
开始之前

FNF 规则，指 Fantasy and Fiction，是一种适用于描写幻想世界的规则，可以近乎流畅地表达所有自定义技能、种族、时代背景等。是一种泛用性极广的规则。由于本规则建立人物格外的简单，而且鉴定等规则也特别容易实施，因而作者自信地向大家推荐可以使用任何现存的模组直接套用本规则。

这是一个全新的 TRPG 游戏规则，它适用于任何宏大的幻想世界构筑，包括科学幻想和魔法世界，并采用接近平衡的实时战斗系统而非回合制。它尤其适用于人物比 coc 规则强大许多但又比 dnd 规则羸弱许多的情况。

每个角色的物理及非物理特征都是由你的想象决定的。在你确认自己的角色前，你应当和主持人商谈并寻求指导。有时主持人并不会允许太过于疯狂的决定。

你应当检查以下方面的内容：

※游戏发生的时间

“请问今天是很久很久以前还是十六世纪，二十二世纪或是三十一世纪？抑或是宇宙已经经历了一轮坍缩并已经发生第二次爆炸？”

※游戏发生的大背景

“请问那时是人们刚刚引入家用机器人的时代，还是已经普及了电子脑的时代，抑或是已经进入了星系内殖民，或者星系大航海时代？甚至说已经建立了稳定的平行世界政府，开拓了高次世界的基础知识，甚至你能够想象到的任何背景？或者说故事发生在很久很久以前的一个魔法森林，那里的兔子是不是会邀请你去他家喝茶？是否有一个教授魔法的专科院校可以让魔法学徒前去学习？还是说故事发生在一个以研究并开发青少年超能力的都市，学生大多在学校开发自己的超能力？”

※游戏的细节设定

“请问你们是部落领导还是君主制，抑或是极度发达的资本主义世界还是共产主义世界，抑或是一种全新的社会体制？有没有任何原因而发生的暴力事件，或者是其他特殊的细节设定？”

※主持人对于游戏是否有特别的解释？

书写你的故事

第一步：确认游戏背景

科学幻想（SCIENCE FICTION）

卡尔达肖夫指数（Kardashev scale）与文明等级（civilization levels）

“能源的使用权就是发展权，发展就是文明，因而能量的多少就是文明的等级。”

零级文明

是文明未达到一级时的状态。零级文明被能源枯竭，环境破坏等问题困扰。他们不能够有效的利用行星产生的清洁能源，他们会因为能源问题进行争夺发起战争。他们被化学燃料束缚，为基本法则头痛。但他们已经有能力制造机器人，并接入义体，植入电子脑。他们可以在星系内建立微小的殖民地，并尽可能地向外探索，尝试飞出星系，寻找其他生命。

以齿轮驱动的蒸汽朋克，以光流渲染的赛博朋克都在这个背景下发生。地球仍然处于各个国家互相割据，仍在产生阶级剥削的现象。

一级文明

也被叫做行星文明（planetary civilization）有能力储存并使用他们所在行星的所有能量。对于一级文明，核聚变仅仅是基础，他们不必为了能源而发愁。他们摆脱了化学燃料，使得推进器获得了更高的效率以轻松超越第三宇宙速度。他们对自己的母星有着完全的控制力，对于环境，天气取得了完全的掌控。一级文明将会完全地全球化，使用统一的语言，统一的货币。他们会消灭所有的已知疾病，并使用所有可能的方法延长寿命。他们的足迹会踏遍整个恒星系，改造环境并建立殖民地。他们会接触地外智慧，并与之进行建交。他们会发现宇宙文明的

多元和邪恶，停止对外太空发出代表自身文明的信号，并尝试摧毁曾经发射过的代表文明信息的飞行器。

他们会开始迫切地对星系外进行探索、发掘，绘制星图，交易资源，学习其他智慧物种的语言。星系大航海将会在这个时代背景展开，地球联邦（Terra Federation）将作为地球官方代表向外接触。地球将不再是一个巨大的，被割据的星球，它将是一个行星，一个星图上的地点，一个坐标，一个贸易港口。

二级文明

也被叫做恒星文明（stellar civilization）有能力使用，控制他们整个恒星系统的能量。他们可能会建造一种包裹住整个恒星系的戴森球来吸收恒星产生的大部分能量。他们拥有近乎取之不竭的能源，太阳不过是他们的免费发电厂。他们有能力进行星系之间的长途旅行，并和其他星系建立稳定的贸易网络。地球人飞向火星感受鸟语花香将不再是梦想。那时地球将不会再有国家，没有人种的区别。所有人都会自称“地球人”（Terran）。地球将不再是各个国家的联邦，地球将会是一个整体，地球就是国家。

三级文明

也被叫做银河文明（galactic civilization），可以控制他们所在银河系的所有能量。三级文明将会是一整个银河系的统治者，他们会使用整个银河系数不胜数的恒星为己所用。他们拥有近乎不死的灵魂，通过记忆转存，意识备份等他们将达到永生。他们会知悉整个银河系的文明，位置和特征。他们早已掌握了曾经出现在科幻小说中的科技，星际旅行就像是出门开私家车一般，星系内的空间跳跃就像是坐飞机一样易如反掌，地球人到木星度假可能只是想玩捉迷藏。他们会加入星系联邦，成为高级文明联盟的一份子。遵守规则，例如不去干涉零级文明，甚至建立零级文明保护区等。

高级文明

对于更高级的文明，本文作者已经不具备理解、解释以及编写的能力了，模组作者可以自由发挥想象，望海涵。在此抛砖引玉，列出高级文明可能出现的状态。以下均为只有微弱依据的科学幻想。

四级文明

四级文明的足迹已经遍布宇宙，收集着各个星系中恒星的能量已经不能够满足于他们在亿万个星系之间穿梭的需求。他们需要更大的能量来源，于是便把目光放在了超新星爆炸（supernova）上，尝试去捕获这中子星（neutron star）坍缩时产生的难以估计的能量。他们根据对中子星的研究利用奇异物质（strange matter）来制造虫洞。他们来到了宇宙边缘，但却回到了原点。他们发现宇宙就像是自己曾经的母星一样仅仅是个球体。他们感到空虚寂寞孤独，进而放弃了继续进步，因为他们失去了目标。

五级文明

五级文明是一个非实体的意识团，它是五级文明所有个体的集合，它本身就是文明。它可以去控制超新星爆炸，可以去合并中子星和黑洞。它甚至尝试从类星体（Quasar）去获取无尽的能源。它拥有反物质技术，可以超越光速旅行，可以观察这宇宙发生过，即将发生的任何事情。

五级文明的环保意识就是创造文明，它可以推动行星到宜居带，可以把带有生命种子的彗星砸向大海，创造生命就像是种树一般。

六级文明

六级文明跨越了宇宙，跨越了时间。它们不再是一团意识，而是一种存在。它们可以控制并使用暗物质（dark matter）。它们跨越了平行宇宙，洞悉所有的可能性，也可以同时看到所有的事物。但它们意识到，平行宇宙乃至时间本身都会终结，自己也从来未曾永生。

七级文明

规则的缔造者，万物万事归一者，神。不去创作宇宙，不去创造生命，神创造规则。

智慧物种

“请记住，你不是唯一的，更不是最早的。”

智慧物种被广泛用以描述 0 级及以上文明中的成员。智慧物种不一定是动物，甚至不一定是生物。智慧生物被认为拥有最基础的政治，文化，经济，科技等。

范例如下，玩家也可以自行创作智慧物种。包括但不限于外星生命，机械文明，星球（是的，特定情况下某种程度上星球可以是智慧物种）。

地球人：TERRAN

对于居住在地球上的原住民，“地球人”（Terran）相比于“人类”（Human）这个称呼可能更加合适。在向行星外智慧介绍自身的时候，Terra 被用以指代地球，而 Terran 则成为了地球人类的称呼。地球人广泛地用以描述人科人属人种，并非是出生在地球上的所有智慧物种。假设一对火星原住民夫妇在地球产下一子，那么他会被称为 Martian-Terran。即便是在地球外出生的人类，也应该描述为地球人。

机械物种：MACHINE SPECIES

它们不愿意将自己称为机器人（Robots），因为这样听起来像是种族歧视，机器人被认为是只会模仿其他智慧生物的无机体。它们将自己与机器人划分界限它们拒绝作为商品被交易，拒绝被当成奴隶使用，它们是独立的智慧物种。

幻想（FANTASY）

“由于这里几乎没有愚蠢的魔杖，所以你们中的大多数
人都不会相信这是魔法。”——J·K·罗琳

对于魔法以及以超能力为主题展现的故事，根据魔法幻想的世界构筑就可以轻松地将任何故事套用的本规则下。但请在设计世界的时候考虑一下六个要素：

这是一个什么样的魔法/能力？

它通过什么样的方式表现出来？是否是在释放的时候会制造强大的光源，或者会用血液来引导法力，亦或者只能通过一些物件，也就是魔导器来引导？

什么样的人可以使用魔法/能力？

魔法是通过家族继承逐渐加强的，还是因天赋突然获得的，或者普通人可以通过努力学习来习得？魔法是稀有的还是被广泛使用的？魔法有不同的派系吗，他们之间是否有不同的信条？

局限性

魔法/能力的使用是否有极限？使用魔法/能力是否会对施术者造成影响？使用魔法/能力的人是否是不可击败的？

危险性

魔法/能力是否可以用于任何目的，包括正义的和邪恶的目的？魔法/能力可以用来伤害或者盗窃吗？社会对于魔法/能力的态度是什么，是喜欢魔法师讨厌他们？

起源

魔法/能力的源头是什么，到底是什么东西让人们可以使用它们？这个源头是否会耗尽？历史上是否有由源头导致的魔法/能力枯竭或者滥用事件？

文化

魔法/能力是否必须要保密？是否有魔法社团和魔法师等级制度？施术者是否会在衣着等外观上表现自己的身份？魔法师是否有自己的语言，宗教，节日等？

第二步：构筑角色

基本属性

决定角色的有两大基本系统。

一个是由体型和魅力构成的难以改变的固有属性，根据角色背景决定。

体型

体型是描述角色体积的属性，一般而言，1点体型相当于1升体积。一位成年男性的体型在60左右，这个数值与人类的体重相当。

在战斗开始前，双方需要比较体型。双方体型的比值会转化为百分比以描述力量和敏捷优劣。体型大者会增加大数百分比的力量，体型小者会增加大数百分比的敏捷。

在交涉及行动时，体型会影响角色行为的可能性。比如一个狗洞只有体型小于40的角色可以通过。或者这个世界崇尚强壮美，那么体型小于50的角色可能会遭到不公。

魅力

魅力是描述角色吸引人程度的属性，它代表着外貌，声音，穿着，财富等物理性令人产生社交欲望的特点（不包括人格和知识等内在因素）的集合。一般而言，一位明星大约拥有80点以上，一位高校在校校花的魅力大约拥有65点；一位忘记刮胡子，穿拖鞋上班通常996标准身材的公司总裁的魅力大约有40点；随机的一名路人大约有30点；一位标准的一位邋遢，样貌丑陋的体型接近100的人拥有少于0点。

具有高魅力的角色会在文学、视觉和表演艺术领域获得鉴定加成。

另一个系统是由六大属性构成的描述角色各方面能力的数据，它们大多代表传统TRPG中的一般属性。角色会直接使用这六个属性来进行战斗，并且进行大多数身体机能的检测，但在使用武器时会使用武器的战斗数值。

体质

体质相当于角色的体力，它描述角色身体的健康和承受伤害、疾病的能力。

敏捷

敏捷描述角色移动、摆脱陷阱的能力，高敏捷的角色可以短时间内高速移动，或者躲开敌人的攻击。

力量

力量描述角色物理攻击的强度和负重的能力，高力量的角色可以轻松地压制对手。

教育

教育是描述角色常识 and 知识丰富量的数值。

意志

意志描述角色内心的强大，高意志的角色不容易失去意识，对于精神层面的影响有先天的抵抗力。意志也决定角色进行任何非物理操作的承受能力。对于赛博朋克，更高的教育使得角色在战斗时可以更加频繁地使用特殊的能力；对于魔法世界，更高的教育使得角色可以更多地

引导法术。一个高智力的聪明人可以轻松地学会并使用法术，但他们会欠缺长时间维持它的能力。

智力

智力描述角色使用高难度或精密器材的能力以及学习新技能的能力。

领域 (FIELDS)

领域描述了角色所擅长的专业，但这与职业并不绑定。在本规则中，角色可能擅长于下列领域。领域会用于大多数非物理性检测。领域可以运用在任何时代背景和世界背景下，即便是幻想世界也可以完整地套用。将六个领域分别指定一个擅长倾向百分比，总数值会是思维的数值。

医学及生命科学 (MEDICAL & LIFE SCIENCES)

医学和生命科学包含生物、化学、环境科学、护理、医药、医学等有关生命的专业。擅长这一领域的角色可能可以通过收集资源来炼制药剂，可能可以通过急救来回复他人的生命体征和行动力。

工程及科技 (ENGINEERING & TECHNOLOGY)

工程与科技包含航天、交通、建筑、能源、数学、机械、工程、计算机及网络等于技术工程和科技有关的专业。擅长这一领域的角色可能可以熟练地操作，修复大型机械，可能可以设计并制造建筑、机械等，可能可以进行复杂的推论和演算，可能可以进行电子化的攻防战。

军事与生存 (MILITARY & SURVIVAL)

军事包括健康管理、战场策略、战略情报等军事有关的专业。擅长这一领域的人可能具备过硬的身体和心理素质，可能可以洞悉他人物理上的弱点，可能擅长情报的获取和转移，对于环境有着敏锐的观察力，可能可以执行特定特殊的任务，精通各类武器的使用。可能擅长游泳，攀岩，生火，收集食物。

文学 (LIBERAL ARTS)

文学包括教育、历史、写作、哲学、宗教、语言、政治、法律、心理学等文科类专业。擅长这一领域的角色可能可以根据历史研究来判断一件物体、文字的来源和意义，可能可以是作家或教师、政客，可能可以熟练地运用多种语言，可能可以通过分析行为、表情和语言来了解他人。

视觉和表演艺术 (VISUAL & PERFORMANCE ARTS)

视觉和表演艺术包括服装、舞蹈、音乐、表演、电影、美术、设计等艺术专业。擅长这一领域的角色可能可以准确地分析艺术作品，可能极其擅长展现自我，可能擅长伪装自身或者说服、欺骗他人。

第三步：开始游戏

鉴定

有些时候，在玩家进行需要一定技巧的行为的时候，需要进行鉴定。主持人需要对行为进行领域分类，以选择适当的领域进行鉴定。每一个行为都会有它特定的难度值，需要由主持人决定。一般而言，一个与专业相关的行为难度约为 25 倍（对于简单行为）以上乘以目标等级并且上不封顶。玩家使用 D100 来投掷以鉴定成功率，数值越小越好。

例如一位拥有工程及科技 250 点鉴定数值的角色，想要尝试突破一道电子门，他拿出移动电脑尝试骇入，所幸这道门加密的对象数值为 500，因而这名角色突破的成功率为 50%，也就是他只要投出 50 及以下的数值就可以成功。

另一位拥有军事与生存 480 点鉴定数值的角色，想要聆听隔壁房间的谈话内容，她耳朵贴着墙，认真聆听。但是这道墙实在有点厚实，竟有上千的对象数值，因此虽然她对于军事及生存这一领域是专家，她仍仅有 48% 的成功率，需要投出 48 及以下的数值才能成功。

战斗

战斗采用以厘秒为单位的即时性回合战斗。任何行动都将有前摇（具体参照前摇系统条目），在前摇过程中可能会被打断（具体参照打断系统条目）。玩家会频繁地使用人物卡中的计算器来进行计算。

开始战斗

开始战斗前，双方需要获得必要的信息，比如环境，时间等。开始战斗后，双方会消耗第一轮单位时间前摇，先结束前摇的角色会开始行动，并判定行动持续时间和打断，然后计算伤害。如果打断，双方重新开始同时计算下一轮的前摇。如果双方没有打断判定，则双方判定攻击或防御效果。

相关属性

玩家在决定技能时需要同时确认与技能有直接影响的相关属性，在使用技能时需要选择相关属性。在突破控制状态和负面影响的时候，同样需要录入相关属性。

影响数值

影响数值是唯一会对战局有直接影响的数值，它可以是伤害，可以是治疗，可以是任何值。一个行动的影响数值是由玩家决定，而在此行动中固定的。如果一个行动有两个不同的影响层面，比如眩晕和精神伤害，则它们分别的影响数值的和为总影响数值，玩家可以分配它们。但是，在决定影响数值的时候，一次行动只能有一个相关属性。也就是说角色不能够一边移动（相关属性：敏捷）一边进行攻击（相关属性：力量）。

有些时候技能会是加成果或是防御效果，它们的总影响数值仍然与此数值挂钩。

有些时候行动会具有对对方的减益效果，比如禁锢则为抵消对方的移动距离（相关属性：敏捷），减速同样为一段时间内抵消对方移动距离。眩晕为抵消对方清醒时间（相关属性：意志）。任何减益效果，只需要判定抵消的相关影响数值，即可根据被影响目标的前摇时间判定持续时间。

范例：一位法师用 200 的眩晕数值眩晕住了一位狂战士，这位狂战士需要在计算机中的选择“意志”，然后在影响数值中输入 200，他的前摇时间就是被眩晕的时间。

饱和行动

如果角色选择了比如冲刺、高速连续挥拳、或者任何想要以最高效率进行的行为，都会被判定为饱和行动。

饱和效率的时间单位为 10 厘秒

压制

如果一个玩家抵抗的能力过弱，即对于一定的影响数值，释放者的饱和效率大于被影响者选择了反抗相关属性后的饱和效率，则释放者可以压制目标。但在实际战斗中，他们并不会得知对方的各项属性，因而对于释放者而言，在不清楚对方属性前就尝试压制是非常危险的。

前摇系统

任何行动在释放前都会有前摇。如果前摇没有完成，则行动取消。玩家可以决定是否取消一个行为。

打断系统

在前摇过程中，如果受到影响，就有可能被打断。任何一个行动想要打断另一个行动必须比较双方当前的打断值。

在一方攻击一方前摇的情况下，攻击者打断值必须大于前摇者打断值才可打断，否则前摇者可以抉择继续前摇或另选行动。

武器

每次使用武器都需要进行一次军事及生存鉴定。

对于冷兵器，角色在使用的时候会获得额外的攻击距离和伤害加成。

对于热兵器，角色会完全使用武器的前摇及影响数值，擅长军事及生存领域的角色可以获得一定的前摇减免。

技能

在角色使用技能的时候，必须确保以下几点：

-
1. 玩家明确了解战斗的所有流程
 2. 明晰所使用的技能的效果
 3. 确认技能会产生的负面影响（消耗等）

一个角色最多只能够拥有 6 个技能，每一个技能只得对应一种相关属性且不能够重复。

意志消散

如果角色的意志降低至 0，则失去意识。角色会昏迷并使用相当于意志的影响数值并以技能前摇的百倍来决定角色昏迷的时间。苏醒后角色的意志为半数。

角色的意志会通过休息来恢复。

如果角色在意志降为 0 时损失了大于十分之一总意志的意志，角色的意识就会消散，角色会死亡。

濒死状态

如果角色的体力降低至 0，则进入濒死状态。在此状态下玩家会失去对角色的控制权。如果在此状态下角色又受到大于十分之一总体力的伤害或者经过五分钟没有受到救治，角色就会死亡。

附录：背景特殊规则

赛博朋克

赛博朋克的世界采用 0 级文明或 1 级文明中高度发达的资本主义世界的设定。

义体人/赛博格：CYBORG

义体人，也被叫做半机械人，是经过机械电子化改造的自然人。他们会通过机械来增强或替换自己特定的生物部位来达到生物体难以企及的强度。

区别义体人的唯一标准是电子脑。无论是否有义肢或者视觉改造，只要安装电子脑就会被列为义体人。无论身体被何等程度地增强或改造了，只要脑部没有直接与机械或电子装置连接，则仍被列为自然人。

义体人拥有超越常人的数据处理速度，并且同时保有自然人特有的强大想象力。他们可以通过电子脑直接操纵电子设备而无须使用任何接触件，例如不适用鼠标键盘就可以操作电脑。他们可以将脑中的画面输出成为视频，文字或者任何体裁。

义体人同样拥有超越常规的物理能力，可以轻易做到自然人难以承受的强度。

根据角色简介与描述，主持人会为角色增加一定的等级。

机甲

高度发达的电子机械技术让人们可以造出不同大小的机甲。机甲需要另写一张人物卡，但不需要包含背景故事和领域、技能，机甲的滑块需要完全倾向于物理。机甲的体型除以 10 即为机甲的等级，机甲需要高于或等于自身等级的角色来操作。可以由多名角色同时操作，等级限制也降低为多人之和。

电子战

电子战的战斗流程与普通战斗无异，但玩家可以随时退出。电子战会对玩家的意志造成影响。破解、骇入等不属于战斗的流程，也包含于电子战。