

妖术与妖力

妖力

仅限建成角色时可以习得。种族是“人类”则不可习得。

动物交谈：4点

可以与无法理解人类语言的生物进行交流。

- 习得时，需从哺乳类，鸟类，虫类与甲壳类，两栖类与爬行类，鱼类中选择一个。该分类下所属的生物即被视为可以交谈。对话大致基于传心术之类的心灵感应，但如果可以的话，动物会在交谈时发出叫声。
- 由于动物的智力并不高GM需使其展现与之相符的行为。

水栖：2点

可在水中呼吸，自由地游动也能做到，不会溺水。水中移动视同飞行处理。

- 在海空战斗时，若不具备水栖能力，即无法从空中对水中发动「近战攻击」。除此以外全部依照正常情况处理。

变身：5点

能够变身成预先设定好的动物或物品的形态。

- 每次改变形态需要消费2点灵力，变身时间为0.5标动，与目标的体型差距每一级额外需要0.5标动。
- 【变身】能够变成的形态，仅限于「现实中存在的生物和物品」，并得到生物或物品的自然能力，不能得到规则上的能力或需要通过学习来取得的能力。此外，在大多数的情况下都会失去身为人类时交谈会话的能力。仅有的例外是，移动方面的能力会保留。如果满足其他能力的使用条件，那么也可以正常使用能力。
- 【变身】后的姿态，细节部分是每次固定的。如果是生物的话，那么当被观察时，观察者可以通过细节特征进行个体识别。物品也会在细节方面与同类的物品有所区别从而能够被识别出来。
- 不可能通过【变身】获得如妖力等任何特殊能力。可以得到与现实世界的动物所拥有的相同能力。变成物品的情况下，在以手触摸时质感几乎以假乱真，但实际上并没有那么坚硬。例如，当变成吸血蝙蝠时，可以获得的能力有超声波感知，飞行和吸血，但这里的吸血只是自然的进食而不是名为【吸血】的妖术。

灵体化：8点

使实体消失，并灵体化。

- 以自己的意志灵体化或是恢复实体，0.5标动，消费2点灵力。
- 灵体化时可以不受物质的阻挡自由行动。
- 会正常地受到能力的效果，能力的攻击和魔法物品的影响。即使是投射石块，只要该物体是经由能力而产生，也能正常地对灵体发挥作用。请注意，【生成】能力制造的暂时物体也能影响灵体。
- 相反的，对于实体攻击，若不含有能力或魔法物品的成分则对灵体完全没有作用。同为灵体者可如同正常实体般互相影响。
- 灵体化期间视为由能力而生的存在，使用【侦测术】等法术可轻易探知，也可进行{感觉}+感知/幻想*2判定，成功则可感应到灵体。另外，施展阴阳术进行攻击会对灵体造成追加伤害。（不与妖怪或怪异的种族弱点叠加）
- 灵体化时，除了衣服及饰品外，只能拿取魔法物品。拿取的同时，这些物品也随之灵体化。
- 灵体化之后的存在，其姿态看上去略显淡薄，除此之外和原本姿态几乎没有区别。此外，想要发现灵体化之后的存在，只要具有视觉即可，无需特别能力。因此单纯灵体化并不会在 隐秘 等方面

获得加值。但会变得更容易利用障碍物，只要不出声便不会制造任何声响GM可根据实际情况给予一定加值。

- 灵体化不会被【解除魔法】【破魔结界】等法术解除。
- 当你处于灵体化状态并在物体中的时候，无法解除灵体化能力恢复实体。若是因为有什么理由强制恢复实体的情况，将在最接近的空气中（又或者水中）实体化。这种情况下，每强制推出1格距离，受到2d6伤害。

夜目：2点每级

在黑暗的夜间也不会失去视力。根据级别决定效果：

- 等级1：黑暗的不利减值减轻3点。完全黑暗时仍无法视物。
- 等级2：自然黑暗的情况下视觉判定不会受到减值。完全黑暗的情况减轻3点不利减值。
- 等级3：完全不受任何黑暗的影响。

妖术

下列法术仅能通过妖术习得，不属于魔法的范畴。

吸血/吸魂			
环数：－	灵力消耗：0	法术成分：姿势	施法时间：1轮
施法距离：接触	目标：角色	持续时间：立即	豁免鉴定：无
张开指定存在无法进入的结界。已经在结界内的目标不受影响，也可自由离开。			

从对象处吸取血液或精气。与目标进行身体对抗以控制对方，或者对无法行动的目标使用。需要在整轮内都与目标保持接触。

- 目标损失[法术等级]d6的HP及[法术等级]点灵力，施法者则回复相同数值的HP及灵力。
- 在第一轮的{身体}判定失败后，受到作用的对象会逐渐变得意识模糊。连续抵抗判定值不递增。
- 在持续施法期间，受到攻击或者任意其它效果影响，法术自然解消。

力量代偿			
环数：－	灵力消耗：0	法术成分：姿势	施法时间：0.5标准动作
施法距离：自身	目标：自身	持续时间：立即	豁免鉴定：无
将自身生命转化为灵力。			

消耗n点hp（不超过当前hp数量），并回复n*[法术等级]/3的灵力。

- 这个伤害不计硬度，不能被吸收，但可以被[灵魂链接]转移。

食灵			
环数：－	灵力消耗：0	法术成分：姿势	施法时间：即时动作
施法距离：自身	目标：自身	持续时间：立即	豁免鉴定：无

将自身灵力转化为生命力。

消耗n点灵力（不超过当前灵力数量），并回复n*[法术等级]点hp

- 特别的，可以在伤害判定结束后，伤害值抵达前使用，避免角色受到重创。

剧毒之触			
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：接触	目标：不大于一角色的目标	持续时间：[法术等级]回合/分钟	豁免鉴定：体质抵抗
产生剧毒影响敌人。			

如对武器使用，无论近战或射击武器，使其获得剧毒效果。

- 涂毒武器本身持续【剧毒之触】回合。
- 受到其伤害的目标，每回合额外受到【剧毒之触】*2的伤害，持续【剧毒之触】回合。
- 在此期间如再次受到涂毒武器伤害，则伤害变为【剧毒之触】*3，刷新持续时间。
- 每扩展10m释放距离，额外+1环。

如对角色使用，使其中毒。

- 每回合开始时进行体质抵抗，失败则受到【剧毒之触】*3的伤害，即使成功也会受到【剧毒之触】的伤害。
- 持续【剧毒之触】回合，如在此期间再次受到剧毒伤害，则伤害变为【剧毒之触】*4（抵抗成功的伤害不变），并刷新持续时间。
- 一个角色不能同时中两个以上的毒，伤害高的会覆盖伤害低的。
- 每扩展10m释放距离，额外+1环。

灵魂链接			
环数：5	灵力消耗：12	法术成分：姿势、语言	施法时间：1轮
施法距离□30m	目标：角色	持续时间：[法术等级]小时	豁免鉴定：精神抵抗
你与目标灵魂相连。			

将被链接对象的精神与自己完全共享，双方均可获得对方的感知和表层思维。

- 如果其中一人已经习得了“战术协同”特技，另一人也可以一同享受协同效果。如均未习得战术协同，仅这两人之间，视作习得了“战术协同”。
- 在任意一方受到伤害时，伤害由两人平分。在伤害计算完毕后再分摊，而非直接分摊未计算的伤害（如你受到4d6的伤害，且有2点护甲，那么先计算 $4d6-2=16$ 再分摊一人8点，而非分摊一人 $2d6$ 自己再-2），传递的伤害属于生命移除，不能再被格挡或减伤，也不会传递属性优势或劣势。如果出现不能整除的情况，多余的部分由原本的承受者承担。这个伤害不会导致角色的生命值下降到1以下，如果有人的生命值由于分担伤害被降至1，多余伤害部分不计，灵魂链接断裂。
- 在任意一方需要抵抗时，抵抗方的判定值增加链接的另一方的<抵抗>*2。如果是精神类的法术，则另一方也会受到影响，肉体效果或区域效果则不会。如果中了精神类法术，被链接的两人每回合能各抵抗一次，依然获得另一方的<抵抗>*2，且每次抵抗都能获得多次抵抗的+4加成。其余效果依然获得<抵抗>*2，但只有受术者可以抵抗。伤害和效果共享必须发动。
- 如果不希望被链接，目标需要进行精神抵抗才能摆脱这个效果，精神抵抗一小时只能进行一次，抵抗成功的瞬间立即解除。施放者不能立即解除这个法术，而是需要一轮的时间。如希望立即解除，需要进行一次判定值+10的精神抵抗。
- 如果多次使用灵魂链接，并不是形成一系列两两的链接，而是所有人都被连到一起，但依然分别计算持续时间。所有人之间可以战术协同，抵抗的加值为所有其余角色，伤害的均摊为所有人。

常在化：同时选择不超过【灵魂链接】/3个目标，与其共有五感和表层思维，每小时需要消耗1灵力。对方

可进行精神抵抗拒绝，目标值为12+2*【灵魂链接】。

暗影之握			
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：？
将治疗法术短暂转变为伤害法术的法术。			

恶念瞥视			
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：？
用恶意干扰对方心智的法术，持续引导，对方每次集中精神进行判定都会受到干扰甚至伤害。			

庇护之地			
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：？
创造小型位面的法术，习得时定义位面的性质（面积，充盈的属性，时间流速等）。			

应许之地			
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：？
吸引特定目标前来此地的法术。			

恶意波动			
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：？
阻止目标受到治疗的法术。			

灵魂回响			
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：？
用空气中残留的法术成分，重复释放刚刚被释放过的法术的法术。			

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

Permanent link: <http://mnm.roskar.club/%E8%83%BD%E5%8A%9B/%E5%A6%96%E6%9C%AF/%E5%A6%96%E6%9C%AF%E4%B8%8E%E5%A6%96%E5%8A%9B%E5%88%97%E8%A1%A8>

Last update: 2019/09/24 15:41

