



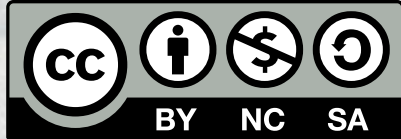
桌面角色扮演规则□

明日方舟 TRPG 规则书 v0.4

作者

Daniel 扭蛋

本作品采用知识共享 署名-非商业性使用-相同方式共享 4.0 国际许可协议进行许可。



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
- **演绎** — 修改、转换或以本作品为基础进行创作

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（对原始作品）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。



相同方式共享 — 如果您再混合、转换或者基于本作品进行创作，您必须基于与原先许可协议相同的许可协议分发您贡献的作品。

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。

要查看该许可协议，可访问 <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/> 或者写信到 Creative Commons, PO Box 1866, Mountain View, CA 94042, USA。

版权声明

本作品根据游戏《明日方舟》二次创作而成。《明日方舟》是上海鹰角网络科技有限公司开发的游戏。由上海鹰角网络科技有限公司保留所有权力。如需了解更多关于《明日方舟》的信息，请访问官方网站 <https://ak.hypergryph.com/> 或官方微博 @明日方舟 Arknights

本作品以 Green Ronin 出版发行的 Chronicle System（编年史系统）作为基础，修改扩编而成。由 Green Ronin Publishing, LLC.保留所有权力。如需了解更多关于这个游戏系统的信息及 Green Ronin 的其它作品，请访问官方网站 <https://greenronin.com/>

所有在本作品中使用的图片及其它可能涉及版权问题的媒体内容均来自网络。并非所有文字内容为作者原创

联系作者

如果你对本游戏的制作开发有任何的意见或建议，欢迎通过以下方式联系我：

- QQ: 861981718
- 邮箱: 861981718@qq.com

如果你想获得最新的规则书更新，与其他同好一同讨论，欢迎加入 QQ 群：【明日方舟 TRPG 规则发布/交流】772019060

目录

前言（待重做）	6
泰拉世界（制作中）	7
基础规则.....	8
检定类型.....	8
检定修正.....	8
难度	9
成功等级.....	9
数值计算.....	9
创建干员.....	10
第一步：种族.....	10
第二步：基本信息.....	11
第三步：背景故事.....	12
第四步：源石病（待重做）	12
第五步：分配属性值.....	12
第六步：战斗经验.....	12
第七步：计算能力等级.....	13
第八步：计算衍生数据.....	13
能力与专精.....	14
物理强度.....	14
战场机动.....	14
生理耐受.....	14
战术规划.....	15
战斗技巧.....	15
射击技巧.....	16
源石技艺适应性.....	16
知识	16
感知	16
智力	16
社会地位.....	17
话术	17
说服	17
医术	17

隐秘行动.....	17
生存	18
战斗系统.....	19
轮，回合，与行动.....	19
战斗数据.....	19
武器	20
护甲	20
战场特性.....	20
先攻	23
行动	23
反应	27
伤害	27
受伤与伤害抵消.....	29
异常状态.....	30
恢复与治疗.....	32
源石技艺与源石武器（待重做）	34
塑能类源石技艺.....	34
医疗类源石技艺.....	34
控制类源石技艺.....	35
防护类源石技艺.....	35
源石武器.....	35
装备（未完成）	37
武器列表.....	37
护甲列表.....	37
主持游戏（制作中）	42

前言 (待重做)

大地被起因不明的天灾四处肆虐,经由天灾席卷过的土地上出现了大量的神秘矿物——被人们称为“源石”。虽然源石的发现历史已久,但是依赖于技术的进步,其蕴含的能量投入工业后使得文明顺利迈入现代,与此同时,源石本身也催生出“感染者”的存在。

被源石所感染的人。理论致死率 100%,死亡时存在扩散传染性以及潜在危险能力,是各国隔离驱逐的目标。长久以来,没人告诉他们该如何渡过余生,如今伴随着一位颠覆者的出现,越来越多的感染者被纳入一场名为“整合运动”的反抗浪潮。

作为一个无种族立场,极端排外的感染者组织,整合运动宣称感染者"应对自己的身份感到骄傲,积极去获取并使用属于自己的力量"。试图用最原始的手段去争夺世界的公正。以某座被摧毁的伟大城市为开端,医疗机构“罗德岛”的突然介入,令整个事态向着未知发展。

罗德岛制药公司作为感染者问题专家,聘用感染者,深入危险地区,通过种种手段,已经成功解决了数起感染者引发的事件。而今,我们将面对史无前例的感染者暴乱。在各个势力间游走、发掘不为人知的内幕、抵挡整合运动的疯狂进攻、这便是你将来可能面临的挑战。

不管你是迷茫而不知方向,或是抱着某种清晰的目标,欢迎来到罗德岛,干员。

泰拉世界 (制作中)

科技

尽管在明日方舟的世界观中存在着源石技艺这种十分“魔幻”的技术，泰拉世界所拥有的科技水平同样也是不容忽视的。尽管这个世界饱经天灾的蹂躏，但天灾带来的源石也催生出了极度发达的源石工业。

在泰拉世界中，几乎没有一项科技不是围绕着源石所展开的。作为一种最为强大而易于取得的能源，源石理所应当被应用在了工业生产的方方面面。源石几乎是一种梦幻般的能量源，大到在无尽的荒原上行进的移动都市，小到广泛应用于各类场景的无人机，无不是由源石作为能源驱动的。为了更加高效地利用源石带来的能量来进行工业生产，以此来服务于民用亦或者是军用的目的，这个世界的材料化工技术也同样发达。强化材料，无人机，各式各样奇异的非制式源石武器，无一不证明了泰拉世界在材料科学，电子工程，等领域的科技水平与我们生活的世界相当，甚至略有超越。

关于泰拉世界的科技水平还有两件有趣的事：第一，尽管在与源石相关化学与电子工业上相当发达，泰拉世界似乎对于源石本身的性质没有足够的了解，例如源石形成的机理，源石能源与源石技艺的物理学解释等等。当然，这也可能是因为原作并未过多提及。第二，泰拉世界中似乎不存在源石以外的高能物质。这仅仅是根据泰拉世界中广泛使用弓或弩作为远程武器，而非我们的世界中更加常见的现代战争武器——枪械，所做出的推测。在我们的世界中，枪械的本质原理是火药迅速燃烧产生的高压气体推动弹头射出，而“火药”这一名词本质上是泛指那些能够快速发生燃烧反应的物质，这里称之为“高能物质”。在我们的历史中，火药远在化学与重工业发展之前就已经被成功制造了。而在工业如此发达的泰拉，却完全不见火药的存在，甚至连龙门春节燃放的鞭炮，都使用的是微型源石炸药。这不禁令人怀疑：这个世界的工业并非不能制造高能物质，而是除了源石以外的高能物质根本就不存在于这个世界。

基础规则

需要添加介绍性引文

明日方舟 TRPG 主要使用六面骰来进行游戏，当 pc 需要进行某项能力检定时，骰 N 个 $d6$ ， N 即为干员该项能力的能力等级。在游戏过程中，GM 可能会要求某项能力检定，例如**射击技巧（弓）**，此时你需要掷等同于你的**射击技巧**能力等级数量的 $d6$ ，并获得等同于你的**弓**专精的奖励骰。

检定类型

在游戏过程中，可能会遇到不同的检定类型，主要分为以下三类：

- **基础检定**：默认的检定方式，将 $Nd6$ 之和与 GM 设置的难度等级进行对比，如果大于该难度即为成功。
- **对抗检定**：当两个角色为同一个目标竞争时，他们需要同时为同样的难度进行检定。通过检定并且得到的结果最高的角色成功。
- **冲突检定**：通常在攻击或交涉中使用，当以一个角色为目标使用能力检定时，这类能力的检定难度通常为对方的被动能力。通常来说，一位角色的被动能力等于与进攻能力相对应的防御能力等级的三倍，加上对应的专精等级。

例：某位整合运动侦察兵的**感知**等级为 3，**感知（察觉）**专精等级为 2，则如果一位干员想要通过**隐秘行动（潜行）**来躲过他的视线，他需要面对的检定难度为 $3 \times 3 + 2 = 11$ 。

检定修正

在游戏过程中，能力的检定有时会需要经过修正，GM 也可以根据场景条件自行调整。主要的三种修正方式如下：

- **数值修正**：调整检定的结果，或是对某项数值进行调整。通常表示为 $+ \#$ 或 $- \#$ 。
- **掷骰修正**：调整技能检定时使用的检定骰数量， $-1D$ 即代表在该项检定中使用的检定骰数量 -1 。
- **奖励骰**：奖励骰通常来自于专精，当进行能力检定时，替换数量等于奖励骰的骰子来得到一个更高的结果。奖励骰简写为 $\#B$ 。在任何情况下，奖励骰的数量都不能超过原本检定骰的数量，多余的奖励骰会被舍弃。

注：在使用网团骰子时，可以使用 $rNd6kM$ 的指令来处理奖励骰， N 为奖励骰加检定骰的总和， M 为检定骰的数量。）

例 1：一名干员要使用**医术（急救）**检定来为伤员恢复轻伤，她的**医术**为 3 级，同时拥有 2 级的**医术（急救）**，这意味着本次治疗的检定为 $5d6k3$ ，即骰 3 个检定骰，2 个奖励骰，共 5 个骰子，在其中取最高的 3 个相加。在此次检定中，骰出的结果为 (1, 2, 4, 4, 6)，因为奖励骰的影响，去掉最低的两个结果 (1, 2)，因此本次检定的结果为 $4+4+6 = 14$ 。

例 2：在战斗中，一名干员受了重伤，但他依旧举剑尝试向面前的敌人还击。他的**战斗技巧**为 3 级，同时拥有 3 级的**战斗技巧（剑）**专精，这意味着本次攻击的检定为 $6d6k3$ ，即骰 3

个检定骰，3 个奖励骰，共 6 个骰子，在其中取最高的 3 个相加。但因为这名干员受了重伤，所有的检定必须承受 - 1D 的惩罚，即骰 3 - 1=2 个检定骰，而因为奖励骰的数量不能超过检定骰的数量，因此去掉多余的奖励骰后，本次检定变为了 4d6k2。

难度

检定的难度等级通常在 0~21 之间，以 4 为每级的增量，(0, 2, 6, 10, 14, 18, 22) 从低到高对应完成行动所需的难度。

在后文的规则中，有许多行动会规定一个参考的检定难度。GM 可以根据情况自由调整进行该行动的检定难度。

作为 GM 设置难度的参考，以下给出不同难度的含义：

- **难度 0** 意味着这个行动是自动完成的，但是更高的成功等级可能会带来更好的结果；
- **难度 2** 意味着这个行动十分简单，正常人可以轻易完成；
- **难度 6** 意味着这个行动对有缺陷的人来说十分困难，但正常人也比较容易做到；
- **难度 10** 意味着这个行动对一般人来说有些困难，而经受过一定专业训练的人则可以轻松完成；
- **难度 14** 意味着这个行动对于普通人来说在不借助外力的情况下是不可能做到的，而对于经受过专业训练的人员来说也较为困难；
- **难度 18** 意味着这个行动对于一般水平的专业人员来说几乎不可能做到，但更有经验的人则不会为此感到为难。

成功等级

当检定结果高于难度等级一定数值时，便可以获得更高的成功等级。更高的成功等级通常意味着更好的结果，例如战斗中更高的伤害。检定结果超出难度的数值对应成功等级见下表：

检定结果超出难度的数值	成功等级
0 - 9	一级
10 - 19	二级
20 - 29	三级

例：一名**战场机动**等级 3 的干员对一名敌人使用复合弓射击，该名敌人的战斗防御为 9，而这位干员具有**射击技巧** 4，此时命中检定 4d6 骰出了 3+5+5+6=19，超过了难度 10 点，此次射击获得了二级成功——这意味着本次攻击的伤害为基础伤害×2；复合弓的基础伤害为**战场机动**+3，则此次攻击最终造成的伤害为(3+3)×2=12。

数值计算

在本规则中，所有涉及**能力**的计算使用对应的能力等级，**能力（专精）**的计算使用对应的专精等级。此外，所有带有小数的计算结果皆向下取整，即约去小数点后数字。

创建干员

需要添加介绍性引文

在明日方舟 TRPG 中，每一位 PC 都是罗德岛的一名干员。PC 可以有着不同的出身，来自不同的阵营，身患矿石病或身体健全——不管怎样，他们都是罗德岛领导下的一员。

第一步：种族

泰拉大陆上的人们都有着与我们的世界明显不同的种族特征。创建干员的第一步便是确定他或她的种族，不同的种族会为干员带来不同的先天优势，这体现为干员能力的属性值加成。

（本章内容主要参考了 NGA 文章 [tid=17038132](#) 与 [tid=14517497](#)。此处略去了部分游戏中较为少见的种族，也欢迎自由创建新的种族）

- **鲁珀（灰狼种）**
代表干员：德克萨斯
属性调整：战斗技巧+2；感知、隐秘行动、生存中选择一项+1
- **卡普里尼（羊亚科）**
代表干员：艾雅法拉
属性调整：话术或说服+2；感知、知识、医术中选择一项+1
- **菲林（猫科）**
代表干员：初雪
属性调整：战场机动+1；感知或隐秘行动+2
- **沃尔珀（狐属）**
代表干员：芙兰卡
属性调整：战场机动+1；感知+2
- **库兰塔（马科）**
代表干员：临光
属性调整：物理强度+1；战斗技巧与射击技巧各+1，或其中一项+2
- **佩洛（犬科）**
代表干员：杜宾
属性调整：物理强度与战场机动各+1，或其中一项+2；感知、话术或说服+1
- **乌萨斯（熊科）**
代表干员：凛冬
属性调整：物理强度+1；生理耐受+1；感知、生存中选择一项+1
- **卡特斯（兔科）**
代表干员：阿米娅
属性调整：战场机动+2；感知或医术+1
- **埃拉菲亚（鹿科）**
代表干员：守林人
属性调整：战场机动+1；战斗技巧与射击技巧各+1，或其中一项+2

- **札拉克（鼠科）**
代表干员：*清道夫*
属性调整：战场机动或战斗技巧+1；隐秘行动+2
- **黎博利（鸟类）**
代表干员：*赫默*
属性调整：战场机动+1；智力与感知各+1，或其中一项+2

黎博利种族的感染者常常伴有嗜睡的症状
- **丰蹄（牛科）**
代表干员：*角峰*
属性调整：物理强度+1；生理耐受+2
- **瓦伊凡（双足飞龙）**
代表干员：*雷蛇*
属性调整：物理强度+1；生理耐受+1；源石技艺适应性+1
- **萨科塔（天使）**
代表干员：*能天使*
属性调整：射击技巧+1；源石技艺适应性+2

萨科塔人通常从出生起就接受了使用铳械的教育，并且每人出生时都会得到一把守护铳。守护铳需要一定资质才能使用，并且如果触犯了拉特兰的律法，可能会被没收。另外，即便拥有较高的法术天赋，萨科塔人也会更愿意使用远程武器进行战斗。
- **萨卡兹（恶魔）**
代表干员：*闪灵*
属性调整：源石技艺适应性+2；生理耐受+1；物理强度或战场机动+1；社会地位-2

由于“卡兹戴尔战争”的影响，世间对萨卡兹人常常抱有偏见，并会蔑称他们为“魔族”。除此之外，有猜测认为萨卡兹人相比其它种族更容易感染源石病。
- **鬼（妖鬼）**
代表干员：*星熊*
属性调整：物理强度+2；生理耐受+1
- **龙（东方龙）**
代表干员：*陈*
属性调整：物理强度+1；战场机动+1；战斗技巧+1

第二步：基本信息

干员的基本信息包括他/她的性别，出身与所属的阵营，当然还有你希望别人称呼你的干员的代号，以及作为玩家你自己的昵称。

干员的出身与所属的阵营可以来自于《明日方舟》游戏原作，也可以由你自己创造在泰拉世界中合理存在的组织或是地区。如果需要一些选择阵营与出身的灵感，可以参考[泰拉世界一节](#)。

第三步：背景故事

在《明日方舟》中，每位干员都有自己独特的故事，性格特点，以及外貌特征，在 TRPG 中也一样。在干员卡中的对应位置填写上角色的个人简历、外貌与性格特质，如果可以的话，找一幅或者自己画一幅合适的肖像画，这能帮助你更好地勾勒出干员的形象，也能让游戏中的其他人对你的干员有一定的第一印象。

第四步：源石病 (待重做)

患上源石病的人被称为“感染者”。源石病会以一种危险的形式增强人的法术使用能力，但是却会在患者使用法术的过程中不断扩大感染范围，最终夺走感染者的生命并以其作为新的感染源。

源石病也是背景中重要的一环。你的干员是否患有源石病？他或她的病情如何？源石结晶形成在身体的什么部位？这些都是需要设定的。

源石病感染者通常在源石技巧上会呈现出一定的天分，炎熔在成为感染者前从未接触过源石法术，但感染源石病后在指导下仅半个月便学会了一定程度上的火焰转化；而阿米娅作为重度感染者，更是不需要法杖便能施放法术。这种天分在本游戏中体现为干员的**源石技艺适应性**属性+1，你同样可以在和 GM 商量后修改这个加值。

同时，严重的源石病也会带来各方面的生理缺陷，这也会对干员各方面的属性带来影响。这里不对减值作强制要求，但你也可以为了塑造人物与 GM 商量此类调整。

第五步：分配属性值

在创建干员时，你拥有一定数量的属性值，分别为调查/社交属性值与战斗属性值（建议为 100 点调查/社交属性，80 点战斗属性），属性值只能分配到对应类型的能力上。当属性值达到一定程度时，便可以转化为对应的能力等级。代表普通人水平的属性值为 10，这意味着如果某项能力属性低于 10，这名干员在该项能力上有缺陷。创建干员分配属性时，分配给每项能力的属性值最低不能低于 8，最高不能超过 16。

你也可以把属性值分配给能力的对应专精。每级专精只需要花费 1 点属性点。每有 1 级专精，你在对应的能力检定上便会获得 1 个奖励骰（+1B）。但是专精等级不能超过该项能力的等级。

注：虽然分配属性值的规则不允许你在一项能力上分配超过 16 点的属性值，但你可以通过选择特定的种族，以及购买战斗经验来达到更高的属性值。从种族加成与战斗经验加成得到的属性值增益不受 16 点属性值上限限制。

第六步：战斗经验

罗德岛的干员可以是初出茅庐的新人，没有上过战场的研究员，也可以是久经沙场的高手。而干员的战斗经验则会为他们在战场上的表现带来提升。在 PL 卡之前，GM 需要根据模组中的战斗难度设置对应的战斗经验需求。战斗经验带来的属性值增益不是叠加的。

战斗经验	属性值增益
没有战斗经验	无
一年~两年	战斗技巧或射击技巧+1

三年~四年	战斗技巧与射击技巧各+1，或其中一项提升+2
五年~六年	战斗技巧与射击技巧各+1，或其中一项+2；战术规划+2
七年~八年	战斗技巧与射击技巧各+3，或其中一项+6；战术规划+6
九年或以上	战斗技巧与射击技巧各+5，或其中一项+10；战术规划+10

第七步：计算能力等级

根据你先前选定的干员种族、分配的属性点，以及该干员所具有的战斗经验，你可以根据下表得到最终某项能力的等级。

在一项能力上的每一级，便意味着你在进行该项能力检定时可以骰多少个 d6 检定骰。一般来说，“普通”为未经训练普通人的水平；“标准”为在本项能力上进行了一定的学习与训练，达到了专业标准；而如果能达到“卓越”的能力等级，则意味着这位干员在该领域达到了世界顶尖的水准。

能力等级	属性值	检定骰
缺陷	小于 10	1
普通	10	2
标准	13	3
优良	18	4
卓越	25 或更高	5

第八步：计算衍生数据

当完成能力等级计算后，便可以进行其它的衍生数据的计算。需要注意的是，所有的数据都需要使用能力或专精等级来计算，而非属性值。

此处仅列出不同数据的计算方法，详细的说明请见*战斗系统：战斗数据*一节

战斗防御（闪避） = 2 + 感知 + 战场机动×2 + 战场机动（躲闪） - 护甲惩罚

战斗防御（格挡） = 物理强度×2 + 战斗技巧 + 防御加值

体力值 = 生理耐受×3 + 生理耐受（体质）

移动 = 10（如果战场机动等级为“缺陷”则为 6） + 物理强度（运动） - 负重×2

护甲：根据装备的护甲查阅装备：护甲列表一节

伤害：根据装备的武器查阅装备：武器列表一节

能力与专精

需要修改、添加介绍性引文

干员的能力主要体现在战斗与社交/调查这两个方面。战斗能力影响了干员攻击敌人、制造杀伤的效率，与防御攻击、保护自己的能力的。同时，战斗能力也会在一些非战斗场合进行使用，例如跳跃越过鸿沟，静养时恢复伤势等等。

另一方面，干员的任务不总是砍砍杀杀。有些时候，任务会要求干员对局势进行合理的分析，运用调查得到的信息来做出判断；而与人进行合理的交流往往能避免无谓的流血，化敌为友，甚至杀人于无形。在调查与社交场合中，不同的能力都有各自的作用，合理利用能力，扬长避短，才是完美完成任务的关键。

以下列出不同能力与专精的解释及使用场合。如非特殊规定，各类检定的难度皆由 GM 自行设置。

物理强度

物理强度能力决定了干员的身体肌肉力量，爆发力与举力等。在战斗中，物理强度等级会影响干员在使用钝击及割裂武器时造成的伤害，以武器格挡攻击的效率，以及一轮中移动、奔跑与冲锋的距离。

- 如果要做出一些需要一定身体素质的行动，例如跳过断裂的桥梁，加速跑向某一个位置等等，使用**物理强度（运动）**检定。另外，**物理强度（运动）**的专精等级会影响干员在战斗中每轮的基础移动距离。
- 如果要使出爆发性的肌肉力量，例如举起重物，拖住运动的机械装置，挣断绳索等等，使用**物理强度（力量）**检定。另外，**物理强度（力量）**的专精等级会影响干员在战斗中使用强力特性武器时造成的伤害。

战场机动

战场机动能力决定了干员的身体灵活程度与敏捷性。在战斗中，战场机动等级会影响干员挣脱束缚，闪避攻击的能力，以及面对突发情况的反应速度。

- 如果要做出一些需要身体柔韧度，或是精确发力技巧的行动，例如在不稳的落脚点保持平衡，扭开敌人的擒拿等等，使用**战场机动（体术）**检定。
- 如果要闪开敌人的攻击，躲开即将发生的爆炸，或是从危险的地方逃离等等，使用**战场机动（躲闪）**检定。另外，**战场机动（躲闪）**的专精等级会影响干员的战斗防御（闪避）数值，以及在进行范围豁免时的成功率。
- 如果要快速面对突发情况做出行动，例如发现敌人时迅速做出攻击，踩中陷阱时立即跳开等等，使用**战场机动（反射）**检定。另外，**战场机动（反射）**的专精等级会影响干员在战斗轮开始时的先攻顺序，以及在突袭轮中躲避攻击的能力。

生理耐受

生理耐受能力决定了干员的身体强韧程度，承受攻击与精神影响的能力。在战斗中，生理

耐受等级会影响干员的体力值上限，临时恢复体力，以及抵抗精神影响的能力。

- 如果要在寒冷或炎热的环境中活动而不受影响，或是抵抗各种来源的毒性，使用**生理耐受（体质）**检定。另外，**生理耐受（体质）**的专精等级影响了干员在战斗中的体力值上限，以及战斗结束后自然恢复轻伤的能力。
- 如果要进行长途奔袭，进行较长时间的体力活动，使用**生理耐受（耐力）**检定。另外，**生理耐受（耐力）**专精等级影响了干员在战斗中通过休息行动所能恢复的体力值。
- 如果要抵抗恐惧、震慑等精神影响，摆脱晕眩、恶心和耳鸣等不良反应，使用**生理耐受（意志）**检定。另外，**生理耐受（意志）**的专精等级影响了干员在战斗中是否会因为身受重伤或是收到击晕武器的攻击而陷入昏迷状态的能力。

战术规划

战术规划能力决定了干员对于战场局势的把控，快速分析战斗环境，以及高效指挥友方干员的能力。在战斗中，战术规划等级会影响干员协助友方干员作战与评估战场环境的效率。

- 如果要对友方干员下达命令使其立即做出行动，或是对其进行激励以继续战斗，使用**战术规划（指挥）**检定。在战斗中，**战术规划（指挥）**有多种不同的效果，详见**战斗：行动**一节。
- 如果要通过计策抢占先机，或是提出行之有效的战略性意见，以此来调度较大规模的部队，使用**战术规划（策略）**检定。在战斗中，**战术规划（策略）**可以让友方在先攻检定中获得优势。
- 如果要在战场上寻找对我方有利的信息，发现隐藏的敌人，评估战场局势等等，使用**战术规划（侦察）**检定。在战斗中，**战术规划（侦察）**能够揭示战场上隐藏的敌人，分析敌人的能力等级。

战斗技巧

战斗技巧能力决定了干员对于格斗、搏击，以及使用近战武器进行战斗的熟练程度。在战斗中，战斗技巧等级会影响干员在近身战中攻击的命中率。

- **战斗技巧（徒手格斗）**专精包括所有不使用武器时进行的格斗技术，包括但不限于拳击、踢击、擒拿、柔术等。
- 如果要使用某些投掷物来在战斗中达成某些目的，例如杀伤或干扰敌人，或是将手中的某件物品扔到某个特定位置，使用**战斗技巧（投掷）**检定。如果在战斗中的**战斗技巧（投掷）**检定失败，GM 可以通过骰子参照下表随机决定投掷物的落点

1d6 结果	落点
1	未成功投出，或投掷物脱手。落点为投掷者 2 米内
2	由原计划落点向前偏移 2d6 米
3	由原计划落点向后偏移 2d6 米
4	由原计划落点向左偏移 2d6 米
5	由原计划落点向右偏移 2d6 米

- 除了徒手格斗和投掷物外，所有类型的武器都有对应的专精，具体武器对应的专精在**装备：武器**一节中列出。

射击技巧

射击技巧决定了干员使用远程武器时对武器的操控性，攻击的精准度，也包括干员对该类武器的了解程度。在战斗中，射击技巧等级会影响干员在进行远程攻击时的命中率。

- 射击技巧的专精主要分为弓、弩、以及銃械三个大类。对于銃械的使用方式较为特殊，具体参阅**战斗系统：銃械**一节。

源石技艺适应性

源石技艺适应性体现了干员对于源石法术的天赋以及后天所学习的技巧。源石技艺适应性的专精主要分为四类：塑能、医疗、控制、以及防护。专精的等级影响了施放法术的效力以及命中率。具体内容请参照**源石技艺与源石武器**一章。

知识

知识能力体现为干员拥有的知识储备，这包括他/她所受的教育程度，在某项特定领域的研究，以及对于市井间的小道消息的了解。

- 如果要获取一些由基础知识可得的信息，使用**知识（教育）**检定。
- 如果要了解一些专业知识，或对某个案例/项目进行长时间的深入研究，使用**知识（研究）**检定。
- 如果要打听一些小道消息，或得知某个区域的大致情况，使用**知识（市井）**检定。

感知

感知能力体现为干员对周边环境的敏感程度，用于发现一些隐藏的东西，这可以是藏于暗处的敌人，也可以是语言之下蕴含的恶意。

- 如果要发觉环境中隐藏的重要信息，使用**感知（察觉）**检定。
- 如果要找到隐藏起来的某人，使用**感知（察觉）**检定，此时检定难度为对方被动**隐秘行动+潜行**等级
- 如果要识破谎言，或是看穿某人话语之下的真实信息，使用**感知（洞悉）**检定，此时检定难度为对方被动**话术+对应专精**等级。

智力

智力能力体现为干员的思维敏捷程度与记忆力，例如从杂乱的线索中发现真相，或是回忆起数天前偶然瞥见的某个面孔。

- 如果要对一个对象进行详细的调查，例如调查某个使用**智力（调查）**检定。

- 如果要回忆某物，或是将经历的某件事记住，例如记住一片区域的地图，使用**智力（记忆）**检定。

社会地位

社会地位体现为干员在社会中的风评如何，是否受人尊敬等等。社会地位的高低也有可能取决于干员的种族或出身，以及他/她的过往经历给某个团体的大众留下了何种印象。

- 如果要试图用自己的身份让某人相信你，使用**社会地位（信用）**检定。
- 如果要利用自身的名望获取一些便利，使用**社会地位（名望）**检定。

话术

话术能力体现为干员使用语言的技巧，这也包括使用各种肢体语言与语气，通过特殊的语言使用方式来在交涉中占据优势。

- 如果要让他人相信一个谎言，使用**话术（欺瞒）**检定。
- 如果要唬住别人，使用**话术（虚张声势）**检定。
- 如果要扮演另一个角色，并使他人信以为真，使用**话术（表演）**检定。

在交涉中使用话术检定时，检定的难度为对方的**被动感知**+相同专精等级。

说服

说服能力体现为干员在交涉中使人信服的技巧。说服的过程往往没有夸张的肢体语言，但能够较大程度上动摇对方内心的想法。

- 如果要通过逻辑与论据使人理解，使用**说服（劝说）**检定。
- 如果要摆出实际的筹码来胁迫对方，使用**说服（威胁）**检定。
- 如果要通过博得对方的喜爱来达成目的，使用**说服（魅惑）**检定。

在交涉中使用话术检定时，检定的难度为对方的**被动智力**+相同专精等级。

医术

医术能力体现为干员在医学上的造诣，这包括理论知识，临床治疗，与急救技术。

- 如果要确定病人的病因或尸体的死因，使用**医术（诊断）**检定。
- 如果要对伤势进行紧急治疗，使用**医术（急救）**检定。
- 如果要对病患进行长期护理以保证伤势恢复，使用**医术（护理）**检定。

隐秘行动

隐秘行动能力体现为干员在行动时不被发现的能力，这可以是在阴影中隐藏自己，也可以是在别人眼皮下摸走对方的钱包。

- 如果要在行动的同时保证自己不被发现，使用**隐秘行动（潜行）**检定，此时检定难度

为对方的被动**感知（察觉）**等级。

- 如果要打开一扇锁着的门，或是撬开一个保险柜，使用**隐秘行动（开锁）**检定。
- 如果要从别人口袋中摸走东西而不被发现，或是使出魔术的手法，使用**隐秘行动（妙手）**检定，此时检定难度为对方的被动**感知+察觉**等级。

生存

生存能力体现为干员对于自然环境的了解程度，以及各类生存技巧，在野外保护自己的方式。

- 如果要在野外找到可以吃的食物，使用**生存（觅食）**检定。
- 如果要在野外环境或是不熟悉的地区确定方向与位置，使用**生存（定位）**检定。
- 如果要跟踪一个目标，或是寻找目标移动留下的痕迹，确定其移动方向，使用**生存（追踪）**检定。

战斗系统

需要修改、添加介绍性引文

罗德岛制药公司的主要业务包括：雇佣感染者频繁进入天灾经过或影响后的高危地区，帮助受难人群，处理矿石争端，抵抗反乱势力，隐秘行动调查，等等。虽然罗德岛的公开信息并没有表明他们是一家涉及武装的公司，但他们的干员却常常出现在与整合运动交战的第一线。

作为一名罗德岛的干员，你的任务往往会遇到一些危险，例如敌对的雇佣兵组织，危险的感染者暴徒……运气好的话，还能碰上那么一两个整合运动的干部。这种时候，战斗便是你唯一保护自己的手段。

轮，回合，与行动

在游戏中，一轮代表游戏时间的六秒，而在每一轮中，每位参战者都可以获得一个回合进行行动。

在每个角色的回合，PL 可以在不同的行动中任意选择。大部分的行动都被划作以下三种类型：主要，次要，和自由。

- **主要行动** 占据了每位角色自己回合中的大部分时间。奔跑、攻击、施放法术等等行动都需要使用主要行动。
- **次要行动** 与主要行动相似，但花费更少时间。这使你能够在回合中进行两个次要行动而不是一个主要行动。
- **自由行动** 只用消耗相当少的时间，并且不需要在角色自己的回合进行自由行动。通常这种行动包括向你的队友喊话，拿起手边的武器，搭箭，或者任意其他只会消耗很少时间的行动。

战斗数据

在战斗中，会用到五个重要的数据：战斗防御，体力值，移动，护甲和伤害。

- **战斗防御**：战斗防御是一名角色在战斗中保护自己的能力和进行攻击检定时，检定的难度便是对方的战斗防御。战斗防御分为**战斗防御（闪避）**与**战斗防御（格挡）**两类，在战斗中由被攻击的一方选择其一作为对抗检定的战斗防御。

战斗防御（闪避）是角色躲开袭来的攻击的能力。需要注意的是，由于一些护甲较为沉重，装备这类护甲进行战斗时往往会因行动迟缓而无法躲开攻击，那么你就需要将**战斗防御（闪避）**减去受到的护甲惩罚。

$$\text{战斗防御（闪避）} = 2 + \text{感知} + \text{战场机动} \times 2 + \text{战场机动（躲闪）} - \text{护甲惩罚}$$

战斗防御（格挡）是角色使用手上的武器或装备格挡攻击，抵御伤害的能力。有些武器或装备是专门设计用来抵挡攻击或进行防御的，如果装备了此类装备，**战斗防御（格挡）**则会得到对应的防御加值。

$$\text{战斗防御（格挡）} = \text{物理强度} \times 2 + \text{战斗技巧} + \text{防御加值}$$

- **体力值**：在战斗中，体力值衡量了你的角色在受到伤害后继续战斗的能力。一旦在战斗中体力值变为 0，你的干员便会立刻视作失去战斗能力，而无法继续进行战斗。然而，你也可以通过承受轻伤或重伤的方式来阻止体力值降为零，但这么做同时也会影响干员的体力值上限。

$$\text{体力值} = \text{生理耐受} \times 3 + \text{生理耐受 (体质)}$$

- **移动力**：移动力代表了你的角色在战斗中可以进行的移动、奔跑，以及冲锋的最大距离。移动力以米为单位进行计算，一般人的基础移动力为 10 米。如果你的干员的**战场机动**等级为缺陷，则基础移动力只有 6 米。

此外，过于笨重的装备或是过高的负重也会影响干员的移动力。每一点负重会减少 2 米的基础移动力。

$$\text{移动力} = 10 \text{ (或 } 6) + \text{物理强度 (运动)} - \text{负重} \times 2$$

- **护甲值**：护甲值代表了角色身着的装备所能提供的防护能力。每次受到伤害时，护甲值会抵消对应的伤害。你的护甲等级由你所穿着的护甲决定，在护甲表中列出
- **武器伤害**：武器伤害为你的干员在使用这把武器进行攻击时造成的基础伤害。武器的基础伤害由该武器的伤害类型决定。一般的武器伤害以使用者的**物理强度**或**战场机动**等级为基础，加上一定的额外加值；但也有一些特殊武器的伤害为随机值。你需要在武器表中查询武器并为你干员装备的每把武器计算基础伤害

武器

一把趁手的武器往往比几个不那么靠谱的朋友好用，但每把武器也有它自己的特点，而不同的干员也会擅长于不同种类的武器。

武器主要分为三类：近战武器，远程武器，与防护装备。在战斗中，一名干员可以主手持用一把主武器，加上一把副手持用的副武器。除此之外携带的武器均视为收起状态，而不提供相应的加值。

详细的武器列表请参阅**装备：武器列表**一节。

护甲

护甲会给你的角色提供一定的保护，但过于沉重的护具也有可能拖慢你的行动，从而使你难以灵活地躲开攻击。一件护甲具有两项属性：护甲等级和护甲惩罚。

- **护甲等级**表示了该件护甲提供何种程度的防护，当受到伤害时，护甲等级会抵消对应数值的伤害。
- **护甲惩罚**表示了护甲对你的行动的影响，你需要为战斗防御（闪避）减去对应的惩罚值。
- **负重**表示了护甲的重量，这会影响你在战斗中的移动距离。

详细的护甲列表请参阅**装备：护甲列表**一节

战场特性

当战斗开始时，GM 会首先对战场环境做出一定的描述。被雨水和血浸湿的泥泞地面会绊住脚步，环境里散落的障碍物会阻碍移动，烟雾会降低能见度，同时使干员们难以呼吸。合理利用这些战场上的地形特性往往是赢得战斗的关键。

战场边界

战场边界可以以多种方式存在，但其意义往往是完全阻挡参战者越过边界，或是暗示越过边界将会脱离战斗。边界可以是实心墙体，大楼边缘，或仅仅是围观人群组成的人墙。

障碍物

障碍物是环境中由于各种原因存在的、会阻碍移动与视线的物体，例如商场里的高级钢琴，酒吧的吧台，残垣断壁等等。当进行移动的路径中存在障碍物时，就必须花费一个次要行动来越过障碍物。如果使用奔跑或冲锋越过障碍物，则需要进行一次难度 10 的**战场机动（体术）**检定，如果失败，则立即在障碍物前停止移动。

另一方面，障碍物也会为干员提供遮蔽，阻挡袭来的弩箭和子弹。当进行远程攻击的一方与被选作目标的一方之间的线段穿过了一个掩体，被攻击的一方便会进入遮蔽状态。

被攻击方所能进入的遮蔽状态由掩体的类型所决定。掩体主要分为三种类型：全身掩体，半身掩体，与无效掩体。

- **全身掩体**：全身掩体通常可以完全遮挡一个站立的人，大型盾牌，房屋的墙壁，支柱，或是较粗的树干都可以作为全身掩体。
- **半身掩体**：半身掩体通常只能遮挡一个站立的人的一半身体，高度接近一个人的腰腹部位，中型盾牌，推到的桌子，堆砌的沙包，矮墙，或是较细的树干或柱子等都可以作为半身掩体。
- **无效掩体**：无效掩体通常只是一些较为低矮的地形，或是只能起到遮挡视线作用，而无法阻挡投射物的掩体。草丛或灌木丛，挂帘，旗帜等都是无效掩体。

遮蔽状态分为三种：全身遮蔽，半身遮蔽，与无遮蔽，遮蔽的状态根据被遮蔽者的身体姿态而定，位于半身掩体后的被遮蔽者可以通过改变身体姿态来进入全身掩体，反之亦然。

- **全身遮蔽**：当处于全身遮蔽的状态时，被攻击的一方在攻击者的视角看来必须有身体的 80%以上处于掩体遮挡后。例如被攻击者站立在较高的墙体或柱子后方，或是蹲伏或趴在沙袋或矮墙后。这种情况下攻击者无法直接攻击被遮蔽的目标，但可以尝试进行掩体穿射（见后文）。
- **半身遮蔽**：当处于半身遮蔽的状态时，被攻击的一方在攻击者的视角看来有 20%~50% 的身体暴露在掩体遮挡外。例如被攻击者在墙体后探身射击，或是半蹲在矮墙后。这种情况下攻击者可以直接攻击被遮蔽的目标，但被攻击者的战斗防御+4。
- **无遮蔽**：当处于无遮蔽的状态时，被攻击的一方在攻击者的视角看来有 50%以上的身体暴露在掩体遮挡外。例如攻击者站立在不及腰的矮墙后，或是单纯地站在没有障碍物的平地上。这种情况下攻击者可以正常攻击目标。
- **掩体穿射**：当需要攻击一个位于全身遮蔽后位置已知的目标时，可以改为攻击掩体来进行掩体穿射。进行一次 - 1D 的**射击技巧（专精）**检定，检定难度为攻击目标的战斗

防御。此时遮挡的掩体视为额外的护甲，将掩体的护甲值与被攻击者的护甲值相加，再计算最终受到的伤害。

掩体类型	护甲值
5 厘米硬木板	5
防弹玻璃	7
砖墙	10
大号沙包	12
3 厘米钢板	15
战术护盾	12
合金重盾	15
防暴盾	7
重型防护盾	12

地形

在战场上可能存在的地形分为两类：稳固、平整的地面被称为安全地形。所有主要行动必须开始于一个安全地形，否则无法进行。

而另一类难以通过，或者无法站稳的地形则被称为危险地形。乱石堆、铁丝网、沼泽、深水、积雪，或是从空中下落等情况都被视为危险地形。在通过危险地形时，每 1 米移动需要消耗两倍的移动力，并且你不能使用冲锋穿过危险地形。

你可以选择使用一个主要行动来穿过危险地形，如果要这么做，你移动等同于原本的移动力的距离，并且在移动结束后进入疲惫状态（见后文异常状态一节）

能见度

能见度代表着所有可能影响视野的战场因素，包括黑暗，大雨或大雾，扬尘等。能见度分为三个等级，分别对应了不同的环境与对技能的影响。

能见度	检定修正
良好	无
一般	隐秘行动+1D
较差	射击技巧，感知，战术规划 - 1D；隐秘行动+1D
极差	射击技巧 - 2D；战场机动，战术规划，战斗技巧，源石技艺适应性，感知，医术，生存 - 1D；隐秘行动+2D

- **良好的**能见度代表明亮的环境，正常的光照，没有遮挡视线的因素影响。可视距离大于 50~200 米。
- **一般的**能见度代表昏暗或是过强的光照，例如阴天的树林，正午的雪地或沙漠等环境。有一定影响视野的因素，例如薄雾、小雨或小雪、或烟尘。可视距离约 20~50 米。
- **较差的**能见度代表着环境光照不足，缺乏照明的室内，仅有暮光或满月的环境等。环境内存在浓雾、浓烟、大雨或大雪等因素。可视距离约 5~20 米。
- **极差的**能见度代表着完全黑暗的环境，例如伸手不见五指的黑夜，或是完全没有照明的

地下。一些人为手段，例如烟雾弹，同样可以制造极差的能见度。可视距离约 0~5 米。

先攻

进入战斗轮后，每名参战者进行一次**战场机动（反射）**检定，并将结果从高到低排序，从而确定行动顺序。如果检定结果相同，则具有更高**战场机动**能力等级与更高**战场机动（反射）**专精等级的角色先行动。

在进行先攻检定前，每方的至多一名角色可以放弃进行先攻检定并进行一次难度为 14 的**战术规划（策略）**检定；如果双方都决定进行检定，则改为进行**战术规划（策略）**对抗检定。如果成功，成功的一方可以使一名友方角色的**战场机动（反射）**检定获得额外的检定骰，或者使一名敌方角色的**战场机动（反射）**检定获得惩罚骰。每级成功可以使该友方角色获得+1D，或使该敌方角色获得-1D。

- **突袭**：如果一方在完全没有察觉到另一方的情况下遭受了攻击，则视为被突袭。此时进攻方可以额外获得一个突袭轮，所有进攻方角色可以以任意顺序进行一个回合的行动（每名角色依旧只能行动一回合），且被突袭方的角色的战斗防御 + **战场机动（反射）** - 4。突袭轮结束后，如果战斗没有结束，则依旧需要重新进行先攻检定。

行动

在你的回合中，你可以从下列行动中选择并执行。行动名称后的括号内表示了这个行动需要哪一类动作来进行。

攻击/辅助类行动

在每回合中，一名角色只能选择并进行一项攻击/辅助类行动。

- **近战攻击（次要）**：选择一个接战中的敌人，并进行一次对应的**战斗技巧（专精）**检定。将检定的结果与对方所选择的战斗防御类型进行对比，如果检定结果大于或等于目标的战斗防御，则视为成功命中。
 - **双武器攻击**：在进行近战攻击时，如果敌人同时也在持用的副武器的攻击范围内，则可以将近战攻击改为主要行动，同时使用两把武器进行攻击。如果本次攻击成功命中，则视为两把武器同时命中目标，分别对两把武器进行伤害计算。
 - **多重攻击**：在进行近战攻击时，如果有多名敌人在武器的攻击范围内，则可以将近战攻击改为主要行动，同时攻击多名敌人。如果同时持用了两把武器，并且敌人同时在两把武器的攻击范围内，则可以自由选择进行多重攻击的武器与攻击目标。在进行检定时，将所持有的检定骰与奖励骰分别分配给每一位接战中的目标，再分别进行检定。在这种情况下，分配的奖励骰数量依旧不能超过分配的检定骰数量。
 - **冲锋**：在进行近战攻击时，如果有一名位置已知的敌人在你的移动力的两倍以内，则可以将近战攻击改为主要行动，对该目标进行一次冲锋。你的干员立刻移动至与该名敌人接战并进行一次近战攻击。该次攻击的命中检定-1D，但基础伤害增加**物理强度**等级。
 - **抓取**：在进行近战攻击时，如果持用一把拥有抓取特性的武器，并且由一名敌人

在该武器的攻击范围内，则可以将近战攻击改为主要行动，抓取该敌人。如果本次攻击成功命中，不会造成伤害，将本次攻击的检定结果与被抓取者的**战斗技巧（徒手格斗）**进行对抗检定。如果抓取者成功，则被擒拿者进入被抓取状态（见后文**异常状态**一节）。

- ◆ **制服**：在抓取状态下，抓取者可以使用一个主要行动来制服被抓取者。进行一次与被抓取者的**战斗技巧（徒手格斗）**对抗检定，如果抓取者成功，则可以使被抓取者进入制服状态。
- ◆ **扼喉**：在抓取或制服状态下，抓取者可以使用一个主要行动来使被抓取者窒息。进行一次与被抓取者的**战斗技巧（徒手格斗）**对抗检定，如果抓取者成功，则可以使被抓取者进入窒息状态。
- ◆ **抓取攻击**：在抓取或制服状态下，抓取者可以使用一个主要行动来对被抓取者进行攻击，但只能使用一把具有副手或抓取特性的武器进行攻击。抓取攻击会自动命中，但无法获得一级以上的成功等级。

在抓取，制服和扼喉状态中，抓取者都可以使用一个自由行动释放被抓取者，此时异常状态立即解除。

- **远程攻击（次要）**：选择一个位于所使用的远程武器有效射程两倍以内的敌人，并进行一次对应的**射击技巧（专精）**检定，当攻击有效射程内的敌人时，攻击检定不会受到惩罚；当攻击有效射程两倍以内的敌人时则会受到 - 1D 的惩罚。将检定的结果与对方的战斗防御（闪避）进行对比，如果检定结果大于或等于目标的战斗防御（闪避），则视为成功命中。
 - **探身射击**：当位于掩体后，处于全身遮蔽的状态时，可以将远程攻击改为主要行动，从掩体后探出身子进行一次射击。探身射击的**射击技巧（专精）**检定 - 1D。在探身射击时，角色的遮蔽状态从全身遮蔽改为半身遮蔽。
 - **盲射**：当位于掩体后，处于全身遮蔽的状态时，可以不暴露身体，向大致的方向进行一次盲射。盲射的**射击技巧（专精）**检定 - 2D。在盲射时，角色的遮蔽状态依旧保持全身遮蔽。
 - **瞄准**：花费一次主要行动对一个敌方目标进行瞄准，如果直至下一轮的己方回合中该目标没有进行奔跑或冲锋，并且瞄准者没有受到攻击，或是进入接战状态，则在下次攻击时无视对方的半身遮蔽战斗防御加值（如果有的话），并且本次射击的**射击技巧（专精）**检定+1D。

此外，如果在与敌人接战的情况下进行射击，无论目标是谁，射击的**射击技巧（专精）**检定都会受到 - 1D 的惩罚。如果要对一名正在与友方角色近身接战的敌人进行远程攻击，进行一次 - 1D 的**射击技巧（专精）**检定，如果失败，正在接战的友方角色必须以他/她的**战场机动（反射）**进行一次对抗检定，如果对抗失败，则会命中该名友方角色。近身接战的定义请参阅**装备：武器列表**一节。

- **指挥（次要）**：通过对一名队友下达策略性的命令，以此来使己方获得一定的战略优势。选择以下命令之一，并进行一次难度为 14 的**战术规划（指挥）**检定来发动对应的效果：
 - **果断行动**：选择一名由指挥者可视，并且能够听到指挥的友方角色，该角色可以

立即进行一次次要行动，并且无论做出何种行动，都不能从任何途径获得奖励骰。

- **战地指导**：选择一名由指挥者可视，并且能够听到指挥的友方角色，该角色在下次检定中获得等同于指挥者对应能力专精等级的奖励骰。如果奖励骰的数量超过检定骰，则多余的奖励骰作废。
- **战术转进**：选择一名由指挥者可视，并且能够听到指挥的友方角色，该角色立即进行一次额外的普通移动，但本次移动的移动力减半。接受战术转进命令的角色不会因为这次移动触发敌人的借机攻击。
- **宏声激励**：选择一名由指挥者可视，并且能够听到指挥的友方角色，该角色立即进行一次异常状态解除检定，即使他/她在本轮先前的回合已经进行过一次解除检定。如果该角色正处于寡不敌众状态，则直至本轮结束该角色无视寡不敌众状态带来的战斗防御惩罚。

在每一轮中，无论成功与否，每一方只能有至多一名角色使用指挥行动。接到命令的角色可以选择不执行命令的效果，这种情况下视为指挥失败。

- **侦察（主要）**：选择战场上任意一个具体要素进行侦察，从而获取对应的信息。不同的侦察目标所需的难度也不同，具体的效果如下：
 - **地形**：选择战场上的一块地形，进行一次难度为 10 的**战术规划（侦察）**检定。如果成功，则需要由 GM 告知侦察者该地形的信息，包括可能受到的影响与特殊效果等。如果一块地形上存在刻意设下的陷阱，则**战术规划（侦察）**的检定难度会相应增加。
 - **敌人信息**：选择一个由侦察者可视的敌方目标，进行一次难度为 14 的**战术规划（侦察）**检定。如果成功，则需要由 GM 告知侦察者该敌人的一项信息，包括武器、装备信息等。如果侦察者需要得知该敌人的某项能力等级，GM 可以以“此项能力比侦察者高/低”的形式进行告知。
 - **敌人位置**：选择一个大致的方向或具体的地形，进行一次难度为 14 的**战术规划（侦察）**检定。如果成功，则需要由 GM 告知侦察者该区域内存在的敌人数量与位置。如果在侦察范围内存在使用了潜行行动的敌人，则以 GM 暗骰**隐秘行动（潜行）**的形式进行对抗检定。如果侦察者对抗成功，GM 也同样需要告知侦察者潜行者的位置。
- **施法（主要）**：选择一个 20 米内由施法者可视的敌人或友方目标，进行一次对应的能力检定。如果要维持一个长时间的法术，必须每一回合都进行一次施法检定，如果失败则该法术立即中止。一名角色只能同时维持一个法术。法术在战斗中的具体作用在**源石技艺与源石武器**一章中列举。
- **专注格挡（主要）**：当你持用一把带有防御特性的武器时，你可以花费一个主要行动来专注进行防御。直到下一轮你的回合开始前，你所使用的防御武器的防御加值翻倍。
- **举盾防御（次要）**：当你持用一面防御加值为+4 或以上盾类武器时，你可以花费一个次要行动来将盾牌立于一个指定的方向进行防御。如果盾牌为副手特性，则提供半身掩体，如果盾牌为双手特性，则提供全身掩体。在举盾防御状态下，盾牌只能对指定的方向提供遮蔽与防御加值，盾牌对于防御方向的攻击所提供的防御加值翻倍，但对

于非防御方向不提供防御加值。此外，你无法使用战斗防御（闪避），同时移动力降为四分之一。如果需要将盾牌转向，则必须再花费一个次要行动。

- **解除异常状态（次要）**：一回合一次，你可以尝试解除自身的一个异常状态。进行一次对应的异常状态解除检定，如果成功，则可以解除该异常状态的影响。
- **其它行动（可变）**：除了本节列举的攻击/辅助类行动外，有一些武器和装备也拥有其特殊的行动方式，这些都属于攻击/辅助类行动。详细内容请参阅 **装备：武器特性** 一节。

移动类行动

- **原地不动（主要）**：如果选择原地不动，则保持当前的姿势不进行任何移动。这种情况下角色的遮蔽状态不会改变。
- **移动（次要）**：移动等于干员移动力的距离。你也可以将移动拆分为两部分，进行如：移动 - 攻击 - 移动一类的操作，但总移动距离不能超过干员的移动属性。
- **躲避（主要）**：移动的同时专注于躲避攻击。移动等于干员移动力一半的距离，并进行一个**战场机动（躲闪）**检定。检定结果将会替换你的战斗防御（即使更差）直到你的下一回合。
- **奔跑（主要）**：全力进行奔跑。移动等于干员移动力四倍的距离。
- **撤离（主要）**：通过使用撤离行动，你可以移动等于干员移动力的距离，并且即使从敌人的近身范围内离开而不会触发借机攻击。
- **潜行（主要）**：当处于无法被任何一名敌人可见的情况时，可以移动等于干员移动力一半的距离并进行一次**隐秘行动（潜行）**检定，检定难度为敌方最高的被动感知（**察觉**）等级。如果检定成功，则可以进入潜行状态。

在潜行状态下使用普通移动以外的任何移动类行动都会解除潜行状态，并且一旦被敌人可视，则需要进行**隐秘行动（潜行）**与敌方非接战状态中的可视者的**感知（察觉）**对抗检定。如果对抗失败，则解除潜行状态。

在潜行状态下进行的第一次近战攻击视为突袭。被突袭的敌人的战斗防御 + **战场机动（反射）** - 4。在潜行状态下进行远程攻击不受影响，且非铳械的远程攻击方式不会解除潜行状态。

交互类行动

交互类行动必须在非接战状态下使用

- **互动（可变）**：与身边的环境进行简单的互动，例如捡起某样东西，打开关着的门，等等。与环境互动所需要的行动类型由 GM 根据情况来决定。
- **拔出武器（次要）**：从剑鞘里拔剑，将手中的武器收起来更换另一把武器，交换主手与副手持用的武器等行动都需要一个次要行动。但如果你在同一回合拔出武器并进行攻击，你本回合的所有攻击的命中检定 - 1D。
- **装填弹药（可变）**：所有类型的射击武器在子弹耗尽后都必须再次装弹才能继续使用。

根据使用射击武器的装填属性不同，装填所需的行动时间也各不相同。

- **站起/趴下（次要）**：你可以用一个次要行动从地上爬起来，或者趴下去。此类动作通常用于趴在掩体后以进入全身遮蔽状态，或是被击倒后重新站起来。
- **准备（可变）**：你可以提前宣言某个行动及触发条件，并花费该行动所需的动作进行准备。当条件满足时，你便可以使用一个反应来完成这个行动。例如“当队友进门后我就关上门”，或是“当敌人出现我就射击”等。但如果在满足触发条件前进入接战状态，则会导致准备失败。如果本轮进行了攻击/辅助类行动，就不能再准备一个攻击/辅助类行动。
- **休息（主要）**：在战斗中稍作休息，以恢复疲惫状态或是损失的体力值。如果在疲惫状态下使用休息行动，则视为恢复疲惫，进行一次解除疲惫状态检定（见后文**疲惫**一节）。如果没有疲惫状态，当连续两轮使用了休息行动，并且在期间没有受到任何攻击时，进行一次难度为 2 的**生理耐受（耐力）**检定，如果成功，则恢复成功等级×**生理耐受**等级的体力值。

其他行动

除了以上列举的行动外，战斗中还可能进行其他的行动，GM 需要根据情况自行决定行动需要消耗的时间。由于一轮约等于游戏内时间的 6 秒，大部分需要消耗较多时间的行动都不可能在一轮以内完成。

反应

反应是一类特殊的行动，是对某个事件发生时的即时回应。反应行动可以不在角色自己的回合进行，且不需要消耗主要行动或次要行动次数。但是如果处于疲惫负面状态，则无法使用反应（见后文**异常状态**一节）。

- **借机攻击**：当一名敌人从你的接战范围内离开时，你可以使用一个反应动作进行一次借机攻击，这视为对该敌人进行一次普通的近战攻击行动。本次近战攻击的**战斗技巧（专精）**检定结果 + **战场机动（反射）** - 4。即使你本轮已经进行了攻击/辅助类行动，也可以进行借机攻击，并且进行了借机攻击后也可以进行攻击/辅助类行动。
- **范围豁免**：当你身处一个范围性攻击（例如源石炸药爆炸，喷火器火焰等）的攻击范围内时，你可以使用一个反应来减少承受的伤害。当进行范围豁免时，进行一次难度为 14 的**战场机动（躲闪）**检定（由 GM 根据攻击范围的大小与所处位置决定），并移动至攻击范围的边缘。本次**战场机动（躲闪）**的检定结果 + **战场机动（反射）** - 4。如果成功，则可以将本次范围攻击受到的伤害减少一半。

疲惫

长时间的战斗或艰难的对抗往往会使参战者在身体与精神上受到极大的折磨，从而使他们难以集中注意力，或是感到乏力。只有体魄极为强韧的人才能撑过连续多次的激烈交战。在战斗中，你的干员同样也会因为过度的运动而陷入疲劳。在战斗中的疲劳程度使用疲惫状态进行体现。

当在战斗中累计进行 4 + **生理耐受（耐力）** 专精等级次主要行动，或是累计使用 2 + **生理耐受（耐力）** 专精等级次奔跑行动后，便会获得一级疲劳状态。由于各种原因获得的疲劳

状态会进行累加。

每一级疲惫状态会使所有战斗能力检定结果 - 1，战斗防御 - 2。并且在疲惫状态下无法进行反应行动。

如果需要解除疲惫状态，可以进行一次休息行动，并且进行一次难度为 6 的**生理耐受（耐力）**检定，如果成功，则可以解除一级疲惫状态。

伤害

当攻击命中时便会造成伤害，武器的伤害类型决定了这把武器将会使用干员的哪项能力加上一定的加值作为基础伤害。同时，武器的伤害类型也决定了该武器攻击护甲的效率，即护甲穿透能力。具体的对照关系如下：

伤害类型	基础能力	护甲穿透
穿刺	战场机动	×0.5
钝击	物理强度	×1
割裂	战场机动或物理强度	×1.5

伤害计算公式：

$$\text{伤害} = (\text{基础能力} + \text{武器加值}) \times \text{成功等级} - \text{护甲} \times \text{护甲穿透}$$

例：一名战场机动等级 4 的干员使用轻型十字弩命中了一名敌人并获得了二级成功。轻型十字弩的伤害类型是穿刺+3，这意味着这次攻击的基础伤害为该干员的战场机动等级+3，也就是 4+3=7。这次攻击获得了二级成功，本次伤害的基础伤害翻倍，为 7×2=14。而由于该名敌人装备了复合式防弹衣，他的护甲为 10，而穿刺伤害类型的护甲穿透为×0.5，因此最终造成的伤害为 14 - 10×0.5 = 9。

特殊伤害类型

除了前文所述的三种武器伤害类型外，一些特殊的武器或者可能发生的情况也会造成其它类型的伤害。此类特殊伤害的计算方法与普通伤害相同，但具有不同的基础伤害。

伤害类型	护甲穿透
燃烧	×1.5
爆炸	×1
窒息	×0
毒性	×0
坠落	×1

- **燃烧**：燃烧伤害通常由火焰或是接收到过高的热能导致。此外，不同物质燃烧放出的热能各不相同，因此造成的基础燃烧伤害也各不相同。作为参考，普通的酒精燃烧，自引燃起直至火焰熄灭，每一个完整的回合造成 1d6 点基础伤害。
- **爆炸**：爆炸伤害通常由源石炸药爆炸，或是较大的动能冲击导致的冲击波导致。爆炸的伤害很大程度上与炸药当量或是冲击携带的动能有关，以原爆点为中心，造成的伤害为距离的反比。一般来说，GM 需要设置爆炸的原爆点伤害，即位于距离原爆点爆炸半径 1/4 距离的伤害。位于距离原爆点爆炸半径 1/4~1/2 距离的伤害为原爆点伤害的

骰子数的一半，位于距离原爆点爆炸半径 1/2~1 距离的伤害为原爆点伤害的骰子数的 1/4。

例：手榴弹的原爆点伤害为 4d6，爆炸半径为 4 米。则位于原爆点 1 米内的伤害为 4d6，位于原爆点 1~2 米的伤害为 2d6，位于原爆点 2~4 米的伤害为 1d6。

- **窒息**：窒息伤害通常由有毒性气体，缺氧环境，或是呼吸道堵塞导致。自进入窒息状态起，每一个完整的回合造成 2d6 – 被窒息者**生理耐受**等级的基础伤害。
- **毒性**：毒性伤害通常由进入身体的毒素导致。自进入中毒状态起，每一个完整的回合造成依据毒素致命性程度而定的伤害。
- **坠落**：坠落伤害通常由从高处坠落导致。坠落伤害根据坠落的高度与着地点的地面材质有关。一般来说，每 2 米的坠落高度，坠落到坚硬地面会造成 1d6 点坠落伤害。

伤害参照

除了前述的情况之外，还有很多会造成不同类型伤害的场景。无论其伤害来源，下表可以作为 GM 判断其基础伤害的参考：

伤情	伤害	范例
无关痛痒	1d3	脑袋磕到门框，在充满烟尘的空气中呼吸，坠落到泥地上
轻度	1d6	轻型弩箭，短棍，溺水窒息，坠落到坚硬地面，火焰（酒精、木材燃烧）
中度	2d6	重型弩箭，斧头，火焰（火焰喷射器，燃烧的房间），距离爆炸的手榴弹 3~6 米，弱毒剂
重度	4d6	被汽车撞击，距离爆炸的手榴弹 1~3 米，强毒剂
致命	8d6	被高速行驶的汽车撞击，从高楼坠落，距离爆炸的手榴弹 1 米之内，致死毒剂
即死	16d6	被移动都市碾压，落入岩浆

受伤与伤害抵消

成功造成的伤害会首先扣减攻击目标的体力值，而当体力值降为 0 时，便会失去战斗能力，甚至死亡。当受到会使体力值归零的伤害的时候，你必须通过选择承受轻伤或重伤来降低损耗的体力值，而已经承受的轻伤和重伤则会在战斗中带来负面效果。具体规则如下：

- **损失体力值**：体力值的损失通常仅仅是一些能够简单治愈的小伤，或是单纯的体力损耗。体力值的损失不会对角色在战斗中的行动造成影响，但一旦体力值降至 0，便需要承受轻伤或重伤。
- **轻伤**：当承受轻伤时，这通常意味着受到了一些较深的伤口，例如肌腱被切断，骨裂，脑震荡，内脏出血等。你可以通过承受轻伤来抵消一定的伤害，从而避免体力值降为 0。每一级轻伤可以抵挡 1d6 伤害。对于单次攻击只能以一级轻伤抵挡。每一级轻伤会降低你的体力值上限 1 点，同时你进行的所有检定结果 - 1。
- **重伤**：当承受重伤时，这通常是字面意义上的“严重的伤势”，例如断肢，大出血，脏器破裂等。当轻伤无法抵挡伤害时（通常为单次伤害超过 6 点，或是轻伤抵消的伤害不足以保持体力值在 0 以上），则必须改为通过承受重伤来抵挡伤害。每一级重伤可以

抵挡**生理耐受**等级×d6点伤害（即进行一次**生理耐受**检定，检定的结果为重伤抵挡的伤害）。对于单次攻击只能以一级重伤抵挡。每一级重伤会降低你的体力值上限6点，同时你进行的所有检定结果-1D。

此外，每当承受重伤时，该干员必须进行难度为14的**生理耐受（意志）**检定，如果得到了一级成功，则不会陷入昏迷。每有一级重伤，通过昏迷检定所需要的成功等级便会上升一级。

- **休克**：当因为承受轻伤或重伤而使体力值上限变为0时，便会强制进入休克状态。此外，如果在承受重伤后没有得到救治，使伤势稳定，则需要每小时进行休克检定：第一次休克检定难度10的**生理耐受（体质）**检定，第二次休克检定难度14的**生理耐受（体质）**检定，以此类推。如果失败，依旧会进入休克状态。在休克状态下，该角色丧失全部感知能力，无法做出任何行动。

在进入该状态的一个小时后，如果没有得到救治，则必须进行死亡检定：第一次死亡检定难度14的**生理耐受（体质）**检定，第二次死亡检定难度18的**生理耐受（体质）**检定，以此类推，每小时进行一次。如果失败，则立即死亡。

- **即死**：即死伤害通常意味着必死无疑的情况（单次伤害超过重伤能够抵挡的伤害上限），例如被罗德岛碾过，在零距离被卷入巨大的源石爆炸等。在这种情况下，则会立即死亡。

需要注意的是，由GM操控的NPC角色通常不会主动承受轻伤或重伤来抵消伤害。但如果GM想增加战斗难度，也可以让特定的敌人选择承受轻伤或重伤来继续战斗。

异常状态

在战斗中，干员可能会受到一些异常状态的影响。例如因为头部遭受重击而头晕目眩，因为遭遇闪光弹而无法视物，被绳索缠住而无法行动等。每一种异常状态都有对应的效果与异常状态解除检定。

- **寡不敌众**：当同时与两名或以上的敌人进入接战时，便会进入寡不敌众状态。在寡不敌众状态下，战斗防御-2。一旦脱离了与两名或以上的敌人的接战状态，寡不敌众状态会自动解除。
- **疲惫**：当多次进行爆发性运动，或是过度消耗精神力时，便会进入疲惫状态（见前文**疲惫**一节）。每一级疲惫状态会使所有战斗能力检定结果-1，战斗防御-2。并且在疲惫状态下无法进行反应行动。如果要解除疲惫状态，可以进行一次休息行动，并且进行一次难度为6的**生理耐受（耐力）**检定，如果成功，则可以解除一级疲惫状态。
- **眩晕**：当头部遭受冲击，或是突然听到较大声音时，便会进入眩晕状态。在眩晕状态下，所有的行动检定-1D，并且战斗防御-4。眩晕状态只会持续一轮，并在进入该状态后的第二个自己的行动回合自动解除。你也可以在自己的行动回合尝试解除眩晕状态，如果要这么做，进行一次难度10的**生理耐受（意志）**检定，如果成功，则可以解除眩晕状态。
- **昏迷**：当头部遭受较大冲击，或是身体遭受重伤时，便会进入昏迷状态。在昏迷状态下，无法进行任何行动，战斗防御（格挡）降为0，战斗防御（闪避）降为6，所有以昏迷状态的角色为目标的攻击检定+1D。在进入昏迷状态的第二个自己的行动回合可

以尝试解除昏迷，如果要这么做，进行一次难度 14 的**生理耐受（意志）**检定，如果成功，则可以解除昏迷状态。

- **抓取**：当对一名角色使用抓取时，便会进入抓取状态。在抓取状态下，无法进行抓取以外的攻击/辅助类行动，或普通移动外的移动类行动，以及所有交互类行动。当进行普通移动时，抓取者可以拖动被抓取者进行移动，但移动行动改为主要行动，并且移动力降至原本的四分之一。

在抓取状态下无法对近战攻击使用战斗防御（闪避），对远程攻击的战斗防御（闪避）-2，并且战斗防御（格挡）改为**物理强度**×2+**战斗技巧（徒手格斗）**+4。如果以抓取者为目标的对近战攻击失败，则本次攻击会以一级成功命中被抓取者。

此外，根据抓取者与被抓取者的位置关系，被抓取者可以为抓取者提供至多半身遮蔽。这种情况下，被抓取者会被视作一个拥有被抓取者护甲值 +5 护甲值的掩体，并且为抓取者提供战斗防御（闪避）+4。如果以抓取者为目标的对**射击技巧（专精）**检定结果小于抓取者原本的战斗防御（闪避）-2，则本次远程攻击会以一级成功命中被抓取者。

- **被抓取**：当被一名角色抓取时，便会进入被抓取状态。在被抓取状态下，无法进行除自由行动和解除被抓取状态以外的行动。

被抓取者无法使用战斗防御（格挡），并且战斗防御（闪避）-2。如果以被抓取者为目标的对**战斗技巧（专精）**或**射击技巧（专精）**检定结果小于被抓取者原本的战斗防御（闪避）-6，则本次攻击会以一级成功命中抓取者。

被抓取者可以在自己的行动回合尝试解除抓取，如果要这么做，进行一次双方的**物理强度（力量）**对抗检定，或是以**战场机动（体术）**对抗抓取者的**战斗技巧（徒手格斗）**。如果被抓取者成功，则可以解除双方的抓取/被抓取状态；如果抓取者成功，则继续保持双方的抓取/被抓取状态。

- **制服**：当对一名角色使用制服时，便会进入制服状态。在制服状态下，无法进行除自由行动和抓取以外的行动。

在制服状态下无法对近战攻击使用战斗防御，对远程攻击的战斗防御（闪避）-4。如果以制服者为目标的对**射击技巧（专精）**检定结果小于制服者原本的战斗防御（闪避）-8，则本次远程攻击会以一级成功命中被制服者。

- **被制服**：当被一名角色制服时，便会进入被制服状态。在被制服状态下，无法进行除自由行动和解除被制服状态以外的行动。

在被制服状态下无法对近战攻击使用战斗防御，并且战斗防御（闪避）-6。如果以被制服者为目标的对**射击技巧（专精）**检定结果小于被制服者原本的战斗防御（闪避）-10，则本次远程攻击会以一级成功命中制服者。

被制服者可以在自己的行动回合尝试解除制服，如果要这么做，进行一次双方的**物理强度（力量）**对抗检定，或是以**战场机动（体术）**对抗抓取者的**战斗技巧（徒手格斗）**。在解除制服的对抗检定中，制服者的检定+1D。如果被制服者成功，则可以解除双方的制服/被制服状态；如果制服者成功，则继续保持双方的制服/被制服状态。

- **束缚**：当陷入难以活动的地形，或是被绳索捆住而无法自由行动时，便会进入束缚状

态。在束缚状态下，无法进行移动类行动，并且战斗防御-4。被束缚者可以在自己的行动回合尝试解除束缚，如果要这么做，进行一次难度 14 的**物理强度（力量）或战场机动（体术）**检定，如果成功，则可以解除束缚状态。

- **窒息**：当在有毒或缺氧的环境内尝试呼吸，或是因为被扼喉等原因而导致呼吸道堵塞，则会进入窒息状态。在窒息状态下，所有的行动检定-1D，无法做出除解除异常状态以外的攻击/辅助类行动及说话等自由行动，并且根据情况减少一定的战斗防御。

每经过一个完整的轮，被窒息者会受到 2d6 – 被窒息者**生理耐受**等级的窒息伤害。窒息状态无法主动解除，只能通过脱离导致窒息的环境或是排除导致窒息的因素才能解除窒息状态。如果由于被扼喉而导致窒息，可以通过解除被抓取或被制服状态来解除窒息状态，一旦被抓取或被制服状态解除，则窒息状态也会自动解除。

当窒息状态解除后，被窒息者会立即进入疲惫状态。

恢复与治疗

合理的恢复与治疗措施往往是能保证一个小队持续战斗的关键，队伍中最不可或缺的就是医疗救治人员。而在缺乏治疗能力的情况下，也可以通过一段时间的静养来使伤势恢复。

- **恢复损失体力值**：在非战斗状态下，经过一段时间（30 分钟左右）的休息，所有损失的体力值便会恢复到当前的体力值上限。
- **恢复轻伤**：在受到轻伤的一小时后，你或其他人可以进行一个**医术（急救）**检定来尝试治疗轻伤，每级成功等级会移除一个轻伤，同时当前体力值也会自动恢复至轻伤被治愈后的体力值上限。每次使用**医术（急救）**来尝试恢复轻伤的间隔不能超过一小时。

如果缺乏任何治疗措施，或是仅有简陋的治疗手段，则必须等待伤势自然恢复。在自然恢复时，自受到轻伤起的 24 小时后可以进行一次**生理耐受（体质）**检定，每级成功等级会移除一个轻伤，同时当前体力值也会自动恢复至轻伤被治愈后的体力值上限。

- **治疗重伤**：干员所受到的重伤不能通过任何自然恢复或是医疗措施治愈，但一定的急救措施可以稳定伤势，防止伤者陷入休克。当尝试稳定伤势时，进行一次**医术（急救）**检定，如果成功则可以使伤势暂时稳定。

此外，在伤势稳定后的每 24 小时，需要进行一次**医术（护理）**检定，如果失败，则需要再次进行一次休克检定（与先前的休克检定次数叠加），并且之后的每小时都可以进行一次**医术（护理）**检定，如果再次失败则再次需要进行休克检定。

重伤的治疗并非不可能，但这必须要有最尖端的医疗条件与合适的治疗方法。治疗重伤通常意味着更换坏死的脏器，以义肢代替失去的肢体等等。具体的治疗方式与需要的时间由 GM 自行决定。

- **治疗休克**：进入休克状态的干员无法以自然恢复苏醒。进入休克后的一小时内必须进行**医术（急救）**检定，如果失败则需要进行一次死亡检定（与先前的死亡检定次数叠加），之后的每小时都必须进行一次**医术（急救）**检定，如果再次失败则再次需要进行死亡检定，直至成功。

当**医术（急救）**检定成功后，每 24 小时需要进行一次**医术（护理）**检定，如果失败则

会导致病情恶化，需要进行一次**医术（急救）**检定来稳定病情，如果再次失败则需要进行一次死亡检定（如前文），直至**医术（急救）**检定成功。

当累计得到三次成功的**医术（护理）**检定后，便可以尝试进行一次**生理耐受（体质）**检定，如果成功，则可以苏醒，同时体力值与体力值上限恢复至 $1 \times \text{生理耐受}$ 等级。如果苏醒检定失败，则在 24 小时后需要再进行一次**医术（护理）**检定，如果成功，则可以再次尝试苏醒。但在这之后失败的**医术（护理）**检定不再会导致病情恶化。

在治疗休克的全程，必须始终受到一定的医疗看护。如果超过 12 小时没有受到医疗看护，则会导致病情恶化（如前文）。

医疗条件

在进行自然恢复的**生理耐受**和**医术**检定时，所处的环境与医疗条件决定了进行检定的难度。一般来说，越好的医疗条件下所进行的急救与护理难度越低，反之亦然。下表列出了不同的医疗条件，以及对应的治疗与恢复难度。

医疗条件	轻伤治疗难度	重伤治疗难度	休克治疗难度
极差	18	22	26
较差	14	18	22
普通	10	14	18
较好	6	10	14
极佳	2	6	10

- **极差**的医疗条件意味着极其简陋或是几乎没有的医疗设备与药物，看护人员完全不具备任何医疗知识，或是环境恶劣而容易导致病情恶化。这种情况多见于野外，或是缺乏物资的战区。
- **较差**的医疗条件意味着较少的医疗设备与药物，看护人员经受过一定的医疗训练，环境较差但不至于影响治疗。这种情况多见于临时搭建的医疗场所，战场上的临时急救等。
- **普通**的医疗条件意味着正常水准的医疗设备，拥有大多数常见药物与合适的环境。这种情况多见于一般的医院。
- **较好**的医疗条件意味着较为先进的医疗环境，拥有完备的急救设备与优秀的疗养环境。这种情况多见于大型医院或医药公司。
- **极佳**的医疗条件意味着最尖端的医疗环境，接近当代医疗水准的巅峰水平。这种情况多见于国家级的医院，或是最尖端的医疗企业。

源石技艺与源石武器 (待重做)

泰拉世界的大地被起因不明的天灾四处肆虐，经由天灾席卷过的土地上出现了大量的神秘矿物——被人们称为“源石”。在将源石中蕴含的能量投入工业生产的同时，在这个世界也存在着一种并不神秘的技术——源石技艺。

掌握源石技艺的人通常被称为术士。通过手中镶嵌着源石的法杖，他们可以轻易凝聚火焰，冻结坚冰，震撼大地；在战场上将敌人烧作灰烬，或是为友方恢复伤口，亦或是化作坚盾抵挡攻击。

源石技艺具有不同的运用方式，而即便拥有天赋，使用它们同样需要长年累月的学习与练习。干员的源石技艺天赋由源石技艺适应性进行表示，而施放源石技艺所能产生的效果为法术效力：

法术效力（专精） = 源石技艺（专精）

可以使用的源石技艺专精分为四类：**塑能、医疗、控制、与防护**，每名干员只能从中选择一项作为精通技艺。除精通技艺以外的源石技艺的法术效力-2。

塑能类源石技艺

作为最基础的源石技艺，所有进行了一定程度的训练的术士都能使用塑能类源石技艺。塑能类源石技艺体现为对爆发性能量的操控，通过引导庞大的能量来对敌人进行直接杀伤。干员天火能够将火焰凝汇成巨大的火体，再引导它坠向目标，将战场上的敌人尽数焚烧；而干员远山则通过激发源石水晶球进行爆发性杀伤。除了战斗中对敌人的直接杀伤之外，这类技艺也可以被用于一些特殊场合，如破开紧锁的大门，击碎障碍等等。

当用于攻击时，攻击的命中检定使用**源石技艺（塑能）**能力，难度为攻击目标的战斗防御（闪避）。塑能类源石技艺可以造成不同类型的伤害，当进行伤害计算时，从穿刺、钝击、割裂、燃烧、爆炸中选择一项伤害类型进行护甲穿透计算，对应伤害类型的基础伤害如下表所示：

伤害类型	攻击距离	基础伤害
穿刺	法术效力（塑能）×5	法术效力（塑能） - 1
钝击	法术效力（塑能）×5	法术效力（塑能）
割裂	法术效力（塑能）×5	法术效力（塑能） + 1
燃烧	法术效力（塑能）	法术效力（塑能）/2 个数的 d6，30° 锥形
爆炸	法术效力（塑能）×2	法术效力（塑能）个数的 d6，法术效力（塑能）/2

医疗类源石技艺

医疗类源石技艺体现为对目标身体进行一定程度上的治疗。虽然做不到恢复断肢这种程度的治疗，但在医疗器械和药物的协助下，能极大程度地保证干员在战场上的生还率。干员赫默与干员白面鸮在莱茵生命所进行的主要研究便是源石技艺与现代医疗科技结合的医学应用。

医疗类用于恢复伤势，或是治愈一些简单的伤口。使用时，进行一个难度为 14 的**源石技艺（医疗）**检定，如果成功则可以恢复等同于法术效力（医疗）× **成功等级**的体力值；

在战斗外，医疗类源石技艺可以辅助**医术**能力进行伤害的治疗。当需要进行**医术**检定时，进

行一次相同难度的**源石技艺（医疗）**检定，如果成功，则可以为本次医术检定赋予等同于法术效力（医疗）数量的奖励骰。如果得到了二级成功，则改为使本次医术检定+1D。

控制类源石技艺

控制类源石技艺体现为对物质和能量的精确控制。这类源石技艺虽然不能直接造成杀伤或形成防御，但却能做到限制敌人以辅助攻击，扭曲光线制造幻觉，或是在难以通过的地形中创造落脚点。干员塞雷娅能够自由操作自己为中心，一定范围内的钙元素以其化合物，并以此阻挡、削弱敌人，或是武装自身、配合队友。

控制类用于提供辅助，削弱敌人，或是为队伍的行进提供便利。此类源石技艺可以使用的场合很多，如果对一个非自愿目标施放，则检定难度为对方的战斗防御（闪避）；而其他情况下检定的难度需要由 GM 根据情况自行决定，以下列出几个可能的使用方式及对应效果：

- **限制移动**：进行一次**源石技艺（控制）**检定，难度为目标战斗防御（闪避）。如果检定成功，则该目标进入束缚状态。
- **强化攻击**：进行一次难度为 6 的**源石技艺（控制）**检定，目标的下一次攻击的基础伤害增加该次检定的成功等级数值。
- **协助防御**：进行一次难度为 10 的**源石技艺（控制）**检定，如果成功，目标的战斗防御（格挡）提升你的法术效力（控制）× 成功等级的数值。
- **制造幻象**：进行一次**源石技艺（控制）**检定，难度由 GM 根据幻象大小及期望实现的效果决定。如果要维持该幻象，则每轮都需要进行检定，如果检定失败则会导致幻象消失。

防护类源石技艺

防护类源石技艺体现为操纵能量以提供庇护。实现防护的形式多种多样，但其目的皆是抵御具有威胁性的攻击，保护目标的安全。干员闪灵在战场上不仅能治疗干员们所受的伤害，甚至能字面意义上的“庇护他们”，以源石技艺使他们免遭战火损伤。

防护类用于在战斗中提供保护，施放后可以为目标提供一个短时间的护盾，从而抵挡或减轻其收到的伤害。使用时，进行一个难度为 14 的**源石技艺（防护）**检定，如果成功则可以为目标制造一个持续一轮的护盾，提供等同于你的法术效力（防护）× 成功等级的额外护甲。

源石武器

通过源石技艺与工业科技的精妙结合，一种特殊的装备应运而生，这便是源石武器。这类装备通过镶嵌精密排列的源石阵列，能够在使用时产生与法术几乎相同的效果。使用源石武器虽然也需要一定程度的源石技艺，但相比成为术士所需的大量学习过程，这已经大大降低了其使用难度。但相对的，源石武器所能使用的法术也是固定的，而其上的源石阵列一旦受损，就不再能够使用。

源石武器造价也相当昂贵，只有少部分大型企业或组织才负得起装配这类武器的开销。干员暴行使用的战术爆破攻坚锤，干员雷蛇的闪光盾，以及干员杰西卡的手枪中使用的子弹，都属于源石武器。

要使用源石武器通常要求干员具有 3 级**源石技艺适应性**，有些较为复杂的源石武器可能要

求会更高。一般来说，施放源石武器所具有的法术时需要进行一个难度为 **10** 的**源石技艺适应性**检定，如果失败则施放失败。GM 也可以根据源石武器上所附有的法术种类和效果来调整施放的难度。

源石武器的种类繁多，难以一概而论。如果你想要在创建角色时拥有一把源石武器，请与 GM 商讨好它的效果及武器上具有的法术，并在征得 GM 同意下使用。

在创建你自己的源石武器时，请注意源石武器的法术伤害同样会与干员本身的源石技艺适应性挂钩；而如果是类似雷蛇使用的闪光盾一类能产生控制效果的武器，也需要具体设定控制的效果和攻击距离。

注：设定源石武器或特殊武器时可能会涉及到较多的不确定性因素，需要 GM 对于规则有足够深的了解，请谨慎审卡。

装备（未完成）

护甲列表

下表列出部分护甲及其属性，名称与数值上可能有不合理之处，仅作参考：

种类	护甲	护甲惩罚	负重
普通衣物	0	0	0
厚皮夹克/棉服	2	1	0
警用防弹背心	4	0	0
防暴服	6	2	0
凯夫拉防弹衣	8	3	0
插板式防弹衣	8	4	1
复合式防弹衣	10	4	2
重型防弹衣	12	6	3
重型全身防护服	14	8	4

武器列表

下表列出部分武器及其属性，名称与数值上可能有不合理之处，仅作参考：

近战武器				
武器名称	检定类型	攻击距离	基础伤害	特性
战斧	战斗技巧（斧）	近身	割裂+4	两用，强力
手斧	战斗技巧（斧）	近身	割裂+3	副手，强力
短棍/警棍	战斗技巧（钝器）	近身	钝击+2	副手，击晕
手杖/护身棍	战斗技巧（钝器）	近身	钝击+3	两用，击晕
杖/长棍	战斗技巧（钝器）	近身	钝击+4	双手，击晕，强力
锤矛	战斗技巧（钝器）	近身	穿刺+1，钝击+3	—
攻坚锤	战斗技巧（钝器）	近身	钝击+4	双手，笨重，击昏，粉碎， 负重 1
战锤	战斗技巧（钝器）	近身	钝击+5	双手，笨重，强力，粉碎， 负重 2
拳头	战斗技巧（徒手格斗）	近身	钝击	副手，抓取
指虎	战斗技巧（徒手格斗）	近身	钝击+1	副手，抓取
临时武器	战斗技巧（近距搏击）	近身	钝击+1	两用，笨重
小刀	战斗技巧（近距搏击）	近身	割裂+1	副手
格挡匕首	战斗技巧（近距搏击）	近身	穿刺，割裂+1	副手，防御+2
长匕首	战斗技巧（近距搏击）	近身	穿刺，割裂+2	副手，防御+1
鞭子/抓钩	战斗技巧（鞭）	2~6	钝击+2	缠绕，笨重
小剑	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+1	—
刺剑	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+2	防御+1
侧剑	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+2，割裂+3	—
短剑/短刀	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+1，割裂+3	副手

军刀/马刀	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+1，割裂+4	—
长剑	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+2，割裂+4	双手
杂种剑/打刀	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+1，割裂+3	两用
野太刀	战斗技巧（剑）	近身	穿刺+3，割裂+5	双手，强力，笨重，负重 1
巨剑	战斗技巧（剑）	近身	钝击+4，割裂+5	双手，强力，笨重，负重 2
戟/长柄斧	战斗技巧（长柄武器）	2~4	钝击+3，割裂+4	双手，强力，笨重，负重 1
巨镰	战斗技巧（长柄武器）	2~4	穿刺+4，割裂+4	双手，笨重
长柄锤	战斗技巧（长柄武器）	2~4	钝击+5	双手，强力，笨重，粉碎，负重 1
小圆盾	战斗技巧（盾）	近身	钝击-2	副手，防御+2
战术护盾	战斗技巧（盾）	近身	钝击-2	副手，防御+4，负重 1
合金重盾	战斗技巧（盾）	近身	钝击-2	副手，防御+6，负重 2
防暴盾	战斗技巧（盾）	近身	钝击-2	双手，防御+6，负重 1
重型防护盾	战斗技巧（盾）	近身	钝击-2	双手，防御+8，负重 3
长枪	战斗技巧（矛）	2~6	穿刺+4	笨重，双手，负重 1
矛，三叉戟	战斗技巧（矛）	近身	穿刺+3	两用

远程武器				
武器名称	检定类型	攻击距离	基础伤害	特性
猎弓	射击技巧（弓）	30	穿刺+2	双手，笨重，装填（自由）
长弓	射击技巧（弓）	30	穿刺+3	双手，笨重，装填（自由）
复合弓	射击技巧（弓）	30	穿刺+4	双手，笨重，装填（次要），负重 1
轻型十字弩	射击技巧（弩）	30	穿刺+3	副手，装填（次要）
重型十字弩	射击技巧（弩）	30	穿刺+4	双手，笨重，装填（主要），负重 1
榴弹发射弩	射击技巧（弩）	30	爆炸（4d6，4）	双手，笨重，装填（主要），负重 1
轻型铳械*	射击技巧（铳）	50	穿刺+3	装填（次要）
重型铳械*	射击技巧（铳）	100	穿刺+4	双手，装填（次要）
火焰喷射器	射击技巧（铳）	6	燃烧（2d6，30°锥形）	双手，装填（主要），负重 2
手榴弹	战斗技巧（投掷）	10	爆炸（4d6，4）	副手，一次性
燃烧瓶	战斗技巧（投掷）	10	燃烧（1d6，2）	副手，一次性
手斧	战斗技巧（投掷）	10	割裂+3	副手
标枪/三叉戟	战斗技巧（投掷）	10	穿刺+2	—
飞刀/飞镖	战斗技巧（投掷）	10	穿刺+1	副手

*此为临时数据，铳械部分需要重新编写。

检定类型

检定类型代表了使用该武器进行攻击时需要进行何种检定以及所需的专精。例如，当使用一把检定类型为**战斗技巧（剑）**的武器进行攻击时，攻击所需的**战斗技巧（专精）**检定则改为**战斗技巧（剑）**检定。

攻击距离

攻击距离代表了武器的有效攻击范围，以米为单位。大部分的近战武器的攻击距离都是“近身”，这意味着该武器只能在攻击目标位于攻击者的两米以内时才能攻击，此时接战双方属于近身接战状态。

近战武器无法对攻击范围外的目标进行攻击；远程武器可以对攻击范围外，但在攻击范围两倍的以内的目标进行攻击，但攻击的射击技巧（专精）检定-1D；远程武器无法攻击攻击范围两倍以外的目标。

基础伤害

基础伤害代表了武器所能造成的伤害类型以及加值，不同的伤害类型将会对应不同的基础能力与护甲穿透（详见**战斗系统：伤害**一节）。有部分较为以燃烧或爆炸作为伤害类型的武器分为两部分，第一部分为爆炸的原爆点伤害，或燃烧的基础燃烧伤害；第二部分为该武器的伤害范围，例如手榴弹的伤害范围为4，则该武器的攻击会对一个半径为4米的圆形内部的角色造成伤害。

武器特性

不同的武器会具有不同的特性，有些特性会使该武器更具特色，有些特性会为该武器的使用赋予一定的策略性与限制。

- **副手**：副手武器通常较为轻便灵巧，使你可以再持用一把主武器的同时再装备一把副武器。没有副手特性的武器无法作为副武器使用。
- **双手**：双手武器需要同时使用两只手来使用，如果你只用单手使用该武器，则你的命中检定结果-2D，同时只能使用主要行动来进行攻击。
- **两用**：两用武器被设计为能用单手或双手使用。当你双手持该武器时，该武器的基础伤害+1。
- **防御**：防御武器可以用来格挡敌人的攻击，使你在战斗的同时更好地保护自己。当你装备了一把防御武器而没有使用它攻击时，你的战斗防御（格挡）提升防御特性的数值。当同时装备了多把具有防御属性的武器时，只能使用其中一把武器的防御加值。
- **缠绕**：当使用缠绕武器攻击时，你可以尝试控制住对手而不是造成伤害。当一个敌人被缠绕武器命中时，你可以选择不造成伤害，改为使该敌人进入束缚状态。当使用缠绕武器使一名敌人进入束缚状态时，你不能再使用该武器进行攻击，但同时你可以花费一次次要行动，进行一个**物理强度（力量）**对抗检定来将被缠绕的敌人拖至身前的2米内。
- **击晕**：当使用一把击晕武器在**战斗技巧（专精）**检定中得到二级或更高的成功等级时，你可以放弃一个成功等级来使目标进入眩晕状态。
- **笨重**：笨重武器通常较为沉重，或者是重心偏远导致无法灵活地掌控。你不能使用笨重武器进行多重攻击。另外，使用此类武器时，你必须使用主要行动进行攻击。
- **抓取**：抓取武器使你能够控制住一个目标，使该目标进入被抓取状态（详见**战斗系统：行动**一节）

- **强力**：当你使用一把强力武器造成伤害时，你每拥有一级**物理强度（力量）**专精等级，你造成的伤害结果 +1（在计算成功等级与护甲穿透之后）。
- **粉碎**：当你使用一把粉碎武器在战斗技巧检定中得到二级或更高的成功等级时，你可以放弃一个成功等级，以击碎对方的防御装备或护甲为主要目标，将目标的拥有防御特性的武器的防御加值或是护甲的护甲值削减本次攻击的基础伤害（如果目标拥有一把具有防御特性的武器，则优先破坏武器），当一把武器的防御加值或护甲的护甲值降为 0 或更低时，它就会被破坏。

此外，拥有粉碎特性的武器可以以障碍物为目标进行攻击。如果要这么做，以持用的粉碎武器的攻击范围内的障碍物为目标进行一次攻击行动，本次攻击的战斗技巧（专精）检定难度为 6。如果成功，则会将该障碍物的护甲值削减本次攻击造成的伤害（不计算护甲穿透），当该障碍物的护甲值降为 0 或更低时，该障碍物便会被破坏。
- **负重**：有些武器具有负重特性，你需要将负重特性的数值增加到你的总负重上，这会影你的移动力。
- **装填**：大部分的远程武器都具有装填特性，装填特性后的括号内表示了对该武器进行装填需要进行一个何种类型的行动。
- **一次性**：一次性武器一旦使用，便无法回收，视作该武器被破坏。

铤械

在明日方舟的世界观中，所有的铤械都是基于源石技艺进行控制与使用的。然而，使用铤械所需的技术过于精细复杂，而铤械本身也拥有诸多缺点。这使得除了拥有强大源石技艺天赋与先进铤械使用术的萨科塔人之外，少有选择铤械作为武器的人。

萨科塔人在泰拉世界中具有相当独特的文化与风俗，这也造就了他们与铤械之间的特殊关系。每一位萨科塔人在出生时都会获得一把守护铤，这把铤械会伴随他们一生，并成为他们战斗中最得心应手的伙伴。一位萨科塔人可以同时拥有多把守护铤，但获得的方法未知。而另一方面，萨科塔人的守护铤也会被剥夺，其原因可能与违反拉特兰的律法有关。拉特兰在铤械的使用方面拥有相当先进与复杂的技术，而萨科塔人往往从小便开始学习拉特兰的铤械使用术。这使得这些“天使”们能够同时操作复数的大型铤械，而其他种族的人连轻型铤械都难以掌握。

相比其他利用源石技艺进行攻击的战斗方式，铤械相对来说较为特殊。在使用铤械时，使用者必须维持对于铤械内源石结构的触发，精确地激活铤芯开火，以将源石弹药推送出膛。通过这种方式射出的子弹相比弓箭或弩箭来说更加稳定，同时具有更高的射速。更重要的一点是，铤械的子弹不需要附加使用者的源石技艺就能造成与弓/弩相当的伤害，因此也不需要根据个人源石技艺特性的不同对武器进行调整与定制。这使得铤械更加适合制式化的生产与配置，从而便于黑钢这样的武装佣兵企业进行管理与调度。然而，相比弓/弩这两种更加常见的远程作战武器，铤械的保养更加复杂，其使用的弹药相比弓箭或弩箭来说也更加昂贵。这一系列原因导致了铤械不能被大规模地作为远程作战武器使用。

在本规则中，萨科塔人以外种族的干员无法使用重型铤械，而无论什么种族的干员必须拥有“标准”等级的**源石技艺适应性**与**社会地位**，才能获批使用铤械。另外，在使用铤械进行攻击时，必须进行一次难度为 10 的**源石技艺适应性**检定，如果检定成功，才能正确激发源石铤芯；如果失败，则代表源石技艺操控失败，无法击发。

主持游戏 (制作中)

