

boss使用的特殊规则

在模组的构成过程中，很可能会出现多打一的情况，即常规所说的“boss战”。这种情况下，如果让boss使用一般的战斗规则，就算有等级优势，也很可能会被打爆。因此，需要引入一些特殊规则。

当然，boss的规则是自由度最高的一部分，你可以让boss满天瞬移，四处放滞留弹，把PC往黑洞深处不断吸引，逼迫PC躲在场景的柱子后面，或者需要踩地图上的n个圈不然就团灭。我们在此只是提出一部分建议。

战斗直接相关的规则

- 关于抵抗：boss被一套控制控死肯定不合适，但是完全不吃控制又很影响PC的build。我们规定boss的抵抗判定值递增不是4，而是8。而且受到伤害总是能再次判定，无论原本法术是不是支持这一点。
- 关于DP：boss在每个PC的回合开始时，如果已经没有DP，DP恢复到1。
- 关于命中率和施法成功率：回避和格挡不采用特殊规则，射击/近战/施法时，判定值+2*PC人数
- boss可以不使用原本的符卡规则，而是HP/2，但每张符卡都是额外的一条血。当HP即将下降到0以下时，展开符卡，进入下一阶段。符卡可以不使用符卡本身的规则，而是使用有更特征的战斗方式，类似于阶段转换。如果懒得设计特殊规则，可以给每个符卡分别设计一个**标志性动作**
- 关于特性值：根据在场的PC人数，特性值和HP等，会额外增加一个系数。每增加1~2个PC，可以上一个难度。具体选择什么难度由DM决定。如果觉得难度已经过于影响角色扮演效果，在高人数下，不提高boss血量，而是投入更多的毛玉或者小妖精杂兵也是可以考虑的。

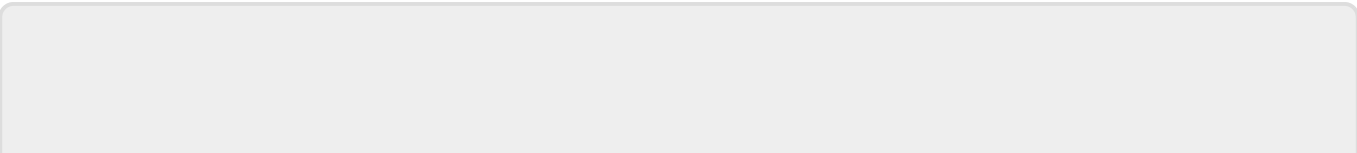
难度列表	HP系数	HP回复	灵力系数	灵力回复	DP加值	特性值加值
Easy	0.8	0	0.8	0	0	0
Normal	1.5	0	1.5	0	1	0
Hard	3	2	3	3	3	1
Lunatic	5	5	5	7	5	2
英雄难度	7	10	5	7	7	4

探索相关的规则

根据情况，boss可能会有自己的老巢之类的，也可能会习得妖术：[庇护之地]或者拥有别墅。在此处时，会获得各种有利的加值。根据情况，感知系技能和相关法术的判定值下降最多4，boss查知布下的陷阱或隐藏的角色时，判定值上升最多4。此外，也可以设定成对应属性的属性强度每回合额外+1；灵力恢复+2；或者其它对boss有利的条件。

同样的，可以给boss设计出明确的弱点。对于弱点有不超过以上描述的对应变值。

boss的隐去真名妖力，目标值额外+人物等级，boss成为伙伴的情况，你可以考虑保留部分加值。



From:

<http://mnm.roscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roscar.club/boss%E7%9B%B8%E5%85%B3>

Last update: **2019/02/28 15:47**

