

探索

在幻想乡中自由的探索，只要条件允许，你可以做任何能想到的事情。你的人物可能会想靠在门上偷听、搜索某个区域、跟老板讨价还价、与同伴谈话、跳过陷阱、移动或使用物品，或是攻击对手。不过请注意，你的所有决策都会直接影响你所控制的角色，诸如向红魔馆的吸血鬼发起正面挑战这种鲁莽行为，虽然是被允许的，但很可能会导致悲剧的后果。

在遇到可能会失败的情况时，使用 $\{\text{特性值}\}/2 + \langle \text{通用技能} \rangle /2 + \langle \text{专业技能} \rangle + 1d20$ 与目标值进行比对，如果大于目标值，你的动作就会成功。

常见的目标值见[目标值参考](#)

总之走后门啊，翻箱倒柜啊，然后一路逃跑啊，差不多这样的感觉就行了。

如果你是trpg的新手，对于探索过程毫无头绪的话，下面我们给出一个例子。

探索一例

前略，在进行了一系列打探情报后（Frigga（操纵者 菜）和Miriam（操纵者斯塔）决定在深夜潜入红魔馆的图书馆进行调查，而GM（人鱼）予以适当的回应。让我们从探索者们到达红魔馆门前的时候开始。

菜：好的，我们走到门前了，红魔馆的正门开着么？

人鱼：在夜幕中，你们看到红魔馆的大门紧闭着，门前的值班室中亮着微弱的灯光。

斯塔：看来这门卫白天睡觉，晚上倒还挺精神。我们从别的地方摸过去吧。

人鱼：你们过一个<隐匿>吧。

Frigga和Miriam都没有学习<隐匿>技能，但是依然可以使用原本的 $\{\text{特性值}\}$ 进行尝试。隐匿使用的特性值是身体（Frigga的身体有6，而Miriam的身体只有2。由于是在夜间，想要偷偷摸到墙边的难度并不是很高，所以人鱼选择了10作为本次判定的目标值。

斯塔：我掷出了13！加上特性值加值的1，一共14点，大于10。

菜：我也成功了。

人鱼：你们在草丛中小心的避开了值班室的视野范围，绕到了红魔馆的大门前。门只是虚掩着。

菜：白天我们闯入的时候，除了大门以外的地方都有警报术，以防入侵。晚上大门处也被设置了警报也未可知，我能探查一下有没有法术释放的痕迹么？

Frigga除了 $\{\text{感觉}\}$ 有12，还有2级的<幻想感知>，因此判定值达到了 $12/2 + 2 \times 2 = 10$ 。而另一方面，警报术属于痕迹比较弱的大范围法术，不太容易被察觉。人鱼决定本次判定的目标值是18，并且不告知这个目标值给 菜。

菜：我掷出了12，一共达到了22，发现什么了么？

人鱼：你明确的感受到了，虽然四周都被警报术的范围所包围，但正门这一条路上并没有法术释放非痕迹。

菜：好的，那我推门进去。

人鱼：门发出了吱吱呀呀的声音，在安静的夜晚中显得格外的刺耳。你们听到从传达室里传来了悉悉索索的声音。

斯塔：不好！美玲要出来了，我们快躲到里面去！

人鱼：你们就在红美玲推门出来前，冲进了红魔馆大厅，但是她的脚步声已经越来越近了，现在过一个<隐匿>吧，由于准备时间很短，大厅又比较空旷，目标值为22。

斯塔：我掷出了20！天然20可以自动成功。

菜：我掷出了7，失败。

人鱼：那么Miriam灵机一动，飞到了大厅的正上方，身上幽幽的发出星光与环境融为一体。而Frigga试图躲在柱子后面，尾巴却很明显的漏了出来。这个时候红美玲推门进来，一下就发现了Frigga

人鱼（装腔作势形态）：那边的妖怪！别跑！

菜：完了！我肯定打不过她！我要对美玲用遗忘术，趁着还没更多的人被吸引过来先让她暂时忘了这件事情。

遗忘术是3环的法术，施法成功的目标值是 $6 \times 2 + 3 = 30$ 。Frigga使用感觉施法，而【妖术】等级有7，因此判定值总共为 $12 + 14 = 26$ 。法术很轻易就成功了，红美玲需要对“是否还能保持记忆”进行一次精神抵抗。这个抵抗由人鱼暗骰（美玲的意志是8，<抵抗>为5，判定值是18，而目标值是 $3 \times 4 + 7 \times 2 = 26$ ，这次判定d20扔出了4，失败了）

人鱼：那么红美玲先是楞了一下，然后挠了挠头，一脸困惑的转身回去了。但是还没等你们喘口气，楼梯上就传来了少女的声音。

“所以，你们还是来了么？”

楼梯上的少女是谁？红美玲会不会在一小时后重新想起大厅里的不速之客？Miriam和Frigga能找到需要的魔法书么？

大概这样的故事。在幻想乡里每天都在上演。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E6%8E%A2%E7%B4%A2>

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

