

与东方千幻抄的区别

这里只是大面上的变化，具体细则请参考具体规则。数值变化和小变动忽略不计，太多了。

角色建成

ABCD不变，成长性大幅提升。符卡可以DIY而不是从有限种类中选择。

DP变成了每回合回满但很少，而不是很多但只回复一点点。

新增了角色的气质，可以增强角色某一方面的表现。

战斗规则

终于有地图了，不用去计算什么近战的接近判定。使用每回合有限动作数系统，每回合1标准动作1移动动作，2移动动作，或者1.5个标准动作。

弹幕并入能力【弹幕构成】，和滞留弹，激光等攻击手段作为能力的附属存在。

有了地图之后回避某一大小的范围效果就基本没了。高速移动或者距离不合适都会导致命中率下降。

符卡不再产生额外的一条血，但仍会被击破，整体HP提升。（不然治疗游戏体验极差）

能力规则

施法完全变掉了，法术有自身的环数，是成功目标值/抵抗目标值的基准。连续抵抗失败会提升抵抗判定值。

阴阳术和魔法现在可以专精某一个部分了。法术等级为能力等级+专精等级

阴阳术现在可以选择领域了，分为守护/退魔/境界。

魔法现在除了常在化，还有法术等级>环数*2时的法术精通效果。

妖术现在可以改变法术成分了，用凝视加快施法，或者用歌声广域施法这样的。

属性使现在不使用灵力，而是使用环境的属性强度进行施法。

属性使可以任意增加自己的法术环数，以灵活的应对各种情况。

所有能力都新增了进阶能力，主能力达到一定等级后可以解锁。

锻炼现在可以使用战技了。

存在异形武器和天生武器，使用规则略有不同。

普通的射击/近战现在可以使用连段，以达到一回合内多次攻击的效果了。

新增了十万甚至九万个特技

新增了十万甚至九万个法术

法术效果在框架不变的情况下基本100%重做了

技能与生活

技能列表大幅压缩，系别合并。技能等级上限和角色等级挂钩，选择一个本职技能，以获得更高的技能等级上限。

生活技能现在可以赚钱了。附魔和锻造技能可以自己尝试做装备。

赚的钱可以买魔药，便携术式，武器，防具，以及各种乱七八糟的东西。

其它

可选规则里的标志性动作可以玩了，更加高度的特化自己的角色的规则。

能下载到自动化的车卡工具，除了能力点消耗计算以外基本所有的计算都能自动化。

请仔细阅读相关规则，不要想当然。

出现bug或仍有疑问请及时反馈。

除了壳以外，基本已经没哪里一样了（小声）

From:
<http://mnm.roscaar.club/> - 少女与异变

Permanent link:
<http://mnm.roscaar.club/%E4%B8%8E%E4%B8%9C%E6%96%B9%E5%8D%83%E5%B9%BB%E6%8A%84%E7%9A%84%E5%8C%BA%E5%88%AB>

Last update: 2019/02/28 15:50

