狼人杀游戏

1. 世界观

　　这是由德古拉大帝统治的世界，狼人、人类甚至是吸血鬼都只是祂的奴隶，一百年、两百年，千年时光都过去了．．．．．

　　穷极无聊的祂，突然起了个念头，倒底是狼人还是人类更加优秀？一个为杀戮而诞生的游戏招开了．．．．．

　　这是个为自相残杀而存在的村子，在这儿，凡人、狼人跟神民都只是游戏的道具。你们每人都有一间房子，除了逃离这村子外，白日你们享有绝对的自由，至于夜晚跟黎明，则分别是杀戮的盛宴跟审判的法庭。

1. 规则
2. 角色表
3. 人物由以下几项数据所组成，角色、六围、血量、近战AB、远程AB、AC、伤害、三项豁免及**住宅(可选规则)**所构成。
4. 角色代表的是游戏中的身分，如狼人、女巫/吉普赛及预言家/长老。
5. 六围由敏捷、体质、力量、智力、感知及魅力所组成。
6. 狼人夜晚(包括白狼/狼占)，基础血量为10;凡人及白日的狼人基础血量则为5。
7. 角色血量为为基础血量+体质值。
8. 凡人近战AB为力量值(骑士/锈剑剑士例外，力量值+1)；狼人近战AB为力量值+1；除猎人/守卫为敏捷值+1外，其他所有角色都为等同敏捷值。
9. 全体角色基础AC则为6+敏捷值。
10. 狼人基础伤害为1D6爪击；凡人为1D3拳击(骑士/锈剑剑士例外为1D6斩击)。特殊攻击请参考个别角色。
11. 三项豁免，分别为反射豁免、强韧豁免及意志豁免；除战士、白狼/狼占为敏捷值+1外，皆是敏捷值；狼人基础强韧豁免为体质值+1，凡人为体质值；除部分角色(多为凡人)为意志值+1外，其他都是感知值。
12. **住宅(可选规则)，由游戏者暗骰再私下告知GM，分别有提供粮食的农庄、提供金钱的豪宅跟能安装防事的碉堡。**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **建筑物** | **效果** | **特殊情形** |
| **农庄** | 1. **狼人入住，能四晚才杀一人。** 2. **凡人入住，则无特别效果。** |  |
| **豪宅** | **全体角色入后都有特别效果，每日能多得10金，其他房只有5金。** | 1. **领主/奴隶主骰完后，无论执骰结果，自动更替为豪宅。** 2. **白痴/奴隶主则自动失去豪宅特效。** |
| **碉堡** | 1. **入住后，可至商店购买机关房主布置后，袭击者进入需过反射，若结果低于陷阱反射要求，则受到伤害。** 2. **骑士/锈剑剑士及猎人/守卫入住后，于碉堡内受袭，AB及AC+1。** |  |

1. **购物(可选规则)**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **可购物品** | **效果** | **金额** | **限制** |
| **魔药原料** | **女巫/吉普赛女，可拿来制药。** | **30金** | **人人能买也能赠送，只有女巫/吉普赛女能用。** |
| **粗制木棍** | 1. **凡人能使用木棒，让攻击变成1D6。** 2. **但打两下就会损毁。** | **10金** |  |
| **粗制皮甲** | 1. **穿戴后AC+1。** 2. **被攻击两次就损毁。** | **10金** |  |
| **子弹** | **让猎人/守卫者在使用技能后(若未死)。还能再次使用真弹。** | **30金** | **人人能买也能赠送，只有猎人/守卫能用。** |
| **精制盔甲** | **穿戴后AC+2。** | **30金** | **人人能买也能赠送，只有骑士/锈剑剑士跟黑狼王/白狼王能用。** |
| **弩箭** | **远程射，1D3伤害，只能用两次** | **10金** |  |

1. 时间与行为

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 时间 | 可作行为 | 投点 | 说明 |
| 白日 | 串门子  (观察他人) | 1. 2D6+感知值 2. 结果超过七以上，可观察如下:   (1)年龄 (2)性别 (3)体格 (4)异味   1. 结果超过十以上，可观察如下:   (1)身上有无伤  (2)狂信者眼神  (3)魔力波动 | 1. 针对一芳邻，进行观察。得知斗篷下的他任一讯息。 2. 全部角色都可以观察他人，被观察者除非省思，否则不会察觉。 3. 但进行后，则不能再次进行省思跟赠物。 |
| 省思 | 1. 2D6+智力值 2. 结果超过七以上，   探知今日白天有哪些芳邻观察自己。   1. 结果超过十以上，有无人有对自己施展技能。 | 1. 透过执骰得知他人对自己做了什么事情。 2. 全部角色都可以进行。 3. 但进行后，则不能再次进行串门子跟赠物。 |
| **购物/赠物**  **(可选规则)** | 1. **购物不会有人知道。** 2. **明赠可直接交给对方，所有人都知道。** 3. **暗赠投1D6+敏捷调整，若不过七，则会被所有玩家察觉。** | 1. **明赠，当面交给对方。** 2. **暗赠，偷偷放在对方家门前。** |
| 夜晚 | 杀人  (战斗) | 1. 闯入受害人家中，先进行先攻。各自投2D6+敏捷值，高者先行动。 2. 轮到行动时，由角色投执2D6+AB，高于对方AC则打中对方。 3. 打中对方则能投伤害，受害人跟狼，一方血量归零则结束战斗。 4. 若遭遇埋伏，则对方有突击轮，该轮AC为6，下一轮才依先攻进行战斗。 | 1. 只有狼人跟白狼可以进行的活动，除狼美特，每晚只有一狼人可以进行。 2. 任一狼人(包括白狼/狼占)连三晚未成功杀人，则会死亡。 3. 其他狼人若同意狼美人同行，则两狼都只能此次杀人行动，只能维持两晚。 4. 狼人可以讨论今晚不进行杀人，可以串通假装弄伤对方。 |
| 黄昏 | 狼窝开会 | 群狼开会，决定目标:   1. 狩不狩猎? 2. 狩猎几号? 3. 由几号行动? 4. 让不让狼美人/隐狼同行? | 1. 包括白狼/狼占一同前来开会。 2. 狼群能彼此确认，谁是狼人? 3. 除狼美人/隐狼外，其他狼只能知道对方也是狼人。 |
| 晚间办事 | 1. 猎人/守卫是否守卫? 2. 小女孩/面包师是否潜行?投掷2D6+敏捷值。 3. 纵火狂/老流氓是否行动? 4. 目标对象是谁? | 以上三人彼此不清楚对方身份。 |
| 黎明 | 说服 | 1. 2D6+魅力值说服，超过七，则能相信自己。 2. 2D6+魅力值说服，超过十，则能说服NPC配合自己。若跟其他人要求相违，则NPC服从投骰结果高者。 3. 玩家间说话说服其他玩家。 | 1. 对NPC只能用投执，说服一次。 2. 玩家间则能提出最多两条论证，说服其他人相信自己或配合自己。具体如下: 3. 我是什么角色，我发现某人有特征(可以谎报)。 4. 他上轮投票保谁投谁，疑似什么阵营。 5. 可投2D6，结果过七可提出第三条论证。 |
| 审判 | 不用投骰，直接声明。 | 1. NPC由GM代表根据说服值高低，进行行动。 2. 玩家自行决定要将票投给哪号玩家。 |
| 角色特技而定 | 特技 | 角色施展自己的技能。 | 具体细节请参考各角色设定。 |

1. 角色

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| 角色 | 基础能力 | 异能 | 人物特征 | 限制 |
| 预言家/长老 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量1，敏捷1，智力2   感知5，魅力3   1. 体质豁免+0   反射豁免+0  意志豁免+1 | 1. 被狼袭咬第一次，不会死。但血量降至1。 2. 每晚可以使用一次预言，投一次2D6+感知值，超过7则能查验一人是否为狼。 3. 白天时能自认发金水，跟声明对方是狼。 | 1. 衰老 2. 男性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神正常 6. 有魔力波动 | 1. 被投死，则全体平民失去异能。 2. 人人都能冒认。 |
| 女巫/吉普赛 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量1，敏捷1，智力2   感知3魅力5   1. 体质豁免+0   反射豁免+0  意志豁免+1 | 1. 招魂，能私问鬼魂两个问题。 2. 凶手还在? 3. 指定任两人是否同阵营? 4. 毒药，能毒杀一人，受毒者强任韧豁免需高于15才能活。 5. 自毒，先将毒药抹全身，狼人杀死自己也会死。 6. 灵药，将晚上频死者及伤者救活。 | 1. 年轻 2. 女性 3. 体格普通 4. 有异味 5. 眼神正常 6. 有魔力波动 | 1. 投药为狼人   杀之后，若是先遇袭被杀，则无法投药。   1. 晚上只能知晓有哪些人受伤或将死，无法判断伤口怎么来。 |
| 猎人/守卫 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+1 2. 体质3，力量2，敏捷5，智力1   感知1，魅力1   1. 体质豁免+0   反射豁免+1  意志豁免+0 | 1. 能协助守卫其中一芳邻或自守，但不能两晚守同   一人。   1. 受守者被伤害，有一次突击轮。 2. 能使用一次2D6+6枪击。 3. 白天被判死，也能选一人用枪击。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神正常 6. 无魔力波动 |  |
| 骑士/锈剑士 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+1，远AB+0 2. 体质6，力量3，敏捷3，智力-1   感知-1，魅力1   1. 体质豁免+1   反射豁免+0  意志豁免+0   1. 普攻1D6 | 1. 狼晚上杀死他后，黎明能投票。投完后过强韧豁免，需高于15才能活。 2. 白天时，可跟人决斗，杀死对手后，若死者非狼，他切腹谢罪。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格强壮 4. 有异味 5. 眼神正常 6. 无魔力波动 |  |
| 小女孩/  面包师 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量1，敏捷5，智力1   感知2，魅力3   1. 体质豁免+0   反射豁免+1  意志豁免+0 | 1. 每晚可以选择能投2D6+敏捷值外出偷窥狼杀人。若低于11则被发现吓死。 2. 小女孩偷窥当晚被袭击，则不会安全。 3. 小女孩被杀当晚，大家白天会发现没有料理香气。 | 1. 孩童 2. 女性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神正常 6. 无魔力波动 |  |
| 流氓/纵火狂 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量2，敏捷1，智力3   感知6，魅力-1   1. 体质豁免+0   反射豁免+0  意志豁免+0 | 1. 被杀后能撑口气，隔天黎明投完票才死。 2. 一局可选择一房屋纵火。 3. 若纵火当晚屋主被狼袭，则狼被烧死。屋主成为流浪汉；若当晚没被狼袭，则屋主被烧死。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格普通 4. 有异味 5. 眼神疯狂 6. 无魔力波动 |  |
| 领主/奴隶主 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量1，敏捷1，智力5   感知3，魅力2   1. 体质豁免+0   反射豁免+0  意志豁免+0 | 1. 被票死，能表明身份，当次审判无效。以后投票能+1。 2. 被狼袭击，则白痴/奴隶无条件替死。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神正常 6. 无魔力波动 |  |
| 白痴/奴隶 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质6，力量1，敏捷2，智力-1   感知3，魅力1   1. 体质豁免+0   反射豁免+0   1. 意志豁免+0 | 1. 被票死，能表明身份，审判无效。以后无法再投票。 2. 奴隶主被杀害，会自发替死。 | 1. 孩童 2. 男性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神正常 6. 无魔力波动 |  |
| 爱神/吹笛人 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量1，敏捷1，智力3   感知2，魅力5   1. 体质豁免+0   反射豁免+0   1. 意志豁免+3 | 1. 每回合能催眠两人，被催眠者不知道，只是当晚不能施技能。 2. 指定两人成为恋人，成为己方的伙伴。 3. 恋人其中之一死亡，令一人会自杀殉死。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神正常 6. 无魔力波动 | 1. 场上只剩恋人跟受催眠者，才算胜利。 2. 场上最多只有一对恋人。 3. 场上最多同时只能一对恋人。 |
| 顽固老头/  诽谤者 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量1，敏捷2，智力6   感知3，魅力-1   1. 体质豁免+0   反射豁免+0   1. 意志豁免+3 | 1. 每晚能指定一人，投票时加两票。 2. 每晚能指定一人白天时无法说服他人及说话。 | 1. 衰老 2. 男性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神疯狂 6. 无魔力波动 | 场上只有自己指定喜欢的那半数玩家活着才算赢。 |
| 白狼/狼占 | 1. 基础10血，AC+0，近AB+0，远AB+1 2. 体质1，力量3，敏捷3，智力1   感知4，魅力1   1. 体质豁免+1   反射豁免+1  意志豁免+1 | 1. 可以私下验证一人是不是某一职业。 2. 平时跟狼一起行动。 3. 双数夜晚能决定残杀另一狼。 4. 袭狼普攻2D6，自动获突击轮。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格强壮 4. 有异味 5. 眼神正常 6. 有魔力波动 | 1. 场上再无狼人跟凡人则获胜。 2. 吹笛人跟邪教老爷可以排除在必杀名单。 |
| 野孩子/幼狼 | 1. 基础5血，化狼10血。 2. AC+0，近AB+0，远AB+0 3. 体质1，力量1，敏捷5，智力1   感知2，魅力3   1. 体质豁免+0   反射豁免+1  意志豁免+0 | 1. 开局为平民。 2. 选一人做榜样，榜样被杀则化狼人。 3. 野孩子被杀当晚，狼能多杀一人(无论是被人票死还是狼人们杀死)。 | 1. 孩童 2. 女性 3. 体格普通 4. 有异味 5. 眼神正常(化狼后则疯狂) 6. 无魔力波动 | 野孩子不知谁是狼，狼人却能知谁是野孩子。 |
| 黑狼/白狼王 | 1. 基础10血，AC+0，近AB+1，远AB+1 2. 体质5，力量5，敏捷2，智力-1   感知-1，魅力1   1. 体质豁免+1   反射豁免+1  意志豁免-1 | 1. 白日能主动变狼杀人。 2. 若被围攻死或被票死，能有最后次突击轮。 | 1. 年轻 2. 男性 3. 体格强壮 4. 有异味 5. 眼神疯狂 6. 无魔力波动 | 白日自爆时，狼伙伴不能救狼王。 |
| 种狼/狂人主 | 1. 基础10血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质1，力量2，敏捷3，智力1   感知5，魅力1   1. 体质豁免+0   反射豁免+0  意志豁免+0 | 1. 每轮能指定感染一人变狼人，但对方过强韧豁免4以上，则不会成狼。 2. NPC有一平民为部下的狂人，是人类但完全服从种狼的投票命令。该平民眼神疯狂、无异味。 | 1. 衰老 2. 男性 3. 体格普通 4. 有异味 5. 眼神疯狂 6. 无魔力波动 | 手下狂人被指定为恋人后，将倒戈。 |
| 狼美人/隐狼 | 1. 基础5血，AC+0，近AB+0，远AB+0 2. 体质-1，力量2   ，敏捷1，智力3  感知1，魅力6   1. 体质豁免+0   反射豁免+0  意志豁免+5   1. 普攻1D3 | 1. 预言家验狼美人，结果会是凡人 2. 狼美人能魅惑一人，对方意志豁免不过12即会被魅惑。被魅惑者会知道。 3. 投票不能投狼美，说服时不能发出任何对狼美人不利(让人们觉得她是狼)的言论。 4. 狼美人死，则被魅惑者会自杀殉情。 | 1. 年轻 2. 女性 3. 体格普通 4. 无异味 5. 眼神疯狂 6. 有魔力波动 | 1. 除非他狼   全出局(包括白狼/狼占，不能单独狩猎。   1. 他狼都知道狼美人/隐狼是什么狼种。 |