

[亂鬥規則草案]

數值皆有變動可能，以全組同意通過的版本為準。

有感於BZ大神喜怒無常，最後不管誰死了都要坦然接受OAQ

定義：

好人陣營:明仔怜狎咒灰

壞人陣營:西蒙參三

*追加條款

1.規則出現漏洞或判定困難時將由**GM(明中)**進行判定

2.發現統計錯誤時請於兩回合內提出，將視情況修正。若兩回合內無人提出則將錯就錯不再修正

[規則開始]

1. 每人設定初始生命值(10~15)/攻擊順序/攻擊力道(3~8bz)

(10以上→健康)

(5~10→輕傷) 破皮、瘀青、擦傷

(1~5→重傷)/骨折、大規模出血、永久器官傷害

(0以下→總之沒救了。死前可能會有一口氣說遺言?)

2. 回合開始，依照攻擊順序每角色可以選擇要攻擊誰。

投擲與攻擊力道相同的BZ數，其中紅BZ數為攻擊成功

(特殊規則:當投擲bz中藍bz大於等於4，則攻擊自帶暈眩效果，被攻擊的人將會有一個回合無法攻擊。)且暈眩時無法替人擋刀

3. 其他人可決定要不要幫被攻擊的人擋刀

要擋刀的話投擲1bz，紅黑表示擋刀成功

(請注意，擋刀成功的話該角色須承受全部攻擊傷害以及異常狀態)

(一回合只有一次擋刀機會，也就是說明仔擋失敗的話不能換咒灰擋)

4.若擋刀成功→擋刀的人扣血。

若檔刀失敗→原本被攻擊的人扣血。

5.回合結束，統計各角色生命值，換下一角色攻擊。

6.特例：出現第一個死亡者時，若死亡者為西蒙、伶狴，則大亂鬥結束。若死亡者為咒灰、明仔，則好人陣營可選擇要棄權或繼續戰鬥。

(請注意，若棄權，就劇情發展上最後伶狴應該還是會死.....)

[大亂鬥結束條件]

01. 西蒙死亡

02. 伶狴死亡

03. 好人陣營棄權

角色設定

*此處的低於皆包含該數字，以菲利普為例生命值為5時即可發動狂暴化。

菲利普 初始生命值:15 攻擊順序:1 攻擊力道:9bz	角色特性 [爆發力(?)] 首次攻擊伶狴為11bz [狂暴化] 生命值低於5時進入狂爆化狀態，攻擊力道提升為10，持續兩回合，第三回合起攻擊前投擲bz，若為紅黑則維持攻擊力道10。
伶狴 初始生命值 13 攻擊順序 2 攻擊力道 8bz	角色特性 [糾結] 第一次對菲利普攻擊力道為6bz [混亂] 生命值低於6時進入理智混亂狀態， 攻擊完畢後再投擲1bz，若為紅黑則判定成功， 將對棄權除外所有人造成額外(攻擊紅骰除二)的攻擊傷害(包含攻擊對象)
參三 初始生命值 14 攻擊順序 3 攻擊力道 6bz	角色特性 [男人的痛] 對男性攻擊力道為 7bz [自我保護]

		生命值低於6時將自動退出戰鬥，其他人亦無法對參三攻擊。
咒灰 初始生命值 9 攻擊順序 4 攻擊力道 8BZ		角色特性 [憤怒] 被伶俐混亂狀態波及後，該回合的傷害變成紅骰+(伶俐最近一次受到的傷害/2) 限定兩次
明仔 初始生命值 9 攻擊順序 5 攻擊力道 6bz		角色特性 [疲倦] 自該角色第3次攻擊起攻擊力-1， [自我保護] 生命值低於6將自動退出戰鬥，其他人亦無法對明仔攻擊。 (例外:比方說明仔在生命值6的時候受到了8紅骰的攻擊，此時角色將會死亡)