TRPG规则

TRPG所标榜的优点之一就是完全的自由，你想拥有的一切都可以靠努力换得。但是，要想愉快的进行游戏，依然需要规则的约束。

- 开始之前
- 克苏鲁的呼唤规则书

开始之前

先了解自己跑团系统的规则

TRPG是一种角色扮演游戏的总称，里头又细分成各种不同的「系统」，不同的系统有着截然不同的世界观与主题，例如CoC克苏鲁的呼唤，是叙述人类面对未知生物的恐惧的恐怖故事[

目前TRPG在华文圈并不是如此知名，因此目前许多有在开团的TRPG系统规则书基本上都只有外文版本，所幸网络上也有各位伟大先人所留下来的整理翻译资源。这边给一点小小的建

另外，值得注意的一点是，网络上有许多的推广动画、跑团影片，事实上影片为了娱乐性，往往省略繁琐的规则处理过程以及对于规则判定的详细说明，有时包含着不同团的个别房规或是扩充规[

后面第2点「确认团务说明与注意事项」与第6-1点「绝对尊重GM的决定」里将会再详细提及，规则面为什么要以GM为主来进行。

0-1.规则该读多少才算充足?

跑团不是K书，在跑团前要把整本规则书背起来的话大家游玩的兴致也会大减吧。基本上，大致浏览过整个内容，掌握流程与角色技能效果，在「奇怪? 我记得好这边好像是.....?」等感到[

不管是GM还是PL，搞错规则是每个人都可能会犯下的错误，希望大家都可以互相包容与尊重，今天如果在这里因争执规则正确与否、或因为互相指责对方不了解规则而造成彼此不开心，那

1.请彻底做好时间管理

报名团务前，请先确定自己是否能够空出宽裕的时间来跑团。为了增加自己中选的机率，不同团都想跑看看，一次报名复数团务的心情是可以理解的，但是如果你被幸运女神眷顾顺利报名上复数[

你想想，这就像是不但劈腿了，还打算同时跟两人一起约会，有多没良心自己也心知肚明。

决定参加之后，专注在目前的团务上，是对GM、其他参加PL——包括其他落选的PL应该做到的礼貌。

1-1 游戏重要，现实也很重要

请做好健康管理，不要参加过多的团虐待自己，耽误到平常工作、上课的生活作息。保持足够心力去跑团才能充分享受游戏内容。有其他团务时间更改、任何急事、身体不适等可能干扰团务的事[

没有事先通知下的迟到是绝对禁止的行为，这是对GM与其他参与者的最基本礼貌

1-2 随时保持联络

当准备开团的时候，总会有团务上许多细碎的事情必须要互相联络，例如乔定下次方便跑团日期，关于角色的背景设定、数值设定，对于规则上、团务进行上的疑问.....等等，虽然大家现实[

记住，在开团之前，游戏就已经开始了。

就如同任何其他多人游戏一样，每个人在游玩TRPG游戏时或多或少也享受着交际性质上的乐趣，大家都想交朋友，想跟新认识的朋友玩得开心。或许你可能觉得这只是一个游戏，不必把自[

试着表达自己在意着这件事情，有任何苦衷，或有任何情况，都尽早告知并与其他团员商谈，让他们了解自己的状况吧。

2.仔细确定团务说明与注意事项

每个GM在征团员时，都会在征文内贴上团务信息，包括跑团系统、模块名称、模块长度、预定时间、人数、采用房规、注意事项.....等等各种相关事项，请务必确定GM的各个注意事[

2-1 关于跑团风格

每个GM在带团时都会有自己的一套方式，而就像电影分作恐怖片、惊悚片、喜剧片、动作片、等等一样，模块本身也有各式各样不同的取向。

拿克苏鲁神话TRPG(CoC)来举例的话，有必须自神话生物逃跑求生的模块，也有拿着大枪打爆一票神话生物开无双的模块；有随着探索者发现真相，一步步逼近绝望，然后在绝望当

这些全部都是享受TRPG乐趣的跑团风格，没有所谓的正确游玩方式。但是因为这种高自由度，PL与GM双方原本习惯的，或期望的风格不一样的话，往往会导致不同游玩风格互相摩

被选上成为团员之后，在团内也要透过沟通来达成彼此的共识。

虽然GM是这场团务的主持人，但整团的跑团风格最后还是交由整团团员来决定的。「我喜欢扮演个性好强的角色」「我不太擅长角色扮演可以吗？」「我的角色想要有～的背景设定，跟世界

另外记住，没有所谓正确或必须如此的跑团方式。

只要每一位团员都能开心游玩的故事，就是个让人难忘的好故事。

2-2 确认NG要素

继续拿电影来做比喻的话，这就好比事先确定这部电影的分级制度。

在世界观上、在故事处理上、在游戏机关设计上，这次的模块可能出现自己难以接受的元素。

在处理血腥、猎奇、色情、恐怖、反社会性、成人题材的系统更容易出现这类型的问题。

仔细阅读GM的系统与模块介绍，确定是不是可能出现让自己感到反感的元素（血腥情节、色情要素、宗教或政治信仰），并与GM讨论能否回避或淡化这些元素的描写。

很多时候，是跑团跑到一半的时候才发现自己会对于某些要素感到极度不适的，这个时候，请当场直接提出自己感到不舒服的地方，并与其他团员直接沟通解决办法。若是这些要素并非能够排除

没有必要为难自己，寻找适合自己的跑团是最重要的。

3.让跑团更加顺畅的小撇步

3-1 随时做好准备 引用翻译自「Be a Better Player」感谢xephon大提供的翻译

准备好你的回合，尤其是遇到战斗轮的时候，当起始行动顺序被决定，玩家们开始轮流行动时，你需要看着其他玩家在做什么，并预先想好：当轮到自己的回合时，你该做什么？

你可以先查询你的技能补正值，想好如果你要攻击的话，哪些数值会如何计算，当轮到你时，你可以立即看着地图宣告，我要移动到这里，做这件事！

虽然随着回合的变化，真正轮到你时，可能状况有所改变，但至少你心中已经有些想法了，你是专心并且投入在战斗当中，而不是单纯等待你的回合到来，在空闲时间跑去做别的事情。

另一个改善流畅度的做法是，把所有你要掷的骰子全部握在手中一次丢出。如果你要骰命中，D20骰先握在手中，如果你是拿长剑攻击，D8骰也握在手中。如果你有精准攻击或隐匿攻击

3-2 别害怕冒险 引用翻译自「Be a Better Player」感谢xephon大提供的翻译

我鼓励玩家们进行TRPG时要冒险，并勇于发问。

有的时候玩家们太大胆了，做出荒谬的决定或闯进任何他看到的场景。但同样对团务有伤害的行为是：玩家一直躲在背后，不敢涉入任何事，检查所有可能的陷阱，每5尺就聆听周围，随时侦测

偶尔的意外惊喜的事件，对你的游戏体验有很大的帮助。即使你的角色是胆小的个性，但唯有行动才能让你成为英雄

关键是「行动」，如果没有行动的话，无法激起冒险的火花，试着说「我必须做些什么」，所以行动吧！冒险吧！如果出现了你不确定的情况，去尝试冒险吧。比躲在后面等待一条明显正确的路

3-3 让别人也成为主角 引用翻译自「Be a Better Player」感谢xephon大提供的翻译

让镁光灯也照到别人身上。这里的镁光灯指的是说，你在游戏中总共得到大家注意力的时间。能够理解，当你创造一个角色，很兴奋、迫不急待。希望让角色涉入任何可能的场景，如果有任何能

你需要小心这样的事情，必须了解到你是跟一群人一起进行游戏。这是个团队游戏，即使你的角色扮演很传神，你总是可以做出好的决定。但我们必须考虑到其他人的感受，不只是你个人的乐趣[

其他玩家是不是也有在游戏中发光发亮，还是只有我一个人主宰了整场游戏中的所有事情?

我享受了很多乐趣，但其他玩家们是否无法享受太多乐趣?

如果任何一个问题的答案为「是」的话，那你聚集太多镁光灯在你身上了。试着找方法推动其他玩家跟上来，也许有些玩家太过害羞或不愿意站出来，所以你说我站出来把一切搞定。但迟早他们[

所以你该如何分享镁光灯呢? 在角色扮演中，你可以利用你的角色询问其他角色，他们对目前的现况有什么想法? 请他们协助做一些事情，也许是开门，也许是守卫，也许是侦查，即使你的角色[

给他们一个机会，让他们有机会发光发亮。

4.跑团时请注意基本的礼貌

相信你是抱着满心期待的心情，才来报名参加这次的团务。

但你该知道的，是其他人同样期待参加这次的团务，包括与你同团的GM和PL，甚至是其他原本报名但没有抽选上的玩家。其他参加者并不是为了取悦你才来参与团务，所有团员的立场都是[

请在报名时，跑团时都牢记这一点，保持一定程度的礼貌，给予他人和自己尊重，不要给别人带来困扰。

没有人想在开心跑团时遇到这些令人不开心的鸟事，你不想，我不想，大家都不想。

请参考以下例子当作警惕，绝对避免这样的行为

4-1 不要睡着

这是指PL跑到一半时突然睡着，角色无法继续行动的情况。

跑团跑到一半突然没有反应，想当然的会对GM和其他PL造成莫大的困扰。

请参加符合自己睡眠时间的团务。

或许工作或课业上非常疲累的情况熬夜跑文字团是非常辛苦的吧，但事先知道自己的情况的话，请与GM商量，或避免参加深夜时段的团次。

4-2 不要放人鸽子

这是指明明确定参加团务，但在没有任何通知联络的情况下缺席跑团的情况。

在抽选后确定成为团员后，仔细关注跑团日期吧。如果因其他要事而无法参加跑团的话，也请尽早向GM与其他PL告知。

4-3不要失踪

这是指跑团跑到一半，没有通知GM或任何团员的情况下擅自中止参加跑团的情况。

不论少一个伙伴对游戏进行上带来多大的影响，在那之前你已经留给GM与其他团员一个糟糕透顶的印象。

因为其他因素考虑而必须中途退出游戏当然自己的心情也很沉重，但万一遇到这种情况也请先跟GM商量吧。

4-4 不要一心二用

这是指跑团途中跑去玩游戏、念书、写作业...等等其他事情的情况

跑团时常常会出现没有轮到自己行动的空档时间，觉得空闲时间想拿来利用做其他事情的话，控制在空档时间内的话大多不会造成甚么问题。

但因为做其他事情导致无法专心跑团导致延宕跑团进度或错误判断的话，你就是在造成其他团员的困扰。

同样的，这也适用在同时跑二团的情形，请专心面对自己眼前的团务。

4-5 避免扫兴发言

请不要在跑团途中做任何「好困」「想睡觉」「好无聊」等扫兴发言

想想你如果是这次的GM，听到这些话会怎么想？

不能让每个PL都喜欢这次跑团或许是GM的技术不够精熟，但把这些抱怨放在心里不讲出来也是作为PL的礼貌。

还有「我很困可以快点结束吗」这种要别人配合自己时间的发言也请避免。GM自己也努力在一定时间内结束模块，但因为繁琐处理和RP拖到时间也是常有的事。

能够谅解这点也是自己的气度，请不要强迫别人配合自己的要求。

4-6 避免一意孤行

在模块中每个人或许都会有不同的想法，在交换情报或讨论推理时都会有不一样的想法吧。

就算如此，也应该避免一些不合作、挑衅其他玩家的发言，不管是作为玩家也好，或是扮演角色也好。「你们还需要讨论甚么，这边不是很明显往前走就好吗」「我不认同你们的做法，我要照我[

打断别人的讨论，或者在别人思考时强迫别人发表意见也是一样的意思。

请注意到每个角色的背后灵是其他玩家，当其他玩家看到你的角色做出这样的发言后，他们对你会有怎么样的印象？ TRPG是游戏，所以你应该尽全力享受游戏扮演自己的角色没错，但这[

最能够充分享受TRPG乐趣的时候，是”全部人”一起感到好玩的时候。只有你一个人自High，也没有任何意义。若玩家抱着唯我独尊的想法来玩TRPG，觉得我想做甚么谁都管[

4-6-1 不要为难GM

一意孤行有的时候不一定是玩家之间的问题，在剧本中当然鼓励活用创意与灵感解决遇到的问题，但请避免一些为难GM的举动。

举一个最简单的例子，当CoC的调查员们在一座洋馆中发现了一个可怕而邪恶的阴谋之后(或甚至只是有这样的预感而已)，无视其他GM给的线索，决定放把火把整座洋馆给烧掉。

这时候GM给烧吗？还是不给烧？

如果说GM认为烧了也没有关系，游戏能够继续进行，那么是没有问题的……当然调查员们必须负担他们行动的后果。

如果GM认为这样的行动超乎了他的掌握，就不该强迫游说GM说自己只剩下这样的方法。

GM并没有考虑到有这样的解决方式，而PL也没有考虑到GM会用这样的处理方式，而玩家强行推进的结果，就是两方都不期望的结局。

GM也是人，剧本可能不够成熟，可能考虑得不够周延。跑团时多多少少会遇到出乎意料的情形，但是有些惊喜变化和整场团务完全失控是两回事。当团务进行脱缰的时候，GM是必须抓回[

身为玩家，这时候与其跟GM争执自己此时扮演PC的合理性，或是抱怨GM带团没有自由度，不如先了解一下GM方的看法吧。积极提出各式各样的想法是很好的，但万一GM面有[

4-7 避免强迫推销兴趣

既然是网络跑团，遇到不同领域不同想法的人也是当然的。

成人话题、情色、BL、GL、政治、宗教等各人观感不同的敏感话题，或是只有少数人听得懂内容的话题，假如有人提出意见的话请适可而止吧。

反过来说，假如这些话题真的让自己感到不舒服，触碰到自己底线的话的确应该出言提醒。但在大家玩得热络时，一些只是开玩笑的互动表现在所难免，多少请忍受一下吧，或者表明自己无法接[

4-8 别作弊！引用翻译自「Be a Better Player」感谢xephon大提供的翻译

这个建议听起来有些痛苦，但相信我，你会被诱惑作弊的次数比你想象的还要多。

TRPG并不是一个拚输赢的游戏，多数时候你们都共同合作解决一个事件。

那为什么还会需要作弊呢？当你跟你的角色有很强烈的连结时，你会希望成功或希望不要让团队失望。

你不希望成为制造失败的人，但作弊不是这件事情的解决方法。

在TRPG当中该怎么作弊？其中一个方法是趁GM不注意时偷看GM的笔记，或是地图中的隐藏地点，这是GM专属的信息，而偷看会摧毁你的游戏乐趣。

另一个是在战斗中读怪物图鉴或搜寻相关知识，查询你正在战斗的怪物信息是作弊。这样的情况我已经看过好几次，只有GM可以在跑团过程中查阅怪物图鉴。

还有一种是如果别人的角色卡上有非公开的隐藏信息，你仍去看别人的角色卡。因为规则上的不同，玩家有很多好的理由隐藏角色卡上的某些背景，这么做会非常不尊重对方，而且是作弊。当你[

最常发生的作弊行为就在骰子上，擅自改变骰子数值并说谎你得到的结果是作弊。或是一个骰子重复骰很多次之后才说这个是我要的数值。如果没有公开的掷骰环境，这种作弊最常发生在在线跑团跟这样的玩家一起跑团是没有乐趣可言的，你要相信你的GM(尤其是暗骰时)，相信每个玩家不会作弊，而你自己也不该成为作弊者。不论骰出的结果是什么，接受这个结果，这影响着事件。另一种作弊行为是，在跑团的中途改变你的角色卡，改变专长能力、改变数值分配，在中途改变你今天记忆的法术，你的角色不会因为遇到了这个事件，就突然领悟了能够面对这个情况的能力，[作弊的诱惑是很强大的，因为我们希望角色能起到作用，也希望团队会成功，但是作弊而来的成功是没有价值的。

5.跟GM商量创角方法，达成对角色的共识

如同前面第2点所述，每个GM都有自己独特的跑团习惯与方式，在团务之前跟GM确定这次团务有没有开放任何的扩充规则，或者习惯使用甚么特殊的房规。尤其是CoC 6版的战[再来就是了解这次剧本的背景设定，做出GM认为能够参加剧本的角色。

每个剧本都有特殊的背景设定，想出一个合理的设定来参与剧本是很重要的。就像一些推广影片一样做出跳跃99的狂信徒，或是会企鹅语的南极人一样，做出富有个人魅力的角色固然重要，但创角时已经是跑团开始的一部份，尽量跟GM与其他PL们一起讨论自己该做甚么样的角色，做出一个能够充分体验游戏乐趣的角色吧!

5-1 关于继承角色

同样的，当你要使用经历过其他GM所带团的继承角色时，也应该多尊重这次跑团GM的意见。

简单让GM了解自己角色曾经经历过甚么样的背景，与一般创造角色一样，让GM认识这是一个怎么样的角色。

要特别注意的是，请不要做出倚老卖老，用过去经历背景来破坏这次模块平衡的行为。可以理解你对长久以来陪自己出身入死的角色抱着多深厚的感情，但那都是过去别团所发生的事情了，就算[

5-2 避免消极性格角色

在剧本中，玩家都想扮演充满个人特色的角色，但有的时候，请注意自己的角色设定会不会妨碍剧本进行。「我的角色不会想扯上麻烦事」「我的角色讨厌人类，他不与其他人互动」.....请[

［这不是我的角色会做的事］引用翻译自「Be a Better Player」感谢xephon的翻译

当你在建立角色的时候，你可以替他决定处事的优先级，但他愿意一起参与团队一起冒险，一个很好的范例是，你创造了一个图书馆员角色，他待在图书馆不想出去冒险，但是他最终还是因为[大家正在一起玩游戏，对吧!

别创造一个非常狭隘心灵的角色，只能做他自己想做的事情。

有一个范例是一个狩猎不死生物的游侠，这个角色的概念就是「不死狩猎者」。结果跑团的游戏内容是符文领主的崛起，冒险者必须面对哥布尔的进攻对吧? 结果不死狩猎者说「我只狩猎不死生

这很糟糕，角色有自己的目标是好的，但是必须是广泛的

也许一个游侠有非常重要而且非常特定的目标，我想杀死不死生物、我想杀死这一群特定的人物、我想杀死恶魔，这很棒

除此之外这个角色也需要能做其他事情

一个背景例如我的女朋友被绑架了而我必须去救她。OK，这可以，但在游戏开始之前可以进行第0章节，前日谈让角色之间有动机一起行动。

这并不是浪费时间进行第0章，而是如果不这么做将会浪费未来的12章节，每个角色都各自行动而没办法体验你想要的冒险。建立一个角色他愿意跟着大家一起冒险，而不是建立一个角色完[这个角色，这是个团队游戏，团队游戏，「团队」游戏，这是什么游戏? 团队游戏。团队游戏的意思是你会跟其他玩家一起玩，你会跟他们谈话、合作、协调。你不是只做自己想做的事情。

我再说一遍，我可以每天拍一部影片说这件事情一整年。因为这实在是太重要了，跟着你的GM还有团队一起创造一个角色。坐下来一起讨论你的角色是谁，给他们动机进行冒险。「我的角色[

6.充分享受游戏，充分享受扮演

TRPG是Tabletalk Role Play Game的简称

所谓RolePlay包括「Role(扮演)」跟「Play(游玩)」的两部分

跟一般游戏不同的是，透过扮演自己的角色，整个故事才会鲜明起来。能够把自己融入故事的世界观，是TRPG特有的魅力。没有角色扮演的TRPG，就变成单纯的掷骰游戏而已没有味

6-1 关于PL(玩家)与PC(扮演角色)的不同

你扮演的角色(PC)立场应该与你身为玩家自己(PL)的立场分开。

举一个例子，在一场CoC团务中，你根据你得到的特征与情报，你可以猜出这次遇上的怪物是食尸鬼。

但是就算身为玩家的你知道了，在故事里作为棋子的角色既没有关于那个怪物的先备知识，也没有自GM方获得相关线索，所以不可能知道那个怪物的真面目就是食尸鬼，更不可能想到相关的[

角色所具备的情报量与玩家原本的知识量是不同的，首先要分清楚这一点。

另一个例子，当GM请在场所有玩家骰＜聆听＞判定，而所有人都失败了，所有玩家都知道「有发出甚么声音，可是没有人注意到」这个事实，但在故事里角色们却连「有发出声音这件事也

在故事内侧的角色没有办法了解到故事外侧的玩家所进行的行动，这是第二点。

不小心忽略掉以上两点，以玩家视角的思考来操纵角色行动，让角色产生出于故事上不合理或互相矛盾的行为，就是俗称上所谓的超游。

除了超游以外，还有几个好理由告诉你应该分开作为玩家的立场，与扮演角色的立场。

第一个理由，正如同上面所说，TRPG是Tabletalk Role Play Game的简称，所谓RolePlay包括「Role(扮演)」跟「Play(游玩)」的两[

这里指的当然不是cosplay扮装的角色扮演，而是Role playing，角色扮演游戏。

在心理治疗上，角色扮演游戏也视为成功的疗法之一。藉由模拟情境，揣摩角色背景与性格，自己试着演绎角色会有什么样的反应，思考自己的反应在当下的情境下会有甚么样的回馈……就[

与TRPG相比较，现代的电子RPG游戏中，掌握着故事叙事权的是软件，身为玩家的我们将大部分的脑筋花在如何攻略游戏上面，然后像阅读小说一样浏览观看故事剧情的发展。

而在游玩TRPG时，你，就是那个主角。你掌握着自己这个角色的叙述权，在同样的立场下，你总是有超过一百种的方式可以去演绎你的角色，而要选择哪一种，你可以自己决定。所以，试[

第二个理由，从另一个角度来看，将角色与玩家分开也是为了自己的人际关系着想。

在模块事件中，你有可能与其他角色作对，其他玩家可能对你说出听起来不舒服的话、怒骂你、挑衅你、或嘲笑你。

或是因为游戏上几个致命性错误，而让角色沦落到悲惨的结局。

冷静点，在你打算跟其他团员或GM翻桌吵架之前，你要先让自己的理性记住这件事情。

他们只是在进行游戏，只是忠实扮演自己的角色而已。

如果真的无法忍受对方这种扮演方式，可以先暂停扮演，以玩家的身分冷静地向其他玩家表达自己的感受。

但是不要让玩家的情绪影响角色的扮演，或是让故事剧情影响到自己正常生活的人际关系。

所以，将角色与玩家立场与思考做切割，是充分体会角色扮演乐趣的第一守则。

6-2 配合剧情进展来操纵角色(主要针对CoC等合作性模块)

每个不同的系统模块都有自己的设定与目标。

不管刻意或无意，为了追求忠实扮演角色个性或是想要突然天外飞来一笔，而无视系统目标设定妨碍模块进行，都可能造成GM跟其他团的困扰。

例如在CoC模块中，明明发生了重大的杀人事件，却毫无调查之意去搭讪其他PC；或是明明目睹了神话生物的出现，就算说SAN值检定成功了，却无视场面的恐怖感，自己采取脱线的

或许不同程度上一些缓和气氛的轻松RP是可以接受的，但像这样的RP往往可能延宕团务进行，甚至影响模块是否能成功通关的关键。

比如说，为了找到线索需要所有PC的协助，但是有其中一个PC因为热衷于这样的角色扮演而疏忽调查或拒绝合作

「要是当初他也可以一起认真合作的话，说不定结局就不会这么惨了」

万一故事没有走到好结局，结束后大家会不会这样想呢?

对其他想认真参与模块的人来说，这可能是让大家扫兴的原因之一。

有些团次会标明着「欢乐团」表明这一团欢迎各种搞笑超展开的角色扮演，但CoC系统中，几乎其他所有团务□都是以体验恐怖氛围，惊悚与紧张感为主要目的。

充满角色魅力的RP，请积极利用在参与模块剧情的行动上吧。当GM或其他PC表示「角色扮演差不多该适可而止」「请认真协助调查」的时候，请不要执着在角色扮演上，配合其他PL

TRPG是个重视互相交流的游戏，多多与其他团员互动，互相协调配合所编织出来的故事一定是精彩的。

7.控制自己的语气

再次强调，TRPG不是一个人，而是「大家」一起玩的游戏。

在跑团时可能遇到一些突如其来的状况，而自己非常投入游戏，让自己难以控制自己的脾气。

队友之间不友善的气氛，.....等等可能发生这种一时间难以接受的情形。

或是在规则有争议的情况下，争吵自己行为上的合理性。

是的，我能理解，大家都会有这样的心情。投入游戏是一件好事，代表你很在乎这次的团务。

就算如此，也请控制住自己的脾气，不要对队友或是GM口出恶言，把气氛弄糟。

再怎么说，TRPG都只是场游戏。

为了一场游戏而伤了和气，是非常不理智的行为。

试着跳脱当下的角色想法，以玩家角度，作为故事的观赏者来看待这件事吧。接受被骰神恶整的命运，也是TRPG的乐趣之一。不论形式如何，我想事后回想起来也会是个难忘的经验的。

同样的，也尽量避免用令人不舒服的语气说话。

避免骂脏话，用网络酸民用语等造成听者不愉快的行为，前面说到开黄腔、提到不同圈子的冷门梗也在此列。如果角色扮演上设定是这样到处开黄腔的一个角色，而其他团员都可以接受的话那不□

7-1 不要跟GM吵架

在规则没有详细说明，或对GM的房规，在当下所做的判定而感到疑虑时，玩家们都会想根据规则据理力争吧。但这样的争论也往往是玩家与GM大吵一架的导火线。要是真的跟GM大吵

8.身为玩家，你应该控制的只有你自己的角色

8-1除了自己的角色，你不应该乱动桌面，或棋盘上任何的token、象征物

一场TRPG的游戏，桌面是大家所共享的，代表着整个TRPG世界的内部。是的，有的时候抱着好玩的心态，手一痒就是会想去动一动，玩一玩。但就如同玩家不该主动宣告「反正我就

8-2 你不应该在角色扮演上擅自决定其他角色的行动

同样的，在角色扮演上也不应该以对方尚未宣言的动作强行推进剧情。

比如说你打算进入一片漆黑的地下室，对方发言中只提到地下室可能有相关的线索，但你在没有经过对方同意下，随即扮演你与对方打算一起走进地下室.....这样就是不尊重到其他玩家的角□

这情况比较容易出现在GM方处理上，不过PL间偶尔也可能发生，尊重其他团员操控角色的叙事权，做出任何影响重大的行动之前，每个玩家之间都好好互相协调讨论吧。

9.多为GM着想

当GM事前必须准备相当多的东西，读熟剧本，调整设定，处理团务……负担其实相当沉重。做为一个PL能为GM做的，就是作为基本礼貌，在一个模块结束后，跟GM谈谈这次[

个人觉得最棒的跑团模式，就是和一群团员一起互相轮流当GM，这样不会负担太沉重，而且因为是轮流的关系，彼此准备跑团的时间间隔缩短，能多花时间在享受跑团上面而不是苦苦等待。[

所以假如有空的话，试着挑战当看看GM吧，一定能体会到不同于当玩家的乐趣的。

□□□□□□□□□

COC7th□□□□v1.2.1_1.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_7.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_9.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_10.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_11.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_12.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_13.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_14.jpg
Image not found or type unknown

COC7th□□□□v1.2.1_15.jpg
Image not found or type unknown

□□□ □□□□□□□□□□□□PDF□□□□□

□□□□□ COC □□□□□□