

差值法

规则介绍

顾名思义，这是一个以数值之差来作为判定依据的一个通用 trpg 系统，这个系统及其简易，很适合您拥有一个故事的畅想但是苦于找不到适合的规则去进行实现的时候。

这套规则不使用一事情的绝对难度去决定判定难度，而是着重于这件事情对于某个角色的相对难度去决定判定难度。举个例子，小明的体质为 80，他收到了强度为 50 的攻击，那么小明能撑过这个攻击而不死的可能度为 30。如果有百面骰进行游戏的话就可以投掷来判定了。

具体规则

人物属性

人物由爆发力，耐力，智力，学识，体质五个属性组成。分别代表：

爆发力：人物能瞬间达到的最高性能，如突然一拳的力量，50 米的时间。

耐力：人物保持某种长时间状态的持久程度，如长跑，长时间的思考，熬夜。

智力：人物的推理，联想，学习，感官，创造等综合能力。

学识：人物已经拥有的知识总和。

健康：人物目前的身体素质以及健康度。

一个普通人的属性数值推荐使用 220 点分配或者每个 $3d6 \times 5$ 。您也可以将数值上限提升来符合您的世界观。如果有需要，您可以自行增加人物属性。

人物背景与技能

在本规则中，玩家的人物背景的生成同样需要通过判定进行。具体操作如下：

- 1， 由玩家先根据自身人物属性写一份背景给予主持人，然后主持人进行审查
- 2， 主持人将背景有犹豫的地方设置完成难度，然后与人物属性进行差值判定，如果通过就能顺利在背景成立，失败就不成立。
- 3， 将背景提炼成技能放在人物对应的属性后面，这个提炼过程可以是游戏开始，也可以是游戏进行时，这个技能的数值由一个或多个属性的百分比组成。

判定

本规则采用差值判定，将技能或者属性的数值减去事件难度就能获得用于判定的事件完成可能度，然后投掷百面骰，如果小于这个数值就成功，反之失败。如果主持人认为这个事件需要多种技能或多个因素，可以使用多次判定或者联合判定。

人物卡

爆发力：

耐力： 技能：

智力： 技能：

学识： 技能：

体质： 技能：

附录

对于不同属性数值的强度我姑且定义一下，这个你们也可以自行判断（可以参考论战体系）

爆发力：10 点：6 岁儿童的打击。对普通人毫无损伤。

50 点：成年人的一拳。可以普通人打得鼻青脸肿甚至骨折。

80 点：拳王的致命一击，或者低口径子弹，打中要害可以把人打入濒死。

150 点：大口径狙击枪。

耐力：10 点：6 岁儿童的耐力。

50 点：普通成年人的耐力。

80 点：体力上一个长跑运动员的耐力，精神上一位冥想大师的耐力。

智力：10 点：可以确诊唐氏综合征的智力。

50 点：普通人的智力。

80 点：你的智力可以媲美爱因斯坦了。

学识：10 点：你可能是一个野人。

50 点：拥有一个正常人拥有的常识，可能还掌握了几门特殊技巧。

80 点：你简直就是行走在世上的百科全书。

体质：10 点：你像个癌症患者，或者重度残疾者一样虚弱

50 点：一个正常白领的体质，可能有些亚健康但是问题不大。

80 点：你的体质非常好，没什么小病能侵扰你，大病大多也能痊愈。