

无相碑牌

作者：连叶冰

适用于任何角色的小游戏，以及 2-4 名不高于 5 级的冒险者的遭遇

王土自虚妄之海中升起，如这碑牌一般；国度崩殒飘零，如这碑牌一般。

无相碑牌是未诞生的短篇模组：衍复王土 中出现的一种小游戏道具。它也可扩充为一场遭遇战。

一副无相碑牌包含 12 块较大的山牌和 4 块较小的岛牌，可从本拓展包附图剪下使用；还需要自备一张与碑牌等大的 8*8 的方形棋盘。

对弈

当下棋的手只有两双时，最能从这个简短的小游戏中获取乐趣。不过也欢迎其他伙伴一起指指点点。

游戏开始时，先手玩家在棋盘任意格上放置一块岛牌。随后从后手玩家开始，轮流选择一块山牌，对齐网格线放入棋盘，所有的牌不能有重叠区域，已放入的牌不能再移动。最后，不能再放置山牌的一方判负。

碑牌遭遇战

你将石碑紧握手心，感受它无名的温热，回过神来，石碑锋利的尖端已经划破了你的掌心，温暖的红色浸润了表面的刻印，你再次闭眼，发现自己身处一间巨室，脚下是一片片巨大的碑牌。

遭遇战中，对弈和战斗的规则略有不同：

先手总是主持人，且所有山牌的放置都需要与其他任意牌相连，即存在共边或共点。

如果玩家获胜，则每个玩家获得一枚 d4 骰，可用于增加本次战斗中 D20 的出目。同时，玩家还获得一张额外的岛牌，在战斗开始前放置，该岛牌不必与其他牌相连。

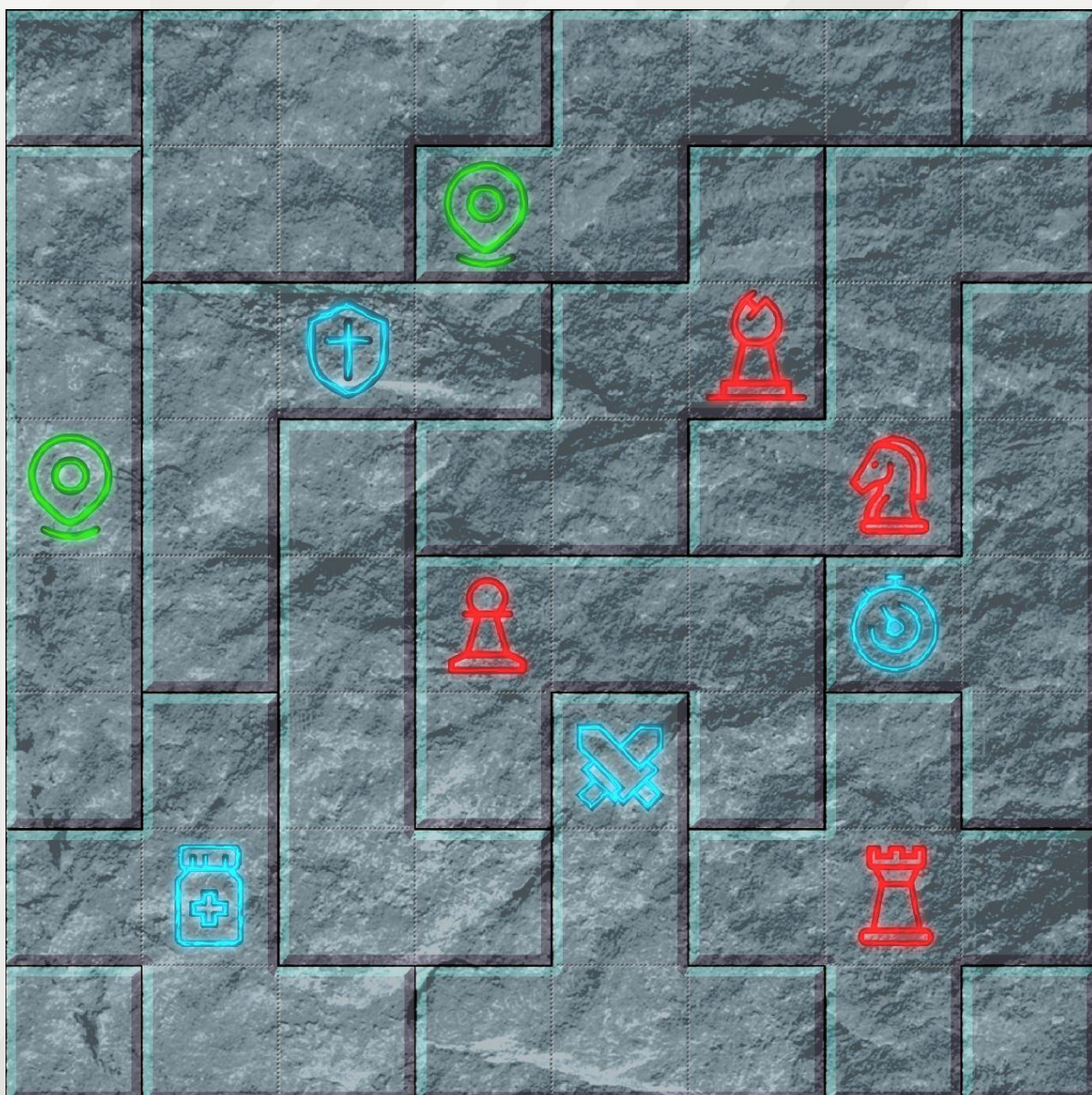
如果主持人获胜，则赋予该遭遇中的怪物一共三次传奇抗性。同时，主持人还获得一张额外的岛牌，放置规则同上。根据山牌携带的刻印，放置相应的指示物，详见附录。

玩家的棋子须放在最后一张放置的山牌上，且不与其上的刻印重叠。

在战斗中，角色不能飞行和跨位面旅行，但可以传送。只有飞行而没有步行能力的生物，获得飞行速度一半的步行移动力。

允许在 8*8 格的棋盘上移动，包括没有覆盖牌的区域，但它们被视为困难地形。

移动力、远程攻击、法术距离与范围、视觉与光照范围均缩小一半，但传送距离、近战武器攻击范围不变。



蓝色刻印：礼赠

 第一个进入该格子的玩家角色立刻恢复三枚自身生命骰的血量。

 第一个进入该格子的玩家角色直到下个回合，获得提升自身 5AC 的效果。

 第一个进入该格子的玩家角色直到下个回合，下一次攻击自动命中。

 第一个进入该格子的玩家角色直到下个回合，获得一个额外的动作，可以在自身回合内使用，或以反应动作触发，在他人的回合内使用。

绿色刻印：机遇

 第一次进入该格子的角色或敌人获得一张岛牌，并立刻放置在场上。这张岛牌不必与棋盘上的牌相连。

红色刻印：挑战

 这座无面石雕手执重盾与战斧，如猎豹般谨慎转换着自己的步法：盾斧当身击退众敌，抑或舍身劈砍重击来犯。

无相石卒（数据已调整适用棋盘遭遇规则）
中型构装生物，绝对中立

AC: 17（天生护甲，盾牌）
HP: 65（10d8+20）
速度：5 尺（捉双模式）或 10 尺（突阵模式）
力量 16（+3） 敏捷 13（+1） 体质 14（+2）
智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）

动作

无相石卒每回合从下面两种行动模式中选择一种。
捉双。本回合，无相石卒不会遭到借机攻击，且可以选择同时攻击两个单位：命中+5，触及 5 尺，至多两个不同的目标。伤害：7（1d8+3）的挥砍伤害。
突阵。本回合，无相石卒的 AC-2，但攻击更加猛烈：命中+7，触及 5 尺，单一目标。伤害：12（2d8+3）的挥砍伤害。

反应

过路兵。无相石卒作出借机攻击后，无论是否命中，都能移动 5 尺，且这次移动不会导致借机攻击。

 似马非马的粗糙石雕焦躁地踢踏，本应是马头的位置，被一只握持着骑枪的壮硕石臂替代。

无相迅驹（数据已调整适用棋盘遭遇规则）
中型构装生物，绝对中立

AC: 15（天生护甲）
HP: 55（10d8+10）
速度：走“日字”3 次。这种移动可能会导致借机攻击。
力量 16（+3） 敏捷 16（+3） 体质 13（+1）
智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）
视觉：盲视 15 尺
侧翼。无相迅驹每次进入与车相邻的格子，获得额外一次走日字的机会。

动作

近战攻击：命中+6，触及 10 尺（与一般的武器不同，无相迅驹的触及范围与象棋中的马一致），单一目标。伤害：10（1d12+3）的穿刺伤害。

反应

无相迅驹具有三个反应，但它仅能使用以下的反应动作。
控场。敌方单位进入无相迅驹的触及范围时，无相迅驹可以立刻对其进行一次近战攻击。
险棋。无相迅驹必须先承受敌方导致的伤害；之后，它可以再移动一个日字。

 众多活动的石质部件组成了这一台喧闹的教士形象的雕塑，尘粉不停地从他周身的缝隙中喷洒。他的袍尾隐藏着——一座石轮，但其似乎故意选择缓慢地挪动。

无相尘教（数据已调整适用棋盘遭遇规则）
中型构装生物，绝对中立

AC: 18（天生护甲）
HP: 114（12d8+60）
速度：40-5*n 尺（见下）
力量 11（+0） 敏捷 11（+0） 体质 20（+5）
智力 10（+0） 感知 16（+0） 魅力 10（+0）
蟹眼象。与无相尘教相邻的无相石雕们受到的伤害，全数转移到无相尘教上。自身回合结束时，hp 恢复 n 点。
异色象。与无相尘教相邻的敌方单位开始回合时，尘粉扑面，受到 2d4 伤害，除非通过 DC=16 的体质豁免。

动作

引离（充能 3-6）。无相尘教在原地留下 15 尺见方的烟尘，烟尘所在的区域处于重度遮蔽状态，并将持续 5 轮或直到被强风吹散。烟尘具有异色象的效果。

 一根砖砌石柱的顶部装饰着城垛，下方有三个射击孔，狡黠的微光从里面渗出。

无相坚城（数据已调整适用棋盘遭遇规则）
中型构装生物，绝对中立

AC: 16（天生护甲）
HP: 75（10d8+30）
速度：0 尺
力量 10（+0） 敏捷 16（+3） 体质 16（+3）
智力 10（+0） 感知 10（+0） 魅力 10（+0）
视觉：黑视 30 尺
过载保护。每有一个无相石雕们位于自身 10 尺范围内，无相坚城的 AC 就提升 2。

动作

多重攻击。无相坚城对至多三个目标射击，但不能对同一目标射击多次。
远程攻击：命中+5，范围 40 尺，单一目标。伤害：8（1d8+3）的穿刺伤害。
易位。无相坚城传送到棋盘上自身为中心的竖十字内的任一格。目标点周围五尺的敌人必须通过 DC=14 的敏捷豁免，否则受到 1d10 伤害且倒地。

反应

占线。棋盘上自身为中心的竖十字内的敌人受到攻击时，无相坚城可以消耗自身反应动作，使此次攻击视为夹击。

写在后面

这是一个来自“伤脑筋十二块”拼图的小游戏，抱着“如果增添一些对抗因素如何呢？”的心态，设计了更多的内容。显然，一些敌人有配合作战的能力，如果主持人能把这些也告知玩家，让其在放碑牌阶段充分地考虑与取舍，相信会更加有趣。