次回的异世界冒险（）

编写人：次回妈妈的好儿子

阵营介绍：

1、勇者队伍：目标是见到神，能回到原本的世界

2、魔王军：其实魔王只是想和勇者玩，然后全力阻挠勇者到达终点

3、中立种族：他们只是闲着没事干罢了

4、其他隐藏阵营

角色卡介绍：（勇者队伍）

1. 勇者：被召唤到异世界的勇者（强制指定次回扮演），受到神的祝福，技能是可以选择不进入一次战斗或不触发格子上的事件，但是使用后强制cd一回合 HP：4

2、神官：虔诚的信徒，技能是可以回复任意一个角色的一点生命值一回合限一次 HP：4

3、法爷：我和我的ap朋友，你可以在当前格子设置传送点，你能在任意时间回到这个传送点（战斗中除外），当你设置了新的传送点，上一个传送点会消失 HP：3

（魔王军）

4、小鬼：一无是处的杂鱼，无技能  HP：3

5、巨人：身高超过10m的巨怪，战斗时伤害固定+1 ，移动力固定-1  HP：5

6、吸血鬼：暗夜的眷属（斑比酱马给马给），战斗造成伤害回复一点生命值

7、\*魔王：当小鬼生命归零后立即将小鬼变为魔王，假扮成小鬼的魔王，出场时与离终点最近的玩家交换位置，勇者小队全员后退六格，勇者小队全员无论因何种情况与魔王同格都会进入战斗轮，只要没能将魔王的hp减至0就不能前进，但是魔王移动力固定为1，自己的回合结束时魔王回复一点生命值 HP:6

（中立种族）

8、龙：温顺的巨龙，因为会飞，移动力固定+1  HP:5

9、精灵：看起来很年轻其实已经好几百岁了，当你踩到陷阱格或被迫进入战斗轮时，可以骰点判定，大于等于4可以安然无恙 HP：3

（隐藏职业）

10、魔法少女：爱和奇迹都不是免费的，脱离当前阵营，胜利目标改为，让所有其他角色生命归0 因为魔法少女会飞所以魔法少女移动力固定+1，当魔法少女生命归0时会造成当前已生命归0的角色的伤害，此技能击杀目标会讲魔法少女的生命回复到1，限一次。（一局游戏只能有一个魔法少女） HP：5

11、邪神：堕落之神，出现后立即到达终点，其他玩家胜利目标变为讨伐邪神（优先级最高，高于魔法少女），邪神胜利目标为击杀所有其他玩家  邪神造成的击杀不可被复活，神的奇迹除外 自己的回合开始时，通过骰点可以选择一名玩家跳过他的下回合 HP：12

行动介绍：

1、战斗：到达一些事件格或停下时与不同阵营同格时可以进入战斗，双方拼点，点数高的一方造成一点伤害，点数一样不造成伤害

2、死亡与复活：生命归0后停止行动，当触发一些事件时会在激活的复活点复活，也可使用道具复活

道具表：

1、神的奇迹：复活任意一名角色（可对自己使用）

2、勇者的剑：当你对魔王造成伤害时，该伤害翻倍（只能勇者触发）

3、奇怪的法杖：魔法少女装备后，自己的回合开始时与最远的一名玩家强制进入战斗轮

4、诡异的书：不知道有什么用

5、魔王的御座：可以将魔王传送至身边

6、药草：回复一点HP

7、钥匙：不知道是开启什么的钥匙

野怪（战斗失败会给予一个debuff）：

1. 史莱姆：黏糊糊的沾满全身，三回合内移动固定-1
2. 牛头人：重伤，不能回血
3. 尖啸女妖：混乱，三回合内战斗伤害固定-1
4. 魅魔：做爱做的事，休息一回合
5. 幽灵：骚灵现象，下一次移动会触发路上的所有格子
6. 死神：死亡的标记，三回合内受到的伤害固定+1

格子：

1、？格，神的恶作剧，对你造成3点伤害

2、安全格，无事发生

3、事件格，形势反转，和第一名交换位置

4、全安格（当玩家念出这个格子的名字时会获得一本诡异的书）

5、战斗格，与前方最近的一名不同阵营角色战斗

6、复活点

7、道具格，获得一个药草

8、事件格，到达这个格子会向神祈祷，另所有死亡的角色在复活点复活

9、事件格，禁忌的爱恋！三回合内你与一名其他阵营的角色互相不能造成伤害

10、战斗格，与后方最近的一名不同阵营的角色战斗

11、战斗格，乱斗？！最后的两名角色战斗（不论阵营）

12、？格：如果到达的是勇者，获得勇者的剑

13、生日格：过生日了！请唱生日歌

14、安全格：无事发生

15、道具格，骰点，根据点数获得对应的道具

16、事件格：败者食尘，所有玩家回到上回合你的位置，HP也回复到上回合的状态

17、战斗格：第三第四名玩家分别与其前，后一名玩家战斗（不论阵营）

18、战斗格：无论何种情况与不同阵营的玩家在此格相遇（途中也算），进行战斗

19、？格：当精灵或龙移动到这个格时，将另一方传送至此格，变为精灵龙骑士

（精灵龙骑士：拥有龙和精灵的全部技能，但是受到伤害会坠机，变回龙和精灵，且跳过双方下回合）

20、事件格：骰点，大于等于4无事发生，小于等于3与一个野怪进行战斗

（战斗失败会给你一个debuff）

21、陷阱格：你被束缚了，下一回合不能行动

22、全安格：无事发生（同上）

23、？格：神的恶作剧part2，死亡角色复活，活着的玩家生命归0

24、复活点

25、事件格：骰点，奇数三回合说话带喵，偶数则与最远玩家拼点，胜者下一次伤害+1，败者-1（依僜）

26、战斗格：有一架弩炮，不讲道理的对最前的一名角色造成一点伤害

27、？格：你突然听到了奇怪的低语，改变了你的意向，背叛你当前的阵营（骰点决定去向，此效果对勇者和魔王无效）

28、事件格：结婚！你和最近一名角色突然步入了婚姻的殿堂，骰点决定你们休息的回合数（次回）

29、安全格，骰点，大于等于5前进三格

30、事件格：夸奖神，神如果觉得不错会给你一个神的奇迹

31、陷阱格：后退至上一个复活点

32、事件格：你遇到了一个少女，因为说她是砧板被一拳打在鼻梁骨上-1生命

33、？格：在一个石碑上刻着神秘的文字，会触发神秘事件（根据获得的道具不同判定）

34、战斗格：指定任意一名玩家与你战斗，胜利额外造成一点伤害，但是你没有胜利会多-1hp（平手也会-1hp）

35、道具格：天降宝扎，所有角色获得一个药草

36、事件格：被迫去打临时工，休息一回合

37、陷阱格：沼泽，当你在这个格子上进行移动骰点时点数固定-2

38、陷阱格：沼泽，当你在这个格子上进行移动骰点时点数固定-2

39、陷阱格：沼泽，当你在这个格子上进行移动骰点时点数固定-2

40、陷阱格：沼泽，当你在这个格子上进行移动骰点时点数固定-2

41、复活点

42、事件格：突发奇想的神，复活并回复所有角色的HP

43、安全格：无事发生

44、战斗格：无论何种情况经过此格，与野怪进行战斗（有debuff）

45、事件格：晕车，下一次受到的伤害+1，下一回合移动力-1

46、？格：神的恶作剧part3，回到起点

47、？格：会触发某个特殊事件（起点和终点互换，拥有钥匙可触发）

48、？格：当任何人停留在这个格子，和神拼点，胜利则神变为邪神（之后与神相关的事件均不触发，神的奇迹是道具，仍能使用）