

《克苏鲁的呼唤（coc）第 7 版》极简开始规则

【常用词对照表】

简称	英文	中文
KP	Keeper	守密人
PL	Player	玩家
PC	Player Character	玩家所扮演的角色（调查员）
NPC	Non-Player Character	不由玩家扮演的角色 （kp 操控）
SAN	Sanity	理智值
S.C.	San check	理智检定

一、什么是跑团？（TRPG）

桌上角色扮演游戏（Tabletop Role-playing game），简称 TRPG。和电子 RPG 不同之处在于，在 TRPG 游戏中处理动作反馈信息的是一个真人主持人。所有 TRPG 的主持人都可成为 GM（game master），在 COC 世界里，主持人被成为 KP（keeper，守密人）。

举个例子：

RPG：

玩家遇到了一个上锁的木门，游戏设定只有拿到钥匙才能打开这扇门，否则任何攻击都将无效，那么玩家就只能去找钥匙再开门。

TRPG：

- KP：你来到这里，发现面前是一扇上锁的木门。
- PL：我要用斧子把门劈开，我身上带着斧子。
- KP：你可以选择劈开，但发出的声音也许会惊动屋子里的人。
- PL：不管，我要直接劈门。
- KP：好吧，请过一个困难成功的力量检定。

一句话概括

跑团就是在设定好的世界观和故事背景下，大家一起过家家的聚会游戏。

二、如何快速开始 coc 跑团？

在确定好模组和 kp 之后，作为玩家开始跑团，其实只需要 15min 创建自己想要在故事里扮演的角色，再用 3min 简单了解一下规则即可。

1、创建角色 15min

(1) 3min-根据模组故事，选择人物职业，并填好调查员信息

网络上有很多基于 coc 规则创造的模组，这些模组都会提供简单的故事背景。简单浏览故事背景后，就可以开始为角色起名、选择年龄、选择人物职业了。

例如：

《北国列车》

布洛伦萨为中俄大集市，镜湖原型为贝加尔湖。

调查员们是彼此认识的朋友关系，最好热爱旅游或从各种网站推文博客处得知这辆特殊列车。调查员们乘坐从 Z 国 B 市开往 E 国首都 M 市的冬季特殊国际列车“Rebirth”（新生）号，途径 3 个国家 36 个城市，从 12 月至次年 2 月间循环发车，途径 E 国境内知名美景“镜湖”，旅程全长 6 天 5 夜。

coc 规则书内有 115 种职业可供选择，如果想要扮演的职业没有被收录进规则书内，也可以自己创建。

调查员信息			
姓名			
玩家		时代	
职业		职业序号	
年龄		性别	
住地		故乡	
现时间	公元	1月 1日	0: 00

调查员信息			
姓名	Gloria		
玩家	72萌	时代	1920s
职业	图书管理员	职业序号	73
年龄	35	性别	女
住地		故乡	
现时间	公元	1月 1日	0: 00

(2) 2min-创建角色的八种基础属性值以及幸运值

不算幸运:		属性		算幸运:	
力量	0	敏捷	0	意志	0
STR	0	DEX	0	POW	0
体质	0	外貌	0	教育	0
CON	0	APP	0	EDU	0
体型	0	智力	0	移动力	8
SIZ	0	灵感	0	MOV	±0

不算幸运:		属性		算幸运:	
力量	22	敏捷	30	意志	35
STR	9	DEX	12	POW	14
体质	27	外貌	27	教育	40
CON	11	APP	11	EDU	16
体型	27	智力	30	移动力	8
SIZ	11	灵感	12	MOV	±0

角色拥有八种基础属性值（力量、体质、体型、敏捷、外貌、智力、意志、教育）以及幸运值。属性值越高代表角色此项属性越突出，例如体型 70 的人比体型 40 的人更胖或者更高、外貌 70 的人比外貌 40 的人更漂亮。人类的属性值上限为 80（非人类上限为 100），40~60 为普通人水平。

*注 1：所有人类角色的移动力都是 8，代表正常人的步行速度。

*注 2：属性值可以随机（俗称 roll 点），也可以根据模组或 KP 要求，使用固定点数分配（俗称购点）。例如 500 点购点含幸运，意味着你创建的人物所有属性值+幸运值=500 点。

(3) 5min-根据角色的职业和属性值，分配技能点数

在 coc 规则里共有 56 种技能，有些技能会自带初始值。例如攀爬、斗殴、母语等，这代表一个人不需要特殊练习就可以掌握的技能程度。

玩家可以将自己的职业点数及兴趣点数分配给这些技能，用来更好的代入角色扮演或提升技能成功率。可分配的职业点数由角色职业及职业相关属性值决定，例如潜水员的职业相关属性值为教育及敏捷，一个没上过学也不怎么敏捷的人是当不好潜水员的。兴趣点数由角色的智力属性值决定。

每个职业都有自己的本职技能，职业点数只能加在本职技能上，但兴趣点数可以加给任意技能。如无特殊规定，本职技能也可以用兴趣点数。

技能点数越高，代表此项技能越熟练。信用评级代表角色是否有钱，并且不同职业的信用评级范围不同，只能用职业点数去点信用评级。

如下图，图书管理员 Gloria 是一名擅长在图书馆内查找书籍（图书馆使用 70）、擅长说服别人（说服 70）、会一点点拉丁语（拉丁语 20）、不太会算账（会计 10）、而且会很催眠（催眠 71）的人。她不太有钱，信用评级只有 10，算是最穷的图书管理员了，但比流浪者（也是一个职业）好一些，有些流浪者身上甚至身无分文（流浪汉信用评级范围是 0-5，身为一个流浪汉，他最多拥有 5 点信用）。

[图书馆管理员 (原作向)]的本职技能: 会计, 图书馆, 外语, 母语, 任意四项其他个人特长或专业书籍主题。

技能表																	
成功标	本职	技能名称	初始	成长	职业	兴趣	成功率	普通/困难/极限	成功标	本职	技能名称	初始	成长	职业	兴趣	成功率	普通/困难/极限
<input type="checkbox"/>	★	会计	5		5		10	5 2	<input type="checkbox"/>		法律	5				5	2 1
<input type="checkbox"/>		人类学	1				1	0 0	<input type="checkbox"/>	★	图书馆使用	20		50		70	35 14
<input type="checkbox"/>		估价	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		聆听	20				20	10 4
<input type="checkbox"/>		考古学	1				1	0 0	<input type="checkbox"/>		锁匠	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		技艺①	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		机械维修	10				10	5 2
<input type="checkbox"/>		技艺②	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		医学	1		70		71	35 14
<input type="checkbox"/>		技艺③	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		博物学	10				10	5 2
<input type="checkbox"/>		魅惑	15				15	7 3	<input type="checkbox"/>		领航	10				10	5 2
<input type="checkbox"/>		攀爬	20				20	10 4	<input type="checkbox"/>		神秘学	5				5	2 1
<input type="checkbox"/>		计算机使用 Ω	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		操作重型机械	1				1	0 0
——		信用评级	0		10		10	5 2	<input type="checkbox"/>		说服	10		40		50	25 10
——		克苏鲁神话	0	10	——	——	10	5 2	<input type="checkbox"/>		驾驶:	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		乔装	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		精神分析	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		闪避	30				30	15 6	<input type="checkbox"/>		心理学	10			50	60	30 12
<input type="checkbox"/>		汽车驾驶	20				20	10 4	<input type="checkbox"/>		骑术	5				5	2 1
<input type="checkbox"/>		电气维修	10				10	5 2	<input type="checkbox"/>		科学① 天文学	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		电子学 Ω	1				1	0 0	<input type="checkbox"/>		科学② 物理学	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		话术	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		科学③ 化学	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		格斗: 斗殴	25				25	12 5	<input type="checkbox"/>		炒手	10				10	5 2
<input type="checkbox"/>		格斗①	0				0	0 0	<input type="checkbox"/>		侦查	25			30	55	27 11
<input type="checkbox"/>		格斗②	0				0	0 0	<input type="checkbox"/>		潜行	20			40	60	30 12
<input type="checkbox"/>		格斗③	0				0	0 0	<input type="checkbox"/>		生存:	10				10	5 2
<input type="checkbox"/>		射击: 手枪	20				20	10 4	<input type="checkbox"/>		游泳	20				20	10 4
<input type="checkbox"/>		射击①	0				0	0 0	<input type="checkbox"/>		投掷	20				20	10 4
<input type="checkbox"/>		射击②	0				0	0 0	<input type="checkbox"/>		追踪	10				10	5 2
<input type="checkbox"/>		射击③	0				0	0 0	<input type="checkbox"/>		驯兽	5				5	2 1
<input type="checkbox"/>		急救	30		50		80	40 16	<input type="checkbox"/>		潜水	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		历史	5				5	2 1	<input type="checkbox"/>		爆破	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		恐吓	15				15	7 3	<input type="checkbox"/>		读唇	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>		跳跃	20				20	10 4	<input type="checkbox"/>		催眠	1		70		71	35 14
<input type="checkbox"/>	★	外语① 拉丁语	1		20		21	10 4	<input type="checkbox"/>		炮术	1				1	0 0
<input type="checkbox"/>	★	外语②	1				1	0 0	<input type="checkbox"/>		学问:					0	0 0
<input type="checkbox"/>		外语③	1				1	0 0	<input type="checkbox"/>		自定义技能					0	0 0
<input type="checkbox"/>	★	母语	80		5		85	42 17	<input type="checkbox"/>							0	0 0

职业信用范围: 9-35

职业信用范围: 9-35

(4) 5min-写出你自己的人物故事。

接下来是跑团最有趣的环节——创建自己的人物背景。

不用担心自己不会编故事或不是专业编剧，只要根据提示把人物背景卡填好，就能快速创造一个情感丰满的角色了。如果还能结合角色属性点和技能点进行描述会更好。

背景故事		
个人描述 角色外貌	一头蓬松的红色卷发，总是用一支铅笔把头发随手挽在脑后，戴着厚重的近视眼镜，脸上有些小雀斑，眼角的皱纹如同书页一般层层叠叠。蓝色毛衣的手肘和袖口部位因为常年伏案读书而起球。左手无名指和食指部分总是戴着同一副金戒指。	关键 连接
思想与信念	人是什么而活着？人活着有何信念？善良是正确的吗？道德与幸福究竟是否天然对立？至死不渝的追求人类活着的意义、思考人类的思维方式，寻找人生的意义就是Gloria一直想要追求的真理。	<input type="checkbox"/>
重要之人	康德	<input type="checkbox"/>
意义非凡之地	图书馆	<input type="checkbox"/>
宝贵之物	日记，从入院前半个月开始，记载着Gloria每一天的行程，以及所见所感	<input type="checkbox"/>
特质	喜欢探究	<input type="checkbox"/>
难言之隐	至死不渝的追求人类活着的意义，是因为Gloria完全没有生存的动力，没有任何信念，宛若死人。既然不知道自己为什么要活着，那就去学一下别人为何而活。	<input type="checkbox"/>
伤口和疤痕		<input type="checkbox"/>
恐惧症和狂躁症	嗜血症。Gloria对血液有一种偏执的狂热喜爱。看到血液会令Gloria心跳加速、血压升高，无法抗拒的狂躁反应，直到血迹消失。在狂躁状态下，Gloria每做一个动作都需要使用尖锐的物体来刺破皮肤，看到鲜血才会冷静下来。只有神经生理学可以解释Gloria的精神问题。她从没遇到过任何挫折，没有不幸的家庭，疯狂的伴侣，也没有任何可以导致精神问题的家庭疾病。 一个天生的精神病人。 Gloria从小就是一个冷漠的人，长大后终于学会了用虚假的情绪伪装自己。然而在内心深处，Gloria仍然不理解人为什么要活着。“死亡不好吗？”伴随着这样的心理，Gloria对血液有着近乎偏执的狂热。一个天生的变态，没有任何原因。天生喜欢探究的心理驱使着Gloria在浩瀚书海中寻找生命的答案，她渴望找到人为何而活，更渴望有一本书能够告诉她：“死亡才是人生的终极意义。”这样她就能解脱了。 在这些厚重的书籍中，有一本雕花精美、墨香绵长的旧书吸引了Gloria的注意。这本书由拉丁文写成，Gloria用半知半解的拉丁文水平伏案阅读了半年之久，才终于看懂里面的内容——“生命无意义”。Gloria解脱了，她先从身边的家人开始，随后是同事、邻居、过路人.....当被抓进精神病院之后，药物使她暂时忘记了那本书的内容，然而一旦受到鲜血的刺激，书中一幕幕又将涌上心头——“生命无意义”。	

写好背景之后，还需要简单花上半分钟想一想这个人口袋里有什么，或许有些工具在游戏时会用得上。

随身物品（使用右侧栏位需要背包）			
状态	部位	物品名称	背包格↓
		日记本	
		铅笔	
		安眠药（半瓶，30粒）	
		催眠用怀表	
		塑料胸牌，名片大小，用	

结束了，你已经完成了一次人物创建，接下来只要再用 3min 简单了解一下游戏规则，就可以开始一场游戏了！

2、了解规则 3min

(1) 1min-属性值和技能点怎么用？

就像人生一样，有时遇到问题只有有能力的人再加上一些运气才能解决。属性值和技能点决定了你的人物能力，数值越高代表这个问题越容易被你完成。运气则是通过骰子决定。

玩 coc 需要准备两个十面骰，一个代表个位数，一个代表十位数，两个骰子加在一起可以创造出 1~100 之内的随机数。



当投掷点数大于你的技能或属性点时，代表失败；小于技能或属性点则代表成功。

为了增加游戏趣味性，coc 规则还为成功和失败增加了一些特殊的判定方式。

成功：

点数 < 技能或属性点	普通成功
点数 < 1/2 技能或属性点	困难成功
点数 < 1/5 技能或属性点	极难成功
点数 < 5	大成功

失败

点数 > 技能或属性点	普通失败
点数 > 95	大失败

例如：

KP：你来到这里，发现面前是一扇上锁的木门。

PL：我要用斧子把门劈开，我身上带着斧子。

KP：你可以选择劈开，但发出的声音也许会惊动屋子里的人。

PL：不管，我要直接劈门。

KP：好吧，因为这个门是用厚木板制作的，木料上下足了功夫，并不是普通人随便一劈就能劈开，你想劈门需要过一个**困难成功的力量检定**。

PL：我的力量是 80，远超普通人，只要骰点在 40 以内就能过，有 40%的成功率
骰子出目=98（大失败）

KP：那么你挥起斧子用力向门板劈去，虽然成功劈开了门板，但因为用力过猛，整个人一头猛栽了进去。先过一个 **1d4** 的伤害，再过敏捷。

1D4=2，敏捷出目=62（失败）

KP：你被门板碎屑划伤了，受到了 2 点伤害（扣除 2 点 HP），并且因为躲闪不及时，有一个木板直接戳到了你的脸上，在脸上划了一道长长的疤，扣除 3 点外貌。

【骰子语言】

XdY=扔 X 个 Y 面骰，得出数值相加

N+XdY=扔 X 个 Y 面骰，得出数值相加再加 N

如：

3d6=扔 3 个 6 面骰

1+1d4=1+1 个 4 面骰出目

1+3d4=1+3 个 4 面骰出目总和

（2）**1min**-不使用技能的时候做什么？

扮演，描述自己的动作行为、表情以及语言。

例如：

KP：你劈门的声音吵醒了这户人家，当你从满地木屑中爬起来的时候，看到一个提着灯笼的年轻女子正神情紧张的盯着你。她说：“什么人？小心我要报官了！”

PL：鉴于我是个饱读诗书的书生，这个时候应该略有歉意的从地上爬起来，拍拍身上的土，恭敬地对她说：“小姐您好，在下柳生，是为了调查漳县闹鬼一事才来到这里。”

年轻女子（NPC，KP 扮演）：“闹鬼和我们家有什么关系？为什么半夜闯进我家？”

KP：她看到你长得还算眉清目秀，姑且相信了你没有恶意，但还是对你所说的将信将疑。

***注：游戏大部分时间都在扮演，所以扮演很重要！！！**

(3) 1min-游戏有何目的?

不同的模组目的不同，有些是为了解决事件（如上文所述漳县闹鬼一事），有些是为了求生（调查员一开始就身陷险境），有些是为了调查真相换取赏金。一般而言，调查员不会在一开始就知道模组的真实目的，但好的模组和 **KP** 会在游戏过程中推动调查员进行探险。

传统 **coc** 故事都会和不可名状的危险有关，这些危险会令经历此事的人失去理智（掉 **san**）。小心谨慎可能不会出错，但也可能永远不会知道真相。要做一个无知的普通人安稳度过剧情，还是做一个探险者去挖掘事件背后的故事，完全由玩家自己决定。