

# 第一章 创建人物

## 一、人物点数 (Character Point/CP)

### 1. 起始点数

GM 决定玩家的起始点数。这依赖于 GM 在模组中对玩家预设的最高战力，一个建议是将起始点数设置为 100+预设玩家最高序列的直接晋升点数。比如 GM 觉得模组中玩家序列 7 就已经足够了，那就将起始点数设置为序列 7 (200)+100=300。不是所有玩家都舍得处在兑换完序列后其他什么都买不起的状态。

在多数战役中，所有的玩家都以相同的力量等级开局。这样做简单而公平。然而，即使现实世界中，人与人的能力也并非都平等，而在小说中这种拥有超越常人能力的人物就更加常见了。如果每个人都同意，某些玩家可以扮演比其他玩家拥有更多点数的“主角”，或拥有更少点数的“配角”。

### 2. 劣势限制

劣势是任何有着负价格的东西，包括低的属性，低的社会地位，及所有列在第五章的特定劣势。理论上，你可以不断添加劣势直到你获得足够的点数来购买你想要的优势。但在实际当中，多数 GM 会想对玩家通过劣势获得的点数做个限制。

对劣势进行限制的目的是防止游戏变成一出闹剧，这种闹剧是由于玩家的过多的缺陷抢走了对冒险、世界设定及其他 GM 所创建的材料关注所造成的。多数 GM 发现如果玩家有过多的缺陷——诸如，笨拙、独眼、嗜酒并且怕黑的亡命之徒——那就很难使一个设计好的游戏运作起来。给劣势设定上限还有另一个目的：这也限制起始玩家可能获得的能力，允许 GM 给玩家的能力封顶。一个有效的经验规则是保持劣势点数不超过起始点数的 50%——例如——150 点游戏中的 75 点——然而这一点完全由 GM 来决定。

不过，如果 GM 规定了所有玩家都必须接受的某些劣势（如，所有的玩家都是间谍，承担对情报局的职责），这些被称为“战役劣势”，当计算劣势上限时将不会被计算在内。

### 3. 游戏进程中的人物点数

你的人物的起始点数只与他首次进入游戏相关。不久以后，他就会开始转变。GM 有时会奖励你额外的人物点数，或者新的能力……但你也可能失去能力。这些都会改变你的总点数。最终，你可能与同伴相比拥有更低或更高的点数，即使你们起始点数相同。不过，别担心！学会把总点数仅看成对你此时能力的一项有用的量度——而并不是在整个战役中，也不代表你的个人成功或与其他玩家的重要关系。

## 二、人物概念

关于你的人物，你最需要了解的两件事是“TA 是谁？”和“你希望 TA 在冒险中扮演何种人物？”。了解 GM 计划进行那一类型的冒险以及 TA 的冒险接受那些类型的人物。然后开始填写细节。有几种方式完成这个步骤。

你可以选择你想获得的能力，用掉你的人物点数，然后勾勒出符合那些能力的一个人物形象。一个好的人物构建不单单是一个能力的集合，不过购买能力这个做法可以给你带来很多灵感。你也可以先决定你的人物的核心品质——少数几个可以定义 TA 的材料，例如个人历史、外貌、行为习惯、态度以及技能。考虑 TA 是如何获得这些品质，然后把点数花费到符合这些要求的特质上。（你会发现先勾勒出人物的传记是一个不错的方法，如下所述。）

最后一个办法是：你在购买能力之前先回答几个关于该人物的基本问题，用你对这些问题的回答来组成人物的传记。

例如：

- TA 出生于何处，在哪里长大？现在居住在何地？
- TA 的父母是谁？（TA 认识他们吗？）他们是否健在？如果不是，那他们发生了什么事？如果是，他们是否与 TA 生活在一起？
- TA 受过何种训练？TA 曾是一个学徒吗？或曾是学生吗？或者 TA 是自学吗？
- TA 目前从事何种职业？TA 有从事副业吗？
- TA 属于哪个社会阶层？TA 有多少财富？
- TA 的朋友是谁？TA 的敌人呢？TA 往来最密的职业上伙伴是谁？
- TA 一生中最重要的时刻是何时？
- TA 喜欢什么，讨厌什么？TA 的嗜好或兴趣是什么？TA 的品德和信仰是什么？
- TA 的动机是什么？对未来的计划呢？
- TA 因为什么成为了非凡者？如何获得的魔药？是否有向上晋升的动力？

你可以自己在你头脑中回答这些问题，也可以写在纸上或者与 GM 进行的交互式的问答。你甚至可以和其他玩家来讨论这些问题（但你最好保留些秘密，即使对你的朋友）。或者你可能更愿意通过写下一段生活履历来作答。

### 1. 生活履历

为了使你的人物的内涵更具真实感，你可以写下你的生活履历，或“人物小说”。你不一定非要写人物的小说——不过推荐这样做。如果你这样做了，之后你把这个小说提供给 GM，但不必提供给其他玩家。这会给角色扮演提供有利的辅助，使 GM 可以将你的人物整合进战役世界之中。

当你的人物冒险并获得经验值，他的履历就会变的更长，更具体。不仅你有了值得记住的冒险经历……而且，你越深入扮演你的人物，你就越能详细地勾勒出他的背景，经历和动机。

### 2. 描述奖励

在战役开始之前写下要扮演人物的生活履历。为了更好的进入角色扮演，GM 可以奖励在人物小说中进行了详细描述的玩家额外的人物点数——大约 1 至 5 点。不一定要小说达到文学杰作的水平才给予奖励，但它不应该写的过于简略，应该就这个人物来说尽可能回答了在人物概念小节中的所有问题。

### 3. 人物创建检查表

确保在人物创建时已读过以下几部分内容：

- 基本属性和次级属性。**这些会影响人物卡上的其他所有内容，所以先选择他们。
- 体型、年龄与美貌。**这些小节描述了身高，体重，年龄，外貌在游戏中的影响。
- 社会背景、财富与影响力、敌人与朋友、身份。**决定你来自于何种社会，在游戏世界中你置身何地，他人如何看待你，有困难时你知道何人可以帮你，何人会害你。
- 优势。**第四章列出很多特别的天赋与能力。Perk 指较小的优势，有助于使人物更具个性化。
- 劣势。**第五章列出了大量的负面特质，从行动不便到半身不遂。心理方面的劣势，以及 Quirk，也就是较小的劣势，有助与定义人物。
- 技能。**这些在第六章出现的能力描述了你在游戏中实际上可以作的事情。确保它们符合你的职业和人物类型。
- 途径和序列。**第三章中列举出的途径和序列将极大程度上影响你在游戏中的扮演。

除了属性是应该首先被选择之外之外，其他特质的选择顺序不会带来太大差别。从对你来说最重要的项目开始，然后逐步确定其他的内容。

### 三、基本属性

七项被称为“属性”的数值代表了你最基本的能力：肉体方面的力量（ST）、敏捷（DX）、体质（HT），灵体方面的精神体（SB）、星灵体（APJ）、心智体（BHM）和幸运（LK）。

任何属性为 10 免费，这个 10 代表了人类的平均水平。属性提高价格：ST 和 DX 每 10 点提升一级，HT、SB、APJ、BHM 和 LK 每 20 点提升一级。同样，属性降低会有负价格，ST 和 DX 每降低一级花费-10 点，HT、SB、APJ、BHM 和 LK 每降低一级花费-20 点（负价格意味着返还的人物点数，可以用这些点数购买其他能力）。

多数普通人类的人物属性值在 8-12 范围内。作为封底的 0 值被留作特殊用途，1 是人物属性值的下限。不存在负属性。

#### 1. 力量（Strength/ST）10 [±10/±1 点]

力量衡量身体的强壮和健硕。

在任何用到举起或投掷物品，背负重物移动的冒险中都会发现 ST 的价值。ST 直接决定基础伤害、生命值以及会影响到你的人物的体型。

普通人的力量最高不能超过 12，最低不能低于 5。超凡者的力量提升属于购买魔药序列带来的，不受此影响。而普通人的力量想要设定的超出限定范围也是允许的，但请用合理的人物背景说服 GM。

##### 特殊限制因子

**体型：**大型生物购买 ST 可以优惠；-10%\*尺寸修正，最低不能超过-80%，详见**尺寸修正**。

#### 2. 敏捷（Dexterity/DX）10 [±10/±1 点]

敏捷衡量综合的反应力，协调性和机动性。它是影响像运动类，战斗类，驾驶类技能以及像手艺这类需要精确触觉的技能的关键能力，DX 对基础速度（衡量反应时间）以及基础移动（衡量你能跑多快）也很有帮助。

普通人的敏捷最高不能超过 12，最低不能低于 5。超凡者的敏捷提升属于购买魔药序列带来的，不受此影响。而普通人的敏捷想要设定的超出限定范围也是允许的，但请用合理的人物背景说服 GM。

#### 3. 体质（Health/HT）10 [±20/±1 点]

体质衡量身体能量和活力。他代表耐力，对毒药、疾病、辐射等的抵抗力，以及坚韧性。高的体质对所有人都有价值。HT 决定体力值，也影响基础速度和基础移动。普通人的体质最高不能超过 12，最低不能低于 5。超凡者的体质提升属于购买魔药序列带来的，不受此影响。而普通人的体质想要设定的超出限定范围也是允许的，但请用合理的人物背景说服 GM。

#### 4. 精神体（Soul Body/SB）10 [±20/±1 点]

精神体是灵体中最内层、最核心的部分，也就是每个人最根本的灵性。直接决定了一个人的灵性数值。有许多技能能直接指向精神体。普通人的精神体最高不能超过 11，最低不能低于 9。在神秘远离的平凡人诡秘世界，普通人的精神体不得超出这个范围。超凡者的精神体提升属于购买魔药序列带来的，不受此影响。

#### 5. 星灵体（Astral Projection/APJ）10 [±20/±1 点]

星灵体处在精神体之外，是精神体与灵界、与星空沟通的方式。占卜与许多其他序列技能都是通过星灵体实现的。普通人的星灵体最高不能超过 11，最低不能低于 9。在神秘远离的平凡人诡秘世界，普通人的星灵体不得超出这个范围。超凡者的星灵体提升属于购买魔药序列带来的，不受此影响。

#### 6. 心智体（Body of Heart and Mind\*/BHM）10 [±20/±1 点]

心智体在星灵体之外，与肉体开始有了结合。涉及大脑，推理能力、思考能力、智力等都是由心智体决定的。普通人的心智体最高不能超过 11，最低不能低于 9。在神秘远离的平凡人诡秘世界，普通人的心智体不得超出这个范围。超凡者的心智体提升属于购买魔药序列

带来的，不受此影响。

\*注：这个是官方的英文翻译，但真的很别扭。

### 7. 幸运 (Luck/LK) 10 [±20/±1 点]

代表你的幸运，在部分需要验证你是否“幸运”的时候会用到这个属性。你的幸运最高不能超过 12，最低不能低于 5。

## 四、次级属性

### 1. 惯用手

决定你惯用右手还是左手。你用非惯用手使用任何技能，都会在技能判定上-4。这不包括平时习惯用非惯用手做的事，如使用盾牌。

《LOM》假定惯用手是右手，除非你做了另外的决定或购买了双巧手的特质。如果你选择左手为惯用手，任何会伤害你右手的战斗结果都被算为伤害到左手，反之亦然。惯用左手是一项价格为 0 的特质。

### 2. 伤害值 (Damage/DMG)

你的 ST 决定你在徒手格斗或使用近战武器时可以造成的伤害值。ST 会产生两种类型的伤害：

戳击型伤害 (Thrust/THR) 为使用打击，踢击，咬，或用戳击类武器比如长矛或刺剑所产生的基础伤害。

挥舞型伤害 (Swing/SW) 是使用挥舞武器，例如斧头，棍棒，或刀剑——任何这类像杠杆作用样提升力量效果的武器——所产生的基础伤害，参考伤害表（见下）查找你的基础伤害值。这些数值以“骰子数+附加值”格式给出；注意特定的攻击方式和武器会改变这个值！

ST 在 100 以上每 10 点提升会在戳击和挥舞伤害上增加 1D 的伤害值。伤害值通常在人物卡中缩写为 DMG，按戳击和挥舞的次序依次给出，并以斜杠分隔；例如，如果你有 13 的 ST，人物卡上表示为“DMG 1D/2D-1”。

伤害表

力量	戳击	挥舞	力量	戳击	挥舞	力量	戳击	挥舞	力量	戳击	挥舞
1	1D-6	1D-5	14	1D	2D	27	3D-1	5D+1	40	4D+1	7D
2	1D-6	1D-5	15	1D+1	2D+1	28	3D-1	5D+1	45	5D	7D+1
3	1D-5	1D-4	16	1D+1	2D+2	29	3D	5D+2	50	5D+2	8D-1
4	1D-5	1D-4	17	1D+2	3D-1	30	3D	5D+2	55	6D	8D+1
5	1D-4	1D-3	18	1D+2	3D	31	3D+1	6D-1	60	7D-1	9D
6	1D-4	1D-3	19	2D-1	3D+1	32	3D+1	6D-1	65	7D+1	9D+2
7	1D-3	1D-2	20	2D-1	3D+2	33	3D+2	6D	70	8D	10D
8	1D-3	1D-2	21	2D	4D-1	34	3D+2	6D	75	8D+2	10D+2
9	1D-2	1D-1	22	2D	4D	35	4D-1	6D+1	80	9D	11D
10	1D-2	1D	23	2D+1	4D+1	36	4D-1	6D+1	85	9D+2	11D+2
11	1D-1	1D+1	24	2D+1	4D+2	37	4D	6D+2	90	10D	12D
12	1D-1	1D+2	25	2D+2	5D-1	38	4D	6D+2	95	10D+2	12D+2
13	1D	2D-1	26	2D+2	5D	39	4D+1	7D-1	100	11D	13D

### 3. 生命值 (Hit Point/HP) =ST [±2/±1 点]

生命值代表你的身体承受伤害的能力。默认的，你的 HP 等于你的 ST。例如，ST10 提供 10 点 HP。你可以以每点 HP2 点 CP 的价格提高 HP，或-2 点/HP 的价格降低 HP。在诡秘世界观中，GM 不应该允许普通人及非凡者 HP 的变动范围超过了 ST 的±30%，例如，一个 ST10

的人物的 HP 应该在 7 与 13 之间。非人存在不受这项约束。

你可能由于物理攻击（如刀剑）、非凡攻击、疾病、毒药、化学药物以及任何可以造成伤害或死亡的原因暂时损失 HP。如果失去足够多 HP，你最后会失去意识；如果你失去太多 HP，你最后会死亡。虽然 HP 是由 ST 决定的，但失去 HP 并不会因此降低 ST。

如果你所受的损伤以你 HP 的一个倍数表示，如“2\*HP”或“HP/2”。在这种情况下，用你的基础 HP 计算，而不是你的当前 HP。

关于损伤或恢复失去的 HP 的内容，参看损伤和恢复。在 GM 允许的情况下，弗萨克血统的角色可以用下面的限制因子购买额外的 HP。

#### **特殊限制因子**

**体型：**大型生物可以优惠价格购买 HP， $-10\% \times \text{尺寸修正}$ ，最大不能超过 $-80\%$ （尺寸修正为+8 或更高的生物）。

#### **4. 意志 (WILL) =BHM [±5/±1 点]**

意志衡量你承受心理压力（洗脑，恐惧，催眠，审问，诱惑，拷打等等）以及对针对心灵体和精神体的非凡攻击的抵抗的能力。默认的，意志值等于你的 BHM。你可以 5 点/级的价格提升它，或以-5 点/级的价格降低它。GM 不应该允许普通人及非凡者 WILL 的变动范围超过了 BHM 的±30%，例如，一个 BHM10 的人物的 WILL 应该在 7 与 13 之间。非人存在不受这项约束。

注意，意志不代表身体的抵抗力——这方面是由 HT 来代表的。

#### **5. 智力 (Intelligence Quotient/IQ) =BHM [±10/±1 点]**

智力综合衡量了大脑的能力，包括创造、直觉、记忆力、推理能力、以及明智。它决定了所有与精神相关的技能——科学，社交等等。默认的，智力值等于你的 BHM。你可以 10 点/级的价格提升它，或以-10 点/级的价格降低它。GM 不应该允许普通人及非凡者 IQ 的变动范围超过了 BHM 的±30%，例如，一个 BHM10 的人物的 IQ 应该在 7 与 13 之间。非人存在不受这项约束。

任何  $\text{IQ} \geq 1$  的存在都具有知觉。创建无知觉存在——如植物等——IQ 都是 0，价格-200 点。无知觉存在不能学习技能或拥有任何纯精神相关的特质。

智能被定义为使用工具和语言的能力。这要求 IQ 至少为 6。IQ 低于 6 的存在不能学习科技技能或掌握语言——即使对多说人物来说免费的初级语言也一样。他们仍然可以通过手势或声音传递简单的内容（例如饥饿与危险），也可以被训练为响应简单的命令（见宠物和经过训练的动物）。

#### **6. 灵性直觉/灵感 (Spiritual Intuition/SPI) =APJ [±5/±1 点]**

灵性直觉代表你的整体的警觉。当你有意识的观察错过了一些东西，而这个东西又会极大程度上的影响到你时，GM 会进行“灵性直觉”掷骰，以确定你是否注意到了你灵性对你的提醒。默认的，灵性直觉等于星灵体，但你可以 5 点/级的价格提升它，或以-5 点/级的价格降低它。GM 不应该允许普通人及非凡者 SPI 的变动范围超过了 APJ 的±30%，例如，一个 APJ 10 的人物的 SPI 应该在 7 与 13 之间。非人存在不受这项约束。

#### **7. 灵性 (Spirituality/SP) =SB\*2 [±5/±1 点]**

灵性代表了你能使用多少次非凡能力，可以通俗地理解为“蓝条”。不同非凡能力所消耗的灵性不同，同一非凡技能在不同序列、不同消化度、失控度等所消耗的灵性都会有所调整，详见**第八章 非凡技能**。一次使用大量灵性确实可以用出许多非凡能力，为你带来许多优势，但是需要注意的是过低的灵性会带来一些负面效果，详见**失控度**。如果没有 GM 的允许，你不能将灵性调整超出 SB 数值的 30%。

## 8. 理智 (Sanity/SAN) =BHM [±5/±1 点]

理智代表你的心智健全程度，是你认识、理解、思考和决断的能力。在遇到超出常识、短暂无法理解的事物时，理智检定失败后，角色会暂时性的失去 1 点理智或更多。GM 需要衡量同一情境下，自己的 PL 当中哪些人的 PC 需要进行 SAN 值检定，哪些人不需要。不同事件所对应的大致检定数值和 SAN 值检定的格式详见**第二章 成功检定**。

对于贫民来说，死亡如影随形，普通的尸体不会让他们失去理智；而对贵族而言，见到尸体是一件出乎意料的事情，往往会使他们失去理智。

对于非凡者，每临时降低 1 点 SAN，角色都会对应增长 5% 的失控度。SAN 值检定的减少最低为 0。SAN 值的回复并不会带来失控度的降低。

GM 不应该允许普通人及非凡者 SAN 值的变动范围超过了 BHM 的 ±30%，例如，一个 BHM10 的人物的 SAN 值应该在 7 与 13 之间。非人存在不受这项约束。

## 9. 速度 (SPD) =[(HT+DX) /4]m/s [±5/±0.25SPD]

你的基础速度是你的反应和综合身体行动快慢的度量。它有助于确定你闪避一次攻击的几率，以及你在战斗中的行动顺序（高的基础速度能令对手骤不及防）。

要计算基础速度，将你的 HT 和 DX 求和，然后除以 4。不要舍入小数，5.25 的值要比 5 代表的更好。

你可以 5 点/+0.25 级的价格提升基础速度，或以 -5 点/+0.25 级的价格降低它。在诡秘世界观中，GM 不应该允许普通人用任何方式将基础速度的提升超过 2.00。非人存在和魔药带来的提升不受这项约束。

**闪避：**你的闪避防御（参看闪避）等于基础速度+3，舍掉所有小数部分。例如，如果你的基础速度是 5.25，你的闪避就是 8。

\*注：如果选择了负重系统，闪避数值会由于负重而降低，参看**负重**。

## 10. 消化度 [1/5%]

此项属性为非凡者独有，代表了你对魔药的消化程度。数值以百分比计算，刚建卡的非凡者默认为 0%。通过一次神秘学-? 的检定后，视为你了解“扮演法”，在这种情况下你的消化度可以到达最高的 100%，除此之外消化度上限为 80%。你可以以 1 点/5% 的价格提升它。

消化度的具体数值会对应某一个等级，具体等级及对应区间见下。魔药所带来的非凡技能的效果、以及非凡技能消耗 SP 的多少将计算消化度等级，而不是具体的数值。消化度越高，技能效果越好、消耗 SP 更少。满消化度的角色确实能消耗更少的 SP、非凡技能获得更好的效果，但也意味着模组中如果没有合适的获得魔药材料的机会，那你在整局战役中都都无法获得任何提升！

消化度的增长只能通过扮演或对魔药的“掌握”，日常扮演+5%/天，大型扮演+10~25%/次。消化度无法降低，最低增长为 0%。

消化度等级及对应区间

消化度等级	等级对应消化度区间
-1	[00%, 25%]
0	[26%, 50%]
1	[51%, 75%]
2	[76%, 99%]
3	100%

## 11. 失控度 [±1/±5%]

这是普通人和非凡者都会拥有的一项属性，不要惊讶，因为万物皆有神性，所以普通人也存在失控的可能性。对普通人而言，失控度代表了外来污染对你的影响程度。对非凡者而言，失控度代表了你对魔药的控制程度或外来污染对你的影响程度。

失控度以百分比计算，普通人及刚建卡的非凡者默认为 0%，你也可以以-1/5%的价格提升它或以 1/-5%的价格降低它。失控度的具体数值会对应某一个等级，具体等级及对应区间见下。魔药所带来的非凡技能的效果、以及非凡技能消耗 SP 的多少将计算失控度等级，而不是具体的数值。失控度越低，技能效果越好、消耗 SP 更少。

各阶段的失控度的影响

失控度等级	等级对应失控度区间	影响
0	[00%, 50%]	无影响
1	[51%, 75%]	失控前兆。日常生活中会产生幻觉、幻听，SB、APJ、BHM 相关检定-2，SAN 值损失额外+1。
2	[76%, 99%]	濒临失控。身体和精神已经有些不受控制，时不时就会表现出可怕或诡异的状态。SB、APJ、BHM 相关检定-5，SAN 值损失额外+3。
3	100%	完全失控，成为怪物/不完全神话生物/神话生物。

#### 失控度增长的几种方式：

喝下魔药：序列 9，+15%；序列 8，+20%；序列 7，+35%；序列 6，+40%；序列 5，+45%；序列 4，+60%；序列 3，+65%；序列 2，+80%；序列 1，+85%；序列 0，+95%。

序列 7 及以上喝魔药时 WILL 检定失败：+35%（喝魔药加的失控度也会保留）。

消化度未满足的情况下喝更高级序列的魔药：[喝下的魔药增长的失控度+（100%-你目前的消化度）+（当前魔药序列-喝下的魔药序列-1）\*45%]；

损失 SAN 值：-1San=+1%失控度。

SAN 值小于 SAN 值最大值的 1/5 时：+100%。

SP 小于 SP 最大值的 1/5 时：每 1 小时+4%。

#### 失控度降低的几种方式：

日常：-1%/24H。

消化魔药：+1%消化度=-1%失控度，拥有污染非凡劣势时例外。

冥想技能的使用：-5%/次

## 五、可选属性

### 1. 负重

负重衡量你所携带的物品的总负担，与你的 ST 有关。负重的效果被划分为五个负重等级。除了最低等级外，都会降低你的实际移动力，并对闪避带来罚值，具体如下：

空载（0）：负重 $\leq (2*ST^2/5)$  kg。移动力=速度。闪避全满。

轻载（1）：负重 $\leq (4*ST^2/5)$  kg。移动力=速度 $\times 0.8$ 。闪避-1

中载（2）：负重 $\leq (6*ST^2/5)$  kg。移动力=速度 $\times 0.6$ 。闪避-2

重载（3）：负重 $\leq (36*ST^2/5)$  kg。移动力=速度 $\times 0.4$ 。闪避-3

超重（4）：负重 $\leq (20*ST^2/5)$  kg。移动力=速度 $\times 0.2$ 。闪避-4

负重对移动力和闪避的减值为整数。

\*注意，这些负重等级是从 0 到 4。其他地方提到的从掷骰值中增加或减去的负重等级，就是指的这个数字。

### 2. 体力（Fatigue Point/FP）=HT [±3/±1 点]

体力值代表你身体的“能量供应”。默认的，你的 FP 等于你的 HT。例如，HT10 提供 10 点 FP。你可以 3 点/级的价格提升 FP，或-3 点/级的价格降低 FP。在诡秘世界观中，GM 不应该允许普通人 FP 对 HT 的偏离超过±30%；例如，一个 HT10 的人物可以拥有 7 到 12 的 FP。非人存在和非凡者不受这项约束。虽然 HT 通常上限为 20，不过对 FP 没有这样的限制。

当你在进行紧张的动作，生病、兴奋、饥饿、失眠以及其他使人疲劳的活动时，你会逐



渐烧掉 FP。付出额外努力时，你也可以有意花掉 FP。一些攻击会导致 FP 损失，而不是通常的 HP 损失。如果你损失了一定量的 FP，你会行动减缓或失去意识——如果损失的 FP 过多，你将因为过度兴奋而面临死亡的危险。尽管是基于 HT，但失去 FP 不会降低 HT。

体力经常用 FP 的倍数来表示，如“2\*FP”或“FP/2”，在这里，用你的基础 FP 来算，而不是用当前的 FP。

## 六、体型

你可以自由选择 GM 认为对你的种族而言为合理的身高和体重。这些选择在游戏中有时会发生作用——例如，当你试图化妆成别人，穿起他人的盔甲，穿过一道摇摆的吊桥，伸手去抓高处的突起，或躲藏在遮掩物的后边。

如果对你的 ST 来说，你的身高或体重都高于通常值，你就相当于获得了体型相关劣势。下表以普通人为例给出这些劣势的界定。

### 1. 体型表

每个体重范围通常与特定的身高范围相匹配。范围相同但体型不同也是可能的，考虑两个 ST10 的人，高 170cm，重 90kg：一个可能是骨骼长但却瘦削，另一个是骨骼短但却丰满。根据不同肌肉类型，一个 80kg 的人可以拥有 9 到 13 的 ST，可以被视为正常的体型。

无论体重多少，你未必非得接受体型相关劣势。如果你想用 ST9，152cm、125kg 作为正常身材，GM 可以允许。

ST	身高范围 (cm)	体重范围 (kg)				
		瘦[-5]	正常[0]	超重[-1]	胖[-3]	很胖[-5]
1-6	130-155	20-40	30-60	40-80	45-90	60-120
7	138-163	25-45	38-68	50-88	58-103	75-135
8	145-170	30-50	45-75	60-98	68-113	90-150
9	153-178	35-65	53-83	70-108	80-125	105-165
10	158-183	40-60	58-88	75-115	88-133	115-175
11	163-188	43-65	63-98	83-128	95-148	125-195
12	170-195	48-75	70-110	93-145	105-165	140-220
13	178-203	53-83	78-123	103-160	118-185	155-245
14+	185-210	58-90	85-135	113-178	128-203	170-270

体型相关的劣势在下面介绍。在某些设定中，如果选择了这些特质，GM 可以要求你承受反应修正值，但这不是默认的。

**瘦[-5]：**按你 ST，你有正常体重的大约 2/3 重。对抗击倒时，你的 ST 有-2 的修正值。当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，尾随-2。你的 HT 不能高于 14。

**超重[-1]：**按你的 ST，你有正常体重的约 130%重。当在人群中跟踪某人时，你的易容-1，尾随-1。然而你的体型使得在游泳技能检定时+1，对抗击倒时 ST+1。

**胖[-3]：**按你的 ST，你有正常体重的约 150%重。当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，尾随-2。然而你的体型使得在游泳技能检定时+3，对抗击倒时 ST+2。你的 HT 不能超过 15。

**很胖[-5]：**按你的 ST，你有约两倍正常体重的重量。当在人群中跟踪某人时，你的易容-3，尾随-3。然而你的体型使得在游泳技能检定时+5，对抗击倒时 ST+3。你的 HT 不能超过 13。

### 2. 尺寸修正 (SM)

尺寸修正衡量一个人物或物品在最显著维度——长，宽和高——上的空间量度。它是战斗中命中检定和侦察中视力检定的修正值。对大体型来说它是一个奖励值，对小体型而言是一个罚值。虽然大体型生物更易成为目标，但是，正的 SM 使得他可以采用体型限制因子，能以优惠价格购买 ST 和 HT。



多数人类或类人生物等可被看作人类的存在有 SM0，可以忽略 SM 的影响。非人类在其种族模板上使用 SM。如果不是成熟个体的话，或者具有矮人、巨人的血统，你的 SM 可以偏离种族的正常值。

当创建比人类体型大或者小的生物时，根据他的最长维度值——对直立的生物，像巨人，就是高度，爬行的生物，如猫和龙，就是长度——在尺寸修正表中确定他的 SM。

当角色晋升到半神序列或以上，需要为自己设计一个不完全或完整神话生物形态时，需要根据尺寸来给这个形态选择对应的 SM。像黑皇帝途径的神话生物形态是卷毛狒狒，这个形态与人类体型差异不大，SM 为 0；像观众途径的神话生物形态是巨龙，对应 SM 大概对应 +6 或 +7。

如果最长维度值在表中两项之间，取其中较高值对应的为 SM。非 0 的 SM 并非单纯的优势或劣势——它带来的加值与减值相互抵消。例外是侏儒症和巨人症，这些特质会影响体型的比例（注意相应的手臂与腿部的长度）以及社会歧视（外形在人群中很突出）。

尺寸修正表

长度 (cm)	尺寸修正	长度 (cm)	尺寸修正	长度 (cm)	尺寸修正
4.5	-10	90	-2	1800	+6
6	-9	135	-1	2700	+7
9	-8	180	0	4500	+8
12.5	-7	270	+1	6300	+9
18	-6	450	+2	9000	+10
25	-5	630	+3	13500	+11
45	-4	900	+4		
60	-3	1350	+5		

**侏儒症 (-1 SM) [-15]**

你明显低于所属种族的平均身高。不管 ST 多少，你的高度降到体型表中最低值——对人类来说就是低于 130cm。这使你的 SM-1。从表中第一行选择你的体重，然后将其降低 15%。你的基础移动-1（短腿）。战斗中，你的触及范围减少 1m。这是因为你手臂较短，以及你只能使用尺寸缩小的武器（不管 ST 多少，你的臂长减弱了操控标准武器所依赖的杠杆作用）。当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，尾随-2。在有的国家（比如弗萨克）中，你会因为侏儒症而拥有社会污名。

**巨人症 (+1 SM) [0]**

你明显高于你所属种族的平均身高。不管 ST 多少，你的高度升到体型表中最高值——对人类来说就是高于 210m。这使你的 SM+1。基础移动+1（长腿），并可以优惠价格购买 ST 和 HP。从表中最后一行选择你的体重，然后将其提高 10%。

当在人群中跟踪某人时，你的易容-2，尾随-2。另一方面，身高通常会给威吓技能带来加值。在有的国家（比如弗萨克敌对国家——鲁恩）中，你会因为巨人症而拥有社会污名。

**七、年龄与美貌**

年龄与身体外貌在决定他人对你的感觉方面扮演重要角色，要慎重选择！除非是极少数途径，否则在人物卡建立后，就不能改变你这两项特质。

**1. 年龄**

你可以自由挑选任一个在你所属种族生命周期内 GM 允许的年龄。冒险者的年龄通常都出现在“青年”到“老年”之间——对人类来说是 18 到 70 岁——但小说中不乏少年英雄和耄耋长者。

**① 儿童**

人类婴儿具有他成年时 30% 的 ST，40% 的 DX，50% 的 BHM，和 SM-3（不是谁都叫威尔）。

五岁儿童具有他成年时 60%的 ST，70%的 DX 和 BHM，以及 SM-2。十岁儿童有他成年时 80%的 ST，90%的 DX 和 BHM，以及 SM-1。十五岁儿童与他成年时属性相同。

将另外一些年龄的儿童属性值置于相邻年龄的属性值之间。HT 通常不受年龄影响，但儿童 HT 可为将其成年时的 HT-1。注意这里没有尺寸修正的点数花费；这仅仅是一个特殊影响。

儿童的经济状况通常为一贫如洗，价格-25 点，承受社会污名（未成年人），价格-5 点。这些特质通常由以下特质抵消，后台（父母；出现频率 15 或更低），价格 30 点。

随着儿童的成长，他可以逐渐的向成年的标准提升自己的属性，减少他需要出现资助人判定的次数（最终会完全去除该属性），提升他的财富，获得社会对他的认可。这些改变都需要标准的费用。

## ②年老的

如果你的年龄进入老年，你将需要做 HT 检定以避免属性损失（参看年龄与老化）。这个检定最早开始于老年第一分界年龄，在第二和第三个分界年龄后会愈加频繁，对人类来说，这三个值是 50 岁、70 岁和 90 岁。

如果你以老年普通人开始游戏，你不会承受特殊的劣势。如果你以老年非长生种非凡者开始游戏，你的失控度下限将为 50%，失控度增长长度翻倍，消化度下降度减半。但是相应的，一位年老未死的非凡者所拥有的神秘学知识将会非常丰富，获得神秘学+5 的奖励。

要确定衰老的人物的属性，首先要确定人物第一分界时的属性值。第二分界时降低 ST、DX 和 HT 各 10%。在第三分界时降低 ST、DX 和 HT 各 20%，BHM 为 10%。然后购买这些降低值来向他青年时的状态恢复。

注意，在许多社会中，长者是受人尊敬的。可以通过获得社会认同（受尊敬的）来体现这点。

## ③长生种

部分途径，如月亮途径序列 7 开始，角色将会转变为长生种，获得寿命上的优势。这些非凡者只有在寿命将尽时才会出现老态，进而产生属性损失。

# 2. 外貌

外貌主要是一种“特别影响力”——你可以随意选择身体外观。最简单的方式是，说明你的皮肤，毛发，以及眼球的颜色（或者是你种族的体貌特征：鳞片，羽毛等）。其中一些特质被看作优势或者劣势。

## ①外貌等级

外貌以等级来衡量。多数人都具有“普通”的外貌，价格 0 点。英俊的外貌给反应带来奖励，所以是优势并具有正价格。无吸引力的外貌给反应带来罚值，是劣势，具有负价格。这些反应修正值仅会影响那些能看到你的人！对于不能看到你的人，应该针对初次相见，做新的反应检定（由 GM 决定）。

由于外貌带来的反应修正值只会对你的同种族，非常相似的种族以及受到你的种族吸引的（不管什么原因）的其他种族有效。总的来说，GM 有最终决定权。

**恐怖[-24]：**你无疑是个怪胎，无法与普通人沟通。反应检定-6。GM 可以决定这个特质是否是超自然的，对普通人物不可用的。

**畸形[-20]：**你面目可憎，明显带有非自然的身体特征，遇到你的人多数会把你当成怪物而不是可以沟通的存在来对待，反应检定-5。同样的该特质不能被普通人物购买。

**可憎[-16]：**你具有某些令人讨厌的体貌特征，如严重的皮肤病，眼睛斜视等等。反应检定-4。

**丑陋[-8]：**与上面的类似，但没有那么糟——可能仅仅是头发凌乱或牙齿不全。反应检定-2。

**无吸引力[-4]：**你看起来没什么有吸引力的地方，但也找不出什么缺陷来。反应检定-1。

**普通[0]：**你的外貌并不带来反应修正值；你可以轻易融入到人群中。别人对你的印象依赖你的所作所为。

如果你微笑和表示友好，你会给对方留下愉悦的印象，如果你抱怨或唠叨，会给对方留下无吸引力的印象。

**有吸引力[4]：**你不能进入选美，不过也可算在漂亮之列。反应检定+1。

**英俊或美丽[12]：**你能进入选美大赛。对受吸引的异性的反应检定+4，其他人+2。

**非常英俊或非常美丽[16]：**你可以赢得常规的选美比赛。对受吸引的异性的反应检定+6，其他人+2。例外：同性别的人物因为嫉妒的原因会不喜欢你，反应-2。同样，星探，喝醉的人，奴隶贩子等等也可能给你带来麻烦。

**天资国色[20]：**你是一个“理想中的范本”。对受吸引的异性的反应检定+8，其他人+2。以及象非常英俊的外貌承受的所有麻烦。GM可以免费将该特质赋予天使，神祇，以及诸如此类的存在。这些存在通常同时会具有超凡魅力或恐怖。

### **特殊选项**

下面的选项可以作用于高于普通水平的外貌上，而不影响购买费用：

**无差别吸引[0]：**如果你的外观是英俊（美丽）或更高，你可以指定你的外观对同性和异性的吸引力是相同的。你用一个无差别的反应修正值来代替依赖于性别的奖励：对英俊的是+3，非常英俊的是+4，对天资国色的是+5。

**气质吸引力[0]：**如果你的外貌是有吸引力的或更高，你可以指定你的吸引力并非属于象异性间的吸引那种明显的吸引力。而是如老虎和年长的国王那种王者的气质。如果你外貌是英俊（美丽）的或更高，使用无差别吸引的规则。

### **特殊增强因子**

**无视种族（+25%）：**你的反应修正值可以应用在任何看到你的人上，不论其种族。如果你外貌是英俊（美丽）的或更高，使用无差别吸引的规则。该修正值通常用于奇丑的怪物以及有吸引力或更好外貌的神祇和仙子，以及诸如此类的存在。仅魔女途径序列6开始可拥有这个因子。

## **3. 其他体貌特征**

除了好看（或者不好看）之外，关于外貌还有另外的特质。你可以组合以下特质，并可与任一种外貌等级关联起来。

### **时尚感[5]**

你的穿着总是走在了众人的前面。仅用廉价和平常的材料就能创造出一种时尚感。这在你当你可以预先为自己设计服装的社会场合里反应检定+1。你也可以为他人设计服装，使对该人的反应检定+1。

### **易混身份[-5]**

你经常被误认为另外一个人，与你相貌相同的那个人的盟友接近你并告诉你一些你不知道的事情，那个人的熟人会用奇怪和令人恼火的方式对待你。那个人的敌人也会追着你！你可能最终理顺关系，但不是不需要努力。

如果你的种族的所有人看起来都一样，那么你的种族可以获得一个奇异特征（见特征和禁用特质），但是你没有易混身份。

**个人恶习[-5，-10，或-15]：**你经常会用令人讨厌的方式做事。一个个人恶习价格为-5点/-1注意到你的毛病的人对你的反应检定。当创建人物时说明你的毛病，并与GM一起确定其价格。

例子：有体臭的，磨牙，打酣，反应检定-1，价格-5点。口无遮拦，随地吐痰，反应检定-2，价格-10点。-15点的个人恶习（反应检定-3）留给玩家去想象。

对个人恶习的反应罚值仅应用于你所属种族的成员。其他种族的反应由 GM 来决定。这些坏习惯都可以分别的进行定价。

**令人怜悯[5]：**发生在你身上的事令人同情，并希望能照顾你。认为你处于无助，虚弱，或贫困的人（不包括具有冷酷无情劣势的人）对你的反应检定+3。与高于普通等级的外貌结合，令人怜悯意味着你是可爱的，但不是性感的；与低于普通等级的外貌结合，意味着你被看作是卑微的。

**不自然特征[-1/级]：**你和正常人没有什么不同，除了有一两处令人不安的体貌特征。要承受本特质，这些体貌必须不是种族天生的。尖的耳朵和火红的眼睛对人类来说是非天生的，但对魔鬼来说却是天生的。你必须指出你不自然特征的来源：诅咒、罕见的疾病、遗传等等。

不自然特征未必是无吸引力的（如果是的话，你也可以为低于普通的外貌的声明点数），但他们使得别人更容易识别你，你也更难融入到人群中。最大 5 级，每一等级，使你易容-1，尾随-1，他人尝试识别你或跟踪你的检定（包括他们的观察和尾随检定）+1，除非你所在的人群中人恰好都有你的不自然特征。

## 八、社会背景

如果模组中不涉及外国文化及外国人，那么这一节内容可以忽略。除非你是特意想去扮演一位外国人或外地人来获取反应检定上的优势（比如在拜亚姆群岛殖民地的鲁恩人）。

### 1. 文化

你自动熟悉你选择的一种主要文化的社会特征。当你与来自该文化的人物互动时，承受 0 的减值。GM 会提供一个文化的列表由你选择。当处理你不熟悉的文化相关的检定时，你使用的带有明显文化内容的技能都会承受-3 减值，包括交际活动、艺术鉴赏、犯罪心理学、舞蹈、察觉谎言、外交、唬骗、游戏、手语、纹章学、威吓、领导力、经商、作诗、行政、心理学、演讲、随机应变、性感、社会学、都市生存、教学。要去除减值可以购买以下优势：

**文化熟悉[1/级]：**你掌握了你本身文化之外的其他文化，不会因为不熟悉而遭受-3 的减值。

为了避免花费过于分散，GM 应该较概括的定义各个文化：鲁恩、弗萨克、因蒂斯等等。在一个国家内，可能要把完全不同的多种文化融合为一种文化。

### 2. 语言

《LOM 规则》默认所有角色能够读写他们的“母语”。这一能力花费 0 点。但是你应该在人物卡上标出你的母语，例如：鲁恩语（纯正的）[0]。此处语言仅限平时交流用的语言。神秘学相关的语言请参照非凡技能中的**神秘学语言**。

本节的余下部分仅当以下情况时重要：你能运用不止一种语言（一项优势）或是母语水平有问题（一项劣势）。

#### ①智能和语言

语言规则仅适用于智能人物。只有拥有 IQ6 或更高的人物可以免费获得母语并学习新语言。但是，智能（拥有 IQ6 或更高）不附带用于说话的生理结构。人物可能得依靠手语。

那些 IQ5 或更低的人物不能免费获得母语并学习新语言。他们只能交流简单的概念。但是，此类人物可以学会听从少数几个命令。

#### ②语言理解水平

语言理解水平决定人物在语言技能上需花费的点数，测量人物对该门语言的掌握程度。以下介绍四种语言理解水平：

**一无所知[0]：**人物一点也不会这门语言。这是外语的缺省值。你没必要标注你不知道的语言。

**糟糕的[2]：**如果说话者特地放慢语速，你能够辨认出重要词汇并理解简单句子。使用与语言有关的技能，如唬骗、演讲、研究、速读、教学、写作时，你将得到减值-3。使用需要理解语言之美的技能，如诗歌、唱歌时，此减值翻倍至-6。在有压力的情形，如需要战斗或反应投骰的遭遇中，你需要投 IQ 来理解和表达。失败意味着未能传递信息。大失败意味着发生歧义！在急匆匆地说话、电话通话条件不良的情况下，投 IQ-2 到 IQ-8。不喜欢外国人的本地人对你的反应投骰额外-1（见偏见）。

**流利的[4]：**即使有压力，人物仍可以清晰地使用该语言交流。尽管如此，你的说话和写作有些做作。该语言不是你的母语是显而易见的。在使用与该语言有关的技能时，将得到减值-1。使用艺术类技能时，此减值翻倍至-2。本地人对你的反应投骰无减值，但你无法冒充以该种语言为母语之人（这对准间谍来说可是个大问题！）。

**纯正的[6]：**人物完全掌握这门语言，包括其各类俗语。你自动获得一种达到此等级的语言（母语）。如果你购买的外语能力达到此等级，你可以冒充以该种语言为母语之人。

### ③口音

如果你具有语言理解水平（糟糕的）或更高，你可模仿方言。为了愚弄某人，你必须在一次快速对抗检定——做戏技能或模仿声音（人声）技能对抗对方 BHM——中胜出。（糟糕的）有-6 减值，（流利的）有-2……不是（纯正的）的听者也有相同减值。

每种方言，对于做戏技能或模仿声音（人声）技能都有独立的熟悉。为了记住一种新的口音，你必须在会话中倾听此种方言一个小时，然后投 BHM 或语言学。

### ④糟糕的与糟糕的交谈

如果听者和说者的语言理解水平都是（糟糕的），会话会十分艰难。这毫无疑问是“有压力的情形”，每试图传达一点信息，双方都需要按前述规则投 BHM。一方失败，只是未能传达，双方失败，即是理解出了偏差。这可能会是令人尴尬的或是威胁的。GM 得有点创意。

### ⑤极好与极差的语言水平

大演说家，大作家，以及其他语言艺术大师，此类人物应该具有语言理解水平（纯正的），再加上演讲、写作等技能上极高的技能等级。教育不足以致母语也讲不好的人，可以降低母语的理解等级作为劣势。举个例子，母语也讲得支离破碎的人具有母语（糟糕的），一个-4 点的劣势。

### ⑥口语和书写

上述点数花费默认你在口语和书写上的理解水平相同。如果两者有差异，你可以独立地购买两种能力，每种半价。举个例子来说，如果你通过书本自学了法语，你将拥有法语：口语（一无所知）/书写（纯正的）[3]

### ⑦读写能力

指人物对一门语言的阅读和写作的水平。

**识字：**“流利的”或“纯正的”的书面理解水平。人物可以迅速理解该语言的书面形式，且可以使用该语言流利写作。在《诡秘之主》的社会中，很可能一个人一生中都不需要阅读。文盲和半文盲是正常现象。多数人的口语是“纯正的”，书面语的语言理解水平却是“糟糕的”或“一无所知”。如果战役设定中，文盲和半文盲是正常现象。GM 不应该将此类劣势计入劣势上限。

**半文盲[-3]：**“糟糕的”的书面理解水平。半文盲阅读本句就需要三分钟，而且需要投 BHM 来确定能否完全理解！对于半文盲来说到处都是生词，可能本段内就有几个。

**文盲[-2]：**“一无所知的”的书面理解水平。卷轴、书籍、地图上的地名（地图本身另当别论）全都看不懂！玩家可以开小窗，但是玩家的角色是真的不懂。

### ⑧手语

真正的手语，是非常复杂、程式化的，可以传达任何信息。将手语当作普通语言来处理，

但是只具有一种形式（手语）而不是普通语言的两种（口语和书面语）。结果是，手语半价。（糟糕的）价值 1 点，（流利的）价值 2 点，（纯正的）价值 3 点。

失聪或不能发声的人物，开始时自带手语（纯正的）和一种普通语言的书面语形式（纯正的），取代同种语言的口语+书面语。手语能力差，或是文盲的人物可以使用如上的规则购入相应劣势。

### ⑨学习语言

处理学习一门新的语言时，使用学习技能的规则，200 小时等于一个人物点数。注意：没有老师指导将导致学习时间翻 4 倍。

如果你住在讲某种语言的国家，你自动获得每天 4 小时的等效学习时间。你不需要专门投入时间来学习，除非你想学得更快。因此，每过五十天，你获得 1 点人物点数投入对应的语言。

## 九、财富与影响力

玩家需决定角色的社会地位：拥有多少财富，享有多少特权，其他人对人物的反应等。

个人财富分为不同的“财富等级”。平均水平免费，此水平意味着人物在游戏世界中享有一般的生活水平。以下的规则适用于贫困或富有的人物，以及有一定的收入来源而不用工作或是欠债的人物。

### 1. 财富[价值多样]

拥有高于平均水平的财富是一种优势，意味着人物在游戏世界中一开始数倍于平均水平的财富。拥有低于平均水平的财富是一种劣势，意味着一开始人物可支配的财富就低于平均水平。

**一贫如洗[-25]：**此人物没有工作、没有收入来源、没有钱，除身上的衣服之外，没有任何其他财产。人物或者没有工作能力或者没有工作机会。

**贫穷[-15]：**人物的起始财富只有其社会平均水平的 1/5。人物很难找到像样的工作，偶尔找到的工作报酬很低。

**比较贫穷[-10]：**人物的起始财富只有其社会平均水平的 1/2。有工作，但薪酬低。

**平均水平[0]：**如以上所述，人物的财富处于社会财富的平均水平。

**宽裕[10]：**人物起始财富为社会平均水平的两倍。还是自己谋生，生活比大部分人充裕。

**富有[20]：**人物的起始财富是其社会平均水平的五倍，生活条件非常充裕。

**非常富有[30]：**人物的起始财富是其社会平均水平的 20 倍。

**异常富有[50]：**人物的起始财富是其社会平均水平的 100 倍。可以随心所欲地购买任何东西。

**富可敌国[50+25/级]：**异常富有还配不上描述你的财富！花费每增加 25 点，起始财富在异常富有的基础上再\*10。75 点的富可敌国意味着财富为社会平均水平的 1000 倍，100 点则是一万倍。

### 2. 财富与地位

在某些社会中，财富就意味着地位。在此种社会中，若人物具有富有或更高水平的财富，免费获得地位+1，若具有富可敌国 1 则提升到+2，富可敌国 2 则为最大值+3。来自财富的地位不能超过+3。

#### ①起始财富

“起始财富”包括钱和物品。你的财富等级决定你在游戏世界里开始有的钱。购买你开始想要带的东西（没有使用的钱在你的“银行账户”里。实际上，如果你采用定居的生活方式，你应该把 80%的起始财富花在房子、衣服，等等上，剩下 20%用于“冒险”道具。如果你是个流浪者或者财富等级贫穷或更低，GM 可以允许你把所有其实财富花到可动产上。



GM 不应该允许富有的 PC 们给他们贫穷的同伴提供资金。这会使低于平均的财富等级更像“免费的点数”。GM 可以允许有钱的人物雇佣穷的人物。如果这样，他应该使这明显——通过 NPC 反应等手段（“哦，所以你是被雇来帮忙的？”）——这样穷 PC 通过放弃一些自尊来赚到他的劣势点数。

## ②用点数购买钱

如果你需要一些额外的钱，你可以用一些人物点数买它——无论是在创造时还是在扮演时。每点值战役平均起始财富的 10%。通过这种方式得到的钱可以存起来、投资、赌博、花在装备上，等等。你可以随意花费任意多的点数，但是如果你打算花费超过 10 点，你还不如去购买财富等级！

不像财富，用于购买钱的点数不显示在人物卡上——它们消失了。如果你在创造人物的时候使用这个选项，你的人物点数会比你的同伴少（但是你的装备会更好）。你也可以把点数花在特殊装备上，如果它是你的人物形象的关键。见标志性装备。

## ③以后赚钱

你可以通过你的冒险来赚钱……或者你可以找一份工作。记住在许多世界里，无业会导致严重的怀疑和坏的反应检定。

如果一个穷 PC 变得富有，GM 应该要求玩家用人物点数赎回劣势。

**独立收入来源[1/级]**此人物不工作也有收入来源，如股票红利、信托基金、出租的不动产、继承权、养老金等。

此人物每月获得其起始财富的 1%\*此优势的等级，最大为 20%，若人物的独立收入来源包含投资，你无需为此投资声明数额：此优势假定人物不干预其投资。

此优势与财富等级无关，一个具有异常富有的 X 二代，可以有独立收入来源，但是平均水平的退休老头和贫穷的低保户也可以有。

具有此优势通常意味着人物是 X 二代、离退休人员、依靠社会救济生活的人，反正不具有真正的工作，但是此优势可以与工作并存。将两个来源的收入直接叠加。如果人物相当富有，此优势可以助其在维持生活水平的前提下少工作。

**债务[-1/级]**你欠了钱。此人物可能是要还贷、付抚养费、付（特殊的）税……或是向黑社会交保护费。此人物每月需支付其起始财富的 1%\*此劣势的等级，最大为 20%。此劣势可与任意财富等级（除了一贫如洗）并存，不少亿万富翁也是负债累累。

此劣势的花费优先从人物的工作收入中扣除，若工作收入不足以支付，此人物可能需选择动用其的存款、再找一份工作、或是从事不法活动。若人物无法支付，或是你选择不支付，将会带来麻烦。对于银行贷款，结果可能是没收抵押品；对于抚养费、罚金、税，结果将是法庭传票；而对于保护费，你懂的。GM 要发挥想象力哦！

此劣势假定人物无法轻易摆脱此种困境，要还上债，不只需要钱，还需要人物点数和游戏内的合理解释。

# 十、声誉

人物的声誉可能成为优势或者劣势，影响 NPC 的反应检定。一项声誉包含四个项目：具体原因、反应检定修正值、影响人群、识别几率。

## 1. 原因

人物获得声誉的具体原因完全由游戏者决定。人物可以因为勇敢、凶恶、吃绿蛇或任何其他原因而出名，总之要给出声誉的具体内容。

## 2. 反应检定修正值

该声誉在非游戏人物反应检定时带来的影响值，该影响值决定人物声誉的基本价值。反应检定时每带来加值+1（最高+4），花费增加 5 点；相反，每带来减值-1（最低-4），负价值增加-5 点。

### 3. 影响人群

该声誉能影响多少人的态度，将会调整其价格。

游戏世界里的几乎每个人：\*1

所有人，刨去一大群人（因蒂斯人之外的所有人等等）：\*2/3

一大群人（所有雇佣兵、所有商人等等）：\*1/2

一小群人（间海郡的所有工厂主等）：\*1/3（如果这一小群人小到 GM 认为游戏世界里 PC 一个也碰不上，那么，他可以给你免费）

### 4. 识别几率

当人物的脸或名字有机会使 NPC 想起“这不是那个谁谁谁……”时，进行声誉检定，投 3D，对于一个或一小群人，投一次；对于一大堆人，GM 可以投任意多次。识别几率会修正声誉的价值：

总是有人认识（无需检定）：\*1

有时候有人认识（目标值为 10）：\*1/2

偶尔有人认识（目标值为 7）：\*1/3

当然，你的声誉只存在于某个地区。如果你走得足够远，GM 可能会要求你“赎回”那些你因为坏声誉而得到的劣势点数。（失去好声誉没有对应的奖励）

### 5. 多重声誉

人物可以具有多个声誉，并且可能发生重叠。重叠时，每项，在投反应检定前，独立进行声誉检定。在任一特定场合中，最后的加减值不能越过+4 与-4。

### 6. 复合声誉

同一项声誉可能带来为不同的人群带来不同的印象。为不同群体选定不同的反应检定修正值和人群大小，然后将价格相加，得到总价值，再使用识别几率调整总价。如果总价值是正的，这是优势；如果总价值是负的，那么就是劣势。最后价值还可能是 0，那你也得把它写到人物卡上。

例：安德森·胡德被誉为“最强猎人”，这带给他+2 的反应检定调整（价值 10 点），所有的人都认同他（无调整），但他不是总会被认出来（声誉检定目标值为 10，价值\*1/2），最后这是一项 5 点的优势。

## 十一、价值

人物在社会中的位置，有别于其名望和财富。为了使人物能通过体制内渠道发挥影响力，你可以选择花费点数购买多种不同的地位。它们各有各的优缺点。

### 1. 地位 [5 点/级]

地位衡量人物在社会中的位子。在多数的游戏世界里，地位从-2（仆人或流浪汉）到 8（帝王或教宗）不等，普通人的地位为 0（自由人或普通市民）。如果不购买地位，则人物的地位为 0。地位每级别价值 5 点。例如，级别 5 需花费 25 点，而级别-2 则有负价值-10 点。此外，地位需要花钱来维持相应的生活水平（见生活费和地位）。

地位与人物个人的受欢迎程度无关（见声誉），也非人物所属群体所遭受的普遍认识（见社会认同与社会污名）。

地位可以用来影响别人，但它更是人物在权力链条中位置的体现。一句话，地位就是权力。

#### ①高地位

地位高于 0，意味着人物属于其社会的统治阶级的一员。人物可能是贵族，大商人或高官家族的成员，或者是其他什么大人物。人物也可能自己挣来地位。因此，（仅限于）同一文化的其他成员会尊重人物，在反应检定中有加值。

在不同的游戏世界，高地位会带来不同的特权，具体内容 GM 提供。记住，高位之人处在绑架者与努力往上爬的人的枪口上，某些罪犯更是恨“统治阶级”。

## ②低地位

地位低于 0，意味着人物是仆人或权隶，或只是非常贫穷。低地位与社会污名无关。在中古日本，女性可能会有很高的地位，但是仍然具有社会污名：身为女人。在现代社会，理论上讲，罪犯可以具有任意的地位，同时具有社会污名：犯罪记录

地位，社会污名，声誉可能会产生欢乐的联动。一个出身贫贱，来自被社会排斥的边缘群体的小子，可能因为成为大英雄而获得正的高声誉，使他人对他有正面的反应。

## ③地位如何影响反应检定

当 GM 进行反应检定时，相对地位会作为加减值影响反应检定。GM 按照投骰结果自由扮演 NPC，下面是一些原则：

高出的地位常成为加值。若人物的地位高于 NPC，将两者之差作为加值加到 NPC 的反应检定上——当然，要是 NPC 蔑视权贵，这就不灵了。比方说，人物具有地位 3，那么地位 1 的人物对他的反应检定+2，地位 0 的人物对他的反应则是+3。

低于的地位可能成为减值。如果 NPC 本来就是友善的，人物的地位不产生加减值（前提是此地位为正值）。毕竟，国王，比他的骑士地位高出很多，但他一般都还是摆出竭诚待下的姿态。但是如果 NPC 的态度是中立或更差，情况就不是这样（区区骑士，竟敢妄言朕的军略为冒进？）将地位之差作为减值影响反应检定。

负的地位总是减值。如果你的地位是负值，那么地位高的人物不会正眼看你。反应检定将受等于地位之差的减值，此减值不超过-4。

## ④识别地位

人物的地位只能影响那些知道人物具有这种地位的人。在一些社会中，你的衣着打扮谈吐都会透露的你的地位。如果人物的地位够高，别人可能直接认出人物，或是一大群仆从显示了其尊贵的地位。在某些社会中，人物需要提供实体证明（戒指、纹章），接受测试等才能确认其地位，在这种社会中，地位的点数还是花费不变。

这个人物特质的效果减弱了，但是支撑地位的生活支出约束减弱了，觊觎人物的地位的人发现目标也变得困难了。

## 2. 级别 [5 或 10 点/级]

社会的特定组成部分，如政府、军队、宗教，会具有独立于地位的内部级别体系。如果某个此类组织，具有显著的社会影响力、能获得某些特殊资源，那么此组织的成员人物，应为其在该组织内的级别支付点数。

级别具有不同的水平。每个级别都具有高于其下级的权势——与个人能力无关。在多数情况下，6~8 级的最大级别比较合适。GM 应该决定初始人物的可以获得的最高级别，通常为 3~5。

不像地位，级别不需要金钱来维持。但是，几乎所有的级别都附带职责。还有，级别经常有前置条件，如上列出的特权，或是最低技能水平。这些前提自身的点数不包含于级别的点数费用。

在某个社会中，可以存在多种级别体系，其具体种类取决于游戏世界。一般来说，人物可以具有不同种类的级别，但是 GM 可以裁定选取某几个不同种类的级别具有互斥关系。

级别可以同地位并存。若并存，则高级别附带免费中的地位。级别 2-4，地位+1；级别 5-7，地位+2，级别 8 或更高，地位+3。这种加值代表了社会对于重要社会组织的高级成员的尊敬。若人物具有多个不同的级别， he 可以从所有级别上获得加值并叠加。

有时级别会直接替换地位，例如一个神权社会中的宗教级别。在这种社会中，不存在独立的地位。每一水平的级别直接获得相应地位的所有效果。

以下是级别的常见种类：

**行政级别[10/级]：**政府内的地位。当与官员打交道时，行政级别像地位一样影响反应检定。一个庞大的官僚机构内会有不同的行政级别：每个部门类型一个（国防部门与执法部门分别使用军事与警察阶别代替行政级别）。请在人物卡上注明。例：行政级别（司法）3。

**军事级别[10/级]：**军事组织内的地位。每个军事组织的架构都有所不同。粗略计算，非指挥员具有军事阶别 0-2，低级军官与高级文职人员具有军事阶别 3-4，军事阶别 5 或更高只适用于将领。列兵（军事阶别 0，花费 0 点）与平民（无军事阶别，也是 0 点）不同。实际职权较少的军人，在《LOM》规则的计算下具有较低的军事阶别，虽然其实际军衔较高。使用名誉级别的规则来处理这种不一致。

级别名称	具体级别	级别名称	具体级别
元帅	15	上尉	7
上将	14	中尉	6
中将	13	少尉	5
少将	12	准尉	4
准将	11	上士	3
上校	10	中士	2
中校	9	下士	1
少校	8	士兵	0

**警察级别[5/级]：**在警方内部的地位。每个执法机关都具有独立的级别体系。人物在获得警察阶别前需具有执法权。警员（警察阶别 0，花费 0 点）与普通老百姓（无警察阶别，也是 0 点）不同。注意，在某些极权国家，警察阶别即军事阶别。

级别名称	具体级别	级别名称	具体级别
警务大臣	11	见习警司	5
首席警务秘书	10	督察	4
（警察厅）总监	9	见习督察	3
（警察厅）副总监	8	警长	2
（警察厅）助理总监	7	副警长	1
警司	6	警员	0

**宗教级别[10 点/级]：**宗教组织内的地位。每个宗教都具有独立的级别体系。人物必须具有教权才能获得宗教级别。见习修士（宗教级别 0，花费 0 点）和普通信徒（无宗教级别，花费也是 0）不同。其他常见的前提有神学技能和属于特定种族、性别等等。

当与教友或是敬重此宗教的人物打交道时，宗教级别像地位一样影响反应检定。

级别名称	具体级别
教皇	4
大主教	3
主教	2
神父	1
修士、修女	0

### 3. 关于级别的特殊规则

在游戏中使用级别时，可能会出现一些特殊的情况。

#### ①临时级别

有时上级会授予某些人物在一段时间——直到战争结束、直到计划完成——内有效的级别。为了保持临时级别，人物仍需满足全部要求并支付点数。

## ②名誉级别

那些已经退休的人物可能具有名誉级别，每级仅价值 1 点。那些在职的而又有虚位而无实权的人物使用相同的规则。名誉级别只在 RP 中使用，它给你更华丽的头衔，仅此而已。

## ④特工的级别

国家情报部门的间谍可能具有特殊种类的军事阶别（与一线的官兵不同）。文官系统情报部门的特工可能具有某种行政级别。而那些反间谍部门的人物，实际上是警察，具有的可能是警察阶别。无论是哪种情况，扮演间谍的玩家在购买级别前应咨询 GM。

## 4. 社会约束

人物的行动自由同样可能被他在社会中的位置所限制，像是繁重的义务、为了避免迫害而不得不隐藏自己的生活方式和身份、社会上对于人物所属的族群、行业、阶层普遍的歧视。这些项目可以看作以下的劣势：职责、秘密、社会污名。以上的劣势都是外在的，若人物被自己的价值观所束缚，请参阅自我约束类心理类劣势。

## 十二、敌人与朋友

你可以声称认识任何人——也许事情就是这样！人物的生活史应包括至少一些有关人物的人际关系——或好或坏或中性。但当人物同那些能在战役中帮助 NPC 有关系时，这个关系是需要花费点数的优势。同理，如果存在某些 NPC，积极地妨害这个人物个人，那么这是一项劣势。这里的 NPC 可能不是人，而是灵体、动物等等。

### 1. 相关 NPC

PC 人物的一些朋友和敌人会在战役中实际出现。这些“相关 NPC”有个性、生命的历史、和人物卡，就像 PC 一样。在任何情况中，GM 都需要你提供给他这些 NPC 的态度、故事、大致的能力，然后由他来做卡。相关 NPC 的卡，与所有其他 NPC 的卡一样，仅限 GM 查阅。虽然这是你给出的相关 NPC，你也无权看他们的卡。当这些 NPC 在游戏中出现时，由 GM 扮演。因此，即使是人物最亲密的合作伙伴也不是一切尽在掌握之中。

盟友或后台作为优势购买。从属和敌人作为劣势购买。GM 具有最终解释权。在任何情况下，GM 有权禁止一个他认为崩团的，不平衡的，或不合适的相关 NPC。如果 GM 觉得他们会破坏游戏的运作，他甚至可以选择禁止一整个类别的 NPC：从属，敌人，后台等。

### 2. 联系人

有这类关系的 NPC 提供有用的信息，或非常小的好处，但他们不会冒险。他们只出现足够长的时间来提供帮助，然后迅速离开。GM 将扮演他们，也可以给他们个性，但既然他们像普通的友好 NPC 一样不会积极介入战役中，他们不需要完整的人物卡。这类 NPC 以眼线或情报网表现。

## 十三、身 份

做卡流程到了这个阶段，你已经了解了你的人物怎么生活、在别人眼里是什么样子。但这可能只是人物向世界展现的多面之一。大多数人只有一个身份——但是罪犯、间谍、超级英雄或卧底可能有多个身份。

有效的额外身份花费点数——见多重身份。另一方面，如果保护你身份的秘密会产生足够大的麻烦，可以作为秘密身份劣势。如果你没有合法身份，你具有神秘身份。

### 1. 假名

在许多国家为了保护隐私使用假名是合法的，只要你不要试图欺骗或干扰公共记录。你可以用“史密斯先生”的身份租公寓、付支票，没有问题。但是你不能合法地获得驾驶执照等。这种“弱多重身份”没有点数花费，在流行歌手、摇滚明星、演员（“艺名”）、作家（“笔名”）和旅行贵族中非常常见。

### 2. 临时身份

任何人都可以有一个草率、低质量的多重身份。这种东西虽然有用，但最终会被发现和删除（而且其使用者会被侦搜！）

这种身份不被认为是一个优势，不花费人物点数——用钱买就行。一个标准的临时身份可以保用一个星期。那一周结束时，GM 投 3D。若结果为 8 或更低，当局就发现了这个身份是虚假的。否则，这个临时身份还可以再用一个星期，此星期结束时再进行检定。但是“侦查检定”的目标值每多一个星期就+1（第二周，9 或更低；第三周，10 或更低，依此类推）。

一个临时身份的价格是可以讨价还价的，具体价格取决于人物的线人、技能，以及所处战役设定。更便宜的临时身份可能会检定得更频繁。特别便宜的身份可能只能维持一天，然后就需要每天检定。也可能购买更昂贵的身份，其持续时间更长或侦查检定的初始目标值更低。若人物具有神秘身份可能需要使用一个临时身份。

### 3. 多重身份与秘密身份

秘密身份与多重身份不同。如果没有用虚假记录来保护一个秘密身份，它不算作一个多重身份。如果你使用的多重身份，只是为了秘密持有一个银行账户（举个例子），而不去用那种身份“生活”，它就不是一个秘密身份。

## 十四、非凡者

作为诡秘世界最重要的一项设定，我们的对角色的设定终于来到了非凡者环节。除非模组特别限制，不然所有玩家都可以选择购买非凡者身份。但是在诡秘世界中，神秘侧一般默认是不允许被暴露在普通人眼中的，这需要玩家在扮演非凡者角色时格外注意自己的言行。如果是野生非凡者暴露自己的身份，那一般不会有太好的下场。而就算是官方非凡者在普通人眼前使用超凡力量，也难逃处分、降职、扣薪一类的惩罚。

### 1. 官方非凡者[20+10/级]

官方非凡者是指在七神教会下审判机关的非凡者。每个教会明面上都会有一条完整途径和数条不完整途径，如果选择了官方非凡者的身份，那你所能选择的途径也就从这些途径中挑选。如果想要“半途出家”，请说服 GM。作为官方非凡者，一般也会拥有 3~6 级的警察级别（再往上就脱离审判机关编制，仅为教会编制）和 0~4 级的宗教级别（取决于入职年限和非凡者序列）。官方非凡者的另一个好处就是可以依据级别，学习到不同程度的神秘学。神秘学加成和级别对应关系见下表：

官方非凡者级别	神秘学加成
1	+1
2	+2
3	+3

教会掌握途径一览

教会	完整途径	不完整途径
黑夜女神教会	黑暗	死神、愚者、隐者、黄昏巨人
风暴之主教会	暴君	太阳、白塔、观众
永恒烈阳教会	太阳	白塔、观众、暴君
知识与智慧之神教会	白塔	观众、暴君、太阳
大地母神教会	母亲	月亮
蒸汽与机械之神教会	完美者	隐者
战神教会	黄昏巨人	死神、黄昏巨人



## 2. 野生非凡者[5/级]

野生非凡者是指那些因机缘巧合成为了非凡者却不属于任何势力的非凡者。与官方非凡者相比，野生非凡者在诡秘世界中的占比会更大。野生非凡者通常将隐藏自己的非凡者身份作为第一要务，特别当他们处于法制管控严格的城市时更是如此。当野生非凡者在官方势力面前暴露自己的非凡者身份时，等待他们的结局往往是被永久性关押或成为试验消耗用品——除非他们有幸成为官方势力的外围人员。

野生非凡者们大多缺乏系统的、完善的神秘学教育。但从另一方面来讲，复杂的过往经历都使得野生非凡者们有机会得知一些与官方非凡者们所知不同的、偏门的、诡异的、却足够有效的神秘学知识。

野生非凡者也并非所有途径都能选择，许多途径都被相应势力牢牢把控着，极少出现外泄情况。除倒吊人、审判者、被缚者外都可选择。

## 3. 隐秘组织非凡者[10/级]

诡秘世界中有相当一部分的非凡者属于隐秘组织，这些隐秘组织往往也掌握着一到两条较为完整的途径。所以选择了隐秘组织后，玩家所能选择的途径（见下）往往也固定了下来。与官方非凡者类似，如果想要“半路出家”，请说服 GM。隐秘组织对于其下属的非凡者偶尔会进行一点神秘学教育，所以隐秘组织非凡者神秘学+1。

隐秘组织	掌握途径
心理炼金会	空想家
灵教团、永生会、艾格斯家族	死神
极光会	倒吊人
玫瑰学派	被缚者
拜血教（贝利亚家族、诺斯家族、安德雷拉德家族）	深渊
摩斯苦修会、要素黎明	隐者
密修会、查拉图家族、安提哥努斯家族	愚者
灵知会、亚伯拉罕家族、塔马拉家族	门
阿蒙家族、索罗亚斯德家族、雅各家族	错误
吸血鬼家族、生命学派	月亮
奥古斯都家族、卡斯蒂亚家族、鲁恩军方、鲁恩古老贵族家族	审判者
所罗门家族、图铎家族、特伦索斯特家族	黑皇帝
魔女教派、灵知会	魔女
铁血十字会、艾因霍恩家族、索伦家族、梅迪奇家族、因蒂斯情报机关	红祭司
要素黎明	完美者
生命学派	命运之轮