜团结构放在如此重要的位置，但我个人觉得遵循这两部分内容能够提升《回环物语》的游戏体验。

第三页：主要是一些进阶规则，涉及技能的特殊用法。很多人看规则书时会略过这部分内容，但我认为遵循游戏本身给出的特殊规则（尤其是提问机制和制造机制）非常重要。如果没有尽可能多地使用增益效果，也不尝试把这些效果延续到此后的场景，那你简直在对抗游戏系统本身。

## 没提到的内容

速查表不能用于快速入门。有经验的玩家可以用它教新人规则，

但新玩家很难看着它从零开始学会规则。速查表是规则书的补充，而非替代。

速查表里也没有角色创建规则。

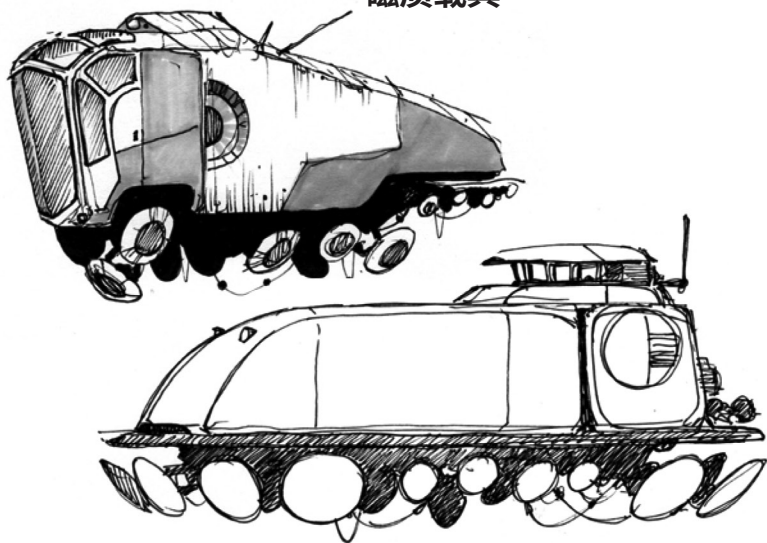
## 制作主持人帷幕

这份速查表也可以结合模块化的通用主持人帷幕使用。将速查表插入帷幕即可，查找起来很方便。

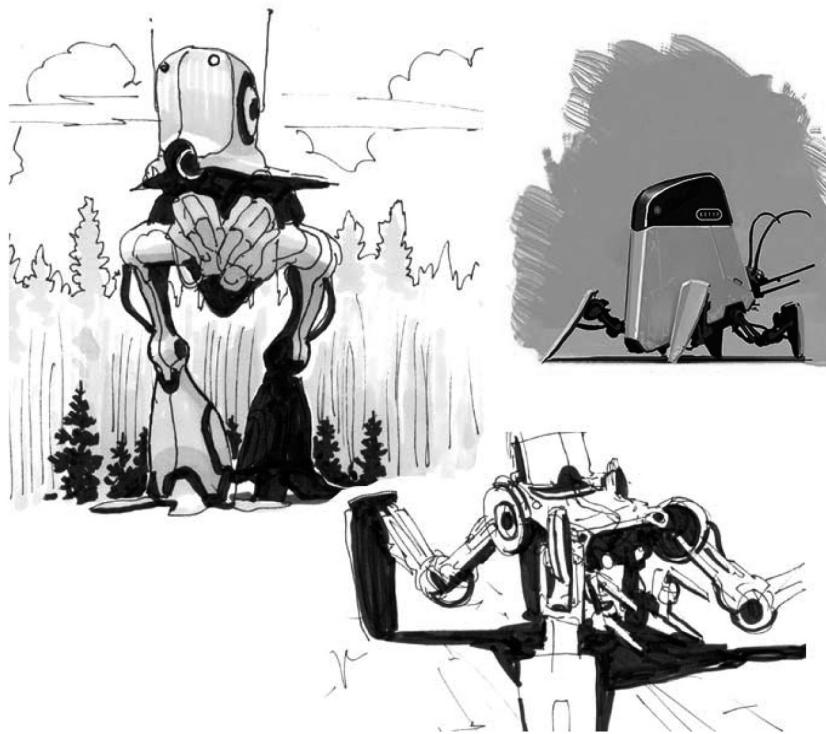
我个人用的是四格的通用帷幕，速查表双面打印，这样我就可以翻转纸张，阅读另一面的规则。但《回环物语》规则不多，倒也没这个必要。我建议在第三格帷幕放孩子们家乡的相关信息，在第四格帷幕放主持人的谜团笔记（适合用子弹笔记的形式去整理，一页纸足矣）。



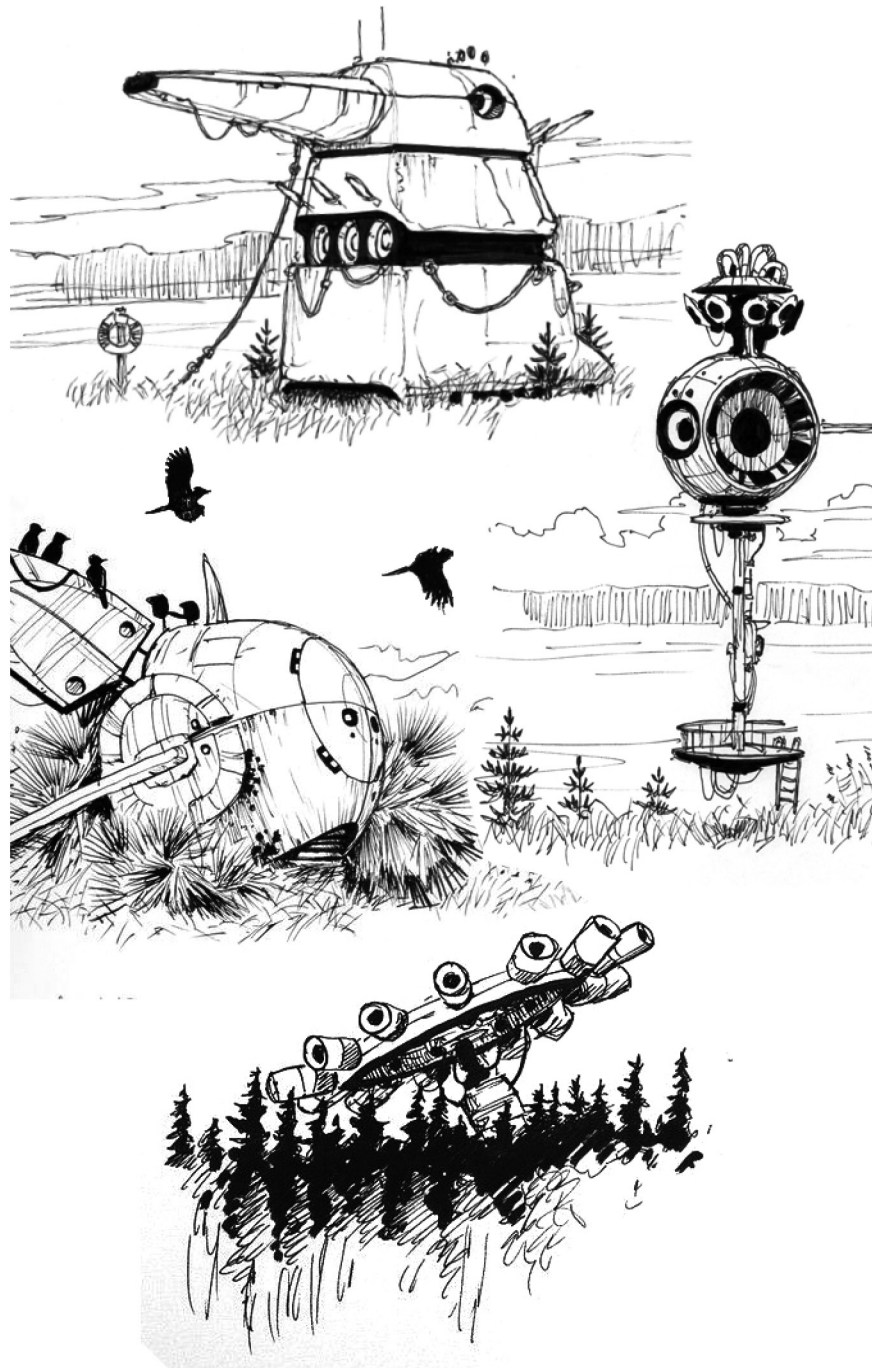
磁质载具



机器人



回环地表设施





# 回环法则

1. 孩子们的家乡有很多奇闻异事。
2. 日常生活无聊透顶，让人厌烦。
3. 成年人遥不可及，对这些事漠不关心。
4. 回环地区确实危险，但孩子们不会死亡。
5. 游戏按“场景”推进。
6. 世界由玩家共同描绘。

## 麻烦

**进行检定：**骰子数量 = 属性值 + 技能值

- 每出现 1 个结果为 6 的骰子 = 1 个成功

**骰子加值**

- 标志性物品：+2 枚骰子
- 其他物品：+1—3 枚骰子
- 玩家角色的帮助（1 次 / 单次检定）：  
+1 枚骰子，承受失败后果
- 非玩家角色的帮助：+1—3 枚骰子

**骄傲之事**（1 次 / 每个谜团）：必然获得 1 个成功。

- 可在检定成功后额外获得 1 个成功。
- 可将失败的检定变为成功。

**1 个幸运点**（1 个 / 单次检定）：重新投掷所有点数不为 6 的骰子。

**竭尽全力**（1 次 / 单次检定）：选择不良状况并重新投掷所有点数不为 6 的骰子。

**购买增益效果：**1 个 / 每个额外成功。

**提高威胁等级**

- 极难：2 个成功
- 近乎不可能：3 个成功
- 非玩家角色特殊属性：2—3 个成功

**检定失败：**不良状况、节外生枝或其他后果。

**相互对抗：**成功数量最多的人获胜。

- 如果竭尽全力后成功数量依然相等，玩家还可以选择不良状况，以此换取额外的成功。

## 大麻烦

**1. 确定危机：**主持人声明失败的后果。

**2. 威胁等级：**主持人声明战胜麻烦所需的总成功数量。

- 普通：孩子人数 × 2
- 困难：孩子人数 × 3
- 近乎不可能：孩子人数 × 4

**3. 制定计划：**玩家要……

- 决定接下来的行动。
- 就各自想要使用的技能达成共识，主持人可以拒绝不合理的技能运用方式。

**4. 扮演场景**

- 每个玩家进行一次检定。
- 获得的成功数量将累加起来，但也可以用来购买增益效果。
- 如时间充足，可以通过领导技能检定制造骰池。

**5. 决定结果**

- 总成功数 ≥ 威胁等级：孩子们达成目标并克服麻烦。
- 总成功数 = 威胁等级的一半：玩家可以选择额外的不良状况，获得更多成功，从而达到折中的结果（实现部分目标）。

## 不良状况

**不良状况：**此后所有检定结果减去 1 个成功。

**崩溃：**所有检定必然失败，直至治愈为止。

**治愈不良状况：**

- 花费一个场景与自己的依靠待在一起，接受照顾（治愈所有不良状况）。
- 花费一个场景与其他孩子待在秘密基地，关心彼此（治愈所有不良状况）。
- 通过领导检定治愈另一个孩子的一种不良状况（每个增益效果额外再治愈一种不良状况）。检定失败则承受相同的不良状况。无法治愈崩溃的孩子。

## 谜团

**第一阶段——引入孩子们**

- 每个玩家扮演一个自己角色的日常生活场景，有无麻烦皆可。
- 从孩子的烦恼、骄傲之事与关系中获得灵感。

**第二阶段——引入谜团**

- 孩子们遭遇或听闻能勾起他们好奇心的事物。
- 如果孩子们对破解谜团没有兴趣，主持人应提醒他们记得自己的动力。

**第三阶段——破解谜团**

- 谜团场景与日常生活场景应该交替切换。
- 用地图向玩家展示回环地域中谜团发生的那部分地区。

**第四阶段——一决胜负**

- 一决胜负通常会涉及大麻烦。

**第五阶段——余波**

- 每个玩家扮演一个自己角色的日常生活场景。
- 情况一如既往：没人相信他们，证据全没了，父母仍在吵架。

**第六阶段——改变**

- 玩家可以改变自己角色的烦恼、标志性物品、骄傲之事与关系。
- 治愈所有不良状况。
- 经验点（每回答一个“是”获得 1 个经验点）

✓你是否参与了这次游戏？（每个参与者都能获得至少 1 个经验点。）

✓你是否因为自己的烦恼或关系而陷入麻烦？

✓你是否使用了自己的骄傲之事，或者与之斗争？

✓你是否为了其他孩子而甘愿冒险？

✓你是否学到了新东西？（学到了什么？）

- 技能：消耗 5 个经验点可提升 1 个技能等级（技能等级上限为 5 级）

- 生日：属性点 +1，幸运点 -1。

**倒计时**

- 如果孩子们不出手阻止，事件就会一步一步地发生。
- 报复性倒计时：敌人会试图阻止孩子们。孩子们每发现一条线索，报复性倒计时就会向前推进一步。





## 属性

**体能：**跳高、快跑、打斗、潜行和攀爬的能力。

**技术：**理解机械与机器人的运行原理、编写技术程序、打开上锁的门和制造东西的能力。

**心灵：**结交朋友、说谎、认识合适之人、营造良好氛围和说服他人的能力。

**头脑：**寻找弱点、体谅他人、了解局面、理解生物、解开谜语、厘清线索，以及在恰当的时机具备恰当的知识的能力。

## 技能

**潜行（体能）：**躲藏、潜行和偷窃的能力。

**力量（体能）：**举起重物、战斗、承受肉体压力的能力。

**移动（体能）：**向高处攀爬、保持平衡、快速奔跑、追逐、逃脱的能力。

**机械(技术)：**制造与操控机器及其他与机械相关物品的能力。

✓**操控：**可以用于破坏、使用或临时装配机械相关的物品，还可以用于开锁和驾驶机动车辆。有时必须先进行推测检定，弄清楚具体要怎么做。

**编程（技术）：**制造与操控电脑程序及电子设备的能力。

**推测（技术）：**理解机器人、机械装置、磁质飞船、赛博格或其他日常技术物品的运作原理和使用方式的能力。

• 问题：如果检定成功，可以提出两个问题。

- ✓它是用来做什么的？
- ✓它的运作原理是什么？
- ✓我要怎样使用它？
- ✓是谁制造了它？
- ✓它会导致什么问题？
- ✓它是非法的吗？

**联络（心灵）：**认识并找到合适人物的能力。需要告诉主持人这个人是谁。检定成功时能获得此人帮助，检定失败则无法获得帮助。

**魅力（心灵）：**施展吸引力、说谎、交友、摆布他人的能力。

**领导（心灵）：**团结他人合作、帮助他人在艰难时刻专注于手头任务、安抚害怕或茫然之人的能力。

✓**领导其他孩子：**要进行检定，克服麻烦，获得的成功数量会形成骰池（骰子数 = 成功数 × 2）。在接下来的场景中，其他玩家进行检定克服麻烦时可以从骰池中获得骰子作为加值。在治愈不良状况时，如果检定失败，则要承受相同的不良状况，并讨论双方孩子之间的关系受到了怎样的损害。同一时间只能存在一个骰池。

**调查（头脑）：**找到隐藏物品、理解线索、破解谜题、调查地点或环境的能力。

• 问题：如果检定成功，可以提出两个问题。

- ✓这里藏着什么？它在哪里？
- ✓它意味着什么？
- ✓这里发生过什么？
- ✓我怎样才能进入 / 离开 / 穿过某物？
- ✓我在这里能察觉到什么威胁？
- ✓它在哪里？

**理解（头脑）：**掌握恰当信息、在学校图书馆或类似地点找到恰当信息的能力。

✓**增益效果：**使用获得的信息进行检定时，可以有一次机会获得 1 枚骰子的加值（总加值不超过 3 枚骰子）。

**共情（头脑）：**理解人类、动物或有意识生命体（如机器人或赛博格）的行为动机，以及懂得如何找出其弱点的能力。

• 问题：如果检定成功，可以提出两个问题。

- ✓目标的弱点是什么？
- ✓怎样才能让目标做某件事？
- ✓目标的感受如何？
- ✓目标想要什么？
- ✓目标会如何行动？
- ✓目标在说谎吗？

## 附加信息

**制造：**机械或编程检定。

• 需要特定条件（如物品、时间、工具或其他技能检定等）。

• 进行技能检定，每有 1 个成功，制造的物品便能额外提供 1 枚骰子的加值（总加值不超过 3 枚骰子）。

**提问的增益效果：**额外提出一个问题，使用获得的信息进行检定时，可以有一次机会获得 1 枚骰子的加值（总加值不超过 3 枚骰子）。

**通用增益效果：**

- 将 1 个成功给予另一个孩子。
- 将来遇到完全相同的麻烦时，不用进行检定就能克服。
- 行动过程很快 / 很安静。
- 有意外发现或额外收获。

**其他增益效果：**见核心规则书第 77—81 页。

**典型物品**

悬浮载具	+2 枚骰子
致幻软饮料	+1 枚骰子
训练有素的恐龙	+3 枚骰子
棒球棒	+1 枚骰子
飞行鞋	+3 枚骰子
滑雪板	+1 枚骰子
扳手	+2 枚骰子
卡车	+1 枚骰子
枪支	+3 枚骰子
梯子	+2 枚骰子



# 《回环物语》游戏主持人记录表

姓名：	姓名：
年龄：	年龄：
标志性物品：	标志性物品：
骄傲之事：	骄傲之事：
依靠：	依靠：
烦恼：	烦恼：
动力：	动力：
描述：	描述：
最喜欢的歌曲：	最喜欢的歌曲：
孩子 1：	孩子 1：
孩子 2：	孩子 2：
孩子 3：	孩子 3：
孩子 4：	孩子 4：
非玩家角色 1：	非玩家角色 1：
非玩家角色 2：	非玩家角色 2：
笔记	笔记