**【前言】**

本规则书全名为《西游记（Search Buddha Road）核心规则书》，从这个名字上也不难看出这一计划原本只是编写团队在闲聊时一时兴起对jojo进行的neta，但在讨论过后发现这样还挺有意思，所以就有了这一TRPG规则书的诞生。

核心的玩法自然是《jojo的奇妙冒险》系列中的替身战，故事风格也会与jojo靠齐，但相对jojo而言可能会有更浓厚的传说、神秘色彩。

那么，这本规则书将会为你介绍Search Buddha Road世界的基本设定，如何建立人物与进行游戏。

**【检定规则】**

本规则书的检定通常为角色与替身的属性以及角色的技能。为d100规则。

|  |  |
| --- | --- |
| 成功等级 | 骰点结果 |
| 大成功 | 1~5 |
| 极难成功 | <=1/4检定值 |
| 困难成功 | <=1/2检定值 |
| 较难成功 | <=3/4检定值 |
| 成功 | <=检定值 |
| 失败 | >检定值 |
| 大失败 | 96~100且>检定值 |

角色与替身属性的检定值为对应属性\*5。

此外，本规则所有数据处理涉及小数点时直接进位。

**【角色】**

虽然SBR是光怪陆离，存在多种智慧生物的世界，但玩家角色的建立仍然以人类为主。

* 属性

角色本身拥有力量、体质、敏捷、思维、感知、胆魄、幸运七项作为基石的属性，这些属性也被称为「七维」，代表了角色在不同方面上的才能。

力量：角色的身体力量，影响角色的攻击力，与替身的破坏力有所关联。

体质：角色的身体耐久，影响角色的生命力上限，与替身的持续力有所关联。

敏捷：角色的身体速度，影响角色的动作速度，与替身的速度有所关联，可参与速度对抗。

思维：角色的思维活络程度，影响着角色的信息处理能力，以及是否能在遭遇困境时灵光一闪。

感知：角色的敏感程度以及反应速度，面对意外的攻击，直觉往往比速度更加可靠。

胆魄：角色的胆量和魄力，影响角色能否在特殊的境况下保持理智。

幸运：角色的运气，当遇上一些概率性事件时以这个数值决定结果。

每项属性的最低值为1，最高值为20，8-12为正常人的区间。

通过基石属性，角色也会衍生出HP、MF、攻击力、移动力这几项属性。

生命力（HP）：这个数值为0后角色将进入濒死状态，在一次行动或一轮次过后死亡/再起不能。

当角色的HP低于上限的1/2时，陷入【负伤】状态，本体AP-1,替身AP-1

当角色的HP低于上限的1/4时，陷入【重伤】状态，本体AP-2，替身AP减半，不再恢复SP。

（一些能力可以恢复或制止角色的受伤状态，但这未必会带来HP恢复。）

HP上限=5+体质

精神能量（SP）：角色使用替身能力时会消耗的能量，这个数值的缺失可能导致角色无法使用替身能力。

SP上限=10+胆魄+替身持续力\*3

攻击力：角色本身攻击的伤害加权，也是肉搏时造成的基础伤害。

|  |  |
| --- | --- |
| 角色力量 | 攻击力 |
| 1-4 | 1 |
| 5-7 | 1d3 |
| 8-12 | 1d4 |
| 13-16 | 1d6 |
| 17-20 | 1d8 |

移动力：角色一次能移动的距离。

|  |  |
| --- | --- |
| 角色敏捷 | 移动 |
| 1-4 | 2m |
| 5-7 | 4m |
| 8-12 | 6m |
| 13-16 | 8m |
| 17-20 | 10m |

行动点数（AP）：角色的AP默认为4

* 技能

本规则书将角色的个人能力划分为以下几类。

战斗：主要用以战斗的技术，格斗或武器运用都在此列。

交涉：角色在交际中运用的手段，威逼利诱、察言观色都在此列。

学识：角色对某一领域的知识，总体来说偏向理论。

技艺：总体来说偏向实际动作的技能。

每个角色都拥有六个技能栏以及400点可供分配的熟练度，熟练度代表着技能的成功率/检定值。如果角色没有相关技能，在对应领域的初始检定值为5~20。

技能栏只需填写领域与大类别，例如战斗技能填写战斗（格斗）或战斗（运用的兵器种类）。

角色在定义领域时需对领域进行大致描述，以下给出参考列表。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **战斗** | **交涉** | **学识** | **技艺** | |
| 格斗 | 魅惑 | 历史 | 骑术 | 机关术 |
| 短兵 | 诈术 | 药理 | 水术 | 潜行 |
| 长兵 | 说服 | 文学 | 攀爬 | 妙手 |
| 弓弩 | 恐吓 | 乐理 | 跳跃 | 易容 |
| 奇门 | 心术 | 棋艺 | 厨艺 | 巧匠 |
| 火械 | 经商 | 书法 | 铁匠 | 裁缝 |
| - | - | 绘画 | 驯兽 | 医术 |
| - | - | 兵法 |  |  |
| - | - | 风水 |  |  |
| - | - | 神秘学 |  |  |
| - | - | 语言 |  |  |

* 建立角色

首先，你需要决定角色的七维。

骰点：对每项属性分别骰2d10。

购点：将72点自由点数任意分配到前六维上，单项六维最高为16，并单独骰d20的幸运（或默认为10）。

计算出角色的各项数值，并为其分配技能。

除了角色的属性、种族与技能外，你还需要设定角色的姓名、性别、年龄、所属势力、身份、外貌、背景等信息。

最后，建立一个替身并赋予你的角色。

**【替身】**

* 属性

跟角色一样，替身也拥有破坏力、速度、射程、持续力、精密度、成长性六项作为基石的属性，被称为替身的「六维」。

破坏力：替身的力量，影响替身直接的攻击力和能力的期望伤害

速度：替身的动作速度和一般能力的发动/生效速度。

射程：替身能离体的范围。

持续力：替身的续航能力，影响角色的SP。

精密度：替身的动作精密程度，影响替身的AP。

成长性：替身未被开发的潜力，当成长性为0时替身视为“成长完成”。但如果希望替身蜕变成另一个形态则需要保证替身拥有较高的成长性。

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **六维数值** | 0 | 1-4 | 5-7 | 8-12 | 13-16 | 17以上 |
| **六维等第** | 无 | E | D | C | B | A |

依据基石属性，替身同样有攻击力、移动力、行动点数等属性，除此之外还拥有离体范围。

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **替身破坏力** | **替身攻击力** | **替身速度** | **替身移动力** | **替身精密度** | **替身AP** |
| E | 1d2 | E | 1m | E | 2 |
| D | 1d4 | D | 4m | D | 3 |
| C | 1d6 | C | 8m | C | 4 |
| B | 2d4 | B | 12m | B | 6 |
| A | 2d8 | A | 20m | A | 8 |

替身的属性存在调整值，详细请参照替身模板。

当破坏力突破20后，每点破坏力会使替身攻击力获得+1的调整值。

当速度突破20后，每点速度会提高替身2m的移动力。

当精密度突破20后，每2点精密度会提高替身1AP。

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **替身射程** | **离体范围** | **替身破坏力** | **替身护甲** |
| E | 0.5\*射程m | E | 0 |
| D | 1\*射程m | D | 0 |
| C | 2\*射程m | C | 1 |
| B | 4\*射程m | B | 2 |
| A（17-20） | 8\*射程m | A | 3 |
| A（21以上） | 50\*射程m | A（21以上） | 5 |

替身的攻击距离通常都为接触，如果想要获取特殊的攻击距离则需要能力。

* 能力

如同角色的技能，替身也拥有属于自己的能力，并且相比角色技能更加独一无二。

替身能力囊括很多方面，以jojo原作举例，白金之星的流星指刺与停止时间，银色战车的剑与铠甲，法皇之绿的绿宝石水花与结界魔术师之红的火焰都包括在内，每个替身都拥有两个能力栏，用以概括这个替身的能力。

需要注意的是，一个替身通常只有一种能力，额外的能力栏供填写替身开发出来的衍生能力，而非一般意义的多个能力。替身的形态特质一般不计入一种能力的限制。

替身的能力需要设立以下项目：

**·效果描述**

能力的最基本介绍，诸如作用范围的杂项需在这里明确。

**·消耗AP**

使用能力需要消耗的AP，也代表能力的动作难度。

**·消耗SP/维持SP/负担SP**

表示使用能力时需要消耗的精神力量，往往与消耗AP挂钩。主动使用且即刻生效的能力需要消耗SP，主动使用且持续运作的能力需要维持SP，即运作一轮消耗的SP，被动性的能力则会恒常的带来精神负担，表现增加替身的显现消耗。

**·期望值**

能力的期望伤害根据破坏力数值决定，发动替身能力默认需要消耗2AP，相对迅捷/精细的动作会消耗更少/更多的AP，发动能力的AP会调整期望伤害，以下给出常规参照表。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 消耗AP | 1 | 2 | 3 | 4 |
| 调整倍率 | 0.5 | 1 | 1.75 | 2.5 |
| 对应SP消耗 | 5 | 10 | 15 | 30 |

举例，一个10破坏力的替身，消耗AP为2的替身能力，期望伤害可设置为1d10。

这是一个代表能力【威力】的数值，如果能力已经没有用【威力】来衡量的意义，则不需要填写这个数值，比如皇后杀手的第一炸弹和疯狂钻石的修复，应当在效果描述中说明实际效果。

**·运用举例**

即替身能力的衍生用法，为了确保你能够和你的GM达成共识，请尽量填写这一栏。

※

当替身的精密度达到C时，可以为能力的消耗AP、SP、期望值一并填写两项不同的数值，这视为你能够控制替身的出力程度，同样的，当替身的精密度达到A时，能够填写三项不同的数值。

替身最基本的攻击并不占用能力栏，例如肢体的直接攻击，以航空史密斯举例，飞机的螺旋桨切割视为直接攻击，但子弹会被视为一个能力。

* 替身模板与建立

在此提供以下几种常见类型的替身模板，试图将替身的属性提升到A或从A继续提升时，需要消耗2点数。

**【近距离力量型】**

*此类替身的攻击力量较强，外貌大都是人型。但射程距离短，在此距离内才能发挥最大能力。通常借由手部攻击或碰触目标来发动特殊能力，因此双手被切除的状况下可能无法发挥能力。*

|  |  |
| --- | --- |
| **初始属性** | **数值** |
| 破坏力 | 力量/2 |
| 速度 | 敏捷/2 |
| 持续力 | 体质/2 |
| 射程 | 1 |
| 精密度 | 1 |

拥有50-1d20可分配点数，d20的数值作为成长性。如果放弃成长，则拥有42可分配点数，成长性视为【完成】

近距离力量型替身最终的射程不能高于10，破坏力不能低于10，不可有属性高于20。

近距离力量型替身的攻击力享受+2的调整值。

近距离力量型替身每轮显现消耗3SP，每次攻击消耗1SP。

近距离力量型替身都可以辅助本体的移动，当替身的破坏力为C/B/A时，可以使本体移动4m/8m/12m，这视为一个消耗1AP的迅捷动作，使用该能力时需要替身在本体周身，且回合内只可使用一次。

可以为近距离力量型的替身选取一些惩罚效果，获得额外的点数。

·只能拥有一个能力栏，获得4额外点数

·你的替身不与本体共享感官，获得2额外点数

· 贴身形，射程视为0，你和你的替身视作一个单位且取AP值更高的一方作为你的AP，获得1额外点数

**【远距离操作型】**

*此类型替身攻击力较弱，且难以精密操作，但可以较长的距离操纵。替身使者通常隐密行踪，回避对本体直接攻击的危险，并以大范围的攻击方式迎敌。这类替身通常也会进行侦查或警戒的工作。*

|  |  |
| --- | --- |
| **初始属性** | **数值** |
| 破坏力 | 力量/4 |
| 速度 | 敏捷/3 |
| 持续力 | 体质/3 |
| 射程 | 10 |
| 精密度 | 0 |

拥有50-1d20可分配点数，d20的数值作为成长性。如果放弃成长，则拥有42可分配点数，成长性视为【完成】

远距离操作型替身的最终精密度不可为A，不可有属性高于20。

远距离操作型替身每轮显现消耗2SP，每次攻击消耗1SP，当距离超出离体范围的一半时，每轮显现消耗4SP。

可以为远距离操作型的替身选取一些惩罚效果，获得额外的点数。

·你的替身不与本体共享感官，获得4额外点数

·每轮显现消耗3SP，超出离体范围一半时消耗6SP，获得2额外点数

【**自动操作型**】

*根据一定的规则和条件发动效果，即使脱离本体也能运作，被打倒也不会伤害到本体，想要彻底打倒这种类型的替身只有攻击本体一个途径。但自动操作型的本体无法自由控制替身，本体也无法得知替身那边的情况。*

出于游戏体验考虑，暂不对玩家开放，有兴趣可自写模板。

**【其他型】**

除了上述三种主要的类别外，替身也有千奇百怪的姿态，难以统一量化。

其他类别的替身需要由PC自己撰写模板和说明机制，当然也欢迎向官方提交模板。

其他型替身的可分配点数通常为65-1d20。如果出现“无”属性，同样占用10点数。

* 替身暴露值

替身的能力是不能轻易展露给他人的东西，恐惧来源于未知，一旦替身的秘密被识破，在战斗中就会陷入压倒性不利的局面。

暴露值和技能一样使用百分制数值，可以简单理解成替身的名气，初出茅庐的替身使者的替身暴露值一般为0，这代表着除了你之外并没有他人知道你的替身，但随着你的替身被他人得知，这个数值就会提高，导致一些具备替身阅历的人能够直接认出你的替身甚至是部分能力，无敌的白金之星就属于暴露值极高的替身，当然，精细的保密措施能遏制这个数值的增长，尽管绯红之王也很强大，但这个替身的暴露值非常低。

具备替身阅历的人可对暴露值不低于10%的替身骰d100，检定值为暴露值，视成功等级可直接获取一定的情报。

* 替身的成长

每当你进行一次战斗后，可消耗1成长性提高替身任意1点其他属性，通过这个方式提升的属性可以突破20（但不包括射程，并且需要额外消耗1成长性）。

当你以此法消耗了10成长性后，你解锁一个新的能力栏。

ACT规则正在筹备。

* 注意事项

虽然支持玩家开发替身能力，但并不提倡玩家设计本身就过于万金油的能力。同时玩家并不是boss，能力拥有弱点是理所当然的事，诸如【操控纸张但不惧火焰】，【运用电却能随意突破绝缘】的设计还是算了吧。

玩家不应在非特殊模组中设计时间系能力与因果系能力。

**【物品】**

* 武器

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **难度** | **伤害** | **贯通** | **射程** | **时代** | **备注** |
| 常见武器 | 25% | 1d6+DB | 可 | 接触 |  |  |
| 小刀 | 25% | 1d4+DB | 可 | 接触 |  |  |
| 片镰枪 | 10% | 1d8+1+DB | 可 | 接触 |  |  |
| 短刀 | 10% | 1d6+DB | 可 | 接触 |  |  |
| 横刀 | 10% | 1d8+DB | 可 | 接触 |  |  |
| 陌刀 | 10% | 1d10+2+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 马槊 | 10% | 1d8+1+DB | 可 | 接触 |  |  |
| 狼牙棒 | 10% | 2d4+1+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 托天叉 | 10% | 1d6+2+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 长柄锤 | 10% | 2d4+1+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 流星锤 | 5% | 1d6+DB | 不可 | 4m |  |  |
| 重棍棒 | 10% | 2d4+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 弯刀 | 10% | 1d8+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 金刚杵 | 10% | 1d6+DB | 不可 | 接触 |  |  |
| 弓 | 20% | 1d4+DB | 可 | 力量\*2m |  |  |
| 弩 | 25% | 1d6+2 | 可 | 25m |  |  |
| 投矛 | 20% | 1d6+DB | 可 | 力量\*2m |  |  |
| 甩手箭 | 15% | 1d3+半DB | 可 | 5m |  |  |
| 飞蝗石 | 20% | 1d3+半DB | 不可 | 5m |  |  |
| 长弓 | 20% | 1d8+1+DB | 可 | 力量\*2m |  |  |

角色在使用武器参与攻击对抗时，以相关的技能数值代替敏捷进行检定，如果没有相关技能，则以默认难度代替敏捷进行检定。

请将武器视为贴合人设的辅料，一般武器在强力的替身前是无力的。此外出于游戏画风考虑不鼓励让替身使用一般武器，想要替身携带装备请单独构筑能力。

* 防具

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **名称** | **护甲** | **耐久** | **部位** | **敏捷惩罚** | **时代** |
| 兜銮 | 2 | 3 | 头 | -1 |  |
| 面具 | 2 | 1 | 头 | 无 |  |
| 硬皮甲 | 4 | 8 | 身 | -4 |  |
| 鱼鳞甲 | 6 | 16 | 身 | -3 |  |
| 护腿 | 2 | 5 | 足 | -1 |  |
| 手甲 | 2 | 5 | 手 | -1 |  |
| 明光铠 | 8 | 24 | 身 | -4 |  |
| 锁子甲 | 3 | 12 | 身 | -3 |  |
| 布甲 | 2 | 5 | 身 | -2 |  |

护甲为相关部位受创时，能够减免的伤害数值。当防具抵挡的伤害数值超出耐久后，防具破损。

请将防具视为贴合人设的辅料，在替身千奇百怪的攻势前抵御直接伤害未必有想象中的作用。

**【战斗】**

* 战斗流程

战斗开始时，GM需申明战场环境以及参战单位的位置，有条件的话可以绘制战场地图更直观的表示战局。

战斗的时间计算单位为轮次与回合，一个单位的行动称之为回合，所有参战单位都进行了一次行动称为一轮，1AP的行动大约对应1秒。

每轮次对所有单位的速度/敏捷进行排列，速度/敏捷最快的单位优先行动，如果速度与敏捷相同，则替身优先行动，各参数都相同请GM根据现场情况裁决。

替身与本体的行动是分开的。

通过消耗AP，可以进行如下行动，未列出的动作由GM决定消耗AP。

**·迅捷动作 1AP**

观察/侦测。

取出/收回/使用物品。

放出/收回替身。

小步移动，最多移动2m。（如果移动力低于4m，无法使用该动作）

**·一般动作 2AP**

进行一次移动。

发动一次攻击。

**·反制动作 2AP 可以在其他人的回合中回应其他人的动作**

招架。

闪避。

反击。

替身发动2AP以内的能力。

在单位行动完毕时，需决定一个应对他人行动的方针（招架、闪避、反击）

未消耗完毕的AP仍可在反制方面发挥作用，相应的，如果角色没有能够用于反制的剩余AP，则只能按照决定的方针应对。

招架：直接削减等同于**替身破坏力/2**或**角色力量/3**的伤害，替身的招架会导致角色消耗等同于招架伤害数值的SP，角色自身的招架会导致下一次角色招架削减的伤害系数+1，如第二次招架只削减**角色力量/4**的伤害。

闪避：面对即将受到的攻击进行闪避，进行敏捷/速度对抗，取得不低于对方的成功等级则成功闪避，如果以角色的敏捷对抗替身的速度需要更高的成功等级才能胜出，一轮次中每进行一次闪避，在下一次闪避中就需要多承受一个惩罚骰，但可以用2AP抵消惩罚。针对大范围的攻击时，成功的闪避会被视为进行了招架，反之则是猝不及防的完全受创。

反击：面对即将受到的攻击不仅能够化解甚至能回敬一击，进行敏捷/速度对抗，需要取得高于对方的成功等级，如果以角色的敏捷对抗替身的速度需要高至少二级的成功等级。只有拥有攻击到目标的手段才会触发反击，否则会视为闪避（但仍需取得更高成功等级才能成功）。

一轮次中每进行一次反击，在下一次反击中就需要多承受一个惩罚骰，但可以用2AP抵消惩罚。针对大规格的攻击时，可以参与火力对抗，照常反击仍会受到伤害。

如果替身距本体的距离小于**替身移动力/2m**，视为替身处于“本体周身”，可替代本体进行招架/闪避/反击。

* 战斗机制

**·攻击距离与移动受阻**

大部分直接攻击的距离都为接触，即战场上的一格内，特殊的攻击距离应当标注。

如果目标有意阻拦，你通过目标的可攻击距离时需要进行一个速度对抗。

**·替身之间的互殴**

如果可以发动直接攻击的替身攻击了另一个可以发动直接攻击的替身，且对方的应对方针为反击，则这次结算视为火力对抗。

**·替身之间的火力对抗**

双方各自结算伤害骰出目，出目更大的一方胜过另一方，但这一次攻击会被削减等同于对方出目的伤害。

**·脱离射程范围的替身**

如果替身因外在因素离开了本体的射程范围，本体会按相对距离进行强制移动。

**·身体部位受损**

无论是对方声明只攻击肢体或是因为各种原因只破坏了特定的非致命身体部位，造成的伤害会拥有一个上限值。

一旦身体部位受损，相关的检定会承受减值，如果失去了某些身体部位会直接导致无法进行相关的检定。

**·贯通攻击**

无论是敌人根本没有意识到你的存在，抑或是在战斗中陷入行动不能的状态，在你能够不受任何外在因素干扰进行的攻击的场合，可以达成贯通攻击，在自动取满伤害的基础上，额外进行一次伤害抛掷。贯通攻击仅限于一般攻击，且只有精密度不低于C的替身以及标注可贯通的武器能够达成贯通攻击。

**·替身能力的中断**

持续作用的替身能力需要本体时刻以精神能量维持，因此一旦本体遭到了精神攻击就可

能无意识的停止能力，在游戏中发生了这种情况需要进行一个胆魄检定，如果失败则会中断维持中的能力。当角色一次性受到了**胆魄/2**以上的伤害时，同样会触发胆魄检定，并且增加**（实际伤害值-胆魄/2）\*5**的难度。

**·SP的消耗与恢复**

每轮次开始时，所有单位恢复AP，并支付维持SP。

每轮次结束时，角色支付显现SP，在此之后，角色根据本轮次剩余的AP恢复SP，每剩余1/4的AP，为角色恢复1/16的SP。

**·手下留情**

宣言手下留情后进行一个精密检定，如果成功，你的这一次攻击则会避免造成进一步的伤害。（精密度A自动成功）