

# 专属法术

以造成永久性伤害，甚至是杀人为目标的法术，在此列出。

使用时，法术等级根据描述确定。这些法术只需要描述中的法术等级>法术环数就能使用，不需要消耗法术位习得。

内向爆裂			
环数：5	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□30m	目标：角色	持续时间：立即	豁免鉴定：体质豁免
向目标注入大量的魔力，使其从内向外炸裂。			

法术等级视为【魔法：奥法系】、【魔法：咒法系】或【属性使】中较高的一个。消耗至少10点灵力，对方进行目标值为你的( $\{主属性\}/4 + \text{消耗灵力}/2 + [\text{内向爆裂}]lv$ )的体质豁免。

- 消耗灵力计算等价灵力消耗，而非实际支付灵力。如实际支付了10灵力，有灵力消耗-2的被动效果，那么抵抗时灵力消耗取12。
- 如果豁免成功，那么目标获得( $\text{消耗灵力}/2 + [\text{内向爆裂}]lv$ )点灵力，正常适用法力溢出规则。
- 如果豁免失败，且判定值差值小于20，那么目标七窍流血，直接受到( $[\text{内向爆裂}]lv \times 2 + \text{判定值溢出部分}$ )的伤害；获得( $\text{消耗灵力}/2 + [\text{内向爆裂}]lv$ )点灵力，正常适用法力溢出规则；12小时内全特性值-2，重新计算HP和灵力上限。
- 如果豁免失败，且判定值差值大于20，那么目标直接被炸成粉碎，无法被正常治疗复活。同时视为在目标位置，释放了一个相同等级的[魔爆术]

银色裂片			
环数：7	灵力消耗：18	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：角色	持续时间：1小时/法术等级	豁免鉴定：体质豁免
使目标的骨骼结构发生变化，相互咬合，产生棱角，撕裂肉体。			

法术等级视为【魔法：变化系】或【魔法：咒法系】中较高的一个。对方进行目标值为( $\{主属性\}/4 + \text{法术等级} \times 2$ )的体质豁免，且获得[银色裂片]lv的硬度，{身体}下降[银色裂片]lv□

- 豁免成功的情况，目标受到[银色裂片]lv\*3的伤害。
- 豁免失败，且判定值差小于20，目标身上产生了明显的骨刺，目标受到[银色裂片]lv\*5的伤害，每次进行含有姿势动作的行动时，判定值下降[银色裂片]lv□受到[银色裂片]lv\*2点伤害。
- 豁免失败，且判定值差大于20，目标身上的骨刺冲破皮肤，相互交错，稍有移动就会引发浑身出血。目标的{身体}和{感觉}全部下降为0，并获得总计下降数值的硬度。每次进行含有姿势动作的行动时，受到自身硬度点伤害。

毁灭号角			
环数：9	灵力消耗：6每轮	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离：自身	目标：区域	持续时间：持续引导	豁免鉴定：无
引导附近的目标接近无可避免的死亡。			

法术等级视为【魔法：命运系】，【魔法：变化系】或【阴阳术】中较高的一个。法术基础有效范围是自身周围半径30m□不可抵抗，无视硬度。每轮开始时，范围内除自身外所有角色的生命值上限永久性下降[毁灭号角]lv点。

- 如果本轮下降的生命值上限，大于当前生命值上限的1/8，目标对3环同级法术进行一次体质豁免，如果失败，目标本回合只有1标准动作。
- 如果本轮下降的生命值上限，大于当前生命值上限的1/5，目标对5环同级法术进行一次体质豁免，如果失败，目标本回合只有1标准动作，且全特性值永久-1。
- 如果本轮下降的生命值上限，大于当前生命值上限的1/3，目标对7环同级法术进行一次体质豁免，如果失败，目标本回合只有0.5标准动作，且全特性值永久-2，移动力-1。

赞歌			
环数：6	灵力消耗：0	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作/持续
施法距离□30m	目标：角色	持续时间：持续	豁免鉴定：无
向目标注入大量的生命能量，给予超越极限的治疗。			

法术等级视为【阴阳术】【属性使】【魔法：咒法系】中较高的一个。目标每回合开始时，获得[赞歌]lv\*15点生命，同时施法者失去[赞歌]lv\*10点生命。施法者可以转而消耗1点灵力，来代替5点生命值消耗。目标可以转而消耗2点灵力，来抵抗5点生命值治疗。

- 解消法术的持续需要一轮。
- 治疗生效后，如果目标的生命值仍小于其生命值上限，那么目标永久获得1耐力1身体。
- 当目标受到的治疗超过生命值上限时，依然给予等量的生命值提升。本轮内每获得了超过最大生命值的10点生命，目标的当前生命值下降5。持续[赞歌]lv小时。
- 因为此法术，导致目标最大生命值小于原本最大生命值一半时，目标进行体质鉴定，如果失败，目标的耐力永久下降[赞歌]lv点。
- 因为此法术，导致目标最大生命值小于原本最大生命值的1/3时，目标进行体质鉴定，如果失败，目标全特性值永久下降[赞歌]lv/2点
- 因为此法术，导致目标最大生命值小于原本最大生命值的1/4时，目标进行体质鉴定，如果失败，目标的当前生命值翻倍，但回合内初始动作降低至0.5标准动作。
- 因为此法术，导致目标最大生命值小于0时，目标死亡，并且无法通过正常手段复活。

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

Permanent link:  
<http://mnm.roskar.club/%E9%99%90%E5%88%B6%E8%A7%A3%E9%99%A4/%E4%B8%93%E5%B1%9E%E6%B3%95%E6%9C%AF>

Last update: 2019/02/28 16:13

