

气质

当建立一个新角色时，可以免费为你的角色选择一个气质，这个气质决定了角色的战斗倾向或者人物特点。

台风（强袭）

身体+2

近战达成值+2，自己和自己攻击的目标格挡成功减伤变为【锻炼】*2,格挡失败不再减伤。
除锻炼外，双方其余一切硬度折半。

苍天（连段）

身体+1，耐力+1

如果你连段中的攻击没有命中，每一次空挥会使下一次攻击的命中判定+4

连段命中后，每次命中都导致对方DP-1□对方剩余DP不足的情况，下回合回复量对应降低。

雹（魔法）

知性+1，意志+1

灵力回复速度+1

不再受到法力溢出导致的伤害，当你的当前灵力值不低于最大灵力值时，所有施法+1级。

快晴（阴阳术）

意志+2

目标为“区域”的效果的持续时间+2回合/分钟/小时

（包括法术和滞留弹、激光等）（与原本持续时间单位保持一致）

被区域效果影响的目标，无视“受到伤害再次判定抵抗”规则的影响

钻石尘（制造）

耐力+1，感知+1

生产类技能和生成实体的法术（<附魔><石匠><生成><墙壁术>等）判定+2

制造的附魔武器额外提供2判定值。

（近战武器的近战、格挡；射击武器的射击、弹幕；护身符的回避、施法）

雾雨□SC□

耐力+1，意志+1

SC获得额外一回合

当你的SC由于被击破而结束时，你可以从如下几个选项中选择一个。

- 以自己为中心，释放一个等级为角色等级*3的魔爆术，自动成功，不消耗灵力。
- 回复符卡HP一半的HP
- 回满灵力

梅雨（射击）

感知、身体或知性+1

如果你的射击成功命中，那么它只消耗一个半标动。

疏雨（弹幕）

意志+2

你发出的弹幕，无视会造成<弹幕>/4向下取整的回避减少；主动上穿失败额外造成【能力 \square d3的伤害。构成弹幕展开中，你可以选择进行额外次数的半速移动。每多一次半速移动，弹幕强度下降2。

吹雪（控制）

身体+1，感觉+1

当其它角色受到来自于你的伤害时，你可以选择使伤害折半。每降低5点伤害，对方本回合内的移动力下降0.5。

由于这个效果使对方移动力低于0的情况，每降低3点伤害，对方下回合DP恢复-1。

黄砂（苟）

耐力+2

你造成的伤害和你受到的伤害，均骰两次额外伤害骰，取低值。固定伤害-3。

每个你的回合开始时，选择距离你10m内的不超过[人物等级]个目标，对他们造成(当前HP/10)点伤害。（一次重骰所有的骰子，而不是每个骰子多骰一次）

烈日（自爆）

任选一项+6，其余-1

你造成的伤害和你受到的伤害，均骰两次额外伤害骰，取高值。固定伤害+3。

你进行判定时，可以选择受到[人物等级]*n点伤害，判定值+n \square 一次重骰所有的骰子，而不是每个骰子多骰一次）

凼（回复）

知性+2

你的所有伤害骰都强制取1,有效射程+10m \square 攻击队友不造成伤害，队友获得等量的hp回复。

浓雾（隐秘）

感觉+2

其它人（包括队友）要过一个目标值为18<感知>判定，才能选择你作为目标

极光（混合）

每有一种不同的能力，获得1点任意特性加值

每有一种不同的特技，能力点数+2

注：“近战锻炼”“射击锻炼”是两种不同的能力。不同属性的属性使是不同能力。

可以升级多次的特技，如HP增加，刻符，弱点攻击等，只获得一次能力+2

天气雨（胡闹）

任意两项特性值+1d4-2

在对抗时，你可以用1d20来代替任意一方的特性值进行判定。

虹（杂技）

智力+1，感知+1

连续使用不同种类/不同属性的能力时，

每换一次能力种类，能力等级+2（必须整条链上全部不同，否则重置）

熏风（探索）

感知+1，知性+1

一日三次，所有非战斗判定，获得一次重骰机会

（战斗判定包括近战，射击，回避，格挡，抵抗等，以及所有会造成伤害的法术）

云天（续航）

耐力+1，意志+1

当你对视野范围内的敌人造成伤害时，为你回复伤害量1/2的HP和伤害量1/10的灵力。均向下取整。

晴岚（表里）

任选两项+1

当你建成角色和成长时，将你的【能力】和<技能>均降低一级□B→C这样，等差下降），额外点出第二套独立的【能力】和<技能>

使用一个标准动作，以从一套能力切换至另一套能力。

（选择A能力C技能的话，点两套B能力D技能。种族天赋的部分不能重新选择）学习【多重咏唱】特技的消耗降为4。

阵风（妖术）

无特性补正

你的妖术学习种类上限+1

你的妖术绑定技能，不再受到“技能等级必须高于妖术等级”的限制，也不会因此获得妖术等级减值。在绑定技能时，你的妖术额外提升<技能>/3向下取整级，而非一级

曙光（死中求活）

耐力+1, 意志+1

当你受到需要体质抵抗的持续异常效果作用时, 每有一项异常状态, 你的{身体}+2, {耐力}+2

当你受到需要精神抵抗的持续异常效果作用时, 每有一项异常状态, 你的{智力}+2, {意志}+2, {感觉}+2

当你的回合开始, 且当前回合行动力下降时, 每下降0.5标准动作, 直到下一个你的回合开始, 你的全判定上升4

当你的移动力下降时, 每下降1, 硬度+2

当你的生命值大于50%时, 在一回合内你无法受到超过你当前HP总量的伤害值, 至少会保留1HP

当你的生命值低于10%时, 一天一次, 你可以选择以即时动作移除身上的任意个异常状态, 额外获得所有上述效果1层(全特性值+2, 硬度+2, 全判定+4, 一回合无法致死), 并进行一次插动。

霜降(控制)

任选两项特性值-2

当你对方造成击退效果时, 当回合内每有2击退, 对方下回合移动力下降1。

当你对方造成击退伤害时, 当回合内对方每受到5点源自于击退的伤害(计算硬度前), 他下轮的行动顺位下降1位。

当你与下回合移动力不足2的目标进行对抗时, 如果对抗成功, 对方下回合行动力下降0.5标动, 不低于0.5标动。

当你与下回合行动力不足1.5标动的目标进行对抗时, 每不足0.5标动, 你获得判定值+4。

家里蹲(没有天气)

在特性值+2(算补正而不是基础)、能力+5和技能+2三项中选两项。

From:

<http://mnm.roskar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roskar.club/%E8%A7%92%E8%89%B2/%E6%B0%94%E8%B4%A8>

Last update: **2019/02/28 16:15**

