

# For Everything

FET: 数据化泛用无界 TRPG 规则

Created by WhiliMior

## 版权声明



署名-非商业性使用-禁止演绎 4.0 国际 (CC BY-NC-ND 4.0)

这是一份普通人可以理解的[许可协议](#)概要 (但不是替代)。[免责声明](#)。

您可以自由地：

- **共享** — 在任何媒介以任何形式复制、发行本作品

只要你遵守许可协议条款，许可人就无法收回你的这些权利。

惟须遵守下列条件：

- **署名** — 您必须给出[适当的署名](#)，提供指向本许可协议的链接，同时[标明是否（对原创作品）作了修改](#)。您可以用任何合理的方式来署名，但是不得以任何方式暗示许可人为您或您的使用背书。
- **非商业性使用** — 您不得将本作品用于[商业目的](#)。
- **禁止演绎** — 如果您 [再混合、转换、或者基于该作品创作](#)，您不可以分发修改作品。
- **没有附加限制** — 您不得适用法律术语或者 [技术措施](#) 从而限制其他人做许可协议允许的事情。

声明：

- 您不必因为公共领域的作品要素而遵守许可协议，或者您的使用被可适用的 [例外或限制](#)所允许。
- 不提供担保。许可协议可能不会给您意图使用的所必须的所有许可。例如，其他权利比如[形象权、隐私权或人格权](#)可能限制您如何使用作品。

本作品采用知识共享 署名-非商业性使用-禁止演绎 4.0 国际 许可协议进行许可。要查看该许可协议，可访问 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/> 或者写信到 Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA。

## 简介

For Everything，即 FET，是一种泛用的无界 TRPG 规则，可以近乎流畅地表达所有自定义技能、种族、时代背景、武器、改造、机甲等。以实时战斗、RP 评分、可自定义化为主要特色。本规则同样允许全程不使用骰子进行游戏。

这是一个为了在故事发展中描述与限制玩家行为而创作的“规则”，也就是驱动游戏的引擎，因此本规则不指向任何一个特定世界观和游戏背景。本规则没有对游戏中描述的过程进行任何限制，因而它适用于几乎任何背景。

从中土世界到赛博朋克，从魔法大陆到星际旅行。无论是法师与战士还是大型机甲，规则都能够拿捏得当。它的普适性给予了它与任何背景、任何拓展的亲合力。换言之，采用此规则你可以去游玩现存的几乎任何模组。

每个角色的特征都是由玩家的想象决定的。玩家可以自定义角色的技能，种族、武器等等，且只需要确认角色几项基本属性就可以开始旅程。它同时拥有着无可比拟的自由度，它支持玩家自定义技能，且使用规则本身来帮助平衡角色，而非让主持人来进行这个工作。主持人设定标准，而由规则来平衡。

由于本规则在检定、交涉和战斗三大游戏板块中分别使用一个数字描述所有情况，规则尽可能地将所有细分的情况统一，从而使得它的使用简单便捷。了解目标数值、RP 评分和影响数值这三个数字就相当于掌握了处理游戏中一切情况的方法。

**检定**上，它采用“目标数值”来描述行为的难度，以此与等级配合形成了不会随游戏周期延长而膨胀的检定系统。

**交涉**上，它利用“RP 评分”来使主持人为玩家的扮演给出主观的加成，从而改变玩家初始的成功率，以此来强化玩家的扮演体验。

**战斗**上，参与战斗的所有人将同时，而非有先后地决定行为。战斗以 T 为时间单位，所有人的行为将在实施前消耗一定的准备时间。参与战斗者将自行决定行为的幅度，即“影响数值”，规则将会由此给出所有参与者行为实施前的准备时间。

For Everything，数据化泛用无界 TRPG 规则 by WhiliMior

QQ 群：932094729

属性与角色

了解并创建角色

人物卡是构筑角色不可或缺的工具，使用它玩家可以便捷而快速地创建角色，其中各项属性的解释见后续条目。按照顺序填写下述的栏位即可构筑一个完整的角色

角色背景

背景故事	
角色外貌	你的角色长什么样子？
角色性格	简短地描述你的角色是个什么样的人
特点	可以是角色的小秘密，或者心中的信念等等
请务必在此填写背景故事！ 使用Alt+Enter换行	

丰富的角色描述与背景得以让主持人使你与故事有更加紧密的联系

基本信息

角色信息	
玩家	
姓名	
种族	
成年年龄	
标准体型	
年龄	
体型	
外貌	
资产	
性别	
职业	

一般而言，角色的基本信息都是由玩家自拟的。

以人类为种族范例，创建的角色成年年龄应为 18，标准体型为 60。外貌在正常情况下是 1 到 100 之间的值。正常人的资产在 50 左右。

对于一些背景，主持人会要求玩家进行骰点来确认基本信息。

玩家将会有一共 10 次投掷 D6 的机会。对于体型、外貌和资产三个属性，玩家将分配这 10 次骰点到这些属性中。将每一个属性的所有 D6 骰值全部相加并乘以五，就是一个属性的值。

等级

等级	10
能力	1000

等级应由主持人给定。等级从检定和战斗到所有方面全面且唯一地描述了角色的强度。一般而言，等级根据角色在肉体和精神上的历练决定。强大的人拥有更高的等级，并且没有上限。10 与 20 级的角色将会相差一整倍的强度。

玩家升级时直接修改人物卡等级一栏，所有属性会自动变化。

种族

种族仅仅是一个名称而已，它不会直接修改任何属性。在本规则中创造一个全新的种族也十分便捷，只需要确定两个数值：成年年龄和标准体型。

成年年龄指种族何时达到该种族普遍意义上的“成年”，例如人类为 18。成年晚的种族很显然会有更加长的寿命。对于没有成年年龄或永生的种族，在此栏留空即可。

标准体型指种族在成年后平均会达到的体型，例如人类为 60。对于没有固定体型的种族，在此栏为留空即可。

---

### 年龄

角色的年龄会决定角色的物理和思维的发展程度。这与物种的成年年龄相关。因此决定某种族的成年年龄是必要的，这有助于对角色进行身体和思维上的修正。对于人类，成年年龄为 18。对于一些没有成年年龄或永生的特殊种族，例如机械物种，成年年龄则留空。

对于人类，18 岁作为成年年龄，则意味着人类种族的角色会在 27 岁时达到物理强度的巅峰。在 27 岁前，物理修正会逐渐减速上升，而在之后逐渐加速下滑。而思维则会没有限制地减速上升。

---

### 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。对于人类，标准体型是 60。对于一些没有标准体型特殊物种，标准体型则留空。

体型虽然不会对敏捷产生影响，但是会直接影响角色的体质和力量。

在交涉及行动时，体型会影响角色的行为。比如一个洞只有体型小于 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。

---

### 外貌

外貌是描述角色吸引人程度的属性，它代表着物理性令人产生社交欲望的特点的集合，不包括人格和知识等内在因素，内在吸引力被描述为智力和领域中的文学以及视觉及表演艺术。一般而言，一个种族审美的最高标准为 100，但这并不意味着 100 为上限。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；随机的一名路人大约有 50 点。

外貌必须大于 0，因为外貌为 0 意味着角色没有可辨识的特征。

100 的外貌仅仅意味着种族外貌审美的最高标准，因此外貌在一些情况下可以超过 100，但是达到 100 就已经是几乎不可能的了。

具有高外貌的角色会在交涉战中获得优势。

资产

资产	50	现金	625/625	
数额		目的	时间	地点

\*图为人物卡中的账单，用以记录角色的收入与花费

资产是描述角色富有程度的数据。50 代表着收入的中位数。资产影响着角色在游戏开始时拥有的现金，它直接限制了角色进行交易的能力。资产没有上下限。

丰富的资产不会让角色在交涉战中占优。

现金

现金为角色拥有的所有可以直接使用进行交易的货币，它会由资产自动计算，货币的价值由故事背景决定。

六维属性

体力	0	0	物理思维比值	0	0	意志
	剩余体力	总体力	500	剩余意志	总意志	
物理	500		50%	思维	500	50%
	500	百分比%	成功率		500	百分比%
体质	0		0	意志	0	0
敏捷	0		0	教育	0	0
力量	0		0	智力	0	0
	可分配%	100		可分配%	100	

物理思维比值的范围是 1 到 999，该值描述了角色是更突出于物理还是思维。更高的比值将会使角色在思维层面更强，而更低的比值将会使角色在物理层面更强。

由体质、敏捷、力量、意志、教育、智力构成的六维属性，是本规则中最为重要、参与程度最多的属性。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。玩家需要“百分比%”栏位下的六个空位中为属性自由分配点数。

体质、敏捷和力量三者和应为 100，意志、教育和智力三者和应为 100。

### 物理和思维

物理是物理三项属性的和，有体质、敏捷和力量

$$\text{物理} = \text{体质} + \text{敏捷} + \text{力量}$$

思维是思维三项属性的和，有意志、教育和智力

$$\text{思维} = \text{意志} + \text{教育} + \text{智力}$$

### 物理和思维比值

描述角色在物理和思维两边不同的倾向。在卡上表现为分配不同比值在 1 到 999 之间，越高的比值意味着角色越倾向于思维。500 和分配意味着角色均衡于两方面。

### 体质

体力	150	150
	剩余体力	总体力

体质直接等同于角色的体力，它描述角色身体的健康和承受伤害的能力。拥有高体力的角色可以承受更多的物理性伤害。

### 恢复体力

根据游戏背景的不同，体力的回复有着不一样的方法。这里是几种回复方式的范例：

1. 如果模组允许玩家携带治疗技能，则玩家的体力将在每次战斗结束后回满
2. 如果模组不允许携带治疗技能，则玩家的体力只能够通过医学及生命科学检定，以需要恢复数值的作为目标数值（见[检定](#)条目），或者使用道具回复

上述并非唯一的回复方式，仅仅在此抛砖引玉，主持人可以自行在拓展中加入回复规则。

### 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

力量直接等同于角色的负重描述角色物理攻击的强度和负重的能力。

## 负重

负重	剩余负重	总负重
0	175	175

武器和随身物品都有一定的质量，角色携带物品的多少有一定上限，负重直接等于力量，但不会随等级增长。

如果角色携带的物品超过了负重，则角色会无法行动。

## 意志

150	150	意志
剩余意志	总意志	

意志代表了角色内心的强大，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。

## 恢复意志

根据游戏背景的不同，意志的回复有着不一样的方法。这里是几种回复方式的范例：

1. 通过休息来恢复，一夜的休息可以恢复总意志的五分之一。
2. 通过接受治疗来恢复，使用医学及生命科学检定，以需要恢复数值的作为目标数值（见[检定](#)条目），或者使用道具回复

上述并非唯一的回复方式，仅仅在此抛砖引玉，主持人可以自行在拓展中加入回复规则。

## 教育

教育是描述角色常识 and 知识丰富量的数值。拥有高教育的人可以更加熟练地使用技能，可以更快地引导他们。

## 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

领域	检定数值	百分比%	目标数值	成功率
医学及生命科学	0		500	0
工程与科技	0			0
军事与生存	0			0
文学	0			0
视觉及表演艺术	0			0
	可分配%	100		

领域描述了角色在特定情况下的技能，这五个领域将会进行角色大多数专业技能的检定。玩家需要分配数值在“百分比%”栏位下，使得五个领域的百分比和为 100。

## 医学及生命科学

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能够做到通过收集资源来炼制药剂，能够做到通过急救来回复他人的生命体征和行动力。

## 工程及科技

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能够做到熟练地操作，修复大型机械，能够做到设计并制造建筑、机械等，能够做到进行复杂的推论和演算，能够做到进行电子化的攻防战。

## 军事与生存

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，能够做到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，能够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

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能够做到根据历史研究来判断一件物体、文字的来源和意义，可能是作家或教师、政客，能够做到熟练地运用多种语言，能够通过分析行为、表情和语言来了解他人。擅长文学的角色会在交涉战中具有优势。

视觉和表演艺术

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能够做到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。擅长视觉和表演艺术的角色会在交涉战中具有优势。

随身物品

随身物品及装备		
位置/状态	物品描述	负重

随身物品的负重以主持人的解释为准。在一般情况下，10 负重相当角色携带了 1 千克物体。

武器

武器列表								
位置/状态	名称	备注	伤害	攻击前摇	射程	载弹量	装填时间	负重

主持人将决定是否可以携带武器。在人物卡的“武器列表”中给出了一些能够使用的武器案例，将武器名称填写在“名称”栏位即可。如果想要构筑武器须将武器构筑在附表的武器列表中，并和主持人沟通。

特质

特质	
名称	描述

主持人将决定是否可以使用特质。特质描述角色在任何情况下都会生效的固有属性。特质包括由种族先天或任何原因后天引起的夜视，嗅觉灵敏，能够看到磁感线或红外线，色盲，耳聋，痛觉迟钝等。在一些情况下，特质也可以作为额外的属性加成使用，包括但不限于身体改造。特质在另一个层面上是在任何情况下都会生效的技能。

技能

技能		
相关属性	名称	描述

主持人将决定是否可以使用技能。技能作为战斗时主动释放的行为，只要使用技能，就被认为是战斗，则需要开启战斗时间轴（见[战斗](#)条目）。一般而言，只有在战斗时才可以使用技能，除非主持人判定技能可以在非战斗下通过检定。

在构筑技能的时候，请参阅[《构筑基本法》](#)。

属性记录指令

.stf {属性} {数值}

详见附录[.stf 角色卡](#)

## 游戏规则

### 检定

		成功率
		27%
成功率	成功率	27%
54%	47%	27%
46%	40%	27%
54%	47%	27%

有些时候，在玩家进行需要一定技巧的行为的时候，需要进行检定。主持人需要对行为进行领域分类，以选择适当的领域进行检定。对于和基础六维属性有关的行为，则使用六维属性的数值进行检定。进行检定有两种方法，静态检定和自由检定。

所有的检定使用 D100，也就是百面骰子来进行。玩家需要投掷一个 D100 来判定是否成功，骰值小于等于成功率则成功。

### 目标数值

目标数值代表检定的难度，它由主持人裁定，描述一个行为的难度。角色属性与五倍目标数值的比值即为技能检定的成功率。

改变该数值的因素有两个，等级和难度。

等级必须由主持人给定。而得出难度的方式有两种，随机难度和自定难度。

得出目标数值后，将其填写在人物卡中便能得到成功率。

### 等级

在目标数值中，等级表示一个行为或一个物体的等级，会被称作行为等级或目标等级。更高的等级意味着角色的行为更难以成功。对于行为等级，它代表了角色实施行为所在的场景的等级。对于目标等级，它代表了物体的等级。

在主持人给出目标数值的过程中，等级是必须给定的。

例如，玩家听到了不远处一个村庄有“救命”的叫声，想要跑过去。目前玩家所在的村子外的区域等级为 15，那么主持人就会使用 15 作为得出目标数值的等级因素。

玩家想要操作一台挖掘机，这台挖掘机的等级是 20，因此主持人会使用 20 作为得出目标数值的等级因素。

---

### 难度

在目标数值中，难度表示一个行为或一个物体的难度，会被称作行为难度或目标难度。更高的难度意味着角色的行为更难以成功。对于行为难度，它代表了角色在此场景下完成行为的难度。对于目标难度，它代表了这个物体的难以操作程度。一个与专业行为的难度约为 1（对于小孩子都会的行为）到 20（对于高精尖人士才有可能做到的行为）并且上不封顶。对于需要一定专业知识才能够进行的行为，一般为 10（一般人需要一些专业技能才能做到的行为）左右。

在主持人给出目标数值的过程中，难度可以给定，也可以随机得出。因此得到难度有两种方法，随机难度和自定难度。

例如，玩家听到了不远处一个房屋有“救命”的叫声，想要跑过去。玩家目前的位置处于一块非常泥泞的沼泽地，因此玩家进行跑步的难度高达 17，主持人就会使用 17 作为目标数值的难度因素。

玩家想要操作一台挖掘机，这台挖掘机搭载了人工智能，可以使用脑电波操作，因此没有任何经验的人也可以精准地使用它。它非常的简单，所以行为难度低至 1，那么主持人就会使用 1 作为得出目标数值的难度因素。

结合上述两个案例，跑步到房屋的目标数值应为  $15(\text{等级}) \times 17(\text{难度}) = 255$ ，操作挖掘机的目标数值应为  $20(\text{等级}) \times 1(\text{难度}) = 20$

---

### 随机难度

主持人给出行为等级，并投掷一次 D20 决定行为难度，二者乘积即为目标数值。

---

### 自定难度

主持人直接给出行为等级并确定行为难度，二者乘积即为目标数值。一个与专业行为的难度约为 1 到 20 并且上不封顶。对于需要一定专业知识才能够进行的行为，一般为 10 左右。

---

### 与战斗中影响数值的关系

检定的目标数值由主持人裁定，而战斗中的影响数值由玩家给出。

如果一个行为被认为应当记录进战斗时间轴，则该行为不进行成功检定。

二者可以等量换算，目标数值=影响数值。

---

### 目标数值指令

.tar {目标数值} //直接设置静态目标数值

.tar {等级} {难度} //设置静态目标数值

.tar {等级}d //设置随机目标数值

详见附录[.tar 目标数值](#)

---

### 静态检定

在静态检定的情况下，目标数值恒等于主持人设定的一个值，因此目标数值是不变的，玩家面对同一领域和属性的行为成功率也是固定的，因而能够一目了然地得知角色各方面检定的成功率。

静态检定是对于一定背景下使用更加快捷方便的检定方法。

---

### 自由检定

主持人通过等级和难度得到目标数值，玩家将这个主持人提供的目标数值填入人物卡中的“目标数值”部分，得到行为的成功率，然后投掷 D100，如果得到的数值小于行为的成功率，则判定行为成功，否则失败。

例如一位拥有工程及科技 250 点检定数值的角色，想要尝试突破一道电子门，他拿出移动电脑尝试骇入，主持人裁定这道门的等级为 10，难度为 10，得到目标数值为 100，因而这名角色突破的成功率为  $250/(100*5)=50$ ，也就是他只要投出 50 及以下的数值就可以成功。

---

### 角色间的对抗检定

如果玩家正在和另一个角色进行技巧的比拼，则主持人得到目标数值后，之后让对抗的所有参与者以该目标数值投掷 D100 来进行检定，而后得到 D100 的结果与成功率的比值，对抗双方比较比值，小者获胜。

例如在一次意志对抗中，角色 A 的成功率为 50%，骰值为 25，骰值与成功率比值为  $25/50=0.5$ 。角色 B 的成功率为 80%，骰值为 35，骰值与成功率比值为  $35/80=0.44$ 。角色 A 的 0.44 小于角色 B 的 0.5，因此，角色 B 在这次意志对抗中获胜。

---

### 协同检定

如果多个角色希望共同合作突破一个难题，则所有角色相关的属性相加后除以目标数值的五倍将得到成功率，然后投掷 D100，如果得到的数值小于行为的成功率，则判定行为成功，否则失败。

例如在一次力量检定中，主持人裁定目标数值为 100。角色 A 的力量数值为 120，角色 B 的力量数值为 80，二人想要合作通过这次力量检定。二者力量数值相加为  $120+80=200$ ，因此成功率为  $200/(100*5)=40$ ，也就是只要投出 40 及以下的数值就可以成功。

---

### 检定指令

.ex {属性/领域} //使用目标数值进行检定

详见附录[.ex 检定](#)



## 交涉战

交涉计算器	
对象等级	
对象智力%	
RP评分	
属性加成	75
成功率	对象数据不得为空或0

如果玩家有目的性的对任何一个 NPC 交涉，或是有目的性的任何其他行为，包括说服、威胁、欺骗、魅惑等，都被认为是与该 NPC 的交涉战。交涉战需要由玩家进行扮演，然后由主持人给出 RP（Role Play）的评分，接着得到本次交涉战的成功率。玩家需要投掷一个 D100 来判定是否成功，骰值小于成功率则成功。

四项数据会影响角色交涉的成功率：外貌、文学、视觉和表演艺术、RP 评分。

外貌	50	RP评分	100
----	----	------	-----

文学	80	20
视觉和表演艺术	80	20

## RP 评分

交涉计算器		交涉计算器	
对象等级	10	对象等级	10
对象智力%	35	对象智力%	35
RP评分		RP评分	100
属性加成	75	属性加成	75
成功率	21%	成功率	50%

PR 代表着 Roleplay，RP 评分是主持人对于玩家对此情形扮演产生的效果的一个考量。玩家会对情形进行扮演，而主持人则会对这轮扮演进行评分。

0 代表着没有产生任何影响，100 代表着产生了令人回心转意非常积极的影响，-100 代表着产生了令人厌恶的负面影响。主持人会在这一范围内进行评分，但这并不意味着主持人不能够评出超过限制的评分。如果玩家的扮演出乎意料，主持人可以给出绝对值多于 100 的结果。

## 交涉指令

.neg {rp 评分} //使用对象进行交涉战检定，在没有交涉对象时无法交涉

.neg {对象等级} {对象智力%} //设置交涉对象

.neg {rp 评分} {对象等级} {对象智力%} //设置交涉对象并进行检定

详见附录[.neg 交涉](#)

战斗

			时间/t	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
姓名	韩左	当前时间	行动								韩左		
相关属性	力量	3	影响数值								50		
影响数值	50		行动				攻击						
前摇	4	状态记录	状态										
体力	100/100		体力										
意志	100/100		意志										
姓名	飓风	当前时间	行动				飓风						
相关属性	智力		影响数值				40						
影响数值	40		行动										
前摇	3	状态记录	状态				受伤						
体力	110/150		体力				-40						
意志	150/150		意志										
姓名	夜莺	当前时间	行动						夜莺				
相关属性	敏捷		影响数值						50				
影响数值	50		行动										
前摇	5	状态记录	状态										
体力	200/200		体力										
意志	175/175		意志										

战斗采用以 T 为时间单位的战斗。战斗将会不可避免地消耗不少的游戏时间。

基本规则

行为

行为是对角色目前准备要做的事情的描述。在一次决定行为的过程中，一次行为只能够造成一个效果，无论是使用一个技能还是进行一次移动等。玩家不能够在一次行为决策中为角色规划多个行为。

相关属性

玩家在决定行动的时候需要确认与本次行动关联的相关属性，决定技能时也需要确认与技能有直接影响的相关属性，在使用技能和行动时需要选择相关属性。在突破控制状态和负面影响的时候，同样需要选择相关属性。

影响数值

战斗计算器	
相关属性	力量
影响数值	150
前摇	26

如果把角色比作一台机器，那么这台机器在运行的时候时刻都在产生能量。影响数值就是角色时时刻刻都产生的能量，玩家将这些能量为角色所用，并将在决定了的行为中使用它们。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，可以是移动，可以是闪避、护盾、治疗、招架、闪现、时间停止、精神控制，可以代表任何行为的影响程度。一个行动的影响数值是由玩家决定，而在此行动中固定。在决定影响数值的时候，一次行动只能有一个相关属性。

以伤害为例，玩家选择打拳，给出了影响数值 200，那么这意味着这一拳会造成 200 伤害。

在战斗的每一次行为中，都必须给出影响数值。

为每个行为给出更小的影响数值意味着角色会更高频率地行动。

为每个行为给出更大的影响数值意味着角色的行动会更加地缓慢。

### 前摇

任何行动在释放前都会有前摇，即“即将达成结果前的一段时间”。玩家可以在前摇阶段取消一个行为。前摇与角色的六维属性直接关联，并且与影响数值成正比。

### 前摇指令

`.pre {影响数值} {相关属性}`      //计算前摇，不会记录在时间轴中

详见附录[.pre 前摇](#)

### 时间轴

战斗采用 T 为时间单位的战斗。行为采取(左开右闭]区间，即一个行为开始的那一刻将不会在交互判定中被认为是行动，而被认为是“行动的准备阶段”，因此不会进行交互；一个行动结束的那一刻会在交互判定中被认为是行动。例如，如果角色在行动的准备阶段，也就是一个行动开始的一刻受到了伤害，则不会进行交互判定（例如打断）；如果角色在行动结束的一刻受到了伤害，则会进行交互判定。

战斗开始时，所有角色同时决定唯一会对战斗有影响的变量：

行为和影响数值

接着，角色会在一段时间内准备发起这个行为，被称作前摇。随后，先结束准备的角色会先进行结算与判定并紧接着决定第二个行为。前摇时间通过角色的六维属性和影响数值计算得出，因此更高的打字速度不会让角色更快地行动。

例如：

	角色 A	角色 B
前摇	12t	20t
影响数值	250	310

两个数字分别为前摇时间和影响数值，由于角色 A 选择了更低的影响数值，因而他的前摇更短。接着，时间开始流动，在战斗时间轴到达 12t 时，角色 A 的行为将会被结算，随后他会又一次行动。也就是说，角色 A 已经决定了两次行动，而角色 B 仍未结算第一次行动。

例如战斗开始时，第一步应当是描述行为，例如选择打一拳。与此同时，应当决定行为的相关属性，即六维属性的体质、敏捷、力量、意志、教育和智力中，哪一个与行为有主要联系，打拳的相关属性是力量。接着，第二步应当是给出影响数值。对于这一拳而言，影响数值意味着伤害，给出 100 的影响数值意味着这一拳将造成 100 伤害。在给出了行为和影响数值之后，规则会根据属性计算出前摇。接着，时间开始流动，在时间到达前摇结束的那一刻，行为会被结算。

战斗时间轴指令

.bat {影响数值} {相关属性} ({开始时间}) {行动} //开启并累加战斗时间轴

.bat exit //退出战斗，将指令发起者移出战斗时间轴

.bat end //结束战斗并重置战斗时间轴

详见附录[.bat 战斗时间轴](#)

距离

战斗时距离的单位为 D，它可以以影响数值的身份出现在玩家的行为中。

距离有时会限制角色的行动。如果角色没有任何武器，则他会使用徒手进行战斗。

命中以可以看到并确认目标为准。

---

## 死亡

如果角色的体力降低至 0，则角色死亡。

如果角色的意志降低至 0，则角色的意识就会消散，角色会死亡。

---

## 其他规则

---

### 先攻

如果一位角色在战斗前被判断为偷袭或者具有任何形式的优势，则主持人可以考虑先攻。先攻者会首先决定行动，并且被动者或群体只能在先攻者前摇已经进行一半的时候开始行动。

---

### 交互

如果角色选择了例如打断、闪避、招架等会影响对方或被对方影响的对抗行为被认为是交互行为。

在判定交互时，双方将比较影响数值。使用大者的影响数值减去小者的影响数值得到大者最终造成的影响。

例如，在战斗中，双方行为前摇均在 3t 结束，玩家一选择发气功波，影响数值为 200，玩家二选择开护盾，影响数值为 150。那么玩家一会对玩家二造成的伤害为  $200-150=50$ 。如果护盾的影响数值超过了 200，则玩家一不会造成任何伤害。

---

### 行动力

角色可以活动的时间 T 的总量被称为行动力。角色的战斗和检定将会通过前摇计算并消耗对应的时间的行动力。角色的行动力归零后则不可以再进行战斗和检定。

---

### 战斗场景

---

#### 一般战斗

---

一般战斗简化了战斗的场景，将一个场景分为危险区和安全区。一般战斗舍弃了所有有关距离和位置的策略，转而简化了战斗的流程。这里所描述的规则是以近距离战斗为基础的，应用的距离的战斗参见后复杂战斗条目。

### 危险区

---

在危险区中，所有角色都可以以任何方式互相攻击。

危险区中的角色必须在危险区中没有其他可攻击角色时才能够攻击安全区角色。

### 安全区

---

安全区中的角色只能够以非接触的形式参与危险区中的战斗。

在安全区中，所有角色除非危险区没有其他友军，否则不会被攻击到。

一个场景中的安全区能够容纳的体积是有限的，因而只有队伍的一部分能够留在安全区。

### 复杂战斗

---

复杂战斗使用人物卡表格中的战斗方盒进行战斗，使玩家可以在更宽广的层面上掌控战局。战斗方盒是以正方体组成的战场，正方体的边长由主持人决定。

### 控制效果

---

对于任何控制效果，必须指定一个目标，并在技能构筑阶段给出目标进行对抗使用的合理相关属性。控制效果的持续时间就是目标抵抗一定影响数值所花费的前摇时间。

对于任何减益效果，例如虚弱、减速等，效果为削减目标的影响数值。以虚弱为例，施术者的影响数值相当于被影响者在未来几次攻击中少输出的伤害和少移动的距离。

### 武器

---

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。冷兵器在使用过程中，玩家照常决定影响数值，但在结算时，影响数值乘以武器的伤害加成就是本次攻击的额外伤害。

对于热兵器，角色会完全使用武器的属性。

## 附录一：构筑基本法

《构筑基本法》（后称基本法）为玩家设计自己的技能与特质加以引导。本规则能够构筑的技能和特质几乎是没有限制的，技能的使用方式也很多样。在本规则中，只要是没有违背基本法的技能和特质，都可以由任何人进行构筑。符合规则的技能在任何情况下都不会过强或过弱，因此本规则没有限制玩家的技能数量与构筑。在模组中，技能与特质可能有一定的花费，模组作者也可以对技能与特质添加构筑。

### 技能的描述与纲领

#### 第一条

技能效果的描述在一定的影响数值下，不能使角色的行为前摇时间短于规则得出的前摇时间。

#### 第一修正案

在技能发起者具有合理、同等的损失的前提下，技能效果的描述可以使技能前摇短于规则前摇时间。

#### 第二条

对于任何控制效果，必须指定一个目标，并在技能构筑阶段给出目标进行对抗使用的合理相关属性。控制效果的持续时间就是目标抵抗技能发起者的影响数值所花费的前摇时间。

#### 第三条

技能不得使角色的六维属性中物理类和思维类三项的和超过一百。

#### 第四条

可以构筑主动技能和在条件下会触发（如在受到惊吓时，会发光，或在与人沟通时，可以选择性发光）的技能，不允许构筑被动技能（即在任何情况下都生效的效果，如会时刻发光），对于被动技能的需求可由“特质”条目解决。

### 技能案例

以下技能为作者在多次使用本规则带团时得出的一些案例，仅作参考。



敏捷相关，冲刺：冲向目标，对目标和自身同时造成等同于冲刺距离的伤害

意志相关，幻形：可以立即任意地转换体力和意志，在受到伤害时也可以抉择以何种方式承受

智力相关，精神控制：可以操控一个目标，持续以意志为相关属性的前摇时间

教育相关，终结争执：一道公正神圣的力量，降临在你的身边，给予在场的所有人，一次警告，禁止任何恶意的攻击行为，包括防身，不听劝阻者将会承受与你影响数值相当的伤害

智力相关，看守：选择一个目标，以目标的体质为相关属性，凝滞时间的流动，目标为时间凝滞时唯一可行动角色，目标对此技能影响数值的前摇时间为持续时间

体质相关，复仇焰魂：在受到伤害时，可以选择多承受一倍的伤害来立刻返还原伤害给予伤害来源

意志相关，辉耀护甲：简单的祷告之后，随身的衣服散发金光，攻击这个铠甲的人会受到你影响数值的一半伤害，且他的攻击减少你影响数值一半的伤害

智力相关，侵蚀：以复仇的耳语在目标的脑内回响，眩晕目标以意志为相关属性数值的前摇时间

智力相关，明光之墓：一到口令之后，目标将被困在一个石英石棺，目标被控制期间不造成或受到任何伤害，也无法行动，无法得知外面的一切

教育相关，公理之锤：扳手划一个手势，身边将会出现 4 把光锤，你接下来的 4 次攻击，每次都会使其中一个光锤击打目标，造成你影响数值的四分之一的伤害

智力相关，汲取：对目标造成影响数值一半的精神伤害并将其转化为自身的意志

智力相关，光明：在战斗中可以以同等生命能量为代价恢复任一目标的意志

体质相关，该隐的恩赐：划出简单的阵法，随后眼睛变成绿色，全身开始笼罩一层仇恨血雾。在接下来攻击中，若对方等级高于自己，减少下面两次受到伤害影响数值的二分之一，增加自身攻击影响数值的二分之一伤害。若对方等级低于或者等于自己，则增加下一次受到伤害二分之一，减少自身攻击减少影响数值二分之一。

智力相关，欲望：选择将目标拉入结界，在此期间会以逐渐影响目标的意志，目标以此逐渐减少意志，你逐渐增加意志。你同样保持以在结界外与拉入目标的距离出现在结界中。

智力相关，小小的百鬼夜行：减少与影响数值相同的血量，闪现影响数值的距离，同时在原来的地方创造一个与影响数值相同体力的分身，分身的行动会于本体一致

### 特质的描述与纲领

特质的限制相比于技能则小很多，特质更多情况下是改变角色的固有属性，比如直接增加任一属性的百分比。本规则没有对特质的效果加以约束，特质可以用作本规则中的额外增量规则使用。比如义体改造、装甲（同时写入特质和随身物品并给出负重）、每当使单位死亡就升级、战斗胜利后恢复所有状态等等。

---

### 特质案例

以下特质为作者在多次使用本规则带团时得出的一些案例，仅作参考。一般而言，特质可以描述任何的永久性加成或减益。特质需要由主持人全权参与平衡。

野望：能够得知任何一个单位的行动、影响数值和前摇时间

明晰：能够洞悉黑暗

虚幻：在自己创造的结界中可以任意地创造物品或销毁来自于结界的物品

祝福：对人类以外种族造成的所有伤害均为永久性伤害，不可恢复

永恒：在任何生命体濒死时，都可以直接将之存在抹除而非死亡

傲慢：可以以自身的等级使用任何见过的人的人物卡，这不会改变现有的体力和意志，但会影响它们的上限

永夜：被吸血鬼杀死的贞洁男女会恢复所有状态，并变为吸血鬼；普通男女则变为食尸鬼。

血河：在杀死一个人后，恢复所有状态

恐光：接触自然光直接照射后会死亡

## 武器的描述与纲领

在创建自己的武器时，需要确定武器的种类。武器有远程与近战两种。描述武器强度的数值为效率，效率会在创建武器后被计算。效率等于 1 时意味着武器没有带给角色任何优势。主持人在确认武器强度时以效率为准即可。

---

### 远程

远程武器的设计包括伤害、前摇、射程、载弹量、装填时间、负重和备注。

伤害即武器每一次开火子弹造成的伤害，前摇即两次开火之间的时间，射程即武器可以命中的范围，载弹量即武器每一次更换弹匣前能够打出的子弹数量，负重为对角色造成的负重。备注用以描述武器的特殊效果，例如燃烧、不可恢复伤害等等。

---

### 近战

近战武器的设计包括伤害、射程、负重和备注。

伤害即每一次攻击对角色影响数值最终造成的影响的加成百分比。例如一个手术刀的伤害为 10，角色使用它劈砍并给出影响数值 100，那么他最终会造成 110 伤害。射程即武器可以命中的范围，负重为对角色造成的负重。备注用以描述武器的特殊效果，例如燃烧、不可恢复伤害等等。

随着角色等级的提高，远程武器的效率就会逐渐下降。因为角色本身的效率变高了，而武器仍然是固定不变的。因此对应不同等级的背景需要使用不同的武器。

## 附录二：设计拓展

由于规则本身的普适性，导致规则对于特定的世界观没有足够的能力描述一些细致的设定。因此，对于特定的世界观而言，设计一个拓展以描述世界的背景和种种设定是必要的。

如果已经迫不及待地想要让自己独特的想法和游戏设计理念大显神通的话，根据这些想法设计一个拓展是最好的办法。设计一个完全由你操刀的游戏在本游戏引擎的帮助下显得尤为简单。但设计一个拓展不仅仅需要了解规则，更需要理解引擎的内核以及它是如何运作的。

### 资源

资源是设计游戏的重中之重，如何去消耗和获取它们成为了玩家游戏的动机之一。在本规则中，角色具有三个资源：体力、意志和现金。

### 体力与意志

体力是规则中较为基础的一个资源。任何角色都具有体力，在体力降低至零的时候角色会死亡，意志的作用也是类似的。意志虽然看起来类似于法力值，但是它实际上与体力是等价的。

规则中没有规定角色的体力在损失后所带来的负面影响，也没有规定体力不能够作为可消耗的资源，也没有规定它们不能够超过上限。通过何种方法可以增加体力，或体力和意志被减少后，会为角色带来什么样的影响，成为了游戏的一大基石。

例如，角色在损失一定量的意志之后会因为无法承受心理压力而崩溃，陷入疯狂。角色安装了义体之后，因为不兼容的原因，每次使用它都会导致自己身体的协调性下降，损失体力和敏捷。角色在释放法术的时候会带来肉体的毁灭，或者精神的崩塌。角色靠吸食他人血液为生，杀死一个生物后恢复等同于生物体力的体力。

穿着盔甲可以为角色增加额外体力值，而你只需要考虑它有多重就可以。

这些规则被认为是“特质”而加入到人物卡中。为如何去运用这些资源写下你的规则，让它成为最有趣的设定。

### 技能的消耗

在本规则中没有规定技能的消耗，因此你可以为技能设计一些消耗。如果技能能够造成非同一般的效果，你可以为它设计非同一般的消耗。技能带来的消耗会让玩家斟酌利弊，并依据他们的需求给出最优解。

---

## 现金

角色在开始游戏的时候随身携带了一定量的现金，这是角色的资产决定的。现金作为另一大资源而言，它显得不是那么的关键：在它归零后并不会立即杀死角色。但是这也意味着你可以加上这条规则，使得角色的现金为零时角色死亡。

让玩家有合适的理由去消费或增加收入都是在利用现金资源创造游戏动机。

## 属性

玩家具有一个等级、一个物理思维比值和六个基础属性。这八个数字构成了规则的根基。规则限制了物理三项和思维三项的和分别为一百，这意味着你可以打破这个规则。

在何种情况下玩家的属性会低于原本的值或者高于原本的值，设计让玩家更改属性的方法来为游戏增加乐趣。一个泥泞的沼泽地是否会减少所有角色 10 点敏捷百分比？是否有角色在一些装备的帮助下可以或者先天就擅长在泥泞地中移动？角色穿上了动力装甲，是否会让他的属性翻倍？

改变属性的规则可以非常简单地应用在角色身上，而这个动力装甲，将它作为“特质”安插在角色的身上即可。

由于角色具有物理和思维两套独立的战斗三维属性，因此玩家的战斗可以更加地有趣。例如若想创造一个赛博朋克的拓展，电子战需要如何展现？直接让思维三项作为电子战的属性即可，因此骇入和战斗可以变得丰富多彩，骇入的过程中还可能损失意志。

合理地使用属性并将它与资源连接起来，就能够创造出不凡的规则。

---

## 等级

等级是平衡游戏唯一需要考虑的属性。等级全面且唯一地描述了玩家角色的强度。无论是设计对称对抗还是非对称对抗，都只需要考虑等级即可。所有属性与等级成正比关系。

## 设计规则

原始规则中为了保留这一自由，没有为各种细枝末节设计太多繁杂的项目，仅仅说明了规则在各种状况下会如何解决。这时，创造你想要的规则便成为可能。

一个高等级飞船需要什么资质才可以驾驶？

在驾驶飞船的时候还需要遵循“一个相关属性”（例如移动时不可以攻击）原则吗？

我能否为玩家设计好每个等级可以学什么技能，而自己来定夺这些技能的强度呢？

我能否让星球的重力影响角色的年龄成长？

要不，做一个蝙蝠侠和小丑的对抗吧！

当然，任何自定义都可以被应用在这个规则的方方面面，正因为没有对资源、属性如何被消耗、如何获取做出任何的限制，你才能够将自己的想法融入在这里。

从中土世界的魔法战争到精灵宝可梦的对决，再到替身使者的激烈交锋、赛博朋克的网络战争。由于摆脱了回合制，它创造了无限的可能。简单易用并且自由几乎不受到任何限制，使用这个框架创造拓展是无拘无束的。

使用你的想法并合理地消耗并获得资源，使用并改变属性。在这之后，你的框架就已经被创造了。

### 附录三：骰子介绍与指令

FET 骰为服务本规则而开发，极大程度上方便了玩家和主持的体验。使用骰子即可完全脱离人物卡中的种种计算而完成游戏。

#### .STF 角色卡

##### .stf

用法：

.stf {属性} {数值}

.stf姓名爱丽丝 种族 年龄 体型 成年年龄 标准体  
型 外貌 资产 性别 职业 等级10 物理思维比值  
500 体质30 敏捷35 力量35 意志30 教育35 智力  
35 医学及生命科学20 工程与科技20 军事与生存  
20 文学20 视觉及表演艺术20 负重0 结束

案例

爱丽丝的FET属性设置完成✓

目前仅允许直接更改属性，不允许加减属性

不设定角色卡则无法使用检定、交涉和战斗指令

#### .TAR 目标数值

##### .ta || .tar

用法：

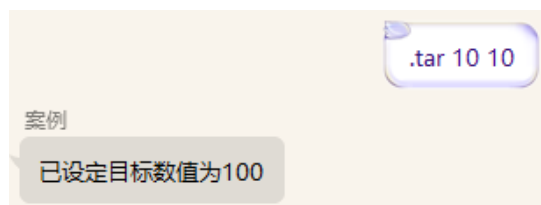
.tar {目标数值} //直接设置静态目标数值

.tar 500

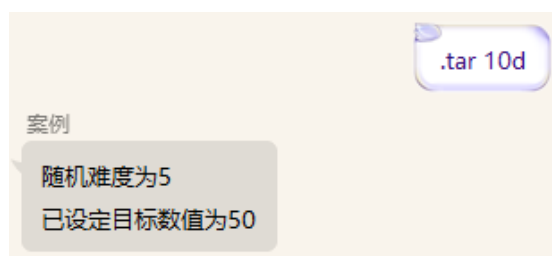
案例

已设定目标数值为500

`.tar {等级} {难度}` //设置静态目标数值



`.tar {等级}d` //设置随机目标数值



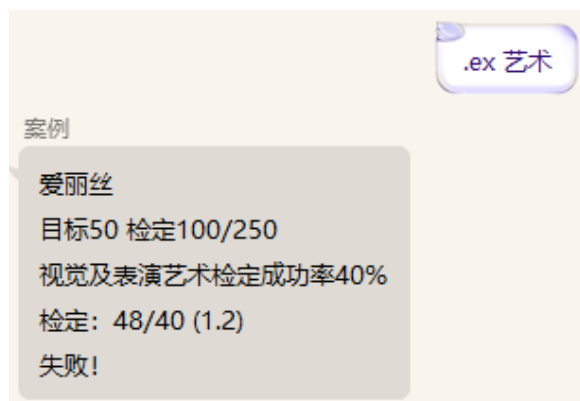
## .EX 检定

`.ex || .exa || .exam`

用法:

`.ex {属性/领域}` //使用目标数值进行检定

检定右侧括号内数值为骰值与成功率比值，用以比较角色间的对抗检定结果



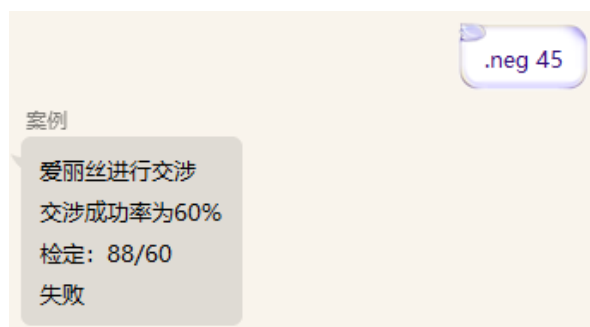


## .NEG 交涉

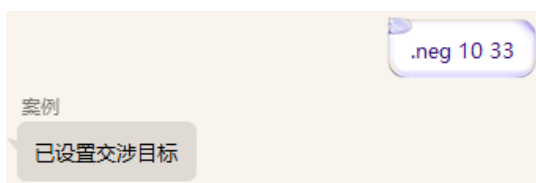
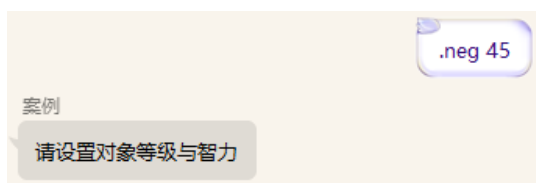
**.ne || .neg || .nego**

用法：

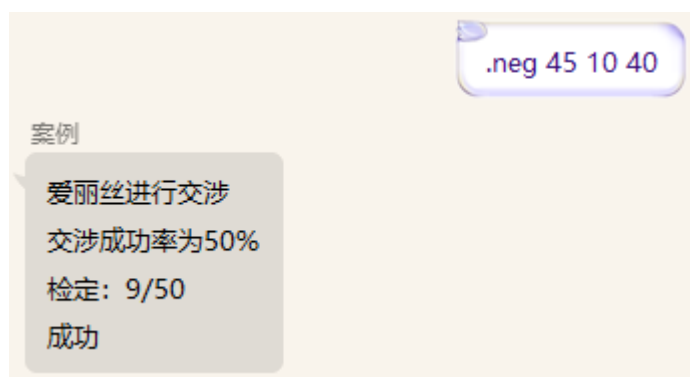
.neg {rp 评分} //使用对象进行交涉战检定，在没有交涉对象时无法交涉



.neg {对象等级} {对象智力%} //设置交涉对象



.neg {rp 评分} {对象等级} {对象智力%} //设置交涉对象并进行检定

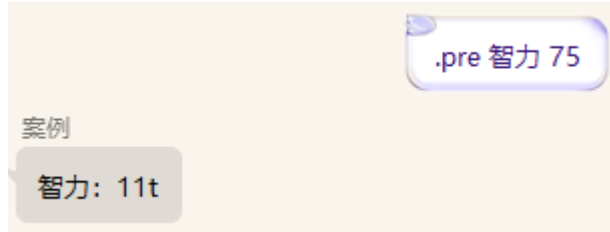


## .PRE 前摇

## .pre, .prep

用法:

.pre {影响数值} {相关属性} //计算前摇, 不会记录在时间轴中



## .BAT 战斗时间轴

### .bat

用法:

.bat {影响数值} {相关属性} ({开始时间}) {行动} //开启并累加战斗时间轴



.bat exit //退出战斗, 将指令发起者移出战斗时间轴

.bat exit

案例

爱丽丝退出战斗

——战斗时间轴——

.bat end      //结束战斗并重置战斗时间轴

.bat end

案例

战斗结束，时间轴归位

## .REC 状态记录

.rec

用法：

.rec {体力/意志} {变化值}      //记录自身状态变化

.rec 体力 -40

案例

爱丽丝的体力变化：-40

体力：114/154

.rec reset ({体力/意志})      //重置任一或所有状态

.rec reset

案例

爱丽丝的状态重置

体力：150/150

意志：150/150