

杂项

移动速度

在地面行走时速度为 $\{\text{身体}\} \times 1.5\text{m/s}$ 飞行时一般为 $\{\text{身体}\} \text{or} \{\text{知性}\} \times 3\text{m/s}$

负重

请将角色 $\{\text{身体}\} \times 10$ 千克的重量设定为 “用两只手好不容易才抱起来的程度”。如果是在地面拖动的话，依路面情况可以增加到 $\{\text{身体}\} \times 15$ 千克的程度。实际携带庞大物体时的回避或行动的惩罚。由GM根据实际情况决定。

掩蔽规则

比角色体型大200%的物品即可构成掩蔽，掩蔽内的角色无法攻击遮挡外的目标，反之亦然。特别的，角色体型相差一级或以上也可以构成掩蔽。双方可以在移动力范围内一同移动（可能会导致提前或滞后消耗掉自己的移动动作）。如果其中一方想单方面摆脱掩蔽他人或被掩蔽的状况，则需进行一次 $\{\text{身体}\} \times 2 + d20$ 的对抗。正在掩蔽他人的角色放弃掩蔽进行回避时（格挡不算），掩蔽角色和被掩蔽角色先后进行回避判定。无论掩体里有多少目标，指向性攻击只能打中其中的一个目标，有目标被击中后就不再对其它目标进行命中判定。攻击掩体时，视为自动成功。摧毁遮挡物后，溢出的伤害不会使内部的角色受伤。

偷袭规则

只区分 “完全没有意识到袭击的偷袭” 和 “有警戒但不知道敌人具体位置的偷袭”。所有情况中，偷袭方均先行动一轮，之后进入正常战斗。完全偷袭则所有攻击自动命中，警戒偷袭对方的回避和格挡承受5的不利减值。

视野

能将目标清晰地从背景中分离出来的范围，即可称为视野中。具体距离和目标大小、天气情况等有关。在没有明显遮蔽物的情况下，一般可以看到500m以外的角色，或者1km以外的大型法阵。在有稀疏遮蔽物或照明昏黄的情况下（是来自稀树草原的friends呢），视野距离折半；在有较多障碍物和自然黑暗的情况下，视野距离变为1/5。请注意，视野范围并不是距离概念，只要目标在转角后或者被完全遮蔽，哪怕物理距离只有5m距离也不能视为在视野内。

交流

在战斗中，互相语言交流为即时动作。除非可以读取表层精神，否则只能告知目标的大体位置或部分信息。在非战斗中，可以通过语言交流来帮助或干扰判定，范围为判定值 ± 1 ，可以读取精神的情况下，范围不超过判定值 \pm 另一方的专业技能等级。

物品的硬度

偶尔会遇到希望破坏某些物品的情况，难以确定的情况，物品的硬度为 $10+2*\text{售价}/\text{円}$ HP为 $20+5*\text{售价}/\text{円}$ 。一般而言打不烂，未被完全破坏的场合，可以在幕间恢复。被完全破坏的场合，如果还能回收部分残片，可以以购入价一半的价格修复。

对于附魔物品，可能会需要驱散物品上的附魔，此时目标值视为 $12+6*\text{售价}$ 。

对于角色特别钟爱的物品，或者特殊材料制成的物品，上述规则不完全适用，仅供参考。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E6%9D%82%E9%A1%B9>

Last update: **2019/02/28 15:56**

