

穷鬼之家

这是一间荒废的正在被拍卖的大宅。
据说，这里曾经有过闹鬼的传闻.....
今天下午五点，凶宅试睡员便会来到这里，
度过整整一晚上。
如果真的发现“有鬼”的话，
这间大房子说不定会卖的很便宜呢桀桀



游戏规则:

关于计数器:
这个游戏将引入恐惧值和暴露值两个计数器。
它们会在试睡员部分着重介绍

恐惧值:

试睡员的惊吓程度，
结算时数值越高
你们越有可能得到这间房子

暴露值:

试睡员发觉有人装神弄鬼的程度，
当这个值填满则你们会被彻底揭穿

游戏的事前准备:

游戏人数: 游戏人数推荐玩家2到4人 (取决于gm以及房子的设计)
工具: 一个六面骰子, 纸和笔 (用来计数, 设计场景, 当前角色维度)
地图: 玩家和dm设计一间大房屋 (起码有玩家人数两倍以上场景
也许有花园, 琴房书房画师地窖等等, 去网上搜搜看吧。)

不一定要画出平面图, 大概描述房子有几层, 每层有什么房间
足以, 房间有什么东西即可

玩家部分:

你们是一群没什么钱的乌合之众, 你们非法的把这当成据点已经很久了。半夜闹鬼的传闻大概就是你们在搞要被路人察觉了。当你们得知这间房子即将被卖掉, 你们将失去你们的“超级大本营”时, 你们决定扮鬼吓走所有来客, 拿低价买下继续独占这间宅子。而今晚, 就是鬼宅试睡员到来的日子
如果鬼有声音的话, 一定是穷的叮当响吧

玩家的目的是: 吓走试睡员, 且不要被发现是假扮的鬼。

创造你的角色:

你们一开始有9个点数, 以自己喜欢的方式分配在力量, 敏捷, 技术三个维度上, 且最小不能小于2, 最大不能大于5。这决定了你们角色的特性。



力量: 搬动一个柜子, 趁试睡员睡着把他从床上搬到门外等用力的行动所用鉴定维度



敏捷: 在试睡员进房间时像隔壁老王一样快速爬出窗户, 向虎胆龙威一样钻通风管道等敏捷行动所用的鉴定维度



技术: 假扮鬼深夜演奏钢琴, 控制电灯闪烁让电脑远程显示恐吓短信等技术性行动所用的鉴定维度

吉尔是个普通人, 他几乎什么都会, 但什么都不强。
所以他的维度是3, 3, 3

而琼恩是一个电脑高手, 但他没什么力气, 也不敏捷。
所以他的2, 3, 4

创造你的道具, 并简要说明其由来:

每个人可以携带1个大型物品, 1个中型物品, 2个小型物品

大型: 裹背着或者抱着走的物品。类似一把吉他, 一个行李箱, 一个小推车 (因为箱子或者背包也算大型物品
存储类大型物品视为增加2个小型物品携带位)

中型: 需要一只手以上携带的物品。类似一台电脑, 一个面包机, 一个遥控器

小型: 可以塞进口袋的物品。类似手机, 对讲机, 玩具手枪, 一袋胶水

别忘了带那个

物品不一定举例里现成的, 也可以是diy的。
但是请注意, 你们都是穷鬼。
务必保证你们的道具是你们所能得到的。
你们可以在游玩过程中在宅子里获得或者丢下道具

小雪买来番茄搅拌成汁, 洒在地上假装是血液.....

我们将要....

行动检定:

当你们进行行动时不可避免地需要鉴定。
这个游戏的鉴定是只要你鉴定骰子点数小于你的维度时即视为成功

困难鉴定:

显然如果你想用拳头打穿一面墙这种几乎不可能的事情。
只需要骰子小于基础点数也太不科学了, 所以这里引入困难鉴定。
你需要投掷2次六面骰, 让它们的值的和小于你的鉴定数值,
而困难鉴定失败的惩罚, 当然也是双倍的

失败以及惩罚:

当你失败时, 只要骰子不是6则只是普通的失败。

而当骰子达到6时, 则是厄运失败。

无论如何你会在这一方面的行动中失去自信。

你当前的鉴定维度会立刻-1 (最小不小于2)

当你维度已经无法减小, 则会令暴露值+1

困难鉴定失败时:

2个骰子中每有一个大于你当前维度, 则令你当前维度-1

1

大成功:

当你鉴定结果为1时, 你感到无比自信。
立刻将你当前鉴定的维度+1, 若已经为5了
则在试睡员恐惧值上加1。

游戏结束以及结算:

我们并没有设计时间这一变量, 所以结算并不是游戏时长进行到某一刻截止。而是根据故事的情节进行游戏结算。
触发游戏结束的场所分别是以下几种:

1试睡员因任何原因离开住宅且不再有回来的想法
(比如接到伪装的老板电话被支走)

2玩家暴露值满了

3试睡员因任何原因陷入沉睡, 直到第二天早上才起床的场合
(睡醒直接走了)

4当试睡员认为这座房子是一栋危险建筑, 需要立即拆除时
(比如承重墙被恶意破坏, 房子被当成随时倒塌的危房
抑或是来源不明的煤气泄漏, 楼梯摇摇欲坠入住会摔死人等)

5恐惧值满了

67

Get out!

在游戏开始时:

玩家们非常熟悉这间房子, 在游戏开始时你们可以决定你们在房子的任何地方。开始布置你们的恐吓陷阱吧~

试睡员一般会从正门进入房子...

试睡员 (gm) 部分:

Gm的职责是扮演试睡员。不出意外的话你的行动会符合正常人的晚间作息。你的行动大概是检查房子, 做饭, 吃饭, 洗碗, 看电视, 洗澡, 再检查一下房子, 睡觉。当然这只是个建议, 你当然可以表现得更专业或者更外行, 取决于你想让这个游戏有多难。

试睡员不是机器人, gm可以为试睡员增加一些技能和弱点

场景细节创造与补充:

在创造房屋时, 大家往往只是扣一个大概的框架。为了故事性, 在游戏进行中可以适当地为房间添加以及补充细节。

玩家也被允许这么做。

如果他们藏匿于某一间房子, 想要躲在柜子里面, 而在设计房屋时这间房没有柜子。但是柜子在这间房子并非不合理, 则可以为补充一个柜子。

补充的细节不能与已有的设定产生矛盾。

关于计数器:

由gm来记录计数器的数值, 你可以选择向玩家公开计数器或者隐藏。

恐惧值:

当试睡员越恐惧, 他将越容易被风吹草动触动神经。根据玩家人数1到4人, 恐惧值的尺寸是16/20/24/28

将恐惧值长度均分成不安, 紧张, 恐慌, 崩溃边缘四个部分
每当恐惧值超过其中1段, 试睡员的惊吓鉴定获得1的加值。
同时试睡员也会更加警觉, 在暴露值上+1。

暴露值:

当试睡员察觉到可能有人在搞鬼时, 他将会试图揪出那个坏蛋
暴露值的尺寸始终为10。试睡员会在暴露值不同时进入不同阶段, 并可能做出对应行动

0-2不觉: 试睡员不认为有人在搞鬼, 他将继续进行默认行动
3-4疑惑: 试睡员认为这惊吓有来自人的可能性, 他会开始不停在房子里巡逻 (要藏好咯)
5-7怀疑: 试睡员越想越不对劲, 他将重新检查每个他 “中招” 的地方 (不能留下蛛丝马迹) 在这个阶段惊吓鉴定难度+1
8-10高度警觉: 试睡员遇到惊吓时, 无论再害怕都不会逃跑。而会直接试图揭开这个鬼的真面目。在这个阶段惊吓鉴定难度+2

恐惧与暴露:

并不是所有玩家的行动都要鉴定, gm可以视情况免除一些鉴定来保证游戏连续性。恐惧与暴露不取决于玩家的惊吓动作是否成功
而是取决于试睡员是否被吓到。这里引入惊吓鉴定。

惊吓鉴定:

当试睡员受到惊吓时, 他将投掷一枚6面骰来决定是否感到害怕, 鉴定难度与吓人程度 (如下) 以及恐惧值有关 (见上方恐惧值内容)
当骰值比难度 (最高为5) 高时, 恐惧值+1

恶作剧: 老鼠走过的声音, 上方水管漏水滴水到头, 灯泡闪烁等。 难度4

这不合理: 画像里的人瞟了我一眼, 眼前的花瓶和印象里的不一样。 难度3

灵异事件: 窗外有人在飘, 在镜子上看见自己的后脑勺等等。 难度2

暴露鉴定:

玩家做出的一些行为失败了并不意味着玩家暴露了。有时可能也会有正面的影响。
所以并不是所有鉴定失败都一定要进行暴露鉴定, 暴露鉴定通常在以下场合进行:

1玩家直接被试睡员看见了	难度1
2未完成的机关被发现了, 或者机关被揭露了	难度2
3受到相同手法的惊吓	难度3
4试睡员因各种原因发现了玩家可能存在的证据时	难度4
5试睡员特质触发鉴定 (设计你独特的试睡员吧)	难度4

小阔试图爬到窗外吓试睡员, 但是因为不够敏捷导致意外摔下草丛。他在试睡员探出头张望时提前藏好了。
试睡员只把这个动静当作野生动物, 不触发暴露鉴定。

p特为了带上更多的零食而遗弃在厨房的手电筒被试睡员发现了
明明鬼是不用手电筒的, 那这会是誰用的呢?
试睡员开始怀疑, 进行暴露鉴定。

正如你所见, 暴露鉴定的难度已经标记在上方的场合里了。
暴露鉴定和惊吓鉴定一样, 投掷一枚6面骰。
点数大于难度时暴露值+1。

tips

在暴露鉴定之前:

给予玩家一定时间, 为他们的暴露洗白吧。
在合理的区间范围内, 玩家做出了足以弥补暴露的行动, 则可以不进行暴露鉴定

马克不小心在昏暗的走廊上被试睡员看到了, 他趁老伍吸引试睡员注意力的瞬间在走廊放了一面全身镜。
当试睡员回过头来时发觉他看到的可能是他自己, 于是没有怀疑

结局4: 糟糕的房屋毁灭者!
触发结算方式4

房子很快被施工队推倒, 夷为平地了。
你们意识到, 你们做的有些过头了....

最后, 作者的提议:

这个游戏的初衷是搞笑欢乐向, 不建议出现血腥违法 (虽然占着房子也违法了) 儿童不宜情节。不应当出现任何死亡情节, 以及亵渎尸体情节。大家合理享受游戏吧

结局部分:

当结算时根据当前计数器的数值结算结局 (除了结算方式4)

结局1: 抓到你了, 捣蛋鬼! /毫无惊险的一晚....
玩家暴露值满了, 或是试睡员恐惧值未达 “恐慌” 就结束游戏了。
试睡员发现你们在装神弄鬼。抑或是试睡员根本不觉得有鬼。
房子再几周内被别人拍下了。但是没关系, 你们很快又找到了新房子供你们玩乐....
直到有一天, 你们再次得知, 这间房子也要被拍卖了....

结局2: 这是 “鬼计” 的胜利!
玩家没有暴露, 试睡员恐惧值达到 “恐慌”
试睡员回去在拍卖网站中诉说着这间房子的各种诡异, 这着实让一些人打消了买房的念头。
你们东拼西凑攒够了钱真正得到了这间房子, 现在是party时间!

结局3: 都市的传说!
试睡员 “濒临崩溃”, 且还未 “怀疑” 有人搞鬼
试睡员被吓得回去过了将近一周还时不时哆嗦。房子压根没人来拍卖。
你们继续占领着这间房子, 而且时不时会有记者或是年轻人来探险。
你们一一把它们吓跑了。
多年后在酒吧里, 每当听到这栋房子真的有鬼的故事, 你和伙伴只是互相对视后会心一笑