

# 限制解除

**特殊规则**，本规则当且仅当角色的生命受到明确急迫的威胁，或者在命名决斗法案以外的情况下使用力量时使用。

使用这些规则，意味着打破幻想乡的最高法律，很可能会导致权力者的直接干涉。使用此规则所产生的一切后果自负。

在命名决斗法案下，所有的角色的力量都被规则限定到一个合理的范围内，以在不造成严重伤害的情况下分出胜负。然而，部分神话生物实际上有着远超于此的力量。在极端情况下，她们也依然保有使用它们的权力。可以简单想象为体育竞技和战争之间的区别。

## 限制解除专属法术

## 特性值修正

根据种族等级，种族的赋予额外特性值（包括气质，体型等），初始的特性值，成长的特性值，以及点数最高的特性值，将受到如下系数修正：

种族	种族天赋	初始特性	成长特性	主属性补正
<b>D</b>	*3	*1	*6	+2
<b>C</b>	*7	*1.5	*4	+5
<b>B</b>	*15	*2.5	*2	+10
<b>A</b>	*30	*4	*1	+20

比如一个河童，初始特性值和成长如下：

	初始值	种族补正	成长	最终值
身体	3	0	0	3
耐久	3	0	2	5
知性	6	1	4	11
感觉	5	1	1	7
意志	5	-1	1	5

补正后特性值如下：（小数部分均向下取整，只对加值有效减值不变）

	初始值	种族补正	成长	最终值
身体	4	0	0	4
耐久	4	0	8	12
知性	9	7	16	32
感觉	7	7	4	18
意志	7	-1	4	10

## 法术成功率补正

施法成功率不再与特性值直接绑定。基础判定值使用原始的基础判定值，在此基础上获得如下补正：

种族	判定值补正	法术等级补正	环数补正
<b>D</b>	+2	0	0
<b>C</b>	+4	1	0
<b>B</b>	+6	2	1
<b>A</b>	+8	5	2

法术等级和环数补正，只与效果强度、是否发动专精效果有关。与释放难度无关。

在法术抵抗时，获得如下补正

种族	抵抗补正
<b>D</b>	+2
<b>C</b>	+4
<b>B</b>	+6
<b>A</b>	+8

## 视野、射程相关补正

在经过特性值补正后，每有5点感知，施法有效距离+5m□

在经过特性值补正后，每有5点身体，有效射程+5m□

## HP□灵力相关

不重新计算HP上限和当前HP□在经过补正后每有3点耐力，获得1硬度。

在经过补正后每有3点知性，法术的原始法力消耗-1。每有3点意志，灵力和当前灵力上限+5。

## 符卡相关

除时符外的符卡不再有持续时间限制，转而变为只能同时展开一张符卡，获得该符卡的所有展开时效果。符卡不再会被击破。

时符的持续时间获得如下补正：

种族	持续时间
<b>D</b>	+1
<b>C</b>	+2
<b>B</b>	+5
<b>A</b>	+10

## 对抗相关

在双方进行对抗时，不再直接使用判定值+d20相互比较大小。

首先，依然计算双方的判定值，根据双方的判定值差，不再使用原始的判定值，进行以下计算：

判定値差	补正方法
>80	自动成功
50~80	判定値较低的一方使用d4判定値较高的一方使用d20直接比较出目
30~50	判定値较低的一方使用d6判定値较高的一方使用d20直接比较出目
10~30	判定値较低的一方使用d10判定値较高的一方使用d20直接比较出目
0~10	无补正，双方使用d20比较出目+判定値

From:

<http://mnmm.rosscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnmm.rosscar.club/%E9%99%90%E5%88%B6%E8%A7%A3%E9%99%A4>

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

