

狄俄尼索斯的剧场

狄俄尼索斯的剧场正在举办酒神的祭祀仪式，人们打破现实的禁忌、放飞探索的欲望，解除一切束缚，复归自然，凭自己的想象力如万马奔腾一样陷入酒醉的沉沦。来吧，我敬爱的演员们，用戏剧来庇佑我们的生活。





规则适用

本规则是2D6-TRPG规则，基于应用戏剧的技巧设计，适用于3-5名玩家，风格偏向叙事和角色扮演，可以运用于大部分世界观和场景，玩家也可以选择离开桌子，面对面地进行角色扮演。

本规则鼓励玩家之间相互合作、共同叙事，需要一位主持人来控制剧情。

本规则是简易规则，玩家通过讲故事和投掷决定角色的行动是否成功，适合即兴团建。

骰子

骰子准备：本规则主要投掷两个6面骰（D6），数值为2为大失败，12为大成功。

困难程度：是一个2-12之间的数值，指完成一件事的难易度，数值越高，完成起来越困难。

判定成功：当骰出的数值不低于完成任务的困难程度，视为行动成功。当玩家尝试可能失败的举动时，将需要进行判定。

数值	困难程度
2	轻而易举
3-6	可以做到
7-9	普通
10-11	很困难
12	非常困难

大失败：当投出2点（大失败）的时候，玩家不仅无法达成目标，也会获得主持人的额外惩罚。

大成功：当投出12点（大成功）的时候，玩家不仅可以完美的达成目的，也会获得主持人的额外奖励。

关键机制：投票

在这个游戏中，最关键的机制是投票。投票机制可以应用于任何叙事，每次投票玩家和主持人均参与。

建议玩家们用一个正反两面不同的标志物，以正面代表认同，反面代表不认同，放入一个盖子底下扣住，通过推动盖子洗混。

当揭开盖子时，检查认同标志的数量，当认同的数量过半（大于等于），则认为这个叙述合理。当然，如果玩家们不拒绝，也可以采用公开投票的形式。

不需要一直投票

一直投票是令人乏味的，对于一些听起来非常合理的叙述，主持人和玩家可以默许直接通过，而不经投票。

但任何玩家包括主持人都可以用自己的权力发出投票挑战。

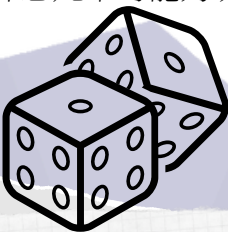
挑战

玩家和主持人可以在任何时候挑战其他人的叙事，当挑战成功。被挑战的人可以选择听取挑战者的意见，也可以自己重新修改叙述，但修改后的叙述不能与原来的叙述相近。

游戏准备



- 一些小纸条，用于收集玩家的即兴灵感，或者对玩家给出扮演要求。
- 多枚D6（至少3枚），用于判定或者分给玩家。
- 几个奖励点的标志物，比如纪念币，或者类似的东西。
- 不记名投票的标志物，比如正反不同的硬币（不要和奖励点标志物一样！）。
- 您需要准备一个TRPG故事大纲，或者任何规则下的一本模组。记住大纲每个关键情景的关键线索，并想几个可能为玩家提供关键线索的方式（以物品交互、人等形式）。





故意的认同票

当玩家合伙一起投认同票整蛊主持人，或许是可以接受的！在这种情况下，剧情可能会变得非常荒诞，游戏最重要的是快乐，主持人可以试着去接受他们大开的脑洞和离奇的故事。

事不过三！

当玩家的叙述被投票修改时，玩家有一次重新叙述的机会，如果再次被投票需要修改，所有的叙事权将归属于挑战的发起人。

注意，主持人应该注意玩家是否结对排挤了某个玩家，故意投出【不合理】票，在这种情况下，主持人要声明投票的公正合理性，并且重申游戏的目的在于构筑故事和角色扮演，可以请每个玩家陈述自己对当前游戏的意见，必要时也可以暂时禁止乱投票的玩家投票。

主持人：你们来到了河边，绿叶的间隙中，那个只野猪正背对着你们喝水，水生潺潺，它还没有发现你们。

汉堡：挑战！我希望我们看到的是刚才那个三米高的壮汉在和野猪搏斗。

主持人：哈！好的，请大家投票。

（票数为赞同5，反对0。）

主持人：那么，你们来到了河边，看到刚才那个浑身腱子肉的三米壮汉在和野猪搏斗，他向前冲去，一把把住了野猪的肩，随着轰的一声，你们在烟尘中看到他在和野猪头顶地角力。

（玩家没有反对，游戏继续进行。）

关键机制：未被提及即可增加

当主持人完成情境叙述后，玩家可以自由地在场景中行动，玩家可以声明存在某个物体，只要和已有的叙述不矛盾。玩家也可以对其他玩家的故事添油加醋，但这些故事必须以“我听说”开始，而答复也必须以“是的”开始（YES AND or YES BUT）。

当然，如果玩家声明了不太合理的物品，主持人可以通过【投票挑战】机制来决定这个物品是否真的可以存在，如果半数以上的投票者认为它可以存在，那么主持人只能接受，并试着把这个东西出现在这里的原因圆回来。

关键机制：技能设置

以技能设置为例，玩家的所有技能点数都是由自己的叙述来设置的，比如玩家【汉堡】希望爬到二层房顶上去，那么他需要陈述自己的计划，以及自己对这项技能的熟练程度。

类似的技能可以复用，比如【攀岩】是和【力量】有关系的，所以主持人可以在下次类似的检定时直接复用该技能的数值，但玩家可以挑战这种说法。

您可以限制玩家的技巧熟练程度数量，比如必须按照（2个平平无奇、3个熟练、2个专业、2个出类拔萃、1个顶尖）10个为一组的规制设置技能。本规则鼓励玩家忠实于自己的角色扮演，限制条件的目的是为了防止玩家专注于“制造超人”，原则上不需要启用。



技巧熟练程度

加成点数

平平无奇

0

熟练

+1

专业

+2

出类拔萃

+3

世界顶尖

+4



关键机制：激励点

激励点的持有上限为两枚，当玩家的角色与其他玩家的角色良好地互动、进行了惟妙惟肖的扮演时，主持人应该奖励他一枚。

当玩家进入下一个场景时没有持有激励点，主持人需要为他补回至一枚。激励点的用法包不限于如下：

我早就有预感，所在在这之前……

玩家可以使用激励点在较前的时间点插入其它剧情，比如提前声明自己的手上正拿着一个工具，或者早就在这里设下了陷阱。

这是我失散多年的亲人啊！

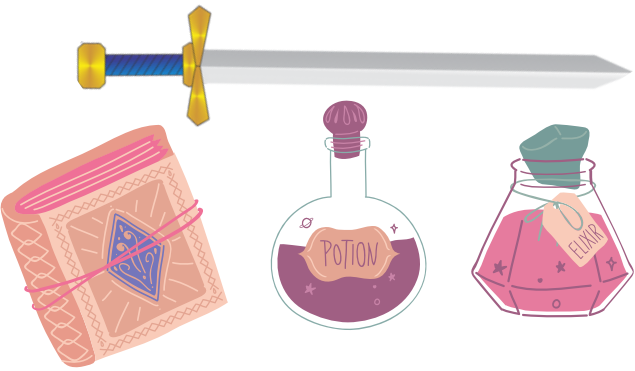
玩家可以使用激励点建立一个社会关系。比如指定某一个NPC是他的失散多年的哥哥，或者死对头，这样会引发更加戏剧化的冲突。

是的！他几乎将我打死，但是！——

当玩家受到致命伤害，可以用激励点改为1点或者消除，只要玩家通过叙述解释他如何奇迹般地躲开的。

然而，在这时——

玩家可以在剧情中增添戏剧性的场景，只要这个场景不影响整体模组的运行，主持人就需要接受它。



生成法术和物件

玩家和主持人可以自创法术和物件，只要合理，即可存在。当玩家提出了不合理的物品，可以通过投票机制来决定它是否存在。

如果玩家声明自己可以多重攻击，其伤害之和应该与单个武器或者法术的伤害相近。

体力值

如果玩家的角色是人类，玩家的基础体力值为12点；如果玩家的角色是非人类，可以根据体型的大小，倍增或者倍减这一基础体力值。玩家可以在人物叙述时，提出自己的体力调整值，决定体力的总数（为12±调整值），这一环节仍然接受投票与挑战。

体力调整值	身体强度
-6至-4	身体羸弱
-1至-3	体质虚弱
0	正常
+1至+3	体质较好
+4至+6	皮糙肉厚

随着游戏难度的提升，主持人可以提高玩家的体力值（或者世界观存在升级的概念），每次提高12点（±调整值）。

当玩家面临强大的角色，可以将对手的体力值设置为所有玩家角色体力之和的数倍，或者采取特殊的机制。

濒死与重伤

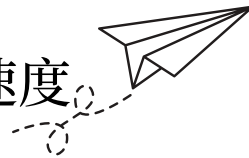
当玩家角色的体力值不足一半时，玩家处于重伤状态，所有的检定数值-1；当玩家角色的体力值不足1/5时，玩家处于濒死状态，所有的检定数值-2。

身体状况	对检定结果的影响
目前体力值不足总体力值的一半	所有检定的结果-1 移动速度-5尺
目前体力值不足总体力值的1/5	所有检定的结果-2 移动速度-10尺

当玩家角色的体力值归零或者小于零时，该角色将失去行动能力，任由对手摆布。如果没有其他角色帮助玩家的角色，玩家角色的命运将由对手决定，被打败的命运可能是死亡、逃离或是被控制等等。



移动速度



游戏的移动和战斗遵循回合制。

如果玩家的角色是人类，玩家的基础移动力为20尺/回合；如果玩家的角色是非人类，可以根据移动速度的大小，倍增或者倍减这一基础体力值。玩家可以在人物叙述时，提出自己的速度调整值，决定移动速度的快慢，这一环节仍然接受投票与挑战。

速度调整值	速度
-10尺	缓慢、龟速
-5尺	较慢
0	正常
+5尺	敏捷
+10尺	身手矫健

战斗



游戏的移动和战斗遵循回合制。

主持人可以直接根据伤害的强度决定伤害，伤害的强度可以直接参考下表的数值，也取决于在该世界观下玩家角色的承受能力。主持人也可以让玩家投掷一枚六面骰（D6），用如下的方式解释结算：

六面骰数值	伤害程度
1-2	轻微
3-4	疼痛
5-6	重伤

当伤害是固定强度的，主持人可以直接结算数值。当游戏难度提升，玩家和敌人的血量倍增，伤害骰和伤害强度也可以一起倍增。

您可以让一些武器装备本身具有伤害加值（详见：关键机制：投票-法术和物件），那么当玩家造成伤害时，造成的伤害为：装备本身的伤害加值+六面骰数值

战斗可以通过叙事来模拟的，玩家可以通过纯叙事来介绍自己的战斗。而主持人也以叙事的方式回答。在这种情况下，整体活动的叙事性将会更强，玩家也不需要设置人物数值。

优势



当玩家的角色在检定中具有明显的优势时（战斗具有掩体，交涉有身份加成），玩家可以在检定中多投一枚六面骰（D6），取其中较高的两枚作为结果；反之（处于劣势）则需要取较低的两枚骰子作为结果。当具有较多优势时，可以多投数个六面骰（nD6），但仍然只取两个结算，反之亦然。





游戏开始

(一) 梦境幻想风暴：我是谁

- [1]背景商讨：请主持人向玩家介绍故事的背景，时间、地点以及相关的历史文化背景，与所有玩家商讨剧情风格（正剧、喜剧、悲剧、历史剧、动作片、童话故事等等），并提醒玩家，他们的角色需要有充足的动机参与到故事中来。
- [2]思考角色：请玩家思考自己的角色，主持人可以放些轻柔的音乐营造舒适的环境。主持人可以在这个过程鼓励玩家制造有个性的人物（一位在施展仪式时经常发出邪恶笑声的牧师），或者让玩家角色之间的性格出现互补（急性子-慢性子/细致-粗糙等等互补的性格）。
- [3]玩家介绍：请主持人让玩家介绍自己现实中的名字，并简述自己要扮演的角色。
- [4]深化角色：请主持人让玩家提出一些名词，并将名词随机发给玩家，让他们用角色的口吻讲述一个和这个名词有关的人物故事，用OH卡等图片卡也是很好的选择。
- [5]为角色设置体力值和移动速度：请参考【关键机制：体力值】、【关键机制：移动】
- [6]记录：请主持人用笔记下玩家的角色和动机、体力值以及后面会出现的数值，并及时利用玩家的动机说服玩家去推动剧情。不同的团可能会在发展中扩充不同的角色和道具，这一点也需要主持人认真记录。

(二) 门扉后是什么：运行剧情

- [1]运行模组：开始剧情，介绍目前场景的现状，并通过模组的线索引导玩家进行行动。
- [2]判定技能：请参考【关键机制：投票】，主持人也需要记录玩家已经产生的技能，并随时准备复用。
- [3]推进剧情：在推进剧情的过程中，主持人可以通过技巧控制剧情节奏【时光滴答步伐：技巧】。

(三) 时光滴答步伐：技巧

- [1]选择故事：围绕主题修改情节。主持人可以围绕玩家的游玩期望，在游戏中调整主题，并着手准备增添修改相关人物及情节，以达到更好的叙事效果。
- [2]了解玩家的人物：围绕人物设计剧情。在叙述角色的过程中，主持人可以通过提问和总结来明确玩家的人物角色。利用玩家的动机，为玩家量身提供机会。
- [3]任务激励：帮助玩家熟悉交互。主持人可以在小纸条上书写任务，并让玩家抽取。这些任务应该围绕着玩家之间交互、玩家与场景交互、玩家探索剧情。
- [4]旁观者入局：吸引局外玩家创造。当玩家在不同的场景中，主持人可以让旁观的玩家作为与情景无关的NPC加入到场景中来，来制造噪音或者捣乱，使他们不那么无聊。
- [5]控制节奏：用变化打破沉闷。当游戏的节奏变缓慢，主持人可以思考目前所有人物的动向：谁可能阻碍玩家的角色，谁可能帮助玩家的角色，促使他们出场并带来玩家没能找到的线索，带来争斗或者是提供帮助，从而将剧情继续推进下去。在战斗中，采取丰富的机制提示来鼓励玩家叙述，不采用简单的判定数值也是一种控制节奏的好方法。

(四) 重回幻想：结局

主持人可以在游戏中感受玩家对结局的期待，引导结局；也可以认同骰子给出的结果，带来公平的结局。最重要的是：让所有人玩得开心！

在大结局，主持人可以思考所有的NPC现在在做什么，他们是否会担心玩家的角色？是否会出现在这里？敌人是否会放过玩家的角色？事情又是否如人们所愿？当玩家的角色做出了自己的选择，他们应当受到奖励：获得宝物、收获人们的赞赏、学习到新的知识等等，这也是旅程的重要一环。

当剧情收尾，主持人可以与玩家们聊聊玩家角色后续的生活，给他们一个展望，并让他们的角色永远有形的生活在他们心中，留下多彩的遐想和反思，并通过跑团的实践为玩家带来更现实生活的思辨与自信。