2019/03/23 21:22 1/3 装备

装备

普通的可以买到装备,包括近战武器、射击武器和护身符三类。请注意!魔法和阴阳术的释放可能会需要姿势成分,因此*无法在持有武器时施法*!但可以正常使用护身符、真实之物等。

装备的锻造

白板装备价格在50钱左右。在购买装备时,可以选择增加若干词缀,获得更强的武器。 下面注明的都是购买价格,如果工作技能学习了<锻造>,可以花费购买价一半的钱进行锻造。 目标值为8+正常购买所需价格,判定值为{耐力}/2+<工作>+<锻造>*2+3d6□不能使用dp□

(向上取整,使用{身体}则最终判定值承受2的不利减值)(锻造时原本的50钱底价忽略不计)武器一旦选定后不能再获得新的锻造属性,但可以再获得新的附魔。

除非特殊声明,同一个锻造词缀或附魔不能出现两次。

这个过程一般需要消耗数日,一次幕间只能进行一次。

近战武器

轻盈:2円。命中+1

沉重:2円。命中-2,击退+1

锋利:2円。伤害+1

钝器:2円。伤害-2,击退+1

护手: 2円。格挡+1

坚固:2円。格挡失败伤害-4

纯银:2円。武器可以正常对幽体造成伤害。

长程:5円。可以攻击一格外的敌人,此时命中-3

双刃:8円。近战后再消耗0.5标动,可以再进行一次攻击□chain上限+1。

器活击锒

(注意能力射击不能使用射击武器)

轻盈:1円。命中+1 锋利:1円。伤害+1

装填:1円。武器射击一次后,需要0.5标动进行装填。伤害+2D3

纯银:1円。武器可以正常对幽体造成伤害。

精准:2円。武器的有效射程+10m

连发:3円。伤害-2,回避-1,射击后再消耗0.5标动,可以再进行一次攻击□chain上限+1。

炮盾: 3円。护甲+2

扫射:5円。伤害+2。对方回避时,取"射击判定值+伤害"为目标值,回避失败则溢出部分每1点造成1伤害。

对方格挡或放弃抵抗承受伤害时,按照原本的判定进行。

自动射击:5円。回避+1,一回合一次,可以消耗5灵力,进行一次不消耗动作的普通射击。

本回合不能再用这个武器进行射击,也不能使用包含该武器射击的chain□

护身符

灵巧:2円。回避+1 加护:3円。受到伤害-1 Last update:

2019/02/28 http://mnm.roscar.club/%E6%8A%80%E8%83%BD%E4%B8%8E%E7%94%9F%E6%B4%BB/%E8%A3%85%E5%A4%87

16:06 备

特性强化:3円。选一特性值+1。(50钱可以切一次假腿)

铠甲化: 3円。回避-2, 受到伤害-2

幸运:5円。一天可以退治三次"一点妖"(判定差1成功时,视为成功)

装备的附魔

装备默认没有附魔,可以委托幻想乡里的奇人异士进行附魔。每点附魔消耗1円。

特别的,你可以使你的武器获得护身符的附魔词缀。若如此做,你的武器不再能获得原本武器可以获得的 附魔词缀。 如果工作技能学习了<附魔>,可以花费一半的钱进行附魔。

目标值为8+附魔点数,判定值为{意志}/2+<工作>+<附魔>*2+3d6□不能使用dp□

(向上取整, {感觉}{知性}则最终判定值承受2的不利减值)

这个过程一般需要消耗数日,一次幕间只能进行一次。

近战附魔

属性赋予:2点,攻击获得对应的属性。同一武器可以获得多个属性,但之间不能有相克关系。

重击:5点。多使用一个伤害骰。

剑闪:5点。你可以使用近战的判定值进行射击。

溅射:5点。攻击同时对和目标相邻的敌人造成命中-3,伤害-3的近战攻击。

灵性:8点。连续攻击同一个目标,每次命中+2。

破坏:10点。多使用两个伤害骰,并且使命中的目标丧失格挡能力两回合。

(对方格挡成功算命中,本次格挡有效,之后不能再格挡)

命中: 2点+1, 可重复获得 伤害:2点+1,可重复获得

射击附魔

属性赋予:2点,攻击获得对应的属性。同一武器可以获得多个属性,但之间不能有相克关系。

重击:3点。多使用一个伤害骰。

弹射:5点。射击命中目标时,可以对目标10m内的敌人造成一次命中-2,伤害-2的射击。

灵性:5点。连续攻击同一个目标,每次命中+2。

压制:8点。多使用两个伤害骰,目标如未被命中,则回避-2,持续一回合。

命中:2点+1,可重复获得 伤害:2点+1,可重复获得

护身符附魔

属性保护:2点,对应属性的攻击伤害-1d6□其余属性不受影响。可以获得任意种属性的属性保护。

消弹:3点。你受到的<射击><弹幕><滞留弹><激光>技能效果,均减一级。

愈合:3点。每回合回复1hp□

圣盾:5点。一天一次,即时动作,直到你的下一个回合开始,受到的伤害全部无效。 灵性:5点。法术释放判定值+2。

咒缚:8点。所有【能力】等级+1。

噬魔:10点。每回合灵力回复-1,你的施法灵力消耗+1。

获得法术"灵能汲取":标准动作,选择一个30m内目标,吸取其灵力上限一半的灵力。

(向上取整,对方精神抵抗([施放者人物等级]+1)环法术)

这个动作导致的灵力枯竭不造成昏迷。这个动作导致的法力过载不再造成伤害。

http://mnm.roscar.club/ Printed on 2019/03/23 21:22 2019/03/23 21:22 3/3 装备

From:

http://mnm.roscar.club/ - 少女与异变

Permanent link: http://mnm.roscar.club/%E6%8A%80%E8%83%BD%E4%B8%8E%E7%94%9F%E6%B4%BB/%E8%A3%85%E5%A4%87



Last update: 2019/02/28 16:06