



24XX

系統參照文件

規則

遊玩: 玩家描述他們角色做的事。GM則在他們採取不可能完成的行動、或其行動需要付出代價、額外步驟、或會帶來風險時提出建議。玩家可以在執行前修訂行動來改動目標\風險。只有在嘗試迴避風險時才需要擲骰。

擲骰: 擲一顆技能骰——預設為d6骰，若你持有相關技能則面數增加，若你受傷或被當前情境妨礙則改用d4骰。如果當前情境能幫助你，則額外骰一顆d6；如果你受到隊友的協助，則他們擲各自的技能骰並共同承擔行動的風險。取較高的骰值作為擲骰結果。

1-2 災難 你承受完整風險。GM決定你是否成功。如果冒著生命危險，則你死亡。

3-4 挫折 較輕微的後果或是部分成功。如果冒著生命危險，則你改為受傷。

5+ 成功 擲骰結果越高越好。

假使成功不能得到你想要的結果（你射中了目標，但是目標防彈！），你也至少會因此得到有用的資訊或優勢。

負重: 你可以合理隨意攜帶任意的物品，但攜帶超過一個的笨重物品將妨礙你的行動。

升級: 在完成一個案子之後，每個角色升級一項技能（無→d8→d10→d12）並得到d6金錢（單位為 C ）

防禦: 描述你的其中一個物品是如何以損壞為代價把攻擊減緩成短暫的阻礙。損壞的物品直到被修復之前都無法再被使用。

傷害: 創傷需要時間和/或醫療照顧來恢復。如果有角色被殺死，盡快重新創建新角色並加入遊戲。融入遊戲比講究寫實更為重要。

GM: 你不使用技能骰，而是透過行為、風險、和障礙的形式來描述其他角色。帶領團隊設下界線，透過快轉、暫停、倒帶/重作來控制遊戲步調和安全；並也邀請玩家這麼做。給出你不知道如何解決的難題。移動聚光燈來讓每個角色都有發光發熱的機會。在需要時要求檢定來試試他們的運氣（像是耗盡子彈，撞見守衛）——擲一顆骰來看看會不會出現麻煩（1-2）或其跡象（3-4）。即興裁定來填補規則的空缺；並在休息時，跟團隊一起討論並修訂不恰當的規則。

角色

// SRD 設計筆記 以兩個斜線開頭的形式表現。其他段落則是面向玩家/GM的內容。

// 角色一開始通常會根據其專業和出身獲得大約六個技能升級和/或有價值的物品（標準用三個技能提升代替）。

▶ 選擇角色的專業:

臉面: 取得 解讀人心(d8), 欺瞞(d8) 技能；獲得偽裝衣物

肌肉: 取得 恐嚇(d8) 技能, 並從 肉搏(d8) 或 射擊(d8) 技能中擇一；獲得劍, 槍, 或機械手臂

靈能者: 取得 心電感應(d8, 感知表面想法) 和 念力(d8, 力量與腕力相同) 技能, 或改為使其中一個升級到d10；獲得一瓶湧靈劑（增強靈能，具成癮性）

醫護員: 取得 醫藥(d8), 電子器械(d8) 技能。獲得一個醫療包和模控手術工具組（笨重）

潛行專家: 取得 攀爬(d8), 匿蹤(d8) 技能；獲得 攀爬裝備 和 夜視鏡

科技高手: 取得 駭客(d8), 電子器械(d8) 技能；獲得維修工具和自製電腦（笨重）

▶ 選擇角色的出身:

外星人: 自由創建兩個特質，像是電流身軀、翅膀、自然保護色、或六隻手臂等。

仿生人: 你擁有一具可升級的機械身體。獲得合成皮膚（看似人類）或鋼殼（在因為防禦而損壞時不會有其他壞處），並升級一個技能。

人類: 進行三次技能升級，你可以取得新技能或升級已經持有的技能。

▶ 選擇或創建技能 (若出身有要求):

攀爬、人脈、欺瞞、電子器械、引擎、爆破、駭客、肉搏、恐嚇、勞動、說服、駕駛、跑步、射擊、太空漫步、匿蹤、追跡

// 若角色起始的技能較為泛用，則他起始的技能數量應該要減少，或是取得其他較無用的技能。

裝備

// 如果某個物品的價值低於新款遊戲機，則取得該物品唯一的花費就只有時間。

▶ 取得 **通訊器** (智慧型手機) 和 **2€**。
大部分的物品和升級改造只需要花費 **1€**。
省略像小刀或餐點之類的瑣碎交易項目。

護甲: 背心 (防禦1次後損壞)，
戰鬥盔甲 (2€，笨重，防禦3次損壞)，
真空硬衣 (3€，笨重，防禦3次損壞，真空級，磁吸靴)

改造裝置:

機械耳 (升級: 迴聲定位, 聲線偵測升級)，
機械眼 (升級: 紅外視線, 望遠鏡, X光)，
機械肢體 (升級: 快速, 強力, 收納空間,
內裝工具或武器)，頭部插件 (升級: 知覺
資料備份, 技能升級)，治療用奈米機器人，
毒素過濾器, 聲音模仿器

工具: 火焰噴射器 (笨重)，低重力噴射背
包, 醫療掃描器, 迷你無人機, 維修工具，
調查背包 (攀爬工具, 信號彈, 帳篷; 笨重)

武器: 手榴彈 (4枚, 任意種類: 破片, 閃光,
煙霧, EMP)，手槍, 步槍 (笨重)，散彈槍
(笨重)，電擊棍, 麻醉槍。

▶ **星艦** 有下列功能的基本版；每個升級花
費€10。緊急情況下，玩家選擇行動來執
行或幫忙。

通訊: 可升級加裝竊聽器，干擾器，速子噴
射 (星系內無延遲)。

艦艇: 包含逃生艙。可升級加裝戰鬥機，太
空梭 (再入大氣層級)

驅動: 超光速跳躍和亞光速移動。可升級加
裝更長跳躍，更快速度，更高敏捷。

裝備: 船員的真空衣。可升級加裝武器庫，
推土機，挖礦裝備，拖拉纜線。

船體護甲: 防禦時可無害的損壞。可升級加
裝再入大氣層級，太陽護盾。

偵測器: 可升級加裝深層宇宙掃描，生命體
掃描，星球調查，戰術艦艇掃描。

武器: 防禦砲塔。可升級加裝雷射切割器，
軍用砲塔，魚雷。

細節

// 其他角色和設定細節通常會需要因應特定世
界觀修改 (尤其當世界觀包含外星人和文化
時尚更是如此)。歡迎參考以下選項，它們
應該能適用於大部分的科幻背景。

▶ **創建或擲骰決定個人細節:**

姓名

- | | | | |
|--------|--------|---------|---------|
| 1. 艾克 | 6. 福克斯 | 11. 凱斯克 | 16. 卡迪爾 |
| 2. 布萊克 | 7. 基 | 12. 李 | 17. 辛格 |
| 3. 克魯茲 | 8. 哈克 | 13. 摩斯 | 18. 泉 |
| 4. 達拉斯 | 9. 艾耶 | 14. 奈許 | 19. 上田 |
| 5. 安潔 | 10. 約希 | 15. 帕克 | 20. 鄭 |

暱稱

- | | | | |
|-------|--------|---------|--------|
| 1. 王牌 | 6. 火線 | 11. 殺手 | 16. 紅 |
| 2. 極樂 | 7. 灰 | 12. 幸運星 | 17. 陽 |
| 3. 隕坑 | 8. 抱抱 | 13. 混音 | 18. 高音 |
| 4. 飛鏢 | 9. 冰 | 14. 九 | 19. V8 |
| 5. 利鋒 | 10. 厄運 | 15. 博士 | 20. 零 |

態度

- | | | | |
|-------|--------|--------|--------|
| 1. 緊張 | 6. 隨便 | 11. 無趣 | 16. 精明 |
| 2. 揣測 | 7. 冷酷 | 12. 認真 | 17. 帶刺 |
| 3. 直率 | 8. 好奇 | 13. 正式 | 18. 魯莽 |
| 4. 憂鬱 | 9. 誇張 | 14. 溫柔 | 19. 簡練 |
| 5. 平靜 | 10. 枯燥 | 15. 天真 | 20. 疲倦 |

星艦名稱

- | | |
|---------|----------|
| 1. 艾利昂 | 11. 晨星 |
| 2. 黑傑克 | 12. 鳳凰 |
| 3. 幽靈船 | 13. 遊隼號 |
| 4. 金絲雀 | 14. 無眠者 |
| 5. 怪想號 | 15. 銀火 |
| 6. 機會號 | 16. 星塵 |
| 7. 飛鏢 | 17. 追日號 |
| 8. 佛克 | 18. 快手 |
| 9. 公路之星 | 19. 雷霆之路 |
| 10. 登月 | 20. 旅行者 |

// 前置: 說明基本世界觀。若尚未說明清楚, 則給出一個角色們之所以聚在一起的理由, 並暗示他們平時會做些什麼事。

// 背頁: 如果你想模仿此SRD參考的小型原創RPG, 則背頁(或紙張的左半側)可以寫下4張有20個項目的表格。GM可以使用這些表格來即興生成團務的點子, 像是「[名字]雇用你們去[地點]做[案子], 然而發生了[轉折]!」。範例表格如下。

// 添加規則: 這份SRD相當簡短, 希望能讓有經驗的RPG玩家自信地填補其中的空白, 而RPG新手也能擺脫太多繁瑣的機制。規則中所有模糊不清的設計都是蓄意為之, 並開放給大家去詮釋。(例如: 你可以同時從隊友和當前情境的幫助得到各自的援助骰嗎? 由你們決定!) 根據你們的需求拓展並解釋規則。我個人對於新規則的原則是盡量減少計算, 避免紀錄太多東西(我們已經需要紀錄金錢、阻礙、笨重物品的數量、和哪些物品損壞), 並盡可能使用不言而喻或模糊的詞彙。

► 擲d20, 決定一個聯絡人, 客戶, 對手, 或目標

1. 阿爾欽博托, 怪異的科技商和工匠
2. 奧羅拉, 富裕的獨特物品收藏家
3. 黑轉, 安靜的證據抹消專家
4. 淨白, 變成殺手的清潔工仿生人
5. 布侖, 陰沉具金屬手臂的保全主管
6. 子彈, 務實嚴肅的仿生人槍手
7. 外帶, 有飛快機械腳的自大快遞員
8. 費雪, 可望夥伴的街頭頑童
9. 人參, 受人愛戴的毒販
10. 熱票, 極端小心的贓物商
11. 凱薩, 穿著白銀西裝的高利貸
12. 奧賽里斯, 襤褸的街頭外科醫生
13. 藍粉, 仿生人和事佬, 費用慷慨
14. 里查爾, 傭兵戰術小組隊長
15. 犀牛, 冥頑不靈, 心胸寬廣的保鏢
16. 山姆, 大膽的記者, 很可能被殺
17. 移位器, 刻苦耐勞的印章店業主
18. 牆眼, 像企業人士的資訊賣家
19. 威士拿, 面帶笑容的計程車/逃難司機
20. X, 鎮定的經紀人, 為無名公司工作

► 擲d6來找案子。花費1☹重擲。

1-2 無。你們得欠某人一次才能接到案子。

3-4 找到一個案子, 但感覺有些不對勁。

5-6 從2個案子中選擇。

// 接案工作: 許多團隊不需要主動找案子來賺錢(像是軍事單位)。但假如你的遊戲需要這個安排的話, 那麼危險的工作應該要有更多一些的酬金, 來填補治療、換修裝備、重擲討厭的案子、或度過沒有工作日的開支(大約1-3金錢)。此外, 在上表中「欠某人一次」的用詞是刻意寫的模糊不清, 並可以另做說明或暗示(例如: 在你的人脈列表中放入一個高利貸)。

// 案子: 案子列表(或任務、處境等)應該要根據你的設定量身打造, 並能帶出讓每個角色的技能都派上用場的情境。常見的案子樣版包含「處理不尋常的威脅」、「調查古怪的事件」或「為某人從某處取得某個東西」。這些案子將作為「可遊玩的背景故事」——它們暗示了跟世界觀有關的元素, 並可以馬上被在遊戲中使用。

// 授權: 本SRD在Creative Commons Attribution 4.0 license (CC BY 4.0) 下發布。歡迎使用本作文字和版面, 只要遵守下列規定:

// 註明作者: 看到頁面底部的小字了嗎? 我在那塞了版本號以及授權內容(像是封面圖)。你可以把它放在你遊戲中的其他地方, 但務必要放進去——像是: 「24XX 規則使用 CC BY Jason Tocci」。

// 使用24XX而非2400: 你可以說你的遊戲是「支援2400」或「搭配2400使用」。但不要直接使用2400的內容, 或是將遊戲命名成類似我的2400系列(除非你有我的許可)。

// 不要歧視: 請勿將這個遊戲中的任何文字、24XX標題、或我的名字使用在任何涉及推廣或容忍種族優越主義、種族歧視、厭女、殘障歧視、恐同、跨性別歧視、或任何對弱勢族群的歧視的商品上。