

# 变形武器

通过魔法或机械结构切换形态，以使同一把武器产生不同的结构，进而衍生出不同的战斗方式。为了支持这类的设定，产生的规则。

## 变形武器的制作

在制作变形武器时，需要提前声明制作共几种形态的武器。每增加一种形态，锻造价格+2円；如果新形态的种类不同于任意一种老的形态，再额外加1円（如：近战武器与射击武器）。

在制作完成后，除了变形武器以外的锻造点数，所有的形态都可以自由的分配在任意的锻造词缀上。（如：一共15点，两个形态分别是射击武器与近战武器，那么两个形态都有12点锻造点数可以分配到任意词缀上。）所有武器形态共享相同的附魔词缀。

将武器从一个形态切换下另一个形态需要0.5个标准动作。当武器有超过2种形态时，只能以顺序进行切换，而不能从一种切换到任意一种。

## 变形武器的锻炼

每有一个额外的形态，锻炼消耗每级+2。（如，两种形态的变形武器，锻炼消耗为6/8/10/12/12）

变形武器的锻炼不能与任意其它武器通用，同理，任意普通武器的锻炼也无法用于使用变形武器。对于自己不熟悉的变形武器，如果不进行<武器知识>或者<锻造>的判定，就无法知道这个武器的正确使用方法。（目标值为14+4\*变形种类）

但相对的，变形武器的锻炼对于所有的形态都适用。你不需要学习N种不同的锻炼来使用这一种变形武器。

## 变形武器专属词缀

注意！锻造词缀仅影响变形武器的某一个形态，可能一些形态中具有这些词缀，而另一些形态中没有！

锻造：

中转：1円。该形态可以无视形态变形顺序，切换到变形武器的任意一个其它形态。

灵巧：3円。变形动作可以与移动动作一同进行，连段中可以以dash动作切换武器形态（dash正常进行）。

暗刃：3円。切换到该形态后如果立即进行了攻击，获得一个额外伤害骰。

速填：3円。如果你已经有“装填”词缀，切换成当前形态时，视为自动完成了“装填”的动作。

借力：4円。命中后立即进行切换状态为即时动作。

喷射：5円。武器切换后，你可以选择立即再移动一格。

充能：5円。在本形态中如果你造成了伤害，那么，直到下一轮结束。在下一形态的攻击中获得额外的一个伤害骰。（反复切换到同一形态不叠加）

狡兔：7円。当你需要进行格挡判定时，你可以声明此动作。此时【锻炼】视为提升了[角色等级]级，伤害计算后切换武器的状态。

释放：7円。如果你在上一形态中造成了伤害，那么，本形态的第一次攻击的作用范围为“1格区域”，伤害变为回避减半，且获得击退1。

附魔：

梦魇：5円。武器切换时会导致5m内的所有敌人全判定受到1的士气减值，持续1回合。

汲取：5円。武器切换时会消耗角色2灵力，下一次攻击的命中判定值+5。这个效果必须发动。  
睡狮：10円。当本场战斗第一次进行武器切换时，立即进行一个插动。这个效果一小时之内只能发动一次。

## 变形武器专属特技

合一：0点。仅当你的气质是晴岚时，可以将切换武器形态作为切换角色形态的动作。（一个角色绑定一个形态，不能更改）

里双持：3点。切换形态后第一次攻击命中+1d6□

乱舞：4点。如果在连段中，你进行了武器形态切换，那么直到连段结束，切换后的形态基础伤害+2。这个效果一个形态只能获得一次。

疾风：5点。你可以以即时动作完成武器形态切换。若如此做，两轮内你不能再进行武器形态切换。

魅影：5点。你可以以0.5标准动作，假装自己进行了武器形态切换，并重新触发所有的“切换到这一形态时”的效果。

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

Permanent link:  
<http://mnm.roskar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E9%94%BB%E7%82%BC%E4%B8%8E%E8%BF%9E%E6%AE%B5/%E5%8F%98%E5%BD%A2%E6%AD%A6%E5%99%A8>

Last update: 2019/06/12 06:34

