

无限团规则 1.1.2（深空）

作者:猫猫头

qq:1306941870

使用此规则需与作者取得联系并获得授权。

一个生命的落幕也许是另一个生命在全新世界的开始。

当你们醒来时你们已经站在了“主神空间”内，无尽的冒险即将在你们眼前拉开帷幕。

跑团是一种文字类 trpg（Tabletop Role-playing game，桌面角色扮演游戏）游戏，主要分 coc（The Call of Cthulhu），dnd

（Dungeons & Dragons）两种，coc 偏向解密剧情探索性质的克苏鲁风格，dnd 以 rpg 形式的中世纪魔法战斗风格。每次跑团，玩家需要通过自己设定的人物卡进行游戏，KP（keeper，守密人，可以理解为上帝）为你们提供剧情的文字信息和你们各种动作后的反馈。当然，在无限团的主持人一般被称为 GM 或 ST。

无限团是无限流跑团的简称，脱胎于小说《无限恐怖》，它可以说是另一种类型的 dnd 跑团游戏。Dnd 跑团一般会限制剧本风格，而无限团则是多种风格混搭。你可以在无限团中操纵一个精英特种兵角色在魔法的王国里行走，使用含有次时代技术、黑科技甚至各种影视类作品中的道具进行战斗。

无限团与 dnd 最大的相似处就是注重于战斗，但是既然是 trpg，就无法忽略 rp（role playing，角色扮演）的重要性。

在开始游戏前，你需要创建一个自己的角色卡。

【角色卡】

每个新建立的角色都拥有 40 点属性点，可以用于分配基础属性。但初始角色的单项属性值不能低于 2、超过 7.幸运属性为单独 roll 点获得——3d6

【基础属性】

玩家的基础属性共有力量、智力、敏捷、感知（灵感）、意志、体质、体型、幸运、外貌。大体上与 coc 跑团的属性一致，但有所改动。

力量——每 2 点力量将使角色获得 1 的伤害加值

智力——角色获得智力数值减 8 的法术伤害加成，即 9 智力获得 1% 的法术伤害加成（加成只有为 5 的倍数时生效）。智力低于 8 不会因此而减少法术伤害。

敏捷——角色可以通过敏捷对抗来闪避攻击

感知——角色获得等量的聆听与侦查（观察）成功率

意志——角色的意志与感知决定了 mp 上限，转换比率为二者之和

体质——角色可以通过体质来忍受中毒、出血甚至大量损失生命值的威胁

体型——角色的体型与体质将会直接影响到生命值，生命值=体质+体型

魅力——角色获得等量的一种社交类技能的成功率（如魅惑，快速交谈，话术，说服等）

【体型与魅力变为隐藏属性，不影响正常使用】

幸运——幸运的人生可以解释！每次游戏仅有一次，可以令你的一次对抗或检定增加幸运等量的数值，具体适用与否取决于游戏的主持人。

Hp——生命值，角色的体质与体型决定了生命值的上限，转化比率为二者之和*2。当一次性损失一半及以上生命值时，需要通过体质检定来避免昏迷，当损失生命值到生命值归零，则需要通过意志检定来维持濒死状态

Mp——魔力值，角色的意志与感知决定了 mp 上限，转换比率为二者之和，当 mp 归零时，需要通过意志检定来避免进入虚弱状态（虚弱状态将无法战斗）

【基础技能】

斗殴（搏斗）——由力量与敏捷决定，成功率为二者平均。斗殴是只针对利用躯体进行格斗的技能，穿戴部分武器（拳套，指虎）战斗时同样使用斗殴技能

射击——由力量、感知决定，成功率为二者平均

投掷——由力量、体质决定，成功率为二者平均

聆听——由灵感（感知）决定，等量

侦查（观察）——由灵感（感知）决定，等量

潜行——由敏捷与体型来决定基础成功率，为敏捷与体型的差值

法术使用与机械使用——由智力决定，为智力等量

【其他通用技能为后天学习得来，不与角色基础属性有关】比如，骑乘，烹饪，制药。

【基础技能不仅可随着基础属性的提升而提升成功率，也可以通过训练或技能成长或道具获得提升成功率】

【使用基础技能进行检定时， $rd10$ ，该数值低于成功率则视为成功，反之失败。技能成功率高于 10 默认成功】

【特长类或需要后天锻炼获得的技能将会酌情提供一定的基础成功率】

【玩家们拥有 15 点的自由技能点数，可以用于增强基础技能与通用技能】

【部分基础技能的解释】

锐器使用、钝器使用、斗殴：这三样是近战时使用的武器技能，其中斗殴除非学习了特殊技能无法与锐器、钝器进行对抗。武器的使用包含了精准度等特点，因此一个锐器使用 10 的玩家可以进行基本的雕刻艺术，即使从未被训练过。

医术/医学：可以用于判定伤势、伤口，也可以用于进行急救，急救的 hp 恢复量默认为 1，正常救治的 hp 恢复量为 $1d3$ 。

机械使用：包含了启动机器，驾驶机器，组装拼装等功能。

净化：消除一个异常状态

取悦：夸奖讨好一个人，使之高兴

快速交谈：忽悠

演讲：进行针对大批人群的演说，需要人足够多的情况下才能达到预期的效果（煽动性）

机械维修：修复一个机械类道具的基本功能，但大多数情况下需要相应的材料/mp 消耗

法术修复：修复一件你熟悉结构与原理的道具，需要相应的材料认知等技能作为支撑，同时消耗 mp 值。

材料认知：了解材料可能会派上的用场

生物认知：了解生物对应的习性

【部分基础技能的熟练度】当基础技能的成功率超过了 10，到达了 20，或许会有变化？（该系统筹划中）

【增强角色】每 1000rc 可以用于强化角色属性 1 点或增加某项基础技能 1 的成功率

【负重】玩家的角色拥有（力量+体质+体型）之和的负重量。当持有物品负重超过最大负重量时，角色的所有与行动有关的检定都需要通过惩罚骰来检定且敏捷对抗时损失固定数值。

【护甲以及护甲破坏】（根据玩家与 GM 喜好决定是否采用破甲系统）

护甲并不是护盾，对护甲造成伤害时将不可避免的对穿戴护甲者造成微小伤害。同时，恰好击破护甲时并不会不造成一点伤害，所以权衡之后，使用以下规则：

当伤害达到护甲的 80%时，即使无法摧毁护甲，也会造成 10%的伤害

当伤害达到护甲的 100%时，摧毁护甲，并造成 20%的伤害

当伤害达到护甲的 100%以上时，减去护甲量，并计入 20%的护甲破坏伤害。如，10 护甲，20 伤害，最终造成伤害为 (20-10)

+20%*20=14 点伤害

当伤害达到护甲的 1000%以上时，无视护甲

除非特殊说明护甲有分块，否则护甲破坏视为毁坏全部护甲

护甲被破坏后将不再起到防护作用，一块巨大的盾牌被破坏后即使碎片再大也视为 0 护甲

护盾并不是护甲，不与护甲有共通性，可以视为额外的 hp 值

【角色扮演的重要性】

玩家进行游戏并不应该只是单纯的“开枪”、“冲上去”、“跟上”。

合理的角色扮演 (rp) 可以令 st 给予更多便利。

比如玩家 a 在采集时说明“我警惕的观察四周”，那么就可以获得被刺杀时的一些便利，比如感知对抗额外+1，逃跑敏捷+1 等等。

比如玩家 b 的潜行技能只有 2，他需要狙杀 6h 后经过这里的一名 npc，他可以通过这样的 rp：“我仔仔细细的布置好我的伪装，即使花费更多的时间”来令自己的潜行成功。

但是，即使 rp 合理，提供的便利也是有限的，不可能因为一点点细节就导致局面逆转，因此 rp 而提供的对抗加成应最多为 2 点。自身的实力过硬才是最主要的。

【战斗】

进入战斗时一般根据敏捷大小决定先后手，若敏捷相同则可以通过所有人进行敏捷对抗来判断先后手顺序，甚至可以考虑负重因素。

潜行刺杀时被刺杀者可以通过侦查(观察)对抗来避免自己错失先机。

正式战斗时，每人每轮设定只有三次行动次数。

取出武器、调整姿态、更换弹夹会消耗一次行动次数。

侦查敌方位置、看破敌方要害等行为在战斗中进行需要消耗一次行动次数。

战吼、附魔、净化、祝福等技能会消耗一次行动次数，在战斗开始前使用虽然不会因此损失行动次数，但会在进入战斗时损失一回合的持续时间。

攻击类技能消耗一次行动次数。

攻击行为（不包含攻击类技能）每回合只能进行一次。这是理所当然的。因此玩家每回合可以进行的最多攻击为：一次攻击类技能，一次攻击行动。随后还能剩余一点行动次数。

召唤类技能消耗两次行动次数，在战斗开始前召唤则不计入。每个玩家最多可以同时召唤自身意志/10 的召唤物。意志低于 10 默认可以召唤一只，10 以上向下取整。

两名玩家近战缠斗，需要进行斗殴对抗或武器对抗，攻击者对抗胜利后，被攻击者可以尝试进行敏捷对抗闪避这次攻击。攻击者对抗失败，被攻击者可以通过力量对抗来进行反击。属性对抗时，属性大于等于对方属性的二倍时，默认对抗获胜。

【可选用的先攻排序方法】

通过一个 d20 骰子与敏捷数值的合计来决定先攻后攻。

【可选用的战斗模式】

每回合每人固定一次行动，适合与近身对抗的两名玩家使用

【对抗】

通过 $nd3+n$ 的 roll 点大小来进行对抗。如 8 力量的玩家 A 与 9 力量的玩家 B 进行力量对抗，比较的是 $8d3+8$ 与 $9d3+9$ 的数值大小。

【闪避】

通过与施加伤害者的敏捷对抗来避免受到伤害，即敏捷为 7 的玩家 A 攻击敏捷为 8 的玩家 B，二人需要通过比较 $7d3+7$ 与 $8d3+8$ 的数值大小来判断玩家 B 是否能闪避成功。

闪避技能时需要与技能的范围进行敏捷对抗，数值超过技能范围值视为闪避成功。

没有互相接触的交锋并不能进行斗殴对抗，此时只有敏捷与伤害来源的对抗。当玩家闪避子弹、弩箭时，对抗的是子弹与弩箭的射速。如 9 敏捷的玩家 a 闪避射速为 32 的子弹，对抗为 $9d3+9$ 与 32 之间的比较。

当玩家闪避弓箭、暗器等会被力量影响的飞行道具或投掷品时，对抗的是敏捷与力量之和，且当投掷物具有一定量的负重时减去负重量。如，敏捷为 9 的玩家 a，闪避敏捷为 8 力量为 4 的玩家 b 的负重为 0 的手里剑攻击，对抗为 $9d3+9$ 与 $12d3+12$ 的对抗。若手里剑负重为 2，则为 $9d3+9$ 与 $12d3+12-2$ 的对抗。

当飞行道具脱手后，在 0-25%射程内完整保持力量加成，在 25%-50%射程内变为一半加成，在 50%-100%射程损失所有力量加成。

【追击与移动】

玩家拥有自己的移动速度，这个速度是玩家每次行动（约 5s）可移动的距离（单位 m），玩家可以消耗两次行动次数进行冲刺，冲刺可以移动 3 倍的移动速度数量的距离。

（因为有移动速度的存在，所以战斗时需要相对详细的地图）

【范围类法术的闪避】

当玩家闪避范围类法术类技能时，需要与法术的影响范围与施术者的意志之和对抗。如敏捷为 9 的玩家 a，闪避意志为 8 的玩家 b 的 20 范围的技能，则为 $9d3+9$ 与 $8d3+8+20$ 的对抗。

【指向性法术的闪避】

当玩家闪避指向性法术类技能时，需要与施术者的法术使用与意志的之和对抗。因此，来源于同等级的玩家的指向性、锁定性法术几乎无法闪避

【部位打击】对于身体不同部位的打击，细分并不重要，所以这个系统也是可供 gm 与玩家选择性使用的。

对于头部的打击，将会额外造成 1d3 的伤害。

对于躯干部位的打击，将视角色体质给予一定的减伤（每 10 体质 1d3），当然也可以不给予减伤。

对于手部的打击，当造成伤害达到角色体型的一半以上时，视为手臂破坏，这只手臂将无法使用武器以及作出动作。

对于腿部的打击，当造成伤害达到角色体质的一半以上时，视为腿部破坏，玩家将会损失在敏捷对抗时的固定数，即敏捷对抗由 $nd3+n$ 变为 $nd3$ 。

进行随机性射击，即只求命中不求命中特殊部位时，可以通过一个 1d10 骰子来决定击中部位。1、2 为头部，3、4、5、6 为躯干，7、8 为手部，9、10 为腿部。

进行瞄准射击，需要通过一个瞄准部位占躯干比例的检定。比如暂定人体头部占人体 10%，则需要 $r100$ ，小于等于 10 即为射击成功。

于是，进一步规定其他部位的占比，躯干 50%，手臂各 10%，腿部各 15%

当然，如此看来射击特殊的成功率未免太低，玩家可以通过特殊装备与血统的增幅来提高自己的瞄准成功率。

【伤害计算】提升伤害的方法有多种多样，现举例说明伤害计算时的计算方法，以“忍者”血统举例：

玩家力量为 8，获得 4 点近战加值，武器伤害为 10。

“忍者”血统可以为武器附加一层额外属性伤害，数值为武器伤害的30%。

“忍者”血统背刺、暗杀敌人时造成双倍伤害。

玩家购买被动技能“剑气”，提升了30%的近战伤害。

玩家服用一瓶提升1点伤害的药物。

玩家的友方给予了玩家100%的伤害提升

则，最终伤害=【 $(10+4+1) \times 1.3 + 10 \times 0.3$ 】 $\times 2 \times 2 = 90$

“忍者”血统的附加伤害很少见，只与武器伤害挂钩，因此这个例子应该可以解决大部分伤害计算问题。

【接下来的是一些琐碎的战斗事宜】

【盾击】

玩家当然可以使用盾牌攻击对手，盾牌造成的伤害为盾牌自身重量+力量/2。当盾牌重量在自身负重一半以上时，敏捷对抗的结果默认下降盾牌重量的数值，但当反击时，这个效果失效。

【法术的射程】

法术的最大射程取决于自身意志，最大可以影响半径为意志*10m的范围，这个范围只针对没有写明射程的法术。

【护主】

若在战斗轮召唤怪物，虽然会损失行动次数，但是可以命令召唤物进行“护主”，即召唤物承担此次伤害，同时受到伤害加倍。此后对于召唤者的“护主”行为将不会再受到双倍伤害的惩罚。

“护主”行为每回合可进行多次，但保护队友的行为只能每回合一次。

【临时强化】

饮用药水或使用道具使角色的力量或敏捷等属性上升时，不会同时影响到技能的成功率

【抗药性】

饮用药品的行为不计入行动次数，每饮用一种新的药水都会令玩家的体质临时下降 2/3/4/5/6 点（跟据药水等级）且每次饮用新的药水都需要通过一个体质检定。失败则无法继续饮用。

连续服用同一种药水并不会产生抗药性，药物的效果的持续时间将会在服用同样的新的一瓶时重新计算。

【远程压制】当持有枪械类武器，且敌人位于你的射程的 20%至 100%内，拥有先攻权。如，一把射程为 200m 的手枪，对于 40m-200m 距离的敌人拥有先攻权。

【格挡与反击】与敌人近战交锋时可以通过斗殴或武器使用对抗来格挡这次伤害，若继续进行反击，则需要通过力量对抗。

【抵近射击】抵近射击需要通过感知检定且距离敌人 0-1m，射击必定成功。

【技能】

主神空间拥有海量可供选择的技能，来源于无数次元。玩家也可以从 npc 处习得新技能。其中主动技能释放时消耗一次行动次数，被动技能一般为长时间生效。

每个玩家同一时间只能携带 2 个被动技能。每个玩家同一时间只能学习 10 个主动技能。

技能总共分为五个分级:ABCDE

玩家可以自行创建技能,但是必须通过审核员的审核,要求至少包含:技能名称,等级,掌握条件,效果,持续时间,冷却时间,mp 消耗,影响范围,作者。并符合对应等级的强度。审核通过后作者会免费获得自己创建的技能以及额外奖励。

玩家并不能自由创建高等级技能,当审核员认定玩家具有足够的能力时才会开放权限。血统创建与道具创建同上。

【技能的吟唱】技能的吟唱需要消耗一次行动次数,且期间受到最大生命值一半以上的伤害将会被打断吟唱。

【技能的消耗】当你剩余的 mp 不足以支持下一个技能释放时,将无法释放。

设,玩家 A 剩余 mp4 点,某技能需要消耗 1d6mp,则无法释放该技能,即使该技能可能通过骰子仅需要 1 点 mp

【技能的认定】

很明显有的技能不属于法术的范畴,譬如**【暗影步】**,这个技能不需要法术使用,我们认定一个技能是否是法术基本以中土魔法世界观来认定,因此**【圣光术】**当然是属于法术,需要法术使用。

部分技能,譬如**【斯巴达踢】**,属于瞬发的近战系技能,与身体有关,虽然不需要在使用时通过斗殴检定,也没有近战伤害加成,但是在对抗时必然是使用斗殴来进行对抗的。

部分技能，譬如【居合斩】，是明显需要进行相应检定的。

但是，最终解释权仍然在游戏主持人手中。

【训练系统】

由于每点技能点需要 1000rc 进行购买，我们推出了训练系统。

玩家可以在自己友好势力处训练自身的技能或掌握未曾学习的技能，

这只需要在开始训练后的几个剧本存活就可以完成。

【血统】

血统相当于玩家们的大型被动技能，不仅提供了基础属性的加成，还会赋予玩家一些特殊的技能或 debuff。

每个玩家只能同时装备一个血统。血统只能在主神空间兑换。

【适应期】全新的力量需要通过时间或是运用能力来适应。适应期没有过去，血统的属性加成将只能生效一半。

【进化条件】进化条件相比于适应期更为严苛，只有达成血统的进化条件后才能购买下一阶段的血统，部分无法完成的进化条件可以通过支付 rc 来完成。

无法完成的进化条件可以根据以下标准支付 rc

e→d 400rc

d→c 1200rc

c→b 3600rc

b→a 10800rc

玩家可以随意切换与当前血统同等级的血统，但依旧需要付出完整的代价。被换下的血统可以被再次免费切换，但每个血统只能进行一次。

玩家在升级自身血统时可以选择另一系列的血统作为目标，执行时消耗保持原样。

血统创建需要至少包含：血统名称，血统分支树，适应期/适应条件，常驻效果，主动技能，debuff，属性提升，进阶下一阶段所需条件，作者。

一般来说血统的价格分别为：

E:1000rc+e 级灵魂结晶

D:3000rc+d 级灵魂结晶

C:6000rc+c 级灵魂结晶

B:12000rc+b 级灵魂结晶

A:24000rc+a 级灵魂结晶

【道具】

道具包括但不限于恢复类道具、加成类道具、伤害类道具、便利性道具。当然护甲也被包含在道具类别内。

道具除了在战斗时有着使用限制，平时的使用并不会有太多限制。

道具创建需要至少包含：道具名称，道具等级，效果，作者，使用限制。

玩家最多只能购买高于自身血统等级一级的道具或武器或技能！

【耐久度】

耐久度系统正在筹划中.....

【词条】

这里的词条并不是用于方便物品制作而是提供一个官方解释。当物品上的解释足够详细或与规则书提供的有出入时请以物品自身解释优先。

【流血】 每回合损失 1d3hp，持续 3 回合

【中毒】 每回合损失 1d3hp，持续 3 回合

【麻痹】 本回合无法行动

【眩晕】 本回合无法行动

【破甲】 暂时损失 50%的护甲值

【沉默】 无法释放技能

【禁锢】 无法运动与闪避

【诅咒】 所有属性下降 1 点，持续 3 回合

【疲劳】 无法正常行动，所有属性下降 2 点

【饥饿】 所有属性下降 2 点，每回合扣除 1d3hp

【震慑】 造成的所有伤害降低 50%

【恐惧】 无法做出任何战斗行为，但可以逃跑或闪避

【致残】 敏捷下降 2 点，且造成伤害减少 1d3

【游戏本体】

一天 24h，每小时可视为非战斗的一回合。

玩家每 24h 内必须进食（科技侧需要补充新的能量），只有不处于饥饿状态的玩家才能发挥自己的完整战斗力，并每十二个个非战斗回合自然恢复 1d6mp 与 1d3hp

睡眠对于生物体的玩家是很有必要的，每 24h 不进入 6h 的睡眠，将会进入【疲劳】状态

【阴谋】

玩家可以通过私聊 gm 来达成自己不为人知的目的。

【隔阂】

玩家之间，尤其是在秘密任务时，禁止任何形式的私聊。

【物品掉落】大部分怪物拥有一定的物品产出，kp 在玩家击败怪物并剥取素材时可以进行掉落检定，并在最终结算时将一部分素材转化为等价值的 RC (rotate coin, 轮回硬币)

【结算】我们将剧本难度划分为 ABCDE 五个等级，通关剧本以及达成剧本中的支线任务后会获得一定的 rc 奖励。

A 级剧本：10000rc+A 级灵魂结晶*1

B 级剧本：5000rc+B 级灵魂结晶*1

C 级剧本：3000rc+C 级灵魂结晶*1

D 级剧本：2000rc+D 级灵魂结晶*1

E 级剧本：1000rc+E 级灵魂结晶*1

A 级支线：5000rc+A 级灵魂结晶*1

B 级支线：2500rc+B 级灵魂结晶*1

C 级支线：1500rc+C 级灵魂结晶*1

D 级支线：1000rc+D 级灵魂结晶*1

E 级支线：500rc+E 级灵魂结晶*1

在剧本中获得的货币与 rc 的兑换比率统一定为 100:1

【技能升级】部分技能需要达成熟练度条件来使技能效果得到提升，而多数技能的进阶需要使用相应等级的灵魂结晶。如，e 级圣光术需要 d 级灵魂结晶来进阶到 d 级圣光术。部分技能在升级时有额外要求或各种要求集合，这里暂不讨论。

【引导者】进行帮助新人玩家建立角色卡并给予指导的老玩家将会获得 1000rc+D 级灵魂结晶*1 的奖励

【GM】带领玩家完成剧本的 GM 将会获得剧本主线以及支线的全部奖励，并额外获得 3 点自由分配点数

【GM 评分】每次剧本结束后玩家们需要对 GM 进行评分，满分 10 分，平均分低于 5 为不及格，GM 将不会获得“3 点自由分配点数”；高于 8 分额外奖励剧本内的一个支线奖励。

【主神空间的回收】

任意从主神空间中购买的或者在主神空间内有备案的物品都可以以原价的二分之一售出。

【灵魂结晶的折算】

你认为灵魂结晶应该被折算成为多少 rc?

(本规则书持续更新中.....)

深空无限规则书主创:

思考有的人、猫猫头、鱼鱼、烤鱼闲型、被肢解的布兔子、大猫猫凯尔希、厄休拉

特别感谢:

“深空无限团设计群”的全体成员、“轮回游戏”的全体成员、“深空交流群”的全体成员

