

## 第九章 战斗

GM 决定何时开始使用战斗规则。一般用于战斗看上去就要发生，并且参战人物为了取得战术优势而行动的时候，但在某些“动作”场合下，如追逐和竞赛，GM 也可以启用这些规则来解决。

### 一、战斗轮次

为了避免理解上出现偏差或困难，让我们先来明确一下每个名词的概念及包含关系。

**战斗轮：**指的是开始使用战斗规则，每名有效角色进行攻防的时候。一个战斗轮由多个回合组成——回合数的多少取决于 GM 何时决定停止战斗。

**回合：**一个回合包括了所有有效角色按序进行一次行动轮，当所有有效角色进行过一次行动轮之后，这个回合就结束并进入下一个回合。技能计算回合数时，你主动行动结束到你下一次主动行动为 1 回合，作用于目标时同理。

**行动轮：**在一个回合内，战斗一秒一秒地发生。参与战斗的每名人物每秒都能得到一次行动机会，称作他的“行动轮”。GM 不应被一秒的时间尺度约束。这只是一把把一场战斗分割成容易处理的段落的方法。

#### 1. 有效人物

一名“有效人物”是指参与战斗且具有行动能力的人物。处在昏迷、睡着等状态下的人物，不是有效人物。而选择不做行动的人物仍然是有效人物——“不做行动”是一个有效的战斗动作。

#### 2. 行动顺序

行动顺序是有效人物进行各自行动轮的次序。按 SPD 顺序决定行动顺序，SPD 一样时投骰决定顺序。战斗中受到会影响 SPD 的加成后，在一回合结束后重新决定行动顺序。SPD 最高的战斗人员最先行动，接着是次高那个等等，依次按基础速度排序。当所有有效人物依次行动完毕，这一秒也就结束了然后就是下一秒。

次序图：如果一场战斗有多名参与者，GM 可能发现画一张简表，标明各人的轮次非常有用。

### 二、行动点 (Action Point/AP)

每次轮到角色行动时，角色将会依敏捷数值获得 AP，10DX 为 4 点 AP，10DX 以下仅 2 点 AP，10DX 以上每 2 点 DX 多 1 点 AP。AP 值将在每个回合开始时重新计算，这也就意味着你没办法将上一回合的行动轮中存下的 AP 点留到下一回合。每个角色可以根据 TA 的需求，使用任意多的 AP 值——从 0 到所有。不过需要注意的是，将所有 AP 都消耗在进攻上确实可以给你的敌人带来极大的损伤，但同时也意味着你将失去所有防御、躲闪的能力。这在对多个敌人的情况下等于是任人宰割。

所以在《LOM》规则中，战斗将更倾向于策略性，每个 PL 必须对自己 PC 的 AP 精打细算，这样才能以最小的损伤达成最大的战果。

### 三、动作

“动作”就是你的行动轮可以做的行动。每个行动轮你必须选择至少一种动作：攻击、蓄力、准备、防御、改变姿势、瞄准等。你的选择决定了这一轮你能做什么。

**主动防御与动作**

你所选择的动作会影响你的“主动防御”——闪避，招架，阻挡的能力（参看防御）。当你被攻击时，你只能选择一种主动防御。行动轮最后的一个动作决定你可使用何种主动防御。

本轮最后的动作会一直影响你的主动防御，直至下一轮换成其他动作。比如你行动轮最后选择全力防御（一个能获得防御加成的动作），在结束你的轮后，如果你受到攻击，那么你的主动防御就会得到加成。这个效果会持续到下一轮你选择其他动作为止。

如果你没来得及选择某个动作之前就被攻击了——通常是战斗初始——将被视为选择“不做行动”。

### **移动与动作**

大部分动作都允许某种形式的移动。移动和移动攻击允许你快速移动，你可以进行满额的移动。其他动作例如全力攻击则将其限制为为满额几分之几。很多动作都把你的移动限制为“迈步”。这种方式只能达到你满额移动的 1/10，最低 1 米，你可以朝任何方向移动。你可以在剩下的动作之前或之后移动，例如你可以先迈步后攻击，也可以先攻击后迈步。

一些动作不允许移动。尤其是改变姿势或不做行动时。

要了解更多关于移动的信息，请参看移动与移动和战斗。

### **动作类型**

角色可选择动作类型大致可分为三类：普通动作、整轮动作、反射动作。

**普通动作：**可在一轮中多次使用的动作。

**整轮动作：**在选择后无法在该轮进行其他动作。

**反射动作：**仅在满足某些条件后可进行的动作。

#### **1. 即时动作（OAP）[普通]**

“即时动作”是你在执行任何动作的过程中都可以做的动作，并不消耗 AP。例如：

**说话：**任何时候都可以说话。如果 GM 想让场景更加真实，他可能只允许每秒说一句话……但若忽略这个限制，往往会变得更加有趣（我知道你们都想到了谁）。

**维持法术：**只要你还是有效人物，你就可以维持一个法术，无论此时正在做其他什么事情。

**丢弃物品：**你可以在任何动作中随时丢弃“准备好”的物品。若处于移动状态，你可将物品丢弃在触及范围内的任一位置。

**蹲伏：**站立情况下，你可以在你的轮开始时选择蹲伏（让你在远程攻击中成为更小目标）。这通常会减慢你的移动速度（参见移动），而且不能在蹲着的时候冲刺。如果你已经蹲下了，那么在你的行动轮时间内，你随时都能站起来。

#### **2. 不做行动（OAP）[整轮]**

仅仅呆在原地的家伙被视为不做行动。

没有失去意识，但处于震慑或被突袭的人物必须选择此动作。不做行动的每一行动轮，他都可尝试进行 HT 检定来从身体上的震慑中恢复或者进行 SB/BHM 或其他检定（依据被震慑的部分）来从精神上的震慑中恢复。如果检定成功，他将在此行动轮即刻恢复行动能力。

**移动：**不可。

**主动防御：**任意（除非你处于被束缚等状态）。如果你被震慑了，本轮防御检定将持续-4。

#### **3. 移动（至少 1AP）[普通][反射]**

可以进行 100%SPD 的移动，你所能移动的距离为 AP\*SPD 米内的任一距离（可以理解为消耗 1AP 就以 100%SPD 移动了 1 秒）。大多数动作都允许至少某种程度的移动，如果你想快速移动（无论是远离还是靠近），可选择此动作。

玩家必须确切告诉 GM 他们的人物移动到什么位置，这样才能继续把握战斗的走向。GM 来决定 NPC 移动到何处，并把信息告诉能够看到移动的玩家。

如果你在操纵载具，或是骑乘了坐骑，选择移动来花费一个轮主动控制它。你的载具或坐骑将会（载着你或其他乘者）在你的行动轮代替你移动。详见骑乘战斗与载具。

**移动：**见上文。

**主动防御：**任意。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

#### 4. 改变姿势（1-2AP）[普通][反射]

此动作让你能够切换任意两种“姿势”（身体摆出的动作）。有效姿势可大概分为高（立姿）、中（坐姿、跪姿）、低（爬行、俯卧、仰卧）三种姿态。高姿态（即立姿）以外的姿势都将减慢你的移动速度，并对攻击和防御检定产生减值，但也会使你对于远程攻击来说变成更小的目标。

你可以通过任何允许迈步的动作中的“迈步”来从跪姿转换到立姿（别的不行）——你不需要专门为此改变姿势。也就是说，你站起来了但是没动。

蹲伏不需要改变姿势，见即时动作部分。

高姿态改变为中或低姿态花费 **1AP**。（如果是外力所导致的，甚至仅需 0AP）

低姿态改变为中姿态、中姿态转变为高姿态花费 **1AP**。

低姿态改变为高姿态花费 **2AP**。

**移动：**无。改变姿势后，你仍然留在原地。

**主动防御：**任意。立姿之外的其他姿势有减值惩罚，但也会使你对于远程攻击来说变成更小的目标。

**[反射动作]条件：**在你之前的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

#### 5. 瞄准（至少 1AP）[整轮]

这是一个适用于远程工具（枪械、照相机、望远镜等）的动作，在选择后无法进行其他动作。你必须先指定一个工具和一个目标，并且说明打算投入多少 AP。你不能瞄准你观看或其他方式探测不到的东西。

指定你用来瞄准的武器和你瞄准的目标。如果在瞄准之后，使用同一武器攻击或全力攻击同一目标，将获得命中加值。

把武器精度（Acc）加到你的技能上，再加上所有使用的瞄准系统（机械瞄具等）带来的加值。

如果你的火器或弩有一个支撑，你的 Acc 将获得额外+1。只要你将火器或弩搁在沙袋、矮墙等上面，可视为得到支撑。两只手使用单手火器（如手枪）时，可视为得到支撑。俯卧状态使用双手火器（如步枪），并搭起脚架，可视为得到支撑。

所有瞄准仪器（如瞄准镜，机械瞄具等）的加值总和不可超过该武器的基础精度。举个例子，如果你在一个 Acc 为 2 的步枪上安装了 Acc+4 的望远瞄准仪，加值为+2，而非+4。（即最终 Acc 是 2+2）

如果你瞄准花费超过 1AP，可获得附加奖励：2AP+1，3AP 或以上+2。

**移动：**迈步。但使用有支撑架的双手武器时，无法迈步。

**主动防御：**任意，但你的瞄准会被破坏，并且失去所有积攒的奖励。如果你在瞄准中受伤，必须掷骰进行一次意志检定，未通过则丢失目标。

#### 6. 攻击（3AP）[普通][反射]

使用这个动作来使用武器或徒手进行近战，或者在远程战斗中使用投掷或射击武器，亦或者使用非凡技能进行攻击。攻击用的武器必须是准备好的，非凡技能使用前必须使用专注。

如果你用近战武器或徒手攻击，你的目标必须在你的触及范围内。攻击的各项条目见近战攻击。

如果你用远程武器，目标必须在该武器最大射程内。攻击的各项条目见远程攻击。如果你上轮进行了瞄准，此时将能获得命中加值。

**移动：**迈步。随便你先迈步再攻击，或者先攻击再迈步。想要移动更远并还要攻击，请选择全力攻击或移动攻击。

**主动防御：**任意。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

### 7. 全力攻击（4AP）[整轮][反射]

使用准备好的武器攻击任意敌人，这个动作之后在这一轮无法选择其他动作。

如果你是近战，选择以下一种方式来攻击：

**坚定：**攻击一次，攻击检定+4。

**双重：**如果你有两把准备好的武器，或一把使用后不需要重新准备的武器，则可以对同一个敌人可以连续攻击两次。

除非你有双巧手，否则副手使用的第二把武器将受到-4 惩罚（见惯用手）。

**猛力：**进行一次攻击。如果命中，伤害+2，或每个骰子伤害+1，取两者间较大值。

如果使用远程武器，你必须选择以下两种攻击方式的一种：

**坚定：**攻击一次，攻击检定+1。

**移动：**你能进行移动只有满额的一半，且只能向前移动。

**主动防御：**直到下轮为止，无法主动防御。如果有人在你执行此动作以后攻击，你所能做的只有希望他失误——你无法闪避、招架或盾牌。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

### 8. 移动攻击（3AP）[普通][反射]

如同移动动作描述的那样移动，但在移动中或移动后，进行一次粗略瞄准的攻击——徒手或用准备好的武器。

你的攻击同攻击动作（见上文）描述的一样，但有减值。如果进行远程攻击，则减值为-2 或武器笨重等级，取减值更大的那个——而且如果你进行过瞄准，你会失去所有瞄准加值。如果使用冲撞之外的近战方式，则得到-4 的减值，而修正后的技能不能高于 9。

**移动：**就如移动描述——而由于想同时做两件事的缘故，一切用于避免摔倒、被障碍物绊倒的检定都-2。

**主动防御：**只能闪避或盾牌。你无法招架也不能后退（详见后退）。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

### 9. 全力防御（3AP）[整轮][反射]

选择此动作后无法再该轮使用其他动作。你必须选择下面两种防御的一种：

**增强防御：**你选择主动防御：闪避、招架或盾牌其中一种，检定+2。这个加值一直持续到轮到你下轮行动之前。

**双重防御：**应用两种不同的主动防御对抗同一次攻击。如果对抗攻击的一次防御坚定失败，可以尝试第二次不同的防御动作。比如盾牌失败，你可以尝试闪避或招架。如果单手招架（武装或徒手）失败，换另一只手招架也算是“不同防御动作”。

**移动：**增强闪避状态下，你可进行的移动为满额的一半。其他情况只允许迈步。

**主动防御：**你可以选择任意有效的主动防御，加值如上所述。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

## 10. 专注（1AP）[普通][反射]

一个基于精神体而进行的集中精神动作。这个动作是所有施法动作的前提，也是所有基于智力的技能的前提。在专注后，这个效果将持续整个战斗轮，除非有外力让你无法专注。此处的外力一般指针对精神体的攻击（比如审讯者的精神穿刺）或者 PC 因生理状态无法集中（比如疾病）。当专注被打断后，维持的非凡效果立即消失。

专注后也具有了灵性锁定的效果，范围类 buff 或 debuff 技能可以选择施加的目标、攻击类法术或类法术不会丢失敌人（除非敌人用某种方法摆脱锁定或脱离了灵性覆盖范围）。

**移动：**迈步。

**主动防御：**任意。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

## 11. 准备（至少 1AP）[普通][反射]

准备动作用来捡起、取出任何物品并准备好使用它。例如从剑鞘里拔剑，枪筒里抽枪，重新装填火器等等。

除了战斗，打开或关上一扇门、开锁、挖掘、举重等等的身体动作也在准备行动的适用范围内。持续性的行动可能需要多重、连续的准备动作；见战斗中的**其他行动**。

最后，你可以在准备动作中“打开”或“关闭”那些非永久启动的，和无需通过攻击或专注动作开启的优势。

更多内容请见**准备武器与其他装备**和**怎样的武器是准备好的？**

**移动：**迈步。

**主动防御：**任意。

**[反射动作]条件：**在你的行动轮已经提前通过**等待**动作声明过条件。

## 12. 等待（1AP）[整轮]

除非事先指定的某个特殊事件（例如，敌人移动到触及范围内）发生，否则不做任何行动直到下一轮，一旦事件发生，等待就可转为攻击、全力攻击（行动前必须先选择），或准备动作。如果你对某人做出反应，这将中断他的轮，但会你行动过后继续他的轮。

你必须准确指定等待过后会做什么，以及你等待的目标是什么。举个例子，“我将在第一个敌人向我走来的时候，用左轮进行全力攻击（3AP）。 ”

你可以拿一把准备好的远程武器等待；这被称为“监视”一个目标或地区。倘若如此，你还必须指出你用武器监视的区域。方圆一米地域无减值惩罚。对于更大的区域以及更详细的规则见**见机开火**。

等待动作适用于你预先设定的任意“反射动作”，你指定目标的反应和行动都能触发它。这包括包括将短刀抵上人质喉咙，甚或一些非战斗行动（例如，“只要多拉看到兽人，她就立刻拉这根绳子——否则什么也不做。”）。一个“反射”只能完成一个不复杂的单一行为。GM 有最终决定权。

最后，你也可以等待较慢的同伴。

**移动：**等待动作被触发之前，不得移动。之后只要指定动作（攻击、全力攻击、或准备）允许，就可以移动。

**主动防御：**等待中或等待被触发以后，你可以普通防御。但若在等待的过程中防御了，就不

能由等待变为全力攻击，只能变为攻击动作。

### 13. 打断施法（2AP）[特殊]

在敌人的行动轮，如果对方正使用某些具有强烈灵性波动的技能——一般为法术、神术（非类法术、类神术）、仪式魔法一类——时，你可以选择主动申请进行 SPI 检定，经 GM 允许并通过后，你将临时获得一次行动机会，耗费 2AP 进行打断施法。打断施法的手段比较多样，可以是精神体的直接攻击、也可以普通物理攻击或者非凡能力攻击。在攻击后，对方该技能失效，并将承受一次灵性反噬。

**移动：**迈步

**主动防御：**不可

## 四、移动和战斗

基础移动不需要游戏板。但是 GM 必须对环境有一个大致概念，并在心里掌握战斗人员和物体的位置关系——可能的话，画张地图，作些笔记。玩家可能会询问接触与距离的问题（“我想跑过去砍他……他离我有多远呢？”），以 GM 判断为准。

既然移动与朝向的情况只存在 GM 脑中，那么给玩家多少信息就完全由 GM 决定了。GM 也许会在纸上仔细绘出每 1 米的行动轨迹……或者只在至关重要的时候才考虑精确距离。大部分 GM 更愿意采取折中方案。如下：

例：GM：“你看到英迪格·琼在你北面 90 米的位置，蜷缩于坟墓边缘一块碑石的后头，拿枪瞄准了金。”

玩家：“可恶，他盯上我们了。附近有掩蔽物吗？我想朝那里跑。”

GM：“西北面 7 米有块岩石，东面 10 米有一些树木。你的马车在后方 10 米处。”

玩家：“金将使用移动攻击，全力朝岩石移动，同时用枪射击英迪格·琼。”

GM：“很好。你要移动 5 米？好的，你现在离掩蔽物还有 2 米。现在是琼的轮，他瞄准完毕，开火了……”

GM 应该给予玩家足够细节来作战术选择，但是不能多到把他们淹没。如果出现混乱，一张带有记录简略地图会有帮助。

这里为移动和战斗提供一些“经验法则”。

### 移动

如果一名战斗者选择了移动或移动攻击动作，他可以进行满 SPD 的移动；如果选择全力攻击或全力防御（增强闪避），可进行的移动则变为满 SPD 一半。

障碍、立足不稳通常会减慢移动速度。当一名战士穿过障碍遍布的地带时，由 GM 决定通过一米崎岖的地形或跨过一个给定的障碍物需要减少多少移动。例如缠杂的灌木丛会使你的移动距离减半，从一具躺倒的躯体上跨过需要额外花费 1AP。

你可以用几乎任何姿势移动，但只有立姿可以进行满 SPD 的移动。爬行或跪姿状态下，能进行的移动为满 SPD 的 1/3，在卧姿下（匍匐或滚动）只能一米/AP 移动。坐姿下无法移动。

### 迈步

大多数动作都允许迈步，无论行动前还是行动后。迈步的距离相当于满 SPD 的 1/10，但决不会少于 1 米。

如果你有能力一步迈一米以上（即  $1/10 \text{ SPD} \times 1\text{AP} > 1 \text{ 米}$ ），就可以把一轮内的迈步分开使用。举个例子，如果你一步能迈两米（即  $1/10 \text{ SPD} \times 1\text{AP} > 2 \text{ 米}$ ），你可以先移动 1 米，然后进行一次攻击，并在攻击动作中再移动 1 米。

你还能把迈步用于从跪到站（或反之）的切换，而不作移动。这会消耗你一整个“迈步”，

无论一步可迈多远。

迈步时允许你随时改变方向（原地改变方向也被视作迈步）。

## 五、攻击

“攻击”是尝试击中敌人或其他目标物的动作。当你攻击、全力攻击或移动攻击（或者将等待转为其中之一）的时候，你便在尝试击中敌人。如果使用武器攻击，该武器必须是准备好的（见准备）。

GM 总是拥有判定权，在具体情境之下，某些战斗者可能打不到特定的对手。例如，八名攻击者不能同时攻击一个人类尺寸的敌人。（三或四名攻击者甚至都不行，除非 TA 们的受害者没有同伴。）

基本攻击形式有两种：近战攻击和远程攻击。你的目标必须在近战的触及范围，或者远程的射程内。无论哪种，都要进行三次掷骰检定：

①攻击检定。如果成功，表示你打得不错。

②现在你的敌人必须进行防御检定来知道他是否能对抗你的打击。如果成功，他便躲开或挡住了攻击，你没命中。

③如果他检定失败，说明你打中了，于是你该投伤害检定。

每次攻击都要进行上述检定。

### 攻击检定

“攻击检定”是常规的成功检定——详见第二章。它的检定数值等于你所使用的有效技能等级（基础技能等级加适当修正值）。

如果掷骰结果小于或等于有效技能等级，你便能够击中，除非敌人防御成功（见防御）。如果他防御失败——或根本不能防御——你就击中他了。

如果掷骰结果大于有效技能，此次攻击失误。

无论有效技能是多少，投出 3 或 4 永远能够击中，并且这是“致命攻击”；详见**致命攻击**。投出 17 或 18 总是失误。

## 六、近战攻击

当你选择了一个可发起近战攻击的动作，必须先指定攻击目标与自己使用的武器。你可以用任何准备好的近战武器（包括踢击、咬、打击等天生武器）触及范围内的任意目标。

有的武器不止一种用法，例如短剑可挥可刺。这样的武器在近战武器表中拥有多重行。当你使用此类武器攻击时，需要在掷骰前指定使用用法。

### 命中

下面列出了会影响你的命中的内容：

1. 你所使用的武器或徒手攻击的基础技能等级。

2. 根据你的动作、环境、姿势和目标的能见度进行修正。详细表格见**近战攻击修正**。得出的结果就是你的有效技能等级。与之相等或更小的掷骰结果代表成功的攻击检定。除非目标主动防御成功，否则你是击中他了。

### 准备好的武器

拿在手上的单手武器是准备好的，用双手握紧的双手武器是准备好的。有些笨拙武器（如巨斧）在每次攻击后都会变成未准备状态，除非你特别强壮；近战武器表列出了笨拙武器和它们对玩家力量的要求（通常用\$标记）。

从剑鞘中、枪套中、吊钩上拿出武器，或者挥动一把攻击后变成未准备状态的笨拙武器，必须使用准备动作。

天生武器（打击、踢击等）总是准备好的，除非身体的相关部分在做别的事，或受限了；

例如你一只手握着武器，就不能拿它去进行打击，再例如当你戴着全罩头盔或口里含着什么东西的时候，无法咬人。

### **触及范围**

近战武器只能攻击触及范围内（以米为单位）的目标，近战武器表给出了相关距离值。大部分武器触及范围都是 1 米，这意味着你必须接近目标（亦即是说，到他身边 1 米之内）。

### **近战攻击选项**

近战攻击之前，你可以指定一些附加选项。

#### **1. 攻击部位**

未特别指明的情况下，默认你向目标中心攻击（以人来说，是躯干）。如果你想攻击目标其他部分（例如头），有-1 到-3 不等的减值。

如果你想攻击他的武器，在声明是击落还是击毁后，根据武器长短有-1 到-3 不等的减值。

#### **2. 破防攻击**

你可在投命中检定前指明自己任意的近战攻击作为“骗招”。破防攻击的目的是使用纯粹的技巧骗过对手的防御。你可以用这个选项代表许多高级战斗技法。

在你自己的技能上每-2 的减值，会使敌方的主动防御承受-1 的减值。使用破防攻击不允许将你的有效技能降到 10 以下，因为通常只有技巧熟练的战士才会使用破防攻击。

为了让游戏更加迅速地进行，GM 也许会要求使用破防攻击者技能每-4，目标主动防御-2。

#### **3. 徒手战斗**

有时你会在没有武器或使用临时武器的情况下战斗。这就是徒手战斗。任何人都可以徒手战斗，但某些技能将让你的徒手打击更有效果。如下所示：

击打技能有拳击、斗殴和空手技击。

抓擒技能有抓擒技击、相扑摔技和摔跤。

##### **①击打**

见近战武器表上对打击、踢击、咬和其他徒手击打的触及范围、伤害等等的数据。额外选择见范例战斗技法和特殊徒手战斗技巧。

##### **②抢夺**

你可以去抢敌人拿着的东西，例如武器。要这么做，你必须有一只空着的手（但是某些武器，像是鞭子，也可以用于抢夺）。使用敏捷值或抓擒技能作攻击检定，但攻击敌人手部会有减值（-3）。你的对手正常防御。

如果命中，你就抓住了敌人的武器。接下来的轮你要争取将它夺过来。每个尝试都是整轮动作。进行一次力量的常规对抗，如果胜利，你就抢下了他的武器。如果失败，他就甩开了你的手。

##### **③抓擒**

“抓擒”是尝试抓住敌人身体的举动。你必须至少有一只空着的手。

每次尝试都需要攻击、全力攻击、或移动攻击动作：用基础敏捷或抓擒技能进行命中检定。你的敌人能够正常防御——他可招架、闪避或盾挡。

抓擒不造成伤害，但如果成功命中，只要被你抓住，敌人的敏捷将持续承受-4 的减值。除非他挣开（见被抓擒后的行动）或你放手，否则他无法移动。特别的：如果你抓住的敌人的力量是你的两倍以上，你无法阻止他移动——对他来说你不过是额外的负重。

你可以使用任一只手臂抓擒，也可以所有手臂一起上。如果使用两只以上的手臂，多出



来的每一只都获得+2命中加值。抓擒中的手臂无法徒手招架，除非放手。放手在你的行动轮中是一个即时动作。

**抓擒姿势：**抓擒一个俯卧、跪姿或坐着的敌人，你也必须跪或躺下去。除非他的尺寸修正比你大2点或者更多。这相当于在攻击动作中迈一步。

## 七、远程攻击

“远程攻击”是用在远处使用的武器进行的攻击，投石索至蒸汽步枪都属于此范围。这包括特效攻击、束缚攻击以及固有攻击的优势。法术与其余大部分优势都不视作远程攻击。

### 射程

你只能在射程内对目标进行远程攻击。射程见相关武器列表、优势或法术描述。根据攻击距离，大多数远程攻击列出了减半伤害（1/2D）射程与最大（Max）射程。你的目标不能超出最大射程之外；1/2D射程只影响伤害检定。

有一小部分武器拥有最小射程，原因可能是它们必须以高抛物线发射或是有引信方面的限制。使用这样的武器时，你的目标不能在最小射程内。

### 命中

下面列出了会影响你的命中的内容：

1. 你所使用的远程武器的基础技能等级。
2. 如果在攻击之前进行了瞄准动作，则增加武器相应准确度（Acc）。
3. 加上目标的尺寸修正。见尺寸修正。
4. 根据尺寸与速度/距离表，对目标进行距离与速度修正（作为一次单独修正）。
5. 根据情形（如速射、移动、黑暗、监视等）进行修正，包括所有GM决定的特殊条件。

相关概要见远程攻击修正。

得出的结果就是你的有效技能。与之相等或更小的掷骰结果代表成功的攻击检定。只要目标没有通过防御检定，你就能击中他。

### 准确度与瞄准射击

所有远程武器都有一个准确度（Acc）数据。如果你在攻击前进行了一次或更多次瞄准动作，将获得命中加值。

当你瞄准时，如果你使用更多的时间用于瞄准、支撑武器或使用望远镜或激光瞄准器，就能获得更多加值。这些加值在瞄准一节有详细讨论，而在远程攻击修正也有概述。最终准确度与额外瞄准射击加值不可超过基本准确度两倍以上。

### 尺寸修正

一个人类体型的目标拥有0点尺寸修正（SM）；对命中而言既无加值也无减值。更大的目标有正的SM，而较小目标有负的SM。将在你的技能上加上SM。人物或交通工具的SM显示在人物卡与该交通工具的描述上。其他物品则参考**尺寸与速度/距离表**。

### 目标距离与速度

远处的目标相对较难命中。根据经验，2米内的目标非常容易命中，无任何命中减值。到了3米，你的命中就要-1；到5米-2；到7米-3；到10米-4；等等，大约每增加50%的距离，命中-1。依此类推。

查找尺寸与速度/距离表中的速度/距离专栏，内有详细减值。两个数值之间的距离，取较大数。

例：守夜人杰妮·阿特肯斯正在远距离射击。目标有20米，命中检定-6。

快速移动的目标也很难射中。同样查找列表中的那个专栏，但这次使用每秒速度（2mph=1米/秒），而非距离减值。

如果目标既远，移动的速度又快，将距离（米）加到速度（米/秒）上，然后查找**速度/**

**距离**专栏，找到对应的命中减值。

（不要分别查找距离和速度减值，再把它们加起来。遥远的距离会减缓速度的影响和反过来也一样。）

例子：阿特肯斯用手枪射击一名逃跑的风眷者，对方正通过风系法术高速移动。目标距她 50 米，且以 60mph，或者说 30 的移动力移动。因此这是 50+30=80 的速度/距离。按尺寸与速度/距离表，此时还应当-10 命中。

### **以人类为目标的远程攻击**

当用远程武器对准某个以人类速度移动——拥有最高到 10 的移动力的任何东西——的目标时，你可忽略其速度，简单地对它使用远程修正（除非目标在飞行、疾跑或其他类似状态下）。假设目标进行闪避的能力充分的代表了移动的影响。

#### **1. 投掷武器攻击**

“投掷武器”是你必须用力朝敌人丢过去的武器：石子、手榴弹、符咒等。你也可以投掷某些近战武器，如手斧、短刀、长矛。相关数据和需要的技能见远程冷兵器表。

投掷武器与其他远程攻击并无二致，只注意以下几点：

一旦掷出武器，你就再也无法准备它了。无论能否命中，武器都不会在你手上。如果你还想再攻击一次，就得去把武器捡回来，要么准备另一把。

投掷武器的射程常常是你力量值的倍数，如“ST×2”。依靠肌肉力量的远程武器列表里给出了许多常见投掷武器的射程。决定不在列表里的武器的射程（和伤害），见投掷。

投掷武器飞得很慢。你的目标除了闪避，还可以选择盾挡与招架的主动防御动作。如果目标以徒手招架，成功度为 5+（或大成功），表示他抓住了这柄武器！

#### **2. 射击武器攻击**

“射击武器”是投掷武器以外的远程武器：弓箭、火器等等。它们主要分两类。

依靠肌肉力量的射击武器：这包括弓箭、投石索和弩。和投掷武器一样，你的射程和伤害取决于你的 ST——若是弓或弩，则取决于武器本身的 ST。详见远程冷兵器表。

火器：这包括枪、与自推发射物。

##### **①射速**

一切射击武器都有射速（RoF）数据。如果射速是 1，此武器每次攻击可发射一次。如果射速是 2 或更多，此武器每次攻击可发射一次以上，详见下文速射。

例子：一把射速为 1 的弓，每次攻击可射一发。一把射速为 3 的 .38 左轮手枪，每次攻击最多可射 3 发。这些都算作一次攻击检定，而非数次分开攻击。

##### **②装填与弹药量**

射击武器都有弹药量数据。一旦你射出这些数目的弹药，你必须进行装填，然后才可再次射击。

装填需要许多次准备动作，见准备武器与其他装备。装填需要的 AP 在武器列表中的弹药量条目后的圆括号里。

装填能恢复武器全部弹药数。如果某种武器只有一枚弹药那么只需要装填一枚新弹药，如果有多枚弹药，那么装填代表更换弹匣等。

例子：弓的弹药量为 1（2）；它射出一支箭后，要花费 2AP 才能射下一支。 .38 左轮手枪弹药量为 6（3），它射完 6 发后，每颗子弹需要 3AP 的装填时间（装弹器仅需 1AP，但一次必须装填满弹药，若枪内有剩余弹药视为已使用）。

##### **③速射**

一些射击武器拥有 2 或更高的射速。这意味着它们每次攻击可射多发，最大数目等于它们的 RoF。举个例子，一把射速为 3 的 .38 左轮手枪，每次攻击可射≤3 颗弹药。当然，无论 RoF 如何，你射出的弹药不可超过武器内剩余的弹药量。

速射武器有后坐力（Rc1）数据，用来度量在发射多枚子弹时武器的可控制性。Rc1 帮助决定速射中，玩家能够造成多少有效的命中。越低的 Rc1，武器越容易控制。Rc1 为 1 意味着该武器基本没有后坐力。

如果你的武器拥有 2 或更高的射速，你就得在攻击掷骰前考虑，到底想射出多少弹药（不超过 RoF）。

一次攻击射出大量弹药会给命中提供加值，如下列表所示：

弹药数	命中加值
2-4	+0
5-8	+1
9-12	+2
13-16	+3
17-24	+4

速射有可能在一次攻击里命中多次。一次成功的攻击意味着你至少命中一次——或许还有几次额外命中，最大等于你射出的弹药数。为了找出你的命中次数，你得把攻击检定成功度与武器后坐力拿来比较。

当你的攻击检定成功度超过武器后坐力一次，就成功额外命中一次。命中总数不能超过你的射出的弹药数。

例：如果你的攻击拥有 Rc12，成功度为 0-1 代表命中一次；成功度为 2-3 代表额外命中一次；成功度为 4-5 代表额外命中两次；成功度为 6-7 代表额外命中三次；依次类推。

高射速的武器（射速 5+）也可以朝多个目标射击（见扫射）或多发弹药“压制”射击一块区域（见压制火力）。

## 八、防御

当你进行攻击检定的时候，除非掷出致命攻击（大成功），否则并不表示一定能够击中敌人。你的攻击要足够好才能打到他——如果他防御检定失败的话。

有三种“主动防御”用来避开或挡下一次攻击：闪避（见下），招架（见招架），盾牌（见盾牌）。你应该预先计算这些主动防御数值，并将结果记录在人物卡上。

主动防御是用来避免某个特定攻击。只有在防御者必须意识到他的敌人可能发出攻击并有能力做出反应才有可能进行主动防御。靠移动避开攻击路线（闪避），用武器或空手偏转攻击方向（招架），或用盾牌挡在前面（盾牌）。

如果敌人针对你进行了一次成功攻击检定，你可以选择一种主动防御，并尝试进行“防御检定”。除此之外，全力防御（双重防御）还可让你在第一次防御检定失败的情况下，尝试对此攻击的第二次防御检定。

你可选择的主动防御取决于你当时的状况——尤其是上轮使用的动作。有些动作会限制你能选择的主动防御。特别要注意的是，全力攻击动作下，无法使用主动防御。

如果你未发觉对方的攻击，也不可使用主动防御。例如来自你“朋友”的背刺，来自狙击手的射击，还有完全意想不到的陷阱。并且如果你失去意识，被定身，或因其他原因没有能力作出反应，你也无法主动防御。

### 1. 主动防御检定

防御者投 3D 进行主动防御检定。如果掷骰结果小于或等于他的有效防御，他就成功闪避、招架或盾牌了这次攻击。否则便被打中。若此情况发生，则进行伤害检定。

主动防御检定投出 3 或 4 表示总是成功——即使你的有效防御只有 1 或 2。投出 17 或 18 总是失败的。

如果你投出致命攻击，敌人一定会被击中，不能进行主动防御。

有多种修正可应用在主动防御检定上；下文对此作了一些描述。完整的修正列表，见主动防御修正。

### ①受伤和主动防御

在你被震慑的时候，任何主动防御都有-4 减值。然而主动防御不会由于休克进行减值。震慑与休克的更多内容见损伤的影响。

### ②盾牌与防御加值

如果你有一面准备好的盾牌，其防御加值（DB）可应用于对抗来自前方或盾牌侧的攻击的任何闪避、招架与盾挡中。

小型盾和大多数临时做成的盾牌拥有 1 点防御加值；中型盾有 2 点；大型或强化盾有 3 点。护盾术提供 1-4 点的 DB。

盾牌的 DB 可以在对抗近战攻击、投掷武器与依靠肌肉力量的射击武器的主动防御检定中起效——而无法在对抗火器中起效（除非 GM 有意使用对盾牌的伤害）。

### ③后退与卧倒

某些情况下，你可能会趴下或卧倒，来提升闪避、招架或盾挡。见主动防御选项。

## 2. 闪避

“闪避”是主动尝试从感知到的攻击路线上避开。当你并不擅长手中的武器又没有盾牌、当你被攻击多次，或当敌人手中的武器过于强大，你担心招架或盾挡会使武器或盾牌受损的时候，它往往是最有效的防御方式。

一般来说，面对火器时，闪避是唯一可行的防御方式。闪避这种攻击代表着通过在适当时刻尝试迂回前进或低头试图避开你认为对手会射击的地方。

你的闪避防御是在基础速度上+3，舍弃所有小数，在减掉等于你的负重等级（见负重和移动力）的减值。将闪避记录在人物卡上方便判定。

你可以闪避任何攻击，除非未意识到。对给定的一次攻击，你只能进行一次闪避检定。

如果对方的进行一次速射，一次成功的闪避检定可让你避开其中一次，额外避开的射击次数则等于你成功度。大成功可让你闪避所有攻击。

例：一把机枪朝你射击四次。你的闪避为 10，投出 8，成功度为 2。你避开三下，只挨了一击。

对每次攻击，你只能使用一次主动防御，除非全力防御（双重防御），但在你的行动轮里闪避不同攻击则没有限制。

### ①杂技闪避

只要分配至少一点在**杂技**技能上，你就能在你的轮尝试一次“幻想式”闪避。你可将其理解为跃过剑锋，或翻筋斗走开，或任何你喜欢的。在闪避检定之前，进行在进行闪避检定之前一次杂技检定。（如果在飞行，使用空中杂技技能代替）成功的话，就能获得+2 的闪避加值。失败则-2 减值。

你可以将此选择与后退（见**后退**）合用。

### ②牺牲式闪避

你可自己冲到敌人的攻击路线上，以掩护朋友。要这么做，你必须离他们很近，近到可以一次迈步（见迈步）就将自己置入朋友与其攻击者之间，并且得在敌人已做出攻击检定，而朋友还未进行防御检定的时候说明意向。

此选项无法与后退（见**后退**）合用，其余与一般闪避规则无二。若检定成功，你会被攻击者击中，否则说明你没有及时赶到，但你的朋友仍可正常投防御检定。而无论以上哪种情况，自你移动开始，直至下次你的行动轮之前，如果被攻击，你无法后退。

### 载具闪避

进行躲避动作的载具同样进行闪避检定。使用操纵技能的一半舍弃小数，来代替基础速

度+3，然后进行熟练度修正。

例：一名有着驾驶（马车）技能为 14 的骑手，驾驶着一辆他的熟练度+1 的马车，则他的闪避为 8。

### 3. 盾挡

“盾挡”是使用盾牌或其他大型物件挡住攻击的尝试。它需要准备好的盾牌。（如果你强壮到足以抓住并举起什么人，可以拿他的身体来盾挡！）

你的盾挡主动防御是**盾牌技能**的一半+3，舍弃所有小数。

例：11 点盾牌技能将给你  $3 + (11/2) = 8.5$  的盾挡，舍弃小数为 8。

一般来说，你可以盾挡任何近战武器、投掷武器、投射液体、和依靠肌肉力量的射击武器。你无法盾挡子弹。

你每轮只能尝试盾挡一次攻击。

### 4. 招架

“招架”是尝试用武器或空手偏折一次打击。只有准备好的武器才能用于招架，若不用武器，则必须有一只空闲的手。

大多数近战武器都可用于招架；特殊条件与修正见**近战武器表**的招架专栏。有些笨拙武器（如斧头）是不平衡的：如果你刚用它们攻击了一轮，不能马上将其用于招架。（你可以用另外的手上的武器招架，如果你有的话。）有一点长，但平衡性佳的武器（如四分棍）能给你+1 或+2 招架加值，因为它们能将敌人拦在某段距离之外。

你使用武器进行的招架主动防御检定为该武器技能的一半+3，去掉所有小数。例如阔剑技能为 13，则招架为 9。

除非你有特殊技能，否则除了近战攻击与投掷武器，招架并不能阻止任何东西。例外：如果敌人用射击武器攻击你，他自己又在你的近战武器触及范围内，你可以招架。你招架的是对方的武器，而非弹药。

例：如果你的敌人在距你仅一米处用手枪向你开枪，你可以尝试徒手招架。成功意味着你拨开了他的手或枪，让子弹打在了一边。

**使用非惯用手招架：**使用你非惯用手进行招架（如果你惯用右手，此处就指左手或你持盾的手；见惯用手），或用非惯用手中的武器进行招架，技能会有-4 减值。如果你的招架已经按技能的一半计算完成，那么在招架上-2。双巧手优势拥有者可忽略此减值。

**招架投掷武器：**你可以招架投掷武器，但要承受减值：大多数投掷武器-1，短刀或其他重量小于等于 1kg 的武器-2。

**招架徒手攻击：**如果你用武器成功招架了一次徒手攻击（咬，打击等等），攻击你的人可能会受伤。马上对你用来招架的武器的技能进行检定。如果你的对手使用抓擒技击或空手技击，该检定有-4 减值。如果检定获胜，你的招架正好打到了敌人的肢体。他无法对此进行主动防御！伤害检定按正常算。

#### ①使用临时武器招架

你可以使用任何尺寸与形状合适的物体招架，技能按与此最接近的武器来算。杆子和步枪相当于棍棒，弓相当于轻棍。

不过用弓招架会让它像弓一样折断——虽然在同样情况下，轻棍能多撑几秒。其他脆弱物体的裂折情况与之类似。大部分临时武器的易损度按“便宜”计算；具体含义见招架重型武器（边栏）所述。

#### ②徒手招架

如果你不使用武器战斗，或者至少有一只手空闲，就可以选择徒手招架。没有手臂的生物（像大多数动物）就无法徒手招架——他们只能闪避。

你可以使用拳击，斗殴，抓擒技击或空手技击技能——也可以用敏捷值，如果它较高的

话——进行单手招架检定。你也可以使用相扑摔技或摔跤技能，但需要使用双手。你的招架主动防御为技能或敏捷值的一半+3，舍弃所有小数。

用徒手防御招架徒手攻击没有减值。招架武器攻击有-3 减值，除非是穿刺攻击，或你使用的是抓擒技击或空手技击（这两种情况都没有减值）。个别徒手战斗技能描述里还有其他限制。

一次失败的招架意味着你被击中。如果你正在攻击某个部位，那么如果你失败，他可以选择攻击原来的目标，也可以攻击你用于招架的那只手！如果你的手臂承受了超过你的生命值一半的伤害，它将被自动判定为残废（见致残损伤）。

有的徒手技能（如抓擒技击）在你成功招架后，还给你特殊选择。详见相关技能描述。

### ③招架重型武器

你无法用脆弱的手杖招架树干大小的棍棒、战士的冲撞、或猎魔人的大刀。重型武器能把你的武器打飞甚至砸坏。

高力量生物的徒手攻击具有重型武器一样的效果。在这些规则下，打击、踢击、咬等都被视作重量相当于攻击者力量的 1/10 的武器。当他冲撞、飞扑、突袭或拿着盾牌冲刺时，重量等于攻击者的力量。

如果招架比你的武器重三倍或以上的物体，你的武器有可能坏掉。（这并不适用徒手招架；关于徒手招架受到的伤害，见徒手招架。）

一把招架比它重三倍或以上物体的武器有 2/6 的损坏几率：当你投一个 6 面骰得到 1 或 2 的结果时，他就坏掉了。从 3 倍以后每加一倍，武器损坏的几率也相应增大+1（招架 4 倍重量的武器有 3/6 的损坏几率，5 倍重的有 4/6 几率，依次类推。）武器质量对损坏几率作出的修正如下：用来招架的便宜武器+2，好武器-1，相当好的武器-2。

即使武器坏掉，招架也仍在继续，除非损坏几率超过 6/6。若如此，你武器提供的招架效果完全可以忽略。

无论你的武器重量如何，如果你徒手或用单手武器招架，所招架的武器就不能超过你的 ST——如果使用双手武器，则不超过 ST 的两倍。招架对象超重都视为必然失败；无论你的武器损坏与否，攻击者都会将它掠向一旁，并给予你正常伤害。倘若武器未坏，你会脱手；若你徒手，你会向后方被击退一米（进行敏捷检定以避免摔倒）。

攻击者可以故意打坏或击飞武器；见**攻击武器**。

## 5. 主动防御选项

你可以使用以下一些选择，以提高主动防御的成功率。

### ①后退

“后退”并非某种单独的防御，而是附加在任意对抗近战攻击的主动防御上的选项。使用后退时，你要从攻击者身边移开，至少一米，但不能超过移动力的 1/10——就如同一次迈步（见**迈步**）。

后退给予闪避+3 加值，盾牌或招架+1 加值。例外：如果你使用拳击、抓擒技击、空手技击或任意击剑技能（副手短剑、刺剑、军刀、或小剑），后退将给予招架+3 加值，因为这种方式充分发挥了这些武器的机动性。

退后一步是立即发生的事情。它发生在敌人击打你的时候。即使你这一步退到了攻击范围之外，他也依然可以对你攻击。如果他打算多次攻击，你的后退不能让你躲开他接下来的攻击。然而，后退让你直到你的下一轮为止，对他所有的攻击而进行的所有主动防御都有加值。

如果敌人的攻击动作允许他迈步，但他还没有进行迈步，他可以选择用尚未使用的这一步追上你。事实上，他强迫你回去。

每一轮只可后退一次。换句话说，一旦你后退，至下一轮前就无法再后退了。

坐姿、跪姿或被震慑的时候不能后退。卧姿是可以后退的（须通过检定）。

## ②卧倒

当处在火力攻击中时，立刻卧倒。闪避时扑到地上，你的闪避可以拥有+3 奖励。这就是“卧倒”。它类似后退，但只对远程攻击有效。它有一个缺点：让你俯卧在地上。

像后退一样，卧倒适用于一轮中你对一名敌人的所有防御动作。卧倒的所有效果都不计算在触发卧倒的头一次攻击中，但会对以你为目标的随后攻击产生效果。

**牺牲式卧倒：**你可配合牺牲式闪避使用卧倒，来保护一个近在一步之内的同伴。如果检定成功，你们都将俯卧，并且你承受打击。除非成功度为 3+，那样你们就都可以不被打中。你还可以使用牺牲式卧倒冲过去盖住某爆炸物（如手榴弹）。如果检定成功，该爆炸视为接触爆炸（见**其他环境下的爆炸**）。

**冲入掩体：**当你处在爆炸、锥形或范围效果攻击的攻击范围中，一步远处正好又有掩体（如战壕），可以尝试卧倒。成功意味着你及时躲进去，失败则表示没能做到。即使手边没有掩体，多远离爆炸中心一米或两米也能有帮助，因为爆炸效果随距离递减。如果检定成功，就能跑得更远；如若失败，你在迈步之前就被波及到了。

**飞行或游泳：**只有一步之内能将自己置于隐蔽地形下（如飞行者降到山顶下方），才有可能卧倒。你不会结束于俯卧。

你也可以冲入掩体来拉大自己与爆炸物之间的距离等等。

## 九、伤害与损伤

如果你攻击检定成功，而你的敌人主动防御检定失败，他就被击中了。如果你的攻击都能造成伤害那么就进行“伤害检定”。本节告诉你给目标物造成多大的基础伤害。

你的武器（还有，对于依靠肌肉力量的武器来说，你的力量），或你的自然武器或固有攻击，决定了你进行伤害检定的投骰数目。如果目标具有伤害减免（DR）——通过装甲、伤害减免优势、护盾法术等等——他从你投出的伤害减去这一部分。

如果你的攻击附带护甲除数（增强因子或限制因子），这将对目标的 DR 进行修正。

如果你的伤害掷骰小于或等于目标的有效 DR，则该攻击无效——它被弹开或吸收了。然而，切割、钝击、穿刺或贯通攻击有时能在不穿透护甲的情况下造成伤害，见**软护甲与瘀伤**。

如果你的伤害掷骰超过了目标的 DR，超出的部分则为穿透伤害。如果敌人没有 DR，所有伤害都是穿透伤害。

当你知道了攻击带来的穿透伤害以后，接下来便根据伤害类型进行创伤修正（这只针对切割、穿刺和某些特定种类的贯通伤害，见**创伤修正与损伤**）。这决定了敌人受到的损伤，即他减去的 HP。

例：你的剑会造成 2D+1 的切割“基础伤害”。投两个骰子，加 1，得出 8 点基础伤害。你的敌人拥有 3DR，所以你穿透了 5 点伤害。然后根据切割攻击的创伤修正，将结果×1.5，对敌人造成 7 点损伤（总是去掉小数）。你的敌人损失 7 点 HP。

### 1. 伤害检定

你一般为自己投伤害检定，GM 为 NPC 投。伤害检定就看你丢骰子得出什么结果，有时候还要加上修正值；例如“6D-1”或“1D+2”。负修正无论如何也不会将钝击的伤害减到 0 以下，或将其他种类攻击的伤害减到 1 以下。

高伤害攻击可能需要投多枚骰子再乘几倍。举个例子，“6D×3”表示“一次掷 6 个骰子，结果再乘以 3”。如果这六只骰子点数达到 21，你就造成了 63 点伤害。这只是一种快速掷骰的方式。

伤害检定（以上所述的加乘等修正完成之后）的结果，就是攻击的“基础伤害”。

### ①远程武器的半伤害（1/2D）

如果一把远程武器有两个距离数值，头一个就叫做半伤害（1/2D）距离，单位米。如果目标在 1/2D 距离范围外或踏在边缘，则基础伤害要除以 2，去掉小数。

有的远程武器（如手榴弹）无伤害缩减；它没有 1/2D 距离。有连带效果攻击修正的伤害也不减半——虽然其“载体”攻击仍然按 1/2D 的效果来算。

最后，如果一次攻击有 1/2D 距离但目标需要抵抗检定来避免某种特效，则以检定+3 来取代伤害减半（如果有的话）。

## 2. 伤害减免与穿透

伤害减免（DR）表示了天然或穿戴的护甲、非凡能力等提供的防护能力。物体和交通工具拥有它们自己的 DR，再它们受到伤害时保护它们——并且若你躲到它们后面或里面，它的 DR 也会保护你。

从基础伤害中减去 DR。其结果就叫做“穿透伤害”，表示穿透护甲或护甲变形到能够对你造成有意义的损伤。举个例子，如果你被击中，基础伤害为 6，而你穿的链甲有 4DR，你受到 2 点穿透伤害。

一般说来，DR 是可以叠加的；例如你的天然 DR 是 2，而盔甲给你的 DR 有 15，总共便有 17 的 DR。例外情况会单独标明。

护甲的 DR 在身体不同地方会有改变。如果你不使用攻击部位规则（见攻击部位），只需要假设朝躯干打击，使用对应的 DR。

最后要注意，来至某一来源的 DR 对不同伤害类型提供的防护能力可能不同。

更多关于 DR 的信息。见**伤害减免和护甲**。

### ①护甲除数与穿透修正因子

“护甲除数”用来表示特别擅长（或不擅）穿透伤害减免的攻击。护甲除数在武器列表的伤害骰后面的括号里；例如，“3d（2）pi”的意思是 3D 的贯通伤害有（2）的护甲除数。

（2）或更大的除数表示对该攻击来说 DR 的防护能力降低了。先将目标的 DR 除以括号中的数值，再从基础伤害中减去得到的商；例如（2）表示 DR 保护只能发挥一半作用。结果向下取整。最低 DR 为 0。

部分除数为小数，像是（0.5），（0.2），或（0.1）。这种情况下，DR 会增加：（0.5）相当于 2 倍 DR，（0.2）相当于 5 倍，而（0.1）相当于 10 倍。此外，对于小数的护甲除数来说 DR0（例如裸露的皮肤）视作 DR1。

还有其他种类的一些“穿透修正因子”——血液媒介，连带效果，呼吸媒介以及基于感官。这经常通过特效攻击和毒性攻击产生影响。详见**特殊穿透修正因子**。

### ②多重命中的快速伤害判定

若速射攻击造成了多次命中，你可以这样加快游戏速度：并不为每次命中都做检定，而是先决定一次命中的伤害，减去 DR，然后将穿透伤害（或瘀伤）依命中次数倍乘。

### ③软护甲与瘀伤

软护甲，像是皮甲、锁子甲之类，重量比硬护甲轻很多；但它不能完全吸收其抵挡的打击。钝击（cr），切割（cut），穿刺（imp），或贯通（pi-，pi，pi+，pi++）攻击若未穿透 DR，就可能造成“瘀伤”。

你的 DR 每挡下 10 点切割、穿刺、贯通，或 5 点钝击伤害，你就要由于瘀伤失去 1HP。这属于实际损伤，而非基础伤害。没有创伤修正。

只要有一点伤害穿透你的软 DR，你不会承受瘀伤。

如果你的软护甲外层还有其他 DR 生效，只有穿透外层的伤害才可能造成瘀伤。

### ④腐蚀

有的攻击是带腐蚀（cor）效果的——酸等——它们每造成 5 点基础伤害，目标的 DR



就失损 1 点。护甲首先受到影响，然后是天然 DR。DR 减少，会对接下来的攻击有利，而不会对破坏 DR 的这次攻击产生效果！生物恢复失去的天然 DR 的速度相当于恢复失去的 HP 的速度。

### ⑤过穿与掩体

有的攻击强劲得足以穿过盾牌、牺牲者等掩体，直接伤害到另一侧的人。考虑这些经常很麻烦，但如果它实在很重要（例如射穿门板，或目标身前的旁人），见**过穿**。

### ⑥自我伤害

无论何时当你徒手（用空手、脚、牙齿等等）击中一个 DR3+ 的目标时，都有可能伤到自己！每对目标造成 5 点基础伤害，你都要受到一点钝击伤害，最高伤害值与你击中的目标 DR 相等。你用身体哪个地方打的，哪里就会受到伤害。你自己的 DR 会保护你免受此伤。例外：当目标的 DR 有硬皮限制因子的时候，此规则不适用。（见**伤害减免**）。

## 3. 创伤修正与损伤

从基础伤害里减去 DR，得到的伤害值叫做“穿透伤害”。如果有穿透伤害，可根据攻击的“创伤修正”予以倍乘。以下是根据伤害类型列出的表格：

小型贯通 (pi-)：×0.5

灼烧 (burn)，腐蚀 (cor)，钝击 (cr)，疲劳 (fat)，贯通 (pi)，还有毒素 (tox)：×1（伤害不变）

切割 (cut) 和大型贯通 (pi+)：×1.5

穿刺 (imp) 和巨型贯通 (pi++)：×2

倍乘后的伤害决定损伤：亦即目标的 HP 损失情况。向下取整，不过任何穿透 DR 的攻击，最低造成 1 点 HP 的损伤。

从受害者的当前 HP 中减去损伤。

例：菲尔兹·皮埃尔被斧头砍中，受到切割伤害。攻击者的基础伤害检定 7，但皮埃尔穿着 DR 为 2 的皮甲，所以他承受了 5 点穿透伤害。切割伤害要乘 1.5 倍，皮埃尔最终损失 7.5 的 HP，向下取整为 7HP——一个严重的伤口！

注意瘀伤没有创伤修正。

### ①对无生命、均质与弥散目标的损伤

创伤修正与损伤规则默认适用于人类、动物或其他普通生物。有形不死生物、蜂群和其他不常见的实体特定的伤害类型难以造成伤害：

**无生命：**任何具有伤害耐受（无生命）的存在，如大多数有形不死生物，穿刺伤害与贯通伤害难以造成伤害。

穿刺与巨型贯通的创伤修正为×1，大型贯通×1/2，中型贯通×1/3，小型贯通则×1/5。

**均质：**没有脆弱的内部脏器的东西——如固体堆块或中空物体（近战武器、盾牌等）、无动力载具、树和墙壁——也不容易受到伤害。这包括会动的雕像，蔷薇主教与任何拥有伤害耐受（均质）的存在。

穿刺和巨型贯通的创伤修正为×1/2，大型贯通×1/3，中型贯通×1/5，小型贯通则×1/10。

**弥散：**拥有伤害耐受（弥散）的目标更难造成伤害。这包括蜂群、网状物等。穿刺和贯通攻击（任何程度的）无法对它们造成比 1HP 更严重的损伤，无论是否穿透。其他种类的攻击无法造成比 2HP 更严重的损伤。例外：有范围效果、锥形和爆炸攻击能正常对它们造成正常伤害。

例：埃多芒德用一把 .36 转轮手枪（2D-1 贯通伤害）射击一只逼近的僵尸。他命中三次。减去僵尸的 1 点 DR 后，第一次得到穿透伤害 8 点，第二次 7 点，而第三次有 10 点。僵尸拥有伤害耐受（无生命）。所以一般情况下×1 的贯通创伤修正降低为×1/3。四舍五入，三

次射击给它造成的损伤为 2HP, 2HP 和 3HP。

#### 4. 损伤的影响

如果你受到损伤, 就要从 HP 里减去相应点数。一般说来, 只要 HP 是正数, 你就可以战斗; 详见**普通损伤: 损失生命值**。最重要的影响为:

如果 HP 剩下不到 1/3, 你会由于伤口而头晕。基础速度和移动力减半 (向上取整), 闪避能力也会随之降低。

如果 HP 剩下 0 或更少, 你只能靠意志力或肾上腺素勉强维持意识。你必须每轮进行 HT 检定, 以避免丧失意识。如果失去意识, 见**恢复意识**, 看你何时能够醒来。

如果 HP 剩下的值等于负的满 HP (例如你有 10 点 HP, 而现在 HP 是-10), 你就濒临死亡了。你必须立刻进行体质检定以避免死亡。如果你损失的生命值每达到你 HP 的一倍, 如  $-2 \times \text{HP}$ ,  $-3 \times \text{HP}$  等等, 你再进行一次体质检定来避免死亡。如果达到  $-5 \times \text{HP}$ , 死亡就是必然的了。见**死亡**。

突然损失 HP 还可能有一些附加影响:

**休克:** 任何损伤除了导致 HP 的损失外还会让你“休克”。休克会 (且仅会) 在下一轮对你的敏捷, 智力与基于这些属性的技能造成减值。每损失 1 点 HP, 就有-1 减值, 除非你的 HP 达到 20, 这种情况下就是每损失 HP/10, 遭受-1 减值, 向下取整。无论你受到多大伤害, 休克减值最多不超过-4。

**重伤:** 让你损失超过 1/2HP 的损伤会就是重伤。当躯干受到重伤时, 你需要做一次体质检定。失败意味着你会被震慑并且倒下; 失败度为 5+意味着你会失去知觉。详见**重伤和击倒与震慑**。

**震慑:** 如果你被震慑了, 主动防御要承受-4 减值并无法后退, 且在你的下轮必须不做动作。你的轮结束时, 尝试一次体质检定来恢复常态。若是失败, 下轮仍然被震慑, 下下轮不可做动作。如此类推。

更多关于损伤和恢复的方法见**损伤**。

##### ①不会造成伤害的攻击

不是所有攻击都会造成伤害。有的提供了一次体质修正检定或心智体修正检定用以反抗。如果受害者被命中, 且未通过检定, 则他受到影响; 详见**特效攻击**。其他一些约束受害者的攻击, 需要力量检定来挣脱; 见**束缚攻击**。

#### 5. 特殊伤害

某些攻击附带“特殊伤害”: 毒药、电击、震慑、火焰, 等等。见武器列表, 特殊攻击增强因子在第二章。

##### ①连带伤害

有的攻击, 如毒镖和炸弹, 会造成“连带伤害”: 继初始效果发生后而发生作用的第二种类型的伤害。初始效果一般是常见的伤害类型如贯通、穿刺等等。

如果初伤害穿透了目标的 DR, 连带效果则会在目标内部起效。DR 没有作用。出现在内部的连带效果不会产生在击退或瘀伤——即使它的伤害类型通常会造成击退或瘀伤。

如果初始伤害没能穿透 DR, 则连带效果会出现在目标外部, 更适当的说、就像直接接触到目标——就如连锁效果。所以, 必须接触血液才能生效的毒药在此情况下无法产生作用。另一方面, 爆炸物仍能造成伤害, 但抵挡了初始伤害的 DR 同样也会保护穿戴者。

##### ②连锁效果

有的攻击具有连锁效果。这是与初始效果同时发生的, 第二种类型的伤害或其他效果。只进行一次命中检定, 但是初始效果和连锁效果的伤害与抵抗检定要分别进行。例如掷出手榴弹, 会同时产生钝击性爆炸和致盲闪光。一个穿护甲的人可能会失明但没有受伤, 而一个没穿护甲却保护好眼睛的人可能受创却没有失明。

## 十、致命攻击与致命失误

“致命攻击”与“致命失误”是战斗中的攻击检定或防御检定的大成功和大失败的（见成功度与失败度）。

### 1. 致命攻击

“致命攻击”是一次特别幸运或优秀的击打。它自动判定命中——你的敌人无法进行主动防御检定。

无论何时，只要在攻击时掷出自然 3 或 4，你就取得了一次致命攻击，并按照致命攻击表进行一次投骰。如果你的技能等级相当高，你就有更大的机会致命攻击。如果有效技能 15+，只要掷出小于等于 5 的结果就是致命攻击；如果有效技能 16+，只要掷出小于等于 6 的结果就是致命攻击。命中加值（如全力攻击或大型目标）能更容易投出致命攻击，而减值（如困难的目标）则让致命攻击更难实现。

致命攻击通常是低技能人物在公平的战斗创伤强力敌人，或轻武器穿透重甲的唯一途径。任何人都可能偶然打出幸运的一击。但要注意，“无额外伤害”也是经常出现的结果。虽然你很幸运地命中了强力敌人，但对方可能觉得不痛不痒。

#### ①大成功的防御检定

如果你在近战中投出大成功的防御骰，你的敌人则立刻被归到致命失误表中。你非常棒的“耍了他”、击飞了他的武器、或破坏了其他防御方式。

对远程攻击的主动防御检定大成功没有什么特殊效果，除了一种例外：如果攻击者使用投掷武器，大成功的徒手招架表示你未受伤而抓住了他丢过来的武器——如果你想这么做的话。

### 2. 致命失误

与“致命攻击”相对的是“致命失误”。如果你攻击或防御时掷骰特别差劲，就要承受致命失误。你的武器可能坏掉、脱手，甚至弄伤你自己或队友（莉莉在目.jpg）。

投出 18 总是致命失误。投出 17 也会致命失误，除非你的有效技能为 16+；这样的话，这就只是一次普通失误。近战攻击（非远程攻击）或防御检定中失败度为 10+便被视为致命失误。

如果你在攻击或招架时投出致命失误，按照**致命失误表**进行投骰。立刻将结果应用上去。如果闪避时致命失误了，你会失足摔倒（如果已经俯卧，则无效果）。如果你试图盾挡，你会握不住盾牌而你在再次使用它盾挡之前，必须花一轮时间进行准备。

火器也可能因差劲掷骰而失灵；见**失灵**。失灵相对致命失误有优先权：如果失灵和致命失误都会发生，那么只有失灵发生。

## 十一、战斗中的其他行动

交战者可能会用到攻击和移动以外的行动。身体上的行动通常需要准备动作，精神上的则要求专注动作。

### 1. 准备武器与其他装备

“准备好”的物品是已经拿在手上，为接下来的行动做好了准备的。插在枪套、剑鞘、背包、腰带、包裹里，放在地板或桌上等等的武器或其他装置都是未准备好的。

一般说来，一次准备动作能让你将腰带、背包、剑鞘或枪套，或背上的物品准备好。

如果站着不动，一次准备动作也可让你将桌上、墙架上等地方的物品准备好，不过必须要在你的触及范围内（正常为一米）。

一次准备动作让你能接过另一人握在手里递过来的东西。他必须站在你的触及范围内（对人类来说是一米），并且为了递给你，已经在其行动轮里做过准备动作。你们都得是站

着不动的。注意你们不可同时交换两样物品。每样物品都需要交换双方各一次准备动作。（记住这个规则是对于战斗中的；显然在街上散步的两人可以随意交换物品。）

一些附加规则：

**从地上拾起什么。**你必须以跪姿、爬行、坐姿或卧姿的姿势来做这个，除非你的手臂有两米长！如果你是立姿，你得先改变姿势去跪、坐等等。

**准备武器。**你只能用手上已经准备好的武器攻击或招架。每次攻击后，有些武器必须重新“准备”。例如每次挥动后，你都必须重新准备战斧，因为它的动量使它失去控制了。见**武器列表**，看哪些武器在使用后需要重新准备。

**装填武器。**这需要好几次连续的准备动作。武器列表中弹药量后面的括号里显示了需要的准备次数。举个例子，长弓需要两次准备动作：一次将箭从箭筒里拔出，一次搭上弓并拉满。这要花费 2AP。第三轮就可以瞄准或攻击了。

**准备盾牌。**如果盾牌在地板或背在背上，你得花若干轮去准备，轮数与它的防御加值相等。再次装配盾牌也需要同样长的时间——但丢掉它只需一次准备动作（非即时动作！）要注意的是，准备手盾视同准备武器，而非盾牌。

**长时间行动。**很多身体动作需要花费一秒以上的时间完成。在战斗中，每轮都选择准备动作，直到完成为止。这并非一个特定的动作，而是一“类”，让你一秒一秒的完成需要许多秒的行动。GM 决定每个行动需要花费多少轮：见**典型长时间行动**给出的范例。有些事情（堆起石头作为依靠）可以中途中断去做其他动作或行动，另外一些（如魔法仪式）就不能中断；如果中途停下了，你必须重头再来。

## 2. 怎样的武器是准备好的？

当你将武器拿在手上，准备攻击的时候，它就已经是“准备好”的了。你得花费 1AP 将它从剑鞘中抽出。以下是一些特殊规则：

**调整控制：**有些很长的武器需要额外一轮时间来准备，以将一米触及范围调整到两米，或从两米调整到三米，依此类推。未准备好的武器可以调整成任意有效触及范围，无论之前你如何使用它；这不过是准备动作的一部分。

**笨拙武器：**有些大而笨重的武器在挥动后会有惯性冲力。除非你的力量是此武器要求的 1.5 倍或以上，否则用它们每攻击一次，你都要重新做准备动作。若你跌倒、失去平衡或被震慑，而你用的是这种每击过后都需要重新准备的武器，它会变成未准备状态！

**插回枪套：**把手枪插回枪套，需要 1AP 时间。

**插回剑鞘：**把武器插回剑鞘或带环，需要 2AP 时间。

行动	时间（1 秒=1AP）
单手捡起一件沉重物体	2 秒
双手捡起一件沉重物体	4 秒
打开一个未上锁的盒子、柜橱、门等	1 秒
在盒子、公文包、包裹里寻找一样不确定的物品（未隐藏起来的）	2D 秒
从你自己的背包里找东西	1D 秒
写一张便笺	每句话 5 秒
读一张便笺	每句话 2 秒
吞服药丸或药水	1 秒
将武器插回剑鞘，把小东西丢进你的背包	2 秒
点燃蜡烛、香烟、引信、火柴、火炬	2 秒
给一个不反抗的人彻底的搜身	1 分钟

这些动作所需要的时间是以实际为参考的，但它们也取决于玩家——举个例子，当他的

人物从背包里翻找东西的时候，如果 GM 认为那东西非常明显，也许他会让玩家进行一次敏捷或智力检定来节约时间，检定失败可能会引发其他问题（如背包掉到地上，摔破了里面的东西）。

这就是战斗系统的全部。记住它们，然后去战斗吧！