

怪盗 TRPG

红薯兴趣作品

故事风格

玩家扮演着活跃在全球范围内，负有盛名的怪盗。寻找传说中的宝藏，揭露未解之谜，捣毁犯罪集团，躲避国际刑警的追捕，谱写浪漫的冒险篇章。灵感来自于《鲁邦三世》、《猫眼三姐妹》、《魔术快斗》、《幕末艺人传浪漫》等动漫剧集，适合一次性的游戏。

怪盗的准则：

- 1 怪盗从不缺钱，但怪盗永远追求珍宝，从不拒绝冒险。
- 2 盗亦有道的义贼，权威与暴徒恶棍的眼中钉，苦难者的英雄救星。
- 3 怪盗从不胡乱杀人，除非对方想要杀死自己。
- 4 怪盗们使用充满想象力的方式，而非严谨拟真的方式。

检定方式

当成功与失败不能直接确定时，当行动受到阻碍或具有风险时，当失败会令剧情变得有趣时，进行检定，掷 1D6。

掷骰结果	剧情结果
1	失败、且情况变糟糕。
2	失败。
3	成败之间，有代价的成功。
4	成败之间，有代价的成功。
5	成功。
6	成功、且额外收益。

检定结果被以下几种情况修正：

- 1 如果玩家具备行为相关的专精，掷骰结果+1。
- 2 如果玩家的行为相当的困难，或阻碍相当的严重，掷骰结果-1。
- 3 如果玩家处于非健康状态，掷骰结果-1。

掷骰结果永远不会小于 1，也永远不会大于 6。

GM 并不会为 NPC 进行掷骰，对于普通行为，他将直接描述 NPC 的成败，当玩家与敌方爆发冲突时，总是由 GM 设定危险的状况，而由玩家单方面进行检定。

创建怪盗

创建怪盗一共分为四步：

1. 基本信息：决定自己的姓名、性别、年龄、国籍、常用手枪、常用载具、形象。
2. 分配专精：从 10 项专精中选择 5 项习得。
3. 设定弱点：设定一个有可能被利用的弱点。
4. 背景故事：设定自己的背景故事，通常包含自己的身世、变成现在这样厉害的原因、加入怪盗团队的契机等。

专精	涉及
格斗	打架、肉搏、缠斗、抢夺物品
瞄准	射击、暗器、发射钩索、精细操作
驾驶	驾驶各类载具、特技驾驶、驾驶追逐
逃跑	躲避射击和陷阱、体操动作、追逐、攀爬、游泳
电子	黑客技术、密码破解、电子机械的分析和维修
调查	调查现场、艺术鉴定、发现细节、破解谜题
学识	医学、化学、生物学、犯罪学、心理学知识
交涉	威胁、装腔作势、魅惑、交易谈判、获取信任、人脉
伪装	易容、拟声、制作假冒证件
手工艺	开锁、盗窃、魔术表演、乐器演奏、工艺

掷骰结果	弱点
1 好色	见到美的异性一定会去搭讪、美的异性需要帮助一定会答应。
2 嗜酒	见到美酒一定会喝醉，不管接下来有再重要的事情。
3 责任	总是将自己当成救世主，招揽一些本不属于自己的责任。
4 在意的人	一个最关心的人，总是会落到敌人手里导致自己被威胁。
5 旧仇	一个旧仇敌时刻都在布局向你复仇。
6 好强	当有人说自己不行，就一定要证明自己可以。

浪漫点数

游戏中有一种强大的资源，被称为浪漫点数。花费浪漫点数，可以施展特技，让故事变得浪漫起来：

特技	效果
偷心	获得异性 NPC 的信任、依赖、憧憬。该 NPC 会为了保护玩家而牺牲一切。
聚光灯	播放专属 BGM，进行华丽演出，控制所有角色，接管下一个行为的叙事权。
假象	制造一个所有人都误以为真的假象，并私聊 GM 设定一个真相。

在每次游戏的开始，玩家没有浪漫点数，但随着故事的发展，玩家有机会得到并最多持有 3 个浪漫点数。

【弱点利用】

当玩家的弱点被人利用，并为自己带来重大风险时，获得 1 点浪漫点数。

【逞强许诺】

当玩家明知危险，仍要逞强向他人许下承诺时，获得 1 点浪漫点数。

该承诺必须出于对他人而非自己而言非常重要的原因。

该承诺必须要冒着已知的极大风险。

许诺后实现自己的诺言就变成了当前整个怪盗团的重要目标。

【发布预告】

在修正阶段中，玩家可以发布偷盗预告，令对方加强防备，全部成员获得 1 点浪漫点数。

【违背怪盗准则】

当玩家的行为违背了怪盗准则，则会失去 1 点浪漫点数。如果玩家在没有浪漫点数的情况下违背怪盗准则，则会因丧失荣誉变为不健康状态。

健康状态

玩家有可能遭遇各种危险和不利的情况，但永远不会死亡。

玩家的健康状态没有生命值跟踪，是二元的，要么健康，要么不健康。

不健康的原因可能被包括：受伤、中弹、中毒、诅咒、催眠、精神崩溃、昏迷等等。

虽然剧情效果各不相同，但其机制效果都是一样的。当角色因一些糟糕的检定或剧情原因进入不健康状态，掷骰结果将持续-1，直到角色恢复健康状态。

战斗

怪盗团的战斗与寻常战斗不同，因为受到了怪盗准则的限制，玩家的目标是偷盗而非杀人，所以在游戏中，怪盗们战斗的目的地并非击杀敌人，而是摆脱敌人。

为了达到这种效果，在摆脱敌人的过程中，怪盗们往往会利用环境来阻碍或击败敌人。

例如射击警车的轮胎，使其爆胎而无法继续追击。

例如射击屋顶的吊灯，使吊灯落下压住敌人。

例如斩断大树，使其倒在公路上形成路障。

例如解开女忍者的衣服使其只能先忙着捂住身体而无暇继续追踪玩家。

这意味着玩家暂时脱离了威胁，能够继续进行偷盗或安全撤离场景，但很快敌人就会卷土重来，就像玩家永远不会死亡一样，敌人也只有因恶有恶报才会下线。

英雄就是如此麻烦，但好在在类似的浪漫主义故事中，坏人往往都会恶有恶报。

在怪盗团中没有行动顺序这一说，因为场面永远是混乱且迫在眉睫的，只需保证每个玩家都可以享受到聚光灯即可。当所有玩家都行动过一次，恶棍们便发起攻势，就这么简单。敌人往往是无穷无尽的，在玩家行动时，他们可以采用格斗、瞄准、驾驶、电子、伪装等各种专精来摆脱敌人，但当敌人疯狂开火或冲着怪盗一拥而上时，逃跑专精会让玩家演绎极人体描边。

助手与刑警

除了玩家以外，故事中还有两个最主要的常驻 NPC，就是助手和刑警。

助手是帮助团队获得任务咨询，并代为进行一些不重要、不危险的调查工作的人，属于团队中的一员，他往往不会与玩家共同前往场景，而只在幕后工作。

某个强悍的国际刑警专门负责在全球范围内抓捕你们的工作，实力强劲，与你们亦敌亦友，是最了解你们的人，由于经常与怪盗团紧急联手对抗邪恶势力，所以有时甚至会被归为团队中的一员。

助手与国际刑警由 GM 和玩家共同设定。

准备阶段

当玩家完成一个场景，或暂时脱离危险事件，或准备潜入一个地区时，就进入准备阶段。在准备阶段中，每名玩家可以从以下几种行为中任选其一。

1 休养：从不健康的状态恢复为健康状态。（某些剧情相关的原因可能需要额外的条件才能恢复健康）

2 求助：联系助手调查某人，某组织，某地，某事件，某物品的相关信息。

3 筹备：获得某种具备特殊功能的设备，载具，武器，服装、证件等，在当前故事中使用。

4 补习：在下个场景中获得一项额外的专精，场景结束后专精消失。

5 预告：向恶势力及警方预告自己将在何时盗取何物，获得 1 点浪漫点数，但会增加偷

盗难度。

6 踩点：获得 2 条潜入地区的情报。情报将涉及以下内容。

#地图与目标位置

#所有入口情报

#守卫力量和漏洞

#安保与警戒设备

#可假扮对象

#持有者可利用的怪癖

很多时候潜入地区并不具备所有条目，则由 GM 告知玩家可选项包括哪些。

故事生成

为每个条目掷 1D6，并组合起来，编织成自己的剧情。

骰点	因为某种原因	偷盗某物	为此潜入某地	节外生枝状况
6	持有者的挑衅	事关重大的人	军事基地	有其他竞争者
5	恶棍以人质要挟玩家	不可告人的信息	邮轮/列车	偷窃目标是假的
4	关乎世界局势与和平	象征权力的饰品	古遗迹	关乎另一个秘密
3	有人假冒团队偷盗	绝版的艺术品	大厦	波及了无辜群众
2	原拥有者的取回请求	俱有异能的神器	警察局	委托人设下陷阱
1	古籍或传闻记载	价值连城的宝石	艺术馆	一个恰巧在场的侦探

骰点	安全锁类型	死亡陷阱
6	指纹或掌纹	纵横交错的激光绊网
5	视网膜扫描	满是毒蛇或倒刺的隐藏陷阱
4	安全卡	出口被封锁的双面收缩墙
3	多位数电子密码	布满高压电的玻璃或围栏
2	两把钥匙同时	通风口排放的昏迷气体
1	声纹口令	动能感应的麻醉剂炮台

骰点	反派	能力	邪恶动机
6	黑帮/犯罪集团头目	政治或法律权力	认为人类是弱者，必须加以控制和操纵
5	宗教教主	一群被蛊惑的死士	仅仅是有趣
4	政治家	复杂的关系网	填补内心的贪婪，填补一个无底洞
3	军阀	天才般的大脑	向世界证明自己的天分和话语权
2	背叛的特工	高科技设备或武器	弥补挽救世界的缺陷和不公
1	科学家	掌握超自然异能	为过去的苦难进行报复或隐藏