



# 少女乐队物语

Live Is Life

## ★ 角色创建参考

少女们立志登上舞台，因此成立了一支乐队，向梦想进发。你们将在游戏中谱写一曲属于少女的成长诗。少女们或在青春中迷路，或争吵，或实现梦想——都由你来决定。

作为乐队玩家，你的目标是：

- ★创建一位歌颂青春的乐手，加入乐队开始精彩生活。
- ★让乐手与生活中的困扰战斗，并获得成长，
- ★体现四种乐队精神：情热、坚毅、团结、纯粹。

## ■ 登场

1. 决定乐手的担当位置。

1. 写下乐手的**风格**，描述角色脱颖而出的特色。你的初始风格骰为 d6。

2. 写下乐手的**姓名**。你的初始姓名骰为 d6。

3. 写下乐手的背景。再从以下四个领域中选择一个最符合背景的作为擅长**领域**：创作、表演、共鸣、毅力。擅长领域骰为 d8，其余领域骰为 d6。

4. 为乐手创建 3 个**特长**，并分配 4 点**充能**。每个特长的充能上限为 2。你的初始特长上限为 3。

5. 描述乐手的形象：相貌、服饰、口癖、惯用乐器等。

6. 写下乐手的 1 到 3 个**困扰**。（轻松基调跳过此步骤。）

7. 用一次聚会来组建乐队（可选），向他人介绍自己的乐手。每个乐手获得与其他每位乐手的 2 点羁绊。

## ■ 风格

静谧风暴、冷峻锋芒、舞台女王、狂野之焰、优雅舞者、和风细雨、孤狼、荆棘玫瑰、钢铁意志、孤高旋律、真空地带、时雨轻音、逆反脉冲、雾中回响、棱镜折光、未完成式、霓虹心跳、锈蚀浪漫、量子絮语、黄昏车站、冰层之下、故障艺术、偏执频率、蜂蜜陷阱、错拍协奏、夜行电车

## ■ 外貌

眼睛：圆杏眼、细长凤眼、下垂眼、猫瞳、星光眼、泪光盈盈、锐利如刀、慵懒半阖、清澈透亮、深邃如夜

发型：黑长直、蓬松短发、双马尾、波浪卷发、挑染发尾、编发插花、丸子头、侧分短发、渐变发色、呆毛翘起

体型：娇小玲珑、高挑修长、匀称健美、柔软圆润、骨感清瘦、活力四射、优雅挺拔、慵懒松弛

面容：白皙如雪、小麦肤色、雀斑点点的脸颊、精致如人偶、温暖如阳光、冷峻如冰雕、总是带着微笑、略带忧郁气质

服饰风格：学院制服、朋克皮衣、森系长裙、运动休闲、复古洋装、舞台打歌服、日常混搭、古着衬衫、工装风格、梦幻洛丽塔

个性装饰：发带、颈链、耳钉、手环、袜子、背包

## ■ 特长

吉他速弹：手指飞舞如电，弹奏极速连复段。

高音爆发：能轻松唱出清澈而有穿透力的高音。

即兴作曲：在短时间内创作出完整旋律段落。

呼吸控制：长时间演唱或演奏不喘不累。

舞台走位：在台上灵动穿梭，与镜头和观众互动自然。

和声编写：能为任何旋律配上美妙和声。

节奏感压倒性：鼓点或贝斯线稳如心跳，带动全场节奏。

绝对音感：只听一次就能准确复现音高。

情感共鸣：演奏或演唱能直击听众内心。

领导气场：在台上台下都能自然凝聚团队。

痛觉屏蔽：在演出中即使受伤也能坚持完成。

记忆旋律：听过一遍的曲子就能完整记住并再现。

视觉配色：能为每首歌设计对应的舞台视觉风格。

灵感喷涌：经常在生活琐事中捕捉到创作灵感。

定制效果器：能调出独一无二的音色。

爷爷的小提琴：音色温暖，带有时光痕迹。

手制拨片：上面刻有鼓励自己的小字。

舞台耳返：能清晰监听自己的声音与乐队整体。

灵感随笔集：写满歌词、旋律片段与日常感悟。

幸运腕带：每次演出必戴，颜色与乐队主题相配。

旧式磁带随身听：用来收集复古音色与氛围。

## ■ 动机

成为职业音乐人

渴望找到一个能接纳自己的地方

对抗窒息现实的避难所

寻找挑战和乐趣

达到前辈曾经达到的高度

克服自身弱点

传达某个信息

“复仇”

支持最好的朋友

想要变得受欢迎

实现与他人的约定

证明自身的价值

想要被更多人看见

为了赚钱补贴家用

挑战自己的极限

## ★ 规则参考

### 挑战

#### ◆ 1. 确定领域

企划玩家根据具体情况和相关角色的行动来选择挑战的领域。

领域有以下四种：

**创作：**艺术创作、思考、理解与其他知识。

**表演：**舞台表演能力与运动能力。

**共鸣：**情感联系、协作与口才。

**毅力：**抵抗压力继续前行的勇气与耐力。

#### ◆ 2. 企划掷骰

企划玩家掷出对手的骰池（包含姓名、风格、优势），保留点数最大的一颗骰子，然后与当前的企划等级相加，将结果作为挑战的目标值。

#### ◆ 3. 乐手掷骰

每位参与挑战的乐手组建骰池，包含姓名、领域、风格、优势、热忱（第二领域骰）、特长（1d4）和羁绊（同伴姓名骰）。掷出后，将点数最大的两颗骰子的点数相加，再加上 d4 骰子的点数（如果有），得到乐手的掷骰结果。如果挑战有伤害特质，则参与乐手需受到伤害（艰难：1点热忱；严苛：1点充能）。

乐手可以选择不参与挑战，而是提供支援：将自己的领域骰交给一位乐手，获得对方的1点羁绊并获得1点闪光。

乐手可以选择**拼尽全力**以换取获胜，但需要暂时退出游戏。

★若掷骰结果等于或大于目标，则**获胜**。获胜乐手获得目标值一半（向上取整）的闪光。获胜且掷骰结果最高的乐手视为**领先**。领先乐手获得等于目标值的闪光。

★若掷骰结果小于目标值，则**失败**。失败乐手获得1点闪光，并可能受到伤害（瞩目：1点热忱；关键：1点充能）。

★若所有乐手都失败，则对手获胜。

#### ◆ 4. 行动叙述

乐队玩家轮流讲述自己在较量中的行动和作用。从失败乐手开始，然后是获胜的乐手，最后是领先的乐手。企划玩家会讲述对手的行动作为回应。

### 演出

#### ◆ 1. 筹备

乐手为登台而筹备。乐手玩家可以自由选择自己的挑战领域。胜者得到**1d10 优势骰**，本演出中可使用一次，可转交给其他乐手并获得该乐手的1点羁绊。

#### ◆ 2. 危局

发生了将会影响登台的意外。此阶段中，每位乐手须选择**抵御灾难**或**砥砺前行**。砥砺的胜方有权选择登台的挑战领域与社会反应。

#### ◆ 3. 登台

终局之挑战，确定乐手能否取得企划的最终胜利。

### 幕间

#### ◆ 1. 高光时刻

每位乐手记录自己在企划中的一项高光时刻或获得的纪念品。乐队获得1点星光。每位乐手获得扮演**困扰**的5点闪光奖励。

#### ◆ 2. 乐队精神

每位乐手为自己记录1项**乐队精神**，然后给其他每位玩家的乐手选择1项乐队精神：情热、坚毅、团结、纯粹。

#### ◆ 3. 羁绊日常

扮演简短的互动场景，每位乐手与另一位乐手获得1点彼此的羁绊。然后所有乐手清除所有热忱，恢复3点充能。

### 细项

#### ◆ 闪光

获得一定量的闪光后（80/160/240），升级你的姓名骰（d8、d10、d12）。

#### ◆ 困扰

若扮演困扰，或主动要求引入困扰，企划结束时获得5点闪光。当困扰被彻底解决时，画一条删除线，将其转变为**回忆**，然后乐队获得1点星光，你获得1点与乐队的羁绊。你可以将回忆视为1点充能的特长来使用。

#### ◆ 羁绊

支付1点羁绊以：在骰池中加入一位乐手的姓名骰；或者，同伴描述如何保护你免受伤害，双方皆不受伤。

#### ◆ 特长

支付1点特长充能以在挑战中加入1d4，若特长契合情境，可额外获得1颗优势骰。若使用没有充能的特长，不能加入1d4，但仍可获得优势骰。若充能用尽后还需要支付充能，勾选梦想以代替。

你的初始特长上限为3。在获得一项成长时，也获得1点特长上限。只要特长未填满上限，你就可以在游戏过程中获得新的特长。新获得的特长将附带1点充能。

#### ◆ 热忱

共5点。勾选1点热忱在挑战中加入第二颗领域骰。若热忱用尽后还需要勾选热忱，勾选梦想以代替。

#### ◆ 梦想

勾选第1、4、8、11格梦想时，获得成长。勾选第12格时，乐手迎来青春落幕并退出乐队。

#### ◆ 星光

每获得3点星光，所有乐手获得1项成长。当乐队获得12点或18点星光时，乐队将实现梦想。

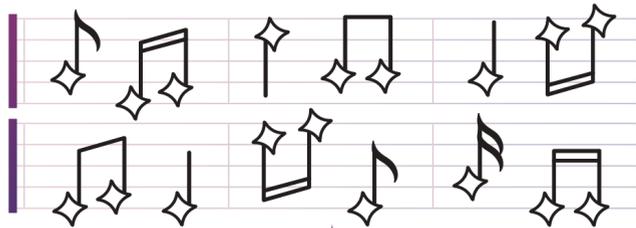
#### ◆ 企划等级

默认为5，可根据乐手的行动或企划的情况提升或降低。最大为6，最小为4。

### 乐队名

\_\_\_\_\_

### 星光



### 乐队成员

姓名: _____	姓名: _____
担当: _____	担当: _____
姓名: _____	姓名: _____
担当: _____	担当: _____
姓名: _____	姓名: _____
担当: _____	担当: _____

### 乐队目标

\_\_\_\_\_

- ★一场企划结束后，乐队能够获得1点星光。乐队每在企划中解决了乐手的一个困扰，就额外获得1点星光。
- ★每获得3点星光，所有乐手便获得1项成长。

### 企划记录表

企划1: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划2: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划3: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划4: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划5: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划6: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划7: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划8: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

企划9: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

# 少女乐队物语

Live Is Life

