**阴阳师结算流程**

整理：风之清-Mnu8【非官方】 微博@畑田勘介

特别感谢 阴阳师百鬼研究中心

云之遏-第七页第三行 两情相悦-午夜鹣鹣梦早醒 遥远之忆 -暗夜微光 桃之华-半入江风 等

**超链接：**

**[几点说明](#_Hlk501403749" \s "1,94,100,0,,几点说明：)**

[**正文**](#_Hlk501403787)

**[附1 简化版结算过程](#_Hlk501399009" \s "1,5051,5061,0,,附1简化版结算过程)**

**[附2 buff、debuff一览](#_Hlk501458261" \s "1,8464,8481,0,,附2 buff、debuff一览)**

**说明：**

**括号含义说明：**

**〈**鸣屋**〉=** 此时可触发的**御魂效果**

**〔**索命**〕=** 此时**可发动**的主动/被动技能

**〘**嘲讽**〙=** 此时**已生效**的效果

**普通回合**：行动条触底即开始。

**额外回合**：由妖琴师〔余音〕、神乐〔通灵·疾风〕、镰鼬〔人多势众〕、鬼使黑〔索命〕、凤凰火〔凤凰业火〕、〈轮入道〉等提供，目标的行动条无论在何处，直接跳至100%，对于妖琴师〔余音〕、神乐〔通灵·疾风〕，额外回合优先于普通回合进行。对于其他技能，触发额外回合时仅将行动条上的位置移动至100%，行动先后按速度决定。

**伪回合**：分为三类。伪回合触发时在行动条上位置不动，且优先于额外回合和普通回合进行。

A类伪回合：受到伤害后的反击如犬神陆生，或按对方行动的反击如数珠御馔津。

B类伪回合：开场直接释放的技能比如辉夜姬书翁。

C类伪回合：发动追击时产生，如玉藻前黑童子。

同时触发普通回合时，速度快的优先行动。均为额外回合或伪回合时，后触发的先行动。

**举例1**：红方妖琴师行动条到达100%，进入普通回合。妖琴师使用2技能，让队友鬼使黑获得额外回合，同时触发了自己的轮入道，也获得额外回合。蓝方小鹿男的被动也被触发，行动条增加20%，并到达100%。额外回合优先，妖琴师的额外回合后触发，先开始行动。此时妖琴师选择使用3技能，触发了蓝方犬神的反击。之后的结算顺序：犬神反击（伪回合）优先，随后鬼使黑行动（额外回合），最后轮到小鹿男（普通回合）。

**举例2**：大致情况同上，但妖琴师先在普通回合中使用3技能，触发自身轮入道获得额外回合，也触发蓝方犬神反击和小鹿男被动。但此时犬神优先反击，若击杀妖琴师，则妖琴师的额外回合作废，直接进入小鹿男普通回合。

以下结算过程中所涉及的被动技能和御魂效果均会受到〘封印御魂效果〙〘封印被动效果〙〘变形〙的影响。

控制效果指变形、眩晕、冻结、睡眠、束缚、嘲讽、混乱、沉默。

控制效果指 “让效果持有者在回合内无法使用鬼火技能（即使鬼火充足，并且存在合法目标）” 的效果。

不可行动状态指变形、眩晕、冻结、睡眠。

只有控制效果能触发〈鸣屋〉〈三味〉。封印不属于控制效果。

酒吞童子、以津真天、花鸟卷反击时只能单段攻击，触发鸦天狗、万年竹、奴良陆生技能进行协战时可多段攻击。

被混乱时选择全场所有单位为目标的技能：茨木童子〔迁怒〕、椒图〔润物无声〕等

被混乱时选择全场任意单位为目标的技能：御馔津〔一矢·封魔〕等

**不可行动状态下无法获得伪回合。（犬神只要被控制，就不反击）**

整理：风之清-Mnu8【非官方】 微博@畑田勘介

（正文开始）

**一、回合开始阶段**

1.结算〘鲤鱼旗〙〘芬芳〙治疗效果（过程参考下方[***B.治疗结算***](#_Hlk501141854)）,〔羽清〕触发。

伪回合跳过此段

2.行动条重置到0%

3.结算〘蝶舞〙持续治疗 ，数珠〘轮回〙驱散判定，彼岸花花海-1（最少为1），青行灯〔明灯〕判定

4.荒幻境判定，匣中少女〘回梦〙判定，〘钢铁之羽（回合外）〙等回合外效果消失，书翁〘万象〙伤害结算

5.结算持续伤害效果（可以解除睡眠状态，可以触发受击者被动，伤害可以被护盾吸收，可以触发萤草〘滋润〙转化为奶量）

--可能产生影响的效果：〘鸩羽〙等

6.若对方有彼岸花，从◆处开始进行一次伤害结算（不属于伪回合，可以正常触发各种御魂和技能）

7.跳跳哥哥棺材和比丘尼占卜之印复活式神，〔钢铁之羽（回合内）〕生效，〔净化之雨〕等回合开始技能触发

8.判定〈招财猫〉触发

只有这些情况的伪回合能触发招财猫：①B/C类伪回合 ②百目鬼反击时 ③黑童子反击时

9.判定能否行动，若不能行动，跳过行动阶段

--可能产生影响的效果：〘变形〙〘眩晕〙〘冰冻〙〘睡眠〙

**二、行动阶段**

**◆**

**0.选择目标、扣减鬼火**

--可能产生影响的效果：〘嘲讽〙〘混乱〙

--若无影响效果则可选择任意合法单位

--可触发的技能和御魂：〔胆怯〕〘金鱼·助阵〙〈薙魂〉（均为预判定，抵挡伤害效果将在目标受到伤害时结算）

**1.参考下方*伤害计算流程* 进行伤害计算**（若不造成伤害则跳过）

--可触发的技能和御魂：〈网切〉〈鸣屋〉〈被服〉

**2.伤害结算**（若不造成伤害则跳过）

-**造成伤害前**

--可触发的技能和御魂：〔逐流〕〔幽锋〕〔烈焰（凤火）〕〔嫉恨之心〕〔夺魂〕〔爆碎牙〕

若无其他控制效果，凤凰火使用1技能眩晕目标时可以触发鸣屋，但使用3技能眩晕目标时无法触发。

--雪童子〔霜天之织〕判定：若目标被冻结，此次攻击的伤害提升至原伤害的300%，并在[**结算技能效果**](#_Hlk501141936)阶段解除目标的冻结状态；若未被冻结，在[**结算技能效果**](#_Hlk501141936)阶段有一定概率冻结对方

-**受到伤害前**

-­-可触发的技能和御魂：〈雪幽魂〉

**--判定反击是否触发，**[**但不立刻反击**](#_Hlk501142029)：〔守护〕〔竹叶守护〕（伤害被护盾吸收可以触发）

--结算独眼小僧反伤，解除睡眠状态

-**结算护盾吸收伤害**（伤害优先被先产生的护盾吸收）

--可能产生影响的效果：〘风神之佑〙等

--若所有伤害均被吸收，直接进入**结算技能效果**阶段；若仍产生伤害，继续结算；若打破一目连单盾，立即结算炸盾伤害

--此时若伤害值大于剩余生命，触发〘回梦〙回溯生命，然后直接进入**结算技能效果**阶段。（日女巳时仍可触发）

-**造成伤害时**

-­-可触发的技能和御魂：〈针女〉〈破势〉〈心眼〉〈钟灵〉〈雪幽魂〉〈反枕〉〈魅妖〉〈魍魉之匣〉〈日女巳时〉

被护盾吸收的伤害不触发〈针女〉，不会受到〈破势〉〈心眼〉的影响。

举例：伤害来源携带〈破势〉，打出40000伤害被护盾吸收10000，目标实际受到伤害为(40000-10000)×1.4=42000。

**-判定反击是否触发，**[**但不立刻反击**](#_Hlk501142029) （即使在自己的伪回合内，也可以因抵抗进行反击）

--可触发的技能和御魂：〈骰子鬼〉〔镜花水月〕

--可触发的技能和御魂：〈幽谷响〉〈三味〉

-**受到伤害时**

-­-可触发的技能和御魂： 〈镜姬〉

-**结算分担伤害效果**

--依次进行：白藏主〘梦山狐影〙承担伤害，椒图〘涓流〙分摊伤害，〘金鱼•助阵〙和〈薙魂〉挡刀，

小袖之手〘丝缕相连〙传递伤害，薰〘温柔的守护〙分担伤害

椒图分摊伤害即最终伤害，不再触发〈被服〉。

被椒图连接的目标受到伤害时，不能触发〘金鱼•助阵〙或队友的〈薙魂〉。

-**目标受到伤害**

-**若造成伤害后目标阵亡**，根据下方***阵亡结算过程*** 进行结算

-**造成伤害后**

--可触发的技能和御魂：〈蝠翼〉〔祝福之水〕

被护盾吸收的伤害无法触发海坊主〔祝福之水〕转化为治疗量。

-**受到伤害后**

--可触发的技能和御魂：〔血怒〕〔驱逐〕〔晴雨〕〈地藏像〉〈返魂香〉〈木魅〉〈镇墓兽〉（阵亡前的最后一次伤害也可触发）

**-判定反击是否触发，**[**但不立刻反击**](#_Hlk501142029) （式神在自己的伪回合内造成伤害不触发对方反击，但反击时队友的协战可以触发对方反击）

--可触发的技能和御魂：〈狰〉〔镜花水月〕〔魂之怒火〕〔蛇之影〕〔雷帝召来〕〔天狐神火〕（伤害被护盾吸收不可触发）

御灵反击是额外回合而不是伪回合，因此在最后反击。

**3.****结算技能效果**（若技能无特殊效果则跳过）

--可触发的技能和御魂：〔烈焰（凤凰业火）〕〔暴风雪〕〔吸魂灯〕〔鹿角冲撞〕〔坚不可破〕〔霜天之织〕〔火鼠裘〕等

-若产生治疗（萤草、花鸟卷等），根据下方[***治疗结算***](#_Hlk501141854)***过程*** 进行结算

-若对敌方施加减益效果，需计算命中和抵抗（部分效果除外；与鬼火、行动条等相关的立即生效的效果不计算命中且无法抵抗）

--可能产生影响的效果：〘泡泡之盾〙等（效果命中提升）

命中计算公式：



--可能产生影响的效果：〘羽刃〙等（效果命中降低）

--可能产生影响的效果：〘风神之佑〙等（效果抵抗提升）

--可能产生影响的效果：〘森之力〙等（效果抵抗降低）

**-判定反击是否触发，**[**但不立刻反击**](#_Hlk501142029) （即使在自己的伪回合内，也可以因抵抗进行反击）

--可触发的技能和御魂：〈骰子鬼〉〔镜花水月〕

--可触发的技能和御魂：〈幽谷响〉〈三味〉

**4.结束本回合内对已阵亡目标的结算**

式神阵亡的瞬间即解除自身持有的所有效果，因此在阵亡前受到的最后一次伤害，若附加了御魂或技能产生的任何效果，复活后依然保留。

**5.****群攻技能若有目标仍未结算回到◆处进行下一个目标的伤害结算**

**6.多段技能若有段数仍未结算回到◆处进行下一段的伤害结算**

--可触发的技能和御魂：〔狂风刃卷〕〔黄泉之海〕（判定连击）

**7.判定协战，触发协战的式神从◆处开始进行一次伤害结算**（不属于回合流程，无法触发回合开始和结束时的各种技能与御魂）

**8.凤凰火〔凤凰业火〕额外回合判定，**[**但不立刻**](#_Hlk501142084)**行动**

***伤害计算过程***

-**计算攻击**

--可能产生影响的效果：〘风神之佑〙 等（增加攻击）

--可能产生影响的效果：〘横财护身〙 等（降低攻击）

-**计算防御（兵俑〔挥斩〕等）**

--可能产生影响的效果：〘龙首之玉〙等（增加防御）

--可能产生影响的效果：〘胖揍〙等（降低防御）

-**计算生命上限（狸猫〔烈焰之酒〕等）**

--可能产生影响的效果：〘星陨〙 等（降低生命上限）

-**判定暴击**

--可能产生影响的效果：〘大鬼笼〙等（增加暴击）

--可能产生影响的效果：〘钱响叮当〙等（降低暴击）

-**若暴击，计算暴击伤害**

--可能产生影响的效果：〘秘术·豹眼〙等（增加暴伤）

--可能产生影响的效果：〘溢彩〙等（降低暴伤）

-**计算防御**

--可能产生影响的效果：〘龙首之玉〙等（增加防御）

--可能产生影响的效果：〘胖揍〙等（降低防御）

--可触发的技能和御魂：〈网切〉

-**计算伤害加成**

--可能产生影响的效果：〘言灵·星〙等（造成伤害增加）

--可能产生影响的效果：〘符咒·乱〙等（造成伤害降低）

--可能产生影响的效果：〘召唤·伞〙等（受到伤害降低）

--可能产生影响的效果：〘符咒·灭〙等（受到伤害增加）

--可触发的技能和御魂：〈鸣屋〉〈被服〉

**伤害结算公式见附录3**

***阵亡结算过程***

若目标阵亡，触发阵亡技能（阵亡时解除自身所有效果，然后在行动条上的位置不再移动）

--可触发的技能和御魂：〔索命〕〔不灭〕〔魂狩〕〔连斩〕〔狐火〕〔堕天〕〔迁怒〕〔天罚·星〕〔不弃〕〔黄金羽〕  
〔狂意〕〔雪织〕〔杀戮〕〔爆炸之咒〕〔迷魂蛊〕〈伤魂鸟〉〈阴魔罗〉

若触发〔转运〕，青蛙瓷器在当前回合结束后进行一个额外回合，使用一次〔岭上开花〕，然后判定复活

若触发〔九命〕，九命猫在当前回合结束后进行一个额外回合，使用一次〔报复〕，然后复活

若触发〔怨生〕，骨女在当前回合结束后复活

若触发〔滋养〕，目标立即复活，并继续参与结算

即使目标复活，依然可以触发伤害来源的〔索命〕〔连斩〕等技能

***治疗结算过程***

**1.计算生命上限**

--可能产生影响的效果：〘星陨〙 等（降低生命上限）

**-计算攻击（萤草）**

--可能产生影响的效果：〘风神之佑〙 等（增加攻击）

--可能产生影响的效果：〘横财护身〙 等（降低攻击）

**2.计算治疗加成**

--可能产生影响的效果：〈树妖〉（治疗效果提升）

--可能产生影响的效果：〘活死人〙等（治疗效果下降）

**3.判定暴击**（在没有增益效果的情况下，鲤鱼旗的暴击为0%）

--可能产生影响的效果：〘大鬼笼〙等（增加暴击）

--可能产生影响的效果：〘钱响叮当〙等（降低暴击）

**4.若暴击，计算暴击伤害**

--可能产生影响的效果：〘秘术·豹眼〙等（增加暴伤）

--可能产生影响的效果：〘溢彩〙等（降低暴伤）

**5.〈珍珠〉触发**（此护盾无法暴击）**，〈镇墓兽〉、〔血怒〕效果重置，〈晴雨〉触发**

**6.计算对下一个目标的治疗量**（桃花妖若暴击，则增加所有其他己方单位为目标）

**三、回合结束阶段**

伪回合跳过此段

1.结算间接伤害（可以解除睡眠状态，可以触发受击者被动，伤害可以被护盾吸收，可以触发萤草〘滋润〙转化为治疗）

--可能产生影响的效果：〘风袭〙〘鬼幡〙〘蛇袭〙〘噬髓〙〘落樱〙

2.自身所有的增益、减益效果持续时间减少1回合（部分行动阶段新获得的效果除外，如晴明星），辉夜姬幻境判定

3.〘钢铁之羽（回合内）〙效果消失，〔钢铁之羽（回合外）〕〔霜天之织〕生效，青坊主佛光层数-1

4.对方日和坊〔晴雨〕触发，对方数珠〔轮回〕计数+1；若当前回合角色使用鬼火，对方小鹿男〔生生不息〕触发

5.萤草〘滋润〙持续治疗触发

6.椒图〘涓流〙治疗触发，〔画境〕、〔咒火〕、〈涅槃之火〉等回合结束技能触发，〔金鱼·反击〕计数+1，〔鬼眸〕判定

7.鬼火进度条推进1格，若〘清辉月华〙生效则额外推进1格。（伪回合、额外回合跳过）

**此时若所有敌方单位阵亡（除召唤物外），则战斗胜利，进入下一回目。已经触发的伪回合，可以在下一回目行动。**

8.御馔津〔一矢·封魔〕判定，判定成功则获得一个伪回合。（当前回合结束后进行）

9.镰鼬〔人多势众〕、〈轮入道〉额外回合判定， [**但不立刻进行额外回合**](#_Hlk501142084)

只有这些情况的伪回合能触发轮入道：①B/C类伪回合 ②百目鬼反击时 ③黑童子反击时

触发〈轮入道〉进入额外回合后，不能再次触发〈轮入道〉。

10.结算伪回合（御馔津〔一矢·封魔〕和反击）

〔一矢·封魔〕可以在任意回合结束时触发。

被反击时黑童子可以再次反击。其他式神被反击时不触发反击，除非对方有队友协战。

每个回合犬神、〈狰〉、黑童子、奴良陆生、神龙、白藏主最多反击1次，受到真实伤害伤害（针女、傀儡师被动、草人传递等）〈狰〉可分别额外反击1次，万年竹最大反击次数等于“受到攻击并且有竹叶守护的己方单位数”。

11.结算额外回合

--可能产生影响的效果：〘人多势众〙〘凤凰业火〙〘索命〙〘余音〙〘通灵·疾风〙〈轮入道〉

**附1 简化版结算过程**

**普通回合、额外回合：**

**一、回合开始**

1.行动条重置到0%

2.结算鲤鱼旗和花鸟卷、蝴蝶精治疗，结算鸦天狗〔羽清〕，彼岸花花海-1（最少为1），青行灯被动判定

3.回合外效果消失，荒幻境判定，结算书翁〘万象〙伤害，结算〘鸩羽〙伤害和对方彼岸花伤害

4.跳跳哥哥棺材和比丘尼占卜之印复活式神，〔净化之雨〕等回合开始技能触发

5.判定〈招财猫〉。然后判定能否行动，若不能行动，跳过**行动阶段**

**二、行动阶段**

***A.攻击结算*** （若无攻击行为，且不对敌方目标产生效果，则跳过）

0.选择目标、扣减鬼火、判定协战和邀战

1.计算伤害值、结算伤害（若无攻击行为则跳过）

a.造成伤害前:〔逐流〕〔烈焰（凤火）〕〔嫉恨之心〕〈网切〉〈鸣屋〉〈被服〉等，〔霜天之织〕判定

b.结算小僧反伤，判定〔守护〕〔竹叶守护〕反击是否触发（伤害被护盾吸收可以触发；仅判定，不立刻行动）

c.解除睡眠状态，结算护盾吸收伤害，若所有伤害均被吸收，直接进入结算技能效果阶段（伤害优先被先产生的护盾吸收）

d.若触发〘回梦〙，目标恢复生命并直接进入结算技能效果结算（日女巳时仍可触发）

e.造成伤害时：〈针女〉〈破势〉〈心眼〉〈钟灵〉〈魅妖〉〈反枕〉〈日女巳时〉〈雪幽魂〉〈魍魉之匣〉

f.受到伤害时：〈镜姬〉〈地藏像〉〈返魂香〉〈木魅〉

g.按顺序进行伤害分担和传递：白藏主承担伤害，椒图分摊伤害，薙魂金鱼挡刀，小袖传递伤害，薰分担伤害

〔索命〕〔魂狩〕〔不灭〕〔连斩〕〔狐火〕〔堕天〕〔不弃〕〔迁怒〕〔杀戮〕〔天罚·星〕〔雪织〕

〔狂意〕〔黄金羽〕〔爆炸之咒〕〔迷魂蛊〕〔转运〕〔怨生〕〔九命〕〔滋养〕〈伤魂鸟〉〈阴魔罗〉

h.若目标阵亡，进行阵亡结算：

阵亡的式神，在阵亡前受到的最后一次伤害，若附加了御魂或技能产生的效果，复活后依然保留。

i.造成伤害后：〈蝠翼〉〔扑朔迷离〕〔祝福之水〕

j.受到伤害后：〔血怒〕〔晴雨〕〈镇墓兽〉（阵亡前受到的最后一次伤害也可触发）

k.判定〈狰〉〔镜花水月〕〔魂之怒火〕〔蛇之影〕等反击是否触发（伤害­被护盾吸收不触发；仅判定，不立刻行动）

2.结算技能效果（若技能只有伤害无效果则跳过；若产生减益效果，绝大多数需计算命中和抵抗，可触发〈骰子鬼〉〔镜花水月〕反击）

--可触发的技能和御魂：〔烈焰（凤凰业火）〕〔暴风雪〕〔吸魂灯〕〔鹿角冲撞〕〔坚不可破〕〔霜天之织〕〔火鼠裘〕等

3.结算对下一个目标的攻击

4.结算下一段攻击（并判定妖狐、夜叉连击）

***B.治疗结算***（若无治疗则跳过）

1.计算治疗量，判定暴击、暴击伤害（鲤鱼旗的暴击默认为0%）

2.〈珍珠〉触发（此护盾无法暴击），〈镇墓兽〉、〔血怒〕效果重置

3.计算对下一个目标的治疗量

**三、回合结束阶段**

1.结算间接伤害（可以解除睡眠状态，可以触发受击者被动，伤害可以被护盾吸收，可以触发萤草〘滋润〙转化为奶量）

2.敌方〔晴雨〕触发，〔金鱼·反击〕〔轮回〕计数+1，〔生生不息〕〔鬼眸〕判定。式神回合外效果生效，青坊主佛光层数-1

3.自身所有的增益、减益效果持续时间减少1回合（部分行动阶段新获得的效果除外），行动结束技能触发，辉夜姬幻境判定

4.御馔津〔一矢·封魔〕伪回合判定；〔人多势众〕、〔凤凰业火〕、〈轮入道〉额外回合判定（仅判定，不立刻行动）

5.鬼火进度条推进1格，若〘清辉月华〙生效则额外推进1格（额外回合跳过）

6.结算伪回合（御馔津〔一矢·封魔〕和反击）

7.结算额外回合

**伪回合**

**一、回合开始**

1.结算〘鲤鱼旗〙〘复苏〙〘芬芳〙等回复效果（蝴蝶精的持续治疗无法触发）

2.〔羽清〕等行动开始技能触发

3.判定〈招财猫〉（只有以下情况能触发招财猫：①开场释放的技能 ②玉藻前追击时 ③百目鬼反击时 ④黑童子反击时）

**二、使用技能**（若不造成伤害，且不对敌方目标产生效果，则跳过）

**0.选择目标、判定协战**

**1.计算伤害**

**2.伤害结算**

a.造成伤害前:〔逐流〕〔烈焰（凤火）〕〔嫉恨之心〕〈网切〉〈鸣屋〉〈被服〉等，〔霜天之织〕判定

b.结算小僧反伤，判定〔守护〕〔竹叶守护〕反击是否触发（伤害被护盾吸收可以触发；仅判定，不立刻行动）

c.解除睡眠状态，结算护盾吸收伤害，若所有伤害均被吸收，直接进入结算技能效果阶段（伤害优先被先产生的护盾吸收）

d.若触发〘回梦〙，目标恢复生命并直接进入结算技能效果结算（日女巳时仍可触发）

e.造成伤害时：〈针女〉〈破势〉〈心眼〉〈钟灵〉〈魅妖〉〈反枕〉〈日女巳时〉〈雪幽魂〉〈魍魉之匣〉

f.受到伤害时：〈镜姬〉〈地藏像〉〈返魂香〉〈木魅〉

g.按顺序进行伤害分担和传递：白藏主承担伤害，椒图分摊伤害，薙魂金鱼挡刀，小袖传递伤害，薰分担伤害

〔索命〕〔魂狩〕〔不灭〕〔连斩〕〔狐火〕〔堕天〕〔不弃〕〔迁怒〕〔杀戮〕〔天罚·星〕〔雪织〕

〔狂意〕〔黄金羽〕〔爆炸之咒〕〔迷魂蛊〕〔转运〕〔怨生〕〔九命〕〔滋养〕〈伤魂鸟〉〈阴魔罗〉

h.若目标阵亡，进行阵亡结算：

阵亡的式神，在阵亡前受到的最后一次伤害，若附加了御魂或技能产生的效果，复活后依然保留。

i.造成伤害后：〈蝠翼〉〔扑朔迷离〕〔祝福之水〕

j.受到伤害后：〔血怒〕〔晴雨〕〈镇墓兽〉（阵亡前受到的最后一次伤害也可触发）

k.判定〈狰〉〔镜花水月〕〔魂之怒火〕〔蛇之影〕等反击是否触发（伤害­被护盾吸收不触发；仅判定，不立刻行动）

A在自己的伪回合对B造成伤害，B无法反击，但如果A的队友C触发协战，B可以对C反击。（黑童子除外）

**3.结算技能效果**（若技能只有伤害无效果则跳过；若产生减益效果，需计算命中和抵抗）

--可触发的技能和御魂：〔幽光〕〔归鸟〕〔怒目〕〔霜天之织〕〔火鼠裘〕等

--判定反击：〈骰子鬼〉〔镜花水月〕（即使在自己的伪回合内，也可以因抵抗进行反击；仅判定，不立刻行动）

**三、回合结束**

1.〔画境〕、〔狂气〕、〔咒火〕等行动结束技能触发

2.御馔津〔一矢·封魔〕判定，判定成功则获得一个伪回合（当前回合结束后进行）

3.〔人多势众〕额外回合判定（仅判定，不立刻行动）

4. 判定〈轮入道〉（只有以下情况能触发轮入道：①开场释放的技能 ②玉藻前追击时 ③百目鬼反击时 ④黑童子反击时）

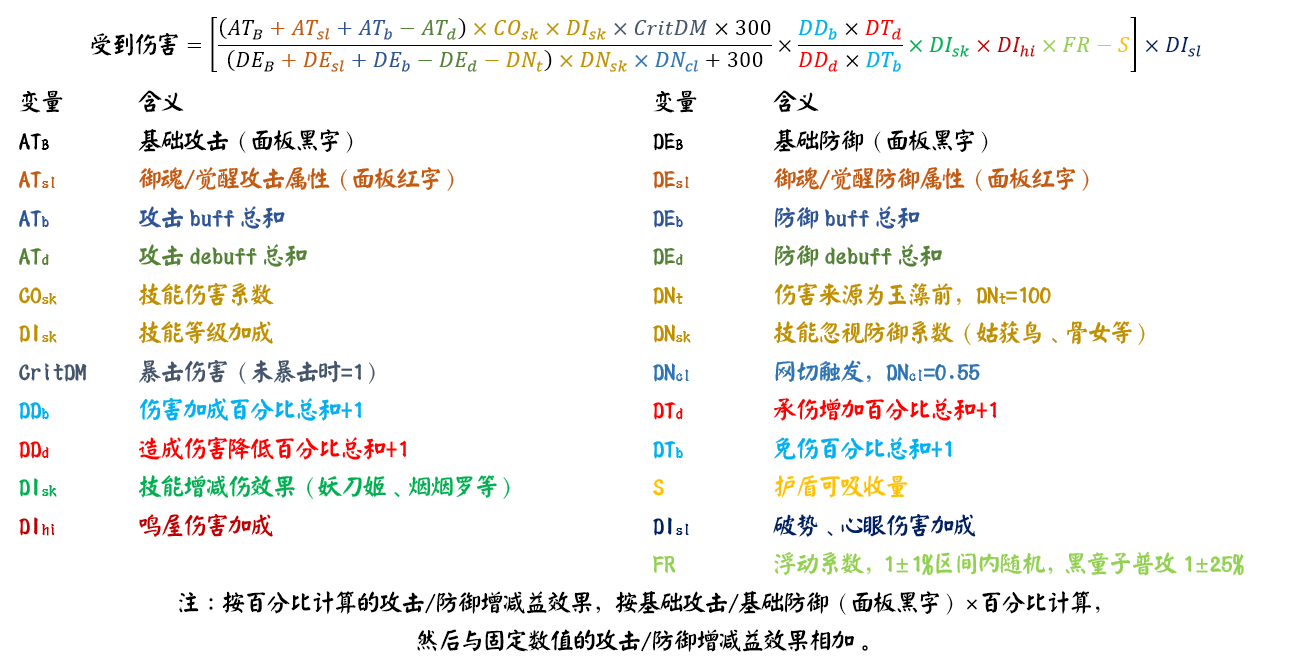
5.〔金鱼·反击〕计数+1，〔鬼眸〕判定

6.结算伪回合（御馔津〔一矢·封魔〕和反击）

7.结算额外回合

**附2 buff、debuff一览**（略）

**附3伤害结算公式**



Attack basic

Attack soul

Attack buff

Attack debuff

Coefficient skill

Damage increase skill

Critical damage

Damage dealt buff

Damage dealt debuff

Damage increase skill

Damage increase house imp

Defense basic

Defense soul

Defense buff

Defense debuff

Defense neglect tamamonomae

Defense neglect skill

Defense neglect claws

Damage taken debuff

Damage taken buff

Shield

Damage increase soul

Floating rate