

符卡

在建成角色时，角色会获得创建2张符卡的权力。随着角色成长，还会获得更多的符卡。符卡在战斗中和非战斗中都可以使用，但同一张符卡在24小时内无法再次使用。

在设定符卡时，需宣言符卡属于近战型，弹幕型，强化型或特殊型。获得符卡时，符卡除基础属性外，还会获得10个升级点数，可以用于该符卡的升级。角色有且仅有一张LSC□初始有15个升级点数，且不再受到可选能力种类数量的限制。当你额外获得新的符卡时，你可以选择不获得新符卡，转而获得10个升级点数，分配到任意已有符卡中。

你可以在符卡专项中，选择两种能力；再从通用能力中，选择一种能力升级。如想选择额外的能力种类，则必须为每种支付额外的2点升级点数。除此之外，你可以选择降低某一项技能或判定值相关的部分，以获得对应的点数，但展开符卡后的技能部分数值不得低于0（除非另行说明）。降低的种类数量没有限制，但必须是本类型以内的（譬如弹幕型只能降低弹幕和通用系，即使学习了【魔法】也不能降低自己的能力等级或魔法判定□LSC则可以任意降低）。

（例如，选择弹幕型符卡时，角色原本的{感觉}为6，<回避>为4，你可以选择让符卡效果包含回避判定-8，但不能让回避判定变为-14）

使用符卡时，进行插动（参考战斗部分的“插动”规则）。当角色在展开符卡后总计承受了自身生命值最大值一半的伤害时，符卡即被击破，被治疗也不会重置符卡的伤害计量数值。符卡只会吸收伤害，不会吸收生命移除。

符卡的持续时间如下计算：符卡成功展开时，立即进行一个自己的回合，本轮自己的回合在。每过一个整轮，既在每个自己回合的开始阶段，符卡持续时间消耗一回合。如符卡的持续时间为0回合，则正常进行插动，但所有的buff类效果无法获得。一次性回复效果、异常状态移除效果、消弹效果可以获得。

对于不同类型的符卡，有如下技能可供选择：

通用：移动力，消弹，时符，随时间狂化，符卡持续时间，符卡展开时间，符卡HP□符卡抗性，异常抗性□DP上限□HP回复，灵力回复

近战型：近战伤害，近战命中，<格挡>，快速连段

弹幕型：弹幕强化，射击强化，滞留弹强化，激光强化，回避判定

强化型：法术达成强化，法术强度强化，灵力消耗强化，施法速度强化，回避判定，格挡判定

特殊型：瞬间移动，攻击封印，物理反弹，弹幕反弹，魔法扭曲

通用

移动力（单次移动格数）：默认+0，消耗3点以获得+1

消弹：进行一个整轮的消弹，所有非近战攻击对自己及身后90°扇形区域的友方无效，受影响的角色额外恢复1DP□可选在符卡的哪一回合发动。消耗5点以获得一次该效果。

时符：展开该符卡后，角色不再成为任何弹幕、广域效果或指向性效果的有效目标。角色身上原有的缓冲区中的效果直接移除，持续性效果保留至时符结束，剩余作用时间在时符展开过程中不再减少。时符结束后，角色的剩余灵力清零。如该符卡是时符，则符卡持续时间/2（向下取整），并锁定回避和格挡为默认值。消耗8点以获得该效果。

随时间狂化：第一回合，最强的两个特性值获得-3，-1点数，之后每两个回合，最强的两个特性值额外获得+3，+1。（第3回合正常强度，第5回合+3+1，第7回合+6+2，以此类推）消耗4点以获得该效果。

符卡持续时间：默认+4，消耗2点以获得1。

符卡展开时间：默认“瞬间”，将展开时间变为“整轮”可获得5点。在展开过程中，符卡的效果不生效，角色视为正常在进行整轮动作。直到第二个自己的回合开始符卡生效。

符卡HP□默认50%原本HP上限，消耗1点以获得10%。

符卡抗性：消耗2点以获得1点抗性（任何单次伤害-1），禁止获得易伤效果。

异常抗性：默认+1，在符卡展开期间，可以移除异常状态一次。消耗2点以获得+1。

DP上限：符卡中每回合dp上限1，消耗5点以获得+1，禁止获得dp减少。

HP回复（一次性）：角色HP□而非符卡HP□回复，默认+0，消耗1点以获得+5

HP回复（持续）：默认+0，消耗1点以获得+2

灵力回复（一次性）：默认+0，消耗1点以获得+3

灵力回复（持续）：默认+0，消耗1点以获得+1

（你可以选择释放符卡时，降低自己的HPMP，但如果现有HPMP不足，则无法释放，如果选择了持续性降低HP或灵力的效果，在剩余HP或灵力不足时，符卡自动解消）

近战型

近战伤害：默认+2，消耗1点以获得+1

近战命中：默认+0，消耗1点以获得命中判定+1

格挡判定：默认+2，消耗1点以获得格挡判定+1

迅捷连段：连段变为1个标准动作，消耗4点以获得该效果。

弹幕型

射击伤害：默认+0，消耗2点以获得+1

射击命中：默认+0，消耗1点以获得命中判定+1

弹幕构成：默认+1，消耗4点以获得【构成弹幕】+1级

滞留弹强化：默认+0，消耗2点以在进行滞留弹相关判定时，【构成弹幕】视为提升一级。

激光强化：默认+0，消耗2点以在进行激光相关判定时，【构成弹幕】视为提升一级。

回避判定：默认回避判定+0，消耗1点以获得回避判定+1

强化型

法术达成强化：默认+1，消耗1点以获得判定值+1

法术强度强化：默认+0，消耗5点以获得【能力】+1级

灵力消耗强化：默认+1，消耗2点以获得每次施法灵力消耗-1。这个方法降低的灵力消耗，不能低于原本灵力消耗的一半

施法速度强化：默认+0，消耗5点以获得施法速度+1

（以跨轮、整轮、标动、半标动的顺序，减一级，不得低于半标动）

回避判定：默认+0，消耗1点以获得回避判定值+1

格挡判定：默认+0，消耗1点以获得格挡判定值+1

特殊型

瞬间移动：消耗3点以在符卡展开内的任何一个时刻瞬间移动一次，消耗8点以每回合开始阶段瞬移一次。每次瞬移到5格以内的任意合理位置，不消耗移动动作（包括滞留弹内，不进行回避，不获得擦弹）。瞬移距离按移动距离计算回避加成。锁定“移动力”为默认值。

攻击封印：消耗3点以封印一个角色的一种攻击模式（如滞留弹、近战），消耗5点以封印所有角色的一种攻击模式。

物理反弹：消耗5点，将所受到的近战伤害均匀分配在范围5m内的所有角色上（包括自己），这个效果每个回合只能触发一次。

弹幕反弹：消耗5点，每次受到弹幕类（射击、弹幕、自机狙、弹链等）攻击时，使其达成值和伤害减半（向下取整），并释放一次自己【能力】点弹幕强度的弹幕

魔法扭曲：消耗5点，所有的法术改为对任意合理目标释放。对持续型法术进行一次达成值为30的驱散。

From:

<http://mnm.roscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roscar.club/%E7%AC%A6%E5%8D%A1>

Last update: **2019/02/28 15:59**

