

女巫厨房

作者 季喵
排版 Freecell

很久很久以前，有一个睿智善良（#逼真）的女巫和她的魔宠们生活在森林里，每天看书、酗酒、炸厨房，过着平静且快乐的日子，最近女巫得到了一本来自远方朋友寄来的食谱大全，想试试一些新菜肴……

玩家们是女巫的魔宠，受到女巫魔力的影响，不同于那些野兽，玩家通灵且可以施展一些魔法，是女巫的得力助手，也是帮女巫试菜的主要受害人。

游戏以一位主持人与多位扮演魔宠的玩家的形式展开

外出寻找主料：前往各个目的地收集所需材料。

回家烹饪：尝试动手做菜。

击败Boss：打倒活化并带有血条的菜肴。

后日谈：品尝菜肴的故事。

现在你是一个可爱的森林动物 你有四个基本属性

C 聪明	理解人类并和人类互动
F 凶猛	威吓、拉扯、背负、咬、抓
S 狡猾	隐匿、偷窃、躲藏
Q 敏捷	速度、攀爬、回避

除此之外，还有一些属性

生命值

5 + 凶猛(F) = 最大生命值

本次伤害值 ≤ 最大生命值/2

最大生命值/2 < 本次伤害值 ≤ 最大生命值

本次伤害值 > 最大生命值

当你死亡时，你将灵魂出窍，可以随意穿梭，只有女巫和你的魔宠朋友们才能发现你，和你交流，可以跟在它们身后继续吵它们，反正等到晚上做完饭女巫就会复活你。

幸运值

你初始拥有聪明(C)点幸运值，最大为6点

消耗1点 为下个掷出的检定增加一个奖励骰

消耗2点 获得一门伤害为1D4的魔法，或者本回合多一动

消耗3点 获得一门伤害为2D3的魔法

消耗4点 满血复活一次队友，或者将你的幸运骰升级一次 (D6→D8→D12)

消耗5点 直接具现一味主要材料，或者将你的厄运值清空

消耗6点 一次将食物变好吃的魔法，或者获得一门伤害为2D5的魔法

厄运值

你初始拥有0点厄运值，最大为6点

当你做坏事被发现时就会增加，检定一般和狡猾(S)属性相关

每拥有1点厄运值，所有检定难度+1

生命值单次下降2点，厄运值+1

生命值单次下降3点，厄运值+2

厄运值 ≥ 2 时，你的厄运骰升级 (D6→D8)

厄运值 ≥ 4 时，你的厄运骰升级 (D8→D12)

厄运值 = 6 时，接下来你的所有检定都增加一个惩罚骰

奖励骰：投两轮，取结果更好的

惩罚骰：投两轮，取结果更差的

投一个d10 看看你是什么动物

		C	F	S	Q
1	狐狸	2	2	1	1
2	猫	0	1	3	2
3	蛤蟆	1	0	2	1
4	蜘蛛	2	0	3	1
5	猫头鹰	3	1	1	2
6	野兔	0	0	2	3
7	喜鹊	2	1	1	2
8	乌鸦	2	1	2	1
9	狗	1	3	0	1
10	老鼠	1	0	2	3

再投一个看看女巫教过什么魔法

1	无形之手
2	魔法光源
3	人类对话
4	开关锁，开关门
5	魔法烹饪
6	制造火焰
7	清理、清洁、修补
8	植物生长
9	转移注意/混乱心智
10	魔法包扎

都不是什么酷炫的魔法，大概是用于帮忙做家务的，但也可以用来做点别的，比如魔法包扎可以去除流血状态……

检定

当尝试做什么事，投一个幸运骰和一个厄运骰，并加上最相关的属性。

大成功 总值 ≥ 检定难度值，幸运骰 ≥ 厄运骰

成功 总值 ≥ 检定难度值，幸运骰 < 厄运骰

失败 总值 < 检定难度值，厄运骰 ≤ 幸运骰

大失败 总值 < 检定难度值，厄运骰 > 幸运骰

绝大部分对于普通人类随手能做的任务对于小动物来说都是很困难的，除非你把任务分步拆解

战斗

战斗距离分为短距/中距/长距，手短的武器需要先靠近才能攻击。

玩家和敌人均为1回合1动，回合中玩家先行动

每回合可以先移动1段距离(例：短距→中距)

然后可选择攻击、预备闪避或进行其他需要消耗动作的操作

(由gm裁定，例：再移动1段距离)，随后结束回合。

攻击预备闪避的目标时，检定难度额外加上一个敏捷(Q)值

玩家攻击敌人时伤害为直伤，敌人扣除造成伤害的血量。

敌人攻击玩家遵循生命值规则

通常情况下，敌人优先攻击最前方的玩家。

西湖醋鱼

by 季喵

女巫翻完食谱后，兴致勃勃地下达了指令：

“明天做西湖醋鱼给你们吃，记得提前去把材料备齐，主要是鱼、蜂蜜、醋。”

然后，第二天，她躺在床上睡过了头，鼾声如雷。你们面面相觑，考虑到女巫惊天地泣鬼神的厨艺，为了小命着想，你们为防止恶魔下厨，决定自己制作西湖醋鱼，结伴出发了。

西湖醋鱼需要三味主要材料：鱼、蜂蜜（代替糖）、醋。分别要去水塘、林中蜂巢、山顶巨人家三个地方寻找。

水塘

很多鱼，但是鱼也被魔力滋润，虽然没有开智，但是很难抓。有熊在塘边伺机而动却一直扑空，后面干脆坐了下来拿树枝钓鱼，可惜一直钓不到，肚子只能咕咕叫。

旁边有个废弃的井，井里面有个开智的青蛙，它苦于最近连连夏日，井中水都快枯竭了，如果有人愿意帮它加些水进来，他会很乐意告诉它们一些问题的答案，包括如何抓住这些鱼。

彩蛋：其实青蛙很轻易就能跳出去，是它选择了躺平在这里过日子，如果你们知道了这件事，会给予你们所有人 2 点幸运值。

蜂巢

一般情况下在水塘边能遇到熊，如果给熊一些鱼，它会很乐意告诉你们蜂巢的位置并帮你们淘点蜂蜜，如果没有找熊，则需要通过一个无附加属性的检定，难度要求 10（检定成功给予 1 点幸运值，大成功给予 2 点幸运值）

若成功则找到蜂巢位置，对于玩家积极的 RP，适当给予奖励骰，蜜蜂们为了保护家园会拼死战斗，直接取蜂蜜将受到蜜蜂的攻击，通过一个敏捷检定才能逃脱，如果失败，则受到 D3 点伤害

巨人

巨人和女巫很熟，他独自生活在圣山上，能听懂你们的话，你们经常以物易物。他让你们和他一起沿山找一个售货郎，那个售货郎这次迟迟不到，估计是出什么事情了，他正打算去找，这下刚好。

沿着山路不断行走，你们在山脚下找到了背着大包拄着拐杖脚扭伤的售货郎，他对你们的到来很惊讶，但是想到这里是圣山便放下心来。可以将他背上山，需要通过一个凶猛检定，难度要求 10（检定成功将给予 1 点幸运值，大成功给予 2 点幸运值），或者使用魔法包扎直接减轻治疗他的疼痛，也可以为巨人引路让巨人来背，当你们把他带上山后巨人会夸赞你们。

在递给这个偏远村落的年轻人一枚古金币后继续和他交流，这里可以听到他是为数不多愿意接近这里的人，外界都给这里标上了妖怪出没和闹鬼的标签（给予所有玩家 2 点幸运值），事情结束后给了你们一小瓶香醋。

在凑齐原材料后就是回家烹饪时间，烹饪一共需要通过三次无附加属性的检定，难度要求 8，每有一人有魔法烹饪则可以跳过 1 次检定，最终 BOSS 将根据烹饪检定的结果进行强化。

BOSS：幽灵西湖醋鱼

基础生命值			
1 人	2 人	3 人	4 人
5	15	25	35
基础属性			
聪明(C)	凶猛(F)	狡猾(S)	敏捷(Q)
0	2	0	1
根据烹饪检定失败次数获得强化			
0 次	1 次	2 次	3 次
凶猛(F)+2	凶猛(F)+2	凶猛(F)+2	凶猛(F)+2
敏捷(Q)+1	敏捷(Q)+1	敏捷(Q)+1	敏捷(Q)+1

注：烹饪检定失败 3 次时，幽灵西湖醋鱼获得特性——受到的穿刺类型伤害减半

行动意图为以下 3 项循环

强化：下回合获得 2/4/6/8 点格挡值，受到伤害时，优先扣除等量格挡值。

怨魂尖啸：单体，选择一位最近的玩家，D8 幸运+D8 厄运，凶猛检定，难度要求 8+目标敏捷，伤害 2D5，格挡值降为 0 时晕眩，取消攻击。

怪味冲击：群体，选择所有短距/中距玩家，D8 幸运+D8 厄运，敏捷检定，难度要求 8+目标敏捷，伤害 2D2。