

黒

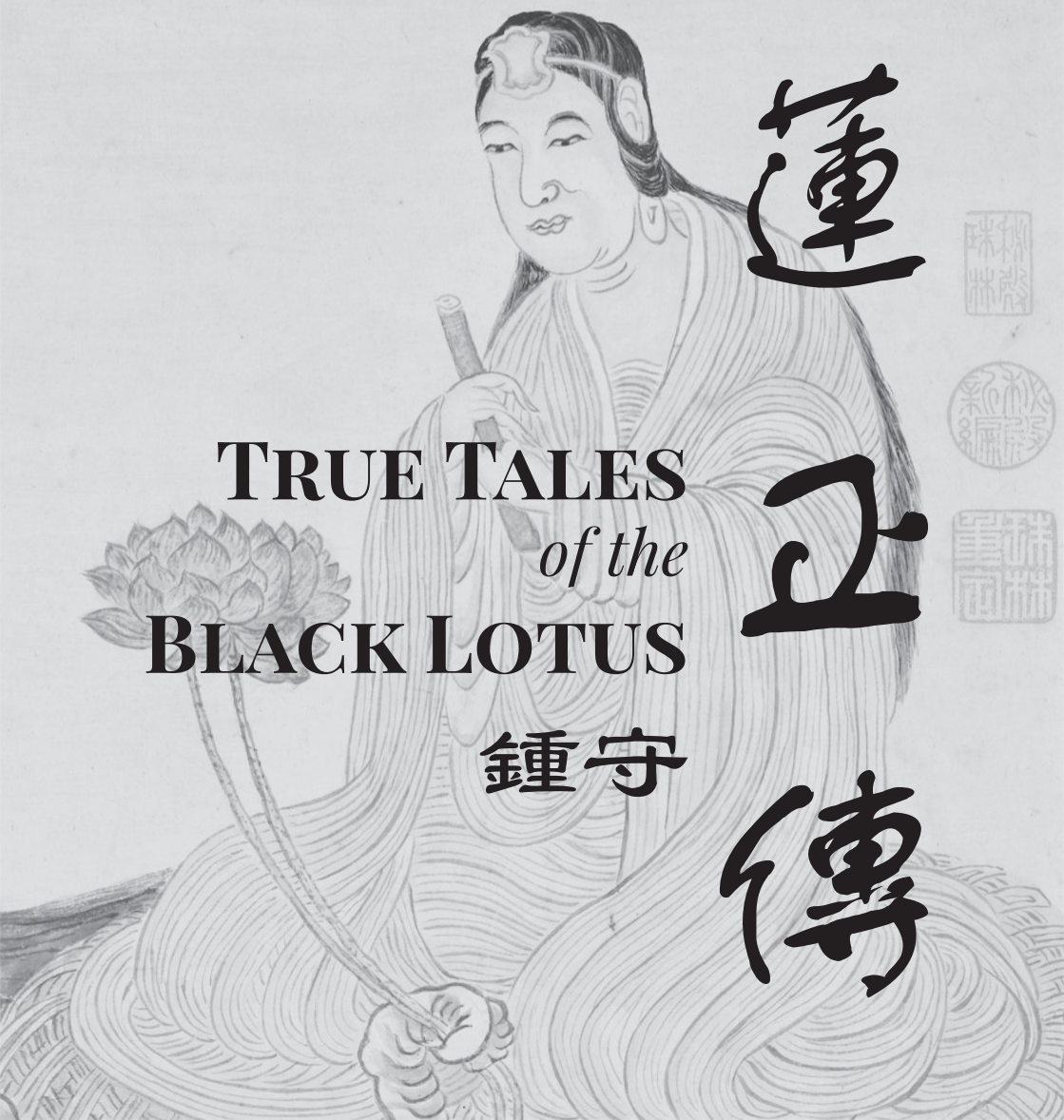
蓮

正

傳

TRUE TALES
of the
BLACK LOTUS

鍾守





《黑蓮正傳》 角色扮演遊戲

鍾守

文字，設計

黑體遊戲工作室

出版

故宮博物館

插圖

引言

《黑蓮正傳》是一種新派革命（New School Revolution）角色扮演遊戲（Role-playing Game）。在一個混亂腐敗的國度裏，玩家會披上各種各樣傳奇角色的披風，化身成爲幻想世界中的不同人物。

紅曆七年，年幼無知的興慶帝登上了興國寶座。在他左右擁護這七歲寡人的是三位“知恩大臣”，忠心服務興威帝三十餘年後終於得到機會圖報自己，掌管大權。在威帝太子誕生的時辰，太陽突然變得昏暗紅腫，天災人亂開始日益普遍。雖然知恩大臣之首李國公宣佈這“洪日之肖”是吉祥的現象，更以它作爲新曆的基礎，興國人民之間已經出現天命變遷的傳聞，革命的號角亦日益洪亮。

在這前途不明的時候，社會各界的異常人物開始夢見一朵讓人深感不安的黑色蓮花，人稱“黑蓮之夢”。大部分夢者驚醒以後都感到一種不尋常的壓迫感，使他們從新考慮自己人生的局限以及命運的安排。作爲《黑蓮正傳》的玩家，你們都剛剛感受到黑蓮之夢的神秘影響，從而被啓發改變自己人生的路途。

正子有言：萬靈生途，集亂而興。興國的未來在你們的手中，請君慎重。

鍾守

基本規則

這個遊戲只會使用正方形，上面寫了從一到六的骰子。如果你看見規矩裏寫了“投兩枚骰子”，請你投了以後把它們的結果加起來。

你們當中會有一位玩家成為監製，決定世界的細節以及其他角色面對的風險。遊戲的進展十分簡單：監製會告訴你眼前的情況，你會回應你的角色的行動，監製會告訴你行動的後果。當大家不太肯定一個行動的結果，或行動帶有一定的危險時，監製可能會讓你投兩枚骰子以決定行動的結果。在此以前，他一定會告訴你成功的效果以及失敗的風險，以讓你作出承受風險的選擇。

2-6 你失敗了，並承受一切風險

7-9 你部分成功，部分失敗，可能承受部分的風險

10-12 你完全成功，不需承受風險

優勢和劣勢

如果你在行動的某一方面擁有特定的優勢（比如一位詩人當場吟唱，或者你依照自己的德行行事），監製可能會請你投三枚骰子，並拋棄最低的一枚。如果你在行動的某一方面擁有特定的劣勢（比如一位詩人嘗試比武，或者你選擇拋棄自己的德行），監製可能會請你投三枚骰子，並拋棄最高的一枚。

壯烈犧牲

如果你認為失敗的結果過於痛苦，你可以選擇做出一次壯烈的犧牲。監製會告訴你一將功成的代價，讓你決定付不付出。

創造角色

1. 為你的角色起一個名子（比如“關羽”）。
2. 為你的角色起一個表字（比如“雲長”）。表字應該代表你的角色的個性，志向，川源等特質。
3. 投三枚骰子來決定你的才華。3-8：文藝，9-12：中庸（沒有特定的才華），13-18：武藝。
4. 在五德（仁義禮智信）之中挑選一個作為你最崇高的德行。你的選擇會改變社會對你的看法以及要求。

創造世界

1. 大家需要共同決定角色在遊戲開始時的社會階級（農民，商人，士兵，貴族等）。
2. 決定了階級以後，大家一需要共同決定角色的包袱。如果你們的地位較低，這可能是維持生計的金錢。相反，較富有的角色應該擔心和保持社會地位有關的問題。
3. 請結合社會地位和角色才華決定你個人角色的背景。一位精通武藝的農民可能是黃巾起義的先鋒，一位精通武藝的高官可能是一位位高權重的將軍。如果你角色屬於中庸之輩，你可以自己決定你的背景，但它不會給你特定的優勢。
4. 最後，請大家決定是你們拋棄日常生活的黑蓮之夢，也就是說你們的目標（革命，富貴，兄弟，冒險等）。

搏殺

當兩位不勝上下，訓練有素的武林高手互相搏殺時，玩家和對手都必須投兩枚骰子，然後使用以下的準則找出結果。如果出現以一敵百的情況，孤立的一方必須為每一位對手投兩枚骰子，以最低的結果作為與每一位對手單打的結果。

搏殺結果	勝者	敗者	打和
2-6	重傷	頻死	重傷
7-9	輕傷	重傷	輕傷
10-12	無害	輕傷	無害

例子：陳勝和吳廣在沙場搏殺。陳勝的結果是10，吳廣的結果是6。陳勝因此參考（搏殺結果10-12，勝者），得知自己的情況是“無害”。吳廣參考（搏殺結果2-6，敗者），得知自己的情況是“頻死”。故此，陳勝輕易的戰勝了吳廣。

比武

如果以上的規矩過於殘酷，你可以使用以下比武的準則減輕受傷的機會。

比武結果	勝者	敗者	打和
2-6	輕傷	重傷	輕傷
7-9	受挫	輕傷	受挫
10-12	無害	受挫	無害

受挫：受挫的對手下一輪比武時擁有劣勢。

特技與神器

武林特技以及傳奇武器都能改變比武的結果。我在以下列出了幾種特技，神奇等以供參考：

- **金剛門**：把重傷變成輕傷，輕傷變成受挫，受挫變成無害。（每天三次）
- **輕功**：如果你是敗者，你可以不用理會失敗的後果。（每天兩次，如果對方也懂輕功的話不能使用）
- **神棒、劍、刀**：屬於優勢的一種。
- **扇功**：無論勝敗，對方都會受挫。（每天三次）
- **醉拳**：你可以不理會受挫。（每天五次）

受傷和治療

如果你受到輕傷，請在你的角色名片上畫下一個記號。如果你受到重傷，請在你的角色名片上畫下三個記號。如果你有超過五個記號，你會進入瀕死昏迷狀態，再受傷的話便會死亡。每一星期的療養可以讓你去除一個記號。醫術高明的醫師自然能加快康復的速度，但也會尋求一定的費用或代價。

五德

你所選的德行會給你一定的能力，但也會使你帶有一定的責任。

仁

- 比你強壯的敵人通常會留你一條活路
- 你需要放過得罪你的小人

義

- 如果你受到委屈，必定會有人同情
- 如果你看到不義，必定要插手相助

禮

- 在你面前大家都會遵守禮法
- 你不能違背禮法

智

- 在你眼前撒謊的人必定逃不過你的眼睛
- 在知情的情況下，你不能撒謊

信

- 別人一旦和你有約，便不會輕易反口
- 你自然也必須保守諾言

時間和發展

遊戲裏的時間有兩種：**任務時間**和**空閑時間**。任務時間的你會赴湯蹈火，冒著生命危險達到你的目標。空閑時間的你會修養自己，為下一次的任務做準備。通常，任務範圍是玩家和監製共同制定的目標（如“闖入皇城”等），但有時候監製也會因應你們的特定包袱為你們設計任務。

當你們有空閑時間時，你們可以回復自己的體力，也能加強自己的技能。如果你和監製認為你的角色在任務裏得到了寶貴的經驗，或你們在任務裏得到了珍貴的寶物，你可以在往後的任務裏利用這些優勢。與此同時，你們在江湖裏的名氣也會提升，使你們有更多的注意以及更多的敵人。