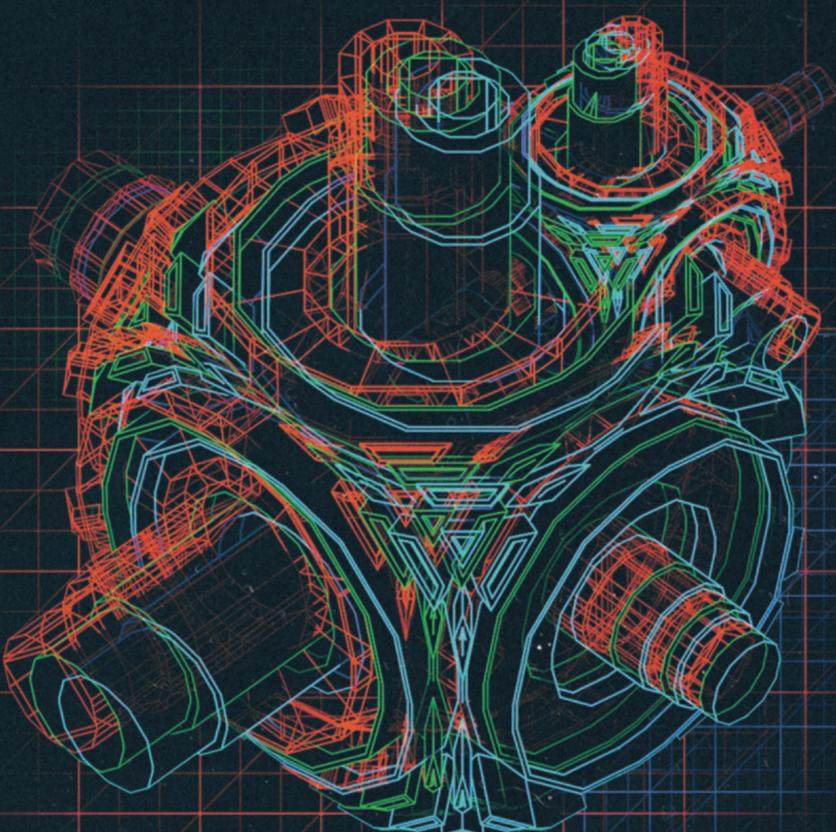


# 24XX

系 统 参 考 文 档



# 规则

**游戏：**玩家描述各自的角色要做什么。如果他们的行动不可能实现，需要付出代价，需要额外的步骤，或者带有风险，GM 应该告知。在确认行动之前，玩家可以调整计划，从而改变目标和赌注。只有想要**避免风险**时才需要掷骰。

**掷骰：**投一个**技能骰**——一般是 d6，有相关技能时会更高。如果被伤势或情势**阻碍**，就改为 d4。如果情势对行动有**帮助**，就多投一个 d6；如果有同伴**帮助**，那么同伴也投自己的技能骰，然后分担风险。取结果最高的骰子。

**1-2 灾难。**你完整承受风险。GM 决定你是否成功。如果有死亡风险，你就死了。

**3-4 挫折。**承受减轻的后果或者只能达成部分成功。如果有死亡风险，你会受伤。

**5+ 成功。**投得越高，结果越好。

如果成功无法实现你的目的（“你开了枪，但它防弹！”），你至少会得到有用的信息或者建立优势。

**负重：**携带的物品量在合理范围内即可，但携带一件以上的**沉重**物品可能会阻碍你行动。

**提升：**每次任务后，每个角色可以提升一个技能（ $\text{无} \rightarrow d8 \rightarrow d10 \rightarrow d12$ ），并且获得 d6 信用点（\$）。

**防御：**被命中时，你可以描述你的一件物品**损坏**来把代价换成一个短暂的**阻碍**。**损坏**的装备在修好前都毫无用处。

**伤害：**伤害需要时间和/或医疗看护才能恢复。死亡时，尽快创建一个新角色加入游戏。参与度优先于真实性。

**GM：**不要用技能骰，而要从角色的行为、给玩家带来的风险和障碍等方面描述你的角色。带领大家设置游戏中不可越过的界限。用**快进**、**暂停**、**倒带/重做**等方式控制节奏，确保安全；并且鼓励玩家也这么做。提出你自己也不知道怎么解决的两难问题。不断转换焦点，让每个人都有表现的机会。有需要时，掷骰决定是否该有坏运气（例如用完了弹药，或者碰上了守卫）——投一个骰子，决定是有(1-2)麻烦，还是(3-4)麻烦的征兆。用即兴裁决填补规则中的空白；休息时，和玩家一起回顾不够好的裁决。

# 角色

// 像这种用双斜杠开头的段落是 SRD 设计注释。其它段落都是面向玩家或 GM 的文本。

// 角色的初始技能提升和物品所值的信用点数之和大约为 6，其中可以包括来自“专业”和“起源”的技能（“起源”也可以用“3项技能提升”代替）。

## ► 选择你角色的专业。

**露面：**擅长**读懂他人** (d8) 和**欺骗** (d8)。拥有一个种类齐全的易容衣柜。

**蛮力：**擅长**威吓** (d8)，以及**近战** (d8) 或者**射击** (d8)。拥有一把**剑**，**枪械**或**义手**。

**灵能：**擅长**心灵感应** (d8，感知浅层思维) 和**念动术** (d8，力量和你的手臂一样)，或者选择其一提升到 d10。拥有一瓶**灵能爆发** (增幅灵能力，有成瘾性)。

**医疗：**擅长**医药** (d8) 和**电子** (d8)。拥有一个**医疗包**和一套**义体手术工具** (沉重)。

**潜行：**擅长**攀爬** (d8) 和**隐匿** (d8)。拥有一套**攀爬装备**和一副**夜视眼镜**。

**科技：**擅长**骇侵** (d8) 和**电子** (d8)。拥有一套**修理工具**和一台**定制电脑** (沉重)。

## ► 选择你角色的起源。

**外星人：**编 2 个特征，例如**电流**、**翅膀**、**天生迷彩**、**六条肢体**。

**仿生人：**你有一个准备好升级的仿生身体。选择**合成皮肤** (看起来像人类) 或者**外壳** (防御时可以无害地损坏)。提升一个技能。

**人类：**获得 3 个技能提升（从**无技能**  $\rightarrow d8 \rightarrow d10 \rightarrow d12$ ）。你可以选择新技能，也可以提升已有的技能。

## ► 选择或者编造起源给予的技能。

攀爬，社会关系，欺骗，电子，引擎，爆炸物，骇侵，近战，威吓，体力劳动，游说，驾驶，奔跑，射击，太空行走，隐匿，追踪

// 如果角色的初始技能比这更宽泛，那么应该减少其数目，或者使其没那么有用。

# 装备

// 如果一件物品比一台新游戏主机还便宜，那么唯一的开销就是取得它的时间。

► 你有一部**通讯器**（手机）和**¥2**。大多数物品和升级每个价格**¥1**。忽略一把小刀和一顿饭之类的不到一信用点的交易。

**护甲：**防弹背心（可以损坏一次作为**防御**），**战斗护甲**（¥2，沉重，最多损坏3次），**动力甲**（¥3，沉重，最多损坏3次，真空级，磁力靴）。

**义体：**义耳（升级有回声定位、语音压力检测器），义眼（升级有红外视觉、望远视觉、透视），义肢（升级有迅速、强力、储物仓、植入工具或武器），颅后接口（升级有感官数据备份、技能提升），纳米治疗机器人，毒素过滤器，变声器。

**工具：**火焰喷射器（沉重），低重力喷气背包，医学扫描器，迷你无人机，修理工具，侦察工具包（攀爬工具、信号枪、帐篷；沉重）。

**武器：**手榴弹（4枚，可以是破片榴弹、闪光弹、烟雾弹或EMP（电磁脉冲）榴弹），手枪，步枪（沉重），霰弹枪（沉重），电棍，麻醉枪。

► 飞船都带有以下功能的基础版本；每个升级花费**¥10**。紧急情况下，玩家选择一个行动来实施或者帮助。

**通讯器：**升级有窃听器、干扰器、快子喷流（恒星系内消除延迟）。

**船只：**自带**逃生舱**。升级有战斗机、穿梭机（可重入大气层）。

**引擎：**支持超光速跃迁和亚光速航行。升级有**增大跃迁距离、加快航行速度、提高机动性**。

**设备：**自带全体船员的**真空服**。升级有**军械库、重型装载机、挖矿装备、缆绳**。

**船体护甲：**防御时可以无害地损坏。升级有**可重入大气层、遮阳罩**。

**传感器：**升级有**深空探测、生命迹象扫描、行星勘测、战术舰艇扫描**。

**武器：**自带自动炮台。升级有**激光切割器、军用级炮台、鱼雷**。

# 细节

// 额外的角色和设定细节通常需要针对具体设定定制（尤其是涉及到外星人和时尚）。下面的选项可以随意取用，它们应该能用到很多科幻设定里。

► 编造或骰出**个人细节**。

## 姓氏

1	艾克	6	福克斯	11	卡斯克	16	卡迪尔
2	布莱克	7	吉	12	李	17	辛格
3	克鲁兹	8	哈克	13	莫斯	18	特兰
4	达拉斯	9	艾耶	14	纳什	19	上田
5	恩格尔	10	约什	15	帕克	20	郑

## 绰号

1	Ace	6	Fuse	11	Killer	16	Red
2	Bliss	7	Gray	12	Lucky	17	Sunny
3	Crater	8	Huggy	13	Mix	18	Treble
4	Dart	9	Ice	14	Nine	19	V8
5	Edge	10	Jinx	15	Prof	20	Zero

## 举止

1	战战兢兢	11	迟钝
2	审时度势	12	真诚
3	直率	13	正经
4	忧心忡忡	14	温和
5	沉稳	15	天真
6	随意	16	万事通
7	冷漠	17	易怒
8	好奇	18	鲁莽
9	表现欲强	19	简截了当
10	拘谨	20	厌烦

## 飞船名

1	亚里安号	11	摩根斯坦恩号
2	黑杰克号	12	凤凰号
3	卡鲁奇号	13	游集号
4	金丝雀号	14	无休号
5	奇想号	15	银光号
6	机遇号	16	星尘号
7	飞鱼号	17	逐日号
8	福龙号	18	雨燕号
9	公路之星号	19	雷霆之路号
10	登月号	20	旅人号

// **开端：**解释设定的基本要素。如果没在其它地方解释清楚，那么给出一个让角色团结起来的理由，并且提示角色应该把大部分时间用在什么活动上。

// **封底：**如果你想模仿这个 SRD 背后的一系列微型 RPG 的风格，这个封底（或者一张信纸尺寸的白纸的一面的左半边）能放下四张 20 个条目的随机表。GM 可以用这些表格为一场即兴游戏生成灵感，比如：“[姓名]雇了你在 [地点] 执行 [任务]，但有个 [转折]！”下面有一个范例随机表。

// **补充规则：**这个 SRD 非常简短，这是希望有经验的 RPG 玩家能大胆填补其中的空缺，而 RPG 新人则不会有太多先入为主的观点。所有模糊之处都是有意供开放解读。（例如：你能在一次掷骰中同时获得来自同伴和情势的帮助骰吗？这由你决定！）可以按需扩展或澄清规则。我自己引入新规则的原则是尽可能减少加减计算，避免太多记账工作（考虑到已经要记录信用点、阻碍、沉重物品的数量，还有哪些物品损坏），尽量选用含义显而易见或者模糊得诱人的词汇。

## ► 投 d20 生成一个联系人、客户、对手或目标。

- 1 阿尔钦博托，古怪的科技商人兼工匠
- 2 极光，富有的独特物品收藏家
- 3 熄灯人，安静的证据清除专家
- 4 漂白者，看护伤生人转变成的讥讽的刺客
- 5 布朗，有一只金属手臂的阴沉的警卫队长
- 6 子弹，严肃的伤生人军火贩子
- 7 外卖员，有一双飞快义腿的狂妄信使
- 8 渔人，正在热切地寻找队员的街头小子
- 9 参，关爱世人的毒品贩子
- 10 红人，极其谨慎的销赃人
- 11 凯撒，穿着银色西装，爱咧嘴笑的放贷人
- 12 奥西里斯，疲惫的街头外科医生
- 13 粉蓝，出价慷慨的伤生人中间人
- 14 雷彻，严厉的雇佣兵战术小队队长
- 15 犀牛，愚钝而慷慨正直的保镖
- 16 山姆，容易被害的勇敢记者
- 17 变速箱，卖力的地下拆车厂主
- 18 分眼，高效的情报贩子
- 19 吹哨人，微笑的出租车/接头车司机
- 20 “X”，为不知名公司服务的冷静的中间人

## ► 投 d6 找一个任务。花费 \$1 重骰。

1-2 没找到。要想有任务就得欠别人点东西。

3-4 找到了一个任务，但有哪里不对。

5-6 有两个任务可供选择。

// **寻找任务：**许多团队不需要为了获取报酬而找工作（比如军事单位）。不过，如果你的游戏确实采用了这种安排，那么危险的任务应该有更多回报，这样才付得起那些用来医疗，修理、更换损坏的装备，重骰坏任务，以及熬过找不到任务的空窗期的 1-3 信用点的“开支”。另外，上面这张表中的“欠别人点东西”这个短语被有意模糊化了。或许值得将其澄清或引申到其它方面（比如把一个放贷人加进你的“联系人”表）。

// **任务：**任务（或者情景等）的列表应该针对你的设定定制，并且要能引出让每个角色的技能都用得上的场景。常见的任务模板有“解决一个罕见的威胁”“调查某个难以解释的东西”和“为某人从某地取得一件物品”。它们起着“可玩设定”的作用——既要包含能暗示游戏设定的元素，又要能直接用在游戏中。

// **授权协议：**这个 SRD 以 Creative Commons Attribution 4.0 协议 (CC BY 4.0) 发布。你可以在你自己的游戏里随意使用这里的文本和排版，前提是遵从这些要求：

// **注明作者：**看到一页底下的小字了吗？那就是我用来塞下版本号和第三方内容（比如封面美术）的署名的地方。你也可以把它放在你游戏里的其它位置，但一定记得写这么一句——比如：“24XX 规则由 Jason Tocci 以 CC BY 授权。”

// **用 24XX，别用 2400：**你可以说你的游戏“与 2400 兼容”或者“可用于 2400”，但请不要直接使用来自 2400 的材料，或者把你的游戏命名成像是我的 2400 系列的一部分一样（除非你得到了我的明确允许）。

// **拒绝偏见：**请不要在任何宣扬或者纵容白人至上主义、种族主义、厌女、歧视残疾人、恐同、恐跨，或者其它对边缘群体的偏见的产品中使用来自这个游戏的任何文本、24XX logo 或是我的名字。

译注：翻译绰号超出了译者的能力范围。“黑杰克”（Blackjack）即纸牌游戏二十一点，但“二十一点”不适合作飞船名。“卡鲁奇”（Caleuche）是智利南部原住民马普切神话中的一艘幽灵船。