

魔法的习得

如能力与特技所述，按照规则消费能力点数可以习得与成长。

法术的习得按系统进行分类（及限制）。魔法系统共有七种：

精神系	影响他人的心智或者精神的魔法
咒法系	引导魔法能量进行创造、治愈、召唤、传送的魔法
变化系	改变事物的性质或者状态，或改变身体机能的魔法
幻觉系	制造幻觉，让受术者看到不存在之事或看不到存在之事的魔法
命运系	帮助施术者瞥见事物真相、操控因果的魔法
精灵系	用魔法的力量役使属性精灵，让人获得属性使力量的魔法
奥法系	对魔法能量本身进行操作或者解析的魔法

这七个系统均需要持有相对应的「魔导书」来习得。在最初习得「魔法」时，可免费取得两个系统的「魔导书」。其它的「魔导书」可视为魔法物品取得，消耗3能力点。

每个等级可从拥有的魔导书（系统）中选择三项法术习得。消费2能力点，还可再额外学习一个法术。可以习得的话，可以从系统中任选。在无法习得的状况时，习得数只是单纯的减少，因此需注意有计划地取得新的「魔导书」。

此外，你可以消耗能力点，对一个或多个系统进行【专精训练】。【专精训练】每有一级，增强该系法术判定值2。专精的等级不能高于【魔法】本身的等级。

等级	0→1	1→2	2→3	3→4	4→5	5+（每级）
魔法	5	10	15	15	15	15
专精训练	5	6	7	7	7	7

魔法的发动条件

「魔法」法术的发动，必须具备约莫数个文字长度的咏唱（语言虽可自由，但很多人都会决定使用某一语言）以及双手的结印。

- 咏唱必须明确发出声音，若身处在声音被封锁的领域内，就无法发动。
- 另外，两只手都空不出来的状态也无法发动（单手可持轻物）。

满足发动条件后，以{知性}+（「魔法」+【专精】）*2为判定值进行发动判定。作为对象的人物、物体或者范围必须在效果范围内，在施法者的视线内并且知道其正确位置。

魔法的使用

普通攻击的能力伤害骰有【魔法】个，即便在使用魔弹术等强化射击，能力伤害骰也不会变为【魔法】+【奥法系】。
【能力】等级记为【魔法】+【专精：对应系别】

魔法的精通

你可以对已经学习的法术再次消耗一个法术学习机会，获得法术的精通效果。妖术相当于自动精通，魔药

也要消耗额外的一个学习位才能精通。

From:

<http://mnm.roscar.club/> - 少女与异变

Permanent link:

<http://mnm.roscar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E9%AD%94%E6%B3%95>

Last update: **2019/02/28 16:12**

