箱庭跃迁3.0 beta版

1.介绍

2.核心判定

3.玩家角色

4.战斗规则

5.幻力与活骸

附录

**介绍**

关于《箱庭跃迁TRPG》

//TODO

术语表：

GS-主持

游戏主持人/神，此人负责设计游戏世界，带领其他玩家进行游戏，裁定规则，并决定所遭遇的NPC与怪物等的反应。

PL-玩家

其他游戏参与者，每位玩家通常单独扮演一名角色。注意与TS区分。

TS-玩家角色

由玩家扮演的虚拟角色。一般为神器使。

NPC-非玩家角色

游戏中TS所遭遇的其他任何角色，所有NPC都由GS扮演。

MS-怪物

游戏中TS所遭遇的其他任何生物，一般用于战斗阶段。

d6

投掷一枚标准六面骰，并将其点数作为结果。

2d6

投掷两枚标准六面骰，并将其点数相加作为结果。

ID-核心判定/判定

计算【2d6+技能/属性修正值+优势/劣势修正值】并与GS给出的【难度系数】比较以判断行动是否成功。

DD-难度系数

由GS声明的完成这某行动需要满足的基础数值，用于和ID进行比较。

MA-主属性

TS【刚】【灵】【巧】三大属性，详见玩家角色部分。

PMA-优势主属性

TS的MA中数值最高的属性。

AMA-中位主属性

TS的MA中数值第二的属性。

NMA-劣势主属性

TS的MA中数值最低的属性。

CL-战斗职业

TS拥有【战士/坦克/影袭/法师/射手/辅助】其中之一作为战斗职业，影响GA。

AT-攻击类型

TS拥有【物理/法术/混合】其中之一作为攻击类型。

GA-生成属性

由MA和战斗职业所生成的属性，常用于战斗阶段，详见后续。

SKT-技能组

TS拥有的用于战斗的技能，包含普攻和至少一个被动技能与三个主动技能。

**核心判定**

当遇到需要进行有失败风险的行动时，PL计算：

【2d6+技能/属性修正+优势/劣势修正】

并将其与GS声明的【难度系数】比较，除【大成功/大失败】外，若计算结果大于等于【难度系数】，则行动成功，反之则行动失败。

对抗判定：判定的双方/多方均进行【2d6+技能/属性修正+优势/劣势修正】的骰点与计算，并进行比较。

2d6：投掷两枚标准六面骰，并将其点数相加。

技能/属性修正：根据技能或属性等获得的修正值，详见后续部分。

优势/劣势修正：当TS有所准备或PL扮演合理等时，可获得优势修正;反之，当TS持有负面效果等时，则可能获得劣势修正。优势修正和劣势修正可以互相抵消，并且该修正结果代入计算时绝对值不超过3（大于3的按3计算）。

难度系数DD：由GS声明的完成这一行动需要满足的基础计算结果。当存在多段难度系数(如7难度-基础信息，9难度-额外信息)时，GS仅需告知最低成功所需要的难度系数，也可以根据实际情况不告知进行暗骰。

大失败：2d6若出目为两个1，则视为大失败，行动自动失败。

大成功：2d6若出目为两个6，则视为大成功，行动自动成功。

\*一般而言，投掷骰子的结果越大越好。

难度系数标准参考值为10，一般可取以下数据：

5(非常简单)，7，9，10(有修正和技能时比较轻松)，11，13，15，17(几乎不可能)

**玩家角色（TS）**

TS的数据部分包含以下内容：

（1）主要属性

（2）战斗职业与攻击类型

（3）生成属性

（4）战斗技能组

（5）专长技能

（6）经验与成长

下面依次进行介绍。

（1）主要属性（MA）

PC分配12点属性到【刚】【灵】【巧】三大属性上，最高和最低属性之差不能大于6，并将数值最高的属性视为【优势主属性（PMA）】，数值第二的视为【中位主属性（AMA）】，数值最低的视为【劣势主属性（NMA）】。当属性值相同时TS可以自由指定二者顺序先后，但一旦决定后续便无法变更。TS需永远满足（PMA>=AMA>=NMA）与（（PMA-NMA）<=6），即后续升级加点也必须满足此条件。

【刚】：代表了肉体的力量，精神的坚韧，果断勇敢等。

【灵】：代表了心灵的力量，灵感的迸发，通感同理等。

【巧】：代表了技巧的力量，知识的探索，灵巧敏捷等。

若以普通人而非神器使进行游戏，则MA取半值，向下取整。

（2）战斗职业与攻击类型

战斗职业（CL）

TS拥有【战士/坦克/影袭/法师/射手/辅助】其中之一作为战斗职业，影响GA。

攻击类型（AT）

TS拥有【近战/远程】其中之一和【物理/法术/混合】其中之一作为攻击类型。

若无特殊说明，【战士/坦克/影袭】默认为近战，【法师/射手/辅助】默认为远程。战斗中近战仅能选择同区域单位作为目标，远程则不受此限制。

混合并不代表同时造成物理和法术伤害，而是PL需要为TS技能组中每个技能指定【物理/法术】类型。当前规则并未对【物理/法术】伤害作区分，仅作设定使用，后续可能进行拓展。

（3）生成属性（GA）

主要用于战斗的属性，有以下几种：

生命值（HP）：代表生命力的多少，数值越高代表越能承受更多的伤害。

攻击力（ATK）：代表造成伤害的能力，越高代表攻击越强大。

治疗力（HLA）：代表治愈伤口的能力，越高代表治疗效果越好。

敏捷（DEX）：代表行动的速度，用于判断行动先后顺序。

击中难度（HD）：受到伤害的可能性，数值越高代表越难被造成伤害。

GA基础计算公式：

HP=20+10\*对应MA

ATK=对应MA；并计算半值与五分之一值，记作A/2和A/5，向下取整，至少1

HLA=对应MA；并计算半值与五分之一值，记作H/2和H/5，向下取整，至少1

DEX=对应MA

HD=7+对应MA

职业与对应MA对照如下（箭头用于快速查看，↑取PMA，→取AMA，↓取NMA）：

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | HP | ATK | HLA | DEX | HD | AT\_DEFAULT |
| 战士 | PMA ↑ | PMA ↑ | NMA ↓ | AMA → | AMA → | 物理近战 |
| 坦克 | PMA ↑ | NMA ↓ | NMA ↓ | AMA → | PMA ↑ | 物理近战 |
| 影袭 | NMA ↓ | AMA → | NMA ↓ | PMA ↑ | PMA ↑ | 物理近战 |
| 法师 | AMA → | PMA ↑ | NMA ↓ | NMA ↓ | AMA → | 法术远程 |
| 射手 | AMA → | PMA ↑ | NMA ↓ | AMA → | NMA ↓ | 物理远程 |
| 辅助 | AMA → | NMA ↓ | PMA ↑ | NMA ↓ | AMA → | 法术远程 |

AT\_DEFAULT仅作各职业参考，TS的实际AT可由PL与GS商议决定。

旧版本换算：取体力、敏捷、（灵力与力量中最大值）作为MA属性值进行分配。

（4）战斗技能组（SKT）

每个TS都拥有一组战斗技能，其合称为战斗技能组（SKT）。

一个SKT包含一个普攻，一个被动技能和三个主动技能。

技能拥有以下要素：

【技能名称】：用于快速识别技能。

【动作类型】：主动作/辅助动作，详见战斗规则部分。

【准度】：所有需要指定敌方单位的技能拥有准度，战斗时需要进行准度判定，准度判定为（2d6+准度），并与目标HD比较。所有指向友方的技能不需要准度，释放时均视为自动成功。

【消耗】：单个技能释放所消耗的幻力，三个主动技能消耗上限为20/20/40。消耗由技能效果决定，可参考消耗表。

【效果】：技能的效果，需要尽可能准确地描述。近战/远程限制若无特殊说明则跟随选取的职业。如有必要，伤害类型可在此部分作特殊说明。

（5）专长技能

专长技能代表了TS本身拥有的特定技能，例如：医学、历史学、车辆驾驶，等等。专长技能可以在相关判定时为TS提供技能修正。每个TS可分配30初始点数给专长技能，每个点数可提升某个专长技能一级，单个专长技能满级为六级。

专长技能可参考日常技能表，也可以在GS允许的情况下由PL自定义。若特定专长技能可使用范围过大，则取技能等级的一半（向下取整）作为技能修正。

（6）经验与成长

TS初始为1级，每获得10点经验可以升一级，获得一点属性点可以添加在MA中，注意需要保证（PMA>=AMA>=NMA）与（（PMA-NMA)<=6）。进行战斗和结团时可以根据情况获取经验。

当前建议等级上限为20级，GS也可以根据模组需要调整TS初始等级。

专长技能可以通过合理的研习说明等获得成长，一般会在战役的幕间等进行成长。

**战斗规则**

\*回合：单个角色开始行动到行动结束为一回合。

\*轮：所有角色都进行完一回合为一轮。

**战斗基本流程：**

战斗开始->决定站位->决定先手顺序->（突袭轮）->战斗轮->轮结算->判断是否结束战斗（若未结束则再次进行“战斗轮”）

**战斗开始阶段：**

GS宣言战斗开始，并给与TS相应的信息（如果有的话）。

部分技能或附加系统可能会在这一阶段生效。

**决定站位：**

本规则的战斗为简易战斗，未采取严谨的棋盘格和射程模式。

战斗区域大致分为：友方后区—前线混战区—敌方后区

相邻两区间距离一般为5-10米不等，可抽象距离为1。

站位决定均采用相对距离概念，以前线混战区为参照。

开战时战斗双方都应至少存在一位角色位于前线混战区。

若任意一方无角色位于前线混战区，则前线混战区范围扩大至该方后区。

双方均无角色位于前线混战区，则前线混战区范围扩大至包括双方后区。

**决定先手顺序：**

所有角色进行（2d6+DEX）判定，在之后的“战斗轮”中按判定结果从大到小进行行动。若出现判定值相同，则DEX大者先行动，若相同则再次进行2d6判定直至出现区别。

**突袭轮：**

若该场战斗为突袭战，则会产生一个突袭轮。

在突袭轮内，突袭方的角色可依次进行一回合行动，防守方仅能进行辅助动作。

**战斗轮：**

一个战斗轮由所有角色的一个战斗回合组成。

战斗回合分为：前结算回合—>行动回合—>后结算回合

前结算回合：包括buff类清算等结算，部分技能相关。

后结算回合：包括造成伤害结算，治疗/护盾结算，buff类结算/清算等。

行动回合中每位角色都可以进行以下行动：

1. 一次移动
2. 一次主动作
3. 任意次辅助动作（若无特殊说明）

移动

移动可以在主动作前，也可以在主动作后。

移动可以移动至相邻区域，但必须满足以下条件：

1. 移动结束时，双方仍至少存在一位角色位于前线混战区，否则前线混战区扩大。
2. 除影袭外，其他职业角色不能向敌方后区移动。
3. 影袭向敌方后区的移动视为突破，需要和在前线混战区的敌方进行阻拦宣言的角色进行一次（2d6+DEX）对抗判定，判定成功才可突破。阻拦方的本次判定有额外+2加值。突破仅能被阻拦一次，阻拦失败后视为影袭突破成功。
4. 阻拦敌方影袭的行动也视为一次移动。（会消耗自身回合的移动）
5. 当敌方影袭试图从友方后区移动至前线混战区时，友方后区的单位可对其进行阻拦，若进行阻拦则进行突破对抗判定。
6. 友方后区至前线混战区移动不需要进行判定；前线混战区向友方后区移动，如果移动完成之后，前线混战区存留友方人数小于敌方人数，则该次移动会消耗主动作。

主动作

一回合内只能进行一次主动作。

主动作包含以下几种：

|进行一次攻击/治疗/护盾添加

|释放一次主动作技能

|为自身以外的人添加buff

|捡起物品

|将物品交给他人

|使用物品

|脱离前线混战区后混战区内友方人数小于敌方人数

|脱离战斗（撤退/逃脱）

|其他gs认定为主动作的行为

辅助动作

辅助动作是几乎不需要时间的，也不伴有行为判定的动作。

一回合中可使用无数次辅助动作，除非有特殊说明。

辅助动作包含以下几种：

|使用辅助动作类型的主动技能为自身添加buff（至多进行一次）

|和其他角色对话/自言自语

|丢弃／接受物品

|其他gs认定为辅助动作的行为

**轮结算**

进行结算并确认存活角色站位。

若任意战斗双方一方无角色位于前线混战区，则混战区范围扩大至该方后区。

双方均无角色位于前线混战区，则混战区范围扩大至包括双方后区。

确认双方是否存在投降等行为，是否满足战斗结束条件。

若满足战斗结束条件，则结束战斗。

**关于buff类效果的特殊说明**

若无特殊说明，buff持续时间中的“持续一轮”，指从该角色释放该技能后开始，到下一轮该角色结算回合结算buff。主动作前执行的辅助动作给予的buff于下一轮该角色【前结算回合】结束，主动作后执行的辅助动作给予的buff于下一轮该角色【后结算回合】结束。主动作给予的buff在主动作结束后开始生效，到下一轮该角色主动作结束后结束。

技能组需标明技能为主动作/辅助动作，普攻默认为主动作。

**攻击、造成伤害与治疗效果**

当TS的攻击或效果技能的目标为敌方单位时，需要先进行准度判定。

准度判定：【2d6+使用技能准度】与【目标HD】比较

（2d6+使用技能准度）>=目标HD，则技能成功命中，反之则失败。

近战技能的目标只能为同区域单位，而远程技能则不受区域限制。

准度判定阶段，大成功/大失败依然有效。

当技能命中敌方后可进行伤害结算，投掷2d6并根据威力表进行伤害计算。

治疗类技能的治疗数值与伤害结算过程相同，根据威力表进行治疗量计算。

治疗/伤害计算公式：【技能系数\*威力表数值】

治疗/伤害结算阶段没有大成功与大失败。

护盾计算使用与治疗计算相同的威力表。

**幻力与活骸**

TS释放技能会消耗幻力，而过度使用幻力则有可能导致活骸化。

本规则采取幻力平衡值作为活骸化的参考依据。

幻力平衡值初始为0，并在以下几种情况下增减：

（1）消耗幻力时，幻力平衡值下降等同于消耗幻力数量的数值。

（2）补给幻力时，幻力平衡值上升等同于获得幻力数量的数值。

（3）受到攻击时，幻力平衡值上升相当于损失HP的数值。

（4）受到治疗时，幻力平衡值下降等同于回复HP的数值。

当TS行动回合结束时，若幻力平衡值的绝对值大于50，则获得

【幻力平衡值的绝对值/50】

点幻力紊乱点，计算结果向下取整。

幻力紊乱点可通过休息移除，每2小时充足的休息可以移除1点幻力紊乱点。

TS初始活骸化等级为0。

当TS持有10点及以上幻力紊乱点时，活骸化等级上升1级，然后当前幻力紊乱点归0。

在无特殊说明的情况下，活骸化等级提升过程不可逆。

活骸化等级的提升也会带来一些属性的变化，可参考活骸化等级表。

活骸化等级表中为每一级会获得的变化。（例如活骸化等级3会同时应用等级表中等级1到等级3的内容，或直接看对应等级下方的累计行）

|  |  |
| --- | --- |
| 活骸等级 | 获得效果 |
| 1 | 身体上出现小块结晶。ATK+1，HD-1，DEX+1。 |
| 累计 | ATK+1，HD-1，DEX+1。 |
| 2 | 基本保持理智，身体上结晶变多。ATK+1，HD-1，准度-1。 |
| 累计 | ATK+2，HD-2，DEX+1，准度-1。 |
| 3 | 大部分时间保持理智，有肢体结晶化。  ATK+2，HD-2，命中判断2d6值<=3时视为大失败 |
| 累计 | ATK+4，HD-4，DEX+1，准度-1；  命中判断2d6值<=3时视为大失败。 |
| 4 | 少数时间依然保持理智，身体上出现大量晶体。  ATK+2，准度-1，命中判断2d6值<=4时视为大失败。 |
| 累计 | ATK+6，HD-4，DEX+1，准度-2；  命中判断2d6值<=4时视为大失败。 |
| 5 | 活骸化，完全失控。受到伤害时伤害系数-1，造成伤害系数+1。  获得等同于2倍生命值上限的虚伪生命值（持久化护盾），每次大失败受到等同于生命值上限五分之一的伤害。交由GS操作。 |
| 累计 | ATK+6，HD-4，DEX+1，准度-2；  命中判断2d6值<=4时视为大失败；  受到伤害时伤害系数-1，造成伤害系数+1；  获得等同于2倍生命值上限的虚伪生命值（持久化护盾）；  每次大失败受到等同于生命值上限五分之一的伤害；  交由GS操作。 |

**5.附录**

威力表

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| *2d6骰点* | *ATK伤害数值* | *HLA治疗数值* |
| 2 | A/5 | H/5 |
| 3 | A/2 | H/2 |
| 4-5 | ATK-A/5（至少1） | HLA-H/5（至少1） |
| 6-8 | ATK | HLA |
| 9-10 | ATK+A/5 | HLE+H/5 |
| 11 | ATK+A/2 | HLA+H/2 |
| 12 | ATK+A/2+A/5 | HLA+H/2+H/5 |

消耗表

技能消耗计算公式：

【技能效果\*目标系数+（准度-4）+（-3）】

目标系数：单体1，群体2（群体技能可对选定目标所在区域内所有目标所属方释放，命中判定时将命中判定计算值与所有目标HD进行比较）。

（准度-4）项仅以敌方为目标单位技能计算。

（-3）为主动作普攻补正，若技能为主动作，则消耗-3。

准度上升1增加1消耗。

基础效果技能系数上升1：

伤害：3；治疗：4；护盾：2；

附加效果消耗：

判定修正：为准度/击中难度/敏捷等提供临时的额外判定修正值，

至多±3，每一点变动增加1消耗，至多3轮，总消耗为（持续轮数\*变动值）。

不同来源的判定修正效果在同一目标上同时生效时会叠加修正值效果，同一来源对单个目标多次释放时叠加持续时间。

基础强控：跳过目标单位行动回合，

基础3消耗，每增加一轮跳过增加3消耗，至多3轮。

混乱：目标随机攻击一个可被攻击到的场上目标，

基础4消耗，每增加一轮增加4消耗，至多3轮。

恐惧：目标随机攻击一个可被攻击到的场上的目标的友方单位，

基础6消耗，每增加一轮增加6消耗，至多3轮。

沉默：目标无法释放技能，

基础2消耗，每增加一轮增加2消耗，至多3轮。

附加伤害系数：使目标下一次攻击伤害系数提升

每层3消耗，至多3层，不同来源可叠加。

易伤系数：使目标受到伤害系数提升

每次4消耗，至多2层，至多3轮，总消耗为（持续轮数\*单轮消耗）

解控：解除目标受到的所有控制效果

基础3消耗

免控：使目标免疫控制效果

每轮2消耗，至多3轮

免疫伤害：使目标不受到任何伤害

基础12消耗，至多1轮

嘲讽：使目标的下一次目标为敌方的行动必定以该效果发起者为目标

每轮1消耗，至多3轮，不可驱散不可免疫。

群体状态下嘲讽可指定两个区域，消耗额外+3。