

## 简介

《LOM》TRPG 规则的全称是“《Lord of Mysteries》Tabletop Role-playing Game”的简称，也就是《诡秘之主》桌面角色扮演游戏，或者更通俗易懂点，《诡秘之主》跑团规则。这是基于《诡秘之主》的世界观，以缩略、改编的 GURPS（泛统）规则为基底，所撰写的同人作品。

《诡秘之主》的跑团规则从零开始，目前已经有了多个版本的规则，包括 COC 改的规则（同样由本人撰写）、D20 规则（由琉璃/地狱蝙蝠补充）等多套规则。虽然原本的 COC 改规则流传程度较广、使用人数较多、上手程度较简单，但本质上由于 COC 规则本身的原因，存在底层规则上的不足。所以经过思考、挑选，选择了以 GURPS 规则为模板重新制作一版新规则，以更好地平衡数值、进行游戏。

没有使用过 GURPS 规则的读者也不用担心，这版规则包含了全套的规则内容，而并不是像之前撰写的 COC 版 LOM 规则一样需要配合原版 COC7 版规则使用。

《诡秘之主》：由起点作者“爱潜水的乌贼”所著的一本网络小说，是这个规则的基石，强烈建议使用本规则的玩家在阅读过小说内容后再来游玩——没读过也不是不能使用本规则，但作为同人作品，游玩时没有读过原著显然会损失许多乐趣。

桌面角色扮演游戏（Tabletop Role-Playing Game），简称 TRPG，俗称“跑团”，是一种角色扮演活动。通过玩家建立人物卡，扮演自己的角色，在主持人的引导下经历一场冒险。它是一种桌面形式的（当然，目前各种线上平台的跑团更为流行），通过言语描述进行的角色扮演游戏。在这个过程中，主持人负责协调各个扮演人间的沟通、游戏世界状况的描述等工作，而玩家需专心扮演自己创建的角色，以达成自己的角色在这场冒险中的目的。

如果在使用规则的过程中发现任何问题，或是有任何建议，欢迎通过问卷进行反馈。  
问卷地址：<https://www.wjx.cn/vm/t8pRhHj.aspx#>

——特伦索斯特黄铜书（起点 ID: MrGentleMan LofterID:特伦索斯特的黄铜书）

## 一、什么是角色扮演？

在角色扮演游戏（RPG）中，每位玩家（Player/PL）将以一名“人物（Player's Character/PC）”的身份参加一段虚构的冒险旅程。一名裁判，也叫游戏主持人（Game Master/GM），负责策划这场冒险。GM 需要决定冒险的背景设定，同时扮演玩家在冒险过程中会遇到的其他人物。

这段冒险故事可能有一个预定的目标——比如寻找宝藏、调查某件事情——也可能没有，而玩家所要做做的就是不断展开新的历险。一场角色扮演“战役”可能是这般开放式的，持续长达数年。在此之中人物（玩家）可能并不固定。不过这一切都是由 GM 和玩家们说了算。

角色扮演游戏主要是文字式的。GM 向玩家描述当下场景，告诉玩家他们的人物看到或是听到了什么。而后玩家们则描述他们面对困难时选择的行动。GM 接着描述这些行动的结果……如此往复。根据不同的情况，GM 可以任意决定发生的事件（以满足特定的故事），或是参阅特定的游戏规则（使结果真实合理），抑或通过投骰决定（获得随机结果以增添乐趣）。

角色扮演游戏的目的之一是让每个玩家能够身临其境的感受其人物所面对的情况。在角色扮演游戏中玩家可能会扮演一位暗中保护城市安全的守护者、一名靠占卜推理的侦探、一位冷酷的海上狩猎者、一个初涉上层社会的帅气中年富翁、一位游历世界不断创造奇迹的魔术师……或者是其他任何人物。面对同一种情况，以上这些人物都会做出不同的反应，而这就是角色扮演的魅力所在！因此，好的角色扮演游戏能够教会玩家互相合作，并且开阔他们的视野。

但是角色扮演的重点并不在于其教育意义。它同时也是最具创造力的娱乐活动之一。许多娱乐活动都是被动式的：观众们坐在那里观看，而无法参与到创作的过程中去。在角色扮演中，“观众”同时也是创作者。GM 负责故事的主干，而玩家们则致力于描绘他们的人物。如果玩家们希望故事中发生某个情节，他们便能够使其发生，因为他们也是故事中的一员。那些面向大众的媒体都是大同小异，因为它们需要取悦尽可能多的观众；而每一场角色扮演则是截然不同的，因为每一位参与者都能够影响其进程。GM 提供了基本的素材，而最终的结果则是玩家们自行创造的。

除此之外，对角色扮演游戏而言还有一点是十分重要的。那就是游戏并不一定得是竞争性的。在大多数角色扮演游戏中，胜利或是失败是对于团队而非个人而言，而玩家们的合作则是其中至关重要的一环。角色扮演最大的乐趣并不是来自“赢得”游戏，而是来自人物培养。玩家对人物的扮演越是到位（由 GM 判定），他的人物也能获得更多能力。

当游戏结束之后，呈现在 GM 和玩家面前的将是一个他们共同创造的故事……一个关于人物们如何相遇，学会合作，迎接挑战，并且（我们希望）最终获得胜利的故事！

## 二、如何学习规则

如果玩家已经有了一定的角色扮演游戏经验，那么他应该能够很容易的上手本规则。不过即便这是玩家第一次接触 RPG，需要学习的内容也并不太多。放松一下——这本书都看到这儿了，接下来的内容也不会怎么太难。不要因为本游戏的外观尺寸而退怯。这个游戏包含了很多内容。此外我们还加入了一些其他内容使这些规则更便于学习。快速入门指南（以下）和惯例介绍了游戏中最重要的一些概念。

学习规则的最好方法是和已经熟悉游戏的朋友们一起进行游戏。不过如果你必须自行摸索，那么我们提供建议：

快速浏览本书，大致了解这个游戏。先别急着记忆各种细节。

阅读简要用语集，学习基本术语。

阅读快速入门指南和惯例，学习基本游戏概念。

阅读创建人物，了解人物都能做些什么。

有时间的话仔细阅读其他规则。

当玩家掌握了规则之后，便可以成为 GM 为朋友们主持游戏，并且帮助他们学习。玩家可以随心所欲的游戏……而这也是这个系统的目的所在。

当然最重要的一点还是：享受游戏的乐趣！

### 三、快速入门指南

这是一个对《LOM》TRPG 规则书的简要指南。

规则书中包含了大量细节，这些细节全都是可选的——玩家并不一定要使用所有内容，除非它们能够为游戏增添乐趣。

在《LOM》TRPG 规则中只有三条基本的“游戏机制”。学会这些你其实就能开始游戏了。

**1. 成功检定：**成功检定是指针对人物的某项技能或是属性进行投骰检定。比如当人物要挡住一扇铁门不让其关上时，需要对力量投骰以决定是否成功；当人物使用手枪射击敌人时，需要对枪械技能进行投骰以决定能否命中。

在游戏中仅使用普通六面骰。进行成功率检定时则需要投三个六面骰。如果投骰的结果小于或等于检测所针对的技能或属性，那么这次行动便是成功的；反之则是失败。举个例子，如果人物对力量进行投骰，而此人物的力量是 12，那么投骰结果小于或等于 12 时即判定为成功。

有时投骰的结果会受到修正。比如人物尝试挡住的是一扇非常沉重的门，那么他在对力量投骰时可能要受到-2 的修正（记作 ST-2）。此时如果人物的力量是 12，那么玩家必须投出 10 或者以下方可获得成功。投出 10 或者以下的概率自然要比投出 12 或以下更低些，就好象挡住沉重的门比挡住普通的门来得更难。

相应的，对于某些比较容易的任务，玩家在投骰中可能会获得奖励。尝试与一只非常友善的狗狗亲近时玩家可能要投“驯兽+4”。如果人物的驯兽技能是 12，那么投出 16 或以下就能成功。投出 16 或以下比投出 12 或以下来得容易，因为一只友善的狗狗比较容易对付。

有关成功检定的其他细节，见第二章。

**2. 反应检定：**反应检定指的是由 GM 进行投骰，以确定非玩家人物（NPC）是如何应对玩家人物（PC）的。在此投骰并不是必需的：GM 完全可以事先确定 NPC 们的行动。不过有时让骰子来做出决定则会更加有趣。

要进行反应检定，GM 需要投 3 个六面骰，而后根据结果查阅反应表。投骰的结果越高，NPC 的反应也越好，对 PC 们也会做出更有利的行动。

许多特质会赋予人物反应修正，提升或是降低反应检定的结果。如果人物因其美貌而获得+2 的反应修正，那么 GM 会在任何能够见到你的 NPC 的反应投骰结果中加上 2。而这可能会提升这些 NPC 面对此人物时的行为。

有关反应检定的其他细节，见反应检定。

#### 游戏所需材料

**《LOM》TRPG 规则书。**每一个玩家都需要用到这本书以创建人物或是查询人物能力。较大的游戏团队最好能有多本此书，尤其是在人物创建阶段。

**人物卡。**每个玩家都需要有一份人物卡用以记录其人物的相关数据。玩家可在游戏中自由使用本书附带的人物卡（但不可用作商业用途）。

**三个六面骰。**每个玩家需要有一组（三个）骰子；GM 再准备一组则会更好。

**铅笔和纸。**用以做笔记，画地图，等等。

**3. 伤害检定：**伤害检定是指在战斗中进行投骰，以决定人物对敌人造成了多少伤害。伤害检定使用“投骰+附加值”的系统（见下面有关投骰的说明）。

人物攻击所造成的伤害会受到许多因素影响。装甲能够降低穿戴者所受的伤害。有些攻击在穿透装甲后则能造成额外伤害。“致命攻击”能够造成额外伤害。这些都会在战斗规则的章节中一一介绍。不过《LOM》TRPG 规则中的战斗系统是“模块化”的；玩家既可以选择使用所有相关规则进行复杂、细致、写实的战斗模拟，也可以只使用基本规则提升游戏速度。

此外游戏中还有一个重要的系统——不过对开展游戏而言并不是必要的。这就是人物创建系统。GM 会给予每位玩家一定的点数用以创建人物。提升人物属性，获得优势以及学习技能都需要花费点数。游戏中也能获取劣势，比如贪婪和狂暴；获取这些劣势则能给予人物额外的点数。

这些规则让玩家能够在游戏正式开始前完成大多数的计算，并记录在人物卡上。这样玩家在游戏过程中就不必狂按计算器了！

已经完全掌握以上这些规则了？好极了，那么现在就可以开始玩泛统了！剩下的就只有各种细节了……祝你玩得愉快！

## 四、游戏惯例

在游戏中泛统遵循以下计算惯例：

### 1. 投骰

《LOM》TRPG 规则只使用六面骰这一种骰子。所有成功率检定，以及大多数的其他检定，都需要玩家同时投三个骰子（3D），将所得的点数相加，然后将结果与某个“目标数值”进行比较。

在计算战斗伤害和一些其他数值时，泛统使用“投骰+附加值”系统。

如果一件武器能造成“4D+2”伤害，这指的是“投 4 个骰子然后在点数之和上再加 2”。同理，“3D-3”意味着“投三个骰子然后从点数之和减去 3”。

如果玩家看到的只有“2D”，那就指“投 2 个骰子”。举个例子，如果在冒险中见到“这个基地由 5D 个士兵负责守卫”这样的说明，其意思就是“投 5 个骰子决定基地中卫兵的数量”。

如果要用到十分巨大的数字，可以通过投少量骰并将结果直接乘以某个数字。比如“2D\*10”指的是“投 2 个骰子然后将结果乘以 10”。

### 2. 取整

使用数学公式通常能够确保一条规则的公正性，真实性，和通用性。

但有时使用公式会得出分数之类不太便利的结果。除非另外做出说明，否则在泛统中按以下规则进行取整：

点数消耗向上取整。

按百分比其他某种倍率修正点数消耗时，获得的所有分数都向上修正。举个例子，对一个花费 15 点的技能附加一个 25% 的增强时，结果是 18.75，而取整的结果则是 19。对于负数来说，“向上”指的是“向正数方向”；比如-7 点乘以 1/2 得到-3.5 点，取整的结果是-3 点。

人物属性和战斗数值向下取整。

当通过计算确定一个人物的次要属性时——比如最大负重或跳跃距离——或是计算伤害和其他战斗结果时，所有分数向下取整。比如如果一次攻击能造成 3 点伤害以及 50% 伤害奖励，那么结果是 4.5 向下取 4 点伤害。

一些例外或是特例（比如四舍五入或者不进行取整）会在相关规则中明确作出说明。