# **电锯惊魂TRPG规则书α**

警告：本规则书根据知名恐怖电影《电锯惊魂》系列改编，含有血腥、暴力、药物滥用等不适合未成年人阅读的要素，并且可能传达一种极其不正确的价值观，请各位未成年人谨慎阅读。

# **[背景概述]**

## **[起源]**

*活着还不珍惜生命的人 不配拥有它—————————Joth Cramer*

在很久以前，有个叫约翰克莱默的老头。他有一个美丽的妻子吉尔·塔克，还非常有钱。他是个善良的人，亲自出钱资助自己的妻子在贫民区开办戒毒所。但是善良的人未必会有好报，有一天此时吉尔的诊所也遇到了一个吸毒的流氓西塞·亚当斯，他与诊所里的另一个病人盖斯·克雅德发生争执。正巧在诊所里的约翰制止了西塞闹事，并告诫他不要再给诊所添麻烦。当晚，西塞的女友阿曼达·杨毒瘾发作，怂恿西塞去吉尔的诊所抢劫。西塞借口拿衣服进入了诊所抢劫，不料因为粗暴的举动而导致吉尔流产，二人匆匆逃跑。不一会儿约翰来诊所接妻子回家，连忙抱着吉尔冲向医院。经过抢救，吉尔肚子里的孩子不保。不久，约翰确诊无法动用手术治疗的恶性额叶肿瘤。经过一连串噩耗，万念俱灰的约翰驱车欲自尽，掉下悬崖却奇迹般地活了下来，从此，他决定考验那些不懂得珍惜生命的人。约翰的第一个实验对象是使他的妻子流产的西塞，由于椅子不牢固而失败。随后，约翰又绑架多人进行游戏，并在每具尸体上割出拼图印记，约翰认为这些游戏死亡者缺少生存蓝图上最重要的一块拼图：求生本能，因此切出这个符号以警示世人，警方和媒体就此将该案定为"拼图杀人案"。Jigsaw Killer的名号传遍全城.

## **[发展]**

*你知道癌症的解药是什么吗？那便是永生。—————Joth Cramer*

约翰随后依次招收了三名门徒：模仿他作案为妹妹复仇的警官马克·霍夫曼、吸毒屡教不改的混混阿曼达·杨和偷情的外科医生劳伦斯·哥登。其中阿曼达意气用事，不喜欢按照约翰的指示来进行游戏，并经常将游戏参与者唯一的生路堵死。而霍夫曼精于算计，时时刻刻不想着摆脱约翰的控制，经常在阿曼达和约翰之间挑拨离间。哥登医生则是约翰精神的完美继承者，协助约翰进行一些高精度的外科手术。

约翰设下了考验，希望阿曼达能控制住自己的情绪，成为他理想中的传人。然而在霍夫曼的挑拨下，阿曼达并没有通过考验，害死了自己和约翰。约翰死后，他的前妻吉尔接受了他的遗嘱，为霍夫曼设下陷阱。不想霍夫曼破解了必死的下颚撕裂器，利用计谋杀死了吉尔。最后藏身幕后的戈登医生绑架了自以为取得胜利的霍夫曼，将其囚禁在浴室中。自此“拼图杀人案”宣告落幕，但拼图杀人狂并没有因此销声匿迹，竖锯的意志在不为人知的角落流传。

## **[竖锯]**

一旦选择走下去，就没有回头路了*——————————Joth Cramer*

拼图杀人狂（Jigsaw Killer），简称JK。最初它只是用来形容约翰·克莱默本人的一个代号，但随着竖锯事业的发展，JK已经成为了所有门徒的共同代号。只要你秉承约翰·克莱默的精神，践行约翰·克莱默的理论，设计考验人们求生意志的游戏，告诫那些自毁生命的人生命的可贵，你就是其中的一员。

竖锯即是游戏的主持人，等同于COC中的守密人（Keeper）。

## **[玩家]**

*你将被考验，你的意志将被考验。——————————Joth Cramer*

玩家（Player），简称PL。竖锯游戏中参与者的代称，一般都是犯下过罪行的普通人。一旦你是这种人，你便会在黑夜里提心吊胆，生怕从视觉死角里突然有一个戴着猪头面具的怪人扑过来。接着当你再次醒来时，眼前可能就不再是熟悉的天花板，而是一个昏暗、狭小、摆放着奇怪机械的可怕房间。

玩家即是游戏的参与者，等同于COC中的玩家（Player Character）。

# **[如何创造一张人物卡]**

## **[基础信息]**

姓名，性别，年龄，性格，经历，职业……这些构成一个人的基本要素。

## **[属性]**

本世界观下不存在超自然设定，所有角色也都是属于正常人的范畴。

### [内在属性]

所有内在属性的骰点都是3D6的结果再乘以五。

体质（Constitution）：体质意味着健康、生气和活力。

力量（Strength）： 力量是玩家肌肉能力的量化。

敏捷（Dexterity）： 高敏捷的玩家更为迅捷灵敏，肉体更加柔韧。

意志（Willpower）： 意志正是心意的力量。

外貌（Appearance）： 外貌统括了肉体吸引力和人格魅力。

幸运（Luckiness）： 幸运是玩家实力的一部分。

### [外在属性]

外在属性即为内在属性的具体表现，不是所有的内在属性都有对应的外在属性，但所有的外在属性都有对应的内在属性。

生命值（Health Point）：生命值等于玩家体质值除以5的四舍五入整数结果。

移动速度（Moving Speed）：玩家每轮可以移动的米数等于他的敏捷值除以2的四舍五入整数结果。

攻击力（Attack）：攻击力等于玩家的力量除以20的四舍五入整数结果（最小为1）。

防御力（Defend）：防御力等于玩家的体质除以30的四舍五入整数结果（最小为1）。

## **[一次性人物卡]**

本规则书下的人物卡都是一次性人物卡，也就是说每张人物卡都只能进行一次游戏。因为竖锯不可能把通过游戏的人又拉回来重新进行游戏，这违背了游戏的初衷。

## **[预置人物卡]**

有的竖锯并不喜欢玩家自己准备人物卡，而是直接将自己手上已经制作完成的角色卡发放到玩家手中。这样的人物卡能够更好的贴近竖锯自己创作的剧本，但也限制了玩家角色扮演的空间。

# **[如何进行一次游戏]**

## **[RP基本要求]**

因为TRPG跑团游戏非常注重角色扮演,它不像国际象棋一样只是普通的给予指令和移动棋子,它并不具备图像,所以就需要玩家们用文字来叙述自己的角色,RP对玩家和主持人都是基本要求。

### [竖锯]

1.在玩家来到一个场景后,请叙述这个场景的样貌,不要让玩家感觉自己是在一片白茫茫的空白区域进行操作,作为一名主持人,在一个语言编制的世界中你必须要让你的玩家时刻知道自己周围的环境。

2.不要一成不变地用剧本来应付玩家,作为一个主持人,你必须具有可以应对各种情况的意识,谁都无法猜测玩家们的脑子里在想些什么,如果你只是用一个剧本像背书一样地把上面的内容复制粘贴给玩家看,那么糟糕的游戏体验终将会成为你作为主持人的代名词,请变得随机应变一点儿,你必须知道,你作为主持人是自愿为玩家主持一次剧本,并不是应付差事,所以请认真完成这个职务的工作。

### [玩家]

1.在游戏进行时,玩家在控制角色进行动作指令时请具体描述这类动作,好让主持人能理解你准备做什么否则很容易引起不必要的误会

2.在扮演角色时,请务必遵照角色的性格设定,不要完全随心所欲地进行RP,否则这会毁了游戏气氛破坏其他玩家和主持人的游戏体验。

3.在没有得到主持人的允许情况下,玩家不能私自RP可能会涉及到判定的动作。在没有进行判定的情况下直接RP会导致整个游戏失去秩序,大大降低所有人的游戏体验。

5.不要进行任何超游操作,这个“超游”的概念十分广阔,请玩家自行注意,不要因为超游导致角色崩坏而给大家带来不好的印象。

## **[战斗判定]**

非常不建议玩家之间进行直接的战斗，但如果真的出现这种情况，就必须要用到下面的公式。

防御判定：3d力量（防御前提是双方手中有对等的武器，例如赤手空拳对赤手空拳，大刀对长枪。）

武器防御成功后即可抵消伤害，防御失败后武器将被打飞或者摧毁。

徒手防御成功后可减少相当于防御值的伤害，失败后直接受到伤害。

闪避判定：3d敏捷（枪械无法闪避）

闪避成功后即可躲过本次攻击。

## **[一些常见的武器]**

手枪（不分型号）：1d10

# **[更新日志及鸣谢]**

## **[更新日志]**

2019/8/20 规则书创立，暂定α版本。———————陈末（半面邪）

## **[鸣谢]**

尚福乐

《电锯惊魂》系列电影