

战斗

幻想乡中的战斗主要以弹幕战的形式展开云云，需要更多描述性语句我不想写。

战斗基础

在战斗开始时，所有角色以{身体}+{感觉}+d20排序，决定一轮内的行动次序。每轮内，所有角色按照顺序各进行一次自己的回合。所有人的回合都处理完毕后，开始新一轮。

一个回合分为回合开始阶段，行动阶段1，战斗阶段，行动阶段2，回合结束阶段。
在回合开始阶段，处理角色的hp、灵力、dp回复等。在回合的结束阶段，处理角色身上的持续性状态等。如无其它特殊状态，角色每回合会回复{知性}/5（向下取整）的灵力，并且dp回复到上限。如果视野受限或无法活动，dp可能只回复一半或不回复。
在自己的整个回合中，可以选择进行1标动1移动，1.5标动，2个移动，或进行整轮/跨轮动作。其中，移动动作可选在任意一个行动阶段处理，标准动作在战斗阶段处理。
战斗阶段中，首先进行目标宣言阶段，宣言动作的目标和种类。在对方声明行动后如目标仍有效则进行命中判定阶段，如在此过程中目标变得无效，则可以更换目标重新进行目标宣言。在命中判定阶段中，进行命中对抗，使用dp、成功后，攻击成立，进入伤害计算阶段，骰伤害骰，并给予目标伤害。注意伤害不是在攻击判定成立的一刻马上生效，也不是马上确定伤害具体数值。
只要不在进行整轮/跨轮动作，均可以在任意时刻进行即时动作。

部分能力会允许你无视行动次序进行插动。当某一个人的任一阶段结束后，无论你是否在本轮中进行过自己的回合，你均可以宣言插动。插动时立即进行一个自己的回合，自己的回合结束阶段后，再处理被插动角色的原本阶段。在本轮中可以进行多次插动，自己原本的回合尚未进行的情况下那个回合跳过不再执行。（紧急开卡比提前开卡少一回合注意）在多名角色宣言插动的情况下，按照原本的行动次序排序。

射击，近战，以及大部分施法属于标准动作。将道具从背包中拿出，换武器，使用道具，使用能力进行探查，部分高速施法等为半动作。连段为1.5标动。构成弹幕、部分高级法术为整轮或跨轮动作。回避、格挡、抵抗为即时动作。

攻击模式

在进行攻击时，先进行命中判定。以{特性值}+<技能>*2+1d20为判定值与对方的回避/格挡做对抗。如命中判定值较大，则成功命中，基础伤害为对应{特性值}/2（向下取整）。对于射击，额外造成【能力】个d3的伤害，对于近战，额外造成【能力】个d6的伤害。

射击

指定一个目标进行直接射击。射击武器使用{身体}+【射击锻炼】+<射击>*2，能力射击使用{对应主属性}+<射击>*2。
距离修正：<射击>等级会受到以下修正

0m	5m	10~20m	20~30m	30~60m	>60m
-2	-1	0	-1	-2	无效

近战

指定相邻的一个角色，进行近战。使用{身体}+【近战锻炼】+<近战>*2做为判定值。

无距离补正。

回避与格挡

在对方以你为目标进行目标宣言时时，可以在这两个动作中选一个使用。回避使用{感觉}+<回避>*2作为判定值，与对方命中判定值对抗，成功则不受到伤害。格挡使用{耐力}+<格挡>*2作为判定值，与对方的命中判定值对抗，成功则伤害减免【锻炼】*4，失败则伤害减免【锻炼】。上回合的移动距离会对本回合的回避产生影响。

0m	5m	10~15m	20~25m	30~35m	以此类推
-2d6	-1d6	0	+1d6	+2d6	以此类推

简化防御行动判定

为了节约战斗时间，可以采用只有进攻方投骰子，而防御方的对应动作取固定的目标值进行比较。如果希望使用这个规则，请提前与其它玩家商议。

防御动作的判定值部分正常计算，浮动部分按d20=10□d6=3来进行计算（略低于原本期望）

其它模式

包括[连段](#)□[构成弹幕](#)等较为复杂的攻击模式。具体参照对应规则的描述，对其的回避和格挡并无特殊规则。

战术地图与距离

一般采用方格，每格的边长为5m□人物默认的移动力为2格每移动动作。可能会出现障碍物等（由能力制造的或原本就存在的物理性障碍物）。弹幕可以破坏能力生成的墙壁，但无法对物理性的障碍造成伤害。射击和近战则可以。

下面列出了一些常见的障碍物的血量和硬度。（硬度是伤害减免，比如硬度为2的单位受到了7伤害，则实际降低5点hp□

- 草垛，花田或屏风等松散、不固定的障碍物□5hp□0硬度。
- 低矮的土墙□20hp□0硬度。
- 夯土的墙，或者双层的土墙□30hp□1硬度。（绝大多数的民居墙壁）
- 砖墙、脆性石块或者混凝土的残部□40hp□3硬度。
- 钢筋混凝土或者其它非魔法材质的厚墙□70hp□5硬度。

魔法构成的墙按照魔法本身的说明来计算。较厚的墙可以酌情增加hp□但最好不要改变硬度。建筑的承重墙被破拆30%以上可能导致垮塌注意。

杂项

特殊动作

专心防御：标准动作，直到下一个自己的回合开始阶段，回避/格挡判定值+5，灵力回复翻倍。（注意先翻倍再向下取整，而不是先向下取整再翻倍）

集中精神：消耗任意整轮，自动成功。每回合回复{感知}+{知性}点灵力。集中精神后立即进行的下一个动作，每集中一回合判定值+2d6，但总共不能超过<技能等级>/2或[法术等级]/2个d6。

目标瞄准：你可以瞄准角色手持的道具或者其它东西。这种情况下，命中判定值-6，对方正常回避。如果成功命中，会将所瞄准的物品从角色手中击落，对方需要消耗一个移动动作以重新捡起它。同时，如果该目标有hp的话，造成对应的伤害值。

名词解释

击退：目标后退n格，如果后面是不可通行区域，每还剩1击退，额外造成1d4伤害。如果该区域由可摧毁的障碍物构成，障碍物会受到相等的伤害。

移动力：你一个移动动作能移动的距离，在进行完移动后，不足1的部分会无条件舍去。注意其中小数的部分，譬如你有2.5移动力，那么1次移动动作只能移动2格，次回合的一次移动动作依然只能移动2格。但如果你进行全回合移动（2次移动动作）那么可以移动5格。部分能力或法术会要求你进行半速移动。这种情况下移动力减半。

关于HP

当一个角色的hp降为0以下时，角色就昏迷了。在昏迷状态下，角色每5分钟回复1hp。当角色的生命值降到-20以下时，角色身受重伤，不能自动回复hp，且每1小时需要进行一次目标值为18的耐力抵抗，失败的话角色会死亡。

手下留情：你可以选择造成任意的比你理应造成的伤害值低的伤害。如 $4+2d3=7$ 的话，你可以选择造成1~7的伤害。当角色即将因为你的一次伤害而昏迷时，你可以选择将其生命值降至0，此时角色会丧失战斗能力，但依旧保持意识可以交流。

此外，当角色一次失去当前hp一半以上的生命值时，角色需进行一次目标值为14的耐力抵抗，如失败，角色由于伤重丧失一回合的行动权。

在特殊情况下，角色可能会需要攻击自己。这种情况下算作自动成功，<射击>和<近战>的伤害骰可以选择任意自己喜欢的伤害值。在有反抗意志的情况下，攻击依然自动成功，但仍需要骰伤害骰。不能对自己使用连段，也不能通过攻击动作来击退自己（不然这太奇怪了）。

硬度与伤害降低

一个有硬度或伤害降低（一般是50%）的单位，会受到较少的伤害。每有1硬度，在单hit伤害时，计算完伤害骰后受到的伤害-1。伤害降低计算的时间，是单hit伤害计算后，硬度计算前进行折算（一般是减半），不足1的部分均向下取整。伤害降低之间不能相互叠加，总是取最高者。

连段中，每一次连段攻击算单独的1hit。在造成击退时，如果同时存在击退伤害和非击退伤害，那么二者相加算同一hit。

部分效果造成的生命流失会无视硬度或伤害降低（如灵魂链接），请参考具体效果规则。

关于物理性伤害

一些不计入普通攻击模式的其它物理性伤害，如被落石击中，或落入陷阱等等，如下处理。（注意幻想乡中即使是人类，身体素质也异于常人）

- 对普通人类震慑程度的物理伤害1d6伤害。如：被飞行的足球击中。

- 对普通人类造成轻微伤的物理伤害□2d6伤害。如：钝器重击非要害部位。
- 对普通人类造成轻伤的物理伤害□4d6伤害。如：从2楼高度跌落到硬质地面。
- 对普通人类造成重伤的物理伤害□8d6伤害。如：捕兽夹直击，被长钉刺穿腹部。
- 对普通人类直接致死的物理伤害□12d6伤害。如：被非洲象压在地上。
- 对普通人类无法衡量的伤害，直接粉碎到看不出原本物理形态□20d6或以上。如：1公斤TNT爆炸中心的伤害

注意弹幕战本身并不会导致严重的物理伤害，一般是可恢复的精神疲劳；而物理性伤害可能导致角色暂时无法正常活动，如手部受伤的角色可能暂时无法进行精密操作。这种情况下进行技能判定时，根据具体情况□GM可以进行一定的判定值补偿。

由于物理性伤害而对角色生命造成严重威胁时，可以参考规则[限制解除](#)。使用此规则时，会导致弹幕战立即落败，但角色的各项属性会得到极大增强。在角色生命未受到直接威胁情况下，原则上禁用此规则。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E6%88%98%E6%96%97>

Last update: **2019/06/11 08:16**

