战斗参考规则

轮次：参考dnd规则，通常视一轮为6s。村规：半轮，半轮可以用来做一些简单事情，比如移动非常近距离，寻找掩体，提前准备以至于在下一轮里先攻等

先攻：无其他情况，敏捷越高越先；可选村规：骰敏捷，成功程度越大越先，同等程度敏捷/骰值大者先，同等敏捷大者先，全部一样再来一局。

反击/闪避：仅限近战，每次攻击可用，闪避>战斗>反击。投掷可闪；村规：枪反：近战使用手枪进行反击，技能手枪，判定优先级同反击。；村规：孤注一掷反击（同归于尽）：成功则对对方造成伤害，但无论如何都要如同没有动作承受对方造成的伤害，失败则视为对方重击。

可近战枪械：手枪，短管霰弹。

抵近：抵近射击必成功或者+1奖励骰

战技：体格对比，差三不行，大于等于直接动，小于吃差距个惩罚。擒抱/推：格斗or力量对抗，检定方式同战技，即需要体格对比。

弹幕：全自动枪械，每组弹幕个数为对应技能的1/10向下取整，且至少有三发，第一组过一个射击，每多一组多个惩罚骰。

掩体：半掩蔽提供一个对进攻方的惩罚骰，全掩蔽状态下不能攻击。村规：全掩蔽视为提供护甲，视掩体情况决定。掩体理论上可被摧毁，但通常需要爆破，重武器，车辆撞击等高能方式，视情况给予掩体hp作为耐久，当hp<0视为掩体被破坏。

直觉：村规：视为突袭轮的扩大，当事情突然发生的时候，视情况进行一个侦查/心理学/灵感检定，然后视情况进行/不进行一个敏捷检定，成功将获得一个半轮，失败则无法做出动作。

战斗移动：在战斗轮里，除了战斗动作，还能移动总共mov值米的距离，移动可以发生在本轮的任何时候。

追逐：进行敏捷/体质/驾驶检定，失败-1mov，困难成功+1，以最低mov为基准，每多一点mov多一个行动。（人类或者人形）每轮移动距离最大为mov\*5，消耗一个行动。楼梯每轮一层，成功的跳跃/攀爬可以使下/上楼变为半轮（半个行动）。载具速度自己看表或者上网查。

撞车：撞车伤害见伤害表，需要一次成功的驾驶来发动/规避撞车，碰碰车请驾驶对抗。攻击方需要承受min「1/2伤害，被撞对象体格\*10」伤害，载具hp见表，通常为体格\*10.

追逐结束：当角色到达同一地点追逐立刻结束，如有多余行动点仍可以行动，其行动将被其他角色视为一次突发事件。

负重：负重上限约等于（力量+体质）/10公斤，超过则不能进入徒步追逐轮，即只能选择每轮移动mov米，超过60公斤负重需要过力量和体质否则失去行动能力。因此，大型枪械如沙鹰马格南和巴雷特的使用需要1以上体格，常见机枪不能背着跑，机枪，狙击枪，重武器使用时无法移动