

105

遊玩trpg

填報人:王子睿



活動流程

先是為期兩天的規則介紹，
然後當天開始遊玩，
35人分9組，
每個人都會分配到不同職業，
並根據他們的職業一起創造趟旅程，
獲勝條件為殺最多怪或人

圖書股長心得分享

如果後來有人可以看到的話，我想說：「不要去做這個。」絕對不要腦袋一熱看到上學期有人做這個，自己也有興趣就做這個，當你做了1個月以上的縮短規則以及各種準備，在你介紹時完全沒人聽是痛苦的，在你寄望著有人會來請教你的時候也是痛苦的，在你找不到試玩時間以及人選時是寂寞的，在你正試玩時有人問規則是心寒的，如果以上都可接受，請記住以下事項：

- 1.不要相信說我懂規則的人
- 2.請一開始就開pvp，這會讓活躍度大幅提升
- 3.分組超過4組就會開始疲乏了
- 4.規則的培訓請想辦法讓時間在讀書會前5~7天且不要低於50分鐘
- 5.一定要督促所有組別了解自己的人物
- 6.人物數值請自己設定，不要相信台下的人會聽你的提醒
- 7.發現班級反應低迷時，請立即更改主題

CREATE YOUR MAP

Discuss with your group how each vocabulary word or topic relates to one another, and connect them so that each touching side has a logical connection that you can explain.



遊戲規則(節錄)

骰子

用於戰鬥以及判定
常用20面

擲骰稱為Dx
D=dice

x=>x面骰

即D20為擲20面骰



數值(屬性)

力量：肉體的力氣與爆發力，影響近戰武器
敏捷：平衡力與反射速度，影響遠程武器、部份靈巧類的近戰武器
體質：身體的耐性，影響生命值、毒素抵抗力
智力：分析、判斷事物的能力
感知：又稱為睿智、睿知，代表感官的敏銳度，決定了觀察力
魅力：展現情感，或者血脈中蘊含的力量，影響社交能力
一般人為6個10

屬性值&屬性調整值

屬性值	屬性調整值	屬性值	屬性調整值
6, 7	-2	14, 15	+2
8, 9	-1	16, 17	+3
10, 11	0	18, 19	+4
12, 13	+1	20, 21	+5

遠程物理

射手(射程3):**第一組**

普攻:射擊

起始裝備:弓、輕甲

分支:弩炮(射程3、有機會穿甲)、
狙擊手(射程5、射擊後無法移動，也有機會穿甲)

遊俠(射程2):**第七組**

普攻:輕射

起始裝備:輕弩、輕甲

分支:斥侯(射手版刺客，攻擊後可多行走)、
暗器師(射手版暗殺者，但無背擊傷害，多了DOT)

判斷行動是否成功：**D20+n**

- 數值 ≥ 難度等級(DC)：成功
- 數值 < 難度等級(DC)：失敗
- 優勢：擲骰兩次取高
- 劣勢：擲骰兩次取低

n為調整值，
與角色數值有關

DC決定該行動難度

優劣勢:以角色設定決定
如穿著重甲潛行為劣勢
也就是為甚麼
需要可編故事人士的原因

近戰物理(射程1)

戰士:**第四組**

普攻:劈砍.....(依武器不同)

起始裝備:鐵甲及單手劍和圓盾

分支:武僧(空手)及武器大師(專精某種武器)

坦克:**第八組**

普攻:盾擊、劈砍

起始裝備:重甲及小劍和大盾

分支:堅甲(防禦強)及血牛(肉厚)

刺客:**第二組**

普攻:二連擊

起始裝備:輕甲及匕首

分支:舞者(偷錢及小buff和暗器)以及暗殺者(有背擊傷害)

召喚:**第三組**

普攻:甩鞭

起始裝備:鞭子、網子、輕甲

分支:訓獸師(出來吧!我的好朋友!)、
德魯伊(夥伴們!把你們的力量借給我!)

第六組自由

活動照片

