



咒术回战 trpg

前言

辛酸、后悔、耻辱，这些和人类的自我一同诞生的负面情感，同时也是一切诅咒的根源，危害着人类的日常生活，甚至是造成蔓延于世界的祸源。在最糟糕的情况下，还会让人类踏入死亡，而诅咒又只能通过诅咒被除。于是有人将混沌之力系统化为"咒术"，以身为刃，狩猎诅咒——这便是"咒术师"的由来。他们守护着不知情的世人，默默行走在历史的暗影之中。

咒术师档案

创建角色

在正常情况下，大多数的咒术师均属于人类，所以他们也拥有和普通人相近的肉体。在创建咒术师时，你的角色拥有以下四个器官：

头部：完好：使用术式

*特殊：该器官若在你的回合结束时处于破坏，你进入死亡

身体：受损：在你的回合开始时得到咒力骰

*特殊：该器官被破坏时，你进入死亡

手：完好：在攻击近距离的敌人时，你的咒力骰每回合可进行一次重投

受损：在攻击近距离的敌人时，你的咒力骰具有等同术师等级的加值

腿：完好：你可在战斗中进行跑

受损：你可在战斗中进行走

所有的器官在开始时均处于完好状态，完好时的器官可以发挥其所有的效果，在该器官受到一点伤害时，则从完好状态进入受损，受损时的器官仅能发挥其标有受损的效果，当任一完好的器官受到两点以上或受

损的器官受到一点以上的伤害时，这一器官被破坏并失去所有 * 特殊效果外的效果。

咒力和术式

根据其力量的强弱，术师分为以下四个不同的等级：

三级术师：你的身体会在你的回合开始时提供一个咒力骰，并在建卡时具有一个术式点

二级术师：你的身体会在你的回合开始时提供一个咒力骰，并在建卡时具有两个术式点

一级术师：你的身体会在你的回合开始时提供两个咒力骰，并在建卡时具有两个术式点

特级术师：你的身体会在你的回合开始时提供三个咒力骰，并在建卡时具有三个术式点

每个术师在建卡时均可用术式点创建数个术式，创建术式需要以下三个步骤：

1. 替你的术式选择一个主题

2. 即使是相同的术式，每个人在其用法和效果上也会有不同之处，请发挥自身的想象力，去创作一个属于自己的术式吧。每一个术式点都可以让你创作一个具有一个效果的术式，你既可以用多个术式点构建一个格外厉害的术式，也可以设计出一个具有多个效果的术式，甚至还可以通过增加其负面效果的方式来强化其效果——也就是俗称的束缚，但束缚可在团里的任意时刻中填写。此外，像反转术式、弥虚葛笼等能力，也可作为术式设计。

3. 最后将你的术式递交到主持人进行审查，确保不会出现过于强大的效果破坏其他人的游玩体验。

示例：术式——七划咒法

效果：对近距离的单体目标造成一点伤害，再丢出一个 d10 骰，如果出目为三和十则增加一点伤害（术式点：1）

* 束缚：你在前两个回合内通过该术式造成的伤害减少一点，你在第二个回合之后通过该术式造成的伤害增加一点。

战斗

所有玩家均在玩家回合里同时行动，且玩家回合先于敌人回合开始。以下是战斗回合时的步骤：

1. 由主持人放置敌对角色，这些角色如属于非人类角色，则可以不具有器官而是拥有生命值，但不会因为不具有器官而触发器官的特殊效果或又是失去它之外的其他效果。受到伤害时这一类敌方角色改为扣去等同于玩家伤害的生命值，所有敌方角色的术式效果和咒力骰数目及其生命值多少（如果有的话）均由主持人决定。此外他们的咒力强化值为固定数值，而非像玩家一样取自身的咒力骰出目。
2. 判断距离，由主持人裁定各角色之间的距离是长（相距数百米甚至更多）、中（相距数十米）还是近（相距数米甚至更近），任何角色均只能攻击在其术式攻击距离内的目标。
3. 玩家回合开始，各玩家根据所需的距离进行走或跑的移动动作，走不需要使用咒力骰，但仅能在此阶段中使你移动一个距离（如使你 and 某个角色的距离从中减少到近，但不会改变和其他角色的距离，除非 gm 许可），跑需要使用咒力骰，但你可以移动等同于其出目的距离。
4. 玩家角色丢出数个咒力骰，并决定他们的中某一个是你的术式判定从而施展他的效果，如果大于对方的咒力强化值则生效。
5. 玩家回合结束，各玩家将本回合丢出的咒力骰出目的最高值放置于卡面上，设置为各自的咒力强化值，当敌人术式的咒力骰出目小于目标玩家的咒力强化值时，不生效。
6. 敌方角色回合开始并如玩家回合中的各个玩家一样行动。
7. 领域展开！任何角色若持有两个以上的咒力骰，则可以在战斗中进行名为领域展开的动作，且领域展开时所有角色进入特殊战斗回合【领域轮】。【领域轮】如正常回合一样运行一个回合，但是进行领域展开动作的角色在进入【领域轮】时其术式效果将自动命中，并且咒力骰在本回合中得效果改为从中选择一枚来计入你的术式伤害，在这一回合结束后，领域展开的角色其大脑进入受损。