**种族：**

人类（Humanity）

均衡的种族，以枪械为主要的攻击手段，各项能力都很平均且不突出，既可远处作战也可近处突击，是如今祖兰大陆的中心。

可用武器列表：枪械，刀剑，魔法（除去光暗系）

种族天赋：

联合之心（Unity heart）：6单位之内其余种族友军靠近自己时获得+1移动补正，4单元格内每有一位其余种族友军提供自己力量，体质，敏捷，智力+1补正（最高+5），与其他种族处于联合状态时将共享两者的种族天赋。

兽人（Orcish）

人类的亚种，和人类最明显的特征在于脑袋上带有动物特征的兽耳，以优越的身体能力自傲，比起枪械更偏好于近战的角色。

可用武器列表：刀剑，盾牌。

种族天赋：

嗜血（Blood thirsty）：击杀一次敌方角色后，获得额外一行动轮（一回合仅一次）

近战专家（Combat expert）:发生近距离作战时，将会获得技术+3的补正，并有（30+力量\*0.5+技术\*0.5）概率发动“击昏”效果，使对手丧失下一次行动。

巫女（Psychic）

在漫长的发展长河中与人类踏上不一样发展道路的另一支“人类”，身着和风的神道教服饰，使用附带有其余种族无法理解的“神道力”为武器，只有女性，原因成谜。

可用武器列表：弓，神道术。

种族天赋：

神道力（Shinto）：取代其余种族MP值存在的神道力槽，战斗回合开始恢复2格，释放比一般魔法更强力的神道术。

弓道（Kyudo）：驾驭特色武器“弓”的能力，使用时获得+3技术补正，以及（10+会心值）%概率触发的“贯通”（计算伤害时将对方防御置0）效果。

精灵（Fairy）

身材高挑，容颜俊美的种族，与人类形貌相似但坚决地与人类划清界限的。居住于远离人类城镇刚泽的北方凡尔纳森林中，天生亲近法术，有着所有种族中最高的魔法天赋。

可用武器：魔法（除去暗）

种族天赋：

魔法亲和（Born into Magic）：使用法术后将返还百分之20的MP消耗。

高速咏唱（Fast chant）：使用魔法时获得+2敏捷补正，如果上回合的行动也是释放魔法则再获得+2补正。

妖怪（Monster）

不知从何而来以捕杀其他种族为乐的种族，虽然受到无数种族的追杀依然有着可观的数目，栖息于祖兰大陆另一个世界的特殊存在。

可用武器：身体能力，魔法（仅限暗）

种族天赋：

利爪与尖牙（Claw&Fang）：妖怪不能装备武器，使用自身的身体进行攻击。攻击补正计算公式时力量，敏捷，会心\*1.5，技术\*2.

魔化（Go ballistic）：一个回合主动开启，使用之后移动力获得+5补正，其余所有能力获得\*1.5补正。三个回合后将会失控，玩家丧失对该角色的控制权，此角色将自动进行无差别攻击，直至死亡。

**名词解释：**

力量：影响发动物理攻击时的伤害量的数值。

体力：影响角色HP上限的数值。

防御：影响受到物理伤害时的数值。

魔防：影响受到魔法伤害时的数值。

敏捷：影响角色对战中攻击顺序与次数的数值。

智力：影响发动魔法攻击时的伤害量以及MP上限的数值。

技术：影响此次攻击是否会被闪避的数值。

移动力：影响一回合内可以行动的单位距离的数值。

会心值：影响此次攻击是否发动会心一击的数值。

神道力槽：巫女用以释放神道术。

警戒值:敌方角色特有的属性，一般为3，boss为0，如若遭遇到警戒值外的攻击，则发动突袭。

**特殊战斗系统：**

**突袭**：于敌方警戒值外的单位格突然发动的攻击，将获得以下补正：

1. 必中。
2. 会心值翻倍。

被突袭后，敌方的警戒值降为0。如果一回合后此单位仍然存活，则敌方5单位格内的所有敌方角色警戒值全置为0，否则-1。

**溃败：**此效果可由以下条件触发：

1.连续三回合发动成功的**突袭**。

2.一回合内击杀敌方四分之一以上的角色。

发动此效果后，所有敌方角色防御&魔防降低百分之20，持续三回合。一局游戏中此效果只能发动一次

**联合：**将两个相邻的角色置于联合状态，两个角色的属性将各乘以0.7后相叠加。这个行动会花费掉两个角色的行动权，如果需要重新分开则同样会花费两个角色的行动权，联合后只能使用主角色的武器，能力，种族天赋，但可以使用两人的消耗品。联合角色如果HP置于0则主角色死亡，副角色被自动放置在相邻单位格。

**联合绝杀：**处于联合的二人如果有着足够的羁绊值，则可以释放出来的必杀绝技。根据联合二人的特性将会有各种不同的效果，往往具有扭转战局的效果。