

狩魂者TRPG快速游戏指南

第一步 了解这个世界

“楼外的天空渐变黑暗，闷雷正在乌云中翻涌。狩魂者在阴风阵阵的漆黑楼道中奔走穿梭，只为追寻那隐藏在名为日常的面具之下的邪祟外道。

亮蓝色的灯光闪照在肆意贴满小广告的楼墙上。随着一声尖锐的切削，飞溅的血液为那布满残迹的破墙添上了一道鲜红，又有一个无辜之人在这一夜成为冤魂。

鲜血随着刀锋淌滴而下，握着凶器的手到底属于谁？是那一般人无法察觉的恶灵？还是那些潜藏在人类内心深处的魔鬼？”

在架空的现世中，玩家将扮演游离于人间和阴阳界的邪祟猎手。他们不受世俗的约束，在大众难以察觉的阴暗角落里，为守护和平而战。他们仿佛身处在只能向前走的黑暗通道，并尝试在这异常黑暗的通道里点燃亮光。狩魂者，是人与鬼，或是人与邪恶之间的裁决者。

·你所创建和扮演的角色是一个现代社会中的灵能力者，并且发誓要守护人类的安全。

·你的角色会有一个属于自己的绰号（见核心规则“狩魂者绰号”），和一个成为狩魂者的动机。（见核心规则“狩魂者羁绊”）

你也可以通过以下问题思考自己的角色逻辑，并创造角色的故事。

- ◆ 为了满足羁绊，你的狩魂者通常会怎样做？
- ◆ 在调查狩魂事件时，你的狩魂者通常采取什么样的策略？
- ◆ 你的狩魂者期望的作战风格是怎样的？
- ◆ 你的狩魂者更擅长使用什么方式打击敌人？
- ◆ 除了战斗以外，你的狩魂者最擅长做什么？

在没有狩魂事件的日常里，你的狩魂者会做什么？

思考这些问题有助于你在脑海中建立对角色的基本概念，同时也有助于你创建狩魂者角色的背景故事，在创建角色过程中，你可以随时返回来思考这些问题。

第二步：创作你的灵能力

第二步 创作你的灵能力

这是一种允许你自由设计的资源，你能拥有怎样的灵能力取决于你的想象力。

你需要创作你的【灵能力名称】和三个【灵能力标签】然后将以上内容汇聚成一个不超过80字的连贯短句。

灵能力名称

这个灵能力的名字取决你对于自己想象力的体现。

灵能力标签

你通过灵能力可以做到的效果。

创作灵能力标签建议：

- 尽可能用干练的语句描述。
- 具有多样性和想象力。
- 标签需要描述的是“能做什么”而非“能做成什么”。



创建你的灵能力

关键词提取

你从自己想要施放的超自然能力中提出几个关键词形成【标签】。

【火焰】【元素化】【变形】

延展【标签】的内容

【发射火焰】【将自身元素化】【变换自己的形态】

优化【标签】的内容并赋予一定的奇幻色彩

「从指尖持续喷射火焰」,「将自身化作烈焰本身」「编织火焰的形状」。



第三步 分配你的基础属性

你获得了可以自由分配9点属性点,你可以分配给【体魄】,【智慧】和【心魂】,但每项属性必须在1~5之间。

属性	作用
体魄 (生命/武技强度)	生命值上限=5+体魄强度(向下取整) 武技强度=体魄值÷2(向下取整)
智慧 (灵力/术法强度)	灵力值=5+智慧值×2+心魂值 术法强度=智慧值÷2(向下取整)
心魂 (灵力/灵能力强度)	灵能力强度=心魂值÷2(向下取整)

均衡型

体魄3、智慧3、心魂3(生命6、灵力14,武技强度、术法强度、灵能力强度均为1)。

推荐分配

战斗型

体魄4、智慧2、心魂3(生命7、灵力12,武技强度为2,术法强度、灵能力强度均为1)。

你可以在分配完所有属性后,根据你的体魄和智慧等级获得相应等级可以学习的武技和术法,你通过属性提升获得新收益时会保留你之前获得的所有收益。

属性值	体魄	智慧	心魂
1	习得基础武技“常规攻击”和基础术法“灵迹”,从基础术法“凝爆”和“超感”中选择一个习得,然后在智慧等级5习得另外1个。		
2	可以学习普通武技 习得1项自选武技	可以学习普通术法 习得2项自选术法 获得1点技能点	获得1项灵能力专精
3	习得1项自选武技	习得2项自选术法 获得1点技能点	提前获得灵魂武器

属性值	体魄	智慧	心魂
4	-	获得1点技能点	
5	习得1项自选武技	习得2项自选术法 获得1点技能点	觉醒额外灵能印记
6	-	获得1点技能点	
7	可以学习秘传武技 习得1项自选武技	可以学习秘传术法 习得2项自选术法 获得1点技能点	创造新的灵能力标签
8	-	获得1点技能点	
9	习得1项自选武技	习得2项自选术法 获得1点技能点	获得1项灵能力专精

- ◆ 武技是一种能更高效利用自身肉体强度的**招式**。
- ◆ 术法是一种利用世界中的超自然元素或通过沟通天地万物来帮助自身的**形式**。
- ◆ **灵能力专精**决定你的灵能力更擅长造成什么样的效果。
- ◆ **灵魂武器**是你的灵能力具现化的体现 (详情见核心规则“灵魂武器”)。

推荐分配 蛇咬, 浴血, 云手受, 形意·虎扑炮捶, 八步赶蝉。

推荐分配 凝爆(基础术法), 招雾符, 御魔符, 电闪, 烈光炮, 幻剑冢, 幻镜像。

推荐灵能力专精 【伤害】, 【恢复】, 【增加灵力】

·分配技能点。你需要将技能点分配到以下选项中, 每分配1点技能点说明技能等级上升1级, 这些技能说明你的角色擅长的能力:

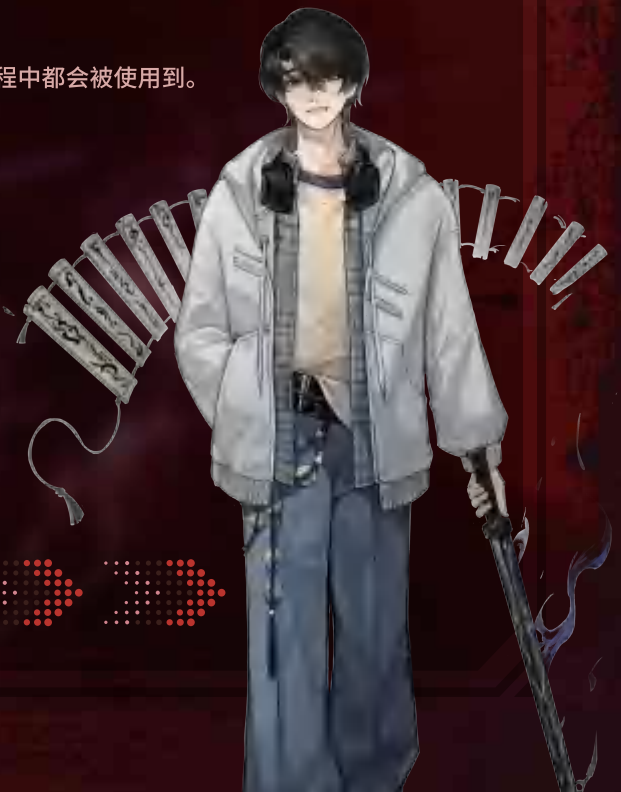
运动, 操作, 隐秘, 调查, 洞察, 说服, 狩魂学识
推荐优先分配给【操作】、【调查】和【狩魂学识】。



第四步 填写你的数据

你需要确认并填写以下数据, 你不需要完全记住他们, 他们在游戏过程中都会被使用到。

- ◆ 你的基础属性和对应的收益 (见第三步)。
- ◆ 你的基础防御: 10
- ◆ 你的道具点: 3
- ◆ 你的生命值: $5 + \text{体魄值} / 2$
- ◆ 你的灵力值: $5 + \text{智慧值} \times 2 + \text{心魂值}$
- ◆ 你的时髦值: 10
- ◆ 你的技能等级 (确认你是否分配了你的**技能点**)。
- ◆ 选择你的时髦风格 (见核心规则“时髦动作”)
推荐选择**快意恩仇**和**百折不挠**。



第五步 游玩游戏中的核心机制

进行行动检定

定骰 (D20) + 加骰 (D4) + 时髦骰 (D6) > 挑战值 (通常10) 视为成功并取得【成功等级】。

成功等级

每超过挑战值5点, 多1个成功等级。

加骰

你的行动检定可以通过扮演激活标签和你分配的对应的属性和技能点获得加骰。

时髦骰

如果你描述的行动足够酷, 主持人可以给予你的行动检定时髦骰。

示例:

吴焰进行运动检定并激活「从指尖喷射火焰」标签 (1枚加骰), 运动技能等级2 (2枚加骰), 主持人给予了吴焰一枚时髦骰, 定骰掷出12, 总 $12+1D4+2D4+D6=12+3+5+4=24 > 10 \rightarrow$ 成功等级3。

打动主持人和增加时髦值

如果你的扮演得当, 打动了主持人, 主持人就会给予你时髦骰, 在你获得时髦骰后, 你的时髦值会增加你通过该时髦骰掷出的数值。

时髦值也是一项可供狩魂者作出特殊行动的资源。通过主动消耗时髦值, 狩魂者可以做出不同的时髦动作 (见核心规则“时髦动作”)。

- ✦ 狩魂者的行动出色地体现了他的魅力或是展现了他的个性;
- ✦ 狩魂者的行动让整个故事或当前场景变得更加有趣;
- ✦ 狩魂者的行动体现出对他自身有利且符合物理常识的克制关系;
- ✦ 狩魂者的行动与他的角色羁绊相关联。

减损时髦值

当你做出以下行为时, DH可能会减损你1~3D6的时髦值:

- ✦ 受到鬼境作祟的影响或惊吓并且抵抗失败;
- ✦ 让狩魂事件中牵连到无关的群众;
- ✦ 在故事中做出不道德的行为;
- ✦ 直接消灭鬼魂而不超度;
- ✦ 做出影响其他玩家体验的扮演或描述。

