

# 混沌奇点 The Chaos Node (alpha版)

本项目为一个基于brp的开源桌面角色扮演（TRPG）规则及其相应设定集。

开源协议：

CC4.0 BY-SA  
MTI license (见license文档)

## 简介

混沌奇点（以下简称TCN）规则主要目的在于提供一个相对轻度容易上手的且相对泛用的奇幻or软科幻 **探索向** TRPG规则。其核心设计思想在于尽量将各种内容模块化，减少数值之间的互相干涉，最后在检定的时候尽量统合到加权计算上去，具体内容见 [检定方式](#)<sup>[1]</sup>。

TCN规则适用于含主观唯心成分的探索向世设，或者在去掉奇术部分后也可适用于唯物世界。

由于本项目部分目的在于提供一个能够快速开始的规则，因此除了对于规则不可或缺的设定，剩余设定将会被置后，而规则和数据部分将会被前置，以便用户可以快速使用规则开始游戏。

## 阅读简介

已经完善的内容将会发布在如下网址，即项目的主分支。

<https://github.com/08A17106/The-Chaos-Node>

最新更新的内容（可能还未完善）将会发表在unfinished分支，在每完善一个模块后将会把内容合并到main分支。

<https://github.com/08A17106/The-Chaos-Node/tree/unfinished>

国内阅读：

坚果云主支同步，在线md文档可直接看，下载需注册，这个注册比较快

<https://www.jianguoyun.com/p/DTEUjIMQ44mnChj4qq4E>

每完成一个模块后，将会发表一个此模块的pdf合集文档在同一层文件夹下方便下载进行离线阅读。

如果有什么想要交流的内容，欢迎在issues中留言。

如果觉得这个项目对你有很大帮助，或者你十分喜爱这个项目以至于你想要给予作者一定金钱上的支持以推进项目的进行，你可以可以选择对作者进行打赏<sup>[2]</sup>，文档中的致谢部分将会po出打赏名单（如果真的有人打赏的话）甚至是加入你的梗（如果你不想自己写个文档的话）。

## 使用简介

你可以使用TCN规则中任意（而非全部）模块和条目进行符合逻辑的组合以构建你当前模组的跑团规则，但是请在跑团前对所有参与人员声明你使用了或者未使用什么规则。你同样也可以自己添加自己的规则（村规房规）和进行魔改。

## 结构与同人指南

作为泛用性的目标，本项目支持且鼓励将TCN规则用于同人创作。TCN设定集主要分为两大部分，**主宇宙**和**扩展宇宙**。

主宇宙部分为项目作者本人所写的原创（大概，毕竟玩了不少梗也受了不少流行文化影响）世界设及对应规则和资源。

扩展宇宙部分为项目作者本人或者他人的同人作品，包含对TCN规则或世设进行的同人创作和使用TCN规则对其他作品进行的同人创作。

一切使用部分TCN规则或者原创设定的作品都可以（而非必需）自称为TCN的同人、衍生、交叉作品，包含设定与规则拓展以及其他常见同人作品形式。作者可以将自己的内容通过在github上按规定格式提交分支的方式加入这个项目。

除通用设定与通用规则，其余规则，设定，资源仅在对应世设中有效。

---

## 目录

- [简介](#)
- 基础规则（已出合集，请前往上文中任意网址阅读或下载。）
- 剧情与环境
  - [剧情规则](#)

- 环境
  - 致谢
- 
- 

## 剧情规则

这里主要是一些相对零散的有关于剧情，探索，扮演的规则。其主要目的是在跑团过程中提供剧情和扮演的规范，规则与共识。

---

## 休息

绝大部分人物都需要休息，大家总是要睡觉和休整的，哪怕不需要常规意义上的睡眠或者休眠，人物仍需要花费时间进行休息，过长的连续行动会带来惩罚。休息期间人物无法做出和剧情相关行动。

根据种族和其他设定不同，基础的休息模式有两种，长睡眠和短睡眠，具体采用哪种休息模式会在种族设定里说明。

被动的昏迷或者不能行动也可以算做休息。

使用药物延长活动时间将会在资源：精神药品文档<sup>[3]</sup>中说明。

## 长睡眠

人物进行4-24小时的休息后可获得2倍于休息时间的行动时间。多余24小时的休息也不能使连续活动时间超过48小时。4小时以下的停止活动不视为休息。超过行动时间后若仍要继续行动将会陷入疲惫状态。

## 短睡眠

人物进行2-12小时的休息后可获得5倍于休息时间的行动时间。多余12小时的休息也不能使连续活动时间超过60小时。2小时以下的停止活动不视为休息。超过行动时间后若仍要继续行动将会陷入疲惫状态。

## 疲惫

超过活动时间后仍不休息将会进入疲惫状态，所有检定+1惩罚骰。再超时一倍活动时间后需要过一个体质检定，失败则陷入昏迷，大失败则失去 **1d生命值**<sup>[4]</sup> 生命，成功则继续+1惩罚骰，并在1/2前一活动时间后再次进行同样的检定。比如（长睡眠）休息8小时后获得16小时正常连续活动时间，超过16小时后+1惩罚骰，连续活动32小时后过体质，失败陷入昏迷，大失败扣**1d生命值**生命，成功再+1惩罚骰继续行动（此时+2惩罚了），再过8小时后即连续活动40小时时再进行如同活动32小时的体质检定和附加对应后果，人物可以顶着惩罚活动到濒死或者昏迷。

## 疾病

人物可能因为一些高风险行为或者其他情况而得病<sup>[5]</sup>。

视情况不同，人物在做出可能感染疾病的行为或经历相关剧情后，包括捡垃圾吃，和传染病患者密切接触，被锈蚀的金属造成伤害等，将进行感染<sup>[6]</sup>检定。

感染检定首先需要过一个根据不同情况附加不同加权或奖励惩罚骰的幸运，来决定病原体是否入侵，若失败则过一个根据不同情况附加不同加权或奖励惩罚骰的体质，来决定免疫系统有没有在感染开始的时候就悄无声息的解决了问题。若都失败，则进入疾病检定。通常来说感染检定更具情况按次或者天进行检定。

在感染检定失败后，人物进入疾病状态，将会因为生病获得各种效果，常见的有**疲惫**，体质临时或永久减值，持续失去一定生命值等等，没效果（潜伏期），自己没反应但会传播疾病（潜伏期传染），总之视情况而定。

进入疾病状态后，若未获得医疗帮助，按照病程发展通常来说是每天（指感冒和普通伤口感染），将会过一个根据不同情况附加不同加权或奖励惩罚骰的体质，决定病情发展的程度：好了（失去全部效果，并且一定程度恢复可能失去的生命值）；好转（失去部分效果）；维持（效果不变，或者等同替换）；恶化（增加或加强效果）。

同时若生病对象在传染期，其他未做防护与生病者密切接触的人物也将视为做出了高风险行为，进入感染检定。

## 中毒

慢性中毒与疾病类似，只不过将视情况是否进行最开始的幸运检定。

急性中毒将根据体质检定结果造成不同数值的伤害。

## 窒息

当然人物需要呼吸才会窒息，如果不需要呼吸，可以同等替代为失去供能。

人物窒息后每10轮（1分钟）进行一个体质检定，若失败则昏迷，若再失败则失去1d8生命，检定将持续到人物死亡或者脱离窒息状态。

如果人物具备缺氧（缺能）抗性，在昏迷之后将不再进行体质检定。

人物脱离窒息状态后可通过一个成功的体质检定或者急救醒过来。

ps.绞索技能的主要伤害并不来自于窒息，而是来自于把头拽掉（颈椎脱位），所以需要呼吸的目标也可以被绞索伤害，但是没有实体或者头的目标就不会受到这个伤害了。

## 饥饿

与疲惫类似，过长时间活动没有进食或补充能量将会陷入饥饿状态，根据种族特性不同，持续活动一段时间，以人类为例，累计活动6小时未进食将进行饥饿检定，过一个体质，失败则所有检定+1惩罚，再累积活动同样时间后再进行饥饿检定，累积到3个惩罚骰后效果变为失败陷入昏迷，大失败失去1d6生命。

加快代谢的法术如提振体能将会缩短饥饿检定之间间隔的累积活动时长，通常来说是减半。

## 急性能量缺乏

这种情况通常出现于能量（能级）耗光甚至过量，当人物耗完或者用量超过每日可用能量时将会陷入急性能量缺乏状态，当然不排除急性低血糖等其他情况。

急性能量缺乏的相关检定与窒息相同。

脱离急性能量缺乏可以使用提供对应能源，比如atp，糖，充电等方式，或者直接过个急救或医学。

## 坠落

坠落伤害词条为能量 冲击。

在没有采取措施的情况下，所在地区重力若在1g左右，从3m以上开始，每多3m多1d6伤害，伤害上限取决于你所在位置的大气阻力，通常默认地球环境能摔死任何不能飞或滑翔的10kg以上目标。

若地区重力不是1g左右，伤害乘上对应倍率。

如果被坠落对象砸，受到的伤害等于物体重量/10kg\*对应高度坠落伤害（但是3m处就有第一个坠落伤害了，相当于要加个3m）。

---

## 伪神 (idol)

由于奇术设定，他人对人物的认知同样可以作为共识产生奇迹效果，类似于一个粗糙原始的降神。

当声望大于70时，意味着人物的这个身份至少是个地区性/亚文化圈子公众人物，这将带来奇迹效果。这个身份将具备一个便于识别的人设，人物在此身份下额外获得一个加权1-3的超能力。超能力内容与人设相关，加权与声望大小和内容即人设特征正相关。具体内容和数值如同快速建立超能力的过程，由pl和gm商量决定。若人设核心为人物本身具有的超能力，那么其不一定会获得额外超能力，而是改为对人设核心的超能力词条再加1-3权限，异能熟练度的基础值将由改变后的超能力权限确定，即异能熟练度的计算是基于经过各种加值后最终的超能力权限而确定的。

人物在此身份下若做出不符合人设的行为（ooc），其需要过一个成功的意志检定才能行使此行为。若此行为被他人知晓并传播，人物将失去额外超能力或超能力权限加值，并获得同时等同这个额外超能力加权倍率的 **决心!** <sup>[7]</sup> 即失去  $1d6*5*$ 加值 属性点在认知，存在，幸运三选一和剩下属性三选二上（共 $3d6*5*$ 加值）。同时他人因声望带来的态度也会改变。

伪神(idol)规则所带来的效果和身份绑定，人物可以使用不超过70声望的身份进行行动，将不会获得额外超能力也不会有ooc惩罚。但是如果低声望身份和高声望身份被联系起来且被传播出去（被开盒），且身份之间人设差距过大，将仍会被视为ooc获得惩罚。

---

## 好感度

好感度大致可以分为5个层次：仇恨，厌恶，普通，友好，喜爱。

默认陌生人的初始好感度为普通。正向的高声望或高魅力可以使好感度提高一级。深交比如关系很近的亲戚朋友，救人一命，一起扛过枪一起蹲过窗等可以使好感度提高一级。成功的社交检定可以使程度提高一级，极难成功或更高可以提高两级。冒犯打扰和失败的社交降低一级。不干人事和非常失败的社交降低两级。

喜爱：会尽可能帮助你，甚至是让出一部分自己能承受的利益损失。

友好：会在不妨碍自己利益的情况下提供帮助。

普通：就事论事，拿钱交货，顺便尽量赚多点。

厌恶：拒绝交流或者有条件情况顺手往死里坑。

仇恨：愿意付出一定代价对你造成极大麻烦并可能伤害与你相关的人和物。

除此之外，在好感达到喜爱或者仇恨的基础上，有剧情和背景加持，将解锁下面两种好感度：

知己：可以为你去死。（由喜爱升级得到）

宿敌：不惜一切代价弄死你。（由仇恨升级得到）

---

## 环境

本文档中将介绍常见的可能在模组中遇到的环境以及其对应效果。当然，一块区域可能对应多种环境特征，你可以按情况自由组合效果，标题所写环境对应仅供参考，请根据实际情况选取组合和修改效果。

小区域性环境效果可以靠直觉动作退出危险区域，如果可以的话。

## 城市

最基础的环境。没什么特别调整。绝大部分服务需要花钱，找大量的免费吃的需要些技巧，指过技能：生存：城市。

掩体：25cm厚的混凝土（承重墙）具备100点耐久和15点护甲，12cm厚混凝土（非承重墙）具备50点耐久和8点护甲。

## 乡村

最基础的环境。没什么特别调整。找免费的吃的仍然需要些技巧来辨别果子和作物能不能吃能不能摘。

## 丛林

从热带雨林到寒带针叶林，茂密的树林使得一旦偏移了道路可能会迷失。雨林复杂的生态可能会使没有防备的人物中毒和感染，丛林中的各种动植物也会成为一种威胁。若不是熟悉这个环境的人物，可能将会承担负面效果。相对来说，亚热带与温带阔叶林对人物较为友好，雨林则相对危险，而寒带森林可能会带有低温地区效果但较难遇见大型动物。



树林：不是靠重型机械开路，大型地面载具很难在没有路的茂密的树林中行进。

遮蔽：视植被茂密程度距离10m到200m外都视为半掩蔽。

掩体：直径0.5m的树干具备100点耐久和30点护甲。

易燃：干燥季节里的树林可能被一点火星点燃。常发生在温带亚热带阔叶林。雨林通常会被每天一场的大雨浇灭而烧不了多大块地，大概就几万平米吧。

瘴气：热带雨林里繁盛的微生物和几乎饱和的湿度使得人物在没准备的情况非常容易感染。若受伤长时间未处理，吃了没处理好的食物等行为将进行[疾病](#)检定。

野兽：野外的生物也可能是敌人。若人物做出会吸引野兽或者可能和野兽起冲突的行为时，人物有可能会受到野兽攻击，拿不准会不会攻击就过幸运。

迷失：植被会挡视线，没人带路穿越原始森林就只好靠你的导航水平了，说实话，你不一定能在树林里看到星星，在没有标志物的情况下，这会为导航提供-1到-2的加权。

减速：在复杂地形下mov可能会获得一定减值。

## 湿地

湿地包含沼泽，滩涂等环境，可能在任何地理带存在。湿地中同样有很多野生动物，浅水与烂泥里的微生物也会使伤口极易感染。

掩体：水下被视为掩蔽或者半掩蔽，枪械只能穿透几米的水体，需要察觉才能发现埋伏在浅水里的东西。

陷阱：很难分辨前面的地能不能走，没有准备的乱走会使你被困在烂泥里。非针对性载具将无法在湿地中行动。移速将会减半或减少更多。（如果没做准备，建议想办法飞）

## 平原

最基础环境，除了可能（而非一定）会有沙尘暴龙卷风啥的。以及很难找天然掩体。包括草原，冲击平原等等，总之就是一大块平地。

风暴：重量小于一定值的物体将会被吹起，在落地时受到坠落伤害（能量 冲击）。

## 洞穴



地下洞穴在冒险中也是个常见环境。不仅仅是天然洞穴，城市的下水道，防空洞等人造洞穴也包括在内。

黑暗：需要具有微光/红外/主动视觉或者声呐或者干脆点个灯才能较好的获得周围的环境信息

缺氧：地下累积的毒气或二氧化碳会悄无声息的使人物晕厥或者死亡，如果这个人物需要呼吸的话。视情况进行窒息检定。

狭窄地带：通过狭窄地带对体型有要求。在狭窄地带开枪可能会跳弹，检定见流弹规则<sup>[8]</sup>。

视野阻隔：视野将由洞穴形状决定，显然光不能拐弯。

坠落：洞穴通常是分层的，人物可能掉下去，也可能被掉下来的东西砸。

## 低温雪原

对于任何生物来说，低温是致命的。通常来说常见低温环境在指150k（-123摄氏度）到273k（0摄氏度），更低的环境温度……目前我还没有推出在甲烷海洋中探险的模组计划。

对于不同种族来说，低温和高温对应的温度也不一样，具体应会在对应设定集中说明。

低温区常见地貌为冰原或雪原，也包含寒带针叶林和荒漠。

失温：以人类为例，在无准备<sup>[9]</sup>情况下，在低温区（0度或体感0度以下）每待15分钟后将进行一个体质检定，失败+1惩罚骰。累积到+3惩罚骰后再体质检定失败将改为失去1d3hp。

速冻：在无准备<sup>[9:1]</sup>情况下，遇见极低温气团或过冷水等情况将会过一个体质，失败则陷入失能状态，并在之后的每轮进行体质检定，失败失去1d3hp，极难成功脱离失能状态。脱离失能但未脱离极低温区将重复上述检定，即第一次体质决定是否失能，之后的检定决定掉生命，维持或者脱离。

截肢：因寒冷而重伤可能会导致人物失去部分肢体，视情况过幸运，并在失败后失去一定的体型或敏捷。

雪盲：察觉获得-1加权。

雪地移动：与湿地相同，很难分辨前面的地能不能走，没有准备的乱走会使你被困在雪堆甚至坑里。非针对性载具将很难在雪地中行动，移速将会减半或减少更多。（如果没做准备，建议想办法飞）

若具备寒冷抗性，将不会受到失温影响，且不会因为速冻失去生命值。

# 高温荒漠

对于任何生物来说，高温也是致命的。护盾仅能防护350k（77摄氏度）以上的高温带来的伤害。常见的高温环境有荒漠，火山，温泉

中暑：以人类为例，在无准备<sup>[9:2]</sup>情况下，在高温区（45度或体感45度）每待15分钟后将进行一个体质检定，失败+1惩罚骰。累积到+3惩罚骰后再体质检定失败将改为失去1d3hp。

低温烫伤：在无准备<sup>[9:3]</sup>情况下，遇见高温气团或其他介质（不大于77度）或大量光照（不会点燃）等情况持续5分钟后将会过一个体质，失败则陷入失能状态，并在之后的每分钟进行体质检定，失败失去1d3hp，极难成功脱离失能状态。脱离失能但未脱离高温区将重复上述检定，即第一次体质决定是否失能，之后的检定决定掉生命，维持或者脱离。

截肢：因高温而重伤可能会导致人物失去部分肢体或受到脑损伤，视情况过幸运，并在失败后失去一定的体型或智力或敏捷。

强光：察觉获得-1加权。

若具备炎热抗性，将不会受到中暑和低温烫伤影响。

若温度大于77度但是未能点燃，视情况造成持续伤害，可能类似中暑或低温烫伤，也可能不需要检定直接造成伤害，伤害词条为能量 持续，可被护盾护甲减伤。

# 高原

高原主要问题在于缺氧和寒冷，以及更强的光照。

高原反应：以人类为例，在无准备情况下，在高温区（45度或体感45度）每待30分钟后将进行一个体质检定，失败+1惩罚骰。累积到+3惩罚骰后再体质检定失败将改为失去1d3生命。

# 深海

深海的主要问题在于压力，寒冷，和窒息（非水生）

潜水：在深海不靠其他载具，装备进行移动的方式为潜水，mov为3，全向移动。

高压：水压将会对没有准备的人物和有空腔物体造成伤害，以地球为例300m深度处的压力将会造成1hp伤害，每多100m深度伤害将+1。

窒息：不具备水下呼吸功能的人物在水中可能面对窒息，见剧情规则[窒息](#)。

水下黑暗：需要具有微光/主动视觉或者声呐/雷达或者干脆点个灯才能较好的获得周围的环境信息。

暗流：会被冲走。

减压：没有准备的快速脱离高压区域将会造成减压症，视压力变化情况带有不同加权和奖励惩罚的体质，没过则失去生命，重伤，濒死，即死或者不用过了直接抬走。

水下战斗：在水体中大部分武器都会被削减，黑火药无法使用，能量武器可能会引起蒸汽爆炸，枪械射程将减短到几米至几十米。近战攻击伤害加值改为体型-2后对应伤害加值。在水中同样会受到水流和浮力影响导致不可控位移使战斗技能检定获得+1惩罚骰，可以使用 技巧战技：水下战斗进行弥补。

深海生物不受深海环境的负面影响。

## 大型空间站

等同城市或超大型建筑，只是通常你出不了城。而且维生设施比如重力发生器，环境控制器，水循环，生物质循环出问题后会出大事。通常会比正常城市密集，并且具备更多的立体交通和公共交通。

## 低重力

常见于不具备重力发生器的太空建筑和飞船，小行星基地。

移动：采用跳跃或者飞行或者过敏捷吧，移动方式变为移速不变的全向移动。

后坐力位移：后坐力可能会导致位移。靠后座力移动也不是不行，但这必是-1加权及以上的技巧战技。

飘：不会受到坠落伤害，只是会视重力大小一轮向重力方向移动1-10m。

## 外太空

在外太空有很多问题，不建议没有准备就肉身出舱，太空环境抗性除外。将会遇到的问题包括高热，低温，辐射，窒息，减压，乱飘，被太空垃圾击伤等问题。

辐射：在无准备情况下，遇见高但是不那么高的辐射视辐射强度不同受到持续能量伤害，每15分钟到每轮过一个体质，成功减至少1hp，失败减至少1hp的比成功更高的伤害。

太空战斗：太空中无法使用非自带氧化剂的化学能武器或需要空气等介质但没自带的武器。同样受到无重力造成的不可控位移将使战斗技能检定获得+1惩罚骰，可以使用 技巧战技：低重力战斗进行弥补。

---

---

## 致谢

感谢 @诺艾、@蓝烟、@念灵归、@乌鸦 提供的金钱支持。

感谢 @狐狸 做的自动卡和对武器表的贡献。

感谢 混沌奇点 群友的意见和校对，不然会出比目前多得多的bug。

感谢 @Medicorphant 关于版权方面的提醒，虽然看完了确实没什么大问题。

虽然这个档内容不多，但是我还是鸽了很久，只能说写规则不易（明明也太懒）。下个文档合集见，希望这个规则能为大家讲自己的故事提供一些帮助，希望有人看（卑微，来点人啊）。

---

1. 网页阅读：<https://github.com/08A17106/The-Chaos-Node/blob/main/基础规则/检定方式.md>

国内网页阅读：<https://gitee.com/human-society/The-Chaos-Node/blob/main/基础规则/检定方式.md>

离线阅读：上述两个网站往上一级退一下就能看到基础规则.pdf的下载。国内也可以去坚果云。↩

2. 如果有闲钱不会影响生活，可以选择打赏个五块十块甚至更多。理论上来说金钱支持将大概率提升作者动力和信心以加快后续更新内容和修订，毕竟人还是要吃饭的，为爱发电我也不知道我能抗多久只能说尽量把基础部分包括规则资源设定啥的都整完。但是请记住一定要理智消费。

打赏链接<https://afdian.net/@08A17106> 需要手机号注册。

或者在issue中留言我拉进qq群也行。有没有金主啊……富婆饭饭饿饿。

目前搞这个项目的只有我一个人……其他人想要参与项目见下方同人指南，也可以在自己的文档里加自己的打赏链接。↩

3. 资源文档集在本合集完成时还未完工。↩
4. 如果使用实体骰，可以拿多个骰子凑一下。↩
5. 疾病在此处泛指大部分异常且负面的生理状态。↩

6. 此处感染词义扩大为进入异常且负面的生理状态。 ↩
7. 决心！ 相关规则见基础规则：奇术：决心！， 还是按上文网址去在线阅读或下载。 ↩
8. 流弹规则见 基础规则：战斗：流弹词条 ↩
9. 准备包括具备应对相关环境知识技能，使用装备载具奇术等。 ↩ ↩ ↩ ↩