# The road to Touhou（东方劫烬变子mod）企划

## Mod一些基本规则的重设：

世界观：不做修改

意识形态：不做修改

合作势力：所有旧默认势力都可以自由使用合作势力

政治顾问：所有旧默认势力都可以使用四个默认政治顾问（开销均为200政治点数不变）——村/站委会（每日政治点数+0.10)；民兵组织（每日陆军经验+0.01）；旧报刊（与天狗共和国好感+20，增援率+0.1）；赤脚医生（适役人口修正20%）

循环国策：增加“积极的人口发展”（每周人口+1，每月人口+25%）；“潜心进取”（科研速度+3%）；“与邻交好”（改善关系上限修正为100）

默认国策：修正旧默认势力种族为人类还能“完全脱离人类”的bug，新增“和人类共进退”国策，要求种族为人类（开启人类特色决议）；旧默认势力意识形态为妖怪，不再能点其他四个意识形态的国策，新增国策“幻想乡的婆罗门”供妖怪意识形态使用（特工位+1，解密+10，加密+10）

外交规则：允许政变（仅ai），允许保障独立，合作势力不可吞并（且不受限）

决议：修改抵抗吞并决议，附庸国在决议可以花费政治点数独立而不是仅仅抵抗（要求非ai）

新增：态度栏，仅外交效果会显现在领导人头像上，玩家可查看。（花费100政治点数，每日消耗政治点数+0.05，态度类政策消耗政治点数+10%，注：后省略。）

1. 外交态度：谨慎（部署部队修正20%，训练时间-20%，适役人口+1.00%）；恃强凌弱（专注进攻+20%，部队攻击+10%，部队防御-5%）；友善（专注防御+10%，改善关系花费-50%，派遣志愿军需要的部队数量-50%）：高度戒备（专注防御+20%，堑壕上限+5，部队组织度+10%，动员速度-50%）；运筹帷幄（专注进攻+10%，政治点数-15%，每周战争支持度+0.1%）
2. 政治态度：党同伐异（每日政治点数消耗-0.20）；求同存异（由意识形态导致的关系恒定为10）；千金买骨（政治顾问花费-70%）；百家争鸣（每周战争支持度+0.01%，每周稳定度+0.01%）；争勇斗狠（战争支持度+50%，稳定度-20%)
3. 民生态度：以民为本（建造速度+20%，生活消费品+2%）；断发纹身（部队组织度恢复+10%，适役人口修正-20%）；马放南山（适役人口-1%，人口增速+50%；不违农时（工厂产出+10%）；网开三面（顺从度增长速度+15%)
4. 科研态度：奇技淫巧（生活消费品-5%，科研速度-5%）；漠不关心（无效果）；他山之玉（科研速度+5%）；奉以国士（科研速度+10%，建造速度-10%）；古今之变（科研速度+20%，建造速度-10%，生活消费品+5%）
5. 军事态度：因粮于敌（装备缴获比例修正+25%）；弭兵止武（吞并代价+50%，傀儡花费-50%）；卧薪尝胆（部队速度-5%，部队攻击+10%，部队防御+10%）；上智为间（战争支持度-25%，特工位+2）；精锐武卒（特种进攻+20%，特种防御+20%）；人民战争（补给消耗-10%）

目标：打破“大众脸”没有专属国策的传统，让幻想乡没有恒定的配角，不管是边陲小国甚至是大国附庸都有机会威震一方而且和母mod有一定程度的联动

## （持续更新中）正文：

## 1、隐世村落：

思路大纲：一如其名。隐世需要坚持孤立意识形态不动摇，在这方面道家是很好的工具，幻想乡本就有道教势力，接壤的守矢神社孤立线有道家思想之一“无为而治”的国策，在政治方面就可以很容易得出三条路线。第一条是原教旨道家，流程会最长但是最强；第二条是和神灵庙（孤立）联合抱大腿，流程最短且最弱，优势是会通过国策获得神灵庙支援（空降）的大量部队，获得攻防加成更早发动战争吞并守矢神社以及天狗共和国；第三条是和守矢神社（孤立）联合给守矢神社当狗，流程适中强度适中，会有国策转让河童长老会并吞并保障一定强度，适合普通玩家。

军事上共用两条对立的路线，一条老子的“小国寡民”,适役人口减少但是加工厂产出和单位攻防，并且最终将政权规模定格在国家（如果不是国家变成国家），侧重民用工厂；一条列子的“种有几”，加适役人口但社会向开放迈进一级，并且后一个国策为“无”，效果只是得到一个事件（《列子》前后矛盾的争论），清楚的处理可以降低政治点数获得稳定度（看似好处的陷阱）之后再得到一个事件扣除大量政治点数（因为道家原典认为清楚的政令反而让百姓狡诈），模糊的处理会扣除稳定度（看似错误的正确选择）之后再得到一个事件获得大量政治点数（道理同样来自道家原典，稳定度无关紧要，之前国策会有每周加稳定度的），侧重军用工厂。

道家治国特别喜欢出一个“圣人”进行管理和通知，在到达三条分路之前的通用政治线需要突出这一点，作为领导人buff加孤立倾向和唯心度即可不用太过强力。道家喜欢无为而治，但是无为并不是摆烂什么都不做，而是不被看见，让事件在发生之前被处理就像顺应自然一样，所以国策需要有加每周稳定度的buff，稳定度最终应该达到满值，而战争支持度应该到达50%（暂时设想有一个民族精神可以加战争支持度但是减少每周战争支持度直到这个50%的下限）以对应自然状态，灵力也应该处于50P值（因为这样没有buff也没有debuff）。

第一条遵循最原始的道家思想，国策上需要走传统孤立政策（外交和平化，社会保守化）在外交上不能对外宣战被正当化时间也增多，但是可以通过政治点数扶持周边国家政变（有概率内战）成为自己的四级附庸，派遣志愿军上限增多但debuff也增多，这条线只能点小国寡民作为军事线。

第二条可以有一定修正，国策需要让外交强硬化（反正领导人意识形态有加孤立的效果不会变成一堆新规挂羊头卖狗肉）以适应早战，和神灵庙需要有好感加成，让玩家可以使用神灵庙作为合作势力，需要多一些军事buff（就从神灵庙国策里找buff拿），其他方面不要做过多干涉。

第三条和第二条套路一样，从守矢神社找buff拿，加守矢神社的好感让玩家可以使用守矢神社作为合作势力，想办法在国策中多设置一些决议能在和谈界面多吃地或者转让守矢神社的附庸为自己的并吞并。

背景故事由于隐世不会受到太大限制，因此只需要有契机让道家书籍进入村落即可。作为mod制作的第一个国家，主打文学性和技术力（主要是我刚好读了这方面的书，不用浪费了）。后续招募美工和试玩组，对不足之处（例如数值崩坏和国策图标）进行一定程度的修改。

## 神佑村落：

思路大纲：作为西南战争的主角之一，神佑村落总是落得被神明信仰联盟吞并的结果，但神佑村落拥有两个民族精神并且对于神明信仰联盟有着特殊的意义，尤其是不同于其他村落的“收复失地”运动和秋静叶的纵容。建立的大西国也让人有端联想大西王，可以主打整活只要不背离西南战争的初衷。民族精神争取生存空间的缘故可以做许多时长短的国策（十五天），以获取短时间的攻防加成和工厂产出帮助其更快的打赢西南战争。到西南战争结束再做政治线，在西南战争期间神佑村落可以决议要求神明信仰联盟的支援，可以根据他们的态度做出三条不同的政治线。第一条是神明信仰联盟全力支持（关系没有破裂且没有拒绝支援），神佑村落在政治上就会和神明信仰联盟靠拢，建立“西南统一战线”（阵营）并邀请神明信仰联盟加入；第二条是神明信仰联盟部分支持（关系没有破裂但是拒绝过支援），这条政治线会有很多和神明信仰联盟和解的国策，如果神明信仰联盟同意协议则生效，拒绝协议神佑村落则获得对神明信仰联盟的宣战理由（傀儡），颇有清君侧的意思；第三条是神明信仰联盟不支持（关系破裂），神佑村落政治上会和神明信仰联盟决裂爆发去神明化运动，会降低唯心度直到变成唯物世界观，神佑村落如果不变成大西国，也会更名成西南村落。国策获得对神明信仰联盟的攻防加成，最终向神明信仰联盟宣战。

军事上会偏向获得陆军经验和降低陆军学说的消耗，少量获得军用工厂，民用工厂畸形发展（指国策压根不给），最终获得一些战争方面的民族精神。拥有三个需要投降倾向的战时国策（人怨，地覆，天妒），可以让敌国获得debuff同时自己获得负面的民族精神（无法消除）以彰显人类鹰派玉石俱焚的习性。

第一条外交上就是拿下无缘冢地区然后给神明信仰联盟当狗，国策给双方加buff和民族精神，可能会让神明信仰联盟强度超模（本身秋静叶线就不弱），所以需要谨慎考虑属性。

第二条外交上就是宗教战争（国策获得对某些国家的攻防加成以对应宗教战争这一正当化理由），对神明信仰联盟清君侧之后先对无缘冢以收复失地理由动兵，再以神佑为理由攻击地狱和后户之国但是没有国策对妖怪山和斯卡雷特帝国复仇（神明信仰联盟的仇跟我神佑村落有什么关系）以限制发展速度。

第三条外交上就是纯战狂，国策会倾向压榨占领区（加非核心人口）和降低厌战（宣战不加厌战，厌战上涨速度奇慢无比），去神明化让这个国家唯物但是越发种族主义，增加适役人口和科研速度但是降低其他妖怪国家的好感度。最后自称人类帝国，规模变为帝国，获得对万国宣战诏书（指获得人类复权运动时妖怪方国家的宣战借口），这条线的核心在于从开头战到结尾，以战争为轴心。

背景故事由于西南战争本身比较完善，不需要过多修改，三条线都符合逻辑。在决议变为大西国时可以触发一个事件，选择扣除稳定度让大西王当国家领导人作为整活。领导人特质为残忍（倾向进攻+30%）、大西王（陆军速度+10%，单位攻击+10%，适役人口：-1%）

## （注：流亡者意识形态各不同，所以路线单一很合理吧）

## 3、雾雨流亡者：

思路大纲：中有之道战争，雾雨流亡者都会选择参战，如果不努力进攻，会被幽灵革命运动直接吞并，即使努力进攻，一般也会无条件和平，什么好处也捞不到，这就让这个国家很难破局。但是让流亡者太强又不符合逻辑，所以只有一条政治路线和军事路线，不过相应的比其他国家多一条经济建设路线。各个流亡者之间应该有国策联动，并且可以和人类复权运动（激进）人类村落国策联动。

流亡者的民用工厂都十分薄弱，这让他们想发育进攻其他国家变得异常困难，但是军用工厂又不足以支撑军队编制。因此政治路线应该先和其余流亡者联络（此处应该有事件描述人类复权运动失败之后人类的悲惨境地），获得他们产出的武器装备并且由于通讯能力提升获得四只流亡者部队以应对即将到来的中有之道战争，之后再获得地图外民用工厂也符合援助的逻辑。由于最终幽灵革命运动会和中有之道贸易站无条件和平，所以将会有一个国策“借道伐虢”获得中有之道贸易站的军事通行证，并且获得一个限时决议，倒计时结束则与中有之道贸易站宣战，以此吞并中有之道贸易站。外交上会再有国策能向幽灵革命运动复仇并且联合神佑村落（符合新规意识形态），但目标是让雾雨流亡者威震一方而不是统一世界，因此政治路线结束于此“威震一方”（获得外交中立民族精神效果与母mod相同）。经济建设和军事方面可以做的简陋，并且和其他流亡者通用，流亡者的经济建设应该是复兴为主，所以多民用工厂，军事方面多加适役人口和修正。

## 4、竹林流亡者：

思路大纲：作为意识形态为改良的流亡者，却一般只能被永远亭鲸吞，附近都是大国也没有早战，这就让竹林流亡者的生态非常尴尬，但是作为改良意识形态，他应该获得更多外交上的胜利（外交和平社会开放），竹林流亡者在国策里应该能和孤立意识形态下的人类村落联合，获得更多buff。

按照惯例可以联络其他流亡者，竹林流亡者只能获得两只流亡者部队但是可以获得更多武器装备。后面的国策能获得蚕食周边国家的机会（决议用指挥点数和周边国家发起边境冲突获得领土），利用合作势力和新增的流亡者部队北抗竹林妖怪联盟，东拒月兔年糕厂。在领土和藤原卫队接壤后可以通过事件让藤原卫队保障自己的独立，后续可以通过政治点数（此处应该有事件讲述藤原妹红逐渐认可竹林流亡人类主张）傀儡藤原卫队并逐步吞并，最后获得民族精神“强大的威望”，最后国策用藤原妹红的借口对永远亭宣战，至此仍然以“威震一方”作结束。

## 5、草原流亡者：

思路大纲：意识形态为激进，但是叛乱同盟和雾之湖妖精联合体即使同样走了激进也不会看上他，一般只能在地图的角落度过一生（因为旁边是孤立没人打他）。但是我们可以想办法让他们和妖精产生联系。妖精们都很笨，大概只有小孩的智力，我们可以让草原流亡者通过国策找妖精乐园“借地”（其实就是国策吃地，只是不用吃太多，到能打赢幻想风洞的程度即可）。

按照惯例可以联络其他流亡者，通过事件获得民族精神“争取复权生机”效果和母mod“争取生存空间”一致，但是加成国家变为幻想风洞/妖精乐园/蜘蛛风洞，借地发展，吞并幻想风洞。最后以“风洞联合起来”进行意识形态战争对蜘蛛风洞宣战，至此以“威震一方”做结。如果雾之湖妖精联合体走了激进路线，会出现事件要求草原流亡者选择还地给妖精乐园或加入雾之湖妖精联合体的阵营，对抗斯卡雷特共和国（当然，不妨碍玩家听召不听宣）。如果玩家都不选择（第三个选项：什么借地，是要地啊），外交中立将失效，妖精乐园将对草原流亡者宣战。（此处应该有事件，描述妖精发觉被骗气愤的状况。事件按钮为“君不见张仪戏楚之事乎？”）

**（决议制作者须知）**所有流亡者势力获得民族精神“威震一方”后，可以使用决议“无敌国”，获得长期建设或者科研buff，然后开启事件链，如：内乱。

**入则无法家拂士，出则无敌国外患者**，**国恒亡**

## （注：人类村落和财阀是一个政府被强行分离，经济和军事线一致很合理吧）

## 人类村落：

思路大纲（改）：人类财阀联合写嗨了，所以思路用不上

孤立线无限种田和要饭还是可以继续写

改良线要么给九十九工业当狗要么干掉九十九工业变成她

激进线要么走以前的人类复权要么内战绕过九十九工业制裁

激进线可以和其他流亡者联动

## 人类财阀联合：

思路大纲：领导人是小铃（在原著里和阿求走的很近而人类家族曾经保护过阿求），那么就给人类财阀联合两条路线。给人类财阀联合上一个“韬光养晦”的民族精神，并且刚好可以抵消“道具的保护”“绥靖政策”两个民族精神的debuff。这个财阀就像一道阀门，卡住人类村落的方向盘。最开始在人类村落没有选择政治路线之前，人类财阀联合只能点经济建设路线。

第一条是人类村落不寻求改变（人类村落选择顺从的国策），人类财阀联合将会采取政变应对，点国策出事件，政变成功可以让人类村落反过来变成人类财阀联合的傀儡，政变失败则会爆发内战。之后有两条路线可以选择，一条是依靠财阀的改良路线（第二次人类复权运动），一条是外界人类 （后续一条托派一条幻想乡调查记录）。

第二条是人类村落寻求改变（人类村落选择变革），人类财阀联合会变成加buff的辅助，让双方获得民族精神“韬光养晦”并且通过事件加强民族精神的效果，就一直当人类村落的狗，最后点国策独立，小铃隐退，拥有特征“退休”（政治点数-15%）。