

The Tower of Chaos

追求秩序是最大的原罪

卡俄斯之塔

一页纸 TRPG规则

卡俄斯之塔降临，历史混乱，你是秩序修复者以“投影”进入异常节点，寻找并处理异常核心，进入塔中修复历史。投影拥有普通人体质和时代服饰，但没有当地身份、知识，也不能携带物品。你将掷骰搭建“秩序塔”，进行现实修改，改变异常节点，使历史回归正轨。修复成功则游戏结束；骰子用完仍未成功则游戏结束。

所需资源：一整套骰子（D4；D6；D8；D10；D10；D12；D20），记录游戏日志的纸笔，您也可以使用骰塔小程序进行游戏。

一名主持人（卡俄斯），一名或多名玩家。



卡俄斯之塔降临，历史混乱，你是秩序修复者，前往卡俄斯之塔，修复一切。

异常节点 NO.1

玩家进入的目标是进入【异常节点】并将其控制/掩藏/无害化处理，一个【异常节点】通常由【时间】、【地点】、【主要人物】、【重大事件】以及【异常核心】组成。
【异常核心】通常不应该出现在当前节点的一个物品或者一个生物，但也有可能是存在异常且能被观测到的其他事物。

范例：1945年4月，柏林战役前夕卡俄斯将未来核技术投放到1945年的德国，纳粹科学家海森堡提前突破关键难题并在柏林地下建成原子弹，希特勒下令：一旦柏林陷落，立即引爆，让整个欧洲陪葬。此刻苏军已逼近城郊，倒计时开始。

现实修改 NO.2



四面骰 x1



六面骰 x1



八面骰 x1



十面骰 x2



二十面骰 x1

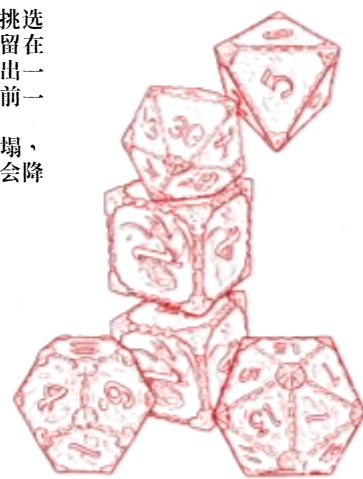
玩家可以使用【秩序骰】来修改异常的现实，【现实修改】只能修改已经观测到的现实，无法为修改结果补全逻辑缺陷；玩家可以投影至【异常节点】中的任意一个地点永久或暂时改变任意一个或多个生物的想法或生成/修改/移除【异常节点】中任意一个或多个物件。

范例：玩家投影至二战时期的柏林，以下是为达成现实修改各自所需的次数：A、投影至更早之前试图改变海森堡的想法，让他认定引爆程序有致命缺陷（2次）；B、寻找并直接移除原子弹的引爆装置（>3次）；C、生成一份伪造的元首命令，要求将原子弹运往南部转移，而非引爆（3次）。

第一次的【现实修改】必定成功，挑选一枚将秩序骰掷出后记录骰值，保留在桌面上。此后每次修改现实需要掷出一枚新的秩序骰，当新骰值小于等于前一个骰值，修改成功，堆叠成塔；当新骰值大于前一个骰值，或塔倒塌，修改失败，卡俄斯所代表的原罪将会降临。



骰塔小程序



原罪 NO.3 降临

如果修改失败，已使用的骰子将变为【混沌骰】，主持人（卡俄斯）会入场使异常加剧。主持人每消耗2个混沌骰，可修改一个除异常核心外的节点要素，未使用的混沌骰将会消失。随后，主持人掷所有混沌骰，相加为混沌值；玩家掷所有未使用骰子，相加为秩序值。

若秩序值 ≥ 混沌值：结算后拿回所有混沌骰，重新转为秩序骰。

若秩序值 < 混沌值：只能继续使用未使用骰子，并重新搭建秩序塔。

玩家可单独或共同搭建秩序塔。共同搭建时，混沌效应可由所有玩家一起掷未使用骰子对抗。无论是否共同搭建，混沌效应影响所有玩家。

投影死亡不影响本体。玩家可重新投影，但每次需进行一次成功的现实修改，并消耗一个骰子。以此消耗的骰子不能再使用，直到游戏结束。

