

锻炼与连段

熟练的使用武器和连续攻击的能力。

等级	0→1	→2	→3	→4	→5	→6
锻炼	4	6	8	10	10	10
连段	10	10	10	10	10	10

锻炼

使角色熟练地使用武器的能力。选择一种具体的武器进行锻炼。如【射击锻炼：标枪】或【近战锻炼：日本刀】。使用同类型的武器时锻炼等级视作不变（如：刀与附魔的刀），不同武器间的锻炼无法通用。（视具体情况，可能会存在“让使用者能灵活挥舞”的魔法武器，或者存在武器类型相近但不完全相同的情况，这种情况下dm可适当调整【锻炼】等级，如使用【日本刀】-2作为【长剑】的锻炼等级）

角色的射击武器或近战武器的命中判定值为{身体}+【锻炼：武器】+<射击>/<近战>*2
伤害为{身体}/2+【射击锻炼□d3/□近战锻炼□d6□向下取整）

战技的使用

当你普通攻击命中后，你可以选择不造成伤害，而是在以下几个效果中选择一个。

近战攻击：

- 缴械：进行一次{身体}对抗，成功则将对方手持的物品击落。注意和瞄准手持物的区别，那个是判定值-6直接成功。
- 牵引：只记基本伤害，将目标向任意方向（而非一定远离自身）击退不超过【锻炼】/2格。
- 擒抱：进行一次{身体}对抗，成功则控制住对手。对手在回合开始时进行{身体}对抗，成功可挣脱，失败则跳过自身的回合，也无法进行任何带有姿势成分的动作。在擒抱过程中，自己也变得无法移动，且与目标的相对位置无法改变，你可以在自己的回合以0.5标动解除擒抱状态，或者，以1.5标动进行一次正常伤害的近战攻击。在擒抱过程中，双方受到伤害均需要再次进行{身体}对抗。
- 击晕：只记基本伤害，使目标进行一次目标值为10+【锻炼】*2的耐力抵抗，失败则被暂时击晕。效果持续1回合。期间受到伤害会解除，但会损失下回合的1标准动作。

射击攻击：

- 牵引：只记基本伤害，将目标向靠近或远离自身方向，击退不超过【锻炼】/2格。或者，自身向靠近或远离目标方向，以即时动作移动不超过【锻炼】/2格。
- 饱和射击：只记基本伤害，使目标的回避/格挡判定值在自己的下个回合结束前，下降【锻炼】点。

你问我为什么射击少？因为近战不能构成弹幕啊。

连段

使角色可以在一回合内依靠chain使用出复数次攻击的能力□chain消耗1.5个标准动作，消耗dp为连段数。（1/2/3/4以此类推）

连段的基础伤害减半。只有第一次进行攻击时需要骰命中，第一次攻击未命中，则之后的攻击分别计算命中判定，直到连段命中。第一次命中后，之后的攻击自动命中只计算伤害，但每次连段会减少一个能力伤

害骰（譬如【锻炼】或【阴阳术】获得的伤害骰，武器、法术或连段内的额外补正不计），当能力伤害骰为0时，视为敌人脱离了你的攻击范围，不再能连段。对方格挡失败的情况下，额外减伤第一击为【锻炼】，第二击为【锻炼】-2，第三击为【锻炼】-4，以此类推，但不低于0。对完全失去还手能力（如麻痹中）的目标使用chain不受伤害减值影响。

连续使用不同系别的攻击，伤害+1d6且分别计算能力伤害骰的递减。（譬如同时在连段中使用【射击锻炼】和【阴阳术】的情况，只要本次攻击与上一次攻击的能力系别不同，就能获得加值）这个加值不能叠加。特别的，对于复合武器的射击与近战，依然可以获得此伤害骰，但能力伤害骰的递减并不会分别计算。

chain主能力：连段次数。每一级可以多连一下。消耗10/10/10/10/10/10

每一级可以学习两个攻击技能和一个通用技能。

对于近战和射击来说，必须先学会[使用近战][使用射击]才能学会后面的技能。但特别的，你并不需要学会[dash]也能进行[冲刺]。

chain内的弹幕不能选择主动上穿。弹幕如果在chain还未开始前发动，仅当对方上穿失败能作为chain的起始命中，否则之后的第一次攻击仍需判定命中。

一个连段内，可能包含一个或数个hit需注意，伤害检定的最小单位是hits而不是连段。

chain技能

通用系

dash在连段中可以使用dash消耗1连段次数以移动1格。

冲刺：在一开始获得一次免费dash

脱离：在结束时获得一次免费dash

气定神闲：连段消耗dp/2向上取整

怒意狂击：从第四hit而不是第四次连段）开始，每一击的伤害额外追加+1d6相互叠加，并且不再受连续动作伤害减值影响。

诡术师：在hit直前，如进行了非hit动作hit伤害+1d4

近战系

使用近战：可以使用近战

重击：近战可以选择伤害+1d4并击退一格，注意会导致脱离近战范围

挑击：近战可以选择放弃一个额外伤害骰，下一击伤害+1d4并额外击退一格

连斩：被动技能，连续使用近战系动作，每次伤害+1

刺击：在近战前，如果刚进行了dash则伤害+1d4

袈裟斩：近战可以选择自己后退一格并击退一格

十字切：近战可以选择进行两次不计能力伤害骰的近战□□2hits□一次连段，两次动作之间不受连续动作伤害变动影响。如作为连段开始，先后处理两次近战命中判定）

射击系

使用射击：可以使用射击

曲射：射击目标位置（可以不是现在对方的位置），下一chain结算完后命中。如在下一chain中对敌方造成了伤害，则曲射造成额外1d4伤害，如下一chain中对方进行了位移，再追加1d4伤害。如chain以此结束，则命中但无伤害加成。如chain以此开始，则命中判定使用射击命中判定+2。（下一击可以叠加诡术师）

刚射：射击贯穿目标，在目标背后的区域生成【构成弹幕】等级视为1的滞留弹。目标背后的区域已经有滞留弹或其它不可覆盖目标的情况下，不生成滞留弹。这种原因生成的滞留弹本轮结束后解消。

散射：射击当前目标，并发射一次弹幕强度为能力等级的弹幕□□2hit□

连射：被动技能，连续使用射击系动作，每次伤害+1

追击：进行两次不计能力伤害骰的射击。可以选择与主目标同一目标□2hits□一次连段，两次动作如攻击同一目标不受连续动作伤害变动影响。如作为连段开始，先后处理两次射击命中判定）

From:
<http://mnmm.rosocar.club/> - 少女与异变

Permanent link:
<http://mnmm.rosocar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E9%94%BB%E7%82%BC%E4%B8%8E%E8%BF%9E%E6%AE%B5>

Last update: 2019/09/29 17:17

