

# 能力

能力分阴阳术、魔法、属性使、妖术、连段、特技几类，其中类内又有细分。具体细则参考对应附录中每个系别自己的说明，此处列出了基本能力的学习消耗。

等级	0→1	→2	→3	→4	→5	→6
神术·阴阳术	4	8	12	12	12	12
神术·阴阳术(术式)	3	6	9	12	12	12
结界释放	4	5	6	6	6	6
魔法	5	10	15	15	15	15
法术专精	5	6	7	7	7	7
属性使	4	8	12	12	12	12
妖术	1	2	3	3	3	3
锻炼	4	6	8	10	10	10
连段	10	10	10	10	10	10
构成弹幕	3	4	5	5	5	5

## 【神术·阴阳术】

【神术·阴阳术】可以只学会【术式】，此时习得消费降低，但不能以【射击】【滞留弹】【弹幕】使用【神术·阴阳术】。法术的习得和发动按照通常规则进行。

使用【神术·阴阳术】的各个法术前，必须单独习得其法术。每【神术·阴阳术】等级可以习得2个法术。判定值为{知性}/2+【阴阳术】+1d20在张开大型结界时，往往需要较高的目标值。可以学习【结界释放】能力，每有一级，张开结界的判定值+2。【结界释放】的等级不能高于【阴阳术】+1，学习消费能力点为3/4/5/5/5/5。

习得了【阴阳术】的角色，可以制作等级最高为【阴阳术】-2的消耗性术式，供任意角色使用。制作时间为数小时，需要消耗10+(<术式环数>+<术式等级>)\*10钱，并且消耗与直接发动技能相同的灵力。使用术式时消耗灵力减半，施法直接成功，依然消耗一个标准动作。类似的术式也可以从其它持有“阴阳术”的角色手中购买，但价格一般不菲。部分较为富裕的人类家中可能会有数个消耗性术式作为辟邪或防身用。

## 【魔法】

【魔法】分为精神系、咒法系、变化系、幻觉系、命运系、精灵系、奥法系，共七个系。每级【魔法】可以在已学会的魔法系内，任意学习3个魔法。初始可任选两个魔法系别。你也可以消费3能力点，解锁一个新的可学习系别；消费2能力点，额外学习1个魔法。

此外，你可以消耗能力点，对一个或多个派系进行【专精训练】。【专精训练】每有一级，增强该系法术判定值2。专精等级不能高于【魔法】的等级。消费为5/6/7/7/7/7。

## 【属性使】

【属性使】是操控元素的能力。

在{知性}和{感觉}中，选择一个作为主特性值。属性使的基本法术，无需花费即可学会。只要学习了一个属性的「属性使」，就可以学会所有属性相关的基本能力法术。

另外，追加能力的法术依属性具有限制。角色在学会属性最初的「属性使」时，可以选择学会一个追加能

力的法术。之后每支付两点能力点数就能学会一个追加能力的法术。不同属性的追加能力，即使名字相同也视为不同的法术。

同一角色不能学习三个种类以上的“属性使”。当你的某一属性达到5级时，会附加属性：“全属性”。不能主动学习，等级为等级最高的“属性使”-4。每有一级，获得对所有属性伤害抗性+1，对所有属性的抵抗判定值+2，并且可以使用所有属性的“偏向”和“流动”，不能使用其它基础技能。

## 【妖术】

**【妖术】**的能力等级，与一个单独的妖力绑定，主属性默认为{知性}。妖力可以从妖术列表或魔法中任选一个。可以学习多个妖术，之间相互独立。如一个角色可以学习lv4的**【妖术：情绪术】**和lv2的**【妖术：吸血】**和lv2的**【妖术：阴阳术】**，之间判定互不干涉。

**【妖术】**学习的法术，视为只有**【专精】**的魔法，没有基础魔法等级，因此战斗法术也没有基础伤害骰。在同时学习了**【妖术】**和**【魔法】**的情况下，判定重合的技能时**【魔法】**和**【妖术】**取最大值，**【专精训练】**照常生效（lv3妖术lv2魔法lv1专精，妖术和魔法取最高的lv3再加上lv1专精，可以使用lv4的法术）可以为妖术绑定一个非战斗技能，把妖术融合到某一动作中，如舞蹈、绘画等。此时，妖术的主属性必须为该技能使用的主属性（如绑定了<舞蹈>则必须用身体），并且获得额外+1级。根据绑定的动作需要的时间，可能施法动作不再是一个标准动作，目标也不再是原本的目标。具体补正参考妖术规则。

对于已经习得的妖术，还可以使其常在化lv3以上的妖术才能习得。消耗4能力点，该妖术常时有效（效果比发动略有不同，整体来说要弱一些）（不消耗灵力，不占用动作，不会被驱散或破魔，可以被禁则）。依然可以再发动这个妖术，获得原本的效果。

妖术不能用来当做射击的主能力来使用。

## 【连段】

**【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）

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。连续使用不同系别的攻击，伤害+1d6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。

## 【构成弹幕】

**【构成弹幕】**是将能力编织成弹幕进行攻击的能力。

选择你已经习得的一个**【能力】**，以学习**【构成弹幕】**xx**【能力】**。学习消耗为3/4/5/5/5/5。

你的**【构成弹幕】**等级不能超过对应**【能力】**+1

（对应能力限**【阴阳术】** / **【魔法】** / **【属性使】** / **【射击锻炼】**）

弹幕构成的基本单位是弹幕强度，每级**【构成弹幕】**会给予你3点弹幕强度。

你也可以选择进行一次标准施法，这种情况下，每级**【构成弹幕】**会给予你1点弹幕强度。

这个强度会在回合开始时重置。

你可以在任意一个自身回合的开始阶段，选择退出构成弹幕的攻击模式，转而变为一般的行动模式；或从一般的行动模式，转而变为构成弹幕的攻击模式，但单次构成弹幕的持续时间不得超过**【构成弹幕】**回合。

构成弹幕期间，你每回合可以进行一次半速移动。

From:

<http://mnm.roscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roscar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B>

Last update: **2019/02/28 16:01**

