

精神系法术列表

法术等级为【魔法】+【专精：精神系】

情绪术			
环数：2	灵力消耗：5	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]回合	豁免鉴定：精神豁免
改变目标情绪的法术，引导目标的行为倾向，并轻微赋予行动加值或减值。			

施法时，指定一种情绪，如[冷静]或[悲伤]等，目标精神豁免失败则陷入这种情绪。

- 对于会使情况变得有利的情绪，给予技能判定最多不超过[法术等级]/2点加值（如安抚交涉对象）
- 对于会使情况变得不利的情绪，给予技能判定最多不超过[法术等级]/2点减值（如让暴躁老哥进行精密操作）

常在化：你能感受并操控细微的情绪流动变化□GM可以给出模糊的提示），获得+1的交涉加值。

法术精通：可以指定较为具体的“想做什么事情”的情绪，在战斗中对应情绪还会产生不超过4的基础伤害增减，并影响NPC目标的选择。

混乱术			
环数：4	灵力消耗：12	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]回合	豁免鉴定：精神豁免
使目标思绪变得混乱的法术，只能进行支离破碎的思考，判定值严重下降（不会攻击自己），受到攻击易解除			

目标精神豁免失败则只能进行支离破碎的思考，进入失能状态。此时每回合仅能进行0.5标准动作。

- 受到伤害时再次进行豁免判定
- 攻击失能中的角色时额外获得1个伤害骰
- 失能中的角色全{特性值}视为减半（向下取整），<技能>与【能力】等级下降1
- 在飞行中的PC不会坠落，行走、呼吸类下意识的行动也不会紊乱

常在化：你周围的角色进行交涉时获得-2减值，且你会招人讨厌。

法术精通：攻击失能中的角色时变为额外获得[法术等级]/2个伤害骰，你的[混乱术]在释放时可以选择额外击退目标1格。

睡眠术			
环数：3	灵力消耗：10	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离：接触	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：精神豁免
使目标昏昏欲睡的法术。			

精神豁免失败后，目标陷入睡眠。

- 最多同时制定[法术等级]/2（向下取整）个目标
- 受到攻击伤害时解除

- 每小时进行一次精神豁免
- 进行剧烈运动时额外进行一次精神豁免

常在化：你周围的角色会变得更容易入睡，且睡着时更不容易醒来。相关判定承受不超过-4减值。

法术精通：[法术等级]+1

魅惑术			
环数：4	灵力消耗：15+	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定: 精神
使目标变得容易被施法者操控的法术，但无法用于执行极端指令。			

对象进行精神抵抗，失败则在效果时间内自发服从施术者的命令。

- 有多种表现形式，如把施术者当成老婆或者当成老板都可以，具体由施术者决定。
- 交涉相关的判定享受[法术等级]*2的加值
- 不能强行要求其进行自杀等极端行动。
- 受到影响的角色每次执行命令或受到伤害时则再次进行抵抗判定。
- 动物根据其心智水平，受到的影响会下降至约为折半程度，但依然存在。

常在化：给对方留下有魅力的印象，得到更好的反响。交涉相关的判定获得+2加值。随机选择攻击对象时，常在化[魅惑术]者优先排除。

法术精通：角色在受到影响时会不由自主的高呼hso□且获得额外+2交涉加值，这个效果即使精神豁免成功也生效，持续[法术等级]天。

传音术			
环数：1	灵力消耗：1+	法术成分：姿势	施法时间：0.5标准动作
施法距离：视野	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]回合、延续	豁免鉴定: 精神
在目标大脑中直接发出声音的法术。			

向对象传递念话，传递速度与说话速度相当。

- 可以向至多[法术等级]个目标同时作用
- 声音只能单向传递
- 如有合适的理由，可获得不超过±2的判定补偿。（相当于脑内双核运算）
- 传音过程中施术者需要集中精神（0.5标动）以进行交流。
- 每回合/分钟需要额外消耗1灵力以维持通讯
- 对熟悉的人则可在视野外进行，此时为3环法术。但是需要知道对象的大致方向(8方向程度)。
- 可以与[读心术]一同发动，以实现双向信息传递，此时视为1标准动作发动了3环法术。

读心术			
环数：2	灵力消耗：3+	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]回合	豁免鉴定: 精神豁免
阅读表层思维或深层思维的法术。			

对象进行精神抵抗，失败则被读取当前的思考或感情。

- 只能读取表层的意识。
- 目标无法得知法术的发动，但会正常进行抵抗。
- 可以通过+2环来读取目标记忆，+3环读取深层意识。
- 抵抗成功的对象在1日内施法者无法再次读取其思考。
- 可以与[传音术]一同发动，以实现双向信息传递，此时视为1标准动作发动了3环法术。

常在化：你可以察觉到5m内其它角色的强烈或突然的感情波动，或者感知30m内是否存在其它有心智的目标，具体情况由GM酌定。

法术精通：[读心术]变为无需姿势或语言成分就可以发动。

遗忘术			
环数：3	灵力消耗：5	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：不定	豁免鉴定：精神
使对方暂时或永久性的遗忘技能或事件的法术。			

对象进行精神抵抗，失败则丧失对施术者指定的一项内容的记忆。

- 可以指定关于“某一个人物”、“某一个场景”或“某一段时间”之类的记忆。
- 指定的范围较大或较为重要的情况（如忘记爱人或忘记过去一年内的事情□□GM请酌情降低豁免值，但不超过-8。
- 每隔1小时进行精神抵抗，成功即可回忆起对应的事件。
- 如经过6小时后仍没有回想起记忆，则无法再自发的回忆起来。
- 遇到类似的场景或刺激时，即便已经超过了6小时，也可以再次抵抗。对于每一个类似场景只能进行一次对应的判定。
- 遗忘会移除[真名识破]的进度。

可以指定一个技能、法术或特技等。这种情况下对象抵抗失败则以该技能被视为lv0处理。

- 与技能组合的[妖术]变为无法使用。
- 每隔1小时进行精神抵抗
- 受到伤害时即再次进行抵抗判定。
- 不能指定<抵抗><回避><感觉>
- 若是这种使用法，对象在[法术等级]小时后必然取回记忆。
- 请注意[遗忘术]不包括读心，不要指定施法者不知道的目标持有的技能。

常在化：不会给周围的角色留下记忆。没有接触到施术者的外貌或声音30秒后使用{知性}+<抵抗>进行判定（目标值为10+[法术等级]*2），失败则失去与施术者会面的记忆（例如遗忘和施术者见过面，或者目击施术者的记忆、施术者的发言、行动、外貌、印象等，具体由GM裁定）。

法术精通：可以给目标植入虚假的记忆，照常抵抗。虚假的记忆与真实的记忆之间需要至少有约一半的部分重合。

摸爆术			
环数：6	灵力消耗：15	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：精神
使对方变得懒散，不愿意行动的法术。			

精神豁免失败后，目标变得完全丧失进行任何有建设性的行动的意愿。

Last update:
2021/01/26
13:03

能力:
魔法:
精神系

<http://mnm.roskar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E9%AD%94%E6%B3%95/%E7%B2%BE%E7%A5%9E%E7%B3%BB>

- 最多同时指定[法术等级]个目标
- 目标所有<技能>与【能力】的等级降至1。
- 目标进行任何非娱乐性的活动时都需要对目标值20进行一次摸鱼精神豁免，失败则消耗0.5标动且动作无法执行。
- 每小时进行一次抵抗判定。
- 受到伤害时即再次进行抵抗判定。

常在化：狗才摸鱼。我是狗。身边的人都很容易提不起劲，非战斗下如果不进行目标值为12的精神豁免就行动不起来。

法术精通：摸鱼抵抗的判定不再会有抵抗递增。如果目标一轮都在摸，那么他下一轮开始时只有1标准动作，而非1.5标动。

注目术			
环数：3	灵力消耗：5	法术成分：姿势	施法时间：0.5标准动作
施法距离□30m	目标：有心智的目标	持续时间：[法术等级]回合	豁免鉴定: 精神
操纵目标的注意力使其集中于某一事物的法术。			

如精神豁免失败，目标只能注意选定的另一事物，而忽略周遭的其它事物。或强行忽略某一个事物，而集中于其它事物。

- 最多同时对[法术等级]个目标生效。
- 可以让所有的目标均注意或均忽略某一个事物。
- 进行与注目的事物有关的需要集中的判定时，判定值+2
- 进行与忽略的事物有关的需要集中的判定时，判定值-4
- 进行与忽略的事物有关的即时动作时（如闪避），判定值-6
- 受到伤害再次进行抵抗
- 每回合可以进行一次抵抗判定

常在化：与你相关的<感知>判定都受到不超过+2的加值或-2的减值，在习得常在化时确定。

法术精通：可以额外通过0.5个标准动作来改变注意的目标。

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

Permanent link:
<http://mnm.roskar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E9%AD%94%E6%B3%95/%E7%B2%BE%E7%A5%9E%E7%B3%BB>

Last update: 2021/01/26 13:03

