

# 变化系法术列表

法术等级为【魔法】+【专精：变化系】

变形术			
环数：5	灵力消耗：10	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作/不定
施法距离：接触	目标：不大于一角色的目标	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：自愿性豁免
将物体或角色转化为其它形状的法术。			

在非战斗情况下，将接触的目标（或自己）变为某种特定的动物或物品。

- 对自己使用的情况下，为3环法术。
- 变成的物品无法自由行动，但会获得“灵性”词缀（见装备列表），且保持对周围环境的感知。
- 可以具体指定动物的种类、外貌特征等。被变形后，目标的能力保留，体型改变，特性值不变。需要姿势或语言成分的能力视具体情况而定。
- 目标的原有意识不会改变，但会暂时获得对应物体的属性。变成乐器就会知道大致如何演奏，变成动物会获得对应的本能等等。
- 受术者可以自由解除法术效果。
- 变形和解除均至少消耗5秒（0.5标动）左右，如果目标体型和原本体型有差距，每差1级，变形所需时间额外增加5秒（0.5标动）。

在战斗情况下，对接触的目标持续进行剧烈的变形，干扰对方的正常形态。

- 持续[法术等级]/2向下取整回合。期间对方的所有特性值锁定为1（多物种的本能混合在一起，对身体平衡性和心智都产生了严重扰乱）
- 不重新计算hp/mp/dp上限，可以正常的使用能力（需要姿势成分的能力需要额外0.5标动），不能使用武器，装备仅护身符效果有效。
- 不可抵抗。受到攻击时解消。

常在化：可以自由的改变不超过自己身体体积1/4（约双臂程度）的外形，并在合理情况下获取对应判定值+[法术等级]/3。可变形的部位需提前声明，这个动作可以直觉进行，不占用动作，但从声明到变形完成需要消耗0.5标动的时间。

法术精通：变形除了获得对应目标物的本能外，也可以获得对应的<技能>与{特性值}补偿。根据具体情况，获得不超过[法术等级]/2点的<技能>与{特性值}（需要与用途十分匹配才能获得这个数值的加值，请GM酌定）。此外，体型相较于目标原本体型每变大一级，额外获得2{耐力}；每变小一级，额外获得2{身体}。

强化术			
环数：2	灵力消耗：5	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：不大于一角色的目标	持续时间：[法术等级]小时，延续	豁免鉴定：体质豁免
补强物体或角色某种属性的法术。			

习得时选择针对{耐力}、{身体}或{感觉}，目标的特性值临时增加[法术等级]/2向上取整。

- 不同特性的强化术视作不同的法术。
- 目标可以尝试以体质豁免来拒绝这个效果。
- 对物体使用时，{耐力}使物体硬度+1，{身体}使物品获得+2有利判定，{感觉}使物品有效范围扩大1级（如果有有效范围的话，如照相机）

常在化：不可。

法术精通：法术效果转为某一上述{特性值}上升[法术等级]点，这之后，任意个{特性值}合计下降[法术等级]/2点，习得时选定。

弱化术			
环数：3	灵力消耗：7	法术成分：姿势、语言	施法时间：1标准动作
施法距离□30m	目标：不大于一角色的目标	持续时间：－	豁免鉴定: 体质豁免
削弱目标体质的法术。			

削弱目标的体质，使其变得更加容易受到伤害。

- 这个效果不可叠加。
- 对于固体来说，变得更加脆弱。对于生物来说，变得虚弱或开始枯萎，但不至于死亡。
- 对角色使用时，目标{耐力}-1，硬度-1，被施法后每天可以抵抗一次，但不适用判定值递增。
- 这个效果可以被<医术>或<轻伤治疗术>正常移除，但如持续一周仍未解除，弱化效果将是不可逆的。
- 不可逆的弱化术不再是法术效果而是人物属性，此时可以对目标释放新的[弱化术]。

常在化：你周围30m内的目标的HP自然恢复速度/2。你接触的目标HP自然恢复速度清零。这个效果会持续直至你离开目标[法术等级]小时。

法术精通：目标变得更容易疲劳，睡眠和昏迷时间提升至1.5倍。目标每次尝试使用{耐力}相关的鉴定时，再额外获得-2的不利减值。

耳聋术			
环数：2	灵力消耗：4	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：[法术等级]回合/分钟，延续	豁免鉴定: 体质豁免
干扰目标听觉的法术。			

目标暂时听觉受到障碍，相关的判定值下降[法术等级]点，但不超过5。

- 5为近似全聋。
- 作用于同一感官的多种效果不能超过感官全失的减值上限。
- 交涉相关的技能变得不可尝试。
- 语言能力也会受到一定的影响，但不会影响有语言要素的能力释放。
- 与[目盲术]一同习得的情况，可以以1.5标准动作，4环法术，灵力消耗12来一同发动。相关判定值下降两个[法术等级]之和点，但不超过15。

常在化：不可

法术精通：即便抵抗成功，法术的效果也会持续，抵抗成功时起每回合恢复2点下降的判定值，直至0。

目盲术			
环数：3	灵力消耗：8	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：[法术等级]回合/分钟，延续	豁免鉴定: 体质豁免
干扰目标视觉的法术。			

目标的视觉受到障碍，相关的判定值下[法术等级]点，但不超过7。

- 7为近似全盲（等同于完全黑暗的减值）。
- 作用于同一感官的多种效果不能超过感官全失的减值上限。
- 每扣除2点判定值，视野范围下降一级（正常视野□30m□接触范围、全盲）
- 幻想乡里盲人也很强的，不如说因为“幻想感知”和“直感”的存在让视觉变得没那么不可或缺了。
- 与[耳聋术]一同习得的情况，可以以1.5标准动作，4环法术，灵力消耗12来一同发动。相关判定值下降两个[法术等级]之和点，但不超过15。

常在化：不可

法术精通：即便抵抗成功，法术的效果也会持续，抵抗成功时起每回合恢复2点下降的判定值，直至0。

麻痹术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
使目标身体机能瘫痪的法术。施法难度高。			

石肤术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
提升目标硬度的法术。			

活化术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
暂时赋予目标物品生命的法术。			

调味术			
环数：1	灵力消耗：1+	法术成分：姿势	施法时间：1标准动作
施法距离：接触/30m	目标：不大于一角色的目标	持续时间：立即	豁免鉴定：无
使食物变得更加好吃的法术。			

给目标中加入超自然的调味料，使之变得更加好吃的法术。

- 调味料的种类需在施法时确定，如更咸或者更辣等都是可以的。不宣言的情况下，会增幅食材本身的味道。
- 施法时，只需接触一个目标，可以选择30m内的任意多个目标使其变得好吃。
- 在对多个目标使用时，每一盘菜额外消耗1灵力。
- 食用了被施加[调味术]的食品的一日内，灵力的自然恢复速度+2
- 如果本身食物有恢复hp的效果，这个效果额外+[法术等级]\*2点。
- 你的收入增加[法术等级]円。
- 与[暗影之握]一同使用的场合，也可以用于将食物变得更加难吃，并且所有的上升效果变为下降（不包括收入）。

法术精通：长期食用[调味术]的食品的角色获得[法术等级]/3(向下取整)点{耐力}或{意志}，由角色选定，不可叠加。

常在化：在你身边的食物都会轻微的变得更加好吃。如果你没有习得<料理>，那么你获得等级1的<料理>。习得<料理>且与其绑定的情况下，[调味术]的收入增加变为1.5\*[法术等级]円。

开锁术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
打开锁或绳结的法术。			

闭锁术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
产生魔法的锁的法术。			

墙壁术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
制造魔法的障碍物的法术。			

修复术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
修复被破坏的物品或构装体的法术。			

凋零术			
环数：？	灵力消耗：？	法术成分：？	施法时间：？
施法距离：？	目标：？	持续时间：？	豁免鉴定：？
种下逐渐腐蚀对方肉体的诅咒的法术。			

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/%E5%8F%98%E5%8C%96%E7%B3%BB>

Last update: 2021/02/06 07:00

